16. 파판14 요시다 PD “오버워치 흥행?…MMORPG는 계속된다”

신규 확장팩 ‘창천의 이슈가르드’ 14일 출시…대대적 콘텐츠 업그레이드

“이번 확장팩 ‘창천의 아슈가르드’는 신작 한편을 새로 내는 것처럼 큰 볼륨으로 온 힘을 다했습니다. 한국 팬들도 재미있게 즐겼으면 좋겠어요. 지금 한국에서 ‘오버워치’ 같은 스피디한 게임이 흥행하고 있지만 시간을 들여야 하는 MMORPG도 계속 되어야 한다고 봅니다.”  
  
지난해 8월 흔치 않은 월정액 방식의 MMORPG로 한국 시장에 상륙했던 ‘파이널판타지14’가 확장팩 ‘창천의 이슈가르드’를 통해 반등을 모색한다. 14일 정식 업데이트되는 확장팩 ‘창천의 이슈가르드’는 새로운 스토리와 캐릭터 최고레벨 확장, 신규 전투직업 및 신규 필드 추가 등 기존 업데이트와는 차원이 다른 콘텐츠 볼륨을 자랑한다.  
  
이 게임의 제작을 총괄하는 일본 스퀘어에닉스의 요시다 나오키 PD는 신작 게임 하나를 새로 만드는 것처럼 준비했다고 강조하기도 했다.  
  
이번 확장팩 출시를 알리기 위해 5번째 한국을 방문한 요시다 나오키 PD는 “파이널판타지14는 이미 한번 실패했던 게임이고 지금의 ‘신생 에오르제아’로 넘어오며 근성으로 해왔다”라며 “한국 서비스도 이런 마음가짐을 잊지 않고 꾸준히 해나가겠다”라고 말했다.

◆ “확장팩 ‘창천의 이슈가르드’…신작 게임 분량의 콘텐츠 볼륨 ‘자신’”  
  
“지난해 6월 글로벌 버전에 먼저 선보였어요. 파이널판타지14 사상 최대 이용자를 기록했고 북미와 유럽 게임 미디어에서의 평가도 매우 좋았습니다. 특히 이번 확장팩은 30~40대의 성인 이용자도 충분히 공감할 수 있는 스토리를 담았어요.”14일 출시되는 확장팩 ‘창천의 이슈가르드’는 지난해 6월 글로벌 버전에 ‘헤븐스워드’라는 이름으로 먼저 출시된바 있다. 요시다 PD에 따르면 글로벌 버전의 경우 해당 확장팩이 나오는데 2년이 걸렸지만 한국서는 1년 만에 선보일 수 있게 됐다. 그만큼 글로벌 버전의 업데이트를 따라잡기 위해 최선을 다했다는 설명이다.  
  
확장팩 ‘창천의 이슈가르드’의 가장 큰 특징은 압도적인 콘텐츠의 양이다. 새로운 게임 하나를 만드는 만큼의 콘텐츠를 담았다는 것이 요시다 PD의 이야기다. 콘솔 패키지 게임인 ‘파이널판타지’ 시리즈답게 RPG 한편을 플레이하는 듯한 완벽한 시나리오가 담겼고 기존 최고레벨도 50에서 60으로 상향조정됐다. 암흑기사, 기공사, 점성술사 등 전투직업이 새롭게 3개가 추가되고 신규 필드 6곳과 이슈가르드라는 거대 도시도 등장한다. 8종의 신규 던전과 PVP 신규 전장, 고난이도 레이드 기공성 알렉산더 등 풍부한 콘텐츠를 담았다.  
  
요시다 PD는 “이번 확장팩은 한국에서의 첫 확장팩이다보니 신작 게임 하나 분량의 콘텐츠가 담겼다. 한국어 텍스트 번역량도 어마어마하다. ‘킹덤하츠’라는 게임 4개 분량의 텍스트가 담겼다”라며 “특히 매우 짜임새 있는 스토리를 담아 30~40대 이용자도 게임 내 캐릭터가 사고하고 고뇌하는 모습을 통해 충분히 공감할 수 있는 스토리를 만들었다. 정통 다크 판타지의 느낌”이라고 소개했다.

◆ “한층 빨라진 레벨업…점핑 물약으로 선택의 폭도 넓혔다”  
  
“이번 확장팩에서는 18시간 정도면 50레벨을 달성할 수 있습니다. 한층 빠르게 새로운 콘텐츠를 접할 수 있어요. 이 시간도 느리다고 생각되는 분들을 위해 특별히 빠르게 성장할 수 있는 아이템도 만들었습니다.”  
  
요시다 PD는 이번 확장팩을 선보이며 새로운 이용자, 복귀 이용자, 기존 이용자들이 최대한 함께할 수 있는 방안을 모색했다.  
  
일단 메인 콘텐츠의 경험치를 매우 높였다. 확장팩에서는 종전 최고레벨인 50레벨까지 약 18시간 정도가 걸린다. 기존보다 한층 빨라진 레벨업 속도로 뒤늦게 시작한 사람도 충분히 얼마 지나지 않아 확장팩 콘텐츠를 접할 수 있게 됐다.  
  
여기에 잡 포션(가칭)과 스토리 클리어 포션(가칭)을 마련해 좀 더 시간을 단축하고자 하는 이용자의 선택 기회를 제공한다. 우선 잡 포션은 특정 직업을 레벨 50까지 상승시켜준다. 또한 스토리 클리어 포션은 2.5버전의 퀘스트를 모두 완료시켜준다. 해당 아이템을 사용하면 처음 시작하는 이용자도 곧바로 확장팩 콘텐츠를 즐길 수 있다.  
  
요시다 PD는 “잡 포션을 이용해 레벨을 높이거나 혹은 이미 50레벨 캐릭터가 있지만 퀘스트를 모두 수행하지 못한 이용자는 스토리 클리어 포션을 사용해 퀘스트를 완료할 수 있다”라며 “이를 통해 새로운 친구와 함께 게임을 즐기고 싶거나 레벨은 높여 스토리를 빨리 클리어하고 싶은 이용자 등 다양한 선택이 가능하게 했다”라고 설명했다.  
  
물론 이런 소위 ‘점핑(단계를 뛰어넘어 한번에 레벨을 높이는 것)’ 기능의 경우 다소 우려도 존재한다. 레이드 등 다른 이용자들이 힘을 합쳐 공략하는 콘텐츠의 경우 해당 직업에 대한 이해도가 높지 않으면 다른 이용자에게 피해를 줄 수 있기 때문이다. ‘점핑’을 통해 레벨이 높아진 이용자들은 상대적으로 캐릭터 이해도가 낮을 수 밖에 없다.  
  
그러나 요시다 PD는 큰 문제가 없을 것이라고 판단했다. 모든 이용자가 포션을 사용하는 것도 아니고 또 50레벨에서 60레벨로 넘어가면서 기존 캐릭터의 스킬 활용방식이 모두 바뀌기 때문에 기존 이용자와 신규 이용자가 60레벨이 될 때쯤에는 모두 비슷한 이해도를 가질 것이라는 설명이다.  
  
요시다 PD는 “물론 처음 확장팩이 도입되면 시작 시점에는 약간 혼돈이 있을 것”이라며 “그러나 서로 도우면서 협업하면 큰 문제가 없을 것이고 60레벨에서는 스킬 활용방식이 달라지기에 신규 유저와 기존 유저가 크게 다르지 않을 것”이라고 강조했다.

◆ “한국 서비스…파판14 재론칭처럼 근성을 갖고 임할 것”   
  
“원래 한국에서 기대했던 목표를 달성하지는 못했지요, 그러나 처음부터 목표설정이 잘못됐었어요. 중국과 한국이 비슷할 것이라고 판단했는데 이용자 성향이 다르다는 것을 몰랐지요. 그래서 새롭게 목표를 잡았어요. 오해를 막기 위해 말씀 드리면 파트너인 아이덴티티모바일은 정말 열정을 가지고 열심히 해주셨습니다. 이번 확장팩 준비도 마찬가지이고요.”  
  
요시다 PD는 이번 확장팩에 많은 기대를 걸고 있다. 한국 서비스사인 아이덴티티모바일이 열심히 준비했고 넥슨과의 채널링 등 잘 될 것으로 여겨지는 부분도 많다.  
  
특히 그는 최근 국내 시장에서 ‘오버워치’ 같은 스피드한 전개의 게임이 인기를 끌고 있지만 MMORPG처럼 시간을 들이는 게임도 이용자 선택을 위해 계속 서비스해야 한다는 의견을 밝히기도 했다.  
  
요시다 PD는 “한국은 정말 독특한 시장이라는 것을 통감했고 솔직히 기대했던 목표치는 도달하지 못했다”라며 “하지만 많은 이용자들이 호평하고 응원해주는 것에 굉장히 만족하고 있다. 파트너사인 아이덴티티모바일도 정말 열정을 가지고 힘써줬다”라고 강조했다.  
  
이어 “한국 이용자들은 게임에 접속하자마자 곧바로 익사이팅한 체험을 원하는 것 같다. ‘오버워치’ 같은 게임이 흥행하는 것도 그런 이유라고 본다”라며 “그러나 게임 이용자들의 선택을 위해 MMORPG 같은 게임을 계속 서비스해야 한다고 생각한다. 파이널판타지14는 이미 한번 망했던 게임이고 ‘신생 에오제리아’로 넘어오면서 근성으로 해왔다. 이런 마음가짐 잊지 않고 꾸준히 한국 서비스를 해나가겠다”라고 말했다.  
  
한편 그는 자신도 ‘오버워치’를 해봤다며 ‘역시 블리자드’라고 치켜세우기도 했다. 그 자신도 ‘디아블로’ 시리즈를 다 좋아하는 팬인 것은 물론 그가 속한 스퀘어에닉스는 ‘오버워치’의 일본 서비스사이기도 하다.