

CCR의 'RF온라인'

# '화염과 폭발' 테마의 SF액션 MMORPG

기존의 대다수 온라인 게임들이 '검과 마법'이라는 중세 판타지식 소재로 대변된다면, RF 온라인은 '화염과 폭발'이라는 현대식 소재로 대변되는 게임이라 할 수 있다. 즉 SF 판타지적 사고에서 접근한 게임이 바로 RF 온라인이다.

글 / 박인오 플레이포럼 기자(sinon@playforum.net)

## '노바스 태양계'

'노바스 태양계'라 불리는 은하계 변방을 배경으로 시작되는 RF 온라인은 벨라토, 코라, 아크레시아로 구성된 세 종족간의 반목과 대립 그리고 식민 종족인 아케인을 상대로 한 세 종족의 항전을 그린 SF 액션 MMORPG로, 제작 기간 5년, 연개발 인원 100명, 개발비 80억원을 들인 CCR의 초대형 프로젝트이다.

(ARCANE)이라는 절대 힘을 가진 종족으로부터 독립한 상태로, 서로간 적대적인 입장에서 게임을 진행하며, 시작하는 위치도 각 종족의 점령지구로 분리돼 있다. 그리고 그들은 아케인의 힘과 자원을 쟁취하기 위한 반목과 갈등으로 대립하고 있다.



▲ 좌측부터 '벨라토', '코라', '아크레시아' 종족

## 휴머니즘과 샤머니즘, 메커니즘의 만남

RF온라인에는 '벨라토', '코라', '아크레시아' 등 특색 있는 세 가지 종족이 등장한다. 세 종족은 아케인

## 휴머니즘 - '벨라토' 연방

강한 육체적 능력과 더불어 뛰어난 지능과 손재주를 바탕으로 기계와 정신의 조화를 꿈꾸는 벨라토 연방은 왜소한 체구에도 불구하고 힘과 지능을 고르게 갖춘 종족이다. 강력한 중력의 힘은 벨라토인들에게 왜소한 체구를 갖게

한 반면 강한 육체적 능력을 선사한 것이다. 벨라토 연방의 가장 큰 특징이라면 바로 아크레시아 제국과 맞설 수 있는 기갑 장비(Armor Unit)를 사용한다는 것이다. 기갑장비는 캐릭터가 직접 탑승해 사용하며, 용도에 따라 수종의 장비가 각각 다른 형태로 등장할 예정이다.

특히 전투 이외의 특수한 능력을 가진 기갑 장비들은 그 희소성 때문에 많은 유저들의 인기를 끌 듯 하다.



▲ 벨라토 남성 캐릭터와 기갑 장비

### 샤머니즘 - 신성동맹 '코라'

신성동맹 코라는 정신적인 능력이 가장 뛰어난 종족이다. 이들은 기계에 대한 거부감을 가지고 있는 반면 생명체를 조정할 수 있는 능력이 있다. 포스는 코라인들에 의해 발전된 정신 능력을 의미한다. 기계화된 아크레시아를 제외하고 코라와 벨라토 종족은 잠재된 포스 능력을 가지고 있다.

타 온라인 게임의 마법과 크게 다른 점은 없지만 코라의 경우 추후 스펠과는 다른 형태의 포스를 사용할 예정이다. 생명체를 조정하는 능력을 바탕으로 코라 동맹은 포스를 통해 공간을 왜곡시켜 자신이 있는 위치로 생물체를 소환할 수 있는 '공간치환 기술'을 가지고 있다.

이 기술은 코라 동맹만의 특징으로, 그 능력이 극대화되면 공간치환 기술로 소환한 생물체를 탈 수 있게 된다.



▲ 코라종족

### 메커니즘 - '아크레시아 제국'

육체의 기계화에 성공한 아크레시아 제국은 강인한 자만이 시민으로서의 자격을 받는 제국주의적 사고를 가진 종족이다. 이들은 뛰어난 메커니즘 문명을 토대로 발전한 종족으로 군부의 힘에 의해 전투적 과학이 발전한 종족이다.

신체를 온통 기계화한 아크레시아 제국군들은 그들에게 가장 적합한 무기로 다양한 탄환을 사용하는 인마살상용 런처(Launcher)를 개발해 사용한다. 이 런처는 인력으로는 들 수조차 없으며, 사용한다 하더라도 발사할 때 엄청난 반동을 동반하기 때문에 다른 종족은 사용할 수 없다. 이런 이유로 런처 만큼은 제국군만이 사용할 수 있는 유일한 장비이다.



▲ 아크레시아 종족과 희미하게 보이는 코라 종족



### 길드, 국가, 그리고 행성전

기본적인 커뮤니티 단위인 길드의 경우는 상호 경쟁을 유발할 수 있는 길드 포인트 제도와 길드 랭크 시스템, 그리고 길드 퀘스트 등을 지원한다.

길드에서 확장된 개념인 길드 연합은 차후 국가로의 성장이 가능하며, 국가는 위성을 점령할 수 있는 최소한의 자격을 획득하게 된다.

이러한 위성 점령은 RF온라인의 궁극적인 지상 목표로써, 위성을 점령하는 이유는 국가를 건국하기 위해서 필요한 최소한의 영지를 확보하기 위한 것이기도 하지만 종족으로부터의 독립을 선포하는 것이기도 하다.

위성을 점령한 길드 연합의 경우 독자적으로 위성을 운영할 권리와 위성에서 이뤄지는 상권 및 채굴된 자원에 대한 소유권을 가지기 때문에 게임 내에서 가장 큰 이권이랄 수 있다.



▲ 런처를 사용하는 아크레시아 종족

### 시원한 액션을 바탕으로 한 스피디한 게임 전개

RF온라인은 빠르고 뛰어난 타격감을 바탕으로 한 시원한 교환 싱크를 바탕으로 한 '실시간 트래시 전투 시스템 (Real-time thrash combat system)'은 스피디하고 파괴적인 전투를 실시간으로 구현해준다. 이 시스템의 핵심

은 SF를 기반으로 한 RF 온라인에 폭발력이 강한 전투의 '손맛'을 지원하는데 있다. 또한 빠른 게임 진행을 위해 RF온라인에서는 포션을 사용한다.

휴식을 통해 체력을 회복하는 시스템이 존재하긴 하지만 이런 방식은 빠른 게임 진행에 방해되는 요소로 판단, RF온라인에서는 지양하는 시스템이다.



### 저널 시스템 - NPC가 아닌 유저 중심의 퀘스트 진행

단순한 사냥에 지루해질 수 있는 유저들을 위해 RF온라인은 탄탄한 스토리 라인을 바탕으로 각 종족마다 다양한 퀘스트가 주어진다. 이 퀘스트는 그 수령방식에서 다른 온라인 게임과 많은 차이점이 있다.

기존의 중세 판타지가 NPC 중심의 퀘스트 진행이었다면 RF온라인은 '저널 시스템'을 통해 플레이어 중심으로 스토리가 진행된다.

플레이어가 사냥이나 전투 중인 경우에도 통신을 통해 실시간으로 전달되는 퀘스트 및 명령이 저널이라는 시스템에 저장되며, 유저가 원할 때 언제든지 퀘스트를 수행할 수 있다.



▲ 빔 석궁을 든 벨라토 종족의 여성 캐릭터

### 높은 자유도 - 다양한 캐릭터 육성을 통한 즐거움 추구

RF온라인에는 1차 스탯이 존재하지 않는다. RF온라인은 일반 RPG에서 기본이라고 여겨지며 주로 초반 캐릭터의 능력을 결정하는 기본 능력치인 1차 스탯이 게임을 시작하는 순간부터 캐릭터의 능력을 제한하는 요소로 판단하고, 게임을 즐기는 유저가 자신의 캐릭터의 방향을 결정할 수 있도록 했다. 또한 RF온라인에서는 모든 캐릭터는 모든 것에 있어 잠재적 능력을 가질 수 있다는 컨셉으로 접근, 캐릭터들의 플레이 성향에 따라 직업을 결정한다. 따라서 기본적인 직업은 1차 스탯보다는 사용하는 장비와 캐릭터가 행하는 기술에 의해 결정된다.

'DAOC' 나 '릴 온라인' 과 같은 종족간 대립을 바탕으로 한 기존 온라인게임이 동일한 월드에 하나의 종족만을 선택할 수 있는 구조를 가지고 있는 반면 RF온라인은 동일한 월드라 하더라도 다른 종족 캐릭터를 생성할 수 있다.

물론 이러한 시스템을 악용한 스파이 행위나 플레이에 방해를 주는 요소들은 게임 전체에서 긍정적 요소로 작용 되도록 시스템적으로 지원할 예정이라고 한다.

### 다양한 무기 제공

RF온라인에는 '둔기(빔)', '도끼(빔)', '총기(빔)', '런처' 등 SF판타지 세계관에 어울리는 무기에서부터 '검', '도', '활', '도끼', '투척용 무기', '지팡이' 등 중세에 등장하는 무기까지 용도와 효용성에 최적화된 다양한 형태의 아이템이 등장한다. 캐릭터들은 모든 아이템을 이용할 수

있는 잠재력을 가지고 있으며, 경우에 따라 캐릭터 특성에 최적화된 아이템이 존재한다. 즉 가벼운 한 손의 무기를 사용하느냐, 무겁지만 파괴력이 큰 무기를 사용하느냐, 또는 무겁지만 높은 방어적 적을 가격할 때 유리한 둔기를 사용하느냐에 따라 무기의 효과가 다르게 나타난다. 또한 RF온라인은 캐릭터와 장비 가운데 장비에 더 비중을 둔다.

아이템들은 단순히 캐릭터를 보조하는 수준을 벗어나 독립된 객체로서 작용한다. 예를 들어 포스를 담고 있는 아이템인 포스리버(Force-Liber)의 경우 사용한 만큼을 아이템화해서 타인에게 양도할 수 있다.



▲ 거대한 활을 든 벨라토 여성 캐릭터

### '새로운 세계로의 여행'

국내에는 워바이블을 시작으로 드로이안, 아나키 온라인 등 여러 SF 게임들이 선보였지만 유저들에게 크게 어필하지 못했다. 'SF' 라는 소재를 MMORPG로 구현하기가 힘들었을 뿐만 아니라, 기존의 SF 온라인 게임들이 그것을 표현하는 데 있어 게임의 퀄리티적 측면에서 많이 부족했던 것도 부인할 수 없는 사실이다. '제작 발표회'를 통해 확인한 RF온라인은 이러한 '소재 표현의 한계'나 '게임성'의 문제를 충분히 극복할 것이라 믿고 기대할만한 게임임에는 분명하다. 지난해말 실시된 1차 클로즈 베타 테스트를 시작으로 유저들을 '새로운 세계로의 여행'으로 초대할 RF온라인. 앞서 소개한 다양한 소재 및 게임 시스템의 성공적인 구현을 바탕으로 많은 유저들로부터 사랑받는 온라인 게임이 되길 기대해본다. 🇰🇷



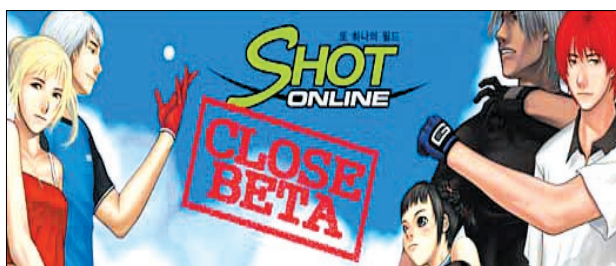
## 온네트의 '샷 온라인'

# 온라인 RPG로 탄생한 골프 게임

지난해 12월 17일 1차 클로즈 베타 테스트에 돌입한 '샷 온라인(www.shot-online.com)'.

국내에서 4만여장의 판매고를 올린 PS2용 게임 '모두의 골프 3'를 비롯, EA사의 '타이거우즈 시리즈', '마이크로소프트 골프' 등 이미 시중에는 많은 골프 게임이 나와 있다. 온네트에서 개발한 샷 온라인도 이러한 게임들과 맥락을 같이 하는 '골프 게임'이다. 하지만 다른 유저들과 사이버공간에서 만나 함께 라운딩하며 자신의 캐릭터를 성장시키는 온라인 RPG라는 점에서 그 차이가 있다.

글 / 박인오 플레이포럼 기자(sinon@playforum.net)



▲ 온라인 골프 게임 '샷 온라인'

### 나만의 캐릭터 키우기

샷 온라인의 캐릭터들은 각각 비거리, 트러블, 정확도, 기술 등 4가지 종류의 능력치를 가지고 있다. 처음 캐릭터를 생성했을 때 받는 10개의 포인트를 포함, 레벨업을 할 때마다 일정량의 포인트 수치를 받게 되며, 이 포인트를 통해 각 능력치를 올릴 수 있다. '비거리'를 높이면 말 그대로 클럽을 사용해 공을 쳐서 보낼 수 있는 거리를 늘릴 수 있으며, '트러블'은 공이 러프나 벙커 등 위기에 빠졌을 경우 이를 탈출하는 능력, '정확도'는 자신이 원하는 위치에 골프공을 떨어뜨리는 정도, '기술'은 '드로우', '페이드', '백스핀' 등의 고급 스킬을 사용했을 때 적용될 확률을 의미한다.



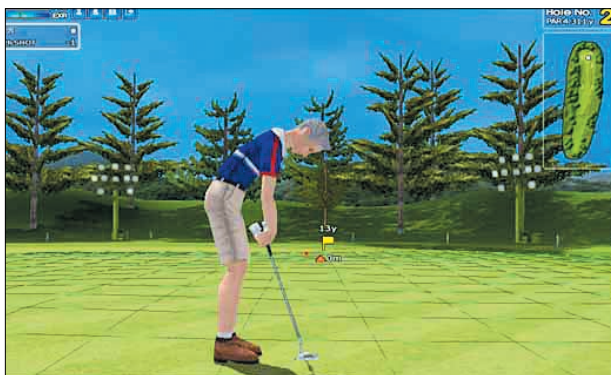
▲ '샷온라인'의 남녀 캐릭터들

레벨을 올리기 위해서는 각 레벨업에 필요한 일정 경험치를 얻어야 한다.

이러한 경험치는 솔로잉을 기준으로 버디(Birdie)를 기록했을 경우에는 +8, 파(Par)는 +5, 보기(Bogey)는 +4 등 각 홀의 성적에 따라 다르게 받게 된다.

또한, 온라인 RPG라는 특징에 맞게 혼자 라운딩을 하는 것보다 여러 명과 함께 라운딩을 했을 시 더 많은 경험치를 획득하는 라운딩 인원수에 따른 경험치 보너스 시스템이 적용되어 있다.

예를 들어, 두 명이 라운딩을 할 경우에는 기본 경험치의 2배를, 4명일 경우에는 4배의 경험치를 받게 되는 것이다.



▲ 그린에서의 퍼팅, 퍼팅만큼 힘든게 없다!

### 현실적인 골프 게임

골프 게임의 재미라면 필드에 존재하는 갖가지 장애물과 공이 놓인 위치의 라인, 바람의 방향과 세기, 날씨 등

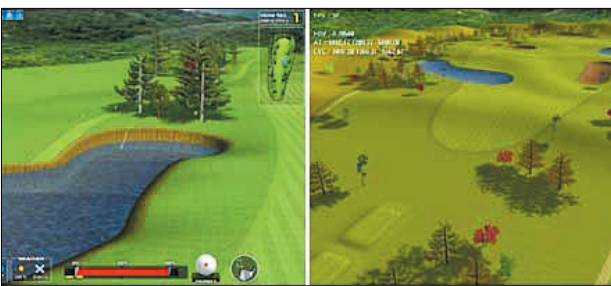
의 변수를 고려, 가장 적합한 코스 공략법을 찾는데 있을 것이다.



▲ '벙커'와 '러프'에서의 탈출

샷 온라인은 이러한 골프 게임의 재미를 살리기 위해 단순히 마우스나 키보드 클릭을 통해 스윙의 세기를 잘 조절하는 것보다 자신이 플레이하는 코스를 정확하게 분석하고 그에 맞는 공략법을 찾는 것이 더 중요하도록 설계돼 있다. 각 홀에 따라 핀을 직접 노리는 플레이를 해야 할 지, 아니면 안전하게 그린 또는 그린 주변까지 보낸 후 공략하는 전략을 구사해야 할 지 고민해야만 한다.

클로즈 베타 테스트가 시작된 지 1달이 지났지만 18홀 기준으로 언더파를 기록한 유저는 찾아보기 어렵다. 이처럼 샷 온라인은 단순히 싱글 핸디 캐퍼가 되는 다른 골프 게임과는 달리 한 홀, 한 홀의 경험을 통해서 자신의 실력을 조금씩 향상시킨다는 측면에서 현실적인 골프 게임이라 할 수 있다.



### 골프 초보자를 위한 배려 있어야

박세리, 김미현, 박지은, 위성미 등 LPGA 대회에서의 한국 남자들의 연이은 낭보와 PGA 최경주, 나상욱 선수의 활약으로 골프라는 스포츠가 일반인들에게 어느 정도 대중화 되긴 했지만, 아직까지 '돈 많은 부유층이 즐기는 스포츠'라는 인식이 절대적이다.

'파(Par)'나 '버디(Birdie)', '러프(Rough)', '그린

(Green)' 등의 골프 용어나 클럽 선택법 등 기본적인 골프 상식이 부족한 골프 초보자들이 골프 게임을 플레이하며 즐거움을 찾는다는 것은 생각만큼 쉽지 않을 것이다.

기존의 MMORPG에서 사냥법이나 아이템을 획득하는 방법, 인터페이스 등을 소개하는 '튜토리얼 시스템'이 존재하듯, '샷온라인'에서도 골프 초보자들을 고려, 골프에 대한 기본 상식이나 룰 등을 알려줄 수 있는 시스템이 추가, 보완돼야 할 듯 보인다.



▲ 언니!! '나이스 샷'

골프는 쉽지 않으면서도 도전 정신을 갖게 해주기 때문에 재미있는 스포츠라고 이야기한다.

여러 변수와 장애물을 극복하고 '파', '버디' 등의 성적을 기록했을 때 느끼는 그 쾌감!

샷 온라인은 실제 골프의 현실적인 구현을 통해 이러한 쾌감을 극대화 시켰다는 점에서 긍정적인 평가를 내릴만하다. 앞으로의 과제는 '게임내 정기적인 골프 대회 개최', '길드간의 대결을 통한 골프 코스 소유' 등 개발사에서 기획하고 있는 온라인 골프 게임만의 독창적인 시스템들을 성공적으로 구현하는 일이다.

클로즈 베타 테스트를 거치며, 유저들에게 어필할 수 있는 흥미로운 골프 게임으로 거듭나길 기대해본다. 🇰🇷



▲ 샷 온라인 '성공적인 퍼팅' 하길