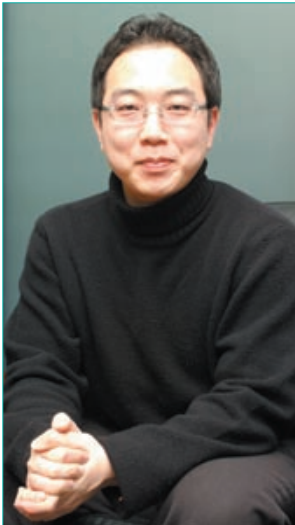


모바일게임에 대한 꿈과 미래

글 / 송병준 게임빌 대표이사



현재 국내의 비디오게임 RPG 개발사 중 최고는 단연 스퀘어 에닉스를 꼽을 수 있다. 나는 스퀘어사의 마지막 꿈을 향한 열정을 이야기 해볼까 한다.

PC용 게임으로 출시작마다 판매 랭킹 1위의 성공을 거둔 스퀘어는 1985년 6월 패밀리컴용 게임 개발에 착수한다. 하지만 PC용 게임에 이어 패밀리컴에서도 당연히 1위를 차지할 것이라는 자신감은 출시작의 판매 부진으로 허망하게 무너졌다. 스퀘어는 작품 수를 늘려 돈을 벌해보자는 전략 하에 팀을 세분화해 계속해서 새로운 게임을 개발했다. 그러나 이처럼 마구 만든 게임들은 전혀 팔리지 않아 스퀘어는 도산 직전까지 몰리게 된다.

게임을 기획했던 사키구치(현재 스퀘어의 부사장) 스스로도 자신이 만든 게임에 재미를 못느껴서, 자신이 게임을 만드는 것에 적성이 맞지 않는 것은 아닐까 생각했다. 자신을 잃어버리고 게임 제작을 계속하고 싶다는 기분마저 잃기 직전이었던 사키구치를 “자 한 번만 더 해보는 거다!” 라고 돌아서게 만든 것은 1986년 5월 에닉스에서 발매한 ‘드래곤 퀘스트’였다. 엄청난 붐을 불러일으킨 롤 플레이 게임의 걸작이다.

이 걸작 게임에 자극받은 사키구치는 그로부터 1년동안 어찌된 게임 제작자로서 마지막이 될지도 모르는 작품의 제작에 몰두한다. 1년이라고 하는 당시로서는 이례적으로 긴 제작 기간을 소모한 것만 봐도 이 작품에 걸었던 사키구치의 의욕을 짐작할 수 있다.

사키구치가 게임 제작자로서의 마지막 꿈을 걸고, 스퀘어가 회사의 존망을 건 게임 소프트웨어는 1987년 12월에 ‘파이널 판타지(FINAL FANTASY)’라는 타이틀로 발매된다.

파이널 판타지는 이후 계속된 시리즈물로 발매되며 RPG의 신화를 시작하게 된다. 마지막 이 하나의 게임에 걸었던 최후의 꿈이 멋지게 이뤄진 것이다. 이후 사키구치가 크리에이터로서 자존심을 관철시켜 완성한 ‘파이널 판타지 7 (1997년 1월)’은 패밀리컴이 아닌 PS용으로 개발하는 모험을 통해 오늘날의 대성공 신화를 만들어 냈다.

최근 몇 년 사이 휴대폰이 모바일게임의 주요 플랫폼으로 자리 잡아가면서 많은 수의 게임이 쏟아졌지만 모바일 플랫폼을 대표할 만한 타이틀은 그다지 많아 보이지 않는다.

아직까지 모바일게임의 역사가 짧아서 그런 것일지도 모른다. 하지만 앞으로 휴대폰이 게임의 대표 플랫폼으로 자리잡기 위해서는 휴대폰의 장점을 살려 사람들의 가슴 속에 깊이 파고들 수 있는 핵심 모바일게임 타이틀이 많이 등장해야 할 것이다. 파이널 판타지로 사키구치의 최후의 꿈이 이뤄졌듯이 우리도 이러한 꿈과 열정을 가슴 속 깊이 간직하며 모바일게임의 미래를 열어가야 하겠다.

“ 모바일 신기술을 이용한 이러한 프론티어 게임들이 모바일게임의 미래를 위한 초석이 되고 이를 기반으로 경쟁력을 갖춘 게임들이 많이 나와준다면 모바일 게임 시장의 미래는 성큼 우리 앞에 다가와 있을지도 모른다 ”

모바일게임의 새로운 성장 가능성

불과 몇 년 전까지만 해도 뼈빠를 차고 다니던 기억이 생생한데, 현재 우리나라 국민 대부분이 휴대폰을 사용하고 있고 무선 인터넷을 통해 TV, 영화를 보는 시대가 됐으니 모바일 인프라의 발전 속도는 가히 혁명이라고 불리울 만하다.

모바일게임도 흑백 화면에서 텍스트로만 즐길 수 있는 수준에서 현재의 500KB 대작 게임에 이르기까지는 그리 많은 시간이 걸리지 않은 듯 하다.

앞으로의 모바일게임은 어떤 모습으로 우리에게 놀라움을 줄 것인지 상상해 보는 것은 나의 큰 즐거움 중에 하나다.

최근 출시된 3D, LBS, 고속 네트워크 등 여러 가지 신기술을 이용한 게임들은 앞으로의 모바일게임의 모습을 어렵פות이 짐작하게 해주는 키워드이다. 하이퍼배틀3D를 통해 철권, 소울칼리버 등 비디오게임에서와 같은 멋진 3D 대전 격투 게임의 모습을 예견할 수 있고, 컴퓨터의 ‘크레이지 버스’를 통해서는 화려한 리듬 액션 게임의 모습을 비춰볼 수 있다.

이러한 3D 모바일게임들은 아직까지 비디오게임이나 PC게임에 비해서 낮은 수준의 3D 엔진을 사용했기 때문에 아쉬움이 남지만, 모바일게임의 새로운 역사를 열었다는 점에서 역사적으로 가치 있는 작품으로 길이 남을 것이다. 최근 Arm9 칩이 탑재된 고사양의 휴대폰이 출시를 앞두고 있고, 이에 따라 비디오 게임기 수준의 3D 엔진이 제공될 것으로 보여 화려한 3D 그래픽의 모바일게임들이 등장할 수 있는 인프라가 곧 갖춰질 것으로 보인다.

세계 최초로 LBS를 이용한 전략 시뮬레이션 게임인 ‘june 삼국지’는 여러 가지 면에서 모바일게임의 가능성을 보여 주고 있다. 실제 우리가 살고 있는 땅덩어리를 토대로 진행되는 네트워크 게임의 특성상 자연스럽게 유저들간의 커뮤니티가 형성되고, 유저의 의견에 따라 게임의 내용을 업데이트하는 프로세스는 온라인 MMORPG의 개발 프로세스와 동일한 것으로 모바일게임에서도 온라인게임과 같은 월정액 과금 모델이 가능하다는 것을 보여주었다.

최근 ‘2004 배틀야구’와 같은 실시간 네트워크 모바일게임의 등장은 모바일게임에서도 턴 방식의 보드 게임뿐만 아니라 실시간 네트워크 게임의 상용화가 가능하다는 것을 보여줘 모바일게임에서도 MMORPG가 기술적으로 가능하다는 것을 입증했다.

모바일 신기술을 이용한 이러한 프론티어 게임들이 모바일게임의 미래를 위한 초석이 되고 이를 기반으로 경쟁력을 갖춘 게임들이 많이 나와준다면 모바일게임 시장의 미래는 성큼 우리 앞에 다가와 있을지도 모른다. 