

64비트 온라인 게임 시대 ‘기지가’

엔씨소프트 · 웹젠 · 넥슨 등 선두 게임업체 테스트 준비

글 권경희 기자

64비트 컴퓨팅 환경이 본격적으로 확산되면서 온라인 게임사들이 본격적으로 64비트 환경의 게임 개발에 박차를 가하고 있다.

특히 64비트 컴퓨팅의 본격적인 확산은 32비트 기반 386 프로세서 등장 이래 20년 동안 지속되던 32비트 컴퓨팅의 종말을 암시하는 예고여서 게임 및 IT업계의 지대한 관심을 모으고 있다.

한인수 인텔코리아 부장은 “온라인 게임사들이 64비트 확산에 중요한 역할을 할 것”이라며 “온라인 게임사들은 최신 기술을 도입하는 경향이 다른 산업군에 비해 매우 빠르다”고 말했다.

64비트 컴퓨팅 도입에 가장 적극적인 온라인 게임사는 엔씨소프트와 웹젠.

엔씨소프트는 지난달 25일 AMD코리아와 게임포털 ‘플레이엔씨’에 대한 공동 프로모션을 위해 전략적 제휴를 맺었다.

박용진 AMD 대표는 “엔씨소프트 국내 최초로 64비트 온라인게임 개발을 추진하고 있는 기술 선도 업체”라며 “세계 온라인게임 시장을 리드하고 있는 엔씨소프트와의 협력을 통해 양사 고객에게 더 많은 혜택을 제공하는 한편, 국내 게임 시장에서의 리더십 강화에 박차를 가할 수 있을 것”이라고 밝혔다.

엔씨소프트는 이번 제휴와 함께 400만명의 회원을 보유하고 있는 자사의 인기 온라인 게임 ‘리니지2’에 64비트 서버 기술을 처음으로 적용키로 했다.

엔씨소프트 관계자는 “웹 사이트를 통해 지난달 26일 서버 업데이트를 공지했으며 이를 기점으로 서비스가 진

행될 가능성이 크다”고 설명했다.

또한 “32비트의 한정된 메모리 용량만으로는 온라인 게임의 다양화와 고급화를 표현하는 데 한계가 있다”며 “1년 반전부터 64비트 컴퓨팅 도입을 위한 작업을 추진했다”고 덧붙였다.

웹젠도 올해 말까지 64비트 컴퓨팅의 도입을 완료하고 ‘뮤’와 최근 발표한 신작 게임 ‘썬’에 64비트 컴퓨팅 기술을 적용할 방침이다.

이외에 다른 국내 대형 온라인 게임사들도 64비트 컴퓨팅의 도입을 위해 테스트 내지는 검토중인 것으로 알려졌다.

‘카트라이더’로 캐주얼 게임 붐을 조성중인 넥슨은 64비트 컴퓨팅을 도입하기 위해 테스트중이었

으며, ‘열혈강호’를 서비스중인 KRG소프트도 64비트 컴퓨팅 장비를 구입하고 적용 시점에 대해 테스트중인 것으로 밝혀졌다.

또한 ‘썬 온라인’을 서비스하고 있는 그리곤엔터테인먼트는 64비트 서버 장비를 구입하고 테스트중이며, ‘한 게임’으로 유명한 NHN 역시 지난해부터 64비트 컴퓨팅 도입에 대해 논의한 것으로 알려졌고 적용 여부에 대해 올해 초부터 검토중에 있다.

이스트소프트도 ‘카발 온라인’ 이후 차기 게임에 64비트 컴퓨팅을 기본적으로 지원할 계획이다. 이스트소프트에 따르면 이 게임은 RPG와 다른 장르의 특성을 강조한 온라인 게임으로 개발할 예정이며 하이퀄리티 그래픽을 중요한 요소로 추구한다는 전략이다. ●



한국매크로미디어, 신제품 론칭 세미나 개최

스튜디오8 한글판 출시로 시장 공략 강화

글 양기석 기자

한국매크로미디어는 최근 '스튜디오(Studio)8' 한글판 론칭을 위한 세미나를 개최했다.

이번에 새롭게 선보인 스튜디오8은 개발 초기부터 '싱크데브(Sync-Dev)' 라는 고객 만남 프로세스를 통해 사용자 고객의 소리를 적극 반영해 개발한 것이 특징. 사용자들의 의견에 가장 부합되는 제품이라는 것이 관계자의 설명이다.

이번 신제품은 풍부한 콘텐츠 제작을 도와주는 '플래시 프로페셔널8(Flash Professional)' 표준 기반의 깔끔한 사이트와 애플리케이션 구축을 도와주는 '드림위버8(Dreamweaver)', 이미지 품질을 최대화하고 압축 크기를 최소화하기 위한 도구인 '파이어웍스8(Fireworks)', 팀 차원에서 웹 콘텐츠 관리 작업을 공유할 수 있게 하는 '컨트리뷰트3(Contribute)', 한번의 클릭으로 웹용 플래시 및 PDF파일로 변환 가능케 하는 도구인 '플래시페이퍼2(FlashPaper)' 등이 포함돼 있는 통합 패키지 제품이다

특히 이번 제품의 가장 큰 특징은 웹 및 모바일 콘텐츠를 제작하고 유지하고 관리할 수 있는 워크플로우를 하나의 라인으로 제공하고 있다는 것이다.

예를 들어, 개발자가 '플래시' 나 '드림위버' 를 가지고 웹 페이지를 만들면, 일반 사용자가 수정하거나 업데이트 할 내용을 일일이 전문가에게 의뢰하지 않아도 '컨트리뷰트' 와 '플래시 페이퍼' 를 활용해 업데이트 또는 수정할 수 있다는 것. 사용자 편의성이 극대화된 것이 '스튜디오8' 의 가장 큰 장점이라는 것이 관계자의 설명이다.

한편, 이날 발표된 '스튜디오8' 의 신제품 중 '플래시 프로페셔널8' 은 웹 사이트의 가독성을 높일 수 있는 향상된 텍스트 도구 · 그림자 효과 · 광선 효과 · 색상조정 등



한국매크로미디어는 최근 스튜디오8 한글판 론칭을 위한 세미나를 개최했다.

의 기능을 새롭게 추가한 그래픽 필터, 작업 속도를 더욱 앞당길 수 있도록 더욱 향상된 런타임 성능, 작은 파일을 사용하더라도 최상의 비디오 화질을 경험할 수 있는 통합형 비디오 인코더 등의 기능을 갖춰 웹 및 모바일 콘텐츠를 쉽게 제작할 수 있다.

또한 현재 320만 명이 넘는 웹 전문가들이 웹 개발 도구로 사용하는 '드림위버8' 은 XML, CSS의 주요 기능이 확장돼 짧은 시간에 더 많은 작업을 할 수 있도록 작업 효율성을 업그레이드 시켰고, '파이어웍스8' 은 특별한 프로그래밍 기술이 없어도 시각적 도구를 사용해 전문가 수준의 웹 그래픽과 애니메이션 제작을 가능케 한다. 아울러 이번에 새로이 추가된 '컨트리뷰트3' 과 '플래시페이퍼2' 는 콘텐츠 제작자, 웹 전문가, IT 관리자는 물론 HTML 초보자도 기술적 어려움 없이 웹 퍼블리싱을 구현할 수 있도록 했다.

이원진 한국매크로미디어 사장은 "이번에 발표한 주요 기능들은 유무선 컨버전스 시대를 대비하기 위한 매크로미디어 기술의 시발점"이며 "이번 세미나에서는 새로운 기능 소개에 주력하면서 사용자들이 향후 최적의 솔루션 구현을 할 수 있도록 초점을 맞췄다" 고 말했다. ●