

# 나코인터랙티브

## ‘믿는다! 라스트 카오스’



온라인게임 대작들이 하나둘씩 선보이면서 한동안 잠잠한 듯 하던 온라인게임 시장에서 일대 격전이 예상된다. 라그하임의 인기감소로 성장세에 의심을 받았던 나코인터랙티브 역시 절치부심, 차기작 ‘ラスト 카오스’를 내놓았다. 3일간의 제한적 서비스로 게이머들을 안달나게 만드는 신비주의 마케팅을 펼치고 있는 나코인터랙티브를 방문해 봤다.

글 신승철 기자 / 사진 이해성 기자

‘라그하임’으로 3D 온라인게임 열풍을 주도하던 나코인터랙티브. 월 15억원에 이르는 안정된 매출, 라그하임의 동시접속 3만 명 돌파 등으로 한때 포스트 ‘엔씨소프트’라는 소리까지 들었지만, 차츰 성장세가 둔화됐다.

신규 유저 창출에 실패했기 때문이다. 이제 나코인터랙티브가 긴잠에서 깨어날 태세다. 2년여간 극비리에 개발하던 ‘ラスト 카오스’를 공식 발표하자마자 호평이 이어지고 있다. 정식 서비스를 시작하기도 전에 판권 계약만으로 개발비를 뽑아냈다. 회사 내부에서도 재기에 대한 강한 자심감을 보이고 있다.

### 차기작, 화려한 그래픽에 독특한 설정 돋보여

지난달 열린 라오스 카오스 시연회에서 관람객들은 이 게임에 찬사를 보냈다. 머리카락 한올한올까지 그려내는 세심한 그래픽, 영화같은 화려하면서도 웅장하고 장대한 전투장면, 특이한 던전 모드에 감탄사가 빗발쳤다. 이날 시연회에서 특히 눈길을 끌었던 부분은 ‘퍼스널 던전’ 모드다. 주어진 퀘스트를 수행하기 위해 오

직 홀로 들어가야만 하는 던전이 생성된다. 자기 혼자만의 사냥터가 생성된다니 기존 온라인게임에서는 접할 수 없었던 방식이다. 어둡고 금방이라도 무엇인가 나올 것 같은 으스스한 던전이지만 몰살당한 몬스터의 시체들만 나뒹굴 뿐 몬스터보다 플레이어들로 꽉꽉 차 있는 게 일반 MMORPG에서 흔히 볼 수 있는 광경. 하지만 라스트 카오스의 세계에서 던전은 오로지 각각의 플레이어와 그의 파티만을 위해 존재한다. 같은 지역이지만 다른 공간, 즉 여러 층의 단위로 구성된 던전은 수많은 플레이어들이 같은 던전에 있더라도 그들 각각이 자신들만의 모험을 즐길 수 있도록 하는 것을 가능토록 해준다.

영화 ‘반지의 제왕’ 중 반지원정대와 발록과의 대결 신과 같은 긴장감과 스타일을 연출함은 물론이다. 기존 온라인게임에서는 경험할 수 없었던 한차원 업그레이드 된 싱글플레이 기능의 구현으로 플레이어들은 퀘스트의 특정 전투를 수행 시 다른 플레이어들과 완전 분리돼 방해받지 않고 전투에 몰입할 수 있으며 던전을 혼자서 탐험하거나 또는 마음이 맞는 파티원들과 오붓하게 멀티



플레이를 즐기는 것이 가능하다. 즉, 평소에는 MMORPG 형태로 게임을 플레이 하지만 던전 같은 한정되고 좁은 지형이나 메인 퀘스트 같은 플레이어의 몰입이 필요한 싱글모드 기능이 장착돼 있고 상황에 따라 가장 최적의 플레이와 최고의 재미를 제공해 줄 수 있는 모드로 자동 변환되기 때문에 일반적인 MMORPG에서 느낄 수 없었던 콘솔게임과도 같은 재미를 느낄 수 있게 될 전망이다. 이밖에 나코인터랙티브가 자랑하는 라스트 카오스의 특징으로는 서버기술력을 꼽을 수 있다. 지금까지의 온라인게임 공성전은 수십명만 모여도 서버가 감당을 해내지 못해 많은 렉 현상들 때문에 제대로 공성전다운 플레이를 해볼 수가 없었다. 하지만 라스트 카오스에는 세계에서 몇 안 되는 서버기술력이 녹아 있는 시스템이기 때문에 웅대한 공성전을 쾌적하게 즐길 수 있다는 게 제작사 측의 설명이다.

### ‘금맥’ 캔다 ... 라오스 카오스에 사운 걸어


이러한 게임성에 힘입어 정식 서비스 전에 이미 라이선스 관련 계약이 줄을 잇고 있다. 지난 5월 31일에는 세안아이티와 미화 200만달러의 계약금과 총 매출의 25%의 런닝 로열티 그리고 상용화 첫 1년 동안 500만달러의 최소매출 보장 등을 골자로 하는 대만지역 라이선스 관련계약을 체결했다.

지난 7월 초에는 삼우통신공업과 국내 퍼블리싱 계약을 체결했다. 이를 통해 서비스 실적에 따라 최소 15억원에서 최대 30억원까지의 판권료와 총매출 기준 50%의 런닝 로열티, 상용화 첫째 50억원의 총매출을 보장받았다. 이어 지난달에는 중국지역 판권 계약과 관련해 홍콩의 MDI와 300만달러 규모의 계약의향서(LOI)를 체결했다.

국내외 판권계약을 일단락 지은 나코인터랙티브는 라오스 카오스의 클로즈베타 테스트를 지난달 17일 시작했다. 1차 테스터 999명 모집에 무려 2만7,000여명이 신청, 27:1의 치열한 경쟁률을 기록할 정도로 높은 관심을 보이면서 제작진들도 더욱 바빠졌다. 클로즈베타 테스트 시작 당일, 기대를 가지고 접속한 테스터들은 프로그램 다운로드의 폭주로 인한 접속 지연과 함께 서버 불안정을 토로했다. 그러나 클로즈베타 테스트 시작 이후 신속하게 버그에 대한 패치가 원활히 이뤄지면서 ‘ラスト 카오스’는 급격히 안정을 되찾았으며, 마지막날인 3일째에는 1차때 테스터들에게 지적 받은 부분들의 대부분을 완벽하게 해결해 테스터들로부터 아낌없는 칭찬을 받았다.

물론 기존 선두권 게임 및 차기작들과 치열한 시장경쟁은 불가피하다. 지속적인 업데이트로 인기가 식지 않고 있는 엔씨소프트의 ‘리니지2’, 웹젠의 ‘뮤’, 넥슨이 총력전을 펼치고 있는 ‘마비노기’, 오픈베타 서비스를 시작하면서 선풍적인 인기를 끌고 있는 CCR의 ‘RF온라인’, 여기에 클로즈베타 서비스를 진행하고

있는 NHN의 ‘아크로드’, 블리자드의 ‘월드오브워크래프트’, KRG소프트의 ‘열혈강호온라인’ 등 만만한 상대가 없다.

하지만 벌써부터 라스트 카오스의 길드도 생겼고, 게시판 등에서의 커뮤니티 활동도 활발해 나코인터랙티브측은 고무된 분위기다. 특히 클로즈베타 단계임에도 불구하고 24시간 운영되는 GM의 실시간 답변, 테스터들에게 매일 발송했던 ‘각 차수별 일일 레포트’ 등은 ‘역시 나코답다’라는 소리가 나오게 했던 서비스정신을 잊지 않는다면 재도약의 발판으로 삼기에는 충분해 보인다. 

## interview 서정원 나코인터랙티브 부사장



### ▶ 차기작인 라스트 카오스의 특징을 설명한다면.

- 세밀한 그래픽과 광원 및 특수효과 등을 자랑하고 싶다. 세계 최초로 ‘노말 범퍼맵 렌더링’과 ‘필터링’ 기술을 동시에 실현해 애니메이션 수준의 높은 퀄리티의 그래픽을 구현했다. 또한 콘솔게임에서나 볼 수 있는 ‘퍼스널 던전’의 기능을 채택해 기존 MMORPG의 한계를 뛰어 넘었다. 라스트 카오스는 온라인과 콘솔게임의 경계를 무너뜨리는 차세대 게임의 진수를 보여줄 것이다.

### ▶ 그래픽 구현기술을 부연 설명해 달라.

- 노말 범퍼맵 렌더링은 적은 폴리곤을 사용해 제작된 사물을 높은 퀄리티의 그래픽으로 보여지게 만드는 기술이다. 예를 들어 2,000 폴리곤으로 모델링된 사물을 그 10배에 해당하는 2만 폴리곤으로 보여지게 만든다. 필터링은 일명 ‘뽀사시’ 효과라고 부른다. 게임상에 보이는 사물의 그래픽을 필터링 작업으로 한번 걸러서 예쁘게 표현해 준다.

### ▶ 게임 마케팅은 어떻게 전개할 것인가.

- PC사양 고급화로 그래픽수준이 향상된 게임이 등장하면서 라그하임의 이용자수는 감소했다. 이제 그래픽에 대한 설움은 라스트 카오스로 단번에 떨굴 수 있을 것이다. 그렇다 하더라도 당분간 국내에서는 리니지의 아성을 깨뜨리기는 어렵다고 생각한다. 우선 해외시장에서 리니지를 앞서는 게 일차적인 목표다.