

나코인터랙티브 ‘라스트카오스’ 2년간 비밀리 제작 ‘개봉 박두’

국내 최초의 줌인, 줌 아웃과 자유로운 카메라 회전이 가능한 FULL 3D MMORPG ‘라그하임’의 제작사인 나코인터랙티브가 드디어 차기작을 선보였다. ‘라스트카오스’가 바로 그 주인공. 오픈베타 서비스 시절 ‘포스트 리니지’로 각광받았던 라그하임이 정작 상용화에서 쓴잔을 마셨던 만큼 같은 실수는 되풀이하지 않겠다는 게 나코의 각오다. 5차 클로즈베타 서비스를 마친 라스트카오스를 살펴봤다.

글 / 신승철 기자

라스트카오스를 접하면서 쉽게 공감할 수 있는 부분으로는 매력적인 게임 그래픽을 우선 꼽을 수 있다. 나코의 전작 라그하임의 성장세에 발목을 잡았던 게 그래픽 열세였던 점을 떠올리면 상당히 아이러니하다. 캐릭터의 근육, 머리카락 한올한올까지 그려내는 세심한 그래픽, 여기에 빛과 그림자가 적절히 조합된 영상미까지 더해져 현존하는 MMORPG 중 최고의 그래픽 수준을 보이고 있다는 평가도 여기저기 나온다.

주어진 퀘스트를 수행하기 위해 오직 홀로 들어가야 하는 ‘퍼스널 던전’ 시스템도 빼놓을 수 없는 장점이다. 몰살당한 몬스터



▲ 라스트카오스의 가장 돋보이는 부분은 게임 그래픽이다. 물에 비치는 그림자가 압권이다.

의 시체들만 나뒹굴 뿐 몬스터보다 게이머들로 차 있는 게 보통의 MMORPG에서 볼 수 있는 광경이라면 라스트카오스에서의 던전은 각각의 게이머, 혹은 그의 파티원만의 세계로 구현된다. 영화 ‘반지의 제왕’ 중 반지원정대와 발록과의 대결 신과 같은 긴장감을 연출함은 물론이다.

클래스 총 6종 … 現 3종까지 선보여

개발사가 밝히고 있는 라스트카오스의 클래스는 타이탄, 나이트, 하이엘프 힐러, 하이엘프 소서리, 로그, 메이지 등 총 6종이다. 5차 클로즈베타 서비스까지는 타이탄, 나이트, 하이엘프 힐러 등 3종이 구현됐으며, 메이지 클래스가 게임마스터(GM)만의 캐릭터로 미리 공개되는 형식으로 잠시 등장했다.

타이탄은 큰 덩치에 어울리는 거대한 대검을 사용하는 강력한 힘을 지닌 전사로 미남과는 거리가 있지만 확실한 전사의 이미지를 띤다. 기본 공격 하나하나 스킬 공격 전부가 직접적으로 큰 데미지를 주는 형태를 보여주고 있어 호쾌한 캐릭터를 좋아하는 유저들에게는 강력한 매력을 줄 수 있을 것으로 보인다.

나이트는 말 그대로 중세 기사 이미지를 그대로 가져온 듯한 느낌의 캐릭터다. 온몸을 감싸는 중장 갑옷과 기사도, 그리고 방패를 차고 다니는 헐리우드 영화에 나올법한 미남 기사의 모습이 연상된다. 공격 자세는 타이탄에 비해 호쾌한 맛은 떨어지지만 상대방의 공격력, 방어력, 이동 속도 등 각종 능력치를 하락시키



▲ 5차 클로즈베스트 서비스 당시 발목을 사냥하는 장면. 몬스터 디자인까지 세밀하게 신경을 쓴 흔적이 역력하다.



▲ 5차 클로즈베스트까지는 타이탄, 나이트, 하이엘프 힐러 등 총 3종의 클래스가 구현됐다. 또한 메이지 클래스가 게임마스터만의 캐릭터로 잠시 공개됐다.

는 능력과 더불어 강력한 방어력은 파티의 방패, 흔히 말하는 '탱커'의 입장이 되어 파티를 수호하는 역할을 좋아하는 유저들에게 적합하다.

하이엘프 힐러는 엘프의 모습을 취하고 있는데 가냘픈 몸매에 어울리는 가벼운 몸놀림과 빠른 이동속도가 인상적이다. 주된 능력은 원거리 활 공격과 중거리에서의 회복 마법으로 기존 게임에서 쉽게 볼 수 있는 법사와 궁수의 직업을 하나로 합친 듯하다. 실제로 플레이해 본 감상은 회복 캐릭터에게 강력한 원거리 활 공격이 주어졌다는 느낌이다. 체력 자체는 약하지만 빠른 몸놀림으로 인해 여기저기를 뛰어다니며 파티원들을 회복시켜주거나

위험한 순간에 뒤로 빠지는 것이 쉬워 그간 타게임에서 회복 캐릭터들을 키우면서 가졌었던 불만을 어느 정도 해소해준다.

GM만이 사용했었던 메이지는 오픈베타 서비스를 전후해 추가될 예정으로 알려져 있으며 강력한 위력의 공격 마법을 사용하는 캐릭터로 소개된 상태다. 남은 2개의 클래스인 하이엘프 소서리와 로그도 순조롭게 개발이 진행되고 있다고 하니 근시일 내에 3개의 클래스도 직접 조작할 수 있게 되길 기대해 본다.

라스트카오스에서 캐릭터의 성장은 레벨업에 의한 자동 성장과 레벨업 시 주어지는 성장 포인트 분배를 통한 성장, 특정 능력치를 영구적으로 올려주는 강화 스킬을 SP를 소모해 익히는 방식의 3가지 성장 방식이 복합적으로 적용되고 있다. 기본적으로 레벨업에 의한 능력치 상승이 가장 높았지만 성장 포인트 분배와 강화 스킬에 의한 능력치 상승폭도 적지 않아 캐릭터 성장을 어느 정도 자신이 원하는 방식으로 진행해 나갈 수 있다는 장점이 눈에 띄었다. 이러한 시스템은 캐릭터에 들어가는 애정을 높일 수 있는 수단이 될 수 있으며, 이에 따라 복잡해질 성장 밸런스를 어떻게 유지하느냐가 게임흥행의 관건이 될 전망이다.

간편함과 개성 조화 · 퍼스널 던전 돋보여

마우스 중심으로 꾸며져 있는 간편한 인터페이스는 언제라도 곧장 입력하는 방식으로 채팅이 쉽게 이뤄지게끔 했으며, 각각의 기능 창들은 독립된 형태가 아닌 탭 전환 방식으로 꾸며져 화면을 많이 가리지 않으면서도 많은 정보를 확인할 수 있도록 했다. 스킬의 사용 역시 단순히 스킬 아이콘을 클릭하는 것으로 사용 가능했으며 단축 창에 등록할 경우 원하는 키를 클릭하는 것으로도 쉽게 사용할 수 있는 등 전반적으로 간편한 인터페이스를 보여줬다.

특히 다양한 연출로 가득 찬 퍼스널 던전 모드는 라스트카오스의 백미라 할 수 있다. 사실 MMORPG에서 항상 구설수에 오르던 문제로 '스틸'과 '캠핑', 'PK'를 꼽을 수 있다. 스틸은 타 플레이어 사냥하고 있는 몬스터를 멋대로 같이 공격해 경험치를 뺏아 가져가거나 몬스터가 떨어뜨린 아이템을 집어가는 행위를 말하며, 캠핑은 한 장소에 주둔하면서 그곳에 등장하는 몬스터를 독점하는 방식을 말한다. 라스트카오스에서는 기존의 시스템들은 그대로 가지고 있으면서도 이러한 문제점에 대한 대안으로 혼자서 즐길 수 있는 퍼스널 던전 시스템을 추가했다.

라스트카오스의 퍼스널 던전 시스템은 게이머 혼자 입장하여 즐기게 되는 방식으로 타인의 방해받지 않고 느긋하게 게임을 즐길 수 있다는 것만이 아니라 수많은 플레이어가 동시에 플레이하는 네트워크 게임의 한계상 보여줄 수 없었던 많은 요소가 풍



▲ 타이탄 클래스는 클로즈베타 서비스 기간 중 가장 인기가 있었다. 타이탄은 큰 덩치에 어울리는 거대한 대검을 사용하는 강력한 힘을 지닌 전사로 구현됐다.



▲ 나이트 클래스는 중세 기사 이미지로 타이탄에 비해 호쾌한 맛은 떨어지지만 상대방의 능력치를 하락시키는 능력과 더불어 강력한 방어력을 보유하고 있다.



▲ 게이머 혼자 입장하여 즐길 수 있는 퍼스널 던전 시스템을 채용, 타인의 방해받지 않고 느긋하게 게임을 즐길 수 있게 했다.



▲ 5차 클로즈베타 서비스 마지막 날을 기념, 게이머들이 운집해 있다.

부하게 녹아 들어가 있다.

실제로 현재 퍼스널 던전을 진행하다 보면 플레이어의 접근에 따라 열리고 닫히는 문, 창문을 깨고 등장거나 바닥으로부터 솟아나오는, 혹은 천장에서 떨어지거나 무너지는 바닥이나 벽을 부수고 등장하는 박력 있는 몬스터 등 기존 비디오게임에서나 볼 수 있었던 수많은 개성적인 연출과 함께 모든 공격이 범위 공격(멀티 공격, 다중 공격)이 되는 등 참신한 요소가 대폭 들어가 있어 유저를 만족시켜 준다.

뛰어난 그래픽이 결코 게임의 전부는 아니지만 눈이 즐거운 게임에 빠져드는 것이 게이머의 본성일 것이다. 라스트카오스는 그

런 면에서 장점을 갖고 있으며, 다양한 성장 방향을 제시하는 성장 방식이나 각종 재미있는 연출들로 가득 찬 퍼스널 던전 등 참신한 도전은 게임발전에 있어 좋은 측면으로 생각된다.

클로즈베타 테스트를 진행하는 동안 나코측은 일일 버그 리포트를 테스터들에게 제공, 개발의 진척도를 유저에게 바로바로 알려주는 정성을 보여줬다. 조만간 이어질 라스트카오스의 추가 클로즈베타 서비스, 혹은 오픈베타 서비스에서도 이러한 개발사의 열린 모습을 보여줌과 동시에 더욱 높은 퀄리티의 그래픽과 밸런싱, 다양한 월드를 지닌 모습으로 업그레이드되기를 기대해 본다. 🇰🇷