국내 게임 시장 동향

- 국내 게임업체 잇따라 KOSDAQ 상장
- 국산 FPS게임, 북미-유럽 시장 공략 본격화
- 모바일게임, 멀티 캐릭터 채택이 대세
- 美 캐주얼게임 포탈 PopCap, 국내 시장 진출
- STAT 국내 오픈형 애플리케이션 마켓플레이스 비교 분석
- STAT 국내 온라인게임 순위 (6월 둘째 주)
- STAT 온라인게임 포털 순위 (5월 넷째 주)
- STAT 국내 게임업체의 해외 진출 동향

국내 게임업체 잇따라 KOSDAQ 상장

IPO를 통한 KOSDAQ 입성 사례- 조이맥스, 게임빌

- 최근 게임주가 주식시장에서 펀더멘탈이 튼튼한 산업으로 평가 받는 가운데, 조이맥스, 게임빌과 같은 중견 게임업체들의 상장이 잇따르고 있음
- 지난 3일 KOSDAQ 시장에 상장된 조이맥스는 청약 증거금이 지난해 12월 상장한 엠게임이 기록한 2,057억 원에 비해 9배나 높은 1조 8,159억 원에 달하기도 했음
  - 조이맥스는 지난해 매출액 329억 원, 영업이익 194억 원을 기록했으며, 해외매출 비중이 전체의 94.5%를 차지하고 있음
- '프로야구 시리즈' '놈 시리즈'를 서비스하고 있는 모바일게임 업체인 게임빌은 지난 4월 10일 신청한 KOSDAQ시장 상장예비심사를 통과해 KOSDAQ행을 앞두고 있음
  - 게임빌이 KOSDAQ에 상장될 경우, 모바일게임 업체로는 컴투스에 이어 두 번째 사례로 기록될 전망
  - 게임빌은 지난해 매출액 154억 원, 영업이익 62억 원을 기록했으며, 최근 국내뿐 아니라 App Store와 Android Market 등의 신규 시장에 공격적으로 진출하고 있음

우회 상장을 통한 KOSDAQ 입성 사례 – 드래곤플라이

- '스페셜포스'의 드래곤플라이는 지난해 말 인수한 KOSDAQ 상장업체 위고글로벌과의 합병 계약이 지난 5일 임시주주총회를 통해 승인되면서, 오는 7월 30일 우회 상장될 예정
  - 드래곤플라이는 지난해 매출 342억 원, 영업이익 195억 원을 기록했으며, 상장 직후 '스페셜포스2'를 공개하는 등 적극적인 시장공략에 나설 계획

국산 FPS게임, 북미-유럽 시장 공략 본격화

패키지 중심의 북미/유럽 시장, 온라인게임으로 공략

- ‘서든어택’, ‘스페셜포스’, ‘컴뱃암즈’ 등 국산 FPS게임의 북미 및 유럽 서비스가 본격적으로 진행 중
  - 북미 서비스를 진행중인 넥슨의 ‘컴뱃암즈’는 서비스 초기 동시접속자수 1만 명 기록한 바 있으며, 서비스 4개월 만인 2009년 2월에 유저 수 200만 명을 돌파함
  - 일본, 중국, 대만 등 주로 아시아 국가를 중심으로 서비스 중인 게임하이의 ‘서든어택’은 지난 5월 27일부터 일주일간 북미 비공개 테스트를 진행, 올 여름부터 본격적인 서비스가 제공될 예정이라 밝힘
  - 드래곤플라이의 ‘스페셜포스’는 NHN USA와 계약을 맺고 NHN의 게임포털 ijji.com을 통해 영어와 독일어, 스페인어 서비스 통해 유럽 전역에 서비스할 예정
  - 파크ESM의 ‘오퍼레이션 7’은 북미 및 유럽 서비스를 지난 4월 14일부터 진행 중

진출 배경

- 북미와 유럽시장은 패키지게임 위주 FPS 게이머가 주를 이루고 있으나, 최근 브로드밴드 인프라 확산과 온라인게임의 퀄러티 개선에 따라 온라인 FPS 게임에 대한 수요가 높아지는 추세
  - 온라인 FPS 게임에 대한 수요는 국산 FPS 게임에 대한 북미-유럽지역 바이어의 관심으로 이어지고 있으며, 이는 국내 게임업체에 큰 기회로 작용할 것으로 예상됨

combatarms.nexon.net suddenattack.gamehi.com

모바일게임, 멀티 캐릭터 채택이 대세

개성 살린 다양한 캐릭터 통해 게임성 높인 모바일게임 열풍

- 2~3년 전만 해도 모바일게임 용량 제한이 500Kb에 불과했던 데에서 최근 2Mb 이상까지 늘어나면서, 개성 살린 다양한 캐릭터로 게임성을 높이는 사례가 늘어나고 있음
  - 컴투스의 '미니게임천국' 시리즈는 동물 캐릭터 및 20~30종의 보조 캐릭터를 활용하며, 캐릭터별로 다양한 의상을 제공하거나 능력치 차이를 두어 게이머의 수집욕을 자극하고 있음
  - 게임빌의 '절묘한 타이밍' 시리즈는 총 10개의 미니게임을 하나씩 열어가는데, 미니게임의 성적에 따라 색다른 캐릭터를 뽑을 수 있도록 하여 게이머의 동기를 자극하고 있음
  - EA모바일의 '영웅서기' 시리즈는 기존 모바일 RPG와 달리 다양한 캐릭터를 선택할 수 있으며, 캐릭터 간 교차되는 스토리를 비교할 수 있도록 하여 새로운 게임성을 제공함
  - 이 외에도 '빠바박', '짜요짜요 타이쿤 4', '지하철 맞고' 등 최근 출시되는 다양한 게임에서 멀티 캐릭터 채택 사례가 늘어나고 있음

배경

- 개성을 살린 다양한 캐릭터들을 통해 게임을 오래 즐길 수 있도록 동기를 부여하고 수집욕을 자극해 플레이타임을 늘리는 효과가 있어 당분간 멀티캐릭터 추세는 이어질 전망
  - 다양한 캐릭터 외에도 깔끔한 그래픽, 개성 있는 사운드 등을 채용하면서 모바일게임의 퀄리티가 점차 높아지고 있어 예전의 '2~3시간이면 클리어하는 게임'이라는 이미지에서 벗어나, 장기적으로 다양한 수익모델을 구사할 수 있을 전망

www.com2us.com/brand/mini4 www.gamevil.com/GAME/julmyo2/

[출처] 게임동아, 2009.04.06

美 캐주얼게임 포탈 PopCap, 국내 시장 진출

다운로드 판매뿐 아니라 온라인게임도 선보일 예정, 성공 가능성은 미지수

- 지난해 1,000억 원의 매출을 기록한 美 캐주얼게임 업체 PopCap이 기존에 제공하던 다운로드 판매 모델뿐만 아니라, 온라인게임도 제공하며 국내 시장 공략에 나선 것으로 지난 5월 19일 알려짐
  - PopCap은 전세계적으로 3억 달러 규모의 누적 판매량을 기록한 'Bejeweled'를 비롯한 인기 캐주얼게임을 다운로드 판매 방식으로 서비스하고 있음
  - 2009년 1월부터 자사 게임에 대한 국내 유통권을 확보, 직접 서비스하고 있음
- PopCap은 북미 시장과는 달리 온라인게임이 중심을 이루는 아시아 시장 공략을 위해 중국 상하이 지사에서 개발중인 온라인게임 'PopCap World(가칭)'를 연내 출시해 본격적으로 시장 공략에 나설 방침
  - 'PopCap World'는 SNS 기반으로 기존 PopCap의 인기 게임인 'Bejeweled', 'Chuzzle' 등의 게임을 다른 유저와 협동 및 경쟁하며 플레이하는 방식으로 알려졌으며, 6월 중 알파버전 개발이 완료될 예정으로 연내 국내 서비스를 위해 퍼블리셔와 접촉 중인 것으로 알려짐

전망

- 인지도 높은 게임을 보유하고 있어, '한게임 테트리스'처럼 강력한 열풍을 일으키며, 국내 온라인 캐주얼게임 시장의 지각변동을 일으킬 것이라는 낙관적인 전망과 함께 성공하기 쉽지 않다는 비관론도 제기되고 있음
  - 국내에는 'Bejeweled', 'Chuzzle' 등은 유사 게임이 너무 많아 PopCap 게임 자체의 인지도는 크게 높지 않다는 점, 그리고 '한게임 테트리스'가 초반에 성공적으로 인기를 끌었으나 상용화 이후 수익성이 예상보다 떨어진다는 점 등을 들어 PopCap의 성공이 쉽지 않을 것이라는 분석도 제기되고 있음
  - 특히 다운로드게임 중심으로 형성되어 있는 북미 시장과 달리 국내 캐주얼게임 시장이 온라인게임이 주를 이루고 있어, 초기 진입시 이용자들의 저항을 받을 가능성이 높으며, 이를 어떤 식으로 돌파하느냐에 따라서 새로운 시장을 형성할 가능성도 있음

www.popcap.com

STAT 국내 오픈형 애플리케이션 마켓플레이스 비교 분석

삼성, SKT, KIPA, NHN등 오픈형 애플리케이션 마켓플레이스 진출 잇따라

- Apple의 'Apps Store'가 지난달 다운로드 횟수 10억 건을 기록하는 등 성공을 거두자 국내 업체들의 모바일 애플리케이션 오픈마켓 진출이 잇따르고 있음
  - 모바일 애플리케이션 영역에서는 삼성의 'Samsung Applications Store', SKT의 'i Topping', 한국소프트웨어진흥원(KIPA)의 'WAPOOL' 등이 진출하고 있으며, NHN은 'iDoGame'을 통해 PC 기반 온라인 게임 오픈마켓을 준비하고 있음
- 다양한 분야의 애플리케이션을 유도하고 있으나, 사실상 게임이 주를 이루고 있으며, 수익 분배 문제와 심의 문제(PC 게임의 경우)가 걸림돌로 작용할 것으로 분석됨

Figure 국내 오픈형 애플리케이션 마켓플레이스 비교분석

항목	Applications Store	i topping	WAPOOL	iDoGame
서비스 주체	SAMSUNG	SK telecom	KIPA 한국소프트웨어진흥원_kipa	nhn
주요 콘텐츠	게임, 엔터테인먼트, 비즈니스, 유틸리티	게임, 교육, SNS, 엔터테인먼트	게임,생활,교육,문화,정보,폰꾸미기	게임
이용 단말	삼성전자 휴대폰	SKT 이용자 + 타사 스마트폰 보유자	SKT, KTF, LGT 가입 휴대폰	PC (온라인)
개발 환경	Windows Mobile, Symbian, Java	wipi, Java, Flash 등 SKT 표준 플랫폼	단말별 별도 플랫폼	GameOVEN (자체 제작툴)
서비스 일정	1월 영국 베타, 하반기 유럽 확대 예정	6월 클로즈베타, 9월 공개 예정	4월 6일 오픈	8월 공모전 예정, 9월 공개 예정
특징	삼성 브랜드 서비스로, 전세계적 서비스를 준비중이나 국내서비스 일정은 미정임	다양한 개발 환경을 지원하나, 기기에 따라 통합 환경을 지원하지 않아 기기별 제한 상이	웹, 왑, 모바일 웹 통합 콘텐츠 포탈을 지향하나 아직 활성화되지는 않음	공모전 형태로 콘텐츠를 제공받아 공개하는 방식. 심의 문제 아직 미해결
url	http://applications.samsungmobile.com	http://www.itopping.co.kr	http://www.wapool.co.kr	http://idogame.hangame.com

[출처] 경향게임스, 2009.04.30; 스트라베이스 재구성

STAT 국내 온라인게임 순위 (6월 둘째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 6월 7일 기준)

순위		게임명	장르	사용시간 점유율(%)	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
1	-	아이온	RPG	16.80%	1,191,491	3,609	158	19,814
2	-	서든어택	FPS	11.63%	824,771	2,390	62	20,706
3	-	스타크래프트	RTS	7.26%	514,525	1,481	56	20,864
4	-	워크래프트 3	RTS	6.52%	462,597	1,418	71	19,583
5	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.91%	419,203	1,477	135	17,031
6	-	리니지 2	RPG	4.87%	345,401	1,294	158	16,023
7	▲1	던전앤파이터	RPG	4.12%	292,317	933	63	18,795
8	▲1	스페셜포스	FPS	3.96%	280,988	964	75	17,493
9	▼2	피파온라인 2	스포츠	3.76%	266,837	804	48	19,908
10	-	리니지	RPG	3.59%	254,231	883	91	17,283

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (5월 넷째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.5.18~5.24) (단위: 백만 분)

순위	사이트	5/4 ~5/10	5/11 ~5/17	5/18 ~5/24	전주 대비	08년 4월	09년 3월	09년 4월	MoM %	YoY %
1	Hangame	57.5	61.8	51.2	-17.1%	403.4	280.7	249.7	-11.0%	-38.1%
2	Netmarble	49.0	47.1	43.4	-7.8%	193.1	204.6	181.2	-11.4%	-6.2%
3	Nexon	49.9	46.7	39.1	-16.3%	133.7	228.2	188.3	-17.5%	+40.8%
4	Pmang	53.2	49.5	45.4	-8.3%	189.8	200.7	197.4	-1.6%	+4.0%
5	plaync	30.6	28.6	28.3	-1.2%	22.9	141.6	114.1	-19.4%	+398.1%

*주: MoM(전월대비)와 YoY(전년대비)의 수치는 2009년 4월 기준으로 산정

[출처] KoreanClick

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 동향

Table 국내 게임업체의 해외 진출 현황(5.25~6.7)

게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	계약 일자	비고
아쿠아쿠	레이싱	액토즈소프트	샨다	중국	2009.06.05 (CBT)	2008.08 월 계약 체결
라스트카오스	MMORPG	바른손게임즈	Astrum Online Entertainment	러시아	2009.06.03 (상용화)	2009.03 월 계약 체결
아틀란티카	MMORPG	엔도어즈	더나인	중국	2009.06.03 (OBT)	2008.04 월 계약 체결
발키리스카이	RPG	제이씨엔터테인먼트 (JCE)	JCG	일본	2009.06.02	JCG 는 JCE 의 일본 현지법인임
아바	FPS	네오위즈게임즈	NHN USA	미국	2009.06.02	
크로노스	MMORPG	리자드인터렉티브	서벡스	인도	2009.05.29	
믹스마스터 온라인	MMORPG	시드시 코리아	Jango Games (프랑스)	유럽	2009.05.29	
범피크래쉬 온라인	대전 액션	조이맥스	Goldensoft	태국	2009.05.25	
카르마 2	FPS	그래곤플리아	True Digital Entertainment	태국	2009.05.25	

[출처] 스트라베이스