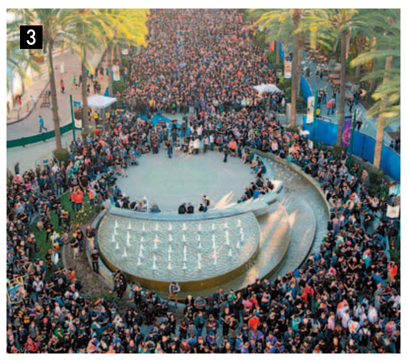
김명근 기자의 게임월드 | 글로벌 게임축제 '블리즈컨'에 가다



1 블리자드 게임 유저들의 축제 '블리즈컨 2018' 행사장 입구를 가득 메운 게임 팬들. 2 메인 행사장에 마련된 시연대에서 신규 게임 콘텐츠를 즐기는 유저들. 3 블리즈컨을 찾은 4만 여명의 팬들이 행사장인 애너하임 컨벤션 센터 앞에서 입장을 기다리고 있다. 4 블리자드의 변화를 상징하는 모바일 게임 신작 '디아블로 이모탈'. 사진제공 | 블리자드

올해도 인산인해…4만 여팬들 북적북적

게임 캐릭터 연호 축제 분위기 후끈
오버워치 월드컵 등 e스포츠도 열기
'디아블로 이모탈' 신작 공개에 술렁

"전 세계에서 모인 팬들의 환호성을 직접 듣는 것만으로도 소름이 돋았다"(안태영·23)

2일과 3일(현지시간) 미국 캘리포니아주 애너하임 컨벤션 센터는 각국에서 모여든 게임 팬들이 장악했다. 세계적 게임 회사 블리자드엔터테인먼트가 매년 자사 팬을 위해 마련하는 신작 발표 행사 '블리즈컨'을 보러 모여든 사람들이었다. 이틀 동안 현장에 4만 여명의 팬들이 방문해 블리자드가 발표한 신작 게임과 콘텐츠 하나하나에 열광했다.

열기는 개막일인 2일 이른 아침부터 느낄 수 있었다. 행사장 앞에는 블리즈컨의 하이라이트라 할 수 있는 개막식을 보기 위해 새벽부터 줄이 길게 늘어섰다. 행사장의 문이 열리기까지는 오랜 시간이 걸렸지만, 전혀 지친 기색 없이 자신들이 좋아하는 게임 내 종족이나 캐릭터를 연호하면서 축제를 마음껏 즐겼다.

오랜 기다림 끝에 27년 동안 블리자드를 이끌어 온 마이크 모하임 고문이 무대에 오르자 열기는 더 뜨거워졌다. "블리즈컨은 집과 같은 곳이다"고 입을 뗀 모하임 고문은 팬들에게 감사를 표했고, 마이크를 제이 알렌 브랙 신임 사장에게 넘겼다. 데뷔 무대를 가진 브랙 사장은 모하임 대표와 팬들에게 인사를 건네고는 기대를 모았던 새 게임 콘텐츠를 발표했다.

팬들의 함성은 각 게임 개발자들이 새 게임을 영상으로 소개하면서 절정으로 치달았다. 특히 예상하지 못했던 모바일 게임 '디아블로 이모탈'이 발표되자, 장내가 일순 크게 술렁이기도 했다.

발표가 끝난 뒤 관람객들은 신규 게임 콘텐츠를 먼저 즐기는 행운을 누렸다. 신작 게임을 체험하려는 팬들의 발걸음은 3일 폐막무대까지 멈추지 않았다. 신규 게임 체험 외에도 각 게임별 무대에선 개발자 인터뷰 등 다양한 볼거리를 즐길 수 있었다.

올해는 e스포츠에 대한 팬들의 열기가 유독 뜨거웠다. '스타크래프트2 월드 챔피언십 시리즈 글로벌 파이널'(WCS 파이널), '오버워치 월드컵 2018' 등 다양한 대회를 관전하며 응원전을 펼쳤다.

캐나다에서 온 루카 맬릿(26)씨는 "e스포츠를 현장에서 보기 위해 왔다"며 "훌륭한 시설에서 프로 게이머의 수준 높은 경기를 보는 것만으로 이곳에 오길 잘 했다는 생각이 든다"고 말했다

블리자드코리아의 '리얼라이즈 유어 드림2018' 프로그램을 통해 현장을 찾은 신라대학교 안태영씨는 "역시 영상으로 시청할 때와 차이가 컸다"며 "블리자드 본사도 방문했는데 함께 온 모두에게 매우 뜻깊은 경험이 될 것이다"고 말했다.

애너하임(미국 캘리포니아) | dionys@donga.com

"블리자드만의 게임 문화 이어갈 것"

제이 알렌 브랙 새 블리자드 대표
"게임 개발, 맡기기보다 직접 할 것"

"미래 세대도 즐길 수 있는 게임을 제작·서비스 하는 것이 목표다"

27년 동안 블리자드를 이끌어 온 마이크 모하임 고문으로부터 최근 경영의 중책을 이어받은 제이 알렌 브랙 대표의 취임 첫 일성이다. 2일(현지시간) 미국 캘리포니아주 애너하임 컨벤션 센터에서 브랙 대표를 만나 회사의 새로운 방향에 대한 이야기를 들었다.

-회사를 앞으로 어떻게 이끌 것인가.

"마이크 모하임 고문은 개발자 중심의 회사를 만드는데 공헌했고, 블리자드의 정체성 확립에 기여했다. 궁극적 목표는 우리 세대 이후에도 블리자드 게임이 오래 지속하고, 발전하는 것이다. 블리자드 문화를 유지하는데 힘쓰겠다."

브랙 대표

-'디아블로 이모탈' 이후 공동 개발을 염두에 두고 있는지.

"넷이즈는 10년 가까이 소통하며 파트너십을 유지한 회사다. 개발자 우선이라는 문화도 영향을 줬다. 다만 게임 개발을 맡길 곳을 찾기보다는 우리가 직접 개발하는데 더 집중하고 있다."

-배틀넷 통한 퍼블리싱 사업 확장은.

"배틀넷에 게임을 퍼블리싱하고 성과를 낸 것은 긍정적이다. 이제 다른 게임을 더 들여올 지 결정해야 한다. 다만 배틀넷을 통해 퍼블리싱하는 것이 모두 좋다고만은 볼 수 없다. 아직 정해진 것은 없다."

-e스포츠에 대한 계획은.

"한국의 많은 선수들이 상상도 못한 플레이를 보여준 것은 회사 입장에서 매우 고맙게 생각한다. 개인적으로도 다양한 e스포츠를 즐겨왔고, 굉장히 중요하게 보고 있다." 애너하임(미국 캘리포니아) | 김명근 기자

모바일 게임·공동 개발 블리자드 '변화의 바람'

올해 블리즈컨에서는 블리자드의 행보에 큰 변화가 감지됐다. 이를 키워드로 말한다면 '확장'이다. 그 중심에는 행사장에서 가장 큰 환호와 동시에 가장 큰 야유도 함께 받은 '디아블로 이모탈'이 있다.

'디아블로 이모탈'은 블리자드 지적재산권(IP)의 플랫폼 확장을 상징하는 새 게임이다. 그동안 PC에 주력했던 블리자드가 모바일 시장을 본격적으로 공략하는 신호탄이 될 것으로 보인다. PC게임을 모바일로 옮긴 것이 아닌, 새 콘텐츠를 담은 모바일 게임은 '디아블로 이모탈'이 처음이다.

또 하나 눈에 띄는 변화는 협업의 확장이다. '디아블로 이모탈'은 중국 넷이즈와의 공동 개발작이다. 폐쇄적이던 블리자드가 외부업체와 손을 잡은 것은 매우 이례적인 사건이다. 이번에 블리자드나 디아블로에 충성도 높은 팬들에게서 불만 섞인 목소리가 나온 것도 다 이러한 이유에서다. 애너하임(미국 캘리포니아) | 김명근 기자