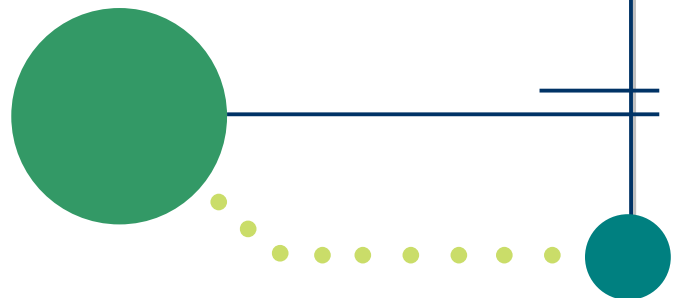




국내 게임 시장 동향

- 유럽, 국내 온라인게임 업계의 '신흥시장'으로 부상
- 中 온라인게임의 국내 진출 본격화
- 온라인야구게임 업계, 은퇴 프로야구 선수들과의 법정 공방 돌입
- Gameloft 한국지사, 자체 개발사업 포기
- **M&A** 美 아이템 거래업체 Live Gamer, 국내 게임빌링 업체 엔캐시 인수
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (8월 셋째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (8월 첫째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (8월 셋째 주)



유럽, 국내 온라인게임 업계의 '신흥시장'으로 부상

2008년 유럽 온라인게임 시장은 19억 달러 규모

- ◆ 과거 콘솔게임과 PC게임이 주류를 이루던 유럽 게임 시장이 최근 들어 브로드밴드 보급률 확대와 온라인게임 이용자 저변 확대에 합입어, 지난 2008년만 19억 3,600만 달러(DFC, 2008)를 기록했으며 2013년에는 37억 6,000만 달러로 2배 가까이 성장할 전망
 - 특히 독일 온라인게임의 80%가 한국 게임이 차지할 정도(출처: Axel Springer)로 한국 게임들의 선전이 돋보이고 있으며, 지난 7월말 개최된 GCO 2009에서도 한국 온라인게임 업체들의 게임이 다수를 이루고 있어, 주목을 받았음

국내 온라인게임의 진출현황

- ◆ 지난 2003년 독일의 Burda:ic를 통해 유럽에 진출했던 그라비티는 서비스 첫해에 동시접속자 5만 명을 넘기는 기염을 토하며, 'DAoC(Dark Age of Camelot)'류의 하드코어게임 중심의 시장에서 라이트 온라인게임의 가능성을 열었음
 - 엔씨소프트는 지난 2004년 '길드워'를 출시, 유럽시장에서만 150만 패키지(개당 4만 원)를 판매한 바 있음
 - 최근에는 이미르엔터테인먼트의 '메틴2'가 동시접속자 8만 명을 기록한 바 있음
- ◆ 최근 이 같은 성장세에 힘입어, 넥슨, NHN, 엔도어즈 등 국내 게임업체들의 유럽 진출이 잇따르고 있음
 - NHN은 이번 GCO 2009에서 '카로스 온라인'을 비롯해 게임 오픈마켓인 아이두게임과 게임 개발 툴 '게임오븐', 북미법인 NHN USA의 게임 포털 '이지닷컴'이 서비스 할 '헉슬리', '카르마2' 등 다양한 게임을 공개했으며, 2010년에는 유럽에서만 1,000만 달러 이상의 매출을 올릴 것으로 전망
 - 넥슨 또한 올 4분기 유럽 시장에 '메이플스토리'와 '컴뱃암즈'에 이은 3번째 신작 게임을 공개해, 지난해의 30억 원의 2배 가까운 매출을 올릴 것으로 기대
 - 이 외에 엔도어즈는 지난 GCO 2009를 통해 '아틀란티카'의 직접 진출을 공식 선언한 바 있음

中 온라인게임의 국내 진출 본격화

● 중국산 게임의 국내 서비스 급증세

- ◆ 과거 국내 게임에 비해 한 수 아래라는 평가를 받던 중국산 게임들이 한국의 기술을 흡수해 본격 진출하고 있으며, 올 상반기에만 ‘심선’, ‘무림외전’, ‘천존협객전’ 등 3종이 서비스되었고, 향후 서비스가 예정된 게임도 4종 이상인 것으로 알려짐
 - 지난해까지만 해도 중국산 게임으로 국내에서 유일하게 성공을 거둔 ‘완미세계’ 외에는 뚜렷한 성공을 거두지 못해, 국내 게이머들의 입맛과 눈높이를 맞추기엔 시간이 다소 걸릴 것이라는 평이 제기되기도 함
 - 그러나 올 상반기를 기점으로 CJ인터넷이 ‘완미세계’의 성공을 바탕으로 ‘심선’을, 이아인터랙티브가 ‘무림외전’을, 라이브플렉스가 ‘천존협객전’의 서비스를 개시하는 등 중국산 게임의 국내 진출이 본격화되기 시작함
 - 여기에 KTH가 완미시공 온라인게임 ‘적벽’ 서비스 계획을 밝혔고, CJ인터넷은 ‘주선’과 ‘배틀스타’ 서비스할 계획이며, 게임개발사 하이원도 ‘환상유희’라는 서유기 기반의 온라인게임을 서비스할 것으로 알려지고 있음

● 배경

- ◆ 이처럼 중국산 온라인게임이 빠르게 유입되고 있는 것은 중국산 게임의 퀄리티 향상과 국내 퍼블리셔들의 선호 때문인 것으로 분석됨
 - 지난 ‘ChinaJoy2009’에서의 ‘짜통게임’ 논란에서 보듯이 중국게임들의 독창성 결여 문제가 지속적으로 제기되어왔지만, 동시에 중국산 온라인게임들의 전반적인 퀄리티가 국내 게이머들에게 어필 할 수 있는 수준으로 올라섰다는 평가도 받고 있음
 - 중국산 게임 수입이 증가하는 또 다른 이유는 국내 퍼블리셔들이 가격대비품질이 우수하고, 중국에서 인기가 검증된데다 별도의 개발을 투입할 필요 없이 현지화만 해서 서비스하면 되는 중국산 게임을 선호하기 때문
 - 그러나 이 같은 경향에 대해, 국내 온라인게임 개발 기반이 더욱 취약해져, 향후 글로벌 온라인게임 시장에서의 주도권을 상실하게 될 수 있다는 우려도 제기되고 있음

[출처] 데일리게임, 2009.8.25

온라인야구게임 업계, 은퇴 프로야구 선수들과의 법정 공방 돌입

● 은퇴 프로야구선수들, 국내 인기 온라인 야구게임 업체 고소

- ◆ 지난 8월 5일 마해영, 박정태, 진필중 등 전직야구선수 13명은 게임업체 와이즈켓, 네오위즈게임즈, 애니파크, CJ인터넷을 상대로 초상권 및 성명 등 사용금지 가처분신청을 서울중앙지법에 제기
 - 이들은 소장에서 “게임 업체들이 신청인에게 허락도 받지 않고 해당 게임에 개인기록과 실명, 사진을 수록한 초상과 출신고교 등의 신상정보를 게재했다”며 “신청인들의 성명권, 초상권, 퍼블리시티권을 침해했다”고 주장
 - 또한 “프로야구 경기에 등록된 현역 선수는 1.2군 포함해 463명이고 은퇴선수의 수는 그 2배에 이른다”며 “게임업체들이 은퇴 선수들의 초상권 침해를 이용해 매출액과 순이익의 대부분을 챙겼다”고 밝힘
 - 이들은 “신청인들의 신상정보와 이름이 들어간 카드를 판매해 높은 수익을 올리는데도 유저들이 마치 신청인이 대가를 지급받고 있는 것으로 오인하게 만들었다”며 “이에 따른 피해가 계속해서 증가하고 있다”고 지적
 - 실제로 LG트윈스 전직 투수 이상훈 선수는 자신의 블로그를 통해 “내가 등장하는 카드가 나도 모르게 게이머들 사이에서 적게는 수십만 원에서 많게는 수백만 원까지 팔린다”며, “이런 상술은 상식적으로 도둑질과 같다”고 비판
 - ‘슬러거’와 ‘마구마구’는 현직 프로야구선수들의 데이터는 KBO와 계약을 맺고 사용할 수 있지만, 은퇴한 선수들의 데이터는 무단 사용해 온 것이 드러남

● 향후 전망

- ◆ 야구선수들의 신상정보가 들어간 아이템을 유료로 판매 중인 ‘슬러거’와 ‘마구마구’ 서비스사는 이제 와서 인기있는 은퇴선수 카드를 쉽게 뺄 수도 없어서 대응 방향을 두고 고심하고 있는 상황
 - 특히 현역선수보다 은퇴선수 카드는 희소 가치가 높아 게이머들 사이에서 높은 가격으로 거래되기 때문에 전직선수 카드가 게임에서 사라지면 야구게임의 매출에 큰 차질을 빚을 수밖에 없음

[출처] 베타뉴스, 2009.8.6

美 아이템 거래업체 Live Gamer, 국내 게임빌링 업체 엔캐시 인수

● 온라인게임 아이템 거래 합법화 주도해온 Live Gamer, 엔캐시 인수

- ◆ 美 아이템거래전문 업체 Live Gamer가 국내 온라인게임 빌링 업체 엔캐시를 지난 7월 30일 인수
 - 기존의 아이템거래 사이트들이 대부분 온라인게임 서비스 업체들의 동의 없이 불법적으로 운영되는 경우가 많았던 반면, Live Gamer는 게임업체들의 동의를 얻어 아이템 거래 플랫폼을 제공하고 해당 수익을 해당 온라인게임 퍼블리셔와 분배하는 모델로 주목 받아온 업체
 - Live Gamer는 Funcom, SOE(Sony Online Entertainment), Acclaim, NHN USA 등 주요 온라인게임 업체에 게임아이템 거래 플랫폼인 'Live Gamer Exchange'를 공급해, 연간 20억 달러 규모로 추산되는 가상아이템 거래 시장의 합법화를 주도함
 - 이번 인수로 인해 기존에 엔캐시의 대표인 엔캐시의 영업 및 마케팅 부문 총괄 사장으로 계속 근무하게 되며, 현재 Live Gamer의 부사장이자 아시아 본부를 관장해왔던 박준석씨가 신임 대표이사직을 수행하고 될 예정
 - Live Gamer의 경쟁사로는 PlaySpan과 Twofish가 있는 것으로 알려지고 있으며, 현재 Live Gamer 직원은 22명이며, 엔캐시는 26명임

● 인수 배경

- ◆ Live Gamer는 최근 온라인게임 업체들이 아이템 거래 플랫폼을 내부화하는 추세에 맞춰, 온라인게임 내부의 거래시스템을 구축해온 엔캐시를 인수, 아이템거래 플랫폼으로서의 완결성을 갖추게 되었음
 - Live Gamer가 게임업체들의 동의를 구해 온라인게임 외부에서의 아이템 거래를 합법화시키는 모델이라고 한다면, 엔캐시는 부분유료화 온라인게임 내에서의 아이템 거래 플랫폼을 지원하는 모델을 보유하고 있음
 - 이번 인수를 통해 온라인게임 업체들의 게임 내·외부의 아이템 거래를 모두 지원할 수 있는 종합 솔루션 업체로서의 포트폴리오를 구축하게 됨

 www.livegamer.com  www.n-cash.net  www.twofish.com  store.playspan.com

STAT 국내 온라인게임 순위 (8월 셋째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 8월 10일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	15.68%	1,040,251	3,171	141	19,688
2	-	서든어택	FPS	9.94%	659,263	1,935	66	20,444
3	-	스타크래프트	RTS	7.43%	492,611	1,416	59	20,874
4	▲1	워크래프트 3	RTS	6.38%	423,403	1,295	72	19,625
5	▲1	월드 오브 워크래프트	RPG	5.29%	350,633	1,231	111	17,094
6	▼2	던전앤파이터	RPG	5.21%	345,561	1,070	68	19,373
7	-	리니지 2	RPG	4.65%	308,254	1,158	146	15,981
8	▲1	스페셜포스	FPS	4.15%	275,522	933	81	17,724
9	▼1	피파온라인 2	스포츠	4.14%	274,346	830	50	19,824
10	-	리니지	RPG	4.04%	267,892	915	82	17,567

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (8월 첫째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.7.27~8.2)

순위	사이트	업체	주간 UV	전주 대비	Time Share	전주 대비
1	nexon.com	Nexon	3,939	4.3	29.8	(2.6)p
2	pmang.com	Neowiz	3,165	(4.1)	24.8	(0.4)p
3	hangame.com	NHN	3,193	11.2	21.4	1.3p
4	netmarble.net	CJ Internet	2,320	(12.4)	19.8	2.0p
5	mgame.com	Mgame	641	(2.0)	4.2	(0.2)p

*주: UV의 단위는 천이며 Time Share 및 전주대비 단위는 %임

*주:기존 M/S의 명칭이 Time Share로 바뀜

[출처] KoreanClick, 미래에셋증권 리서치센터

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (8월 셋째 주)

Table 국내 게임업체의 해외 진출 현황(7.30~8.6)

게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
아틀란티카	MMORPG	엔도어즈	엔도어즈	유럽	2009.08.03	직접 진출
EX3	비행슈팅	넷마블	자야소프트비전 (태국)	태국	2009.7.30	상용화
라테일	MMORPG	액토즈소프트	Aeria Games	유럽	2009.07.30	OBT
아쿠아쿠	레이싱	액토즈소프트	Shanda	중국	2009.07.30	2 차 CBT
위 온라인	MMORPG	구름인터랙티브	Soft World	대만	2009.07.23	CBT

[출처] 스트라베이스