



## 서든 어택

# 기본에 충실하자! ... 사실감 있는 게임 구성 '굿'

현재 온라인 1인칭 슈팅게임(FPS) 장르에서는 PC방 이용률 부문 상위권을 달리고 있는 '스페셜 포스'의 뒤를 이어 새롭게 떠오르고 있는 차세대 온라인 FPS가 있다. 바로 '서든 어택'. 이 게임은 이미 '부천 문화IT 엑스포 2005'와 전주 컴퓨터게임 엑스포 2005 등을 거치며 유저들의 관심을 집중시켰다. 최근에는 동시 접속자 2만 5,000명을 돌파하는 등 출발도 순조롭다. 전투의 사실감, 다양한 맵 등 기본에 충실한 게임으로 평가받고 있는 서든 어택을 분석했다.

글 정동진 게임타임 기자

서든 어택은 기본에 충실한 게임이다. 필자가 말하고자 하는 서든 어택의 충실한 기본이란 각종 총기류의 탄착군이다. 보통 온라인 FPS에서 무기에 따르는 탄착군은 매우 중요한 역할을 한다. 무기에 따라서 적용되는 공격 판정이 탄착군에 따라 달라진다. 개인전에서는 개인의 생명, 팀 전에서는 팀의 승패와 직결된다.

서든 어택에 등장하는 다양한 무기들은 연사속도·총기반동·화력·무게·장탄 수·총기 정확도 등 세부정보가 구분돼 있어 유저들이 무기를 선택하는데 도움을 준다. 또한 실제로 존재하는 총기의 제원을 게임 내에 도입

하면서, 그 중 유저들이 선호하는 총기류를 엄선해 게임 내 아이템 상점에 배치, 사실성을 높였다. 예를 들면, 서든 어택에 등장하는 무기류 중 'MP5'의 경우 데미지는 낮지만 연사속도가 빠르고 정확도가 높아서 초보자들이 사용하기가 무난해 이미 다른 FPS 게임에서도 채택하기도 했다.

서든 어택은 주무기·보조무기·보조 장비 1·보조 장비2 등의 기본적인 세팅을 가지고 공평한 상태에서 게임을 시작한다. 특히 주무기의 탄약이 떨어졌을 때, 사살된 적군이나 아군의 무기를 집어서 활용할 수 있게 한 점은 게임에서의 사실성을 높이는 또 하나의 부분이

라 할 수 있다.

이 외에도 헤드샷이라는 공격판정이 다른 FPS(카스 제외)에 비해 상당히 까다로워서 정확하게 맞추지 않으면 상대편을 사살하기가 쉽지 않다. 이 점 또한 게임의 사실성을 높이는 부분 중 하나인데, 정확한 조준사격만이 적을 제압할 수 있다는 전투의 기본기에 충실한 흔적이 보인다. 이로 인해서 흔히 '러브샷'이라고 해 초보자들끼리 상대편과 마주보고 총을 난사하는 경우도 종종 생기곤 한다. 이런 경우 서로 당황하면서 상대방을 제압하지도 못한 채 탄약이 떨어져서 끝내는 단점으로 승부하는 진풍경이 연출되기도 한다.



이와 같이 서든 어택의 까다로운 공격판정으로 인해 모든 유저들이 자연스럽게 헤드샷을 필수적으로 배우게 된다. 상대편을 앞에 두고 난사를 한다고 해서 상대편이 100% 죽는다는 보장이 없기 때문에 서로 점프를 하면서 빈틈을 찾아가며 명중시킬 때 나타나는 '헤드샷'이란 문구는 서든 어택의 백미로 꼽힌다.

현실적인 사운드의 구현 또한 서든 어택이 갖는 또 하나의 특징이다. 따라서 일반 스피커보다는 헤드셋을 착용한 상태로 플레이하면, 게임의 현실적 사운드에 묻혀 투박한 그래픽은 어느 정도 용서가 된다. 특히 물위를 뛰어갈 때와 계단에서 이동할 때는 소리만으로 상대편이 어디서 오는지 확인할 수 있다.

▶ 다양한 무기를 구입할 수 있는 상점



### 다양한 전략으로 승리를 얻자!

서든 어택의 장점은 유저들이 선호하는 무기 선택에 따라 다양한 보직을 경험해 볼 수 있다는 점이다. 일반적으로 FPS에서 처음 시작할 때 크게 돌격병·저격병·지원병 등으로 구분하는 것처럼 서든 어택에서도 상점에서 무기 구입 후 보직이 결정되며, 때로는 전장에서의 무기 획득을 통해 보직이 변경되기도 한다.

서든 어택에서 총기 구입은 경기 포인트로 가능하며, 성능이 좋은 총기류일수록 요구하는 포인트가 높다. 보통 한 경기가 끝나면 유저의 계급 경험치와 경기 포인트가 지급된다. 물론 높은 경험치와 경기 포인트는 'Kill' 횟수와 'Death'에 따라 결정된다. 예를 들면, 데쓰 매치에서 높은 경험치와 경기 포인트를 생각한다면 자신은 최대한 죽지 않고 상대편을 최대한 많이 사살해야만 자신이 원하는 포인트를 얻을 수 있다.

자신이 구입하고 싶은 총의 포인트를 채웠다면 상점에 와서 무기를 구입할 수 있다. 하지만 이 경우에 무조건 원하는 총을 구입하는 것보다는 맵에 따라서 적절한 무기를 선택하는 것이 좋다.

구입하는 무기는 계속 사용할 수 있는 것이 아니라 구입 방법에 따라 사용기간이 1·7·30·90일 등으로 제한돼 있어 처음 구입시 신중해야 한다. 즉, 유저들마다 서로 선호하는 맵과 무기가 있기 때문에 그것에 맞춰 무기를

▶ 헤드샷의 최고는 저격모드!



▶ 물 위를 이동할 때는 총 소리로 적을 교란시켜라!





◀ 복잡도 취향 따라 구입하자!



◀ 이런 곳에서 캠핑을 하는 것이 최고!



◀ 서든어택의 또 다른 묘미, 수중전

갖춰야 한다. 자신이 특정 맵을 좋아한다면 그 맵에 적당한 무기의 90일 이용권을 구입하는 것이 좋고, 다양한 맵을 즐기는 유저라면 각 맵에 최적화된 무기의 1일 이용권을 선택하는 것도 게임을 즐기는 방법이다.

서든어택은 맵 특성상 대칭되는 맵이 많다 보니 동선이 긴 '버닝리버'와 '월웨이'는 저격용이나 줌인이 되는 저격용 위주로 선택하고, 동선이 짧은 '웨어 하우스'와 '잠수함 기지'는 장탄수가 많거나 화력이 좋은 샷 건 위주로 무기를 선택하는 것을 추천한다.

물론 무기를 구입하기 위한 포인트가 부족하다면, 게임 내에서 사살된 적군과 아군의 무기를 집어서 사용하는 것도 하나의 방법이 된다. 특히 난입모드를 통해 게임 방에 들어간 경우 자신이 들고 있는 무기가 특정 맵에 최적화되어 있지 않다면, 잠시 게임에서 나와 상점에서 무기를 구입하는 것도 또한 전략이다. 그러나 이러한 경우에 주의할 점은 게임 방에서 나가는 순간 자신의 전적이 초기화되므로 신중히 생각한 후에 무기를 구입하는 것이 필요하다.

정리하자면, 서든어택의 다양한 전략은 클랜전에서 발휘되는 팀워크는 물론이고 맵에 따라서 달라지는 무기 선택과 신중한 상점 이용도 포함되므로 사전에 맵에 대한 정보를 숙지하는 것이 큰 도움이 된다.

### 서든어택의 또 다른 재미 '수중전'

지금까지 접했던 일반적인 FPS가 돌격과 캠핑을 통한 지상전을 위주로 플레이가 전개된 데 비해, 서든어택은 지상전 외에도 잠수할 상태에서 전투를 할 수 있는 수중전이 존재한다. 특히 수중전이 가능한 '잠수함 기지'에서는 지상보다는 수중에서 벌어지는 전투가 게임의 승패에 절대적인 영향을 미친다.

수중에서 벌어지는 전투는 총알이 날아가는 방향을 알 수 있어 피하는 것은 쉽지만, 헤드샷이 어려워 보통 2:1이나 3:1 방식으로 백업 멤버와 함께 난사를 하는 것이 대부분이다. 또한 수중에 수류탄을 던졌을 때 보이는 효과도 깔끔하게 구현되어 지상전에서 느꼈던 것과는 사뭇 다른 플레이를 경험할 수 있을 것이다. 기존 게임에서 등장하는 옥상이나 엄폐





▶맵에 대한 정보는 필수!  
▶포인트 앵벌이의 부작용?



물뿐만 아니라 수중전도 가능하다는 점에서 지상전에 질려있는 유저들의 욕구를 잘 충족하고 있는 셈이다.

### 이것만은 꼭 보완해야

다른 FPS에는 클랜전이 존재하지만 서든 어택에는 클랜전이 존재하지 않는다. 단지 클랜의 소속을 표시할 수 있는 것은 [ ] 과 같은 특수문자를 같이 사용하는 것뿐이어서 소속 감을 갖기 어렵다. 이미 서든 어택 공식 홈페이지에는 클랜전 게시판이 있지만, 단순히 게시판에 글을 남겨서 해결을 하는 것보다는 클랜전을 할 수 있는 시스템이 구현됐으면 하는 바람이다.

또한 서든 어택은 총기 구입을 경기 포인트로만 하도록 했기 때문에 '포인트 앵벌이'라는 부작용이 생길 수 있다. 이미 유저들 간에 개인이나 한쪽 편을 일방적으로 밀어주는 '어뷰즈방'이 생겨날 정도로 총기를 구입하기 위한 포인트를 얻기가 쉽지 않다. 유저들이 수류탄 대신 연막탄을 사용하고 싶어도 포인트가 없어서 구입을 하지 못한다면 게임에 대한 재미가 떨어지지 않을까 우려된다.

비록 몇몇 아쉬운 점이 있지만 서든 어택은 기존 게임과는 분명히 차별화된 요소들이 많다. 현재 카스의 뒤를 이어 '스페셜 포스'의 위세가 만만치 않지만 영원한 1위는 없는 법. 이미 FPS를 즐기는 매니아는 물론, FPS를 처음 접하는 초보자들에게 서든 어택을 추천한다. 🎮



▶이 상황에서 팀킬은 금물!



▶서든 어택의 세상 속으로~



## 월레스 & 그로밋: 거대 토끼의 저주

# 돌아온 명콤비가 펼치는 지상 최대 수사극

클레이 애니메이션의 걸작으로 평가받는 1996년 작 <월레스와 그로밋(Wallace & Gromit)>의 속편 <월레스와 그로밋: 거대 토끼의 저주(이하, 월레스와 그로밋)>가 11월 4일 개봉될 예정이다. <월레스와 그로밋>은 <슈렉>과 <마다가스카>의 제작사인 드림웍스와 <치킨런>을 만든 아드만 스튜디오가 다시 손을 잡고 만든 두 번째 장편 애니메이션. 현란한 두뇌 플레이를 자랑하는 발명가 월레스와 뛰어난 감각을 지닌 보좌견 그로밋이 도시를 위협하는 거대 토끼의 저주에 맞서 지상최대의 수사극을 펼친다는 내용이다. 한 차원 정교해진 장인정신으로 돌아온 명콤비 <월레스와 그로밋>을 만나본다.

글 **한이** 자유기고가

점토로 빚어서 만든 클레이 애니메이션은 화려한 기술의 3D애니메이션처럼 세련되지는 않지만, 친근하고 정감이 느껴진다. 실제 재료를 써서 인형을 만든 뒤 멈춰 서(stop) 그들에게 움직임(motion)을 주고 그것을 한 컷 한 컷 카메라로 찍어냈다고 해 스톱모션(stop motion) 애니메이션으로도 구분된다.

오는 4일 개봉 예정인 클레이 애니메이션 <월레스와 그로밋>은 그동안 많이 선보인 3D 애니메이션처럼 움직임이 자연스럽지는 않지만 투박하고 부드러운 점토의 질감이 느껴지는 '핸드메이드' 영화다.

이러한 핸드메이드 영화는 컴퓨터로 찍은 3D 애니메이션이나 종이 위에 그린 2D 셀 애니메이션과 비교할 수 없는 생생한 리얼리티가 가득하다. 찰흙인형 강아지 그로밋의 경우 매력적인 주먹코에 꼭꼭 누른 손자국이 선명하게 보일 정도다. <월레스와 그로밋>은 이같은 둥글둥글한 캐릭터와 오밀조밀한 야채와 마을 풍경을 선사해 관객들로 하여금 아늑하고 정겨움을 느끼게 해준다.

### 장인정신으로 빚어낸 기발한 상상력

클레이 애니메이션의 매력은 무엇보다 수

공업적 장인정신으로 빚어낸 사실감이다. 픽사 등 할리우드 메이저 스튜디오와 재패니메이션의 위력이 제 아무리 강력해도, 평면의 감옥에 갇혀 있다는 근원적 한계는 어쩔 수 없다. 동급의 상상력을 갖고 있다는 전제하에서 보면 <월레스와 그로밋>과 같은 클레이 애니메이션에는 2D나 3D에서는 맞볼 수 없는 전혀 다른 종류의 조형감과 질감이 느껴진다.

<월레스와 그로밋>을 제작한 아드만 스튜디오는 "실제로 2D나 3D와의 차별성을 강조하기 위해 일부러 주인공 얼굴 표면을 손으로 눌러가며 표정을 만들었다"고 밝힌 바 있다.



인내심으로 이뤄지는 이 세계는 '느림 미학'의 정점이기도 하다. 극장용 장편 영화 수준의 화면을 얻기 위해 이들이 준비하는 시간과 노력은 상상을 초월할 정도다. 1996년 이후 9년 만에 화려하게 컴백한 <월레스와 그로밋>은 완성하는 데만 5년의 기간이 소요됐고, 평균 한 명의 애니메이터가 일주일에 5초 분량의 영화를 완성하는 장인정신을 발휘했다. 특히 하나의 인형만으로 표현할 수 없는 다양한 표정과 의상을 나타내기 위해 한 캐릭터에게 여러 가지 버전의 인형을 투입했다고 한다. 영화 속 월레스와 그로밋은 각각 동일한 하나의 캐릭터로 보이지만 실제로는 35명의 월레스와 43마리의 그로밋이 사용됐다.

1908년 영국에서 클레이 애니메이션용 접토를 개발하며 시작된 클레이 애니메이션 장르의 역사는 100년 가까운 시간이 흘렀지만, 여전히 '수공업적 장인정신'에 의존하고 있기에 더욱 값질 수밖에 없다.

어수룩한 주인 월레스와 그를 충실히 보필하는 영리한 개 그로밋의 진부한 이야기를 이미 개봉한 미국과 프랑스 박스오피스에서는 연이어 정상 자리를 차지했다. 이는 작품성과 흥행성 모두를 확인받은 것으로 장인정신과 독특한 상상력에 기인했기 때문이다.

치즈를 좋아하고 발명을 즐기는 독신남 월레스와 영리하고 말이 없는 개 그로밋의 모험담을 그리고 있는 <월레스와 그로밋>이 아카데미 단편 애니메이션 부문 수상작으로 많은 팬들을 거느리고 있는 것도 이러한 이유다.

### 최강 콤비의 좌충우돌 수사기

9년 만에 장편으로 관객을 찾은 <월레스와 그로밋>은 <슈렉>을 만든 드림웍스와 <화려한 외출>(1989), <전자 바지 소동>(1993), <양털 도둑>(1995) 등 세 편의 <월레스와 그로밋> 시리즈로 미국 아카데미 최우수 애니메이션 상을 두 번 수상하며 클레이 애니메이션의 명가로 자리 잡은 아드만 스튜디오가 <치킨 런> 이후 두 번째로 협력해 만든 작품이다.

<월레스와 그로밋>의 단편 시리즈와 <치킨 런> 등에서 '찰떡 궁합'을 보여준 닉



파크와 스티브 박스가 다시 한번 공동 각본과 연출을 맡았고, <월레스와 그로밋>의 단편 시리즈부터 월레스 역을 맡아왔던 피터 살리스가 목소리 연기를 펼쳤다. 월레스와 핑크 빛을 나누는 레이디 토팅톤 역은 헬레나 본 햄 카터가, 월레스를 못마땅하게 생각하는 빅터 역에는 랄프 파인즈가 각각 맡았다.

<월레스와 그로밋>은 '해충 관리 특공대'를 운영하는 월레스와 그로밋 콤비의 활약을 그린다. 마을 최고의 축제 '슈퍼 야채 선발대회'. 사람들은 자신의 야채를 토끼로부터 보호하기 위해 해충 관리 특공대를 고용한다. 월레스와 그로밋의 해충 관리 특공대가 훌륭한 성과를 올리던 어느날 밤, 마을의 야채밭이 모두 썩대밭이 되는 사건이 발생하고 마을 사람들의 질타 속에 월레스와 그로밋은 수사에 착수한다. 재능 있는 발명가지만 실수투성인 월레스와 그의 주변을 보살피는 보좌관 그로밋이 거대 토끼의 정체를 밝히는 좌충우돌 수사기를 담았다.

무조건 저지르고 보는 행동과 월레스와 행동하기 전에 충분히 생각하고 신중히 고려하는 사색과 그로밋의 콤비 플레이는 더욱 끈끈한 유대관계를 바탕으로 화려한 볼거리를 선사한다. 이처럼 여전히 매력적인 월레스와 그로밋을 스크린으로 보는 일은 오랜만의 친구를 만난 것처럼 즐겁고 반갑







기 그지없다. 특히 장인정신이 돋보이는 정교한 찰흙인형 캐릭터들의 표정과 움직임은 2D나 3D로 도저히 표현할 수 없는 생동감이 살아있어 아드만의 명성이 녹슬지 않았음을 보여준다. 앞서 선보여진 3편의 단편 시리즈에

비해 스토리는 전반적으로 조금 지루하고 진부하다는 느낌이 아쉽기는 하나 영화 후반기에 접어들어 빠르게 전개되는 명콤비의 독특한 상상력으로 무장한 유머와 재치가 돋보이면서 영화는 힘을 얻는다.

제목에서 알 수 있듯이 이 영화는 월레스와 그로밋이 웨어울프처럼 돌연 변이를 일으킨 거대한 토끼를 잡는다고 이리 뛰고 저리 뛰면서 온갖 액션과 해프닝과 웃음을 만들어내는 가족용 영화다.

**할리우드 고전 영화 패러디 등 볼거리 선사**  
옛날 풍의 영화로 <월레스와 그로밋>은 야

채 재배에 광적인 마을의 야채도둑을 잡는 경비회사를 차렸다. 둘은 최상급 야채 경연대회를 앞두고 야채도둑인 토끼를 잡느라고 눈코 뜰 새 없이 동분서주하며, 바쁜 나날을 보낸다. 가장 큰 고객은 귀족 숙녀 토티(헬레나 본 햄 카터)다. 토티는 자신의 야채도둑을 잡아 준 월레스에게 호감을 표한다. 하지만 이들의 사랑이 그대로 이뤄진다면 미미했을 터. 역시 이를 질투하는 악당 빅터(레이프 화인스)가 등장해 토끼는 총으로 쏘 죽여야 한다는 오만함을 부리며 이들 사이를 가로막는다.

그러던 중 월레스가 잡아놓은 토끼들이 야채를 안 먹도록 세뇌시키다가 부작용이 생기면서 웨어울프 같고 킹콩 같은 거대한 돌연변이 토끼가 나온다. 더욱이 이 토끼는 만월이 되면 괴물토끼로 변한다. 거대 토끼가 온 동네의 야채를 모두 먹어치우면서 동네 사람들은 변종 거대 토끼로부터 자신들의 야채를 지키기 위해 전전긍긍한다. 월레스와 그로밋이 이 거대 토끼를 잡기 위해 지상 최대의 수사급을 펼치는데 그 과정에서 거대 토끼는 월레스가 개발한 발명품의 부작용으로 인해 생겨난 변종이고, 월레스 자신이 그 거대토끼를 통해 마을 사람들을 괴롭히는 폭도임을 알게 된다. 충실한 그로밋은 이 사실을 안 뒤 최책감에 빠져 있는 월레스를 예전의 모습으로 되돌리기 위해 동분서주하며 훌륭히 마을과 토끼를 구해낸다.

전형적인 할리우드 애니메이션에서 보여준 선과악, 해피 엔딩 구조의 스토리를 담고 있는 이 애니메이션의 이야기 자체는 진부하기 그지없다. 그러나 그 진부함 속에 톡톡 튀는 표정과 행동, 맛깔스런 대사로 진부함을 불식시켜 버린다. 특히 영화 내내 한번도 안 짓는 그로밋의 표정 연기는 백미다.

익숙한 찰흙콤비 윌레스와 그로밋은 상상을 초월한 유머와 재치로 푹푹 뭉쳐 관객에게 웃음 잼과 펀치를 연타로 날린다. 더욱이 그들이 날리는 주먹 속에는 최근의 생명공학에 대한 기술발전 이면에 깔린 인간사회의 비판을 교묘하게 꼬집고 있다. 거대 토끼에 빗대어 아이러니한 유머와 재치로 자연 그대로 보존하고자 하는 일이 얼마나 값진 것인지 알려준다.

또한 이 영화는 어디서 봄직한 할리우드 영화의 명장면을 패러디해 재미를 더한다. 특히 주민들에게 쫓기던 괴물 토끼가 토티를 손에 들고 높은 건물 위로 올라가는 장면 등은 <킹콩>의 장면을 생각하게 하며 그들의 사랑에 응원의 박수를 보내게 만든다. 여러 장면 곳곳에 할리우드 고전 공포영화 흥내를 내면서 새로운 볼거리를 던져준다.

<윌레스와 그로밋>은 스톱모션 애니메이션의 정교하고 섬세한 캐릭터를 통해 화면 속에서는 느낌 미학을 보여주지만, 스토리 전개는 속도 빠르게 전개시킴으로써 매력적인 클레이 애니메이션으로 다가온다. 정감어린 윌레스와 그로밋 외에도 빅터, 토티의 톡톡튀는 조연 캐릭터들이 영화의 맛을 더한다. 그들의 능청맞고 재치어린 농담이 이 가을 마음 속에 길게 남을 듯하다.

### 가장 유쾌하고 재미난 콤비 캐릭터

미국 개봉 당시 대부분의 평론가들은 이 명콤비의 첫 번째 장편 애니메이션에 대해 환영



의 뜻을 내비쳤다고 한다. 미국의 한 평론가는 “윌레스와 그로밋은 아마 애니메이션 역사상 가장 유쾌하고 재미난 캐릭터들일 것”이라고 말했다. 또 다른 평론가는 “어떻게 파크 감독이 점토인형들을 움직여 이 시각적인 슬랩스틱 코미디의 기적을 이뤘는지에 대해서는 알리고 노력하지 말고 그냥 이 영화를 즐기시라!”고 평했다고 한다.

그들의 평처럼 이 영화는 더욱 생동감 넘치고 사랑스러워진 캐릭터들의 무한한 상상력과 모험을 즐기는 것만으로도 행복할 수 있을 것 같다. 오는 4일 국내 개봉되는 <윌레스와 그로밋: 거대 토끼의 저주>를 만나면 그로밋같은 영특하고 빠릿빠릿한 강아지가 몹시 탐이 날 것 같다.

한편, <윌레스와 그로밋>은 본편 상영에 앞서 보너스 미니 무비로 <마다가스카>의 펭귄 특공대가 주인공으로 출연하는 10분짜리 크리스마스 에피소드 <마다가스카: 펭귄들의 크리스마스 미션>도 선보인다. 올 여름을 뜨겁게 달궜던 <마다가스카>의 펭귄 특공대도 놓칠 수 없는 볼거리다. 🍁



#### 작품개요

**제목:** 윌레스와 그로밋: 거대 토끼의 저주  
**감독:** 닉 파크, 스티브 박스  
**제작:** 드림웍스, 아드만 스튜디오  
**목소리 출연:** 피터 살리스(윌레스), 헬레나 본 햄카터(레이디 토링턴), 랠프 파인즈(빅터)  
**상영시간:** 85분  
**장르:** 클레이 애니메이션 · 어드벤처 · 가족 · 코미디  
**관람등급:** 전체 관람가  
**제작국가:** 영국  
**미국 개봉:** 2005년 10월 7일  
**한국 개봉:** 2005년 11월 4일  
**배급사:** CJ엔터테인먼트  
**홈페이지:** www.wg2005.co.kr