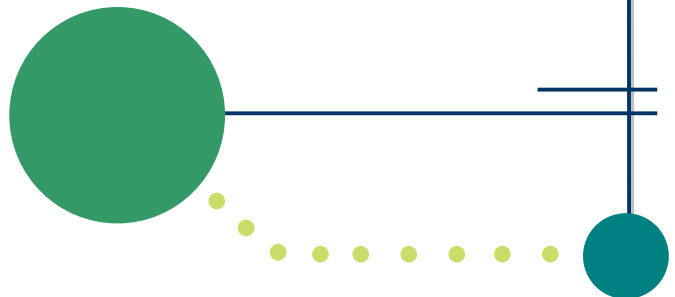




국내 게임 시장 동향

- 국내 온라인게임 업계, 경기침체로 신작 출시 급감
- 침체된 캐주얼게임 시장의 원인과 전망
- 3대 게임강국 도약 위해선 콘솔게임 공략 필수...엔씨소프트
- 국산 게임, App Store 유료 게임 판매 순위 1위 올라
- '오디션' 개발사 예당온라인, 미래에셋 PEF가 인수
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (3월 둘째 주)
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량 (3월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (3월 첫째 주)



국내 온라인게임 업계, 경기침체로 신작 출시 급감

● '아이온'의 성공으로 활발한 출시를 예상했으나, 전년 대비 신작 출시 급감

- ◆ 경기침체 여파로 인해 2009년 1/4분기 신작 출시가 단 8개에 그칠 것으로 전망돼, 지난해 1월에만 10개의 신작이 출시된 것과 대조적인 모습을 보임
 - 국내 온라인게임 업계는 몇 년째 극소수 인기 게임들의 고착된 구도 속에서 일부 블록버스터급 신작마저 실패하면서 성공 가능성이 희박한 사업으로 인식되기 시작함
 - 비관론에도 불구하고 지속적으로 신작이 출시되었고, 2008년 하반기 엔씨소프트의 '아이온'이 성공을 거두면서 게임업계에 새로운 활력을 가져다 줄 것이라는 기대감이 형성되었음
 - 이처럼 레드오션이라는 비관론에도 불구하고 꾸준히 신작이 출시되었던 예년에 비해 신작출시가 급감한 것은 '경기침체'가 주요인이라는 지적이 제기되고 있음

● 주요 요인 - 보수적인 전략과 해외 게임 출시 증가

- ◆ 대형 업체의 보수적인 전략으로 중국 게임과의 투자 유치 경쟁이 심화되면서 국내 중소기업의 입지는 계속 축소되고 신작 출시도 지속적으로 감소할 전망
 - 온라인게임 업체가 지난 2008년과 2009년 초에 사상 최대 실적을 올렸다고 발표하면서, 게임 산업은 경기 불황에 영향을 받지 않는다는 사실을 입증하였으나, 계속되는 불확실성 속에서 대형 업체조차도 보수적인 전략을 견지하고 있는데다, 통상 신작 출시가 적은 신학기 시기까지 겹쳐 신작 출시가 더욱 급감한 것으로 분석됨
 - 특히 퍼블리셔와 투자자들이 긴축 경영에 돌입하면서, 상당 수준의 퀄리티에 도달한 중소기업의 게임마저 투자를 기피하여 신작 감소가 지속될 전망
 - 또한 대형 퍼블리셔 역시 위기 관리 차원에서 자체 프로젝트로 역량을 집중하기 시작하면서 중소기업의 활로가 점점 좁아지는 이중고를 겪고 있음
 - 나아가, '완미세계'의 성공 이후로 상대적으로 싼 가격임에도 상당한 수준에 오른 중국산 온라인게임이 퍼블리셔의 관심을 끌면서 국내 중소기업의 입지는 계속 줄어들고 있음

침체된 캐주얼게임 시장의 원인과 전망

● 캐주얼게임의 시장성이 감소하면서 중소기업체를 중심으로 고전

- ◆ 2007년 말 이후 최근까지 성공적인 캐주얼게임이 거의 전무하며, 베타 서비스 도중에 중단되는 사례도 빈번하게 발생하여 캐주얼게임의 시장성에 의문이 제기되고 있음
 - 대형 퍼블리셔가 경제 위기 속에서 보수적인 관리 차원으로 MMORPG와 대작 위주의 사업을 전개하면서 캐주얼게임의 입지가 좁아지고 있음

● 감소 배경 - NDS의 시장잠식과 유사 게임의 과도한 출시

- ◆ 이는 국내에서 200만 대 이상 판매된 Nintendo DS가 저연령층과 여성 게이머를 유인하면서 온라인 캐주얼게임 시장이 축소되었기 때문으로 분석되고 있음
 - 한편, 특정 장르의 게임이 인기를 끌면 유사 게임이 잇따라 출시되는 'me too' 전략 (경쟁사와 유사제품 출시)이 자초한 위기라는 분석도 있음
 - 예를 들어, '카트라이더'의 성공 이후 '레이시티' '부스터 온' 등의 레이싱 게임이 출시되었지만 me-too 게임의 한계를 벗어나지 못함

● 온라인 캐주얼게임의 시장성 회복을 위한 다양한 노력 필요

- ◆ 특정 장르의 시류에 편승하기 보다, 몰입도를 강화하고 콘텐츠 자체의 재미를 느끼게 하는 게임 제작을 목표로 삼아, 교육용 게임 등 장르 다변화와 함께 모바일 게임, 브라우저 게임 등 다양한 플랫폼에서 즐길 수 있는 게임을 제작해야 한다는 목소리가 제기되고 있음
 - 저연령층 - 학부모에게 소구할 수 있는 아이디어, 게임성, 교육성이 복합된 에듀테인먼트 (교육용 게임) 콘텐츠 개발
 - 복잡한 설치 과정 없이 웹 브라우저 상에서 쉽게 이용할 수 있는 웹게임을 제작하여 이용자 편의 도모

3대 게임강국 도약 위해선 콘솔게임 공략 필수...엔씨소프트

● PC용과 콘솔용을 함께 출시하는 '크로스 플랫폼' 으로 차기작 출시 예정

- ◆ 엔씨소프트 관계자는 최근 컨퍼런스 콜을 통해서 향후 출시되는 게임을 모두 콘솔로 동시에 출시하는 크로스플랫폼 전략을 통해 콘솔게임 시장 진출 계획을 밝히며, 국내 게임산업이 3대 강국으로 도약하기 위해서는 전세계 게임 시장의 48.7%를 차지하고 있는 콘솔게임 공략이 필수라고 밝힘
 - 2008 게임백서에 따르면, 국내 게임업체들이 주력으로 삼고 있는 온라인게임의 경우 2007년 기준 전세계 게임 시장의 7.6%를 차지하고 있음
- ◆ '리니지', '리니지 2', '아이온' 등 PC기반의 인기 온라인게임을 제작한 바 있는 엔씨소프트는 차기작부터는 모든 게임을 PC용과 콘솔용으로 함께 출시하는 크로스 플랫폼 전략을 취할 계획
 - 일차적으로 2009년 말 혹은 내년 초에 '블레이드 앤 소울' 또는 '길드워2'가 크로스 플랫폼으로 출시될 전망

● 콘솔게임 공략 강화 배경

- ◆ 콘솔 게임 개발 인력 확충과 함께 노하우를 축적하고 있으며, 동사의 PC게임과 같은 수준의 게임을 개발하기 위해서는 시간이 다소 소요될 것으로 보이나, 글로벌 게임업체로 성장하기 위해서는 콘솔 게임 분야로의 진출이 불가피하다는 평
 - 한편, MMORPG 분야에서 최고의 노하우를 지닌 엔씨소프트의 크로스 플랫폼 전략은 콘솔 업체 측에도 킬러 타이틀 출시로 인한 시너지 효과 기대

국산 게임, App Store 유료 게임 판매 순위 1위 올라

● \$0.99 짜리 'Heavy Mach'가 하루 수 백 만원 대 매출 달성

- ◆ Apple의 애플리케이션 마켓 플레이스인 App Store에 한국인 개발자의 '헤비 매크(Heavy Mach)'가 등록되어 큰 인기를 얻음
 - 초기에 2.99 달러였으나 0.99 달러로 인하하고, App Store 관련 커뮤니티의 입소문에 힘입어 추천게임으로 등록되면서 인기 급상승
 - 'Heavy Mach'처럼 유료 순위 5위 안에 진입하면 하루 매출이 수 백 만원에 달할 것으로 추정되면서, 새로운 게임 시장으로서 App Store의 가능성에 주목하고 있음

※ App Store

- \$99 의 개발자 등록비만 지불하면 누구나 직접 개발한 애플리케이션 업로드 가능
- 작년 7월 오픈 후 현재까지 25,000 여 개의 애플리케이션 등록
- 1~7일이 소요되는 최소한의 버그테스트를 거쳐 App Store에 등록되면, 전세계 iPhone, iPod Touch 이용자들이 자유롭게 유/무료 다운로드 가능
- 유료 애플리케이션은 제작자 : 애플이 7:3 비율로 수익 배분
- Electronic Arts, Konami 등 글로벌 업체 및 게임빌, 컴투스 등 국내 업체 입점

 www.indiean.com

Shot

'Heavy Mach' 스크린 샷



[출처] www.indiean.com

‘오디션’ 개발사 예당온라인, 미래에셋 PEF가 인수



● 예당온라인의 지분 36.48%를 542억에 인수하여 최대주주 등극

- ◆ 이번에 인수된 예당온라인은 5월 경 사명을 변경하고, 올해 3종 이상의 신작을 출시할 예정
 - 미래에셋맵스자산운용의 미래에셋PEF가 예당온라인의 지분 36.48%를 주당 9,500원 총 542억 원(54,25,803,000 원)에 인수하였으며, 이는 3월 3일 종가인 6,780원 보다 40.1%의 프리미엄이 가산된 금액
 - ‘오디션’, ‘에이스온라인’ 및 MMORPG ‘프리스톤테일 1,2’를 서비스하는 예당 온라인은 이번 인수로 게임 사업 본격화에 탄력을 받게 되었으며, 올해 ‘오디션2’, ‘프리스톤테일3’ 및 예당온라인 고문이자 인기 작가인 아설록 씨의 ‘패온라인’ 등을 출시할 예정
 - 한편, 미래에셋맵스자산운용 측은 전체 매출의 50% 이상이 해외 로열티에서 발생하는 예당온라인의 해외 사업을 현 경영진 체제 하에 적극 지원할 계획
 - 또한 3월 말로 예정된 주주총회 이후부터 예당온라인이 아닌 새로운 사명 변경을 검토하여 5월경 새로운 경영계획과 함께 발표할 계획

 www.ydonline.co.kr  mapsim.miraeasset.com/main/index.do

STAT 국내 온라인게임 순위 (3월 둘째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 3월 15일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	18.05%	1,373,028	4,237	173	19,446
2	-	서든어택	FPS	12.68%	964,333	2,778	62	20,832
3	-	스타크래프트	RTS	7.16%	544,873	1,565	56	20,895
4	-	월드 오브 워크래프트	RPG	6.00%	456,624	1,558	125	17,588
5	-	워크래프트 3	RTS	5.74%	436,719	1,363	74	19,226
6	▲1	리니지 2	RPG	4.59%	348,781	1,336	166	15,666
7	▼1	던전앤 파이터	RPG	4.53%	344,672	1,085	66	19,058
8	-	스페셜포스	FPS	3.99%	303,720	1,028	72	17,735
9	-	리니지	RPG	3.52%	267,834	930	92	17,283
10	-	피파온라인 2	스포츠	2.95%	224,205	691	45	19,478

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량 (3월 둘째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2009.3.6~3.12)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	바이오하자드 5	PS3	New	550 개
2	데몬즈 소울	PS3	2(-)	220 개
3	바이오하자드 5	XB360	New	130 개
4	용과갈이	PS3	3 (▼1)	86 개
5	킬존 2	PS3	1 (▼4)	72 개
6	판타지 골프 팡야 포터블	PSP	재진입	32 개
7	하쿠나 마타타	PS3	재진입	23 개
8	피어 2: 프로젝트 오리진 무삭제판	XB360	New	20 개
9	DJMAX 트릴로지	PC	재진입	17 개
9	호텔 더스크의 비밀	NDS	8 (▼2)	16 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위 (3월 첫째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.3.2~3.8) (단위: 백만 분)

순위	사이트	2/16 ~2/22	2/23 ~3/1	3/2 ~3/8	전주 대비	08년 2월	08년 1월	09년 2월	MoM %	YoY %
1	Hangame	86.0	85.7	65.2	-24.0%	482.7	345.3	329.0	-4.7%	-31.9%
2	Netmarble	58.3	61.4	43.8	-28.7%	261.8	290.1	243.0	-16.2%	-7.2%
3	Nexon	91.5	88.3	53.0	-40.0%	230.8	278.5	345.3	24.0%	49.6%
4	Pmang	50.3	48.3	41.0	-15.0%	216.3	221.7	197.5	-10.9%	-8.7%
5	plaync	37.0	36.0	31.4	-12.7%	17.5	155.2	146.6	-5.5%	740.2%

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

[출처] KoreanClick