게임 신화 이어가는 애니메이션 '라그나로크'

국내 MMORPG로 유일한 한일합작 사례 …
친숙한 캐릭터 강점 살린 코믹 어드벤처물

어릴 적부터 소꼽 친구였던 소드맨 로안과 어콜라이트 유파는 목적 없는 여행을 하고 있었다. 그런데 마법사 타키우스를 만나고 다른 여러 사람들과 조우하면서 생각도 못한 일들에 말려들어가게 되고 죽은 걸로 알고 있었던 유파의 친오빠인 나이트 키오의 행방이 나타나게 되는데…. 귀여운 캐릭터로 한국, 일본 등 아시아 지역에서 큰 인기를 얻고 있는 그라비티의 MMORPG 라그나로크의 애니메이션 줄거리다. 온라인게임에서의 신화를 애니메이션까지 이어간다는 복안으로 기획된 라그나로크 애니메이션은 이 게임의 일본내 서비스를 맡고 있는 경호 온라인 엔터테인먼트와 그라비티가 함께 TV시리즈로 제작했다. 현재 일본에서 상영중이며 높은 시청률을 기록하며 많은 관심을 모으고 있다. 순조로운 출발로 고공행진을 하고 있는 '라그나로크' 애니메이션을 만나본다.

글 / 신선자 객원기자

룬 미드가트 왕국을 무대로 전개되는 젊은 6명의 주인공들이 그리는 모험과 도전. 애니메이션 '라그나로크'는 그라비티가 2002년말부터 게임을 바탕으로 제작한 애니메이션으로 한일 합작으로 만들어졌다. 이 작품은 현재 일본에서 TV시리즈로 방영되고 있는데 최근 인기가 날로 높아지고 있어 관심이 모아진다.

한국, 일본 등 아시아 지역에서 큰 인기를 얻고 있는 '라그나로크 온라인'의 귀여운 캐릭터와 탄탄한 게임성을 바탕으로 애니메이션으로 재구성된 라그나로크 애니메이션은 이 게임의 일본 내 서비스를 맡고 있는 경호 온라인 엔터테인먼트와 그리비티가 공동으로 출자해 설립한 RO 프로덕션에서 전반적인 제작을 맡아 진행했다. 6개월간 방영될 장기 TV시리즈물이라 양사는 이를 위해 라그나로크 온라인 제작위원회까지 결성해 현재 마무리 제작에 열중하고 있다.

국내 게임 최초 한일합작 애니

한일합작 애니메이션으로 일본에서 먼저 방영이 확정된 라크나로크는 일본의 유명 애니메이션 채널 TV 동경에서 지난 4월 7일부터 매주 수요일 애니메이션 심야 프라임 타임인 1시 30분부터 30분 러닝타임으로 방영되고 있다. 게임으로 이미 친숙한 캐릭터를 강점으로 작품성도 상당하다고 평가되는 작품으로 26부작으로 편성돼 6개월간 방영된다.

특히 이 작품은 국내 MMORPG가 TV 애니메이션으로 제작되는 최초의 사례라는데 의미가 크며, 이로 인해 많은 화제를 뿌리고 있다. 국내에는 올 가을경 선보이게 될 것으로 알려져 있으며 방송사는 아직 미정이다.

캐릭터 원안과 총감독은 원작자인 만화가 이명진 작가가 맡았고, 캐릭터 디자인은 시노하라 켄지(篠原健二), 감독은 키시 세이지(岸誠二)씨가 맡고 있다. 제작 관계자들은 일본 현지 제작자들과 애니메이션을 진행해 수준과 작품성이 상당하다고 자부했다.

원작 게임의 개발사이며 애니메이션 공동 제작사인 그라비티측은 "전세계 1,700만 유저들에게 사랑받고 있는 라그나로크 온라인의 귀여운 캐릭터와 탄탄한 게임성을 바탕으로 애니메이션 또한 방영과 동시에 연관 파생 사업들도 활발하게 진행하고 있다"며 "일본내에서 애니메이션 브로마이드 및 피규어 TCC 카드 등 라이선스 관련 문의도 쇄도해 방영전에 10여 개 업체와 계약 체결이 확정된 상태다. 한국 문화 콘텐츠의 놀라운 문화 파급력을 전세계에 보여주는 계기가 돼 기쁘다"고 밝혔다.

이 회사는 온라인게임용으로 개발했다가 시장검증을 거쳐 애니메이션으로 발전시킨 이 작품을 통해 진정한 '원소스멀티유즈'를 실현한다는 계획이다.

친숙한 세계관 · 캐릭터 강점

애니메이션판 라그나로크는 소드맨 로안과 어콜라이트 유파, 두 사람이 운명적인 만남을 반복하면서 어둠 속에서 다가오는 음모에 맞서 성장해 나가는 과정을 그리고 있으며, 페트 포링인 포이포이와 머천트 마야, 헌터 쥬디아, 매지션 타키우스, 어쌔신 일가 등이 동료로 등장한다.

룬 미드가트 왕국을 무대로 전개되는 젊은 6명의 주인공들이 그리는 모험과 도전을 그리고 있는 이 애니메이션은 실제 사람들의 교감이 이뤄지는 온라인게임을 그 기반으로 하고 있는 만큼 서로가 서로에게 영향을 미치는 인간 관계의 내면적인 모습을 유쾌한 코믹 어드벤처의 모습으로 풀어내고 있다.

제작 관계자에 따르면 실제 스태프들이 제작에 열중하기 위한 방안으로 제작에 들어가기 전부터 라그나로크 온라인게임을 플레이하며 게임과의 연관성과 시너지 효과 창출에 많은 노력을 기울였다고 한다.

스토리는 룬 미드가트 왕국을 무대로 해 신과 인간, 그리고 마족(魔族)의 길고 길었던 성전(聖戰)이 끝난 후를 배경으로 시작한다.

위협적이었던 전쟁의 시간 속에 인간과 신, 마족 모두 깊은 상처를 입은 채 멸망의 위기에서 벗어나 인간, 신계, 마계는 길고긴 휴전의 상태로 들어간다. 그러나 그 평화도 잠시 어느 날부터인지 신계와 마계를 가로막고 있는 마벽에서 울려퍼지는 굉음, 점점 잦아지는 지진과 해일, 사람들의 이기심은 점차 많아지고 몬스터들은 흉폭해지는 한편 여행자들은 날로 몬스터들의 습격을 받아 전사가들은 점점 늘어나게 된다.

방영 첫회부터 시청률 고공행진

라그나로크 애니메이션은 많은 사랑을 받고 있는 친숙한 캐릭터를 통해 애니메이션, 더 나아가 캐릭터 사업까지 충분히 확장해 나갈 사업분야가 많다는 기획에서 출발했다.

이러한 기획은 적중했다. 첫 방송부터 최고 1.8%, 평균 1.5%의 높은 시청률을 기록하고 있다. 이는 비슷한 시간대에 편성된 수십 편의 애니메이션물 중 5위권을 벗어나지 않는 수치다. 제작사 한 관계자는 "라그나로크 애니메이션의 시청률 상승이 계속된 기간은 골드위크 기간으로 일본인들이 대부분 여행을 떠나 전반적인 TV 시청률이 절반으로까지 떨어지는 현상에 이뤄진 것으로 방송가에 신선한 충격으로 받아들여지

고 있다"고 말했다.

이러한 라그나로크의 인기는 온라인게임 라그나로크의 일본 동시접속자가 증가하는 등 시너지 효과까지 발휘했다. 뿐만 아니라 이러한 선전을 바탕으로 방송 시작 2개월만에 일본 최고의 완구 기업 반다이의 계열사인 반드레스토를 광고 협찬사로 추가하기도 했다.

그라비티의 관계자는 "온라인게임 라그나로크를 즐기는 유저라면 쉽게 알 수 있는 친숙한 캐릭터와 몬스터 등을 애니메이션을 통해 만날 수 있어 게임사용자들이 좋아한다"면서 "오는 10월 한국에서도 방영할 예정이며 전세계 30여개국에도 수출할 예정"이라고 말했다.

지난 3월 일본 동경에서 열린 권위있는 국제 애니메이션 행사인 동경 '국제 아니메 페어'에서의 반응도 뜨거웠다. 이 행사에서 그라비티측은 별도의 라그나로크 애니메이션 부스를 설치, 다채로운 볼거리를 제공해 각종 매체들과 관람객들의 플래시 세례를 받았다. 또한 3월말부터 4월초까지 프랑스 칸에서 열린 'MIPTV 2004'에도 참가 전세계 바이어들의 이목을 집중시켰다.

해외바이어 관심 높아 추가 수출 진행

이 행사를 통해 그라비티는 방송권 수출을 시도했다. 회사 관계자의 전언에 따르면 MIPTV2004 행사에서 이미 라그나로트 애니메이션에 대한 정보를 접한 각국의 판권구입 요청도 쇄도했다고 한다. 해외 15개 업체와의 미팅이 사전 예약될 정도로 많은 관심을 받았다는 게 이 회사 관계자의 얘기다. 방영부터 순조로운 출발로 시청률 고공행진을 지속하고 있는 라그나로크 애니의 해외 시장에서의 또 다른 성공도 기대된다.

라그나로크 애니메이션의 마케팅을 담당하는 그라비티 한향원 콘텐츠사업팀장은 "라그나로크 애니메이션이 해외에서도 많은 전문가들의 관심을 끌고 있으며, 특히 애니메이션 자체의 작품성 외에도 라그나로크 온라인게임과 연동된 원소스 멀티유즈 전략이 뛰어난 강점으로 평가받고 있다"며 "이러한 라그 애니의 선전은 MMORPG 게임을 기반으로 한 애니메이션으로써는 세계 최초의 기록이 될 것"이라고 강조했다.

그라비티는 아직 국내에서의 방영이 확정된 상태는 아니나 가을경 상영을 시작하고 단순히 애니메이션에 국한된 것이 아닌 이와 관련된 문화 콘텐츠 사업을 더욱 확장해 나갈 계획이라고 밝혔다. 게임, 애니메이션 제작에 이어 다양한 라그나로크 상품들의 사업화도 추진한다는 계획이다.

진정한 원소스멀티유즈 실현작

그 첫 번째 시도로 이 회사는 공동제작사인 일본 정호 온라인 엔터테인먼트와 일본내 라그나로크 캐릭터 사업 진행과 관련된 계약을 맺고, 지난 6월부터 공식 라그나로크 캐릭터 상품을 일본 현지에서 판매하고 있다.

이번 일본 라그나로크 캐릭터사업 진출로 그라비티는 계약금 및 보증금 등으로 40만달러를 받았고, 2007년 5월까지 2년에 걸쳐 총 매출의 3%, 프로모션 제품판매 이익의 40%를 로열티로 받게 된다. 그라비티측은 현지의 라그나로크 애니메이션 붐 등으로 진출 첫 해에만 최소 50억원 규모의 추가매출을 기대하고 있다.

그라비티 관계자는 "일본에서 먼저 방영하고 있는 라그나로크 애니메이션의 선전을 보고 원소스멀티유즈 전략에 대한 확신을 얻었다"며 "라그나로크는 이미 게임, 애니 등을 통해 검증된 캐릭터로서 충분히 매력적인 상품이 될 것이고 이러한 시너지 효과를 통해 더 큰 성공을 누릴 것"이라고 기대했다.