



게이머만큼 게이머를 잘 도울 수 있는 사람은 없습니다.

15개 이상 도시의 수백 명에 이르는 팀원들 각자가 열정적인 게이머인 이유가 바로 여기에 있습니다.

오랜 세월 게임을 하면서 이들이 배운 것이 있습니다. 미리 계획을 세우고, 빨리 생각하고, 경험에서 배우고, 인내와 끈기를 통해 도전을 이겨내야 한다는 것입니다. 이들은 귀사의 제품을 이미 알고 있고 애정을 가지고 있기 때문에 좋은 파트너가 될 것입니다.



우리는 글로벌 게임 리더 몇 명과 게임에 대한 열정에 관하여 이야기를 나누었습니다. 어떻게 열정이 생기기 시작했고 어떻게 발전했는지, 그리고 그것이 현재 그들에게 의미하는 것은 무엇인지에 대해 들었습니다. 또한 자신을 가장 대표시켰던 게임, 즉 수십억 개가 넘는 게임 중 가장 좋아하는 게임을 하나 고르도록 했습니다.

열정과 경력이 충돌할 때 바로 이런 일이 발생합니다.



딜리아나 아타나소바

캐릭터 설명

- 출신지: 불가리아 바르나
- 현재 위치: 중국 베이징
- 미션: 6년이 넘는 시간 동안 주요 고객들의 매장을 깨끗하고 즐겁게 유지
- 리더십: 한 번에 하나의 앱에서 괴물을 죽이는 50명의 베이징 전사들로 이루어진 길드를 지휘
- 강점: 유연하고 지식이 풍부하며 열심히 노력하는 팀
- 약점: 수제 맥주
- 무기: 아이스 아메리카노



때는 90년대 후반, 불가리아 바르나에 사는 12살 소녀 딜리아나 아타나소바(Dilyana Atanasova)가 방금 학교에서 돌아왔습니다.

하지만 아타나소바의 하루는 이제 시작이었습니다. 드디어 스타크래프트를 즐길 시간이 되었기 때문입니다. 부모님이 안 계신 집에서 누구의 방해도 받지 않고 5시간 동안 500년 후 미래의 저 멀리 떨어진 은하 한구석에서 정복을 위해 적들과 싸우면서 즐거운 시간을 보냈습니다.

아타나소바는 현재 베이징에서 Lionbridge의 BU(Business Unit) 관리자로 일하고 있습니다. 그녀는 “매일같이 게임을 즐겼습니다. 모든 캠페인에서 이기고 싶고 모든 캠페인을 따내고 싶은 마음이 들면 항상 그때가 생각납니다.”라고 말합니다.

베이징에서 아타나소바는 성장세를 보이고 있는 콘텐츠 인증 팀을 맡고 있습니다. 스타크래프트를 즐기던 어린 시절로부터 20년의 세월이 지났고 고향에서 4,500마일이나 떨어져 있지만 그 기억은 생생합니다.

“가장 어릴 적 기억은 Atari 컨트롤러를 두고 오빠와 싸우던 것입니다. 부모님은 우리를 자유롭게 두셨고 우리는 모두 게임을 좋아했습니다. 우리는 64비트의 클래식 게임에서 Sega와 Nintendo로 갈아탔습니다. Windows 98이 나왔을 때는 정말 “와!”하고 놀랐습니다. Counter-Strike는 내 인생 최초의 게임이었습니다.”

아타나소바는 바르나 집의 자체 컴퓨터 클럽에서 Counter-Strike를 마스터한 후, 친구와 팀을 결성했습니다. 이 팀은 바르나 지역에서 유일하게 소녀 2명으로 구성된 게임 팀이 되었습니다. “그 여름, 우리는 모든 팀을 격파하면서 전례 없는 성과를 거두었고 약간의 유명세를 탔죠!”라고 그녀는 웃으며 이야기합니다. 그때부터 그녀는 스타크래프트로 전향했습니다.

“저는 곧장 매료되었습니다. 스타크래프트를 만나고 불과 6개월 후에는 어떤 치트 코드도 쓰지 않고 게임에서 이겼습니다. 이전까지 경험하지 못한 최고의 기쁨을 맛봤습니다. 기쁨은 20초 정도밖에 지속되지 않았죠. 그리고는 “좋아. 이제 뭘 하지?”라고 생각했습니다.”

고등학교와 대학교라는 현실이 게임에 방해가 되었지만, 스타크래프트는 그녀 인생에 예상치 못한 방식으로 슬쩍 끼어들었습니다. “중국어를 공부하려고 중국에 갔을 때 제게는 느려터진 노트북 한 대뿐이었고 인터넷 속도도 느렸습니다. 다시 1998년으로 돌아간 것 같았습니다. 하루는 스타크래프트를 열었는데 모든 것이 되살아났습니다. 말 그대로 몸이 기억하고 있어서 제 손이 저절로 움직이더니 코드를 입력했습니다.”

그렇다면 그녀는 지금도 여전히 게임을 즐기고 있을까요?

“저는 여전히 게임을 합니다. 항상 게임을 할 거고요. 게임을 하다 보면 향수에 젖지만 오히려 마음이 안정됩니다. 45분 동안 앉아서 온 세상을 지배하는 거죠. 놀랄 일도, 누구의 방해도 없이 오롯이 휴식을 즐깁니다.”



마르코 젤레돈

캐릭터 설명

출신지: 코스타리카 쿠리다밧

현재 위치: 코스타리카 산호세

미션: 게임과 관련해 가장 매력적이고 유용한 디지털 콘텐츠 제공

리더십: THE OFFICE의 마이클 스콧(MICHAEL SCOTT)과 SCRUBS의 페리 콕스(PERRY COX)를 적절하게 섞어 놓은 듯한 성격

강점: 여러 소셜 미디어 앱과 다양한 탭을 통해 두 개의 스크린을 동시에 관리하는 멀티태스커

약점: 피자

무기: 레드볼과 코스타리카 커피



코스타리카 사람들하면 떠오르는 것이 바로 축구에 대한 사랑입니다.

그리고 마르코 젤레돈(Marco Zeledon)하면 게임 사랑입니다. 이러한 젤레돈이 FIFA 98 게임에 처음 손을 댔을 때 어지간해서는 컨트롤러를 내려놓을 생각이 없었다는 것은 어찌면 당연합니다.

젤레돈은 산호세에 있는 자신의 사무실에서 “코스타리카 사람들은 그야말로 축구에 미쳐 있습니다. 거리에서 우승을 축하하는 동영상을 보신 적이 있나요? 국가 전체가 열광합니다.”라고 웃으며 설명했습니다.

80년대 생인 그는 당시 분위기에 따라 비디오 게임에 빠져들었습니다. “제 사촌이 Atari 2600과 Pac-Man을 가지고 있었습니다. 저는 처음부터 곧바로 매료되었습니다. 그러다가 아빠가 마이애미 여행에서 돌아오시면서 Nintendo를 사다주셨습니다. 크리스마스 이후로 집 밖을 나가지 않았습니다.”

Nintendo와 Mario Bros.는 Sega와 Sonic에 자리를 내줬고, 그 다음은 PC와 FIFA에 자리를 내줬습니다.

“FIFA 98은 내 컴퓨터에서는 잘 돌아가지 않았지만 저는 포기하지 않았습니다. 매일 학교에서 돌아오면 혼자 게임을 즐겼고, 주말에는 친구 집에서 게임을 했습니다. PS2가 나오자 상태는 심각해졌습니다.”

금요일 밤마다 6명의 친구들이 모여 5시간 동안 게임을 했습니다.

“실제 토너먼트로 시합을 하다 보니 실력이 정말 많이 늘었습니다! 기회를 내다보고 상대를 파악하는 능력과 볼굴의 인내력을 기르다보면 개인 전술을 개발할 수 있습니다.”

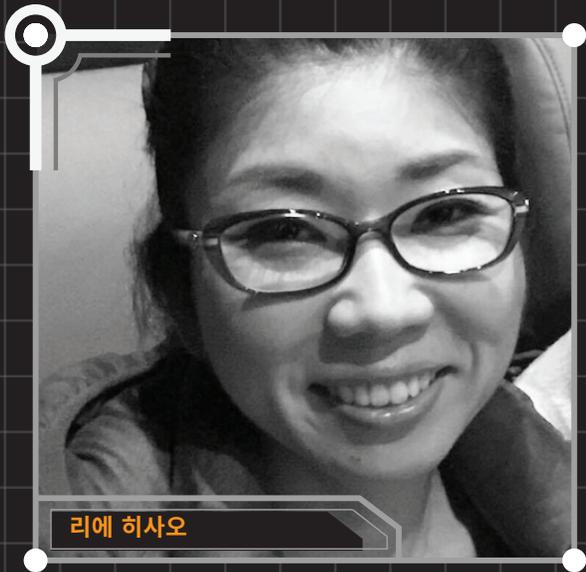
그리고 FIFA 98을 처음 만나고 약 20년이 지난 지금도 이 게임에 대한 사랑이 여전할까요?

“가장 친한 친구가 콜롬비아 사람인데, 금요일마다 그 친구 집에 가서 FIFA 19를 즐기고 있습니다.”

단순히 즐기지만 할까요?

“즐기냐고요? 우리는 경쟁을 하고 있어요! 오후 6시에 자리에 앉으면 새벽 1시까지도 게임을 합니다. 우리는 매 게임 모든 점수를 스프레드시트에 꼭 기록하고 있습니다. 게임은 몇 년째 계속되고 있습니다. 결코 끝나지 않을 것 같아요.”





리에 히사오

캐릭터 설명

- 출신지: 일본 노다
- 현재 위치: 미국 캘리포니아주 어바인
- 미션: AAA 타이틀 개발자를 위한 로컬라이제이션 및 로컬라이제이션 품질 보증 시스템에서 작업
- 리더십: 협업 빌더
- 강점: 성취적, 적극적, 절대 포기하지 않는 끈기
- 약점: 공격적
- 무기: 예상할 수 없는 유머와 개그



리에 히사오(Rie Hisao)는 비디오 게임 콘솔을 가져본 적이 없습니다. 다행히 그녀의 여동생도 그랬습니다. 그리고 더 운이 좋게도, 히사오는 가족 내에서 목소리가 컸기 때문에 여동생에게 새로 소니 플레이스테이션을 사줄 것을 주장했습니다.

때는 1997년이었습니다. 히사오가 *Oddworld: Abe's Oddysee*를 발견했을 때 그해 샀던 모든 게임들이 뒷전으로 밀려났습니다.

“일본에서 처음 광고를 했을 때가 기억납니다. 처음에는 어린 아이들의 게임처럼 보였습니다. 하지만 사실은 달랐습니다. 전혀 그렇지 않았습니다. 메인 캐릭터는 귀여웠지만, 실제로는 리스크가 큰 성인용 게임이었습니다.”라고 히사오는 회상합니다.

이 시대에 가장 기억에 남는 것은 1인치 슈팅 게임의 등장이지만, *Counter-Strike*와 *Doom - Oddworld*는 차별화된 접근 방식으로 전성기를 맞이했습니다.

“Abe는 무기가 전혀 없는 외계 생명체였습니다. 가진 것은 스마트함과 영리함이었습니다. 적의 몸을 빌려서 무기로 사용할 줄 알았습니다.”

다시 말하지만, 이 시대의 대부분 게임과 달리 *Oddworld*는 먹이로 전략하기 전에 Abe의 친구들을 구출하는 것 외에는 명확한 목표가 없었습니다. “오로지 탐험이었습니다. 다시 돌아오고 싶은 게임이기 때문에 꼭 이기고 싶은 마음은 없었습니다. 끝없는 호기심만 있었습니다. 앞으로 어떤 일이

일어날지, 앞으로 어떤 것이 나올지 전혀 알 수 없었으니까요.”

22년이 지난 지금, 히사오는 스마트함과 끈기를 바탕으로 일본 노다를 떠나 Lionbridge의 벨뷰 사무실에 글로벌 프로그램 매니저로서 입성했습니다. 그녀의 입장에서 *Oddworld*의 교훈은 여전히 유효할까요?

“물론입니다. 이 게임 덕분에 끊임 없이 사고하는 법을 배웠습니다. 장기적인 전략뿐만 아니라 즉각적으로 해야 하는 당장의 의사결정에서도 말입니다. 이것이 모두 지식과 직감의 결합 덕분입니다. 이것은 분명히 실생활에 필요한 기술입니다!”

그리고 실생활에서와 마찬가지로 이 게임의 여정은 그 자체로 보람이 있습니다.

“물론 게임에서 이기면 좋았겠지요. 그러나 제가 이 게임을 계속했던 이유는 발견에 대한 호기심과 캐릭터에 대한 유별난 공감 때문이었습니다. Abe는 다정했습니다. 인정이 있었고, 배려가 있었습니다.”



게임에 대한 열정

Lionbridge의 기술은 게임의 속도를 높여줍니다.

Lionbridge 직원은 기술이 잘 구현되도록 도와줍니다.

Lionbridge는 딜리아나, 리에, 마르코 외에도 전 세계에 수백 명에 달하는 팀원을 보유하고 있습니다.

이들은 게임에 대한 열정, 디테일에 대한 집착, 사람들과 연결되고 싶은 마음, 승리를 위한 부단한 노력을 통해 고객들이 게임 경험을 한 단계 높일 수 있도록 도와줍니다.

우리는 힘을 모아 수백 개 시장의 수백만 게이머들에게 여러분의 게임을 제공함으로써 보다 깊은 관계를 구축하고 소비자들을 매료시켜서 이후에도 계속해서 찾도록 만들 것입니다.



시작하기

Lionbridge는 전체적인 제작 프로세스를 지원합니다. 자세한 정보를 원하신다면 연락 주시기 바랍니다.

LIONBRIDGE.COM

LIONBRIDGE