‘서양 판타지는 이제 그만’ 쉬~익 고요한 밤 공기 가른다

30~40대 세대들에게 무협에 대한 향수는 짙다. 때문에 무협은 게임에 있어서도 영원한 소재가 되고 있고, 무협게임 마니아층도 생각보다 두텁다. 전통의 게임사 엠게임이 야심차게 준비하고 있는 ‘영웅 온라인’은 어린 시절 무협에 품었던 감성을 적절하게 담아내고 있다. 물이 날아 오르고, 검기와 검강이 난무하고, 내공으로 검을 움직이는 ‘이기어검술’ 등 우리가 상상했던 무협을 게임상에서 체험할 수 있는 것이다. 최근 클로즈베타 서비스에 들어간 영웅 온라인을 살펴봤다.

글 / 신승철 기자

‘난데없이 대낮에 태양이 사라져 천지가 어둠에 묻혔다. 그들은 그렇게 세상이 어둠으로 잠길 때 홀연히 나타났다. 그들이 나타나면서 세상은 공포에 잠겨 신음해야 했다. 후일, ‘천마(天魔)’의 저주라 불린 그 일로 인해 천지가 온통 핏빛으로 물들었다. 그때 영웅이 나타났다. 그는 ‘십이천마’를 십만대산 불회곡으로 유인했고, 매복했던 천하무림의 고수들은 십이천마를 포위, 공격해 그들 전부를 죽일 수 있었다.’

엠게임의 무협 온라인게임 ‘영웅 온라인’의 시나리오다. 영웅 온라인의 시나리오는 국내 무협작가 1세대 금강, 2세대 별도, 3세대 초우, 장영훈 등 인지도 높은 작가들이 공동집필했다. 금강을 필두로 메인 시나리오의 테두리 안에 옴니버스 형식으로 단순전개가 아닌 반전과 추리의 복합적인 구성으로 게임의 재미요소를 증폭시켰다는 평가를 받고 있다.

▲ 영웅 온라인의 메인 캐릭터.

초식 · 경공 등 무협의 기본 요소 충실히 반영

영웅 온라인의 장점은 무엇보다 정통무협의 깊은 맛을 그대로 살리고

있다는 데 있다. 다양한 무공과 경공 시스템 등 무협의 기본적인 요소가 사실적으로 보여지도록 노력했다.

유저 개인이 배우는 무공은 하나의 비급 안에 여러 초식이 포함돼 있고, 각 초식마다 독특한 모션과 효과를 가진다. 모든 초식을 처음부터 사용하지 못하나 무공을 연성할수록 공격력도 증가하고 후반부 초식도 사용할 수 있게 된다.

무공은 영웅에서 가장 중점을 두고 개발하고 있는 시스템으로 액티브한 무공초식과 화려한 이펙트로 전투를 더욱 화려하게 수놓는다. 또한 캐릭터가 소환한 거대한 용이 강력한 검기를 쏘아낼 수도 있으며, 늑대의 기운을 받아 장거리를 날아가며 공격하는 등 다양한 능력을 발휘할 수 있다.

물위의 수상대련, 건물과 건물을 넘나드는 경공 등 영화 속에서 볼 수 있는 화려한 비무를 직접 체험할 수도 있다. 특히 건물이나 성벽 위를 날아오르는 경공, 물위를 가볍게 뛰어 가거나 서 있을 수 있는 수상 경공 등은 보는 재미와 함께 플레이에 중요한 영향을 끼친다.

게이머는 게임 내 기본적인 무림인으로서의 활동 이외에 전직을 통해 사회활동을 할 수 있는 2차적인 직업을 갖게 된다. 캐릭터의 직업은 무사, 엽사, 의선, 자객 계열이 있다.

무사 계열은 전투에 관련된 무공을 추가로 익힘으로써 자신 혹은 일행에게 사용하여 공격력, 방어력을 높여줄 수 있으며, 엽사 계열은 영물(펫)을 사냥하거나 광석 채취 등의 생산과 관련된 일을 하며 무역활동을 한다. 또한 의선 계열은 자신 혹은 일행의 각종 데미지(혼란, 중독, 점

▲ 영웅 온라인의 영웅에 도전해보자. 장판교 위의 장비 같지 않은가?

▲ 영웅 온라인에는 정통무협의 맛이 배어 있다. 내상 100%를 입지 않도록 조심하자!

▲ 무공을 쓰면 이정도는 되야지! 화려한 무공이야말로 영웅 온라인의 최대 장점이다.

혈) 및 체력 치유를 할 수 있는 능력을 가지고, 자객 계열은 은둔술, 추적술 능력이 있어 기습공격 및 첩보활동에 유리하다는 특징이 있다.

영웅 온라인의 메인 캐릭터 구성은 다음과 같다.

△ 도검궁: 건곤일검(乾坤一劍) 백무정(白無情). 그의 직업은 청부해결사다. 도검류를 위주로 사용하며 활을 이용한 원거리공격도 가능하다. 평균적인 전투능력을 지녔으며 영물을 사냥하거나 광물을 채취/제련하는 생산계 캐릭터로 성장할 수 있다.

△ 창봉권각: 의선(醫仙) 임아령(林雅玲). 생사곡(生死谷)의 소곡주. 창봉을 비롯해 권각을 이용한 근접전을 펼치는 캐릭터다. 이후 의술을 이용해 자신 혹은 아군을 치유하거나 독을 펼쳐 적에게 상태 이상을 일으키는 능력을 사용하는 캐릭터로 발전한다.

△ 도검암기: 보타검후(普陀劍后) 대소려(黛昭麗). 남해(南海) 보타산(普陀山)에 전해지는 검후의 전설. 도검을 위주로 사용하며 암기를 이용해 적에게 암습을 가할 수 있다. 자신의 몸을 숨겨 적을 암습하거나 적의 암습을 발견해내는 능력을 지니는 캐릭터로 성장하게 된다.

△ 창봉도끼: 대력패왕(大力覇王) 곽천(郭天). 그는 정파도 사파도 아니다. 그의 삶은 오직 무(武)일 뿐이다. 창봉과 도끼를 들고 싸우는 강맹한 전사다. 전체적으로 가장 강력한 전투능력을 지닌다. 개인 혹은 아군 전체의 전투력을 높이는 능력을 지닌 전사계 캐릭터로 발전한다.

영물 · 기문진식 · 참합 등 독특한 시스템 돋보여

온라인게임의 백미인 공성전 및 대련은 '문파전' 및 '비무'의 형식으로 구현했다.

영웅의 문파 시스템은 방파와 가문을 기본으로 하여 구성되며, 가문급부터 관할 영토와 성을 가질 수 있다. 성을 가진 가문은 다

▲ 하나의 비급 안에 여러 초식이 포함돼 있고, 각 초식마다 독특한 모션과 효과를 보여준다.

▲ 말은 유저가 키울 수 있는 영물중 가장 낮은 단계다. 이밖에 호랑이, 용 등 강력한 영물이 등장한다.

▲ 경공은 보는 재미와 함께 게임 전략 상 중요한 영향을 미친다.

▲ 영웅 온라인에서는 공성전이 문파전의 형식으로 구현된다.

른 문파의 도전을 문파전을 통해 받으며, 담을 넘을 수 있는 자객과 문을 부수는 충차, 코끼리 등의 영물 등을 이용해 전략적 전쟁을 수행해야 승리할 가능성이 높다.

문파전은 또 선전 포고 없이 실시간으로 가능한 시스템으로 각 문파간 세력권 확장 다툼과 연계돼 문파의 영영 확장 및 지존 문파가 되기 위해 끝없는 전쟁이 이뤄지게 된다. 비무의 경우에는 호수 위의 수상 경공 대련, 건물과 건물을 이용하거나 지물 지형을 이용한 전략적 대련 등 영웅의 장점을 최대한 살린 대련 시스템을 제공한다.

문파나 기문진식 기술을 가진 게이머는 진식을 설치할 수 있다. 이는 영웅 온라인의 독특한 시스템으로 진식을 진식을 피할 수 있는 능력을 갖지 못한 게이머는 예측불허의 진식에 빠지게 된다. 진식은 걷잡을 수 없는 혼돈과 몽매함이 내재된 곳이며 각 진식마다 특정 조건을 충족해야 빠져 나올 수 있다.

영웅 온라인의 또다른 특징 중 하나는 영물 시스템. 게이머는 구매와 나포에 의한 획득으로 다양한 영물을 거느릴 수 있다. 영물은 기본적인 먹이공급만 주어지면 시간이 지남에 따라 스스로 성장하며, 펫 시스템으로 게이머를 태우거나 보조 전투, 수송 등의 임무를 수행하나 충성도가 낮으면 도망갈 수 있다.

영물의 진화는 금수, 영물, 성수의 단계로 이뤄지며 신수가 별도로 존재한다. ▲일반 동물인 금수 ▲호랑이 등의 영물 ▲백호, 해동청, 설묘, 앵무 등의 성수 ▲청룡, 기린 등의 신수를 거느릴 수 있는 것이다. 탑승형 영물은 게이머가 타고 전투를 수행할 수 있으며 적들에게 포위되거나 많은 적들에게 타격을 입힐 수 있는 '대시 공격' 이 가능하다.

수송형 영물은 나귀나 마차들로 게이머들의 특별한 아이템이나 문파 아이템을 수송하는 것으로 시스템 세력이나 적으로부터 공격을 받을 수 있으니 호위 무사들이 필요하다. 공격형 영물은 게이머를 도와 전투를 수행한다. 영물이나 성수급이 되면 특별한 기술을 갖게 된다.

영웅 온라인의 게임 시스템에서 타 무협게임보다 특히 돋보이는 부문은 '참합' 과 '신오장' 이다. 유저간 경쟁과 성취감을 유발해 자칫 장시간 사냥 및 퀘스트 수행시 무료함을 덜어준다.

참합은 유저가 잡은 몹의 수를 합산해 일정 단계에 이를 때마다 보너스 경험치를 받게 되는 시스템으로 몬스터를 많이 잡을수록 더 많은 이익을 얻을 수 있다. 또한 한번 로그인해서 로그아웃 할 때까지 유저가 잡은 몬스터의 수가 랭킹으로 출력돼 다른 유저와 비교해 볼 수 있다.

신오장은 특정 글자가 적힌 부적을 수집, 전투에서 부적의 속성을 이용해 다양한 공격을 펼치는 시스템이다. 부적은 사냥을 통해 랜덤하게 얻을 수 있으며, 총 4가지 속성을 모아야 그 효력을 발생시킬 수 있다.

게임 내 커뮤니티 기능은 대체로 무난하다. 영웅 온라인은 문파 시스템 외에 사제 시스템을 두고 있는데, 일정 명성을 갖춘 유저는 제자를 5명까지 둘 수 있다. 제자들끼리는 자동적으로 사형제로 맺어지며, 사부는 제자들에게 무공을 전수해 줄 수 있다. 전수된 무공은 일부만이 발휘될 수 있으며 사부는 제자 중에서 전인을 선택해 완전 전수해줄 수 있어 그때서야 비로소 전인은 무공을 완전히 사용할 수 있게 된다.

이밖에 파티원은 기본적인 파티 시스템을 수행하는 것외에 자신이 위험에 처했을 경우 지도상에 좌표와 메시지를 통해 동료들에게 일괄적으로 위급함을 알릴 수 있으며, 일정지역으로의 집합을 소집시킬 수도 있다.