

게임으로 느끼는 월드컵의 감동!



2002년 여름, 우리들은 월드컵을 통해서 하나가 되었고 그 안에서 감동을 느꼈다. 특히 우리나라의 4강 신화는 세계 속에 대한민국이란 브랜드를 확실하게 각인시키며 엄청난 홍보 효과를 가져다 줬다. 4년이 지난 지금 우리는 세계적인 축제이자 모든 축구선수들의 희망인 또 한번의 월드컵을 애타게 기다리고 있다. 4년 전의 기쁨과 감격을 다시 누릴 수 있게 되길 기대하면서 말이다. 그래서일까. 유저들의 니즈를 파악한 게임 업체들은 월드컵 특수를 노리며 앞다퉀 축구게임을 출시하고 있다. 축구란 대중성을 가진 스포츠를 게임으로 구현, 분위기까지 잘 맞물리게 한다면 기대 이상의 성과를 얻을 수 있기 때문이다.

글 이종훈 코리아게임즈 기자

그 동안 축구를 소재로 한 온라인 게임은 <강진축구>, <제로컵>이 전 부였다. 하지만 서비스 시기가 너무 오래되었고 그 완성도 또한 낮아 이제는 게이머들의 기억 저편으로 사라진 실정이다.

이에 이 자리를 선점하기 위해 개발사들은 저마다 나름대로의 방법으로 축구게임을 개발하기 시작했고 월드컵이란 상황에 맞춰 더디어 그 모습을 드러내기 시작했다.

가장 먼저 모습을 공개한 주인공은 이젠엔터테인먼트의 <레드카드>다. 레드카드는 길거리 축구를 표방해 최대 4대4 플레이를 지원하고 있으며 화려한 스킬 연출과 개성 강한 캐릭터가 특징이다. 간단한 키조작만으로 선수들

의 역동적인 모션 컨트롤이 가능하고 실제 길거리 축구에서 볼 수 있는 다양한 액션들을 게임 상에 재현, 스포츠게임 특유의 박진감 넘치는 재미를 선사할 것으로 예상된다.

지난 2월말 1차 클로즈베타테스트를 진행해 게이머들에게 '색다른 축구게임이다'란 평가를 받기도 했던 레드카드는 <뮤>로 유명한 이수영 사장의 복귀작이어서 더욱 관심을 끌고 있다.

소닉엔트의 <익스트림사커>는 레드카드의 가장 강력한 라이벌로 손꼽히고 있는 축구게임으로 주목해 볼만하다.

익스트림사커는 X스포츠 · 프리스타일 · 힙합 · 갱스터 등 젊은 유저들의 다양한 문화

코드를 게임 안에 도입시켜 시선을 끌고 있으며 자신이 원하는 포지션(미드필더 · 포워드 · 디펜더 · 골키퍼)을 언제든지 선택할 수 있다는 매력을 가지고 있다. 무엇보다 프리스타일 축구 세계 챔피언 우희용씨를 라이브 액션 캡처하여 게이머들은 최대한 실사에 가까운 액션을 경험할 수 있을 것으로 보인다.

얼마전 1차 테스트를 통해서 처음으로 그 모습을 공개한 익스트림사커는 일본 경호온라인 엔터테인먼트와 중국 나인유 외에도 유럽 35개국과 서비스 계약을 체결하는 등 오픈 서비스도 하기 전에 해외 수출을 성공적으로 이뤄내 업계로부터 많은 기대를 받고 있기도 하다.

EA와 네오위즈가 공동 개발한 <피파 온라인

인)은 최근 1차 테스트를 통해 게이머들의 폭발적인 호응을 얻어내며 그 가능성을 보여줬다.

전 세계 클럽과 국가대표팀의 로스터, 실제 경기장, 스타 선수들의 얼굴 재현 등 공식 라이선스를 취득해 팀 구성, 포메이션 설정 등 세부적인 부분까지 직접 커스터마이징 할 수 있다는 강점을 가지고 있다.

뿐만 아니라 콘솔게임에 버금가는 그래픽을 보여주고 있으며 현역 해설가로 활동 중인 박문성 해설위원과 김동연 캐스터가 게임 내 중계를 맡아 피파 온라인만의 차별점을 확실히 보여주고 있다. 여기에 EA 피파 시리즈 브랜드 효과와 게임성, 네오위즈 온라인게임의 기술력까지 더해진다면 그 효과는 상상이상일 것으로 보인다.

또한 피파 온라인은 2차 테스트에서 자신이 직접 감독이 되어 구단을 경영하는 '커리어 모드'와 선수들을 육성시킬 수 있는 각종 기능들을 선보여 타 축구게임들과의 경쟁에서 우위를 점해 나간다는 방침이다.

이 밖에도 익살스럽고 귀여운 스타일을 지닌 넷타임소프트의 <폴타임>, 강진축구의 개발진이 다시 뭉쳐 만든 하멜린의 <플레이메이커>, <디오 온라인>으로 잘 알려진 씨알스페이스의 <킥오프>, 국내 1위 게임업체 엔씨소프트의 <사커퓨리>, NHN이 퍼블리싱하는 월드온게임의 <아트사커>, 캐주얼 축구게임을 지향하는 엔트올의 <슈팅슈퉁> 등 10여 종 이상의 게임들이 등장할 예정이어서 온라인 축구게임 시장의 치열한 생존경쟁이 예고되고 있다.

피파와 위닝일레븐의 재대결

콘솔게임 시장에서는 피파와 위닝일레븐의 재대결에 관심이 모아지고 있다. 최근 몇 년간 각기 다른 게임성과 스타일을 지녀 축구게임의 양분화 현상을 만들기도 했던 이들은 월드컵을 맞아 피할 수 없는 경쟁관계에 놓여졌다.

EA가 내세운 게임은 <2006 피파 월드컵>. 독일 월드컵의 유일한 공식 라이선스를 가진 이 게임은 한층 더 업그레이드된 그래픽은 물론이고 세계적인 축구 스타와 12개의 공식 경

기장 및 지역 예선이 진행되는 경기장까지 생생하게 묘사하고 있다.

이에 게이머가 좋아하는 팀의 감독이 되어 예선 라운드를 거쳐 우승에 도전하는 모드를 마련했으며 스타 선수들이 가진 저마다의 스타일을 살려 게이머가 최대한 실제와 같은 느낌을 받을 수 있도록 하는데 중점을 뒀다.

얼마 전에는 축구게임론 최초로 북한을 등장시킨다는 깜짝 소식을 발표하기도 했으



로 심어나갈 수 있는 절호의 찬스라고 할 수 있다.

사실성에 근접한 게임만이 살아남는다?

월드컵 특수를 노리고 쏟아져 나오고 있는 축구게임들은 크게 두 부류로 나눌 수 있다. 사실성을 바탕으로 한 게임과 다소 과장된 오버 액션 분위기의 게임.

지금까지 게임시장 트렌드를 보면 소재 자



며 월드컵 명승부로 기록된 경기들을 직접 경험할 수 있는 '글로벌 챌린지 모드'를 도입, 또 다른 감동을 안겨줄 것으로 예상된다.

위닝일레븐은 시리즈 최초로 온라인 대전 기능을 도입한 <위닝일레븐9 라이브웨어 에볼루션>으로 게이머들의 커뮤니티를 활성화시켜 마니아층에 대한 기반을 확실하게 다져 나갈 심산이다.

사실 위닝일레븐은 국내에서 인기를 끌며 많은 게이머들을 확보했지만 컴퓨터와의 플레이 외에는 다른 유저와 게임을 즐길 수 있는 방법이 없어 이에 대한 대안이 필요한 상황이었다.

그렇기 때문에 이번 온라인 대전 기능의 도입은 단순히 하나의 새로운 시스템 추가라기 보다 위닝일레븐의 브랜드를 더욱 대중적으

체가 대중성을 가진 축구게임은 전자를 따르는 편이 흥행 성공률이 더 높았던 것으로 판단된다.

실제로 대중성이 떨어지는 골프, 레이싱, 테니스게임에서 팡야, 카트라이더, 겐블던 등 캐주얼 성향의 게임이 호응을 얻었으며 그 트렌드를 비껴간 동종 장르의 게임들은 부진을 겪은 바 있다.

따라서 앞으로 축구게임이 게임시장의 트렌드를 이어나갈지 새로운 가능성을 보여줄지 지켜보는 것도 재미있는 관전 포인트가 될 전망이다. ☺