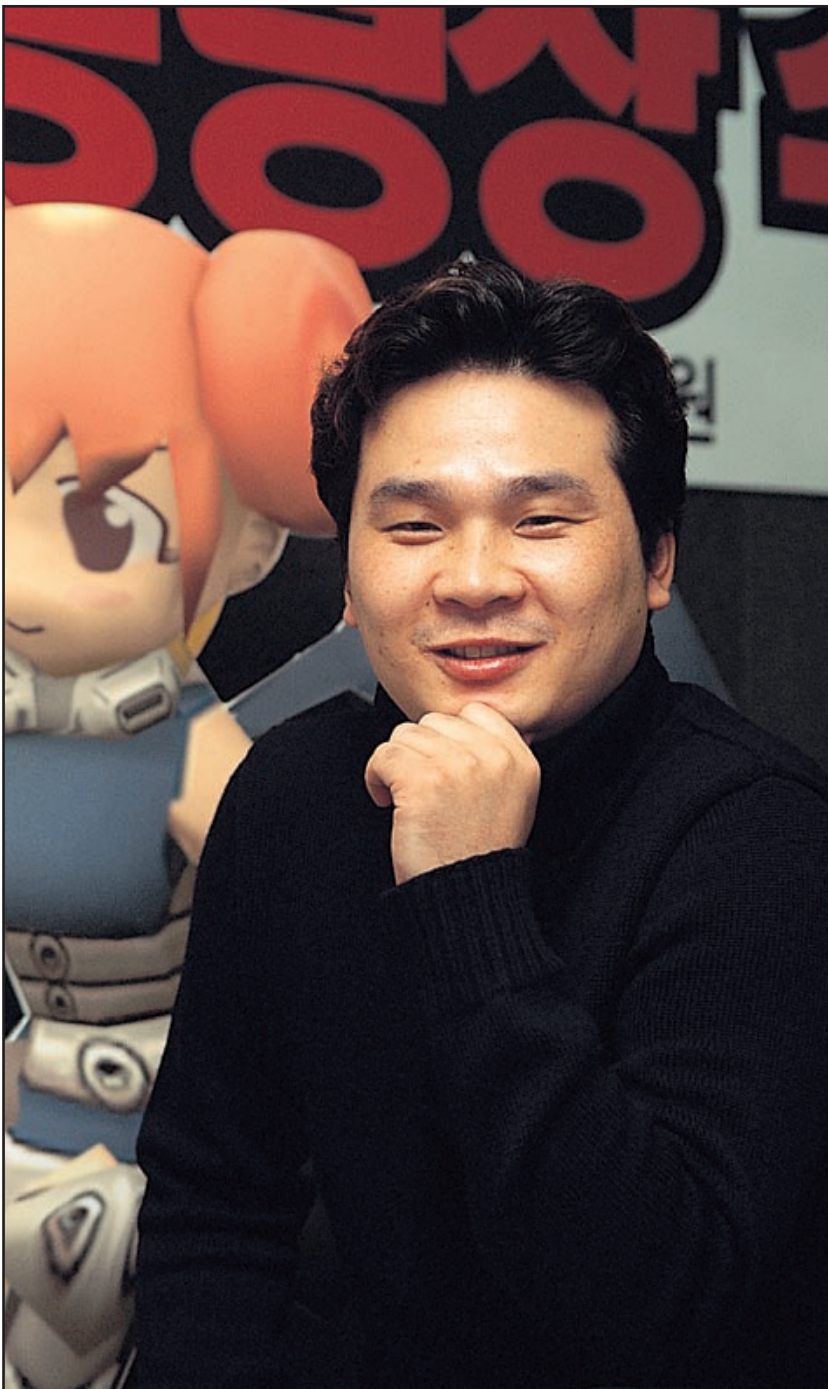


편안하게 즐길 수 있는 게임으로 세계시장 노린다!



2003년에 제작된 디지털콘텐츠 가운데 가장 뛰어난 작품에 수여되는 디지털콘텐츠 대상 대통령상에 그리곤엔터테인먼트의 '씰온라인(Seal Online)'이 수상작으로 결정됐다. 씰온라인은 풀 카툰렌더링 기법을 도입한 3D 온라인게임으로, 밝고 명랑한 분위기를 강조해 게이머들이 편안하게 게임을 즐길 수 있도록 하는데 초점을 맞춘 게임이다. 올해 처음으로 대통령상으로 격상된 DC대상을 수상한 그리곤엔터테인먼트의 조병규 사장을 만났다.

글 신종훈 기자 / 사진 이혜성 기자

그리곤엔터테인먼트의 조병규 사장은 유저들이 게임으로 인해 스트레스를 받아서는 안된다고 첫 마디를 뱉었다. 이러한 그의 생각은 현재 베타서비스를 진행하고 있는 썰온라인에 그대로 녹아들었다. 썰온라인은 국내 최초로 풀 3D 카툰렌더링을 도입해 전작인 '썰'의 약간 음울하고 어두운 분위기에서 벗어나, 아기자기한 모습과 캐릭터들의 부드러운 애니메이션을 보여주며 전반적으로 즐겁고 밝은 분위기를 제공한다.

전화위복의 계기로 찾아왔다. 2002년 1월 삼성전자 게임사업부에서 연락이 온 것이다. 삼성전자는 당시 게임산업의 가능성을 보고 투자대상을 찾고 있었는데, 그리곤엔터테인먼트의 썰이 인터넷을 통해 100만건이 넘게 다운로드 됐다는 사실을 알고 이를 온라인게임으로 만들어보자는 제안을 한 것이다.

당시 새로운 돌파구 마련을 위해 노력하고 있던 조병규 사장은 삼성전자의 제안을 흔쾌히 수용하면서 그해 2월부터 썰온라

“

“최근 온라인게임들은 스트레스를 풀 수 있는 통로가 아니라 오히려 게임에 의해 스트레스를 받도록 하는 경우가 있습니다. 썰온라인은 유저들이 편안하게 게임을 즐길 수 있도록 하자는 의도에서 만든 밝고 명랑한 게임입니다.”

”

동시접속자 6만명 돌파한 기대주

썰온라인은 개성 있는 캐릭터와 귀엽지만 엄청난 파워를 가지고 있는 몬스터의 상상하지 못한 엉뚱한 행동들로 웃음을 자아내며, 퀘스트의 수행으로 게이머가 느낄 수 있는 재미를 최대화했다. 이 게임의 주요 타겟 고객인 10대 후반에서 20대 초반까지의 유저들은 심각한 것을 좋아하지 않는다는 점에 착안한 것으로 이 때문에 이 게임에는 '개그' 적인 요소가 곳곳에 숨어 있다.

현재 썰온라인의 동시접속자 수는 약 6만2,000명. 이는 리니지, 뮤, 라그나로크, 프리스톤테일, 메이플스토리 등 몇 년 전부터 서비스를 제공하고 있는 게임들과 맞먹는 수치다. 이 때문에 그리곤엔터테인먼트는 향후 국내시장은 물론 해외시장에서 엔씨소프트, 넥슨, 웹젠 등과 같은 리더급 온라인게임 개발 업체들과 어깨를 나란히 할 수 있을 것으로 기대되고 있다. 하지만 조병규 사장은 오늘이 있기까지 적지않은 어려움을 겪어야 했다. 특히 지난 2000년 패키지게임 형

태로 개발된 '썰'이 당시 유행한 와레즈 사이트들에 의해 마구 잡이로 퍼졌을 때는 게임사업에 대한 미련을 깨끗이 던져버리자는 마음이 들기도 했다.

조 사장은 “당시 정식으로 판매된 패키지는 3,000여장에 불과했다. 하지만 와레즈사이트에서 다운로드된 건수는 100만건을 넘었다. 더 이상 회사를 운영하기가 힘들 정도였다”고 당시 상황을 털어놨다. 하지만 인간지사 '새옹지마' 라고 했던가.

그와 그의 회사에 막대한 타격을 주었던 와레즈사이트는 후에

인의 개발에 착수했다. 1년여의 시간이 지난 뒤 패키지게임 썰은 과거의 어둡고 우울한 분위기를 떨쳐버린 새로운 게임 썰온라인으로 재탄생하게 됐다.

정식서비스 이전에 일본·대만으로 수출

썰온라인이 이번 대통령상을 수상한 가장 큰 이유에 대해 조병규 사장은 “국내에서 유료화에 들어가기도 전에 이미 해외에서 팔목할만한 성과를 올리고 있다는 점이 반영된 것 같다”고 설명했다. 썰온라인은 지난해 7월 오픈베타테스트를 시작해 올 상반기 정도에 정식서비스가 제공될 예정이다. 하지만 이 게임은 이미 일본과 대만에서 수백만 달러의 수출 실적을 기록하며, 승승장구하고 있다.

조병규 사장은 “일본의 유저들은 귀엽고, 밝은 그래픽의 게임을 좋아하는 경향이 있다. 그라비티의 라그나로크가 그 대표적인 경우로 라그나로크는 일본에 진출한 국산 게임 가운데 가장 성공한 게임이다. 일본의 파트너들은 썰온라인이 일본에서 라그나로크의 성공을 뛰어넘을 것으로 기대하고 있다”고 설명했다.

조 사장은 향후 목표에 대해 “앞으로도 유저들을 위해 다양하고 재미있는 요소들을 가미해 오랫동안 사랑받을 수 있는 게임을 만들어 나가는 것이 가장 큰 목표”라며 “좋은 게임을 만들어 국내뿐만 아니라 세계 시장에서도 그리곤엔터테인먼트의 이름을 알려나가겠다”고 포부를 밝혔다. 