



돌아온 국민게임 '뉴포트리스'

2000년 PC방을 뜨겁게 달궜던 '포트리스2'는 국민게임이라고 불릴 만큼 남녀노소를 가리지 않고 많은 사랑을 받은 게임이었다. 쉬운 조작과 개성 있는 캐릭터들이 가진 매력 또한 유저들을 사로잡기에 충분했다. 그러나 시간이 지나면서 수많은 캐주얼 온라인게임 경쟁작들로 인해 하향세를 걸었던 포트리스 시리즈는 이제 '뉴포트리스'라는 이름을 내걸고 다시 캐주얼게임의 왕좌를 노리고 있다. 역동적으로 변한 뉴포트리스의 모습을 살펴봤다.

글 신승철 기자

오라인게임 포트리스 시리즈의 최신작 뉴포트리스의 공개 시범 서비스가 지난 6월 29일 시작됐다. 뉴포트리스는 지난 97년 포트리스를 시작으로 2000년 포트리스2, 포트리스2 블루, 그리고 2003년 발표된 포트리스3 패왕전에 이은 5번째 회심의 역작이다.

그 절정기에 이르렀던 포트리스2 블루는 최초로 회원수 1,000만과 동시접속자수 10만을 돌파한 바 있다. 이후 최고 회원수 1,400만과 최고 동시접속자수가 18만명에 이르는 등 MMORPG에 치우쳐 있던 국내 온라인게임 시장의 판도를 변화시켰다. CCR이 야심차게 내놓은 뉴포트리스가 과연 옛 명성을 찾을 수 있을까? 뉴포트리스는 과연 예전 버전과 얼마나 다를까?

같이 쓰고 같이 움직인다

포트리스 2의 대표적 특징은 '턴(차례)제'였다. 오직 자신의 턴에만 조작을 할 수 있었고 자기 턴이 아닌 사람은 그걸 가만히 지켜보는 수밖에 없었다. 이 때문에 이른바 고수들은 딜레이 등을 계산, 원하는 시점에 자신의 차례가 오게 만들기도 했다. 하지만 뉴포트리스에서는 이 턴의 개념이 사라졌다. 전투를 시작하면 동시에 5초간의 이동턴을 받게 된다. 이 이동턴 중에는 이동과 아이템 사용, 그리고 각도 조작만을 할 수 있다.

5초간의 이동턴이 끝나면 곧바로 8초간의 발사턴을 받게 된다. 이 발사턴 역시 그 방의 모든 유저에게 동시에 적용된다. 발사턴 중에는 이동과 아이템 사용이 불가능하며 이 8초간 모두 한 번의 공격기회를 갖게 된다. 단, 발사턴은 실시간으로 이뤄지기 때문에 스페이스바를 떼는 즉시 공격을 한다. 이로 인해 미처 공격을 하기도 전에 상대방의 미사일을 맞고 각도가 틀어지는 경우도 있으니 주의하자.

동시에 공격과 이동을 하기 때문에 예전처럼 자신의 차례를 기다리는 일은 없어졌다. 좀 더 스피디한 진행이 가능하다고 할까? 물론 차례를 기다리며 조언이나 격려 등의 대화를 나누면서 친밀해지곤 했던 커뮤니티 성이 약화된 아쉬움은 있다. 하지만 포트리스 2의 방식을 그리워하는 사람을 위해 '클래식 모드'도 마련돼 있으니 입맛 따라 선택할 수 있다.

이밖에 뉴포트리스가 전작에 비해 눈에 띄게 달라진 점으로 '나이스 샷'과 '스킬 시스템'을 꼽을 수 있다. 포트리스2와 마찬가지로 뉴포트리스도 파워 조절 게이지에 미리 표시를 해 놓을 수 있는데, 이 게이지 표시에 정확히 맞춰 발사하면 나이스 샷이 발동된다. 이 나이스 샷 자체는 아무 능력도 없지만 나이스 샷을 사용할 때마다 파워게이지 옆에 스킬 포인트가 쌓인다. 스킬 포인트가 두 개 이상 모이면 스킬 버튼이 활성화된다. 당연히 포인트를 모을수록 더 강한 스킬을 사용할 수 있다.



NEW FORTRESS



RPG 요소 도입 · 신규 캐릭터 등장

포트리스2의 가장 큰 단점은 단순하다는 것이었다. 이 단순한 시스템을 벗어나기 위해 뉴포트리스에서는 레벨 시스템과 퀘스트, 장착아이템 등을 도입시켰다. 레벨은 순위나 계급과는 별도로 승리 시에만 얻어지는 경험치를 쌓아 올릴 수 있다. 레벨이 올라가면 공격력 폭파범위 등의 기본 능력이 상승한다. 이는 장착아이템이나 퀘스트와도 밀접한 관련이 있다.

퀘스트는 단순한 표적 맞추기부터 적의 소탕까지 다양하게 준비되어 있다. 사람들과의 대전에 질린 유저라면 여기서 기분전환을 하는 것도 좋을 듯. 거기에 아이템과 경험치 등의 보상까지 있으니 일석이조다. 퀘스트는 레벨 별로 준비되어 있고 수행할 조건이 되면 대기실의 퀘스트 수행창이 깜빡이게 된다. 기존의 포트리스가 단순히 소모성 아이템만을 사용하는데 반해 뉴포트리스에서는 소모성 아이템과 함께 장착아이템이 등장한다. 이 장착아이템을 이용하면 공격력과 방어력 등을 높일 수 있고, 외관까지 바꿀 수 있다. 단, 여기에도 레벨 제한이 있다. 결국 더 좋은 아이템을 장착하려면 레벨을 올리라는 소리다.

또 뉴포트리스에는 '다크삼총사' 등 신규 캐릭터가 등장한다. '다크로빈', '다크펀치', '다크뽕뽕'으로 구성된 다크 캐릭터들은 기존 포트리스 시리즈 캐릭터들의 귀여움을 유지하면서 전편들에 비해 악동스러운 것이 특징. 기존 포트리스 탱크들이 폭격과 타격 위주의 캐릭터라면

다크 캐릭터들은 특수기능 위주의 캐릭터로 설정되어 있다.

다크로빈은 상대방을 꽂꽂 묶어둘 수 있는 특이한 능력을 가지고 있으며, 이 탱크가 지닌 라이트닝 애로우 스킬은 저각을 사용해서 캐릭터를 여러 번 격추, 한 번의 발사로 캐릭터를 격파시킬 수도 있다. 다크펀치는 강력하고 빨리 번지는 불펀치를 작렬하며, 다크뽕뽕은 엄청난 양의 방귀를 바추카로 발사하는 스킬을 갖고 있다.

기존에 인기 있었던 캐릭터들은 원래 특성이 어느 정도 유지됐는데, 캐논탱은 마치 볼링공을 발사하는 듯한 스킬을 사용, 상대방을 한꺼번에 '번치' 시키는데 유리하다. 미사일탱은 기존 유도탄이 스킬화됐다. 따라서 가장 명중률이 높은 스킬을 소유하고 있다는 특징이 있다. 안정적인 공격력과 좋은 방어력으로 인기가 높았던 인민탱 역시 포트리스2와 같이 직격이라는 스킬을 갖고 있지만, 탄체가 아닌 만큼 현재로서는 전작의 인기에는 못 미치고 있다.

CCR측은 뉴포트리스가 공개 시범 서비스 일주일만에 10만 회원을 모으는 등 뜨거운 열기를 보인다고 주장하고 있지만 아직까지는 포트리스2만큼의 위용을 보이지는 못하고 있다. 하지만 아직 서비스 초반이고 조금씩 단점을 개선하면 예전의 명성을 찾지 못할 법도 없을 듯하다. 뉴포트리스의 부제에는 에피소드1이라는 숫자가 붙어있다. 에피소드에 굳이 1을 붙여 둔 것은 앞으로도 보여줄 것이 많이 남아 있다는 뜻일 것이다. 이1이라는 숫자에 기대를 걸어본다. ☺



뉴포트리스는 턴의 개념이 사라지고 이동과 아이템 사용, 발사 등이 실시간으로 이뤄진다



레벨이 높을수록 장착할 수 있는 무기와 파츠는 많아진다



시간 내에 발사하지 않으면 자신의 차레가 넘어간다