

엔씨소프트 '토이스트라이커즈'

'상상속의 장난감 나라' 그려낸 캐주얼 온라인슈팅게임

배틀필드 방식으로 끝없는 전투 가능 ... 독특한 '합체' 시스템으로 재미 배가

글 / 신종훈 기자



▲ 남녀노소 누구나 할 것 없이 쉽게 적응할 수 있는 플레이, 아기자기한 그래픽, 이 게임에서 최초로 시작하는 MMOSG(Massively Multiplayer Online Shooting Game)가 토이스트라이커즈의 주요 목표.

엔씨소프트가 리니지 시리즈에 이어 1여년의 개발기간 끝에 선보인 '토이스트라이커즈(Toy Strikers)'는 새로운 방식의 캐주얼 온라인 게임이다.

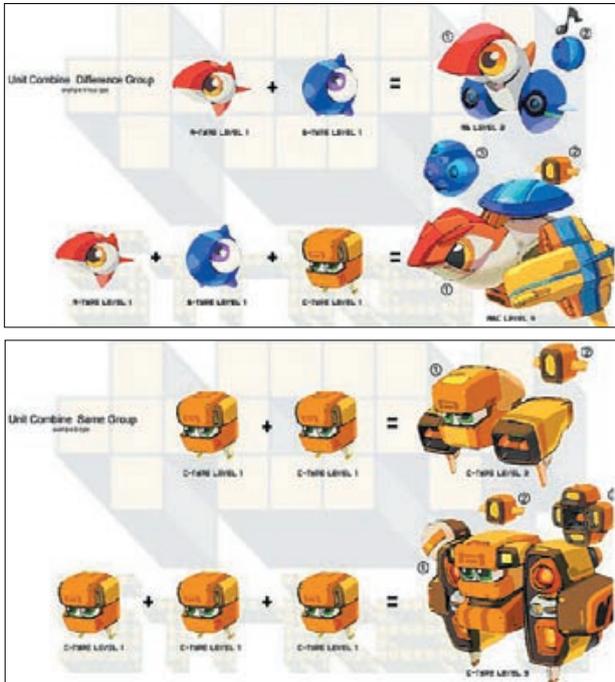
이 게임은 토이랜드(Toy Land)라는 가상 공간을 배경으로 게이머들이 비행기 캐릭터를 이용해 토이랜드를 정복하려는 악의 무리 데블토이(Devil Toys)에 대항하는 것을 주요 테마로 하고 있다. 게이머들이 선택할 수 있는 캐릭터는 장난감처럼 귀여운 비행기로, 변신/합체를 통해 이전 온라인게임의 파티플레이와는 다른 다양한 재미를 경험할 수 있다. 이 게임은 기존의 캐주얼 게임들이 대부분 8명이 많아야 32~64명 정도만이 하나의 게임룸에서 플레이가 가능했던데 반해 최소 50명에서 많게는 200명 정도의 플레이어가 하나의 게임룸에서 플레이가 가능하다는 점이 특징이다. 또 토이스트라이커즈에는 '합체'라는 독창적인 시스템이 등장해 파티나 길드와는 차원이 다른 3명의 플레이어가

가 일심동체라는 마음가짐으로 진정한 협력 플레이를 할 수 있다. 이 밖에도 토이를 컨셉으로 하는 아기자기한 그래픽, 세 가지 특화된 무기 시스템, 다양한 물을 가진 배틀필드(Battle Field), 간결한 인터페이스 등이 토이스트라이커즈만의 장점이다.

유닛간 '합체' 시스템 최초 시도

토이스트라이커즈가 가지는 가장 큰 특징은 바로 유닛간의 합체 시스템. 우선 게임을 시작하기에 앞서 플레이어는 3종류의 스트라이커(JAKJAK, HAMPY, POLPOL)중 하나를 선택해 게임을 시작하게 된다. '백지장도 맞들면 낫다'라는 속담이 있듯이 게임을 플레이하는 동안 든든한 파트너를 만나 함께 플레이 할 수 있다면 금상첨화일 것이다. 많은 종류의 캐주얼 온라인게임에서 팀 혹은 길드 개념을 지원하고 있지만 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)처럼 역할이 분명히 구분되지 않은 바에야 결국 게임 속에 나의 분신은 혼자이게 된다. 토이스트라이커즈의 콤비네이션 시스템은 이렇게 말로만의 '우리'가 아니라 합체를 통해서 완벽하게 일심동체가 되는 시스템. 플레이어가 다른 플레이어와 합체를 원할 경우 Z키를 사용해 자신의 상태를 마스터 혹은 슬레이브(Slave) 상태로 변환할 수 있다.

마스터 상태, 슬레이브 상태에 있는 두 명의 플레이어가 만나면 합체 이벤트가 일어나면서 합체된 모습의 스트라이커가 나타나게 된다. 같은 방식으로 3단 합체가 완성된 경우 플레이어들은 각자 마스터, 조포장(Gunner), 마법사(Wizard)의 역할을 담당하게 된다. 마스터는 합체한 스트라이커의 조종과 기본 공격을 담당하고 조포장은 주공격을



▲ 그림에서 보듯이 같은 종류의 스트라이커뿐만 아니라 다른 종류의 스트라이커 또한 합체가 가능해 조합 순서에 따라 다양한 종류의 스트라이커가 되는 것이 가능하다.

담당하게 된다. 마법사는 보조 공격과 3단 합체 상태에서만 사용이 가능한 콤보 웨폰의 사용을 담당하게 된다. 콤보 웨폰은 무기의 개념보다는 특수 기술에 가까운 것으로 적절한 시간과 위치에 사용하게 되면 큰 효과를 발휘하게 된다.

이런 합체의 경우 합체 순서에 따라서 다양한 스타일의 스트라이커를 만들 수 있고 각각의 스트라이커가 뚜렷한 개성을 가지고 있기 때문에 오랜 시간 플레이를 하더라도 여러 종류의 스트라이커의 여러 역할을 맡을 수 있어 다양한 재미를 즐길 수 있다.

다양한 룰을 가진 배틀필드(Battle Field) 시스템

사용자간의 합체, 100명 이상이 참여하는 대규모 게임이 토이스트라이커즈가 가지는 가장 큰 특징이라면 다양한 룰을 가진 배틀필드는 이러한 장점들이 하나가 돼 빛나게 만드는 조미료와 같은 역할이다. 100여명의 게이머가 함께 모여서 합체를 한 후 무엇을 할 것인가.

단지 서로 싸우고 파괴하기만 하는 것뿐이라면 재미가 금새 시들지 않을까? 완벽한 스크립트 기반의 제작 룰은 이러한 단순한 몇몇 개의 룰에 한정되지 않고 다양하고 재미있는 여러 가지 아이디어를 게이머들에게 신속하게 제공하기 위해서 개발됐다. 무한대전, 깃발 뺏기, 공성전 등 기존의 다른 게임에서 볼 수 있었던 룰뿐만 아니라 레이스, 하키 등

의 다양한 룰을 가진 배틀필드를 제공할 것이다.

신토이스트라이커즈의 인터페이스는 간결하면서도 명확한 정보 전달이 주요 컨셉. 이를 위해 HP, AP, 레이다, 채팅창, 스트라이커 상태 이미지 등 꼭 필요한 최소한의 정보들만으로 구성돼 있다. 앞서 말한 바와 같이 토이스트라이커즈는 기존의 캐주얼 온라인 게임과는 다른 대규모 인원이 하나의 배틀필드에서 전투를 벌이는 게임이다. 배틀필드라는 것은 다른 캐주얼 온라인 게임에서 나오는 게임룸과 비슷하기도 하지만 개념이지만 엄밀히 말하자면 기존의 게임룸 인터페이스가 가지는 단점을 보완하고 토이스트라이커즈가 내세우는 MMOSG에 적합하도록 수정한 것이다.

우선 기존의 캐주얼 게임들에서 볼 수 있는 대기시간이 없어졌다. 보통 8명의 게이머가 입장해 자신의 캐릭터를 선택한 후 레디(Ready) 버튼을 누르면 방장이 스타트(Start) 버튼을 누르는 인터페이스는 공정한 게임을 위한 룰인 것은 사실이지만 여전히 한 번 게임을 하기 위해서 짧으나마 대기 시간이 있었다. 그러나 토이스트라이커즈의 배틀필드는 이러한 대기 시간 없이 사용자가 자신의 토이를 선택하고 팀을 선택해 배틀필드에 입장하는 것만으로 바로 게임에 참여할 수 있다. 사용자는 이렇게 진행중인 게임에 참여하게 되며 배틀필드에서 한 쪽 팀이 조건을 만족해 승리하게 되면 모든 참가자들이 소속된 팀의 출발점에서 다시 게임을 시작하게 된다.

이런 배틀필드는 룰에 따라 여러 가지 종류가 있으며 하나의 배틀필드가 딱 차게 되면 자동적으로 동일한 룰을 가진 배틀필드가 서버에 생성되게 된다. 더불어 각 배틀필드 별로 랭킹이 따로 매겨지게 돼 각 배틀필드별 랭킹과 종합 랭킹이 홈페이지에 표시되게 된다.



▲ 끝없는 전투가 계속되는 배틀필드는 전투를 위한 대기시간을 없었다.



▲ 토이스트라이커즈에 등장하는 캐릭터들은 각기 독특한 개성과 무기 시스템을 제공한다.

다양한 개성의 캐릭터와 무기 시스템

토이스트라이커즈에 나오는 주인공 캐릭터들은 모두 3가지. 이 가운데 잭잭(JAKJAK)은 빠른 스피드와 뛰어난 조작성을 지닌 유닛 타입이다. 잭잭은 뛰어난 운동성을 이용해 빠르게 치고 빠지는 전술에 능하며, 스피드와 운동성에 초점이 맞추어진 기체로 무장을 간소화해 날렵한 디자인으로 그려졌다. 표준적인 스피드에 비교적 강한 공격력을 지닌 유닛 타입의 폴폴(POLPOL)은 어느 한쪽에 치우치지 않고 비교적 평균적인 능력을 지닌 유닛으로 범용 전투기와 같은 느낌의 디자인이다.

마지막 캐릭터인 햄피(HAMPY)는 뛰어난 방어력과 무겁고 강력한 무기를 탑재하고 있는 유닛 타입이다. 햄피는 낮은 스피드로 인해 기동력보다는 뛰어난 방어력과 강력한 무기를 이용한 한방 전투에 초점이 맞추어져 있다. 디자인 역시 육중한 몸체에 초점을 맞췄다.

토이스트라이커즈에 등장하는 무기는 가장 기본적인 무기로 처음 시작시 잭잭은 멀티샷(Multi-Shot), 폴폴은 레이저(Laser), 햄피는 로켓(Rocket)을 장착하고 등장한다. 필드에서 생성되는 아이템을 획득하면 자신의 기본무기가 아닌 다른 타입의 무기 사용도 가능하며, 각각의 무기는 아이템 획득을 통해 5단계까지 업그레이드가 가능하다.

멀티샷은 '확산'에 포인트를 맞춘 무기로 총알이 여러 방향으로 동시에 발사된다. 업그레이드시 동시에 발사되는 총알의 발사 방향과 수가 증가한다. 폴폴의 무기 레이저는 '집중'에 포인트를 맞춘 무기이다. 가늘지만 강한 공격력을 지닌 긴 레이저 포를 발사하는 이 무기는 업그레이드시 연사력과 공격력이 증가한다. 로켓은 '파괴력'에 포인트를 맞춘 무기로 업그레이드시 공격력과 공격 범위가 증가한다.

초기 웨폰을 사용할 때는 노멀샷과 차지샷(Charge Shot)

두 가지 방법이 있는데 노멀샷의 경우 약간의 AP를 소모해 일반 공격을 하는 것이고 차지샷의 경우 발사 버튼을 오래 누르고 있으면 게이지가 상승하게 되고 게이지 상승 정도에 따라서 3단계로 구분돼 단계에 따른 강력해진 총알을 발사하게 된다. 게임이 진행돼 시간이 지나면 각각의 스트라이커별로 부여된 일종의 스킬 개념의 두 번째 무기가 등장하는데 이 무기들은 게임 내에서 적절하게 사용하면 큰 효과를 발휘할 수 있다. 잭잭이 사용하는 부스터는 일정 시간 동안 부스터가 발동돼 매우 빠른 속도로 이동한다. 폴폴의 배리어(Barrier)는 일정 시간 동안 스트라이커의 전면에 반달형의 방어막이 생성돼 전면과 측면에서 날아오는 총알을 막아낸다. 햄피의 푸시쇼크(Push Shock)는 사용 순간 주위에 있는 적 유닛의 AP를 크게 감소시킨다. 이런 두 번째 무기는 합체 상태에서도 사용이 가능하며 마스터, 조포장, 마법사 중 한 사람만 사용하면 전체에게 적용이 된다.

동화책 속의 상상의 세계 그려내

이 외에도 슈퍼스톤, 매직워터, 보조배터리, 충전지 등 다양한 아이템과 스킬들이 등장하는 토이스트라이커즈는 장난감이 생명을 얻고 살아갈 수 있는 세상, 어른들은 모르는 순수한 마음을 지닌 어린아이들만이 갈 수 있다는 장난감의 나라인 토이랜드를 그리고 있다.

주인공인 토토, 루루, 베베가 살고 있는 세울 마을에는 아이들의 위해 장난감을 만드는 장난감 공예가인 포포 할아버지가 살고 있다. 베베의 친할아버지인 포포는 큰 도시에서 이름난 공예가였으나 이제는 은퇴해 고향에 돌아와 오직 마을 아이들만 위한 장난감을 만들며 생활하고 있다. 하지만 어느 날 포포 할아버지가 누군지 알 수 없는 복면 사나이들에게 납치를 당하게 되고, 세 주인공은 납치 당한 포포 할아버지를 구하기 위한 모험을 시작하게 된다.

엔씨소프트의 비밀프로젝트로 추진된 이번 토이스트라이커즈는 MMORPG 중심의 국내 온라인게임 시장에 신선한 변화를 가져올 것으로 보인다. 최근 새롭게 등장한 온라인 게임들은 아기자기한 캐릭터와 세밀한 그래픽으로 인기를 끌고 있지만 근본 형태에서는 MMORPG를 벗어나지 못하고 있다. MMORPG가 아니면 성공하기 힘들다는 인식이 폭넓게 자리잡고 있기 때문이다.

이런 점에서 국내 온라인게임 업계의 대표주자인 엔씨소프트가 야심차게 내놓은 토이스트라이커즈가 앞으로 어떤 길을 가게 될지 자못 궁금해진다. 