

# 게임 (Overweight)

## 9월 게임시장 Review

정의훈\_uihoon0607@ 이찬영\_cylee@

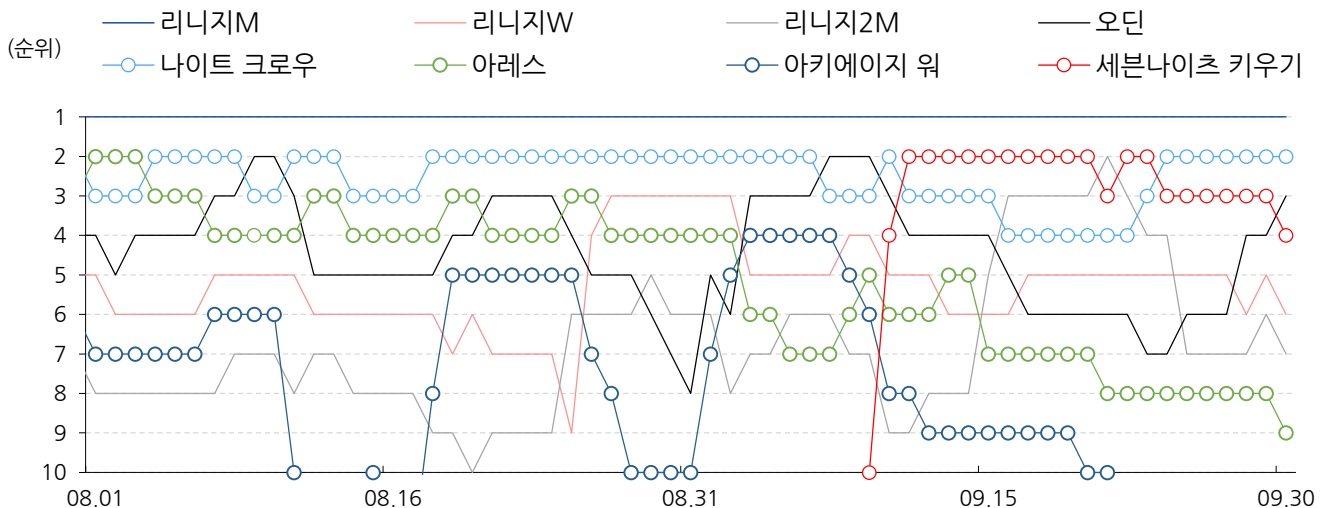
### 9월 게임시장 Review

- '리니지M'과 '나이트 크로우'는 매출 순위 1,2위 유지. 신작 '세븐나이츠 키우기'는 최고 2위, 9월 말 3위 기록
- 9월 모바일 주요 신작 '세븐나이츠 키우기', '퍼즈업 아미토이', '달빛조각사: 다크게이머' 등 출시
- 콘솔/PC 주요 출시작 '스타필드', '페이데이3', '사이버펑크 2077: 팬텀 리버티(DLC)', 'P의 거짓' 등 출시
- 'P의 거짓'은 83%의 스팀 긍정 리뷰와 메타크리틱 80점을 획득. 최대 스팀 동시접속자 수는 약 2만명으로 피어 게임 '와룡' 대비 아쉬운 모습 보이고 있어 판매량 시장 컨센서스(200만장) 달성에 난항 겪을 것
- 'TL'의 글로벌 CBT 시작. 자동전투 삭제, PVP 및 P2W 요소 완화 등 이전 CBT에서 받았던 피드백 반영
- 유니티는 게임 다운로드 횟수에 따른 추가 요금제 도입 발표. 무료 요금제를 사용하는 인디 및 소규모 개발사들의 수익성 악화에 대한 논란 확산. 이후 수정안을 발표했지만 기업 신뢰도 회복 어려움

### 10월 게임시장 Preview

- 국내 모바일 게임 매출 순위 '리니지M'과 '나이트 크로우'가 나란히 1,2위 유지 전망. '세븐나이츠 키우기'는 출시 효과가 제거되며 5~10위권 기록 예상
- 모바일 대형 신작은 부재. 중국에서는 넷마블이 개발 리소스를 제공한 '일곱개의 대죄: 그랜드 크로스' 출시 예정
- 콘솔/PC 게임 출시 기대작은 '슈퍼 마리오브라더스 원더', '마블 스파이더맨2', '어쌔신 크리드: 미라지' 등 출시 예정
- 10월 6일, MS의 ATVI 인수 승인 여부 최종 결정될 예정

### 주요 모바일 게임 매출 순위 (플레이스토어)



자료: 플레이스토어, 모바일인덱스, 유진투자증권

## 9 월 게임시장 Review

### 국내 모바일 게임

국내 모바일 게임 매출 1,2 위는 '리니지 M'과 '나이트 크로우'가 차지했다. '리니지 2M'과 '오딘'은 각각 신규 콘텐츠 업데이트로 호응을 얻으며 일시적으로 '나이트 크로우'의 매출 순위를 추월하기도 했다. 이외 '검은사막 모바일'은 PC 버전에서 호평을 받았던 아침의 나라 업데이트가 적용되며 매출 순위는 소폭 반등했다.

주요 신작으로는 넷마블의 방치형 RPG '세븐나이츠 키우기'(9/6), 엔씨소프트의 퍼즐게임 '퍼즈업 아미토이'(9/26), 엑스엘게임즈의 MMORPG '달빛조각사: 다크 게이머'(9/13) 등이 출시됐다. 이 중 '세븐나이츠 키우기'는 플레이스토어 기준 최고 매출 2위, 9월 말 기준 3위로 양호한 초기 성과를 보이고 있다.

### 콘솔/PC 게임

9월 콘솔/PC 시장은 뜨거운 관심을 모았던 기대작들이 출시된 한 달이었다. 9월 1일, 베다스다의 SF 오픈 월드 게임 '스타필드'가 출시되었다. 높은 기대치 대비 게임성에서 다소 아쉬운 평가를 받았으나 게임패스 포함 총 1,000 만명의 이용자 수를 기록했다. 이어 네오위즈의 소울라이크 게임 'P의 거짓'(9/19), 스타브리지 스튜디오의 범죄 FPS 시리즈 '페이데이 3'(9/21), CDPR의 SF 오픈월드 게임 '사이버펑크 2077'의 DLC '팬텀 리버티'(9/26)가 출시되었다. 출시 초기 게임 완성도 문제로 혹평을 받았던 '사이버펑크'의 DLC는 스팀 기준 '매우 긍정적'의 평가를 받고 있으며 본 게임의 동시접속자 수도 약 27 만명을 돌파하며 출시 이후 제2의 전성기를 누리고 있다.

게임스컴 2022에서 3관왕을 차지하며 많은 기대를 받았던 'P의 거짓'은 출시 후 83%의 스팀 긍정 리뷰와 메타크리틱 80점을 기록하며 유저들로부터 게임성에 대해 나름 준수한 평가를 받았다. 다만 'P의 거짓'의 스팀 최대 동시접속자 수는 약 2 만명으로 피어 게임으로 분류되던 '와룡'(100 만장 판매 추정) 대비 미흡한 수준을 보이고 있어, 판매량 시장 컨센서스(약 200 만장) 달성에 난항을 겪고 있다.

한편 엔씨소프트의 MMORPG 신작 'TL'의 글로벌 CBT가 9월 19일부터 시작돼 10월 3일까지 진행됐다. 금번 버전에서는 자동전투 삭제, 모션 역동성 강조, PVP 및 P2W 요소 완화 등 이전 5월 진행했던 CBT를 통해 받았던 피드백을 반영한 모습을 볼 수 있다.

## 유니티 런타임 요금제

9 월 12 일, 게임 엔진 개발사 유니티는 게임 다운로드 횟수에 따라 추가 요금을 부과하는 신규 요금제를 발표했다. 기존에는 이용자의 매출을 기준으로 요금제를 구분해 요금을 책정했지만, 신규 요금제인 '유니티 런타임 요금제'는 게임의 다운로드 횟수가 일정 기준을 초과할 경우 초과 건당 요금을 부과하는 방식이다.

이러한 요금제 개편안은 많은 논란을 일으켰다. 우선 다운로드 횟수 집계 기준에 대한 명확한 가이드가 부재했다. 다운로드 횟수가 매출로 비례하지 않는 경우도 존재하고 게임의 설치 및 삭제를 반복하는 매크로, 재설치에 대한 우려가 있다. 또한 기존 서비스하고 있는 게임까지도 유니티 런타임 요금제를 소급 적용하는 정책도 논란의 여지가 있다. 특히 무료로 퍼스널 요금제를 이용하는 인디 및 소규모 개발사들의 비용 부담이 가중된다는 점이 우려 사항으로 지적됐다. 퍼스널 요금제를 사용하는 개발사들은 보통 무료 게임을 출시해 인앱 결제로 수익을 창출하는데 런타임 요금제를 적용할 경우 개발사의 수익성 악화는 불가피하기 때문이다.

거센 반발에 유니티는 수정된 개편안을 발표했다. 퍼스널 요금제의 런타임 요금제는 전면 철회하고 기업용 요금제 프로/엔터프라이즈의 런타임 요금제 적용 범위를 2024년 이후 개발된 게임으로 한정하는 한편, 최대 청구 비용을 게임 총매출의 2.5%로 제한했다. 수정안 발표 이후 사건은 다소 진정됐지만, 애초에 무리한 정책을 단행한 유니티 내부 사정 및 재무 상태의 심각성이 공개적으로 부각되며 기업의 신뢰도 하락으로 이어졌다.

도표 1. 유니티 초기 개편 요금제

	퍼스널	프로	엔터프라이즈
<b>유니티 런타임 요금 적용 기준</b>			
매출 기준(12M TTM)	\$200,000	\$1,000,000	\$1,000,000
설치 횟수 기준(LTD)	200,000 회	1,000,000 회	1,000,000 회
<b>설치 횟수 기준을 초과하는 설치 횟수</b>	<b>표준 월 요금</b>		
1~10 만	설치당 \$0.2	설치당 \$0.15	설치당 \$0.125
10 만~50 만		설치당 \$0.075	설치당 \$0.06
50 만~100 만		설치당 \$0.03	설치당 \$0.02
100 만 이상		설치당 \$0.02	설치당 \$0.01
<b>설치 횟수 기준을 초과하는 설치 횟수</b>	<b>신용 시장 월 요금</b>		
1 회 이상	설치당 \$0.02	설치당 \$0.01	설치당 \$0.005

자료: 유니티, 유진투자증권

도표 2. 유니티 수정 후 개편 요금제

	퍼스널	프로	엔터프라이즈
<b>설치 횟수 기준을 초과하는 설치 횟수</b>	<b>표준 월 요금</b>		
1~10 만	X	설치당 \$0.15	설치당 \$0.125
10 만~50 만		설치당 \$0.075	설치당 \$0.06
50 만~100 만		설치당 \$0.03	설치당 \$0.02
100 만 이상		설치당 \$0.02	설치당 \$0.01
<b>설치 횟수 기준을 초과하는 설치 횟수</b>	<b>신용 시장 월 요금</b>		
1 회 이상	X	설치당 \$0.01	설치당 \$0.005
<b>런타임 요금은 총 월매출의 2.5%를 초과하지 않음</b>			

자료: 유니티, 유진투자증권

## 10 월 게임시장 Preview

### 국내 모바일 게임

10 월 국내 모바일 게임 시장도 '리니지 M'과 '나이트 크로우'가 나란히 매출 1,2위를 유지할 것으로 전망한다. '세븐나이츠 키우기'는 출시 효과가 제거되며 5-10위권을 기록할 것으로 예상되고 이외 주요 게임들도 업데이트를 출시할 때 마다 일시적인 매출 순위 반등이 있을 것으로 본다.

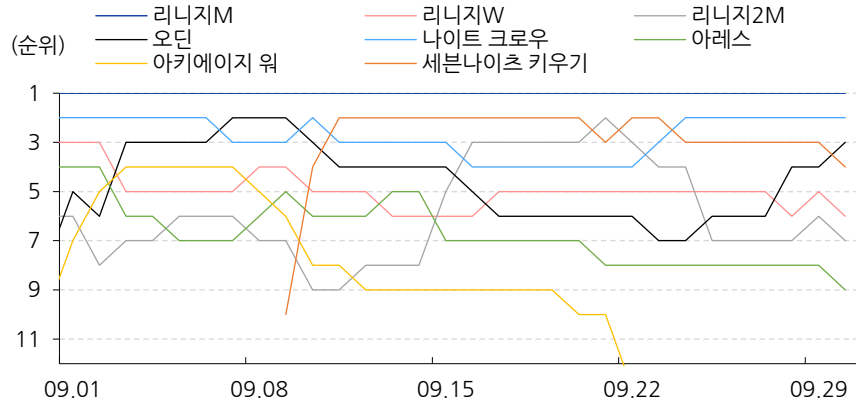
10 월 출시 예정 모바일 신작은 그라비티의 RPG '라그나로크 20 히어로즈'(10/12), 블루포치의 턴제 RPG '리버스: 1999'(10/26) 등으로 대형 신작이 부재한 편이며 엔씨소프트의 난투형 액션 게임 '배틀 크러쉬'의 CBT가 10월 23일부터 30일까지 진행될 예정이다. 중국에서는 넷마블이 개발 리소스를 제공한 '일곱개의 대죄: 그랜드 크로스'의 출시가 13일에 예정되어 있다.

### 콘솔/PC 게임

10월에도 지난 달에 이어 콘솔/PC 기대작들이 대거 출시된다. 주요 신작으로 닌텐도의 액션 플랫폼어 게임 '슈퍼 마리오브라더스 원더'(10/20), 세가의 스피드 액션 게임 '소닉 슈퍼스타즈'(10/17), 인섬니악 게임즈의 오픈 월드 액션 어드벤처 게임 '마블 스파이더맨 2'(10/20), 유비소프트의 액션 어드벤처 게임 '어쌔신 크리드 미라지'(10/5) 등이 있다. 위에 소개된 게임들 모두 저명한 IP 에 기반한 시리즈 게임들로 흥행 가능성이 높다고 판단된다.

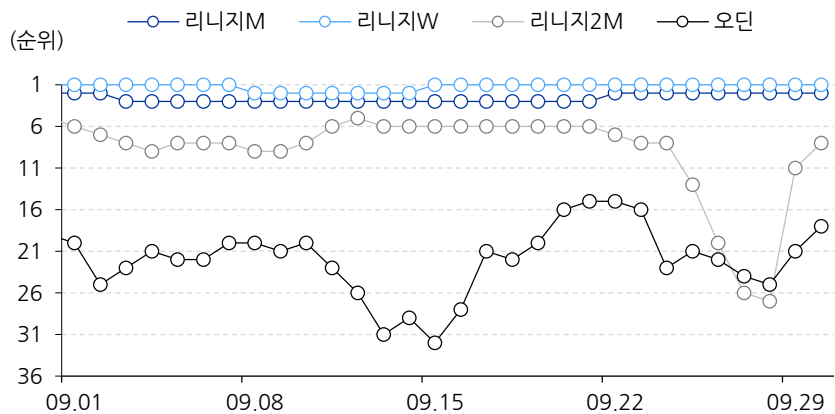
또한 MS의 ATVI 인수건의 끝이 보이기 시작한다. 9월 MS는 인수의 마지막 단계인 CMA의 승인을 받기 위해 ATVI 인수계획서의 수정안을 제출한 바가 있었는데 9월 22일 CMA에서의 잠정 승인을 받았다고 한다. 최종 승인 일자 는 10월 6일로 게임 산업 최대 규모의 인수건의 행방이 결정될 것으로 보인다.

도표 3. 9월 국내 주요 게임 매출 순위 (플레이스토어)



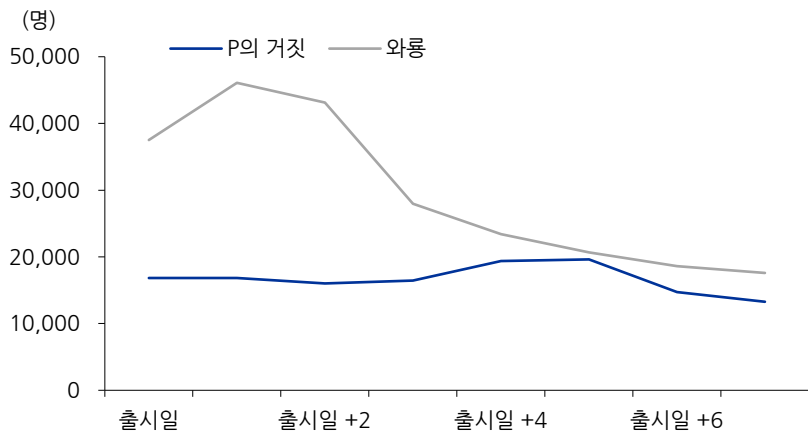
자료: 플레이스토어, 모바일인덱스, 유진투자증권

도표 4. 대만 모바일 게임 매출 순위 (플레이스토어)



자료: 플레이스토어, 모바일인덱스, 유진투자증권

도표 5. P의 거짓 동시접속자 수 추이



자료: steamDB, 유진투자증권  
주: 스팀 기준

도표 6. 10월 출시 예정 모바일 게임

출시 예정일	게임명	장르	개발사	퍼블리셔
10/5	우파루 오딧세이	캐주얼 SNG	NHN, 빅포트	NHN
10/12	라그나로크 20 히어로즈	RPG	그라비티 네오사이언	그라비티
10/13	일곱개의 대죄: 그랜드크로스 (중국)	수집형 RPG	고단샤(넷마블)	텐센트
10/26	리버스: 1999	턴제 RPG	블루포치	하오 플레이

자료: 유진투자증권

도표 7. 주요 콘솔/PC 게임

	게임명	출시일	장르	개발사	퍼블리셔	플랫폼	판매량(E)
9월	스타필드	9/6	SF 오픈 월드 ARPG	베다스다(엑스박스)	베다스다(엑스박스)	Xbox, PC	-
	포켓몬 스칼렛/바이올렛 (DLC)	9/12	오픈 월드 RPG	게임프릭	닌텐도	NSW	-
	더 크루: 모터페스트	9/14	오픈 월드 레이싱	유비소프트	유비소프트	PS, Xbox, PC	-
	P의 거짓	9/19	소울라이크	라운드 8 스튜디오 (네오위즈)	네오위즈	PS, Xbox, PC	-
	모탈 컴бат 1 리부트	9/19	대전 액션	네더렐름 스튜디오 (워너 브라더스)	워너 브라더스 게임	PS5, Xbox, NSW, PC	30 만장
	페이데이 3	9/21	액션, FPS	스타브리즈 스튜디오	딥 실버	PS, Xbox, PC	130 만장
	사이버펑크 2077 (DLC)	9/26	오픈 월드 액션 RPG	CD Projekt	CD Projekt	PS, Xbox, PC	-
10월	어쌔신 크리드: 미라지	10/5	액션 어드벤처	유비소프트	유비소프트	PS, Xbox, PC	-
	돌아온 명탐정 피카츄	10/6	어드벤처	크리처스	닌텐도	NSW	-
	로드 오브 더 폴른	10/13	3인칭 액션 RPG	헥스웍스	CI 게임즈	PS5, Xbox, PC	-
	소닉 슈퍼스타즈	10/17	스피드 액션	소닉팀(세가)	세가	PS, Xbox, NSW, PC	-
	슈퍼 마리오브라더스 원더	10/20	액션 플랫폼머	닌텐도	닌텐도	NSW	-
	마블 스파이더맨 2	10/20	오픈 월드	인섬니악 게임즈(소니)	소니 인터랙티브 엔터테인먼트	PS5	-
	앨런 웨이크 2	10/27	3인칭 서바이벌 호러	레미디	에픽 게임즈	PS5, Xbox, PC	-

자료: 유진투자증권

**Compliance Notice**

당사는 자료 작성일 기준으로 지난 3개월 간 해당종목에 대해서 유가증권 발행에 참여한 적이 없습니다  
 당사는 본 자료 발간일을 기준으로 해당종목의 주식을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다  
 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다  
 조사분석담당자는 자료작성일 현재 동 종목과 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다  
 동 자료에 게재된 내용들은 조사분석담당자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다  
 동 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있습니다  
 동 자료는 당사의 동의 없이 어떠한 경우에도 어떠한 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다  
 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다.  
 따라서 어떠한 경우에도 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다

**투자기간 및 투자등급/투자의견 비율**

종목추천 및 업종추천 투자기간: 12개월 (추천기준일 종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미함) 당사 투자의견 비율(%)

· STRONG BUY(매수)	추천기준일 종가대비 +50%이상	0%
· BUY(매수)	추천기준일 종가대비 +15%이상 ~ +50%미만	96%
· HOLD(중립)	추천기준일 종가대비 -10%이상 ~ +15%미만	3%
· REDUCE(매도)	추천기준일 종가대비 -10%미만	1%

(2023.09.30 기준)