

리마스터의 힘... 스타크래프트 열풍 지속될까?

‘한 겹?’ ‘스타크래프트’(이하 스타1)가 출시된 지 19년. 이제 어엿한 사회인으로 자리 잡은 40~50대들이 10년 가까이 기억에 접어뒀던 ‘한 겹?’을 입에 올리고 있다. 예전과 같이 기민한 마우스의 움직임과 피아노 연주를 하듯 단축키를 누르는 민첩한 손놀림은 아니다. 하지만 과거를 회상하며 새로운 웃을 입은 스타크래프트 리마스터(이하 리마스터)를 즐기기 시작했다.

글 김진욱 스포츠서울 기자(nugi7171@gmail.com)



풍문으로만 여겨졌던 스타1의 재탄생

1998년 출시돼 국내에서만 500만 장 가량이 판매되며 한국 게임 산업을 넘어 국내 IT 산업 전반과 사회적 흐름을 바꾼 스타1이 다시 돌아왔다. 한층 선명해지고 넓어진 4K 화면, 풍부해진 배경음악, 원활해진 매칭 시스템 등을 갖췄다. 외모는 크게 변했지만 게임의 뒀뒀이는 십수 년 전 밤을 새워 즐겼던 그대로다.

지난해 여름부터 스타1 리마스터가 출시될 수도 있다는 구체적인 정황이 포착됐다. 필자는 올 초부터

블리자드가 리마스터 출시를 국내에서 발표할 것이라는 내용을 여러 경로를 통해 확인했다. 그리고 세계 최초로 리마스터 출시가 확정됐음을 알리는 소식을 지난 3월 전했다. 해당 보도는 전 세계 관련 매체들이 인용하며 의도치 않은 글로벌 특종이 됐다.

관련 특종 기사가 나간 지 10여일만인 3월 26일 블리자드의 창업자이자 CEO인 마이크 모하임이 참석한 가운데 서울 삼성동 코엑스 오디토리움에서 스타크래프트 관련 행사를 열었다. 이 자리에서 리마스



2004년, SKY 스타프로리그 결승전이 열린 광안리에 10만 관중이 참여했다.

터가 개발되고 있으며 올 여름에 출시할 것임을 공식화했다. 짜릿한 순간이었다.

지난 7월 30일 부산 광안리에서는 리마스터 출시 행사 격인 ‘GG투게더’가 열렸다. 이 자리에 1만 여명이 넘는 관중이 찾아왔다. 자정이 넘은 시간에도 불구하고 수 천 명의 관중이 이벤트 전을 펼치는 임요환, 홍진호, 이영호 등의 경기를 지켜봤다. 2004년 광안리 10만 관중 신화만큼의 감동이었다. 리마스터는 지난 8월 15일 정식 출시됐다.

전설의 게임, 리마스터로 돌아오다

스타1은 한국 게임사의 전설이다. 하지만 스타1은 출시된 지 19년이 된 매우 올드한 게임이다. 화려한 그래픽으로 무장한 다른 게임을 즐기다 스타1을 보면 ‘오래되긴 했네’라는 생각이 절로 들 수밖에 없다.

지난 2010년 7월 27일 스타1의 후속작 ‘스타2: 자유의 날개’가 HD급 그래픽으로 무장하고 시장에 나왔다. 하지만 이후 2편이 더 나온 스타2 시리즈는 국내에서 만큼은 스타1의 인기를 따라가지 못했다.

스타1과 확연하게 달라진 게임성과 조작감, 생소한 신규 유닛, 국내 환경과 맞지 않는 서비스 등으로 스타1을 즐겼던 이들이 다시 스타1으로 돌아갔다.

마이크 모하임은 여기서 멈추지 않았다. 스타1은 자신이 직접 코딩을 해가며 개발한 게임이고 블리자드 게임의 가치를 알리는데 가장 중요한 역할을 했던 작품이었기에 여기서 스타크래프트의 역사를 마무리할 수 없었다.

마이크 모하임은 결국 스타1의 게임성과 조작감은 그대로 두면서 그래픽과 관전 시스템을 향상시키는 재해석 작업인 리마스터 버전 출시를 결정했다.

출시 소식에 40줄을 훌쩍 넘긴 아재들마저 환호했다. 아직 블리자드 측에서 구체적인 판매량을 밝히지 않고 있다. 하지만 스타1 리마스터를 구매한 이용자가 상당한 것으로 추산된다. 특히 리마스터 한정판인 ‘스타크래프트: 리마스터 컴플리트 팩’은 판매를 시작한지 얼마 되지 않아 매진이 될 정도로 불티나게 팔렸다.

오랜만에 PC방을 찾아 리마스터를 즐겨봤다. 여전히 라이엇게임즈의 ‘리그 오브 레전드’(이하 LoL)가 대세였다. 하지만 리마스터를 하는 중고생들을 여겨져서 볼 수 있었다. 자신이 태어나기 전에 나온 게임을 즐기는 학생들을 보면서 앞으로 아버지와 함께 리마스터로 함께 공감하며 게임을 하는 모습을 어렵지 않게 볼 수 있겠구나라는 확신을 하게 됐다. 마치 야구장을 찾아 부자가 함께 야구를 즐기듯.

스타크래프트 현상

스타1이 출시된 1998년은 공고롭게 IMF 구제금융이 대한민국을 공포에 몰아넣었던 시기다. 기업들은 채용문을 닫았고 젊은이들은 극심한 취업난에 좌절했다. 암울했던 시기 PC방이 스타1 출시와 함께 성장하기 시작했다. 스타1의 인기와 함께 IMF 한파로 밀려나온 퇴직자들의 퇴직금이 만나 PC방이 빠르게 늘면서 한국 사회는 엄청난 변화를 맞았다. 초고속 인터넷 망이 빠르게 보급됐고, 스타1을 원활하게 돌리기 위해 당시 최고 사양 PC들이 대량으로 판매됐다. 삼성과 LG, 삼보 등 완성 PC업체는 물론 용산을 중심으로 한 조립 PC업체와 관련 IT업체들이 호황을 누렸다. PC방의 대중화로 당시 콘텐츠와 커뮤니케이션에

은 단순 게임이 아니라 '스타크래프트 현상'을 만든 주인공이었다.

e스포츠 기반을 만든 스타크래프트

스타1으로 인해 새롭게 만들어진 문화가 'e스포츠'이다. 스타1을 내놓은 블리자드는 1998년 게임 마케팅을 위해 세계대회를 열었고 첫 대회인 '스타크래프트 레더 토너먼트'에서 신주영이 우승을 차지하며 국내에 알려지기 시작했다. 이어 '쌈장'으로 알려진 이기석이 스타 세계대회에서 우승을 차지하며 한국의 게이머들이 세계에 이름을 알렸다. 좌절의 시기에 박세리가 골프로 국민에게 희망을 던졌듯이 신주영과 이기석이 게임 인터넷 세상에서 새로운 가능성을 보여준 것이다.



기존 스타크래프트 화면(왼쪽)과 스타 리마스터 화면(오른쪽)

특화된 IT 기업들도 성장의 기반을 만드는 계기가 됐다. 대표적인 기업이 바로 네이버와 다음(현 카카오)이다. 또한 각종 인터넷 커뮤니케이션 서비스들이 속속 생겨났다. 당시 인기를 끈 서비스가 '스카이라브', '프리챌', '싸이월드' 등이다. PC방과 스타1이 전 세계에서 최고로 꼽히는 한국의 IT 인프라 구축에 주춧돌을 놓은 셈이다. 또한 스타1을 즐겼던 많은 젊은이들이 한국 게임산업에 미래를 투자했고 그 인력들이 한국을 세계 온라인게임의 강국으로 만들었다. 스타1

이런 관심을 바탕으로 게임대회를 사업화하려는 움직임이 본격화되기 시작했다. 1998년 애니메이션 채널인 투니버스가 게임 대회를 중계하며 가능성을 확인했고, 이후 온게임넷(현 OGN)이라는 게임 전문 채널을 만들었다. 또한 WCG(월드사이버게임즈)의 전신인 KIGL(한국인터넷게임리그) 등 대회를 통해 비즈니스를 만든 기업들도 나왔다. 이를 기반으로 프로게이머라는 신생 직업이 생겨났다.

국내 주요 IT기업들도 속속 e스포츠 팀을 운영하



2002년 오리온 시절의 임요환

기 시작했다. 1999년 KTF(현 KT)와 삼성전자가 대기업으로서는 프로게임단을 만들어 지금까지도 명맥을 유지해오고 있다.

진정한 대한민국 e스포츠는 '테란의 황제'로 불렸던 임요환이 e스포츠의 아이콘으로 떠오르면

서다. 임요환은 온게임넷이 만든 방송리그인 '코카콜라배 온게임넷 스타리그'에서 우승을 차지하며 이름을 대중적으로 알렸다. 그리고 홍진호와 맞수 경쟁을 펼치며 스타1을 중심으로 한 한국 e스포츠 콘텐츠를 풍부하게 했다.

이후 개인전으로 펼쳐지던 스타1 기반 e스포츠 대회가 팀 기반 프로리그로 확대되면서 한국 e스포츠는 양적으로 빠르게 성장하게 된다. 2004년에는 임요환이 중심이 된 팀을 인수한 SK텔레콤이 e스포츠에 뛰어들면서 이후 기업들의 참여가 늘어났다. 다양한 팀들이 기업 후원을 받으며 최대 12개 기업 팀이 활약하는 한국 e스포츠의 전성기를 맞았다. 광안리 10만 관중 신화도 바로 이 시기에 있었던 일이다.

승자의 욕심

성장일로에 있던 한국 e스포츠는 블리자드의 욕심으로 쇠퇴의 길을 걷게 된다. 2007년 블리자드는 잠실 올림픽체조경기장에서 스타크래프트2가 개발되고 있음을 전 세계에 알렸다. 스타1의 인기를 보면서 스타2의 성공은 기정사실처럼 보였다. 하지만 2009년 블리자드가 스타2를 전 세계에 서비스하면서 한국의 e스포츠 주요 단체들과 갈등을 빚었다. 블리자드가 스타1으로 진행되는 e스포츠에 대한 권리를 주장한 것이다.

2000년 서울 잠실의 스타크래프트를 테마로 한 PC방



스타1 기반으로 성장해온 한국 e스포츠 단체와 새롭게 스타2를 서비스하고 e스포츠 종목으로 키워야 하는 블리자드의 이해관계 대립은 스타1과 스타2가 싸우는 모습으로 비춰졌다. 사회현상이 된 스타1은 점차 힘을 잃어갔다. 스타2가 스타1 만큼의 인기를 끌지도 못했다. 설상가상으로 승부조작 사건이 터지면서 스타 중심의 e스포츠는 팀이 속속 해체되는 등 심각한 타격을 입는다. 그리고 지난해 진에어 그린윙스를 제외하고는 모든 기업 팀들이 스타 기반 게임단을 해체하는 상황까지 왔다. 반면 스타 기반 e스포츠가 우왕좌왕하는 사이 LoL은 새로운 e스포츠 종목으로 확고하게 자리를 잡는 계기가 됐다.

새로운 사회 현상 될까?

스타1이 리마스터로 다시 우리에게 왔다. 반가운 만큼 아쉬움도 크다. 과거와 같이 팀들이 있고 대회가 지속적으로 열렸다면 얼마나 좋았을까? 하지만 여전히 가능성도 보인다. 스타1을 즐기는 이용자가 PC방 기준으로 3~4%대를 유지해왔다. 그리고 리마스터 출시로 PC방이 아닌 가정에서 혹은 사무실에서 즐기는 팬들이 급격하게 늘어났다.

가장 큰 가능성은 과거 하루 종일 게임 방송을 통해 스타1 e스포츠를 즐겼고 이제 리마스터를 다시 즐기는 층이 한국 사회의 주요 결정권을 가진 연령층이라는 것이다. 경제적인 관점에서 e스포츠의 역량이 그만큼 커진 것이다. 이러한 기회는 앞으로 블리자드가 얼마나 국내 e스포츠 주체들을 잘 묶어 나가느냐에 달린 듯하다. 과거의 잘못을 반면교사로 다양한 관계자들이 참여할 수 있는 건전한 생태계를 만들어간다면 과거 스타1 e스포츠의 영광이 멀지않은 일일 것이다. ①