

‘팡야’

이보다 쉬울 수 없는 온라인 골프게임

최근 들어 온라인 골프게임이 주목을 받고 있다. 사실 올해 들어서도 지칠 줄 모르는 활약을 보여주는 국내 골퍼들의 낭보를 들으면서 누구나 ‘저 푸른 초원 위에, 그림 같은 샷을’ 하고픈 욕망이 솟아날 법하다. 팡야는 제작사 자신이 ‘캐주얼 게임’이라고 표방할 정도로 골프를 소재로 하지만 단순히 스포츠 게임이라고 보기는 힘들다. 쉬운 진행 방식에도 불구하고 은근히 재미있다. 예전 ‘포트리스2’ 같다고나 할까.

글 / 신승철 기자

국내 전통의 게임사 손노리에서 분가한 엔트리브소프트에서 개발하고 한빛소프트에서 서비스하고 있는 ‘팡야’는 누구나 즐길 수 있는, 손쉬운 골프게임이다. 만일 잭 니클

로스나 링크스, 타이거 우즈 시리즈 등의 PC 골프게임으로 내공을 쌓아온 골프게임 매니아들이라면 다소 맥 빠질 수도 있는 ‘캐주얼’한 게임이지만, 이러한 캐주얼 분위기가 바로 팡야가 내세우는 가장 큰 특징이자 장점이다.

라운딩을 위한 코스는 이 세상에는 없을 듯한 환상적인 분위기에, 라운딩을 도와주는 캐디들은 전부 하늘을 훨훨 날아다니고 종이봉투도 등장한다. 메인 캐릭터는 시원하고 큰 눈과 밝은 미소를 자랑하는 만화적인 캐릭터. 이는 골프가 뭐 하는 게임인지 몰라도, 막대기로 공을 구멍에 넣는다는 룰만 알면 남녀노소를 불문하고 ‘어디 한 번 해볼까’라는 의욕을 불러일으키기에 충분하다.

귀여움이 넘치는 커뮤니티 골프게임

팡야는 현재 오픈 베타 테스트 중임에도 서비스의 안정성은 평균 이상이다. 요구하는 컴퓨터의 사양이 그리 높은 정도도 아니고, 전체 모드와 창 모드로 자유롭게 선택 가능하며, 해상도 조절도 역시 선택의 폭이 넓다. 만화적 스타



▲ 실제 골프 라운딩이라면 쫓겨날 정도의 불량한(?) 차림새지만 팡야 안에서는 이게 기본차림이다.

일을 선택해 디테일은 떨어져도 큼직큼직하고 시원스런 화면을 만들어낸 것이 결과적으로 사양도 낮추고 안정성에도 도움이 된 듯 하다.

현재 팡야에서 제공하는 코스는 '블루 라군', '블루 워터', '세피아 윈드'의 세 개. 조만간 윈드 힐이라는 높은 난이도의 코스가 추가로 공개될 예정이다. 세 코스 모두 적당히 쉬우면서도 중간중간 곤란한 장애물들이 게이머를 기다리고 있다. 특히 블루 라군과 블루 워터의 섬을 배경으로 한 코스들은 넘실거리는 바닷물이 어디서나 게이머의 공이 빠져주기를 기다리고 있어 방심하다가는 끝장이다.

하늘에 뭉게뭉게 낀 구름은 바람의 방향에 따라 아주 천천히 움직이며, 단풍이 멋진 들판에서 있는 풍차의 날개는 목직함을 자랑하며 돌아간다. 이런 잔잔한 움직임을 감상하며 함께 라운딩하는 게이머들과 담소를 나눌 수 있는 여유가 온라인 골프게임이 가지고 있는 장점이 아닐까.

매 샷마다 코멘트를 해주기도 하고 롱 퍼트 성공이나 버디 샷에는 어김없이 찬사를, 또 게임방법을 잘 모르는 게이머가 있다면 샷 사이의 짤막한 문자 텍스트 강의를 해주는 것도 가능하다. 카운터 스트라이크에서도, 리니지에서서도 느낄 수 없는 낭만과 여유가 있다고나 할까.

페어웨이 양쪽을 가득 메운 갤러리들이 없다는 것이 매우 아쉽지만 생기발랄한 캐디가 따라다니면서 심심함을 보충해 준다. 이 캐디는 눈요기뿐 아니라 게임플레이에 많은 도움을 주는 능력이 있기 때문에 '팡(팡야의 게임머니)'을 열



▲ 팡야에서는 라운딩하는 게이머들과 담소를 나눌 수 있는 여유를 느낄 수 있다.



▲ 점이 멀리 떨어져 있을수록 기울기가 심하다는 것을 표시한다. 홀컵에서는 빛줄기가 하늘로 올라가 있어 위치를 쉽게 알 수 있다.

심히 모아 능력 있는 캐디를 게임에 동반시켜야 한다. 캐디는 공을 칠 때마다 따라다니면서 게이머와 함께 기뻐하기도 땅을 치기도 한다.

버디를 하거나 어프로치 샷에서 멋지게 그린에 온 시키면 나타나는 캐릭터와 캐디들의 애니메이션에는 귀여움이 철철 넘친다. 팡야에 등장하는 캐릭터들은 모두 4등신의 귀여운 캐릭터들로 이뤄져 있다(간혹 1등신 캐릭터도 있긴 하다). 게임을 즐기는 연령층의 다각화를 꾀한 모양인지 남녀노소 누가 봐도 공통적으로 귀엽다는 느낌이 생생하게 배어나온다. 특히 짧은 거리 퍼트에서 캐릭터가 펼치는 화려한 동품(?) 자랑은 오히려 퍼트를 한 게이머 자신을 머쓱하게



▲ 드디어 생애 첫 올인원! 홀인원을 기록하면 팡(팡야의 게임머니)이 쭉 올라간다.

만들기도.

쉽고 직설적인 사용자 인터페이스

‘막대기로 공을 구멍에 넣는다’라고 표현했지만, 사실 골프를 이것만큼 간결하게 표현하기도 힘들지 않을까? 물론 규정타수니, OB니, 기미, 멀리건 같은 여러 세부 룰이 있지만 이것들을 일일이 알지 못해도 얼마든지 게임에 참가할 수 있다. 방을 만들 때 필요한 옵션은 간단해, 인원수(최대 4명), 각 타마다 허용된 시간, 코스 등 몇 가지만 정해주고 게이머들이 들어오면 바로 라운딩을 즐길 수 있다.

그 전에 캐릭터를 만들어 두는 것은 기본 중의 기본. 현재 사용할 수 있는 캐릭터는 남자, 여자 두 명이다. 루키F로 시작하는 캐릭터는 F→D→E 등으로 단계적 성장을 하는데(A까지 올라가면 상위 단계로 레벨 업), 한 라운드에 자신이 거둔 성적에 따라 경험치를 쌓아 레벨업을 하게 된다. 그 와중에 팡 점수도 증가한다.

레벨업을 하면서 성장하게 되는 캐릭터의 능력치는 파워, 컨트롤, 정확도, 스핀, 커브의 다섯 가지며 이는 레벨이 오르면서 변하기도 하지만 팡으로 구입하는 다양한 옷과 액세서리로도 한시적으로 특정한 능력치를 증가시킬 수 있다. 이러한 아이템으로 자신에게 부족한 능력치를 보충할 수 있다. 단 한 라운드 시에 포함시킬 수 있는 아이템 개수는 8개뿐이라는 것에 주의.

팡야가 쉽다는 것은 본 게임에서 여실히 증명된다. 마우스, 마우스의 휠, 그리고 스페이스 바 정도로도 별 어려움



▲ 노란색의 팡야 게이지가 조금씩 차서 한칸이 완성되면 적색으로 바뀌며, 적색 게이지 한칸 소비로 10야드를 더 날릴 수 있는 파워샷을 칠 수 있다.



▲ 규정타수니, OB니, 기미, 멀리건 같은 여러 세부 룰이 있지만 이것들을 일일이 알지 못해도 게임에 몰입할 수 있다.

없이 라운딩을 마칠 수 있다. 물론 초보 플레이어를 벗어나면서 공에 다양한 스핀을 줄 수도 있고 카메라 시점을 이리저리 원하는 만큼 바꿀 수도 있지만 기본 카메라 시점으로 거의 불편함이 없이 게임을 즐길 수 있다. 마우스 휠 버튼으로 클럽을 선택할 수 있는데, 휠 이동에 따라 각 클럽의 가지는 공의 궤적과 높낮이를 곡선으로 표시해주기 때문에 초보자들에게 이보다 친절한 기능은 없다.

게임상에 별다른 난이도 조절은 없다. 기본 난이도는 다른 골프게임들의 초·중급 정도에 맞춰진 느낌이다. 스윙은 전통적인 3클릭 방식(퍼팅은 2클릭)인데 초보 레벨 수준에서는 스윙 바가 움직이는 속도가 너무 느려서 오히려 타이밍을 맞추기 힘들다는 느낌일 정도라고 보면 된다. 이러한 것들도 캐릭터의 레벨이 점점 중급 이상으로 올라가면 조절될 것이 분명한데, 어쨌든 전체적으로 골프를 처음 즐기는 게이머들도 좌절하지 않도록 문지방의 높이를 최대한 낮춘 흔적이 보여 바람직하다는 생각이 든다.

그런데 공이 올라가면 시도하는 퍼팅에서 대부분의 골프게임들은 그린의 경사를 읽는 방법으로 그리드(격자) 시스템을 채용한데 반해 팡야에서는 격자뿐 아니라 격자 중앙에 포인트를 두고, 격자의 기울기, 즉 그린의 기울기에 따라 포인트가 어느 방향으로 얼마나 움직였는가를 표시한다.

팡야를 계속 즐기면서 유일하게 난이도가 높은 부분이 이 복합적인 시스템이 아닌가 할 정도로 약간 적응하기 까다로웠다. 그리드 사이에 촘촘히 나타난 점들로 인해 시야



▲ 루키F로 시작하는 캐릭터는 단계적 성장을 하는데 성적이 따라 경험치를 쌓아 레벨업을 하게 된다. 그 외중에 팡 점수도 증가한다.

에 방해를 주었기 때문이다. 하지만 일단 이 시야방해 현상에서 벗어나게 되면 그린의 경사를 읽는데 아주 편해짐을 느낄 수 있을 것이다.

괜찮은 물리 엔진 ... “생각보다 재미있네”

팡야에서 지원하는 게임 방식은 스트로크 개인전과 2명씩 팀을 이뤄 승부를 내는 매치플레이 두 종류다. 그리고 별도로 30명의 게이머가 출전할 수 있는 대회, 말하자면 싱글 투어가 있다.

라운딩에 동반하는 캐디와 아이템 등에 따라 능력치를 보충하게 되어 승부에 변수로 작용할 수 있는 기능이 있다. 팡야에서 제일 눈여겨보아야 할 것이 바로 팡야 콤보 기능의 사용이다. 샷의 정확도를 완벽하게 맞추면 팡야 샷이 성공하고 콤보 게이지가 상승한다. 게이지가 꽉 차면 사용할 수 있는 파워 샷은 모두 세 번. 물론 장타가 다 좋은 건 아니지만 정확도까지 연마한 후에 붙는 파워 샷의 위력은 매우 강력한 것임에 틀림없다. 이외에 코브라 샷, 토마호크 샷과 같은 특별 샷을 적절하게 섞어 상대의 넋을 빼놓을 수도 있다.

18홀 전체에서 항상 파 플레이를 할 수 있는 것은 아니다. 때로는 OB에 빠져 2타의 벌타를 얻기도 하고 벙커에 파묻히기도 하는 경우, 러프 앞에 장애물이 우뚝 솟아있는 경우도 있을 수 있다. 이러한 위험에 빠졌을 때 진가를 발휘하는 것이 바로 고급 샷.

‘간단한 골프를 목적으로 하는 팡야지만 페이드나 혹

샷, 역회전 볼을 칠 수도 있고, 실제 물리적으로도 공이 그렇게 날아가거나 굴러가는 ‘괜찮은’ 물리 엔진을 갖추기도 했다. 날씨나 습도에 따라서 페어웨이나 그린의 빠르기가 바뀌는 정도의 수준은 아니지만 바람의 세기에 따른 공의 방향 변화는 납득할 만하며 페이드나 혹 샷의 궤적도 그렇다.

팡야를 즐기는 게이머들 대부분의 의견이 ‘생각보다 재미있다’ 라는 것이다. 더욱이 이제 일반인들에게 오픈한 지 얼마 안 되었기 때문에 가능성은 무한하다. 물론 몇 가지 개선해 주었으면 하는 점들도 있다.

우선 캐릭터의 커스터마이징 기능이 아예 전무하므로 이에 대해서는 꼭 정식 서비스 이전에 개선이 이뤄져야 하지 않을까 한다. 남성 캐릭터, 여성 캐릭터 각 한 명으로는 넓은 백사장의 모래만큼 다양한 신세대 게이머들의 기호를 맞춰주기에는 역부족이다. 기왕 3D 게임을 만들었다면 콧수염을 기를 수도 있게 한다거나 피부색을 까무잡잡하게 할 수 있는 캐릭터 편집 기능이 있다면 어떨까.

또한 지금 제공하는 세 개의 코스가 왠지 비슷하다는 느낌을 게임 내내 지을 수 없었다. 추후 추가되는 코스들은 저마다 돋보이는 개성을 가지기를 기원한다. 코스 전체의 난이도를 쉽게, 혹은 어렵게 만드는 것뿐 아니라, 홀마다 난이도를 다양하게 만들어주는 변화는 어떨까? 코스별 다양함과 한 코스에서도 천국과 지옥을 맛볼 수 있다면 게이머들의 도전의식을 마음껏 자극하는 효과를 낼 수 있을 것이다.

게임 방식. 사실 개인 스트로크 방식이 게임방식의 전부라고 할 수 있을 정도로 ‘심심한’ 것이 현재의 팡야다. 예를 들어 스킨의 방식을 약간 변형해 한 홀의 승자가 다른 게이머들의 팡 점수를 깎아내는 등의 재미있는 게임 방식을 많이 포함시켜 주는 등 게임 내내 긴장의 끈을 늦추지 않도록 만드는 시스템이 필요하다. 🏌️

게임명 : 팡야

공식 홈페이지 : www.pangya.com

제작사 : 엔트리브소프트

유통사 : 한빛소프트

권장사양 : P3-500Mhz, DirectX7급 그래픽 카드, 램 128MB, HDD Free 200MB