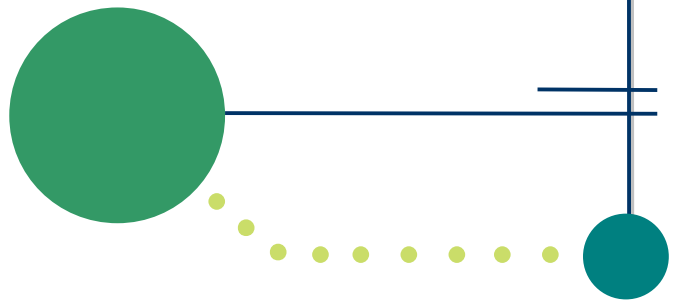




국내 게임 시장 동향

- 2009년 모바일게임 장르별 트렌드
- 오토프로그램의 문제점과 대응 사례
- 국내 온라인게임 업체의 기술 유출 문제 심각한 수준
- 문화부, 최초로 정규 교과목 수업에 온라인게임 활용 실험
- ‘오디션’ 개발사 예당온라인, 매각 추진
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(12월 다섯째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(1월 둘째 주)



2009년 모바일게임 장르별 트렌드

RPG게임

- ◆ 주요 모바일게임 업체들이 대작들을 잇따라 출시하면서, RPG 장르는 2009년 본격적인 경쟁구도에 돌입할 전망
 - 지난해 '제노니아'로 RPG 시장에 도전했던 게임빌은 올해 대작 RPG '하이브리드'를 상반기 내 출시할 계획이며, 해외 게임 수입을 주로 해왔던 Gameloft도 한국 시장에 맞는 오리지널 RPG를 출시할 계획
 - 지난해 상반기 '메이플 스토리' 시리즈로 150만 건의 다운로드 실적을 올린 넥슨모바일도 '바람의 나라' 등 넥슨의 인기 온라인게임을 활용해 대거 출시할 계획
 - 이 외에도 '영웅서기' 시리즈를 가진 EA모바일, 그리고 전통적으로 RPG에 강했던 피엔제이 등이 활발히 참여할 전망

리듬게임

- ◆ 지난해 '리듬스타'가 20주 넘게 양 이동통신사 다운로드 순위에서 1위를 차지하면서 리듬게임은 시장의 주목을 한 몸에 받았고, 지오인터랙티브, 코나미 등은 발빠르게 관련 게임을 출시한 바 있음
 - 올해에는 컴투스, 게임빌 등 메이저 업체들뿐만 아니라, 에이앤비 소프트에서도 '리듬스타2'가 발매될 예정이어서 이 장르를 둘러싼 경쟁도 치열해질 전망

스포츠게임

- ◆ '프로야구' 시리즈로 이 분야에서 독보적인 위치를 차지하고 있는 게임빌은 올해 '2010프로야구' 출시를 준비하고 있으며, 컴투스 또한 이에 대항할 야구게임을 준비중인 것으로 알려짐
 - 이 외에도 축구를 소재로 한 게임 시장 또한 Gameloft, 컴투스, 게임빌 등이 주목하고 진입할 전망이어서, 스포츠 장르에서의 경쟁 또한 심화될 전망

미니게임

- ◆ 전통적으로 인기를 끌어왔던 '미니게임천국 4'가 시장을 주도하고 있는 가운데, 최근 게임빌에서 '절묘한 타이밍2'를, 소리나무엔터테인먼트에서 '아무이유없어'로 출시하면서 이 분야의 게임 출시가 잇따를 것으로 예상됨

[출처] 게임동아

오토프로그램의 문제점과 업체들의 다양한 대응 사례

오토프로그램의 문제점

- ◆ '오토(자동 사냥 프로그램)'란 소프트웨어나 하드웨어를 이용하여 게임에 접속, 자동으로 몬스터를 사냥하는 캐릭터를 총칭하는 것으로, 많은 게임들이 오토로 인해 화폐가치의 추락, 게임 플레이 방해 등의 많은 피해를 입고 있음
 - 최근 엔씨소프트는 지난 2일 총 5,392개의 '아이온'의 오토 프로그램 사용자를 색출, 이들 계정에 대한 계정 영구 정지를 단행했으며, 지난 14일에는 일부 사용자 계정에 대해 본인 재확인 절차에 준하는 임시 제한 조치를 취함
 - 이러한 제재 조치에도 불구하고, 현재 처벌 수위가 오토 프로그램 확산을 막기에는 역부족이라는 문제가 제기됨
- ◆ 이처럼 강경한 대응 방침에도 불구하고, 날로 오토프로그램이 지능화되면서, 찾아내기 어려워지고 있고, 찾아낸다 하더라도 선의의 피해자를 예방하기 위해 충분한 자료를 확보해야 하기 때문에 이를 위한 인력 등의 투입이 과도해질 수 있어 제대로 된 단속이 어려운 상황
 - 최근에는 캐릭터가 위험하면 자동으로 마을로 귀환하거나, 주변에 운영자 캐릭터나 대화를 시도하는 유저가 등장하면 사냥을 멈추고 마을로 돌아갔다가 다시 돌아오는 지능형 오토들도 등장하고 있음

대응 사례

- ◆ 업체들은 오토 이용자의 사후 처벌 이외에도 게임 시스템 자체에 오토를 방지할 수 있는 시스템을 도입하고 있으며, 크게 4가지 유형이 있음
 - [신고제] '그라나도 에스파다'와 'WoW'는 신고제를 채택하고 있으며, '그라나도 에스파다'의 경우 오토 유저로 판명될 경우 탈출하기 위해 적게는 1시간에서 많게는 50시간까지 소요되는 지하 감옥으로 이동하게 되며, 'WoW'는 오토 유저로 판명될 경우, 탈영병으로 간주되어 한동안 전장에 입장을 금지시킴
 - [질문 제시] CJ인터넷의 '완미세계'와 '프리우스 온라인'은 플레이 도중 유저에게 매번 다른 질문을 부여하여 제한 시간 내에 답을 못할 경우 오토로 판정하여 패널티를 적용하는 시스템을 제공하고 있으며, 질문에 답할 경우 10분간 이동속도 향상, HP 회복 향상, MP회복 향상 등 플레이에 도움을 주는 버프를 얻을 수 있어 유저들로부터 좋은 반응을 얻고 있음

- [이용자 상호 처벌] 'SP1'의 경우, 오토 유저 차단 아이템인 '아레나 트랜스미터'를 이용, 14m 반경 안에서 직접 오토를 차단할 수 있도록 제공하며, 실제 효과도 있었던 것으로 알려짐
- [협력 플레이 중심 기획] '에이카'의 경우, 오토를 이용한 소위 '닥사냥*'으로는 게임 머니를 모을 수 없는데다 아이템에 내구도가 존재해 오토로는 정상적인 게임 플레이가 불가능하게 했으며, 다른 유저들과 협력을 통한 플레이로 고급 아이템을 획득할 수 있도록 설계해 좋은 반응을 얻고 있음

*주: '닥사냥(닥사)'이란, 게임에서 제공하는 퀘스트나 다른 유저들과의 협력 플레이를 통한 미션을 수행하지 않고 '닥치고 사냥만 한다'는 뜻의 은어

국내 온라인게임 업체의 기술 유출 문제 심각한 수준

● 대규모 투자 제이나 개발 인프라 제공 등을 미끼로 기술 유출

- ◆ 중국 게임업체들은 국내 업체들에게 대규모 투자 제의 또는 개발을 위한 고급 인프라 지원을 미끼로 제휴를 요구하며, 명확한 검증이나 신뢰가 없이 응했다가 피해를 보는 국내 업체들이 늘어나고 있는 실정
- 가장 대표적인 방식으로는 자본력을 갖춘 중국 업체가 자금이 부족한 국내 중소 게임업체들에게 중국에 와서 직접 개발/서비스할 경우 투자를 약속하는 게임 공동 개발 방식이 있으며, 이 경우 게임 개발이 완료된 이후에는 '더 이상 투자할 수 없다'는 일방적인 통보로 해당 업체는 쫓겨나듯 귀국해 피해를 보는 사례가 적지 않았음
- 이 외에도 고급 개발 인프라 제공을 미끼로 개발 인력을 유인, 기술을 확보한 뒤에는 역시 푸대접해, 결국 한국으로 돌아올 수 밖에 없는 사례가 속출

● 기술 유출 배경 및 사례

- ◆ 중국 업체들의 잇따르는 기술 유출은 한국의 온라인게임 개발력을 단시간에 따라잡기 위한 것으로 분석됨
- 그러나 중국 주요 게임 업체들의 경우 국내 업체들과 공식적인 제휴를 통해 신뢰를 쌓아가고 있음
- ◆ 지난 2008년 12월 1일 아루온게임즈가 개발한 온라인게임 광고 자동송출 프로그램인 'FROG'의 소스코드를 빼내 중국 C사에 넘긴 일당이 검거됨
- 아루온게임즈의 前 직원 10여명은 지난해 초 A사 내부 컴퓨터에 저장돼 있던 광고 송출 프로그램 소스코드를 몰래 빼내 퇴사한 뒤 중국 C사에 기술 상용화 이후, 상장시 지분의 20%를 받는 조건으로 프로그램을 제공한 혐의를 받고 있음

문화부, 최초로 정규 교과목 수업에 온라인게임 활용 실험

● 문화관광부, 게임 활용한 과목 개발 위해 시범 연구 돌입

- ◆ 문화체육관광부(문화부)가 지난 1월 16일 교육용 기능성 게임을 정규 교과목 수업에 활용하기 위해 콘텐츠경영연구소를 통해 시범 연구에 돌입한 것으로 알려짐
 - 이번 연구는 동두천 중앙 고등학교, 발산 초등학교, 우신 초등학교에서 실험적으로 진행되며, 온라인게임을 정규 교과목에 직접적으로 활용해 해당 시간의 대다수를 게임으로 진행하도록 하는 것을 골자로 삼고 있음
 - 콘텐츠경영연구소는 오는 1월 말부터 게임에 활용될 콘텐츠를 접수 받고, 교재 및 교육 방법 등을 집중적으로 연구해 2학기부터는 본격적으로 교육을 진행할 예정
 - 문화부는 이번 연구가 끝난 뒤 전국으로 실험 학교를 확대하고 향후 대다수의 학교에서 관련 교육을 진행할 계획

● 후보 게임

- ◆ 이번에 진행될 게임 교육은 이미 지난 2006년부터 2년간 실험을 통해 성공적인 결과를 도출해낸 '군주 온라인'이 유력한 교재로 손꼽히고 있는 것으로 알려짐
 - '군주 온라인'의 글로벌 서버에서 영문으로 된 퀘스트 내용을 활용해 게임을 진행하거나, 실제 외국인과 대화를 통해 영어를 사용하는 방법 등을 익혔던 학생들의 영어 점수가 이를 받지 않았던 학생에 비해 5점 이상 뛰어난 것으로 나타나 긍정적 효과가 증명됨
 - 특히 '군주 온라인'의 경우, 영어뿐만 아니라, 정치, 경제 시스템 등을 한번에 교육할 수 있어 다양한 교육에 활용될 가능성이 높음
- ◆ 올 상반기 출시예정인 '오디션 잉글리쉬'나 NHN이 서비스 계약을 체결한 '한자마루'도 유력한 타이틀로 거론되고 있는 상황

‘오디션’ 개발사 예당온라인, 매각 추진



예당엔터테인먼트, 예당온라인지분 38% 매각 추진

- ◆ 예당온라인 매각 작업이 매수 의지가 있는 몇몇 사모펀드와 게임업체들의 실사가 이번 주부터 본격적으로 이뤄지면서 급물살을 타고 있음
 - 예당온라인의 최대주주인 예당엔터테인먼트는 예당온라인 지분 38%에 대한 매각을 추진 중에 있으며, 지난 21일까지 'M' 사모펀드(PEF: Private Equity Fund)와 'S'·'K' 사모펀드 등이 거론되고 있으며, 얼마 전 온라인게임 산업 진출을 선언한 강원랜드 등 동종업종의 업체도 실사 참여의지도 있는 것으로 알려짐
 - 이번 주 실사를 시작한 'M' PEF는 600억 원 수준으로 매수 가격을 검토하고 있으며, 인수가 확실시 되는 유력 업체 중 하나인 것으로 전해짐
 - 예당엔터테인먼트는 이달 말까지 실사를 진행한 후, 인수 의사가 있는 업체를 중심으로 실사를 허용, 매각을 서둘러 진행하고 있는 상황

매각 배경

- ◆ 예당엔터테인먼트가 ‘오디션’이라는 인기게임을 통해 그룹의 캐시 카우 역할을 하던 예당온라인 매각을 서둘러 진행하는 데 대해 업계의 의견이 분분했으나, 결과적으로 에너지 사업에 집중하기 위한 것으로 알려짐
 - 예당 엔터테인먼트 관계자는 "러시아에서 진행 중인 시추작업이 마무리 단계"라며 "경영진 사이에서 유전 개발 사업에 확신을 갖고 있는 것으로 보인다"고 밝힘
 - 결국 현재 안정적인 성장세에 진입한 온라인 게임사업 보다는 앞으로 막대한 수익을 올릴 것으로 기대되는 유전 개발 사업에 집중해 예당 그룹의 성장 동력으로 삼겠다는 것이 예당 경영진의 방침이라는 설명
 - 예당온라인은 댄스게임인 '오디션'을 바탕으로 지난해 3분기까지 매출액과 영업이익은 매출 599억 원, 영업이익 131억 원을 거뒀으며, 2006년 1분기 이후 지난 3분기까지 흑자 진행 중

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 1월 18일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	18.88%	1,515,442	4,622	182	19,677
2	-	서든어택	FPS	10.63%	853,560	2,468	64	20,759
3	▲1	WoW	RPG	6.35%	509,774	1,709	130	17,903
4	▼1	스타크래프트	RTS	6.10%	489,523	1,409	58	20,843
5	▲1	리니지 2	RPG	5.47%	439,144	1,604	164	16,433
6	▼1	워크래프트 3	RTS	5.13%	411,438	1,287	77	19,184
7	▲1	스페셜포스	FPS	4.19%	336,456	1,138	81	17,745
8	▼1	던전앤파이터	RPG	3.94%	316,597	1,031	72	18,428
9	-	리니지	RPG	3.81%	305,821	1,051	93	17,462
10	-	피파온라인 2	스포츠	2.90%	232,860	724	43	19,310

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(12월 다섯째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.12.26~12.31)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	판타지 골프 팡야 포터블 리미티드	PSP	1 (-)	125 개
2	DJ Max 포터블: 블랙 스쿼어	PSP	2 (-)	43 개
3	DJ Max 트릴로지	PC	3 (-)	38 개
4	건담무쌍 2	PS3	4 (-)	34 개
5	스타크래프트: 엔솔로지	PC	8 (▲3)	29 개
6	별의커비: 울트라 슈퍼 디럭스	DS	재진입	28 개
7	레프트 4 데드	PC	7 (-)	26 개
8	풋볼 매니저 2009	PC	5 (▼3)	21 개
9	월드 사커 위닝일레븐 2009	PS3	9 (-)	19 개
10	유희왕 월드 챔피언십 2008	DS	재진입	18 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(1월 둘째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2008.1.5~1.11) (단위: 백만 분)

순위	사이트	12/22 ~12/28	12/29 ~1/4	1/5 ~1/11	전주 대비	07년 12월	08년 11월	08년 12월	MoM %	YoY %
1	Hangame	83.3	85.2	69.8	-18.1%	458.7	360.4	368.2	+2.2%	-19.7%
2	Netmarble	56.3	65.6	59.8	-8.8%	253.1	222.3	243.8	+9.7%	-3.6%
3	Nexon	52.0	54.4	53.0	-2.5%	273.3	116.6	188.1	+61.2%	-31.2%
4	Pmang	51.8	53.2	51.9	-2.6%	240.6	219.4	206.9	-5.7%	-14.0%
5	plaync	34.2	33.7	36.4	+8.1%	28.6	137.1	143.8	+4.8%	+401.9%

[출처] KoreanClick