[e게임해보니] 앵그리버드 아일랜드, 기다림 뺀 SNG

서삼광 /2017-04-20 14:26:42

히트 게임 IP(지식재산권) ‘앵그리버드’가 국내 개발사에 의해 SNG로 새롭게 태어났다.

‘앵그리버드 아일랜드(아일랜드)’는 NHN629가 글로벌 시장을 겨냥해 개발한 모바일 SNG다. 스마트폰 도입 초창기 활약한 ‘앵그리버드’ IP와 사회관계망게임(SNG)의 특징을 버무렸다. 여기에 독자적인 방식으로 재해석한 콘텐츠가 특징이다.

‘아일랜드’는 모바일 SNG의 게임방식에서 크게 벗어나지 않았다. 할당받은 마을에 건물을 짓고, 자원을 채집해 활용함으로서 마을을 발전시키는 것이 이용자의 역할이다. 목표는 ‘마을을 부강하게’와 ‘마을을 아름답게’로 갈리며, 어느 쪽을 택할지는 전적으로 이용자의 몫이다. 무엇을 하든 이용자의 선택은 100% 옳다.

여기까지는 SNG의 기본이다. 그렇다면 ‘아일랜드’는 어떤 차별화 포인트를 뒀을까. 직접 플레이해 본 바로는 자원 채집에서 기존 SNG와 다른 매력을 느낄 수 있었다.

일반적인 SNG는 건물을 짓고, 건물에서 자원이 생산된다. 마을 안에서 채집 - 가공 - 생산 - 소비의 순환구조가 시작되고 끝난다.

반면, ‘아일랜드’는 채집단계가 마을 밖 필드에서 이뤄진다. 나무가 3분 만에 자라고, 광석이 지표에 노출돼 있는 신비한 섬이 텃밭이다. '카트'를 타고 일터로 나가는 고단하지만 평범한 출근과 퇴근의 일상이 느껴진다.

독특한 채집과정 덕에 ‘아일랜드’는 기다리는 시간이 대폭 줄었다. 필요한 자원은 텃밭으로 가 수확하면 된다.

물론, 자원이 재생성(리스폰)되는 시간이 있지만, 텃밭이 여러 곳으로 나뉘어 있기에 자원이 남은 곳으로 가면 OK다. 다른 SNG처럼 생산건물에 아이콘이 ‘뿅’하고 나올 때까지 기다리지 않아도 돼 막힘없이 쾌적하다.

‘아일랜드’는 자원채집 도중 괴물과 자주 마주치는데, 전투로 괴물을 물리치면 보상을 얻는다. 화가 난 새들과 이용자에게는 좋은 사냥감이다. 단, 전투를 위해서는 '카트'의 한정된 공간을 활용해 전투 요원인 '버드'를 배치해야한다.
괴물은 좁은 영역 안에서만 활동해 물리치지 않아도 상관 없다. 채집에 집중하기 위해 '버드'를 제외하는 구성도 물론 가능하다.

단, 자원이 많은 텃밭일수록 괴물이 자주 등장하고, NPC(캐릭터)가 괴물퇴치를 요청하는 경우도 있다. 괴물을 퇴치하면 얻기 힘든 경험치와 자원도 얻을 수 있으니, 사정이 허락하는 한도 내에서 전투를 진행하는 게 좋다.

일부 이용자에게 전투 요소가 불편할 수도 있다. 평화로운 SNG 세상에 싸움이라니. 하지만 ‘앵그리버드’를 즐겨본 이용자에게는 꽤 익숙한 콘텐츠이기에 위화감은 없다.

또, 전투 방식도 ‘버드’를 배치하는 선에서 끝나 전투에 익숙하지 않은 이용자도 쉽게 승리할 수 있도록 배려했다. 퇴치의 대상인 괴물도 ‘나는 악당이다’라는 포스를 풍기기에 죄책감도 덜하다.

‘아일랜드’는 출시 단계에서 IP와 SNG의 만남으로 기대를 모았고, 비공개 테스트(CBT)와 정식 서비스로 색다른 매력을 보여주는데 성공했다. 기존 게임을 답습하는 것을 넘어, IP의 특징을 살린 전투와 채집 덕에 맛 좋은 비빔밥을 먹은 것처럼 기분 좋은 포만감이 남는다.

마을을 꾸미는데 그치는 SNG가 불만인 이용자가 있다면 ‘앵그리버드’와 ‘피기’가 공존하는 환상의 섬 ‘아일랜드’를 즐겨보길 권한다.

http://www.betanews.net