



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

인디 게임 개발자의 원칙들
(Principles of an Indie Game Bottom Feeder)

제프 보겔(Jeff Vogel)

가마수트라 등록일(2012. 02. 09)

http://www.gamasutra.com/view/feature/135065/principles_of_an_indie_game_bottom_.php

[Spiderweb Software](#)를 설립하고 1995년 1월에 첫 번째 게임을 출시한 이래로, 나는 인디 게임 개발자 인 것을 자랑스럽게 생각하고 있다. 나는 힘센 포식자가 남겨 높은 찌꺼기를 먹으며 연명하였다. 나는 인디 게임 작가가 생계를 위해서 할 수 있는 비밀스러운 능력을 잘 배웠다 : 우리는 큰 기업들이 관심을 가지지 않는 작은 틈새 시장을 찾아서, 정착하고, 번성할 수 있다. 나는 저 예산의, 하드코어, 턴 방식 롤플레잉 게임을 제작한다. 이런 종류의 게임은 이전에는 정말 큰 시장을 이루었지만, 지금은 대부분 하고 있지 않은 게임으로, 내가 집을 살 수 있을 정도로 충분한 돈을 벌며 줄 만큼 많은 이용자들이 있다. 나는 내 게임을 16년 동안 작업하고 있다. 그만 둘 의사는 전혀 없다.

15년 동안 (내 게임이 iTunes 와 Steam에 출시되고 내 인생이 완전히 달라지기 전), 나는 간단한 계획을 가지고 있었다. 이전 버전의 게임에서 코드와 자산을 가지고 와서 다시 활용하여 매년 게임을 만드는 것이었다. 그리고 나서 나는 25달러에 판매를 했는데, 힌트 책과 캐릭터 에디터로 약간의 여분의 수익을 올릴 수 있었다.

나의 목표는 5,000개를 판매하는 것이었다. 5,000! 무시해도 될 정도의 아주 작은 양이다. 보통, 나는 2000개 또는 그 이상 정도를 판매하였다. 여러 해 동안 내 게임을 사 준 작지만 충성스러운 고객 덕분이다. 그리고, 여러분이 수학을 할 줄 안다면, 그럭저럭 괜찮은 삶을 살 수 있을 거라는 것을 알게 될 것이다.

인디 게임 개발자가 되는 것은 괜찮은 일이다. 나는 지하에서 숨어서 게임 산업계의 타이탄들이 서로에게 주먹을 날리는 상황을 지켜보았다. 나는 일주일에 80시간을 일하지 않는다. 나는 할당된 기간에 맞추어 작성할 수 있을 정도로 게임을 디자인하고, 정말 준비가 되었을 때 게임을 출시한다.

나는 또한 내가 생계를 위해서 하고 있는 일을 어떻게 할 수 있을 것인가에 대해서 질문을 하는 젊고 야심 찬 사람들에게 대답을 해 주는데 많은 시간을 할애 한다. 나는 그들에게 서비스가

충분하지 못한 틈새를 찾으라고 말한다. 누군가가 어떤 것에 실제로 돈을 소비한다는 것이 얼마나 어려운 일인지를 기억하고, 열심히 일하라고 한다. 또한 나는 관찮은 지원을 받을 것을 간청한다.

그리고 나는 몇 가지의 원칙을 제공하고자 한다. 만약 여러분이 여러분의 몇 안 되는 게임으로 생계를 꾸려 나가고자 한다면, 마음에 깊이 새겨야 한다고 생각하는 원칙들이다.

일단 재미있었다면, 지금도 재미있다



나는 Atari 2600을 기억할 만큼 충분히 나이 먹었다. 우리는 이것을 플레이 해 보았다. 수십 시간을 말이다. 여러분은 이것을 왜 했었는지를 아는가? 재미있기 때문이다.

그리고 Atari 2600은 여전히 재미있다. 그냥 재미있다는 정도가 아니다. 게임 디자인 아트는 이것 보다 훨씬 진보했고, *Pitfall*은 대적할 만한 상대가 되지 않는다. 그러나 여러분은 알고 있는가? 예전의 모든 게임들이 업데이트 될 수 있다는 것을. 오래된 장르의 모든 게임이 수 천 명의 팬을 보유하고 있다. 이들은 아직 스스로가 팬이라는 것을 알지 못하고 있을 뿐이다.

트윈-스틱 슈팅, 어드벤처 게임, 2D 플랫폼 게임.(2D 플랫폼은 인디 게임 개발자를 위한 비아그라와 같다.) 총격 게임, 전략 전술 게임. 비행 게임. 퍼즐 게임 등 수 많은 종류가 있다. 그리고, 텐 방식의 RPG. 이 게임들은 한 때 거대한 생명력을 가졌던 장르이고, 그럴 수 밖에 없었던 이유가 있다. 이 게임들은 굉장했었다.

그러나 지금의 주류 게임 산업은 주로 RPG 요소를 가지고 있는 1인칭 슈팅 게임에 국한되어 있다. 예전 장르의 모든 게임들은 뒤쳐졌고, 이들이 새롭게 만들어 져, 새로운 소비자에게 스킬감을 줄 수 있게 되기를 기다리고 있다.

어느 누구도 RPG를 만들지 않을 때 까지는 그리 오래 걸리지 않았다. 나 뿐이다. 롤 플레이 게임을 고안한 것에 대해 칭찬을 아끼지 않는 이메일을 많이 받는다. 여러분은 이에 대해 뭐라고 말 할거 같은가? “감사합니다” 정도가 아닐까.

사람들은 인디 게임을 좋아한다. 정말 그렇다. 그렇지만 나는 사람들이 말하는 이유에 대해서는 동의하지 않는다. 나는 인디 개발자가 주류 개발자 보다 훨씬 더 혁신적이지 않다고 오랫동안

생각해 왔다. 우리에게 관해서 괜찮다고 생각하는 점은 우리가 활기차고 멋진 게임 에코 시스템을 유지하고 있다는 것이다. 우리는 다양함을 유지하면서 예전의 아이디어를 부활시키는 사람들이다.

그래서 여러분은 나 같은 인디 게임 개발자가 되고 싶은가? 여러분이 예전에 정말 좋아했던 게임 종류를 되돌아 보아라. 이제는 아무도 만들지 않는 게임을 말이다. 그리고 나서 그것 중의 하나를 작성해 보아라.

불법 복제는 문제다 - 포기하라

예전에, 돈을 벌기 위한 3가지의 기본적인 방법이 있었다 : 자재 판매 (철, 나무, 텅스텐, 베이컨). 제조품 판매 (컴퓨터, 의자, 양말, Hi2u, 중국!). 그리고 서비스를 제공하기 위한 시간 판매 (“월마트에 오신 것을 환영합니다. 월마트에 오신 것을 환영합니다. 월마트에 오신 것을 환영합니다.”)

지금, 우리는 돈을 벌기 위한 새로운 방법을 고안해냈다 : 정보 판매. 음악. 책. 컴퓨터 게임. 이 새로운 정보 기반의 돈 버는 수단은 공통점이 있다 : 모든 사람이 쉽게 빼앗을 수 있고, 여러분은 이에 대해서 아무것도 할 수 없다는 것이다. 이제 이런 방식을 버리자. 과감히 버리자. 분노하자.

그리고 나서 극복하자.

여러분은 나의 최신 PC 버전 게임인 *Avadon: The Black Fortress?*를 불법 복제 하고 싶은가? Pirate Bay에서 찾아 보아라. 여러분은 얼마 지나지 않아서 무료 게임을 찾을 수 있다.. 오, 이미 일련 번호를 가지고 있는가? 그럴 줄 알았다.

내가 이 비밀도 캐내지 못할 것이라고 생각했는가? 아마도 비밀이 아니었을 것이다. 아주 나이가 많지 않은 사람이라면 모두다 공짜 음악, 게임, 책, 영화를 어떻게 얻을 수 있는지를 안다. 매년, BitTorrent의 신비로운 작동을 알고 있는 고객의 비중이 증가한다. 좋아 지기 보다는 더 나빠질 것이다.

오. 잠깐. 더 좋아지지 않을 것이다. 영원히.

(PC 및 Mac 게임에 관한 것임을 명시하고자 한다. 불법 복제는 iOS에서는 좀 덜 보편적이지만, 여러분은 좀 더 가격을 낮출 필요가 있다. 균형의 문제이다.)

대기업은 고객의 형량을 늘려서, 불법 복제에 대항하기로 결정했다. 전체 산업계의 명성에 먹칠을 하는 것에 대해 얼마 되지 않는 비용으로 몇 달러를 짜 내고자 하는 타이탄을 지켜 보는 것은 꽤 흥미롭다.

그러나 이것은 여러분의 방식이 될 수 없다. Blizzard는 얼마나 불필요한 짜증이 발생하던지간에, 싱글 플레이 *Diablo III*의 지속적인 온라인 연결을 할 수 있다. 이들은 Blizzard 이며, 이들이 만든 모든 것은 성공할 것이다. 반면에, 여러분의 자원은 한정적이다. 여러분이 온라인게임을 만들지 않는 한 (비용이 많이 들고 작은 팀으로 인원을 분배하기 어려운 게임),

여러분은 여러분이 고생해서 모은 DRM이 무엇이건 간에 티슈처럼 날아가 버릴 것이라는 사실을 직면해야 할 것이다.

첫 번째 단계는 불법 복제가 발생한다는 것을 받아 들이는 것이다. 길게, 깊게 숨쉬어라. 여러분의 눈을 하늘로 돌려라. 한숨 쉬어라. 그리고 나서, 여러분의 일에 실제로 돈을 지불할 노년 고객에게 눈길을 돌려라. 정직한 사람들이 등록하고, 그리고 나서 게임을 하게 될 DRM이 최소한으로 필요하게 되는 게임을 만드는 것이 목표다.

여러분이 사업을 하는데 있어서, 명심해야 할 필요가 있기 때문에 언급하는 것이다..

나는 게임을 팔지 않는다 ; 나는 자아만족감을 판다

나는 게임을 팔아서 생계를 유지하지 않는다. 나는 윤리적인 삶을 판매한다.

게임을 팔아서 어떻게 생계를 유지할 수 있겠는가? 내 게임에 돈을 지불하고자 하는 어떤 사람도 그럴 필요가 없다. 이것은 의자를 사는 것과 같지 않다. Windows나 Mac에서 내 게임을 하고자 하는 어떤 사람도 게임을 하기 위해서 돈을 지불하지 않는다. 솔직히 말해서, 대부분의 사람들이 구매 하지 않는다.

왜 사람들이 돈을 지불할까? 그들은 기본적인 사실을 이해하고 있기 때문이다 : 게임이 존재하고 있기 때문에, 누군가는 지불해야만 한다. 만약 모든 사람들이 그냥 가지게 된다면, 나는 진정한 직업을 가져야만 할 것이고, 게임 공급은 중단될 것이다. 나는 “소프트웨어 불법 복제”에 관한 끝없는 지루한 논쟁에 휘말리고 싶지는 않다. 대신에 나는 한가지, 절대 불변의 사실에 주목할 것이다 : 나는 먹여 살릴 가족이 있다. 어느 누구도 내 게임에 돈을 지불하지 않는다면, 나는 가족을 먹여 살릴 수 없다.

누군가가 내 게임에 돈을 지불할 때 무엇을 얻게 될까? 이들은 스스로가 문제의 일부분이 아니라 해결책의 일부분이라는 것을 알게 된다. 이 경우에, 이들은 그들이 좋은 구매자 중의 하나라는 것을 알게 된다. 이것은 당연한 보답으로 받은 자아 만족감이고, 매우 귀중하다. 그들이 옳은 일을 했다는 것을 알기 위해, 일부의 사람들은 기꺼이 20달러를 지불할 것이다. 이것이 내가 비즈니스를 영위하고 있는 방법이다.

내가 좋은 이미지를 유지하는데 매우 신중하다는 것을 의미한다. 나는 얼간이가 아니라 관대하고 열정적이며 호간이 가는 사람이 되고자 매우 열심히 노력한다. 항상 성공하지는 않지만, 노력한다. 인디 개발자를 위한 목표는 여러분을 좋아하는 사람을 가지는 것이다. 이들이 여러분이 게임 개발에 머무르기를 원하지 않는다면, 이들은 다른 누군가를 도울 것이다. 이것이 PC 게임에서 엄격한 DRM을 향한 이동이 잘못된 방향으로의 이동이라는 것을 설명하는 여러 가지 이유 중의 하나이다. 만약 여러분이 여러분을 좋아하는 사람들을 얻는다면, 이들은 여러분을 지원할 돈을 지불할 것이다. 그러나 여러분을 증오하는 사람들을 얻는다면, 이들은 여러분의 것을 가져가는 것에 죄책감을 가지지 않을 것이다. 만약 여러분이 얼간이라면, 여러분은 여러분에게 지불하기 보다는 훔치는 것을 더 편하게 느낄 것이다. The Pirate Bay가

존재할 때, 이것은 매우 나쁜 전략이다.

그래서 말하건데, 좋은 사람이 되어라. 친절해라. 배려심이 있는 지원을 제공해라. 좋은 생산품을 만들고 적절하게 유지해라. 좋은 사람이 될 수 없는 방법은 한가지뿐이다. 여러분이 틈새 게임을 판매한다면, 여러분은 실질적인 가격을 책정해야만 한다.

여러분은 항상 1달러를 책정할 수 없다

여러분이 다양한 계층을 대상으로 하는 캐주얼 게임을 작성하고 있다면, 여러분은 낮은 가격을 책정해야만 할 것이다 - - 여러분이 편안하게 느끼지 못할 정도로 낮은 금액. 1달러 정도. (또는 여러분은 게임을 무료로 출시한 다음 몇 가지의 부가물을 판매하는 방식을 사용할 수도 있다. 이것은 훨씬 더 용기가 필요한 일이긴 하다.)

그런, 만약 여러분이 틈새 게임을 작성 중이라면, 여러분은 1달러를 책정할 수 없다. 1달러에 게임을 판매하여 돈을 벌기 위해서, 여러분은 엄청난 잠재적인 고객을 있어야 한다. 내 게임의 경우, 엄청난 고객이 존재하지 않았다. 일반적으로, 여러분의 틈새가 작을수록, 여러분은 더 많은 금액을 책정할 필요가 있다. 매우 세부적인 전술 전쟁 게임은 꽤 높은 가격을 가지는 경향이 있다.

여러분의 고객은 여러분이 게임에 대해서 높은 가격을 책정하는 것을 비난할 것이다. 그들이 그렇게 하지 못하도록 해라. 명심하라 : 아마추어와 프로의 가장 큰 차이점은 프로는 그의 일에 대한 대가를 얼마로 책정해야 하는지를 안다는 것이다.

여러분은 게임 판매가 증가할 것이기 때문에 가격을 낮추어야 한다는 말을 듣게 될 것이다. 이것은 사실이다. 그러나, 여러분의 판매가 수입의 손실을 보상할 만큼 충분히 증가하지 않을 수도 있다. 여러분은 판매량이 최고점에 이르렀을 때 가격을 다시 책정하는 지점을 정해야 한다. 이것은 경제학 수업에서의 처음 8초 만에 배울 수 있는 것과 같지만, 여전히 많은 사람들에게는 새로운 것이다.

내 사업의 예를 들어 보겠다. 다행히, 나는 내가 말한 것이 진실이라는 것을 증명할 만한 실질적인 수치를 가지고 있다.

작년, 우리는 *Avadon: The Black Fortress HD*를 출시했다. 구식의 웨스턴 스타일 턴 기반의 RPG는 거의 알려지지 않았고, 우리는 제대로 서비스 되지 않은 클래식 게임의 틈새 시장을 공략하였다. 그러나, iPad 에서 이러한 게임의 고객은 그다지 많지 않았다. 우리는 우리 게임을 9달러 99센트에 판매하기로 결정했다. iPad에서는 큰 금액이었다. 그리고 많은 돈을 벌었다.

처음 몇 달 동안, 하루에 25개 정도의 판매 비율이 안정적으로 이어졌다. 이것은 롱테일 판매이다. 그리고 나서 우리는 2주간 판매량이 절반 정도에 그쳤다. PR을 할 수 밖에 없었고, 이를 통해 판매량이 몇 일 동안 상승했다. 그리고 나서 일정한 수준으로 다시 돌아와 안정화 되었다 : 하루에 약 37개 정도. 판매 차트에 대한 스크린 샷은 다음과 같다 :



9달러 99센트로, *Avadon HD*는 하루에 평균 250달러의 판매 실적을 냈다. 4달러 99센트로, *Avadon HD*는 하루에 185달러의 평균 실적을 냈다. 내가 게임 출시를 준비하고 있었을 때, 나는 4달러 99센트로 판매하라는 압력을 받고 상당히 고민했다. 그렇게 하지 않았다는 것이 정말 다행이다. 이것은 기억할 만한 것이다 : 만약 여러분이 충분히 서비스가 되지 않은 틈새를 공략하고 있다면, 이러한 종류의 게임을 하고 싶어 하는 게이머들은 여러분을 찾아내어 몹시 기뻐할 것이다. 그들은 프리미엄 가격을 지불하는데 망설이지 않을 것이다. 반면에, 여러분이 크게 인기 있는 장르가 아닌 게임을 판매하고 있다면 (구식의 턴 기반 RPG와 같은), 낮은 가격으로 고객을 구매로 이끌지는 못할 것이다. 좀더 인기 있는 장르의 게임조차도 저렴한 가격으로 승부를 띄우며 같은 페이지에 존재하기 때문이다.

우리는 인디 게임 개발자라는 것이 자랑스럽다. 참여하라!

지난 몇 년 동안 인디 게임 개발에 혁신이 있었다. 특권, 관심, 판매량의 면에서, 인디 게임은 16년 전과 비교해서 성공했다. 도처의 역량 있는 개발자들이 내가 하고 있는 것처럼 그들의 게임을 만들기 위해서 대기업을 떠나고 있고, 이것은 꽤 멋진 일이다.

나는 지금 게임을 만들고 있다는 것이 정말 행운이라고 느낀다. 흥미로운 시간이다. 당연하게 여기지 말아라.

그리고, 아직, 이 필드가 폭발적으로 많은 사람들로 경쟁하고 있지만, 여전히 공간이 있다. 게임 개발은 다음 세대의 예술 형태이고, 우리는 여전히 작업장에 있다. 대기업을 개발사들이 몇 년 동안 계속해서 같은 장르로 같은 게임을 만들게 두자. 선택 받아서 향상되어 다시 세상으로 되돌아가기를 기다리고 있는 수 많은 종류의 게임이 있다.

여러분의 틈새를 찾아서 소유하라. 여러분이 할 수 없는 것을 수용하라. 그리고 가능한 한 멋진 사람이 되고자 하며, 여러분의 가치에 정당한 대가를 책정하라. 그리고 나서 자부심을 가져라.