

# 소프트맥스[052190]

What is SD Gundam Capsule Fighter Online?

2007.03.05

전일종가 : 9430 원

투자의견 : 보유

보고자 : 강은호 [<http://blog.naver.com/khangeh>]

## 1. Prologue

SD건담캡슐파이터가 지난 2월 27일 오픈베타테스트를 시작했습니다. 개인적으로 소프트맥스의 핵심은 SD건담캡슐파이터라고 생각하고 있기에 지금부터 이번 보고서에 SD건담캡슐파이터가 어떠한 게임인지, 리스크 요인은 무엇인지, 이 게임이 앞으로 어떠한 길을 걷게 될것인지에 대한 개인적 의견을 서술해볼까 합니다. 이 보고서에 쓰여진 SD건담캡슐파이터에 대한 이야기는 한 개인의 편협하고도 지극히 주관적인 의견으로서 객관성이 결여되어 있으며 확실하지 않은 추측성 의견도 다수 포함되어 있음을 미리 밝힙니다.

## 2. Understanding SD Gundam Capsule Fighter Online

이 장은 SD건담을 한 번도 해보지 않으신 분들의 이해를 돕기 위해 SD건담의 기본 시스템을 설명해 놓은 장입니다. SD건담을 해보신 분들이나, 게임 시스템에 궁금한 것이 없으신 분들은 굳이 읽어보실 필요가 없습니다.(제가 봐도 글의 내용이 지루하고 글에 요지가 없습니다만, 보고서가 이해가 되지 않는다는 분들이 많으셔서 조금이나마 이해를 돕기 위해 추가하였습니다.)



SD건담캡슐과이터는 유명 애니메이션인 건담을 소재로한 메카닉 FPS 게임입니다. 이 게임의 시스템은 전투에서 이긴 돈으로 캡슐을 뽑아 구입한 기체를 다시 전투에서 얻는 경험치를 통해 레벨업 하는 것을 기본으로 합니다. (전투로 돈을 모음 -> 기체 구입 -> 다시 전투를 통해 기체를 레벨업하면서 돈을 모음 -> 새 기체 장만 -> 기체 레벨업...의 구조). 기존 밀리터리 FPS 게임이 전장에서 돈을 모아 무기를 구입하는 시스템이라면, SD건담은 무기 대신 캡슐을 뽑아 로봇을 구입하는 시스템이며 밀리터리 FPS에는 없는 RPG식 레벨업 개념이 부차적으로 들어가 있는 구조인 셈입니다.

로봇은 강한 순부터 크게 A, B, C의 세가지 랭크로 나뉘어 있으며 A랭크 로봇을 격추할시에는 4점을, C랭크 로봇을 격추할시에는 2점의 포인트를 얻을 수 있습니다(쉽게말해 A랭크 로봇은 C랭크 로봇 두 대를 격추하고 죽어야 본전을 찾는다는 이야기입니다). 유저는 또한 기체간 조합을 통해 AS, BS, CS의 시크릿 기체를 구할수 있습니다. (시크릿 기체는 동 랭크 기체에 비해 좀 더 강한 모습을 보이며, C랭크 에이스 기체 7대를 조합하면 B랭크 기체가 나오거나 CS랭크 기체가 나오는 구조입니다. 에이스 기체에 대해서는 차후 설명하겠으며 현 시스템 하에서 C랭크 에이스 기체 7대를 만들기 위해서는 하루 16시간 게임을 한다고 가정할시 약 2주가 걸릴 것으로 추정됩니다.)

이러한 랭크 외에도 상성 시스템이 존재하여 각 기체는 가위, 바위, 보의 세가지 속성을 가지는데 가위는 표준형, 바위는 근접전, 보는 저격을 잘 하는 기체들로 구성되어 있으며 주먹 기체가 가위 기체를 공격할 경우 데미지에 보너스를 받으나 보자기 기체를 공격할 경우 데미지에 페널티를 받는 구조로 되어 있습니다. (가위>보자기>주먹>가위.....)

참고로 2007년 3월 2일 기준 게임상에 A랭크 기체는 1~2대가 존재하는 것으로 추정되며 B랭크 기체는 5~10대 정도가 존재하는 것으로 추정됩니다. AS, BS, CS랭크 기체의 경우 아직 존재하지 않으며 기체 조합식 변경 등의 추가적 패치가 이루어지지 않는한 CS랭크의 기체조차 1주 내에 등장하기는 쉽지 않을 것으로 보입니다.(개인적으로 2주를 보고 있습니다만, 세상에는 상상을 초월하는 사람들이 항상 존재하는지라 생각보다 빨리 나올수도 있을 것 같습니다. 계산상으로는 앞으로 1주일 정도면 조합이 가능합니다.)

SD건담에는 일반 밀리터리 FPS는 없는 레벨업 개념이 존재합니다. 각 메카닉의 레벨은 루키->솔저->베테랑->에이스->커스텀의 순을 따르게되며 요구 경험치는 C랭크 기준 루키(0), 솔저(약 1100), 베테랑(약 3500), 에이스(약 9000), 커스텀(약 14000)으로 기체가 커스텀까지 가는데 요구되는 총 경험치는 약 27000입니다. 이는 C랭크 기체의 레벨업 기준이며 훈련병 기본 기체의 레벨업 속도가 C랭크 기체에 비해 3배정도 빠르다는 점, C랭크 기체간에도 요구 경험치가 미묘하게 다르다는 점에서 B랭크 기체의 경우 레벨업에 훨씬 많은 경험치가 요구될 것으로 추측됩니다. 참고로 한 번의 전투에서 승리했을시 얻을수 있는 경험치는 99이며 한 게임에 소요되는 시간은 5분입니다.

각 등급에 따라 얻게되는 메카닉의 능력은 다음과 같습니다. 솔저 레벨에서 메카닉은 필살기를 획득하게 됩니다(SD건담에는 필살기 게이지라는 것이 있어 이 게이지가 가득 찰 경우 게이지를 모두 소모하면서 적에게 강력한 필살기를 날릴수 있게 됩니다. 필살기의 종류는

기체별로 크게 난무형, 전탄발사형, 맵병기형의 세 가지로 나뉩니다.). 베테랑 레벨에서 메카닉은 스킬1을 얻게되며 이 스킬은 유닛의 필살기게이지가 1/3이상 차있을때 자동으로 발동됩니다(Passive 개념). 에이스 레벨에서 메카닉은 스킬2를 얻게되며 이는 필살기 게이지가 2/3이상 차있을때만 발동됩니다(Passive). 커스텀은 해당 레벨에 도달한 유닛의 강화 파츠라던지 도색 등 자신만의 특색있는 기체를 만들 수 있는 '커스터마이징'이 가능하게되는 레벨로서 차후 업데이트될 예정이라고 합니다. (커스텀 레벨에 도달하지 않은 기체도 차후 강화 파츠를 통해 자신만의 유닛 능력치 조절이 가능해진다고 합니다만, 커스텀 레벨의 경우 추가적으로 파츠를 더 달수 있게 되는 것 같습니다.)



스킬에는 공격력 업, 방어력 업, 무기탄창 장전속도 증가, 스나이핑 모드 강화, 스피드 업, 민첩성 업 등 다양한 스킬이 존재하며 유닛의 특징에따라 얻을수 있는 스킬이 다릅니다. (예를들어 풀아머건담의 경우 2차 클로즈 베타 테스트때 1차 스킬로 방어력 강화를, 2차 스킬로 스나이핑 모드 강화를 얻을수 있었습니다. 짐 스나이퍼의 경우 1차 스킬로 스나이핑 모드 강화를, 2차 스킬로 공격력 강화를 얻을수 있습니다.) 위의 스크린샷을 보시면 105대 거의 필살기게이지(SP)가 2/3가 차있으며 공격력 업과 빔 방어력 업 스킬은 활성화 되어 있으나 필살기의 경우 활성화되어 있지 않은 것을 보실수 있습니다.

게임은 크게 싱글 모드와 대전 모드로 나뉘어져 있으며 싱글 모드의 경우 다시 두 가지로 게임 방식이 나뉘는 것으로 알고 있으나 제가 플레이 해보지 않아 자세히는 모르겠습니다. 대전 모드의 경우 일반전, 아이템전, 데스 매치, 개인전의 네 가지 형식으로 나뉘어져 있으며 이중 현재 가장 활성화되어 있는 게임 방식은 일반전과 아이템전입니다. (개인전을 제외

한 모든 대전 모드는 4:4가 기본이며 개인전의 경우 8명까지 같이 플레이 할 수 있습니다.)

일반전은 정해진 5분이라는 시간안에 얼마나 많은 적을 격추했느냐에 따라 승패가 결정되며 그 외의 특별한 변수가 존재하지 않습니다. 아이템전의 기본 규칙은 일반전과 같으나 바닥에 떨어져있는 아이템을 사용해 자신을 강화하거나 적을 약화시킬수 있습니다.

데스 매치의 경우 각 팀은 24점의 기본 포인트를 받게 되며 기체가 격추될때마다(A랭크 4점 B랭 3점 C랭 2점) 포인트가 차감되는 방식으로 먼저 0의 포인트에 도달한 팀이 패배하는 방식이며, 각 플레이어는 따로 부활 가능 회수를 가지게 되어 부활 가능 회수를 초과하여 피격당했을시 게임이 끝날때까지 부활이 불가능한 시스템입니다. (C랭크 기체의 경우 게임당 2회 부활이 가능하여 총 세 번 출격할수 있습니다. 기체의 랭크가 올라갈수록 출격가능 회수는 줄어든다고 합니다.)

개인전의 경우 일반전을 개인전 형식으로 별이는 방식으로 저도 한 번도 해보지 않았지만, 제가 아는 팀 매치에 비해 획득할수 있는 포인트와 경험치가 낮아 거의 플레이하는 사람이 없는 것이 현실입니다. (또한 개인전의 경우 긴장감 고조로 인해 체력 소모가 심하고 개인 전적이 보상에 너무 직접적으로 작용해 심리적 부담이 크다보니 사람들이 잘 선호하지 않는 게임 방식입니다.)

제 블로그(<http://blog.naver.com/khangeh>)의 Feedback란에 게임 플레이 동영상을 올려놓았으니 궁금하신 분은 한 번 보셔도 괜찮을 것이라고 생각합니다.



마지막으로 유닛을 획득하는 방법에 대해 이야기하겠습니다. 플레이어는 전투에 승리하는 경우 약 70포인트를, 패배하는 경우 25포인트를 획득하게 되며(게임방의 경우 30% 보너스 추가) 플레이어는 이 포인트를 이용해 캡슐을 구입할수 있습니다. 캡슐의 가격은 현재 1200포인트 캡슐이 두 가지, 1400포인트 캡슐이 한 가지 존재하며 캡슐마다 다른 종류의 건담 기체가 들어가 있습니다. 각 캡슐에는 A랭크 1대, B랭크 1대, C랭크 4대의 건담이 들어가 있으며 캡슐을 뽑을시 이 중 한 가지 건담이 랜덤하게 나오는 구조입니다.(어린 시절 캡슐 뽑기를 생각하시면 이해가 빠를 것이라 생각됩니다.)

현재 A와 B랭크 건담이 나올 확률은 극도로 낮은 상태이며 B랭크 건담을 뽑을 다른 방법으로 C랭크 건담 7대를 에이스로 만들어 이를 조합하여 B랭크나 CS랭크 건담을 뽑을수 있으나 이 또한 결코 쉬운 방법은 아닌 것으로 보여집니다. 소프트맥스에서는 현재 3월 20일부터 이벤트를 실시할 계획을 가지고 있으며 이 시점을 기준으로 하사 이상 계급의 플레이어는 모두 B랭크 건담을 최소한 한 대씩 보유하게 될 것으로 보입니다. (소프트맥스 측에서는 B랭크 건담의 경우 하사 이전 계급에서는 사용할수 없도록 패치할 계획을 가지고 있습니다.)



### 3. Risk Factor and Strong Point

클로즈 베타 테스트시절 사람들이 꼽는 SD건담의 최대 리스크는 랭크별 기체 불균형이었습니다. B랭크 기체가 C랭크 기체에 비해 너무 강력하다보니, 운이 없어 B랭크 기체가 나오지 않는 사람들이 받는 불이익이 너무 크다는 것이었습니다. 거기에 A~B랭 기체로 팀을 맞춰서 게임을 플레이하는 사람들의 실력이 C랭 기체로 웬만한 사람들 B랭 기체 정도는 무난히 이길수 있는 실력을 가진 사람들이 대부분이었던지라 문제가 더 커보였던 것이 사실입니다(개인의 센스에 따라 실력이 늘어나는 속도는 다를지라도 게임 플레이 시간이 길어질수록 실력이 느는 것은 당연한 일이고 플레이 시간이 길수록 고급 기체를 뽑을 가능성이 올라가는 것이 현실이니까요. 거기에 이 ‘팀’을 이루어 게임을 하는 사람들은 타 FPS게임에서도 거의 최상위권 실력을 가진 사람들이 대다수였습니다.). 하지만 개인적으로 이러한 부분들은 오픈베타테스트에서만 시행할 수 있는 해결책을 통해 쉽게 해결이 가능할 것이라 생각했고 실제로 현재 이러한 문제점은 거의 해결된 상태입니다. (한정된 시간과 인원으로 테스트를 할수밖에 없는 클로즈 베타 테스트 때에는 할 수 없었던 계급별 방 나누기, 상위 기체 뽑기 확률 낮추기 등을 오픈베타테스트에서는 시행할 수 있었습니다.)

다만, 예상치 못했던 부분에서 문제점이 드러났는데 클로즈 베타테스트 때에는 없었던 훈련병 기체를 오픈베타테스트에서부터 도입하면서 훈련병 기체와 C랭크 기체차이의 격차가 문제가 되었습니다(개인적으로 이 문제로 인해 오픈베타테스트 첫날 적지 않은 사람이 빠져나갔을 것으로 추측합니다.) 이 문제는 훈련병 기체를 강화시키는 방향과 훈련병 채널과 초급 채널을 나누는 방향으로 재패치가 되었으나 개인적으로 여전히 조금 아쉽게 생각하는 부분이며 굳이 훈련병 기체를 C랭크 기체보다 약하게 만들 이유가 있는가에 대한 의문을 가지게 하는 부분입니다. 개인적으로 클로즈 베타 테스트때처럼 C랭크와 성능이 거의 동일한 기체를 훈련용 기체로 배정하는 것이 게임의 접근성을 더욱 높일수 있을 것이라고 생각합니다.(훈련용 기체로 약 600포인트 정도를 모으면 첫 C랭크 기체를 뽑을수 있습니다.)

오픈베타 첫날 유저가 많이 빠져나갔을 가능성이 있다고 생각하는 또 다른 이유로 주먹 기체(근접전용 기체)의 칼질 반 무한 연타가 가능했다는 점이 있습니다.(반 무한이라는 표현을 쓴 이유는 무한연타의 회피가 가능했기 때문입니다. 문제는 90%이상의 사람이 이를 피하는 방법을 몰랐고 심지어는 피하는 방법을 아는 사람도 상황에 따라 눈뜨고 당해야 하는 경우가 많았다는 것입니다.) 그렇지 않아도 훈련병 기체의 속성이 전부 가위인지라 주먹기체에 취약한 모습을 보이는 상황에서 무한 콤보가 곁들여져 오픈베타 첫날은 소위 양민 학살이 이루어진 방이 많았을 것이라고 생각합니다. (여기에 더해 첫날은 클로즈 베타테스트 경험자와 무경험자가 같은 채널에서 게임을 했기 때문에, 클로즈베타테스트를 경험해본 사람들이 끼리끼리 모여 주먹 기체로 게임을 처음 접하는 사람들을 학살하고 다녔을 가능성이 대단히 높다고 생각합니다.)

무한 콤보 문제는 오픈 베타 테스트가 실시된지 이틀만에 칼 공격에 1초의 딜레이를 주는 방식으로 해결되었으며 이 패치는 주먹 기체를 사용하던 사람들이 엄청난 불만을 터트리고 있는 패치이기도 합니다만, 개인적으로 이 패치로 인해 SD건담의 미래가 밝아졌다고 생각할 정도로 시의적절한 패치였다고 생각합니다. (순수하게 게임성만 놓고 봤을 때 제가 보는 최대의 리스크 요인이었습니다.) 개인적으로 무한 콤보가 존재했던 당시의 주먹 기체는 역

상성 기체가 존재하지 않을 정도로 강력했다고 생각하고 있습니다. (제 주력기는 주먹 기체입니다.)

또 다른 문제로는 게임 시스템상 보자기(저격) 기체가 사용하기 너무 쉽다는 점을 들고 싶습니다. 액션성을 강조하기 위해서는 저격보다는 중근거리 전투가 많이 이루어져야 하는데 SD전담의 경우 저격 기체가 사용하기 너무 쉽다보니 저격 기체를 사용하는 사람이 절반을 넘어가는 것이 현실입니다(체감상 보자기 기체 유저가 전체의 60~70%정도 되는것 같습니다). 사람이라는게 아무래도 덜 죽고 더 죽이는걸 선호하게 되는데 이러한 플레이에 최적화된 저격 기체가 사용하기 너무 쉽다보니 너무 많은 사람들이 저격 기체를 주력기로 삼게되는 문제가 나타나고 있는 것입니다. 이는 결국 게임을 루즈하게 만들고 액션성을 약화시키는 문제를 가져오게 된다고 생각합니다. (이에 대해서는 차후 밸런스 패치가 이루어질 가능성이 높습니다. 훈련병 기체와 주먹 기체의 밸런싱이 생각보다 빠른 시간안에 이루어진 것으로부터 미루어볼때 비교적 빠른 시간내에 밸런싱이 이루어질 것으로 생각합니다. 침언하자면 개인적으로 보자기 기체가 다른 속성 기체에 비해 특별히 강하다고 생각하지는 않습니다. 다만 액션성을 강화하기 위해서는 중근거리 전투를 하는 기체들이 저격 기체보다 조금 더 강하거나 저격 기체의 사용 난이도를 고급 사용자용 기체로 높일 필요가 있다고 생각하는 것뿐입니다.)

덧붙이자면 캡슐파이터에서 저격 기체가 득세하는데에는 시스템적 문제도 존재합니다. 기본적으로 대각선 대시가 불가능한 시스템이라 적에게 붙기 위해서는 직선으로 적에게 달려갈 수밖에 없는데, 이렇게되면 아무래도 무기의 사거리가 긴 유닛이 유리할 수밖에 없습니다. (게임 상에 이렇다할 엄폐물이 존재하지 않는 맵이 생각보다 많습니다.) 또한 보자기 기체의 역상성인 가위 기체에 이렇다할 장점이 존재하지 않는 것도 보자기 기체의 득세에 한 몫을 하는것 같습니다. (칼질 판정이 좋지 않으면서 중근거리 라이플 무기의 재장전 시간이 빠른 것도 아니고... 그렇다고 특수 무기가 좋은 것도 아니고... 주먹에 105대거, 구프와 츠곡크가 있고 보자기에 짐스나, 가자C, 건캐논이 있다면 가위에는 이렇다할 강력한 기체가 아직 없는 것이 현실입니다. 참고로 클로즈 베타 테스트 시기에는 에우고라는 사기급 B랭크 가위 기체가 있었습니다.)

그 외 몇가지 버그가 존재한다는 것과 포인트나 경험치의 획득이 너무 어렵다는 것이 약점으로 지적되기도 하나 이러한 부분은 제가 보기에 큰 문제가 되지 않는다고 생각합니다. 버그야 고치면 되는것이고, 한국 특성상 포인트나 경험치 획득량이 다소 적은 것이 게임 성공에 큰 문제가 될것이라고 보지 않기 때문입니다. 도리어 낮은 포인트와 경험치 획득의 경우 차후 각종 이벤트를 통한 동시접속자 늘리기나(경험치 두 배, 포인트 두 배 이벤트 등) 유료화 아이템 판매 등에서 유용하게 사용할수 있는 카드가 될 것으로 보입니다.

장점에 대해서는 간단하게 언급하고 넘어가겠습니다.

1. 건담이라는 이름
2. 무난함 (이를 단점으로 보는 사람도 많습디다만, 제가 보기에는 장점입니다. 인구가 적은 한국에서는 '잘만든' 게임 보다는 '무난한' 게임이 성공한다고 생각합니다.)

3. SD건담의 퍼블리셔인 CJ인터넷(넷마블)의 퍼블리싱 능력 (보고서 4장 참조)

4. 메카닉이 미개척 장르라는 점 (메카닉 게임의 경우 아직 국내에서 성공 사례가 단 한 번도 없었습니다. 그러나 캡슐파이터가 1~3번의 장점을 통해 이를 극복해낸다면 생각보다 좋은 결과가 나올 가능성이 높다고 생각합니다. 그리고 캡슐파이터는 개인적으로 지금까지 나온 메카닉 게임 중 실패할수 없는 요소를 가장 많이 가지고 있는 게임이라고 생각하고 있습니다.)

#### 4. Future of Capsule Fighter

CJ인터넷은 지난 3월 1일 SD건담캡슐파이터의 동시접속자수가 2만5천명을 넘겼다는 발표를 했습니다. 클로즈 베타테스트와 이번 발표를 종합할 때 합리적이라 생각하는 방의 개수 (너무 빈 방을 제외한 방의 개수)\*16을 하면 CJ인터넷이 대외적으로 발표하는 동시접속자의 수와 얼추 맞아 떨어지는듯 싶습니다.

그리고 이 계산이 앞으로든 맞을 것이라고 가정할 때 3월 3일 토요일의 동시접속자는 약 3만~3만5천 명으로 추정되며 네이버에 24시간 전면 광고를 시작한 3월 4일 일요일의 동시접속자는 약 3만5천~4만 사이를 기록했을 것으로 추정됩니다. 그러나 중요한 것은 과거 동시접속자 수가 아닌 향후의 접속자가 과연 어디까지 늘어날 것이냐라고 생각합니다.

제 생각에 SD건담 캡슐파이터의 퍼블리셔인 CJ인터넷은 지금까지 점진적으로 광고량을 늘리는 것을 홍보의 기본 전략으로 잡았던것 같습니다. 오픈베타테스트 첫날 웹 매거진을 통해 광고를 하고 이러한 웹매거진을 통해 유입된 유저수가 줄어들기 시작할것이라 판단되는 시점부터 Naver를 통해 광고량을 늘려 유저수의 증가를 꾀한 것으로 추측됩니다. 그리고 이러한 광고를 통한 급격한 유저수의 증가는 Naver 광고가 마지막이 될 가능성이 높다고 생각합니다. (남은 것은 온게임넷 등의 TV광고 정도인데 TV를 통한 광고가 Naver 광고 효과에서 추가적인 수요를 창출해낼수 있을지는 미지수라고 생각합니다.)

이러한 인터넷을 통한 광고는 향후 2~3주 정도 유저들을 추가로 끌어들이수 있겠지만 그 숫자는 갈수록 완만해질 것이라고 생각합니다. 이러한 신규 유저의 유입이 줄어들면 남은 것은 기존 유저의 접속률을 올리거나 이미 이탈한 유저를 다시 게임으로 데려오는 방향으로 홍보가 진행되어야 할것입니다. 그리고 그것이 3월 20일부터 시작될 '건담을 내손에' 이벤트라고 생각합니다. (개인적 생각이지만 이러한 여러 가지 이벤트와 홍보 전략은 소프트맥스가 아닌 CJ인터넷의 머리에서 나왔을 가능성이 높다고 생각합니다. 이것이 아마 퍼블리셔와 개발사의 차이가 아닐까 싶습니다.)

[http://gundam.netmarble.net/community/notice/notice.asp?menu=1\\_1\\_1&tbName=CappaNotice&proMethod=view&idx=14#\\_0](http://gundam.netmarble.net/community/notice/notice.asp?menu=1_1_1&tbName=CappaNotice&proMethod=view&idx=14#_0) - 참고 URL

이 이벤트의 최고 핵심은 하사 계급만 달면(경험치 26000정도면 하사를 달수 있는 것으로 추정됨) 누구든 3월 20일에 B랭 건담을 하나 가질수 있다는 것과, 기존에는 에이스 기체 7대를 조합해야 만들 수 있던 B랭 기체를 이벤트 기간인 4월 3일까지는 에이스 기체 3대만 조합해도 원하는 B랭 기체를 만들 수 있다는 희망을 유저들에게 안겨주는 것이라고 생각합니다. 즉, 기존의 캡슐 뽑기가 불확실성에 의존했다면 이러한 조건이 확실성으로 변한 것으



로서, 목표가 분명해 졌고 이러한 혜택을 받을수 있는 타임 리미트가 설정됨으로 인해 1인 당 접속 시간이 늘어날 가능성이 그만큼 높아진다는 것입니다. 동시에 하사 이상 계급을 달고나서 지겨워서 게임을 그만둔 유저들을 3월 20일 이후 다시 게임으로 끌어들이게되는 효과를 얻을수도 있게 될 것이라고 생각합니다.

아마 이때쯤을 전후하여 넷마블에서 발표한 각종 밸런스 패치(밸런스 패치는 좀 더 일찍 이루어질 가능성이 있음)나 강화 파츠, 유닛 외관 튜닝 등의 패치가 이루어질 가능성이 높다고 생각합니다.

개인적으로 CJ인터넷이 준비하고 있는 카드는 이외에도 몇 가지가 더 있으며 이러한 카드를 향후 2~3개월에 걸쳐 순차적으로 유저수가 줄어들만한 시기에 맞춰 사용할 것이라고 생각합니다. 제가 생각하고있는 CJ인터넷의 카드는 다음과 같습니다.

1. 2배 경험치 or 2배 포인트 이벤트
2. 유닛 추가(클로즈 베타 테스트때 사용이 가능했으나 오픈베타테스트를 시작하며 나오지 않은 기체가 많으며 이러한 기체들을 따로 캡슐로 모아 판매를 시작할 가능성이 높습니다. 또한 이러한 기체들이 다 추가된 뒤에는 변신 유닛 등과 같은 기존에 없던 개념의 유닛을 추가함으로써 유저의 발길을 잡을 가능성이 있습니다. 변신 유닛의 경우 시크릿 유닛으로 추가할 가능성도 있는듯 합니다.)
3. 강화 파츠, 유닛 튜닝 시스템
4. BS, CS 랭크 유닛 조합 이벤트... A랭 유닛 조합 이벤트 등

이러한 카드를 사용하는데 2~3개월이 소요될 것이라고 생각하며 이때를 전후하여 온게임넷 케이블 TV 대회라는 마지막 카드를 꺼낼 가능성이 높다고 생각하고 있습니다. 온게임넷 대회는 제가 생각하기에 인터넷 광고 이후로 가장 빠르게 유저수를 증가시킬수 있는 카드가 될 가능성이 높으며 이는 어느정도 업데이트와 밸런스 조절이 이루어진후 시작될 가능성이 높다고 생각합니다. (CJ인터넷은 서든 어택에서 대회가 얼마나 효율적인 광고 수단중 하나 인지를 배웠을 것이라고 생각하며 시기의 차이는 있을수 있겠지만 캡슐파이터에도 반드시 써먹을 것이라고 생각합니다.)

일단 현재 상황에서 제게 보이는 시나리오는 위와 같습니다. 그러나 솔직히 저는 캐주얼 게임을 잘 알지 못하며, 잘 안다고해도 MMORPG에비해 성공 가능성을 점치기 힘든 것이 캐주얼 게임이라고 생각하기에 자신이 생각하는대로 게임이 흘러가는지에 대한 트래킹은 반드시 지속적으로 이루어져야 할 것이라고 생각합니다.

## 5. Earning Point

이전 보고서(12월 2일)에서 SD건담의 유료 모델로 건담 캡슐 판매를 언급한 적이 있습니다. 이는 어느정도 건즈 온라인의 유료화 모델에서 따온 것으로 캡슐의 판매가 가장 빠르면 서도 확실한 수익원이 될것이라고 생각했기 때문입니다.

그러나 오픈베타테스트가 시작되고 나서 유료화 모델에대한 저의 생각은 변화를 겪고 있습

니다. 현재 제가 보는 캡슐파이터의 유료화 모델은 다음과 같습니다.

1. 포인트, 경험치 보너스 아이템
2. 포인트로 살수 있는것보다 강력한 강화 파츠(기체와 달리 눈에 보이지 않으므로 비교적 쉽게 유료화가 가능할 것이라 생각함.)
3. 기체의 외관을 바꿀수 있는 도색이나 스티커 아이템. (리얼 블랙이라던지 리얼 레드 등의 인기 있는 색 위주)
4. 캡슐 (절대적 상위 기체는 아닐 것이며, 카트라이더의 모델을 따올 가능성이 높음)
5. 콜사인(닉네임) 변경 등의 여느 캐주얼 게임에는 거의 다 있는 일회성 아이템

과거 생각했던 것보다 다양한 유료 판매 아이템이 나올수 있을 것이라 판단되며 이중 다른 것은 비교적 점진적인 방향으로 매출이 증가할 가능성이 높으나 캡슐 판매의 경우 시행하게 된다면 가장 빠른 방법으로 매출이 가시화될 것으로 보입니다. (그만큼 반발도 클 것으로 생각되나 CJ인터넷에는 이러한 반발을 최소화할만한 노하우가 있다고 판단하고 있습니다.)

## 6. Conclusion

소프트맥스에 대한 저의 투자 의견은 보유입니다. 이는 결코 증권사에서 의미하는 매수->보유로의 투자 의견 하향이 아님을 우선 강조하고 싶습니다.

저는 증권사 애널리스트가 아닌 일개 아마추어 투자자일 뿐입니다. 또한, 제 보고서가 시장에 영향을 끼칠 정도로 대단하다고 생각하지도 않으며, 제가 보고서를 쓰던 말던 주가는 알아서 자신의 갈길을 갈것이라고 생각하고 있습니다(이것이 제가 소프트맥스를 주식을 보유하고 있으면서도 매수가 아닌 보유 의견을 낸 이유입니다.). 제 직업이 증권사 애널리스트가 아닌 이상, 또한 제 보고서의 투자의견에 관계없이 주가가 자기 갈길을 갈것이라고 믿는 이상 제가 증권사(아닌 경우도 있습니다만 매매 횟수를 늘려 수수료를 챙기는 것이 보고서 목적 중의 하나이지요.), 혹은 제 수익률을 위해 제 첫 보고서보다 현재주가가 높은 상태에서 굳이 매수 의견을 다시 내는 리스크를 감수할 필요가 없다고 생각하며 이것이 제가 SD 건담캡슐파이터의 미래가 밝다고 생각하면서도 매수가 아닌 보유 의견을 낸 이유입니다. 절대로 간접적 매도 의견이 아님을 다시 한 번 강조합니다.

제가 처음 보고서를 낸 12월 2일에 비해 SD건담캡슐파이터의 불확실성이 더 많이 해소된 상태이며 많은 사람들이 리스크로 보던 문제점들이 일부 해소된 것은 사실이며, 동 게임에 대한 저의 생각도 과거보다 좀 더 긍정적으로 밝아진 것은 사실이나, 그 변화의 정도가 혁신적이라고 할 수준은 아니라고 생각하며 게임의 움직임 자체는 결국 제 예측의 범위 내에서 크게 벗어나지 않았다고 생각합니다. 다시말해 시간의 흐름을 제외하고는 이 기업이 혁신적으로 좋아지거나 나빠진 사항이 첫 보고서를 낼때에 비해 없으며 이것은 제 기준으로 볼 때 과거에 소프트 맥스 기업을 매수한 사람이라면 보유를, 매수하지 않은 사람이라면 굳이 추가 매수를 할 이유가 없다는 것을 의미하기에 소프트맥스에 대한 투자 의견으로 보유를 제시합니다.

마지막으로 저는 게임을 좋아하는 사람으로서 특히 한국에서 실패하는 게임이 어떠한 게임

인지를 누구보다도 많은 경험을 해보고 고민한 사람이라고 생각합니다만, 세계 가장 자신있는 분야는 MMORPG이지 캐주얼이 아닙니다. 또한 위에도 한 번 언급하였듯이 캐주얼의 경우 성공 여부를 미리 예측하기가 MMORPG에 비해 힘든 경향이 있습니다. SD전담캡슐피터의 흐름이 현재까지는 제 예측의 범위를 크게 벗어나지 않았지만 앞으로 벗어날 가능성은 얼마든지 있음을 미리 밝히며 이 보고서를 너무 신뢰하지 말것을 다시 한 번 당부드리고 싶습니다.

#### History

목차	날짜	투자 의견	전일 종가	비고
소프트맥스 1-1	2006-12-02	매수	8000	
한빛소프트 1-1	2007-01-23	매수	7200	
소프트맥스 1-2	2007-03-05	보유	9430	증권사 레포트식 투자의견 하향 의미가 아님, 순수한 의미의 보유 의견