



디지털콘텐츠 사이버 박람회라는 모토로 한국데이터베이스진흥센터에서 운영하는 온엑스포(www.onexpo.or.kr). 콘텐츠 제작, 콘텐츠 유통, 솔루션, 전문가 서비스 등으로 디지털 콘텐츠를 분류해 인터넷상에 상설전시 함으로써 시공(時空)의 제한없이 제품전시 및 해외 마케팅 창구 역할을 하고 있다. 월간 <디지털콘텐츠>는 온엑스포 입점 업체를 소개해 우수 개발업체를 발굴하고, 기업 간의 네트워크를 활성화하고자 한다.

HOT
COMPANY

소리아이

NHK에서 주목한 차세대 모바일 컴퓨팅 시대 선두주자

글 / 오숙현 온엑스포(onexpo.or.kr) 마케터



소리아이는 차세대 모바일 컴퓨팅 시대를 이끌어갈 PDA폰 및 스마트폰용 모바일 게임을 개발, 서비스하고 있는 게임 전문 업체로 유무선 연동 기술을 기반으로 유선 인터넷 사용자와 무선 인터넷 사용자간 네트워크 게임이 가능한 유무선 연동 게임포털서비스를 개발하고 있다. 이미 2002년 엔씨소프트와 인공지능(AI) 기법의 바둑 및 장기 프로그램의 공동 개발 계약을 체결함으로써 우수한 기술력을 인정받은 바가 있으며, 삼성전자에서 출시한 Nexio PDA에 보드게임들을 출시해 사용자들로부터 큰 호평을 얻었다.

2001년 9월에 설립된 소리아이는 초기 PC 온라인게임과 메신저 개발을 주요 아이템으로 기술을 개발했던 기업이다. 그 당시는 국내의 인터넷 관련 비즈니스 모델들이 대부분 시장 안정화 단계에 접어들기 시작하던 상황이었기 때문에 자금력이 약하고 기술력 하나로 시장 진입을 꿈꾸는 작은 벤처기업에게는 시장진입이 쉽지 않은 상황이었다. 따라서 처음 계획했던 PC 온라인게임과 메신저 관련 시장 외에 새로운 틈새시장을 찾자 노력했고 그때 찾은 분야가 PDA관련 콘텐츠 개발이다. 2000년 PDA붐이 잠시 일었다가 사라

졌던 것을 기억하기에 PDA 관련 콘텐츠 개발은 위험부담이 있었지만 국내에서 PDA에 CDMA 모듈을 탑재한 제품을 출시하기 시작한다는 정보를 듣고 철저한 시장 조사에 들어갔다. 국내 PDA 시장은 PDA를 개인 일정관리 도구로 사용하고 있는 미국과 달리 대부분의 사용자들이 멀티미디어 서비스에 큰 관심을 가지고 있기 때문에 소리아이의 PC용 온라인게임 개발 경험을 살리기 좋은 아이템이었다.

당시 국내 PDA게임 시장에는 대부분 사용자 혼자서 게임을 즐기는 싱글 플레이어용 게임들이 주류를 이루고 있었다. 하지만 소리아이는 인터넷 기능이 강화된 PDA 보급이 활성화될 것이라는 예상으로 보유하고 있던 게임 서버들의 기능을 향상시켜 모바일 환경에 적합한 구조로 변경했고, 더 나아가 기존 PC 기반에서 개발한 게임과 PDA용 게임을 메신저로 연동시키는 준비를 했다. 처음부터 유무선 연동을 염두에 두고 전체 시스템을 설계한 것이다.

이런 과정을 거쳐 이 회사는 자체 보유한 인공지능 엔진 및 서버 기술을 이용해 '부루마루'라는 게임을 탄생시키게 됐다. 현재 모바일 게임 시장

은 휴대폰에서 PDA로 넘어가는 과도기에 있는 시장 상황을 먼저 예측해 제품을 준비함으로써 시장선점 효과를 노린 것이다.

유무선 통합 게임 플랫폼 부루마루(BuruMaru)

이번에 출시된 '부루마루 유무선 연동 게임포탈서비스'는 유무선 연동 기술을 기반으로 해 유선 인터넷 사용자와 무선 인터넷 사용자간 네트워크 게임이 가능하다. 부루마루(BuruMaru)란 단군의 첫째 아들로 처음, 으뜸을 뜻하는 '부루(Buru)'와 플랫폼을 뜻하는 '마루(Maru)'의 합성어이다. 으뜸가는 유무선 통합 게임 플랫폼을 만들겠다는 소리아이의 포부를 담은 이름이다.

이 게임은 많은 수의 동시접속자를 안정적으로 수용할 수 있는 유무선 연동 서버의 구축과 인공지능 게임 엔진의 강화, 기존 휴대폰 게임에서 구현이 어려웠던 게임상황에 맞는 아바타를 사용함으로써 게임에 생동감을 더하고 있다. 고스톱과 장기, 바둑, 오목 등 보드게임을 주축으로 하고 있는데 향후 다양한 OS기반의 모바일 게임 외 네트워크 게임을 개발해 유무선 연동 게임서비스와 eGPA(emotional Game Playing Agent) 엔진 개발 및 이를 이용한 다양한 부루마루 게임 개발을 계획하고 있다.

해외 진출의 신호탄이 된 동경 게임쇼

2003년 동경 게임쇼는 소리아이에게 잊지 못할 추억을 안겨 주었다. 그동안 기술 개발에만 전력하다보니 해외 진출은 남의 이야기만 같았다고 한다. 소리아이가 준비한 각종 콘텐츠와 솔루션은 국내 시장에서는 조금 앞선 느낌이라는 생각에 동경 게임쇼에 참가했는데, 전시 첫날 NHK에서 한국 공동관 18개 업체 중 소리아이 부스만 단독으로 인터뷰하고 취재했다. NHK 기사는 국내의 다른 게임들은 모두 PC기반의 온라인게임으로 예년과 다를 바가 없어 이슈가 되지 못하지만 소리아이의 제품은 미래 시장을 보고 준비한 참신함이 돋보인다고 평했다.

소리아이는 동경 게임쇼를 시작으로 11월 오사카 산업창조관에서 열리는 국제 무역 박람회에도 참가할 계획인데 이 행사는 한·중·일 삼국의 업체 실무 담당자들이 직접 나와 업무관련 협약 및 계약을 하는 행사로 유무선 연동 솔루션에 관심을 보이는 여러 바이어들을 만날 계획이다. 지난 10월에 열린 디지털문화산업박람회에 바이어로 참가한 산업창조관의 후루벳부 씨가 전해준 이야기는 소리아이를 더욱 기쁘게 하고 한다. 일본의 미쯔비씨와 산요 등 몇몇 업체가 소리아이의

솔루션에 깊은 관심을 보인다는 것. 때문에 이 회사가 11월에 열린 박람회에 거는 기대는 매우 크다.

3년내 유무선 연동 게임 서비스 대표 주자 꿈 꿔

소리아이는 현재 PDA관련 네트워크 솔루션을 개발해 시장에 진입하고 있다. 내년에는 국내 PDA 게임 관련 대표적인 회사가 되는 것이 목표다. 소리아이 김진욱 대표는 "아직까지는 휴대폰 기반의 게임들이 모바일 게임 시장의 대부분을 형성하고 있지만 내년 중으로 네스팜과 같은 무선 인터넷이 많이 보급되면 기존의 휴대폰 기반의 모바일 게임 시장의 상당 부분을 PDA 기반의 모바일 게임들이 잠식하게 될 것"이라고 예상했다.

한편, 이 회사는 향후 5년을 바라보며 준비하는 프로젝트가 있다. 현재 XBOX와 PS2가 세계 콘솔 게임 시장의 대부분을 장악하고 있고 노키아에서는 N-Gage라는 휴대폰 기반의 휴대용 게임기를 시장에 내놓았는데, 소리아이는 여기서 착안, 콘솔 게임과 휴대용 게임기기의 장점을 모아서 새로운 개념의 휴대용 게임 기기를 만들 계획이다. 그 기반이 되는 기본 플랫폼은 지금의 PDA로 이 회사는 현재 국내의 몇몇 PDA 제조업체와 게임 기능에 특화된 PDA 제작에 관해 협의 중에 있다. 단순히 PDA에 게임을 임베디드한 제품의 컨셉이 아니라 게임 플랫폼을 탑재하는 방식을 추진하고 있으며, 이는 개방형 게임 플랫폼으로 많은 개발자들을 끌어들이 수 있는 구조가 될 예정이다.

또 소리아이는 PDA 게임에서 입지를 다지게 되면 그것을 기반으로 PC용 게임을 만들어 PDA와 PC용 게임이 서로 연동되게 한 후 PC용 게임시장에 진입할 계획이라고 한다.

현재 국내에 불고있는 휴대폰 게임 열풍이 PDA게임 열풍으로 변화될 것인지 PDA 및 PC 게임 시장에서 두각을 나타낼 소리아이를 기대한다. 

