



영원한 개발자로 남고 싶다

엔씨소프트 사장 김택진

김택진 엔씨소프트 사장이 실로 오랜만에 국내 공식석상에서 모습을 비쳤다. 지난달 22일, '길드워챔피언십' 우승을 거머쥔 워머신(War Machine)길드와의 간담회에 참석한 것.

“요즘 새로운 게임개발 마무리 작업으로 하루 4시간 정도만 잔다”며 근황을 전한 김 사장에게서 예전의 여유는 찾아볼 수 없었다. 며칠간 면도를 하지 않아 수염이 얼굴을 덮고 있었고 수수한 옷차림에 양말도 신지 않은 상태여서 외모만으로 사장

주식 갑부 5위(지난해 말 기준으로 주식 평가액 5,000여억원)에 등극한 인물이라고는 상상조차 하기 힘든 모습이였다.

그도 그럴 것이 간담회가 열렸던 22일은 신작 온라인게임 '길드워'를 대중 앞에 선보이기 채 2주도 남지 않은 시점이었다. '리니지1', '리니지2' 등 그간 엔씨소프트에서 내놓았던 게임과는 그 방식이 워낙 상이한 터라 천하의 김 사장일지라도 긴장이 되지 않을 리 없다. 하지만 김 사장은 내심 길드워가 '스타크래프트'를 넘어서기를 기대하고 있고 이에 대한 복안도 세워놓은 상태. 이날 김 사장은 10년간 1년에 2번 정도 길드워의 확장팩을 출시할 예정이라고 밝혀 이미 10년 후를 내다보고 있음을 암시했다. 또 방송모드 등을 통해 대전장면이 인터넷으로 중계될 수 있도록 하는 등 방송마케팅이라는 개념을 도입할 예정이다.

“게임을 개발하다보면 언제나 선택의 문제에 직면합니다. 개발자로서 욕심을 내자면 끝이 없겠지만 현실적으로 모두를 채용할 수 없습니다. 따라서 트렌드에 맞는 요소를 선택해야 합니다. 최근 게이머들은 게임에 장시간 투자하지 않으려는 경향을 보이고 있고, 캐주얼게임이 인기를 얻고 있는 것도 이를 증명합니다. 이런 면에서 RPG적 요소를 갖추고 있으면서도 '한판'의 개념이 존재하는 길드워는 경쟁력을 갖추고 있다고 볼 수 있죠.”

사실 길드워와 스타크래프트의 관계는 아이러니하다. e스포츠 종목으로서 스타크래프트 이상의 인기를 갖춘 게임을 개발하고자 했던 김 사장의 소망을 스타크래프트 개발자 출신이 만든 회사인 아레나넷을 통해 이루려 하고 있다. 김 사장에 따르면 길드워 개발팀인 아레나넷과는 해외 전시회에서 우연히 만나 대화한지 30분만에 의기가 투합했다고 한다. 아레나넷은 대전게임을 온라인으로 구현하기를 원했지만 콘솔 및 PC게임 위주의 미국에서 적당한 투자자를 찾지 못했고, 마침 RPG에 대전게임을 접목하고자 했던 김 사장이 이날의 만남을 인연으로 아레나넷을 인수했던 것이다.

한편 이날 간담회에는 게임개발자를 꿈꾸는 청년들의 질문공세가 이어졌는데, 김 사장을 만나고 싶어 경상도에서 올라왔다는 한 청년이 포부를 묻자 김 사장은 “영원히 개발자로 남고 싶다”는 소망을 피력했다. “게임을 개발해 오면서 때로는 박수를 받았고, 때로는 질책도 받았습니다. 엔터테인먼트 산업은 부침이 심한 만큼 먼 훗날 제가 어떠한 모습이 돼 있을 지 모르겠지만, 그 때에도 게임을 개발하고 있다면 행복할 것입니다.”

글 신승철 기자 · 사진 이혜성 기자