

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 6월 제1호



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 6월 제1호

2011. 6. 30

1 글로벌 게임 시장 동향..... 4

- 세계 소셜게임, 2015년에 35억 유로에 도달
- Newzoo, "The National Games Surveys" 결과 발표
- MMO게임의 미래, 정교한 비즈니스 모델 필요
- Apple, 유료가입 가이드라인 In-App 제한 사항 철회
- MS, Kinect 활용한 새로운 데모 게임 공개

2 북미 게임 시장 동향..... 12

- 미국 국립예술기금(NEA), 게임을 미디어 예술로 포함
- 예일대학교, 행동교정 게임 프로그램 개발
- ESA, 미국 게임 시장 보고서 발표
- 인기게임 <Devil May Cry> 영화 제작 돌입
- RIM, 소셜게임 업체 Scoreloop 인수 발표
- 미국 주식시장, 게임주 실적 현황
- 2011년 5월 미국 콘솔게임 판매량... SW 부진과 HW 성장
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위

3 아시아 게임 시장 동향..... 26

▶ 중국 게임 시장 동향 27

- 중국 인민국, 군사교육용 밀리터리 게임 개발
- Shanda Games, 중국 대표 포털에 소셜게임 출시 준비
- Perfect World, 미국 게임개발사 Cryptic Studio 인수
- Rovio, <Angry Birds> 프랜차이즈 상품으로 중국 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임 시장 동향** 32

- 일본 게임사, 동일본 대지진 지원활동 등 사회공헌 전개
- DeNA, 모바일게임 개발현장 체험 인턴십 실행
- 소셜게임 <프로야구드림나인>, 밀리언셀러 등극
- Level-5, Gundam 시리즈 신작 발표
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임 시장 동향** 37

- 중동 모바일게임 시장, 4년 동안 3배 이상 증가
- 대만 온라인게임사, 글로벌 시장 공략 박차
- 인도 게임개발사 Zapak, 소셜게임 <Zapak Tambola> 출시
- 호주 소비자협회, 게임 타이틀 가격에 문제제기
- Sony의 PSN 서버 복구, 이용자들에게 무료 이용권 보상

4 **유럽 게임 시장 동향**..... 42

- 클라우드게임 사업자 Onlive, 올 가을 영국 시장 진출
- 독일 게임엔진 개발사 Trinigy, 차세대 콘솔 3D 게임엔진 개발
- 게임 퍼블리셔 업체 Ubisoft, 영화제작사 설립
- 유럽 게이머, PSN 통해 일본 지진 성금 모금
- DeNA, 유럽을 통해 글로벌 진출 교두보 확보
- 스페인, Sony 웹사이트 해킹 혐의자 체포
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임 시장 동향**..... 50

- 중남미 온라인게임 아이템 시장, 2014년 6억 2,400만 달러 도달
- Revista Gamer, 칠레 게이머들의 성향 분석
- Mentez, 멕시코 현지화 전략으로 소셜게임 히트

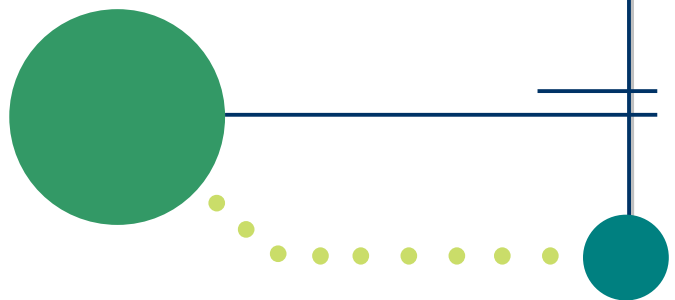
6 **국내 게임 시장 동향**..... 55

- 한국어 지원에 나선 소셜게임 업체 Zynga
- 게임업계의 새로운 기술, 클라우드 CDN
- AOS 장르게임, 게임시장 새로운 트렌드로 등장
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 온라인게임 포털 순위



글로벌 게임 시장 동향

- 세계 소셜게임, 2015년에 35억 유로에 도달
- Newzoo, "The National Games Surveys" 결과 발표
- MMO게임의 미래, 정교한 비즈니스 모델 필요
- Apple, 유료가입 가이드라인 In-App 제한 사항 철회
- MS, Kinect 활용한 새로운 데모 게임 공개



세계 소셜게임, 2015년에 35억 유로에 도달

● 소셜게임, 온라인 구매방식의 새로운 시스템과 광고로 시장규모 증가

- ◆ 시장조사기관 Parks Associates에 따르면, 2010년 소셜게임 시장은 이용자 규모 8억명, 매출 규모 7억 유로에 달하고 있지만, 온라인 구매 방식을 기반으로 한 새로운 시스템과 광고를 통해 2015년까지 향후 4년간 5배 증가한 35억 유로의 시장 규모를 형성할 것으로 전망
 - Facebook 등 전세계 소셜네트워크 이용자는 2010년 기준으로 32억 명이며, 이 중 1/4에 해당하는 8억 명이 소셜게임을 즐기고 있음
- ◆ 소셜게임은 온라인게임 개발자들이 게임 이용자들의 습성 및 성향과 같은 핵심적인 데이터들을 대량으로 취득하여 이용자들의 행동패턴에 맞는 게임 개발을 가능케 한다는 전략적 이점을 가지고 있음
 - 소셜게임은 이용자들의 다양한 게임 패턴을 파악해 개발중인 새로운 게임 모델을 거의 실시간으로 수정할 수 있다는 점에서 전통적인 게임과 차별화되는 강력한 장점을 보유
 - 카지노 등 전통적인 게임 분야에서의 절대 강자의 아성을 뒤흔들 수는 없지만, 타 게임 분야에 비해 적어도 젊은 층 확보에 있어 확실한 성공을 거두었다는 점은 소셜게임 분야의 큰 성과로 평가됨

● 무궁무진한 잠재력을 가진 소셜게임, Zynga에 의해서 증명

- ◆ 인터넷의 막강한 파급력과 무료로 제공되는 게임이라는 장점에 기반한 소셜게임의 성장 잠재력이 최근 들어와 그 어느 때보다 높게 점쳐지고 있음
 - 소셜게임은 비동시성 게임이라고도 불리는 만큼, 대개 장구나 체스처럼 순서에 따라 플레이가 진행되는 방식이어서 <Starcraft> 등의 실시간게임과는 근본적으로 차이가 있음
 - 개발비가 상대적으로 낮고 콘텐츠에 대한 접근성이 높아 어린이부터 성인까지 넓은 연령층의 호응을 기대할 수 있음
 - 이미 막대한 사용자 기반을 확보한 Google, MySpace, Facebook 등의 대형 플랫폼과 연계할 경우 단시간 내에 상당한 입지를 굳힐 가능성 있으며, 스마트폰과 태블릿 PC등의 보급 확대에 따라 모바일게임으로의 시장 확장이 기대됨
 - 소셜게임은 광고기반의 무료서비스가 대부분이나 추가적인 게임 레벨 제공, 특정 기간 동안 게임 이용 권한 제공 등 다양한 형태로 애플리케이션 내 유료 가입 모델이 정착될 것으로 전망됨

- ◆ 2007년 설립된 Zynga는 <FarmVille>, <Mafia Wars>, <CityVille> 등의 소셜게임을 통해 월 이용자수 2억 5,000만 명을 기록하는 등 승승장구하며 "게임 업계의 Google"로 평가 받고 있음
 - Zynga는 설립 이후 불과 2년 반 만에 이용자 규모 1억 명을 돌파, Facebook의 동종 기록을 2년 가량 앞당긴 바 있으며, 최근 1년 동안 고용 규모를 두 배 이상 늘리며 중견 업체로 성장함
 - Zynga의 비공식 시가 총액은 약 82억 달러*로, 이는 메이저 게임 업체로 꼽히는 EA의 나스닥 총액인 77억 달러를 능가하는 수치임
 - Zynga의 수익성은 소셜 관련 사업자 중에서도 매우 견고해, 지난 2월 조사에 따르면 2010년 한 해 동안 매출 8억 5,000만 달러와 순이익 4억 달러를 달성해 수익 마진을 47%를 기록함

*주: 비상장 주식거래 사업자 SharePost의 추정치로, Bloomberg 5월 25일자 보도 기준

 <http://parkassociates.com/>

Newzoo, "The National Games Surveys" 결과 발표

2만 명을 대상으로 이루어진 2011 전세계 게이머 조사

◆ 시장조사기관 Newzoo가 온라인 결제 서비스 업체 GlobalCollect의 후원으로 세계 2만 명의 게이머들을 대상으로 조사한 "The 2011 National Gamers Surveys*" 결과 보고서를 발표

- 조사 대상 게임들은 콘솔게임, PC게임, 다운로드게임, 소셜게임, 모바일게임, 온라인게임 등 거의 모든 게임 영역을 포괄함

*주: 게임관련 주요 국가(브라질, 멕시코, 러시아, 미국, 영국, 프랑스, 네덜란드, 벨기에, 중국, 한국 등) 10~65세 사이의 게이머 2만 명을 대상으로 한 온라인 조사

온라인/다운로드/모바일게임 지출 규모, 최초로 패키지 게임 추월

◆ 이번 보고서에 따르면, 게임을 즐기는 소비자들의 50% 가량이 실제로 게임 상에서 어떤 형태로든 비용을 지불하는 것으로 나타남

◆ 특히 이번 조사 결과에 따르면, 서구 선진국 게이머들이 온라인·다운로드·모바일게임 이용에 소비한 지출 규모가 처음으로 패키지게임에 대한 지출 규모를 넘어선 것으로 나타났음

신흥시장(Emerging Market) 국가들, 게임시장에서 강한 성장 탄력 관측

◆ 브라질, 러시아 등 신흥시장 국가들의 게임인구 증가세가 매우 가파른 속도를 나타내고 있음

- 신흥시장 국가들의 인터넷 사용인구 중 75%가 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났으며 TV 시청 시간보다 PC 이용 시간이 긴 것으로 나타남

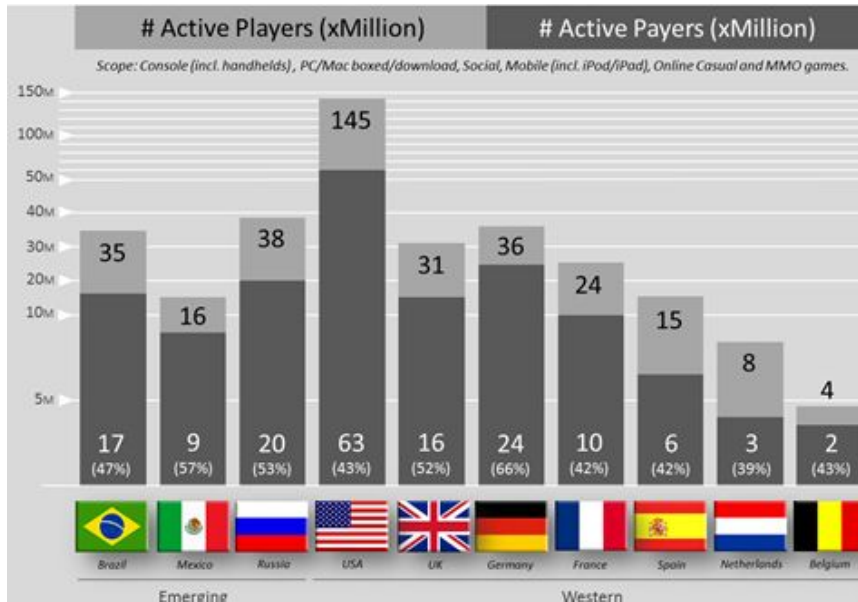
- Newzoo의 공동 창립자이자 CEO인 Peter Warman는 "신흥시장 국가들의 온라인 및 모바일게임 시장에서 부분유료화(free-to-play) 사업모델이 강력한 성장 탄력을 받고 있는 것을 주목하고 있다"면서, "단지 게이머의 숫자 뿐만 아니라, 게이머들의 지출 규모 역시 높은 증가세를 보이고 있다"라고 언급

글로벌 게임산업 트렌드

- ◆ 신흥시장국가들은 전체 게이머 중 Active Payers(게임 이용시 실제로 비용을 지출하는 게이머)가 차지하는 비중에서도 기존 서구 선진국을 넘어선 것으로 나타남
 - 실제로 브라질의 경우, 전체 게이머 중에서 Active Payers가 차지하는 비중은 47%로 미국, 프랑스, 스페인, 네덜란드, 벨기에 등 서구 선진국들을 넘어섰음
 - 멕시코와 러시아의 Active Payers 비중은 브라질 보다 더 높은 57%와 53%에 이르러, 독일(66%)을 제외하고는 조사 대상 서구 선진국들의 비중을 상회

*주: "The 2011 National Gamers Surveys"는 실제로 게임을 이용하고 있는 게이머를 'Active Players', 게임 이용시 비용을 지출하는 게이머를 'Active Payers'로 구분함

그림 1 주요 게임관련 국가들의 Active Players 및 Payers 현황



www.newzoo.com

MMO게임의 미래, 정교한 비즈니스 모델 필요

● MMO게임, 살아남기 위한 변화 필요

- ◆ 영국의 온라인게임 전문 컨설팅 업체인 ICO Partners의 Thomas Bidaux와 Julien Wera 컨설턴트는 최근 게임전문 미디어 GameIndustry.biz와 가진 인터뷰에서 정액 요금제 방식으로 운영되는 MMO게임의 시장 경쟁력이 지속 가능성이 있다고 대답
 - Wera는 "많은 MMO게임들이 시장에서 사라질 것이나 하이엔드(High-End) MMO게임과 정액 요금제 방식의 경쟁력은 지속될 가능성이 있다"라고 밝히면서 "그러나 MMO게임이 살아남기 위해서는 변화를 이뤄내야만 한다"고 주장
- ◆ MMO게임 시장이 하이엔드 MMO게임과 브라우저 기반 캐주얼게임 모델로 양분될 것으로 전망

● 하이엔드 MMO게임이 지향해야 할 성공 모델: <Eve Online>

- ◆ Julien Wera는 <Eve Online>*을 성공한 하이엔드 MMO게임의 대표적인 예로 들면서, "<Eve Online>을 선호하는 게이머 층은 분명하며 <Eve Online>의 모델에서는 1,000만 명의 게이머를 보유해야 할 필요가 없다"고 주장
 - Wera는 이어 "<Eve Online>은 높은 매출을 올리고 있을 뿐만 아니라 높은 점유율을 자랑하고 있다"면서, "최초 사용자의 50%가 아직까지 <Eve Online>을 즐기고 있는 것은 모든 온라인게임을 통틀어 아마 가장 높은 비율일 것"이라고 언급
- ◆ 게이머들의 높은 점유율 확보야 말로 <Eve Online>* 같은 하이엔드 MMO게임이 추구해야 할 사업 목표라고 언급

*주: <Eve Online>은 미국 CCP Games에서 출시한 MMO게임으로, 광활한 우주를 배경으로 높은 자유도를 특징으로 하고 있음

● 온라인게임 비즈니스 모델 전망

- ◆ 향후 게임들은 무료 게임을 기본으로 정액 요금제와 게임 내 결제 방식이 혼합될 것으로 예상
- ◆ 게임의 이익 창출은 게이머들의 게임 경험과 한층 밀접하게 결합될 것임
 - 게임 경험을 무시한 온라인게임 모델은 실패로 귀결할 수 밖에 없을 것임

 <http://www.gameindustry.biz.com/>

Apple, 유료가입 가이드라인 In-App 제한 사항 철회

● Apple, iOS 기반 애플리케이션에서 In-App 유료 가입과 관련된 제한 사항 등 일부 조항 철회 의사 공표

- ◆ Apple이 철회한 가이드라인은 애플리케이션 내 유료 가입 방식 적용 조항과 In-App 유료 가입 가격 정책 관련 조항
 - Apple의 기존 애플리케이션 내 유료 가입 가이드라인은 애플리케이션 서비스 업체가 애플리케이션 내 유료 가입 모델 적용 시 반드시 사용자에게 Apple이 제공하는 App Store를 통한 애플리케이션 내 구매 방식을 제공해야 한다고 규정
 - 또한, Apple의 애플리케이션 내 구매 방식을 통해 제공되는 유료 가입 가격이 서비스 업체가 외부에서 제공하는 유료 가입 가격보다 높아서 안 되는 것으로 규정되어 있었음
- ◆ 이번 제한 사항 철회로 애플리케이션 서비스 업체는 Web 등 애플리케이션 외부에서 애플리케이션 유료 가입을 진행할 수 있게 되었으며 유료 가입 가격 역시 서비스 업체에서 원하는 가격으로 책정할 수 있게 되었음
 - Apple의 기존 가이드라인에서는 사용자가 App Store를 통해 제공하는 애플리케이션 내 구매 방식으로 유료 가입을 진행할 경우 해당 유료 가입 가격의 30%를 Apple이 징수해 가도록 되어 있어 잡지류를 발간하는 출판 업체 등 유료 가입 모델을 적용해야 하는 애플리케이션 서비스 업체에서 불만이 높았던 것으로 전해짐

● 다양한 유료가입 모델 정착 예상

- ◆ 이번 Apple의 In-App 유료 가입 관련 제한 사항의 철회로 게임을 포함한 다양한 장르의 애플리케이션에서 새로운 형태의 수익 모델이 반영될 것으로 예상되는 등 애플리케이션 서비스 업체에 일정 수준 영향을 미칠 것으로 예상
 - 애플리케이션 서비스 업체에서는 추가적인 비용 부담이 사라져 다양한 형태로 애플리케이션 내 유료 가입이 이용될 것으로 예상
 - 추가적인 게임 레벨 제공, 특정 기간 동안 게임 이용 권한 제공 등 다양한 형태로 애플리케이션 내 유료 가입 모델이 정착될 것으로 전망

 <http://developer.apple.com/>

MS, Kinect 활용한 새로운 데모 게임 공개

● MS, E3에서 Kinect를 이용한 새로운 게임 공개

- ◆ MS는 E3에서 <Kinect Sports Season 2>, <Kinect Disneyland Adventure>, <Dance Central 2>, <Kinect Star Wars> 등 Kinect 기반의 신규 게임 데모들을 공개함
- ◆ 게임 데모 외 모션 감지 카메라를 다양하게 활용할 수 있는 방안들을 모은 <Kinect Fun Labs>의 데모를 통해 모션 감지 카메라를 실제 물체들을 스캔하는 등의 Kinect의 새로운 활용 방안을 선보이기도 함
 - Kinect 사용자가 실제 물건들을 모션 감지 카메라로 스캔시켜 이를 가상 세계에 표현하는 방식으로 이용 가능한 데모를 선보임
 - MS에 따르면 몇몇 게임 퍼블리셔들이 <Kinect Fun Labs>의 아이디어를 신규 개발될 게임에 활용하기 위해 검토 진행
- ◆ MS는 Kinect 기반의 게임 개발 활성화를 위해 게임 개발사에서 Kinect의 모션 컨트롤을 좀 더 세밀하게 제어할 수 있도록 Kinect 소프트웨어를 업데이트한 것으로 알려짐

● E3 데모 게임에서 표현된 Kinect의 주요 특징

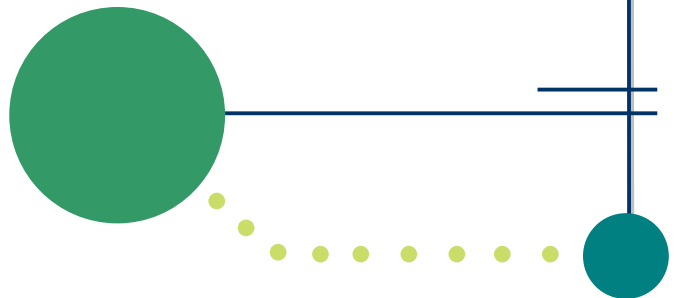
- ◆ <Kinect Sports Season 2> : 향상된 모션 추적 기술을 통해 게임에 포함된 각 스포츠 종목의 다양한 기술들을 Kinect로 표현할 수 있도록 기능 구현
 - 테니스 게임에서 슬라이스, 스피ن 등 다양한 스윙 동작들이 반영되었으며 Kinect 기반 게임 중 최초로 골프 게임이 포함됨
- ◆ <Kinect Disneyland Adventure> : 가상 세계에서 게임 속 캐릭터의 이동 및 다양한 액션을 할 수 있도록 기능 구현
- ◆ <Dance Central 2> : 2명의 복수 사용자가 동시에 플레이를 할 수 있도록 기능 구현

 www.xbox.com/kinect



북미 게임 시장 동향

- 미국 국립예술기금(NEA), 게임을 미디어 예술로 포함
- 예일대학교, 행동교정 게임 프로그램 개발
- ESA, 미국 게임 시장 보고서 발표
- 인기게임 <Devil May Cry> 영화 제작 돌입
- RIM, 소셜게임 업체 Scoreloop 인수 발표
- 미국 주식시장, 게임주 실적 현황
- 2011년 5월 미국 콘솔게임 판매량... SW 부진과 HW 성장
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



미국 국립예술기금(NEA), 게임을 미디어 예술로 포함

● NEA, 기금 지원을 통해 게임을 교육 수단으로 발전

- ◆ NEA(National Endowment for the Arts, 이하 NEA)의 예술 지원 분야 중 하나였던 '텔레비전 및 라디오 예술(The Arts on Radio and Television)'이 'The Arts Media'로 변경되며 그 지원 폭을 미디어 아트 전반으로 확대함
 - 'The Arts in Media'를 통해 NEA가 지원하게 될 분야에는 기존 예술 장르에 관한 미디어 프로젝트는 물론 애니메이션과 영화 혹은 디지털 방식으로 제작되는 미디어 아트, 그 밖의 예술로 인정될 수 있는 모든 디지털 플랫폼(인터넷, 인터랙티브, 모바일 기술 및 디지털 게임과 기존의 라디오 및 텔레비전)의 프로젝트가 포함됨
 - 예술 전문 평론가 Ambrozy는 Fox와의 인터뷰에서 "게임 및 엔터테인먼트 산업이 수십억 달러의 경제적 효과를 창출하고 NEA의 비디오게임 지원이 이러한 산업 인구들로 하여금 보다 예술적이거나 교육 발전에 기여할 수 있는 방법을 만들 수 있다"고 언급

● 예술기금을 지원받기 위한 요건 심사

- ◆ 게임을 통해 기금을 받기 위해서는 '창작성, 사회참여, 학습, 거주성' 등의 요건을 충족해야 함
 - 창작(Creation)은 예술 작품으로서 지역성과 예술 형식의 다양한 스펙트럼 속에서 높은 예술적 성취를 가져야 함
 - 사회참여(Engagement)는 대중들의 참여를 이끌어내야 하며 여기에는 전시 및 공연 뿐만 아니라 대중 참여 및 공헌 활동 혹은 예술가 및 예술 단체들에 대한 서비스 제공도 포함됨
 - 학습(Learning)은 본 프로젝트를 통해 예술가들의 전문적 기술 및 예술성 개발/함양이 이루어 질 수 있는 것임
 - 거주성(Livability)은 공공 장소에서의 지역 공동체의 예술 활동 및 교류를 촉진시키거나 예술 활동이 지속적으로 이루어질 수 있도록 하는 것임

 <http://www.nea.gov>

예일대학교, 행동교정 게임 프로그램 개발

예일대학교, 인터랙티브 게임을 통한 행동교정 프로그램 개발

- ◆ 예일대학교의 유/청소년 행동교정 이니셔티브인 Play2Prevent와 게임 스튜디오 Schell Games가 유/청소년들이 에이즈 감염 유발 상황을 피할 수 있는 의사결정을 내릴 수 있도록 돕는 인터랙티브 게임을 개발
 - Play2Prevent는 예일대학교에 지원된 미국 국립보건원(National Institutes of Health, 이하 NIH)의 400만 달러의 지원금 일부를 기반으로 2009년에 설립된 이니셔티브 조직으로서 어린이들이 에이즈 감염 상황에 이르지 않을 수 있는 의사결정을 할 수 있도록 돕는 것을 목표로 하고 있음
- ◆ 지금까지 게임과 보건교육이 결합되었던 사례는 많으나 게임과 교육이 융합하지 못하고 일방적인 경각심이나 교육 메시지를 전달하는데 그치는 한계를 가졌음
 - 지금까지의 보건교육과 게임의 결합사례는 대부분 15분 길이의 Flash 게임을 통해 사전예방의 중요성을 강요할 뿐이었음
- ◆ Play2Prevent와 Schell Games의 이번 프로젝트는 일방적인 경각심을 심어주고자 하는 것도, 기존의 행동교정 이론에 게임의 형식을 덧붙이려는 것도 아님
 - 실제 아이들에게 변화를 이끌어내기 위해서는 '행동'의 측면에서부터 시작해야 함
 - Schell Games의 창립자이자 CEO인 Jesse Schell은 "아이들에게 상황을 단지 보여주고 그에 대해 설명하는 것으로는 충분치 않다"며, "행동변화를 이끌어내기 위해서는 먼저 아이들에게서 신뢰를 얻어야 한다"고 언급
 - Schell은 이어 "만약 아이들이 이것이 실제가 아니라고 생각하거나, (게임이) 아이들과 연결될 수 있다는 믿음을 얻지 못한다면 아이들은 (이 게임과 교육과정을) 중요하게 받아들이지 않을 것이다"라고 주장
- ◆ Play2Prevent와 Schell Games는 때문에 행동교정 프로그램에 대상으로 삼고 있는 11세에서 14세 사이 그룹에 대한 지속적인 연구와 관찰을 통해 아이들의 일상의 이미지와 느낌을 잡아내기 위해 노력하였음

Play2Prevent 행동교정 게임의 원리

- ◆ 행동교정 게임을 플레이하는 아이들은 먼저 자신의 미래 모습을 상상해보도록 (게임 내에서) 요청 받게 됨

- Schell은 "(자신의) 미래를 생각해보지 않고서는 현재 자신의 판단이 미래에 영향을 준다는 사실을 잊을 수 밖에 없다"라고 말하면서, "이 (행동교정) 게임을 통해 아이들은 자신의 미래에 영향을 줄 수 있는 '위험한 판단'이 어떤 것인지 깨닫게 된다"고 말함
- 이는 유명 인생 시뮬레이션게임인 <The Sims>에서 미리 다양한 삶을 경험해보는 것과 유사한 아이디어임
- ◆ 게임 내에서 아이들은 에이즈 감염과는 직접적인 관련이 없는 상황들을 포함한 다양한 현실 문제의 상황에 맞닥뜨림
 - 술 취한 친구와 함께 집에 가는 일이 에이즈 감염과는 직접적으로도 관련이 없고 게임에서도 무조건적으로 술을 먹은 친구를 멀리하라고 말하지는 않음
 - Schell은 "아이들이 직접 각 상황을 바라보는 방법을 이해할 수 있도록 돕는 것"이라고 말함
- ◆ 게임을 통해 아이들은 각 상황에서 실제 에이즈 감염과 같은 위험한 일로 연결될 수 있는 가능성이 어떠하며, 그 행동을 반복할 경우 '현실'에서 어떤 결말로 이어지게 되는지를 직접 체험하게 됨
 - Schell은 "술에 취한 친구와 집에 가는 것 중 80%는 아무 일도 생기지 않을 수 있지만, 동시에 나머지 20% 때문에 위험한 일이 생길 수 있으며 이 가능성을 중요하게 생각하도록 돕는 것이 중요하다"라고 말하면서, "특히 반복적으로 위험한 상황에 자신이 놓일 경우 결국에는 파국적인 결말로 이어질 수 밖에 없다는 것을 보여주고자 하는 것이 목표"라고 말함
 - 반복된 상황 제시를 통해 에이즈 감염과 같은 일로 연결될 수 있는 '위험한 상황'과 그 가능성을 아이들이 깨닫게 됨

300명 규모로 2년간 게임 효과 테스트 진행 예정

- ◆ 300명의 어린이들을 대상으로 Play2Prevent의 행동교정 인터랙티브 게임의 효과를 테스트 해볼 계획임
 - 300명의 어린이들 중 절반은 4~6주 간 해당 게임을 매 주 2번씩 45분 간 하게 되며, 나머지 절반의 아이들은 비교군으로서 이와는 관계 없는 게임을 동일한 시간 동안 하게 될 것임
 - 이후, 2년 동안 실험대상 아이들의 의사결정이 어떤 식으로 변화했는지에 대한 행동추적 조사가 서면 설문조사 방식으로 이루어질 것임

 www.bethsoft.com  www.interplay.com

ESA, 미국 게임 시장 보고서 발표

북미 게임 시장 개관 및 규모

- ◆ 세계 최대 게임 전시회 E3의 주관사이자 미국 게임 업계를 대표하는 Entertainment Software Association(이하 ESA)가 "Essential Facts, 부제: About the computer and video game industry*"라는 이름의 게임시장 보고서 발표
 - 2010년 북미 게임 시장 매출규모는 159억 달러로 2009년 160억 달러에 비해 약간 감소
 - 기존 PC 및 콘솔게임 부문의 매출 감소에도 불구하고 이른바 기타 플랫폼 부문(디지털 다운로드/캐주얼/소셜 및 모바일게임)은 성장세를 지속
 - 2009년 54억 달러였던 기타 플랫폼의 매출 규모가 2010년에는 58억 달러로 상승
- ◆ 2010년 게임 소비자 지출은 250억 달러이며 고용인원이 12만 명에 달함
 - 직접 고용인들의 평균 연봉은 9만 달러에 이룸

*주 : 시장조사기관 Ipsos Media CT에서 PC게임 또는 콘솔게임을 보유한 미국 1,200가구를 대상으로 심층면접 및 서베이 결과를 요약한 보고서

미국 게이머들의 현재

- ◆ <Call of Duty>와 같은 콘솔게임 대신 Facebook을 통한 스크래블게임*을 즐겨하며 과거보다 게임 시간은 줄어든 반면 더 많은 돈을 게임에 사용하는 것으로 드러남
- ◆ 미국 가정의 72%가 게임을 하는 것으로 나타남
- ◆ 미국 게이머들의 평균 연령은 37세이며, 50세 이상 게이머들도 29%에 달함
- ◆ 게이머의 절반 이상(55%)이 휴대전화나 휴대용 게임기를 통해 게임을 함
- ◆ 평균적으로 성인 게이머들은 12년 이상 게임을 즐겨왔음

*주 : 스크래블게임은 1938년 미국에서 만들어진 보드형태의 영어 단어게임이지만, 최근에는 스도쿠, 퍼즐게임 같은 장르도 스크래블게임이라 명함

보다 긍정적으로 변화한 게임 인식

- ◆ 미국 부모의 68%가 게임이 정신적인 자극이나 교육 효과를 준다고 생각
- ◆ 59%의 미국 부모들은 PC 및 콘솔게임이 5년 전에 비해 보다 육체적인 활동 측면이 강화되었다고 생각

 www.theesa.com

인기게임 <Devil May Cry> 영화 제작 돌입

🌐 Bandai Namco, 게임을 이용해 OSMU 강화

- ◆ Bandai Namco는 자사의 인기게임을 이용해 이미 다양한 OSMU를 시도하고 있으며, <Devil May Cry>의 영화도 이런 전략의 일환
 - Bandai Namco는 인기게임인 <Tekken>을 2010년도에 영화로 개봉했으며, 2011 E3에서는 <Tekken Blood Vengeance 3D>를 리얼3D 영화로 7월 26일 개봉한다고 밝힘
 - Bandai Namco는 자사의 인기게임을 만화책, 소설, 애니메이션, 액션 피규어 등 다양한 문화 콘텐츠에 사용하고 있음

🌐 영화제작사 Screen Gems, <Devil May Cry> 판권 구입

- ◆ Sony Pictures의 자회사인 영화 제작사 Screen Gems가 새로운 액션 장르의 프렌차이즈를 만들기 위해 Bandai Namco의 <Devil May Cry> 판권을 구입해 영화 제작에 돌입
 - Screen Gems는 과거에도 CAPCOM의 인기게임인 <Resident Evil>을 영화화 하여 전세계에서 5억8천만 달러(시리즈 총합)의 수익을 거둔 대표적인 게임기반 영화제작사임
 - <Hitman2>와 <Kane & Lynch>의 각본을 다룬 Kyle Ward가 각본가로 고용되었으나, 아직 감독과 주연 배우들은 결정되지 않음
 - 줄거리는 주인공 Dante가 어머니를 살해한 악마에게 복수한다는 게임 내용과 동일하지만, 게이머들에게 큰 인기를 끈 붉은색의 주인공 복장 및 주변인물들은 동일하지 않을 것으로 예상됨

 www.variety.com

표 1 게임기반 영화 제작 사례/현황(1993 ~ 2010)

개봉년도	영화명	장르	제작업체	플랫폼			미국내 박스오피스(\$)
				콘솔	PC	아케이드	
1993	Super Mario Bros	슈팅	Allied Filmmakers	○			20,915,465
1994	Street Fighter	액션(격투)	Capcom Entertainment	○			33,423,521
1994	Double Dragon	액션(격투)	Greenleaf Productions	○	○	○	2,341,309
1995	Mortal Kombat	액션(격투)	New Line Cinema	○			70,454,098
1997	Mortal Kombat: Annihilation	액션(격투)	New Line Cinema	○			35,927,406
1999	Wing Commander	시뮬레이션	Carousel Picture Company		○		11,578,059
2001	Lara Croft: Tomb Raider	슈팅	Paramount Pictures	○	○		131,168,070
2001	Final Fantasy: The Spirits Within	RPG	Square Company	○			32,131,830
2002	Resident Evil	액션	Constantin Film Produktion	○	○		40,119,709
2003	Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life	액션	Paramount Pictures	○	○		65,660,196
2003	House of the Dead	액션	Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG	○	○	○	10,249,719
2004	Resident Evil: Apocalypse	액션	Constantin Film Produktion	○	○		51,201,453
2005	Doom	액션	John Wells Productions	○	○		28,212,337
2005	Alone in the Dark	액션	AITD Productions	○	○		5,178,569
2006	Forbidden Siren	액션	Asahi Broadcasting	○			-
2006	Silent Hill	액션	Silent Hill DCP Inc.	○			46,982,632
2006	BloodRayne	액션	Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG	○	○		2,405,420
2006	Dead or Alive	액션(격투)	Constantin Film Produktion	○	○	○	480,813
2007	Bloodrayne 2	액션	Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG	○	○		-
2007	Resident Evil: Extinction	액션	Constantin Film Produktion	○	○		50,648,679
2007	Hitman	액션	Twentieth Century Fox Film Corporation	○	○		39,687,694
2008	Oneechanbara	액션	Geneon Entertainment	○			-
2008	Resident Evil: Degeneration	액션	Constantin Film Produktion	○	○		-
2008	Max Payne	액션	Abandon Entertainment	○	○		40,689,393
2008	In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	RPG	Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG		○		4,775,656
2008	Postal	액션	Boll Kino Beteiligungs GmbH & Co. KG		○		147,000
2009	Street Fighter : The Legend of Chun-Li	액션	Hyde Park Entertainment	○	○	○	8,742,261
2009	King of Fighters	액션	Micott & Basara K.K.	○		○	-
2010	Tekken	액션	Crystal Sky Pictures	○		○	-
2010	Prince of Persia : The Sands of Time	액션	Walt Disney Pictures	○	○		90,755,643
2010	Resident Evil: Afterlife	액션	Constantin Film Produktion	○	○		60,128,566

*일부 영화는 개봉실적이 미미하거나 미국 외 국가에서(일본 등) 개봉하여 개봉수입 미확인
[출처] IMDB, 2011; Boxofficemojo, 2011; Wikipedia, 2011 스트라베이스 재구성

RIM, 소셜게임 업체 Scoreloop 인수 발표

● RIM(Research in Motion)이 소셜게임 업체 Scoreloop 인수

- ◆ 모바일 단말기 Blackberry로 유명한 RIM이 소셜게임 솔루션 제공업체인 Scoreloop를 인수했다고 미국 시간으로 6월 7일 발표
 - RIM은 이번 인수에 있어 자세한 인수 조건은 밝히지 않았음
- ◆ Scoreloop는 모바일게임 업체들이 소셜게임 요소를 추가할 수 있도록 솔루션을 제공하며 애플리케이션 내 결제 시스템 또한 제공
- ◆ Scoreloop의 현 CEO인 Marc Gumpinger는 회사 홈페이지를 통해 "향후 제공될 BlackBerry 솔루션은 지금까지의 것들과는 비교할 수 없을 정도"라고 밝힘
 - 놀랄만한 것은 Scoreloop는 Blackberry에게 인수된 후에도 타 플랫폼을 위한 솔루션 개발과 제공을 할 계획

● 인수 배경

- ◆ 이번 인수를 통해 RIM은 BlackBerry의 애플리케이션들에 소셜게임 요소를 추가할 수 있게 되었음
 - 특히 BlackBerry를 상징하는 소셜플랫폼 <BBM(BlackBerry Messenger)> 서비스의 강화를 위해 Scoreloop의 개발자툴킷(SDK)들이 사용될 것으로 보임
- ◆ 이번 인수를 통해 이미 소셜네트워크 분야에서 앞서고 있는 경쟁사들을 따라잡기 위한 노력 또한 더욱 본격화할 것으로 보임
- ◆ BlackBerry 플랫폼에 구현되는 게임에 있어 사회적 관계 요소가 더욱 강조될 것으로 보임
 - 실제로 RIM은 BlackBerry 개발자 블로그를 통해 "Scoreloop의 개발자들과 협력하여 소셜 게이밍 툴킷을 BlackBerry 플랫폼 개발자들에게 제공할 것"이라고 공개
 - RIM은 "Scoreloop 개발진들과의 협력을 통해 RIM은 BlackBerry 플랫폼에서 구현되는 게임을 사회적 통합의 새로운 레벨로 발전시킬 수 있을 것으로 기대한다"고 언급

글로벌 게임산업 트렌드

◆ 이번 인수를 통해 RIM은 경쟁사들에 비해 뒤쳐진 애플리케이션 개발이 활성화되기를 바라고 있음

- 실제로 Apple의 iOS 및 'Google'의 Android 기반 애플리케이션은 물론 MS의 Windows Phone 7의 애플리케이션들과 비교해도 RIM의 애플리케이션 개발은 훨씬 뒤쳐진 상황

 www.scoreloop.com  www.rim.com

표 2 게임관련 인수합병 현황(2011. 1. 1 ~ 2011. 6. 7)

일자	인수		피인수기업	
	기업	주력 분야	기업	주력분야
6. 07	RIM	모바일단말	Scoreloop	모바일게임
6. 02	Romio	모바일게임	Kombo	애니메이션 제작
6. 07	Majesco	퍼블리싱	Quick Hi	온라인게임
6. 02	Rock You	소셜게임	3 Blokes	소셜게임
5. 31	Perfect World	MMO 게임	Cryptic Studio	온라인게임
5. 18	Zynga	소셜게임	DNA Games	온라인 카드 게임
5. 17	Loyalize	온라인 콘텐츠	Savage Entertainment	PC 게임
5. 03	EA	퍼블리싱	Firemint	모바일게임
5. 03	PopCap	퍼블리싱	ZipZapPlay	소셜게임
4. 28	Zynga	소셜게임	Wonderland Software	모바일게임
4. 22	Changyou	온라인게임	7road	웹 게임
4. 22	Gree	모바일게임	OpenFeint	게임 플랫폼
3. 31	Utilzen	온라인게임	Red Entertainment	콘솔게임
3. 31	GameStop	퍼블리싱	Spawn Labs	스트리밍 기술
3. 21	Zynga	소셜게임	Floodgate Entertainment	모바일게임
3. 03	Disney	엔터테인먼트	Rocket Pack	소셜게임
2. 25	Lego	모빌	NetDevil	MMO 게임
2. 24	Gaijin Games	콘솔게임	Robotube Games	퍼즐 게임
2. 07	Tenacet	온라인게임	Riot Games	온라인게임
1. 26	Webzen	퍼블리싱	Ymir Entertainment	MMO 게임
1. 22	Zynga	소셜게임	Area/Code	모바일게임
1. 14	Nicolas Games	퍼블리싱	Frontline Studios	콘솔게임
1. 13	Rock You	소셜게임	Playdemic	소셜게임
1. 06	Zynga	소셜게임	Flock	브라우저 개발
1. 05	Firemint	모바일게임	Infinite Interactive	PC 게임

[출처] 언론보도자료; 스트라베이스 재구성

미국 주식시장, 게임주 실적 현황

● 성공적인 한 해를 보내고 있는 EA

- ◆ EA는 분기 이익이 3배나 뛰어올랐는데, 이는 디지털 부문에서만 70%의 성장을 기록한 때문인 것으로 분석
 - 특히 NFL 경기를 게임으로 옮겨와 사랑 받고 있는 미식축구 게임 <Madden 12>의 출시가 예정되어 있는 가운데 EA의 주식 또한 연초에 비해 11%나 뛰어오른 상황
 - EA의 주식은 현재 5년 만에 가장 높은 가격에 거래 중
 - 투자전문회사 Wedbush Morgan Securities의 애널리스트 Michael Pachter는 "최근 EA의 상황은 순조로운 것으로 보인다"라고 평가

● <Call of Duty : Elite>, 하락세 탈출을 위한 Activision의 회심의 카드

- ◆ EA가 성공가도를 달리고 있는 것과는 달리 경쟁 게임 업체인 Activision의 주가는 연초에 비해 7%나 하락
 - 2011년 Activision이 기록한 최저주가와 연초주가를 비교한다면 그 차이는 12%에 달함
- ◆ 다만, 최근 빅 프랜차이즈 게임이자 2011년 기대작인 <Call of Duty> 시리즈의 최신작과 정액 요금제 방식의 온라인 서비스 <Call of Duty : Elite> 공개 덕분에 주가가 5% 상승
- ◆ 사실상 Activision은 회사 이익의 60% 이상을 <Call of Duty>와 MMO게임인 <World of Warcraft>에 의존하고 있는 상황
 - 이번에 공개한 <Call of Duty : Elite> 온라인 서비스 또한 <World of Warcraft> 모델을 참고로 한 것이라는 업계 분석이 있음
- ◆ 이러한 Activision의 노력이 성공할지는 의문으로 애널리스트 Arvind Bhatia는 "이번 <Call of Duty : Elite> 서비스를 소비자들이 받아들일지는 확실치 않지만 그럼에도 불구하고 Activision은 이번 서비스를 시도하는 것이 필요하다"고 언급

● 소셜게임의 인기를 방증하는 Zynga의 기업 공개

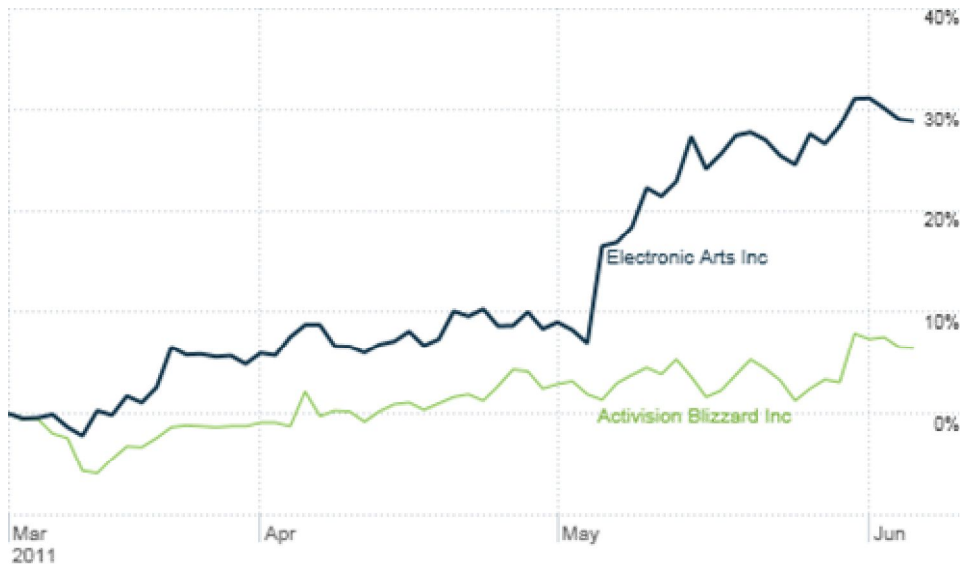
- ◆ Facebook 연동 게임인 <Farmville>과 <Mafia Wars>로 유명한 소셜게임 업체 Zynga는 기업 공개를 앞두고 있음
 - 애널리스트들이 현재 예상하는 Zynga의 기업가치는 145억 달러에 달하며 이는 EA의 두 배에 해당하는 수치이지만, 이러한 기업 가치가 계속 유지될 수 있을지는 불확실



Wii의 판매 정체와 3DS의 조기 판매 부진에 허덕이는 Nintendo

- ◆ Nintendo의 게임콘솔인 Wii의 판매가 정체된 데다 최근 출시된 휴대용 게임 단말기 3DS의 판매가 부진하자 주가 또한 5년 만에 최저치를 기록하고 있음
 - Nintendo는 전용 소프트웨어의 부족이 3DS의 판매부진으로 연결되었다는 입장이지만, Pachter는 "휴대용게임 시장 자체가 스마트폰으로 옮겨가고 있으며 사실은 iPhone이 Nintendo에 큰 타격을 주고 있다고 말할 수 있다"고 말함
 - Nintendo는 최근 Wii U라는 Will 후속 콘솔을 발표하였으며 콘솔을 구성하는 다양한 요소(컨트롤러 등)가 Apple의 iPad의 인터페이스와 비교되기도 하였음

그림 2 EA 및 Activision Blizzard 주가 동향



<http://www.money.conn.com/>

2011년 5월 미국 콘솔게임 판매량... SW 부진과 HW 성장

미국 2011년 콘솔게임 SW 시장, 신규 소프트 부진으로 다소 위축

- ◆ 경제분석지 Wall St. Cheat Sheet의 최근 조사에 따르면, 블록버스터급 게임 타이틀 부재와 3DS의 부진으로 5월 미국 콘솔게임 SW 시장 매출액이 전년 동월 4억 6,600만 달러에서 0.2% 감소한 4억 6,500만 달러로 나타났음
 - 작년 5월 미국 게임콘솔 SW 시장은 Rockstar Games의 <Red Dead Redemption>과 Nintendo의 <Super Mario Galaxy>가 큰 판매량을 보이며 시장 매출액을 2009년 5월에 비해 4% 증가시킨 바 있음
 - 그러나 4월에 출시된 EA의 <Portal 2>, Warner Bros의 <Mortal Komba>, Nintendo의 <Poket Mon Black/White> 등이 높은 판매량을 유지하면 매출액 증가 가능성 있음
 - 미국 게임업계는 5월에 출시된 Bethesda Softworks의 <Brink>와 'Take-Two'의 <L.A. Noire>의 판매량에 큰 기대를 걸고 있음

미국 2011년 콘솔게임 HW 시장, 신규 상품 및 단말 가격 인하로 성장세

- ◆ Wall St, Cheat Sheet에 따르면, 미국 콘솔게임 HW는 Nintendo의 부진에도 불구하고 MS와 Sony의 약진으로 5월 한달 동안 콘솔 단말과 휴대용 단말의 판매량이 각각 3.5%, 8% 증가함
 - MS의 5월 Xbox360 판매량은 전년 동월 대비 54% 증가한 30만대를 기록
 - Sony의 5월 Playstaion3 판매량은 전년 동월 대비 13% 증가한 17만 5천대를 기록, PSP 판매량은 차세대 휴대용 게임기 'PS Vita'의 공식 발표로 감소될 전망
 - Nintendo의 5월 Wii과 DS의 판매량은 전년 동월 대비 각각 33%와 43% 하락한 22만 5천대와 22만대를 기록, 3DS의 판매량은 전달 대비 7% 하락한 18만대를 기록
- ◆ 5월에 부진한 판매량을 보인 Nintendo는 단말 가격 인하를 발표하였으며, MS와 Sony도 단말 가격 인하를 발표할 것으로 전망되지만, SW 판매량은 작년 수치를 회복하기 어려울 것으로 전망됨
 - 6월과 7월 SW 판매량은 작년 대비 -15%와 -8%로 감소할 것이며, 연말 또는 콘솔게임 HW 단말가격 인하가 본격화 되는 시점부터 점차 회복될 것으로 전망

 www.wallstcheatsheet.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 3 미국 콘솔 HW&SW 판매량(2011. 5. 28 ~ 6. 4) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	114,216	+8%	41,752,737
	Xbox 360	MS	74,412	+3%	31,878,404
	PlayStation 3	Sony	53,831	+4%	19,868,470
	DS	Nintendo	48,911	-2%	55,736,257
	3DS	Nintendo	33,442	+5%	1,019,296
	PSP	Sony	18,238	-3%	22,080,864
	PlayStation 2	Sony	18,216	-2%	55,891,811
SW	L.A. Noire (X360)	Take-Two Interactive	137,864	-42%	917,388
	L.A. Noire (PS3)	Take-Two Interactive	104,616	-38%	635,062
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	80,571	9%	13,469,956
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	75,564	14%	41,647,752
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	67,226	14%	11,900,833
	Hunted: The Demon's Forge (X360)	Bethesda Softworks	48,195	신규	48,195
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	47,618	38%	8,733,766
	Zumba Fitness (Wii)	Majesco	43,024	12%	1,252,415
	Just Dance 2 (Wii)	Ubisoft	39,432	19%	4,886,039
Portal 2 (X360)	Valve	35,210	4%	752,601	

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 4 미국 MMO게임 일일 총 이용 시간 (2011. 6. 4 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	140,736
2	APB: All Points Bulletin	GamersFirst	14,084
3	RIFT	Trion Worlds	11,876
4	Aion	NCsoft	11,297
5	Eve Online	CCP	9,405
6	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	7,535
7	Guild Wars	NCsoft	5,364
8	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	5,140
9	MapleStory	Nexon	5,007
10	RuneScape	Jagex	3,908

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 5 App Store 인기게임 순위 (2011. 6. 16 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	2	Hanging with Friends	Zynga	Puzzle	1.99
	3	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
	4	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	0.99
	5	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	6	TETRIS	EA	Action	0.99
	7	Pocket God	Bolt Creative	Action	0.99
	8	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	9	The Game of Life	EA	Board	0.99
	10	NBA JAM by EA SPORTS	EA	Sports	0.99
무료	1	Hanging with Friends Free	Zynga	Puzzle	-
	2	Rip Off	Colorbox	Arcade	-
	3	Shape Shift	Backflip Studios	Arcade	-
	4	iFighter 1945	EpicForce Entertainment	Action	-
	5	Bunny Shooter Free	Best, Cool & Fun Games	Action	-
	6	World Cup Table Tennis	Skyworks	Sports	-
	7	Hangman	Finger Arts	Word	-
	8	Angry Birds Rio Free	Rovio Mobile	Action	-
	9	AC-130	Trinit Interactive Limited	Action	-
	10	Words With Friends Free	newtoy	Board	-

[출처] Apple.com

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 6 App Store 인기게임 순위 (2011. 6. 16 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Robo Defense	Lupis Labs Software	Arcade&Action	2.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	1.19
	3	Doodle Jump	GameHouse	Arcade&Action	0.99
	4	Armored Strike Online	Requiem Software	Arcade&Action	3.99
	5	SNesoid	yongzh	Arcade&Action	3.99
	6	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	7	Game Dev Story	Kairsoft	Casual	1.49
	8	The Moron Test	DistinctDev	Brain&Puzzle	0.99
	9	GameBoid	yongh	Arcade&Action	4.99
	10	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	4	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Cards&Casino	-
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	6	Tap Fish	Gameview Studios	Casual	-
	7	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-
	8	Angry Birds Rio	Rovio Mobile	Arcade&Action	-
	9	Toss It	Boolba Labs	Casual	-
	10	Alchemy	Andrey 'Zed' Zaikin	Brain&Puzzle	-

[출처] Androidzoom.com



아시아 게임 시장 동향

▶ 중국 게임 시장 동향

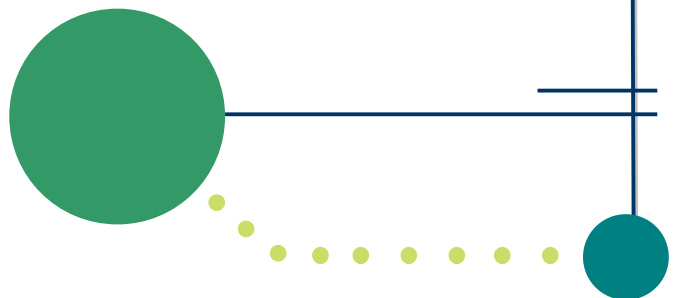
- 중국 인민국, 군사교육용 밀리터리 게임 개발
- Shanda Games, 중국 대표 포털에 소셜게임 출시 준비
- Perfect World, 미국 게임개발사 Cryptic Studio 인수
- Rovio, <Angry Birds> 프랜차이즈 상품으로 중국 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임 시장 동향

- 일본 게임사, 동일본 대지진 지원활동 등 사회공헌 전개
- DeNA, 모바일게임 개발현장 체험 인턴십 실행
- 소셜게임 <프로야구드림나인>, 밀리언셀러 등극
- Level-5, Gundam 시리즈 신작 발표
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임 시장 동향

- 중동 모바일게임 시장, 4년 동안 3배 이상 증가
- 대만 온라인게임사, 글로벌 시장 공략 박차
- 인도 게임개발사 Zapak, 소셜게임 <Zapak Tambola> 출시
- 호주 소비자협회, 게임 타이틀 가격에 문제제기
- Sony의 PSN 서버 복구, 이용자들에게 무료 이용권 보상





중국 게임 시장 동향

중국 인민군, 군사교육용 밀리터리 게임 개발

● 군사 훈련 목적의 FPS게임 <Mission of Honor> 개발

- ◆ 중국 인민군에서 장교 및 병사의 실전 시뮬레이션 훈련을 보조하고 여가시간을 지원하기 위한 FPS게임 <Mission of Honor>를 독자적으로 개발했으며, 현재 디버깅 단계까지 개발이 진행된 것으로 알려졌다
 - <Mission of Honor>는 인민군의 난장군단과 게임 개발업체 Wuxi Giant Interactive Group이 2년간 공동 개발한 작품으로, 인민군 병사가 군대 내에서 각종 임무를 수행하는 내용을 담고 있음
 - 게임은 기본 훈련, 개인 미션, 팀 전투의 세 가지 모듈로 구성되어 있어, 신입 병사에서부터 베테랑 군인까지 다양한 계급별 시뮬레이션 상황을 제공

● 중국 내 기능성 게임 도입에 확산 가능성 제기

- ◆ 중국 인민군 내에는 이미 밀리터리 FPS게임을 즐기는 병사가 많지만 대부분 외산 게임을 플레이하기 때문에 중국의 정서에 맞지 않거나 왜곡된 인민군을 표현한 게임이 많아 문제시되어 왔음
 - 인민군이 FPS게임을 개발한 것도 외산 게임에 의한 중국 왜곡 문제를 막기 위한 것
- ◆ 현재 막바지 디버깅 단계에 돌입한 <Mission of Honor>는 중국 인민군의 첫 기능성 게임 도입이며, 이번 게임 개발을 계기로 인민군 뿐 아니라 중국 정부에서 다양한 기능성 게임 개발 및 도입이 예상
 - <Mission of Honor>를 접한 인민군 병사들은 좋은 반응을 보였으며, 특히 초급 병사 교본으로서도 손색이 없는 구성으로 전문 전투 기술이나 암호호 등을 익히는 데 유용하다는 평가를 내렸음
 - 군대에서 게임을 통한 시뮬레이션 훈련 사례는 이미 세계 각국에서 활발히 추진되고 있는 프로젝트로, 특히 미국의 경우 국방부에서 약 5,000만 달러를 투자하여 개발한 밀리터리 FPS 게임 <America's Army>가 유명함
 - 중국 인민군의 독자 게임 개발을 계기로 타 부처 및 공공기관에서도 기능성 게임 도입을 고려할 가능성이 점차지고 있음



www.chinamil.com.cn

Shanda Games, 중국 대표 포털에 소셜게임 출시 준비

Shanda Games, 대형 포털에 소셜게임 서비스로 영역 확장 도모

- ◆ 중국 3위 온라인게임 사업자 Shanda Games가 Tencent, Sina 등 중국 대표 포털 사이트에 자사의 소셜게임 출시 계획을 발표하는 등 영역 확장을 도모
 - Shanda Games의 Alan Tan CEO는 올해 안에 기존 18개의 온라인게임과 함께 10개 신작 소셜 게임 및 모바일게임을 이들 포털에서 서비스할 것이라고 밝혔음
 - 또, Shanda Games 는 올해 하반기에는 중국 소셜사이트인 Renren에서도 Shanda Games의 소셜게임을 제공할 것이며, 역량 강화를 위해 소셜플랫폼 개발자 영입에도 적극 나설 예정임
 - Tencent는 최대 가입자를 보유한 포털 업체로 1억 6,000만 명의 가입자를 보유하고 있으며, Sina 역시 가입자가 1억 4,000만 명에 달해 Shanda Games의 이용자가 확대될 것으로 전망
- ◆ Shanda Games는 올해 초 신작 게임 개발 비용의 영향으로 2011년 1분기 순익이 전분기대비 4.9% 감소한 3억 1,290만 위안에 그치는 등 다소 실적이 주춤했으나, 소셜게임 확대 서비스를 통해 2분기에는 매출이 4~5% 증가할 것으로 전망함

소셜게임, 중국 게임업계의 신성장 동력

- ◆ 금융투자기관 미래에셋에 따르면, 중국 소셜게임 시장은 2015년까지 현재의 4배 규모인 270억 위안(44억 달러)까지 성장할 것으로 예상됨
 - 미래에셋 홍콩지부의 Eric Wen 애널리스트는 "미래 게임시장은 소셜 영역에서 펼쳐질 것"이라며, "Shanda Games가 기존 전통 온라인게임의 한계를 깨닫고 소셜게임으로 사업 확장을 도모한 것은 바람직한 일"이라고 평가
 - 한편, 미래에셋은 중국의 전통 온라인게임 시장이 2015년에 720억 위안으로 현재의 2배까지 성장할 것으로 전망
- ◆ Tan CEO는 최근 뉴욕 증시에 주식공개(IPO)를 단행한 Renren을 언급하면서, "소셜 사업자의 증시 진출은 관련 업계는 물론 Shanda Games에도 긍정적인 현상"이라며 향후 소셜게임 사업의 선전을 기대했음

 www.shandagames.com

Perfect World, 미국 게임개발사 Cryptic Studio 인수

Perfect World, 온라인게임 개발 역량 강화 위해 Cryptic Studio 인수

- ◆ 중국 온라인게임 개발사 Perfect World가 미국 게임 퍼블리셔 Atari 소유의 온라인게임 개발 스튜디오 Cryptic Studio의 지분 100%를 인수하는 데 합의했다고 발표했다
- Cryptic Studio는 <City of Heroes>, <Champions Online>, <Star Trek Online> 등의 온라인게임을 개발했으며, 최근에는 <Neverwinter> 시리즈의 차기작 프로젝트를 진행 중임
- Perfect World는 Cryptic Studio 인수가로 약 3,500만 유로를 Atari에 지불한 것으로 확인

인수 배경과 향후 전망

- ◆ Perfect World는 다양한 무료플레이 MMO게임 타이틀을 서비스하고 있으며, 이번 인수로 Cryptic Studio가 보유하고 있는 <Champions Online> 등 게임 타이틀을 무료플레이 서비스로 전환할 것으로 예상됨
- <Champions Online>은 이미 무료플레이 모델로 전환 작업이 추진되고 있으며, <City of Heroes>와 <Star Trek Online> 역시 무료플레이로 전환될 가능성이 높아 Perfect World의 인수 후 행보에 관심이 집중되고 있음
- 그러나 아직까지는 공식적으로 이들 타이틀의 행방에 대한 언급이 없으며, 특히 아직 개발 중인 <Neverwinter> 프로젝트의 향후 거취가 확실하지 않은 상태임
- ◆ Perfect World의 Michael Chi 최고경영자는 "Cryptic Studio의 전략적 인수로 추가된 게임 타이틀 포트폴리오를 기반으로 우리는 미국 및 전세계 온라인게임 시장을 공략할 것"이라며 포부를 밝힘
- Chi 최고경영자는 또 "Cryptic Studio의 인지도와 개발 노하우는 우리의 게임 개발 역량을 강화하는 데 큰 도움이 될 것"이라고 덧붙임

 www.perfectworld.com

Rovio, <Angry Birds> 프랜차이즈 상품으로 중국 진출

● Rovio, <Angry Bird> 중국 진출 시사

- ◆ 핀란드의 모바일게임 개발사 Rovio가 공전의 흥행을 기록하고 있는 모바일게임 <Angry Birds>를 앞세워 중국에 본격 진출할 의사를 밝힘
 - 6월 8일 영국 런던에서 개최된 Open Mobile Summit에 참석한 Rovio의 Peter Vesterbacka CEO는 <Angry Birds>의 다운로드 수가 2억회를 돌파했으며, 순 이용자 1억 3,000만 명, 일평균 플레이 시간 2억 분에 달하는 등 여전히 성장세가 지속되고 있다고 발표
 - Vesterbacka CEO는 중국 시장을 겨냥한 커스텀 버전을 출시하여 통해 올해 안에 중국에서 1억 회 다운로드를 달성하는 것이 목표라고 공표

● "중국 내 불법복제, 표절은 Rovio에 대한 관심의 표현"

- ◆ Rovio는 <Angry Birds>의 게임 캐릭터가 중국 내에서 가장 많이 복제된 3대 브랜드 중 하나라는 점에 주목하며, 이는 이미 중국에서 Rovio의 게임에 관심이 많다는 긍정적 지표로 보고 있음
 - Vesterbacka CEO는 Rovio 입장에서는 공식 라이선스 상품이 팔리기를 바라는 것이 당연하지만, 캐릭터 표절 상품이 전혀 없는 것보다는 표절 상품이 대도시마다 쌓여 있는 것이 인지도 면에서는 훨씬 유익한 일이라고 역설
 - 특히 중국에서는 스마트폰 가입자가 지속적으로 증가하는 등 이용자층이 두터워지고 있으며, 가볍고 중독성 높은 Rovio의 모바일게임이 효과적으로 어필할 수 있을 것으로 전망

● 제 2의 미키 마우스를 꿈꾸는 Rovio

- ◆ Rovio는 게임 개발뿐 아니라 자사의 게임 캐릭터를 활용한 프랜차이즈 사업도 추진할 것이라며, 티셔츠, 완구, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 상품 사업을 계획 중이라고 밝힘
 - Vesterbacka CEO는 "Rovio가 모바일 게임사 중 최초로 게임 시장에서 벗어나 영역 확장을 시도하는 업체로 기록될 것"이라며, "앞으로 더 많은 모바일게임 업체가 Rovio의 뒤를 따를 것"이라고 언급
 - 이와 관련해, Rovio는 현재 자사의 게임 캐릭터가 수록된 요리책 출간을 준비 중이며, 종이책과 전자책 버전으로 출간될 것이라고 밝힌 상태

 www.rovio.com

통계 중국 MMO게임 순위

표 7 中 PC방 MMO게임 순위 (2011. 6. 12 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-	11.14%
2	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	9.29%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.57%
4	마역(魔域)	91.com	+2	5.82%
5	World of Warcraft(魔獸世界)	NetEase	-	4.89%
6	드래곤네스트(龙之谷)	Shanda	-2	4.28%
7	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	4.04%
8	시잉천변(星辰變)	Shanda	+2	2.92%
9	유성호접검(流星蝴蝶劍)	Nineyou	+5	2.88%
10	QQ 쓰리킹덤(QQ三國)	Tencent	-2	2.85%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 8 中 PC방 온라인게임 순위 (2011. 6. 12 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.94%
2	던전애펬이터(地下城与勇士)	Tencent	+1	16.84%
3	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-1	15.98%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.85%
5	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-	2.25%
6	오디션(勁舞團)	Nineyou	+2	1.63%
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-1	1.56%
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.30%
9	카드라이더(跑跑卡丁車)	Tiancity	+1	1.18%
10	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	+1	1.06%

[출처] Barchina.net



일본 게임 시장 동향

일본 게임사, 동일본 대지진 지원활동 등 사회공헌 전개

이재민 아동 구호지원 웹사이트 'POKEMON with YOU' 공개

- ◆ 일본의 유명 게임 브랜드 사업자 '포켓몬 주식회사(株式会社ポケモン)'가 3월 11일 발생한 동일본 대지진 참사의 복구를 지원하기 위한 캠페인 웹사이트 'POKEMON with YOU - 포켓몬은 언제나 여러분과 함께(ポケモンはいつもキミといっしょ)'를 공개
 - 포켓몬스터(이하 포켓몬)는 Nintendo의 휴대용 게임으로 최초 출시된 이래 게임뿐 아니라 애니메이션, 캐릭터 완구 등으로 전 세계 어린이에게 인기를 끌고 있는 콘텐츠 브랜드임
- ◆ 'POKEMON with YOU' 웹사이트는 어린이에게 큰 인기를 끌고 있는 포켓몬 브랜드를 통해 동일본 대지진에 대한 대중의 기부를 유도하기 위한 자선활동으로, 특히 이재민 어린이에게 다시 희망을 주기 위한 장기적 지원활동을 전개
 - 재난 지역의 자치단체 및 교육위원회와 접촉하여 문방구와 생필품 중심의 이재민 구호물자 '포켓몬굿즈(ポケモングッズ)'를 일정량 제공할 계획
 - 최근 어린이의 날에는 '피카츄 투구(ピカチュウかぶと)'와 '포켓몬 총집합 포스터(ポケモン大集合ポスター)'가 수록된 신문을 발행했으며, 조만간 이재민 어린이를 대상으로 '포켓몬 스마일스쿨(ポケモンスマイルスクール)' 행사를 개최할 계획임
 - 6월 4일부터는 전국 포켓몬센터*(ポケモンセンター) 지점에서 자선 캠페지도 판매 중임

Nintendo, TV Tokyo, 쇼가쿠간, JR 동일본 등 대표 기업 참여

- ◆ 'POKEMON with YOU' 자선활동에는 포켓몬 게임을 개발·배급 중인 게임업체 Nintendo, Creatures, Game Freak을 비롯해, 방송사 TV Tokyo, 출판사 쇼가쿠간(小学館), 철도업체 JR 동일본, 완구 사업자 쇼와노트(ショウワノート)와 타카라토미 아츠(タカラトミーアーツ), 제약업체 다이이치산교헬스케어(第一三共ヘルスケア) 등 다양한 사업자가 협력하고 있음
 - 포켓몬 브랜드 빵을 판매하는 다이이치제빵(第一屋製パン)에서도 지난 3월 약 1만 개 분량의 포켓몬빵을 구호물자로 지원했으며, 매상의 1%를 구호금으로 기부하여 아이들을 위한 학용품 및 운동용품을 제공한 바 있음

 www.pokemon.co.jp

DeNA, 모바일게임 개발현장 체험 인턴십 실행

● 모바일게임사 DeNA, 젊은 인재의 모바일게임 개발현장 체험 기회 제공

- ◆ 일본 모바일게임 개발사 DeNA가 전문학교 6곳과 협력하여 모바일게임 개발현장 체험의 기회를 제공하는 하반기 인턴십 프로그램 'DeNA Summer Creative Internship'을 8월부터 실행할 계획
 - 전문학교 6곳은 오오하라정보비즈니스전문학교(大原情報ビジネス専門学校), 도쿄공학원전문학교(東京工学院専門学校), 도쿄커뮤니케이션아트전문학교(東京コミュニケーションアート専門学校), 도쿄디자이너학원(東京デザイナー学院), 일본공학원전문학교(日本工学院専門学校), 일본전자전문학교(日本電子専門学校) 등이며, 2012년 3월 졸업 예정자인 '졸업반' 학생이 신청 가능
 - 6~8명이 선정되는 이번 인턴십 참가 학생들은 8월 1일부터 1개월간 DeNA의 디자인 및 일러스트팀에 배정되며, <괴도로얄(怪盗ロワイヤル)> 등 DeNA의 <Mobage* > 포털에서 서비스 중인 인기 소셜게임의 화면 그래픽 디자인이나 일러스트 제작에 참여

*주 : DeNA가 운영 중인 모바일게임 전용 포털사이트로, 과거 <Mobagetown>에서 3월 28일 부터 명칭이 <Mobage>로 변경됐음

● 실무 경험 극대화를 통한 적극적인 게임 개발자 양성 목표

- ◆ DeNA의 인턴십 프로그램은 실제 게임 개발자가 되고자 하는 인재에게 실무 경험을 제공하여 새 인재를 발굴하고 양성하여 원활한 게임 개발자 고용창출 효과를 달성하기 위한 것임
 - DeNA는 인턴 학생이 작업한 결과물의 수준이 좋을 경우 실제 게임에도 적용할 계획이며, 이 과정에서 인턴 학생들은 실무를 체험함으로써 경험과 노하우를 습득할 수 있을 것으로 기대
 - '산학제휴를 통한 게임 개발자 고용창출'의 일환으로 인턴 학생들은 인턴십 종료 이후에도 학교 재직 중 파트타임 고용 기회, 졸업 후에는 정직원 기회가 부여됨

 www.dena.jp

소셜게임 <프로야구드림나인>, 밀리언셀러 등극

● KONAMI의 일본 프로야구 카드게임, 전국 야구팬 끌어모으며 성공 기도

- ◆ 일본 게임 개발사 KONAMI가 개발한 프로야구 카드 방식의 소셜게임 <프로야구드림나인(プロ野球ドリームナイン)>이 3월 30일 출시된 지 3개월이 채 되지 않은 6월 7일 기준 가입자 100만 명을 돌파한 것으로 확인
 - '프로야구드림나인'은 카드로 구현된 선수 및 감독, 코치 등의 캐릭터를 모아 구단을 육성하고 다른 플레이어와 경기를 펼치는 소셜게임으로, KONAMI가 개발해 현재 모바일게임 사업자 'GREE'가 피쳐폰 버전으로 서비스 중

● 게임 특장과 인기 비결

- ◆ <프로야구드림나인>은 프로야구 카드 컬렉팅의 재미와 구단 경영 시뮬레이션의 느낌을 잘 살려 프로야구 팬들의 호응을 얻고 있으며, 특히 일본프로야구조직(NBP)에 등록된 실제 선수와 감독, 마스코트 캐릭터는 물론 과거 유명 선수까지 구현한 다양한 캐릭터 라인업이 인기 비결로 평가됨
 - KONAMI는 향후 최대 1,000종 이상의 캐릭터 카드를 출시할 예정이라고 밝힌 상태
 - 게이머는 게임 내에서 매일 무료 뽑기 카드나 '스카우트'를 통한 선수 영입, 유료 뽑기 팩으로 다양한 캐릭터 카드를 구할 수 있으며, 카드 강화를 통한 능력치 상승으로 자신이 좋아하는 선수로 이뤄진 드림팀을 구축하는 재미도 선사
- ◆ <프로야구드림나인>은 일본의 잘 발달된 모바일 인터넷 환경을 살린 게임 인터페이스와 소셜 기능의 도입, 몰입도를 높이는 리그전 일정 시스템 등이 좋은 반응
 - 피쳐폰에서도 충분히 구현 가능한 인터페이스로 휴대전화 이용자라면 누구나 게임을 즐길 수 있어 잠재 고객층을 크게 늘림
 - 게이머간 대전, 카드 트레이드, 친구 협력 기능(응원, 합숙훈련 등)과 같은 소셜 기능으로 입소문 마케팅 효과도 거둠
 - 전국 랭킹이 결정되는 리그전을 매일 정해진 시간에 개최해 몰입도를 높였으며, 개최시간도 주로 모바일게임을 즐기는 출퇴근시간과 점심시간, 심야에 편성하여 게이머의 참여를 유도

 www.konami.jp

Level-5, Gundam 시리즈 신작 발표

● 게임 개발 스튜디오 Level-5, 신작 <Gundam AGE> 개발 발표

- ◆ 퍼즐게임 <Professor Layton>과 RPG게임 <White Knight Chronicles> 등으로 유명한 일본의 게임 개발 스튜디오 Level-5가 Bandai Namco와 협력하여 Gundam 시리즈의 신작 게임 <Gundam AGE>을 개발 중인 것으로 알려졌다
 - Level-5의 Akihiro Hino는 6월 13일 개최된 신작 발표회 현장에서 Level-5가 <Gundam Age>의 개발 작업에 참여하고 있으며, Level-5는 작품의 스토리와 시리즈 프레임워크 작업을 맡고 있다고 밝힘
 - <Gundam Age>는 게임 외에도 만화, 애니메이션, 완구 및 프라모델 등 다양한 엔터테인먼트 상품으로 개발될 예정이며, TV 애니메이션의 경우 오는 10월 방영을 목표로 작업 중에 있는 것으로 확인

● 기존 Gundam보다 가벼운 스토리 구성으로 저연령층 공략

- ◆ 이번에 발표된 신작 <Gundam AGE>는 스토리 구성과 캐릭터 설정을 가볍게 처리하는 방식으로 다소 무거웠던 전작들과 차별화를 추구함
 - 기존 Gundam 시리즈가 거대한 로봇 기체를 중심으로 펼쳐지는 세력간 전쟁과 기체 조종사의 내면 갈등을 다룬 반면, <Gundam AGE>는 전작들보다 다소 가벼우면서 저연령층에게 어필할 수 있는 내용으로 구성
 - 이 같은 Gundam의 새로운 시도는 <Professor Layton>, <Inazuma Eleven> 등 저연령 대상의 작품 개발 경험이 많은 Level-5가 스토리 및 캐릭터 설정 등을 담당하면서 영향을 받은 것으로 보임
 - 한편, 게임 및 Gundam 마니아 커뮤니티에서는 "<Gundam AGE>에 대해 '신선한 시도'라는 호평과 '전작의 느낌을 무시한 실패작'이라는 비난이 엇갈리고 있음

 www.bandainamcogames.co.jp  www.level5.co.jp

통계 일본 콘솔 HW&SW 판매량

표 9 일본 콘솔 HW&SW 판매량(2011. 5. 29 ~ 6. 5) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	PSP	Sony	29,886	-12%	17,550,362
	3DS	Nintendo	27,695	+13%	1,066,029
	PlayStation 3	Sony	16,384	+3%	6,673,807
	DS	Nintendo	7,392	-2%	32,855,030
	Wii	Nintendo	6,444	-14%	11,630,445
	Xbox 360	MS	2,380	+20%	1,500,225
	PlayStation 2	Sony	1,058	-13%	23,147,405
SW	BioHazard: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	59,534	신규	59,534
	One Piece Unlimited Cruise SP (3DS)	Namco Bandai	17,941	-78%	99,045
	Dragon Quest Monsters: Joker 2 Professional (DS)	Square Enix	11,172	-29%	526,665
	Battle & Get! Pokemon Typing DS (DS)	Nintendo	10,968	+67%	117,344
	Troy Musou (PS3)	Tecmo Koei	10,314	-69%	43,244
	Phantom Breaker (X360)	5bp	10,282	신규	10,282
	Akiba's Trip (PSP)	Acquire	9,384	-46%	84,181
	Pandora no Tou: Kimi no Motoe Kaeru (Wii)	Nintendo	8,787	-61%	31,356
	Patapon 3 (PSP)	SCE	7,364	-19%	113,135
	Pro Yakyuu Spirits 2011 (PSP)	Konami	6,510	-26%	173,573

[출처] VG Chartz



기타 게임 시장 동향

중동 모바일게임 시장, 4년 동안 3배 이상 증가

● 모바일게임 급성장, 현지화 실패 시 성공 가능성 낮아

- ◆ UAE 게임회사 Quirkat의 Mahmoud Khasawneh CEO는 샌프란시스코에서 열린 'Localization Summit'에서 중동시장 모바일게임이 급성장하고 있지만, 현지화를 하지 않을 경우 실패할 가능성이 많다고 언급
 - 현재 아랍어를 사용하는 인구는 4억 명이며, 그 중에서 1억 8,000만 명이 젊은 층으로 게임에 대한 욕구가 많음. 특히 7,500만 명이 인터넷을 사용하고 있으며, 4,000만 명이 휴대폰을 소유하고 있어 온라인게임과 모바일게임 성장 가능성이 높음
 - 모바일게임 시장 규모가 4년 동안 3배 이상 증가하면서 가장 인기 있는 플랫폼으로 성장하고 있으며, PC게임과 온라인게임 등도 지속적인 성장세를 나타내고 있음
 - 중동시장의 언어와 문화 그리고 규제에 의해 장기적인 성공을 거둔 해외 업체는 많지 않음
- ◆ 시장조사기관 Business Software Alliance가 지난 5월에 발표한 "8th Annual Global Software Piracy" 보고서에 따르면, 2010년 중동지역의 PC소프트웨어 중 59%가 불법 해적판임

● 이스라엘 게임 시장, 다른 중동지역과 게임이용 행태 차이

- ◆ 영어를 모국어로 사용하는 이스라엘은 미국 게이머들의 게임 기호와 유사
 - 이스라엘에서 인기 있는 게임장르는 스포츠게임, FPS, 레이싱 게임으로 미국과 유사
 - 콘솔게임에서는 PS3와 Xbox 360가 많은 인기를 끌고 있지만, 다른 중동국가와 동일하게 해적판을 사용하는 경우가 많은 것으로 나타남
 - 현재 300만 명 이상이 Facebook을 사용하고 있어 소셜게임 및 온라인게임 성장 가능성이 높으며, Blizzard의 <World of Warcraft>가 높은 인기를 끌고 있음
 - ◆ 이스라엘 게임업계는 자국의 독창적인 콘텐츠를 기반으로 다양한 게임을 제작
 - 이스라엘의 대표적인 과자 캐릭터를 사용한 RPG게임 <Bamba>가 인기를 끌고 있으며, 이스라엘의 대표적인 캐릭터 Mogobe를 이용한 다양한 게임들이 등장하고 있음
- *주 : Mogobe는 녹색 선인장을 의인화한 이스라엘 인기 캐릭터로 인형, 의류, 가방 등에 사용되며 최근에는 게임 캐릭터로 제작되어 큰 인기를 끌고 있음

 www.game.watch.impress.co.jp

대만 온라인게임사, 글로벌 시장 공략 박차

● 대만 업체, E3 게임쇼 참가해 신작 게임 18편 공개

- ◆ 대만의 대표 온라인게임 6개 사업자가 최근 개최된 E3 2011 게임쇼에 참가하여 직접 개발한 신작 게임을 공개하는 등 글로벌 시장 공략에 박차를 가함

● 대만 게임 업계의 세계 시장 진출 본격화 예상

- ◆ 이번 대만 게임 업체의 E3 쇼 참가는 대만 게임 업계가 본격적으로 글로벌 게임 시장 공략에 나선 것으로 풀이됨
 - 이번 대만 게임 업체의 참가는 대만의 컴퓨터업계 단체인 Taipei Computer Association(TCA)의 주도 하에 성사되었음
 - TCA의 Roy Lin(林偉正) 차관은 대만 게임 업계의 E3 쇼 참가로 글로벌 온라인게임 사업에서 대만의 인지도를 높이고, 보다 많은 전 세계 게이머의 관심을 모으기 위한 것이라고 설명했음

 www.tca.org.tw

표 10 E3 2011 참여 대만 게임업체 약력 및 대표작

E3 2011 참여업체	약력	대표작
Wayi International Digital Entertainment Co (華義國際)	<ul style="list-style-type: none"> • 1993 년에 설립된 퍼블리셔 • MMO, 캐주얼, 웹게임 등이 주요 퍼블리싱 제품 • 국내 온라인게임 <열혈강호>을 대만지역에 퍼블리싱 	<ul style="list-style-type: none"> • 81Key(MMO) • 열혈강호(MMO) • SF Online(캐주얼) • 天下無敵(캐주얼)
XPEC Entertainment Inc (樂陞科技)	<ul style="list-style-type: none"> • 2000 년에 설립된 게임 개발업체 • 온라인게임과 콘솔게임 제작 • 해외 게임업체와 다수의 파트너쉽 구축 	<ul style="list-style-type: none"> • Kung Fu Panda(Wii/PS2) • Bounty Hounds Online(MMO) • Cannon(캐주얼)
Larger Network Technologies Inc (雷爵網絡)	<ul style="list-style-type: none"> • 1999 년 설립된 게임 개발업체 • 다수의 그래픽 MUG 기술 보유 	<ul style="list-style-type: none"> • Fairyland(MMO) • Mystina(MMO) • King of Kings(MMO)
Interserve International (昱泉國際)	<ul style="list-style-type: none"> • 1989 년 설립된 게임 개발업체이며, 최근에 들어와 퍼블리싱도 병행 • 17 개 종류의 게임을 해외로 수출하고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> • World Puzzle(Xbox 360) • Mage Knight : Apocalypse(MMO) • Iron Phoenix(Xbox Live)
Winking Entertainment Ltd (唯晶科技)	<ul style="list-style-type: none"> • 2000 년에 설립된 게임 개발업체 • PC 게임과 온라인게임을 제작하고 있으며, 최근에는 모바일게임과 방송용게임도 제작 • 대만 최초로 Xbox 360 개발 라이선스를 가진 업체 	<ul style="list-style-type: none"> • 天律 XAOC(MMO) • Dark Break(모바일게임) • THE ARABIAN NIGHTS OnLine(MMO)
Keystone Game Studio (基因遊戲)	<ul style="list-style-type: none"> • 2005 년에 설립된 게임 개발업체 • 콘솔게임을 제작하고 있으며, 모바일게임으로 시장을 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • Violin Paradise(Wii) • Sliding War(모바일게임) • Cold Energy(Xbox 360)

[출처] 각 사 홈페이지. 스트라베이스 재구성

인도 게임개발사 Zapak, 소셜게임 <Zapak Tambola> 출시

🌐 Zapak, 소셜게임 데뷔작 <Zapak Tambola>

◆ 인도의 대표 게임포털 사업자 Zapak이 독자 개발한 첫 소셜게임 <Zapak Tambola>를 Facebook에 출시

- <Zapak Tambola>는 Zapak이 개발한 최초의 소셜게임으로, 클럽 파티 등에서 즐기는 <Housie>를 소셜게임으로 구현한 것임

*주 : <Housie>는 사회자가 부르는 번호를 체크하여 티켓의 줄을 제거하는 게임

🌐 시사점 : 인도에서의 소셜 네트워크 확산에 힘입어 소셜게임 수요 증대

◆ <Zapak Tambola>는 개별 방을 형성하여 입장한 플레이어간 게임을 진행하는 멀티플레이 게임으로, 게임 중 채팅 및 선물 교환 등의 소셜 기능을 갖췄음

- 파티 게임으로 잘 알려진 <Housie>를 소셜게임으로 구현해 가볍게 게임을 즐기려는 이용자에게 어필하고 있으며, 쉽고 직관적인 게임 방식으로 인도 외 지역에서도 서비스할 수 있음
- 자신을 표현하는 아바타(Avatar)를 꾸밀 수 있는 다양한 가상 상품을 제공하는 한편, 게임 승률을 높일 수 있는 추가 티켓 구매도 유료로 판매하여 수익을 올림

◆ <Zapak Tambola>의 출시는 인도에서 소셜의 확산에 따른 소셜게임 수요가 높아지고 있음을 방증

- 인도에는 약 2,600만 명의 Facebook 가입자가 있으며, 약 500~700만 명이 매월 Facebook에서 소셜게임을 이용
- Zapak의 Manish Agarwal COO는 "인도에서 가장 많은 사람들이 즐기는 <Housie>를 구현한 <Zapak Tambola>는 최적의 소셜게임 중 하나"라고 자평하며, "앞으로도 누구나 즐길 수 있는 쉽고 대중적인 게임 제작에 힘쓸 것"이라고 발표

 www.zapak.com

호주 소비자협회, 게임 타이틀 가격에 문제제기

호주 소비자협회, 해외보다 최대 91% 비싼 게임 타이틀에 문제 제기

- ◆ 호주 소비자협회(Australia Consumer Association)이 발행하는 소비자 정보지 'CHOICE'가 정부 생산성위원회(Productivity Commission)에 호주 소매상들이 지나치게 높게 게임 타이틀 가격을 책정한다며 시정을 요구하는 탄원서를 제출
 - CHOICE는 탄원서를 통해 "게임 수입업자 및 배급업자, 소매상점들이 (게임 타이틀에) 지나치게 높은 유통마진을 책정해 소비자의 돈을 갈취하고 있다"며, 호주의 게임 타이틀 가격이 해외에 비해 최대 91% 이상 비싸다고 주장

호주 소매 업계, "비싼 게임 가격 원인은 세금 때문"이라고 주장

- ◆ 호주의 소매 업계 측은 게임 타이틀의 비싼 가격은 1,000달러 이하 저가 수입 상품에 책정되는 상품서비스 세금(Goods and Services Tax, 이하 GST*) 때문이라고 해명해왔으나, CHOICE는 소매 업계의 주장이 터무니없다고 반박
 - CHOICE는 "GST로 추가되는 비용이 10% 안팎인데 게임 가격이 해외보다 91%나 비싸다는 것은 말이 안 된다"며, "이는 소매사업자들이 게임 타이틀 가격을 비싸게 책정하는 다른 이유를 밝히고 싶지 않다는 것과 다르지 않다"고 강하고 비판
 - CHOICE의 Christopher Zinn 캠페인 디렉터는 호주의 소매사업자가 게임 타이틀에 비싼 가격을 매기고는 내수 시장에 안주해 있다며, 이제는 해외 온라인 쇼핑 서비스와의 경쟁에 대비해야 할 때라고 지적

*주 : 호주의 GST는 모든 상품과 서비스에 부과되는 간접세로 한국의 부가가치세와 비슷하나 비즈니스 활동이 아니라도 부과되는 점이 가장 큰 차이. 세율은 10%로 원칙적으로 모든 물품과 서비스에 부과되지만 기본식품과 의료, 교육, 자선활동, 종교활동 등에는 부과되지 않음

 www.choice.com.au

Sony의 PSN 서버 복구, 이용자들에게 무료 이용권 보상

● 해커 공격으로 다운됐던 PSN(PlayStation Network) 서버, 2개월만에 정상화

◆ 지난 4월 집단 해커의 공격을 받고 다운되어 이용자 불편을 유발했던 PSN이 5월 28일 최종적으로 아시아와 유럽 서버 복구를 완료해 현재 정상 운영되고 있음

- PSN은 지난 4월 대규모 해킹 공격을 당해 PSN 서버에 저장되어 있던 7,700만 명의 개인 정보가 유출되는 사상 최악의 사고를 당했으며, Sony 측은 추가 피해를 막고 복구 작업에 전념하기 위해 일시적으로 PSN 서버를 다운시키고 서비스를 중단한 바 있음
- PSN 유럽 및 미국 서버는 아시아 서버 복구 2주 전에 이미 완료되었으나, 일본 정부가 해킹 피해에 대한 보다 면밀한 조사를 요청하면서 아시아 서버 복구가 지연된 것으로 확인

*주 : PSN은 Sony에서 제공·운영되는 온라인 서비스로 PlayStation 3와 PSP의 온라인게임을 실행하거나, 게임을 다운로드 받을 수 있으며, SNS와 동영상 같은 다양한 서비스를 제공함. 이와 유사한 서비스로 MS의 Xbox Live가 있음

● 이용자 피해 극심, 무료 이용권으로 보상 고려

◆ Sony는 2개월 간 PSN을 이용하지 못해 불편을 겪은 아시아 권역 이용자에게 무료 게임 및 30일 무료 이용권 등의 보상안을 제시

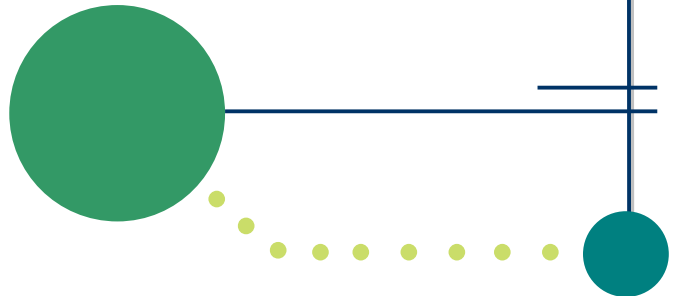
- 일본에서는 PS3 소유자에게 <The Last Guy>, <LocoRoco BuuBuu Cocoreccho>, <Echochrome>, <WipeOut HD>, <Hustler King> 중 두 개의 게임을, PSP 소유자에게는 <Yuusha No Kuse Ni Namaikida Or2>, <Minna No Sukkuri>, <Patapon 2>, <LittleBigPlane>, <LocoRoco Midnight Carnival> 중 두 개를 보상으로 제공함
- 일본 외 지역에서는 게임 타이틀 배송 등의 문제가 있어 대신 유료 PSN 계정을 30일간 무료로 이용할 수 있는 이용권을 지급할 계획
- Sony는 이번 해킹 피해로 약 20억 달러의 운영 손실이 예상되며, 피해 복구에 따른 보험 지급액은 1억 7,000만 달러에 달할 것으로 보임

 www.jp.PlayStation.com/psn



유럽 게임 시장 동향

- 클라우드게임 사업자 Onlive, 올 가을 영국 시장 진출
- 독일 게임엔진 개발사 Trinigy, 차세대 콘솔 3D 게임엔진 개발
- 게임 퍼블리셔 업체 Ubisoft, 영화제작사 설립
- 유럽 게이머, PSN 통해 일본 지진 성금 모금
- DeNA, 유럽을 통해 글로벌 진출 교두보 확보
- 스페인, Sony 웹사이트 해킹 혐의자 체포
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



클라우드게임 사업자 Onlive, 올 가을 영국 시장 진출

미국에 이어 영국에 올해 중 서비스 제공 예정

- ◆ 2010년 6월부터 약 1년간 미국에서 성공적으로 클라우드게임 플랫폼 서비스를 제공해온 Onlive가 영국 통신사업자 'BT'와 제휴해 올해 가을부터 클라우드게임 플랫폼 서비스를 영국에 선보일 예정
 - 현재 Onlive 영국 사이트인 onlive.co.uk를 통해 회원가입이 가능한 상태.

게임 콘텐츠 확보 및 소비자 접점 확장을 위한 전략적 행보

- ◆ 원격 서버와 스트리밍 방식으로 게임 서비스를 제공하는 Onlive는 서비스 국가 확대 노력과 더불어 제공 게임 콘텐츠 확보 및 클라우드게임 플랫폼 서비스 이용이 가능한 기기 확대를 위해 전략적 행보를 이어가고 있음.
 - 현재 약 100여 개의 게임 콘텐츠를 클라우드 플랫폼을 통해 제공하고 있으며 지속적으로 게임 콘텐츠 추가 확보를 위해 주요 게임 개발사 및 게임 퍼블리셔들과 접촉
 - 또한 HTC, Intel, Vizio 등의 단말 제조업체들과 Onlive의 클라우드 게임 플랫폼 서비스를 좀 더 많은 사용자에게 전달하기 위한 전략적 관계를 맺는 데에도 노력을 기울임

Onlive, 모든 서비스 이용 가능 컨트롤러 출시와 소셜 기능 추가

- ◆ Windows 기반 PC 및 Mac 컴퓨터와 다양한 모바일 기기를 지원하는 무선게임 컨트롤러 출시 예정
 - Onlive는 이번 E3를 통해 Windows 기반 PC, Mac, iPhone/iPad, Android 기반 모바일 단말기 등을 지원하는 무선게임 컨트롤러를 발표
 - 또한 소셜네트워크 서비스인 Facebook을 통해서도 게임을 실행하거나, 친구의 게임 플레이를 구경할 수 있는 등의 소셜 기능을 추가할 예정

 <http://www.onlive.com>  <http://www.onlive.co.kr>

독일 게임엔진 개발사 Trinigy, 차세대 콘솔 3D 게임엔진 개발

● Trinigy, 3D Vision Game Engine 출시

- ◆ 독일 게임엔진 개발사 Trinigy가 선보인 3D Vision Game Engine은 Sony의 차세대 휴대 게임기인 NGP(Next Generation Portable)의 Multi-core 설계에 최적화
 - 3D Vision Game Engine은 3D 캐릭터 렌더링, 향상된 Multi-threading, 멀티 터치 센서 등을 지원
 - 현재 NGP 개발자로 등록을 마친 개발자나 개발 업체는 Trinigy 웹사이트를 통해 3D Vision Game Engine을 이용할 수 있으며, Trinigy는 개인 개발자 및 소규모 개발 업체의 3D Vision Game Engine 이용을 장려하기 위해 다양한 방식의 과금 정책을 제공

● 콘솔에서 모바일까지 크로스 플랫폼 지원 3D 게임 엔진

- ◆ PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii 용 게임 개발용 3D 게임 엔진을 제공하고 있는 Trinigy는 자사 게임 엔진을 통해 개발된 게임을 Sony의 NGP용으로 쉽게 포팅할 수 있도록 구현하는데 노력한 것으로 전해짐
 - 게임 개발 업체 입장에서는 3D Vision Game Engine을 이용함으로써 기존 플랫폼들과 동일한 개발 환경에서 Sony의 NGP용 게임 개발을 진행할 수 있어 개발 시간 및 개발 비용을 줄일 수 있는 장점이 있음
- ◆ 또한 Trinigy는 Vision Game Engine을 통해서 iOS, Android 등 모바일 OS를 지원하기 위한 개발을 진행 중인 것으로 알려짐

 <http://www.trinigy.net>

게임 퍼블리셔 업체 **Ubisoft**, 영화제작사 설립

Ubisoft, 자사 게임을 활용한 영화 제작사 설립

- ◆ Ubisoft는 자사의 지적재산권을 활용해 영화 뿐만 아니라 TV 시장으로 사업을 확장 시키기 위해 신생 영화 제작사 Ubisoft Motion Pictures(UMP) 설립을 지난 5월에 공식 발표
 - Hollywood 보고서에 따르면 UMP는 파리에 설립되며, 최고 경영자로 프랑스 영화사 'EuropaCorp.'의 전 CEO Jean-Julien Baronnet를 선임
 - UMP의 국제 마케팅 부사장 Jean de Riveres는 "UMP 전략은 단순히 사업을 확장하는 것이 아니라 자사의 프랜차이즈 게임의 매력을 높이는 것"이며 "Ubisoft를 널리 알릴 수 있는 영화를 제작하여 주 고객층을 게이머에서 일반 고객으로 확대하는 것"이라 밝힘

계속적인 M&A를 통해 사업범위를 게임에서 영화로 확대

- ◆ Ubisoft는 이미 전문 스튜디오를 설립, 인수함으로써 사업범위를 게임에서 영화로 확대하고 있었으며, 영화사업 진출의 화룡점정으로 'UMP' 설립한 것으로 평가
 - 2007년에 자체 컴퓨터 애니메이션 스튜디오 Ubisoft Digital Arts를 설립, 현물 투자를 통해 영화 <Avatar>제작에 참여하면서 3D 게임 <Avatar: The Game>을 발매
 - 2008년에는 영화 <300>과 <Sin City>의 특수효과를 제작한 'Hybrid Technology Studio'를 인수하면서 게임과 영화의 CG영상 제작 노하우를 가짐
 - Ubisoft의 Yves Guillemot 회장은 "영화를 통해 자사 소유 게임의 지적재산권을 강화하고, 영화를 통해 게이머들에게 보다 몰입감 있는 경험을 제공하고 싶다"고 밝혀 영화산업 진출의 적극적인 의사 표명
- ◆ 기존 게임기반 영화 제작은 게임 퍼블리셔가 게임관련 판권을 영화사에게 판매하여 영화사가 직접 영화를 제작하는 반면, Ubisoft는 영화제작을 게임 퍼블리셔가 직접하는 차별성을 보임
 - 게임기반 영화가 실패하는 가장 큰 이유는 영화사가 게임과 영화를 잘 융합시키지 못해 관객들에게 게임이 가지고 있는 특성을 영화로 제대로 전달하지 못한 것임
 - Ubisoft는 이러한 문제점을 해결하기 위해 'UMP'를 설립해 게임 프로듀서와 영화 제작 스템이 서로 긴밀하게 협업하는 시스템을 고안 중임

 www.ubisoftgroup.com

유럽 게이머, PSN 통해 일본 지진 성금 모금

● 유럽 PlayStation 사용자, PSN 통해 47만 파운드 모금

- ◆ Sony에 따르면 유럽 지역 PlayStation 사용자들이 PSN(PlayStation Network)을 통해 약 47만 파운드(원화 약 8억3천만 원)을 모금한 것으로 알려짐
 - 유럽 지역 PSN 사용자들은 PlayStation Store를 통해 일본 지진 피해자 구호를 위한 기부를 진행
 - 지난 4월 미국 PlayStation 사용자들 역시 약 130만 달러(원화 약 14억 원)를 모금해 일본 지진 피해자 구호를 위해 성금을 전달
- ◆ 유럽 지역 PlayStation 사용자들이 모금한 성금은 Sony를 통해 전액 영국 적십자에 전달되었으며 일본 적십자를 통해 지진 피해자 구호에 사용될 예정

● 기부활동의 새로운 장으로서 온라인게임 네트워크 가능성

- ◆ 이번 PlayStation 사용자들의 성금 모금 사례로 Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 서비스에 이어 온라인게임 네트워크의 기부 활동 등 사회적 기능으로의 활용이 더욱 활발해질 것으로 전망
 - 세계 최대 소셜네트워크 서비스인 Facebook에서는 서비스 내 애플리케이션 등을 통해서 Facebook 사용자들이 다양한 방식으로 기부를 할 수 있는 기능을 제공하고 있음
 - PSN 등 온라인게임 네트워크 역시 PlayStation Store 등 온라인 마켓을 통해서 다양한 기부 활동의 장으로 이용 가능할 것으로 전망

 <http://uk.PlayStation.com>

DeNA, 유럽을 통해 글로벌 진출 교두보 확보

일본 모바일 소셜 업체 DeNA, M&A를 통해 글로벌 진출 교두보 마련

- ◆ 일본의 모바일 소셜 업체 DeNA는 글로벌시장 진출을 위해 미국 게임 전문업체 ngmoco 및 네덜란드 게임개발사 Rough Cookie를 잇따라 인수
 - DeNA는 2010년 10월 <We Rule>, <GodFinger>등 인기 iPhone 게임으로 유명한 ngmoco를 총 4억 달러에 인수하여 미국 진출 거점으로 활용함
 - 이와 유사하게 DeNA는 자회사 ngmoco를 통해 Rough Cookie를 인수해 유럽 진출 거점을 마련함
 - 두 번의 인수를 계기로 우수한 인재 영입은 물론 유럽과 미국에 거점을 확보하게 되어 글로벌 진출의 교두보로 삼을 수 있게 됨

Mobage Town과 Plus+가 결합된 DeNA의 소셜 플랫폼, 글로벌 시장으로 확대

- ◆ DeNA는 ngmoco를 인수함으로써 기존 소셜 플랫폼 모바게타운과 ngmoco의 소셜게임 플랫폼 'Plus+'를 통합한 소셜게임 플랫폼 구축
 - DeNA의 CEO Tomoko Namba(南場智子)는 "DeNA가 ngmoco를 합병함으로써 전세계 모바일 이용자들에게 국경과 단말기를 뛰어넘는 모바일 소셜게임 플랫폼을 제공할 것"이라며 합병이유를 밝힘
- ◆ DeNA가 Rough Cookie를 직접 인수하지 않고, 자회사인 ngmoco를 통해 인수한 이유는 두 회사간의 오래된 제휴관계를 이용한 것임
 - ngmoco의 인기 게임 <Touch Pets> 시리즈는 Rough Cookie와의 제휴로 탄생한 게임
 - 'Rough Cookies'는 ngmoco가 개발한 게임엔진 <ngCore>를 사용하여, iOS와 Android 단말에서 사용할 수 있는 새로운 모바게(Mobage) 전용 게임 개발을 시작한 상태임
 - ngmoco의 CEO Neil Young은 "'Rough Cookies'의 기술력은 첫 번째 Mobage 게임 출시에 매우 중요한 역할을 할 것"이라며 기대감을 나타냄

 www.ngmoco.com

스페인, Sony 웹사이트 해킹 혐의자 체포

스페인 경찰, 해커그룹 Anonymous 소속 해커 체포

- ◆ 스페인 경찰에 따르면 사이버 공격 혐의로 체포된 3명의 해커들은 해커그룹 Anonymous 소속인 것으로 알려졌으며 이들은 Sony 웹사이트에 대한 사이버 공격을 도운 것으로 알려짐
 - 체포된 해커들은 Sony 웹사이트와 스페인 은행인 BBVA, Bankia, 이탈리아의 에너지 그룹 Enel SpA 등에 대한 사이버 공격 혐의로 체포
 - 이번에 체포된 해커 3명은 약 1억 명의 개인 정보 등이 유출된 PSN(PlayStation Network) 사이버 공격과는 관계가 없음
 - 스페인 경찰은 사이버 공격과 관련된 추가적인 혐의자 체포가 있을 수 있다고 발표
- ◆ 스페인 경찰에 체포된 해커 3명의 소속 그룹인 Anonymous는 이번 체포 발표에 대해서 그룹 공식 트위터 계정을 통해 보복성 협박 글을 올렸으며 이에 따라 스페인 정부 등에 대한 추가적인 사이버 공격 가능성이 높아진 상황

해커그룹 Anonymous

- ◆ 해커 그룹으로 잘 알려져 있는 Anonymous는 Hactivist(정치적 성향을 가진 해커)들의 그룹으로 자신들이 반대하는 기업의 웹사이트나 국가 기관 등을 대상으로 사이버 공격을 감행
 - 해커그룹 Anonymous는 사이언톨로지, Amazon, MastreCard 등 다양한 분야의 웹사이트들에 대한 사이버 공격을 진행한 것으로 유명하며 DDOS 방식을 이용한 사이버 공격을 자주 감행
 - 스페인 경찰에 따르면 해커그룹 Anonymous 소속 해커 중 일부가 이집트, 알제리, 리비아, 이란, 칠레, 콜롬비아, 뉴질랜드 등 여러 정부들에 대한 사이버 공격도 감행했던 것으로 전해짐

 <http://www.reuters.com>

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 11 유럽 게임 SW 판매 순위

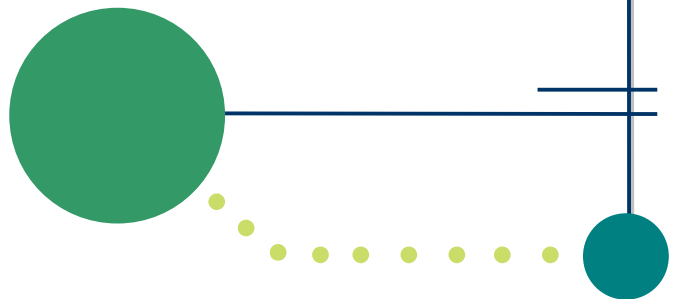
순위	영국 (5. 30 ~ 6. 6)	독일 (5. 30 ~ 6. 6)	프랑스 (5. 23 ~ 5. 30)
1	L.a. Noire (X360)	L.a. Noire (PS3)	L.a. Noire (PS3)
2	L.a. Noire (PS3)	L.a. Noire (X360)	Dart 3 (PS3)
3	Zumba Fitness (Wii)	Pokemon White (NDS)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)
4	Dirt 3 (X360)	Pokemon Black (NDS)	L.a. Noire (X360)
5	Wii Sports Resort (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	L.a. Noire (PS3)
6	The Sims 3: Generations (PC)	Dirt 3 (PS3)	
7	Brink (X360)	Portal 2 (PS3)	
8	Dart 3 (PS3)	Lego Pirates of The Caribbean (Wii)	
9	FIFA11 (X360)	New Super Mario Bros Wii (Wii)	
10	Call of Duty: Black Ops (X360)	Dirt 3 (X360)	
순위	스웨덴 (5. 30 ~ 6. 6)	이탈리아 (5. 23 ~ 5. 30)	네덜란드 (5. 30 ~ 6. 6)
1	The Sims 3: Generations (PC)	L.a. Noire (PS3)	L.a. Noire (PS3)
2	L.a. Noire (PS3)	Dart 3 (PS3)	L.a. Noire (X360)
3	L.a. Noire (X360)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)	The Sims 3: Generations (PC)
4	FIFA11 (PS2)	Dirt 3 (X360)	Wii Party (Wii)
5	FIFA11 (X360)	L.a. Noire (X360)	Dart 3 (PS3)
6	Lego Pirates of the Caribbean (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	Call of Duty: Black Ops (X360)
7	Lego Pirates of the Caribbean (PS3)	Pokemon White (NDS)	Dirt 3 (X360)
8	Dirt 3 (X360)	Pokemon Black (NDS)	Chicken Riot (Wii)
9	Dart 3 (PS3)	Wii Party (Wii)	Call of Duty: Black Ops (X360)
10	StarCraft 2: Wings of Liberty (PC)	New Super Mario Bros Wii (Wii)	New Super Mario Bros Wii (Wii)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함
[출처] Media Control Gfk International



중남미 게임 시장 동향

- 중남미 온라인게임 아이템 시장, 2014년 6억 2,400만 달러 도달
- Revista Gamer, 칠레 게이머들의 성향 분석
- Mentez, 멕시코 현지화 전략으로 소셜게임 히트



중남미 온라인게임 아이템 시장, 2014년 6억 2,400만 달러 도달

중남미 온라인게임 아이템 시장 규모, 브라질이 50%이상 점유

- ◆ 디지털 시장조사기관 SuperData Research의 "Brazil's Online Gaming Market" 보고서에 따르면, 브라질 온라인게임 아이템 시장 규모가 중남미 온라인게임 아이템 시장의 50%를 차지
 - 2010년 브라질 온라인게임 아이템 시장 규모는 1억 6,550만 달러에 이르며, 향후 2014년에는 현재의 두 배인 3억 2,000만 달러에 이를 것으로 전망
 - 브라질은 글로벌 게임 시장에서 가장 성장 잠재력이 큰 시장 중 하나로 주목 받고 있으며, 특히 브라우저 기반의 MMO 퍼블리셔 및 주요 소셜게임 업체들의 관심이 브라질로 집중됨
 - SuperData Research는 "브라질은 라틴 아메리카 온라인게임 시장의 가장 핵심적인 시장으로 현금 기반 결제 방식을 선호하는 현재의 경향이 퍼블리셔들의 시장 확대에 직접적인 이득을 가져다 줄 것"으로 전망
 - 또한 선진국 게임 시장에서의 취득원가와 ARPU 간의 마진 감소 추세로 볼 때 브라질 시장은 지속적인 성장을 위한 확실한 기회를 맞이하고 있는 것으로 예상됨

중남미 온라인게임 아이템 시장 규모, 2014년에 6억 2,400만 달러로 급성장

- ◆ SuperData Research는 라틴 아메리카 온라인게임 아이템 시장 규모가 2010년 3억 3,600만 달러에서 2014년경까지 6억 2,400만 달러에 이를 것이라 전망함
 - SuperData Research에 따르면, 브라질에 이어 콜롬비아(연간 4,400만 달러), 멕시코(4,250만 달러), 아르헨티나(1,910만 달러), 페루(1,540만 달러), 칠레(1,330만 달러) 및 베네수엘라(1,190만 달러) 등이 라틴 아메리카 주요 온라인게임 아이템 시장 순위를 차지함
- ◆ SuperData Research는 이번 조사를 위해 브라질 온라인 게이머 500명을 대상으로, 약 20만 건의 MMO, FPS, 소셜게임, 캐주얼 게임 등을 기반으로 한 온라인게임 상거래를 조사했음

 www.superdataresearch.com

Revista Gamer, 칠레 게이머들의 성향 분석

● PC와 콘솔게임을 가장 많이 사용, 선호 장르는 슈팅게임

- ◆ 중남미 전문 게임분석 사이트 Revista Gamer가 칠레 12~45세 남녀 593명을 대상으로 실시된 온라인 설문조사 결과를 기반으로 칠레 게이머 성향을 분석
 - 전체 응답자 중 10%는 여성, 90%는 남성이었으며 전체 응답자의 95%는 12~30세의 연령대에 분포
 - 게이머들의 게임을 수행하는 기술적 수준, 능력, 게임에 투자하는 시간, 타 게이머와의 상호 작용 여부 등을 기준으로 캐주얼, 세미-프로, 프로페셔널로 분류.
 - 칠레 게이머의 평균 연령은 20세이며, 게임 플랫폼은 PC(81%)와 콘솔(63%)이 압도적이었으며, 가장 좋아하는 장르는 슈팅게임으로 조사

 www.revistagamer.com

표 12 칠레 게이머들의 특징

게이머 분류	약 력
캐주얼(Casuals)	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 응답자의 16%를 차지했으며 연령대는 12~24 세에 주로 분포 • 게이머의 성별은 남자가 80%로 압도적인 비중을 차지하고 있으며, 게임을 하는 목적은 자신의 능력에 대한 인정 및 과시가 아닌 순수한 취미와 여가생활 • 일일 평균 게임 시간은 1~3 시간이며, 응답자의 38%는 콘솔을 보유하고 있지 않으나 불법 SW 구입 등 게임 관련 지출 평균 비용은 연간 최대 60 달러 선인 것으로 나타남
세미-프로(Semi-Pro)	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 응답자의 63%를 차지했으며, 연령대는 캐주얼과 유사한 12~24 세에 주로 분포 • 전문 게이머가 되는 것을 목표로 일일 평균 게임 시간이 5~7 시간이며, 성별은 남자의 비중이 94%로 거의 대다수를 차지 • 게임 관련 기술에 대한 지식 수준이 상당히 높은 편이며, 전문 게이머들과의 차이점은 게임 시간, 근소한 기술 차이 등임 • 해당 그룹의 62%는 게임 관련 동호회 및 커뮤니티에 소속되어 있으며, 연평균 게임 지출 비용은 60~120 달러이며 해적판 SW 구입을 거의 하지 않는 것으로 나타남
프로페셔널(Hardcore)	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 응답자의 약 21%를 차지했으며, 연령대는 캐주얼 및 세미-프로 그룹보다 훨씬 높은 연령대로 두 그룹에 비해 상당한 구매력을 갖추고 있음 • 프로페셔널 그룹의 게임 관련 연평균 지출 비용은 120~200 달러 선이며, 일일 게임 시간은 7시간 이상으로 나타남 • 이 그룹의 86%는 게임 관련 동호회나 커뮤니티에 속해 있으며, 70%는 해적판 SW 를 구입하지 않는다고 밝힘 • 한편, 남자의 비중이 97%로 절대다수를 차지

[출처] revistagamer.com

Mentez, 멕시코 현지화 전략으로 소셜게임 히트

🌐 멕시코 문화를 기반으로 한 소셜게임 <Guerra Maya>, 흥행 물이

- ◆ 브라질 게임 개발업체인 Mentez가 개발한 Facebook용 게임인 <Guerra Maya> 의 멕시코 이용자 수가 출시 수 개월 만에 12만 4,000명을 돌파
 - <Guerra Maya>는 Zynga의 <FarmVille>과 유사하게 운영되는 온라인게임으로 멕시코의 문화적 요소가 많이 가미됐다는 점이 <FarmVille>과의 차별점
 - <Guerra Maya> 이용자들은 Facebook 상에서 자신만의 성을 쌓거나 멕시코시티의 명소인 '예술의 전당(Palacio de Bellas Artes)' '히스토리코 광장(Centro Histórico)', '라틴아메리카 타워(la Torre Latinoamericana)' 등을 방문할 수 있음
 - Mentez는 "온라인게임 최초로 멕시코 문화를 콘텐츠로 삼았다는 점이 멕시코 이용자들에게 크게 어필한 것으로 보임"라고 밝힘
 - Mentez는 <Guerra Maya> 개발을 위해 멕시코 지사에 개발을 위임하여 디자인 및 프로그래밍 과정 일체를 멕시코 현지 디자이너 및 개발자에게 위임
 - Mentez는 브라질에서 Facebook보다 더 유명한 소셜사이트 Orkut에서 가장 인기 있는 온라인게임 5개중 4개를 개발한 이력이 있음

🌐 <Guerra Maya>, 중남미에 특화된 결제서비스 제공

- ◆ <Guerra Maya>은 <FarmVile>, <Pet Society>, <Café World> 등과 동일하게 광고를 주 수익원으로 하고 있으나, Mentez가 자체 개발한 결제 시스템인 Paymentez를 통해 편의점에서의 이용대금 결제를 가능하게 하는 등 소비자의 콘텐츠 이용대금 결제 편의성을 한층 높임
 - Mentez는 "온라인게임은 이미 SNS 서비스 이용의 만족도를 결정짓는 핵심 콘텐츠로 인식되고 있으며, 이에 따라 보다 알찬 유/무료 콘텐츠 개발 및 효율적인 결제시스템 운영으로 소비자의 만족도 향상에 기여했다"라고 언급함
 - Paymentez의 성공적인 운영을 통해 Mentez는 Zynga와 온라인상의 소액상거래 관련 제휴를 맺고 <FarmVile> 등의 게임에서도 동일한 결제시스템을 이용할 수 있도록 서비스를 확대한 바 있음

*주 : Paymentez 는 Mentez가 개발한 선불카드 형식의 게임 결제 플랫폼으로 4백만 명 이상이 사용하고 있으며, 10만 개의 가맹점과 2만 5,000개의 인터넷 카페(PC방) 등에서 판매함. Mentez는 2011년 말까지 1백 만개의 Paymentez 가맹점을 중남미에 개설할 예정

 www.vanguardia.com.mx

표 13 중남미 지역별 온라인게임 결제 수단

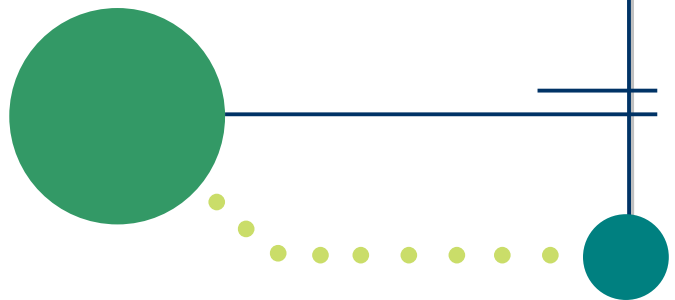
국가	결제 서비스 결제 수단	결제 구분	결제 수수료 수준	특징
브라질	Boleto Bancario	현금 결제	소비자부담 2~2.5헤알 (1.2~1.5달러)	<ul style="list-style-type: none"> • 브라질에서 가장 널리 이용되는 결제 방식 • 인터넷으로 바코드가 기재된 입금증을 인쇄한 후 복권판매점, 주유소, 슈퍼마켓 등의 가맹점에서 지불
	Level Up Games Card	선불카드	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 최대의 온라인게임 퍼블리셔인 Level Up Games 가 자체 발행하는 게임용 선불카드 • Level Up 퍼블리싱 Game 에만 이용가능 • Level Up 이 발행하는 잡지에 동봉되어 판매
	Visa, Master	신용카드	퍼블리셔부담 약 3%	<ul style="list-style-type: none"> • 브라질은 중남미에서 신용카드 사용비율이 높은 국가임에도 불구하고, 게임 결제에서는 사용 비율 낮음
멕시코	Oxxo	현금 결제	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷으로 바코드가 기재된 입금증을 인쇄한 후 Oxxo 편의점 체인에서 현금으로 지불
	Todito Cash	선불카드	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • 현지에서 가장 널리 쓰이는 선불카드임 • 과거에는 정액제 카드였으나 최근 충전식으로 바뀜
	HSBC Santander	은행 결제	소비자부담 이체수수료 12~50페소	<ul style="list-style-type: none"> • Santander, HSBC 은행 계좌로 송금 • Santander 은행의 경우 계좌가 있건 없건 이체 수수료 12 페소로 낮은 편임 • HSBC 는 계좌가 있으면 이체비용 무료, 계좌 없을 경우 약 50 페소 정도의 이체수수료
아르헨티나	Pago Facil, Rapipago	현금 결제	소비자 부담 없음	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷으로 바코드 기재된 입금증을 인쇄한 후 슈퍼마켓, 편의점, 은행 등의 가맹점에서 현금 결제
	Banco Frances	은행 결제	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • 은행 계좌에 무통장 입금, 계좌이체 등의 방식으로 입금하는 방식
페루	Interbank, Scotia Bank	은행 결제 (현금 결제)	소비자부담 입금수수료 1~1.5 달러	<ul style="list-style-type: none"> • 은행 지점에서 입금자 식별 ID 에 해당하는 레퍼런스 넘버와 입금 회사명을 알려준 후 현금을 지불해 입금하는 방식 • 기타 남미 국가의 현금 결제와 동일한 역할
	Softnyx, FHL Games 선불카드	선불카드	퍼블리셔 유통, 관리비 25%~35%	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 결제 인프라가 열악해 현지에 진출한 온라인 게임 업체들이 자체적으로 게임 선불카드를 만들어 유통하고 있음
칠레	Barcode Santander	현금 결제	N/A	<ul style="list-style-type: none"> • 인터넷으로 바코드 기재된 입금증을 인쇄한 후 가맹점에서 현금 결제

[출처] 각 사 인터뷰 자료. 홈페이지. 스트라베이스 재구성



국내 게임 시장 동향

- 한국어 지원에 나선 소셜게임 업체 Zynga
- 게임업계의 새로운 기술, 클라우드 CDN
- AOS 장르게임, 게임시장 새로운 트렌드로 등장
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 온라인게임 포털 순위



한국어 지원에 나선 소셜게임 업체 Zynga

● Zynga, 신규 소셜게임 <Empires & Allies> 한국어 지원

- ◆ 세계 최대 소셜게임업체 Zynga가 최근 Facebook에 런칭한 소셜게임 <Empires & Allies>는 12개 지원 언어의 하나로 한국어를 포함
 - <Empires & Allies>는 사용 언어로 한글을 선택하면 모든 메뉴 및 게임 미션 등을 한국어로 진행할 수 있음
 - Zynga의 기존 소셜게임인 <FarmVile>과 달리 전쟁과 전략적 요소를 강조한 이 게임은 런칭한지 며칠 만에 일 방문자 수가 100만을 넘어 Facebook Top 25에 랭크된 것으로 추정
 - 43일 만에 일 방문자 수 1억명을 넘은 Zynga의 대표게임 <CityVile>에 비해 두 배 가량 빠른 수치
 - 소셜게임으로선 드물게 이용자간 대전모드인 PVP 요소를 일부 도입, 국내 게이머들의 취향에 잘 맞을 것이란 관측과 더불어, 이미 국내 Facebook 사용자들 사이에선 상당한 화제를 일으킴

● IPO 준비중인 Zynga, 사업 다각화를 통해 수익 구조 안정화 추구

- ◆ Zynga, 해외에서 성공한 수익 모델을 검증 받아 IPO 준비 중
 - Zynga는 시가총액 기준으로 Activision Blizzard에 이어 세계 2위 규모를 자랑하는 소셜게임 전문 사업자
 - Zynga의 수익성은 소셜 관련 사업자 중에서도 매우 탄탄해, 2010년 매출 8억 5,000달러와 순이익 4억 달러를 달성해 수익 마진율 47%를 기록
 - 대표 IT 기업이 Google, Apple, Facebook의 마진율이 각각 29%, 28%, 30%로 정되는 것을 감안하면, Zynga의 마진율은 IT 업계 내에서도 최고 수준
 - Zynga는 6월 말 IPO 시행을 앞두고 Morgan Stanley, Goldman Sachs의 대표와 구체적인 IPO 서류 준비를 위한 논의에 들어감
- ◆ 지속적인 투자금 확보 및 사업 다각화를 통해 수익 구조 안정을 추구하는 Zynga, 국내 소셜게임 사업자들의 방향성 제시
 - Zynga는 최근 2억 5,000만 달러의 투자금을 추가 조성하는 등 꾸준히 투자금을 확보하고 있으며, Facebook, Twitter 등 소셜기반 사업자와 함께 최대 유망 투자처로 평가
 - 2010년 4월 40억 달러 규모였던 Zynga의 기업가치는 약 10개월 만에 70억~90억

달라까지 성장할 것으로 전망

- Zynga는 투자금 확보뿐만 아니라, 수익구조를 안정화 시키기 위해 게임 내 광고 제공, 브랜드 스폰서 사업등 사업 다각화를 실시
- ◆ Facebook의 Viral Marketing에 의존하는 Zynga, 친밀도 항상 전략 통해 가입자 증가에 주력
 - Zynga는 Facebook의 Viral Marketing에 의존해 특별한 광고 없이도 신규 이용자를 확보하고 열혈 게이머를 확대
 - 특히 Zynga는 Facebook의 친구 구성이 친밀도가 높은 사람과 낮은 사람으로 양분화 되어 있는 점을 타깃으로 삼아, 친밀도가 낮은 사람들도 같이 게임을 즐길 수 있는 프로젝트를 제공함으로써 관계를 향상시킨 것이 성공의 핵심 요소임
 - Zynga의 게임 개발자 Brain Reynolds는 Zynga의 성공을 "다른 사람들과 연락을 유지하는 방법"이라며 "가까운 친구들은 다른 사람과 Zynga 게임을 하는데, 일반적으로 사용자들은 <FarmVile>이나 <MafiaWars> 등을 통해 평소에 이야기를 하지 않는 사람들과 대화를 많이 나눈다"라고 말함

그림 3 Zynga의 첫 한국어 지원 소셜게임 'Empires & Allies'



© 2011 Zynga Inc. All Rights Reserved.

게임업계의 새로운 기술, 클라우드 CDN

클라우드 컴퓨팅과 CDN이 결합한 클라우드 CDN 등장

- ◆ 인터넷 서비스 전문기업 나우콤이 클라우드 컴퓨팅과 CDN(Contents Delivery Networks)를 융합한 '클라우드 CDN' 서비스를 국내 게임업체인 '픽트소프트'에 제공
 - 클라우드 CDN은 클라우드 컴퓨팅과 스토리지, CDN 등 고도의 IT 인프라를 제공받아 사용할 수 있는 서비스로, 게임업체는 'NOWCDN Cloud Center(Beta)'를 통해 직접 클라우드 컴퓨팅 사용량의 CPU, 메모리, I/O, 네트워크 등에서 세부적으로 확인할 수 있음
 - 이를 통해 게임업체는 서비스 사용량에 따른 IT자원을 즉시 관리할 수 있으며, 접속자가 폭주하거나 장애가 감지되었을 때 신속하게 대응할 수 있어 효율적
 - 'KT'도 대규모 사용자에게 콘텐츠를 빠르고 안정적인 전송을 보장하는 CDN 기술에 클라우드 컴퓨팅을 도입하여 서비스 가입 등 모등 절차를 웹에서 처리하여 신속성과 편리성을 최대화한 'ucloud CDN' 서비스를 제공

전망

- ◆ 클라우드와 CDN의 단점을 해결한 클라우드 CDN, 온라인동영상과 MMO게임에 최적화된 기술로 발전
 - 네트워크 업계에서는 클라우드 CDN이 본격화될 경우 고속 네트워크를 통해 대용량의 콘텐츠를 전송해야 하는 VOD 업체와 온라인게임 업체가 가장 많은 혜택을 볼 것으로 예상
 - 고화질 영상을 서비스하는 VOD 업체와 고용량 콘텐츠를 제공하는 MMO게임업체의 경우 기존에는 IDC와 네트워크 회선비용으로만 수십억원이 들었지만, 클라우드 CDN을 용하면 절반 이하의 적은 비용으로 고품질 서비스를 할 수 있다는 게 업계의 예측
 - 비용 문제로 일부 대형업체만 사용하던 CDN 서비스를 소규모 사이트나 서비스 사업자들도 사용할 수 있게 됨
 - 나우콤은 "대규모 IT인프라가 단시간 내에 투입 돼야 하는 게임, 소셜커머스 등은 서버의 접속량이 일시적으로 폭주하는 것을 막기 위해 미리 대비해야 한다"며 "클라우드 CDN서비스는 기업이 필요로 하는 인프라 구축을 쉽게 해결할 수 있어 불특정 접속량에 따른 발 빠른 대응이 가능하다"고 언급

AOS 장르게임, 게임시장 새로운 트렌드로 등장

● 국내외 인기 장르로 자리매김 중

- ◆ 다양한 장르가 결합된 AOS 게임, 해외에서 인기트렌드로 자리매김
 - AOS 장르는 <Starcraft>의 멀티플레이모드 맵인 'Aeon Of Strife'에서 유래한 호칭으로 이용자가 한 명의 캐릭터를 조정해 상대방 진영의 중요 건물을 파괴하면 승리하는 방식의 게임을 지칭함
 - 현재 AOS는 캐릭터를 키우는 RPG에 RTS와 빠른 전투를 요하는 FPS 요소를 접목시킨 장르로 발전하고 있음
 - 대표적인 AOS 장르 게임인 미국 게임개발사 Riot Games의 <League of Legends>는 북미와 유럽에서 큰 인기를 끌고 있으며, 국내에서도 정식 서비스를 출시하지 않았음에도 불구하고 수 만 명의 회원 수를 보유한 팬카페가 생겨나고 있음
- ◆ 국내 게임 개발사들도 AOS 장르의 국내 잠재 이용자가 상당한 것으로 파악하고 관련 게임 준비 중
 - 넥슨의 자회사인 네오폴은 2년 6개월 동안 개발한 AOS 게임 <사이퍼즈>의 공개 시범 테스트를 지난 6월 7일부터 시작
 - 드래곤플라이는 전세계적으로 200만장 이상 판매된 <킹덤언더파이어>를 AOS 장르로 변화시킨 <킹덤언더파이어 온라인>의 비공개 테스트를 6월 중순부터 진행할 예정
 - 네오엑트와 세스소프트는 Blizzard의 대표 게임인 <Warcraft>를 바탕으로 하는 AOS 게임 '카오스온라인'을 준비 중
 - 미국 게임개발사 Riot Game도 <League of Legends>를 국내에서 직접 서비스할 예정

● AOS 장르의 전망

- ◆ AOS 장르에 맞춘 부분유료화 모델 개발이 게임 성공의 변수로 작용
 - AOS 장르는 전략과 전술 그리고 실시간이 결합된 장르이며, 유저들 간의 결투가 주요 콘텐츠이기 때문에 아이템에 의한 게임 밸런스가 가장 중요한 역할을 차지함
 - 국내 게임사들은 유료아이템을 통해 수익을 거둬야 하기 때문에, AOS 게임의 밸런스를 무너트리지 않고 유료아이템을 판매해야 하는 어려움을 겪을 수 밖에 없음
 - <League of Legends>의 경우 캐릭터의 모습, 목소리, 모션 사운드 등을 바꾸는 스킨으로 수익을 거두고 있음

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 14 **국내 온라인게임 순위**

순위	게임트릭스 (2011. 6. 12 기준)	게임메카 (2011. 6. 8 ~ 6. 14)	인벤 (2011. 6. 6 ~ 6. 12)
1	아이온	서든어택	피파온라인2
2	워크래프트3	아이온	서든어택
3	서든어택	피파온라인2	아이온
4	피파온라인2	리니지	메이플스토리
5	스타크래프트	던전앤파이터	리니지
6	테라	테라	던전앤파이터
7	메이플스토리	메이플스토리	테라
8	월드오브워크래프트	카트라이더	월드오브워크래프트
9	리니지	리니지2	카트라이더
10	던전앤파이터	월드오브워크래프트	프리스타일풋볼
순위	게임노트 (2011. 6. 12 기준)	게임차트 (2011. 6. 13 기준)	게임리포트 (2011. 6. 12 기준)
1	아이온	아이온	아이온
2	서든어택	피파온라인2	워크래프트3
3	피파온라인2	서든어택	서든어택
4	메이플스토리	워크래프트3	피파온라인2
5	테라	스타크래프트	스타크래프트
6	던전앤파이터	메이플스토리	테라
7	월드오브워크래프트	월드오브워크래프트	월드오브워크래프트
8	카트라이더	프리스타일	메이플스토리
9	리니지2	한게임로우바둑이	던전앤파이터
10	스페셜포스	스타크래프트2	리니지

*주: 게임메카, 인벤, 게임노트 등은 '워크래프트, 스타크래프트' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위에 반영하지 않음

[출처] 각 사 홈페이지

통계 **국내 온라인게임 포털 순위**

표 15 **국내 온라인게임 포털 순위 (2011.5)**

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	5,316	16.48
2	www.pmang.com	4,743	14.7
3	www.hangame.com	4,371	13.55
4	www.netmarble.net	4,067	12.61
5	www.gameangel.com	2,105	6.53

[출처] KoreanClick

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 6월 30일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 집필감수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 선임연구원

▶ 문의

한국콘텐츠진흥원 전화_02-3153-1114 홈페이지_www.kocca.kr
서울특별시 마포구 월드컵 북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.