

2008 년 1 월 12 일을 기해 미국의 유명한 비디오게임 웹사이트 IGN 이 10 주년을 맞이했습니다. 이를 기념하여 IGN 에 지난 10 년간 비디오게임계를 주도했던 10 가지 트렌드에 대한 특집기사가 올라왔네요. 내용을 읽다 보니 흥미로워, 간만에 시리즈 번역을 올려볼까 합니다. (요새는 쓸만한 맛집도 별로 못갔기도 하고. ㅠ.ㅠ) 해당 글의 저작권은 IGN 과 저자인 Levi Buchanan 에게 있습니다. 퍼가실 때는 원문 출처와 번역 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

IGN 특집: 지난 10 년 간의 10 가지 게임 트렌드

글: 레비 부케넌 (Levi Buchanan)

어떤 산업이든 10 년이란 세월은 끊임없이 그 모습을 변하게 한다. 그리고 비디오게임 산업도 예외일 수는 없다. 지난 10 년간 게임 산업은 산업 자체의 지위 변화, 새로운 기업과 단체의 참여, 게임 그 자체에 대한 관점의 변화 등의 근본적인 변화를 겪으면서 성장해 왔으며 이 와중에 다양한 트렌드들이 나타났다 사라져갔다.

이러한 트렌드가 굳이 10 가지라고 할 수는 없겠지만, 지난 10 년간 게임산업의 큰 흐름을 지배했던 것들을 10 가지로 정리하여 소개하고자 한다. 트렌드는 그 정의 상 언제나 변화하는 것이지만, 과거를 이해하는

자만이 미래를 예측할 수 있을 것이다.

플랫폼 게임의 종말?

패미콤으로 슈퍼 마리오 브라더스가 등장하여 기록적인 흥행을 달성한 이후, 플랫폼 게임은 콘솔 게임을 대표하는 장르가 되었다. 슈퍼 마리오 이후, 당시 콘솔 게임 중 열에 아홉은 단순화되고 반복적인 풍경을 배경으로 점프하고 뒹박질하는 사이드스크롤 게임, 즉 플랫폼 게임이었다. 당시 비디오게임기의 제한된 성능 또한 많은 개발사들로 하여금 단순함이 매력인 플랫폼 게임을 선택하도록 한 요인 중 하나였다.

소닉 더 헤지독이 세가의 메가드라이브로 등장하면서, 플랫폼 게임 개발 트렌드에 캐릭터의 "성격"이라는 요소가 가미되었다. 이후 발매되는 게임은 하나 같이 까칠한 성격의 주인공이 등장해서 뛰고 달리는 게임으로, 소소한 부분을 제외하고는 각각의 게임을 구분하기가 힘든 수준이 되어버렸다.

슈퍼패미컴과 메가드라이브의 경쟁 구도에서 고만고만한 플랫폼 게임이 대거 등장하였는데, 잭스와 법시, 에어로 더 아크로벳 등이 그러한 예라고 할 수 있다. 반면 이러한 경쟁의 끝을 알리는 명작, 돈키콩 컨트리 같은 빼어난 작품도 등장하였다는 것은 다행스러운 일이라고 할 수 있다.

다음 세대의 게임기가 등장하면서 이루어진 3D 로의 전환은 전통적인 플랫폼 게임에 새로운 방향을 제시했다. 폴리곤을 사용했을 뿐, 기존 플랫폼 게임들에서 성립된 공식을 그대로 유지한 크래시 반디컷이나 판데모니엄도 있었지만, 3D 를 통한 플랫폼 장르의 혁신은 슈퍼 마리오 64 를 통해 이루어졌다.

오리지널 슈퍼 마리오와 소닉의 성공 이후 무수히 많은 유사 게임들이 등장했던 것과 마찬가지로 현상이 N64 에서도 똑같이 나타나, 스타샷이나 토닉 트러블 같은 단순한 슈퍼 마리오 64 의 아류 게임들이 대량으로

만들어졌다. (물론 N64 플랫폼 게임 중에는 레이맨 2 나 로켓: 로봇 온 휠즈 같은 명작들도 많았다.)

수준에 못미치는 유사 게임의 난립은 플랫폼 장르 자체에 대한 게이머들의 관심을 낮추게 만들었지만, 한 때 비디오게임을 대변했던 플랫폼 게임의 인기가 수그러드는 데에는 또 하나의 이유가 있었다. 바로 장르간 결합 추세.

게임기 성능이 향상되어 감에 따라, 개발자들은 그동안의 뛰고 달리는 단순한 게임 매커니즘에 다양한 요소들을 결합할 수 있게 되었다. 많은 플랫폼 게임들이 퍼즐

요소를 도입하기 시작했으며, 플레이스테이션, 엑스박스, 게임큐브 세대에서는 보다 현실적인 액션 요소들도 플랫폼 장르에 도입되었다.

잭&텍스터와 라쳇&크랭크 같은 게임들은 이러한 다양하고 깊이있는 액션이 도입된 대표적인 케이스이다. 게임의 일부분에 레이싱 요소가 삽입되는 것도 일반적인 추세가 되어, 이 시점에서의 플랫폼 게임은 과거의 단순함에서 점점 멀어져가게 되었다. 게이머들도 잠깐씩 과거를 회상하는 경우를 제외하고는 이러한 현상을 적극 환영하였다.



슈퍼 마리오 갤럭시는 과연 플랫폼 장르를
구원할 수 있을까?

닌텐도가 플랫폼 장르의 원조라고 할 수는 없지만, (플랫폼의 원류를 성립한 게임은 핏폴(Pitfall)이라는 것이 일반적이다.) 플랫폼 게임을 완벽에 가까운 형태로 완성하는데 결정적 기여를 했다는 것은 의심의 여지가 없다. 따라서 닌텐도는 이러한 와중에도

플랫폼 장르에 등을 돌리지 않았다. 닌텐도가 작년에 발매한 슈퍼 마리오 갤럭시는 각종 매체로부터 수많은 찬사와 높은 평가를 받았으며 IGN 의 올해의 게임을 비롯한 각종 상들을 휩쓸었다. 게이머들의 사랑 역시 높은 판매량으로 입증되었다.

슈퍼 마리오 갤럭시는 고전적인 뛰고 달리는 요소들에 중력과 퍼즐 그리고 게이머들의 놀라움을 자아내는 많은 요소들을 적절히 배합한 명작 플랫폼 게임이다. 과연 이번에도 다른 개발사들이 예전과 마찬가지로 선두에 선 닌텐도를 따라 다양한 플랫폼 게임들을 열정적으로 쏟아내어 플랫폼 장르의 또다른

전성기를 창출할 수 있을까?

리듬액션게임의 탄생과 진화

사실 리듬액션게임의 본질을 이루는 요소인 타이밍 맞추기는 아주 오래 전부터 게임의 요소로서 존재하던 것이었다. 패턴을 보고, 따라하는 데 성공하면 다음 스테이지로 진행하는 아주 간단한 개념이기 때문이다. 그러나 지난 10 년 동안, 이러한 매커니즘은 리듬액션 장르라는 옷을 입고 폭발적인 인기를 얻게 되었다.

이러한 새로운 물결을 일으킨 게임으로는 1997 년 플레이스테이션으로 발매된 파라파

더 랩퍼(파라파라파)를 꼽을 수 있다. 쉬운 게임플레이와 중독성 강한 음악을 통해 전세계 게이머들은 게임을 하지 않는 때에도 양파 선생의 "킵, 펀치, it's all in the mind..."를 무심결에 되뇌이는 증세를 겪게 되었다.

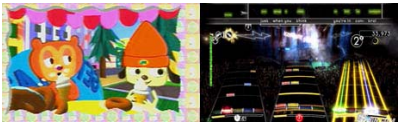
이를 이어 1998년에는 아케이드 시장을 평정한 댄스 댄스 레볼루션이 발매되었고, 가정용으로도 이식되어 많은 인기를 누리게 되었다.

미국에서는 DDR 이후 스페이스 채널 5 나 앰플리튜드 등의 게임들의 간헐적인 발매를 통해 명맥만을 유지하던 리듬액션 장르는 2005년 기타 히어로의 등장으로 새로운

국면을 맞이하게 되었다. 기타 히어로는 150 만개 이상의 판매를 기록하며 하나의 '사회적 현상'을 만들어 내었으며 작년 10 월에 발매된 기타 히어로 3 를 포함한 다양한 후속작이 이어졌다.

기타 히어로의 개발사인 하모닉스는 2006 년에 MTV 에 인수되었으며, 리듬액션 장르 역사 상 가장 거대한 스케일을 가진 게임인 락 밴드의 발매를 앞두고 있다. 락 밴드는 무려 4 명의 플레이어가 TV 앞에 모여, 보컬을 맡은 플레이어가 60 년대부터의 록 음악을 열창하는 동안 나머지 플레이어들은 플라스틱 드럼과 기타로 잼

세션을 여는, 그야말로 리듬액션의 결정체라고 할 수 있다.



랩에서 댄스를 걸쳐 이제는 밴드다!

타이밍 맞추기가 본질을 이루는 리듬 액션 게임으로서의 절정이 락 밴드를 통해 보여지고 있지만, 음악을 직접 만들거나 실제의 연주 요소들을 도입하는 등 앞으로 리듬 액션 장르가 발전할 수 있는 여지는 아직 많이 남아있다. 또한 플레이어들이 유튜브 비디오와 마찬가지로 잼 세션을

교환하고 밴드를 구성하는 등의 커뮤니티 요소들이 리듬 액션 장르를 보다 활성화시킬 것으로 기대되고 있다.

리듬 액션 장르가 과연 음악 소비 자체에 영향을 미칠 수 있을까? 물론 가능한 것으로 보이지만, 아마도 시작은 음반 레이블쪽에서 이루어질 것으로 전망된다. 기존 또는 새로운 아티스트들을 소개하고 홍보하기 위한 방안으로서, MTV 채널에 뮤직비디오를 트는 것은 요즈음의 트렌드에서는 뭔가 부족하다. 새로운 음악을 바로 락 밴드나 기타 히어로 음원으로 제공하여 유저들의 직접적인 반응을 살피는 시도도 있을 수 있다. 기타 히어로나 락 밴드에 관심 있는 게이머치고, 자기가

좋아하는 노래가 게임에 들어갈 수만 있다면..하고 염원하지 않은 게이머가 있던가?

네러티브를 통한 스토리텔링의 중요성 부각

초기 FPS 게임들의 구성은 대체적으로 달리고 쏘는 액션에 불과하지 않았다. 게임의 매력포인트가 괴물과 나치들을 어떻게 쓰러뜨리는가에 초점이 맞추어져 있었기 때문에, 스토리 부분은 게임의 설정을 정당화하기 위한 최소한의 분량 만이 제공되었을 뿐이었다. 그러나, 이제 2008 년으로 발매 10 년째를 맞이하는 걸작 게임, 하프-라이프가 등장하면서 FPS 장르는 완전히 새로운 국면을 맞이하게 된다.

하프 라이프는 뛰어난 액션과 분위기에 고든 프리만으로 상징되는 매력적인 네러티브를 절묘하게 결합하여 PC 게임의 혁신을 이룩하였으며, 이후 등장하는 FPS 에서 스토리텔링은 선택이 아닌 필수 요소로서 자리잡게 한 일등공신이라고 할 수 있다.

2007 년에는 하프-라이프로 시작된 이러한 트렌드의 영향을 강하게 받은 두 개의 게임, 바이오쇼크와 콜 오브 듀티 4 가 세간의 주목을 받았다. 물론 기존의 콜 오브 듀티 시리즈에서도 네러티브 요소는 존재하였지만, 4 편에서의 스토리텔링은 최고의 세련미를 과시하고 있다.

FPS 를 비판하는 이유 중 하나인, 폭력에 대한 미화는 콜 오브 듀티 4 에는 해당되지 않을 것 같다. 왜냐하면 전쟁의 참상을 때로는 공포스러울 정도로 생생하게 전달하는 네러티브, 특히 폭격 이후에 무너져내리는 몸을 추스리며 미션을 진행하는 장면을 경험한 게이머라면 게임을 끄고 나서도 한 동안 전쟁터의 비참함과 참혹함에 몸서리치게 될 것이니까.



하프-라이프에서 시작된 스토리텔링이
작렬하는 게임, 바이오쇼크

바이오쇼크의 네러티브 역시 대단히 인상적이지만, 이 게임의 진정한 강점은 바로 게임 내 세계관의 "완전함"에 있다. 훌륭한 영화가 그러하듯이, 바이오쇼크에서는 게임을 시작하며 몇 가지 규칙을 제시하고, 게임의

끝에 이르기까지 이러한 규칙에 벗어나지 않음으로서 게임 내 세계에 현실감을 부여한다.이러한 기법을 통해 심해의 도시 랩처는 실제로 있을 법한 도시가 되고, 이러한 세팅 속에서 미친 과학자에 의해 창조된 이상세계가 몰락해가는 스토리는 설득력을 얻게 된다.

콜 오브 듀티 4와 바이오쇼크가 2007년에 기록한 폭발적인 판매량을 보건데, 앞으로도 네러티브를 강조한 FPS의 트렌드가 당분간 계속될 것임을 짐작할 수 있다. 2008년에도 콜 오브 듀티 시리즈의 다음 작품 (개발사는 CoD4의 인피니티 와드가 아니긴 하지만), PS3용 킬존, 벨브에서 제작되는 레프트 4

데드 등의 FPS가 발매되는데 모두 심오한 스토리로 무장할 것임을 홍보하고 있다.

네러티브와 스토리텔링의 강조는 비단 FPS 장르에서만 보이는 추세는 아니다. 언차티드, 갓 오브 워 등의 게임들 역시 뛰어난 스토리를 가진 게임들이 장르와 관계 없이 등장하고 있어, 더욱 많은 게임들이 이러한 효과적이고 매력적인 네러티브를 갖추고자 노력할 것으로 보인다.

캐주얼 게임의 역습

비디오게임이 항상 지금까지처럼 복잡하진 않았다. 사실 이러한 추세는 비교적 최근에 생긴

현상이다. 아타리 2600 은 모든 가족들이 즐길 수 있도록 하는 것이 디자인 상의 목표였으며, 그 시절 대부분의 게임들은 누구나 조이스틱을 잡고 바로 즐길 수 있었다. (비록 몇몇 예외는 있었지만...)

팩맨이나 스페이스 인베이더와 같은 오락실용 아케이드 게임 역시 모든 이가 동전만 있다면 즐길 수 있는 게임이었다. 아케이드 게임이 처음부터 10대에서 20대의 남성들만을 타겟 고객으로 설정했다고 생각하는 것은 큰 오산이다. 그러나 패미콤의 흥행 및 PC 용 게임들의 등장과 함께 게임도 조금씩 복잡해지기 시작했다.

마리오를 점프시켜 적들을 깔아뭉개는 조작은 무슨 이유인지는 몰라도 부모들에게는 버겁게 느껴지기 시작했고, 바로 그 시점에서 비디오게임은 모든 이가 즐길 수 있는 단순함과 멀어져갔다. 그리고 동시에 게임업계는 타겟 고객 외의 무수한 잠재고객과도 멀어져 가기 시작했다.



아빠... 우하좌상하하 A B F G C K C K P Y 순으로
입력하면 되는데 왜 그걸 못해요?

지난 10 년 동안 게임이라는 취미에 대한 진입장벽이 전혀 높아지지 않았다고 주장하기는 불가능에 가깝다. 소닉 어드벤처에서부터 GTA III 에 이르기까지 (두 게임이 같은 맥락에서 인용되는 경우는 이 기사가 처음일 것이다.) 많은 게임들의 매커니즘이 점점 더 복잡하게 진화되어 갔다.

게임기가 새로운 세대로 넘어가면서 컨트롤러 또한 보다 많은 버튼과 스틱을 포함하는 방향으로 바뀌어 갔으며, 만약 당신이 새로운 게임을 익히는 데 필요한 의욕이나 시간이 없는 사람이라면, 아마도 지난 10 년 동안 조금씩 게임이라는 취미 자체에서 멀어졌을 것이다.

혹은... 그저 전통적인 비디오게임이나 PC 게임에서만 멀어졌을 수도 있다.

게임업계는 비주얼드나 디너 데쉬와 같은 캐주얼 PC 게임의 성장과 성공을 경외의 눈으로 바라보았지만, 사실 그다지 놀랄 일은 아니다. 사람들은 언제나 뭔가 즐길 거리를 찾게 마련이고, 어느 한 쪽에서 그러한 욕구를 채우지 못한다면 다른 쪽이 그러한 욕구를 채우는 것은 당연하기 때문이다.



이거 만만하게 보다가 날밤깎다.

많은 여성들이 포고(Pogo)와 같은 캐주얼 게임 포털을 즐겨 찾으며, 핸드폰용 게임들도 일정 정도의 성공을 거두고 있다. 컬러스크린과 향상된 프로세서를 탑재한 핸드폰은 테트리스와 같은 고전 게임은 물론, 진입 장벽을 낮추어 바로 즐길 수 있는 새로운 게임들을 위한 환경을 제공하기에

매우 적절한 대안으로 주목받고 있다.

이러한 흐름을 비디오 게임 업계가 읽어내는 데에는 그다지 오랜 시간이 필요하지 않았다. 마이크로소프트의 라이브 아케이드는 Xbox360의 유저들에게 매스 이펙트나 헤일로 3와 같이 복잡한 게임들 사이에 값싸고, 쉬운 게임들을 공급하고 있다. 플레이스테이션 네트워크 또한 PS3에 캐주얼 게임들과 아케이드 게임들을 제공한다.

그러나 전통적인 비디오 게임에 캐주얼 게이머들을 돌아오게끔 만드는데 가장 크게 성공한 것은 역시 닌텐도라고 할 수 있다. Wii는 Wii 스포츠와 같이 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임은 물론, 매우 직관적인

컨트롤러를 겸비하여, 게임을 더 이상 자신의 취미라고 생각하지 않았던 연령대의 게이머까지 다시 비디오 게임의 세계에 빠져들게 만드는데 성공했다.



만약 집에 Wii 가 있다면, 이것보다는 좀 더 칙칙하겠지만 비슷한 풍경이 펼쳐질 것이다.

Wii의 성공 및 Xbox 라이브 아케이드와 같은 포털들의 성공으로 인해, 앞으로 더 많은

캐주얼 게임들이 비디오게임기로 등장할 것으로 전망된다. 닌텐도는 조만간 일본에서 백만개 이상 판매로 히트를 기록한 Wii Fit를 북미에도 선보일 계획이며, 마이크로소프트와 소니도 각각의 서비스를 통해 다양한 캐주얼 게임들을 소개할 예정이다.

또한 PC 캐주얼 게임 또한 페글(Peggle)과 같은 게임의 성공으로 인해 지속적인 성장세를 기록할 것으로 보이는 등, 단순함이 주는 재미는 앞으로도 상당 기간 동안 업계의 중요한 이슈로 부각될 것이다.










온라인을 통한 배포

이번 트렌드는 캐주얼 게임의 유행과도 밀접한 관련이 있다. 비록 소매점에서도 캐주얼 게임들의 활발한 판매가 이루어지고 있지만, 대부분의 캐주얼 게임은 인터넷을 통해 배포되고 있다. 패키지형 캐주얼 게임의 히트 사례로는 캐주얼 게임인 빅 피쉬 게임즈의 미스터리 케이스 파일: 레벤허스트를 들 수 있는데, 작년 블랙 프라이데이가 포함된 주간 게임 판매 순위에서 전체 3위를 기록하는 기염을 토하기도 했다. 하지만 캐주얼 게임의 가장 선호되는 배포 방식은 역시 인터넷 등을 통한 디지털 배포 방식이며, 이러한 방식은 점차 PC와 비디오게임에도 적용이 이루어지는 추세이다.

아주 오래 전부터, 비디오게임기의 게임은 테이프, 팩, 디스크 등 일정 형태를 가진 물리적 미디어를 통해 배포되어 왔다. 실험적이지도 매우 짧은 시도였던 세가 채널을 제외하고는, 미국에서 비디오게임은 게임스탑과 같은 소매점을 통해 판매되어왔다. 이러한 경향은 인터넷의 보급에도 불구하고 지속되었으며, 초고속(광대역) 인터넷이 일반화된 비교적 최근에서야 온라인을 통한 게임의 배급이 시도되고 있다.

그러나 이러한 트렌드의 확산은 인터넷 속도만으로 이루어진 것은 아니다. 소비자로서 하여금 물리적인 개체를 소유하지 않으면서도

지적 자산을 구매하는 것을 받아들이게끔 하는 데에는 아이튠즈를 통한 애플의 지속적인 노력이 있었다. 이제 애플은 노력의 댓가를 거두고 있고, 이번 세대의 비디오게임기들 역시 Xbox 라이브나 Wii 의 버추얼 콘솔 등의 서비스를 통해 온라인을 통한 배포 방식을 적극적으로 수용하고 있다.

	Call of Duty® 4: Modern Warfare™ <small>Infinity Ward</small>	92	\$49.95
	SEGA Rally Revo <small>Sega</small>	74	\$49.95
	Kane and Lynch: Dead Men™ <small>2K Entertainment</small>	66	\$49.95
	BioShock™ <small>2K Games, 2K Australia</small>	95	\$49.95
	Universe at War: Earth Assault <small>THQ</small>	78	\$49.95
	Clive Barker's Jericho™ <small>Rebellion Games</small>	63	\$39.95
	Sid Meier's Civilization® IV <small>Paradox Games</small>	94	\$39.95
	Enemy Territory: QUAKE Wars™ <small>3D Realms, Splash Damage</small>	84	\$39.95
	Genesis Rising <small>Rebellion</small>	57	\$39.95

본격적인 스케일의 게임도 판매하는 스팀 서비스

PC쪽에서는 다운로드를 통한 게임 배포의 역사가 좀 더 길다. 밸브의 스팀 서비스는 온라인을 통한 게임 구매가 캐주얼 게임에만 국한되지 않는다는 점을 분명히 인식시킨 계기이다. 소비자들 또한 패키지 형태가 아닌 게임의 구입에 좀 더 익숙해져 감에 따라 앞으로 더 많은 게임들이 이러한 방식으로 배포될 것으로 예상된다.

패키지 형태의 게임이 비디오 게임 산업에서 완전히 사라지는 것도 불가능한 일은 아니다. FTTH 등을 통해 인터넷 속도는 점점 더

빨라지고 있으며 이러한 초고속 인터넷은 전세계적으로 확산되어 가고 있다. 이에 더해, 비디오게임기들은 더욱 큰 하드드라이브를 장착하는 추세이다.

적어도 다음 세대의 비디오게임기까지는 패키지 형태의 게임이 완전히 사라지지는 않을 것이지만, 패키지가 영원할 것이라는 보장 또한 없다. 아무리 게임스탑 같은 게임 소매점에서 이를 막으려고 노력하더라도 말이다.

끈금없긴 하지만, 지구의 환경을 지키는 데 있어서도 이러한 추세가 더 바람직하지 않을까?

자유도 높은 게임의 유행

PC 게임들 중에는 어디든 가서 무엇이든 할 수 있는 스타일을 갖춘 게임들이 꽤 오래 전부터 있었다. 그러나 그란 테프트 오토 Ⅲ(이하 GTA3)는 그야말로 센세이셔널한 반응을 불러일으키면서 이러한 스타일을 본격적으로 유행시킨 장본인격 게임이라고 할 수 있다.

2001 년 말 PS2 용으로 등장한 GTA3 는 자유도에 대한 개념을 혁신시켰으며, 이를 뒤따르는 많은 아류작들을 만들어냈다. 몇몇 이들은 GTA3 가 게이머에게 온전한 세계의

열쇠를 쥐어준, 진정한 차세대 게임의 시작이라고 정의한다. 이러한 언급은, 수 많은 작은 순간들을 즐기며 리버티 시티라는 매력적인 거대도시 속에 게이머들을 완전히 빠져들게 만드는 GTA3 의 매력에 대한 매우 적절한 표현이라고 할 수 있다.

GTA3 에도 스토리라인은 존재하지만, 이러한 스토리는 제쳐두고 몇 시간이든 그저 도시에서의 일탈과 방랑을 즐길 수 있으며 이러한 선택은 온전히 게이머의 몫이다. 이후에 등장했던 속편인 바이스 시티와 샌안드레아스 역시 이러한 자유로운 환경을 좀 더 발전시킨 수작으로 뽑힌다.



이 세계는 온전히 당신의 것.

GTA3는 게임 산업 전반에 지대한 영향을 끼쳤다. 어떤 게임들은 GTA3의 일부 컨셉과 디자인을 차용했고, 어떤 게임들은 GTA3를 모조리 배낀 후에 비슷한 분위기를 내기 위해

영터리 도시 환경을 적당히 집어넣어 GTA3에 매료된 게이머들을 유혹했다. 대부분의 아류작들은 GTA3의 발끝에도 미치지 못하는 평가를 받았지만 소수의 개발자들은 GTA3의 높은 자유도에 대한 아이디어를 발전시켜 완전히 새롭고 특별한 게임을 만들기도 하였다. 판데믹의 머시너리즈(Mercenaries)나 리얼타임 월드의 크랙다운 같은 게임들이 그러한 예라고 할 수 있다.

2008년 상반기에는 그란 테프트 오토 IV가 등장할 예정이다. 제작사인 락스타 게임즈는 GTA4가 어떻게 GTA3의 아이디어를 발전시키고 있는지에 대한 힌트를 조금씩 조금씩 공개하면서 게이머들의 애간장을

태우고 있으며, 게이머들의 높은 관심으로 기록적인 흥행은 이미 담보된 상태라고 할 수 있다. 또한, GTA4를 따라잡기 위한 아류작들의 대거 등장도 예상된다.

이러한 자유도 높은 게임의 유행은 네러티브를 통한 스토리의 강조라는 트렌드와 대치되는 것으로 볼 수도 있다. 그러나, 이러한 상반되는 두 가지 트렌드를 엮는 참신한 시도야말로 현명한 스토리텔러로서 향후 개발자들에게 기대해볼 수 있는 부분이라고 할 수 있을 것이다.

게임기 메이커 삼파전

2001 년 마이크로소프트가 Xbox 를 통해 소니의 PS2 와 닌텐도 게임큐브가 양분하고 있던 시장에 참여한다는 소식이 발표되었을 때, 많은 게이머들은 누군가는 시장에서 퇴출될 것이라고 생각했다. 지난 여러 세대에 걸쳐 콘솔 게임 시장의 1 위와 2 위를 제외한 게임기는 결국 사업을 지탱할 마켓 세어를 확보하지 못하고 쓸쓸하게 퇴장당했기 때문이다.

16 비트 게임기 시장에서는 NEC 의 터보그래픽스-16(PCFX-16)이, PS 와 N64 가 경쟁했던 시장에서는 세가 세턴이 이러한 희생양이었으며 다음 세대의 선두로 치고 나갔던 드림캐스트 또한 나중에 등장한

PS2 와 당시 확정되지도 않았던 닌텐도의 새로운 시스템에 밀려난 바 있다. 따라서 PS2 가 독보적인 선두 자리를 고수하고 있던 당시 시장에서도 새롭게 등장하는 MS 를 포함하여 소니, 닌텐도, MS 중 누군가는 그러한 씽씽함을 맛보아야 하는 것이 당연한 수순으로 인식되고 있었다.



그러나 놀랍게도, 이번에는 시장에서 세 종류의 기기가 어떠한 형태로든 모두

살아남았다. PS2 는 전세계적으로 1 억 2 천만대를 팔아치우며 돋보이는 일등 게임기로 자리매김한 반면, Xbox 와 게임큐브는 각자 고유의 영역을 확보하며 근접한 차이로 2 위 자리를 두고 경쟁했다. 콘솔 경쟁 자체는 PS2 의 일방적인 승리였지만, 제작사들은 어떤 콘솔로 게임을 발매하든 일정 수준의 수익을 거둘 수 있었고, 결과적으로 비디오 게임 산업의 패러다임 자체가 세 종류의 콘솔을 받아들이는 방향으로 전환되었다.

현 세대의 게임기 역시 이러한 게임기 메이커 삼파전 양상을 그대로 물려받았다. 이번에는 닌텐도 Wii 와 Xbox360 가 선두에 서고

PS3 가 상당한 차이를 따라잡는 모양새가 되었지만.



세 종류의 콘솔이 공존하는 비디오 게임 시장 역시 문제점이 없는 것은 아니다. 개발자 커뮤니티의 핵심 인물들 중 잭 오브 워의 개발자인 데이빗 자페(David Jaffe), 투 휴먼의 개발자인 데니스 드약(Danis Dyack)은 하나의 콘솔로 통합된 비디오 게임 시장의 필요성을 역설하기도 했다. 그러나 이러한 주장이 게임기 제작사들의 호응을 얻을 것이라고는

기대할 수 없을 것이다. 닌텐도는 Wii의 눈부신 성공으로 화려하게 컴백한 마당에 자신의 콘솔을 포기할 리 만무하고, MS 역시 Xbox360을 훌륭한 비즈니스 모델로 정착시키는 데 성공했기 때문이다. 그리고, 진심으로, 그간의 행적을 비추어볼 때 소니가 그러한 류의 주장에 수긍할 것이라고 생각할 수 있겠는가?

최소한 다음 세대에 이르기까지는 게임기 메이커 삼파전의 트렌드는 계속될 것으로 보인다.

서양 게임 개발사들의 부흥

1984 년에 미국에서 비디오 게임 산업이 몰락한 이후, 비디오게임 개발의 중심은 일본으로 넘어갔다. 8 비트 게임기의 시대에 미국에서 플레이되는 비디오게임의 대부분은 일본에서 개발된 것이었으며, 따라서 전반적인 비디오게임의 성격 자체를 일본 개발사들이 결정하였다. 패미콤, 메가드라이브, 그리고 슈퍼패미콤용으로 수천개 이상의 게임들이 일본에서 개발되어 미국에서 현지화되어 발매되었다.

이러한 경향은 플레이스테이션의 시대에서도 전반적으로 유지되었으나, 이 시점부터 미국, 캐나다, 유럽의 개발사들이 하나 하나 모습을 드러내기 시작했다. 톰 레이더를 포함한, PS

세대에서 가장 인기를 끌었던 게임들 중 일부는 이러한 서양 개발사들에 의해 만들어진 것이다. 영국에 기반을 둔 레어는 닌텐도의 든든한 우군이 되었다. 캘리포니아에 위치한 인섬니악과 너티 독은 소니 진영에서도 비교적 큰 규모의 세컨드 파티 개발사로 성장하였다.



이 로고들은 더 이상 낯설지 않다.

동양과 서양 개발사 간의 시소 게임은 PS2 시대에서도 지속되었다. PS2와 Xbox, 그리고 게임큐브의 세대에서 스포츠 게임들을 제외한 최다 판매 게임 1위와 2위는 서양 개발사들에 의해 개발된 것들로, 바로 번지의 헤일로와 락스타의 그란 테프트 오토 III이다. 작년 EA에 합병된 바이오웨어와 팬데믹은 상당히 비중 있는 개발사로 성장하였으며, 프랑스에서 시작된 유비소프트는 전 세계에 개발 스튜디오를 갖춘, 게임 업계의 강력한 플레이어로 대두되었다.

이번 세대의 히트 게임들 역시 많은 수가 일본이 아닌 지역에서 개발되었다. 유비소프트의 어세신 크리드는 250만개가

팔렸으며, 바이오웨어의 캐나다 스튜디오에서 개발된 매스 이펙트 역시 백만개 이상 판매되었다. 바이오쇼크 또한 이레셔널 게임즈(현재 2K 보스턴)에게 큰 성공을 가져다 주었다. 헤일로 3는 굳이 언급할 필요도 없을 것이다.

슈퍼 마리오 갤럭시, 젤다, 브레인 에이지 등 닌텐도 Wii의 히트작들은 여전히 대부분 일본에서 (역주: 일본 중에서도 거의 닌텐도에서 ^^;;) 개발되었으나, Wii의 성공 가능성을 낮게 잡았던 서양 개발사들은 이제서야 Wii라는 하드에 대한 방만한 대응을 뉘우치고 열심히 닌텐도의 뒤를 따라잡으려 노력을 기울이는 중이다.

현 시점에 있어 게임 산업은 중심지는 더 이상 일본 만이 아니다. 비디오 게임 시장 자체의 큰 부분이 미국과 유럽으로 이동하고 있다는 점을 고려할 때 이러한 트렌드는 향후 10년동안 크게 변하지 않을 것으로 보인다. 메탈 기어 솔리드 4와 파이널 판타지 XIII 등 일본에서도 여전히 굵직한 작품들의 개발이 이루어지고 있지만 무게 중심은 이미 기울어졌다.

이러한 트렌드의 배후에는 제작사의 막강한 자금력과 거대한 구매력을 갖춘 시장이 있음은 부인할 수 없는 사실이다.

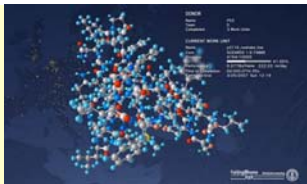
우리집 비디오 게임기는 이것도 되고 저것도 되고...

아타리 2600 의 기능은 하나였다. 패미콤도 기능은 한 가지 였다. 메가드라이브도 하나의 용도 밖에 없었다.

이들 기기로 할 수 있는 일은 오직 비디오게임의 플레이였다.

그러나 게임 타이틀이 담긴 미디어가 디스크 형태를 띠게 된 플레이스테이션 세대부터, 하드웨어 메이커들은 비디오게임기에 여러 가지 다양한 기능들을 덧붙이기 시작했다. PS 와 세턴으로는 음악 CD 를 들을 수

있었으며, Xbox 와 PS2 로는 DVD 영화를 볼 수 있었다. 현 세대의 콘솔에 이르러서는 HD 영화의 재생은 물론, 웹 브라우징과 메시지 전송 등의 기능까지 누릴 수 있다. 올 해 CES 에서 소니는 PSP 를 통해 VoIP 서비스인 Skype 를 지원할 것임을 밝혔다. PS3 의 폴딩 프로그램을 통해 심지어 비디오게임기가 암의 치료에도 사용될 수 있다는 점은 여전히 무척 놀라운 부분이기도 하다.



비디오게임기로 암 치료에 일조한다는 것은
멋진 일이다!

다음 세대의 게임기에는 어떠한 기능이
들어갈까? 영상과 음악 재생은 아마도 기본일
것이다. (닌텐도 콘솔은 여전히 예외일 수
있다.) 자잘한 부수적 기능은 물론 결정적인
세일즈 포인트로서의 기능도 기대해 볼 수
있다. 게이머들의 VoIP 사용도 더욱 확산되고
있으며 커뮤니티 기능의 중요성이 커짐에
따라 메시지 전송 기능이 중요한 요소로서
부각될 것이다. 소니의 홈 서비스 같은
서비스가 발전을 거듭하여, 비디오게임기가
세컨드 라이프와 유사한 버추얼 스페이스를
제공하는 기능을 갖는다고 해도 그리 놀랄

일은 아니다.

자동 회복

구급약과 체력 회복 아이템은 잊어라. Xbox용 헤일로 시리즈를 통해 유행이 된 자동 회복을 통해 게이머들은 더 이상 회복 아이템을 찾기 위해 미친듯이 맵을 헤메일 필요가 없어졌다. 몸을 숨길 장애물을 찾아 잠시 숨는 정도의 수고로 체력을 회복할 수 있기 때문이다. 하드코어 게이머들은 너무 쉬워져 버리는 난이도에 탄식했지만, 헤일로 시리즈의 대히트 이후로 자동 회복은 트렌드로 거의 자리를 굳힌 듯 하다. 콜 오브 듀티를 비롯한 더욱 더 많은 게임들이 이러한 회복 시스템을

적용하고 있다.

하드코어 게이머들이여, 어찌하랴. 이것도
시대의 흐름이니 적응하는 수 밖에.

출처: [IGN](#)