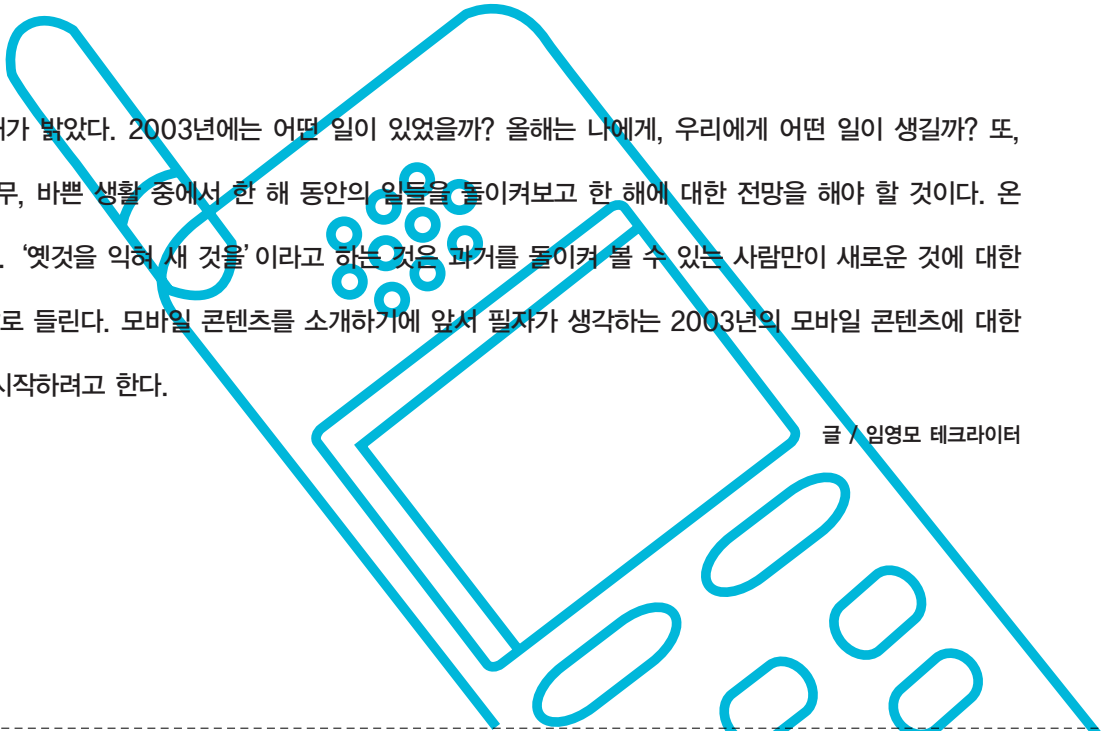




컨셉을 달리해 새롭게 만들어진 모바일 게임 세상

드디어 2004년. 갑신년 새해가 밝았다. 2003년에는 어떤 일이 있었을까? 올해는 나에게, 우리에게 어떤 일이 생길까? 또, 어떤 것을 해야 할까? 바쁜 업무, 바쁜 생활 중에서 한 해 동안의 일들을 돌이켜보고 한 해에 대한 전망을 해야 할 것이다. 온고지신(溫故知新)이라고 했던가. '옛것을 익혀 새 것을' 이라고 하는 것은 과거를 돌이켜 볼 수 있는 사람만이 새로운 것에 대한 정확한 이해를 할 수 있다는 말로 들린다. 모바일 콘텐츠를 소개하기에 앞서 필자가 생각하는 2003년의 모바일 콘텐츠에 대한 부분을 간단히 정리하고 글을 시작하려고 한다.

글 / 임영모 테크라이터



2003년 한 해

다사다난이라는 단어로 대변되는 지난해를 돌이켜 보면, 개인적으로 테크라이터 활동을 다시 시작하고 업무 면에서도 여러 변화가 있었지만, 모바일 트렌드에 있어서도 많은 변화가 있었다고 할 수 있다. 많은 소문이 무성했던 WIPI 규격이 드디어 상용화되기 시작했지만 아직 제대로 보급된 상태는 아니며, 이동통신사에서는 통합 번호 및 번호 이동성 문제로 이전투구의 양상을 보이며 막대한 예산을 들여 홍보전을 펼치고 있다. 음원 시장은 이제 64화음 시장으로까지 확산됐다. 하지만, 이와 상대적으로 벨소리 시장은 성장세를 멈추고 이제는 수치 타산이 '맞네, 안 맞네' 하는 이야기가 나올 정도로 공급 대비 수요에 허덕이고 있다. 통화연결음 이후의 킬러 콘텐츠를 찾지 못한 상태로 모바일 음원 시장은 다소 주춤하고 있다. 저작권료, 저작인접권료에 각종 수수료를 제하고 나면 거의 남는 게 없다는 게 업계의 말이다. 특히 원음 서비스를 지원하는 단말

기의 출현으로 절실히 새로운 방식의 음원 콘텐츠를 갈구하게 된 상태라 할 수 있다.(가장 눈에 띈 음원 콘텐츠는 도츠모바일에서 발표한 '모기 퇴치 사운드' 였다고 할 수 있겠다.)

벨소리와 더불어 모바일 콘텐츠 중 대표적이라고 하는 캐릭터 콘텐츠 시장 역시 제자리걸음한 한 해라 할 수 있다. 각종 경쟁업체들이 시장에 뛰어들면서 공급은 많아지고, 종류도 다양해지고, 품질 역시 향상됐음은 사실이다. 하지만, 카메라 폰으로의 교체가 활성화되면서 이전에 주로 핸드폰 바탕화면으로 사용했던 캐릭터 콘텐츠들을, 이제는 카메라 폰으로 찍은 개인 영상들이 대체해 나가는 분위기를 이끌고 있다. 라이브 스크린 기능으로 동영상 콘텐츠를 넣을 수 있는 폰도 나오고, 모바일 플래시 기능도 개발됐으나 시장 규모는 확실히 이전의 성장세에서 한 풀 꺾인 양상을 보인다.

본 원고를 쓰는 시점에서는 정확한 통계를 알 수 없으나 모바일 게임 부분은 그나마 지속적인 성장세를 거두었을 것으로



◀ 파이프를 연결하는 룰은 파이프 드림 짝퐁이다. 현재 표시한 파이프를 90도 회전하면 주문 완료.

판단된다. 해외 라이선싱에 의한 게임보다는 토종 국내 정서와 아이디어를 기반으로 새롭게 꾸민 창작 게임들의 강세가 두드러졌고, 특히 네트워크 게임에 대한 많은 지원(이에는 이동통신사의 정책도 한 몫 작용했다고 할 수 있다)을 통한 성장이 이뤄졌다. 메모리 확대와 화면 액정 사이즈의 확장 등은 게임을 위한 좀더 좋은 여건을 만들어 줬고, 이에 부응한 수많은 모바일 게임 개발자들이 새로운 콘텐츠를 갈망하는 소비자의 욕구에 부응했다.

이외에도 특징적인 모바일 콘텐츠로 빼놓을 수 없는 것이 '누드 열풍'을 통한 성인 전용 콘텐츠 트렌드이며, 기술적으로는 화상 통신을 결국 구현하지 못하고, 모바일 뱅킹 서비스를 시현해낸 한 해라 정리할 수 있겠다.

이번 글에서는 이러한 모바일 콘텐츠 중에서 강세를 보였다고 생각하는 게임 분야 중 필자 눈에 띄는 두 개의 게임을 잡아 보았다. '명랑소녀 알바 일기(헨즈아이 작)'는 기존 게임의 장점을 충분히 응용한 새로운 작품으로서 눈에 띄어서 리뷰 대상으로 선정했고, '격투 오인용(모바인 작)'은 인기 플래시 애니메이션 캐릭터를 활용하여 격투 게임에 접목한 점을 눈여겨 보면서 선정하게 되었다.

분명 원작과는 다른 패러디 게임 '명랑소녀 알바 일기'

'명랑소녀 알바 일기'는 디지털 카메라를 갖기 위해 집 앞 패스트푸드점에서 아르바이트를 하는 어느 명랑한(?) 소녀의 이야기를 소재로 하고 있다. 그 소녀가 해야 할 일은 음료수를 주문에 맞게 빼는 것. 손님들은 30초 이상을 기다리지 못하며, 사출기를 통해 빼낼 수 있는 기회 역시 제한돼 있다.

30일 동안 일을 해서 디카를 장만한다는 스토리 모드와 일반적인 랭킹 기록을 위한 랭킹 모드로 두 가지 게임이 나누어져 있으므로 취향에 따라 이것저것 해 볼 수 있다.



▲ 레드룸에서 서비스하는 '파이프드림 II'의 스크린샷

이 게임을 처음 접하게 되면- 굳이 게임을 다운받지 않고 바로 이 글에 나온 사진만을 본다고 하더라도- 모든 사람들의 첫 마디가 '이거 파이프 드림 짝퐁 아니야?' 라는 말이 나오게 된다. '파이프 드림'은 여러 가지 모양의 파이프 조각을 이리저리 붙여 놓아서 하나의 물길이 연결되도록 하는, PC용 퍼즐 게임 분야에서 명성이 높았던 수작 중 수작이었다. 모바일용 게임으로도, PDA용 게임으로도 여러 편이 나와 있는 상태이며, 게임 방식 역시 널리 알려져 있는 컨셉이기도 하다.

이 게임은 파이프 드림의 기본 개념인 '여러 모양의 파이프 모양을 붙여서 물길을 만든다'는 것은 그대로 살리면서, 주문 종류 및 양의 제한, 파이프 완성 회수의 제한, 완성 후 파이프의 소멸 등 테트리스 개념 및 각종 미션 개념의 설정으로 게임의 완성도를 더했다고 평가할 수 있다.

게임이 시작되면 전체 영역에 걸쳐 각양각색의 파이프가 널려 있다. 그리고, 그 날 완료해야 하는 주문량이 기록돼 나타난다. 파이프들 중에서 원하는 파이프 타일을 선택해서 확인 키(혹은 5번 단추)를 눌러 회전해 주위에 있는 파이프와 연결하는 방식으로 사출구(우측)에서 손님(좌측)에 이르기까지의 음료수 길을 만들면 되는 것이다. 파이프 드림과 동일한 원리라 할 수 있다.

물론 사출구 여러 개에서 한꺼



▲ 스토리 모드는 총 30일간의 알바 과정이 1일 단위로 펼쳐진다. 총 4가지 음료수를 주문량에 맞게 뽑아야 한다.



▲ 랭킹 모드는 콜라 하나만을 기준으로 제한된 시간 안에 콜라를 얼마만큼 요령껏 뽑아내는지를 겨루게 된다.

번에 나온 음료수가 하나의 길로 합해질 수도 있으며, 이 경우를 콤보라고 하여 기계 작동 회수가 그대로 유지되는 혜택이 있다.

이렇게 우측에서 좌측으로 이어지는 라인을 연결하게 되면 연결된 파이프의 개수만큼 점수가 되며, 이번에 쓰여졌던 파이프들은 없어지고 위에서부터 다시 파이프가 생겨난다. 이러한 방식은 한 번 연결하면 스테이지가 클리어되는 방식을 보였던 PC버전 파이프 드림과는 다른 부분으로 오히려 테트리스나 헥사 룰에 더 가깝다고 할 수 있다.

또한, 이 게임에는 매회 30초라는 제한 시간은 물론, 기계 작동회수의 제한이 있어 아르바이트 진행 날짜가 가면 갈수록 난이도가 높아지게 되고, 주문하지 않은 음료를 뽑았을 경우에도 핸디캡이 작용하므로 아르바이트를 무사히 마쳐서 디카를 장만한다는 게 그리 녹록한 일은 아닐 것 같다는 생각이 든다.

게임 요소로는 마음에 들지 않는 파이프를 제거하고 다시 세팅하는 폭탄 아이템과, 랜덤하게 몇 개의 파이프를 +자 모양 교차 파이프로 만드는 하트 아이템, 그리고 기계 작동 회수를 늘려주고, 시간을 늘려주고, 코인을 늘려주는 등의 역할을 하는 각종 아이템들이 들어 있어 게임의 변수를 제공하고 있다.

사운드나 그래픽 작업에도 충실한 편이며, 무엇보다도 기존의 룰을 새로운 컨셉으로 응용 적용한 감각에 대해 높이 사고자 한다. 짝퉁이라면 짝퉁이고 패러디라면 패러디일 수 있으나 이 정도라면 창작의 계열로 봐도 괜찮을 것 같다.

오인용의 엽기 캐릭터가 모바일로 들어온 '격투 오인용'

‘오인용’이라는 애니메이션팀에 대해서 이야기하자면 솔직히 그렇게 많이 알려진 편은 아니라 말할 수 있다. 하지만, 꽤 많은 네티즌들이 ‘연예인 지옥’ 애니메이션 이야기를 하면 이들에 대해서 아는 척 하곤 하는 팀이다.(문희준과 유승준에 대한 연예인 직접 공격으로 찬반 논란이 심하게 일기도 했었다.)

오인용은 사람 이름이 아니고 애니메이션 팀 이름이며, 약자로 ‘5P’라 쓰기도 한다. 코믹 엽기 애니메이션 제작 팀이라고 보면 되는데, 마시마로처럼 엽기라는 단어가 귀엽게 느껴지는



▲ 김창후 이병



▲ 정지혁 병장



▲ 나인구 선생



▲ 이 그림을 혹시 기억하는 사람이라면 ‘오인용’ 애니메이션을 봤던 사람일 수 있다. 오인용 애니메이션의 대문 캐릭터.

수준의 엽기는 아니고 그보다는 약간 하드코어적인 성격이 강하다고 하는 게 낫겠다. 공식 사이트는 www.5p.co.kr 이며, 이곳에서 ‘오인용’ 팀의 다양한 애니메이션 세계를 볼 수 있다.

이 ‘오인용’ 팀에서 만들었던 플래시 애니메이션의 주인공들을 캐릭터로 사용하여 모바일에서는 모바일용 신종 격투기 게임을 만들었다. 이름하야 ‘격투 오인용’.

이 게임에는 오인용에서 만들었던 술한 캐릭터 중에서 세 명이 선택됐다. 고문관 스타일의 꼴통 김창후 이병, 조폭을 방불케 하는 말년 병장 정지혁, 학생주임이 되기를 열망하는 나인구 선생, 이 세 캐릭터가 사생결단의 격투를 벌인다. 게임 스타일은 여느 격투 게임과 비슷하지만 오인용 팀이 애니메이션에서 보여주었던 것처럼 파격적인 장면과 아이템이 숨어 있다.

게임 방식은 아케이드 모드와 서바이벌 모드로 나뉘어 있으며, 하나의 캐릭터를 선정하면 자동적으로 나머지 두 캐릭터가 싸워야 할 상대가 된다. 캐릭터마다 각각 고유의 액션이 있고, 콤보키에 의한 특수 공격이 있으며, 숨어 있는 필살기가 들어 있으므로 세 가지 캐릭터를 모두 즐겨보는 재미도 솔솔하다.

이 게임에는 ‘분노 게이지’라는 것이 있다. 게임 중에 얻어터



▲ 김창후 이병의 콤보 키 기술을 통한 올려치기 기술, 콤보 기술을 익히면 게임의 재미가 배가된다.(확인 두 번에 화살표 1을 누르면 이 기술이 나온다)

지다 보면 당연히 분노 지수가 올라 가게 된다. 원래 쥐도 막다른 곳에 몰리면 고양이를 문다고 분노가 극에 달하다 보면 필살기를 사용할 수 있게 된다. 이 때 9번 단추를 눌러 보라.

김창후 이병은 폭탄을 던지고, 정지혁 병장은 기관총을 난사하고, 나인구 선생은 살벌한 봉술을 선보이기도 한다. 공격 방법으로는 기본적으로 확인키를 누르면 기본 공격을 하는데, 확인키를 연속으로 누르고 방향키로 위, 아래, 혹은 좌우키를 누르게 되면 캐릭터마다 따로 설정돼 있는 특수 공격을 감행하게 된다. 이를 콤보 키라 부르며, 모바일에서 무료로 제공하는 게임 설명 자료인 '격투 오인용 튜토리얼'을 받아 익혀 볼 수 있다.

평면 격투 게임과 약간 다른 점이 있다면 약간의 깊이(Z축)를 느낄 수 있는 게임 맵을 사용하고 있는 점을 들 수 있으며, 캐릭터의 특성을 살리기 위한 노력이 엿보이는 작품이라 할 수 있다. 그리고 '오인용' 매니아라면 캐릭터를 게임으로 즐겨보는 효과도 있을 것으로 보인다.

모바일 게임을 개발하는 업체 혹은 개발자들의 이야기를 들어보면 대부분 어느 정도 한계 상황에 대한 말을 하곤 한다. 소재의 빈곤, 아이디어의 고갈, 경쟁업체의 난립, 이동통신사의 검수 기준 모호 및 런칭 애로점 등이 주로 언급되며, 사실 이러한 난관을 뚫고 개발한 모바일 게임일지라도 라이프 사이클 역시 짧은 편이다. 결국 그러다보니 개발업체에서는 내부 팀을 편성하여 약 2~3주에 한 개 정도의 게임을 '찍어내는' 형태가 되고 있으며, 새로운 게임으로 기존 게임의 자리를 대체하는 방식으로 연명하게 된다.

'명랑소녀 알바 일기'를 소개한 것은 아이디어의 새로운 해석을 통한 재 활용이라는 점을 들고자 했으며, '격투 오인용'의 경우에는 마시마로를 비롯하여 슈퍼 블레이드, 백구, 디지몬 등 수많은 캐릭터들이 게임으로 재 해석되는 현상을 들기 위해서라 할 수 있다. '태양 아래 새로운 것은 없다'라는 말이 있듯이 컨셉을 달리하고 기존의 상품을 재포장하는 방식을 통한 신규 상품의 생산 역시 또 하나의 창작이라 생각한다. 올 한 해 좀더 나은 모바일 콘텐츠의 양산을 바란다. 🇸🇰

월간 디지털콘텐츠에서는 우수 모바일 콘텐츠 업체의 모바일 콘텐츠 리뷰 요청을 접수하고 있습니다. 리뷰를 원하시거나 소개를 원하시는 모바일 콘텐츠를 보유하고 계신 업체에서는 다음과 같은 사항을 간단히 기재해 아래 메일 주소로 보내 주시기 바랍니다.

- 기재 사항 : 해당 모바일 콘텐츠의 분야, 간단한 소개서 및 담당자 연락처
- 메일 주소 : sjh@dpc.or.kr / duri022@freechal.com



▲ 각 캐릭터의 필살기 모습. 상상을 초월하는 강력한 파괴력을 갖춘 공격을 상대방에게 날린다.