

# 토종 모바일게임 해외서 날개 달다

## 컴투스·게임빌 등 해외 진출 러시

국내 모바일게임의 해외 진출이 거세다. 이미 게임빌과 컴투스 등이 해외 시장에서 진가를 발휘, 현지에서 각종 상들을 훔쓸며, 토종 모바일 게임의 명성을 쌓은 바 있다. 특히 한국의 모바일게임이 최고라는 인식이 해외에 널리 확산되면서, 후발주자들의 해외 진출도 독려하고 있다. 협회차원의 노력도 가속화되고 있다. 그동안 이름 뿐이었던 모바일게임협회 위상을 강화하기 위해 신임 회장을 선출하는 등 내부 결속을 강화하고 나서, 올 한해 해외 진출 사업에 탄력이 붙을 전망이다. 지난 2월 17일 한국모바일게임산업협회(KMGA)는 박지영 컴투스 사장을 제 6대 회장으로 선임, 올해 매출 100억 돌파라는 다부진 목표를 세운 바 있다.

글 | 임일곤 기자(아이티타임스, igon@itn.co.kr)

- 1 컴투스, '2006홈런왕 3D'
- 2 게임빌, '패밀리골프'
- 3 게임빌, 일본에서 서비스되고 있는 인기 게임들



컴투스를 비롯해 게임빌 등 모바일 게임분야 메이저 업체들이 협회 활동에 적극 참여함에 따라, 올해 모바일게임협회 위상 제고는 확연해졌다. 아울러 컴투스·게임빌·웹이엔지코리아 등 모바일 게임 업체들은 국내 매출 확대와 함께 해외 시장 개척 등을 통해 100억 이상을 목표로 삼고 있어 2006년은 모바일 게임의 강세가 기대된다. 현재 국내 모바일 게임업체 중 후발 주자인 지오스큐브·소프트엔터·레드붐·매직큐브·마나스톤 등도 해외 시장 공략에 박차를 가하고 있다.

### 컴투스, 해외진출 선두주자

국내 모바일게임 업체 중 가장 일찍 해외시장에 눈을 돌린 기업은 컴투스. 컴투스는 지난 2001년부터 일본을 시작으로 전세계 곳곳에 모바일 게임을 서비스하고 있다. 모바일 게임 업계의 만형답게 컴투스는 중국·일본·인도 등 아시아 지역 공략 전초기지 역할을 할 게임제작본부를 인도 현지에 구성하고, T모바일·싱귤러와이어리스 등 미국 이동통신사업자와 손잡고 미국 시장 공략을 본격화하는 등 해외 시장 진출에 선도적 역할을 담당해 왔다. 올해 컴투스는 지난 해보다 해외 매출을 두 배 이상 끌어올린다는 전략이다.

컴투스는 2001년 일본 KDDI를 통해 게임 서비스를 시작으로, 미국 버라이즌 와이어리스까지 섭렵하는 등 해외 진출에 가속을 붙였다. 특히 2002년에는 영국 런던 사무소를 개소, T-모바일을 통해 독일 및 오스트리아에 게임 서비스를



4

실시했으며, 보다폰 글로벌을 통해 영국·이탈리아·독일 등 유럽 주요 국가를 비롯, 미국 AT&T 와이어리스에도 서비스를 실시했다. 컴투스는 최대 시장인 중국에도 진출, 중국 합작법인 양광가신(Ray Mobile)을 설립해 2003년부터 중국 차이나유니콤·차이나모바일에도 서비스를 개시했다. 이외에도 2004년에는 인도 방갈로에, 2005년에는 미국 LA에 사무소를 개소하고 신사업 국가의 본거지를 틀었다.

이러한 활동을 바탕으로 컴투스의 박지영 대표는 2003년 7월 타임지 선정 세계 14대 기술대가(Global Tech Guru)로 선정되기도 했다.

컴투스는 지금까지 일본 중국 미국 등 40개국에 40여개의 게임 상품을 수출하며 그 진가를 발휘하고 있다. 해외에서 명



5  
4 컴투스, '미니게임천국'  
5 컴투스, '포춘골프 3D 디렉스'

성을 얻고 있는 게임으로는 '붕어빵타이쿤2+' '테트리스 2005' '컴투스맞고2006' '포춘골프3D' '문명3' '드래곤파이어 2' 등이 대표작.

특히 테니스 스타 안드레 아가시와 독점계약을 맺고 개발한 안드레 아가시 테니스는 브랜드 인지도 탓에 유럽 및 미국과 동남아 이동통신사와 각종 포털 등에서 앞다퉈 서비스 되고 있다. 이 게임은 2003년 말 보다폰에 첫선을 보이며 유럽에 소개됐으며, 영국의 게임 잡지인 '게임스마스터UK'로부터 86%라는 고득점을 기록, 주목받는 게임으로 등극된 바 있다. 현재 '안드레 아가시 테니스'는 미국·싱가포르·말레이시아·태국·뉴질랜드 등 24개국 게이머들에게 사랑받고 있다.

#### 게임빌, 3GSM 어워즈 수상 세계 주목

해외진출에 벌벗고 나선 대표적인 업체로 게임빌을 빼놓을 수 없다. 게임빌은 지난 2003년 처음으로 해외에 진출, '붐붐' '열혈파이터' '라스트워리어' 등 자사 모바일게임 약 13종을 세계 20개국에 수출했으며, 2004년부터는 북미·유럽에서의 야구 게임 열풍을 주도하는 등 해외 시장에서 두각을 나타내 왔다.

게임빌이 해외 시장에 처음 문을 두드린 것은 영국 Macrosspace에 게임을 수출한 것이 인연으로 작용했다. 게임빌은 2003년도에 자사 모바일 게임을 단순 포팅하는 작업을 통해 수출한 것에 만족했었으나, 2004년도부터 본격적으로 해외형 게임들을 제작해 수출, '2004 CBS Sporsline Baseball' 등이 미국 시장에서는 큰 반향을 일으키기도 했다.

지난해부터 게임빌은 해외 사업에 보다 집중하면서 가시적인 성과를 내놓게 됐다. 특히 지난 2월 13일부터 스페인 바르셀로나에서 열린 3GSM 세계회의에서 '물가에 돌팅기기'가 대상을 수상, 그 인기를 증명하기도 했다.

북미와 유럽, 일본 등 40여개국에서 서비스되고 있는 '물가에 돌팅기기'는 물수제비 놀이를 형상화한 원버튼 게임으로 간단한 조작과 중독성으로 인해 모바일 게임이 구현할 수 있는 재미를 극대화시켰다는 평가를 받았다. '물가에 돌팅기기'는 3GSM 어워즈 이외에도 시카고 트리뷴', 모바일 초이스 어워즈' 등에서 잇따라 최고의 모바일게임으로 선정된 바

있다.

한편 게임빌은 일본 KDDI에서 '메달 플랫폼'이라는 코인 시스템을 사용하는 새로운 과금 제도를 신설하기로 했다. 이 시스템은 한 판에 1~3개의 코인을 사용하는 방식으로 게임빌의 원버튼과 같은 형식에 적합한 과금 제도로써 많은 사용자들의 반향을 불러 일으킬 것으로 기대되고 있다.

최근 게임빌은 매년 평균 100%씩 성장하고 있는 미국 시장에 눈독을 들이고 있다. 미국 시장은 작년의 경우 한국과 시장 규모가 비슷했으나 올해부터는 한국보다 더 큰 시장을 형성할 것이라는 게 업계의 전망. 특히 경쟁이 심화되고 이미 포화된 상태인 한국의 모바일 게임 시장보다 규모가 크고 아직까지 덜 활성화 된 미국 시장을 새로운 성장 동력을 모색하고 있다. 실제로 게임빌은 미국 유저들의 입맛에 맞는 게임 개발에 역량을 집중하고 있다.

### 지오스큐브, 해외서 러브콜 활발

지난해 설립된 신생 모바일 게임업체 지오스큐브(대표 고평석)는 모바일 롤플레잉게임(RPG) '북천항해기'를 일본과 중국에서 잇따라 서비스하며 해외 진출에 박차를 가하고 있다. 이 업체는 단 4개의 게임을 개발, 출시하자마자 국내 유저들 사이에서 돌풍을 일으키면서 모바일 게임계의 이목을 모으고 있다. 특히 신생업체로서는 드물게 각종 게임 설문조사에서 유저들에게 게임성을 인정 받고 있다. 대부분의 모바일 게임 업체들이 수십 여개의 게임을 시장에 선보이고, 그 중 소수의 흥행작으로 주목 받는 것에 비하면, 이 업체는 출시된 4개의 게임 모두가 선전하고 있다는 점에서 눈길을 끈다.

지난해 지오스큐브는 일본 KDDI와 NTT도코모에 자사 모바일 게임 '북천항해기'를 서비스하는 것을 시작으로 중국 3대 서비스제공업체(SP) 중 하나이자 미국 나스닥에 상장한 링톤과 계약을 체결하고 중국시장에도 진출한 바 있다.

### 이쓰리넷

이쓰리넷(대표 성영숙)은 2004년 일본 KDDI에 동전쌓기 를 수출을 시작으로, 2005년 미니게임 '푸타x6'을 일본 'Terra Corp'에 수출계약을 체결, 본격적인 해외 진출 활로를 찾았다. 이쓰리넷의 '푸타x6'은 왕따 캐릭터를 사용, 여러



가지 미니 게임을 모아 놓은 종합 아케이드 게임으로 일본 현지에서 좋은 반응을 얻고 있다.

특히 이쓰리넷은 대표작인 '동전쌓기'를 2004년 3월부터 중국 차이나모바일에 공식 서비스했으며, 동 시기에 대만의 제 1 이동통신사인 중화텔레콤사에도 서비스를 개시했다. 지난해 11월 개최된 '지스타2005'에서 모바일 게임으로는 유일하게 정식 종목으로 채택되기도 한 '동전쌓기'는 MCP인 일본 NEC사와 2003년 4월 17일 수출계약을 맺었고, 지난 2월 16일에는 대만 중화텔레콤에 서비스를 시작했다. 이를 발판으로 지난해 11월부터 '동전쌓기2'를 일본 KDDI에 수출하고 있다.



8



## 웹이엔지

웹이엔지코리아(대표 전유)는 최근 중국에 모바일 보드게임 '부루마블2005'와 전략시뮬레이션 RPG 'SD한국전쟁' 2종을 서비스한다는 계약을 체결하는 등 해외 시장 공략을 가속화하고 있다.

웹이엔지는 '부루마블 2005'와 'SD한국전쟁' 2종의 게임을 시노보이스사에 제공, 현지에서 플랫폼 변경과 컨버팅작업을 거친 후 상반기 안으로 중국 내 서비스를 개시한다는 방침이다.

한편 이번 수출건은 한국정보통신수출진흥센터(ICA)가 국내 유망 IT기업의 중국 현지 진출을 돋기위해 추진한 애플

- 6 지오스큐브, '북천항해기'
- 7 이쓰리넷, '동전쌓기'
- 8 게임빌, 2005 프로야구'
- 9 웹 이앤지, '부루마블'

(APPLE) 프로그램의 성과물로, 지난해 10월 웹이엔지코리아는 이 프로그램의 지원 대상 업체로 선정된 이후 중국 현지기업과 상담에 나선이래 본계약 성사까지 이르게됐다.

중국에 서비스될 '부루마블2005'는 80년대 국내 최고의 정통 보드게임인 '부루마블(Blue Marble)'을 모바일 네트워크로 구현, 2003년 첫선을 보인이래, 지난해 말 200만 다운로드를 기록하는 등 현재까지 유저들의 꾸준한 사랑을 받는 부동산 보드게임.

또 SD한국전쟁은 턴방식의 RPG게임으로, 국내 유저들로부터 이미 그래픽·사운드·속도·시나리오·난이도 등에서 매우 뛰어나다는 찬사를 받고 있는 게임이다.

현재 중국 게임시장은 온라인게임이 강세이지만, 휴대폰 이용자 수가 4억명에 달하는 데다 올 여름 고속대용량 데이터 통신이 가능한 3G 서비스가 도입되는 등 시장이 빠르게 성장할 것으로 업계는 내다보고 있다. ■

## 웨이트포유, 유럽에 자바 멀티게임 수출

모바일 컨텐츠 전문 퍼블리셔인 웨이트포유(대표 최현)는 유럽 최대 이동통신사 중 하나인 T-모바일을 통해 독일·영국·네덜란드·오스트리아·체코·크로아티아·폴란드·헝가리·슬로바키아 지역에서 블루투스 기반의 리얼타임 모바일 자바 멀티플레이어 게임 4종을 동시에 서비스한다고 지난달 밝혔다. 이번에 T-모바일의 최종 검수를 통과한 게임은 웨이트포유와 모바일 게임 전문 개발사인 블루엣 인터내셔널(대표 김우철)이 6개월간의 준비기간을 거쳐 개발한 캐논볼·갤럭시 오딧세이·포켓 글라이더·스페이스 에이 등 4종이다.

웨이트포유에 따르면, 특히 이번 출시 게임은 블루투스를 이용, 유럽 최초 2인용 자바 멀티플레이가 가능한 게임이라는 점에서 큰 의미를 갖는다.

그 동안 심비안 기반의 블루투스 리얼타임 멀티플레이어 게임은 상용화에 성공한 사례가 있었으나 전세계 핸드폰 VM의 80% 이상을 차지하는 자바(Java) 기반의 상용화에 성공한 사례는 이번이 처음이라는 것.