

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

퀀텀 립 어워즈: 최고의 멀티플레이어 게임

Frank Cifaldi

2007년 2월 2일

http://www.gamasutra.com/features/20070202/cifaldi_01.shtml

그들은 혁신적이고 영원하다. 그들은 우리에게 영감을 주었고 표준이란 무엇인가에 대해서 우리 스스로에게 질문하게 만들었으며 개발 방향을 알려주는 로드맵을 제공하였다. 그들은 게임 산업을 변화시키고 발전시켰다.



가마수트라는 퀀텀 립 어워즈 시리즈를 통해 여러분에게 이들을 소개하고자 한다.

2007년 1월 가마수트라는 퀀텀 립 어워즈를 진행하면서 게임 시장에서 존경 받는 교수님들과 교육자, 학생들에게 지금까지 개발된 멀티플레이어 게임 가운데 가장 주요한 게임을 선택해 달라고 부탁했다.

Q: 멀티플레이어 게임플레이 가운데서 가장 비약적인 발전(quantum leap)을 이뤄낸 (비 MMO) 비디오 게임은 무엇인가?

너무나 다양한 게임을 추천해주어서 어워즈의 우승자를 선별해내는 것 자체가 불가능했다. 그래서 가마수트라에서는 응답자들이 보내준 주요 답변을 엄선해 소개하기로 했다.



배틀필드 1942 는 협동적인 팀기반 플레이를 도입하여 이를 전술적인 게임플레이로 통합해냈다. “포대에 목표물이 필요하다”라고 말하면 팀의 스나이퍼가 재빨리 쌍안경을 꺼내 목표물을 보여준다. 멀티플레이어 게임 중에서 이와 같이 철저하게 팀메이트를 활용한 게임은 일찍이 없었다.

크릿켓 문 미디어의 로간 벤티

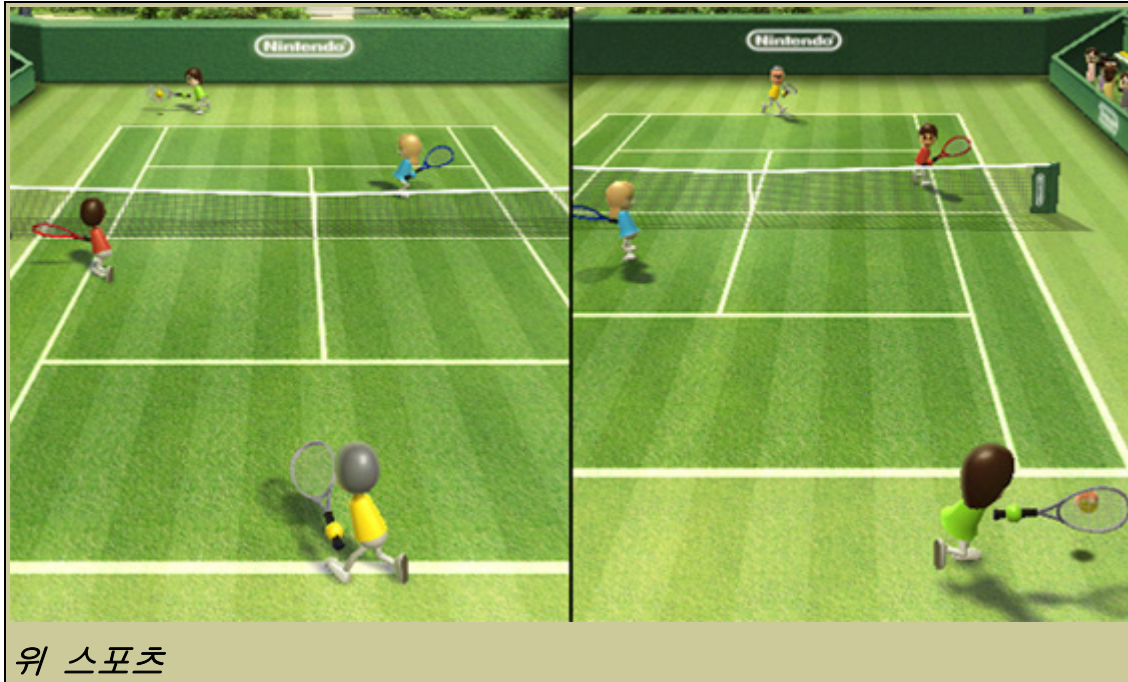


트라이브스

다이나믹스는 1998 년 팀기반 게임플레이와 "킷 선택"용 템플릿을 만들었다. 그리고 이는 FPS 에 관심이 많은 수많은 멀티플레이어에 의해 계속 반복되어 왔다. 높은 난이도로 쉽게 플레이하기 힘들지만 트라이브스는 아직도 강력한 팀플레이 게임을 즐기려는 팬들을 많이 보유하고 있다.

트라이브스는 팀플레이와 역할 분담, 공격과 방어 단위 구별, 항공기 지원 등에 집중하면서 FPS 멀티플레이어 게임을 단순한 데스매치/"카우보이"에서 분대플레이와 팀 중심이 "포인트 앤 클릭" 기술만큼 중요한 게임으로 발전시켰다. 트라이브스는 FPS 멀티플레이어 게임에 괄목할만한 도약을 가져왔으며 나는 벌써 5 년째 이 게임에 빠져있다.

카피바라 게임즈의 나단 벨라



위 스포츠

위 스포츠는 멀티플레이어 기술(최소한 게임 자체는 아님)이나 게임플레이 디자인적인 측면에서 비약적인 발전을 이루어내지는 못했다. 매우 단순한 게임플레이와 극소수의 맞춤형 옵션, 기본적인 스탯 트랙킹, 그리고 거의 변화가 없는 다섯 가지 기본 게임 등, 위 스포츠는 멀티플레이어 게임 중에서도 매우 기본적이고 비교적 가볍다고 할 수 있다. 만약 위 스포츠가 평범한 컨트롤러를 사용하는 콘솔용으로 릴리스되었다면 그냥 사장되어 멀티플레이어 게임플레이에 비약적 발전을 이뤄낸 게임에 이름도 내밀지 못했을 것이다.

사실 위 스포츠를 플레이하기 전까지는 부모님과 함께 게임을 플레이 해 본 적이 없을뿐더러 나아가 우리 할아버지가 컨트롤러를 집어 드는 모습은 상상조차 하지 못했다. 우리 부모님이나 할아버지는 한번도 비디오 게임에 관심을 보인 적이 없었다. 하지만 위 스포츠는 부모님과 할아버지, 할머니, 형제자매, 사촌, 친구들이 모두 한자리에 게임을 플레이하고 즐기게 만들었다. 더구나 위 스포츠는 게이머나 비게이머에 관계없이 누구나 동일한 수준에서 게임을 플레이한다는 장점을 지니고 있다. 지난 휴가 때 우리 가족과 친구들은 위 스포츠를 가지고 그 어느 때보다 즐거운 시간을 보냈다.

나는 네트워킹이나 멀티플레이어 기술, 멀티플레이어 게임플레이 디자인이 아니라 이 게임의 사교성에 높은 점수를 주었다. 위 스포츠는 과거 그 어느 게임보다 게이머들간의 친화력 도모에 도움을 주었다. 게임을 플레이는 동안 TV 나 모니터 앞에 조용히 앉아서 가끔씩 여기 저기서 탄성을 지르는 것이 아니라 게임 플레이 전반에 걸쳐 서로 웃고 욕하고 환호하며 방 안을 뛰어다니는 그런 사회적 멀티플레이어 환경을 만든 것이다. 그리고 무엇보다 엄마가 첫 게임에서 형을 이겼을 때, 형의 얼굴을 지켜볼 수 있는 즐거움도 맛볼 수 있었다.

크롬 스튜디오의 벤 드로스테



봄버맨은 정말 꼬불꼬불하고 간단하며 재미있다. 하지만 그 귀여운 걸모습을 벗겨내면 봄버맨은 한방에 죽는 데쓰매치 게임이다. 나는 온라인 슈팅게임이나 **MMORPG** 게임에서는 **PvP**를 전혀 좋아하지 않지만 봄버맨은 여타의 **PvP**와는 다른 즐거운 경험을 선사했다.

익명



007 골든 아이

전신강화슈트를 착용한 마린이나 진정한 온라인 토너먼트 슈팅 게임을 즐기고 싶은가? 제임스 본드와 그의 일당으로 플레이를 시작한 친구들에게 소리치며 달려들 상대를 찾아 쓰러뜨리는 행동을 생생하게 느낄 수 있다. 이후 등장한 유사 FPS 게임은 닌텐도 64 용 007 골든아이에 경의를 표해야 할 것이다.

렌더드 버전의 매튜 올머

골든아이의 장점은 게임이 만들어내는 환경에 있다. 나는 **8~10** 명의 플레이어를 몇 시간 동안 붙잡아두는 게임의 힘에 위압당했다. 심지어 모두가 동시에 게임을 플레이한 것도 아니었다. 게임을 플레이하지

않는 사람들은 자기 차례를 기다리면서 다른 플레이어의 게임에 환호하고 웃고 떠들었다. 이 게임은 거의 일년 넘게 우리 친구들에게 큰 즐거움을 주었다. 이런 게임의 지속력은 돈을 주고 살수 있는 것이 아니다.

퍼스터 플레이어블 프로덕션의 페르나도 크루즈



패미콤용 더블드래곤 2 는 두 플레이어가 몰려드는 악당에 대항해 힘을 합해 싸우는 멀티플레이어 옵션을 갖추고 있다. 그 전에도 일부 액션 아케이드 게임에서 협동모드를 찾을 수 있었으나 진정한 의미의 협동은 아니었다. 더블드래곤 2 는 강력한 팀워크를 바탕으로 한

협동적인 게임플레이가 특징이다. 나는 이 게임을 통해 게임에서 살아남으려면 파트너와 협동해야 한다는 사실을 깨달은 깨달았다.

다른 멀티플레이어 게임의 협동 모드는 보통 두 플레이어가 각자의 화면에서 플레이하면서 사실상 마지막 레벨/미션/게임에서 누가 더 높은 점수는 획득하느냐를 두고 경쟁하는 구도였다. 그러나 더블드래곤 2에서는 두 플레이어가 경쟁하고 있을 여유가 없었다. 게임의 난이도가 너무 높아서 항상 서로를 의지해야 했기 때문이다. 수많은 레벨에 실수하면 바로 죽음으로 이어지는 점프 장애물이 놓여 있었으며 살아있는 캐릭터는 화면 밖으로 나갈 수 없었기 때문에 두 플레이어는 화면의 방해 받지 않고 착지 지역에 접근하기 위해 충분히 움직여야 했다.

그리고 플레이어는 타격을 가할 때 정확히 어디에 맞을지 확인해야 했다. 잘못하면 적을 가격하려다가 파트너를 가격하여 뜻하지 않는 죽음을 맞이할 수도 있기 때문이다. 특히 나이프나 쇠팡 등과 같은 무기를 다룰 때는 더욱 주의해야 했다. 물론 파트너간 긴장감이 너무 높으면 게임 내에서 이를 결정하는 옵션이 있었다.

나는 플레이하면서 무엇을 해야 할지, 언제 도움이 필요한지 그리고 특정 레벨에서 어떤 전략을 사용해야 하는지에 관해 파트너와 많은 이야기를 나누었다. 하지만 동시에 이기기 위해 자신과 파트너와 기술에 의지해야 했지만 게임은 어느 정도 독립성도 지니고 있었다. 예를 들어 파트너가 실패했다고 해서 나까지 자동으로 실패하는 것은 아니었다. 내가 직접 실패하기 전까지는 게임을 계속할 수 있었다. 멀티플레이어 게임은 이 후로도 꾸준히 발전해왔다. 인터넷의 보급으로 파트너를 찾기가 쉬워졌고, 동시에 플레이 가능한 플레이어 수도 증가했다. 멀티플레이어 레벨 디자인은 날로 발전했고 게임 스타일은 멀티플레이어 모드에 인기를 더해주었다. 그러나 나는 여전히 더블드래곤 2가 멀티플레이어 분야에 많은 변화를 가져왔다고 생각한다. 더블드래곤 2를 통해 나는 처음으로 협동 플레이도 재미있을 수 있고 게임 내에서 파트너가 도움이 된다고 생각하게 되었다.

익명



퀘이크 3 아레나

퀘이크 3 없이 멀티플레이어 게임 플레이의 발전에 대해서 말할 수 없다. 나는 개인적으로 지금까지 출시된 멀티플레이어 게임 중에 퀘이크 3 야 말로 가장 진정한 의미의 멀티플레이어 게임이라고 생각한다. www.cplworldtour.com와 같은 대회에서는 아직도 퀘이크 3 를 자신의 대표작으로 취급하고 있다. 멀티플레이어 게임 중에서 퀘이크 3 아레나와 같이 오래 동안 인기를 유지하고 있는 게임은 거의 없다고 할 수 있다.

인랜드 스튜디오의 벤자민 쿤테로



이카리 워리어

패미콤용 아카리 워리어는 처음에는 아케이드 게임이었으나 아케이드에서 협동모드를 가져와 멀티플레이어 게임이 되었다. 기어스오브워(Gears of War)와 같은 게임에서 협동모드를 다시 사용해 재미와 강력한 협동모드 플레이를 선사했다.

2K 게임즈의 에릭 모나첼리



[퀘이크]는 확실히 혁신적인 게임이지만 나는 게임보다는 그 플랫폼에 높은 점수를 주고 싶다. 퀘이크 개발/모드(mod) 커뮤니티에서 만들어낸 수 많은 기능 중에서 특히 중요한 네 가지를 꼽아 보았다.

1. 모든 멀티플레이어 게임에 사용되면서 이제는 평범해져 버린 게임스파이(당시에는 퀘이크스파이로 불렸음).
2. 지금까지 만들어진 거의 모든 팀 기반 슈팅 게임에 직접적으로 영향을 준 쓰리웨이브 CTF
3. 배틀필드(그리고 퀘이크 워즈)와 같은 클래스 기반 슈팅게임의 탄생에 어느 정도 영향을 미친 팀 포트리스
4. 오리지널 일대일 멀티플레이어 게임인 로켓 아레나. 이 커뮤니티는 하프라이프를 거쳐 가장 성공적인 비 MMO 멀티플레이어 게임으로 꼽히는 카운터스트라이크를 만들어냈다.

2K 게임즈의 제이슨 베르히만



포켓몬 시리즈(포켓몬 레드)

멀티플레이어 게임의 퀀텀 립 어워즈는 포켓몬 시리즈가 수상해야 한다. 타지리는 수집과 교환이라는 컨셉을 도입해 과거 접근전과 협동에만 집착하고 있던 멀티플레이어 개발자들의 눈을 뜨게 만들었다. 포켓몬은 이 획기적인 컨셉을 통해 플레이어들 사이에 즉각적인 게임 환경을 능가하는 친밀감을 가진 게임 중심의 진정한 커뮤니티를 형성했다.

실제 포켓몬 제품을 포함해서 끊임없이 새로 개발되는 귀여운 캐릭터들 덕분에 누구나 포켓몬을 쉽게 받아들였다.

의명