



세계적 수준 확인시킨 국산 게임업계

네트워크·모바일 게임 등 새로운 트렌드 부상

본고는 최근 미국에서 열린 E3(Electronic Entertainment Expo)에 참가했던 한국소프트웨어진흥원의 참관단이 작성한 보고서를 토대로 작성되었다. 보고서에 따르면 이번 E3 전시회에서 국산 게임업계가 세계적인 수준을 확인함과 동시에 모바일게임이 등장하고 온라인게임의 성장세가 다소 둔화되는 흐름을 읽을 수 있었다.

*편집자 주

E3(Electronic Entertainment Expo)는 유럽의 ECTS, 일본의 도쿄게임쇼와 함께 세계 3대 게임쇼로서 미국에서 열리는 세계 최대의 종합게임 전시회이다. 1995년부터 시작된 이 행사는 프리뷰 버전이나 데모들이 출품되어 게임산업의 흐름을 파악할 수 있는 것이 특징이며, 새로운 개념의 게임프로그램과 장비가 다양하게 등장한다.

가정용 게임기 시장 포화 상태

일본, 미국업체들을 중심으로 전 세계의 게임관련 업체가 최신 게임과 게임기를 출품하며, 게임뿐만 아니라 대부분의 멀티미디어 콘텐츠가 등장하기 때문에 인터랙티브산업의 축소판으로도 불린다.

올해는 미국 로스엔젤레스 컨벤션센터에서 5월 22일부터 5월 24일까지(현지시간) 세계 최대 게임전문 전시회 'E3(Electronic Entertainment Expo) 2002' 가 개최되었다.

이번 전시회에는 전세계 70여개국 450여개 업체들이 1000여종의 게임을 출품한 가운데 최초로 콘솔용 온라인게임이 등장하는 등 네트워크게임 시대의 등장을 예고했다.

이번 전시회에서 소니·마이크로소프트 등 가정용게임기 업체들이 대거 온라인게임 타이틀을 선보였다. 소니는 스퀘어의 '파이널판타지11'를 비롯해 '소콤-네이비셀'·'에버퀘스트 어드벤처' 등을 선보였고, 마이크로소프트는 '스타워즈 온라인'과 '에바'·'블링크'·'판타지 스타온라인' 등 콘솔용 온라인게임을 전시했다.

게임기를 인터넷으로 연결, 여러 사람과 게임을 할 수 있는 온라인 게임개발에 적극 나서고 있는 것이다. 이들은 E3에서 온라인 게임전략을 발표하고 다양한 소프트웨어를 선보였다.

가정용게임업체의 온라인게임 시장 진입은 가정용게임기 시장의 성장이 한계에 이른 것이 가장 큰 요인으로 손꼽힌다. 게임기가 4천만대 가량 팔려 이 시장은 이미 포화상태에 이르렀다. 특히 MS는 게임기 시장의 열세를 만회하기 위해 온라인 게임에 막대한 자금을 투입키로 한 것으로 풀이되고 있다.

이들 업체는 콘솔용 온라인게임을 더욱 늘려갈 계획이며, 몇몇 한국 업체들에게 제휴 의사를 타진해 왔다. 이에 대해 국내 게임업체 관계자들은 '조작이 복잡한 온라인게임을 콘솔 마니아들이 수용하기 쉽도록 개발하는 것이 성공의 관건이 될 것'이라고 지적했다.

올해 E3 전시회에서 이목을 집중시킨 화두는 '할리우드와 비디오 게임의 접목'이었다. 반지의 제왕, 스타워즈, 블레이드, 쥐라기공원, 다크엔젤 등 흥행에 성공한 블록버스터 영화를 게임화하는 원소스 멀티유징 바람이 두드러졌다.

비벤디유니버설은 전세계적인 '반지의 제왕' 흥행에 힘입어 '반지의 제왕 : 두개의 타워'를 내놓았으며 루카스아츠는 스타워즈 에피소드2 개봉과 맞물려 '스타워즈 : 구 공화국의 기사들'을 내놓았으며, 일본, 미국 등지에서 수차례 영화화됐던 고질라도 인포그램을 통해 게임큐브 타이틀 '고질라 : 디스트로이 올 몬스터즈'로 거듭났다.

최근 웨슬리 스나입스 주연의 '블레이드'도 두번째 시리즈가 나온 가운데 액션게임으로 개발됐으며 스티븐 시필버그 감독의 '쥐라기공원' 시리즈를 배경으로 한 콘솔용 슈팅게임 '다이노 스톨커' 등도 선보였다.

최근 미국 경기의 불황이 지속되면서 원작의 인기를 바탕으로 흥행을 담보할 수 있는 주제의 게임들이 많이 등장한 것으로 보이며,



반지의 제왕, '스타워즈' 등 인기 시리즈가 계속되는 가운데 이 게임들의 품질도 뛰어나 상당한 인기를 누릴 수 있을 것으로 보인다.



캐릭터 · 구성 문제점 드러나

그러나 일각에서는 TV와 영화에서 비디오게임의 소재를 끌어오는데 주력하는 것은 업계의 발전에 궁극적으로 바람직하지 않다는 견해도 나오고 있다. 캐릭터나 스토리 구성상의 창의성을 제약하는 결과를 초래할 수도 있다는 지적이다.

이번 E3 국내 참가 업체들은 총 2억 달러에 육박하는 수출 상담실적을 보여 게임업계 해외 전시회 참가 사상 최대 성과를 기록했다.

이번 전시회에는 공동관에 부스를 설치한 22개사를 포함해 33개 국내 업체가 참가했고, 이 가운데 위자드소프트 · 트라이글로우픽처스 · 이삭커뮤니케이션 · 르벡 등은 총 470만 달러 규모의 수출 계약을 체결하기도 했다.

이 가운데 절반 이상이 온라인게임을 들고 나왔다. 온라인게임이 많았던 것은 국내 게임산업을 견인해왔던 온라인게임이 성장세가 둔화되면서 해외에서 돌파구를 마련해보려는 의도가 있었기 때문이다.

또 온라인게임 업체 웹젠은 해외 퍼블리셔와 100만 달러 규모로 MOU를 교환했다. 아케이드게임을 전시했던 비전테크시스템은 3000만 달러 규모의 수출상담 실적을 기록했고, 온라인게임 업체 시노조익이 '조이랜드'와 '제로캡'으로 900만 달러에 달하는 상담 실적을 올렸다.

독립부스로 전시회에 참가한 판타그램이 5200만 달러 규모의 상담 실적을 올려 눈길을 끌었다. 공동관 옆에 부스를 마련했던 한빛소프트도 갱스터 게임 '보스' 하나만으로 400만 달러에 달하는 상담 실적을 올렸다. 휴대용 게임기 'GP32'를 출품한 게임파크와 '동물의 왕국'을 선보인 데이터웨어 엔지니어링의 부스에도 해외 바이어들의 발길이 끊이지 않았다.

그 외 호러게임 '프리스트'를 선보인 제이씨엔터테인먼트와 게임 보이어드벤처용 게임 '패닝 어드벤처'를 선보인 디지털드림스튜디오, PC게임 '쥬라기 원시전2'와 온라인게임 '포가튼 사가'를 출품한 위자드소프트 미 · 일 업체들로부터 호응을 얻었으며, 국내 한국 공동관으로 참가한 와이더댄닷컴과 프랑스 텔레콤을 비롯, 해외유력 통신사업자들로부터 호평을 받기도 했으며 노키아 휴대폰으로

모바일 게임을 홍보한 게임빌 역시 해외 바이어들로부터 좋은 반응을 얻었다.

LA 컨벤션센터 켄시아홀 입구 정면에 위치한 한국공동관에는 전시회 첫날부터 관람객의 발길이 끊이지 않았으며, 3일 동안 총 3만 5000여명이 다녀갔다. 특히 이번 전시회는 지난해와 달리 실구매력을 갖춘 바이어들의 방문이 많았던 것으로 조사됐다.

해외 바이어들이 온라인게임을 비롯해 한국 업체들의 게임 개발력이 높아진 것에 대해 높이 평가하고, 실제 계약을 위한 상담을 제안해 오는 경우가 많았으며, E3 이후 국내 게임업체들의 수출이 눈에 띄게 늘어날 것으로 전망된다.

온라인 게임 미래 밝아

이번 전시회는 전반적으로 전년에 비해 특징이 없었던 것으로 평가되고 있다. 예년과 마찬가지로 콘솔용 타이틀이 대세를 이뤘으며, 이번 전시회에만 60억원을 쏟아 부은 MS의 대대적인 공세에도 불구하고 소니와 닌텐도의 잔치로 끝났다는 게 전문가들의 평가다.

온라인과 비디오 콘솔간의 경쟁은 올해에도 콘솔게임의 강세를 끝이났다. 온라인게임의 강세가 두드러졌지만 전세계 게이머들의 손을 정복한 콘솔의 힘을 이겨내지는 못했다는 분석이다.

그러나 온라인게임의 경우 미래 유망 분야로 주목받으면서도 상용서비스들이 많지 않아 주류는 되지 못했지만 대세라는 점은 분명하다는 주장. 세계적으로도 이를 받아들이고 있다는 설명이다.

반면 초고속인터넷의 보급이 확산되며 온라인이 힘을 얻고 있지만 콘솔 기반의 게임 환경만은 쉽게 변하지 않을 것이라는 의견도 많다. 온라인게임 자체보다는 콘솔게임의 네트워크화가 더 정확하다는 주장도 잇따르고 있다.

실제로 이번 E3 전시회에서는 온라인게임의 세계적 보급, 유통을 주제로 기업들간의 상담과 협상이 이어졌으며 콘솔 게임의 온라인화가 두드러져 양측의 주장을 모두 뒷받침하기도 했다.

게임 분야별로는 온라인과 모바일의 대세에 힘입어 모바일 게임 업체들이 처녀 출전했고 온라인게임들이 미래 유망분야로 주목받으며 강세를 보였던 것으로 평가되었다. 🇸🇰

