



## 크리스 로버츠의 <스타 시티즌> 크라우드펀딩 성공과 그가 퍼블리셔를 원하지 않는 이유 (Chris Roberts on *Star Citizen* Crowdfunding Success, and Why He Doesn't Want a Publisher)

작성자: 크리스천 너트(Christian Nutt)

작성일: 2013년 9월 26일

크리스 로버츠(Chris Roberts)는 크라우드펀딩에서 이례적인 성공을 거두는 한편 <윙 커맨더(Wing Commander)>의 제작자로서도 이례적인 성공을 거두었다. 이 글을 쓰는 현재, 그는 <스타 시티즌(Star Citizen)>의 크라우드펀딩 캠페인을 통해 거의 2천만 달러를 끌어 모았다. 킥스타터(Kickstarter)가 아니라 자신의 사이트를 통해서 말이다.

로버츠는 킥스타터 캠페인을 운영해 2백만 달러 이상을 끌어 모았지만, 전혀 계획한 것이 아니었다. 로버츠는 다음과 같이 말한다. "우리는 사실 우리 힘으로 시작했다. 전체적인 아이디어는 스페이스 시뮬레이션 게임(space sim)의 팬을 위한 커뮤니티를 만든다는 것이었다."

"약 3만 명의 사람들이 내가 무엇을 발표하려 하는지 알기도 전에 가입했다고 생각한다. 우리 아이디어는 이런 종류의 게임을 좋아하는 사람들을 위한 커뮤니티를 만든다는 것이었고, 나는 그 사람들이 로그인하는 곳과 별도의 다른 곳을 신용하고 돈을 기부해야 한다고는 생각하지 않았다. 우리는 항상 우리만의 크라우드펀딩을 운영하고자 했다."

로버츠의 목표는 항상 커뮤니티였다. 문제는 그가 <스타 시티즌>의 프로토타입을

제작하는 데 1년을 투자했음에도 불구하고, 출시 당시 사이트는 "아주 엉망이고" 망가져 있었다는 것이었다.

로버츠는 지금도 약간 후회하고 있지만, 그가 크라우드펀딩의 지지자라는 사실은 말할 것도 없다. 올해 게임스컴(Gamecom)에서 진행된 이 인터뷰에서 로버츠는 크라우드펀딩에 대해 긍정적인 이야기만 하고 있다.

독자들은 자신의 프로젝트를 크라우드펀딩하는 것이 원래부터 로버츠의 목표가 아니었다는 말을 들으면 놀랄지도 모른다. 로버츠의 계획은 플레이어와 후원자들 사이에서 유행하는 크라우드펀딩을 관찰하고 거기에 반응하면서 바뀌었다. 이제는 로버츠가 그 유행이 자신이 가고자 하는 유일한 길이라고 보고, 전통적인 퍼블리셔들과 작업하면서 동시에 투자를 유치하고 있다는 사실이 중요하다. 왜냐하면 크라우드펀딩은 그를 간섭과 방해에서 자유롭게 해주기 때문이다. 로버츠는 자신과 팬들이 원하는 게임을 만들 수 있다.

물론 그가 <윙 커맨더>, <프라이버티어(Privateer)>와 <프리랜서(Freelancer)> 등의 전작 덕분에 성공했다는 것은 사실이다. 그러나 빌트인(built-in) 팬 베이스는 그를 이렇게 멀리 이끌었던 모든 것과는 거리가 있다. 이 인터뷰에서 로버츠는 커뮤니티 제작과 크라우드펀딩에 대한 자신의 지식과 개발자들에게 유용한 크고 작은 교훈들을 주고 있다.

## 로버츠의 커뮤니티 중심 크라우드펀딩의 주요특징들

로버츠는 자신이 거둔 대단한 성공을 바탕으로 크라우드펀딩을 제대로 하는 방법에 대해 몇 가지 조언을 해준다. 그가 단호한 입장을 취하는 한가지는 여러분이 조만간 자신만의 사이트를 만들어야 한다는 것인데, 처음부터 이 작업을 하는 것은 어떨까?

"킵스타터는 처음에는 커뮤니티로 아주 좋지만, 나중에는 대책이 필요하다. 왜냐하면 사실 킵스타터는 소통하기에 좋은 공간이 아니기 때문이다. 거기에는 토론장(forum)이 없다."



그리고 캠페인이 종료된 뒤에는 새로운 팬(과 그들의 기여)을 모을 방법이 없다. "우리의 해결책은 무엇보다도 항상 함께 어울릴 수 있는 커뮤니티를 위한 공간을 만드는 것이었다. 커뮤니티 멤버들은 위해 게임에 대한 정보를 구하고, 게임이 완성되는 방식을 공유하는 것이다. 그들은 게임을 다시 후원할 수 있었고, 새로운 사람들이 게임을 할 수 있게 되었다."

또한 로버츠는 물리적인 보상을 많이 제공할 필요가 없다고 생각한다. "게임을 후원할 때 대부분의 사람들은 사실 물리적인 보상이 아니라, 게임을 후원하는 것과 관련되어 있다. 그들은 사실 한동안 잃어버렸던 이 게임을 후원하게 된 것에 아주 기뻐했고, 돈은 거의 문제가 되지 않았다. 이것은 그들이 재미를 보는 것과 관련된 것 이상의 문제이다."

이 "재미"의 느낌이 로버츠가 인-게임 보상에 주력하는 이유다. 게임에서 로버츠가 팬들에게 제공하는 첫 번째 요소, 즉 격납고 모듈(Hangar Module)은 약속의 수준에서 영향을 받는다. 즉 더 높은 수준의 후원을 하는 사람들이 더 많은 우주선과 더 큰 격납고를 얻는다.

"나는 우리가 이렇게 많은 돈을 모으게 된 이유 중 하나가 일종의 게임화된 후원을 유치했기 때문이라고 말하고 싶다."

그리고 많은 크라우드펀딩 게임들이 무(無)에서 시작하는데, 로버츠는 가능하면 이를 피할 것을 권한다. 가능한 한 최선을 다해 준비하라. 처음엔 전통적인 투자를 유치할 계획을 가지고 있었기 때문이긴 하지만, 로버츠는 기술적인 프로토타입을 제작하는 데 1년을 투자했다.

"나는 사실 모든 문제들을 해결하고자 했다. 그것을 측정하기를 원했다. 그저 '이 게임을 만들 수 있어!'라고 말하고 싶지는 않았다. 나는 얼마큼의 예산과 어떤 엔진을 쓰게 될지에 대한 과제를 많이 수행했다."

그러나 결국 로버츠가 킥스타터 이전의 커뮤니티를 만들고 사전에 예산을 측정하여 프로토타입을 제작하는 데 쏟은 노력은 그가 엄청난 반응을 모으면서 자신의 캠페인을 시작할 수 있게 해주었다.

자신만의 크라우드펀딩을 유지하려는 노력에는 뚜렷한 결과가 한 가지 더 따른다. "우리는 유치한 예산의 97%를 확보했는데, 우리가 신용카드사와 페이팔(PayPal)에 수수료를 냈기 때문이다."

## 로버츠가 거둔 놀라운 성과들

종합해보면 로버츠는 거대하고 헌신적인 커뮤니티를 만들어냈고, 이 커뮤니티를 예산을 확보하려는 자신의 노력과 연결할 수 있었다. 커뮤니티와의 공생관계는 자신의 게임을 개발하고 출시하기 위한 로버츠의 계획을 근본적으로 바꾸어 놓았다.

"왜냐하면 나는 사람들이 내 꿈에 투자함으로써 내가 만들고자 했던 꿈의 게임을 만들 수 있게 해주었다고 생각하기 때문이다. 이 게임은 그들에게도 꿈의 게임이라고 생각한다. 따라서 나는 그들이 이 게임을 지켜보고 참여하면서 꾸준히 업데이트될 수 있게 하기를 원한다. 왜냐하면 크라우드펀딩의 정신은 참여라고 생각하기 때문이다. 그것이 힘이다."

원래 로버츠는 <마인크래프트(Minecraft)>를 참고하고, 플레이어들이 알파 버전을 구매하기를 원했다. 그의 말에 의하면 "2년 전처럼" 말이다. 그러나 이용자가 있다는 것은 "무슨 일이 일어나고 있는지를 그들에게 꾸준히 알려주는" 동기가 되었다. "나는 모든 일이 잘 진행되고 있다고 생각하기 때문에 이 사실을 자랑하고 싶다."

로버츠의 후원자들은 그가 자신의 방식대로 게임을 제작할 수 있게 해주었고, 그는 그들이 뒤에서 지켜보게 하고자 했다.

그가 해낸 일이 바로 이거다. 지난 달 말 로버츠는 게임의 첫 번째 "모듈"인 격납고 모듈(Hangar Module)을 출시했다. 8월 29일부터 후원자들은 <스타 시티즌> 앱을 자신의 컴퓨터에 다운받을 수 있게 되었다. "클라이언트는 여러분의 컴퓨터에 있게 될 것이다. 이제 다음 몇 년 동안 완성된 게임으로 성장하기만 하면 된다.

격납고 모듈은 간단하다. 플레이어들이 우주선 격납고 주위를 돌아다닐 수 있게 해주는데, 정말로 그렇다. 즉 플레이어는 자신의 우주선에 올라타 조종석에 앉을 수는 있지만 격납고를 벗어날 수는 없다. 앞으로 나타날 것을 맛보는 것이다.

다음 단계는 전투 모듈(Dogfighting Module)인데, 올 연말에 선보일 예정이다. "플레이어는 자신의 우주선을 타고 격납고에서 나와 우주로 나가, 데스매치 셋업에서 다른 플레이어들이나 인공지능과 전투를 벌일 수 있게 될 것이다. 따라서 여기에는 앞으로 우리가 가지게 될 이야기도 없고, 거대한 우주 샌드박스(sandbox universe)도 없다. 하지만 우리는 이것을 전투의 균형을 맞추는 데 사용할 것이며, 한 공간에 얼마나 많은 사람을 수용할 수 있는지 같은 기술적인 스트레스 테스트에 사용할 것이다."

"그런 다음 우리는 내년에 행성 모듈을 선보일 예정이다. 이 모듈에서 플레이어는 행성을 돌아다니고, 술집에 가고, 미션을 받고, 다른 플레이어들과 대화하거나 소통하고, 이런저런 장비와 물건을 구입할 것이다. 그 다음에 우리는 선상 모듈, 즉 다른 우주선에 올라타 별이는 일인칭 시점 전투를 선보일 것이다. 그 다음에는 알파 버전 싱글 플레이어 스토리를, 그 다음에는 전체 게임의 알파 버전을 선보일 것이다."

로버츠는 이런 식으로 일을 하는 데에는 여러 가지 이점이 있다고 한다. 팬들은 알파 버전이 출시되면 받게 될 보상을 훨씬 전에 받을 수 있으며, 작업이 진행되고 있는 게임플레이에 대한 피드백을 제공할 수 있다. 로버츠의 팀은 전체 버전을 출시하기 훨씬 전에 게임의 스트레스 테스트(stress test)를 할 수 있고 시간이 지나면서 과정을 수정할 수 있다. 그리고 그들은 개발이 진행되는 동안 게임을 지속적으로 다듬어야 하는데, 로버츠가 생각하는 과정은 더 세련된 게임이라는 성과로 이어질 것이다.



로버츠는 <스타 시티즌>에 한 가지 이점이 있다는 것을 인정한다. 즉 이 게임은 여러 모듈로 쉽게 나누어질 수 있다. 예를 들어 우주를 날아다니는 것과 행성을 탐험하는 것은 완전히 다른 두 부분이다. "그래서 우리는 '게임을 하나로 모여 완성된 게임을 이루게 될 모듈로 나누어보자'고 이야기했다."

로버츠는 이렇게 콘텐츠를 나누어 제공하는 것(drip-feed)이 긍정적인 결과만을 가져올 것이라고 확신하고 있다. "커뮤니티와 더 깊이 관계를 맺고 더 많은 것을 공유할수록, 그들이 더 많이 참여하게 되고 더 잘하게 된다."

한편 로버츠는 이렇게 일찍 후원자를 모으는 것에 대해 약간 긴장하고 있다. "너무 이르다. 여러분은 배우가 연극을 하는 것처럼, 자신이 선보이려고 하는 극의 워크숍에 관객을 초대하고 있는 셈이다." 그는 부정적인 반응에 대해 걱정하기보다는 팬들과 발전을 공유한다는 사실에 들떠있다.

## 빠른 개발과 발전

로버츠가 얻은 교훈은 커뮤니티를 통해 예산을 확보하는 개발의 선두에 머물고 싶다면 자신의 계획을 바꾸어야 한다는 것이다.

"원래 나의 계획은 마커스 노치 페르손(Markus "Notch" Persson)이 <마인크래프트>에서 했던 것과 비슷했다." 로버츠는 게임을 개발중의 특성들의 목록을 지닌 알파 버전으로 출시한 다음, 새로운 버전들을 이따금씩 출시하면서

개발을 진행하려 했다.

로버츠의 계획은 <더블 파인 어드벤처(Double Fine Adventure)>로 알려진 더블파인(Double Fine)의 <브로큰 에이지(Broken Age)>가 킥스타터에 기록되기 전에 시작되었다. "나는 <마인크래프트>가 해낸 일을 보고 다음과 같이 말했다. '흥미로울 것 같다. 천만 달러로 무언가를 만들어낼 수 있을지도 모르겠다. 이것은 내가 원하는 완전한 게임은 아니다. 알파 버전을 할인된 가격으로 판매해 사람들을 모은 다음 게임을 완성할 것이다.' 이것은 2천만 달러짜리 거대한 것이었다."

로버츠는 이 목표를 달성하기 위해 투자자를 찾기 시작했다. 그러나 2012년 더블 파인이 크게 성공했을 때 그는 방법을 바꾸었다. 어쨌든 그가 크라우드펀딩으로 달성하려 했던 목표는 돈을 버는 것이 아니라, 자신의 게임이 현대의 대중들에게 어필하리라는 것을 투자자들에게 증명하는 것이었다.

"나는 2백만 달러나 3백만, 4백만 달러짜리 게임을 만든 적이 없다. 항상 최소 천5백만 달러짜리 게임을 만들었다. 나는 투자자들을 결집했고, 크라우드펀딩은 사람들이 여전히 스페이스 시뮬레이션 게임이나 심지어 나에 대해서까지 신경쓴다는 것을 증명했다. 왜냐하면 내가 10년 동안 자리를 비웠기 때문이다."

크라우드펀딩 덕분에 이 것이 증명되었기에 로버츠는 더 이상 투자자를 찾을 필요가 없게 되었다.

"크라우드펀딩을 시작하면서 나는 초기의 게임에서 원했던 것보다 더 많은 기능을 갖게 되었다. 따라서 규모는 예산의 제한이 없다면 이를 수 있는 수준까지 성장했다. 이것이 바로 크라우드펀딩의 성과다."

## 가장 거대하고 훌륭한 포커스 그룹

"포커스 그룹만큼 좋은 것은 없다." EA와 마이크로소프트(Micro Soft)에서의 폭넓은 경험을 가진 로버츠는 이렇게 말한다. 하지만 그는 포커스 그룹보다도 더 좋은 것으로 크라우드펀딩을 통해 얻었던 활발한 커뮤니티를 꼽았다.

"보통은 퍼블리셔를 통해 30명으로 구성된 포커스 그룹을 선발한다. 그런데 그들이

여러분의 게임에 적절한 포커스 그룹인지 누가 알겠는가? 하지만 만약 여러분의 게임을 좋아하는 10만 명이나 20만 명의 사람들이 게임이 완성되기 전에 기꺼이 돈을 투자하려 한다면, 스페이스 시뮬레이션 게임에 적절한 포커스 그룹을 구할 수 있을 것이다."

"여러분은 하나의 특성에 많은 시간을 투자할 수도 있다. 하지만 그런 다음 게임을 출시했을 때 사람들은 그 특성 대신 여러분이 시간을 거의 투자하지 못한 특성을 이용할 수도 있다." <스타 시티즌>은 그렇지 않았다. "포커스 그룹을 아주 일찍부터 참여하게 하는 것은, 특히 샌드박스 게임의 경우 상황을 점검할 수 있게 해준다."

로버츠의 팀은 플레이어가 게임에서 무엇을 하고 싶어하는지를 알아낼 수 있을 정도까지 초기 크라우드펀딩이 늘어나자마자 조사를 시작했다. 결과는 로버츠를 놀라게 했다. "우리는 현상금 사냥꾼, 용병, 해적, 상인, 탐험가 등 모든 콘텐츠를 준비했다. 나는 67%의 사람들이 탐험가가 되기를 원한다는 사실에 놀랐다."

로버츠의 팀은 전투와 관련된 콘텐츠에 집중하겠다는 계획을 가지고 있다. 왜냐하면 플레이어가 원하는 것은 그런 콘텐츠라는 것이 일반적인 생각이었기 때문이다. "조사를 진행한 덕에 우리는 다음과 같은 사실을 확인했다. '탐험가 역을 플레이하는 사람들은 우리가 생각했던 것보다 더 많은 콘텐츠와 기능을 원한다.' 그래서 우리는 그와 관련된 콘텐츠를 추가했다. 기존의 방식으로는 그 사실을 알지 못했을 것이다."

예전에 로버츠는 자신의 팀원들이 내린 결정을 거부한 적이 있는데, 지금도 그렇게 하고 있다. 하지만 그 덕분에 지금은 훨씬 넓은 기반을 가지게 되었다. "내가 하고 있는 모든 일은 사실 이 논의를 전체 커뮤니티로 확장시키고 있다. 나는 커뮤니티를 그 논의로 이끌고 있다."

"마지막으로 그것이 게임을 개선하는 데 도움이 될 것이라고 생각한다. 적어도 그렇게 [될 것이라고] 바라고 추측한다. 왜냐하면 아직 게임을 완성하지 않았기 때문이다. 하지만 그래도 괜찮고 좋으며 힘이 된다."

**크라우드펀딩으로 예산을 확보하는 트리플 A급의 게임을 제작하기 위한 스튜디오 건설**

모듈로 나누어 제작하는 접근법이 가진 또 다른 흥미로운 측면은 게임의 부분들이 각각 다른 스튜디오에서 제작된다는 점이다. 로버츠가 소유한 스튜디오 클라우드 임페리움(Cloud Imperium)은 약 50명의 스태프로 구성되어 있는데, 아트 작업은 외부 스튜디오에 맡긴다.

이것은 아주 전형적인 방식이다. 몬트리올에 있는 인디 스튜디오 비해비어 인터랙티브(Behaviour Interactive)도 게임의 한 부분을 제작하고 있고, 캘리포니아 오클랜드에 있는 소규모 스튜디오 보이드알파(VoidAlpha)도 마찬가지인데, 로버츠에 의하면 보이드알파는 "<윙 커맨더> 시리즈를 제작할 때 함께 작업했던 사람들"이다. 다른 외부 스튜디오가 곧 온라인에 공개될 것이다.

"이것은 <프라이버티어(Privateer)>와 <프리랜서(Freelancer)> 같은 게임에 있는 행성에 이착륙하는 등 신중한 부분들의 경우와 비슷하다. 모듈로 나누어 제작하는 프로젝트였으므로 그렇게 하기로 했고, 소규모 팀들에게 각 부분들의 작업을 맡겼다."

"그러니까 전투 모듈, 행성 모듈, 일인칭 슈팅과 선상 모듈, 대규모 멀티플레이어 서버 등 각각의 작업을 팀으로 나누어 진행했던 것이다. 이것이 내부의 스태프들과 외부의 스튜디오들이 함께 작업하는 이유 중 하나다."

그런데 로버츠에 의하면 모듈로 나누어 작업을 진행하는 것에는 소규모의 회사가 대작 게임의 제작에 참여할 수 있다는 점 외에도 또 다른 이점이 있다. "팀의 규모가 너무 커지면 문제에 직면하게 된다고 생각한다. 즉 <스타 시티즌>은 대작이므로 항상 대규모의 팀이 필요하다. 나는 오리진 시스템즈(Origin Systems)에 있을 때 팀원이 20명이나 30명이 넘으면 사람들을 모두 알 수 없게 된다는 걸 알게 되었다. 나는 게임이 출시될 때까지 모든 사람들이 함께 할 수 있었으면 좋겠다."

동료의식이 가장 중요하긴 하지만, 로버츠는 작업을 나누어 진행하는 데에는 사업상의 이유도 있다고 한다. "작업을 나누어 진행할 때에는 작업 진행이 실제 결과물에 의해 평가된다. 하지만 200명이 한 건물에 모여 있다면 그들이 자기 자리에 있는 것을 확인할 수는 있지만, 그들이 웹 서핑을 하는지 뭘 하는지는 알 수 없을 것이다. 따라서 나는 모듈을 나누는 작업 방식이 사람들을 적절한 목표와

업무에 집중하게 한다고 생각한다."

## 더 이상 퍼블리셔는 필요 없다

한 가지 로버츠가 확신했던 점은 대형 퍼블리셔와는 다시 작업하고 싶지 않다는 사실이었다. "이것은 전형적인 크라우드펀딩 계약이 아니었다. 퍼블리셔들은 모두 자신들이 이 일을 하고 싶다고 했다. 나에게는 크라우드펀딩을 전통적인 방식과는 다르게 할 수 있는 선택지가 많았다."

여기에는 이유가 많다.

첫째, 크라우드펀딩은 로버츠가 엄청난 예산을 절약할 수 있게 해주었다. "나는 EA 같은 곳에 있었다면 엄청난 예산으로 아주 뛰어난 게임이 되었을 게임을 만들고 있다. 그러나 모든 간접비용을 줄인 덕에 적은 예산으로 게임을 제작할 수 있는 자유를 얻었다. 이것은 대단한 일이다."

"만약 EA나 액티비전(Activision)에서 작업을 맡았다면 예산은 4천만에서 5천만 달러에 이르렀을 것이다. 우리는 훨씬 효율적이다. 현재 우리의 예산은 약 2천만 달러인데, 거의 모든 예산을 게임과 관련된 부분에 쓰고 있다."

또한 로버츠는 자신만의 길을 가고 싶어했는데, 퍼블리셔들은 이것을 어렵게 만들고 있다. "퍼블리셔들은 항상 이런 식인 것 같다. '우리는 당신이 돌아와서 일을 해주기를 바란다.' 하지만 그 제안을 따르는 것은 또 다시 기계의 일부가 되는 것이다. 그래서 나는 항상 크라우드펀딩을 진행하기를 원했고, 이제는 나만의 방식으로 하고 싶다. 이렇게 하도록 놔두는 것은 대형 퍼블리셔의 입장에서 보면 곤란한 일이다."

로버츠는 사실 EA의 최고 경영진들, 즉 프랭크 기보(Frank Gibeau) 대표와 최고창의성책임자 리처드 힐먼(Richard Hilleman) 같은 사람들과 아주 좋은 관계를 맺고 있다고 한다. 하지만 그들도 다시 로버츠를 끌어들이 수 없다.

"대형 퍼블리셔와 작업을 하면 다음과 같은 일들을 겪게 된다. 자신의 게임도 만들어야 하고, 사람들이 그 게임을 원한다는 사실을 마케팅과 판매 관계자들에게

확신시키면서 필요한 예산과 관심, 출시 창구를 얻어내기 위해 싸워야 한다. 이런 일들은 사실 게임과는 아무 상관이 없다."

그리고 외부의 압력으로부터도 자유로워질 수 있다. "우리에게는 '이번 분기 안에 만들어 보십시오. 우리는 여기서 승부를 걸어야 합니다.'라거나 '이 콘솔 관계자와 마케팅 협상을 해냈으니 이번 기간 동안 독점권을 원합니다.'라는 말을 하는 사람이 없다. 나는 이런 일을 할 필요가 없다. 내 관심사는 오직 가능한 한 훌륭한 게임을 만들고 모든 후원자들이 좋아할 만한 게임을 만드는 것이다."

로버츠는 더 이상 퍼블리셔의 도움은 필요 없다고 솔직하게 말한다. "현재 게임업계에는 온라인을 통해 커뮤니티와 팬에게 직접 다가가는 능력과 관련된 변화가 일어나고 있는 것 같다. 이제는 어떤 퍼블리셔도 필요 없다. 왜냐하면 사람들과 직접적인 관계를 맺고 있고, 일반적으로 이런 일이 퍼블리셔가 개발자에게 해주는 일이기 때문이다."

퍼블리셔와 작업을 하면 의기소침해질 수 있다. "퍼블리셔와 일할 때 나는 '이봐요, 이거 멋지지 않아요?'라고 묻곤 했다. 그런데 문제는 대부분의 경우 상대하는 퍼블리셔 직원들은 게이머가 아니기 때문에 그것을 이해하지 못한다는 것이다." 그들은 가끔씩 이런 질문만 했을 뿐이다. "지금 날짜를 잡으려는 것입니까? 2백만 매를 팔까요, 아니면 3백만 매를 팔까요?"

한편으론 팬이 있다. "관심 있는 사람들과 대화하는 것은 좋은 일이다." 그런데 로버츠는 다음과 같은 사실을 인정한다. "<윙 커맨더 3>와 <윙 커맨더 4>는 EA의 예산지원이 없었다면 제작하지 못했을 것이다. 어떤 것들은 퍼블리셔의 예산지원이 없었다면 해내지 못했을 것이다."

하지만 시대는 변했다.

## **그리고 로버츠가 투자자들도 버린 이유**

로버츠는 자신의 게임에 투자할 독립 투자자들을 모집했지만, 크라우드펀딩 캠페인이 시작되자 기꺼이 투자자들을 버리기로 했다. 결국 그는 투자를 받으면 퍼블리셔에게 팔리게 될 수도 있다고 생각했다. 퍼블리셔에 대한 로버츠의 의견은

위를 참조하라.

"투자자를 모집할 필요가 없다는 사실은, 아주 훌륭한 게임을 만드는 데 집중할 수 있고 외부의 압력을 받지 않아도 된다는 것을 의미한다."

로버츠는 자신의 게임에 투자할 몇몇 "좋은 사람들"을 모집했었다. 하지만 그는 이렇게 말한다. "투자자가 없다는 것은 좋은 일이다. 왜냐하면 아무리 훌륭한 투자자도 보상을 바라고 투자하는 것이므로 언젠가는 자신의 돈을 돌려받으려 할 것이기 때문이다. 이것은 게임에 유익한 것이 아니다."

"나는 밸브(Valve) 셋업을 좋아한다. 여기서는 게임을 만들거나 자신의 일만 하면 되고, 외부의 압력도 없다."

로버츠는 다음과 같이 말한다. CCP의 <이브 온라인(EVE Online)>의 경우에서처럼 "이런 일이 효과를 발휘하여 커뮤니티에 의해 예산을 충당하고 향후 10년 동안 지속될 수 있다면, 10년 후에는 처음보다 더 많은 사람들이 이 게임을 플레이하게 될 것이다. 이것은 계속해서 진화할 것이다."

사실 로버츠는 <이브 온라인>의 개발자 CCP에 대해 찬양일색이다. "그들은 대단하다. 나는 그들의 성과를 아주 높이 평가한다. 정말 대단하다. 순전히 자신들의 힘으로 만들어냈다. 즉 대형 퍼블리셔 없이도 작업을 유기적으로 진행했다. 커뮤니티에 귀를 기울이며, 항상 그래 왔듯이 커뮤니티를 정말 좋아한다."

로버츠는 위에서 언급했듯 출시일정을 넘어서는 프랜차이즈를 제작하겠다는 원대한 계획을 가지고 있다. "나는 그저 훌륭한 게임을 만들고 이 일을 계속 즐기고 싶을 뿐이다. 왜냐하면 <스타 시티즌>은 거대한 SF 세계이며, 따라서 내가 하고 싶은 것들이 아주 많기 때문이다. 그 중 어떤 것들은 게임이 출시된 이후에 추가될 예정인데, 왜냐하면 이 프로젝트는 큰 견지에서 진행되는 것이기 때문이다."

로버츠에게 판매를 강요하는 투자자들은 이 계획의 싹을 잘라버릴 게 분명하다.

"투자자가 개입되면 투자자들은 3년 안에 성공하길 열망한다. 즉 이런 식이다. 'EA가 당신의 회사를 4억 달러에 매수하고 싶어합니다. 나는 투자한 돈의 10배를 얻고 싶으니까 이 거래를 성사시키시오.' 이 때문에 많은 사람들이 강제로 일을 하게

되고, 많은 판매가 이루어진다."

"이것은 야수의 본성일 뿐이다. 나는 오랫동안 큐레이트하고 그 일부가 되고자 하는 우주를 건설하고 있으므로 그런 일은 전혀 하고 싶지 않다." 로버츠는 예전에 오리진에서, 그리고 마이크로소프트가 인수한 후에야 <프리랜서>를 제작했던 디지털 앤빌(Digital Anvil)에서 이런 일을 겪었다.

## 오리진에서의 경험이 어떻게 로버츠의 입장을 형성했는가

1992년 EA에서 오리진을 인수했을 때 <윙 커맨더>의 IP를 잃었던 기억은 로버츠에게 지울 수 없는 상처를 남긴 게 분명하다.

"나는 독립이라는 개념을 좋아한다." 하지만 외부의 간섭으로부터 자유로워지는 것은 한낱 "꿈"일 뿐이다.

"처음 오리진에 있을 때부터 이런 입장을 취했던 것은 아니다. 처음 <윙 커맨더>를 만들었을 때 이런 입장을 가지게 되었다."

EA가 개입하기 전, 리처드 개리엇(Richard Garriott)은 <울티마(Ultima)>의 IP를 소유하고 있었고 로버츠는 <윙 커맨더>의 IP를 소유하고 있었다. "오리진의 작업방식은 각각의 제작자들이 자신만의 IP를 소유하고, 오리진은 그것을 출시하기만 하는 것이었다. 왜냐하면 회사를 설립할 당시 리처드에게 이것은 아주 중요한 것이었기 때문이다."

"EA와의 계약 중 일부는 <윙 커맨더>에 대한 권리를 EA에 넘기는 것이었는데, 이것은 리처드의 <울티마>도 마찬가지였다. 사실 나는 이 거래를 하고 싶지 않았다."

하지만 물러난다면 "계약이 파기될 수도 있었고", 그래서 로버츠는 거래를 성사시켜서 자신의 동료들이 고된 작업에 대한 보상을 받게 해야겠다는 압박감을 느꼈다. "그때 나는 젊었다. 그래서 '뭐 언제든 다른 게임을 만들면 되니까'라거나 '아무 프랜차이즈든 만들 수 있겠지'라는 식으로 생각했던 것 같다. 그 거래를 정말 하고 싶지 않았는데, 지금은 그 거래를 한 것을 약간 후회하고 있다. 왜냐하면 내

프랜차이즈에 대한 권한을 잃었기 때문이다."

그렇다면 최종결과는 어땠는가? "지금으로선 그 거래를 시도하고 유지해서 훨씬 좋다. 회사를 더 큰 퍼블리셔로 넘기려는 것이 아니다. 나는 그 길을 걸어왔다. EA가 인수할 때 나는 오리진의 공동소유자였다. 마이크로소프트가 인수할 때 디지털 앤빌은 내 회사였다. 어쨌든 나는 돈을 벌었다. 그때부터 나는 아주 잘했다. 하지만 대형 회사의 일부가 되면 무언가를 잃게 된다."

## "정신이 나가버린다"

사실 로버츠는 인수된 회사에서 수준 높은 인재가 이탈하는 것은 놀라운 일이 아니라고 말한다. 바이오웨어(BioWare)의 설립자 [레이 무지카\(Ray Muzyka\)](#)와 [그렉 제스척\(Greg Zeschuk\)](#)<sup>1</sup>, 라이언헤드(Lionhead)의 설립자 [피터 몰리뉴\(Peter Molyneux\)](#)<sup>2</sup> 가 대표적인 사례다. 클리프 블레진스키(Cliff Bleszinski)도 텐센트(Tencent)가 에픽 게임즈(Epic Games)에서 큰 지분을 차지하자 [회사를 떠났다](#).<sup>3</sup>

로버츠는 그 이유가 "정신이 나가버리기 때문"이라고 말한다. "나는 EA와 4년짜리 고용계약을 맺은 적이 있는데, 계약이 만료되자마자 EA를 떠났다. 바이오웨어의 설립자들도 마찬가지다."

로버츠에 의하면 이런 현상은 게임산업이 가장 재능 있는 사람들을 취급하는 방식의 연장선이다. "EA가 관련되어 있는 한 그들은 찬밥 신세가 아니었다. 그들은 슈퍼스타였다." 하지만 슈퍼스타가 된다는 것은 간부를 떠맡아야 한다는 것을 의미한다.

이런 일은 일부 개발자들에게는 효과가 있다. 로버츠는 현재 징가(Zynga)에 있는 돈

---

<sup>1</sup> 참조링크:

[http://www.gamasutra.com/view/news/177892/BioWares\\_founding\\_doctors\\_leave\\_video\\_games\\_behind.php](http://www.gamasutra.com/view/news/177892/BioWares_founding_doctors_leave_video_games_behind.php)

<sup>2</sup> 참조링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/164782/>

<sup>3</sup> 참조링크:

[http://www.gamasutra.com/view/news/178800/Gears\\_of\\_War\\_designer\\_Cliff\\_Bleszinski\\_leaves\\_Epic.php](http://www.gamasutra.com/view/news/178800/Gears_of_War_designer_Cliff_Bleszinski_leaves_Epic.php)

매트릭(Don Matrick)을 꼽는데, 매트릭은 신중하게 일한 결과로 EA의 간부까지 승진했다. 하지만 모든 개발자가 그런 것은 아니다.

"EA가 오리진을 인수했을 때 나는 EA의 시뮬레이션 부서장이었다. 나는 오리진의 업무 말고도 다른 업무들까지 감독해야 했다." 이것은 로버츠를 혼란스럽게 했다. "우리는 관리하고 게임 제작 이외의 일을 하는 데 많은 시간을 썼다. 게임 제작에 대부분의 시간을 투자하는 것을 좋아하고 창조적인 사람에게 이런 일들은 소모적인 것이다."

"게임을 만드는 것과 비교했을 때 방해가 되는 일은 아주 많다. 나는 이것이 대형 회사와 작업할 때 직면하게 되는 문제라고 생각하며, 그런 이유로 EA를 떠났던 것이다."

로버츠는 게임산업을 영화산업에 비교한다. 그는 1999년에 개봉된 <윙 커맨더> 영화 버전의 감독을 맡았다. "영화산업은 감독이나 제작자가 감독이나 제작자 역할을 훨씬 더 잘할 수 있게 해준다. 게임산업은 이런 것을 배워야 한다."

"게임산업은 이런 말을 잘한 적이 없다. '누구도 "제임스 카메론 감독님, 우리 스튜디오를 운영해 주셨으면 합니다."라고 말하지 못할걸?' 여러분은 스피버그 감독이나 카메론 감독이 영화를 만들어 주기를 바란다. 그러나 그들에게 갑자기 스튜디오를 맡아주기를 바라지는 않는다. 이런 것은 그들이 하고자 하는 일이 아니라, 잘하는 일일지도 모른다. 하지만 실제로 그들은 그 밖의 일을 한다."

다행스러운 것은 "크라우드펀딩은 사람들이 그런 일로 돌아오게 함으로써 도움이 되고 있다는 사실이다. 나는 퍼블리셔들이 훌륭한 게임을 만들고 있는 누군가의 조직을 인수해 자신들의 비전에 끼워 맞추려 하는 대신, 그들이 계속해서 게임을 만들 수 있도록 지원할 수 있는 방법을 모색해야 한다고 생각한다."

사실 크라우드펀딩은 로버츠에게 시간을 돌려주었다. 즉 그를 "처음 게임을 만들던 시절, 특히 약간은 허점투성이에 엉망진창인 무언가를 시도할 수 있었던 오리진에서의 초기 시절로 돌아가게 해주었다."

엉망진창인 트리플 A급 게임이라는 역설이 게임산업 전반에 어떤 영향을 끼칠지 지켜보는 것은 흥미로운 일이 될 것이다. 무슨 일이 벌어지든 간에 <스타

| <시티즌>의 근본적인 성공은 <마인크래프트>와 <브로큰 에이지>가 로버츠에게 영감을 주었던 것처럼 새로운 무언가를 위한 길을 열어줄 것이다.