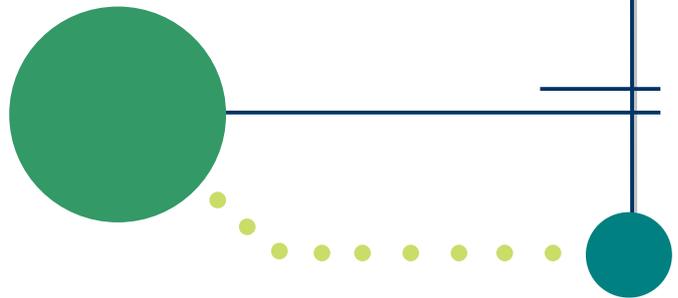




국내 게임 시장 동향

- 불황속 게임업체의 잇따른 KOSDAQ行 배경과 전망
- 아이온, 성공적인 출시로 연간 매출 1,000억 원 전망
- 2008년, 한국 게임 업계 10대 뉴스
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(11월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(11월 넷째 주)



불황속 게임업체의 잇따른 KOSDAQ行 배경과 전망

● 엠게임 - 주주와의 약속과 직원 사기 차원에서 상장 결정

- ◆ 글로벌 금융위기에 따른 불황에도 불구하고 엠게임, 조이맥스 등 국내 온라인게임 업체들이 잇따라 코스닥 상장을 결정하거나 준비 중인 것으로 나타나 주목을 끌고 있음
- ◆ 온라인게임업체 엠게임은 코스닥 상장을 위해 유가증권신고서를 금융감독원에 지난 11월 6일 제출했으며, 지난 12월 1일과 2일 수요예측을 거쳐 19일 거래가 시작될 예정
 - 엠게임은 "상장을 하겠다는 주주와의 약속도 있었고, 상장을 철회할 경우 직원들의 사기 진작에도 좋지 않을 것 같아 상장을 결정했다"고 상장 배경을 밝힘
 - 다만 시장 상황이 워낙 좋지 않아 당초 3만~3만3000원으로 설정됐던 공모가를 1만1000원~1만3000원으로 수정했으며, 공모율도 5%로 정해 공모액은 33억~41억 정도로 하향 조정
 - 그러나 엠게임은 시장상황이 호전될 경우 유상증자를 염두에 두고 있으며, 상장을 통한 공모액은 신규 게임 퍼블리싱에 사용할 계획인 것으로 알려짐

● 조이맥스 - 인지도 및 신뢰도 확보 위해 재도전

- ◆ 지난 5월 코스닥 상장을 위한 예비심사에서 탈락했던 조이맥스는 지난 10월 21일 예비심사 청구서를 제출했으며, 현재 현장 실사를 준비 중인 것으로 알려짐
 - 조이맥스 관계자는 "회사의 인지도 및 신뢰도 확대를 위해 상장을 재추진하게 됐다"며 "상장 이후 해외 진출과 연구개발(R&D)을 위한 투자 재원을 확보할 예정"이라고 밝힘
 - 일각에서는 좋지 않은 시장 상황에도 불구하고 게임주는 상대적으로 불황의 영향을 덜 받는 종목으로, 상장시 다른 업종에 비해 상대적으로 관심을 더 받게 돼, 주가는 생각만큼 낮지 않을 것으로 예측
- ◆ 한편 인기 FPS게임 '스페셜포스'의 개발사로 유명한 드래곤플라이는 지난 7월 코스닥 상장을 철회했으며, 당분간 시장 상황을 지켜본 뒤 내년쯤 재상장 여부를 결정한다는 계획

아이온, 성공적인 출시로 연간 매출 1,000 억 원 전망

● ‘아이온’, 월매출 75억~90억 예상

◆ 11월 25일 상용화 첫 날 ‘아이온’의 개인고객 결제 기준으로 사전 결제를 포함한 월 매출이 50억 원에 육박할 것으로 전망되며, PC방 매출이 최소 25억 원~40억 원까지 가능할 것으로 전망돼, 이 추세대로라면 월 매출이 80억을 넘어서며, 연간 1,000억 원의 매출을 올리는 ‘1,000억 원 클럽’에 진입할 것으로 전망

- ‘아이온’의 PC방 매출은 종량제 과금방식인 G코인을 활용한 엔씨소프트의 ‘통합요금제’ 운영으로 정확한 산출이 힘들지만, 1시간 사용요금은 257원으로 산정되며, ‘아이온’의 PC방 월평균 이용시간은 900시간으로 추정됨
- 이에 따르면 한 달 1개 PC방의 예상 매출은 23만 1,300원이며(257원(시간당 요금)×900시간), 여기에 현재 엔씨소프트 가맹 PC방 수인 1만 8,000개를 고려하면 ‘아이온’의 PC방 매출은 41억 6,340만원에 달함(18,000×23,1300)
- 그러나 ‘아이온’의 높은 사양과 최근 한국인터넷PC방협회의 불매 운동을 고려할 경우 전체 가맹점 중 60%인 1만2600개가 ‘아이온’을 서비스한다고 가정하면 월 매출은 29억1,438만원에 달함(12,600×23,1300)

● 방학특수인 가맹점 추가 등 상승여력 많아

◆ 그러나 PC방 인기게임 순위 조사업체인 게임트릭스에 따르면, ‘아이온’의 평균 플레이 시간이 140분으로 평균 2시간을 넘고 있으며, 방문객 역시 일평균 20명을 넘고 있어 1개 PC방의 월평균 이용시간이 1,380시간(2.3×20×30)까지도 올라갈 수 있어 실제 매출은 보다 높을 것으로 추정하고 있음

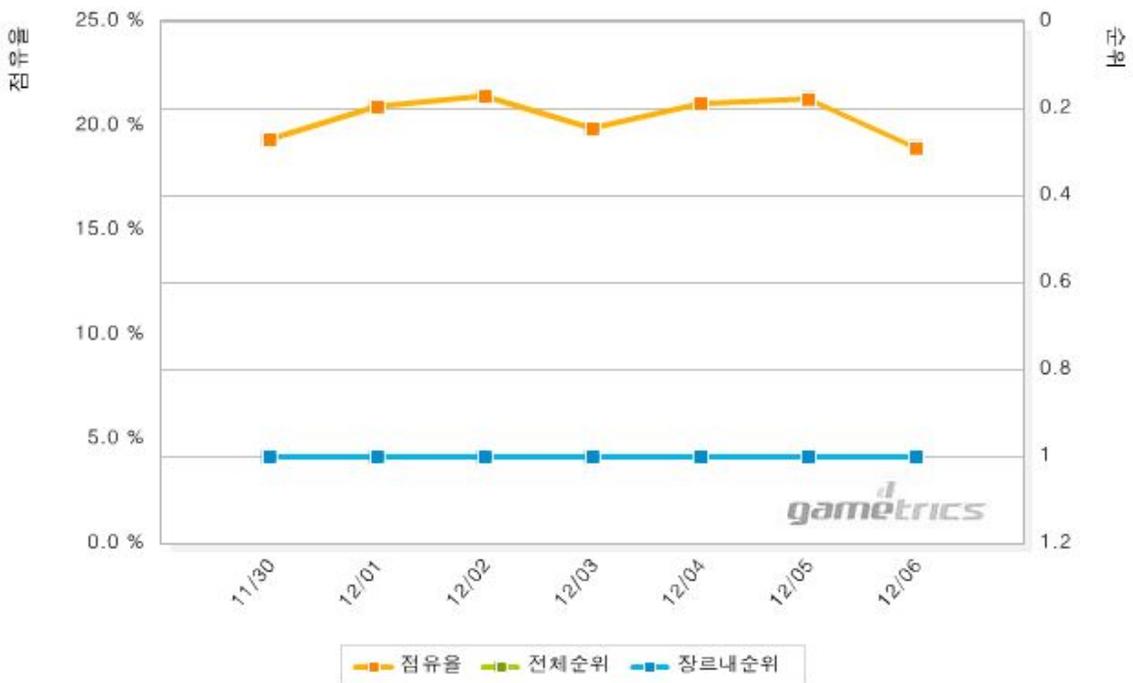
- 또 ‘아이온’ 전용 PC방이 등장할 가능성도 긍정적인 변수가 될 전망
- 이 같은 매출 추정은 최근 부분유료화와 개인결제 유저가 늘어나면서, PC방과 개인고객 매출 비중이 6대4의 비율인 것과 일치

◆ 또 ‘리니지’의 월 평균 매출액을 비교할 때 80억 원 달성이 무난할 것으로 여겨짐

- 지난 3분기 ‘리니지’와 ‘리니지2’의 국내 매출은 각각 222억 원과 209억 원으로 월 평균 74억 원과 약 69억 6000만원 수준이며, ‘아이온’의 현재 인기를 고려할 때, ‘리니지’보다 높을 것 예측됨

◆ 업계 한 전문가는 “게임계 최대 특수철로 꼽히는 겨울 방학이 다가오고 저사양을 환경을 갖춘 PC방이 업그레이드를 통해 ‘아이온’ 유료화에 나서게 될 것”이라며 추가 상승여력이 있음을 강조

Chart '아이온'의 PC방 점유율(2008.11.30~12.6)



[출처] gametrics

Table 아이온과 리니지 시리즈 비교

항목	아이온	리니지	리니지 2
서버수	31	45	31
최대 동시접속자수	15-20 만	125,436	1223,989
월간 접속	-	536,946	407,346
개인계정	-	260,672	206,193
PC 방 점유율 순위	1 위	10 위	6 위
월정액	19,800 원	29,700 원	29,700 원
부분유료화	○	X	X

*주: 리니지의 서버 및 트래픽은 2008년 9월 기준, 아이온은 2008년 11월 기준

[출처] gametrics, 엔씨소프트, 미래에셋증권 리서치센터 전망

2008년, 한국 게임 업계 10대 뉴스

#1 - 잇따른 M&A와 상장

◆ 2008년 기대를 모았던 게임들이 잇따라 흥행에 실패하면서, 국내게임시장이 전반적으로 침체되었음에도 불구하고 기업합병(M&A) 및 상장이 활발했음

- 지난 7월 넥슨은 네오플의 50%에 달하는 지분을 인수함으로써 최대 주주로 들어섰으며,

NHN게임즈의 웹젠 인수를 비롯해 게임하이와 대유베스퍼의 인수 합병, 한빛소프트와 T3엔터테인먼트의 인수 합병 또한 시장에 많은 주목을 받은 대표적인 사례

- 조이맥스 등은 현재 상장을 준비하고 있으며, 엠게임의 경우 글로벌 시장에서의 탄탄한 수익과 개발사 및 퍼블리셔로서의 활동을 인정받아 근시일 내 상장할 예정

#2. '아이온'의 선풍적 인기

◆ 지난 11월 11일 오픈베타 서비스를 시작한 엔씨소프트의 '아이온'은 상용화 후에도 동시접속자수 18만 명에 달하는 80%의 상용화 전환율을 기록했으며, 사전 결제 이벤트로만 50억 원의 매출을 올리는 성과를 거둠

- 이로써 그 동안 국내시장은 더 이상 개척할 시장이 없다는 일각의 우려를 깨고, 아직 게임 시장에 금액을 지불할 수 있는 고객들이 살아있음을 시사

#3 - Blizzard의 신작 발표

◆ Blizzard는 지난 6월 개최된 2008 Worldwide Invitational에서 '디아블로3'를 첫 공개했으며, 지난 10월 Blizzcon 2008에서는 '스타크래프트2'의 3부작 출시라는 획기적인 계획을 발표해 주목을 받았으며, 11월 중순 복미를 시작으로 'World of Warcraft: Wrath of the Lich King'을 출시해 호평을 받음

- 특히 '스타크래프트2'는 테란, 프로토스, 저그 등 3개 종족에 맞춰 별도로 패키지 판매 방식을 취했으며, '스타크래프트2'의 첫 번째 연대기를 장식할 테란 패키지는 2009년 중 발매될 것으로 알려짐

#4 - 지스타 2008, 우려 불식시키고 성공적 개최

◆ 지난 11월 13일~16일, 4일간의 일정으로 일산 한국국제전시장(KINTEX)에서 열린 G★2008은 도우미 중심의 전시회에서 탈피, 신작 게임을 선보이는 초연 무대로서의 행사 취지를 되찾았다는 긍정적인 반응을 이끔

- 그러나 주요 해외 게임 업체들의 참가실적이 기대보다 낮아 이를 개선하기 위해 2009년부터는 획기적인 변화를 할 계획이어서, 기대를 모으고 있음

#5 - 도를 넘어선 온라인 게임 해킹

◆ 2008년은 대규모 온라인게임들의 해킹 사건으로 게이머들의 피해가 컸으며, 중국발 해킹으로 의심받고 있는 온라인 게임 해킹 또한 보다 지능적으로 진화하고 있음

- 게임업계에서는 이를 방지하기 위해 보안 프로그램의 강화를 비롯해 OTP(One Time Password) 도입 등 잇따른 대책들을 내놓고 있으나, 유저들에게는 소 잃고 외양간 고친 격이라며 환영을 받지 못했음

#6 - 잇따른 외산 게임의 국내 진출, 득과 실 커

- ◆ 2008년은 ‘완미세계’를 비롯해 ‘헬게이트: 런던’, ‘반지의 제왕 온라인’, ‘몬스터헌터 프론티어’ 등 외산 게임들이 과감한 마케팅과 한국 온라인 게임과의 차별화를 꾀하며 국내 시장에 진출했지만, 기대 만큼 흥행에는 성공하지 못했음
 - 이는 무엇보다 국내 게이머에 맞춘 현지화의 부족과 온라인게임 본연의 맛을 살리지 못하고 원작에 집착했다는 게 주요 요인으로 꼽히고 있음
 - 내년에는 ‘에이지 오브 코난’, ‘워해머 온라인’ 등의 외산 대작 온라인 게임들이 잇따라 한국 시장에 도전할 예정이어서, 귀추가 주목됨

#7 - 유명 개발자들의 기대작의 잇따른 실패

- ◆ ‘헬게이트: 런던’과 ‘타블라 라사’는 빌 로퍼와 리처드 개리엇이라는 유명 개발자들을 전면에 내세워 개발 단계에서부터 유저들의 주목을 받았지만, 성과가 저조해, 온라인게임의 성공이 일부 히트 개발자의 역량보다는 온라인 게임 시장 변화에 맞는 기획과 개발력이 더 중요하다는 것을 시사해줌

#8 - 침체된 한국 콘솔 게임 시장

- ◆ Nintendo DS Lite의 정식 발매와 더불어 PlayStation3와 Xbox360 등 가정용 콘솔게임기가 잇따라 발매되고 ‘리틀 빅 플래닛’, ‘폴아웃3’, ‘기어즈 오브 워2’ 등 기대작들이 함께 발매됐으나, 기대만큼 반향을 이끌어내지 못함
 - 이는 중고 게임 거래와 불법복제 게임물의 범람 등으로 정품 구매에 대한 고객들의 전체적임 심리 위축이 큰 영향을 끼친 것으로 분석됨

#9 - 닌텐도 Wii 한국 정식 발매, 절반의 성공

- ◆ 기대를 모았던 닌텐도 Wii 또한 노홍철 등 인기 스타들을 전면에 내세운 방송 광고로 기대를 모았지만, 인기 타이틀의 부재와 발매연기, 지역 코드 삼입이라는 장벽으로 인해 유저들의 외면을 받음

#10 - FPS 게임의 인기

- ◆ 2008년 ‘스페셜포스’와 ‘서든어택’이 국민게임으로 인기를 얻었으며, ‘크로스파이어’는 중국에서는 64만 명의 동점을 기록했고, ‘아바’는 Unreal Engine 3를 사용했다는 부담에도 불구하고 일본 시장에서 주목할만한 성과를 거뒀으며, 넥슨의 ‘컴뱃암즈’와 ‘카운터스트라이크 온라인’ 또한 미국 및 중국 시장에서 좋은 결과를 거둠

[출처] 베타뉴스, 2008.12.5

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 국내 온라인게임 순위 (2008년 11월 30일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	아이온	RPG	19.37%	1,493,830	4,610	187	19,446
2	서든어택	FPS	10.06%	775,820	2,237	57	20,811
3	WoW	RPG	6.30%	485,715	1,646	121	17,703
4	스타크래프트	RTS	6.12%	471,905	1,354	52	20,916
5	워크래프트 3	RTS	5.79%	446,624	1,403	70	19,100
6	리니지 2	RPG	5.49%	423,129	1,502	112	16,905
7	던전앤파이터	RPG	4.27%	329,302	1,035	59	19,089
8	스페셜포스	FPS	4.05%	312,465	1,050	78	17,850
9	리니지	RPG	3.42%	263,701	894	92	17,693
10	피파온라인 2	스포츠	3.10%	239,144	729	46	19,677

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(11월 첫째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.10.31~11.6)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	기어스 오브 워 2	XB360	New	143 개
2	리틀 빅 플래닛	PS3	1(▼1)	100 개
3	폴아웃 3	PS3	2(▼1)	62 개
4	커맨드 앤 컨커 3 : 레드얼럿	PC	7(▲3)	44 개
5	폴아웃 3	XB360	New	30 개
6	세인트 로우 2	PS3	6(-)	28 개
7	DJ Max CLAZZIQUAI Edition	PSP	3(▼4)	25 개
8	캐슬배니아 : 오더 오브 에클레시아	NDS	New	20 개
9	어스토니시아 스토리 2	PSP	10(▲1)	19 개
10	바이오 하자드 UC	Wii	재진입	18 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(11월 넷째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2008.11.17~11.23)

순위	사이트	11/3 ~11/9	11/10 ~11/16	11/17 ~11/23	전주 대비	07년 10월	08년 9월	08년 10월	MoM %	YoY %
1	Hangame	93.8	82.4	76.5	-7.1%	410.8	415.4	455.9	+9.7%	+11.0%
2	Netmarble	51.4	53.5	50.8	-5.1%	243.7	196.4	229.7	+16.9%	-5.8%
3	Nexon	27.1	27.0	25.0	-7.5%	191.7	146.3	124.7	-14.8%	-35.0%
4	Pmang	48.1	52.5	50.1	-4.6%	241.0	192.5	204.4	+6.2%	-15.2%
5	plaync	13.1	46.6	39.6	-14.6%	30.9	23.4	35.8	+53.2%	+15.6%

[출처] KoreanClick