



엔씨소프트 '길드워'

## 캐릭터 성장의 맛과 전술전략 요소가 동시에 갖든 게임

엔씨소프트의 신개념 온라인게임 '길드워'의 상용서비스가 지난달 25일 시작했다. 공개 시험서비스를 시작하지 채 한달도 되지 않은 시점이었다. 지난 4월 28일 북미와 유럽에서는 먼저 상용서비스를 시작, 30만장 이상 타이틀을 판매한 데다 국내에서도 70만명 이상의 회원을 모집하면서 얻은 자신감에서 비롯된 결과다. 길드워가 어떤 게임인지 살펴봤다.

글 신승철 기자

**지**난 2000년 3월 세 명의 개발자가 블리자드에서 독립해 트라이포즈라는 개발사를 설립했다. 세 사람 모두 뛰어난 개발자들이었기 때문에 당시 대단한 파장을 일으킨 사건이었다.

트라이포즈의 설립자인 패트릭 와이어트와 마이크 오브라이언, 제프 스트레인은 스타크래프트, 디아블로 및 워크래프트3를 포함한 시리즈 전체의 개발에 중요한 역할을 담당했다.

더욱 놀라운 것은 와이어트와 오브라이언이 블리자드가 처음 시도해 많은 인기를 모은 온라인대전 서비스인 배틀넷에서 각각 수석 프로그래머와 최초의 아키텍트였다는 사실이다.

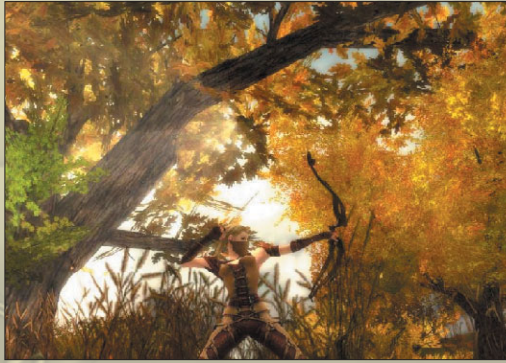
트라이포즈는 이후에 아레나넷으로 사명을 바꿨으며, 이후 엔씨소프트의 100% 자회사가 됐다. 이들이 2000년에 시작한 프로젝트는 이제 '길드워'라는 이름으로 세상에 선보이게 된다.

### PvP와 GvG에 초점이 맞춰진 게임

엔씨소프트는 길드워를 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)가 아닌, CORPG(Competitive Online RPG) 장르라고 말하고 있다. 많은 유저들이 한 곳에 모여서 게임을 즐기는 개념이 아니라, 경쟁 자체에 초점을 맞춘 게임이라는 것이다.

길드워와 일반적인 MMORPG와의 차이로는 우선 몬스터를 잡을 수 있는 사냥터의 개념이 다르다는 점을 들 수 있다. 이 게임은 누구에게나 공유되는 필드에서 서로 부대끼며 사냥하는 것이 아닌, 자신만의 사냥터를 열어 그곳에서 자신의 파티와 함께 사냥을 할 수 있게 했다.

게임 자체의 전체적인 진행을 '미션'이라고 칭하는 퀘스트와 같은 형태로 진행하는데, 마치 콘솔이나 패키지 게임의 스테이지를 하나하나 클리어 하는 듯한 느낌을 가지게 된다. 다른 온라인게임과 다르게 스토리 라인을 하나하나 따라가며 즐기는 미션은 레벨업에 곁들여진 유저



길드워는 3D엔진에 일명 쏘샤시 효과(Glowlight Effect)를 적용해 지금까지 3D 그래픽이 주던 딱딱하고 차가운 느낌을 대폭 완화하고, 몽환적인 느낌을 준다.



길드워는 롤플레이션뿐 아니라 전략시뮬레이션 요소가 두루 갖춰진 게임이다. 이에 따라 '한판'의 개념이 존재한다.

들에게 신선한 충격일 것이다. 물론 다른 유저와의 커뮤니티 활동에 지장이 있지만, 자신만의 공간에서 자신의 파티와 함께 즐기는 미션은 그 재미가 각별하다 할 수 있다.

전체적인 게임 자체의 개념은 '디아블로2'와 비슷하다는 느낌이 든다. 길드워의 지역 구성은 마을, 아웃포스트, 미션지역, 경쟁지역, 탐험지역으로 나뉘어지는데, 마을과 아웃포스트에서는 다른 유저를 만나 아이템을 거래하고 파티원을 구하며 대화를 나누는 등 커뮤니티 활동을 할 수 있다. 또 아웃포스트에서 '미션 시작'을 클릭하면 자신의 파티원과 함께 자신만의 미션지역, 경쟁지역, 탐험지역으로 이동해 해당 지역에 맞는 미션이 실행된다. 마치 마을은 디아블로의 채팅방과 비슷하며, 미션지역 등은 디아블로의 게임 룸과 비슷한 개념으로 보인다.

하지만 길드워에는 경쟁 미션이라는 것이 존재한다. 게임의 기본 컨셉 자체가 PvP(Player vs Player)와 GvG(Guild vs Guild)에 맞춰진 게임이기 때문에 미션을 통한 스토리 라인의 이해와 레벨업, 그리고 스킬의 습득을 거쳐 궁극적으로는 다른 유저와 '피터지' 전투를 해야 한다. 이런 컨셉에 맞게 각 캐릭터간의 전투 밸런스가 매우 뛰어난 편이며, 스킬의 조합과 유저의 컨트롤, 그리고 다른 유저와의 팀워크에 따라 결과가 달라지는 결과를 보인다.

특히 아무리 많은 스킬이 있어도 일단 전투가 시작되면 8개의 스킬만을 사용할 수 있기 때문에 캐릭터의 레벨이 절대적인 영향을 끼치지 않는다. 이에 따라 PvP와 GvG 시 치밀한 전략이 승리의 중요한 요소가 된다. 뛰어난 전략을 구사하면 낮은 레벨의 캐릭터로 높은 레벨의 캐릭터를 쓰러뜨리는 쾌감을 느낄 수 있는 것이다.

### 캐릭터 성장과 전술전략이 융화

본격적으로 길드워를 즐기기 위해서 캐릭터를 생성해보자. 캐릭터는 롤플레이션 캐릭터와 대인전 캐릭터로 나뉘어 생성할 수 있으며,

하나의 계정에서 만들 수 있는 캐릭터 수는 총 4개다.

롤플레이션 캐릭터는 1레벨부터 시작되며, 스토리에 맞춰 '아스칼론의 서막' 지역에서 게임이 시작된다. 반면 대인전 캐릭터는 20레벨부터 시작되고, '검투사의 아레나', '고대제왕의 무덤', 그리고 '길드홀' 로만 이동할 수 있다. 대인전 캐릭터는 말 그대로 PvP 혹은 GvG만 가능하며, 게임의 스토리 라인인 협동미션을 수행할 수 있다. 또 탐험지대로 나가는 것도 불가능하다.

롤플레이션 캐릭터와 대인전 캐릭터의 또다른 차이로는 롤플레이션 캐릭터의 경우 부직업을 선택할 수 없고 주직업만을 선택할 수 있는 점. 대인전 캐릭터의 경우 이미 정해진 12가지 세팅을 선택할 수 있어 스킬을 익혀서 나오고, 같은 계정의 롤플레이션 캐릭터로 육성해 놓은 데이터를 그대로 이어갈 수도 있다.

롤플레이션 캐릭터는 주직업만 선택이 가능하다. 부직업은 차후 미션을 통해 선택할 수 있으며 여러 스킬 또한 배울 수 있다. 주직업을 선택하고 게임을 시작해 보면 스킬은 아무





전체적인 진행을 '미션'이라고 칭하는 퀘스트와 같은 형태로 진행하는데, 콘솔이나 패키지 게임의 스테이지를 하나하나 클리어 하는 듯한 느낌을 가지게 된다.



엔씨소프트의 '리니지'에서 익숙해진 보스급 몬스터 드래곤류, 길드위에서든 어김없이 등장했다.

것도 지니지 않은 채로 생성된다.

대인전 캐릭터는 생성시 롤플레이 캐릭터와는 달리 설정할 부분이 많다. 사용자 정의로 선택하면 캐릭터의 주직업 및 부직업을 모두 선택할 수 있고, 처음부터 원하는 스킬을 착용해 생성할 수 있다. 여기에서 착용할 수 있는 스킬들은 롤플레이 캐릭터가 습득한 스킬들에 한정된다.

캐릭터의 유형을 사용자 정의로 선택하지 않고 12가지의 활성화된 있는 PvP 캐릭터를 생성할 수도 있다. 이는 롤플레이 캐릭터를 먼저 키우지 않은 유저들을 위해 배려해 놓은 것이며, 비록 스킬을 습득하지 않아도 스킬을 그대로 가지고 생성이 가능하다. 단, 이 PvP 캐릭터들은 한정된 스킬 그리고 직업을 사용해야 하는 패널티가 존재한다.

길드위의 핵심 요소인 캐릭터의 성장과 전술전략은 각각 독립된 시스템이 아니라 융화되어 있는 시스템이다. 이는 캐릭터의 성장이라는 과정을 통해 그간 습득한 아이템이나 스킬이 개인 데이터에 유지돼 나중에 대인전 캐릭터를 만들었을 때보다 많은 아이템과 스킬을 사용할 수 있게 된다. 따라서 전략적 선택의 폭을 늘리면 롤플레이 캐릭터를 성장시켜야 한다.

하지만 어느 정도 롤플레이 캐릭터를 성장시킨 이후에는 유저들의 두뇌 플레이에 대해 만족할 수 있는 방법을 제시해주고 다른 전술적 특징을 갖는 캐릭터를 꼭 20레벨까지 육성하지 않아도 대인전을 즐길 수 있기에, 일반적인 MMORPG에 비해 레벨업에 대한 압박은 극히 경미하다고 할 수 있다.

### 직업간 조화가 전투승리의 관건

길드위 캐릭터의 직업으로는 현재 워리어, 레인저, 몽크, 네크로멘서, 메스머, 엘러멘타리스트 등 6종이 있다.

워리어는 근접 전투 스킬에 특화되어 있고 타 직업군에 비해 높은 방어력을 지닌다. 하지만 에너지가 20으로 한정되어 있다는 점은 워리어의 큰 약점이다. 이를 보충하기 위해서는 공격을 하거나 공격을 받을 때 채워지는 '어드레날린'을 적절히 활용해야 한다.

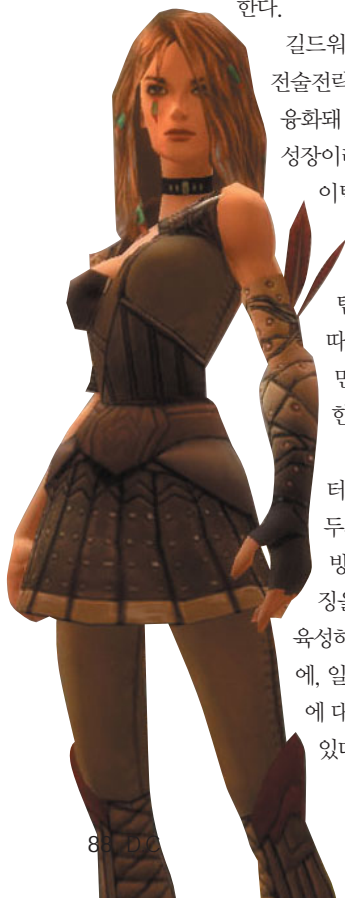
워리어는 기본적으로 3가지의 무기(검, 도끼, 그리고 해머)를 사용한다. 검을 사용하는 무기중 가장 빠른 공격 속도를 가지고 있다. 반면에 데미지가 약한 것이 단점이다. 도끼는 최대 데미지는 높지만 최소 데미지는 아주 낮아서 데미지가 들쭉날쭉하다. 해머는 아주 느린 공격속도를 지닌 대신에 강력한 데미지를 준다.

레인저는 어느 정도 높은 방어력을 지니고 있으면서 회피에도 뛰어나다. 워리어를 제외한 나머지 직업군보다 높은 방어력을 지니고 있으며 회피스킬이 많아서 잘 죽지 않는 캐릭터다. 또한 레인저는 전 직종 중 유일하게 애완동물을 다룰 수 있다.

레인저가 이용하는 무기는 활이다. 현재 장궁은 가장 긴 사거리를 자랑하지만 느리고, 단궁은 연사속도가 가장 뛰어난 활이지만 사거리가 짧다. 평궁은 두 활의 중간치 능력을 보여준다. 애완동물은 레인저의 '동물 친화' 특성치에 영향을 받는다. '동물 길들이기'라는 스킬로 자신의 애완동물로 육성시킬 수 있으며, 20레벨까지 육성이 가능하다. 공격력 및 방어력도 레벨에 비례한다.

몽크는 파티원 및 자기 자신을 치료하거나 보호할 수 있다는 특성이 있다. 특히 아군에게 강화마법을 걸어줄 수 있기 때문에 파티에서 필수 직업군이라고 할 수 있다.

몽크는 주직업으로 선택했을 때 부직업으로 선택했을 때 치료하는 체력치 양이 크게 차이가 난다. 몽크의 주직업 특성인 '신의 은총' 때문인데, 체력을 치료하는 마법들의 효과에 '신의 은총' 특성당 추가 효과가 발생한다.





롤플레이팅 특징을 갖고 있기에 게임아이템이 절대적이지는 않지만 게임동기 유발의 요소가 되는 것은 분명하다.



워리어, 레인저, 몽크, 네크로맨서, 메스머, 엘러멘타리스트 등 6종의 개성있는 직업군이 존재한다.

따라서 부직업으로 선택한 몽크들은 대부분 치료에 의존하지 않고 강화마법을 택하는 경우가 많다.

네크로맨서는 죽어있는 캐릭터나 몬스터의 시체를 이용하는 스킬을 갖고 있다. 또한 살아있는 적에게는 저주 스킬을 이용해 괴롭히기도 하며 자신의 체력을 소비해 아군을 돕는 역할을 한다. 네크로맨서의 주직업 특성인 '암흑마법-영혼'은 근처에 아군 혹은 적군이 사망하게 될 때 특성 레벨에 비례해 자신의 에너지를 회복한다.

메스머는 강력한 마법으로 적을 괴롭히거나 혼란스럽게 만들 수 있다. 또 에너지 관련 스킬들이나 빠른 마법발동 등으로 부직업으로도 사랑받는 캐릭터다. 메스머의 큰 특징을 꼽으라면 에너지 흡수를 들 수 있다. 적의 에너지를 소모시킴으로써 난처하게 만들 수 있고, 소모시켜버린 에너지를 자신에게 흡수시킴으로써 에너지 관리도 용이하다.

엘러멘타리스트는 4가지의 속성 정령마법을 구사하며 강력한 데미지를 주는 캐릭터다. 하지만 에너지 소모가 타 직업군에 비해 아주 크기 때문에 에너지 관리가 중요하다. 주직업 특성으로는 '에너지 축적'이 있다. 이 특성을 활용하면 에너지 게이지가 커지기 때문에 주직업으로 선호되기도 한다.

대략적으로 길드위의 직업군을 살펴봤다. 이 정도의 소개만으로도 자유도가 높은 게임이라는 점을 감지할 수 있을 것이다. 길드위 각 직업별로 100여개에 달하는 스킬이 지원되고, 부직업까지 감안하면 스킬 선택의 폭이 매우 넓어진다. 하지만 실제 미션이나 PvP에 들어가게 되면 미리 세팅한 8개의 스킬만 사용이 가능하기에 유저들의 취향, 혹은 전략전술에 따라 필요한 스킬을 택해야 한다. 또 레벨업마다 획득되는 특성 포인트는 한 번 올렸다고 해서 절대적으로 작용하는 게 아니라 투자한 특성 포인트를 반환 받아 다른 스킬을 배울 수도 있다. 어떤 전략을 택하느냐, 그리고 이를 위해 주직업과 부직업간 어떤 조합을 꾀하고 어떤 스킬을 익히느냐는 유저들의 몫으로 남겨둔다. 🍀

## 길드위에 대해 5문5답

**Q** 게임 클라이언트를 다운로드받는 시간이 극히 짧은 이유는?

**A** 길드위는 최첨단의 스트리밍 기술을 도입해 게임 클라이언트를 이메일로 주고받을 수 있을 만큼 게임 클라이언트의 용량을 간소화시켰다. 게임 클라이언트 용량이 6Kb에 불과해 게임 설치의 지루함이 덜하고, 각종 패치 및 업데이트를 게임 서버의 재시동 없이 실시간으로 적용시킬 수 있다.

**Q** 내 캐릭터의 모습을 바꿀 수 있나?

**A** 길드위는 다양한 캐릭터 커스터마이징을 지원한다. 예를 들면, 성별, 피부색, 머리색깔, 그리고 키 등을 마음대로 조절할 수 있다. 또한 방패, 갑옷이나 투구, 무기 등의 색깔을 머리를 염색하듯 바꿀 수 있어 여러 종류의 아이템 외형도 만들 수 있다.

**Q** 내 캐릭터가 다른 플레이어에 의해 공격받을 수 있나?

**A** 길드위는 PvP 전투를 지원하지만 PvP를 할 것인지 말 것 인지는 게이머가 결정한다. PvP에 임하고자 하는 게이머는 경쟁 미션을 선택, 별도의 지역으로 이동해 다른 게이머들과의 전투를 통해 게임에서 주어지는 보상을 받을 수도 있고 솔로 플레이나 공동의 미션을 통해 몬스터들과 싸워 원하는 것을 얻을 수도 있다.

**Q** 길드를 위한 별도의 지원 프로그램이 있나? 랭킹이나 토너먼트가 있나?

**A** 길드위는 그 이름에서도 알 수 있듯이 게임 길드를 위한 월드와이드 토너먼트와 랭킹을 위한 통합 지원, 길드출을 소유하고 운영할 수 있는 권한, 독자적인 길드 포럼 등의 다양한 지원 프로그램들이 준비돼 있다.

**Q** 길드위를 플레이하려면 반드시 길드에 소속돼 있어야 하나?

**A** 그렇지 않다. 길드에 소속되면 여러 가지 혜택을 받을 수 있다는 건 사실이다. 그렇지만 길드위에는 이외에도 다양한 싱글 플레이어 미션, 함께 하는 팀 미션 혹은 경쟁 미션은 물론 개별적인 PvP 미션 등이 있어 게이머의 플레이 스타일에 따라 길드에 소속되지 않고도 충분히 게임을 즐길 수 있는 다양한 요소가 있다.