

게임에 주목하는 반도체... “고사양大作 쏟아져 수요 ↑”

올해 대작 흥행으로 실적 만회
고사양 대작 게임세트 출시면
반도체도 덩달아 수요 증가
업계 내년 대작 출시에 기대감

게임 산업이 반도체 산업 ‘고점 논란’의 극복 해답으로 주목받고 있다. 게임 인기가 고사양 세트 제품 판매 증가로 이어지고, 반도체 수요도 자연스럽게 늘리기 때문이다.

특히 내년에는 게임업계가 고사양 기대작을 잇따라 내놓을 예정이다. 반도체 시장 하락 곡선을 받쳐줄 수 있을지 관심이 집중된다.

5일 업계에 따르면 반도체 중 30% 이상이 스마트폰 등 모바일 기기에 공급된다. PC에도 20%, GPU까지 합치면 절반을 훌쩍 넘는다. 반도체 업계가 세트 시장에 의존할 수밖에 없는 셈이다.

반도체 업황 부진 전망도 세트 시장과 관련이 깊다. 업계에서는 올해 스마트폰 출하량이 전년보다 1.3% 줄어든 것으로 내다보고 있다. 전세계 PC 출하량도 3분기까지 0.1% 성장에 그친 것으로 나타났다. 중저가 스마트폰 비중이 늘어나고, 비트코인 열풍이 끝나는 등으로 내년 역시 세트 시장은 침체를 벗어나기 어려울 것으로 예상된다.

반도체 업계가 게임에 주목하는 것도 이 때문이다. 고사양 게임이 인기를 끌면



중국 산시성 시안시에 있는 삼성전자 메모리 반도체 공장 라인.

/뉴스1

더 많은 반도체를 탑재한 플래그십 스마트폰과 고성능 PC 시장이 다시 활력을 찾을 수 있기 때문이다. 마침 인텔 CPU 공급 부족 현상도 내년 1분기에는 해소될 예정이다.

실제로 올해 PC 시장이 비트코인 폭락으로 위기를 겪었지만, 배틀그라운드 등 대작들의 흥행 성공으로 충격을 완화했다는 분석이 나올 정도다.

엔비디아 관계자는 “하이엔드 그래픽이 연구목적 등으로 사용되기 때문에 정확한 매출 영향을 파악하기는 어렵다”면서도 “엔비디아는 지속적으로 게임 개발사와 협업을 이어오고 있다. 고사양 게임이 신규 그래픽 카드 수요에 도움을 주는 것은 사실”이라고 설명했다.

스마트폰 시장도 게임을 중심으로한 마케팅에 주력하는 모습이다. 삼성전자는 최근 갤럭시 노트9을 출시하면서 펍지와 손을 잡고 공동마케팅을 펼친 바 있다. 미국 레이저와 중국 샤오미도 각각 게임 전용폰인 ‘레이저폰2’와 ‘포코F1’을 출시했다. LG전자는 게이머들의 축제인 2018 지스타에 V40 씽큐 게임 체험존을 열고 우수성을 입증하기도 했다.

LG전자 관계자는 “중저가폰 인기가 높아지고 있지만, 게이머들은 여전히 고사양 프리미엄 폰을 필요로 한다”며 “V40는 스냅드래곤 845를 채용해 고성능을 발휘하면서도, 작고 가볍다는 점으로 게이머들에게 어필하고 있다”고 소개했다.

유안타증권에 따르면 2019년 게임 시



삼성전자 최신 모바일 프로세서인 엑시노스 9820. 갤럭시 S10에 탑재될 예정이다. /삼성전자

장은 2017년 흥행을 재현할 가능성이 높다. 올해 연기됐던 대작들이 잇따라 출시되는 까닭이다. 국내에서만 모바일 MMORPG 잠재이용자를 최소 600만명으로 보고, PC 게임 시장도 인기를 이어갈 전망이다.

12월은 대작 릴레이 전초전 양상을 보인다. 국내에서는 넷마블이 블레이드앤소울 모바일버전인 레볼루션을 출시할 예정이다. 글로벌에서는 EA가 커맨드&컨커(C&C) 라이벌을 내놓고 게이머 공략에 나선다.

블레이드&소울 최소사양은 안드로이드 기준 쿼드코어 2.45GHz 이상이다. 스냅드래곤 835나 엑시노스8895급 수준으로, 갤럭시 노트8에서 겨우 구동할 수 있는 수준이다. 아이폰에서는 6s 이상부터 플레이할 수 있다.

내년 출시될 대작들은 더욱 높은 사양을 요구할 예정이다. 엔씨소프트는 리니지2M을 현존하는 최고 퀄리티로 개발중

이라고 밝혔다. 최소사양으로는 엑시노스 9810이나 스냅드래곤 845 등 2.8~2.90GHz로 예상된다. 갤럭시S9이나 V40 씽큐 등 현존 플래그십 수준이다.

그밖에도 넥슨 ‘트라하’와 넷마블 ‘A3 스틸얼라이브’, 블리자드 ‘디아블로 리모탈’과 베데스다 ‘엘더스크롤 블레이드’도 고사양 스마트폰 시장에 활력을 불어넣을 기대작들이다.

모바일 업계 관계자는 “게임 시장이 활발해지면 고사양 세트 제품 판매량에도 긍정적 영향을 끼친다”며 “게임을 활용한 마케팅도 더욱 활발해질 것”으로 내다봤다.

최근 출시된 스마일게이트 로스트아크는 정체됐던 PC 시장에 오랜만에 자극을 주고 있다. 론칭 첫날 접속자만 25만명, 일주일만에 동시접속자 35만명을 달성했다. 중국 접속자들이 몰려들면서 화제가 되기도 했다. 일찌감치 중국 텐센트와 공급계약을 맺은 상태로, 조만간 중국에 정식 서비스될 예정이다.

로스트 아크는 권장사양이 인텔 CPU i5 이상에 엔비디아 GTX 660, 라데온 HD 7850 이상으로 고사양 게임이다.

반도체 업계 관계자는 “게이머들이 고사양 스마트폰과 PC 시장 주요 고객으로 자리잡은지 오래”라며 “고사양 제품 판매량이 반도체 수요에 적지 않은 영향을 주는 만큼, 반도체 업계도 게임 산업을 주목할 수밖에 없다”고 말했다.

/김재용 기자 juk@metroseoul.co.kr

이커머스, ‘카테고리 킬러’ 通했다

인테리어·신선식품 등

이커머스 스타트업들이 한 분야에 특화된 상품으로 소비자를 공략하고 있다. 여러 분야의 제품을 종합적으로 파는 대신 인테리어, 패션, 신선식품 등 특정 카테고리(분야)의 제품을 전문적으로 판매하는 것으로 이른바 ‘카테고리 킬러’ 전략이다.

리빙·인테리어카테고리에서는 집꾸미기, 오늘의집 등이 소비자의 관심을 받고 있다. 최근 인테리어를 중요시하는 사람들이 늘면서 인테리어 관련 앱도 함께 성장하는 모습이다. 집꾸미기 앱은 스토어 오픈 2년 반 만에 누적 거래액 500억원을 달성했고 최근 최고 월간 매출액을 돌파하는 등 꾸준히 성장하고 있다.

신선식품 카테고리에서는 마켓컬리가 인기다. 마켓컬리는 신선식품 분야에 새로운 혁명을 가져왔다고 평가받는다. 업

선된 제품만 판매한다는 원칙을 가지고 있다. 다음날 새벽배송이라는 장점과 식재료 카테고리에서 까다로워지는 소비자들의 기준에 맞춘 제품 품질 등이 장점으로 작용해 거래액이 빠르게 상승하고 있다.

패션 카테고리에서는 무신사, 스타일쉐어 등이 선전하고 있다. 무신사는 온라인 패션 동호회에서 출발해 현재는 국내 최대 패션 온라인 쇼핑몰로 자리 잡았다. 기존의 종합 인터넷 쇼핑몰과 비교하면 카테고리 킬러의 약진은 더욱 두드러진다.

전체 온라인 커머스 시장의 매출은 상승하고 있다. 통계청의 2018년 3분기 동향에 따르면 올해 3분기 온라인쇼핑 거래액은 28조727억원으로 전년동기대비 21% 늘었다. 또한 온라인쇼핑 거래액 중 모바일 쇼핑 거래액은 17조3489억원으로 29.8% 증가했다. /구서윤 기자 yuni2514@

카카오모빌리티 내년 ‘전기자전거 공유’ 서비스

삼천리자전거·알톤스포츠와 MOU

카카오모빌리티가 자전거 기업과 손잡고 내년 1분기 중 전기 자전거 공유 서비스를 선보이며 새로운 교통 인프라 구축에 나선다.

카카오모빌리티는 자전거 기업 삼천리자전거, 알톤스포츠와 ‘전기 자전거 공유 서비스’를 위한 업무 협약을 맺었다고 5일 밝혔다.

제휴 3사는 복잡한 도심의 새로운 교통 인프라로 자리 잡을 수 있도록 협력함으로써 자동차 사용으로 인한 대중교통의 혼잡도를 줄이고, 원하는 거리만큼 자유

롭게 이동할 수 있는 마이크로 모빌리티 서비스를 선보인다는 계획이다.

카카오모빌리티는 삼천리자전거와 알톤스포츠의 전기 자전거를 활용해 내년 1분기 중 시범 서비스를 시작할 예정이며, 하반기에는 서비스 지역을 전국으로 확대한다는 계획이다. 현재 시범운영 지역 선정을 위해 지자체와 협의 중에 있다.

전기 자전거 공유 서비스가 출시되면 단거리 이동 수요가 다수 해소될 전망이다. 전기 자전거 공유 서비스도 도입되면 목적지에 상관없이 중·단거리 이용이 매우 용이해진다.

/구서윤 기자

모바일·PC 온라인 총망라

연말연시 신작 게임大戰 ‘후끈’

스마일게이트 PC ‘로스트아크’
넷마블 ‘블레이드&소울레볼루션’
넥슨 ‘스카이랜더스 링 오브 히어로즈’

잠잠하던 게임 업계가 연말을 맞아 대형 신작이 가세하며 흥행 가도를 달리고 있다. ‘신작 가뭄’에서 ‘신작 풍년’으로 이동하는 셈이다. 특히 그간 시장을 주도하던 모바일뿐 아니라 PC 게임도 흥행작이 탄생하며 다양한 장르의 게임으로 시선이 옮겨가는 추세다. 대형 게임사뿐 아니라 중견 게임사도 신작 개발에 힘을 쏟으며 침체기에서 벗어나고 있다.

5일 게임 업계에 따르면 PC 게임에서는 1000억원의 제작비를 투여한 스마일게이트의 PC 게임 ‘로스트아크’가 PC 온라인 게임의 부활 신호탄을 쏘았다.

PC방 순위도 3위를 유지하고 있으며, 동시접속자 수는 35만명을 기록했다. 2위인 ‘배틀그라운드’를 턱밑까지 쫓아온 셈이다. 한꺼번에 몰린 이용자에 기존 서버에서 대기열이 발생해 10, 11번째 신규 서버도 추가했다. 특히 PC방 순위 10위권 내에서 다중접속속행게임(MMORPG) 장르로는 유일하다.

지난달 7일 서비스를 시작한 로스트아크는 2011년부터 스마일게이트RPG가 개발비 1000억원을 투입해 개발한 것이 특징이다. 혼자서 다수의 적을 쓸어버리는 액션슬래시방식의 전투 콘텐츠, 동서양을 아우르는 방대한 세계관, 항해를 통해 다양한 섬들을 탐험하는 항해 시스템 등 블록버스터 스케일을 자랑한다. 초보 이용자가 쉽게 즐길 수 있는 전투 시스템도 로스트아크의 특징이다.

로스트아크의 흥행으로 PC온라인게



넷마블 ‘블레이드&소울 레볼루션’ 타이틀 이미지.



스마일게이트 PC게임 ‘로스트아크’ 이미지. /각사

임이 장기 흥행할지도 관심을 끌고 있다. PC게임의 경우 변화가 빠른 모바일 게임과 달리 엔씨소프트의 ‘리니지’와 라이엇 게임즈의 ‘리그 오브 레전드’와 같이 장기 흥행작이 대다수다. 때문에 신작의 흥행이 장기화될 가능성도 크다.

스마일게이트 관계자는 “최근 PC게임 시장에 MMORPG 신작이 드문 상황에서 로스트아크가 출시되면서 많은 관심을 받은 것으로 보인다”며 “로스트아크는 개발 기간 동안 여러 차례의 CBT와 FGT를 진행하며 개발과 서비스를 준비하는 과정에서 게임의 완성도를 높였다”고 말했다.

스마일게이트 뿐 아니라 대형사도 연말을 앞두고 신작 출시를 코앞에 두고 있다. 가장 눈길을 끄는 신작은 6일 출시되는 넷마블의 모바일 MMORPG ‘블레이드&소울 레볼루션’이다. 블소 레볼루션은 인기 PC 온라인게임 ‘블레이드&소울’ 지식재산권(IP)을 활용해 원작의 세계관과 콘텐츠를 모바일로 재해석했다.

엔리얼엔진4로 제작된 풀3D 그래픽을 바탕으로 시네마틱 연출과 메인 시나리오에 충실한 스토리, 경공 시스템, 대전 게임급 전투액션 등 원작 감성을 담았다. 이에 더해 세력 간 경쟁을 기반으로 누구나 참여할 수 있는 ‘대규모 오픈 필드

세력전’, 계층을 기반으로 갈등, 협동, 경쟁이 발생하는 ‘커뮤니티’ 등을 통해 차별화 한다는 방침이다.

넷마블이 이미 엔씨소프트의 PC 온라인 게임 ‘리니지’의 IP를 활용한 모바일 게임 ‘리니지2레볼루션’으로 글로벌 성과를 거둔 경험이 있는 만큼 블소 레볼루션 역시 글로벌 성과를 얻지 않겠냐는 기대감이 있다.

넷마블은 리니지2레볼루션으로 쌓은 글로벌 시장 노하우를 블소 레볼루션에도 접목하겠다는 계획이다.

넥슨 역시 PC 온라인 게임 ‘아스텔리아’의 공개 베타 서비스를 오는 13일 시작한다. 아스텔리아는 정통 MMORPG를 표방하고 있으며, 판타지 세계관을 바탕으로 전술의 핵심인 30종 이상의 아스텔을 활용한 전략적 전투와 성장·협력 플레이를 한다. 컴퓨터 또한 모바일 역할수행 게임(RPG) ‘스카이랜더스 링 오브 히어로즈’의 출시를 앞두고 있다. 스카이랜더스 링 오브 히어로즈는 모바일 버전 실시간 턴제 RPG로, ‘스카이랜더스’ IP를 표방했다. 시범 테스트도 참여 이용자 국가 중 60%가 북미와 유럽인 것으로 나타난 만큼 서구권 시장을 중심으로 공략할 예정이다.

/김나인 기자 silkni@