

“게임은 개발자와 사용자가 함께 만드는 것”

고객의 가려운 곳 긁어줘야 ‘게임 충성도’ 지속적으로 유지

온라인게임 ‘A3’는 오픈베타 서비스를 실시한 후 5분만에 동시접속자 1만명, 하루만에 3만명의 회원을 기록해 최단기록을 경신했는가 하면 1주일만에 회원 4만5,000명을 돌파한 바 있다. ‘아삼’이라는 애칭까지 생기며 높은 충성도를 보인 사용자가 있었던 반면 국내 최초의 성인게임이라는 타이틀에는 왠지 부족하다는 혹평을 받기도 했다. 오픈베타 서비스 1년을 넘겼을 즈음해서 이 게임의 개발사 애니파크를 찾아 배길웅 개발이사를 만나봤다.

글 신승철 기자 / 사진 이해성 기자



“중국과 태국 등으로의 해외 서비스 준비와 ‘A3 Part II’를 준비하며 무척 바쁜 한해를 마감했습니다. 쏠살같이 시간이 흐른다는 말이 이런 때 쓰는 말인 것 같습니다. 힘든 시간도 많았고, 즐거웠던 시간도 많았습니다. 게이머들의 의견을 지속적으로 반영코자 노력했지만, 여전히 많은 분들이 부족한 점을 지적해 주시고 있습니다.”

3D 온라인게임 ‘A3’의 개발사인 애니파크 배길웅 개발이사는 이 게임의 오픈베타 서비스를 시작한 지 일년을 넘기면서 얻었던 가장 큰 교훈으로 ‘온라인게임은 개발자의 독선으로 유지되지 않는다’는 점을 꼽았다.

고정된 틀은 없다 ... 게이머에게 답 찾아라

그간 수많은 시행착오를 거쳤던 A3가 현재의 골격을 갖추기 까진 게이머의 힘이 절대적이었다는 게 그의 설명이다. 토론방에서 개발자와 게이머가 열띤 토론을 벌이기도 했고, 이는 게임 개발의 영감을 얻는 통로가 되기도 했다. 매월 ‘개발자의 편지’를 전하며 개발일정 등을 공개하면서 공감대도 형성했다.

“초창기의 A3를 생각하니 웃음이 나오더군요. 아시는 분들이 계시겠지만 과거 클로즈베타 시절에 ‘슈’는 하루에 한 번씩 밥을 주지 않으면 죽었습니다. 귀환 스크롤 단축키가 ‘4’로 지정돼 있

어서 슈의 피를 회복시키려다가 마을로 자주 귀환하곤 했고, 슈살 돈을 구하려고 걸어나다며 사냥했던 게이머들도 종종 볼 수 있었습니다.”

A3의 독특한 게임시스템인 슈는 일종의 사이버 애완동물(새의 외관을 지님)로 애착을 지닐 수 있는 대상이 될 뿐만 아니라 전투에 있어서도 캐릭터를 돕는 든든한 지원군이 된다.

게임진행에 지대한 영향을 끼치다보니 슈를 키우고자 엄청나게 많은 사람들이 마을에 옹기종기 모여있기도 했다. 슈의 성장시스템이 합리적이지 않다는 의견이 팽배하자 게이머들의 의견을 받아들여 성장시스템을 3단계에 걸쳐 개선했다. 성인전용 게임을 표방한 만큼 이에 걸맞는 콘텐츠도 보충하고 있다.

지금까지 A3가 성인전용 게임이라고는 하지만 법사 캐릭터의 약간의 노출, 몬스터에게 튀기는 피 등을 제외하고는 12세나 15세 이용가 게임과 별반 차이가 없어서 실망했던 유저들이 있었던 게 사실이다. 이에 따라 다소 폭력적이기는 하지만 자유로운 PK(Player Killing)가 가능토록 하는 이벤트 등을 통해 성인 유저를 배려하고 있다. 지난해 11월에 실시했던 ‘욕망의 탑’ 이벤트가 대표적인 사례. 총 13층으로 이뤄진 탑의 꼭대기에 올라가야 했던 이 이벤트는 각 층마다 일정한 수의 열쇠가 있고 이 열쇠를 획득해야만 절대적인 능력을 보유한 무기와 갖가지 보석 등이 기다리고 있는 다음 층으로 올라갈 수 있었다.

층수가 높아질수록 열쇠의 수는 줄어들기 때문에 PK를 통해 다른 사람의 아이템을 빼앗아야만 했고, 탑 내부에서는 어떤 말을 하더라도 특정한 말로 바뀌므로 협상도 어려웠다. 배 이사는 “이 이벤트는 인간의 내면에 숨겨진 ‘갖고자 하는 욕망을 게임으로 표현한 것’”이라고 설명했다. 이외에도 커뮤니티의 강화를 위해 ‘기사단문장’, ‘아지트’, ‘친구’ 등의 시스템을 추가했다. 기사단문장과 아지트는 기사단 커뮤니티를 강화하기 위한 시스템으로서 기사단원으로서의 자긍심을 높여주는 역할을 하며, 친구 시스템은 게임 내에서 보다 다양한 인간관계를 형성케 하고 있다. 이는 A3가 커뮤니티 플레이를 지향하고 성인만의 성숙한 커뮤니티를 만들기 위한 노력의 일환이었다.

스토리텔링 강화 ... 게이머의 상상력 극대화

배 이사는 A3의 베타 서비스 시점이 개발자의 시각으로서는 너무 빨랐다고 아쉬워하고 있다. 게임 완성도 측면에서 충분치 못했던 지난 2002년 12월말쯤부터 오픈 베타 서비스를 시작했기에 일부 게이머들이 등을 돌렸던 것. 서비스 시작 전에 보여줬던 폭발적인 관심도를 감안하면 ‘절반의 성공’으로 평가하고 있다. 온라인게임의 성수기인 겨울방학을 놓칠 수 없다는 강박관념에서 서비스를 시작하다보니 게이머들의 높아진 눈높이를 충족시키지 못했다는 게 배 이사의 견해. 또한 지금의



◀ 온라인게임 ‘A3’에 새로운 캐릭터인 ‘시드’가 추가된다. 레디안(왼쪽)이 농익은 관능미를 보여줬다면 시드는 설익은 과일 같은 풋풋함을 담고 있다.

A3는 베타 서비스 시절과는 확연히 달라졌다고 주장한다.

한달만 업그레이드가 없어도 ‘A3 무슨 일 있나’는 소리가 나올 정도로 끊임없이 업그레이드를 진행해왔다고 설명했다. 각종 보스 몬스터, 신규 아이템, 전혀 다른 방식의 대규모 거래시스템, 사냥에 지친 게이머가 쉬며 즐길 수 있는 도박장의 미니게임, A3만의 환상적인 분위기를 연출할 각종 게임 내 동영상 등 다양한 내용들이 추가됐다. 또한 국가간 전투시스템 도입은 물론 에피소드별로 미리 정해진 시나리오형 퀘스트도 갖췄다. 이어 조만간 암살자 ‘시드’라는 이름의 공사캐릭터를 추가할 예정이다.

배 이사는 “시드가 배꼽티와 짧은 미니스커트 차림의 가볍고 발랄한 16살 금발머리 미소녀로 그려졌다”면서 “‘레디안’이 고혹적인 섹시미와 농익은 관능미였다면 시드는 설익은 과일 같은 풋풋함과 소녀의 아름다움으로 많은 유저들을 설레게 할 것”으로 기대했다. 또한 “새로운 캐릭터는 스피디한 공격속도와 스킬구사에 능한 원거리 공격형으로 기존 전사(3종), 법사(2종), 성기사(2종)에 이어 공사캐릭터 2종(활공사, 석공공사)이 추가되면 게임 밸런싱도 크게 변화될 것”이라고 귀띔했다. 향후 개발일정과 관련해서는 총 5개의 에피소드가 준비될 예정이라고 공개했다. A3파트Ⅱ는 신규 캐릭터 추가와 전면전 시스템, 자유PK, 에로틱 동영상 등 성인콘텐츠 강화에 중점을 뒀으며, 이외에도 올해 1개, 내년에 2개의 에피소드를 보여줄 계획이다. 이외에도 배 이사는 애니파크가 개발사로서 확실한 위치를 다지게 될 차기작 준비에도 박차를 가하고 있다.

배 이사는 “위젯의 2D 온라인게임 ‘메이플스토리’의 시장진입 과정을 보면 3D만이 정답은 아니라는 게 입증됐다”면서 “이 작품은 비주류 개발자들에게 희망을 안겨줬다”고 높이 평가했다. 3D 애니메이션 개발자 출신인 그는 “게임과 애니메이션을 비교하면 유저의 상상력이 좀더 개입되는 쪽이 애니메이션이고, 온라인게임에도 스토리텔링을 강화, 유저의 마음을 흔들어 놓을 수 있는 게임으로 승부하겠다”고 말하면서 시종 일관 화기애애하게 진행된 인터뷰를 마쳤다. 