

GDC 2024를 통해 살펴본 성장을 위한 5가지 게임 개발 트렌드



이미지 출처 : The Unioverse and Swame Studio

게임 산업 커뮤니티 전반의 다양하고 글로벌한 관객이 모이는 게임 개발자 컨퍼런스(이하 GDC, Game Developer Conference)에는 매년 68개국 이상에서 28,000명이 참가합니다.

Autodesk는 올해 GDC 2024의 주요 세션들 중 일부를 통해 게임 개발자들이 갈수록 심화되는 복잡성에 대응하고, 매력적인 경험을 제공하는데 도움을 주는 혁신적인 도구와 워크플로우를 공개했습니다. 또한 이번 행사는 현재와 미래의 게임 산업을 아우르는 아이디어와 통찰을 나눌 수 있는 완벽한 기회였습니다. 다음의 기사에서 올해의 GDC에서 확인할 수 있었던 업계의 5가지 주요 게임 개발 트렌드를 확인해 보시기 바랍니다.

1. 더욱 다양해진 콘텐츠와 향상된 접근성

구독 모델의 등장은 플레이어들이 게임을 이용하고 참여하는 방식을 근본적으로 바꿔 놓았습니다. 게임 경험에 대한 선택권이 넓어지고 유연성이 증가했을 뿐만 아니라, 클라우드 확장으로 인해 다양한 기기에서 게임 스트리밍을 할 수 있게 되면서 플레이어의 진입 장벽이 낮아졌습니다. 이러한 추세는 앞으로 더욱 가속화될 것이며, 클라우드 게임 서비스를 이용하는 유저 수는 2023년의 3960만 명에서 2026년에는 8500만 명 이상으로 증가할 것으로 예상되고 있습니다*.

보다 넓은 범주의 게임들에 보다 더 많은 대중이 접근할 수 있도록 대중화된 것 역시 콘텐츠의

폭발적인 성장과 다양화를 주도하고 있습니다. 많은 국가들이 자국의 경제를 성장시키고 문화적으로 더 포괄적인 콘텐츠를 만들기 위한 투자를 늘리고 있습니다.

이러한 시장의 수요를 충족하려면 게임 제작자들은 파일 크기를 최적화하고 에셋 파이프라인을 업그레이드해야 합니다. Flow Production Tracking(이전의 ShotGrid)과 Flow Capture(이전의 Moxion)와 같은 프로덕션 관리 및 리뷰 툴들은 보안을 강화하고 협업을 향상시키며, 개발자들이 콘텐츠를 더 빠르게 만드는 데 도움을 줍니다.



이미지 출처 : Michael Shkliaryk

2. 지속적으로 증가하는 게임의 복잡성

향상된 기술은 더욱 정교한 게임을 만들어내고 있습니다. 개발자들은 더욱 더 실제와 같은 디테일한 게임 속 환경, 캐릭터, 그리고 객체들을 만들어낼 수 있게 됐고, 실제로 만들어내고 있습니다.

이러한 '리얼리즘'은 콘텐츠를 시각적으로 더욱 매력적으로 보이게 하고 더 끌리게 만듭니다. 예술적인 스타일과 생생한 스토리를 표현하기 위해서 더 나은 도구로 무장한 개발자들은 기억에 남을만한 게임 경험을 만들어내어 플레이어들의 충성도를 높일 수 있습니다.

3D 캐릭터 애니메이션, 복잡한 텍스처, 그리고 3D 모델과 같은 고품질 에셋은 게임의 규모를 결정하는 요소이기도 합니다. 그러나 이러한 에셋을 관리하는 것은 개발자들에게는 도전과제가 될 수 있습니다.

게임 속 거대한 세계 안에서 에셋을 제작하고 리뷰하는 것은 시간이 많이 소요되는 일이며, 특히 버그, 오류 등을 테스트하고 에셋을 폴리싱하는 작업은 각각의 개발 단계가 진행되며 더욱 복잡해질 수 있습니다.

Maya와 같은 Autodesk의 게임 개발 소프트웨어는 대규모 데이터 세트를 처리할 수 있도록 설계

되어, 게임 제작자들이 게임 플레이어의 높아진 기대치를 충족하는 아트 작업을 할 수 있도록 도와줍니다. 그리고 Flow Production Tracking (이전의 ShotGrid)을 통해 팀은 복잡한 게임 속 세계를 만들기 위해 필요한 많은 에셋의 진행 상황을 관리하고 쉽게 반복 작업을 할 수 있습니다.

3. 게임 산업을 변화시키는 콘텐츠 제작 에코시스템

Fortnite과 Roblox와 같은 콘텐츠 제작 에코시스템의 성공은 가장 강력한 수익 창출 모델로서의 위치를 확고히 하는 동시에, AAA 게임들이 상위 10위권으로 진입하기가 얼마나 어려우며, 경쟁이 치열한 지를 보여줍니다.

게임 제작사들은 이러한 플랫폼을 확장하거나, 자신들만의 플랫폼을 만드는 것에 관심을 보입니다. 예를 들어, 디즈니는 최근에 사람들이 디즈니의 콘텐츠와 캐릭터들과 함께 상호작용할 수 있는 세계를 만들기 위해 Epic Games에 15억 달러를 투자했습니다.

게임 제작 업계에서 생성형 AI 도구의 등장과 같은 지속적인 발전은, 이전에는 기본적인 지식이 다소 부족했던 제작자들도 이를 통해 콘텐츠 제작을 더욱 쉽게 할 수 있도록 만들어졌습니다.

OpenAI의 ChatGPT와 같은 도구들은 개개인이 새로운 아이디어를 게임으로 실현하는 데 도움을 줍니다. 콘텐츠 제작 환경은 계속 변화하고 있으며, 게임 개발의 대중화는 이를 더욱 쉽고 빠르게 만들고 있습니다.



GEN AI의 보조를 통해 창작됨. 이미지 출처: Sloyd

4. 시장의 기대에 부응하기 위한 AI 기반 워크플로우

AI의 힘을 활용하는 것은 이제 멀티 스크린, 몰입형 엔터테인먼트에 대한 엄청난 수요를 따라잡고 시장의 기대에 부응하기 위한 필수 요소가 되었습니다. 파이프라인의 복잡성을 유연하게 다루기 위해 AI 솔루션을 활용하는 게임 스튜디오가 더 많아질 것으로 예상됩니다.

생성형 AI가 탑재된 NPC부터 렌더링 최적화, 워크플로우 자동화에 이르기까지, AI는 게임산업을 혁신하고 게임의 영역을 확장하는 잠재력을 가지고 있습니다. 이에 따라 Autodesk는 AI 기술 역량을 다음의 주요한 세 가지 영역에서 발전시키고 있습니다:

- 강화
- 자동화
- 분석

Autodesk AI는 창의적인 탐색과 문제 해결 능력을 강화하고, 지루하고 반복적인 작업을 자동화하며, 프로젝트 데이터를 정확하게 분석하여 예측 가능한 통찰력을 제공합니다.

이것은 게임 개발자들이 단순히 생산성을 높이는 것에 그치는 것이 아니라 그들의 야망과 창의성 구현을 지원하는 도구를 제공함으로써 시대의 상황에 맞게 대응할 수 있게 해 줍니다. Autodesk는 Maya의 AI 지원 워크플로우에 투자하고 있으며, RADiCAL과 Arcturus와 같은 AI 기술을 통해 혁신을 추진하고 있습니다.

[Autodesk Developer Summit](#) 세션을 통해 더 자세한 사례들을 확인해보세요.



이미지 출처 : Gearbox Studio Québec

5. 원격 작업 및 워크플로우를 위한 강력한 데이터 보안

코로나19의 격리와 봉쇄 조치로 인해 게임 산업은 재택 근무와 원격 작업에 적응해야 했고, 성공적인 프로젝트들을 통해 원격 워크플로우를 통한 협업의 가능성이 입증되었습니다.

작년 GDC 2023에서, Gearbox는 원격으로 게임을 개발한 경험을 공유했습니다. 그들은 자동화된 에셋 관리를 위해 Flow Production Tracking (이전의 ShotGrid)과 콘텐츠 제작을 위한 Maya를 활용하여 연결된 상태를 유지했습니다. Gearbox는 파일 관리를 자동화해주는 새로운 사용하여 'New Tales from the Borderlands'에서 막대한 시간을 절약할 수 있었습니다.

동시에, 게임 스튜디오들은 특히 원격 워크플로우 내에서 강력한 데이터 보안의 중요성을 인식하고 있습니다. Flow Capture (이전의 Moxion)의 안전한 리뷰 기능을 활용하면 스튜디오들은 데이터 보안을 강화하고 워크플로우를 최적화할 수 있습니다.

* 출처: Newzoo Global Games Market Report January 2024 update