

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다.

Gamasutra.com

애널라이즈 디스

Howard Wen
2007년 3월 12일

http://www.gamasutra.com/features/20070312/wen_01.shtml

애널라이즈 디스에서는 게임 산업을 연구분석하고 고객을 상담함은 물론 미디어에 게임 산업에 대한 의견을 제시해주는 전문 애널리스트에게 게임 산업과 관련하여 해당 시기에



가장 적합한 질문을 던지고 이들의 답변을 간단 명료하게 소개한다. 여기에 제시된 애널리스트의 답변은 다른 사람의 동의를 구하지 않는 각 답변자의 고유한 의견이다.

2 세대 콘솔 게임기에서는 *GTA(Grand Theft Auto)*와 같이 서드파티에서 개발한 타이틀의 독점 출시가 매우 중요했었다. 그러나 Xbox 360, 플레이스테이션 3 같은 3 세대 콘솔 게임기가 등장한 지금도 독점 타이틀이 중요한가? Gamasutra에서는 스크린 다이제스트(Screen Digest)의 에드 바톤(Ed Barton), 크리에이티브 스트래티지(Creative Strategies)의 벤 바자린(Ben Bajarin), 워드버시 모간 시큐리티스(Wedbush Morgan Securities)의 마이클 패처(Michael Pachter)에게 이에 대해서 물어보았다.

3 세대 콘솔 게임기 전쟁에서 독점 타이틀이 얼마나 중요한가? (이번 세대에는 지난 세대만큼 독점 타이틀이 강력한 영향력을 발휘하지 못할 것처럼 보인다. 그렇게 생각하지 않는가?)

3 세대 콘솔 게임기에서 서드파티 개발자가 독점 타이틀 개발에 묶여 있다면 이는 개발자에게 이익인가, 손해인가?

플랫폼 별로 올해 주목할만한 독점 타이틀은 무엇인가?

▶ 에드 바톤, [스크린 다이제스트](#)

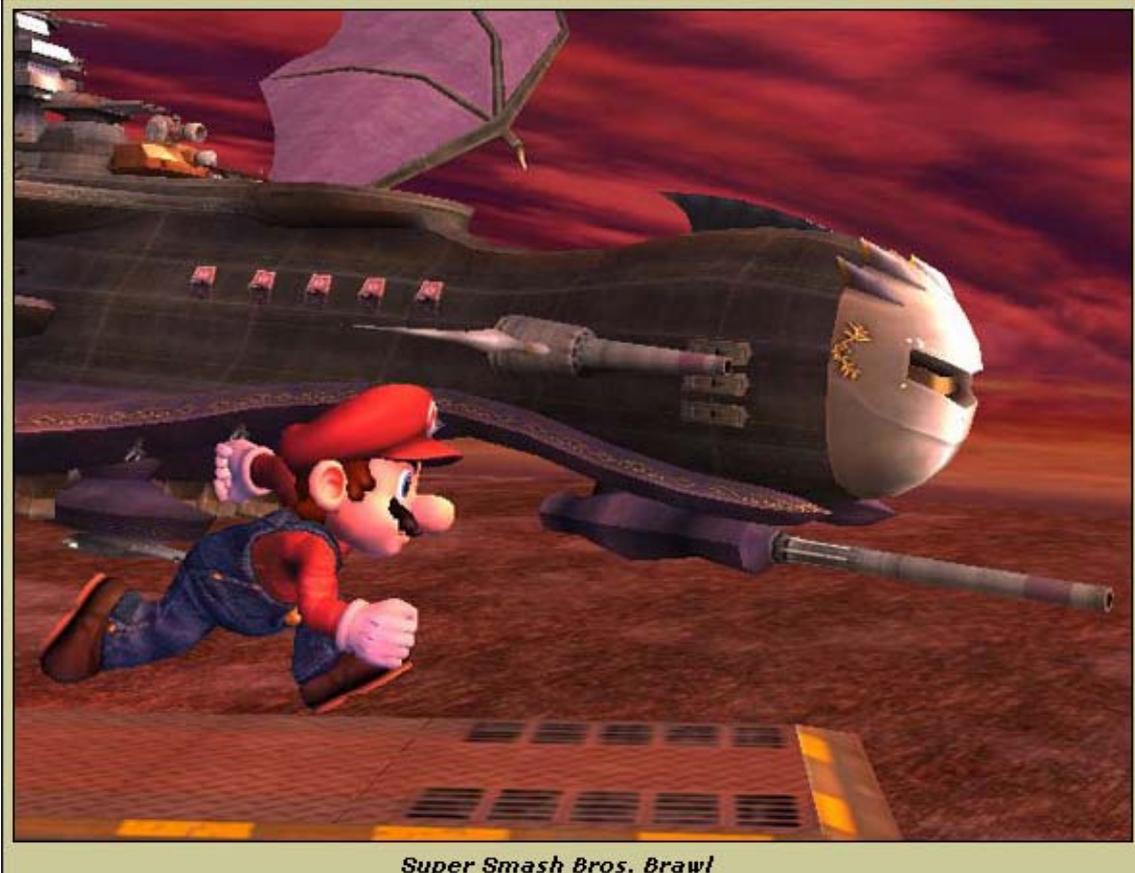
3 세대 콘솔 게임기 전쟁에서 독점 타이틀이 얼마나 중요한가? 콘솔 게임기 시장은 나날이 경쟁이 치열해지고 있다. 그리고 아직은 [지난] 세대처럼 서드파티에 하나의 지배적인 콘솔과의 제휴 압력은 보이지 않는다.



반면 콘솔 게임기 업체의 입장에서는 콘솔 판매를 높이기 위해 [여러] 독점 타이틀을 확보하는 것이 더욱 중요해졌다. 이는 필 해리슨(Phil Harrison)이 말한 "킬러 게임 자체는 중요하지 않고 겉으로 드러나는 카탈로그를 대작 게임으로 채우는 것이 중요하다."를 다시 생각나게 한다.

독점 타이틀 개발이 개발자에게 여전히 이익인가? 개인적으로 콘솔 게임기 업체에서 일정한 형태의 금전적 보상을 하지 않는 한 하나의 플랫폼만을 위한 독점 타이틀 개발은 서드파티에 이익이 되지 않는다고 생각한다. 최대한 많은 사용자를 확보하려면 멀티 플랫폼에서 플레이 가능한 타이틀을 개발해야 한다.

플랫폼 별로 올해 주목할만한 독점 타이틀은 무엇인가? 현재 지난 세대 GTA 가 그랬듯이 메가 히트를 기록할 새 게임 또는 속편 게임이 등장할지 모두 관심을 집중하고 있는 실정이다. 하지만 과연 어떤 타이틀이 그 자리를 차지할지 예측하기란 거의 불가능하다. 단 게임 경험 또는 게임 세계에 사용자가 직접 콘텐츠를 제공할 수 있는 콘솔 접속성을 확보한 타이틀이 확실히 유리한 입장에 서 있는 것 같다.



유명 프랜차이즈 게임을 살펴보면 Xbox 360 은 *헤일로 3(Halo 3)*, Wii 는 *메트로이드(Metroid)*, *마리오(Mario)*, *슈퍼 스매쉬 브라더스(Super Smash Bros.)* 시리즈에 기대를 걸어볼 만 할 것 같다. 개인적으로도 위 헬스(Wii Health)에 거는 기대가 크다. 위 스포츠(Wii Sports)의 성공을 바탕으로 잘 만들어진 위 헬스는 상업적으로도 성공 가능성이 있다.

플레이스테이션 3 에서는 더욱 많은 게임을 출시할 것으로 보인다. 지금까지도 수없이 많은 히트 게임을 출시해왔지만 이번에는 상대적으로 알려지지 않은 *레이어(Lair)*, *워호크(Warhawk)*, *헤븐리 소드(Heavenly Sword)*와 같은 새 게임을 출시할 계획이며 서드파티에서 개발 중인 *메탈 기어 솔리드 4(Metal Gear Solid 4)*도 기대할 만 하다.

▶ 벤 바자린, [크리에이티브 스트래티지](#)

3 세대 콘솔 게임기 전쟁에서 독점 타이틀이 얼마나 중요한가? 독점 타이틀은 콘솔 게임기의 차별화 전략에 매우 중요한 역할을 담당하므로 소니(Sony), 마이크로소프트(Microsoft), 닌텐도(Nintendo) 모두는 독점 스튜디오에 계속 집중할 것이다.



그러나 다른 개발자들에게 타이틀의 차별화는 타이틀 독점성보다 중요하다. 세 콘솔 모두 각자의 장점이 있으므로 나는 [개발자]에게 각 콘솔을 고려해서 개발하라고 권한다. 그리고 타이틀의 차별성을 강조하고 싶다.

그러나 세 개의 콘솔 별로 차별화된 게임을 개발할 예산이 없는 소규모 개발자에게 이는 쉽지 않다. 이들 개발자는 사용자에게 제공하려는 게임 경험에 집중한 다음 그 경험을 전달할 수 있을 한 개 또는 두 개의 콘솔을 선택해야 할 것이다.



독점 타이틀 개발이 개발자에게 여전히 이익인가? 재정적으로 영세한 소규모 개발자들은 하나의 콘솔에만 집중해 자신만의 독특하고 혁신적인 게임 경험을 전달할 수 있어 이득이 될 것이라고 생각한다. 이는 언론이나 소매업체의 이목을 집중시키고 게임에 대한 입소문을 더욱 증폭시킬 수 있을 것이다.

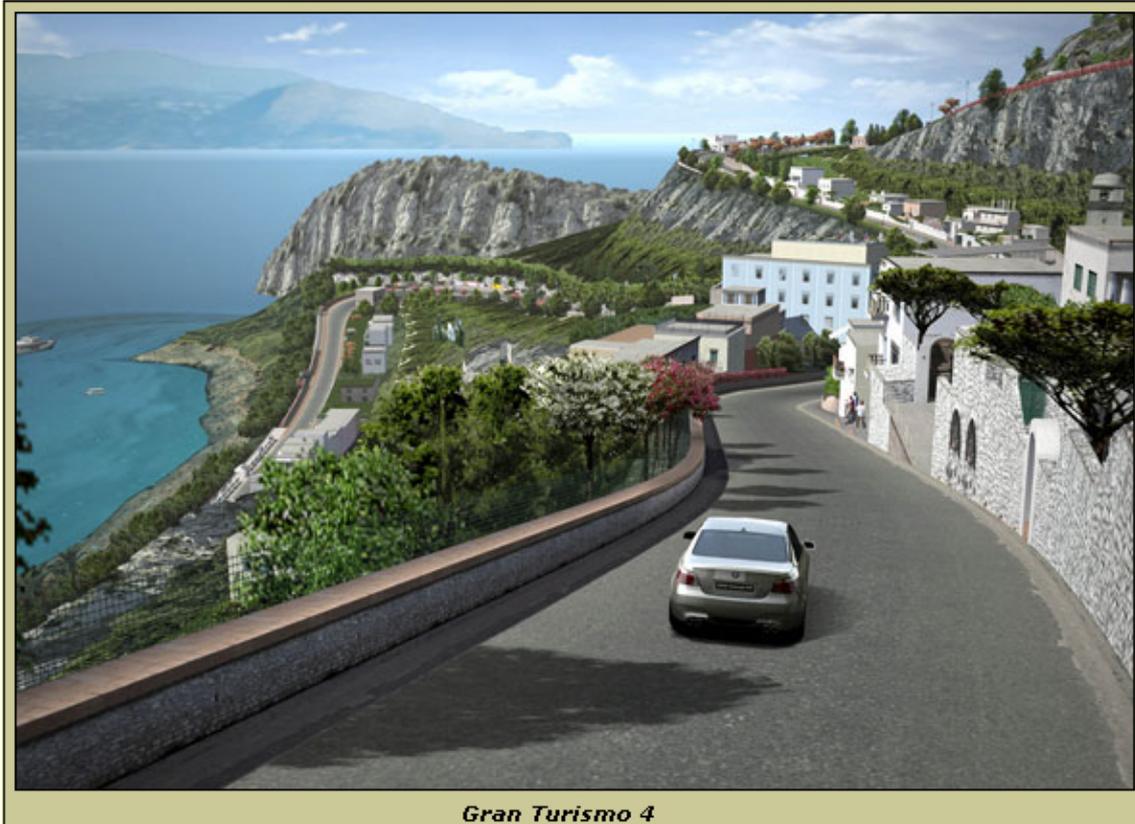
플랫폼 별로 올해 주목할만한 독점 타이틀은 무엇인가? Xbox 360에서는 완전히 새롭고 혁신적인 헤일로 3가 기대할 만 하다. 소니는 플레이스테이션3용 *SOCOM*과 *메탈 기어 솔리드* 중의 하나에 기대를 걸 수 있고 닌텐도는 일일이 이름을 거론하기 힘들 정도로 독특한 게임이 많다.

▶마이클 패처, 위드버시 모간 시큐리티스

3 세대 콘솔 게임기 전쟁에서 독점 타이틀이 얼마나 중요한가? 지난 세대에서 독점 타이틀은 최대 시장의 65% 가까이 차지할 수 있었지만 이번 세대에서는 아직까지 시장을 주도하는 콘솔이 없기 때문에 잠재 시장의 40% 정도만 차지할 수 있다. 따라서 퍼블리셔는 기정 이익의 총합이 독점으로 인한 보상보다 큰지 평가해야 한다. *세인트 로우(Saints Row)*와 같이 경쟁 콘솔 게임기가 나오기 전에 출시되어 사실상 독점 게임이 되는 경우가 많겠지만 플레이스테이션 3 와 Xbox 360 용으로 동시에 출시되는 경우가 대부분일 것이다.



독점 타이틀 개발이 개발자에게 여전히 이익인가? 개발자들의 입장에서 보면 게임 시장 중 일부에만 접근 가능하기 때문에 독점 콘텐츠에 의존하는 것은 결국 손해가 될 것이다. 물론 멀티 플랫폼용 게임을 개발할 역량이 없는 개발자들은 시장을 지배하는 특정 플랫폼을 선택해야 할 것이다. 올해 그 콘솔은 Xbox 360 이고 내년에는 Wii 가 될 것이다. 문제는 개발자들은 게임 출시 몇 년 전에 시장을 주도할 콘솔을 예측해내야 하는데 미래를 완벽하게 예측하기는 거의 불가능하다는 것이다. 그리고 이는 독점 타이틀 수가 적어짐을 의미한다.



Gran Turismo 4

플랫폼 별로 올해 주목할만한 독점 타이틀은 무엇인가? 그란 투리스모 4(Gran Turismo 4)가 플레이스테이션 3의 판매고를 높일 것으로 보이나 그 외에는 올해 콘솔 게임기 판매를 촉진할만한 게임이 많아 보이지 않는다. 그래도 퍼스트파티에서 개발하는 독점 타이틀이 가장 기대가 되는데 그 중에는 헤일로 3가 가장 주목할 만하다. 크랙다운(Crackdown)과 같은 게임 역시 콘솔 게임기의 판매 촉진에 일조할 것으로 보인다.

추가 의견: 블루레이(Blu-ray)의 영향. 올 가을 블루레이로 스파이더 맨 3(Spider-man 3)[블루레이용 영화]가 출시되면 플레이스테이션 3의 판매량이 크게 향상될 수 있으리라 생각된다.

애널리스트 디스에서 논의하고 싶은 게임 산업의 비즈니스 관련 질문이 있거나 이 칼럼에 참여하고자 하는 전문 애널리스트는 howardhwen@gmail.com으로 연락하시기 바랍니다.