

“내일은 우리가 최고” ... 벤처정신으로 중무장



지금난에 경기침체가 겹치면서 문을 닫는 벤처기업들이 늘고 있다. 투자시장은 얼어붙고 창업도 위축돼 '벤처 생태계'는 사실상 와해된 상태. 벤처정신 없는 '무늬만 벤처', '영터리 벤처' 등이 물을 흐려놓은 것도 벤처 전반에 대한 신뢰가 떨어지게 만든 이유다. 이제 벤처는 다시 일어나야 한다. 이에 지난 99년 설립 이후 자신만의 영역을 묵묵히 찾아가고 있는 기술기업, 월로우소프트를 소개한다.

글 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자

국내 최초 윈도용 및 맥용 게임을 개발하고 막고야 부사장을 역임했던 고영재 월로우소프트 사장은 국내 게임업계에서 소문난 개발자에 속한다. 90년대말 거뒀던 게임개발 열풍으로 각 게임개발사들마다 영입대상 1순위로 꼽았지만, 그는 지난 99년 유유히 월로우소프트를 창업했다.

창업한 지 어언 5년이 다 돼가건만 월로우소프트는 게이머들에게 그리 낯익은 게임개발사가 아니다. 온라인게임 '크로니클스'는 동접자수 1,000명에 머무르고 있고, 모바일게임을 제외하곤 후속작 소식이 없다. 하지만 월로우소프트를 직접 방문했을 때 회

사 분위기는 '자신감에 차 있다'라는 느낌이 강했다. '뭔가 있다'라는 생각이 들 정도로.

'완벽게임' 기치 다듬고 또 다듬고

이 회사의 대표게임인 크로니클스는 3D 렌더링 2D게임이다. 요즘같이 3D게임이 흥행하고 있는 시점에 2D게임이라니. 그러나 사정을 알아보면 이야기는 달라진다. 크로니클스는 기존의 롤플레이어 온라인게임과는 진행방식이 상당히 다르다. 게임진행 방식이 너무 복잡해서 오히려 급속히 이용자가 늘지 않았다고도 할



수 있다. 개발자들로는 높은 완성도를 인정받았지만 국내에서는 큰 인기를 끌지 못한 ‘울티마온라인’의 경우와 흡사하다.

크로니클스는 세계 최초로 TRPG를 온라인으로 구현한 게임이다. TRPG는 테이블 토크 롤플레잉 게임(Table Talk Role Playing Game)의 약자로 플레이어의 대화로 진행되는 게임이다. 이러한 형식은 ‘던전 앤 드래곤’, ‘발더스 게이트’ 등 기존 패키지 게임에서 등장한 적은 있으나 TRPG의 매력인 여러 사람과의 어울림은 찾기 힘들었다. 이런 매력을 잘 살릴 수 있는 온라인을 매개점으로 삼아 TRPG 형식을 구현한 게임이 바로 크로니클스다.

크로니클스는 전통적인 TRPG 게임방식인 주사위 굴림을 통해 캐릭터의 능력치를 성장시키게 된다. 특히 시나리오 부분은 멀티퀘스트 방식을 채택해 소규모 퀘스트는 공평하게 주어지며, 시나리오에 영향을 주는 퀘스트는 게이머마다 다르게 주어진다. 즉 게임의 시나리오 흐름에 따라 같은 조건이 주어졌다해도 똑같은 시나리오를 플레이하지는 않는다.

물론 복잡한 룰과 시나리오를 직접 생성해야 한다는 점이 걸림돌로 작용하기도 했다. 하지만 승산이 높다해서 천편일률적인 게임을 만들지는 않겠다는 게 월로우소프트의 창립정신이다. 조금 더디더라도 완성도 높은 게임을 만들겠다는 것이다.

이 회사 유수영 전략기획실장은 “돈 벌 수 있는 수익모델이 시급한데, 프로그래머들은 게임을 더 다듬어야 된다 하고... 힘드네요”라며 머쓱해 했다. 벤처창업 열풍은 주춤하고 있지만, 기술로 승부하려는 ‘벤처정신’은 아직도 살아있음을 느끼게 해주는 대목이다.

이제 시작일 뿐 ... 야심작 줄줄이

월로우소프트측은 지금까지 내놓은 ▲TRPG 온라인게임 크로니클스 ▲국내 최초 3D 스포츠 온라인게임인 풋살사커 ▲요리조리, 헤미의 혼수장만, 열혈! 눈싸움, 검즈, 리벤지, 미용사 타이쿤, 바둑왕 등 모바일게임은 차기 프로젝트를 수행하기 위한 노하우 습득단계라고 설명한다. 앞으로 무시무시한 야심작을 줄줄이 내놓겠다는 포부다.

이미 구체적인 전략도 수립했다. 올해까지 시장진입 단계를 무난히 통과하고, 이후 ▲최소 3개 사업의 성공적 수행 ▲안정적 현금흐름 ▲사업다각화를 통해 회사 인지도를 강화하겠다는 복안이다. 그리고 오는 2006년 하반기쯤에는 경영전문 CEO를 영입하고, 기업공개를 통한 경영 투명성을 확보하겠다는 계획을 갖고 있다.

우선적으로 기대하고 있는 부문은 현재 개발에 박차를 가하고 있는 3D 대전액션게임 ‘구미호’. 이는 KBS 2TV에서 방영중인 ‘구미호외전’의 온라인게임 관련 라이선스를 획득, 개발하고 있는 것으로 월로우소프트측은 최근 젊은층을 겨냥한 구미호외전이 치열한 시청률 경쟁에서 선전하고 있어 상당히 고무돼 있다. 월로

interview 이학범 월로우소프트 이사



▶ 회사에 대해 간략히 소개해달라.

- 지난 99년 8월 설립됐고, 2001년 3월 법인으로 전환됐다. 2002년 10월에는 게임 개발/서비스 관련 7건의 특허를 출원했고, 2003년에는 옴니텔과 유무선 연동 게임포털 공동사업 계약을 체결한 바 있다. 지난해 12월에는 중소기업청으로부터 수출 유망 중소기업에 지정됐고, S사와 무안경 다시점 입체 3D 콘텐츠 제작 프로젝트를 계약했다.

▶ 현재의 수익모델은.

- 모바일게임에서도 매출이 발생하고 있기는 하지만 주력 분야는 온라인게임이다. 크로니클스는 기본적으로 무료서비스이며, 프리미엄 서비스를 통해 부분 유료화할 방침이다. 크로니클스와 풋살의 싱가포르 지역 서비스권 판매 등 해외시장을 통해 수익이 발생하기도 한다. 향후 차세대 콘텐츠, VR게임, 비디오게임 개발 등을 통해 수익성을 높일 계획이다.

우소프트는 구미호 게임을 오는 12월쯤 상용화할 계획이다.

그러나 뭐니뭐니해도 월로우소프트가 주력하고 있는 분야는 입체3D게임. 착시 현상을 이용한 이미지 추출합성으로 VR기술을 적용한 게임에 기대를 걸고 있다. 국내 게임의 주류가 2D에서 3D로 넘어서는 시점에서 앞서가진 못했지만, 향후 또다른 전환점이 입체게임에서 일어날 것이라는 게 월로우소프트측의 판단이다.

구체적인 언급은 피했지만 이미 모 가전사와의 구체적인 프로젝트가 진행되고 있는 것으로 알려졌다. 관련 3D 디스플레이 시제품은 이미 개발돼 있는 상태로 이를 기반으로 콘텐츠 개발에 박차를 가하고 있다. 월로우소프트는 PC방 홍보 및 디스플레이 유통사업까지 병행할 계획인 것으로 알려져 육안으로 3D입체게임을 즐길 수 있는 시대가 열릴 것인 지에도 관심이 모아지고 있다. 