

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 12월 제2호



GLOBAL Game Industry Trend



한국콘텐츠진흥원



목 차

2011년 12월 제1호
2011. 12. 19

1 글로벌 게임시장 동향..... 4

- 멀티플랫폼 전략, 소셜 게임업체들의 신성장동력으로 각광
- 소셜 게임업계, 수익구조 악화로 재정위기 우려 증폭
- 웹게임 <Phylo> 이용, 유전자 연구 등장
- OnLive, 클라우드 기반 모바일게임 서비스 공개
- <World of Warcraft>, <League of Legends>에 밀려 하락세

2 북미 게임시장 동향..... 13

- EA, Freemium과 Live AD 통해 수익다각화
- Paramount, 영화 마케팅에 소셜게임 활용
- Zynga, 기존 게임에 '인디애나존스' 브랜드 활용
- Blockbuster, 게임대여 사업 본격 진행
- 폭력적게임과 인간 감정조절간의 상관관계 연구보고서 발표
- **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

- 2011 중국 게임시장 규모, 1,158억 위안 돌파
- 중국 모바일 게임시장, 모방 앱으로 인한 균일화 우려
- 게임업체 ChangYou, 게임 웹진 17173.com 인수
- 대만 게임업체 Chinesegamer, 중국 진출
- 제2회 China Original Web Game Summit' 개최
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** 31

- Nintendo의 게임개발자 Shigeru Miyamoto, <Mario> 개발 포기
- 모바일 소셜게임의 강자로 떠오른 GREE
- Koei Tecmo, 인기 RPG <Atelier> 개발업체 Gust 인수
- Ngmoco, 모바일 광고 플랫폼 업체 Mopub와 협력
- Square Enix, 웹게임 <Monster X Dragon> 서비스 개시
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** 39

- 베트남 정부, 라이선스 제도 없애 게임산업 활성화에 기여해야
- 사우디아라비아, 게임 엑스포 'TGXPO' 개최
- 인도 게임업체 Ibibo Games, Google Chrome Web Store 진출
- 싱가포르 모바일 게임업체 Nubee, 1,300만 달러 투자금 확보

4 **유럽 게임시장 동향**..... 43

- 스웨덴 Media Council, "게임과 아동 폭력성 연관성 낮아"
- <Witcher 2>를 둘러싼 갈등, Namco Bandai 승소
- MS의 Xbox360, 스페인에서 방송기기로 사용
- 좀비 액션게임 <Dead Island>, 독일 판매 금지
- PS Vita의 유럽/호주 지역 Vodafone 네트워크 사용
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임시장 동향**..... 52

- 부활하고 있는 멕시코 게임시장, 정부지원 확대
- 빠르게 성장하고 있는 칠레 게임시장, 신성장동력으로 각광
- 브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga와 저작권 침해 소송 합의
- 멕시코 게임업체, 애니메이션 IP를 이용한 게임 개발

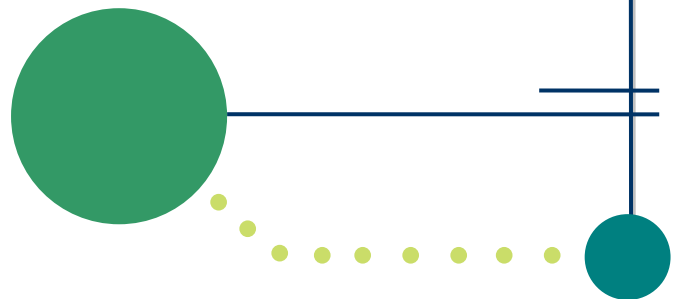
6 **국내 게임시장 동향**..... 57

- 메이저 게임업체 사회공헌 활동에 주력
- 해외 메이저 게임업체, 한국 온라인 게임시장 진입
- 온라인 게임업체, 스마트폰 시장공략에 박차
- 다음, DeNA와 제휴 통해 국내 모바일 게임시장 진출
- 2012년 1분기, 다양한 장르의 기대신작 대거 출시
- **통계** 국내 온라인게임 순위



글로벌 게임시장 동향

- 멀티플랫폼 전략, 소셜 게임업체들의 신성장동력으로 각광
- 소셜 게임업계, 수익구조 악화로 재정위기 우려 증폭
- 웹게임 <Phylo> 이용, 유전자 연구 등장
- OnLive, 클라우드 기반 모바일게임 서비스 공개
- <World of Warcraft>, <League of Legends>에 밀려 하락세



멀티플랫폼 전략, 소셜 게임업체들의 신성장동력으로 각광

● Funzio, 멀티플랫폼 전략 통해 대규모 사용자 확보 용이성에 주목

- ◆ EA에서 소셜 게임업체 Funzio의 사업 개발 부사장으로 자리를 옮긴 Jamil Moledina는 소셜게임의 성공 요소 중 가장 중요한 대규모 사용자 확보를 위해서는 멀티플랫폼 전략이 필수적이고 향후 장르에 상관없이 대부분의 게임들이 멀티플랫폼을 지향할 것이라고 주장하며 멀티플랫폼 전략의 중요성을 강조
 - 소셜게임의 경우 Facebook이 가장 큰 시장으로 자리잡고 있으나 Google+ 등 신규 소셜 네트워크 서비스도 점차 사용자 규모를 확대하고 있어 소셜 게임업체들의 많은 관심을 받음
 - iPhone, iPad 등 Apple의 iOS 기반 기기와 Google의 Android OS 기반 기기들이 대중화됨에 따라 기존 웹브라우저 기반의 소셜게임들이 속속 스마트폰, 태블릿 PC로 서비스 영역을 확장
 - Funzio의 경우 자사가 출시한 첫 게임 <Crime City>에 멀티플랫폼 전략을 적용해 Facebook, Google+, Apple iOS 기반 기기에서 이용할 수 있도록 개발했으며, 이에 따라 Facebook을 포함해 다른 플랫폼에서도 많은 사용자를 빠른 시간 내에 확보할 수 있었던 것으로 알려짐
 - 2010년 샌프란시스코에서 설립된 소셜게임과 모바일게임 전문 개발업체인 Funzio는 첫 출시 게임 <Crime City>의 성공에 힘입어 지난 5월 IDG Ventures 등으로부터 2,000만 달러 규모의 첫 투자를 유치하였으며 멀티플랫폼 기반 소셜게임 개발에 주력하고 있음

● 멀티플랫폼 적용을 위한 새로운 기술 등장 기대

- ◆ Funzio의 Jamil Moledina 부사장은 멀티플랫폼 게임 개발을 위해 지속적으로 새로운 게임개발 기술에 대한 조사를 진행하고 있다고 밝혔으며 또한 HTML5와 같은 멀티플랫폼 게임 개발에 직접적인 관련이 있는 기술에 대해서도 큰 관심을 가지고 있다고 밝힘
 - Jamil Moledina 부사장은 특정 기술만으로 게임개발을 진행할 필요는 없다는 입장을 밝혔으며, HTML 5 등 향후 멀티플랫폼 기반 게임개발을 좀 더 용이하게 만들어 줄 수 있는 새로운 기술에 대해서 지속적으로 연구 및 조사를 진행할 계획이라고 밝힘

 www.funzio.com

소셜 게임업계, 수익구조 악화로 재정위기 우려 증폭

● 소셜 게임업계의 마케팅 비용 부담 증가, 이윤 감소로 수익 악화 현실화

- ◆ 지난 12월 2일 시장조사업체 Lazard Capital Markets은 경제전문지 BusinessWeek와의 인터뷰에서 소셜 게임시장 규모가 2011년 61억 달러에서 2015년에는 142억 달러까지 성장할 것으로 예상되는 등 급속한 성장세를 구가하고 있으나, 게이머의 관심을 사로잡기 위한 마케팅 비용도 급증하면서 수익구조는 오히려 악화되고 있다고 밝힘
 - 수백 개에 달하는 소셜게임 개발업체들은 한 게임에 머무르기보다 여러 게임을 옮겨가며 짧은 시간 동안만 게임을 즐기는 게이머들을 붙잡기 위해 수백만 달러에 달하는 마케팅 비용을 지출하고 있음
 - 소셜게임 전문 컨설팅 업체 Kontagent의 Josh Williams 사장은 "소셜 게임업계의 고객 확보 비용 상승이 수익에 부담으로 작용하게 될 것"이라며 "포화된 시장에서 광고 마케팅은 고객 창출에 필수적이지만, 그로 인해 소셜 게임시장에서의 이윤 창출은 더 어려워졌다"고 언급

● Zynga <Mafia Wars 2>, 흥행 게임 후속작의 한계

- ◆ Zynga는 2011년 3분기에만 전년동기 대비 80%의 성장률을 기록하며 3억 680만 달러의 매출을 올렸지만, 이익은 전년동기 대비 54%나 급감한 1,250만 달러에 불과
 - Zynga가 80여 명의 개발인력을 투입해 심혈을 기울인 신작 소셜게임 <Mafia Wars 2>의 경우 10월에만 250만 명에 달하는 일평균 이용자 수를 기록했지만, 11월 초에는 이용자 수가 90만 명으로 급감
- ◆ 투자은행 Wedbush Securities의 Michael Pachter 애널리스트는 "일평균 이용자 수는 게임의 수익성을 판단하는데 있어 가장 중요한 지표"라며, "그러나 <Mafia Wars 2>의 게이머들 중 매일 게임을 즐기는 게이머의 비율은 10%에도 못 미치며, 이는 Zynga 산하의 게임 평균인 20%에도 크게 못 미치는 수준"이라고 설명
 - Pachter 애널리스트는 "전작 <Mafia Wars>를 즐겼던 게이머들이 비슷한 게임 요소를 가진 <Mafia Wars 2>에 쉽게 질렸기 때문"이라고 분석

● <Sims Social>, 막대한 마케팅 비용 탓에 수익성 제로

- ◆ 8월 Facebook 게임으로 출시된 후 3,300만 명에 달하는 사용자를 확보하며 큰 성공을 거둔 EA의 <Sims Social> 역시 공격적인 마케팅 비용 지출로 아직 수익을 내지 못함
 - 일반적으로 소프트웨어 개발사는 전체 게임 이용자 중에 40%에서 70%를 광고를 통해

글로벌 게임산업 트렌드

확보하게 되는데, 이는 이용자 1인당 0.25달러에서 1.5달러에 달하는 마케팅 비용에 해당

- 900만에서 1,000만에 달하는 일일 이용자수를 기록중인 <Sims Social>의 경우 마케팅 비용으로만 1,000만 달러를 지출해 온 것으로 예상

 www.sfgate.com

그림 1 Zynga의 <Marfia Wars 2>와 EA의 <Sims Social>



[출처] 각 사 홈페이지

웹게임 <Phylo> 이용, 유전자 연구 등장

● McGill School, 웹게임 <Phylo> 이용한 유전학 조사 진행

- ◆ McGill School 컴퓨터 공학부의 Jérôme Waldispuhl 박사와 Mathieu Blanchette 연구원이 공동으로 개발한 웹게임 <Phylo>는 간단한 퍼즐게임의 형태로 제공되며, 게이머들의 게임 플레이를 통해 유전 기반의 병들에 대한 이해를 향상시킬 수 있는 연구에 공헌할 수 있다고 소개
 - Flash를 이용해 웹게임으로 개발된 <Phylo>는 모든 연령대의 사람들이 쉽게 이용할 수 있도록 간단한 퍼즐게임 형태로 개발되었으며 사용자들은 여러 색이 입혀진 4각형의 도형들을 사용자가 원하는 다양한 형태로 배열하며 게임 내 점수를 획득
 - <Phylo>에서 게이머가 배열할 수 있는 4각형의 도형들은 사람의 DNA를 나타내는 것으로 게이머들이 도형들을 게임에서 배열한 방식을 통해서 특정 DNA 기반의 질병에 대한 DNA multiple sequence alignment(DNA 다중서열정렬) 이해를 높일 수 있는 데이터를 제공

● 비디오 게임 사용에 대한 거부감 적어 대규모 사용자 참여 유도에 성공

- ◆ 지난 2010년 11월부터 서비스를 시작한 <Phylo>는 지난 1년 동안 17,000여 명이 넘는 가입자를 유치했고 이를 통해 서열정렬 문제에 대한 35만 건 이상의 솔루션을 게이머로부터 제공 받는 등 나름의 연구 성과를 얻고 있는 것으로 알려져 컴퓨터 기반 연구에 한계가 있는 과학적 연구에 게임을 이용하는 것이 하나의 대안이 될 수 있다는 것을 보여준 것으로 평가
 - <Phylo>가 DNA 다중서열정렬 연구에 도입된 가장 큰 원인은 컴퓨터 기반의 연구에 많은 비용이 들고 연구 결과에 한계가 있었기 때문
 - Jérôme Waldispuhl 박사 등 연구진은 이러한 연구 방식의 문제를 해결하기 위해 빠른 패턴 인식과 눈에 보이는 문제 해결을 효율적으로 처리할 수 있는 사람의 뇌를 연구에 활용하기 위해서 <Phylo>를 고안
 - Jérôme Waldispuhl 박사에 따르면 <Phylo>를 통해서 일반 사람들도 특별한 훈련 없이 게임 내에 포함되어 있는 복잡한 계산이 필요한 문제 해결을 수행할 수 있는 것으로 나타났으며, 지난 1년 동안 <Phylo>를 통해 다양한 DNA 기반 질병들과 연관이 있는 총 521개의 유전자의 구조에 대한 이해를 향상시킬 수 있는 데이터를 얻음

 www.phylo.cs.mcgill.ca

OnLive, 클라우드 기반 모바일게임 서비스 공개

클라우드 게임업체 OnLive, 모바일 클라우드 게임 발표

- ◆ 2010년 가을 미국시장에서 PC, 노트북, Mac 컴퓨터에서의 클라우드 게임 서비스를 시작한 OnLive가 모바일 단말기를 통한 클라우드 게임 서비스를 공개
 - 2011년 6월 세계 최대 게임쇼 E3에서 iPad와 Facebook에서 클라우드 게임 서비스를 선보였던 OnLive가 최근 Apple의 App Store에 클라우드 애플리케이션 'OnLive Viewer'를 선보이며 태블릿 PC와 스마트폰의 모바일 단말기들에서 콘솔게임 급의 게임들을 즐길 수 있도록 하는 클라우드 게임 서비스를 제공하겠다고 밝힘
 - iPad 2외에 게임 서비스가 가능한 태블릿 PC로는 HTC의 Flyer, Jetstream 및 삼성의 Galaxy Tab, Motorola의 Xoom 등이 거론되고 있음
- ◆ WiFi와 LTE 네트워크를 통한 클라우드 게임 서비스를 모바일 단말기에서 즐길 수 있게 될 뿐만 아니라 진행하던 게임을 PC나 다른 모바일 단말기에서 이어서 즐길 수도 있음
 - 게임을 단말기 내에 다운로드 받아 즐기는 것이 아니라, OnLive의 서버를 통해 즐기는 것이므로, 어디에서든지 진행 중이던 게임을 이어서 즐길 수 있음
 - WiFi로 연결된 iPad 2 기준으로 최저 1Mb 정도의 초당 통신 속도 환경에서 게임 플레이가 가능하나 권장 통신 속도는 초당 2~3 Mb
 - 또한 OnLive는 AT&T와 Verizon의 4G LTE 통신을 통한 모바일 클라우드 게임 서비스를 공개했는데, 4G 네트워크를 사용한 HTC의 Jetstream이나 삼성의 Galaxy Tab 등을 통해 게이머들은 언제 어디서든 게임을 즐길 수 있음

클라우드 게임, 모바일 게임시장의 새로운 트렌드로 발전

- ◆ 콘솔게임 급의 게임을 단말기 성능에 크게 구애받지 않고 모바일 환경에서 즐길 수 있게 하는 이번 OnLive의 클라우드 서비스는 모바일 게임시장에 새로운 트렌드로 발전
 - OnLive의 CEO인 Steve Perlman은 "지금까지의 모바일게임은 이제 더 이상 존재하지 않는다"고 언급
- ◆ OnLive는 모바일 클라우드 게임을 위해 작은 화면과 터치 스크린이라는 모바일 단말기 환경에 알맞게 조정을 거친 콘솔게임을 공개
 - 이번 서비스를 통해 즐길 수 있게 된 콘솔게임들은 낮은 그래픽 수준의 저용량 게임들이 주류였던 현 모바일 게임 시장을 뒤흔들 수 있을 것으로 평가

- 특히 이들 콘솔게임들 중에는 모바일 단말기의 작은 화면과 터치 스크린 환경에 알맞은 게임 경험을 제공하기 위해 OnLive 및 게임 제작사들의 추가 조정 과정을 거친 것들이 많음
- 예를 들어 Take-Two Interactive의 자회사인 RockStar Games가 올해 초 콘솔게임으로 선보였던 <L.A. Noire>는 OnLive 모바일 클라우드 게임 서비스를 위해 RockStar Games가 새롭게 수정하여 공개
- RockStar Games의 재정 및 기업 개발 부문 부사장인 Rowan Hajaj는 "모바일 환경에 알맞은 새로운 디자인은 몰입감을 주는 게임 경험을 제공한다"며, "우리는 이번 OnLive를 통한 게임 서비스가 현재 <L.A. Noire>를 즐기고 있는 게이머들 뿐만 아니라 태블릿 PC 게이머들 사이에서도 충분히 매력적일 것이라고 생각한다"고 강조
- Hajaj는 "영화와 같은 게임 경험을 지금까지는 경험하지 못했던 태블릿 PC 게이머들에게 실사와 같은 현실감을 선사하는 안면 애니메이션과 립싱크 기술을 통해 제작된 <L.A. Noire>는 큰 매력을 가질 수 있을 것"이라고 말하면서, "OnLive와의 파트너십을 통해 하이엔드 게임에 있어 새로운 시대 및 새로운 시장을 열어갈 수 있을 것으로 본다"고 밝힘
- Perlman 또한 "<L.A. Noire>는 OnLive의 클라우드 스트리밍 서비스의 간판 게임"이라 칭함

🌐 약 150 여종의 게임을 월 정액 및 대여/구매 방식으로 즐길 수 있어

- ◆ OnLive의 이번 모바일 클라우드 게임 서비스는 특정 게임을 대여하거나 구입하여 즐길 수도 있고 월 일정액을 내고 다양한 게임을 자유롭게 즐길 수도 있음
 - OnLive의 클라우드 게임 서비스를 모바일 단말기를 통해 즐기기 원하는 게이머들은 3일에서 5일 간의 게임 대여 비용으로 최소 1.99 달러를 지불하고 게임을 즐기거나 혹은 49.99 달러를 내고 게임을 구매해서 즐길 수 있음
 - 월 정액 9.99 달러에 다양한 게임을 마음껏 즐길 수도 있음
- ◆ OnLive의 게임들은 크게 터치 스크린을 통해 플레이가 가능한 게임들과 OnLive의 전용 무선 컨트롤러를 통해 즐길 수 있는 게임들로 나뉘어짐
 - 현재 약 30여 개의 게임들이 태블릿 PC의 터치 스크린 인터페이스를 통해 즐길 수 있는 데 여기에는, <L.A. Noire>와 <Defense Grid Gold> 등이 포함됨
- ◆ 49.99 달러에 판매되고 있는 OnLive의 전용 무선 컨트롤러를 사용할 경우 최대 150여 개의 게임을 즐길 수 있음
 - 전용 무선 컨트롤러를 지원하는 게임으로는 <Batman: Arkham City>, <Saint's Row: The Third>, <Deus Ex:Human Revolution>, <Homefront> 등 인기 게임들이 다수 포함

 www.venturebeat.com

<World of Warcraft>, <League of Legends>에 밀려 하락세

🌐 <World of Warcraft>, 6개월 새 유저 급감

- ◆ Blizzard의 인기 MMORPG <World of Warcraft>의 유저 수가 지난 6개월 사이 1,140만 명에서 1,030만 명으로 약 10% 감소한 사실이 알려지면서, MMORPG의 절대강자로 군림해왔던 <World of Warcraft>가 사양기에 접어들었다는 의견이 게임업계 내에서 조심스럽게 제기됨
 - 이처럼 단기간에 발생한 상당수 게이머의 이탈현상은 <World of Warcraft>의 콘텐츠가 게이머를 만족시키지 못하고 있으며, 신규 확장팩 공개 발표가 별다른 영향을 미치지 못했다는 점을 방증함

🌐 경쟁 게임 <League of Legends>의 급성장도 부담으로 작용

- ◆ 한편, <World of Warcraft>의 강력한 경쟁상대로 떠오른 Riot Games의 <League of Legends>는 1,150만 명의 유저 수와 130만 명의 동시접속자를 기록해 <World of Warcraft>를 추월
 - <League of Legends>는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르로, <World of Warcraft>와 게임플레이 방식에서 차이를 보이지만, 판타지 세계를 배경으로 영웅의 일대기를 다룬다는 점과 전투와 마법, 단축키를 통한 진행 방식이 <World of Warcraft>와 유사함
 - 특히, 과거 <Warcraft 3>의 유저 제작 시나리오를 토대로 개발된 <League of Legends>는 기존 <World of Warcraft> 게이머에게 어필할 만한 요소가 많아 이들을 끌어들이며 성장
 - <World of Warcraft>가 월정액 방식을 고수한 반면, <League of Legends>는 부분유료화를 채택한 것도 차별점으로 꼽힘
- ◆ <League of Legends>의 개발사 Riot Games는 지난 10월 26일 <League of Legends>의 2차 시즌을 발표하면서, 500만 달러 규모의 e스포츠 대회 "League of Legends Championship"을 개최할 예정이라고 언급
 - Riot Games는 이 같은 이벤트를 통해 보다 많은 이용자를 확보하려는 전략

🌐 대작게임 준비 탓에 <World of Warcraft>의 하락세는 지속될 전망

- ◆ 지속적인 확장팩의 공개 만으로는 <World of Warcraft>의 하락세를 막을 수 없다는 의견이 지배적인 가운데, Blizzard는 현재 신작게임 개발 작업에 매진해 있는 상태

- Blizzard는 최근 출시된 <Starcraft 2>와 출시를 앞둔 <Diablo 3>, <Warcraft 4>, MMO 게임 차기작으로 알려진 <Project Titan> 등에 집중하고 있어 <World of Warcraft>의 하향세는 지속될 것으로 전망

 www.forbes.com

그림 2 <World of Warcraft>와 <League of Legend>의 플레이화면

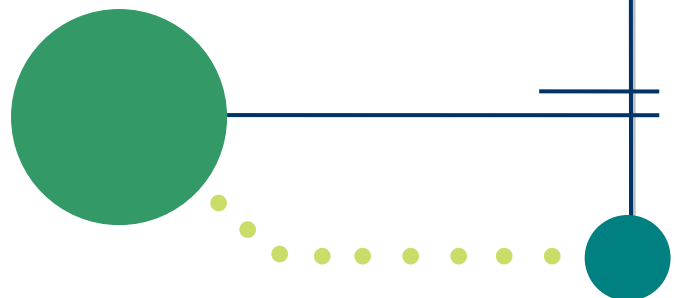


[출처] 각 사 홈페이지, 2011



북미 게임시장 동향

- EA, Freemium과 Live AD 통해 수익다각화
- Paramount, 영화 마케팅에 소셜게임 활용
- Zynga, 기존 게임에 '인디애나존스' 브랜드 활용
- Blockbuster, 게임대여 사업 본격 진행
- 폭력적게임과 인간 감정조절간의 상관관계 연구보고서 발표
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



EA, Freemium과 Live AD 통해 수익다각화

EA, 모바일게임에 'Freemium' 비즈니스 모델 적극 도입

- ◆ 메이저 게임업체 EA가 무료게임을 통한 모바일게임의 수익창출 방안을 모색
 - EA는 Apple의 AppStore에서 3가지 가격 카테고리(무료, 99센트, 1달러 이상)를 통해 모바일 게임을 제공하고 있으며, 현재 제공 중인 무료게임의 수를 2012년 3월까지 10~14개로 확대할 계획
- ◆ EA가 제공하는 무료게임의 주요 수익원은 애플리케이션 내 결제(In-App Purchase)이며, 모바일게임 분야에서 상당한 시장을 점유하고 있는 EA의 행보는 'Freemium' 트렌드의 대두를 의미하는 것으로 분석
 - EA Interactive의 Barry Cottle 부사장은 "모바일게임은 'Freemium' 모델을 지향해야 한다"며 강한 의지를 드러냄
- ◆ EA는 현재 인기 콘솔게임 시리즈 <Battlefield>의 무료버전 모바일 게임을 개발하고 있으며, 해당 모바일게임은 콘솔과 PC플랫폼으로 출시된 기존 FPS(First-Person Shooter) 장르와는 다른 형태로 제공될 예정
- ◆ 한편, Cottle 부사장은 "EA는 'Freemium' 모델과 유료판매가 균형을 유지하기를 원한다"며, "EA의 투자방향은 시장의 변화에 따라 결정될 것"이라고 언급
 - EA의 또다른 인기 시리즈 모바일게임 <Madden NFL 12>는 기존의 유료판매 정책을 고수할 것으로 알려짐

'Live AD' 삽입 통한 광고 매출확보 등 수익 다각화 본격화

- ◆ EA는 중국 모바일 광고업체 Madhouse와 협력하여 중국에 발매되는 <Need for Speed SHIFT 2 Unleashed> 등 iOS 게임의 무료버전에 'Live AD'를 삽입해 광고 수익을 올리고 있음
 - 'Live AD'는 기존 배너광고와 달리 특정 상황에 등장하는 애니메이션 형태의 광고를 의미하며, 일반적으로 게임 내 광고보다 효과가 높은 것으로 평가
 - EA Mobile China의 Jim Lee CEO는 "EA는 급속도로 성장하는 중국 모바일 게임시장에서 적극적인 투자에 나설 것"이라고 언급

 www.cnet.com

Paramount, 영화 마케팅에 소셜게임 활용

● Paramount, 'Ghost Protocol'의 마케팅 수단으로 소셜게임 선택

- ◆ 영화제작사 Paramount가 세계적인 인기영화 시리즈 'Mission Impossible'의 최신작 'Mission Impossible : Ghost Protocol' 개봉을 앞두고, 기존에 게임 마케팅으로 자주 활용해 온 콘솔게임 대신 소셜게임을 새로운 마케팅 수단으로 선택
 - Paramount는 게임 스튜디오 Funtactix와 함께 개발한 소셜게임 <Mission Impossible The Game>을 11월 21일부터 Facebook에서 서비스하기 시작했으며, 이를 주요 마케팅 수단으로 활용할 계획
 - 이번 게임개발을 맡은 Paramount의 자회사 Insurge Pictures & Paramount Digital Entertainment의 사장이자 Paramount에서 인터랙티브 마케팅 부문 부사장을 맡고 있는 Amy Powell은 "고유의 게임 경험과 보상을 통합시킨 이번 소셜게임은 Paramount가 Facebook 커뮤니티와 교감하는 새로운 방식"이라며, 신작영화 'Ghost Protocol'을 보다 유기적인 방식으로 즐길 수 있게 할 것"이라고 포부를 밝힘
- ◆ 이번 게임은 Paramount 영화사와 Funtactix가 협력한 두 번째 사례로, 지난 3월 Funtactix는 MMO게임 <Rango : The World>를 제작해 Paramount의 영화 'Rango'와 함께 출시한 바 있음

● 영화 속 첩보원의 세계를 즐길 수 있는 <Mission Impossible The Game>

- ◆ 소셜게임 <Mission Impossible The Game>은 'Mission Impossible' 시리즈의 주인공 Ethan Hunt를 조작하는 과거 방식에서 벗어나, 게이머들은 극 중 비밀첩보조직인 IMF(Impossible Mission Force)의 첩보원 중 한 명의 역할을 수행하게 됨
 - 게이머들은 200여 종의 난이도로 구분된 8개 미션을 통해 지구상의 50여 지역에서 미션 수행 게임을 즐길 수 있으며, 영화에 등장하는 최신 장비들과 첨단 기술을 게임에서 경험할 수 있음
- ◆ Funtactix의 Sam Glassenberg CEO는 "<Mission Impossible The Game>은 세부 표현과 독창성에서 기존 소셜게임들과 차원이 다르다"고 자신감을 드러냄
 - Glassenberg CEO는 "이 게임을 통해 영화팬들은 영화를 통해서만 접근할 수 있었던 스파이와 비밀작전의 세계를 친구들과 직접 경험할 수 있게 될 것"이라고 덧붙임

● 게임 내 보상을 통한 효과적인 영화 마케팅 전략 전개

- ◆ <Mission Impossible The Game> 이용자들은 게임 내 보상을 통해 미국 내 영화 프리미어 상영 티켓이나 자신이 거주하고 있는 지역의 영화관 티켓을 받을 수 있음
 - 이 외에도 게이머들은 영화배우 사인 포스터나 모자, 티셔츠, 기존 'Mission Impossible' 시리즈의 Blu-ray/DVD 세트도 상품으로 획득할 수 있음

 www.hollywoodreporter.com

그림 3 <Mission Impossible The Game>의 플레이화면



[출처] <Mission Impossible The Game> 홈페이지

Zynga, 기존 게임에 '인디애나존스' 브랜드 활용

● Zynga, 소셜게임 <Adventure World>에 '인디애나존스' 투입

- ◆ 메이저 소셜게임 사업자 Zynga가 영화 스튜디오 Lucas Film과의 제휴를 통해 소셜게임 <Adventure World>에 '인디애나존스'의 각종 요소를 접목할 예정이며, 게임의 이름도 <Indiana Jones Adventure World>로 변경할 계획
 - 현재 <Adventure World>는 일 평균 150만 명의 이용자, 월 평균 920만 명의 이용자를 기록하고 있음
- ◆ Zynga는 이번 제휴와 함께 신규 챕터 'Indiana Jones: and the Calendar of the Sun'을 추가할 계획이며, 해당 챕터는 게이머가 '인디애나존스'와 함께 협력하여 잃어버린 보물을 찾아가는 내용으로 구성됨
 - '인디애나존스' 캐릭터는 정기적으로 게이머에게 힌트나 포인트를 제공하는 NPC(Non-Player Character)로 등장

● Zynga의 첫 장기 파트너십 체결에 업계의 이목 집중

- ◆ Zynga는 Paramount, DreamWorks 등 영화업체나 Lady Gaga, Enrique Iglesias 등 가수들과 단기 프로모션을 진행한 경험이 있지만, 이번 Lucas Film과의 제휴는 Zynga의 첫 장기 파트너십 체결이라는 점에서 주목 받고 있음
 - Zynga의 Nabeel Hyatt 제너럴 매니저는 "이번 장기 파트너십 체결은 Zynga로서는 새로운 시도"라며 포부를 밝힘
- ◆ Zynga는 <Indiana Jones Adventure World>에서 게이머와 게임 캐릭터 간의 상호작용에 특히 심혈을 기울일 계획
 - <Indiana Jones Adventure World>의 수석 프로듀서를 맡고 있는 Toby Ragaini는 "이번 시도를 통해 게이머들이 영화 속 '인디애나존스'와 처음으로 상호작용하게 될 것"이라며, "영화에서 드러난 '인디애나존스'의 캐릭터 특징을 게임에 적용하기 위해 Lucas Film과 노력 중"이라고 밝힘
 - Ragaini 프로듀서는 "게이머들은 각자 자신의 캐릭터를 가지고 있기 때문에 자신이 '인디애나존스'이 되는 것 보다 '인디애나존스'와 함께 플레이하는 것을 선호한다"며, "우리의 목적은 게이머와 '인디애나존스'의 원활한 상호작용에 있다"고 덧붙임



www.hollywoodreporter.com

Blockbuster, 게임대여 사업 본격 진행

● Blockbuster, 퍼블리셔 지원에 힘입어 게임대여 사업 강화

- ◆ 영화, TV쇼, 게임, DVD 대여 서비스를 운영 중인 Blockbuster는 미국과 전세계에 1,700여 매장을 보유하고 있는 대형 대여 서비스 사업자로 최근 게임 퍼블리셔들의 지원을 받아 게임대여 사업 강화에 집중하고 있음
 - Blockbuster의 Commercial director인 Gerry Butler는 디지털콘텐츠 전문 사이트 Mcvuk과의 인터뷰를 통해서 Blockbuster의 게임대여 사업에 대형 게임 퍼블리셔와 개발사들의 지원이 있다고 밝힌 것으로 알려져, 게임 퍼블리셔들이 게임대여 사업에 직간접적인 참여가 있는 것으로 나타남
 - Blockbuster는 게임 퍼블리셔 등의 지원에 힘입어 게임대여 사업 강화를 위해 지난 11월부터 인기 TV쇼인 <The X Factor>에 TV 캠페인을 개시하는 등 게임사업에 집중
 - 또한 Blockbuster는 게임 연체 비용 부가를 없애고 사용자가 직접 게임대여 기간을 연장할 수 있는 형태로 게임대여 가격 정책을 사용자 친화적으로 변경
 - 게임을 대여한 게이머가 게임 구매를 원할 시에는 대여 비용을 환불해주는 정책을 신설

● 게임 퍼블리셔, 중고 게임 유통 막기 위해 대여 사업 지원

- ◆ 게임 퍼블리셔들이 Blockbuster의 게임대여 사업을 지원하는 주요 동기로는 중고 게임 유통 시장의 성장을 방지하고 향후 추가 수익을 얻을 수 있는 게임대여 시장을 확대하기 위한 것으로 알려짐
 - 게임 퍼블리셔들은 게임 판매 매출에 부정적인 영향을 미치는 중고 게임 유통시장에 대해서 매우 부정적으로 인식하고 있는 것으로 알려졌으며, 이에 따라 중고 게임 유통시장을 대체하기 위한 대안 시장으로 게임대여 시장의 확대를 원하고 있는 것으로 알려짐
 - 게임 퍼블리셔는 이번 Blockbuster의 게임대여 사업 지원을 통해 Blockbuster로부터 게임 대여에 따른 매출 중 일부분을 돌려 받는 것으로 알려졌으며 향후 양성화된 게임대여 시장으로부터 추가 수익을 얻을 수 있을 것으로 기대



www.blockbuster.com

폭력적게임과 인간 감정조절간의 상관관계 연구보고서 발표

● 폭력적 게임, 감정조절 관장하는 뇌 활성화 억제

- ◆ 미국 인디애나 의과대학의 12월 보고서 "Violent video games alter brain function in young men"에 따르면, 폭력적게임이 뇌에 영향을 끼침
 - 이번 조사는 18세에서 29세의 남성 22명을 2개의 그룹으로 나누어 2주간 진행됐으며, 각 그룹은 실험초기와 1주차, 그리고 2주차의 총 3회에 걸쳐 기능성자기공명영상(functional magnetic resonance imaging, 이하 fMRI)을 통해 뇌 기능 활성화 측정을 받음
 - 첫 번째 그룹은 첫 주에 10시간 동안 폭력성이 높은 1인칭 슈팅 게임을 플레이한 뒤 나머지 1주일엔 게임을 플레이 하지 않게 했으며, 두 번째 그룹은 실험기간 동안 게임을 전혀 플레이하지 않게 함
- ◆ 게임을 플레이한 실험군은 1주차 검사결과 감정파악을 담당하는 좌측 전두엽과 전두대피질의 활성화 정도가 실험 전에 비해 낮아진 것으로 나타났으며, 2주차에는 뇌의 활성화 정도가 정상수준으로 복귀한 것으로 나타남
 - 폭력적게임으로 영향을 받은 부위는 자제력 및 감정조절과 관련이 있는 영역으로 알려져 있으며, 과거에도 폭력적 게임이 게이머의 공격성을 증가시킨다는 연구 결과가 제시된 바 있음

● 폭력적게임이 뇌에 미치는 영향에 대한 추가 심층 연구 필요

- ◆ 이번 연구를 진행한 Vincent Mathews 박사는 "게임을 중단하자 뇌의 활성화 정도가 정상수준으로 변해갔지만 완전히 복귀된 것은 아니다"면서 "게임을 장기간 플레이 할 경우 뇌의 활성화 정도가 완전히 복귀되기까지 소요되는 시간은 알 수 없다"고 언급
 - Mathews 박사는 "게이머들은 폭력적인 게임이 뇌의 기능에 영향을 미친다는 점을 명심해야 한다"고 지적하면서, 다만 폭력적 게임이 뇌의 기능에 왜 영향을 미치고 향후 뇌의 기능 변화가 어떤 식으로 작용하게 되는지에 대해서는 심층 연구가 더 필요할 것이라고 덧붙임

 www.usatoday.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 1 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 12. 11 ~ 12. 17) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Xbox360	MS	766,126	+42%	32,585,890
	3DS	Nintendo	588,837	+21%	4,109,074
	Wii	Nintendo	476,016	+23%	38,569,527
	PlayStation3	Sony	343,886	+42%	19,578,107
	DS	Nintendo	182,055	+13%	50,120,586
	PSP	Soyn	107,225	+63%	19,380,283
SW	Just Dance 3 (Wii)	Ubisoft	524,019	+21%	2,473,274
	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	506,611	+25%	8,581,092
	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	444,371	+46%	1,728,398
	Call of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360)	Activision Blizzard	428,171	+21%	6,574,771
	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	337,408	-56%	1,097,111
	Call of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3)	Activision Blizzard	292,373	+26%	3,741,898
	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games (Wii)	Sega	283,010	+211%	456,706
	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360)	Bethesda Softworks	250,967	+39%	2,205,062
	The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D (3DS)	Nintendo	249,251	+28%	1,240,492
Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	246,154	+19%	11,825,454	

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 2 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 12. 12 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Activision Blizzard	92,685
2	Aion	엔씨소프트	5,124
3	Eve Online	CCP	4,556
4	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	3,579
5	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc	3,200
6	DC Universe Online	Sony	2,873
7	APB: Reloaded	GamersFirst	2,563
8	MapleStory	Nexon	2,439
9	RIFT	Trion Worlds	2,194
10	Guild Wars	엔씨소프트	2,038

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 3 App Store 인기게임 순위* (2011. 12. 12 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	2	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	3	TETRIS	EA	Puzzle	0.99
	4	Bejeweled	PopCap	Family	0.99
	5	The Price is Right Decades	Ludia	Family	0.99
	6	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	7	Cut the Rope	Chillingo Ltd	Puzzle	0.99
	8	Tiny Wings	Andreas Illiger	Action	0.99
	9	Words With Friends	Newtoy Inc	Board	2.99
	10	Angry Birds Rio	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
무료	1	Ponon! Deluxe	MYBO GAME	Board	-
	2	Modern War	Funzio, Inc	Strategy	-
	3	Arms Cartel	Pixel Addicts	RPG	-
	4	ArcheryWorldCup	LitQoo	Arcade	-
	5	Tap Fish Seasons	Gameview Studios	Family	-
	6	Very Hungry Cat	iDevUA Treelight Limited	Action	-
	7	Paper Toss 2.0	Backflip Studios	Arcade	-
	8	Flight Control	Firemint Pty Ltd	Action	-
	9	Bakery Story : Cristmas	TeamLava	Adventure	-
	10	Bejeweled Blitz	PopCap	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 4 Android Market 인기게임 순위* (2011. 12. 12, Popularity 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	0.10
	2	Wordfeud	Bertheussen IT	Brain&Puzzle	0.99
	3	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	4	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	5	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	0.99
	6	The Moron Test	DistinctDev. Inc	Brain&Puzzle	0.99
	7	Armored Strike Online	Requiem Software Labs, Inc	Arcade&Action	3.99
	8	Gem Miner : Dig Deeper	Psym Mobile	Casual	1.99
	9	Air Control	Four Pixels	Casual	0.99
	10	Pocket God	Ngmoco	Arcade&Action	0.99
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	2	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	3	Mouse	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	4	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	6	Words With Friends Free	Zynga	Brain&Puzzle	-
	7	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	8	Ant Smasher Free Game	Best, Cool & Fun Games	Arcade&Action	-
	9	Drag Racing	Creative Mobile	Racing	-
	10	Live Holdem Poker Pro	Drqonplay	Card&Casino	-

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

[출처] Androidzoom.com



아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

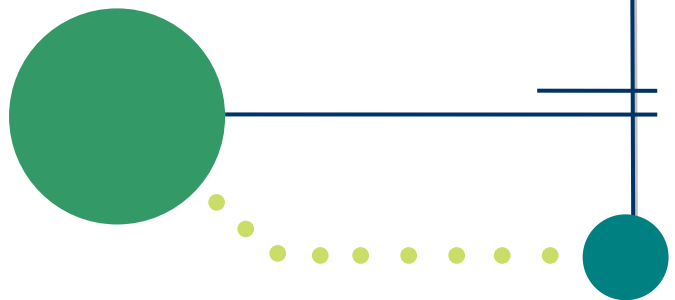
- 2011 중국 게임시장 규모, 1,158억 위안 돌파
- 중국 모바일 게임시장, 모방 앱으로 인한 균일화 우려
- 게임업체 ChangYou, 게임웹진 17173.com 인수
- 대만 게임업체 Chinesegamer, 중국 진출
- 제2회 China Original Web Game Summit' 개최
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- Nintendo의 게임개발자 Shigeru Miyamoto, <Mario> 개발 포기
- 모바일 소셜게임의 강자로 떠오른 GREE
- Koei Tecmo, 인기 RPG <Atelier> 개발업체 Gust 인수
- Ngmoco, 모바일 광고 플랫폼 업체 Mopub와 협력
- Square Enix, 웹게임 <Monster X Dragon> 서비스 개시
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임시장 동향

- 베트남 정부, 라이선스 제도 없애 게임산업 활성화에 기여해야
- 사우디아라비아, 게임 엑스포 'TGXPO' 개최
- 인도 게임업체 Ibibo Games, Google Chrome Web Store 진출
- 싱가포르 모바일 게임업체 Nubee, 1,300만 달러 투자금 확보





중국 게임시장 동향

2011 중국 게임시장 규모, 1,158억 위안 돌파

● 성장세가 하락한 2011 중국 온라인 게임시장

- ◆ 2011년 온라인 게임시장 규모가 423억 위안에 이를 것이란 전망이 제기
 - 지난 12월 3일 중국 광저우에서 열린 2011년 제8회 '중국 게임업계연회(2011年度第八届中国游戏行业年会)'에서 중국 소프트웨어업계 게임소프트웨어분회 刘金华(리우진화) 회장은 "2011년 중국 온라인 게임시장 규모가 전년대비 30.9% 성장한 423억 위안에 이를 것"이라고 전망
 - 이는 중국 전체 게임시장 중 36.5%의 점유율에 해당하는 수치
- ◆ 중국 온라인게임, 꾸준한 성장을 위해서는 동일한 장르 탈피 필요
 - 刘金华 회장은 "올해 온라인 게임시장 성장률은 2009년과 2010년에 비해 다소 떨어지기는 하지만 성장세는 지속되고 있다"고 밝힘
 - 刘金华 회장은 중국 온라인 게임업계의 문제점에 대해 "중국 온라인게임은 동일한 장르와 동일한 시스템을 보유한 게임들이 대부분"이라며 "게임업체와 유저간 협력이 잘 진행되지 않아 아이디어나 게임 아이템을 도용 당한 유저들이 증가하고 있다"고 비판
 - 또한 중국 게임업계의 인재 부족 현상도 지적

● 중국 게임시장, 웹게임과 모바일게임의 급성장

- ◆ 중국 온라인게임을 포함해 웹게임, 모바일게임, 콘솔게임, 가정용게임, 휴대용게임을 모두 포괄한 중국 전체 게임시장 매출규모는 1,158억 위안으로 집계
 - 웹게임 시장규모의 예상치는 50억 위안으로 조사돼 전체 게임시장의 4.3%의 점유율을 차지
 - 모바일게임의 경우 38억 위안으로 전망됐으며, 이는 전체 게임시장에서 3.28%의 점유율을 차지
 - 이밖에 리우진화 회장의 발표에 따르면, 현재까지 집계된 중국 온라인 게임업체는 총 820여개, 모바일 게임업체는 250여개, 웹 게임업체 320여개, 전자오락기 제조업체는 1,200개로 조사

 www.mud4u.com

중국 모바일 게임시장, 모방 앱으로 인한 균일화 우려

● Apple AppStore의 인민화 지불 허용으로 모바일 앱 개발 활성화 전망

- ◆ Apple이 11월 18일부터 중국시장에서 AppStore 서비스를 개시함에 따라, 이용자들이 이통사를 통해 인민화로 애플리케이션 구매가 가능해짐
 - 중국의 iOS 기반 모바일 앱 개발자들도 AppStore에서 인민화 지불이 허용되면서 미화 지불에 따른 매출 불안이 다소 해소될 것으로 기대
 - 실제로 AppStore에서 미화로 지불된 앱 구매대금 중 불량어음 비율이 과거 20%에서 지난 9월에는 45%로 급증한 바 있으며, 이번 인민화 지불이 허용되면 불량어음도 크게 줄어들 것으로 예상
 - 중국 AppStore의 인민화 지불이 허용되면서 해외 신용카드 이용이 금지된 것도 모바일 앱 개발자 입장에서는 환영할 만한 소식

● 인기 앱 모방 콘텐츠, 비정상적인 경쟁 심화 우려

- ◆ 그러나 일각에서는 중국 내에서 모바일 앱 개발이 활성화되면서 유사한 앱이 다수 개발되는 등 콘텐츠 균일화와 비정상적인 경쟁 심화가 우려된다는 의견이 제기
 - 이 같은 유사 모방 앱의 증식이 가장 우려되는 분야는 모바일게임 앱
 - 중국의 유명 모바일게임 <Fishing Joy>를 개발한 Punchbox의 Chen Haozhi CEO는 중국 App Store에서 제공되는 상위 100개 모바일 앱 중 6~7개 정도는 <Fishing Joy>를 모방한 게임이라고 주장
 - Chen CEO는 이들이 단순히 인기 게임을 베끼는 것만으로 수익을 낼 수 있을 것이라고 여기고 있다며, 이 같은 모방 앱으로 인해 비정상적으로 경쟁이 과열되어 독자적인 작품 개발은 위축되고 수익 창출은 더욱 어려워지게 될 것이라고 경고
- ◆ 시장조사업체 Imedia Research는 중국 모바일게임 앱 중 1.9%만이 오리지널 인기 게임이고 이를 모방한 게임은 전체 앱에서 21.8%의 비중을 차지하고 있다며, 모방 앱으로 인한 균일화가 심각한 수준이라고 밝힘
 - 한편, Chen CEO는 Apple이 인민화 허용 이후 중국 내 AppStore에서 양질의 모바일 앱이 제공될 수 있도록 보다 적극적인 운영에 나설 것이며, 이에 따라 게임 개발자들도 보다 개선된 환경의 시장에 진출할 수 있을 것으로 전망



www.ittime.com.cn



www.iimedia.cn

게임업체 ChangYou, 게임 웹진 17173.com 인수

● ChangYou, 17173.com 인수로 광고 홍보 채널 확보

- ◆ Soho는 지난 11월 29일 자사가 운영하는 게임 웹진 17173.com을 1억 6,250만 달러에 ChangYou가 인수한다고 밝혔
- ChangYou의 王滔(왕토후) 대표는 "17173.com 인수합병은 ChangYou의 게임 서비스와 다양한 채널 확대에 중요한 기초 역할을 할 것"이라면서 "뉴스 제공 외에도 현재 유저들이 필요로 하는 게임 다운로드, 공유, 거래와 온라인 커뮤니티 등으로 서비스를 확대해 나갈 방침"이라고 밝혔
- 또한 그는 "10년 동안 중국 최대 게임 웹진 브랜드 이미지를 지켜온 17173.com에 중국 게임업계에서도 영향력 있는 광고 홍보 채널을 선보일 것"이라면서 "광고를 통해 더 쉽고 원활하게 게임을 서비스할 수 있도록 이끄는 역할을 하겠다"라고 언급
- 사실 이번 인수는 한 가족 내에서 일어난 것으로 ChangYou와 17173.com 모두 Soho의 자회사임
- ◆ Soho의 张朝阳(장초우양) 대표는 "이번 인수합병으로 Soho의 2개 게임관련 사업 부문이 합쳐졌다"라며, "ChangYou는 다양한 콘텐츠와 차별화 전략으로 17173.com을 운영하길 바란다"고 언급
- 이번 인수합병을 바라보는 모 중국 게임매체는 "게임 퍼블리셔에게 직격탄을 날린 큰 사건으로, 게임업체의 게임매체 인수가 처음인 만큼 경쟁 퍼블리셔에게 민감하게 작용할 것이다"고 전망

● 17173.com, 중국 최대 게임 웹진으로 성장

- ◆ 중국 게임 웹진 17173.com은 해외 유저들이 공인하는 중국 대형 게임 웹진으로 지난 6년 연속 '10대 게임매체'에 이름을 올린 바 있음
- 17173.com은 각종 뉴스를 포함해 대형 게임, e스포츠 관련 소식들이 풍성하며 650여개 인기 게임존을 보유하고 있다. Soho는 2003년 말 17173.com을 인수
- 관련 소식이 전해진 이틀 뒤인 12월 1일 ChangYou와 Soho의 주가는 동반 상승했으며, 17173.com을 인수한 ChangYou의 주식은 15.44% 오른 24.97달러를 기록, Soho 주가는 2.89% 소폭 증가한 49.44달러를 기록

 www.online.wsj.com

대만 게임업체 Chinese gamer, 중국 진출

● 대만 게임업체의 중국 본토 지사 설립, R&D를 중심으로 확산 추세

- ◆ 대만 게임업체들은 매출 증대와 이용자 기반 확보를 도모하기 위해 지속적으로 중국 본토 진출을 도모해 왔음
 - 최근에는 중국의 온라인 게임시장이 급속히 발전하면서, 중국 본토에 R&D 센터를 설립하는 대만업체도 증가
- ◆ 대만 게임업체 Chinese gamer International Corp.의 경우 현재 중국 본토 사업부를 통해 청두, 베이징, 상하이 등 3개 도시에 R&D 센터를 운영 중
 - 중국 베이징에 사무실을 둔 Chinese gamer 중국 지사는 중국의 강력한 R&D 역량을 활용해 양질의 게임을 개발하고, 이를 그대로 중국 및 동남아시아 등지에 제공
 - 현재 Chinese gamer 중국 지사는 70명 직원 중 45명이 R&D 엔지니어로 구성되어 있으며, 중국 내에서 게임 사이트 'Online-game.com.cn'을 제공 중

● Chinese gamer, 중국 온라인 문화 취향 파악이 우선

- ◆ Chinese gamer 중국 지사의 Chang Hsiu-hua 제너럴 매니저는 "중국시장은 매우 거대하지만 신생 대만업체가 시장에 진출해 수익을 창출하기란 결코 쉽지 않다"며, "중국인의 온라인 문화와 취향을 파악하기 위해서는 차근차근 사업을 추진해야 한다"고 설명
 - Chang 매니저는 중국에서의 사업 추진을 위해 중국 본토 지사의 모든 직원을 중국인으로 채용했다고 덧붙임
- ◆ 한편, Chang 매니저는 R&D의 중요성은 인정하면서도 R&D로 인한 비용 지출은 결코 무시할 수 없다는 부분은 인정
 - Chinese gamer 중국 지사는 R&D 비용을 보전하기 위해 외부 게임 업체의 수주를 받아 게임 아트 작업 아웃소싱도 맡고 있음

 www.online-game.com.cn  www.chinesegamer.net

'제2회 China Original Web Game Summit' 개최

● 중국 청두에서 1,000여 명의 웹게임 산업 전문가들이 참석

- ◆ 제2회 중국 웹게임 전문가 회의인 'China Original Web Game Summit'가 중국 쓰촨성 청두에서 2011년 11월 27일 개최
 - 400여 개의 웹게임 업체들에 근무하고 있는 약 1,000여 명의 웹게임 전문가들이 한 자리에 모인 이번 'China Original Web Game Summit'은 웹게임 산업의 전문가들이 서로 교류할 수 있는 장을 만들고 동료들의 업적을 기리기 위한 자리
 - 이번 회의에서는 웹게임 업체 LeKool이 그 성장 잠재력을 높이 평가받아 Golden Bamboo 상을 수상했는데 이 상의 선정 투표에는 수백만 명의 게이머들이 직접 참여
 - 이번 회의는 Qihu360*와 'Chengdu Tianfu Software Park(TFSP)**'가 주관하였음

* 주 : Qihu360는 브라우저와 인터넷 보안 솔루션 제공 업체로 출발한 기업으로서 뉴욕 증권거래소에도 상장되어 있음. Qihu360의 브라우저는 Google의 Chrome을 기반으로 하고 있으며 브라우저와 함께 제공되고 있는 백신 기술들 또한 대부분 서드파티 개발업체들로부터 라이선스를 받음

**주 : 중국의 11개 국립 소프트웨어 개발 지역 중에 하나인 청두에 위치하고 있는 소프트웨어 개발 단지 Chengdu Tianfu Software Park를 운영하고 있는 주체로서 Chengdu Hi-tech Investment Group의 자회사임

● 웹게임은 미래 게임 산업의 미래

- ◆ 미래의 게임들은 웹 브라우저 버전의 게임을 함께 제공
 - 기초연설을 맡기도 한 Qihu360의 CEO인 Zhou Hongyi는 "웹게임은 게임산업의 미래"라고 말하며, "Qihu360는 총 매출 중 1/3을 이들 웹게임 광고를 통해 올리고 있다"고 밝힘
 - Hongyi는 "웹게임들은 기다리는 것을 싫어하는 소비자들의 수요를 충족시킬 수 있었다"고 강조
 - Hongyi는 "물론 아직까지 수익도 낮고 그래픽 또한 아직까지 뛰어나진 않은 것은 사실"이라면서도, "하지만 브라우저 기술과 3D엔진 기술이 빠른 속도로 발전하고 있기 때문에 결국 미래에는 모든 게임들이 웹게임 버전을 가지게 될 수 있다"고 언급
- ◆ 포화 상태에 이른 온라인 게임시장 보다는 절대 강자가 없는 웹 게임시장의 성장 가능성이 높아 보인다고 주장
 - Hongyi는 "전통적인 온라인 게임시장은 상대적으로 포화상태에 도달했다고 본다"며, "레드 오션인 온라인 게임시장에서 경쟁하기 보다는 새로운 시장인 웹 게임시장을 선호한다"고 공개
 - Hongyi는 "웹 게임시장에는 절대 강자도 없으며 그 발전 또한 매우 빠르다"고 말하면서,

"적은 개발 자금과 짧은 게임 개발 기간만을 투입할 수 있는 소규모 업체들은 대형 게임 업체들이 무시하고 있는 웹 게임시장에서 성공의 기회를 찾을 수 있다"고 언급

- ◆ 빠르게 변화하는 게이머들의 수요를 파악할 수 있는 웹게임의 젊은 개발인력 필요
 - Hongyi는 "대부분의 웹게임 산업 종사자들이 1980년이나 1985년 이후에 태어난 세대들로서 이들은 게이머들의 수요를 쉽게 이해할 수 있다"고 언급

 www.tianfusoftwarepark.com  www.91mgame.au

그림 4 '제2회 China Original Web Game Summit' 개최 화면



[출처] Lekool, 2011

통계 중국 MMO게임 순위

표 5 중국 MMO게임 순위 (2011. 12. 12 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	12.92%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia	-	9.56%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.82%
4	대화서유(大話西游)	NetEase	-	6.25%
5	마역(魔域)	91.com	-	4.89%
6	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	-	4.57%
7	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	+1	4.09%
8	천하2(天下貳)	NetEase	-1	3.61%
9	천경(天境)	Shenzhen Heaveng	+133	2.11%
10	주선(誅仙)	Perfect World	-1	1.91%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 6 중국 온라인게임 순위 (2011. 12. 12 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	36.20%
2	던전앤파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	24.28%
3	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-	7.46%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	4.66%
5	League of Legend(英雄聯盟)	Tencent	-	2.54%
6	World of Warcraft(穿越火线体验版)	NetEase	-	1.94%
7	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	+1	1.58%
8	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+1	1.48%
9	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-2	1.41%
10	오디션(勁舞團)	NineYou	+1	1.24%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

Nintendo의 게임개발자 Shigeru Miyamoto, <Mario> 개발 포기

● Mario 개발자 Shigeru Miyamoto 개발 감독에서 물러나

- ◆ Nintendo의 게임 시리즈 <Mario>, <Zelda>, <Star Fox> 등의 게임 개발을 진행했던 Shigeru Miyamoto가 Nintendo의 Entertainment Analysis and Development 부서의 감독직에서 물러나 개발직으로 직책을 이동
 - Nintendo의 전설적인 게임 디자이너인 Shigeru Miyamoto는 1979년 Nintendo에 입사한 이래 지금까지 Nintendo의 주요 게임 시리즈인 <Mario>, <Zelda>, <Star Fox> 등의 게임 개발에 직간접적으로 참여해 왔으며 최근까지는 게임 개발 감독직을 수행
 - 2011년 12월 Wired와 진행한 Shigeru Miyamoto의 인터뷰 내용에 따르면 Shigeru Miyamoto가 게임 감독직에서 물러난 이유로 자신이 직접 게임 개발의 최전선으로 돌아가고자 한 결심 때문인 것으로 알려졌으며 그 외에도 젊은 개발자들이 자신의 뒤를 이어 좀 더 발전할 수 있는 기회를 제공하기 위함

● 2012년 Shigeru Miyamoto가 직접 개발하는 게임 프로젝트 소개 예정

- ◆ Shigeru Miyamoto는 Wired와의 인터뷰를 통해서 자신이 직접 개발을 진행할 신규 프로젝트에 대해서 간단히 언급했으며 2012년에 어떤 프로젝트인지 공개될 것이라고 밝힘
 - Shigeru Miyamoto는 자신이 직접 개발한 게임 프로젝트 규모가 매우 작을 것이라고 밝혔으며 개발 일선에서 젊은 개발자들과 함께 프로젝트를 진행할 예정
 - 또한 중소 규모의 신규 프로젝트를 진행하면서 Nintendo의 젊은 개발자들과 소통하며 게임 개발 노하우 전달 및 조연자 역할에도 좀 더 많은 시간을 할애할 계획



www.nintendo.com

모바일 소셜게임의 강자로 떠오른 GREE

● GREE, 일본 최대 모바일게임 퍼블리셔인 플랫폼 사업자로 부상

- ◆ 일본을 중심으로 2,200만 명의 게이머 인프라를 확보했던 GREE는 최근 미국 모바일 네트워크 OpenFeint를 1억 400만 달러에 인수하며 인프라 규모를 1억 5,500만 명으로 확장
 - 현재 GREE는 북미시장 진출을 모색하고 있으며, 북미 게임 개발사들을 자사의 플랫폼에 영입시키려는 시도를 지속적으로 진행 중

● GREE 모바일 소셜게임의 특징, 게이머 편의를 우선적으로 고려

- ◆ GREE의 David McCarthy는 게임 개발자 컨퍼런스 'Develop Liverpool'에서 GREE가 어떻게 일본 모바일 소셜 게임시장을 장악했는지 설명하면서 "모바일 소셜게임을 단순히 기존 게임과 동일한 것으로 인식해서는 안 된다"고 주장
- ◆ GREE는 게이머 편의 제공과 소셜 요소 강화를 최우선으로 게임의 이름과 장르, 주요 타깃층, 게임 모델 등을 결정
 - <Tsuru Star>는 낚시를 소재로 한 무료 소셜게임으로, 게이머는 낚시 장소를 결정한 뒤 간단한 조작으로 낚시를 즐길 수 있으며, 친구들과 낚시 경쟁을 벌이거나 획득한 물고기를 자신만의 컬렉션에 추가하는 등 낚시꾼 특유의 즐거움을 게임에 적극 반영
 - <Dragon Collection>은 게임 내용을 직접적으로 묘사하는 게임 명칭으로 게이머들에게 어필했으며, 특히 이해하기 쉬운 시나리오 전개가 여성들에게 큰 호응을 얻어 전체 게이머 가운데 45%가 여성으로 구성됨
- ◆ McCarthy는 게이머의 지속적인 게임 플레이 유지 방안으로 잘 만들어진 튜토리얼과 편리한 유저 인터페이스를 지목
 - <Tanken Doriando>는 카드 구매와 퀘스트 수행, 친구들과 플레이라는 직관적인 구조로 구성되어 있어 붐비는 지하철 안에서도 쉽게 플레이할 수 있음
 - McCarthy는 또 특정시간에 접속한 게이머에게 보너스 포인트를 지급하는 방식의 전략이 이용자의 지속적인 유입에 도움이 된다고 덧붙임
- ◆ 한편, McCarthy는 부분 유료화에 대해 "게이머가 유료아이템을 구매해야 하는 이유를 분명히 하고 구매 이후의 만족도를 보장해야 한다"고 언급

 www.forbes.com

Koei Tecmo, 인기 RPG <Atelier> 개발업체 Gust 인수

● Koei Tecmo, <Atelier> 시리즈 개발업체 지분 100% 인수

- ◆ 일본 게임 퍼블리셔 Koei Tecmo가 인기 RPG 시리즈 <Atelier>로 잘 알려진 게임 개발업체 Gust를 인수
 - Koei Tecmo는 기존 Gust의 지분 100%를 보유하고 있던 Keiken Holdings로부터 해당 지분 전부를 매수하는데 합의했으며, Gust를 Koei Tecmo 산하 자회사로서 운영할 계획
 - Koei Tecmo가 지분 매입에 지불한 금액은 22억 엔(2,8300만 달러)로, 12월 말 지분 양도가 이뤄질 예정
- ◆ 한편, Koei Tecmo의 유통 자회사 Koei Tecmo Net은 이미 Gust의 게임 타이틀을 일본 내에서 유통 중이며, 이번 인수와는 무관한 것으로 알려짐

● <Atelier> 시리즈, 소셜 게임으로 재탄생 예고

- ◆ Gust는 <Atelier> RPG 시리즈를 통해 일본은 물론 해외 시장에서도 유명세를 탄 업체로, 지난 7월 출시한 <Atelier Meruru>는 12월 5일 개최된 'PlayStation Awards 2011'에서 'User Choice Awards'를 수상
 - '연금술'이라는 독특한 소재를 RPG와 접목한 <Atelier> 시리즈는 매 작품마다 대표 소녀 캐릭터를 내세우는 것이 특징이며, 아기자기한 게임 플레이와 귀여운 캐릭터 디자인, 완성도 높은 스토리 등이 호평을 받아 많은 팬 층을 보유하고 있음
- ◆ Koei Tecmo는 이번 Gust 인수를 계기로 <Atelier>를 다양한 장르로 분화시켜 보다 대중적인 콘텐츠로 확산시키겠다는 포부를 밝힘
 - 이 같은 전략의 일환으로, Koei Tecmo는 <Atelier> 프랜차이즈를 토대로 한 소셜게임 개발 계획을 공개한 상태이며, 이르면 내년 초부터 개발에 착수할 것으로 알려짐



www.gust.jp



www.koeitecmo.co.jp

Ngmoco, 모바일 광고 플랫폼 업체 Mopub와 협력

● Ngmoco, Mopub의 모바일 광고 플랫폼을 사용하기로 결정

- ◆ 일본의 모바일 게임업체 DeNA의 자회사인 Ngmoco가 모바일 광고 플랫폼 업체 Mopub와 파트너십을 맺고 Ngmoco의 모바일 애플리케이션에 노출되는 광고와 매출을 위해 Mopub의 모바일 광고 플랫폼을 이용하겠다고 밝힘
 - Ngmoco의 소셜 애플리케이션 부문 부사장인 Jason Oberfest는 "Mopub는 Ngmoco에게 새로운 매출 기회의 장을 열어줄 것"이라면서, "Mopub이 애플리케이션 상의 광고에 대한 직접 판매를 진행하는 것 뿐만 아니라, 광고 시장에서 광고 노출 기준 단가 선정 시, 경매 진행을 통해 광고 단가를 높이는 데에도 큰 도움이 될 수 있을 것"이라고 언급
 - Oberfest는 이어 "Mopub이 보여준 업무 효율성에 큰 인상을 받았다"고 평가

● 다수의 일본 모바일 게임업체, Mopub 광고 플랫폼 사용

- ◆ Mopub는 신생 모바일 게임업체 Neon Play와 다른 게임업체들과도 광고 플랫폼 협력 관계를 맺고 있음
 - <Traffic Panic 3D>, <Crazy Copter 3D>, <Golf Putt Pro 3D> 등을 통해 총 2,200만회의 iOS 애플리케이션 다운로드 기록을 보유하고 있는 Neon Play 외에도 Mopub의 파트너로는 Animoca, Miniclip, Fluik 및 한국의 컴투스 등이 있음
 - Animoca는 스마트폰과 소셜 미디어 네트워크를 위한 크로스 플랫폼 애플리케이션 퍼블리싱 업체로서, 영어권 뿐만 아니라 다른 언어권에서도 게임을 운영
 - Animoc의 대표적인 게임으로는 iPad 기반 게임인 <Pretty Pet> 시리즈와 <Baby Classical HD> 시리즈 등이 있으며 이들 시리즈 중에 <Pretty Pet : Salon> 등 여러 게임들은 Android 기반 게임으로도 이식됨
 - Miniclip은 2001년 창립된 디지털 게임 유통 업체로서 웹게임 유통과 운영은 물론 iOS와 Android 단말기들에서도 게임을 제공
 - Fluik은 캐나다 Edmonton에 위치한 iOS 기반 게임 개발업체로서 Android 게임 프로젝트 또한 진행

● MoPub의 모바일 광고 플랫폼 특징

- ◆ Mopub의 모바일 광고 플랫폼은 모바일 애플리케이션 및 웹사이트를 대상으로 하고 있으며 AdMob 이나 AdSense 등의 단일 광고 네트워크만을 선택해야 했던 광고주와

모바일 게임업계에 보다 다양한 선택의 기회를 제공하는 것을 목표로 하고 있음

- Mopub는 Google과 모바일 광고 서비스 업체 AdMob의 인력들이 함께 2010년 창립한 모바일 광고 플랫폼 업체로서 모바일게임 유통 업체들이 광고주들과 직접 광고 판매를 할 수 있는 플랫폼을 제공하며, 동시에 광고 관리 서비스를 제공하기도 하고 실시간 광고 판매 경매를 자체 마켓을 통해 진행
- 현재 CEO는 창립자 Jim Payne이 맡고 있으며 과거 Google에서 그는 Google Maps Premier 제품을 담당

◆ 게임 개발과 모바일 광고 인터페이스와 관련된 다양한 표준들을 적극적으로 채택

- 유/무료 게임 개발 엔진으로서 특히 모바일게임과 인디게임 개발에 사용되고 있는 Unity 3D 엔진에 대한 Mopub 플랫폼 지원을 시작
- 또한 Mopub는 모바일 광고 서비스 표준으로서 모바일 광고 디자인에 있어 필수적인 모바일 광고 인터페이스 표준들도 적극적으로 채택
- Mopub는 MRAID(Mobile Rich Media Ad Interface Definition) 표준을 지원하고 있는데 MRAID는 모바일 애플리케이션 광고를 위한 공통 API를 정의하는 표준으로서 HTML5 및 JavaScript와 함께 구현되도록 디자인
- Mopub는 모바일 광고 표준인 ORMMA(Open Rich Media Mobile Advertising)* 또한 지원

* 주 : ORMMA를 채용하면 서로 다른 미디어 플랫폼 간이라도 상호 배포가 가능하기 때문에 미국 광고업체들은 모바일 광고 표준으로 ORMMA를 채택하고 있음

 <http://www.gamasutra.com>  www.mopub.com  www.iab.net

그림 5 모바일 광고 플랫폼 업체 Mopub이 지원하고 있는 애플리케이션



[출처] Mopub, 2011

Square Enix, 웹게임 <Monster X Dragon> 서비스 개시

● Square Enix, 콘솔에서 웹게임으로 사업 영역 확대

- ◆ 일본의 게임업체이자 <Final Fantasy> 시리즈로 유명한 Square Enix가 웹게임 <Monster X Dragon>의 베타 서비스를 시작했으며, 12월 12일부터 정식 서비스 시작
 - 12월 5일 시작된 베타 서비스가 성공적으로 종료되었으며 12월 12일부터 정식 서비스가 시작된 <Monster X Dragon>은 일종의 카드 전략게임으로서 자신만의 몬스터와 기술을 사용할 수 있는 카드를 구성하여 다른 플레이어들과 함께 게임을 즐길 수 있음
 - 특히 이번 베타 서비스 및 향후 정식 게임 운영에는 Yahoo Japan이 파트너로 함께 참여
 - Yahoo와 Square Enix는 2010년 8월 선보였던 온라인 게임 <Sengoku IXA>에서도 협력
 - PC 뿐만 아니라 스마트폰 및 태블릿 PC로도 게임을 즐길 수 있을 것으로 전망됨
 - <Monster X Dragon>은 기본적으로 무료로 게임을 즐길 수 있으나 Yahoo Japan의 계정을 가지고 있어야 하며, 게임 진행 중 각종 아이템을 유료로 구매하여 사용할 수 있음
 - <Monster X Dragon>은 온라인게임으로서 웹 브라우저를 기반으로 Flash Player를 사용

● Square Enix의 주력이 온라인게임으로의 옮겨가고 있는 것을 의미

- ◆ 지금까지 콘솔 패키지 게임 판매에 주력해온 Square Enix가 온라인게임 부문으로 사업 방향을 바꾸고 있다는 분석도 제기
 - <Monster X Dragon> 서비스가 패키지 게임 판매에서 온라인 게임으로의 Square Enix의 사업 전환을 가속화하고 있다는 것임
 - 실제로 최근 Square Enix 측은 콘솔게임에서 맛볼 수 있는 게임 경험을 Chrome 등의 웹에서도 즐길 수 있도록 하겠다고 발표하며, 그와 관련된 첫 게임 <Mini Ninjas>를 발표
 - Square Enix의 CEO인 Yoichi Wada가 직접 소개한 <Mini Ninjas>는 원래 콘솔게임으로서, Google의 오픈 소스 기술이며 브라우저 상에서 네이티브 코드 컴파일에 사용되는 'Native Client'를 사용하여 이식
 - <Mini Ninjas>는 Chrome의 웹스토어를 통해 12월 오픈 베타를 예정으로 하고 있으며 게이머들은 게임을 즐기기 위해 다운로드를 하거나 게임 소프트웨어를 설치할 필요 없이, 콘솔게임 수준의 고화질로 게임을 즐길 수 있음
 - Yoichi Wada는 "브라우저를 통한 게임은 새로운 소비자는 물론 단말기와 플랫폼 측면에서 게임시장을 크게 확대시키고 있다"면서, "Square Enix는 웹 게임시장의 외연을 보다 높은

수준으로 확장시킬 것"이라고 언급

다양한 홍보도 함께 전개

- ◆ Square Enix는 Yahoo Japan외에도 여러 업체들과 협력 관계를 구축하고 다양한 홍보 노력을 전개하고 있음
 - 홍보 노력의 일환으로 Square Enix는 도쿄의 전자 상가 거리인 아키하바라에 <Monster X Dragon>을 테마로 하는 카페를 오픈
 - 또한 출판사인 Kodansha, 편의점 업체인 Lawson 및 방송국 Chiba TV와 TV Kanagawa와도 파트너십을 체결
- ◆ 특히 유명 게임 시리즈 <Final Fantasy>에 등장했던 다양한 몬스터들(시리즈 4, 6, 12)이 <Monster X Dragon>에도 등장하기 때문에 게이머들의 높은 관심을 받고 있음
 - Square Enix 측은 <Final Fantasy> 시리즈에 등장하는 다른 몬스터들도 추가로 게임 내에 등장시킬 것을 고려

www.variety.com www.marketwatch.com www.dualshockers.com

그림 6 Square Enix의 온라인게임 <Monster X Dragon>



[출처] Square Enix, 2011

통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 7 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 12. 12 ~ 12. 18) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	372,281	+2%	3,614,814
	PlayStation Vita	Sony	322,488	신규	322,488
	PlayStation3	Sony	65,512	+42%	7,523,065
	PSP	Sony	64,293	+29%	18,443,396
	Wii	Nintendo	60,353	+33%	12,090,758
	DS	Nintendo	9,062	+47%	32,959,76
	Xbox360	MS	3,584	+18%	1,552,031
SW	Final Fantasy XIII-2 (PlayStation3)	Square Enix	538,774	신규	538,774
	Monster Hunter 3G (3DS)	Capcom	200,324	-62%	726,151
	Mario Kart 7 (3DS)	Nintendo	178,845	-3%	794,033
	Inazuma Eleven GO: Dark / Shine (3DS)	Level 5	148,091	신규	148,091
	Super Mario 3D Land (3DS)	Nintendo	108,481	+20%	829,604
	Kirby's Return to Dreamland (Wii)	Nintendo	67,525	+51%	393,518
	Hot Shots Golf : World Invitational (PlayStation Vita)	Sony	56,520	신규	56,520
	Just Dance Wii (Wii)	Nintendo	45,576	+51%	326,115
	Uncharted : Golden Abyss (PlayStation Vita)	Sony	44,459	신규	44,459
	Wii Party (Wii)	Nintendo	42,626	38%	2,142,285

[출처] VG Chartz



기타 게임시장 동향

베트남 정부, 라이선스 제도 없애 게임산업 활성화에 기여해야

베트남 자국 개발 게임, 라이선스 탓에 출시 늦어지면 산업에도 악영향

- ◆ 베트남 호치민 시티의 Le Manh Ha 부시장이 베트남 내 온라인게임 개발 활성화에 정부가 기여해야 한다며, 특히 신작게임의 출시를 억제하는 현행 게임 라이선스 제도를 없애야 한다고 주장
 - Ha 부시장은 베트남에서 개발된 게임이 콘텐츠 검열 과정에서 특별한 문제가 발견되지 않았다면 즉시 서비스를 할 수 있도록 허용해야 한다며, 라이선스 제도는 불필요하다고 설명
 - 또, Ha 부시장은 현재 베트남 내에서 온라인게임 서비스를 위한 라이선스 승인이 오랜 시간 이뤄지지 않아, 게임 업계가 "민감한 시기"에 직면했다고 지적
 - Ha 부시장은 다만 자국 게임업계를 보호하기 위해 외국산 게임에 대한 라이선스 제도는 여전히 필요하다는 의견을 제시
- ◆ Ha 부시장은 베트남 게임 개발업체가 양질의 게임을 만들 수 있도록 지원해야 하며, 게임업체들도 이에 호응하여 보다 건전하고 교육적인 게임 콘텐츠 생산에 나서야 한다고 역설
 - Ha 부시장의 주장은 게임 개발자들로부터 큰 호응을 얻었으며, 대다수의 찬동자들은 최근 온라인게임 개발작업을 진행 중인 것으로 확인됨
- ◆ 한편, 베트남 게임업계의 라이선스 업무를 관리하고 있는 정보통신부의 한 고위 관계자는 자국 게임 개발 산업의 성장을 촉진하는 것은 중요하지만 여전히 라이선스 제도도 필요하다는 입장을 밝힘
 - 정보통신부 측은 라이선스 승인 심사 과정에서 게임 콘텐츠의 적법성을 검열할 수 있으며, 베트남 국민에게 위대한 콘텐츠를 사전에 차단하기 위해서라도 라이선스 제도는 유지되어야 한다고 설명



www.vietnamnet.vn

사우디아라비아, 게임 엑스포 'TGXPO' 개최

● 중아시아 전문 게임미디어 True Gaming이 주최한 게임 엑스포 'TGXPO'

- ◆ 사우디아라비아에서 게임 엑스포 'TGXPO'가 11월 24일부터 26일까지 3일간 리야드에서 개최
 - TGXPO는 사우디아라비아 국민들을 주 이용자로 삼고 있는 비디오게임 미디어 웹 사이트인 True Gaming이 주최한 게임 엑스포로서 올해 처음 개최
 - 참여한 주요 게임업체로는 EA, Nintendo, MS, Capcom, Konami, LucasArts, Bethesda Softworks 등이 참여
 - 아랍권의 특성을 반영하듯 입장료가 없는 대신 남성만이 엑스포 회장에 입장
 - <Silent Hill> 시리즈의 개발자인 Akira Yamaoka가 강연을 진행하기도 하였으며 아랍어 인사로 열띤 반응을 이끌어내기도 함

● 최신작에서부터 출시 예정작까지 다양한 게임들이 출시

- ◆ EA의 <FIFA 12>를 비롯 Bethesda Softworks의 최신작 <Elder Scrolls V : SKYRIM> 등이 소개
 - 이외에도 <Resident Evil Operation Raccoon City>, <Kinect Star Wars>, <HALO> 시리즈, <Gears of War 3>, <Ultimate Marvel vs. Capcom 3 tournament> 등이 사우디아라비아의 게임 개발자들과 게이머들에게 공개

● 사우디아라비아, 게임규제로 인해 불법시장 활성화

- ◆ 사우디아라비아에서는 특정 게임 판매가 금지되어 있을 뿐만 아니라 해외 온라인 사이트를 통한 구매 또한 금지되어 있음
 - 온라인에서 구매한 게임이 발각되었을 경우에는 게임 자체의 압수는 물론 상당한 수준의 벌금(약 125 달러)을 납부
- ◆ 게임 거래를 위한 불법시장이 활성화
 - 게임 판매가 금지되어 있는 <God of War 2>의 경우 불법시장에서 축구 게임 <Winning Eleven>을 걸표지로 하여 거래됨

 www.kotaku.com

인도 게임업체 Ibibo Games, Google Chrome Web Store 진출

● UTV Indiagames, 온라인 가입형 '주문형 게임' 서비스 제공

- ◆ 인도 온라인 게임업체 Ibibo.com이 <Mumbai Underworld>, <Teen Patti>, <Rummy>, <Yes Prime Minister>, <CricEX> 등 자사 게임을 Google Chrome Web Store에 출시했다고 발표
 - 해당 게임들은 Google Chrome Web Store에서 무료로 제공되며, 이용자는 Gmail 계정 접속 후 자유롭게 게임을 이용할 수 있음
 - 온라인 상에서 친구를 초대하여 함께 게임을 즐기는 것도 가능
- ◆ Ibibo에 따르면, <Mumbai Underworld>와 <Teen Patti>는 지금까지 500만 명 이상이 게임을 즐긴 것으로 알려지는 등 인도 내에서 꾸준한 인기를 누리고 있음
 - <Mumbai Underworld>와 <Yes Prime Minister>는 소셜게임이며, <Teen Patti>와 <Rummy>는 카드 게임
 - Ibibo의 게임은 최근 Google의 Chrome Web Store 홍보를 위한 쇼케이스 행사에서도 시연 콘텐츠로 활용된 바 있음
- ◆ Ibibo의 Rahul Razdan 사장은 "Google이 우리의 게임을 Chrome Web Store의 인도 쇼케이스에 선보인 것은 매우 기쁜 일"이라며, "향후 <Mumbai Underworld>와 <Teen Patti>와 같이 인도에서 많은 인기를 누리고 있는 게임들을 Chrome Web Store에 더 많이 선보일 수 있도록 할 것"이라고 밝힘
 - Google 역시 Chrome Web Store를 통해 인도를 비롯한 전 세계 각국의 게임 콘텐츠를 Chrome 이용자에게 선보일 수 있을 것으로 기대하고 있음

 www.lbibo.com

그림 7

Ibibo.com의 인기 소셜게임 <Mumbai Underworld>



[출처] Ibibo.com, 2011

싱가포르 모바일 게임업체 Nubee, 1,300만 달러 투자금 확보

● 싱가포르 게임사 Nubee..추가 자금 확보로 고속 성장세 유지

- ◆ 싱가포르의 대표 모바일게임 개발업체 Nubee가 최근 일본 최대의 벤처투자 업체 JAFCO Co.로부터 10억 엔 규모의 벤처 투자금을 확보하는데 성공
 - Nubee는 일본의 모기업 Vega Corporation을 통해 투자금을 전달받을 예정이며, 자금은 향후 게임 개발에 활용될 계획
- ◆ 2010년 11월 설립된 Nubee는 설립 10개월 만에 총 8개의 게임을 서비스하고 있으며, 대표작 <Japan Life>를 비롯해 <Coin Pirates>, <Coins vs Zombies> 등을 제공 중
 - <Japan Life>는 출시된 지 2개월 반 만에 250만 명의 이용자를 견인했으며, 8월 중국 AppStore의 게임 부문 1위 앱으로 선정되었고 미국과 일본에서도 상위권을 유지하고 있음

● 적극적인 글로벌 사업 행보에 투자업체도 전망 낙관

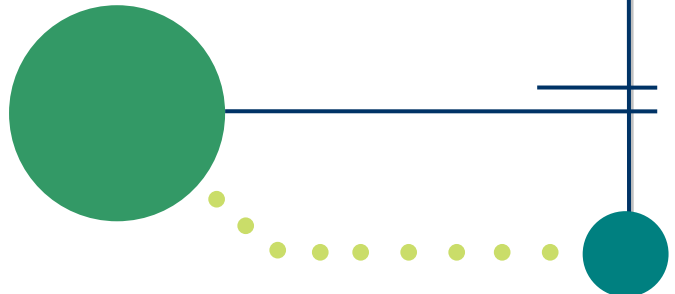
- ◆ Nubee 및 Vega Corporation의 CEO직을 겸임 중인 Tomokazu Ukishiro는 JAFCO의 투자에 환영의 뜻을 밝히며, "이번 투자금 확보로 Nubee는 보다 빠르게 사업을 확장할 수 있을 것이며, 이미 재능있는 개발자 영입에 나선 상태"라고 포부를 밝힘
 - Ukishiro CEO는 직원 수를 약 2배 증원하여 6개월 이내에 총 60명의 직원 규모까지 사세를 확대할 계획이며, Nubee의 주력 장르인 소셜게임 개발 역량도 한층 강화될 전망
- ◆ 한편, JAFCO의 Shinichi Fuki 사장은 "Nubee의 글로벌 소셜게임 사업 전략에서 큰 잠재력을 감지했다"며, "게임 매출과 수익성이 빠른 속도로 증가한 것이 특히 인상적이며, 독특한 수익 창출 모델도 주목할 만하다"고 평가
 - Fuki 사장은 "모기업 Vega가 전자상거래 시장에서 성공을 거둔 경험이 Nubee의 사업 성장세에도 영향을 미친 것으로 보인다"고 덧붙임

 nubee.sg  www.jafco.com



유럽 게임시장 동향

- 스웨덴 Media Council, "게임과 아동 폭력성 연관성 낮아"
- <Witcher 2>를 둘러싼 갈등, Namco Bandai 승소
- MS의 Xbox360, 스페인에서 방송기기로 사용
- 좀비 액션게임 <Dead Island>, 독일 판매 금지
- PS Vita의 유럽/호주 지역 Vodafone 네트워크 사용
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



스웨덴 Media Council, "게임과 아동 폭력성 연관성 낮아"

● 스웨덴 정부, 게임 이용과 아동 폭력성 조장 간의 연관성 없는 것으로 발표

- ◆ 스웨덴 정부 산하기구 Media Council이 2011년 12월 발표한 보고서 "Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000–2011"에 따르면 폭력적인 묘사가 포함된 게임 이용과 아동의 폭력적인 행동 간에 연관성을 입증할만한 증거가 없다고 밝히며, 게임 이용과 아동 폭력성 조장간의 연관성이 없다고 결론 내림
 - Media Council은 아동과 청소년이 해로운 매체로부터 받을 수 있는 위험성을 줄이고 아동과 청소년들이 좀 더 올바르게 매체를 이용할 수 있도록 하기 위한 연구 등을 진행하는 기관
 - 이번 보고서는 2000년 이후 국제 과학저널에 게재된 폭력적인 묘사가 포함된 게임과 공격성이 관련된 100여 개 이상의 소논문에 대한 조사 내용을 토대로 작성
 - 조사 결과 대부분의 소논문에는 폭력적인 묘사가 포함된 게임과 공격적인 행동 사이에 명확하고 통계적으로 유의미한 연관 관계가 있는 것으로 나타났으나, 대부분의 소논문들이 공격성 측정을 위한 방법론에서 많은 차이를 보였으며 폭력적 행위와의 관련성을 명확하게 설명할만한 기제가 부족한 것으로 드러나 이들 연구가 방법론상의 문제와 게임과 공격적 행위 간의 인과 관계를 증명할만한 충분한 증거를 대지 못하고 있는 것으로 조사

● 폭력성과 연관된 다른 원인과 개인 성향에 대한 조사 필요

- ◆ Media Council은 이번 조사를 통해서 게임 외에 아동들의 공격성의 원인에 대해 다양한 원인들이 있을 수 있으며, 이러한 요인들이 복합적으로 연계되어 있어 게임을 아동의 폭력적인 행위의 주요 원인으로 단정지을 수는 없다는 입장을 견지함
 - 이번 조사 과정에서 분석된 게임이 아닌 다른 공격성의 원인에 대해 실험한 조사들에 따르면 육체적 건강의 부족, 가정 내 문제 역시 폭력적 행위의 원인으로 분석되고 있으며 이러한 원인이 폭력적인 묘사가 포함된 게임 이용의 원인이기도 한 것으로 나타남
 - 또한 이번 조사를 통해서 특정 성향의 집단에서 폭력적인 묘사가 포함된 게임 이용과 폭력적 행위 간의 연관성을 조사한 사례가 매우 적다는 점도 기존 게임과 아동의 폭력적 행위 간의 연관성을 증명하는데 부정적인 영향을 줌
 - Media Council의 연구자인 Ulf Dalquist는 이번 조사를 통해 밝혀졌듯이 게임과 아동의 폭력적 행위 간에 명확한 증거가 없는 상태에서 폭력성 유무에 관계없이 게임에 대한 비난은 중지되어야 한다고 주장



www.statensmedierad.se

<Witcher 2>를 둘러싼 갈등, Namco Bandai 승소

프랑스 법원, <Witcher 2> 유럽 유통사로 Namco Bandai 선정

- ◆ 올해 초 <The Witcher 2 : Assassins of Kings>의 개발사인 CD Projekt Red와 Xbox360 버전 유통 권리와 관련해 법정 소송을 진행한 Namco Bandai는 최근 프랑스 법원으로부터 Xbox360 버전 <Witcher 2>의 유럽 지역 내 유통사로 선정을 확정하는 판결을 받음
 - 폴란드 개발사 CD Projekt RED에서 Microsoft Windows와 Xbox360 기반으로 개발된 <Witcher 2>는 3인칭 시점 RPG 게임으로 2011년 5월 출시 이후 1편의 성공에 이어 백만장 이상의 판매고를 올림
 - Namco Bandai는 지난 2011년 1월 <Witcher 2>의 Xbox360 버전 유럽 유통 권리와 관련해 대형 게임 퍼블리셔 중 하나인 THQ와 계약을 한 CD Projekt RED를 고소한 것으로 알려졌다으며, 이외 CD Projekt RED를 <Witcher 2> PC 버전의 DRM을 제거한 것에 대해서도 고소함
 - Namco Bandai 측은 <Witcher 2>의 Xbox360 버전 유럽 유통 권리와 관련해 소를 제기 하면서 THQ가 <Witcher 2>의 Xbox360 버전 유럽 유통 권리를 가지고 있다는 사실에 크게 놀란 것으로 알려졌다으며, 이번 프랑스 법원의 확정 판결로 유럽 내 <Witcher 2> PC 버전과 Xbox360 버전의 독점 유통권을 확보
 - 프랑스 법원의 판결에 따라서 CD Projekt RED는 추후 Namco Bandai에게 THQ와 맺었던 계약과 유사한 조건으로 유럽 유통 관련 계약을 2011년 12월 23일까지 맺어야 하며 12월 23일까지 계약 체결이 완료되지 않을 경우 매일 15,000유로를 벌금으로 납부해야 함
 - CD Projekt RED와 유럽 내 <Witcher 2> 유통 계약을 맺었던 THQ는 아직 공식적인 반응을 내놓지는 않았으며 이번 계약 파기에 따른 피해는 크기 않을 것으로 전망

미국 내 유통 권리 관련 소송 진행 결과, Namco Bandai가 승소

- ◆ 미국 내 <Witcher 2> 유통 권리와 관련해 소송을 진행한 Namco Bandai는 CD Projekt RED에 승소했으며 이에 따라 금전적으로 보상하는 선에서 양사가 합의
 - 미국 내 소송에서 CD Projekt RED는 Namco Bandai와 합의를 봄에 따라 미국 내에서 <Witcher 2>의 유통을 자유롭게 진행하고 있는 것으로 알려짐.

 www.namcobandai.com  www.cdprojekt.com

MS의 Xbox360, 스페인에서 방송기기로 사용

● Xbox360, 스페인 이통사 Telefónica 모바일TV 방송 서비스 제공

- ◆ MS 이베로 아메리카 지사장 María Garaña와 Telefónica 스페인 사장 Luis Miguel Gilpérez는 마드리드에 위치한 Telefónica의 체인점에서 Movistar의 모바일TV Imagenio의 채널 12개를 Xbox360을 통해 송출하는 서비스를 선보임
 - 스페인 이용자들은 Xbox360을 통해 Movistar의 영화, 음악, 스포츠 등 원하는 콘텐츠를 시청할 수 있음
 - 서비스 제어는 Kinect의 기술을 기반으로 한 목소리와 동작의 정확한 인식을 통해 이루어짐
 - 게임과 방송관계자들은 MS와 Telefónica의 Xbox360 서비스를 통해 게임 콘솔기기가 홈 엔터테인먼트 통합 솔루션으로 진화함으로써 그 활용 영역을 확장했다고 평가함
- ◆ 동작과 음성인식이라는 신기술을 통한 게임의 진화로, Kinect는 홈 엔터테인먼트 단말로 진화하게 됨
 - Movistar의 모바일TV 서비스 Imagenio 애플리케이션은 Xbox Live를 통해 다운받을 수 있으며, Xbox Live 유료 회원들은 간편하게 자신이 좋아하는 콘텐츠를 시청할 수 있음
 - Imagenio에 접속하기 위해서는 Xbox360과 Xbox Live 온라인 계정, 그리고 Xbox360 네트워크로부터 다운로드할 수 있는 애플리케이션 하나를 갖춰야 함
 - Xbox Live 이용자들은 Imagenio를 통해 익스트림 스키, 챔피언 리그 경기, 테니스 등 최상급 TV 콘텐츠를 게임 콘솔기기를 통해 즐길 수 있음

● 네트워크 기능을 탑재한 콘솔기기, 홈 엔터테인먼트 기기로 진화

- ◆ MS의 Garaña 지사장은 "Kinect의 직관적이고 간결한 음성 및 동작인식 기술 덕분에 이용자들은 Xbox360을 통해서 다른 기기와는 차별화된 방식으로 홈 엔터테인먼트를 향유할 수 있게 되었다"고 언급
 - Telefónica의 Gilpérez 사장은 "Telefónica는 MS와의 혁신적인 제휴를 통해 모바일TV 서비스의 새로운 지평을 열었고, 이미 세계적 수준의 디지털 엔터테인먼트 서비스를 제공해오고 있으나 서비스의 질을 더욱 향상시킬 수 있었다"고 자평하며, "브로드밴드 고객들은 Xbox360을 통해 미래 모바일TV 서비스의 선두자로 자리매김하고자 하는 Telefónica의 모바일TV 서비스를 보다 더 나은 방식으로 즐길 수 있을 것"이라고 확신

- Xbox Live를 통해 시청 가능한 Imagenio 채널은 'Gol Televisión', 'Eurosport', 'Eurosport 2', 'Xtreme Sports', 'ESPN', 'Iberalia', 'Marca TV', 'Teledeporte', 'La 1', 'Canal 24h', 'MTV España', 'Canal Promocional' 등 12개임
- ◆ MS와 Telefónica는 차기 Xbox Live/Xbox360 업데이트를 통해 전례없는 프로모션을 진행할 예정
 - 이번 업데이트를 통해 Xbox360과 Xbox Live의 UI(User Interface) 디자인의 전면 개편, Kinect의 음향 인식 기능 추가, 새로운 엔터테인먼트 애플리케이션 추가 등이 적용될 예정
 - Xbox Live는 영화, 음악, 게임, 스포츠 ak니아들을 위해 이러한 추가 기능들은 12월 초부터 1월 31일까지 Movistar Imagenio를 통해 전면 무료로 제공할 예정
 - Imagenio는 Xbox Live Gold 이용자의 경우 첫 3달간 무료로 이용 가능

 www.elfinanciero.com.mx

그림 8 Xbox360에 탑재된 Telefónica의 모바일TV Movistar 애플리케이션



[출처] Telefónica, 2011

좀비 액션게임 <Dead Island>, 독일 판매 금지

● PC와 콘솔용 게임 <Dead Island> 독일 내 판매 금지 돼

- ◆ Techland에서 개발한 게임 <Dead Island>가 최근 독일의 청소년 유해매체 정부 의학과(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, 이하 BPJM)으로부터 List B*로 분류되어 독일 내 판매가 사실상 금지
 - Techland에서 개발해 지난 2011년 9월 출시된 <Dead Island>는 일인칭 시점의 호러 액션 게임으로 알려졌으며 잔인한 장면과 폭력적인 묘사로 인해 일부에서 논란이 되고 있으며 게임이 출시된 대부분의 국가에서 성인만 이용할 수 있는 최고 등급을 매김
 - BPJM은 Federal Ministry of Family Affairs 산하 기관으로 모든 매체에서 제공되는 콘텐츠에 대한 청소년 유해성을 조사해 자체 등급을 주는 업무를 담당하고 있으며 BPJM에서 부여한 등급은 독일 내 판매 금지 등의 법적 효력이 있는 것으로 알려짐
 - 독일 내 판매 금지를 당한 <Dead Island>는 BPJM으로부터 List B 등급을 받은 것으로 알려졌으며 List B 등급은 대개 고문과 같은 심각한 수준의 폭력적인 묘사나 나치에 대한 묘사가 있는 경우에 부과되는 등급으로 청소년들에게 위험한 매체에 대해서만 부과되는 등급
 - BPJM은 공식적으로 <Dead Island>를 판매 금지한 주요 요인에 대해서는 언급하지 않고 있으며 조만간 독일 내 <Dead Island> 유통사인 Koch Media에 자세한 보고서가 전달될 예정

* 주 : BPJM은 독일에 유통되고 있는 영화, 게임, 인쇄물, 음반 등을 검토하여 전쟁, 죽음, 폭력, 성 등을 묘사할 경우 등급을 매기고 있음. 청소년들에게 해로운 영향을 끼치는 콘텐츠는 List A로 분류하며, 더욱 위험한 콘텐츠의 경우 List B로 분류하여 독일 내에서의 유통을 차단. BPJM로부터 등급을 받은 콘텐츠는 2011년 11월 기준 영화(2,658), 게임(680), 인쇄물(500), 음반(1,203) 등

● 독일 내 판매 금지에도 불구하고 전세계 판매에 집중할 전망

- ◆ Techland측은 Eurogamer와의 인터뷰를 통해 이번 독일의 <Dead Island> 판매 금지에 대해서 어느 정도 예상한 결과라고 밝혔으며 독일 외 지역에 대한 판매에 집중할 예정
 - <Dead Island>의 폭력성에 대한 논란에도 불구하고 이미 게임 판매가 이루어지고 있는 지역에서의 판매가 호조를 보이고 있음
 - 또한 최근 <Dead Island>의 생존 모드인 'Bloodbath Arena'가 디지털 다운로드 방식으로 출시되어 기존 구매자와 신규 구매자에게 큰 반향을 얻고 있는 것으로 알려져 이번 독일 내 판매 금지로 인한 손실은 미미할 것으로 분석

 www.techland.pl  www.bundespruefstelle.de

PS Vita의 유럽/호주 지역 Vodafone 네트워크 사용

● PS Vita의 유럽/호주 지역 우선적 협력 파트너가 된 Vodafone

- ◆ Sony는 차세대 휴대용 콘솔 게임기 PS Vita의 유럽과 호주 출시가 2012년 2월을 목표로 준비되고 있는 가운데, Sony의 유럽 부문 지사인 Sony Computer Entertainment Europe이 PS Vita의 유럽과 호주 지역의 우선적 협력 파트너로서 Vodafone과 협력 관계를 체결
 - Vodafone은 이번 우선적 협력 파트너 체결을 통해 영국에서 PS Vita의 3G 통신 공급에 있어 Sony의 선호 제공업체가 됨
 - 영국의 경우 출시일은 2012년 2월 22일로 예정
 - 또한 영국 외에도 독일, 스페인, 이탈리아, 아일랜드, 네덜란드, 호주, 뉴질랜드 등에서도 마찬가지로 Sony의 선호 제공업체로서 PS Vita의 3G 데이터 플랜을 제공하게 될 예정
 - 다만 France의 경우 Vodafone의 파트너 업체가 이를 맡게 될 예정
 - Sony의 유럽 부문 지사장인 Jim Ryan은 "Vodafone과 파트너십을 맺음으로써, Vodafone 서비스 국가의 PS Vita 사용자들은 언제 어디서나 항상 그들의 PlayStation 라이프는 물론 친구 그리고 게임들과 연결될 수 있게 되었다"고 언급
 - Ryan은 이어 "소셜 게임과 연결성이 PS Vita의 핵심이기 때문에, 높은 수준의 3G 경험을 안정적으로 제공할 수 있는 시장을 선도 통신 업체와의 파트너십이 매우 중요하다"고 설명
 - Vodafone의 임원인 Patrick Chomet은 "Vodafone은 우리의 소비자들이 최고의 단말기들을 선택할 수 있는 기회를 갖기 바란다"며, "PS Vita는 우리의 단말기 라인업에 있어 매우 훌륭한 선택"이라고 언급
 - Chomet은 이어 "Vodafone의 높은 품질의 3G 네트워크와 업계 최고 수준의 다운로드 스피드가 PS Vita와 결합한다면, 게이머들에게 안정적으로 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있도록 하게 될 것"이라고 말함

● 정확한 가격은 공개되지 않았으나 약 450달러 전후 가격이 될 듯

- ◆ Sony와 Vodafone 양측 모두 자세한 PS Vita의 출시와 관련된 3G 데이터 요금 플랜을 공개하고 있지는 않으나, Vodafone을 통해 PS Vita를 구매하는 소비자들은 게임 <WipEout 2048>을 무료로 다운로드 해서 즐길 수 있는 쿠폰을 받을 수 있음

- 다만 영국의 경우 3G 버전의 경우 선주문시 279.99파운드의 가격으로 결정될 것으로 보임
- 호주의 경우 Vodafone 측에서 알려진 바에 따르면, 449호주 달러(449 달러)에 판매 될 것으로 보이며, 3G 통신 정액제의 경우 초기 구매 비용이 필요하지 않을 수도 있음
- <WipEout 2048> 쿠폰은 PlayStation Network의 PlayStation Store를 통해 사용할 수 있음

● 소비자들은 Vodafone인에도 다른 통신사 선택 가능

- ◆ Vodafone이 우선적 협력 파트너 업체이긴 하지만 독점권을 가지고 있는 것은 아니기 때문에, 소비자들은 PS Vita에 필요한 네트워크 플랜을 위해 Vodafone 외의 다른 통신업체들로부터 선택할 수도 있고 이들로부터 PS Vita를 구매할 수도 있음
 - Vodafone에서 PS Vita를 구매하더라도, 3G 플랜을 함께 선택할 필요는 없으며, 구매 이후 다른 통신사에서 심카드와 3G 플랜을 구매하여 PS Vita를 즐길 수도 있음

● <Uncharted> 시리즈가 PS Vita로 출시될 것은 확실한 것으로 보임

- ◆ 정확한 PS Vita 게임 타이틀들의 라인업이 공개되지는 않았지만 인기 액션 탐험 게임인 <Uncharted> 시리즈가 PS Vita로 출시될 것이 확실한 것으로 예상되고 있음

 psp.ign.com  blog.eu.playstation.com  www.cnet.com

표 8 Sony 차세대 게임기 PS Vita의 하드웨어 특징 및 이미지

하드웨어 특징		이 미 지
전면	① 터치스크린	
	② 전면카메라	
	③ 듀얼 아날로그 스틱	
	④ 마이크	
	⑤ 메모리 카드 슬롯	
후면	⑥ Vita 카드 슬롯	
	⑦ 후면카메라	
	⑧ 뒷면 터치패드	
뒷면	⑨ GPS	
	⑩ 3G 및 WiFi 통신	
	⑪ 모션 센서 전자 나침반	

[출처] Sony, 2011

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 9 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (12. 13 ~ 12. 19)	독일 (12. 13 ~ 12. 19)	프랑스* (12. 6 ~ 12. 12)
1	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)
2	The Elder Scrolls V : Skyrim (Xbox360, Bethesda Softworks)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
3	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
4	Saints Row : The Third (Xbox360, Thq)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Professor Layton And The Spectre's Call (DS, Nintendo)
5	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Skylanders : Spyro's Adventure (Wii, Activision Blizzard)
6	FIFA 12 (Xbox360, EA)	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)	
7	Assassin's Creed : Revelations (Xbox360, Ubisoft)	Need For Speed: The Run (PlayStation3, EA)	
8	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Professor Layton And The Spectre's Call (DS, Nintendo)	
9	Professor Layton And The Spectre's Call (DS, Nintendo)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	
10	The Elder Scrolls V : Skyrim (PlayStation3, Bethesda Softworks)	Go Vacation (Wii, Nintendo)	
순위	스웨덴 (12. 13 ~ 12. 19)	이탈리아 (12. 6 ~ 12. 12)	네덜란드 (12. 13 ~ 12. 19)
1	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)
2	The Sims 3 : Pets (PC, EA)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)	Just Dance 3 (Wii, Ubisoft)
3	The Legend Of Zelda : Skyward Sword (Wii, Nintendo)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	FIFA 12 (PlayStation3, EA)
4	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)
5	FIFA 12 (PlayStation3, EA)	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Mario Kart 7 (3DS, Nintendo)
6	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (PC, Activision Blizzard)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)	Battlefield 3 (PlayStation3, EA)
7	Super Mario 3D Land (3DS, Nintendo)	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)
8	Kinect Sports Season 2 (Xbox360, MS)	New Super Mario Bros Wii (Wii, Nintendo)	Need For Speed: The Run (PlayStation3, EA)
9	Mario & Sonic London 2012 Olympic Games (Wii, Sega)	Mario Kart Wii (Wii, Nintendo)	The Elder Scrolls V : Skyrim (PlayStation3, Bethesda Softworks)
10	Call Of Duty : Modern Warfare 3 (Xbox360, Activision Blizzard)	Pro Evolution Soccer 2012 (PlayStation3, Konami)	Assassin's Creed : Revelations (PlayStation3, Ubisoft)

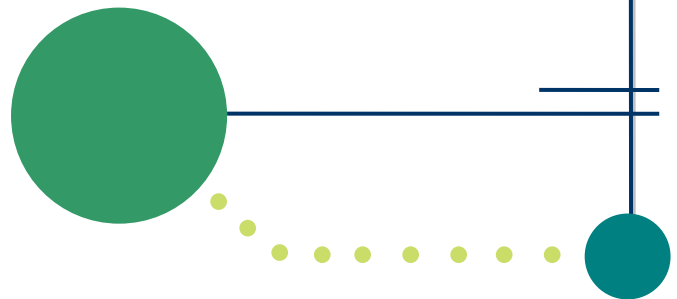
*주 : 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표

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



중남미 게임시장 동향

- 부활하고 있는 멕시코 게임시장, 정부지원 확대
- 빠르게 성장하고 있는 칠레 게임시장, 신성장동력으로 각광
- 브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga와 저작권 침해 소송 합의
- 멕시코 게임업체, 애니메이션 IP를 이용한 게임 개발



부활하고 있는 멕시코 게임시장, 정부지원 확대

● 글로벌 금융위기, 멕시코 게임시장에 미치는 영향은 미비

- ◆ 멕시코의 게임산업은 글로벌 금융위기에도 영향을 받지 않은 얼마 안 되는 산업 분야 중 하나
 - Nintendo 3DS를 비롯한 일부 콘솔게임들의 판매는 계속 감소세를 보이고 있지만, 게임 관계자들은 멕시코 게임시장이 다시 살아날 것으로 전망하고 있음
 - 멕시코 게임 프로그래머 Andro Miralrio는 "멕시코는 중남미 시장에서 브라질에 이어 두 번째 게임 소비국으로 1,600만 명에 이르는 게이머를 확보하고 있으며 이 중 9백만 명은 '헤비 컨슈머'에 속한다"라고 언급
 - 또한 그는 현재 멕시코에서는 모바일게임 개발이 대세이며 그 성장 잠재력이 가히 폭발적이라고 평가
 - △ 불법 다운로드를 금지하자는 움직임, △ 중고 게임시장 활성화를 통해 게임의 합법적인 재판매, △ 합리적인 가격의 게임 구매 발생 등은 멕시코 게임시장의 긍정적인 요인으로 작용하고 있음

● 멕시코 정부, 게임산업 지원 확대

- ◆ 최근 멕시코 게임시장에는 멕시코 연방 경제부를 비롯한 다양한 유관기관과 단체들의 지원이 나타나고 있음
 - 멕시코 게임업체인 Washwasha의 Marco Omar Torres CEO는 "멕시코 게임산업의 전문화 계획에는 미래 클러스터 구축이 포함되어 있는데 이곳에서 멕시코 게임개발자연대 회원들은 그들의 지식을 상호 공유할 수 있게 될 것이고 게임의 아웃소싱도 이 클러스터를 통해 이루어지게 될 것"이라고 언급
 - 멕시코 게임개발자연대(La Federación Mexicana de Desarrollo de Videojuegos)는 젊은 게임 개발자들에게 그들이 추진 중인 프로젝트들을 적극적으로 이용하기를 권장

 www.eluniversal.com.br

빠르게 성장하고 있는 칠레 게임시장, 신성장동력으로 각광

● 칠레, 게임 소비국가에서 개발국으로 변신

- ◆ 2011년 칠레 자체 제작 게임 규모는 4백만 달러로 추산되며, 향후 3년간 시장 규모는 3배 이상 커질 것으로 전망
 - 최근 칠레의 게임 개발자들은 자체 게임 개발 분야에 뛰어들기 시작했으며, 2년 전부터 칠레 로컬 게임시장의 비중이 점차 커지고 있음
 - 아직 공식적인 통계는 없지만, 칠레에는 약 20개의 로컬 게임 개발업체가 존재하고 있는 것으로 추정되며, 이들 개발업체는 콘솔, PC, 모바일 등 다양한 플랫폼 기반의 게임 개발에 종사하고 있으며, 플랫폼별로 다양한 판매 루트를 확보하고 있는 것으로 추정
 - Universidad del Pacífico의 디지털 애니메이션 및 디자인학부 코디네이터인 Gonzalo Lara는 "칠레의 게임산업은 이제 막 시작 단계이며, 짧은 기간 동안 상업적으로 많은 성공과 바람직한 성장을 이루어왔다"고 언급

● 칠레 게임산업, 정부와 업계가 공동 노력

- ◆ 칠레 수출진흥청인 ProChile는 다양한 게임 박람회와 전시회에 참여하는 칠레 게임업체에 자금을 지원하여 칠레 게임업체들의 해외 진출을 돕고 있음
 - 칠레 게임업체 VGChile의 Pablo Gorigoitia CEO는 "글로벌 시장 환경에 부응하기 위해서는 칠레의 한 게임업체 당 백만 달러의 판매고를 올려야 한다"라며, "모자라는 부분은 해외 배급자나 퍼블리셔들과 투자 유치와 같은 상업적 제휴를 맺음으로써 보완할 수 있을 것이며, 이러한 제휴를 활성화하기 위해서는 정부 차원의 관련 정책 추진이 필수적이다"라고 주장
 - ProChile의 서비스산업 부장인 Osvaldo Marinao는 "칠레 게임산업의 성장 가능성을 매우 높게 평가하고 있으며, 국제 경쟁력 강화를 위해 VGChile 및 유관 기업들과 협력하고 있다"며 "게임산업은 지속적인 성장이 가능하고, 부가가치가 매우 높으며, 환경을 오염시키지 않고, 양질의 고용을 창출할 수 있다"고 강조
 - 칠레 1위 이동통신사 Movistar의 브로드밴드 사업부장 Rodrigo Sajuria는 "칠레의 게임 산업은 즉각적인 물리적 동원력이 생겼다"며 "글로벌 무대에 나서서도 뒤지지 않을 양적, 질적 성장을 이루기 위해 협조를 아끼지 않을 것"이라고 언급

 www.eluniversal.com.mx/

브라질 소셜 게임업체 Vostu, Zynga와 저작권 침해 소송 합의

● Vostu와 Zynga의 6개월 간 저작권 소송, 극적 합의 체결

- ◆ Vostu는 Zynga에게 정확한 액수가 밝혀지지 않은 금액을 지불하고 소송에 관여된 게임 4개의 타이틀을 수정하기로 함으로써 저작권 침해를 해결
 - 2011년 6월 Zynga는 Vostu의 소셜게임인 <MagaCity>, <Café Mania>, <Pet Mania>, <Vostu Poker> 등이 자사의 소셜게임 저작권을 침해했다며, 미국과 브라질에서 소송을 제기
 - 특히 Vostu의 <MagaCity>의 경우 주요 여성 캐릭터가 <CityVill>의 메인 여성 캐릭터인 Samantha와 매우 흡사하다며 적극적인 공세를 취함
 - Vostu의 자사의 게임들이 경우 Zynga 게임의 저작권을 침해한 적이 없으며, 소셜게임의 경우 비슷하게 제작할 수 밖에 없다며, 반소를 제기함
 - 그러나 Vostu는 지속적인 Zynga의 공세로 인해 가입자들이 이탈하는 현상이 발생하여, 반소를 취하며 Zynga의 소셜게임과 비슷한 캐릭터를 자사 소셜게임에서 삭제하기로 결정
 - Vostu와 Zynga는 공동 성명을 통해 "Zynga와 Vostu는 저작권 침해 소송과 반소를 해결했으며, 합의의 일부로 Vostu는 Zynga에 금전적 배상과 자사 게임 타이틀 4개에 대한 수정조치를 취하기로 하였다"고 발표하며 "양사는 저작권 침해와 관련된 논쟁을 원만히 합의할 수 있게 되어 기쁘다"고 밝힘
 - Vostu는 Zynga의 게임 라인업과는 전혀 닮지 않은 <Gol Mania>를 Facebook과 Google+에 출시함

● 소셜 게임업계, Zynga의 소셜게임도 모방게임이라고 비판

- ◆ 소셜게임 관계자들은 이번 소송의 합의 내용을 보면 Zynga가 금전적인 욕심을 품은 것이 아니라 하더라도, 소셜 게임시장에서 Zynga가 보여준 움직임은 낮은 수준의 관용이라고 비판
 - 불과 몇 년 전만 하더라도 메이저 게임업체들이 유사한 주제와 게임운영 방식을 적용한 게임을 몇 주 간격으로 출시한 경우가 많았으며, 이 당시에는 이런 일들이 원만히 용인되었음
 - IT 전문잡지 SFWEEKLY에 따르면 Zynga의 Mark Pincus CEO는 2010년 9월 직원들과의 회의에서 "내가 원하는 것은 혁신이 아니다"라며 "Zynga 게임 이용자 수가 경쟁작들을 앞설 때까지 우선 모방해라"라고 강요



www.insidesocialgames.com

멕시코 게임업체, 애니메이션 IP를 이용한 게임 개발

● 게임업체 Kaxan, 멕시코 인기 캐릭터 'Chesperito' 게임으로 개발

- ◆ 멕시코 게임업체 Kaxan Media Group는 멕시코 인기 캐릭터 'Chesperito' IP를 이용한 게임 <el Chavo del Ocho>를 2012년 3월 중남미 시장에서 출시할 계획
 - Kaxan Media Group의 CEO Ricardo Gómez는 "<el Chavo del Ocho>는 'Chesperito' 캐릭터 탄생 40주년을 기념하기 위해 개발되는 게임으로 Nintendo Wii 버전으로만 출시될 예정"이라고 밝힘
 - <el Chavo del Ocho>는 1~4명으로 구성된 그룹이 한 팀이 되어 즐길 수 있으며, 특히 온 가족이 함께 즐길 수 있는 게임을 목표로 하고 있음
 - Kaxan은 <el Chavo del Ocho>개발을 위해 3백만 달러의 투자 유치를 진행했으며, 게임은 Pozole* 게임, 전략게임, 전쟁게임 등 총 30여 개의 단계별로 진행되는 세부 게임으로 구성되어 있음
 - 게임 개발 프로젝트 담당자인 Dorin Mastin에 따르면, 'Chesperito'를 연기한 개그맨 Roberto Gómez Bolaños의 아들이 'Chesperito' 캐릭터에 대한 저작권 등 모든 권리를 관리 중이며, 이 게임의 개발에도 그의 허가가 필요함

* 주 : 멕시코 전통음식 중 하나로 한국의 육개장과 비슷함

- ◆ 2012년은 'Chesperito' 캐릭터가 탄생한지 40주년이 되는 해로 중남미 지역의 11개 국가가 참여하여 3월 11일 멕시코 시티의 국립 극장에서 대규모 기념행사를 가질 예정

 www.df.cl

그림 9 멕시코 인기 캐릭터 'Chesperito'

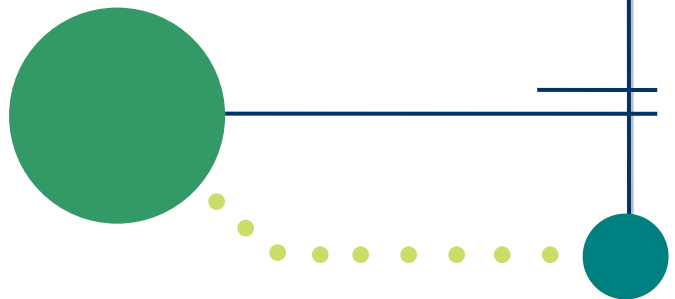


[출처] Kaxan Media Group, 2011



국내 게임시장 동향

- 메이저 게임업체 사회공헌 활동에 주력
- 해외 메이저 게임업체, 한국 온라인 게임시장 진입
- 온라인 게임업체, 스마트폰 시장공략에 박차
- 다음, DeNA와 제휴 통해 국내 모바일 게임시장 진출
- 2012년 1분기, 다양한 장르의 기대신작 대거 출시
- **통계** 국내 온라인게임 순위



메이저 게임업체 사회공헌 활동에 주력

● 엔씨소프트, 소아암 환자 위한 교육용 소프트웨어 제작

- ◆ 2011년 창립 13주년을 맞이한 엔씨소프트는 회사내 사회적 책임활동 전담부서를 두고 사회적 약자지원과 우리사회의 질적 도약 기여라는 방향을 정하고 활동을 전개함
 - 특히 엔씨소프트는 2010년부터 지적발달장애아동의 인지치료를 위해 서울아산병원과 공동으로 태블릿 PC 기반의 기능성게임을 제작

● 네오위즈, 자원봉사 프로그램 '오색오감' 운영

- ◆ 네오위즈 전 계열사가 참여하는 자원봉사 프로그램 '오색오감'은 5가지 색깔있는 봉사활동에 5가지 감동을 선사한다는 목표로 활동을 이어오고 있음
 - 현재 네오위즈는 '오색오감' 프로그램에 임직원 누구나 1년에 한 번 이상 참여하는 것을 권장하고 있으며, 2009년부터는 연 2회로 확대 운영
 - 특히 네오위즈는 '스페셜포스 자선게임대회'를 진행해 난치병 어린이를 돕고 있으며, <피망바둑>을 통해 바둑 유망주를 발굴하고 후원해 저소득층 바둑교육을 지원하는 등 서비스에 맞는 다각적인 활동을 진행

● 넥슨, 어린이를 위한 사회공헌 활발

- ◆ 넥슨은 지난 2007년부터 '기분 좋은 네티켓 수업'이란 이름으로 어린이와 청소년에게 인터넷 예절에 대한 교육을 실시함
 - 넥슨은 현재까지 70여 개가 넘는 학교를 대상으로 '기분 좋은 네티켓 수업'을 진행했으며, 사회공헌 브랜드 '넥슨핸즈'를 설립해 어린이들에게 도서지원, 스키캠프, 서울 문화체험 행사 등 다양한 활동을 전개
 - 또한 넥슨은 어린이 교육환경 개선을 위해 도서 지원과 독서환경을 제공하는 '넥슨 작은책방 사업'을 진행

● CJ E&M 넷마블, 사회공헌 브랜드 '쿠키' 통해 활발한 봉사활동 실시

- ◆ CJ E&M 넷마블은 게임의 부정적인 인식을 해소하고 게임에 대한 균형적인 시각과 인식을 제고하기 위해 '게임 대중문화 교육 프로그램'을 진행
 - CJ E&M 넷마블은 이외에도 게임 여가문화체험관 구축, 청소년 진로교육 강연회, 전국 장애인 e스포츠 대회, 사랑의 김장 나누기 등 함께 나누는 사회를 위해 노력하고 있음

해외 메이저 게임업체, 한국 온라인 게임시장 진입

● 온라인게임 강국으로 떠오른 한국, 세계 각국 게임의 경쟁장

- ◆ Kunlun, 지난 6월 한국지사 설립 후 웹게임 <K3온라인>과 <강호>의 성공적인 서비스에 힘입어 차기작 <천군>의 공개서비스를 진행
 - Kunlun은 총 200억 원 규모의 펀드를 출자하고 한국 중소 게임개발사에게 투자하여 상생관계를 구축
- ◆ 중국 내수 시장에서 4조원에 달하는 매출을 기록중인 Tencent는 연락 사무소로 운영되던 한국지사를 확장하고 웹게임 <춘추전국시대> 서비스를 준비
 - Tencent는 최근 퍼블리싱, 마케팅, 홍보, 운영 인력 모집을 통해 그 규모를 키워가고 있으며, 리로디드 스튜디오, 스튜디오 혼 등 국내 7개 게임 개발업체에 총 184억 원을 투자
- ◆ The9은 올 상반기 한국지사인 The9코리아를 설립하고 본격적인 한국시장 진출 계획을 밝혔으며, 자회사인 Red5 Studios와 연계해서 한국 서비스를 제공할 계획
- ◆ 일본 게임 개발사 Sega, 콘솔게임에서 향후 성장동력으로 온라인게임 결정
 - Sega는 온라인 게임시장의 테스트베드로 한국을 선택해서 자사가 지니고 있는 기존 타이틀들을 온라인 버전으로 변경해 온라인게임의 성공 방안을 모색
- ◆ 유럽에서 밀리터리 온라인게임을 전문으로 서비스 중인 Wargaming.net은 지난달 부산에서 열린 'G-Star 2011' 참가를 기점으로 한국 온라인 게임시장 진출을 선언
 - Wargaming.net은 1998년 설립된 회사로 올해 러시아 게임개발자모임(KRI)에서 'Industry Excellence Award'와 'Best Game', 'Audience Award'를 수상했으며, 2년 연속 'Best Developer' 부문을 수상한 유럽 최고의 게임 회사 가운데 하나
 - 'G-Star 2011'에서 소개된 Wargaming.net의 <World of Tanks>는 자신의 탱크를 몰고 제 2차 세계대전에 참전해 세계 각국의 유저들과 대규모 탱크 전쟁을 벌이는 게임으로, 게이머는 2차 세계대전부터 한국전쟁까지 폭넓은 전쟁을 무대로 150여 종의 탱크를 플레이 할 수 있음
- ◆ 업계 관계자는 "그동안 중국게임과 외국 온라인게임이 평가절하되어 왔지만 최근에는 수준 높은 게임으로 한국시장 진출을 모색하고 있다"면서 "예전과 같은 시각으로 이들을 바라만 볼 것이 아니라 이에 대한 준비를 철저히 해야 할 것"이라고 언급

온라인 게임업체, 스마트폰 시장공략에 박차

● NHN 한게임, 엔씨소프트, 네오위즈 등 대형 게임업체 스마트폰 게임 출시

- ◆ NHN 한게임, 본사 스마트폰게임 제작센터와 자회사 오렌지크루 통해 스마트폰 게임 라인업 확대에 주력
 - NHN 한게임은 최근 들어 일주일에 하나 꼴로 <런앤히트>, <마스터오브소드 5>, <울프보이>, <에비르팜>, <사천성> 등의 게임을 무료로 출시
 - 또한 NHN 한게임은 역량을 인정받은 게임개발사 엔필, 소프트맥스, 나우게임즈 등과 제휴를 맺고 모바일게임 브랜드 파워 확보에도 매진 중
- ◆ 엔씨소프트와 네오위즈는 각각 '위모'와 '피망플러스'라는 자체 플랫폼을 구축하고 이를 통해 퍼블리싱 게임과 자체 개발 콘텐츠를 동시에 서비스할 전망

● JCE, 위메이드, 엔트리브소프트 등 중견 게임사의 시장진입도 이어져

- ◆ 프리스타일 시리즈로 유명한 JCE는 자체 개발 소셜게임 <롤더스카이>로 게이머의 인기를 집중시키고 있음
 - <롤더스카이>는 해외 유명게임 <위롤>과 비슷한 게임진행 방식을 취하면서도 차별화된 콘텐츠로 국내외 게이머에게 어필하고 있음
- ◆ 위메이드 엔터테인먼트는 지난달 열린 'G-Star 2011'에서 자사의 주력 장르인 MMORPG가 아닌 스마트폰 게임 라인업을 전면으로 내세우면서 스마트폰 게임 육성에 대한 의지를 드러냄
 - 위메이드 엔터테인먼트는 이달 중 <리듬스캔들>을 출시하고 <카오스&디펜스>, <펫아일랜드>, <바이킹크래프트(가칭)>, <히어로 스쿼어> 등 5종의 게임을 순차적으로 선보일 예정
- ◆ 엔트리브소프트는 <팡야> 개발팀이 전담한 퍼즐게임 <롤링공즈>를 출시함
 - 엔트리브소프트는 중국과 일본에서 인기를 모으고 있는 <롤링공즈>를 통해 해외 모바일게임 시장 동향을 탐색하고 있는 것으로 보임
- ◆ 웹젠은 최근 모바일 개발팀을 신설했으며 라이브플렉스는 미국 IT기업 렉슨을 인수, 스마트폰 기반의 콘텐츠 제작을 계획
- ◆ 업계 전문가는 "모바일 게임시장의 규모가 스마트폰 보급 대중화와 관련 규제 철폐로 커지면서 대형 온라인게임 개발사들의 접근환경이 좋아졌다"면서 "이러한 모습이 갈수록 조직화됨에 따라 내년 상반기에는 어느 정도 질서가 재편될 것"이라고 전망

다음, DeNA와 제휴 통해 국내 모바일 게임시장 진출

◆ 다음, 일본 모바일 게임업체 DeNA와 모바일게임 플랫폼 공동 구축 협약

- ◆ 다음 커뮤니케이션이 지난 11월 30일 한남동 사옥에서 일본 모바일 게임업체 DeNA와 '모바일게임 플랫폼 공동 구축 협약' 조인식을 가짐
 - 양사는 이번 제휴를 통해 다음의 모바일 플랫폼 경쟁력과 DeNA의 모바일게임 플랫폼 'mobage'의 우수성을 바탕으로 국내 1위 모바일게임 플랫폼을 구축하겠다는 계획
 - 또한 양사는 국내에서 모바일 게임 플랫폼 '다음모바게'를 오픈하고 <We Rule>, <Tap Fish>, <Kaito Royale>, <Ninja Royale>등 4개 게임을 내년 봄에 서비스할 예정
- ◆ '다음모바게'의 모든 게임은 다음 ID를 통해 접속할 수 있으며, 다음의 결제 시스템을 이용해 서비스 될 예정
 - '다음모바게'는 마이피플과 같은 다음의 서비스와 연동되어 어디서나 소셜게임을 즐길 수 있는 것이 특징
 - 'mobage'는 일본에서만 약 3,200만 명의 이용자를 보유하고 있으며, 1,500여개의 모바일 게임을 서비스 하고 있는 대표적 모바일게임 플랫폼
- ◆ 다음 커뮤니케이션은 "모바일 분야에 글로벌 최강자인 일본의 DeNA와 마침내 협약을 했다"며 "이번 협약을 통해 우리는 모바일 플랫폼의 선두가 될 것이며 게임 개발자들과 개발사들이 적극적으로 해외에 진출할 수 있도록 세계로 나아가는 다음 커뮤니케이션이 되겠다"고 소감을 밝힘
- ◆ DeNA는 "대한민국에서 다음이 차지하는 인지도와 트래픽, 포털로서의 힘을 믿고 제휴를 진행하게 되었다"며 "한국의 높은 스마트폰 보급률과 게이머의 높은 수준을 만족시킬 수 있는 글로벌 수준의 게임을 다음과의 제휴를 통해 제공할 것"이라고 언급
- ◆ 다음과 DeNA는 내년 상반기 Android 마켓과 더불어 Apple AppStore에 새로운 모바일 게임을 공동 런칭하고 국내외 게임들을 본격적으로 서비스할 예정

그림 10

<We Rule>, <Tap Sonic>, <Ninja Royale>의 게임 플레이 화면



[출처] 각 게임 홈페이지

2012년 1분기, 다양한 장르의 기대신작 대거 출시

● <블레이드 & 소울>, <RIFT> 등 MMORPG 신작 출시 임박

- ◆ 엔씨소프트 <블레이드&소울>, 내년 1분기 3차 비공개 테스트를 진행한 뒤 2분기 내 공개 서비스와 상용화를 연이어 진행할 전망
 - <블레이드&소울>은 기존 중세 유럽 배경의 MMORPG와는 달리 동양적 세계관을 배경으로 경공과 기공 같은 무협소설 속 무술을 구현한 게임
 - <블레이드&소울>은 다른 게이머가 던진 물건을 잡아채는 등 물리적 현실감을 게임에 적용한 것으로 알려졌다며, 다양한 액션 동작을 차별성으로 내세우고 있음
 - 엔씨소프트 이재호 CFO는 지난 3분기 실적발표회를 통해 "내년 1분기 내에 3차 테스트를 진행한 후 바로 상용화에 들어갈 계획"이라고 언급
- ◆ CJ E&M 넷마블, 미국 트라이온월드사의 MMORPG <RIFT>의 첫 비공개 테스트를 2012년 1분기 내 진행한 뒤 2분기에 정식 서비스를 개시할 계획
 - <RIFT>는 북미 및 유럽지역에서 4개월 동안 100만 카피 이상이 판매되는 등 <World of Warcraft>의 뒤를 이을 게임으로 주목 받고 있음
 - <RIFT>의 게임 시스템 디자이너 Adam Gershowitz는 "multi play라는 말에 걸맞게 게임 환경을 살아 숨쉬는 세계로 만들고자 노력했다"고 언급

● 스포츠 게임과 FPS 게임 출시도 잇따라

- ◆ NHN 한게임은 일본 Konami와 협력하여 인기 콘솔타이틀 <위닝일레븐>을 온라인으로 출시할 예정
 - <위닝일레븐>시리즈는 1995년 출시된 이후 올해까지 전세계적으로 7,050만 카피의 판매고를 기록하고 있음
- ◆ KTH의 게임포털 올스타는 일본 Sega와 협력해 <풋볼매니저 온라인>을 선보일 예정
 - <풋볼매니저 온라인>은 전세계적으로 폭넓은 마니아 층을 확보하고 있는 PC게임 <풋볼매니저>를 온라인 환경으로 이식한 축구 매니지먼트 게임
- ◆ 네오위즈게임즈 <디젤>, Red 5 Studios <파이어폴>, 기존 FPS와의 차별화 모색
 - <디젤>은 FPS에 추격자 모드 등 다양한 게임모드를 추가해 기존의 게임과 차별화를 시도했으며 <파이어폴>은 FPS에 MMORPG의 육성 요소를 적용시켜 새로운 장르의 온라인게임을 제시

- Red 5 Studios의 Mark Kern CEO는 "게임시장의 경쟁에서 살아남기 위해서는 모두가 쉽게 즐길 수 있는 혁신적인 콘텐츠가 필요하다"며 "<파이어폴>이 새로운 유형의 온라인게임이라는 점에 확신을 갖고 있다"고 언급

● 다양한 연령대가 즐길 수 있는 캐주얼게임도 상당수

- ◆ 드래곤 플라이, 애니메이션 원작 기반으로 횡스크롤 MMORPG <볼츠&블립 온라인> 개발 중
 - <볼츠&블립 온라인>은 저연령층이 즐기기에 다소 어려울 수 있는 RPG에 직관적인 횡스크롤 게임방식을 적용시켜 다양한 연령대를 수용할 수 있도록 설계
- ◆ CJ E&M 넷마블은 인기 콘솔게임 <마계촌>을 원작으로 하는 <마계촌 온라인>을 준비중인 것으로 알려짐
- ◆ <볼츠&블립 온라인>과 <마계촌 온라인>은 2012년 상반기 공개 서비스를 목표로 하고 있음

그림 11

<블레이드&소울>과 <RIFT>의 게임 플레이 화면



[출처] 각 게임 홈페이지

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 10 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (2011.12. 11 기준)	게임메카 (2011. 12. 7 ~ 2011. 12. 13)	인벤 (2011. 12. 5 ~ 2011. 12. 11)
1	아이온	피파온라인2	피파온라인2
2	서든어택	아이온	아이온
3	피파온라인2	던전앤파이터	던전앤파이터
4	워크래프트3	리니지	리니지
5	스타크래프트	서든어택	서든어택
6	던전앤파이터	메이플스토리	메이플스토리
7	월드오브워크래프트	테라	월드오브워크래프트
8	리니지	카트라이더	사이퍼즈
9	리니지2	명품온라인	프리스타일2
10	테라	프리스타일2	카트라이더
순위	게임노트 (2011. 12. 5~ 2011. 12. 11)	게임조선 (2011. 12. 7 ~ 2011. 12. 13)	게임리포트 (2011. 12. 11 기준)
1	아이온	피파온라인2	아이온
2	피파온라인2	던전앤파이터	서든어택
3	서든어택	아이온	워크래프트3
4	던전앤파이터	리니지	스타크래프트2
5	리니지	서든어택	피파온라인2
6	메이플스토리	테라	메이플스토리
7	테라	사이퍼즈	월드오브워크래프트
8	사이퍼즈온라인	스타크래프트2	던전앤파이터
9	카트라이더	스페셜포스2	테라
10	프리스타일2	카오스온라인	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 12월 19일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 책임연구원

▶ 문의

한국콘텐츠진흥원 전화 02-3153-1114 홈페이지 www.kocca.kr
서울특별시 마포구 월드컵 북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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