

하나포스 센게임의 'Astro-N'

스릴감과 RPG 요소 결합한 퓨전 온라인 게임 'Astro-N'

글 | 플레이포럼 김무겸 기자(tei@playforum.net)

하나포스의 센게임에서 서비스하는 'Astro-N'은 Full 3D RPG 비행 슈팅 게임이라는 조금은 생소한 장르의 온라인 게임이다. 한국게임산업개발원 주관으로 선정되는 8월 '이 달의 우수게임'에 선정되기도 한 Astro-N은 기존의 아케이드 비행 슈팅 게임이 가지고 있는 스릴감과 기체의 성장과 무기의 개조라는 RPG적 요소가 합체된 퓨전 온라인 게임이라 할 수 있다.

개성 있는 3가지 종족의 전쟁이야기

Three

우주의 절반을 차지하고 있는 벨리코(Bellico) 종족과 그들과 천년을 넘게 대치하고 있는 아크론(Acron) 종족. 천년간이나 지속돼온 전쟁을 끝내기 위해 아크론 종족은 '신의 손(Hand of God)'이라는 금단의 무기를 사용하게 된다.

신의 손의 출현은 수세에 몰렸던 아크론 종족에게 역전의 발판을 마련했으나 벨리코 종족 역시 신의 손에 대항하기 위해 '신의 형벌(Divine Punishment)'이라는 신무기를 개발하게 되고 결국 2가지 금지된 무기의 충돌로 인해 우주는 멸망의 위기에 처하게 된다.

종과 행성의 멸망을 가져온 종족간의 전쟁은 신의 손과 신의 형벌의 사용을 금지하는 조약을 맺는 것으로 끝나게 되지만 이미 우주에 남은 것은 가장 강한 세력을 가지고 있던 네 개의 종족. 벨리코, 아크론, 쉬류도(Shrewdo), 메칸(Mechan) 뿐이었다. 전쟁의 후유증으로 인해 차츰차츰 멸망으로 치달아 가던 순간 기적과 같이 발견된 신 우주 'N-space'. 새로운 우주를 둘러싸고 다시 한번 시작되는 종족의 생존을 위한 전투를 그린 게임. 이것이 Astro-N이다.

Astro-N에서 유저는 천년전쟁에서 살아남은 4가지 종족중 메칸을 제외한 벨리코, 아크론, 쉬류도 중 하나를 선택해 진행



하게 된다. 발달된 과학으로 무기의 사용이 용이한 아크론 종족과 전투적인 성격으로 접근 전에 강한 면모를 보이는 벨리코 종족, 그리고 속도를 위주로 한 전략에 능한 쉬류도 종족.

유저는 3가지의 개성 있는 종족의 기체중 자신의 성향에 맞는 한가지를 선택해 다른 2가지 종족에 대항한 종족 전쟁에 참여하게 된다.

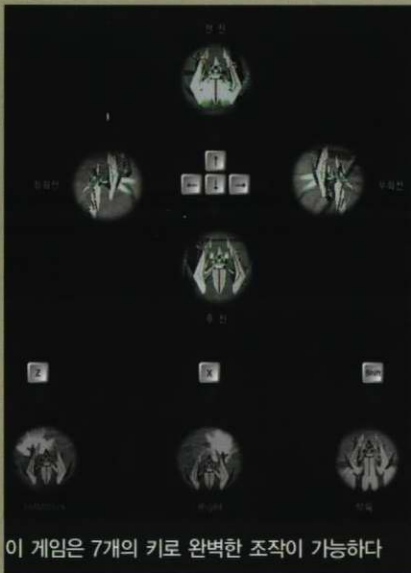
간단한 인터페이스

비행 슈팅 게임이 다른 게임과 구별되는 점은 간단한 조작만으로도 충분한 스틸감을 맛볼 수 있다는데 있다. Astro-N은 Full 3D 슈팅게임이지만 높낮이 개념을 이륙과 착륙 2가지에 제한시킴으로써 기체의 조작을 방향키만으로 가능하게 했다. 무기 역시 왼쪽과 오른쪽에 장착된 2가지 무기를 별다른 조작 없이 Z키와 X키를 이용해 사용하게 함으로써 복잡한 키 조작 없이 입체적으로 날아오는 총탄을 피하며 적의 기체를 격추시키는 재미를 느낄 수 있게 했다.

오랜 시간을 즐기게 되는 온라인 게임의 특성상 지나치게 단순한 조작 시스템은 게이머의 지루함을 유발시킬 수도 있으나 Astro-N은 무기와 아이템의 다양화를 통해 단순한 키 조작감으로 인한 지루함을 어느 정도 극복해 냈다.

하지만 높낮이 개념 제한과 원-근과 상-하 2가지로 한정된 시

점은 조작의 편의성을 위해 Full 3D 게임의 특징을 지나치게 포기한 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 실제로 게임을 즐기면서 이 게임이 3D게임임을 알 수 있는 요소는 자신의 주변을 날아다니는 적기와 다른 유저의 기체들의 입체적인 모습 외에는 거의 찾아볼 수 없다.



이 게임은 7개의 키로 완벽한 조작이 가능하다

연합플레이 유도

Astro-N에서 유저는 자신만의 무기와 아이템을 사용해 개성 있는 기체를 꾸밀 수 있다.

유저의 기체는 2가지의 무기와 실드, 아머 그리고 특수장비 2가지의 총 6가지 장비를 장착할 수 있다. 무기는 크게 물리형과 섬광형, 그리고 전기형 3가지로 나뉘어지며 실드 역시 물리방어형, 섬광방어형, 전기방어형의 3가지가 존재한다.

유저뿐만 아니라 미션에 등장하는 모든 적기도 위의 3가지 종류의 무기와 실드 형태를 사용하기 때문에 자신의 무기와 실드 상태에 따라 격추가 용이한 적기가 따로 존재하게 된다.

하나의 미션에는 3가지 종류의 무기와 실드를 사용하는 적기가 모두 등장하므로 그들을 쉽게 처리하기 위해 유저들은 자연스럽게 다른 속성의 기체끼리 연합해 플레이하게 된다.

특히 미션 보스의 경우 유저 1인이 격파하기에는 불가능할 정도로 높은 난이도를 가지고 있으므로 다른 유저와의 연계는



다양한 아이템과 간단한 인터페이스

Astro-N에서 필수적인 요소이다.

성장과 개조시스템

Astro-N의 RPG적 요소는 성장과 개조의 2가지로 나눌 수 있다. 처음 주어진 기체를 통해 주어진 미션을 수행하는 단순한 아케이드 슈팅 게임과 달리 Astro-N은 미션에 참가해 적의 기체를 격추시키거나 미션을 클리어 함으로써 얻은 경험치를 통해 레벨 업이 가능하다. 레벨 업을 통해 얻어진 스탯포인트는 기체의 내구력, 에너지, 물리공격력, 섬광공격력, 전기공격력 등 5가지 부분에 투자함으로써 기체의 성능을 성장시켜 나갈 수 있다. 또한 특정 레벨이 되면 다음 단계의 기체로 업그레이드함으로써 더욱 향상된 성능의 기체로 성장하게 된다.

기체뿐 아니라 아이템 역시 개조를 통해 한 단계 향상된 성능을 이

CHARACTER	
이름	거북유닛(LV 10)
종류	기동형
계급	배테랑피알럿
공드	1086
방점	120
경험치(EXP)	7961 / 9000
공드	270 / 270
보너스 포인트	
(내구도(HP))	704 / 704
(에너지(Energy))	127 / 127
물리공격력	0
섬광공격력	0
전기공격력	0
성찰공격력	0
공드(267) / 우축(267)	27

스탯포인트를 이용한 성장은 일반적인 RPG와 동일하다



각 종족마다 다양한 형태로 기체의 업그레이드가 가능하다

하지만 레벨이 높아질수록 다음 단계로 개조할 때의 성공 확률은 떨어지므로 주의해야 한다(개조에 실패할 경우 아이템의 최대 내구도가 대폭 떨어지면 내구도 또한 1로 변하게 된다).

Astro-N의 진정한 재미 '종족전'

Astro-N은 단순한 NPC 기체와의 전투뿐 아니라 시나리오에 나오는 종족간 전쟁을 통해 유저끼리의 전투도 허용하고 있다. 평상시 유저들은 자신이 선택한 종족과 미션을 클리어하며 게임을 즐기지만 전쟁이 시작되면 선착순으로 타 종족과의 전쟁 미션에 참여할 수 있다.

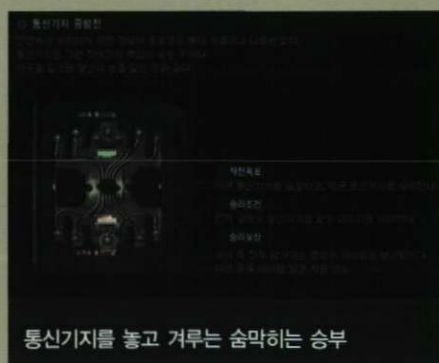
전쟁 미션은 크게 통신기지의 공방과 자원 확보, 그리고 수송선의 호위 3가지로 구성되며, 전쟁에 승리한 종족은 아이템 발견을 상승, 금 발견을 상승, 아이템 가격의 하락과 같은 다양한 이점을 얻을 수 있게 된다. 또한 승리한 종족의 전쟁 참가 유저는 위의 혜택과 별도로 아이템과 명성치를 얻을 수 있다.

3가지 종족이 동시에 하나의 목표를 두고 전투를 벌이게 되므로 각각의 유저는 나머지 2개 종족의 동향을 잘 파악해 적을 교란하고 공격과 방어를 병행하는 등 주어진 시간동안 숨막히는 전쟁이 진행되게 된다. 주어진 미션 내에서 주어진 NPC만

끌어 낼 수 있다.

무기를 포함한 쉴드, 아머 등 모든 아이템은 일정액의 개조비용을 투자해 다음 단계의 아이템으로 개조가 가능하며 아이템은 개조를 통해 레벨이 올라갈수록 성능이 향상된다.

을 상대할 때와는 전혀 다른 적기의 꼬리를 물고 미사일을 날려 격추시키는 도그파이팅의 손맛을 종족전에서 느낄 수 있다.



통신기지를 놓고 겨루는 숨막히는 승부

부족한 커뮤니티 아쉬워

Astro-N은 스릴감 넘치는 슈팅게임과 RPG적 요소를 효과적으로 결합함으로써 확실히 재미있는 게임장르를 개척해냈으나 온라인 게임으로서 미흡한 다음의 부분은 시급히 해결해야 할 것이다.

교환 시스템

무기의 개조가 가능하며 적의 특징에 따라 다양한 무기가 필요함에도 불구하고 교환시스템의 부재로 인해 많은 유저들이 서로를 믿고 아이템을 떨어뜨린 후 교환을 해야 하는 불편함을 겪고 있다.

커뮤니티가 활성화돼야 하는 온라인 게임에서 서로간의 불신을 자아내는 이러한 부분은 무엇보다도 먼저 개선돼야 할 것이다.

파티 시스템

Astro-N은 아직 파티시스템을 지원하지 않고 있다. 다양한 속성무기와 속성 방어구의 존재는 손쉬운 게임 진행을 위해 유저간의 연대를 강조하는 시스템이나 파티 시스템의 부재로 인해 대규모 병력이 필요한 보스전과 같은 경우 그때그때 급조된 돌격대들도 미션을 해결하고 있는 실정이다.

채팅창

온라인게임에서 채팅 창은 커뮤니티의 시작이라 할 수 있을 정도로 기본적인 사항이다. 하지만 Astro-N의 채팅 창은 채팅창으로서 갖추어야 할 가장 기본적인 부분이 무시돼 있다. 5종 정도로 구성된 채팅 창은 많은 이들이 모여있는 포트 부근에서의 대화는 거의 알아볼 수 없을 정도로 빠르게 지나간다.

리니지 등의 현란한 장사 채팅에서도 필요한 물건을 알아보는 필자의 독수리 눈에서도 한 유저의 말을 지속적으로 알아듣기는 거의 불가능할 정도였다.

"몬스터에게 칼질을 시켜놓고 뒹 놓고 바라보고 있다가 다음 몬스터를 잡으러 뛰어간다."

가장 일상적으로 볼 수 있는 온라인 게임의 모습이다.

사람이 밥만 먹고 살 수 없는 법! 가끔은 빵도 먹고 아이스크림도 먹어야 되지 않겠는가?

스피디한 진행과 숨막히는 전투, 적을 잡아냈을 때의 스릴감을 느끼고 싶다면 한번쯤 선택해도 후회는 없을 것이다.

필자의 주말을 알뜰하게 잡아먹은 Astro-N. 기대해 볼만하다. 