



“2003년 E3에서 한국 높아진 위상 실감했다”

국내업체들 패널리스트로 초청 ... 빌링시스템, 아이템 판매 등 성공사례 소개

지난 5월 13일부터 16일까지 LA에서 E3가 개최됐다. E3(Electronic Entertainment Expo)는 미국 IDSA(Interactive Digital Software Association) 협회가 매년 LA에서 개최하는 E3는 세계에서 가장 큰 인터랙티브 게임업계의 트레이드 쇼이다. 미국 게임사들에게 가장 중요한 마케팅 이벤트인 E3에서는 게임사들 대부분이 주요 발표를 하며 이곳에서 발표된 게임들의 87%가 게임매출의 반이상을 차지하는 크리스마스, 연말연시를 겨냥해 출시된다.

서정원 Red Jump, Inc

올 해로 아홉번째를 맞이하는 이번쇼에서는 1,350개의 새로운 게임이 소개됐고, 80개국 400여개의 전시업체와 6만2,000명의 업계 인사들이 참가했다.

올해 게임 매출 87%, E3에서 판가름

이번 쇼에서의 주요 트렌드는 IP게임 주류, 콘솔 게임의 온라인화, 게임 개발기술의 눈부신 발전과 새로운 게임기 등장들 수 있다. 한편, 이번 쇼에서 한국게임의 위상이 높아진 것을 다시 확인할 수 있었다.

세계 유수 업체에 못지 않은 엔씨소프트와 웹젠의 화려한 대형 독립부스도 주목받았지만, 지난 3월에 산호세에서 열린

GDC(Game Development Conference 게임 개발 컨퍼런스)의 Keynote Speaker로 엔씨소프트의 김택진 사장이 초대된 데 이어, 이번 E3 컨퍼런스 워크숍과 세션에서 한국의 액토즈소프트, CCR, 재미와 창조 등이 패널리스트로 초대돼 아시아 및 세계 온라인 게임의 대표 사례로 한국 게임에 대해 소개한 데에서 미국에서 한국게임에 대한 관심이나 위상이 높아진 것을 실감할 수 있었다. 그 외 컨퍼런스 세션에서도 유명 게임퍼블리셔 EA나 MS의 패널리스트들이 종종 한국의 앞서가는 사업모델(게임 내에서 아바타, 아이템 판매와 빌링시스템 등)을 구체적으로 언급하기도 했다.



영화 인기 업고 '윙윙' ... IP 게임 주류

IP(Intellectual Property) 게임이란 영화, TV쇼, 소설, 만화 등 지적 소유권이 있는 콘텐츠를 바탕으로 한 게임을 말하며, 원소스 멀티유즈라는 표현과 일맥상통한 점이 있다.

예전에도 IP 게임은 미국에서 항상 큰 관심과 인기를 모았지만 이번 쇼에서는 주류를 이룰 만큼 많았다. 가장 많은 관심을 모은 대표적인 게임은 E3 전시회 기간 중 개봉한 매트릭스의 Enter the Matrix, 그 외에도 반지의 제왕, 스타워즈갤럭시, 해리포터, 스파이더맨, 배트맨, 터미네이터 3, 제임스본드 007, Crouching Tiger Hidden Dragon, Tom Clancy series, American Idol, 스타트렉, 네모, 엑스맨(X2: X-men), 미션 임파서블(Mission Impossible), 글레디에이터, 찰리 앤젤, 데어데블, Alias, 헐크, 슈렉, 스타스카이 & 허치 등 미국의 게임 창의력이 고갈되었나 싶을 정도로 많았다. 대부분 국내에서도 개봉돼 인기를 끌었던 영화를 소재로 한 게임들이었다.

물론 IP게임 외에도 여러 관심을 끄는 게임들은 있었다. 그러나 Doom III, Half-life 2, Black & Whites 2, Halo 2, Deux Ex 2, Ratchet Clank 2, Never winter Nights: Shadows of Undretide, Grand Theft Auto series, Sims 2, Final Fantasy XI 등 이미 잘 알려진 게임의 후속작들이 대부분이었다.

이런 현상에 대한 이유는 미국 대중의 성향과 게임의 제작과

유통을 맡고 있는 미국 퍼블리셔들의 편향을 들 수 있다. 이미 잘 알려진 인기 영화나 TV쇼 또는 책을 주제로 한 게임들은 일단 게이머 시장보다 더 큰 시장을 겨냥할 수 있다는 것. 또 일단 흥행된 또는 흥행이 예상되는 영화의 많은 관객들을 토대로 영화와 같은 수동적인(passive) 엔터테인먼트에서 직접 참여할 수 있는 적극적인(active) 엔터테인먼트로 끌어나가기 쉽다는 것이 그 이유이다.

그러나 더 큰 이유는 미국 같은 넓은 나라에서 게임에 대한 마케팅, 판촉 노력이나 비용을 줄여도 많은 대중들을 쉽게 끌어들일 수 있기 때문에 개발과 유통의 비용을 부담해야 하는 퍼블리셔들의 입장에서는 투자에 대한 리스크를 최소화할 수 있는 장점이 있기 때문이다

한편 이러한 IP게임의 주류 현상은 미국 게임계를 더욱더 영화업계와 유사하게 만들고 있다.

현재도 영화계와 유사한 프로듀서라는 확실한 전문 역할과 마케팅, 판촉도 비슷한 방법을 쓰고 있다. 영화와 동시 출시를 목표로 하는 게임 퍼블리셔들은 예전의 독창적인 게임개발에 비해 더 많은 인력을 투입해 더 빠른 시간 내에 개발해야 하고 영화에 못지 않은 게임 경험을 소비자들에게 전달해야 하기 때문에 최첨단의 그래픽, 음향, AI(Artificial Intelligence), Physics 분야의 기술을 사용하고 이를 위해 영화계와 같은 전문적인 인력과 좀 더 체계적이고 분석적인 프로젝트 관리방법 등을 쓸 수밖에 없는 상황이다.



비디오게임 강세와 온라인화


이번 쇼에 전시된 콘텐츠의 대다수가 비디오게임으로 미국 내에서의 콘솔 비디오게임의 강세는 더욱 두드러졌다. 주요 장르는 여전히 액션, 슈팅게임, 레이싱, 스포츠 게임으로 MS와 Sony 타이틀로는 Halo 2, Gran Turismo, Ratchet Clank 2, SOCOM: US Navy Seals 등이 눈길을 끌었다. MMOL 게임으로는 World of Warcraft(Blizzard), Lineage II(NC Soft), Final Fantasy XI(Square Enix), Mu(WebZen), Eve(Simon & Schuster) 등 큰 타이틀이 있었지만 비교적 수가 훨씬 적었다.

지난해 8월말 PS2로 시작된 콘솔의 온라인화와 MS Xbox의 게임기의 경쟁은 앞으로 더욱더 가속화 될 것으로 보인다. E3에서 Sony는 다음달 6월에 온라인 어댑터를 기본으로 탑재한 새 모델의 발표와 함께 기존 PS2의 가격을 20달러 인하(179달러) 한다고 밝혔고, 이에 MS도 Xbox의 가격을 179달러로 즉시 내렸다.

미국에서도 MMOL 게임의 수익성은 높다고 평가하면서도 MMOL게임 제작을 꺼려하는 이유는 몇 가지가 있다. 첫째는 미국 내 인프라적인 문제로 고속망 확산이 더딘 것과 빌링 방

법이 한국과 같이 다양하지 못하다는 것이다. 주로 사용하는 신용카드이용도 소액 결제가 힘든 것 등을 들 수 있다. 그러나 무엇보다도 지난 1~2년 간에 미국에서 출시했던 MMOL게임들이 출시 때마다 기술적인 문제로 불안한 출시 후 안정화되기 까지 몇개월간 골치를 앓았던 퍼블리셔들은 MMOL이 콘솔 게임보다 복잡하고 리스크가 훨씬 큰 게임이라고 보고 있다. 다시 말하면 그동안 익숙해진 한번 만들어서 유통망에 내놓으면 팔 수 있는 콘솔게임보다 MMOL은 기술적으로 복잡해 개발 관리가 힘들뿐만 아니라 지속적인 콘텐츠 업데이트와 함께 24시간 고객지원도 비용적인 면이나 관리적인 면에서도 부담스러운 요소들이다. 이런 것들은 퍼블리셔들로 하여금 좀더 쉽고 안전하고 주류를 이루는 비디오 게임위주로 더 기용케 만들고 있는 것이다.

소니, 노키아 '포터블 게임기' 선배

Sony는 E3 행사기간 중에 'PSP(PlayStation Portable)' 라는 새로운 휴대용 게임기를 발표해 관심을 모았다. 4.5인치 화면에 배터리로 작동되는 게임기는 UMD(Universal Media Disc)로 게임뿐만 아니라 음악과 동영상까지 즐길 수 있도록 디자인되었다. 또한 Nokia에서는 N-gage라는 새로운 모바일 게임기를 발표했다. Nokia의 모토인 M.O.M.(Multiplayer, Online, Mobile)에 맞춰 디자인된 이 게임기는 미국 Targer, Best Buy, Electronic Boutique와 같은 대형매장에서 오는 10월부터 판매될 예정이다. 이번 크리스마스까지 탑재될 게임은 Ghost Recon, Splinter Cell, Rayman 3, Tony Hawk's Pro Skater, Tomb Raider: Lara Croft 등의 30여개가 출시된다. 

IDSA란?

미국의 컴퓨터, 비디오게임 퍼블리셔들의 구성회원인 IDSA 협회는 미국의 2002년 엔터테인먼트 소프트웨어 \$6.9Billion의 90%를 차지하는 회사 멤버들로 구성돼 있다. 주요 서비스로는 E3 주관 외에도 Anti-piracy 프로그램, 업계 및 소비자 조사, 정부 관계 및 지적소유권 보호에 관한 서비스들을 제공하고 있다.