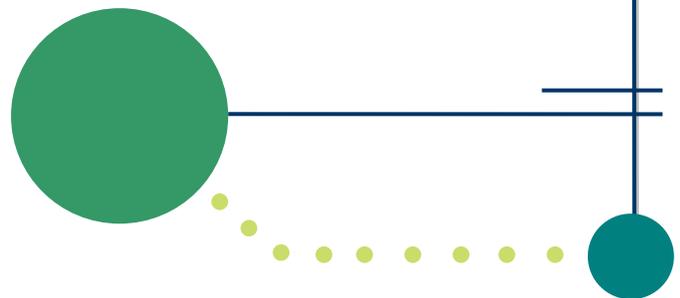




## 국내 게임 시장 동향

- 국내 온라인 게임, 싱글플레이 모드 증가
- 온라인 업체, 일본 시장 진출 가속화
- 국내 콘솔게임 시장 급팽창
- 엔씨소프트, 북미사업 혁신 착수
- **M&A** NHN게임스, 웹젠 인수
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 판매 순위(전체 플랫폼)



## 국내 온라인게임, 싱글플레이 모드 증가



### ● 싱글플레이 모드, 온라인게임의 필수 요소

- ◆ 온라인게임의 가장 큰 특징은 다수 사용자들이 동시에 게임을 즐길 수 있다는 점이지만, 최근 홀로 게임을 즐기는 ‘싱글플레이 모드’가 인기 온라인게임의 필수 요소로 자리잡아가고 있음
  - 넥슨 관계자는 “사용자간 협력을 요구하는 온라인게임이 의외로 사용자들에게 스트레스로 작용할 수 있다”며 “기존 사용자들과의 대결모드에서 항상 약세를 면치 못하는 초보 사용자의 이탈을 방지하고, 오락실용 게임이나 PC게임 같은 싱글 플레이를 즐기고 싶은 사용자들을 겨냥해 개발사들이 싱글플레이 모드를 게임 속에 넣는 것이 일반화되고 있다”고 분석

### ● 싱글플레이 모드 사례 - FPS 게임

- ◆ 넥슨이 서비스하는 FPS게임 ‘카운터스트라이크 온라인’(이하 카스온라인)은 지난 7월 싱글플레이 모드인 ‘봇모드’를 추가, 최근 동시접속자 5만 명을 넘어섬
  - 카스온라인은 전세계적으로 1000만장 가량 판매되며 큰 인기를 끈 원작인 ‘카운터스트라이크’를 온라인으로 옮긴 게임이지만, 기존의 인기 FPS 게임 ‘서든어택’과 ‘스페셜포스’ 등에 밀려, 지난 4월 상용화 당시 동시 접속자가 1만 명에 그침
  - 그러나 지난 7월 기존 튜토리얼 모드(초보자를 위한 조작 설명모드)의 난이도를 8개로 나누고 다양한 옵션을 추가한 ‘봇모드’를 넣으면서 동시접속자가 5만 명으로 늘었고 사용자 순위는 10위에 오름
  - 봇모드란 컴퓨터와 대전을 펼치는 것으로 게이머의 수준에 따라 최적화된 연습이 가능해, 초보 사용자들이 싱글플레이 모드인 봇모드를 통해 게임을 배우고 다수의 사용자들이 모이는 대전모드로 들어가 게임을 더욱 세밀하게 연마하는 선순환 구조가 만들어짐
- ◆ 네오위즈가 서비스하는 FPS게임 ‘아바’도 지난 7월 말 진압미션을 업그레이드, 적군은 1명에서 많게는 4명의 사용자들이 한 팀을 이뤄 인공지능 적군을 제한된 시간 안에 제압하는 AI전투방식모드를 추가함
  - 입문·도전·극한으로 난이도를 선택할 수 있으며 적군을 제압할 경우 탄약과 체력 보충 아이템을 획득할 수 있는 등 다양한 기능 제공
  - 네오위즈는 AI모드 도입 후 동시접속자수가 20%, 신규가입자가 50% 증가했으며, 신규유저의 경우 90%가 AI모드를 즐기고 있다고 밝힘
- ◆ 엔트리브소프트의 FPS게임 ‘블랙샷’도 지난 3월 업데이트 된 ‘데이 브레이크’에서 게이머들이 다수의 인공지능 캐릭터와 맞서 전투를 벌이는 모드를 추가함

### ● 싱글플레이 모드 사례 - 스포츠 게임

- ◆ 현재 가장 인기를 끌고 있는 스포츠게임인 ‘피파온라인2’, ‘마구마구’, ‘슬러거’ 등의 스포츠 게임은 게임의 룰과 내부 환경이 다른 게임들보다 복잡해, 서비스 초기부터 설명모드 이상의 싱글플레이 모드를 제공해왔음

- 네오위즈 관계자는 “초보 사용자들이 다른 사용자와 승패를 가르는 플레이를 해야 하는 스트레스를 줄여주면서도 가장 빠르게 게임에 익숙해지는 방법으로 싱글플레이 모드를 넣고 있다”고 밝힘

### ● 싱글플레이 모드 사례 - 캐주얼 게임

- ◆ 가볍게 즐길 수 있는 캐주얼 게임속 설명모드를 싱글모드로 업그레이드해 색다른 게임의 재미를 제공하기도 함
  - 넥슨은 ‘카트라이더’에 지난해 9월 사용자들간의 대전에 싫증을 느낀 게이머들을 위해 총 20개로 나뉜 단계를 하나씩 깨나가는 시나리오 모드를 업데이트 했으며 올 7월에는 사용자가 컴퓨터와 아이템 대전을 벌이는 신규 게임모드를 집어넣어 일부 이탈 사용자들을 다시 모으고 있음

[출처] 스포츠서울

## 온라인 업체, 일본 시장 진출 가속화



### ● 콘솔게임 익숙한 日 유저 성향 바꾸며 진출 규모 확대

- ◆ NHN, 온라인게임 포털 성공, 성장세를 모바일로 이어가려 시도함
  - 2000년 9월 한게임재팬 설립, 11월부터 서비스를 시작하여 마작 등 일본 취향 게임 서비스, 2003년 게임 접속료와 이용료 무료화 등 ‘유인책’ 통해 2,700만 명의 회원 확보
  - 온라인게임 포털에서의 성공을 모바일로 이어가려는 전략 시도
- ◆ 넥슨, 틈새시장 개척 통해 수익모델 발견
  - 넥슨재팬 통해 단순 웹 보드게임 15종, MMORPG 5종 등을 서비스하며 7월 현재 400만 회원 확보
  - 국내에서 성공한 수익모델인 아바타, 블로그, 아이템 판매 통해 수익모델 발견

### ● 후발 업체 진출도 꾸준히 이어져

- ◆ CJ인터넷, 내년까지 대작급 MMORPG 일본 시장에서 출시 계획
  - 2004년 일본 법인 설립, 이듬해 소프트뱅크 그룹과 합작한 넷마블재팬 사이트 출범
  - 현재 진삼국무쌍 온라인, 야채부락리, 원더킹 등의 게임 통해 회원 수 300만 명, 월 평균 방문자 수 120만 명 확보
- ◆ 네오위즈게임즈는 피파온라인2, 아바 등 일본 서비스 계획
  - 지난해 12월 일본 메이저 게임 퍼블리셔 게임온 자회사로 인수, 올해 6월 게임츄와 게임온 합병 등 일본 진출을 위한 조직 개편 진행중
  - 올해 말부터 피파온라인2, 아바, 워로드, NBA스트리트온라인 등 일본 서비스 계획

### 국내 콘솔게임 시장 급팽창

#### ● 국내 콘솔게임 시장 현황

- ◆ 콘솔게임 시장은 전세계 게임 시장의 50%를 차지하고 있으며, 국내에서도 2006년 대비 3배 이상 성장, 국내 게임시장의 10% 가까이 차지하고 있음
  - 그러나 한게임, 넥슨, 엔씨소프트 등 연매출 수천억 원을 올리는 대형 게임 업체들이 대부분 온라인게임에 주력하고 있으며, 콘솔게임 업체는 판타그램 정도에 불과함

#### ● 국내 게임업체들의 콘솔게임 진출 시도

- ◆ 웹젠은 지난 2005년 FPS게임인 핵슬리를 온라인게임뿐 아니라 Xbox360 용으로도 동시 제작한다고 밝힌 바 있으며, 현재 온라인 버전은 상용화를 앞두고 있음
  - 웹젠은 온라인 버전 출시 후 Xbox360 버전 마무리 작업에 전념할 계획
- ◆ 넥슨은 자사 인기게임 메이플스토리를 닌텐도DS용으로 개발하고, 마비노기를 Xbox360용으로 개발해 2종류의 콘솔 플랫폼을 동시에 공략함
- ◆ 엔씨소프트는 아직 구체적인 내용을 공개하지는 않고 있으나 Sony와 함께 PlayStation3용 게임을 개발하고 있는 것으로 알려짐
  - 해외 시장에서는 엔씨소프트의 블레이드 앤 소울이 PS3용으로 개발될 가능성이 제기됨
- ◆ 이 밖에도 드래곤플라이가 Xbox360용 게임 전문 개발사 판타그램을 인수하며 콘솔게임시장 강화를 천명함

#### ● 콘솔게임 개발을 위한 해외 업체들과의 협력

- ◆ 이처럼 국내 온라인게임업체들은 개별적으로 콘솔게임을 개발하는 한편 외국 유명 콘솔게임업체의 히트 게임을 온라인게임화하는 데에도 동참하며 콘솔게임 개발 방법론을 습득하고 있음
  - 이를 통해 외국 게임업체는 국내 온라인게임 개발 노하우를 배우고, 국내 업체들은 인지도 있는 게임타이틀 확보와 함께 이들의 콘솔게임 개발 노하우를 전수받음
  - 드래곤플라이는 세계적인 게임업체 Activision과 퀘이크 온라인 버전 개발을 진행하고 있으며, 넥슨도 카운터 스트라이크의 온라인 버전 개발을 완료, 이미 상용화 돌입
  - EA 역시 네오위즈와 제휴해 FIFA 시리즈와 NBA 시리즈 등을 온라인게임으로 속속 선보이고 있음
- ◆ 글로벌 게임업체들이 온라인 시장 진출을 가속화하고 있는 상황에서, 국내 온라인게임업체도 세계시장에서 살아남기 위해 콘솔게임 분야를 강화해야 한다는 목소리가 설득력을 얻고 있음

[출처] 매일경제

## 엔씨소프트, 북미사업 혁신 착수

### 북미 법인 재정비 및 경영진 쇄신

- ◆ 북미 법인 조직 개편안 발표
  - 기존 북미 지역 4개 스튜디오 중 3개와 비즈니스 법인인 엔씨인터랙티브를 하나로 묶고, 통합 법인 대표는 정동순 엔씨인터랙티브 대표 선임
  - 게임 개발 총괄 부사장은 '길드워' 개발 스튜디오 '아레나넷' 설립자 Jeff strain 임명
  - 뛰어난 개발 인력 풀을 기반으로 한 강력한 개발 스튜디오 체제 구축을 목표로 단계적 조직 개편 시사
- ◆ 올해 내 조직 정비 마무리, 5년 내 Blizzard 추월
  - 지난해 말 546억 원으로 엔씨소프트 매출의 17%에 불과했던 것을 늦어도 2012년까지 50% 이상으로 끌어올리는 것이 목표
  - 5년 내에는 Blizzard를 뛰어넘는 북미 지역 매출 1위 온라인게임 회사가 되겠다고 발표
- ◆ 퍼블리싱 / 마케팅 전략 수정, 공격적 마케팅 예고
  - Microsoft에서 Xbox360 런칭 총괄을 맡았던 David reid을 마케팅 총괄 부사장으로 영입, 마케팅 역량 강화
  - 그간 '잘 만드는 게임은 어디서든 통한다'는 식의 다소 느슨한 전술을 반성하고, 향후 커뮤니티와 전시회 등에 수시 노출, 고객 유지 차원의 서비스 강화 계획

### 캐주얼게임 정리, 대작 MMORPG에 역량 집중

- ◆ 엔씨소프트가 제일 잘 할 수 있는 '방대한 스케일의 MMORPG'에 역량 집중
  - 정동순 대표, "북미지역에서 비주류인 캐주얼게임은 정리할 방침"
  - 엔씨소프트가 제일 잘 할 수 있는 '방대한 스케일의 MMORPG'에 역량 집중, 마케팅 대폭 강화하는 전략으로 준비중
- ◆ '아이온' 통해 새로운 북미 전략 검증
  - 동양적인 비주얼과 서양 게임플레이 스타일이 절묘하게 조화된 게임이라 평가, 국산게임 중 북미시장에서 성공할 가능성이 가장 큰 대작이라 자신함
  - 콘솔게임에 익숙한 북미 유저들을 유인하기 위해 그래픽이 뛰어난 '아이온'으로 승부수
- ◆ 차기작 연이어 출시, 멀티플랫폼 전략도 검토중
  - 현재 개발 중인 '길드워2', '씨티오브히어로' 후속작 등 미국 현지에서 개발중
  - 엔씨소프트의 모든 온라인게임을 콘솔게임으로 전환, 플랫폼 넘나들며 영역 확대 가능성 검토중

## NHN게임스, 웹젠 인수

### ● NHN게임스, 웹젠 경영권 완전 인수

- ◆ 기존 보유하던 웹젠 지분과 이번에 확보한 지분을 합쳐 23.74%로 NHN게임스가 웹젠 최대주주가 됨
  - 기존 NHN게임스 보유분 10.74%에 이번 양도분 168만 6,349주 (13%)를 합쳐 웹젠 지분 23.74%를 확보, 양도 금액은 303억 628만원으로 알려짐
- ◆ 차기 대표는 NHN게임스 전 퍼블리싱사업본부장 내정
  - 현 대표는 경영 일선에서 물러나 개발에 전념
- ◆ 웹젠 법인을 그대로 유지하고, 인위적 구조조정도 당분간 하지 않는다는 방침

### ● NHN의 새로운 성장 모멘텀이라 평가

- ◆ 웹 보드게임으로 편중되었던 한게임의 게임 장르 다양화
  - 웹젠은 국내 최초 3D MMORPG '뮤' 개발, 중국, 대만, 일본, 미국 등지에 진출하여 해외에서 인정받고 있음
  - 기존 고스톱과 포커 등 사행성 웹 보드게임으로 편중됐던 NHN의 게임 장르가 MMORPG 등으로 다양화될 전망
- ◆ 시장이 불투명해진 NHN의 활로 개척 시도로 볼 수 있으나, 단기간에 시너지 발휘는 무리
  - 글로벌 경기 침체와 이에 따른 광고시장 위축으로 NHN 최대 매출처인 검색광고 시장 불투명, '한게임'은 사행성 논란으로 인한 서비스 개편 후유증으로 과거와 같은 고성장세는 어려울 전망
  - 웹젠의 개발력과 NHN의 유통망이 결합된 시너지 효과로 인해 사업 역량 강화가 기대되지만, 단기간에 시너지 발휘를 기대하기에는 이르다는 평가

**STAT** 국내 온라인게임 순위

**Table** 온라인게임 순위 (2008년 9월 7일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	12.29%	887,269	2,549	60	20,885
2	스타크래프트	RTS	7.72%	557,562	1,597	54	20,948
3	워크래프트 3	RTS	7.36%	531,407	1,662	72	19,184
4	리니지 2	RPG	7.16%	517,266	1,757	137	17,672
5	WoW	RPG	6.71%	484,270	1,619	125	17,945
6	스페셜포스	FPS	5.16%	372,908	1,203	79	18,606
7	리니지	RPG	4.61%	332,919	1,089	100	18,354
8	던전앤파이터	RPG	4.39%	317,081	1,010	66	18,837
9	피파온라인 2	스포츠	3.70%	266,956	810	45	19,782
10	카스온라인	FPS	3.07%	221,358	688	52	19,310

[출처] gametrics, 2008.09

**STAT** 국내 게임 판매 순위 (전체 플랫폼)

**Table** 전체 플랫폼 게임 판매 순위 (2008.8.15~8.21)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	소울 칼리버 4	PS3	1(-)	35
2	위닝일레븐 2008	PS2	4(▲2)	28
3	스타크래프트 : 배틀체스트	PC	재진입	27
4	빅히트 - 철권 5	PS2	재진입	25
5	위닝일레븐 2008	PSP	8(▲3)	22
6	다함께! 말랑말랑 두뇌 교실	Wii	2(▼4)	21
7	드래곤볼 Z : 버스트 리미트	XB360	재진입	20
8	빅히트 - 철권 DR	PSP	7(▼1)	18
9	닌자가이덴 : 드래곤 소드	NDS	6(▼3)	16
10	갓 오브 워	PSP	재진입	15

[출처] GAMECD, 2008.8