



한 발 앞서 나가는 전략으로 '멀티플랫폼 게임 명가'에 도전

국내 PC게임 업계의 대표주자 가운데 하나인 소프트맥스(대표 정영희)가 국내 최초의 멀티플랫폼 게임 기업에 도전하고 있다. 지난해부터 모바일게임 '창세기전 외전-크로우전'을 이동통신 3사에 서비스하면서 PC게임, 온라인게임, 콘솔게임에 이어 모바일게임 시장에서도 두각을 나타내고 있는 것. 특히 이 회사는 예전에 폭발적인 인기를 누렸던 자사의 PC게임들을 모바일게임으로 선보여 또다른 신화에 도전하고 있다. 멀티플랫폼 게임 기업으로 빠르게 성장하고 있는 소프트맥스의 모바일사업팀을 찾았다.

글 신중훈 기자 / 사진 이혜성 기자

소프트맥스는 지난해 5월 모바일 사업을 본격적으로 전개하면서 패키지 게임 '창세기전' 시리즈의 영광을 모바일에서도 재현하겠다는 큰 포부를 가지고 있다.

이 회사가 컴투스와의 함께 개발한 모바일 창세기전 시리즈 중의 하나인 '용자의 무덤'은 지난해 7월 LGT 서비스 개통과 더불어 다운로드 수 30만건을 기록하는 등 큰 인기를 모았다. 또 지난해 11월에는 '창세기전 외전-크로우'를 출시해 언론으로부터 집중적인 관심을 받았다. 필드에 지형요소가 들어간 초대형 맵을 자랑하는 이 게임은 100여 가지의 아이템과 수십 가지의 조합, 다양한 이벤트 및 퀘스트 등을 제공하며 현재 SKT와 KTF, LGT 모두에서 서비스되고 있다.

올해 출시를 앞두고 있는 게임으로는 PC게임으로도 유명한 '마그나카르타'의 모바일게임이 KTF와 SKT를 통해 출시될 예정이다. 마그나카르타 모바일은 지난 2001년 16만장이나 판매됐던 PC게임 마그나카르타에 등장했던 주인공들이 나와 액션을 펼치며 몬스터들을 물리치는 액션 RPG 장르의 게임으로 놀엔터테인먼트와 공동으로 개발됐다.

국내 최초의 '파티제' 액션 RPG게임인 마그나카르타 모바일은 게임 중 캐릭터를 버تن 하나로 교체해 각각의 캐릭터를 번갈아 쓸 수 있으며, 특히 필살기는 오락실에서 하던 대전 액션 게임

처럼 입력 순서나 방법에 따라 수십 여 가지의 다양한 방식으로 전개된다.

인기 패키지게임 모바일로 재현

소프트맥스의 모바일게임들은 대부분 기존에 인기를 모았던 패키지게임을 소재로 개발됐다. 이는 인기 영화나 드라마와의 라이선스를 통해 개발되는 게임들과 마찬가지로 잘 알려진 타이틀을 통해 보다 쉽게 게임 내용을 이해시키고, 인지도를 끌어올리기 위함이다. 즉 기존에 인기를 얻은 게임은 플랫폼이 다르게 서비스될지라도 많은 사용자들에게 이미 인지도가 확보돼 있는 상태에서 호감도를 줄 수 있을 뿐만 아니라, 게임의 이름은 같지만 색다른 방식으로 재구성돼 선보이기 때문에 참신함과 새로움을 줄 수 있기 때문이다.

소프트맥스는 이와 함께 클로즈베타 서비스 등을 통해 일부 회원들에게만 공개됐던 모바일게임을 웹방식을 이용해 정식 서비스 이전에 일반인들에게 공개하는 체험판 시스템을 채택하고 있다. 온라인 게임의 전유물로만 여겨졌던 오픈 베타서비스를 모바일게임에 도입한 개념으로 모바일게임 매니아들에게 서비스의 질을 한층 상승시켰다는 평을 받고 있다.

특히 SKT에서 서비스되고 있는 창세기전 외전-크로우의 경우



소프트맥스 모바일게임 개발연혁

- 2002년 5월 용자의 무덤 KTF 서비스(컴투스과 공동)
- 2002년 9월 용자의 무덤 SKT 서비스 실시(컴투스과 공동)
- 2003년 7월 용자의 무덤 LGT 서비스로 이동 3사 서비스 시작
- 2003년 8월 퍼즐게임 루시안의 모험 SKT 서비스 실시
- 2003년 8월 용자의 무덤2 다음과 웹 투 폰 서비스 실시
- 2003년 11월 RPG 창세기전 외전 - 크로우 SKT 서비스 실시
- 2004년 1월 RPG 창세기전 외전 - 크로우 KTF 서비스 실시
- 2004년 1월 RPG 창세기전 외전 - 크로우 LGT 서비스 실시
- 2004년 3월 RPG 모바일 마그나카르타 KTF, SKT 서비스 예정

1만여명의 테스터들이 몰려 그 중 엄선된 50명의 테스터들이 한 달 동안 계속해서 게임을 더 재미있게, 더 완벽하게 만드는 작업에 동참하기도 했다.

모바일사업팀 고평석 팀장은 “이는 기존 소프트맥스 매니아층이 있기에 가능한 시스템으로, 모바일게임 업계에서도 철저한 테스트를 거친 게임만이 시장에서 인정받을 수 있다는 점을 잘 보여준다”며 “이통사의 게임 평가단을 통과하는 것 못지 않게 소프트맥스는 자체 게임 테스터들의 까다로운 입맛을 맞춰 주는 것에도 상당한 노력과 비용을 들인다”고 설명했다.

정통 RPG 모바일게임 추구

고평석 팀장을 비롯해 7명의 개발자들이 속해 있는 소프트맥스의 모바일사업팀이 개발한 게임들을 살펴보면 크게 두 가지의 특징을 찾을 수 있다. 하나는 기존 ‘창세기전’이라는 우리나라

게임산업에 한 획을 긋는 대작을 바탕으로 한 정통 RPG 게임을 추구한다는 것이며, 다른 하나는 기존 소프트맥스의 게임을 근간으로 한 캐릭터의 활용이나 기본 리소스를 활용해 다양한 플랫폼을 지닌 게임을 개발한다는 점이다.

용자의 무덤, 용자의 무덤2와 창세기전 외전-크로우의 경우 정통 RPG를 추구하고 있으며, 기본 스토리는 창세기전을 바탕으로 하고 있다. 또 지난해 8월 출시된 퍼즐게임 ‘루시안의 모험’의 경우 소프트맥스의 온라인게임 ‘테일즈위버’의 주인공인 루시안과 벤야의 캐릭터를 이용한 게임으로 원 소스 멀티 유즈 개념을 실행한 게임이다.

소프트맥스의 게임 명맥을 잇는 정통 RPG와 기존 소프트맥스 게임의 캐릭터를 이용한 누구나 즐길 수 있는 게임들을 개발하겠다는 것이 소프트맥스 모바일사업팀의 생각이다. 소프트맥스의 모바일게임 사업전략은 크게 3단계로 나뉘어 추진되고 있는데, 현재 1단계가 진행되고 있다.

첫 번째 단계는 초기 1년간의 기간을 통해 시장에 진입하기 위해 노력하는 단계로 이 기간동안 소프트맥스는 장기 비전 수립 및 우수인력 확보와 서비스를 위한 이동통신사 및 기존 CP들과의 우호 관계를 정착시키기 위해 노력하고 있다. 그리고 소프트맥스의 브랜드를 이용한 ‘RPG 게임 + 간단한 미니 게임’의 개발이 중점적으로 진행된다.

올해부터 시작되는 2단계는 안정적 수익 창출 및 브랜드 이미지를 구축하는 단계이다. 소프트맥스는 기존의 PC게임 중심에서 벗어나 멀티플랫폼 기업으로 성장하고 있다. 이 가운데 하나가 모바일게임이며, 이를 위해 올해부터 공격적인 마케팅을 전개해


interview



브랜드 구축에 전력을 다할 계획이다. 또한 새로운 모바일 시장 환경에서 실시간 RPG게임을 선보이는 한편, 모바일 커뮤니티 구축작업도 추진할 계획이다.

이러한 과정을 통해 소프트맥스는 오는 2006년 모바일게임 업계에서 선두업체 가운데 하나로 성장한다는 전략이다.

이 회사는 이를 위해 우선 모바일게임으로 브랜드 파워 있는 RPG게임을 갖추고, 온라인 커뮤니티 '포럼(4LEAF)' 과 연동된 모바일 커뮤니티를 구축할 계획이다.

고 팀장은 "소프트맥스는 기존의 RPG 노하우, 게임 개발과정에서 축적된 지식, 네트워크 기술력 등을 갖추고 있어 이러한 사업 전략을 실행하는데 유리한 고지에 있다"며 "기존 소프트맥스의 브랜드 파워를 활용하면서 모바일게임 시장 논리를 과감히 수용해 모바일게임 시장에서도 두각을 나타낼 수 있는 유연한 조직으로 모바일사업팀을 운영해 나갈 계획"이라고 밝혔다. 



인터뷰 / 고평석 소프트맥스 모바일사업팀장 "모바일게임 제2의 르네상스 온다"

"모바일게임 시장은 여전히 무한한 가능성을 갖고 있습니다. 지난해 하반기부터 성장세가 둔화됐다고는 하지만 앞으로 단말기와 모바일 환경의 변화에 따라 다시 한번 르네상스 시대가 도래할 수 있다고 생각합니다."

소프트맥스의 모바일사업팀을 이끌고 있는 고평석(32) 팀장은 모바일 시장이 정체돼 있지 않느냐는 질문에 "현재의 모바일게임들은 발전가능성에 비해 아직 초기수준에 불과한 것"이라고 말문을 열었다. 휴대전화 단말기와 모바일 환경의 변화에 따라 그래픽과 속도, 인터페이스 등에서 얼마든지 발전 가능성이 있다는 얘기다. 특히 모바일게임은 PC게임이나 온라인게임과 달리 유저들로부터 유료서비스에 대한 저항이 거의 없어 비교적 유리한 시장환경을 갖고 있다고 그는 설명했다. 고평석 팀장은 지난 2002년까지 소프트맥스에서 마케팅팀장으로 지내다가 지난해 2월부터 모바일사업팀장으로 자리를 옮겨 현재의 모바일사업팀 세팅에 직접 참여했다. 그는 지난 2002년 10월부터 코리아인터넷닷컴에 '고평석의 비즈니스 게임'이라는 칼럼을 연재하고 있기도 하다.

고 팀장은 "모바일게임이 제2의 르네상스 시대를 열기 위해서는 속도개선과 비용개선이 필수적"이라며 "현재 이를 위한 환경이 점차 조성되고 있기 때문에 머지 않아 현재의 온라인게임과 경쟁할 수 있는 새로운 모바일게임들이 등장하게 될 것"이라고 전망했다.

속도개선에 있어서는 이미 ARM사에서 개발된 가속칩이 소형 단말기에 장착되고 있고, 또 네트워크 방식의 모바일게임을 위한 정액제 무선인터넷 서비스가 도입되고 있어 비용적인 측면에서도 유저들이 부담을 느끼지 않는 수준으로 개선될 것이라는 얘기다. 또 최근 MP3 휴대폰이 등장하면서 단말기의 메모리가 획기적으로 늘어나고 있어 게임의 용량도 현재와 비교할 수 없을 만큼 커지게 될 것이라고 그는 덧붙였다.

고평석 팀장은 "울초 KTF와 SKT에서 서비스될 마그나카르타M은 특히 속도측면과 액션성에서 여타 모바일게임들에 비해 월등하다"며 "항상 반 발짝 앞서간다는 자세로 모바일게임의 발전을 주도하는 기업으로 자리매김하겠다"고 포부를 밝혔다.