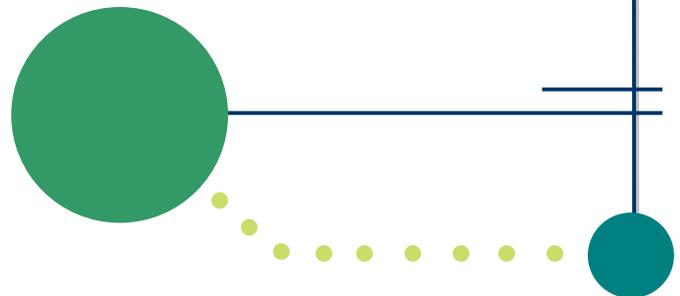




## 국내 게임 시장 동향

- 게임 개발 단계에서부터 원소스멀티유스(OSMU) 고려하는 사례 급증
- 국내 온라인게임, 전투나 커뮤니티로의 특화 시도 잇따라
- 국내 온라인게임 업계, 청소년 과몰입 방지책 도입 잇따라
- Activision 신작 'Modern Warfare 2', 일부 버전 심의 안 받은 채 불법유통
- 한국콘텐츠진흥원, 중소 콘텐츠 업체에 3D 제작툴 무상 지원
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (11월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (11월 첫째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (11월 첫째 주)



## 게임 개발 단계에서부터 원소스멀티유스(OSMU) 고려하는 사례 급증

### OSMU 전략 내세운 게임 잇따라 등장

- ◆ 최근 국내게임업계에서는 기획단계에서부터 원소스멀티유스(OSMU)를 감안해 개발이 진행된 게임들이 잇따라 등장해 업계의 이목을 끌고 있음
  - 소노브이의 MMORPG ‘베르카닉스’는 연말 CBT를 앞두고 인터넷포털 다음과 자사 공식사이트를 통해 웹툰과 웹게임으로도 공개됐음
  - 와이디온라인의 ‘패온라인’ 역시 지난 4월부터 야설록 작가의 원작 소설이 먼저 연재되는 등 기획단계부터 OSMU 전략이 적용된 사례
  - 한편, 영화 OSMU의 일환으로 처음부터 게임이 동원되는 사례도 늘어날 전망이다, 실제로 ‘괴물’의 속편인 ‘괴물 2’는 영화 제작과 동시에 온라인, 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼을 겨냥해 게임화될 예정

### 의의

- ◆ 이는 성공한 콘텐츠를 통해 수익을 모색했던 기존 방식에서 탈피해 기획 단계에서부터 판매 방식의 체계적인 다각화를 꾀함으로써 수익을 극대화하려는 게임업체들의 전략 변화를 엿볼 수 있는 사례
- ◆ 아울러 게임 출시 이전에 원작 소설이나 만화 등을 먼저 공개해 자연스럽게 게임 내 캐릭터나 세계관의 인지도를 높이는 효과도 기대할 수 있음

## 국내 온라인게임, 전투나 커뮤니티로의 특화 시도 잇따라

### ● 커뮤니티 또는 전투 중심으로 게임 내용 양극화

- ◆ 최근 국내 게임시장에 커뮤니티 또는 전투만을 강화한 게임들이 잇따라 등장하고 있음
  - 오는 1월 19일 OBT에 돌입하는 '엔젤러브 온라인'은 커뮤니티에 역점을 둔 게임으로 자유로운 대화를 위해 모든 사냥이 자동으로 진행되며 집 꾸미기, 수집 등 여성 게이머를 겨냥한 각종 콘텐츠도 구현될 예정
  - 넥슨의 '넥슨별'은 온라인게임에 게임형 블로그를 결합, 게임 내에서 자신이 가꾼 별을 웹에서 다른 게이머에게 보여줄 수도 있어 특히 여성 게이머로부터 호응을 얻고 있음
  - 이에 비해 위메이드의 '미르의 전설 X'는 사냥을 생략하고 '영지전', '문파전', '방파시스템', '대규모 공성전' 등을 통해 최적의 전투를 즐길 수 있도록 게임 환경을 조성
  - 지난 12일 OBT를 실시한 KTH올스타의 '카로스 온라인' 역시 귀찮고 복잡한 콘텐츠를 일소하고 던전과 퀘스트를 지속적으로 변형하는 시스템을 도입하는 등 전투 부분을 강화
  - 게임하이의 '데카론'도 캐릭터 간 밸런스를 조정하고 지난 10월 21일 전투에 특화된 '데카론 리버스'로 새롭게 변모했으며, YNK의 '배틀로한', YD온라인의 '프리스톤테일워', 그라비티의 '레퀴엠 얼라이브' 등도 지속적인 전투 모드 추가를 통해 재기를 노리고 있는 상황

### ● 배경

- ◆ 이처럼 특정 종류의 콘텐츠에 치중하는 극단적 형태의 게임들이 늘고 있는 것은 국내 온라인게임 시장의 성숙과 경쟁 격화로 인해 엇비슷한 게임으로는 소비자의 눈길을 끌 수 없게 된 현실을 일정 부분 반영하고 있음
  - 이 같은 콘텐츠 특화가 진행될 경우, 앞으로는 Twitter 같은 유명 커뮤니티 서비스와 결합된 게임이나 전투 시뮬레이션으로 활용 가능한 게임도 등장할 수 있을 전망

## 국내 온라인게임 업계, 청소년 과몰입 방지책 도입 잇따라

### ● 게임중독 방지를 위한 게임 업계의 자발적인 노력 이어져

- ◆ 최근 국내 온라인게임 업체들이 온라인게임의 순기능을 강조하고 청소년층의 과몰입을 줄이기 위한 시스템을 게임 내에 도입하는 등 건전한 분위기를 조성하는데 앞장서고 있음
  - NHN의 'C9'은 사냥을 즐길 수 있는 시간을 3시간으로 제한한 '피로도 시스템'을 도입해 게임의 집중도를 높이고 과몰입은 줄여주는 효과를 꾀하고 있음
  - 엔씨소프트의 '아이온'은 게임을 즐기지 않는 시간에 비례해서 경험치를 추가로 얻을 수 있는 시스템을 도입했으며, '테라' 역시 컨디션 개념을 도입해 유저들에게 휴식을 유도하고 있음
- ◆ 게임 내 시스템 외에도 어린 자녀들의 게임 과몰입을 관리할 수 있도록 게임 홈페이지 내에 관리 시스템을 추가하는 사례가 늘고 있음
  - 한게임의 경우, 부모들이 자녀들의 게임 이용시간, 결제 내역 등을 열람할 수 있는 '자녀 관리 서비스'를 실시하고 있으며 자녀의 게임 이용시간을 제한할 수 있는 '권장 게임 시간 설정' 기능을 제공함
  - 웹젠 역시 만 20세 미만 자녀의 최근 3년간 게임 이용 시간과 5년 동안의 결제 내역을 실시간으로 확인할 수 있는 '부모 안심 서비스'를 도입했고, 넥슨은 부모들에게 자녀의 연령에 맞는 게임 이용 지도법을 알려주는 '넥슨 스쿨존'과 초·중학생을 대상으로 '기분 좋은 네티켓 수업'도 병행하고 있음

## Activision 신작 'Modern Warfare 2', 일부 버전 심의 안 받은 채 불법유통

### ● 등급위, 미심의 불법유통에 대해 수사인된



- ◆ 게임물등급위원회가 'Modern Warfare 2'의 미심의 불법유통에 대해 내부조사를 마친 후 지난 17일 수서경찰서에 형사 고발 조치를 의뢰하는 한편 시정권고를 발송한 것으로 알려짐
  - 국내 유통사인 WBA인터랙티브는 지난 12일 'Modern Warfare 2'의 PC, Xbox 360, PS3 버전을 국내에 출시하면서 PS3 버전을 제외한 PC와 Xbox 360 버전을 미심의 상태로 무단 유통한 혐의를 받고 있음
  - 'Modern Warfare 2'의 PC 및 Xbox 360 패키지에는 '심의필증'이 붙어 있지만 패키지에 적힌 등급분류번호를 조회한 결과, 반다이코리아에서 유통하는 'Wii 드래곤볼 천하제일 대모험'으로 확인됐음
  - 게임위는 자체 조사 및 지난 16일 WBA인터랙티브 관계자와의 면담을 통해 해당 내용을 확인하고, 패키지 게임의 표지와 내용물이 한글로 적혀 있는 점과 다른 게임의 등급번호를 부착한 것에 주목해 17일 형사 고발 조치를 의뢰하기에 이룸
  - Activision이 선보인 신작 FPS게임 'Modern Warfare 2'는 발매 3일만에 7백만 장이 팔리는 등 전세계적으로 돌풍을 일으키며 대작 게임으로 평가 받고 있음
- ◆ WBA인터랙티브 측은 '심의물 관련 담당자가 교체되면서 실수를 했다'고 주장한 것으로 알려졌으나, 게임위로부터 미심의 유통이 확인된 이상 표시의무위반, 미심의 게임물유통, 상호부착의무위반 등으로 형사 처벌이 유력한 상황
  - 특히 '미심의 게임물 유통'의 경우 최고 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금형에 처해지게 됨

## 한국콘텐츠진흥원, 중소 콘텐츠 업체에 3D 제작물 무상 지원

### ● 문화체육관광부와 손잡고 3D 제작 SW 지원



- ◆ 문화체육관광부가 업계 수요조사를 바탕으로 하드웨어 장비중심의 지원에서 탈피해 3D 영상 제작에 필요한 고가의 소프트웨어를 공동으로 이용할 수 있는 지원 사업을 추진할 계획
  - 이번 지원사업은 사업 주관기관인 한국콘텐츠진흥원이 SW 라이선스를 구매해 중소 콘텐츠 제작업체에게 무상으로 임대하는 ‘제 3자 라이선스 이용 방식’으로 진행됨
  - 이에 따라 게임개발사를 비롯한 디지털 콘텐츠 제작업체들은 ‘마야 2010’이나 ‘3ds Max 2010’ 등을 최소 3개월에서 최대 1년 동안 10개 라이선스 단위로 사용할 수 있게 되며 각각의 툴이 제공하는 모든 기능도 제한 없이 이용할 수 있을 전망
  - 이용희망을 원하는 업체들은 콘텐츠 장르의 구분 없이 신청이 가능하며, 이용 신청서를 제출한 업체에 한해 한국콘텐츠진흥원은 소정의 평가절차를 거쳐 지원을 할 예정

### ● 인의 및 기대효과

- ◆ 누리꿈스퀘어 DC제작센터 등 기관에서 운영하는 공동제작시설 내에 설치된 소프트웨어를 제작업체가 방문해 활용하는 사례는 예전에도 있었으나, 공동 활용하는 SW를 개별 사업장에 직접 설치해 사용하는 방식이 추진되기는 이번이 처음
- ◆ 이에 따라 외부에서 장비를 사용해왔던 DC제작업체들은 3D영상 모델링 및 렌더링 작업을 회사 내부에서 진행할 수 있어 제작비용 및 시간을 절감할 수 있을 전망
- ◆ 아울러 정품 소프트웨어를 사용함으로써 SW 제작사의 기술지원 및 개발자 교육이 가능해져 고품질 영상 제작 역량의 강화도 기대됨

 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)

**STAT** 국내 온라인게임 순위 (11월 첫째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 11월 2일 기준)

순위		게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
				점유율(%)				
1	-	아이온	RPG	18.88%	1,023,735	3,062	168	20,066
2	-	서든어택	FPS	8.96%	485,581	1,438	71	20,265
3	-	워크래프트 3	RTS	6.27%	339,746	1,066	79	19,121
4	-	스타크래프트	RTS	6.13%	332,489	959	60	20,801
5	▲2	리니지 2	RPG	5.24%	284,062	1,072	150	15,908
6	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.15%	279,434	998	117	16,800
7	▲1	리니지	RPG	4.55%	246,535	863	90	17,136
8	▼3	던전앤 파이터	RPG	3.89%	210,668	711	82	17,777
9	▲1	스페셜포스	FPS	3.69%	200,046	719	82	16,695
10	▼1	피파온라인 2	스포츠	3.51%	190,098	589	49	19,362

[출처] gametrics

**STAT** 온라인게임 포털 순위 (10월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.10)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.hangame.com	6,341	19.61
2	www.nexon.com	6,240	19.30
3	www.pmang.com	6,110	18.89
4	www.netmarble.net	4,736	14.64
5	www.migame.tv	2,743	8.48

[출처] KoreanClick

**STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (11월 둘째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황 (10.30~11.12)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
타르타로스 온라인	MMORPG	위메이드 엔터테인먼트	Winner Online	태국	2009.11.11	계약 체결
쟁파이터	Fighting	위메이드 엔터테인먼트	Winner Online	태국	2009.11.11	계약 체결
메탈레이저:철귀	Action	넷마블 (게임하이)	Gameyarou	일본	2009.11.10	계약 체결
아스다이야기	MMORPG	엠게임 (맥스온소프트)	온게임 엔터테인먼트 S.A	브라질	2009.11.10	상용화
카트라이더	Racing	넥슨	VTC Online	베트남	2009.11.05	OBT
헤바온라인	MMORPG	원디소프트	Macrowell OMG	대만	2009.11.03	계약 체결
카몬히어로	MMORPG	한빛소프트 (티쓰리엔터테인먼트)	유폴리아(Uforia)	북미	2009.10.30	계약 체결
파이터스클럽	Fighting	SBS 콘텐츠허브 (KOG)	LEVEL UP	브라질	2009.10.30	계약 체결

[출처] 스트라베이스, 2009