

"매드엔진의 나이트 크로우, 무엇이 특별하고 무엇이 아쉬운가"

나이트 크로우는 매드엔진에서 개발하였으며, 2023년 4월 27일 출시한 MMORPG 게임입니다. 1204년 제4차 십자군 전쟁이 끝난 후 유럽 대륙을 배경으로 한 판타지 세계이며, 중세 프랑스와 신성 로마제국 사이에 있는 가상 국가 '신 트리에스테 공국'이 배경입니다. 왕국 기사단의 반역으로 세워진 나라 '신 트리에스테 공국'에서 밤 까마귀 길드는 도시들을 점령하면서 유럽 전역의 통일을 목표로 하는 배경 설정을 갖고 있습니다.

대작 MMORPG가 점점 줄어드는 가운데, '언리얼 엔진 5'를 이용하여 압도적인 디테일을 선보였다고 대대적인 광고를 한 나이트 크로우는 게임을 플레이 해보며 비평을 작성하였습니다.

본 비평은 나이트 크로우의 장단점을 종합적으로 분석하여, 게임의 발전 방향을 제시하고자 합니다. 게임 비평은 개발자에게 유용한 피드백을 제공하고 플레이어에게는 게임에 대한 객관적인 정보를 전달할 수 있습니다. 이를 통해 게임 산업의 발전과 사용자 경험 향상에 기여할 수 있을 것입니다.

장점

- 타겟팅 시스템의 편리성:** 적 타겟팅 시 빨간 선으로 명확하게 구별되는 시스템은 전투의 직관성을 크게 높여주었습니다. 특히 초보자들도 쉽게 적을 식별할 수 있어 게임 플레이의 접근성을 강화한 점이 돋보입니다.
- 자동사냥 기능의 편리함:** 자동사냥 시스템이 잘 구현되어 플레이어가 큰 불편함 없이 활용할 수 있었습니다. 특히 Tab 키를 활용한 기능은 효율적이고 직관적이어서 쾌적한 경험을 제공했습니다.
- 신규 유저 이벤트:** 다양한 신규 유저 대상 이벤트는 초반 진입 장벽을 낮추고 플레이어에게 동기를 부여했습니다. 이러한 시스템은 유저 친화적이라는 점에서 긍정적입니다.
- 자유로운 시점 조절:** 시점이 자유로워 플레이 스타일에 따라 카메라를 조작할 수 있다는 점이 좋았습니다. 이는 몰입감을 높이는 데 큰 역할을 했습니다.
- 퀘스트 진행의 편의성:** 퀘스트 진행 방식이 직관적이고 간편했습니다. NPC와의 상호작용이나 이동 경로 표시 등이 효율적으로 구현되어 있어 불필요한 혼란이 없었습니다.
- 그래픽 품질:** 게임의 그래픽은 전체적으로 수준이 높았으며, 다크 판타지 특유의 분위기를 잘 살렸습니다. 이는 몰입감을 강화하는 데 큰 장점으로 작용했으며, 깊이있는 배경과 섬세한 캐릭터 모델링, 사실적인 자연 효과 대규모의 필드 등은 플레이어들에게 생생하고 현장감 있는 게임 세계를

제공합니다. 특히 흔들리는 나뭇잎과 파도 효과는 게임 세계의 활력을 느낄 수 있게 해주어 몰입도를 높입니다.

7. **NPC 이동 및 거리 표시 기능:** NPC와의 이동 경로와 거리를 표시하는 기능은 매우 편리했습니다. 덕분에 시간을 절약할 수 있었고 게임 내 탐험도 수월했습니다.
8. **글라이더 활용:** 글라이더를 활용한 게임 플레이는 신선한 재미를 주었고, 다른 게임과의 차별성을 확보한 요소로 보입니다.

단점

1. **ESC 키 사용의 불편함:** ESC 키를 입력했을 때 타이틀 화면으로 이동 메뉴는 호출되지 않고 게임 종료 메뉴만 호출되는 것이 조금 불편했습니다. 호출 메뉴에 타이틀 이동 버튼과 게임 종료 버튼 두 개가 표시되면 편하지 않았을까 생각이 듭니다.
 2. **채팅창 크기 조절 불가:** 채팅창만 크기를 조절할 수 없는 점은 사용자 경험을 저하시키는 요소입니다. 채팅 내용을 읽기 어렵거나 방해가 되는 상황이 발생할 수 있어 아쉬움이 남습니다.
 3. **메인 화면 암전 현상:** 추가 팝업이 표시될 때 메인 화면이 암전되는 연출은 호불호가 갈릴 수 있습니다. 이는 일부 사용자에게는 몰입감을 방해하는 요소로 작용할 가능성이 있습니다.
 4. **점프 상태에서 피격 모션 부재:** 점프 상태에서 별도의 피격 모션이 없는 것은 전투의 현실감을 떨어뜨리는 요소입니다. 이러한 디테일의 부재는 몰입감에 영향을 미칠 수 있습니다.
 5. **캐릭터 생성 시 커스터마이징 설정 부재:** 캐릭터 생성 시 외형을 랜덤으로 설정하거나 프리셋을 활용할 수 없는 점은 커스터마이징의 자유도를 제한하며, 초기 플레이어의 흥미를 낮출 수 있습니다.
 6. **캐릭터 커스터마이징 다양성 부재:** 캐릭터 생성 시 커스터마이징의 다양성이 부족하다고 느껴졌습니다. 예를 들어, 머리 길이나 수염 길이 눈썹 등을 원하는 방식으로 조절할 수 없었으며 20 개 정도의 옵션에서만 선택할 수 있는 부분은 자유도 측면에서 아쉬웠습니다.
 7. **과도한 업적 알림:** 다른 유저의 업적 알림이 지나치게 강조되어 게임 화면을 방해하거나 불쾌감을 줄 수 있었습니다. 이는 알림 설정을 세분화하여 해결할 필요가 있습니다.
 8. **물가 이펙트의 부족함:** 물가에서 캐릭터가 점프할 때 튀는 물 이펙트의 박력감이 부족하다는 점은 아쉽습니다. 이러한 디테일은 그래픽의 완성도를 높이는 데 중요한 요소입니다.
-

종합적인 평가

나이트 크로우는 여러 장점과 신선한 요소를 통해 전반적으로 유저 친화적인 게임 플레이를 제공하며, 다크 판타지 세계관을 잘 살린 그래픽과 편리한 시스템 덕분에 긍정적인 인상을 남겼습니다. 특히, 지상과 하늘을 아우르는 대규모의 오픈필드 요소는 많은 재미를 느낄 수 있는 부분이었습니다.

다만, 세부적인 인터페이스와 연출에서 다듬어야 할 부분들이 존재해 보입니다. 지속적인 업데이트와 플레이어 피드백을 통해 세부적인 완성도를 보완한다면 더욱 뛰어난 게임으로 자리 잡을 것입니다.