

모바일 게임, 현실과 만나다

박준원
모토로라
halieis@empal.com

Mobile game meet Reality

Joon Won Park
Motorola

요 약

오늘날 우리는 모바일 기기의 눈부신 성장과 보급으로 인해 누구나 손쉽게 모바일 게임을 즐길 수 있게 되었다. 많은 게임 제작 업체들은 모바일 게임 개발에 총력을 기울이고 있고, 단말기 제조업체들 역시 게임 전용폰을 출시하는 등 모바일 게임에 대한 호응이 고조되고 있는 상황이다. 이는 모바일 게임이 시간과 공간적 개념을 뛰어넘는 이동성(Mobility)이라는 큰 장점을 가지고 있기 때문이다. 그러나 이러한 장점에도 불구하고 현재까지 모바일 게임의 콘텐츠는 기존의 다른 게임에 비해 그다지 큰 차별성을 가지고 있지 않다. 고스톱이나 단순한 퍼즐게임 등이 호응을 얻고 있기는 하지만 ‘이동성’이라는 큰 장점을 살리기 위해서는 더 적극적이고 새로운 개념의 접근이 필요하다. 더구나 요즘은 PSP 와 같은 막강한 휴대용 게임기가 등장하면서 휴대폰에서 즐기는 모바일 게임은 작은 화면이나 낮은 메모리 등의 한계로 인해 점점 더 그 자리를 내어주고 있는 실정이다.

그렇다면 ‘이동성’을 적극적으로 활용할 수 있는 모바일 게임 제작에 대한 새로운 접근방식은 어떻게 이루어져야 할까?

이를 위한 효과적인 방법으로 본 논문에서는 게임의 무대를 우리가 살고 있는 ‘현실-Reality’로 옮겨 올 것을 제안한다. 그렇게 되면 게이머는 모바일 기기가 가진 제약에서 벗어나 그 자신이 직접 현실세계를 배경으로 한 게임 캐릭터가 되고, 물리적 이동에 따라 게임이 진행되는 전혀 새로운 방식의 모바일 게임을 경험할 수 있게 될 것이다.

현재 국내외적으로 이러한 실험적 시도가 조금씩 이루어지고 있기는 하지만 아직 호응은 그리 높지 않다. 그리하여 본 논문에서는 그러한 사례들을 조망하고 가장 효과적인 방법을 국내의 현실에 적합하게 적용할 새로운 모바일 게임의 방식을 제안하고자 한다.

연구사례로 제안 할 모바일 게임은 인터넷 미니홈피, GPS, 멀티미디어 메시징, 카메라 폰, 전자상거래의 기능을 통합하여 활용하는 ‘Dice Adventure Meeting’이라는 이름의 모바일 미팅 게임이며, 게임의 구체적인 시나리오를 살펴 보면서 현실을 배경으로 한 새로운 모바일 게임의 제작에 대한 접근방법을 제시하고자 한다.

Key word : Mobile Phone, Internet, Game, User Interface Design

1. 서론

1-1 연구의 배경 및 목적

오늘날 모바일 기기는 단순한 통신 수단 이상의

다양한 기능을 탑재하고 현대인들에게 없어서는 안될 중요한 역할을 담당하고 있다. 이를 통해 우리는 삶에 대한 더욱 다양하고 편리한 경험을 할

수 있게 되었고 앞으로도 모바일 산업의 발전은 우리에게 더 많은 기회와 가능성을 가져다 줄 것이다. 모바일 산업의 발전과 더불어 최근 들어 시장의 규모가 커진 것이 모바일 게임 산업이다. 우리는 거리 어디를 가나 모바일 게임을 즐기고 있는 이용자를 쉽게 만날 수 있다. 그러나 그 게임의 내용을 살펴보면 이전에 흔히 즐기던 단순한 아케이드 형식의 게임¹들이 주류를 이룰 뿐 아직까지는 모바일 기기의 가장 큰 장점이자 차별성인 ‘이동성’이라는 측면을 모바일 게임에 적극적으로 활용하고 있지 못하고 있음을 알 수 있다.

본 연구에서는 이를 위해 게임의 무대를 우리가 살고 있는 ‘현실-Reality’로 옮겨 올 것을 제안한다. 그렇게 되면 게이머는 물리적 현실을 배경으로 한 게임의 캐릭터가 되어 현실과 교감하며 게임의 내용 자체가 그의 삶에 적극적으로 개입되어지는 새로운 게임의 방식을 경험하게 될 것이다.

1-2 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 모바일 기기를 가지고 현실과 접목하여 행해진 외국의 모바일 게임 사례를 살펴보고 우리나라의 현재 현실에 적합하게 적용 가능한 모바일 게임의 시나리오를 살펴봄으로써 이에 따른 새로운 접근 방법을 도출해낸다.

1-3 연구의 의의

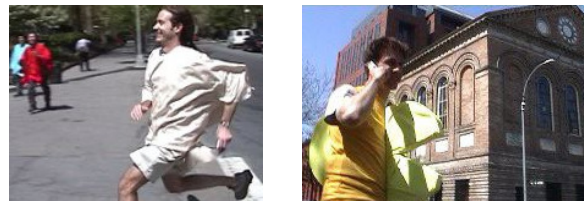
본 연구는 모바일 기기의 장점인 ‘이동성’을 고려하여 게임과 게이머의 현실을 접목시킨 모바일 게임의 방식을 살펴봄으로써 모바일 산업의 발달과 함께 향후 개발되어질 새로운 모바일 기기와 그를 수반하는 다양한 서비스들의 적용 가능성을 예측할 수 있다는데 그 의의가 있다.

2. 본론

외국에서는 2000년대 초반부터 모바일 기기와 현실을 접목한 새로운 접근방식의 다양한 실험적인 시도가 행해지고 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

2-1 Pacmanhattan²

Pacmanhattan은 80년대 초에 유행했던 Pacman이란 오락을 게이머가 직접 Pacman에 등장하는 캐릭터들의 의상을 입고 Newyork의 Manhattan을 무대로 모바일 기기를 가지고 행해진 실험적인 모바일 게임이다. Pacman 캐릭터를 맡은 게이머는 거리를 뛰어다니며 가상의 먹이를 먹게되며 다른 4명의 유령 캐릭터의 역할을 맡은 게이머들은 Pacman 오락에서와 같이 Pacman을 잡기 위해 또한 거리를 뛰어다녀야 한다. 게임의 무대는 미리 게임본부에서 정해놓은 구역에서만 행해지며 모든 캐릭터의 움직임은 본부에서 핸드폰과 인터넷을 통해 통제된다.



<그림 1> Pacmanhattan

2-2 GunSlingers³

GunSlingers는 LBS 기능을 이용한 싱가포르에서 행해지고 있는 모바일게임이다. 게이머는 각자가 게임의 서버에 접속하여 원하는 캐릭터와 무기를 설정할 수 있고 게이머의 움직임이 각자의 모바일 기기에 표시가 되므로 현실에서 서로의 위치가 물리적으로 가까워졌을 때 소유하고 있는 무기를 이용하여 공격을 할 수 있는 게임이다. 효과적인 공격을 하기 위해서 게이머는 서바이벌 게임을 하듯이 실제 현실 세계 속에서 신중하게 이동해야 유리하다.



<그림 2> GunSlingers

¹ 전자오락실에서 오락기를 통해 행해지는 게임

² <http://Pacmanhattan.com>

³ <http://guns.mikoishi.com>

2-3 Urban Challenge⁴

Urban Challenge 는 팀으로 행해지는 모바일게임이다. 각각의 팀은 5 시간 안에 동일한 장소를 출발하여 지정된 12 지점을 가장 효과적인 이동방법을 통해 통과하고 본부로 돌아와야 한다. 각 팀은 매 코스마다 모든 팀원들의 모습이 들어간 사진을 찍어야 하고 모든 과정을 가장 빠른 시간 안에 마치고 돌아온 팀이 승리하게 된다. 모든 이동에는 걷거나 뛰거나 혹은 대중교통수단의 이용만이 허용된다.



<그림 3> Urban Challenge

위의 3 가지 사례를 통해서 살펴본 바와 같이 현실속에서 게이머의 물리적인 이동은 게임의 방식을 어떤 프로그래밍으로도 예측할 수 없는 돌발사항을 수반한 것으로 만든다. 그 날의 기후, 교통 상황, 건강 상태 등 다양한 변수가 게임의 방식에 내재되어 있기 때문이다. 그렇기 때문에 게임의 배경을 현실로 옮겨왔을 때 그 예측 불가능한 상황들은 게임의 내용을 더욱 흥미롭게 만들어주는 요소로 작용할 수 있다. 그러면 위와 같은 사례들을 국내의 상황에 맞게 적용한 모바일 게임을 제작한다면 그 방식은 어떻게 될 것인지에 대한 구체적인 시나리오를 살펴보도록 하겠다. 먼저 이 가상의 모바일 게임을 위해서 게이머의 모바일 기기는 다음과 같은 사항의 지원이 가능해야 한다.

- (1) Camera 탑재
- (2) GPS 기능 지원
- (3) 모바일 결제 가능

2-4 Dice Adventure meeting

2-4-1 게임을 시작하기 전에

지금부터 살펴볼 가상의 게임은 ‘Dice Adventure Meeting’이라는 게이머의 현실을 배경으로 이루어지는 모바일 미팅 게임이다.



<그림 4> 게임의 로고

이 게임을 시작하기 위해서 게이머는 먼저 게임의 인터넷 서버에 자신의 정보를 입력해야 한다. 입력해야 할 사항은 다음과 같다.

- (1)닉네임
- (2)성별
- (3)이상형

이상의 사항을 입력한 후에 게이머는 개인의 미니홈피를 부여받게 되고 현재 서비스되고 있는 다른 미니홈피와 동일하게 자신의 캐릭터(미니미)를 설정하고 사진을 Upload 할 수 있다. 이 미니홈피는 게이머 모두에게 공개할 수 있으며 투표를 통해 호감도를 높일 수 있다. 일정한 호감도가 쌓이게 되면 이는 게임머니로 전환되어 각종 아이템을 구입하는데 쓰게 되고 아이템이 많을 수록 게임을 진행하는데 여러 가지 Advantage 의 적용을 받을 수 있다. 이 아이템은 모바일 결제나 신용카드 등으로도 구입이 가능하다.



<그림 4> 캐릭터 (미니미)

이 게임 서버에서 게이머가 입력해야 할 중요한 정보중의 하나는 Mission 의 설정이다. Mission 은 서버가 기본적으로 제공하거나 다른 게이머가 올

⁴ www.urbanchallenge.com

려놓은 것을 모두 설정할 수 있는데 Mission 의 예는 다음과 같다.

‘1 시간안에 코엑스몰의 00 매장에서 토트로 인형의 사진을 찍어서 보내시오’

위와 같은 Mission 을 게이머는 최소 1 가지에서 최대 3 가지 까지 설정해야 한다. Mission 의 설정이 끝났으면 이제 게이머는 언제든지 게임을 시작할 준비가 되었다. 게임의 시간은 최대 3 시간이며 지정된 구역 안에서 이루어진다.

2-4-2 게임의 시작

게이머가 모바일 기기를 통해 게임 서버에 접속하면 게임서버는 GPS 기능을 이용하여 반경 3km 내에 있는 초청자의 이상형에 부합하는 이성의 게이머를 검색하게 된다. 검색된 게이머들에게는 초청 메시지가 전달되고 초청자에게 관심을 갖게 된 최대 5 명의 게이머가 초청에 응하게 되면 게임이 시작된다. 이 때 모든 게이머는 각자의 최소 정보에 대한 공개여부를 지정해 놓을 수 있다. 게임은 초청자가 시작 메시지를 보내면서 시작되며 최후의 승자는 초청자의 자세한 정보(전화번호, 사진등)를 제공받을 권리를 갖게된다.

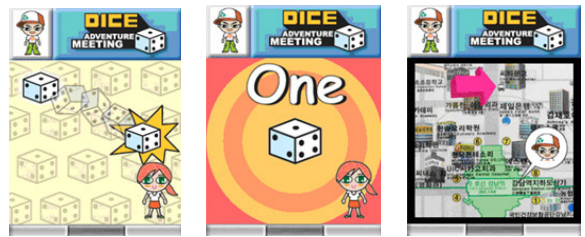


<그림 5> 초청자가 게임의 시작을 알림

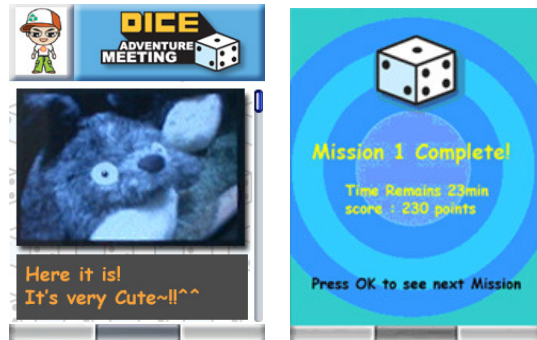
2-4-3 Mission 의 수행

Mission 을 부여받기 위해서 각 게이머들은 가상의 주사위를 굴려야 한다. 그렇기에 Mission 은 무작위적으로 각 게이머들에게 부여되고 게이머들은 주어진 Mission 을 정해진 시간 안에 효과적으로 수행해내야 한다. 이동장소는 GPS 기능을 이용하

여 게이머들이 찾아가기 용이하도록 각자의 모바일 기기에 표시되며 주어진 시간안에 Mission 을 완수하지 못 하는 게이머는 게임이 종료된다. 게이머들은 주어진 Mission 이 완료되면 결과를 멀티미디어 메시지를 통해 초청자에게 보고해야 한다. 게임서버는 게이머들의 Mission 완수 시간에 따라 아이템 구입을 위한 게임머니를 지급해주며 게이머들은 게임머니를 통해 아이템을 획득하여 자신의 게임능력을 높일 수 있다.



<그림 6> 주사위에 의해 Mission 이 부과됨



<그림 7> 최단 시간 내에 Mission 을 완료

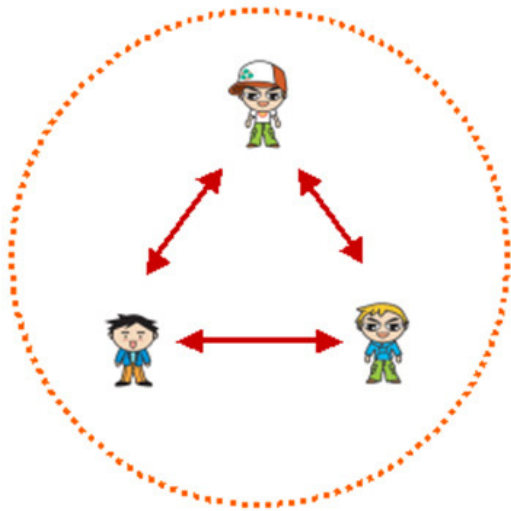
여기서 초청자는 다른 게이머가 보낸 Mission 의 결과가 마음에 들지 않을 경우 그 게이머를 퇴출시킬 수 있는 권한이 있다.



<그림 8> 초청자의 퇴출 메세지

2-4-4 Fight for Love

이 Stage 는 주어진 Mission 을 수행한 게이머들이 초청자를 만나기 위해 최후의 결전을 벌이는 Stage 이다.



<그림 9> Fight for Love Stage

Fight for Love Stage 의 게임방식은 이 논문의 앞부분에 있는 외국의 사례에서 살펴보았던 ‘GunSlingsers’와 유사하다. 각 게이머들은 주어진 시간안에 주어진 영역 안에서 서로를 피해 다니며 공격할 수 있고, 최후에 살아 남는 자가 게임의 승자가 된다. 게임의 방법은 다음과 같다.

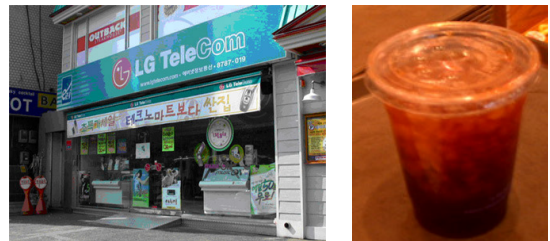
- (1) 주사위를 통해 나온 숫자가 공격의 강도를 결정한다.
- (2) 자신의 아이템을 활용하여 공격의 강도를 높이거나 상대의 공격으로부터 자신을 방어할 수 있다.
- (3) 주변에 있는 게임의 제휴 가맹점을 이용하면 유리하다.



<그림 10> 주사위를 이용한 공격

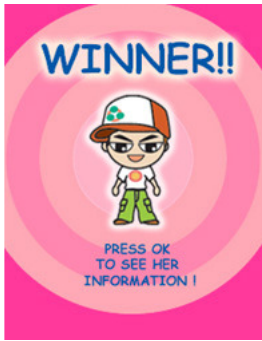
여기서 게임의 제휴가맹점을 이용하는 예는 다음과 같다.

- (1) 해당 통신사의 대리점 속으로 들어가면 상대방의 공격으로부터 자신을 방어할 수 있다.
- (2) 가맹점에서 물건을 구입하면 공격력이 배가되거나 일정량의 소모된 에너지가 충전된다.



<그림 11> 제휴 가맹점의 이용

이상의 모든 과정을 거치고 최후까지 살아남은 게이머는 **Dice Adventure Meeting** 의 승자가 되며 게임내의 호감도가 증가된다. 또한 게임서버는 게이머니를 지급하며 초청자가 미리 설정해놓은 초청자의 사진과 미니홈피의 주소, 전화번호 등의 정보를 전송하여 서로의 모습을 확인 할 수 있게 되고, 서로간에 호감이 생기면 실제로 연락을 취해 직접 만날 가능성도 주어지게 된다.



<그림 12> 초칭자의 정보가 승자에게 전송됨

3. 결론

Dice Adventure Meeting 이라는 가상의 모바일 게임의 시나리오를 통해 살펴본 바와 같이 현실을 게임의 무대로 접목시킨 게임의 방식은 다음의 가능성을 보여주고 있다.

첫째, 모바일 기기의 다양한 기능을 현실에 어떻게 효과적으로 접목 시키는 지에 대한 구체적인 예를 보여준다.

둘째, 모바일 기기의 단점인 LCD 의 크기와 적은 용량의 메모리의 한계를 극복하게 해 준다.

셋째, 게임이 현실 생활 속에서 그대로 행해지는, 즉 삶의 한 부분이 그 자체로 게임의 시간이 되므로 게임의 본질인 ‘Amusement-재미’를 극대화할 수 있다.

앞으로도 우리는 더욱 다양하고 새로운 모바일 기기의 출현을 보게 될 것이다. 많은 기능이 하나의 기기에 통합 될 것이고 우리의 생활은 이러한 기기들로 인해 더욱 편리하게 변화 될 것이다. 이에 본 논문의 연구는 이러한 기기들이 우리들의 삶에 어떠한 방식으로 다양하게 적용될 수 있는지에 대한 예를 보여주고 그 무한한 가능성을 구체적으로 제시하였다는데 의의를 가질 수 있다.

<참고문헌>

Theory and Practice of Digital Storytelling,
원광연, 최혜실, 2001

게임시나리오 작법론, 이재홍, 도서출판 정일,
2004

Developing Future Interactive Systems, Maria-
Isabel Sanchez- Segura, Idea Group Publishing,
2004

Convergence Technologies for 3G Networks, IP,
UMTS, EGPRS and ATM, Jeffrey Bannister,
Paul Mather, Sebastian Coope, John wiley &
Sons Ltd, 2004

The Dice Man, Luke Rhinehart, HarperCollins,
1970