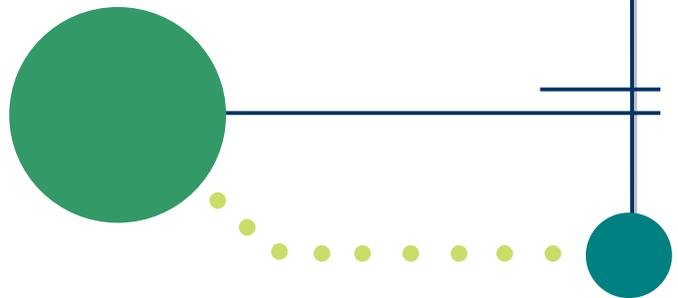




국내 게임 시장 동향

- 2009년 온라인게임 장르별 전망
- 국내 게임업체들의 불황기 생존전략
- 美 Warner Bros., 국내 게임시장 첫 진출
- **M&A** 대형 게임업체 중심 M&A, 2009년에도 계속될 것
- **M&A** 엔도어즈, '코롬온라인' 인수
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(2월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(1월 다섯째 주)



2009년 온라인게임 장르별 전망

● 소수의 완성도 높은 대작을 중심으로 시장이 활성화될 것으로 전망됨

- ◆ MMORPG : 기존 게임 이용자들이 ‘아이온’으로 대거 이탈한 반면, 다시 돌아오는 사례는 줄어들어 ‘아이온’을 중심으로 한 MMORPG의 개편이 이루어질 전망
 - ‘아이온’의 독주로 2008년 말부터 출시 예정이었던 게임들이 출시 시기를 조율하고 있으나, 하반기에는 NHN의 ‘Warhammer Online’, 네오위즈게임즈의 ‘Age of Conan’ 등 대작 외산 게임이 출시 예정으로 이들 게임의 성공 여하에 따라 MMORPG의 세대 교체가 이루어질 전망
- ◆ FPS : 짧은 시간 안에 게임이 가능한 FPS의 특성으로 인해 ‘아이온’ 열풍에서 비껴갈 수 있었으며 2009년에도 성장세를 유지할 것으로 전망
 - ‘카르마 2’, ‘메탈레이저’의 성장과 ‘스페셜포스’의 부활 등으로 ‘서든어택’ 이후의 차기 주도권을 둘러싼 치열한 경쟁이 예상됨
- ◆ MORPG : ‘던전앤 파이터’의 성공 이후 MORPG의 성공 가능성이 높게 평가 받았으며, 아기자기한 그래픽과 단순한 조작법을 활용하여 여성층과 청소년 층에게도 인기 끌 것으로 보임
 - NHN게임스의 ‘C9’, 넥슨 ‘마비노기 영웅전’, ‘드래곤 네스트’ 등이 국내는 물론 일본, 중국, 대만 등지에게 주목 받고 있음
- ◆ 스포츠/캐주얼 : 상당수의 개발사들이 개발을 보류하여 위축되어 있으나, JC엔터테인먼트, T3엔터테인먼트 등이 차기 대작 출시 예정
 - ‘프리스타일 매니저’, ‘프리스타일 사커’, ‘열혈강호 사커’ ‘오디션 2’ 등 유명 게임의 속편이 서비스 예정으로, 여름 방학을 기점으로 하여 전체 시장이 활기를 띠 것으로 전망

국내 게임업체들의 불황기 생존전략

● 경기 침체 속에서 비인기 게임의 인기회복을 위한 다양한 시도가 이루어짐

- ◆ 한 때 인기를 누렸으나 침체, 쇠퇴기에 빠진 게임을 부활시키기 위한 생존 방안은 크게 업체에 따라서 비용 절감형과 적극 공략형으로 나뉘어짐

- 비용 절감형 (서버 통합): 분산돼 있는 서버를 통합하여 비용을 절감하면서 동시에 이용자간 경쟁과 협업이 촉진되어 게임의 즐거움을 높여줄 것으로 기대하고 있음. NHN의 '반지의 제왕 온라인', CJ인터넷의 '프리우스 온라인' 등
- 적극 공략형1 (지속 업데이트): 불황, 침체기일수록 이용자의 의견이 적극 반영된 업데이트를 실시하여 만족도와 충성도 제고. 게임 맵, 무기, 대전 모드, 플레이 시스템 등 다양한 분야를 업데이트. 윈디소프트 '갯애프드 시즌2', 엔도어즈의 '아틀란티카 2.0', 넥슨 '메이플스토리 : 시그너스 기사단' 등 대규모 업데이트를 통해 인기 회복
- 적극 공략형2 (무료화): 전면 무료화 혹은 부분유료화로 전환하여 이용자 유인을 통해 재기 발판을 모색. CJ인터넷 '대항해시대 온라인'은 월 19,800 원에서 전면 무료화로 전환. 그외 NC소프트 '리니지' (일본), 한빛소프트 '헬게이트 런던' 등이 잇따르고 있음
- 적극 공략형3 (스타마케팅): 여성그룹 원더걸스로 대표되는 스타를 활용한 마케팅 방안. 원더걸스 - '탄', '케로로파이터', '프리스타일' / 소녀시대 - '버블파이터', '메이플스토리' / 레이싱모델 구지성 - '2009 프로야구', 'RF 온라인' 등을 홍보 모델로 기용하여 게임 활성화 시도

美 Warner Bros., 국내 게임시장 첫 진출

🌐 'Fear 2 Project Origin' 등 올해 킬러 타이틀을 국내 출시 예정

- ◆ 미국 메이저 영화사인 Warner Bros.는 영화 DVD 타이틀 시장에 비해 게임 시장의 성장성을 높이 평가하여 지난 2006년 말 게임 산업에 진출하였으며, 국내에는 올해 WBA를 통해 처음으로 출시 예정
 - 올해 Warner Bros.의 주요 라인업인 Monolith의 호러 FPS 'Fear 2 Project Origin', 영화와 함께 출시 예정인 'Terminator : Salvation' (GRiN), 동명의 영화를 바탕으로 한 GRiN의 'Wanted : Weapon of Fate' 등이 WBA Interactive를 통해 국내 출시될 계획
 - WBA Interactive는 게임 개발 및 퍼블리싱 업체로 Warner Bros.의 게임 외에도 Activision과 SNK Playmore의 국내 퍼블리싱 독점권 보유
 - 그 외 2009년에 WBA가 출시 예정인 주요 타이틀은 Infinity Ward의 'Call of Duty Modern warfare 2', 'Sierra의 'Prototype', Raven의 'Wolfenstein' 등 Activision의 라인업과 SNK Playmore의 'King of Fighters 2002 Unlimited Match', 'Samurai Showdown' 등이 예정

Table Warner Bros.의 출시 예정작 리스트

| 타이틀명 | 장르 | 플랫폼 | 출시 예정일 | 퍼블리셔 / 개발사 |
|----------------------|---------|-------|--------|---------------------------------|
| 사무라이 스피리츠 6 번의 승부 | 대전액션 | Wii | 2 월 | SNK Playmore |
| 킹오브파이터즈 2002 언리미티드매치 | 대전액션 | PS2 | 2 월 | SNK Playmore |
| 피어 2 프로젝트 오리진 | 호러 FPS | Multi | 2 월 | Warnerbrothers Games / Monolith |
| 메탈슬러그 컬렉션 | 액션 | PC | 2 월 | SNK Playmore |
| 킹오브파이터즈 컬렉션 오로치사가 | 대전액션 | Multi | 3 월 | SNK Playmore |
| 몬스터 VS 에어리언 | 액션어드벤처 | Multi | 3 월 | Activision / Beenox |
| 윈티드 웨폰 오브 페이트 | 3 인칭 슈팅 | Multi | 3 월 | Warnerbrothers Games / GRIN |
| 터미네이터 서베이션 | 3 인칭 슈팅 | Multi | 5 월 | Warnerbrothers Games / GRIN |
| 트랜스포머 2 | 액션 | Multi | 6 월 | Activision / Beenox |
| 프로토타입 | 액션어드벤처 | Multi | 6 월 | Activision / Sierra |
| 울펜슈타인 | 3 인칭 슈팅 | Multi | 7 월 | Activision / Raven |
| SNK 아케이드 클래식 VOL 0 | 액션 | PSP | 2/4 분기 | SNK Playmore |
| 마블멀티잇 얼라이언스 2 | 액션 RPG | Multi | 9 월 | Activision / Vicarious Visions |
| 제임스 본드 2009 | 3 인칭 슈팅 | Multi | 9 월 | Activision / Bizarre Creations |
| 킹오브파이터즈 최신작 | 대전액션 | Multi | 3/4 분기 | SNK Playmore |
| 콜오브듀티 모던워페어 2 | 1 인칭 슈팅 | Multi | 10 월 | Activision / Infinity Ward |
| 레이싱 2009(가제) | 레이싱 | Multi | 10 월 | Activision / Bizarre Creations |
| 사무라이 쇼다운 최신작 | 대전액션 | Multi | 4/4 분기 | SNK Playmore |

[출처] 게임동아, 2009.2.3

대형 게임업체 중심 M&A, 2009년에도 계속될 것

● Top 5 ■ 제외한 중견 게임업체의 경영 환경 악화

- ◆ 한국신용평가(한신평)는 최근 발표한 보고서를 게임시장 환경 변화로 인해 중견 업체의 경영 환경이 악화되고 있으며, 독자 생존의 가능성이 점차 낮아지고 있다고 밝힘
 - 2월 6일 발표한 ‘스타크래프트, 리니지, 카트라이더 그리고 그 후’ 보고서를 통해 시장 여건 변화로 인해 상위 업체의 영향력이 더욱 증가할 것이라 밝힘

● 상위업체의 M&A 증가하여, 시장 지배력 더욱 확대될 전망

- ◆ 대형 게임포털을 중심으로 중소 개발업체와의 인수 합병을 통한 수직 계열화 예상

글로벌 게임산업 Trend

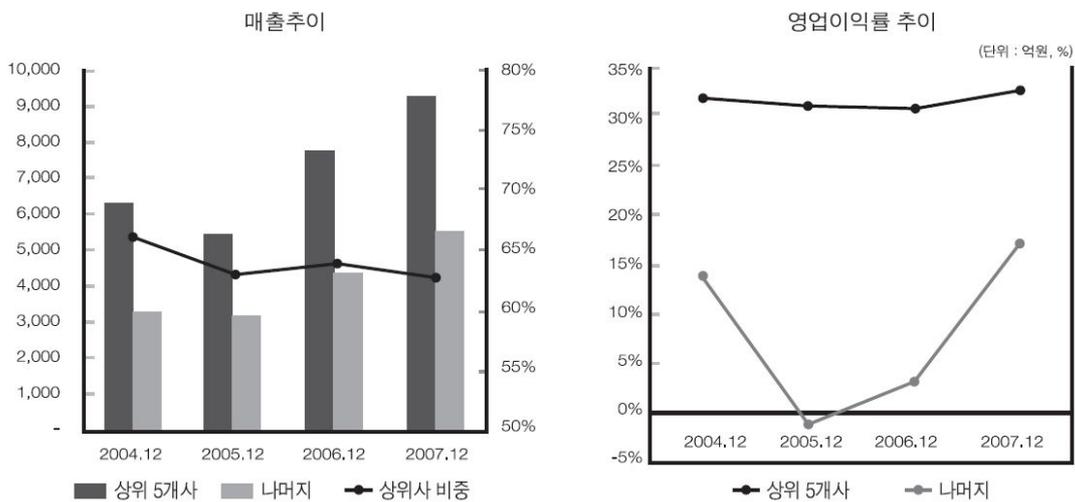
- M&A를 통해서 규모의 경제를 실현하고, 수직 계열화를 통한 기술/콘텐츠 측면에서의 시너지 효과 기대
- 2008년 주가 하락으로 인해 인수 비용이 저하된 점도 M&A 활성화의 요인이 될 것
- 그에 따라 풍부한 자금력을 지닌 상위 업체의 시장 지배력이 더욱 강화될 것으로 전망

www.kofiabond.or.kr

Table 온라인게임 업체별 전망

| 상위 업체 (5 개 사) | 중견 업체 (19 개 사) |
|---|--|
| NC 소프트, 넥슨, 네오위즈, CJ 인터넷, NHN 한게임 | 예당온라인, 한빛소프트, 엠게임, 액토즈소프트, 네오플, 그라비티, 게임하이, 웹젠, JC 터테인먼트, 드래곤플라이, 컴투스, 조이맥스, YNK 코리아, 그래텍, 이스트소프트, CCR, 엔타즈, T 엔터테인먼트, 소프트맥스 |
| 연평균 20% 이상의 성장세 지속 -높은 영업이익률 -자체 제작 뿐 아니라 퍼블리싱을 통해 라인업 확대 및 위험 분산 | 사업 안정성이 낮고 매출 실적의 변동성이 높음 -무료/부분유료화 확산으로 인한 가격 경쟁 및 게임 제작비 증가 등이 부담 -게임 수명주기 단축으로 단일 게임 성공에 의한 생존 가능성 낮아짐 |

Chart 업체별 매출액 및 수익성 추이 (2004 ~ 2007) (단위: %, 억 원)



[출처] '스타크래프트, 리니지, 카트라이더 그리고 그 후', 한국신용평가, 2009

| Table | | 주요 M&A 사례 | |
|-----------|-------------|-----------|---------------------|
| 인수 시기 | 인수기업 | 피인수기업 | 인수조건 |
| 2004년 11월 | Shanda (중국) | 엑토즈소프트 | 지분 28.96%, 960 억 원 |
| 2005년 8월 | 소프트뱅크 | 그라비티 | 지분 52.4%, 4,000 억 원 |
| 2005년 11월 | 예당온라인 | 프리스톤 | 지분 51%, 140 억원, 합병 |
| 2006년 2월 | EA | 네오위즈 | 지분 19%, 1,000 억 원 |
| 2006년 4월 | NHN | 네오플 | 지분 60%, 240 억 원 |
| 2006년 10월 | 네오위즈 | 팬타비전 | 지분 100%, 154 억 원 |
| 2007년 7월 | EA(미국) | 네오위즈 게임즈 | 지분투자 및 공동개발 |
| 2008년 6월 | 드라곤플라이 | 판타그램 | 지분 40.7% |
| 2008년 7월 | 넥슨 | 네오플 | 지분 100% 합병 |
| 2008년 9월 | NHN 게임즈 | 웹젠 | 지분 28.74% |

[출처] 국내 게임산업 동향 및 발전방안, 산은경제연구소, 2008

엔도어즈, ‘코룸온라인’ 인수

● 포트폴리오 확장 전략에 따라 FPS 게임에 이어 MMOPRG 게임 인수

- ◆ ‘군주’, ‘아틀란티카’의 엔도어즈는 코룸넷에서 개발 및 서비스중인 MMORPG ‘코룸 온라인’을 인수한다고 밝혔
- ‘코룸 온라인’은 PC패키지 게임 ‘코룸 시리즈’의 온라인 버전으로 2003년 공개하여 꾸준히 서비스되어 왔으며 일본, 북미 시장에 진출하였음
- 엔도어즈는 최근 온라인FPS ‘7년 전쟁’의 개발사인 크레이지박스엔터테인먼트를 인수한 데 이어 이번에는 MMORPG 게임을 인수함에 따라 해외 시장 공략을 위한 포트폴리오 다양화 전략을 꾀하고 있음

 www.ndoors.com/kor/  www.corumonline.co.kr

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 2월 17일 기준)

| 순위 | 게임명 | 장르 | 사용시간 | 일평균 (시간) | PC 방당 (분) | 평균체류 (분) | PC 방수 | |
|----|-----|---------|--------|-------------|--------------|-------------|-------|--------|
| | | | 점유율(%) | | | | | |
| 1 | - | 아이온 | RPG | 18.24% | 1,199,389 | 3,640 | 164 | 19,772 |
| 2 | - | 서든어택 | FPS | 11.60% | 762,735 | 2,194 | 60 | 20,864 |
| 3 | - | 스타크래프트 | RTS | 6.72% | 442,115 | 1,274 | 55 | 20,832 |
| 4 | - | WoW | RPG | 5.56% | 365,842 | 1,275 | 119 | 17,220 |
| 5 | - | 워크래프트 3 | RTS | 5.48% | 360,683 | 1,137 | 75 | 19,037 |
| 6 | - | 리니지 2 | RPG | 4.69% | 308,166 | 1,172 | 163 | 15,782 |
| 7 | - | 스페셜포스 | FPS | 4.00% | 263,117 | 902 | 77 | 17,504 |
| 8 | - | 던전앤파이터 | RPG | 3.88% | 255,083 | 843 | 67 | 18,165 |
| 9 | - | 리니지 | RPG | 3.47% | 228,368 | 797 | 91 | 17,199 |
| 10 | - | 피파온라인 2 | 스포츠 | 2.75% | 180,582 | 570 | 43 | 19,005 |

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(2월 첫째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2009.1.30~2.5)

| 순위 | 게임명 | 플랫폼 | 지난주 순위 | 주간 판매량 |
|----|----------------------------|-----|--------|--------|
| 1 | 테일즈 오브 더 월드 : 레이디언트 미솔로지 2 | PSP | New | 60 개 |
| 2 | 월드 사커 워닝일레븐 2009 | PSP | 1 (▼1) | 27 개 |
| 3 | 콜 오브 듀티 : 월드 앳 워 | Wii | 재진입 | 22 개 |
| 4 | 용사주제에 건방지다 or2 | PSP | 재진입 | 20 개 |
| 4 | DJ Max 포터블: 블랙 스퀘어 | PSP | 8 (▲4) | 20 개 |
| 4 | 월드 사커 워닝일레븐 2009 | PS3 | 재진입 | 20 개 |
| 5 | 파타공 2 동차카 | PSP | 재진입 | 18 개 |
| 5 | 나루토 : 나루티밋 스톰 | PS3 | 5 (-) | 18 개 |
| 5 | 스타크래프트: 엔솔로지 | PC | 7(▲2) | 18 개 |
| 6 | DJ Max 트릴로지 | PC | 재진입 | 15 개 |

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(2월 둘째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.2.9~2.15) (단위: 백만 분)

| 순위 | 사이트 | 1/26 ~2/1 | 2/2 ~2/8 | 2/9 ~2/15 | 전주 대비 | 08년 1월 | 08년 12월 | 09년 1월 | MoM % | YoY % |
|----|-----------|--------------|-------------|--------------|----------|-----------|------------|-----------|----------|----------|
| 1 | Hangame | 80.5 | 78.1 | 77.0 | -1.5% | 485.9 | 368.2 | 345.3 | -6.2% | -28.9% |
| 2 | Netmarble | 60.7 | 58.8 | 60.2 | 2.4% | 272.4 | 243.8 | 290.1 | +19.0% | +6.5% |
| 3 | Nexon | 82.4 | 76.6 | 82.2 | 7.3% | 305.0 | 188.1 | 278.5 | +48.1% | -8.7% |
| 4 | Pmang | 49.7 | 49.6 | 49.5 | -0.3% | 255.5 | 206.9 | 221.7 | +7.2% | -13.2% |
| 5 | plaync | 36.0 | 38.3 | 34.3 | -10.5% | 21.1 | 143.8 | 155.2 | +8.0% | +635.5% |

*주: MoM(전월대비)와 YoY(전년대비)의 수치는 2009년 1월 기준으로 산정

[출처] KoreanClick