

## 무협 2D 횡스크롤 RPG

## 귀혼



〈메이플 스토리〉의 성공 이후 2D MMORPG에 대한 관심은 폭발적이었다. 이후 캐주얼 게임 열풍과 맞물려 2D 횡스크롤 RPG가 붐몰 터지듯 등장했다. 하지만 이중 대다수 게임들이 〈메이플 스토리〉의 벽을 넘지 못했다. 이러한 가운데 무협이라는 독특한 소재를 바탕으로 〈메이플 스토리〉에 도전장을 내민 게임이 있다. 바로 엠게임에서 서비스중인 〈귀혼〉이다.

글 정동진 게이머바웃 기자

〈귀혼〉이 2D 횡스크롤 RPG 시장에 던진 승부수는 바로 무협이다. 기존 게임들은 대체로 판타지 기반의 게임이었기에 캐릭터의 겉모습만 다를 뿐 겉과 마법이 난무한다는 점에서 대동소이했다. 이에 반해 〈귀혼〉은 〈메이플 스토리〉의 친숙함을 흡수하면서, 무협이라는 독특한 소재를 선택함으로써 차별성을 띄웠다. 특히 저연령층(6세~19세)에게 무협이라는 소재로 새롭게 다가갔다.

무협지에 양념처럼 등장하는 무공은 〈귀혼〉에서도 액티브와 패시브 스킬로 구분된다. 각 무공의 효용성은 〈귀혼〉에 등장하는 무사·자객·도사 등의 직업에 따라 달라진다.

필자가 강조하고 싶은 부분은 경공시스템이다. 〈귀혼〉의 대표적인 특징 중의 하나인 경공시스템은 탈것을 이용하지 않고도 캐릭터의 이동 속도가 매우 빠르다. 이러한 시스템이 게임에 녹아내려 실제 〈귀혼〉의 게임진행 속도 역시 빠르다. 걸어 다니면서 사냥하던 것과 달리 화면을 가로지르며, 뛰어다니는 모습은 신선하다. 특히 달릴 때 나뭇잎이 피어오르는 효과는 유저들의 게임 몰입을 배가시켜준다. 〈귀혼〉의 빠른 게임진행은 짧은 시간 안에 〈귀혼〉의 매력을 느낄 수 있도록 도와준다.

〈귀혼〉 기획자인 장연우 엠게임 실장도 〈귀혼〉의 스피드를 차별화 전략으로 내세웠다고 한다. 즉, 게임 진행이 지루해지면, 유저들은 편하게 레벨업을 할 수 있는 오토시스템을 찾게 되는데, 〈귀혼〉은 이러

한 오토시스템이 필요 없다.

## 귀신의 혼으로 즐기는 게임

〈귀혼〉은 게임의 이름에서 알 수 있듯이 게임 안에 귀신이 등장한다. 게임 내에 등장하는 모든 몬스터는 귀신의 형상을 하고 있다. 여기에 코믹이라는 요소를 도입하여, 음산하기보다는 코믹 무협활극에 가깝다. 이러한 점은 개발사가 다른 게임과의 차별성을 위해 게임 전반에 걸쳐 신경 쓴 부분이다.

특히 몬스터를 사냥할 때 등장하는 ‘혼’은 게임플레이에 도움이 된다. 〈귀혼〉에 등장하는 혼은 네 종류인데 각각의 기능이 있다. 보라색(봉인장비 누적), 적색(스테이터스 누적), 청색(귀력 20% 회복), 녹색(귀력 40% 회복) 등이다. 여기서 귀력은 MMORPG에 등장하는 마나, 스테이터스 등과 같은 체력의 개념으로 이해하면 된다.

또, 혼 시스템은 장비 인첸트, 물약의 개념으로 사용된다. 기존 MMORPG의 인첸트 시스템은 아이템의 파괴에 초점이 맞춰져 있었다. 즉 성공하지 못하면 아이템은 사라지는 형태가 대부분이었다. 이는 일종의 도박처럼 구현되어, 개발사가 아이템의 수급을 조절하는 장치로 사용됐다.

이에 반해 〈귀혼〉은 아이템의 파괴에 초점을 맞추지 않는 대신에 합성횟수에 제한을 둬으로써 유저들에게 게임을 충분히 즐길 수 있도록



1 학과 함께 날아보자!



2 일단 뛰고 보는 거다 아저!



3 사냥하기 전 바쁘느 필수



4 키보드 세팅은 내 맘대로~

배려했다. <귀혼>의 인첸트 시스템인 '귀혼' 합성'은 실패하더라도 합성횟수만 감소할 뿐, 계속해서 도전할 수 있다.

유저들이 아이템 인첸트를 위해 '작업'이나 음성적인 거래방법을 사용하지 않아도 게임 내에서 충분히 소화할 수 있도록 한 것은 타 게임과 구별되는 장점이다.

RPG에서 가장 중요한 요소는 캐릭터의 레벨 업이다. 그래서 레벨 업 과정을 얼마나 재미있게 구현하느냐에 따라 그 게임의 성공여부가 가려진다. <귀혼>은 자칫 지루해질 수 있는 레벨 업을 혼 시스템도 도입함으로써 재미를 극대화했다.

### 생사경을 목표로 돌진하자!

<귀혼>은 평민에서부터 출발하게 된다. 이러한 개념은 이미 초보자, 노비스 등으로 각종 MMORPG에서 통용되고 있다. 공력(레벨의 개념) 10이 되면 유저들은 무사·자객·도사로 전직을 하게 된다. 이후에 정파와 사파로 구분하여 2차 전직을 하게 된다. <귀혼>에서 등장하는 정파/사파의 개념은 특화시스템이라 이해하면 된다.

정도를 걷는 정파, 사악함을 걷는 사파는 유저들의 플레이 성향을

반영한다. 즉 수비적인 게임플레이 성향을 가지고 있다면 정파, 공격적인 게임플레이 성향을 가지고 있다면 사파를 선택하는 것이 좋다.

무협지에 관심이 있는 유저라면 환골탈태·신화경·현경·생사경이라는 단계를 알고 있을 것이다. 고수·절정고수·초절정고수·지존으로 풀이되는 이러한 단계가 <귀혼>에도 등장한다. 특히 3차 전직을 통해 직업의 특화가 이뤄지고, 4차 전직 이후에는 직업의 구분이 아예 없어진다. 흔히 '입신의 경지'라 불리는 단계다.

이러한 점은 캐릭터의 레벨 업을 위해 등장하는 스태트 누적시스템과 비슷하다. 예를 들면, 초반에는 힘과 체력에 3:1 정도의 안배가 필요하지만 고레벨이 되면 스태트의 최적화가 이뤄진다. 이 때 스태트에 투자하는 것은 무의미하다. <귀혼>은 이러한 비율을 직업시스템에 적용시켜, 궁극적으로 직업의 구분이 사라지게 했다. 물론 <귀혼>의 궁극단계인 생사경은 풍운신선에 해당된다. 따라서 생사경을 목표로 레벨 업을 한다면 오랜 시간을 필요로 하게 된다.

하지만 무협지에 대한 사전 지식이 있다면, 각 단계별 매력력을 파악할 수 있다. 생사경의 여정은 힘들지만, 유저들에게는 확실한 동기 부여가 된다. 특히 궁극단계에서 직업의 구분이 없어진다는 설정은 다른



6 뉘시의 생명은 뉘싯대와 미끼



6 레벨 업에 지친 유저여~ 뉘시를 즐기자



7 때로는 변신으로 외도를^^\*

## 선도자의 법칙을 피해갈 수는 없다!

‘마케팅 불변의 22가지 법칙(저자: 알 리스, 잭 트라우)’ 중에는 ‘선도자의 법칙’이 있다. 이는 “더 좋은 것보다는 맨 처음이 낫다”는 의미를 가지고 있다. 선도자 법칙을 따른다면 <귀혼>도 2D 횡스크롤 RPG로 잘 알려진 <메이플 스토리>를 피해갈 수 없다.

<귀혼>은 성장가능성이 높지만, 그 성장의 한계가 이미 정해져 있다는 점이 이롭다. 즉, <메이플 스토리>가 아직도 견재하기에 <귀혼>은 2인자의 그늘에서 벗어날 수가 없다.

혹자는 <귀혼>을 <메이플 스토리>의 ‘미투상품’이라 말한다. 이 쉽게도 필자도 이에 공감한다. 무협이라는 소재를 선택한 2D 횡스크롤 RPG가 등장하지 않는 한 <귀혼>은 포스트 <메이플 스토리>를 꿈꾸는 게임에 불과한 것이다.

또 게임 인터페이스 환경이 키보드와 마우스 중 키보드에 집중한 것은 <귀혼>의 난점이다. 게임업계 관계자들은 2D 횡스크롤 RPG의 조작환경이 대체로 키보드를 중심으로 이뤄지는 것을 ‘계륵’이라 부른다. 현재 <귀혼>은 공격·점프·스킬 사용의 키 배치가 키보드의 아랫 부분에 맞춰져 있다.

물론 게임 내 옵션을 통해 조절할 수 있지만 주로 사용하는 Z·X·C·V·B·N 키가 Ctrl·Alt·Shift키 위치와 상당히 가깝다. 특히 Ctrl·Alt·Shift키와 같은 기능키는 다섯 번 이상 반복적으로 입력하면 게임에서 튕겨져 나간다. 이를 윈도 옵션으로 해결할 수 있지만, 이러한 설정을 모른다면 낭패를 볼 수도 있다. 이 때문에 <귀혼>은 조이패드를 지원하고 있지만, 게임플레이를 위해 이를 구입하는 유저가 소수라는 것을 감안한다면 <귀혼> 역시 계륵을 버리지 못한 셈이다.

하지만 <귀혼>은 비교적 알찬 게임임에는 분명하다. 유저들이 자연스럽게 <귀혼>의 콘텐츠를 플레이할 수 있는 환경을 제공한 점은 칭찬해줄만 하다. 이러한 점을 바탕으로 최근에는 대만까지 진출했다. 하지만 <귀혼>의 상품가치에 한계가 있다는 점, 즉 <메이플 스토리>의 인기가 시들어지는 것을 틈타 등장한 게임이라는 인식은 <귀혼>이 정상으로 올라서기 위해서 반드시 불식시켜야 할 과제다. ☹

게임에서 보기 힘든 시스템이다.

이러한 시스템이 <귀혼>의 묘미라고 할 수 있다. 누구나 게임에서 스스로 강하다는 것을 표시하고 싶은 욕구가 있는데 <귀혼>은 이러한 욕구를 누구나 느낄 수 있도록 게임에 반영했다. 다만 유저들에게는 시간과 노력을 요구할 뿐이다.

물론 레벨 업에만 집중하는 것을 막기 위해 뉘시와 같은 새로운 시스템을 구현한 점도 특징이다. 고수의 여유를 만끽하고 뉘시를 즐길 수 있도록 한 것은 무협에 등장하는 양념과도 같다. <귀혼>에는 뉘싯대와 미끼, 그리고 여유로움만 있다면 뉘시를 즐길 수 있다. 때로는 유저들이 잡은 물고기로 소모성아이템을 구할 수 있고 상점에 팔아서 돈을 벌 수도 있다. 단순히 레벨 업을 하는 게임이 아니라 놀거리를 제공함으로써 레벨 업에 지친 유저들에게는 활력소가 된다.

특히, 앞으로 추가될 개인과 집단 전투시스템은 <귀혼>의 매력을 최대한 끌어올릴 수 있을 전망이다. 개발자인 장연우 실장의 얘기처럼 2D 횡스크롤 최초의 집단전이 구현될 경우 유저들의 시각도 완전히 달라질 수 있기 때문이다.