

휴대용 게임기, 핸드폰(Cell Phones: Handy Game Consoles)

CBS의 기자인 매트 슬래글(Matt Slagle)은 휴대폰 게임기에서 운용될 멀티플레이 휴대폰 게임 즉, 온라인 롤플레이팅 게임에 대한 기대와 우려를 담고 있다. 휴대폰속에서 과연 온라인 롤플레이팅 게임과 마찬가지로 성공할 수 있을까?

여기엔 무한한 가능성과 함께 여러 가지 풀어야할 과제들도 있다. 접근성을 위한 서버구축, 그리고 인터페이스, 작은 모니터 등. 과연 이런 난관을 넘고, 휴대폰이 새로운 게임콘솔로서 자리매김할 수 있을까? 이 글은 이같은 질문에 대해서 여러 가지 입장들을 보여주고 있다.

멀티플레이 휴대폰 게임의 시작



게임 'Momentum'을 일반적으로 볼 수 있는 인기있는 비디오 게임들 속에서 볼 수 있는 영화 같은 장면들이나 웅장한 오케스트라에 비견하는 것은 쉽지가 않을 것이다. 하지만 한 가지 간과한 점이 있다.

휴대폰용으로 개발된 대부분의 미국 게임들과 달리 'Momentum'은 어지럽게 흩어져 있는 동전들을 모으기 위해 전국 어디든지 간에 다섯 명의 플레이어가 함께 게임을 즐길 수 있다.

수백만의 인구가 더욱 뛰어난 기능의 핸드폰을 구매함에 따라 많은 회사들이 새로운 수익 잠재성을 지니고 있는 비디오 게임 개발에 박차를 가하고 있다.

새로운 돌파구는 멀티플레이이다. 플레이어는 우주 전쟁이나 낚시 대회에서 실제 사람들을 만날 수가 있다. 최근까지 핸드폰 게임에서의 멀티플레이란 고득점을 올려 다른 사람들과 비교하는 수준에 그쳐왔었다.

'Momentum'의 개발자인 아히러(Eichler)는 진짜 멀티플레이 게임이란 도전이라고 말했다.

상대적으로 느린 핸드폰 네트워크를 통해 게임 정보를 전송하기 위해서는 많은 기술적 장애가 있으며 모바일 멀티플레이 게임을 다룰 컴퓨터 서버들을 정비해야 한다.

접근성 또한 과제로 남아있다. 지금 'Momentum' 게임은 Verizon Wireless사(社)의 네트

워크를 통해 제한된 서비스로 제공되고 있다.

아히러와 Blue Ridge Games Inc.사(社)의 몇몇 동료들은 최근의 게임 시연회에서 기자들이 직접 게임을 해보도록 해주었다. 실시간으로 플레이어들은 자신의 캐릭터들을(펭귄이나 가축들) 조정해서 미로 속에 놓여있는 여덟 개의 동전을 찾아내야 한다. 모든 동전을 맨 처음 찾아낸 플레이어는 탈출 해치를 통해 빠져나옴으로 승리하게 된다.

“우리들은 사람들이 기회라고 생각하지 않는 영역을 찾아내기를 원했습니다. 많은 사람들에게 가장 값비싼 하이테크 장치일 수 있는 핸드폰은 점차로 누구나 항상 휴대하는 기기가 되어가고 있습니다.”라고 아히러는 말했다.

휴대폰 게임시장에 대한 전망

하지만 'EverQuest'와 같은 3차원 온라인 롤플레이밍 게임의 축소판이라고 생각하기에는 이른 감이 있다. 핸드폰 게임 시장은 전미(全美) 비디오 게임 시장에서 여전히 틈새로 남아 있지만 전문가들은 몇 년 안에 이 분야가 미국 시장에서만 10억 달러 규모로 성장할 것으로 전망하고 있다.

시장 조사회사인 Gartner Inc.사(社)는 핸드폰 판매량이 올해 제3분기에는 1년 전의 1억1천6백만 개에서 35퍼센트 성장하여 1억5천6백 개에 이를 것으로 내다보고 있다. 이는 한해를 통틀어 6억5천만 개의 판매량에 육박함을 시사한다.

대부분의 핸드폰 신상품은 컬러 스크린과 추가 메모리, 빨라진 프로세서를 비롯하여 여타 성능향상을 선보이며 출시되고 있다. 매력적인 비디오 게임 기기가 되어가는 것이다.

착신벨 소리와 그래픽처럼 게임들 또한 핸드폰으로 바로 다운로드가 가능하며 한 달에 몇 달러 밖에 비용이 들지 않는다.

휴대용 게임에 대한 수요가 소비자들이 자신의 핸드폰으로 무엇을 할 수 있는지를 지각함에 따라 증가하고 있다고 Mobile Entertainment사(社)의 부사장이자 휴대용 게임 리뷰 사이트인 Wgamer.com의 공동 설립자인 매튜 벨로우스(Matthew Bellows)가 전했다.

벨로우스는 “가장 기본적인 사실은 휴대폰이 네트워크가 가능한 일종의 컴퓨터라는 것입니다. 그리고 상식적으로 대개의 사람들은 게임을 즐깁니다.”라고 최근의 Austin Game Conference 동안 있었던 비디오 게임 디자이너들의 이틀에 걸친 간담회에서 밝혔다.

벤처 자본들이 최근 몇 개월 사이에 이 분야로 엄청나게 몰려들었다. 벨로우스는 대부분의 주요 비디오 게임 발매업체들이 현재 무선 파트를 가지고 있거나 혹은 그와 같은 게임들을 개발하기 위한 하청 계약을 체결 중이라고 전했다.

세계에서 가장 규모가 큰 비디오 게임 발매업체인 Electronic Arts사(社)는 북미와 남미,

유럽에서의 핸드폰 게임 소비자들을 위한 새로운 라인업을 만들고 있는 중이다. 또한 EA사(社)는 Nokia사(社)의 N-Gage 복합 핸드폰과 Sony사(社)와 Nintendo사(社)의 차세대 휴대용 게임기를 위한 새로운 게임들을 개발 중이다.

휴대폰으로 연결된 롤플레이 게임이 성공할까?

핸드폰은 여전히 게임을 하기에 탁월한 성능을 발휘하지는 못하고 있다. 하지만 괴물들을 죽이기에는 부족해도 숫자들을 누르는 것만으로는 작은 스크린과 버튼들로도 충분하다.

바로 이런 측면이 Nintendo사(社)와 같은 회사들이 경쟁력을 지니고 있다고 느끼게 해주는 것이다.

Nintendo사(社)가 곧 출시할 Game Boy DS 휴대용 게임기는 핸드폰은 아니지만 문자 메시지를 보낼 수 있는 무선 기능을 지원한다.

“우리들은 게임 회사입니다. 바로 그 점이 우리가 중점을 두고 있는 부분입니다. 어떤 핸드폰은 게임 플레이가 가능하기는 하지만 가격책정을 어떻게 해야 하는가 하는 문제도 있고 구매자들이 자신의 욕구를 충족시켜줄 무언가를 살 수는 있겠지만 그 또한 기능에 제한받게 마련입니다.”라고 Nintendo사(社)의 대변인인 베스 르웰린(Beth Llewelyn)이 전했다.

아직 Nintendo사(社)가 구체적인 무선 멀티플레이 게임을 발표하지는 않았지만 Game Boy DS가 그러한 게임들을 감당할 수 있을 것으로 보인다.

반면에 Nokia사(社)의 N-Gage는 듀얼 밴드 핸드폰으로 이용자들이 다른 이들과 온라인 게임을 하고 이야기를 나누며 게시판에 메시지를 남길 수도 있으며 각종 게임 팁과 커뮤니티 뉴스를 공유할 수 있는 온라인 커뮤니티인 'N-Gage Arena'에 무상으로 접근이 가능하다.

일인칭 슈팅 게임인 'Ashen'은 네 명의 플레이어가 N-Gage의 블루투스 무선 기술을 통해서 경쟁을 벌일 수도 있다. 비록 원거리 멀티플레이는 아직 불가능하지만 말이다.

무선 서비스 제공업체인 M7 Networks Inc.사(社)의 회장인 빌 에릭슨(Bill Erickson)은 무선 네트워크의 이점을 최대한 살린 게임들의 새로운 붐이 기존의 멀티플레이 게임을 넘어서 일어날 것이라고 보았다.

게임 개발사인 Dwango사(社)와 제휴하고 있는 M7사(社)는 낚시 게임인 'Legendary Lunkers'를 위한 “wake up” 기술을 개발했었다. 핸드폰 속에서 낚시줄을 던져놓고는 기다리다 보면 고기가 미끼를 물었음을 벨소리로 알려주는 것이다.

“이것은 일반적인 게임기에서는 할 수 없는 것입니다. 일단 한 번 네트워크 게임에 빠져들

게 되면 헤어날 수 없게 될 것입니다.”라고 에릭슨은 전했다.

출처 : <http://www.cbsnews.com>, 2004년 9월 20일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원