2019 · 연간호

ISSN 2636-0853(Print)
ISSN 2384-2881(Online)

글로벌 게임산업 트렌드



GLOBAL
GAME
INDUSTRY
TREND

1 GGIT 2019 타임라인
GGIT 2019 타임라인

2 게임시장 동향
2019년 글로벌 게임시장 동향

3 게임과 사회문화
2019년 게임과 사회문화 동향

4 게임기술 동향
2019년 글로벌 게임 기술 동향

5 게임산업 정책동향
2019년 게임산업 정책 동향

6 GOTY 2019
GOTY 2019 주요 선정작

7 이머징 모바일 마켓
2019 이머징 모바일 마켓

8 게임 캘린더
2019.01~11 주요 게임쇼 이슈 및 신작 발표 게임

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

GGIT
GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND
2019·연간호 | No.38

CONTENTS

1. GGIT 2019 타임라인 05

GGIT 2019 타임라인

1. 2019년 주요 월별 이슈 06
2. 2019년이 게임업계에 던진 메시지 22

2. 게임시장 동향 27

2019년 글로벌 게임시장 동향

1. 들어가며 28
2. 2019년 국내외 게임시장 주요 뉴스 29
3. 시사점 44

3. 게임과 사회문화 49

2019년 게임과 사회문화 동향

1. 들어가며 50
2. 2019년 국내외 게임 사회문화 주요 뉴스 50
3. 시사점 56

4. 게임기술 동향 61

2019년 글로벌 게임 기술 동향

1. 들어가며 62
2. 2019년 게임 기술 동향 주요 뉴스 62
3. 시사점 72

5. 게임산업 정책동향 75

2019년 게임산업 정책 동향

1. 들어가며 76
2. 2019년 국내외 게임산업 정책 주요 뉴스 77
3. 변화의 방향 및 시사점 84

6. GOTY 2019 87

GOTY 2019 주요 선정작

1. 들어가며 88
2. GOTY 2019 수상현황 88
3. GOTY로 살펴본 올해의 게임 트렌드와 시사점 105

7. 이머징 모바일 마켓 109

2016~2018 시장 급성장 국가

1. 글로벌 모바일 게임시장 국가별 순위 110
2. 이머징 마켓 포커스 114
3. 시사점 122

8. 게임 캘린더 125

2019.01~11 주요 게임쇼 이슈 및 신작 발표 게임

1. 2019년 글로벌 게임쇼 126
2. 올해 게임쇼의 주요 이슈들 139

GGIT

GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND

GOTY 2019

GOTY 2019 주요 선정작

각종 게임 관련 기관과 언론매체에서 매년 선정하는 “최고의 게임(Game Of The Year, GOTY)”는 한 해 동안 게임 산업 전반의 흐름을 가장 명확하게 보여주는 지표라 할 수 있다. 그래서 열정적인 게임 이용자들 사이에서는 어떠한 게임이 그해 가장 많은 GOTY 선정 횟수를 기록했는지를 지켜보는 일이 연례행사처럼 여겨지고 있다. 올해 역시 다양한 게임들이 등장하여 게임 이용자들을 즐겁게 만들었으며, 그 중에서도 여타 게임 대비 게임 이용자들의 호응이 컸던 게임들이 GOTY의 영예를 거머쥐었다.

1. 들어가며

2019년이 저물어가는 시점에서 올해도 역시 다양한 게임 관련 매체와 시상식들이 “최고의 게임”을 선정하기 시작했다. 선정 방식 상 일부 차이는 있겠지만, 큰 맥락 안에서는 평론가와 대중의 평가를 반영하여 그해 가장 호평을 받은 게임들이 바로 “최고의 게임”으로 선정된다. 따라서 선정된 게임을 살펴보는 것은 한 해의 게임 산업 전체를 조망하는 데 의미 있는 작업이다. 이에 본고에서는 2019년 11월 31일까지 발표된 “최고의 게임”들을 살펴보고 게임 산업의 트렌드를 조망하고자 한다.

2. GOTY 2019 수상현황

2.1. 대한민국 게임대상

대한민국 게임 대상은 문화체육관광부와 사단법인 한국게임산업협회

를 비롯하여, 전자신문, 스포츠조선 등 언론사가 함께 국내 게임 창작 활성화를 위해 매년 실시하고 있는 시상식이다.

◎ 대상- <로스트 아크>

2019년 대한민국 게임대상은 스마일게이트의 '<로스트아크>'에 돌아갔다. 2018년 11월부터 서비스를 시작한 <로스트아크>는 출시와 동시에 동시접속자 25만 명을 기록하는 등 업계의 이목을 집중시켰다. 특히 <로스트아크>는 그 동안 모바일 게임에 밀려 침체 분위기였던 PC 온라인 게임업계에 다시금 활력을 불어넣었다는 평가다.

한편, <로스트아크>는 이번 대한민국 게임대상에서 가장 많은 수상을 기록하기도 했다. <로스트아크>는 대상 외에도 ▲기획/시나리오 부문 ▲사운드 부문 ▲그래픽 부문 ▲캐릭터 부문 ▲인기 게임상 등을 수상하였다.

2019년 대한민국 게임대상 대상 수상작 <로스트아크>



출처: 스마일게이트

◎ 최우수상- <달빛조각사>

최우수상은 카카오게임즈의 <달빛조각사>이다. 모바일게임 달빛조각사>는 동명의 인기 판타지 소설을 원작으로 출시 전부터 원작의 팬들

에게 큰 관심을 받아왔다. 덕분에 출시 직후부터 매출 순위 2위에 오르는 등 가파른 흥행세를 보일 수 있었다.

2019년 대한민국 게임대상 최우수상 수상작 <달빛조각사>



출처: 카카오게임즈

◎ 우수상(모바일 부문)- <블레이드&소울 레볼루션>, <일곱개의 대죄: 그랜드 크로스>, <쿵야 캐치마인드>

2019년 대한민국 게임대상의 모바일 부분 우수상은 넷마블 계열 회사에서 싹쓸이를 했다.

체리벅스는 넷마블 산하의 모바일게임 개발업체다. 이러한 체리벅스가 개발한 모바일 게임 <블레이드&소울 레볼루션>은 엔씨소프트의 PC 온라인 게임 <블레이드&소울>의 IP를 활용한 게임이다.

넷마블 계열의 회사가 엔씨소프트의 IP를 활용해 모바일 게임을 개발한 것은 <리니지2: 레볼루션>에 이어 <블레이드&소울 레볼루션>이 두 번째다. <블레이드&소울 레볼루션>은 스토리와 그래픽 등이 원작인 PC 온라인 게임에 상당히 충실하다는 평가로, 기존 <블레이드&소울> 팬들을 빠르게 유입시켰다는 평가다.

모바일 게임 <일곱 개의 대죄: 그랜드 크로스(이하, 일곱 개의 대죄)>를 개발한 퍼니나우 역시 넷마블의 자회사다. <일곱 개의 대죄>는 동명의 일본 만화를 원작으로 한다. RPG 장르를 표방하는 모바일 게임 중에는 드물게 가로화면이 아닌 '세로화면'을 사용한다는 점에서 주목을 받기도 했다. <일곱 개의 대죄>는 사실 원작이 국내에는 그리 알려지지 않았지만, 일본에서는 상당히 인기 있는 만화이다. 때문에 해당 모바일 게임 역시 국내보다는 일본에서 먼저 서비스되어 큰 호평을 이끌어냈다. 특히 스토리모드를 통해 원작의 내용을 그대로 따라갈 수 있어 만화의 팬에게 인기였다는 분석이다.

넷마블이 개발한 <쿵야 캐치마인드> 역시 IP를 활용했다. IP로 활용된 '쿵야'는 2001년 PC 온라인 캐주얼게임 <캐치마인드>에서 처음 등장한 IP다. 넷마블은 <캐치마인드> 개발사 퍼니웍스를 2002년에 인수하여, 이후 '쿵야'를 활용한 다양한 게임을 개발했으나, 2011년 <쿵야 어드벤처>의 서비스 종료를 마지막으로 잠시 '쿵야' IP 활용이 중단되었다가, 2019년 8월 비로소 모바일 캐주얼게임 <쿵야 캐치마인드>를 출시했다.

◎ 우수상(콘솔패키지/아케이드/보드 부문)- <미스트 오버>

크래프톤이 개발한 <미스트 오버>는 플레이스테이션4, 닌텐도 스위치, 윈도우즈 10 PC 등을 플랫폼으로 한다. 2019년 10월 각 플랫폼에 대한 다운로드 버전이 우선 공개되었고, 패키지 버전은 2020년 1월에 출시될 계획이다.

크래프톤은 <배틀그라운드>라는 전 세계적 흥행 게임을 개발한 업체로, 이러한 개발사가 첫 개발한 롤플레잉 게임이라는 점이 <미스트 오버>를 출시 전부터 주목하게 만들었다. 장르는 던전을 모험하는 로그라이크(Rouge-like)[1] RPG를 표방함과 동시에, 2D 캐릭터와 턴제 게임 방식은 JRPG라 불리는 일본풍 RPG의 모습도 닮아있다.

◎ 차세대 게임 콘텐츠상- <포커스 온 유>

<포커스 온 유>는 스마일게이트가 개발한 첫 VR 게임이다. 장르는 연애 시뮬레이션과 어드벤처가 혼합된 형태로 볼 수있다.

01 던전을 탐색하는 RPG 게임의 시초격인 <로그(Rogue)>의 특징과 시스템을 모방한 게임을 총칭한다.

2019년 7월 출시되어 스팀VR, 오큘러스, 바이브 포트 등 다수의 PC 전용 VR 플랫폼과 콘솔 전용 PS VR도 지원한다. <포커스 온 유>에 대한 초반 반응은 상당히 긍정적인 것으로 알려져 있다. 국내 게임 전문매체 게임메카 보도에 따르면, 게임을 즐겨 본 국내 게임 이용자들은 “한국 개발사에서 만든 게임인 만큼 일본 미연시와는 다른 흡입력이 있다”, “한국 게임사도 특정 유저층에게 충분히 먹힐 만한 개발력을 갖고 있다는 사실을 깨달았다” 등의 리뷰를 남겼다고 한다. 또한 해외에서는 “그래픽과 디테일, 감정, 목소리 등이 좋다”, “좋은 데이트 시뮬레이터 게임이다” 등의 호평이 이어진 것으로 전해진다. 하지만 전체 플레이 분량이 1시간 정도로 다소 짧다는 지적도 존재한다.

◎ 인디게임상- <용사식당>

팀 타파스가 개발한 <용사식당>은 모바일 RPG게임이다. 사냥을 통해 요리 재료를 확보하고, 이 재료를 이용해 식당을 운영해야 한다는 컨셉은 독특한 아이디어로 승부하는 인디게임의 미덕을 잘 지키고 있다는 평가다.

개발사인 팀타파스는 이미 2017년 출시한 <표류소녀>를 통해 인디게임 업계에서 주목을 받은 바 있다. 당시 유행했던 방치형 게임에 낚시

대한민국 게임대상 인디게임상 수상삭 <용사식당>



출처: 팀타파스

게임을 혼합하여 신선한 게임성을 제공했다는 평가였는데, 이러한 개발 전략은 <용사식당>에서도 이어진 것으로 보인다.

2.2. EE 포켓-린트 어워드

EE 포켓-린트 어워드(EE Pocket-lint Awards, 이하 포켓-린트 어워드)는 영국의 IT 전문매체 포켓-린트가 해마다 발표하는 시상이다. 시상대상은 소비자 IT 분야의 하드웨어 및 소프트웨어를 포괄하며, 그 중에는 게임이 별도로 시상 항목으로 자리하고 있다.

2019년 11월 14일에 발표된 포켓-린트 어워드의 "올해의 게임"은 록스타 게임스(Rockstar Games)가 개발한 <레드 데드 리뎀션 2(Red Dead Redemption 2)>이다. 액션 어드벤처 장르인 이 게임은 사실 2018년 10월, 플레이스테이션4(Playstation 4)와 엑스박스원(Xbox One)으로 선출시되었으나, 2019년 11월에 마이크로소프트 윈도우즈 10 버전으로도 후출시됐다.

해당 게임은 2010년 출시된 게임 <레드 데드 리뎀션>의 확장판으로 미국 서부 개척 시대를 스토리 배경으로 가지고 있다. 이 게임은 초기 발

락스타 게임즈의 <레드 데드 리뎀션 2>



출처: Rockstar Games

매 시점에서부터 평론가와 게임 이용자들의 호평이 이어졌는데, 특히 서부 개척 시대에 대한 철저한 고증이 그 이유로 거론된다.

알려진 바에 따르면, <레드 데드 리뎀션 2>는 2019년 11월 기준으로 총 2,650만 건의 판매고를 올리고 있다. <레드 데드 리뎀션 2>는 이로써 'GTA' 시리즈와 나란히 록스타 게임스의 대표 타이틀로 자리매김하였다. 한편, <레드 데드 리뎀션 2>는 현재 구글의 클라우드 게이밍 서비스인 '스태디아'를 통해서도 이용할 수 있는 상황이라 더 많은 사용자 확대가 예상된다.

2.3. 골든 조이스틱 어워드

1983년부터 시작된 골든 조이스틱 어워드(Golden Joystick Awards, 이하 GJA)는 올해로 37번째 돌을 맞이했다. 업계 최장수 게임 시상식인 GJA는 전문가나 평단의 의견이 아닌, 100% 대중에 의해 수상작이 결정되므로, 오늘날 대중들이 어떠한 게임을 즐기고 있는 지 알 수 있는 좋은 지표가 되기도 한다.

또한, 이른바 5대 GOTY[12]라 불리는 게임 시상식 중에서도 가장 빠른 일정인 2019년 11월에 발표되기에 많은 언론매체에서 이를 인용하여 한 해의 게임 산업 트렌드를 정리한다.

◎ 올해의 최고 게임 상 (GOTY) - 바이오하자드: 레지던트 이블 2

2019년, GJA 내에서 가장 권위 있는 상인 '올해의 최고 게임 상(The Ultimate Game Of The Year)'은 캡콤(Capcom)이 개발한 <바이오하자드: 레지던트 이블 2(Biohazard: Resident Evil 2, 이하 레지던트 이블 2)>에게 돌아갔다. 한편, <레지던트 이블 2>는 GJA에서 최고 오디오상을 추가로 수상하기도 했다.

해당 게임은 1998년에 출시된 원작 <바이오하자드 2>를 리메이크한 것으로, 원작을 세세하게 반영하는 동시에 새로운 게임성을 대거 추가하여 게임팬들에게 큰 만족감을 제공했다는 평가다. 2019년 1월에 출

⑫ 5대 GOTY라 불리는 시상식은 다음과 같다. ▲AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences) ▲GDCA (Game Developers Choice Awards) ▲BAFTA(The British Academy Games Awards), ▲GJA(Golden Joystick Awards) ▲TGA(The Games Awards) 등. 이중 GJA는 주최측에서 후보명단만 작성하고, 공개 투표에 부쳐 가장 높은 득표를 얻은 게임 타이틀에 시상하는 방식이다.

GJA '올해의 최고 게임 상' 수상작 <바이오하자드: 레지던트 이블 2>



출처: Capcom

시된 해당 게임을 이용할 수 있는 플랫폼은 PC, 플레이스테이션4, 엑스박스 원 등이다.

사실 <레지던트 이블 2>의 GJA '올해의 최고 게임 상' 수상은 어느 정도 예견된 바였다. 일례로, 게임 평가 사이트인 메타크리틱(Metacritic)에서 <레지던트 이블 2>가 획득한 평점은 93점으로, 올해 출시된 게임 타이틀 중에서도 가장 높은 점수를 기록 중이다.

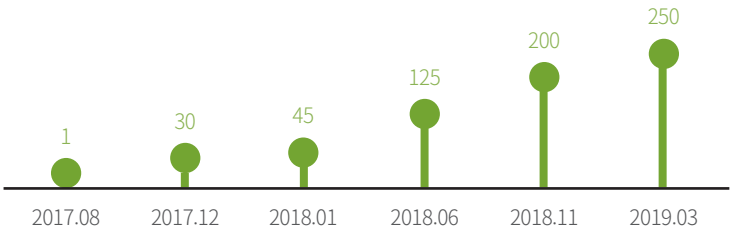
◎ 올해의 e스포츠 게임 상 – 포트나이트

지난해 GJA에서 '올해의 최고 게임 상'을 수상한 에픽게임즈의 <포트나이트(Fortnite)>가 이번년도에는 '올해의 e스포츠 게임 상'을 거머쥐었다.

2019년 <포트나이트>는 전 세계적으로 큰 인기몰이에 성공했다. 특히 지속적인 콘텐츠 업데이트와 다양한 이벤트를 통해 젊은 세대 게임 이용자들의 인기를 얻어온 <포트나이트>는 일각에서 아예 새로운 "문화 현상"이라 평가하는 중이다.

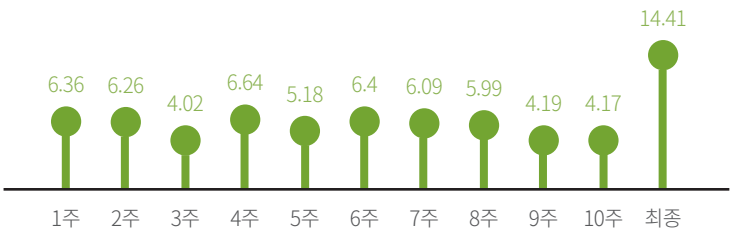
이러한 기세를 몰아 <포트나이트>는 2019년 총 1억 달러의 상금을 내

<포트나이트>에 등록된 사용자 증가 추이 (단위: 백만 명)



출처: Epic Games, Business Insider 재구성(2019.3)

'포트나이트 월드컵의 주차당 경기 누적 시청 시간 (단위: 만 시간)



출처: Newzoo(2019.8)

걸고 '포트나이트 월드컵', '포트나이트 챔피언 시리즈' 등 대규모 e-스포츠 대회를 개최했다. 그 중에서도 '포트나이트 월드컵'의 결승전은 시장조사업체 뉴쥬(Newzoo) 추산에 따르면, 무려 1,441만 시간의 시청 시간을 기록했다.

◎ 최고의 VR/AR 게임 상 - 비트 세이버

2019년 GJA '최고의 VR/AR 게임 상'을 수상한 타이틀은 비트 게임즈(Beat Games)의 <비트 세이버(Beat Saber)>이다. 비단 GJA 수상 뿐 아니라 2019년은 <비트 세이버>에게 상당히 뜻 깊은 해라고 할 수 있다.

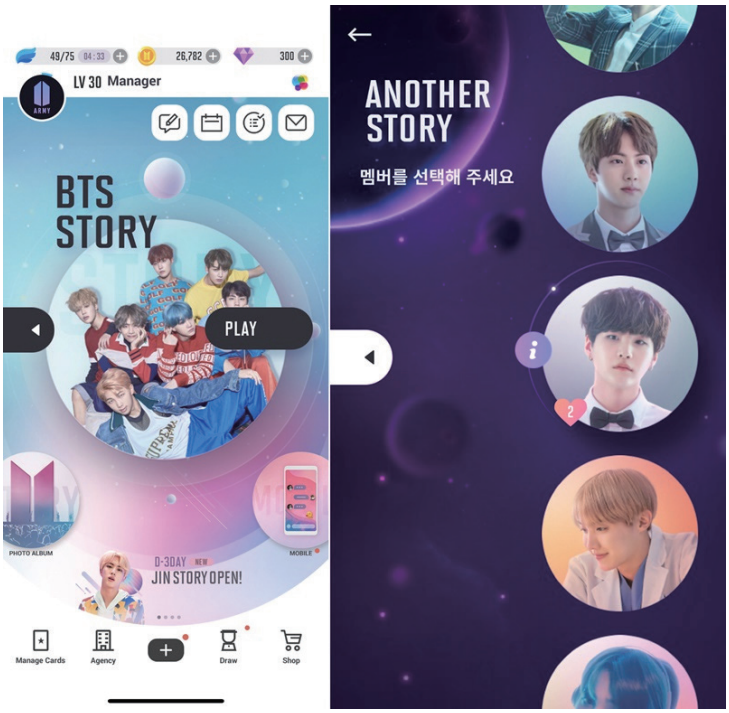
우선, 지난 2019년 3월에는 VR 게임 최초로 100만 장의 누적 판매고를 기록하여 업계를 놀라게 했다. 하지만 더욱 놀라운 사건은 2019년 11월, 페이스북이 <비트 세이버>의 개발사 비트 게임즈를 인수하기로 발표했다는 점이다. 페이스북은 현재 VR 시장 전반을 주도하고 있는 오큘러스의 모회사이다. 그리고 최근 페이스북은 VR 콘텐츠 수급에 열을 올

리고 있는데, 비트 게임즈 인수 역시 그 일환이라는 분석이다. 인수 당시 오큘러스 측에서는 앞으로 <비트세이버>에 새 기능과 노래를 가속화할 수 있는 추가 기능 업데이트를 지속할 것이라 밝혔다.

◎ 올해의 모바일게임 상- BTS 월드

넷마블이 개발한 <BTS 월드(BTS World>가 2019년 GJA '올해의 모바일게임 상'을 수상했다. 해당 게임은 그 제목에서 알 수 있듯, K팝 돌풍의 주역인 아이돌 그룹 방탄소년단(이하, BTS)을 IP로 활용한 모바일 게임이다. 게임 이용자는 게임 속에서 BTS의 매니저로 역할하며, BTS 멤버를 찾고자 여러 에피소드를 진행하고, 멤버들과의 친밀도를 높이는 활동 등을 할 수 있다. 장르적으로는 과거 유행했던 육성 시뮬레이션과 카드 수집형 게임을 혼합한 형태이다. 한편, <BTS 월드>는 2019년 대한민국 게임대상에서 '굿 게임상'을 수상하기도 했다.

GJA '올해의 모바일 게임 상' 수상작 <BTS 월드>



출처: 넷마블

◎ 올해의 PC 게임 상 - 월드 오브 워크래프트 클래식

블리자드(Blizzard)가 8월 출시한 <월드 오브 워크래프트 클래식(World of Warcraft Classic, 이하 와우 클래식)>이 GJA의 '올해의 PC 게임 상'으로 선정됐다.

<와우 클래식>은 올해로 15주년을 맞이한 <월드 오브 워크래프트>의 초창기 모습을 재현한 MMORPG이다. <와우 클래식>은 과거 <월드 오브 워크래프트>를 즐겼던 게임 팬들에게 향수를 자극하여, 출시 직후 큰 인기를 누렸다. 출시 당일에는 트위치의 최고 동시시청자수(peak concurrent viewership) 110만명이상으로 신기록 달성할 정도였다. 이번 <와우 클래식> 사례는 게임 이용자들의 '추억'을 자극하는 전략이 상당히 유의미함을 확인하는 계기가 되었다.

하지만 <와우 클래식>의 인기가 장기화되진 않을 것으로 보인다. <와우 클래식> 출시 초반에는 서버 대기 시간이 최대 9시간가량 걸린 것으로 알려졌으나, 한 달 후에는 대기 시간이 사실상 없었다고 전해진다.

◎ 올해의 플레이스테이션 게임 상 - 데이즈 곤

SIE벤드스튜디오(SIE Bend Studio)가 개발한 <데이즈 곤(Days Gone)>은 액션 어드벤처 게임으로 플레이스테이션4 독점 타이틀이다. 전 세계에 전염병이 돌아 대부분의 인구가 사라지고, 죽인 인간들이 괴수화되는 상황을 배경으로 한 스토리가 특히 게임 이용자들의 이목을 집중시켰다. 해당 게임이 GJA의 '올해의 스토리텔링 상'을 수상한 이유도 이에 기인한다.

하지만 출시 초반에는 반응이 그렇게 좋지 못한 것으로 분석된다. 반복되는 퀘스트가 너무 많다는 지적과 게임의 레벨 디자인 측면에서도 다수의 게임 이용자들이 불만감 표시했다. 그러나 지속적인 업데이트와 버그 개선 등의 패치를 통해 게임 이용자들의 반응이 점차 긍정적으로 변했다는 평가다.

GJA ‘올해의 PS 게임 상’ 수상작 <데이즈 곤>



출처: SIE Bend Studio

◎ 올해의 엑스박스 게임 상 - 기어즈 5

GJA ‘올해의 엑스박스 게임 상’은 ‘기어즈 오브 워’ 시리즈의 5번째 작품인 <기어즈 5(Gears 5)>에게 돌아갔다. 더 코얼리션(The Coaltion)[3]이 개발한 이 게임은 엑스박스와 윈도우즈 PC에 독점 제공된다.

5번째 시리즈 타이틀을 개발할 만큼 ‘기어즈 오브 워’는 이미 다수의 게임 팬들을 확보하고 있는 상태다. 매 시리즈마다 고품질의 그래픽과 타

GJA ‘올해의 엑스박스 게임 상’ 수상작 <기어즈 5>



출처: The Coaltion

[3] 엑스박스 게임 스튜디오 산하의 게임 개발사이다.

격감을 자랑한 덕분이다. <기어스 5> 역시 이러한 시리즈의 명맥을 잇고 있는 한편, 시리즈 사상 가장 다채로운 배경을 선보인다는 특장점을 겸하고 있다.

한편, 이번 시리즈의 이름이 '기어즈 오브 워'가 아닌 <기어즈 5>인 것은 향후 해당 시리즈를 더욱 다양한 종류의 프랜차이즈로 넓히기 위한 조치로 보인다. <기어즈 5>에 앞서 이미 <기어즈 팝>, <기어즈 택틱스> 등이 등장했다는 점도 같은 맥락에서 해석된다.

◎ 올해의 닌텐도 게임 상 - 슈퍼 스매시 브라더스 얼티밋

'올해의 닌텐도 게임 상'은 '대난투 스매시브라더스' 시리즈의 다섯 번째 타이틀인 <슈퍼 스매시브라더스 얼티밋(Super Smash Bros. ULTIMATE, 이하 스매시브라더스)>이다. 닌텐도가 보유한 인기 IP를 한꺼번에 만날 수 있는 대전 격투 게임으로 매 시리즈마다 인기를 끈 명실상부 닌텐도의 '흥행 보증 수표' 격 게임이다.

<스매시브라더스>는 70종 이상 캐릭터들의 특징을 잘 살려냈다는 평가다. 동시에 스위치 게임들 중에서도 상당히 우수한 그래픽을 제공한다는 분석이다. 또한, 대전 격투게임 장르의 가장 큰 미덕이라 할 수 있는 '캐릭터 간 밸런스'도 상당히 안정적이라는 평가가 이어졌다. 하지만 온라인을 지원하는 게임치고는 지연성 문제가 다수 발발한다는 아쉬움도 지적되고 있다.

◎ 최고 기대작 상 - 사이버펑크 2077

아직 미출시된 게임에 수여되는 '최고 기대작 상'은 CD프로젝 레드(CD Projekt Red)가 개발 중인 <사이버펑크 2077(Cyberpunk 2077)>에게 수여되었다.

1인칭 오픈월드 액션 RPG 장르인 이 게임은 플레이스테이션4, 엑스박스 원, 윈도우즈 10 PC를 비롯하여 구글 스태디아를 통해 출시될 계획이다. 공식 발매일은 2020년 4월 16일로 정해져있다.

GJA '최고 기대작 상' 수상작 <사이버펑크 2077>



출처: CD Projekt Red

특히 E3 2019의 마이크로소프트 컨퍼런스에서 시네마틱 트레일러를 공개한 <사이버펑크 2077>은 할리우드 유명 배우 키아누 리브스가 해당 트레일러에 깜짝 등장하여 많은 사람들을 놀라게하기도 했다.

한편, <사이버펑크 2077>은 1990년대에 등장한 TRPG <사이버펑크 2020>을 IP로 활용한다. <사이버펑크 2020>의 스토리에서 50년 후의 미래가 바로 <사이버펑크 2077>의 주요 스토리 배경이 된다. 이 때문에 기존 인기 TRPG 원작을 비디오 게임으로 어떻게 해석할 것인지에 대한 관심도 점점 더 높아지고 있는 상황이다.

2.4. 프레미오스 자타카

스페인의 IT 전문매체 자타카(Xataka)는 "프레미오스 자타카(Premios Xataka)"라는 이름으로 게임을 포함해 소비자용 IT 제품 및 서비스 전반에 걸쳐 매해 수상을 진행한다.

◎ 데스 스트랜딩

프레미오스 자타카가 선정한 2019년 "올해의 게임상(Mejor videojuego)" 중 하나는 코지마 프로덕션이 개발한 <데스 스트랜딩(Death Stranding)>이다.

프레미오스 자타카 2019년 게임 부문 수상작 <데스 스트레딩>



출처: Kojima Production

해당 게임은 인류의 문명 대다수가 파괴된 먼 미래를 배경으로 생존에 필요한 물자를 안전 지역으로 배송하는 '택배기사'가 주인공이다. 배송 과정은 기본적으로 '걷는 것'에 있는데, 물론 단순하게 걷는 것이 아니다. 배송 하중에 맞춰 균형을 맞추기 위해서는 주인공의 컨트롤에 상당한 신경을 써야하며, 지형 자체도 험지에 가까워 난이도가 높은 편이다.

게임 스토리와 방식 자체가 워낙 실험적인 성격을 가지고 있어 게임 이용자들의 호불호도 크게 갈리는 편이지만, 일본 대표 게임사 코나미에서 가장 유명한 게임 디렉터이자 '메탈기어' 시리즈를 진두지휘했던 '코지마 히데오(小島 秀夫)'가 독립적인 회사에서 처음 출시한 게임이라 이전부터 많은 이목을 끌어온 것도 사실이다.

◎ 세키로: 섀도우 다이 트와이스

프롬소프트웨어(From Software)에서 개발하고, 액티비전에서 유통하는 게임 <세키로: 섀도우 다이 트와이스(Sekiro: Shadows Die Twice, 이하 세키로)>는 윈도우즈 PC, 플레이스테이션 4, 엑스박스 원을 지원하며 2019년 3월 22일에 출시되었다.

프레미오스 자타카 2019년 게임 부문 수상작 <세키로>



출처: From Software

싱글 플레이만 제공하는 3인칭 액션 어드벤처 게임으로, 16세기 일본 전국 시대를 모티브로 한 세계관에 '닌자' 주인공이 등장한다. 개발사인 프롬소프트웨어는 기존에 '다크소울'이라는 서양의 중세 시대 판타지 풍 게임 시리즈로 유명세를 얻은 업체다. <세키로>는 '다크소울' 시리즈와 유사한 부분도 있으나, 게임 스토리와 컨셉이 전작들과 완전히 달라 프롬소트웨어 게임팬들에게 신선함을 제공했다는 평가다.

◎ 젤다의 전설: 꿈꾸는 섬

2019년 9월, 닌테도 스위치 버전으로 출시된 <젤다의 전설: 꿈꾸는 섬 (The Legend of Zelda: Link's Awakening, 이하 꿈꾸는 섬)>은 1993년 닌텐도 게임보이 버전으로 출시된 동명의 원작 게임을 리메이크한 것이다. 해당 게임은 발매 11일 만에 전 세계 판매량 313만 장을 기록했다.

앞서 닌텐도는 스위치에서 <젤다의 전설: 야생의 숨결>을 출시하여 '젤다' 시리즈의 팬들에게 큰 인기를 끌었고, <꿈꾸는 섬> 역시 팬들의 기대감을 저버리지 않은 작품으로 평가된다.

2.5. RDS 쥬 비데오

RDS 쥬 비데오(RDS Jeux vid o, 이하 RDS)는 캐나다의 프랑스어판 대표 게임 전문 매체다. RDS가 뽑은 2019년 최고의 게임은 “<더 아우터 월드(The Outer Worlds)>”이다.

해당 게임은 2018년 11월부터 마이크로소프트의 자회사가 된 옵시디언 엔터테인먼트(Obsidian Entertainment)에서 개발하여, 2019년 10월에 출시한 타이틀이다. 플레이스테이션4, 엑스박스 원, 닌텐도 스위치, 윈도우즈 10 PC 등을 플랫폼으로 지원한다. 특히 엑스박스 원에서는 4K 해상도를 지원한다.

스토리는 먼 미래의 우주 세계를 배경으로 한다. 특히 게임 이용자가 캐릭터의 성장을 다채롭게 선택할 수 있다는 점과 스토리 역시 다양하게 전개할 수 있다는 점이 특징으로 꼽힌다. 이는 개발사인 옵시디언 엔터테인먼트의 역대 타이틀에서도 돋보였던 특징이라 할 수 있다.

그러나 액션씬이 다소 부자연스럽고, 게임의 판매 가격(60달러)에 비해 콘텐츠의 양이 적다는 지적도 존재한다.

RDS 쥬 비데오가 선정한 2019년 최고의 게임 <더 아우터 월드>



출처: Obsidian Entertainment

3. GOTY로 살펴본 올해의 게임 트렌드와 시사점

물론 이른바 5대 GOTY라 불리는 AIAS[4], GDC[5], BAFTA[6], GJA, TGA[7] 중 GJA만이 발표된 상황에서 현재까지 발표된 수상작들로만 한 해의 트렌드를 조망하는 것에는 다소 무리가 따를 수도 있다. 그러나 GJA와 이미 2019년 최고의 게임을 선정한 게임 관련 언론매체들의 발표를 종합했을 때, 공통된 흐름이 상당히 명확하게 포착되는 것만큼은 분명하다. 따라서 남은 4개의 주요 GOTY 역시 이러한 흐름에서 크게 벗어나지 않을 것이라는 전제 아래, 2019년 트렌드를 조망해 보고자 한다.

3.1. 역시나 돋보였던 인기 IP의 활용

올해에도 IP를 활용한 게임들이 최고의 게임들로 다수 선정되었다. 대한민국 게임대상에서의 <달빛조각사>, <블레이드&소울 레볼루션>, <일곱 개의 대죄>, <쿵야 캐치마인드>, <BTS 월드> 등이 여기에 해당한다. GJA에서의 <스매시 브라더스>, <사이버펑크 2077> 등 또한 IP의 파워에 상당 부분 기대고 있는 게임이다.

글로벌 게임산업에서 "IP 활용"이라는 키워드는 지난 몇 년간 꾸준히 메가트렌드로 거론되어 왔다. 물론 이는 그 동안 IP 활용 게임이 그렇지 않은 게임들보다 전반적으로 성과가 높았기 때문에 발생한 자연스러운 흐름이라 하겠다.

국내만 해도 이번년도에 IP에 기대지 않고 창의성으로 승부를 본 넥슨의 <야생의 땅: 듀랑고>가 서비스를 종료하는 일이 있었다. <야생의 땅: 듀랑고>는 모바일게임 중에서도 가히 대작이 불릴 만큼 많은 개발비용을 투자하였음에도 불구하고, 흥행에는 실패했다. 업계 일각에서는 <야생의 땅: 듀랑고>가 자체 IP로 승부하면서 초반 마케팅 비용 상승이나, 충성 게임 이용자 모집 등의 난항을 겪었다는 점을 실패의 원인으로 보고 있다.

이러한 상황에서 IP를 통해 비교적 쉽게 충성 게임 이용자를 모집할 수 있는 게임 쪽으로 개발 진영의 관심이 쏠릴 수 밖에 없다는 분석이다.

04 게임 분야 전문가들로 구성된 비영리단체 인터랙티브 예술과학협회(Academy of Interactive Arts & Sciences)를 뜻한다.

05 게임개발자회의(Game Developers Conference)는 매년 회의 소속 게임 개발자들과 게임 포럼 기자의 추천으로 후보를 선정 하고, 소속 개발자들의 투표로 수상이 결정한다. 다만, 매년 3월에 발표되기 때문에 여타 시상식에 비해 발표가 느린 편이다.

06 영국영화텔레비전예술아카데미(British Academy of Film and Television Arts)를 뜻한다. 영국의 가장 권위있는 영화 시상식이며, 게임상을 포함 하고 있다.

07 더 게임 어워드(The Game Awards)는 북미 최대의 게임 시상식으로, 2003년부터 2013년까지는 "스파이크 비디오 게임 어워드(VGX)"였으나, 2014년부터는 현재의 명칭을 사용하고 있다.

따라서 국내외에 걸쳐 인지도 있는 IP의 몸값은 앞으로 더욱 비싸질 공산이 크다. 그러나 한편으로는 게임 이용자들이 IP를 재활용하는 게임업계의 주된 개발 전략에 피로감을 호소할 수 있다는 우려도 이어진다. 즉, IP에 대한 의존도가 점점 더 높아지는 게임업계의 실정이 언젠가 부메랑이 되어 돌아올 수 있다는 점을 주의해야 한다는 분석이다.

3.2. 새로운 성공 방정식으로 떠오른 '리메이크'

IP의 활용에서 더 나아가 아예 예전에 출시된 게임 자체를 리메이크하는 방식이 2019년 GOTY들 사이에서 두드러지는 트렌드다. GJA '올해 최고의 게임 상'에 빛나는 <레지던트 이블 2>를 비롯하여, <월드 오브 워크래프트 클래식>, <젤다의 전설: 꿈꾸는 섬>까지 모두 예전에 존재하던 게임을 리메이크한 타이틀이다.

게임 방식이나 시스템과 그래픽을 현대화하는 대신, 전제적인 게임 컨셉과 스토리 등을 그대로 유지한 리메이크 게임들이 2019년 게임 이용자들의 향수를 자극하여 흥행에 성공했다는 분석이다. 한편, 이러한 전략은 게임의 수익성 측면에서도 상당히 유리한 지점이 존재해 보인다. 가령, 해당 게임들을 과거에 즐기던 청소년 팬들이 시간이 지나 성인이 되면서 가처분소득이 늘어나고, 이에 따라 게임에 더 많은 과금을 시도할 수 있기 때문이다. 그러나 <워크래프트 클래식>이 그러하였듯, 향수를 자극하는 전략이 단기간 내 반짝 효과에 그칠 가능성도 적지 않다. 하지만 리메이크 게임은 개발 비용이 비교적 절감될 수 있으면서 원작 게임에 익숙한 게임 이용자들의 초반 유입이 손쉬워 당분간도 유사 사례가 다수 등장할 전망이다.

현재만 해도, '파이널 판타지7', '성검전설3' '하우스 오브 데드' 등 게임 이용자라면 누구나 한 번쯤은 들어봤을 법한 게임들이 2020년 리메이크 버전 출시를 공식화하고 있는 상황이다.

3.3. SF 게임의 인기

GOTY 중 상당수가 SF 배경의 게임 스토리를 지니고 있는 것으로 보인다. <데이즈 곤>, <기어즈 5>, <데스 스트렌딩>, <더 아우터 월드> 등이

여기에 해당한다. 심지어 GJA가 선정한 '최고 기대작 상' 역시 SF 세계관을 가지고 있는 <사이버펑크 2077>이었다.

이러한 트렌드는 특히 국내에 많은 것을 시사한다. 국내의 경우, SF 장르 게임의 불모지라 불릴 정도로 그 동안 SF 게임들이 성공에 실패한 전력이 많다. 2019년에도 SF 세계관을 가진 다양한 게임들이 국내 시장에 도전을 하였지만, 게임 이용자들 사이에서 그리 큰 반향을 이끌어내지 못한 상황이다. 이와 관련, 국내 언론매체인 ZD넷 코리아는 업계 관계자의 발언을 인용하여 "국내 이용자들은 SF보다는 현대 밀리터리나 환타지 세계관을 선호하는 경향이 강하다. 이는 게임뿐만이 아니라 출판 분야에서도 나타나는 현상이다"라고 설명한 바 있다.

하지만 2019년 11월 30일 기준으로 발표된 GOTY들에서 살펴볼 수 있는 SF 게임이 전 세계를 아우르는 트렌드라면, 이에 대한 국내 게임업계의 대응이 시급하다는 분석이다. 그 동안 다양한 SF를 시장에 연착륙 시켜오며 나름의 노하우와 자산을 쌓아올린 해외 게임업체 대비 국내 게임업체는 SF에 대한 경험이 다소 미미하여 세계 시장의 문을 두드리기 어려울 수 있다는 우려에서이다.

참고자료

1. Digital Trends- Resident Evil 2 takes home Ultimate Game of the Year at Golden Joystick Awards, 2019.11.17
2. EE Pocket-lint Awards 2019 winners: Find out the best gadgets, cars and games of the year.
3. Gamesradar- Here's every winner from this year's Golden Joystick Awards, including the Ultimate Game of the Year
4. PC GAMER- See the Golden Joystick Awards 2019 winners, 2019.11.15
5. Pocket-lint- EE Pocket-lint Awards 2019 winners: Find out the best gadgets, cars and games of the year, 2019.11.14
6. RDS Jeuxvideo- TOP 2019 – Les meilleurs jeux de l'ann e selon RDS Jeux vid o, 2019.11.26
7. Xakata- Los 66 productos tecnol gicos del a o: estos son los ganadores de los Premios Xataka 2019
8. 동아일보- 로스트아크, 2019년 대한민국 게임대상 대상의 영예.. "6관왕 달성", 2019.11.13
9. 조선일보- 코지마 감독 "게임 데스스트랜딩 핵심 키워드는 '연결'", 2019. 11. 29.
10. 한국경제- 'BTS 월드', 골든 조이스틱 어워드 '모바일게임상' 수상, 2019.11.17

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY