

MMORPG 빅 3 중간 점검

2% 부족한 MMORPG 빅 3



지난해 중반부터 국내 게임계에서는 한빛소프트·넥슨·웹젠의 신규 MMORPG인 <그라나도 에스파다 (이하 GE)>·<제라>·<썬>들에 대해서 기존의 <리니지1·2>와 <WOW>를 잇는 신흥 대박 MMORPG로서의 가능성을 큰 이슈로서 가늠해 왔다. 많은 게이머들의 관심을 끌었던 이들 업체의 MMORPG가 오픈 베타 테스트를 시작한지 두달 여가 흘렀다. 아직 웹젠의 썬이 남아있기는 하지만 시장에서의 평가는 어느 정도 내려진 상태. 여기서는 이제 갓 출발선을 지난 이들 게임들에 대해 살짝 벗겨보는 시간을 마련했다. 치열한 경쟁을 뚫고 과연 어떤 게임이 리니지와 맞짱(?) 뜨게 될까.

글 최신만 크레모아 기획본부장

게임 업계에서는 빅 3를 참 좋아하는 것 같다. 2004년에도 WOW의 대승으로 일단락되었지만 <RF온라인>·<아크로드>·<WOW>의 빅 3가 존재했었고, 현재는 리니지1·2와 WOW가 MMORPG 빅 3로 자리 잡고 있다. 또한 국내 게임 포털의 빅 3로는 한게임과 피망, 넷마블이 있으며, 모바일게임 시장에서는 킴투스, 게임빌, 인텔리전트가, 그리고 비디오게임업계를 보면 소니와 닌텐도, 그리고 MS가 빅 3로 불려지고 있다.

한빛소프트와 넥슨, 웹젠 3사는 각사의 사활을 걸고, 2년간에 걸쳐 100억원 이상의 개발비와 대대적인 물량공세 및 마케팅 전략을

펼치고 있다는 공통점을 가지고 있다.

세 업체 모두 이번에 야심차게 준비한 MMORPG가 반드시 성공해야만 하는 절박한 이유를 가지고 있다. 한빛소프트는 <탄트라>의 실패를 만회하고 패키지 업체에서 진정한 온라인게임 퍼블리셔로의 위치 정립을 위해서, 넥슨은 캐주얼 온라인게임 시장 석권에서 그토록 염원하던 MMORPG 분야로의 성공적 진입을 위해서, 그리고 웹젠은 코스닥 상장사이면서 달랑 하나의 게임만을 서비스하고 있다는 오명과 불안을 씻고 한 단계 더 도약하기 위해 반드시 흥행을 거둬야만 한다. 더욱이 빅 3는 상황에 따라 회사들의 현 주가 또는 상장을 계획하고 있는 넥슨의 회사 가치를

좌우하는 강력한 소재로도 그 중요성이 크다고 할 수 있다.

GE와 제라는 이미 오픈 베타에 들어갔으며 썬은 아직 준비 중이기는 하지만, 지금까지 게임 업계의 일반적인 게임 마케팅 사이클의 전례를 볼 때, 빅 3의 성패를 좌우하는 시기는 이미 중반에 다다랐다고 해도 과언이 아니다. 가장 먼저 전문가들과 유저들에게 큰 주목을 받았던 썬은 유저들의 요구에 좀더 부응한다는 이유로 오픈 베타시기를 5월로 늦췄으며, 지난 2월 14일과 15일, 하루 차이로 오픈베타를 시작한 GE와 제라는 지금까지 서비스 결과, 어느 정도 성패의 기준이 될 수 있는 반응들이 나왔다고 할 수 있다. 그럼 빅 3 각각의 성패를



좌우할 수 있는 상황들을 분석해 보도록 하자.



창의적인 도전정신과 장인정신

‘게임을 즐기는 법’이라는 당연하지만 심오한 뜻을 가지고 있는 캐치프레이즈가 말해주듯 GE는 부드러움 속에 날카로운 전략을 숨기고 있다. 수많은 인터뷰 속에서 김학규 PD는 대박을 위해서는 일반 유저들을 주 타깃으로 해야 함에도 불구하고, “먼저 마니아들에게 평가를 받겠다”고 밝혔고, 심지어 “GE는 잘 해야 중박”이라고까지 얘기하기도 했다. 이것은 입맛 까다로운 마니아들을 대상으로 게임성에 자신 있다는 뜻으로 해석할 수 있으며, 일반 유저들의 입맛에는 다소 맞지 않을 수도 있는 독창적인 시스템들을 게임 안에 시도하고 있다는 뜻으로도 받아들일 수 있다. 그리고 오픈베타 시작 후 어느 정도 시간이 흐른 지금 그것은 일정 부분 사실로 다가오고 있다. 우리나라의 일반 유저들에게는 조금은 낮은 중세 유럽풍의 그래픽이 그러했고, 게임과

는 맞지 않을 것 같은 클래식한 음악과 MCC(Multi-Character Control)시스템으로 대표되는 낯선 게임 시스템 역시 그러했다. 독창적이고 놀랄만한 게임을 만들어야 된다는 자신의 게임 철학을 피력하던 김학규 PD는 역시 기존의 MMORPG와는 뭔가 차별화되는 새로운 것을 시도하려 했고 이를 현실화했다. 아마도 <라그나로크>라는 성공적인 레퍼런스를 가지고 있는 김학규가 아닌 다른 사람이라면 꿈도 꿀 수 없지 않았을까. 그렇지 않고서야 어느 누가 그러한 프로젝트를 믿고 엄청난 비용을 대 줄 수가 있었겠는가. 어쨌든 GE에는 두드러진 요소들이 담겨있고, 다행스럽게도 하드코어 성향의 유저들에게 긍정적인 어필을 하고 있으며, 라이트 성향의 유저들을 끌어들이는 입소문의 소재로서 한 몫 하고 있다.

독창성과 장인정신의 결합

게임을 아무리 잘 만들었다고 하더라도, 안정성과 서비스면에서 경험이 부족하여(일부러 소홀한 게임은 없겠지만) 실패한 게임들도 적지 않다. 이러한 게임들을 필자의 주관적인

견해를 통해 나열해보면, <트라비아>가 제일 먼저 생각나고, 탄트라나 아크로드, 네오스팀과 라키아 등도 꼽을 수 있을 것이다. 역시 경험에서 오는 노하우는 어느 분야를 막론하고 무시할 수 없는 법이다. GE에서는 이런 노하우들을 곳곳에서 찾아볼 수 있고, 또 느낄 수 있다.

초반 스트레스 테스트의 시작은 약간 불안했지만, 현재까지 지켜본 바에 의하면 서버 안정성은 비슷한 서비스 시기의 타 게임들에 비해 월등히 좋은 편이며, 게임의 버그도 적었다. 무엇보다 눈에 띄는 점은 어떤 문제가 생겼을 때 신속하고도 현명한 대처다. 홈페이지의 다양한 게시판을 통해 게임상의 오류에 대해 솔직히 인정하고, 유저들의 이해를 요청하며, 가능한 신속한 해결안을 제시하는 모습은 타 경쟁 게임들에 비해 월등했으며, 유저들에게 신뢰성을 주기에 충분했다.

새롭지만 낯선 게임

GE는 게임성이나 그래픽·사운드·안정성, 서비스에 대해서는 누구나가 잘 만든 게임이라는 것을 인정하고 있다. 하지만 역시 놀랄

<표> MMORPG 빅3 분석표

	그라나도 에스파다	제라	썬
장르	MMORPG	MMORPG	퀘스트 중심 MMORPG
성격	중세 유럽풍으로 기존 MMORPG와 많은 점에서 차별화	'리니지류'의 기본에 충실한 전형적 MMORPG	퀘스트나 미션 중심(배틀존 시스템)으로서 MMORPG라기 보다는 패키지 RPG게임 성격의 MORPG
개발사 및 PD	MC게임즈/김학규	넥슨/전유택	웹젠/홍인균
퍼블리셔	한빛소프트	넥슨	웹젠
개발기간	2년	2년	2년
개발비	100억원	100억원	100억원
이용등급	15세 이용가	15세 이용가	15세 이용가
주 타겟층	MMORPG 유저	MMORPG 유저	MMORPG 유저
특징 시스템	MCC 시스템, 정치 시스템	MMORPG 기본에 충실한 시스템	MORPG 성격(배틀존)
캐치프레이즈	게임을 즐기는 법	Let's rock with ZERA	Sun of ultimate nation
클로즈베타	스트레스 테스트 2.8~2.13		POB 4.25~4.29
오픈베타	2.14	2.15	5.2
현재 누적회원/동접자	약80만명/ 약5만명	-	약100만명/ ?
상용화 모델	월정액제(2~3만원 사이)	획기적인 유료화 계획	미정
장점	MCC 시스템, 정치 시스템, 라그나로크 김학규 PD 개발, 기존 MMORPG와 차별화된 스타일	동·서양 어디에서나 호응을 얻을 수 있는 그래픽, 인공지능을 활용한 몬스터와의 대규모 전투, 다채로운 목표를 가진 다양한 던전	하위드 쇼어의 음악, 화려한 그래픽, 리얼한 타격감
단점	대다수의 일반 유저들에게 낯선 게임, 조작의 어려움과 커뮤니티를 방해하는 MCC 시스템	애매모호한 게임 밸런싱, 초반의 버그로 인한 신뢰성 하락	다소 지루한 게임 플레이, 온라인게임 요소보다는 패키지게임 요소가 강함(예: 길드워의 국내 실패)

만한 게임을 만든다는 김학규 PD의 게임철학을 다분히 내포하고 있기 때문에, 그 대중성에 대해서는 아직까지 전문가들이 의문을 제시하고 있다. 하드코어 유저들의 입맛에만 충신했던 초반보다는 점차 일반 유저들의 의견을 받아들이고 이를 반영해서 수정하고는 있지만, 독창적인 장인정신에 의해 만들어진 GE의 본질적인 기본을 감안할 때, 제품이 아닌 작품으로서의 한계를 벗어나지 못할 가능성도 결코 무시할 수 없다. 다시 말하자면, 일반 유저들의 입맛에는 안 맞을 수도 있기 때문에 대중적 확장에는 실패할 수도 있는 위험이 GE에는 내재되어 있는 것이다.

GE의 MCC 시스템 역시 MMORPG에서는 처음 시도하는 시스템이다 보니, '독창적이고 새롭다'는 장점의 반대편에 '낯설고 어렵다'는 단점이 자리 잡고 있다. 일단 한꺼번

에 세 명의 캐릭터를 조정하다 보니, 조작이 낯설고 어렵다. 전투 시에는 마치 <스타크래프트>처럼 마린과 파이어뱃, 탱크를 같이 조정하는 것처럼 볼 수도 있고, 단축 키들이 있어서 잘 조작하면 그 재미가 배가되겠지만, 기존의 단순하고 쉬운 MMORPG의 조작에 익숙한 게임 유저들을 설득하기에는 부족한 듯 보인다. 이런 단점을 보완하려는 듯 만들어진 자동 사냥 시스템은 보완이나 편리하기 보다는 오히려 정석적인 플레이를 하는 유저들을 당혹케 만드는 마이너스 요인으로 작용하고 있다. 또 MCC 시스템은 다른 MMORPG에서는 다른 유저들과의 협력 플레이를 해야만 하는 상황에서도 많은 부분 혼자서도 자신들의 캐릭터들을 조작해 해결할 수 있기 때문에, 패키지게임과는 다른 온라인게임의 가장 큰 장점인 커뮤니티성을 방해할 수 있다는 단

점이 있다.

무엇보다 GE 성공의 관건은 하드코어 유저 성향이 강한 초기 유저층을 넘어, 기존 MMORPG 시장의 메인 유저층을 공략할 수 있는가에 달려 있다. 그러나 지금까지 상황으로 보면 상승 곡선이 주춤거리며, 메인 유저층 공략에서 제동이 걸리고 있는 듯한 모습이다. <로한>이 이미 월정액제 상용화를 시작했음에도 불구하고, 그보다 아래 순위에 계속해서 머무르는 모습이 바로 그 이유다. 로한은 개발 초기부터 기존 MMORPG의 메인 타겟층을 노린 게임이다.

그럼에도 불구하고 GE는 이미 어느 정도 성공에 대한 발판은 마련해 놓은 상태로 보인다. 특히 김학규 PD가 말했던 마니아층 공략은 성공한 듯 하다. 그러나 앞서 언급했듯이 메인 타겟 공략은 지금으로선 다소 어려워 보이는 것이 사실이다. 대박을 기대하기에는 약간 힘이 부쳐 보인다.



기본에 충실한 게임

현재 MMORPG 시장의 성공은 무겁지 않은 유저 성향을 가지고 있는 기존 MMORPG 시장의 메인 타겟을 공략할 수 있는가에 달려 있다. 그리고 그 메인 타겟은 쉽고 익숙한 것을 좋아하며, 타격감이 살아있는 손맛을 중요시한다. 로한은 그러한 사항들을 충분히 이용해서 성공한 게임으로 자리 잡아 가고 있는 최근의 대표적인 게임이라고 할 수 있다. 제라의 개발자들이 들으면 자존심이 상할 수도 있겠지만, 굳이 앞의 '그러한 사항들'에 대해 좀더 알기 쉽게 표현하자면, '리니지류의 기본을 잘 표방하고 있는 것'이라고 말할 수 있을 것이다.

제라도 이런 사실들을 충분히 인지하고 그것에 초점을 맞춘 듯 보인다. 게임성·조각감·그래픽·사운드 등의 세세한 요소들에서 리니지류가 느껴지며 기본적인 것들, 메인 타겟층이 선호하는 일반적인 MMORPG가 가져야 할 조건들에 대해 충실히 구현하려 했다

는 것을 금방 알 수 있다.

완전히 독창적인 것은 아니지만, 약간 색다른 점이 있다면, '데미플레인'이라는 미니 게임의 던전이 있고, 스킬이 많고, 이에 따라 스킬 조합도 매우 많은 편이다.

그러나 제라는 다른 MMORPG와는 다른 '온리 제라'라고 할 만한 것이 없다. 'Let's rock with ZERA'라는 슬로건을 내세우는 서태지 사단 그룹의 음악에서조차도 크게 두드러지는 음악은 없다. 하지만 제라가 구현하고 있는 MMORPG의 기본적인 요소 각각에 대해서는 상당히 퀄리티가 높다는 평이다. 쉽게 말하자면, '리니지류'의 기본을 잘 알고 그 기본 하나하나에 대해 분석하고, 잘 구현시켰다고 말할 수 있다. 그리고 이런 것들이 유저들을 어느 정도 만족시키고 있는 듯 보인다. 특히 다른 사람이 박진감 넘치고 화려해 보이는 사냥을 하고 있고, 그 화면을 옆에서 보고 있노라면 '나도 한번 해보고 싶다'라는 생각이 강하게 드는 것은 제라만의 장점이라고 할 수 있다.

부족한 완성도 보완이 과제

제라를 하거나, 하는 것을 보고 있으면 느낄 수 있는 눈과 귀의 즐거움에 비해, 완성도면에서는 GE보다 떨어지는 것이 사실이다. 아직은 게임의 전체적인 밸런스 조정이 필요해 보이며 불안정한 서버와 여러 가지 버그 등, 적어도 GE에 비해선 게임의 전체적인 완성도가 많이 떨어진다.

MMORPG에서는 아직 인정받지 못하고 있지만 그래도 세계 최초의 그래픽 MMORPG인 <바람의 나라>와 이후 몇 개의 MMORPG를 출시한 경험이 있는 넥슨이라는 네임 밸류를 감안한다면 '너무 한 것 아니냐'라고 할 만큼 완성도면에서 부족하다는 평이다. 필자 개인적인 생각으로는 완성도를 더 높여 썬과 비슷한 시기에 오픈 베타 테스트를 실시했으면 어땠을까? 하는 생각이 든다. 이것은 제라는 대작을 만드는 개발진치고는 경험과 노하우가 다소 부족한 것 아닌가하는 의문을 제기할 수 있는 부분이다. 물론 이러한 사항들이 다른 MMORPG와 비교할 때 평균점 이하는

아니지만 넥슨과 제라의 이름값에는 못 미치고 있는 것이 사실이다.

제라는 게임 플레이 화면만으로도 일반 유저들의 시선을 이미 끌었다. 그리고 앞으로도 긍정적인 유저 유입 요소로서 작용할 것으로 보여진다. 그러나 게임 순위로 보면 GE에 비해서 많이 밀리고 있는 상황이며, 그다지 탄력을 받고 있는 모습은 아닙니다.

제라의 성패는 게임의 전체적인 완성도, 서비스 운영면에서 앞으로 얼마나 발전을 보이느냐 하는 것이다. 어떤 획기적인 소재가 없는 한, 가파른 유저 상승은 기대하기 힘들 것으로 보인다. 시장 파괴자를 키워서 유저를 모으는 것이 아닌 다른 유저 풀을 빼앗아 와야 하는 제라의 포지션상, 이미 성공 가도에 진입한 로한과 빅 3 중 한발 앞선 GE, 그리고 앞으로 나올 수많은 캐주얼게임들은 제라에 있어 결코 쉽지 않은 도전일 것으로 전망된다.



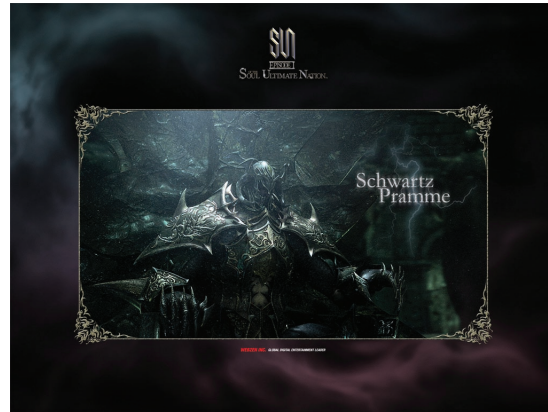
썬·음악·그래픽·타격감 3박자의 조화

CBT와 POBT에서 빅 3 최고의 스포트라이트를 받았던 썬은 반지의 제왕 음악을 담당했던 하워드 쇼어가 게임 음악을 담당했으며 무려 5년 이상 차기작이 없었던 웹젠의 회심의 역작이라는 뉴스들이 나오면서 이미 성공 가능성이 높게 책정됐던 게임이다. 훌륭한 음악과 화려한 그래픽, 그리고 웹젠의 뮤에서 오는 노하우, 100만명이 넘는 썬 회원 등이 앞으로 CBT와 POBT에서 드러났던 썬의 문제점을 해결한다면 성공 가능성은 충분하다고 할 수 있다.

엄청난 수의 유저들이 몰렸던 CBT, 그리고 대대적인 수정을 하고 긴 시간 이후 실시한

POBT에서도 역시 유저들은 잊지 않고 몰려왔다. 그러나 대대적인 수정을 하고 난 POBT에서도 여러가지 문제점들이 노출됐으며, 웹젠은 썬의 대대적인 수정이라는 결정을 또 다시 내려야 했다.

테스트라는 이름이 걸린 서비스였지만, 게임의 지루한 플레이와 온라인게임의 장점을 제대로 살리기 힘든 썬의 가장 큰 특징인 '배틀존 시스템'은 유저들과 전문가들



의 많은 실망을 자아냈다.

유저들의 입맛을 제대로 못 맞추고 대대적인 수정을 가한 게임은 지금까지 썬뿐만만이 아니었다. 그러나 애석하게도 그런 게임들 중 성공한 게임은 찾아 볼 수 없다. 다만 약간 긍정적인 측면은 CBT에서도 썬의 많은 부분에 실망을 한 유저들이 POBT에 몰려왔었다는 사실이다. 그러나 이번에도 유저들이 몰려들지는 미지수다. 5월 2일 과연 유저들이 다른 유저들을 뿌리치고 썬의 OBT에 참여할지, 참여한다면 얼마나 참여할지, 그리고 썬은 어떠한 모습으로 바뀌어 있을지, 그 바뀐 모습이 유저들의 입맛을 맞춰줄 수 있을지, 지금으로선 누구도 대답해 주지 못한다.

빅 3는 지금 대선에 참가하기 위해 경선을 앞둔 후보자들 같다. 경선을 통과한 주자는 대권을 위해 기존의 리니지 형제와 WOW의 빅 3에 도전할 것이다. 현재로서는 썬이YNK의 로한이 WOW의 뒤를 쫓고 있다. 빅 3는 일단 대권에 도전하기 전 로한이라는 다크호스를 먼저 넘어야 하는 힘든 여정을 앞에 두고 있다.

게다가 앞으로 많은 캐주얼 온라인게임들의 출시와 월드컵을 앞둔 별로 좋지 않은 시기의 악재들을 넘을 수 있는지는 좀 더 지켜봐야 할 것 같다. ☉