

탄탄한 초고속 인터넷통신망을 기반으로 우리나라 온라인게임산업은 눈부신 성과를 일궈냈다. 이에 발맞춰 정부는 게임산업을 집중 육성해 오는 2007년까지 세계 3대 게임강국으로 발돋움한다는 청사진을 제시한 바 있다. 부존자원이 부족한 우리에게 창의력과 도전정신만으로 엄청난 부를 창출할 수 있는 게임산업은 분명 매력적인 시장이다. 온라인게임과 더불어 이제 독특한 아이디어와 기술력에 기반한 모바일게임으로 우리나라는 세계 3대 게임강국으로 한발 더 다가서고 있다.

## 게임강국으로의 발돋움, 모바일게임시장 문화적 특성을 뛰어넘어 세계로 간다



### 다날, 1인칭 표적 슈팅게임 강자 '미니미니게임즈' 출시

모바일 콘텐츠 및 유무선 전화결제 솔루션업체인 다날(대표 박성찬)은 최근 1인칭 표적 슈팅게임인 '미니미니게임즈'를 출시했다. 미니미니게임즈는 9개의 문에서 쏟아져 나오는 총알을 피해가며 적을 물리치는 방식의 모바일게임이다. 이 게임은 단순한 게임진행을 극복하기 위해 단계를 넘어갈 때마다 또다른 미니게임을 등장시킴으로써 단조로움의 문제를 해결하였다. 총 9회에 걸쳐 성공할 때마다 이 미니게임이 제공되며, 나중에는 모아둔 미니게임만으로 전혀 다른 형태의 게임을 즐길 수 있는 것이 특징이다.

다날은 지난 2001년부터 자체의 기획력과 개발력으로 게임사업팀을 구성, 모바일게임 시장에서의 영향력을 키워나가고 있다. 특히 국내최초로 이동통신사간 실시간 대전이 가능한 '대전뿌서뿌서', '고로고로썰' 등을 개발해 큰 인기를 모으는 등 탄탄한 기술력을 인정받고 있다.



**하반기 해외시장 진출의 물꼬를 트겠다 ● 다날 박성찬 대표** | 이제껏 다날은 벨소리와 휴대폰 결제시스템 시장에 주력해왔다. 초기 '다날5857' 브랜드로 콘텐츠 시장의 우위를 확보하면서 이에 파생되는 모바일게임과 멀티미디어로 영역을 확장, 기술 발전에 따른 신규 서비스들을 신속하게 제공하였다. 벨소리와 휴대폰 결제시스템에 모바일게임을 더해 올 하반기부터는 본격적인 해외시장 진출에 주력하겠다.



### 이쓰리넷, 휴대폰속 추억의 놀이 '동전쌓기' 출시

이쓰리넷(대표 성영숙)이 최근 발표한 '동전쌓기2'는 원작 '동전쌓기'의 장점은 고스란히 이어받고 더욱 안정된 속도와 게임플레이, 게임의 타격감을 제공하는 모바일 아케이드게임이다. 이 게임은 현재 이동통신 3사의 누적 다운로드 수에서 90만 건 이상을 기록, 대표적인 원클릭게임으로 자리잡고 있다. 게임 이름에서 알 수 있듯 우리가 일상생활에서 흔히 즐기던 동전쌓기놀이를 모바일 환경에 구축해 최적화된 게임으로, 게임의 관건은 동전을 쓰러뜨리지 않고 쌓아가는 것. 게임 진행은 원클릭 방식이라 비교적 단순하지만 출·퇴근길을 지루하지 않게 만드는 매우 중독성 강한 게임이라고 회사측은 설명한다.

세계 각국의 명소를 레벨별로 배경 이미지화하여 한층 큰 게임 몰입도를 제공하였고, 하나의 어플리케이션에 메인게임, 스피드게임, 커플게임, 베투게임의 4가지 게임방식을 삽입하여 게임의 만족도를 높였다.



**세계로 도전하는 창의적인 꿈을 키우겠다 ● 이쓰리넷 성영숙 대표** | 이쓰리넷은 이미 중국, 대만에 동전쌓기게임을 공급하면서 해외진출을 시작하였다. 최근에는 일본 2위의 이동통신사인 KDDI에도 공급 계약을 끝낸 상태. 인터넷과 모바일 기반의 SW개발을 통해 더욱 경쟁력 있는 기업으로 성장해, 더 넓은 세계로 도전하는 창의적인 꿈을 키워나가겠다.