



GAMASUTRA
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

타블렛 게임의 품질이 곧 콘솔을 넘어설 것인가?
(Will Tablet Game Quality Soon Leapfrog Consoles?)

폴 하이먼(Paul Hyman)

가마수트라 등록일(2012. 02. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/135078/will_tablet_game_quality_soon_.php

콘솔 게임이 전통적인 PC게임을 따라잡고 추월했듯이, 타블렛이 차세대 게임 플랫폼 주자가 될 수 있다는 것을 강력하게 암시하고 있다. 적어도 다음 세대 콘솔이 나오기 전까지는 그럴 것 같다.

Gartner에 따르면, (iPads and Androids) 미디어 타블렛의 전세계 판매는 2010년 1천7백6십만 개에서 2011년 6천3백6십만 개로 올랐고, 올해는 1억3백5십만 개로 늘어날 것이라 예상된다. 2015년에는 3억2천6백3십 만개가 될 것 이다.

모바일 그래픽 프로바이더 Nvidia와 엔진 프로바이더 Unity Technologies와 같은 기술 프로바이더는 게임을 만드는데 필요한 기술을 제공할 수 있는 한 제약을 다해 개발하고 있다. 최근의 CES 쇼에서 보여 주었던 AAA 콘솔 타이틀과 대응할 수 있을 정도의 기술력이다.

“타블렛 공간에서의 유용한 기술을 제대로 활용하지 못했던 것에 대해서는 의심의 여지가 없다”고 Ngmoco Sweden의 모바일 개발팀의 관리자인 Ben Cousins은 말한다.

“iPad 2와 좀더 강력한 Android 타블렛 덕분에, 현 세대의 HD 콘솔에 근접하고 어쩌면 Wii를 능가할 지도 모르는 디바이스를 가지게 되었다.”

“나는 올해에 타블렛이 PlayStation 3와 the Xbox 360과 맞서게 될 것이라고 보고 있다. 특히 iPad 3의 강력한 능력과 Android 디바이스의 보다 강력해진 시장 점유력을 고려한다면, 확신이 든다.”



Cousins 또한 이렇게 생각하고 있다. 태블릿 게임은 720p를 넘어서는 고화질 스크린을 가지고 있다. 현재 HD 콘솔 타이틀 보다 화질이 좋다.

그러나 콘솔 게임을 제치기 위해서, 개발자는 스마트 폰 타이틀의 HD 버전이나 단순한 포팅을 통해 태블릿 게임을 만들어서는 안된다고 그는 충고하였다.

그의 연구에 따르면, 태블릿은 완전히 스마트 폰 과 다른 이용 패턴을 보인다고 한다. 스마트폰과 태블릿이 같은 OS와 같은 제조사에서 만들어졌다고 하더라도 말이다. 이것이 왜 태블릿 게임이 좀더 콘솔 이나 PC 타이틀과 같아져야 하는 가에 대한 이유이다.

“태블릿 게임은 좀더 관여를 증폭시켜야 한다. 콘솔 게임처럼 말이다. 스마트 폰을 이용하는 것 보다 좀더 오랜 시간을 이용하는 이용자를 대상으로 해야 한다. 콘솔 게임처럼 좀 더 큰 화면에 적응될 수 있는 게임이어야 한다. 그리고 즐거움을 점도 오랫동안 가질 수 있도록 해야 하는데, 콘솔 게임 처럼 저녁 시간에 이용할 수 있도록 하는 것이 필요하다.”고 그는 설명한다.

“스마트폰과 다른 이용 패턴을 기저에 두고, 우리는 소비자를 좀더 살펴 보았다. 태블릿에서 *Uncharted* 나 *Skyrim* 과 유사한 몰입적 경험을 가지는 것이 완벽히 가능한 일이었다.

그러나 콘솔 게임을 그대로 태블릿에 옮기는 것은 실수가 될 수도 있다고 Cousins는 경고한다. 개발자는 태블릿의 끊임없는 연결성을 이용해야 하는데, 그들의 독특한 터치스크린 기반의 컨트롤 시스템과 푸시 알람과 같은 특징, 프리미엄(freemium) 비즈니스 모델 및 앱 스토어에서 소프트웨어를 다운로드 할 수 있는 “울트라 편리함” 등의 모든 특성을 함께 이용해야 한다. 그는 게임을 다운로드 하고 설치 하는 편리성과 다양한 무료 콘텐츠를 이용할 수 있다는 관점에서 앱 스토어와 경쟁할 콘솔 게임이 없다고 보고 있다.

“태블릿 게임이 콘솔 게임처럼 되어야 한다고 말 한 것에 대하여 부가 설명하자면, 나는 그래픽, 스토리라인 및 몰입적인 멀티 플레이어 디자인에 대해서 말한 것이다.”

타블렛이 진가를 발휘하는 것은 “미세한 편리함”이다라고 Cousins는 말한다. 이동성 뿐만 아니라 항상 주변에 두고 “스탠바이” 상태라는 것 또한 여기에 포함된다.

“내 콘솔이 그렇게 멀지 않은 곳에 있음에도 불구하고 - 바로 아래에 있지만- 게임을 하려면 TV 시청이 방해받게 된다. 그리고 전원을 키고 30초 정도를 기다려야 하고, 때로는 펌웨어 업데이트를 다운로드 받아야 하기도 한다. 그리고 나서 컨트롤러를 집어 들어서 기기에 접근시켜야 한다.”

“타블렛은 소파 위 바로 내 옆에 있고, 바로 게임을 플레이 할 수 있다. 단순히 타블렛을 집어 들어 올리기만 하면 된다. 나는 이러한 증가된 편리함의 수준이 소비자들이 그들이 기대하는 것 이상으로 타블렛을 이용하도록 만드는 것이라고 생각한다.”

그는 GDC 2012에서 "When the Consoles Die -- What Comes Next?"라는 제목으로 이 주제에 대해서 논의하고자 한다.

한편, Cousins는 [Ngmoco Sweden](#)의 현재 전략이 스마트폰과 타블렛 둘 다 플레이 가능한 게임을 만드는 방법을 고심하고 있다고 한다. 게이머들은 타블렛의 큰 스크린에서 하이엔드 버전을 플레이 할 수 있을 것이고, 폰으로 옮겨 갈 때, “허구에 몰입된 상태를 유지시키고, 폰을 통해 커뮤니티의 개입을 유지시킬 수 있을 것이다”라고 Cousins는 말한다.

“나는 일부의 콘솔 게임이 스마트폰에 부가하고 있는 의미없는 소셜 미디어 어플에 관해서 말하고 있는 것이 아니다. 나는 게임을 확장시켜서 두 플랫폼 모두 에서 이용할 수 있도록 하는 것에 대해서 말하고 있다. 게임의 일부 측면은 타블렛에서 플레이 하는 것이 더 재미있을 것이고, 또 다른 어떤 측면에서 전화기에서 플레이 되는 것이 나올 것이다.”

Cousins가 말 한 것처럼, 타블렛 게임이 콘솔 게임의 명성을 제치게 될 운명이라면, 얼마나 빨리 이 일이 발생할 것인가?

그가 예측하기로, 하드웨어 제조사가 차세대 콘솔을 출시하는 시기에 달려 있다고 한다. 그리고 스마트폰과 타블렛의 칩의 능력이 증가하고 있다는 면에서 칩셋 제조사가 얼마나 공격적일 것인가도 고려되어야 한다고 한다.

Nvidia와 같은 칩셋 제조사가 타블렛 메이커를 지원하는데 극도로 공격적이라고 기술 마케팅 디렉터인 Nick Stam은 말한다.

예를 들어, Nvidia의 가장 최근 프로세서 Tegra 3는 11월에 출시되었는데, Android 타블렛을 Asus Eee Pad Transformer Prime과 Acer Iconia와 같은 파워를 갖추게 해 주었다.

“나는 타블렛이 아직까지는 ‘교체 모드’에 속하지는 않는다고 생각한다. 그러나 2년 안에, 우리는 현재 콘솔의 성능을 초과하거나 적어도 이에 맞서는 타블렛을 보게 될 것이다.”

구체적으로, 그는 “Wayne”이라고 알려진 차세대 Tegra 프로세서가 올해 출시될 예정인데, 이것이 PlayStation 3 수준에 매우 다가서게 될 것이라고 말한다. 그 다음 프로세서는 ‘Logan’이라는 프로세서인데, 이것은 현재의 콘솔과 대등한 파워를 보유할 것이라고 한다.

Wayne은 2010년에 출시된 Tegra 2와 비교해서 10배는 빠르다고 예상되며, 2013년에 출시될 Logan은 Tegra 2에 비해 50배 정도 빠를 것으로 예상된다.

“타블렛 게임이 콘솔 품질을 넘보고 있는 지점에 있지만, 콘솔은 여전히 훌륭한 품질력을 보이고 있다. 나는 내년에 우리가 진정한 콘솔과의 균형점에 다다를 수 있을 것이라고 생각한다. 그리고 나서, 그 다음 해에, 우리는 현재 콘솔 세대를 넘어서게 될 것이다. 차세대 콘솔에 대해서, 그들이 어떤 모습을 가지게 될 지, 타블렛이 어떻게 대응할지에 대해서는 아직 예상하고 있지 않다. 거기까지는 어떤 예상도 할 수 없다.”고 그는 말한다.

“우리는 몇 와트 정도의 파워밖에 안되는 작은 프로세서에 관해서 이야기 하고 있다. 그래서 이것들은 고성능 시스템의 마력을 가지고 있지 않다. 그러나 이러한 디바이스 안에 CPUs와 GPU 코어 조합을 이용함으로써, 우리는 모바일 플랫폼에서 가히 놀랄만한 경험을 제공할 수 있다.”고 Stam은 말한다.

그는 “거대한 조명, 물리적인 효과 및 실제 처럼 보이는 폭발과 같은 멋진 환경 속으로 게이머를 걸어 들어 가게 하는” MadFinger의 *Shadowgun*의 개발 예를 인용했다.



타블렛 게임이 “콘솔-클래식 경험”을 창조할 수 있도록 고양시키기 위해서, Nvidia는 “몇 가지의 새로운 특징을 추가하도록” 개발자들을 독려했다고 Tegra 기술 마케팅 시니어 매니저인 Sridhar Ramaswamy가 말했다. “당신은 타블렛에서 어떤 콘솔 컨트롤러라도 연결할 수 있다. 심지어는 일반적인 USB 게임패드도 연결할 수 있다. 그리고 콘솔에서처럼 플레이할 수 있다. 게다가, 3D TV를 가지고 있다면, 당신은 타블렛을 연결해서 안경을 쓰고, 3D로 게임을 즐길 수 있다. 우리는 인터넷 온라인 멀티 플레이어 게이밍으로 8명의 플레이어를 지원하는 시스템을 추가하였다.”

한편, Unity Technologies 또한 “콘솔 품질에 접근하고 있는” 타이틀로 Luma Arcade의 최신작 sci-fi 웨스턴 *Bladeslinger* 뿐만 아니라 *Shadowgun*을 예로 들면서, Unity의 게임 엔진을 가지고 만들어 지고 있다고 Oren Tversky가 말했다. 그는 Unity의 콘텐츠 그룹인 Union 비즈니스 개발팀의 부회장이다. 그는 Unity가 모바일에서도 고성능 특징을 지닌 AAA 시스템이 부여하고 있는 것과 같은 경험을 가질 수 있도록 개발자들과 주도 면밀히 노력해 왔다고 밝혔다.

실제로, Unity의 예상은 Nvidia와 똑같다. “프로세싱 파워 면에서, 1년이나 1년 반 안에, - iPad 나 Android, 또는 둘 다 - 현재의 콘솔과 같은 능력을 가지게 될 것이다. 그리고 우리와 같은 다양한 미들웨어 솔루션이 이 시장이 성장할 수 있도록 도울 것이다.”고 Tversky는 말한다.

그러나 “차세대 콘솔은 태블릿의 최신 기술을 뛰어 넘을 것이다... 그러나 나는 1년 또는 2년 후에 태블릿이 콘솔을 따라 잡고 이를 능가할 것이라는데 이견이 없다.”고 그는 말한다.

그렇지만 누가 이러한 차세대 태블릿을 개발할 것인가?

“나는 각각이 장점을 가지고 있다고 생각한다. 콘솔 개발자는 AAA 생산 경험을 가지고 있지만, 모바일 개발자는 아마도 태블릿에 좀더 특화된 노하우를 가지고 있을 것이다.”고 Tversky는 설명한다.

Ngmoco Sweden의 Cousins는 특히나 콘솔 게임 경험을 가진 개발자들에게 많은 태블릿 기회가 있다고 보고 있다.

“요즘, 신입이나 중간급의 개발자가 콘솔 개발에 참여하는 것은 거의 불가능하다. 개발에 착수되는 게임도 거의 없고, 특히 현세대 콘솔 게임에 있어서는 더욱 그렇다. 그러나 내가 알고 있는 한 다음 세대 콘솔을 위해 준비되고 있는 게임도 거의 없다.”고 그는 말한다.

“그래서 콘솔 개발자들이 그들의 능력을 발휘할 수 있는 태블릿에 관심을 많이 가지게 되었다고 생각한다. 태블릿에 관심을 가지고 있는 개발자 친구들이 몇 명 있다. 그리고 이 흐름이 플랫폼 전반에 퍼져서 퍼포먼스가 빨리 증가될 수 있기를 기대하고 있다”고 그는 밝혔다.