

이니엠(주)

온라인게임 Spiritual Fortune (실시간 번역채팅 가능한 유/무선 연동 RPG 온라인 게임)의 사업화

대표이사 최요철



I. 사업화 성공 기술 개요

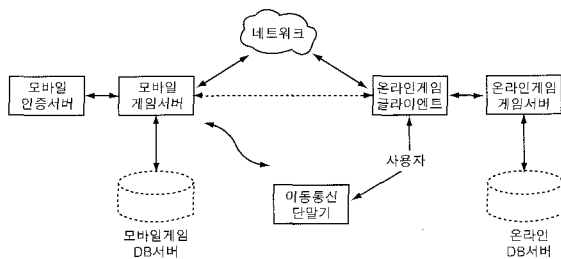
1. 온라인 게임을 즐기면서 외국의 사용자들간의 채팅 메시지를 게임내의 번역 라이브러리/시스템을 통해 실시간 번역을 시켜주므로 다국간의 온라인 게임 진행을 원활하게 할 수 있게 한다.
2. 이런 번역 시스템에 PC온라인이라는 한정된 공간이 아닌 모바일(휴대폰, PDA등)기기와도 게임 DB를 공유/연동하여 연동된 온라인 게임과 DB(아이템, 경험치, 페트 등의 각종 정보)호환이 가능하다.

II. 기술개발과정

- 1) 온라인 게임 Spiritual Fortune 개발을 하면서 게임이기 때문에 게임성에 중점을 두면서 이와 동시에 온라인 게임의 특성인 다른 사용자간의 채팅이 문제가 되었다. 타 지역(다른 나라)에서 동게임(Spiritual Fortune)을 즐기는 사용자와의 의사소통이 문제라는 것을 초기 게임기획단계부터 고려하여, 게임 중에 실시간 번역채팅을 하고 싶은 언어를 먼저 선택하고 채팅을 하면 상대방에서는 선택된 언어로 번역이 되어서 출력이 되는 방식을 게임에

구현하게 되었다. 웹번역 시스템과 사전 등을 이용하는 기술이 아닌 자체 축적된 라이브러리를 이용하는 시스템으로 게임에서 사용하기 편하도록 개발하였다. 온라인 게임의 재미와 외국의 말이 안 통하는 다른 나라 사람들의 게임 속 대화는 한층 더 게임을 재미있게 한다.

2) 위와 같은 재미를 느끼게 하면서 온라인 게임을 한정된 공간이 아닌 외부에서도 온라인 게임의 재미를 느낄 수 있게 하고 싶다는 초기 기획에서 모바일이라는 무선을 생각하게 되었으며, 단순히 무선 모바일로만 게임을 즐기는 게임보다는 모바일에서 즐긴 게임의 데이터들이 온라인 게임 상에서도 호환가능하며, 더 재미있을 것이라고 생각하여 온라인 게임 Spiritual Fortune의 유무선 연동 모바일 게임을 개발하게 되었다. 온라인 게임의 재미를 어떤 장소에서도 즐기면서 그 데이터를 온라인에서도 호환할 수 있어 사용자들은 더욱 큰 만족을 느끼고 있다.



(유무선 연동 시스템)

III. 사업화 과정

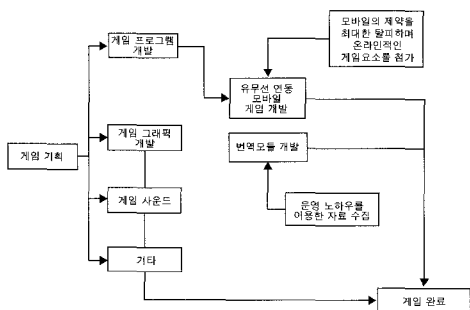
1) 인력 및 기간

온라인게임을 개발 하면서 게임의 고급화 및 게임성을 고려해 가면서 실시간 번역 채팅 모듈과 유무선 연동 모바일 게임 개발이라는 어떻게 보면 3가지 프로젝트를 동시에 진행함으로써 발생하는 개발인력의 적절한 배치와 기획대로 개발일정을 맞추는 문제가 가장 큰 문제였으며, 진행 중간에 발생하는 인력 문제로 일정의 지연되는 것도 개발팀에 큰 부담을 주었다.

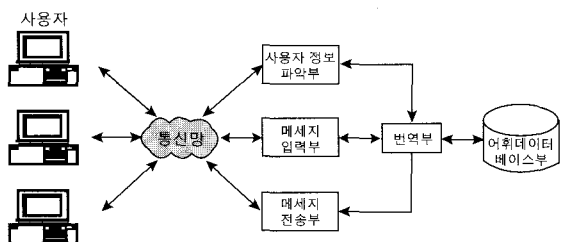
하지만 이니엄만의 노하우인 개발공정관리 시스템으로 문제점을 해소해 나가며 개발팀의 부담감을 최소화시키며 진행하여 현재의 게임 개발 배타버전까지 완료 할 수 있었다.

2) 기술보유의 이용

온라인게임 개발 및 서비스를 통하여 얻은 노하우를 바탕으로 기획된 온라인 게임 개발 기술력 및 서버 네트워크 운용 기술력 그리고 모바일 게임 개발로 얻은 자체 기술력 등의 보유하고 있는 기반 개발 기술력을 잘 이용한 결과로 실시간 번역 채팅이 가능한 유무선 연동 온라인 게임 Spiritual Fortune이 만들어질 수 있었다. 또, 온라인 게임 서비스 운영에서 얻어진 운영노하우는 실시간 번역채팅에 관련된 라이브러리 구축하는데 큰 도움이 되었다.



<전체 작업 공정>



(번역 시스템)

3) 시행착오

실시간 번역채팅 모듈을 개발하며 처음 기획된 의도로 진행을 하다가 서버부하 및 적정용량에 대해서 그 규모를 적정하게 예상치 못하고 작업을 하였다. 이후, 발생한 문제는 컸으며 개발 일정이 상당히 지연되게 되었다. 해결방법을 강구하던 중 새로운 방법(게임내 자체 라이브러리 구축)을 발견하고 의도했던 기획을 축소/수정하여 진행한 결과, 처음에 의도했던 내용보다 속도면이나 용량면에서 더 좋은 결과를 얻을 수가 있었으며, 개발 일정도 맞출 수가 있었다.

4) 사용검증

온라인게임 Spiritual Fortune의 게임성이나 번역채팅 모듈 그리고 유무선 연동 모바일게임에 대해서는 신기술이며, 신선한 아이디어라는 것은 누구나 인식을 한다.

유무선이 되는 모바일 게임은 이동통신사에서 서비스를 하지 않으면 안 되기 때문에 통신사와 접촉을 하면서 검증되지 않은 온라인과 모바일 게임이기 때문에 해야 했던 수많은 테스트들과 외국업체의 번역채팅에 대한 검증 테스트들에서 큰 문제 없이 통과되었기 때문에 지금에 이르고 있으며, 안정화 테스트를 통해 지속적으로 기능을 보완하고 있는 중이다.

IV. 판매 및 유통과정

온라인게임 Spiritual Fortune이 기획에 들어가고 개발이 시작될 시점부터 마케팅을 시작하였다. 국내보다는 해외 시장을 선점(특히 게임중주국인 일본)하려는 기본 방침아래 실시간 번역채팅이 가능한 유무선 연동 온라인게임이라는 컨셉트로 한국소프트웨어진흥원에서 주관하는 해외비즈니스 상담회 및 여러 해외 상담회를 통하여 홍보활동을

미리 해왔으며, 게임이 구현되는 시점에서는 그런 사전 마케팅 활동에 힘입어 대만에 80만불에 게임 공급 계약을 체결하게 되었다. 현재는 국내시장과 일본, 미주 시장에 진입을 하려고 진행 중이며 일본의 산케이 신문의 자회사 크래프톤과 미국의 SEGA.COM과 MOU등을 체결하며 빠른 속도로 진행 해 나가고 있다.

싱가포르의 SingTel과 중국의 WAEI와도 유무선 연동 엔진, 온라인게임 Spiritual Fortune에 대해서도 협의가 진행 중이다.

국내에서는 선진 개념의 신기술을 이용한 온라인 게임으로 온라인/오프라인으로 홍보를 하고 있다.

V. 현재의 여건

1) 기업 형태

- 기술평가 벤처기업 (한국게임산업개발원/중소기업청)
- 최우수 벤처기업 등급평가 (전경련/FIC)
- 유망 중소기업 (국민은행)
- 소프트웨어 사업자 등록 (한국소프트웨어 산업협회)
- 2002 대한민국 벤처대상 선정 (한국능률협회)

2) 게임 개발력

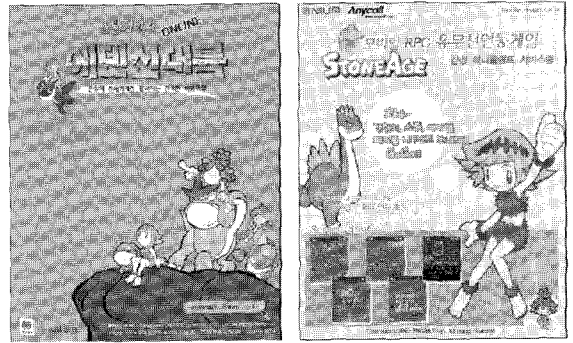
- 게임 엔진 연구소(기업부설연구소 인정/한국 산업기술진흥협회)
- 연구인력 : 18명(일본 동경지사 2명 포함)
- 기타 보조 인력 : 12명

3) 매출액

- 2001년 38억 / 2002년 41억(예상)

4) 기타

- 미국의 SEGA.COM과 협의중 (유무선 연동 엔진과 모바일 게임)
- 일본의 산케이 신문 자회사 크래프톤과 MOU체결(유무선 연동 엔진)
- 중국의 WAEI와 공급 계약 협의중 (온라인게임 Spiritual Fortune)
- 싱가포르의 SingTel과 협의중 (유무선 연동 엔진과 모바일 게임)



(게임 잡지 홍보 자료)

VI. 사업화 성공 요인

1) 개발측면

실시간 번역 채팅이 가능한 유무선 연동 온라인 게임 Spiritual Fortune이 사업화에 성공할 수 있었던 가장 큰 이유는 개발에 필요한 기반 기술을 전부 보유하고 있었으며, 온라인 게임을 서비스 하면서 얻어진 운영노하우 그리고 개발 공정을 관리할 수 있는 이니엄만의 공정관리시스템이 있었기에 가능했던 것 같다.

2) 시장개척

사용자들이 요구하는 실시간 번역 채팅, 온라인과 모바일의 연동 등 시장의 형태를 잘 파악을 하고, 또한 잘 짜여진 기획을 바탕으로 시장을 선점한다는 방침을 가지고 선행개발을 시작한 것이 현재의 좋은 결과를 만들었다.

3) 홍보/마케팅

시장을 선점한다는 방침과 자사의 기술력을 믿고 홍보/마케팅을 먼저 시작한 것이 적중을 했으며, 국내의 시장보다는 국외의 큰 시장을 보고 국외 시장부터 채널을 만든 것이 크게 작용한 것이다.

VII. 향후 예상매출액 및 기대효과

1) 매출 실적

(단위:백만원)

구분		2002년도	2003년도	2004년도
온라인게임	세계시장	2,200	3,800	5,000
	국내시장	900	2,200	6,000
모바일게임	세계시장	200	400	1,000
	국내시장	100	800	1,500

2) 시장규모

※ 온라인 게임 시장

(단위:백만원)

구분	2000년	2001년	2002년도	2003년도
세계시장	65	160	486	660
국내시장	1,000	3,000	5,303	6,213

※ 모바일 게임 시장

(단위:백만원)

구분	2000년	2001년	2002년도	2003년도
세계시장	0.32	2	12	34
국내시장	100	200	360	1,274

*기존제품을 개발제품으로 대체했을 때의 추정 금액으로 작성

3) 매출전망(당사 총매출액)

(단위:백만원)

연도	2001년	2002년도	2003년도	2004년도
금액	3,778	4,100	8,600	14,000