



## 게임이 완성되기 전에 살 수 있다면

### - 알파 펀딩 전문가들의 조언

(When players buy your game before it's done: Expert tips on alpha funding)

작성자: 마이크 로스 (Mike Rose)

작성일: 2013년 7월 30일

얼핏 알파 펀딩(alpha funding)은 상대적으로 실행하기 쉬운 전략처럼 보인다. 게임을 일부 개발해서 가격표를 붙인 다음, 인터넷에 올리면 나머지 개발에 필요한 자금이 저절로 들어오니 말이다.

물론 이 과정을 조금이라도 아는 사람이라면 이게 그리 간단치 않다는 것을 알 것이다. 개발 과정을 수시로 업데이트 해야 하고, 알파를 제공하는 방법도 다양할 뿐만 아니라, 커뮤니티 활동에도 끊임없이 주목해야 하기 때문이다. 게임을 알파 빌드로 제공했다가 정작 본 게임 개발에 집중하지 못하게 되는 경우도 흔하다.

알파 펀딩은 장점이 단점보다 더 많은 것일까? 가마수트라의 [대안 펀딩 주간](#)<sup>1</sup>의 일환으로 필자는 알파 펀딩 캠페인을 진행했거나, 현재 진행하고 있는 수많은 개발자들과 만났고, 이 과정에서 알파 펀딩의 장점과 단점에 대해 이야기를 나눴다.

---

<sup>1</sup> 참조 링크: <http://www.gamasutra.com/content/alternative-funding>

## 딘 홀 - 데이즈(*DayZ*)

딘 '로켓' 홀(Dean Rocket Hall)은 <아르마 2: 데이즈 모드(*Arma II DayZ mod*)> 개발자로 유명하다. 애초 홀은 오픈월드 좀비 모드를 사이드 프로젝트로 개발하고, 무료로 알파 빌드를 출시했다.

그러나 이 모드로 인해 3년 된 <아르마 2>가 스팀 베스트 셀러 차트<sup>2</sup>에 올라갈 정도로 인기가 급상승하자, 홀은 이 컨셉의 잠재력을 깨달았고, 이후 아르마 스튜디오 보헤미아와 함께 처음부터 재작업하여 <데이즈 스탠드얼론(*DayZ Stand alone*)>을 출시하게 되었다.

장기간의 기획과 작업 끝에 이제 홀은 두번째 알파-빌드 런칭을 눈앞에 두고 있다. 이번 스탠드얼론 버전은 유료 알파로 출시할 계획이라고 한다.

"알파 펀딩의 가장 큰 장점은 게임의 디자인을 구상하는 시기에 모멘텀을 얻게 된다는 것입니다. 이것이 없으면 게임 디자인이 다 결정되고 완성된 후에야 게임이 주목을 받을 수 있을 겁니다."

홀에 따르면 최근작인 <KSP(*Kerbal Space Program*)>가 알파 출시의 장점을 보여주는 좋은 사례다. "이 게임은 개발 초기에 벌써 인기를 모았고, 나머지를 개발하면서 게임의 범위와 방향을 점진적으로 조정해 나갈 수 있었습니다. 처음부터 게임을 완성된 상태로 출시했다면 스킵이나 방향이 지금과는 완전히 다른 모습이 되어 버렸을 것입니다."

그러나 홀은 알파 펀딩의 단점을 확실히 인지하고 있다. 그는 알파 펀딩을 선택할지 말지는 결국 게임이 어떤 종류의 프로젝트인가에 따라 결정돼야 한다고 말한다.

"가장 큰 위험은 커뮤니티에 큰 인상을 주지 못하고 중간에 판매가 끊겨 버릴 수도 있다는 것입니다. 또, 알파 펀딩을 시행하면 매니아 팬들의 요구나 재정적 압박 때문에 프로젝트의 완성을 서두르게 된다는 단점도 있습니다."

알파 펀딩으로 인해 개발팀이 성공에 지나치게 압도된 나머지, 개발 속도를 적절히 유지하지 못할 수도 있다.

---

<sup>2</sup> 참조 링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/170507>

“<프로젝트 좀보이드(project Zomboid)>가 좋은 예입니다. 개발팀은 개발 도중 여러가지 정말 힘든 문제를 겪었습니다. 결국 이 이슈들은 해결되었습니다만, 제 생각에는 초반부터 커뮤니티에서 열광적인 반응을 보이자 빨리 성공작을 만들어야 한다는 압박 때문에 생긴 것 같습니다.”

알파 빌드를 구매하는 많은 사람들이 게임 개발의 본질을 완벽히 이해하지 못한다는 것도 큰 문제이다. 많은 사람들이 알파 빌드의 취지를 잘못 이해하고 있다 “<프리즌 아키텍트(Prison Architect)>는 인트로버전 소프트웨어가 만든 가장 좋은 작품이다. 이들은 실제로 과다 구매를 막기 위해 가격을 올려야 했다!”

(걱정하지 마시라. <프로젝트 좀보이드>에 대해서는 이후 개발 팀과의 인터뷰 편에서 다시 자세히 알아보기로 한다. <프리즌 아키텍트> 관련 이슈는 금주 후반 또 다른 기사에서 더 자세히 논할 예정이다.)

홀은 또한 개발 사이클의 특성 때문에 어려움을 겪었다고 한다. 홀이 <데이즈 모드>를 처음 만들자, 다른 개발자들도 오픈월드 좀비 서바이벌 게임이 인기가 높아지고 있다는 것을 알아채게 되었다. 홀의 게임이 본격적으로 출시되기도 전에 다른 개발자들이 환경을 바꾸어 놓을 위험도 있었다.

물론 <워즈(The War Z<sup>3</sup>)>에 대한 이야기이다. 이 게임은 수많은 비평가들과 게이머들의 구설수에 올라서 결국 타이틀 이름까지 바뀌야 했다. 홀에게 돌이켜 봤을 때 알파 접근 방법을 좀 다르게 했으면 좋았을 것이라 생각되는 부분은 없었는지 물었다.

“이 기사 분량이 얼마나 됩니까?” 홀이 대답했다. “다르게 했으면 좋았을 것이라고 생각하는 것들을 모두 말하면 책 한 권 분량은 될 것입니다. 하지만 현실적으로 올바르게 한 것들을 다시 생각해 보는 게 더 중요하다고 생각합니다.”

“한 예로 저희는 시간 제약이나 커뮤니티의 반응에 구애받지 않고 본래의 비전에 충실한 게임을 만들기로 했습니다.” 그가 말을 이어갔다. “괜찮은 경험을 전달하기 위해서 게임 엔진을 상당 부분 바꿀 필요가 있다고 생각했습니다. 정말 힘든 결정이었습니다.”

---

<sup>3</sup> 참조 링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/183951>

다시 되돌아가서 무엇인가를 바꿀 수 있다면, 홀은 “당장 코딩을 시작하고 싶은 유혹이 아무리 강해도 먼저 충분한 계획을 세우겠다”라고 말한다.

“때때로 저의 메시지 또한 혼란스러웠던 것 같습니다. 돌이켜 보면 대중들 앞에서 더 분명하고 프로다운 이미지였으면 좋았겠다는 생각도 듭니다. 하지만 그 단점이 또 매력이 될 수도 있겠지요.”

이 모든 어려움에도 불구하고 홀은 복제에 대한 염려는 하지 않고 있으며, 알파 펀딩 방식에 대해서도 긍정적인 자세를 고수하고 있다. “우리는 혁신적인 개발자로서 서로 경쟁해야 한다고 생각합니다. 기존에 했던 혁신을 되풀이하는 것은 이미 혁신이 아닙니다.” 홀은 이렇게 단언한다. “작년에 우리가 성취한 것에 기반해서 누군가가 아이디어를 짜내는 동안 우리는 이미 새로운 것을 개발하고 있을 겁니다.”

알파 펀딩 방식을 고려 중인 스튜디오들을 위한 딘 홀의 조언은 다음과 같다.

**세 종류의 시나리오에 따라 계획을 세울 것- 큰 성공, 성공, 그리고 실패.** 크게 성공했어도 거기에 대한 준비가 안 돼 있으면 이후 프로젝트를 신속하게 진행하기 어렵다.

**가격 구조를 신중하게 점검하라.** 타겟 고객이 누구인지, 개발자가 소비자에게 원하는 것이 무엇인지 등을 꼼꼼히 생각한 다음, 사람들이 그것들을 어떻게 받아들일지 고려할 것. 사람들의 인식은 매우 중요하며 확산되기도 쉽다.

**디자인을 재미있게 창작하라.** 사람들은 버그나 콘텐츠 부족, 그리고 다른 모든 것들을 참을 수 있다. 그러나 게임의 핵심 요소가 없다면 “풀 버전에서는 xx 를 모두 보실 수 있습니다...”라고 끊임없이 설명하고 다녀야 할 것이다. 사람들은 게임 플레이를 하면서도 게임이 무엇인지 이해하지 못할 것이다. <KSP(Kerbal Space Program)>가 훌륭한 이유는 플레이하면서 “이런 좋은 게임이 왜 이제서야 나왔지?”라는 감탄이 바로 나왔기 때문이다. 로딩 후 5 분만에 깨졌지만, 그래도 나는 게임의 의도를 즉각 파악할 수 있었다.

**기초 작업을 제대로 할 것.** 멀티플레이어 게임을 만들려면 처음부터 멀티플레이어로 시작해야 한다. 부분적인 멀티플레이어 게임이란 가능하지도 않고 결국 팬들을 화나게 만들 뿐이다.

## 마르쿠스 페르손(Markus Persson) – 마인크래프트(Minecraft)

마르쿠스 “노치” 페르손은 최근 비디오 게임계에서 알파 펀딩 캠페인의 선두주자라 할 만한 인물이다.

지난 2009 년 스웨덴 개발자 페르손이 <마인크래프트(Minecraft)>를 알파 펀딩 타이틀로 내놓았을 때 그 인기는 폭발적이었으며, 그 결과 페르손은 매일 수천 건의 판매 기록을 올릴 수 있었다.

물론 이제는 업계 전체가 <마인크래프트>의 놀라운 성공에 대해 알고 있고, 이 성공이 페르손이 초창기에 게임을 알파 빌드로 제공한 덕분이라고 보는 시각이 많다. 페르손의 모장(Mojang) 스튜디오에서는 최근 두 번째 게임 <스크롤스(Scrolls)>를 알파로 출시했는데, 알파 방식에 대한 믿음을 꾸준히 고수하고 있는 모양이다.

“알파 빌드 출시에 최적의 타이밍은 없다고 생각합니다.” 페르손의 알파 펀딩에 대한 의견이다. “모든 프로젝트가 서로 다르기 때문에 각 경우에 맞는 단계로 적용해야 합니다.”

“<마인크래프트>같은 게임은 개발 초기에 출시하고 자금도 초기에 투입하는 게 맞는 선택이었습니다. 그러나 다른 게임들, 예컨대 스토리가 장대한 게임의 경우에는 미완성 상태로 출시하는 것이 바람직하지 않습니다. 이러한 게임들은 초기에 절대적으로 자금이 모자란다면 킥스타터(Kickstarter)같은 다른 방법을 알아보는 게 더 좋을 것입니다.”

페르손의 견해에 따르면, 알파 펀딩은 이미 팬들과 긴밀한 관계를 맺고 있는 개발자들에게 적합한 방식이다. 팬들도 개발자 못지않게 게임의 잠재력을 기대하며 흥분할 것이기 때문이다. 물론 이 경우에도 실패의 가능성을 항상 염두에 두어야 한다.

“알파 펀딩의 장점은 퍼블리셔에 의존하지 않아도 된다는 것입니다. 또 개발 초기부터 사람들이 게임에 대해 열광하도록 만든다는 점도 큰 잇점입니다. 사람들이 이미 게임에 돈을 지불했다는 사실 때문에 받는 압박 역시 작업에 더욱 동기를 부여합니다.”

페르손은 알파 펀딩의 단점으로 일단 시작하면 게임이 재미 없더라도 그만둘 수 없다는 점을 지적한다. “게임이 재미 없어도 개발을 중단하고 다른 재미있는 게임을 시작하는 것이 불가능합니다. 팬들이 그렇게 이해심이 많기를 기대할 수는 없으니까요.” 이는 <데이즈>를 만든 홀도 지적했던 문제이다.

kickstarter와 크라우드펀딩이 2009년부터 지금까지 계속 엄청난 인기를 유지하고 있는데, 알파 펀딩 대신 크라우드 펀딩을 생각해 볼 수도 있지 않을까? 페르손에게 물었다.

“아니요.” 페르손이 대답한다. ““지금 저희에게 돈을 주시면 6~8 개월 후에 풀게임을 드릴 수 있을지도 모릅니다’라는 모금 방식에 개인적으로 부정적인 생각을 갖고 있습니다.”

“그보다는 ‘지금 돈을 조금만 내시면 당장 그만큼의 게임을 받으실 수 있습니다. 게임이 완성 단계까지 가게 되면 나머지 업데이트는 무료입니다’라고 말하는 것이 더 합리적이라 생각합니다. 앞서 말씀드렸듯이 이 방법은 모든 게임에 적합한 것은 아닙니다. 하지만 <마인크래프트>같은 게임에는 아주 효과적인 방법입니다.”

페르손은 <마인크래프트>의 알파 펀딩 프로젝트 경험을 통해서, 알파 펀딩을 할 때는 게임이 시장에 출시되는 순간부터 어떤 게임인지 분명하게 커뮤니케이션해야 한다는 것을 배웠다고 한다. 현재 알파 빌드에는 무엇이 들어 있는가, 앞으로 어떤 부분이 바뀔 수 있는가 등 모든 정보를 명확하게 전달해야 한다는 것이다.

## **크리스 심슨(Chris Simpson) – 프로젝트 좀보이드(Project Zomboid)**

프로젝트 좀보이드(Project Zomboid)도 알파 펀딩의 성공 사례다. 이 게임은 아이소메트릭(isometric) 오픈월드 좀비 서바이벌 게임으로서 몇 년째 개발 중에 있다.

인디스톤(The Indie Stone) 개발팀의 창립 멤버인 크리스 심슨은, 알파 펀딩을 고려할 때는 게임 장르와 프로젝트 스타일이 알파 환경에 적합한지 판단하는 게 핵심이라고 강조한다.

“샌드박스 게임이나 멀티플레이어-포커스 게임(또는 동시에 두 가지 다일 경우)이 알파 펀딩에 가장 적합합니다.” 크리스 심슨이 이유를 설명한다. “게임의 첫 경험의 가치가 다른 게임에 비해, 예를 들어 내러티브 중심 게임과 비교했을 때 중요하지 않기 때문입니다.”

“알파 빌드는 마치 영화의 CG 작업이 미완성이어서 그린 스크린이 남아있는 제작 초기 컷을 보는 것과 같습니다. 첫 경험은 실망스럽기 마련이고, 이에 불만족한 플레이어들이 이 스토리에 투자하기란 쉽지 않을 것입니다.”

샌드박스가 아니라면, 또 커뮤니티에서 만들어지는 요소가 없다면, 놀라움이 그리 많지 않을 것이고, 몇 달 후에 누군가 알파 빌드로 돌아온다고 해도 별로 이야기할 것이 없을 것이라는 논리이다.

그러나 충분히 돈을 지불할만한 적합한 게임만 있다면 알파 펀딩은 게임과 스튜디오의 창의성 모두를 위한 최선의 선택이 될 수 있다는 것이 심슨의 주장이다.

“알파 펀딩은 현실적으로 인디 개발자들이 더욱 야심찬 게임을 만들도록 할 수 있습니다.”

“알파 펀딩에 대해 알기 전에는 샌드박스 종류의 게임은 생각지도 않았습니다. 우리가 궁극적으로 만들고 싶은 게임이 완성되기까지 아마도 지금부터 몇년에 걸친 시간이 필요할 것이기 때문입니다. 코딩 시간, 아트 요구 조건, 구상 단계의 게임 제작 등 어마어마한 개발 기간에 걸친 자금 조달이 필요할 것이고 이는 결국 불가능할 것이라는 판단에서였습니다.”

알파 펀딩이 없었다면 인디스톤은 대신 엑스박스(Xbox Live) 인디 게임을 위한 멀티플레이어 플랫폼 종류의 게임 개발을 택했을 것이고, <프로젝트 줌보이드>는 태어나지 못했을 것이다. 이들이 ‘올인’하기로 결정한 것이 개발팀이나 플레이어들에게 결과적으로 얼마나 다행인지 모른다!

“결국 언젠가는 원하는 게임을 만들어 낼 수 있다는 믿음을 가지고 목표를 향해 끊임없이 나아간다면, 얼마든지 큰 야망을 가질 수 있습니다.” 심슨의 말이다. “운신의 폭이 넓어지는 것입니다. 성과가 좋아서 확장이 가능해지면 원래 계획보다 더 빨리 목표에 도달할 수도 있을 것입니다.”

크라우드펀딩, 특히 요즘 킥스타터가 인기가 많은데 알파 펀딩을 택한 이유가 무엇이냐는 질문에 심슨은 이렇게 답한다.

“게임이나 스토리가 완성되기 전에 스포일(spoilt) 되는 것을 바라지 않는다면 킥스타터를 택하는 것이 더 현명한 선택입니다.”

그러나 심슨은 킥스타터와 알파 펀딩을 함께 활용하면 잠재적으로 더 큰 효과가 있을 것이라고 말한다. “킥스타터로 먼저 시작하고 그 후 알파 펀딩을 실행하면 효과가 배가될 것입니다. 킥스타터로 자금 조달을 하는 것은 물론 게임에 대한 대중들의 주목을 끌수 있고, 스팀 그린라이트에도 진출할 수 있으니까요.”

알파 펀딩을 원하는 스튜디오들은 심슨의 다음 조언을 참고하기 바란다.

**커뮤니티의 목소리를 들을 것.** 게임 요소들을 구상할 때 대중의 의견을 염두에 두고 우선 순위를 매겨야 한다. 하지만 동시에 핵심적인 게임 아이디어에 대한 원칙은 고수한다. 힘들더라도 커뮤니티와 늘 함께한다. 좋은 시절이 곧 올 테니까! 유튜브와 스트리머에 있는 대중들에게 지원을 아끼지 말자. 이들은 당신의 생명줄이고, 모딩은 엄청난 효과가 있다.

**첫 번째 버전의 가격은 이후 다른 어떤 버전보다도 낮게 책정할 것.** 도덕적으로는 물론, 중간에 어려운 일이 생기면 커뮤니티의 지원을 받기 위해서도 첫 버전의 가격은 저렴해야 한다. 이들은 알파에 대한 가격을 지불하는 것이다.

**경험상 DRM(Digital Rights Management)은 전혀 효과가 없다.**

**업데이트를 정기적으로 할 것.** 그러나 업데이트 때문에 지나친 압박을 받을 필요는 없고, 필요하다면 며칠 미뤄도 괜찮다. 게임 디자인처럼 코드도 몇년에 걸쳐서 거듭 개선돼야 하는 것이다. 종종 중요한 요소를 뜯어내고 교체해야 하더라도 두려워할 필요는 없다. 이렇게 하지 않으면 코드를 본인의 - 또는 커뮤니티의 - 의도에 따라 조금씩 반복해서 수정하게 되고, 결과 게임의 안정성을 해치게 된다. 게임의 멀티플 브랜치를 개발의 엄격도(severity level)에 따라 관리하고 변경작업들은 통합하도록 한다.

## 데이빗 로슨(David Rosen) – 오버그로우스(Overgrowth)

울파이어(Wolfire)의 <오버그로우스(Overgrowth)>는 비디오 게임계에서도 상당히 장기간 알파 펀딩 캠페인을 펼쳐 왔다.

2008 년 이후 울파이어는 거의 5 년째 이 게임을 정기적으로 업데이트해 왔고, 누구든지 게임을 사전주문하면 최신의 알파 빌드를 보유하도록 했다.

“알파 펀딩은 콘텐츠 중심 게임보다는 매카닉 중심 게임에 더 잘 맞는다고 생각합니다.” 울파이어의 데이빗 로슨의 말이다. “액션이나 전략 게임은 일반적으로 게임 초반부터 재미있으며, 점차 확대 및 개선 과정을 거치면서 각 개발과정에서 유저의 참여를 유도합니다.”

로슨도 인터뷰한 다른 개발자들과 마찬가지로 멀티플레이어 게임과 절차적(procedural) 싱글 플레이어 게임이 알파 펀딩에 적합하다고 본다.

“<도타 2(Dota2, Don't Starve)>와 FTL 은 이러한 접근법의 좋은 예라고 할 수 있습니다. 반면 퍼즐이나 스토리 게임은 통상 알파 펀딩에 적합하지 않습니다. 이들은 보통 일회성 게임이고, 게임이 완성됨에 따라 재미가 증가하지 않기 때문입니다.”

울파이어에서는 알파 펀딩 덕분에 <오버그로우스>의 개발과 마케팅을 통합할 수 있었다고 한다.

“개발상 중요한 단계마다 팬들은 물론 언론에서도 관심을 보이는 이유는, 변화가 있을 때마다 즉각 체험해 볼 수 있기 때문입니다. 이는 또한 게임 커뮤니티를 성장시키는 데도 도움이 됩니다. 커뮤니티는 피드백을 제공하고, 버그를 알려주고, 모드를 창조하고 게임을 새로운 유저에게 전파하는 등 많은 역할을 합니다.”

물론 울파이어의 경우에는 상당히 초기 단계부터 사전 주문을 받아서 초기의 막대한 자본 투자가 불필요했다.

알파 펀딩 캠페인 기간이 길어지면서 팬들의 불만은 없었을까. 로슨은, 스튜디오에서 끊임없이 게임을 개선하고 주문자들에게 새로운 업데이트를 제공하는 한 팬들은 만족한다고 답한다.

“물론 조급한 사람들은 항상 있습니다. 하지만 대부분 결국 우리가 최선을 다하고 있다는 사실을 깨닫게 됩니다.”

로슨은 <오버그로우스>에는 알파 펀딩이 킥스타터보다 효과적인 방법이었다고 말한다. 킥스타터는 한정된 기간에 목표에 도달하지 못하면 무용지물이 되어 버리기 때문이다.

로슨에 따르면, ‘렛츠 플레이(Let’s Play)’ 비디오들이 <오버그로우스> 게임의 꾸준한 매출 성장에 중추적 역할을 해 왔다고 한다.

“플레이할 때는 물론, 보기만 해도 재미있는 게임이 되어야 한다.” 로슨이 설명한다. “비슷한 원리로, 비디오들도 각 업데이트 단계마다 변화를 보여줄 수 있는 훌륭한 방법입니다. 특히 보기에 재미있는 게임을 만들기 위해 노력 하고 있다면 비디오의 효과는 더 큼니다! 저는 기존 플레이어들이 비디오를 통해 변경 사항을 한눈에 볼 수 있도록 한 것은 물론, 이 게임을 전혀 모르는 사람들을 위해서도 흥미로운 인트로(intro)를 제공하고 있습니다.”

## 제이미 쉹(Jamie Cheng) – 돈 스타브(Don't Starve)

클레이 엔터테인먼트(Klei Entertainment)의 <돈 스타브(Don't Starve)>는 알파 펀딩의 독특한 사례다. 이 게임은 원래 크롬 웹 스토어(Chrome Web Store)에서 유료로 출시된 알파 게임이다. 이후 스팀에 첫 베타 게임 중 하나로 다시 나오게 된다. 스팀에서 ‘얼리 액세스(Early Access, 스팀에서 알파와 베타 게임을 판매할 수 있도록 한 기능)’를 런칭하기도 전의 일이다.

“보통 본질적으로 리플레이가 가능한 게임들은 알파/베타 게임에서도 성공을 거둘 확률이 높습니다. 게임이 만들어지는 동안 플레이어들이 변화가 있을 때마다 되돌아와서 해 볼 수 있기 때문입니다.” 클레이의 제이미 쉹의 설명이다.

“일단 게임을 대중들에게 선보이고 나면 큰 변화를 주기 어렵습니다. 허나 그래도 우리는 필요하면 그렇게 했습니다. 우리가 무엇을, 왜 하는지, 개발 과정 전반에 걸쳐 어떠한 주요 요소들이 개발되었는지, 시스템에는 어떤 변화를 주었는지 플레이어들에게 이해시키기 위해 많은 노력을 했습니다.”

사전 출시 빌드로 스팀에 진출하는 것은 그리 어렵지 않았다. 스팀과는 이미 인디 게임 <Eets>, 이후 <셱크(Shank)>, <셱크 2(Shank2)>, <마크 오브 더 닌자(Mark of the Ninja)> 등을 출시했던 인연이 있었기 때문이다.

“언젠가부터 밸브사와 스팀에서 게임을 테스트하는 것에 대해 의논하기 시작했습니다.” 쳉의 설명이다. “스팀에서 얼리 액세스 베타를 본격적으로 시작하기 몇달 전의 일입니다. 얼리 액세스가 현실화될 것이라곤 저희도 아직 몰랐을 때입니다.”

## **카스텐 보세럽(Carsten Boserup) - 인터스텔러 마린스(Interstellar Marines)**

비슷한 펀딩 사례로 제로 포인트 소프트웨어(Zero Point Software)의 <인터스텔러 마린스(Interstellar Marines)>도 있다. 제로 포인트는 인터뷰한 다른 스튜디오들에 비하면 얼리 액세스에 선보이기까지의 개발 과정이 길고 험난한 편이었다.

<인터스텔러 마린스>는 지난 2005 년 처음 선보였다. 몇 년 후, 플레이어들은 ‘스피어헤드(Spearheads)’나 ‘프론트라이너스(Frontliners)’를 유료로 구매하여 게임의 알파 빌드를 받을 수 있게 됐다.

이 게임은 이 달 초에 얼리 액세스를 통해 스팀에 올라갔고, 이제 플레이어들은 게임 출시 전에 초기 빌드를 사전주문할 수 있게 됐다.

제로 포인트의 카스텐 보세럽은 게임에 적당한 퍼블리셔를 찾을 수 없거나, 게임 개발을 서둘러 하고 싶다면, 알파 펀딩을 고려해볼만 하다고 제안한다.

특히 보세럽이 강조하는 것은 두 번째, 즉 알파 펀딩이 빠른 게임 개발에 효과 만점이라는 사실이다. “알파 펀딩은 프로젝트 개발 속도를 높이는 데 엄청나게 도움이 됩니다. 올바르게만 진행된다면 원활한 자금 조달로 업데이트가 빨라지고, 빠른 업데이트로 또다시 자금 조달을 가속화하는 선순환을 그리게 됩니다.”

“또한 플레이어들에게서 자금을 조달하면 개발자들은 퍼블리셔와 엮일 수밖에 없는 제약조건들에서 자유로워지기 때문에, 어떠한 것에서도 강요받지 않고 본인이 원하는 방향으로 게임을 만들 수 있습니다.”

보세럽은 또한 “알파 펀딩은 게임의 마케팅에도 효과가 있다”라고 덧붙인다. “대규모의 플레이어 그룹을 끌어들이면 소셜 미디어 채널과 친구들을 통해 입소문이 나기 때문입니다.”

카스텐 역시 알파 펀딩을 할 때 가장 중요한 점으로, <마인크래프트>의 페르손이 언급했던 것과 동일한 점을 강조한다: “명확하게 하세요. 본인의 게임이 오늘까지 제공하고자 하는 것이 무엇인지, 근시일 내에 어떤 요소가 추가될 것이며 궁극적으로 비전이 무엇인지, 혼동이 없도록 명확하게 전달해야 합니다.”

“오해의 소지가 있는 내용을 스토어 페이지나 미디어에 내보내서는 안됩니다.” 그가 덧붙였다. “안타깝게도 게임이 알파라는 메시지를 빼먹는 사람들이 늘 있는데, 항상 스토어 페이지 내용을 참조하도록 해 두어야 합니다. 또, 비전을 분명히 해야 합니다. 많은 사람들이 현재 그 게임이 아니라 장차 이루어질 비전을 보고 구매하기 때문입니다.”

그리고 스팀 열리 액세스 캠페인을 목적으로 그린라이트에 진출하려 하는 경우, 카스텐은 먼저 대규모의 활동적인 커뮤니티를 갖출 필요가 있다고 조언한다.

“가능하다면 적어도 한 명의 풀타임 커뮤니티 매니저를 고용하고, (우리는 두 명 있습니다만) 이들에게 커뮤니티 관련 업무에 대해 재량권과 필요한 도구를 제공하세요.” 그가 덧붙인다. “이들은 그린라이트 선정에 필요한 대중들과 함께 모멘텀을 만들어낼 것이고, 개발자들은 이 스트레스 많고 시간이 많이 걸리는 일들에서 자유로워져서 게임 개발에만 몰두할 수 있게 될 것입니다.”

“본인의 게임과 커뮤니티가 스팀의 그린라이트(Greenlit)을 받을 준비가 충분히 되었다고 느낀다면, 주저 말고 도전하세요. 하지만 이는 길고 험난한 과정이며, 그 와중에도 항상 플레이어들이 구매 욕구를 불러일으킬 정도로 기대에 부응하는 게임을 만드는 데 중점을 뒀야 한다는 사실을 잊어서는 안됩니다. 큰 도전이지만, 일단 원하던 방향으로 알파 펀딩에 성공하고 나면 놀라운 새 게임을 현실화시키는 것은 그만큼 쉬워질 것입니다!”

## 리차드 페린(Richard Perrin) – 카이로(Kairo)

<카이로(Kairo)>는 퍼즐과 미니멀리즘에 중점을 둔 3D 탐험 게임이다. 이 게임에 대한 자세한 내용은 지난 가마수트라 인터뷰 기사에서 찾아볼 수 있다<sup>4</sup>.

이 게임의 개발자인 리차드 페린은 출시에 앞서 알파 펀딩을하기로 결심했는데, 개발 과정에서 안전하게 유료 알파 빌드를 제공할 수 있는 순간이 분명히 있다는 것을 알게 됐다고 한다.

페린의 말에 따르면, 알파 펀딩이 가장 진가를 발휘하는 순간은 “게임마다 다르지만, 적어도 한 시간 분량의 게임플레이가 있고, 그 속에 플레이어들이 생산적인 피드백을 줄 수 있는 내용이 충분할 때”이다.

“어드벤처 게임에도 알파 펀딩을 시도한 적이 있습니다. 어드벤처 게임에는 보통 알파 펀딩이 안 맞는다는 게 상식이지만, 제 경우에는 정말로 잘 맞았습니다.”

“물론 가장 분명한 효용은 피드백입니다.” 그가 말을 이어갔다. “대단한 게임을 만들기 위해서는 플레이어와 다른 개발자들에게 지속적으로 피드백을 받는 것이 필수적으로 중요하다고 생각합니다. 알파 펀딩 프로그램을 시행하면 별도의 테스트 세션에 의존하거나 트레이드 쇼에 나가지 않아도 플레이어들로부터 피드백을 받는 것이 쉽습니다.”

특히 소규모 인디 개발자들에게 알파 펀딩은 다음과 같은 부수적 홍보 효과도 있다. 알파 빌드를 제공하는 순간 언론이 갑자기 프리뷰를 올리기 시작하고, 플레이어들은 포럼 등에서 옵션들을 공유하기 시작한다. 궁극적으로 알파 빌드 출시하는 사람들 입에 오르내리는 지름길인 것이다.

페린은 또한 알파 빌드를 제공한 덕분에 개발 작업에 더 집중할 수 있었다고 한다. 어느 순간 고객이 생겼고, 이는 제품을 반드시 내놓아야 한다는 책임감으로 이어졌다는 것이다. 이 책임감이 양날의 검이 되기도 하지만 말이다.

“게임을 완성하기로 사람들과 약속했기 때문에 저는 게임 개발을 중간에 그만두거나 다른 일을 할 수 없었습니다.” 페린이 회고한다. “게임을 개발하면서

---

<sup>4</sup> 참조 링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/179141>

회의가 들 때도 많았지만 알파 펀딩을 했기 때문에 계속 앞으로 나아갈 수밖에 없었습니다.”

페린이 요즘 점점 인기가 높아지고 있는 킥스타터 대신 알파 펀딩을 선택한 이유는 무엇일까?

“개인적으로 편안하지가 않아요.” 그가 크라우드펀딩에 대해 언급한다. “제 생각에는 킥스타터는 플레이어들에게 불공평합니다. 약속만 믿고 게임을 사라고 하는 셈인데, 실제로는 기대했던 것과 다른 결과가 만들어지는 경우가 많으니까요.”

페린의 말이 계속된다. “팀에서 아무리 좋은 게임을 만들고자 해도 결과는 형편없는 게임이 되는 경우가 얼마든지 있습니다. 게임이 완성될 때까지는 아무도 모릅니다. 본인의 희망사항에 기반하여 돈을 받고 나서 다른 결과물을 돌려준다면 사기꾼이나 다름없다고 생각합니다.”

현실적으로 봤을 때, 페린은 본인이 킥스타터를 성공적으로 이끌 만큼 스스로를 홍보하는 일이 적성에도 맞지 않다고 한다.

“저는 제 작품을 자랑하는 것에 익숙하지 않고, 제 게임이 얼마나 멋진 게임이 될 것인지를 한달 내내 홍보하는 것도 기질 상 맞지 않습니다.” 페린이 말한다. “아마 이틀만 지나면 제 목소리를 듣는 것도 지겨워서 뉴스 사이트, 트위터, 포럼 등에 계속 광고를 올리지 못할 것 같습니다.”

알파 펀딩의 상세한 내용에 대해 페린은, 자체적으로 캠페인을 시작하려고 하는 스튜디오는 사전에 실행 계획을 신중히 짜야 한다고 조언한다.

“준수한 결제 서비스(payment provider)와 다운로드 서비스를 갖추어야 합니다. 스팀에 들어가고 싶겠지만, 스팀 진출이 가능한 아닌든 직접 판매를 관리해 줄 험블 스토어(Humble Store)와 먼저 이야기를 해 봐야 할 것입니다.”

“스팸을 뿌리지 않고도 게임을 알리는 방법을 찾아야 합니다. 피드백은 항상 감사히 받고, 불평하는 고객들과 언쟁을 벌이지 말아야 합니다. 예상 출시일은 모호하게 말하는 게 좋습니다. 예정일을 지키지 못할 가능성이 높고, 약속을 깨는 것보다는 처음부터 모호하게 해 두는 편이 낫기 때문입니다.”

## 크리스 잉글랜드(Chris England) – 제노노츠(Xenonauts)

최근 인기 폭발인 <제노노츠(Xenonauts)>는 턴제(turn-based) 전략 게임으로서 1994 년에 출시된 <엑스컴: UFO 방위사령부(X-COM: UFO Defense, 유럽에서는 <UFO: Enemy Unknown>으로 알려짐)>에서 영감을 받아 만들어진 게임이다. <제노노츠>도 현재 알파 펀딩 캠페인을 진행 중이다.

<제노노츠>의 스튜디오인 골드호크 인터랙티브(Goldhawk Interactive)의 크리스 잉글랜드(Chris England)는, “요즘에는 탄탄한 스튜디오가 아닌 이상 스튜디오들이 돈을 받기 전에 먼저 재미있고 플레이 가능한 무엇인가를 보여줘야 한다”라고 말한다.

“사전주문을 너무 일찍 받는다고 해서 매출에 손해가 나는 것은 아닙니다.” 잉글랜드가 명확히 설명한다. “하지만 일단 사람들이 게임에 돈을 지불하면 그들에게 게임 개발 상황을 계속 알려줘야 하고, 이들의 리뷰를 이사회에 보고해야 하며, 게임을 완성하지 못하게 되었을 때는 결국 돈을 돌려줘야 하는 등의 책임이 생깁니다.”

또 게임 개발 초반부터 스튜디오의 민첩성이 약화되고, 커뮤니티가 돈을 지불한 그룹으로만 제한되는 등의 한계도 있다고, 잉글랜드가 설명한다.

“<제노노츠>에서는 돈을 너무 일찍 받기 시작한 것 같습니다.” 잉글랜드가 시인한다. “다음번 타이틀에서 알파 펀딩을 하게 되면 처음 몇 달간은 자유롭게 개발하며 게임 관련 버즈(buzz)를 일으키고, 게임 관련 커뮤니티를 구축한 이후에 가격표를 붙일 생각입니다.”

잉글랜드는 게임에서 알파 펀딩의 가장 큰 혜택은 “추가로 유입되는 자금”이라고 말한다. “더 많은 펀드 기회가 생기면 더 좋은 게임을 만들 수 있고, 좋은 게임이 또 추가로 돈을 끌어오는 효과입니다. 결국 고객들은 처음보다 훨씬 좋은 게임을 만나보게 됩니다.”

<제로 포인트>의 보세럽도 동일하게 언급했던 “선순환”을 말한 것이다. 즉 올바른 방향으로 가기만 한다면 플레이어들이 돈을 지불하고, 그 돈이 게임을 더 빠르고 좋게 만드는데 사용되고, 그 결과 더 많은 플레이어들이 참여하게 된다는 얘기다.

“<제노노츠>의 경우에는 매우 운이 좋았습니다. 우리 커뮤니티의 지지와 재정적 지원이 없었으면 현재의 성취는 불가능했을 것입니다.” 잉글랜드의 말이다. “커뮤니티 사람들 대부분 결과에 매우 행복해 하는 것 같습니다. 알파 펀딩의 성공 사례로 자체 평가하고 있습니다.”

<제노노츠>는 킥스타터와 알파 펀딩을 병행했다는 점에서<sup>5</sup> 골드호크 내에서도 흥미로운 사례이다.

“두 세일즈 채널의 고객 성향이 완전히 다르기 때문에 새로운 고객에게 접근하는 좋은 방법입니다.” 잉글랜드가 말한다. “여러 면에서 알파 펀딩보다는 킥스타터가 돌발상황이 없다는 점에서 더 안전한 펀딩 방법입니다. 그러나 이 둘을 병행해서 나쁠 것은 전혀 없겠지요.”

돌발상황이란 어떤 것일까?

“알파 펀딩은 가장 쉬운 자금 조달 방법이라고 생각해요. 하지만 초기자금이 전혀 없으면 ‘닭이 먼저냐 달걀이 먼저냐’ 상황이 되어 버릴 수 있습니다.” 잉글랜드의 설명이다. “대부분의 사람들은 플레이할 만한 게임이 나오기 전까지는 자금을 투자하지 않으려고 합니다. 하지만 처음부터 플레이할 가치가 있는 것을 만들기 위해서는 먼저 돈이 필요합니다.”

실사 무사히 시작했다고 해도 문제는 거기서 그치지 않는다. “사전주문으로 받은 자금이 바닥나서 게임 개발을 계속할 수 없다면 이미 돈을 지불한 사람들에게 완성품을 줄 수 없게 됩니다. 이럴 때는 어떻게 해야 할까요?”

“이렇게 되면 정말 최악의 상황일 것입니다. 킥스타터의 경우에는 전부 아니면 제로(all-or-nothing) 식의 펀딩이기 때문에 이런 일이 일어나지 않습니다. 하지만 알파 펀딩에는 항상 이러한 위험이 도사리고 있고, 일단 상황이 벌어지면 돌이키기 힘듭니다.”

결국 잉글랜드는 “문제를 피해가는 쉬운 방법은 없습니다”라고 결론을 맺는다. “직감을 믿고 프로젝트 기획에 많은 시간을 투자하고 난 후, 게임을 완성하기에 충분할 정도로 사전주문이 많이 들어오기를 바라는 겁니다.”

---

<sup>5</sup> 참조 링크: <http://www.kickstarter.com/projects/69341191/xenonauts>