



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 집중분석: Wii만의 새로운 퀄리티 기준, 과연 필요한 것인가? Analyze This: Should There Be A 'Wii Seal of Quality'?

Howard Wen

2008. 1. 30

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3524/analyze\\_this\\_should\\_there\\_be\\_a\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3524/analyze_this_should_there_be_a_.php)

게임산업을 연구하고 경향을 파악하는 동시에 고객에게 어드바이스를 제공하며 미디어에 의견을 투고하는 전문 분석가들이 있다. '집중분석'은 이러한 중간과정을 생략한 핵심만을 제공한다.

가마수트라는 어떠한 주제에 대해 보고서를 작성하는 감각으로 분석가들의 말을 인용하여 견해를 주장하기보다는 게임산업의 사업관련 부분에 대한 질문들을 적시에 제공하고 분석가들의 생각을 직접 독자에게 전달한다.

개개인의 생각은 주관적인 것으로 타인의 의견과는 달리할 수 있다는 것을 미리 밝힌다.

발매 1년 이 지난 지금, 닌텐도의 Wii 에 대한 수요는 아직 그칠 줄을 모른다. 이러한 인기를 반영하듯 가게의 진열대에서 상품 자체를 찾는 것이 어렵다. 하지만 평론가들은 특히 서드파티의 Wii 타이틀 중 출작에 가까운 수준미달의 작품들이 상당수에 달한다고 말한다.

이러한 변화는 게임제작사와 타이틀 및 이들과 Wii 가 지향하는 컨셉과의 부합도에 대한 규제가 경쟁사인 마이크로소프트나 소니와 비교해 미흡하기 때문이라고 추측된다. 실제로 북미버전의 PS2 발매를 겨냥했던 서드파티의 타이틀이 SCEA 에게 거부당한 후 Wii 로 발매되고 있다.



이러한 현상에 대해 심익스체인지(The simExchange)의 Jesse Divnich, 웨드부쉬 모건(Wedbush Morgan Securities)의 Michael Pachter, 그리고 스크린 다이제스트(Screen Digest)의 Ed Barton 에게 다음과 같은 질문을 했다.

올해에 닌텐도가 소비자 수요를 적절히 관리한다고 가정할 때, Wii 의 장기적 전망이 우려되는가?

닌텐도가 서드파티 Wii 타이틀에 대한 퀄리티 기준을 강화하기 위해 ‘닌텐도 마크’(Nintendo Seal of Quality) 혹은 그 외의 검증방법을 다시 사용하는 것이 바람직한가?

올해 발매될 Wii 의 출시예정작 중 닌텐도의 타이틀(슈퍼 스매시 브라더스 브라울 등)을 제외한 Wii 타이틀 중 Wii 의 힘이 되어줄 소프트는?



Jesse Divnich, 심익스체인지([The simExchange](#))

서드파티 제작사들은 수준 높은 Wii 타이틀에 대한 거대한 수요와 그에 대한 공급간에 ‘거리’를 활용하지 못했다.

2007 년이 앞서 말한 ‘거리’에 대한 좋은 예로, 몇 백만의 Wii 유저들이 양질의 타이틀을 갈망하고 있을 때 서드파티들은 퀄리티와 매출 양 쪽 모두 저조했던 니드포스피드, NBA 라이브 및 맨헌트 2 등과 같은 타이틀을 출시하기에 바빴다.

근래에 들어 게임산업전문가들과 유저커뮤니티들이 ‘닌텐도 마크’ (Nintendo Seal of Quality)의 재사용을 바라고 있다.

사람들은 닌텐도사가 최초에 ‘닌텐도 마크’를 도입한 이유 자체를 잊었다. ‘닌텐도 마크’는 닌텐도사가 저작권 침해와 현저히 퀄리티가 떨어지는 타이틀에 대해 소비자들에게 알리기 위해 시작된 제도이다. 저작권 침해가 더 이상 문젯거리가 아니게 되고 게임의 퀄리티가 발전하기 시작하면서 인증을 받는 타이틀의 수는 갈수록 늘어갔고, 이는 ‘닌텐도 마크’가 갖는 본래의 의미를 흐렸다.

지금 실정에서는 믿기 힘들겠지만 80 년대 당시 대다수의 게이머들은 타이틀을 담은 케이스와 케이스 뒤편의 설명만을 구매기준으로 삼았다.

오늘날에는 다행히도 기술의 진보와 함께 당시의 ‘닌텐도 마크’를 대신하는 여러 매체(잡지 및 게임커뮤니티 홈페이지 등)가 존재하게 되었다. 어설픈게 제작된 타이틀이 소비자들에 현혹하는 일이 없게 된 것이다. 아직도 20 년 전의 방식에 의존하는 맨헌트 2 는 반성이 필요한 작품이다.



2008 년 4 분기에 들어가기 전까지는 퀄리티 높은 Wii 서드파티 타이틀을 구경하기는 힘들 것이다. 하지만 그때까지 배고픈 유저들을 달래줄 몇 가지의 수작 서드파티 타이틀을 꼽자면 스타워즈 : 포스 언리쉬드, 아르고스의 전사(Rygar), No More Heroes, Sega 슈퍼스타 테니스 등이 있다



**Michael Pachter, 웨드부쉬 모건(Wedbush Morgan Securities)**

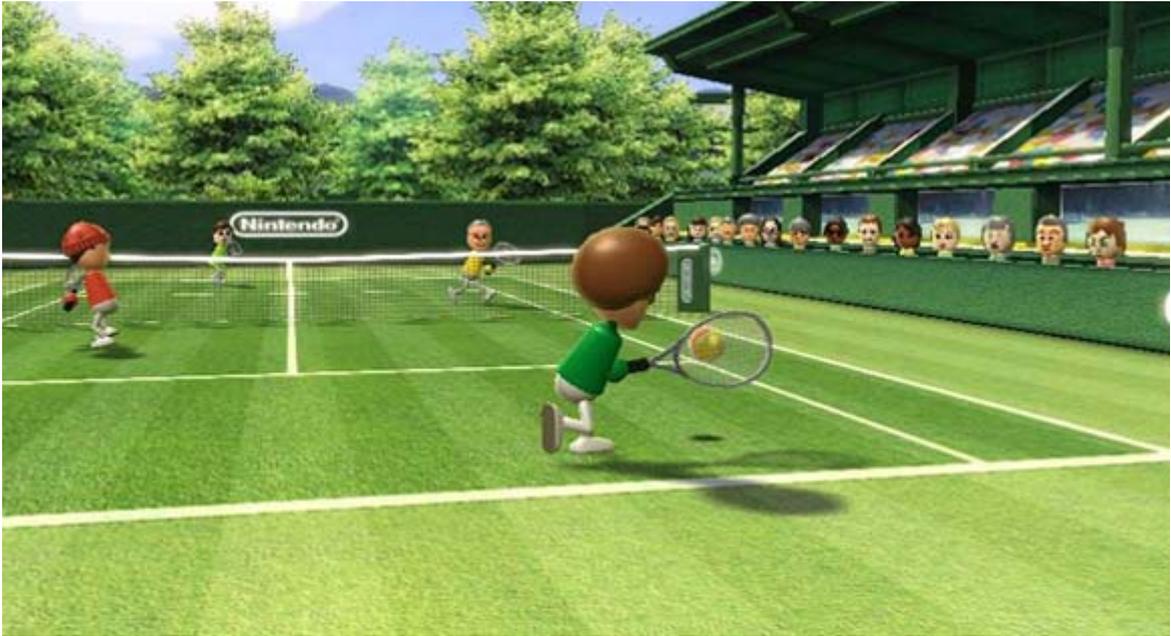
대부분의 가정들이 '닌텐도 마크'에 신경을 쓰는지도 모르겠다. 2008 년 중 Wii 의 힘이 되어줄 서드파티 제작의 독점작이 많이 등장한다는 것도 의심스럽다.

닌텐도사는 2008 년에도 지속적으로 번창할 것이다. Wii 의 공급상황도 3~4 백만대 정도의 추가 생산으로, 최소한 150 만대 정도는 미국시장으로 유통될 것 같다. '타겟'(Target, 미국의 대형체인점)과 '월마트'에 Wii 가 공급됨에 따라 작년도 대비 판매성장을 보게 될 것 같다.

만약 닌텐도가 Wii 스포츠를 별도로 판매한다면 Wii 가 Xbox 360 이나 PS3 와 비교해 갖는 가격 우위를 유지할 수 있을 것이다.

닌텐도가 별도판매를 결정하고 가격을 190 달러까지 내려도 80%의 새로운 Wii 구입자들에게 타이틀 하나를 판매하게 되는 셈이다. 이는 효과적으로 기기당 매출을 겨우 10 달러 정도 인하시키는 수준에서 끝날 것이다. 새로운 가격대의 Wii 는 2009 년도에도 강자로 군림할 수 있을 것이다.

Wii 의 장기적인 전망은 Wii 를 보유하는 가정들이 또 하나의 플랫폼을 구매하기로 결정하지 않는 이상 흔들리지 않을 것이다. HD(high-definition)영상기능이 Xbox 360 과 PS3 에 제공되기 때문에 이 콘솔들은 거실용으로 쓰일 가능성이 높아, Wii 가 놀이공간으로 사용되는 방으로 내몰리는 것도 가능한 이야기다. 만약 이처럼 Wii 가 홈 엔터테인먼트 시스템의 중심이 되지 못한다면 타이틀 판매량이 떨어질 수 있다.



이러한 현상이 생겨나기에는 몇 년의 시간이 걸릴 것이고 결과적으로 다른 2 개의 플랫폼에 어떠한 가격이 매겨지느냐에 달려있다.

2008 년 하반기까지 그다지 Wii 의 위협이 될만한 요소는 없을 거 같다. 하지만 2009 년 하반기에 와서는 HD 영상의 부재가 콘솔에 대한 취약점으로 작용하여 이의 극복을 위해 닌텐도가 Wii-HD 모델을 출시하는 양상으로 이어질 가능성이 높다.

앞으로 어떤 전개가 이어질지 기대된다.



Ed Barton, 스크린 다이제스트(Screen Digest)

2008 년의 약간의 침체를 뒤로하고 2010 년까지 세계게임플랫폼시장의 선두주자는 Wii 일 것이라고 믿는다.

Wii 발매용 타이틀에 보다 강력한 기준이 적용되어야 한다는 지적은 대작이 아닌 게임들이 현 게임시장의 주류로 자리매김해가는 현상을 원하지 않고, 또 받아들일 수 없는 게임 마니아들의 의견이 대부분이다.

사실상 '닌텐도 마크'(Nintendo Seal of Quality)는 해당 게임소프트가 정식으로 승인되었고, 해당 플랫폼에서 사용이 가능하며, 연령에 상관없이 가족 모두가 즐길 수 있다는 정보 이외의 뜻을 갖지 않는다.

많은 제작사들이 Wii 를 보유하고 있는 유저들 중의 대다수의 취향에 맞춰 타이틀제작을 하고 있다는 것을 쉽게 알 수 있다. 일반적으로 이는 게임을 많이 접하지 않은 유저들이 즐길 수 있는 구성의 타이틀을 말한다.

Wii 유저들은 경쟁사의 플랫폼과 비교했을 때 연령층이 낮고 여성이 많을 가능성이 높다. 닌텐도 DS 에서의 성과가 말해주듯, 서드파티들 또한 이 유저층을 겨냥한 상품들을 출시하고 있다. 실제로 디즈니사의 한나 몬태나(Hannah Montana)와 High School Musical 시리즈를 기반으로 제작한 타이틀들이 출시되었다.

현세대 가정용 플랫폼의 타이틀 발매 기록이 저장되어 있는 스크린 다이제스트의 게임 DB 를 보면, 모든 가정용 콘솔에 걸쳐 일반적인 구성내용을 갖는 타이틀의 약 4.9 배 정도가 마니아 혹은 게이머들에게 친숙한 타이틀이다.

Xbox 360 과 PS3 의 타이틀목록을 보면 일반적인 타이틀 하나 당 18.5 개 이상의 마니아용 타이틀이 존재한다는 것을 알 수 있다. 이에 반해 Wii 타이틀의 비중은 일반적인 타이틀 하나 당 1.7 개의 마니아용 타이틀로 이뤄진다.



‘Carnival Sports’와 같은 제작사는 Wii 유저들을 이해하고 이를 타이틀제작에 반영한다. 물론 날카로움과 감각적인 플레이를 동반하는 ‘No More Heroes’류의 타이틀이 제공해주는 재미는 많다. 하지만 Wii 유저들을 고려할 때, ‘No More Heroes’는 단연코 대다수의 취향에 부합하는 게임이 아니다.

‘집중분석’에서 다뤄주기를 희망하는 게임산업에 대한 사업관련질문이 있으신 분이나 본 칼럼에 참여하고픈 전문분석가분들은 [howardhwen@gmail.com](mailto:howardhwen@gmail.com)으로 연락 주십시오.