PR Focus

최근 해외시장에서 국산 게임업체들이 제작한 콘솔게임이 잇달아 호평 받고 있다. 길지 않은 콘솔게임의 역사지만 그 수준은 이미 상당한 경지에 도달해있다는 반증이다. 국내기반은 취약하지만 세계 게임시장의 60%이상을 비디오게임이 점하고 있어 앞으로 일궈갈 국산 콘솔게임의 발전 가능성은 무한하다.

척박한 환경에서 고군분투 중인 국산 콘솔게임
무한한 가능성에 도전한다

소프트맥스, 국내 최초의 PS2용 RPG '마그나카르타' 출시

소프트맥스(대표 정영희)는 최근 PS2용 RPG 대작 '마그나카르타'를 일본에 이어 국내에 출시하며 게이머들의 호평을 받고 있다. 일본 발매 첫날 약 8만장의 판매량을 돌파했고, 15일만에 초판 물량이 모두 매진, 추가 생산에 돌입하는 등 화제를 불러일으킨 이 게임은 현재 일본 비디오게임시장에서 판매량 1위를 기록 중이다. 또 일본 최고의 게임전문 매체 '패미통'의 '명예의 전당'에 오르는 등 비디오 게임강국 일본에서 유례없는 돌풍을 일으키고 있다. 순수 국내 개발진에 의해 제작된 최초의 PS2용 RPG라는 점에서 그 선전이 더욱 큰 의미를 가진다. 국내에서도 예약판매 첫날 한정 수량이 모두 매진되는 진기록을 세우는 등 일본에서의 선전을 이어가고 있다. 마그나카르타가 이처럼 높은 관심을 받고 있는 이유는 무엇보다 기존 RPG와는 다른 독창적인 캐릭터와 장대한 시나리오 때문. 액션과 전략이 강화된 독특한 전투 시스템, 장대한 스토리와 퓨전적 세계관이 선전의 주된 요인이라고 업계는 분석한다.

게임산업의 패러다임을 리드하는 기업이 되겠다 ● 소프트맥스 정영희 대표 | 지난 3년간의 노력으로 게임산업의 메카인 일본시장에 안정적으로 진입하였다. 앞으로도 독창적인 콘텐츠를 지속적으로 개발, 국내 게임산업의 패러다임을 리드해 나가는 기업이 되겠다. 한걸음 더 나아가 세계무대에서 인정받는 한국 게임을 선보이겠다.

스코넥엔터테인먼트, 양대 콘솔플랫폼 동시 개발 '사이바리아2' 출시

스코넥엔터테인먼트(대표 황대실)는 자사의 '사이바리아2'를 PS2용 타이틀로 개발, 12월 9일부터 일본과 미국 시장에 동시 발매했다. 이 게임은 지난 10월 일본에서 X박스용 타이틀로 먼저 출시된 바 있어 사이바리아는 양대 플랫폼에 모두 진출한 게임으로 업계의 화제를 낳고 있다. PS2용으로 만들어진 국산 타이틀이 해외시장에서 선풍을 일으키고 있지만 양대 플랫폼용으로 함께 개발되긴 이번이 처음이라 그 결과에 더욱 이목이 집중되고 있다. 서로 다른 플랫폼을 동시에 개발완료한 것에 대해 회사측은 독자 개발한 엔진 SMPL(Skonec Multi Platform Library)을 이용해 게임 기획단계부터 멀티플랫폼으로 개발이 이루어졌기 때문에 가능했다고 전한다.

PS2용 사이바리아2는 기존 아케이드판에서 보지 못했던 화려한 비주얼이 삽입되어 있고, 폭넓은 유저층을 고려해 각각의 플레이어 능력치에 맞는 자동레벨(A.I)을 적용, 게임 스테이지에 따라 자동분기 되도록 설계되어 누구나 자신의 실력에 맞게 게임을 즐길 수 있게 제작되었다.

최고의 게임 콘텐츠 PROVIDER를 지향한다 ● 스코넥엔터테인먼트 황대실 대표 | 국내 기반은 취약하지만 이미 세계 게임시장의 60% 이상을 비디오게임이 점하고 있다. 당사는 이런 상황에서 멀티플랫폼 개발 기술의 확보와 우수한 자체 개발 인력을 바탕으로 세계 게임시장을 선도하는 개발전문회사로 거듭나겠다. 또 쉽고 재미난 게임으로 세계 최고의 게임 콘텐츠 PROVIDER를 목표로 하고 있다.