



모바일 콘텐츠와 함께 올림픽의 열기 속으로

4년마다 찾아오는 지구촌 축제가 이제 바로 코앞으로 다가왔다. 이달 13일 제28회 아테네 올림픽이 막을 올리는 것이다. 고대 올림픽의 이상을 계승해 쿠베르탱 남작의 제의에 따라 그리스 아테네에서 첫 근대 올림픽 경기가 시작됐던 1896년의 제1회 올림픽경기 이후 108년 만에 다시 그리스 아테네에서 올림픽 성화가 올라가게 된다. 개막 이후 8월 29일까지 17일 동안 대한민국 남녀 선수들의 멋진 경기 모습이 TV를 통해 중계될 것이며, 우리나라의 선전을 바라는 국민들은 밤잠을 설치며 이를 지켜 보고 또 응원할 것이다. 이 올림픽의 열기는 모바일콘텐츠 세상에서도 뜨겁게 타오르고 있다. 이번 모바일콘텐츠 리뷰에서는 2004 아테네 올림픽에 발맞춰 올림픽 관련 게임들을 살펴봤다.

글 / 임영모 CT City 기획실장

무려 20년 전. 전자오락실의 게임 한 판 요금이 공히 50원 정도였을 때, 엄청난 돌풍을 불러 일으켰던 전자오락이 바로 '하이퍼올림픽(1983년, KONAMI 작품)' 이었다. 100m 달리기, 높이 뛰기, 창던지기, 포환던지기, 110m 허들 경기와 높이 뛰기 등의 종목으로 구성돼 있는 이 오락은 새로운 오락실 풍경을 만들어 냈다. 버튼을 빨리 눌러야만 달리는 물론 각종 경기의 도움닫기에 유리했으므로 버튼을 최단 시간에 가장 많이 누르는 비법들이 전파된 것이다.

인터넷도 없던 시절, 입과 눈으로 전파됐던 그 방법들에는 버튼 하나를 양손으로 빨리 누르는 초보적인 것부터 시작해, 플라스틱 자의 진동을 이용하는 방법, 탁구공으로 굽기, 동전으로 굽기 등을 넘어 결국 목직한 쇠톱의 진동을 이용하는 방법까지 등장한 바 있다.

명예의 전당에 랭킹을 올리기 위해서 부지런히 키보드를 두드리고, 각도를 조절하고, 버튼 타이밍을 맞췄던 게임 방식은 이후에도 하이퍼스포츠, 하이퍼올림픽 II 등으로 계속 응용되면서 발전했고, 이러한 추세는 20년이 지난 현재까지도 이어지고 있다.

모바일게임은 아니지만, 온라인게임에서도 이 올림픽 게임

은 여러 모습으로 차용됐다. 예를 들어 야후코리아에서 서비스 하는 야후! 올림픽 게임은 예전의 추억을 더듬어 네트워크 게임으로 즐길 수 있도록 했다. 100m 달리기, 창던지기, 양궁, 멀리뛰기, 사격, 역도, 세단뛰기 등을 할 수 있으며, 최대 12명의 선수가 함께 게임해 각 종목마다 주어지는 점수를 합해서 높은 점수를 얻은 순으로 최종 순위가 결정되고, 1, 2, 3등에게 올림픽 메달이 수여된다. 이 역시 키보드를 사정없이 빨리 누르거나, 정확한 타이밍을 잡아서 순간을 포착하는 것이 포인트다.



▲ 오락실용 게임 '하이퍼올림픽'에서는 달리기, 사격, 역도와 뽀름운동 등의 올림픽 종목을 즐길 수 있었다. 세계신기록을 세우기 위해 얼마나 많은 50원 짜리 동전을 집어넣었던가!



▲ '아후!게임'에 있는 '아후!올림픽'의 게임 스크린 샷. 게임 종류나 방식 등은 예전 하이퍼올림픽의 원형을 그대로 따르면서 여기에 인터넷의 최대 장점인 '네트워크 대전' 개념을 추가했다.

이러한 올림픽 류의 게임들은 어찌 보면 상당히 단순한 게임 방식으로 돼 있지만, 스포츠가 보여주는 승자와 패자, 랭킹이라는 요소들이 복합되면서 결코 시들지 않은 '게임 코드'를 제공하고 있다 할 수 있다.

더 빠리, 더 정확히, 더 잼싸게

올림픽의 모토(Motto)는 바로 '더 빠리, 더 높리, 더 힘차게 (Citius, Altus, Fortius)' 라는 것이었다. 이 올림픽 정신은 이제 모바일게임에까지 전승됐다. '더 빠르게, 더 정확히, 더 잼싸게' 키버튼을 누르는 것이 게임을 보다 재미있게 즐기는 방법인 것이다.

SKT와 KTF, LGT 등 이동통신사들 역시 이번 올림픽 기간을 고려해 올림픽 관련 게임 이벤트를 준비중이다. SKT는 새로 개발하거나 인기 순위 상위권의 스포츠 게임을 특화 메뉴로 묶어 올림픽 기간 동안 운용할 예정으로 밝혔고, KTF 역시 매년 개최하는 '아싸(ASSA) 게임대전'을 올림픽 기간에 열어 스포츠 게임 흥행 분위기를 이끈다는 계획이다. LGT 역시 올림픽 이벤트를 위해 스포츠 컨셉의 게임을 묶어 서비스 기획 중이라고 전하고 있어 올해 8월은 다른 어떤 것보다 올림픽 및 스포츠 컨셉의 모바일게임이 눈에 떨 것으로 보인다.

◆ 포켓스페이스의 '포켓올림픽'

국내 모바일용 스포츠 게임 제작의 대표적인 업체인 포켓스페이스는 올림픽 컨셉에 맞춰 '포켓올림픽'을 발표했다.

100m 달리기, 110m 허들 경주, 멀리뛰기, 삼단 멀리뛰기,

높이뛰기, 창던지기 등 총 6개의 종목으로 구성돼 있는 이 게임은 가장 '하이퍼올림픽'의 종목 컨셉과 비슷해 보이기도 하다. 하지만 이 게임은 기존의 하이퍼올림픽과 달리 단순한 키버튼 두드리기식 게임 방식을 벗어나고 있다.

포켓올림픽은 굼주림을 참다못한 '박군'이 빵을 훔쳐 달아나게 되고 그의 빠른 달리기 실력을 본 육상부 코치에게 발탁돼 올림픽 6관왕이라는 대장정에 오른다는 스토리 라인을 가지고 있다.

고전적인 단순한 순위 등록 방식의 랭킹 방법을 바꿔 교내대회 → 도내대회 전국체전 → 아시안게임 → 세계선수권 → 올림픽 등으로 점점 미션이 어려워지며, 이를 통해 올림픽 6관왕



▲ 포켓올림픽은 100m, 110m 허들, 높이뛰기, 창던지기, 멀리뛰기, 세단 멀리뛰기 등의 게임을 제공하며, 올림픽까지 진출하기 위한 예선전들을 충실히 거쳐야만 한다. 하나의 버튼만 사용하는 단순한 인터페이스와 깔끔한 캐릭터 처리가 돋보인다.



▲ 2004 올림픽은 허들, 창던지기, 수영, 사격 등 4가지 종목으로 구성돼 있으며, 매번 시작할 때 별도 종목을 선택해서 진행한다. 메달을 획득하고, 기록을 이통사 랭킹 서버에 등록할 수 있다.

이라는 과업을 달성하도록 동기를 마련하고 있다.

게임 방식에 있어서도 'One Button' 방식으로 아무 단추나 하나만 누르면 모든 게임 전개가 가능하다. 버튼 하나로 상황에 맞추어 달리고 넘고 던지고 각도를 조절하는 등 모든 동작을 할 수 있다는 것도 눈에 띄는 차이점. 그리고, 단순하게 처리한 캐릭터도 맛있는 감이 없진 않지만 굳터더기 없는 깔끔함을 선보인다.

◆ 겜닥스의 '2004 올림픽' 과 '올림픽 XP'

겜닥스에서는 '2004 올림픽' 이라는 공격적인 타이틀의 게임을 지난 1월 발표한 이후, 다시 '2004 올림픽 XP' 버전을 준비해 공개했다.

2004 올림픽은 200Kbyte 이상의 든든한 용량을 사용해 만들어진 브루(Brew)용 게임으로, 총 4가지 종목(창던지기, 수영, 허들, 사격)이 들어있다. 이 네 가지 종목 중 하나를 선택해 플레이를 하고, 메달을 획득해 랭킹서버에 등록하는 방식을 취한다.

이 역시 확인키 하나만으로 모든 명령을 다 내릴 수 있는 방



▲ 2004 올림픽 XP는 400m, 클레이사격, 원반던지기, 조정 등의 게임을 새로 선보이고 있다. 그래픽 퀄리티를 높이고, 작동 방식을 게임마다 달리 적용해 새로운 맛을 선사한다.

식으로 돼 있으며, 게임이 별도로 분리된 느낌을 주는 것이 특징이랄 수 있다.

한편 이달에 새롭게 선보일 예정인 '2004 올림픽 XP' 는 '2004 올림픽' 에서 한층 업그레이드된 퀄리티와 새로운 조작 방식을 갖추고 있다.

2004 올림픽 XP에서 다루는 올림픽 종목은 400m 달리기, 조정, 클레이사격, 원반던지기 등 4가지로 구성돼 있다. 그래픽 처리 면에 있어서 이전 게임이 SD 캐릭터 모델 형태로 단순처리가 됐다면, 이번 게임에서는 디테일한 장면을 연출해 더욱 실감나는 게임 환경을 이끈다. 게임 종목마다 사용 키 방식이 달라 익숙해지기 전에는 자칫 혼선이 있을 수도 있다. 가령 400m 달리기의 경우 좌우측 버튼을 눌러서 오른발 왼발을 딛는 방식에 스피드 단추가 별도로 있으므로 상당한 주의를 요하는 등 게임마다 작동 방식이 조금씩 다르다. 이 역시 랭킹 서버



▲ 올림픽 게임즈 2004는 400m 이어달리기와 농구, 양궁 게임을 선보인다. 전체 게임의 통일성을 보이는 것보다는 3가지 게임을 하나의 콘텐츠에서 즐기는 데 초점을 맞추고 있다고 할 수 있다.

가 따로 운영되고 있어서, 자신의 실력이 어느 정도에 이르는지 확인할 수 있다.

◆ 모비클의 ‘올림픽 게임즈 2004’

모비클의 ‘올림픽 게임즈 2004’ 역시 올림픽을 소재로 총 3가지 종목의 스포츠를 다루고 있다.

400m 계주는 총 4명의 선수가 이어달리기를 하는 것으로, 배턴을 넘기는 타이밍의 조절이 게임의 성적을 좌우한다. 배턴을 전달할 때 너무 속도가 빠르다면 제대로 전달하지 못하고 오히려 진행이 더뎠을 수도 있다. 농구 게임은 여러 각도에서의 슈트를 시도하는 것으로, 페인트 기능을 통해 수비수를 교란하고 적시에 슈트를 던져야 하는 게임이다. 양궁은 경기장에 불고 있는 바람의 세기를 고려해 조준 및 장전해 과녁에 화살을 쏘는 게임이다. 게임마다 키 작동 방식이 다르므로 이를 우선 익힌 후에 랭킹에 도전해 보자. 이 역시 랭킹 서버를 통해 자신의 성적이 어느 정도에 해당하는지 알아볼 수 있다.

이 외에도 올림픽 컨셉의 게임들은 한 두 가지가 아니다.

모빌온커머스에서 만든 ‘베이비올림픽’은 지난 7월에 업그레이트돼 선보였다. 귀여운 베이비 캐릭터를 등장인물로 해 동계올림픽 5개 종목(1000m 썰매타기, 아이스하키, 컬링, 눈싸움, 얼음박치기)을 즐기는 것을 컨셉으로 하고 있으며, 좋은 반응을 얻고 있다.

이씨넷에서는 ‘정글올림픽’이라는 타이틀로 정글과 원시인을 소재로 한 올림픽 게임을 제공하고 있으며, 엔타즈 역시 ‘모



◀ 베이비올림픽은 동계올림픽을 소재로 귀여운 캐릭터를 내세워 차별화를 꾀하고 있다.

바일 올림픽’ 등으로 올림픽 콘텐츠를 제공하고 있다.

스포츠류 게임에 대한 전망

스포츠를 소재로 하는 게임은 스포츠의 성격을 그대로 가져온다. 스포츠는 그 자체가 일정한 ‘규칙’을 가지고 있으며, ‘승부’가 존재하고, ‘기록’이 남겨진다. 이러한 요소는 그 자체만으로도 게임을 만들 수 있는 좋은 소재가 된다.

규칙을 적용하고, 승부를 통해서 기록을 남기면 되는 흐름을 통해 많은 스포츠 게임들이 만들어진다. 이렇게 만들어진 많은 게임들이 현재 서비스 중인 하지만, 그다지 크게 히트한 콘텐츠를 찾기는 쉽지 않다. 7월 SKT 모바일게임 랭킹을 보더라도 ‘2004 프로야구(게임빌 제작)’ 하나만 스포츠 컨셉에 해당할 뿐 나머지 게임들은 주로 타이쿤류의 경영 시뮬레이션이나 예전 오락실 게임의 패러디 버전들이 대부분이다.

스포츠가 가지는 스피드라는 매력을 모바일에서 구현하지 못해서일까? 키에 대한 반응이 느려서 정확성을 따질 수 없어서일까? 아니면 소비자가 볼 때 스포츠 게임의 룰이나 방식이 너무 진부하다고 느껴서 인기가 없는 것일까?

그런 것 때문은 아닐 것 같다. 스포츠 경기처럼 게임적인 요소를 강하게 가지고 있는 것도 드물다. 하지만, 이것을 모바일로 옮길 때에는 그에 맞는 개발 환경과 사용자 환경이라는 것을 고려해야만 한다. 우선 처리 속도가 다양하면서도 평균적으로 느린 모바일 환경을 검토해 이에 맞는 스포츠 종목을 고르고, 이에 맞도록 룰과 방식을 재검비할 필요가 있다. 그리고 히트 상품은 ‘90%의 일반성 위에 10%의 차별성’으로 만들어진다는 말처럼 ‘베끼기’식의 개발이 아니라 특화 요소를 줄 수 있는 무언가를 담아야만 한다.

그리스 아테네로부터 올려져질 늦여름 승진보와 더불어, ‘더 빨리, 더 정확히, 더 짹싸게’ 즐길 수 있는 신선한 스포츠 게임 콘텐츠의 출현을 고대해 본다. 🇰🇷