

“애니메이션이야? 게임이야?” ... 코믹한 설정에 카툰 랜더링 기법까지

천편일률적인 노가다(?)성 MMORPG에 식상한 한 게이머, 캐주얼게임에 접속해본다. 하지만 뭔가 아쉽다. 이런 게이머 에겐 ‘요구르팅’이 제격이다. 엔틱스소프트가 제작하고 네오위즈가 배급을 맡은 3D 온라인게임인 요구르팅은 학원을 배경으로 한 코믹한 설정과 콘솔게임 같은 연출효과에 커뮤니티성까지 더했다. 개발기간 2년에 개발비 100억원, 개발인력이 50여명 넘게 투입돼 공개 전부터 화제가 되기도 했던 이 게임을 소개한다.

글 / 신승철 기자

어딘가에서 버스를 타면 갈 수 있을 것 같은 평범한 학교. 다른 점들이 있다면 도서관 안에 여신이 살고 있다거나, 학교 온실에 거대 밀림이 존재한다던가 하는 정도지만, 그런 것쯤에 신경도 쓰이지 않던 평화로운 어느날 갑자기 ‘끝없는 방학 현상’이 덮친다. 방학이 아닌데도 모든 학교의 수업이 없어지고, 대부분의 선생님들이 사라져 버린 것.

선생님을 대신해 학교를 지탱하게 된 학생회 연합이 알아낸 것은 세계 여기저기에 숨겨져 있는 ‘엔틱’들의 영향이라느니, 학원의 그늘에 숨어있는 ‘악의 세력’ 음모라는 등 믿거나 말거나 하는 정보뿐이지만 끝없는 방학 현상 이후의 학교 주변에서 각종 기묘한 사건들이 속출하자 학

생회연합은 휘하 조직을 움직여 적극적으로 사태의 해결을 꾀하기 시작한다.

MMORPG와 캐주얼게임의 특성 ‘짬뽕’

엔틱스소프트가 제작하고 네오위즈가 배급을 맡은 3D 온라인게임인 ‘요구르팅’은 ‘대부분의 교사가 학교에서 사라졌다’는 코믹한 설정으로 시작된다.

이러한 특이한 설정은 콘솔이나 캐주얼게임에서나 볼 수 있었던 연출효과나 스테이지 클리어 방식의 채택이 가능케 했다. 이에 따라 MMORPG의 대규모 커뮤니티성이라는 장점에 콘솔 액션 게임에서 맛보던 게임플레이 자체의 즐거움이 더해진다.



▲ 요구르팅은 학교를 배경으로 학생들이 펼치는 좌충우돌 모험기를 게임의 소재로 삼고 있다.



▲ 레벨업 개념인 진급을 위해서는 학교를 배경으로 주어진 임무를 완수해야 한다.

학교를 배경으로 한 관계로 유저가 완수해야 할 퀘스트(임무)는 에피소드 방식으로 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 소재로 구성돼 있다. 같은 퀘스트를 부여받은 타 유저들과 함께 게임을 간단명료하게 즐길 수 있다는 점은 독창적이면서도 국내 온라인게임 제작기획의 한 획을 그었다고 평가할만한 부분이다.

특히 동일한 임무를 부여받은 32명의 게이머가 함께 게임에 참가해서 서로 협동하면서 한편의 만화책을 연상케 하는 요구르팅의 이야기 구조와 퀘스트 완수 과정에서 오는 게임의 원초적인 재미를 공유할 수 있다는 점은 이 게임의 최대 묘미라 할 수 있다. 기존의 롤플레이형 온라인 게임 대부분이 정해진 월드내에서 사냥과 퀘스트 수행을 통해 캐릭터를 성장시키고 확보한 자금을 기반으로 아이템을 구입하는 시스템이었는데 반해 이 게임은 이러한 고정관념을 깨뜨린 셈이다.

사실 유저가 임의로 게임서버를 만들어 타 게이머와 더불어 게임을 즐기는 방식은 인터넷 멀티플레이 모드를 지원하는 PC용 1인칭 액션 게임에서나 활용됐다. 이러한 방식을 MMORPG에 채용한 엔틱스소프트는 10대층이 선호할만한 기술력 중 하나로 손꼽히고 있는 카툰 랜더링 기법을 도입, 요구르팅의 완성도를 충실하게 다졌다.

기존의 카툰 랜더링 기법을 도입한 게임과는 달리 종이 인형을 연상케 하는 방식을 버리고 살이 오른 듯한, 3차원 그래픽으로 캐릭터의 외관을 마치 애니메이션의 캐릭터처럼 표현했다. 덕분에 게임에 등장하는 캐릭터는 만화에 등장하는 인물이 아닌 만화에 등장할 법한 인물로 인식돼 게

임을 처음 접한 게이머들의 눈높이를 신선하게 정화시키는데 성공했다.

박력 있고 스피디한 영상 세계를 추구하는 10대들을 지향한 게임만큼 게임을 진행하는 방식은 간단 명료하게 구성돼 있다. 게임의 인터페이스부터 전투 방식까지 모두 만화적인 영상과 간단한 조작으로, 유저가 원하는 동작이 이뤄질 수 있도록 짜여져 있다. 사람으로 치면 얼굴이라 할 수 있는 게임의 외적인 모습은 만화영화에서나 볼 수 있는 알록달록한 색감으로 채워져 있다. 또한 8등신에 가깝게 묘사된 캐릭터들의 개성적인 모습은 요구르팅이 내세울 수 있는 특화된 장점이라 보여진다.

전투 등 게임의 기본단위는 '에피소드'

요구르팅에서의 전투는 플레이어들이 그룹을 지어 정해진 전투공간 안으로 들어가 미션을 수행하는 형태로 일반적으로 '세션 기반'이라고 이야기되는 방식의 시스템을 채택하고 있다. '에피소드'라고 불리는 이 필드는 몇 개의 스테이지가 연결된 방식으로 이뤄져 있고 벽을 부수고 레버를 당겨서 문을 연다든지, 제한 시간 내에 통과해야 한다든지 하는, 콘솔 액션 어드벤처 게임에서나 볼 수 있는 퍼즐 요소도 포함하고 있다.

이런 에피소드는 학교 내를 돌아다니는 여러 NPC들과의 대화를 통해 경험할 수 있다. 대부분 '학교 마당에 들어온 불량배를 퇴치' 하는 일이라던가, '도서관 지하에 새로 발견된 던전을 탐험' 하는 일이라던가, 혹은 '양호실에 난 불을 끈다' 든지, 학교 내외에서 벌어지는 각종 사건을



▲ 각각의 에피소드는 다시 여러 개의 챕터로 나뉘어져 있으며 하나의 에피소드를 완료하는 데 걸리는 시간은 30분에서 1시간 정도로 시간적 부담 없이도 게임을 즐길 수 있도록 배려했다.



▲ 요구르팅의 그래픽은 애니메이션적 요소를 중심으로 한 섬세하고 미려한 색감이 특징이다.



▲ '상큼하고 건강한 즐거움(yogurt)' 이 '항상 진행중(ing)'이라는 의미를 담고 있는 요구르팅은 10대들을 주요 타깃으로 하고 있다.

해결하는 내용으로, 이런 에피소드를 해결하면서 진급을 위한 경험치와 아이템을 모을 수 있다.

결국 에피소드는 요구르팅을 즐기기 위한 전투 등 모든 게임의 기본단위로 게임의 아이템, 경험치, 돈, 레벨 성장, 선생님들간의 관계, 학교 안의 에피소드 등 거의 모든 게임플레이가 각각의 에피소드들만의 스토리를 갖는다. 각 에피소드는 최대 32인이 참가하는 세션 기반의 프라이빗 던전으로 구성돼 플레이어들을 흥미진진한 모험의 세계로 인도한다.

한 에피소드를 클리어 한 후에야 아이템이나 머니 등 보상을 받을 수 있으며, 그 보상에 대해서도 에피소드를 클리어 한 후에야 알 수 있어 유저들의 호기심을 자극한다. 각 필드가 포함된 에피소드의 플레이타임을 최대한 단축해 다이나믹하게 구성된 것도 큰 특징이다. 캐릭터 성장을 위한 학년 진급 등을 위해서는 같은 에피소드라도 여러 번 클리어 해야 하며 클리어 횟수에 따라 보상도 변한다.

전투에서는 빠른 판단의 손맛을 느낄 수 있으며, 경쾌하고 화려한 효과로 할리우드 영화를 보는 듯한 흡인력을 자랑한다. 또한 유저가 제한된 필드에서 물려오는 몬스터를 빠른 리듬으로 베어 넘기고 스킬을 사용해 대량으로 쓸어버리며, 위급하면 도주해 물약을 먹고 다시 도전하는 전투 자체의 즐거운 리듬을 중시한다.

특히 요구르팅에는 RPG의 '레벨' 과는 다르게 '학년'이란 개념이 존재한다. 전체 학년은 현재 6학년까지 존재하며, 각 학년마다 특정 퀘스트를 클리어 한 횟수와 그 성적을 바탕으로 진급 퀘스트를 통과해야 다음 학년에 진급할



▲ 게임의 인터페이스부터 전투 방식까지 모두 만화적인 영상과 간단한 조작으로 유저가 원하는 동작이 이뤄질 수 있도록 짜여져 있다.

수 있다. 학년이 올라갈수록 보다 좋은 아이템을 착용할 수 있고, 보다 재미있는 에피소드를 경험할 수 있는 자격이 주어진다. 물론 학년이 올라가면서 Hp, 공격력, 방어력 등의 캐릭터 스탯이 상승한다.

게임내 캐릭터들은 교복을 입고, 미소녀 만화와 애니메이션 같은 스타일을 연출한다. 각 학교별로 달라지는 기본 교복은 시기에 따라 하복이나 동복이 기본 아이템으로 캐릭터 생성시에 주어진다. 교복에는 기본 교복 이외에 특정 에피소드를 해결해야 얻을 가능성이 있는 서클교복이 있으며 서클교복을 모으는 교복 컬렉팅도 중요한 재미요소다.

오프닝 등 각종 애니메이션적 장치 도입

요구르팅에 등장하는 캐릭터에서는 만화나 애니메이션의 코드를 살펴볼 수 있다. 게임 내에 아이캐치(eye-catch), 오프닝, 엔딩 등의 애니메이션적인 장치들을 도입해 기존의 온라인게임에서는 볼 수 없었던 새로운 재미를 선사한다. 독특한 NPC의 등장은 게임의 재미를 배가시키는데, 주요 특징은 다음과 같다.

△ 벤

학교 교무실과 교문 등을 부지런히 돌아다니고 있는 견습교사. 주로 저학년들에게 학교 생활에 대한 안내를 해주고, 소소한 일거리들을 부탁한다. 커다랗고 순진해보이는 똥똥한 테디베어로 줄무늬 양복을



입고 있다. 통통한 몸이 포인트.

△ 차이나

학교 내에서 가장 인기있는 아이돌. 학생회 실행위원으로 '끝없는 방학 현상' 탐색의 실행을 맡아 위험을 가리지 않고 사지에 뛰어든다.



△ 아레나

언더그라운드 음악과 바디 페인팅을 좋아하는 소녀. 항상 MP3플레이어를 가지고 다니며 음악을 듣고 있다. 커다란 헤드폰을 끼고 있다.



△ 페이지

루시아드의 커다란 도서관에서 만날 수 있는 사서 선생님. 학생들이 대출받은 책을 반납하지 않는 일이 벌어지는 것에 언제나 가슴 아파하고 있다. 찾아가는 학생들에게 사라진 책을 찾기 위한 에피소드를 의뢰한다.



△ 도로시

푸른색 원피스를 입은 금발의 소녀. 발랄해 보이지만 약간 유령같이 투명하다. 루시아드의 도서관 던전에서 자주 만날 수 있으며, 그외에도 학교 주변의 비밀스럽고 위험한 사건들에 자주 등장하는 의문의 소녀. 지하세계의 의문의 로봇 '메카 도로시 3호'의 조종자이기도 하다. 일부의 사람들에게는 도로시로 알려져 있지만, 다른 여러가지 이름도 존재하는 듯.



△ 죠니

커다란 밀짚모자를 쓰고 구레나룻을 기른 쾌활해 보이는 청년. 학생이 아닌 학교의 직원으로 교복과는 조금 관계없는 옷을 입고 한 손에 커다란 쇠스랑을 들고 있다.



△ 비앙카

마피아 가문의 딸로 섹시함으로 명성을 널리 알리고 있는 루시아드의 양호선생. 교내외의 양아치들 중에 팬이 많다.



△ 요치마루

블레이드 담당 선생님이 여러 개의 블레이드를 착용하고 다니며 사무라이 복장을 하고 있다. 검에 대한 애정이 대단해서 블레이드를 마구 사용하는 학생이나 제대로 간수를 못하는 학생들에게는 엄청나게 무섭다.



△ 리에즈

글로브 담당 선생님이 건강미 넘치는 군인 스타일이다. 글로브 헤비 버스터 (Heavy Buster)를 들고 있고 민소매에 밀리터리 바지와 워커 복장을 하고 있다.



△ 서문 영

뮤라 담당 선생님이 다소곳한 요조숙녀 스타일이다. 뮤라 트레디먼트 (Tradiment)를 착용하고 있다. 한복차림에 항상 손을 모으고 다닌다.



△ 마오사오팅

스피릿 담당 선생님이 평범한 샐러리맨 스타일이다. 항상 웃는 얼굴을 하고 있다. 



개발사 : 엔틱스소프트
 서비스사 : 네오위즈
 홈페이지 : www.yogurting.com
 장르 : 학원 액션 어드벤처 온라인게임
 서비스 : 9월 2일~8일 2차 클로즈드 베타테스트 예정
 최소사양 : 펜티엄3 1G이상, 256M 이상, 지포스2 MX 32M 이상