웨스트우드의 '어스 앤 비욘드(Earth and Beyond)'

탐험, 무역, 전투가 조화된 대항해시대의 SF MMORPG

글 / 플레이포럼 김나영 기자(pluto@playforum.net)

어스 앤 비욘드는 광활한 우주를 한 척의 우주선으로 날아다니는 게임으로, 웨스트우드(Westwood)사에서 만든 우주를 배경으로 하는 SF MMORPG이다. 어스 앤 비욘드에서 플레이어는 목성, 토성 등 아름다운 행성들과 인공위성들 사이를 여행하며, 때로는 화물칸에 물건을 가득 싣고 무역을 하기도 하고, 때로는 우주해적과 외계 생명체를 빔과 미사일로 공격하며 신나는 우주 전투도 즐길 수 있다.

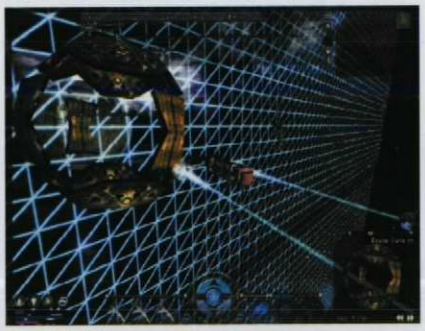
▲우주선에서 내려다보는 푸른 지구

외계인들이 지은 게이트 아래의 불안정한 부는 흔들리고

먼 미래, 200여년에 걸친 전쟁이 끝나고 인류는 불안정한 평화를 맞이했다. 지구를 거점으로 한 '테란'은 거대한 무역회사를 소유했고, 유전자 변형에 의한 완벽함을 추구하는 '프로젠'들은 화성을 개척했으며, 정신적인 완성을 추구하는 '젠콰이'들은 목성의 위성에 거대 스테이션을 건설했다.

그러나 외계인에 의해 지어진 것으로 추측되는 고대 게이트가 발견되며 이들의 평화는 깨지게 된다. 이후 9년간, 인류는 게이트를 둘러싸고 다시 전쟁에 돌입한다. 많은 희생을 치르고 나서야, 3 세력은 고대 게이트의 공유를 기본으로 하는 평화조약을 체결, 정전 상태를 맞이하게 된다.

평화조약을 맺고 50년이 지난 후, 3 인류는 12개의 항성계에 걸쳐 그들의 식민지를 건설하고 부를 누리게 된다. 하지만 은하정부를 불신하는 이들이 독립해나가면서, 많은 시민들은 다시 한번 전쟁이 일어나지 않을까 두려워하고 있다. 또한 게이트를 건설한 것으로 추정되는 정체불명의 생물의 우주선들이 나타나 공포를 부추긴다.



▲인류는 문제의 게이트를 연구해 복제된 게이트를 만들어내기도 했다

▲로딩시마다 나오는 12개의 항성계 지도

낮은 사양에서도 무리없이 돌아가는 화려한 그래픽

미래 우주사회를 그린 어스 앤 비욘드는 굉장히 훌륭한 비쥬얼을 갖고 있는 게임이다.

통상공간에서 워프하는 장면이나, 게이트에서 게이트로 이동할 때 게이트가 열리는 장면, 스테이션으로의 도킹, 행성으로 강하하는 장면 등 상황에 맞춘 움직임과 다이내믹한 카메라 워크로 별것 아닌 장면을 말 그대로 멋있게 보이게 한다.

그뿐인가. 우주선의 창문 너머로 보이는 아름다운 항성과 행성, 그리고 고리와 성운. 더이상 저 멀리 반짝이는 작은 별들이 아니라, 토성과 목성이 바로 당신의 눈앞에서 그 둥근 몸체를 드러내고 있는 것이다. 웅장한 전함과 순양함, 다양한 종류의 우주선, 그리고 광고와 금속질감의 우주정거장은 우리의 눈을 즐겁게 한다.

이 게임은 설명한 바와 같이 그래픽이 매우 아름다울 뿐만 아니라, 사양이 낮은 시스템에서도 쾌적하게 돌아간다는 점에서 높은 점수를 줄 만하다.

사운드는 그럭저럭 평균적인 점수를 받는다. 튜토리얼이나 초반 퀘스트 혹은 중요한 퀘스트에서는 약간의 음성지원이 있으며, 퀄리티도 나쁘지 않다. 워프 등에서 사용되는 음향효과는 훌륭한 편으로 우주여행물의 분위기를 잘 살리고 있다. 다만 배경음악(BGM)이 조금 아쉬운 점으로 별로 인상적이지도 않고 귀에 잘 들어오는 편도 아니다. 지나치게 밋밋하다고 해야하나.

▲화성을 구경하다

▲은하계의 최외곽구역 시그니 61 항성계의 소행성. 테란의 순양함들이 항시 순찰을 돌고 있다

캐릭터와 자신이 탈 우주선을 커스터마이즈할 수 있다

어스 앤 비욘드를 시작하면 우선 캐릭터를 제작하게 되고, 그리고 캐릭터가 탈 우주선을 제작하게 된다.

어스 앤 비욘드에는 총 6가지의 클래스가 존재하며, 이 클래스들 각각이 모두 개성적인 존재다.

테란 인포서(Terran Enforcer)는 해킹이 특기인 전사로 이들은 적의 장비를 해킹해 적이 무기를 사용할 수 없게 만든다. 젠콰이 디펜더(Jenquai Defender)는 마치 스타워즈의 제다이 나이트와 같은 전사로, 클로킹(Clocking)으로 몸을 숨기고 서몬(Summon)으로 멀리서 적을 소환할 수 있다. 프로젠 워리어(Progen Warrior)는 인포서나 디펜더 같은 특기는 없는 대신 전체 공격을 할 수 있으며, 매우 강한 대신 속도는 느린 편이다.

이와 같은 전사들과는 전혀 다른 클래스들도 있다. 테란 트레이드 맨(Tradesman)은 상인으로 무역을 할 때 다른 클래스들보다 이득을 많이 남기며, 인벤토리도 넓다. 또한 물건을 제작할 수 있는 능력이 다른 클래스에 비해 탁월하다.

젠콰이 세력의 익스플로러(Exploerer)는 공격 능력이 가장 약하나, 자신을 보호하는 능력이 탁월하다. 또한 그들은 광물을 채취할 수 있으며, 유일하게 우주공간에서 사망한 이들을 부활시킬 수 있다.

마지막으로 프로젠 센티넬(Sentinel)은 워리어와 익스플로러가 혼합된 클래스라 할 수 있다. 그들 역시 광물을 채취할 수 있으며, 프로젠들이 사용하는 실탄무기를 사용한다.

캐릭터들의 외모는 종류만으로는 그렇게 다양한 편은 아니나, 색을 다양하게 조합할 수 있는 것은 물론이고 질감마저도 선택할 수 있다. 가죽과 같은 무광택부터 시작해 메탈 계열의 질감을 내는 것도 가능하다. 또한 얼굴에는 독특한 느낌의 문신을 새길 수 있는 데다가 각 종족별로 다른 액세서리가 준비돼있다. 우주선을 만드는 것은 본체와 엔진, 날개 등의 형태와 색, 질감을 지정하고 마크를 새겨넣고 '이름'을 지어주는 것으로 끝난다.

어스 앤 비욘드의 캐릭터를 만드는 것은 매우 즐거운 일이다. 그리고 캐릭터 메이킹에 이어 이 게임은 매우 길면서도 근사한 튜토리얼을 준비해놓고 있다.

어스 앤 비욘드에서 캐릭터를 만들어 시작하면, 게임 로그인시 음성으로 안내를 해주는 아름다운 아가씨가 나타나 게임의 튜토리얼을 간단하게 진행한다. 또한(엄밀히 말해 튜토리얼이라 부르기는 힘드나) 초반에는 자신에게 필요한 기본적인 스킬들을 익히며 게임의 전반적인 구조와 분위기를 익힐 수 있다.

▲캐릭터와 캐릭터의 우주선. 우주선의 이름이 선체에 새겨진다는 것이 포인트

전투를 한번도 하지 않아도 레벨업을 할 수 있다

어스 앤 비욘드에서는 힘이나 지능 등의 스탯은 존재치 않고, 단지 스킬과 3가지 레벨만이 존재한다.

어스 앤 비욘드의 레벨은 특이하게도 플레이어 레벨이 전투 레벨, 탐험 레벨, 상업 레벨 등 3가지로 나뉘어져 있다(그리고 이 레벨들이 합쳐져 플레이어의 총합 레벨이 된다). 이 때문에 어스 앤 비욘드에서는 전투를 한번도 하지 않아도 고레벨이 될 수 있다는 특징을 가진다.

전투 레벨은 말 그대로 전투를 통해 올릴 수 있으며, 더 강한 적을 때려눕힐수록 경험치를 많이 받을 수 있다. 여기서 적이라 함은 우주를 날아다니며 흔히 나타나는 우주 괴물(우주 갈치와 우주 해파리 등)과 해적들, 은하정부에의 반군들까지 다양하다.

탐험 레벨은 자신이 모르던 장소를 탐사하고 찾아감으로써 올라가는데, 더욱 깊은 우주(그래서 더 위험한)를 탐험할 수록 많은 경험치를 얻을 수 있다.

상업 레벨의 경우에는 아이템을 팔아 이득을 내게 되면 경험치가 쌓이게 된다. 이 항성계에서 저 항성계로 날아다니며 과일부터 로봇까지 다양한 상품들을 자신의 우주선으로 실어나르며 무역을 하게 되는 것이다. 혹은 다른 플레이어에게 아이템을 주거나 새 아이템을 만들거나 해도 경험치는 올라간다.

재미있는 점은 적을 죽여 얻을 수 있는 아이템들을 판매할 때도 레벨이 올라간다는 점이다(어쨌든 그 물건들은 공짜로 얻는 것이고, 결과적으로는 이득이 되니까).

물론 기존의 MMORPG에서도 탐험이나 무역이라는 요소는 있었으나 이를 전투와 대등한 레벨로 끌어올린 예는 지금까지 없었다. 때문에 플레이 자체가 약간 산만해지는 감은 있으나, 어스 앤 비욘드에서는 우주 그 자체를 경험할 수 있다.

우주를 날아다니며 목성과 토성을 여행하는 것은 물론, 때로는 화물칸에 물건을 가득 싣고 무역을, 때로는 우주 해적이나 외계 생명체와의 신나는 우주 전투를 즐길 수 있는 것이다.

▲외계인들의 이동 경로. 지도 한장에 담기긴 했지만 우주에는 엄청난 수의 포인트들이 존재한다

판타지 MMORPG의 스킬들이 SF로 컨버전되다

어스 앤 비욘드의 스킬들은 6개 클래스에 따라 각기 특성에 맞는 것들이 배치돼있으며, 스킬 레벨은 레벨업으로서 얻을 수 있는 스킬 포인트를 이용해 올릴 수 있다.

재미있는 것은, 판타지 MMORPG와 비슷한 기능을 지닌 스킬들이 완전히 SF풍의 스킬들로 바뀌었다는 것이다.

우선 레벨에 따라 더 좋은 장비들을 사용할 수 있게 해주는 스킬들이 있다. 이것으로 더 좋은 검과 갑옷을 착용하는 것이 아니라, 더 좋은 엔진과 빔 병기, 미사일 런처를 사용할 수 있게 된다.

장비를 제작하는 스킬로는 철을 두드려 방패를 만드는 것이 아니라, 기성 아이템을 분해해 생기는 레시피를 이용해 부품을 구입해 조립을 해서 더 좋은 리액터와 실드를 만들 수 있다.

전투에 직접적으로 이득을 주는 스킬인 컴뱃 트랜스, 에너지 리치, 사이오닉 쉴드 등은 판타지 MMORPG에 그대로 나올법한 이름과 기능을 우주상에서 우주선으로 구현한다.

그 외에는 전투, 탐험, 무역 등에 두루 사용되는 스킬들이 있다. 이 역시 속도를 빠르게 해주거나, 몸을 숨기는 스킬 등 판타지 MMORPG에서 쉽게 볼 수 있는 스킬이라 할 수 있다.

▲검과 화살 대신 빔과 미사일을 날리는 세계, 프로젠의 특수 스킬인 적 전체 공격

튜토리얼만 플레이해도 바로 느껴지는 독특한 배경세계관

어스 앤 비욘드는 독특하면서도 재미있는 배경세계관을 가지고 있으며, 이를 표현하는 퀘스트들을 잔뜩 가지고 있다. 튜토리얼만 진행해도 이런 분위기는 금새 플레이어에게 전해져온다.

한 예로 테란 트레이드맨은 기본적으로는 인피티니 기업연합(Infinity Corp.)의 비즈니스맨이 되게 되는데, 게임을 시작하면 지구 지사의 부사장이 "당신을 제대로 교육시키지 못하면 사장님에게 해고된다"라고 호들갑을 떨며 물건을 사고 팔아 이득을 남기는 법을 가르쳐준다.

그런가하면 젠콰이 디펜더에게는 많은 스승이 등장해 '정신과 지식의 수양'을 주장하며 도교 사상에나 나올 듯한 이야기를 해대고는(마치 포스를 믿는 제다이 나이트 같은 느낌을 준다. 스승들도 마스터(Master)라는 명칭으로 불리고, 언제나 "당신을 지켜보고 있었다"는 말까지 한다)

다가올 암울한 미래에 대한 예언을 한다.

또 수개월마다 한번씩 스토리 패치를 통해 플레이어에게 '변화하는 세계'를 와 닿게 하는 것은 물론이고, Net 7이라는 토성기반 언론사를 통해 다양하고도 신선한 정보를 유저들에게 계속해서 보내고 있다.

레벨업에 질리고 게임에 슬슬 시들해졌을 때쯤, 플레이어는 새로운 정보를 접하게 된다. "뭐라고? 브릭스(Vrix)의 외계인들이 드디어 우리 화성을 침략했다고!"

이러한 요소들은 게임에 지속적인 흥미를 불어 넣어주는 역할을 한다.

▲프로젠이 침공당하는 역사적인 광경, 각각의 붉은 점들이 전투레벨 56의 외계인들이다

캐릭터가 죽어도 경험치가 깎이지는 않는다. 대신 빚이 쌓여갈 뿐…

어스 앤 비욘드에서는 캐릭터의 죽음을 흥미롭게 다루고 있다.

캐릭터가 죽으면, 자신이 마지막으로 들른 우주 정거장 안에서 눈을 뜨게 된다. 정거장에서는 우주선이 수리되고 있는 중이다. 여기까지는 별 다를 바가 없다.

그러나 MMORPG의 전형적인 경험치 감소가 없어, 죽어도 자신의 경험치가 사라지는 일은 없다. 대신 경험치 채무라고 하는 시스템이 적용돼, 일종의 경험치 빚이 생기게 된다.

캐릭터가 다시 게임을 플레이하며 얻게 되는 경험치의 50%는 이 경험치 빚으로 들어가고, 50%는 자신의 원래 경험치에 더해가게 된다. 경험치 빚이 없어지면 원래와 같이 경험치 전부가 자신의 경험치에 더해지게 된다.

어스 앤 비욘드에서는 흔히 플레이어의 짜증을 유발하는 요인중 하나인 레벨 다운이 없다. 예전의 능력을 그대로 가지고 다시 게임을 플레이할 수 있다는 것은 훌륭하나, 경험치 빚이 쌓여가면 그것도 또 문제다. 하지만 방법이 없는 것도 아니다. 이 경험치 빚은 시간이 지나면 조금씩 사라져 간다(한동안 게임을 쉬었다가 돌아와 보면, 경험치 빚이 없어져 있기도 하다).

초광속여행 – 워프, 그리고 우주정거장

어스 앤 비욘드에서는 전투를 할 때 외에는 실제로 키보드를 이용해 이동을 컨트롤하는 일이 거의 없다. 단지 행성계중 한 섹터(구역) 지도를 보고 이동 경로를 지정하고, 워프하기를 선택하면 광속으로 우주를 여행하게 된다.

거대 우주선의 폐허나 인공위성, 광물 채취가 가능한 장소 등의 각 포인트 외에도 우주에는 특별한 장소들이 있다. 게이트와 행성, 우주정거장이 그것이다.

우주 정거장(스테이션)은 위에서 말한 바와 같이 물건을 사고 팔고 우주선을 수리하며 휴식을 취하는 곳이다. 게이트는 각 행성계와 섹터를 잇는 연결고리들로서, 게이머들은 주로 이 게이트를 이용해 이동을 하게 된다(배경에서도 설명한 바와 같이, 빠른 우주개발은 이 게이트와 이 게이트를 기반으로 한 기술력을 사용한 것이다).

인간이 개발한 일부 행성(예를 들어 테란의 지구나, 젠콰이의 시리우스 시스템의 조브 시티)의 경우에는 이야기가 다르다. 이 행성들에는 중력이 작용하며, 따라서 워프를 사용하지 않고 키보드를 사용해 직접 이동해야만 한다. 이 행성들 안에도 다양한 생물들이 거주하고 있으며, 독특한 구조물들이 산재해있다.

▲대부분의 이동은 가고자하는 포인트와 워프 버튼을 클릭하는 것으로 이루어진다. 워프를 하는 우주선의 내부와, 조종석에 앉아 있는 캐릭터

▲용암으로 덮여있는 한 행성 위를 낮게 날아다니며 탐사중

파티플레이를 하지 않아도 되는 서구 MMORPG

어스 앤 비욘드의 커뮤니케이션은 다분히 선택적이다.

우선 우주에서의 커뮤니케이션은 기본적으로 십여 개 정도로 구분되는 채팅 채널을 통해 이루어진다(한 구역내에서는 플레이어들이 자유롭게 대화할 수 있으며, 원하는 채널의 대화만을 들을 수 있도록 만들어져있다).

우주 곳곳에 존재하는 우주정거장에서도 이러한 커뮤니케이션이 가능하다. 우주정거장은 우주선 수리나 아이템 구매, 바인드(캐릭터가 죽었을 경우 해당 장소에서 부활하도록 하는 조치) 등이 이루어지는 곳인데, 이곳에 들어가면 정거장에 우주선이 주차되게 되고 플레이어는 우

주선에서 내려 정거장 안에 들어가게 된다. 이러한 정거장 안에서 플레이어 캐릭터들과 대화를 나눌 수도 있다.

▲우주정거장에서는 우주선을 수리하는 것 외에 사람들과의 만남도 가질 수 있다

대부분 커뮤니케이션은 많은 온라인 게임이 그렇듯이 상거래로 이루어진다. 다른 MMORPG에서는 대개 NPC와 거래를 하면 손해를 보기 때문에 PC와 거래를 하게 되는 것이 보통이다. 하지만 이 게임에서는 플레이어가 만드는 상품의 질이 NPC가 만드는 상품의 질보다 월등히 높기에 플레이어와 거래를 하는 일이 많다. 덧붙이자면 NPC에게 아이템을 팔 때 제 가격을 받을 수 있는 것은, 무역을 장점중 하나로 삼고있는 어스 앤 비욘드에서만 가능한 일이라 할 수 있겠다.

어스 앤 비욘드에서 사람들이 모여 같이 뭔가를 하겠다고 마음먹으면 할 일은 많다. 다 같이 그룹 사냥을 하는 것부터 시작해서, 하루종일 행성계를 돌아다니며 무역 여행을 하고, 아름다운 별들을 바라보며 단체 관광을 할 수도 있다. 이 행위들에서 경험치는 물론이고 레벨업과 아이템을 얻을 수 있음은 물론이다.

그룹은 인원 제한이 최대 6명까지인데, 풀그룹에서는 그룹 경험치 보너스를 받을 수 있다. 또한 그룹의 구성원이 누구냐에 따라 전체적인 보너스를 받게 되는데, 예를 들어 테란 트레이드맨이 그룹의 구성원일 경우에는 아이템 판매시 5% 추가로 이득을 볼 수 있다.

어스 앤 비욘드의 커다란 특징 중 하나는 말 그대로 개인 플레이가 가능하다는 점이다. 파티 플레이를 하지 않고도 혼자서도 즐길 수 있는 게임이 바로 어스 앤 비욘드이다.

덕분에 파티 플레이를 하기 위해 파티를 찾는 시간이나 파티를 구성하는 시간 등을 절약할 수 있다. 어스 앤 비욘드는 시간이 없는 사람들이나 파티 플레이를 싫어하는 사람들에게 훌륭한 선택이다.

▲단체 워프 관광중. 하지만 혼자 플레이를 해도 패널티는 없다

계속되는 재미를 전하는 점에서의 미숙함

MMORPG의 피할 수 없는 숙명일까. 어스 앤 비욘드 역시 중반부 이후부터는 단순 반복적인 레벨업 게임이 돼 버린다. 탐사는 여전히 스릴감이 넘치지만, 전투와 교역은 어느새 반복적이 돼버리고 플레이어는 가장 효율적인 방법을 찾아 실행하게 된다.

어스 앤 비욘드는 처음에는 굉장한 볼거리를 제공해 플레이어를 게임에 빠지게 만든다. 하지만 그 이후에 그런 재미를 계속해서 제공하지 못한다는 것은 이 게임의 가장 큰 단점중 하나로 꼽힌다.

또한 레벨이 분산돼있기 때문인지 게임이 약간 산만하다는 점도 아쉬운 점에서 빠질 수 없으며, 이동시의 지루함은 이 게임의 가장 큰 문제중 하나다. 이동할 포인트를 클릭하고 워프 버튼을 누르면 오랜 시간 동안 우주선이 알아서 움직이는 데다, 중간에 적을 만나는 일도 거의 없기 때문이다. 게다가 워프 속도가 아무리 빨라도, 자신이 원하는 곳까지 가기 위해서는 몇 개나 되는 항성계를 거쳐야하기 때문에 플레이어가 아무것도 건드리지 않아도 되는 시간이 너무나도 길다. 이 때문에 이 게임은 웹 서핑용 게임이라는 웃지 못할 별명을 가지고 있기도 하다.

하지만 이러한 단점들에도 불구하고 어스 앤 비욘드는 국내는 물론이거니와 해외 MMORPG에서도 보기 힘든 흥미롭고 독특한 요소들이 가득한 게임임은 틀림없다.

이 게임은 스타워즈와 같은 우주물을 선호하는 이들, 윙 커맨더나 X-Wing과 같은 우주 전투 시뮬레이션을 즐겁게 플레이한 이들, 그리고 누구보다도 대항해시대나 포트로열로 밤을 지새웠던 이들에게 권할 만하다.

앞도 뒤도 없는 설정의 판타지 배경에 질린 이들이여, 어디에 들어가는지도 모르는 아이템들을 짊어지고 수상한 매커니즘으로 이루어진 물약을 마시며 던젼을 헤매는 이들이여.

이제 중력을 이기고 벗어나 우주로 날아가자.

※어스 앤 비욘드는 패키지 형태로 배포되는 온라인 게임이며, 일렉트로닉 아츠(Electronic Arts Inc.)에서 영문으로 퍼블리싱되고 있다. 공식 홈페이지(http://enb.com)를 방문해 게임을 다운받은 후, 해당 페이지에서 이메일 주소를 입력하면 5일 데모용 인증번호가 도착한다. 이것으로 5일간은 무료 데모로 플레이를 할 수 있으며, 그 이후로도 게임을 즐기기 위해서는 인증번호(CD키)를 구입해야만 한다. 인증번호의 가격은 2003년 10월 현재 미화로 $14.99이며, 1개월/3개월/6개월 단위로 나뉘어져있는 요금은 따로 지불해야만 한다.