



## 마이크로콘솔로 게임 포팅하기

(Tales of porting games to microconsoles)

작성자: 크리스 그래프트(Kris Graft)

작성일: 2013년 8월 27일

현재 안드로이드 운영체제의 마이크로콘솔 용 게임은 대부분 PC와 모바일에서 포팅한 것들이다. 기존 게임의 포트(port)를 제작하는 것은 신생 플랫폼의 현황을 살펴보고, 앞으로 오우야(Ouya)와 게임스틱(GameStick), 그 밖의 플랫폼을 위한 게임 제작이 가치있는 일인지 알아볼 수 있는 가장 좋은 방법이다.

그러나 마이크로콘솔로 포팅하는 일이 항상 쉽지만은 않다. 어떤 스튜디오에게는 작업량이 얼마 안 되는 일이지만, 어떤 스튜디오에게는 엄청난 작업이 될 수 있다. 그리고 어떤 경우든 작업 내내 시행착오가 있기 마련이다.

나는 개발자들이 마이크로콘솔로 포팅할 때 맞닥뜨리게 되는 어려움들에 대한 자세한 이야기를 듣고자, 자신의 게임을 오우야나 게임스틱으로 포팅해 본 여러 스튜디오들과 이야기를 나누어 보았다.

만약 자신의 게임을 포팅하는 데 노력을 투자하는 것이 가치 있는 일인지 결정을 내리려 하고 있다면, 이 글에 나오는 이야기들을 반드시 읽어보기 바란다. 이 이야기들이 포팅 작업이 어떻게 진행될 것인지에 대한 열쇠를 쥐고 있을 수도 있기 때문이다.

## 퓨전 리액션스(Fusion Reactions)의 <100 로그(100 Rogues)>

모바일 히트작 <100 로그(100 Rogues)><sup>1</sup>를 오우야로 포팅한 개발자 웨슬리 포(Wesley Paugh)는 다음과 같이 말한다. "오우야는 모든 면에서 정말 이상적인 기회였다."

"시기가 완벽했다. 콘솔로서 킥스타터(Kickstarter)는 <100 로그>의 iOS 정기 콘텐츠 업데이트가 중단되자마자 발표되었다. 그래서 엄청난 양의 필요한 작업을 할 시간이 생겼다."

이 엄청난 양의 작업은 오우야로의 포팅 자체보다 게임 프로그래밍에 들어갔다.

"이것은 우리에게 엄청나게 힘든 과정이었지만, 오우야와 관련된 것은 아니었다. 컨트롤러 입력을 설정하기 위해 오우야의 API를 사용하는 것, 콜(call)을 얻어내는 것 등은 단순한 일이 아니었다."

"우리의 문제점들은 오우야보다 훨씬 이전의 것이었다. <100 로그>의 개발을 처음 시작할 때에는, 제작에서 다른 프로젝트로 넘어가기까지 3개월이 걸릴 것으로 생각했었다. 게다가 당시에는 안드로이드(Android)가 없었다. 따라서 iOS에서만 작업하도록 디자인된 프로그래밍 언어 오브젝티브-C(Objective-C)로 게임을 만드는 것이 당연한 선택이었다."

---

<sup>1</sup> 참조링크: <http://www.100rogues.com/>



게임을 다른 플랫폼으로 포팅한다는 것은 40,000줄 이상의 코드를 안드로이드에서 쓰일 수 있는 언어로 재작성한다는 것을 의미했다. "우리는 예전에 안드로이드 모바일 포트를 제작하는 것을 고려한 적이 있어서, 이런 엄청난 양의 작업을 필요하리라는 것을 알았다. 하지만 이제 크로스-플랫폼이 됐으니, 안드로이드는 우리의 다음 목표가 될 것이다."

포의 계획은 <100 로그>를 오우야의 론칭에 맞춰 준비하는 것이었지만, 그 시간 안에 게임을 처음부터 다시 만드는 일은 불가능한 것으로 드러났다.

"저는 지금도 할 수 있는 한 열심히 노력하고 있지만, 지금까지 해본 적 없는 강행군을 했다. 안드로이드와 호환되지 않는 기술을 선택한 게 잘못이다. 4, 5개월 정도는 뒤로 돌아간 것 같다. 자투리 시간에만 나 홀로 작업하는 것은 내가 이전까지 겪어보지 못한 가장 힘든 경험이었다. 하지만 그 덕분에 나는 더 훌륭한 프로그래머가 되었고 <100 로그>는 훨씬 훌륭한 게임이 되었다."

포에 의하면, 오우야를 위한 개발에서 가장 흥미로운 부분은 콘솔에 대한 사람들의 인식이 시간이 지나면서 변하는 것을 지켜보는 것이라고 한다.

"오우야를 좋아하는 사람도 싫어하는 사람도 있는데, 반대자들의 논쟁은 특히

흥미로운 방식으로 변해 왔다. 오해는 하지 말길. 여전히 오우야를 싫어하는 사람들이 많다. (그냥 무시해도 되는 걸 대놓고 싫어하는 일이 왜 '쿨한' 지 잘 모르겠다.) 하지만 가장 우세한 부정적인 의견은 '오우야는 쓸모가 없다'에서 '오우야는 에뮬레이터나 미디어 센터(media center)로서만 쓸모 있다'로, '오우야에는 소수의 훌륭한 게임들이 있지만, 개발자들이 계속해서 게임을 제작하지 않는다'로 변해 왔다. 나는 추세가 계속되는 것을 지켜볼 것이다."

포가 오우야의 팬으로 보일 수도 있다. 그는 대형 콘솔을 대체할 수 있는 게임 콘솔이라는 개념을 좋아한다.

"<새도우 콤플렉스(Shadow Complex)> 같은 장르 역행과 <팻 프린세스(Fat Princess)> 같은 대담한 아이디어가 비교적 개방적인 디지털 시장에서 성공을 거두기도 했지만, 그 성공 뒤에는 증명된 이름, 고비용의 기술과 마케팅 예산의 힘이 있었다. 나는 오우야에서 현존하는 시스템이 그런 훌륭한 아이디어를 가진 소규모의 개발자들이 자신들의 소비자를 찾아내고 살아나갈 수 있는 변화의 희망을 보았다. 나는 훌륭한 게임을 포팅함으로써 그것을 100퍼센트 뒷받침하고 싶었다."

<100 로그>는 오우야에서만 출시되었는데, 나는 포트가 그럴 가치가 있었는지 포에게 물어보았다.

"한마디로 말하면 그렇다. 개발자들이 객관적으로 볼 때 부진한 판매 결과를 나누는 것을 보는 것은 분명 실망스러운 일이었고, 나는 예상할 수도 있었던 부진한 재정적 성공에 대비했어야 했다. 게다가 오우야 킥스타터의 성공으로, 마이크로소프트(Microsoft), 소니(Sony), 닌텐도(Nintendo)들이 모두 보다 개방적인 플랫폼을 발표해 오우야에 정착한 게임 개발자들에게 제공했다. 이 때문에 오우야 콘솔에 투자하는 게 약간 위험하게 되었다."

"그러나 오우야는 현재 <100 로그>, <어메이징 프로그(Amazing Frog)>와 <히든 인 플래인 사이트(Hidden in Plain Sight)> 같은 게임들을 제공하고 있다. 나는 이 콘솔을 뒷받침하기 위해 내가 할 수 있는 일을 기꺼이 할 것이다."

## 매드핑거 게임즈(Madfinger Games)의 <새도우건(Shadowgun)>

모바일 게임 스튜디오 매드핑거(Madfinger)는 <새도우건(Shadowgun<sup>2</sup>)> 과 <데드 트리거(Dead Trigger<sup>3</sup>)> 시리즈로 더 유명하다. 그러나 많은 팬들이 새로운 마이크로콘솔 게임들을 해보려 한다는 것을 알아냈을 때, 매드핑거 팀은 기꺼이 해외로 진출해 <새도우건>을 새로운 형태의 플랫폼에서 지원하기로 했다.

프로그래머 페트르 마토우섹(Petr Matousek)은 게임을 오우야와 게임스틱으로 포팅하는 데 쏟은 스튜디오의 노력에 대해 다음과 같이 말한다. “나는 그 일이 비교적 단순했다고 말하고 싶는데, 우리 게임들은 유니티(Unity) 엔진으로 제작되었기 때문이다. 이것이 우리의 고생을 크게 덜어주었다.”

그는 터치 컨트롤을 게임패드 컨트롤로 변경하는 것이 다양한 플랫폼에 의존하는 플러그인들을 통합하는 데에 뒤따르는 첫 번째 과제라고 지적한다. 특히 마토우섹은 마이크로콘솔 회사들은 매드핑거가 광고 서비스를 가져오는 것에 크게 신경을 쓰지 않는다고 말한다.

“마지막으로 할 일은 자신의 게임 퍼포먼스를 최적화하는 것인데, 모든 마이크로콘솔이 [빠르고 효율적이지는] 않기 때문이다. <새도우건> 포트의 경우, 우리는 주로 게임패드 컨트롤러와 퍼포먼스 문제들 때문에 고생했다. 우리 게임은 제3의 플러그인들을 거의 포함하지 않았으므로 다행스럽게도 이런 부담을 덜었다.”

마이크로콘솔 API에 대해서라면, 특히 콘솔 뒤에 숨은 사람들의 지원을 받게 되었을 때 매드핑거 팀은 자신들이 제공받았던 서비스에 만족했다.

---

<sup>2</sup> 참조링크: [http://www.madfingergames.com/g\\_shadowgun.html](http://www.madfingergames.com/g_shadowgun.html)

<sup>3</sup> 참조링크: [http://www.madfingergames.com/g\\_deadtrigger.html](http://www.madfingergames.com/g_deadtrigger.html)



“마이크로콘솔의 API와 관련해서는 오우야의 인-앱(in-app) 결재를 통합하는 것 외에는 아무것도 할 필요가 없었는데, 플레이어들로 하여금 데모 버전을 다운받아 플레이해 본 다음 사든지 말든지 하게 놔두는 것이 팀의 정책이었기 때문이다. 개발자가 오우야의 인-앱 결재 API를 통합해야 하는데, 깔끔하게 디자인되어 있으므로 대단한 노력이 들지는 않는다.”

안타깝게도, 게임을 크랙과 저작권 침해로부터 보호하는 데에 대해서는 간단한 답변이 없다고 마토우섹은 말한다. “저작권 침해로부터 게임을 보호하는 것은 거의 불가능하다. 대부분의 사람들은 게임이 좋다면 구매할 것이므로 너무 걱정하지 말거나, 아니면 무료게임으로 만드는 게 편히 잠들기 위한 가장 좋은 방법이다”

“만약 편히 잠드는 걸 좋아하지 않는다면, 잠도 자지 말고 해킹한 다음, 완벽한 보호장치를 만드는 거다. 그리고 해킹 당할 때마다 그 일을 반복하면 된다. 하지만 나라면 편히 잠드는 쪽을 택하겠다.” 그러나 저작권 침해는 사실 매드핑거에게는 농담이 아니다. 안드로이드의 경우에는 특히 더 그렇다.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> 참조링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/176214/>

매드핑거 팀은 유니티와 관련된 문제 때문에 게임패드 지원에서도 몇 가지 문제점들을 겪었다. <새도우건>은 유니티 3.5를 사용해 제작되었는데, 게임패드 지원이 효과를 발휘하기 위해서는 4.0 버전으로의 업데이트가 필요했다. 이 전환은 전혀 부드럽게 진행되지 않았다.

게임스틱에서의 실행 문제들도 있었다. "<새도우건>은 다소 퍼포먼스가 많이 필요한 게임인데, 게임스틱과 관련해 부드럽게 실행시키는 데 몇 가지 문제점이 있었고, 플레이가 원활하도록 많은 게임 레벨을 최적화해야 했다. 게임스틱은 플레이어가 원하는 곳 어디로든 휴대할 수 있도록 아주 작고 전원소비가 적은 기기로 디자인되어 있는데, 그래서 <새도우건> 같은 게임이 포팅하기 어렵게 만들기도 했다. 화려한 그래픽과 효과들을 가능하게 하기에는 퍼포먼스가 충분히 좋지 않기 때문이다."

매드핑거는 현재 <데드 트리거 2>를 모바일 버전으로 만들고 있는데, 이 후속작 제작이 끝나면 자신들의 게임 몇 개를 더 마이크로콘솔로 포팅할 계획을 가지고 있다고 한다.

## 시미안 스쿼드(Simian Squared)의 <디 아더 브라더스(The Other Brothers)>

쥬제페 랜도리나(Giuseppe Landolina)와 그의 팀은 자신들이 제작한 모바일 게임 <디 아더 브라더스(The Other Brothers)><sup>5</sup>를 오우야와 게임스틱으로 포팅했다. 이 작업은 비교적 수월했다고 한다.

"오우야와 게임스틱은 새롭고, 안드로이드에 익숙하다면 개발하기가 비교적 쉽다. 사람들은 우리에게 오우야와 게임스틱 버전에 대해 끊임없이 물어왔고, 오우야의 경우 오우야의 밥 밀스(Bob Mills)가 우리에게 다가와 이 게임의 오우야 버전을 제작하기를 원했다"

게임스틱 버전은 더 쉬었는데, 시미안 스쿼드가 게임스틱 팀과 같은 지역에 있기 때문이다. 시미안 스쿼드는 게임스틱 팀과 만나 그들이 프로젝트에 얼마나

---

<sup>5</sup> 참조링크: <http://tobgame.com/>

열성적인지를 느낄 수 있었고, 곧바로 포팅 작업에 돌입했다.

마이크로콘솔로의 포팅에 대해 랜도리나는 다음과 같이 지적한다. "그것은 비교적 수월한 작업이었다. 포팅 작업에는 언제나 문제점들이 있고 이 문제들은 주로 그것이 얼마나 잘 문서화되어 있는가와, 얼리 어답터 버그와 컨트롤러에 대한 것들이다. 콘솔로 포팅하거나 콘솔 버전의 게임을 디자인할 때에는 컨트롤러와 UI 가이드라인을 엄격하게 고집해야 한다. 걸리는 게 하나도 없어야 한다."



랜도리나는 오우야에는 포팅에 대한 실질적인 가이드라인이 전혀 없지만, 게임스틱에는 "아주 높은 수준의 품질보증 과정"이 있다고 지적한다.

"게임스틱 팀은 내부의 테스트 팀을 통해 수많은 피드백을 제공했고, 게임이 게임스틱에서 어떻게 느껴질지를 두고 우리와 함께 작업했다. 게임스틱에는 더 큰 콘솔들에서 기대하는 가이드라인이 있고, 이것은 우리에게 긍정적인 인상을 남겼다. 그러니까 오우야와 게임스틱 사이에는 차이가 있고, 각자의 이점이 있다는 것이다."

"하드웨어의 특성상, 이는 본질적으로 고성능화된 휴대전화이고, 광란의 밤을 보내는 것보다도 싸게 먹히는 기기이므로 차세대 그래픽을 기대할 수 없다. 그러나 많은 개발자들이 주어진 낮은 진입장벽 안에서, 퍼블리셔가 원하는 것이든 아니든



간에 자유롭게 실험을 하면서 창조적인 일을 할 수 있으리라는 기대를 할 수 있다."

게임을 마이크로콘솔로 포팅하는 것은 사실 아주 재미있는 작업이었다고 랜도리나는 말한다. 즉 자리에 앉아 새로운 2인 플레이어 요소들과 다른 게임의 프로토타입들을 테스트하는 일이 즐거웠다는 것이다.

"이 마이크로콘솔들은 재미와 실험에 대한 것이고, 이를 장려하고 향상시킨다. 우리는 이 재미와 실험이 희한한 인디 게임을 더 많은 유저들에게 알리는 일과 관련된 것이라고 생각한다. 나쁜 일이 아니다."

"우리는 새로운 하드웨어에 항상 관심을 가지고 있다. 우리는 이 기기들이 인디나 개인 개발자들로 하여금 비용이나 크리에이티브의 제한 없이 콘솔 게임을 개발할 수 있게 해주는 길이라고 생각하며, 이것은 굉장한 일이다.

## **트립와이어 인터랙티브(Tripwire Interactive)의 <더 볼(The Ball)>과 <킬링 플로어:칼라미티(Killing Floor: Calamity)>**

트립와이어 인터랙티브(TripWire Interactive)는 오리지널 PC 게임을 포팅한 <더 볼(The Ball)><sup>6</sup>과 오리지널 PC 시리즈의 스핀오프 <킬링 플로어:칼라미티(Killing Floor: Calamity)><sup>7</sup>를 오우야에서 동시에 출시했다.

트립와이어의 알란 윌슨(Alan Wilson)은 <더 볼>의 포팅 작업에 대해 다음과 같이 말한다. "최고 사양의 PC와 안드로이드 플랫폼을 위해 디자인되고 제작된 언리얼 엔진 3(Unreal Engine 3) 게임을 포팅하는 것은 정말 어려운 일이었다."

트립와이어는 원래 반도체회사 퀄컴(Qualcomm)의 스냅드래곤 스마트폰 칩셋(Snapdragon smartphone chipset)이 어떤 실적을 거두었는지 알아내기 위한 실험으로 <더 볼>을 안드로이드로 포팅하기로 했다. 따라서 오우야로 포팅하는 것은 새로운 기회를 찾는 것이었다.

---

<sup>6</sup> 참조링크: <http://www.theballthegame.com/>

<sup>7</sup> 참조링크: <http://www.killingfloorthegame.com/>

"우리는 2006년 스팀(Steam)으로 첫 번째 비(非) 밸브(Valve) 게임 중 하나인 <레드 오케스트라(Red Orchestra)>를 출시했고, 온라인(OnLive)로도 출시하려 했었다. 그래서 우리는 1월 아틀란타에서 열린 행사에서 오우야의 CEO 줄리 울만(Julie Uhrman)과 밥 밀스를 만나 그들이 <킬링 플로어 >에 큰 관심을 가지고 있다는 것을 알게 되었을 때 포팅에 대해 진지하게 생각해 보게 되었다."



"어쨌든 우리는 <더 볼>을 안드로이드로 포팅할 준비를 했고, 출발점으로 게임을 웰컴 칩셋과 오우야에 걸쳐 포팅했다."

월슨은 자신이 지켜본 매출에 기초해 <더 볼>이 오우야에서 최고의 매출을 기록한 게임 중 하나일 것이라고 생각한다. "수치가 크지 않은 것은 분명하지만, 꽤 이른 시간 안에 기록한 매출이다."

그리고 월슨의 팀은 스웨덴의 스튜디오 게이밍 콥스(Gaming Corps)가 현재 앞서 언급한 <킬링 플로어>의 스핀오프를 오우야에서 출시하는 작업을 하고 있기 때문에 매출이 오를 것이라고 기대하고 있다. 월슨이 지금 PC 게임을 오우야로 포팅하려는 계획을 세우고 있는 스튜디오들에 대해 조언하는 말은 다음과 같다.

"나는 최고 사양의 PC를 위해 디자인되고 제작된 게임을 포팅하는 일을 다시 서두르는 않을 것이다. 게임을 훨씬 작은 플랫폼에 억지로 밀어 넣는 것은 정말 복잡한 일이다. 언리얼이나 유니티 플랫폼으로 제작된 게임에 대해서는 하지 않을

이유가 없다."

## 셰이 피어스(Shay Pierce)의 <겟 온 탑(Get on Top)>

셰이 피어스(Shay Pierce)는 벤 포디(Ben Foddy)의 재미있는 멀티플레이어 게임 <겟 온 탑(Get on Top)><sup>8</sup> 이 지역 인디케이드 아넥스(IndieCade Annex) 행사에서 플레이되는 것을 보자마자 오우야로 포팅하려는 아이디어가 떠올랐다.

피어스는 이미 자신의 플래쉬 게임들을 마이크로콘솔로 포팅하는 실험을 해보았고, 과정은 아주 잘 진행되었다. 이제 그는 오우야가 론칭할 때 그 플랫폼으로 출시할 만한 게임을 찾고 있었는데, <겟 온 탑>이 완벽해 보였던 것이다.

"나는 현재 내가 1년 이상 매달리고 있는 주요 인디 프로젝트 <언캐니 알케미스트 배틀 1934(Uncanny Alchemist Battle 1934)>의 개발에 휴식을 줄 수 있는 프로젝트가 필요했다." 결국 그는 포디에게 게임을 오우야로 포팅할 것을 제안했고, 포디가 동의한 것이다.

피어스는 오우야로 포팅하는 작업에 대해 다음과 같이 말한다. "확실히 나는 몇몇 시행착오를 겪었다. <겟 온 탑>은 오우야로 포팅하는 데 플래쉬/AIR 기술을 사용한 최초의 게임이었다. 다행스럽게도 커뮤니티와 특히 가스라이트 게임스(Gaslight Games)가 이미 게임패드와 구매를 위해 오우야 API를 통합하기 위한 라이브러리를 제작하고 공유했으므로 나는 그 라이브러리를 사용할 수 있었다. 하지만 몇몇 측면에서 API를 통합하는 것은 복잡한 일이었다."

그리고 AIR를 가지고 포팅하는 데에도 수많은 어려움이 있었다. 예를 들어 AIR가 생산하는 APK 실행들은 어쨌든 오우야의 증명과정을 방해했고, 이것은 분명 바람직한 일이 아니었다.

주목할 만한 점은 피어스가 <오간 트레일(Organ Trail)> 오우야 버전도 제작하고 있었다는 것인데, 이것은 유니티3D(Unity3D)로 제작되었다. 유니티의 오우야 지원은 플래쉬/AIR보다 나았지만 그 나름의 어려움도 있었다.

---

<sup>8</sup> 참조링크: <http://www.foddy.net/GetOnTop.html>

"그럼에도 불구하고 나는 2D 게임 제작자들이 '스테이지3D(Stage3D)' 특성들을 사용하는 한은 오우야 게임 제작에 플래쉬 사용을 고려해야 한다고 확신한다. 그것이 없으면 안드로이드 기기에서의 퍼포먼스가 형편없기 때문이다."

그렇다면 피어스는 오우야 게임들을 또 제작할 것인가?

"경험적으로 볼 때 이는 생각보다 어려운 작업이었다. 그러나 나에게 있어서 이는 '플래쉬 게임에서 오우야로 이르는' 길을 가는 것이었고, 단순한 게임을 포팅하는 방법을 배우는 것이었다. 그리고 이것은 성공적이었다."

매출에 대해서 말하자면 <갯 온 탑>은 더 잘 팔릴 수 있었다. 그러나 어쨌든 피어스는 이 포트로 큰 돈을 벌 수 있으리라고는 예상하지 못했다.

지금까지 게임은 866건이 팔렸고, 이것은 약 7주 후의 매출 성적이다. 한 건에 2달러에 팔렸으므로 게임은 오우야의 30%를 제하면 총 606.20달러의 매출을 거두었다.

"오우야만의 '유니크 다운로드' 숫자에 의하면 우리가 그 중 8,119를 차지했고, 이것은 우리에게 10.6%의 전환률을 제공해 주었다. 내 생각은 구두쇠 유저들을 목표로 하는 오픈 플랫폼에 아주 좋다."

## 고든 럭(Gordon Luk)의 <비스트 복싱 터보(Beast Boxing Turbo)>

원래 PC 게임이었던 <비스트 복싱 터보(Beast Boxing Turbo)><sup>9</sup>는 오우야로 포팅되었고, 지금은 게임스틱으로 포팅하는 과정이 진행되고 있다.

개발자 고든 럭(Gordon Luk)은 자신의 게임을 마이크로콘솔로 포팅하는 작업에 대해 다음과 같이 말한다. "게임 디자인의 관점에서 볼 때, 최소한 하나의 컨트롤러를 가진 모든 사람에게 의존할 수 있다는 것은 대단한 일이다."

---

<sup>9</sup> 참조링크: <http://www.beastboxing.com/>

"디자이너는 자신의 게임을 모든 종류의 컨트롤 변형과 해상도에 맞춰 디자인할 필요가 없고, 게임 경험을 디자인하는 과정을 훨씬 용이하게 해준다. 그리고 나는 이미 <비스트 복싱 터보>의 PC/Mac 버전에 Xbox 360 컨트롤러 지원을 추가해 보았으므로 주로 테스트와 통합 작업이 이루어져야 했다."

력이 이미 이런 컨트롤러 기능을 게임에 추가했었기 때문에 대부분의 그의 포팅 작업은 특별한 컨트롤러 조작 지원을 추가하는 안드로이드 SDK, 그리고 인-앱 결제 같은 시장요소들을 통합하는 것을 포함하고 있었다.

"포팅 작업은 쉬운 일이 아니었기에, 내게 작업을 빠르게 할 충분한 경험이 있어 <비스트 복싱 터보>가 오우야에서 플레이되는 모습을 담은 첫 번째 영상들 중 하나를 유튜브에 올리게 되었던 것은 정말 행운이었다. SDK마저 불안정한 여러 미출시 플랫폼에서 개발작업을 진행하는 것은 심장이 약한 사람들에게 적절한 일은 아니지만, 도전할 준비가 되어 있다면 포팅 작업으로 경쟁에서 유리한 위치를 점할 수 있다."



력은 이 새로운 시장에서 일찍 자리를 차지한다는 생각도 좋아했다. "이 새로운 안드로이드 마이크로콘솔들에 대한 강력한 관심이 분명히 존재하므로, 훌륭한 게임을 일찍 출시하는 것만으로도 이 글에서 언급된 그 출시와 함께 알려질

'유명한' 새로운 플랫폼의 게임들 중 하나로 시장에서 자리를 차지할 수 있는 기회를 얻을 수 있다.

전반적으로 렉은 게임을 오우야로 포팅한 경험이 매우 훌륭했으며, 특히 오우야 팀과의 고객 서비스가 좋았다고 한다.

"나는 개발 프로그램의 초기 단계부터 버그 보고를 잘 하기 위해 열심히 일했다. 품질보증 팀은 내 작업을 훨씬 쉽게 해주었고 출시일에 맞추기 위해 그들이 얼마나 열심히 일하는지를 나에게 알려주는 등 반응을 정말 잘 해주었다." 게임스틱 팀에 대해서는 다음과 같이 말한다. "게임스틱 버전은 아직 100% 완성되지 않았지만, 게임스틱 팀도 이메일을 통해 답변을 잘 해주었다."

렉은 자신의 게임을 마이크로콘솔로 포팅하는 것을 고려하고 있는 사람들에게 다음과 같은 조언을 해주고 싶다고 한다. "개발 초기부터 숙련된 유니티 안드로이드 엔지니어를 한두 명 풀타임으로 투입하고, 디자인과 테스트, 문서화가 잘 된 주요 유니티 플러그인을 이용하라."

렉은 자신이 원하는 API 디자인과 퍼포먼스를 얻기 위해, 플러그인을 자신만의 버전으로 분석하고 작성해야 했다. 렉은 이 작업이 재미있는 과정이었지만, 덜 숙련된 개발자들이 자신의 게임이 적절하게 실행되게 하느라 어려움을 겪는 것을 많이 보았다고 한다.

"모든 사람들이 자신의 SDK 때문에 고생하는 것은 분명했다. 그러나 개발자가 만약 프로그래머가 아닌 다수의 개발자들에게 유니티를 위한 훌륭한 툴을 제공할 수 있다면, 이 작업은 정말 이득이 될 것이다."

그렇다면 렉에게는 마이크로콘솔로의 포팅이 그럴만한 가치가 있었는가?

재정적인 관점에서 보면, 특히 플랫폼의 규모를 생각하면 오우야 버전은 좋은 성과를 거두고 있다. 전반적인 전환율은 킥스타터 오우야가 출시된 아주 초기부터 정말 좋았고, 모든 사람들은 자신의 손 안에서 구할 수 있는 게임은 뭐든지 다운받았다."

"나는 아무리 상상을 해 보아도 본업을 포기할 수는 없다. 하지만 사람들이 이

게임을 좋아해서 구매하는 것을 지켜보는 것은 즐거운 일이며, <비스트 복싱 터보>는 좋은 매출을 올리며 PC에서의 매출을 이미 넘어섰다. 어쩌면 순전히 내가 운이 나빠서 이 게임을 그린라이트(Greenlight)를 통해 스팀에 올리지 못했기 때문인 것 같다."

력은 오우야 용 게임을 또 다시 제작할 것이라고 한다. "나는 더 큰 물에 나가기보다 이 [안드로이드] 콘솔들에서 실험적인 게임을 출시하는 것을 더 좋아하는 것 같다."