



NHN '아크로드'

기존 MMORPG의 창조적 모방 ... 구태 속 새로움이 존재하는 게임

NHN의 온라인게임 '아크로드'의 기세가 무섭다. 서비스 2주만에 동시접속자수 7만명을 기록한데 이어 지난달 19일 누적 회원수 100만명을 돌파한 것. NHN이 100억원 이상을 들여 만든 MMORPG라는 점에서 화제가 되긴 했지만, 클로즈베타 서비스 당시 전문가들로부터 혹평을 받았던 점을 감안하면 분명 놀라운 상승세다. 오픈베타 서비스를 시작한 아크로드를 살펴봤다.

클 신승철 기자

아크로드에는 두 개의 종족, 즉 휴먼과 오크가 각각 세 개의 클래스로 구분돼 있다. 세 개의 클래스는 근접전투를 하는 전사계열, 활을 쏘는 궁수계열, 마법을 사용하는 법사계열로 나뉘어져 있다. 클래스만 보자면 여타 온라인게임과 비교해서 별다른 특징을 찾아볼 수 없고, 캐릭터 성별 구분이 없으며, 외모의 아무 것도 바꿀 수 없다는 점에서 아쉬움이 있다.

더구나 휴먼과 오크는 외형과 시작마을만 다를 뿐이지 같은 스킬을 갖고 있어 '굳이 구분해 놓을 필요가 있었을까' 하는 의구심이 들게 한다. 아무튼 두 종족은 기본적으로 대립구조가 아니며, 파티 및 길드까지 같이할 수 있다. 이는 종족간 대립구조로 설정한 게임의 경우, 밸런스가 무너지면서 게임의 흥미를 급격히 반감시켰다는 점을 염두에 둔 것으로 보여진다. 사용자 분포의 균형을 맞추는 데 드는 노력을 차라리 타 게임시스템 개발에 투자하자는 포석인 셈이다.

기존 MMORPG 장점 대거 수용

많은 개발비를 투자한 게임치고는 두드러진 특징은 없지만 게임 이곳저곳에서 타 게임의 장점을 받아들여려는 노력을 쉽게 엿볼 수 있다는 게 아크로드의 전반적인 평가.

이러한 노력중 우선 꼽을 수 있는 게 쉬운 인터페이스다. 아크로드는 다른 온라인게임을 접해본 게이머라면 5분이면 게임전반을 이해할 수 있을 정도로 조작법이 간결하다.

아크로드 개발 당시 일부 극성 '릴' 매니아들은 릴의 제작팀이 아크로드에 포함됐다는 풍문을 듣고 릴 온라인 특유의 타격감과 사냥의 묘미가 아크로드에도 이어질 것이라고 기대하기도 했으나, 아크로드는 마우스 위주의 쉬운 조작법을 택했고 선공형태의 몬스터가 많지 않아 몰이사냥도 쉽지 않다. 또 일반 몬스터의 경우 '파티 사냥'에 비해 '솔로링 사냥'의 효율성이 그리 떨어지지 않아 '나홀로' 플레이를 즐기는 유저들까지 접근이 쉽다.



퀘스트 시스템에 정성을 기울인 데다 보상으로 큰 편이어서 퀘스트를 수행하는 유저들을 여기저기서 찾아볼 수 있다.

아크로드의 스킬은 전투, 방어, 패시브, 종족전용으로 분류돼 있으며, 레벨업시 부여되는 한정된 스킬 포인트로 인해 유저들의 선택에 따라 캐릭터 능력도 달라지게 된다. 개발사측에서는 스킬 초기화 NPC를 등장시킬 예정이라고 하니, 스킬 포인트를 아끼기보다는 레벨을 빨리 올릴 수 있는 스킬을 배워 사냥에 활용하는 게 더 능률적인 것으로 판단된다.

인터페이스에 어느 정도 익숙해졌다면 이제 사냥을 떠나보자. 아크로드에는 사냥을 마치고 마을로 돌아서는 유저들의 마음을 뿌듯하게 채워주는 것이 있으니 바로 퀘스트의 보상이다.

아크로드의 퀘스트 시스템은 '월드오브워크래프트' 등 외산게임에 비해서는 아직 부족함이 있지만 국산 온라인 게임치고는 이 부문에 상당히 정성을 기울인 데다 보상으로 큰 편이어서, 퀘스트를 수행하는 유저들을 여기저기서 찾아볼 수 있다. 레벨업을 해나가면서 맞이하는 거의 모든 몬스터가 퀘스트 수행에 필요한 만큼 사냥을 시작하기 전에 마을을 돌면서 퀘스트 창을 최대한 채우고 여행길을 나서도록 하자.

아이템거래소 등 독특한 시스템 돋보여

사냥터에 나서서 몬스터를 직접 사냥해보면 난이도가 그다지 높지 않음을 느낄 것이다. 더구나 아크로드는 5레벨까지 캐릭터가 사망하더라도 페널티 없이 그 자리에서 부활할 수 있다. 따라서 5레벨까지는 '부활 신공'을 이용해 몰약값을 절약하도록 하자.

신나게 주변의 몬스터들을 사냥하다 보면 몬스터를 잡은 후 꼭 바닥에 무릎을 꿇고 있는 유저들을 심심찮게 발견할 수 있다. 아크로드에는 부업으로 생산스킬이라는 것이 존재하는데, 바닥에 무릎을 꿇고 있는 유저들은 바로 이 스킬을 사용하고 있는 것이다.

생산스킬은 크게 채취스킬과 가공스킬로 나눌 수 있다. 채취스킬은 시체뒤지기, 가죽벗기기, 고기잘라내기 기



아이템 업그레이드는 온라인게임의 백미. 아크로드에는 다양한 레어 아이템 및 독특한 아이템 강화 시스템을 갖추고 있다.

술이 있고 여기서 얻어낸 부산물로 요리하기, 연금술 등의 가공스킬을 거쳐 특별한 음식이나 물약을 만들어 낼 수 있다. 시체뒤지기 스킬을 배울 수 있는 7레벨이 되면 해당 NPC를 찾아가 이 스킬을 배우자. 이 스킬을 활용하면 초반 재정적인 어려움을 어느 정도 벗어날 수 있다.

아크로드의 맵은 매우 넓지만 캐릭터의 이동속도는 비교적 빠르게 설정해 놓았고, '신속의 몰약'을 활용하면 이동속도는 더욱 빨라진다. 또한 각 마을간은 물론이고 마을에서 사냥터로, 심지어 큰 성내에서는 성내의 다른 곳으로 한번에 이동할 수 있는 '포털 시스템'이나 마을로 귀환했다가 다시 원래의 사냥터로 돌아올 수 있는 '왕복이동문서' 등을 활용하면 지루하게 걷는 시간을 단축시킬 수 있다.

이밖에 아크로드의 독특한 시스템으로 '아이템거래소'를 꼽을 수 있다. 이곳을 활용해 필요한 아이템을 매입하거나 판매할 수 있다. 아이템 무인 판매 시스템을 구현한 게임도 많고 각종 아이템 검색기능이 지원되는 월드오브워크래프트에 비해서는 불편한 점도 있지만, 사냥을 하면서 획득한 아이템을 바로 아이템거래소에 올릴 수 있다는 측면에서는 오히려 앞서 있다고 할 수 있다.

아크로드의 PVP 시스템을 살펴보면 제한적 장소에서만 가능토록 설정한 게 특징. 일반 사냥터에서는 타 캐릭터의 공격이 불가능하지만, 15레벨 이상의 캐릭터는 포털을 통해 '배틀스퀘어'로 이동, PVP를 즐길 수 있다.

배틀스퀘어에서는 고급 아이템 드롭률이 높은 유니크 몬스터들이 출현하며, 아이템을 떨굴 수 있다는 페널티를 감수하고 전투를 치른 승자는 상대의 해골을 습득할 수 있다. 현재 해골을 활용할 수 있는 부분은 없으나 추후 업데이트를 통해 아이템 정제 등에 활용될 것으로 추측된다.

다양한 아이템 강화 시스템 '눈길'

아크로드의 아이템 시스템은 레벨별로 착용할 수 있는 아이템에 제한을 두는 형식을 채택하고 있다. 일정 레벨이

ARCHLORD

돼야 상위 아이템으로 교환할 수 있도록 한 것.

이러한 시스템은 최근 MMORPG의

일반적인 형태라지만, 아크로드는 기본 능력 강화와 아이템 소켓을 활용한 능력 강화, 두 가지로 구분되는 독특한 아이템 강화 시스템을

지니고 있다. 아이템 자체의 힘을 끌어내기 위해 '강화 축성제'를 활용, 아이템의 레벨을 끌어올릴 수 있으며, '정령석'이나 '기원석'을 소켓에 박음으로써 특수 능력을 추가할 수 있다. 아이템 소켓수를 늘릴 수 있는 '계약의 고리' 형태는 이번 오픈베타 서비스에는 구현되지 않고 있다.

불, 물, 땅, 공기, 마법이라는 5가지의 기운은 아크로드를 이해하는데 중요한 요소이다. 각각의 마법은 위 5가지의 한 기운을 속성으로 갖고 공격하게 되며 반대 속성에 해당하는 기운에게는 상쇄돼 버린다. 즉, 몬스터가 공기의 속성을 갖고 있다면 그 몬스터는 유저를 공기 계열의 마법으로 공격할 것이고 유저의 공기 속성의 공격에는 저항을 보인다.

아이템 강화의 효과, 그리고 속성의 적용 정도에 대해서는 유저들간 의견이 엇갈리고는 있지만, 어떠한 MMORPG보다도 저레벨용 아이템을 업그레이드하는 유저들이 많다. 해당 아이템 교체주기가 비교적 길고(현재 10레벨 정도) 능력치를 강화할 수 있는 아이템이 자주 드롭되기 때문이다. 또한 오픈베타 서비스 초반부터 다양한 레어 아이템을 갖추고 있다는 점은 게임의 흥미를 배가시키고 있는데, 개발사측은 더욱 다양한 레어 아이템을 추가할 예정이라고 밝히고 있어서 기대가 된다.

다만 아크로드의 아이템 강화 시스템에서 아쉬운 점은

신비한 은발과 귀가 특징인 문엘프의 모습. 아직 게임내 구현되지는 않았지만, 조만간 추가될 예정이다.



수많은 기원석에서 현재 인기가 있는 기원석은 일부 품목에 불과하다는 점이다. 기원석의 종류는 꽤 많지만, 정작 유저들이 찾는 품목은 방어 기원석, 체력회복의 기원석, 마나회복의 기원석 정도다. 더구나 아이템 드롭률은 높지만 업그레이드 실패 시 소멸될 가능성이 너무나도 적다는 점은 단점으로 작용할 수 있다. 저레벨의 신규 유저가 획득한 무기나 방어구는 웬만한 경우 '상점행'이 될 가능성이 커지면서 흥

미가 반감돼 지속적인 신규 유저 창출에 어려움을 겪을 수 있기 때문이다.

게임 시나리오 구현이 성공의 관건

이외에도 잦은 서버다운, 공지 없는 밸런싱 단행 등의 문제점도 시급히 개선돼야 할 사항이다. 서버가 불안정한 현상은 예상보다 많은 유저들이 모였기 때문에 유발됐다고 볼 수 있으나, 개발사가 대형 게임포털을 서비스하고 있다는 점을 감안하면 기대치에 못미치는 부분이다.

하지만 아크로드가 외산 게임들만의 장점으로 여겨졌던 탄탄한 시나리오를 기반으로 그래픽, 타격감 등 한국 RPG 게임들이 가지고 있는 장점들을 결합했다는 점, 그리고 빠르게 업데이트를 진행하고 있다는 점에서 이러한 단점들은 빠르게 개선될 것으로 기대된다.

개발사측은 휴먼과 오크 두 종족 외에 문엘프와 드래곤 시온 등의 종족을 추가할 예정이며 1차로 문엘프 종족이 도입될 예정이라고 밝히고 있다.

개발사측에 따르면 문엘프는 아름다운 은백색의 머리칼과 탄력적인 몸매를 소유한 여성형의 모습이며 아름답고 섹시한 컨셉의 캐릭터와 귀엽고 앙증맞은 컨셉의 캐릭터로 나뉘어 등장할 예정이다. 아름답고 섹시한 컨셉의 캐릭터는 원거리 공격과 은신, 정령을 이용한 속성 공격을 주로 사용하는 직업인 레인저이며, 귀엽고 앙증맞은 컨셉의 캐릭터는 극에 달한 정령술과 달을 본뜬 무기 '엘드르'를 사용하는 정령술사로 등장한다.

조만간 단행될 업데이트로는 ▲연금술 상향 조정 ▲정령 몬스터 및 퀘스트 몬스터들의 보상 상향 조정 ▲스킬 초기화 기능 추가 ▲민첩, 지식 등 클래스별 미사용 능력치 적용 ▲캐릭터 얼굴 및 머리 모양 변경 기능 추가 ▲90여종의 유니크·레어 아이템 추가 ▲자유 전투 지역 추가 ▲배틀 던전2 추가 ▲7차 갑옷 세트 추가 등이 있다. 이외에도 휴먼 종족의 이동수단인 말, 오크 종족의 이동수단인 코뿔소 등 캐릭터가 타고 이동할 수 있는 이동수단이 새롭게 추가될 예정이고, 정령석 및 기원석의 활용도를 높이기 위한 방안도 마련하고 있다.

개발사측은 아크로드를 게임 내 최고의 자리를 꿈꾸는 유저들의 욕망을 시스템화한 게임이라고 설명한 바 있다. 제목 그대로 절대군주가 되기 위한 노력과 과정이 게임의 방향이자 목표를 제시해 준다. 아크로드는 성공적인 첫발을 뗐다. 향후 아크로드(절대군주)가 되기 위한 열쇠인 '아론'을 차지하려는 다양한 종족들의 활동과 길드간 치열한 대결을 유도하겠다는 개발사의 시나리오가 게임상에서 얼마나 탄탄하게 구현될 지 여부는 이 게임의 중요한 흥행 포인트가 될 것이다. ●