

신규장르·글로벌 시장 개척으로 '흥행신화' 이어간다

게임업계, 신작으로 하반기 성과 도모

코로나19로 한 때 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. 스토

리, 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 탓할 곳은 없다. 분명한 건 끝까지 버티는 게임사가 결국은 승리를 맛 볼 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 성장 동력을 확보하고 내년 상반기의 실적 반등을 꾀하겠다는 전략이다. <메트로경제>는 하반기 신작 게임 출시 예정중인 몇 게임사들과 개발자들을 만나 현시장과 앞으로의 변화에 대해 3주에 걸쳐 물어보는 시간을 가졌다. 세 번째 기업들은 ▲위메이드 ▲펄어비스 ▲크래프톤이다.

(편집자주)



박관호
위메이드 대표

WEMADE

◆ 위메이드, 게임·블록체인으로 글로벌 확장 속도 박차

위메이드가 세계적인 기업으로 외연 확장에 속도를 올리고 있다. 올해를 게임과 블록체인 플랫폼 품 핵심 사업에 역량을 집중해 전 세계 시장에서의 영향력을 더욱 강화하는 교두보로 삼겠다는

방침이다.

위메이드는 올 여름을 시작으로 동남아, 유럽, 북미 등 더 넓은 시장을 노린다. 1분기 게임 부문 매출 1522억원을 달성한 위메이드는 매출의 절반 이상이 중국을 제외한 동남아, 유럽, 북미 시장에서 발생한 것을 확인하고 전 세계 확장을 위한 사업 성공 가능성을 내다봤다.

흥행 성과를 맞춘 위메이드는 올 2분기 해외 매출 비중 확대에 적극적으로 나설 계획이다. 특히 올해 출시 예정인 신작 MMORPG '레전드 오브 이미르'를 통해 게임 매출 부문에 더 집중하겠다는 뜻을 밝혔다.

위메이드, 게임·블록체인 플랫폼 등 역량 집중 신작 '레전드 오브 이미르' 통해 게임매출 공략 오는 16일 위믹스 데이 행사... 새로운 계획 소개

위메이드는 중국 시장 공략도 계속 이어간다. 올해 위메이드는 중국 시장에 '미르4'와 '미르M' 출시를 목전에 두고 있다.

성공적인 출시를 위해 지난 2023년 중국 국가신문출판서를 통해 '미르M'을 현지 서비스명 '모광쌍용'으로 하는 판호를 발급받았다.

여기에 '더나인'과 현지 퍼블리싱 계약 체결을 완료해 중국 정식 출시를 위한 본격적인 준비에 돌입했다. '미르4'는 올해 4월 중국 37게임즈와 현지 퍼블리싱 계약을 체결했고 판호 발급만을 남겨둔 상태다.

전 세계 확장이라는 포부를 품은 위메이드는 게임에 이어 블록체인이라는 두 번째 카드도 꺼내 들었다. 위메이드는 지난 2022년 블록체인 게임 플랫폼 '위믹스 플레이'를 출시했다. 이에 기반해 '나이트 크로우'를 비롯해 '미르4', '에브리 팜' 등 다양한 장르의 게임이 현재까지 서비스되고 있다.

특히 40만 명 이상의 전 세계 유저들이 '나이트 크로우'를 즐기고 있으며 전세계에 출시된 지 4년이 지난 '미르4' 또한 현재 동시접속자 수 20만 명에 달하고 있다.

흥행 신화를 이어가기 위해 위믹스 재단은 이달 16일 위믹스 데이 행사를 개최한다. 행사 당일에는 글로벌 블록체인 게임 플랫폼 '위믹스 플레이'의 새로운 계획이 소개될 예정이다.

아울러 새롭게 선보일 고도화된 블록체인 서비스와 토큰믹스도 처음으로 공개된다.

위메이드 관계자는 "위메이드표 블록체인 게임 성공이 플랫폼 매출로 이어지며 글로벌 블록체인 플랫폼으로서 영향력을 확대하고 있다"며 "블록체인 게임을 통해 글로벌 시장에서의 영향력을 지속 강화하는 한편, 미르 시리즈를 통해 중국 시장 매출 역시 견고하게 이끌어갈 것으로 기대하고 있다"고 밝혔다.



김창한
크래프톤 대표

KRAFTON

◆ 크래프톤, 국내게임사 중 '익스트랙션 RPG장르' 첫 글로벌 진출

크래프톤은 올해 하반기에 크리에이티브 스튜디오인 블루홀 스튜디오가 제작 중인 모바일 신작 게임 '다크앤다커 모바일'을 글로벌 시장에 출시하는 것을 목

표로 준비 중이다.

'다크앤다커 모바일'은 던전에서의 탈출을 주제로 하는 익스트랙션 RPG 장르 게임으로, 배틀로얄 장르의 '생존'과 던전크롤러 장르의 '탐험', 그리고 역할수행게임(RPG) 장르의 다양한 요소를 살린 것이 특징이다.

특히 크래프톤의 '다크앤다커 모바일'은 익스트랙션 RPG 장르로 국내 게임사 중에선 처음으로 글로벌에 진출하는 첫 사례라 의미가 깊다는 평가를 받고 있다.

다크앤다커 모바일의 연내 출시를 앞두고 오는 8월 초 한국과 미국, 일본, 튀르키예 등 주요 시장에서 첫 글로벌 대규모 테스트를 진행할 예정이다.

이를 위해 크래프톤은 '다크앤다커 모바일'을 독일 쾰른에서 열리는 세계 최대의 게임쇼인 '게임스컴'에 우선 출품한다.

크래프톤은 지난 3일 '게임스컴 2024' 공식 웹페이지를 개설하고, 유튜브 등 공식 채널을 통해 게임스컴 참가 티저 영상을 공개했다.

티저 영상을 통해 출품작과 함께 게임의 새로운 재미를 발굴해 글로벌 시장으로 확장하는 방향성을 뜻하는 '스케일업 더 크리에이티브' 전략을 주제로 한 크래프톤 부스의 콘셉트를 미리 볼 수 있다. 크래프톤은 부스를 방문하는 관람객들을 위해 '다크앤다커 모바일'과 '인조이' 등 출품작의 시연 기회 및 다양한 이벤트를 제공할 계획이다.

크래프톤, '다크앤다커 모바일' 글로벌 시장 출시 국내 게임사 중 익스트랙션 RPG장르로 첫 사례 이용자들과 활발한 게임소통... 중요 방향성 삼아

'다크앤다커 모바일'은 이용자들과 활발하게 상호 소통하며 게임을 만들어가는 것을 중요한 방향으로 삼고 있으며 이용자들의 다양한 의견을 게임에 반영해 나가겠다는 게 목표다.

이를 위해 지난 6월 블루홀스튜디오는 대규모 채용을 실시한 바 있다. 채용 모집 분야는 테크와 사용자 경험&사용자 인터페이스(UX & UI), 아트, 게임 디자인 등이다.

이를 통해 앞서 이용자 의견 반영을 주시하겠다는 뜻에 힘이 실린다.

블루홀스튜디오의 조두인 대표는 "다크앤다커 모바일은 글로벌 시장을 공략할 크래프톤의 전략 프로젝트"라며 "글로벌 서비스의 론칭과 성공을 위해 역량 있는 인재를 적극적으로 확보할 계획"이라고 말한 바 있다.

크래프톤 관계자는 "다크앤다커 모바일'은 신규 장르를 새롭게 개척하는 게임으로 글로벌에서 자리매김할 수 있게 출시까지 게임성에 최선을 둘 것"이라며 "글로벌 진출 후 게임이 대중화되길 바란다. 이를 통해 잠시 주춤한 국내 게임 시장이 활성화 되길 기대한다"고 말했다.



허진영
펄어비스 대표

PEARLABYSS

◆ 펄어비스 하반기 전략은 '온고지신'... '검은사막' 성과 이어 나가면서 '붉은사막'도 출시

펄어비스는 하반기 여름을 맞아 라이브 IP '검은사막'의 지속적인 변화를 통해 성과를 이어가는 한편, 신규 IP의 성공적인 출시를 위한 마케팅을 본격적으로

시작할 계획이다.

'검은사막'은 펄어비스가 직접 개발한 다중 역할 게임(MMORPG)으로 지난 2014년 12월에 처음 출시돼 지금까지 10년의 역사를 이어오고 있다.

기존 성과를 이어가기 위한 펄어비스의 노력은 하반기에도 계속될 전망이다. 이미 펄어비스는 지난 6월 서비스 10주년을 맞아 '검은사막'의 대규모 이용자 행사를 개최했다. 또한, '검은사막'내 '하이텔' 도시의 모티브가 된 프랑스에서 연회를 열어 그 의미를 더했다.

펄어비스, '검은사막·아침의 나라' 지속 성과 차기작 '붉은사막' 출격 대기... 개발 마무리 내달 세계 3대 게임쇼 '게임스컴' 참가 예정

펄어비스는 이달 27일에 매년 여름 시즌에 진행해온 '검은사막 모바일'의 '2024 하이텔 연회' 행사를 개최해 이용자들에게 지속적으로 다가갈 예정이다. 더불어 이달에는 대규모 PVP 콘텐츠인 '검은사막 300vs300 PvP' '장미 전쟁' 정규 시즌도 선보인다.

기존 성과를 이어가기 위한 펄어비스만의 특별한 마케팅도 돋보인다. 펄어비스는 전 세계적으로 호평을 받은 '아침의 나라' 후속편 '아침의 나라: 서울'을 올여름 중 선보인다. 우리나라에서 영감을 얻어 제작된 콘텐츠 '아침의 나라'의 완결판인 '아침의 나라: 서울'은 경복궁, 창덕궁 등을 게임 속에 재현했다. 우리나라뿐만 아니라 전 세계 이용자들이 실제로 서울에 온 듯한 느낌을 받을 수 있도록 제작됐다. 이는 해외 진출을 위해 현지화 작업에 노력하는 게임사들과 다르게 한국을 알리려는 펄어비스의 발상의 전환이 돋보이는 대목이다.

이외에도 펄어비스는 캐릭터의 다양화와 개성 있는 전투 방식으로 하반기 흥행을 기대한다. 게임 이용자는 '아침의 나라: 서울' 검은사막을 통해 '장화홍련', '불가살', '흑봉황' 등 총 10종의 우두머리를 만나 볼 수 있으며 각각 우두머리마다 개성있는 전투방식도 즐길 수 있다. '아침의 나라: 서울'은 내달 7일 국내 업데이트될 예정이며 전세계 서버는 현지화 작업을 거쳐 순차적으로 업데이트된다.

옛것에 더해 새로운 IP 출시도 펄어비스의 하반기 전략에 포함됐다. 차기작 '붉은사막'이 하반기 출격 대기 중이다. 현재 '붉은사막'은 개발이 마무리 단계에 접어들었으며, 마케팅을 본격적으로 시작할 예정이라고 펄어비스 측은 설명했다.

이를 위해 펄어비스는 전 세계적인 마케팅 홍보를 진행 중이다. 그 일환으로 내달 세계 3대 게임쇼 중 하나인 독일 '게임스컴'에 참가할 예정이다. '게임스컴'에서 게임 이용자 대상 게임 시연을 최초로 진행할 계획이다.

/최빛나 기자·안재선 수습기자 vitna@metroseoul.co.kr