

▷▷▷ **씰 온라인(Seal online) - 나를 즐겁게 하는 게임**

개그 MMORPG를 지향하는 풀 카툰렌더링 3D 게임 '씰 온라인'



글 플레이포럼 박인오 기자(sinon@playforum.net)

SEAL ONLINE

3차에 걸친 클로즈 베타테스트를 성공적으로 마치고 지난달 16일 오픈 베타테스트에 들어간 '씰 온라인'은 그리곤 엔터테인먼트에서 2000년에 출시한 패키지 게임 '씰(seal)'의 세계관을 계승한 풀 카툰렌더링 3D 온라인 게임이다.

씰의 세계에는 절대신 '엘리오스'의 아래에 10명의 선한 신 '엘림'과 10명의 악한 신 '발리에'가 있다. 이 가운데 갈라드리엘(혼돈의 신)이라는 마신이 세계를 멸망시키려고 할 때, 에라스네츠라는 대마법사가 갈라드리엘을 봉인하고, 그때 처음 게임의 배경이 되는 쉴츠에 왕국이 세워지면서 이 게임의 역사가 시작된다. 그리고 300년 후, 갈라드리엘이 다시 깨어났던 것이 전작 '씰'의 이야기다.

전작을 이어 갈라드리엘이 사라진 30년 후 안정을 되찾은 평화로운 쉴츠를 배경으로 '씰 온라인'의 이야기는 진행

된다. 지난 역사에서 무슨 일이 일어났는지 알아내기 위해 쉴츠의 재상이 과거로 모험자들을 보내는 것에서부터 씰 온라인은 시작되는 것이다.

유저는 모든 사건이 시작된 클레어력 5년(305년)으로 가서, 이름없는 모험자로서 활동을 시작하며 30년전에 일어난 역사적인 사건에 직접 참여해 역사의 의문을 밝혀내는 임무를 받는다.

밝고 명량한 그래픽

앞에서 설명한 배경 스토리만을 살펴보면 이 게임은 다소 무겁게 느껴질 수도 있다. 하지만 씰 온라인은 전작의 약간 음울하고 어두운 분위기에서 벗어나, 셀 셰이딩 기법을 통해 아기자기한 모습과 캐릭터들의 부드러운 애니메이션을 보여주며 전반적으로 즐겁고 밝은 분위기를 강조했다.

특히 타게임과는 달리 풀 카툰렌더링 방식을 도입, 애니메이션을 보는 듯한 게임 그래픽은 '개그 온라인 게임'이라는 기본 컨셉과 어울리게 즐겁고 상쾌한 분위기를 제공한다. 또한 클로즈 베타테스트를 통해 확인한 씰 온라인의 그래픽은 게임 내의 여러 특수한 효과를 잘 살리고 있다.

간편한 조작과 인터페이스 제공

유쾌한 게임 분위기에 맞게 씰 온라인은 비교적 간단한 조작과 인터페이스를 통해 누구나 쉽게 게임에 적응할 수 있도록 했다. 이 게임은 게임에 접속해 캐릭터를 선택하고 플레이하게 되면 남녀노소 그 누구라도 직관적으로 쉽게 게임을 진행할 수 있다.

우선 캐릭터를 선택한 후 접속하면 게임 화면이 보인다. 게임 화면에 보면 캐



SEAL ONLINE



릭터뿐 아니라 여러 가지 창이 나와 있다. 이 화면들은 게임을 하는데 있어 중요한 역할을 하는 화면이다. 보기가 어지러우면 화면마다 오른쪽 위에 있는 × 표시를 누르면 창이 사라진다.

가장 기본적인 이동방법은 가고자 하는 곳에 마우스를 가져다 놓고 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다. 그러나 너무 먼 곳을 클릭할 경우 이동이 되지 않으므로 적당한 거리를 선택해야 한다. 이동할 수 없는 곳은 마우스 포인트가 ×표로 변하게 된다. 이 표시가 있는 곳은 이동하지 못하는 곳이다.

이제 마을 밖으로 나가면 크고 작은 몬스터들이 보이게 된다. 이 게임은 자신에게 적절한 몬스터를 잡는 것이 중요하다. 적절한 몬스터를 구별하기 위해서는 몬스터 이름의 색깔을 보면 된다. 몬스터 이름은 푸른색 → 회색 → 붉은색 등으로 레벨이 높은 몬스터일 경우 붉은색, 그리고 자신보다 레벨이 낮은 몬스터일 경우 푸른색으로 나타난다.

원하는 몬스터를 선택하고 이를 공격하기 위해서는 마우스를 몬스터 위로 가져가면 된다. 그러면 마우스 포인트가 일반 포인트 모양에서 공격을 뜻하는 칼 모양으로 바뀌게 되고, 이 상태에서 마우스 왼쪽 버튼을 누르게 되면 공격을 한다. 전투를 통해 HP나 AP가 줄어들 경우 킷 창을 통해 소모 아이템으로 보충하면 된다.

개그 - 게임이 나를 웃긴다

개그 액션 MMORPG' 라고 일컬어지는 쉘 온라인은 그 타이틀에 맞게 게임 내에 다양한 코믹 요소들이 첨가돼 있다. 게임을 플레이하면서 사냥해야 하는 몬스터들도 매우 귀엽고 엽기 발랄하다. 사냥터에서 '왜 나만 때려', '놀아줘~' 등을 외치는 몬스터들을 보면, 몬스터와 대화하고픈 마음까지 생길 정도다. 또 사냥 중 HP가 떨어졌을 때 사용하는 '휴식 스킬'은 그야말로 엽기의 진수이다. 옆에서 열심히 사냥하고 있는 와중에 휴식 캐릭터는 이불을 깔고 누워서 잠을 잔다.

이와 더불어 몬스터들의 코믹한 생김새라든지, 몬스터나 NPC의 말풍선을 통한 공지사항 전달 등 쉘 온라인의 많은 요소들은 게임을 즐기는 유저를 즐겁게 한다. 개발사인 그리곤은 앞으로도 계속해서 이러한 코믹 요소를 강화해 쉘 온라인을 즐기는 모든 유저들이 즐겁게 게임을 할 수 있도록 해 나갈 예정이라고 한다.

콤보 시스템 - 손맛을 느껴보자

온라인 게임의 묘미 중 하나는 바로 '손맛'이라고 불리우는 전투 시스템일 것이다. 쉘 온라인은 SD 캐릭터의 한계를 극복하고 액션성을 잘 살리고 있다. 특히 전투 중 사용하는 '콤보' 시스템은 이러한 액션성을 잘 표현하고 있다. 쉘 온라인에서의 콤보는 기존의 온라인 계

임에 등장했던, 스킬의 순서 지정이나 단순한 효과에 의한 콤보와는 개념이 많이 다르다. 유저가 직접 <A><S><D> 등의 키 조작을 통해 사용할 수 있는 콤보 시스템은 전투 중 화려한 액션을 가능하게 해준다. 이와 더불어 다양한 공격이나 스킬이 몬스터에게 적중할 때 볼 수 있는 화려한 효과는 이러한 쉘 온라인의 액션성을 더욱 돋보이게 한다.

쉘 온라인에서 퀘스트는 명성을 올리는데 꼭 필요한 사항이다. 퀘스트는 한 곳에서만 주어지는 것이 아니라 여러 곳에서 분산돼 주어진다. 퀘스트는 이곳 저곳을 돌아다니면서 NPC와의 대화를 통해 얻을 수 있다. NPC는 대화를 통해 퀘스트 수행 여부를 묻게 되며, 이를 승낙할 경우 조건을 만족시켜야 한다. 조건이 만족되면 명성치와 부수적으로 다른 것들을 얻게 된다. 명성치가 올라가면 부여되는 호칭이 변하며, 다른 이용자들에게도 보여진다. 또 특수한 아이템이나 경험치 등을 받게 되는 퀘스트도 있다.

"유저들은 솔직하다." 게임 내에 유저들의 흥미를 유발할 수 있는 특징적이고도 독창적인 게임 요소가 없다면 MMORPG 시장에서 살아남기 힘들다. 이러한 독창성을 살리기 위해 개그 MMORPG를 지향하는 쉘 온라인.

새롭게 시작된 오픈 베타에서도 개그라는 특징을 잘 살려 많은 유저들로부터 사랑받는 게임이 되길 기대해본다. 