[인터뷰] "액스, PC MMORPG의 감성을 담았다"

박상범 /2017-08-10 13:48:20

넥슨레드가 개발하고 넥슨이 서비스 예정인 모바일 MMORPG '액스'(AxE)가 출시를 앞두고 있다. '액스'는 오픈필드에서 ‘연합국 갈라노스’와 ‘신성제국 다르칸’ 양 진영이 벌이 ‘필드 PK(Player Killing)’와 ‘분쟁전’ 등 RvR(Realm vs. Realm) 콘텐츠가 특징인 풀 3D MMORPG다.

넥슨은 그동안 다양한 모바일 RPG를 내놓았지만 이러한 진영전 성격의 모바일 MMORPG를 선보이는 것은 처음이다. 그래서 넥슨은 이례적으로 미디어 쇼케이스까지 개최하며 '액스' 알리기에 나설 예정이다.

그리고 이에 앞서 넥슨은 '액스'를 개발하는 넥슨레드의 김대훤 대표이사와 심기훈 디렉터가 참여한 미디어 인터뷰 자리를 마련했다. 이 자리에서 김대훤 대표이사는 '원없이 만들었다'고, 심기훈 디렉터는 'PC MMORPG의 감성을 모바일에 담았다'며 유저들의 평가를 기다린다고 밝혔다.

▲ 넥슨레드 심기훈 디렉터(왼쪽)와 김대훤 대표이사(오른쪽)

■ ‘액스’, PC MMORPG의 향수 담았다

Q : 먼저, ‘액스’에 대한 소개를 부탁한다.

심기훈 디렉터(이하 심) : 모바일에서 액션의 화려함과 MMO의 개념을 즐길 수 있는 게임으로 진영전을 콘셉트로 끊임없이 양 진영의 대결을 추구하는 게임이다.

Q : 이런 스타일의 모바일 게임이 많지 않은데 만들게 된 계기는?

김대훤 대표(이하 김) : 온라인게임 시절에도 보면 솔로잉을 하다가 협동을 거쳐 협동 기반 경쟁과 대립을 즐기는 흐름이 있었다. 이슈가 발생했을 때 함께 대응하는 것도 모바일 플랫폼에서 가능하다고 생각해 그 방향으로 가보자고 생각한 것이 ‘액스’다.

Q : 개발기간은? 그리고 그때부터 지금 같은 콘셉트였나?

심 : 개발 기간은 2년이 넘는데 처음부터 이 콘셉트는 아니었다. 풀 MMO도 아닌 MMORPG’같은’ 게임이었다. 하지만 시대가 생각보다 빨리 바뀌었고 그래서 ‘같은’을 떼어내면서 PC MMORPG스러운 느낌과 콘셉트 등 다양한 키워드를 넣었다. 지금 같은 형태가 갖춰진 건 1년 정도 됐다.

Q : 유니티 엔진으로 고퀄리티를 내는 게임이 늘어가는 추세지만 어려움이 많다고 들었다. ‘액스’에서도 노력한 부분이 있다면?

심 : 제작 방식은 온라인과 유사하게 했고 데이터 구조나 리소스 활용도 온라인처럼 했다. 옮길 때 최적화를 거쳤다고 생각하면 될 듯 싶다.

김 : 로비 캐릭터와 인게임 캐릭터를 분리하고 LOD(Linked Open Data) 시스템도 적용했다. 거리에 따라 캐릭터 모델링에 변화를 주는 것은 물론 모델링 그림자의 실시간 구현에도 변동을 줬다.

Q : 플레이 가능한 사양은 어느 정도 되나?

심 : 갤럭시S5 정도면 충분히 가능하고 최고 옵션으로는 갤럭시노트5나 갤럭시S7, 아이폰6S 정도면 충분하다.

Q : PC 온라인게임의 향수를 담은 것을 콘셉트로 잡은 이유는?

김 : 진영간 대립을 모바일로 최적화 해보자는 생각에서 출발했다. 집중해서 하나하나 플레이하면서 싸우다가 당하는 스트레스는 크다. 반면 모바일 게임은 보통 자동을 기반으로 하고 언제나 대응 가능한 부분에서 대결과 대립을 중심으로 두는 게 더 맞지 않나 생각했다. PC때 강조했던 스트레스를 모바일에서 낮추면서 재미있게 즐길 수 있는 것을 생각한 것이다.

■ ‘액스’의 진영전은 최신 트렌드를 따랐다

Q : RvR과 PK까지 가기 위한 신규 유저의 허들은 어느 정도 될까? 하는 사람만 하지 않을까?

김 : 유저가 당했을 때 뺏기는 건 전혀 없다. 예전에 PC에서는 게임에 집중하는 상황에서 방해받고 학살당했을 때 상실감이 컸다. 하지만 모바일게임은 돌려놓고 지켜보는 위주로 진행된다. 따라서 켜놨을 때와 집중할 때의 느낌 달라서 스트레스가 덜한 듯 싶다. 당한 기록이 남기 때문에 복수 리스트에 넣고 그 유저를 클릭하면 바로 싸울 수 있는 편의성을 제공한다. 분쟁지역에서 협업해야할 때도 있지만 동기 부여도 필요하다고 생각한다.

심 : 2일차 정도가 되면 타 유저와 분쟁이 가능하다. 여러 콘텐츠에 참여가 가능하고 초보라도 분쟁을 거치며 자연스레 익혀간다. 진영 분쟁은 엔드 콘텐츠라서 자연스럽게 배워서 진입한다고 생각하면 될 듯 싶다.

김 : 내부적으로 개인화된 집단 대결을 많이 얘기했다. 예전에는 칼같이 어떻게 움직이냐가 관건이었지만 우리는 중간 과정에서 내 플레이에 집중하면 집단대결이 되는 콘텐츠에 집중하자는 게 핵심이다. 각자 필드에서 사냥하다가 바로 만나서 싸우고 레벨 구성도 준비돼있다. 다듬어나가는 과정이지만 결국은 ‘개인 집단’ 대결로 생각하고 있다. 요즘 PC나 콘솔에서의 흐름과도 무관하지 않다.

Q : 모바일인 만큼 과부하가 있을텐데 해결 방법은?

심 : 액션도 중요하게 생각하는 만큼 최적화에 신경썼는데 4~50명이 참여하는 대결에선 문제없이 돌아간다.

Q : 제국과 연합 각 캐릭터에 직업이 종속된 듯 싶은데? 그럼 제국으로 아처를 사용할 순 없는 건가?

심 : 진영별로 보유 클래스 콘셉트를 다르게 하고 싶었다. 밸런스는 최대한 맞추려고 하고 있는데 제국으로 아처는 불가능하다. 양 진영의 캐릭터 매력도가 차이나는 것을 보완했고 불리한 진영의 캐릭터를 만들 때 불리한 내용을 참고할 것이다.

김 : 이 부분을 유저들이 납득 못할 수도 있는데, 진영 대립이 잘 되도록 놔두는 게 좋은 것이다. 물론 일부 제약을 거는 것을 고려 중이다.

Q : 최근 에뮬레이터에서 게임을 많이 하는데 혹시 막을 계획이 있나? 그리고 조작적 차이도 있을텐데?

심 : 유저가 정상적인 플레이를 한다면 차단할 계획은 없다.

김 : 우리는 모바일 유저를 대상으로 하고 있다. 그렇다고 PC로 하겠다는 유저에게 페널티를 주거나 강제하는 건 없겠지만 우리의 방향은 모바일 경험이 쾌적하고 편하고 적합하게 만드는 것이다.

Q : CBT를 통해 나온 유저들의 피드백과 수정된 부분은?

심 : 밸런스 이야기가 많았다. 캐릭터 커스터마이징 의견도 많았고 콘텐츠 부족을 지적했다. 그리고 PvP에서 액션을 기반으로 하다 보니 PK시 속도 측면에서 부적합한 부분이 있었다. PvP 전용 스킬을 추가하고 CBT 버전보단 원활하게 돌아가고 재밌게 즐기게 개발했다. 성장 필요 재료들도 잘 드랍되도록 했다.

김 : 유저들이 MMO 감성을 생각하다 보니 ‘아무리 모바일이라도 이런 것도 있어야 하지 않냐’는 것들을 여러가지 지적해주셨다.

Q : 그럼 캐릭터 커스터마이징은 어느 정도까지 지원되나?

심 : CBT 버전에서는 커스터마이징의 폭이 좁았는데 론칭 버전에서는 헤어 컬러 변경이 추가되고 코스튬 등 외형도 앞으로 지속적으로 추가할 예정이다.

Q : 거래소는 들어가나?

김 : 아무래도 이용 연령 이슈도 있고 과연 거래소가 MMORPG에서 원하는 것인가에 대해 고민하고 있다. 아직 뭐라 딱히 말하긴 어려울 듯 싶다.

Q : 진영 대결의 밸런스 잡기는 진영이 2개보다는 3개가 쉽다는 게 정설이다. 확장 예정인가?

김 : 일단 모바일에서 제대로 시도하는 게 처음이니까 적절하게 잘 돌아가는 것에 집중할 것이다. 시작부터 잘 해보자는 생각이다.

Q : 침투 콘텐츠의 경우 새벽에 수월할 듯 싶은데?

심 : 맞다. 침투 과정에서 적진 깊숙이 들어가서 뭔가를 수행하면서 부딪힐 수 있도록 했다. 아무래도 새벽이 유리할 것이다.

Q : 비즈니스 모델은 어떻게 되나?

김 : 타 모바일 RPG와 구조가 크게 다르진 않다. 무과금 유저도 함께 할 수 있는 정책도 신경쓰고 있다.

Q : 진영전인 만큼 협동과 지시도 중요한데 커뮤니케이션과 정보 전달이 잘 될 수 있는 요소는 어떤 것이 있나?

심 : 음성 채팅과 이모티콘 활용이 가능하고 호출 기능도 마련되어 있다. 그리고 미니맵에 핀을 찍어서 지시하는 부분이 있고. 어떤 적을 몇 명이 타겟팅하고 있는 지도 공유된다.

김 : HUD에 신경을 많이 썼다. 아 - 적군이 어떤 상태인지 버프나 공격, 상태 등 전황이 한 눈에 보일 수 있도록 했고 CBT 버전보다 많이 보완했다.

Q : 캐릭터 직업에 힐러가 없는 이유는?

심 : 전문 힐러를 넣으면 불리하다는 생각이 들었고 빠른 게임 진행을 위해 적용한 것이다. 액션을 중시하는 RPG다 보니 보조 스킬로 힐링하는 수준까지만 이뤄질 듯 싶다.

Q : 진영전을 하다가 네트워크가 끊기면 어떻게 되나?

심 : 자동으로 플레이되지 않고 어느 정도 대기시간이 있다. 그래서 복귀하면 재접속이 가능하지만 끊김이 길어지면 종료된다.

■ ‘액스’, 만들고 싶었던 것을 만들었다…평가 기다릴 것

Q : 출시를 앞두고 시장의 변화에 대한 예상은?

심 : 모바일 RPG 시장이 PC와 비슷하게 흘러간다고 생각한다. 처음엔 성장의 재미가 있겠지만 결국은 함께 하는 걸로 흘러갈 듯 싶다. 우리가 틀리지 않게 가고 있구나라고 생각하고 있다.

Q : 타 흥행작으로 인한 출시의 부담감은 없나?

김 : 시간을 끈다고 해도 어차피 경쟁은 치열하다. 유저의 냉정한 평가를 빨리 받는 것이 좋다. 우리가 생각

하고 준비한 건 원없이 넣은 것 같다. 빨리 평가받고 싶고 좋은 평가를 해주실 것으로 기대하고 있다. 유명 IP가 아니다 보니 구애받지 않고 구성한 콘텐츠들을 보여주고 싶다.

Q : 유명 IP가 아닌 것에 대한 부담감은 없나?

김 : 다들 유명 IP를 활용하지만 우리는 반대로 가보자는 생각이었다. 우리와 유저들이 좋아할 것 같은 것을 구성하자는 생각에서였다. 유명 IP는 장점도 있지만 어려움도 그만큼 있고 전형적인 부분이 있을 수 있다. 흐름에 맞고 모바일에 맞는 것을 만들어보자고 호기롭게 시작한 것이 ‘액스’다.

Q : 유저가 ‘액스’를 어떤 게임으로 인식하길 바라나?

심 : 모바일로 쉽게 즐기지만 온라인의 감성을 많이 녹여냈다고 인식해주셨으면 좋겠다.

Q : 소통 창구 마련 계획은?

김 : 오프라인 행사도 고민하고 있는데 일반적인 모바일 RPG보다는 유저 친화적으로 깊이있게 해야할 듯 싶다. 유저들이 더 치밀하게 알고 있기 때문에 그걸 끌어내는 환경을 만들어야 한다. 소통 방법에 대해서는 고민 중이다. 더 나은 방안이 무엇일지 고민하고 진일보된 소통 방식을 구축할 것이다.

Q : 기대하는 목표치는?

김 : 숫자나 매출, 등수보다는 ‘유명 IP가 아닌데도 시장에서 존재감이 있네?’나 ‘모바일에서 괜찮은 IP가 나왔네?’라는 평가나 반응을 받아보고 싶다. 그리고 시장에서 ‘의미있는 게임이 나왔네’라는 소리를 듣고 싶다.

http://www.betanews.net