

kakaomes netmarble NCS DEVSISTERS



한상우
카카오게임즈 대표

권영식
넷마블 대표

김택진
엔씨소프트 대표

배형욱
데브시스터즈 CBO

‘IP·퀄리티·다양성’ 앞세워 하반기 글로벌 시장 출격

게임업계, 가지각색 신작 예고

코로나19로 한때 호황을 누렸던 게임업계는 엔데믹 이후 유저들의 게임이용 시간·소비가 줄어들자 불황 국면을 맞았다. 그 과정에서 늦어지는 신작, 인건비 상승 등의 이유로 악순환은 장기화되는 듯 보였다.

하지만 게임사들은 각 사의 방식대로 회복에 집중해 오면서 올해 상반기 실적 개선은 고무적이다. 대다수 게임사들은 우선 본업인 신작 출시에 충실하겠다는 의지를 강하게 내비쳤다. 신작흥행이야말로 기업의 실적개선에 직접적인 영향을 주기 때문이다.

신작 개발 과정 속에는 우리가 상상하는 것 이상의 시간과 노력이 들어간다. 스토리, 캐릭터 등 기본적인 것뿐 아니라 장르의 다양화, 글로벌 다각화, 콘텐츠, 플랫폼의 확장, 퍼블리싱 등 온 과정을 모두 예민하고 객관적으로 판단해 결과를 도출해야 한다. 길게는 몇 년을 한 게임 개발에만 매진한 신작이 출시 후 흥행하지 못했다고 해도 탈할 곳은 없다.

분명한 건 끝까지 버티는 게임사가 결국은 승리를 맛볼 것이라는 점이다. 유저들의 입맛에 맞는 게임성이 흥행과 직결되는 만큼 신작 개발과정을 더욱 면밀히 지켜볼 필요가 있다.

이런 가운데 올해 하반기 신작들이 다수 출시될 예정이다. 게임사들은 새로운 성장동력을 확보하고 내년 상반기의 실적 반등을 꾀하겠다는 전략이다. <메트로경제>는 하반기 신작 게임 출시 예정중인 몇 게임사들의 개발자들을 만나 현시장과 앞으로의 변화에 대해 3주에 걸쳐 물어보는 시간을 가졌다. 두 번째 기업들은 ▲카카오게임즈 ▲넷마블 ▲엔씨소프트 ▲데브시스터즈다.

(편집자주)

◆카카오게임즈, 신작 필두 글로벌 진출 꾀할 것
카카오게임즈는 올해 핵심 전략 목표를 ‘글로벌 진출’로 설정했다. PC·콘솔 등 멀티플랫폼 대형 IP를 확보해 글로벌 이용자들의 기대를 충족시키겠다는 의지다. 이에 카카오게임즈는 신작 ‘아키에이지2’와 ‘크로노 오디세이’를 필두로 하반기 전략을 극대화해 나갈 계획이다.

우선 다중 역할 수행 게임(이하 MMORPG)인 ‘아키에이지2’는 엑스엘게임즈가 지난 2013년에 출시한 PC MMORPG ‘아키에이지’의 후속작으로, 송재경 CCO가 개발을 총괄해 업계 이목이 쏠린 바 있다.

‘아키에이지2’는 게임 엔진 최신 버전인 언리얼 엔진5 기반으로 탄생, 사실적인 그래픽에 특정 직을 조준하지 않는 논타깃팅 액션 게임이다. 원작

의 방대한 오픈월드와 생활 콘텐츠, 무역과 해상 전 또한 이번 작품에서 더욱 발전된 형태로 업데이트됐다. ‘아키에이지2’는 2025년 이후 PC와 PS 5, 엑스박스 시리즈 X/S로 출시 예정이다.

‘크로노 오디세이’도 하반기 주목되는 게임 중 하나다. 지난 3월 크로노스튜디오가 개발 중인 신작 ‘크로노 오디세이’의 글로벌 퍼블리싱 사업 계약을 체결하며 업계의 관심을 모았다.

‘크로노 오디세이’는 첫 구매만으로도 게임을 즐길 수 있는 ‘바이 투 플레이’ 방식으로 출시 예정인 오픈월드 액션 MMORPG 게임이다. 소울라이크 장르 못지 않은 정밀한 전투 시스템이 대표적 특징이다.

카카오게임즈

PC·콘솔 등 멀티플랫폼 대형 IP 확보
아키에이지2·크로노 오디세이 필두 전략

넷마블

고퀄리티 게임성으로 국내외 시장 공략
인기·자체IP로 신작 4종 연이어 출시

카카오게임즈는 앞서 신작들의 안정적인 글로벌 진출을 위해 각 지역에 맞는 현지화 작업에 집중한다. ‘아키에이지 위’는 올해 상반기 대만, 일본, 홍콩 등을 포함한 9개 지역에 정식 출시 예정이다. 특히 대만은 우리나라와 유사하게 하드코어 MMORPG 장르에 대한 선호도가 높은 시장으로, 카카오게임즈는 2022년 ‘오딘’을 현지에 안착시킨 과거 노하우를 바탕으로 작업에 집중하고 있다.

카카오게임즈 관계자는 “PC 온라인과 콘솔, 모바일을 아우르는 다양한 플랫폼에 양질의 게임을 선보이겠다”고 밝혔다.

◆넷마블, 게임성과 다양한 플랫폼 지원으로 글로벌 시장 공략

넷마블의 하반기 주요 전략은 ‘고퀄리티 게임성’과 ‘국내외 시장 공략’이다. 이에 넷마블은 하반기에 신작 4종인 ▲일곱 개의 대죄 키우기 ▲RF 온라인 넥스트 ▲데미스리본 ▲킹아서: 레전드 라이즈를 연이어 출시한다.

이 중에서 가장 먼저 출시 예정인 ‘일곱 개의 대죄 키우기’는 캐릭터 성장을 골자로 하는 작품으로, 쉬운 게임성과 IP에 대한 높은 이해력을 바탕으로 글로벌 시장에서의 성공을 노리고 있다.

‘일곱 개의 대죄 키우기’는 인기 애니메이션 IP

‘일곱 개의 대죄’를 기반으로 쉬운 게임성을 자랑한다. 이미 넷마블은 RPG ‘일곱 개의 대죄: GRAND CROSS’로 6000만 다운로드를 달성하는 등 글로벌 시장에서 좋은 성과를 거두면서 IP에 대한 높은 이해력과 표현력을 검증한 바 있다.

넷마블은 또 지난해 지스타2023 출품작이었던 ‘RF 온라인 넥스트’, ‘데미스리본’도 연내 출시할 예정이다. ‘RF 온라인 넥스트’는 지난 2004년 출시돼 글로벌 54개국에서 2000만 명 이용자들에게 사랑을 받았던 ‘RF 온라인’의 IP를 계승한 SF MMORPG다. ‘데미스리본’은 자체 IP인 ‘그랜드크로스’ 세계관을 기반으로 하는 캐릭터 수집형 RPG 게임이다.

이 밖에 넷마블은 북미 시장을 노리는 ‘킹아서: 레전드 라이즈’를 하반기 출시할 예정이다. 이 게임은 ‘원탁의 기사’ IP를 기반으로 한다크 판타지 세계관으로, 퍼즐 및 기믹을 활용한 시네마틱 스토리텔링이 재미 요소로 수집형 전략 RPG로 제작됐다.

넷마블 관계자는 “하반기는 인기 IP 기반 게임부터 새로운 세계관을 선보이는 자체 IP 작품까지 다채롭게 구성했다. 신작을 중심으로 고퀄리티 게임성은 물론, 다양한 플랫폼 등을 지원하며 국내외 시장을 공략하겠다”는 포부를 밝혔다.

◆엔씨소프트, 하반기 10종 신작 통해 글로벌 진출 속력

하반기 엔씨소프트는 2025년까지 글로벌 시장을 겨냥한 10종의 신작을 출시할 계획이다. 지난 달 27일 얼리 액세스 출시를 앞둔 난투형 대전 액션 ‘배틀크러쉬’를 시작으로 하반기 스윙링 RPG ‘호연’과 기존 IP를 활용한 신규 장르 게임도 준비 중이다. 2025년 출시를 목표로 ‘택탄’, ‘아이온’, ‘LLL’ 등 대작 3종을 비롯해 캐주얼 게임 2종, 기존 IP 활용 게임 2종 등을 개발 중에 있다.

엔씨소프트는 신작 출시 외에도 기존 게임을 활용한 글로벌 지역 확장도 꾀하고 있다. 아마존게임즈와 협력해 9월 17일 글로벌 론칭을 시작하는 ‘TL’, 지난해 판호를 발급 받아 연내 중국 출시를 위해 현지화 작업을 진행 중인 ‘블레이드&소울 2’ 등이 대표적이다.

또한 동남아 우수 기업과 조인트 벤처를 설립해 리니지2M 등의 동남아 진출도 계획하고 있다. 이 밖에 소니 인터랙티브 엔터테인먼트, 구글 클라우드 등과 협업을 추진하며 글로벌 진출을 위한 다양한 방안을 검토하고 있다.

엔씨소프트 측은 “올 하반기 다양한 장르의 신작을 글로벌 이용자들에게 선보일 것”이라고 밝혔다.

◆데브시스터즈, ‘쿠기런: 모험의 탑’

데브시스터즈는 지난달 26일 선보인 신작 ‘쿠기런: 모험의 탑’을 필두로, 올해 하반기 서비스 라인업을 강화하고 매출 확대를 도모한다.

최근 정식 서비스를 시작한 ‘쿠기런: 모험의 탑’은 출시 직후 한국을 비롯해 미국, 캐나다, 대만, 태국 등 주요 시장에서 앱스토어 게임 인기 순위 1위를 기록했다. 이어 하루 만에 100만 다운로드, 한국 기준 매출 순위 애플 앱스토어 3위, 구글 플레이 5위를 달성했다.

모바일에서 흔히 볼 수 없는 직접 조작의 전투 경험과 실시간으로 유저 간 협력하는 협동 액션 등 ‘쿠기런: 모험의 탑’이 가진 독창적인 게임성에 대한 호평이 이어지고 있다. 그간 장르 편중과 다소 포화돼 있는 모바일 게임 시장에서 신선한 시도라는 반응이다.

엔씨소프트

2025년까지 대작 비롯한 10종 출시 계획
기존 게임 활용한 글로벌 지역 확장 도모

데브시스터즈

쿠기런 신작, 美, 캐나다 등 순위 1위
서비스 라인업 강화·매출 확대 도모

더불어 쿠기런 모바일 게임 최초 3D 모델링을 사용해 각 쿠기별로 생동감 넘치는 액션을 즐길 수 있는 것에 대한 유저 만족도도 높다.

데브시스터즈는 ‘쿠기런: 모험의 탑’ 출시에 앞서 해외 게임사 요스타와 일본 지역 퍼블리싱 계약을 체결한 바 있다. 세계 3대 게임 시장으로 꼽히는 일본이 높은 현지화 완성도를 요구하는 곳인 만큼 최적의 게임 서비스와 로컬 전략을 적극 구축하겠다는 계획이다.

신작의 성공적인 안착과 함께, 기존 라이브 게임 각각의 강점을 바탕으로 한 추가 성장 및 영향력 확대도 추진한다.

회사는 이를 통해 지속적인 매출 증대 및 연간 실적 개선을 목표로 하고 있다.

배형욱 오븐게임즈 대표는 “쿠기런: 모험의 탑 출시 직후 빠르게 인기 순위 1위를 달성할 수 있었던 것은 유저들의 관심 덕분이었다”고 말했다.

/최빛나·안재선 수습기자 유튜브 영상 제공
vina@metroseoul.co.kr YouTube

