

>> 엠게임 리펜트 온라인

## 고대 중동을 배경으로한 풀 3D 온라인게임 '리펜트'

고대 종교세력간 전쟁 배경  
쉽고 편안한 인터페이스로 점진적 '인기'



글 플레이포럼(www.playforum.net)

'리펜트' 온라인은 위즈게이트에서 개발하고 엠게임에서 서비스하고 있는 3D 온라인게임으로 고대 중동의 아라베크 대륙을 배경으로 당시 큰 세력을 형성했던 밋셀과 쿼란 두 종교간의 싸움과 영토전쟁을 배경으로 하고 있다(기획 당시 중동과 이스라엘간의 분쟁을 모티브로 기획되었다고 하나 개발과정에서 사회적 분쟁의 소지가 있다고 판단해 고대 종교전쟁으로 수정되었다는 이야기가 있다).

### 고대 중동의 아라베크 대륙 배경

기원전 7세기경 아라베크 대륙(현재의 중동지역)에는 총 40개의 토속 종교가 존재했다. 수많은 토속 종교의 발생은

이후 일어날 종교 전쟁의 씨앗이 된다.

기원전 6세기경 이 대륙에서는 제1차 종교전쟁이라 불리는 토속 종교간의 크고 작은 전쟁들이 일어났으며, 그 과정에서 큰 세력으로 성장한 두 종교가 밋셀교와 쿼란교이다.

밋셀과 쿼란의 오르마스톤은 두 종교의 가장 중요한 상징물로 교인들에게 영적인 힘을 제공해주는 것으로 믿어져 각 종교의 성지 중심부에 안치돼 있으며 신의 사자인 천사가 지키고 있다.

기원전 4세기 초반, 밋셀과 쿼란은 제2차 종교전쟁을 감행한다. 그리고 기원전 3세기 중반, 중부 고원지역의 벤엘 평원에서 두 종교가 온 힘을 다해 격돌하게 된다. 하지만 결국 승부는 나지 않고 두 종교는 세력의 약화를 맞이하게 된다.

두 세력의 약화를 틈타 다른 토속종교들이 세력의 강화를 노림에 따라 기원전 2세기 초반 밋셀과 쿼란은 약화된 세력을 정비하고 주변의 타 종교들을 경계하기 위해 상호 협의하에 일시적인 휴전기에 들어간다. 이제 두 세력은 단순한 세력 확장을

위한 전쟁이 아닌 상대방의 영적 상징물인 오르마스톤을 서로 파괴함으로써 궁극적으로 자신들의 신과 교리의 우월성을 입증하고자 한다.

이 3차 종교 전쟁이 국내 최초 종교소재 온라인 게임 리펜트의 주된 스토리 라인이다.

### 직관적 인터페이스와 쿼터뷰 방식 적용

먼저 게임에 접속하면 자신의 종교를 선택해야 한다. 리펜트에서는 종교는 중요한 역할을 하게 되는데 게임내 모든 시스템에 적용되는 수치로 작용하게 된다.

리펜트의 사용자 인터페이스는 비교적 쉬운 편이다. 우선 시점이 쿼터뷰 방식이라 익숙하며 시점의 전환, 줌인 줌아웃도 비교적 용이하다. 반면 마을에서 스테미나가 소모되는 점, 장애물에 캐릭터가 자주 방해받는 점은 아쉬운 부분이다.

캐릭터의 직업은 종교와 상관없이 동일하며 검사, 창술사, 궁수, 제사장, 소환사, 암살자의 6가지 직업이 지원된다. 검사, 창술사와 궁수는 부연 설명이 필요없어 보이며 제사장은 다른 게임에서의 마법사로 보면 된다.

소환사와 암살자는 추후 지원될 예정





이나 간략히 살펴보면 소환사는 변신과 소환을 특기로 하는 캐릭터이며, 암살자는 자신을 숨기고 적에게 다가가 공격하거나 적 앞에 함정을 설치하는 특기를 가지는 캐릭터로 색다른 캐릭터를 좋아하는 유저들의 많은 관심이 예상된다.

초반 게임을 진행하는 데에는 필자의 경험으로 볼 때 전사 캐릭터보다는 궁수와 마법사의 원거리 공격 캐릭터의 레벨업이 빨랐다(개인적인 견해로 조정이 필요하지 않나 여겨진다).

캐릭터의 능력치는 근력, 기민성, 민첩, 집중력, 지혜의 총 5가지 능력치를 가진다. 근력은 검사나 창술사에게 필요한 능력치이며, 기민성은 궁수를 위한 능력치, 민첩은 데미지와는 상관없는 방어와 관련된 수치로 모든 직업에 공통으로 적용되며, 민첩이 높을수록 방어력이 올라간다. 집중력은 제사장에게 필요한 능력치로 마법공격력과 관련되며, 끝으로 지혜는 마법회복력과 관련된 능력치이다.

리펜트는 두 종교간의 전쟁을 실감나



게 묘사하기 위해 지역전쟁 시스템을 채택하고 있다. 지역전쟁 시스템은 대륙을 33개의 지역으로 나누어 각각의 지역에서 동시다발적으로 전쟁을 벌이게 되는 시스템이다. 두 종교간 대립과 전투를 기본으로 하나 그 이전 단계로 길드전, 그리고 지역전, 공성전 등의 다양한 전투시스템도 갖추고 있다.

#### 지역전쟁 시스템으로 실재감 실려

길드전은 수시로 가능하며 종교와 무관하다. 반면 지역전과 공성전은 종교간 전쟁이 추가되며, 영토에 대한 지배권을 전제로 한 전투이다. 공성전이 지역전에 비해 좀더 포괄적이라고 볼 수 있다.

캐릭터별 스킬의 습득은 스킬북을 통해 이루어지며 일정한 레벨이 필요하다. 그리고 아이템의 업그레이드는 다른 게임에서 흔히 사용되는 인챈트 시스템을 사용하고 있다. 예를 들면 축복의 문서를 통해 무기를 업그레이드시킬 수 있으나 일정확률로 실패하게 된다. 실패시



무기는 사라진다. 이와 함께 지난 3월말 도입된 새로운 인챈트 시스템은 무기 및 방어구 등의 일반 아이템에 특별한 광석 아이템을 조합해 매직속성을 부가해주는 시스템으로 광석 인챈트와 아이템 인챈트로 구성돼 있다.

인챈트용 광석은 총 16종으로 광석을 가지고 인챈트 시스템 NPC(Non Playable Character)인 에밀리에게 갔다주면 기존 광석과 조합할 수 있다. 무기구에 인챈트를 적용하면 타격치가 증가하며 방어구에 적용하면 저항력이 증가된다.

그밖에 길드시스템의 경우 민주적 투표제를 채택하고 있으며, 퀘스트 시스템의 경우 종교와 관련된 퀘스트를 레벨 1, 5, 10, 15에서 부여해 전투 외에 재미를 더하고 있다(15레벨 이상의 경우 조사하지 못했다).

'리펜트온라인'은 종교간 전쟁이라는 새로운 소재를 선택하고 있음에도 불구하고 실제 게임을 플레이해 보면 익숙하고 편안한 느낌을 받는다. 유저들을 위

한 사용자 인터페이스와 쉬운 게임진행이 이런 느낌을 가지게 만드는 요인이 아닐까 생각된다.

색다르지만 편안한 게임 '리펜트 온라인'의 선전을 기대해 본다. 

