

아케이드 게임과 인터넷

가톨릭대학교 정보통신전자공학부

201121442 송영헌

아케이드 게임은 세상에 가장 처음으로 출시된 게임 장르이며, 온라인, 패키지, 모바일 게임과 나란히 가장 인기 있는 장르의 게임이다. 아케이드 게임은 주로 동전을 넣어 게임기기에 부착된 컨트롤러를 조종하여 게임의 화면에 반영되는 방식으로 진행된다.

게임을 조종할 수 있는 컨트롤러의 버튼이 많지 않은 편이기 때문에 논리적인 사고력보다는 순간의 집중력이나 순발력이 요구되는 형태의 게임이다. 따라서 아케이드 게임이 처음 나왔을 때에는 사람들의 흥미를 끌기에 충분했고 아케이드 게임은 날로 번성해 가게 된다.

이러한 아케이드 게임의 종류는 수 없이 많다. 단순한 형태의 슈팅 게임부터, 보드 게임, 스포츠 게임, 대전 게임, 현대에 와서는 리듬 게임에 이르기까지 시대의 발전에 따라 다양한 형태의 게임 형태로 발전한다.

국내에 있어서 아케이드 게임의 수출 금액은 작년 기준 135백만 달러였다. 이는 한국의 전체 게임 수출 점유율의 약 0.5%에 해당하는 비율로서, 극히 미미한 수준이다.¹⁾

국내에서 아케이드 게임에 악영향을 끼친 가장 큰 요인은 바로 성인 오락실이 최근 들어서 난무해졌다는 것이다. '바다이야기'와 같은 불법성 현금 교환 도박 게임이 증가함에 따라서 청소년 오락실 또한 세간에서 부정적 인식을 얻게 된다. 따라서 아케이드 게임의 침체 때문에 없었던 수요는 PC방과 같은 경쟁적 사업자들에게 뺏겨서 더욱이 없어지고, 그 결과 점차 청소년 오락실들이 문이 닫게 되었다.

하지만 이대로 아케이드 게임 자체를 게임 업계에서 퇴출당하게 할 수는 없었기 때문에, 게임 개발자들은 어떻게 해야 아케이드 게임을 살릴 수 있을지 고심하게 된다. 결론적으로는 아케이드 게임 또한 오프라인 콘텐츠의 틀에서 벗어나 지속 가능한 형태의 콘텐츠 업데이트를 할 수 있게 되었다.

초기의 아케이드 게임과 인터넷의 결합적 형태는 매우 단순했다. 이러한 인터넷을 한국에서 아케이드 게임에 처음 적용한 사례는 AMUSEWORLD의 EZ2DJ 3rd mix ~Absolute Pitch~ (2001)에서의 인터넷 랭킹 시스템일 것이다.

우선 EZ2DJ에 대하여 살펴보면, EZ2DJ는 한국 리듬게임계의 선두 주자였던 게임으로서, 화면상의 노트가 내려오는 위치가 판정선과 맞을 때 키를 눌러서 사용자로 하여금 연주하는 듯한 느낌을 주는 형태의 리듬게임이다.

각각의 스테이지에서 하나의 곡을 연주할 수 있는데, 모든 스테이지에서 게임 오버 당하지 않고 연주를 성공적으로 끝내게 되면 DJ 이름을 입력하여 해당 유저의 코드와 패스워드가 화면에 출력되었다. 이렇게 출력된 코드와 패스워드를 EZ2DJ의 홈페이지에 입력하게 되면 해당 홈페이지에 자신의 순위와 점수가 출력되었다.

하지만 게임기 자체가 네트워크와 연결되지 못했기 때문에, 사용자가 이러한 코드를 직접 홈페이지에서 입력하는 데에는 한계가 있었다. 따라서 이 이후의 EZ2DJ 시리즈에는 인터넷 랭킹 기능이 사라지게 된다.

리듬게임이 아닌 온라인과 연동되었던 게임의 예를 찾아보자면 NAMCO社の 철권 5 : Dark Resurrection (2005)를 들 수 있다. 이 아케이드 격투 게임에서는 기기와 서버간의 직

1) 2012 대한민국 게임백서 (2011), 한국콘텐츠진흥원

접적인 네트워크 연결이 이루어진다.

사용자는 오락실에서 IC카드를 구매하여 이 IC카드를 게임기에 꽂아서 게임 내의 데이터를 저장할 수 있게 되는데, 이를 통해 자신의 캐릭터의 행동 패턴을 저장된 '고스트'라고 불리는 데이터를 통해 비실시간적인 온라인 결투가 가능하게 되었다. 또한 캐릭터를 커스터마이징(Customizing) 할 수 있었기 때문에 사용자의 개성을 더욱 뚜렷하게 드러낼 수 있게 되었다.

또한, BBR클럽에서 개발한 BBR농구(2007)의 경우에는, 기존의 아케이드 게임이었던 농구 게임을 인터넷과 접목시킨 게임으로 볼 수 있다. 기존의 아케이드 농구 게임은 떨어지는 농구공을 받아 골대에 넣으면 점수가 올라가는 형태의 게임이었는데, 이 게임은 전국의 농구 아케이드 게임기기를 네트워크로 연결하여 회원으로 등록 후 로컬 대결 플레이 및 온라인 대결 플레이를 할 수 있다. 또한 최고 점수를 획득하게 되면 자동으로 랭킹에 등록된다.

이는 보통의 게임에 비해 초보자의 접근이 어려웠던 격투 게임이나 리듬 게임과는 다르게 일반적인 사람 모두 접할 수 있는 곳에서 게임 기기의 네트워크 접근이 가능해 졌다는 데에 의의가 있을 것이다.

PENTAVISION의 DJMAX TECHNIKA (2008)에서는 콘텐츠의 온라인 업데이트를 게임에 넣게 된다. 위에서 예시로 들었던 철권과 마찬가지로 부가적인 데이터 저장용 카드가 필요하지만, 카드를 삽입하게 되면 게임을 통해 플레이 할 수 없었던 음악이 플레이 할 수 있도록 바뀌기도 하고, 인터넷과 연동함으로써 게임을 플레이할 때 마다 추가되는 포인트를 이용하여 새로운 음악을 구입할 수도 있었다.

이를 통해 제작사는 게임 이용자가 질리지 않도록 하는 동시에 수익성을 보장할 수 있도록 해 주었다. 리듬 게임을 플레이하면서 생기는 문제는 바로 곡 선택에 제한이 있다는 것이었는데 이 게임에서는 동전을 넣어감으로서 새로운 곡을 플레이 할 수 있도록 해 사용자들의 콘텐츠 부족에 대한 해결 방법을 내 놓은 셈이다.

이 게임과 비슷하게 나온 게임으로서 KONAMI사의 Jubeat와 같은 수많은 리듬게임 또한 이와 같은 시스템을 구축했다. 아케이드 게임이 네트워크 시스템을 도입하면서 수많은 사람들의 눈길을 다시 한 번 잡을 수 있게 되었고, 아케이드 게임과 온라인 게임의 가장 큰 차이점이었던 '온라인'이라는 장벽을 넘을 수 있게 되었다. 따라서 게임을 즐기는 사용자 또한 자신이 다른 사람들과 상호작용하고 있다는 것을 느낄 수 있게 된다.

일본의 아케이드 오락실의 경우에는 리듬게임 뿐만 아니라 다른 KONAMI사의 게임 대부분을 전부 하나의 카드인 "e-Amusement Pass"를 통하여 게임 데이터를 보존하고 새로운 아이템을 해금하는 데에 사용함으로써 흥미를 유발시키고 이를 통해 사용자가 더 많은 게임을 이용할 수 있도록 하고 있다. 또한 굳이 카드를 구매하지 않더라도 일본의 지하철, 버스용 교통카드인 Suica, PASMO를 게임기의 RF리더기에 접촉하게 되면 그 교통카드를 게임 데이터 저장용으로 사용할 수 있다.

기존의 혼자서 하는 게임의 경우에는 명백하게 콘텐츠의 제한이 있었으며 흥미도가 게임을 플레이해 감에 있어서 감소할 것이 분명했다. 따라서 아케이드 게임의 미래는 '네트워크'를 얼마나 잘 활용하느냐에 달려 있다고 봐도 무방할 상황에 놓이게 되었다.

따라서 미래에는 온라인 게임과 아케이드 게임, 또는 모바일 게임과 아케이드 게임을 연동하여 콘텐츠를 얻거나 여러 플랫폼의 게임에서의 콘텐츠를 공유하여 사용하는 형태도 등장할 수 있을 것이고, 세이브 데이터를 통하여 사용자가 더욱 쉬운 방법으로 게임에 접근하는 데에 도움을 줄 수도 있을 것이다.