



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 고전게임의 부활: 다운로드 되는 리메이크게임의 기술

Mike Leader

가마수트라 등록일(2009. 6. 11)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/4048/classics\\_live\\_again\\_the\\_art\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4048/classics_live_again_the_art_of_.php))

현재의 콘솔 세대에 순조롭게 발전해 온 게임 문화 영역 중 하나는 디지털 다운로드이다. 이것은 세 개의 메이저 콘솔업체가 있음에도 불구하고 플랫폼과 관계없이 발전하고 있으며 휴대용 기기도 게임과 콘텐츠를 다운로드할 수 있는 다양한 라이브러리를 특징으로 한다.

구색을 다 갖춘 소매용 제품의 출시에 따르게 되는 거북스러운 기대와 경비 없이, 참신함과 개성이라는 요소를 가지며, 주류 게임의 관례와는 맞지 않아 창조성과 영감의 작은 초신성이라 할 만한 *Braid*, *PixelJunk Eden*, *World of Goo* 등 많은 사람의 입에 오르내리고 성공적인 몇 가지 게임을 가지고, 이 플랫폼을 작업하는 개발자들은 그렇게 할 수 있다.

이와 병행하여, 다운로드 플랫폼은 옛날을 그리는 사람들, 진짜 작품을 갈망하는 게임 역사가들과 새로운 관중 모두의 즐거움을 위해 배포사들이 지난 카탈로그에서 뽑은 것들을 출시할 새로운 방법을 제공하기도 한다.

마이크로소프트의 엑스박스 라이브 아케이드(Xbox Live Arcade) 플랫폼에 등장한 초기 게임뿐 아니라 닌텐도의 버추얼 콘솔(Virtual Console) 서비스는 대개 직접 이식한 것이거나 *Super Mario Bros*에서 *Castlevania: Symphony of the Night*에 이르는 다양한 구형 콘솔 타이틀의 에뮬레이션이었다.

그러나 이들 다운로드 되는 플랫폼이 성공하고 좀 더 원본 콘텐츠를 지향하는 방향으로 발전하면서, 고전게임 프랜차이즈는 철저히 업데이트되고 심지어는 단순한 노스탤지어

이상을 제공하는 완전한 속편(예를 들면 캡콤의 멀티 플랫폼 *Mega Man 9*)이 나오는 일이 점점 보편적이 되고 있다.

실제로, 교류를 하는 경우, 기존의 배포자들은 이러한 게임의 개발을 소규모의 유망한 스튜디오들에 할당했고 유럽이나 북미의 개발자들이 소문난 일본 프랜차이즈를 맡게 되는 현상이 나타났다.

캘리포니아의 백본 엔터테인먼트(Backbone Entertainment) (*Super Street Fighter II Turbo HD Remix*), 워싱턴의 토자이 게임즈(Tozai Games), 스웨덴에 기반을 둔 사우스엔드 인터랙티브(Southend Interactive) (*R-Type Dimensions*)와 그린(GRIN) (*Bionic Commando Rearmed*) 등의 개발자들은 자사의 각색물 중 일부를 현재의 게임 관중에게 발표하기 위해 최근에 캡콤(Capcom) 및 이렘(Irem) 등의 회사와 공동연구를 했다. 이 출시작들은 다운로드되는 게임 플랫폼을 둘러싼 문제의 합류점 역할을 하며 구형 게임을 새로운 게이머들에게 다시 소개하는 데 중요하다.

## 발단

이 프로젝트의 발단에 관련하여 청사진은 없다. 백본 엔터테인먼트는 좀 더 흥미를 끄는 리메이크작과 재출시작을 위하여 XBLA와 PSN이 제공한 기회를 논의하기 위해 캡콤과의 관계를 이용하여 그 회사의 많은 고전 게임 프랜차이즈를 엑스박스 라이브 아케이드 플랫폼으로 이식하여 이득을 보았다. 이 전략으로 *1942*, *Commando*와 *Street Fighter II* 시리즈의 전체 원본이 나왔다.



## 사우스엔드/토자이의 *R-Type: Dimensions*

토자이와 사우스엔드의 *R-Type Dimensions* 게임은 아케이드 기반의 스페이스 슈터 시리즈 중 처음 등장한 두 게임의 리메이크작으로서 재미로 한 일 이상의 결과를 가져왔고 같은 부분의 연결과 열정이 만들어 낸 것이다.

사장 실라 보튼(Sheila Boughten)과 특별고문 스캇 츠무라(Scott Tsumura) 등의 토자이 직원 중의 주요 구성원들은 불릿프루프 소프트웨어(BulletProof Software)와 마이크로프로즈(Microprose) 등의 현지화에 정통한 다양한 개발자들을 배경으로 가지고 있어서 이들이 토자이를 개발자로 세우기만 하면 여러모로 도움이 되었다. 보튼은 말한다:

“스캇은 여러 해 전 이럼과 일했고 1987년에 *R-Type* 이 처음 출시되었을 때 개발과 마케팅에 관여했습니다. 게다가, 토자이에서 제품 관리와 설계를 맡고 있는 브렛 발로우(Brett Ballow)는 *R-Type* 과 *R-Type II* 의 광팬이며, 사실 그는 스탠드업 아케이드를 가지고 있습니다! 그래서 우리는 [유사한 엑스박스 라이브 아케이드 리메이크] *Lode Runner* 의 개발을 시작했고 그와 병행하여 몇 가지 다른 옵션을 보다가 *R-Type* 이 자연스럽게 나왔습니다.”

반대로, 그린의 *Bionic Commando Rearmed* 배후에 있던 개발이사 사이먼 비크런드(Simon Viklund)는 캡콤의 1988 NES 타이틀을 새로이 출시한 버전은 스튜디오가 시리즈의 3D 리부트를 전부 소매하도록 하기 위한 “주로 홍보용 출시”라는 점을 인정한다.

캡콤은 처음에는 그린의 새로운 게임을 기대하고 단순히 원본을 이식하는데 관심이 있었지만, “회사들 간에 논의가 이루어질수록 게임의 잠재력을 보고 결국은 더 많은 노력을 쏟기로 결심했습니다”라고 비크런드는 말한다.

각각의 경우는 직업의 의미에서가 아니라 원본게임 각색물의 소비자로서 게임에 많은 투자를 한 소규모의 열정적인 팀으로 프로젝트가 인도되는 재미있는 상황을 보여준다. 관련자들은 자신들이 그 프랜차이즈의 팬임을 고백하고 이것을 현재의 게임 커뮤니티에 알리고자 하는 열망이 있음을 인정한다.

## 재도입

이들 개발자들이 직면하고 있는 가장 임박한 문제 중 하나는 21세기 독자와 자신들이 선택한 게임을 분리하는 넘을 수 없는 시간의 장벽이다. HD에 정통한 눈을 염두에 두고서 개발팀에서는 백본의 *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*를 위해 다시 만든 화려한 작은 요정과 같이 큰 환호를 불러 일으키는 것들을 흔히 새로 개발해 내기 때문에 이들 리메이크작에 일어난 변화 중에서 가장 눈에 띄는 것은 그래픽이다.

그러나 “포장 아래의” 설계 종류에 대해서 많은 관심이 주어진다. 대부분의 경우, 20년 이상 된 자료를 개작하거나 주류의 인기로부터 동떨어진 것 또는 원형에서 많이 벗어나 발전해 나간 장르를 작업 하고 있다. 현재 이들 게임은 그래픽이 세련된 큰 규모의 게임과 경쟁을 하고 있을 뿐 아니라 게임 설계와 게임 소비에도 근본적인 변화가 있었다.

1980년대 후반과 1990년대 초 아케이드와 콘솔 기반의 게임 모두 가파른 학습곡선과 어려운 난이도에 의해 연장되는 짧고 강렬한 경험을 위주로 하는 반면 최근의 게임들은 세이브 파일이 받쳐주어서 내러티브는 훨씬 더 가벼우면서 훨씬 더 길고, 더 쉽게 끝까지 플레이할 수 있는 경우가 많다. 백본 개발이사 미카 루소(Micah Russo)는 다음과 같이 상황을 설명한다.

“*Commando* 와 *1942* 같은 시리즈는 멋진 게임플레이 때문에 시간을 초월하지만... 게이머의 기대, 기호가 까다로워지고 심지어 게임의 언어가 몇 년 사이 다 바뀌기도 했습니다.”

“예를 들면, 게임은 20년 전엔 녹초가 될 만큼 어려웠는데 오늘날의 게임은 그러한 종류의 어려움에 대해서는 훨씬 다른 내성이 있습니다. 이런 변화로 인해 벌레 캔이 열립니다. 우리가 게임 요소를 더 쉽게 만드는 것인가요? 플레이어들이 덜 죽어야 하나요? 플레이어들에게 좀 더 많은 생명을 주어야 하나요? 체크포인트를 추가하거나 커스텀 세이브 시스템을 만들어야 할까요?”

마찬가지로 *R-Type* 과 *Bionic Commando* 는 둘 다 무자비한 게임플레이로 기억되며 이는 이들의 독특한 게임 설계와 관련되어 있다. 원본 *R-Type* 은 이를 마스터 하기 위한 패턴 인식과 연습이 필요한 수평 공간 슈터였으며 안정된 진행에 좀 더 익숙해져 있는 플레이어들을 당황하게 할 가능성이 있었다.

토자이와 사우스엔드가 *R-Type Dimensions* 으로 *R-Type I* 과 *II* 를 재도입하게 되었을 때는 플레이어들에게 무한한 생명을 효율적으로 부여하는 무한 모드(Infinite Mode)를 도입함으로써 이 점을 고려했다.

“사용자 경험을 좀 더 쉽게 접할 수 있게 만드는데 집중했습니다.” 브렛 발로우(Brett Ballow)는 설명한다. “게임 *R-Type* 은 본래 더 어렵기 때문입니다. 게임을 제대로 진행해 나갈 수 있으려면 단계가 어떻게 진행되는지 기억해야 합니다. 플레이어들이 전체 게임을 풀고, 게임의 다른 영역에서 출발할 수 있도록 다른 길을 만들어 내고 싶었습니다. 그러니까 뒤에 나오는 레벨이 마음에 들면 거기서 시작할 수 있어야 합니다. 초보 플레이어들이 완전한 게임을 이용하도록 돕기 위해 우리가 부분적으로 도입한 무한 모드는 실제 게임 모드로 플레이어들이 자신의 리더보드 점수를 향상시키는 데 집중할 수 있습니다.”

마찬가지로, *Bionic Commando Rearmed* 는 무한 모드를 유지하면서, 이지 모드를 추가했다. 그러나 게임을 개발할 때 GRIN 이 직면하는 걸림돌이 될 수 있는 한 가지 문제는 소스의 초기 매력지수에 중요할 뿐 아니라 게임플레이 메카닉에도 중요했다. *Bionic Commando* 의 클래식 NES 버전은 장르 기대가 덜 확실하고 관습이 아직 굳어지지 않았을 때 등장했다.



### 캡콤/그린의 *Bionic Commando: Rearmed*

첫 눈에, *Bionic Commando* 는 사이드 스크롤링 게임 액션 플랫폼이며, *Super Mario Bros.*, *Ninja Gaiden*, *Contra* 등의 그 시대의 다른 게임과 스타일면에서 유사하다.

그러나 그 게임들과 달리 중심 캐릭터는 점프를 할 수 없다. 그 대신 레벨을 순회하기 위해 플레이어는 그래플링 암에 의존해야 한다. 그러나 1988 년 이후, 점핑 메카닉은 플랫폼이나 탐험에 기반을 둔 게임에서는 특히 필수적인 것이 되었다.

*Bionic Commando Rearmed* 의 제한적일 수 있는 이 측면에 관해 질문을 받을 때, “플랫폼 게임에는 점핑 능력이 필요하다고 생각하는 사람은 편협하다고 생각합니다. *Bionic Commando* 이 단순한 액션 게임이 아니라 퍼즐의 특질이 꽤 두드러집니다. 점프 능력을 스윙 능력과 교환하면 새로운 방식으로 생각하지 않을 수 없게 됩니다. 앞으로 나아갈 방법을 찾기 위해 갑자기 천정과 머리 위를 보아야 합니다. 점프를 할 수 없으면 게임의 중심 기술인 인공 팔에 흥미가 집중되므로 그것은 *Bionic Commando Rearmed* 의 훌륭한 설계입니다”라고 비크런드는 단호하게 말한다.

“상황을 보면 그것을 어떻게 해결해야 할지 정확히 알 수 있기 때문에, 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 알기 때문에, 한계와 단순함이 자유를 창조한다는 것을 사람들은 깨닫지 못합니다. 서로에게 능력을 쏟아올려 주는 것은 자유를 창조하는 것이 아니라 많은 선택의 기회를 만들어 낼 뿐이며 그 결과는 혼란입니다.”

## 고전게임 신뢰하기

이들 열정적인 팀이 보여준 헌신과 소스의 장점에 대한 확신이 이들 리메이크작이 가진 매력의 열쇠이다.

또한, 이것은 고전게임 프랜차이즈와 위험도가 낮은 다운로드 배포, 진부한 노스텔지어와 포괄적 재도입의 교차점이다. 두 후자는 백본의 비공식적 모토가 “우리는 당신이 기억하는 게임을 재창조합니다”라고 하는 루소 및 관련자 전원에게 의해 드러나지만 그는 다음과 같이 설명한다.

“이것들은 리메이크라기 보다는 재출시라고 생각합니다. 우리가 만드는 게임은 원본게임을 해 본 적이 없는 게이머들이 이용할 수 있고 그들에게 매력적이며, 올드 스쿨의 추억에 잠긴 팬들을 위한 각색물에도 원본에도 충실합니다. 후반부는 집과 아케이드에서 이 멋진 프랜차이즈를 하며 자랐던 우리들에게는 아주 쉽습니다.”

본질적으로 이 프로젝트는 편협하게 틈새 복고 시장을 목표로 하는 것이 아니라 더 많은 이들의 흥미를 끌려는 것이다.

## 출시 및 인정

세부적 사항에 주의를 기울이고 이들 리메이크 게임에 대해 관심을 쏟은 것이 비평가들과 소비자들 모두로부터 긍정적인 반응을 얻었다. *Bionic Commando Rearmed* 와 *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*는 다운로드 플랫폼상의 모든 게임 중 가장 일관성 있고 훌륭하다는 비평을 몇 번 받았으며 이들의 그래픽, 사운드 트랙, 게임플레이는 여러 연말 회고 목록에 선정되었다.

그와 동시에, *Bionic Commando Rearmed*는 첫 주에 130,000 개 이상 (PC, PS3, 360 전체에 걸쳐) 교체되고 어수선한 4 분기 윈도우에 출시되었음에도 불구하고(그리고 *Street Fighter* title, *Hyper Fighting*이 PSN상이 아닌 XBLA에 이미 출시되었음에도) *SSF2HDR*는 첫 달에 250,000 건의 다운로드 되면서 두 게임 모두 특히 성공을 거두었다.



### 캡콤/백본 엔터테인먼트의 *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*

결정적으로 이 성공작들에 대한 믿음이 일반 대중에게 퍼졌으며 개발자들과 기타 협력자들은 받을 만한 칭찬을 받았다. *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*에 대한 리뷰에서는 캐나다 우돈 엔터테인먼트(UDON Entertainment)의 미술작업, 게임음악 팬사이트 오버클럭드 리믹스(OverClocked Remix)의 사운드트랙작업, 선임설계자 데이빗 설린(David Sirlin)의 꼼꼼한 트위킹 및 밸런싱 작업이 게임에서 가장 뛰어난 부분 중 일부라고 언급했다. 실제로 설린의 인터뷰 출연과 게임의 개발과정에 관한 심층 기사로 게임 커뮤니티에서 그의 위상이 올라갔다.

게다가 곧 나올 그린의 소매 리메이크작 *Bionic Commando*의 사운드트랙을 원래 작곡하기로 되어 있던 사이먼 비크런드는 *Rearmed*에서 최초로 개발이사 역할을 맡았다.

그렇다고는 해도, 그는 “유명해지기 위해서가 아니라 제일 좋아하는 게임의 리메이크 작업을 할 기회였기 때문에” 그 일을 받아들였다. 그럼에도 불구하고 그 프로젝트는 캡콤 및 다른 동료들과 제휴하여 일할 기회를 주었을 뿐 아니라 개발자로서 그를 어느 정도 노출시켰다.

“마음껏 나의 야망을 만족시킬 수 있었지만 말할 필요도 없이 캡콤의 모든 중요한 아이디어를 관리하고 승인 받아야 했습니다. *Rearmed*는 일본과 스웨덴 군이 결합한 모습과 아주 유사합니다. 우리는 캡콤의 오리지널 개념을 가지고 있었고 그 개념을

향상시키는 방법에 대한 나의 아이디어, [캡콤의 일러스트레이터] 신키로(Shinkiro)의 코믹 스타일 미술과 그린의 뛰어난 기술과 효율적인 개발 파이프라인. 그것은 멋진 합작이었지요.”

루소는 백본의 타이틀의 제작 과정을 비슷한 방식으로 기술하며, “대개는 설계 방향을 처음 시도해본 후 캡콤으로부터 우리의 접근법을 세련되게 이끌어 주는 피드백을 받았습니다.”라고 설명한다.

“이런 형태의 프로젝트는 오늘날의 게이머들이 창조적으로 핵심 게임의 정수를 향상시킬 충분한 기회뿐 아니라, 아주 잘 알려진 작업의 출발점을 보여줍니다.”

이들 회사는 전문적 결합을 이루어 낼 뿐 아니라 자신들의 역량을 업계에서 더 널리 강화시키기 때문에, 이러한 건전한 합작 과정과 개발자들의 작업에 대해 인정함으로써 그린, 백본, 사우스엔드와 같은 회사는 강화된 리메이크 프로젝트를 실행할 수 있게 된다.

다운로드 플랫폼을 혁신과 표현의 무대로 사용하는 *Braid* 와 같은 원본 독립 게임과 관련하여 자신들의 게임에 대한 질문을 받으면 개발자들은 실용주의와 자율성을 과시한다. 특히 사우스엔드는 더 혁신적인 프로젝트에 자금을 공급하기 위한 방법으로 *R-Type Dimensions* 과 최근 출시된 *Lode Runner* 등의 토자와와 함께 한 프로젝트를 사용한다.

CEO 앤더스 쟁슨(Anders Jeppsson)은 이것이 해방감을 주는 업계의 변화라고 말한다. “소규모 다운로드 게임의 이 새로운 틈새시장은 몇 년 전 소규모 개발자들에게는 황재였으며 그때는 5 백만에서 천만 달러 밑으로는 게임을 처분할 수 있는 실제적인 방법이 없었습니다.”

“한번 실패하면 기본적으로 그 만큼의 손해를 보게 되고 같은 게임에 3 년을 더 소비한다는 것은 업계에 있어 엄청난 창조성 말살 행위였습니다. 그래서 우리에게 XBLA, PSN, VC 는 가장 좋아하는 일인 사람들을 위한 작고, 빈틈없고 세련된 보석을 개발하는 일을 계속 할 수 있는 환상적인 방법입니다.”

한편 비크런드는 다음과 같이 말하면서 단순한 혁신이 오늘날 시장에서 실행 가능할 것인지 조심스러워 한다.

“혁신은 발표자나 개발자가 대담하게 모든 노력을 쏟아 부을 만큼 충분히 높은 판매실적수치로 보답을 받는다고는 생각하지 않습니다. 리메이크, 재사용 개념과 속편은 여전히 현금이 꾸준히 흐를 수 있는 확실한 방법입니다. 소비자가 혁신을 원한다면 돈으로 의사표시를 해야 하지만 그들이 원하는 것이 혁신이라고는 보지 않습니다. 만일 그렇다면 *Halo 3*이 *Mirror's Edge*보다 잘 팔리진 않았을 것입니다.”



“사람들은 새로운 IP 와 새로운 개념을 원하지 않아요. 그들은 그게 리메이크든 재사용 개념이든 속편이든 뭔가 완전히 다른 새로운 것이든 단지 좋은 게임을 원하죠. 그리고 그 점이 검토중인 논의를 무의미하게 만드는 것입니다.”

실험적 게임 회로에 필요한 방침을 세우거나 주류 소매 게임에 있는 예산상의 낮은 인습 없이, 다운로드 플랫폼은 개발자들이 좋은 게임을 만들어 낼 또 다른 방법을 제시한다는 것은 사실이다.

실행 가능한 대안으로서의 다운로드 플랫폼에 관련하여 토자이의 실라 보튼은 말한다. “만일 *R-Type Dimensions*같은 타이틀이 소매로 출시되었다면 소비자들은 적어도 19.99 달러나 24.99 달러를 손해 봤을 것입니다.” 그는 결론을 내린다. “손실을 감수하지 않고 소매로 출시할 방법은 없을 것입니다.”

### 다운로드 플랫폼의 미래

작고 성공적인 게임이 정착할 잠재성이 확인되더라도 윌웨어(WiiWare), 엑스박스 라이브 아케이드, 플레이스테이션 네트워크와 같은 다운로드 서비스의 위상은 아직까지 중대한 성장의 단계를 밟아가고 있다. 사실, 가격책정의 문제가 있다.

게임에는 영화표 한 장이나 술 두어 병 값과 대개 비슷한 돈이 들지만, 가격책정에 근거하여 타이틀을 판단하여 말이 많은 다수의 게이머들에게 게임의 본래적 가치는 최대 관심사이다.

여기에는 플랫폼이 사용하는 지불 방식이 도움이 되지 않는다. 닌텐도와 마이크로소프트는 소비자가 정해진 금액만큼 이들 회사의 계정에 게임머니를 프리 로드해야 하는 포인트 시스템을 사용하며 소니외의 경우에는 거의 모두 추상적인 “포인트”로 전환했다.

Wii의 버추얼 콘솔(Virtual Console) 플랫폼의 경우, 복미 NES 타이틀은 500 포인트, SNES 와 세가 제네시스(Seга Genesis) 타이틀은 800 포인트, 닌텐도 64 타이틀은 1000 포인트로 가격은 콘솔 회사 별로 책정된다. 그러나 엑스박스 라이브 아케이드와 PSN의 경우 가격책정은 좀 더 애매해서 *Bionic Commando Rearmed*는 800 MS포인트 또는 10 달러에 팔리는 반면 *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*에는 1200 포인트 또는 15 달러의 가격표가 붙는 상황이 발생한다. *R-Type Dimensions*의 가격 1200 포인트에 관해 보튼은 말한다.

“가격을 경시할 생각은 전혀 없습니다. 소비자들이 가격에 신경 쓸 권리가 있다고 생각하지만 개발 관점에서는 소비자가 단순한 포트가 아닌 게임을 찾고 있다면, 실제로 만드는 데는 시간, 비용, 자원이 든다는 것을 포용하고 이해해야 합니다.”

다시 한번, 다운로드되는 게임은 플랫폼의 진보적이고 포괄적인 특성과 디지털 콘텐츠에 돈을 내기 꺼려 하는 소비자들 사이에서 기로에 서 있다. 아마도 MP3 다운로드에 합법적으로 과금하려던 초기의 시도와 같이 물리적 형태가 없는 경우 제품의 가치를 확정하는 것은 많은 이들에게 어려운 일이다.

그러나 시간이 흐르고 게임산업이 자체적으로 전통을 발전시켜 나감에 따라, 필수 고전 게임인 XBLA 와 버추얼 콘솔(Virtual Console) 등의 플랫폼의 역사와 규범은 배경과 연속성에 대한 감각을 제공한다. 보튼은 이를 다른 매체와 비교한다.

“누군가가 정말 진정한 비디오 게임 팬이라면, 영화나 고전소설의 경우와 똑같이 더 깊이 이해하고 즐기기 위해서는 거슬러 올라가 정말 독학을 하는 것이 좋습니다. 오래된 고전은 그럴만한 가치가 있습니다.”

*Bionic Commando Rearmed, R-Type Dimensions, Super Street Fighter II Turbo HD Remix* 등의 게임은 게임 산업의 과거, 현재, 미래와 교차한다. 이들의 시각은 시간의 시험을 견뎌낸 혁신성이나 우수성을 지닌 과거의 고전게임에 단단히 고정되어 있다.

그들의 접근 방법은 세익스피어의 정통 현대적 각색 또는 황금시대 할리우드 영화를 정리한 리프린트와 같이 새로운 관객을 위해 작품을 제공하고 재도입하는데 적응하는 것이다. 그리고 마지막으로 이러한 제작물은 게임 배포의 미래인 다운로드 플랫폼에 흥미를 집중시키면서 우리에게 미래의 설계자와 개발자들을 소개한다.