

국내 온라인게임 시장 결산 및 전망

2008 국내 온라인게임 시장 결산 및 2009 전망

이재성

엔씨소프트 상무

2008 국내 온라인게임 시장 결산 및 2009 전망

엔씨소프트 이재성 상무

NCsoft® | 2009/01/21 | NCsoft Corporation. |

NCsoft®

INDEX

1. 국내 온라인게임 시장 현황
2. 2008년 국내 온라인게임 시장 결산
3. 2009년 국내 온라인게임 시장 전망

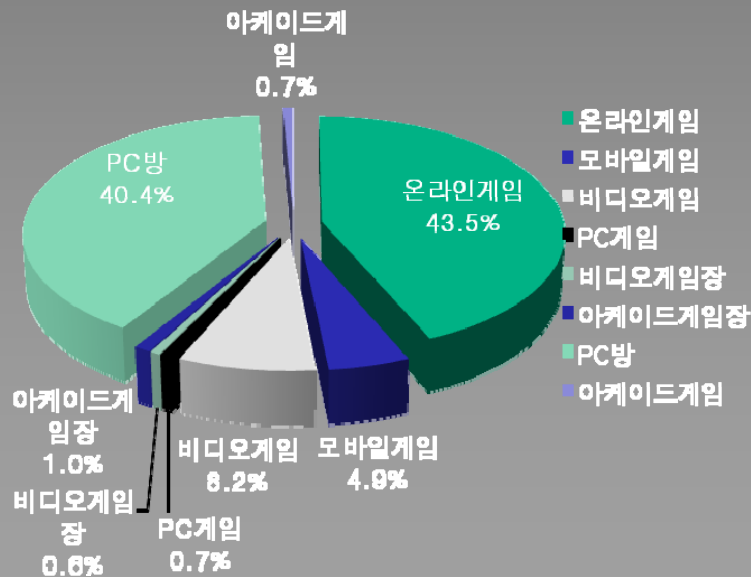


1. 국내 온라인게임 시장 현황

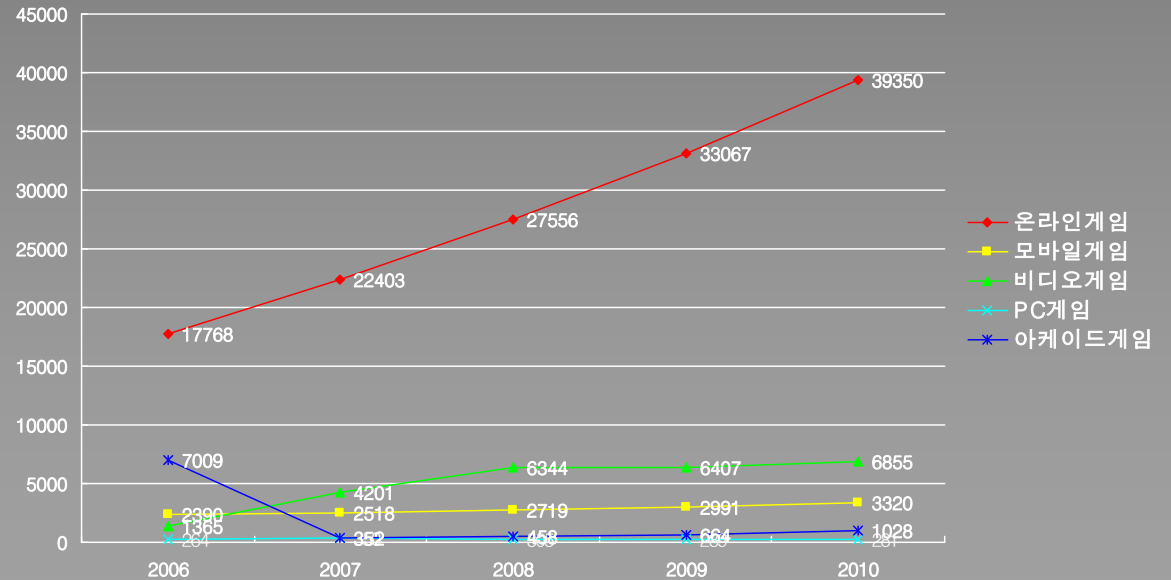
국내 전체 게임시장 규모(2007)

- 2007년 국내 전체 게임 시장 규모는 5조 1,436억 원
- 2007년 국내 온라인게임 시장은 2조 2,403억 원 규모로 전체 게임 산업의 43.5% 가량 차지 (2003년 이후 제작배급 시장에서 가장 큰 비중을 차지)

[2007 국내게임시장 전체 규모]



[국내 게임시장 규모 현황과 전망]



출처: 2008 대한민국게임백서



2. 국내 온라인게임 시장 결산

2. 국내 온라인게임 시장 결산

MMORPG 부활

2008.12 RPG
PC방 점유율
48% 차지

대작 신작 러쉬

10여 개의 대작 공개

제휴에서 M&A로

4건의 대형 M&A 체결

게임수출 10억불

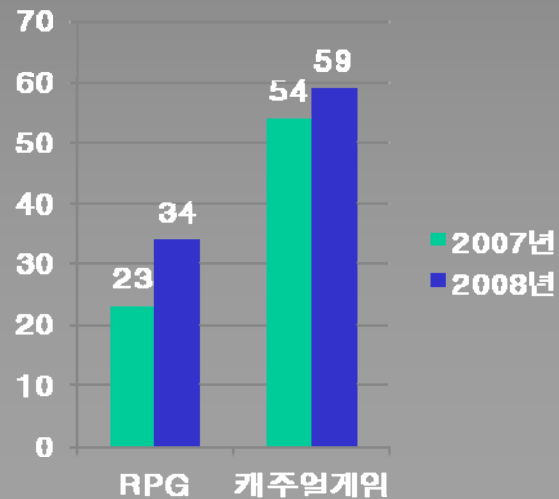


MMORPG를 중심으로 한 대작 신작들 대거 공개
경쟁력 강화를 위한 업체간 인수합병, 메이저 업체를 중심으로 한 해외 수출이 활발

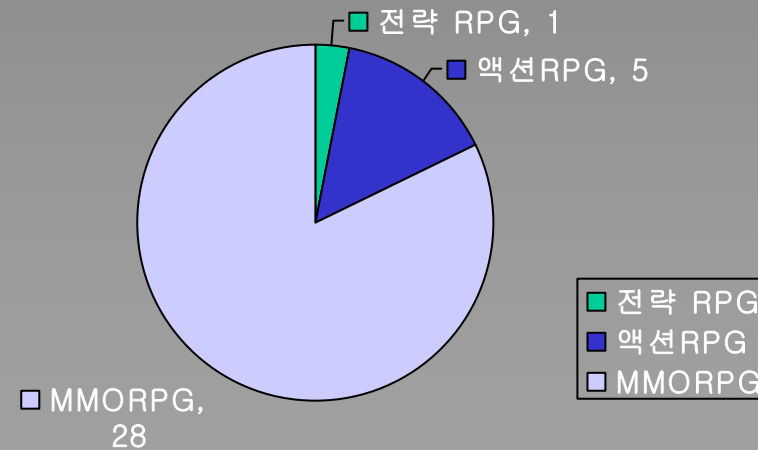
2008 MMORPG 부활

- 2008년은 RPG의 해
 - 2008년에 선보인 온라인게임 中 캐주얼 59개(전년대비 9% 증가), RPG 34개(48% 증가).
 - RPG 中 MMORPG가 28개로 전체의 83% 차지(전년대비 33% 증가)
 - 캐주얼게임은 슈팅 11개(전체의 19%), 스포츠와 FPS 각각 8개(13%), 리듬액션 7개 (12%)등 차지

[2008 공개 온라인게임 장르]



[2008 공개 RPG 장르 점유율]



출처: 2009.01.02 디스이즈게임 기사

대작 신작 공개

2008년에는 아이온, 아틀란티카, 프리우스온라인 등의 국내 대작을 비롯해 반지의 제왕, 와우 확장팩 등의 국내외 신작 발표가 활발



제휴에서 M&A로!

5월 티쓰리엔터테인먼트, 한빛소프트 인수



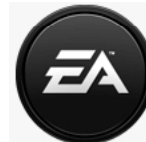
7월 넥슨, 네오플 인수



10월 NHN게임즈, 웹젠 인수



12월 EA, J2M 인수



게임수출 10억 달러 달성

- 국내 온라인게임 연간 수출액 올해 사상 처음 10억 달러(1조원) 돌파
 → 당초 해외수출 목표금액보다 2년 앞서 달성
 → 전반적인 경기 침체 속에서도 올해 역대 최고 해외 수출실적을 달성하고 내년에도 그 성장세를 이어갈 전망
 (2008.11 한국게임산업진흥원)
- NHN·넥슨·엔씨소프트 등 3대 대형 게임 업체 해외 매출액은 지난해보다 20% 정도 늘어난 4억8000만 달러 정도로 추산 (2008.10.17 조선일보 기사)
- 중국과 일본·동남아 등 기존 해외시장은 물론이고 북미와 유럽 시장에서 선전한 것이 큰 힘(시장 확대에 따른 견적) (2008 대한민국 게임백서)

[한국 국내 게임시장 수출 현황과 전망]

	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년(E)	2009년(E)
수출액	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	898,155	1,050,841
성장률	—	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	15.0%	17.0%

단위: 천달러, 2008 대한민국 게임백서



3. 2009 온라인게임 시장 전망

3. 2009 국내 온라인게임 시장 전망

장르별 전망

RPG, 캐주얼, 웹보드

해외 진출 가속화

불황경영
M&A 호기

2008년 주요 트렌드의 지속과 함께 시장선점 콘텐츠들(캐주얼게임, 웹보드 게임)이 시장에 미치는 효과 커질 것
해외 시장은 각 지역별로 다양한 전개 양상 보일 것

MMORPG 강세 지속

- MMORPG 'BIG4'간 콘텐츠 경쟁 치열

- RPG 장르가 전체 온라인게임 PC방 점유율 48.8% 차지

- 아이온, 와우, 리니지,리니지2 BIG4가 전체 점유율의 34% 차지

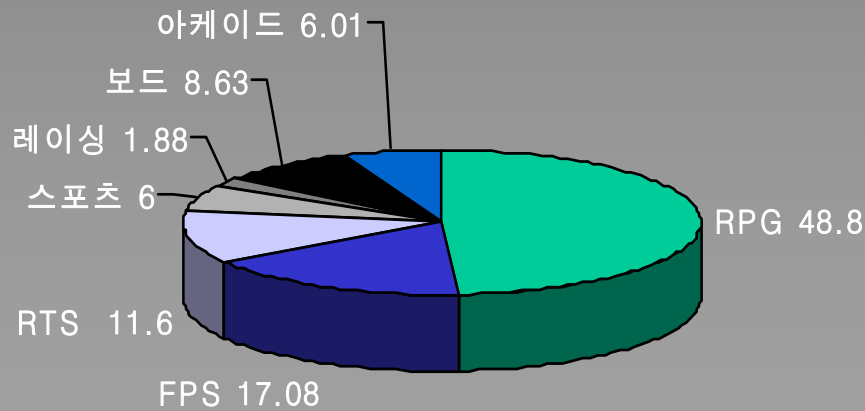
- 지난 해 말 등장한 아이온이 기존 주요 MMORPG 인 와우, 리니지, 리니지2 사용시간의 큰 감소 없이 새로이 그 만큼의 게임 사용시간을 전체적으로 추가(증가)시킴

- BIG4간 본격적인 콘텐츠 전쟁을 통해 전례 없이 수준 높은 MMORPG 전쟁 벌어질 것

- 캐주얼 RPG 인기 지속

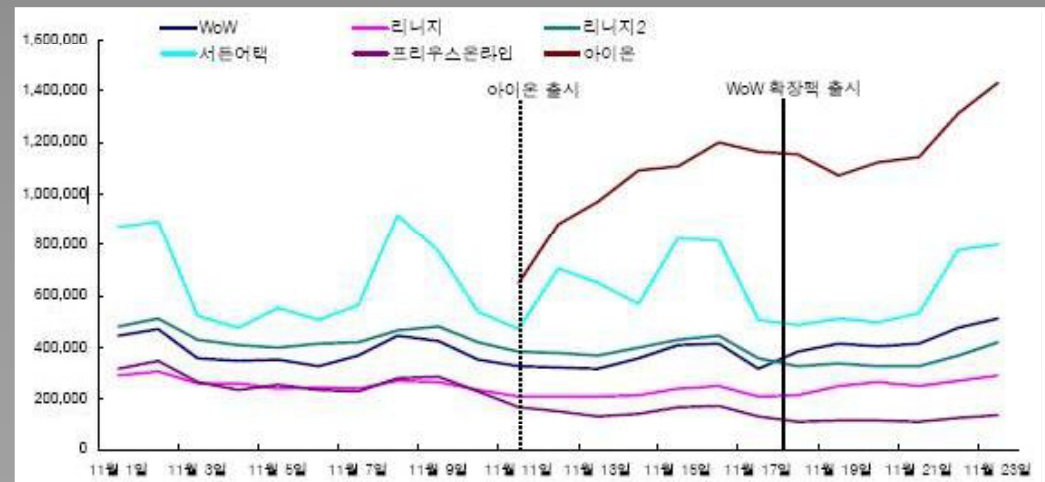
- 메이플스토리, 던전앤파이터 등의 캐주얼 RPG 인기몰이 지속할 것

[2008.12 현재 게임 장르별 PC방 점유율]



출처: 게임트릭스

[아이온 및 상위 게임 PC방 총 사용시간 추이]



출처: 2008.11.26 동양종합금융증권산업분석 리포트



캐주얼게임 속편 개발 열풍

• FPS, 치열한 선두 다툼 전망

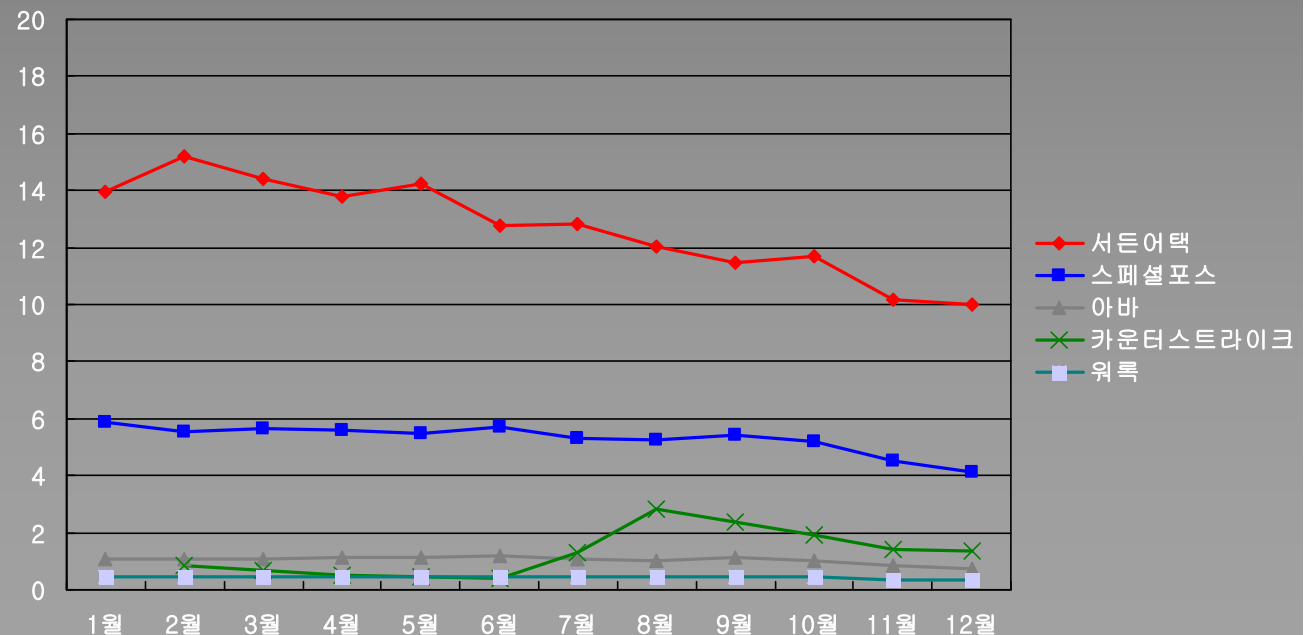
→2008년 한 해 동안 8개의 신작 FPS 게임이 등장했음에도 불구하고, 여전히 기존 FPS <서든어택>과 <스페셜포스>가 선두 유지

→<서든어택>과 <스페셜포스> 1,2위간 순위 격차 줄어들고 있으며, 이러한 현상은 올해도 지속될 것

→<카르마>, <서든어택>, <스페셜포스> 등 인지도 높은 게임들 속편 개발 진행됨에 따라 치열한 선두다툼 예상됨



[FPS게임 월평균 PC방 점유율 추이]



출처: 게임트릭스

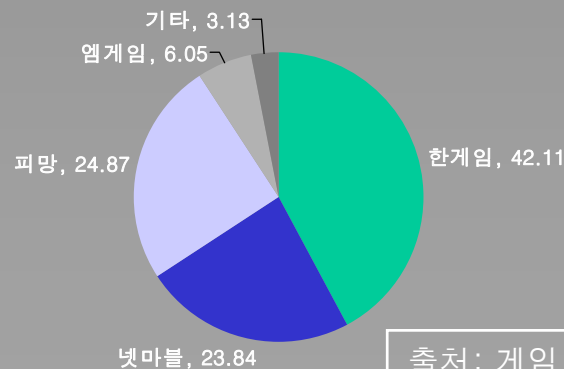
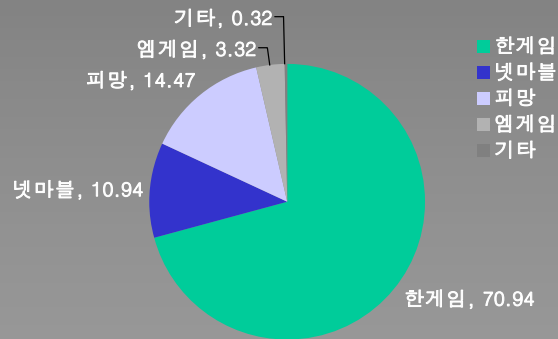


웹보드 BIG4 고착화

• BIG4 체계 고착화

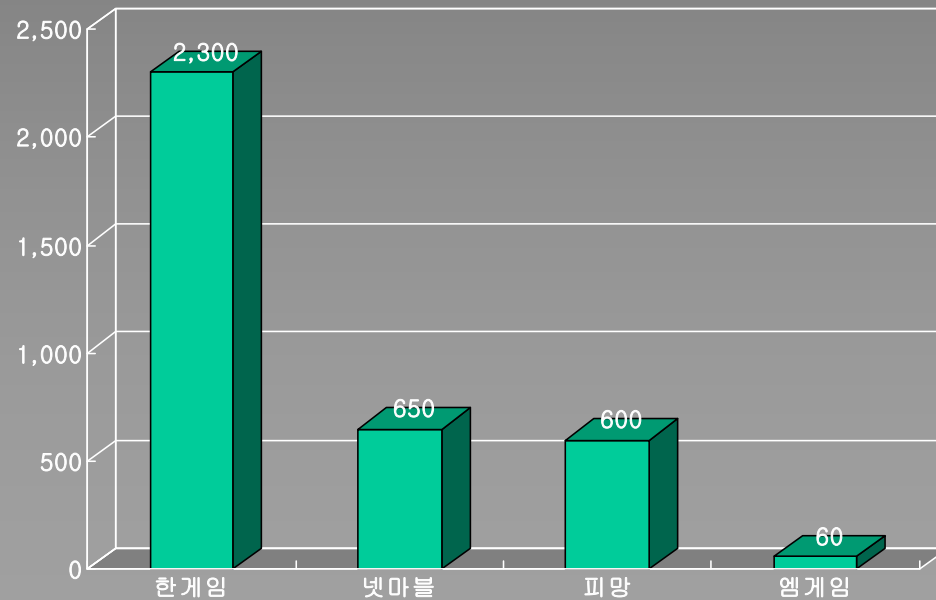
- 웹보드 게임에 있어 한게임, 넷마블, 피망, 엠게임 등의 4강 체계 구성
- 4강 안에서도 강, 중, 약 등 각 포털별 차이가 포착되고 있으며, 2009년은 이러한 고착 현상이 더 두드러지게 나타날 것으로 예상
- 고수익 모델을 형성함에 따라, 정부 규제 등의 이슈가 없는 한 올해 상당한 수익 거둘 것

[2008.12 현재 온라인 포커/고스톱 게임 점유율]



출처: 게임트릭스

[BIG 4 게임포털 2008년 웹보드게임 예상 매출 현황]



출처: 인터넷기사

글로벌 IP 공습, 결과는??

- 2008 외산大作들의 국내 공습

→반지의 제왕 온라인(터바인/NHN), 진삼국무쌍 온라인(코에이/CJ인터넷), 몬스터헌터 프론티어 온라인(캡콤, /NHN) 등의 게임들이 지난 해 이미 베타테스트 또는 정식서비스 실시했지만 크게 성공한 IP 없는 상황

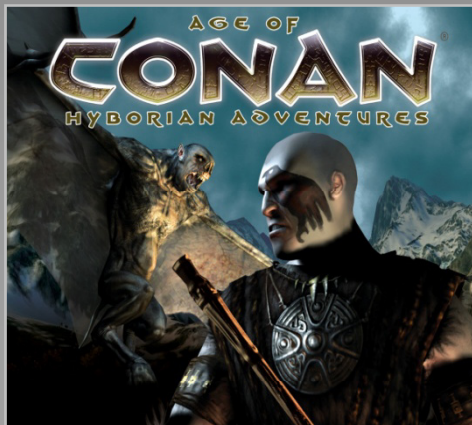
- 2009년 글로벌 IP 배경의 외산大作 유입 지속

→에이지 오브 코난, 워해머 온라인, 스타크래프트2 등의大作 2009년 공개 예정

→글로벌 IP 배경의 외산大作 유입 계속 되겠지만, 결과에 대해 낙관할수만은 없는 상황

[외산大作 국내 출시 과정]

에이지 오브 코난



- 개발사: 편컴
- 배급사: 네오위즈게임즈
- 한국출시 순서
2008.05 북미, 유럽
2009 中 한국 공개

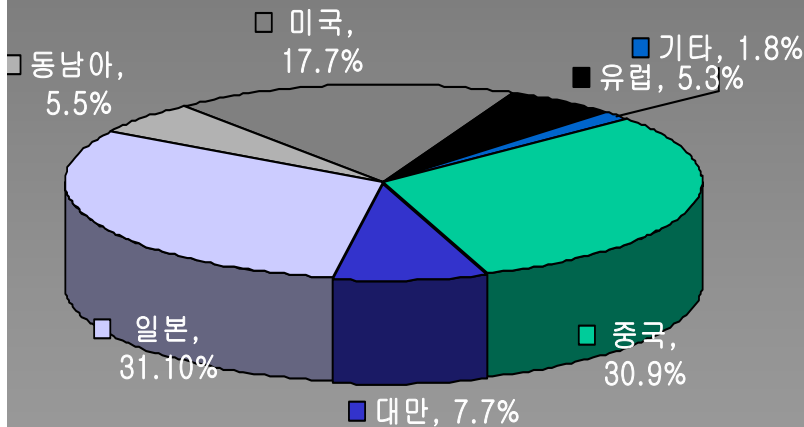
워해머 온라인



- 개발사: EA(Mythic)
- 배급사: NHN
- 한국출시 순서
2008. 북미, 유럽
2009 中 한국 공개

해외 진출 가속화

[2007 국내 게임 해외 수출 국가별 비중]



출처: 2008 대한민국 게임백서

중 국

- 온라인과 모바일 게임 중심으로 일정 정도의 산업 규모 갖춤.
- 한국업체와 저작권 분쟁, 인센티브 지급 등의 문제로 계속 갈등
- 레드오션화되고 있지만 퀄리티 높은 MMORPG 대작과 FPS 게임들로 시장 공략

일 본

- 일본 온라인게임 비중 약 12%, 2010년 10억 달러 규모 예상.
- 한국게임 RPG 중심으로 큰 인기 및 매출
- 일본 시장에서 국산 온라인게임 열기는 더해갈 것

북 미 유 럽

- '와우'의 성공으로 온라인게임에 대한 관심 급증.
- 2010년 22억 달러 규모 예상
- 국내 업체들에게 가장 도전 어려운 시장

기 타

- 대형업체 뿐 아니라 중소개발업체의 FPS, 스포츠게임 등 캐주얼 게임 중심으로 새로운 도전들 많을 것
- ex) 마구마구, 크로스파이어, 스페셜포스, 포인트블랭크, 슬러거, 오디션...등

국내외 기업 M&A 활발

• 불황경영, M&A 활발해질 것

→경기 악화로 기업 가치가 실제보다 크게 떨어져 투자에 적기

→외국 자본의 국내 기업 인수 및 지분 투자, 국내 기업간 인수 합병, 온라인 게임사와 모바일 게임사간 인수합병 등 다양한 형태의 인수합병 및 파트너쉽 체결 등장

※ 주요 인수합병(M&A)현황

시기	지분투자 및 인수업체	투자대상 및 피인수업체	내용
2007.11	드래곤플라이	판타그램	합작법인 퓨처포트 지분 40.7% 인수
2008.05	T3엔터테인먼트	한빛소프트	지분 26.41% 인수
2008.07	넥슨	네오플	지분 100% 인수
2008.10	NHN게임즈	웹젠	지분 23.74% 인수
2008.12	일렉트로닉아츠	J2M	지분 100% 인수

출처: 공시자료

Q & A

감사합니다