



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 변경자들 (Game Changers)

브랜든 셰필드([Brandon Sheffield](#))

가마수트라 등록일(2011. 10. 09)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6538/game_changers.php

우리는 빠르게 변하고 있는 산업에 종사한다. 한 해 동안에도 트렌드는 수없이 바뀌고, 새로운 기준이 등장하고 없어지기도 한다. 이러한 빠른 성장과 변화는 그러나 어디에서든 일어난다.

산업적인 큰 변화에는 촉매제가 있다. Doom의 게임 아키텍처와 비즈니스가 없었다면 어떻게 되었을까? 만약 Facebook이 없었다면, MySpace 게임에 종사하는 수 많은 사람들이 있을 수 있었을까? Unity와 Unreal Engine 3는 어떤가?

우리는 좀도 최근의 개념, 게임, 회사 및 서비스에 대해서 알아보기로 하였고, 이것들이 게임 산업을 변화시키는데 좋은 역할을 하는지 나쁜 역할을 하는지를 알아보려고 하였다. 더 나은 방향으로 변화를 유지할 수 있도록 해 보자!

Mojang (Stockholm, Sweden)

많은 사람들이 Mojang에 관해 알고 있는데, *Minecraft*라는 히트작을 잘 알고 있다. 1천 6백만명의 전체 이용자 중 4백만명이 유료 이용자인 이 게임은 재정적으로 막대한 성공을 거두었다. 유저 중심의 콘텐츠라는 개념을 게임 플레이에 개입시킨 새로운 역작이었다.

그러나 Mojang이 우리의 리스트에 포함된 것이 단지 돈 때문만은 아니다. 어떠한 회사라도 비책을 가지고 이윤을 창출할 수 있다—그러나 Mojang은 비열하지 않은 방법으로 성공했다. 특히 스스로 펀딩할 수 있는 “pay at alpha” 모델의 생존 가능성을 증명했는데, *Minecraft*는 새로운 개념을 작성하였다. 가능한 한 빨리 사람들이 그들이 좋아하는 것에 돈을 쓸 수 있도록 하는 것이 중요하지만, 이 행위를 유지하게 하도록 해야 한다는 것이 핵심이었다. 이를 위해 버그를 잡고, 이용자의 의견에 귀를 기울이고, 가능한 한 정직하게 대응했다는 것이다.

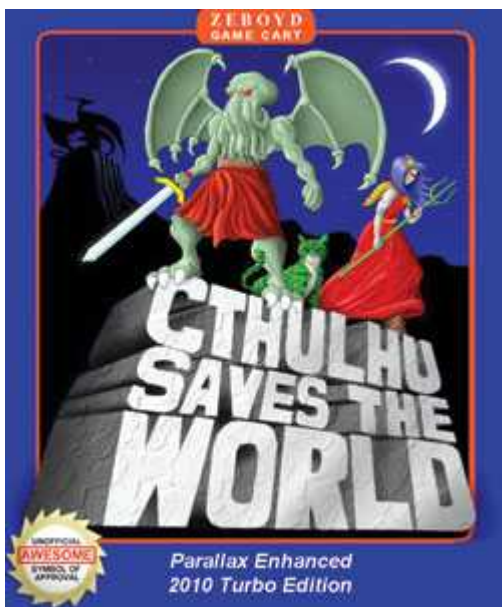
*Minecraft*의 제작자 Markus Persson은 언론 보다는 Twitter를 통해 그의 의견을 제시하고, 이메일에 답변하고자 최대한 노력하고 있다.

새 게임 제목으로 Scrolls를 사용하려다 Bethesda 사에 의해 소송을 당했을 때 (Bethesda 사는 Mojang의 *Scrolls*라는 제목이 자사의 *The Elder Scrolls*라는 제목과 너무 유사하게 들릴 수 있다고 생각했다), Mojang은 1백만 달러 이상의 매출을 낼 수 있는 확실한 게임 판매에 과감히 눈을 돌렸다.

Mojang은 게임 산업에 관한 회사 경영 방식을 바꾸고 있다. 스위스 기업은 여러분이 정직하고, 투명하며, 팬과 의사소통하면서, 막대한 이윤을 추구할 수 있다는 것을 보여주고 있다.

Kickstarter (New York, NY)

Kickstarter는 Game Developer와 Gamasutra의 독자라면, 잘 알고 있겠지만, 모르고 있는 사람들을 생각해서 설명하자면, Kickstarter는 막 시작하거나 또는 끝나가는 프로젝트의 이윤에 기부하는 회사이다. 판매 증가가 필요한 회사를 위한 일반적인 선의지를 표명하거나 구매자를 위한 인센티브를 제공한다. Kickstarter가 게임 분야에만 국한된 것은 아니지만, 게임 분야가 가장 크며, 지금까지 가장 성공적인 펀딩 프로젝트였다.



Kickstarter는 적은 기부 비율을 가지고 있는데, 아마존은 지불 서비스 이용에 대해서 3-5%인 반면에, Kickstarter는 5% 정도 있다. 그러나 이것은 펀딩을 찾고 있는 회사에게 지불하는 금액으로는 작은 금액에 불과하다.

대부분의 이러한 그룹들은 다른 곳의 투자를 받지 않는데, 시민 투자 모델은 독립 게임 커뮤니티에 도움이 된다는 결론이 팽배하다. *Cthulhu Saves the World* 와 *Blade Symphony*와 같은 게임은 Kickstarter에서 투자를 받았고, *Octodad*는 성공적인 서비스 캠페인 덕분에 시리즈를 만들게 되었다.

퍼블리셔나 엔젤 투자자로부터 투자를 받는 것과 비교하여 시민 투자의 장점은 Kickstarter는 퇴출되는 프로젝트에 대한 소유권을 가지고 있지 않으며, (줄을 수도 있고 나뉠 수도 있지만)

성공적인 완성에 대하여 책임을 지지 않는다는 것이다.

대부분의 성공적인 프로젝트는 시동을 한번에 걸기 보다는 완성을 향해 살살 밀어 부치는 식이다. 그러나 퍼블리셔가 없는 투자 모델은 독립 게임 개발자에게 축복이며 kickstarter는 이러한 일이 가능하게 하는 선도적인 방식을 이끌고 있다.

Gameloft (Paris, France)

Gameloft는 *Assassin's Creed* 와 *Splinter Cell* 같은 라이선스가 있는 게임의 모바일 버전을 만들거나 *Uncharted*와 *Pokémon*과 같은 인기 있는 게임과 “유사한” *Asphalt* 같은 오리지널 타이틀을 만든다.

Gameloft는 게임을 제작할 때 한계를 넘어선다. 기업은 모바일 기기에서 경쟁력 있고, 좋은 외관을 가진 게임을 만들고 있으며(때로는 콘솔에서), 오리지널 제품을 만들 때도 의문의 여지가 없다.

*N.O.V.A.*의 적, 무기 및 환경 디자인은 *Halo*와 비슷해 보이기도 한다. *Shadow Guardian*는 *Uncharted*에서 게임 플레이 요소와 테마를 빌렸다. *Crystal Monsters*는 *Pokémon*에서 전투 관점과 게임 플레이 및 테마를 차용했다. *Eternal Legacy*는 *Final Fantasy XIII*를 생각나게 한다. *StarFront: Collision*은 *StarCraft*에 대한 암시를 감추지 않는다. 여러분은 “유사성”을 찾기 위해서 심도있게 머리를 쓸 필요도 없다.



좌 : *Crystal Monsters* 우 : *Pokémon Black*

이러한 경향은 이제, 흥치는 것이 아니라 극도로 영향을 받은 경우라고 할 수 있다. IP와 게임 플레이 컨셉에 관련된 싸움이 치열해 질수록, Gameloft 스튜디오는 지속적으로 언급을 피해왔다. Naughty Dog이나 Nintendo와 같은 회사가 iOS용 게임을 매년 출시하지 않기 때문에, Gameloft는 이 틈을 잡고 유사한 게임을 다른 플랫폼으로 할 수 있도록 해 주는 게임을 만들고 있다.

이 기업의 디자인 회의가 어떨지를 궁금해 하는 사람이 있을지 모르겠지만, Gameloft가 비즈니스를 바꾸고 있다는 것에 의문의 여지가 없다. iOS 게임을 절대로 출시하지 않을 것이라고 말한 Nintendo와 같은 회사를 생각해 볼 때, 이 사실은 매우 흥미롭다. Gameloft는 좀더 빨리 모바일 전략에 관한 생각을 하고 있는 기업이다.

Rovio (Espoo, Finland)

*Angry Birds*는 그 자체만으로는 굉장한 게임이 아니다. 이 글을 쓰고 있는 지금 5억명 이상이 이용하고 있는 대단한 성공을 거두었지만, 기본 액션 물리 퍼즐을 이용한 게임으로, 오랫동안 있어왔던 게임에 불과하다. Rovio를 우리의 리스트에 포함시킨 것은 게임 때문이 아니라 기업이 이 게임을 어떻게 서비스하고 있는가에 관한 것 때문이다.

*Angry Birds*가 성공할 것임을 확신하자마자 Rovio는 후속편을 만들 계획을 세우거나 새로운 게임을 만들고자 하지 않았다. MMO의 장점을 차용하여 “서비스가 지속되는 게임”이라는 모델을 받아들였다. 그리고 모바일 사이즈로 줄어들었다. 기업은 레벨을 더 출시하여, 홀리데이 주제 버전 및 다른 업데이트와 업그레이드를 실시하였다 (일부 유료 구매 아이템을 포함하여). 이를 통해 게임은 거의 2년이라는 수명을 연장하고 있다.

사람들은 지금도 여전히 *Angry Birds*를 구매하고 있다. Rovio는 언제 사람들이 게임을 플레이하고, 그것에 대해 말하고 있는지를 알고 있기 때문이다. 사람들이 말할 때, 다른 사람들은 흥미를 가지게 된다. 끊임없는 입 소문은 게임 타이틀에게는 절대적이다. 그래서 많은 회사들이 Nintendo의 Wii U와 3DS의 새로운 버전을 포함하여 구식의 휴대폰과 운영 체제를 비롯한 모든 디바이스에 포팅하려는 거대한 캠페인을 진행하고 있다.

Rovio는 J2ME 게임을 하는 모바일 기업으로 시작해서 여기 저기로 포팅하려는 강한 열망을 가지고 작업하고 있다. 그러나 조금 영악하게 이들이 히트작을 만들었을 때, 그들은 포팅을 하는 대신에 한 곳에 머물렀다. 기업은 또한 새로운 비즈니스 모델을 증명할 새로운 플랫폼을 준비중이다(Android OS에서의 첫 버전은 광고를 노출시키는 무료게임이었다.)

이것이 지속 가능할까? Rovio는 분명히 그렇다고 생각한다. 계속 해서 성공하게 되면, IPO는 PopCap 보다 더 가치가 높아질 것이다. 그렇게 될 수도 있겠지만, 기업은 한 개의 프랜차이즈만 우려먹는다는 반발 없이 가능한 많은 사람들에게 *Angry Birds*를 노출시키는 작업을 하고 있다.

Humble Indie Bundle (Internet-based)

Humble Indie Bundle은 아주 흥미로운 실험이었다. 몇 개의 인디 게임을 묶어서, “원하는 것을 구매하라”는 다운로드 모델을 제공했다. 이윤은 개발자들이 나누어 가졌다. 이와 같은 모델이 이전에도 몇 번 시도 되었지만, 이 정도의 규모는 아니었다.

게임의 품질은 첫 번째 번들이 1백 3십만 달러에 이를 정도였다. 후속 번들은 이 보다 훨씬 좋아졌고, 모든 회사들이 생산품 그 자체의 소유권을 요청하기 보다는 부가적인 수입을 발생시키는데 일조하였기 때문이다.

프로젝트의 부가적인 성공은 규모가 커져가고 있는 동안에도 인디 게임 만의 색깔을 유지하는 능력에서 기인하였다. 번들이 점점 더 성공함에 따라, 이들은 투자자들의 관심을 끌게 되었다. Sequoia Capital은 4백 7십만 달러의 벤처 펀딩을 제공하였고, 이것은 절대 무시하지 못할 금액의 돈이다.

그래서, 세번째 “인디”-판매량에서 이전의 두 개의 번들을 능가하는 브랜드가 되어 버린 번들은 결코 인디 펀딩 소스가 아니라는 팬들의 매도를 불러일으키게 될 것이다. 게임이 인디인 한, 로열티가 전혀 없고, 이를 통해 Bundle은 그들 스스로 출시 이후 비즈니스를 바라보는 방식을 바꾸게 될 것이다.

Microsoft's Kinect (Redmond, WA)

Kinect는 Nintendo의 Wii와 같이 진지하게 게임에 모션 컨트롤을 적용하려는 시도였다. 3D 카메라 덕분에, Kinect는 전신을 컨트롤러로 사용할 수 있게 되었으며, 초기에 이를 좋게 보려는 시도가 있었다.

Microsoft가 지난 몇 달 동안 어떤 통계도 드러내지 않았음에도, 2011년 3월 현재, 주변기기는 1천만 개 판매되었다. Kinect 카메라는 시장에서 가장 저렴한 3D camera가 되었고, 기기는 표준적이지 않은 이동을 통해 재빨리 수정되었다. 실시간으로 공간 3D 렌더링을 시각화 해주는 놀라운 기술을 보여주는 데모로 기능했다.



Kinect는 게임 플레이어에게 뿐만 아니라 기술 분야에서도 인기를 끌었음이 분명하다. Microsoft가 버스 앞에 서지 않았다면, 사람들은 그냥 지나쳤을 것이다. 2011년 2월, MS는 PC에서 이용가능한 비영리 Kinect SDK를 출시했다. 써드 파티 시장은 이제 막 PC 기반의 이용을 시작했음에도 불구하고, 인상적인 다수의 전진이 이미 이루어지고 있다.

Google Chrome 의 핸드 제스처를 이용하는 브라우저 콘트롤 스크립트인 MotionBuilder는 저렴한 모션 캡처로 Kinect를 이용하고 있다. 그리고 다른 회사들은 하드웨어용 가상 현실 게임 어플리케이션을 찾고 있다. 게임 외 적인 부분에서, Kinect는 비디오 감시장치 및 의료 이미징 등으로 이용되고 있다.

Kinect는 여러분이 흥미로운 제품을 사람들에게 제공한다면, 그것 만으로도 수명이 연장될 수 있다는 것을 보여주는 긍정적인 증거이다. Kinect의 대단한 성공은 게임 계에서 이루어질 것 같긴 하지만, 경계를 넘어 다른 영역으로 들어갈 때 좀더 큰 일이 발생할 수 있다.

Pixologic's Sculpttris (Los Angeles, CA)

ZBrush와 Mudbox가 전통적인 Maya 모델링 보다 3D 모델링 환경을 더 쉽게 제공해 주기 시작한 것은 오래 지나지 않았다. 하이 폴리곤 모델은 이길 수 없지만, 일부는 소프트웨어가 너무 복잡하고 노동 집약적이다.



그래서 Tomas Pettersson은 2009년에 Sculpttris를 개발하였다. 소프트웨어는 여전히 알파 단계이지만, 이미 아티스트들은 흥미를 가지고 있다. 간단한 유저 인터페이스와 빠른 속도 때문이다.

"ZBrush lite"라고 불리는 소프트웨어는 이제 ZBrush 회사, Pixologic의 지휘 아래에 있다. 보다 이용자 친화적인 패키지로 힘을 가지고 있다.

특히 인디 아티스트들은 소프트웨어의 발전에 더 흥미로워하고 있는데, 디지털 조각기술의 세계를 새로운 청중에게 개방시켜 줄 것이라고 보고 있기 때문이다. 게다가, 무료 다운로드이다. Pixologic는 이용자를 ZBrush로 전환시키고자 하고 있으며, 두 패키지의 상호 운용성을 높여 보다 강건하고 세심한 도구 세트를 제공하고자 한다.

Valve's Steam (Kirkland, WA)

Steam은 PC게임을 위한 디지털 퍼블리싱 플랫폼 이상이다. 3천5백만 명 이상의 이용자가 이것을 이용하고 있으며, Steam은 디지털 게임 시장의 막대한 부분을 차지하고 있다. *Super Meat Boy* 와 *Bastion* 같은 다운로드 가능한 콘솔 게임 개발자는 콘솔 보다 Steam에서 다 많은 돈을 벌고 있다고 보고했다. 그리고 PC와 콘솔의 경계를 넘나드는 크로스-플랫폼 개발은 결과적으로 더 일반화되고 있다.

PC 게임의 미래가 멀티플 서비스를 넘나들며 분열될지 아닐지와 상관없이, Steam은 모델을 증명하였고, 기업을 위한 게임 변화체계가 되었다. Steam은 계속해서 업데이트 하고 있는데, Steam Cloud는 클라우드 서비스로 게임 데이터를 제공할 수 있게 해 주며, DRM 솔루션을 빌트인하였다. 그리고 Steam Guard는 계좌 해킹에 대비한 세이프 가드이다.

Steam이 수년 동안 다양하게 이용 가능해졌기 때문에, 우리의 리스트에 오를 수 있는 관련성이 지속될 뿐만 아니라 증가하였다.

Zynga (San Francisco, CA)

거대한 사회적 공간이 있다. 확실히, Zynga는 거대하다. 2011년 11월 현재, 2억3천2백만 명의 활동 고객과 2,000명 이상의 고용인이 있기 때문이다. 그럼에도 이 회사는 다양한 방면으로 사회적 기업을 이끌어나가고 있다.

Zynga는 게임에서의 사회적 메트릭스를 이용하는 방법에 관해 논의하고, 컨퍼런스에서 웹 게임 개발을 위한 최선의 실천 상황을 공유하는 등 개발에 관한 사항을 오픈하고 있다.



실질적인 게임에 관해서, Zynga는 *Empires & Allies*와 *Adventure World*와 같은 게임으로, 핵심 게이머를 자리잡게 하면서 큰 전진을 이루어냈다. 다른 회사들 역시 내부적인 진출을 하고 있지만, 더 큰 기업이 완전히 안전한 것만 플레이 하려고 하지 않는다는 것은 매우 보기 좋다. Zynga는 또한 Zynga.org를 운영하고 있는데, 이것은 게임 내 아이템 구매에 기반하여 수천 가지의 가치있는 곳에 기부를 하고 있는 기부 아울렛이다. 상위 계층으로써의 Zynga의 실행과 위치에 대한 정통성 논란이 있음에도 불구하고, 이 기업은 좋은 일을 하고 있다.

Apple's iOS (Cupertino, CA)

혁신이 불어 닦쳤음에도 불구하고, Apple은 iTunes, iOS 플랫폼 등으로 우리 리스트에 오를 만하다. iPhone, iPad, iPod Touch가 게임 산업계에서 주요한 파워를 집약적으로 가지기 시작하면서, (상대적으로) 그들 방식으로 협력적 플랫폼을 만들었다.

Apple의 기기는 Apple을 기술적으로 최고의 자리로 올려주었을 뿐 만 아니라, 수 많은 독립 개발자에게 이윤을 안겨주고, 경력을 쌓게 해 주었다. Apple의 70/30 퍼센트 수익 쉐어는 산업계의 기준이 되었고, 플랫폼은 전혀 하락세를 보이고 있지 않다.

Apple이 가정용 컴퓨터 게임에 주목하고 있기 때문에, 많은 이들은 근래에 iOS를 넘나드는 융합적 방식이 나올 것이라 기대하고 있다.

Cloud gaming services

일반적으로 개발자들은 디지털 매체의 진보라는 측면에서 클라우드 기반의 게임이 중요한

단계라는 것에 동의하는 듯 하다. 플레이어들은 PC나 콘솔 업데이트에서 벗어날 수 있으며 게임 개발을 위한 플랫폼 불가지론 모델이 대두될 수 있다. 그러나 현재, 두 개의 메이저 플레이어가 시장의 파이를 가장 많이 가지고 있다. OnLive (Palo Alto, CA)와 Gaikai (Orange County, CA).

OnLive는 최근에 물리적인 기기를 출시했는데, OnLive Game System이라고 불리는 이것은, 직접적인 컨트롤러 사용을 할 수 있도록 하는 TV에 연결된 상자에 게임 콘텐츠를 스트리밍한다. 지금까지 50개의 회사가 OnLive와 계약을 했고, 게이머들은 앞서 말한 콘솔, PC나 Mac에서 플레이 할 수 있다.

반면에, Gaikai는 브라우저 기반의 서비스를 하는데, 특정 게임 콘솔이 없으며 웹 사이트에서 서비스 한다. 많은 인기 게임이 이 서비스를 이용하고 있다.

이들 회사 중 누가 이기고 지느냐는 쟁점이 아니다. 게임 변화기는 클라우드 서비스 그 자체이며, 소비자가 콘솔, 게임 기반 PC 업그레이드 및 어떤 경우에 있어서는 소프트웨어의 다운로드나 설치로부터 자유로워진다는 것이 핵심이다. 클라우드 게임은 아직 완전히 증명된 모델은 아니다. 서버가 꽤 비싸기 때문이다. 그러나 비용이 떨어진다면, 전망은 꽤 밝다.

Mozilla/Khronos Group's WebGL

웹 콘텐츠의 다음 세대는 현실이 되기 시작했기 때문에, 3D 게임은 점점 일반화되고 있다. 이런 상황에서, 우리는 기존 Java 보다 더 좋은 것이 필요하다. 3D 웹 라이브러리 중 Mozilla의 WebGL은 이러한 요구를 충족시켜주고 있다.

WebGL이 완전히 완벽하지는 않지만, 플러그 인 사용 없이 3D 그래픽 API를 제공한다는 사실은 브라우저에서 3D 게임을 향한 중요한 단계임은 틀림없다. 경쟁자가 있기는 하지만, WebGL은 브라우저 게임 개발 커뮤니티의 총애를 받고 있다.

라이브러리가 확장되고 최선의 실행이 통합되기 시작하면서, 트렌드는 우리가 이전 보다 브라우저에서 좀더 플러그 없는 3D 게임을 플레이 할 수 있게 될 것이라는 것을 예견하고 있다. 게다가 플레이어에게 진입 장벽을 줄여 주었다. 이 부분에 대해서 누가 토를 달수 있겠는가?

Depth Analysis' MotionScan (Sydney, Australia)

*LA Noire*는 스튜디오(Team Bondi)를 달고 모기업(Rockstar Games)의 판매 실적에 충분히 만족할 수 없었다. 그러나 기술적인 발전은 가져왔다. Depth Analysis'32 고화질 카메라 셋업은 연기자의 얼굴의 모든 측면을 완벽히 캡처할 수 있도록 해 주었다. 디지털 카운터파트가 놀랍도록 생명체 같은 퍼포먼스를 맵핑하고 있다. 캐릭터가 분명하게 게임 엔진 내에 만들어질 수 있도록 하여, 애니메이션이 믿기 어려울 정도이다. 플레이어가 캐릭터가 진실을 말하는지 아닌지를 판단할 수 있기를 바랐기 때문에, 정확한 퍼포먼스는 절대적으로 중요했다.



수 년간의 R&D 후에, Depth Analysis의 작업은 보상을 받기에 이르렀고, *LA Noire*에서의 퍼포먼스는 범세계적으로 칭찬받았다. 회사는 이 셋업이 마지막 장면의 50분까지 캡처할 수 있도록 요청했는데, 하루에 자동으로 얼굴 애니메이션의 20분 가량을 처리할 수 있다.

이 기술은 오직 Depth Analysis에서만 가능하다. 지금까지는. 그러나 이제 이 기술이 촉망받기 시작했고, 다른 이들이 곧 따라올 것이다. 유일한 문제는 이러한 생명체 같은 얼굴 애니메이션을 가지고, 컴퓨터가 발생시킨 몸체의 나머지가 현실적으로 보이지 않는다는 것이다. 그러나 이것은 다른 범주의 문제이다.

Google's productivity services (Mountain View, CA)

Google의 Android 플랫폼은 최근에 스마트폰 게임 영역에서 유일한 iOS의 경쟁자가 되었다. 수 백만개의 기기가 판매되고 있으며, 일부 개발자들이 엄청난 판매를 기록하고 있다. 심지어 Sony는 곧 출시할 태블릿에 이를 이용하고 있고, 셋톱 박스는 표준 게임 콘솔과 같이 텔레비전에 게임을 서비스할 수 있도록 하고 있다.

그러나 게임 개발의 관점에서, Google은 무료 공동작업 소프트웨어라는 측면에서 영향을 미치고 있다. Google Docs는 게임 디자인 서류나 스토어 스프레드시트를 보관하기에 완벽한

장소는 아닐지 모르지만, 이것은 무료이고 프로토타입 단계에서는 꽤 유용하다.

이 회사는 무료 공동작업 공간에서 한계를 초월하기 시작했고, 누군가는 데이터 마이닝을 통해, 그들의 이용자가 그들의 생산품이 될 것이라는 사실을 반박하기도 하지만, 서비스의 유용성에 대해서 부정하기는 어렵다.

앞을 바라볼 때, Google은 Native Client 솔루션을 가지고 좋은 진전을 하고 있다. 브라우저에서 안전하게 운영되는 ARM 네이티브 코드를 얻어, 웹 프로그래머가 네이티브 속도에 가깝게 운영할 수 있도록 할 계획이다. 브라우저 기반의 게임에 미치는 영향력은 꽤 명확하다. 더 빠른 것이 (거의) 항상 더 좋다!

Web development pipelines

여전히 수 많은 기업이 초기 단계에 머물러 있지만, 게임 개발 파이프라인에 브라우저 기술을 결합하는 것은 곧 좋은 거래가 될 것이다. Insomniac과 같은 일부의 기업은 그들 스스로의 솔루션을 구축하고 있고, 레벨 에디팅과 같은 것을 위한 그들의 엔진을 가진 브라우저를 통합하고 있다.

다른 기업들은 심지어는 브라우저 게임이 아닌 것의 UI와 HUD를 구축하기 위해서 연속적인 스타일 시트의 3D 변형을 이용하기 시작했다. 그리고 클라이언트 측의 저장 솔루션을 잊지 말자.

일부의 경우에, Fabric Engine과 같은 그룹은 웹 파이프라인의 미래를 너무 확신하여 그들의 전체 비즈니스를 이것에 맞추어 구축하였다. 현재의 많은 기술이 웹 어플리케이션을 구축하는데 우선적이기 때문에, 심지어 Blizzard와 같은 회사도 좀더 전통적인 파이프라인에 웹을 이용하고자 하고 있다. 시간이 지남에 따라 더 확산되는 것을 보게 될 것이다.

Riot Games (Santa Monica, CA)

마이크로트랜잭션 모델이 수년 동안 한국에서 증명되었음에도 불구하고, 미국과 유럽의 코어 게이머에게 진출하기란 어려웠다. 서구 개발자들이 점점 이 모델을 차용하였지만, Riot Games의 *League of Legends*은 제대로 적용했다.

이 게임은 플레이어들이 유료로 하고 싶지 않을 경우 그들이 “부분” 게임을 플레이하고 있다는 것을 느끼지 못하도록 게임 디자인을 설계한 마이크로트랜잭션을 이용한다. 그리고 뽐내기 위해서 의미있는 어떤 것에 지불하게 하려는 것을 제공한다.



온라인 PVP 게임으로써, *League of Legends*는 경쟁적인 플레이 방식으로 잘 만들어졌다. 이 게임은 중국에 서비스하고 있는 몇 안 되는 게임 중의 하나로, 배급업체 Tencent Holdings가 노골적으로 Riot를 사고자 하고 있다.

게임의 스마트한 디자인, 민주주의적 모더레이션 시스템 및 대단히 중요한 메타게임은 웨스턴 스타일의 무료이용 게임 개발의 미래를 보여주는 전형적인 예가 되고 있으며, 일부의 사람들은 PC 게임 산업계를 전반적으로 보여주는 것이라고도 이야기 한다.

Indie Fund

인디 펀드는 Jon Blow (*Braid*), Ron Carmel and Kyle Gabler (*World of Goo*), Kellee Santiago (*Flower*)와 몇몇의 인디 게임 개발 주요인물을 중심으로 묶였다. 이것의 목적은 “절대 작동하지 않는 시스템을 고쳐라”라는 것이다. 즉, 인디 개발사와 퍼블리셔 사이의 관계에 관해서 말하고 있다.

펀드는 현재 4개의 프로젝트를 지원하고 있는데, Steph Thirion의 [Faraway](#), Dan Pinchbeck의 펀드의 주요한 목적은 시장의 기준과 다른 게임의 출시를 돕는 것이다. 펀드의 공식 사이트에는 “우리는 더 적게 투자해서 적은 수익을 바란다. 우리가 바라는 것은 개발자들이 개발자들이 다음 프로젝트에서 자가 펀딩이 가능하도록 충분한 수익을 얻는 것이다. 그리고 원하는 어떤 게임 이든 간에 만들 수 있는 자유가 있다는 것을 보이고자 한다.”고 밝히고 있다.

펀드는 마일스톤이 없는 유연한 예산을 보장하고, 빌려준 금액에 비례하여 분할 상환 하도록 하며, 게임이 실패할 경우 상환에 대한 장기간의 의무가 없다. 그리고 펀딩을 받은 게임이 자금을 되갚을 능력이 없을 가능성이 있을 수 있다는 것에 대해서도 생각하고 있다. 매우

흥미로운 실험이고, 펀드는 게임이 재주를 부리고, 개발자들이 그들의 경험에 대한 피드백을 주는 것을 보고자 하는 모델인 것 같다.

Patent litigation

특허 소송은 널리 퍼지고 있고, 절대적으로 게임의 얼굴을 바꾸고 있다. 매주 누군가가 Sony, Nintendo, Microsoft 및 “디지털 스크린에 움직이는 물체”에 대한 그들의 특허를 침해할 수 있다고 생각하는 어떠한 회사를 고소하기 위해서 목조물에서 살금 살금 기어나오는 것 같은 기분이다.

미국은 특허 소송을 일삼는 문화를 가지고 있어서, 탐욕스러운 눈이 게임 산업계를 바로보는 것은 어쩌면 시간 문제일수도 있다. 그러나 우리는 단순한 현금 낚아채기와 같은 이러한 특허를 매도하지 않을 수 없다. 소송의 다수는 산업계 외부에서 기인한다. 알고리즘, 기술 및 절차 특허에 고통 당하는 엔지니어를 여기 저기서 볼 수 있다.

이러한 소송 중 일부는 지적 재산을 법적으로 오용하는 것이지만, 다수는 마케팅 영역을 고수하려는 기업 간의 가식전에 불과하기도 하다. 운이 없게도, 이러한 싸움에서 이기는 유일한 사람은 변호사 뿐이며, 자주 엔지니어가 애매한 특허로 고통받는다. 이것은 게임 개발 자금이 부족하고, 개발자가 가진 돈이 적으며, 이 때문에 산업계가 더 나빠질 것이라는 것을 의미한다.

Mobile social platforms

OpenFeint는 iOS에서 압도적인 모바일 소셜 플랫폼이었다. 그러나 Apple이 Game Center라는 자체적인 솔루션을 내놓았고, 이제 OpenFeint는 Android에도 진출했다. 그리고 일본 플랫폼 홀더 GREE에 팔렸다. 일본의 승자는 DeNA로, Mobage 서비스를 하고 있으며, 여전히 인기있는 피쳐 폰 공간을 압도하고 있다. Mobage는 최근에 San Francisco에 자회사 Ngmoco를 론칭하였다.

이 모든 회사와 플랫폼이 우승을 위해 싸우고 있는 동안, 이것이 중요한 공간이라는 것이 명확해졌다. 플레이어는 성취를 원하고, 그들은 게임 안에서 사회적인 요소를 원한다. 그리고 여기에 진정한 게임 변화가 발생한다. 몇 년 전에만 해도, 모바일게임은 대체로 혼자하는 경험이었다. 그러나 이것은 다양한 플랫폼 출현을 완전히 바꾸었다.

하나의 해결책이 모든 것을 지배할까, 아니면 시장이 분화될까? 소비자의 관심이 보장되는 한, 개발자들에 의해 상호 운용성이 발생할 것이며, 혁명은 특정인의 싸움 그 이상으로 중요해 질 것이다.

The U.S. Supreme Court (Washington, D.C.)

미국 대법원은 비디오 게임이 헌법 제1조의 보호아래 있다고 판결했다. 이를 통해 미성년자에게 폭력적인 비디오 게임 판매를 금지한 캘리포니아 법을 폐지하였다. 판결관에

따르면, “비디오 게임은 수정 헌법 제1조의 보호 여건을 충족한다. 책, 플레이 및 영화와 같이, 비디오 게임 역시 리터러시 기기이며 독특한 매체적 특징을 가진다.”고 하였다.



법원은 또한 “폭력적인 비디오 게임과 어린이에게 미치는 해로운 효과 간의 연결성을 보여주는 심리학적 연구가 게임에의 노출이 미성년자를 공격적으로 행동하게 한다는 것을 증명하지 못한다. 제시된 어떤 효과도 다른 미디어에 의한 효과와 비교하여 작거나 차별적이지 않다”고 밝혔다.

판결이 산업계에 종사하는 우리에게 분명해 보일지 모르나, 다른 방향으로 판결한 법원이 있어야 할지도 모른다는 생각을 어떤이든 할 수 있다. 이것은 게임 산업계의 창조적인 자유를 보장하는 결정적인 관점이고, 앞으로 불가피한 비디오 게임 검열이 불쑥 발생할 때 좋은 목적으로 이용될 수 있다. 영화, 헤비 메탈, 만화책 등이 이전에 그러했듯이, 미국의 청소년들의 마음과 정신을 혼란스럽게 할 새로운 악함이 나타날 때 까지 그럴 것이다. 비디오 게임은 법정에서 견고한 방어를 계속 해야 할 것이다. 그리고 수정 헌법은 우리가 요청할 수 있는 최선의 것임에 분명하다.