

G L O B A L
게임산업
TREND

December 2010
1st Issue



North America

4

- 미국 어린이들, 연말연시 맞아 고가의 IT기기 구매 희망
- 아메리칸 익스프레스, 멤버십 포인트로 Zynga 머니 살 수 있는 서비스 제공
- Google, Android Market에서 콘텐츠 등급 부여 의무화
- 유명 소셜 게임 업체, 잇따라 대형 포털 사이트와 제휴
- Windows Phone 7 관련 애플리케이션, 3,000개 돌파
- Sony, PS Move 전세계 출하량 410만 대 돌파
- Nintendo, 美 블랙 프라이데이 기간 중 하드웨어 150만 대 판매
- Kinect, 출시 후 25일 만에 전세계 판매량 250만 대 돌파

Europe

15

- TIGA, 영국 정부의 세금 감면 정책에 환영. 하지만 더 원해
- Bigpoint, 중남미 시장 진출

Asia

18

Japan

- ngmoco, 2011년 모바일타운에서 게임 런칭
- GREE, '애플리케이션 코스' 도입으로 월정액 과금 콘텐츠 제공
- CyberAgent, 미국에 애플리케이션 개발사 설립
- 새로운 형태의 소셜 애플리케이션 플랫폼 'aima' 등장
- Panasonic, 신형 휴대용 게임기 'Jungle' 공개
- Yahoo, 'Yahoo! JAPAN' 사이트에서 애플리케이션 서비스 개시

China

- 중국, 모바일 게임 이용자와 시장 규모 빠르게 증가..3분기 이용자 1억 2,080만 명
- 중국 공안부, "게임 아이템 절도는 해커 공격의 목표"
- 중국 베이징, 올해 온라인 게임 분야 생산액 100억 위안 돌파 전망

Others

- 이슬람 규율에 기반한 게임 등급 시스템 도입 추진

South America

30

- 브라질 소셜 게임 업체 Vostu, 3,000만 달러 투자 유치

North America

- 미국 어린이들, 연말연시 맞아 고가의 IT기기 구매 희망
- 아메리칸 익스프레스, 멤버십 포인트로 Zynga 머니 살 수 있는 서비스 제공
- Google, Android Market에서 콘텐츠 등급 부여 의무화
- 유명 소셜 게임 업체, 잇따라 대형 포털 사이트와 제휴
- Windows Phone 7 관련 애플리케이션, 3,000개 돌파
- Sony, PS Move 전세계 출하량 410만 대 돌파
- Nintendo, 美 블랙 프라이데이 기간 중 하드웨어 150만 대 판매
- Kinect, 출시 후 25일 만에 전세계 판매량 250만 대 돌파

미국 어린이들, 연말연시 맞아 고가의 IT기기 구매 희망

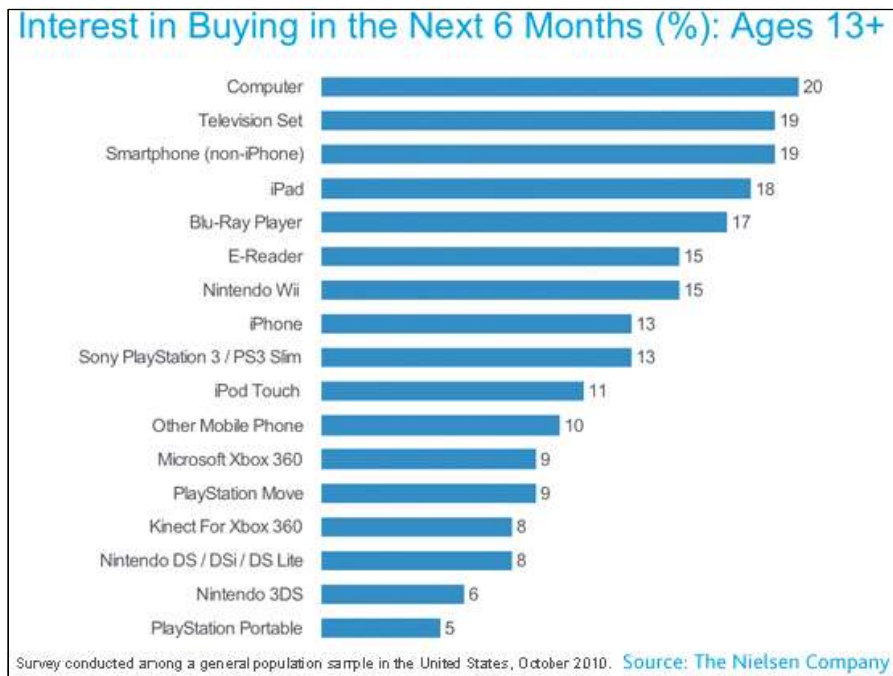
■ 미국 어린이들, 연말연시에 PSP, Nintendo DS 보다 iPad, iPod 구매 원해

- ▶ 블랙 프라이데이에서 출발하는 연말연시 쇼핑 시즌에 미국 어린이들은 고가의 IT기기를 사고 싶어한다는 조사 결과가 발표됨
 - 시장 조사 업체인 Nielsen에 따르면, 6~12세 사이의 미국 어린이 가운데 31%가 향후 6개월 내에 사고 싶은 전자제품으로 Apple의 태블릿PC인 iPad를 꼽았음. 역시 Apple의 iPod Touch가 컴퓨터와 함께 29%로 뒤를 이었음. iPod Touch는 전통적인 휴대형 게임기 Nintendo DS와 PSP를 제쳤음. 반면, 내년 봄에 등장할 Nintendo 3DS는 상당한 인기를 모을 것으로 기대
 - 게임기 가운데서는 Sony PS3가 21%로 가장 높은 지지를 받았지만, 전체적으로는 스마트폰과 같은 모바일 기기와 비슷하게 경쟁하는 형국임



- 반면, 13세 이상의 일반 소비자들을 대상으로 같은 질문을 한 결과는 조금 다르게 나타나 눈길. 컴퓨터나 텔레비전, 스마트폰처럼 보편적인 전자기기들을 신형으로 바꾸고 싶어했음. 물론 iPad는 13세 이상 소비자 18%의 지지를 얻으면서 구매 희망 4위에 올랐음. 이외에 블루레이 플레이어나 전자책 단말기도 많은 기대를 모았음
- 게임기기는 전통적인 인기 품목임. 13세 이상 소비자 가운데 15%가 Nintendo Wii를 사겠다

고 응답한 가운데, Sony의 PS3(13%)와 MS의 XBox360(9%)이 뒤를 이었음. 동작 인식 컨트롤러인 PS Move와 XBox Kinect는 각각 9%와 8%의 지지를 얻음. 특히, 이번 조사가 11월 4일 MS의 대대적인 Kinect 마케팅이 시작되기 전에 이루어졌음을 감안할 때 Kinect의 선전은 눈에 띄는 것임



날짜: 2010년 11월 22일

출처:

<http://blog.nielsen.com/nielsenwire/consumer/kids-in-the-u-s-eyeing-big-ticket-tech-this-holiday-season/>

아메리칸 익스프레스, 멤버십 포인트로 Zynga 머니 살 수 있는 서비스 제공

■ Zynga의 가상 화폐/가상 상품을 아메리칸 익스프레스 포인트로 산다

- ▶ 아메리칸 익스프레스가 카드 멤버십 포인트로 Zynga의 소셜 게임에서 가상 화폐나 가상 상품을 살 수 있는 새로운 서비스를 제공한다고 발표
 - 전통적으로 아메리칸 익스프레스는 카드 이용 포인트로 무료 항공권이나 전자제품, 상품권 등을 얻을 수 있게 해왔음. 하지만 이번에 “업계 최초로” 카드 이용 포인트로 게임 속 가상 상품이나 게임 카드 등을 구입할 수 있게 함으로써 화제를 모으고 있음
 - 다양한 금액으로 선보일 게임 카드로는 Zynga의 유명 게임인 'FarmVille'이나 'FrontierVille', 'PetVille', 'Café World' 등에서 사용하는 가상의 상품을 살 수 있음. 아메리칸 익스프레스는 12월 6일 부터 게임에 특화된 선불카드도 출시했음
 - 현재 아메리칸 익스프레스 카드 멤버는 Zynga 게임의 가상 상품 4개를 살 수 있지만, 향후 범위가 20개 이상으로 늘어날 예정
 - 아메리칸 익스프레스의 Dan Schulman 기업 성장 부문 그룹장은 “디지털 공간의 키 플레이어인 Zynga와의 협력은 온라인 고객들에게 보다 많은 가치를 제공하려는 우리의 노력을 잘 보여준다”고 강조. 이어 “수백만 명의 카드 멤버들은 리워드 포인트를 사용하고 싶어한다”며 “Zynga는 우리의 로열 멤버들이 유명 소셜 게임을 즐길 수 있는 기회를 제공할 수 있게 됐다”고 설명

날짜: 2010년 11월 30일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31771/American_Express_Offering_Zynga_Rewards_For_Membership_Points.php

Google, Android Market에서 콘텐츠 등급 부여 의무화

■ Google, 앱 개발사에 콘텐츠 등급 자발적 부여 권고

- ▶ Google이 Android 개발자들에게 앱 콘텐츠에 대해 등급을 의무적으로 부여하라고 공지
 - Google이 2008년 온라인 스마트폰 앱스토어인 Android Market에서 등급을 부여하려는 것은 이번이 처음. 등급은 All(전체 이용가), Pre-teen(어린이 이용가), Teen(청소년 이상 이용가), Mature(청소년 이용불가) 등으로 구성
 - 이미 Android Market에 등록돼 있는 게임이나 애플리케이션에 대해서는 향후 수 주일 안에 등급을 부여해야 함. 시기를 놓치면 모두 "청소년 이용불가" 등급이 표시될 예정
 - Apple의 Appstore는 Android Market에 비해 콘텐츠 관리를 좀 더 철저하게 하고 있음. 2009년 iOS 3.0을 선보일 때부터 연령 기반 등급과 학부모 관리 기능을 적용했음
 - Android 개발자 웹사이트에 공개된 등급 부여 가이드라인의 예는 다음과 같음. 신성모독과 상스러운 유머가 포함된 콘텐츠는 Teen(청소년 이상 이용가) 등급을 받아야 함. 성적인 것을 연상시키는 내용이 포함된 콘텐츠는 소년 이상 이용가 등급. 성적인 내용에 집중하는 콘텐츠는 청소년 이용불가 등급을 받고, 포르노성 내용은 안드로이드 마켓에 등록 불가. 불필요하게 현실적인 폭력물 역시 등록 불가
 - Google은 개발자들이 양심적으로 등급을 부여할 것으로 믿는다고 설명. 하지만 이용자들의 불만 제기에 대해서는 관리할 것이라고 강조. Google은 "등급 부여에서 계속 문제를 일으키는 개발자는 계정 폐쇄까지 포함하는 조치를 받게 될 것"이라고 설명

날짜: 2010년 11월 29일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31751/Google_Begins_Mandatory_Content_Ratings_For_Android_Market.php

유명 소셜 게임 업체, 잇따라 대형 포털 사이트와 제휴

■ Zynga, Yahoo와 제휴 사실 발표

- ▶ Zynga는 Yahoo와의 제휴를 통해 새로운 유저풀 확립 및 브랜드 인지도 향상 모색 중
 - Zynga가 Yahoo와 제휴를 맺고 Yahoo Messenger, Yahoo Games, MyYahoo, Toolbar, Pulse(SNS)에서 자사 타이틀 'Mafia Wars', 'FishVille' 서비스를 제공할 계획을 발표했다. 이번 제휴는 Facebook Connect와 Yahoo 서비스를 오가는 Yahoo! Application Platform(YAP)을 이용한 것으로, 유저는 Facebook을 거치지 않고도 Zynga의 게임을 바로 플레이할 수 있게 됨
 - [참고] Zynga는 Google과 일본 Softbank의 대규모 투자를 받아 6개의 게임 스튜디오를 설립, 현재 50억 달러 이상의 기업 가치를 평가 받고 있는 소셜 게임 1위 업체임. Facebook 상에서 'Mafia Wars'는 2,300만 MAU(월사용자), 'FishVille'는 600만 MAU를 보유하고 있으며 최근 유저 수 증가는 주춤한 상태이나 Zynga는 Facebook에서 독립하고자 하는 움직임을 보이고 있음
 - 이번 Yahoo와의 제휴로 Zynga는 자사 게임을 6억 명 이상의 Yahoo 유저들에게 노출시킴으로써 새로운 유저 풀 구축 및 브랜드 인지도 상승을 꾀할 수 있을 것으로 기대하고 있음. Zynga는 새로운 플랫폼으로의 확장을 추구해 왔으며, 이미 Apple Store를 통해 'Farmville'을 비롯한 여러 타이틀을 제공하고 있음
 - 이번 Yahoo와 Zynga의 사업 제휴는 독점적인 것이 아니며, Yahoo는 OMGPOP과도 제휴를 맺고 해당업체의 플래시게임을 자사 포털을 통해 서비스할 계획임

■ 소셜 게임 2위 업체 CrowdStar도 Microsoft와 제휴 결정

- ▶ CrowdStar, MS의 주요 포털은 물론 향후 모바일 OS에서도 게임 서비스를 제공
 - CrowdStar가 Microsoft의 포털 사이트 Bing과 제휴를 맺고 Bing Games, Windows Live Messenger, MSN Games 등을 통해 자사 게임을 서비스하겠다고 발표했다. 향후 Microsoft가 추진하는 모바일 OS, Windows Phone 7에서도 게임 플레이가 가능하도록 할 계획임
 - [참고] CrowdStar는 현재 5,000만 MAU(월사용자)를 보유하고 있으며 'It Girl', 'Mighty Pirates'의 런칭과 함께 퀄리티 높은 타이틀 제공에 주력하고 있는 소셜 게임 2위 업체임
 - Bloomberg 통신에 따르면, Microsoft가 MSN Games 강화 및 Xbox Live와 Facebook과의 연계 모색을 위해 CrowdStar에 기업 인수 대가로 2억 달러를 제안했다는 소문이 있었으나, 결국 양사는 사업 제휴의 형태로 협력할 방침인 것으로 전해짐

- Microsoft는 과거 Zynga의 게임 'FarmVille'을 MSN Games을 통해 제공하였으나 현재는 서비스를 중단했으며, 중단 이유는 밝히고 있지 않음

■ 유명 검색 포털 사이트, 소셜 게임 영입 움직임 가속화

- ▶ 유저간 소셜 관계가 확립된 Facebook에 비해 어디까지 성과를 낼 수 있을지 귀추가 주목됨
 - 최근 Google도 Zynga에 출자하는 동시에 자사의 게임 포털 사이트를 오픈할 계획이라고 발표해, 많은 유저를 확보하고 있는 검색 포털 사이트의 소셜 게임 영입이 가속화되고 있음. 그러나 유저간 소셜 관계가 공고히 확립된 Facebook에 비해 검색 포털 사이트들이 어디까지 성과를 낼 수 있을지는 조금 더 지켜보아야 할 것으로 보임

일자: 2010년 11월 16일

출처:

<http://www.socialtimes.com/2010/11/mafia-wars-fishville-and-omgpop-games-now-available-on-yahoo/>

Windows Phone 7 관련 애플리케이션, 3,000개 돌파

■ MS Window Phone 7 기반 스마트폰이 출시되면서 관련 앱 및 개발자 수 증가

- ▶ Microsoft가 새로 개발한 스마트폰용 OS 'Windows Phone 7'를 탑재한 단말기가 지난 11월 출시되면서, 해당 플랫폼에 대응한 애플리케이션이나 게임도 다수 등장하고 있음
 - 개발자용 블로그에 게재된 Todd Brix씨 설명에 따르면, Windows Phone 7의 애플리케이션 스토어 'Windows Phone Marketplace'에 11월 마지막 주 시점까지 이미 3,000개 이상의 애플리케이션이나 게임이 업로드 되었음. 또한 15,000명 이상이 개발자 등록을 마쳤으며, 이는 'Windows Phone 7' 탑재 단말기가 발매되기 직전인 9월에 비해 80%나 증가한 수치임.
 - Microsoft는 Windows Phone 7용 애플리케이션과 관련, 다양한 채널을 통해 프로모션을 개시하였음. Bing의 Visual Search에서 각종 앱 검색이 가능하며, Xbox 360의 대쉬보드나 Zune의 PC 애플리케이션 등을 통해서도 확인할 수 있음. 또 Windowsphone.com 포털의 애플리케이션 탭을 통해 Marketplace의 지역별 인기 유료/무료 앱과 게임 순위를 확인 가능함

일자: 2010년 11월 26일

출처: http://windowsteamblog.com/windows_phone/b/wpdev/

Sony, PS Move 전세계 출하량 410만 대 돌파

■ PS3 전용 모션 컨트롤러 'Move' 판매 호조, 전세계 출하량 410만 대에 달해

- ▶ Sony Computer Entertainment(SCE)가 PS3용 동작인식 컨트롤러인 PS Move의 전세계 출하량이 410만 대를 돌파했다고 발표
 - PS Move는 9월 15일 유럽, 9월 17일 미국/영국, 10월 21일 일본에서 각각 발매되었음. 후발 주자인 Microsoft의 Kinect가 발매 25일 만에 전세계 판매량 250만 대를 돌파한 것에 비하면 비교적 완만한 판매 실적을 보이고 있지만, Sony는 PS Move가 연말연시 성수기를 앞두고 판매 상승세를 타고 있다고 설명함
 - PS 3의 자체 판매량은 9월 말 기준 4,160만대로 전체 PS3 보급량에 비해 Move 장착 비율은 높지 않은 편임. 이는 Xbox 360의 경우 Kinect 외에는 컨트롤러의 선택 폭이 넓지 않은데 비해, PS3는 게임에 따라 Move 외에도 다양한 컨트롤러를 선택할 수 있기 때문으로 보임. 이번에 발표된 수치는 11월 말까지의 출하량으로 Eye camera, navigation controller의 단품 판매량은 포함되지 않은 수치임
 - PS Move는 북남미 지역에서 출시 후 한 달 동안 100만 대, 유럽에서 150만 대가 판매되었으나 Gamasutra에 따르면 그 중 첫 약 2주 동안 PS3에의 실제 장착률은 1~3%에 그친 것으로 보임
- ▶ Sony, 연말연시 성수기를 활용해 적극적인 하드웨어 보급 확대에 나설 전망
 - PS Move용 게임은 현재 미국에서 30개 이상이 판매되고 있으며 Sony가 Move용으로 자사 개발한 'Free Free Monkey GET!', 'KILLZONE 3', 'Little Big Planet 2' 등 기대 타이틀도 곧 출시될 예정임
 - Sony는 발매 후 판매 호조에 이어 올 연말연시 성수기에도 적극적으로 하드웨어 보급 확대에 나설 방침임

일자: 2010년 11월 30일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31774/Sony_Reveals_41_Million_PlayStation_Move_Devices_Shipped_Worldwide.php

Nintendo, 블랙 프라이데이 기간 중 하드웨어 150만 대 판매

■ Nintendo, 새로운 컬러의 하드웨어 번들 출시로 소비자 마음잡기에 성공

- ▶ Nintendo of America가 11월 21일~27일 美 블랙 프라이데이(Black Friday)라 불리는 쇼핑 주간 동안 미국에서 Nintendo DS 본체 90만 대, Nintendo Wii 본체 60만 대가 판매되었다고 발표, 이는 시간당 Nintendo 게임기가 9,000대씩 판매되었음을 의미함
 - Nintendo of America의 Reggie Fils-Aime 대표는 2009년 하드웨어 판매량의 절반가량이 11~12월의 두 달간 판매되었다고 밝힌 바 있어, 이번 블랙 프라이데이 기간은 Nintendo에게는 실적이 좌우되는 중요한 기간임
 - 이에 Nintendo는 블랙 프라이데이 기간에 맞춰 마리오 탄생 25주년을 기념한 Wii 레드 본체, DSi LL 한정 번들, 오렌지 및 그린의 Nintendo DSi 본체 등 신제품을 출시하였고, 이러한 신제품 출시가 이번 판매기록 달성에 주효했던 것으로 평가됨

Nintendo의 새로운 컬러 하드웨어 번들 이미지



일자: 2010년 11월 29일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31746/Nintendo_Sells_15_Million_Hardware_Units_For_Black_Friday.php

<http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2511>

Kinect, 출시 후 25일 만에 전세계 판매량 250만 대 돌파

■ Microsoft, Kinect 전세계 250만 대 이상 판매 호조세

- ▶ Microsoft가 Xbox 360의 신형 동작인식 게임장치인 'Kinect'와 관련, 출시 25일 만에 전세계 판매량이 250만 대를 돌파했다고 발표
 - Microsoft는 Kinect의 호조에 고무된 분위기로, 소매점 및 제조사와 협력해 제조에 박차를 가함으로써 수요 증가에 대응해 나갈 계획임
 - Kinect는 출시된 지 10일 만에 전세계 판매량이 100만 대를 돌파한 바 있어, 연말까지 500만 대 이상을 판매한다는 당초 목표는 무난히 달성될 것으로 전망됨
- ▶ Kinect의 일본 판매량은 PS Move 대비 저조, 원인은 높은 가격과 대응 타이틀의 인기 여부
 - 일본 비디오게임 관련 조사업체 Media Create에 따르면, Kinect는 11월 20일 일본에서 출시돼 주말인 20~21일 이틀 동안 약 2만 6,000대가 판매된 것으로 파악되었음. 이는 단품 판매 및 콘솔과의 패키지 판매 물량을 합친 것으로, 10월에 출시된 Sony의 PS Move에 비해 절반 정도에 해당하는 판매량임
 - 이처럼 일본에서 Kinect의 초기 실적이 다소 저조한 이유는 PS Move(JPY 5,100)에 비해 높게 책정된 가격(JPY 14,800) 때문인 것으로 보이며, 각 플랫폼 지원 타이틀의 인기정도 역시 플랫폼 판매량에 영향을 미치고 있는 것으로 분석됨
 - 일본 내 Kinect 대응 게임으로는 'DanceMasters'(24위, 총 6,000장 판매 기록)가 가장 인기 있는 타이틀로, 인기순위 20위 이내에 랭크된 타이틀은 존재하지 않음. 반면, PS Move 대응 게임은 4개 타이틀이 인기 순위 20위권 내에 랭크되어 있으며, 이들 게임의 총 판매량은 5만 장에 달함

일자: 2010년 11월 26일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31739/Kinect_Sells_26000_Units_In_Japan_Over_Launch_Week_end.php

Europe

- TIGA, 영국 정부의 세금 감면 정책에 환영. 하지만 더 원해
- Bigpoint, 중남미 시장 진출

TIGA, 영국 정부의 세금 감면 정책에 환영. 하지만 더 원해

■ TIGA, 게임 관련 세금 감면 정책 발표 반겨

- ▶ TIGA(영국게임산업유통협회)가 영국 정부의 기업 세금 부과 개선안 발표에 환영 의사를 표명
 - 영국 정부는 특허를 통해 거둔 수익에 대해 10%의 세금 부과율을 적용하는 "Patent Box" 프로그램을 2013년 4월에 실시할 예정임. 또 향후 4년간 기업 세금을 현행 28%에서 24%로 낮춰주는 것 등이 주요 내용임
 - TIGA의 Dr. Richard Wilson CEO는 "정부의 이번 세금 감면 결정을 환영한다"며 "하지만 비디오 게임 업계를 포함한 창조 산업 전반의 성장을 확실하게 이끌기에는 다소 부족한 감도 있다"고 논평. 이어 "영국의 게임 산업에 투자를 활성화하기 위해서는 게임세 감면이 시급하다"고 강조

날짜: 2010년 11월 30일

출처:

<http://www.gamepolitics.com/2010/11/30/tiga-applauds-uk-government-corporate-tax-reduction-wants-more>

Bigpoint, 중남미 시장 진출

■ Bigpoint, 브라질에 5번째 사무소 개설

- ▶ 함부르크에 본사를 둔 무료 온라인 게임 업체 Bigpoint가 브라질 상파울로에 5번째 사무소를 개설. 이는 중남미 지역에 설립된 최초의 현지 사무소임
 - 브라질에서 가장 인구가 많은 지역에 설립된 이 사무소는 내년부터 10명 정도의 직원으로 운영될 예정임. 이들은 중남미 지역에서 Bigpoint의 사업 개발, 마케팅, PR 등을 담당할 계획. 아직은 자체 게임 개발 계획은 없음
 - Bigpoint는 자사 웹 게임인 'Seafight'와 'DarkOrbit', 'Farmerama'를 Google 기반 소셜 네트워크인 Orkut에서 서비스하기 위한 제휴를 맺었다고 밝혀. Orkut는 미국에서는 크게 성공하지 못 했지만 브라질 지역에서는 매우 유명
 - Bigpoint는 올해 초 샌프란시스코 사무소에 이어 상파울로 사무소를 이번에 오픈. Bigpoint는 베를린과 몰타에도 사무소를 갖고 있음. Bigpoint는 지난 9월 350명의 직원을 추가로 채용하겠다는 계획을 밝힌 바 있음. 현재 전체 직원 수는 600명에 이름
 - Bigpoint의 Heiko Hubertz CEO는 "중남미의 인터넷 시장은 세계적으로 가장 빠르게 성장하고 있다"며 "상파울로 사무소는 세계로 뻗어나는 우리의 새로운 전략적 요충지가 될 것"이라고 설명

날짜: 2010년 11월 30일

출처: http://www.gamasutra.com/view/news/31772/Bigpoint_Opening_Fifth_Office_In_Brazil.php

Asia

Japan

- ngmoco, 2011년 모바일게임에서 게임 런칭
- GREE, '애플리케이션 코스' 도입으로 월정액 과금 콘텐츠 제공
- CyberAgent, 미국에 애플리케이션 개발사 설립
- 새로운 형태의 소셜 애플리케이션 플랫폼 'aima' 등장
- Panasonic, 신형 휴대용 게임기 'Jungle' 공개
- Yahoo, 'Yahoo! JAPAN' 사이트에서 애플리케이션 서비스 개시

China

- 중국, 모바일 게임 이용자와 시장 규모 빠르게 증가..3분기 이용자 1억 2,080만 명
- 중국 공안부, "게임 아이템 절도는 해커 공격의 목표"
- 중국 베이징, 올해 온라인 게임 분야 생산액 100억 위안 돌파 전망

Others

- 이슬람 규율에 기반한 게임 등급 시스템 도입 추진

ngmoco, 2011년 모바게타운에서 게임 런칭

■ DeNA의 ngmoco 인수에 따른 첫 행보. 소셜 네트워크의 차별화 지향

- ▶ ngmoco는 일본 최대의 모바일 소셜 게임 네트워크 모바게타운을 통해 iPhone 및 Android 플랫폼을 이용하는 유저를 대상으로 내년에 게임을 출시할 계획임을 발표했다
 - 이번 발표는 ngmoco 인수 후 DeNA의 첫 행보로, ngmoco는 현재 2,000만 명의 유저를 보유하고 있으며 올해 10억 달러 이상의 매출을 기록할 것으로 전망됨
 - 아직 미국 외 지역의 서비스 여부에 대해서는 밝히고 있지 않으나, 이미 ngmoco사의 웹사이트에는 모바게타운의 베타 등록 페이지가 마련되어 있음
 - Apple의 Game Center 서비스 출시, Facebook의 스마트폰 기능 확장 등 경쟁사의 움직임이 활발한 가운데, 일본에서 성공한 모바게타운의 강점을 활용해 구미업체와는 차별화된 소셜 네트워크 서비스를 제공하겠다는 전략임

일자: 2010년 11월 24일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-24-ngmoco-to-launch-mobage-mobile-game-network>

GREE, '애플리케이션 코스' 도입으로 월정액 과금 콘텐츠 제공

■ GREE, 개발사 애플리케이션에 '애플리케이션 코스' 도입, 지속적 수익 확보 지향

▶ GREE가 GREE Platform을 이용하는 개발사의 소셜 애플리케이션과 관련해 독자적으로 개발 파트너사가 월정액 과금을 설정할 수 있는 '애플리케이션 코스'를 도입했다고 발표

- 이는 일본 소셜 플랫폼에서 월정액 과금 코스를 제공하는 첫 사례로, docomo 및 au의 휴대폰을 이용하는 유저를 대상으로 월정액 과금 콘텐츠를 제공함으로써 매달 지속적인 수익을 확보할 수 있게 된 것
- GREE는 현재 유저에게 매달 일정액의 코인을 부여하는 월정액 과금 코스를 제공하고 있으나, '애플리케이션 코스'에서는 월정액 과금 유저가 코인 자동 이체에 동의하는 것만으로 매달 아이템 획득 및 추가 기능 등의 특전을 받을 수 있게 됨
- 해당 '애플리케이션 코스'를 도입한 첫 타이틀은 Geisha Tokyo Entertainment사의 'omiseyasan(가게주인) for GREE'로, 월 300/500/1,000/2,000 코인의 4가지 코스를 마련하고, 해당 '애플리케이션 코스'에 가입한 유저에게는 게임에서 제작한 물품의 보관 창고를 확장해주는 등의 특전이 제공됨

일자: 2010년 11월 30일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2518>

CyberAgent, 미국에 애플리케이션 개발사 설립

■ 샌프란시스코에 애플리케이션 개발 자회사 설립, 해외 미디어 사업 강화에 나서

- ▶ CyberAgent가 미국 샌프란시스코에 스마트폰용 애플리케이션 개발 자회사 CyberAgent America를 설립, 해외 시장에서 스마트폰용 애플리케이션 사업을 개시한다고 발표함
 - CyberAgent는 현재 'AmebaPico(등록자수 270만 명)', 'TinierMe(Gcrest사 제공)' 등 해외 시장을 겨냥한 PC 소셜 게임을 제공하고 있으나, 해외에서 미디어 사업을 강화하기 위해 새로운 거점 설립에 나섰다. 성장 중인 해외 시장에서 통할 수 있는 개발력 강화 및 수요 발굴이 주된 목적임
 - 우선 'Restaurant Game', 'Puzzle Game' 등 일본어로 제공 중인 PC용 애플리케이션을 스마트폰용으로 개발할 예정임. 첫 애플리케이션을 2011년 3월에 선보인 이후 2011년 9월까지 8개 타이틀로 확충해 갈 계획임
- ▶ CyberAgent, 새로운 수익원으로 인터넷 미디어 사업을 육성/강화할 방침
 - CyberAgent는 위의 개발 자회사 설립과 함께 현재 30명인 해외사업 인원을 2012년 9월까지 100명 체재로 강화해 나갈 계획임. 일본, 미국에서 개발자 중심으로 채용을 진행할 예정임
 - 인터넷 광고사업에 이은 주요 수익원으로 콘텐츠 등 인터넷 미디어 사업 확대에 주력하고 있으며, 이번 자회사 설립은 이러한 CyberAgent 사업 전략의 일환으로 보임

일자: 2010년 11월 28일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2510>

<http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2516>

새로운 형태의 소셜 애플리케이션 플랫폼 'aima' 등장

■ 기존 소셜 게임 플랫폼과는 다른 성격의 'aima', 성공 여부에 귀추가 주목됨

- ▶ 최근 mixi나 모바게타운, GREE 외에도 ACCESSPORT가 운영하는 'aima' 소셜 게임 플랫폼이 등장해 기존 소셜 게임 플랫폼, 온라인 게임 포털과는 다른 특징으로 주목을 받고 있음
 - 'aima'는 여러 포털 사이트나 SNS 등 미디어를 대상으로 장벽 없는 횡단 서비스를 제공할 수 있는 플랫폼으로, 과금 시스템도 구비하고 있음. 대다수의 소셜 게임 플랫폼이 미디어와 플랫폼이 통합되어 있는 형태인데 비해, aima는 분리되어 있는 것이 특징으로, Woopie, BIGLOB, G-Point 등 많은 미디어가 참여하고 있어 총 6,000만 명 규모의 방대한 유저 풀을 보유하고 있음
 - 미디어 입장에서는 독자적인 플랫폼 구축 없이 소셜 애플리케이션 게임 서비스를 제공할 수 있고, 포인트 사이트의 경우 포인트 이용이 활발해지는 이점이 있음. 소셜 애플리케이션 개발사의 경우 aima에 접속함으로써 다양한 미디어의 많은 유저를 대상으로 소셜 게임을 서비스할 수 있다는 장점이 있음
 - ACCESSPORT가 플랫폼 및 과금 시스템 구축/보수유지/관리를 담당하고 각 미디어가 미디어 회원의 게임/애플 진입을 유도하는 장치를 마련하고, 소셜 애플리케이션 개발사는 소셜 애플리케이션 게임 서비스 및 유저 서포트 업무를 담당하는, 역할 분담의 형태를 띠고 있음
 - 수익 분배의 경우, 유저가 결제한 이용료에서 결제 수수료를 공제한 뒤 미디어와 ACCESSPORT(운영사)가 수수료 형태로 30%를, 앱 개발사가 70%를 갖는 구조임(조건에 따라 20:80으로 배분되는 경우도 있음)

■ 'aima' 소셜 게임에 대한 유저 수요 및 미디어 운영사의 적극성 여부가 성공의 열쇠

- ▶ 미디어 유저를 대상으로 소셜 게임을 효과적으로 어필하면서, 미디어 운영사와 긴밀한 연계를 취하는 것이 중요
 - 포인트 사이트나 경품 사이트 등이 소셜 애플리케이션 게임에 얼마나 흥미를 가질지 향후 추이를 지켜볼 필요가 있음
 - 6,000만 명의 방대한 유저 풀이 있으나, 미디어 운영사측이 게재 애플리케이션의 선택 및 노출 방법을 결정하게 되어 있어, 얼마나 유저 유입에 적극적인지에 따라 성과가 크게 좌우될 가능성이 큼
 - 모든 미디어를 대상으로 프로모션을 전개하기는 어려우므로 각 미디어의 유저 속성을 철저히 분석하여 게임 타깃층에 맞는 유저를 주 회원으로 하는 미디어와 긴밀히 연계하는 것이

중요할 것임

일자: 2010년 11월 28일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2503>

Panasonic, 신형 휴대용 게임기 'Jungle' 공개

■ Panasonic, 신형 게임기 공개 테스트 실시

- ▶ Panasonic이 새롭게 선보이는 휴대용 게임기 Jungle의 테스터를 미국에서 모집하기 시작했음
 - 블룸버그의 보도에 따르면, Jungle의 공식 웹사이트에 등록된 이용자들에게 Panasonic이 베일에 싸인 자사 신형 휴대용 게임기 Jungle을 테스트해볼 기회를 주는 이메일을 발송하기 시작했음
 - Panasonic은 이메일에서 "이미 시장에서는 다른 회사들이 전통적 형태의 휴대용 게임기 사업을 펼치고 있지만, 우리는 매우 다른 형태로 접근하고 있다"고 설명
 - Jungle은 조개껍질처럼 생긴 겉모습에 쿼티 키보드와 터치패드, 듀얼 d-패드 컨트롤러, 상단 버튼을 갖추고 고해상도 그래픽 화면을 제공하는 것으로 알려짐. 이 게임기의 세부 사항은 알려지지 않았지만, Panasonic은 Jungle이 온라인 게임에 특화됐다고 설명. 실제로 공식 웹사이트에는 BigPoint의 'Battlestar Galactice' MMO와 'Runescape'가 출시될 것으로 광고하고 있음
 - Jungle은 1993년 비운의 게임기 3DO를 만들었던 Panasonic Crowd Entertainment에 의해 제작중임. 최근 Gamasutra의 Chris Morris는 Jungle이 언제 어디서나 온라인 게임을 하고 싶어 하는 게이머들에게 기존 랩탑이나 넷북보다 장점을 제공하기 힘들 것이라고 예상했음

날짜: 2010년 11월 30일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31783/Panasonic_Beginning_Public_Testing_For_Jungle_Portable_System.php

Yahoo, 'Yahoo! JAPAN' 사이트에서 애플리케이션 서비스 개시

■ 'Yahoo! 애플리케이션' 서비스 제공, 내년 봄부터는 모바일로 서비스 확대

▶ Yahoo가 11월 25일부터 Yahoo! JAPAN 사이트에서 'Yahoo! 애플리케이션' 서비스를 제공한다고 발표. 제공되는 애플리케이션은 'Sanrio Pretty Deco', 'Utasuki Joysound for Yahoo! 애플리케이션' 등 10가지에 달함

- 'Yahoo! 애플리케이션'은 파트너사들이 제공하는 애플리케이션 중에서 사용자가 원하는 것을 자유롭게 골라 Yahoo! JAPAN 사이트 내에서 이용할 수 있는 서비스임
- Yahoo! JAPAN에 ID를 갖고 있는 유저라면 갤러리 페이지에 게재된 애플리케이션 중 원하는 것을 선택해 'My Yahoo!'에서 이용할 수 있음. 2011년 봄부터는 'My Yahoo!' 뿐 아니라 유저가 선택한 애플리케이션의 카테고리에 맞춰 해당 Yahoo 서비스 내에서 이용 가능하며, 휴대전화나 스마트폰을 통해서도 서비스될 예정임
- 이와 함께 파트너사가 자사 애플리케이션을 개발/게재함으로써 과금, 광고에 따른 수익을 얻을 수 있는 Yahoo! Application Platform (YAP) 및 지역/생활권 정보를 집약해 웹사이트를 통해 유통 가능하게 하는 Yahoo! Open Local Platform(YOLP)도 공개함

일자: 2010년 11월 25일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2489>

중국, 모바일 게임 이용자와 시장 규모 빠르게 증가..3분기 이용자 1억 2,080만 명

■ 이동전화 가입자 수가 8억 5,000만 명으로 세계에서 가장 많은 중국에서 이동전화기로 즐기는 모바일 게임의 이용자와 시장 규모가 빠르게 커가고 있음

- ▶ 중국의 시장조사 전문업체인 어널리시스 인터내셔널이 11월 말 발표한 바에 따르면, 지난 제3분기 말 현재 모바일 게임의 이용자 수는 처음으로 1억 2,000만 명을 넘어 1억 2,080만 명에 달했음. 이는 전 분기에 비해 9.1% 증가한 것임
 - 중국의 모바일 게임 이용자 수는 앞으로 증가세를 보이면서 2011년 1억 6,318만 명에 이어 2012년 2억 1,503만 명으로 처음으로 2억 명을 돌파할 것으로 예상됨
 - 이어 2013년에는 2억 7,644만 명으로 크게 늘어날 것으로 예상됨
 - 2010~2013년 사이 연평균 증가율은 30% 안팎에 달할 전망이다

<그림> 중국 모바일 게임 이용자 규모 예측(2010년~2013년)



일자: 2010년 12월 4일

출처: www.analysys.com.cn

중국 공안부, “게임 아이템 절도는 해커 공격의 목표”

■ 중국 공안부 네트워크안전보위국 (网络安全保卫局) 책임자는 11월 30일, 최근 몇 년 동안 중국내 해커 활동은 △이익 추구를 목적으로 삼고, △역할 분담·세분화 통해 이익 사슬을 형성하고 있으며, △피공격 컴퓨터 정보 시스템의 여러 영역에 영향을 주는 등의 3대 특징을 갖고 있다고 밝혔다. 중국 관영 뉴스통신사인 신화통신이 전함

- ▶ 네트워크안전보위국 관계자에 따르면, 첫째 절대 다수 해커의 공격 파괴 활동은 이익 추구를 목적으로 하고 있음. 네트워크 공격자는 주로 바이러스 제작 유포를 통해 인터넷 뱅킹 계좌번호, 게임 아이템 등을 훔치는 방식으로 이익을 얻고 있음
 - 둘째, 해커 활동은 역할 분담·세분화와 이익 사슬을 형성하고 있음. 해커 공격 활동은 해킹 툴 제작 제공, 공격 실시, 계좌번호 절도, 계좌번호 암거래, 거래 플랫폼 제공 등 각 부분의 분담과 합작으로 이익 사슬을 형성했음
 - 셋째, 공격을 당한 컴퓨터 정보 시스템은 여러 영역과 관련돼 있음. 최근 몇 년 동안 정부, 금융, 교통, 전력, 교육, 과학기술 연구 영역 시스템을 집중 겨냥한 공격 수는 뚜렷하게 상승하고 있으며, 사회 위해성도 갈수록 커지고 있음
- ▶ 최근 공안기관의 해커 공격 파괴 활동에 대한 단속은 어려움에 처해 있는데, 단속의 주요 고충은 무엇보다 위법 범죄자가 해외 인터넷 자원을 많이 사용해 해커 공격 파괴 활동을 벌이고 있는 데 있음
 - 중국 국가인터넷응급센터가 발표한 보고에 따르면, 지난 상반기 국외의 12만 7,000여 개 IP가 트로이목제 제어기가 중국내 피해 컴퓨터를 제어하는 데 참여했으며, 4,583개 본체 IP는 '좀비' 네트워크 제어 서버로서 중국내 '좀비' 네트워크 본체를 제어했음

일자: 2010년 12월 4일

출처: * 중국 공안부(公安部) www.mps.gov.cn

* 중국 국가인터넷응급센터(国家互联网应急中心) www.cert.org.cn

* 중국 신화통신 뉴스 <http://news.xinhuanet.com>

중국 베이징, 올해 온라인 게임 분야 생산액 100억 위안 돌파 전망

■ 중국 수도 베이징의 올 한 해 온라인 게임 분야 생산액은 100억 위안을 돌파하고 30% 가량의 성장률을 달성할 것으로 전망됨

- ▶ '베이징 애니메이션·게임산업연맹(Beijing Animation & Game Industry Alliance)'이 지난 11월 발표한 데이터에 따르면, 지난 '제11차 5개년(2006~2010년) 계획' 기간, 베이징의 애니메이션·온라인 게임 산업의 발전은 매우 빨랐으며, 올해 베이징의 온라인 게임 분야 생산액은 100억 위안에 달할 전망이다
 - 이는 2년 전인 2008년의 약 50억 위안에 비해 배 이상 증가한 규모임
- ▶ 지난 2006년부터 2009년까지 베이징의 애니메이션·온라인 게임 분야 생산액은 줄곧 매년 40%의 증가 폭을 유지해 왔으며, 올해의 증가율은 30%에 달할 것으로 예상됨
- ▶ 최근 전국 온라인 게임 업계 상위 10위 안에 든 기업은 기본적으로 베이징에 기반을 두고 있음
 - 베이징의 온라인 게임 기업 수출 매출은 전국 온라인 게임 수출액의 3분의 2를 차지하면서 올해 10억 위안에 이를 것으로 예상됨. 이는 지난해의 수출액 5억 위안에 비해 배가 증가한 규모임
 - 베이징 애니메이션·게임산업연맹의 류춘강 비서장은 "2008년 베이징 온라인 게임 수출 실적은 1억 위안에 이르지 못했다"며 "최근 3년 동안 해외 시장의 점유율은 끊임없이 확대되는 동시에 수출 지역도 이전의 동남아시아에서 유럽·미주, 일본으로 확대됐다"고 말함
 - 류춘강 비서장은 "현재 베이징 지역의 온라인 게임은 이미 60여 개 국가와 지역에 수출되고 있으며, 많은 기업들은 일본과 유럽·미주에서 합병을 진행하며 자회사를 설립했다"고 밝힘
- ▶ 베이징시 각급 재정에서 매년 애니메이션·게임 산업의 발전에 투입하는 금액은 2억 위안 정도임
 - 올해 베이징시는 '애니메이션·게임산업 영도소조'를 설립해 정책 지원 강도를 강화할 계획임
 - 베이징시는 2009년 애니메이션·게임 분야에 관해 4개 문건을 연속 발표했으며, 올해 초 베이징시 문화국과 애니메이션·게임산업연맹은 베이징은행으로부터 100억 위안의 대출을 확보했으며, 현재 이미 약 30개 업체가 대출금을 얻었음

일자: 2010년 12월 4일

출처: www.bagia.org.cn

www.beijing.gov.cn

www.bbtnews.com.cn

이슬람 규율에 기반한 게임 등급 시스템 도입 추진

■ 두바이 월드 엑스포에서 이슬람 규율에 기반한 새로운 게임 등급 시스템이 발표돼 화제

▶ 이란 NFCG(국립 컴퓨터게임 재단)의 Dr. Behrouz Minaei 디렉터는 “사람이라면 누구나 갖고 있는 선천적 특성 즉 ‘Al Fitra’에 기반하고 있다”며 “진실, 선행, 자비심, 혁신, 독창성 등이 주요 내용”이라고 설명. 이어 “ESRA(엔터테인먼트 소프트웨어 등급 협회)는 이러한 특성을 반영하기 위해 종교, 교육 심리학, 사회 심리학, 사회학 등에 능숙한 사람들로 구성돼 있다”고 강조

- Minaei는 “이슬람 지역에 특화된 등급 시스템을 만들기 위해 전 세계 등급 시스템을 연구했다”고 설명. 아직 중동 지역 어느 나라에 이 등급 시스템이 적용될지는 확인되지 않았지만, 업계에서는 이란이 첫 번째 도입 국가 중 하나가 될 것으로 전망하고 있음

날짜: 2010년 11월 29일

출처: <http://www.gamepolitics.com/2010/11/29/games-rating-system-based-islamic-law>

South America

- 브라질 소셜 게임 업체 Vostu, 3,000만 달러 투자 유치

브라질 소셜 게임 업체 Vostu, 3,000만 달러 투자 유치

■ Orkut 게임으로 유명한 Vostu, 3,000만 달러 투자 유치

- ▶ Google의 소셜 네트워크 사이트인 Orkut에 다양한 게임을 공급해 잘 알려진 브라질 게임 개발사 Vostu가 Accel Partners와 Tiger Global Management로부터 3,000만 달러의 투자를 유치
 - Vostu에 투자한 두 회사는 이미 소셜 게임에 많은 관심을 가져 왔음. Accel은 Playfish가 EA에 인수되기 전인 지난해 3억 달러를 투자한 바 있음. Tiger 역시 FarmVille 개발사인 Zynga에 투자
 - 투자 자문 회사인 Allen & Co.가 관리한 이번 펀딩을 끝냄으로써 Vostu는 지난 6개월간 총 5,000만 달러 규모의 투자를 이끌어내는 성과를 거둠. Vostu는 이번 펀딩을 브라질 지역 사업을 확장하는데 사용할 계획임. 현재 Vostu는 220명의 직원을 데리고 있음
 - 2007년 출범한 Vostu는 뉴욕에 본사를 두고 상파울로와 부에노스아이레스에 사무소를 개설. 설립 초기에는 소셜 네트워킹 서비스에 주력했지만 지난해부터 Orkut를 위한 소셜 게임을 만드는데 집중하기 시작, 중남미 지역 소셜 게임 시장에서 성공을 거두고 있음
 - Vostu의 주요 게임으로는 Zynga의 'FarmVille'과 비슷한 'MiniFazenda'와 'Vostu Poker', 'Pet Mania', 'Café Mania', 'Rede Do Crime' 등이 있음. 지난해 9월 기준으로 2,000만 명의 월간 이용자를 확보. Vostu의 Daniel Kafie CEO는 "Vostu는 흑자를 내면서 급속히 성장하는 탄탄한 회사"라고 강조

날짜: 2010년 11월 29일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31754/Brazilian_Social_Game_Dev_Vostu_Raises_30M.php