워크래프트3, 스타크래프트 뛰어넘는 PC온라인게임 기대해도 좋을 것

취재 김진경 기자

1998년에 출시된 스타크래프트는 경제, 문화 등 사회전반에 걸쳐 각종 파급효과를 거뒀으며, RPG라는 장르로 많은 인기를 모았던 디아블로는 전 세계 약 500만장의 판매고를 올리며 현재까지도 액션 RPG의 기준으로 자리 잡고 있다. 워크래프트3는 2002년 최고의 기대작으로 오크, 휴먼, 언데드, 나이트 앨프 등 4개의 개성있는 종족이 미지의 아제로스 대륙에서 펼치는 끝없는 전쟁을 다룬 전략 시뮬레이션 게임이다.

방대한 싱글플레이 캠페인

스타크래프트의 후계자라 할 수 있는 '워크래프트3'가 발매 초읽기에 들어가며, 한국의 게임매니아들을 만나기 위해 방한한 블리자드 노스의 게임 개발자 빌 로퍼를 만났다.

빌 로퍼는 "전작에 비해 2종족이 새롭게 추가됐고, 블리자드 최초의 3D 게임으로 놀랄만큼 부드러운 움직임, 화려한 그래픽을 보여주고 있으며 각각의 종족은 독특한 유닛과 마법, 무기로 무장하고 기존의 전략게임보다 전략, 전술적인 요소를 더욱 강화시켜 보다 파워풀하고 박진감 넘치는 게임으로 제작됐다"는 소개로 말문을 열었다. "특히 히어로라는 RPG적인 요소를 처음으로 등장시켜 게임에 재미를 더해주고 있는데, 히어로는 강력한 유닛으로 새로운 기술 및 마법을 익히고 레벨업이 가능한 RPG의 경험치 요소가 첨가돼 국내 1000만명에 달하는 스타크래프트 유저 및 RPG의 대명사 디아블로의 유저까지 흡수될 수 있을 것으로 기대한다."

빌로퍼는 워크래프트3의 배틀넷은 기존에 사용됐던 배틀넷을 한층 개선해 최대 12명까지 동시에 게임을 즐길 수 있으며, 무작위 대전 모드와 친구 목록 등을 지원한다. 워크래프트3는 스타크래프트와 마찬가지로 배틀넷의 역할이 디아블로2처럼 서버가 아닌 P2P 대전을 위한 중계 채팅 서버의 역할을 하기 때문에 서버의 부하량이 많지 않을 것이라고 설명했다.

"워크래프트3의 빼놓을 수 없는 특징 중에 하나는 방대한 싱글플레이 캠페인이라고 할 수 있다. 또 5분 간격으로 뒤바뀌는 밤과 낮의 개념에 따른 변수까지 고려해야 하기 때문에 게이머들은 다양한 전략, 전술을 구사해야만 한다."

최대 12명 '동시 게임 가능'

빌 로퍼는 "스타크래프트의 장점을 업그레이드하기 위해 욕심을 내다보니 발매시기가 늦어진 것"이라며 "한국에서 6개월에 200만장 판매를 기대해도 좋을 것 같다"고 말했다. 빌 로퍼는 워크래프트, 디아블로, 스타크래프트, 디아블로2, 스타크래프트:브루드워 등 블리자드의 대표적인 게임의 '프로듀서'로 매뉴얼 디자인 작업에까지 참여했으며, 멕켄토시 버전 및 워크래프트2(The Dark Saga), 디아블로, 스타크래프트 64도 참여했다. 또 워크래프트, 디아블로, 스타크래프트 등의 음성 녹음 작업에 성우로 직접 참여하기도 했다. 국내 마케팅비용에 수십억원을 잡아놓고 있어, 국내 판매가가 5만 8000원으로 높게 책정됐다는 일부의 시각에도 불구하고 온라인 게임산업의 침체에서 탈출구와 게임 매니아들에게 만족이라는 '두마리 토끼'를 잡을 수 있을지 귀추가 주목된다.