



‘퓨전 SF’ 로 대작게임과 진검 승부

‘파이널 포스 온라인’ 출시 카운트다운 ... 서비스 정신으로 중무장

장철호 제로소프트 사장의 전직은 경찰 공무원. 마약사범 검거 포도왕 출신인 그가 온라인게임 개발사의 수장으로 변신한 이유는 기존 온라인게임 서비스업체들의 구태의연한 태도에 혈압이 상승했기 때문이라한다. ‘파이널 포스 온라인(FFO)’의 베타테스트를 눈앞에 두고 마무리 작업이 한창인 제로소프트를 둘러봤다.

취재 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자

부스스한 머리에 충혈된 눈, 바빠 움직이는 손가락, 연신 끊이지 않는 마우스 클릭 소리. 베타테스트를 눈앞에 두고 있는 여느 온라인게임 개발사들이 그러하듯 제로소프트 사내는 방문목적조차 말하기 미안할 정도로 분주했다.

손님이 찾아왔다는 소리에 직원들 사이에서 바빠 달려온 한 중년의 남자는 닷컴기업의 CEO로는 의외라는 생각이 들 정도로 풍채가 좋았다. 아니나 다를까. 장철호 제로소프트 사장은 지난 96년에 ‘마약사범 검거 포도왕’을 수상했을 만큼 유명했던 경관 출신.

🎙️ 게임업체, 초심으로 돌아가라

온라인게임 개발업체 사장으로는 다소 이채로운 경력의 소유자인 장 사장이 온라인게임 개발업체를 차리게 된 데는 우연한 사건이 발단이 됐다. ‘사람 잡는 일이 적성에 맞지 않다’는 판단 아래 부산서의 6년여 공직생활을 청산하고 상경한 장 사장은 경호경비 전문업체를 창업하게 된다.

이 회사가 바로 GOD, 조성모 등을 경호하면서 연예가에 입소문이 퍼진 ‘제로보디가드시스템’이다. 경호회사를 운영하면서 틈틈이 온라인게임을 즐기던 장 사장은 어느덧 게임내 고수 반열에 올라섰고, 그의 리더십은 온라인게임에서도 유감없이



발휘됐다. 게임내 길드를 오프라인 모임으로 유도하면서 궂은 일도 도맡았던 것.

“온라인 세계는 참 흥미롭습니다. 직접 만나보면 온라인상에서의 이미지와는 너무나 다르더군요. 이러한 즐거운 모임이 지속되기를 원했지만, 서비스업체들의 운영태도에 대한 불만으로 길드원들이 게임을 그만두는 경우가 속출해 안타까웠습니다.”

돈이 없어 게임을 그만둬야 될 것 같았던 ‘꼬마’ 길드원의 게임 정액료까지 지불해주던 장 사장이 길드원이 해킹을 당하고



도 복구가 안돼 게임을 그만두겠다고 했을 때 이를 좌시했을 리 만무했다.

문제해결을 위해 서비스업체를 직접 방문했지만 이런 사례에 익숙해진 직원과는 말이 통하지 않았다. 해당업체에서 이러한 이유로 복구가 불가능하다는 원칙론만을 늘어놓자 급기야 “그럼 직접 온라인게임을 만들어 이 정도의 서비스는 당연하다는 것을 증명한 후 다시 연락하겠다”고 말하고 그 회사를 나섰다. 그리고 나서 창업한 회사가 제로소프트다. 1년내 게임서비스를 시작하겠다는 게 애초의 목표였으나, 완벽을 꾀하다 보니 어느덧 6개월을 훌쩍 넘겼다.

🎧 '블리자드'도 두렵지 않다

개발팀과의 충돌도 많았다. 게이머의 입장에서 요구하는 것을 실제 게임에 적용하기엔 현실적인 어려움이 있었다. 사용자 PC환경도 고려해야 하고, 현재로서는 기술적인 구현이 쉽지 않은 부문도 있었다.

우여곡절 끝에 어려운 고비를 넘기고 이제는 FFO 개발의 마무리 단계가 착착 진행되고 있다. 그런데 또하나의 문제가 발생했다. 이 게임의 클로즈 베타서비스 시점을 이달 20일로 잡으면서 미국 블리자드사의 야심작인 '월드 오브 워크래프트'의 클로즈 베타서비스 시기와 일치할 가능성이 높아진 것.

대작게임의 서비스 시기라면 피할 만도 한데 이 회사는 정면 돌파를 고집했다. 온라인게임 시장의 성수기인 겨울방학을 놓칠 수 없었기 때문이다. 온라인게임 부문에서는 세계 어느 나라와 겨뤄도 뒤지지 않을 것이라는 자존심이 이러한 결정을 뒷받침했다.

FFO가 국내에서 보기 드문 '퓨전 SF' 장르의 풀3D MMORPG인 만큼 중세를 배경으로 한 판타지풍 장르에 식상했던 게이머를 흡수할 수 있다는 자신감도 있었다. 미래를 진화론적 관점에서 접근한 이 게임은 전략, 경영, 건설 시뮬레이션 요소가 적절히 가미됐으며, 공성전 시스템에 지상, 공중, 수상까지 넘나드는 입체적인 전투방식을 적용시킨 특징이 있다.

최근 분위기도 좋다. 지난 10월 '2003 문화산업진흥기금' 평가에서 문화상품개발 분야 최고 평가 점수와 함께 최고 금액 지원이라는 성과를 거둔데 이어 싱가포르에서 열린 '2003 중화권 투자수출 상담회'에서 중국연통 투자회사인 상해위성에 중국 및 대만 수출에 관한 협의서(MOU) 제안을 받는 등 많은 관심을 받았다. 또한 지난달 11일에는 테크노블러드코리아와 일본시장 진출을 위한 MOU를 교환하기까지 했다.

이제 막 걸음마를 댄 제로소프트는 국내 클로즈 베타서비스

를 성공적으로 끝낸 다음 내년 상반기에 한국, 중국, 일본 동시 오픈 베타서비스에 들어가겠다는 계획을 세웠다. 이를 발판으로 해외시장에서도 제값 받고 서비스하겠다는 것이 이 회사의 포부다. 이를 달성할 수 있을 지는 '진정한 서비스 정신을 보여 주겠다'던 초심을 유지하느냐에 달려있을 것이다. 한 번 돌아선 게이머를 되돌리긴 쉽지 않기 때문이다. 🇰🇷

인터뷰 / 제로소프트 장철호 사장



▶ 파이널 포스 온라인의 특징은 무엇인가.

- 기존의 게임 장르를 탈피, 3D MMORPG 중에서도 세계 최초로 정복시스템과 여러 요소를 파격적으로 결합시켰다고 자부한다. 몬스터의 인공지능도 상당 수준으로 높였다. 경찰병이 캐릭터를 발견하고 주변의 몬스터들을 끌고 오기도 하고, 몬스터들이 서로 협력(몬스터끼리 파티)해서 캐릭터를 공격하기도 하는 등 색다른 맛이 있을 것이다.

▶ 베타 테스트를 앞두고 유저들의 반응은 어떠한가.

- 품질에 대한 기대감으로 마케팅을 본격적으로 진행하지 않은 상황에서도 9만명 정도가 FFO의 홈페이지를 다녀갔다. 이달 20일부터 1,500명을 대상으로 클로즈 베타서비스를 진행하게 되는데 워낙 많은 고객들이 참가신청을 해서 3,500명을 대상으로 한 2차 테스트도 곧바로 진행할 예정이다.

▶ 게임업계의 일원으로 어떤 역할을 담당할 것인가.

- 국내 온라인게임이 해외시장에서 각광을 받고 있다고는 하지만 아직 '제값'으로 진출했다고 말하기는 어렵다. 3만원 가까이 되는 유명 온라인게임의 한달 사용료는 부담스러운 가격이다. 해외시장에서 제값을 받는다면 국내 서비스 요금도 훨씬 낮출 수 있을 것이다. 이를 현실화시키고 싶다. 또한 사회봉사 프로젝트도 꾸준히 진행하겠다.