

세계 게임시장, 우리가 접수한다

두려움 없는 도전 '랩스터소프트'

'게임개발자가 직접 회사를 설립해 보자'는 뜻을 모아 게임개발 전문가들이 뭉쳤다.

아직은 작은 회사에 불과하지만 튼튼한 회사를 만들겠다는 의지에 불타는 랍스터소프트(대표 이건희)는 세계무대로의 힘찬 행진을 진행 중이다.



▲ 온라인 게임과 열애(?) 중인 랍스터소프트 멤버들. 뒷줄 왼쪽에서 두번째가 이건희 대표

Q 랍스터소프트는 어떤 회사인가요?

A 온라인 게임개발사로 MMOSRPGG(다중접속 시뮬레이션 볼플레잉 게임)를 창업아이템으로 선정해 올해 7월에 문을 연 회사입니다. 창업 이전에 한 회사에 몸담았던 개발자들이 주축이 되어 회사를 설립했습니다. 현재 대표이사 1명과 게임개발자 10명으로 구성돼 있으며 12세 이상 20세 전후의 연령층을 주타겟으로 '스툼 온라인'이라는 게임을 개발 중에 있습니다.

Q 창업하면서 힘들었던 점을 어떻게 극복했는지 말씀해 주세요.

A 창업 당시 가장 힘들었던 것은 우리가 과연 해낼 수 있을까라는 의구심이었습니다. 물론 사원들 대부분이 오랜 게임개발 경험을 가지고 있었지만 '새롭게 회사를 설립하고 게임을 개발해 나갈 수 있을까' 하는 생각에 확신을 갖기가 힘들었습니다. 결국 중요한 것은 믿음이었습니다. 자신에 대한 믿음과 함께 동료들에 대한 믿음을 가지고 적극적으로 밀고나간 덕에 현재의 랍스터소프트가 존재할 수 있었습니다.

Q 랍스터소프트의 강점은 무엇인가요?

A 오랜 기간 게임업계에서 게임개발을 담당했던 창업멤버들의 책임의식과 헌신이 가장 큰 자산이자 장점이라고 할 수 있습니다. 피터 드러커의 말처럼 지식 기반의 사회에서는 리더십이 아닌 파트너십이 더 중요합니다. 개발자 스스로가 회사의 종속변수가 아닌 독립변수로서 게임개발의 성공과 회사의 미래에 영향을 미친다고 생각할 때 비로소 성공할 수 있으리라 봅니다. 저희 같은 게임개발 기업의 경우 게임개발자들의 비중이 크고 그들에게 자원과 역량이 축적돼야 비로소 좋은 결과가 나타나기 때문이지요. 저희는 파트너십을 바탕으로 한 자발적 마인드와 회사의 지원이 더해져 큰 효과를 내고 있습니다.

Q 앞으로의 계획과 비전에 대해 말씀해 주세요.

A 두 달여 동안 잠 못 이룬 밤들을 거친 작업 끝에 게임 프로토타입이 나왔습니다. 이 프로토타입으로 회사 투자도 받고 게임 퍼블리싱 계약도 따낼 계획입니다. 우리 회사의 비전처럼 '인재, 기술, 의지를 모아 세계를 즐겁게 하는 기업'을 일구는 것이 앞으로의 목표입니다.