



GAMASUTRA

The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Monaco와 SpyParty : PAX로 가는 길에서
(*Monaco And SpyParty, On The Road To PAX*)

크리스 헤커, 앤디 샷츠(Chris Hecker, Andy Schatz)

가마수트라 등록일(2010. 08. 20)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6032/monaco_and_spyparty_on_the_road_.php

최근 인디 게임 개발의 인기를 목도하였다면, 여러분은 Independent Games Festival 과 IndieCade 와 같은 페스티벌이나 대회를 자주 볼 수 있다는 것을 알아차렸을 것이다. 또한 수많은 블로그와 기사가 인디 게임을 다루고 있고, Braid, Castle Crashers, World of Goo, Limbo, Trial HD 와 같은 "AAA 인디 게임"이라 불리는 게임이 뜨고 있다는 것도 알 수 있을 것이다.

그리고 여러분은 관련된 트렌드도 알아차렸지 모른다. 인디 게임 개발자가 소비자를 만날 수 있는 San Diego Comic-Con 과 Penny Arcade Expo(PAX)와 같은 컨벤션에 부스를 구매하고 있다는 것을 말이다.

이런 부스의 가격은 가구, HDTV, 컴퓨터 등의 보스를 꾸미는 비용을 제외하고도 수 천 달러에 달한다. 인디 게임 개발자가 이 비용을 어떻게 조달할까?

솔직히, 우리는 아직 확신하지는 못하지만, 2 주일 내 알아낼 것이다. 그리고, 그 동안 개발자의 관점에서 우리가 위험을 감수하기로 결정한 이유와 방법 및 우리가 달성하기를 바라는 것에 대하여 논의할 것이다.

우리는 2010 Independent Games Festival 에서 디자인 우수상과 Seamus McNally Grand Prize 를 수상한 게임인 Monaco 의 크리에이터 Andy Schatz 와 다음 달 시애틀에서 열릴 PAX 의 10*20 사이즈의 부스를 함께 구매한 SpyParty 의 크리에이터인 Chris Hecker 이다.

우리 중 아무도 PAX 에 가 본 적이 없으며, 트레이드 쇼에서 부스를 열어보기는 처음이다. 그래서 어떤 일이 벌어질지 전혀 예상하지 못하고 있다.

PR 과 마케팅

Monaco 와 SpyParty 는 앞서 언급한 AAA 인디 게임 계층에 속하는 슈팅 게임이다. 개발자가 AAA 인디 게임을 개발하기 위해 노력했다고 할 지라도, Alien Hominid 와 Castle Crashers 의 크리에이터, Behemoth 의 마케팅과 PR 계획을 베끼는 것 보다 못할 수 있다.

이 게임들에 대해 여러분이 생각하고 있는 것과 상관없이, 이 게임들은 인디 게임 PR, 마케팅, "고객 관리"에 있어서 최고라는 것은 논쟁할 여지가 없다. Behemoth 가 게임과 회사를 위해 마케팅과 PR 를 수행한 방법을 분석하는 글을 쓸 수도 있다. 그러나 이 글의 목적을 위하여, 2002 년 이후로 그들이 해온 것이 Comic-Con 과 PAX 의 부스를 가지는 것이었다는 것을 밝히고자 한다.

GDC 와 E3 와는 달리, Comic-Con 과 PAX 는 대중에게 공개되며, 게임 회사가 소비자와 직접적으로 인터랙션 할 수 있다. 이 쇼들은 절대적으로 많은 수의 관람객이 드는데, PAX 는 7 만명, Comic-ConDPSMS 10 만명 이상이 방문했다. 이번 주에 열리는 독일의 GamesCom 과 비교해서는 왜소하다. 25 만명 정도의 게이머가 방문할 것이라고 기대 되기 때문이다.



SpyParty

게이머와 직접적으로 만날 수 있다는 것은 인디 개발자에게 매우 매력적인 것이다. 블로그, 페이스북, 트위터를 팔로우 하는 대부분의 인디 게임 팬은 여러분의 게임에 대한 생각을 여러분의 사이트나 여러분이 커버하고 있는 기사 거리에서 읽을 것이다. 그리고 포럼에서

그러한 생각을 다른 팬들과 이야기 할 수 있다. 그러나 게임이 출시되기 이전에 팬과 게임을 함께 할 수 있는 일은 매우 드물다.

게임 개발과 판매에 관한 전통적인 모델의 관점에서, 팬에게 이러한 게임을 초기에 접할 수 있게 해 주는 것은 인디 개발자를 위한 자리를 마련한다는 것보다는 덜 중요하다. 마케팅에 시간을 소요하는 것은 개발 사이클의 종점을 향해 가는 과정에 과중함을 주기 때문이다. 당신은 게임을 만든다. 그리고 나서 당신은 게임 출시 이전과 출시 동안에 마케팅에 많은 돈을 쓴다. 그 결과 이 마케팅에 의해 당신의 게임에 대해 알게 된 누군가가 당신에게 돈을 즉시 줄 수 있다.

인디 게임에는 마케팅을 위한 예산이 전혀 없을 때가 많다. 그래서 짧은 기간에 당신의 게임을 널리 알릴 수 없다. 입소문과 보통사람들에 의한 마케팅이 정말 중요해 지고, 이러한 종류의 마케팅은 성장할 시간이 필요하다. 그리고 서서히 조금씩 도움이 되는 것 같다.

자연스럽게, 언론에 노출되거나 이와 비슷한 활동을 하는 것이 중요해 진다. 그리고 나서 개발자의 사이트에 이를 노출시킨다. 언론에 노출되는 것은 매우 영향력 있다. 그러나 당신의 게임을 한 플레이어가 게임을 정말 좋아하게 되고 다른 사람이 "내가 플레이한 정말 좋은 게임"이라는 말을 듣게 된다면, 이것은 또 다른 영향력이 된다. 이것의 가치를 수량화 하는 것은 어렵다. 여러 연구에서 구매 의사에 가장 영향을 미치는 것이 다른 사람의 추천이라는 것을 볼 때, 이는 정말 가치 있는 것 같다.

당신의 게임을 하는 게이머를 가지고 있다는 것의 또 다른 중요한 점은 당신의 게임이 어떻게 받아들여지고 있는지에 대한 당신의 가정을 체크해 볼 수 있는 현실감을 제공해 준다는 것이다. 여러분의 친구나 동료에게 플레이 테스트를 맡기는 것도 하나의 방법이다. 수 천명의 게이머가 당신의 부스에 들어와서 컨트롤러를 들고 몇 초 안에 게임을 해 볼 것인지를 결정하거나 10 피트 옆의 빛나는 다른 부스로 갈 것인지를 결정하는 것은 또 다르다. 우리는 사람들이 플레이하는 것을 지켜 보는 것으로서 많은 것을 배우기를 기대한다. 그리고 낮 동안에 발견된 이슈를 매일 밤 코딩하느라 정신 없을 것이다.

PAX 결정

올해 GDC 가 끝난 후에, 우리는 SpyParty 와 Monaco 사이의 다양한 게임 디자인과 심미적 유사성에 관한 이메일을 받고 논의하기 시작했다. Comic-Con 이 곧 열릴 예정이었으며, PAX 도 고려해야 했다. 그리고 부스를 공유하는 문제도 고민했다.

솔직히, Comic-Con 과 PAX 중 어느 것이 우리 게임에 더 좋을 것인지에 관하여 면밀히 분석하지는 않았다. PAX 가 즉시 가능한 충분한 공간이 있었던 반면, Comic-Con 은 수 많은 대기자 리스트가 있고, 많은 사람들이 온다는 것에 관해 이야기 했다.

PAX 주최측은 우리가 부스를 공유하는 것에 관하여 관대했고 가능한 선택 사항을 도와주었다. 우리는 행사장 지도를 받았고, TwistedPixel, Klei, Behemoth 와 같은 다른 멋진 인디 게임 개발자 옆의 부스를 선택했다.

우리는 부스 3004 호를 부탁했고, 10*20 사이즈의 부스에 200 달러를 소비할 것인지에 관해 심사숙고했다.

첫번째로 한 일은 PAX 참여 해 본 경험이 있는 인디 게임 개발자로부터 정보를 모으는 것이었다. 우리의 경험상, 게임 개발자들은 거의 항상 정보를 오픈하고 있고, 이 것은 예외가 없었다.

사람들은 우리에게 작년에 소비한 그들의 예산 내역을 보내주었고, 그들이 다르게 시도했던 것에 대해 충고해 주었다. 그리고 다른 리소스도 제공해 주었다. 가마수트라 또한 PAX East 에서의 그의 경험에 관한 Nathan Fouts 의 글을 실어, 다양한 정보와 충고를 제공했다.

비용에 관하여 대충 이해한 다음, 우리는 참여를 결정했고, 부스에 대한 금액을 냈다. 이때 우리는 세부적인 예산을 나누지 못했는데, 여전히 너무 많은 문제가 있었기 때문이었다. 그러나 더 경험이 많은 인디 게임 개발자와 PAX 주최측과 이야기 하여, 우리가 주의 깊게 운영한다면 수천 달러 미만의 비용을 소비할 수 있을 것 같다는 결론을 얻었다.

우리는 논리적인 준비 과정에서 모든 것을 잘게 나누었고, 게임을 준비하고, 쇼에 대한 우리의 목적에 대해서도 세분화하였다.

준비 : 세부계획

부스를 위한 모든 세부계획을 결정하는 일은 이 글에 적을 수 있는 것 보다 훨씬 많은 일을 필요로 했다. 그래서 일부 핵심 사항만 언급하고자 한다. PAX 전시 이후 하고자 했던 것이 제대로 되었는지를 체크해 보아야 할 것이다. 이렇게 함으로써, 다른 사람들이 부스를 얻어 전시에 참가하는 것에 도움이 될 것이다.

전시자 가이드. 참여 사인을 한 후, 그들은 전시자 가이드를 보내준다. 73 페이지에 달하는 "기준에 달하지 않는 화물과 장비는 반입되지 않으며, 25%의 부가 비용을 부가하게 될 것이다"와 같은 답답한 문장의 PDF 문서이다. "기준에 달하지 않는 화물"이 도대체 무엇인가?

트러스 구조를 가지고 있는 큰 부스이기 때문에 이 문서의 대부분을 무시해도 괜찮다. 그러나 PAX 관계자에게는 이를 이해시키기 위해 미리 전화 할 필요가 있다. 이 문서의 또 다른 두려운 문구는 가격에 관한 것이다. 쇼 관계자로부터 어떤 것을 빌리던지 가격이 엄청나다. 다행히도, 이것들은 필수적이지 않다.



Monaco

여러분의 집 옮기기. 많은 트레이드 쇼가 당신이 직접 옮길 수 있는 것과 옮길 수 없는 것에 관한 엄격한 제약을 가지고 있다. 이러한 제약 때문에 여러분은 비싼 노동력을 이용하는 비용을 지불해야만 한다. 이 문제에 대해서 PAX 는 매우 유연한 정책을 가지고 있어서, 인디 개발자에게는 너무 반가운 일이다. 여러분이 여러분 스스로의 물건을 가지고 들어올 수 있는 특정한 시간이 정해져 있고, 짐을 실어 오거나 실어 나가기 위한 풀 사이즈 밴 보다 작은 어떤 차량도 주차할 수 있도록 해 준다. 이것만으로 좀더 엄격한 트레이드 쇼 보다 수천 달러를 절약할 수 있다.

모니터와 스탠드. Fire Hose Games 의 Eitan Glinert 로부터 "PAX EAST 에 TV 를 군중 때문에 아무도 이것을 볼 수 없다. TV 를 6-7 인치 위로 들어서 놓는 것이 좋다. 군중들이 볼 수 있게 될 것이다"는 귀중한 충고를 들었다.

50 인치 이상의 HDTV 를 2 대 정도 두고 게임을 디스플레이 해야 사람들의 이목을 끌 수 있을 것이라고 생각했다. 그리고 Eitan 의 충고에 따라 모니터 스탠드를 찾았다. 쇼 AV 관계자는 7 인치 모니터 스탠드를 빌려 줄 것이다. HDTV 를 그 곳에서 빌리지 않으면 스탠드의 렌트 가격은 2 배 이상이 될 것이다. 이미 말했듯이, 가이드에 있는 가격은 상당히 높다.

그러나, AV 관계자와 의논한 끝에 스탠드의 가격이 높은 것은 전시자가 어떤 종류의 TV 를 가지고 있는지를 알 수 없기 때문에 모든 종류의 브라켓을 다 준비하고, 이로 인해 가격이 높아진다는 것을 알게 되었다. 만약 일찍 TV 의 종류를 알려준다면, 조금 싼 가격에 스탠드를 빌릴

수 있다. 이것은 트레이드 쇼 비즈니스가 여전히 “전화 해서 협상하는” 방식의 것이라는 단편적인 예이다. 사람들과 교류 하는 것을 대체할 수 있는 방법은 없다. 그리고 우리의 경험상, 이들은 모두 꽤 합리적이다.

우리의 전시 장비를 옮기고 TV 스탠드를 저렴한 가격에 빌릴 수 있었기 때문에, 우리는 HDTV 때문에 렌터카를 이용하기로 하였다. 쇼 관계자의 가격에 1/4 에 해당하는 비용으로 충분했고, 테스트를 하기 위해 빨리 설치할 수 있었다.

부스 레이아웃. 우선, 우리는 부스를 어떻게 나눌지를 결정했다. SpyParty 를 위해 두 개의 스테이션을 두고, 2 개의 컴퓨터와 2 개의 스크린을 세웠다. 그래서 플레이어는 다른 사람의 것을 볼 수 없게 하였다. Monaco 에는 하나의 스테이션을 두고 이케아의 편안한 소파를 두었다. 그리하여 4 사람이 차례로 플레이를 할 수 있게 하였다.

Chris 는 세번째 SpyParty 를 관중 모드로 운영하고 싶어했는데, 두 명의 플레이어 뒤에 50 인치 이상의 HDTV 를 통해 디스플레이 되도록 하는 것이었다. 그러나 그는 결국에는 큰 모니터를 가동하기 위해서 두 기계의 결과를 모두 사용할 수 있다는 것을 깨달았고, 생각을 접었다. 다행스럽게도 관중 중 아무도 게임 내용을 소리치지 않았다.

소파에 앉아 있는 Monaco 플레이어가 TV 를 낮출 필요가 있었기 때문에, 7 인치 뒤의 스탠드에 두번째 HDTV 를 놓을 수 있었다. 또한 듀얼 모니터가 가동되었다. 우리는 두개의 팝업 배너를 프린트하고, 각각의 게임 200\$에 상당하는 배너를 두었다. 그리고 우리는 이 배너들을 관중의 반응에 따라 옮겨 놓을 수 있었다.

컴퓨터. 3 개에서 4 개의 빠른 컴퓨터가 필요할 것이라는 알고 있었다. 컴퓨터를 빌리는 것은 상당히 비쌌지만 살 형편도 되지 않았다. 그래서 우리는 인텔이 스폰서를 하여 일부 기계를 임대해 주고, 인텔을 홍보하는 전략을 사용하였다.

인텔은 이에 호응해 주었고, 4 대의 PC 를 보내주었다. 훌륭한 컴퓨터를 보내주었을 뿐 아니라, 일찍 보내주어 필요한 문제를 디버그할 수 있는 시간적 여유도 주었다. 그 결과 전시회 장에 컴퓨터를 설치했을 때 어떤 놀랄만한 일도 일어나지 않았다.

전기. 전력을 연결하는 문제에 대해서는 어떠한 선택도 없다. 단지 “얼마인가”에 대한 결정만 있을 뿐이다. 우리는 많은 사람들과 이 문제를 상담했고, 도급업자와 이야기했다.

우리가 보기에는 좀 과도했지만 도급업자는 3 개의 2000W/20A 를 설치하기를 추천했다. 매우 경험 있는 인디 개발자로부터 “그냥 컴퓨터를 키고 플러그인만 되면 된다”는 이야기를 듣고, 여기 저기 리서치를 한 다음, 도급업자의 추천 대신에 20A 2 개의 전력만 사용하기로

결정하였다. PAX 는 기본적으로 500W 파워를 하나씩 공급한다. 만약 우리의 계산이 틀렸다면, 그 자리에서 50%의 추가 요금을 지불하면 된다.



인터넷. 인터넷 접근은 너무 비싸서 신경 쓰지 않았다. 우리는 어떤 것도 팔 수 없었고, 신용 카드 문제를 해결할 필요도 없었다. 또한 우리 게임은 인터넷 접속 없이 할 수 있었기 때문에 우리는 돈을 절약하기로 했다. 어떤 사람들은 이웃과 인터넷 접속을 공유하려고 노력했다.

상품. 우리는 올해는 아무것도 팔지 않기로 결정했다. 수 많은 인디 개발사가 티셔츠 등등을 팔았지만, 사람들이 말하기를 정말 제대로 잘 팔지 않으면 손익분기점을 맞추기 어렵다고 했기 때문에 비용을 들여서 상품을 마련하는 변수를 과감히 생략했다. 또한 SpyParty 는 미적인 것도 갖추고 있지 않았기 때문에 일시적으로 이 게임을 위한 티셔츠를 만드는 것도 현명하지 않은 듯 보였다.

여행. 우리는 운이 매우 좋다. 우리 둘 다 시애틀에 친구와 가족이 있었기 때문에 웨스트 코스트에 갈 수 있었다. 그리고 사우스웨스트 항공은 시애틀에서 전시장까지 가는 아주 싼 비행기편을 갖추고 있었다. 이를 통해 우리는 많은 돈을 절약했다. 원래는 오클랜드에서 시애틀까지 미니 밴을 렌트하여 운전할 생각이었지만, 마지막에 우리는 이를 재고하였고, 비행기를 이용하는 것이 더 싸다는 것을 알게 되었다. 그래서 일부의 짐은 친구에게 부치고, 이것들이 무사하기를 기도했다.

이것은 우리가 처리해야만 했던 운송의 일부에 지나지 않는다. 부스에 들어가야 할 수 많은 부분들이 있었고, 우리는 각자 처리하기 보다는 짐을 공유할 수 있다는 사실에 정말 기뻐했다.

게임 준비

우리는 PAX 준비 기간에 할 일에 대하여 다른 결정을 해왔다. 게임은 다른 개발 단계에 있었고, 그 결과 게임의 다른 부분을 강조해야 했다. 매우 초기에 게임을 하면서 즐거워할 사람들이 있다는 것이 매우 행운이었고, 우리는 사람들이 앉아서 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 하였다. 우리는 플레이 테스트를 할 단계에 있지 않은 게임을 전시하기에는 PAX 가 가치 없다고 생각한다.

Monaco. Andy 는 IGF 에서 상을 탄 Monaco 의 프로토타입을 15 주 동안 작업하여 품질력있는 제품으로 만들었다. 엔진은 완전히 새로 만들어졌고, 세련된 벡터 형태를 가진 턴 베이스와 같은 타이 베이스의 미적인 업데이트가 가미되었다. 그는 게임의 핵심 사항을 정비하고 플레이 트세트 하여 플레이어가 게임을 더 재미있게 할 수 있도록 만들었다.

8 개의 캐릭터가 있었고, 이는 GDC 에서 선 보인 것에 두 배였다. 이들 모두는 각각의 다른 스킬을 가지고 있었다. 에어 더스트와 심지어는 벽을 날려버리는 등의 더 많은 레벨이 만들어졌다. 또한 당신의 냄새를 맡고 따라다니는 개나 레이저를 쫓아다니는 것 등의 더 많은 악당들이 만들어졌다. 완전한 제품의 단계였다.

SpyParty. Chris 는 여전히 SpyParty 를 탐구하고 있고, 그의 모든 노력은 플레이어가 더 많은 게임 경험을 느낄 수 있도록 하는데 있다.

그는 블리자드의 Depth-first, Accessibility-later 개발 철학을 따르고 있으며, SpyParty 가 매우 플레이어 숙련에 기반되어 있음에도 불구하고, 게임에 대한 설명 없이 플레이하는 불가능하였다.

Chris 는 게임 플레이 방법의 지시 사항을 한 장으로 요약하여 프린트 할 예정이고, 사람들이 그것을 읽어서 그가 첫 날 게임을 설명하느라 목이 쉬지 않기를 바란다.

그는 여전히 스파이의 미션의 공간을 생각하고 있고, 새로운 미션을 엔딩에 부가하고자 하고 있다. 그러나 게임에 수많은 변수가 있기 때문에 디자인 공간을 효과적으로 설계할 방법이 없다는 것을 깨닫게 되었다. 그래서 그는 분석과 직관에 근거한 디자인을 섞고자 하고 있다.

PAX 목표

PAX 에서 이루고자 하는 목적은 여러 가지 이다. 물론, 가능한 한 많은 게이머들이 우리 게임을 플레이하기를 바라고, 우리 게임을 좋아해 주었으면 한다. 그리고 친구들에게 많이 이야기 해주면 좋겠다. 또한 게임 경험에 대하여 좋은 글을 써 준다면 더 없이 좋을 것 같다. 그리고 우리는 전시장에서의 플레이테스트를 기대하고 있다. Chris 는 SpyParty 에 간단한 양식을

더해서, PAX 에서 플레이되는 모든 게임을 저장할 것이다. 그리고 그는 데이터를 분석하여 결과를 가지기를 바라고 있다.

우리는 게임 업데이트로 새로운 팬을 지킬 수 있는 효과적인 방법을 논의해 왔다. Dejobaan Games 는 PAX 에서 팬 클럽 사인업을 사용했고, 이것이 효과적이라고 말했다. Facebook 은 팬과 소통할 수 있는 매우 효과적인 방법이 되었고, Monaco 와 SpyParty 모두 페이스 북 팬 페이지를 가지고 있다. 부스에서 사람들을 Facebook 팬이 되게 하는 방법이 있으면 정말 좋을 것 같지만, 올해는 이 작업까지는 할 수 없을 것이다.



Chris는 SpyParty 블로그를 강조했지만 Andy는 블로그를 5년 동안 운영한 끝에, Facebook을 강조하는 것으로 전략을 바꾸었다. Andy는 Facebook이 플레이어를 개입시키는데 더 쉽다고 생각했는데, 그가 쓰는 글이 새로운 친구들에게 자동으로 보여지고, RSS 리더 보다 Facebook에 사람들이 더 많기 때문이다. Miegakure, Marc ten Bosch의 인디 4차원 플랫폼 게임은 PAX East에서 Randall Munroe가 게임을 플레이 한 다음에 수 천명의 Facebook 폴로워가 생겼고, xkcd comic도 마찬가지였다.

PAX 에 입성하는 다른 인디 게임 개발자로부터 들은 조언을 남기고 마무리 하고자 한다. 여러분이 여러분 자신을 보여주고자 한다면, #3004 부스에 들려서 어떻게 돌아가고 있는지를 보아라!

24 Caret Games 의 Matt Gilgenbach – “Retro/Grade 를 홍보하고 많은 게이머들이 게임 할 수 있게 한 너무 훌륭한 기회였다. 그러나, 내가 계획 했던 것 보다 너무 할 일이 많았다.”

Fire Hose Games 의 Eitan Glinert – “가치 있는 기회가 되기를 바란다. 나는 그럴 것 이라고 생각한다. PAX East 는 우리에게 거대하였고, 여기서 아주 일부만 보여주었다고 하더라도 매우 가치 있는 일이었을 것이라고 생각한다.”

Ska Studios 의 James Silva – “우리의 두번째 PAX 가 될 것이다. 내가 분명히 말하건데, 전시회 참여는 가치있는 일이다. 게임에 대한 무한 애정이 있는 곳이다. 또한 극도로 신체적으로 지쳤다! 매일 끝날 무렵에는 목이 쉬어 말할 수도 없었다.”