

2006 국내 온라인게임 결산 및 2007 전망

2007.01.29



NCsoft CORPORATION

OK-san Bldg 157-33, Samsung-dong, Kangnam-gu, Seoul 135-090, KOREA | Tel: +82-2-2186-3300 Fax : +82-2-556-6206

Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved

WWW.NCSOFT.COM

엔씨소프트 이재성이사

(jsl@ncsoft.net)

INDEX

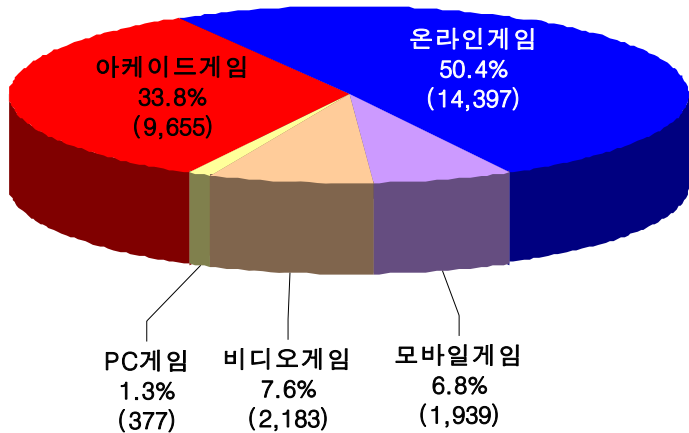
1. 국내 온라인게임 시장 현황
2. 2006년 국내 온라인게임 결산
3. 2007년 국내 온라인게임 시장 전망



1. 국내 온라인게임 시장 현황

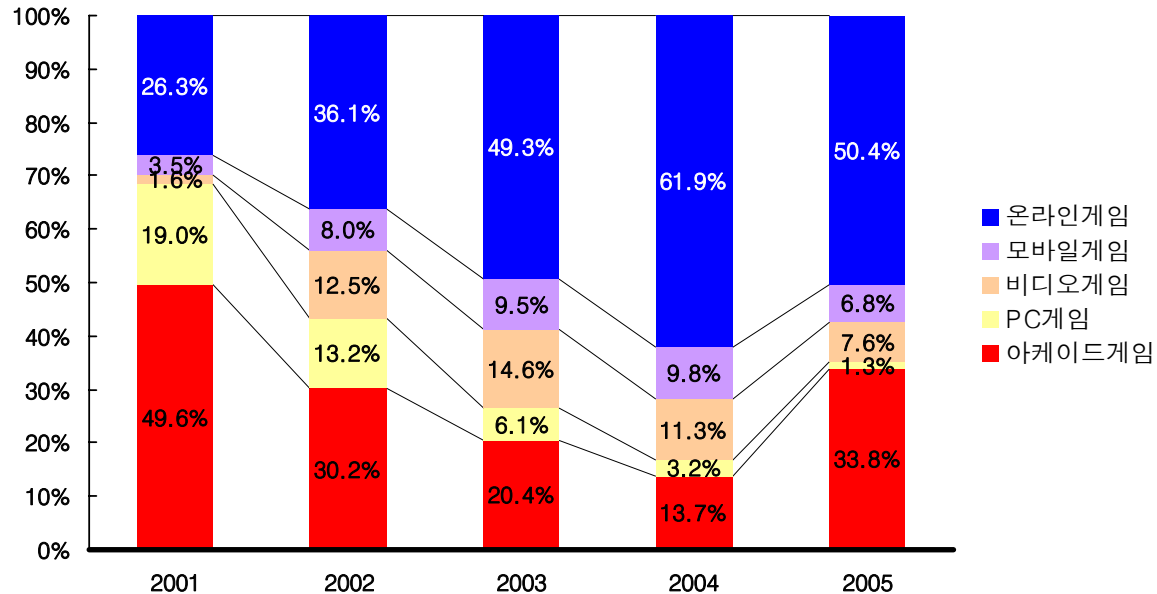
■ 국내 전체 게임시장 규모(2005 기준)

온라인게임은 매년 꾸준한 성장을 거두며 2005년 게임 플랫폼 단위시장 50%가량 차지
 2005년 플랫폼 단위 전체게임시장의 규모는 2조 8천 551억원, 온라인게임 매출규모는 1조 4천억원
 아케이드게임은 2004년 13.7%에서 2005년 33.8%로 급 성장



2005년 국내 게임 플랫폼 단위 비중 (단위 : 억원)

출처: 2006 대한민국 게임백서



연도별 국내 게임 플랫폼 단위 비중 (2001년~2005년)

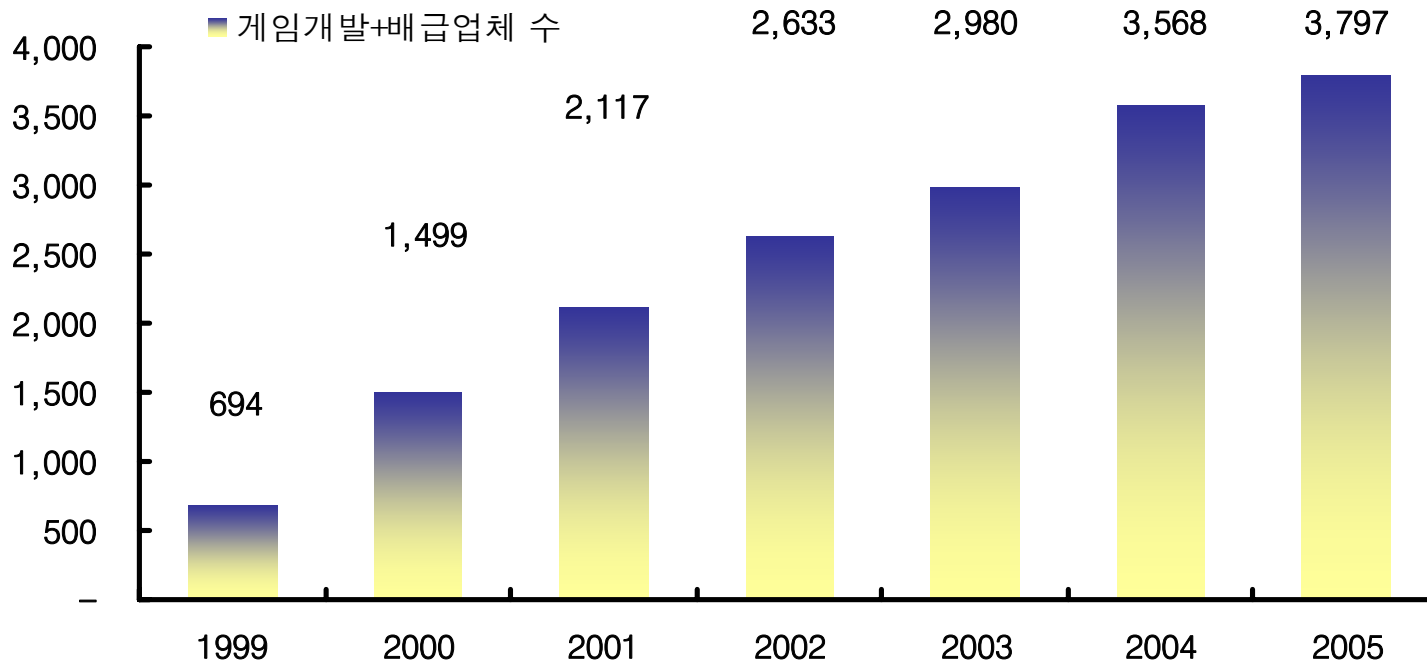
■ 게임 업체 수 현황

온라인게임 업체의 꾸준한 증가

연평균 517개 신설

게임 업체 중 40%이상이 온라인게임을 주력 플랫폼으로 진출함

출처 : 2006 대한민국 게임백서



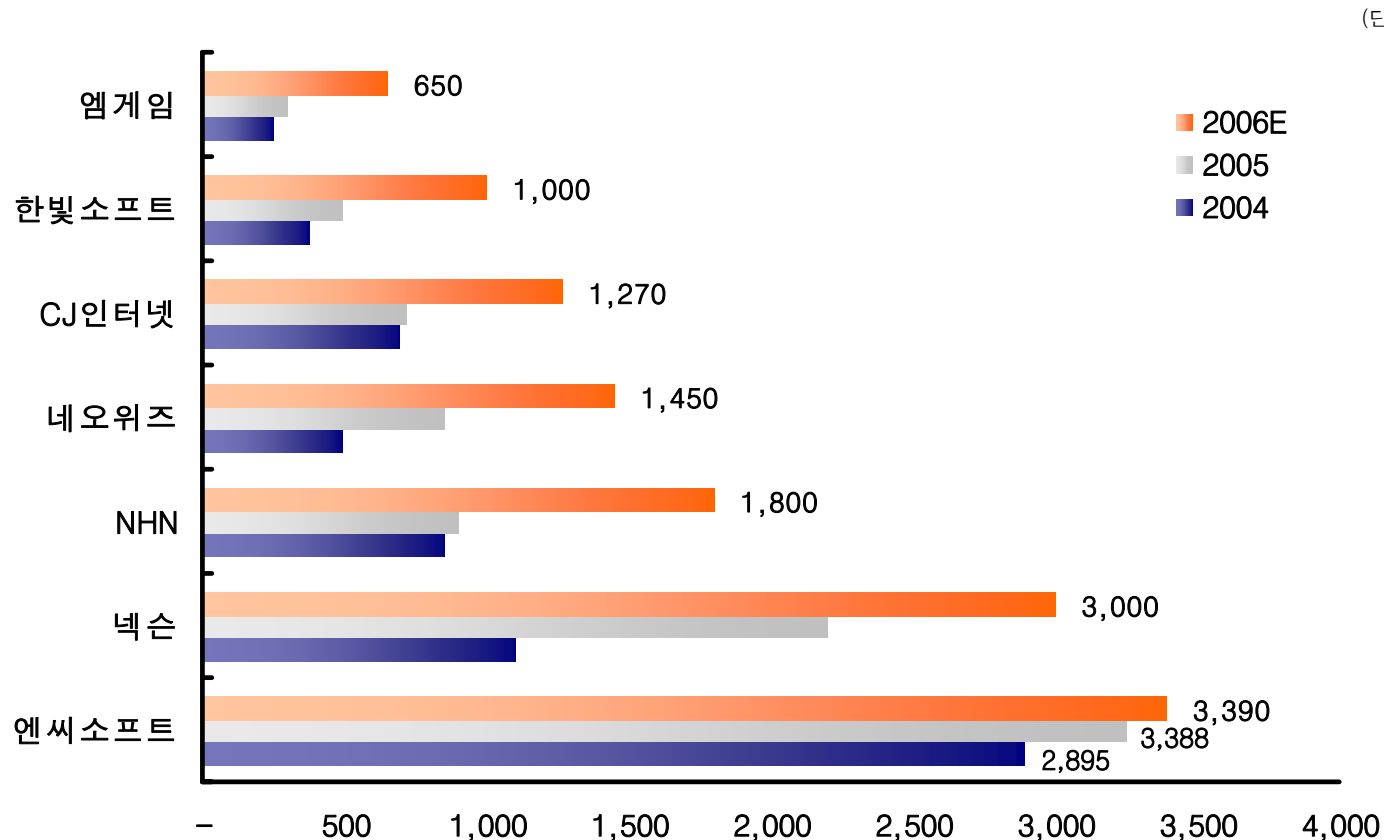
국내게임 업체 수 증가추이

■ 주요 메이저업체 매출현황

업계 1위 엔씨소프트, 2위 넥슨,, 3위 NHN의 구도가 수년간 유지됨

엔씨소프트에 이어 넥슨이 2006년 예상 매출 3,000억원 돌파할 것으로 예상됨

상위 2개 기업의 예상매출액 총합이 3,4,5위 기업 예상매출 합이 1.4배에 달해 매출액 편중이 존재함



주요 온라인게임 업체 매출추이(2004~2006E)



2. 2006 온라인게임 시장 결산

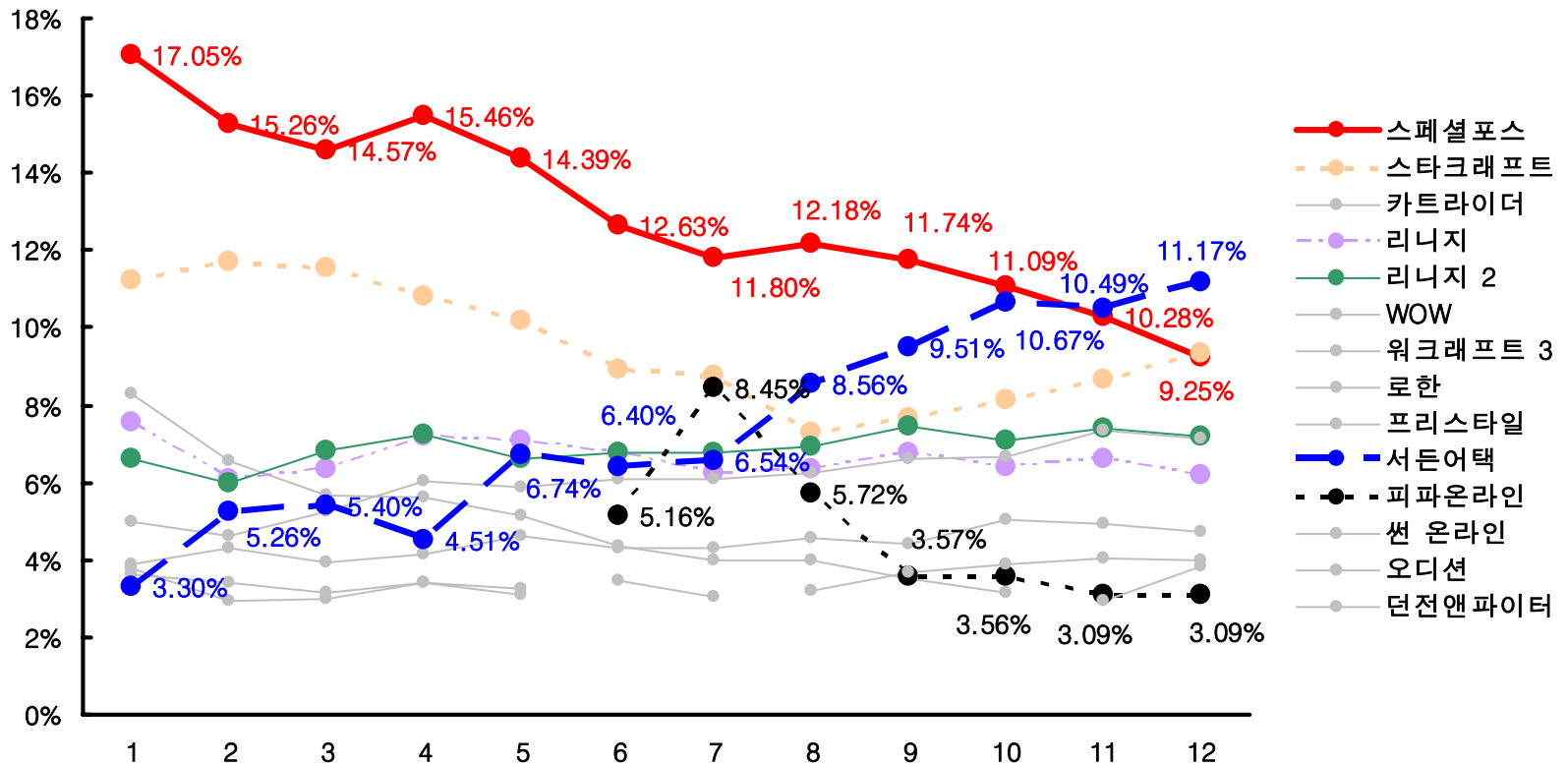
2006 게임 트렌드

MMORPG 선전 속 FPS, 스포츠, 캐주얼게임 강세

FPS의 인기 : 서든어택, 스페셜포스 등 FPS가 큰 인기를 끌면서

2007년에는 '랜드매스', '아바', '스팅', '헝슬리' 등 다수의 게임이 선보일 것으로 보임.

스포츠게임 열풍 : 월드컵 열기로 축구게임열풍 / 네오위즈 피파온라인 최대동접 18만명 / 축구게임 18종 개발 발표

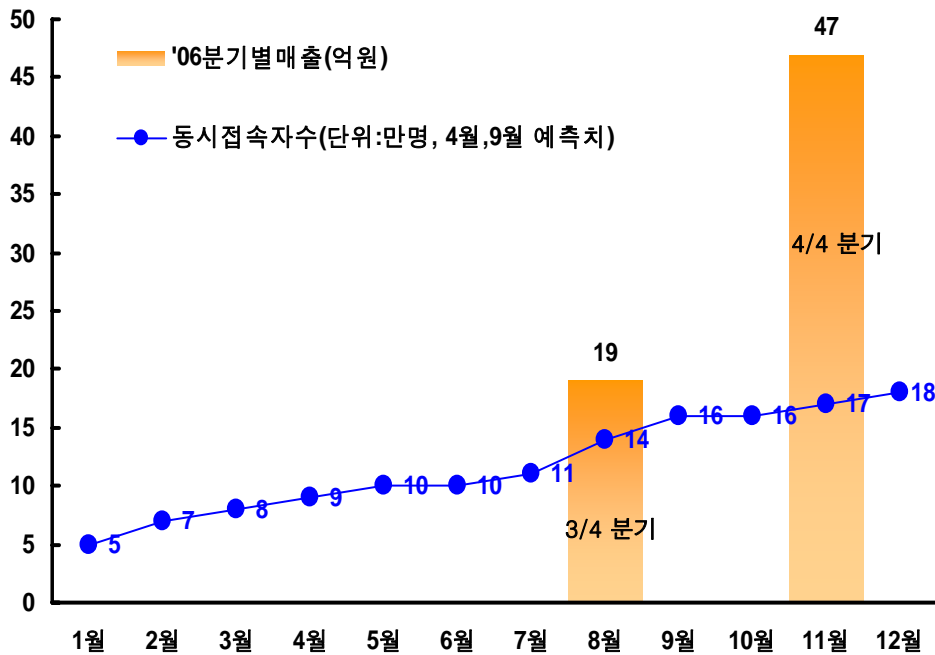


출처: 게임트릭스 2006.01~2006.12

2006 FPS

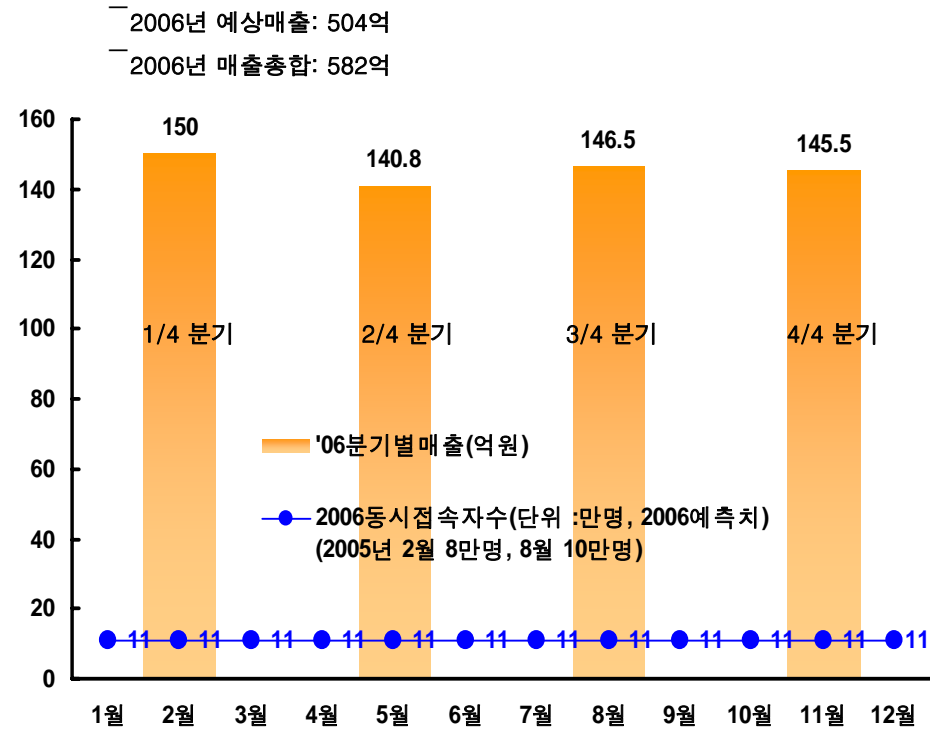
MMORPG, FPS, 스포츠게임의 라이프 사이클?

A. 서든어택 (CJ 인터넷, 2006.7 상용화)



출처: 인터넷기사, 공시자료

B. 스페셜포스 (네오위즈, 2004. 7 상용화)



출처: 인터넷기사, 공시자료

2007 FPS

2007 신작 FPS

	랜드매스	아바	스팅	혁슬리
게임 종류	메카닉 FPS	FPS	FPS	MMOFPS(MMORPG 요소 가미)
제작사	웨이포인트	레드덕	YNK이코리아	웹젠
유통사	효성 CTX	네오위즈	YNK이코리아	웹젠
현재 상태	CBT	CBT	개발계획 발표	개발계획 발표
앞으로 예정	2007년 상반기 OBT	2007 오픈	2007 상반기 공개	2007 상반기 공개
특징	언리얼3엔진 으로 개발	성장시스템 도입	북한, 핵전쟁, 김정일 소재	PC & XBOX360 두가지 모드로 개발

CASE STUDY

<카르마온라인>

1. 제작사 : 드래곤플라이
2. 유통사 : 넷마블
3. 특징 : 우리나라 최초의 온라인 FPS, 넥슨의 RPG 게임과 명칭이 같아서 상표권 분쟁이 있었으며, 넥슨이 패소하였음
4. 요금제 : 부분유료 1일 30분 제한(월 9,900원에 용병과 특수맵서비스 제공)

2002년 12월 : 서비스 개시 (서비스 개시 3일 만에 동접자 1만5천 달성)

- 2003년 1월 : 동접 3만 달성
- 2003년 3월 : 유료화 개시
- 2003년 4월 : 동접 8만6천명 달성
- 2003년 12월 동접 12만 돌파
- 2004년 7월 : 스페셜포스 서비스 개시(드래곤플라이의 후속작)
- 2006년 7월 : 서비스 중단

카르마온라인은 부분유료화 이후 당시 PC방 무료정책이었던 카운터스트라이크에 밀려 고전함. 카운터스트라이크는 PC방 유료정책으로 전환하여 카르마온라인의 후속작인 스페셜포스에 밀림. (스페셜포스는 초반에 PC방 무료 정책을 시행하였음)

<리니지>

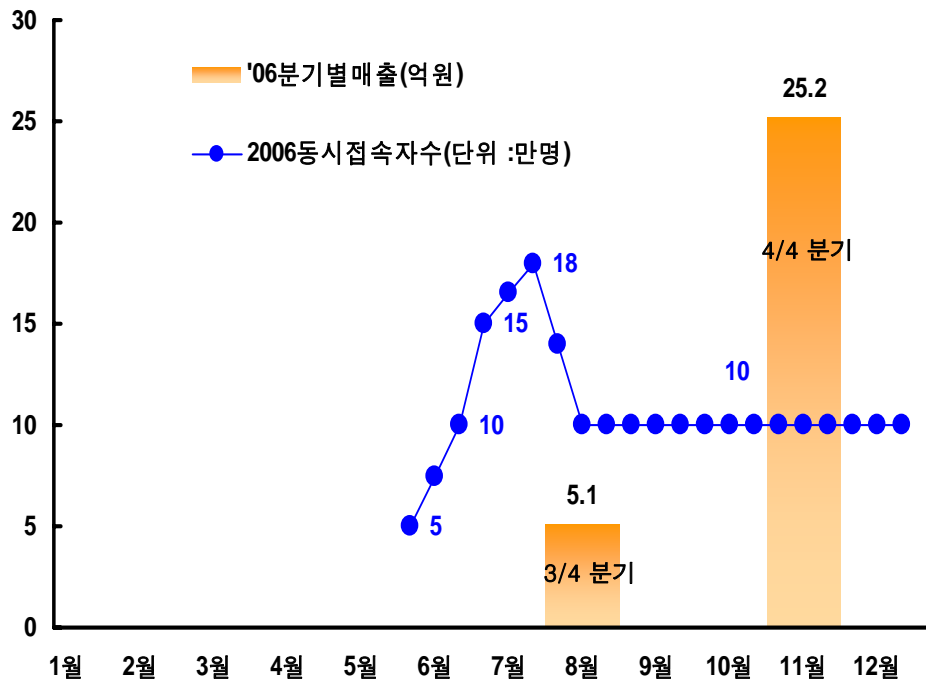
1. 제작사 : 엔씨소프트
2. 유통사 : 엔씨소프트
3. 요금제 : 정액제 (월 29,700원)

1998년 9월 : 서비스 개시

- 1999년 10월 동시접속자 1만명 돌파
- 2001년 1월 회원수 1000만 돌파
- 2004년 8월 동시접속자 15만 돌파
- 2007년 현재 동시접속자 13만 유지

2006 스포츠게임

A. 피파 온라인 (네오위즈, 2006. 8 상용화)



출처: 인터넷기사, 공시자료

B. 프리스타일 (파란, 2004. 12 서비스)

2006년 매출 : 230억원

월평균 25억 동접 8만명, 900만 회원 확보(출처: 2006.4 아이뉴스기사)

2004년 12월 : 서비스 개시

2005년 3월 : 동시접속자 7만명

2005년 4월 : 부분유료화 실시

2005년 5월 : 동시접속자 8만명 돌파 / 유료화 한달간 매출 24억 기록 ,

2006년 4월 : 파란 프리스타일 서비스 종료

2006년 4월 : 통합서버운영, 프리스타일 2006 업데이트실시

■ 2007 스포츠게임

※ 피파온라인과 프리스타일의 부분요금제

1. 피파온라인 :

선수나 스탭의 능력치 상승 아이템

아바타 치장 아이템

강퇴반사, 선수 이름 바꾸기 등 게임시스템 변경 아이템 등

2. 프리스타일 :

캐릭터(기본 1개 제공)

능력치 상승 및 아바타 치장 아이템(옷, 신발 등)

농구 스킬(덩크 등)

2007 스포츠게임 주요 관전포인트

1. 2007년 일본 위닝일레븐의 국내 진출 여부?

2. FIFA ONLINE 일본에서 서비스 될 것인가? 서비스된다면 한국과 같은 과금모델이 도입되는가?

■ 온라인게임 경쟁심화

자본력 갖춘 대기업의 게임사업 진출선언

<게임사업은 영원한 인기투자종목? > 헤럴드 경제 06년 12월 12일

‘너도 나도 게임 사업 진출, 게임은 여전히 황금알을 낳는 거위?’ 최근 시스템통합(SI)업체를 비롯한 일반제조업체까지 잇따라 게임사업에 진출, 시장경쟁이 더욱 치열해질 조짐을 보이고 있다...

2004년 CJ 넷마블 인수, KT KTH로 게임사업 진출



KTH

2005년 SK C&C, 삼성전자



2006년 효성그룹(3월), 대성그룹(2월),
동양그룹(11월) 게임사업 진출 선언



비 게임업종의 게임 업 진출

2006년 이랜드(10월), 인터파크(11월), 아이콜스(12월), 엔터원(12월) 등 다양한 업종의 회사들이 온라인 게임사업 진출 선언

■ 국내 온라인게임 시장 정체현상

빅3 MMORPG :

장기간의 개발기간, 막대한 자금 투입된 대작게임

기대에 못 미쳐

한빛소프트 그라나도에스파다 / 넥슨 제라 / 웹젠 썬



국내 온라인게임 신작 출시수 급감 (2006년 190편 : 등급분류 심사통과 게임물 기준)

< 외국게임업체 한국공략 거세다>

디지털타임스 07년 1월 15일

산업 전체적으로는 매년 개발되는 게임의 총량도 줄었기 때문이라는 분석이

제기되고 있다. 실제 최근 3년 간 게임물 등급분류 통계만 보면, 2004년을 정점으로

매년 시장에 선보이는 게임 수가 급강한 것으로 나타났다...

2004년 국내 시장에 공개된 게임 가운데 등급분류를 받은

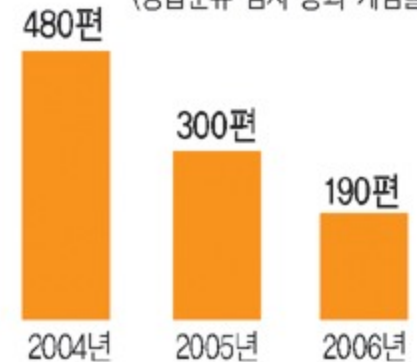
온라인게임은 총 480여편에 달했으나 지난해에는 2004년의 40% 수준인 190여편에 그쳤다.

특히 190편에서 42%에 달하는 갠블류(고스톱,

포커게임)를 제외하면 순수 온라인게임은 100여 편에 불과했다.

토종 온라인게임 신작 출시 현황

(등급분류 심사 통과 게임물)



출처 : 디지털타임스

■ 환경적 변화

중영일보

정부 '바다이야기' 퇴출시키겠다' [중영일보]

업계 '통과시킬 땐 언제고 ... 소음'

정부가 '바다이야기'의 퇴출을 추진하겠다고 나성에 따라 게임업계에 대풍이 몰아칠 조짐이다.

김영곤 문화부 장관은 22일 "바다이야기 등 기존 심의를 통과했던 게임물을 재심사해 사행성 게임물의 유통을 철저하게 막겠다"고 밝혔다. 검찰도 불법 사행성 게임기 6만여 대를 압수 또는 폐기하는 방안을 검토하겠다고며 칼을 빼들었다. 정부는 내년 4월 경품용 상품권제를 폐지하기로 결정한 상태다.

판

· [1]
· [2]
· [3]
· [4]
· [5]
· [6]
· [7]
· [8]
· [9]
· [10]
· [11]
· [12]
· [13]
· [14]
· [15]
· [16]
· [17]
· [18]
· [19]
· [20]
· [21]
· [22]
· [23]
· [24]
· [25]
· [26]
· [27]
· [28]
· [29]
· [30]

· '바다이야기' 의혹 관련 명계남씨, 네티즌 고소
· 불법 도박게임 신고편 최고 5000만원
· '게임장 공략법' 검색...2만건 좌르르

· [31]
· [32]
· [33]
· [34]
· [35]
· [36]
· [37]
· [38]
· [39]
· [40]

· [41]
· [42]
· [43]
· [44]
· [45]
· [46]
· [47]
· [48]
· [49]
· [50]

· [51]
· [52]
· [53]
· [54]
· [55]
· [56]
· [57]
· [58]
· [59]
· [60]

사행성게임 이슈화 :

'바다이야기' 사태
아케이드게임 업계 붕괴

한국경제

[바다이야기 '게이트'로 번지나] 1000억
자 곧 출국금지 조치

검찰이 21일 사행성 오락게임 '바다 이야기' 의혹을 풀기 위해 특별 수사팀을 구성한 것은 '여권 인사 배후설' 등이 거론되는 상황에서 수사가 자칫 정치적으로 이용될 수 있다는 우려 때문으로 풀이된다.

정상명 검찰총장이 이날 "한 점의 의혹도 없이 철저히 수사하라"는 지시를 내린 직후 특별 수사팀이 꾸려진 것이 이를 뒷받침한다.

검찰이 '바다 이야기' 제조업체 대표 등을 구속 기소 하면서 밝혀낸 범죄는 사행성 프로그램뿐이지만 이는 오락 게임을 둘러싼 전체 비리 의혹에서 빚산의 일각에 불과하다.

이에 따라 검찰은 '바다 이야기'와 관련된 △영상물 등급위원회(이하 영등위)의 인 허가 과정 비리 △상품권 로비 의혹 △정정치권 개입설 등 모든 의혹을 수사 대상에 올렸다.

검찰의 1차 수사 대상으로 떠오르고 있는 인물은 우정시택의 이사로 재직했던 노무현 대통령의 조카 노지원씨와 영등위 위원, 실명이 거론되고 있는 2~3명의 정치권 인사 등이다.

검찰은 조만간 '바다 이야기' 비리 의혹과 관련자들에 대한 출국금지 조치를 내릴 것으로 알려졌다.

특별 수사팀은 '바다 이야기' 제조 판매사가 1000억 원대의 순이익을 올렸다는 점에 주목하고 계좌 추적 등을 통해 돈의 행방을 찾는 데 수사력을 집중할 계획이다.



관련기사

- '여권 실세도 공공연히 청탁'
- 정부도 시인한 '정책 실패'
- 정부 '바다이야기' 퇴출시키?
- '사행성 게임 소음' 관리 폭
- '통상 ... 평소 친분 ...' 로비
- '누군가 뒤 봐준다' 업계에 :
- '정부가 상품권 발행 자격 나
- 영상물 등급 심의철차는...0
- 상품권 업체 지정 책임자 계
- 청와대, 한나라당 대변인 고
- '문화부가 오히려 사행성 조
- 에이원비즈 차용관씨의 물러
- 영등위 관계자 돈 받은 단서
- 도박 열풍, 이젠 '안방' 으로
- 노지원씨 우정시택 그만둘

관련링크

- [이슈] '바다이야기' 도박 공

관련검색어

- 바다이야기 의혹

디지털타임스

게임법·음악법 등 문화산업 관련법 국회 본회의 통과

문화산업진흥기본법과 게임산업진흥법, 음악산업진흥법, 영화및비디오게임에관한법률 등 저작권법을 제외한 문화산업 관련 신규 법안들이 6일 국회를 통과했다.

문화관광부에 따르면 저작권법을 제외한 문화산업 관련 신규 법안은 지난 2월 법사위 심사를 거쳐 정기국회 통과가 예상했으나 여야간 비정규직법안 처리 문제로 본회의의 상정이 늦어지면서 이번 임시국회에서 통과됐다.

4개 법안 가운데 문선법을 제외한 3개 법안은 음반및비디오및게임물에관한 법률에서 분리된 산업진흥 법률로 각각 게임산업과 영화·음반 산업 진흥을 골자로 하고 있다.

참여정부는 영화·게임·콘텐츠 등 문화산업을 신성장 동력산업으로 지정했으나, 각각의 분야를 산업화할 수 있는 지원체도가 마련돼 있지 않았던 관계로 지난해부터 예비법률분법화를 추진해 왔다. 또 오프라인 산업에 기반한 음비게임으로는 디지털 시대 문화산업 진흥이나 규제에 한계가 있다는 지적이 제기됨에 따라 온라인 시대에 걸맞는 법 제정을 함께 추진해 왔다.

음악산업진흥법에서는 디지털 음원 관련 내용을 신설했으며, 게임산업진흥법에서도 온라인게임과 e스포츠 진흥 관련 내용을 담았다. 규제안에 대해서도 정부와 국회는 디지털 시대에 맞는 새로운 정책이 필요하다는 데 공감하고, 오프라인은 물론 온라인을 통한 불법 행위를 근절할 수 있는 방안을 마련해 놓고 있다.

게임산업진흥법에서는 그동안 영상물등급위원회에 위임해 왔던 게임물 등급분류 업무를 문화관광부 산하 게임물등급위원회로 이관하면서 심의 전문성을 갖춘 수 있도록 했다.

동시에 건전 게임문화 조성을 위한 일환으로 게임물 운영에 관한 정보 표시 장치를 의무화함으로써 성인게임장이나 PC방 등에서 불법으로 이뤄지고 있는 사행성 서비스를 근절할 수 있도록 했다.

문화부 관계자는 "당초 예상보다 국회 통과가 늦어지긴 했지만 법사위 통과 이후 시행령, 시행규칙 등을 미리 준비해 왔기 때문에 조속한 시일 내에 제도 시행이 가능할 것"이라며 "신규 법안이 시행되면 게임, 음악, 영화 등 문화산업 업계는 새로운 기회를 맞이하게 될 것"이라고 말했다.

이택수기자@디지털타임스



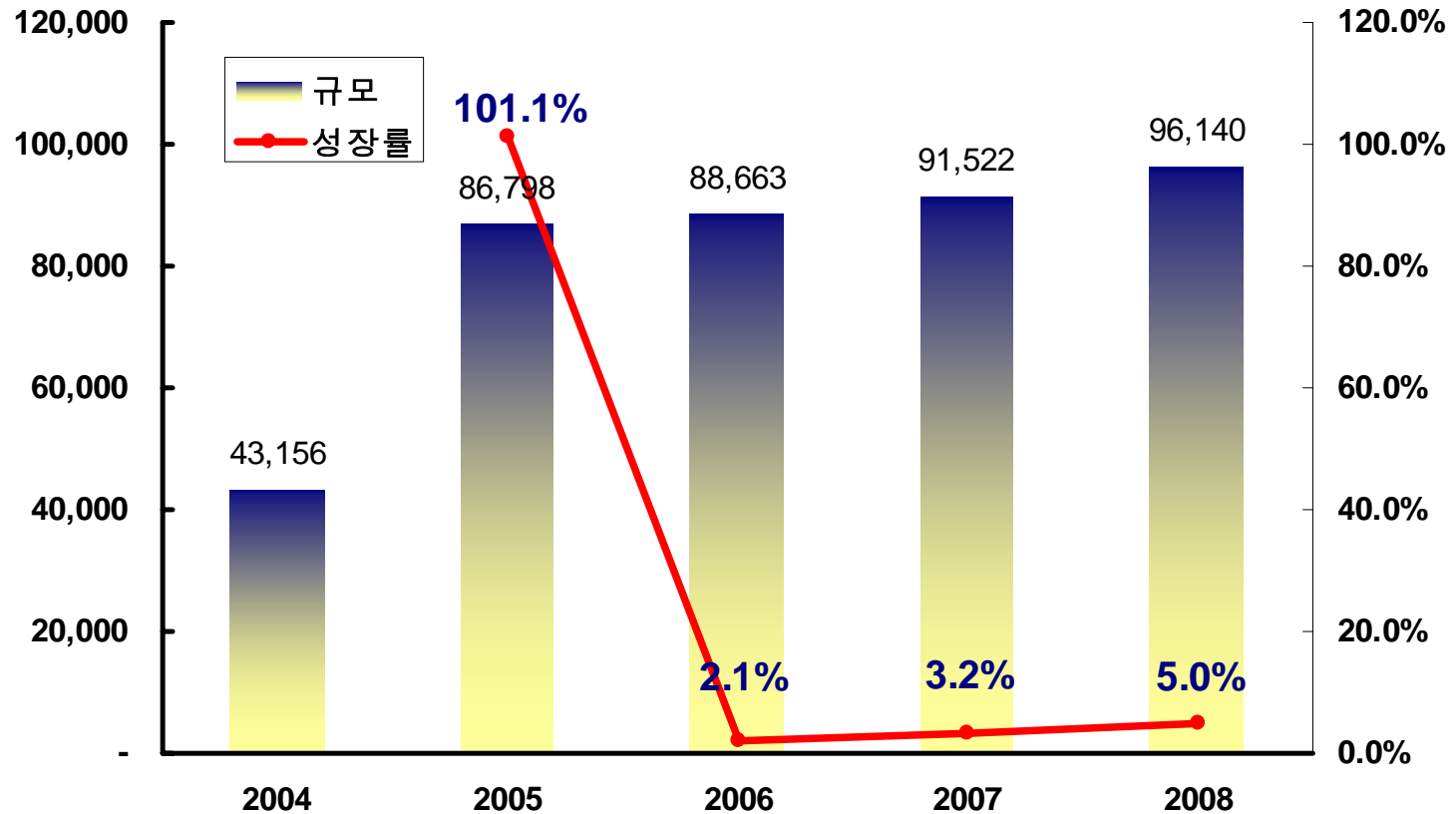
3. 2007 온라인게임 시장 전망

■ 국내 게임시장 규모(2004~2008(E))

전체시장은 성장세 유지할 전망

2007년 전체게임시장의 규모는 9조원을 넘어설 전망이다

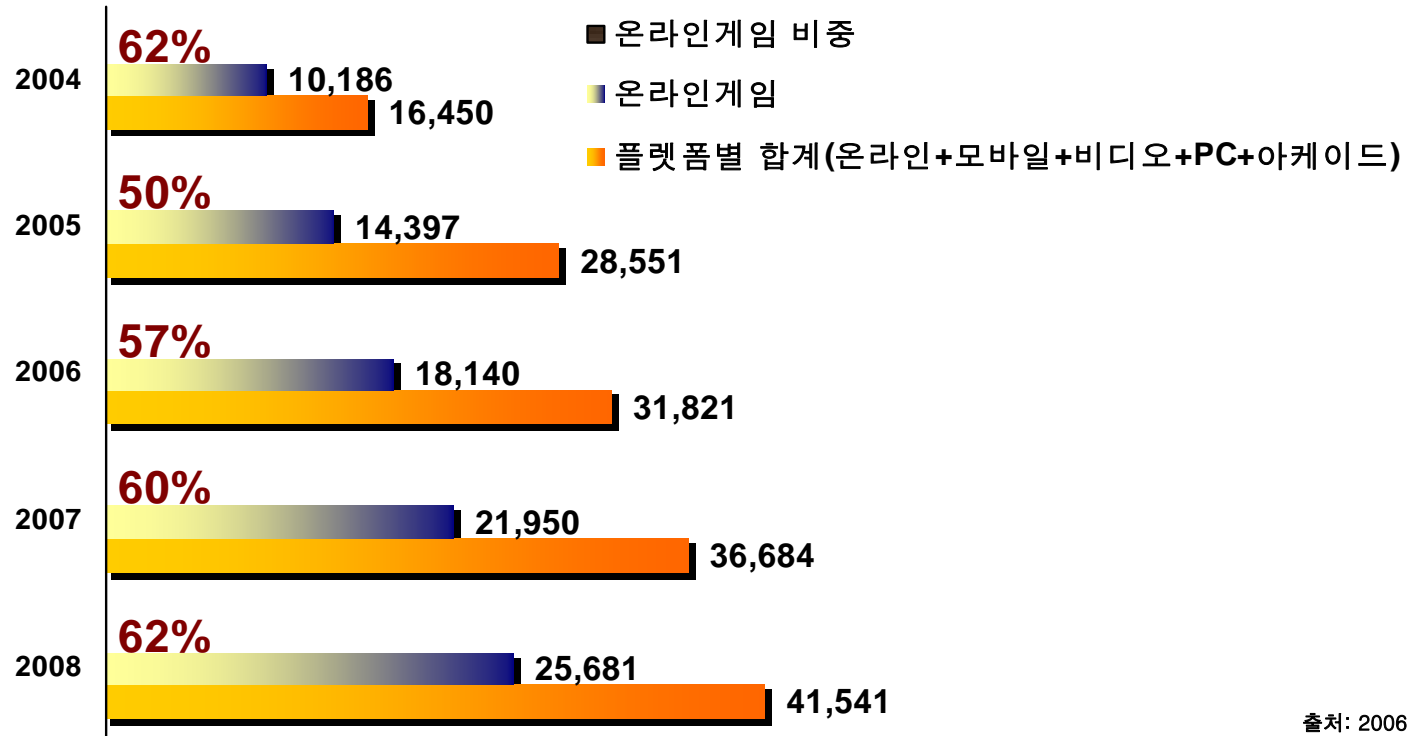
단위 : 억원, 출처: 2006대한민국 게임백서



■ 온라인게임 시장 규모(2004~2008(E))

안정적 성장 | 온라인게임은 연 20%선의 성장세 유지하며 07년도에 시장규모 2조원을 넘어설 전망

비중 유지 | 온라인게임은 전체 플랫폼 별 게임시장 비중에서 지속적으로 60% 선 차지



■ 해외 게임의 부각

명성 있는 해외게임의 진출

외산 게임기 한국시장 본격 공략

닌텐도 국내 휴대용 게임기 시장 본격 공략
유명연예인을 기용한 TV광고 실시 등
적극적 마케팅 실시

소니 PS3 국내시장 본격 공략

중국산 게임 국내유입

코그온라인, 완미세계 등..

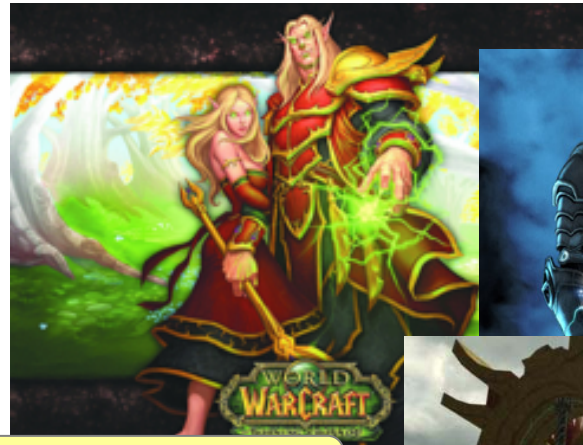
중국 온라인게임 육성에 적극나서

한국산 온라인게임 점유율 3년만에 절반으로

중국 온라인게임 순위 (2006년 11월 기준)

순위	게임명	개발사	국가
1	카트라이더	넥슨	한국
2	WOW	블리자드	미국
3	EVE online	CCP	영국
4	完美世界	完美时空	중국
5	QQ幻想	Tencent	*
6	XuanYuan Sword V	台大宇	타이완
7	리니지2	엔씨소프트	한국
8	마비노기	넥슨	*
9	夢幻西遊	Netease	중국
10	劍俠情緣 II	Kingsoft	*

자료:china.mud4u.com



월드오브워크래프트 확장 팩
(미국, 블리자드 엔터테인먼트)



헬게이트 런던
(빌로퍼 개발, 플래그쉽 스튜디오)



던전앤드래곤 온라인
(미국, 터바인엔터테인먼트)

< 중국 온라인게임 육성에 적극나서 > 한국경제 06년 12월 20일

3년전 7개, 1년전 4개, 현재 3개... 중국 온라인게임 순위 10위권에 든
한국게임의 숫자는 이렇게 줄어들었다... 중국정부는 2002년 처음으로
게임을 '산업'으로 규정하더니 2004년 10월에는 신문출판총서사가
'중국 민족 온라인게임 프로젝트'를 발표했다...

출처: 한국경제

2007 주요 게임

대작 온라인게임 서비스예정



1분기 - 블리자드 '월드오브워크래프트'



2분기 - 한빛소프트 '헬게이트런던'



4분기 - 엔씨소프트 '아이온'

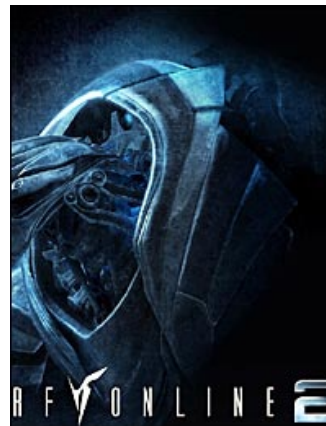
시리즈 MMORPG 대두



라크나로크 2 (그라비티)



프리스톤테일 2(예당온라인)



RF온라인 2(CCR)



거상 2 (조이온)

■ 국내 게임업체의 해외진출 가속화

국내 온라인게임 업체의 07년 경영화두는 '글로벌'

주요 메이저업체 신년전략



글로벌인프라 로컬 콘텐츠 전략
07년 길드워와 타블라라사 해외 공략예정



일본 IPO 예정
북미 MTV 전략적 제휴로 북미진출 가속화



미국 게임포털 '이지닷컴' 오픈
NHN 제팬의 본격적인 게임상용화에 따른 가시적 성과기대



일본 사업 강화



2007년 상반기 일본 넷마블 제팬의 흑자전환, SD검담 등 신규게임 상용화에 따른 매출성장 기대

Thank You

감사합니다.