

창립 20주년 그라비티 “올해는 ‘오리지널리티’와 ‘다양화’로 승부”

기사입력 2020-01-23 14:15

올해로 창립 20주년을 맞이한 게임 기업 그라비티는 2020년 신작 게임 키워드를 ‘오리지널리티’와 ‘다양화’로 꼽았다.

그라비티는 2002년 게임 시장에 첫 발을 내딛은 이후 지속적으로 라그나로크 지식재산권(IP)을 활용한 게임을 출시하며 글로벌 인지도를 높여왔다.



라그나로크 온라인은 2002년 8월 한국 시장에 출시한 이후 2002년 일본과 대만, 2003년 미국, 태국, 인도네시아, 2005년 프랑스 및 중남미 25개국과 중동, 아프리카 14개국, 2007년 러시아, 2016년 대만 직접 서비스, 2017년 인도네시아, 싱가포르 론칭 및 말레이시아 재론칭, 2018년 러시아 재론칭, 2019년 글로벌 재론칭 등을 통해 서비스 지역을 확대해왔다. 2019년 10월 기준 현재까지 전 세계 누적 이용자 수는 약 7000만 명에 달한다.

2018년에는 라그나로크 온라인의 모바일 버전 ‘라그나로크M: 영원한 사랑’을 한국 시장에 출시했고 2019년에는 북미, 남미, 오세아니아, 일본, 유럽 등으로 서비스 지역을 확장했다. 2019년 10월 기준 글로벌 누적 다운로드 수는 약 3000만건이다.

그라비티 사업총괄 김진환 이사는 이러한 성과의 원천을 '라그나로크 IP가 가진 콘텐츠의 힘'이라고 설명한다.

그라비티는 올해도 라그나로크 IP의 오리지널리티를 살리면서 색다른 즐거움을 느낄 수 있는 다양한 게임을 선보인다는 계획이다. 이를 위해 장르 및 플랫폼의 다변화와 지속적인 퀄리티 업그레이드를 시도한다. 기존 이용자에게는 라그나로크의 오리지널리티를 살리면서도 변주를 준 새로운 게임으로 색다른 즐거움을 주고 신규 이용자에게는 퀄리티를 높인 작품성으로 접근한다는 방침이다.

실제 그라비티는 지난해 게임전시회 지스타를 통해 라그나로크 IP 기반의 온라인 및 모바일게임 6종을 선보인바 있다. 이중 전략 시뮬레이션 게임 '라그나로크 텍틱스'와 MMORPG '라그나로크 오리진'의 국내 출시를 예정했다. '라그나로크 텍틱스'는 상반기 출시가 예상된다.

그라비티 사업총괄 김진환 이사는 "그라비티는 라그나로크 IP 확장 및 각 게임별 차별화, 품질 업그레이드 등 다양한 시도를 할 것"이라며 "앞으로도 유저들에게 오랫동안 사랑받는 게임을 만들기 위해 노력할 것"이라고 밝혔다.

[임영택기자 ytlm@mkinternet.com]

▶기사공유하고 코인적립하세요 'M코인'

▶네이버 메인에서 '매일경제'를 받아보세요 ▶뉴스레터 '매콤달콤' 구독

[© 매일경제 & mk.co.kr, 무단전재 및 재배포 금지]

이 기사 주소 <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LPOD&mid=etc&oid=009&aid=0004505751>
