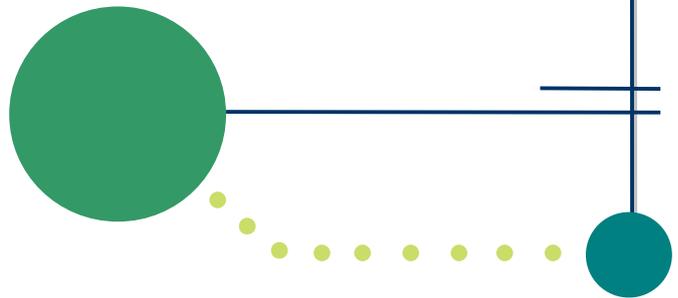




국내 게임 시장 동향

- 국내 게임광고시장, 본격 경쟁 전망
- PC방 업계 불황의 원인과 극복을 위한 대안의 모색
- 모바일게임업계, iPhone 게임 개발 쟁걸음
- 국내 온라인게임업계, 잇따른 조직개편
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(9월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(9월)



국내 게임광고시장, 본격 경쟁 전망

● 국내 게임내광고시장

- ◆ Microsoft의 게임내광고를 맡고 있는 Massive가 최근 게임내광고가 브랜드 인지도 및 구매 의향 등을 높이는 데 상당한 기여를 한다는 조사결과를 발표하며 게임내광고시장의 중요성을 부각시킴
 - 국내 게임내광고시장은 올해 약 200억 원이 넘을 것으로 기대됨
- ◆ 국내에서는 넥슨이 카트라이더에 각종 게임내광고를 삽입하여 큰 광고 효과를 얻고 있고, 이후 다양한 게임 업체들이 자사의 게임 안에 광고와 관련된 콘텐츠를 삽입하는 등 게임내광고 사례가 증가하고 있음
- ◆ 한빛소프트가 서비스하고 있는 MMORPG 헬게이트:런던 역시 작년 6월 게임내광고를 도입, 캐주얼 게임 외의 장르에서도 게임내광고가 새로운 수익모델로 자리잡을 것으로 기대되고 있음

● 각 업체들의 진출 현황

- ◆ Microsoft의 게임내광고를 맡고 있는 Massive도 최근 온라인게임개발업체 드래곤플라이와 게임내광고 관련 독점계약을 체결했고, 또한 국내 1위 인터넷 광고 미디어렐인 나스미디어와 게임내광고에 대한 전략적 제휴를 체결
- ◆ 웅진식품, FnC코오롱 등의 광고를 리니지, RF온라인, 창천, 오디션 등의 온라인게임에 적용하고 있는 국내 게임광고전문기업 디브로스도 최근 국내 온라인 미디어렐사와 게임광고 독점계약을 체결하며 경쟁력 강화에 힘쓰는 중
- ◆ Google은 작년 게임광고 대행사 Adscape를 인수하며 최근 게임내광고 시장 진출

PC방 업계 불황의 원인과 극복을 위한 대안의 모색

● 원동력이 바닥나고 있는 PC방

- ◆ 기대하던 여름 성수기가 올림픽 시즌으로 인해 별 다른 성과 없이 지나가며 PC방 업계 불황은 여전한 것으로 나타남
 - 올림픽 시즌이었던 지난 8월 PC방 평균 가동률은 40%를 기록했지만 9월에는 36%로 떨어지면서 무려 4%나 감소
 - 몇몇 PC방 업주들은 부동산에 매물 등록을 한 채 영업을 계속하고 있고, 일부 PC방은

다른 업종으로의 변경을 고려하고 있는 것으로 알려짐

- ◆ PC방의 기하급수적 증가와 경쟁에 따른 요금인하로 PC방 자체의 사업성이 악화됨
 - 현재 PC방 이용요금이 서비스업 중 최하를 기록

● PC방 업계 불황의 원인

- ◆ 장기간 서비스로 인해 스타크래프트 효과가 약화되고 있는 가운데, 온라인게임 업계의 새로운 킬러 콘텐츠 부재가 원인
- ◆ 게임 중심 서비스 유지를 위해 무분별한 온라인게임사의 PC방 프리미엄 서비스 가맹에 따른 PC방 업계의 비용 증가 역시 현재 PC방 업계 불황의 원인으로 지적
- ◆ PC방 등록제, PC방 전면금연화 등 정부 정책 역시 PC방 운영을 어렵게 만드는 요소로 지적되고 있음

● 불황 극복을 위한 대안의 모색

- ◆ 현재 왜곡되어 있는 PC방 이미지 개선을 통해 청소년부터 성인까지 모두 건전하게 즐길 수 있는 공간으로 거듭날 필요가 있음
- ◆ PC방 업계를 대표하는 기관인 인문협 역시 PC방 업주들 간의 상호 커뮤니케이션이 잘 이루어질 수 있는 소통의 장을 제공, PC방 관련 정책에 적절히 대응해야 함
- ◆ 게임업계 역시 게임 콘텐츠가 진정한 문화콘텐츠가 될 수 있도록 노력해야 함

모바일게임업계, iPhone 게임 개발 잔걸음

● 모바일게임업계 iPhone용 게임 개발 진행 중

- ◆ 모바일 게임업체 게임빌은 미국 현지 법인 게임빌USA를 통해 글로벌 시장 공략을 목표로 iPhone과 Google폰 등 차세대 스마트폰용 게임을 개발 중인 것으로 알려짐
 - 게임빌은 '베이스볼 슈퍼스타즈 2009'를 iPhone 전용 게임으로 개발, 연내 출시한다는 계획을 세우고 국내 히트작 '2008프로야구'를 미국 시장에 맞게 현지화하는 동시에 폴더터치스크린에 적합한 UI를 새롭게 디자인하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 컴투스 역시 iPhone 전용 게임 개발을 검토하고 있으며 내달 중 iPhone 전용 게임 개발 여부가 확정될 것으로 전망
 - 업계에서는 컴투스의 대표 타이틀인 '액션퍼즐패밀리'와 '미니게임천국2' 등이 iPhone

전용 첫 타이틀이 될 것으로 예상하고 있음

- 컴투스 iPhone 전용 게임 개발을 확정할 경우 최근 Walt Disney와의 캐릭터 활용 관련 제휴에 더해 북미 시장 공략을 가속화할 수 있을 것으로 기대되고 있음
- ◆ 지오인터랙티브도 iPhone과 관련해 2개의 프로젝트를 추진하고 있으며 우선 1종의 게임을 연내 출시할 계획으로 알려짐
- 지오인터랙티브 측은 연내 출시할 1종 외에 다른 1종은 내년 초 출시가 가능할 것이라고 밝혔고, 이들 게임은 '스케치2'와 '고무줄' 등 2개 게임이 될 것으로 알려짐

Google 안드로이드폰, RIM BlackBerry용 게임 개발도 진행

- ◆ 게임빌은 또 Google폰의 운영체제인 안드로이드와 호환되는 게임으로 '패쓰 오브 어 워리어: 임페리얼 블러드'(한국명 삼국전쟁 열왕전기)를 개발 중으로 알려짐
- 이 밖에 미국 AT&T를 통해 BlackBerry용 게임 '베이스볼 슈퍼스타즈 2008', '패쓰 오브 어 워리어' 등 10여 개 타이틀을 서비스하는 등 차세대 스마트폰 시장에 적극적으로 대응하고 있음
- ◆ 지오인터랙티브는 Google폰 전용 게임 개발에 대해서도 긍정적으로 검토하고 있으며 이를 위해 내부 태스크포스 구성을 추진하고 있는 것으로 알려짐

국내 온라인게임업계, 잇따른 조직개편

CJ인터넷 개발인력 대규모 구조조정 단행 예정

- ◆ CJ인터넷이 자체 개발자들의 실패에 따라 자체 개발 스튜디오인 CJIG에 대해 대대적인 구조조정을 단행하기로 함
- CJIG는 CJ인터넷이 지분 100%를 소유한 개발 자회사로, 현재까지 약 350억 원 규모의 자본이 투입되었고 '이스 온라인' '우리가 간다' '프리우스' 등을 개발
- CJIG 내부 관계자에 따르면 CJIG내 8개 개발팀 중 '프리우스' 제작팀을 제외한 다른 개발팀의 기존 인력의 상당수를 희망퇴직-정리하고 수순으로 퇴사시키거나 아직 공개서비스 전인 '프리우스'와 신규 프로젝트 개발팀으로 재배치할 예정으로 알려짐

엔씨소프트, 북미 유럽 조직 통합 운영

- ◆ 엔씨소프트는 북미, 유럽 지역의 효율적인 게임 개발 및 사업 전개를 위해 여러 지역에 분산되어 있던 개발 및 사업 조직을 통합 운영할 계획이라고 밝힘

- 이에 따라 북미지역 자회사인 NC Interactive, NC 오스틴, 아레나넷과 유럽지역 자회사인 NC 유럽은 통합 운영되며 통합운영조직 본부는 미국 워싱턴주 시애틀에 위치할 예정
- ◆ 엔씨소프트측은 이번 조직 통합을 통해 빠른 의사결정을 통한 조직 간 시너지 효과 달성 및 효과적인 서구 시장 공략이 가능해질 것으로 기대

● 그라비티 조직개편 및 인사 단행

- ◆ 그라비티는 최근 마케팅 및 기술전문성을 강화하는 조직개편을 단행
 - 이번 조직개편을 통해 부문별 전문 임원 선임을 통한 국내외 사업 의사결정에 관한 책임과 권한을 강화하고, 조직의 유기적 운영을 위한 관리 및 조정 기능 강화, 신 성장사업 발굴을 위한 전략기능 강화를 목표로 함

● 웹젠, 사업역량 강화 일환 조직개편 단행

- ◆ 웹젠은 사업역량 강화 및 신규사업 기능성 강화를 골자로 조직개편을 단행
 - 웹젠측은 이번 조직개편이 사업부의 전문성을 강화하고 부서별, 개인별 책임과 권한을 명확하게 해 내실을 기하는 동시에 사업을 더욱 강력하게 추진하기 위한 것이라고 밝힘

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 온라인게임 순위 (2008년 10월 7일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	10.95%	566,963	1,638	60	20,769
2	리니지 2	RPG	8.98%	464,869	1,538	135	18,134
3	워크래프트 3	RTS	7.42%	384,198	1,222	76	18,869
4	스타크래프트	RPG	7.33%	379,636	1,091	57	20,885
5	WoW	RTS	6.80%	352,219	1,200	114	17,609
6	스페셜포스	FPS	5.32%	275,351	913	80	18,102
7	리니지	RPG	4.87%	251,924	856	98	17,661
8	던전앤파이터	스포츠	4.16%	215,099	724	69	17,840
9	피파온라인 2	RPG	3.94%	203,796	639	46	19,142
10	오디션	아케이드	2.34%	121,214	464	49	15,666

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(9월 넷째 주)

Table 전체 플랫폼 게임 판매 순위 (2008.9.19~9.25)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	슈퍼 로봇 대전 Z	PS2	New	260 개
2	인피니트 언디스커버리	XB360	New	159 개
3	기타히어로 레전드 오브 락	Wii	New	149 개
4	GTA IV	PS3	New	132 개
5	크라이시스 워헤드	PC	New	55 개
6	스타워즈 포스 언리쉬드	PS3	3(▼3)	42 개
7	스타워즈 포스 언리쉬드	XB360	2(▼5)	34 개
8	스포어	PC	1(▼7)	30 개
9	트러스티 벨	PS3	New	26 개
10	빅히트 - 철권 DR	PSP	4(▼6)	24 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(9월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2008.9)

순위	도메인	순방문자 (단위: 천 명)	도달률(%)
1	www.hangame.com	7,691	23.81
2	www.netmarble.net	6,819	21.11
3	www.nexon.com	5,689	17.61
4	www.gameangel.com	2,620	8.11
5	www.mgame.com	1,869	5.78

[출처] KoreanClick