



모바일 게임, 시뮬레이션 RPG로 한단계 도약

game VII

1990년대 후반 들어 본격적으로 쏟아져 나온 모바일 게임은, 언제 어디서나 게임을 즐기는 '모바일 족'까지 거느리면서 PC 게임, 콘솔 게임에 이은 또 하나의 장르를 형성하기에 이르렀다. 초기 WAP 기반에서 최근 VM 기반으로 넘어 가는 기술적인 변화를 겪으며 모바일 게임의 내용 또한 변화·발전하고 있는 추세다. 과거 고스톱과 오목이 필두로 한 보드·퍼즐 게임이 주를 이뤘다면, 요즘은 액션 및 RPG도 적지 않은 인기를 얻고 있다. 부족한 메모리와 그에 따른 그래픽 구현의 어려움 등 모바일의 태생적인 한계를 극복하며 등장한 최근 게임을 보면 예전보다 정교해진 기술력과 게임성을 엿볼 수 있다.

“방대하면서도 정교한 게임성”

얼마전 정보통신부 주최, 한국소프트웨어진흥원에서 주관한 1분기 '디지털콘텐츠대상'에 선정된 SK-VM 기반의 '베네치아 대상인' 또한 이러한 모바일 게임의 새로운 흐름을 주도하고 있는 대표주자 중 하나. 10년 전 게이머들을 며칠밤씩 잠 못들게 만들었던 PC 게임 '대항해시대'를 휴대폰 속에 고스란히 옮겨놓은 무역 시뮬레이션 RPG. '방대하고 정교한 게임성'과 '해외 마케팅에 대한 가능성'을 높게 평가받아 디지털콘텐츠대상에 선정되기에 이르렀다.

베네치아 대상인을 개발한 게임빌은 과거 '피즈넷'이란 사명으로 시작해 온라인·모바일 게임을 꾸준히 선보인 업체로, 이미 지난해 '모바일 롤플레이팅 게임 라스트 어리어'를 선보여 좋은 반응을 얻은 바 있다. 게임빌은 "PC 게임에서 선풍적인 인기를 얻고 있는 롤플레이팅 게임을 휴대폰에서도 즐길 수 있도록 모바일 RPG 장르를 시도했다. 무엇보다 퀄리티 높은 모바일 게임을 개발하는 것이 목표였다"라며, 베네치아 대상인을 통해 RPG 특유의 촉촉한 기획과 함께 이를 뒷받침할 수 있는 기술적인 노하우를 선보였다고 말했다.

마니아 공략 성공한 모바일 RPG

베네치아 대상인은 1명의 디자이너와 기획자, 그리고 2명의 개발자가 약 4개월의 개발 기간을 거쳐 완성된 게임.

규모가 큰 만큼, 여타 모바일 게임에 비해 많은 수의 인력과 시간이 동원됐다. 게임의 특징을 살펴보면, 우선 3인치 가 채 안되는 작은 화면에서 최대한 시각적인 만족을 주기 위한 노력이 엿보인다. 무역 시뮬레이션 게임이라는 설정상 게이머는 바다와 항구를 다니며 필요한 물품을 사고파는 교역을 통해 돈을 벌게 된다. 항구마다 세계지도를 확인할 수 있도록 100KB대의 이미지를 압축해 제공하면서도, 배경이 되는 바다와 해안선을 표현하기 위해 타일 수를 최소화해 표시하는 등 불필요한 이미지를 줄여 최소한의 용량을 유지했다. RPG에서 빼놓을 수 없는 아이템과 퀘스트를 제공하기 위해 교역에 필요한 여러 정보와 함께 대량의 데이터를 처리한 점도 이 게임의 특색. 여기에 마우스를 사용할 수 없는 점을 감안해 쉽게 버튼을 조작할 수 있도록 직관적인 UI 설계에 힘을 기울였다.

국내 기술로 해외 모바일 게임 시장 진출

이러한 과정을 거쳐 개발된 베네치아 대상인은 지난 4월부터 서비스를 실시해오고 있다. 한 번 다운로드에 1500원이란 높은 가격을 책정했음에도 하루에 500건의 다운로드 회수를 기록할 만큼 큰 인기를 얻고 있다.

국내 시장에서 수익성을 거둔 게임빌은 "얼마전 개최된 미국 로스앤젤레스 2002 E3에서 베네치아 대상인을 선보여 해외 참가자로부터 좋은 반응을 얻었다. 특히 유럽에서의 VM 서비스 시작을 맞아 본격적으로 준비하고 있다"며 해외 시장개척 계획을 밝혔다.

이종림/마이크로소프트웨어 기자 (nowhere@sbmedia.co.kr)

