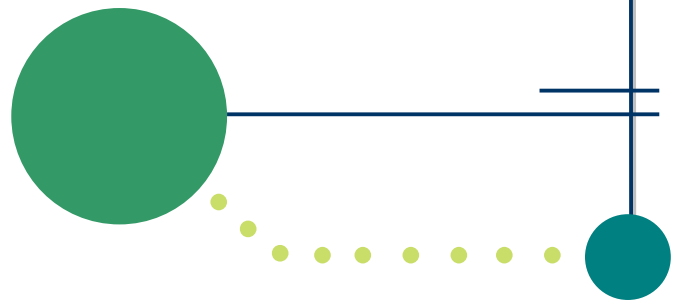




국내 게임 시장 동향

- 국내 게임시장, 불황 노린 현금/경품 마케팅 늘어
- 게임빌과 컴투스, 국내 모바일게임 시장 패권 경쟁 본격화
- 경찰, 온라인게임 자동사냥 소프트웨어 이용자 첫 검거
- SKT, 게임포털 자체 출시 계획 사실상 포기
- e스포츠 FA 제도 공식 시행...트레이드 후보 총 39명
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (8월 다섯째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (8월 첫째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (8월 넷째 주)



국내 게임시장, 불황 노린 현금/경품 마케팅 늘어

● 일부 게임업체들의 마케팅 '사행성 논란'

- ◆ MMORPG 'RF온라인'은 지난해 말부터 순금 1,000돈을 경품으로 내걸고 이벤트를 진행하는 한편 게임 내 통솔자에게 月 380만 원의 활동비를 지급하는 마케팅을 재개했음
 - 'RF온라인' 서비스업체 CCR은 과거에도 이 같은 현금/경품 마케팅으로 게임물등급위원회와 마찰을 빚었으나, 이번에는 아예 자발적으로 '15세 이용가'이던 게임등급을 '18세 이용가'로 상향 조정(8/5 발표)했고 추후에도 유사한 마케팅을 진행할 것이라고 밝힘
- ◆ '레드워 매니아' 또한 '게임만 하면 무조건 10만원 지급'(7/31)이라는 광고로 이용자를 모은 뒤 실제로는 현금이 아닌 게임머니만 지급해 허위광고 논란을 일으켰으며, '다크온라인' 역시 비슷한 광고(8/20)로 이용자를 모으고 있음
- ◆ 고액 아이템이나 사행성 아이템을 판매하는 게임업체도 늘고 있는 양상임
 - '로한'의 78만원 짜리 고가 아이템, '온라인 삼국지'의 게임머니 구입 시 희귀 아이템을 지급하는 이벤트(6/1~12 실시, 보물상자와 유사함), '마구마구'의 야구선수 카드(특정 카드는 고가에 거래됨) 등이 이에 해당됨

● 배경 및 논란

- ◆ 경기 불안에 따른 실직 증가와 소득 감소에 직면한 소비자들에게는 현금이나 경품 등을 내건 마케팅이 다른 때보다 유효할 수 있음
 - 그러나 몇몇 게임업체들의 이 같은 마케팅은 사행성 논란을 촉발하고 있으며 국내 게임업계가 건전게임 문화 조성을 위해 발족한 '그린게임 캠페인'의 취지와 배치된다는 비판도 받고 있음

게임빌과 컴투스, 국내 모바일게임 시장 패권 경쟁 본격화

com2US

GAMEVIL

● 게임빌, 1위 자리를 놓고 컴투스와 선두 다툼 치열

- ◆ 게임빌이 코스닥 상장(7/30)에 이어 2분기 매출 53억 원과 순익 26억 원을 기록, 같은 기간 78억의 매출과 12억의 순익을 올린 기존 1위 컴투스를 바짝 추격하고 있음
 - 게임빌의 2/4분기 매출과 순익은 전년동기대비 각각 67%와 214% 급증한 반면 컴투스의 매출은 2% 가량 줄었음

● 경쟁 구도

- ◆ 컴투스는 국내 최대 규모의 모바일 RPG '이노티아 연대기2'를 출시해(7/22) 좋은 반응을 얻고 있으며, 게임빌 역시 상반기에 선보인 야구게임 '농제로'로 공세를 가하고 있음
- ◆ 양사의 경쟁은 애플리케이션 마켓으로도 이어져, 8월 17일 기준 Apple App Store 모바일게임 전체 순위에서 게임빌의 'Baseball Superstars 2009'와 'ZENONIA'는 각각 36위와 57위를 기록했고 컴투스의 'Baseball Slugger: Home Run Race 3D'는 74위에 올랐음

● 향후 계획

- ◆ 게임빌은 '뮤직팩토리'와 '문질러' 등 신작 게임을 내놓은 데 이어 조만간 '제노니아2', '2010프로야구'를 출시할 예정이며, '하이브리드' 등 국내 흥행작을 Apple App Store에 선보여 해외 오픈마켓으로도 시장을 넓혀간다는 방침
- ◆ 이에 맞서 컴투스는 자체 개발 신작 '골프스타'를 하반기 중에 출시하고 대규모 인력 충원을 바탕으로 국내외 오픈마켓 공략을 위한 스마트폰용 게임 라인업을 확충(iPhone용 게임 5종 추가)하는 동시에 온라인게임 사업도 강화할 계획임

 www.gamevil.com  www.com2us.com

경찰, 온라인게임 자동사냥 소프트웨어 이용자 첫 검거

● 자동사냥 프로그램 사용자에게 대한 최초의 법적 제재

- ◆ 부산지방경찰청 사이버수사대가 자동사냥 프로그램을 이용해 부당이익을 얻은 일명 ‘작업장’ 운영자 10명에 대해 ‘게임산업진흥에 관한 법률과 정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률’ 위반 혐의로 체포한 사실이 지난 12일 보도됐음
 - 이번에 구속된 강씨 등은 지난해 7월부터 유명 IT 업체를 차린 뒤 자동사냥 프로그램을 이용해 온라인게임의 아이템과 게임머니를 수집, 이를 아이템 중개 사이트에 팔아 1억 원 대의 이득을 얻었으며 이 과정에서 불법적으로 확보한 주민등록번호로 천여 개가 넘는 아이디도 만든 것으로 드러났음

● 의의 및 전망

- ◆ 지금까지 자동사냥 소프트웨어 제작자에 대한 처벌은 몇 차례 있었으나 이용자까지 법적 제재 대상이 된 사례는 이번이 최초
- ◆ 이번 조치로 자동사냥 프로그램 제작자들을 고발하고 캠페인을 벌이는 등 다양한 조치를 취하고 있는 온라인게임 업계의 행보에 더욱 힘이 실릴 전망이다
 - 현재 자동사냥 프로그램의 이용을 불법으로 규정한 ‘게임산업진흥에 관한 법률 개정안’은 국회에 계류 중인 상태이며, 해당 법안이 통과될 경우 게임업체에서 인정하지 않는 프로그램은 모두 불법으로 간주돼 제재를 받게 됨

SKT, 게임포털 자체 출시 계획 사실상 포기



● SKT, 자회사 엔트리브소프트에 게임판권 양도

- ◆ 이르면 올해 말 게임포털을 오픈할 것으로 알려졌던 SK텔레콤이 온라인게임 3건에 대한 판권과 게임포털 사이트 등을 자회사인 엔트리브소프트에 넘겼다고 17일 밝혔
- 이에 따라 SKT 게임 서비스의 시행 주체가 오는 9월 17일부터 엔트리브소프트로 변경되며 온라인 게임포털 사업은 엔트리브소프트가 독자적으로 출시 및 운영하게 될 전망
- SK텔레콤 관계자는 “전문성을 지닌 자회사에 게임포털 사업을 이관한 것”이라며 자사는 판권을 보유한 게임들에 대한 퍼블리싱 등의 역할을 담당하게 될 것이라고 밝혔음

● 배경

- ◆ SKT는 2007년 엔트리브소프트를 인수한 뒤 지속적으로 국내 유명 게임들의 판권을 매입했고 작년부터는 게임포털 출시 계획도 밝혀왔으나 정작 실행에 옮기지는 못했음
- ◆ 킬러게임의 확보가 미흡한 상태에서 자금과 마케팅 능력만으로는 기존 게임포털을 따라잡기 어려울 뿐만 아니라 엔씨소프트, 한게임 등 각 게임분야에서 이미 나름의 확고한 자리를 잡고 있는 업체들을 상대한다는 점도 부담스러울 수 있음

 www.sktelecom.com/  www.ntreev.com

e스포츠 FA 제도 공식 시행..트레이드 후보 총 39명

● 국내 e스포츠, 자유계약 제도 공식 시행

- ◆ 지난 8월 10일부터 e스포츠 자유계약(Free Agency)제도가 시행돼 국내 e스포츠 무대의 또 다른 변수로 부상
- ◆ FA 선수가 되기 위해서는 ‘기준 年수 이상의 경기 출전’과 ‘기준 회수의 경기 수’를 모두 충족해야 하며, 시즌당 소속 게임단 엔트리에 25% 이상 포함돼야만 ‘기준 회수의 경기 수’를 채운 것으로 인정됨
 - FA 선수를 영입하고자 하는 게임단은 원 소속게임단에 선수 연봉의 200%를 지급하거나 다른 선수 선수 1명(영입 게임단이 지정한 보호선수 6명은 제외)을 맞교환하는 조건으로 연봉의 100%를 지급해야 함
 - 단, 연봉 5,000만 원 미만의 선수에 대해서는 이 같은 보상 규정이 적용되지 않음
 - 현재 이제동, 김택용, 마재윤 등 거물급 선수 일부를 포함해 총 39명이 FA 선수 자격을 획득, 지난 8월 11일 한국e스포츠 협회의 관련 교육을 받았음
 - FA 선수에 대한 교섭권은 원소속 게임단이 우선적(8월 12일~20일)으로 갖게 되며, 타 게임단 입찰기간(8월 21일~25일)과 원소속 게임단 재협상 기간(8월 28일~31일)이 끝난 뒤인 9월 3일쯤 등록 선수 명단이 최종 발표될 예정

● 한계

- ◆ 경기 불안으로 인해 각 게임단들의 자금 여력이 많지 않은 상황이라 거물급 선수들 대상의 ‘빅딜’ 성사 가능성은 높지 않음
- ◆ 게임단 사이의 보상규정이 적용되지 않는 연봉 5,000만 원 미만의 선수들에 대해서는 비교적 활발한 접촉이 예상되나, 현재로서는 개별 선수들의 연봉이나 기타 처우가 공개되지 않는 제도적 미비점이 FA의 장애요소로 작용할 수 있음
- ◆ FA 선수 대부분의 나이가 어린데도 에이전트 선임이 허용되지 않는 등 선수 권익 보호 측면의 문제점도 존재
 - 단, 미성년자의 경우 친권자를 대리인으로 세울 수 있음

STAT 국내 온라인게임 순위 (8월 다섯째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 8월 24일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	15.80%	962,170	2,944	153	19,614
2	-	서든어택	FPS	9.59%	584,135	1,718	63	20,402
3	-	스타크래프트	RTS	7.33%	446,181	1,284	56	20,853
4	-	워크래프트 3	RTS	5.98%	364,235	1,124	73	19,446
5	▲2	리니지 2	RPG	5.21%	317,166	1,190	138	15,992
6	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.14%	312,934	1,106	118	16,979
7	▲2	리니지	RPG	4.09%	248,848	857	84	17,430
8	-	피파온라인 2	스포츠	4.07%	247,772	766	46	19,404
9	▲1	스페셜포스	FPS	3.96%	241,213	831	79	17,409
10	▼5	던전앤 파이터	RPG	3.94%	239,817	768	73	18,732

[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 넷째 주)

Table 국내 게임업체의 해외 진출 현황(8.7~8.20)

게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
서든어택	FPS	게임하이	GAMEHI Inc. (게임하이의 미국지사)	북미	2009.8.20	상용화
아이엘:소울브링거	RPG	엔플레버	GAMANIA	대만	2009.8.19	계약 체결
프리스톤테일	MMORPG	예당은라인	넷파워 (예당의 대만 법인)	대만	2009.8.18	상용화
슬러거	Sports	네오위즈게임즈	NC Japan	일본	2009.8.17	계약 체결 OBT(18~24)
이틀란티카	MMORPG	엔도어즈	Innova	러시아	2009.8.14	계약 체결
Counter Strike Online	FPS	넥슨 (Valve 개발)	넥슨 재팬	일본	2009.8.12	상용화
AirRivals (에이스온라인)	비행슈팅 RPG	예당은라인 (마상소프트 개발)	GameForge 4D Gmnh (독일)	스페인	2009.8.11	상용화
로한	MMORPG	YNK 코리아 (YNK GAMES 개발)	PT.Lyto	인도네시아	2009.8.6	OBT

[출처] 스트라베이스, 2009