정보컴퓨터공학과 201924548 이풍헌

게임 플랫폼 경계 없는 ‘크로스 플레이’ 확산[[1]](#footnote-1)

이 글을 선택한 이유는 크로스 플랫폼 게임이 출시되고 많은 시간이 지났는데 게임사에서는 어떤 점을 발전시켜서 게임을 출시하는지 궁금했기 때문이다. 하지만 확산이 되는 내용만 담겨있을 뿐 어떤 점을 발전시켰는지 담겨있지 않아 아쉬웠다.

‘크로스 플레이’의 정의와 플랫폼을 늘림으로써 유저가 얻을 수 있는 장점, 그리고 게임사들이 발표하는 크로스 플랫폼 신작 게임 등이 설명되어 있다. 하지만 대표적으로 크로스 플랫폼을 지원하는 하스스톤의 경우 이미 2013년에 블리자드 게임사에서 ‘하스스톤 개발팀 “멀티플랫폼 완벽 구현”’으로 발표한 기사가 있다.[[2]](#footnote-2) 약 10년 동안 어떤 과정을 거쳤는지, 개선된 점은 무엇이 있는지 등에 대한 설명이 되어있지 않았다. 두 번째로 크로스 플랫폼을 사용함으로써 얻을 수 있는 장단점이 자세하게 설명되어 있지 않다. 개발사 입장에서는 여러 플랫폼에 맞는 클라이언트를 개발함으로써 많은 인적자원과 비용을 지출하는 셈이다. 분산된 유저들로 인해 플랫폼 간 경쟁이 가속화될 것이고 그 비용은 결국 유저가 부담해야 할 것이다. [[3]](#footnote-3) 크로스 플랫폼이 큰 장점을 가진 방식은 맞지만 장점만을 부각하기보다 단점도 같이 비교할 수 있으면 한다.

이 기사에서는 유저의 입장에서 얻을 수 있는 장점에 대해 이야기를 주로 하고 있다. 유저인 하면서 개발자를 꿈꾸는 나에게 크로스 플랫폼으로 인해 게임 시장이 커지는 것은 장점이다. 하지만 장점만 있는 방법은 없기에 크로스 플랫폼의 발전과정과 장단점을 인지하고 상황에 맞게 사용할 수 있는 개발자가 되고자 한다.

1. https://www.etnews.com/20220817000181 , 2022년 8월 17일 작성된 기사 [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2013110913508163582> ,2013년 11월 9일 작성된 기사 [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://www.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=17843> ,2020년 8월 19일 작성된 기사 [↑](#footnote-ref-3)