

# 휴대폰으로 즐기는 보드게임 세상



보드게임들이 테이블을 떠나서 휴대폰 안으로 속속 들어와 선을 보이고 있다.

판 위에서 주사위나 카드, 나뭇조각과 각종 말들을 가지고 즐기던 보드게임은 건전하고 신선한 엔터테인먼트 문화로 자리 잡았으며, 보드게임 카페라는 새로운 문화공간을 만들기도 했다. 남녀노소가 한데 어울려 즐길 수 있고, 이기면 즐겁고 저도 불쾌하지 않은 놀이문화로서 많은 사람으로부터 사랑을 받고 있다고 할 수 있다.

일반 PC게임이나 온라인게임, 플레이스테이션이나 X박스 게임처럼 화려하고 빠르고 중독성이 강한 요소는 없지만, 보드게임 하나하나가 담고 있는 독창적인 게임 룰과 시스템, 그리고 각종 변수와 분위기, 게임 디자인 등은 새로운 매력을 느끼게 하기에 충분하다.

이러한 보드게임이 모바일게임 버전으로 하나 둘 발표되고 있다. 일전에도 국내 보드게임의 대표작인 '부루마블'이 네트워크 버전으로 발표된 바 있으며, 뽀주사위 놀이 역시 모바일게임으로 나와 이슈가 되기도 했고, 흔히 보드게임이라 불리는 것에 포함되지는 않지만 엄밀히 말하자면 보드게임 장르인 장기, 바둑, 오목, 각종 카드게임(고스톱, 맞고, 포커 등)은 일일이 나열할 수 없을 만큼 많이 쏟아져 나와 있다.

보드게임의 대명사 모노폴리가 타이쿤 형태를 띠고 '모노폴리 타이쿤'이라는 이름으로 발표되고, 보드게임 카페에 들르면 결코 빼놓지 않고 하게 되는 할리갈리 역시 모바일 환경에 맞추어 '할리갈리 모바일'로 출시됐다. 이와 함께 본격 추리게임인 보드게임 클루의 기본 룰을 이용하면서 TV 방송프로그램의 형태를 접목한 'SBS X맨을 찾아라'라는 게임도 출시를 앞두고 있다.

이번 글에서는 보드게임을 모바일로 즐기고자 하는 사용자와, 보드게임을 모바일 버전으로 기획하고자 하는 업체를 위해서 모바일 속으로 들어온 보드게임들은 어떤 식으로 적용됐는지 살펴보고자 한다.

글 / 임영모 CT City 기획실장



우리나라에서는 보드게임을 설명할 때 '왜 그거 있잖아. 부루마블이라는 게임 말야. 주사위 굴려서 말을 움직이고, 건물 짓고 통행료 받는 게임 기억나지?' 라고 하면 웬만한 사람들은 모두 '아, 보드게임이라는 게 부루마블 같은 거였어?' 라고 이해한다. 엄밀히 말해서 부루마블은 무궁무진한 보드게임 형태 중 하나에 불과하지만, 일단 보드게임을 설명할 때에 이 예를 들면 참 쉽다.

### 보드게임의 고전, 모노폴리가 새로 태어난다

우리나라에 부루마블이 있다면 해외에는 모노폴리 게임이 있다. 부루마블 자체가 모노폴리의 게임 룰을 변형해 만들었다고 본다면, 모노폴리는 부루마블에게 있어 해외에 있는 어르신이라고 할 수 있다.



▲ 모노폴리 타이쿤의 화면 인터페이스

게임판의 주위를 돌면서 계속 순환 이동하는 게임판의 구성도 동일하고, 주사위를 두 개 굴려서 그만큼 말의 이동을 삼는 것도 같고, 대지의 구매, 건축물의 설립, 통행료 징수 등 게임 구조가 모두 동일하다.

다만 모노폴리에 있어서는 '독점(모노폴리, Monopoly)' 이라는 경제 경영학적인 요소가 더 포함돼 있어서, 독점을 위한 세력의 노력과 독점을 막기 위한 플레이어간의 견제 구조가 치열하게 이뤄진다는 것이 다르다고 할 수 있다.

모바일원커뮤니케이션에서 개발해 서비스 중인 '모노폴리 타이쿤'은 보드게임 모노폴리의 게임 구성 및 룰을 차용하면서, 별도의 변형 요소를 추가해 모바일 환경에 맞는 새로운 게임 형태를 만들어냈다. 게임의 오리지널 모델은 보드게임 원본 저작권 업체인 Hasbro사의 모델이라기보다는, '모노폴리 타이쿤'이라는 PC게임을 개발했던 Atari사의 모델이며, 모바일원커뮤니케이션은 Atari사와 라이선스 계약을 맺어 모바일 형태로 새롭게 개발한 것이라 할 수 있다.

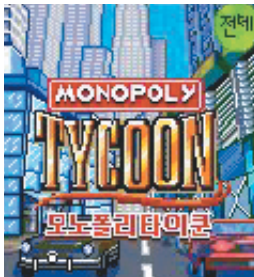
웹이엔지코리아에서 2003년 발표한 바 있었던 '부루마블 게

임'이 원작 부루마블 게임에 충실하면서 네트워크 게임으로 출시됐던 것과 비교할 때, 과감하게 네트워크 게임 요소를 포기하고 스탠드 얼론 게임으로 출시해 사용자의 비용 부담을 덜고, 맵의 축소(3×6)와 룰의 변형을 통해 모바일 사용자 환경에 접근한 점을 차이점으로 들 수 있다.

보드게임 모노폴리의 방식을 따르긴 했지만 게임 요소 상에서 많은 부분을 PC게임 모노폴리 타이쿤에서 차용했으므로 보드게임과는 많은 부분에서 다른 점이 발견된다. 모노폴리를 보드게임으로만 즐겼던 사용자를 위해서 차이점을 설명하자면 다음과 같다.

- **캐릭터의 능력** : 4명의 캐릭터마다 각각 특수 능력을 가지고 있어서 플레이어 성격에 따라 선택할 수 있다. 상업수익이 높은 캐릭터, 찬스에 강한 캐릭터, 건설비용이 낮은 캐릭터, 통행료를 더 많이 징수하는 캐릭터 등이 있으므로 사용자 취향에 맞춰 선택할 수 있다.
- **맵의 크기** : 기존 10×10의 게임판을 6×6으로 줄였으며, 플레이할 때 보여주는 부분 맵은 3×3으로 설정했다. 부루마블이 10×10 맵을 그대로 활용했던 것에 비하면 모바일 환경을 염두한 기획이라 할 수 있다.
- **주사위의 역할** : 두 개의 주사위를 굴리는 것은 마찬가지로이나, 보드게임에서는 이 두 개가 모두 말의 이동 포인트인데 반해, 이 게임에서는 하나는 이동 포인트, 하나는 능력 포인트를 나타낸다.
- **AP(Ability Point)** : 보드게임에는 없는 능력 포인트 부분이 게임에 결정적인 요소로 작용한다. 능력 포인트는 주사위를 굴릴 때마다 누적되고, 대지 구매, 건물 신축, 각종 매입 등의 행위를 할 때마다 그에 필요한 능력 포인트를 사용하게 된다.
- **시설물의 성장** : 경영 시뮬레이션인 타이쿤 개념이 반영된 것으로, 건물을 짓고 나서 시간이 흐르면 건물이 자체적으로 성장하게 된다. 건물이 성장한다는 것은 그만큼 통행료를 더 받을 수 있고, 상공업 수익도 증가하게 된다.
- **상황 옵션** : 게임 중간중간에 나타나는 '모바일원 타임즈' 기사를 보면 통행료가 올랐거나, 건축비가 싸졌거나, 필요 AP가 감소했다는 등의 정보가 나타나 변형 상황 옵션을 부여한다.

이 외에도 네트워크 게임을 포기하면서 하나의 폰에서 여러 플레이어가 함께 게임을 즐길 수 있는 '다인 모드'를 지원하고 있으며, 승리 조건 역시 파산, 모노폴리, 일정치 이상의 자본 형성, 일정 분량 이상의 건축물 설립 등으로 다양하게 마련해 두어, 하나의 게임으로 여러 방식으로 즐길 수 있도록 배려하고 있다.



▲ 모바일 게임으로 재창조된 모노폴리 타이콘



▲ 고유의 능력치를 가지고 있는 각각의 캐릭터들



▲ 땅을 사고, 건물 짓고, 다른 사람이 걸리면 통행료 받고



▲ 타이콘류 게임 요소인 도시 성장 개념이 들어있다

3명이 동시에 즐길 수 있는 할리갈리

‘같은 과일이 다섯 개가 되면 종을 올린다.’

할리갈리 게임의 원칙은 정확히 한 줄로 정의할 수 있다. 그 정도로 단순하고 쉬운 룰을 가지고 있지만, 보드게임 카페에 가면 반드시 꼭 한 번은 하고 나오게 되는 대표적 보드게임이 바로 할리갈리다. 할리갈리 게임을 가리켜서 ‘눈과 손만 빠르면 되는 게임’이라고도 말할 수 있을 정도로, 과일 개수만 제대로 셀 수 있는 지능만 있으면 누구나 함께 즐길 수 있는 쉬운 룰을 가지고 있다. 그래서, 혹자는 ‘No brain game’이라고도 부른다.

피엔제이에서는 보드게임 대표선수인 할리갈리를 모바일 게임으로 승화해 최근에 출시했다. 기본적인 게임 방식은 원본 보드게임의 룰을 그대로 차용했다. 4가지 과일 모양이 1~5개까지 그려져 있는 카드로 구성돼 있으며, 이것을 플레이어들이 한 장씩



스토리모드	
1	카드 뒤집기
5	스킬
6	call
대전모드	
1인용	1P 4 : 카드 뒤집기 5 : 스킬 6 : call
2인용	1P 1 : 카드 뒤집기 4 : 스킬 7 : call
	2P 9 : 카드 뒤집기 6 : 스킬 3 : call
3인용	1P 1 : 카드 뒤집기 4 : 스킬 7 : call
	2P (LFT) + : 카드 뒤집기 0 : 스킬 # : call
	2P (KTF) + : 카드 뒤집기 8 : 스킬 0 : call
	3P 9 : 카드 뒤집기 6 : 스킬 3 : call

▲ 하나의 폰으로 동시에 3명이 할리갈리를 모바일에서 즐길 수 있다.

뒤집어서 한 종류의 과일의 합이 5개가 될 때 누가 먼저 종을 치느냐가 게임 승리의 조건이다.

모바일 환경에 맞추어 3인 플레이를 기준으로 삼고 있으며, 테이블 위의 종을 치는 대신에 휴대폰의 버튼을 빨리 눌러야 한다는 것이 다른 요소라고 할 수 있다. 총 7명의 캐릭터로 구성됐으며, 각각 고유 스킬 능력치를 부여해 게임적인 요소를 가미하고 있다.

게임 플레이는 스토리 모드와 대전 모드 방식으로 즐길 수 있으며, 오리지널 모드와 확장 모드(Expansion Mode)를 마련해 분노 게이저라는 요소를 추가한 것도 눈에 띈다.

특히 이 모바일 버전에서 눈에 띄는 것은 하나의 휴대폰으로 3명이 동시에 즐기는 대전 모드다. 자신에게 할당된 세 개의 키버튼(카드 뒤집기, 스킬 사용하기, Call 하기)을 사용해 동시에 3명에서 하나의 휴대폰에 붙어서 게임을 즐길 수 있다.

보드게임 카페에서 다른 사람의 손등을 때리는 희열을 느낄 수는 없겠지만, 할리갈리의 박진감 넘치는 짜릿한 재미를 휴대폰으로 간단하고 쉽게 즐길 수 있지 않을까 생각된다.



▲ 할리갈리 모바일 버전 ▲ 캐릭터마다 고유의 스킬을 가지고 있어서 요긴하게 활용할 수 있다. ▲ 딸기가 5개다. 열른 버튼을 눌러야 카드를 얻을 수 있을 텐데...

보드게임 클루에 대한 새로운 해석, ‘SBS X맨을 찾아라!’

모노폴리나 할리갈리는 보드게임 카페 출입을 한두 번 해봤거나, 보드게임에 관심이 약간이라도 있다면 누구나 알 수 있는 게임이지만, 보드게임 클루(Clue)에 대해서는 생소하게 여겨지는 독자도 있을 것 같다.

클루는 1940년대에 만들어진 보드게임 장르 중 ‘추리게임’에 포함되는 고전 게임으로, 다소 난이도가 있지만 지적인 쾌감을 느끼게 하는 고급 룰을 가지고 있다고 할 수 있다. 원본 게임을 살펴보면, 대저택에 방문한 6명의 캐릭터가 그 집에서 발생한 살인사건에 대해 추리를 해나가는 과정을 그리고 있는데, 이 살인사건에 대한 단서로 6명의 방문객, 6개의 살인도구, 9개의 살인장소가 조합돼 나타난다.

캐릭터들은 주사위를 굴러 칸 이동을 하고, 저택의 각 방에 방문해 사건의 실마리(Clue)를 추적해 나가는 방식으로 추리해 나

가게 된다.

엔플레이에서 개발해 곧 출시예정인 'SBS X맨을 찾아라!' 는 보드게임 클루의 게임 진행 방법과 추리 방법을 최대한 차용하고, 외형상으로 TV 인기 프로그램인 '일요일이 좋다' 의 한 코너인 'X-맨' 을 응용해 캐릭터와 게임 요소를 보강한 작품이다.

클루에서는 '누가, 어디서, 무엇으로' 라는 요소가 추리의 대상인 반면, 이 게임에서는 '누가, 어느 게임에서, 어떻게' 혹은 '누가, 어디서, 무엇을' 등 게임 버전에 따라 다른 추리 요소를 넣어 두고 있다. 클루에 비해서 조금 부담이 줄어든 점이 있다면 21개의 추리 요소에서 18개의 추리요소(누가-5장, 어디서-8장, 어떻게 해서-5장)로 축소됐으므로, 324개에 이르던 변수가 200개로 줄어들었다는 것을 들 수 있을지 모르지만, 이러한 추리게임을 처음 접하는 사람들로서는 마찬가지로 어렵게 느껴질 것 같다.

개발사인 엔플레이에서는 게임에 대한 사용자의 이해를 돕기 위해서, 게임 소개 메뉴에 따라하기 방식으로 게임 방식을 이해할 수 있는 '튜토리얼' 부분을 별도로 마련하고 있으므로 '클루' 를 모르는 사람이 게임을 플레이하는 데에도 무리는 없어 보인다.

게임은 SBS세트장, 로얄저택, 여객선여행 편 등 크게 3가지 환경으로 이뤄져 있고, 초보, 중수, 고수, 초고수 순으로 난이도가 올라가면서 점점 추리해야 할 단서들이 늘어가는 방식으로 돼 있다.

사용자에 따라서 플레이 타입이 길고 다소 머리 아파할 수 있는 게임일 수 있지만, 클루를 좋아하는 매니아라면 한 번 도전해 볼 만한 게임이라 하겠다.



◀ 보드게임 클루의 방식을 적용한 복격 추리 게임 'SBS X맨을 찾아라!'

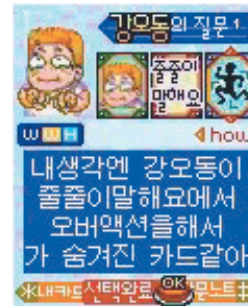
### 모바일 환경에서 새롭게 태어나는 보드게임

보드게임의 참맛은 테이블에 마주 앉아 시끌벅적한 분위기를 연출하면서 함께 즐기는 데에 있다지만, 사실 여러 사람이 보드 게임을 즐긴다는 것이 쉬운 일만은 아니다. 막상 보드게임을 하고는 싶은데 서로 시간도 맞지 않고 게임인원이 구성되지 않을 때 모바일로 보드게임을 돌려 보자. 보드게임 카페에서와는 또 다른 맛이 모바일 보드게임에서 느껴질 것이다.

필자가 보드게임을 눈여겨보는 이유는 모바일 게임으로 활용할 수 있는 게임적인 완성도가 높다는 것이 주된 이유라 할 수 있



▲ 게임 입문자를 위한 따라하기식 튜토리얼 메뉴



▲ 누가, 어디서, 어떻게해서 추리해 X맨을 찾아내는 게 게임의 목표이다



▲ 추리를 마쳤으면 추리 노트에 꼼꼼히 기재토록 한다. 자, X맨이 보이는가?



▲ 드디어, X맨을 찾아냈다. 하지만 방심은 금물. 초고수가 되는 길은 먹고도 험하니까

다. 역사가 긴 만큼 가장 안정된 룰을 보유하고 있으며, 동시에 경쟁이나 목표와 같은 탄탄한 게임 요소를 갖추고 있다. 그래픽이나 컴포넌트 부분에 있어서도 일반 PC게임이나 온라인게임과 비교해서 손색이 없다고 할 수 있다.

하지만, 이러한 보드게임을 모바일 환경으로 옮기는 작업은 그리 쉬운 작업이 아니다. 제한된 프로그램 용량과 작은 액정화면이 갖는 치명적인 열악한 개발 환경은 기획 단계에서 쉽게 포기하게 만든다. 그리고 주로 2인 이상의 플레이어가 즐기는 보드게임의 경쟁 요소를 구현해야 한다는 필요성 등 걸림돌이 상당히 많다. 인공지능 플레이어가 필요한 부분도 있을 수 있고, 네트워크 기능이 요구되기도 하고, 아니면 키 할당 또는 턴 제도를 통해 여러 사람이 한 대의 휴대폰에서 즐길 수 있도록 마련해야 한다.

게임을 즐기는 사용자 입장에서도 마찬가지다. 보드게임 카페에서 즐기던 보드게임의 매력을 충분히 느끼고 싶어 하지만, 모바일 환경에서 그러한 부분까지 만족하기에는 아직 무리라고 말할 수도 있겠다.

하지만, 고스톱, 오목, 바둑, 장기 등의 게임이 모바일에서도 충분히 인기를 끌고 있는 것을 본다면 접근 방법에 따라 가능성은 충분히 있다고도 말할 수 있다.

앞으로 모바일 셋, 모바일 카탄의 정착자, 모바일 루미큐브, 모바일 블로커스 등이 나와서 건전한 보드게임 문화의 확산과 함께 새로운 문화 트렌드가 됐으면 하는 바램이다. 🇰🇷