

미국 게임페스티벌 시리즈 1

※ 미국에서 벌어지는 수많은 게임페스티벌 중에서 대표적인 행사들을 소개하고자 한다.

■ QuakeCon 2004

기다림은 끝났다. QuakeCon 2004 혹은 아니거나...

자동차를 운전하든지, 비행기 티켓을 구매하든지 걷기 편한 새 신발을 구하든지 간에 'QuakeCon 2004'로 향하게 될 것이다. 올해로 9회를 맞는 'QuakeCon Video Game Festival'은 텍사스의 그레이프베인(Grapevine)에 위치한 Gaylord Texan Resort & Convention Center에서 오는 8월 12일에서 15일까지 나흘 동안 열린다. 이번 페스티벌은 가장 크며 웅장한 규모의 북미의 네트워크 이벤트로 5,000명 이상의 참가자들이 몰릴 흥분으로 넘치는 파티가 될 것이다. 엔터테인먼트, 액션, 액티비티로 가득한 'QuakeCon'은 전세계의 모든 비디오 게임 팬들에게 완전히 무료로 개방될 것이다. 4월 14일, 공개되는 'QuakeCon'의 공식 웹사이트(www.quakecon.org)는 온라인 등록을 당일 저녁 9시(EST)부터 시작한다.



“QuakeCon'은 4일 동안 논스톱 게임 경연과 파티로 이뤄지며, 전 세계에서 온 친구들이 여기저기서 기다리고 있을 게임계의 우드스톡 페스티벌(1969년 8월 미국 New York City 교외의 Woodstock에서 열린 록 페스티벌)이라고 볼 수 있습니다. 'QuakeCon'의 참가자들은 가장 큰 최고의 페스티벌을 기대하고 있으며 우리는 결코 그들을 실망시키지 않을 것입니다. 완전히 다른 축제이지요.”라고 id Software사(社)의 CEO인 토드 홀렌스헤드(Todd Hollenshead)가 전했다.

새로운 페스티벌의 예정지는 3,000명의 플레이어를 수용할 수 있는 유례없는 크기의 BYOC(Bring Your Own Computer)에 위치하게 될 것이다. BYOC는 기존의 2,000명 수용 규모를 1,000석 늘렸다. 나흘 동안의 페스티벌은 콘테스트와 워크숍, 하드웨어와 소프트웨어 전시와 실연, 경품들, 시끄러운 파티들 그리고 전 세계의 톱 플레이어들을 끌어들이는 토너먼트 형식의 게임 대회들로 넘쳐날 것이다.

About QuakeCon



'QuakeCon'은 id Software사(社)의 게임들로 구성된 네트워크 파티로 1996년에 시작되었다. 이 페스티벌은 QUAKE, QUAKE II, QUAKE III Arena, QUAKE III: Team Arena™, Return to Castle Wolfenstein 등의 게임들로 성장을 거듭해왔다. 온라인 상으로만 만나던 친구들과 자신들이 갈망하는 게임들의 개발자들을 만나고 게임 산업의 선도자들과 이야기를

나누며 세계 최고 수준의 플레이어들과 게임을 즐기는 하나의 방법으로 게이머들에 의해 만들어진 축제인 썸이다. 비록 id Software사(社)와 소프트웨어 선두 그룹과 하드웨어 제조사들이 후원을 하기는 하나 'QuakeCon'은 30대의 자원봉사자들로 구성된 헌신적인 그룹에 의해 기획되고 운영된다. 거의 200명에 이르는 온라인 자원봉사자들 또한 이에 동참하고 있다. 1996년, 150명의 플레이어들로 시작되었던 'QuakeCon'은 2003년에는 4,000명이 넘는 플레이어들이 함께 즐길 수 있었던 축제로 성장했다.

About id Software



'id'는 프로이드가 지칭한 인간 정신영역의 가장 중요한 곳이자 세계에서 가장 왕성한 게임 솜의 이름이기도 하다. 1991년, 텍사스, 머스킷에서 설립된 이 회사는 그 이후로 게임계를 장악해 가고 있다. 그 명성이 알려져 감에 따라 id Software사(社)는 Wolfenstein 3D, DOOM, DOOM II, QUAKE, QUAKE II와 같은 열광적인 게임들을 통해 착실히 전진해 왔다. 강렬한 그래픽과 아무 생각도 들 수 없게 만들어 버리는 액션들로 id Software사(社)의 게임들은 기술과 게임 플레이 상의 산업 기준을 무너뜨리며 모던 비디오 게임의 새로운 정의를 세우는데 한 몫 해왔다. 전통적인 측면에서도 id Software사(社)는 QUAKE III Arena, QUAKE III: Team Arena™, Return to Castle Wolfenstein 등의 제작을 통해 아드레날린을 분출시키는 3-D 게임의 세계도 확장해 왔다. 혁신적인 3D 그래픽 엔진을 개발함에 따라 현재 개발 중인 DOOM 3는 이전에 플레이어가 경험해 보지 못한 가장 공포스러우면서도 매력적인 세계로 인도하게 될 것이다. id Software사(社)의 웹사이트(www.idsoftware.com)에서 더 많은 정보를 얻을 수 있다.

※ 보다 자세한 내용은 <http://www.quakecon.org> 홈페이지를 참조하시기 바랍니다.

■ IGF : Independent Games Festival

About the IGF

비디오 게임을 즐기는 것은 독서를 하거나, 텔레비전을 보고, 운동 경기를 하는 것만큼이나 현대인들에게 중요한 여가활동이다. 게임 산업은 100억 달러 규모의 산업으로 성장했으며 전 세계의 수많은 사람들이 자신의 컴퓨터와 게임기, 심지어 PDA와 휴대폰으로 게임을 즐기고 있다.

더 많은 사람들이 비디오 게임을 플레이함에 따라 그만큼의 사람들이 게임 개발과정의 기술들에 대해 관심을 가지기 시작했다. 지난 10여 년 동안 수많은 독립 게임 개발자들이 통합되어 왔고 그들 가운데 대부분은 PC와 관련한 소프트, 하드웨어적인 자료들이 방대했고 PC 개발자들을 위한 개발툴이 싸고 다양했기 때문에 PC 게임들을 개발했었다. 독립 영화 제작사와 마찬가지로 독립 게임 개발자들은 소규모 자본금으로(보통 스스로 충당하는) 큰 꿈을 꾸었다. 점점 더 많은 대학과 학부들이 게임 개발과 관련한 수업과 학위를 만들어 감에 따라 많은 학생들이 대학 수업의 과정으로 게임을 만들기 시작했다. 학생 게임 개발자들,

그들은 또 다른 독립 게임 개발자들인 셈이다.

잡지 Game Developer(<http://www.gdmag.com/homepage.htm>),

Gamasutra.com(<http://www.gamasutra.com/>),

Game Developers Conference(<http://www.gdconf.com/>)

들로 구성된 'Gama Network'는 1998년, 게임 개발 상의 혁신을 촉진하고 베스트 독립 게임 개발자들을 가려내기

위해 'Independent Games Festival'을 시작했다. 우리들은 'Sundance Film Festival'이 독립 영화 커뮤니티에 어떤 영향을 미쳤는지 알고 있으며 게임 개발자들인 학생들뿐만 아니라 독립 게임 개발사들에 그와 비슷한 효과를 얻게 되기를 바라고 있다.



이 행사에는 두 가지 섹션이 있다. 'IGF' 경쟁부문과 'IGF' 학생 참가 부문이다.

IGF 경쟁 부문 : 독립 게임 개발자들 모두가 6개의 다른 카테고리에서 상금이 걸려 있는 경쟁을 펼치게 된다. (독립 게임 개발자에 대한 기준은 다음을 참조하기 바란다. <http://www.indiegames.com/rules.htm>)

- ◎ 비주얼 아트
- ◎ 오디오
- ◎ 게임 디자인
- ◎ 기술적 완성도
- ◎ 인기상
- ◎ Seumas McNally 올해의 독립 게임상



IGF 경쟁 부문의 마감일은 2003년 10월 1일까지이며 최종 라운드까지 진출할 10개의 참가작들이 선별되었다. 이들 10개의 참가 개발팀은 자신들의 게임을 2004년 3월 24-26일까지 캘리포니아, 산호세의 Game Developers Conference의 IGF Pavilion 전시관에 전시되었다. IGF의 우승자는 2003년 3월 24일 저녁에 Game Developers Conference에서 발표되었다.

IGF 학생 참가 부문 : 이것은 경쟁 부문이 아니라 고등학생과 대학생들만이 참가가 가능하다. IGF 학생 참가 부문의 참가 신청은 2003년 11월 14일까지 받았으며 경쟁 부문과 마찬가지로 선별된 10개의 톱 게임들은 Game Developers Conference에서 전시되었다.

About the Gama Network



'Gama Network'는 전자 게임의 개발자와 발매업자들을 위해 만들어진 유일한 미디어 조직이다. 우리의 비전은 전략적인 커뮤니티를 강화하고 고무시켜 21세기의 선두 오락 산업으로 게임 산업을 끌어올리는 데 있다. 잡지 Game Developer, Gamasutra.com, Game Developers Conference를 포함해 'Independent Games Festival'이 이에 해

당한다. ‘Gama Network’에 대한 더 자세한 정보를 원한다면 웹 사이트 (www.gamanetwork.com.)를 방문해보기를 바란다. 또한 이 그룹은 ‘International Game Developers Association(www.igda.org)’를 관리하고 있으며 독립 게임 개발자들을 위한 비영리 조직도 운영하고 있다.

‘Gama Network’는 전 세계의 기술 설계자와 판매자, 구매자들을 아우르는 정보와 마케팅 서비스를 제공하는 선두적인 하이테크 미디어 회사인 CMP Media LLC에 속해 있다. CMP Media사(社)(www.cmp.com)는 런던에 본사를 두고 있는 마케팅 정보 회사인 United Business Media의 자회사이다.

※ 보다 자세한 내용은 <http://www.indiegames.com> 사이트를 참조하시기 바랍니다.

출처 : <http://www.indiegames.com>,
<http://www.quakecon.org>

정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국통신원