

유·무선 연동 게임 개발하는

태욱 세종나모 유·무선개발팀장

“유·무선 연동으로 모바일게임 영역 넓힐 것”

IT 기술과 네트워크의 진화로 기존 모바일게임의 영역을 뛰어넘는 시도들이 최근 모바일게임 업체들 사이에서 잇따르고 있다.

컴투스가 선보인 모바일게임 최초의 MMORPG인 〈아이모〉가 정식 상용 서비스를 시작한 가운데 최근 모바일게임 퍼블리싱 사업을 하고 있는 세종나모가 모바일기반의 유·무선연동 게임 개발 계획을 발표했다.

〈Lord of D(이하 LOD)〉라는 이름의 이 게임은 유·무선 연동 기술을 도입한 네트워크 SRPG(Strategy Role Playing Game)를 표방하고 있다.

LOD 개발을 담당하고 있는 태욱 유·무선개발팀장은 “대다수의 모바일게임 업체들이 새로운 성장 돌파구로 네트워크 게임에 주력하고 있는 상황”이라며 “우리도 MMORPG를 생각했었지만 좀 더 신선하고 새로운 무언가를 찾는 과정에서 유·무선 연동 게임을 기획하게 됐다”고 밝혔다.

〈LOD〉는 모바일게임을 통해 육성된 캐릭터를 PC기반 온라인게임에서도 즐길 수 있는 유·무선 연동 게임이다. 모바일게임의 경우 이달 중 클로즈베타 테스트를, 온라인 부분은 11월 중 클로즈베타 테스트를 계획하고 있다.

게임의 기본적인 시나리오는 사용자가 만든 캐릭터를 통해 성을 만들고 그 성을 기반으로 영역을 확대해 나가면서 다른 플레이어와 대전을 펼치는 구성이다.

태 팀장은 “MMORPG는 유저가 실시간으로 접속되어 있어 야만 플레이가 가능하지만, 이 게임은 본인이 접속하지 않은 상태에서도 상대방이 내 성을 공격할 수 있다”며 “이럴 경우 메시지를 통해 상대방이 공격하고 있음을 알려주기 때문에 플레이의 연속성을 높여주면서 게임에 좀 더 몰입할 수 있을 것”이라고 설명했다.

또한, 그는 “모바일 상에서 키운 캐릭터를 그대로 온라인에서 사용하면서 상대방과 대전을 벌여나갈 수 있기 때문에 모바일게임 마니아들에게 색다른 재미를 전해 줄 것”이라고 덧붙였다.

세종나모는 올 10월경 모바일게임 부분의 오픈 베타를 시작으로, 12월에는 SKT, KTF의 정식 서비스 및 온라인게임 부분의 오픈 베타를 계획하고 있다. 또한 내년 상반기 중 온라인게임의 부분 유료화 서비스를 선보인다는 계획이다.

글 박현수 기자 사진 이혜성 기자



차세대 싸이월드 준비 중인

박지영 SK커뮤니케이션즈 싸이월드사업본부 서비스혁신그룹장

“유저 중심의 싸이월드 기대하라”

차세대 싸이월드(C2) 프로젝트를 준비 중인 SK커뮤니케이션즈에 세간의 관심이 집중되고 있다. 1,800만 회원을 확보하며 국내 UCC(User Created Content) 서비스의 대표주자로 자리매김하고 있는 싸이월드의 새로운 모습은 어떤 식으로든 타 업체들에게 영향을 미칠 것이기 때문이다. 싸이월드사업본부에서 서비스혁신그룹을 이끌고 있는 박지영 그룹장을 만나 C2 프로젝트에 대해 들어봤다.

최근 국내 대다수의 포털이나 콘텐츠 업체들이 너도나도 웹2.0을 거론하고 있지만 확실한 수익 기반을 마련하지 못하고 있는데

웹2.0이 실제가 없는 마케팅적 용어라는 의견부터 시작해 다양한 의견이 존재하는 것처럼, 현재 웹2.0을 정확히 정의하고 진단하는 것은 무리가 있다. 단순히 수익 가능성으로만 평가하기 어려운 부분이다. 중요한 것은 사용자 중심으로 모든 정보가 개방·공유·유통된다는 웹 2.0의 특성이 매우 매력적이고 이러한 방향으로 인터넷 서비스들이 개선되어 가고 있다는 점이다.

C2 프로젝트라는 이름으로 차세대 싸이월드를 연내 선보인다는 계획인데, C2 프로젝트에 대해 간단히 설명한다면

지금까지는 사업자들이 단위 서비스들을 분리해 놓으면서 이용자들이 의도와 상관없이 목적별로 서비스들을 골라서 사용해야했고, 그러다 보니 서비스간의 네트워크가 점점 단절되고 종류와 복잡도도 증가되는 문제가 발생했다. 만약 이 경계를 무너뜨린다면, 이용자가 원할 때 언제든지 클럽 같은 개인홈페이지, 개인홈페이지 같은 클럽을 만들 수 있을 것이라고 생각했다. 결국 핵심은 '소셜 네트워크를 기반으로 한 홈페이지 서비스'에 있는 것이다. 인구통계학적이거나, 목적별로 점점 세분화 되어가는 고객들을 만족시켜 주기 위해서 반드시 전반적인 구조개선과 함께 모든 경계를 허물고 네트워킹이 자유로운, 새로운 개념의 서비스를 도출해 내야겠다는 결심을 하게 됐다. 1차 베타 오픈시에는 미니홈피를 이전하거나 새로운 홈피를 만들 수 있는 개인 미디어 중심으로 우선 지원할 것이며, 정식 오픈과 2차, 3차 오픈을 거듭해가며 차차 다양한 용도의 홈페이지 서비스로도 지원이 가능하도록 할 예정이다.

C2프로젝트는 개방형 구조의 사용자 참여형 모델을 표방한다고 들었는데, 기존 미니홈피와 가장 큰 차이점은

형태면에서는 현재 팝업창 형태를 포함한 다양한 형태의 서비스를 제공하게 되며, 마치 설치형 블로그와 같이 개인이 원하는 틀과 콘텐츠를 선택해 구성할 수 있도록 열린 모델을 제시할 계획이다. 이러한 확장된 서비스가 기존의 미니홈피 일촌 네트워크와 결합해 더 큰 시너지를 낼 것이라고 기대하고 있다. C2에는 지금 크게 두 가지의 메인 단위 서비스가 개발되고 있다. 미니홈피·클럽·카페·블로그 등의 경계를 허물어 어떤 것이든 내가 원하는 홈페이지를 만들 수 있는 '홈' 서비스와 네트워크와 콘텐츠, 커뮤니케이션 등 웹상의 개인 자산 보존을 최적화하고, 홈페이지를 효율적으로 관리하게 해 줄 '마이베이스' 서비스가 바로 그것이다.

글 박현수 기자 사진 이해성 기자



X인터넷 신제품 선보인

데이브 그루버 어도비시스템즈 마케팅 매니저

“신제품 출시로 개발자 확산에 주력할 것”

한국어도비시스템즈는 최근 웹 2.0을 구현하는 차세대 X인터넷 솔루션 <어도비 플렉스 2>를 발표하고, 기업시장 공략에 나섰다.

이번에 발표된 <어도비 플렉스 2>는 데이터 관리 서비스 및 메시징 서비스가 포함되어 있는 <플렉스 데이터 서비스2(Adobe Flex Data Services 2)>, 비주얼 레이아웃 및 차트 기능이 강화된 <플렉스 빌더2(Flex Builder 2)>와 무료로 제공되는 개발자 도구인 <플렉스 2 소프트웨어 개발자 키트(Adobe Flex 2 SDK)> 등으로 구성되어 있다.

신제품 발표 차 내한한 데이브 그루버(Dave Gruber) 어도비시스템즈 플렉스 및 콜드퓨전 제품 담당 마케팅 매니저는 “이번에 발표한 <어도비 플렉스 2>는 데이터 관리 기능이 강화된 2세대 제품군으로 개발자의 생산성을 극대화하는데 초점을 맞췄다”며 “특히, 이 제품은 데이터를 압축 바이너리 형태로 전송하기 때문에 대용량 데이터 처리도 신속하게 이뤄지는 것이 특징”이라고 설명했다.

이번 신제품은 리얼타임 데이터 푸시 기능으로 서버와 클라이언트 사이에서 변화하는 데이터 수치를 한 눈에 파악할 수 있어 실시간 주식 거래 등 다양한 애플리케이션에 응용될 수 있으며, 사용자 간 화면을 공유하며 메시지를 주고 받을 수 있는 협업 애플리케이션 구현도 가능하다. 또한 서버 및 개발 도구가 통합되어 제공되던 이전 버전과 달리 필요한 제품만 별도로 구입할 수 있어 고객 선택의 폭을 넓힌 것도 장점이다.

그루버 마케팅 매니저는 “플렉스 개발자 확대를 위해 <어도비 플렉스 2 SDK>를 무료로 제공하고 있다”며 “향후 3년 내에 100만명 이상의 개발자가 이 툴을 사용할 수 있도록 다양한 지원책을 마련할 것”이라고 말했다.

또한 그는 “이 제품을 통해 개발자들은 혁신적인 웹 애플리케이션을 다른 프로그래밍 환경에 비해 두 배 이상 빠르게 개발할 수 있을 것”이라고 덧붙였다.

그루버 마케팅 매니저는 현재 삼성전자를 비롯해 SAP, 보잉사 등 전세계 주요업체들이 <어도비 플렉스 2>를 도입해 차세대 웹 애플리케이션을 개발하고 있으며, 풍부한 UI(User Interface) 및 개방적인 웹을 지향하는 웹 2.0 경향이 인터넷 전반에 확산되고 있어 이번 신제품 수요가 확대될 것으로 예상했다.

한편, 한국어도비는 신제품 출시와 함께 ‘Open WEB2.0, Click Flex 2’ 라는 <플렉스 2> 론칭 세미나를 시작으로 신제품 마케팅 강화에 돌입했다.

글 양기석 기자 사진 이해성 기자