

‘열혈강호 온라인’

# 좌충우돌 신나는 무림기행

‘열혈강호’는 지난 94년 영챔프 연재를 시작으로 코믹무협이라는 새로운 장르를 개척해 국내 만화를 부흥시킨 작품으로 평가받고 있다. 총 발행부수 300만부를 돌파, 남녀노소를 불문하고 폭넓은 매니아층을 형성하고 있는 열혈강호를 온라인 게임으로 제작한다고 했을 때 수많은 열혈강호 팬들은 환영의 박수를 보내면서도 한편으로는 과연 원작의 재미를 제대로 살려 낼 지에 관심을 기울였다. 4차 클로즈베타 서비스를 시작한 열혈강호 온라인을 살펴봤다.

글 / 신승철 기자



▲ 항상 말썽만 부리며 사건을 일으키지만 미워할 수 없는 한비광과 남자 행세를 하고 있지만 사실은 절세미녀인 담화린. 둘간의 묘한 인연이 흥미를 자아낸다.

원작 ‘열혈강호’는 이달들어 발간 10주년을 맞이한 국내 최고 베스트셀러이자, 국내 만화 역사상 이례적인 롱런 무협지다. 특히 국내 대표 원소스멀티유즈 브랜드로 이미 PC 게임, 모바일게임으로 출시된 바 있으며, 풀3D 온라인게임으로 제작돼 클로즈베타 서비스가 진행되고 있다.

열혈강호의 성공한 마케팅적인 요인으로는 무협에 코믹 요소를 가미해 무협 특유의 무거운 느낌을 탈피, 무협 매니아만 접근하던 무협 장르의 한계성을 넘어선 것을 꼽을 수

있다. 열혈강호를 시초로 ‘용비불패’와 같은 코믹무협 만화가 잇따라 출시되면서 코믹무협이라는 마케팅 영역을 구축함은 물론 소비자들에게 코믹무협의 선두주자로 인식됐던 것.

## 아담한 5등신 캐릭터 · 그래픽 ‘수준급’

이러한 원작의 마케팅적 성공 요인을 면밀히 분석해 제작에 들어간 KRG소프트의 ‘열혈강호 온라인’ 또한 일반 무협게임과 눈에 띄는 차별성을 지닌 온라인게임이다.

귀여운 캐릭터가 대표적인 예다. 일반 무협게임의 캐릭터가 대부분 8등신인데 반해 이 게임의 캐릭터는 아기자기한 5등신으로 제작, 무협장르에서 공략하기 어려운 여성 소비자들에게도 호응을 얻고 있다. 뿐만 아니라 ‘리니지’나 ‘라그나로크’는 원작과 연계된 게임시스템이 두드러지지 않다고 할 수 있는데, 이 게임은 철저하게 원작을 토대로 제작했다는 차별성이 있다.

원작의 남자 주인공 ‘한비광’은 무림의 풍운아로 절세의 기원이 끊이질 않지만 남들은 이러한 기원을 통해 무림계에서 성취를 이루거나 큰 종파의 장문이 되고도 남음에도 불구하고 특유의 방랑벽과 호색적 취향에 의해 늘 사건과 사고가 끊이질 않게 된다.

독자는 이러한 한비광이라도 자신의 목숨을 소중한 사람을 위해 초개같이 여기는 장면이나 아주 가끔 폭주해 적들을 제압하는 장면에 열광하곤 했으며 열혈강호 팬들을 이를 온라인게임으로 구현한 KRG소프트에 대한 기대가 크다고 할 수 있다.

컨셉이 코믹무협인만큼 게임 내에 등장하는 NPC들의 이름 역시 코믹함을 가지고 있다. 80~90년대 국내에서 폭발적인 인기를 끌었던 홍콩 느와르 영화에서 익숙했던 이



▲ 게임 내에 등장하는 코믹한 NPC들은 게임의 흥미를 더한다.

름들이 약간 바뀌어 열혈강호 온라인의 NPC로 등장한다. 관자림보다 더 이쁜 관자림, 꽃미남 배우 양조위보다 개그맨 박명수에 가까운 양주위, 왕조현보다 훨씬 섹시한 왕조연, 홍금보보다 훨씬 뚱뚱한 황금보 등이 게이머들의 웃음을 자아내게 한다. 열혈강호 온라인의 그래픽은 원작의 코믹한 이미지를 밝고 화사하게 표현해 놓았다.

깔끔하면서도 생동감 넘치는 캐릭터라든지 웬지 코믹하지만 무협느낌을 주는 마을분위기, 그래픽효과 등은 3D의 이점을 잘 활용해 놓았다고 보여진다. 하지만 비교적 높은 사양을 요구하고 있고, 지포스2 이하의 보급형 그래픽카드에서는 옵션을 낮추지 않는 이상 원활한 진행이 힘들었다. 이러한 점들은 차후 거대 문파전이나 이벤트 때 고사양의 PC를 가진 유저가 아니라면 게임의 재미를 반감시키는 요소로 작용될 우려가 있어 매우 안타까운 부분이지만 다행히



▲ 열혈강호 온라인은 코믹하면서도 화사한 게임그래픽을 보여준다. 스크린샷만 보면 절로 게임을 하고 싶어질 정도다.

도 현재 개발진은 최적화에 박차를 가하고 있다고 하니 기대해보자.

열혈강호 온라인의 공식 홈페이지 열강닷컴(www.yulgang.com)에서는 에피소드 동영상을 감상할 수 있는데 아주 불만하다.

첫 번째 에피소드 동영상은 한비광과 '천운약'의 정·사과 사이의 비무를 그린 것으로 대결을 주제삼아 실제 원작 만화에 등장한 에피소드를 컴퓨터그래픽으로 재현했다. 열혈강호 특유의 코믹함과 화려한 무공 액션이 돋보인다.

두 번째 에피소드 동영상은 원작만화에도 등장한 스토리인 '진상필'과 흑풍회 제7 돌격대장인 '홍균'의 우정, 그리고 '진상필'과 유선제독부 문주인 '시연' 사이의 에피소드를 그리고 있다. 특히 에피소드2 동영상에서 진상필과 담화린의 결투장면은 매트릭스를 연상케하는 연출을 통해 박진감 넘치는 화면을 보여주고 있다.



▲ 열혈강호 온라인의 동영상은 수준급으로 평가된다. 사진은 이 게임의 에피소드1, 2 동영상 캡처장면

### 문파에 가입할까, 아니면 새로 설립할까

열혈강호 온라인은 지난 4월 30일 4차 클로즈베타 테스트를 시작했는데, 이번 4차 클로즈베타 테스트에는 기존 테스터 회원 2만명을 포함해 총 4만명이 테스트에 참가했다고 한다. 클로즈 게임지곤 상당한 규모, 특히 이번 4차 클로즈

테스트에서는 문파시스템, 장비 합성 시스템, 장비 강화 시스템, 대련(PVP) 시스템 등 핵심 시스템들이 업데이트 됐다. 우선 문파 시스템을 살펴보자.

문파 시스템은 무협게임에서 없어서는 안 될 핵심 시스템으로 향후 열혈강호 온라인에서 펼쳐질 개인전, 영역전, 공성전, 일통전을 하기 위한 필수 시스템이다. 정·사파 선택 후 2차승격을 하게 되면 문파를 설립할 수 있는 문주나 장문의 자격이 생기는데, 이 때 유정관이나 삼사관 관주에게 가서 10만냥을 내면 문파를 설립할 수 있다.

문파에게는 문파 문양과 문파 창고가 제공되며 문파원들끼리 채팅을 하거나 자신이 속한 문파의 문파원들에 대한 정보도 볼 수 있다. 문파원들이 합산 경험치, 영역 소유 여부 등에 따라 문파 명성치가 오르면 일정 수치가 되면 자동으로 승급하게 된다.

일정한 레벨이 되면 심사 및 퀘스트를 통해 다양한 무공과 연속공격을 익혀 강력한 능력을 구사하게 된다.



승격시 배우는 연타는 무공이 아닌 콤보의 개념으로 다양한 연타와 무공을 지원하기에 게이머는 무협 액션을 즐기며 기공의 포인트를 통해 파워업 할 수 있게 된다. 정파의 공격기술중 '본필도법'은 기본적인지만 필히 익혀야 하는 도의 원리로서 근접공격 계열 초식만 있다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	천지군도 天地龍刀	35	근접공격	하늘과 땅을 가르는 도라는 뜻의 초식
	도발지분 刀拔地分	45	근접공격	도를 일으켜 땅을 가른다는 뜻의 초식
	천봉타두 天崩打頭	55	근접공격	천지군도 강화판

정파의 '중의검결' 역시 기본적인지만 필히 익혀야 하는 검의 원리로 근접공격 계열 초식만 있다.

단순한 휘두름이지만 강한 공격력을 갖고 있다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	청뢰낙검 靑雷落劍	35	근접공격	청뢰 푸른 번개가 떨어지는 듯 빠르게 검을 내려찍고 옆으로 가르는 초식

	검극잔영 劍極殘影	45	근접공격	검을 쭉욱 찌르며 검기가 적을 꿰뚫고 잠시 남아있는 초식
	검단사해 劍斷四海	55	근접공격	검으로 4개의 바다를 가른다는 의미의 초식

의원 클래스의 '지의발공'은 장풍 계열의 무공이다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	한천표설 寒天飄雪	35	비근접공격	기를 모으는 자세로 동작을 취하고 갑자기 두 손을 맞잡으면 폭발하듯 퍼져 나가는 장 공격
	운혜기공 運惠氣攻	45	비근접공격	상대가 기를 운용하려 할 때마다 기가 뒤틀려 일정 시간 동안 지속적으로 데미지를 입는 초식
	무형난무 無形亂舞	55	비근접공격	눈에 보이지 않는 무형의 기로 난무하여 공격하는 무공

사파의 도법인 '심무도패'는 간단하지만 확실한 데미지를 주는 공격이다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	운천분도 雲天分刀	35	근접공격	구름과 하늘을 가르는 무공
	파쇄화도 破碎火刀	45	근접공격	운천분도의 강화판
	음선인휘 陰扇刃揮	55	근접공격	검은 화염이 검을 무공

사파의 '귀살검법'은 귀신의 움직임에 기인해 만들어진 검법이다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	쾌살희가 快殺嬉歌	35	근접공격	적을 순식간에 베어 죽이고 즐겁게 노래를 부르는 듯한 무공
	극초일살 極秒一殺	45	근접공격	극히 짧은 순간의 공격으로 큰 데미지를 입히는 무공

	귀화만개 鬼花滿開	55	근접공격	귀신처럼 검은 로 재빨리 공격 해 큰 데미지를 입히는 무공
---	--------------	----	------	---

의원의 '장혈진공'은 기를 쏘아서 공격, 데미지를 입히는 무공이다.

아이콘	이름	레벨	공격형태	설명
	흑혈응공 黑血凝攻	35	비근접공격	기를 포 쏘듯 발사하는 무공
	월도양영 月濤揚影	45	근접공격	검은 번개가 창 처럼 날아가 깨는 장
	패심기장 腐心氣掌	55	근접공격	장을 부패시키는 발경 기술

### 원작 충실히 반영했느냐 여부가 성공 관건



▲ 열혈강호 온라인은 원작 팬들의 기대가 큰 만큼 원작을 얼마나 충실히 반영했느냐가 성공을 좌우할 전망이다.

열혈강호 온라인에서는 MMORPG의 일반적인 '인첸트 시스템'이라는 용어 대신 '장비 합성 시스템'이라는 용어를 사용하고 있다. 장비 합성 시스템은 일반 장비를 강화시키기 위해 반드시 거쳐야 하는 것으로 무기구나 방어구를 강화시킬 수 있는 강화 옵션을 추가시켜 주는 시스템이다.

무기를 합성하기 위해서는 금강석과 행운부가, 방어구를 합성하려면 한옥석과 행운부가 필요하다. 총 4회 합성이 가능하며, 합성할 때마다 옵션이 하나씩 증가하는데 확률은 일정 비율로 줄어든다.

합성에 실패해도 행운부와 합성석만 없어질 뿐 장비는 파괴되지 않는다. 또한 성공시 장비 등급제한이 2씩 올라간다. 이미 강화된 장비는 합성할 수 없다.


'장비 강화 시스템'은 일반 장비나 합성을 거친 장비에 강화석을 부착해 더욱 강하게 만드는 것으로 장비 합성 시스템과는 달리 강화에 실패하면 장비가 파괴돼 사라질 수도 있다. 단계는 최대 10단계까지 강화할 수 있다.

장비 강화는 무기점 NPC를 찾아가서 납입금을 내면 가능하다. 장비를 강화할수록 무기구와 방어구의 성능은 크게 향상된다. 만약 행운부를 이용해 강화를 하게 되면 장비 강화 성공 확률을 높일 수 있다.

대련(PVP) 시스템은 개인과 NPC간의 전투와는 달리 개인과 개인이 전투를 벌이는 시스템이다. 임의의 캐릭터를 죽이는 PK와는 달리 전투를 신청하고 이를 승락할 시 전투가 이뤄진다. 대련 중에는 몹이나 다른 게이머와 전투를 하거나 의원 캐릭터로부터 치료를 받거나 아이템을 줌 등의 행위가 허용되지 않는다.

대련이 수락되면 대련이 시작된 위치에서 대련이 벌어지며 일정 영역 이상 벗어날 수 없게 된다. 워낙 탄탄한 팬층을 구성하고 있는 원작을 게임으로 개발하기에 그 어느 때보다 열혈강호 온라인 개발사는 신중을 기하고 있다고 한다.

현재로선 원작과 마찬가지로 북해신공이나 신검교단, 환영문 등의 귀에 익은 세력들과 캐릭터가 등장하기 때문에 원작의 팬이라면 원작을 쉽게 떠올릴 수 있고, 그만큼 관심도가 높다.

앞으로도 오픈베타 서비스 이전에 '원작을 얼마나 잘 반영했느냐', 혹은 '얼마나 밸런싱을 향상시키느냐'가 이 게임의 성공의 관건이 될 전망이다. 

게임명 : 열혈강호 온라인(熱血江湖 Online)

공식 홈페이지 : [www.yulgang.com](http://www.yulgang.com)

개발사 : KRG소프트

서비스 : 엠게임

장르 : 무협 롤플레이

권장 사양 : 펜티엄4 1Ghz 이상, 램 512MB,  
윈도98 이상, 3D가속 그래픽카드  
(지포스4 이상)