



# 모바일에 붙어닥친 보드게임 열풍

간단한 게임의 룰, 옛 향수 자극 ... 30대까지 모바일 게임 유저 확대 기대

IT 시대와는 전혀 상관없어 보이는 보드게임이 의외로 뜨고 있다. 컴퓨터 없이는 좌불안석하는 현대의 젊은이들이 종이 조각을 교환하고 자그마한 주사위 등을 굴리며 즐기고 있다. 컴퓨터와의 게임에 지쳐서일까? 사람의 호흡이 그리워서일까? 하여튼 많은 사람들이 보드게임을 즐기게 되었고, 그 수요 역시 확산되고 있다.

이번 모바일 리뷰에서는 모바일에서 구현되는 특색 있는 보드게임 2종을 소개하고자 한다. '정반합'이라고 하지 않았던가? 'IT'와 '비IT'가 만나면 그들의 독특한 장점을 조합한 새로운 퓨전 콘텐츠가 발생한다.

글 | 임영모 테크라이터(duri022@freechal.com)

웹이엔지코리아 '부루마블'

## 모바일로 즐기는 추억의 '부루마블'



신림동, 신촌, 홍대, 대학로, 강남, 그리고 각 대학교 근처의 놀이 공간들. 이곳들은 우리나라에서 가장 앞서가는 젊은 문화의 발상지라 할 수 있다. 젊은 세대의 패션을 이끌고, 음악 흐름을 일깨우며, 놀이 문화의 코드를 선보이는 곳이 바로 이곳들이다. 실험적이기도 하지만 한 발 앞서가는 문화의 일면을 볼 수 있다. 지난 봄부터 하나 둘 생겨나기 시작했던 것이 바로 '보드게임방, 보드게임카페'다. 막상 들어가 보면 특별히 색다른 것도 없다. 그저 일반 카페처럼 테이블과 의자들이 놓여 있고, 이곳 저곳에서 대학생으로 보이는 포레들이 왁자지껄 떠들며 게임에 열중이다. 카드를 가지고 놀거나, 주사위를 던져 말을 움직이고, 종이돈을 서로 주고받고, 심지어는 단순해 보이는 나무조각 쌓기를

하면서도 즐거워한다. 그게 바로 보드게임이고, 그것을 즐길 수 있는 곳이 보드게임방이었으며, 이제 전국적으로 백여 군데 이상의 게임방이 성업 중이며 확산되고 있다.

보드게임을 설명하기 위해 '어릴 때 즐겨했던 부루마블 같은 것'이라고 하면 누구든지 쉽게 이해한다. 물론 화투놀이나 트럼프 놀이도 보드게임이라 할 수 있다(이렇게 말하고 나면 대다수의 국민이 이미 보드게임 매니아다). 예전부터 전해져 내려오는 율놀이도 보드게임이라 할 수 있고, 장기와 바둑도 보드게임이며, 중국의 마작도, 심지어는 알까기 역시 보드게임이라 할 수 있다.

### 보드게임이 뜬다

보드게임의 열풍을 타고 예전에 한참 즐겼던 추억의 게임 '부루마블'이 모바일로 되살아났다. 씨앗사에서 게임 판권을 가지고 있는 이 부루마블 게임은 주사위를 던져서 세계 각국을 돌며 그곳에 건물을 짓고 상대방이 방문할 때 통행료를 청구해서 부동산을 경영하는 전략 게임이다(보드게임 중 '모노폴리'의 아류작이라는 느낌도 지울 수 없지만, 국내 보드게임 중 대표작을 꼽으려면 당연히 부루마블이라 할 수 있다).

웹이엔지코리아에서는 이 부루마블의 기본 모델을 그대로

살려 모바일 부루마블을 만들었다. 게임 룰 자체가 모바일의 네트워크 성격을 살려 좀더 빨리 승부를 낼 수 있도록 한 점과 주사위를 직접 던지지 않는다는 것, 그리고 건물을 짓거나 통행세를 받을 때 종이돈을 일일이 세어보지 않는다는 것을 제외하고는 오프라인 부루마블과 거의 흡사하다.

부루마블 게임의 모바일 구현을 위해 웨이엔지코리아는 씨앗사와 수익률 배분 구조로 된 온라인/무선을 포함하는 포괄적인 라이선싱 계약을 했다고 한다.

### 비싸지만 능히 즐거울 만한 네트워크 게임의 대명사

모바일 부루마블은 네트워크 게임이다. 기존의 Stand Alone 게임과는 달리 무조건 네트워크에 접속돼 진행된다. 게임을 실행하면 네트워크 접속을 시도하게 되며, 이런 부분은 단순하게 보통 1,500원 정도의 요금을 내고 한번 다운로드받으면 휴대폰을 바꾸기 전에는 평생 쓸 수 있는 게임을 즐기던 사용자에게는 적잖이 긴장을 유발할 수 있다.



네트워크 접속 후 채널을 선택하고 방을 만들어 게임 파트너를 정하고 게임을 시작한다.

일반 모바일 게임과는 달리 비용이 다소 비싸다는 느낌이 든다. 우선 기본적인 게임 다운로드 비용이 2,000원으로 다른 게임에 비해 다소 비싸다. 기본 서비스로 제공하는 20판은 무료지만 그 후부터는 한 판당 100원씩 게임료를 지불하게 된다.

이것뿐만이 아니다.

네트워크 게임이 이루어지기 위해서 정보를 주고받는 과정을 통해 '패킷'들이 전송되는데, 거기에 따르는 비용도 추가된다. 1판에 대략 15분 정도 소요되며, 그 동안에 발생하는 패킷 요금을 따져보면 대략 400~500원 정도가 추가로 들어간다.

요즘 대부분 전자오락실의 게임들도 대략 500원 정도 한다고 보고, 보드게임방에 가서 부루마블을 직접 했다고 가정했을 때 한 시간에 1,500~2,000원 정도 나온다고 생각하면 비슷하

거나 좀 싸다는 계산을 할 수도 있다. 그러나 한번 다운로드받은 게임은 평생 무료라는 개념을 갖고 있는 사용자에게는 부담스러운 금액일 수도 있다.

다소 비싼 느낌이 들지만 게임의 재미 요소들로 보상받기에는 충분한 질적 수준을 갖추고 있다.

네트워크 접속을 통해 진행되며, 4명까지 한 게임판에 참여할 수 있다. 만약 마땅한 참여자가 없을 경우에는 제작사에서 마련한 인공지능(AI) 플레이어를 참여시켜 게임을 즐길 수 있다(오히려 반응이 느린 사용자보다 차라리 인공지능 플레이어 한 명을 끼운 채 게임을 하는 게 더 편할 정도로 인공지능 플레이어는 '제대로' 플레이를 한다).

원작 부루마블에는 없는 별도의 특화 아이템들도 마련했다. 가령 다른 플레이어들은 주사위 두 개를 던지는데, 자기는 세 개의 주사위를 던져 게임 분위기를 선점한다거나, 폭탄 아이템을 놓아두고 피해를 입힌다거나(단, 자신이 당할 수도 있으니 조심), 망치, 수면제, 업그레이드, 워프 카드, 지진 카드 등 디지털 게임용 특화 아이템들을 구매해 게임 플레이시 사용할 수 있다.



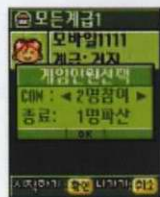
게임용 아이템이 따로 마련돼 있어서 다른 플레이어의 능력과 차별화 할 수 있게 되어 있다.

### 간단한 게임의 룰

2개의 주사위를 굴리고, 자신의 말을 그 숫자만큼 옮기고, 말이 위치한 도시를 선점한 후 건물을 세울 수 있다.

만약 주사위 2개가 모두 같은 숫자가 나올 경우에는 한 번 더 던질 수 있으며, 이런 방식으로 사방이 10칸으로 구성된 세계 곳곳의 도시를 돌아다니게 된다.

다른 사람의 도시에 들어갔을 때에는 해당 비용을 지불해야 한다.





모바일 부루마블 플레이 화면

이런 모든 동작은 주로 [확인] 단추와 숫자 키로 간단하게 이루어진다. 턴 방식이라는 게임 룰 자체가 네트워크 게임에 적합하며, 항상 상대에 따라 변수가 작용하는 것 역시 네트워크 게임의 장점이라 하겠다.

다만 아직도 종종 네트워크 게임 중 접속이 끊기는 현상은 이동통신 환경상 어쩔 수 없는 부분인데, 이럴 경우 게임 과정에서 해제되는 수가 있다(이 때 AI 플레이어가 플레이를 대신하게 된다).

### 강력한 마케팅을 통한 승부

모바일 부루마블은 현재 TV CF를 진행하고 있다.

CF의 애니메이션은 인터넷 상에서 한창 유행했던 우유송, 당근송 플래시 애니메이션 작가 이익재 씨의 작품이며 광고 홍보비로만 CF 제작비 등을 포함해 대략 20억원 정도를 책정했다는 게 관계자의 말이다.

지난 7월 2일부터 SK텔레콤을 통해서 서비스 중인 모바일 부루마블은 하루 평균 3,000건 이상의 다운로드, 최대 동시접속자 기록은 548명(7월초 기준)에 이를 정도로 공격적인 마케팅에 부응할만한 성과를 보이고 있다. 홍보비가 과다 책정된 것이 아닐까 싶기도 하지만, 업체의 의견은 머지않아 손익 분기점을 넘길 수 있다는 반응이다. 조만간 KTF와 LG텔레콤 고객을 대상으로 한 서비스를 제공하게 될 것이며, 일반 Stand Alone 게임의 라이프 사이클이 3~4개월인 것과 비교할 때 이 게임은 그 특성상 통렬할 것으로 전망된다.

웹이엔지코리아의 장승열 전략기획실장은 “부루마블 게임은 단순히 모바일용 네트워크 게임 자체에 의미를 두는 것보다, 모바일 게임 시장 확대에 초점을 맞추어 주었으면 한다”는 의사를 강조했다.

모바일 게임의 주 사용자들이 아직까지는 청소년층인데 반해, 모바일 부루마블은 예전 부루마블에 대한 향수를 가진, 기존 유저들보다 좀더 경제력을 갖춘 사용자 층이라는 통계가 나온다고 한다.

이는 네트워크 게임 비용에 대한 부담을 인정하는 사용자 층으로의 모바일 게임 붐 확대 현상이라 할 수 있으며, 이로써 20대 후반에서 30대까지의 시장 확대 효과를 기대할 수 있다.

### 매직하우스테크놀로지 ‘즐겜넷 장기’

## 이동통신사의 장벽을 무너뜨린 ‘즐겜넷 장기’

뭐니뭐니 해도 가장 전통적인 우리나라의 보드게임이라 하면 장기와 오목, 바둑 등을 들 수 있다. 가장 흔하게 보면서 컸던 게임이지만 전자오락실과 컴퓨터 게임에 밀려 잊혀져 가는 게임이 되는 느낌도 없잖아 든다. 그래도 뭐니뭐니 해도 동양적 철학과 만만찮은 전략이 숨어 있는 게임이라면 장기와 오목, 바둑과 같은 보드 게임을 빼놓을 수 없다.

매직하우스테크놀로지에서 개발한 즐겜넷 장기는 이동통신 3사에서 하나의 게임 서버를 이용해 서비스한다는 것에 가장 큰 의미가 있다. 하나의 게임 서버에서 플레이하게 되므로 SK텔레콤 가입자가 KTF 가입자와도 장기를 둘 수 있고, KTF 가입자와 LG텔레콤 가입자끼리도 별다른 제약 없이 오목을 즐길 수 있다. 즐겜넷 장기는 이동통신 3사에 모두 오픈됐다. SK텔레콤, KTF에서는 ‘폰장기넷’이라는 명칭으로, LG텔레콤에는 ‘즐겜넷 장기’로 등록되었다. ‘즐겜넷 오목’ 역시 이동통신 3사 포맷이 개발됐지만 SK텔레콤에는 아직 런칭되지 않았다.

즐겜넷 게임들은 www.zlgame.net 이라는 유선 사이트와 각 이동통신사의 무선 사이트들이 연동돼 서비스되는 개념이

다. 무선 인터넷을 통해 즐길 수 있는 즐겜넷 장기와 즐겜넷 오피는 zlgame.net 유선 사이트에서도 즐길 수 있다.

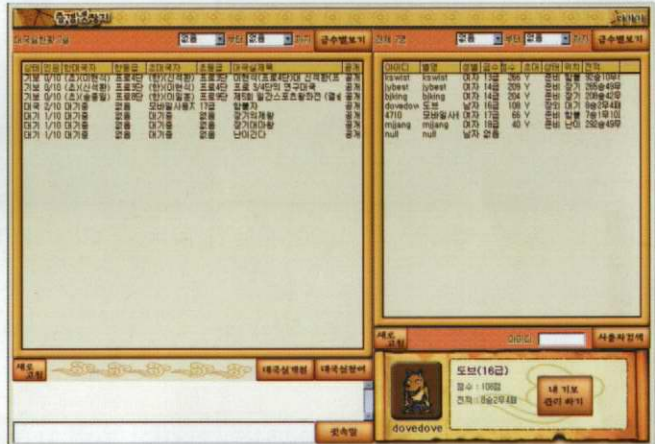
### 이통3사 모두 서비스

게임은 네트워크에 접속하지 않고서 즐길 수 있는 싱글 게임(Stand Alone Game)과 네트워크에 접속하는 멀티 게임(Network Game)으로 선택해 플레이할 수 있다.

싱글 게임의 경우, 초보·중급·고수 등으로 상대를 선택할 수 있다. 사실 장기의 룰을 알고 있는 사용자라면 고수라고 해도 그다지 어렵지 않은 인공지능 플레이어를 만날 것이다. 게임의 본래 의도 자체가 싱글 게임에 있지는 않았지만, 인공지능 플레이어가 좀더 똑똑했으면 어떨까 하는 아쉬움이 남는다.

멀티(네트워크) 게임에 접속하면 이동통신 3사에 숨어 있는 실력자들을 만날 수 있게 된다. 또한 유선 인터넷 사이트에서 접속한 대국자들도 접할 수 있다. 이런 게임에 있어서는 제대로 프로그래밍 된 인공지능 플레이어보다도, 실수도 좀 할 줄 알고 전혀 의외의 수로 공격할 줄도 아는 '사람' 플레이어가 더 매력적일 것 같기도 하다. 온라인 인터넷 게임에 있어 고스톱과 맞고 게임의 열풍이 가시지 않는 이유도 그 때문일 것이다.

네트워크 게임들이 대부분 그렇듯, 접속 후 방을 선택하고 게임을 시작하게 된다. 장기에서는 마(馬)와 상(象)의 위치에서 초기 전략이 나타나는데, 간단한 방법으로 이를 설정하고 게임이 시작된다. 움직일 말을 선택하고 말이 움직일 지점을 선택하면서 한 번씩 턴을 교체해가며 진행되는 장기의 기본 룰을 그대로 사용하고 있다.



즐겜넷을 개발한 매직하우스테크놀로지 한지훈 이사는 "유무선 연동 및 이동통신사 장벽이 없는 즐겜넷의 콘텐츠가 연구 개발에 비해 상업적으로 활성화되지는 않았지만, 네트워크 게임 모델을 제시하고자 하는 의도에는 성공한 케이스"라며 본격적인 네트워크 게임 개발에 대한 의욕을 밝혔다.

가장 어려운 부분은 이동통신사마다 각기 다른 과금 체제로 SK텔레콤은 다운로드 요금 외에 대국당 과금 등 어떤 특정 행위를 수행할 때 과금을 집행하도록 돼 있으며, KTF와 LG텔레콤은 다운로드 요금 외에 패킷당 과금하도록 돼 있다.

결국 네트워크 게임에 따른 과금 방식을 이동통신사 별로 다르게 취할 수밖에 없었다며 두 방식 다 일장일단이 있으나, 통일되지 않아 이용자에게 똑같은 기준으로 과금을 하지 못한 것은 아쉬움으로 남는다는 것이 관계자의 얘기다. 이 외에 서로 다른 게임 환경도 개발 과정에서 무시하지 못할 부분이었으나, 동일한 UI 작업과 통합 서버 작업, 그리고 프로토콜 간 변환 처리의 완성으로 이런 부분에서 발생할 수 있는 에러를 최소화하는 데 주력한 흔적이 역력하다.



이동통신사 간의 장벽이 없는 즐겜넷 장기 화면

이러한 부분은 온라인 사이트 zlgame.net에 접속해 동일하게 나타난다. 이동통신사와 유선 인터넷의 장벽을 없애는 노력은 계속 될 것이며, 망 개방과 통합 번호 등의 정책과 함께 이 모델은 필연적으로 정착될 것으로 보인다.

※월간 <디지털콘텐츠> 8월호 모바일콘텐츠리뷰 기사(64p) 중 게임빌 사의 홈페이지 주소가 잘못 표기됐기에 수정합니다. 독자 여러분께 심심한 사과의 말씀을 드립니다. 게임빌 홈페이지 [www.gamevill.co.kr](http://www.gamevill.co.kr) → [www.gamevil.com](http://www.gamevil.com)