

한판 붙어볼까?

엽기적이고 코믹한 온라인 대전액션 게임

싸워



귀여운 캐릭터를 바탕으로 한 슈팅타입의 캐주얼 대전액션 게임인 '싸워(SSaWar: Small Soldier Action War)'는 '라그하임' · '라스트 카오스'를 개발, 서비스하고 있는 나코엔터테인먼트의 모회사 나코엔터테인먼트가 게임사업부 신설 1년만에 선보이는 온라인게임으로 엽기와 코믹을 메인 소재로 하고 있다. 지난달 23일부터 25일까지 진행했던 이 게임의 2차 클로즈베타 서비스에 참여, 어떤 모습인지 살펴봤다.

글 신승철 기자

캐 주일 대전액션 게임을 표방하고 있는 만큼 싸워는 핵심 유저층이라고 할 수 있는 청소년뿐만 아니라 게임을 많이 접해보지 못한 유소년과 여성 이용자들도 짧은 시간 안에 게임에 익숙해질 수 있도록 배려하고 있다.

대부분의 캐주얼게임이 그러하듯 싸워 역시 2~3번의 마우스버튼 클릭만으로 로그인에서 플레이 화면까지 이룰 수 있도록 모든 단계를 최소화한 인터페이스를 채용하고 있다. 온라인게임을 많이 즐기지 못한 여성 유저들에게는 총 6개로 마련된 채널이 상대적으로 부담이 될 수 있겠지만 플레이어의 계급에 따라 적당한 난이도의 채널로 자동 접속되는 시스템을 별도로 운영할 계획이다.

쉬운 인터페이스 불구하고 다양한 재미 부여

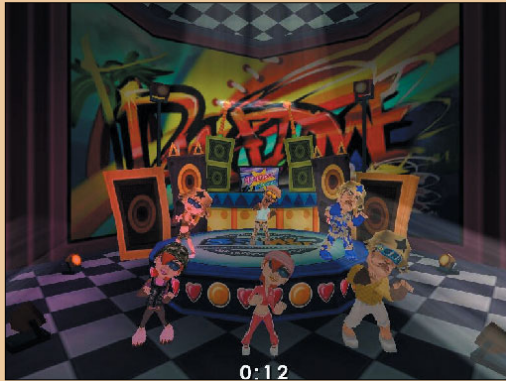
게임룸을 설정한 뒤 게임을 즐겨야만 하는 캐주얼게임 특성상 반드시 필요한 퀵스타트 버튼은 게임모드에 따라 총 4개가 준비돼 있어 라이트 유저도 버튼만 누르면 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 했다. 하지만 쉬운 인터페이스에 비해 완성도가 높다는 게 개발사의 설명.

나코엔터테인먼트는 "맵 곳곳에 놓여있는 다양한 아이템과 캔디를 습득하면서 전투를 벌이는 방식은 캐주얼게임을 표방하고 있지만 FPS게임이 가지고 있는 긴장감과 타격감을 그대로 담아내고 있어 단순히 상대를 쏘고 죽이

는 기존 대전액션게임과는 다른 느낌을 선사한다"고 설명했다. 다양한 아이템으로 상대를 쓰러뜨릴 수 있는 방법을 제공하고 Kill 점수와 점수에 영향을 미치는 캔디 습득포인트를 제공해 단순해질 수 있는 게임분위기에 전술과 전략을 추가해 긴장감을 부여한 것이 싸워의 가장 큰 특징이다. 단순히 그래픽만 캐주얼하게 바꾼 것이 아닌 다양한 게임요소를 접목해 기존 대전액션 게임과 차별화를 시도했다. 특히 캐릭터뿐만 아니라 캐릭터들이 착용하는 의상을 포함한 전반적인 아바타 시스템을 모두 엽기와 코믹이란 코드에 맞게 제작했다. 싸워의 캐릭터는 양은냄비, 헬멧, 영구의상, 이소룡 의상, 잠수복 등 독특한 아이템을 착용할 뿐만 아니라 자신이 원하는 색으로 의상을 염색할 수도 있다.

엽기적인 컨셉은 착용하는 장비에만 국한되지 않는다. 캐릭터의 모양을 본 딴 치킨샷건, 웃음을 유발하는 폭소탄, 모든 행동이 일시정지 되는 파리채, 캐릭터가 납작해지는 뽕망치 등 개성이 돋보이는 무기아이템도 등장한다.

아이템 외에도 생명력 상승아이템을 사용했을 경우 캐릭터가 팔굽혀펴기 또는 헤라클레스 동작을 취한다든가 섹시, 코믹, 힙합 등 다양한 댄스아이템을 도입해 무미건조한 게임결과 화면에서 플레이어들이 나름대로의 엽기적인 댄스를 추게 한다든가, 혹은 게임플레이에 대한 동기 와 욕구를 유발한다.



대전액션 게임이지만 코믹하고 엽기적인 요소가 게임 곳곳에 숨어 있다.



얼음탄·폭소탄·파리채·뽕망치 등 개성이 돋보이는 무기아이템이 등장한다.



쉬운 인터페이스를 채용, 짧은 시간 안에 게임에 익숙해질 수 있다.



당구장, 책상서랍 등 일반적으로 쉽게 생각할 수 없는 독특한 장소들을 맵으로 택하고 있다.

싸워는 대전액션게임이란 정형화된 틀을 크게 벗어날 수 없다는 한계를 극복하기 위해 엽기적인 캐릭터와 코믹한 아이템 등을 동원해 게임을 플레이하면서 느낄 수 있는 즐거움 외에 단순히 게임화면을 바라보면서 느낄 수 있는 즐거움도 선사한다.

책상서랍 등 독특한 장소를 맵으로 선택

싸워가 제공할 게임모드는 개인전 및 팀전이 모두 가능한 데스매치, 팀전만 가능한 서바이벌, 개인전만 가능한 둔기모드 등 크게 세 가지. 계급별로 채널접속에 제한을 둘 데스매치는 말 그대로 제한된 공간에서 상대플레이어를 먼저 쓰러뜨려야만 승리할 수 있는 모드로 어떤 맵이 제공되느냐에 따라 승패가 좌우된다. 때문에 데스매치에 있어 맵은 상당히 중요한 역할을 하는 요소 중 하나다. 이런 데스매치를 통해 싸워가 선보일 맵은 책상서랍, 마우스하우스, 당구장 등 일반적으로 쉽게 생각할 수 없는 독특한 장소들을 택하고 있다.

나코엔터테인먼트 게임개발팀 관계자는 이런 스테이지 구성에 대해 "싸워의 맵은 동화, 판타지 등 다양한 컨셉으로 제작됐다"며 "어린 시절 누구나 한번쯤 꿈꿔 봤을 상상의 공간에 들어와 있는 기분을 들게 하는 것이 목적"이라고 설명했다.

누구나 쉽게 즐길 수 있도록 하기 위해 쉬운 인터페이

스를 채용했다는 것과 게임의 재미를 위해 코믹과 엽기적인 컨셉을 도입했다는 걸모습만으로 게임을 평가하기보다는 대전액션 게임에 대한 선입견을 버리고 게임 곳곳에 숨어 있는 코믹하고 엽기적인 요소를 즐긴다면 기존 인기 서바이벌 대전액션 게임 못지않은 재미를 느낄 수 있다는 것이 회사측의 설명이다.

대표적인 사례가 2차 클로즈베타 테스트에서 실시된 '친절한 영자씨를 찾아라'는 이벤트. 이 이벤트는 일반 아йд리로 접속해서 평범하게 게임플레이도 하고 게시판과 채팅창에 글도 쓰며 유저인척 행동하는 운영자(영자씨)를 찾아내는 게 목표. 클로즈베타 테스트가 진행되는 3일 동안 3명의 운영자는 항상 자신이 방장이 되어 플레이를 진행하고 개인전에서는 꼴찌를, 팀전에서는 자신의 팀을 지게 만드는 미션을 수행했다. 반면 영자씨로 가장 많은 오해를 받은 일반 유저에게는 '친절상'을 지급하는 재미를 부여했다.

싸워는 이제 막 첫 발을 댄 만큼 서버 안정성, 캐릭터와 등장무기들의 밸런싱, 완성도 등 해결해야 할 문제가 많기는 하지만 기존 대전액션 게임이 추구해오던 진지함을 벗고 새로운 게임성을 시도하고 있다는 점에는 이견이 없을 것이다.

