크레이지 아케이드가 이렇게 흥행할 수 있었던 이유(BnB)

1. 부분 유로화라는 점

리니지 같이 월 2~3만원하던 정액제 게임이 대다수였던 시절 일단 무료로 게임을 할 수 있단 것은 큰 메리트였다. 왜냐하면 돈에 대한 부담감은 거의 없었기 때문이다. 그래서 돈 때문에 게임을 못하던 사람들도 쉽게 다가갈 수 있었다.

2. 리니지, 스타크래프트, 디아블로같이 어둡고 하드한 게임이 아니라 밝은 분위기를 가진 쉬운 게임이였던 것이다. 당시는 이런게임들로 인기를 얻던 시절이라 게임을 하던 사람들만 하고 안하던 사람들은 싫어하던 그런 세상이였는데 크아는 좀 달랐다. 기존에 게임을 좋아하던 사람들 뿐만 아니라 어린이부터 어르신들까지 아기자기함과 낮은 진입장벽을 무기로 게임 자체에 부정적인 생각을 가지고 있던 사람들의 마음을 사로잡았다. 지금 쓰는 캐쥬얼게임이라는 말도 이 게임 덕분에 생겨난 것이다. 이 말만 들어도 당시 엄청난 인기를 가지고 있던 것을 알 수 있다.

3. 2인 플레이 시스템이다. 크아하면 가장먼저 생각나는 시스템이라고 해도 과언이 아니다. 그 때 출시 당시에는 아주 신박한 아이디어였다. 당시 게임이 나왔던 그 시절에는 피시방이 여기저기 있던 것도 아니고 피시방이 있었다고 하더라도 가격도 저렴하지도 않았다. 그리고 집집마다 컴퓨터가 있던 것은 더더욱 아니였다. 하지만 이런 기능은 처음부터 있었던 것이 아니였다. 원래는 2p모드 같은 건 없었는데 고객지원상담을 담당하던 넥슨 직원이 담배를 피다가 우연히 한 게임 개발자를 만났고, 그 게임 개발자는 집에 컴퓨터가 한대인데 동생과 게임을 할 수 있게 해달라고 직원한테 부탁을 하였다. 그 얘기를 게임 개발자한테 전하고 개발자가 내용을 받아드려 2p가 탄생하게 된 것이다. 사실 이 기능 때문에 대박을 칠 줄은 상상도 못했다고 한다.

2002년 5월 캐시로 유로아이템을 살 수 있는 부분 유로화모델을 도입하면서 매달 3억 원이라는 매출을 기록하였다. (이때 아이들이 몰래 결제했다가 부모님께 들켜 환불해달라는 요청 너무 많이 와서 골먹리를 많이 썩혔다고 한다.) 잘나간다는 게임들만 할 수 있다는 캐릭터사업도 진출하였다. 크레이지 아케이드 내복, 스티커, 벨소리 등 각종 상품을 내놓으며 엄청난 인기를 끌었었다. 심지어 2002년 7월부터 전국 피시방을 대상으로 pc 1대당 월 4~5천원의 크레이지 아케이드 이용료를 받기도 하였다. 2002년 3분기 매출액 157억원이라는 넥슨 창립 이래 최고의 분기별 매출까지 기록하였다. 이 성공을 바탕으로 각종 게임을 추가하기 시작했다. 테트리스, 히든캐치, 캐릭캐치, 디지팡 등 여러 각종 게임들을 추가하였으나 결과는 크레이지 아케이드만 인기가 많았다…. 넥슨은 원 소스 멀티 유즈라는 철칙을 아주 철저히 실행하였다. 원 소스 멀트 유즈(one source multi-use, OSMU)는 대한민국 매체 산업에서 사용되는 용어이다. 하나의 매체를 여러 매체의 유형으로 전개하는 것을 의미한다. 크아 싱글 pc게임 BNB어드벤처 및 크아 모바일 게임을 출시하였고, 인형, 필기구, 세계 최초 온라인 게임과 연결되는 크아 게임기 제과업계 최초로 캐릭터를 입체양각한 크아 아이스크림, 크아 만화책등 이렇게 다양하고도 많은 상품을 내놓았다. 심지어 맵에 KFC PPL광고까지 숨겨져 있다. 이렇게 사업을 하여서 결국에는 초등학생의 99퍼센트가 크레이지 아케이드를 안다는 놀라운 설문조사까지 나왔다. 동시 접속자도 35만명을 기록하면서 2010년 메이플스토리가 이 기록을 갈아치우기 전까지 국내 최고 동시접속자 수를 기록한 게임에 등극하였었다. 하지만 여전히 배고픈 돈슨이였다. 인구 규모가 엄청난 중국 시장을 공략하기 시작한다. 중국인들도 크아의 아기자기함을 이겨내진 못했다. 출시 1년만에 중국에서 동시접속자 70만명을 기록하면서 단일 국가 동시접속자로는 세계 1등을 기록하면서 국내 동시 접속자와 합쳐 100만 이상이라는 대기록을 세우며 기네스북에까지 등재되었다.

하지만 이런 크아에도 나쁜일이 없지만은 않았다. 인터넷 주호에서 중간에 r을 빼고 검색하면 야동사이트가 나왔었고, 어린이들이 즐기는 게임이 부분 유료화이면서도 넥슨이 한달에 결제 가능한 금액을 명시해 놓지 않아서 하루만에 18세 이상 게임으로 바뀐적도 있다. 넥슨은 등급분류를 다시 신청했고, 게임내용 수정없이 성인용 게임을 아동용 게임으로 바꾸는 기적을 아주 기적 같은 상황을 만들어 냈다. 또 봄버맨이라는 게임이 있었는데 그 게임을 표절 한 것이 아니냐는 의혹이 있었고 소송까지 걸렸었다.

2006년 즈음에는 BNB의 인기가 상당히 시들시들해졌다. 여전히 인기가 많았지만 예전만큼은 아니였다. 하지만 2006년 11월 크레이지 아케이드는 몬스터 모드라는 새로운 모드를 출시하게 된다. 이 몬스터 모드는 스테이지를 클리어하며 보스에 도전하는 정말 오락실다운 모드였는데, 귀여운지 못생겼는지 모르겠는 이 보스들 덕분에 2007년 1월 포털 사이트 실시간 검색어 1위로 등극한데다 접속 폭주로 서버가 정지되기도 하였다. 게다가 몬스터 모드 도입 후 1개월 동안 신규 유저가 150만명 이상이 늘면서 제2의 전성기가 찾아왔다. 또한 긴 소송 끝에 재판부는 크아가 봄버맨을 표전한게 아니라는 판결을 내렸다.

하지만 오르막길이 있으면 내리막길도 있다. 전체적으로 큰 균열은 아니였지만, 크아는 이제 내리막길을 가야한다는 신호탄이였다라고 생각하면 될 것 같다. 버블파이터와 에어라이더 덕분이다. 둘다 출시초기 동시 접속자 수가 1만명 이상을 기록하면서 카트를 잇는 국민게임이 되나 싶었는데 버파는 흥행 실패, 에어라이더는 그보다 못하게 그냥 망해버렸다. 후속작 만든다고 모든 걸 쏟아부었는데 망해버리고 원작도 업데이트 없이 방치해서 같이 망해버리는 어디서 많이 보던 불상사는 일어나지 않았다. 그나마 다행이도 크아는 캐쥬얼게임 최초로 좀비모드를 오픈하는 등 꾸준히 업데이트를 진행하였다. 덕분에 유저 수가 확 빠지는 일은 없었다.