

## 국내 게임산업 전망과 유망업체 발굴

# 국내 게임산업 전망과 유망업체 발굴

## 모바일 중심의 인기 RPG 게임을 보유하고 해외진출에 적극적인 업체들에 주목 필요

- 스마트기기의 보급 확대, 네트워크 기술 발달 등으로 게임 플랫폼의 중심이 온라인 기반에서 모바일 기반으로 넘어가면서 컴투스, 게임빌, 선데이토즈 등 모바일 게임업체들의 높은 성장세가 지속
- 특히, 모바일 게임에서 서머너즈워 등 라이프 사이클 긴 인기 RPG 게임을 보유하고 있고, 해외 진출에 적극적인 업체들의 실적이 꾸준히 개선되고 있는 것으로 판단되므로, 이런 업체에 대해서 지속적인 관심이 필요
  - IPO 가능성이 높아 IB 영업 및 직대출 등의 영업기회가 있을 것으로 예상
- 다만, 게임 산업이 정부 당국의 규제 및 흥행에 민감하기 때문에 해당 업체의 재무적인 건전성 평가 외에도 게임사가 개발한 게임의 재미와 게임성 등을 중심으로 신중한 접근이 필요

## 주요 게임업체 실적 평가

업체 이름	소속그룹	법인번호	2011~13년 평균 매출액 (억원)	정량평가			정성평가	총점
				성장성	수익성	재무안정성		
(주)컴투스*	게임빌	1101111571250	489	5	5	5	4.0	19.0
(주)게임빌*	게임빌	1101111848914	492	5	5	5	4.0	19.0
(주)위메이드엔터테인먼트*	위메이드엔터테인먼트	1101111873755	1,278	5	5	5	4.0	19.0
제페토(주)	제페토	1101111802564	254	5	5	5	4.0	19.0
(주)조이시티*		1101111041633	456	5	5	5	3.5	18.5
(주)소프트맥스*		1101111093882	89	5	5	5	3.5	18.5
(주)네오싸이언	그라비티	1101112074055	148	4	5	5	4.0	18.0
(주)네오플	엔엑스씨	1101112207268	3,951	5	5	4	4.0	18.0
넥슨지티(주)*	엔엑스씨	1101110984587	493	4	5	5	4.0	18.0
(주)골프존*	골프존	1601110097976	2,754	4	5	5	4.0	18.0
(주)스마일게이트엔터테인먼트	에스지홀딩스	1101112545155	2,457	5	5	4	4.0	18.0
(주)넥슨코리아	엔엑스씨	1101113320241	10,788	5	5	4	4.0	18.0
(주)스마일게이트게임즈	에스지홀딩스	1101114748921	262	4	5	5	4.0	18.0

주 : \*는 상장사  
자료 : 하나금융경영연구소

## I. 게임산업 개요

### ■ 국내에서는 게임산업을 크게 제작 및 배급업과 유통 및 소비업으로 구분

- 제작과 배급업에는 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임, 아케이드게임, PC게임 산업이 포함되며, 유통 및 소비업은 PC방, 아케이드게임방 산업으로 세분화하여 구분
- 온라인게임은 다수의 유저들이 통신 네트워크 상에서 클라이언트 단말기를 통하여 게임 서버에 온라인으로 접속하여 진행되는 게임
- 모바일게임은 휴대 전화, 스마트폰, PDA, 포터블 미디어 플레이어 등의 휴대용 기기를 통해 즐길 수 있는 비디오 게임의 일종으로 휴대 전화로 즐길 수 있는 게임
- 비디오게임은 전용 게임기를 TV 모니터 화면에 연결시켜 작동하는 게임을 일컫고, 아케이드게임은 흔히 오락실이라고 게임기 업체에서 즐기는 전자오락 게임을 총칭하며, PC게임은 아케이드 기판이나 비디오 게임기가 아닌 개인용 컴퓨터에서 즐기는 게임

### ■ 고부가가치 기술집약적 산업으로 문화·경제적 파급효과가 크고, 경기 방어적 성격

- 대규모 설비투자 없이 기획력과 아이디어로 승부하기 때문에 고부가가치 산업이나 수요의 불확실성이 높고 라이프 사이클이 짧아 위험도가 상대적으로 높음
- 컴퓨터 그래픽으로 구현되므로 문화적 장벽이 거의 없다는 점에서 문화적 파급효과가 크고, 캐릭터, 애니메이션, 만화 등 他 산업과의 연관이 높아 경제적 파급효과도 높음
- 서비스 이용 요금이 비교적 저렴하기 때문에 他 산업과 비교하여 경기 변동 및 계절성에 민감하지 않으며, 오히려 게임의 재미와 게임성이 보다 큰 영향을 미치는 요소
- 휴대폰의 성능 향상이 게임의 질적인 개선 및 대작게임의 개발을 가능하게 하며, 이를 통해 게임 제작업체의 수익성 개선이 가능하기 때문에 휴대폰 제작 및 네트워크 기술이 게임산업의 경기에 직접적인 영향을 미침

표1 | 국내 게임산업 경쟁력 평가

항목	수준	평가의견
진입장벽/경쟁상황	낮음	소수의 대형 메이커 업체와 다수의 소규모 기업 및 개인사업체로 시장이 구성되어 있으며, 기획력과 아이디어만 갖추면 시장 진입이 용이해 시장장벽은 낮은 수준
수급의 안정성/전망	높음	향후 모바일게임 시장이 전체 게임시장의 성장을 견인할 것으로 예상되며, 고성능 모바일기기 보급 확대, 네트워크 기술 향상 등으로 안정적인 성장세를 지속할 것으로 예상
가격교섭력	낮음	정부의 정책 방향에 민감하고, 구글 안드로이드, 애플 iOS 등의 플랫폼 사업자의 영향력이 커서 상대적으로 온라인 및 모바일게임 업체들의 가격교섭력은 낮은 편
산업의 변동성	높음	정부 규제의 변화 가능성과 흥행을 기반으로 하고 있어 주가와 실적의 변동성이 높은 편
경기민감도	중간	경기변동 및 계절성에 다른 직접적인 영향보다는 게임의 재미와 게임성 등이 게임산업 경기에 가장 큰 영향을 미치는 요소로 작용

주 : 평가 수준은 매우높음, 높음, 중간, 낮음, 매우낮음으로 나뉨  
 자료 : 하나금융경영연구소

## II. 게임산업 동향

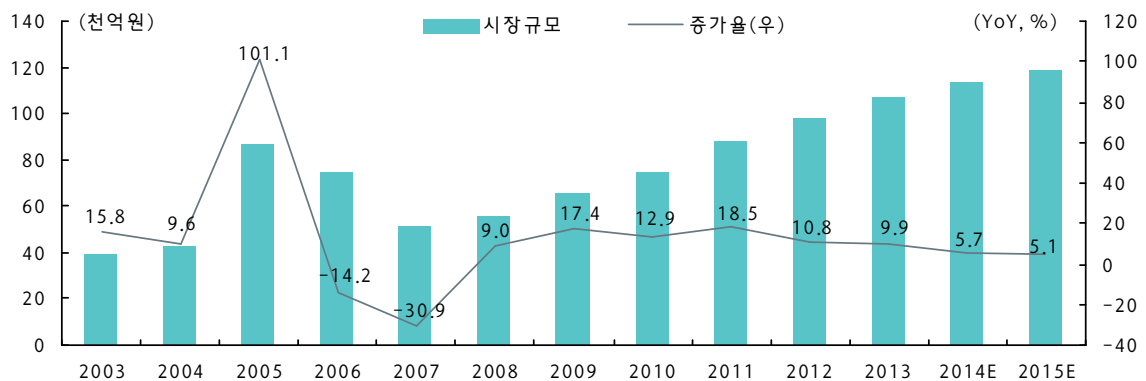
### ■ 2008년부터 회복세를 보이며 양호한 외형 성장세를 지속

- 2011년 11월 20일 강제적 섯다운제, 2012년 1월 22일 섯다운제, 2014년 2월 24일 웹보드게임 규제 등 각종 규제가 게임시장에 부정적인 영향을 주고 있음
- 특히 헌법재판소는 16세 미만 청소년에게 밤 12시부터 다음 날 오전 6시까지 온라인 게임 제공을 금지하는 강제적 섯다운제가 헌법에 위배되지 않는다고 판결
- 그에 따라 대형 게임 개발사들이 본사를 해외로 이전하는 방안을 면밀히 검토 중이고, 개발과 퍼블리싱을 처음부터 해외에서 시작하는 탈코리아 현상이 발생
- 그럼에도 불구하고 2005년 8조원대에 이르렀던 국내 게임시장은 2006년과 2007년 크게 축소되어 5조원대로 줄었다가 2008년부터 양호한 외형 성장세를 지속
  - 2006년~07년 게임시장 축소는 소위 '바다이야기' 사태, 즉 경품용 게임기의 과도한 사행성이 사회적 문제로 확대되면서 시장에서 전면 금지됨에 따른 것에 기인

### ■ 특히, 모바일 플랫폼에 기반한 게임업체들의 비약적인 성장세가 돋보임

- 게임 플랫폼의 중심이 PC에서 스마트기기로 넘어감에 따라 모바일 플랫폼에 기반한 게임업체들의 비약적인 성장세가 지속되고 있음
- 특히 게임빌, 컴투스, 선데이토즈, 데브시스터즈 등의 모바일 게임업체들은 코스닥 신규 입성에 성공해서 주목을 받고 있음
- 그 외 아이러브커피 등 인기작을 배출한 파티게임즈, 블레이드를 흥행시킨 네시삼십삼분의 코스닥 상장도 사실상 확정된 상황
- 그러나 모바일게임은 상품 개발과 유통, 배급에 다양한 주체들이 참가하고 있어 게임 개발사들이 수익을 창출하기가 쉽지 않은 구조

그림1 | 국내 게임시장 전체 규모 및 성장률 추이

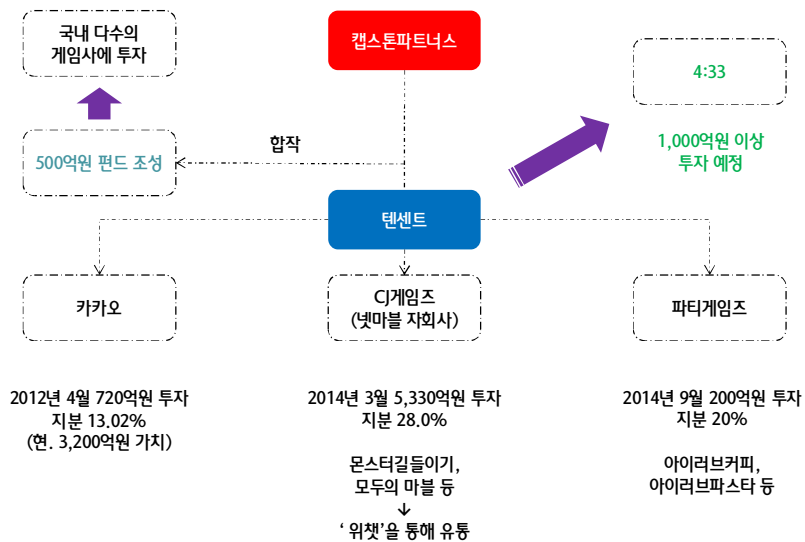


자료 : 한국콘텐츠진흥원

## ■ 텐센트와 국내 게임 업체 간의 전략적 제휴 강화 추세

- 국내 게임업체들이 글로벌 시장 진출을 본격화하면서 투자 자금을 필요로 하는 가운데 대규모 투자 여력을 지닌 텐센트의 니즈가 부합하면서 전략적 제휴관계가 확산
- 지난 2012년 4월 텐센트는 카카오에 720억원을 투자하면서 지분 13.02%를 확보하였고, 현재 지분 가치는 3,200억원에 육박하면서 지분가치가 약 5배 정도 증가함
- 2014년 3월에는 넷마블 자회사인 CJ게임즈에 시장 예상을 뛰어넘는 5,330억원을 투자하였고, 몬스터길들이기, 모두의 마블 등을 '위챗'을 통해 유통 중
- 또한 9월에는 아이러브커피, 아이러브파스타 등의 흥행에 성공한 파티게임즈에 200억원 투자를 결정했으며, 향후 4:33에도 1,000억원 이상을 투자할 계획
- 국내 게임업체 입장에서는 텐센트가 중국 진출을 위한 최적의 파트너로 지분 관계를 통해 서비스 우선권을 획득할 수 있어 상당한 메리트가 있음

그림2 | 텐센트의 국내 게임업체에 대한 투자 강화



자료 : 하나금융경영연구소

### III. 게임산업 전망

#### 1. 경영환경 분석

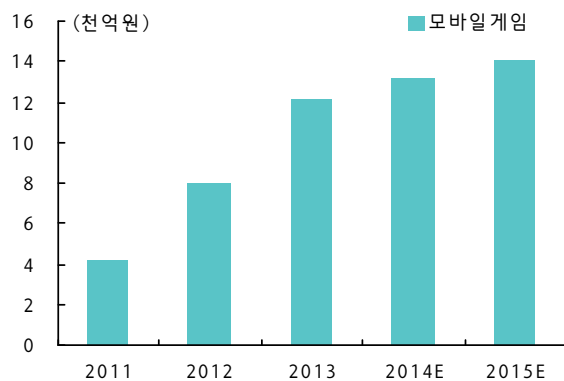
##### ■ 온라인게임 시장은 성장세가 둔화되었지만 모바일게임 시장은 양호한 성장세 지속

- 네트워크 환경 개선, 가정 내 PC 보급 확대와 함께 PC방 금연법 실시 등으로 온라인 게임 시장은 성장세가 둔화
- 반면 모바일게임 시장은 인터넷 환경 개선, 스마트기기의 고급화, 그리고 통신사들의 4G 통신망 확대 및 사용료 인하 경쟁 등으로 양호한 성장세를 지속
- 실제로 국내 모바일게임 시장 규모는 2011년 4,236억원에 불과했지만, 카카오템이 출시된 2012년에는 8,009억원, 2013년에는 1.3조원 규모로 성장세를 지속
  - 시장 규모 증가율(YoY, %) : 89.1(2012) → 51.4(2013) → 8.2(2014E) → 7.1(2015E)
  - 2012~13년 시장의 급격한 성장은 카카오템 출시에 따른 일시적인 현상으로 풀이

##### ■ 한편 온라인게임에 이어 모바일게임 시장에서까지 해외 게임 열풍이 거세지고 있음

- 온라인게임 시장에서는 리그오브레전드(LoL)가 최근 2년 가까이 30% 이상의 점유율을 유지하는 등 출시와 동시에 국내 온라인게임 시장을 사실상 독점
- 뿐만 아니라 블리자드 엔터테인먼트의 디아블로3, 스타크래프트, 워크래프트 등의 외산 게임도 국내 온라인게임 시장에서 선전을 하고 있음
  - 리그오브레전드를 포함한 위에서 언급한 해외 4종의 합산 국내 점유율은 42.3%에 이릅니다
- 모바일게임 시장에서는 영국 게임사인 킹디지털엔터테인먼트의 캔디크러쉬사가, 핀란드 게임사인 슈퍼셀의 클래시오브클랜이 구글플레이 스토어 매출 부분에서 순항 중

그림3 | 국내 모바일게임 시장 전망



자료 : 한국콘텐츠진흥원

표2 | PC방 주요 게임들의 추석 점유율 현황

순위	게임명	점유율(%)	사용시간
1	리그오브레전드	34.0	3,265,355
2	피파온라인3	23.4	2,249,942
3	서든어택	7.4	709,500
4	디아블로3	3.3	312,363
5	스타크래프트	3.1	297,361
6	리니지	2.5	243,167
7	아이온	2.5	241,698
8	던전앤파이터	2.1	205,107
9	블레이드앤소울	2.0	191,548
10	워크래프트3	1.9	181,830

주 : 9월 5일~9월 10일 종합 순위  
자료 : 게임트릭스

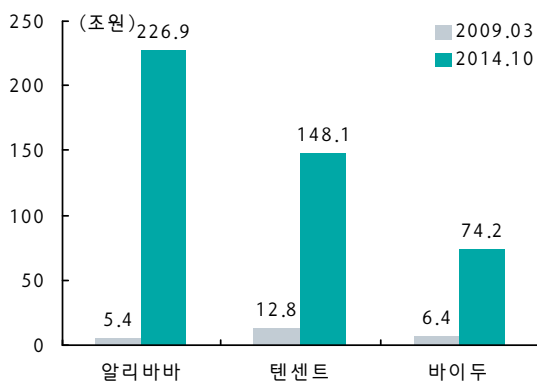
■ 특히 세계 모바일게임 시장에서 중국 게임업체, 텐센트의 영향력이 확대되고 있음

- 중국의 인터넷 보급률이 8년만에 10%대에서 50%대로 높아지면서 인터넷 인구가 미국 인구의 두 배가 넘는 6억명을 넘어섰고, 2015년에는 8억명에 이를 전망
  - 스마트폰 이용자 수도 급증하면서 5억명 돌파를 목전에 두고 있는 상황
  - 중국 인터넷 검색 시장과 모바일 시장은 각각 900억 위안, 255억 위안 규모
- 이러한 거대한 중국 게임시장에서 텐센트는 한국 온라인게임을 퍼블리싱하면서 급격한 성장을 이루었으며, 이후 중국 게임시장이 온라인게임에서 모바일게임 중심으로 변화하자 적극적으로 한국 모바일 게임사들의 IP를 확보 중
- 실제로 2008년 텐센트는 한국 게임사인 스마일게이트가 개발한 크로스파이어를 중국에서 퍼블리싱하면서 서비스 3년 만인 2011년에 54.6억 위안(9,958억원)을 벌어들임
  - 또한 던전앤파이터 퍼블리싱을 통해 추가적으로 29.5억 위안(5,380억원)의 매출을 기록
- 이후 카카오, 넷마블 자회사인 CJ게임즈, 파티게임즈 등에 지분 투자를 통해 한국 게임업체 간의 전략적 제휴를 강화하고 있음

■ 텐센트 뿐만 아니라 알리바바닷컴, 바이두 등도 모바일게임 시장에 적극적으로 진출 중

- 중국의 BAT는 바이두(Baidu), 알리바바닷컴(Alibaba), 텐센트(Tencent)를 의미하며 바이두는 검색, 알리바바가 전자상거래, 텐센트가 게임에 집중하며 성장세를 지속
  - 한편 미국의 대표적 인터넷 기업군 TGIF는 트위터, 구글, 애플 아이폰, 페이스북을 일컬음
- 알리바바는 중국 모바일게임을 선점하고 있는 텐센트에 맞서 연 매출 8조원 중 14%에 해당하는 1.12조원을 모바일게임에 투자할 계획
  - 또한 전자상거래 서비스 타오바오의 모바일버전에 4:33의 활과 파티게임즈의 무한돌파삼국지의 베타테스트를 진행하는 등 한국 모바일 게임사에 대한 공격적인 투자를 진행 중
- 한편 바이두는 2011년 '바이두 두오쿠'를 설립하여 게임 운영 경험을 축적하고 있으며, 현재 바이두 두오쿠 게임과 바이두 두오쿠 e-book 플랫폼을 보유 중

그림4 | 중국 대표 기업들의 지난 5년간 기업가치 변화



자료 : 블룸버그

표3 | 중국 대표 인터넷 기업 'BAT' 현황

Baidu (바이두)	중국 검색 1위 업체 2013년 매출액 5.5조원 최근 5년간 10배 이상 고성장
Alibaba (알리바바)	온라인장터서 전자결제 연간 2,400억달러 거래로 아마존 2.5배 규모
Tencent (텐센트)	중국 게임/메신저 최강자 인기게임 LoL 만든 美 기업 인수 한국 카카오 지분도 10% 확보

자료 : 보도자료, 하나금융경영연구소

## 2. 단기 전망

### 가. 모바일게임

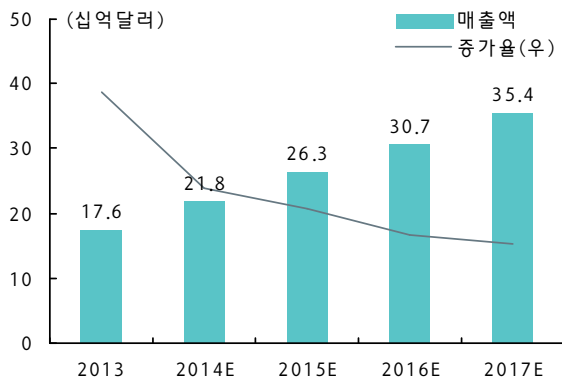
#### ■ 국내 모바일게임 산업은 성숙 단계로 접어들고 있지만 해외는 양호한 성장을 지속할 전망

- 중국 등 신흥국을 중심으로 스마트폰 보급률이 빠르게 증가하고, 네트워크 환경이 점차 개선되면서 모바일게임 시장의 성장을 견인하고 있음
  - 세계 모바일게임 시장 증가율(YoY, %) : 38.6(2013) → 23.9(2014E) → 20.6(2015E)
- 그 결과 2013년 모바일게임 시장 규모는 국내 1.2조원, 세계 18조원인 것으로 파악되며, 2014년에는 각각 전년비 25%, 23.9% 증가한 1.5조원, 22.3조원에 이를 전망

#### ■ 성장성이 높은 해외시장 비중이 높은 국내 모바일 게임 업체들이 유망할 것으로 예상

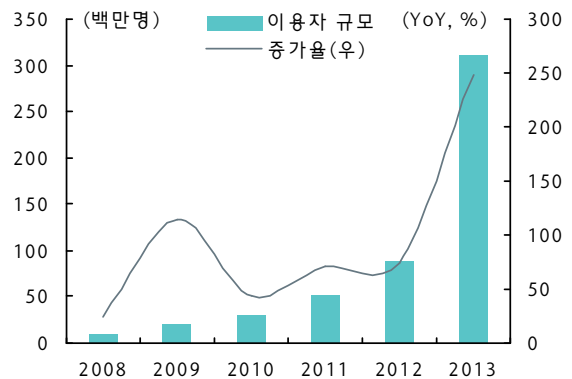
- 모바일게임 시장의 경우 애플, 구글 등을 통해 모든 국가에서 서비스가 가능하기 때문에 해외 진출이 비교적 용이한 편
  - 게임 개발 후 세계 160개국에서 매출을 발생시킬 수 있어 흥행시 매출 규모가 크게 높아짐
- 실제로 전 세계에서 가장 높은 매출을 발생시키고 있는 게임은 Supercell(슈퍼셀)의 클래시오브클랜(Clash of Clans)으로 글로벌 160개국에 출시
  - Supercell의 세전이익은 2012년 525억원에서 2013년 4,773억원으로 9배 이상 급증
- 높은 성장률과 막대한 이용자층, 규모의 경제가 가능한 넓은 시장으로서 중국이 장래에 세계 최대 모바일게임 시장으로 성장할 것으로 예상되면서, 이 지역에 진출한 국내 모바일 게임사들의 실적 개선세가 지속될 것으로 예상
  - 중국 모바일게임 시장은 2013년 약 3조원 규모에서 2017년까지 32조원 수준으로 성장할 것으로 예상

그림5 | 세계 모바일게임 시장 전망



자료 : 토러스투자증권

그림6 | 중국 모바일게임 시장 변화 추이



자료 : 한국콘텐츠진흥원



## ■ 이러한 모바일게임 시장의 성장 속에 업체간 인수합병 시장도 활발해질 전망

- 온라인게임 시장 침체 및 웹보드 규제의 영향으로 온라인게임 기반 대기업들이 적극적으로 모바일게임 시장에 진출하면서 변화하는 트렌드에 적극적으로 대응
- 이미 해외에서는 게임 배급사인 EA가 2009년 소셜 게임 2위 업체인 Playfish를 4억 달러에 인수하였고, 2010년에는 Chillingo를 2,900만 달러에 인수
- 국내에서도 넥슨이 2008년 네오플, 2009년 시메트릭 스페이스, 코퍼슨스, 2010년 엔도어즈, 게임하이 등을 인수
- NHN게임스는 2008년 웹젠을 인수하였고, 엔씨소프트는 2010년 넥스트플레이를 인수하였으며, 위메이드엔터테인먼트는 2010년 YNK재팬과 조이맥스를 인수
- 향후 상위 게임 업체를 중심으로 수직적, 수평적 계열화를 통한 시장 지배력 유지 또는 확대를 위해 M&A가 활발하게 이뤄질 것으로 예상

## ■ 다만 다양한 플랫폼의 등장으로 마케팅 진입 문턱이 낮아졌지만, 경쟁 강도는 보다 높아질 듯

- 애플 iOS, 구글 안드로이드, 네이버 라인, 하이브, 위챗, 카카오톡, 네이버밴드, 아프리카TV, 오!마이갓 등 새로운 유통 플랫폼의 등장
- 따라서 과거 게임 개발사들의 마케팅 성패가 카카오톡 게임 입점 여부에 의해 결정되었다면, 현재는 마케팅 루트가 다양해진 상황
- 그러나 시장 진입 쉬워진 만큼 게임사간 경쟁이 심해지면서 자사의 게임이 소비자의 마음을 사로잡기가 과거보다 어려워질 것으로 예상

## 나. 온라인게임

### ■ 온라인게임 시장은 가정 내 PC보급 확대 및 인터넷 환경 개선과 함께 PC방 내 금연법이 시행된 이후 PC방 폐업률이 높아지면서 시장 침체가 지속될 전망

- 가정 내 PC보급 확대와 인터넷 환경 개선과 함께 2011년 개정된 금연법(소위 국민건강 증진법)이 2014년부터 시행된 이후 PC방의 폐업이 증가하였고, 이는 곧 바로 온라인게임 시장에 부정적인 영향을 미침
  - 2013년 기준 PC방의 3년 생존율은 31.6%에 불과(보육시설 89.5%, 치과 77.8%, 의원 77.5%, 약국 75.6%, 자동차 수리 75.4% 등과 비교할 때 매우 낮은 수준)
- 현재 넥슨, 한게임, 넷마블 등의 게임 서비스사가 다양한 상품을 걸고 PC방에서 게임을 할 수 있게 유도하면서 PC방들과 상생하기 위해 노력 중
  - 게임사들이 PC방 전용 버프, 캐릭터 및 프리미엄 아이템 등을 이용해서 PC방 플레이 혜택을 더욱 높여주고 있는 상황
- 실제로 사이퍼즈의 경우 PC방 무료 사용 아이템이 따로 있고, 캐릭터 레벨이 최소 10부터 시작하며, 리니지도 PC방 전용 맵이 따로 생기고, 경험치 획득량도 높아졌음

■ 또한 금년 시행된 웹보드 게임 규제 여파로 일부 게임사들의 실적 부진이 지속될 전망

- 2014년 초에 시행된 웹보드 게임 규제에 직격탄을 맞으면서 NHN엔터테인먼트의 경우 2014년 2분기 적자전환하면서 영업손실 73억원을 기록
  - 웹보드 규제 시행령은 1인 배팅한도 1회 3만원 이하, 하루 10만원 이상 잃을 시 24시간 게임이용 불가, 자동배팅 및 랜덤 매칭 불가, 3개월에 한번씩 본인인증 필수 등이 골자
- 네오위즈게임즈도 신작 게임 부재와 함께 웹보드게임 규제의 부정적 영향으로 금년 2분기 영업이익이 전년동기대비 82% 감소한 44억원에 그쳤음
  - 매출액과 순이익은 전년동기대비 68%, 95% 감소한 441억원, 7억원을 기록

## IV. 주요 업체 실적 평가

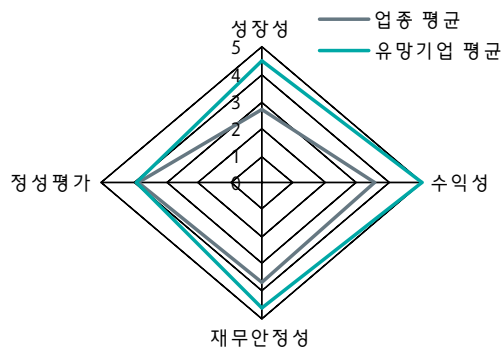
### ■ 모바일게임 중심 업체들이 실적 평가에서 상위 그룹에 포진

- 본 보의 분석 표본은 Kis-Value의 KSIC-9 게임 소프트웨어 개발 및 공급업에 속한 업체들 가운데 최근 3개년 실적 자료가 있는 52개 게임사
- 총점 20점에서 16점 이상을 기록한 상위 20% 우수 업체는 모두 17개사로 제한인데, 이들의 성장성, 수익성, 재무안정성, 정성평가는 업종 평균에 비해 모두 높게 나타남
  - 반면, 비우수 업체는 평균치가 업종 평균에 비해 모두 낮게 분석
- 컴투스(서머너즈워, 낚시의 신), 게임빌, 위메이드엔터테인먼트, 조이시티 등의 모바일게임 개발사와 제페토(포인트 블랭크), 네오플(던전 앤 파이터) 등의 온라인게임 개발사들이 가장 우수

### ■ 게임 라이프사이클이 길어지는 인기 RPG 게임 보유 업체들이 실적 평가 상위

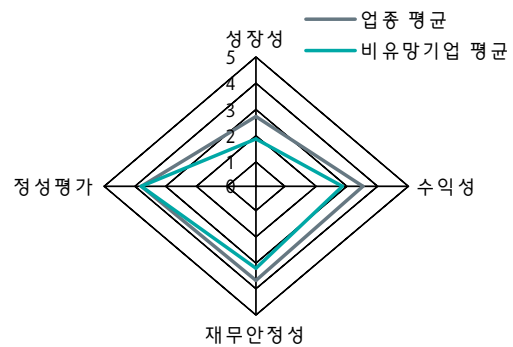
- 스마트폰이 보급되던 2012년에는 애니팡, 캔디팡 등의 퍼즐류 게임이 주류를 이루었고, 윈드러너, 드래곤플라이트 등 단순하고 손쉽게 플레이할 수 있는 게임들이 인기
  - 애니팡(선데이토즈), 캔디팡 / 윈드러너(위메이드), 드래곤플라이트(넥스트플로어) 등
- 그러나 모바일게임 시장에 비슷한 게임들이 다수 출시되면서 시장에서 경쟁하기가 어려워졌고, 이후 미드코어 급의 다양한 게임이 주목을 받기 시작
  - 마구마구(넷마블), 모두의 마블(넷마블), 몬스터길들이기(넷마블) 등
- 몬스터길들이기의 성공으로 게임 라이프사이클이 긴 모바일 RPG 시장이 본격적으로 개화되었고, 다양한 종류의 RPG가 등장하여 모바일게임 매출 상위권에 진입
  - 세븐나이트(넷마블), 별이되어라(게임빌), 영웅의군단(넥슨), 블레이드(4:33), 서머너즈워(컴투스) 등

그림7 | 우수 업체 실적 평가 (평가 상위 20%)



주 : 유망기업은 상위 17개사  
자료 : Kis-Value, 하나금융경영연구소

그림8 | 비우수 업체 실적 평가 (상위 20% 제외 나머지)



주 : 비유망기업은 상위 17개사 제외 나머지 기업  
자료 : Kis-Value, 하나금융경영연구소

- 이는 스마트폰의 사양이 높아지면서 양질의 게임 구현이 모바일에서 가능해졌고, 소비자들의 눈높이가 높아지면서 스토리 있는 RPG 게임에 대한 니즈가 강해졌기 때문
  - 듀얼코어에서 쿼드 및 옥타코어까지 스마트폰의 사양이 높아지면서 과거 PC판 스타크래프트를 스마트폰 안드로이드 버전으로 즐길 수 있게 되었음
- 따라서 모바일 게임 매출에서 인기 RPG 게임 비중이 높은 게임 업체들이 실적 평가에서 우수한 점수를 획득한 것으로 판단
  - 1위 컴투스, 2위 게임빌, 3위 위메이드엔터테인먼트 순

표4 | 국내 매출 순위 상위 20개 모바일게임 (2014.10.23 기준)

순위	게임명	개발사	장르	다운로드 수	평점(5점 만점)
1	클래시오브클랜	Supercell	전략	5,000만	4.6
2	세븐나이츠	넷마블	RPG	100만	4.3
3	모두의마블	넷마블	보드	1,000만	4.2
4	애니팡2	선데이토즈	퍼즐	1,000만	4.1
5	블레이드	4:33	액션	100만	4.3
6	몬스터길들이기	넷마블	RPG	500만	4.4
7	쿠키런	데브시스터즈	어드벤처	1,000만	4.4
8	서머너즈워	컴투스	RPG	1,000만	4.4
9	별이되어라	게임빌	RPG	100만	4.3
10	FIFA온라인3M	넥슨	스포츠	100만	3.8
11	캔디크러쉬사가	King	캐주얼 게임	500만	4.2
12	애니팡 사천성	선데이토즈	퍼즐	1,000만	4.3
13	이사만루	게임빌	스포츠	100만	4.0
14	세계정복	한빛소프트	RPG	100만	4.4
15	드래곤가드	넷마블	RPG	100만	4.3
16	불멸의전사	레드사하라	RPG	100만	4.4
17	드래곤플라이트	넥스트플로어	아케이드	1,000만	4.6
18	퍼즐드래곤	경호온라인	퍼즐	100만	4.4
19	크리티카:해적왕의 분노	게임빌	RPG	500만	4.2
20	애니팡	선데이토즈	퍼즐	1,000만	3.7

자료 : 구글플레이 최고 매출 순위, 하나금융경영연구소

## V. 시사점

- **모바일 게임산업으로의 변화에 발빠른 대응을 하고 있는 기업들에 관심을 가질 필요가 있음**
  - 네트워크 개선, 고사양 스마트폰 보급 확대, 게임의 퀄리티 향상, 다양한 플랫폼 등장 등으로 모바일게임의 수익성에 대한 불확실성이 다소 해소되면서 기업들의 모바일게임 시장에 대한 진출이 활발해지고 있음
  - 넷마블은 기존 온라인게임과 웹보드게임 중심에서 탈피해 사업 전략을 모두의 마블, 몬스터길들이기, 세븐나이츠 등의 모바일게임 중심으로 수립
  - 넥슨도 온라인게임 기반의 서든어택, 피파온라인3, 메이플스토리 등을 모바일에서도 플레이할 수 있는 환경을 제공 중
  - 이처럼 국내외 게임 산업이 온라인 기반에서 모바일 기반으로 변화하면서, 이러한 트렌드에 발빠른 대응을 하고 있는 기업들이 양호한 성장세를 이어갈 것으로 예상
  
- **해외 모바일게임 성공 사례에 비추어 해외 진출에 적극적인지의 여부도 살펴볼 것**
  - 앵그리버드, 클래시오브클랜 등의 해외 모바일게임 성공 사례에 비추어 해외 진출에 적극적으로 노력하고 있는 업체들이 향후 성장성이 높다고 추측할 수 있음
  - 클래시오브클랜을 개발한 슈퍼셀의 2013년 매출액은 전년비 9배나 증가했고, 앵그리버드 제작사인 로비오 엔터테인먼트는 2012년에 이어 2013년에도 1.56억 유로의 매출을 올리며 양호한 성장세를 지속 중
  - 국내 1세대 모바일 게임사인 게임빌, 컴투스 등도 직접 해외 배급망을 뚫고 사용자를 겨냥한 게임을 개발했던 노하우를 바탕으로 서머너즈워와 같은 글로벌 게임 배출에 성공하면서 높은 성장세 지속
    - 컴투스는 아쿠아스토리의 해외 진출 노하우 등을 보유
  - 따라서 금융그룹에서는 현재 해외 진출을 위한 사전 준비 차원에서 업체 간 전략적 제휴가 활발히 진행 중인 모바일 게임사들을 중심으로 관심을 가질 필요가 있음
  - 실제로 스마일게이트는 선데이토즈의 지분 20%를 인수했고, NHN엔터테인먼트는 데브시스터즈의 지분 22%를 보유한 상황
  - 또한 파티게임즈는 중국 텐센트로부터 200억원 투자를 유치했으며, 네시삼십삼분도 텐센트와 관련 투자유치 협상을 진행 중

표5 | 주요 게임업체 실적 평가

업체 이름	소속그룹	법인번호	2011~13년 평균 매출액 (억원)	정량평가			정성평가	총점
				성장성	수익성	재무안정성		
(주)컴투스*	게임빌	1101111571250	489	5	5	5	4.0	19.0
(주)게임빌*	게임빌	1101111848914	492	5	5	5	4.0	19.0
(주)위메이드엔터테인먼트*	위메이드엔터테인먼트	1101111873755	1,278	5	5	5	4.0	19.0
제페토(주)	제페토	1101111802564	254	5	5	5	4.0	19.0
(주)조이시티*		1101111041633	456	5	5	5	3.5	18.5
(주)소프트맥스*		1101111093882	89	5	5	5	3.5	18.5
(주)네오싸이언	그라비티	1101112074055	148	4	5	5	4.0	18.0
(주)네오플	엔엑스씨	1101112207268	3,951	5	5	4	4.0	18.0
넥슨지티(주)*	엔엑스씨	1101110984587	493	4	5	5	4.0	18.0
(주)골프존*	골프존	1601110097976	2,754	4	5	5	4.0	18.0
(주)스마일게이트엔터테인먼트	에스지홀딩스	1101112545155	2,457	5	5	4	4.0	18.0
(주)넥슨코리아	엔엑스씨	1101113320241	10,788	5	5	4	4.0	18.0
(주)스마일게이트게임즈	에스지홀딩스	1101114748921	262	4	5	5	4.0	18.0
(주)아이덴티티게임즈		1101113654129	516	5	5	4	3.5	17.5
(주)웹젠*	네이버	1101111955694	427	3	5	5	4.0	17.0
(주)엔씨소프트*	엔씨소프트	1101111387748	5,020	2	5	5	4.0	16.0
(주)손오공아이비	손오공	1101113810052	74	5	5	2	4.0	16.0
A			930	3	5	3	4.0	15.0
B			983	2	5	4	4.0	15.0
C			32	5	1	5	4.0	15.0
D			92	1	5	5	3.5	14.5
E			161	1	5	5	3.5	14.5
F			41	1	5	5	3.5	14.5
G			122	3	5	3	3.5	14.5
H			86	1	5	5	3.5	14.5
I			131	1	5	5	3.5	14.5

주 : \*는 상장사  
자료 : 하나금융경영연구소

표6 | 주요 게임업체 실적 평가

업체 이름	소속그룹	법인번호	2011~13년 평균 매출액 (억원)	정량평가			정성평가	총점
				성장성	수익성	재무안정성		
J			202	2	5	3	4.0	14.0
K			5,174	2	5	3	4.0	14.0
L			123	1	5	4	4.0	14.0
M			120	2	5	3	3.5	13.5
N			278	1	5	4	3.5	13.5
O			310	1	5	3	4.0	13.0
P			303	1	5	2	4.0	12.0
Q			200	4	1	3	3.5	11.5
R			355	1	1	5	4.0	11.0
S			155	1	1	5	4.0	11.0
T			357	1	5	1	4.0	11.0
U			26	5	1	1	3.5	10.5
V			16	5	1	1	3.5	10.5
W			89	5	1	1	3.5	10.5
X			65	1	1	4	4.0	10.0
Y			436	2	1	3	4.0	10.0
Z			65	1	1	4	4.0	10.0
AA			122	1	1	4	3.5	9.5
BB			264	1	1	3	4.0	9.0
CC			393	1	1	3	4.0	9.0
DD			29	1	1	3	4.0	9.0
EE			91	1	1	3	3.5	8.5
FF			281	1	1	2	4.0	8.0
GG			19	2	1	1	3.5	7.5
HH			96	1	1	1	4.0	7.0
II			145	1	1	1	3.5	6.5
52개사 평균			812	2.7	3.5	3.6	3.8	13.7

주 : \*는 상장사  
자료 : 하나금융경영연구소