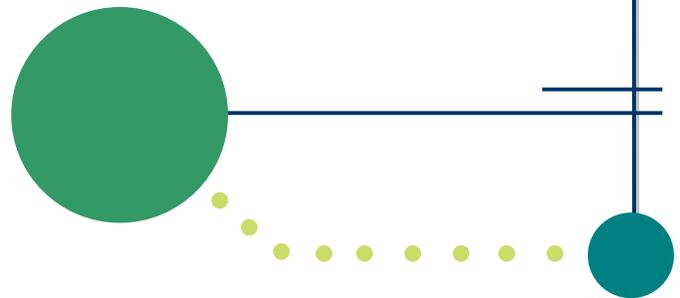




## 국내 게임 시장 동향

- 국내 포털, 수익 다각화 위해 게임사업 강화
- 국내 게임 포털, 여름 성수기 겨냥한 본격 경쟁
- 인기게임에 피로도 시스템을 도입하는 5가지 이유
- 기능성 게임 활용한 과학캠프 개최
- Blizzard, 배틀넷 통합계정에 'WoW'도 통합
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (6월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (6월 첫째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (6월)



### 국내 포털, 수익 다각화 위해 게임사업 강화

#### Daum, 네오위즈게임즈와 채널링 계약

- ◆ 다음, SK커뮤니케이션즈, KTH 등 국내 포털, 경기침체 속에서 줄어드는 매출을 메울 새로운 수익원으로 게임을 주목하여 경쟁적으로 게임 서비스를 확대함

#### Daum, 네오위즈게임즈와 채널링 계약

- ◆ 다음, 네오위즈게임즈와 협약 맺고 채널링 서비스 확대, 이용자 커뮤니티 형성하며 장기적인 게임 플랫폼화에 나섬
  - 웹보드게임뿐 아니라 ‘풍림화산’, ‘카르마’, ‘바투’ 등 다양한 장르의 게임 라인업 마련함
  - 본격적인 게임포털을 만들기보다 최소한의 비용으로 중개를 통해 라인업을 확보하는 방식인 ‘채널링’으로 수익다각화를 노린 것이라 분석함

#### SK커뮤니케이션즈, 네이트온 통한 게임 앱 서비스 출시

- ◆ SK커뮤니케이션즈, ‘네이트온’ 메신저 앱 서비스 통해 기존 네이트 게임 및 ‘열혈강호온라인’, ‘홀릭2’ 등 19개의 게임서비스를 강화할 계획
  - 메신저 이용자층과 온라인게임 이용고객 연령대가 비슷하다는 점, 항상 온라인상태인 메신저의 특성 등으로 메신저 유저가 온라인게임에도 쉽게 유입될 것이라 전망함
  - 향후 ‘친구끼리의 게임초대’ 등 메신저 기능과 게임을 동시에 활성화시킬 수 있는 시너지 전략을 구사할 계획

#### KTH, 게임사업부 독립분부로 발족

- ◆ KTH, 게임사업부를 하나의 독립분부로 발족하며 자체 게임포털 ‘올스타’ 강화할 것이라 밝힘
  - 지금까지 테스트로 해 오던 사업을 개편하면서 게임사업부를 하나의 독립분부로 발족하며 5개의 신규 게임을 공개하고, 올 게임사업부 매출 목표를 300억 원으로 전망
  - 자체 게임사업이 자리를 잡았다고 판단, ‘올스타’ 를 ‘한게임’과 같은 본격적인 게임포털 브랜드로 육성하며 하반기에는 신작게임뿐 아니라 모바일 부문도 강화할 것이라 발표함

# 국내 게임 포털, 여름 성수기 겨냥한 본격 경쟁

## ● 주요 게임 포털, 최대 성수기 여름 시장 장악 위한 총력전 개시

- ◆ 한게임, 넷마블, 넥슨, 피망 등 상위권 포털, 유저들의 기대 속에 대작게임으로 게임 라인업 확충에 전념
  - 한게임, 웹보드게임 강세 속에 특히 테트리스가 일일 이용자수 50만명을 넘기며 성공적으로 서비스중이며, 'C9', '워해머 온라인', '테라', '킹덤언더파이어2' 등 대작이 서비스 준비중임
  - 넷마블, '서든어택', '마구마구'의 인기 여세를 몰아 '심선 온라인'을 선보였으며, '드래곤볼 온라인' 서비스 준비중임
  - 넥슨, 웹보드게임은 없으나, 네오플 인수와 함께 '던전앤파이터'를 흡수했으며, '마비노기 영웅전', '허스키 익스프레스', '에어라이더', '카바티나 스토리' 등 후속작 위주 신작 서비스 준비중임
  - 피망, '스페셜포스', '아바'에 이어 EA와 함께 개발한 '배틀필드 온라인', '에이지 오브 코난' 등 대작 게임 서비스 준비중임

## ● 중위권 포털들도 신규 게임 라인업 확충

- ◆ 엔씨소프트, 엠게임 등 중위권 포털 및 신규 포털도 강력한 신규 게임 라인업 통해 시장 장악에 나섬
  - 엔씨소프트, '아이온'의 성공적인 런칭 및 '포인트블랭크', '러브비트' 등 캐주얼게임 라인업 확충 통해 시장 장악에 나섬
  - 엠게임, 코스닥 입성 후 '크래쉬배틀', '저스티쇼' 등 신작 게임을 차례로 공개하고 있으며, '열혈강호 2' 등 대작 MMORPG 5종을 한꺼번에 공개할 계획을 가지고 있음
  - 그밖에 '오디션'의 예당온라인, '팡야'의 엔트리브 등 다양한 업체들이 서비스 라인업 확충과 함께 신규 게임포털 준비중인 것으로 알려짐

# 인기게임에 피로도 시스템을 도입하는 5가지 이유

## 주요 게임들, 잇따라 피로도 시스템 도입

- ◆ 넥슨의 ‘던전앤파이터’가 피로도 시스템 도입으로 성공한 이후 NHN의 ‘C9’, 넥슨의 ‘드래곤네스트’ 등 신작들도 피로도 시스템을 도입하는 추세임
  - 피로도 시스템은 일정 시간 게임을 하면 피로도가 모두 소비되어 더 이상 레벨업을 위한 활동이 불가능하도록 한 장치임

## 피로도 시스템 도입 배경

- ◆ 초기 도입시에는 게이머의 ‘게임 할 자유’를 빼앗는다고 반발이 있었으나, 게임 과몰입 방지, 서버비용 감소, 콘텐츠 소비 속도 조절, 소비심리 자극, 부캐릭터 육성 유혹 등 긍정적인 측면이 점차 부각되고 있음
  - [게임 과몰입 방지] 피로도를 소모하고 나면 게임을 더 할 수 없으므로 게임중독자 등의 부작용을 예방할 수 있어 일각에서는 피로도 시스템을 의무적으로 도입하자는 의견이 제시되기도 함
  - [서버비용 감소] 유저들의 플레이 시간을 제한하여 결과적으로 동시 접속자수를 제한하는 효과가 있어 서버비용을 줄일 수 있음
  - [콘텐츠 소비속도 조절] 비정상적으로 빠른 속도로 레벨업하며 콘텐츠를 단시간에 소비하는 현상을 막고, 콘텐츠 소비 속도를 예측, 조절할 수 있음
  - [소비심리 자극] 주어진 피로도를 다 소비하고 싶은 심리, 피로도를 다 소비하면 게임을 더 하고 싶어지는 심리를 충분히 자극하는 효과가 있음
  - [부캐릭터 육성 유혹] ‘던전앤파이터’처럼 캐릭터 별로 피로도를 부여할 경우 새로운 캐릭터를 만들어 게임을 더 즐길 수 있다는 점 때문에 부캐릭터를 육성하게 됨

[출처] 데일리게임, 2009.6.5

## 기능성 게임 활용한 과학캠프 개최

### ● 국내 최초로 기능성 게임 직접 개발하는 청소년 과학 캠프 8월 열려

- ◆ 대성그룹 소속 공익재단인 ‘대성해강과학문화재단’은 오는 8월 4일부터 6일까지 초등학교 5~6학년 대상으로 기능성 게임 개발 캠프를 연다고 발표
  - 대구 계명대학교 성서캠퍼스에서 열리는 ‘2009 청소년과학캠프’는 올해 6회째로, 신재생 에너지와 기후변화 등을 주제로 초등학생들이 직접 기능성 게임을 기획, 개발하는 시도를 하게 될 것이라 알려짐
  - 대성해강과학문화재단의 비용 지원 하에 대구지역 과학영재와 다문화가정, 시설아동 등 25명이 참가할 예정
  - 참가 학생들은 팀을 구성해 다음의 3단계에 걸쳐 기능성게임을 제작
    - 1) 에너지 교육을 통한 기후변화 문제 인식
    - 2) 정해진 주제에 따라 에너지 문제 해결 방법 찾기
    - 3) 이를 적용한 기능성게임 제작

### ● 인의 및 해인사례

- ◆ 이는 국내 최초로 기능성게임을 직접 개발하는 과학캠프로, 대성그룹은 환경·에너지 기능성게임 개발에 새 장을 열 것으로 기대함
  - 재미와 몰입을 강조한 기능성 게임을 직접 제작하며 에너지와 환경을 깊게 이해함과 동시에 창의력도 키울 것이라 기대함
- ◆ 해외에서도 ‘Games for Change’를 통해 학생들이 직접 게임 개발에 참여하는 방식을 통해 학습할 수 있게 하는 프로젝트 사례가 지난 해 소개된 바 있음
  - ‘Play 4 Games’는 Denver 대학, NSF, EA가 협력해 지난 2006년 시작한 프로젝트
  - 이외에도 ‘Playing 4 Keeps’(Global Kids, Gamelab, 2002년 시작), ‘Project IT Girl Games’(NSF, Girl Start, AMD 참여, 2007년 시작), Globaloria(Worldwide Workshop Foundation, Cisco, HBO 등 참여, 2006년 시작) 등이 있음

 [www.daesung.com](http://www.daesung.com)  [www.gamesforchange.org](http://www.gamesforchange.org)

### Blizzard, 배틀넷 통합계정에 'WoW'도 통합

#### Blizzard, 배틀넷 통합계정 시스템 도입, 'World of Warcraft'도 통합

- ◆ Blizzard는 자사 게임과 서비스를 하나의 계정으로 관리할 수 있는 배틀넷 통합 계정 시스템을 4일 도입함
  - 배틀넷 통합 계정 시스템은 'World of Warcraft'를 포함하여 출시예정인 'Starcraft 2', 'Diablo 3' 등의 계정을 하나로 관리하는 시스템임
  - 향후 실시될 Blizzard 게임 베타테스트 신청 및 기존 구입 게임 시디키 등록시 온라인 다운로드 서비스도 제공한다고 발표함

#### 관련 이슈

- ◆ 본인 인증을 어떻게 할 것인지에 대해 논란이 있었으나, 핸드폰이나 주민번호를 통해 본인 인증을 해야 하는 것으로 드러남
  - 배틀넷 계정 본인 인증을 위해 핸드폰이나 공인인증서를 통한 인증이 필요하며, 계정 현금거래 등으로 타인 명의로 등록된 계정을 가진 유저의 경우 혼란이 빚어짐
  - 그 동안 '아이템 및 계정의 현금거래'에 대해 강력히 반대해 온 Blizzard의 입장이 반영된 것으로 해석됨
- ◆ 계정간 통합으로 인해 사용정지 등 패널티 처분이 Blizzard 게임 간 서로 연계될 것이라는 우려도 제기됨
  - 'Starcraft'에서 '맵핵' 사용으로 사용정지를 당한 경우 배틀넷 계정 자체가 정지당해 다른 게임들에도 접속하지 못하는 것이 아니냐는 우려의 목소리도 제기되었으나, Blizzard측은 각 게임 별로 독립적으로 운영할 것이라 밝힘

 [kr.battle.net](http://kr.battle.net)

**STAT** 국내 온라인게임 순위 (6월 넷째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 6월 22일 기준)

| 순위 | 게임명 | 장르          | 사용시간   | 일평균<br>(시간) | PC 방당<br>(분) | 평균체류<br>(분) | PC 방수 |        |
|----|-----|-------------|--------|-------------|--------------|-------------|-------|--------|
|    |     |             | 점유율(%) |             |              |             |       |        |
| 1  | -   | 아이온         | RPG    | 18.58%      | 1,002,526    | 3,022       | 156   | 19,908 |
| 2  | -   | 서든어택        | FPS    | 9.08%       | 490,281      | 1,430       | 67    | 20,570 |
| 3  | -   | 스타크래프트      | RTS    | 7.51%       | 405,134      | 1,166       | 64    | 20,843 |
| 4  | ▲1  | 월드 오브 워크래프트 | RPG    | 6.21%       | 335,269      | 1,174       | 124   | 17,136 |
| 5  | ▼1  | 워크래프트 3     | RTS    | 5.90%       | 318,623      | 1,012       | 80    | 18,890 |
| 6  | -   | 리니지 2       | RPG    | 5.39%       | 290,718      | 1,097       | 151   | 15,908 |
| 7  | ▲2  | 스페셜포스       | FPS    | 4.52%       | 244,117      | 851         | 81    | 17,220 |
| 8  | ▲2  | 리니지         | RPG    | 4.40%       | 237,542      | 826         | 88    | 17,252 |
| 9  | ▼2  | 피파온라인 2     | 스포츠    | 3.47%       | 187,086      | 590         | 49    | 19,026 |
| 10 | ▼2  | 던전앤 파이터     | RPG    | 3.01%       | 162,204      | 568         | 74    | 17,147 |

[출처] gametrics

**STAT** 온라인게임 포털 순위 (6월 첫째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.6.1~6.7) (단위: 백만 분)

| 순위 | 사이트       | 5/18<br>~5/24 | 5/25<br>~5/31 | 6/1<br>~6/7 | 전주<br>대비 | 08년<br>5월 | 09년<br>4월 | 09년<br>5월 | MoM<br>% | YoY<br>% |
|----|-----------|---------------|---------------|-------------|----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|
| 1  | Hangame   | 51.2          | 51.5          | 54.1        | +5.1%    | 437.8     | 249.7     | 255.1     | +2.1%    | -41.7%   |
| 2  | Netmarble | 43.4          | 40.1          | 38.2        | -4.7%    | 212.9     | 181.2     | 200.3     | +10.5%   | -5.9%    |
| 3  | Nexon     | 39.1          | 44.8          | 47.4        | +5.7%    | 166.8     | 188.3     | 208.8     | +10.9%   | +25.2%   |
| 4  | Pmang     | 45.4          | 46.2          | 57.2        | +23.8%   | 198.6     | 197.4     | 220.1     | +11.5%   | +10.8%   |
| 5  | plaync    | 28.3          | 22.2          | 26.4        | +19.0%   | 21.8      | 114.1     | 116.2     | +1.9%    | +433.9%  |

\*주: MoM(전월대비)와 YoY(전년대비)의 수치는 2009년 5월 기준으로 산정

[출처] KoreanClick

**STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (6월)

**Table** 국내 게임업체의 해외 진출 현황(6.8~6.21)

| 게임               | 장르         | 게임업체    | 퍼블리셔                          | 지역                 | 계약 일자               | 비고                 |
|------------------|------------|---------|-------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------|
| 마스터 오브 판타지       | RPG        | 위메이드    | UR Game                       | 홍콩                 | 2009.06.29<br>(CBT) | 2008.06 월<br>계약 체결 |
| 카트라이더            | 레이싱        | 넥슨      | 이노바시스템즈                       | 러시아                | 2009.06.17          |                    |
| 비앤비              | 아케이드<br>액션 | 넥슨      | 이노바시스템즈                       | 러시아                | 2009.06.17          |                    |
| 실크로드온라인          | MMORPG     | 조이맥스    | INI3                          | 태국                 | 2009.06.16          |                    |
| 버기몬 레이싱          | 레이싱        | 원디소프트   | 온게임                           | 브라질                | 2009.06.11          |                    |
| 크로스파이어           | FPS        | 네오위즈게임즈 | Lyto                          | 인도네시아              | 2009.06.11          |                    |
| 아틀란티카            | MMORPG     | 엔도어즈    | 더나인                           | 중국                 | 2009.06.11<br>(OBT) | 2008.04 월<br>계약 체결 |
| 실크로드온라인          | MMORPG     | 조이맥스    | 아스트롬 온라인<br>엔터테인먼트            | 러시아                | 2009.06.09<br>(체결중) | 계약 진행중             |
| 카르마 2            | FPS        | 드래곤플라이  | NHN Japan                     | 일본                 | 2009.06.09          |                    |
| 나이트온라인           | MMORPG     | 엠게임     | K2 네트워크                       | 터키                 | 2009.06.09          |                    |
| 트리니티<br>온라인      | RPG        | 구름인터랙티브 | 소프트월드,<br>게임플라이어<br>차이나, 게임포지 | 대만, 중국,<br>미주 유럽지역 | 2009.06.09          |                    |
| 카운터스트라이<br>크 온라인 | FPS        | 넥슨      | 넥슨재팬                          | 일본                 | 2009.06.08<br>(서비스) | 서비스 개시             |

[출처] 스트라베이스