

03



게임리포트 (주)유니아나 카오스잼

카오스잼 ONLINE

www.cagemon.com



게임기획의 단초를 제공하는 결정적 순간은 스스로도 예상하지 못한 찰나에 오기 마련이다. 어떤 기획자는 외국의 한 퀴즈쇼를 보다가 퍼즐방식의 단어 맞추기 게임을 떠올리기도 했고 어떤 이는 과거에 읽었던 고전을 되새기다가 어드벤처 게임의 영감을 얻었다고도 한다. 이런 기획자들의 머릿속에서 출발한 술한 명작들이 지금껏 게이머들을 밤 새게 만들었으며 마치 자신의 경험담을 쏟아 붓듯 누군가만 만나면 열광적으로 게임이야기를 늘어놓도록 만들었다. 게임의 장르는 무한하며 소재 또한 광범위하다.

하지만 최근 소위 게이머라고 하는 이들이 게임을 진단하고 나섰다. 이들의 매스는 가차 없다. 조그만 뼈대해도 봐주지 않는 게 국내의 게이머들이다. 이런 와중에 ‘월드오브워크래프트’ 같은 대작이 나오면서 게이머들의 눈은 한 단계 업그레이드 됐다. 이제 웬만해서는 감동하지 않는다.

기획자 빠치는 게임 지식과 내공을 쌓은 게이머들을 대상으로 국내 게임시장은 여전히 혹독한 시련을 맞고 있다. 겉으로는 황금알을 낳는 거위로 추앙 받고 있지만 속내를 들여다 보면 장르의 빈곤과 중소 개발사의 자금난이라는 약재를 떠안고 있다. ‘스페셜포스’의 대히트 이후로 게이머들은 10여 편 가량의 FPS 게임들을 진단해야 할 처지에 놓여 있다. 마치 할리우드 영화의 맹폭을 연상시키듯 대자본을 무기로 시장에 뛰어든 게임들도 맥을 못 추고 가라앉는 지금도, 여전히 게임은 만들어진다. 지금 이 시간에도 게임 기획자들은, 개발자들은, 마케터들은 단 하나의 게임을 띄우기 위해 불철주야 달리고 또 달리고 있다.

게임을 만드는 사람이라면 자신의 게임이 게이머에게 신선하면서도 익숙하게 받아들여졌으면 하는 바람을 가지고 있을 것이다. 게이머들에게 얻어맞더라도 좀 더 그럴싸하게(?) 난타당하기를 바랄 것이다. 그리고 개발자들의 기억은 게이머와 마찬가지로 항상 과거에서 현재로 흐른다. 고전에 대한 향수는 지금의 게임들을 기획하고 만들게끔 유혹한다.

RPG와 대전을 결합시킨 퓨전 장르 선택

상하좌우로 끊임없이 이동하며 미션을 깨는 횡스크롤 게임은 고전게임에서부터 최근의 게임에 이르기까지 명맥을 유지하며 게이머들에게 널리 사랑 받고 있다. 기존의 2D 횡스크롤 방식은 아기자기한 재미요소가 특징이지만 최근 온라인게임에는 화려한 액션성이 강조되면서 새롭게 게이머들의 눈길을 사로잡고 있다. 횡스크롤 액션RPG를 표방한 ‘카오스잼’도 액션과 타격감을 특징으로 내세워 게임시장에 출사표를 던졌다.

지금으로부터 약 2년 전으로 시계추를 돌려보자. 목동에 위치한 유니아나 사옥 개발실. 대중에게 널리 사랑 받는 게임을 만들고자 의기투합한 개발자들이 한 캐주얼 게임 개발에 열중하고 있었다. 공사로 따지면 한창 기초공사가 진행 중인 상황이었다. 당시 ‘혼돈의 보석(혼석)’이라는 이름을 영문화하여 진행된 프로젝트명이 바로 지금의 ‘카오스잼(Chaos



카오스잼 캐릭터. 왼쪽부터 리디아, 잔, 사인

Gem)' 이다.

처음 카오스잼을 기획할 때는 완전 백지 상태에서 출발했다. 장고를 거듭한 끝에 우선 캐주얼 게임을 개발하자는 데에 의견이 좁혀졌고, 이후 여러 장르에 대한 검토가 다각적으로 진행되었다. 스포츠, 대전, 전략, 슈팅 등 개발 시점을 기준으로 약 1, 2년 이후에도 게이머들에게 호응을 얻을 수 있는 장르를 선택하는데 골몰했다. 물론 개발자들의 회의를 거쳐 '개발에 욕심이 생기면서도 시장에서 성공할 확률이 높은 프로젝트'를 정하자는데 중지를 모으게 됐다.

하지만 어느 개발자에게나 닥치는 고민이 생길 수밖에 없었다. 도대체 게임시장은 어떻게 변하게 될 것인가? 현재 흥행하는 게임의 패턴이 언제까지 지속될 것인가? 혹시 복고로 간다면 시장에서 성공할 것인가?

여러 고민 끝에 두 가지의 키워드를 내놓게 됐다. 하나는 'RPG', 또 하나는 '대전'이었다. 비교적 시의성을 타지 않는 요소이면서도 그 때 그 때 트렌드를 잡아나갈 수 있는 개방형 키워드가 바로 RPG와 대전이었다. 이리하여 캐주얼 게임의 특성에 가장 적합한 횡스크롤 방식을 택하되 대전 방식을 도입하여 레벨업도 하고 자신이 키운 캐릭터로 상대방과 대전을 할 수 있다면 흥미롭겠다 하는 발상이 밑그림으로 그려지기 시작했다.

사실 대전방식에 캐릭터 성장 개념을 도입한 게임들은 쉽게 찾아볼 수 있다. 하지만 국내 게임의 축이 RPG로 굳어지면서 캐릭터 계급의 성장은 곧 레벨의 성장으로 이어졌음을 부인할 수가 없다. 이런 경향은 카오스잼과 같은 게임의 탄생을 부추기는 결과를 낳았다고 보인다. 카오스잼은 스토리 모드를 진행하는 RPG의 개념에 대전모드를 동격으로 놓은 게임이기 때문이다. 스토리 방과 대전 방의 개설, 캐릭터를 성장시키는 레벨업, 대전을 통한 계급 상승 등은 카오스잼 초기 기획의 핵심 개념들이었다.

이렇게 하여 탄생하게 된 게임이 바로 카오스잼이다. 카오스잼은 게이머들에게 익숙한 횡스크롤 방식에 대전을 결합한다는 컨셉으로 출발하게 됐다.

기획의 세 가지 포인트

카오스잼은 퓨전 장르에 가까웠지만 오히려 기존의 앞선 게임들의 공을 많이 가져갈 수 있는 유리한 위치에 있었다. <메이플스토리>가 횡스크롤 게임을 대표한다면 <갯앰프드>는 대전게임으로 게이머들의 많은 사랑을 받고 있는 상황이었다. 또한 그 무렵 다양한 미션과 RPG적 요소를 특징으로 내세운 <던전애파이터>의 등장소식도 고무적인 일이었다. 시간을 거슬러 올라가면 수많은 게이머들을 매료시켰던 술한 횡스크롤 명작들이 모태가 되었다고

할 수 있다. RPG와 대전 요소를 적절히 배합한다면 충분히 게이머들에게 사랑 받을 수 있는 보증수표였던 것만은 확실했다. 이러한 확신을 가지고 개발은 시작되었다. 그리고 기획의 설계는 다음의 세 가지에 초점이 맞춰졌다.

하나, '스킬홀릭(skillholic)'이라 불러다오

기존 게임은 스킬을 사용할 때 대부분 쉬운 단축키를 사용한다. 이 방법은 아주 범용적으로 적용되어 있는 게 사실이다. 하지만 예전 오락실 게임을 떠올려 보면 다양한 스킬을 커맨드를 이용하여 시전하였다. 이러한 게임의 향수와 손맛을 자극할 만한 요소를 스킬의 핵심으로 사용하고 싶은 게 초기 기획의 의도였다.

따라서 카오스잼은 스킬을 사용함에 있어 커맨드 입력방식을 선택하였다. 커맨드 입력을 통해 지루하지 않은 게임 플레이 진행을 가져가는 게 그 첫 번째 목적이라고 할 수 있다.

스킬 입력방식뿐만이 아니라 스킬 구현 자체도 캐릭터의 특성에 부합되도록 개발되었다. 한 개의 캐릭터에 3~4개의 스킬트리를 구성할 수 있다. 하지만 스킬포인트를 사용하여 스킬을 수련하다 보면 여러 개의 스킬을 동시에 사용할 수가 없다. 따라서 게이머는 최초 스킬트리를 구성할 때 신중할 수밖에 없다.

둘, 룸 개설 방식 적용 - 끊임없이 모험을 즐기자

카오스잼은 다중 접속이 아닌 룸 개설 방식을 이용하여 쉽게 파티를 맺고 라이트하게 게임을 즐길 수 있도록 기획되었다. 대기실을 이용하여 상점, 창고, 중계소, 길드 등의 커뮤니티 기능을 지원받으면서 간단하게 스토리모드와 대전모드의 방을 개설할 수 있다. 캐주얼 게임의 기본원칙인 쉽고 간편한 게임입장을 염두에 둔 것이다.

그러나 카오스잼의 스테이지는 보스몬스터에 가기까지 비교적 긴 여정을 필요로 한다. 메인 퀘스트에 따라 진행이 되지만 다양한 몬스터들과 때로는 힘겨운 싸움을 벌여야 한다. 물론 중간 중간 서브 퀘스트가 존재하지만 결국 하나의 거대한 스테이지 속에서 각기 다양한 특성과 속성을 가진 세부 스테이지를 탐험하게 된다. 미로와 던전을 넘나드는 모험을 통해 게이머들에게 재미와 적당한 긴장감을 부여해 주고자 했다.

스테이지 각각의 구역은 하나의 독립된 스테이지로 봐도 무방할 만큼 독특한 특성을 가지고 있다. 자칫 지루할 수 있는 모험은 구역을 달리할 때마다 대적하게 되는 강력한 몬스터들로 인해 흥미진진해진다. 대전모드는 스토리모드에서 키운 캐릭터를 가지고 상대와 한판



대기방. 카오스잼은 방을 만들거나 이미 만들어진 방에 참여하는 방식으로 진행된다

대전을 펼치게 된다. 횡스크롤의 단순한 맵이지만 서로 다른 특성을 가지고 있는 캐릭터들 간의 대결을 통해 게이머들의 긴장감을 불어넣기 위한 기획이 필요했다.

셋, '3D' 횡스크롤

기존 횡스크롤 게임은 2D로 제작된 것이 대부분이다. 이렇다 보니 캐주얼 게임에는 SD(Super Deformation)캐릭터가 자주 등장한다. 즉 한 부분을 과장되게 표현하여 약간은 우스꽝스럽지만 그 과장됨이 오히려 동심을 자극하는 작용을 하게 된다.

카오스잼의 캐릭터는 3D로 제작되었다. 모션이나 사냥 시의 액션성을 좀 더 강조하기 위한 수단이기도 했지만 3.5 등신으로 표현된 캐릭터는 기존의 2D 횡스크롤에 비해 화려한 외양을 갖출 수 있었다. 여기에 다양한 복장과 헤어스타일, 그리고 무기의 변경을 가능하게 하여 아바타 기능도 고려하였다.

카오스잼에서 무엇보다 강조된 것은 그래픽적인 특징이다. 카툰 렌더링 방식의 귀여운 캐릭터가 매력이기도 하지만 그에 걸맞은 화려한 배경 또한 게이머들의 눈길을 잡아끌도록 고안되었다. 특히 횡스크롤에서 보이는 한계적인 공간감을 좀 더 다양한 오브젝트를 사용하여 꽉 차 보이도록 제작하였다. 여기에 화려한 이펙트로 타격감과 액션성을 살리는데 주안점을 뒀다. 즉 캐릭터와 통 타일은 폴 3D 폴리곤을 사용하여 제작되었으며 뒤의 배경의 경우 3D 렌더링 되어진 2D이미지를 사용했다.

3색 캐릭터 - 전사, 마법사, 엘프

카오스잼은 현재 세 가지의 캐릭터가 존재한다. 물론 전사, 마법사, 엘프(궁수)라는 직업적 특징에 맞게 색감이 입혀졌지만 이들에게 입혀진 의상과 액세서리, 무기 등은 어느 한 캐릭터만 튀지 않도록 고안되어 균형을 맞췄다.

전사는 근접전에 강한 스타일로 한손검, 양손검, 이도류 등을 무기로 사용하게 된다. 강력한 타격감에 매력을 느끼는 게이머라면 응당 전사를 택하게 된다. 이에 반해 마법사는 화려한 마법을 사용하기 때문에 몬스터를 타격하는 손맛은 덜하지만 원거리에서 상대를 제압하는 데는 그만이다. 또한 힐 기능을 가지고 있어 파티 사냥 시 파티원들이 퀘스트를 수행하는데 절대적인 조력자로 등장하게 된다.

세 번째 캐릭터로 업데이트 된 궁수는 활과 단검을 무기로 사용하게 된다. 전사만큼의 타격감은 느낄 수 없지만 귀엽고 앙증맞은 모습에 가벼운 단검을 맘껏 휘두르는 강점이 있다. 또한 강력한 활을 무기로 내세우면 멀리서도 몬스터를 능란하게 사냥할 수도 있다.

현재 카오스잼의 네 번째 캐릭터는 거친 몸싸움도 마다하지 않는 무투가. 무투가의 업데이트로 4개의 캐릭터가 완성될 예정이다.



전사 '잔', 마법사 '리디아', 엘프 '샤인'

아이템 업그레이드 - 혼석

카오스잼은 몬스터를 사냥하고 다른 유저와 대전을 갖기 때문에 결과적으로 자신의 캐릭터를 얼마큼 성장시키고 어떻게 강화시키느냐가 관건이다. 따라서 자신의 아이템(방어구, 무기)을 다른 유저의 것보다 더 강하게 만들고자 하는 게이머의 당연한 욕구를 충족시키기 위해서 '혼석'이라는 요소를 삽입하였다. 혼석은 게임에서 아이템 업그레이드를 가능하게 하는 것인데 이는 게임의 이름이며 실제 시나리오 상에서 이야기의 매개체이기도 하다.

평화롭고 아름다운 도시 그라만에서는 매년 신의 내린 선물이라는 돌로 도시를 지탱해 나가고 있었다. 신의 내린 선물... 이것은 도시를 움직이는 주 원석으로 마물이나 사나운 맹수들을 쉽게 길들이고 여러 물품을 강하게 만들어주는 신비한 능력을 갖고 있다. 이 돌은 신비한 영혼을 담고 있는 투명하고 아름다운 돌로 사람들은 혼석이라고 부른다. 평화로운 도시... 거대한 성에서 내려 보는 마을은 언제나 평화롭고 아름다웠다. 그러던 어느 날 도시의 원동력이었던 혼석은 갑자기 하늘로 솟아 산산이 부서졌다. 도시의 모든 혼석이 조각나 사라지자 길들였던 맹수와 마물들은 도시를 어지럽혔고 절대로 무너지지 않을 것 같았던 그라만의 성은 쉽게 무너지고 만다. 그 일이 있은 후로 마물들은 더욱 난폭해 졌고 원인을 알 수 없는 기운이 점점 각 지역으로 흘러갔다.(중략)

- 카오스잼 시나리오 도입 부분

혼석은 카오스잼에서 가장 귀중한 아이템이라고 할 수 있다. 유저들이 게임 상에서 혼석을 얻기 위해 노력할 것이고 그렇다면 결국 스토리 모드 진행을 통해 혼석을 구해야 한다. 혼석을 모으는 재미야말로 카오스잼을 즐기는 큰 이유다.



스태이지1 설계도

스태이지의 구성

카오스잼의 스태이지는 기본적으로 캐릭터와 몬스터가 존재하는 공간을 말한다. 현재 시점(2007년 6월)으로 4개의 스태이지가 존재하며 각각의 스태이지는 독특한 진행방식을 지니고 있다. 스태이지는 구간마다 로딩이 존재하여 등장하는 몬스터 레벨이 다르며 마지막 구간에서 퀘스트 완료가 되도록 구성된다.

스태이지에는 우선 스토리가 부여되고 다음에 속성이 만들어진다. 이 속성에 따라 몬스터의 종류가 만들어지고 이 몬스터들을 적정한 구역에 배치하는 작업이 이뤄지게 된다.

기획 당시 스태이지의 구성은 원경, 원경 오브젝트, 근경 오브젝트, 타일 등으로 짜여 있다. 타일은 캐릭터나 몬스터가 위치하는 곳으로 이곳에서 캐릭터와 몬스터 간의 전투가 벌어진다.

퀘스트 - 보스몬스터 처치하기

카오스잼의 퀘스트는 크게 메인 퀘스트(스태이지의 NPC로부터 부여 받는 퀘스트)와 서브 퀘스트(몬스터 사냥)로 나뉘어진다. 메인 퀘스트는 마지막 스태이지에 버티고 있는 보스몬스터를 처치해야 하는 고난이도의 퀘스트이며 서브 퀘스트는 상점에서 스크롤을 구입하여야만 진행할 수 있도록 구성되었다.

카오스잼은 룸을 개설하여 최대 6명이 파티를 맺는 방식이기 때문에 MO방식이라고 할 수 있다. 따라서 일단 스태이지에 들어서면 이에 적합한 스토리로 구성된 퀘스트를 부여받게 된다.

각 스태이지의 가장 큰 재미는 보스몬스터의 정체다. 보스몬스터에 따라 스토리는 흥미진진하게 전개되며 임무(퀘스트)를 부여 받은 일행(파티원)은 좀 더 게임에 몰입하게 된다. 예를 들어 스태이지2 '천공의 성 아테나'의 경우 보스몬스터로 프로그 프린스(거대 개구리)가 등장한다. 간략한 시놉시스는 다음과 같다.

아테나는 모든 마법 물약 제작 또는 다양한 마법의 문서들이 보관 되어져 왔다. 한때 인간이었던 프로그 프린스는 영원히 인간으로 되돌아 갈 수 없는 개구리로 한평생을 살아야 한다. 아테나의 마

법의 물약은 모든 저주를 풀어주는 물약으로 아무에게도 공개되지 않는 채 마법사의 방에 안치되어 있다. 프로그 프린스는 자신의 능력을 이용해 이 물약을 빼앗아가게 되었고 일행은 현자 마타에게 프로그 프린스를 만나 물약을 찾아오는 의뢰를 받게 된다.

이처럼 게임의 퀘스트는 스테이지의 특성에 맞도록 설계되었다. 하지만 퀘스트에서 무엇보다 중요한 것은 하나의 목표를 향해 세부 구간을 돌파하면서 비로소 보스몬스터 출현 구역까지 도달하게 되는 모험에 초점이 맞춰진다.

밸런스! 밸런스가 키워드

카오스잼의 가장 큰 특징은 앞서 언급한 바와 같이 대전모드와 커맨드 입력의 스킬 시전이다. 즉 프로토타입의 주안점은 대전모드를 중심으로 밸런스가 조정되었다. 하지만 RPG 요소가 게이머들에게 강하게 작용하다 보니 유저들이 스테이지를 돌파하는 스토리모드에 더 애착을 가질 것으로 보였다. 이러한 예상은 클로즈베타 테스트를 통해 어느 정도 현실화되면서 카오스잼은 좀 더 치밀한 기획 상의 보완을 필요로 하게 됐다.

아무래도 기존 RPG에 익숙한 유저들이 사냥터를 돌거나 혼자만의 공간을 만들어 꾸준하게 레벨업을 하는 것에 익숙한 것으로 파악되었다. 특히 서로 파티를 이뤄 보스몬스터를 제압하는 것에 많은 흥미를 느끼는 것으로 보였다.

이렇다 보니 대전모드의 활성화 이전에 스토리모드의 활성화가 먼저 이뤄졌다. 결과적으



스테이지3 로딩화면. 메인 퀘스트와 관련된 스테이지 스토리를 볼 수 있다



스테이지3에 등장하는 다양한 몬스터들

로 초기에 주안점을 두었던 대전모드와 스토리모드의 공생은 생각보다 쉽지 않게 됐고, 자연스럽게 캐릭터의 성장에 초점이 맞춰진 스토리모드에 많은 부분이 할애되었다.

오픈베타 이후 꾸준히 만레벨이 증가하면서 최근 새로운 스테이지(4스테이지-말없는 숲)를 업데이트하게 되었고, 더욱 다양한 몬스터와 아이템을 추가하면서 유저들의 요구에 부응하려고 노력 중이다. 이제는 대전모드에 대한 획기적인 업데이트를 준비 중이다.

밸런스는 캐릭터 상호간, 그리고 캐릭터와 몬스터 간의 세기, 캐릭터의 레벨업 속도 등에 모두 적용되는 사항이다. 카오스잼은 제한된 스테이지에서 퀘스트를 수행하거나 사냥을 하면서 레벨업을 하는 방식이기 때문에 레벨업 속도라든가 몬스터의 레벨 등이 특히나 민감하게 체감되었다. 따라서 프로토 타입을 설계할 시 한 두 번의 밸런스 조정만으로는 만족할 수가 없었다. 최대한 실제 유저 입장에서 느끼는 게 최선이었다.

게임은 함께 만들어가는 공동작업

카오스잼은 현재 진행형이다. 유저들의 모든 요구를 다 담아낼 수는 없지만 최소한 유저들이 원하는 공통분모를 게임에 반영시키려고 한다. 가장 힘든 것은 부족하지도 넘치지도 않는 타협의 지점을 찾는 것이다. 즉 처음 카오스잼을 제작하려고 결심했을 때의 초심과 서비스를 해나가면서 발생하는 문제에 대한 수정, 유저들의 다양한 요구 사항을 어떻게 반영하여 게임을 보다 업그레이드하느냐가 향후 카오스잼의 과제라 할 수 있다.

클로즈베타 테스트를 거쳐 2006년 12월28일 오픈베타 테스트를 진행하면서 참으로 많은 우여곡절이 있었다. 마음을 졸이며 귀한 첫 자식을 세상에 내놓는 심정으로 서비스에 임했지만 실수도 많았고 미리 예상하지 못한 문제에 당황하기도 했었다.

하지만 위기 때마다 카오스잼을 잡아준 고마운 이들이 너무도 많다. 자신의 자식처럼 애착을 갖고 게임개발에 전념한 개발팀, 유저들의 엄청난 항의와 불만사항을 늘 차분하게 응대하고 정리하여 준 운영팀, 게임의 장단점을 잘 융합하여 훌륭한 메시지로 포장해내는 마케팅&홍보팀까지. 하지만 그 누구보다 가장 고마운 이들은 카오스잼의 탄생부터 지금까지 쪽 그 곁을 지키고 있는 유저들이다. 이들의 애정 어린 비판과 따스한 격려는 카오스잼이 생명을 갖고 계속 진화할 수 있는 이유이다.

카오스잼에는 오픈베타 테스트부터 CM이라는 제도가 시행되고 있다. CM은 'Chaosgem Master'의 약자로 활동이 우수한 유저들을 기수별로 선발하여 '명에 홍보대사'란 이름으로 운영한다. 이들은 블로그, 팬카페, 길드 등을 기반으로 하여 평소 카오스잼 홍보에 열성적이고 또 게임 내 다양한 의견을 개진하는데 수고를 아끼지 않는 이들로 구성돼 있다. 이들은 운영진과 주 1회 정팅을 갖는다. 정팅의 자리에서는 운영자가 진땀 날 정도로 엄청난 개선 사항들이 접수된다. CM은 특별히 카오스잼에 관심을 갖는 이들이기에 본인의 의견

뿐만 아니라 다른 유저들의 의견까지 전달하기도 한다.

CM이라는 제도를 만들게 된 이유는 단 하나다. 게시판이나 1:1 메일로 접수되는 의견들은 유저들의 의견을 종합하는데 한계가 있었다. 아마도 많은 게임들이 오프라인 유저 간담회 등을 통해서 유저들의 의견에 귀를 기울이기도 한다. 간담회도 좋지만 꾸준하게 온라인상에서 커뮤니케이션 할 수 있는 창구가 필요하다고 느꼈으며 이에 따라 카오스잼 유저의 목소리를 대표할 만한 CM 제도를 시행하게 됐다.

물론 CM의 활동범위와 자격 등에 잡음도 있고, 실제 이들의 의견에 대해 어느 정도 대표성을 부여할 것인지 혼란을 갖는 것도 사실이다. 하지만 처음 시행하는 이와 같은 제도가 시간이 지나면서 좀 더 굳건하게 자리매김할 것으로 기대해본다.

카오스잼은 앞으로도 계속 진화할 것이다. 그리고 튼튼한 뿌리를 내리고 알찬 열매를 수확하는 날, 게임의 성장통을 지켜보며 보듬었던 유저들과 한 판 축제를 벌여 이들에게 그동안 신세 진 빛을 조금이나마 갚고 싶은 마음이 간절하다.



그림 29 카오스잼 CM 정팅. 대기방에서 채팅으로 정팅을 한 후 함께 파티를 이뤄 사냥을 하는 모습. 이들에게는 CM을 상징하는 모자가 아이템으로 주어진다

- 카오스잼 개발팀 일동