

문서 제목 : Nintendo DS와 All-access gaming

문서 용도 : 내부 참고용

배포 일자 : 2006/05/30

작성자 : 전략기획실 이동준 ([ldjok@vdigm.com](mailto:ldjok@vdigm.com))

## 가정용 게임기의 대명사 닌텐도

닌텐도는 세계 비디오 게임 시장의 역사를 만들어 온 주인공이다. 일찍이 1800년 대부터 화투와 트럼프를 만들어 온 일본의 장난감 회사 닌텐도는 가업을 이어 받은 야마우치 히로시 前 사장과 요코이 군페이, 미야모토 시게루 등 걸출한 제작자들에 의해 지금의 비디오 게임 회사로 거듭날 수 있었다. 흔히 '패미컴'이라 줄여 부르는 가정용 게임기 '패밀리 컴퓨터(1983)'와 대표적인 비디오 게임 [슈퍼 마리오 브라더스(1985)]가 바로 이들의 작품이다. 오랜 역사를 가진 회사가 업종을 바꿔 새로운 분야에 도전한다는 것은 분명 쉽지 않은 일이지만, 결과적으로 패미컴과 마리오는 이전까지 그들이 만들어 온 트럼프가 국가나 언어에 관계 없이 세계적인 놀이로 사랑 받듯이 일본 내수 시장을 넘어 전 세계 소비자들에게 '비디오 게임 = 닌텐도'라는 인식을 심는 등 대성공을 거두었다.



패미컴과 [슈퍼 마리오 브라더스]

시간이 흘러 기술이 발전함에 따라 닌텐도는 8비트 패미컴의 후속기인 16비트 '슈퍼 패미컴(1990)'을 비롯해 '닌텐도 64(1996)', '게임 큐브(2001)' 순으로 꾸준히 새로운 가정용 게임기를 발표하며 맥을 이어 왔다. 그리고 한편으로는 집 밖에서도 닌텐도 게임을 즐길 수 있을까 하는 아이디어에 착안, 휴대용 게임기인 '게임 보이(1989)'를 만듦으로써 또 다른 시장을 개척하는 모험을 거듭했다. 패미컴의 성공에 밑거름이 되었던 [슈퍼 마리오]나 [젤다의 전설] 등 우수 콘텐츠들과 그 유명한 [포켓 몬스터] 시리즈가 게임 보이로 발매된 덕분에 게임 보이는 세계적으로 1억 3천 만대 이상 팔리는 기염을 토했고, 닌텐도는 휴대용 게임기

시장까지 완전히 장악할 수 있었다. 이후 패미컴과 마찬가지로 게임 보이도 '게임 보이 어드밴스(2001)', '게임 보이 어드밴스 SP(2003)', '게임 보이 마이크로(2005)'를 차례로 선보이며 닌텐도의 휴대용 게임기 라인업을 이어 오고 있다.



지금까지 출시된 게임 보이 시리즈  
(자료 : <http://wikipedia.org>)

## 소니의 도전

그러나 이렇게 비디오 게임 시장의 절대 군주로 군림해온 닌텐도에게도 위기는 있었다. 닌텐도는 지속적으로 새로운 게임기와 게임 소프트웨어를 공급하고 쇼신카이(初心會)라 불리는 자신들의 유통 채널을 공고히 해 경쟁사가 함부로 시장에 진입하지 못하도록 장벽을 높게 세웠다. 하지만 기술의 발전은 닌텐도의 안정적인 구조에 허점을 만들었고 경쟁사에게 기회를 주었다. 이 기회를 잘 파고 든 것이 바로 '워크맨'으로 성장한 세계 굴지의 가전 메이커 소니다.

소니는 혁신적인 3D 그래픽과 저렴한 광 미디어(CD)를 특징으로 하는 '플레이스테이션 (1994)'으로 게임 제작사와 소비자, 그리고 유통업자 모두에게 가까이 다가서는 데 성공했다. 여기에는 특히 닌텐도의 비싼 롬(ROM) 팩에 비해 생산 원가가 낮고 재생산이 용이한 CD를 매체로 채택한 공이 컸다. 소니는 게임 소프트웨어 CD에 담아 롬 팩보다 저렴하게 판매하면서도 소매상의 마진은 닌텐도 수준으로 보장하는 한편 게임 제작사의 로열티 부담을 줄여 수익성을 개선시켰다. 유명 게임을 보유하고 있는 게임 제작사 입장에서는 플레이스테이션으로 게임을 만들면 기본적으로 로열티가 적어 닌텐도보다 더 많은 수익을 보장하는데다, 초판을 적게 찍어 내더라도 판매량 추이를 지켜보면서 재판, 3판을 빨리 찍어낼 수 있어 재고 부담이 적다는 측면에서도 매력적이었다.

결국 플레이스테이션은 [파이널 판타지 VII] 등 다양한 대작 3D 게임을 유치해 소비자들에게 새로운 재미를 선사했으며, 이후 DVD 붐을 타고 '플레이스테이션 2(2000)'까지 대성공을 거두면서 세계 가정용 비디오 게임기 시장의 60% 가까이 잠식하기에 이른다. 아마 이 시기의 닌텐도에게 게임 보이와 [포켓 몬스터]가 없었다면 소니에게 밀려 그대로 주저 앉았을

수도 있을 만큼 큰 성공이었다.



[포켓 몬스터] 시리즈는 96년 발매 이후 30여 종이 발매됐으며,  
10년 간 152,800,000개를 판매했고 관련 수입이 연간 10조원에 이른다

가정용 비디오 게임기 경쟁에서 소니에 밀려버린 닌텐도는 닌텐도 64와 게임 큐브가 잇달아 부진하면서 심지어 더 후발 주자인 마이크로소프트 'Xbox(2001)'에게도 위협을 받기에 이른다. 휴대용 게임기 시장에서의 선전 덕분에 사세를 유지할 수 있었지만, 가정용 게임기 시장에서의 재역전은 요원한 듯 보였다. 더군다나 경쟁사 소니는 과거의 닌텐도가 그랬듯이 가정용 게임기 시장의 성공을 발판 삼아 'PSP(플레이스테이션 포터블, 2004)'로 휴대용 게임기 시장까지 손을 뻗치기 시작했다. 10년 전과 달리 이제 플레이스테이션이라는 이름은 패미컴 이상의 영향력을 갖춘 상황이었고, 휴대용 게임기에도 3D 그래픽이 본격적으로 도입되는 시기였기 때문에 아무리 휴대용 게임기 시장에서 독점적인 우위를 점하고 있던 닌텐도라고 해도 과오를 되풀이 하지 않으려면 소니와 PSP를 의식할 수 밖에 없었다.

## 닌텐도의 돌파구 '모두의 DS'

2004년, 닌텐도가 PSP에 대응해 내 놓은 새 휴대용 게임기는 디스플레이를 2개나 장착한 폴더 형태의 3D 게임기였다. 2개의 디스플레이를 강조하기 위해 이름까지 DS(Dual Screen)라 정한 이 제품은 PSP가 강력한 성능과 화려한 멀티미디어 기능을 컨셉으로 잡은 것과 달리 어떻게 하면 게임 자체를 쉽고 재미있게 즐길 수 있을까 철저히 고민한 결과물이었다. 이미 가정용 비디오 게임기 시장에서 소니와 같은 방향으로 가서는 승산이 없다고 판단한 닌텐도였기 때문에 '듀얼 스크린'이라는 기존 제품에 없는 새로운 요소로 소비자에게 다가가는 전략을 택한 것이다.

NINTENDO DS



듀얼, 터치 스크린을 도입한 닌텐도 DS

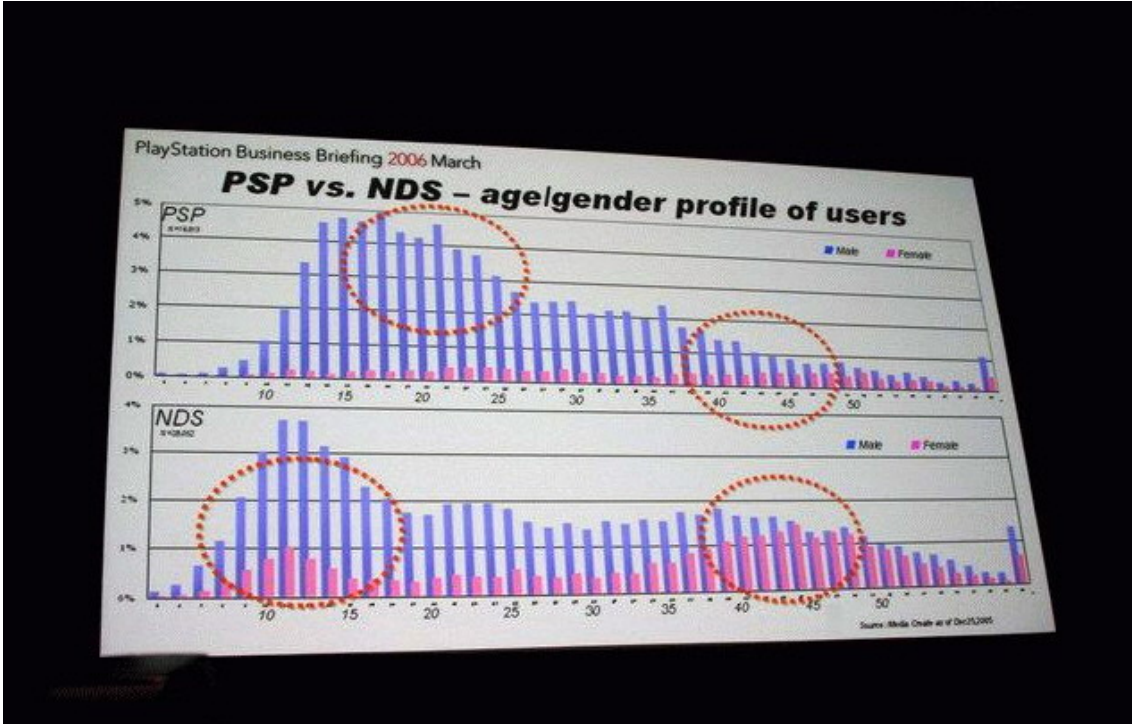
DS의 듀얼 스크린은 기본 디스플레이를 담당하는 보통의 192x256 픽셀 LCD(상단)와 직접 펜 입력을 받을 수 있는 같은 사이즈의 터치스크린(하단)으로 구성되어 있다. 디스플레이가 2개로 늘어남으로써 게임 중 수시로 열어보아야 하는 맵 데이터나 각종 정보 화면을 한 화면에 계속 표시할 수 있는 장점이 생겼다. 또 터치스크린을 도입해 직접 그림이나 글자를 그려 넣을 수 있게 함으로써 십자 키와 버튼을 이용해 즐기던 게임들과는 또 다른 재미를 선사할 수 있게 됐다. 두 가지 특징을 적절히 조합하면 두 화면을 넘나들며 펜으로 즐기는 신선한 콘텐츠를 얼마든지 만들어 낼 수 있다. 덕분에 늘 신선한 소재에 목마른 게임 제작사들은 DS를 통해 새로운 컨셉의 게임을 만들어 낼 수 있었고, 비슷비슷한 3D 게임에 흥미를 잃어가던 적지 않은 게이머들도 그 신선한 게임을 즐기기 위해 DS를 구입했다.



펜 입력으로 가능해진 새로운 방식의 게임들

더 놀라운 것은 그 동안 비디오 게임 시장의 소수자였던 여성들과 중, 장년층까지도 쉽고 직관적인 펜 입력 방식에 끌려 DS를 구입하기 시작했다는 점이다. 사실 발매 전에는 PDA의 비즈니스적인 이미지 때문에 펜 입력이 휴대용 게임기에서 얼마나 재미를 줄 수 있을까 하는 효용성 논란도 있었다. 그러나 DS 발매 후 닌텐도가 새로운 인터페이스를 잘 활용한 재미 있는 게임 소프트웨어를 다수 내놓음으로써 이러한 논란은 잠잠해졌고, 오히려 지금은 게임

기에 익숙하지 않은 사람들까지 쉽게 접근할 수 있게 만들었다는 점에서 호평 받고 있다.



PSP에 비해 DS는 '여성'을 포함한 '전 연령층'에게 고루 사랑 받고 있다  
(자료 : 소니 PlayStation Business Briefing 2006 March)

현재 닌텐도 DS는 세계적으로 1,600만대 이상 판매되었고 지금도 한창 상승 곡선을 그리고 있다. 특히 일본에서는 14개월 만에 500만대가 팔려 나가 종전 플레이스테이션 2가 17개월 만에 달성한 최단 기간 500만대 판매 기록을 경신했고, 현재까지도 판매 호조는 계속되어 내수 시장에서만 700만대나 팔아 치웠다. 이 같은 실적은 DS가 PSP보다 앞서 규모가 큰 미국과 유럽 시장에 발매되었다는 것을 비롯해 가격이 저렴해진 롬 카트리지 방식을 고수함으로써 지루한 로딩 시간을 줄이고 있는 점, 그리고 기존 게임 보이 어드밴스 소프트웨어를 그대로 즐길 수 있도록 하위 호환성을 갖추었다는 점 등 다양한 요인들이 작용했다고 할 수 있다. 하지만 가장 근본적인 이유는 역시 듀얼, 터치스크린을 통해 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임기와 소프트웨어를 만들어 전 연령층의 사랑을 받은 덕이라고 보는 게 옳다.

## [동물의 숲]과 [닌텐독스]

DS의 성공을 일군 게임 소프트웨어를 살펴보면 구체적으로 어떻게 DS가 전 연령대의 소비

자들에게 고르게 사랑 받을 수 있었는지를 알 수 있다. '터치 제네레이션' 게임이라고 불리는 이 게임들의 공통적인 특징은 우선 무엇보다 DS의 터치스크린을 적극 활용해 신선한 조작의 재미를 주고, 누구나 즐길 수 있는 소재와 난이도를 가지고 있으며, DS의 Wi-Fi 무선 네트워크 기능을 통해 다른 사람들과 함께하는 재미를 느끼게 해준다는 점으로 요약할 수 있다.

물론 DS의 무선 네트워크 기능은 PSP도 가지고 있는 기능이지만 DS 쪽이 다양한 콘텐츠를 통해 조금 더 재미있게 활용하고 있다는데 의의가 있다. 당장 DS는 본체에 아무런 소프트웨어를 넣지 않고 전원을 켜도 [픽토챗]이라는 기본 소프트웨어가 들어있어 펜으로 그림을 그려가며 근거리의 친구들과 최대 16명까지 무선으로 채팅을 즐길 수 있다. 또 백만 장 이상 팔린 DS의 히트작들은 대부분 네트워크 기능을 이용해 다른 게이머들과 교류할 수 있는 재미 요소를 넣어 두었다. 덕분에 닌텐도의 Wi-Fi 네트워크는 DS 출시 3개월 만에 90만 명이 총 2,200만회나 접속하는 등 웹 브라우징과 일부 게임에서 형식적으로 활용하는 수준에 머물고 있는 PSP의 네트워크 기능보다 더욱 활발히 이용되고 있다.



'간단, 안심, 무료' 컨셉의 닌텐도 Wi-Fi 네트워크와 기본 내장 소프트웨어 [픽토챗]

게임 보이에 포켓 몬스터가 있었다면 DS에는 [닌텐독스(Nintendogs)]가 성공의 견인차 역할을 했다고 할 수 있다. 강아지를 키운다는 간단한 컨셉의 [닌텐독스]는 키울 수 있는 강아지 종류별로 3종의 소프트웨어가 출시되었고 세계 시장에 600만 장 이상이 판매되었다. 90년 대 병아리를 키우는 [다마고치] 열풍이 분 것과 비슷하게 생각할 수 있겠지만, 단순히 무언가를 키우는 컨셉에 더해서 [닌텐독스]의 성공에는 강아지를 쓰다듬거나 테니스 공을 던져 주워 오는 등의 놀이를 터치스크린과 펜을 이용해 직관적으로 즐길 수 있게 만들었다는 점이 크게 작용했다.

또 무선 네트워크를 이용해 다른 사람이 키운 강아지와 내 강아지를 만나게 한다든지, 서로 선물을 주고 받는 등의 '교류'를 가능하게 한 것이 실제 일상에서 강아지를 산책시킬 때

별어지는 풍경과 닮아 신선한 재미를 주었다. 특히 게임에 관심이 없던 일반 여성들에게 [닌텐독스]는 DS를 남자들이나 게임광이 즐기는 게임기가 아니라 누구나 재미있게 즐길 수 있는 기기로 인식시키는 데 성공했다.



[닌텐독스]는 일본의 유명 가수 우타다 히카루를 모델로 활용한 덕도 특특히 보았다

한편 일본에 불어 닥친 '뇌 단련 열풍'을 타고 DS로 제작된 [뇌를 단련하는 어른의 DS 트레이닝] 시리즈도 DS의 판매에 기여한 밀리언 셀러 소프트다. 이 게임은 간단한 계산식의 답을 직접 터치스크린에 써 넣거나 연속된 도형의 다음 모습을 선택하는 쉬운 방식으로 진행된다. 하지만 터치스크린 없이 십자 키로 숫자를 선택해야 했다면 이런 류의 소프트가 420만 개나 팔리는 기적은 일어나지 않았을 것이다. 즉, 뇌 단련이라는 소재는 강아지를 키우는 컨셉과 마찬가지로 어느 나라에나 통할 수 있는 간단한 소재지만, DS의 터치스크린이 없었다면 중, 장년층을 포함한 많은 사람들이 즐기기 어려움이 있었을 것이다.

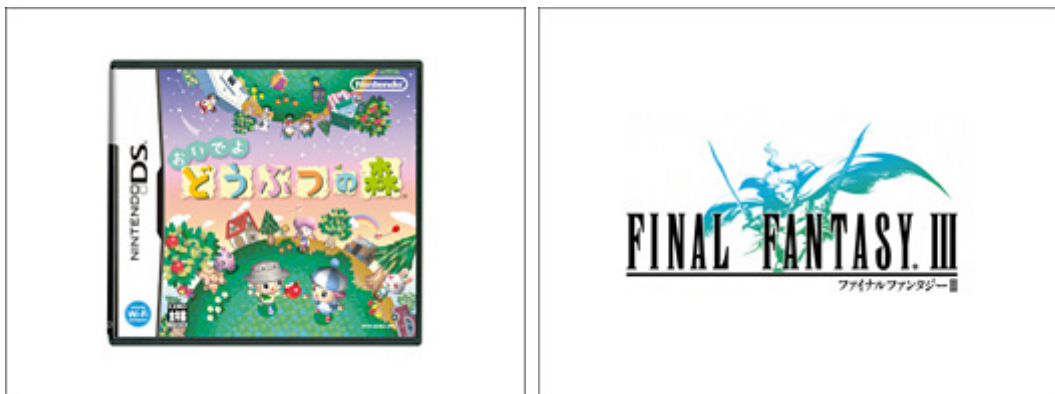


[뇌를 단련...] 시리즈도 우타다 히카루 프로모션의 성공에 고무되어 인기 여배우 마츠시마 나나코를 광고 모델로 활용했다

[동물의 숲]은 닌텐도 64와 게임 큐브로 출시됐던 작품이지만 DS로 새롭게 태어나면서 더

욱 빛을 발한 경우다. [동물의 숲]은 아기자기한 마을에 조그만 집을 짓고 실제 현실 세계의 시간, 계절과 동일하게 게임 속 세상을 살아가는 인생 같은 게임이다. 화석을 모으고 물고기를 잡으며 숲의 동물들과 이야기를 나누고 집을 꾸미다 보면 밤이 되어 게임 속에서도 잠을 잔다. 여름 장마철에는 게임 속에서도 비가 자주 오고, 겨울이면 눈이 내려 현실 생활과 분위기를 맞춘다.

이 게임의 특징은 적과 싸워 이긴다거나 무언가를 때려 부수는 것이 아니라 이렇게 평범해 보일 수 있는 일상을 귀여운 동물들로 아기자기하게 꾸며 놓고 인생을 살아가듯 다른 캐릭터들과 교감하며 지낸다는 컨셉이다. 숲에는 다양한 이벤트와 할 일들이 넘치고, 무선 네트워크 기능을 통해 다른 게이머가 꾸며놓은 집으로 놀러 간다거나 자신이 모은 물건을 선물하는 등의 행동도 가능하다. 한 북미 지역 게이머가 [동물의 숲]에 대한 자신의 경험담을 인터넷 게시판에 올려 많은 사람들에게 감동을 준 적이 있는데, 그 글에는 그저 평범한 생활을 게임화한 [동물의 숲]이 왜 300만개 이상 팔리며 인기를 누리고 있는지가 잘 담겨있다. (이 글의 마지막에 해당 게시물을 옮겨 적었으니 원문이 궁금하다면 읽어보기 바란다)



현재 300만 장 이상 판매 중인 [동물의 숲]과 올 여름 발매 예정인 [파이널 판타지 III DS]

이 밖에도 DS에는 터치스크린을 두드려 음악을 연주하는 [대합주 브라더스]나 박력 넘치는 응원을 펼치는 [응원단] 등 특이하면서도 직관적인 조작성을 자랑하는 게임들이 다양하게 준비되어 있다. 아울러 올 여름에는 패미컴으로 발매되어 공전의 히트를 기록했던 [파이널 판타지 III]의 리메이크 버전이 출시될 예정인데, 본래 2D 게임이었던 원작을 어떤 모습으로 3D화 할 것이고 DS의 듀얼스크린과 터치스크린을 어떻게 활용할 것인지 벌써부터 전 세계 수 많은 게이머들의 관심을 모으고 있다.

## 부족함의 완성 'DS lite'

닌텐도 DS는 매력적인 하드웨어와 재미있는 게임 소프트웨어를 통해 이미 큰 성공을 거두었다고 해도 과언이 아니다. 하지만 새로운 입력 방식이나 소프트웨어 제외하고 DS 자체를 평가한다면 앞서도 잠깐 언급한 바와 같이 소니 PSP의 출시를 의식한 나머지 몇 가지 아쉬운 점을 남겨둔 채 서둘러 출시한 느낌을 지울 수 없다. 전체적인 제품 디자인이 너무 투박하고 부피가 크다는 점과 LCD의 백라이트 밝기가 너무 어둡다는 점이 바로 그 아쉬운 부분이다. 특히 DS의 디자인은 PSP의 스타일리쉬한 디자인과 비교할 때 유행하는 흐름에 역행하다 못해 조금 심하게 말하면 시제품을 보는 듯한 완성도에 머물러 있다.



디자인과 LCD 등 기존 DS의 문제점을 개선한 DS lite

닌텐도는 2006년 3월, DS의 이러한 문제점을 보완한 'DS lite'를 선보였다. 새로운 DS는 LCD와 버튼 사이즈를 유지하면서 전체 제품의 크기를 줄이고 디자인을 최신 흐름에 맞게 개선했다. 또 더 밝은 LCD를 채택해 선명한 화면을 제공할 뿐만 아니라 전력 소모를 고려해 사용자가 밝기를 4단계로 조절할 수 있도록 만들었다. 설계를 최적화한 덕분에 제품의 크기를 줄이고 더 밝은 LCD를 사용했음에도 배터리 사용시간은 더 늘어났으며, 조금 짧은 감이 있었던 스타일러스 펜의 길이도 약간 길어져 손에 더 잘 들어온다. 대신 가격이 조금 비싸졌는데, 개선된 부분들을 감안하면 충분히 납득할만한 수준이라서 문제가 되지 않아 보인다.

실제로 DS lite는 출시되자마자 일본에서 품귀 현상을 일으킬 정도로 불티나게 팔리고 있다. 오리지널 DS의 판매가 꾸준한 가운데 출시 2개월 만에 DS lite 역시 120만대나 팔렸다. 이는 DS의 식을 줄 모르는 인기와 더불어 기존 DS의 디자인 개선에 대한 소비자들의 요구가 얼마나 강했는지를 반증한다. 오리지널 DS를 이미 구입한 많은 사람들에게 DS lite의 출

시 소식은 청천벽력 같았겠지만, DS lite를 꼼꼼히 살펴보면 진작에 이렇게 나왔어야 했다는 생각을 할 수 밖에 없게 만든다.



기존 DS(左)와 DS lite(右)의 LCD 밝기비교

## 'Wii'로 이어지는 기업 철학

최근 미국 LA에서는 세계 최대의 게임 전시회 E3(Electronic Entertainment Expo) 2006이 성황리에 막을 내렸다. 이번 행사에는 소니 플레이스테이션 3를 비롯한 차세대 게임기에 대한 소식이 대거 발표됐고, [스타크래프트]로 유명한 블리자드 엔터테인먼트의 최신작 [월드 오브 워크래프트 : 불타는 성전] 등 많은 게임들과 게임 관련 상품들이 소개됐다. 하지만 전시회 내내 가장 사람들의 관심을 끈 내용은 소니도 블리자드도 아닌 닌텐도의 차세대 게임기 'Wii'와 Wii 용 게임 소프트였다.



본격적인 전쟁을 앞 둔 차세대 게임기 3종 - PS3, Xbox 360, Wii

현재 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 3사의 차세대 게임기는 마이크로소프트의 'Xbox 360(2005)'이 이미 출시된 가운데, 닌텐도 Wii와 소니 플레이스테이션 3가 각각 올해 10월,

11월 출시를 예정하고 있다. 소니는 플레이스테이션 3를 슈퍼 컴퓨터에 버금가는 고성능의 엔터테인먼트 기기로 만들어 전세계 가정의 거실마다 놓이길 희망하고 있으며, 마이크로소프트는 이미 소니와 비슷한 컨셉으로 고성능의 Xbox 360을 출시해 순조롭게 판매 중이다. 소니와 마이크로소프트는 세계 가전 시장이 점점 HD(High Definition)로 가고 있다는 것에 초점을 맞추고 이러한 흐름에 적합한 게임기를 컨셉으로 잡았다. 이번 E3에서도 소니와 마이크로소프트의 새로운 게임들은 고해상도의 화려한 영상을 뽐내며 게이머들의 눈을 현혹시키고 마음을 설레게 만들었다.

반면 닌텐도는 두 회사와 전혀 다른 방식으로 차세대 게임 시장에 접근하고 있다. 닌텐도의 차세대 게임기 Wii는 HD 디스플레이나 5.1채널 이상의 서라운드 오디오 환경을 지원하지는 않지만 관심이 없다. 따라서 소니와 마이크로소프트 진영이 치열하게 눈치 싸움을 벌이고 있는 블루레이(Blu-ray)나 HD-DVD 같은 대용량 광 미디어 채택 문제에 대해서도 논외에 있다. 대신 하드웨어를 싸게 만들고 DS와 마찬가지로 새로운 인터페이스를 도입해 신선하고 재미있는 게임으로 남녀노소 누구나 쉽게 게임을 즐기게 하겠다는 것이 가장 핵심적인 컨셉이다. 이와타 사토루 現 닌텐도 사장은 기술이 진보하고 그래픽이 멋있어져도 새롭게 게임을 즐기는 사람은 늘어나지 않으며, HD 환경을 완벽히 갖추어 놓고 게임을 즐길 일부를 위해 고사양의 게임기를 만드는 것 보다 창의적인 아이디어로 누구나 쉽고 재미있게 게임을 즐길 수 있도록 만드는 게 답이라고 주장한다.



DS는 확실히 남녀노소 누구나 부담 없이 게임을 즐길 수 있도록 만들었다

만일 DS의 성공이 없었다면 이러한 주장은 소니와 마이크로소프트가 주도하고 있는 성능 경쟁에 뒤쳐진 닌텐도가 자기 합리화를 하고 있다고 일축해도 할말이 없을지 모른다. 그러나 DS를 통해 'All-Access Gaming'이라 요약할 수 있는 기업 철학을 성공적으로 입증한 닌텐도이기 때문에 거둬들인 가정용 게임기 시장의 부진에도 불구하고 다시 한 번 Wii로 주목 받을 수 있는 것이다.

닌텐도는 Wii에서도 자신들의 생각이 옳았음을 증명하기 위해 지난 3년 간 연구를 거듭한 끝에 DS의 듀얼, 터치스크린처럼 종래의 게임기와는 전혀 다른 방식의 컨트롤러를 도입했다. Wii라는 이름이 확정되기 전까지 '레볼루션'이라는 이름으로 차세대 게임기를 개발했던 것도 이 새로운 컨트롤러의 생김새와 활용 방법이 말 그대로 워낙 혁명적이었기 때문이다.



리모컨을 닮은 Wii의 새로운 컨트롤러

Wii의 컨트롤러는 TV 리모콘과 비슷한 형태의 기본 컨트롤러에 아날로그 스틱 등 부가 컨트롤러를 추가할 수 있는 특이한 모습을 가지고 있다. Wii의 컨트롤러 안에는 움직임을 감지할 수 있는 센서가 내장되어 있어서 방향 키나 버튼을 입력하지 않고 컨트롤러를 직접 움직여 게임을 즐기는 일이 가능하다. 컨트롤러를 움직이는데 방해가 되는 선은 블루투스 기술을 이용해 본체와 무선으로 접속함으로써 제거했으며, 이로써 컨트롤러를 라켓처럼 휘둘러 테니스 게임을 즐기거나 낚시 게임, 건 슈팅 게임 등에 얼마든지 재미있게 응용할 수 있다. 또 Wii의 컨트롤러에는 스피커도 내장되어 있어서 만일 테니스 게임을 즐긴다면 라켓에 공이 맞을 때의 소리가 전방의 TV나 스피커가 아닌 게이머의 손에서 나도록 만들어 현실감을 높일 수 있다.



Wii의 컨트롤러를 응용한 게임 조작법의 예

컨트롤러 외의 특징으로는 DS의 Wi-Fi 네트워크를 가정용 게임기 환경에 맞게 더욱 강화한 'Wii Connect 24'를 들 수 있다. Wii와 같은 가정용 게임기는 게임을 즐기지 않을 때도 전원 콘센트에 케이블을 꽂은 채 본체만 대기 상태(Stand-by)로 꺼두는 경우가 많다. 닌텐도는

이 상태에서도 최소한의 전력을 이용해 네트워크를 활용함으로써 시스템이 자동으로 다른 친구들이 보낸 편지나 선물을 받아 로컬에 저장해 두는 등의 개념을 생각하고 있다. 다시 말해 게이머가 잠든 사이에도 Wii의 게임 속에서는 여러 가지 이벤트가 발생하고 다른 게이머들과의 교류가 일어나 다음 날 일어나자마자 Wii의 전원을 켜고 확인하고 싶도록 만든다는 것이다.

Wii의 에뮬레이션 기능과 DS 연동 기능도 '재미있는 게임'과 '누구나 즐길 수 있는 게임기'를 만들고자 하는 닌텐도의 철학이 반영된 기능이라 할 수 있다. Wii에는 패미컴과 슈퍼 패미컴 같은 닌텐도의 오래된 게임기들은 물론 한 때 경쟁사였던 세가의 메가 드라이브 등 상당수의 고전 게임기 용 소프트웨어를 구동할 수 있는 에뮬레이터가 내장될 예정이다. 그리고 에뮬레이터 용 소프트웨어는 닌텐도의 네트워크를 통해 유료 또는 무료로 배포해 올드 게이머에게 향수를 일으키고, 신규 소비자들에게는 즐길 수 있는 게임의 양을 늘려 다양성을 제시할 계획이다. 닌텐도 입장에서는 고전 명작 게임들로 늘 부족했던 콘텐츠의 양을 다수 확보하는 동시에 자사 서비스의 힘을 키울 수 있어 두 마리 토끼를 동시에 잡는 셈이다.



Wii Connect 24, 에뮬레이터 그리고 Wi-Fi 네트워크가 시너지 효과를 일으킨다

한편 DS 연동 기능은 가정용 게임기와 휴대용 게임기가 별개로 분리되어 있는 것이 아니라 DS로 게임을 즐기더라도 집에 돌아와 Wii에 연결하면 무슨 일이든 벌어지게 만들어 연관성을 갖게 만든다는 개념이다. Wii Connect 24가 게이머로 하여금 항상 게임 속에 존재하고 있는 것과 같은 시간적인 연속성을 부여하는 기능이라면, DS 연동 기능은 집 밖에서도 흐름이 끊이지 않도록 공간적인 연속성을 유지하는 컨셉이다.

## All-Access Gaming

전문가와 일반 소비자들의 의견을 종합해보면 아직까지는 여러 악재에도 불구하고 플레이

스테이션 3가 차세대 게임기 전쟁에서 50% 가량의 시장을 점유하며 승리할 것으로 예측하고 있다. 그만큼 소니가 플레이스테이션 1, 2를 통해 이뤄 놓은 것이 많다는 뜻이며, 플레이스테이션 3로 제시한 비전이 어느 정도 소비자들에게 먹혀 든 셈이다. 더디기는 하지만 생각보다는 빠르게 HD와 대용량 미디어를 필요로 하는 세상이 오고 있다는 이야기이기도 하다.

그러나 게임기는 무엇보다 재미있는 게임으로 승부해야 한다. 플레이스테이션 3가 슈퍼 컴퓨터 운운하며 당장 소비자들이 필요로 하지 않는 기능들을 강조하고 있음에도 불구하고 여전히 시장의 1위를 점치는 데는 그들이 새 하드웨어로 또 다시 [GTA(Grand Theft Auto)] 같은 재미있는 게임을 동원할 수 있는 저변이 있기 때문이다. 다만 소니의 불안 요소라면 화려한 그래픽과 방대한 스토리를 내세운 게임들은 현 세대에도 많은 사람들이 지겨워 할 정도로 이미 충분히 경험했다는 점과 골수 게이머를 제외한 일반인들까지 끌어들이기 위한 새로운 콘텐츠를 얼마나 공급할 수 있을까 하는 점이다. 소니와 마이크로소프트가 일반인들을 끌어들이기 위해 선택한 HD 대응 셋탑 박스 또는 차세대 광 미디어 플레이어로는 당장 대중적인 인기를 끌기에 이른 감이 없지 않다.



한편 닌텐도는 소니 못지 않게 둘 째 가라면 서러울 정도로 우수한 콘텐츠를 공급할 수 있는 능력을 가지고 있는 회사다. 게다가 DS를 통해 전통적인 게이머들은 물론 더 많은 수의 일반인들까지 그들의 고객으로 삼을 수 있는 능력까지 보여줬다. Wii의 컨셉에는 이렇게 DS의 성공으로 얻은 자신감을 토대로 과감하고 새로운 시도들이 담겨 있으며, 현재까지는 시장의 반응도 좋다. 가정용 게임기 시장이 3D로 급속히 이동하고 사실적인 그래픽을 위해 내달릴 때 잠시 위기를 겪었던 닌텐도지만 다시 몇 년이 지난 오늘날은 거꾸로 하드코어 게임에 지친 많은 사람들에게 편안함으로 다가가고 있는 것이다.

올 연말부터 향후 5년간 벌어질 차세대 게임기 경쟁에서 누가 승자가 될지 예측하는 것은 쉽지 않다. 가정용 미디어 허브로서의 게임기도 나름의 시장이 있고, 초심으로 돌아간 쉬운

게임기도 DS의 예를 볼 때 오히려 더 클지도 모를 시장을 노리고 있기 때문이다. 또 이번에는 마이크로소프트를 포함한 제조 3사 모두가 공히 콘텐츠 경쟁력을 갖추었거나 갖추어 가고 있으며, 각기 타사 제품보다 많이 팔리기 위한 현실적인 타게팅을 하고 있는 점도 예측을 어렵게 만든다. 허나 한 가지 분명한 것은 닌텐도가 DS에서 파격적인 시도를 한 덕분에 '누구나 즐길 수 있는 게임 환경을 만든다'는 컨셉을 그럴싸하게 현실화 할 수 있었고, DS의 성공 덕분에 이제는 가정용 게임기 시장에서도 '당연히 플레이스테이션이다!'라고 단언할 수 없게 되었다는 것이다.

## 별첨

### [동물의 숲]에 대한 어느 북미 게이머의 경험담

출처- <http://loliel.egloos.com/2023210> / IGN forum



[동물의 숲 DS]

2 년 전 저는 동물의 숲을 구입했었습니다. 한 달 정도를 잠시 즐기곤 저와 제 동생은 지루해져 버렸습니다.

저는 평소에도 부모님에게 비디오 게임을 권했었던 편이었지만, 동물의 숲은 부모님께서 쉽게 접하기에 더욱 안성맞춤이었지요. 저는 어머니에게 집을 설치해주었고, 그녀는 곧이어 게임 속으로 몰입하게 되었습니다(어머니는 어릴 때부터 소아마비 환자였으며, 경화 합병증마저 앓고 계셨습니다. 평소에 쇼핑이나 교회를 가는 일을 제외하곤 밖에 나가지 못하는 처지였습니다.). 어머니는 매일 집에서 따분하게 휠체어에 앉아 계셨기 때문에, 동물의 숲은 그녀에게 위안을 주기에 충분했으며, 많은 시간 동안 플레이하며 동물의 숲에 푹 빠져 버리셨습니다. 어머니는 게임 속에서 그녀의 집세를(\*1) 다 갚으시곤, 모든 화석을 모으는 등 여러 가지를 즐겼습니다. 어머니께서는 저와 동생이 오래 전에 질려버려 관둬버린 상태임에도 끊임없이 하셨습니다.

어머니의 건강 상태가 악화되었고, 결국 플레이를 멈추게 되었습니다. 다음 해, 어머니는 결국 세상을 떠나시고 말았습니다.

저는 한동안 동물의 숲을 잊고 지내며 1년 반이 넘도록 다시 플레이 하지 않았습니다. 그러나 저는 오늘에서야 그 마을에 다시 들어와 봤습니다. 잡초는 이곳 저곳에 자라고 있었고, 동물 주민들은 어머니와 제가 그 동안 어딘가 떠났었던 게 아니었는지 물어보았습니다.

곧이어 저는 저의 편지함을 열어보았고... 그곳엔 모두 어머니로부터 온 편지와 선물이 가득 차 있었습니다. 모든 편지에는 같은 문구가 적혀있었습니다.

"널 생각하며 네가 좋아할만한 선물들을 보낸다. 사랑하는 엄마가"

제가 플레이를 그만뒀음에도 어머니는 항상 제게 선물을 보내왔었던 것이었습니다. 당시를 회고해 보면 저는 어머니가 이것 저것을 하는 모습을 보며 비아냥거렸지만, 지금 와서야 그녀가 저를 위한 선물들을 얻기 위해 시간을 쏟았었다는 것을 깨닫게 되었습니다.

거짓말 같은 일이지만, 제가 느낀 감정을 나눌 수 있었으면 하는 바램입니다. 부모님들이 계실 때 그분들께서 우릴 아끼시는 것처럼 우리도 그런 모습을 보여준다면 좋겠습니다.

(\*1. 첫 과제가 입주한 집세를 갚아나가는 것입니다)

About two years ago, I bought the game Animal Crossing. It was fun for awhile, me and my brother played it for about a month, then got tired of it.

I'm always trying to convert my parents to videogames, however, and thought that Animal Crossing would be simple enough for them to get into. I let my mom set up a house, and she soon got into the game in a big way. (As a kid, she had polio, and now she had multiple sclerosis. She was largely homebound, except for the once or twice when she'd either leave to go shopping or to church.) Spending all day at home in a wheel chair bored her, so the relief Animal Crossing provided her was kind of amazing. She'd spend so much time playing it, that it became something of an obsession. She played it so much that she was constantly getting kidded by the family. She payed off her house in the game, she collected all the fossils, etc. Whenever I saw her playing, I thought that the game must have long since stopped being interesting to her, yet she kept playing- even after me and my brother had long since stopped.

Her condition got progressively worse, and she eventually stopped playing. About a year ago, she passed away.

I had forgotten about Animal Crossing, I hadn't played it in over a year and a half. Today, however, I decided to visit the village again and see what was up. Weeds had grown everywhere, the villagers wondered where my mom and I had gone.

Then I came to my mailbox, it was full of letters with presents- all from my mom. Every letter was pretty much the same. "Thinking of you. Thought you'd like this present. Love, Mom" Even though I'd stopped playing, she continued to send me presents. I look back now at how I made fun of her for playing even after she'd done everything, and I realize now that she was probably spending her time getting presents for me.

Anyway, I know it's probably cheesy, but I was just amazed at how much this affected me and I thought I'd share. Show your parents as much love as you can, while you still can guys.