



스팀 그린라이트(Steam Greenlight) - 개발자 의견

(Steam Greenlight: Developers Speak Out)

작성자: 마이크 로즈(Mike Rose)

작성일: 2012년 9월 5일

지난주 스팀 그린라이트(Steam Greenlight)가 엄청난 출판작과 함께 출시됐다. 트위터에서 인디 개발자들을 많이 팔로우하고 있다면, 분명 이 계획에 대한 호의적인 반응과 적대적인 반응을 모두 목격했을 것이다. 많은 개발자들이 자기 게임을 새 시스템에 가져가려고 했지만 그린라이트의 결점 때문에 흔들렸다.

이제 그런 반응들은 가라앉기 시작했고, 가마스utra(Gamasutra)는 개발자들의 일반적인 느낌을 파악하고자 한다. 과연 그린라이트가 인디 신에 좋은 소식일까? 이것이 정말 소비자들이 스팀(Steam)에서 나오길 원하는 게임이 어떤 것인지 밸브(Valve)에 보여줄까? 아니면 그저 게임을 집어 넣지만 전혀 좋은 게임이 나오지 않는 또 다른 데이터베이스에 불과할까?

<인크레디페드([Incredipede](http://www.incredipede.com/)¹)>의 개발자 콜린 노스웨이(Colin Northway)는 말한다. "그린라이트는 지금은 꽤 단순(bare-bone)하다. 이건 기본적으로 '좋아요(like)' 버튼이 붙어 있는 스크린샷 모음이다."

하지만 이렇게 덧붙였다, "사실 나에겐 꽤 좋은 일이다. 내가 그린라이트에 대해 가장 두려웠던 점은 항상 얼마나 많은 일이 수반될까 하는 것이었다. 킥스타터

¹ 참조 링크: <http://www.incredipede.com/>

프로젝트(Kickstarter project)들은 엄청난 양의 준비 작업이 필요한데, 나는 그린라이트도 그럴까 봐 걱정했다. 시스템이 이렇듯 간단하기 때문에 그린라이트는 개발에 들어갈 시간을 많이 빼앗지 않는다. 이게 아주 큰 장점이다. 왜냐하면 게임 작업의 마지막 몇 달은 정신 없이 바쁘기 때문이다.”

그러나 노스웨이는 그린라이트에서의 성공이 단순히 인기 콘테스트라는 것을 정확하게 알고 있다. 마케팅 게임을 제대로 해볼 수 없다면 예고편, 스크린샷, 설명이 어떤지는 그다지 큰 문제가 아니다.

노스웨이는 말한다. “좋은 게임을 만들기 위한 기술과 ‘제 게임에 투표하세요(vote for my game)’ 경쟁에서 이기기 위한 기술은 매우 다르므로, 나는 좋은 게임들이 등한시될까 걱정된다.”

“그린라이트가 더 나올 수 있고, 밸브에서도 분명히 이 점을 알 것이다. 그린라이트는 바꾸고 조정하는 데 뛰어난 데다 그들의 기술은 언제나 살아 있으며 발전한다. 첫 그린라이트가 꽤 빈약하다)는 것은 그리 놀라운 일이 아니다. 이것은 ‘최종 결과물’이라기보다는 실험에 더 가깝기 때문이다. 그들이 운영 방법을 찾아내고 더 좋게 만들 방법을 실험함으로써 향상될 것이라고 믿는다.”

그린라이트에서 인크레디페드의 미래가 어떤지 말하자면, 노스웨이는 현재 때를 기다리고 있으며, 그의 미래를 보고 있다.

“그린라이트는 매우 무섭다. 훌륭한 게임이 주목 받지 못하는 건 늘 문제이고, 대중에게 좋은 점이 무엇인냐고 물으면 ‘대개 다른 사람들이 좋아해서! 라고 답한다. 반면에, 그린라이트에 얼마나 많은 게임들이 있는지 보라. 그 정도로 많은 게임이 밸브의 받은 편지함에 들어갈 것이다. 따라서 ‘등한시되는 것’과 ‘당신의 예고편을 포함한 이메일을 열어볼 시간조차 없는 것’사이에서 선택해야 한다면, 나는 그린라이트를 선택할 것이다.”



속편에 대한 관심을 알아보기 위해 그린라이트를 이용하는 인디 개발자들도 있다. 필립 티비토스키(Philip Tibitoski)가 그 중 한 명으로, 그의 팀은 <옥토대드(Octodad)>의 속편 <대들리스트 캐치(Dadliest Catch²)>에 사람들을 불러모으려고 하고 있다. 현재로서는 그의 그린라이트는 정말 잘되고 있다.

“스크린샷 업로드 서비스가 좀 불안정한 것 등 불편함이 좀 있지만, 우리는 꽤 만족하고 있다.” 그가 말한다. “밸브가 많은 서비스를 되풀이하는 경향이 있다는 것을 알기 때문에 우리는 그린라이트에 불편한 점이 좀 있긴 해도 쉽게 버틸 수 있다. 밸브는 언제나 우리의 어떤 질문에든 답할 준비가 되어 있으며 전반적으로 정말 도움이 될 거라고 믿는다.”

각 게임 페이지의 완성도 측정기는 티비토스키가 완전히 이해하지 못하는 부분이다. 티비토스키의 말대로 밸브는 이 치수를 구성하는 요소가 무엇인지 전혀 언급하지 않는다. 게다가 그는 게임의 완성도가 1퍼센트에서 5퍼센트로 뛰었다가 다시 떨어지는 것을 여러 번 목격했다.

그는 이렇게 설명한다. “우리는 주말 동안 스팀담당자에게 얘기하긴 했지만, 나는 그들이 추천을 몇 개나 받아야 하는지 가장 적절한 숫자를 찾고 있다고 믿는다.” “엄청나게 높은 상한선을 두고, 최근 몇몇 상위의 게임이 얼마나 시간을 초과했는지에 근거해 이를 조절하는 것 같았다. 나는 이것이 임의로 번호를 뽑는 것보다 훨씬 좋은 아이디어라고 생각한다.”

티비토스키는 이미 <옥토대드> 그린라이트 페이지의 사용계획을 가지고 있다. 그는 그의 팀이 팬들을 끌어 모으고, 점진적으로는 이 게임을 좋아하는 사람들을 모으는 페이스북 페이지와 같은 방식으로 활용할 것이라고 말한다.

“물론, 여기서 주의할 점은 게임을 스팀 서비스에 올렸을 때의 즉각적인 결과를 볼 가능성이 있다는 것이다. 나는 이것을 우리가 예전에 보지 못했던 곳에서 이용자를 확보하는 방법으로 생각했다. 우리는 게임을 올려놓고 많은 긍정적인 피드백과 코멘트를 받았다. ‘이게 대체 뭐 하는 건지 모르겠지만, 이게 좋아요’ 같은 글을 많이 봤던 것이다. 나는 이러한 페이지가 우리가 새로운 사람들에게 다가갔음을 증명한다고 생각한다.”

물론, 현재 페이스북 페이지에는 새로운 소재를 팬들에게 블로그하고 공유하는

² 참조 링크: <http://www.octodadgame.com/dadliest-catch/>

플레이어들이 그린라이트 페이지에보다 많다. 티비토스키가 말했듯, 그는 그런 요소 중 일부를 그린라이트로 가져오고자 한다.

“우리가 직접 다른 소셜미디어 계정이나 웹사이트에 연결할 수 있다면 그것 또한 정말 좋을 것이다. 그린라이트에 등록하는 것은 쉽고 빠르지만, 인터랙티브한 정보를 많이 보여줄 수 없다. 나는 포럼이나 그런 류의 어떤 것보다 더 많은 기능이 가능할 것이라고 확신한다.”

티비토스키는 역시 스팀의 평균적인 사용자들이 그린라이트가 무엇이며, 어떤 목적을 가졌는지 실제로 확신하지 못한다는 점을 우려한다. “내가 보기에 한 가지 개선해야 할 점은 밸브가 홍보를 더 하고 그린라이트가 무엇인지 설명해야 한다는 것이다. 어떤 유저들은 이게 단순히 그들이 좋아하는 게임을 요청하는 시스템이라고 믿는 것 같다.”

새로운 기능이 추가되면 그린라이트가 개발자들에게 좀 더 유용해질 것은 분명하지만, 시스템 자체도 시간이 지나면서 수준을 고르게 하고, 사용자들이 서비스를 경험하게 하고, 트롤들(trolls³)을 나가게 할 의무가 있다고 티비토스키는 생각한다.

그는 이렇게 제안한다. “개발자로서 우리가 매주 혹은 매달 우리의 페이지가 어떻게 성장 혹은 변화했는지 보고서를 받을 수 있다면 정말 좋을 것이다. 곧 그렇게 될 것 같기는 하지만, 밸브가 다음에 어떤 것을 할지는 절대 확신할 수 없다.”

그리고 이렇게 결론 짓는다. “최소한 근본적으로 그린라이트가 좋다고 믿는다. 또 모두 별 생각 없이 스팀의 게임 라이브러리를 망치거나 흐리는 서비스를 지속하는 것을 두려워한다. 조금만 믿어보자”

<프로젝트 좀보이드(Project Zomboid⁴)>는 그린라이트에서 크게 성공한 스토리 중 하나로, 지금까지 가장 높은 평가를 받았다. 인디 스톤(The Indie Stone)의 크리스 심슨(Chris Simpson)은 그린라이트의 결점을 경계하지만, 시스템의 개방성은 매우 좋다고 믿는다.

“거기엔 분명히 초창기 문제, 즉 모든 패러디, 그리고 사기 게임들은 물론 별점

³ 인터넷 토론방에서 남들의 화를 부추기기 위해 보낸 메시지. 이런 메시지를 보내는 사람

⁴ 참조 링크: <http://projectzomboid.com/blog/>

테러 (downvote debacle) 등이 있다. “테러(debacle)”는 많은 개발자들이 사용자가 찬성만큼 반대에도 투표할 수 있다는 점을 걱정하고 있다는 사실을 보여주는 것이다.

심슨은 말한다. “솔직히, 지금까지 그린라이트는 정말 좋았다. 기존 팬들이 없는 훌륭한 게임들에게 어떻게 도움이 되었는지 객관적으로 말하긴 힘들지만,” 지금껏 그린라이트에서 순위가 좋았던 게임들은 기존의 팬 층이 있었다. 미리 무언가를 보여주지 않았다면, 당신은 이미 실패한 것이나 다름없다.

그는 말한다. “하지만 스팀만큼 강력한 플랫폼을 가지고 있어서 그걸 만들거나 깨뜨리는 것이 개발자들에게 중요할 때, 투명한 시스템을 갖는 것이 정말 유일하게 공정한 방식일 것이다. 이 점에서 나는 찬사를 보낸다”

하지만 심슨은 그린라이트가 게임에 후원을 받기 위한 중개 과정일 뿐이며, 밸브의 모든 제출 절차는 여전히 제자리라고 지적한다. “게임을 스팀에 올린다는 점에서 거쳐야 하는 과정은 아무것도 달라지지 않았다.”

“나는 정말 디수라(Desura) 같은 서비스가 커뮤니티에 중점을 둬으로써 게임 커뮤니티를 발전시키기 위해 당연하게 찾는 장소가 되기를 바란다. 디수라가 훌륭하게 해나간다면 우리는 가능한 한 그들을 지지할 것이며, 그것이 디수라의 멋진 사람들과 물론 우리의 사랑스러운 커뮤니티 포럼을 위한 것이 아니라면, 우리는 그린라이트에 영향을 주지 않았을 것이다.”

<프로젝트 좀보이드> 팀에게는 매우 가혹한 해였는데, 그 절반은 기복이 매우 심한 때문이었다. 심슨은 심지어 그가 그들 뒤에서 중노동을 했던 기간 동안 그린라이트를 활용할 생각조차 하지 못했다.

그는 말한다. “스팀은 첫 기항지가 아닌, 궁극적인 최종 단계다. 그리고 자립하기 위해서는 스팀 밖에서도 돈을 벌어야 한다. 만약 백만 명의 스팀 사용자가 당신의 게임을 보러 와서 추천해줄 거라 기대했다면 예전 시스템과 같은 정보를 스팀에 보낼 때 이미 실망하게 될 것이다.”

심슨처럼, 인디 스톤의 앤디 호젯(Andy Hodgetts) 역시 훌륭하고 가치 있는 작품이 첫 페이지에 랜덤으로 게임을 전시하는 듯 보이는 시스템에 의해 도태될까 우려하고 있다. “현재 큰 의문점은 그린라이트에서 인기가 없는 것이 평균적 스팀 소비자가 그 게임에 관심이 없다는 뜻인지, 아니면 그저 게임이 아직 눈에 잘 띄지

않은 탓인가 하는 점이다.”

하지만 그는“아직 공황에 빠지긴 너무 이르다. 컬렉션들과 친구가 좋아하는 게임을 볼 수 있는 것은 입소문의 기반을 닦는 훌륭한 첫 단계이며, 나는 계속될 밸브의 서비스가 우리와 같은 방향으로 개선되고 향상될 거라 믿는다”고 덧붙였다.

가마수트라⁵의 자매 사이트 인디게임즈(IndieGames)가 준비한 것⁵을 통해 당신을 위한 컬렉션을 볼 수 있다.

호젓은 또한 스팀이 그린라이트 개발자를 받아줄 때부터 간단하게 밸브를 이용할 수 있게 되므로, 더 이상 그린라이트를 거칠 필요가 없어질 것이라고 추측한다. 이런 식으로 그는 그린라이트가 새로운 개발자들의 지속적인 흐름을 기꺼이 받아들이고, 미래에도 둘러볼 가치가 있는 것이 되길 바란다.



최고로 근사한 이름을 가진 반 클리브(Barn Cleave)는 최근 그린라이트에서 복고풍의 <척의 도전 3D(Chuck's Challenge 3D)>을 재개하려 하는 인디 스튜디오 니플러(Niffler)의 공동 설립자이기도 하다.

그는 그린라이트가 꽤 좋았던 것에 반해, 시스템이 분명하게 가시성과 발견 가능성의 차이를 정의하고 있음에 주목한다.

“<척의 도전 3D>는 이제 <칩의 도전(Chip's Challenge)>를 기억하는 수많은 새 플레이어들에게 선보인다. 하지만, 눈에 띄는가 아닌가의 문제는 단순히 첫 페이지를 바꿀 때 랜덤으로 선택된 게 무엇인가 하는 운에 불과하다.”

클리브는 이 중개 시스템이 왜 필요한가에 의문을 갖는다. “실제 출시되는 게임의

⁵ 참조 링크: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=92917844>

숫자를 보면, 나는 묻고 싶어진다. 왜 그냥 모든 게임을 스팀에 올리면 안 될까?”

“그렇다, 600명에 가까운 많은 플레이어가 리뷰를 하지만 스팀에는 없다. 터놓고 얘기해보자. 애플은 그린라이트에서 시작하기 위해 대기하고 있는 한 달치 게임보다 더 많은 양을 매일 처리해야 한다.”(이는 게임 섹션만 아니라 앱 스토어 전체를 놓고 봤을 때 대체로 사실이다.)

클리브는 또한 100달러의 승인 수수료가 좋은 아이디어(수많은 다른 개발자들도 동의하는 느낌)가 될 것이라고 제안했다. 잡동사니를 치우는 방법의 일환으로 이런 디테일한 아이디어를 실행한 것으로 보아 밸브가 듣고 있는 게 분명하다.

이 조치가 개발자들을 갈라놓았다. 일부는 요금을 좋게 생각한다고 말했다. 명백히 궁지에 몰린 불쌍한 출시작들과 가짜 후보자들을 저지함으로써 진짜 후보자를 더 찾기 쉽게 만들기 때문이다.

하지만 일부는 우려를 나타낸다. 개발자 제인 블랙(Zayne Black)은 “100달러를 낸다고 스팀에 올려주지는 않는다는 점을 기억해야 한다. 단지 대중들의 투표를 받을 수 있는 자비를 얻을 뿐이다. <엑스 팩터<X Factor>⁶에서 청구하는 것처럼 말이다.” 또 몇몇 사람들은 100달러를 쉽게 낼 수 없는 개발자들에게 공정하지 못하다는 점에 주목한다. 이에 더 나은 운영과 서비스의 선별(curation)을 제안하는 것이 좀 더 나은 대안이 될 것이다.

스머지드 캣 게임즈(Smuged Cat Games)의 데이비드 존스톤(David Johnston)은 말한다. “나는 좀 비싸다고 생각한다. 10달러 정도로도 사람들이 쓰레기 같은 게임들을 내놓지 못하게 할 수 있다. 100달러는 어떤 사람들에게겐 너무 비싸다.”

데조반 게임즈(Dejobaan Games⁷)의 이치로 람브(Ichiro Lambe)는 좀 더 흥미로운 제안을 한다. 그는 개발자들에게 100달러 용자⁸를 주어 그들이 그린라이트에 게임을 올릴 수 있게 하고, 업계의 다른 사람들이 다른 인디 업체에 비슷한 후원을 제공하도록 하자고 말한다.

“나는 사실 100달러가 너무 많은가 혹은 적은가에 대해 적극적으로 입장을 취하지

⁶ 영국의 오디션 프로그램

⁷ 참조 링크: <http://www.dejobaan.com/>

⁸ 참조 링크: <http://www.dejobaan.com/greenlight100/>

않는다.”

“긍정적인 면도 부정적인 면도 있다, 안 그런가? 수수료는 대체로 잡음을 줄여주겠지만 한편으로는 가처분 소득이 없는 인디 업체가 출시하기는 더 힘들어진다.”

“우리가 주목할 것은, 이 100달러로 비디오 게임이 (차일즈 플레이를 통해) 뇌질병을 겪고 있는 아이들에게 관심을 갖게 할 수 있다는 점이다.”

그는 가능한 한 많은 개발자들이 100달러 용자와 다른 성공한 업계 사람들의 대출에 대해 논의하기를 바란다. 놀라운 것은 람브가 이미 100달러를 기부하고자 하는 많은 사람들(인디 업체, 트리플 에이(triple-A)의 개발자들, 심지어 게임 업계 밖의 사람들까지)로부터 제안을 받았다는 것이다.

그렉 로바노프([Greg Lovanov](#)⁹)는 오랫동안 취미로 <어쌔신 블루(Assassin Blue)>, <크레이지 오버 구(Crazy Over Goo)>, <더블룬(Dubloon)>, <지하세계에서의 탈출(Escape From the Underworld)> 등 비교적 소규모의 인디 게임들을 개발해왔다. 그는 <판타스마버비아(Phantasmaburbia)>를 스팀에 올리려고 했지만, 그다지 유쾌하지 않은 경험을 했다.

“불행하게도, 커뮤니티에서는 상당히 왜곡된 기대를 많이 하고 있다. 내 게임과 비슷한 게임들은 곤란을 많이 겪어왔다. 그들은 트리플 에이의 건 폰(gun porn)을 기대하고 너무 인디스러운, 혹은 그들 표현대로 ‘플래시(Flash) 게임 같은’ 많은 게임들을 쉽게 ‘비추천’하는 듯하다. 내 게임은 플래시가 아닌데도 게임 순위가 꽤 가혹하다. 내 게임에 대한 코멘트와 커뮤니티의 반응과는 전혀 다른 개인 순위 역시 좌절하게 한다.”

그는 스팀은 돈이 있는 곳이고, 스팀에 올리지 않으면 자신이 게임을 만들면서 편하게 살 수 있을지 장담할 수 없다고 생각한다. “그린라이트는 이제 스팀에도달할 수 있는 주요 관문이다”라고 말하지만, 그것은 “나 같은 사람들에게는 필요악”이라고 덧붙인다.

그는 “첫 날은 충격이었다” 고 말한다. “그린라이트는 킥스타터처럼 큰 후원 시스템으로 알려졌다. 그저 돈 대신에 추천을 받는 것뿐이라고. 그 후 비추천

⁹ 참조 링크: <http://dumbandfat.com/>

버튼의 출현은 위협적이었다. 내가 많은 '빚(negative money)'을 꽤 빨리 진 것처럼 보였다. 나는 어쩔 줄 몰라 하며 불평했고, 밸브는 그저 비추천을 전부 보이지 않게만 만들었다.”

로브는 밸브가 비평에 빨리 대응하는 것을 좋아하지만, 단순히 숨기기보단 시스템에 대해 해명하는 것이 훨씬 낫다고 말한다.

“이제 나는 내 게임의 성공과 그것을 방해하는 주요 지표 중 하나를 실제로 볼 수가 없다. 나는 장애물을 제거하고 시간이 지남에 따라 시스템이 더 좋아지기를 기대한다. 그때까지, 무슨 일이 있더라도 계속할 것이다.”

데이빗 갈린도(David Galindo)는 그린라이트 덕분에 스팀에서 자신의 운이 바뀌길 희망하는 또 다른 인디 베테랑이다. 그는 최근 2010년 작품 <더 오일 블루(The Oil Blue¹⁰)>를 서비스에 올리려 했고, 그린라이트에서의 시간은 그에게 분명히 생각할 거리를 주었다.

“그린라이트는 관람과 참여, 둘 다 꽤 경험해왔다. 하지만 결국 내가 서비스에 대해 생각하는 것은 밸브가 이 모든 새로운 정보로 무엇을 하는가에 달렸다.”

“나는 이것이 사업의 변화이긴 하지만, 필연적으로 커뮤니티의 변화를 이끌어내지는 않는다는 점을 깨달았다. 소규모, 소수의 인디 보배에겐 직접 밸브에 출시하는 것보다 그린라이트를 통해 스팀에서 출시하는 것이 별로 좋은 기회가 아니다. 어쩌면 더 별로일 수도 있다. 하지만 스팀에 올라가면 맹렬하게 팔릴지 누가 알겠는가?”



¹⁰ 참조 링크: <http://www.vertigogaming.net/blog/?portfolio=the-oil-blue>

그린라이트의 성공 여부는 모두 밸브가 어떻게 데이터를 다루는가로 귀결된다. 만약 퍼블리셔(publisher)가 가장 유명한 게임과, 많은 사람들에게 알려지지 않았지만 높은 득표율을 얻은 보배들을 모두 산다면 갈린도는 그것이 가장 좋은 결과일 것이라 생각한다.

“하지만 만약 이 모든 것들이 상위 20개 게임 [목록]에 보내져서 밸브 직원들이 매달 상점 배치를 고려해야 한다면, 이는 완전히 실망스러운 것이다. 나는 며칠이 지나도 우리가 여전히 제출된 700개의 게임 아래 있다는 사실에 매우 놀랐다. 밸브의 직원들은 투표가 누적되길 기다리지 말고, 격주에 한 번씩 목록을 살살이 뒤져서, 훌륭한 게임들을 몇 개씩 찾아내고 꺼내와야 한다. 나는 이 점에서 그린라이트가 변했으면 한다. 이는 모두 밸브가 시작하기에 달렸다.”

이런 난점들은 제쳐두고, 갈린도는 <더 오일 블루>의 그린라이트 페이지를 가지는 것이 사용자들에게 긍정적인 피드백을 받고 얼마나 많은 추천을 받는가에 상관 없이 그의 사기를 진작시킨다는 것을 깨달았다. 그런 점에 그는 매료되었다. “내 새 게임들도 꼭 그린라이트에 올릴 것이다.”

그린라이트의 미래는 모두 여기서 어떻게 나아가느냐에 달렸다. “지금부터 6개월 후, 그린라이트에서 엄청난 히트 상품이 나와야 한다. 정기적으로 시스템에서 게임이 출시될 필요가 있다.”

하지만 갈린도는 의문을 갖기도 한다. “밸브가 그린라이트에 컨셉트 페이지가 없는 것을 알리는 [FAQ 업데이트를 잊고](#)¹¹ 다른 하위 섹션으로 옮기고자 한 것은 좀 놀라운 일이다.” 그는 밸브가 뜻하지 않게 그린라이트의 게임 컨셉트를 설명하는 것을 잊었다는 사실에 대해 이렇게 말한다. “그런 점들은 밸브가 이 프로젝트에 얼마나 전념하는지 의문을 품게 만든다.”

개발자는 또한 밸브가 시스템에 대해 발군의 아이디어를 실험하길 바란다. “팀 밋(Team Meat)처럼 좀 더 큰 인디 개발자들이 그린라이트에서 스팀에 올릴 인디 게임을 고르게 하는 것은 어떨까? 몇몇 훌륭한 인디 커뮤니티를 믿고, 투표와 상관없이 매달 주목 받는 게임을 택하는 것이다.”

“하지만 앞서 말한 것처럼 이는 모두 밸브가 처음 그린라이트 게임들을 스팀으로 가져올 때에 해당하는 것이다. 이는 틀림없이 흥미로울 것이다!”

¹¹ 참조 링크: <http://steamcommunity.com/workshop/discussions/?appid=765-1>

이에 대해서는 밸브가 이미 서비스를 수정해왔다. (비추천 기능에 대한 두 번의 변화를 포함하여) FAQ를 수정했고, 개발자들과 직접 이야기 해왔다. 가마수트라는 밸브의 답변을 이번 주 후반에 진행할 계획이나, 밸브측에서 아직 가마수트라의 질문에 답하지 않았다.

이런 점들을 고려하면 서비스를 변화하기 위해 다음 번에 어떤 형식이 채택될지는 아직 명확하지 않다. 하지만 개발자들이 스팀의 표면이 이미 바뀌었으며 인디 개발 신까지 바꿀 수 있다고 느끼는 것은 분명하다. 분명 그사이에 서비스는 생명력을 가지게 될 것이다.