



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

## 게임 전략: iPad 대 iPhone (Game Strategies: iPad vs. iPhone)

폴 하이먼(Paul Hyman)  
가마수트라 등록일(2010. 07. 08)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/5890/game\\_strategies\\_ipad\\_vs\\_iphone.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/5890/game_strategies_ipad_vs_iphone.php)

*[iPad 가 게이밍 플랫폼으로 새롭게 자리잡음에 따라, iPhone 개발자들은 같은 가격으로 완전히 새로운 HD 버전의 게임을 위한 '유니버설' 빌드를 만들어내야 하는가? Semi Secret(Canabalt) 및 Firemint(Flight Control) 같은 개발자들이 논의에 참여한다.]*

Apple 의 iPad 가 엄청난 판매를 시작했음에도 불구하고, 이미 iPhone 을 사용해 본 일부 개발자들 그리고 이제 iPad 에 대해서도 빌드를 하고 있는 개발자들은 새로운 터치스크린 플랫폼 타이틀에 대한 전략 수립 및 가격 책정을 어떻게 할 것인지에 대해 고민하고 있다.

일부 개발자들은 “유니버설 빌드”를 만들 것을 선택했다. 즉 게이머들은 버전 하나를 구입하면 다른 버전은 경품으로 받을 수 있다. 다른 개발자들은 각 플랫폼에 대해 개별 빌드를 개발하여 해당 빌드에 대해 개별적으로 가격을 책정하고 있다. 이것은 온전한 비즈니스 전략의 측면이라고 할 수 있다.

예를 들어, 텍사스에 기반을 둔 Semi Secret Software 인 Austin 에서 초보 개발자들은 “즉시 지불” 정책이 주요 판매 특징일 것이라고 예상한다.

공동 창립자 Adam Saltsman 씨는 “고객이 어떤 장치를 갖고 있는지는 문제가 되지 않아요”라고 하면서, “고객들이 \$2.99 를 지불하고 나면, 그들은 어떤 게임 버전이든 내려받아 마음껏 즐길 수 있습니다.”라고 덧붙였다.

Semi Secret 의 *Canabalt* – 게이머들이 도시의 파괴를 피해 달아나도록 하는 단순한 원버튼 플랫폼으로, 원래는 10 월에 iPhone 에 이식된 플래시 게임이었으나 지난 달 iPad 호환 버전이 App Store 에 출시되었다.

Saltsman 은 \$2.99 의 가격이 99 센트에 판매되는 일부 다른 iGames 보다 훨씬 더 많지만, 그것이 바로 그의 회사 전략의 핵심이라고 한다.

Saltsman 은 이렇게 설명한다. “저희가 2 년 전에 시작했을 때, ‘샷건 스타일’ 개발이라는 것에 참여하고 싶지 않았습니다. 20 개의 시시한 하프 빌드 게임을 훑내내서 던져놓은 다음 어떤 사람이 행운을 얻게 되는지 보는 식이었으니까요. “저희는 99 센트 어플은 하지 않겠다고 결정하고, 고객들이 정말 멋있다고 생각할만한 것만 집중 공략하기로 마음 먹었죠, 그리고 그것이 저희의 명성이 되길 바랬습니다.”

이것이 바로 Saltsman 과 그의 파트너 Eric Johnson 이 iPad 를 지원하기로 선택한 주요 이유이다.

그는 “저희는 iPad 외관이 너무 맘에 들고요, 사용자들이 어떤 플랫폼을 선택하는지에 상관없이 저희 게임이 계속 실행되면 좋겠어요”라고 하면서, "고객들이 \$2.99 를 지불하고 나면, 저희가 팬들을 끊임없이 챙기는 녀석들로 알려졌으면 좋겠습니다. 무료 업데이트, 새 음악 등등으로요. 저희는 게임이 기존 운영 체제와도 호환이 될 수 있도록 수준을 낮추기도 했습니다.”



### *Canabalt*

Saltsman 은 그들의 전략을 실험으로 부르면서 다른 개발자들이 그들의 창작물을 현금화하는 다른 방법을 가지고 있을 것이라고 예상하고 있다. 그의 직감적인 느낌에 따르면 업계는 앞으로 게임 속성에 따라 양면의 접근법을 채택할 것이다.

그는 이렇게 설명한다. “어떤 게임은 iPad 에 이식하기가 정말 어려워요. 사람들은 이미 iPhone 버전 아트를 아주 낮은 해상도로 해봤고 이제는 더 큰 화면에서 이것들을 전부 다시 해야 하거든요.” “iPad 에서 정말로 원하는 성능을 구현하려면 굉장히 많은 최적화를 수행해야 해요. 따라서 저는 개발자들이 이렇게 말할 것 같아요. ‘워 좋습니다, 이것은 저희가 빌드하고 있는 완전 새 게임이라서 새로운 프리미엄 iPad 버전에 좀 더 비싼 요금을 받기에는 딱이네요’라고요.”

그러나 그는 이렇게 또 덧붙인다. 이식이 어렵지 않다면, 그렇다면 개발자들은 “즉시 지불” 정책을 채택할 수 있다고. 특히 “2 배의 요금 청구가 사람들을 열 받게 할 수 있는 경우”에는 더욱 그러하다고. “개발자가 스스로에게 던져야 하는 질문은 고객들이 2 배의 값을 치르더라도 그 게임을 마음에 들어 할 것인가 하는 생각을 개발자 자신이 하고 있느냐는 것입니다. 한 번 더 구매를 할 만큼 iPad 가 충분히 훌륭한가요?”

게임이 크고 청키한 픽셀로 플레이되도록 되었다는 사실을 볼 때(새 어셋은 필요하지 않음) *Canabalt* 를 iPad 에 이식하는 것은 상대적으로 간단한 절차였다. 단, Saltsman 은 그의 “실용적인 가격 정책”이 향후의 게임, 특히 이식하기 어려운 게임에 대해 바뀔 수 있음을 인정하고 있다.

그는 “본질적으로 저는 결국 이렇게 될 것이라고 봅니다.” “게임이 iPad 에 이식하기 너무 어렵거나 이식하는 데 너무 많은 비용이 들게 된다면, 저희는 이식하지 않을 거예요. 그냥 iPhone 에만 게임을 이식할 것입니다. 빌어먹을, iPad 에 굉장한 관심이 쏠릴 수 있지만 그 설치 기반은 그냥 iPhone 설치 기반 중 하나에 지나지 않거든요. 그것이 바로 저희가 집중해야 하는 부분입니다.”

그러나 밴쿠버에 기반을 둔 IUGO Mobile Entertainment 의 비즈니스 개발 부문 이사 Sarah Thomson 씨는 모바일 게임 분야에서 6 년 된 독립 개발자가 최근 그 접근법을 i-플랫폼으로 표준화했다고 말한다.

*Implode! XL*, *Zombie Attack! Second Wave XL*, *Cliffed XL* 및 *Escape: Norm's World XL* 에 대해 이미 iPhone 과 iPod 터치 빌드의 사본을 보유하고 있는 보상 고객들에 대한 한 방법으로, iPad 지원을 포함해 업데이트를 다운로드하는 데 추가 구매를 할 필요가 없는 것이다.

그리고 IUGO 의 곧 출시될 iPad 타이틀은 유니버설 빌드가 될 것인데, Thomson 씨는 이것을 갖게 될 경우 총 3 개의 장치에서 이 타이틀을 플레이할 수 있다고 말한다.

Thomson 씨는 “이것이 바로 Apple 이 처음부터 모든 개발자들에게 실제로 권장한 전략입니다. 결국 저희도 이러한 이유로 이 전략을 채택한 부분이 좀 있구요.”

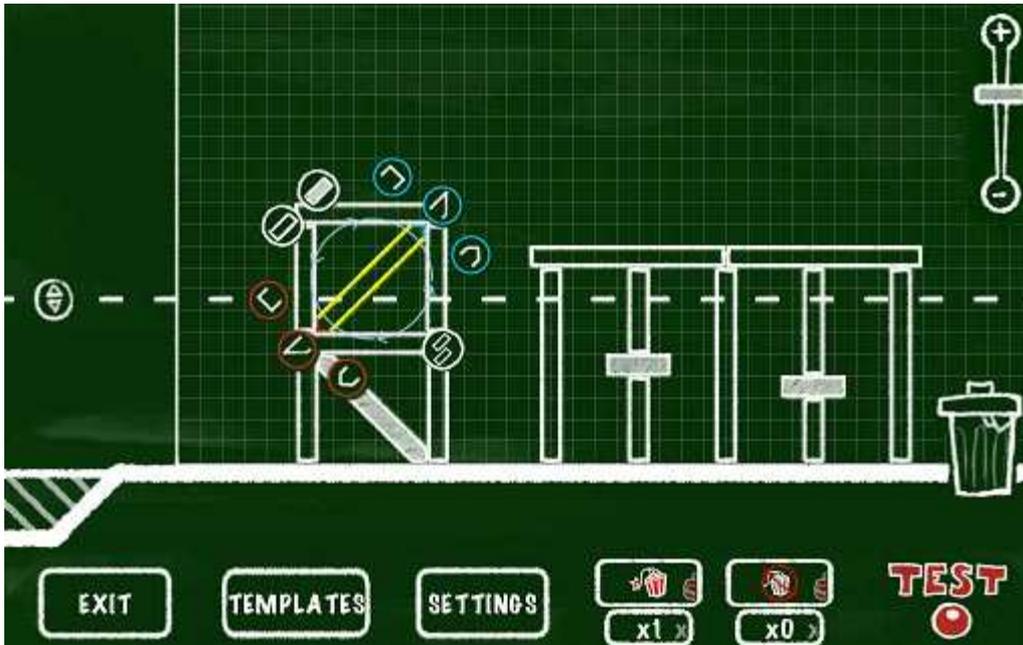
"다른 이유는 iPhone 이 지금도 그렇고 앞으로도 계속해서 우리의 우선순위가 될 것이라는 점에도 불구하고, 우리는 올해 초 발표되기 무섭게 펼쳐진 iPad 에 대한 과대 선전으로 즉시 돌진하고자 했고 이제 궁극적으로 멀티 플랫폼 매스마켓 접근법이 대성공을 향한 실질적인 열쇠라고 생각합니다. "

"과대 선전으로의 돌진"이란 iPad 에 이식하기 가장 좋은 4 개의 게임을 신속하게 선택하는 것을 의미하는 것이었지만, "단순히 경미한 변경을 수행한 다음 iPad 에 던져 넣는 방식은 아닙니다." Thomson 씨의 말이다.

특정 플랫폼이나 핸드세트에 사용자 지정된 IUGO 의 콘텐츠 창작 이론에 따라, 개발자는 각 게임을 선택하여 일종의 가치 부가 유형을 만들어냈다. 레벨 편집기가 빌드되고 *Implode!* 에 추가되어 게이머들은 자신만의 레벨을 만들어 친구들과 공유할 수 있게 되었다.

"동일한 장치 헤드 투 헤드" 기능이 *Cliffed* 에 추가되어 2 명의 게이머들이 같은 iPad 에서 서로 경주를 할 수 있게 되었다. 4 개 게임 중 3 개에 멀티플레이어 모드가 추가되었고 IUGO 가 4 개 타이틀 모두에 그래픽을 채워넣어 iPad 의 큰 화면 대부분을 활용할 수 있게 되었다.

애드온으로 들어간 작업의 양에도 불구하고, IUGO 는 가격을 올리지 않기로 결정했다. 단 하나의 예외가 있었다. *Implode!*에 1 달러가 추가된 것. 상당히 많은 업데이트와 콘텐츠가 추가되어 가격을 높일 만 하다는 결정이 났고 \$2.99 로 가격이 상승한 것이다.



### *Implode! XL*

*Zombie* 는 iPhone 과 iPad 에 대해 \$3.99 로 유지되었고, *Cliffed* 는 이 두 플랫폼에 대해 \$1.99, *Escape* 는 이 두 플랫폼에 대해 무료였지만 어플리케이션 내 결제 (2 개 이상의 난도 레벨과 멀티플레이어 모드에 대해 각각 \$.99) 가 지원되었다.

Thomson 씨는 다음과 같이 밝히고 있다. "저희 목표는 저희의 장점을 낮은 가격으로 이용할 수 있게 하는 것이었습니다." "우리는 많은 경쟁업체들이 iPad 게임에 대한 가격을 더 높게 책정하려 한다는 것을 알고 있었지만 우리는 그럴 필요가 없다고 생각했죠. 수백만 달러를 더 버는 것이 중요한 것이 아니라, 우리의 이름을 뛰어난 iPhone/iPad 게임 개발자로서 알리는 것이 더 중요했습니다."

Thomson 씨는 대부분의 개발자들이 이에 동의한다고 생각하지 않으며 대부분 2 개의 상이한 iPhone 용 및 iPad 용 빌드를 만들어서 개별적으로 판매하고, iPad 빌드에 더 많은 가격을 청구할 것이라고 보고 있다.

그녀는 "몇몇 개발자들의 경우 유니버설 빌드 이론을 채택할 수도 있겠죠. 하지만 거의 그렇지 않을 거예요. 솔직히 꼭 나쁘다고는 할 수 없어요. 어떤 전략이 더 우수한 전략이나 하는 것은 아직 결정되지 않았으니까요...저희는 비유니버설적 접근법을 시도해 볼 것인가의 여부에 대해 관망적인 태도를 취하려고 합니다."라고 말한다.

그러나 호주에 기반을 둔 Firemint 는 주저하지 않고 있다. 11 년된 모바일 게임 스튜디오는 유니버설 게임을 만들지 않는다는 것에 굉장히 확고한 입장인데 "왜냐하면 iPhone 과

iPad 에 대한 약인, 능력 및 시장은 상당히 다르기 때문이다”라고 커뮤니티 관리자 Alexandra Peters 씨는 밝힌다.

"특정 하드웨어를 적응시키기 위해 우리의 게임을 맞춤 적응시킨다는 우리의 접근법에서 보면, iPad 에 대해 개별 어플리케이션을 시작하는 것이 사리에 더 맞는 것이었고, 그래서 *Flight Control HD* 와 *Real Racing HD* 에 그렇게 했습니다." "우리는 두 플랫폼에서 같은 게임을 출시하는 것이 효과적인 전략이라고 생각하지 않습니다."라고 Peters 씨는 말한다.

Firemint 의 현재 정책은 iPhone 에 대한 새 게임을 우선 개발(스튜디오는 iPhone 을 리드 플랫폼으로 간주)한 다음, 잘 할 수 있다는 가정하에, 다른 플랫폼에 대해 최적화된 개선된 적응(개선된 가격)에 착수할 것을 고려하는 것이다.

Peters 씨는 Firemint 의 최근 출시(iPad 용 *Real Racing HD*)를 일례로 들었는데, 이 게임은 iPhone 용 *Real Racing* 으로 시작된 것이다.

스튜디오에서는 그래픽을 전체적으로 정밀 조사하여, 더욱 디테일하고 해상도가 높은 텍스처를 추가했으며, 아울러 플레이어의 라이브러리에서 사용자 지정 자동차 스킨에 사진을 추가할 수 있는 기능을 포함시켰다.

새로운 "고스트 레이싱" 기능을 통해 플레이어들은 인터넷에서 다운로드된 다른 플레이어들의 "고스트"들과 경주할 수 있다. 또한, 컨트롤이 미조정되는 동안 더 원활한 레이싱 성능을 보장할 수 있도록 후드 아래의 코드가 최적화되어, 더 큰 장치로 잘 변형될 수 있었다.

정밀 조사로 인해 게이머들은 \$9.99 를 부담하게 되는데, 이는 iPhone 의 \$4.99 라는 가격의 2 배이다.

그녀는 이렇게 말한다. "저희는 HD 수정이 그만큼의 가치가 있다고 생각해요. 이 게임은 iPad 를 콤비네이션 스티어링 휠/와이드스크린으로 변환할 수 있는 정말 리얼한 프로 서킷 레이싱 게임이거든요." "3D 그래픽은 완전 멋져요. iPad 의 큰 화면을 최대한 활용할 수 있을 뿐 아니라 게임에서 iPad 의 성능을 뽐낼 수 있게 하죠.

이와 마찬가지로, iPad 가 발표되자마자, 개발자들은 빅히트작 *Flight Control* 의 HD 버전이 출시될 것임을 인지했다. 이 게임은 원래 iPhone 과 iPod Touch 용으로 디자인된 것으로 여전히 이들 플랫폼에 대해 \$.99 로 판매되고 있다.



### *Flight Control HD*

새 HD 에디션(\$4.99)에는 새로운 HD 맵 3 개, 클래식 맵 1 개, 새 멀티플레이어 게임 모드 그리고 전체적으로 업그레이드된 그래픽이 포함되었다. 멀티플레이어의 경우, iPad 에서 상호운용적으로 3 개의 HD 맵을 플레이하거나 다른 iPad, iPhone 또는 iPod Touch 에서 친구와 무선으로 플레이할 수 있다.

개선된 경고 시스템 역시 추가되어 2 대의 항공기가 서로 밀착되게 할 수 있게 되었다. iPad 는 화면이 더 큰 만큼 화면 일부가 플레이어의 손에 의해 가려질 가능성이 더 크기 때문이다.

Peters 씨는 많은 생각이 게임을 재영상화하는 데 투입되었는데, 이는 정확히 Firemint 가 HD 버전이 합당한지를 추적하기 위해 의도한 프로세스라고 말한다.

"타이틀이 훌륭하다면, 그리고 그 IP 를 알맞은 다른 플랫폼에 적응하는 것이 적절하다면, 그것은 우리가 갈망하던 것이 확실합니다."라고 그녀는 덧붙였다.