

# 한국 비디오게임의 미래 보여준 야심작

국내에 플레이스테이션2와 X박스, 게임큐브가 정식으로 발매된 지 거의 3년이 다 돼간다. 그동안 우리는 왜산 비디오게임을 즐기지만(소비하기만) 했을 뿐 자체적인 콘텐츠를 만들어내지는 못했다. 그러나 이런 이야기도 이제 사라질 때가 되었다. 일본에서 15만장의 판매고를 올린 '마그나카르타: 진홍의 성흔' 이 나왔기 때문이다.

글\_구민성 월간<플레이스테이션> 기자

게임명 마그나카르타 : 진홍의 성흔

공식 홈페이지 [www.magnacarta.co.kr](http://www.magnacarta.co.kr)

개발사 소프트맥스

유통사 소니컴퓨터엔터테인먼트코리아

장르 RPG

기종 플레이스테이션2



**우** 리나라에서 게임이라고 하면 PC를 통해 즐기는 온라인게임, 특히 '리니지'나 '라그나로크' 같은 MMORPG를 떠올리는 사람이 대다수다. 그러나 이들 PC로 즐기는 온라인게임말고도 집에서 게임용으로 특화된 전용 하드웨어(흔히 말하는 게임기)로 즐기는 게임도 있다. 이

것을 비디오게임이라고 하는데, 우리나라는 워낙에 온라인게임이 강세라 비디오게임은 뒷전으로 물러나 있는 상황이다. 하지만 세계적으로 볼 때 아직까지도 온라인게임 시장보다 더 큰 규모를 자랑하고 있는 것이 비디오게임이다.

국내 게임 제작사들도 이 시장에 진출하기 위해 비디오게임을 만들었으나, 대부분의 작품이 낮은 완성도에 머무르면서 실패에 그치

국내만이 아니라 일본에서도 상당히 유명세를 타고 있는 일러스트레이터, 김형태씨의 실력이 잘 살아있는 캐릭터 디자인.

고말았다. 하지만 마그나카르타: 진홍의 성흔(마그나카르타)은 비디오게임시장의 중주국이라할 수 있는 일본에서, 그것도 그들의 주특기라 할 수 있는 RPG로 약 15만장의 판매고를 올리면서 국내 비디오게임의 성공 사례를 만들어냈다.

## 비디오게임에서 RPG란 무엇인가

혹시 RPG라는 말을 들어본 적이 있는가? Role-Playing-Game의 준말인 이것은 플레이어가 가상 세계(게임 세계)의 주인공 역할(Role)을 즐긴다(Playing)는 것을 의미한다. PC의 MMORPG가 유저들 간의 전투나 레벨업, 공성전 등에 치중하고 있다면 비디오게임의 RPG는 스토리를 중시하고 있다. 이들은 서로 각각의 장단점이 있기에 어느 한쪽이 더 뛰어나다고 하기에는 무리가 있다.

어쨌든 현재 비디오게임 시장에서 RPG는 수많은 매니아들을 가지고 있으며 그만큼 높은 퀄리티로 제작되지 않으면 호된 실패를 맛보게 되는, 어떻게 보면 게임 제작사의 수준을 가늠하게 되는 바로미터라고도 할 수 있다. 그렇기 때문에 마그나카르타의 성공은 한국의 비디오게임 개발수준이 그만큼 높아졌다는 것을 의미하는 것이다.

## 유저들의 눈 사로잡은 그래픽

그렇다면 이 작품이 성공할 수 있었던 근거는 무엇일까? 우선은 뛰어난 그래픽이라 할 수 있다. 멋진 그래픽은 유저들의 구매욕을 결정짓는, 그리고 게임의 완성도를 결정짓는 중요한 요소 중 하나이다. 그런 점에서 볼 때 마그나카르타는 국내만이 아니라 외국에서도 높은 평가를 받을 수 있을 정도의 그래픽 수준을 보여줬다. 화려한 오프닝과 함께 풀 3D로 돌아가는 게임 화면에서 보여준 미려한 그래픽은 외국 제작사에 견주어도 손색이 없을 정도이다.

특히 '창세기전' 등을 통해 잘 알려진 캐릭터 디자이너 김형태씨의 매력적인 캐릭터가 그대로 살아있는 동영상 부분은 유저들의 마음을 단번에 빼앗아 버리기에 충분하



여 주인공인 리스'. 김형태씨 특유의 부드러운 느낌이 잘 살아있다.



오프닝 화면. 꽤 화려한 액션이 펼쳐진다.

다. 그밖의 전투 화면이나 마을 내의 그래픽도 지금까지 개발된 어떤 국내 비디오게임보다 뛰어난 수준이다.

### 기존 RPG와는 다른 색다른 전투 시스템

기존의 비디오게임, 특히 RPG에서 전투는 어디까지나 싸우다 라는 명령을 단순히 입력하는 스타일이 많았다. 이것은 유저가 게임을 손쉽게 즐길 수 있다는 장점과 함께 게임 자체가 단순히 버튼을 연타하는 것에 그치게 되는 문제점을 가지고 있었다.

이것을 해결하기 위해 마그나카르타에서 제시된 것이 '트리니티 액션' 시스템이다. 이것은 화면에 나타나는 표시대로 버튼을 눌러 (마치 음악게임처럼) 전투 성공시키면 적에게 데미지를 가하는 시스템으로, 전투 시의 단조로움을 없애주는 동시에 긴장감을 더해주고 있다. 마치 음악게임 같은 느낌이랄까. 리듬에 맞춰 버튼을 누르는 것이 하나의 재미로 다가온다. 또한 각 캐릭터, 그리고 기술의 유효에 따라 나오는 버튼의 조합이 달라지는 등의 변화를 주고 있다.

이것과 같이 맞물려 있는 것이 유효 시스템의 수라, 나

잘, 아차 모드. 이것은 공격 시 어떠한 형태의 트리니티 액션 시스템을 사용할 것인가를 결정하는 부분으로, 빠르게 돌아가는 버튼을 틀리지 않고 누르거나 표시가 가려진 버튼을 감으로 누르는 등 페널티가 있지만 그만큼 강력한 공격을 가할 수 있다.

'그저 버튼을 맞춰서 누른다' 라고 하는 평이하면서도 누구나 할 수 있는 조작, 그리고 거기서 더 나아가 빠르게 돌아가는 버튼을 하나도 틀리지 않고 누르거나 보이지 않는 버튼을 감으로 누른다' 는 어려운 조작으로 서서히 게이머를 끌어들이는 전법은 게임의 몰입도를 그만큼 크게 올려주는 역할까지 완수했다.

### 전략적인 전투 가능케 한 통솔력 게이지

마그나카르타는 다른 RPG와는 최대한 다른 식으로 발전하기 위해 무던히 애를 쓴 작품이다. 그 결과로 태어난 또다른 시스템이 바로 통솔력 게이지. 캐릭터가 움직이기 위해서는 일정량의 통솔력 게이지가 필요하다. 이 게이지는 시간이 지나가면 자동적으로 올라가는데, 이는 적도 마찬가지이기 때문에 어떻게든 적의 통솔력 게이지는 줄



돌아가는 표시에 맞춰 버튼을 누른다. 쉽고 방심하면 틀린다.



한 권의 소설을 읽듯이 스토리를 즐기는 것이 비디오게임의 RPG다.



이것은 수라 모드. 어떤 버튼을 눌러야 될지 알 수 없다.



어떻게 하면 상대의 움직임을 줄일 것인가. 이것이 게임의 관건이 된다.

이고 아군의 통솔력 게이지를 최대한 끌어올리는 전법이 필요해진다.

또한 이 부분은 캐릭터의 특성 및 어떤 공격을 가하느냐 와도 관련돼 있다. 빠르게 움직이지만 공격력이 약한 캐릭터로 나갈 것인가, 느리게 움직이지만 방에 적을 쓰러뜨리는 캐릭터로 나갈 것인가? 게이머는 이 사이에서 자연스럽게 자신만의 전략을 짜게 된다. 그러면서 조금씩 전투에 익숙해지고 게임에 맞춰 성장하게 된다.

사실 통솔력 게이지 시스템은 전투 자체의 템포를 느리게 만드는 부작용을 가져오기도 했지만, 전체적으로 봤을 때 이 게임만의 재미를 안겨주고 다른 평이한 작품과의 경계를 만들어주고 있다. 적어도 매주 수많은 작품이 발매되는 일본 게임시장에서 성공하기 위한 첫 번째 법칙인 개성적인 작품이 돼라 라는 것을 충실하게 만들어주고 있다고 할까.

### 캐릭터 강화- 도장 시스템·대화시스템

캐릭터의 강화와 관련된 것이 도장 시스템. 초반에 익히고 있는 기술들만으로는 후반에 등장하는 강력한 적들을 상대하기에는 버거운 것이 사실이다. 이것을 극복할 수 있는 것이 바로 도장. 각 도장에 있는 도장에 있는 매, 난, 국, 죽 코스의 시범들을 무찌르고 난 후 도장의 대사법을 이기면 그 유파의 비전서를 입수할 수 있다.

같은 유파라 하더라도 A라는 캐릭터와 B라는 캐릭터가 익힐 수 있는 기술이 각각 다르기 때문에, 전체적으로 사용될 수 있는 기술이 상당히 늘어나게 된다. 또한 도장 중에는 상당히 강력한 기술을 전수해주는 곳도 있지만, 그만큼 찾기 어려운 곳에 숨겨져 있기 때문에 이것을 찾아다니는 것도 또한 하나의 재미라 할 수 있다.

대화 시스템은 특정 지역에서 동료들과 대화를 나누거나 좋아하는 아이템을 주어 호감도를 올리는 것. 대화를

통해 동료들의 생각이나 게임 세계의 설정, 그리고 동료들의 생각 등을 들을 수 있으며, 어떠한 답변을 하느냐, 그리고 어떤 선물을 주느냐에 따라 호감도가 상승한다. 호감도가 올라가면 통솔력 게이지가 올라가는 속도가 상승해 전투를 보다 쉽게 풀어나갈 수 있다.

### 이번 성공이 발전의 초석 되기를

올해로 국내에 비디오게임이 본격적으로 들어온 지 20여년이 되어 간다. 그러나 지금까지 국내시장은 일본이나 미국 타이틀만을 즐기는 소비시장에 머물러 있었을 뿐, 직접 게임을 만드는 생산은 하지 못했다. 그러면서 많은 사람들은 '한국에서 비디오게임은 안돼'라는 생각을 가지게 됐다. 그러나 이제 마그나카르타의 성공으로 그 생각을 바꾸게 됐다. 한때 외산 영화에 끝없이 밀리던 국내 영화산업이 '쉬리'의 성공으로 급성장했듯이, 이 게임의 성공 이후로 국내 비디오게임 산업이 급성장하지 말라는 법은 없지 않겠는가. 🎮

