

테니스게임의 맞수

스매쉬스타 VS 러브포티



온라인게임 시장의 규모가 커지면서 소재 역시 다양해지고 있다. 그 중에서도 MMORPG에 비해 개발기간이 짧은 캐주얼 장르가 큰 인기를 모으고 있다. 캐주얼 게임의 성장세를 이끄는 분야는 단연 스포츠다. 진입장벽이 비교적 낮을 뿐만 아니라, 스포츠의 모든 경쟁요소가 게임 속에 녹아들어 있기 때문. 이 중에서도 테니스를 소재로 한 게임으로는 플레이엔씨의 <스매쉬스타>를 필두로 엔텐게임스의 <겜블던>, 스타이리아의 <러브포티>가 있다. 최근 서비스를 중단한 <겜블던>을 제외한 <스매쉬스타>와 <러브포티>를 중심으로 테니스게임에 대해서 알아보자.

글 정동진 게임어바웃 기자

<스매쉬스타>는 텍스처 기반의 일반적인 그래픽 기술을 사용했으며, <러브포티>는 카툰렌더링을 사용했다. 일반적으로 카툰렌더링으로 꾸며진 캐릭터가 깔끔한 느낌을 준다. 특히 애니메이션 효과를 표현할 수 있는 <러브포티>는 캐릭터의 개성을 잘 표현했다는 평가를 받는다. 하지만 만화 같은 느낌도 강해 온라인게임의 본래 재미를 전달하기에는 부족한 감이 없지 않다.

이에 비해 <스매쉬스타>는 흡사 콘솔 게임을 보고 있는 것처럼 전체적인 게임분위기가 산뜻하다. 게임을 플레이할 때 화려한 이펙트와 세심한 부분까지 신경을 썼다. 특히 라켓의 세밀함이 압권이다. 줌인 상태에서 라켓을 세밀하게 표현한 점은 <러브포티>보다 앞서 있으며, 게임의 분위기와 이펙트가 잘 조화되어 있다.

캐릭터의 개성을 표현하는 데 있어서는 <러브포티>가 우위에 있지만, 그래픽만을 논할 때는 전체적인 색감이 조화를 이루고 있는 <스매쉬스타>가 뛰어나다.

두 게임의 공통점은 모두 무난한 인터페이스를 채택했다는 점이다. 굳이 다른 점을 찾는다면 <러브포티>의 조작키가 2개 더 많다는 것일 뿐이다. <스매쉬스타>의 공격키는 Z, X이며, <러브포티>의 공격키는 W·A·S·D키다. 두 게임 모두 필살기는 스페이스바를 사용한다.

하지만 포핸드·백핸드·드라이브·슬라이스·탑스핀·로브와 같은 테니스의 기술을 사용하기 위해 <스매쉬스타>는 차지(Charge)

시간이 필요하며, <러브포티>는 해당키와 1:1로 대응한다는 점에서 차이가 난다.

즉 <스매쉬스타>는 X키 하나로 차지시간에 따라 모든 기술 구현이 가능하며, <러브포티>는 각 기술별로 해당키를 사용하면 된다. 바로 여기서 두 게임의 차이가 확연해지기 시작한다. 혹자는 <스매쉬스타>가 키 하나와 차지시간만을 가지고 기술을 사용해야 하므로, 게임을 즐기기가 어렵고, 흥미를 잃어버리기 쉬울 것이라고 말한다.

하지만 필자의 생각은 다르다. <러브포티>는 해당기술과 키가 대응되어 있어 학습 요소가 강하다. 유저들이 해당 키를 외워 상황에 맞게 조작만 하면 된다. 이에 비해 <스매쉬스타>는 차지시간을 유저 스스로 조절해야 한다. 즉 게임의 몰입력은 <스매쉬스타>가 앞선다는 얘기가 된다.

테니스는 상대방이 친 공을 받아내고, 다시 받아치는 랠리가 기본이다. 실제 테니스 경기에서는 선수의 체력과 코트환경에 따라 랠리가 길어지기도 하고, 짧게 진행되기도 한다. 하지만 온라인게임에서 랠리가 길어진다면 유저들은 흥미를 잃게 된다.

<러브포티>는 키 조합이 다양하지 않기 때문에 쉽게 지루함을 느낄 수 있다. 더욱이 자신과 비슷한 실력의 상대를 만나게 된다면 변수요소가 없어서 흥미가 급속하게 떨어질 가능성이 크다. 이에 반해 <스매쉬스타>는 차지시간이라는 변수요소를 도입해 이러한 문제를 없앴다.



1 스매쉬스타의 깔끔한 캐릭터



2 나의 공을 받아랏~



3 모두 고생하셨습니다^^



4 17대 1, 레벨 차이일 뿐이야 ㅠㅠ

정리하자면, <스매쉬스타>는 '차지시간에 따라 다양한 기술을 사용할 수 있다'는 게임시스템을 통해 다양성과 개성을 표현할 수 있도록 했고, <러브포티>는 '기술을 사용하려면 해당키만 입력하면 된다'는 학습을 통해 게임이 진행된다.

그런데 온라인게임은 엔딩(Ending)이 없는 것이기에 학습보다 교육요소가 더욱 중요하다. <스매쉬스타>는 테니스라는 소재와 게임시스템을 적절히 조합했다는 점에서 더 좋은 평가를 받게 된 것이다.

난이도와 콘텐츠의 비교

또한 <스매쉬스타>와 <러브포티>는 게임 플레이방식은 동일하지만, 난이도가 다르다. 우선 <스매쉬스타>는 캐릭터의 빠른 이동속도와 간편함이 특징이다. 앞서 언급한 스킬 사용시 차지시간이 존재하기 때문에 게임플레이는 단순하게 구현했다. 왜냐하면 키조작에 몰입을 하다보면 스크어에 신경을 쓰기 힘들기 때문이다. 어려운 조작방법을 보완할 수 있는 쉬운 난이도를 선택, 초보 게이머들을 배려했다.

반면 <러브포티>는 초보자보다 숙련자에게 어울리는 게임이다. 조작방법은 간단하지만, 코트환경에 따라 구질이 달라지는 세부적인 환

경까지 구현했다. 예를 들면, 잔디·클레이·하드 코트에 따라서 볼의 바운딩과 구속이 결정된다. 그래서 유저들은 코트를 선택할 때 자신의 플레이 스타일과 맞는 것을 찾아야 한다. 또한 캐릭터의 이동속도가 느려서 낙하지점을 찾지 못하면, 퍼펙트 게임으로 끝나기 쉽다. 그렇다고 <스매쉬스타>가 낙하지점이 표시되는 것은 아니지만, 캐릭터의 이동속도가 빨라서 유저들의 반응이 빠르다.

결론적으로 캐주얼 게임의 플레이 타임이 MMORPG에 비해 짧은 점은 감안했을 때 캐주얼 게임에 제격은 <스매쉬스타>다. 물론 <러브포티>도 캐주얼 게임이지만 조작감을 익히기 위한 시간이 소요된다는 점, 다양한 환경변수를 사전에 파악하고 있어야 한다는 점이 부담스럽다.

한편, 두 게임의 콘텐츠는 일반적인 테니스 경기(단식, 복식)방식이 구현되어 있다는 점에서 동일하지만, 게임의 재미를 지속적으로 유지시키는 시간은 <스매쉬스타>가 앞서 있다.

스포츠 게임의 한계

지금까지 소개한 두 게임은 테니스를 소재로 한 온라인게임이다. 바



5 이번 무대는 러브포티의 하드 코트



6 잠시 자리교체~



7 오, 점수가 좋은데^^



8 승자와 패자의 얼굴 주목

로 이것이 치명적인 단점이 될 수도 있다. 해외에서는 테니스가 하나의 스포츠로서 자리를 잡고 있지만, 국내에서 테니스의 인기는 축구나 농구에 비해 상대적으로 떨어진다.

이런 이유 때문인지 시장에서의 관심도 낮은 편이다. 최근 엔텐게임스의 <캠블던>이 서비스를 중단한 것이 좋은 사례다. 테니스를 소재로 한 온라인게임 중에서 코믹요소를 살린 테니스 게임으로 좋은 평가를 받았지만, 동시접속자 감소와 이로 인한 매출 감소로 서비스를 중단하게 됐다.

이에 대해 업계에서는 스포츠 게임이 가진 한계를 극복하지 못했다는 평가를 내놓고 있다. 특히 비주류, 비인기 종목이라면 게임시장에서 공감대를 형성하기 힘들다는 것이 중론이다.

필자도 이러한 분석에 대해서 공감한다. 다양한 소재를 사용함으로써 게임시장이 커지고 있는 것은 사실이지만 양적으로 팽창하고 있을 뿐, 질적으로 향상되지 못하고 있다. 기존 스포츠 게임과 다른 점을 부각시켰어야 함에도 불구하고, 스포츠의 규칙을 그대로 게임시스템으로 구현하는데 그쳤다.

식상함이 외면의 이유

흔히 스포츠는 '각본없는 드라마'라고 말한다. 짜릿한 승부, 역전승의 쾌감과 통쾌함, 스포츠 정신이 살아있는 감동 등 열거할 수 없는 다양한 매력이 그 속에 담겨져 있다. 하지만 스포츠가 게임으로 탈바꿈한다면, 여러 가지 장애요소가 기다리고 있다. 인기종목이라면 라이선스와 소속협회의 허가가 필요하며, 유료화를 한다고 하더라도 각종 문제에 봉착하기 쉽다. 특히 이미 알고 있는 스포츠 규칙으로 인해 유저들은 식상함부터 느낀다.

국내 게임시장에서는 소위 '대박' 게임이 등장하면, 이와 비슷한 클론게임들이 봇물 터지듯 등장한다. 게임시장이 정글이라고 가정했을 때, 정글에서 살아남는 것은 강한 존재다. 하지만 강한 존재를 모방한다고 해서 살아남는 것은 아니다. 이러한 사실을 국내 스포츠 게임 개발자들은 깨달아야 한다. 시장이 아닌 자기만족을 위해 만드는 게임, 자기복제만 거듭하는 동종유사 장르의 게임은 스포츠 게임시장에서 철저하게 외면 받게 된다. 바로 이것이 <스매쉬스타>와 <러브포티>를 통해 본 국내 온라인 스포츠 게임 시장의 씩씩한 현주소이다. ㉠