10년 넘게 서비스한 게임의 장수 비결과 매력포인트를 기술하시오

리니지, 20년의 왕조를 되돌아보며

한국에서 서비스중인 온라인게임들을 살펴보면 장수하는 게임은 많으나, 꾸준히 높은 매출과 인기를 유지하는 게임은 찾아보기 힘듭니다. 리니지는 그 찾아보기 힘든 게임 중 하나로, IP의 인기를 바탕으로 모바일 이식에 성공해 전성기를 유지해 나가고 있지요. 근래 들어서 높은 악명과 함께 IP자체가 흔들린다는 비난까지 받고 있지만 리니지는 지난 20년동안 끊임없이 이러한 도전을 받아왔죠.

이런 숱한 위기를 겪어오면서 어떻게 20년동안 그 위치를 지킬 수 있었을까요?  
저는 그 이유로 아래 3가지 요소를 꼽았습니다.

(1)PK를 통한 성장체감 (2)혈맹 중심의 유저커뮤니티 (3)끝없는 경쟁유도입니다.

첫번째로 PK를 통한 성장체감입니다. 리니지는 필드 PK가 여타 다른 게임들에 비해 비교적 자유롭게 허용된 게임으로 플레이어 본인의 강함을 필드에서 마주치는 숱한 플레이어들을 상대로 마음껏 체감할 수 있습니다. 이는 다른 어떠한 방법(PVE, 성장점수 등)보다도 즉각적으로 자신의 성장을 체감할 수 있는 방법입니다. 성장체감은 RPG에서 특히 중요한 요소로 리니지는 유사 장르의 그 어떤 게임보다 성장체감이 직접적으로 와닿는 게임인 것입니다.

두번째로 혈맹중심의 유저커뮤니티입니다. 혈맹은 여타게임의 길드에 해당하는 부분으로 피로 맺어졌다는 뜻의 혈맹으로 용어에서부터 깊은 유대감을 강조하고 있습니다. RPG게임은 장르의 본래 의미부터가 역할놀이에 있습니다. 커뮤니케이션이 활발하지 RPG의 본질에서 상당히 벗어난 것이라 할 수있지요. 특히 온라인게임에서 유저커뮤니케이션은 플레이의 지속성에 큰 영향을 미칩니다. 리니지의 혈맹 시스템은 이러한 본질을 궤뚫고 있다고 볼 수 있지요.

세번째로 끝없는 경쟁유도입니다. 라이브서비스 온라인 RPG에서 가장 중요한 요소는 유저에게 성장의 목적을 제공하는 것입니다. 유저는 성장의 목적을 잃어버리면 더 이상 게임을 지속할 수 없게 됩니다. 그런데 PVE컨텐츠는 아무리 갈고 닦아도 한계가 존재합니다. 아무리 강한 몬스터를 만들어도 유저가 그만큼 강해지면 거기서 끝납니다. 아무리 복잡하게 패턴을 설계하더라도 결국에는 파훼되고맙니다. 골자는 PVE는 결국 유한하다는 것입니다. 그러나 사람은 계속 변하고 성장하기 때문에 PVP통한 경쟁은 무한합니다. 내가 계속해서 강해지지 않으면 아래에 있던 사람이 다를 따라잡게 되고, 내가 아무리 컨트롤 잘하고 다양한 플레이를 선보여도 사람 사이의 수 싸움은 끝이 없지요. PVP는 계속해서 성장하는 보스를 상대하는 것과 마찬가지인 것입니다.