



세계 최강 게임 강자를 꿈꾼다

온엑스포는 2,300여개에 이르는 국내 디지털콘텐츠 기업 정보를 온라인을 통해 제공하고, 기업들의 국내외 홍보와 마케팅을 지원하는 국내 최대 규모의 디지털콘텐츠 사이버 전시장이다. 온엑스포는 6월과 7월 두달동안 참신한 아이디어와 기술로 게이머들에게 좋은 평가를 받고 있는 콘텐츠를 한자리에 모아 소개하는 '2005 게임 온엑스포'를 개최한다. 이에 이번 행사에 참가한 기업 중 두각을 나타내고 있는 기업을 탐방해 게임 시장의 현황과 사업전략 그리고 앞으로의 계획에 대해 들어봤다.

글 오숙현 한국데이터베이스진흥센터 연구원

국가대표 온라인게임 퍼블리셔, 써니YNK



써니YNK(대표 운영석)는 게임 제작·유통 업무를 원스톱으로 지원해주는 국내 온라인 게임 퍼블리싱 기업이다. 써니YNK가 게임 시장에 뛰어든 것은 1998년으로 당시 주력 사업은 캐릭터 라이선싱이었다. 그러나 운영석 사장의 탁월한 식견으로 온라인 게임의 성장 가능성을 간파하고 게임 퍼블리싱이라는 틈새시장을 개척했다. 그리고 지금까지 한길로 사업을 추진한 결과, 써니YNK는 게임 업계의 성공한 사업 모델로 평가받고 있다.

현재 써니YNK가 퍼블리싱하는 게임은 '썰 온라인(www.sealonline.co.kr)', '로한(www.rohan.co.kr)', '이지파이터(www.ezf.co.kr)'와 MSN 메신저 기반의 '레몬볼' 등이 있다.

'썰 온라인'은 PC게임 '썰'을 온라인 버전으로 재구성한 3D 롤플레이팅 게임(RPG)이다. 기존의 롤플레이팅 게임은 하드코어의 무거운 이미지나 SD 캐릭터가 등장하는 동화적인 게임이 양축을 이뤄왔다. 이에 반해 '썰 온라인'은 코믹한 캐릭터와 엉뚱한 몬스터가 밝고 환한 분위기를 연출하는 개그 게임이라는 새로운 컨셉으로 구성돼 있다. 게다가 국내 최초로 실시간 3D 카툰 렌더링 그래픽 기법을 사용하고 있어 매우 새롭다.

'로한'은 최근 IQ, EQ에 이어 증시되고 있는 NQ(Network Quotient, 공존지수)를 구현하기 위해 인맥 쌓기라는 사회 네트워크 개념을 게임에 접목시킨 차세대형 온라인게임이다. 사용자들은 게임을 통해 구축된 인맥으로 전투, 경제, 사회적 활동을 펼친다. 로한은 현재 최종 테스트 중이며, 올 하반기 중 상용화될 예정이다.

써니YNK는 게임 수출 실적도 매우 우수하다. 써니YNK가 퍼블리싱하고 있는 '썰 온라인'은 현재 일본, 대만, 태국 등 아시아 각국에 수출되고 있으며, 최근에는 중국에 100억원 규모의 수출 계약을 성사시켰다. 이로써 2004년 한해 '썰 온라인'의 수출 금액은 289억원에 달한다.

이는 지난해와 비교해 14%나 증가한 수치다. '로한'은 아직 정식 출시되지도 않은 상태인데도 불구하고 일본 등지에서 벌써부터 높은 관심을 보이고 있다.

운영석 대표는 "써니YNK가 게임 수출에 성공할 수 있었던 것은 대상국의 게임 문화와 유저 성향을 철저히 파악해 현지에 맞는 적극적인 마케팅을 펼친 결과"라고 말하며, 또 "자사 게임과 타 게임과의 차별성을 분명히 어필하기 위해 온·오프라인 매체를 적극 활용하거나 이용자의 생생한 의견을 듣기 위해 각종 이벤트나 간담회 등의 자리 마련도 활성화하고 있다"고 말했다.

윤 대표는 "2005년을 써니YNK의 제2의 도약기로 삼고 있다"고 강조하며, 이를 위해 "유비쿼터스 시대를 맞아 급성장 할 것으로 예상되는 U콘텐츠 수요 시장에 대비하기 위해 신규 게임 개발과 발굴에 박차를 가하고 있으며, 세계적 메신저 플랫폼인 MSN의 국내 운영 대행 등으로 사업을 확장해 온라인 콘텐츠 선도 기업으로 자리 잡기 위해 전력을 다 할 것"이라고 포부를 밝혔다.

운영석_써니YNK 대표이사

콘텐츠 리딩기업으로 제2 도약

온라인 게임의 해외 진출 성공 조건은?

물론 기본은 게임의 내용과 품질이다. 그 다음에 중요한 것이 해당국 이용자에게 어필 할 수 있는 현지화된 마케팅이다. '썰 온라인'이 수출에 성공할 수 있었던 것도 현지 게임 문화와 이용자의 성향을 철저히 파악해 현지에 맞는 마케팅을 펼친 결과이다. 그리고 현재까지 수출되고 있는 게임의 대부분이 다중 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)이지만, 앞으로는 캐주얼 온라인 게임이나 스포츠 관련 온라인 게임도 점차 인기를 얻을 것으로 보인다.



써니YNK의 앞으로 사업 방향은?

2005년을 써니YNK의 제2의 도약기로 삼고 있다. 우선 해외 수출을 강화해 현재의 중국, 일본, 대만, 태국 등 아시아 중심에서 북미 지역으로 수출 시장을 다변화할 것이다. 중장기적으로는 유비쿼터스 시대를 겨냥한 U콘텐츠 개발, MSN 국내 운영 대행 등 중장기 핵심 사업을 추진해 온라인 콘텐츠 리딩 기업으로 성장할 수 있도록 노력할 것이다.

세대를 넘나드는 인기, 프리스톤테일



국 내 게임 시장에는 1,000개가 넘는 업체들이 대박 게임의 반열에 들기를 고대하며 서로 치열한 경쟁을 벌이고 있다. 그러나 1년에 히트되는 게임은 많아야 2~3개 정도이다. 게다가 게임 수명은 길어야 1년이 고작이다.

그런데 이렇게 변화무쌍한 온라인 게임 시장에 출시 된지 3년이나 지난 프리스톤테일이 아직도 이용자들에게 꾸준한 인기를 얻고 있다. 프리스톤테일은 유효기간도 없는 것 같다. 그 이유는 무엇일까?

일반적으로 수많은 게임 중에서 이용자들의 눈에 조금이라도 더 잘 띠기 위해 게임들이 택하는 방법은 화려한 그래픽과 유혈이 낭자한 자극적인 스토리이다. 그런데 프리스톤테일에는 다른 게임에서 흔하게 벌어지는 폭력이나 분노, PK(Player Killing, 게이머끼리 죽고 죽이는 전투)를 전혀 찾아볼 수 없다. 프리스톤테일은 밝고 깨끗한 이미지를 유지하면서, 서로의 명예를 존중하는 자유 대련을 추구한다.

그래서 롤플레이팅게임(RPG)으로는 드물게 초등학생부터 이용이 가능한 '전체이용가' 게임이다. 그렇다고 게임이 지루하고 재미가 없느냐하면 절대 그렇지 않다. 프리스톤테일의 박진감 넘치는 전투 장면은 이미 정평이 나있다. 또 빠른 게임 속도와 탁월한 타격감은 10대와 20대의 이용자에게

게 크게 어필하고 있다. 게다가 간편하고 쉬운 게임 조작법으로 30대 이상의 이용자도 끌어드린다.

프리스톤테일은 해외에서도 인기가 많다. 프리스톤테일 글로벌 영문 서비스에는 북미와 아시아 등 전세계 30여개 국가의 이용자들이 접속해 게임을 즐기고 있다. 작년 미국의 온라인 게임의 정보 사이트(www.mmorpg.com)인 MMORPG닷컴이 발표한 '전 세계 온라인 게임의 인기도 순위'에서 프리스톤테일이 매우 좋은 평가를 받았다. 영미권 국가에서 서비스되는 온라인 게임을 대상으로 이용자 평가와 인기도를 함께 결정하는 이 평가에서 프리스톤테일은 평점 7.8로 국내에서 개발한 게임 중 1위를 차지했다. 전 세계 게임 중에서도 최상위에 랭크돼, 해외 시장에 내놔도 전혀 손색이 없음을 객관적으로 확인시켜 줬다.

또한 중국, 일본, 태국, 대만, 필리핀에는 현지 파트너와 협력해 게임을 현지화 하는데 성공, 높은 판매율을 보이고 있고 지난 1월에는 국내 온라인 게임으로는 처음으로 베트남에도 진출했다.

프리스톤테일은 이미 차기작인 가칭 프리스톤테일2 개발에 들어갔다고 한다. 정교민 프리스톤 대표는 "이번 차기작으로 지난 3년간 이어져온 프리스톤테일의 인기를 능가하는 게임을 만들겠다"고 포부를 밝혔다. 형님보다 나은 아우가 나올 것 같은 예감이다. 프리스톤테일2의 출시가 벌써부터 기다려진다.

정교민_프리스톤테일 대표이사

온라인게임 사상 국내 최초 베트남 진출



온라인게임 최초로 베트남에 진출했는데, 베트남 FPT사와 계약금과 25%의 로열티를 가져오는 조건으로 지난 1월 계약을 체결했다. FPT는 베트남 내 민영업체로는 가장 큰 ISP&IDC 업체로 삼성, 노키아 모바일폰의 베트남 공급자이며, 베트남 최대 컴퓨터 제조업체이다. 이번 계약 체결에 따라 프리스톤테일은 베트남 현지화 작업 및 업데이트 등 기술적인 제반 사항을 책임지게 되며 FPT는 프리스톤테일의 베트남 서비스를 위한 마케팅 및 홍보, 광고 등을 진행하게 된다. 이로써 중국, 일본, 대만, 태국, 필리핀에 이어 베트남까지 아시아 6개국에 수출하게 됐다.

프리스톤테일만의 경쟁력이라면?

최근 온라인 게임들이 유혈이 낭자한 자극적인 내용으로 스토리로 구성하는데 반해, 프리스톤테일은 밝고 깨끗한 이미지로 서로의 명예를 존중하는 자유 대련을 추구한다. 그래서 부모님과 아이들이 함께 참여하는 가족단위의 이용자도 많다. 건강한 게임 이미지가 장수의 비결이 아닌가 생각한다.

공부하는 게임, 에듀게임 열풍의 주역



(문화관광부장관상)을 수상하기도 했다.

이에스엘에듀는 아직은 다소 생소한 분야인 에듀게임에 벌써 5년째 투자하고 있다. 인터넷이 익숙한 멀티미디어 세대에게는 페이퍼로 공부하는 것보다 네트워크 게임방식이 더 재미있고 효과적인 것이라는 확신



에서이다. 아직은 에듀게임 시장이 롤플레이게임(RPG)이나 타 게임시장에 비해 턱없이 작지만 점점 확대될 것이라는 기대도 갖고 있다.

올해의 주력 사업으로는 '한중사이버에듀게임대회'의 성공개최이다. 지난해 대회 성과에 주목한 정계, 학계 인사들이 모여 WCE조직위원회를 조직했고 올해 첫 번째 행사로 한국과 중국의 에듀게임대회를 준비하고 있다. 여기에 이에스엘에듀의 게임이 채택돼 한국과 중국의 지식경쟁을 펼칠 계획이다. 폭력적이고 선정적인 게임에 중독되기 쉬운 청소년들을 건전한 게임 문화로 이끌어낼 수 있는 계기가 될 것으로 기대한다.

“게 임으로 공부를 한다?”
이에스엘에듀(대표 안문환)는 지난 해 '토피넷(토익 게임페인)'이란 신조어를 만들어내며 게임으로 영어공부를 즐길 수 있도록 학습열풍을 만들어 낸 '토익넷' 제작회사이다.

토익넷은 토익시험과 유사한 환경을 온라인 게임으로 구축해 시험을 시자들이 미리 시험을 연습할 수 있도록 하는 게임이다. 최신 경향 토익 문제가 약 3만 문제가 문제은행방식으로 DB화 되어 있고 취약분야에 대한 진단, 슬로학습 등 다양한 학습 기능을 제공한다. 이 게임을 이용하면 토익성적이 많게는 200점까지, 50~100점 정도는 기본으로 상승한다고 이용자들 사이에 입소문이 나 있다.

지난해에는 '문화부장관배 전국대학 토익넷리그'라는 게임대회를 열어 e스포츠 못지 않게 대학가에 에듀게임의 인기를 누렸다. 토익실력을 겨루는 대학 대항전으로 열린 까닭에 대학의 자존심을 건 승부가 펼쳐졌고 토익공부를 해야 하는 대학생뿐만 아니라 모교를 응원하는 동문들까지 모두 합심하는 단합을 보였다.

이에스엘에듀는 토익넷을 포털사이트 엠파스를 통해 성공적으로 일반 시장에 유료서비스를 시작한 이후 주니어 시장을 겨냥한 '영어공략왕'이란 게임 제작에 착수했다. 영어공략왕 게임은 초등학교생들이 흥미를 느낄 수 있도록 화려한 그래픽과 재미있는 사운드, 캐릭터로 만들었고 정답률, 학습율이 랭킹과 연동돼 학습과 게임을 더욱 유기적으로 구성하고 있다.

2004년 겨울 '교육부장관배 전국초등학교 e러닝체험대회'에 '영어공략왕' 게임이 채택돼 전국 초등학교 현장에 에듀게임을 확산시켰으며 교사, 학부모들에게까지 건전한 학습게임으로 환영받았다. 이러한 공을 인정받아 2004대한민국 게임대상에서 기능성 게임부문 우수상

안문환 ESL에듀 대표이사

게임을 할수록 성적이 쑥~욱



에듀게임의 사업 방향은?

'폭력게임' '사행성게임'이 주를 이루는 가운데 우리 회사가 제작하고 있는 에듀게임은 청소년들에게 게임이 가지고 있는 '재미'와 '몰입' 등의 장점을 효과적으로 이용할 수 있도록 한다. 즉, 게임을 할수록 학습 능력이 향상된다는 기능적인 연관성이 아주 중요하다. 최근 출시된 다른 에듀게임들은 이런 본질적인 문제에 접근하지 못하고 일반 게임에 단순한 교육적인 요소를 첨가한 것들이 많다.

한중사이버에듀게임대회에 대해 간략한 소개를.

'e-intellectual sports'를 만들고자 한다. 학교대항전 방식으로 진행될 이번 대회는 학습을 하면서 중국과 한국의 학생들이 사이버 교류 및 지식 대항을 펼친다. 온라인으로 본선대회를 마치고 올 8월경 부산에서 문화교류 행사 및 개인 결승전을 펼칠 계획이다.

정통 액션 모바일 게임, 정무문



게임 플랫폼은 콘솔 게임에서 온라인 PC 게임 그리고 모바일 게임으로 진화하고 있다. 이 가운데 보급률이 가장 높은 플랫폼은 단연 휴대전화기, 그만큼 다른 어떤 게임 분야보다 성장 가능성이 높다는 얘기가. 하지만 휴대전화기는 스크린이 작고 개발상의 제약이 많아 아직까지 대부분의 게임이 단순한 킬링 타임용이다.

특히 콘솔 게임이나 온라인 PC 게임의 대세인 액션 게임은 모바일 게임에서는 구현하기 까다로운 장르중의 하나로 인식되고 있다. 그동안 출시된 모바일 액션 게임들은 방대한 맵과 화려한 화면으로 다양한 볼거리를 제공하고는 있지만, 정작 액션 게임의 핵심이라고 할 수 있는 타격감과 속도감은 매우 떨어졌다. 그래서 대다수의 모바일 액션 게임은 시뮬레이션·애니메이션형 게임이라고 해야 더 맞다.

그러나 픽토소프트(대표 김세훈)의 '정무문'이 출시된 이후 휴대전화기 모바일 액션 게임에 대한 개념이 완전히 바뀌고 있다.

얼핏 보면 정무문은 게임 초창기어나 나왔을 법한 고전적인 느낌이다. 하지만 정무문을 한번이라도 이용해 보면 그 생각이 180도 달라진다. 우선 정무문은 제한된 모바일 환경에서 스피드와 액션을 최대한 살리기 위해 배경화면은 단순화시키고 주요 이미지를 실루엣으로 처리해 액션 게임의 본래 재미인 속도감과 조작감, 타격감에 집중했다. 기존 모바일 액션 게임과는 완전히 다른 발상의 전환이다.

그 덕분에 정무문은 기존의 단순한 모바일 액션 게임에 식상했던 마니아층에게 좋은 반응을 얻어 2004년 말 출시한 이래 지금까지 22만 건의 다운로드를 기록하고 있다. 또 지난 2월에는 문화관광부의 '이달의 우수게임'으로도 선정됐다.

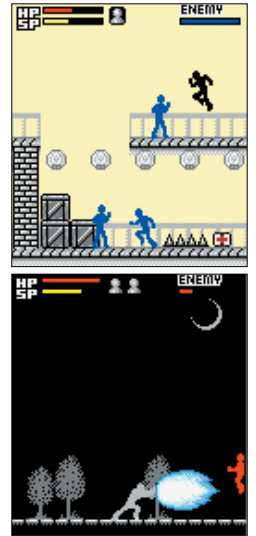
정무문의 인기는 해외에도 그대로 이어지고 있다. 일본 KDDI, 중국 차이나 모바일, 차이나 유니콘, 미국 버라이즌과 같은 세계 각국의 유수한 통신 서비스와 계약을 체결하고 서비스 제공을 위한 마지막 준비 작

업을 펼치고 있다.

베타 테스트 결과 현지 유저들의 반응은 과히 열광적이다. 액션 어드벤처라는 장르가 주는 진속함에 아케이드 게임 못잖은 액션이 해외에도 통한 것이다. 본격적인 서비스 시기는 컨버팅 작업이 완료되는 7월경이 될 것이다. 이밖에도 유럽과 호주와도 계약 상담을 진행하고 있다.

픽토소프트는 차기작인 정무문2도 모바일 게임의 룰을 깨는 새로운 장르에 도전하고 있다. 그것은 바로 롤플레이어게임(RPG)과 액션이 결합된 전략 RPG 분야 게임으로 이미 기획과 개발이 완료돼 현재 상용화를 위한 막바지 테스트를 진행하고 있다.

김세훈 대표는 "신작 게임은 RPG 요소에 레벨업을 통한 기술 습득, 미로 같은 맵 진행방식으로 구성돼 기존의 정무문보다 액션과 기술이 더욱 화려하다"고 전했다. 또 한번의 정무문 열풍이 재현 될 것 같다. ☺

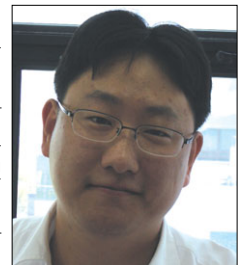


김세훈_ 픽토소프트 대표이사

타격감과 속도감 제대로 살아있어

정무문의 가장 큰 특징은?

술하게 나온 액션 모바일 게임들이 플랫폼의 제한으로 액션의 묘미를 제대로 살리지 못하고 있는데 반해, 정무문은 액션 게임 자체의 매력인 타격감과 속도를 120% 살리고 있다. 또한 아케이드 게임에서나 느낄 수 있는 고난이도 동작도 구현해, 다른 모바일 액션 게임을 압도하는 최상의 성능을 구현하고 있다.



향후 계획은?

정무문은 현재 SKT, KTF에서 제공되고 있다. 서비스 개시 후 불과 반년 사이에 22만건의 다운로드를 기록했다. 최근에는 LGT 이용자들의 서비스 요청이 쇄도해 조만간 서비스를 제공할 예정이다. 앞으로도 신선한 아이디어로 모바일로서는 생소한 장르에 도전해 모바일게임의 새로운 전형을 제시할 수 있도록 노력할 것이다.