



7 Things To Know About HTML5 : HTML5에 대해 알아야 할 7가지

작성자 : 톰 커티스 [Tom Curtis](#) [[Business](#), [Social/Online](#), [Smartphone/Tablet](#)]
가마수트라 등록일 : 2012년 1월 10일

첫 눈에 딱 봤을 때, HTML5은 온라인과 모바일 게임 개발자들에게 막대한 이득을 제공할 것처럼 보인다. 순수하게 웹 기반으로 된 플랫폼으로써, 게임 제조사들은 HTML5에서 그들의 게임을 창조해낼 수 있고, 휴대폰에서부터 PC와 그 밖에 게임이 작동 될 수 있도록 지지하는 장치들에서 게임을 발매하고 있다. 그러나 그렇게 쉽게 말하는 것처럼 그것이 쉬운 일일까 ?

그 플랫폼은 최종적인 스펙이 아직 나오지 않았고, 그래서 그 능력은 끊임없는 많은 변화 가운데 있다. 하지만 그것은 분명한 약속의 표시를 보이고 있다. 그리고 [Zynga](#) 같은 주요 개발자들은 이미 휴대전화 상에서 게임 발매를 위해 그들의 플랫폼을 지지하기 시작하였다. 그러나 엔진 제공자들은 그것이 성능 면에서 볼 때, HTML5가 있을 곳이 못된다고 주장하고 있다.

플랫폼이 가야할 방향 혹은 그 장소에 대한 합의가 분명하지 않아서, HTML5를 포함하여 대다수 개발자들의 시각에 대해 알아보기 위해, 우리는 개발자들 중에 몇몇과 이야기 해보기로 결정하였다. 그리고 이를 통해 플랫폼의 가장 큰 장점, 단점, 또 미래에 나아가야 할 방향에 대해 알아볼 수 있을 것이다. 아래에는, 현재 HTML5의 상황에 관해 알아야 할 가장 중요한 것으로 열거하였다.

1. 그것은 다양한 크로스 플랫폼(Cross-Platform)에 걸쳐 작동하도록 설계되었다.

HTML5의 주요한 이점은 바로 PC브라우저에서 핸드폰, 타블렛, 그리고 심지어 스마트 TV에 이르기 까지 다양한 범주의 기기에 걸쳐 작동되어진다는 점이다. 어떠한 기기가 HTML5를 실행할 수 있는 브라우저를 사용하는 한, 그것은 이론적으로는 HTML5게임을 실행 가능한 플랫폼으로써 제공하고 있는 것이다.

이것은 네이티브 앱에 대해 막대한 이점을 제공하며, 이러한 앱들이 종종 타겟으로 하는 시스템에 맞춰 완전히 재설계가 되기도 한다. 예를 들어, 만약 개발자가 자신의 iOS 타이틀을 안드로이드로 가져오길 원할 때, 그들은 그 게임에 근본적인 변화를 주어야만 할 것이다. 그런데 HTML5에서는, 그러한 과정들이 다소 쉽게 되어져 있다.

“우리는 HTML5에 드라이브를 일 년 넘게 지지하고 있다. 그리고 우리는 어떠한 기기에서

라도 브라우저 기반이 게임에 맞출 수 있는 능력을 가지고 있어서 큰 가치가 있다고 본다. 이러한 점은 게이머들이 더 자주 게임을 즐기고 멀티 기기 상에서 게임을 할 때, 점점 더 중요해 질 것이다.” 라고, 주요 웹 게임 퍼블리셔 Spil 게임스 사의 CEO인 Peter Delessen 이 주장하였다.

“우리는 HTML5와 함께 가야할 몇 가지 이유가 있다고 생각한다.”고 Zynga Germany 사의 Paul Bakaus는 말했다. Paul Bakaus는 기업체들의 수많은 웹과 모바일 게임을 위해 첨단 기술을 세우는 것을 돕는 일을 하고 있다.



“하나의 장점은 바로 쉽게 모바일 웹 브라우저 상에서 게임을 퍼트릴 수 있는 능력이다. 예를 들면, 당신은 그것을 설치할 필요가 없다. 그것이 바로 아주 눈에 띄는 이점이라 할 수 있다. 또한 콘텐츠 업데이트와 크로스 플랫폼 개발과 함께 하고 있다. 만약 네이티브 앱을 만들고 있는 중이라면, 당신은 당신의 앱을 두 번 안드로이드와 iOS 상에 만들어야만 할 것이고, 또한 데스크 탑에서도 아마 해야 할 것이다. HTML5상에서는, 당신은 한번만 앱을 만들면 되고, 그 앱을 다른 여러 다른 기기로 복사해서 보낼 수 있다.” 고 그는 말했다.

게다가 개발자들이 더욱 쉽게 그들의 게임을 멀티 플랫폼으로 돌 수 있게 해준다. 또한 HTML5은 사회적 시스템에서 지속적인 게임 세계로의 범위에 걸쳐, 클라우드 베이스 특정 기능의 호스트를 가능하게 해주어 크로스 플랫폼 커뮤니케이션을 쉽게 구현해준다.

“ HTML5을 통해 성취하길 기대하는 것은 궁극적으로 진짜 클라우드 게이밍이다. 우리는 어떠한 큰 온라인 커뮤니티를 지원해야하며, 우리의 플레이어들은 게이머 같이 어느 곳에서든지 그들의 휴대폰 상에서 게임을 점점 더 많이 하길 기대한다는 것은 아주 분명해졌다. HTML5는 우리에게 아주 매끄럽게 게임을 하는 경험을 만들어주는 기반을 세우고 있으며, 그것은 사회적 기능도 포함하고 있고, 이동 중이나 집에서나 브라우저 상에서나 가능하게

해준다.“고 Spil사의 Driessen은 설명했다.

2. HTML5는 예측할 수 없는 성능을 제공한다.

HTML5는 다양한 기기들에서 운용되도록 설계가 되어졌지만, 변화하는 하드웨어 스펙에도 그 성능을 유지할 수 있는 신뢰할만한 방법이 존재하지 않는다.

EA 크리에이티브 디렉터 Richard Hilleman는 최근 샌프란시스코에 기반을 두고 있는 새로운 게임 컨퍼런스(New Game Conference)에서 플랫폼과 그의 좌절감에 대해 이야기를 나누었다. 그의 팀이 실험적인 3D 애니메이션을 맥북 에어 (MacBook Air)상에서 작업하는데, 더욱 강력한 하드웨어 상에서 칙칙 거리는 소리를 내었다고 한다.

“i7을 작동시키는 나의 컴퓨터에서, 나는 초당 몇 개의 프레임 이상을 얻지 못했다.”고 그는 말했다. 또한, “높은 성능의 JavaScript도 기껏해야 둔하게 작동한다. 그래서 어떠한 앱이 어떻게 주어진 하드웨어 스펙 상에서 작동될 것인가를 예상하기가 어렵다. 나는 그 점을 고객에게 어떤 식으로 설명해야 할지 모르겠다. 그것이 가장 큰 문제점이다.” 라고 그는 덧붙였다. 모바일에 중점을 둔 HTML5 개발자들은 그들의 게임이 다양한 스마트폰과 다른 모바일 기기들 상에서 작동되어야 하기 때문에, 이러한 문제점에 대해 특히 민감하다.

최근에 Moblyng의 이전 CEO이며 HTML5개발자로서 경력이 있는 Stewart Putney는 말하기를 그의 회사는 게임을 말 그대로 12가지 기기들에서 테스트해보았다고 한다. “iOS는 3GS, 4, 4S, iPad, iPad로 아주 단순하다. Android는 훨씬 더 세분화되어져 있다. 각 헤드셋 제조사들은 그들의 기기들에 브라우저로 작은 변화를 주는 경향이 있다. (이점은 대체로 증거자료가 없다.) 네이티브 안드로이드 앱에서는, 이러한 점은 크게 문제가 되지 않는다. 하지만 HTML5 앱에서는, 앱이 단순히 작동하지 않을 수 있다는 뜻이다.”라고 말했다.

“좋은 품질을 얻기 위해서는, 우리의 앱은 다양한 범주의 인기있는 기기들에서 테스트가 되어져야만 한다. 그것이야말로 확실히 앱이 적절하게 작동되는지 확인할 수 있는 유일한 방법이다. 나는 우리가 더 많은 테스트하는 도구들과 앞으로 더 나은 기준들을 갖게 될 것이라 본다. 그러나 HTML5 개발에 있어서 안드로이드 QA는 정말로 고통스러운 것이다.” 라고 그는 계속해서 말했다.

3. 그것은 플래시(Flash)를 대안 또는 대체물이 된다.

전통적으로, 플래시와 웹 게임들은 밀접히 연관되어져 있었다. 그러나 모바일 브라우저를 위한 플래시 개발을 중지하는 Adobe의 최근 결정으로, 개발자들은 스마트폰 시장을 위한 대안을 찾아야만 할 것이다. 그렇지만 HTML5을 어떻게 비교할 수 있을까?

Zynga의 Paul Bakaus에 따르면, 자신만의 독특한 스펙 또는 특징들을 제공하기 때문에, 양자 모두를 위한 것이 여전히 존재한다고 하였다.

“플래시는 이러한 새로운 단계의 3D API 를 가지고 있으며, 반면에 웹은 WebGL을 가지고 있다. 그것들 양자 모두는 가장 아래 단계 (bottom layer)로 불리는 본래의 OpenGL를 사용하고 있다. 그래서 속도 측면에서 비교가 가능하게 되어졌다.” 라고 그는 설명했다. “현재

는, 소프트웨어 드로잉에 관해서는, HTML5가 실제로 플래시를 앞서 능가하고 있다. HTML5는 실제적 브라우저에 매우 가깝기 때문이며, 그래서 하드웨어 가속 층(hardware accelerated layer)에서 다양한 극대화를 이끌어 낼 수 있다. 그러나 플래시도 매우 중요한 몇 가지 장점들을 가지고 있다.”

“ 나는 3D 어플리케이션이 플래시와 스테이지 3D에서 가장 훌륭하게 나오는 것을 보았다. 그리고 HTML5는 정말 크로스 플랫폼으로 이동하는 방법을 가지고 있다. 그리고 네이티브 앱도 또한 존재하며, 그것은 모바일 전화기에서 OS로 통합할 수 있는 아주 좋은 방식이다. 나는 개인적으로 어느 누가 승자로 존재한다고 확신할 수 없다. 차라리 나는 그 둘을 별개로 분리해서 보지 않는 것이 낫겠다. 나는 그것이 현 스펙(특징) 그 이상이 존재할 것이라 생각한다.”

구글의 Seth Ladd는 각 플랫폼은 각자의 독특한 이점을 제공하며, HTML5는 결국 플래시(Flash)와 함께 공존하게 될 것이라 덧붙여 말했다.

“앞으로 사람들은 다른 플랫폼들 모두가 더욱 훌륭하게 웹을 보충하는 것을 보게 될 것이라 생각한다. 우리가 알고 있다시피 현재 다소 경쟁이 있기 때문에 앞으로 서로 밀고 당기며 존재할 수 있을 것이다. 플래시는 또 다른 그들의 경험을 극대화시킬 수 있는 각도를 찾을 것이다. 그리고 오픈 웹 플랫폼은 그들의 경험을 극대화시킬 수 있는 방식을 찾을 것이고, 그렇게 되면 우리는 그러한 것이 역할을 각자 하는 것을 보게 될 것이다. 그리고 그것이 바로 최종 사용자들에게 큰 혜택을 주는 것이 된다.”

웹 개발자 Dominic Szablewski (JavaScript를 기초로 한 임팩트 엔진의 창시자)와 같은, 다른 부류 사람들은 말하길, “플래시는 아티스트들을 위해서 아마도 잘 작동하겠지만, HTML5는 코드를 좋아하는 사람들을 위해 훌륭한 환경이 되어줄 것이다.” 라고 하였다.

“플래시는 항상 창의적인 사람들에게 훌륭한 것이었다. 애니메이션을 만들거나 간단한 게임을 만드는 것은 플래시IDE를 가지고는 아주 쉬운 일이며, 마우스로 몇 번 클릭 하면 되는 것이다. 아직 HTML5에는 그러한 도구는 대부분 아직 존재하지 않는다. 아마 당신은 무언가 하기 위해서는 코드를 다시 써야만 할 것이다.”

“그러나, HTML5는 이를 시작하기 위해 완전히 자유롭고, 단지 브라우저와 텍스트 에디터만 필요하다. 비싼 어플리케이션을 구매할 필요 또한 없다.”



Szablewski는 플래시를 더 이상 모바일을 위해 선택하지 않는다고 하며, 그는 HTML5는 웹 개발의 미래로 보고 있다고 하였다. 덧붙여 말하길, “만일 모바일 브라우저에서 작동하는 것을 만들기 원한다면, 그리고 IE6/7/8 사용자들에 대해 고려하지 않는다면, 그리고 시들어진 기술을 사용하길 원하지 않는다면, HTML5을 사용해야 한다.”고 하였다.

플래시에 어떻게 비교할 것 인지와는 관계없이, 크로스 플랫폼(cross-platform)으로 가길 원하는 휴대폰 회사들은 거의 선택하지 않을 것이며, HTML5로 선회 할 것이다. 최소한, Moblyng 권위자인 Stewart Putney은 그렇게 말하고 있다.

“현재 모바일(휴대기기) 상에서 플래시를 지원하는 것이 없으므로, HTML5이 모바일에서는 크로스 플랫폼의 기준이 될 것이라고 본다. 그리고 현재까지, 이점은 현실이 되어가는 것처럼 보인다.”

4. 오디오(Audio)가 하나의 큰 문제점이다.

소리(Sound)가 게임 개발에서 결정적인 역할을 한다는 점을 부정할 수 없다. 그러나 결국 이것 또한 HTML5에서 정말 부족한 한 영역이라는 것이다. 플랫폼에 이용 가능한 APIs를 네이티브 앱 개발을 위한 이용 가능한 것들과 비교한다는 것은 의미가 없다.

Zynga 독일 지사의 Paul Bakaus는 특히 이러한 결점을 매우 아쉽게 여겼다. “HTML5와 함께 도전 받는 것은 오디오 문제이다. 그리고 이것은 고쳐질 필요가 있다. 오디오를 고치는 것은 아주 단순한 문제이다. 오디오 없이 우리가 일할 방법이 없지 않은가? 오디오는 훌륭한 게임을 위해서는 필수적인 것이다. 그래서 이점 또한 가장 큰 도전이 되는 것이다. 그러나 그것 때문에 게임을 못 만든다고 할 수 없는 노릇 아닌가.”

“그는 웹 개발자들이 이러한 오디오의 문제점들을 고칠 수 있을 것이라고 생각하며, 몇 가지들은 가능성이기에 앞서 이미 발생되어져야 할 일들이라고 생각한다고 말했다.”

“오디오를 가동시킬 필요가 있는 두 가지가 있는데, 먼저 첫 번째는 앞서 말한 점이고, 우리는 이 문제를 벤더들에게 알려야만 한다. 그래서 우리가 게임을 만들고, 그들에게 우리가

만든 게임의 결점들을 그들에게 말해주어야 한다.”

“반면에, 실제로 벤더들이 이것이 문제라는 것을 받아들여야 할 것이다. 그리고 그 문제에 맞서서 작업해줘야 할 것이다. 현재 우선순위를 따져 볼 때, 오디오 문제는 그래픽을 고치는 것보다 덜 중요하게 보이는 것 같다. 그 점이 나에게 있어서는 가장 큰 고민거리이다. 벤더들은 게임 세계에 대해 깊게 생각하지 않을 수 있다. 좋은 게임을 만들기 위해 오디오가 필요할 것이라고 깨닫지 않고 있다. 우리는 정말로 이것이 큰 문제라는 것을 깨닫게 할 필요가 있다.” 라고 그는 말했다.

Electronic Arts creative director Richard Hilleman 은 Bakaus의 의견에 동의하며 말을 하였다. 그는 새로운 게임 회의 (2011 New Game Conference)에서 중요한 부분을 설명하였는데, “우리에게 있어 잘 되지 않는 점이라면, 바로 사운드이다.” 라고 하였다. “우리는 여전히 HTML5에서 사운드 문제에 있어 주저하는 경향이 있다. 그리고 우리는 그 점을 해결해야만 한다. 브라우저의 다음의 반복은 그것을 데이터를 넣을 것이라는 것을 희망하지만, 그것은 또 다른 큰 문제점이다.”

5. 브라우저 호환성 (Browser Compatibility)은 통일되어 있지 않다.

만약 당신의 플레이어가 Chrome 또는 Firefox 같은 최신 브라우저를 사용한다면, HTML5 게임을 플레이하는 것은 관찮을 것 같다. 그러나 여전히 Internet Explorer 6같은 오래된 브라우저를 사용하는 사람들에게는 어떠한가. Safari 또는 Opera 같은 이전 버전들을 사용하는 사람들은 어떻게 될까? 만약 유저들이 그들의 브라우저를 업데이트를 하지 않는다면, 그들은 HTML5의 모든 콘텐츠에 접속할 수 없을 것이다.

그럴 때는, 이러한 브라우저는 호환성(compatibility)문제는 그 플랫폼이 가진 가장 큰 장점 중 반대하여 작동하게 된다. 그것은 도처에서 자주 볼 수 있는 문제점이다. 그리고 만약 유저들이 여전히 오래된 브라우저를 사용하고 있다면, HTML5 게임을 할 때, 배제될 것이다.

Zynga's Bakaus와 같이, 어떤 개발자들은 이 문제를 개발과 함께 밀어 붙여 극복해야하는 것이 최선이라고 믿는다. 심지어 새로운 브라우저에서 이것이 제한적이어도 그렇게 해야 할 것이다. 오래된 소프트웨어로 작업하지 않고 품질 좋은 게임을 만들어서, 유저들은 업그레이드하도록 자극받게 될 것이다.

“사람들은 Internet Explorer9보다는 덜 유저들을 버리기를 두려워 할 것이다. 그러나 때로는 아무 것도 바꾸지 않아서, 사람들이 원하는 것에 아무 도움이 되지 않고 있다. 최신 브라우저에서만 오직 작업할 수 있는 아주 최신의 것들과 함께 시도되어야 한다. 그리고 그것은 업그레이드 하기위한 자극을 충분히 일으켜 낼 것이다.” 라고 그는 말했다.

그러나 만약 모든 유저들은 HTML5- 활성화된 브라우저를 실행하면, 웹 앱이 동일하게 모든 곳에서 잘 실행될 것이라는 것을 의미하는 것일까? 꼭 그렇지는 않다.

심지어 HTML5를 지원하는 브라우저를 살펴보면, 그 지원은 통일적이지 않다. HTML5를 지원하는 브라우저는 제한된 몇 개의 특징들이나 APIs를 지원할지도 모른다. 이것은 한정된 어떠한 게임 특징들은 최신 브라우저의 발매를 따라가는 사람들에게만 유용한 것이라는 의미일 수 있다.

물론, 제한된 예산으로 일을 한다면, 아마도 모든 브라우저에서 실행할 수 있는 게임을 만들기 위한 자원을 가지고 있는 것이다. 새로운 게임 회의(2011 New Game Conference)에서 Bocoup's Darius Kazemi는 HTML5로 이동할 때 문제들을 직면했었다고 그의 당했던 일을 회상하며 말했다.

Kazemi는 시간과 예산의 제한 때문에, 그와 그의 팀은 게임을 개발하기 위해 구글 크롬(Chrome)과 크롬 웹 스토어(Web Store)를 특별히 선택했다고 하였다.

“여기에는 딜레마가 있다.” 고 Kazemi는 말했다. “가능한 폭넓은 대중의 관심에 들어갈 것인가, 아니면 가장 좋은 품질의 게임을 만들 것인가? 아니, 이 둘 다를 할 수 있을까?” “결론적으로, 다른 브라우저에서 우리는 이것을 얻을 수 있을까, 아니면 우리는 하나의 브라우저에서 그러한 품질을 경험할 수 있을까? 우리는 결국 후자 쪽을 하게 되었다.”

Kazemi는 그 게임을 크롬 14와 함께 API에서 혜택을 볼 수 있었다. 그러나 결국 그 게임을 싱글 브라우저로 되돌아가게 되었다. 만약 HTML5 게임으로 흔하게 편재한 플랫폼을 선택하길 원한다면, 이에 따른 자원에 대한 계획을 주의하여 세워야 할 것이다.

6. “앱 스토어(App Store)”가 존재하지 않는다.

HTML5 앱이 휴대기기 상의 네이티브 앱과 차이를 가지는 중요한 여러 방법 중에 하나는 바로, 모든 것을 보유하는 중앙 집중적인 앱 스토어가 부족하다는 점이다. 여기에는 장단점이 있는데, 확실히 플랫폼에 대해 논의하기 전에 알아 볼만한 가치가 있다.

물론, 웹에서 실행의 주요한 이점은 당신의 게임을 시작하거나 업데이트 하는 승인과정 없이, 애플의 아이튠 마켓플레이스(iTunes Marketplace) 와 같이 단친 플랫폼들처럼, 플랫폼 소유자의 관리를 통해 기다릴 필요 없이, HTML5은 원하는 때에 당신의 게임을 업데이트나 시작하도록 허락한다.

이러한 자유는 개발자들에게 매력적으로 보이는 반면에, 비용이 들게 된다. 표준화되어 배포되는 플랫폼 없이, 플레이어들 앞에서 앱을 만들어내는 것은 훨씬 더 힘든 일이 된다.

“바로 지금, 우리는 발견(개발)을 지원하기 위하여, 주요한 HTML5의 ‘앱 스토어’를 가지지 않는다.” 라고 Putney는 말했다.

HTML5 앱을 위한 단 하나의 목적 없이, 플레이어들에게는 새로 나온 게임에 대해 알기는 훨씬 어려운 일이다. 그러나 Putney 는 그의 페이스북(facebook)에서 이에 관해서 확실히 도움을 줄 수 있을 것이라 하였다.

“페이스북은 사람들의 휴대기기 플랫폼에서 HTML5 앱의 사회적 발견을 가능하게 하며, 이것은 큰 단계로 한 발짝 나아가는 것이다.”라고 그는 말했다.

반면에, 구글은 HTML5의 본질을 그것의 가장 큰 장점이라 여긴다. 그 회사의 Seth Ladd 는 설명하였다. “거기에는 승인 과정이 없고, 통제하는 개체가 없기 때문에, 사실 편집하여

배포하는 것은 훨씬 쉬울 것이다. 모든 사람들이 그들이 원하는 방식으로 금전적 가치를 평가하는 자유를 얻게 되었다. 그들이 원하는 방식으로 유저들에게 로그인하게 하고 발매할 수가 있다. 이것이 열린 웹 플랫폼의 '열린' 부분이라는 큰 장점이다.

7. 그것은 계속 진화하고 있는 중이다.

HTML5의 장점과 단점 모두를 가지고, 당신에게 이것이 옳은 것인가를 스스로 결정해야만 할 것이다. 현재로는, HTML5에 관한 최종적인 스펙은 없으며, 웹 개발자들은 끊임없이 플랫폼에 기능을 추가하고 있고, 그러한 개발자들은 몇 년 안에 그것이 어떻게 변화할 것인지 알고 있다.

구글의 Seth Ladd는 HTML5의 미래에 높은 기대를 갖고 있다. 그리고 웹에서 다양한 실행을 하는 집단들로부터 급속히 빠른 반복적 실행이 있으며, 그 플랫폼은 이전보다 훨씬 빠르게 진화되고 있다.

“ Chrome과 Firefox 그리고 심지어 Internet Explorer 범주에서 현재 볼 수 있는 스펙은 다른 집단에서 그들이 이전에 보였던 속도보다 훨씬 빠른 사양(스펙)이다.” 라고 그는 말했다.

많은 집단들과 함께 플랫폼에서 활발하게 일하는, 몇몇 HTML5 개발자들은 말하길 그것은 시간이 흐름에 따라 더욱 강력하게 될 것이다. HTML5 개발자인 Dominic Szablewski는 덧붙여 말하길, “이것은 HTML5의 가장 큰 장점이다. 그리고 거기에 경쟁이 존재한다. IE6와 플래시가 흥미하며 수년이 지나서, 마침내 웹 기술은 다시 약간의 진보를 갖게 되었고 그리고 이것이 바로 시작이라 할 수 있다. 이제 많은 것들이 진행되고 있다. 예를 들면, WebGL, 꽉찬 화면(fullscreen) 기능, 마우스 잠금 기능, 새로운 오디오 API와 같은 것들이다. 이런 것들이야말로 진짜 흥미로운 것들이라 하겠다.

Zynga같은 회사들은 다른 네이티브 앱 개발과 더불어 진정한 경쟁을 할 수 있으려면 HTML5이 아직 가야할 길이 멀다고 시인하고 있다. 그러나 만약 그 플랫폼이 이런 성장을 계속 유지할 수 있다면, 결국에 그 경쟁은 잠잠해 질 것이다.

Zynga사의 Bakaus는 말하길, “우리는 여전히 남들보다 빠른 편이라 생각한다. 네이티브 앱들은 벌써 오랫동안 게임 개발에 집중해 왔었다. 그래서 그들은 우리가 아직 갖지 못한 확산된 모습을 가지고 있는 것이다.” 라고 하였다.

현존하는 HTML5 개발자들의 낙관론에도 불구하고, 그 플랫폼은 여전히 지속적인 진화단계로 도전을 받고 있다. Putney는 그 변화하는 스펙 또는 특징들이 개발 도중에 발견되는 수많은 기술적 난관이나 장애들을 소개하고 있다는 것을 알고, 이에 대해 “우리는 본질적으로 보면, 움직이고 있는 자동차에서 일하는 것이다.” 라고 말하였다.

“그러나 만약 우리가 일을 제대로 하고 있다면, 우리는 성공적인 앱 하나로도 수억 명의 사용자들을 만날 수 있을 것이다... 그래서 우리는 이것이 그만한 가치가 있다고 믿는다.” 라고 그는 덧붙여 말하였다.