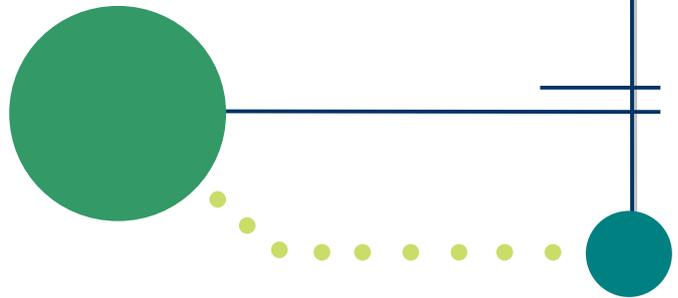




국내 게임 시장 동향

- 글로벌 게임포털 본격화 조짐
- 금융위기, 국내 게임업체들에게도 여파
- 게임·통신업계의 활발한 전략적 제휴와 배경
- 연말 국내 MMORPG 시장 혈전 예고
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(10월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(10월 첫째 주)



폐지 위기의 WIPI와 국내 모바일게임 시장 전망

美 정부의 무역장벽 문제제기에 따른 WIPI 존폐 논란

- ◆ 지난 10월 31일 미국 Washington에서 열린 한·미 통상현안 협의에서 미국 측이 “WIPI(Wireless Internet for Interoperability)의 탑재 의무화는 다기능 휴대폰의 등장 등 통신시장 상황을 반영하지 못하고 기술 발달과 소비자 선택을 저해하는 정책”이라고 지적하고 나서면서, WIPI 존폐 여부에 대한 논란이 촉발됨

WIPI 개발 배경과 역사

- ◆ WIPI는 국내 이동통신 업체들이 표준화된 플랫폼으로 응용 프로그램이 호환될 수 있도록 해 비용 낭비를 막고 소프트웨어(SW) 업계의 판로를 열어주기 위해 지난 2001년 WIPI 개발을 개시, 2003년 6월 LG전자가 처음으로 WIPI를 탑재한 휴대전화를 출시한 바 있음
 - 2005년 4월부터 WIPI 내장을 의무화해, 현재 전체 휴대폰의 86%에 내장
- ◆ 그러나 WIPI는 당초 취지와는 달리 국내외의 반대에 부딪혀 단일화에 실패
 - WIPI 의무 탑재로 인해, 단말기 가격 상승, 시장 규모가 큰 범용 운영체제(OS) 기반 콘텐츠 개발 지연, 외국산 단말기 국내 진입 장벽으로 인한 소비자 이익 침해 등으로 인해 폐지 논란이 지속적으로 제기되어 왔음
 - 올해 들어 Apple의 iPhone, RIM의 Blackberry 등의 인기가 높아지면서, WIPI에 대한 여론이 악화됐고, 미 정부는 이를 계기로 WIPI폐지를 통상현안 카드로 다시 꺼내든 상황

관련 업계 반응

- ◆ 최근 방송통신위원회가 WIPI 탑재 의무화 정책과 관련 “어느 정도 소기의 정책목적 달성, 폐지할 단계”라는 의견을 내놓아 폐지 쪽으로 가닥이 잡힌 것으로 알려지면, 방법과 시기가 문제가 될 것으로 전망
 - 실제로 국내 업계 관계자들도 개방이라는 큰 기조에 찬성을 하면서도, 그 방법과 시기에 대해서는 논란이 있는 것으로 알려짐
 - 한 통신 업체 관계자는 “오픈 소스로 향하고 있는 글로벌 트렌드를 고려할 때, 개방이라는 방침에 장기적인 관점에서 찬성”하지만, “국내 모바일콘텐츠 업계와 유관 업계의 타격을 최소화하고, 기존 WIPI에 따른 긍정적인 측면을 계승 발전시켜 나갈 수 있는 방안도 함께 모색해 나갈 필요가 있다”는 의견을 제시

셋톱박스 없는 TV 내장형 게임 출시

삼성전자, 셋톱박스 없는 TV 내장형 게임 및 관련 포털 출시

- ◆ 삼성전자는 자사 디지털TV ‘보르도760’에 총 6개의 게임을 내장, 별도의 셋톱박스나 콘솔게임기 없이도 TV로 간단한 가정용 게임을 즐길 수 있도록 제공할 계획이라고 지난 11월 3일 발표
 - 삼성전자는 또 지난해 IPTV용 셋톱박스에 탑재했던 10개 게임도 디지털TV용으로 전환, 내장할 계획이며, 이들 게임은 모두 한국어·영어 버전으로 개발, 국내는 물론이고 유럽, 북미시장에도 보급할 예정
 - 삼성전자는 이와 함께 차세대 플랫폼 활성화를 위해 지난 5월 디지털 TV 전용 콘텐츠를 한곳에 모아 서비스하는 글로벌 엔터테인먼트 포털 ‘누리샘(www.nurisam.com)’을 한국을 비롯한 미국과 캐나다에서 동시 오픈
- ◆ 삼성전자가 DTV에 탑재하는 게임은 두뇌게임, 퍼즐게임, 교육용게임 등 온 가족이 즐길 수 있는 게임으로, 컴투스, 이노리스, 보라존, 미지ING 4개 게임개발사가 한국소프트웨어진흥원(KIPA)이 지난 5월부터 추진해온 ‘방통융합콘텐츠지원사업’에 참여, 총 6개의 디지털TV용 게임을 개발 중
 - 이 사업 관계자는 “TV를 주로 시청하는 층이 10세 미만의 아동이나 가정주부·노년층이라는 점을 감안, 이들을 대상으로 개발하고 있다”며 “삼성전자의 디지털TV 가운데 90%가 해외 시장에 판매되는 만큼 이들 게임은 국산게임의 글로벌화에도 크게 기여할 것”이라고 기대

향후 전망

- ◆ 그러나 일각에서는 IPTV가 상용화되더라도 셋톱박스의 한계로 플래시게임이나 웹보드게임 이상을 지원하기 힘들 것이며, 삼성전자의 IPTV게임사업 또한 성과를 거두기까지는 다소 시간이 소요될 것으로 전망
 - 또 “과거 분리형 셋톱박스 TV와 달리 최근에는 일체형 IPTV가 등장해 진일보한 면을 보이고 있지만 기술적 진보가 아직까지 PC 게임을 따라오기에는 역부족”이라며, 디지털TV가 가족이 함께 하는 플랫폼인만큼 PC기반의 온라인게임 시장을 대체하기 힘들 것으로 예측

 www.nurisam.com

모바일게임 다운로드 수 800만 시대

● 국민 놀이 문화로 자리잡는 모바일게임

- ◆ 컴투스의 대표 모바일게임 '미니게임천국' 시리즈가 지난 10월 24일 800만을 돌파해 주목을 받은 가운데, 경쟁사인 게임빌의 '프로야구'시리즈도 지난 10월 29일 현재 760만을 넘어서며 800만 고지를 코앞에 두고 있어 모바일게임이 엄청난 놀이문화의 한 축으로 자리잡고 있음을 보여주고 있음
 - 국내 전체인구의 1/5에 해당하는 800만 이용객은 영화 '친구', '웰컴투동막골', '디워' 정도가 이에 해당

● 성공비결-단순성, 마케팅, 풍부한 콘텐츠

- ◆ 컴투스의 '미니게임천국'의 성공비결로는 시리즈마다 포함됨 10여 편의 미니게임을 버튼 하나로 즐길 수 있도록 제공하는 '단순함'과 각 시리즈 출시에 맞춰 기획한 학교 대항전, 원더걸스가 부르는 게임 주제가 등 '적극적인 마케팅'이 꼽히고 있음
- ◆ 게임빌의 '프로야구 시리즈'의 성공비결로는 나만의 리그, 대전 모드 등 다양한 게임모드와 고도화된 인공지능, 풍부하고 세밀한 게임 시스템으로 실제 야구의 재미를 제공한다는 점이 성공 비결로 꼽히고 있음

세계 최대 게임대회 'WCG 2008' 독일 쾰른서 폐막

● 한국 2년 만에 통산 4번째 종합 우승

- ◆ 지난 10일 독일에서 열린 세계 게임 축제 WCG 2008 그랜드 파이널에서 한국은 미국을 누르고 2년 만에 종합우승을 차지했으며, 이는 지난 2001, 2002, 2006년에 이어 올해로 네 번째임
 - 한국은 '스타크래프트', '붉은보석', '캐롬3D' 등 3개 종목에서 금메달, '스타크래프트' '워크래프트3' '에이지오브엠패이어3' 3개 종목에서 은메달, '카운터스트라이크'에서 동메달을 따내, 최종성적 금메달 3개, 은메달 3개, 동메달 1개로, 역대 최고 성적을 거둠
 - 이번 대회에서는 한국에 이어 미국과 네덜란드가 종합 2, 3위를 차지했으며, 내년 대회는 중국 청두에서 열릴 예정

● 개선 사항

- ◆ 한국인 역대 최고 성적을 거두며 종합 우승을 차지한 대회임에도 불구하고, 특정 장르와 플랫폼에 편중돼 있고, 국산게임 의존도가 높았다는 점에서 아쉬움을 남김

- '워크래프트'와 '카운터스트라이크' 등에서는 지난해에 이어 이번 해에도 금메달 획득에 실패했고, 특히 콘솔게임 부문 메달이 전무해 한국 프로게임계의 '스타크래프트' 편중 현상을 드러냄
- ◆ 이로써 WCG는 '게임 올림픽'이라는 구호에 걸맞은 종목선정, 국산게임의 e스포츠 활성화, 한국 e스포츠의 플랫폼 및 장르 편중 극복이라는 만만찮은 숙제를 남김
- 올 WCG가 1,000만 달러 규모의 행사로 성장했음에도 불구하고, 아직까지 미국, 영국, 일본, 브라질 등지의 국가에서의 참여가 약해 이들 국가의 참여를 이끌어낼 필요가 있음

STAT G★STAR Briefing

- 지난 11월 13~16일 경기도 일산 KINTEX에서 개최된 G-Star 2008에 국내 5대 온라인게임 업체 등 국내외 162개 업체가 참여하며 성황리에 진행
- 참여 업체들의 다양한 신작게임 발표뿐만 아니라 한국게임컨퍼런스 등 다양한 부대 행사도 열려 전년에 비해 더욱 내실을 갖추었다는 평가를 받음

G-Star 2008 성과

- Ncsoft, Nexon, NHN 등 국내 주요 게임 업체를 포함해 17개국 162개 업체가 G-Star 2008에 참여
-업체 참가 현황: 국내 104개 업체/해외 58개 업체
- G-Star 관람객 수 역시 전년 15만 명 규모에서 19만 명 규모로 크게 성장해 역대 최대 관람객 수 돌파
- 관람객을 대상으로 한 게임 전시 못지 않게 B2B 등 게임 사업 규모도 크게 확대
-G-Star 2008 기간 동안 총 980건의 비즈니스상담이 이루어졌으며 이 중 게임 수출상담도 550여 건에 이룸
-수출상담 실적 역시 전년 대비 20% 성장한 총 3억 9,000만 달러를 기록

신규 게임과 향후 게임 TREND

- Ncsoft, 넥슨, NHN, 네오위즈, CJ인터넷 등 국내 5대 게임 업체에 더해 JC엔터테인먼트, 한빛소프트가 대규모 부스를 마련해 G-Star 2008에 참여

Ncsoft	마이온, 러브비트 등	넥슨	드래곤네스트, 마비노기영웅전 등 5개 작품
NHN	C9, 테트리스, 워해머, 몬스터헌터프론티어 등	네오위즈	슬러거, 피판온라인2, 데뷰 등
CJ인터넷	프리우스, 진삼국무쌍, 서든어택 등	한빛소프트	워크라이, 오디션잉글리쉬, 스타크래쉬 등
JCE	프리스타일매니저, 프리스타일풋볼		

- G-Star 2008을 통해 본 향후 게임 TREND
-드래곤네스트, 마비노기영웅전, C9 등 많은 신규 MMORPG 게임들이 액션 요소를 많이 가미하고 있어 향후 게임에 대한 액션성은 더욱 강조될 것으로 전망
- 기존 리듬액션 게임을 영어 교육 게임화한 오디션잉글리쉬와 같이 기존 게임을 활용한 신규 게임도 점차 시장에 선보일 것으로 전망

G-Star 개선 사항

- 이번 G-Star 2008은 한국게임컨퍼런스, 게임 잡 페어 등 이전 행사에서 볼 수 없었던 새로운 부대 행사와 국내 주요 게임 업체들의 참여로 전년에 비해 부스가 줄었음에도 불구하고 내실 있는 게임쇼를 진행했다는 평가를 받고 있음
- 균형 잡힌 게임쇼로 성장 지향
-올해 역시 Activision Blizzard, EA, Sony 등 많은 해외 게임업체들의 불참으로 인해 반쪽짜리 게임쇼였다는 지적을 받고 있어, 향후 해외 게임업체들의 참여를 적극적으로 추진, 국내외 게임 업체가 모두 참가하는 글로벌 게임쇼로 성장시켜야 함
-온라인게임 뿐만 아니라 콘솔, 아케이드 등 다양한 게임들을 선보일 수 있는 게임쇼 구성이 필요

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 국내 온라인게임 순위 (2008년 11월 16일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	아이온	RPG	15.39%	1,200,946	3,670	189	19,635
2	서든어택	FPS	10.46%	815,807	2,351	58	20,822
3	스타크래프트	RTS	6.75%	527,019	1,514	53	20,885
4	워크래프트 3	RTS	6.72%	524,385	1,618	70	19,446
5	리니지 3	RPG	5.70%	444,841	1,549	144	17,231
6	WoW	RPG	5.32%	415,444	1,387	105	17,976
7	스페셜포스	FPS	4.15%	323,715	1,079	75	18,008
8	던전앤파이터	RPG	4.08%	317,980	1,000	57	19,089
9	피파온라인 2	Sports	3.73%	291,114	880	46	19,845
10	리니지	RPG	3.20%	249,915	870	91	17,231

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(10월 셋째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.10.10~10.16)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	피파 09	X360	New	100 개
2	피파 09	PC	New	90 개
3	사일런트 힐 : 흥커밍	PS3	New	43 개
4	사일런트 힐 : 흥커밍	X360	New	33 개
5	피파 09	PS3	New	22 개
6	컴퍼니 오브 히어로즈	PC	재진입	19 개
7	빅히트 : 철권 DR	PSP	4(▼3)	17 개
8	슈퍼 로봇 대전 Z	PS2	4(▼4)	14 개
9	소울 칼리버 4	PS3	1(▼8)	12 개
10	빅히트 : 릿지레이서 2	PSP	재진입	12 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(11월 첫째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (10.27~11.2)

순위	사이트	10/13~ 10/19	10/20~ 10/26	10/27~ 11/2	전주 대비	2007년 10월	2008년 9월	2008년 10월	MoM %	YoY %
1	Hangame	100.0	109.8	106.1	-3.3%	410.8	415.4	455.9	+9.7%	+11.0%
2	Netmarble	46.3	60.7	56.4	-7.0%	243.7	196.4	229.7	+16.9%	-5.8%
3	Nexon	26.0	28.7	27.8	-3.2%	191.7	146.3	124.7	-14.8%	-35.0%
4	Pmang	44.0	48.3	45.6	-5.7%	241.0	192.5	204.4	+6.2%	-15.2%
5	plaync	5.9	7.1	14.7	+107.2%	30.9	23.4	35.8	+53.2%	+15.6%

[출처] KoreanClick