

# 비디오 게임기를 이용한 온라인 게임의 활성화 방안

게임스랩 대표/ 한국게임학회 기술이사 | 이명혁(lemaiii@lycos.co.kr)

## 1. 서론

우리나라는 온라인 게임의 강국이라고 할 정도로 온라인 게임시장이 큰 비중을 차지하고 있다. 물론 2005년 전후로 아케이드게임장의 폭발적인 증가로 게임시장에서 온라인 게임의 비중이 줄긴 하였지만 그래도 꾸준히 발전해 오고 있다. 이런 국내 환경에서 유독 비디오 게임들 즉 콘솔 게임들은 별 진보를 하고 있지 못하고 있다. 이것은 국내 유저들이 온라인 게임을 선호하기 때문이다. 이런 국내 상황에서 온라인 게임을 콘솔 게임기에서 즐길 수 있다면 상당한 매력이 있다고 보기에 이에 대한 향후 발전 방안을 제안하고자 한다.

## 2. 본론

지금까지 온라인 게임은 인터넷이 가능한 PC 기반에서 즐길 수 있었다. 그래서 온라인 게임을 할 수 있는 플랫폼 하면 PC를 먼저 생각하게 된다. 실제로 국내 게임산업은 초기 비디오게임, 아케이드게임 위주였으나 인터넷보급율이 세계에서 최고 수준에 이르러 많은 게임개발사에서 온라인게임을 만들어왔다. 세계최초의 상용화 머그게임 바람의 나라를 시작으로 NC소프트의 MMORPG게임 리니지를 필두로 온라인게임 강국으로 우뚝섰다. 그리하여 국내시장은 아케이드, 비디오게임 위주에서 온라인게임위주로 전향되었다. 실제로 현재 국내 온라인게임의 점유율은 전체중 약 50%에 미치고있다. 그에 반해 국내에서 초기 강세를 보이던 비디오 게임은 온라인게임에 밀려 점유율이 매우 감소하였다. 과거의 비디오게임은 CD-ROM이나 DVD로 플레이를 하는 오프라인 게임들이 주류를 이루고 있었는데, 그때이후 현재까지 시장에 출시되어있는 대표적인 비디오게임 플랫폼은 PS2(PlayStation 2)와 X-BOX가 있다.



〈 그림 1 〉 Sony社의 Playstation

특히 SONY같은 경우 이미 패미콤등이 석권을 한 비디오게임시장에 처음 발을 들여놓으면서 출시한것이 1995년 11월 최초의 PlayStation 발매이다. PS는 기존의 시장에서 높은 점유율을 보이던 패미콤등 유력 비디오게임사를 물리치고 PS 단독 선두에 오르게 된다.



< 그림 2 > Microsoft사의 X-BOX 360

PS시리즈는 PS1부터 시작해 PS3까지 이어지고 있다. PS1부터 시작해서 PS시리즈는 높은 퀄리티와 다양한 게임소프트로 항상 각광 받아왔고 그 호응은 네트워크기능이 달린 PS2가 출시됨으로서 지속적으로 이어졌다. 하지만 그 시점에 MicroSoft사에서 X-BOX를 내놓게된다. 이들 PS2와 X-BOX는 네트워크 기능이 지원되었지만 이는 미약한 수준까지밖에 미치지 못했다. 이들 비디오게임플랫폼은 인터넷 혹은 네트워크의 기능이 추가 되었지만 그렇다고 해서 이런 비디오 게임기로 온라인 게임을 즐길 수 있는 건 아니었다. 소규모로 즐기는 대전 게임 등이 전부였고 대표적으로 PS2에서는 소림2, NBA LIVE 2004, FIFA2004, Urban chaos가 있고, X-BOX에선 대표적으로 헤일로등이 있다. 우리나라에서 주류를 이루는 MMORPG 온라인 게임 같은 것은 서비스를 하지 않았다. 기존 PS2와 X-BOX는 온라인 네트워크 지원이 상당부분 취약했지만, 최근 출시된 차기작인 PS3(PlayStation 3), X-BOX360에선 인터넷 혹은 네트워크의 기능이 대폭 향상 되었다.



< 그림 3 > 인터넷 대전이 되는 게임 "헤일로"

그리고, PS3(PlayStation 3)와 X-BOX 360 Live 의 등장으로 강력한 인터넷과 대용량 저장을 지원 해 주는 Hardware로 발전하여 출시되었다. PS3같은 경우 기기내부에 40기가바이트의 저장공간을 이 온라인화를 위한 Hardware적으로 기술은 충분하다는 뜻이 된다. 하지만 기존 비디오게임플랫폼의 온라인화의 가장 큰 문제점이 있었다. 바로 입력장치의 한계성, 다중 네트워크연결등이 있다. 실제로 과거 시장에 출시되어있는 비디오게임은 입력장치가 컨트롤러 하나 뿐인 경우가 많았으며, 그 외에 각 게임특성에 맞게 제작된 컨트롤러가 있지만 역시나 한계점이 있었다. 이것만으로는

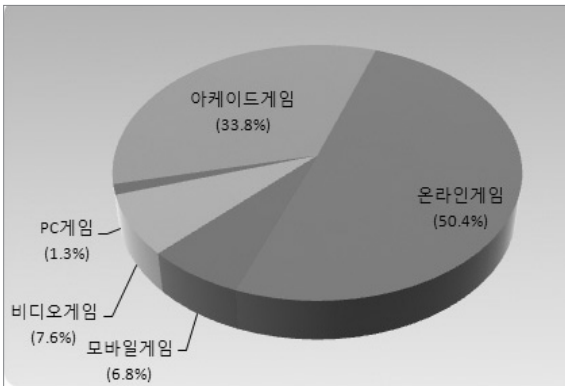
비디오게임의 입력장치의 한계성이 거론 되었었다. 실제로 비디오게임플랫폼으로 대전 게임등이 아닌 세밀한 조작을 필요로하는 FPS같은 게임을 즐기려할 때 컨트롤러만으로는 세밀한 조작이 불가능하여 실제 PC기반 온라인FPS를 즐길때와 같은 즐거움을 느껴기엔 다소 어렵다. 비록 FPS를 겨냥한 권총형 컨트롤러가 시장에 나왔지만, 이 컨트롤러로도 세밀한 조작은 불가능하였다. 하지만 이번 대표적인 비디오게임 플랫폼인 PS3와 X-BOX 360에서는 PC입력

장치인 키보드와 마우스와 호환이 더욱 편리해져서 그러한 문제를 어느정도 해결된 바가있다.

실제로 현재 국내·외 서비스를 하고있는 온라인 FPS나 MMORPG 같은 경우엔 수없이 많은 세밀한 조작을 필요로 하기 때문에 PC의 입력장치인 키보드와 마우스를 사용하여 보다 더 정밀한 조작을 할수있게끔 되어있다. 그렇기에 PS3와 X-BOX360의 하드웨어적구성은 이미 대규모 온라인게임을 적용시키기에 충분하다고 보는것이다.

최근 비디오 게임기를 가정에서 게임기겸 TV같은 가전제품이라는 인식으로 마케팅을 하여 일반적인 가정에 판매되고 있다. 그로 인해 과거에 비해 비디오 게임기의 수요가 늘어나게 되었다. 문제는 이렇게 강력한 인터넷과 저장 기능을 탑재한 비디오 게임기임에도 불구하고 그 가치를 거의 활용을 하고 있지 못하고 있다는 점이다. 단지 게임 정보나 스킨 기타 타이틀로 구매한 게임의 부수적인 것들을 download 하는 수준에 불과하다. 이 부분은 비디오플랫폼 게임의 온라인화의 발전을 더디게 하는 요소중 하나라 할수있다. PC플랫폼처럼 게임 클라이언트를 직접 다운로드 받으며 국내 온라인 환경에 원활한 비디오 게임 플랫폼을 활용한 온라인 게임 개발이 현재보다 더욱 대중적인 온라인 게임 시장 형성에 많은 도움을 줄 것이라 보고 있다.

※출처 : 2006게임백서



〈 그림 4 〉 2005년 국내 게임 플랫폼 단위 비중

우리나라에서 PC를 이용한 온라인 게임의 규모는 약 50% 정도를 차지하고 있으며 한때 아케이드게임장의 게임이 큰 폭으로 등장하였다고 하지만 그래도 온라인 게임은 아직도 그 규모가 여전히 성장하고 있다. 그래프 상으로 보면 성장률이 떨어진 것 같아 보이지만 플랫폼 시장 점유율에서 밀린 것일 뿐 실제로는 꾸준한 성장세를 보이고 있다. 그에 반해서 비디오 게임은 약 8%에도 못 미치는 규모로 거의 제자리 걸음을 걷고 있는 것을 아래 [표 1]에서 보는 바와 같다.

※출처 : 2006게임백서

구분	온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	P C 게임	아케이드 게임	PC방	아케이드 게임장	비디오 게임장	합 계
2004년	규모 10,186	1,617	1,866	534	2,247	16,772	9,351	583	43,156
2005년	규모 14,397	1,939	2,183	377	9,655	19,923	37,966	358	86,798
	성장률 41.3%	19.9%	17%	-29.4%	329.7%	18.8%	306.6%	-38.6%	664.7%
2006년	규모 18,140	2,385	2,576	320	8,400	22,712	33,790	340	88,663
	성장률 26.0%	23.0%	18.0%	-15.0%	-13.0%	14.0%	-11.0%	-5.0%	37.0%
2007년	규모 21,950	2,790	3,091	285	8,568	24,756	29,735	347	91,522
	성장률 21.0%	17.0%	20.0%	-11.0%	2.0%	9.0%	-12.0%	2.0%	48.0%
2008년	규모 25,681	3,209	3,555	271	8,825	25,994	28,248	357	96,140
	성장률 17.0%	15.0%	15.0%	-5.0%	3.0%	5.0%	-5.0%	3.0%	48.0%

〈 표 1 〉 국내 게임 시장 현황과 전망

비디오 게임의 시장 점유율이 더딘 성장을 지속한 이유는 가장 먼저 비디오게임 소프트웨어의 무분별한 불법복제가 대표적이라고 들 수 있으며, 비디오게임 플랫폼상의 개발이 아직까지는 온라인 게임이기 보다는 콘솔, 싱글게임이 주를 이루고 있기 때문이다. 또한 아직까지는 미국, 일본등과 같은 거대한 규모의 비디오 게임 플랫폼 시장이 국내 환경과 달리 대중적으로 형성되지 못한 원인도 있다고 볼 수 있다. 그렇기 때문에 일본, 미국 등과 같은 활발한 규모의 비디오 게임 시장을 형성하기 위해서는 국내 PC 온라인 게임과 같은 다양한 비디오 온라인 게임 콘텐츠를 개발해야 할 것이며, 또한 PC 플랫폼과 비디오 게임 플랫폼의 연동을 가능케 하여 현재 PC 위주에서의 게임 플레이가 비디오 게임 플랫폼에서 가능하게 하여 보다 폭넓은 게임 플레이 환경을 만들어 주어야 할 것이다. 이렇게 하여 온라인 게임과 비디오 게임 시장 규모를 확장 같이 발전 시킬것으로 전망한다. 이러한 결과를 봤을 때 비디오 게임기에서 기존의 게임 방식을 벗어난 온라인 게임이 가능한 방식으로의 방향 전환은 아주 중요한 일이라고 볼 수 있겠다.

게임 유저는 최적의 게임 환경을 원하게 되는데 고사양, 고퀄리티의 온라인 게임을 즐기기 위해선 우선 PC를 새로 구입하거나 업그레이드 하게 된다. 이로 인해 게임을 즐기기 위한 PC는 다양한 사양으로 말미암아 종류에 따른 가격이 천차만별이며, 고사양 고퀄리티의 온라인 게임을 즐기기 위해선 상당한 고가의 PC가 필요로 하게 된다. 그에 비해 비디오 게임기는 게임을 플레이하기 위한 최적의 사양으로 제작 되었고 PC에 비해서 상대적으로 낮은 가격대로 형성하고 있다. 즉 순수하게 게임을 즐긴다는 차원에서 보자면 PC 보단 비디오 게임기가 가격적인 면에서도 저렴하고 성능적인 측면에서도 충분히 우수하다는 것을 아래의 [표 2]를 보면 알 수 가 있다. 실제로 현재 판매중인 고가의 그래픽 카드를 사용하여도 그 그래픽 처리 성능은 비디오 게임 플랫폼의 그래픽 처리 성능에 못 미치는 것들이 있다

	PlayStation3	X-BOX 360	PC	고성능 그래픽카드
가격	370,000	360,000	360,000	510,000
CPU범용코어수	1개	3개	2개	
GPU조당셰이더	74.8	80	19	31
GPU메모리대역폭	48	278.4	12	36

< 표 2 > 비디오 게임기들과 PC 그리고 그래픽카드의 가격대 성능 비교

최근 게임들은 성능이나 그래픽의 질적인 향상으로 인하여 과거에 비해 많은 유저들이 그러한 게임을 즐기고자 PC를 고성능으로 업그레이드 하거나 새로 마련하고 있다. 어떤 경우에는 단지 그래픽의 성능을 향상시키기 위해서 PC값의 대부분 혹은 그보다 비싼 그래픽카드를 구입하여 게임을 즐기는 유저가 있을 정도이다.

실제로 현재 PC플랫폼 기반의 온라인게임들은 CPU의 성능도 중요하지만, 그래픽 처리 능력의 중요성이 강조 되고 있는 추세이다. 그러나 그래픽 질적 향상에 신경 쓰기 위하여 그래픽카드를 구입한다면 그 그래픽카드의 값은 비디오 게임기보다 고가인 경우가 대부분이다. 그 만큼 비디오 게임기는 성능대 가격대비가 PC보다 우수하다는 것이다. 이러한 비디오 게임기에서 온라인 게임을 즐기게 된다면 게임 유저의 게임 플레이 환경이 좀더 좋아지고 게임을 즐기기 위해 PC를 과도하게 업그레이드 하는 경향도 줄고 개발사 입장에서도 보다 넓은 게임시장을 확보하게 것이 가능하게 된다.

뿐만 아니라 이러한 비디오 게임 플랫폼을 이용한 온라인 게임의 서비스가 활성화 된다면 우리나라 온라인 게임의 해외 진출이 쉬워 질것이라고 본다. 그러한 이유는 해외에서 비디오 게임 플랫폼의 비중이 국내와 다르게 상당한 자리를 차지하고 있다는 점이다.

※출처 : 2006게임백서

구 분	아케이드 게임	P C 게임	온라인 게임	비디오 게임	모바일 게임	전 체
세계 시장	326.52	36.39	44.06	214.95	15.67	637.59
국내 시장	46.51	0.37	14.06	2.13	1.89	64.96
점유율	14.2%	1.0%	31.9%	1.0%	12.1%	10.2%

〈 표 3 〉 국내게임 시장과 세계 전체게임시장 비교 및 점유율

위 [표 3]에서 보는 것처럼 비디오 게임 시장이 국내에서 약 2%를 차지하고 있다면 해외에서는 21.4%라는 엄청난 규모를 차지하고 있다는 것을 알 수가 있다. 이러한 큰 시장 규모를 가지고 있는 해외의 게임 유저들에게 비디오 온라인 게임을 제공한다면, 가지고 있는 비디오 게임 플랫폼을 그대로 이용하여 보다 쉽게 온라인 게임을 접하게 할 수 있다. 이러한 점은 온라인 게임 강국인 우리나라 입장에서 상당한 매력이다 아닐 수 없다. 그래서 기존 PC기반 온라인 게임 개발에 중점을 두고 개발을 하던 국내 게임 개발 업체들을 보다 더욱 세계적으로 시장규모가 큰 일본과 미국 등 해외를 노릴 수 있는 비디오 온라인 게임의 개발을 부추일 수가 있다. 그러므로 우리나라의 우수한 온라인 게임 서비스와 기술이 해외로 진출하기 위해서는 비디오 게임기를 활용하는 것이 상당한 매력이다 될 것이라는 것을 충분히 예상할 수가 있다는 것이다.

문제는 국내 게임 개발업체가 PS3나 X-BOX 360 등의 플랫폼에 이식을 할 의지가 있느냐와 비디오 게임 플랫폼에 이식 시킬 수 있는 기술과 활용을 할 수 있느냐 일 것이다.

### 3. 결 말

곧 있으면 비디오 게임기인 플레이스테이션 시리즈에서 즐기던 캡콤사의 “몬스터헌터”와 코에이사의 “진삼국무쌍”이라는 게임이 한게임과 넷마블에서 서비스를 할 예정에 있다. 이것은 비디오 게임이 국내 온라인 게임화 되어 서비스가 되는 것이다, 만약 두 게임이 국내 온라인 게임에서 성공을 하고 플레이스테이션에서도 플레이가 가능하게 된다면 우리나라 온라인 게임에 커다란 영향을 줄 것이라 예상이 된다.



〈 그림 5 〉 넷마블사에서 서비스 준비 중인 “진삼국무쌍”



〈 그림 6 〉 한게임사에서 서비스 준비 중인  
“몬스터헌터”

결국 비디오 게임기를 이용한 온라인 게임은 시기가 문제이지 언젠가는 해야 될 문제라고 본다.

비디오 게임기는 PC보다 가격이 저렴함에도 불구하고 우수한 하드웨어 성능을 가지고 있다. 이러한 하드웨어 환경을 충분히 활용하여 우리나라 온라인 게임 콘텐츠를 개발하고 발전시켜 국내의 게임 시장으로 진출한다면 보다 나은 발전을 이룩하리라고 본다.

**이 명 학** (lemaii@lycos.co.kr)

- CTRace Online 제작 NitroFamily FPSdhl 다수 제작
- (현) 게임스랩 대표이사
- (현) 한국게임학회 기술이사
- (현) 숭실대학교 미디어학과 박사과정

〈 관심 분야 〉

- 3D 게임 엔진 프로그래밍, 제작 기술