[기자수첩] 넷마블의 모바일 e스포츠 도전, ‘ 펜타스톰 ’ 으로 성공할까

박상범 /2017-05-31 17:36:51

게임을 통해 대결을 펼치는 e스포츠는 어느덧 20년에 가까울 정도로 오랜 역사를 가지고 있다. 그리고 아시안게임에서 경기 종목으로 채택될 정도로 그 위상도 높아졌다. 하지만 그 핵심이 되는 종목은 대부분 PC를 기반으로 한 패키지 게임이나 온라인 게임 위주였다.

그 중에서 가장 인기가 높은 종목은 역시 전략을 기반으로 한 시뮬레이션 게임이나 MOBA(팀 기반 대전) 게임으로서, ‘스타크래프트’나 ‘리그 오브 레전드’ 등의 게임들이 e스포츠를 주도하고 있다.

그에 비해, 모바일 게임의 e스포츠화는 아직도 걸음마 단계다. 따라서 어느 하나의 게임이 e스포츠화에 성공한다면 전인미답의 길을 걷는 것은 물론 세계 게임사에 큰 획을 긋는 것과 마찬가지의 영예를 가지게 된다. 게임 흥행도 자연스레 따라온다. 또한 세계적으로도 모바일 게임으로 산업의 흐름이 이동하는 추세여서 e스포츠 활성화는 임박했다고 보는 시각이 많다.

e스포츠를 꿈꾸는 모든 게임들이 갖춰야 할 것은 여러 가지가 있지만 가장 중요한 것은 역시 ‘보는 재미’다. 하는 사람이 아무리 재미있다고 한들 그것을 지켜보는 사람이 재미를 느끼지 못한다면 e스포츠로서 인기를 얻기는 힘들기 때문이다. 또한 프로게이머들이 펼치는 역전의 묘미, 혹은 놀라운 플레이를 통한 재미 등도 e스포츠가 주는 즐거움이다.

그래서 그 동안 많은 게임 업체들이 모바일 게임의 e스포츠화를 위해 노력했다. 심지어 블리자드와 슈퍼셀 등 해외 업체까지 e스포츠에 도전했지만 게임의 인기와는 달리 대부분 오랜 기간을 유지하지 못한 채 단순 홍보 수단에 그치면서 단발성으로 마무리되었다.

최근에는 국내 대형 게임사를 중심으로 모바일 e스포츠에 대한 본격적인 움직임이 감지되고 있다. 스마일게이트는 ‘월드사이버게임즈’(WCG)의 상표권을 삼성전자로부터 확보했고, 액토즈소프트는 e스포츠 사업 확장을 위해 자회사 아이덴티티모바일을 아이덴티티엔터테인먼트로 변경했다. 물론 어떤 게임으로 어떻게 e스포츠를 추진할지에 대해선 아직 명확히 밝혀진 게 없다.

국내 모바일 게임 시장의 선두주자 격인 넷마블게임즈(이하 넷마블)도 작년부터 모바일 e스포츠에 본격적으로 도전하고 있다. 가장 먼저 시도한 게임은 ‘백발백중’이었다. 3인칭 슈팅(TPS) 게임인 ‘백발백중’은 ‘한국에선 흥행이 어렵다’는 업계의 예상을 깨고 양대 마켓 매출 순위에서 4위까지 등극한 것은 물론, 출시 2년째가 되어가는 현재까지도 꾸준한 인기를 누리고 있는 게임이다.

이에 넷마블은 2010년에 온라인 FPS 게임 ‘서든어택’으로 e스포츠를 진행한 이후 무려 6년만인 지난 2016년 5월 모바일 슈팅 게임 사상 최초의 e스포츠 대회인 ‘백발백중 챌린지’를 개최, 7월까지 50여일간 대회를 진행했다.

넷마블은 이를 통해 ‘백발백중’의 모바일 e스포츠화를 타진했으나 분위기를 몰아가진 못했다. 올해도 ‘백발백중’의 e스포츠 행사 계획은 없는 것으로 알려졌다.

대신, ‘백발백중’을 통해 얻은 e스포츠 노하우를 MOBA 게임 ‘펜타스톰’에 적용, 모바일 e스포츠를 본격적으로 추진하고 있다. 넷마블은 지난 3월 '펜타스톰' 미디어 쇼케이스에서 인비테이셔널 대회와 토너먼트 대회, 리그 선발전, 정규리그 등을 통해 ‘펜타스톰’의 모바일 e스포츠 추진 계획을 공개 한 바 있다.

최근 개최한 ‘펜타스톰 인비테이셔널’은 일단 가능성은 보여줬다. 유명 프로게이머와 해외 프로팀이 참여한 이 대회에는 10대 관람객들이 500석 규모의 행사장을 꽉 채웠다. 케이블TV와 인터넷 스트리밍 채널, 소셜 네트워크 등 다양한 방법을 통해 수 천명의 유저가 채팅을 통해 다양한 의견을 내놓으며 경기를 지켜봤다.

경기 자체도 흥미로웠다. 노련한 선수들이 펼치는 경기력을 통해 시작 1분만에 접전이 벌어지는 것은 물론 10분 내외로 경기가 마무리되며 관람객으로 하여금 한 시도 눈을 뗄 수 없을 정도로 긴장감을 줬다. ‘보는 재미’에 대한 부분에서는 어느 정도 합격점이라는 평가다.

하지만 e스포츠화를 위해서는 반드시 갖춰야 할 부분이 있다. 바로 모바일 플랫폼에 맞는 관전 및 중계 시스템이다. 경기를 지켜보는 관람객을 위해서는 다양한 정보와 시점을 제공해 경기의 흐름을 알 수 있어야 한다.

‘펜타스톰’의 경우 PC용 MOBA 게임보다 빠르게 즐기도록 아이템 구매 - 장착이나 쿨타임 등 전반적인 시스템이 간소화되어 있어서 게임의 흐름이 금방 바뀔 수 있기 때문에 이를 관람객이 확인할 수 있는 시스템이 필요하다. 하지만 ‘펜타스톰’은 아직 이 부분이 게임 내 적용되지 못한 상황. 넷마블 측은 관련 기능이 7월 이전에는 반드시 추가될 것이라고 밝히고 있다.

이처럼 ‘펜타스톰’은 타 게임에 비해 모바일 게임 e스포츠화의 가시권에 가장 근접한 상황이다. ‘보는 재미’와 ‘게임 흥행’ 두 마리 토끼를 잡으며 ‘펜타스

톰’이 e스포츠화가 될 수 있을지에 대한 답은 오는 7월 정규 리그에서 나올 수 있을 것이다. 이를 시작으로 더 많은 모바일 게임들의 e스포츠화가 이뤄지길 기대해본다.



http://www.betanews.net