



PSP와 게임폰의 경쟁

지난해부터 기대를 모아온 일본 소니사의 'PSP(PlayStation Portable)'가 지난달부터 국내에서 예약판매를 통해 본격적으로 출시됐다. 이번 소니사의 PSP 출시는 '독도분쟁'으로 일본제품 불매운동이 일어나고 있는 시기와 맞물렸음에도 불구하고 게임폰과 치열한 경쟁을 펼칠 것으로 보인다. 지난 1월에 휴대전화 게임시장을 예상하면서 몇 가지 이슈 중 하나로 PSP와 국내 대기업들이 내놓은 게임폰의 경쟁을 언급한 바 있는데 드디어 본격적인 대결구도를 형성할 상황이 온 것이다. 한국인에게는 너무도 당연지사인 대한민국 땅 '독도'를 두고 목소리를 높이는 것도 중요하지만 일본제품 불매운동 성과로 보여주는 문화자존심 경쟁도 중요하다고 생각한다. 일본에게 '문화식민지'가 되지 않기를 바라며 이 글을 시작한다.

글 최성원 컬럼리스트

한 국을 제외하고 전세계 휴대전화 시장을 석권하고 있는 노키아가 2003년 초 휴대전화에 게임기와 MP3를 함께 집어넣은, 이른바 컨버전스폰 'N-게이지'를 발표하면서 본격적으로 모바일 게임폰에 대한 관심이 고조되기 시작했다. 물론 지금은 성공하지 못했지만 그 시도는 상당히 중요한 의미를 갖는다.

이 제품은 근거리 무선통신 기술인 블루투스를 채택하고 있어 같은 기기를 가진 사람끼리 무선으로 게임을 즐길 수 있어, 무선 네트워크 게임의 가능성을 제시했다. 닌텐도 게임보이 어드밴스류의 휴대용 게임기에 필적할 정도의 혁신적 디자인으로 휴대전화기에 게임기능을 접목시킨 것이 아니라 게임기에 휴대전화 기능을 접목시킨 듯한 모습으로 새로운 컨셉을 적용한 것이다.

노키아 이후 삼성·LG 등도 게임폰 출시

2004년 4월 초 코엑스에서 열린 국제 컴퓨터, 소프트웨어, 통신전시회(KIECO)에서는 삼성전자가 MP3폰, 3D 모바일 게임폰을 별도의 부스에 전시해 사용자의 관심을 끌었는데, 시중에 팔리고 있는 MP3 플레이어나 휴대용 게임기의 주요한 특성을 모두 수렴하면서 휴대전화의 음성통화 및 MMS, VOD 멀티미디어 서비스 등 멀티미디어적 특성까지

부가적으로 제공, '다기능 특화폰'으로서 진보한 모습을 보여줬다.

최근 휴대전화의 출시동향이 '컨버전스' 컨셉으로 모아지면서 기존 휴대전화의 기본적 특성인 '음성통화'와 '무선포털 접속'보다는 3D 입체게임이나 MP3, 디지털카메라 또는 캠코더, TV 시청 등 전혀 다른 이종기기(Device)의 특성을 전면적으로 부각하고, 오히려 통화와 접속의 컨셉은 부가적인 기능으로 부각시키지 않는 경향을 보이고 있다.

그런데 최근에 최근에 PSP(PlayStation Portable)가 나오면서 다시 한번 게임폰에 대한 관심이 높아지고 있다. 현재 시중에 나와 있는 게임폰은 몇 가지가 있다. 각 제조사마다 1~2개 이상씩은 게임폰을 출시하고 있지만 아직은 많이 보급되지 않고 있다.

삼성전자는 SPH-G1000 모델로 게임폰 시장을 공략하고 있고, LG 전자의 경우에는 BMW와 공동으로 이벤트를 진행하면서 게임폰 시장을 공략하고 있다. 또한 팬택엔큐리텔 역시 가장먼저 게임폰을 출시한 이후 지속적으로 게임폰 시장을 두드리고 있는 중이다.

게임폰은 휴대전화에서 3D게임을 비롯한 고성능게임을 할 수 있다는 점이 가장 큰 장점으로 꼽히지만, 휴대전화로 사용하다보니 배터리의 사용시간이 충분하지 못하고 가격 또한 높다는 것이 큰 단점으로 지적되고 있다.



〈그림 1〉 지팡사이트



〈그림 2〉 지엑스지사이트

뿐만 아니라 이후에 다시 언급하겠지만, 관련 소프트웨어의 보급이 상당히 중요하네 아직까지 소프트웨어가 충분하지 못한 실정이다. 소프트웨어가 지속적으로 보급되지 않는다면 일반 휴대전화와 별 차이가 없는 가격만 비싸고 외양만 화려한 휴대전화로 전락할 수도 있다.

게임폰과 뿔 수 없는 모바일3D게임서비스 GPANG vs GXG

게임전용폰을 통해 풍부한 그래픽과 빠른 속도를 즐길 수 있도록 만든 것이 바로 지팡(GPANG)과 지엑스지(GXG)이다. 지팡은 KTF에서 서비스하고 있는 게임폰 전용 모바일3D게임 서비스 브랜드이고, 지엑스지는 SK텔레콤에서 서비스하고 있는 모바일 3D게임 서비스 브랜드이다.

지엑스지의 경우 21개의 3D게임이, 지팡의 경우는 9개의 게임이 출시돼 있는 상태이다. 가격은 지엑스지의 게임이 5,000원에서 5,500원, 지팡의 게임이 4,000원으로 일반 모바일게임에 비해 비싸기 때문에 아직까지 많이 이용되지 않고 있다.

게다가 단말기 보급 역시 미흡한 상태이기 때문에 아직까지 게임폰과 게임폰 전용 3D게임의 시장을 전망하기는 어렵지만, 당분간 기존의 모바일게임에 비해 높은 가격은 고객에게 부담으로 작용할 것으로 보인다.

아직까지 기존 모바일게임과 그래픽상 큰 차이점을 느끼거나 시나리오가 탄탄한 느낌을 받지 못하기 때문에 더욱 외면을 받을 가능성이 크다. 하지만 일부 모바일3D게임의 경우에는 심혈을 기울여 만든 것들에 띄기 때문에 이동통신사에서 아무 게임이나 런칭하지 않고 게임출시에 신경을 쓴다면 좋은 결과도 기대할 수 있을 듯 하다.

지금까지 나온 게임들은 모두 스탠드얼론(Stand-alone)게임으로 혼자서만 즐길 수 있는 게임이라서 재미가 반감된다. 스타크래프트가 전세계적으로 성공할 수 있었던 것도 바로 네트워크를 통해 다른 게이머와 경기를 할 수 있었다는 점이였다.

기계와 싸우는 것은 너무 단순하고 일정한 패턴만 읽으면 너무 손쉽게 이길 수 있거나 엔딩까지 끝낼 수 있어 식상해지지만, 타 게이머와 게임을 할 때 다양한 전술과 전략이 나오기 때문에 그만큼 더 재미있게 된다.

또한 길드처럼 커뮤니티를 형성할 수 있기 때문에 네트워크게임의 파괴력은 실로 무시무시하다. 하지만 국내의 모바일3D게임서비스에는 네트워크게임이 아직 지원되지 않고 있는 점이 아쉽다. 물론 하드웨어적



〈그림 3〉 국내에도 판매를 시작한 PSP

(게임폰에서)으로 지원이 되지 않는 것도 큰 이유이다.

PSP처럼 무선랜을 내장한 게임폰이 나온다면 그 이후부터 3D게임들도 네트워크게임을 지원할 수 있을 것이다. 네트워크게임이 지원되지 않는다면 PSP와의 경쟁에서 뒤쳐지게 될 것이다.

미묘한 시기에 출시되는 소니의 PSP

이달 2일에 발매예정인 일본 소니사의 휴대용게임기 PSP는 나오는 시점이 미묘한(?) 관계로 세간의 주목을 더 받고 있다. 지난해부터 많은 사람들의 이목을 집중시켰던 PSP는 일본의 '독도 영유권' 문제로 인해 반일감정이 고조되고 있는 시점에서 출시돼 더 큰 관심을 끌고 있다. 국내에서 반일감정이 고조돼 있는 현 시점에서 과연 제대로 팔릴까 하는 의문이 들었지만, 결과는 전혀 다르게 나타나고 있다.

소니컴퓨터엔터테인먼트코리아(SCEK)에 따르면 지난달 13일부터 예약판매가 실시했는데, 이틀만에 약 1만4,000대가 팔렸다고 밝혔다. 이것을 금액으로 환산하면 약 42억원 정도가 된다. 하지만, 이것은 하드웨어의 가격이고 여기에 따르는 소프트웨어를 생각한다면 그 금액은 기하급수적으로 증가할 것이다.

PSP의 가장 큰 장점은 PS2를 이용했던 많은 고객들이 이제는 가지고



다니면서 PS용 게임소프트웨어를 즐길 수 있다는 점이고, 성능 또한 PS2 못지않다는 점이다.

게다가 무선랜(IEEE802.11b 규격, 11MB급)을 통해 최대16명이 동시에 네트워크게임을 즐길 수 있다는 것이 더욱더 강력한 장점이 된다. 무엇보다 단순히 게임만 즐길 수 있는 것이 아니라 MP3, 영화, eBook 등의 멀티미디어기능까지 포함돼 있다.

영화를 보기 위해서는 UMD(Universal Media Disc)포맷으로 된 타이틀이 필요한데, 발매초기에는 UMD 영화 4편이 PSP 발매와 동시에 같이 발매될 예정이다. 소니그룹의 영화 사업 관련 국내법인, 콜롬비아 트라이스타 홈 엔터테인먼트는 '트리플 엑스', '헬보이', '윈스 어폰 어 타임 맥시코', '스파이더 맨 2' 등 4개 타이틀이 UMD 포맷으로 PSP 하드웨어 발매와 동시에 출시될 계획이라고 밝혔으며, 가격은 아직 정해지지 않았다고 한다.

PSP의 단점은 휴대전화 기능이 없다는 점이고, 타이틀의 가격이 휴대전화의 모바일게임에 비해서 비싸다는 점이다.

양질의 게임 · 네트워크 기능 개선이 게임폰의 관건

게임폰과 PSP의 경쟁은 지금 현재로서는 PSP가 한발 앞서고 있다고 생각한다. PSP는 SCEK사에서 대대적인 광고를 통해 고객들에게 인지도를 높이고 있고, 다양한 게임타이틀 및 영화타이틀로 사용빈도를 높일 수밖에 없도록 만들고 있다. 게다가 게임폰에 비해 상대적으로 저렴하지만 이동하면서 고품질의 게임을 즐길 수 있고, 친구들과끼리 모여 무선랜을 통한 네트워크 게임을 즐길 수 있기 때문이다.

모바일게임의 경우 네트워크게임이 있기는 하지만 고스톱, 포커와

같이 턴 방식의 게임위주로만 되어 있고 리얼타임형은 거의 없는 실정이며, 네트워크게임을 할 경우 데이터통신요금이 부과되기 때문에 한두번 사용한 이후에는 거의 사용을 하지 않는다. 그리고 PSP는 이미 많은 이들이 PS2를 통해 익숙해져 버린 버튼을 그대로 지원해 편리하지만, 게임폰은 상대적으로 불편하다.

게임폰이 PSP를 이기기 위해서는 게임가격을 높여더라도 정말 고품질의 게임을 제공해야 하며, 네트워크게임을 지원할 수 있도록 블루투스 기능이나 무선랜을 탑재해 근거리 사용자끼리 리얼타임 네트워크를 즐길 수 있는 것은 기본적으로 해야 한다.

PSP 역시 조만간 휴대전화 기능을 탑재한다고 밝혔기 때문에 게임폰과 PSP의 경쟁은 앞으로 더욱 심화될 것이다. PSP를 능가하는 게임폰이 출시돼 휴대용 게임기 시장을 한국이 석권했으면 하는 바람이다.

게임폰이 PSP를 앞서기 위해선 가장 먼저 시급한 것이 무선랜을 통한 네트워크기능을 지원하는 것이다. 주변의 친구들과 게임을 즐기고 향후 게임서버를 통해 원격으로 게임을 즐기도록 한다면 굳이 PSP를 이용하지 않게 될 것이다.

휴대전화는 PSP에 비해 여러 가지로 장점도 가지고 있다. 이미 전화를 휴대하고 다니는 상황에서 굳이 또 하나(PSP)를 더 가지고 다니는 것은 사실 불편하다. 지금 소유하고 있는 휴대전화로 PSP에서 즐기는 게임들을 할 수 있다면 굳이 PSP를 사용하지 않을 것이다.

휴대전화 제조업체는 게임폰을 좀더 발전시키도록 노력해야 하며, 이동통신사는 게임CP들이 3D게임을 보다 적극적으로 개발할 수 있도록 지원하고, 휴대전화 제조업체와 이동통신사간의 긴밀한 협조를 통해 PSP를 점점 시장에서 몰아낼 수 있도록 해야 할 것이다. 그렇지 않고 이동통신사와 제조업체간에 다투기만 한다면 이 시장은 고스란히 PSP에 계 넘어갈 것이다. ☹