



게임개발 노하우 교환하는 '개발자 중심'의 컨퍼런스

모바일 게임 분야 추가 ... 모바일 게임 중요성 부각

류명 한국소프트웨어진흥원 선임연구원

‘GDC(Game Developers Conference) 2003(이하 GDC)’은 ‘MAKE BETTER GAME’이라는 모토로 지난 3월 4일부터 8일까지 미국 신경계의 중심지 산호세에서 개최됐다. GDC는 세계 게임 기술동향 및 시장전망을 조망하는 국제 콘퍼런스로 E3, 도쿄게임쇼, ECTS 등이 게임 퍼블리셔와 비즈니스 중심인 반면 GDC는 게임개발에서 체험한 게임개발의 노하우를 상호 교환하는 ‘게임개발자 중심’의 컨퍼런스가 모태가 되었다는데 점에서 여타 컨퍼런스와 다른 특징이 있다.

이는 특히 GDC의 일정에서도 확연히 구분되는데, 예년에 비해 GDC Mobile이 추가된 점은 게임에 있어서 모바일 게임의 중요성이 부각되고 있음을 보여주는 한 예라고 할 수 있다.

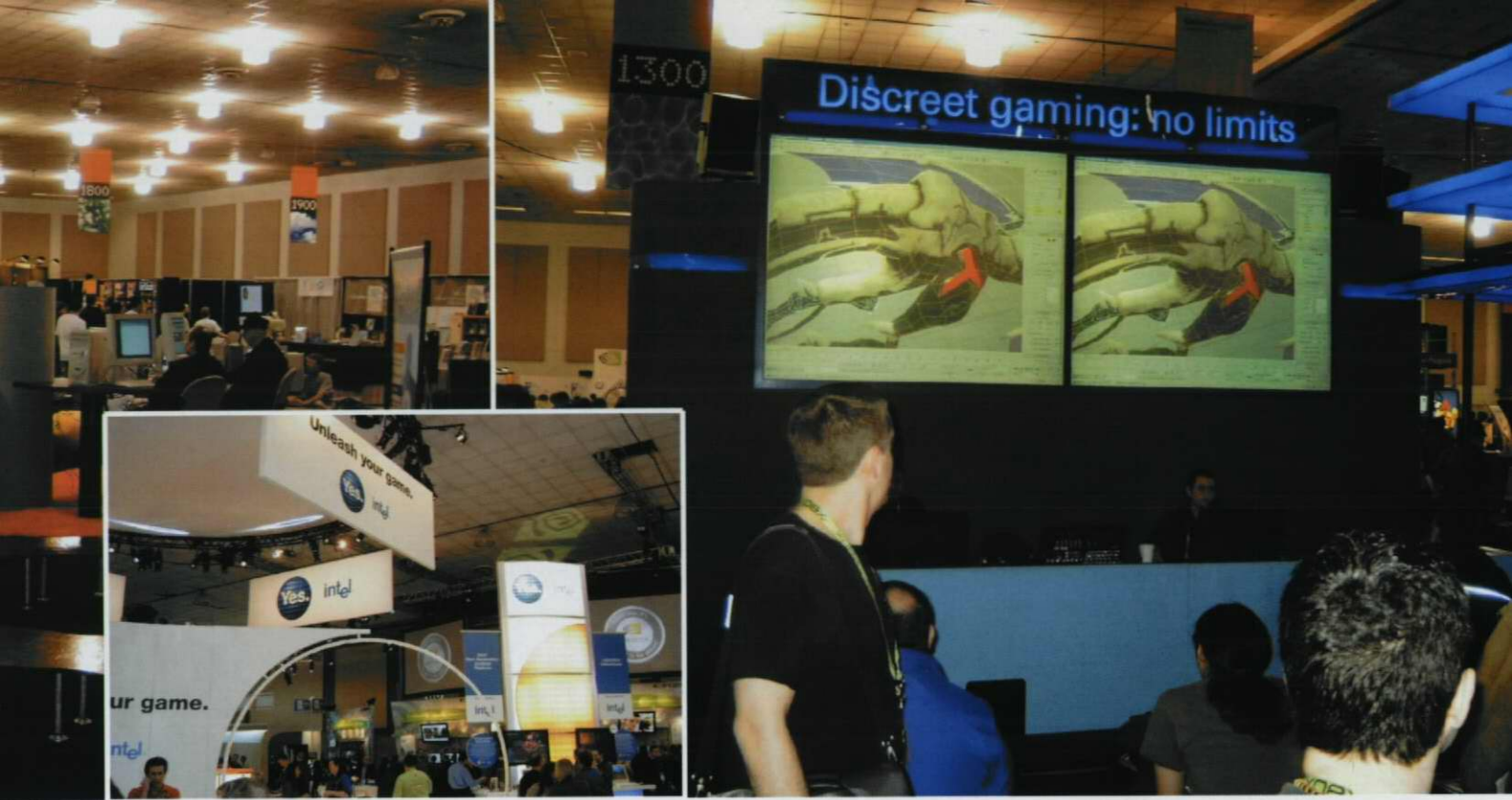
지중해성 기후로 대변되는 미 태평양 연안에 자리잡은 산호세도 역시 게임열기만큼 따가운 햇살이 인상적이었다. 눈부신 햇살을 받으며 적합한 산호세 시내 중심부에 자리잡은 산호세

컨벤션센터, 힐튼호텔 그리고 페어몽 호텔이 GDC 2003의 메인 무대이다.

모바일게임 ‘네트워크’ 연결 시대

3월 4일과 5일 양일간은 GDC Tutorial과 GDC Mobile이 열렸는데, GDC Tutorial은 산호세 컨벤션센터에서, GDC Mobile은 페어몽 호텔에서 개최됐다. 오전 10시부터 오후 6시까지 계속되는 GDC Tutorial은 하루동안 진행되는 것과 이틀간 계속되는 것으로 구분되는데, GDC를 통해 여러 차례 강연을 하고 그 중에서도 청중으로부터 우수한 평가를 받은 개발자만이 GDC Tutorial을 진행할 자격을 가진다는 후문이다.

페어몽 호텔에서 진행된 GDC Mobile은 모바일 게임에 대한 열기를 충분히 채울만한 넓은 규모의 볼룸에서 개최됐다. 오전 9시부터 오후 6시 30분까지 모바일 게임의 소개, 개발자와 퍼



블리서의 사업진행에 대한 의견교환, 메이저 통신사의 사업전략, 지역별 모바일 게임시장의 소개 등 다양한 주제로 강연함으로써 참석한 청중의 다양한 요구를 충족시켜 주었다.

하지만 아무래도 기억에 남는 것은 국내 모바일 게임의 독창성에 대한 소개와 함께 국내 모바일 게임업체 중요 인사가 GDC Mobile의 패널로 참석해 한국 모바일 게임의 위상을 더 높였다는 것이다. 물론 이런 소개가 있을 땐 주위를 한 번 둘러보며 어깨를 한 번 들썩 해보는 맛도 괜찮았다. 특히 각 국에서 개발해 현재 서비스 중인 다양하고 독창적인 모바일 게임을 소개하는 대목에서 청중으로부터 가장 큰 웃음을 자아낸 것은 국내 모바일 게임업체인 게임빌에서 개발한 '놈'이란 게임이었다. 줄라맨 스타일의 캐릭터가 뛰어가다가 갑자기 하늘로 달려 올라 가는 장면에서 장내에서는 폭소가 터졌다.

GDC Mobile에서 소개된 모바일 게임은 독창적인 아이디어로 승부하고 메이저 통신사는 핸드폰을 실생활과 더욱 밀접하게 연결시킬 수 있는 비즈니스 모델 발굴에 주력하는 점이 이번 GDC Mobile의 두드러진 특징이었다.

국내 온라인게임 국제경쟁력 확인

2003년 3월 6일 드디어 GDC 2003의 메인 이벤트가 시작됐다. 산호세 컨벤션센터의 2층 중앙홀에서는 전시회를 준비하느라 공사가 한창이더니 새로운 모습으로 문을 열고 GDC에 참가한 청중을 맞이했다. 3월 6일부터 8일까지 3일 동안 GDC Track이 열리는 컨벤션센터와 힐튼 호텔은 매일 오전 9시부터

Audio Track, Business & Legal Track, Game Design Track, Production Track, Programming Track, Visual Arts Track 등 각 Track별로 오후 5시30분까지 각자의 관심사에 맞추어 중앙홀을 사이에 두고 이쪽 저쪽으로 옮겨가며 강의를 듣고 라운드 테이블에 참가하는 사람들로 북적였다.

GDC가 열리는 산호세 컨벤션센터 2층 복도는 Track별 세션 일람표, PS2 게임기, 원탁테이블, 소파 등으로 참가자에게 게임분위기를 연출하면서 참석자에게 휴식의 공간을 제공했다. 첫째 날은 온라인 게임의 개발과 운영, 콘솔 온라인게임의 발전 방향, 그리고 모바일 게임과 관련한 세션 위주로 진행됐다.

온라인게임의 개발 및 운영과 관련한 세션은 게임개발사의 설립과 운영에 있어 과도기적인 시행착오를 방지하기 위한 해외 온라인 게임 개발업체의 노하우 습득과 온라인 게임 운영 초기에 유저 확보를 위한 마케팅 방안 등이 설명됐다. 온라인 게임에 있어서 한국 온라인 게임업체의 시장경쟁력, 마케팅 방안, 과금 체계 등에 있어서 세계 수준의 노하우를 가지고 있음을 확인할 수 있었다.

콘솔 온라인게임의 발전방향에 대한 논의에서는 콘솔 온라인 게임이 기존의 PC 네트워크 게임과 유사하게 서비스 될 것으로 전망됐다. 콘솔 온라인 게임은 PC게임이 보다 쉬운 인터페이스를 가지는 장점이 있지만, 전 세계적인 서비스를 가능케 하기 위해서는 지역별 서버배치와 현지 언어로의 변환 작업 등에서 어려움이 있을 것으로 예상된다. 필자 개인적인 의견으로는 보이스 채팅에 의한 커뮤니케이션이 가장 문제가 될 듯 싶다.

모바일 게임에 있어서 주요 콘텐츠는 기존 아케이드 게임이나 콘솔게임에서 컨버전한 내용이 주류를 이루고 있었다. 통신 속도의 증가로 다양한 모바일 네트워크 게임과 유무선 연동게임까지도 가능할 것으로 예상되고 있어 향후 모바일 게임의 발전방향은 주목할 만 하다.

온라인게임 유료모델 발굴에 주목

둘째 날은 게임개발의 지적재산권 및 게임개발과 관련해 내부 커뮤니케이션에 대한 세션을 위주로 진행했다. 게임개발에서 파생된 각종 지적재산권적인 요소에 대해 설명했는데 게임의 주요 지적재산권으로는 시청각적인 요소인 그래픽, 음악 등과 게임 스토리, 게임 캐릭터, 게임 소프트웨어의 구조에 있어 코드, 프로그래밍 구조 등이 포함됐다. 주로 미국의 경우를 예를 들어 지적재산권을 설명하는데, 원작자의 권리를 강하게 인정하는 미국의 분위기를 너무 강조하는 분위기였다.

그리고 X박스의 메인타이틀인 'HALO'의 제작과정에 있어 팀간의 커뮤니케이션과 협력방안의 노하우에 대한 설명을 들었다. 게임 프로그래머, 게임 그래픽 담당자, 게임의 효과음 담당자인 패널 3인이 게임 개발의 과정에서 경험한 개발경험에 관한 애로사항을 발표했다.

MS의 개발사로서 느끼는 어려움을 토로하면서 보이는 'Top Secret' 표시와 검열표시를 나타내는 검은색 매직 효과는 재치 있는 대처방안으로 보였다. 특히 게임개발에 있어 각 단계별 진행절차에 대한 종합 일정표를 공동 회의실에 부착하고, 주요 직책사항은 직원 모두에게 공개해 상호 독려하는 분위기 조성

하는 것도 개발사의 중요한 분위기로 느껴졌다.

셋째 날은 온라인게임 개발팀과 개발사의 운영에 대한 세션과 피터 몰리뉴를 만나는 날이었다. 온라인게임 개발사의 조직이 방대해짐에 따라 발생 가능한 문제점인 상호간의 커뮤니케이션 부족, 지원부서의 비대, 구성원 상호간의 신뢰문제, 회사 소유권 및 운영권한의 변동 등을 제기함으로써 해결방안을 모색하고자 하는 강의도 인상적이었다. 하지만 이날 참석했던 온라인게임의 시장발전방향, 비즈니스 모델 등에 대해 설명하는 세션은 온라인게임의 강국인 국내에서 이미 분류된 게임장르를 설명하고, 국내의 다양한 과금 체계를 다시 한 번 복습하는 기회가 되었을 뿐 별다른 의미는 없었다.

특히 구미의 온라인게임 산업에서 인기를 끌고 있는 대부분의 게임이 캐주얼 게임임에 따라 유료모델의 발굴에 있어 어떠한 비즈니스 모델을 발굴하게 될지 향후 발전 추이가 주목된다.

실무자들을 위한 컨퍼런스로 성료

GDC 2003의 마지막 대미는 피터 몰리뉴의 'Black & White 2'가 장식했다. 등장에서부터 퇴장까지 끊임없이 지속되는 카메라 플래시가 게임계의 거장임을 증명해주었다. 전편보다 더 강화된 기적의 효과를 삽입한 게임의 기본적인 진행을 보여줌으로써 참석자들로 하여금 2편에 대한 기대감을 높였다.

GDC Expo는 컨벤션센터 중앙홀에서 3월 6일부터 8일까지 개최됐다. 출입구에서부터 NOKIA, nVIDIA, SONY가 버티고 앉아서 자사의 기술력을 과시하고 있었고, 그 뒤로 intel과 ATI가 부스를 차지하고 있었다. 특히 NOKIA는 시간을 정해

놓고 전자사 참가자를 대상으로 자사를 소개하고 성인용으로 출시한 자사의 휴대용 게임기 N-GAGE 홍보에 특히 열을 올렸으며 콘텐츠 확보에도 많은 관심을 표명했다. GDC Expo가 다른 게임전시회와 두드러진 점은 전시회의 한편에서 게임개발자에 대한 이력서를 현지에서 접수하는 부스를 운영하고 있는 것이었다.

GDC와 같이 실무 제작을 그대로 반영하는 컨퍼런스의 효율적인 참관을 위해서 향후 마케팅 전담자로 하여금 Production Track을, 게임그래픽 담당자는 Visual Arts Track을, 프로그래머는 Programming Track으로 구분해 각각의 전문성을 살리는 것도 고려해 볼 만하다는 생각이다. 