

G L O B A L
**게임산업
TREND**

**October
2009**

2nd Issue



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

한국콘텐츠진흥원

※ 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원이 격주로 발간하는 글로벌 게임산업 정보소식지입니다.

Table of Contents

October 2009 2nd Issue

2009. 10. 12

1 북미 게임 시장 동향 4

- Wii 게임 37%는 출시 이후 단 한 번도 주목 못 받아... 3대 콘솔 중 최고 비율
- 게임내광고 시장, 이미 급성장 시작...MS 자회사 Massive
- EA Sports, 전직 운동선수 등으로부터 잇따라 피소
- 클라우드 게임서비스 OnLive, 3차 투자유치 성공...AT&T 등 주요 기업 참여
- 美 스마트폰 시장, 'iPhone 점유율 50%' 추정 놓고 논란 가열
- Fox, EA 게임 'Spore' 영화화 선언
- SCE, PSN 사용자와의 법적 공방 돌입... 약관 따른 계정압류가 이유
- 게임 내 경쟁, 친구끼리 맞붙으면 이기더라도 성취감 없어... 美 대학 연구팀
- 게임, App Store 누적 다운로드의 65% 차지
- **STAT** IndieCade Festival 2009 Briefing
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 넷째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (7월)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (10월 둘째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (10월 둘째 주)

2 유럽 게임 시장 동향 17

- 佛 Ubisoft, PC게임 개발사 Nadeo 인수
- Codemasters, 향후 출시될 타이틀에 NaturalMotion의 애니메이션 엔진 적용
- 독일의 모바일 MMO 게임 TibiaME, 내년 상반기 iPhone 진출
- Xbox 360, 英 대학서 심장병 연구에 이용
- **STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (9월 넷째 주)
- **STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (9월 넷째 주)

3 아시아 게임 시장 동향 24

- ▶ **중국 게임 시장 동향 25**

- 中 정부, 온라인게임 주관부서 문화부로 변경
- 완미시공, 中 온라인게임 시장의 차기 메이저로 급부상
- 中 게임업계, 연휴 특수보다는 당국 검열 의식해 ‘자체 검열’ 분주
- 中 온라인게임 시장, 여성 유저 비중 증가
- **STAT** 중국 온라인게임 순위 (9월 첫째 주)

> 일본 게임 시장 동향 30

- 일본 콘솔게임 시장 4~9월 결산... 전년동기대비 10.5% 위축
- Sony, PSP 새 모델 ‘Go’ 출시
- 또 다시 저작권 소송 나선 Nintendo, 불법복제 수입업체 4개사 고소
- **STAT** PS3 가격인하 이후 판매량 추이
- **STAT** 日 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 셋째 주)

> 아시아 기타 게임 시장 동향 35

- 인도 개발사 Indiagames, 크리켓 게임으로 누적 다운로드 1,000만 건 돌파
- 태국 온라인게임 시장 규모, 올해 1천억 원 돌파 예상
- 호주 게임개발사 Transmission, 직원 1/4 해고
- **STAT** 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위 (9월 넷째 주)

4 중남미 게임 시장 동향 39






- 칠레 게임개발사 ACE TEAM, 신작 타이틀 ‘Zeno Clash’로 英 시장 입성
- 브라질의 언데드 소재 핀볼게임 iPhone에 출시
- 브라질 콘솔게임기 Zeebo, 獨 모바일게임사 Fishlabs로부터 콘텐츠 확보

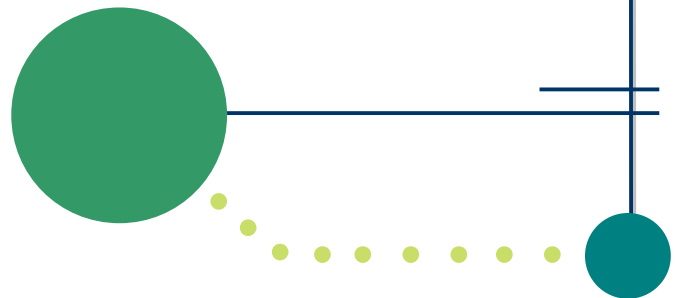
5 국내 게임 시장 동향 43

- 공정위, 불공정 게임약관 대거 적발
- 국내 이통 3사 데이터요금 인하... 모바일게임 업계 ‘반색’
- 온라인게임 시장에 ‘월정액 아이템’ 도입 확산
- 엔씨소프트, ‘아이온’ 사용자 겨냥한 iPhone 애플리케이션 출시
- **STAT** 1분기 오락소비지출, 작년 4분기 대비 14% 증가
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (10월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (9월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (9월 넷째 주)



북미 게임 시장 동향

- Wii 게임 37%는 출시 이후 단 한 번도 주목 못 받아... 3대 콘솔 중 최고 비율
- 게임내광고 시장, 이미 급성장 시작...MS 자회사 Massive
- EA Sports, 전직 운동선수 등으로부터 잇따라 피소
- 클라우드 게임서비스 OnLive, 3차 투자유치 성공...AT&T 등 주요 기업 참여
- 美 스마트폰 시장, 'iPhone 점유율 50%' 추정 놓고 논란 가열
- Fox, EA 게임 'Spore' 영화화 선언
- SCE, PSN 사용자와의 법적 공방 돌입... 약관 따른 계정압류가 이유
- 게임 내 경쟁, 친구끼리 맞붙으면 이기더라도 성취감 없어... 美 대학 연구팀
- 게임, App Store 누적 다운로드의 65% 차지
-  IndieCade Festival 2009 Briefing
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (7월)
-  북미 MMO게임 이용순위 (10월 둘째 주)
-  App Store 인기게임 순위 (10월 둘째 주)



Wii 게임 37%는 출시 이후 단 한 번도 주목 못 받아.. 3대 콘솔 중 최고 비율

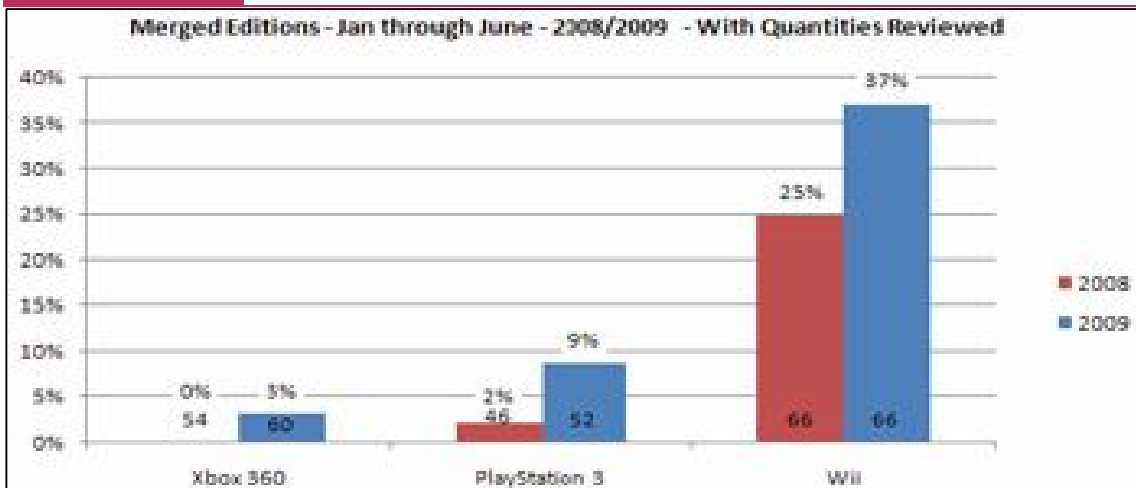
● ‘미평가 게임’ 1년 사이에 12% 급증

- ◆ 시장조사업체 Electronic Entertainment Design and Research(EEDR)에 따르면 올해 1월에서 6월 사이에 발매된 Wii 게임의 37% 가량이 출시 이후 단 한 차례도 평가(reiview)를 받지 못한 것으로 파악됨
 - 이는 지난해 같은 기간에 비해 12% 가량 급증한 것으로 3대 콘솔게임기 플랫폼(Wii, Xbox 360, PS3)을 통틀어 최고 비율임

● 분석 및 전망

- ◆ Wii 플랫폼의 경우, 캐주얼게임과 저가형 게임을 중심으로 ‘평가 대상에 포함되지 못하는 게임’들이 늘고 있음
 - Wii 게임의 평균 평점(review point)이 지난해 상반기의 60%에서 66%로 높아진 것도 게임의 전반적인 질적 상승보다는 미평가 게임 증가에 기인한 측면이 짙음
 - 같은 기간 동안 Xbox 360 게임은 0%에서 3%로, PS3 게임은 2%에서 9%로 각각 미평가 타이틀의 비중이 늘었으나 Wii 만큼의 급격한 증가세는 나타나지 않고 있음
 - 그러나 최근 단행된 가격인하에 힘입어 Xbox 360과 PS3의 사용자 저변이 넓어진다면 저가/캐주얼 게임의 유입 증가로 인해 이들 두 플랫폼 역시 Wii와 비슷한 추세를 나타낼 수 있음

Chart 3대 콘솔게임기 플랫폼의 미평가 게임 비율



[출처] EEDAR

게임내광고 시장, 이미 급성장 시작...MS 자회사 Massive

● Massive, 분기 실적목표 한 달 만에 초과달성



- ◆ MS의 게임내광고(in-game advertising) 자회사 Massive가 2009 회계연도 1분기 실적목표를 첫 달 만에 2배 이상 초과 달성, 게임내광고 시장의 본격 성장 가능성을 시사했음
 - Massive는 2008 회계연도에 '매우 고무적인 두 자릿수'의 매출 성장을 실현했고 최근에는 광고계약 수주 1,000 건을 돌파했음
 - Massive는 Xbox와 PS 플랫폼을 합해 31개국에 걸쳐 4,000만 명 이상의 게이머를 광고 도달범위 내에 확보했음
 - 이 같은 내용은 Massive의 JJ Richards GM이 회사 블로그를 통해 10월 초 밝힌 것임

● 배경

- ◆ 게임이 주요 엔터테인먼트 수단으로 소비자 저변을 넓혀감에 따라 게임내광고에 대한 기업들의 관심이 높아지고 있음
 - 시장조사업체 Nielson에 따르면 미국 콘솔게임기 보유자들은 지난 6월 한 달 동안 1인당 12.8 시간(전년동기대비 21% 증가)을 게임에 할애한 것으로 파악됨
- ◆ 게임이 여타 미디어에 비해 광고효과가 매우 높다는 점이 실제 설문조사에서 속속 확인되고 있음
 - Massive에 따르면 게임 내에서 광고를 접한 게이머의 72%가 해당 브랜드를 기억한다고 답했고 65%는 게임내광고가 여타 광고에 비해 더 눈에 띈다고 응답
 - 게임내광고 시장이 이대로 성장해간다면 2014년에는 시장규모 10억 달러 돌파도 무난하다고 Massive 측은 예상

 www.massiveincorporated.com

EA Sports, 전직 운동선수 등으로부터 잇따라 피소



EA, 초상권 침해 사유로 소송 잇따라

- ◆ Electronic Arts가 美 대학 및 프로 미식축구선수, 권투선수 협회 등 스포츠계 인사들로부터 게임 내 초상권 침해를 이유로 소송을 당함
 - 美 프로미식축구팀 Cleveland Browns의 Jim Brown(전직 선수)은 EA의 'Madden NFL' 시리즈에 자신을 모방한 캐릭터가 등장한다며 소송을 제기한 바 있으며(기각됐음), 같은 팀의 John Big Dawg Thompson 역시 동일한 이유로 2만 5,000 달러 이상의 피해보상 및 'Madden NFL 09'의 판매 금지 또는 게임 내에서 해당 캐릭터 사용의 금지를 요구했음
 - 美 대학농구 NCAA(National Collegiate Athletic Association), University of North Carolina(UNC) 농구팀 소속 Bryon Bishop, University of Nebraska의 Sam Keller 등도 대학 스포츠팀과 선수의 무단 모방 및 상업적 이용을 이유로 EA에 소송을 제기
 - 또한 복싱 전문 매니지먼트 Fighters Inc. 역시 EA가 'Fight Night Round 4'에서 선수들을 모방하는 등 의도적인 계약 위반을 자행했다며 벌금형과 함께 2,500만 달러의 피해배상을 요구함

논란 및 국내 사례

- ◆ 문제가 된 게임들은 EA가 해당 리그들로부터 정식 라이선스를 확보한 것이나, 해당 라이선스에 포함되지 않은 선수 등 당사자들은 게임 내 캐릭터의 외형 및 성격을 실제 인물과 거의 유사하다는 점에서 이를 무단 도용이라 주장하고 있음
- ◆ 국내에서도 지난 7~8월경 전직 프로야구 선수들이 야구게임 개발사 및 서비스 업체에 대해 성명권 및 초상권 침해 소송을 제기, 스포츠 업계와 게임사 간의 라이선스 논란이 이어지고 있음

 www.easports.com

클라우드 게임서비스 OnLive, 3차 투자유치 성공... AT&T 등 주요 기업 참여

● Onlive, C 라운드 투자 유치



- ◆ 클라우드 게임서비스 OnLive가 지난 9월 30일(현지시각) C라운드 투자 유치를 성공적으로 마무리 지었음
 - Onlive는 이번 협상을 통해 AT&T Media Holdings, Lauder Partners, Warner Bros., Autodesk, Maverick Capital 등 주요 기업의 투자를 유치했음
 - 클라우드 기반 게임서비스인 OnLive는 서버 차원에서 게임을 구동, 해당 그래픽/사운드 데이터를 전송하는 방식임
 - OnLive는 TV와 인터넷 회선을 직접 연결하는 저가형 콘솔단말도 판매할 예정

● 의미

- ◆ 올 겨울 출시를 앞두고 있는 Onlive는 지난 9월 초 베타 테스트 단계에 돌입했으며, 이번 투자 유치에 힘입어 향후 서비스 개시에 더욱 힘이 실릴 전망이다
 - 기존 투자자인 Warner Bros., Autodesk, Maverick Capital 등과 함께 AT&T 같은 대형 사업자가 출자에 나섰다라는 점에서 이번 협상은 OnLive의 가능성에 대한 업계의 관심이 높아지고 있음을 방증
 - Onlive의 공동창립자인 Steve Perlman CEO는 '이번 투자 유치는 종전에 비해 규모가 훨씬 커서 베타 테스트 진행에 큰 힘이 될 것'이라고 소감 피력
- ◆ OnLive는 Electronic Arts(EA), Ubisoft, Take-Two, THQ, Warner Bros. Interactive Entertainment 등 주요 게임업체 다수와 콘텐츠 제휴를 체결한 것으로 전해짐

 www.onlive.com

美 스마트폰 시장, 'iPhone 점유율 50%' 추정 놓고 논란 가열

● Apple 단말, 광고요청량 기준으로는 이미 세계 1위

- ◆ 모바일 광고네트워크 사업자 AdMob의 월간 보고서 'Mobile Metrics Report'에 따르면 신형 게임플랫폼으로 급부상하고 있는 Apple iPhone의 미국 내 스마트폰 광고요청량(ad request) 점유율이 지난 8월 기준으로 50%에 달했음
 - RIM의 BlackBerry는 14%로 2위, Google의 Android OS는 13%로 3위를 각각 차지했으나 1위인 iPhone OS와는 격차가 현저함
 - iPhone과 iPod Touch를 합하면 Apple 단말은 미국의 모바일광고 전체 요청량의 33.1%를 차지, 2위인 삼성(21%)과 3위인 Motorola(10.7%)를 크게 앞서고 있음
 - AdMob의 광고요청량 기준으로 iPhone OS의 전세계 스마트폰 시장 점유율은 지난 8월까지 6개월 동안 33%에서 40%로 급증, Nokia의 Symbian OS(34%)를 누르고 아시아와 아프리카를 제외한 모든 지역에서 이미 상당한 비중을 차지하고 있음

● 비판: 특정 광고사업자의 자체 자료만으로는 신빙성 없어

- ◆ 그러나 'Mobile Metrics Report'는 AdMob의 광고 네트워크(9,000여 개의 웹사이트와 3,000여 개의 애플리케이션)만을 대상으로 집계된 것이어서 전체 스마트폰 시장의 지형구조를 온전히 반영하기 어려울 수 있음
 - AdMob은 iPhone 등 Apple 플랫폼에서 특히 두각을 나타내고 있기 때문에 그 자체 집계만으로는 Apple 단말의 시장 입지가 '실제보다 매우 크게' 나타나기 쉬움
 - 시장조사 전문업체 Gartner에 따르면 Apple 단말의 전세계 스마트폰 시장 점유율은 지난 2분기 기준 13.3%에 불과함

Fox, EA 게임 'Spore' 영화화 선언



● 'Spore', 영화로 제작 결정

- ◆ 20th Century Fox가 EA의 인기 시뮬레이션게임 'Spore'를 원작으로 하는 애니메이션 영화를 제작하기로 결정한 사실이 Reuters 등 외신을 통해 10월 초 보도됐음
 - 영화 제작에는 애니메이션 'Ice Age'를 제작했던 Chris Wedge가 감독으로 내정됐고 'The Princess and The Frog', 'The Return of King Doug' 등의 각본을 맡은 바 있는 Greg Erb와 Jason Oremland 등이 시나리오 작업에 참여함
 - CG 애니메이션 부문은 'Ice Age'와 'Robots'을 제작한 Blue Sky Studio에서 담당할 예정
 - EA의 'Spore'는 2008년 출시 이후 해당 게임 웹사이트에 1억 개 이상의 창조물이 업로드될 정도로 높은 인기를 누리고 있는 게임으로, Wii와 Nintendo DS 등의 콘솔용 타이틀로도 발매를 앞두고 있음

● 배경

- ◆ EA는 지난해 할리우드의 대형 에이전시 UTA와 제휴를 맺고 자사 게임 'The Sims', 'Dante's Inferno', 'Army of Two', 'Dead Space', 'Mass Effect' 등을 영화 및 TV 시리즈 소재로 제공한 바 있음
- ◆ 게임을 원작으로 영화를 제작하는 사례는 그 반대의 경우보다 잦으며 최근에는 'Halo'(Steven Spielberg 감독), 'Lost Planet' 등의 영화화 프로젝트가 발표됐음
- ◆ 한편, DVD 시장 침체에 따른 매출 위기를 타개하기 위해 근래 들어서는 Disney, Warner Bros., Paramount, Jerry Bruckheimer 등 할리우드 대형 업체들이 속속 게임시장에 진출하고 있음

www.ea.com www.spore.com

SCE, PSN 사용자와의 법정 공방 돌입... 약관 따른 계정압류가 이유

● SCE의 PSN 유저 추방은 '적법'



- ◆ SCE(Sony Computer Entertainment)를 상대로 美 캘리포니아의 한 게이머가 PSN용 게임 'Resistance: Fall of Man' 및 해당 사이트 게시판의 이용 약관이 美 수정헌법에 위배된다며 손해배상 소송을 제기했으나 법원으로부터 지난 9월 기각 판결을 받았음
 - 원고는 'Resistance: Fall of Man'의 사이트 게시판에서 '의도적인 동일 게시물 반복 게재' 사유로 계정을 압류당했음
 - 이에 대해 법원은 “극히 예외적인 경우를 제외하면, 수정헌법에 보장된 '표현의 자유'는 민간 기업이 아닌 정부로부터 국민의 권리를 보호하기 위한 것”이라며 해당 사안에 대해 기각 결정

● 남은 관건은 게임머니 반환 여부

- ◆ 원고 측은 SCE의 계정 동결로 인해 당시 남아있던 10 달러 가량의 게임머니를 사실상 빼앗겼다고 주장하며 이에 대한 배상도 요구하고 있음
- ◆ 그러나 SCE 측은 금지된 특정 행동으로 계정 압류를 당한 사용자에게 대해서는 잔여 게임머니 일체를 반환하지 않는다는 내용이 약관에 명시돼 있다고 반박
- ◆ 이에 대해 담당 법원은 향후 주 재판소에서 시비를 가리도록 했고, 그 판결은 여타 온라인 기반 게임서비스에 대한 선례로도 작용할 전망

 www.playstation.com

게임 내 경쟁, 친구끼리 맞붙으면 이기더라도 성취감 없어… 美 대학 연구팀

● 게임 내에서 친구 쏘면 남성호르몬 수치 감소

- ◆ 미국 Missouri 대학의 진화심리학 연구팀이 Epic Games의 1인칭 슈팅게임 ‘Unreal Tournament 2004’를 남학생들에게 직접 플레이시켜 조사한 결과, 모르는 사람을 게임 내에서 제압했을 때는 테스토스테론 수치가 전반적으로 급격히 상승한 반면 실제 친구를 쏘았을 때는 오히려 해당 수치가 감소하는 양상이 나타났음
 - 남성호르몬인 테스토스테론은 플레이어의 공격성 등과 관계가 있으며 승리감에 도취될 경우 급격히 분비량이 늘어남
 - 친구를 이겼을 때의 테스토스테론 수치 감소는 남학생들에게 일종의 ‘기분 저하’를 의미
 - 연구팀은 이번 조사를 위해 서로 모르는 사이인 42명의 Missouri 대학 남학생을 선별하여 각 3명씩 14개 그룹을 구성, 1주일에 걸쳐 6시간 동안 ‘Unreal Tournament 2004’를 플레이하도록 해 팀메이트간 친교를 형성했고, 실제 조사에서는 팀매치와 데쓰매치를 병행해 게임 플레이 전후의 호르몬 수치를 비교했음

● 시사점

- ◆ 이번 연구는 ‘자신의 생존을 위해서라도 동료들 아끼게 되는 인간의 생물학적 본능’이 게임 내에서도 발현된다는 사실을 입증한 데 의의가 있음
 - 이 때의 감정은 실제 전쟁에서 병사들이 느끼는 전우애와 상당 부분 비슷한 성격이라는 게 연구팀의 진단
 - 팀메이트로 호흡을 맞췄던 게이머들은 데쓰매치에서도 서로를 쏘는 데 주저하는 모습을 보였음

게임, App Store 누적 다운로드의 65% 차지



● App Store 애플리케이션 다운로드 1위는 게임

- ◆ 지난 9월 말 개최된 New York Gaming Conference에서 공개된 내용에 따르면, App Store 누적 다운로드(9월 28일 기준 20억 건 돌파)의 65%를 게임이 차지한 것으로 파악됨
 - 등재된 콘텐츠 수 기준으로도 App Store 애플리케이션 최대 규모의 카테고리는 게임(16,000여 개)이었으며, 엔터테인먼트 부문이 13,000여 개로 그 뒤를 잇고 있음
 - NPD 조사 결과, 이들 iPhone 게임 중 대부분은 무료로 제공되고 있고 유료 게임은 28%에 불과함
 - iPhone 유저 1인당 게임 지출비는 평균 7달러, 다운로드 개수는 평균 9개 가량이었으며 라이트 버전을 다운받은 이후 유료 버전으로 업그레이드 하는 경우는 1/3 수준
 - 따라서 사용자 1인이 내려 받은 평균 9개의 게임 중 실제로 7달러의 지출을 유발하는 것은 2 개가 채 안 되는 셈
 - 시장조사업체 SuperData Research의 자료에 따르면, 게임은 App Store 전체 애플리케이션(85,000여 개) 중에서 1/5을 차지하고 있지만 평균가격은 1.43 달러에 불과해 전 부문을 통틀어 가장 낮은 수준

 www.apple.com/iphone

STAT IndieCade Festival 2009 Briefing



IndieCade Festival 2009의 개요 및 특징

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
IndieCade Festival 2009	2009.10.1 ~10.4	미국 Culver City (Los Angeles)	www.indiecade.com

- ◆ IndieCade Festival은 메이저급 게임박람회인 E3 행사의 일환으로 2년 전 처음 개최됐고 작년에 독립 행사로 분리돼 올해로 3회째를 맞았음
 - IndieCade 행사는 관련 업계 관계자들을 중심으로 지난 2005년 결성된 Creative Media Collaborations가 주관하며 비용의 상당 부분을 일반인 후원에 의존하고 있음
 - 인디게임 행사를 통해 신진 개발사와 기존 게임업체 사이의 가교 역할을 겸하고 비주류 게임에 대한 소비자 일반의 관심을 높여 게임시장 전반의 발전에 일조하는 것이 주최측의 목표
 - 이번 대회에는 다양한 장르와 플랫폼을 망라한 258종의 출품작이 동원됐음
 - Penny Arcade Expo, Game Developers Conference 등도 인디게임 부문을 두고는 있으나 인디게임만을 전문적으로 다루는 행사는 IndieCade Festival이 유일

IndieCade Festival 2009의 주요 트렌드

- ◆ [게임 개발자의 저변확대] 이번 IndieCade 행사에는 프로그래머는 물론이고 학생, 화가 등 다양한 직종의 출품자들이 참가해 인디게임에 대한 관심 급증과 개발자 저변확대를 반영했음
- ◆ [인디게임에 대한 기존 게임업계의 관심 급증] IndieCade 행사에 참석한 Sony 등 주요 게임업체 관계자들은 ‘기존 게임시장에 새로운 창의성을 수혈할 기회’라며 높은 관심을 나타냈고 기초연설자로는 ‘The Sims’ 시리즈 제작자인 Will Wright가 나섰음
 - 인디게임은 디지털 유통 방식 기반의 틈새상품으로 기능할 수 있으며 유망한 신진 개발사를 발굴하는 차원에서도 의미가 있음
- ◆ [신흥시장 개발사들의 역량 확인] 치열한 결선심사를 거쳐 우수게임 10선에 선정된 ‘Zeno Clash’는 칠레의 게임개발사 Ace Team이 개발해 이미 영국 출시가 확정된 FPS 장르의 유망 타이틀

www.indiecade.com

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.9.20~9.26) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	145,441	+1%	38,055,791
	Xbox360	Microsoft	86,821	+16%	18,506,325
	PlayStation 3	Sony	79,224	-5%	9,593,826
	Wii	Nintendo	65,144	-18%	24,734,983
	PSP	Sony	29,731	-7%	17,480,385
	PlayStation 2	Sony	26,422	-6%	50,963,279
SW	Halo 3: ODST (X360)	Microsoft	1,676,067	신규	1,676,067
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	99,283	-14%	1,778,364
	Marvel: Ultimate Alliance 2 (X360)	Activision	73,971	-64%	275,900
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	65,144	-18%	24,734,983
	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (Wii)	Nintendo	55,753	-51%	168,682
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	53,574	신규	9,351,818
	Marvel: Ultimate Alliance 2 (PS3)	Activision	52,944	-60%	184,358
	The Beatles: Rock Band (Wii)	MTV Games	48,658	-45%	386,915
	Need for Speed: Shift (X360)	Electronic Arts	46,446	-40%	123,070
	Madden NFL 10 (X360)	EA Sports	45,260	신규	1,069,342

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (7월)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 7. 1~2009. 7. 31)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
3	Nancy Drew: Ransom Of The Seven Ships	Adventure	Her Interactive
4	World Of Warcraft: Battle Chest	MMORPG	Blizzard
5	Spore	Simulation	Electronic Arts
6	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
7	Spore Galactic Adventures Expansion Pack	Simulation	Electronic Arts
8	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly/Sega
9	Warcraft III Battle Chest	RTS	Blizzard
10	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard

*2009년 7월부터 NPD에서는 월간 통계만을 발표

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (10월 둘째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 10. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	332,975
2	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	81,611
3	Guild Wars	NCsoft	18,900
4	Silkroad Online	Joymax	15,688
5	Eve Online	CCP	13,479
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	12,921
7	Metin 2	Gameforge	10,417
8	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	9,644
9	The Lord of the Rings Online	Turbine	8,799
10	Jade Dynasty	Perfect World	8,280

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (10월 둘째 주)



Table App Store 인기게임 순위 (2009. 10. 5 기준)

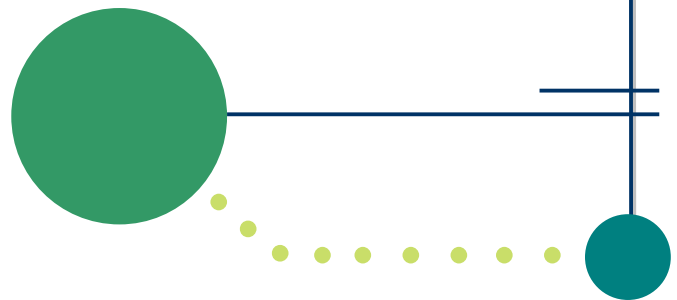
구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Cartoon Wars	BLUE	Action	\$0.99
	2	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	\$0.99
	3	Frogger	Konami Digital	Arcade	\$1.99
	4	F.A.S.T. - Fleet Air Superiority Training!	SGN	Action	\$0.99
	5	Max Injury	Box Shaped Games	Action	\$0.99
	6	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	\$2.99
	7	iPark It! - AddictingGames	MTV Networks	Simulation	\$0.99
	8	Dungeon Hunter	Gameloft	Action	\$6.99
	9	Need For Speed™ Undercover	Electronic Arts	Action	\$4.99
	10	Backbreaker Football	NaturalMotion	Action	\$0.99
무료	1	Cartoon-Wars Lite	BLUE	Action	-
	2	BeerPong (Beirut) FREE	Corey Ledin	Simulation	-
	3	Zombies Live™ - 10 Loyalty Points	Storm8	Adventure	-
	4	Haunted 3D Rollercoaster Rush FREE	Digital Chocolate	Action	-
	5	Race or Die	The Godfather	Action	-
	6	World War™ - 35 Honor Points	Storm8	Adventure	-
	7	UNO™ - FREE	Gameloft	Board	-
	8	Word Scramble 2	Zynga	Puzzle	-
	9	Racing Live™ - 15 Prestige Points	Storm8	Racing	-
	10	A Quest Of Knights Onrush	Chillingo	Action	-

[출처] Apple.com



유럽 게임 시장 동향

- 佛 Ubisoft, PC게임 개발사 Nadeo 인수
- Codemasters, 향후 출시될 타이틀에 NaturalMotion의 애니메이션 엔진 적용
- 독일의 모바일 MMO 게임 TibiaME, 내년 상반기 iPhone 진출
- Xbox 360, 英 대학서 심장병 연구에 이용
-  유럽 콘솔 HW 판매순위 (9월 넷째 주)
-  유럽 게임 SW 판매순위 (9월 넷째 주)



佛 Ubisoft, PC게임 개발사 Nadeo 인수



Ubisoft, 온라인 레이싱게임 개발사 인수

- ◆ 프랑스의 게임퍼블리셔 Ubisoft가 'TrackMania'로 유명한 PC게임 개발사 Nadeo를 10월 5일 인수했음
 - 2003년 출시된 온라인레이싱 게임 'TrackMania'는 월 70만 명 이상의 순방문자를 보유하고 있으며 2008년 이후 유저들이 제작한 커스텀 트랙수만 1,500만 개에 달할 정도로 꾸준한 인기를 얻고 있음

인수 배경

- ◆ Ubisoft는 이번 인수를 통해 온라인게임 분야의 전문인력과 충성도 높은 사용자 커뮤니티를 동시에 확보하게 됨
 - 프랑스 파리에 본사를 둔 Nadeo Studio는 지난 2000년 설립된 이래 현재까지 1,000만 명이 넘는 누적 가입자를 확보했고 TrackMania의 무료 배포판으로 게임을 구매하지 않은 소비자까지 사용자로 끌어들이는 등 다양한 시도를 이어왔음
 - Nadeo 입장에서는 Ubisoft의 자금력에 기반한 각종 신규 프로젝트로 시장 확대를 꾀할 수 있음

 www.ubisoft.com  www.nadeo.com

Codemasters, 향후 출시될 타이틀에 NaturalMotion의 애니메이션 엔진 적용

🌐 NaturalMotion, 또 하나의 주요 게임업체 고객사로 확보

- ◆ 영국의 게임 개발사 겸 퍼블리셔인 Codemasters가 향후 출시될 자사 게임에 NaturalMotion의 ‘morpheme’ 엔진을 적용하기로 확정, 장기 라이선스 계약을 체결한 사실이 gamershell.com 등 관련 매체를 통해 10월 6일 보도됐음
 - NaturalMotion의 ‘morpheme’ 엔진은 게임에 활용될 애니메이션을 빠르고 편리하게 제작할 수 있도록 지원하는 일종의 미들웨어로 THQ, Bioware, CCP Games, Eidos, Red 5 등 다수의 게임업체에 채택됐음
 - 호주 Transmission Games이 개발하고 Codemasters를 통해 지난 8월 영국에 출시된 ‘Ashes Cricket 2009’ 역시 ‘morpheme’ 엔진이 사용된 사례

🌐 제휴 배경

- ◆ 이번 제휴와 관련, Codemasters의 Bryan Marshall CTO는 “애니메이션의 퀄리티가 게임 자체의 경쟁력을 좌우할 만큼 중요한 요소로 자리잡고 있다”며, “철저한 검토 끝에 ‘morpheme’을 최종 낙점했다”고 발표
 - ‘morpheme’은 Codemasters의 자체 개발엔진인 ‘EGO’와도 잘 조화돼 게임 캐릭터의 현실성을 극한까지 끌어올리는 데 일조할 것이라고 부연
 - ‘morpheme’은 PS3, Xbox 360, Wii, PC, iPhone 등 다양한 플랫폼에 활용할 수 있어 여러 기종을 아우르는 크로스플랫폼 출시 트렌드에도 부합

 www.codemasters.com  www.naturalmotion.com

독일의 모바일 MMO 게임 TibiaME, 내년 상반기 중 iPhone 진출

● 서구권 최초의 모바일 MMORPG, iPhone 입성 임박



- ◆ 독일의 온라인게임 개발사 CipSoft가 지난 2003년 출시된 자사의 모바일 MMORPG ‘TibiaMe’를 내년 1분기에 iPhone용으로도 선보일 계획이라고 발표했다
- ‘TibiaME’(Tibia Micro Edition)는 CipSoft가 개발한 MMORPG ‘Tibia’의 모바일 버전이며, 세계 각국으로의 시장 확대에 힘입어 지난 8월 기준 4만 명의 실질 사용자를 보유하고 있음
- ‘TibiaME’의 iPhone 버전은 아직 알파(alpha) 단계에 머물러 있지만 일부 스크린샷은 관련 Facebook 페이지에 공개돼 있음
- ◆ CipSoft의 개발담당 책임자는 ‘이미 1년 전부터 기술 테스트를 진행해온 결과 iPhone 버전 개발의 난제(직관적이고 편리한 인터페이스 등)들을 상당 수준 극복할 수 있었다’며, ‘고해상도 게임 구현을 위한 그래픽 작업에 이미 착수한 상태’라고 설명

 www.cipsoft.com  www.tibiame.com

Xbox 360, 英 대학서 심장병 연구에 이용 시도

● 콘솔게임기, 심장 부정맥 연구 등 복잡한 작업에 효율적



- ◆ 英 Warwick 대학의 Simon Scarle 연구원이 손상된 심장세포에 전기적 자극이 어떻게 흐르는지를 모델링하는 과정에서 Xbox 360의 GPU(graphical processing unit)가 매우 유용할 수 있다는 의견을 제기함
 - Simon Scarle는 Microsoft Games Studios 산하 업체인 Rare에서 소프트웨어 엔지니어로 일하는 동안 심장 모양을 본뜬 맵에서 적과 교전하는 '소형 슈팅 게임' 개발에 참여한 이력을 갖고 있음
 - 통상적으로 심혈관계 시뮬레이션을 위해서는 별도의 전용 시스템이나 값비싼 PC 네트워크가 필요하지만 Xbox 360의 GPU 성능을 이용하면 그보다 훨씬 적은 비용과 시간으로 작업을 진행할 수 있다는 것이 Simon Scarle의 주장
 - Scarle는 BBC와의 인터뷰를 통해 '이론적으로는 Xbox Live 같은 온라인서비스를 통해 복수의 게임기를 여러 대 연결하는 것도 불가능하지는 않다'고 부연
- ◆ Scarle의 주장에 따르면 Xbox 360이나 PS3 같은 게임콘솔은 실제 대규모 전산처리 등에 이용되고 있음
 - Sony PS3에 적용된 프로세서 기술은 세계 최고 속도의 슈퍼컴퓨터인 Roadrunner의 그것과 같음
 - Stanford 대학의 단백질 연구 프로젝트 'folding@home'에 쓰이는 시스템은 수천여 대의 PC, Mac, Linux, PS3를 연결해 5페타플롭(PetaFlop: 초당 5,000조 이상의 계산횟수) 이상의 전산처리용량을 자랑하는데, 이는 1억 달러를 호가하는 Roadrunner 시스템의 연산용량을 5배나 상회하는 수치

 www.xbox.com

STAT 유럽 콘솔 HW 판매량 (9월 넷째 주)

Table 유럽 콘솔 HW 판매량 (9.20~9.26) (단위: 대)

순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	116,386	5,856	16,216	138,458
2	PS3	65,736	5,675	16,793	88,204
3	Wii	49,501	4,491	9,927	63,919
4	Xbox360	44,646	3,528	7,108	55,282
5	PSP	20,410	3,060	10,742	34,212
6	PS2	11,126	950	7,173	19,249

[출처] VG Chartz

STAT 유럽 게임 SW 판매순위 (9월 넷째 주)

Table		유럽 게임 SW 판매 순위		
순위	영국 (9.27-10.3)	독일 (9.21-9.27)	프랑스 (9.7-9.13)	
1	FIFA 10 (X360)	Halo 3: ODST (X360)	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus (Wii)	
2	FIFA 10 (PS3)	Need For Speed: Shift (PS3)	Colin McRae Dirt 2 (PS3)	
3	Professor Layton and Pandora's box (DS)	Professor Layton And Pandora's Box (DS)	Wii Fit (Wii)	
4	Halo 3: ODST (X360)	Wii Sports Resort (Wii)	Colin McRae Dirt 2 (X360)	
5	Need For Speed: Shift (PS3)	Need For Speed: Shift (X360)	Batman: Arkham Asylum (PS3)	
6	Need For Speed: Shift (X360)	Wii Fit (Wii)	-	
7	Wii Sports Resort (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	-	
8	FIFA 10 (PS2)	Pokemon Platinum (DS)	-	
9	FIFA 10 (Wii)	Professor Layton And The Curious Village (DS)	-	
10	FIFA 10 (PSP)	Mario Kart DS (DS)	-	
순위	스페인 (8.1~8.31)	네덜란드 (9.20~9.26)	러시아 (10.6)	
1	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus (Wii)	Halo 3: ODST (X360)	Need for Speed: Shift	
2	Los Sims 3 (PC)	Wii Sports Resort (Wii)	FIFA 10	
3	Wii Fit + Balance Board (Wii)	Need For Speed: Shift (PS3)	FIFA 10 (Pro order)	
4	Wii Play (Wii)	Need For Speed: Shift (X360)	Risen (deluxe edition)	
5	Killzone 2 (PS3)	Colin McRae Dirt 2 (PS3)	Batman: Arkham Asylum	
6	Mario Kart + Wii Wheel (Wii)	Need For Speed: Shift (PC)	Sims 3	
7	UP (DS)	Mario Kart Wii (Wii)	Allods online	
8	Fallout 3 (PS3)	Aion Tower of Eternity (PC)	Resident Evil 5	
9	El Profesor Layton y La Villa Misteriosa (DS)	Colin McRae Dirt 2 (X360)	World of Warcraft	
10	WWE SmackDown! VS RAW 2009 (PS3)	Wii Fit (Wii)	Mass Effect Gold Edition	

*주: 영국, 스페인, 네덜란드 순위는 PC와 콘솔을 통합해 산출한 반면 독일과 프랑스는 콘솔 플랫폼 기준으로 산출된 순위이며, 러시아는 PC 플랫폼 기준 순위임

*프랑스: 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함

*스페인: 주간이 아닌 월간 통계임

[출처] Media Control Gfk International, COI03



아시아 게임 시장 동향

▶ 중국 게임 시장 동향

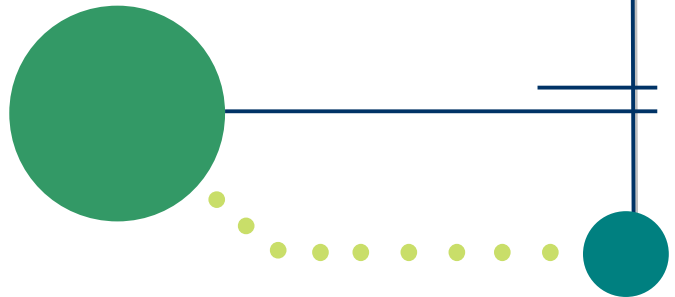
- 中 정부, 온라인게임 주관부서 문화부로 변경
- 완미시공, 中 온라인게임 시장의 차기 메이저로 급부상
- 中 게임업계, 연휴 특수보다는 당국 검열 의식해 '자체 검열' 분주
- 中 온라인게임 시장, 여성 유저 비중 증가
- **STAT** 중국 온라인게임 순위 (9월 첫째 주)

▶ 일본 게임 시장 동향

- 일본 콘솔게임 시장 4~9월 결산... 전년동기대비 10.5% 위축
- Sony, PSP 새 모델 'Go' 출시
- 또 다시 저작권 소송 나선 Nintendo, 불법복제 수입업체 4개사 고소
- **STAT** PS3 가격인하 이후 판매량 추이
- **STAT** 日 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 셋째 주)

▶ 아시아 기타 게임 시장 동향

- 인도 개발사 Indiagames, 크리켓 게임으로 누적다운로드 1,000만 건 돌파
- 태국 온라인게임 시장 규모, 올해 1천억 원 돌파 예상
- 호주 게임개발사 Transmission, 직원 1/4 해고 임박
- **STAT** 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위 (9월 넷째 주)



중국 게임 시장 동향

中 정부, 온라인게임 주관부서 문화부로 변경

온라인게임 규제업무 문화부에 통합



- ◆ 중국 정부가 공산당 창설 60주년(10월 1일)을 앞두고 중앙정부조직을 개편하면서 온라인게임의 주관부서를 문화부로 이관한다고 발표했다
- 이번 개편으로 기존에 신문출판총서에서 담당했던 애니메이션과 온라인게임의 관리, 관련산업계획, 전시회 및 시장감독·관리 등의 업무가 문화부에 귀속됐음
- 아울러 신문출판총서의 해외 온라인게임 심사업무를 ‘출판물’로 제한한다는 관련 규정에 입각해 온라인게임의 모든 심사와 비준 업무도 문화부에서 통합 관리하게 됨
- 발표문에 따르면, 인터넷을 통해 다운로드 받아 설치하는 온라인게임은 인터넷 출판물의 범위에 속하지 않기 때문에 앞으로 신문출판총서는 ‘온라인게임 관련 출판물(게임 가이드북, 클라이언트 디스크 등)’에 대해서만 심사를 맡게 될 예정

전망



- ◆ 당국의 이 같은 발표에 대해 중국 온라인게임 업체들은 해외 온라인게임 서비스에 숨통이 트일 것으로 기대하며 반기는 분위기
- 판호 발급은 신문출판총서가, 서비스 운영 감독은 문화부가 각각 따로 담당하는 식의 종전 규제체제는 각종 행정적 변수와 기관간 알력을 유발하게 마련이어서 외산 게임의 중국 입성에 결코 유리하지 못했다는 게 전반적인 평가
- 내용을 위주로 심사한 후 허가를 내주는 문화부의 관례를 감안할 때 앞으로 외국 게임의 판호 획득이 쉬워질 것이라는 전망도 제기되고 있음
- NetEase가 ‘World of Warcraft: The Burning Crusade’의 정식 서비스를 판호가 나오지도 않은 상태에서 지난 9월 19일 강행한 것도 이번 정부개편을 염두에 둔 행보였을 수 있음
- 그러나 신문출판총서에서 주관하던 ChinaJoy가 문화부 주관의 북경전시회에 편입될 경우, ChinaJoy의 위상이 상대적으로 약해질 가능성도 배제할 수 없음

완미시공, 中 온라인게임 시장의 차기 메이저로 급부상

● 완미시공, 작년도 해외매출 1위 기록하며 시장 파이 확대

- ◆ MMORPG ‘완미세계’로 국내에도 잘 알려진 완미시공이 작년 한 해에만 1억 8,600만 위안의 해외 매출을 올려 중국 온라인게임 사업자로는 수출액 1위를 달성했음
 - 이는 완미시공 전체 매출의 10% 이상이며, 해외매출 2위 사업자인 NetDragon을 두 배 이상 앞서는 성적임
- ◆ 투자은행 Morgan Stanley에 따르면 완미시공의 연매출 기준 중국 온라인게임 시장 점유율은 2006년 1%에서 2008년 6%로 2년 만에 5% 올라 Changyou(6% 증가)에 이어 두 번째로 큰 상승폭을 나타내고 있음
 - 중국 온라인게임 시장의 기존 3強 중 하나인 Tencent는 같은 기간 3%를 얻는 데 그쳤고 Shanda와 NetEase는 각각 3%와 11% 가량 시장 점유율이 줄었음

● 배경

- ◆ 2004년 출범한 완미시공은 당시 중국 온라인게임 시장의 대세를 이루던 ‘외산 게임 퍼블리싱’ 대신 ‘개발역량 강화 및 적극적인 해외 진출’을 택했고, 자체엔진 기반의 MMO 타이틀인 ‘Perfect World’를 시작으로 9월 기준 8종의 게임을 서비스하고 있음
 - 이는 ‘일부 외산 게임에 매출의 대부분을 의존해온’ 중국 온라인게임 사업자들의 일반적인 모습과는 대비되는 면모이며 사업적 안정성 확보에도 유리하게 작용할 수 있는 조건임
 - 완미시공의 실질 유료사용자 기준 ARPU는 올해 1분기까지 10개 분기 연속 증가했고, 저지출 신규 게이머 유입으로 희석효과가 발생한 지난 2분기에도 전분기 대비 3% 감소에 그쳐 237 위안(290위안인 Giant에 이어 업계 2위)을 기록했음

中 게임업계, 연휴 특수보다는 당국 검열 의식해 ‘자체 검열’ 분주

● 중국정부, 온라인게임 집중 단속



- ◆ 중국게임업계가 건국기념일(10월 1일)과 중추절이 겹친 업계 최고의 성수기를 맞고서도 당국의 검열 강화로 인해 곤란을 겪고 있음
 - 중국정부는 인터넷문화환경 개선을 위해 웹게임을 비롯한 200여 개의 온라인게임을 집중 단속할 것이라고 발표했으며 현재 단속이 시작된 것으로 전해짐
 - 지금까지 규정위반으로 적발된 게임은 총 108개(웹게임 포함)로, ‘USA1930’ 등의 45개 게임이 중국정부의 심사 및 비준을 통과하지 않은 채 서비스한 것이 원인이 돼 서비스가 중지됐고, ‘열혈삼국’ 등의 26개 게임이 재심사를 받고 있으며, ‘51wan’을 비롯한 27곳의 사이트가 경고 및 수정 명령을 받았음
 - 당국은 ‘건국 60주년을 맞아 더욱 강도 높은 규제 및 지속적인 감시를 실행할 방침’이라며 ‘규정에서 금지한 내용을 서비스하고 있는 업체의 경우 자발적으로 중지 또는 수정을 해야 불이익을 당하지 않을 것’이라고 밝혔음
- ◆ 중국 정부의 이 같이 강경한 정책에 게임업계는 연휴 특수를 겨냥한 이벤트 준비보다 게임 콘텐츠 수정에 오히려 분주한 모습을 보이고 있음

中 온라인게임 시장, 여성 유저 비중 증가

● 중국 온라인게임 여성 유저 전체의 45%

- ◆ 중국인터넷정보센터(CNNIC)의 최근 통계에 따르면 중국 온라인게임 유저 가운데 여성의 비율이 45.2%에 달해 남성 유저와 큰 격차를 보이지 않는 것으로 나타났음
 - 캐주얼게임과 보드게임 이외에 남성이 주류를 이루었던 MMORPG나 FPS 게임에도 여성 유저의 비중이 늘어나고 있는 추세임
 - PK와 타격감 등의 역동적인 요소를 중시하는 남성 유저들과 달리 여성들은 화면(색상)과 캐릭터, 커뮤니티 시스템 등의 미세한 부분에 초점을 두고 게임을 선택하는 경향이 있음
 - 조작방식에 있어서도 적응에 시간이 걸리는 새로운 방식보다는 이미 친숙한 조작방식을 선호함

● 시장 변화

- ◆ 이 같은 여성 유저층의 확대와 온라인게임의 다양화에 따라 게임업계에서는 여성 게이머를 겨냥한 콘텐츠를 속속 추가하고 있는 실정
 - Pacific Online의 ‘드래고니카’는 현재 중국 여성들 사이에서 높은 인기를 누리고 있는 2009 슈퍼걸들을 홍보에 이용하고 있으며, Shanda의 MMORPG ‘몽환국도’는 전체의 70% 이상이 여성 유저로 게임 내에서 결혼을 할 경우 선물을 지급하는 등 다양한 이벤트를 진행 중임
 - Giant의 ‘거인온라인’은 전쟁을 배경으로 하는 게임임에도 여성 유저들을 배려해 각종 미니게임들을 추가했으며, Tencent의 FPS게임 ‘크로스파이어’는 ‘여성강림’이라는 새로운 버전을 선보여 여성 유저들로부터 호응을 얻고 있음
 - 여성 유저가 많을수록 남성 유저들이 물리고 매출 역시 오르는 현실을 감안할 때 여성 유저들이 온라인게임 시장에 미치는 영향력은 이미 적지 않다고 볼 수 있음

STAT 중국 온라인게임 순위 (9월 첫째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (9월 4일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤 파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-
3	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-
4	오디션(劲舞团)	Nineyou	-
5	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
6	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
8	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-
10	서유기2(大西游 II)	NetEase	-

[출처] ICM Data

일본 게임 시장 동향

일본 콘솔게임 시장 4~9월 결산... 전년동기대비 10.5% 위축

상반기 日 콘솔게임 시장 침체

- ◆ 2009년 상반기(4월~9월 28일) 일본 콘솔게임 시장이 전년동기대비 10.5% 위축된 것으로 나타났음
 - Famitsu 자료에 따르면, 상반기 하드웨어 및 소프트웨어 판매량은 전년동기대비 각각 15.1%와 7.5% 동반 하락했음
 - 하드웨어 부문에서는 Nintendo의 DS가 약 170만 대 가량 판매돼 1위를 차지했으며 PSP(약 81만 대), Wii(59만 대) 등이 2,3위로 그 뒤를 이었음
 - 392만 장 가량 판매된 DS용 타이틀 'Dragon Quest IX'이 소프트웨어 부문 1위를 기록했고, 'Pokemon Heart Gold/Soul Silver'(DS, 206만 장), 'Wii Sports Resort'(Wii, 119만 장) 등이 2,3위를 차지했음
 - 일본 콘솔게임 시장의 이 같은 침체는 경기 불안으로 인한 신규 타이틀 감소, 모바일/온라인 등 신흥 플랫폼으로의 게이머 이동, 사회 노령화에 따른 신규 수요 한계 등이 복합적으로 맞물린 결과임

www.famitsu.com

Chart **일본 콘솔게임 하드웨어 및 소프트웨어 판매량(09.4~9)** (단위: 대)

구분	항목	장르	퍼블리셔	판매량(누적판매량)
HW	DS	-	Nintendo	1,698,818(27,851,784)
	PSP	-	Sony	813,604 (12,618,193)
	Wii	-	Nintendo	594,398 (8,547,552)
	PlayStation 3	-	Sony	581,676 (3,591,071)
	Xbox360	-	Microsoft	137,059 (1,138,250)
SW	Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky (DS)	RPG	Nintendo	3,920,000
	Pokemon Heart Gold/Soul Silver (DS)	RPG	Nintendo	2,060,000
	Wii Sports Resort (Wii)	Sports	Nintendo	1,190,000
	Tomodachi Collection (DS)	기타	Nintendo	1,150,000
	Monster Hunter 3 (Wii)	RPG	Nintendo	908,693

[출처] Famitsu

Sony, PSP 새 모델 'Go' 출시



● UMD 드라이브 없고 내장 배터리 적용한 신모델 출시

- ◆ Sony의 휴대용 게임기 신모델인 'PSP Go'가 지난 10월 1일 전세계 동시 발매됐음
 - PSP Go는 무게 증가 및 배터리 소모 축진의 주요 요인으로 지적돼온 UMD 드라이브를 삭제한 모델이며 소프트웨어 불법복제 차단을 위해 기존의 교체형 배터리 대신 내장형 배터리가 적용됐음
 - Sony는 PSP Go용 콘텐츠로 225종의 게임과 1만 3,000여 편의 TV 프로그램을 포함해 총 1만 6,000 편을 초기 라인업으로 확보했음
 - PSP Go의 국내 소매가는 32만 8,000원으로 책정됐고 미국에서는 249.99 달러에 판매됨

● PSP 판매 호조 견인

- ◆ SCEA에 따르면 PSP 미국 내 판매량은 Go 출시 이후 사흘 만에 전주 대비 300% 증가했고 PlayStation Store를 통한 관련 콘텐츠 판매량도 200% 가량 급증했음
 - PSP 판매량은 같은 기간 동안 영국에서도 120% 가량의 급증세를 보이는 등 세계 각지에서 호조를 나타내고 있음

 www.playstation.com

또 다시 저작권 소송 나선 Nintendo, 불법복제 수입업체 4개사 고소

🌐 게임 개발업체 54개사와 공동으로 법적 대응



- ◆ Nintendo와 협력 게임개발사 54개 업체가 DS용 불법장치(R4 Revolution 등)를 일본 내에 수입해온 4개 업체에 440만 달러 규모의 손해배상 소송을 제기, 지난 10월 3일 도쿄 지방법원에 관련 소장을 제출했음
 - 이른바 ‘majicon’으로 통칭되는 R4 Revolution 등의 해킹칩은 DS로 불법복제 게임을 내려 받아 마치 정품처럼 구동할 수 있도록 지원하는 기능을 갖고 있음

🌐 배경

- ◆ Nintendo는 작년에도 Capcom, Square Enix 등과 공동으로 R4 칩 개발사와 수입업체를 고소한 바 있고, 도쿄 지방법원은 이 같은 ‘majicon’ 장치의 일본 내 수입 및 유통을 지난 2월 불법으로 판시한 바 있음
 - 아울러 Nintendo는 범유럽 불법복제 대응팀을 지난 여름 출범시켜 저작권 침해 행위에 대한 법적 대응의 확대를 선언했음
- ◆ 이번 ‘majicon’ 관련 소송에 대해, Nintendo를 포함한 원고인단은 ‘게임업체가 겪고 있는 고충을 소비자들에게 널리 알려 이 같은 불법 상품을 시장에서 완전히 퇴출시킬 계기를 마련코자 한다’는 입장

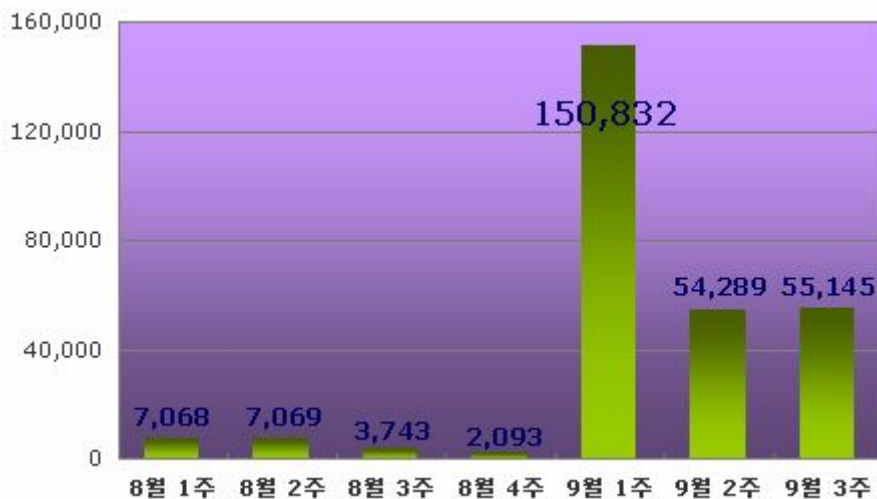
 www.nintendo.com

STAT PS3 가격인하 이후 판매량 추이

🇯🇵 日 콘솔게임기 시장, PS3 가격 인하 힘입어 판매 호조 지속

- ◆ Famitsu 집계(추정치)에 따르면, Sony PS3의 일본 내 판매량이 가격인하 및 신모델 Slim 출시에 힘입어 9월 첫째 주에만 15만 대를 기록했고 이후에도 주간 기준 5만 대를 상회하며 호조를 보이고 있음
- PS3 일본 판매량은 가격인하 이전인 8월 1,2주에는 약 7천 대 가량에 그쳤고, 3주(17~23)와 4주(24~30일)에는 가격인하에 대한 기대심리가 겹쳐 3,700여 대와 2,090여 대로 더 떨어지는 등 고전을 면치 못했음
- 그러나 가격인하의 효과는 매우 즉각적으로 나타나 Sony PS3는 9월 이후 3대 콘솔게임기 가운데 가장 많은 일본 내 판매량을 나타내고 있음

Chart PS3 가격 인하 이후 판매량 추이 (단위: 대)



[출처] Famitsu

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 셋째 주)

Table		日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.9.14~9.20)		(단위: 대)
구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	70,511
	PS3	-	Sony	55,145
	PSP	-	Sony	21,924
	Wii	-	Nintendo	15,443
	DS Lite	-	Nintendo	10,093
	Xbox360	-	Microsoft	4,030
	PS2	-	Sony	2,886
SW	Pokemon Heart Gold/Soul Silver (DS)	RPG	Pokémon	492,385
	Tales of Vesperia (PS3)	RPG	Namco Bandai	227,506
	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable 4 (PSP)	Sports	Konami	107,907
	SaGa 2 Legendary Secret Treasure: Goddess of Destiny (DS)	RPG	Square Enix	100,563
	Tomodachi Collection (Friend Collection) (DS)	기타	Nintendo	72,719
	Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4 (PSP)	Strategy	Konami	52,235
	Ys 7 (PSP)	RPG	Falcom	42,816
	Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky (DS)	RPG	Square Enix	35,660
	The Idolm@ster: Dearly Stars (DS)	Adventure	Namco Bandai	33,395
	Wii Sports Resort (Wii)	Sports	Nintendo	28,520

[출처] Famitsu



아시아 기타 게임 시장 동향

인도 게임개발사 Indiagames, 크리켓 게임으로 누적다운로드 1,000만 건 돌파

인도 게임의 해외시장 역습



- ◆ 인도 게임개발사 Indiagames의 크리켓(Cricket) 소재 모바일게임 시리즈가 유료 다운로드 1,000만 건을 돌파했다고 지난 9월 19일 현지언론 Gameguru가 보도
 - Indiagames의 크리켓 게임 라인업에는 'Cricket 20-20', 'T20 World Championship Cricket', 'Cricket One Day Series', 'World Championship Cricket' 등이 있음
 - 유료 다운로드 1,000만 건 돌파에 대해 Indiagames의 Vishal Gondal CEO는 '크리켓 게임의 국제적인 인기를 여실히 반영해주는 결과'라며 '지금까지의 노하우를 바탕으로 더욱 향상된 Cricket 게임을 개발해 세계 각국에 공급할 계획'이라고 밝혔음

배경

- ◆ 크리켓은 11명으로 이루어진 두 팀이 교대로 공격과 수비를 하면서 공을 배트로 쳐서 득점을 겨루는 스포츠이며 이를 소재로 한 게임은 인도를 비롯해 영국, 호주, 남아공, 파키스탄, 뉴질랜드 등지에서 인기를 끌고 있음
- ◆ Indiagames는 Vodafone(영국), Orange(영국), Hutchison 3(영국), Telstra(호주) 등 대형 이동사는 물론이고 단말벤더 Nokia(인도)와도 콘텐츠 제휴를 체결하는 등 공격적인 시장 확대를 추진



www.indiagames.com

태국 온라인게임 시장 규모, 올해 1천억 원 돌파 예상

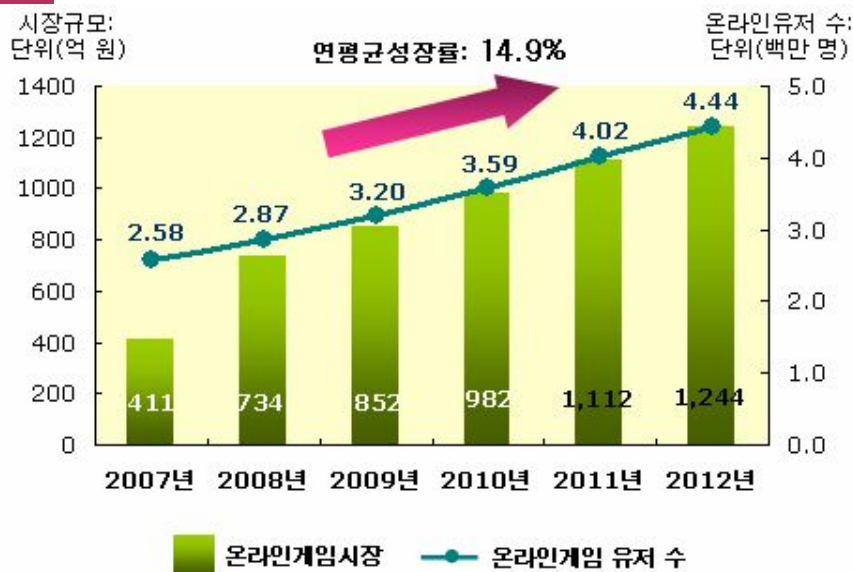
태국 온라인게임 시장, 연평균 15% 성장 예상

- ◆ 태국 온라인게임업체 Asia Soft와 경제전문기관 Kasikorn Research에 따르면, 올해 태국의 온라인게임 시장 매출은 6,500만 달러에 육박하며 2012년까지 연평균 14.9%의 성장률을 기록할 것으로 예상됐음
 - 온라인게임 유저 수는 지난해의 287만 명에서 올해 320만 명, 2012년 경 444만 명으로 점진적인 증가세를 보일 것으로 분석됐음
 - 온라인게임의 근간이 되는 인터넷 사용 인구도 수도 방콕을 중심으로 눈에 띄게 늘고 있는 추세로, KOTRA 자료에 따르면 지난해의 약 900만 명에서 올해 1,400만 명 가량으로 45% 증가할 전망이다

시장 동향

- ◆ 태국의 온라인게임 시장은 동남아 지역의 물류거점이라는 지리적인 이점과 최근 정부의 IT산업 지원책에 힘입어 빠르게 성장하고 있는 추세임
- ◆ 현재 서비스 중인 온라인게임 79개 가운데 한국산 온라인게임은 50여 개로(전체의 71%)로 독보적인 위치를 고수하고 있지만 최근 중국산 온라인게임들도 대거 진출하고 있는 상황

Chart 태국 온라인게임 시장 규모 및 유저 수 추이 ('07~'12)



[출처] Asia Soft, Kasikorn Research, 경향게임스 재인용

호주 게임개발사 Transmission, 직원 1/4 해고

QA 직원 등 28명 감원



- ◆ 호주의 유명 게임개발사 Transmission Games가 코딩과 QA 부문 인력 28 명을 감원키로 결정한 사실이 CEO 명의로 발송된 회사 내부 이메일을 통해 지난 9월 30일 확인됐음
 - 1996년 설립된 Transmission Games는 기마병 소재 게임시리즈로 150만 장, 스포츠게임 시리즈로 100만 장 이상의 판매고를 올린 중견 업체로 최근에는 Codemasters와 Ubisoft를 통해 각각 ‘Ashes Cricket 2009’와 ‘Heroes Over Europe’을 출시했음
 - 이번 감원안은 지난 9월 28일 실제로 단행됐고, Transmission은 이에 대해 ‘최대한 감원 시기를 늦추려 했으나 더는 어려웠다’고 설명

배경

- ◆ 이번 감원의 직접적인 원인은 현재 개발 중인 게임 중 하나의 퍼블리싱 계약 무산으로 인한 운영비 압박임
 - 해당 퍼블리셔의 이름은 알려지지 않았으나, Transmission 측은 ‘제때에 퍼블리싱 계약을 확보하지 못한 탓에 현재 진행 중인 두 건의 프로젝트만으로는 회사의 장기적 생존이 어려운 상황이었다’는 입장
 - 이와 관련, Transmission의 Mike Fegan CEO는 ‘불황으로 인해 퍼블리셔들의 게임 선정 프로세스가 종전보다 더 길어졌다’며, ‘지금으로서는 계약 체결은 물론이고 계약 불가 통보조차 신속히 받기가 쉽지 않다’고 토로

 www.transmissiongames.com

STAT 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위(9월 넷째 주)

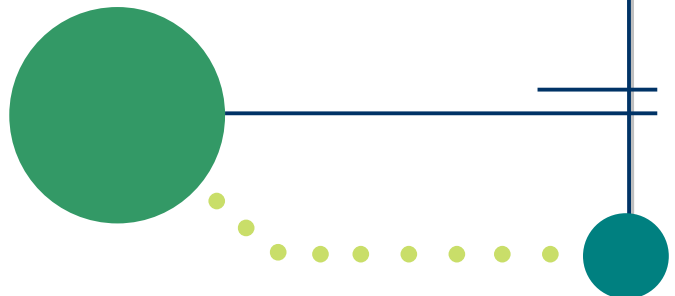
Table		호주&뉴질랜드 게임 SW 판매 순위	
순위	호주 (9.21~9.27)	뉴질랜드 (9.21~9.27)	
1	Halo 3: ODST (X360)	Halo 3: ODST (X360)	
2	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)	
3	Wii Sports Resort W/Motion (Wii)	Wii Play W/Remote (Wii)	
4	Need For Speed: Shift (PS3)	Need For Speed: Shift (PS3)	
5	Professor Layton & Pandora (DS)	Mario Kart W/Wheel (Wii)	
6	Wii Play W/Remote (Wii)	Wii Sports Resort W/Motion (Wii)	
7	Halo 3: ODST LE (X360)	Halo 3: ODST LE (X360)	
8	Aion (PC)	Wolfenstein (X360)	
9	Need For Speed: Shift (X360)	Aion (PC)	
10	Mario Kart W/Wheel (Wii)	Rock Band (S/W) (PS2)	

[출처] Media Control Gfk International



중남미 게임 시장 동향

- 칠레 게임개발사 ACE TEAM, 신작타이틀 'Zeno Clash'로 북 시장 입성
- 브라질의 언데드 소재 핀볼게임 iPhone에 출시
- 브라질 콘솔게임기 Zeebo, 獨 모바일게임사 Fishlabs로부터 콘텐츠 확보



칠레 게임개발사 ACE TEAM, 신작 타이틀 'Zeno Clash' 로 북 시장 입성

● Ace Team의 'Zeno Clash' 영국 시장에 출시



- ◆ 칠레의 게임개발사 Ace Team(Santiago 소재)이 네덜란드의 게임 퍼블리셔인 Ice Berg Interactive와 제휴를 맺고 자사의 FPS게임 'Zeno Clash'를 영국 시장에 출시할 예정임
 - 해당 게임은 영국 전역의 소매점에서 10월 9일 발매
 - Iceberg Interactive의 Erik Schreuder CEO는 'Zeno Clash'의 이색적인 배경과 몬스터 디자인, 독특한 전투 시스템에 게임업계가 찬사를 보냈다'며 '게이머에겐 놓칠 수 없는 작품이 될 것'이라고 밝혔다
 - 올해 설립된 신생 퍼블리셔 Iceberg Interactive는 다양한 장르의 PC 및 콘솔용 인디 게임과 틈새 상품을 주로 유럽 시장에 출시하고 있음

● 게임 소개



- ◆ 'Zeno Clash'는 FPS 장르에 전투/액션 요소가 가미된 게임으로 이국적이고 환상적인 'Zenozoik' 세상, 근접 전투와 독특한 무기를 사용한 원거리 사격전의 조합, 서바이벌 모드, 완성도 높은 스토리 전개, 독특한 무기, 게임의 분위기와 잘 어울리는 사운드 트랙 등이 특징으로 꼽힘
- ◆ 해당 게임은 Source Engine에 기반한 화려한 그래픽을 구현해 Independent Games Festival에서 '비주얼 아트 최우수상' 후보에 오르는 등 호평을 받은 바 있음
- ◆ 지난 4월 21일 PC 및 Xbox 360 버전으로 출시된 이 게임은 Steam과 Direct2Drive를 통해 다운로드 구매도 가능

aceteam.cl www.iceberg-interactive.com www.zenoclash.com

브라질 개발사 Lucas Mendes Menge, iPhone용 언데드 소재 핀볼 게임 출시



🎯 제목

- ◆ 브라질 게임개발사 Lucas Mendes Menge가 언데드를 소재로 삼은 iPhone용 핀볼 게임 ‘Undead Attack!’을 지난 9월 19일 출시했음
 - 타워 디펜스(Tower Defense: 주기적으로 몰려오는 몬스터들을 각종 기술과 전략으로 저지하는 방식)의 요소와 핀볼 게임을 혼합한 이 게임은 App Store에서 2.99 달러에 구입할 수 있음
 - 게임의 목표는 2개의 핀볼공을 사용해 각종 좀비들을 물리치는 것임

🎮 게임 소개

- ◆ 핀볼 게임에 좀비들을 등장시킨 이색적인 소재 선택, 깔끔한 화면과 3D 그래픽 기반의 깔끔하면서도 부드러운 애니메이션, 우수한 조작감 등을 장점으로 꼽을 수 있음
- ◆ 그러나 24차례로 제한된 좀비들의 공격, 쉬운 난이도, 반복적인 플레이 방식, 온라인 상에 특징이 등록되지 않는 고립성, 메뉴 화면에서와 달리 게임 내에서는 배경음악이 없는 점 등 아쉬운 부분도 존재

 www.attackpinball.com

Chart 'Undead Attack!'의 게임 스크린샷 화면



브라질 콘솔게임기 Zeebo, 獨 모바일게임사 Fishlabs로부터 콘텐츠 확보

🌐 Fishlabs, Zeebo용 모바일게임 개발에 나서



- ◆ 독일의 모바일게임업체 Fishlabs이 브라질 콘솔게임기 Zeebo 기반의 모바일게임을 개발하겠다고 발표한 사실이 지난 9월 말 보도됐음
 - Fishlabs은 우선 자사의 모바일게임 'Galaxy on Fire'를 Zeebo용 타이틀로 출시할 계획
 - Zeebo는 브라질 콘솔게임기 벤더 TecToy가 유선 broadband 인프라가 취약한 신흥시장 공략을 위해 미국 Qualcomm과 공동 개발한 3G 무선통신 기반 게임기

🌐 제휴 배경



- ◆ Fishlabs 입장에서는 아직 게임 타이틀이 상대적으로 부족한 Zeebo 플랫폼에 발을 들임으로써 브라질 등 신흥시장에서 early-mover 효과를 기대할 수 있음
 - Zeebo는 지난 5월 브라질 시장에 출시됐고 올해 멕시코를 시작으로 내년에는 인도, 중국 등 해외 여러 나라에 출시될 전망
 - 이동통신망을 통해 콘텐츠를 내려 받는 Zeebo의 특성을 감안하면 Fishlabs의 모바일게임은 TecToy 입장에서도 적절한 상품



www.fishlabs.net

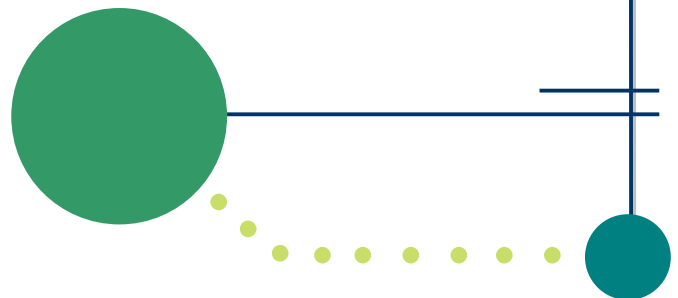


www.zeebo.com



국내 게임 시장 동향

- 공정위, 불공정 게임약관 대거 적발
- 국내 이통 3사 데이터요금 인하... 모바일게임 업계 '반색'
- 온라인게임 시장에 '월정액 아이템' 도입 확산
- 엔씨소프트, '아이온' 사용자 겨냥한 iPhone 애플리케이션 출시
- **STAT** 1분기 오락소비지출, 작년 4분기 대비 14% 증가
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (10월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (9월)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (9월 넷째 주)



공정위, 불공정 게임약관 대거 적발

● 공정위, 게임 이용약관 시정 절차 진행 중

- ◆ 공정거래위원회가 국내 온라인게임업체들의 소비자 약관에 대한 조사를 이달 중 마치고 자진 시정을 하지 않은 업체들을 대상으로 시정권고 조치를 내릴 것이라고 밝혔음
 - 조사대상 업체에는 엔씨소프트, 넥슨, NHN, CJ인터넷, 네오위즈게임즈, 예당온라인, 한빛소프트, 엠게임, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 등이 포함돼 있음
 - 공정위는 올해 5월부터 매출액 상위 10개의 온라인게임업체 이용 약관을 조사, 사안의 경중과 관계없이 고객 계정을 영구 압류하는 등 약관법에 어긋나는 조항들에 대해 시정절차를 진행해왔으며 9월 말 Blizzard의 Battle.net 이용약관에 대해서도 조사에 착수했음

● 공정위의 판단

- ◆ 공정위는 상당수 온라인 게임업체들이 계약해지에 준하는 효과를 갖는 ‘영구계정 압류조치’의 사유를 광범위하고 포괄적으로 규정하고 있는데, 사안의 경중을 고려하지 않는 계정 영구압류 조항은 약관법상 무효에 해당한다고 판단
 - 따라서 위반사항에 대해 고객 개선 가능 여부와 위반 사안의 중요도 등에 따라 제재 수준을 명확히 규정하고 영구압류 사유는 최소화해야 한다고 밝힘
- ◆ 또한 게임약관을 개정할 때 변경사항의 중요도에 관계없이 7일 동안만 공지하면 가능하도록 규정한 것에 대해서도 일반 사항은 7일, 고객에게 불리한 사항은 30일 동안 공지하도록 수정 조치할 예정임
- ◆ 아울러 무료로 제공하는 게임으로 발생하는 고객 피해, 게임계정관리 소홀 및 해킹 등으로 발생한 피해에 대해 게임업체가 책임을 지지 않는다는 규정도 민법상 과실책임 원칙에 따라 사업자에게 귀책사유가 있을 때에는 책임을 지는 방향으로 수정 조치를 할 계획임
 - 공정위 측은 사업자 귀책사유로 서비스를 제공하지 못하는 경우에 대한 보상범위를 소비자분쟁해결기준에 맞도록 수정하고, 1개월 이상 서비스를 받는 계약에 대해서도 중도 해지를 할 수 있게 변경할 예정

국내 이통 3사 데이터요금 인하... 모바일게임 업계 '반색'

이통 3사 데이터통한료 인하

- ◆ SK텔레콤, KT, LG텔레콤 등 이동통신 3사가 방송통신위원회의 이동통신요금 인하정책에 따라 오는 11월부터 종전 대비 최대 80% 이상 낮은 데이터요금을 적용할 예정이라고 지난 9월 28일 밝혔음
 - SK텔레콤은 정액요금제의 기본 데이터 이용량을 1.5배 늘리고 월정액 요금을 19% 인하하는 한편 WCDMA 정액제 가입 시 제공되는 기본 데이터 한도 내에서 WiBro 이용도 가능하도록 변경(WiBro 이용 시 WCDMA의 5배 이상 용량 제공)
 - KT는 스마트폰에 대한 종량요율을 종전 대비 88% 가량 인하하는 동시에 정액제 기본 이용량을 2.5배 확대했으며, 일반 휴대전화의 경우 무료 데이터 이용량을 3배 늘리고 넷북, PMP 등 데이터 전용 단말을 2회선 이상 이용할 경우 2회선부터는 가입비와 기본료를 면제하기로 했음
 - LG텔레콤은 스마트폰 정액요금을 2만원에서 1만원으로 종전대비 50% 인하

배경 및 전망

- ◆ 이통사들의 데이터요금 인하는 소비자 입장에서의 비용 장벽을 낮춰 각종 데이터서비스의 이용 저변을 확대하고 이른바 '앱스토어'형 비즈니스모델에도 힘을 실어주기 위한 것으로 풀이됨
 - 3G 기반 데이터서비스는 음성시장 포화에 직면한 이통사들의 새로운 대안으로 기대를 모았으나 아직은 매출 비중이 17% 수준에 불과함
 - SK텔레콤은 지난달 9일 'T스토어'를 오픈했고 KT는 오는 11월 '쇼 앱스토어'를 출시할 예정
- ◆ 모바일게임 업계는 이번 가격인하로 게임 다운로드의 비용 장벽이 완화됐다며 소비진작을 기대하는 분위기
 - 아울러 고용량 게임 출시에 대한 부담감도 줄어들어 장기적으로는 국내 모바일게임 업체들의 경쟁력 확보에도 큰 기여를 할 것으로 전망됨
 - 그러나 KT의 경우 요금 할인이 스마트폰에 한정돼 있고, SK텔레콤과 LG텔레콤은 가격을 고수한 채 용량만을 늘린 상태여서 이번 가격인하가 모바일게임의 실질적인 시장 확대로 이어질지는 미지수
 - 한편, 일각에서는 이통사들이 데이터요금 인하의 부담을 상쇄하기 위해 모바일게임업체 등 CP에 대한 매출 분배 비율을 종전보다 낮출 수 있다는 우려도 제기되고 있음

온라인게임 시장에 ‘월정액 아이템’ 도입 확산

● 부분유료화 게임과 정액제 BM의 접목 확산

- ◆ 부분유료화 방식이 대부분인 온라인게임 시장에 월정액 방식의 상품을 일부 도입해 매출 확대를 꾀하는 사례들이 속속 나타나고 있음
 - 네오플의 캐주얼게임 ‘던전앤파이터’는 아이템 외에도 특별한 기능(스킬 변경-1만 6,700원/30일, 상위 레벨 스킬 사용-1만 3,550원/15일)을 제공하는 프리미엄 서비스를 추가했음
 - CJ인터넷도 야구게임 ‘마구마구’에 스페셜 프라임 패키지(경험치와 게임머니 획득량 등이 증가, 1만 7,800원/30일)를 도입, 유저들로부터 좋은 평가를 받고 있음
 - 혼합형 과금제(부분유료와 정액제의 혼합형 BM)를 취해왔던 넥슨의 MMORPG ‘마비노기’ 역시 최근 기간제 프리미엄 패키지(인벤토리 확장 및 전투 경험치 추가 획득, 30일 9,900원/90일 2만 5,000원)를 선보였음

● 의견

- ◆ 월정액 기반의 게임 관련 상품은 부분유료화 온라인게임의 낮은 진입장벽을 그대로 유지한 채 정액제 게임의 안정적인 매출을 일정 부분 실현할 수 있는 대안으로 평가됨
 - 단순히 아이템 판매에만 의존할 경우 발생할 수 밖에 없는 매출 기복을 줄일 수 있어 향후 더욱 확산될 것이 유력

엔씨소프트, '아이온' 사용자 겨냥한 iPhone 애플리케이션 출시

🌐 '아이온' 관련 게임정보 모바일 검색 지원

- ◆ 엔씨소프트가 iPhone과 iPod Touch에서 이용할 수 있는 '아이온 파워위키' 애플리케이션을 Apple App Store에 등재했다고 지난 9월 30일 발표
 - '아이온 파워위키'는 엔씨소프트의 MMORPG인 '아이온' 관련 게임정보를 모바일 환경에서 검색할 수 있도록 지원
 - 게임 관련 기본정보와 더불어 '아이온' 공식 웹사이트의 신규 이슈들도 실시간 업데이트

🌐 의의 및 배경

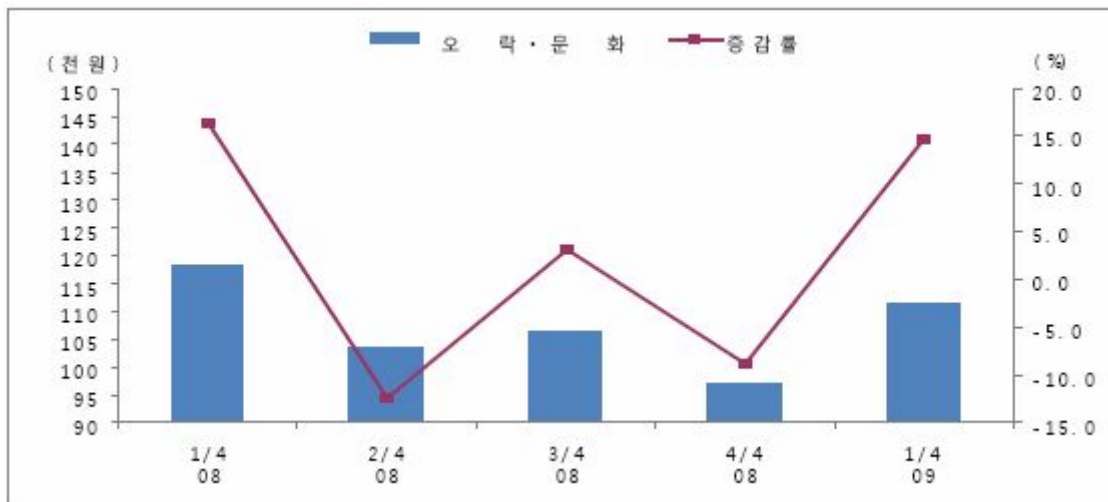
- ◆ 엔씨소프트의 iPhone 애플리케이션 출시는 다양한 플랫폼을 통해 MMO 게임의 고객충성도를 제고하려는 시도
 - 국내 온라인게임 사업자가 이러한 종류의 애플리케이션을 출시하기는 이번이 최초
- ◆ Apple iPhone은 개방형 콘텐츠 장터인 App Store에 힘입어 또 하나의 주요 게임플랫폼으로 부상하고 있으며 국내 출시도 임박한 상황
 - Apple 스마트폰의 국내 입성에 가장 큰 걸림돌이었던 '위치정보사업자 허가 의무'가 지난 9월 23일 개최된 방송통신위원회의 전체회의에서 사실상 면제됨에 따라 국내 출시가 유력해졌음

STAT 1분기 오락소비지출, 작년 4분기 대비 14% 증가

'09 1분기 오락/문화 소비지출, 회복국면

- ◆ 문화체육부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서'에 따르면, 1/4분기 오락/문화 소비지출은 전분기대비 14.6% 증가하며 2008년 하반기 이후 완만한 회복국면에 진입한 것으로 나타났음
 - 2008년 4/4분기 콘텐츠산업 생산은 전분기대비 -3.7%로 바닥을 쳤으나 올 1/4분기와 2/4분기에는 전년동기대비 각각 0.5%와 4.4%(전분기대비 0.4%, 4% 상승) 증가했음
 - 오락/문화 소비지출 역시 작년 4/4분기의 9만 7천원에서 올해 1/4분기에 11만 1천원으로(전체 소비지출의 5.2% 차지) 전분기대비 14.6% 상승, 회복세를 보이고 있음
 - 그러나 전년동기에 비해서는 1/4분기 오락/문화 소비지출이 5.8% 감소한 것으로 나타나 경기 침체 이전 수준으로 회복되기까지는 시간이 걸릴 전망
- ◆ 2008년 콘텐츠산업 수출액은 전년대비 28.75% 늘어난 18억 9,025만 달러(잠정치)를 기록했으며 금융위기에 따른 세계 경제의 침체에도 불구하고 영화산업을 제외한 모든 산업의 수출이 증가했음
 - 특히 콘텐츠산업 수출의 50% 이상을 차지하는 게임산업(10억 9,386만 달러)은 전년대비 약 40% 증가하며 콘텐츠산업의 수출 성장을 견인

Chart 오락/문화 소비지출 증감률 변동 추이



[출처] 2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서

STAT 국내 온라인게임 순위 (10월 둘째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 10월 5일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	15.04%	1,146,906	3,432	168	20,055
2	-	서든어택	FPS	11.33%	864,291	2,509	65	20,675
3	-	스타크래프트	RTS	6.80%	518,583	1,491	54	20,874
4	-	워크래프트 3	RTS	6.41%	488,638	1,472	70	19,919
5	-	리니지 2	RPG	4.82%	368,013	1,275	145	17,315
6	-	던전앤파이터	RPG	4.76%	362,716	1,139	75	19,110
7	-	피파온라인 2	스포츠	4.71%	359,472	1,062	44	20,307
8	-	월드 오브 워크래프트	RPG	4.45%	339,184	1,203	115	16,926
9	-	리니지	RPG	3.87%	295,037	1,005	90	17,619
10	-	스페셜포스	FPS	3.43%	261,666	900	82	17,451

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (9월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.9)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.pmang.com	6,052	18.71
2	www.nexon.com	5,847	18.08
3	www.hangame.com	5,805	17.95
4	www.netmarble.net	4,561	14.10
5	www.migame.tv	2,607	8.06

[출처] KoreanClick

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (9월 넷째 주)

Table 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (9.18~10.1)

게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
RF 온라인	MMORPG	CCR	Winner Online	태국	2009.10.1	상용화
카발온라인	MMORPG	이스트소프트	Speed soft	인도네시아	2009.9.29	수출 계약
라스트카오스	MMORPG	YNK 코리아 (바른손게임즈)	YNK Japan	일본	2009.9.27	서비스 재개
아이온	MMORPG	엔씨소프트	NCSOFT West	유럽	2009.9.25	상용화
엘소드	MMORPG	KOG	Gamania(대만)	대만/홍콩	2009.9.22	수출 계약
던전앤파이터	MMORPG	넥슨 (네오플)	Nexon America	북미	2009.9.22	OBT
아이온	MMORPG	엔씨소프트	NCSOFT West	북미	2009.9.22	상용화
어나더데이	FPS	KTH	Winner Online(태국)	태국/ 베트남/싱가폴/ 인도네시아/말레이시아	2009.9.21	수출 계약

[출처] 스트라베이스, 2009

글로벌 게임산업 TREND

- ▶ 발행일 2009년 9월 14일
- ▶ 발행인 이재웅
- ▶ 발행처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 문의

한국콘텐츠진흥원 전화_02-3153-1114 홈페이지_www.kocca.kr
서울특별시 마포구 상암동길 250-15 문화콘텐츠센터(우 121-270)

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