

# 국내 모바일 게임 현황

김준한\*

## News

무선인터넷 가입자가 10,744,400명(정통부 2000년 9월 기준)을 넘어서면서 모바일 게임 역시 부상하고 있다. 한국전자통신연구원(ETRI)이 실시한 「일반인의 무선인터넷 서비스의 사용실태」에 의하면 전체 응답자 중 88.3%가 게임 서비스를 사용한다고 답한 것으로 조사되었다. 특히 일본의 NTT 도코모의 i모드 성공사례와 같이 '언제, 어디서나' 라는 이동전화의 특성과 결합된 모바일 게임의 높은 성장성은 모바일 게임 서비스의 경쟁적 등장을 예상하게 한다. 이에 국내 모바일 게임의 현황에 대해 살펴보고자 한다.

## Plus

### 1. 모바일 게임업체 현황

국내 모바일 게임업체는 현재 파악되고 있는 건만 30여개에 달하고 있다. 이들 가운데 넥슨, 컴투스, 마리텔레콤, 언와이어드코리아 등이 시장을 선도하고 있으며, 나머지 업체들은 이제 시장 진입의 단계를 거치고 있는 것을 파악되며, 기존 PC게임업체들과 온라인게임업체들은 검증된 자사의 PC게임이나 온라인게임을 모바일 게임용으로의 전환을 통해 시장 진출 준비를 하고 있는 중이다.

현재 서비스되고 있는 게임의 종류는 그 형식면에서 단독형과 네트워크형으로 구분되며, 내용면에서는 보드게임, RPG, 시뮬레이션게임 등으로 분류된다. 현재는 대역폭과 단말기의 문제로 보드게임이 주류를 이루고 있지만, 무선네트워크 전략 시뮬레이션 게임인 '코스모노바'의 성공에서 볼 수 있듯이 향후 장르의 다양화와 함께 화려한 그래픽 게임시대의 본격적인 개막을 예상할 수 있다.

\*정보통신산업연구실 연구원 · E-mail : candy615@kisdi.re.kr



〈표 1〉 이동통신산업과의 모바일 게임 서비스 현황

이동통신 사업자	현황
LG 텔레콤	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 50여종의 게임 서비스(이중 네트워크 게임 6종 제공)</li> <li>· 전체 무선 인터넷 사용실적의 60%를 게임이 점유</li> <li>· 6월말 기준 월 매출 30억원 기록</li> <li>· 향후 멀티플레이 지원게임 및 유무선 연동게임 지원 육성할 계획</li> </ul>
SK 텔레콤	<ul style="list-style-type: none"> <li>· n.TOP에 8종, TTL n.TOP에 11종의 게임 제공</li> <li>· WAP방식의 단말기에서만 구현되는 그래픽 게임 제공</li> </ul>
한통프리텔	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 15종의 게임 제공(이중 5종의 네트워크 게임 제공)</li> <li>· 연말까지 50여개의 게임서비스로 확대할 예정</li> </ul>
한통엠닷컴	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 'M-game', '메타미디어' 등 9종의 게임 제공</li> </ul>
신세기통신	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 5개 업체에서 35종의 게임 제공</li> </ul>

〈표 2〉 주요 게임업체 현황

업체명	제휴사업자	제공게임	비고
넥슨	LG 텔레콤 SK 텔레콤	코스모노바 큐브	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 최대 온라인게임업체로 모바일게임에서도 두각</li> <li>· 전략 시뮬레이션게임 '코스모노바' 회원수 3만명, 일일히트 수 20만번</li> <li>· '큐브' 사용자 천명, 일일히트수 3천번</li> <li>· 일본, 영국, 유럽 등지에 수출</li> <li>· 자사 온라인게임을 모바일게임으로 변환 추진 중</li> </ul>
마리 텔레콤	SK 텔레콤	12지신	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 94년에 설립된 온라인게임업체</li> <li>· 온라인머드게임 '단군의 땅'으로 유명</li> <li>· 멀티 유저 핸드폰게임 '12지신' 모든 이동통신망에서 제공, 서로 다른 핸드폰 번호를 가지고 있어도 게임이 가능한 점이 특징, 011 3만명, 019 2만명</li> <li>· '동의보감', '경마', '사이버메신저' 등 서비스 예정</li> </ul>
언와이어드 코리아	SK 텔레콤	루디판테스 스토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2000년 4월 출범된 무선인터넷 솔루션 기업</li> <li>· M-fishing(낚시 게임으로 LG019에서 서비스 개시 보름만에 100만 페이지뷰 기록)</li> <li>· '드래곤 육성게임', 'Lucky Roulette' 등 서비스 예정</li> </ul>
컴투스	신세기 통신 SK 텔레콤 한통프리텔 LG 텔레콤	고스톱, 백만장자, 퍼즐나라, 심리테스트, thestones, 등 다수	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 96년에 설립된 자본금 30억원의 무선게임 전문업체</li> <li>· 99년 6월부터 20여종의 WAP게임, 8종의 VM용 게임 제작</li> <li>· '연인' (전략 시뮬레이션), '춘추열국지' (머그 RPG), '세인트 페노아' (머드 RPG) 등의 게임 제공 011 3만명, 019 10만 5천명, 016 8만명의 회원 확보</li> </ul>

## 나. Virtual Machine 현황

단순형 게임에서 시뮬레이션이나 RPG게임 등 그래픽과 동영상이 들어가는 모바일 게임으로의 진화를 위해 각 이동통신사업자들은 자바 탑재 게임 서비스를 채택하고 있다. 이러한 움직임은 LG 텔레콤과 SK텔레콤을 두 축으로 하여 진행되고 있다.

〈표 3〉 Virtual Machine 종류

기술	장점	비고
WAP 방식	· 텍스트 위주의 간단한 그림 기반	
KVM 방식	· 향상된 그래픽 환경과 편리해진 사용자 인터페이스 · 보안성 강화 · 기존 인터넷 서버와 직접 연결하여 게임을 다운로드 받아 단말기에서 이용가능	· LG 텔레콤 채택 · 보다폰, 도이치텔레콤, 스프린트, 모토롤라, 노키아 등과 같은 세계적인 업체들이 표준으로 채택할 예정 · 일본의 NTT DoCoMo i-Mode도 올 연말 MIDP를 채택한 KVM을 탑재할 예정
GVM 방식	· GVM는 메모리 확장이나 HW의 개선 없이 단말기에 SW만 수정하여 탑재 가능 · 다이나믹한 네트워크 게임 가능	· 신지소프트와 SK 텔레콤에 의해 개발 · IS-95C를 필두로 10월 초부터 서비스를 개시 · 현재는 단말기가 한정되어 있지만, 올 연말쯤에 모든 단말기로 확대

## Analysis

이상에서 살펴본 바와 같이 현재 국내 모바일 게임시장에서는 약 30여개의 게임업체들이 활동을 하고 있지만 과금 시스템 부재와 늘 새롭게 바뀌는 게임 플랫폼 등으로 인해 과감한 도전과 장기간의 인력 및 자금 투자를 요구하는 기술개발에 주력하고 있지 못하고 있으며, 또한 무료나 유료로 서비스 중인 무선게임들의 대부분이 퀴즈, 퍼즐, 심리 테스트 등의 텍스트 기반 게임이 주종으로 화려한 그래픽 게임은 크게 부족한 실정이다.

향후 VM의 기술표준 확정과 과금시스템의 체계가 정착되면 다양한 장르의 게임 제공과 함께 모바일 게임시장은 급격히 성장할 것으로 전망된다.

## References

- 「게임까지 즐겨야 신세대」, 『전자신문』, 2000. 10. 23.
- 「무선게임 4인방 재미와 인적투자로 승부」, 『중앙일보』, 2000. 10. 26.
- 「휴대폰 게임족 M티즌 급증」, 『중앙일보』, 2000. 8. 24.

- [www.come2us.com](http://www.come2us.com)
- [www.phonegame.net](http://www.phonegame.net)
- [www.mobilecomi.com](http://www.mobilecomi.com)