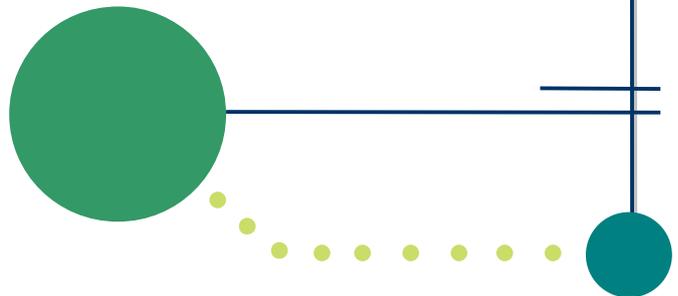




## 국내 게임 시장 동향

- 국내 게임업체, 일본시장 진출 실적 가시화
- 중소 게임업체, 잇따라 흑자 전환
- 환율 급등이 반가운 게임업계
- NHN의 코스피(KOSPI) 이전(移轉) 배경과 여파
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(9월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(10월 첫째 주)



# 국내 게임업체, 일본시장 진출 실적 가시화

## ● 일본 시장 후발 진출 업체, 실적 개선

- ◆ 일본 시장에 후발 진출한 엠게임과 게임하이, CJ인터넷 등의 국내 게임 업체들의 일본 법인이 최근 흑자를 내기 시작한 것으로 알려짐
  - 6~7년 전에 일본 시장에 진출한 엔씨소프트나 NHN, 넥슨 등 주요 게임 업체들은 2006년 무렵부터 이미 흑자를 기록했지만, 후발 업체들은 최근야야 손익분기점을 넘어섬

## ● 실적 개선 배경

- ◆ 이 같은 실적개선 요인 중 하나는 진출 업체들의 철저히 현지화된 기획 및 마케팅이 꼽힘
- ◆ 또 2002년 월드컵 이후 일본의 초고속인터넷 보급률이 급속이 증가하고, 이에 따라 온라인게임 시장이 성장하는 등의 인프라 개선 효과와 최근 엔화급등 효과가 실적개선에 기여함

## ● 실적 개선 사례

- ◆ 엠게임의 일본 법인인 엠게임재팬은 MMORPG 게임 ‘나이트온라인’의 일본 매출이 국내를 앞지를 정도로 성공한 데 힘입어 지난 2005년 말 일본 진출 이후 지난 2007년 3분기부터 분기 흑자를 기록했으며, 올해에는 처음으로 연간 흑자를 낼 전망
- ◆ 게임하이의 일본 법인 게임야로우어는 서든어택 등 온라인게임의 인기에 힘입어 작년 4월 법인 설립 이후 지난 2월 처음으로 월간 흑자를 냈으며, 이는 보통 4년 정도 걸리는 손익분기점 달성 평균 기간을 고려할 때 상당히 빠른 것임
  - 동시접속자 1만 5,000명에 월 5억 원 이상의 매출을 올리고 있는 서든어택이 실적개선에 기여한 것으로 분석됨
  - 특히 서든어택 광고 모델로 일본 최정상급 연예인인 도쿄로 조지를 기용하는데 1억 엔(13억 원)을 투입하는 등 파격적인 마케팅을 실시
- ◆ CJ인터넷의 일본 지사인 CJ인터넷재팬은 지난 2004년 9월 진출 이후 올 8월 처음으로 월간 손익분기점 돌파
  - 이 회사는 진삼국무쌍이나 야채부락리 등 주력게임이 호조를 보이면서 4분기에는 최초로 분기 흑자 실현 전망

## 중소 게임업체, 잇따라 흑자 전환

### ● 중소 게임업체, 만성 적자 탈피

- ◆ 웹젠, 한빛소프트, 그라비티 등 국내 중소 게임업체들이 피인수 이후 구조조정과 주력 게임의 매출 및 신작 수출 등에 힘입어 만성 적자를 탈피, 흑자로 돌아설 전망

### ● 흑자 전환 사례

- ◆ 2005년 2월부터 적자 상태를 지속해왔던 웹젠은 지난 9월 약 3억 원의 영업이익을 내며, 무려 43개월 만에 흑자 전환에 성공
  - 이 같은 흑자 전환은 최근 실시한 200명 정도의 인원 감축 등의 대규모 구조조정과 더불어 국내에서 흥행에 실패했던 '썬(SUN)'이 일본 시장을 필두로 해외에서 인기를 얻고 있기 때문
  - 게다가 향후 대작게임 '혁슬리'의 유료화 전환, '썬'의 해외시장 확대 등을 통해 4분기에도 흑자 기조를 유지할 것으로 전망
- ◆ 한빛소프트는 자사가 채널링 서비스하는 '오디션'이 출시 2달 만에 유저 10만 명이 몰리는 등 반응이 좋았던 데다 약 90억 원의 사육을 매각하고 비효율적인 운영방식을 개선하면서 3분기 7억 원을 웃도는 영업이익을 기록, 2006년 4분기부터 이어져 온 적자행진을 끊음
- ◆ 지난 2005년 3분기부터 적자를 기록해온 그라비티도 3분기 흑자 전환이 확실시되면서, 3년 만의 흑자 전환을 이룰 것으로 기대됨
  - 올 초 100여 명 가까이 인원을 감축하고, 'W베이스볼'과 '바디чек' 등 실적 부진 게임의 서비스 중단 등 강도높은 구조조정을 실시한 것도 실적 전환에 영향을 미친 것으로 보임

## 환율 급등이 반가운 게임업계

### ● 원·달러 환율 상승으로 30% 추가수익 발생

- ◆ 최근 원달러 환율이 1315원(10월 20일 기준환율)까지 오르면서 경제 전반에 비상이 걸린 가운데, 해외수출 비중이 높은 게임업계는 오히려 이 같은 상황이 호재로 작용하고 있음
  - 해외수출로 로열티 수익을 벌어들이는 게임업체는 달러가치가 높아질수록 원화환산 가치가 높아져, 최근 연초 대비 30%가까이 오른 환율로, 30% 이상의 추가수익을 거둬

### 환율 급등 수혜 업체 사례

- ◆ **예당온라인:** ‘오디션’, ‘프리스톤테일’, ‘에이스온라인’ 등을 전세계 약 78개국에 수출하고 있는 예당온라인은 지난 2분기 해외매출이 전년동기 대비 61% 성장한 201억 원에 달했는데, 이러한 매출 상승에는 환율인상이 기여한 것으로 분석됨
- ◆ **엔씨소프트:** 해외 비중이 40%가 넘는 엔씨소프트도 ‘리니지’, ‘길드워’ 등으로 전세계 70여 개국에 진출, 환율상승의 수혜를 받을 것으로 기대됨
- ◆ **액토즈소프트:** ‘미르의 전설’ 시리즈와 ‘라테일’이 중국에서 큰 인기를 끌고 있는 액토즈소프트의 경우 매출액의 80% 이상이 해외에서 발생하는 데다 수출 계약 대부분이 달러로 로열티를 지급받기 때문에, 연초 기대치의 30%를 웃도는 추가 이익을 거두고 있는 것으로 알려짐
- ◆ **그라비티:** ‘라그나로크’ 등의 게임으로 전세계 62개국에 진출해 있는 그라비티도 대표적인 환율상승 수혜업체로, 약 5% 정도의 추가이익을 보고 있음
  - 외국 게임 수입도 하고 있어 환율인상효과가 상쇄돼 5%의 상대적으로 낮은 이익을 기록
- ◆ **CCR:** ‘RF온라인’으로 55 개국에 진출한 CCR은 엔화 결제인 일본을 빼곤 러시아, 유럽, 동남아 등에서도 모두 달러로 로열티를 받고 있어 원달러 상승만으로도 약 15% 정도의 추가수입을 얻고 있음
- ◆ 이 외에도 한빛소프트의 해외 매출 비중이 60%에 달하고 있으며, JCE와 YNK코리아 역시 해외 매출 비중이 30%대 전후를 기록하고 있고, 조이맥스, 넥슨 등의 해외 매출 비중도 높아 최대 30%의 환율로 인한 추가수익을 얻은 것으로 알려짐

## NHN의 코스피 시장 이전(移轉) 배경과 여파

### KOSDAQ 시가총액 1위 NHN, KOSPI로 이전 결정

- ◆ 코스닥(KOSDAQ) 시장 시가총액기준 1위 업체인 NHN은 지난 10월 2일 이사회를 열어 코스피(KOSPI, 유가증권시장) 상장을 위한 코스닥 조건부 상장 폐지 결의안을 안건으로 하는 주주총회를 소집기로 결의
  - 11월 14일 열리는 주주총회에서 코스피 이전안이 통과되면 상장심사 등을 거쳐 오는 12월 초부터 코스피 시장에서 거래 시작할 예정
  - 지난 2002년 코스닥 상장 당시 3,300억 원에 불과했던 NHN의 시가총액은 지난해 한 때, 14조 원을 넘기도 했으며, 지난 14일 기준으로 코스닥 시장에서 차지하는 비중은 11.05%에 달함

### KOSPI 이전 배경

- ◆ NHN은 최근 주가가 심각하게 하락하는 가운데, NHN과 같은 대규모 업체를 외부의 영향을 쉽게 받는 코스닥시장에 두는 것이 재정 안정성에 위협적이라고 판단한 것으로 보임
  - 실제로 기관투자자들과 주주들의 지속적인 요구가 있었던 것으로 알려짐
- ◆ 또 횡령·배임 사건이 끊이지 않는 등 코스닥 시장의 부정적인 이미지 또한 이번 결정에 한 몫 한 것으로 보임

### KOSPI 이전 여파

- ◆ NHN이 코스피 시장으로 옮길 경우, 소위 기관투자자들과 보수적인 연기금펀드 및 인덱스 펀드나 상장지수펀드(ETF)들의 주요 포트폴리오에 편입, 집중 관리될 가능성이 높아지고, 이에 따라 자본 수급 여건이 좋아지고, 장기지분 비율이 늘어나며 시장의 등락에 따른 변동성도 줄일 것으로 예상됨
- ◆ 이번 이전은 올해 3, 4월 아시아나 항공과 LG텔레콤이 코스피로 이전한 데 이은 것이어서 우량 코스닥 업체들의 코스피 시장으로의 이전이 가속화될 가능성이 높음
- ◆ 그러나 증권사의 한 애널리스트는 이를 두고 “지금까지 시장을 이전한 31개 종목들의 실적을 보면, 장기적으로 긍정적이었으나, 단기적으로는 주가가 하락하는 등 부정적인 여파도 있었다”며, 막연한 낙관론을 경계

**STAT** 국내 온라인게임 순위

**Table** 국내 온라인게임 순위 (2008년 10월 20일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	11.13%	543,611	1,574	65	20,727
2	리니지 2	RPG	8.92%	435,657	1,453	139	17,997
3	스타크래프트	RPG	7.38%	360,209	1,038	60	20,832
4	WoW	RTS	7.08%	345,707	1,189	116	17,451
5	워크래프트 3	RTS	6.95%	339,358	1,085	81	18,774
6	스페셜포스	FPS	5.51%	268,872	907	82	17,798
7	리니지	RPG	5.10%	248,868	829	94	18,008
8	던전앤파이터	스포츠	3.70%	180,611	626	71	17,315
9	피파온라인 2	RPG	3.44%	168,138	540	48	18,690
10	오디션	아케이드	2.46%	120,314	469	44	15,393

[출처] gametrics

**STAT** 국내 게임 SW 판매량(9월 넷째 주)

**Table** 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.9.19~9.25)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	슈퍼 로봇 대전 Z	PS2	1(-)	173 개
2	실황 파워풀 메이저리그 3	PS2	New	79 개
3	GTA IV	PS3	4(▲1)	32 개
4	크라이시스 워헤드	PC	5(▲1)	30 개
5	트러스티 벨	PS3	9(▲4)	21 개
6	빅히트 - 철권 DR	PSP	10(▲4)	20 개
7	인피니트 언디스커버리	X360	2(▼5)	20 개
8	DJ Max 포터블 2	PSP	재진입	19 개
9	소울 칼리버 4	PS3	재진입	16 개
10	빅히트 - 철권 5	PS2	재진입	24 개

[출처] GAMECD

**STAT** 온라인게임 포털 순위(10월 첫째 주)

**Table** 온라인게임 포털 순위 (9.29~10.5)

순위	도메인	9/15 ~9/21	9/22 ~9/28	9/29 ~10/5	전주 대비	2007년 9월	2008년 8월	2008년 9월	%MoM	%YoY
1	hangame.com	87.8	103.4	91.1	-11.9%	387.8	383.1	410.9	+7.2%	+5.9%
2	netmarble.net	41.6	48.4	45.8	-5.4%	276.6	174.7	215.6	+23.4%	-22.0%
3	nexon.com	34.0	36.7	31.0	-15.4%	244.3	139.5	171.0	+22.5%	-30.0%
4	pmang.com	45.0	45.2	44.9	-0.7%	239.0	169.4	203.0	+19.8%	-15.1%
5	plaync.com	5.0	5.9	5.5	-5.8%	26.2	16.6	24.4	+47.4%	-6.9%

[출처] KoreanClick