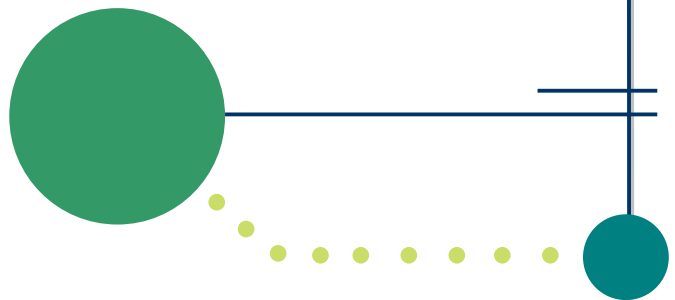




국내 게임 시장 동향

- 하반기 국내 콘솔게임 시장의 3가지 트렌드
- 국내 게임업계 M&A 현황과 파급효과
- 국내 게임 업체들, 동남아 시장 진출 증가
- 예당온라인, 중국에서 애니콜 오디션폰 출시
- **STAT** 국내 온라인게임 순위



하반기 국내 콘솔게임 시장의 3가지 트렌드

트렌드 1 - 협동 모드 제공 게임 대거 출시

- ◆ Epic Games의 'Gears of War 2'를 비롯해 Capcom의 'Biohazard 5', EA의 'Left4dead', Activision-Blizzard의 'Call of Duty, World at War', Sony의 'Resistance 2', MS의 'Fable 2' 등이 게임기 한 대로 여러 명의 게이머가 즐길 수 있는 협력 모드를 도입한 대표적인 게임임
 - EA의 'Left4dead'는 4인의 게이머가 협력을 통해 좀비들로 가득 찬 마을에서 빠져나가는 것을 목적으로 하는 게임으로, 게이머들은 좀비들에게 습격 당한 동료를 구하기도 해야 하고, 부상을 입은 동료를 치료해 다시 전력이 되도록 도울 수도 있도록 디자인됨
 - Capcom의 액션 게임 'Biohazard 5'는 시리즈 최초로 2인 협력 플레이를 지원해, 양쪽의 플레이어가 함께 진행하는 미션과 저격이나 장거리 무기로 아군을 지원 하는 미션도 존재해 기존 시리즈와는 다른 재미를 느낄 수 있을 것으로 예상됨
- ◆ 협력 모드의 도입은 기존에 비디오 게임들이 성능 또는 화면 비율 때문에 꺼려했던 문제들이 최근 기술의 발전으로 줄어들면서 게임 내 주요 콘텐츠로 자리잡기 시작함
- ◆ 특히 예전에는 최대 4인 정도만 가능했던 협력 모드도 화면 분할을 통해 최대 8인, 온라인을 통해 60인까지도 가능하게 될 전망이다
- ◆ 전문가들은 이를 콘솔게임기가 가진 치명적인 단점이 극복되는 과정으로 보고 있으며, 온라인게임처럼 여럿이 게임을 즐길 수 있다는 점에서 게이머들에게 좋은 반응을 불러 일으킬 것으로 예상됨

트렌드 2 - 커뮤니티 기능 강화

- ◆ 각각의 플랫폼간에 존재하던 독점 기능이나, 자신들만의 기능이 줄어들고 PC 환경을 기반으로 한 커뮤니티 기능들이 활성화됨
 - 그 동안 콘솔게임기들이 자신만의 인터페이스 환경 구축을 중요하게 생각하고, 차별화된 환경을 제공하려 했으나, 최근에는 MS, Sony, Nintendo 모두 PC 환경과 흡사한 구조와 좀 더 편하게 게임을 즐길 수 인터페이스를 제공, 게임기를 다루지 못하는 사람들도 손쉽게 비디오 게임을 접할 수 있도록 배려하고 있음
- ◆ 또한 MS와 Sony가 각각 영화 VOD 서비스를 출시함
 - MS는 올 가을 공포 영화 시리즈를 시작으로 본격적인 영화 다운로드 서비스에 들어갈 예정이며, Xbox Live가 가진 뛰어난 성능과 1,000만 명이 넘는 회원을 통해 합법적인 영화 유료 서비스에 돌입할 것으로 예상됨
 - 특히 5.1채널과 HD-DVD 화질 수준의 영상을 제공해 블루레이에 밀린 자존심을 회복 시킬 계획임
- ◆ Sony의 경우 영화 VOD 서비스와 함께 IPTV 서비스도 준비 중인 것으로 알려짐
 - 현재 Sony는 복미 유명 영화사들과 저작권 관련된 문제를 해결하기 위해 교섭 중에

있으며, 이 작업이 완료되는 대로 올 하반기부터 북미를 기점으로 다양한 국가 서비스를 순차적으로 도입할 계획임

트렌드 3 - 멀티 플랫폼

- ◆ 그 동안 Sony, MS, Nintendo는 각각 'Final Fantasy 13'이나 'Gears of War 2' 'Monster Hunter 3' 등 각각의 게임기를 대표하는 독점 타이틀들을 통해, 자사 콘솔게임기의 차별화를 시도해왔음
- ◆ 그러나 하반기에는 멀티플랫폼을 지원하는 게임들이 출시될 것으로 예상됨
 - 멀티 플랫폼으로 노선을 바꾼 주목할 만한 게임은 Square Enix의 'Final Fantasy 13'임
 - 지난 E3에서 그 동안 Sony PS3에 독점 공급하던 것을 멈추고, Xbox360를 지원할 것이라는 내용의 발표를 통해 충격을 준 바 있음
 - Square Enix의 이번 결정은 자사의 브랜드 영향력 강화 등을 염두에 둔 것으로 추측됨
- ◆ EA, Activision-Blizzard 등 대형 퍼블리셔들은 규모의 경제를 활용하기 위해 독점 게임보다는 한 게임을 멀티 플랫폼으로 개발, 최대한 많은 게이머에게 전달함으로써 수익을 얻는 구조를 지향하고 있어, 이러한 멀티플랫폼 트렌드는 계속될 것으로 예상됨
- ◆ 이러한 멀티플랫폼이 대세로 자리잡게 된 것은 최근 160만 장의 판매량을 기록한 Konami의 대작 'Metal Gear Solid 4'의 영향이 큰 것으로 알려짐
 - 많은 게임 전문가들은 'Metal Gear Solid 4'가 독점 노선을 버리고, Xbox360과 PS3로 함께 출시했다면 최소 450만장 이상의 판매량을 기록할 수 있었을 것으로 내다봄

그러나 콘솔게임기를 판매해야 하는 MS, Sony, Nintendo 같은 플랫폼 업체 입장에서는 플랫폼 간의 경계가 느슨해 지는 경향이 긍정적이지만은 않음

- 왜냐하면 유명한 '시스템셀러'들이 있어야지만 비디오 게임기 판매량이 증가하기 때문.
- 이 때문에 MS의 경우 독점 게임뿐만 아니라, 독점 다운로드 콘텐츠 등을 계속 늘려갈 계획을 발표했음
- 그러나 규모의 경제를 추구하는 유명 개발사의 독점 타이틀 계약으로 인한 기회비용과 기대 수익 간의 전망에 따라, 독점 타이틀 전략의 성패가 결정될 것으로 보임

[출처] 게임동아, 2008.07.29

국내 게임업계 M&A 현황과 파급효과

국내 게임업계 M&A 현황

- ◆ 지난 5월 티쓰리엔터테인먼트가 한빛소프트 지분을 인수한 데 이어, NHN이 웹젠의 최대주주가 됐고, 넥슨이 네오플을 인수하면서 게임 업계가 요동하고 있음

- ◆ 이에 따라 기존 엔씨소프트, 넥슨, NHN으로 형성된 3강 체제의 변화는 물론 CJ인터넷, 네오위즈게임즈, 엠게임 등 중위권 업체들의 입지도 흔들리고 있음
 - 지난해 매출 기준으로 업계 순위를 살펴보면 NHN이 국내와 해외 포함 약 3556억 원을 기록 처음으로 엔씨소프트를 제치고 1위 차지
 - 그 동안 부동의 1위를 고수했던 엔씨소프트는 이에 못 미치는 약 3300억 원을 올렸으며 3050억 원(추정)을 기록한 넥슨이 뒤를 이었음.
 - CJ인터넷이 1597억 원, 네오위즈게임즈가 1300억 원의 매출 기록
 - 그러나 본격적으로 M&A 효과가 나타나게 될 경우 넥슨, NHN, 엔씨소프트 순으로 그 순위는 다시 뒤바뀔 것으로 예상됨
 - 여기에 CJ인터넷과 네오위즈게임즈를 끝으로 사라진 1000억 클럽에 한빛소프트를 인수한 티쓰리엔터테인먼트가 가입할 가능성도 높아져 치열한 경쟁이 예상됨
- ◆ 업계 전문가들은 “최근 잇따라 벌어지고 있는 M&A는 국내게임시장이 규모의 경제로 변화하고 있는 신호탄이라 할 수 있다”며 “그동안 게임사들이 내실 다지기에 주력했다면 이제는 몸집을 불려 막대한 자본력을 바탕으로 국내시장을 노리고 있는 외국업체에 맞서기 위한 정지(整地)작업을 하고 있다”고 분석함

사례 분석: 넥슨-네오플

- ◆ 넥슨이 네오플을 인수함에 따라 단숨에 매출 1위로 올라설 가능성이 높아, 최근 M&A에서 가장 주목 받고 있음
 - 지난해 넥슨이 기록한 매출 약 3050억에 네오플의 448억을 합산할 경우 약 3500억에 달하며, 이는 NHN이 지난해 기록한 매출 3556억에 근접한 수준임
 - 무엇보다 네오플의 ‘던전앤파이터’가 최근 중국에서 선풍적인 인기를 끌면서, 지난해 매출을 가뿐하게 넘어설 것으로 전망돼 업계 1위가 어렵지 않을 것이라는 전망이 나오고 있음
- ◆ 민용재 넥슨 이사는 “넥슨은 글로벌 넘버원 기업이 되기 위해 언제든지 조건에 맞는 업체가 있다면 인수할 의향이 있다”며 “네오플의 인수는 넥슨의 이러한 의지를 다시 한번 나타낸 것”이라고 밝힘

사례 분석: NHN의 웹젠 지분 인수

- ◆ NHN은 지난 6월 자회사인 NHN게임을 통해 웹젠의 지분 116만 4000주를 147억 9000만 원에 인수 10.52%를 확보에 최대주주로 올라섬
- ◆ NHN은 추가 지분 확보를 통한 경영권 인수의사까지 밝혀 웹젠의 풍부한 개발노하우와 관련 타이틀 서비스에 주력할 의사를 밝힘
- ◆ 이 경우 올 최대 기대작으로 손꼽히고 있는 ‘Huxely’는 물론 꾸준한 매출을 기록하고 있는 ‘유’가 한계임을 통해 서비스될 가능성이 높아 지난해 매출을 거뜰히 뛰어넘을 것으로 예상됨

● 경쟁사 대응: 엔씨소프트의 내실 다지기

- ◆ 넥슨과 NHN이 M&A를 통해 몸집 불리기에 나서고 있는 반면 엔씨소프트는 하반기 최대 기대작인 ‘아이온’에 집중하는 한편 대규모 인력 채용으로 내실 다지기에 주력
 - 엔씨소프트는 지난 6월 신입사원 공개채용에 이어 지난 14일부터 경력사원을 대상으로 100여 명에 이르는 우수 인력 확보에 나서고 있음
 - 이에 앞서 엔씨소프트는 국내 최대 게임전문 R&D센터를 준공하는 등 내부 개발력 강화에 총력을 기울이고 있음
- ◆ 엔씨소프트 관계자는 “국내·외 개발사에 대한 인수는 언제든 그 가능성이 열려있다”며 “그러나 단순한 물리적인 결합을 통한 몸집 불리기보다는 내실을 다지는데 더욱 주력할 것”이라고 밝힘
 - 그는 또 “온라인 뿐 아니라 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼으로 포트폴리오를 다각화해 기존 ‘리니지’ 시리즈에 의존하는 매출 구조를 탈피할 것”이라고 덧붙임
- ◆ 엔씨소프트가 지난해 발표한 올해 예상매출액은 3800억 원으로, 지난 1분기에만 881억 원의 매출을 기록해 작년 같은 기간 847억 원에 비해 실적이 개선되는 등 분기 매출 1000억 원 돌파는 물론 예상 매출액 달성도 가능할 것으로 기대됨
- ◆ 업계 전문가들은 “엔씨소프트, 넥슨, NHN 모두 M&A와 개발력 강화 등 매출 확대를 위한 공격적인 움직임을 나타내고 있다”며 “최후의 승자는 결국 하반기 공개되는 ‘아이온’, ‘몬스터헌터프론티어’, ‘마비노기 영웅전’ 등 기대작들과 ‘리니지’, ‘메이플스토리’, ‘던전앤파이터’, ‘R2’, ‘반지의제왕’ 등 기존작품들의 성패에 따라 결정될 것”이라고 분석

● 중위권 업체 대응

- ◆ 엔씨소프트, 넥슨, NHN이 치열하게 선두권 다툼을 하고 있다면 CJ인터넷, 네오위즈게임즈, 한빛소프트(티쓰리엔터테인먼트) 등은 선두권으로 진입하기 위한 공방을 펼치고 있음
- ◆ 이 중 최근 티쓰리엔터테인먼트에 인수된 한빛소프트가 지난해 기록한 매출은 629억 원이지만, 티쓰리엔터테인먼트의 지난해 매출 316억 원으로 합칠 경우 1000억 클럽 달성도 가능
 - 특히 ‘오디션’과 ‘오디션2’의 채널링으로 안정적인 수익원을 확보하게 됐을 뿐 아니라, ‘오디션2’의 글로벌판권까지 추가로 확보해 해외 매출 증가도 예상됨
 - 여기에 티쓰리가 개발중인 ‘무흔 리턴즈’, ‘워크라이’, ‘오디션 잉글리쉬’ 등 다수의 타이틀과 한빛소프트의 자회사인 조이임팩트에서 개발중인 ‘에이카’, ‘포포밍’, 퍼블리싱 타이틀 ‘스파이크걸즈’ 등이 하반기를 기점으로 줄줄이 오픈할 예정이어서 CJ인터넷(1900억 원)과 네오위즈게임즈(1600억 원)를 충분히 위협할 가능성이 높음
- ◆ CJ인터넷은 ‘진삼국무쌍온라인’과 ‘프리우스온라인’ 등 기대작을 대거 선보일 예정이며, 네오위즈게임즈 또한 ‘배틀필드온라인’과 핑소프트에서 개발중인

MMORPG 등을 선보일 계획이어서 중위권 업체들의 경쟁도 치열할 전망

[출처] 더게임스, 2008.07.24

국내 게임 업체들, 동남아 시장 진출 증가

● 동남아 시장 부상 배경

- ◆ 동남아 시장은 최근 정보기술(IT) 인프라가 속속 깔리면서 인터넷 사용 인구가 크게 늘어나는 데다 한류(韓流)를 통해 한국에 대한 긍정적인 이미지를 가진 이용자가 많아 '최적의 신흥시장'이라는 게 국내 게임업계의 분석
- ◆ 외국 온라인게임 업체들이 빠른 속도로 성장하면서 중국과 미국, 유럽 등 기존 대형 시장에서 경쟁이 치열해지는 것도 한 요인

● 최근 진출 사례

- ◆ 29일 IT 업계에 따르면 넥슨은 24일 대만에서 자사(自社)의 온라인 1인칭 슈팅게임(FPS)인 '카운터 스트라이크 온라인' 서비스를 시작함
 - 넥슨은 "5월 말 대만에서 첫 비공개 시범 테스트를 했을 때 5000개의 테스트 계정이 배포 6분 만에 신청이 완료됐다"며 "대만의 120만 FPS 게임 사용자 덕분에 대만에서도 신기록 행진을 벌일 것으로 기대한다"고 밝힘
- ◆ 예당온라인도 24일부터 태국에서 비행슈팅게임인 '에이스 온라인' 상용화 서비스를 시작
 - 예당온라인 측은 "이 게임은 태국에서 최초로 선보이는 비행슈팅 장르이기 때문에 6월 말부터 한 달간 진행된 비공개 서비스 단계에서부터 태국 사용자들의 큰 관심을 받았다"고 밝힘
- ◆ CCR는 내년 1분기(1~3월)부터 다중접속 온라인 역할수행게임인 'RF 온라인'을 베트남에서 선보일 예정임
 - CCR 임규령 해외사업팀장은 베트남 진출 이유에 대해 "베트남 정보통신부가 디지털 콘텐츠 산업의 최우선 분야 중 하나로 온라인게임을 밀고 있는 데다 현재 베트남의 온라인게임 이용자만 400만 명이 넘는다"고 설명

● 성공 사례

- ◆ CJ인터넷의 야구게임 '마구마구'는 지난해 7월 대만에서 서비스를 시작한 이후 실제 대만 프로야구 선수 데이터와 대만 구장 모습, 대만 경기장의 응원 소리까지 게임에 적용해 현실감을 높인 덕분에 6개월 넘게 대만 온라인 캐주얼 게임 1위를 기록
 - 이는 '취안민다방추(全民打棒球)'라는 이름으로 철저한 현지화 전략의 산물임

- ◆ 예당온라인의 온라인 댄스게임인 ‘오디션’ 역시 지난해 동남아 시장에 첫발을 디딘 이후 꾸준한 인기를 누리고 있음
 - 베트남에서는 동시 접속자 10만 명을 유지 중이고, 태국에선 온라인 캐주얼 게임 시장 1위를 달리고 있음

[출처] 게임동아 2008.07.30

예당온라인, 중국에서 애니콜 오디션폰 출시



예당온라인-삼성전자 공동 마케팅 제휴

- ◆ 예당온라인은 삼성전자와 중국에서 서비스중인 댄스게임 <오디션>(중국명 劲舞团(경무단))을 활용한 공동 마케팅 및 프로모션에 관한 제휴를 맺었다고 지난 5월 27일 밝힘

제휴 내용 및 전망

- ◆ 삼성전자는 우선 중국에서 누적회원 1억 1,000만 명, 동시접속자 80만 명을 기록하며 국민게임으로 불리는 <오디션> 게임을 탑재한 <오디션> 전용 휴대폰(이하 <오디션>폰)을 출시하며, 예당온라인은 중국에서 <오디션> 게임 내에 삼성전자의 광고를 진행
- ◆ 중국에서 선보이는 <오디션>폰 구매자는 <오디션> 모바일게임을 할 수 있고, <오디션>폰 전용 아바타 및 게임머니를 더 많이 얻을 수 있는 황금 드래곤 펫 등 특별한 게임 아이템을 체험할 수 있음
 - 또 휴대폰에서 획득한 게임머니 등을 온라인게임에서도 공유할 수 있어 장소와 이동에 관계없이 편리하게 게임을 즐길 수 있음
- ◆ 모든 <오디션> 게임이용자들은 <오디션>폰 출시를 기념해 마련된 삼성전자 전용 서버와 게임 내 전용 스테이지를 이용해 1.5배의 경험치 혜택 받을 수 있으며, 게임 내에서는 삼성전자의 다양한 형태의 게임 내 광고(IGA: In Game Advertising)가 노출됨
- ◆ 예당온라인 박재우사업본부장은 “삼성전자와 적극 협력해 성공적인 공동 마케팅을 전개해 나가겠다”고 말하며, “중국뿐만 아니라 베트남, 태국, 브라질, 미국 등 전세계 30개국 1억 3,000만 명의 회원을 보유한 <오디션>과 삼성전자와의 공동 마케팅을 전세계로 확대해 나갈 것”이라고 밝힘

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 온라인게임 순위 (2008년 8월 13일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	12.31%	734,327	2,119	61	20,801
2	리니지 2	RPG	7.70%	459,115	1,587	143	17,357
3	스타크래프트	RTS	7.40%	441,170	1,271	55	20,832
4	WoW	RPG	6.67%	397,566	1,359	119	17,556
5	워크래프트 3	RTS	6.32%	376,801	1,221	75	18,522
6	스페셜포스	FPS	5.36%	319,821	1,043	75	18,407
7	리니지	RPG	4.55%	271,129	922	90	17,651
8	피파온라인 2	스포츠	4.23%	252,565	775	46	19,551
9	던전앤파이터	RPG	3.29%	196,331	666	66	17,703
10	카스온라인	FPS	2.76%	164,874	552	58	17,934

[출처] gametrics, 2008.08

글로벌 게임산업 TREND

- ▶ 발행일 2008년 8월 14일
- ▶ 발행인 최 규 남
- ▶ 발행처 (재) 한국게임산업진흥원
- ▶ 문의

한국게임산업진흥원 전화_02-3153-2262(권오태 전임연구원) 홈페이지_www.kogia.or.kr
 서울특별시 마포구 상암동 DMC 단지 1602 문화콘텐츠센터 13층(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.