

“친구 모바일게임과 제 것이 왜 달라요?”

모바일게임 회사에는 늘 게임 유저들에게 많은 전화가 온다. 그 전화들 중 게임이 재미있다는 칭찬의 전화가 가장 큰 행복을 줄 것이다. 그렇다면 제일 곤란한 전화는 어떤 것일까? 바로 내 게임이랑 친구 게임이 이름은 같은데 내용이 다르다며 거칠게 항의를 해 올 때이다. 실제로 같은 게임이 사용하는 휴대 전화에 따라 내용이 다를 수 있을까? 많은 게임 개발 회사들이 SK텔레콤, KTF, LG텔레콤 등 이동 통신 회사에 동시에 같은 이름의 게임을 서비스한다. 하지만 같은 이름의 게임이 가입된 이동 통신사에 따라 내용이 모두 다르다는 것은 사실이다. 따라서 앞에서 말한 내용의 항의 전화가 오면 반박조차 할 수 없다.

글 / 고평석 지오스큐브 대표

소비자들의 입장에서는 같은 이름의 게임이 색깔이나 속도가 현저히 차이난다는 사실이 이해가 안 될 것이다. 내용이 똑같지 않다는 것으로 인해 화가 날 수도 있다. 가정이나 회사에 있는 PC를 떠올리면서, ‘각 PC 사양이 아무리 다르다고 해도, 테트리스는 테트리스고, 맞고는 맞고다’ 라고 생각하기 때문이다. 그럼 모바일게임에는 이러한 차이가 왜 생기는 것일까? 지금부터 차례대로 살펴해보도록 하자.

휴대폰 플랫폼은 ‘그릇?’

011, 016, 019로 대표되던 3개 이동 통신사 서비스를 이용하려면 단말기(휴대 전화)가 필요하다. 휴대 전화는 겉모습은 대동소이하다. 이동 통신사별로 모양이 다르다기보다 삼성, LG, 모토로라 등 단말기 회사에 따라 다르다는 것이 맞다. 그러나 그 단말기 내부로 들어가면 이야기가 달라진다. 각 이동 통신사들은 단말기 제조 회사와 관계없이 자신들만의 플랫폼을 탑재한다. 그래서 이동 통신사별로 게임의 모양이 달라질 수밖에 없는 것이다.

여기까지 이야기가 들어오니 아무래도 내용이 어려워지는 것 같다. 조금 더 쉽게 설명하자면, 플랫폼은 그릇과 같다. 모든 그릇에는 특징이 있다. 예쁘게 과일을 깎아 놓기에 적당한 그릇이 있다. 시원한 비빔국수를 먹기에 딱 안성맞춤인 그릇도 있다. 음식의 질과 상관없이 놓여지는 그릇에 따라 그 느낌이 달라지기 마련이다. 그것은 양이 많이 들어가는 그릇도 있고, 음식 모양을 좋게 해 주는 그릇이 있기 때문이다. 어떤 경우에는 그릇에 음식

을 맞추기도 한다. 그릇들은 제각각 특징이 있을 뿐 모든 조건을 만족시켜 주는 경우는 없기 때문이다.

국내 최대 플랫폼은 SKT GVM

그렇다면 각 이동 통신사별로 사용되고 있다는 그릇, 즉 플랫폼이라는 건 어떤 것일까? 각 이동 통신사별로 알아보도록 하자.

우선 제일 많은 단말기에 보급돼 있는 플랫폼은 무엇일까? 바로 SK텔레콤의 GVM이라는 플랫폼이다. ‘General Virtual Machine’의 약자로 우리나라에 보급된 GVM 탑재 단말기 숫자는 1,300만대에 달한다고 한다. 이 숫자는 전체 이동통신 단말기의 38%에 해당되는 수치이다. 또한

가장 많은 게임들을 서비스한 플랫폼이다. 대표적인 게임으로 팔라딘의 ‘초밥의 달인’이나 컴투스의 ‘헐크’가 있다. 이 플랫폼의 개발 회사인 신지소프트는 곧 코스닥 시장 등록을 앞두고 있다. 이는



▲ 팔라딘의 ‘초밥의 달인’



▲ 컴투스의 '헐크'

GVM 로열티라는 안정적인 매출이 있기 때문이다. 즉 GVM을 이용해 서비스를 하는 콘텐츠 사업자(CP) 매출의 4.5%가 로열티이다. GVM용 콘텐츠는 월 500만건 가까이 다운로드가 일어나고 있다.

그럼 가장 많은 단말기에 보급돼 있는 GVM의 특징, 그러니까 이 그릇이 담아낼 수 있는 용량과 어울리는 음식은 어떤 것이 있을까? 우선 GVM은 국내 최대라는 이름으로 표현할 수 있다. 최대의 단말기, 최대의 콘텐츠, 최대의 사용자, 그리고 최대의 개발자. SK텔레콤의 다른 플랫폼인 SK-VM에 비해 초기에 게임이 뜨는 로딩 속도가 빠르며, 실제 플레이를 해도 상대적으로 나은 속도감을 느낄 수 있다. 그러나 단점도 분명하다. 무엇보다 자체 저장 영역이 작다는 것이 가장 큰 문제점이다. 최근 게임의 경향들이 좀 더 크고, 좀 더 빠르고, 좀 더 화려한 것이다. 하지만, GVM에서 구현되는 게임은 그런 점에서 조금 떨어진다 하겠다. 특히 128 컬러만 지원을 해 주기 때문에 색감도 조금 떨어지는 감이 있다. 그런 점들을 보완한 GVM 2X가 나온 것은 필연적이었다.

가장 많이 팔린 그릇이라도 꼭 큰 용량을 가진 것은 아니다. 그러나 분명히 장점이 많은 그릇임은 틀림없다. 음식이 담겨서 맛있어 보이고, 실용적이라면 용량은 작아도 상관없다. 바로 GVM이 그런 그릇이라고 보면 된다.

그렇다면 SK텔레콤의 또 다른 플랫폼인 SK-VM이라는 것은 무엇일까? SK의 사내 벤처인 XCE에서 개발해 2001년 8월부터 서비스한 플랫폼이다. 무엇보다 해외 각국에서 흔히 사용되고 있는 J2ME 기반의 VM(Virtual Machine)이기 때문에 수출용으로 재제작하기에 적합하다. 우리나라에 현재 SK-VM이 탑재돼

있는 단말기는 600만대이다. 대표적인 게임으로 게임빌의 '카오스 블레이드'가 있다. 네트워크 게임에 상대적으로 개발이 쉽고 유리한 환경이라는 장점이 있는 반면에 C언어 기반의 플랫폼보다는 속도가 느리다는 단점이 있다. 즉 SK-VM 플랫폼 위에서 돌아 갈 수 있게 만든 게임이나 콘텐츠는 속도가 조금 느린 것이다.

KTF - BREW, LGT - 자바스테이션

위의 플랫폼들이 순수하게 국내 회사들에 의해 개발된 것들이라면, 미국 회사에 의해 개발된 플랫폼도 있다. 바로 미국의 켈컴사가 개발한 BREW이다. 켈컴이 CDMA 무선기기용으로 개발했다는 플랫폼인데, 한국 KTF에서 채택했다. 우리나라 외에도 미국 버라이어존이나 일본 KDDI 등이 채택을 했는데, CDMA 칩을 사용하는 세계 어느 나라 이동 통신에서도 쓰일 수 있다는 장점이 있다. 다양한 장점이 있지만, 무엇보다 묶여 있는 용량의 제한이 없다는 점은 소위 대작 게임들이 나올 수 있는 환경을 마련해 주었다는 점에서 큰 의의가 있다.

BREW기반의 대작 게임들로는 그레텍의 '드래곤 마스터'나 소소프트맥스의 '창세기전외전-크로우'가 있다. 물론 순수 국내 회사가 개발한 플랫폼이 아니라 꽤 많은 로열티가 해외로 나간다는 단점도 있으나, 개발된 게임의 질이 타 플랫폼에 비해 높다는 개발사들이나 소비자들의 인식으로 인해 모바일게임 시장에서의 그런 지적은 드문 편이다. 그렇지만 CDMA 이동 전화의 원천 기술을 보유하고 있는 켈컴사에 대한 로열티 지급은 2004년 한해만 6,500억원(단말기 대당 5% 선)에 달할 것으로 보인다. BREW의 로열티가 어느 정도 지급이 되는지는 영업상 비밀이지만, 대략 예측이 가능한 부분이다. 독자적인 기술 확보의 가치에 대해 새삼 깨닫게 해 주는 대목인 것이다.

가장 적은 소비자층을 가지고 있는 LG텔레콤은 자바스테이션이라는 플랫폼을 사용하고 있다. 가장 적은 용량, 적은 컬러를 담



▲ 게임빌의 '카오스 블레이드'

아내는 플랫폼이지만, LG텔레콤 게임 이용자들은 오히려 모바일게임의 퀄리티에 대해 상대적으로 불만이 적다. 단말기 환경상 대작 게임을 플레이하기 힘들다는 것을 많이 알고 있는 편이기 때문이다. 자바스테이션은 썬 마이크로시스템즈의 J2ME 표준을 따른 플랫폼이며, 따라서 JAVA기반이다. 일찍 시장에 선보인 것치고는 탑재돼 있는 단말기 대수는 적다. 이동 통신사별 시장 점유율 중 LG텔레콤의 비중이 낮기 때문이다.

WIPI의 탄생

이와 같이 각 이동 통신사별로 살펴봤을 때 모두 다른 플랫폼을 가지고 있다고 할 수 있다. 애초부터 서로 다른 그릇을 가지고 있는 셈이다. 따라서 안에 담는 음식도 모두 다르게 만들어야 한다. 그 그릇에 맞도록 음식을 만들어야 하기 때문이다. 아무리 맛있는 음식이라도 양이 많으면 작은 그릇에 모두 담기도 전에 넘쳐 버린다. 반대로 그릇 모양에 따라 그에 적당한 음식도 있다. 적당한 그릇에 알맞은 음식이 제일 중요한 요소이다. 즉 겉으로 보기에 같은 이름의 게임이지만, 게임 개발 회사 입장에서는 모두 다른 언어로 다른 플랫폼에 맞춰 게임을 개발할 수밖에 없는 것이다. 처음부터 개발 환경이 모두 다른 것이다. 따라서 사용자의 불만에 반박을 할 수 없다. 이름은 같지만, 기능이나 속도, 컬러, 심지어 게임 길이(용량)도 다를 수밖에 없기 때문이다.

이런 점들은 소비자들에게 불편을 주는 것뿐만 아니라 게임 개발 회사들에게도 많은 불편을 준다. 같은 이름의 게임을 가입돼 있는 이동 통신사에 따라 다른 게임을 즐길 수밖에 없기 때문에 소비자들은 혼란스럽다. 또한 게임 개발사 입장에서도 같은 내용의 게임을 각 플랫폼에 맞게 따로 개발해야 한다. 서로 다른 게임을 만드는 것과 같은 시간과 비용이 발생한다. 즉 각 이동 통신사별로 다른 플랫폼을 채택해 발생하는 비용 부담이 소비자나 게임 개발사 모두에게 있다.

이러한 불편함을 해소하기 위해 정부 주도로 표준화를 진행하




▲ 그레텍 '드래곤 마스터'



▲ 소프트맥스 '창세기전외전-크로우'

게 됐다. 이듬해 WIPI(Wireless Internet Platform for Interoperability)라는 플랫폼은 그렇게 탄생하게 됐다.

무려 110억원이 투자된 이번 프로젝트 결과 모든 이동 통신사에서 공통적으로 WIPI플랫폼에 맞는 게임을 개발해 소비자들과 게임 개발사 만족할 수 있는 환경이 조성됐다. 또한 WIPI는 다른 플랫폼들에 비해 기능이 우수한 점도 강점이다. 물론 WIPI가 지적 받는 부분도 있다. 특히 순수 국내 기술이 아닌, 한국무선인터넷표준화포럼이 미국의 선마이크로시스템즈와 관련 기술 및 차기 버전의 공동 개발에 대한 제휴를 맺었다는 점에서 그렇다. 그러나 해외 시장 진출에 있어 유리할 수 있는 조건이라는 반론 또한 만만치 않다.

모든 플랫폼들은 제각각 특징이 있다. 그리고 장단점도 분명하다. 이런 현실에서 어느 그릇이 더 좋으냐는 것은 의미 없는 주제이다. 어느 음식이 어느 그릇에 담길 때 더 맛있어 보인다고 혹은 더 편하다가 적당한 답일 것이다. 이제 자기 단말기에 있는 플랫폼에 대해 적당히 이해가 됐는가? 게임을 다운로드받을 때 앞으로 다른 이동 통신사에 가입돼 있는 사람의 휴대 전화와 유심히 비교해 보자. 내 휴대 전화에 탑재돼 있는 플랫폼의 특징을 조금이나마 알 수 있을 것이다. 게임 개발사가 같은 이름으로 서로 다른 내용의 게임을 만들었다고 말하는 사람에게 설명까지 해 줄 수 있으면 게임 개발사들은 더욱 고마워할 것이다. 

※ 무선 인터넷 플랫폼은 이동전화 단말기에서 퍼스널 컴퓨터의 운영 체제(OS)와 같은 역할을 하는 기본 소프트웨어를 말한다. (출처 : 네이버 백과사전)
 ※ 위의 설명에서 필자는 LG 자바스테이션(MIDP)에 대해 가장 적은 용량이라고 했지만, 실제로는 GVM보다 용량이 크다. 다만 자바 기반의 플랫폼이기 때문에 메모리 및 속도를 관리해 주는 것이 까다롭다. 그래서 흔히 제일 용량이 적다고 알려져 있다.