

스토리가 살아있는 MMORPG

# 타임엔테일즈



SF영화에서 양념처럼 등장하는 타임머신은 관객들에게 무한한 상상력을 불어넣는다. 이러한 타임머신이 드디어 온라인게임의 소재로 등장했다. <군주 온라인>으로 잘 알려진 엔도어즈가 개발하고, 그라비티가 서비스하는 온라인게임 <타임엔테일즈>가 바로 그것. '시간 여행'을 소재로 했기에 동양과 서양의 스토리가 동시에 존재하는 <타임엔테일즈>는 오픈 베타테스트 이후 순항을 하고 있다. 이제부터 <타임엔테일즈>의 세계로 모험을 떠나보도록 하자.

글 정동진 게임어바웃 기자

일반적인 MMORPG에서 스토리는 크게 부각되지 않는다. MMORPG를 즐기는 유저들의 성향이 캐릭터의 레벨업과 아이템 수집에 초점이 맞춰져 있기 때문이다. 물론 일부 스토리가 존재하여, 업데이트를 암시하는 단서가 되기도 하지만 유저들은 크게 신경을 쓰지 않는다. 하지만 <타임엔테일즈>는 다르다. 다른 온라인게임들과 달리 스토리가 살아있다.

<타임엔테일즈>의 스토리는 에피소드1, 2, 3 등으로 구성되어 있다. 이는 최근의 PC게임에서 잘 나타나고 있는 특정 에피소드를 유료로 판매하는 방식과 비슷하다. 유저들은 에피소드를 통해 MMORPG의 요소인 캐릭터 육성·퀘스트·커뮤니티에 대해서 알게 된다. 예를 들면, 에피소드1은 일반적인 MMORPG의 가이드 부분이라 볼 수 있으며, 이를 통해 유저들은 초반 <타임엔테일즈>의 플레이 방식에 대해서 배울 수 있다.

또한, 유저들은 각 에피소드의 배경스토리를 통해 역사공부도 할 수 있다. 실제로 에피소드1은 장보고 장군, 에피소드2는 일본 에도시대의 사카모토 료마, 에피소드3은 영국의 아더왕 등으로 설정했다. 향후 개발사는 유저들이 익히 알고 있는 역사적 배경을 기반으로 에피소드를 추가할 예정이다.

이 외에도 이 작품은 스토리를 중심으로 게임이 진행되기 때문에 게임플레이가 비교적 자연스럽다. 즉 NPC의 퀘스트에 따라 마을을 이

동하고, 사냥, 수집 등의 다양한 활동을 통해 유저들은 게임플레이 방식을 습득하게 된다. 물론 캐릭터의 레벨업이 중요한 유저라면 퀘스트를 나중에 하고 사냥을 먼저 할 수도 있다. 하지만 초반에 캐릭터의 빠른 레벨업과 게임요령을 습득하기 위해서는 퀘스트를 추천한다.

## 주인공과 함께 성장하는 용병 시스템

<타임엔테일즈>에는 '민'과 '술'이라는 두 명의 캐릭터가 등장한다. 초반에 유저들이 선택할 수 있는 캐릭터의 개체수는 적지만, 조합을 통해 운용이 가능한 용병은 최대 5명이다. 예를 들어, 유저들은 캐릭터 1명과 용병 5명의 조합을 통해 공격형과 수비형으로 구분할 수 있다.

팀원의 전체적인 방어력은 약하지만, 빠른 공격속도로 몬스터를 제압하는 공격형 조합과 근거리형·원거리형·치료형의 캐릭터를 적절히 조합하는 수비형으로 구분하여 다양한 조합을 만들 수 있다.

비록 다양한 캐릭터를 선택할 수 없지만, <타임엔테일즈>는 이러한 단점을 다양한 용병과 조합을 통해 유저들의 플레이 성향을 반영할 수 있도록 했다. 이러한 조합은 게임 내에서 '모험대'로 불린다. 특히 유저들은 완벽한 모험대를 구성하기 위해 일반 용병이 아닌 에피소드에 등장했던 NPC를 용병으로 고용할 수 있다.

이미 이러한 시스템은 그라나도 에스파다(GE)에서 등장했던 적이 있다. 다만, GE에서는 가문 포인트로 가능했지만, <타임엔테일즈>는



1 때로는 비호감 캐릭터도 등장



2 NPC의 맑은 게임의 중요한 스토리



3 나와 함께 떠나는 웅장한 모험대



4 힘들게 태어난 용병청년



5 쉬운 검색을 통한 아이템 구입



6 때로는 위탁판매키 해주는 센스

설계도 개념의 용병 연성서와 각종 재료가 필요하다. 물론 재료를 모으기 위한 약간의 시간과 노력이 필요하지만, 캐릭터의 레벨업 과정을 통해 충분히 모을 수 있다.

이밖에도 용병 시스템은 게임의 진입장벽을 낮출 수 있다는 장점이 있다. 일반적으로 MMORPG를 처음 시작할 때 대부분의 유저들은 고레벨 집단으로 합류하기 전까지 혼자서 플레이하는 경우가 많다. 하지만 <타임엔테일즈>는 레벨1부터 함께 시작하는 용병이 있어 초반 파티플레이의 어려움을 해소시켜준다.

이처럼 캐릭터의 레벨업이 쉬워진 것은 최근 온라인게임의 추세다. <리니지>, <뮤>의 성공 후에 수많은 MMORPG가 등장한 이후, 초반 캐릭터의 육성이 쉬워야 유저들도 쉽게 게임에 빠져들게 됐다. 이 게임 역시 이러한 현상을 간파하여, 게임 속의 레벨업을 쉽게 설정했다.

### 커뮤니티를 시스템으로 구축

온라인게임에서 유저들이 만들어내는 커뮤니티는 중요하다. 혹자는 MMORPG에서 커뮤니티 요소가 없다면 PC 패키지게임과 다를 바 없다고 말한다. 그래서 경제 커뮤니티는 개인 상점 시스템, 정치 커뮤니티는 길드와 혈, 문화 커뮤니티는 게임 내 게시판 기능 구현 등을 통해 유저들의 원활한 커뮤니티 활성화를 지원한다.

특히 <타임엔테일즈>는 경제 커뮤니티를 차별화시켜 유저들의 입맛

에 맞췄다. 즉 검색창에 특정 단어를 입력했을 경우 검색의 자동완성 기능처럼 비슷한 물품의 이름이 검색된다. 흔히 유저들이 말하는 장사 서버에서 올라오는 분주한 채팅창 대신에 간편한 검색기능으로 대체한 것이다.

하루에 2~3시간 플레이하는 라이트 유저들은 이러한 기능을 사용하여 간편하게 물건을 매입할 수 있다. 또 장시간 플레이하는 유저나 고레벨 집단은 고가의 아이템을 한번에 팔 수 있는 장점이 있다. 특히 이러한 시스템은 하나의 캐릭터로 사냥과 장사를 동시에 할 수 있어 <타임엔테일즈> 유저들에게 좋은 반응을 얻고 있다. 기존 MMORPG가 사냥과 장사에 따로 시간을 할애하다 보니, 유저들은 본의 아니게 두개의 계정을 사용하거나 결제해야 하는 번거로움이 존재했다.

<타임엔테일즈>는 이러한 번거로움을 해소하고, 유저들의 커뮤니티를 하나의 시스템처럼 구현한 점은 주목할 만하다.

### 목표를 향한 도전, 인스턴트 던전

이미 <월드 오브 워크래프트>에 등장했던 인스턴트 던전은 당시 유저들에게 좋은 반응을 얻었다. 자신만을 위한 던전이라는 점은 그동안 사냥터 싸움에 지친 유저들에게 새로운 도전의 기회였기 때문이다. <타임엔테일즈>도 인스턴트 던전이 존재한다. 물론 에피소드의 마지막 퀘스트로 구현되어, 유저들에게 도전의식을 심어주고 있다.



⑦ 주어진 시간동안 게임을 즐기는 재미



⑧ 난이도 선택 기능은 양날의 검



⑨ 분신처럼 보이는 수많은 용병

MMORPG가 가진 요소 중 경쟁은 유저들에게 레벨, PvP, PK를 통해 보여준다. 특히 누가 먼저 정복하느냐에 따라 유저들은 새로운 목표를 설정하게 된다. 예를 들면, 보스 몬스터 공략, 새로운 사냥터 정복 등이 대표적이다. <타임엔테일즈>는 따로 파티를 구성하지 않아도 되는 '모험대'를 이용하여, 혼자만의 보스 몬스터 공략이 가능하다. 물론 사전에 준비를 하지 않고 충분히 공략할 수 있지만, 시간의 제약이 있다.

그래서 유저는 다양한 조합을 통해 강력한 '모험대'를 구성하게 되고, 보스 몬스터 공략이라는 성취감을 맛볼 수 있다. 게임 내에 구현된 인스턴트 던전은 많지 않지만, 각 에피소드별로 난이도가 다양하게 설정되어 <타임엔테일즈>의 모미로 등장한다. 특히 퀘스트를 통해 보스 몬스터를 공략하고, 주어진 시간 동안 퀘스트를 해결하는 것으로 유저들은 다양한 인스턴트 던전을 경험할 수 있다.

### 업데이트가 관건

온라인게임은 미완성형이다. 한번 출시하고 끝나는 패키지 형태의 게임이 아니다. 그래서 게임업체는 각 분기별로 업데이트를 준비하고, 유저들에게 더욱 재미있는 게임이라는 것을 환기시킨다.

<타임엔테일즈>는 업데이트에 큰 비중을 두고 있다. 단순히 새로운 사냥터와 캐릭터를 추가하는 개념이 아니라 에피소드를 추가해야 되기 때문이다. 현재 구현된 에피소드는 3개이며, 각 에피소드별로 난이도를 1과 2로 구분하여 총 6개의 에피소드가 <타임엔테일즈>의 콘텐츠다.

그런데 개발사인 엔도어즈가 에피소드별로 난이도를 설정한 것은 유저들의 레벨업 속도를 늦추고, 콘텐츠를 준비하기 위한 '시간벌이용'이라는 인식이 팽배하다. 이미 게시판에서 새로운 에피소드의 업데이트 시기에 대해 논쟁 중이다. 실제 유저들은 에피소드1에서 에피소드2로 넘어가는 경우가 많지 않고 에피소드1에서 레벨업을 한다. 에피소드1의 레벨로는 에피소드2의 퀘스트를 진행하기가 힘들기 때문이다.

이처럼 <타임엔테일즈>의 게임 플레이 방식에는 문제가 있다. 유저들에게 최대한 자유를 보장해주는 다 온라인게임과는 달리, 퀘스트를

통한 사냥터만을 알려주기 때문에 게임을 진행하는데 강제성을 띤다. 물론 에피소드2를 원활하게 즐기기 위한 에피소드1의 '난이도 2'를 선택하는 것은 유저들의 자유다. 하지만 또 다시 퀘스트를 해야 하는 점은 게임에 대한 몰입력을 떨어뜨리게 된다. 아쉽게도 <타임엔테일즈>는 이러한 단점을 극복할 수 있는 요소가 존재하지 않는다. 개발사가 업데이트를 하더라도 이미 한계는 정해져 있으며, 제2의 <그라나도 에스파다>의 전철을 밟을 가능성도 배제할 수 없다.

### 커뮤니티를 배제한 온라인게임

앞서 언급한 것처럼 <타임엔테일즈>는 커뮤니티를 시스템으로 구현한 것이 장점이라고 밝힌 바 있다. 하지만 이러한 장점의 이면에는 유저들의 원활한 커뮤니티를 강제적으로 활성화시킨 것뿐, 자연스럽게 커뮤니티를 만들지 못하는 치명적인 단점이 존재한다.

그 중에서 모험대 시스템은 유저들의 대화를 단절시킨다. 최대 6명까지 운용이 가능한 용병시스템으로 인해 서로 파티를 통해 커뮤니티가 형성되는 것을 방해한다. <타임엔테일즈>가 사람 향기가 나는 온라인게임이 될지는 불투명하다. 즉 <타임엔테일즈>의 상용화는 이미 제한되어 있는 셈이다.

예를 들어, 모니터 화면에 보이는 여러 명의 캐릭터 중 실제 유저는 별로 없다. 24명의 캐릭터가 보이더라도, 실제 플레이하는 유저는 4명에 불과한 것이다. 이처럼 커뮤니티를 배제한 온라인게임에 대해 게임 업계 관계자들은 사회성의 결여를 지적한다. 파티·길드처럼 집단을 만들어 생활하려는 인간의 근본 성질을 무시했다는 것이다.

최근에 등장한 온라인게임 중에서 <타임엔테일즈>처럼 스토리가 살아있고 스토리중심으로 진행되는 게임은 PC패키지, 콘솔게임을 제외하고는 없었다. 하지만 <타임엔테일즈>는 다양한 게임 중에서 여러 명이 즐기는 온라인게임이다. 여러 명이 즐기는 온라인게임에서 사회성을 배제한다면 상품가치가 떨어질 수밖에 없다. 기존 동종 유사장르의 게임보다 진보하지 못하고 답습하는 것은 게임을 개발하고 있는 개발사, <타임엔테일즈>를 선택한 서비스사가 다시 한번 생각해 봐야 할 것이다. ●