

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 9월 제2호



GLOBAL Game Industry Trend



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 9월 제2호
2011. 9. 30

1 글로벌 게임시장 동향..... 5

- 2016년 글로벌 게임시장 규모 810억 달러, 온라인 매출이 47%
- 비디오게임 광고시장, 2016년에 72억 달러로 성장
- 게임 요소 접목한 두뇌 훈련 프로그램 각광
- Freemium 게임 매출의 68%, 소모성 가상 아이템 서비스가 차지
- Sony, 3D 게임시장의 소비자 수요 전망

2 북미 게임시장 동향..... 10

- 미국 텍사스 대학 연구 결과, "비디오게임이 범죄 발생률 감소시켜"
- Facebook 게임의 진화, 실시간 전략게임까지 넘보는 중
- Red Robot Labs, 위치기반 모바일게임 <Life is Crime> 출시
- <Angry Birds>, Roku 셋탑박스 통해 TV용 게임으로 변신
- GameStop, 게임 패키지 내 포함된 경쟁 서비스 쿠폰 제거
- **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 게임시장 동향..... 19

▶ 중국 게임시장 동향 20

- 중국 메이저 온라인 게임업체, 2분기 실적 일제히 성장
- 독립 게임 개발자 축제 'IGF China 2011' 개최 임박
- 중국 게임업체 Perfect World, 1억 달러 규모 벤처 자금 투자
- 중국 IT업체 Kongzhong, 게임매출 상승으로 2011년 2분기 흑자
- 중국 소셜게임 <Hoolai三国>, GREE 통해 일본시장 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** 26

- 일본 개발자 Matsuura, "게임 유산, 사회에 공헌하며 진화 중"
- 세계 3대 게임박람회 '도쿄 게임쇼 2011', 성황리에 폐막
- 일본 게임업체, 'TGS 2011'에서 소셜게임 공략에 박차
- 미들웨어 게임엔진 개발사 Unity, 일본 진출 본격화
- Nintendo, 3DS용 메이저 게임 타이틀 출시일 발표
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** 32

- 인도네시아, 게임개발 환경 개선으로 로컬 게임 개발업체 성장세
- 인도 게임업체 Jump Games, 영화 원작 모바일게임 출시
- 싱가포르 게임업체 Asvathaa, Facebook 기반 소셜게임 출시
- 대만 게임업체 Gamania, 게임쇼 'GGS 2011' 개최

4 **유럽 게임시장 동향**..... 37

- 영국 국립과학기술재단, 상용 게임엔진 이용한 교육용 게임 툴 출시
- 2011년 러시아 게임시장, 불법복제 시장으로 속얇이
- 2011년 프랑스 게임시장, 아직도 비디오게임과 PC게임이 대세
- 프랑스 게임업체 Activision, EA의 자사 게임 비난에 자제 요청
- 프랑스 장난감 총 제조업체, 사업다각화 위해 게임업체 지분 인수
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임시장 동향**..... 46

- 2011년 브라질 게임시장, 신규 게임 플랫폼 강세
- 2011년 멕시코 게임시장, 비디오게임 큰 영향력 발휘
- 멕시코 어린이, 장난감보다 게임을 더 선호
- 게임업체 Gameloft, HD 모바일게임으로 중남미 게임시장 공략

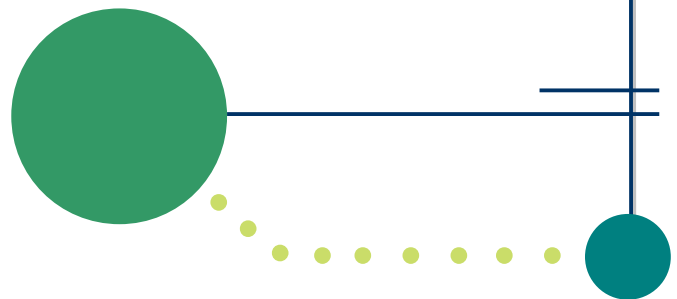
6 **국내 게임시장 동향**..... 51

- 한·중, 게임산업 상호강화 위한 협력체제 구축
- 국내 메이저 게임업체, 소셜게임으로 사업 다각화
- 2011년 하반기 게임시장, 스포츠 매니지먼트 게임 강세
- 스마트폰 게임시장, 국내 게임업체의 대작경쟁 치열
- **통계** 국내 온라인게임 순위



글로벌 게임시장 동향

- 2016년 글로벌 게임시장 규모 810억 달러, 온라인 매출이 47%
- 비디오게임 광고시장, 2016년에 72억 달러로 성장
- 게임 요소 접목한 두뇌 훈련 프로그램 각광
- Freemium 게임 매출의 68%, 소모성 가상 아이템 서비스가 차지
- Sony, 3D 게임시장의 소비자 수요 전망



2016년 글로벌 게임시장 규모 810억 달러, 온라인 매출이 47%

● 비디오게임과 PC게임 하향세, 온라인·모바일게임이 성장세 주도

- ◆ 시장조사기관 DFC Intelligence의 9월 보고서 "Online Sales Expected to Pass Retail Software Sales in 2013"에 따르면, 비디오게임, 모바일게임, PC게임, 온라인게임 등 모든 게임 플랫폼의 HW 매출액과 SW 매출액을 합한 글로벌 게임시장 규모가 2010년 660억 달러에서 2016년 810억 달러로 성장
 - 비디오게임과 PC게임 중심의 게임 소매시장 매출은 2008년 580억 달러를 정점으로 하향세를 기록, 2016년에는 430억 달러로 감소할 것으로 전망한 반면, 온라인게임, 모바일게임, 디지털 유통을 비롯한 온라인 매출은 2010년 193억 달러에서 2016년 379억 달러로 96% 성장할 것으로 전망
- ◆ 비디오게임의 성장률이 감소하는 반면, 온라인게임과 모바일게임은 급성장 할 전망
 - DFC Intelligence의 David Cole 수석 애널리스트는 "비디오게임과 PC게임 중심의 소매시장 매출은 2008년 최고 전성기를 누렸으나, 세계 금융위기 이후 게이머들은 60달러의 콘솔게임에서 부분유료화 방식인 PC 온라인게임으로 이동했다"라고 언급

● 차세대 비디오게임기 출시에 대한 동상이몽, 그러나 불안한 미래는 동일

- ◆ Nintendo는 차세대 비디오게임기 3DS와 Wii U를 최대한 빨리 출시해 DS와 Wii를 통해 이룩한 전성기를 다시 가져오겠다는 입장인 반면, Sony와 MS의 경우 2014년 상반기까지 차세대 비디오게임기를 출시하지 않을 전망
 - Nintendo는 Wii U가 2012년 연말 이후 큰 판매량을 기록할 것으로 예상하고 있지만, Cole 애널리스트는 Wii U의 판매량이 전작 Wii를 넘어서지 못할 것으로 예상
 - 또한 Cole 애널리스트는 "MS와 Sony는 현재 게임 판매량을 통한 수익이 증가하고 있어, 막대한 마케팅 비용이 드는 차세대 비디오게임기 출시를 서두르지 않을 것"이라고 밝힘
- ◆ 온라인게임과 모바일게임이 비디오 게임시장을 위협하는 가운데, 게임유통 방식 또한 소매점 방식에서 온라인 방식으로 변화하면서 비디오게임의 입지는 계속적으로 줄어들
 - 온라인게임, 모바일게임, 태블릿PC 게임 등과 같은 신규 게임 플랫폼은 온라인 유통을 통해 비디오게임 게이머뿐만 아니라 비디오게임을 하지 않는 게이머들까지 흡수해 게임시장 점유율을 확대해 나갈

 www.dfcint.com

비디오게임 광고시장, 2016년에 72억 달러로 성장

주력 소비자층이 청소년에서 전 연령층으로 확대된 것이 성장 요인으로 작용

- ◆ 시장조사기관 DFC Intelligence가 9월 12일에 발표한 보고서 "Advertising and Video Games"에 따르면, 비디오 게임시장의 글로벌 광고 매출이 2010년 31억 달러에서 2016년에는 72억 달러까지 성장할 것으로 전망
 - DFC Intelligence가 조사한 이번 자료는 '게임 내 광고'(in-game ads), '광고가 결합된 게임'(advergame), '게임 전후 광고'(around-game ads) 형식으로 수주된 광고 매출들을 포함
- ◆ 청소년 특히 남자아이들을 주 소비자층으로 가지고 있던 비디오게임 산업이 전 연령층을 대상으로 공략 범위를 넓히는 데 성공한 것은 분명 광고 매체로서 매력적
 - DFC Intelligence의 애널리스트이자 이번 보고서의 책임 연구원인 Michael Goodman은 "비디오게임은 청소년기 남성들에 한정되어 있던 소비자층을 전 연령층으로 넓혀가고 있다"고 말함
- ◆ 비디오게임 광고시장에서 가장 큰 성장을 보이고 있는 광고 방식은 게임 전후 광고방식
 - 보고서는 Facebook 기반 소셜게임에서 게임 전후 광고 방식이 가장 큰 폭의 성장을 기록하고 있다고 분석
 - 2016년에는 '게임 전후 광고' 방식과 '광고가 결합된 게임' 방식이 전체 비디오게임 광고시장의 78%를 차지할 것으로 전망

주요 광고 매체로서 비디오게임에 대한 인식은 아직 부족

- ◆ 이러한 성장에도 불구하고 주요 광고 수단으로서의 비디오게임의 위상은 아직도 낮음
 - Goodman은 "주요 광고 수단으로서 비디오게임이 너무 저평가되어 있다"며, "다른 매체들과 비교한다면 아직도 비디오게임을 통한 광고시장 규모는 매우 작은 편"이라고 주장
 - 또, 그는 "아주 쉽게 즐길 수 있고 여가 활동의 많은 부분을 차지하고 있는 비디오게임은 광고 매체로서 매우 훌륭함에도 불구하고 광고업체들은 광고 매체로서의 비디오게임들을 저평가하고 있다"고 지적

 www.venturebeat.com

게임 요소 접목한 두뇌 훈련 프로그램 각광

● 게임을 활용한 두뇌 훈련 프로그램 'Lumosity', 뇌진탕 환자의 재활에 활용

- ◆ 게임을 활용하는 두뇌 훈련 프로그램 Lumosity가 뇌진탕을 겪은 캐나다 몬트리올의 북싱선수 Sylvera Louis의 재활에 사용되어 그 효과를 입증
 - Louis는 "Lumosity를 통해 자신의 반응시간을 향상시킬 수 있었다"고 말함
- ◆ 1,500만 명 이상의 사용자를 자랑하는 Lumos Labs의 Lumosity는 인터넷과 아이폰 앱을 통해 35개 이상의 게임과 프로그램을 제공 중
 - 또한 최근 3,250만 달러의 유치에 성공하여 향후 아이패드 앱 개발에도 나설 계획

● 교육 효과를 높이기 위한 게임화(Gamification) 요소가 Lumosity의 핵심

- ◆ Lumo Labs는 Lumosity 사용자들의 교육 효과를 높이기 위한 게임화 전략을 채택함
 - Lumosity 연구진들은 수학과 관련된 학습 장애를 보이는 터너 신드롬(Turner Syndrome)을 지니고 있는 16명의 소녀들을 대상으로 수학 학습능력 향상 실험을 6주간 진행함
 - 실험 결과, Lumosity의 게임들을 1주일에 5일간 매 20분씩 진행하는 실험에 참여한 소녀들 대부분의 수학능력이 6주 후 상승한 것으로 나타남
 - 단, 비교 대조군이 없는 실험이었기 때문에 이 결과가 정확한 것이라고 말할 수는 없음

● 교육용 앱 시장 성장세로 두뇌 훈련 프로그램의 성공 전망

- ◆ 시장조사기관 IDC는 Lumosity와 같은 두뇌 훈련 게임들이 포함된 교육용 앱의 Apple App Store 매출 규모가 현재 1억 5,000만 달러에 달하며 2015년까지 15억 달러 규모로 성장할 것으로 전망
 - IDC의 Scott Ellison 애널리스트는 "체력 단련과 정신 수양은 뗄 수 없는 관계이기 때문에, 거대한 시장으로 성장한 체력 단련 시장이 정신 수양 시장의 성장으로 이어지게 될 것"이라고 전망
- ◆ 다양한 두뇌 훈련 게임 앱들이 속속 시장에 등장
 - Posit Science는 노인들의 기억과 두뇌 사고 훈련을 돕는 PC 기반 게임을 개발
 - 웹 기반의 기억력과 멀티태스킹 관련 두뇌 훈련 프로그램을 개발한 MindSparke는 한 달 동안 매일 30분의 게임만으로 기억력과 집중력을 40% 이상 향상시킬 수 있다고 주장

 www.usatoday.com

Freemium 게임 매출의 68%, 소모성 가상 아이템 서비스가 차지

Freemium 게임, 소모성 아이템으로 수익 창출

- ◆ 시장조사업체 Flurry는 9월 16일에 발표한 보고서 "Mobile Freemium Games : Women Thrifty, Men Binge"에서 Freemium 게임 내 판매 매출 유형을 소모성 아이템, 장기 사용 아이템, 장식용 아이템의 3가지로 구분하여 게임 이용자들의 현황을 조사
 - Flurry는 1년 동안 iOS와 Android 기반 게임들에서 발생한 매출들이 어떤 아이템/서비스를 통해 발생했는지를 5,700만 건의 거래 내역을 통해 조사
 - 소모성 아이템 서비스는 사용하면 사라지거나 혹은 소비되어야만 하는 것으로 게임 내 진행에 필요한 에너지 등이 대표적임
 - 반면 1회 구매로 계속 사용할 수 있는 아이템들도 있는데, 게임 내 캐릭터의 능력을 영구적으로 높여주는 장비나 게임 내 추가 소득 발생을 도와주는 새로운 건물 등이 여기에 속함
 - 그 외 게임 내 진행에 영향을 주지 않는 장식용 개인화 아이템·서비스가 있음
- ◆ 조사결과 Freemium 게임 앱들의 게임 내 판매 매출의 대부분은 소모성 가상 아이템과 서비스가 차지하고 있는 것으로 나타나, 소모성 아이템에 주력하는 게임이 가장 많은 수익을 올릴 수 있음을 시사함
 - 게임 내 판매 매출의 약 68%가 소모성 아이템에 근거하고 있는 것으로 나타났으며, 사라지지 않고 계속 사용될 수 있는 장기성 아이템을 통한 매출은 단 30%, 게임진행에 영향을 미치지 않는 장식용 아이템은 전체 매출의 2%에 그쳤음

 www.blog.flurry.com

그림 1 iOS 및 Android 기반 Freemium게임 매출의 유형별 비중



[출처] Flurry, 2011

Sony, 3D 게임시장의 소비자 수요 전망

● Sony가 지향하는 3D게임 및 기술 개발의 핵심, "최고의 게임 경험 제공"

- ◆ Sony의 스튜디오 디렉터 Mick Hocking이 최근 독일 쾰른에서 개최된 게임 박람회 'Gamescom2011'에서 Sony의 3D게임 개발전략과 관점에 대해 언급
 - 3D영화 등으로 높은 기대수준을 가지게 된 소비자들의 3D게임 콘텐츠 수요는 해당 기준을 만족시킬 수 있는 수준의 콘텐츠가 뒷받침되어야 현실화 될 수 있음
 - Hocking은 최근의 Nintendo 3DS의 부진과 관련하여 "3D 기술은 높은 기대를 거는 게이머들의 물입을 이끌어 내는 동시에 게임과 자연스럽게 어울려야 한다"고 언급
 - Sony의 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita 또한 3D 기술 적용이라는 목표가 아닌 최고의 게임 경험 창출이라는 목표를 우선시했기 때문에 3D 대신 2D 디스플레이를 택한 것이라고 덧붙임

● 최적의 3D 게임 경험에는 액티브 방식의 3D전용 안경이 유리

- ◆ Hocking은 최적의 게임 경험을 위해서는 액티브 방식의 전용안경을 채택할 필요가 있다고 밝힘
 - Hocking은 "현재 전용 안경이 필요 없는 TV들은 특정 지점에서만 3D영상 구현이 잘 된다는 약점이 있으며, 조금의 움직임에도 이질감이 생기고 여러 명이 동시에 3D 영상을 감상할 수 없는 점도 큰 문제"라고 언급
 - Hocking은 이어 "현재 액티브 방식 3D 전용 안경의 수준으로도 충분한 3D 게임 경험을 선사할 수 있다"면서, "분명 현재 무안경 방식의 3DTV에 대한 노력도 이어지고 있지만, 이것이 해결되기 위해서는 매우 작은 어안렌즈들을 고해상도 디스플레이에 집적하는 통합 이미징(integral imaging) 기술이 선행되어야 한다"고 말함

● 3D 게임 개발을 위한 비용 부담은 크지 않다고 강조

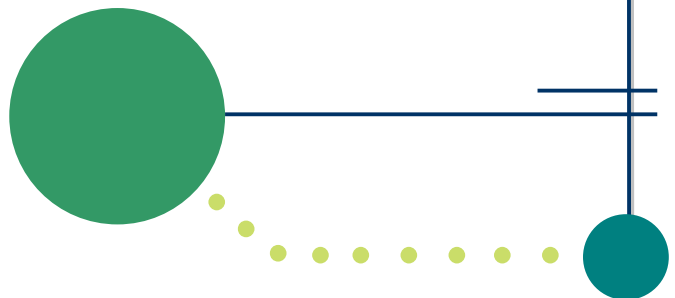
- ◆ Hocking은 3D에 집중하는 대신 소셜게임과 모바일게임 투자에 집중하고 있는 EA에 대한 질문에는 "3D는 많은 게임들에 매우 새로운 요소들을 더할 수 있으며, 무엇보다 이를 위해 투입되는 비용이 매우 적다"고 말하며 "평균적으로 전체 게임 개발 비용의 2%, 대부분의 경우에는 단지 개발 비용의 0.5%만이 3D 제작에 필요한 비용"이라며 그 효율성을 강조함

 www.gamespot.com



북미 게임시장 동향

- 미국 텍사스 대학 연구 결과, "비디오게임이 범죄 발생률 감소시켜"
- Facebook 게임의 진화, 실시간 전략게임까지 넘보는 중
- Red Robot Labs, 위치기반 모바일게임 <Life is Crime> 출시
- <Angry Birds>, Roku 셋탑박스 통해 TV용 게임으로 변신
- GameStop, 게임 패키지 내 포함된 경쟁 서비스 쿠폰 제거
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



미국 텍사스 대학 연구 결과, "비디오게임이 범죄 발생률 감소시켜"

● 비디오게임 이용 시간 증가에 실제 범죄 발생률 감소

- ◆ University of Texas가 주도하고 Centre for European Research와 the Baylor University가 공동 참여하여 9월에 발표한 "Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime"에 따르면 비디오게임 이용이 미국 내 범죄 발생률 감소에 효과가 있는 것으로 나타남
 - 이번 연구는 비디오게임의 심리적 특성에 관련된 연구가 아니라 비디오게임 이용 시간과 실제 범죄 발생률 간의 연관성을 조사한 것으로 미국 내 게임 이용자들의 폭력적/비폭력적 비디오게임 이용이 비폭력 범죄/폭력성 범죄 발생에 어떠한 영향을 미치는지에 대해서 조사를 진행
 - 이번 연구는 2005년에서 2008년까지 4년 간의 미국 내 신고된 사건 데이터와 VGChartz의 해당 기간별 미국 내 콘솔 비디오 게임 판매 데이터를 분석하는 방식으로 연구를 진행

● 비디오게임의 폭력성에 따른 심리적 영역을 벗어나 새로운 기준 제시

- ◆ 기존 심리적인 측면에서 진행되어 온 비디오게임과 범죄 발생 간의 연구와 조사가 양자 간의 직접적인 연관성을 찾아내지 못했으나, 이번 연구 결과에 따라 비디오게임 이용과 범죄 발생 간의 연관성에 대해서 새로운 기준을 제시한 것으로 평가 받음
 - 기존의 비디오게임과 범죄 발생 간의 연관성에 대한 연구는 대부분 비디오게임의 폭력성이 사람들의 공격적인 성향을 증가시킨다는 심리 연구 결과만을 반영하고 있어 비디오게임 이용과 범죄 발생 간의 직접적인 연관성을 찾아내지 못했음
 - 이번 연구 결과는 비디오게임 이용 시간이 증가함에 따라 범죄 발생 가능성을 감소시킬 수 있다는 새로운 기준을 제시한 것으로 평가받고 있으며, 비디오게임과 범죄 발생 간의 연관성에 관한 새로운 연구가 진행될 수 있는 토대를 마련

 www.zew.de

Facebook 게임의 진화, 실시간 전략게임까지 넘보는 중

소셜게임 개발업체 Kixeye, Facebook용 실시간 전략게임 선보여

- ◆ 소셜게임 개발업체 Kixeye는 최근 Facebook용 실시간 전략 시뮬레이션 게임 <War Commander>를 선보이며 캐주얼게임 장르가 다수를 차지하고 있는 Facebook 게임계에 새로운 시도를 진행
 - Kixeye에서 개발한 <War Commander>는 <Command & Conquer>, <Starcraft>와 유사한 형태의 실시간 전략 시뮬레이션 게임으로 캐주얼게임이 아닌 전통적인 하드코어 게임 장르를 좋아하는 새로운 게이머층 확보에 집중
 - Kixeye의 CEO Will Harbin는 "Kixeye는 <War Commander>를 PC용으로 서비스되고 있는 타 전략 시뮬레이션 게임들에 버금가는 정도로 향상시키기 위해 지속적인 개발을 진행할 것"이라고 언급
- ◆ Kixeye의 <War Commander>가 Facebook 게임 중에서 실시간 전략 시뮬레이션 게임의 특징을 잘 살리고 있는 것으로 평가되고 있으나, Facebook 게임 플랫폼의 한계 등으로 인한 문제도 노출
 - 실시간 요소를 포함한 인기 Facebook 게임 <Backyard Monsters>, <Battle Pirates>를 개발한 Kixeye는 이전 게임개발 경험을 살려 <War Commander> 개발을 진행한 것으로 알려졌다으며, 게임과 관련된 여러 측면에서 잘 만들어진 게임으로 평가 받음
 - <War Commander>는 좋은 평가에도 불구하고 Facebook 게임개발의 한계로 지적되는 게임 개발 툴 Adobe Flash의 제한 사항이 그대로 적용되어 그래픽 문제, 느린 게임 속도 등이 단점으로 지적

Facebook 게임시장 변화의 시발점 역할 가능성 대두

- ◆ Kixeye의 <War Commander>가 캐주얼게임 중심의 Facebook 게임시장에 새로운 장르를 선보이며 Facebook 사용자들의 적지 않은 관심을 얻고 있으나, 전체 시장에 변화를 가져다 줄 초석이 될 지는 좀 더 시간이 필요할 것으로 예상
 - 새로운 장르와 무료 소셜게임이라는 특징을 지닌 <War Commander>는 서비스 초기 많은 사용자의 관심을 얻는 데에는 성공한 것으로 평가 받고 있으나, 실시간 전략 시뮬레이션 장르가 Facebook 게임시장에서 주류 장르로 자리를 잡을 수 있을 지는 좀 더 시간을 두고 지켜봐야 할 것으로 예상

 www.kixeye.com

Red Robot Labs, 위치기반 모바일게임 <Life is Crime> 출시

🌐 위치기반 모바일게임 <Life is Crime>, Android 게임으로 출시

- ◆ 신생 게임업체 Red Robot Labs의 위치기반 모바일게임 <Life is Crime>이 8월 25일부터 Android 기반 스마트폰 게임으로 출시
 - 소셜 게임업체 Playdom의 개발자였던 Ouye와 Sony와 EA에서 근무했던 게임 개발자 Pete Hawley가 세운 신생 게임업체 Red Robot Labs는 Android를 기반으로 하는 하드코어 게임 개발을 목표로 <Life is Crime>을 개발
 - iOS 플랫폼 대신 Android 기반 게임으로 먼저 출시된 <Life is Crime>은 위치기반 게임으로서 증강현실 기술을 통해 자신이 위치한 지역의 지도를 게임화하여 즐길 수 있도록 하고 있음
 - 미국 도시의 주요 지역과 랜드마크들은 자동적으로 게임 내에서 인식되며 사용자들이 직접 게임에 특정 지역을 추가시킬 수 있음

🌐 게임 배경과 진행

- ◆ <Life is Crime>은 게이머들이 증강현실을 통해 자신이 일상생활을 영위하는 지역을 게임화하고, 이 공간에서 범죄조직을 결성하여 각종 범죄를 저지르고 세를 넓혀가게 하는 특징을 가지고 있음
- ◆ 게이머들은 특정 임무를 수행하기 위해 게임이 요구하는 건물이나 위치에 500M 내로 접근해야 하며 이후 다양한 게임 내용을 진행할 수 있게 됨
 - 게이머들은 게임 내에 위치하게 된 건물을 자신의 것으로 할 수도 있고, 강도로 침입해서 돈을 훔칠 수도 있으며 정보나 캐릭터의 체력 회복에 필요한 아이템을 발견할 수도 있음
 - 또한 게임 내에 사용되는 가상화폐를 얻기 위해 도박을 벌일 수도 있음

🌐 소셜게임적 요소도 갖추고 있어

- ◆ <Life is Crime>을 통해 게이머들은 게임 내 다른 게이머들과 함께 갱단을 조직할 수도 있으며, 이를 통해 명성을 높이거나 에너지 등의 다른 능력치들을 개발할 수 있음
 - 게이머들은 자신의 게임 캐릭터의 게임 레벨을 높일 수 있으며 명성(악명)을 높일 수 있음
 - 자신의 친구로 등록된 게이머들의 현재 활동이 실시간으로 중계되며 이러한 활동에는 다른 게이머를 제거하는 게임 내 활동도 포함
- ◆ 게이머들은 명성과 레벨을 높임으로서 특정 지역(San Francisco)의 대부(Don)가 되는

것이 게임 내 최대 목표이며, 대부가 된 게이머들은 해당 지역에서 보호비(세금)를 거둘 수 있게 됨

성장 여력이 충분한 Android 기반 하드코어 게임시장이 목표

- ◆ <Crime is Life> 게임 개발자들은 Android 기반 하드코어 게임시장은 콘솔 게임시장과 비교했을 때 충분한 성장 여력을 가지고 있다고 믿고 있음
 - Hawley는 "15년간 콘솔게임을 만들어왔지만 모바일게임에 관해 더 이상 할 수 있는 것이 없다는 사실에 매우 답답했다"고 언급
 - Playdom의 공동 창립자이자 Red Robot의 투자자이기도 한 Rick Thompson은 "항상 켜져 있으며 위치 정보와 연동되고 소셜 네트워킹을 가능케 하는 스마트폰의 확산이야말로 오늘날 게임산업에 있어 가장 멋진 기회"라고 말하면서, "Red Robot Labs은 이러한 새로운 게임 플랫폼의 가능성을 최대로 이끌어내고 있는 게임 개발사들 중 하나"라고 극찬
- ◆ 단순히 특정 위치를 이동하는 것(Check In, 체크인)만을 게임의 목적으로 삼고 있는 기존의 소프트한 위치기반 모바일게임들과도 그 성격을 달리함
 - Hawley는 "우리는 사람들이 게임 내에서 친구를 사귄 수 있으며 그들과 함께 직접 게임을 할 수 있기를 바랐다"며, "이것은 (기존의) 체크인 게임이 아닌 능동적인 게임이다"라고 언급
- ◆ 하드코어 게임이지만 단 30초 만에 게임의 여러 임무들을 수행할 수 있는 빠른 게임 진행도 장점

www.venturebeat.com

그림 2 위치기반 기술과 증강현실이 접목된 <Crime is Life>의 실행 화면



[출처] Red Robot Labs, 2011

<Angry Birds>, Roku 셋탑박스 통해 TV용 게임으로 변신

모션 컨트롤러 탑재 셋탑박스 'Roku2 XS', <Angry Birds> 무료 제공

- ◆ 셋탑박스 업체 Roku가 모션 컨트롤러 리모컨이 탑재된 신규 셋탑박스 'Roku2 XS'의 콘텐츠 라인업에 캐주얼 게임으로 <Angry Birds>를 무료로 제공
 - <Angry Birds>는 주로 스마트폰의 터치 스크린을 통해 한 손가락으로 이용하는 게임이지만, Roku는 'Roku2 XS' 셋탑박스와 연계된 모션 컨트롤러 기능을 탑재한 게임 리모컨을 제공함으로써 TV 화면을 통해서도 <Angry Birds>를 원활하게 이용할 수 있도록 하고 있음
 - Roku는 향후 Roku 셋탑박스 전용 앱스토어를 통해 5~10달러의 가격 수준으로 다양한 캐주얼 3D게임도 제공할 예정

Rovio, Roku와의 제휴로 TV 애니메이션 제작도 추진

- ◆ <Angry Birds>의 개발 업체 Rovio는 <Angry Birds 2> 개발과 스토리 강화를 통한 <Angry Birds>의 프랜차이즈화를 지속하고 있으며, Roku와의 제휴로 TV 애니메이션 제작도 추진하고 있음
 - Angry Birds는 세계 전역에서 총 2억 5,000만 건 이상의 다운로드 건수를 기록하고 있으며, 일일 다운로드 건수도 약 100만 건에 달함

 www.roku.com

그림 3 'Roku2 XS'를 통한 <Angry Birds> 실행 화면



[출처] Roku, 2011

GameStop, 게임 패키지 내 포함된 경쟁 서비스 쿠폰 제거

🌐 GameStop, <Deus EX : Human Revolution>의 OnLive 사용권 삭제

- ◆ 세계 최대 게임 콘텐츠 유통업체인 GameStop이 자사 체인점에서 판매 중이던 게임 패키지 내에 포함된 OnLive 서비스 쿠폰을 제거하고 소비자에게 해당 게임 패키지를 판매한 것으로 드러남
 - GameStop은 자사 체인점에서 판매한 <Deus Ex : Human Revolution> 게임 패키지 내에 포함된 OnLive의 스트리밍 게임 무료 이용권을 제외하고 소비자에게 판매한 것으로 드러나 해당 게임 패키지를 구매한 소비자들에게 보상을 진행할 계획
- ◆ GameStop 측은 이번 사태가 발생한 원인으로 사전에 게임 패키지에 포함된 추가 상품에 대한 정보를 퍼블리셔인 Square Enix와 제대로 공유하지 못했기 때문이라고 밝혔으며, 이번 사태의 확대 해석을 원하지 않는 것으로 알려짐.
 - GameStop 측은 Square Enix로부터 사전에 해당 게임 패키지 내 포함된 OnLive 서비스 무료 이용권 쿠폰 포함에 대한 내용을 전달 받지 못해 해당 게임 패키지 판매 시 OnLive 서비스 무료 이용권 쿠폰을 제외한 것으로 알려짐

🌐 GameStop, 조만간 자체 스트리밍 게임 서비스를 선보일 것으로 예상

- ◆ 게임 패키지 거래에 집중하고 있는 GameStop은 최근 게임 콘텐츠의 디지털 유통과 클라우드 게임 등 온라인 기반의 비디오게임 이용이 늘어남에 따라 수익 기반이 약화되고 있음
 - 온라인게임 이용자 증가와 Steam 등 온라인 상에서 게임 콘텐츠를 유통하는 디지털 게임 콘텐츠 유통시장의 성장, OnLive의 클라우드 게임 서비스의 등장으로 GameStop의 주력 사업인 게임 패키지 거래 규모가 점차 축소될 것으로 전망
- ◆ 이러한 추세 변화에 대응해 GameStop에서 조만간 자체 클라우드 게임을 선보이고 사업 다각화를 진행할 것으로 전망
 - GameStop은 지난 4월 스트리밍 기반 게임 서비스 업체 Spawn Labs의 인수했으며 또한 자체 게임 특화 태블릿 PC를 선보일 것으로 알려져 있어, 조만간 OnLive의 클라우드 게임과 유사한 형태의 서비스를 선보일 예정

 www.gamestop.com  www.onlive.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 1 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 9. 4 ~ 9. 10) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	99,531	+8%	1,651,470
	Xbox360	MS	78,640	+3%	32,981,622
	PlayStation3	Sony	66,335	-6%	20,661,870
	Wii	Nintendo	47,609	-6%	41,831,646
	DS	Nintendo	45,040	0%	55,911,130
	PSP	Sony	23,489	-6%	22,417,125
	PlayStation2	Sony	14,992	-2%	56,118,985
SW	Dead Island(Xbox360)	Deep Silver	257,407	신규	257,407
	Resistance 3(PlayStation3)	Sony	159,503	신규	159,503
	Madden NFL 12(Xbox360)	EA	155,612	-77%	841,707
	Dead Island(PlayStation3)	Deep Silver	132,787	신규	132,787
	Madden NFL 12(PlayStation3)	EA	130,099	-77%	700,975
	Warhammer 40,000: Space Marine(Xbox360)	THQ	85,099	신규	85,099
	Degea4: A Promise Unforgotten(PlayStation3)	NIS America	55,438	신규	55,438
	Star Fox 64 3D(3DS)	Nintendo	53,720	신규	53,720
	Warhammer 40,000: Space Marine(PlayStation3)	THQ	42,278	신규	42,278
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	40,135	-5%	12,559,012

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 2 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 9. 19 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	116,750
2	Aion	NCsoft	7,943
3	Eve Online	CCP	5,680
4	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc.	5,630
5	RIFT	Trion Worlds	5,457
6	APB Reloaded (Beta)	GamersFirst	4,740
7	Guild Wars	NCsoft	4,532
8	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd	3,943
9	RuneScape	Jagex	3,707
10	Atlantica Online	Ndoors	3,547

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 3 App Store 인기게임 순위* (2011. 9. 19 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Spy Mouse	EA	Action	0.99
	2	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	3	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	4	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	5	Puffle Launch	Disney	Action	0.99
	6	BackStab	Gameloft	Action	0.99
	7	Angry Birds Rio	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	8	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Puzzle	0.99
	9	Tiny Wings	Andreas Illiger	Action	0.99
	10	N.O.V.A.2 – Near Orbit Vanguard	Gameloft	Action	0.99
무료	1	Hair Plucker	Moxy Games	Action	-
	2	Occupied	Robert Szeleney	Arcade	-
	3	Parking Mania Lite	Clickgamer.com	Racing	-
	4	My Horse	NaturalMotion	Family	-
	5	Neon Knight	Showina	Action	-
	6	Six Towers	AlphaWeb Plus LLP	Board	-
	7	Zombie Highway	Renderpaz	Action	-
	8	Cover Orange Free+	FDG Entertainment	Family	-
	9	Tiny Zoo Friends	TinyCo. Inc	Family	-
	10	Super Scratchers - Free	Unit501	Card	-

*주 : Apple의 게임장르는 'Action, Adventure, Arcade, Board, Card, Casino, Dice, Educational, Family, Kids, Music, Puzzle, Racing, Role Playing, Simulation, Sports, Strategy, Trivia., Word'로 구성

[출처] Apple.com

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 4 Android Market 인기게임 순위* (2011. 9. 19 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 Labs, Inc	Arcade&Action	3.99
	5	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	6	The Moron Test	DistinctDev, Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	7	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
	8	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	9	Cup the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	1.02
	10	Jewellust	Smartpix Games	Brain&Puzzle	2.95
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	4	Tap Fish	Gameview Studios	Casual	-
	5	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	6	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Card&Casino	-
	7	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	8	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	9	Blast Monkeys	Yobonja	Arcade&Action	-
	10	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-

*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성

[출처] Androidzoom.com



아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

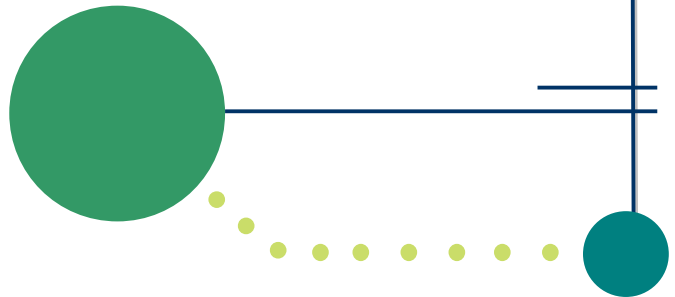
- 중국 메이저 온라인 게임업체, 2분기 실적 일제히 성장
- 독립 게임 개발자 축제 'IGF China 2011' 개최 임박
- 중국 게임업체 Perfect World, 1억 달러 규모 벤처 자금 투자
- 중국 IT업체 Kongzhong, 게임매출 상승으로 2011년 2분기 흑자
- 중국 소셜게임 <Hoolai三国>, GREE 통해 일본시장 진출
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 개발자 Matsuura, "게임 유산, 사회에 공헌하며 진화 중"
- 세계 3대 게임박람회 '도쿄 게임쇼 2011', 성황리에 폐막
- 일본 게임업체, 'TGS 2011'에서 소셜게임 공략에 박차
- 미들웨어 게임엔진 개발사 Unity, 일본 진출 본격화
- Nintendo, 3DS용 메이저 게임 타이틀 출시일 발표
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임시장 동향

- 인도네시아, 게임개발 환경 개선으로 로컬 게임 개발업체 성장세
- 인도 게임업체 Jump Games, 영화 원작 모바일게임 출시
- 싱가포르 게임업체 Asvathaa, Facebook 기반 소셜게임 출시
- 대만 게임업체 Gamania, 게임쇼 'GGS 2011' 개최





중국 게임시장 동향

중국 메이저 온라인 게임업체, 2분기 실적 일제히 성장

온라인 게임업체 상위 6개, 중국 게임시장 점유율 76% 차지

- ◆ 중국 온라인 게임시장에서 1위 업체인 Tencent의 독주가 계속되고 있는 가운데, NetEase, Shanda Games, Perfect World가 그 뒤를 따르고 있으며, 상위 6개 업체의 시장 점유율이 전체의 76%를 차지해 대형 업체의 시장 집중 현상이 심화되고 있음
- 2011년 2/4분기 실적 발표에 따르면 Tencent의 게임부문 매출은 전분기 대비 1.9% 소폭 성장한 36억 4,000만 위안을 기록해 업계 1위 차지했으며, NetEase 15억 7,781만 위안, Shanda Games 13억 2,100만 위안, Perfect World 7억 1,210만 위안, Chang You 6억 7,605만 위안, Giant Interactive 4억 1,340만 위안을 기록

www.morganstanley.com

표 5 중국 메이저 온라인 게임업체 6개 사업 포트폴리오 분석

기업명	'11년 2/4분기 게임 매출	'10년 시장 점유율	매출 구성 비율	서비스 타이틀	강점
Tencent	36억 4,000만 위안	29%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(48%) 온라인커뮤니티(30%) 모바일콘텐츠(14%) 온라인광고(7%) 	<ul style="list-style-type: none"> Dungeon and Fighter Cross Fire QQ Dance QQ Speed 	<ul style="list-style-type: none"> 중국 최대의 온라인 커뮤니티 서비스를 제공 중이며, 자사 플랫폼으로부터의 유저 유입 활발 계속해서 게임을 확충 중이며 매출 향상 기대 SNS, Weibo, 전자상거래와 같은 신 사업에서 매출이 발생하기 시작
NetEase	15억 7,781만 위안	15%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(88%) 온라인광고(10%) 모바일콘텐츠(1%) 	<ul style="list-style-type: none"> World of Warcraft Starcraft2 Fantasy Westward Journey Westward Journey2 Tianxia2 	<ul style="list-style-type: none"> 중국에서 가장 인기 있는 WoW와 Westward Journey(동환서유)를 서비스 중 Activision Blizzard 타이틀을 독점적으로 꾸준히 소싱
Shanda Games	13억 2,100만 위안	13%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(96%) 기타(4%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mir2 Dragon Nets Legend of Immortals Wood Aion 	<ul style="list-style-type: none"> 포트폴리오가 다변화되고 있어 31개의 MMORPG와 6개의 캐주얼 게임을 운영 중이며, 11개 MMORPG와 6개 캐주얼 게임 출시 예정
Perfect World	7억 1,210만 위안	8%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(96%) TV/영화(4%) 	<ul style="list-style-type: none"> Zhuxian Perfect World Forsaken World Battle of the Immortals Empire of the Immortals 	<ul style="list-style-type: none"> 뛰어나 개발역량을 보유하고 있음 신규 개발 게임의 성공률이 80%~90%로 업계 평균이 5%를 크게 상회함 수출로 신규 시장을 개척
Chang You	6억 7,605만 위안	7%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(100%) 	<ul style="list-style-type: none"> Tian Long Ba Bu Duke of Mount Deer 	<ul style="list-style-type: none"> 뛰어나 자체 개발력을 갖추고 있음 Tian Long Ba Bu는 중국에서 가장 인기 있는 무협 MMO 프랜차이즈임
Giant Interactive	4억 1,430만 위안	4%	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임(100%) 	<ul style="list-style-type: none"> ZT Online Original ZT Online 2 	<ul style="list-style-type: none"> ZT Online 프랜차이즈는 중국에서도 가장 수익성이 높은 게임 높은 현금 보유량을 기반으로 사업전개

[출처] MorganStanley, 2011 ; 스트라베이스 재구성

독립 게임 개발자 축제 'IGF China 2011' 개최 임박

IGF China, 아시아 독립 개발자 참여 독려

- ◆ 중국에서 개최되는 게임 개발자 컨퍼런스 'GDC(Game Developer Conference)China 2011'의 연계행사로 치러지는 독립 개발자들의 축제 'IGF(Independent Games Festival) China'가 아시아 독립 게임 개발자들의 적극적인 참여를 독려하고 있음
 - 'IGF 2011'은 'GDC China 2011'가 개최되는 상하이에서 11월 13일에 진행될 예정
- ◆ IGF China는 2011년에도 독립 게임 서밋(Independent Games Summit), 독립 게임 축제 전시회(Independent Games Festival Pavilion), 독립 게임 축제상(Independent Games Festival Awards) 등 세 부문으로 구성된 이벤트를 마련
 - 독립 게임 서밋은 독립 게임계에 종사하는 개발자들을 위한 컨퍼런스 행사로 구성되어 있으며, 최신 독립 게임 개발업계의 분위기를 파악하는 자리
 - 독립 게임 축제 전시회는 외부 부스 행사로, 전 세계 각지의 독립 개발자들이 참가해 각자의 작품을 선보이며 교류의 장을 펼칠 것으로 기대
 - 독립 게임 축제상에서는 재능있는 독립 게임 개발자들에게 다양한 분야에서의 성과를 기념하여 수상

독립 게임 개발업계 최고의 영예, 'IGF Awards'

- ◆ IGF China에서 가장 이목을 끄는 독립 '게임 축제상(IGF Awards)'은 최고 게임상을 비롯해 모바일게임상, 음악상, 기술상, 비주얼 아트상 등 다섯 부문에 걸쳐 수상작을 선정
 - IGF Awards의 최종 본선 진출자들은 VIP로 선정되어 연계행사인 GDC China를 무료 참관할 수 있으며, 11월 12일 예정된 특별행사에서 Kevin Li(TipCat Interactive CEO), Monte Singman(Radiance Digital Entertainment CEO), Xubo Yang(Digital Art Lab 책임자 및 Shanghai Jiaotong 대학 SW부 조교수) 등 게임업계의 유명인사들과 함께 패널 자격으로 참가할 자격을 부여 받음
- ◆ IGF China 2010에서는 총 80팀이 게임상에 출품하여 경합을 벌였으며, 한국의 인디 개발사 터틀 크림(Turtle Cream)의 <Sugar Cube>가 최우수 게임상을 수상한 바 있음
 - 이외 싱가포르의 Nekomura Games가 <ButaVX : Justice Fighter>로 비주얼 아트상을, 홍콩의 Playpen Studios가 <Skillz : The DJ Game>으로 음악상을 수상

 www.gdcchina.com

중국 게임업체 Perfect World, 1억 달러 규모 벤처 자금 투자

Perfect World, Zynga 등 무료플레이 게임 분야에 투자 추진

- ◆ 중국의 메이저 온라인 게임업체 Perfect World가 약 1억 달러에 달하는 벤처 투자자금을 조성할 계획이라고 9월 5일 발표
 - Perfect World는 이름이 공개되지 않은 일부 파트너들과 벤처 투자금을 조성해, 기술·미디어·통신(TMT) 사업에 투자할 계획
- ◆ Perfect World의 투자 대상 중에는 소셜게임 분야에서 기록적인 성장세를 구가하고 있는 Zynga도 포함될 것으로 전망
 - Zynga는 무료플레이 게임을 제공하고 게임 내 가상상품을 판매해 수익을 올리고 있으며, Perfect World 역시 최근 자사의 게임에 무료플레이 모델을 도입하는 데 관심을 갖고 있는 것으로 알려짐
 - Perfect World의 대표 MMORPG인 <Perfect World>에도 캐릭터의 성장을 가속해주는 부스터 팩을 가상 상품으로 판매하고 있음

Perfect World의 게임 타이틀 특징 및 사업 현황

- ◆ Perfect World는 2006년 출시된 <Perfect World>를 비롯해 현재까지 12개의 게임 타이틀을 출시했으며, 대다수가 <World of Warcraft>와 같은 MMORPG 장르
 - 전작에 추가 콘텐츠를 포함한 '확장팩' 형식으로 출시된 신작도 3개에 달하며, 개발 비용이 적으면서도 전작의 인기를 바탕으로 성과를 거둠
 - MMORPG에 특화된 게임을 주로 개발하면서도, 부분유료화 모델을 적극 반영한 것이 특징
 - 주로 중국 게이머들이 선호하는 중국 역사 배경과 무협 장르의 게임을 많이 제작하고 있으나, 지난 3월 출시된 11번째 MMORPG <Empire of the Immortals>에서는 퓨전 판타지 장르를 시도하는 등 장르 다각화도 모색 중
- ◆ Perfect World는 2010년 3억 2,600만 달러의 매출을 기록했으며, 순익은 1억 2,500만 달러를 기록
 - 게임 내 가상상품 판매로 벌어들인 매출은 940만 달러로 전체 매출에 비해 아직 그 비중은 미비한 수준



www.perfectworld.com

중국 IT업체 Kongzhong, 게임매출 상승으로 2011년 2분기 흑자

● Kongzhong, 2011년 2분기 매출 4,162억 달러 기록

- ◆ 중국 IT업체 Kongzhong은 2011년 2분기 실적발표를 통해 매출 4,162만 달러를 기록했다고 밝힘
 - Kongzhong의 2011년 2분기 매출은 전분기 대비 4%, 전년동기 대비 18% 성장한 수치
 - 2분기 순이익은 439만 달러
 - Kongzhong은 온라인게임, 모바일게임, 모바일 부가 서비스 등을 통해 수익을 얻는 IT기업

● Kongzhong, 게임 부문 매출이 총 매출 51.2% 차지

- ◆ Kongzhong의 이번 2분기 게임 부문 총 매출은 온라인게임 부문과 모바일게임 부문 매출을 합산한 2,132만 달러로 집계돼 총 매출에서 51.2%를 차지
 - 2분기 온라인게임 부문 매출은 1,035만 달러를 달성해 전분기 대비 59%, 전년동기 대비 158% 증가
 - 이 중 중국 매출은 전체 온라인게임 부문 매출의 80.1%를 차지한 829만 달러, 해외 매출은 온라인게임 부문 매출의 19.9%를 차지한 206만 달러로 집계
 - 2분기 온라인게임 부문 매출이 전분기 대비 소폭 성장한 것은 상용화에 돌입한 전차 슈팅게임 <坦克世界>의 실적이 반영
 - 모바일게임 부문 매출은 1,097만 달러를 달성해 전분기 대비 11%, 전년동기 대비 16% 하락

 www.kongzhong.com

그림 4 Kongzhong의 인기게임 <坦克世界> 실행 화면



[출처] Kongzhong, 2011

중국 소셜게임 <Hoolai三国>, GREE 통해 일본시장 진출

중국 여성 게이머 인기 순위 3위 <Hoolai三国>, 일본 진출

- ◆ 중국 게임업체 Hoolai Game에서 개발한 모바일 소셜게임 <Hoolai三国>이 일본 모바일 게임업체 GREE를 통해 9월 16일 일본에 출시
 - <Hoolai三国>은 중국 App Store에서 전략게임 부문 1위에 오른 인기게임이며, 중국 여성 게이머가 가장 좋아하는 게임 순위에서도 3위를 기록한 바 있음
 - <Hoolai三国>은 모바일 게임판이 출시되기 전 2010년 12월 PC판으로 우선 출시된 바 있으며, 당시 Tencent의 소셜 플랫폼 <QQ空間>에서 제공되며 1억 명 이상의 가입자를 모으기도 했음
- ◆ <Hoolai三国>는 일본 내에서도 팬층이 두터운 삼국지의 등장인물과 세계관을 전면에 내세우고 있어 일본시장 진출이 순조로울 것으로 기대되고 있음
 - 플레이어는 군주로서 자국 군대를 육성하고 장수를 등용하여 타 유저의 성을 점령하는 등 전략적 플레이를 즐길 수 있으며, 친구와 동맹을 맺고 적과 전쟁을 벌이는 등 소셜 요소도 가미한 것이 특징임
- ◆ 현재 <Hoolai三国>은 iOS용 앱만 출시된 상태이며, Android 앱은 12월 중 공개될 예정임

 www.hoolai.com

그림 5 Hoolai Game의 소셜게임 <Hoolai三国> 실행 화면



[출처] Hoolai, 2011

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 9. 19 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	14.83%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	11.04%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.73%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	-	6.73%
5	마역(魔域)	91.com	-	5.45%
6	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.54%
7	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase		2.70%
8	녹정기(鹿鼎記)	Changyou	-	2.02%
9	주선(誅仙)	Perfect World	+2	1.88%
10	QQ삼국(QQ三國)	Tencent	-1	1.87%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 9. 19 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	38.99%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	29.25%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	11.47%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.97%
5	오디션(勁舞團)	Nineyou	+1	2.16%
6	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-1	1.90%
7	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-	1.68%
8	몽삼국(夢三國)	Dianhun	-	1.52%
9	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	+1	1.43%
10	World of Warcraft(穿越火線體驗版)	NetEase	-1	0.86%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

일본 개발자 Matsuura, "게임 유산, 사회에 공헌하며 진화 중"

● "후대에 물려 줄 게임 유산, 과거의 폭력성 극복하며 점차 진화하고 있다"

- ◆ <Parappa the Rapper> 등 유명 음악게임을 개발하며 일본 음악 게임업계의 거물로 손꼽히는 NanaOn-Sha의 Masaya Matsuura 사장이 최근 게임업계가 과거의 폭력의존적 성향에서 벗어나며 게임 유산의 가치가 진화하고 있다고 언급
 - Matsuura 사장은 지난 2008년 게임웹진 Gamasutra의 기고문을 통해 최근 게임의 문화적 유산이 후대에 물려주기 부끄러울 정도로 소실되어 가고 있으며, 이는 게임 개발업계의 창의성이 '폭력성'에 자꾸 의존하는 경향을 보인 탓이라고 지적한 바 있음
 - 그러나 약 3년이 지난 현재, Matsuura 사장은 9월 13일 게임웹진 Gamasutra와의 인터뷰를 통해 최근 게임업계의 분위기가 많이 반전되었으며, 특히 게임 내용적 측면뿐 아니라 게임산업의 사업적 잠재력에서도 과거보다 상당히 개선된 느낌이라고 전함
 - 일례로 게임을 통한 자선 프로젝트 'OneBigGame Project'에 참여하는 게임업계 종사자들이 꾸준히 늘고 있으며, NanaOn-Sha 역시 지난 2010년부터 프로젝트에 참가하여 게임 수익의 일부를 기부하고 있음

● "게임에 대한 부정적 인식, 사회 공헌으로 완화 가능"

- ◆ Masaya Matsuura 사장이 이끌고 있는 NanaOn-Sha는 최근 새로운 리듬액션 게임 <WINtA>를 출시했으며, 수익금 중 일부를 Save the Children과 Starlight Children's Foundation 등 아동 자선단체에 기부할 뜻을 밝힘
 - Matsuura 사장은 "모든 사람들은 게임이 좀 더 사회에 공헌하기를 바라고 있다"며, "게임의 사회 공헌이 하나의 트렌드로 성공을 거둔다면, 게임에서 다루는 폭력성에 대한 사회의 시선도 훨씬 완화될 것으로 본다"고 언급
- ◆ Matsuura 사장은 또 "게임 콘텐츠보다 상위 단계인 게임사업의 영역에서 우리가 할 수 있는 일은 훨씬 많다"며, "최근에서야 게임업계가 게임을 통해 또 다른 가치와 의미를 전달하는 데 관심을 갖기 시작한 것 같다"고 덧붙임

 www.nanaon-sha.com  www.onebiggame.com

세계 3대 게임박람회 '도쿄 게임쇼 2011', 성황리에 폐막

● TGS 2011, 역대 최다 관람객 22만 명 돌파

- ◆ 지난 9월 18일 폐막한 '도쿄 게임쇼 2011(이하, TGS 2011)'은 4일 동안 모두 22만 2,668명의 관람객이 방문해 역대 최다 관람객 기록 갱신
 - TGS 2011의 관람객 수는 지난 해 20만 7,647명보다 약 2만 명 증가한 것으로, 2009년의 18만 5,030명보다는 약 4만 명 이상 많은 관람객이 행사장을 방문
 - 행사 3일차인 17일에는 8만 6,251명의 관람객이 행사장을 방문, 하루 기준 역대 최다 방문자 기록도 갱신. 기존 기록은 지난 2006년 TGS에서 9월 23일 기록한 8만 4,823명
 - 게임박람회 역대 최다 관람객은 'G-Star 2010'으로 28만 명을 기록했으며, 그 뒤를 이어 올해 8월에 열린 'Gamescom 2011'이 27만 명을 기록

● 동부 대지진이러는 악재에도 불구하고 다수의 게임업체 참가

- ◆ 'TGS 2011'는 사전에 참여여부가 불투명했던 EA가 <Battlefield3>, <FIFA12> 등 대작 타이틀을 앞세워 참가했으며, 이외에도 Capcom, Nintendo, Koei, Bandai Namco, Square-Enix, SEGA 등 유명 게임업체들이 다수 참가
 - 참가업체는 동부 대지진에 대한 악재를 극복하기 위해, 냉방을 최소화하고 일부 부스에서 부채를 나눠주는 모습을 연출함
 - 그러나 작년 'TGS 2010'에 참석했으며, 올해 <Assassins Creed : Brother Hood>와 <H.A.W.X 2>를 출품한 Ubisoft는 참석하지 않음

● Sony의 PS VITA, 'TGS 2011'의 최대 이슈로 부각

- ◆ Sony는 차세대 휴대용 게임기 PS VITA를 시연할 수 있도록 자리를 마련해 'TGS 2011'에서 가장 많은 관심을 받음
 - PS VITA는 터치 스크린과 후면 터치패드가 장착된 휴대용 게임기로 기존 모델인 PSP와 PSP GO의 게임들도 정상적으로 구동할 수 있어 기존 게이머들에게도 큰 관심을 끌었음



www.tgs.cesa.or.jp

일본 게임업체, 'TGS 2011'에서 소셜게임 공략에 박차

● 일본 대표 SNS 사업자 GREE와 DeNA의 소셜게임 행보 주목

- ◆ 9월 15일부터 18일까지 개최된 글로벌 게임쇼 '도쿄게임쇼 2011(이하 TGS 2011)'에서 일본 소셜 게임업체들이 대규모로 행사에 참가하면서 업계의 이목이 집중
 - 2,600만 명의 방대한 이용자 기반을 거느린 일본의 대표적인 소셜 게임업체 GREE는 'TGS 2011'에서 가장 거대한 부스를 마련한 업체 중 하나로 꼽힘
 - 이에 맞서는 경쟁 소셜 게임업체 DeNA 역시 대규모 사업 설명회를 개최하며 게임 업계에서 자사의 지위 강화에 나섬
- ◆ GREE와 DeNA 외 일반 게임업체들 역시 소셜게임의 가능성에 주목하고 새로운 시장에 진출할 뜻을 밝히는 등 소셜게임이 'TGS 2011'의 최대 화두로 부상
 - Konami는 최근 프로야구 기반 모바일 소셜게임이 1,000만 가입자를 확보하며 좋은 실적을 거두면서, 본격적으로 소셜 게임사업 확장을 도모하고 있음

● 일본 게임업계, 소셜게임을 통해 글로벌 시장 진출 야심

- ◆ GREE와 DeNA의 대대적인 'TGS 2011' 참가는 이번 이벤트를 통해 자사의 콘텐츠 파워를 세계에 알림으로써 글로벌 소셜 게임시장에 본격 출사표를 던진 것으로 풀이됨
 - Zynga, EA 등 해외 글로벌 게임업체들이 소셜 게임시장을 장악해 나가고 있는 상황에서 일본 게임업체들이 더는 해외시장 진출을 늦출 수 없다는 판단에 따른 것임
- ◆ 일본 소셜 게임업체들은 해외의 역량 있는 게임 개발업체를 인수하는 방식으로 점차 해외시장에서의 세력 확장에 나서고 있음
 - GREE는 최근 모바일 소셜게임 네트워크 OpenFeint를 인수해 중국시장 진출의 발판을 마련했으며, DeNA 역시 모바일게임 개발업체 Ngmoco를 인수하고 소셜게임 콘텐츠 확충에 나서고 있음
- ◆ 한편, 시장조사업체 Morgan Stanley의 Masato Araki 애널리스트는 일본 소셜게임 시장이 2011년 1,060억 엔에서 2013년에는 4,000억 엔까지 성장할 것으로 전망

 tgs.cesa.or.jp

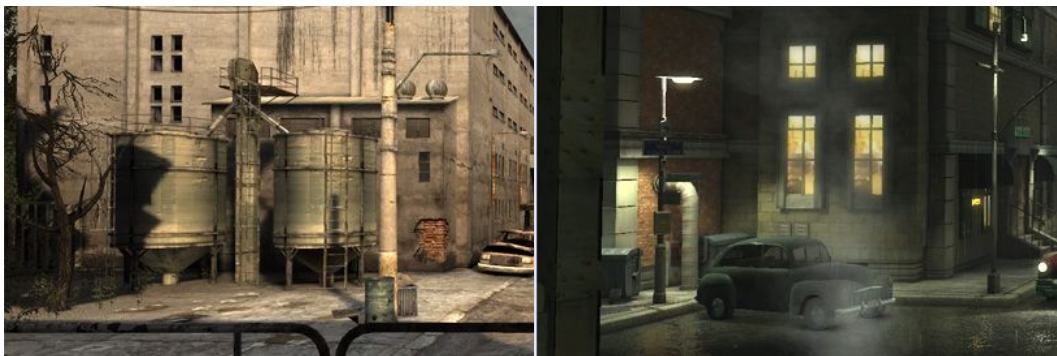
미들웨어 게임엔진 개발사 Unity, 일본 진출 본격화

🌐 Unity Technologies, 일본 도쿄 지사 설립 & GREE와 협력 관계 구축

- ◆ 게임 미들웨어 및 게임엔진 개발사 Unity Technologies가 아시아 지역에서 사업 확장을 도모하기 위해 일본 도쿄에 지사를 설립
 - Unity의 일본 지사는 전 SEGA 부사장을 역임한 Shinobu Toyoda를 도쿄 지사장으로 임명하고, 일본시장에서 자사 미들웨어 상품 판매와 현지화 작업, 품질관리 서비스 등을 담당할 계획
- ◆ Unity는 또 일본의 메이저 모바일 소셜 게임업체 GREE와 파트너십 계약을 체결하고, GREE를 통해 일본 iOS와 Android 모바일 게임개발자들에게 Unity의 개발 툴킷을 무료 라이선스 방식으로 제공하기로 합의
 - Unity의 John Goodale 아시아 지역 GM은 성명서를 통해 "우리는 GREE와 함께 일본의 방대한 스마트폰 시장에 양질의 모바일게임 콘텐츠를 제공할겠다는 공동의 목표를 추진해 나갈 것"이라고 언급
- ◆ Unity의 일본시장 본격 진출 행보는 최근 중국의 WestSummit Capital과 싱가포르의 iGlobe Partners 등 아시아 투자기관으로부터 약 1,200만 달러의 벤처 자금을 투자받은 직후에 이뤄짐
 - Unity는 확보된 투자금으로 모바일게임의 성장세가 두드러지는 일본시장을 집중 공략하려는 것으로 보임

 unity3d.com

그림 6 Unity Technologies의 게임 엔진으로 제작한 게임 실행 화면



[출처] Unity, 2011

Nintendo, 3DS용 메이저 게임 타이틀 출시일 발표

◆ <Nintendo 3DS Conference 2011> 주요 발표 내용

- ◆ Nintendo가 9월 13일 'Nintendo 3DS Conference 2011'을 개최하고, 올 연말부터 출시될 예정인 신규게임 타이틀의 구체적인 출시일정을 발표
 - 북미 시장에서 2011년 내 출시될 타이틀은 <Super Mario 3D Land(11월 13일 출시)>와 <Mario Kart 7(12월 4일 출시)>이며, 2012년에는 <Mario Tennis>, <Paper Mario>, <Luigi's Mansion>, <Animal Crossing>, <Kid Icarus : Uprising> 등임
 - 또, Nintendo는 무료 다운로드 게임으로 <The Legend of Zelda : Four Swords>를 9월 28일부터 2012년 2월 20일까지 제공할 것이라고 밝힘
 - 이외에 컨퍼런스 행사에서는 3DS용 컨트롤러 액세서리 <3DS Expansion Slide Pad>도 공개되었으며, 일본에서 12월 10일 출시될 예정

◆ 메이저 게임 타이틀 출시로 반전 기대 : 시장 반응은 '싸늘'

- ◆ Nintendo는 지난 3월 무안경 3D 영상 기술을 탑재한 차세대 휴대용 게임기 3DS를 출시했으나, 불편한 이용 경험과 부족한 게임 라인업 탓에 소비자의 외면을 받으며 판매 부진에 시달려 왔음
 - Nintendo는 지난 8월 3DS의 판매가를 250달러에서 170달러로 크게 인하했음에도 불구하고, 약 1개월 간 반짝 판매량 증가를 거뒀을 뿐 다시 판매량이 급감하고 있음
- ◆ 이번 'Nintendo 3DS Conference'는 연말 성수기 시즌을 앞두고 소비자들의 관심을 끌어모으기 위한 홍보성 이벤트로 보이며, Nintendo는 3DS의 최대 약점인 게임 타이틀 확충으로 연말 반전을 기대
 - 세계 3대 게임쇼로 꼽히는 'TGS 2011'이 9월 15일 개최되었지만, Nintendo는 게임쇼에 직접 참가하지 않는 대신 독자적인 컨퍼런스 행사를 게임쇼 직전에 개최하여 게이머의 이목을 끌려보려 한 것으로 보임
- ◆ 그러나 컨퍼런스 직후 Nintendo의 주가는 미국시장에서 4% 이상 추락하는 등 업계의 반응은 여전히 시큰둥함
 - Nintendo의 게임 타이틀 출시 일정이 예상보다 늦은데다, 경쟁사 Sony의 차세대 게임기 PS Vita가 올 12월 출시될 것으로 알려져 3DS에 대한 부정적 전망이 잇따르고 있음

 www.nintendo.com

통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 9. 5 ~ 9. 11) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	PlayStation3	Sony	65,037	+93%	7,035,497
	3DS	Nintendo	49,687	-10%	1,788,594
	PSP	Sony	24,924	-16%	17,980,878
	Wii	Nintendo	10,152	-6%	11,813,146
	DS	Nintendo	3,825	-15%	32,905,554
	PlayStation2	Sony	1,166	-3%	23,165,524
	Xbox360	MS	994	-4%	1,523,527
SW	Tales of Xillia(PlayStation3)	Namco Bandai	509,026	신규	509,026
	Biohazard : Revival Selection(PlayStation3)	Capcom	88,018	신규	88,018
	Monster Hunter Portable 3rd HD Ver.(PlayStation3)	Capcom	20,260	-63%	378,923
	Grand Knights History(PSP)	Maveous Entertainment	20,033	-69%	85,546
	Resistance 3(PlayStation3)	Sony	19,174	신규	19,174
	Super Sentai Battle : Ranger Cross(Wii)	Namco Bandai	16,960	신규	16,960
	Minna no Rhythm Tengoku(Wii)	Nintendo	16,560	-30%	451,025
	Minna no Golf 5(PlayStation3)	Sony	12,926	+330%	622,068
	Atsumete! Kirby(DS)	Nintendo	11,435	-32%	211,642
	Wii Sports Resort(Wii)	Nintendo	10,881	-10%	2,540,734

[출처] VG Chartz



기타 게임시장 동향

인도네시아, 게임개발 환경 개선으로 로컬 게임 개발업체 성장세

● PC·휴대전화 등 다양한 단말 플랫폼 보급으로 게임개발 환경 크게 개선

- ◆ 인도네시아 게임시장이 증가하는 게이머 인구에 힘입어 대중화 단계에 접어들면서, 중소 로컬 게임 개발업체들이 괄목할 만한 성장세를 보이고 있음
- ◆ 기존의 가정용 비디오게임기에 편중되었던 게임 플랫폼은 PC, 휴대전화, 스마트폰, 태블릿 PC 등 다양한 단말 플랫폼이 보급되면서 크게 확장되었으며, Facebook와 같은 SNS도 새로운 게임 플랫폼으로 부상하며 게임개발 환경이 개선되고 있음
 - 다수의 인도네시아 로컬 개발업체들이 자국 게이머를 위한 게임개발에 매진하고 있으며, 이들은 꿈과 열정으로 부족한 기술력을 보완하며 인도네시아 시장 내 입지를 강화하는 한편 해외 진출도 노리고 있음
- ◆ 인도네시아 로컬 게임 개발업체 Logika Interaktif를 창업한 전문 게임 디자이너 Bullitt Sesariza는 인도네시아 전역에 빠른 속도로 인터넷이 보급되면서 로컬 게임개발 산업의 잠재력이 발휘되기 시작했다고 언급
 - Bullitt는 "최근 인도네시아나 유럽·미국이나 게임개발 환경 면에서는 큰 차이가 없게 되면서, 이제 관건은 누가 먼저 소비자가 좋아하는 게임을 개발하느냐에 달렸다"고 밝힘
- ◆ 2009년 창업한 게임 개발사 Agate Studio의 창업주인 Nikki Dibya Wardhana 개발자는 인도네시아의 게임 개발시장의 진입 장벽이 크게 낮아졌다고 설명
 - Nikki는 "중급 수준의 PC와 약간의 무료 공개 프로그램만 있으면 누구나 게임을 개발하여 수만 달러의 수익 창출이 가능하다"고 덧붙임
 - Nikki는 회사의 정확한 매출액 규모는 공개하지 않았으나, 개발사 창업 이래 2년 간 직원 수가 16명에서 50명까지 증가하는 등 사업이 활기를 띠고 있다고 전함

● 인도네시아 게임 개발 업계 성장을 위한 해결과제

- ◆ 최근 인도네시아 정부는 창의적 경제발전을 위한 14대 주요 산업을 선정한 바 있으며, 건축, 패션, 음악, 영화와 함께 인터랙티브 게임도 14대 산업에 포함된 바 있음
- ◆ 그럼에도 열악한 교육 환경과 정부의 지원 부족은 인도네시아 게임 개발업계에 가장 큰 장애 요소로 꼽힘

- Nikki는 "인도네시아에는 게임개발에 열의를 가진 수많은 사람들이 있지만, 이들이 어디에서 무엇을 배워야 할지 알지 못하고 있다"며 대학교의 게임개발 관련 교육 커리큘럼 필요성을 언급
- Bullitt 역시 정부와 대학이 로컬 게임산업에 보다 많은 지원을 하기 바란다면, "정부의 열악한 지원은 (인도네시아 게임산업) 발전을 저해하는 요소 중 하나"라고 지적함
- ◆ 로컬 게임 개발업체들의 지속적인 성장을 위해서는 인도네시아 온라인게임 퍼블리셔들이 보다 자국 개발작 출시에 관심을 보여야 한다는 주장도 제기됨
- 여전히 대다수의 인도네시아 게임업체들은 해외에서 검증된 게임을 수입하는 데 주력하고 있어, 로컬 게임 개발업체들의 입지가 좁은 실정

 www.thejakartapost.com

표 9 인도네시아 게임업체 Agate Studio가 제공하는 플랫폼별 게임들

구분	게임명
Flash	<Cocroach Assassin>, <Vroom>, <Skivenge>, <Celestial Navigator>, <Fiesta Movement Dance Creator>, <English Defender>, <Fiesta Movement Shout>, <Virus Serangan Cinta>, <The Word that can't Reach>, <Dilemma>, <Pramuka>, <Trivia>, <Urban Fatburner>, <Ayo Semangat!>, <Cussons Bike Xtreme>, <Shoot Mel>, <Traki>, <Nutrisi Sang Juara>, <Urban Feud>, <Sast hero>, <Survive>, <Ballon and Fireworks>, <Earl Grey and This Rupert Guy>, <hamster Rush!>, <Tantangan hemaviton>, <Soulcrafter>, <ASDF Hero>
Mobile	<MiMoMachi Arena>, <Where's No.1?>
Sliverlight	<Art of Pencak Silat>, <Bola Bola Batik>, <Climb The Pinang>, <Defend The Monas>, <Gado Gado Sibuk>, <Heal Our Music>
Social	<Lilocity>, <99>, <Wonder Gift>, <Football Saga>
XNA	<Ponporon>, <Wish>, <Farewell Night>, <Blank>
PC	<Twilight Attercation>

[출처] Agate Games, 2011

인도 게임업체 Jump Games, 영화 원작 모바일게임 출시

● 인기 Bollywood 영화 <Bodyguard>, 모바일게임으로 재탄생

- ◆ 인도 게임 개발업체 Jump Games가 인기 배우 Salman Khan과 Karrena Kapoor가 출연한 영화 <Bodyguard>를 원작으로 동명의 모바일게임을 출시
 - 모바일게임 <Bodyguard>는 원작 영화의 기본 설정을 바탕으로 개발되었으며, <Bodyguard>의 주인공인 경호원 Lovely Singh가 대부호의 딸 Divya Rana를 경호하는 것이 목적인 액션게임
 - <Bodyguard>는 대중적인 영화를 통해 일반인들에게 어필하기 위한 캐주얼게임으로, Java와 Brew 기반의 피쳐폰에서 다운받을 수 있으며 Android와 BlackBerry 등 스마트폰에서는 아직 제공되지 않음
- ◆ Jump Games의 Rajneel Kumar 사업부장은 <Bodyguard> 게임이 이동통신사의 모바일 페이지와 모바일 광고 네트워크를 통해 폭넓은 마케팅을 전개할 것이라고 밝힘
 - 인도 미디어 그룹 Reliance의 엔터테인먼트 자회사 Reliance Entertainment에 소속된 Jump Games는 이통사와의 우호적인 관계를 홍보에 적극 활용할 것으로 보임
 - Kumar 부장은 "<Bodyguard>는 Reliance Mobile, Tata Docomo, Vodafone, Idea Cellular 등 인도 메이저 이통사의 모바일 페이지에서 공개되며, Google의 AdMob, InMobi 등 모바일 광고 네트워크에서도 게임 광고나 게재될 예정"이라고 설명
- ◆ <Bodyguard>의 다운로드 요금은 50루피이며, 판매 수익은 이통사와 Jump Games, <Bodyguard> 영화 제작사가 배분할 계획

● Jump Games, 영화의 게임화 트렌드 확산 중

- ◆ Jump Games를 소유한 Reliance Entertainment의 Rohit Sharma CEO는 "진행이 빠르고 박진감 넘치는 액션게임은 모바일게임에서 매우 인기있는 장르"라며, "<Bodyguard>는 최근 영화와 게임 간 컨버전스 트렌드에 힘입어 좋은 성과를 거둘 것"이라고 자신함
 - Jump Games는 <Bodyguard> 외에도 유명 Bollywood 영화 <3 Idiots>, <Dum Maro Dum>, <Zindagi Na Milegi Dobara>, <Singham> 등을 게임으로 제작한 바 있음

 www.jumpgames.com

싱가포르 게임업체 Asvathaa, Facebook 기반 소셜게임 출시

● 인도 고대 전설 기반의 소셜게임 <Karma Kingdom>

- ◆ 싱가포르 게임 개발사 Asvathaa가 Facebook 플랫폼에서 구동되는 소셜게임 <Karma Kingdom>을 출시
 - <Karma Kingdom>은 인도 고대 힌두교 신화를 배경으로 개발된 도시 건설 시뮬레이션 게임으로, 힌두교의 '선행을 통한 보다 나은 세계 창조'라는 교리를 게임에 접목한 것이 특징
 - 플레이어는 자신이 다스리는 사람들이 보다 행복한 삶을 누릴 수 있도록 은신처와 먹을 것을 제공하고, 병원, 학교 등 공공시설을 건설하고, 사람들의 정신적 안식을 위한 각종 기념물도 세워야 함
- ◆ <Karma Kingdom>은 힌두교의 신들이 게임의 진행을 돕는 캐릭터로 등장해 플레이어에게 다양한 퀘스트를 부여하며, 퀘스트 진행을 통해 '선행과 행복'이라는 종교적 가르침을 게임으로 전달
 - 힌두교의 대중적인 신 가네샤나 하누만 등이 등장하여 초반 퀘스트를 통해 플레이어에게 기본적인 게임 이용법을 알려주며, 이 과정에서 각 신들의 성향과 주요 교리를 게임으로 구현

● 게임 플레이를 통한 선의 실현 : 수익금 일부 자선 기부

- ◆ Asvathaa의 Aaron Matthew 개발팀장은 "<Karma Kingdom>의 개발 과정 자체가 '나'라는 자아가 머나먼 여정을 떠나는 듯한 느낌이었다"며, 게임 자체가 인간의 선행을 통한 더 나은 사회 구현을 주요 소재로 다루고 있다는 점을 강조
 - 인도의 전통 신화와 종교를 소재로 하고 있음에도 글로벌 시장에 어필할 수 있는 공감대를 형성하는 데 초점을 맞춤
- ◆ 한편, Asvathaa는 게임의 콘셉에 걸맞게 <Karma Kingdom>의 수익금 일부를 기부할 것이라고 선언한 상태
 - Asvathaa의 Ashok Desai CEO는 "우리는 모든 게이머가 공동의 사회적 책임을 다하기를 원하며, 우리들이 가진 것을 돌려줄 수 있어야 한다고 생각한다"고 덧붙임

 www.asvathaa.com

대만 게임업체 Gamania, 게임쇼 'GGS 2011' 개최

● Gamania, 신작 게임 공개를 위해 'GGS 2011' 9월 8일 개최

- ◆ 'Gamania Game Show 2011(이하, GGS 2011)'은 게임, 애니메이션, 애플리케이션, 소셜게임 등 그 동안 Gamania에서 개발된 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠를 선보이는 행사로 9월 8일부터 9일까지 대만 타이페이 화산 문화공원에서 개최
 - 게임쇼에서는 'Unreal Engine 3'을 이용해 개발된 액션 RPG게임 <Core Blaze>, 유명 비디오게임을 원작으로 한 <Langrisser Schwarz>, 음악이라는 독특한 소재를 바탕으로 개발된 <Tiara Concerto>, 동화 MMORPG <Dream Drops> 등 4개의 자체개발 게임을 공개
 - 이외에도 Gamania는 끊임없이 변화하는 디지털시대에 맞춰 온라인게임, 웹게임, 소셜게임, 모바일게임 등 신규 콘텐츠를 대거 공개
 - Gamania는 게임부분 외에도 새로운 전자결제 시스템 'GASH+'와 자체개발 애니메이션, 영화, 전자 출판 등을 공개

● 대만의 메이저 게임업체 Gamania, 글로벌 엔터테인먼트 업체로 변신

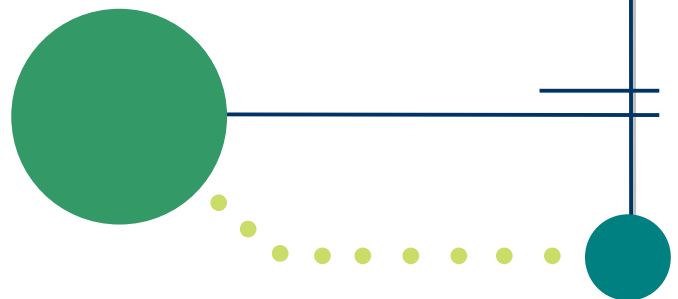
- ◆ 온라인게임을 위주로 사업을 확장시킨 Gamania는 2003년부터 현재까지 게임과 애니메이션 등을 자체 개발하며 글로벌 엔터테인먼트업체로 사업 확장
 - 지난 95년 'Have a Good Game'을 모토로 설립된 Gamania는 현재 대만을 비롯한 한국, 홍콩, 일본, 중국, 북미, 유럽 등 7개국에 지사를 두고 활발한 활동을 이어가고 있음
 - 다수의 자체개발 게임 중 <Lucent Heart>, <DIVINA> 등은 일본 온라인 게임시장에서 큰 성공을 거두었으며, 이러한 성공을 기반으로 일본 제7대, 홍콩 제1대 게임기업으로 성장
 - 또한, 자체개발 애니메이션 'HERO : 108'은 2010년 3월 1일부터 미국과 영국의 Cartoon Network 채널에서 방영되었으며, 2011년 현재까지 약 164개 지역에서 방영되고 있음
- ◆ Gamania는 대만의 유명 애니메이션 업체인 SOFA Studio와 합자해 신규 애니메이션 업체 Two Tigers를 설립
 - Two Tigers 설립에 대해 Gamania는 "뛰어난 제작 능력을 지닌 SOFA Studio와 함께 Two Tigers를 설립할 수 있게 되어 매우 기쁘다"며 "게임을 넘어 다양한 엔터테인먼트 사업으로 영역을 확장할 것"이라고 언급

 www.gamaini.com



유럽 게임시장 동향

- 영국 국립과학기술재단, 상용 게임엔진 이용한 교육용 게임 툴 출시
- 2011년 러시아 게임시장, 불법복제 시장으로 속았어
- 2011년 프랑스 게임시장, 이직도 비디오게임과 PC게임이 대세
- 프랑스 게임업체 Activision, EA의 자사 게임 비난에 자제 요청
- 프랑스 장난감 총 제조업체, 사업다각화 위해 게임업체 지분 인수
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



영국 국립과학기술재단, 상용 게임엔진 이용한 교육용 게임 툴 출시

● 영국 국립과학기술재단, Unity 게임엔진 이용한 교육용 게임 디자인 툴 출시

- ◆ 영국 국립과학기술재단(National Endowment for Science Technology and the Arts, NESTA)이 영국영화아카데미(British Academy of Film and Television Arts, BAFTA), Abertay University, EA 등과 협력해 영국 내 청소년들의 게임 디자인에 대한 교육을 위한 게임 디자인 툴인 'Games Unpacked'를 선보임
 - 'Games Unpacked'는 비디오게임, 모바일게임 등에서 상용으로 사용되고 있는 게임엔진 중 하나인 Unity 게임엔진을 이용한 것으로 알려졌으며, 프로그래밍 지식이 없는 청소년들도 쉽게 이용할 수 있도록 Drag-and-Drop 만으로도 게임 디자인을 진행할 수 있는 것으로 알려짐
 - 'Games Unpacked' 사용자들은 'Games Unpacked'에서 제공하는 선 탑재된 가상 환경에서 다양한 형태의 게임 요소들을 직접 개발하고 개발된 게임들을 자신의 컴퓨터 등에 설치해서 직접 이용해볼 수 있음

● 국가 주력 산업의 하나인 게임산업에 대한 투자 차원에서 진행

- ◆ 'Games Unpacked'는 올해 초 NESTA와 영국 내 비디오 게임산업 전문가들이 모여 영국 내 차세대 게임 디자이너 양성을 위한 한 방안으로 진행되어 왔으며, 'Games Unpacked'의 핵심 가치는 영국 내 청소년들이 게임개발 자체에 흥미를 느끼도록 유도하는 데에 있음
 - 이번 'Games Unpacked' 출시는 영국 내 주력 산업 중 하나로 성장하고 있는 게임산업의 위상을 보여주는 하나의 사례로 향후 영국 게임산업을 이끌어 나갈 인재 양성을 위한 장기 프로젝트로 평가 받음

 ygd.bafta.org

2011년 러시아 게임시장, 불법복제 시장으로 속얌이

● 러시아 게이머들의 게임 소비 지출, 약 15억 달러 규모로 성장 예상

- ◆ 시장조사기관 Newzoo가 최근 펴낸 "2011 러시아 게이머 조사 보고서(2011 Russian National Gamers Survey)"에 따르면, 러시아 게이머 소비 지출이 2011년에 15억 달러 선까지 성장할 것으로 전망
- ◆ 게임 플랫폼별로는 전체 게임 소비 지출의 절반 이상(56%)를 PC/Mac 플랫폼과 MMO게임 플랫폼이 차지하였음
 - PC/Mac 플랫폼이 차지한 소비 지출 규모는 5억 7,000만 달러이며, 다운로드 게임에 대한 2억 1,000만 달러의 지출과 중고 거래 시장에서의 5,000만 달러 규모의 지출이 포함
 - MMO게임 플랫폼에는 총 2억 7,000만 달러가 쓰일 것으로 전망된 가운데 이는 비디오게임의 소비 지출 규모 2억 2,500만 달러를 넘어서는 규모임
 - 한편 소셜, 캐주얼, 모바일게임 플랫폼 부분의 게이머 소비 지출 규모는 각각 1억 5,000만, 1억 5000만 달러, 1억 3,500만 달러로 나타나 총합으로는 비디오게임은 물론 MMO 게임의 소비 지출 금액도 넘어선 것으로 조사

● 높은 게임 인구를 자랑하는 러시아이지만 해적 행위도 만연해

- ◆ 인터넷 이용 인구의 83%에 해당하는 3,800만 명의 러시아인들이 게임을 즐기고 있음
 - 총 4,400만 명에 달하는 매월 인터넷을 사용하는 10세에서 65세 사이의 인터넷 사용 인구의 약 83%에 해당하는 3,800만 명의 러시아인들이 매일 총 6,400만 분을 게임 활동에 사용하고 있는 것으로 조사
 - 또한 여성과 남성의 게임 성비 또한 거의 동일한 것으로 조사
 - 특히 보고서는 러시아의 게임 인구는 영국이나 독일보다도 높은 것이라고 지적
- ◆ 플랫폼별 게임 인구에서는 온라인을 통해 캐주얼게임을 즐기는 게이머의 수가 2,900만 명에 달하는 것(복수응답 포함)으로 조사되었으며 모바일게임과 소셜게임을 즐기는 게이머들 또한 각각 2,900만 명과 2,800만 명으로 조사
 - MMO게임과 PC/Mac 박스 패키지게임을 즐기는 게이머 인구가 2,500만 명으로 그 뒤를 이음
 - 비디오게임은 매출 뿐만 아니라 게이머 인구에서도 러시아에서 상대적 약세를 면치 못하고 있지만, 절대적 수치로는 1,400만 명에 달하는 러시아인들이 비디오게임을 즐기고 있는 것으로 조사

- 이는 프랑스의 PC/Mac 플랫폼 게임 인구 규모를 뛰어넘는 수준
- ◆ 하지만 이렇게 높은 게임 인구만큼이나 해적 행위도 만연하고 있는 것으로 조사
- 보고서에 따르면 PC와 비디오게임 구매자의 75%는 불법 복사판을 다운로드 한 경험이 있는 것으로 조사
- ◆ 반면 (해적 행위가 거의 불가능한) 캐주얼게임, 소셜게임, 모바일게임, MMO게임의 소비자 게임 지출은 전체 게임 소비의 48%(약 7억 달러)를 차지하는 것으로 조사

 www.newzoo.com

2011년 프랑스 게임시장, 이직도 비디오게임과 PC게임이 대세

2,400만 명에 달하는 프랑스 게이머들 중 단 42%만이 게임 지출 경험

- ◆ 시장조사기관 Newzoo가 최근 발표한 "프랑스 게이머 조사 보고서(2011 French National Gamers Survey)"에 따르면, 프랑스에는 약 2,400만 명에 달하는 게이머들이 매일 게임을 하고 있음
 - 다만 이들 중 절반 이하(42%)만이 실제 게임 소비 지출 경험이 있는 것으로 조사
- ◆ Newzoo는 프랑스 게임시장을 상당히 보수적이라 평하였으며, 게이머들 또한 게임 소비 지출에 인색한 대신 중고게임과 무료 온라인게임에 대한 관심이 높음
 - 보고서에 따르면 프랑스 게임시장은 중고게임 거래 시장과 수입 게임시장이 상당히 큰 몫을 차지하고 있는 것으로 나타남

콘솔 등 기존 게임 플랫폼이 여전히 우위를 점하고 있는 프랑스 게임시장

- ◆ 프랑스 게이머들은 게이머 1명 당 평균 3.4개의 게임 플랫폼을 통해 게임을 즐기고 있는 것으로 나타난 가운데, 과반수 이상(75%)이 비디오게임을 즐기고 있음
 - 복수 응답을 허용한 보고서 자료에 따르면, 1,800만 명에 달하는 프랑스 게이머들이 비디오게임을 즐기는 것으로 나타났으며, PC/Mac을 통한 게임 인구 또한 1,300만 명으로 전체 게임인구의 절반에 달하는 것으로 조사
- ◆ 상당히 보수적인 프랑스 게임시장, 비디오게임과 PC게임이 인기 플랫폼
 - 물론 세계적인 트렌드인 모바일 단말기들을 통한 게임 인구 또한 1,300만 명에 달하는 것으로 조사되었으며 소셜게임 인구 또한 1,100만 명(46%)에 달하는 것으로 나타났지만, 러시아의 게임 플랫폼 인구 조사에서 비디오게임과 PC/Mac 게임 인구 순위가 최저인 것과 비교해 볼 때 분명 프랑스 게임시장은 상당히 보수적인 것으로 나타남
 - 실제로 이와 같은 조사 결과에 대해 Newzoo의 CEO이자 공동 창립자인 Peter Warman은 "프랑스는 상대적으로 보수적인 시장으로 비디오게임과 PC/Mac 게임이 여전히 힘을 발휘하고 있다"고 말함

2011년 프랑스 게임시장 소비 규모, 총 32억 달러

- ◆ 2011년 프랑스 게임 산업의 게이머 소비 지출 총액은 32억 유로로 조사
 - 게이머들의 플랫폼별 소비 지출 규모에서도 비디오게임은 15억 3,000만 유로로 다른 모든

플랫폼의 소비 지출을 다 합친 것과 비슷한 규모인 것으로 조사

- PC/Mac 플랫폼도 기존의 박스형 패키지와 다운로드 게임의 소비지출을 합산한다면 약 8억 유로로 비디오게임을 제외한 소셜, 캐주얼, 모바일, MMO 등의 게이머 소비 지출의 합산액을 압도하는 것으로 나타남
- 한편 PC/Mac의 다운로드 콘텐츠(DLC)의 소비자 지출은 작년과 비교했을 때 22% 상승할 것으로 전망
- 비디오게임의 다운로드 콘텐츠(DLC)의 경우 비디오게임 전체의 소비자 지출 대비 약 8%의 규모를 유지할 것으로 전망

향후 전망

- ◆ 프랑스 게임시장은 모바일, 온라인, MMO 게임에서 소액결제 사업 모델의 도입이 더욱 활발해질 것이며 더 많은 게이머들이 게임을 위해 지갑을 열게 될 것으로 전망
 - 하지만 이는 여전히 다른 국가와 비교했을 때는 상당히 낮은 것으로 Warman은 "미국이나 다른 유럽 국가에서는 이미 오래 전부터 일어나고 있었던 일"이라고 지적

기타 사항

- ◆ 전체 900만 명에 달하는 MMO 게임 이용자들 중 87만 명은 신용카드를 이용해 결제를 한 것으로 조사
- ◆ 또한 Nintendo의 휴대용 게임기 DS 이용자들 중 60%는 휴대전화로도 게임을 즐기는 것으로 나타남

 www.newzoo.com

프랑스 게임업체 Activision, EA의 자사 게임 비난에 자제 요청

● EA의 <Call of Duty : Modern Warfare 3>에 대한 비난에 자제 요청

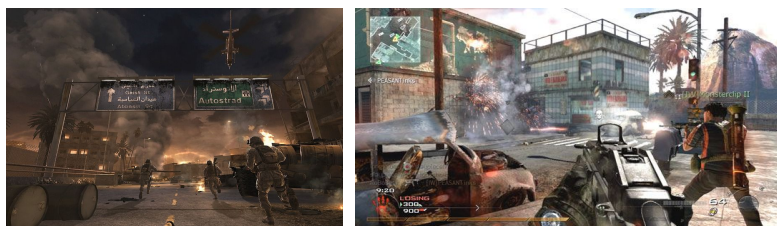
- ◆ Activision은 2011년 11월에 출시 예정인 <Call of Duty : Modern Warfare>에 대한 EA 측의 비난이 게임시장 전체에 악영향을 미치고 있다고 평가하며, 게임시장 성장에 도움이 되지 않는 비난 행위를 멈출 것을 공개적으로 촉구하고 나섬.
 - 지난 6월 EA의 CEO인 John Riccitiello는 인터뷰를 통해서 <Call of Duty>의 커뮤니티 서비스인 Elite community portal과 해당 서비스에 포함되어 있는 유료 기능들에 대해 공개적으로 혹평함
 - Activision은 지난 8월 독일에서 개최된 'Gamescom 2011'을 통해서 자사 게임 콘텐츠에 대한 EA 측의 비난에 직접적인 맞대응을 피하고 게임시장 차원에서 경쟁사간 비난 행위가 시장 성장에 도움이 되지 않는다면 EA 측의 비난 행위를 자제할 것으로 공식적으로 촉구

● 신규 FPS 게임 출시를 앞두고 Activision과 EA의 기싸움 팽배

- ◆ Activision과 EA 간의 설전은 오는 10월과 11월에 출시 예정인 FPS게임들의 성공을 위한 기싸움의 일환으로 분석되고 있으며, 특히 현재 FPS게임 시장에서 큰 영향력을 확보하고 있는 Activision의 <Call of Duty>에 대한 비난을 통해서 EA의 <Battlefield 3>에 대한 관심을 높이고자 하는 측면이 강한 것으로 평가
 - 올해 초 EA의 CEO인 John Riccitiello는 올해 말까지 EA와 Activision 양사가 2억 달러에 달하는 금액을 FPS게임 마케팅에 사용할 것으로 예상할 정도로 게임시장에서 FPS게임의 판매량이 매우 큰 편으로 Activision과 EA 간의 설전은 지속될 것으로 예상
 - EA의 <Battlefield 3>는 오는 10월 28일 출시 예정이며, Activision의 <Call of Duty : Modern Warfare 3>는 11월 8일에 출시 예정

 www.activision.com  www.ea.com

그림 7 Activision의 신규 FPS게임 <Call of Duty : Modern Warfare 3> 실행 화면



[출처] Activision, 2011

프랑스 장난감 총 제조업체, 사업다각화 위해 게임업체 지분 인수

🌐 장난감 총 제조 업체 Cybergun, 온라인게임 통해 상품 홍보 계획

- ◆ 프랑스 소재 장난감 총기류 제조업체 Cybergun이 온라인게임 <War Inc. Battlezone> 개발업체 Online Warmongers의 지분 50%를 인수
 - 현재 정확한 투자 금액은 밝혀지지 않았으나 업계 관계자에 의하면 약 5,000만 달러의 회사 가치 평가에 따라 Cybergun에서 약 2,500만 달러 내외를 투자했을 것으로 예상
- ◆ 이번 투자를 통해서 Cybergun은 게임산업 참여를 위한 기반을 가지게 되었으며, 또한 자사에서 제조한 장난감 총기 제품을 Online Warmongers에서 개발한 슈팅게임을 통해 홍보하거나 판매 채널로 활용할 계획
 - Cybergun과 Online Warmongers는 <War Inc. Battlezone>을 통해서 Cybergun에서 판매하는 총기류를 게임 아이템으로 제공하는 등의 제품 홍보를 진행할 것으로 알려졌으며, 또한 게임 내에서 Cybergun의 제품을 구매할 수 있는 신규 기능을 업데이트할 예정
 - Cybergun 대변인은 "Cybergun은 Online Warmongers의 투자를 통해 다양한 상품을 게임에서 활용할 수 있는 좋은 기회를 얻었으며, 향후 출시될 새로운 장난감 총을 활용한 온라인게임도 곧 출시할 예정"이라고 밝힘

🌐 FPS 게임의 떠오르는 섯별, Online Warmongers

- ◆ Online Warmongers는 Riot Games의 Sergey Titov CEO와 Paramount Pictures Digital Entertainment의 Matt Candler COO가 함께 2009년에 창업한 회사로 비디오게임과 PC 기반의 온라인게임 개발에 사업 역량을 집중
 - Online Warmongers는 Arkros Entertainment에서 개발한 게임엔진 'Eclipse Game Engine'을 사용해 2011년 7월 FPS 게임 <War Inc. Battlezone>을 출시했으며, 매우 높은 그래픽 퀄리티로 게이머들에게 큰 인기를 얻고 있음
 - 또한 <War Inc. Battlezone>은 부분정액제를 적용해 무료로 게임 이용이 가능하며, 게임 내에서 이용할 수 있는 총기류 등 게임 아이템은 유료로 구매할 수 있음
 - Online Warmongers는 현재 수십 명의 직원을 보유하고 있으며 설립 초기에 Arkros Entertainment Group으로부터 500만 달러를 투자 받음

 www.cybergun.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 10 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (9. 4 ~ 9. 10)	독일 (9. 4 ~ 9. 10)	프랑스* (8. 28 ~ 9. 3)
1	Dead Island (Xbox360)	Resistance3 (PlayStation3)	Driver : San Francisco (PlayStation3)
2	Resistance 3 (PlayStation3)	Driver : San Francisco (PlayStation3)	Driver : San Francisco (Xbox360)
3	Dead Island (PlayStation3)	NHL 12 (PlayStation3)	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)
4	Warhammer 40,000 : Space Marine (Xbox360)	Warhammer 40,000 : Space Marine (PlayStation3)	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)
5	Driver : San Francisco (Xbox360)	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	Rugby World Cup 2011 (PlayStation3)
6	Zumba Fitness (Wii)	Star Fox 64 3d (DS)	
7	Driver : San Francisco (PlayStation3)	Warhammer 40,000 : Space Marine (Xbox360)	
8	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	Driver : San Francisco (Xbox360)	
9	Warhammer 40,000 : Space Marine (PlayStation3)	NHL 12 (Xbox360)	
10	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	New Super Mario Bros (DS)	
순위	스웨덴 (9. 4 ~ 9. 10)	이탈리아 (8. 28 ~ 9. 3)	네덜란드 (9. 4 ~ 9. 10)
1	NHL 12 (PlayStation3)	Wii Fit Plus + Balance Board (Wii)	Driver : San Francisco (PlayStation3)
2	NHL 12 (Xbox360)	Driver : San Francisco (PlayStation3)	Resistance 3 (PlayStation3)
3	Dead Island (Xbox360)	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)	Driver : San Francisco (Xbox360)
4	Dead Island (PlayStation3)	Pokemon Black (DS)	Dead Island (Xbox360)
5	Resistance 3 (PlayStation3)	Pokemon White (DS)	Dead Island (PlayStation3)
6	Dead Island (PC)	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	Deus Ex : Human Revolution (PlayStation3)
7	Warhammer 40,000 : Space Marine (PC)	Wii Party (Wii)	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)
8	Warhammer 40,000 : Space Marine (Xbox360)	New Super Mario Bros (DS)	Call of Duty : Black Ops (PlayStation3)
9	Warhammer 40,000 : Space Marine (PlayStation3)	Driver : San Francisco (Xbox360)	New Super Mario Bros Wii (Wii)
10	Deus Ex : Human Revolution (Xbox360)	Inazuma Eleven (DS)	Warhammer 40,000 : Space Marine (Xbox360)

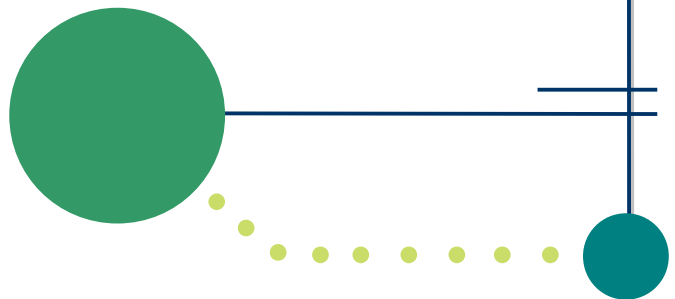
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

[출처] Media Control Gfk International, NEOGAF PAL Charts, Chart-Track, Dataspelsbranschen



중남미 게임시장 동향

- 2011년 브라질 게임시장, 신규 게임 플랫폼 강세
- 2011년 멕시코 게임시장, 비디오게임 큰 영향력 발휘
- 멕시코 어린이, 장난감보다 게임을 더 선호
- 게임업체 Gameloft, HD 모바일게임으로 중남미 게임시장 공략



2011년 브라질 게임시장, 신규 게임 플랫폼 강세

● 게임 소비 지출 20억 달러를 돌파할 것으로 예상되는 브라질 게임시장

- ◆ 시장조사기관 Newzoo가 9월에 발표한 "2011 브라질 게이머 조사 보고서(2011 Brazilian National Gamers Survey)"에 따르면, 2011년 브라질 게이머들이 지출할 게임 소비가 20억 달러를 돌파할 것으로 전망
 - 이는 전체 게이머 3,500만 명들 중 47%만이 게임 소비 지출 경험이 있는 것으로 나타난 상황에서 예상된 수치
- ◆ 게임 플랫폼별로는 비디오게임 플랫폼에서 3억 8,000만 달러의 소비 지출이 발생할 것으로 예상되며, 캐주얼게임에서 발생할 소비 지출 또한 3억 달러에 달할 것으로 예상
 - 실제로 캐주얼, 소셜, 모바일게임의 소비 지출 총 합계는 7억 달러에 달할 것으로 예상되며 이는 브라질 게이머들의 총 게임 소비 지출 20억 달러의 35%에 달하는 규모
 - 한편 PC/Mac 플랫폼의 다운로드와 박스 패키지에 대한 소비 지출 규모 또한 각각 3억 달러를 기록할 것으로 보여 PC/Mac 플랫폼 전체로는 총 6억 달러의 소비 지출이 발생할 것으로 전망

● 이미 일일 게임 사용 시간으로는 1위에 올라선 캐주얼과 소셜게임

- ◆ 총 3,100만 명에 달하는 브라질 게이머들이 매일 6,400만 시간을 게임에 사용하는 것으로 나타난 가운데 캐주얼게임과 소셜게임이 총 소비시간의 19%를 차지하는 것으로 조사
 - MMO게임은 총 소비시간의 18%를 차지하는 것으로 조사되었으며, 모바일게임, 비디오게임, PC/Mac 플랫폼의 다운로드와 패키지 게임들이 각각 12%, 12%, 11%, 9%를 차지
- ◆ 게임 플랫폼별 이용 인구에서도 캐주얼, 소셜, 모바일게임과 같은 신규 게임 플랫폼이 비디오게임과 PC/Mac의 전통적 게임 플랫폼을 크게 압도
 - 복수응답이 가능한 게임 플랫폼 이용 양상 조사에서도 캐주얼게임을 이용한다고 답한 브라질 게이머들의 수가 2,700만 명에 달해 전체 게이머의 77%에 달하는 것으로 조사
 - 소셜과 모바일게임을 즐긴다고 답한 게이머들 또한 각기 2,400만으로 전체 총 게이머 수의 69%에 달하는 것으로 조사되는 등 브라질에서 캐주얼, 소셜, 모바일게임은 매우 강세를 보이고 있음

 www.newzoo.com

2011년 멕시코 게임시장, 비디오게임 큰 영향력 발휘

● 전체 인구의 약 15%만이 게임을 즐기고 있는 멕시코

- ◆ 1억 1,000만 명에 달하는 거대한 인구에도 불구하고 인터넷 사용 인구는 전체의 25%에도 미치지 못하는 멕시코에서 인터넷 사용 인구의 과반수에 가까운 멕시코인들이 게임을 즐기는 것으로 나타남
 - 시장조사기관 Newzoo가 9월에 발표한 "2011 멕시코 게이머 조사 보고서(2011 Mexican National Gamers Survey)"에 따르면 약 2,200만 명에 달하는 인터넷 사용 인구수를 보이고 있는 멕시코에서 1,600만 명에 달하는 게이머들이 매일 게임을 즐기는 것으로 조사

● 비디오게임이 아직까지 큰 영향력을 발휘하고 있어

- ◆ Newzoo의 보고서에 따르면 비디오게임은 플랫폼별 게이머들의 소비 지출 총액의 절반 가까이를 차지하고 있는 것으로 조사
 - 1,600만 명에 달하는 멕시코인들 중 57%가 게임 소비 지출 경험이 있는 것으로 조사된 가운데 2011년 멕시코의 게이머 소비 지출 총액은 12억 달러에 달할 것으로 조사
 - 이 중 비디오게임은 4억 5,500만 달러의 소비 지출을 책임지고 있으며 이는 PC/Mac과 MMO게임 플랫폼의 소비 지출 규모를 합친 것과 맞먹는 규모
 - 반면 세계 게임시장을 점차 주도해나가고 있는 캐주얼, 소셜, 모바일게임 플랫폼의 경우 아직까지 그 소비 지출 규모는 상당히 미약한 것으로 조사
- ◆ 게임 플랫폼별 게임 소비 시간에서도 비디오게임은 소셜게임을 제치고 가장 많은 게임 시간을 기록
 - 1,600만 명에 달하는 멕시코 게이머들은 매일 2,900만 시간을 게임을 하는데 사용
 - 특히 총 이용 시간의 20%를 콘솔 게임 플랫폼이 차지해 18%를 차지한 소셜게임을 앞서는 것으로 나타남
- ◆ 비디오게임 이용 인구에서도 캐주얼, 소셜 등의 신형 게임 플랫폼에 뒤지지 않아
 - 중복응답이 가능한 게임 플랫폼 이용 현황 조사에서 모바일과 소셜게임을 즐긴다고 답한 멕시코 게이머들이 각각 1,200만 명에 달하는 것으로 나타났지만 비디오게임을 즐기는 멕시코 게이머들도 1,200만 명에 달하는 것으로 나타나 신형 게임 플랫폼들의 약진에도 불구하고 비디오게임의 위상 또한 상당히 탄탄한 것으로 조사

 www.newzoo.com

멕시코 어린이, 장난감보다 게임을 더 선호

● 멕시코의 12세 남자 어린이, 94%가 장난감보다 게임을 더 좋아해

- ◆ 멕시코 소비자 진흥원(Procuraduría Federal del Consumidor)이 9월 14일에 발표한 "Brújula de Compra"에 따르면, 멕시코 12세 이상 남자 어린이의 94%, 여자 어린이의 67%가 장난감보다 게임을 더 좋아하는 것으로 나타남
 - 멕시코 장난감 산업 협회장 Miguel Ángel Martín González는 "6~11세 어린이에게 가장 수요가 높은 장난감은 각종 인형, 공, 만화 영화 캐릭터 상품 등인 반면, 12세 이상 연령층에서는 콘솔과 온라인게임의 수요가 가장 많다"고 밝힘
 - 멕시코 소비자 진흥원이 발간한 보고서에서 소비자들이 게임을 구매할 때 유행, 메이커, 최신 여부, 기능 등을 기준으로 삼는다고 응답
 - 한편, 멕시코 장난감 산업 시장 규모는 20억 달러 수준이며 통상 매해 12월 10일~다음해 1월 10일 기간에 연간 총 생산량의 65%가 생산과 소비되는 것으로 조사

● 멕시코 비디오게임 산업, 중남미 1위 소비대국으로 격상

- ◆ 멕시코에서 비디오 게임산업은 불과 25년 만에 큰 성장을 이루었으며, 세계시장 5위와 중남미 1위 소비대국이 됨
 - 중남미 시장에서 비디오게임의 하드웨어와 소프트웨어 총 매출의 95%를 점유하는 주요국으로는 멕시코, 브라질, 콜롬비아와 칠레가 있으며 특히, 멕시코는 이 시장에서 66% 매출을 올리며 브라질 다음으로 가장 매력적인 비디오게임 산업국가로 부상
 - 전체 인구의 55%가 빈곤층임을 고려했을 때 이와 같은 소비는 굉장히 놀라운 수치이며 이는 브라질과 아르헨티나를 합친 수치를 넘어서는 규모
 - 이런 시장규모에도 불구하고 대부분의 판매되는 게임 타이틀은 북미, 일본, 유럽 업체에서 생산하고 있으며, 멕시코에서 자체적인 생산은 거의 없음

 www.cnnexpansion.com

게임업체 Gameloft, HD 모바일게임으로 중남미 게임시장 공략

● Gameloft, HD 모바일게임으로 중남미 게임시장 공략

- ◆ 프랑스 게임업체 Gameloft가 아르헨티나, 브라질, 칠레, 콜롬비아, 에콰도르, 멕시코, 우루과이, 파라과이 등과 HD 모바일게임 공급 계약을 체결
 - Gameloft는 프랑스 소재의 글로벌 게임업체로 현재까지 전 게임 장르를 포함한 300개 이상의 타이틀을 제공해왔으며, 작년에 콜롬비아에 남미 지역 최초로 고화질 온라인게임 전문 대리점을 개설
 - Gameloft는 콜롬비아 주요 이동통신 사업자인 Comcel과의 독점계약을 통해 Comcel의 스마트폰 가입자들에게 다운로드 가격이 포함된 7,322페소(약 4달러)에 HD 버전의 모바일 게임을 즐길 수 있도록 서비스를 제공
 - 현재 콜롬비아에서 PSP, Sony, Nintendo DS 등의 기존 브랜드 게임 다운로드 가격이 약 3만 5,000페소(약 20달러)인 것을 감안하면, Gameloft의 HD 버전 게임은 충분히 경쟁력이 있음
 - 콜롬비아 대리점에는 20개의 HD버전 모바일게임들이 구비되어 있으며 이 중에는 <Assasin's Creed-Altair's Chronicles 3D>, <Asphalt 6 : Adrenaline HD>, <Real Football 2011 HD> 등 Gameloft의 최신작도 포함되어 있음
- ◆ Gameloft는 작년에 중남미 지역에 처음 진출했지만 불과 1년 안에 아르헨티나, 브라질, 칠레, 에콰도르, 멕시코, 우루과이, 파라과이 등 7개국으로 서비스를 확대하게 됨

● Gameloft의 HD 모바일게임, Android와 Symbian폰으로만 제공

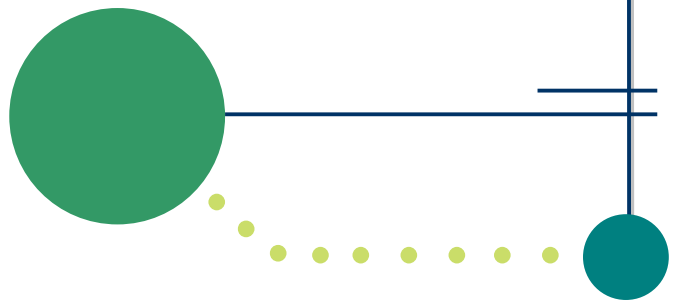
- ◆ Gameloft의 HD 모바일게임은 오직 휴대전화를 통해서만 이용 가능하며, Apple과 Blackberry를 제외하고 Android와 Symbian3 플랫폼 탑재 스마트폰이라면 삼성, LG, Motorola, Sony Ericsson, HTC, Nokia 등 제조사에 상관없이 호환 가능
 - 스마트폰 전용으로 제작된 HD 모바일게임의 장점은 기기의 첨단 기술을 최대한 활용할 수 있다는 점
 - <Assasin's Creed - Altair's Chronicles 3D>의 경우, 섬세한 그래픽 구현이 가능한 스마트폰의 최첨단 액정을 통해 사실감을 높여주고 더 나은 시야를 제공
 - 그러나 3D 모바일게임은 영화 <Avatar>에서 볼 수 있는 3차원 입체 영상을 뜻하는 것이 아니라, 현재 비디오게임에서 구현 가능한 수준의 영상임

 www.enter.co



국내 게임시장 동향

- 한·중, 게임산업 상호강화 위한 협력체제 구축
- 국내 메이저 게임업체, 소셜게임으로 사업 다각화
- 2011년 하반기 게임시장, 스포츠 매니지먼트 게임 강세
- 스마트폰 게임시장, 국내 게임업체의 대작경쟁 치열
- **통계** 국내 온라인게임 순위



한·중, 게임산업 상호강화 위한 협력체제 구축

한·중, 공동위원회를 통해 기능성 게임 공동 조사 등 협력 추진

- ◆ 한국과 중국의 게임산업이 상호강화를 위해 기능성 게임의 시장을 공동으로 조사하고 게임 인재를 협력적으로 강화, 비상설 게임 분쟁 조정 시스템을 마련해 기업간 분쟁 해결 방안을 모색하는 등 협력체제를 구축
- ◆ 문화체육관광부와 중국 문화부는 제3차 한중 게임산업 공동위원회를 2011년 9월 6일 중국 상주에서 개최하고 양국 간 협력방안을 확정
 - 양국은 비상설 게임분쟁조정 시스템을 수립하여 양국 기업 간 분쟁 문제를 해결하기 위해 상호 협력하기로 결정
 - 양국은 기능성게임 협력팀을 구성하여 시장에 대한 조사와 공동협력을 진행하고, 기능성게임 대회를 개최할 예정
 - 양국은 게임 인재를 양성하고, 양국 게임전시회를 통해 교류하는 등 협력을 증진하기로 함
 - 양국은 게임산업 정책과 동향 정보를 정기적으로 교환
- ◆ 두 나라의 정부와 업계 관계자, 학계 인사 등이 참여한 이번 회의는 게임산업 분야에서 실질적 협력과 심도 있는 정책 교류가 논의될 수 있도록 한중 문화부의 국장급을 대표로 하는 실무협의체 성격의 위원회로 구성
- ◆ 이번 공동위원회에서 두 나라는 기능성 게임 분야의 협력 강화에 관한 의제를 구체화하고 앞으로 계속 논의해 나가기로 했으며, 내년에는 한국에서 제4차 공동위원회를 개최하기로 합의함

한중 공동 게임 산업 협력 결실

- ◆ 두 나라는 공동위원회의 논의를 바탕으로 중국의 인프라와 한국의 교육 콘텐츠를 결합한 게임인재양성기지(중국 상주시)를 설립해서 운영해왔고, 중국 북경에서의 '한중게임문화페스티벌(2009)'에 이어 'G-STAR'와 연계한 게임 페스티벌을 2010년 부산에서 개최하는 등 협력을 강화해 왔음
- ◆ 두 나라는 지난 2008년 '게임 분야 협력 업무협약'을 체결하고 양국 간 공동위원회를 구성하여 매년 양국이 번갈아 위원회를 개최
 - 2009년 중국 상주에서 첫 위원회를 가진 데 이어 2010년에는 한국 서울에서, 올해 제3차 공동위원회는 중국에서 개최

국내 메이저 게임업체, 소셜게임으로 사업 다각화

● 넥슨, 게임빌 등 국내 메이저 게임업체, 소셜게임 시장에 진출 인지

- ◆ 국내 게임업체, 온라인과 모바일게임 개발 노하우를 기반으로 소셜게임 시장 진입 노력
 - 넥슨은 9월 8일 싸이월드 앱스토어를 통해 넥슨포털과 스마트폰, 태블릿PC에서 연동되는 멀티플랫폼 소셜게임 <2012 : SEOUL>을 출시
 - 또한 넥슨은 지난 7월 자사의 IP(Intellectual Property)를 활용한 Facebook용 소셜게임 <메이플스토리 어드벤처>를 출시했으며, 정식서비스 20여일 만에 월간 활동 게이머(Monthly Active User, MAU) 150만 명 기록
 - 게임빌은 9월 8일 자사의 흥행작 <베이스볼 슈퍼스타즈>에 기반을 둔 <베이스볼 슈퍼스타즈 : 더 리그>를 Facebook에 출시함
 - 해외에서는 EA의 <Sims : Social>이 Zynga가 주도하던 Facebook 소셜 게임시장에 상위권으로 진입해 전통 게임사의 소셜게임 성공 가능성을 보임

● 메이저 게임업체의 소셜 게임시장 진입, 국내 소셜게임 활성화에 긍정적 영향

- ◆ 국내 게임업체의 소셜 게임시장 진입은 소강상태에 접어든 국내 소셜 게임시장에 새로운 활력소가 될 것으로 보임
 - 싸이월드 앱스토어의 통계에 따르면, 지난 8월 말 신규회원 현황은 14% 감소했으며, 앱 추가 수 또한 22% 감소
 - 네이트 포털의 개인정보 유출과 대형 신작 출시의 부재, 여름 휴가 등이 원인으로 분석
 - 전통 게임업체의 소셜 게임시장 진입은 기존 소셜게임과의 경쟁구도 형성, 신작 출시 등을 통해 국내 소셜 게임시장에 새로운 활로를 제시할 것으로 전망

그림 8 국내 메이저 게임업체의 소셜게임 화면



[출처] 각 게임업체 홈페이지, 2011

2011년 하반기 게임시장, 스포츠 매니지먼트 게임 강세

● 현재 서비스중인 스포츠 매니지먼트 게임, 인기리에 서비스 중

- ◆ <야구9단>, <프로야구매니저>, <FC매니저> 등의 스포츠 매니지먼트 게임이 지속적인 상승세 유지
 - 지난 4월 공개서비스를 시작한 NHN의 <야구9단>은 게이머가 경기 중 작전지시 등 승부에 직접 관여할 수 있도록 차별화를 꾀했으며, 최근에는 총 399명의 선수를 추가해 게이머들의 좋은 반응을 얻고 있음
 - 엔트리브의 <프로야구매니저>는 지난 6월 2010 프로야구 올스타 선수카드를 추가하는 등 다양한 업데이트를 진행
 - 한빛소프트의 <FC매니저>는 지난 7월 공개서비스 이후 한달 만에 약 17만 구단이 생성되는 등 기대이상의 성과를 얻음
 - 특히 <FC매니저>는 스페인 리그에서 활약하고 있는 스타플레이어를 추가해 게이머들의 관심을 사로잡은 것으로 알려짐

● 기존의 캐주얼 액션 스포츠게임, 매니지먼트 요소 추가

- ◆ <마구마구>, 신규 게임모드인 '구단주 모드' 서비스 임박
 - <마구마구>의 구단주 모드는 스포츠 매니지먼트 게임의 운영과 전략적 요소를 기존의 게임에 도입한 것으로, 게이머는 하나의 계정으로 캐주얼 액션과 매니지먼트 게임 플레이가 가능
 - 지난 7월 실시한 2차 비공개 테스터 모집에서 3시간 만에 일만 명의 정원이 마감되는 등 높은 관심을 얻은 바 있음
 - 프로야구 공식 스폰서 등 활발 한 마케팅을 통해 500만 이상의 회원을 보유한 <마구마구>가 매니지먼트 게임분야에서도 성공할 지 관심이 주목

● 신작 축구 매니지먼트 게임 출시 임박

- ◆ KTH, 신작 축구 매니지먼트 게임 <풋볼매니저 온라인> 출시 예정
 - <풋볼매니저 온라인>은 전 세계적으로 600만 명이 즐긴 유명 PC 패키지 게임 <풋볼매니저>를 온라인 환경에 최적화 시킨 게임임
 - <풋볼매니저 온라인>은 스마트폰, 태블릿 PC와의 연동을 통해 언제 어디서나 즐길 수 있는 서비스를 핵심으로 하며, 내년 하반기에는 중화권을 중심으로 해외 런칭을 진행할 계획

스마트폰 게임시장, 국내 게임업체의 대작경쟁 치열

2011년 하반기 국내 스마트폰 대작게임 출시소식 이어져

- ◆ 넥슨, 높은 인지도 활용해 스마트폰 시장 공략
 - 넥슨은 'Unreal' 엔진을 활용한 스마트폰용 3D 게임과 <던전앤파이터> IP(Intellectual Property)를 활용한 <던전앤파이터 : 여거너>를 출시할 예정
 - 아이폰용 게임 <카트라이더 러쉬>는 Apple의 App Store 출시 2개월 만에 다운로드 200만 건을 돌파
 - 지난 6월 <메이플스토리>를 원작으로 개발한 <메이플스토리 : 시그너스 기사단>을 출시
- ◆ 게임빌, <제노니아4>와 <2012 프로야구> 출시 계획
 - <제노니아4>는 풀 HD급 그래픽을 지원하며, 특히 2대2 이용자간대전(PVP)모드를 탑재하여 전작과의 차별화를 도모
 - <2012프로야구>는 지난 2002년부터 현재까지 누적 다운로드 1,500만 건을 기록한 게임빌 프로야구 시리즈의 신작으로 9월 중 국내 출시 예정
- ◆ CJ E&M 넷마블, 인기 온라인게임의 모바일 버전 출시
 - CJ E&M 넷마블은 모바일용 <마구마구>와 <서든어택>을 출시했고, 지난해 6월 아이폰 용 <미니파이터>를 출시해 RPG장르 순위 1위를 기록
 - 피쳐폰용 게임으로 인기를 모은 <하안섬>의 아이폰 버전인 <화이트 아일랜드>를 9월 중 출시할 예정

LTE 스마트폰, 모바일게임의 장르변화 주도

- ◆ 초고속 통신망을 사용하는 LTE 스마트폰 출시에 따라 기존의 웹게임 사업자들이 스마트폰 시장경쟁에 가세할 전망
 - 웹게임은 별도의 설치가 필요 없는 브라우저 기반의 게임이므로 무선통신망의 전송속도가 개선될 경우 스마트폰 게임시장에 즉시 투입이 가능
 - JCE는 LG U+의 LTE를 활용한 <프리스타일2 모바일>을 개발 중이라고 전하며, 연내 게임을 선보이겠다고 밝힘
 - <프리스타일2>가 지원하는 Phone2PC 서비스는 PC에서 즐겼던 네트워크 기반의 온라인 게임을 모바일 이용자와 함께 즐길 수 있도록 만든 서비스

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 11 **국내 온라인게임 순위**

순위	게임트릭스 (2011.9. 18 기준)	게임메카 (2011. 9. 14 ~ 2011. 9. 20)	인벤 (2011. 9. 12 ~ 2011. 9. 18)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	서든어택	아이온	피파온라인2
3	워크래프트3	리니지	서든어택
4	피파온라인2	서든어택	리니지
5	스타크래프트	던전앤파이터	던전앤파이터
6	리니지	테라	메이플스토리
7	월드오브워크래프트	카트라이더	월드오브워크래프트
8	던전앤파이터	메이플스토리	사이퍼즈
9	리니지2	프리스타일풋볼	카트라이더
10	테라	리니지2	스페셜포스2
순위	게임노트 (2011. 9. 18 기준)	게임차트 (2011. 9. 19 기준)	게임리포트 (2011. 9. 18 기준)
1	아이온	서든어택	아이온
2	서든어택	아이온	서든어택
3	피파온라인2	워크래프트3	워크래프트3
4	리니지	피파온라인2	스타크래프트
5	던전앤파이터	스타크래프트	피파온라인2
6	메이플스토리	스페셜포스	메이플스토리
7	월드오브워크래프트	한게임로우바둑이	월드오브워크래프트
8	테라	월드오브워크래프트	던전앤파이터
9	스페셜포스2	메이플스토리	테라
10	리니지2	프리스타일	리니지2

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

[출처] 각 사 홈페이지

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 9월 30일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 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.