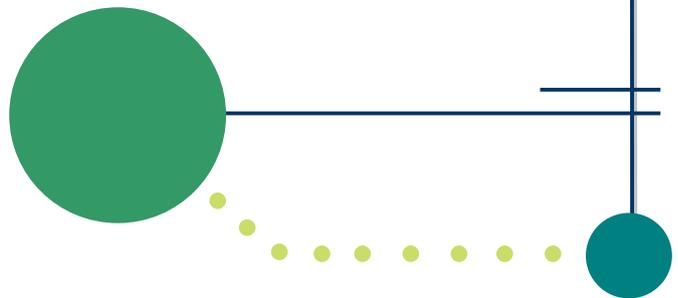




국내 게임 시장 동향

- 게임업계 빅3, 다작(多作)으로 전략 선회
- ETRI, 온라인게임 테스트 기술 유럽 수출
- 글로벌 온라인게임 축제 'GNGWC 2008' 개막
- 네오위즈, '오픈IPTV' 연합군에 동참
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 전체 플랫폼 게임 판매 순위
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(7월)



게임업계 빅3, 다작(多作)으로 전략 선회

🌐 다작(多作) 선회 배경

- ◆ 6월 관련 업계에 따르면 엔씨소프트와 넥슨, NHN 등 이른바 게임 업계 빅3가 서비스하는 게임 수가 2년 전에 비해 적게는 2배에서 많게는 3배 이상으로 늘어났으며, 이 같은 변화에는 다음과 같은 3가지 배경이 작용함
 - 첫째, 게이머 층이 여성과 전 연령대로 확대되면서 선호하는 게임이 다양해지고 있어 기존 소수 게임 타이틀로는 만족시키기 어려움
 - 둘째, 일부大作에만 의존할 때 발생하는 리스크를 분산시키고 매출 다변화를 꾀할 수 있음
 - 셋째, 중소 게임 개발 업체의 판로 확대에 기여할 수 있음

🌐 엔씨소프트

- ◆ 리니지 시리즈 중심의 소수 정예 전략을 펴던 엔씨소프트는 올해 말까지 게임 수를 13개로 늘릴 계획
 - 서비스하고 있던 게임 수가 4개에 불과하던 2006년 말과 비교하면 3배 이상 늘어난 수치임
 - 게임 종류도 판타지 풍의 MMORPG 일변도에서 벗어나 댄스게임과 캐주얼 MMORPG, FPS게임 등으로 다변화
 - 연말 최대 기대작인 '아이온' 출시 이후, 내년에도 꾸준히 신작을 출시, 서비스 게임 수가 20개에 육박할 전망
 - 김택진 엔씨소프트 사장은 "리니지 시리즈 일변도에서 벗어나 매년大作뿐 아니라 다양한 종류의 게임을 선보이겠다"며 "최근 첫 선을 보인 블레이드앤소울 등 내년에도 나올 게임도 순조롭게 준비되고 있다"고 밝힘

🌐 넥슨

- ◆ 넥슨은 2006년 말 15개이던 게임 수를 현재 21개로 더 늘렸고 올해 말까지 27개로 늘릴 방침
 - 넥슨은 대표작인 메이플스토리외 카트라이더 이외에도 월 5억 원 이상 벌어들이는 게임이 7종에 이르며 하반기에도 '마비노기영웅전'과 '우당탕탕대청소' 등 기대작이 다수 있음

NHN

- ◆ 웹보드게임에 이어 온라인게임에서도 공격적 행보를 계속 하고 있는 NHN은 2006년 말 8종이던 게임 수는 올해 말까지 19개로 늘릴 계획
 - 특히 NHN은 ‘반지의제왕’이나 ‘몬스터헌터’ 등 해외 유명게임에 이어 블루홀 스튜디오의 ‘프로젝트 S1’이나 EA의 ‘워해머’ 등 국내외 대작 게임도 서비스한다는 목표임

ETRI, 온라인게임 테스트 기술 유럽 수출

우리나라 온라인게임 테스트기술 세계화

- ◆ 한국전자통신연구원(ETRI)은 글로벌 멀티미디어 테스트 전문업체인 유럽의 Testronic Labs에 온라인게임 테스트 기술인 ‘비너스 블루’를 수출키로 했다고 7일 밝힘
 - 이에 따라 ETRI는 향후 5년간 55만 달러의 기술료 수입을 거둘 것으로 전망됨
- ◆ Testronic Labs는 비너스 블루 기술을 이전 받아 북미, 유럽, 일본 등의 온라인게임사들에게 게임 테스트 서비스를 제공할 예정

국산 온라인게임 테스트 기술 ‘비너스 블루’의 특징

- ◆ ETRI가 지난해 3월 개발한 비너스 블루는 세계 최초의 온라인게임 서버 및 네트워크 부하테스트 솔루션으로 온라인게임업체가 신규 게임을 외부에 공개하기에 앞서 온라인게임서버의 성능 및 안정성을 검증하기 위한 테스트 기술임
 - 온라인게임 개발사들은 게임 출시 이전에 서버 검증을 위해 알파 테스트(내부 테스트)와 실제 사용자를 위한 장기간의 베타 테스트(외부 테스트)를 거치는데 테스터(게이머)를 동원하기 위해 많은 시간과 비용을 소요해야 했고 또 특정한 상황에서 게임에 문제가 생겼을 경우 재현과 통제가 불가능해 서버의 취약한 부분을 제대로 테스트하기 어려웠음
 - 그러나 비너스 블루는 PC 여러 대에서 수천, 수만 명의 가상 테스터들을 생성하고 사람이 직접 게임을 하는 것처럼 동일한 게임 플레이 가상환경을 구축, 문제점을 사전에 확인해 서버에 부하를 줄일 수 있도록 해, 게임 개발사들은 테스트의 일관성 있는 결과를 확보할 수 있고 게임 테스트 기간 단축 및 비용절감 효과를 거둘 수 있음
 - 현재 시중에 나와 있는 자동화된 부하 테스트 툴은 모두 외국산으로 매우 고가이며 게임 서버에 특화된 테스트 기술이 존재하지 않아 테스트 신뢰도가 낮음
- ◆ 비너스 블루는 지난 몇 년간 세계적 게임인 ‘이브 온라인게임’ 등 다양한 게임에 시험 적용돼 기술의 우수성을 인정받았으며 기술의 상용화 및 제품화에도 손색이 없음을 검증 받음

글로벌 온라인게임 축제 'GNGWC 2008' 개막

● 국산 게임 세계화를 위한 GNGWC 2008 대장정 개시

- ◆ 한국소프트웨어진흥원은 세계 온라인게이머들의 축제인 'GNGWC 2008'이 오는 8월 21일(목) 독일 Leipzig에서 개최되는 유럽지역 본선전을 시작으로 그 화려한 막이 오른다고 밝힘
 - 게임엔게임월드챔피언십(Game&Game World Championship, 이하 GNGWC)은 국산 온라인게임으로 전세계 게이머들이 경합을 벌이는 국제 게임대회임
 - 국산 게임의 세계화를 목적으로 한국소프트웨어진흥원이 2006년 처음 개최했으며 올해가 세 번째 대회임

● GNGWC 2008 게임 구성 및 일정

- ◆ 이번 유럽지역본선은 이미 진행된 온라인예선(7월 28일~8월 14일)을 통과한 84명의 선수들이 자웅을 겨루고, 유럽 본선을 통과한 선수들은 한국에서 개최되는 최종 결선(11월 16일)행 티켓을 획득하게 됨
 - 유럽본선을 시작으로 동남아시아(싱가폴), 북미(미국 L.A.), 한국(용인), 남미(브라질 상파울로), 일본(동경) 지역 본선이 각각 진행되며, 각 지역별 본선을 통과한 선수들은 11월 16일 한국에 모여 최종 결승전을 치르게 됨
- ◆ 올해 대회는 샷온라인(온넷), 아틀란티카(엔도어즈), 실크로드온라인(조이맥스), 네이비필드(SD엔터넷) 등 네 개의 정식 정목으로 구성되었음
 - SW진흥원 디지털콘텐츠 사업단의 권택민 단장은 "GNGWC는 우리의 온라인게임을 해외에 더 많이 알리기 위해 기획된 행사"라며 "본 대회를 통해 한국의 온라인게임을 사랑하는 전 세계 많은 게이머들이 서로 교류할 수 있는 장이 되기를 바란다"고 밝힘
 - 'GNGWC 2007'은 미주(LA), 유럽(독일), 동남아(베트남), 일본, 한국 등 전세계 5개 권역에서 '실크로드 온라인', '루니아전기', '범앤대쉬', '워록', '네이비필드', '샷 온라인' 등 6종의 국산 게임을 종목으로 하여 개최된 바 있음

네오위즈, '오픈 IPTV' 연합군에 동참

● 오픈IPTV, 네오위즈와 IPTV 양해각서 체결

- ◆ 네오위즈게임즈와 네오위즈인터넷이 오픈IPTV의 IPTV사업을 위한 연합군에 동참함
 - 오픈IPTV는 네오위즈인터넷과 IPTV사업 공동 협력에 관한 양해각서(MOU)를 체결했다고

지난 1일 밝힘

- 더불어 게임업체인 네오위즈게임즈와도 향후 IPTV사업 추진을 위해 공동 협력해 나가기로 함

기대효과

- ◆ 이번 MOU체결을 통하여 3사는 양방향성에 기반한 새로운 콘텐츠와 서비스 개발을 통하여 구체적인 사업화 방안을 모색하는 등 시너지 효과를 기대하고 있음
 - 오픈IPTV는 오는 9월 사업권 획득을 앞두고 네오위즈라는 우수한 콘텐츠를 가진 우군을 확보하여 향후 상용서비스를 위한 경쟁력을 강화시키게 되었고, 아울러 네오위즈는 새로운 변화를 이끌어낼 플랫폼으로 주목 받고 있는 IPTV 시장 선점을 통해 향후 미래 성장 동력을 확보하기 위한 노력을 지속적으로 펼칠 수 있게 됨
 - 네오위즈인터넷의 '세이클럽(www.sayclub.com)'에서 제공하는 커뮤니티와 음악방송 서비스는 SNS가 결합된 발전된 양방향 IPTV 비즈니스 모델로 진화할 예정이며, 네오위즈게임즈의 게임포털 피망이 제공하는 히트작 게임 콘텐츠들 역시 IPTV라는 새로운 플랫폼에서 새로운 비즈니스 모델을 만들어 갈 것이라고 오픈IPTV관계자는 밝힘

[출처] 디스이즈게임

2008년 하반기 '주목해야 될' 온라인게임사들

침체의 지난 2년간의 게임 시장

- ◆ 최근 2년 여간 국내 온라인게임 시장은 던전앤파이터와 서든어택이 시장의 판도를 주도했고, 이후 많은 게임사들은 다수의 신작들을 발표하면서 성공과 변화를 모색했지만 게이머들의 시선 확보에 실패
- ◆ 현재 공개를 앞두고 있는 온라인게임들은 40여 개에 달하며, 게임사들도 새로운 방법을 통해 게이머들의 마음을 사로잡기 위해 다각적인 노력을 하고 있음
 - 이들은 다수의 신작을 공개와 새로운 게임포털을 오픈, 능력 있는 개발사 인수 등 다양한 방법을 통해 경쟁력 확보를 위한 노력을 하고 있음

엔씨소프트 - “아이온의 성공... 퍼블리싱 게임의 시장 안착이 목표”

- ◆ 엔씨소프트는 하반기 다수의 신작들을 선보이면서 국내 시장 및 글로벌 서비스를 강화해 국내 최대 온라인게임사로서의 자존심을 세우기 위해 준비 중이며, 아이온의 성공과 퍼블리싱 게임의 시장 안착을 하반기 목표로 하고 있음
 - 지난달 3차 클로즈베타를 성공적으로 마친 아이온은 하반기 중으로 오픈베타를 실시할

예정이며, 러브비트, 드래고니카, 편치몬스터 등 자체개발 MMORPG가 아닌 퍼블리싱한 캐주얼 게임들도 다양하게 선보이면서 게이머들의 입맛에 맞는 서비스를 선보일 예정

- ◆ 엔씨소프트의 경광호 과장은 “하반기 온라인게임 시장에는 오랫동안 개발한 게임들이 첫 선을 보이게 될 것”이라고 전망하면서 “엔씨소프트는 국내 시장을 비롯해 독일의 Game Convention, 북미의 PAX 박람회를 통해 글로벌 시장의 공략도 함께 진행할 예정이다”라고 밝힘

● 엔트리브 - “게임포털 공개 시점은 아직... 프로젝트 앨리스에 기대”

- ◆ 엔트리브는 SK텔레콤과 함께 2008년 하반기 중으로 새로운 게임포털을 오픈할 예정
- ◆ 아직 서비스할 게임과 초대형 퍼블리싱 소식은 공개되지 않고 있지만 탄탄한 자금력으로 시장의 주목을 받고 있음
 - 아직 새로운 프로젝트가 공개되지 않은 시점에서 다른 게임사들에 비해 라인업이 부족해 보이지만 게임포털의 론칭 직전 새로운 프로젝트 등을 통해 다수의 신작이 공개될 것으로 예상
- ◆ 현재 회사에서 개발에 박차를 가하고 있는 것은 ‘프로젝트 앨리스’임
 - 프로젝트 앨리스는 엔트리브에서 팡야 이후 독자적인 기술력으로 선보이는 게임이고 말이라는 탈 것이 등장하며 게이머들에 의해 레이스를 펼치는 맵이 변화 하는 등의 특징을 가지고 있음
- ◆ 엔트리브 관계자는 “하반기 목표는 콘텐츠의 강화”라며, “규모 있는 마케팅도 중요하지만 게임 자체의 퀄리티가 어느 때보다 성패를 좌우하는 시기이며, 엔트리브와 SK텔레콤은 인프라와 개발력을 충분히 갖췄기 때문에 앞으로도 게임의 완성도로 다른 회사들과 승부하겠다”고 설명
 - 또한 “2008년 하반기는 폭풍전야라고 생각한다”며 “올림픽이 끝난 허전한 감정들을 게임으로 푸는 분위기가 자연스럽게 만들어 질 수 있다고 본다”며, “기존 MMORPG와 FPS의 강세는 지속되겠지만 틈새를 노린 아이디어형 게임들이 이슈화 될 것으로 보인다”고 전망

● 게임하이 - “하반기는 중견 개발사로 성장... 국내시장 큰 변화는 없을 듯”

- ◆ 데카론, 서든어택으로 국내외에서 인정받은 게임하이는 월드스타 비와 함께 글로벌사업을 전개하면서, 국내에서는 온라인게임 신작 4종을 조만간 공개할 예정
- ◆ 게임하이의 하반기 주력타이틀은 프로젝트M으로 16대16의 액션을 즐길 수 있는 TPS 게임임

- 이 게임은 게이머가 원하는 대로 메카닉을 조합하고 자신이 조합한 메카닉으로 다른 게이머와 대결을 펼치게 되는 형식임

◆ 게임하이의 하반기 목표는 중견 게임회사로의 성장임

- 데카론과 서든어택이 안정적인 수익을 거둬들이고 있고 중국, 일본, 미국 등 글로벌 프로젝트 역시 순항 중이며, 이를 바탕으로 하반기 공개할 신작들이 성공을 거두어 준다면 중견 상장사로서 안착할 수 있다는 판단임
- 게임하이 측은 “2008년 하반기 온라인게임시장에 큰 변화는 없을 것으로 본다. 외산 게임들이 전체적으로 부진한 가운데 많은 게임사들의 생존본능이 강해져 이벤트를 강화하는 등의 동시접속자 수성전략이 많아 질 것으로 본다”고 전망함

● T3엔터테인먼트, “T3만의 색을 확립할 것”

◆ T3엔터테인먼트는 한빛소프트를 인수해 게임포털 사업을 준비함과 동시에 개발사를 인수해 개발력 강화에 힘쓰고 있음

- 한빛온의 하반기 라인업은 오디션2, 워크라이, 카몬히어로즈, 포포밍, 스파이크걸즈, 에이카 등으로 다양한 편임
- 그 중 역시 가장 주목하고 있는 게임은 오디션2로, 아직 게임의 세부사항이 알려지지 않고 개발 중이지만 하반기 중으로 게이머들에게 공개될 예정

◆ T3엔터테인먼트 관계자는 “2008년 하반기 목표는 서비스할 게임들의 성공적인 안착으로 T3만의 색깔을 게이머들에게 보여주는 것이며, 경영상 목표는 한빛소프트의 재정상황을 흑자로 전환하는 것이다”라고 설명

- 또 “하반기에는 새로운 시도를 하는 많은 회사들이 많아질 것으로 본다. 변화를 두려워하거나 현실에 안주하는 회사의 미래는 길지 않다고 생각한다”며 “해외진출 역시 가속화 될 것으로 해외에서 안착하느냐 못하느냐에 따라 흥망성쇠가 갈리는 회사도 있을 것이다”라고 전망

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 온라인게임 순위 (2008년 8월 25일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	11.65%	635,241	1,830	60	20,832
2	리니지 2	RPG	7.81%	426,071	1,480	137	17,273
3	스타크래프트	RTS	7.76%	423,276	1,219	56	20,843
4	WoW	RPG	7.15%	389,916	1,323	120	17,693
5	워크래프트 3	RTS	6.43%	350,728	1,138	77	18,491
6	스페셜포스	FPS	5.55%	302,593	990	76	18,333
7	리니지	RPG	4.96%	270,431	901	92	18,008
8	던전앤파이터	RPG	3.96%	215,872	724	66	17,882
9	피파온라인 2	스포츠	3.28%	178,911	566	44	18,974
10	카운터 스트라이크	FPS	2.68%	146,180	481	54	18,228

[출처] gametrics, 2008.8

STAT 국내 전체 플랫폼 게임 판매 순위

Table 전체 플랫폼 게임 판매 순위 (2008.7.25~7.31)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	소울 칼리버 4	PS3	신규	276
2	소울 칼리버 4	XB360	신규	256
3	사이렌 : 뉴 트랜스레이션	PS3	신규	140
4	사무라이 스피리츠 : 6 번의 승부	PS2	신규	42
5	다함께! 말랑말랑 두뇌 교실	Wii	1(▼4)	39
6	니드 포 스피드 : 프로 스트리트	Wii	신규	36
7	쿵푸 팬더	Wii	4(▼3)	31
8	건담 배틀 유니버스	PSP	3(▼5)	30
9	위닝일레븐 2008	PS2	2(▼7)	27
10	빅히트 - 철권 DR	PSP	8(▼2)	25

[출처] GAMECD, 2008.7

STAT 온라인게임 포털 순위(7월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2008.7)

순위	도메인	순방문자 (단위: 천 명)	도달률(%)
1	www.hangame.com	8,326	25.82
2	www.nexon.com	7,173	22.24
3	www.netmarble.net	7,015	21.75
4	www.gameangel.com	3,056	9.47
5	www.migame.tv	2,538	7.87

[출처] KoreanClick, 2008.7