

K-게임, 콘솔 앞세워 美 진출… “세계시장 26% 포기 못해”

소니·마이크로소프트 컨트롤러 선보여
韓 게임사, 카트라이더·TL 등
콘솔게임 글로벌 진출 목표 개발



소니인터랙티브엔터테인먼트가 5월 세계 접근성의 날을 맞아 PS5 콘솔용 액세스 컨트롤러의 상세 정보와 이미지를 최초 공개했다.

/소니

글로벌 게임사들이 콘솔 게임 시장 공략에 속력을 낸다. 코로나19 이후 주춤했던 콘솔시장이 엔데믹으로 다시한번 활기를 되찾으면서 콘솔 관련 게임사들은 유저 확보에 공을 들이고 있다.

21일 게임업계에 따르면 소니인터랙티브엔터테인먼트, 마이크로소프트 등 콘솔과 관련된 업체는 유저들이 보다 쉽게 게임을 접할 수 있게 새로운 디바이스를 선보이고 나섰다.

우선 소니인터랙티브엔터테인먼트가 5월 세계 접근성의 날을 맞아 PS5 콘솔용 액세스 컨트롤러의 상세 정보와 이미지를 최초 공개했다.

PS5용 액세스 컨트롤러는 몸이 불편한 플레이어들이 보다 쉽고 편안하게, 그리고 더 오래 즐길 수 있도록 설계된 사용자 지정 가능 컨트롤러 키트로, 올해 CES2023에서 ‘프로젝트 레오나르도’라는 이름으로 처음 공개된 바 있다. 접근성 분야 전문가와의 긴밀한 협업

을 통해 개발된 액세스 컨트롤러는 다양한 종류의 교체 가능한 버튼과 스틱 캡이 포함돼 있어 플레이어가 원하는 강도, 동작 범위 및 신체적 요구 사항에 맞는 다양한 레이아웃을 자유롭게 만들 수 있다.

플레이어는 액세스 컨트롤러를 평평한 표면에서 사용하거나 360도 방향으로 맞추거나 컨트롤러를 AMPS 패턴 마운트 또는 삼각대에 고정 가능하다. 또한, 아날로그 스틱과 컨트롤러의 거리 역시 조절할 수 있다.

마이크로소프트는 지난 12일부터 오

는 9월 10일까지 국립현대미술관 서울에서 진행되는 ‘게임사회’ 전시를 통해 한국 공식 석상에서 처음으로 Xbox 어댑티브 컨트롤러(Xbox Adaptive Controller)를 선보인다.

이 전시는 50년이 넘는 역사를 가진 비디오 게임이 동시대 예술과 시각문화, 삶과 사회에 미친 영향을 짚어보기 위해 기획됐다.

이번 전시에 사용되는 Xbox 어댑티브 컨트롤러는 이동이 제한적인 게이머의 요구를 충족하는 데 주로 중점을 둔 제품이다. 프로그래밍 가능한 큰 단추를 갖추고 있으며, 외부 스위치, 버튼, 마운트 및 조이스틱에 연결하여 게임의 접근성을 높여준다. Xbox 어댑티브 컨트롤러의 다양한 기능은 장애를 가진 게이머들이 보다 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 관련 커뮤니티와의 협업을 통해 설계됐다.

아니타 모탈로니 MS X박스 접근성 총괄은 “모든 사람들이 게임의 즐거움과 연결성, 창의성을 경험할 수 있어야 한다고 생각하며, 이를 실현하고자 노력하고 있다”면서 “X박스 어댑티브 컨트롤러는 접근성 기능을 필요로 하는

게이머, 전문가와 함께 수년간의 연구, 테스트 및 협업을 통해 탄생했다”고 말했다.

◆국내 게임사, 전 세계 20% 차지 콘솔시장 포기 못해

국내 게임사들도 세계 게임 시장의 26%를 차지하는 콘솔 시장을 포기할 수는 없다고 입모아 말한다.

그간 PC중심에서 모바일로 힘이 실렸다면 앞으로는 콘솔게임을 글로벌 진출을 위한 전략으로 초점을 맞추는 방침이다. 특히 서구권 시장 공략, 국내 콘솔 시장 성장과 맞물려 콘솔 게임 개발에 박차를 가하고 있다.

우선 올해 초 출시한 넥슨의 카트라이더:드리프트, 연내 출시 목표인 엔씨소프트의 TL, 올해 8월 출시 예정인 네오위즈의 P의 거짓 등이 대표적이다.

이에 6월 미국 로스앤젤레스 유튜브 시어터에서 개막하는 글로벌 게임쇼 2023 서머 게임 페스타(SGF)에 넥슨, 스마일게이트, 네오위즈, 펄어비스등 게임사들이 콘솔 게임을 앞세워 참가한다.

넥슨은 SGF 2023에서 대규모 PvP(유저 대 유저 대결) 신작 PC 게임 위해 이븐의 시네마틱 영상과 얼리엑세스(미

리해보기) 체험판을 공개한다. 스마일게이트는 가상현실(VR) 게임 ‘크로스파이어:시에라스쿼드’로 참가한다. 네오위즈는 오는 8월 출시 예정인 자체 개발 콘솔 게임 P의 거짓으로 참가한다.

게임업계 관계자는 “국내에서는 모바일 및 PC 게임이 주가 되지만 여전히 북미 등 서구권에서는 콘솔이 20%를 넘게 차지하고 있다. 중국의 국가적 상황이 예측되지 않은 가운데, 미주 진출 활로 모색을 위해 콘솔을 앞장 세울 가능성이 높다. 콘솔 시장을 놓치지 못하는 이유”라고 전했다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr



카트라이더: 드리프트 대표이미지. /넥슨

“편리한 삼성페이 쓰고 할인 받으세요”

CU편의점, 매주 1000명 경품 추첨
티머니·캐시비 교통카드 프로모션
티웨이항공과 제휴 마케팅도 펼쳐



삼성전자가 CU편의점과 함께 다음달 30일까지 ‘삼성페이 X CU 빅 이벤트’를 진행한다. 삼성페이 사용자가 CU편의점에서 결제하는 모습.

/삼성전자

삼성전자가 ‘삼성페이’의 사용자 경험을 확대를 위해 다양한 브랜드들과 제휴 마케팅에 박차를 가한다.

삼성전자는 21일 “일상의 어디서든 빠르고 간편하게 사용 가능한 삼성페이만의 차별화된 사용자 경험을 확대하기 위해 이번 이벤트를 실시한다”고 밝혔다.

무엇보다 1020세대가 선호하는 브랜드와 교통카드 등을 공략한다. 다각도의 제휴를 통해 삼성페이 결제 고객에게 보다 풍성한 혜택을 제공하기 위한 이다.

첫 주자는 CU 편의점이다. 삼성전자는 다음달 30일까지 ‘삼성페이 X CU 빅 이벤트’를 진행한다. 이번 행사는 1020세대가 선호하는 CU편의점 상품 20종을 삼성페이로 구매할 경우 추첨을 통해 매주 1천명에게 ▲CU 모바일 상품권 ▲갤럭시 스토어 할인쿠폰 5000원권 ▲갤럭시 Z 플립4 ▲갤럭시 워치

5 40mm ▲갤럭시 버즈2 프로 등 다양한 상품을 제공한다.

또한, 다음달 30일까지 ‘갤럭시 캠퍼스 스토어’에 신규 가입하는 고등학생과 대학생 전원에게 각각 CU 모바일 쿠폰 1만원과 5000원을 증정하는 이벤트도 동시에 진행한다.

한편, 삼성전자는 5월 한달 동안 지급 없는 라이프스타일 확대를 위해 다양한 이벤트를 진행한다.

현재 삼성페이는 온·오프라인 결제

뿐만 아니라 교통카드, 항공권, 학생증?운전면허증 확인, 영화티켓, 쿠폰 선물하기 등 다양한 기능을 제공해 지갑 없는 라이프 스타일을 가능하게 한다.

삼성전자는 삼성페이에서 사용 가능한 티머니 교통카드·캐시비 교통카드와 특별한 프로모션을 진행한다.

삼성전자는 5월 한 달간 티머니 교통카드를 통해 편의점 등에서 1만원 이상 결제하는 사용자를 대상으로 추첨을 통해 100명에게 현대 모바일 상품권 5만원권을 증정한다.

캐시비 모바일 교통카드를 등록해 편의점과 교통카드로 처음 사용하는 고객의 경우, 추첨을 통해 600명에게 CU 3천원 쿠폰을 제공한다.

또한, 삼성전자는 엔데믹을 맞아 최근 늘어나는 여행 수요에 맞춰 티웨이항공과 제휴 마케팅을 펼친다. 삼성페이로 이달 23일부터 다음달 22일까지 티웨이 항공권을 결제한 고객은 최대 1만원의 할인 혜택을 제공받을 수 있다. 구매한 항공권을 삼성페이에 등록하면 ‘GS25 모바일 상품권 5000원권’도 추가로 받을 수 있다.

/허정윤 기자 zelkova@

상장 대표 주관사에 한국·NH투자증권



수행 역량·전문성 우선적 검토
출시 작품 모두 흥행한 개발사

시프트업은 상장(IPO)을 위한 대표 주관사로 한국투자증권과 NH투자증권을 선정했다고 21일 밝혔다.

시프트업은 지난달 주요 증권사에 입찰제안서(RFP)를 발송했고, 지난 11일에 프리젠테이션 진행 후, 지난 19일 한국투자증권과 NH투자증권을 대표 주관사로 선정했다.

시프트업은 이번 선정 결과에 대해 “상장주관업무 수행 역량과 산업 전문성을 우선적으로 검토했으며, 시프트업의 가치를 잘 이해하고, 상장 이후에도 회사와 같은 비전을 공유할 수 있는 증권사를 상장 주관사로 선정했다”며 “한국투자증권과 NH투자증권과 협력해

자본 시장에서 시프트업의 가치를 적절히 인정받고, 지속적인 성장동력을 확보하겠다”고 밝혔다.

시프트업은 김형태대표가 2013년 설립한 게임 개발사다. 과거 ‘창세기전’, ‘마그나카르타’, ‘블레이드 앤 소울’의 콘솔타이틀부터 온라인·모바일 게임까지 다양한 장르와 플랫폼에서 일러스트를 담당하며 독보적인 입지를 쌓았다. 시프트업의 아트 역량은 게임업계 중에서도 최고로 평가받으며, 출시한 모든 작품을 흥행작 반열에 올려 놓았다.

첫 작품인 ‘데스티니 차일드(2016년 10월)’ 성공에 이어 차기작 ‘승리의 여신:니케(2022년 11월)’가 국내외 흥행에 크게 성공하면서 창사 이래 최대 실적을 달성했다. 세 번째 작품인 AAA급 콘솔게임 ‘스텔라 블레이드’는 국내 최초로 소니의 PS5 독점 라인업으로 소개됐다.

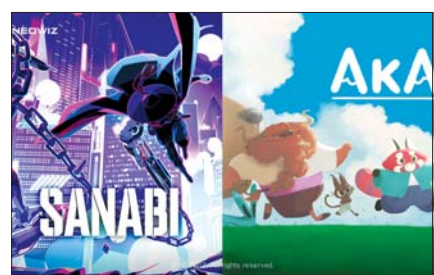
/최빛나 기자

네오위즈, ‘인디 라이브 엑스포’ 참여

대표 인디게임 산나비·아카

네오위즈는 자사가 서비스하는 ‘산나비(SANABI)’와 ‘아카(Aka)’가 오는 지난 20일부터 21일까지 양일간 개최되는 ‘인디 라이브 엑스포(INDIE Live Expo) 2023’에 참여한다고 밝혔다.

‘인디 라이브 엑스포’는 매년 여름과 겨울 두 차례에 걸쳐 유튜브, 트위터, 트위치 등 온라인에서 열리는 글로벌 인디게임쇼다. 지난 2020년 시작된 이래 현재까지 1,800여 개 이상의 인디게임을 선보여 왔으며, 누적 영상 조회수 7,300만 회를 돌파하는 등 전 세계 게이



네오위즈 ‘산나비’, ‘아카’, ‘인디 라이브 엑스포’ 참가.

/네오위즈

머들의 관심을 받고 있다.

네오위즈는 자사의 대표 인디게임인 ‘산나비’와 ‘아카’로 ‘인디 라이브 엑스포 2023’에 참가한다.

/최빛나 기자

LG U+ 아이들나라, ‘똑똑! 보이는 백과사전’ 독점 공개

DK백과사전 기반 필수 지식 콘텐츠

LG유플러스의 키즈 전용 서비스 ‘아이들나라’가 어린이 고객의 콘텐츠 시청경험을 강화하기 위해 DK백과사전 기반 필수 지식을 알기 쉽고 재미있게 풀어낸 신규 오리지널 콘텐츠 ‘똑똑! 보이는 백과사전’을 독점 공개했다고 21

일 밝혔다.

아이들나라는 LG유플러스가 지난해 U+3.0 ‘4대 플랫폼’ 전략의 일환으로 선보인 키즈 전용 서비스다. 양방향 콘텐츠 1만여편을 포함한 총 5만여편의 콘텐츠, 1200개의 세분화된 메타 데이터 기반의 아이별 맞춤형 콘텐츠 추천 서비스, 한달 간 사용이력 기반의 우리

아이 성장 리포트를 제공하며 고객들로부터 높은 호응을 얻고 있다.

이번에 공개한 ‘똑똑! 보이는 백과사전’은 똑똑하지만 놀고만 싶어하는 박사과 지식 탐구에 열정을 불태우는 꼬마 조수가 다양한 소재에 대한 궁금증을 해결하기 위해 백과사전 속으로 탐험을 떠나는 스토리다.

/채윤정 기자 echo@