



# ‘피파 2005 온라인’ 이름값 못하네

난무하는 온라인 스포츠게임 중에 ‘피파 2005 온라인’은 그 존재감만은 확실한 게임이다. 게이머들은 10년 동안 피파 시리즈가 쌓아놓은 ‘보장된 재미’에 최신 온라인 기술이 만나 제법 그럴싸한 ‘신세이션’을 불러일으킬 것이라 생각했다. 하지만 이런 기대는 시작부터 어긋났다. 지금의 피파 2005 온라인은 패키지게임도 아닌, 그렇다고 온라인게임도 아닌 엉뚱한 홀연변이 게임으로 변해 버렸다.

글\_이덕규 <게임메카> 기자

**피**파 시리즈는 누가 뭐래도 현존하는 스포츠게임 중 최고의 타이틀이다. 게이머들은 피파 시리즈 덕에 방안에서 ‘그라운드외 환희’를 10년 가까이 만끽해 왔다. 10년의 세월동안 피파시리즈는 한결 같이 패키지만을 고집해 왔다.

하지만 전세계가 온라인게임에 열광하고 있는 이때, 피파는 우수한 게임성에도 불구하고 ‘구시대적 유물’이라는 오명을 뒤집어 써야 했다. 한번 발매될 때마다 10만장 가까이 판매되던 과거의 영광은 사라지고, ‘프리스타일’, ‘퐁야’ 같은 온라인 스포츠게임에 밀려 가관대 앞에서 먼지만 쌓이는 신세로 전락하게 됐다. 그래서 ‘명예회복’을 위해 온라인으로 도전장을 내밀었다. 그것이 바로 ‘피파 2005 온라인(이하 피파온라인)’이다.

## ‘피파 2005’를 온라인화한 게임

피파온라인은 말 그대로 패키지게임 ‘피파 2005’를 온라인화한 게임이다. 물론 아직은 세계 3대 리그라 일컫는 프리미어리그, 프리메라리가, 세리에A리그밖에 지원하지 않지만 온라인상에서 컴퓨터의 인공지능이 아닌 실제 플레이어들끼리 축구전쟁을 펼친다는 사실만으로도 매력을 주기에 충분하다. EA코리아는 대한축구협회에 계약을 맺고 피파온라인에 한국대표팀도 등장시킬 예정이라고

- 장르 온라인 스포츠게임
- 제작사 EA코리아
- 유통사 EA코리아
- 공식 홈페이지 [www.fifa2005online.co.kr](http://www.fifa2005online.co.kr)
- 서비스 최소 사양 펜티엄 3 700Mhz, RAM 128MB
- 서비스 권장 사양 펜티엄 4 1.2G, RAM 512MB
- 서비스 상태 클로즈베타

하니 나름대로 기대해 볼만하다.

여기에 깔끔한 한글화가 덧붙여져 쾌적함을 더한다. 지난해에 출시된 PC패키지와는 달리 텍스트는 물론 해설까지 한국어로 나오기 때문에 더욱 쾌적한 플레이가 가능하다. 사실 일부러 돈주고 PC패키지를 구입한 피파 팬들은 온라인게임의 등장으로 본전생각 날 법도 하다.

장점이라고는 찾아볼 수 없는 피파온라인에서 그나마 좋은 점을 뽑으려면 게임의 랭킹시스템을 들 수 있다. 랭킹시스템은 피파온라인의 핵심이다. 각자 겨룬 승부에 따라 랭킹이 달라지는데 주간, 월간 랭킹 등이 있어 유저들의 승부욕을 자극한다. 여기에 승수가 더해질수록 월드컵에서 우승한 팀이 유니폼에 별을 달듯 유저의 아이디 옆에 별이 붙여진다. 현실에서야 별로 달갑지 않겠지만, 피파 온라인 별을 다는 것은 곧 ‘고수’라는 증거다.

피파온라인에는 클럽시스템이 있다. 이는 다른 온라인 게임의 길드시스템과 같은 맥락이다. 유저들은 각자 자신



이 원하는 클럽에 가입하거나 클럽을 만들어 회원을 모집할 수도 있다. 그리고 길드에서처럼 회원들간의 커뮤니티를 통해 전략과 전술을 연구해서 더욱 화려한 클럽을 만들 수 있다. 당연히 클럽간의 랭킹이 존재하며 클럽대항전 등 다양한 방식의 경기를 펼칠 수 있다.

간편한 인터페이스도 돋보인다. 간단하게 옵션지정만으로 방을 만들 수 있다. 홈, 원정 선택이나 유니폼 선택, 선수교체 등도 편하게 할 수 있다. 여기에 경기 중 선수교체 횟수를 3회로 제한해 상대방이 기다리는 시간을 최소화했다. 한마디로 패키지의 쓸데없이 복잡한 인터페이스를 온라인게임에 맞게 '기능적'으로 줄인 것이다.

### 온라인게임만의 특징이 없다

피파온라인에서는 온라인게임만의 특징을 거의 찾아볼 수 없다. 아니 오히려 PC판 피파 2005보다도 못한 느낌이 든다. 물론 랭킹이나 클럽시스템으로 차별화를 두고 있지만 이것만으로는 온라인게임의 특징을 갖췄다고 말하기는 부족하다.

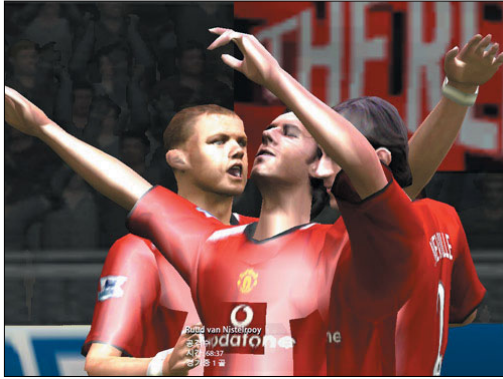
최근 스포츠게임은 선수를 키우고, 팀을 구성해 전략을 짜는 '시뮬레이션'적인 경향이 강하다. 축구게임에서 단순히 골을 뽑아내는 것만이 전부는 아니다. 한번 빠지면 헤어날 수 없을 만큼 강력한 중독성을 가지고 있다는 챔피

언십 매니저의 경우 경기자체보다는 선수를 영입하는 과정에서 더욱 큰 재미를 느낀다. 이제는 단순히 '조작'에만 의존하는 그런 게임은 유저들의 구미를 당길 수 없다. 이제는 철저한 팀 관리와 치밀한 전술, 그리고 경기장을 그대로 가져다 놓은 듯한 사실성까지 가미돼야 제대로 된 스포츠게임이라 말할 수 있다. 그런 의미에서 피파온라인은 단순한 스포츠 액션게임 그 이상도, 그 이하도 아니다.

앙리, 세브첸코, 지단 등의 스타급 플레이어들은 팀의 질을 높여주는, 온라인게임으로 치자면 레어급 아이템이나 마찬가지다. 하지만 피파온라인에서는 선수 트레이드 시스템이 없어 수준 높은 선수를 영입해 팀을 업그레이드시킨다는 것은 꿈도 꿀 수 없다. PS2용 위닝일레븐 8의 다양한 리그전에 비교한다면 피파온라인은 온라인게임임에도 불구하고 게임의 다양한 재미를 느낄 수 없다. 물론 효율적인 팀 관리란 꿈도 꿀 수 없다. 미리 세팅된 팀을 선택해 상대방과 경기 한판 뛰면 그걸로 끝이다.

수십 번을 이겨도 랭킹만 오를 뿐 별다른 보상이 없다. MMORPG처럼 꾸준한 레벨업을 통해 캐릭터를 성장시키는 RPG적 요소도 없고, 챔피언십 매니저처럼 팀 관리를 할 수 있는 시뮬레이션적인 요소도 없





피파 시리즈는 코나미의 위닝 시리즈와 함께 축구게임의 양대산맥을 이뤄왔다



스타들의 화려한 플레이와 지속을 흐드는 관중의 합성을 온라인 상에서 만날 수 있다. 기승 벻찬 일이지 않는가?



게임의 랙을 최소화시키려는 이유 때문인지 피파 2005에 비해 그래픽은 그리 좋은 편이 아니다.



아직 잉글랜드, 스페인, 이탈리아 리그 밖에 없다. 빨리 K-리구나 한국 국가대표 선수들은 차후 지원될 예정이다

다. 그렇다고 팀의 능력을 끌어 올려주는 특별한 아이템이 존재하는 것도 아니다. 단지 패키지의 멀티플레이 기능을 확장해 놓은 개념이라고나 할까? 이정도 메리트라면 단순한 멀티플레이 기능으로도 충분히 커버할 수 있다.

온라인게임의 궁극적인 목표는 성취감이다. 그럼에도 불구하고 피파온라인은 온라인게임만의 특별한 성취감을 느낄 수 없다. 앞으로 정식서비스를 하려면 온라인게임으로써의 특징을 더 갖춰야 할 듯 싶다.

### 맛은 랙과 운영미숙

그래픽도 기존 피파에 비해 떨어진다. 배경과 선수가 따로 노는 느낌이 강하다. 또 랙을 최대한 줄이기 위해 일부러 그래픽 옵션을 낮게 잡기라도 하면 더욱 열악한 그래픽 환경에서 플레이 할 수밖에 없다. 현재 낮은 수준의 그래픽에서 플레이하는 데도 랙은 여전히 심하다. 과거 10편 이상 판매된 대작

의 명성치고는 정말 초라하기 그지없다.

특히 피파온라인에서는 경기 중에 고의적으로 나가버리는 비매너 유저들이 유난히 많다. 이상한 것은 이런 비매너 유저들에게 점수를 깎는든지 벌점을 준다든지 하는 페널티가 전혀 없다. 지든 이기든 종료 휘슬이 울릴 때까지 최선을 다하는 '페어플레이'가 축구게임의 원칙이건만 일부 몰지각한 유저들에 의해 자행되는 비매너 플레이 때문에 짜증나는 경우가 다반사다. 게시판에는 이 문제로 인해 연일 욕설과 '악플' 로 도배되고 있다.

답답한 것은 서비스사인 EA코리아 운영방식이다. 이런 비매너 플레이가 만연하는데도 운영에 대한 어떠한 대책도 내놓지 않고 있다. 결국 1만명의 테스터를 대상으로 한 대규모 테스트인데도 불구하고 최대 동접자수가 200명 안팎을 넘지 못한다.

왕년에 잘나갔던 피파의 명성을 생각하면 정말 초라한 성적이 아닐 수 없다. EA코리아는 게임운영에 대한 최소한의 마인드라고 갖추고 서비스에 임해야 한다. 만약 그렇지 못하면 피파온라인은 예전의 명성을 이어가기는커녕 피파 시리즈 중 '최악의 타이틀'이라는 오명을 벗기 힘들 것이다. ☹

