

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 10월 제2호



GLOBAL Game Industry Trend



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 10월 제2호
2011. 10. 31

1 글로벌 게임시장 동향..... 4

- 전세계 게임산업, 모바일게임 성장 등에 힘입어 성장 지속
- 파킨슨병 환자들의 물리 치료를 위한 기능성 게임 개발
- 3D 효과, 오히려 게임 몰입에 방해 될 수 있어
- Nvidia, PC게임과 디지털 판매 중심으로 게임시장 재편 전망
- 디지털 다운로드를 통한 아동 엔터테인먼트 콘텐츠 이용 증가

2 북미 게임시장 동향..... 13

- 다양한 장르의 소셜게임, 타 게임 플랫폼 시장 잠식
- Rovio와 Zynga의 IPO 진행 상황
- 스트리밍 동영상업체 Netflix, 콘솔게임 대여 서비스 개시
- EA의 디지털 유통 플랫폼 'Origin', 미국 게임 유통의 변화 초래
- GameStop, 사업 다각화로 게임 콘텐츠 소매 판매 하락 대비
- **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..... 23

▶ 중국 게임시장 동향 24

- 중국 문화부, 사이버 게임머니 현금화 금지 강조
- 신성장 시장으로 주목 받고 있는 중국 모바일과 웹 게임시장 현황
- 게임업체 NetEase, 게임 IP로 애니메이션 제작
- 중국 소셜 게임업체 Happy Elements, 3,000만 달러 투자 유치
- 중국 컴퓨터 제조업체 Lenovo, 신규 게임 콘솔기기 iSEC 발표
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** 32

- 일본 게임업계 전문가, 외국 게임에 대한 인식 변화
- PS Vita, 북미서 2012년 2월 출시 확정
- Gamepot, MMO게임 <Wizardry Online> 일본서 정식 서비스
- 일본 소셜 게임업체 DeNA, 프로야구 구단 인수
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** 37

- 호주 정부, 2년 간 모바일과 온라인게임 심사 면제 법안 제출
- AsiaSoft, Activision Blizzard 남동아시아 지역 유통권 확보
- 싱가포르 소셜 게임업체 Nubee, 일본 벤처 투자금 10억 엔 확보
- 모바일 앱 플랫폼 Blaast, 인도네시아서 모바일 앱 개발 대회 개최

4 **유럽 게임시장 동향**..... 41

- EU 집행위원회, 차세대 게임콘솔 개발을 기반으로 신기술 확보 추진
- O-Games, Ubisoft 댄스게임 관련 소송 제기
- <Diablo3>, 유럽에서 가장 까다로운 독일 게임심의 통과
- Activision Blizzard, 장난감과 게임이 결합한 신규게임 출시
- Anuman Interactive, 프랑스 만화 <XIII>관련 게임 제작
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임시장 동향**..... 51

- 브라질 게임 금지법에 관한 시장 반응
- 멕시코, 소비 기준 게임시장 규모 세계 4위
- 중남미 소셜 게임업체 Mentez, 결제 시스템 강화
- 일본 소셜 게임업체 DeNA, 칠레 게임업체 Atakama Labs 인수

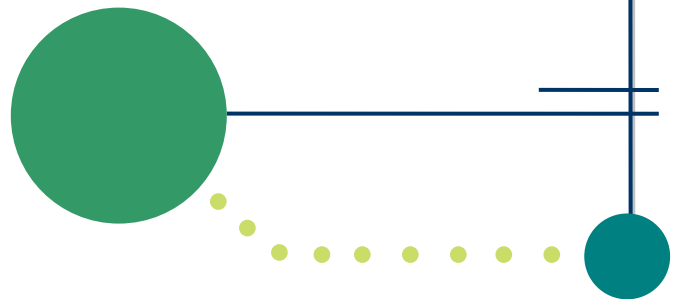
6 **국내 게임시장 동향**..... 57

- 중국 게임업계, 국내시장 공략 본격화
- 국내 게임업계, 멀티플랫폼 게임시장 진출에 주력
- 웹게임, 짧은 게임 소요시간으로 직장인들에게 인기
- 게임빌과 컴투스, 모바일 게임업체 해외진출 위해 공동 퍼블리싱
- 문화부 선정 이달의 우수게임에 중소 게임 개발업체 3곳 선정
- **통계** 국내 온라인게임 순위



글로벌 게임시장 동향

- 전세계 게임산업, 모바일게임 성장 등에 힘입어 성장 지속
- 파킨슨병 환자들의 물리 치료를 위한 기능성 게임 개발
- 3D 효과, 오히려 게임 몰입에 방해 될 수 있어
- Nvidia, PC게임과 디지털 판매 중심으로 게임시장 재편 전망
- 디지털 다운로드를 통한 아동 엔터테인먼트 콘텐츠 이용 증가



전세계 게임산업, 모바일게임 성장 등에 힘입어 성장 지속

● 2011년 전세계 게임산업 매출 규모 600억 달러 규모 예상

◆ 시장조사전문업체 RW Baird*의 2011년 10월 보고서 "Game Industry Forecast Shows Solid Growth"에 따르면 전세계 게임산업이 모바일 게임시장과 디지털 다운로드 게임시장의 성장에 힘입어 성장세를 이어감

- 보고서에 따르면 2011년 전세계 게임산업 매출 규모는 600억 달러 규모이며 2014년까지 연평균 약 10%의 성장세를 보여 2014년에는 약 800억 달러 규모에 도달할 것으로 전망
- 전세계 게임산업의 성장을 이끄는 분야는 모바일 게임시장과 온라인 기반 디지털 다운로드 게임시장으로 향후 수년간 15% 이상 성장할 것으로 전망되며, 소셜 게임시장의 성장 규모는 이보다는 작을 것으로 전망
- 전체 게임시장 성장에도 불구하고 향후 PC와 콘솔 게임시장의 대부분을 차지하고 있는 패키지 게임 부문의 성장률은 매우 낮을 것으로 예상

◆ 최근 스마트폰과 태블릿 PC 보급 확대에 따라 크게 성장하고 있는 모바일 게임시장의 2011년 매출 규모는 약 20억 달러에 달할 것으로 전망

- 게임시장의 성장을 이끌고 있는 모바일 게임시장은 전세계적인 스마트폰 보급과 iPad 등 태블릿 PC 보급이 크게 증가함에 따라 빠르게 성장하고 있음
- 보고서에 따르면 태블릿 PC 이용자가 가장 애용하는 애플리케이션 카테고리는 게임으로 70% 이상의 태블릿 PC 사용자가 게임 애플리케이션을 이용 중인 것으로 나타남

* 주 : 1919년에 설립된 RW Baird는 미국, 유럽, 아시아 등 전세계 고객을 대상으로 금융 자문과 시장분석을 제공하는 시장조사전문업체로 2004년 미국 경제지 Fortunes이 선정한 100대 기업 중 하나

● 게임 사용자층의 변화와 모바일과 소셜게임 시장의 성장 지속 전망

◆ 보고서에 따르면 최근 미국 게임 사용자층의 연령대가 점차 높아지고 있는 것으로 나타났으며 여성 게임 사용자 비율도 크게 증가한 것으로 나타남

- 미국 가정 중 72%가 게임을 이용하는 것으로 나타난 가운데 게임을 이용하는 연령층의 평균 연령은 37세로 게임 이용 연령대가 크게 높아진 것으로 나타남
- 또한 여성 게임 사용자 비율도 42%에 달하는 것으로 나타나 게임 사용자층의 성별 구조도 크게 변화하고 있는 것으로 나타남.

◆ 소셜 게임시장 역시 향후 3~5년 간 크게 성장할 것으로 예상되며 현재 캐주얼게임

위주의 시장에서 하드코어 게임 등 다양한 장르의 게임을 다루는 시장으로 확대될 것으로 전망

- 보고서에 따르면 소셜 게임시장은 향후 3~5년간 10% 이상의 성장률을 이어갈 것으로 전망되며, 현재 Facebook이 소셜게임의 가장 큰 시장이나 향후 Facebook을 벗어나 서비스되는 게임들이 주를 이룰 것으로 전망
- 소셜 게임시장의 성장에 따라 콘솔게임 등 여러 분야에 소셜게임 요소의 적용이 나타나고 있으며 소셜게임 분야도 기존 캐주얼게임 중심에서 다양한 장르의 게임을 다루는 방향으로 게임 영역을 확장해 나갈 것으로 전망



www.rwbaird.com

파킨슨병 환자들의 물리 치료를 위한 기능성 게임 개발

● 미국 USCF 간호대학, 게임 개발업체와 함께 의료전문 기능성 게임 개발

◆ 미국 캘리포니아 주 샌프란시스코에 위치한 USCF School of Nursing(이하 USCF 간호대학)*과 기능성 게임 개발업체 Red Hill Studios**는 파킨슨병(Parkinson's Disease)을 앓고 있는 환자들의 운동 장애를 호전시키기 위한 목적으로 하는 기능성 게임 개발 프로젝트를 진행

▪ UCSF 간호대학 연구진들은 기존 연구들을 통해 파킨슨병의 운동장애 진행을 늦추거나 완화시키는데 효과가 있다고 알려진 특정한 동작과 몸짓들에 초점을 맞추어 이번 프로젝트를 진행

◆ 파킨슨병의 운동 장애의 완화 목적으로 개발된 이번 게임들 대부분은 동작인식 방식을 기본으로 하고 있음

▪ 이번 프로젝트들을 통해 지금까지 총 9개의 파킨슨병(운동 장애)과 관련된 게임들이 개발되었으며 이들 대부분은 Kinect와 Wii 등의 동작 인식 게임콘솔들의 게임들과 유사

* 주 : 캘리포니아주 샌프란시스코에 위치한 캘리포니아 대학의 샌프란시스코 분교의 간호학과로서 미국 국립보건원(National Institute of Health, 이하, NIH)의 연구기금을 지원받는 미국 대학의 보건학과들 중 가장 높은 평가를 받고 있는 곳 중에 하나로서 이번 파킨슨병 환자의 게임 치유 프로젝트 또한 NIH의 보건 기금 지원을 통해 이루어지고 있음

** 주 : 2007년부터 파킨슨병 환자의 게임 치유 프로젝트의 게임 개발 부분을 맡아 진행해오고 있는 기능성 및 실용게임 전문 개발업체로 캘리포니아주 산 라파엘에 위치해 있으며 2010년 기준으로 약 13 종의 게임 개발들을 진행

● 파킨슨병 환자, 게임으로 보행과 균형 감각 향상

◆ 이번 프로젝트에 참여하여 3개월 동안 Red Hill Studios가 개발한 게임을 통해 운동 장애를 치료한 파킨슨병 환자들 중 절반 이상이 보행 속도 향상에 있어 약간의 효과를 본 것으로 나타났으며 동시에 균형 감각 및 보폭 또한 향상된 것으로 확인

▪ 연구 프로젝트에 참여한 파킨슨병 환자의 65%가 보폭 향상을 경험

▪ 또한 게임을 통해 55%의 참여 대상 파킨슨병 환자들 보행 속도가 빨라졌음

▪ 12주 간의 실험을 통해 55%의 참여 대상 파킨슨병 환자들은 균형 감각의 향상을 경험

◆ 게임을 통해 실험에 참여한 환자들은 자신에게 가장 적당한 게임 레벨을 스스로 자각할 수 있었음

▪ Red Hill Studios의 크리에이티브 디렉터이자 이번 연구의 수석 연구원인 Bob Hone은 "실험 참여자들은 자신만의 특별한 게임 레벨(Sweet Spot)을 찾을 수 있었다"며, "이 게임 레벨은

신체적 부담이 너무 심하지도 그렇다고 너무 쉽지도 않은 '적당한' 지점"이라고 언급

- Hone은 이어 "각 참여자들이 하나의 게임 레벨을 마스터하게 되면, 많은 경우 참여자들은 운동 장애에 보다 많은 효과를 얻기 위해 더 어려운 레벨을 선택하였다"고 말하면서, "실험 참여자들이 게임에서 고득점을 올릴 때마다 그들의 보폭과 균형감각 또한 향상되게 되었다"고 언급

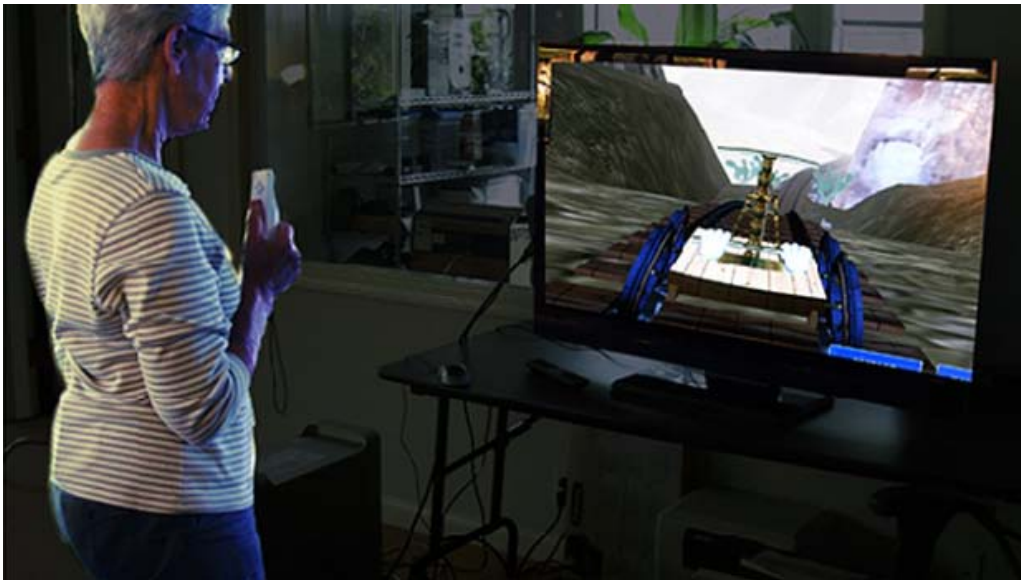
● 보다 정확한 효과를 알아내기 위한 보조 측정 기구 또한 함께 개발

◆ Red Hill Studios는 파킨슨병의 운동 장애를 개선하거나 그 진행을 완화시키는데 있어 개발한 동작 인식 게임들이 어떤 영향을 끼치는지 보다 정확한 자료를 얻기 위해 센서를 몸에 부착하는 방식의 보조 측정 도구를 개발

- 이 측정 도구는 몸에 입는 형식으로서 총 9개의 추적 센서로 이루어져 있으며 실험 참여자의 몸의 움직임을 고해상도로 분석할 수 있음
- 이를 통해 기존의 게임 플랫폼에 비해 보다 높은 정확성을 담보할 수 있게 되었음

 www.industrygamers.com  gamepolitics.com/

그림 1 파킨슨병 환자가 기능성 게임을 사용하는 모습



[출처] CBSNEWS, 2011

3D 효과, 오히려 게임 몰입에 방해 될 수 있어

● Nintendo 3DS 사용 경험자 중 28%, 3D가 게임 몰입을 방해했다고 답해

- ◆ Nintendo의 최신 휴대용 게임기이자 안경이 필요 없는 무안경(Glasses-free) 3D 기술 구현으로 큰 각광을 받으며 올해 상반기 시장에 데뷔한 3DS의 3D 효과가 오히려 게임 몰입에 방해 요인으로 지목됨
 - Nintendo 3DS의 3D 효과는 사실상 3DS의 가장 핵심적인 기능으로서 Nintendo 3DS의 셀링 포인트(Selling Point)이기도 함
 - 하지만 시장조사기관인 Interpret LLC의 조사결과는 Nintendo 3DS를 사용했던 소비자들 중 상당수가 오히려 3D 효과를 게임에 몰입하는데 방해가 되었다고 느끼고 있음
- ◆ Interpret LLC의 부대표인 Dan Casey는 미국 캘리포니아 LA에서 9월 20일부터 양일간 열린 3D 게임 컨퍼런스 '3D Gaming Summit'*에서 3D 엔터테인먼트에 대한 Interpret LLC의 연간 조사 보고서를 통해 Nintendo 3DS의 3D 효과에 대한 소비자들의 반응과 그 외 3D 기술에 대한 소비자들의 인식 조사 결과를 공개
 - Casey는 이번 보고서**를 설명하면서, "Nintendo 3DS를 사용해 봤다고 답한 응답자들 중 단 22%만이 3D 효과가 게임 경험 향상에 도움이 되었다고 답하였다"면서, "이를 압도하는 28%의 응답자들은 3D 효과가 오히려 게임에 몰입하는데 방해가 되었다고 답했다"고 말함
 - 조사 결과에 따르면 게다가 3DS를 사용하는 게이머들 중 13%는 아예 3D 효과 기능을 끄고 게임을 즐기는 것으로 조사되는 등 Nintendo 3DS의 핵심 기능인 무안경 3D 효과 기술에 대한 게이머들의 반응이 그리 호의적이지는 않은 것으로 드러남
- ◆ 소비자들은 3D 안경이 3D 기술 이용에 있어 가장 걸림돌이라고 답하고 있지만, 그렇다고 해서 무안경 3D 기술(Glasses Free 3D)을 제공하는 3DS가 소비자들에게 매력적인 3D 게임 단말기로 어필하고 있지는 못한 것으로 드러났음
 - 조사결과에 따르면 응답자의 56%는 이상적인 3D 게임 경험을 얻을 수 있는 단말기로 3D 기능이 탑재된 콘솔 게임 단말기를 꼽았으며 오직 7%의 응답자들만이 3D 휴대용 게임기를 이상적인 3D 게임 플랫폼으로 선택

* 주 : 3D Gaming Summit: 올해가 2회 째인 3D 게임 컨퍼런스로서 9월 20일부터 21일까지 2일간 미국 LA에 위치한 Hollywood & Highland Center에서 개최되었음. 주요 연사로는 Avatar의 감독이자 3D 기술 혁신을 이끌고 있는 3D 기술 스튜디오 Cameron Pace | Group의 공동 창립자이기도 한 James Cameron 감독과 Cameron | Pace Group의 또 다른 공동 창립자 Vince Pace, Fox Filmed Entertainment의 CEO인 Tom Rothman과 3D 그래픽 전문 업체 RealD의 CEO인 Michael V. Lewis 등이 참석

**주 : 미디어와 엔터테인먼트 관련 시장조사를 전문적으로 하는 Interpret LLC는 매년 3D 엔터테인먼트에 대한 조사 보고서를 발표하고 있으며, 올해의 경우 5월 중순 실시되어 약 1,600명에 달하는 성인 응답자를 대상으로 조사함

● Nintendo 3DS에 대한 소비자 인지도는 높아졌으나 여전히 개선이 필요

- ◆ Interpret LLC의 보고서에 따르면 Nintendo 3DS에 대한 소비자 인지도는 출시 전인 2010년에 비해 크게 상승한(60% 이상의 소비자 인지도) 것으로 조사되었지만 세부 기능에 대해서는 아직 정확히 인지하고 있지 못한 것으로 조사되었음
 - Casey는 "분명 Nintendo 3DS에 대한 소비자들의 인지도는 이미 60%를 돌파하여 매우 양호한 상황"이라면서도, "여전히 소비자들은 Nintendo 3DS에 대해 정확히 알고 있지는 못하다"라고 지적
 - 실제로 Nintendo 3DS가 3D 전용 안경 없이도 3D 기능을 즐길 수 있는 게임기라는 사실을 알고 있는 소비자들은 단 28%에 불과했음
 - 한편 소비자 만족도는 처음으로 3D기술/효과 경험을 한 소비자들 사이에서 높은 것으로 조사
- ◆ 소비자 인지도와 이용 경험이야말로 3D기술 발전의 원동력이라는 주장도 함께 제기

● 3D 엔터테인먼트, 어지러움증 유발은 계속 존재

- ◆ 보고서는 3D 기술이 적용된 엔터테인먼트를 즐긴 소비자들 중 어지러움증 등의 부작용을 경험한 사람들의 비율이 다소 높아졌다는 조사결과도 함께 제시하였음
 - 보고서에 따르면 3D 엔터테인먼트를 즐긴 소비자들 중 어지러움 및 구토감을 느낀 소비자들의 비율이 37%에 달했으며 이는 1년 전의 30%에 비해 높아진 것으로 나타났음

 www.gamespot.com

Nvidia, PC게임과 디지털 판매 중심으로 게임시장 재편 전망

● Nvidia, PC게임 매출이 2014년에 콘솔 게임 매출 추월 전망 제기

- ◆ PC기반 그래픽카드 제조사인 Nvidia는 지난 9월에 열린 컨퍼런스콜에서 전세계 PC 게임 매출이 2014년에는 전세계 콘솔게임 매출을 넘어설 것으로 전망
 - Nvidia가 컨퍼런스콜에서 밝힌 PC게임과 콘솔게임 매출 규모 전망은 시장분석전문업체 DFC Intelligence의 자료를 인용한 것으로 알려졌다, DFC Intelligence의 분석 자료에 따르면 2011년 PC게임 매출 규모는 170억 달러 수준을 기록할 것으로 분석되었으며 2014년에는 약 220억 달러 규모의 매출이 발생할 것으로 전망
 - PC게임 매출 전망과는 달리 같은 기간 콘솔게임 매출 규모는 2011년 250 억 달러 규모에서 2014년 220억 달러 규모로 감소할 것으로 분석

● 디지털 기반 매출의 빠른 증가로 2013년에 소매점 매출 추월 전망

- ◆ PC게임과 콘솔게임 매출에서 패키지 게임의 매출 비중이 축소될 것으로 예상되는 반면, 디지털 기반 매출은 PC게임과 콘솔게임 두 분야 모두 빠르게 성장할 것으로 전망
 - DFC Intelligence의 분석 자료에 따르면 향후 수년 간은 PC 패키지 게임의 매출 규모가 감소 추세를 보일 것으로 나타났으나, 온라인 유통, 정액 가입, 광고 등 디지털 매출 규모가 빠르게 증가하며 전체 PC 게임시장의 성장을 이끌 것으로 분석
 - 또한 DFC Intelligence는 이르면 2013년에 PC와 콘솔 게임시장에서 온라인 유통과 게임 내 매출 등에 힘입은 디지털 기반의 매출이 소매점을 통한 매출 규모를 추월할 것으로 전망
 - DFC Intelligence의 분석 자료에 따르면 2010년 소매점을 통한 게임 매출 규모는 297억 달러로 193억 달러를 기록한 디지털 기반의 매출보다 약 1.5배 더 큰 것으로 나타났으나, 2013년에는 디지털 기반 매출이 299억 달러에 달할 것으로 전망되며 소매점을 통한 게임 매출 270억 달러를 넘어설 것으로 나타남

 www.nvidia.com

디지털 다운로드를 통한 아동 엔터테인먼트 콘텐츠 이용 증가

14세 이하 아동의 디지털 다운로드를 통한 엔터테인먼트 콘텐츠 이용 증가

- ◆ 시장조사기관 NPD Group이 'Kids and Entertainment Content 2011' 보고서를 통해 아동의 엔터테인먼트 콘텐츠 지출 비용에서 디지털 콘텐츠가 차지하는 비중이 2년 전에 비해 증가했다는 조사 결과를 발표
 - 2011년 8월 1일부터 19일까지 2세에서 14세 어린이가 있는 가정을 대상으로 온라인을 통해 실시된 이번 설문조사에는 총 3,343명이 참여
 - 조사결과에 따르면 DVD, CD 및 콘솔게임 디스크 등 실물 콘텐츠 매체에 대한 어린이들의 전체 엔터테인먼트 지출 1달러당 비중은 2년 전 0.85달러에서 올해 0.79달러로 감소한 반면, 디지털 콘텐츠의 비중은 0.15달러에서 0.21달러로 증가함

음악 콘텐츠의 비중이 가장 높으나 성장률에서는 게임이 제일 높아

- ◆ 어린이들이 보유하고 있는 실물과 디지털 형식의 엔터테인먼트 콘텐츠 중 음악 콘텐츠의 비율이 가장 높은 것으로 나타남
 - 어린이의 음악 콘텐츠 이용 비중은 2009년 전체의 74%를 기록한 데 이어 2011년에도 72%로 압도적인 비중을 차지함
 - 영화와 비디오게임이 그 뒤를 이었으며, TV 방송과 독서 및 애플리케이션 비중은 비교적 낮음
- ◆ 그러나 지난 2년간 디지털 부문에서의 이용 증가세는 게임부문이 17%의 성장률을 기록해 가장 가파른 추세를 보임
 - 디지털 음악과 영화 콘텐츠 이용은 각각 14%, 13%의 성장률을 기록함

스스로 콘텐츠 다운로드 하는 아동들도 증가세

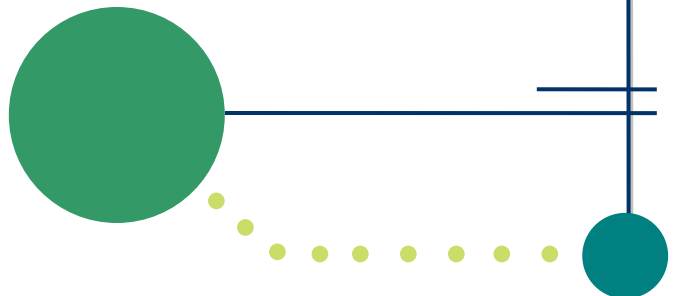
- ◆ NPD Group의 Anita Frazier 애널리스트는 "지난 2년간 디지털 콘텐츠를 스스로 다운로드하는 아동의 비율이 증가하고 있다"고 언급
 - Frazier는 "아동들은 다운로드에 필요한 기술이용에 거부감을 느끼지 않는 편"이라며 "콘텐츠 다운로드를 통한 편리함과 즉각적 만족감이 아동 소비자에게 매력적"이라고 덧붙임

 www.npd.com



북미 게임시장 동향

- 다양한 장르의 소셜게임, 타 게임 플랫폼 시장 잠식
- Rovio와 Zynga의 IPO 진행 상황
- 스트리밍 동영상업체 Netflix, 콘솔게임 대여 서비스 개시
- EA의 디지털 유통 플랫폼 'Origin', 미국 게임 유통의 변화 초래
- GameStop, 사업 다각화로 게임 콘텐츠 소매 판매 하락 대비
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



다양한 장르의 소셜게임, 타 게임 플랫폼 시장 잠식

● 소셜게임이 콘솔 게임시장 잠식, 조사결과 발표

- ◆ 소셜 게임업체 Kabam과 시장조사기관 Information Solutions Group이 공동으로 발표한 "Deconstructing Downloadable Content"에 따르면, 소셜게임을 즐기는 게이머들은 전통적인 콘솔게임에 들었던 시간과 비용을 소셜게임에 사용함
 - 이번 조사는 미국 전역의 18세 이상 1,412명의 응답자를 대상으로 2011년 4월 13일부터 5월 2일까지 진행
- ◆ 실제로 다른 게임 플랫폼을 통해 게임을 즐긴 경험이 있는 소셜게임 게이머들 중 27%가 다른 게임 플랫폼에 들이는 시간과 비용이 줄었다고 응답
 - 특히 콘솔게임의 경우 약 50% 가까이 들이는 비용과 시간이 줄었다고 응답
 - Kabam의 소셜게임을 즐긴다고 답한 게이머들의 경우 다른 게임 플랫폼에 들이는 시간과 비용이 줄었다고 답한 비율이 55%까지 상승하는 것으로 조사되었으며 특히, 콘솔게임에 들이는 비용과 시간은 65%까지 줄었다고 응답
 - Kabam의 최고 운영책임자인 Chris Carvalho는 "게이머들이 과거 다른 게임 플랫폼에 투자하던 비용과 시간을 점차 소셜게임에 옮겨오고 있다"고 언급

● 하드코어 소셜게임 장르, 폭발적인 성장 기록

- ◆ 특히 이번 조사를 통해 소셜게임을 즐기는 게이머들이 주로 여성들일 것이라는 기존의 관념을 깨는 내용도 함께 밝혀졌음
- ◆ 폭발적인 성장을 기록하고 있는 하드코어 소셜게임의 경우 대부분이 젊은 남성인 것으로 조사
 - 이는 기존의 전통적인 게이머 상과 부합하는 것으로 55%의 하드코어 소셜게임의 게이머들은 남성인 것으로 조사
 - 반면 소셜게임의 최강자인 Zynga의 Facebook 기반 게임들을 즐기는 게이머들 대부분은 상당히 짧은 게임 경험만을 가진 여성 게이머들인 것으로 조사
- ◆ 하드코어 소셜 게이머들 중 82%가 콘솔게임도 즐기는 것으로 조사된 것으로 나타난 가운데 기존의 일반 캐주얼 소셜 게이머들과는 달리 게임을 긴 시간 동안 즐기는 것으로도 조사
 - 실제로 조사에 따르면 하드코어 소셜게임 게이머들 중 68%는 매일 3시간 이상 게임을

즐기는 것으로 조사됨

- 캐주얼 소셜게임 게이머들 중 단 43%만이 하루에 3시간 이상 게임을 즐기는 것으로 조사
- ◆ 또한 이는 Kabam의 <Glory of Rome> 등으로 대표되는 Facebook 기반 소셜게임들의 내용과 질이 점차 나아짐에 따라 전통적인 콘솔게임에도 위협이 될 수 있을 것을 의미하기도 한다는 분석 제기로도 이어짐

미국인들의 소셜게임 이용 규모와 특성

- ◆ "Deconstructing Downloadable Content"에 따르면, 미국에서 인터넷을 사용하는 인구의 약 41%가 소셜게임을 즐기는 것으로 조사
 - 이는 약 9,800만 명에 해당하는 수치임
 - 또한 이번 조사에서는 미국에서 61%의 소셜게임 게이머들이 여성이며, 62% 이상이 40세 이상인 것으로 나타남
 - 하드코어 소셜게임을 즐기는 미국인들의 57%는 40세 이하이며, 하드코어 소셜게임 게이머들의 평균 연령은 37세인 것으로 조사
- ◆ 하드코어 소셜게임을 즐기는 사람들은 다양한 게임을 함께 즐기고 있는 것으로 조사
 - 실제로 조사에 따르면 하드코어 소셜게임을 즐긴다고 답한 응답자들 중 76%에 달하는 사람들이 2개 이상의 게임을 동시에 즐기는 것으로 조사
 - 실제로 47%의 하드코어 소셜게임 게이머들은 3개 이상의 소셜게임을 동시에 즐기는 것으로 조사되었으며, 28%에 해당하는 게이머들은 4개 이상의 소셜게임을 동시에 즐기는 것으로 나타남

www.venturebeat.com

그림 2 미국 인터넷 이용 인구 중 소셜게임을 즐기는 게이머들의 분포 양상



[출처] VentureBeat, 2011

Rovio와 Zynga의 IPO 진행 상황

● 게임업체 Zynga, 기업가치 평가 의문제기

◆ 지난 7월 약 200억 달러로 기업가치를 평가해 미국 증권거래위원회에 IPO(Initial Public Offering)* 진행을 위한 S-1 서류를 제출한 소셜 게임업체 Zynga는 올해 말까지 미국 Nasdaq 주식시장에 상장을 목표로 하고 있으나, 높은 기업가치 평가와 순이익 감소 등으로 IPO에 대한 부정적인 의견들이 제기됨

- 지난 7월 1일 미국 Nasdaq에 등록을 위해 S-1 서류를 제출한 Zynga는 기업가치 평가를 약 200억 달러로 산정해 주목을 받았으나, 기업가치가 너무 높다는 의견이 계속 제기되어 왔으며 일각에서는 Zynga의 기업가치로는 55억 달러가 적당하다는 상세 수치를 제안하는 의견도 제기
- 또한 최근 내용을 추가한 기업공개 취지서에 나타난 Zynga의 2분기 실적에 따르면 호스팅 비용과 마케팅 비용의 증가로 전체 비용이 크게 증가한 것으로 나타났으며, 순이익의 경우 전년 1,390만 달러에서 140만 달러로 크게 감소한 것으로 나타남
- 이번 기업공개로 발행되는 보통주의 경우 주당 의결권이 Zynga의 CEO인 Mark Piccus가 가진 보통주의 1/70 밖에 되지 않는 것으로 알려져 주식시장에 부정적인 여론이 형성

* 주 : 개인이나 소주주로 구성돼 소유구조가 폐쇄적인 기업이 일반에 주식을 공개하고 재무내용을 공시하는 것으로, 국내에서는 주로 코스닥에 등록한다는 의미로 많이 쓰임

● 'Angry Birds' 개발사 Rovio Entertainment의 IPO 진행 상황

◆ 전세계 4억 건 이상이 다운로드된 모바일게임 <Angry Birds> 개발사 Rovio Entertainment의 CMO Peter Vesterbacka는 최근 Bloomberg TV와 인터뷰에서 Rovio Entertainment의 기업 공개를 이르면 내년에 진행할 수 있으며 기업가치는 12억 달러 이상이 될 것이라고 밝힘

- Rovio Entertainment의 경우 IPO를 위한 S-1 서류 제출 등을 진행하지 않아 실제 IPO 일정은 파악할 수 없으나 최근 <Angry Birds>를 이용한 다양한 사업 진행을 위해 기업 인수 등의 투자를 진행하고 있어 투자 자금 확보를 위해 기업공개를 빠르게 진행할 가능성도 있음
- 그러나 Rovio Entertainment의 경우 <Angry Birds>라는 하나의 브랜드에 기반하고 있어 기업의 지속성에 대한 의문이 크고 모바일게임과 캐주얼게임 개발업체로 유명한 PopCap이 지난 7월 7억 5,000만 달러에 EA에 인수된 사례가 있어 기업가치 평가에 대한 이견들이 제기되고 있음

 www.zynga.com  www.rovio.com

스트리밍 동영상업체 Netflix, 콘솔게임 대여 서비스 개시

● Netflix, DVD 대여 브랜드 'Qwikster' 통해 콘솔 게임 대여 서비스 진출

- ◆ 동영상 시장의 강자이자 기존 영화 대여사업 또한 함께 진행해오던 Netflix가 최근 실물 매체(DVD, Blu-Ray 등) 대여부문을 새로운 브랜드로 묶어 분리 운영하기로 한 가운데, 실물 대여 부문에 콘솔게임 대여 서비스도 개시할 계획이라고 밝힘
 - Netflix는 'Netflix' 브랜드를 통해서 스트리밍 부문에 집중하기로 하고, 대신 기존 DVD 대여 부문을 'Qwikster'라는 실물 매체 대여 배송 서비스 브랜드로 명명하여 Netflix 브랜드와 분리 운영하기로 했으며, 양 브랜드는 웹사이트 뿐만 아니라 결제 시스템까지 분리 운영
 - Netflix의 Reed Hastings CEO는 자사 블로그를 통해 "Qwikster 서비스에 콘솔게임 대여 추가 옵션 제공을 시작할 계획"이라며, "이 옵션을 통해 소비자들은 Wii, PlayStation3, Xbox360 게임을 우편으로 대여할 수 있게 될 것"이라고 밝힘
- ◆ 이번 Netflix의 우편을 통한 게임 대여사업 진출은 기존 게임 대여 서비스 사업을 벌이고 있던 GameFly에 영향을 줄 것으로 보임
 - 공개되지 않은 대여 가격이 실제 경쟁력에 영향을 미칠 것으로 보이나, Netflix의 기업 규모와 보유 자원을 고려할 때 기업규모가 작은 중소기업인 GameFly에게 타격은 불가피할 전망

 www.gamesindustry.biz

표 1 미국 온라인 게임대여 업체 서비스 비교(2012.10.01)

	GameFly	Gamerang	Game Mine	GottaPlay
보유 게임 타이틀	7,000개	6,500개	3,500개	4,000개
게임 장르	9	8	9	12
게임 타이틀 도착 기간	2-4일	2-4일	3-5일	2-7일
지원 게임기기	Xbox360, Xbox, PS2, PS3, Wii, Gamecube, PSP, DS, GBA	Xbox360, Xbox, PS2, PS3, PS, Wii, GBA, Gamecube, PSP, DS	Xbox360, Xbox, PS2, PS3, Wii, Gamecube, PSP, DS	Xbox360, Xbox, PS2, PS3, Wii, Gamecube, PSP, DS, GBA
요금제	1개 : 15.95달러 2개 : 22.95달러 3개 : 29.95달러 4개 : 36.95달러	1개 : 17.95달러 2개 : 24.95달러 3개 : 49.95달러 4개 : 59.95달러	1개 : 14.95달러 2개 : 20.95달러 3개 : 48.95달러 * 선불제 도입	1개 : 11.95달러 2개 : 19.95달러 * 선불제 도입

[출처] 각사 홈페이지, 2011 ; 스트라베이스 재구성

EA의 디지털 유통 플랫폼 'Origin', 미국 게임 유통의 변화 초래

● EA의 디지털 유통 플랫폼 'Origin'의 일일 사용자가 500만 명을 넘어서

◆ EA의 최고 운영 책임자(COO)인 Peter Moore는 최근 호주 일간지와와의 인터뷰를 통해 EA의 디지털 게임 유통 플랫폼 'Origin'의 일일 사용자가 500만 명을 넘어섰다고 밝힘

- 호주에서 열린 게임 엑스포 'EB Games Expo'*에서 Peter Moore가 Origin에 대한 프리젠테이션을 진행한 이후 이루어진 호주 일간지인 Sydney Morning Herald와의 인터뷰에서 Moore는 "'Origin'이 출범한지 4개월 반 만에 500만 명의 일일 사용자 수를 기록했다"고 언급

* 주 : 호주 퀸즐랜드 주 브로드비치(Broadbeach)에 위치한 Gold Coast Convention and Exhibition Centre에서 10월 15일과 16일 양일간 열린 게임 박람회

● 'Origin', 위 디지털 유통 플랫폼 'Steam' 추월을 목표

◆ 'Origin'은 'Steam'의 임시변통적인 대응책이 아니라 그 이상을 목표로 하고 있음

- Moore는 자신의 프리젠테이션에서 "게임은 다른 어떤 소프트웨어와 마찬가지로 소프트웨어는 출시와 함께 계속 갈고 닦아야 하며 업그레이드는 물론이고 시장의 피드백을 통해 더 개선되어야 한다고 말할 수 있다"라며, "Origin이야말로 바로 그런 방식으로 운영되고 있다"고 주장
- Moore는 또한 "많은 이들이 'Origin'을 단지 'Steam'의 임시변통적인 대응책으로 생각하고 있다"고 말하며, "하지만 'Origin'은 그 이상을 의미한다"고 언급
- Moore는 "EA는 'Origin'을 통해 소비자들과 직접 소통하는 것을 원하며 이것이야말로 다른 모든 성공적인 콘텐츠 유통 플랫폼이 하고 있는 일"이라고 역설하면서 "이것이 MS, Sony, Nintendo 등의 기존 게임 콘솔업체의 이해와 상충하는 것이 아니며 EA는 여전히 콘솔 업체들과 많은 이익을 나누는 동반자적 관계"라고 언급

● 'Origin'에 대한 정확한 소비자 인식 인식에는 시간이 필요

◆ 이어 Moore는 이들 주요 게임 콘솔업체들이 'Origin'에 대한 비판자들 보다 'Origin'의 운영 목표를 더 잘 이해하고 있다고 주장

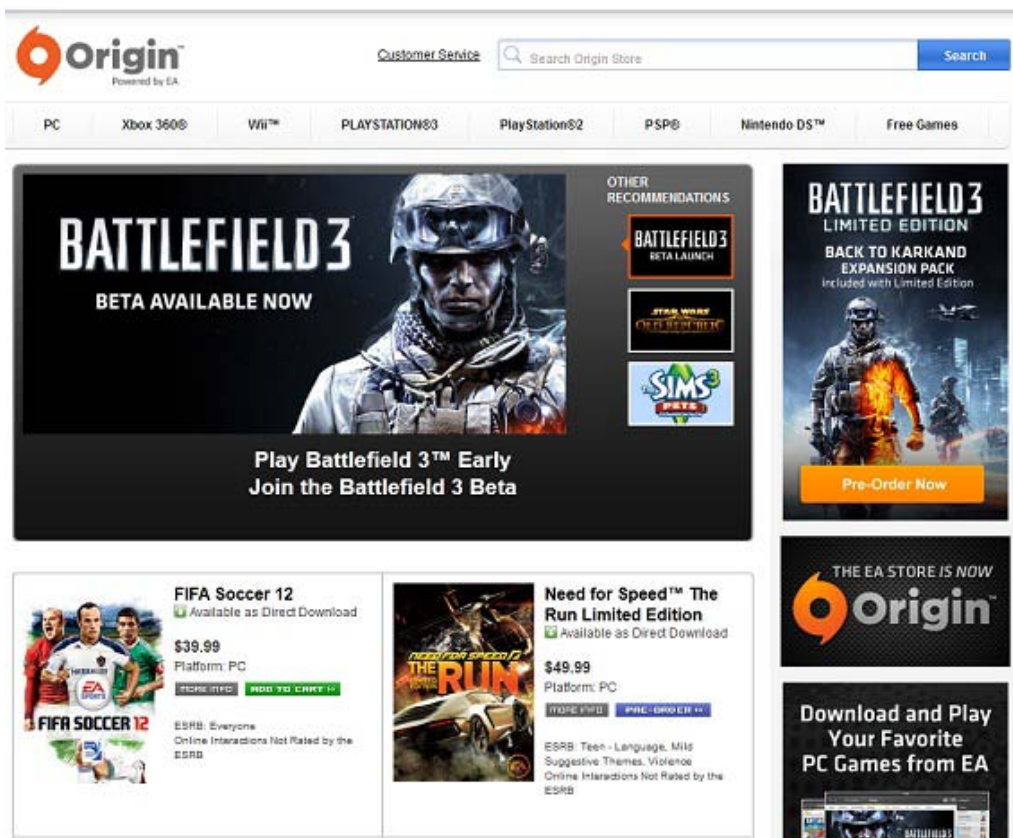
- Moore는 "초기 Origin의 사용자의 주를 이루고 있는 사람들이야말로 EA가 무엇을 하려는지 가장 늦게 깨닫게 될 것"이라고 말하며 "오히려 주요 콘솔 게임업체들이야말로 'Origin'이 무엇을 하려는지 더 잘 이해하고 있다"고 주장
- 이는 EB Games Expo에서 있었던 자신의 프리젠테이션 시간에 발생한 여러 소란(Origin 서비스에 대한 불만이 주를 이룬)들에 대한 직접적인 답변으로 볼 수 있음

글로벌 게임산업 트렌드

- ◆ 'Origin'의 불편함에 대한 대중의 인식은 상당부분 최근 출시된 기대작 <Battle field 3>의 Beta 버전 멀티플레이에서 발생한 문제 때문인 것으로 보여지고 있음
 - 아직까지 'Origin'을 통해 게임에 접속하기 위해서는 여러 복잡한 단계를 거쳐야 하는 것이 문제로 지적되고 있는 상황

www.gameindustry.biz/ gamepolitics.com/ www.smh.com.au/

그림 3 EA의 디지털 유통 플랫폼 Origin 초기화면



[출처] Origin 홈페이지, 2011

GameStop, 사업 다각화로 게임 콘텐츠 소매 판매 하락 대비

● GameStop, 자체 태블릿 PC 준비 등 사업 다각화 진행

- ◆ 세계 최대 게임 콘텐츠 유통업체인 GameStop이 소매점을 통한 게임 콘텐츠 판매 감소세가 이어짐에 따라 자체 태블릿 PC 출시 등 새로운 형태의 게임 유통사업을 준비
 - GameStop은 모바일 게임기기로 자리를 잡은 iPhone, iPad, iPod 등 iOS 기반 모바일 기기들의 중고 거래를 미국 전역의 GameStop 소매점을 통해 진행하기로 확정
 - 또한 GameStop은 빠른 속도로 성장하고 있는 모바일게임 유통시장 진입을 위해 자사에서 인증한 Android OS 기반 태블릿 PC를 선보일 예정
- ◆ iOS 기반 모바일기기 중고 거래 도입에 따라 게임관련 하드웨어 중고 거래 시장 내 영향력을 확대할 수 있을 것으로 전망
 - GameStop은 iPad 등 iOS 기반 모바일기기 보유자와 iOS 기반 하드웨어 구매를 원하는 게이머를 모두 보유하고 있어 이번 iOS 기반 모바일기기 중고 거래 도입에 따라 게임관련 하드웨어 중고 거래 시장을 빠르게 형성할 수 있을 것으로 전망

● 자체 태블릿 PC로 모바일게임 유통 등 신규사업 진행 전망

- ◆ GameStop은 최근 자사에서 인증한 Android OS 기반 태블릿 PC를 선보일 것이라고 공표했으며, 해당 태블릿 PC를 통해서 모바일게임 유통 등 신규 사업을 진행
 - GameStop에서 준비 중인 태블릿 PC는 기존 시장에 출시된 Android OS 기반 태블릿 PC 중 하나일 것으로 알려졌으며, 해당 태블릿 PC에 특정 게임 콘텐츠와 모바일게임 유통을 위한 서비스들이 사전 탑재되어 판매될 것으로 예상
 - 또한 GameStop은 지난 4월 클라우드 게임 서비스 업체인 Spawn Labs를 인수해 클라우드 게임 서비스를 준비 중인 것으로 알려졌으며, 자체 태블릿 PC에 클라우드 게임 서비스의 탑재 가능성도 높은 것으로 전망
 - 그러나 iPad의 태블릿 PC 시장 점유율이 매우 높은 상태에서 GameStop의 태블릿 PC가 태블릿 PC 시장 판도를 변화시킬 정도의 파급력을 보여줄 지에 대해서는 미지수

 www.gamestop.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 2 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 10. 9 ~ 10. 15) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Xbox360	MS	107,910	+2%	33,565,446
	PlayStation3	Sony	70,473	+2%	21,039,057
	3DS	Nintendo	65,942	-2%	1,964,863
	Wii	Nintendo	47,757	+11%	42,049,955
	DS	Nintendo	29,547	-9%	56,079,813
	PSP	Sony	16,528	-8%	22,511,365
	PlayStation2	Sony	14,460	-	56,190,382
SW	Forza Motorsport 4 (Xbox360)	MS	235,192	신규	235,192
	Gears of War 3 (Xbox360)	MS	103,512	-22.1%	2,816,325
	NBA2K12 (Xbox360)	Take-Two Interactive	99,258	-69.1%	410,400
	Rage (Xbox360)	Bethesda Softworks	89,201	-70.2%	388,618
	Ace Combat : Assault Horizon (Xbox360)	Namco Bandai	79,729	신규	79,729
	Ace Combat : Assault Horizon (PlayStation3)	Namco Bandai	79,321	신규	79,321
	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	78,289	-34.8%	198,413
	NBA2K12 (PlayStation3)	Take-Two Interactive,	77,629	-68.6%	324,541
	Rage (PlayStation3)	Bethesda Softworks	44,511	-69.6%	190,851
Dead Rising 2 : Off the Record (Xbox360)	Capcom	42,767	신규	42,767	

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 3 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 10. 24 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	111,722
2	Aion	NCsoft	8,245
3	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc.	6,997
4	Vindictus	Nexon	6,026
5	Eve Online	CCP.	5,931
6	RIFT	Trion Worlds	5,562
7	APB: Reloaded	GamersFirst	5,023
8	Guild Wars	NCsoft	4,285
9	MapleStory	Nexon	3,918
10	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd	3,583

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 4 App Store 인기게임 순위* (2011. 10. 24 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	2	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	3	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	4	Fruit Ninja : Puss in Boots	Halfbrick Studios	Action	0.99
	5	Words With Friends	Newtoy Inc.	Board	0.99
	6	TETRIS	EA	Puzzle	0.99
	7	Bike Baron	Mountain Sheep	Action	0.99
	8	Cut the Rope : Experiments	Chillingo Ltd	Puzzle	0.99
	9	Where's My Water?	Disney	Family	0.99
	10	Tiny Wings	Andreas Illiger	Action	0.99
무료	1	AddictionGames	Nickelodeon	Action	-
	2	Family Feud & Friends	Ludia	Family	-
	3	Drag Racing Free	Creative Mobile Games	Arcade	-
	4	Extreme Moto Rally	Easysgame	Adventure	-
	5	iNstein College	AlphaWeb Plus LLP	Puzzle	-
	6	Bakery Story : Halloween	TeamLava	Adventure	-
	7	Infect Them All	Magic Cube	Arcade	-
	8	Angry Birds Free	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	-
	9	Tap Fish 2	Gameview Studios	Adventure	-
	10	Happy Park	Infinidy Corp	Family	-

*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 5 Android Market 인기게임 순위* (2011. 10. 24. Popularity 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	The Moron Test	DistindDev, Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	6	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
	7	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	8	Wordfeud	Bertheusse IT	Brain&Puzzle	0.99
	9	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	10	Cup the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	1.02
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	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	5	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	6	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Card&Casino	-
	7	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	8	Bunny Shooter – Best Free Game	Best, Cool & Fun Games	Brain&Puzzle	-
	9	Words With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	10	Blast Monkeys	Yobonja	Arcade&Action	-

*주 : Google의 게임장르는 'Arcade & Action, Brain & Puzzle, Cards & Casino, Casual, Racing, Sports'로 구성
 [출처] Androidzoom.com



아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

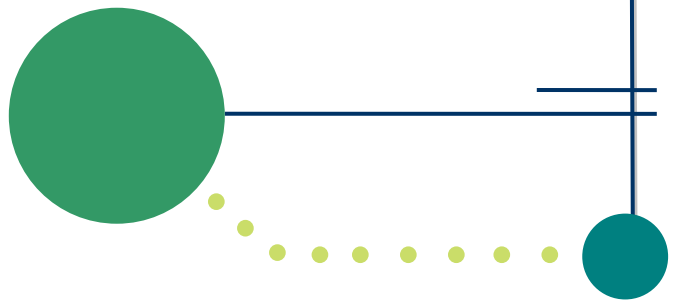
- 중국 문화부, 사이버 게임머니 현금화 금지 강조
- 신성장 시장으로 주목 받고 있는 중국 모바일과 웹 게임시장 현황
- 게임업체 NetEase, 게임 IP로 애니메이션 제작
- 중국 소셜 게임업체 Happy Elements, 3,000만 달러 투자 유치
- 중국 컴퓨터 제조업체 Lenovo, 신규 게임 콘솔기기 iSEC 발표
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 게임업계 전문가, 외국 게임에 대한 인식 변화
- PS Vita, 북미서 2012년 2월 출시 확정
- Gamepot, MMO게임 <Wizardry Online> 일본서 정식 서비스
- 일본 소셜 게임업체 DeNA, 프로야구 구단 인수
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임시장 동향

- 호주 정부, 2년 간 모바일과 온라인게임 심사 면제 법안 제출
- AsiaSoft, Activision Blizzard 남동아시아 지역 유통권 확보
- 싱가포르 소셜 게임업체 Nubee, 일본 벤처 투자금 10억 엔 확보
- 모바일 앱 플랫폼 Blaast, 인도네시아서 모바일 앱 개발 대회 개최





중국 게임시장 동향

중국 문화부, 사이버 게임머니 현금화 금지 강조

● 중국 문화부, 온라인게임의 게임머니는 아이템 구입으로만 사용 가능

- ◆ 중국 문화부 투어주하이(庾祖海) 부국장은 중국 하문에서 열린 '제6회 문화부 인터넷 문화 경영교육(文化部第六期网络文化经营单位业务培训班)' 강연장에서 "온라인게임의 사이버머니는 게임 아이템 구입 외 타 용도로 사용해선 안된다"고 언급
 - 투어주하이 부국장이 이같이 말한 배경에는 최근 중국 내에서 끊임없이 발생하는 불법 게임머니 현금화 문제가 자리잡고 있음
 - 온라인게임을 즐기던 한 중국 유저가 버그를 통해 다량의 게임머니를 확보, 300만 위안을 챙긴 혐의로 중국 공안에 체포된 사건이 발생
 - 이와 유사한 사건 사고는 중국 온라인 게임산업이 발전하면서 끊임없이 발생하고 있어 중국 정부가 심려하는 부분

● 중국 문화부, 게임머니의 현금화 법으로 금지

- ◆ 중국 상무부와 문화부는 2009년 지방정부에 보낸 공동 통지문을 통해 가상화폐를 '온라인게임의 선지불 카드 등'으로 정의하고 현금거래 불가 방침을 법으로 제정
 - 중국 상무부는 공식 홈페이지에 올린 문건을 통해 "가상화폐가 금융시장에 미치는 영향을 차단하기 위해 처음으로 공식적인 조치를 취한다"며 "사이버 게임 선불카드 등의 가상화폐가 일정한 환율로 진짜 화폐로 교환되고 있으나 이는 사이버 상의 물품 및 서비스 거래에만 이용되어야 한다"고 강조
 - 이어 중국 문화부도 "사이버 신용이나 기타 불법 온라인 행위로 인한 돈세탁에 대한 감시를 강화할 것"이라고 천명하며, 온라인 게임머니나 아이템의 현금거래 차단 방침을 밝힘
 - 하지만 현재까지도 중국 내 불법 게임머니 현금화 사례가 빈번하게 발생하고 있음

 www.chinadaily.com.cn

신성장 시장으로 주목 받고 있는 중국 모바일과 웹 게임시장 현황

● 중국 모바일과 웹 게임시장 규모 현황

- ◆ 온라인게임 중심으로 시장이 형성되었던 중국 게임시장에서 최근 스마트폰 보급에 따른 모바일게임과 소셜게임 열풍에 따른 웹게임 시장이 빠르게 성장하고 있음
 - 시장조사업체 IDC의 'ChinaJoy 2011'에서 발표한 " Development Trends and Market Opportunitis in Mobile Internet Entertainment"에 따르면, 중국 온라인 게임시장 규모는 2010년 약 324억 위안으로 전년 대비 26.3% 증가했으나, 지난 2년 동안 증가율이 줄어들고 있어 시장 전체가 안정기에 접어들
 - 웹 게임시장은 2010년 약 42억 위안을 기록해 2009년 12억 위안 대비 300% 이상 성장해 기존 온라인 게임시장과는 달리 매우 빠르게 성장
- ◆ 특히 중국 모바일 게임시장의 경우 2015년에는 세계 최대 모바일 게임시장을 형성하고 있는 미국 모바일 게임시장 규모보다 커질 것이라는 전망이 제기됨
 - 2010년 중국 모바일 게임시장 규모는 2009년 대비 40.7% 성장한 26억 위안을 기록

● 중국 모바일과 웹게임 주요 업체 현황

- ◆ Shanda Games 는 웹게임과 소셜게임을 전문으로 개발하는 자체 스튜디오를 설립해 운영하고 있으며, Tencent는 Facebook 기반 소셜게임 개발업체로 유명한 Zynga의 웹게임들을 중국 현지에 맞게 로컬라이징해 선보이고 있음
 - Shanda Games는 지난 7월 웹게임과 소셜게임 개발에 특화된 게임 개발업체 UUGame를 설립한 후 100여명의 직원을 채용해 2012년까지 10종 이상의 웹게임을 선보일 계획
 - Tencent는 Zynga의 웹 기반 소셜게임 <Cityville>을 Zynga와 협업을 통해 중국 현지에 맞게 로컬라이징한 후 자사 소셜 네트워킹 서비스인 Pengyou.com을 통해 서비스
- ◆ 온라인게임을 운영해오던 The9이 2010년부터 모바일게임 분야에 사업을 집중하고 있으며, Rovio Entertainment는 첫 해외 법인을 중국 내에 세울 계획이라고 밝힘
 - The9은 최근 세계 최대 모바일게임 소셜네트워크 플랫폼 OpenFeint와 사업제휴를 통해 중국 시장 전용으로 플랫폼을 로컬라이징을 진행
 - Rovio Entertainment는 중국 내 사업을 위해 중국 내 현지 법인 설립을 준비 중

 www.snda.com  www.tencent.com  www.the9.com

게임업체 NetEase, 게임 IP로 애니메이션 제작

● NetEase, 유명 MMORPG <몽환서유> 애니메이션 제작... 브랜드이미지 강화

- ◆ NetEase는 10월 17일 북경에서 기자간담회를 열고 자사의 인기 MMORPG 게임 <몽환서유>의 애니메이션화 작업을 진행 중이라고 공식 발표
 - 2010년 5월부터 거론됐던 <몽환서유> 애니메이션화가 구체화된 것으로 52편의 장편 애니메이션으로 제작될 예정
 - 중국 게임관계자는 "<몽환서유>가 첫 등장할 당시 NetEase는 유명 가수를 홍보모델로 내세운 스타 마케팅을 진행하면서, TV 광고에도 적극적이었다"면서 "<몽환서유>의 새로운 확장팩 '성공명취' 출시와 맞춘 이번 애니메이션 제작 발표는 <몽환서유>의 브랜드 이미지를 확고히 하는데 큰 도움이 될 것으로 전망된다"고 분석

● NetEase, 게이머 보답 차원에서 애니메이션 제작에 총 1억 위안 투자

- ◆ NetEase 측은 <몽환서유> 애니메이션 제작에 총 1억 위안을 투자할 것이라고 밝혀 중국 게임업계와 애니메이션 업계 관계자들의 비상한 관심을 끌고 있음
 - NetEase의 덩러이(丁磊) CEO는 "<몽환서유>가 지난 9월 새로운 확장팩 '성공명취'를 출시한 이후 기록한 이용자 수는 3억 명"이라면서 "<몽환서유> 애니메이션 제작은 게임을 아껴주는 이용자에게 대한 보답"이라고 밝힘
 - <몽환서유>의 우신신(吴鑫鑫) 브랜드 총괄 이사 겸 애니메이션 전략 총책임자는 "덩러이 CEO가 직접 <몽환서유> 애니메이션 제작에 참여할 만큼 관심이 높다"고 언급

 www.chinadaily.com.cn

그림 4 중국 게임업체 NetEase의 대표 MMORPG게임 <몽환서유>



[출처] NetEase, 2011

중국 소셜 게임업체 Happy Elements, 3,000만 달러 투자 유치

● 중국의 소셜 게임업체 Happy Elements, 투자 자금으로 글로벌 시장 진출

- ◆ 2009년 설립된 중국의 소셜 게임업체 Happy Elements가 추가 자금 유치(Series B round of funding)를 통해 3,000만 달러에 달하는 자금을 확보
 - 이번 자금 공모는 중국의 Legend Capital*의 주관 하에 이루어짐
 - 2010년 유치한 벤처 캐피탈 DCM**를 통한 자금 조달까지 고려한다면 Happy Elements는 총 3,500만 달러의 자금을 확보
- ◆ 이번 자금 조달은 글로벌 운영에 필요한 인재 총원과 투자 자금으로 사용될 예정
 - Happy Elements의 CEO인 Haining Wang은 "이번에 새롭게 받은 투자자금을 통해 우리는 다양한 재능을 가진 인재들을 세계 각국에서 계속 고용할 것이며, 이를 통해 최고 수준의 게임 제작자와 운영자들을 끌어 모을 것이다"라고 말함
 - 실제로 창립 초기 단 8명에 불과했던 임직원 수는 현재 200명에 달하며, 2010년 봄에는 일본 지사를 세움. 현재 11명의 직원이 근무중인 Happy Elements는 앞으로도 그 고용의 폭을 더욱 확대할 예정

* 주 : 중국 Legend Holdings 산하의 벤처 캐피탈 업체로서 무선통신, 소프트웨어 서비스, E커머스 와 뉴미디어 부문 등 디지털 기술 부문에 전문적으로 투자

** 주 : 1996년 이래 140여개 회사에 투자를 해온 벤처 캐피탈 업체로서 현재 20억 달러의 자금을 운용하며 소셜게임은 물론 인터넷, 디지털 미디어 부문, 청정기술 부문에 이르기까지 다양한 분야에서 투자처를 찾고 있음

● Happy Elements, Facebook을 기반으로 다양한 소셜네트워크에 진출

- ◆ 이번 자금 조달은 글로벌 시장 공략에 박차를 가하기 위한 것으로 Happy Elements는 Facebook은 물론 세계 여러 소셜네트워크 플랫폼에서 게임을 운영하고 있음
 - Happy Elements는 2009년 8월 Facebook을 통해 게임 <My Fishbowl>을 시작으로 Facebook 뿐만 아니라 중국의 Tencent이나 Renren, 대한민국의 Cyworld, Daum, Hangeam 및 독일의 StudiVZ 등 각국 총 12개의 소셜네트워크 플랫폼에서 총 5개의 소셜게임들을 서비스하고 있음
 - 특히 Facebook에서는 250만명의 일일 이용자수를 기록하고 있으며, 일본의 Mixidhk, 중국의 Kaixin001 등에서는 소셜게임 순위에서 최상위권을 기록하고 있기도 하는 등 전 세계에서 500만 명 이상의 일일 이용자수를 기록
 - 대표적인 게임으로는 Happy Elements의 데뷔작으로서 물고기를 자신의 가상 수조에서

글로벌 게임산업 트렌드

키우고 관리하며 친구들과 교류할 수 있는 게임인 <My Fishbowl>, 가상의 카지노를 운영하는 <Boss Vegas>, 가상의 라운지 바를 운영하고 자신만의 칵테일을 만들어 친구들과 교류할 수 있는 <lounge Bar> 등이 있음

- ◆ 첫 해외 지사로 일본을 선택했음은 물론 일본의 소셜네트워크 플랫폼 Mixi에서의 높은 인기가 말해주는 것처럼 아시아 지역에서의 입지 강화에 주력
 - 이번 투자금을 통한 인재 확보 또한 아시아 지역에서의 입지 강화를 중점으로 이루어질 것으로 전망
 - 특히 글로벌 시장 진출에 알맞은 통합 게임 플랫폼(Global Integration Platform, GIP)을 통해 각국의 다양한 소셜네트워크 플랫폼에서의 업데이트를 빠르게 진행할 수 있음
- ◆ 통합 게임 플랫폼을 통해 서드파티 게임들의 글로벌 유통 및 운영에도 관심을 가짐
 - 이를 위해 Happy Elements는 세계 15개국 출신의 직원들로 글로벌 운영 팀을 조직 글로벌 통합 플랫폼에서의 서드파티 게임 퍼블리싱에 올초부터 착수

 www.gamasutra.com/

그림 5 Happy Elements의 대표 게임 <My Fishbowl>



[출처] Happy Elements, 2011

중국 컴퓨터 제조업체 Lenovo, 신규 게임 콘솔기기 iSEC 발표

● 중국 Lenovo, 신규 게임 콘솔기기 위해 대규모 투자 진행

- ◆ 중국 최대의 컴퓨터 제조회사 Lenovo에서 투자한 iSEC는 중국 제조업체 Eedoo Technology*에서 개발을 담당하고 있으며, Kinect와 유사한 모션 제어 시스템을 사용
 - PlayStation3와 Xbox 360과 같은 콘솔기기에 사용된 전형적인 컨트롤러 대신 3D 모션감지 센서를 활용한 핸드 컨트롤러를 사용한 iSEC는 어드벤처와 스포츠, 대전 격투 게임 등 30여 개 이상의 무료 게임을 내장하고 등장할 예정
 - 노래방 기능과 인터넷에 접속하여 영화를 제공하는 홈 엔터테인먼트 센터 기능도 탑재

* 주 : Eedoo Technology는 2010년 8월 초에 Lenovo Group, Lenovo Holdings, Lenovo Investment Company가 공동 투자해 설립된 콘솔 게임기 업체

● 중국 정부의 콘솔게임기 판매 금지 정책, iSEC 홈 엔터테인먼트 단말로 출시

- ◆ 중국 정부는 지난 2000년부터 게임 콘솔기기의 판매를 금지하여, 온라인 게임시장 위주로 성장하게 되었는데, iSEC은 이러한 중국 정부정책에 따라 콘솔기기가 아닌 홈 엔터테인먼트로 등장할 예정
 - iSEC은 중국 내부에서만 출시될 예정이며, 연간 백만 대의 기기 판매를 목표로 하고 있으며, iSEC의 가격은 3,000위안으로 책정
 - 중국 정부정책에 의해 중국 시장으로 진출하지 못했던 MS, Nintendo, Sony 등의 반발이 예상

● Eedoo와 하청업체 간의 갈등, iSEC의 출시 연기 가능성 등장

- ◆ Eedoo의 워정(罗争) CEO는 iSEC 출시 이후 발생하는 수익 대부분을 하청업체들에게 배분하는 파격적인 조건을 제시함
 - Eedoo는 iSEC의 초기 판매량이 50만대 이하일 경우 수익의 100%를 하청업체들에게 제공하고, 50만대에서 100만대 사이의 판매량을 기록할 경우 80%의 수익을, 100만대 이상 판매할 경우 70% 수익을 하청업체들에 배분할 예정
- ◆ Eedoo, 실제 계약 과정에서 하청업체들의 수익 배분을 변경
 - Eedoo와 하청업체 계약서 상에는 당초 알려진대로 iSEC 판매를 통해 얻은 수익금 100%가 아닌, iSEC 개발비를 제외한 나머지 수익에 한해서 배분율을 적용한다고 명시
 - 이에 대해 일부 하청업체들이 iSEC 부품 납품과 제작을 중단하면서 iSEC 출시가 불투명해짐
- ◆ Eedoo의 핵심 직원 30여명이 회사를 그만두면서 iSEC 출시 향방은 더욱 불투명짐

 www.chbeta.com

그림 6 Eedoo의 차세대 콘솔 게임기기 iSEC 외형



[출처] Eedoo, 2011

통계 중국 MMO게임 순위

표 6 중국 MMO게임 순위 (2011. 10. 24 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	13.05%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	9.77%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	+1	7.11%
4	대화서유(大話西遊)	NetEase	-1	6.24%
5	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	6.13%
6	마역(魔域)	91.com	-	5.20%
7	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.96%
8	성투사2(聖斗士2)	梦工厂	+33	3.18%
9	주선(诛仙)	Perfect World	-1	2.56%
10	성진변(星辰變)	Shanda	+3	2.18%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 7 중국 온라인게임 순위 (2011. 10. 24 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.58%
2	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-	24.91%
3	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-	7.82%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	4.75%
5	오디션(劲舞团)	Nineyou	-	1.98%
6	League of Legend(英雄聯盟)	Tencent	-	1.73%
7	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	1.54%
8	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-	1.34%
9	World of Warcraft(穿越火线体验版)	NetEase	-	1.26%
10	몽삼국(梦三国)	Dianhun	-	1.25%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

일본 게임업계 전문가, 외국 게임에 대한 인식 변화

● 하드코어 게임과 모바일게임에 관심 갖는 일본 게임 전문가 감지

- ◆ 일본의 게임 전문 언론 Famitsu는 일본 게임업계에 종사하고 있는 전문가들이 외국 게임에 큰 관심을 보이는 등 최근 급격한 인식의 변화가 감지되고 있다고 보도
- ◆ <Final Fantasy Type-0>를 제작한 일본 게임개발자 Hajime Tabata의 경우 최근 출시된 <Battlefield 3>를 주목하고 있다고 밝힘
 - Tabata는 "해외에서 출시된 게임들은 모두 관심 대상이지만 <Battlefield 3>는 그 중에서도 특별하다"며, "<Battlefield 3>는 비주얼의 현실감 측면에서 '차세대'라고 불릴 만하다"고 극찬
 - Tabata는 또 "<Battlefield 3> 트레일러 영상을 본 직후 우리는 거의 얼어붙었으며, 즉시 게임 비주얼 개선과 관련해 오랜 시간 회의를 하기도 했다"고 덧붙임
- ◆ 일본 게임전문가의 외국 게임에 대한 관심은 고사양 콘솔게임뿐 아니라 모바일게임에서도 일어나고 있음
 - 일본 게임 개발업체 Team Ninja의 Yosuke Hayashi는 iOS용 RPG <Infinity Blade>에 대해 "<Infinity Blade>는 단순한 조작, 적당히 짧은 게임플레이 세션, 게이머를 충분히 만족시킬 수 있는 플레이 경험 등 모든 면에서 뛰어나다"며 칭찬을 아끼지 않았음
 - Hayashi는 "아직도 <Infinity Blade>를 자주 즐기고 있다"라며, "차기작인 <Infinity Blade 2>에서는 어떤 변화가 있을지 매우 기대된다"고 덧붙임

● 외국 게임 인식 변화, 일본 게임시장에도 확산되기를 희망

- ◆ 이외에도 상당수의 일본 게임개발 전문가들이 외국 게임의 열렬한 팬인 것으로 드러났으며, 현재 개발 중인 게임에도 자신의 취향이 반영되는 것으로 나타남
 - Vanillaware의 George Kamitani는 <Starcraft>의 열렬한 팬이며, Capcom의 Hideaki Itsuno는 <Oblivion> 시리즈에 매료된 것으로 알려짐
 - 이들은 자신이 좋아하는 게임의 시스템이나 세계 설정 등에 매료되었다고 밝혔으며, 외국 게임이 일본 내에서 큰 인기를 끌지 못하는 것을 안타까워 하기도 했음



www.famitsu.com

PS Vita, 북미서 2012년 2월 출시 확정

● Sony의 차세대 휴대용 게임기, 북미 시장 출시 임박

- ◆ 출시가 임박한 Sony의 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita(이하, PS Vita)의 북미 시장 출시일이 2012년 2월 22일로 확정
- ◆ Sony Computer Entertainment America의 Jack Tretton 사장은 10월 18일 샌프란시스코에서 개최된 'Web 2.0 Summit'에서 PS Vita의 북미 공식 출시일을 발표
 - 이는 일본 시장 출시 예정일인 2011년 12월 17일보다 약 2개월 가량 늦은 것으로, 제품 가격은 Wi-Fi 전용 모델 250달러, 3G/Wi-Fi 모델 300달러로 책정
- ◆ 한편, Sony가 지난 'Tokyo Game Show 2011'에서 공개한 26개의 PS Vita 타이틀은 북미 출시 당일에는 모두 출시될 것으로 예상되며, Sony는 현재 총 100개의 게임 타이틀이 개발 중에 있다고 밝힌 바 있음

● PS Vita, 3DS 및 iPhone 4S와 휴대용 게임시장에서 경합 예상

- ◆ PS Vita는 3D 입체영상을 탑재한 Nintendo의 휴대용 게임기 3DS는 물론, 최근 출시된 Apple의 신규 스마트폰 iPhone 4S와도 휴대용 게임시장에서 경합을 벌일 것으로 전망
 - iPhone 4S는 기존 제품보다 향상된 성능으로 게임플레이 기능도 대폭 개선되었다는 평가를 받고 있으며, 이미 일부 게임개발자들은 스마트폰과 태블릿 PC에서 콘솔게임 수준의 고사양 게임을 개발하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 일각에서는 PS Vita가 최소 250달러라는 비교적 비싼 가격에 부담스런 메모리 카드 가격까지 겹치며 좋은 성과를 거두지 못할 수도 있다며 우려를 표함
 - Nintendo 역시 250달러에 달하는 3DS의 비싼 가격 탓에 소비자의 외면을 받는 것으로 판단해 최근 가격을 170달러로 대폭 인하한 바 있음
- ◆ 반면, PS Vita가 기존 휴대용 게임기나 스마트폰과는 비교되지 않는 강력한 HW 성능으로 새로운 게임 경험을 선사할 수 있을 것이라는 긍정적 의견도 제기됨
 - PS Vita는 휴대용 단말기 중에서는 유일하게 쿼드코어 프로세서를 탑재했으며, PS3와 거의 같은 수준의 고사양 콘솔게임을 구동할 수 있는 것으로 알려짐

 us.playstation.com/psvita

Gamepot, MMO게임 <Wizardry Online> 일본서 정식 서비스

● 일본 게임업체 Gamepot, 고전 명작 'Wizardry' 온라인 버전 출시

- ◆ 일본의 대표 MMO게임 퍼블리셔 Gamepot이 던전 크롤(crawl)* 방식의 고전 RPG <Wizardry>를 온라인 버전으로 리메이크한 <Wizardry Online>을 10월 17일 일본에서 정식 서비스를 개시
 - 10월초 일본에서 오픈베타 서비스를 개시한 <Wizardry Online>은 서비스 첫날부터 10만 명의 가입자를 끌어 모으며 좋은 반응을 얻었으며, Gamepot은 즉시 추가 서버를 개설하는 등 가입자 확대에 나섬
 - <Wizardry Online>은 미국과 유럽시장에도 2012년초 출시될 예정이며, Gamepot은 현재 영문 버전 클라이언트를 준비
- ◆ 일본 게임업체 Headlock이 개발한 <Wizardry Online>은 RPG의 대부격으로 알려진 고전명작 <Wizardry>의 성공적인 부활로 평가 받음
 - <Wizardry>는 1980년대 PC게임으로 출시되어 <Dungeons & Dragons>류의 정통 RPG 스타일을 살린 수작으로 평가받으며 지금까지 다수의 후속작과 외전이 출시되며 인기 유지
 - <Wizardry Online>은 전작 고유의 게임 시스템을 적극 활용하는 한편 온라인게임 특유의 파티플레이 시스템과 PvP 콘텐츠를 도입
- ◆ 특히, <Wizardry>의 가장 특징적인 게임 시스템인 '영구 사망(permanent death)'을 <Wizardry Online>에도 도입, 플레이어가 사망 시 100% 부활하지 못하고 캐릭터를 완전히 잃어버릴 수도 있는 하드코어 콘셉트를 전면에 내세움
 - 하드코어 게이머들은 <Wizardry Online>의 독특한 사망 시스템 덕분에 더욱 게임 몰입도가 높아지는 효과가 있다며 좋은 점수를 주고 있음

* 주 : RPG게임의 하부 장르 중 하나로 다른 말로는 'Rougelike'라고 표현하기도 함. 게임방식은 던 방식으로 방과 통로로 이루어진 던전을 비롯한 대부분의 요소가 무작위로 출현하며, 난이도가 상당히 높고 긴 시간을 필요로 하며 점수판 기능으로 플레이어들끼리 경쟁을 함

 www.gamepot.co.jp  www.wizardry-online.jp

일본 소셜 게임업체 DeNA, 프로야구 구단 인수

● DeNA, 일본 유명 야구팀 Yokohama BayStars 인수

- ◆ 일본 언론들은 10월 24일 Yokohama BayStars가 구단 매각 설명회를 갖고 구단 최대 주주사 도쿄방송(TBS) 홀딩스와 DeNa사가 매각 합의 발표를 하기로 결정했다고 보도
 - 매각 자금은 약 100억 엔으로 추정
 - Yokoham 사장은 "작년부터 매각 이야기가 나왔다. 이제 공개를 할 때라고 생각했다"라며 "구단 직원들에게는 이런 상황이 발생해서 미안하게 생각한다"고 설명
 - 연고지 이전없이 팀 이름은 DeNA가 개발하는 모바일 소셜 플랫폼 'Mobage'의 이름을 붙여 Yokohama Mobage BayStars로 바뀌게 됨
 - DeNA는 내년 정규시즌 참가를 위해 오는 11월 30일까지 각 구단 실행위원회와 구단주 회의에서의 승인을 받아야 하며, 이후 일본프로야구기구(NPB)에 30억엔을 납부하면 모든 절차가 마무리됨
- ◆ DeNA의 야구단 인수, 증권가에서는 시너지 효과에 대해 부정적인 반응
 - DeNA가 구단 인수에 대체적 합의를 봤다는 소식에 10월 19일 주가가 전날보다 8% 하락
 - 일본 증권가에서는 DeNA가 Yokohama BayStars를 매각할 경우 운영비용 부담 등으로 실적에 악영향을 미친다고 평가
 - 이와 반대로 TBS의 경우 적자가 지속되는 구단을 매각함으로써 무거운 운영비용 부담에서 벗어나 주가가 1.3% 반등

● 게임업체의 야구단 인수, 전세계적으로 확대

- ◆ DeNA가 BayStars를 인수하면서 한미일 프로야구에 게임업체가 운영하는 구단이 모두 생기게 됨
 - 미국 메이저리그에서는 Nintendo가 1992년 Seattle Mariners를 인수했으며, 한국 프로야구에서는 올해 엔씨소프트가 신생 구단 창단을 선언

 mch.Mainichi.jp

통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 8 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 10. 10 ~ 10. 16) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	53,924	+3%	2,082,055
	PlayStation3	Sony	28,328	-3%	7,198,105
	PSP	Sony	25,109	-7%	18,112,107
	Wii	Nintendo	12,618	+20%	11,875,909
	DS	Nintendo	3,927	+27%	32,924,379
	Xbox360	MS	1,458	+1%	1,533,462
	PlayStation2	Sony	1,061	-4%	23,171,099
SW	Ace Combat : Assault Horizon (PlayStation3)	Namco Bandai	142,489	신규	142,489
	Just Dance Wii (Wii)	Nintendo	91,439	신규	91,439
	World Soccer Winning Eleven 2012 (PlayStation3)	Konami	62,179	-76.8%	330,357
	AKB1/48: Idol to Guam de Koishitara... (PSP)	Namco Bandai	34,847	-85.4%	273,396
	Dead Rising 2 : Off the Record (PlayStation3)	Capcom	24,980	신규	24,980
	Forza Motorsport 4 (Xbox360)	MS	22,452	신규	22,452
	Ace Combat : Assault Horizon (Xbox360)	Namco Bandai	20,345	신규	20,345
	Ken to Mahou to Gakuen Mono. Final : Shinnyusei wa Ohimesama (PSP)	Acquire	18,025	신규	18,025
	Minna no Rhythm Tengoku (Wii)	Nintendo	13,766	+26.9%	520,701
	Dragon Quest 25 Shuunen Kinin: Famicom & Super Famicom Dragon Quest I-II-III (Wii)	Square Enix	12,903	-17.0%	368,146

[출처] VG Chartz



기타 게임시장 동향

호주 정부, 2년 간 모바일과 온라인게임 심사 면제 법안 제출

● 호주 정부, 게임산업 활성화를 게임 심사 면제관련 개정안 제안

- ◆ 호주 정부는 모바일게임과 온라인게임도 게임의 일종으로 게임 이용등급 심사를 받도록 되어 있는 기존 법안을 변경해 모바일게임과 온라인게임에 한해서 향후 2년간 등급 심사를 면제하는 개정안을 제안
 - 호주 사법 개혁 위원회(The Australian Law Reform Commission)에서 진행 중인 국가 등급 분류 체계 심리에 대한 결과로 호주 정부는 현행 등급분류 심사를 필수적으로 받아야 하는 모바일게임과 온라인게임을 향후 2년간 등급 분류 심사를 면제토록 하는 개선안을 제안
 - 개선안이 호주 의회를 통과할 경우 향후 2년간 호주 내에서 제공되는 모바일게임과 온라인게임들은 호주 정부의 등급분류 심사 없이 콘텐츠를 제공할 수 있게 될 예정이며, 기존 필수 등급분류 포함되어 있던 출판, 영화, PC, 콘솔게임은 여전히 등급 분류심사를 필수적으로 받아야 함
 - 모바일과 온라인게임 등급심사 관련 개정안을 제안한 호주 내무부(Federal Minister for Home Affairs)에 따르면 개정안의 연내 통과는 어려울 것으로 알려짐

● 온라인과 모바일게임을 일반 온라인 콘텐츠의 한 종류로 다룰 예정

- ◆ 호주 정부는 기존 등급 심의 법안 내용이 제작 기간이 짧고 개발이 용이한 모바일게임 애플리케이션과 온라인게임을 고려하고 있지 않아 기술적 환경 변화를 고려해 이번 개정안을 제안한 것으로 알려졌으며 개정안에서는 모바일게임과 온라인게임을 게임이 아닌 온라인 콘텐츠의 한 종류로 취급해 향후 2년 동안 등급심사를 면제할 수 있도록 추진
 - 이번 개정안이 통과되어도 등급심의 위원회에서는 등급 심사서 M등급 이상이 나올 수 있는 게임 콘텐츠에 대한 심사를 진행할 수 있으며, Australian Communication and Media Authority에서는 미풍양속 저해 등 상위 법령을 준수하지 않은 온라인 콘텐츠에 대한 검열을 통해 청소년 보호 등을 위한 대안으로 이용할 계획인 것으로 알려짐

 www.ministerhomeaffairs.gov.au

AsiaSoft, Activision Blizzard 남동아시아 지역 유통권 확보

● AsiaSoft, Activision Blizzard 게임 유통으로 글로벌 게임업체로 성장

- ◆ 태국을 기반으로 하고 있는 온라인게임 유통업체 AsiaSoft*가 Activision Blizzard와 남동아시아 지역에서 게임을 유통하는 것을 골자로 하는 협약을 맺음
 - 이번 협약에 대해 AsiaSoft의 이사회 의장인 Sherman Tan은 "Activision Blizzard는 블록버스터 게임을 제공하는 것으로 유명하며, 우리는 그러한 게임들을 유통할 권리를 얻게 된 것에 대해 영광으로 생각하고 있다"고 언급
 - Activision Blizzard의 최고운영책임자(COO) Paul Sams는 "우리의 최고 우선순위 중에 하나는 바로 전 세계 게이머들이 우리의 게임에 쉽게 접근하여 즐길 수 있도록 하는 것"이라며, "남동아시아 지역에서 온라인게임 서비스 제공업체 AsiaSoft가 성장하고 있는 남동아시아 지역에서의 많은 게이머들에게 자사의 게임들을 알리는 데 큰 도움이 될 것으로 확신하다"고 언급
- ◆ 이번 협약에는 Activision Blizzard의 인기 게임이 총 망라된 것으로 알려지고 있음
 - 여기에는 인기 PC게임 시리즈인 <Diablo>의 최신작으로 출시가 예정되어 있는 <Diablo3>도 포함되어 있으며, 이 외에 <Warcraft>와 <Starcraft> 시리즈 또한 포함
 - 특히 Activision Blizzard의 캐쉬카우로 알려져 있으며 MMORPG의 왕좌를 지키고 있는 <World of Warcraft> 또한 세 개의 추가 확장팩을 포함하여 AsiaSoft가 유통

* 주 : 2001년 설립되어 태국과 싱가포르, 말레이시아 및 베트남의 온라인 게임시장을 주도하고 있는 선두 업체로서 온라인게임 유통 및 개발은 물론 게임포털 서비스 (playthai.playpark.com, 태국) 에도 관심을 가지고 있음

● AsiaSoft, 태국, 말레이시아 및 싱가포르 등에서 서비스

- ◆ 이번 협약을 통해 AsiaSoft는 태국은 물론 말레이시아 및 싱가포르에서 이들 게임의 유통을 계획하고 있지만 정확히 언제가 될지는 밝히지 않고 있음
 - Tan은 "우리는 태국, 말레이시아, 싱가포르 등의 지역 게이머들에게 보다 양질의 게임을 제공할 수 있게 된 기회를 가지게 되어 매우 만족한다"고 언급

 www.gameindustry.biz

싱가포르 소셜 게임업체 Nubee, 일본 벤처 투자금 10억 엔 확보

● Nubee, 일본 최대 사모펀드 JAFCO의 투자금 확보 성공으로 사업 확장

- ◆ 싱가포르 소셜 게임업체 Nubee가 최근 일본 최대 사모펀드 중 하나인 JAFCO로부터 10억엔(1,300만 달러)의 투자금을 확보
 - JAFCO의 투자금은 Nubee의 일본 내 모기업인 Vega를 통해 전달될 예정이며, 지금까지 Nubee가 개발한 소셜게임 8개 작품의 운영 및 신규 개발에 활용될 것으로 보임
- ◆ Nubee와 Vega의 CEO직을 역임하고 있는 Tomokazu Ukishiro는 "이번 자금 확보를 통해 Nubee의 사업 기반은 더욱 빠르게 확장될 것"이라며, "소셜 게임사업이 순조롭게 추진되고 있는 만큼 보다 많은 게임을 세계 시장에 내놓는데 주력하겠다"고 언급
 - Ukishiro CEO는 이미 신규 자금 확보를 계기로 현재 60명인 Nubee의 직원수를 배 이상 늘릴 계획이라고 밝힘

● Nubee, 모바일 소셜게임 개발로 소셜 게임시장에 도전

- ◆ Nubee는 현재 첫 개발작인 <Japan Life>가 출시 10주만에 250만명의 다운로드 건수를 기록하는 등 무난한 성적을 거두고 있으며, 향후 급성장이 예상되는 소셜 게임시장의 신생 업체로서 양질의 게임 개발에 주력할 것으로 전망
 - <Japan Life>는 스마트폰과 태블릿 PC 기반의 모바일 소셜게임으로, <CityVille>류의 도시경영 컨셉에 일본 특유의 문화적 요소를 가미한 것이 특징
- ◆ 한편, 시장조사업체 Gartner는 2011년 전 세계 소셜 게임시장 매출이 32억 달러, 2012년에는 45억 달러까지 성장할 것으로 보고 있음

 www.nubee.sg

그림 7 Nubee의 소셜게임 <Japan Life>



[출처] Nubee, 2011

모바일 앱 플랫폼 Blaast, 인도네시아서 모바일 앱 개발 대회 개최

● Blaast 주최 인도네시아 모바일 앱 개발 대회, 게임 개발사 두각 드러내

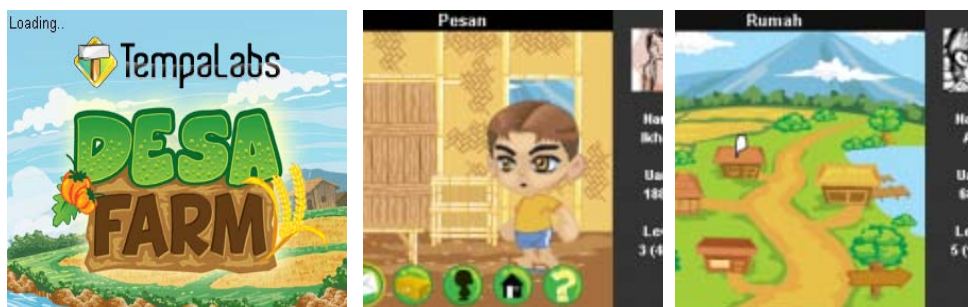
- ◆ 핀란드의 클라우드 기반 모바일 애플리케이션 개발 플랫폼 Blaast가 인도네시아에서 모바일 애플리케이션 개발 대회를 개최하고, 지난 9월 9일 최종 우승자를 발표
 - 5위까지 수상자를 가리는 대회에서 우승한 작품은 인도네시아 게임 개발업체 Tempa Labs의 <Desa Farm>이며, 이후 2위부터 4위까지 모두 인도네시아 업체가 제작한 게임 앱이 당선
 - 5위에 오른 <FChitChat>이 유일한 비 게임 애플리케이션으로 당선됨
- ◆ 1위에 당선된 Tempa Labs는 Blaast의 지원을 받아 1주일간 유럽 투어 기회를 획득했으며, 특히 핀란드에 위치한 Blaast 및 Skype의 본사에 방문하여 이들과 앱 개발 관련 정보공유의 자리를 갖게 될 것으로 알려짐

● 해외 모바일 플랫폼 업체, 인도네시아 게임 개발 잠재력에 관심

- ◆ Blaast는 인도네시아의 수준 높은 애플리케이션 개발 능력에 관심을 보이고 있으며, 특히 게임 개발 역량이 높은 것으로 보고 있음
 - Blaast는 이번 앱 개발 대회 외에도 다양한 이벤트를 인도네시아 지역에서 개최할 예정
- ◆ 한편, Blaast 외에도 Nokia 역시 인도네시아의 애플리케이션 개발 잠재력을 높이 사고 있으며, Blaast와 유사한 앱 개발 대회 'DevStart'를 개최한 바 있음

 www.blaastdevid.com  www.tempalabs.com

그림 8 Tempa Labs의 <Desa Fram> 실행 화면

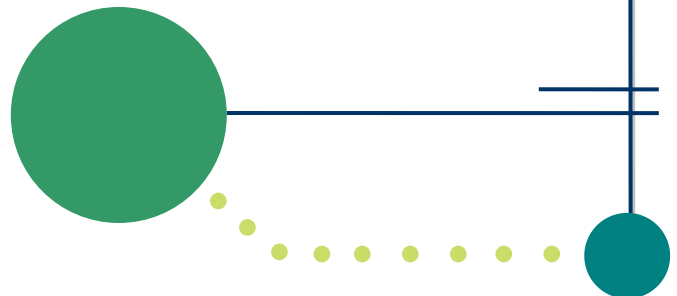


[출처] Blaast, 2011



유럽 게임시장 동향

- EU 집행위원회, 차세대 게임콘솔 개발을 기반으로 신기술 확보 추진
- O-Games, Ubisoft 댄스게임 관련 소송 제기
- <Diablo3>, 유럽에서 가장 까다로운 독일 게임심의 통과
- Activision Blizzard, 장난감과 게임이 결합한 신규게임 출시
- Anuman Interactive, 프랑스 만화 <XIII>관련 게임 제작
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



EU 집행위원회, 차세대 게임콘솔 개발을 기반으로 신기술 확보 추진

● EU, 차세대 게임콘솔 하드웨어 개발 컨소시엄에 280만 유로를 지원

- ◆ EU 집행위원회(Commission of the European Communities)가 차세대 게임 콘솔 하드웨어 개발을 목표로 하는 컨소시엄에 280만 유로를 지원
 - 이번 지원을 통해 진행되는 개발 프로젝트는 앞으로 3년간 운영
 - 이번 지원 결정에 대해 개발 프로젝트 컨소시엄에 참여중인 Codeplay의 CEO Andrew Richards는 "우리는 이번 EU의 결정이 미래 소비자 기술에 대한 투자 필요성을 인식한 것에 따른 것이라 보고 환영한다"라고 언급

● 유럽의 차세대 게임 개발 프로젝트 컨소시엄

- ◆ 4개의 기술업체와 2개의 대학이 참여하여 구성된 이번 유럽의 차세대 게임 개발 프로젝트 컨소시엄의 구성은 다음과 같음
 - 2002년 설립되어 소프트웨어 개발 도구 부문에 주력 해왔으며 영국의 스코틀랜드 에든버러에 위치한 소프트웨어 개발사 Codeplay는 특히 PlayStation2를 위한 VectorC 컴파일러를 발표하는 등 게임 프로그래머들을 위한 컴파일러 개발을 해왔으며, 2005년부터는 프로세서 디자이너들을 위한 맞춤형 C/C++ 컴파일러의 개발도 시작
 - 영국의 케임브리지에 위치한 게임 그래픽 기술업체 Geomerics는 게임 내 광원효과기술에 특화된 기술을 보유하고 있으며 PlayStation3, Xbox360, PC게임에서의 실시간 액션 게임에서 사실감을 강화시켜주는 조도(radiosity) 연산 소프트웨어인 Enlighten이 핵심제품으로 CEO Gary Lewis가 현재 회사를 이끌고 있으며, 창립자인 Chris Dom은 최고 운영책임자(COO)를 맡고 있음
 - 특히 올해 출시된 EA의 최고의 야심작인 <Battlefield 3>의 게임 엔진인 'Frosbite 2'엔진에도 Geomerics의 소프트웨어가 사용됨
 - 2007년 창립된 그리스의 그래픽 프로세서 전문 업체 Think Silicon는 중급과 보급형 단말기에 필요한 모바일 그래픽 솔루션의 디자인 및 개발과 저전력 디자인에 특화되어 있으며 주력제품으로는 2D 비트맵 그래픽 가속기인 'Think2D'와 'ThinkVG' 등이 있음
 - 대학으로는 독일의 베를린에 위치한 TU-Berlin(Technische Universität Berlin, 베를린 공과대학) 대학과 스웨덴의 읍살라에 위치한 Uppsala 대학이 참여
 - 이외에 인공지능 관련 업체인 AiGameDev.com도 컨소시엄에 참여하고 있음

● 차세대 게임콘솔 하드웨어 목표, 저전력 GPU 및 병렬 처리 프로세서

- ◆ 차세대 게임콘솔 개발 프로젝트 컨소시엄은 소프트웨어 구동에 있어 전력과 대역폭의 절감을 달성하는 것으로, 보다 전력 효율적인 그래픽 처리 장치(GPU)의 생산과 미래 병렬 처리 프로세서의 개발을 주 목표로 하고 있음
 - 이에 대해 Richards는 "이번 프로젝트는 실현 가능하며 실질적인 이익을 가져다 줄 것"이라며, "우리의 목표는 유럽이 차세대 저전력 모바일과 비디오게임 그래픽 기술 개발에서 우위를 차지하게 하는 것"이라고 언급

● 관련 배경

- ◆ 이번 지원을 계기로 지금까지 공학이나 동역학 분야 등의 고성능 프로그래밍에만 집중되어 있던 R&D 관련 예산이 그래픽 소프트웨어 부문에도 지원되는 계기가 될 것이며, 관련 업계의 발전에도 도움이 될 수 있을 것이라는 긍정적인 반응 제기
 - Richards는 "유럽 업체들은 휴대전화의 중앙처리장치 및 GPU의 디자인은 물론 게임 기술에 있어서도 세계 시장을 선도하고 있다"면서도, "이를 유지하기 위해서 기업들은 그래픽 R&D 분야에 막대한 투자를 필요로 하고 있다"고 언급
 - Richards는 이어 "지금까지 그래픽 소프트웨어 및 처리 장치 부문에 대한 R&D 연구가 제약 및 에너지와 동역학 부분의 고성능 프로그래밍 등의 다른 산업 부문에 비해 미흡했던 것이 사실이며 이번 프로젝트가 그래픽 애플리케이션, 그래픽 도구, 하드웨어 등에 대한 연구의 중요성을 일깨워 주는 계기가 될 수 있을 것"이라는 의견을 피력함

 www.business7.co.uk

O-Games, Ubisoft 댄스게임 관련 소송 제기

● 댄스게임, 높은 인기 이면에 갈등 심화

- ◆ OG International의 자회사인 O-Games*가 11월 출시 예정인 자사의 최신 게임 <Get Up and Dance>와 관련하여 경쟁 게임업체 Ubisoft에 대해 저작권 관련 소송을 제기
- ◆ 이번 소송은 미국 캘리포니아의 북부지역 연방법원(US District of Northern District of California)에 10월 7일 제기됨
 - 소송은 Ubisoft의 댄스게임 <Just Dance>의 저작권과 상품 외장 지적재산권(trade dress rights)을 O-Games의 <Get Up and Dance>가 침해한 사실이 없다는 것을 확인해 달라는 확인판결을 요구하는 것이 주요 골자
- ◆ 이번 소송은 Ubisoft가 O-Games의 신작 댄스게임이 자신들의 <Just Dance>의 저작권을 침해했다고 비난하는 것에 대응하는 성격
 - 이에 대해 OG International의 CEO인 Jim Scott은 "<Get Up and Dance>는 매우 창의적이고 혁신적이며 재미있는 댄스게임인 동시에 피트니스 게임"이라고 자신하며, "Ubisoft가 불합리한 비난을 <Get Up and Dance>에 가했으며 이번 소송 또한 결국 Ubisoft가 초래한 일"이라며 Ubisoft에 실망감을 표현

* 주 : 비디오 엔터테인먼트 게임 퍼블리싱을 하고 있는 업체로서 Nintendo DS, Nintendo Wii, Microsoft Xbox 306 및 Sony PlayStation Portable 등 주요 콘솔 플랫폼에 게임을 유통하고 있으며 특히 소셜게임 영역으로 사업을 확장하려 하고 있음

● O-Games의 댄스 게임 <Get Up and Dance>

- ◆ 이번 법적 분쟁의 시초인 O-Games의 신작 댄스게임 <Get Up and Dance>는 Nintendo Wii와 Sony의 PlayStation3 콘솔용으로 현재 영국에서 11월 4일, 미국 시장에는 11월 8일 출시 예정
 - 가수나 댄서 등의 스타뿐만 아니라 백댄서로도 게임을 즐길 수 있는 <Get Up And Dance>는 과거 인기를 끌었던 디스코 음악부터 현재 음악 차트에서 인기를 끌고 있는 최신곡을 배경으로 춤을 즐길 수 있도록 함
- ◆ <Get Up And Dance>는 이른바 'Party Mode'를 통해 소셜게임으로서의 성격도 가지고 있음
 - 친구들과 함께 춤을 출 수 있도록 하는 'Party Mode'를 지원하는 <Get Up And Dance>는 최대 8명과 동시에 게임을 즐길 수 있도록 설계되었으며 'Party Mix', 'Last Man Standing' 및 'Tug of War' 등의 경쟁모드를 통해 다른 댄스 팀과의 경쟁 또한 벌일 수 있음

- 또한 'Group Mode'를 통해 자신만의 댄스 그룹을 조직할 수도 있으며 이는 자신의 친구들과도 가능하고 이를 통해 백댄서 혹은 리더로서 춤을 출 수 있음
- 게임에 대해 Scott는 "우리는 아주 독특한 게임 요소로서 친구들과 함께 게임을 함께 즐기고 점수를 겨룰 수 있는 'Group Mode'를 통해 대단한 제품을 만들어 낼 수 있었다"고 언급

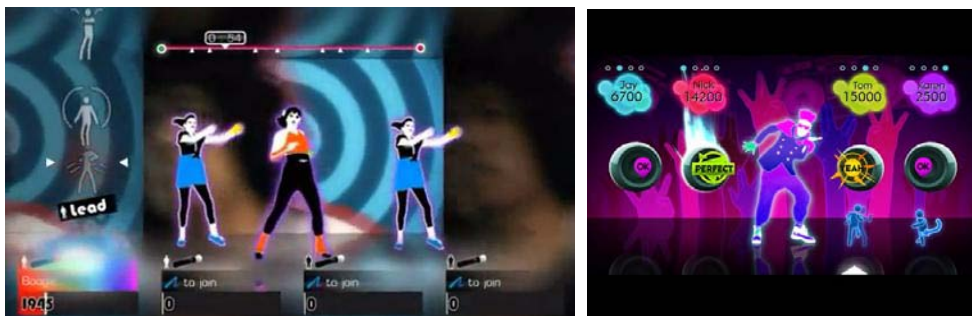
Ubisoft의 댄스 게임 <Just Dance>

- ◆ Ubisoft의 댄스게임 <Just Dance>는 2009년 11월 북미 지역에서 처음 출시된 이래 같은 달 호주와 유럽에서 출시되어 큰 인기를 끌었음
- 특히 동작 인식게임으로서 스크린에 표시되는 댄서의 실루엣을 따라 댄서의 몸짓 그대로 춤을 출 수 있도록 하는 게임으로 Nintendo의 Wii Remote를 기반으로 함
- ◆ 현재 <Just Dance2>가 2010년 10월 출시된 바가 있으며 8인 게임 세션을 지원하고 총 44개의 음악 트랙과 다운로드 콘텐츠(Download Contents, 이하 DLC)* 또한 지원
- 시리즈 최신작인 <Just Dance 3>는 기존 Wii 기반이었던 콘솔 플랫폼을 새롭게 MS의 Kinect와 Sony의 PlayStation 3 Move에서도 사용할 수 있게 컨버팅 함
- Kinect 버전은 10월 출시되었으며 PlayStation3 Move 버전은 12월 출시 예정

* 주 : 온라인에 접속하여 원작 게임에 추가 콘텐츠를 다운받는 것을 의미하며, 원작 게임에 추가 콘텐츠를 제공한다는 점에서는 확장팩과 비슷한 개념이라 할 수 있으나, 확장팩은 또 다른 패키지로 판매되는 반면 다운로드형 콘텐츠는 온라인에서 다운받는 방식으로 제공된다는 점이 가장 큰 차이점

 www.gameindustry.biz  www.mcvuk.com

그림 9 O-Games의 <Get up and Dance>(좌)와 Ubisoft의 <Just Dance>(우) 화면



[출처] O-Games, Ubisoft, 2011

<Diablo3>, 유럽에서 가장 까다로운 독일 게임심의 통과

독일 게임심의 기관 USK, <Diablo3> 16세 이상 이용가 등급 부여

- ◆ 북미, 영국, 호주 등지에서 유통을 위한 연령등급을 받은 Activision Blizzard의 <Diablo3>가 까다롭기로 유명한 독일의 게임심의도 별도의 수정사항 없이 통과
 - 독일의 게임심의를 전담하는 Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle(이하, USK)는 <Diablo3>에 16세 이상 이용가 등급을 부여
 - 유럽의 국가 중 가장 게임 심의에 까다롭기로 유명한 독일에서 별도의 수정사항 없이 <Diablo3>가 출시된다는 소식에 관계자 및 팬들의 이목이 집중
- ◆ 독일 게임심의 기관 USK, 수정된 콘텐츠 없이 <Diablo3> 심의 통과
 - 전통적으로 독일은 유혈효과나 인간 혹은 인간형 몬스터를 적으로 삼아 전투를 벌이는 부분에 대해 민감하게 반응
 - 독일의 청소년보호법에 따라 이 부분에 속하는 게임들은 개인적으로 구하여 혼자 즐기는 것은 상관없으나, 공공장소에서의 판매/홍보는 불가능
 - 등급심을 통과한 게임 역시 내부 콘텐츠에 대한 수정작업을 가해야 했음
 - <Half Life>의 경우 적으로 등장하는 사람의 외형을 모두 사이보그로 바꿨으며, <Bio Hazard2>는 피를 회색으로 처리하여 유혈 표현을 절제시킴
 - 역사적인 특성으로 인해 나치를 찬양하거나, 나치의 상징 '히켄크로아츠'가 노출되는 게임의 발매 역시 금지
 - 전 세계에 발매된 <Wolfenstein>의 경우, 유통사인 Activision Blizzard 스스로가 독일 현지에 출시된 타이틀을 자체적으로 전량 회수한 사건도 발생

 www.usk.de/en

그림 10 블록버스 게임 <Diablo3> 실행 화면



[출처] Activision Blizzard, 2011

표 9 독일 게임심의 등급 USK의 주요 특징 및 게임

게임등급	연령 제한	특징	주요 게임(퍼블리셔)
	모든 연령 이용가능	<ul style="list-style-type: none"> · 폭력 묘사를 포함하지 않으며, 지속적인 불안감을 게이머에게 제공하지 않음 · 어린이를 위해 게임분위기가 친절하며, 화려한 그래픽을 제공 · 게임에 교육적인 내용을 포함하지 않아도 됨 	<ul style="list-style-type: none"> · Braid (rondomedia) · Cruise Ship Secrets(rondomedia) · Rockstar Games Table Tennis(Take-Take2) · Super Monkey Ball: Step & Roll(Sega)
	6세 이상 이용가능	<ul style="list-style-type: none"> · 미디어 경험을 습득하고 게임에 대한 압박이 심각하지 않음 · 게임이 빠르게 진행되며, 기본적인 판단력 기술이 필요한 게임 · 게임 캐릭터로는 잘 알려진 애니메이션 주인공이 판타지 세계관에서 활동 · 폭력적인 장면은 현실과 달리 동화 또는 추상적인 상징형태로 제공 	<ul style="list-style-type: none"> · Plants vs. Zombies(opCap Games) · Scooby-Doo! and the Ghost in the Swamp(Warner Bros.) · Sonic & SEGA All-Stars Racing(Sega) · Lego Harry Potter – Years 1-4(Warner Bros.)
	12세 이상 이용가능	<ul style="list-style-type: none"> · 게임은 좀 더 복잡한 방식으로 구조화되어 있으며, 추상적이고 논리적인 사고가 필요 · 어둡고, 갈등 상황이 스토리에 포함될 수 있지만 전체 스토리에서는 배제되어야 함 · 폭력이 포함되어 있다면 비현실적으로 포함되어 현실에서 반영될 수 없어야 함 	<ul style="list-style-type: none"> · Batman: The Brave and the Bold(Warner Bros.) · Final Fantasy XIII(Square Enix) · Firefighter(rondomedia) · Lord of the Rings: The Adventures of Aragorn(Warner Bros.)
	16세 이상 이용가능	<ul style="list-style-type: none"> · 스토리가 없으며, 전투와 싸움과 같은 폭력 콘텐츠가 포함되어 있지만 사회적 손상 메시지 또는 사회 규범에 대한 내용이 포함 · 전략과 전술을 필요한 게임 또는 팀플레이가 필요한 게임도 이 범위에 포함 	<ul style="list-style-type: none"> · Batman: Arkham Asylum(Warner Bros.) · Canis Canem Edit(Rockstar Games) · Command & Conquer 4(EA) · Mass Effect 2(EA)
	18세 이상 이용가능	<ul style="list-style-type: none"> · 윤리적, 도덕적 규범에 반하는 폭력이 포함될 수 있음 · 그러나 인종차별, 나치, 포르노 같은 콘텐츠는 포함할 수 없음 	<ul style="list-style-type: none"> · APB(EA) · Turok(Disney) · Battlefield-Bad-Company-2(EA) · Fear-Files(Vivendi)

[출처] USK 홈페이지, 2011 ; 스트라베이스 재구성

Activision Blizzard, 장난감과 게임이 결합한 신규게임 출시

장난감 인형과 비디오게임의 결합, <Skylanders>

- ◆ Activision Blizzard가 10월에 판매한 <Skylanders : Spyro's Adventure>는 실제 장난감을 게임의 주요 요소로 채택함
 - <Skylanders>를 즐기는 게이머는 'Portal'이라 불리는 콘솔 주변기기에 자신이 소유한 장난감을 올려 놓음으로써 해당 장난감 캐릭터를 게임화면에 전송하여 다룰 수 있음
 - <Skylanders>에는 30개 이상의 캐릭터 장난감이 제공될 예정이며 이 캐릭터들은 패키지 상품 안에 포함되어 있는 'The Portal of Power'를 통해 게임 내에서 게이머가 조작할 수 있음

<Skylanders>, 크로스 플랫폼 요소 도입

- ◆ <Skylanders : Spyro's Adventure>는 콘솔, 모바일, 웹 등 다양한 플랫폼을 지원하는 크로스 플랫폼 기능 구현
 - <Skylanders>는 장난감 캐릭터를 하나의 게임콘솔 속에서만 성장하고 플레이할 수 있는 것이 아니라, 여러 게임콘솔과 웹, 휴대용 게임기에서도 이전 게임 정보를 이어가며 즐길 수 있는 크로스 플랫폼 기능을 구현
 - Activision의 CEO Eric Hirshberg는 "게임에 접속된 장난감들은 콘솔에서 모바일과 인터넷을 넘나들며 자신이 지금까지 쌓아 온 경험들을 모두 기억하게 된다"고 언급
 - 집에서 Xbox 360이나 PlayStation3에서 게임을 즐기다 집을 나선 게이머는 다시 Android나 iOS 기반 스마트폰에서 게임을 즐길 수 있고, PC를 통해 온라인에서도 게임 플레이가 가능

 investor.activision.com

그림 11 <Skylanders> 실행 화면 및 장난감



[출처] Activision Blizzard, 2011



Anuman Interactive, 프랑스 만화 <XIII> 관련 게임 제작

● 프랑스 만화 <XIII>, 프랑스에서 인기 게임 IP로 사용

- ◆ 프랑스 인기 만화 시리즈 <XIII>가 Ubisoft를 통해 콘솔게임으로 출시된 이후 8년만에 프랑스 게임 퍼블리셔 Anuman Interactive를 통해 온라인게임으로 재탄생
 - 프랑스 인기 만화 시리즈 <XIII>은 1984년부터 출간되어 온 인기 만화로 2007년까지 19권이 발매되었으며, 최근 두 편의 TV 미니시리즈로 제작
 - 콘솔게임으로는 8년전인 2003년에 Ubisoft에 의해 처음 개발되었고 Xbox, PlayStation2, GameCube, PC 버전이 발매되었으며, 만화 스타일의 텍스트 표시와 복수의 시점을 제공하는 등의 특징을 가진 게임이었으나 그리 큰 성공을 거두지는 못함
- ◆ Anuman Interactive가 준비 중인 이번 <XIII> 기반의 게임은 PC, Mac, iPhone 등 콘솔 게임 외에 다양한 기기들을 지원할 것으로 알려졌으며 오는 11월에 출시될 예정
 - Anuman Interactive가 오는 11월에 선보일 <XIII> 게임이 Ubisoft의 <XIII>와 연관성은 없지만, 이전 게임을 즐긴 게이머들로부터 관심을 얻고 있음
 - <XIII> 기반 신작 게임은 콘솔게임은 지원하지 않고 PC, Mac, iPhone, iPad만 지원

 www.anuman-interactive.com

그림 12 프랑스 만화 <XIII> IP를 이용한 Ubisoft의 액션 게임 <XIII>



[출처] Ubisoft, 2003

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 10 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (10. 11 ~ 10. 17)	독일 (10. 11 ~ 10. 17)	프랑스* (10. 4 ~ 10. 10)
1	Forza Motorsport 4 (Xbox360, MS)	Forza Motorsport 4 (Xbox360, MS)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
2	FIFA 12 (Xbox360, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (Xbox360, EA)
3	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Might And Magic : Heroes VI (PC, Ubisoft)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)
4	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Jonah Lomu Rugby Challenge (PlayStation3, Tagmae)
5	Rage (Xbox360, Bethesda Softworks)	RAGE (PlayStation3, ZeniMax)	Gears of War 3 (Xbox360, MS)
6	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	
7	Gears Of War 3 (Xbox360, MS)	RAGE (PC, ZeniMax)	
8	Rage (PlayStation3, Bethesda Softworks)	F1 2011 (PlayStation3, Koch Media)	
9	Zumba Fitness (Wii, 505 Games)	FIFA 12 (PC, EA)	
10	Pro Evolution Soccer 2012 (Xbox360, Konami)	RAGE (Xbox360, ZeniMax)	
순위	스웨덴 (42) (10. 11 ~ 10. 17)	이탈리아 (10. 4 ~ 10. 10)	네덜란드 (10. 11 ~ 10. 17)
1	Forza Motorsport 4 (Xbox360, MS)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
2	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	FIFA 12 (Xbox360, EA)
3	Might And Magic : Heroes VI (PC, Ubisoft)	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)
4	FIFA 12 (Xbox360, EA)	FIFA 12 (PlayStation2, EA)	Rage (PlayStation3, Bethesda Softworks)
5	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	Pro Evolution Soccer 2012 (Xbox360, Konami)	Gears of War 3 (Xbox360, MS)
6	Dark Souls (PlayStation3, Namco Bandai)	Dark Souls (PlayStation3, Namco Bandai)	Dark Souls (PlayStation3, Namco Bandai)
7	NHL 12 (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PSP, EA)	Rage (Xbox360, Bethesda Softworks)
8	NHL 12 (Xbox360, EA)	Gears of War 3 (Xbox360, MS)	FIFA 12 (Wii, EA)
9	Gears of War 3 (Xbox360, MS)	FIFA 12 (Wii, EA)	Dark Souls (Xbox360, Namco Bandai)
10	Rage (Xbox360, Bethesda Softworks)	Rage (PlayStation3, Bethesda Softworks)	F1 2011 (PlayStation3, Codemasters)

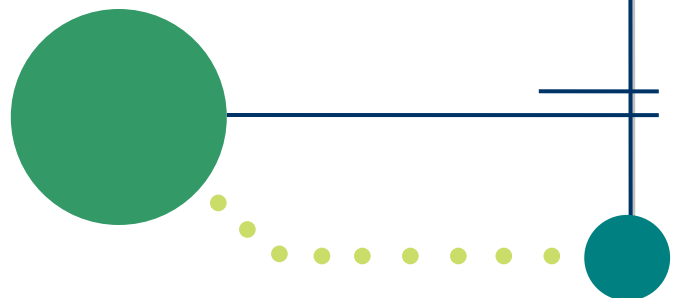
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

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



중남미 게임시장 동향

- 브라질 게임 금지법에 관한 시장 반응
- 멕시코, 소비 기준 게임시장 규모 세계 4위
- 중남미 소셜 게임업체 Mentez, 결제 시스템 강화
- 일본 소셜 게임업체 DeNA, 칠레 게임업체 Atakama Labs 인수



브라질 게임 금지법에 관한 시장 반응

● 브라질 게임 금지법, 사회적 이슈에 대한 책임을 게임에 전가

- ◆ 국제 게임 개발자 협회(International Game Developers Association, 이하 IGDA)의 브라질 대표 Arthur Protasio는 지난 10월 게임전문 사이트 Gamasutra와의 인터뷰에서 게임이 브라질에서 중요한 미디어로 인정받지 못하게 한 문화적 그리고 경제적 요인에 대해 언급
 - Protasio는 "브라질 게임산업이 어떻게 여기까지 왔는지 진정으로 이해하기 위해서 90년대 만들어진 브라질 게임 금지법을 되짚어봐야 한다"며 "그때는 일부의 발의로도 현재 브라질에서 일어나고 있는 게임 금지 법안이 쉽게 통과되던 시절이었다"고 언급
 - 그는 "1997년 소비자 권리 방어를 위한 행정적인 많은 결정들 중 하나로 게임 <Carmageddon>이 금지되고 뒤이어 1998년에는 <Grand Theft Auto>도 추가로 금지되었다"고 밝힘
- ◆ 90년대 만들어진 브라질 게임 금지법, 게임의 내적 문제보다는 폭력적인 사회적 환경과 연관되어 발생
 - Protasio는 "90년대 브라질에서는 게임이 '범죄는 대가를 지불한다'는 메시지 때문에 사회에 위험한 존재라고 판단해 일부 게임을 금지했다"라고 밝힘
 - 실제로 90년대 브라질 정부관계자들은 게임이 게이머들에게 폭력적인 생각들을 각인시켜 게이머들이 거리로 나가 차량을 도난하고 경찰관을 따돌리는 등 대혼란을 일으키도록 할 가능성이 있다고 판단

● 21세기 게임환경, 정치가 아닌 소비자 관점에서 접근

- ◆ 브라질 게임 금지법, 정치적 접근보다는 변화하는 미디어 환경에서 소비자 관점에서 접근해야 함
 - Protasio는 "사회적 환경을 쉽게 해결하기 위해 정치인들은 게임을 타깃으로 삼고, 모든 책임을 게임으로 전가 했다"라며, "이제 어느 누구도 게임 개발자와 게이머들의 권리를 막을 수 없다"며 게임 금지법의 수정을 강력히 요구

 www.gamasutra.com

멕시코, 소비 기준 게임시장 규모 세계 4위

● Paymentez, 모바일 결제 솔루션 개발업체 Paytoo와 제휴

- ◆ 멕시코 소비자 진흥원의 10월 보고서 "Compass(Brújula)"에 따르면, 멕시코의 소비 기준 게임시장 규모는 세계 4위이며 중남미 지역에서는 1위를 차지
 - 멕시코 시장조사업체 The Competitive Intelligence Unit(이하 CIU)에 따르면, 2010년 전세계 게임 판매액은 470억 달러로 증가했으며, 멕시코 게임 부문 연간 소비 규모는 약 8억 5,000만~9억 달러 수준
 - 멕시코 게임 관계자는 "멕시코 게임시장에서 5만 페소를 투자하면 새로운 게임에 대한 투자액과 서비스 비용을 제외한 월 순수익이 4만 페소 이상이다"라며 멕시코 게임시장의 높은 수익성을 강조

● 멕시코 게임시장, Xbox 360이 가장 높은 인기 차지

- ◆ 멕시코 연방 소비자 진흥원(Profeco)에 따르면, 멕시코에서 게이머들이 가장 선호하는 게임은 Xbox 360으로 멕시코 게임 플랫폼 선호도에서 61%를 차지
 - 멕시코 게이머들이 가장 좋아하는 게임은 Xbox360의 <Gears of Wars>, <Call of Duty>, <FIFA> 시리즈임
 - Nintendo의 Wii가 22%, Sony의 PlayStation3가 17%를 차지하고 있지만, 이러한 선호도는 가격과 구매력에 따라 차이가 발생할 수 있음

● 어린이 중심의 멕시코 게임시장, 불법 사업자가 가장 큰 문제

- ◆ 멕시코 게임시장의 주요 타깃이 어린이 중심으로 이루어지고 있지만, 수많은 불법사업자 등장으로 질적 발전보다 양적 발전으로 성장하고 있음
 - 멕시코 소비자 진흥원이 게임을 한 지 3~5년 이상 된 자녀를 둔 부모 300명을 대상으로 실시한 설문조사에서 대부분의 아이들이 게임을 좋아하는 것으로 나타남
 - 그러나 멕시코 게임 유통 사업자 중 많은 수가 허가증 없이 무허가로 사업을 하고 있어 불법적인 문제와 연관될 소지가 있음

 www.mpuebla.com

중남미 소셜 게임업체 Mentez, 결제 시스템 강화

● Paymentez, 모바일 결제 솔루션 개발업체 Paytoo와 제휴

- ◆ 중남미 1위 소셜 게임업체 Mentez의 자회사이자 게임 결제업체 Paymentez가 유럽을 기반으로 하는 모바일 결제 솔루션 개발업체 Paytoo와 제휴를 맺으면서 소셜게임의 결제방식을 모바일로 확장함
 - Paymentez는 복권판매점, 편의점, 슈퍼마켓, PC방 등의 다양한 제휴 가맹점을 50만개 이상 확보하고 있는 중남미 지역의 대표적인 온라인 결제업체로 소셜게임 요금과 유료 아이템 결제를 주요 사업으로 하고 있음
 - Paymentez는 모바일 결제 솔루션 기술을 가지고 있는 Paytoo와의 제휴를 통해 PC와 오프라인 결제뿐만 아니라 모바일 결제 시스템도 구축
 - 또한, Paytoo는 모바일 결제 솔루션을 Paymentez의 네트워크를 통해 아르헨티나, 브라질, 칠레, 콜롬비아, 멕시코 등으로 확산시킬 것으로 전망

● 중남미 게이머, 모바일 결제를 통한 소셜게임 이용 가능

- ◆ Paymentez와 Paytoo의 제휴가 체결됨으로써 중남미 게이머들은 특정 업체의 모바일 뱅킹에 가입할 필요없이 모바일 Paymentez 시스템을 통해 모바일 결제가 가능해짐
 - 중남미 게이머들은 Paytoo에서 제공하는 모바일 Visa 카드에 돈을 충전하여 Paymentez와 제휴를 맺은 게임들의 모든 아이템 등을 구매할 수 있음
 - Paytoo의 CMO인 Simon Holbrook는 "이번 제휴는 Paytoo 큰 발전의 기회가 될 것"이라며 "우리가 Paymentez와의 협력을 통해 중남미의 온라인 소비자들에게 매우 안전하면서도 사용하기 쉬운 가상 결제 서비스를 제공할 수 있게 되었다는 사실에 고무되어 있다"고 언급
 - Paymentez의 사업 개발 매니저인 Fernando Paradiso는 "Paymentez는 중남미 지역 소비자들의 편의를 위해 언제나 Paytoo 같은 회사와 협력할 준비가 되어있다"며 "이번 제휴는 중남미 지역의 디지털 비즈니스의 발전을 위한 진일보"라고 평가
 - 이번 제휴를 통해 Paymentez는 Zynga, Playfish, Sulake 등 유명 게임업체와 고객들을 위한 다양한 온오프라인 소액결제 절차를 단순화 해주는 기술을 보유하게 됨

 www.paytoo.com  corp.paymentez.com

일본 소셜 게임업체 DeNA, 칠레 게임업체 Atakama Labs 인수

● 소셜 게임업체 DeNA, Atakama Labs 인수를 통해 중남미 거점 마련

- ◆ 일본을 기반으로 하고 있는 소셜과 모바일 게임업체 DeNA가 칠레의 게임 개발업체 Atakama Labs를 인수
 - DeNA는 1999년 설립된 일본의 모바일 플랫폼과 e커머스 웹사이트 운영 업체로 일본에서 최고의 인기를 누리고 있는 일본 최대 모바일 소셜게임 사이트 'Mobage'를 2006년 서비스 시작하여 현재까지 운영
 - Atakama Labs는 Facebook 기반 RPG 게임 <Little Cave Hero>로 잘 알려져 있으며, 칠레의 산티아고에 위치하고 있음
 - 사용자가 직접 게임 내 마을의 장식에 쓸 수 있는 콘텐츠를 '디자인 스튜디오'라는 게임 내 요소를 통해 제작할 수 있도록 한 특징을 가진 Facebook 게임 <Little Cave Hero>는 최대 월간 이용자 수가 50만 명, 최대 일일 이용자 수가 4만 8,000명이었지만 최근 그 수치가 많이 하락하고 있음
- ◆ Atakama Labs 인수는 1,100만 명의 회원 수를 자랑하는 모바일 소셜게임 사이트 'Mobage'의 개발 여력 확장에 큰 도움이 될 것으로 여겨지고 있음
 - Atakama Labs는 DeNA의 다른 자회사이자 소셜게임 <We Rule>의 개발사 ngmoco의 주요 게임 및 서드 파티 게임들에 대한 엔지니어링 지원을 맡게 됨
 - Atakama Labs는 "이번 인수를 계기로 우리는 프리미엄 모바일 소셜게임 플랫폼 Mobage의 훌륭한 게임들을 선보이는 것을 목표로 최선을 다하고 있다"고 언급
- ◆ Atakama Labs의 기술 인력 또한 인수의 큰 요인 중 하나인 것으로 알려짐
 - 이번 인수에 대해 ngmoco의 CEO이자 DeNA의 디렉터인 Neil Young은 "Atakama Labs는 매우 높은 수준으로 숙달된 엔지니어들과 경험이 많은 운영 팀들을 보유하고 있으며 이는 DeNA의 발전에 큰 자산으로 기능하게 될 것"이라고 언급

● DeNA의 이번 Atakama Labs 인수는 남미 진출의 첫 포석

- ◆ 이번 인수를 통해 Atakama Labs는 DeNA의 첫 남미 자회사로서 DeNA의 남미 진출의 전진기지 역할을 할 것으로 여겨지고 있음
 - 남미시장에 대한 게임업계의 주목이 이어지고 있는 가운데 이러한 DeNA의 남미 진출은 시기 적절한 판단이라는 분석

- ◆ 실제로 지금까지 미국이나 유럽 혹은 아시아 시장에 비해 그 위상이 낮았던 남미 시장이었지만 게임 개발사들에게 중요한 시장으로 새롭게 주목 받기 시작
 - 이에 대해 프랑스의 게임 퍼블리셔 Gameloft 또한 최근 실적을 발표하는 자리에서 남미 시장의 중요성을 강조

DeNA, 다양한 M&A로 글로벌 소셜게임 플랫폼 사업자로 성장

- ◆ DeNA는 남미 진출 외에도 모바일게임 개발업체 Punch Entertainment의 베트남 스튜디오를 인수하여 해당 스튜디오의 개발 인력 50명을 DeNA의 개발팀에 합류 시키는 등 해외 진출 노력을 다각도로 진행
 - 이에 대해 DeNA의 사장인 Isao Moriyasu는 "우리는 이번 Punch Entertainment의 베트남 스튜디오 인수를 통해 DeNA의 게임 개발 능력을 크게 향상시킬 수 있을 것으로 기대하고 있을 뿐만 아니라 높은 품질의 소셜게임을 Mobage 플랫폼을 통해 선보이는 데에도 큰 도움이 되리라 믿는다"고 언급
 - Moriyasu는 특히 "이번 인수는 베트남의 게임 개발자 사회에 대한 DeNA의 헌신적 지원을 의미하는 것으로도 볼 수 있다"고 언급
 - 실제로 DeNA는 2010년 소셜 게임 업체 ngmoc를 4억 달러에 인수하는 등 해외 진출 노력을 위해 큰 노력을 기울이고 있음

www.gamasutra.com www.pocketgamer.biz www.insidesocialgames.com

그림 13

Atakama Labs의 유명 소셜게임 <Little Cave Hero>

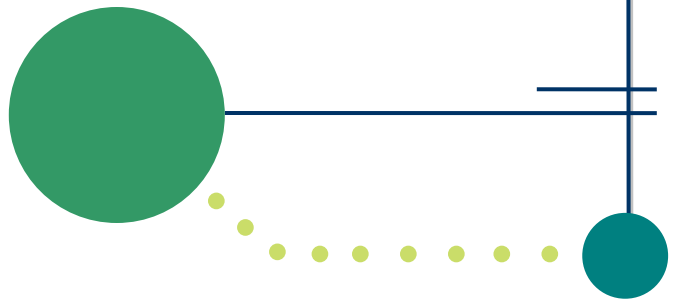


[출처] Atakama Labs, 2011



국내 게임시장 동향

- 중국 게임업계, 국내시장 공략 본격화
- 국내 게임업계, 멀티플랫폼 게임시장 진출에 주력
- 웹게임, 짧은 게임 소요시간으로 직장인들에게 인기
- 게임빌과 컴투스, 모바일 게임업체 해외진출 위해 공동 퍼블리싱
- 문화부 선정 이달의 우수게임에 중소 게임 개발업체 3곳 선정
- **분게** 국내 온라인게임 순위



중국 게임업계, 국내시장 공략 본격화

● Tencent, Kuntun, The9 등 중국 주요 게임업체, 국내시장 진입 가속화

- ◆ Tencent, 올해 초 5년 만에 국내 사무소를 법인으로 전환하고 국내 게임서비스 진행
 - Tencent는 중국 6억 명의 사용자를 보유한 'QQ메신저'와 <크로스파이어>, <던전앤파이터> 등 국내 게임을 중국 내에서 서비스 중임
 - Tencent가 국내에 첫 선을 보이는 웹게임 <춘추전국시대>는 중국 내에서 동시접속자수 80만 명을 돌파한 인기 타이틀
 - 이용자 간 대결 모드인 '백전천군', 실제 춘추전국시대 역사 속의 장소를 배경으로 실존했던 장소와 1대1 결투를 벌일 수 있는 '과관참정', 게임 내 국가 및 서버의 중요 거점을 차지하기 위해 다투는 '군성쟁탈' 등 차별화된 콘텐츠가 <춘추전국시대>의 핵심요소
- ◆ Kuntun, 지난 6월 법인 설립을 진행하고 국내 사업 시작
 - 지난 7월 Kuntun은 전 세계 1억 명의 이용자를 보유한 웹게임 <K3 온라인>의 국내 비공개 테스트 실시
 - 최근 Kuntun은 언리얼 엔진3로 만든 액션 슈팅 게임 <파이널 미션>을 공개했으며, MMORPG <강호>의 신규 서버를 추가하는 등 국내 서비스 강화에 노력
- ◆ The9와 Shanda, 한국지사 기반으로 국내 게임 서비스 계획 박차
 - MMORPG <뮤>를 중국에서 서비스한 The9은 기존 자회사 'Red5 코리아'를 바탕으로 한국지사인 'The9 코리아'를 설립
 - 10억 규모로 설립된 'The9 코리아'는 9월부터 순차적으로 총 4종의 온라인 게임과 1종의 웹게임 서비스를 계획 중
 - Shanda는 자회사 액토즈소프트를 통해 한중 합작 MMORPG <그레이트 마스터>를 개발 중

● 국내 온라인 게임 시장의 성장세에 따라 중국 게임업체 진출 지속될 전망

- ◆ 국내 온라인 게임시장의 지속적 성장에 따라 중국 게임업계의 공략은 계속될 전망
 - 2010년 국내 온라인 게임시장 규모는 세계시장의 25.9%로 중국에 이어 2위 수준
 - 올해 국내 게임시장 규모는 전년 대비 13.8% 성장한 8조 4,549억 원에 달할 것으로 예상

국내 게임업계, 멀티플랫폼 게임시장 진출에 주력

● 멀티플랫폼 시장, 모바일 인프라 확대에 따라 성장세 전망

- ◆ 스마트폰 이용자 확대에 따른 모바일 콘텐츠 소비증가와 모바일 인프라 개선이 멀티플랫폼 시장 확대의 원동력
 - 멀티플랫폼 시장은 스마트폰, 태블릿PC의 보급과 진화하는 인터넷 환경에 더불어 게임업계의 관심을 받고 있음
 - 4G 롱텀에볼루션(LTE) 시대가 도래하면서 멀티플랫폼 시장은 더욱 확대될 전망
 - 게임업계는 기존의 온라인이라는 제한적인 무대에서 벗어나 멀티플랫폼을 통해 보다 많은 사용자를 확보할 수 있을 것으로 기대

● 국내 유명 게임업체, 멀티플랫폼 시장에 진출 인지

- ◆ 엔씨소프트, 웹게임부터 MMORPG까지 폭넓은 분야에 멀티플랫폼 도입 노력
 - 엔씨소프트의 최신 웹게임 <골든랜드>는 모바일에서 전투를 제외한 대부분의 콘텐츠를 진행할 수 있게 한 모바일 애플리케이션과 함께 출시됨
 - 현재 개발 중인 MMORPG <블레이드앤소울>과 <길드워 2>도 멀티플랫폼으로 출시할 계획
- ◆ 넥슨, 멀티플랫폼으로 해외시장 공략
 - 넥슨은 <2012 : SEOUL>, <SD삼국지>, <카트라이더 러쉬> 등의 게임을 멀티플랫폼 환경에서 구동 가능하도록 출시했으며, 이 중 <카트라이더 러쉬>는 애플 앱스토어 출시 2개월 만에 다운로드 200만 건을 돌파함
- ◆ 네오위즈, 기존 유명게임을 기반으로 멀티플랫폼 시장 진입 모색
 - 네오위즈는 야구 시뮬레이션 게임 <베이스볼 모굴>을 기반으로 개발한 <야구의 신>을 PC는 물론 스마트 디바이스 등 다양한 플랫폼을 지원하는 게임으로 개발할 계획
- ◆ 넷마블, 기존 게임의 스마트폰 버전 출시에 박차
 - 기존 피쳐폰 모바일게임 <하얀섬>의 iPhone 버전 <화이트 아일랜드>는 국내 앱스토어 출시 이후 이용자들의 인기를 얻고 있음
 - PC용 캐주얼 야구게임 <마구마구>의 모바일 버전 <마구마구 2011>은 모바일에 특화된 다양한 시스템을 추가해 이용자들로부터 호평을 받고 있으며, 현재 <마구마구 2012> 출시를 앞두고 있음

웹게임, 짧은 게임 소요시간으로 직장인들에게 인기

● 짧은 게임 소요시간과 사용자 편의성, 웹게임 인기의 원동력

- ◆ 웹게임, 짧은 게임 소요시간으로 출퇴근길 직장인들 사이에서 인기몰이
 - 웹게임은 따로 게임을 다운로드 받을 필요가 없으며, 인터넷 브라우저에서 바로 즐길 수 있음
 - 특히 웹게임은 짧은 시간 동안 간단한 조작으로 게임을 즐길 수 있어, 바쁜 직장인들 사이에서 높은 인기를 유지하고 있음

● 국내 게임업계, 웹게임 출시 소식 이어져

- ◆ 엔씨소프트, 지난 9월부터 웹게임 <골든랜드> 정식 서비스 시작
 - 중국 게임업체 거인이 개발한 <골든랜드>는 고대 유럽을 배경으로 템플 기사단, 라인상회, 이베로 연맹 등 3개 세력의 대립을 중심으로 진행되며, 웹게임 최초로 영주 아바타 시스템을 도입해 게이머들의 큰 관심을 모으고 있음
- ◆ KTH올스타, 넥슨모바일과 함께 <SD삼국지> 서비스
 - <SD삼국지>는 전쟁과 외교 등으로 영지를 넓히고 천하통일을 이루는 것을 목표로 하는 게임
 - KTH는 웹게임 <삼국지존>과 <삼국지w>도 서비스를 진행하고 있음
- ◆ 엠게임, <무역왕> 출시 임박
 - 엠게임의 <무역왕>은 15세기 대항해시대를 배경으로 무역, 전투, 생산, 외교 등을 바탕으로 무역 네트워크를 확장해가는 이야기를 그린 웹게임
 - 엠게임은 추후 자사의 대표게임 <열혈강호 온라인>의 웹게임 버전도 출시할 계획

그림 14

국내 게임사의 웹게임 화면(골든랜드, SD삼국지, 무역왕 순)



[출처] 각 게임사 홈페이지, 2011

게임빌과 컴투스, 모바일 게임업체 해외진출 위해 공동 퍼블리싱

● 게임빌과 컴투스, 선정작 대상으로 해외 퍼블리싱 조건 제시

- ◆ 지난 10월 18일 서울 삼성동 코엑스 E홀에서 열린 '모바일 게임 글로벌 퍼블리싱 사업 설명회'에서 게임빌과 컴투스는 한국콘텐츠진흥원에서 주관하는 정부 지원사업의 일환으로 해외 스마트폰 게임 퍼블리싱 사업을 설명하고 파격적인 조건을 제시
 - 지난 18일 서울 코엑스에서 열린 '모바일 글로벌 게임 사업설명회'가 200여명에 달하는 국내 개발자들이 참석하며 성황리에 개최
 - 본 프로젝트는 한국콘텐츠진흥원, 게임빌, 컴투스 컨소시엄이 우수 모바일게임 15개 이상을 선정하고 오는 2012년 6월 서비스를 목표로 ▲경영컨설팅, ▲번역(3개국 이상), ▲QA, ▲현지화, ▲마케팅, ▲CS 등에 대한 지원을 진행하는 것을 주요 골자로 하며, 이를 위해 한국콘텐츠진흥원 40억, 게임빌과 컴투스가 10억 등 총 50억 원이 투입될 계획
 - 수익 배분도 기존 5 대 5 비율이 아닌 개발업체와 퍼블리셔가 각각 8 대 2로 개발사 지원에 초점이 맞춰질 예정
 - 대상 게임은 iOS와 Android OS에 모두 대응해 제작돼야 하며, 게임의 완성도와 멀티플랫폼으로서의 확장성, 시장성 등을 기준으로 평가됨
- ◆ 국내 중소 모바일 게임업체의 글로벌 시장 진출의 원동력으로 작용할 전망
 - 한국콘텐츠진흥원은 "본 프로젝트가 중견 퍼블리셔와 개발업체가 상생하는 계기가 되길 희망한다"면서 "내년에도 글로벌 스마트폰 게임 퍼블리싱에 관련해 50억 원의 예산을 확보했다"며 지속적인 글로벌 스마트폰 게임에 대한 투자를 시사
 - 공동 컨소시엄 사업팀장은 "지금의 오픈마켓에서 시장진입은 쉬울지 모르지만 경쟁구도는 더욱 치열해지고 있는 상황"이라며 "퍼블리셔 관심도에 따라 성패가 쉽게 좌우되는 퍼블리싱 구조를 보완해 국내 많은 개발사들의 글로벌 진출을 최선을 다해 돕겠다"며 사업 진행에 대한 포부를 밝힘
 - 게임빌은 "현재 스마트폰 중심으로 펼쳐지는 모바일 환경은 전세계인들의 라이프 사이클을 송두리째 바꿔놓고 있다"면서 "이번 기회로 글로벌 시장에서 국내 역량 있는 개발업체들과 상생해 나갈 계획"이라고 강조함

문화부 선정 이달의 우수게임에 중소 게임 개발업체 3곳 선정

● 토크리시 뉴욕스토리 등 중소 게임개발사 콘텐츠 선정

- ◆ 지난 10월 14일 문화체육관광부 대강당에서 개최된 '2011 3분기 이달의 우수게임' 시상식에서 <토크리시 뉴욕스토리>, <크림슨하트>, <재미드래곤> 등 중소 게임 개발업체의 콘텐츠가 선정됨
 - 문화체육관광부는 게임 개발업체들을 장려하기 위해 지난 1997년부터 온라인, 모바일, 기능성 게임 등 3가지 분야에서 우수게임을 선정해 시상하고 있음
 - 이번 3분기 우수게임에는 총 20편의 게임이 응모했으며, 지난 2분기에 비해 게임의 완성도와 상품성이 뛰었다고는 것이 심사위원들의 전반적인 평가
- ◆ 기능성 부문 수상작 <토크리시 뉴욕스토리>, 게임을 통한 영어교육 효과 증대에 집중
 - 영어를 잘못하는 주인공이 낯선 뉴욕에서 겪게 되는 이야기를 중심으로 진행되는 드리머스에듀케이션의 <토크리시 뉴욕스토리>는 흥미로운 스토리 라인을 기반으로 영어교육에 대한 게이머의 거부감을 해소하고자 노력함
 - 또한 <토크리시 뉴욕스토리>는 음성인식 기술을 활용하여 게이머의 직접적인 참여를 유발함
- ◆ 모바일 부문 수상작 <크림슨하트>, 방대한 스토리와 게임콘텐츠 구현
 - 에이앤비소프트의 <크림슨하트>는 총 20개의 스토리 챕터를 바탕으로, 국내 최초로 360도 회전이 가능한 이동키를 도입하여 게이머들의 관심을 집중시킴
- ◆ 온라인 부문 수상작 <재미드래곤>, 소셜게임에 판타지 도입으로 차별화 전략 모색
 - 재미팻의 <재미드래곤>은 소셜게임에 판타지 세계관을 도입하고 아기자기한 그래픽과 독창적인 캐릭터로 유저들의 호평을 얻고 있음

그림 15 이달의 우수게임 선정작 (토크리시 뉴욕스토리, 크림슨하트, 재미드래곤 순)



[출처] 각 게임사 홈페이지, 2011

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 11 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (2011.10.23 기준)	게임메카 (2011. 10. 19 ~ 2011. 10. 25)	인벤 (2011. 10. 17 ~ 2011. 10. 23)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	서든어택	리니지	피파온라인2
3	워크래프트3	아이온	리니지
4	피파온라인2	던전앤파이터	서든어택
5	스타크래프트	서든어택	던전앤파이터
6	던전앤파이터	카트라이더	사이퍼즈
7	리니지	프리스타일풋볼	메이플스토리
8	월드오브워크래프트	스페셜포스2	월드오브워크래프트
9	리니지2	메이플스토리	카트라이더
10	테라	사이퍼즈	스페셜포스2
순위	게임노트 (2011. 10. 17 ~ 2011. 10. 23)	게임조선 (2011. 10. 16 ~ 2011. 10. 22)	게임리포트 (2011. 10. 23 기준)
1	아이온	아이온	아이온
2	서든어택	피파온라인2	서든어택
3	피파온라인2	리니지	워크래프트3
4	리니지	던전앤파이터	피파온라인2
5	던전앤파이터	리니지2	스타크래프트
6	사이퍼즈온라인	서든어택	던전앤파이터
7	리니지2	사이퍼즈	월드오브워크래프트
8	테라	테라	리니지
9	메이플스토리	스타크래프트2	테라
10	스타크래프트2	스페셜포스2	리니지2

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

[출처] 각 사 홈페이지

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 10월 31일
- ▶ 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.