

길드워(Guild Wars)에 빠져 있었다.

---



그동안 포스트가 뜸했던 이유중 하나다. 5월 24일 전격 유료화로 더 이상

즐기지 못하지만, 간만에 게임이란 것에 집착을 보였던 며칠이었다. 길드워는 NC소프트에서 만든 발상이 뛰어나면서도 작품성이 돋보이는 게임이다. 해외에서는 큰 호평을 받았으나 유독 우리나라에서만 부진을 면치 못하고 있는 희한한 국산게임이다.

게임문화의 차이니, 마케팅을 잘못 했다는니, 어쩌니 저쩌니 말도 많지만, 썩 재미가 없지는 않더라. 보통이면 MMORPG인줄로 착각하고 캐릭터를 열심히 키우지다가는 봉변당한다. 이 게임은 대전액션RPG가 분명하다.

시나리오에 바탕을 둔 임무형 게임플레이를 진행하고 자신이 키운 캐릭터로 대전에서의 묘미를 느낄 수 있도록 창안된 게임이다. 기존에 보여주었던 디아블로와 같은 RPG게임의 멀티플레이와는 거리가 멀다. 모든 진행은 100% 온라인으로 진행하기 때문에 MMORPG의 맛을 엿볼 수도 있으며, 멀티플레이에서의 전투가 공정성을 가진다.

일거양득을 거두고자 하는 NC소프트의 기획은 결국 한국에서 어긋나 버렸지만 분명 잘 만들어진 작품임에는 틀림없다. 개인적으로 이러한 패키지성 짙은 게임은 절대로 오픈베타 테스트를 거쳐서는 안된다고 본다. 한국이라는 곳에서는 더더욱 하지 말아야 한다. 길드워의 재미있는 거의 모든 요소를 공짜로 즐기게 해준 NC의 헌신적인 봉사(?)에 마음속 깊이 감사의 뜻을 전한다.(—,.—;)