글로벌게임산업 동향 보고서

GLOBAL 게임산업 TREND

January 2011
1st Issue

한국콘텐츠진흥원

North America

4

- 북미 게임심의기구 ESRB, 게임 사진 찍으면 상세 정보 제공하는 앱 선보여
- iOS용 고품질 그래픽 구현 엔진 등장, iPhone용 게임도 고화상 등장 예고
- XBox360은 온라인 게임, PS는 멀티미디어 콘텐츠를 주도하는 것으로 나타나
- Google, 개방형 웹스토어 'Chrome Web Store' 개장
- Zynga, Facebook 인기 게임 Android용으로 출시해
- Activision의 'Call of duty', 11월 9일 출시 이후 미국에서만 500만 장 판매
- EA의 모바일 게임 저가 정책으로 인디 게임개발사 어려워져
- Zynga, HTML5 버전 'Mafia Wars' 공개
- Harmonix, 모회사 Viacom 대상으로 고소 제기

Europe

15

- 런던, 게임 산업의 메카로 부상할 것
- Sony, 유럽에서 iOS/Android용 공식 'Playstation App' 발표
- 'Angry Birds' 개발사 Rovio, 스마트폰용 소액결제 시스템 개발
- 'Angry Birds' Android 버전, 매달 광고 수익으로 100만 달러 벌어

Asia

20

Japan

- DeNA, 삼성과 손잡고 글로벌 소셜 게임 네트워크 구축에 나서다
- PlayStation Store, 비디오 카테고리에 영화 콘텐츠 대폭 확충
- Gungho, Twitter와 연동된 플랫폼 앱 'FilMeee' 서비스 개시
- 2010년 세계 소셜 게임 시장, 전년 대비 305% 성장

China

- CyberAgent, 2011년까지 중국 투자 100억 엔 규모로 확대
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위(12월 27일 현재)
- 2010년 중국의 10대 신작 게임
- Tencent, Crytek의 신작 게임 'Warface'를 중국 내 서비스

Others

- 호주, 성인용 게임 등급제 도입 고려 중

South America

31

- 국내 게임 개발사, 남미 시장 공략 잇따라

North America

- 북미 게임심의기구 ESRB, 게임 사진 찍으면 상세 정보 제공하는 앱 선보여
- iOS용 고품질 그래픽 구현 엔진 등장, iPhone용 게임도 고화상 등장 예고
- XBox360은 온라인 게임, PS는 멀티미디어 콘텐츠를 주도하는 것으로 나타나
- Google, 개방형 웹스토어 'Chrome Web Store' 개장
- Zynga, Facebook 인기 게임 Android용으로 출시해
- Activision의 'Call of duty', 11월 9일 출시 이후 미국에서만 500만 장 판매
- EA의 모바일 게임 저가 정책으로 인디 게임개발사 어려워져
- Zynga, HTML5 버전 'Mafia Wars' 공개
- Harmonix, 모회사 Viacom 대상으로 고소 제기

북미 게임심의기구 ESRB, 게임 사진 찍으면 상세 정보 제공하는 앱 선보여

■ ESRB 모바일 앱으로 게임 사진 찍으면 상세 정보 제공

▶ 북미 지역의 게임심의기구인 ESRB(Entertainment Software Ratings Board)가 선보인 모바일 애플리케이션이 휴대폰 카메라로 게임 패키지만 찍으면 상세 정보를 보여주는 기능을 제공

- 이용자가 휴대폰으로 2008년 7월 1일 이후 시중에 출시된 게임 패키지 사진을 찍으면 게임 내용에 대한 상세 설명을 볼 수 있게 됐음. 사진을 찍지 않고도 게임 이름을 넣으면 ESRB 데이터베이스에 있는 2만여 게임에 대한 상세 설명도 볼 수 있음
- ESRB의 Patricia Vance 회장은 "게임 패키지에 적힌 등급 설명만으로 확신을 갖지 못 했던 부모님들도 ESRB 모바일 앱을 활용해 자세한 내용을 보면 자식에게 해당 게임을 사줘도 되는지 확실히 알게 될 것"이라고 설명. 이 앱은 Apple Appstore와 Android Market을 통해 무료로 제공됨
- 올해 1월 발간된 보고서에 따르면 70%의 부모님들이 자식들에게 게임을 사줄 때 ESRB 등급을 참조하고 있음. 학부모 TV 위원회(The Parents Television Council)는 최근 게임 판매점이 성인용 게임을 청소년들에게 판매하고 있다고 비난한 바 있음

날짜: 2010년 12월 14일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/32041/ESRB_Mobile_App_Lets_Users_Snap_Box_Photos_For_More_Info.php

iOS용 고품질 그래픽 구현 엔진 등장, iPhone용 게임도 고화상 등장 예고

■ 고품질 게임 그래픽 구현이 가능한 UDK 엔진, iOS에 등장

▶ Epic Games의 Mark Rein 부사장이 고성능 게임 그래픽 엔진인 Unreal Development Kit(UDK)의 iOS용 개발 키트를 모든 개발자들에게 공개한다고 밝혀. Epic Games는 최근 UDK 엔진을 사용한 iPhone 게임 'Infinity Blade'를 선보여, 휴대폰에서 볼 수 없는 엄청난 그래픽으로 화제를 모은 바 있음

- 이에 따라 개발자들은 Gears of War와 Mass Effect처럼 고품질 그래픽을 자랑했던 PC 및 콘솔 타이틀에 사용된 화면 표현 기술을 이용해 iPhone, iPod Touch, iPad 등 iOS를 이용하는 기기용 애플리케이션을 만들 수 있게 됨
- Epic Games의 공동 설립자인 Mark Rein은 "Apple Appstore는 모바일 게임에 있어 가장 활발하게 움직이는 시장"이라며 "만약 당신이 모바일 게임을 만들어서 돈을 많이 벌고 싶다면 당연히 iOS용으로 만들어야 할 것"이라고 강조
- 개발자들이 게임을 시험적으로 만들거나 무료 게임을 만들 경우에는 UDK 엔진을 무료로 사용할 수 있음. UDK 엔진을 활용한 유료 앱을 만들 경우에는 우선 99달러의 초기 라이선싱 비용을 지불하고, 매출이 5,000달러를 넘어설 때부터는 25%의 로열티를 지불하게 됨
- Epic Games는 최근 XBox360용 게임 'Shadow Complex'를 개발한 산하 스튜디오 Chair Entertainment를 통해 첫 번째 iOS 게임인 'Infinity Blade'를 개발한 바 있음. Apple의 TV 광고에도 등장했던 이 게임은 12월 9일 출시되자마자 Appstore 순위 상위권에 올랐음. 판매가가 5.99달러로 싸지는 않음에도 4일 만에 160만 달러의 매출을 올릴 정도로 인기
- Rein은 Google의 Android Market이 파일 크기 제한이나 하드웨어 종류가 너무 많은 등의 어려운 점이 있지만 Google이 이러한 문제를 해결할 것으로 본다고 확신

날짜: 2010년 12월 15일

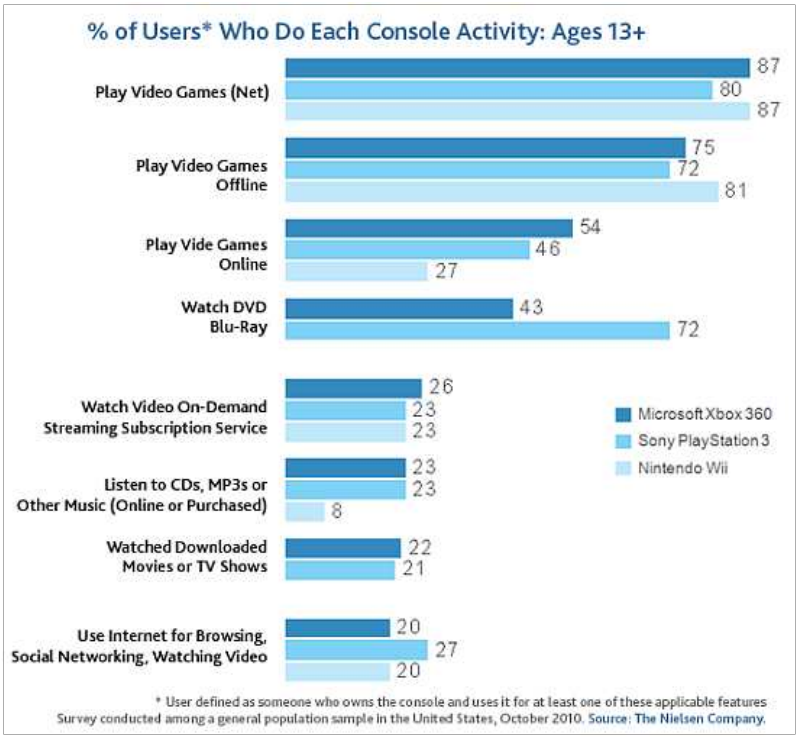
출처: http://www.gamasutra.com/view/news/32043/Unreal_Dev_Kit_For_iOS_Arrives_This_Week.php

XBox360은 온라인 게임, PS는 멀티미디어 콘텐츠를 주도하는 것으로 나타나

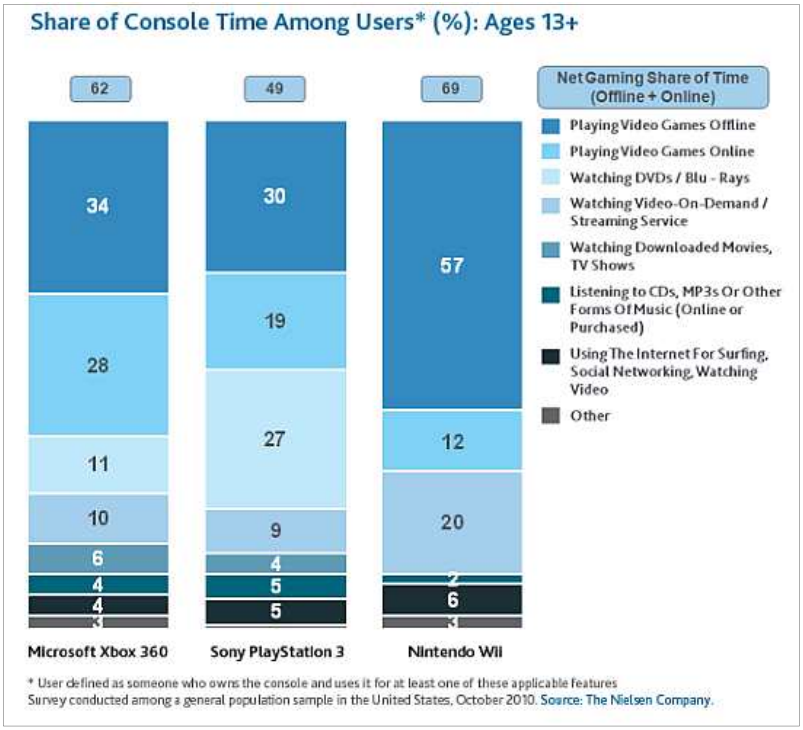
■ XBox360이 온라인 게임 주도, Wii 이용자들은 전체 이용 시간의 20%를 실시간 스트리밍 콘텐츠에 활용

▶ 현존 차세대 게임기들이 단순한 게임 기능 외에 거실의 허브로 자리매김하면서 음악부터 비디오 대여까지 다양한 미디어 소비를 이끌고 있지만 각 게임기마다 다른 특성을 보여 눈길

- PS3에서는 멀티미디어 콘텐츠 소비가 주를 이루는 반면, XBox360에서는 온라인 게임을 즐기는 경우가 많은 것으로 나타남. 시장 조사 업체인 Nielsen에 따르면 XBox360 유저들은 전체 이용 시간의 62%를 게임을 즐기는데 활용. 온라인, 오프라인 게임 이용이 각각 절반을 차지함. 하지만 PS3 이용자들은 전체 이용 시간의 절반 이상을 게임 외에 음악이나 영화 등 다른 콘텐츠를 즐기는데 사용. 특히 온라인 기능보다는 오프라인 기능을 많이 활용했음
- Nielsen은 콘솔의 출시 전략이 이런 수치와 연관이 있다고 분석. MS는 XBox306에 대해 온라인 및 멀티 플레이어 콘텐츠를 강조해온 반면 PS3는 원가 상승에도 불구하고 블루레이 드라이브를 기본 탑재했음
- Nielsen은 각 콘솔의 특성에 따라 여러 가지 이용 행태를 보이고 있지만 가장 큰 차이는 온라인 콘텐츠 이용에 대한 것이라고 결론. 상세한 내용은 아래 차트와 같음



- PS3 이용자는 전체 이용 시간의 27%를 블루레이 시청에 할애. 이는 오프라인 게임 시간(30%)에 버금가는 것이고 온라인 게임 시간(19%)은 넘어서는 수치임. XBox360 이용자는 전체 시간의 11%를 DVD 시청에 활용.
- 넷플릭스나 MLB 네트워크, ESPN3와 같은 주문형 비디오와 스트리밍 서비스 이용도 활발했음. Nintendo Wii 이용자들은 20%의 시간을 투입, XBox360(10%)과 PS3(9%)를 상회했음. Nielsen은 "이 영역에서 Wii가 강세를 보였지만 이는 Wii의 활용이 대부분 오프라인 게임에 집중되는 가운데 올해 서비스를 시작한 넷플릭스 덕분에 그나마 주문형 비디오 영역의 수치가 높아진 것"이라고 설명



날짜: 2010년 12월 15일

출처: http://www.nielsen.com

Google, 개방형 웹스토어 'Chrome Web Store' 개장

■ Google, 200여 게임으로 무장한 Chrome Web Store 열어

▶ Google이 Chrome Web Store를 개장, Chrome 웹브라우저에 애플리케이션과 소프트웨어, 확장 기능을 제공. Google은 지난 5월 Chrome Web Store를 발표한 바 있음

- Chrome Web Store에는 게임 200여 개가 등록됨. EA와 Zynga를 비롯해 Digital Chocolate, Jagex, Spryfox, Bigpoint, Namco 등 많은 게임 회사가 참여하고 있음
- EA의 최고 운영 책임자인 John Schappert는 유명 캐주얼 게임 타이틀인 'Poppit'을 Chrome9 웹브라우저에 기본 제공할 것이라고 발표. 그는 "우리는 최신 HTML5 기술을 활용해 다양한 클래식 게임을 새로운 게임 플랫폼인 Chrome에 제공할 수 있다"고 말함
- Chrome Web Store는 게임을 다양한 카테고리로 분류. 아케이드, RPS, 롤플레잉, 스포츠, 버추얼 월드 등. 'FIFA Superstars', 'Knightfall: Death and Taxes', 'War of Legends', 'Plants Vs Zombies', 'Fancy Pants Adventure' 등 유명 게임들을 위한 코너도 따로 마련했음
- Google Chrome의 상품 관리팀 부사장인 Sundar Pichai는 "웹은 혁신을 위한 매우 강력한 플랫폼이 되었다"며 "이용자들은 이제 온라인에서 과거 상상할 수 없었던 많은 것들을 할 수 있다"고 설명. 이어 "Chrome Web Store는 개방형 웹의 힘을 보여주는 사례이며 EA의 다양한 게임을 가질 수 있게 돼서 기쁘다"고 강조

날짜: 2010년 12월 8일

출처:
http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-12-08-googles-chrome-web-store-goes-live-with-over-200-games

Zynga, Facebook 인기 게임 Android용으로 출시해

■ Zynga, Android폰에 'Mafia Wars'와 'FarmVille' 출시

▶ 유명 소셜 게임 개발사 Zynga가 Facebook의 대표 게임 타이틀인 'Mafia Wars'와 'FarmVille'을 Android 운영체제 기반 디바이스에 선보인다고 발표

- Android폰 이용자들은 이미 휴대폰 웹브라우저로 Zynga의 소셜 게임을 이용하고는 있지만 이번 전용 앱 출시로 보다 빠르고 쉽게 즐길 수 있게 됐음
- Zynga의 모바일 부문 신임 부사장 David Ko는 최근 파리에서 열린 LeWeb 컨퍼런스에서 한 달 내에 'Mafia Wars'를 Android에 출시하겠다고 공개. 'FarmVille'에 대해서는 날짜를 언급하지 않음
- Zynga는 iPhone이나 iPod Touch, iPad 등 Apple 기기에는 'Mafia Wars'와 'FarmVille'을 비롯해 다양한 자사 게임들을 선보인바 있지만 Android Market에는 'Zynga Poker' 하나만 출시했음
- Facebook에서 Mafia Wars는 1,920만 명의 월간 실제 이용자를 기록하고 있으며, FarmVille은 무려 5,440만 명의 월간 이용자를 확보

날짜: 2010년 12월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31988/Zynga_Bringing_Mafia_Wars_FarmVille_To_Android.php

Activision의 'Call of duty', 11월 9일 출시 이후 미국에서만 500만 장 판매

■ 'Call of Duty: Black Ops'가 미국에서 500만 장 팔려

▶ 시장 조사업체인 NPD Group에 따르면, 11월 미국 비디오 게임 시장의 성장세를 이끌었던 'Call of Duty: Black Ops'가 XBox360에서만 490만 장 팔린 것으로 집계됨

- 'Call of Duty: Black Ops'의 PS3 버전은 310만 장 팔림. 이외에 Nintendo DS와 Nintendo Wii 등 3개의 다른 게임 플랫폼을 모두 포함한 전체 판매량은 840만 장임. 이에 따라 'Call of Duty: Black Ops'는 미국 시장에서 출시 첫 달 가장 많이 팔린 게임으로 기록됐을 뿐 아니라 전체 게임 판매량에 있어서도 역대 7위에 오르는 기염을 토함
- 개발사인 Activision은 전 세계 판매량을 정확히 공개하지는 않았지만 11월 9일 출시 후 첫 5일 동안 6억 5,000만 달러의 매출을 올렸다는 기록은 공개
- 이 게임의 XBox360과 PS3 판매량 비중은 60% 대 40% 임. 이는 지난해 출시된 시리즈 전작 'Call of Duty: Modern Warfare2'의 70% 대 30% 비중과는 달라진 것임. 'Modern Warfare2'는 발매 첫 달 600만 장이 팔린바 있음.
- 'Black Ops'의 XBox360과 PS3 사이에 3:2의 판매량 비율이 드러난 것은 두 콘솔 자체의 판매량 비율과 비슷하다는 점에서 눈길. 2010년 11월 기준으로 미국 시장에서 XBox360은 2,360만 대가 팔렸고, PS3는 1,400만대가 팔렸음
- 아래 표는 XBox360과 PS3에서 'Call of Duty' 게임 시리즈의 첫 달 판매량을 보여줌. 2008년의 낮은 판매량은 'Gears of War2' 라는 대작 게임과 경쟁을 했기 때문

날짜: 2010년 12월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31995/Exclusive_Black_Ops_For_Xbox_360_Sells_Nearly_5_Million_In_US.php

EA의 모바일 게임 저가 정책으로 인디 게임개발사 어려워져

■ EA, Appstore에서 저가 전략으로 인디 게임들 침몰시켜

▶ EA가 Appstore에서 게임 가격을 급격히 내리면서 유료 게임 순위 톱10에 7개의 자사 게임 이름을 올리며 기염

- 'Battlefield', 'Need for Speed', 'FIFA', 'The Sims' 등 5개 게임은 전체 앱 판매 순위 톱10에도 이름을 올릴 정도로 인기. 이들 게임은 0.99파운드 이하에 팔리고 있음
- EA의 이러한 공격적인 가격 정책은 과거 저렴한 가격으로 소비자들의 시선을 끌었던 수천 명의 인디 게임 개발자들에게 큰 타격을 입혔음. 'Angry Birds' 만이 3위와 5위에 오르며 선전하고 있음. EA 모바일은 'Angry Birds'를 개발한 핀란드 게임 개발사 Rovio를 인수하려고 노력해왔지만 성과를 거두지 못 하고 있음. EA는 대신 Rovio의 퍼블리싱 파트너인 Chillingo를 인수
- EA의 이러한 저가 정책은 아직까지는 아주 성공적이라고 볼 수는 없음. 인기 게임 차트 톱 10에 들어간 7개 게임 가운데 실제 돈을 벌었는지를 가늠할 수 있는 Top Grossing 톱10 차트에 속해 있는 게임은 3개에 불과
- 실제로 EA의 0.99 파운드짜리 게임들은 6.99 파운드에 판매되고 있는 'Sega's Football Manager 2011' 보다 돈을 벌지 못하고 있음. 이 게임은 Appstore 인기 차트에서는 25위에 올라 있지만 매출 차트에서는 상위권에 랭크됨

날짜: 2010년 12월 17일

출처: http://www.develop-online.net/news/36607/EA-undercuts-indies-in-App-Store-discount-spree

Zynga, HTML5 버전 'Mafia Wars' 공개

■ Zynga, 'Mafia Wars'의 HTML5 버전 공개로 iOS나 저사양 휴대폰으로 플랫폼 확대

▶ Zynga가 Facebook에서 높은 인기를 누리고 있는 'Mafia Wars'의 HTML5 버전 'Mafia Wars Atlantic City'를 공개했음

- 'Mafia Wars'는 Facebook에서 5번째로 인기 있는 게임으로, 월 단위 1,910만의 액티브 유저와 일 단위 300만의 유저 수를 기록하고 있음
- 이번에 새로 공개된 버전은 'Mafia Wars'의 각 도시 버전 중 하나인 아틀란틱 시티를 배경으로 하고 있으며, 우선 Facebook이나 MafiaWars.com 등에서 'Mafia Wars'를 18레벨 이상 클리어해야 새 버전 플레이가 가능함
- HTML5 버전은 플래시가 작동되지 않는 iOS나 저성능의 휴대폰에서도 플레이 가능해, 유저층이 더욱 확대될 전망

▶ Zynga는 향후 다양한 모바일 플랫폼으로 사업을 적극 확대해 나갈 것으로 예상됨

- Zynga는 이미 'Mafia Wars'의 iPhone 버전 애플리케이션을 출시하였고 12월 이후 Android 지원 애플리케이션도 발표할 예정임
- 많은 자사의 인기 타이틀과 관련된 무료 iPhone 버전을 출시한 뒤 2010년 11월 최초의 Android 애플리케이션 'Zynga Poker'를 출시한 바 있으며, 12월에는 'FarmVille'의 일본 모바일 로컬 버전 'Farmvillage'를 Mixi를 통해 서비스하기 시작했음
- 또 iPhone 개발사인 Newtoy나 일본 모바일 소셜게임 개발사 Unoh, 독일의 Aves Engine(모바일 웹 게임) 개발사 Dextrose AG 등을 인수하고 있어, 다양한 모바일 플랫폼 사업 전개에 대한 Zynga의 강한 의지를 엿볼 수 있음
- 이번 HTML5 버전이 스마트폰에서 얼마큼 성과를 낼 수 있을지 향후 동향에 관심이 모아지고 있음

일자: 2010년 12월 21일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2701

Harmonix, 모회사 Viacom 대상으로 고소 제기

■ Harmonix 보너스 지급 요구, 양사 대립이 Harmonix 매각에 영향 미쳤나

▶ Harmonix의 창립자인 Alex Rigopulos와 Eran Egozny가 개발자 출신의 전 주주들과 함께 모기업 Viacom에 대해 고소를 제기했음

- 11월 Harmonix 매각을 결정한 MTV의 모회사 Viacom이 Harmonix에 지불해야 할 보너스를 회피하고 있다는 것이 고소의 주된 내용임
- 게임관련 정보 사이트 Gamasutra는 이번 논쟁이 Harmonix가 2006년 Viacom에 인수되었을 때 양 당사자 간에 작성된 초기 계약 조건과 관련해 발생했다고 보도했음. Harmonix는 2007년 3,200만 달러를 초과한 총 매출에 대해 3.5배의 보너스를 기대했으나 일부가 지급되지 않았고, 2008년에도 동일한 조건이 적용되어야 하나 4,500만 달러를 초과한 이익에 한해서만 적용되었다는 주장임
- Harmonix측은 계약으로 양사에 부여된 신의성실의 원칙에 입각하여 Viacom이 이번 수익 조작(계약 불이행)에 따른 손해를 배상해야 한다고 주장하고 있음. 또 이번 고소에서 Viacom이 2008년 EA의 유통비를 감축하기로 우선 결정하면서, 이 같은 결정에 따른 이익을 Harmonix에 공유하지 않고 EA측에 Rock Band 유통을 계속하도록 허용했다고 주장하고 있음

▶ Gamasutra는 이번 양사 대립이 Viacom의 Harmonix 매각 결정에 있어 중요 요인으로 작용한 것으로 추정하고 있어, 향후 소송의 추이와 양사 관계에 이목이 집중되고 있음

일자: 2010년 12월 21일

출처: http://www.mcvuk.com/news/42338/Harmonix-suing-owners-Viacom

Europe

- 런던, 게임 산업의 메카로 부상할 것
- Sony, 유럽에서 iOS/Android용 공식 'Playstation App' 발표
- 'Angry Birds' 개발사 Rovio, 스마트폰용 소액결제 시스템 개발
- 'Angry Birds' Android 버전, 매달 광고 수익으로 100만 달러 벌어

런던, 게임 산업의 메카로 부상할 것

■ 런던이 영국 게임 산업의 성장을 이끌 수 있을까

▶ 영국 게임 산업이 최근 세계 시장의 경쟁 구도 속에서 힘겨운 싸움을 하고 있는 가운데 영국 게임 매체인 Develop는 특집 기사를 통해 영국 수도인 런던이 번창하고 있다고 보도

- 런던에서는 최근 'Moshi Monsters', 'SingStar', 'Bow Street Runner', 'Pet Society', 'Football Manager' 등 다양한 게임들이 탄생하고 있음. 콘솔부터 테이블 게임까지 다양한 게임을 개발하는 Hide&Seek의 개발 디렉터인 Margaret Robertson은 "런던은 문화와 재능이 있는 곳"이라며 "특히 게임과 문화의 뒤섞임을 잘 이해하는 사람들이 모여 있다"고 강조
- 이번 특집 기사에서는 Paulina Bozek, Simon Fenton, Rob Hendry, Alice Taylor, Michael Acton Smith, Ed Fear, Paul Croft 등 영국의 참신한 게임 개발자들로부터 런던의 장점에 대해 들었음

날짜: 2010년 12월 22일

출처:

http://www.develop-online.net/news/36628/Can-London-drive-growth-in-the-UK-games-industry

Sony, 유럽에서 iOS/Android용 공식 'Playstation App' 발표

■ PS App 유럽 일부 국가에 한정적으로 제공, 향후 각 언어 대응 및 기능 추가

▶ 유럽의 SCE(Sony Computer Entertainment) 공식 블로그에서 iOS와 Android 상의 PlayStation Network 관련 콘텐츠에 접속할 수 있는 공식 'PlayStation App'이 발표되었음

- 본 PlayStation App은 OS 4 이후의 iPhone 및 iPod touch, OS 1.6 이상의 Android 버전 대부분에서 다운로드 가능하며, 아래의 기능을 탑재하고 있음
  - · PlayStation Network의 트로피 정보 확인
  - · 친구의 게임 및 온라인 상황 정보 업데이트
  - · PS3, PSP, PS2의 최신 게임, 뉴스, 하드웨어 정보 제공
  - · 유럽 PlayStation.Blog에 게재되는 발표 내용 제공
  - · 즐겨찾기 제품이나 뉴스를 Facebook/Twitter/이메일을 통해 친구와 공유
- PlayStation App은 처음 공개하는 버전 1.00을 우선 영국, 프랑스, 독일, 스페인, 이탈리아, 네덜란드를 대상으로 한정적으로 무료 제공할 계획임

▶ SCEE(Sony Computer Entertainment Europe) 담당자는 유럽 권역의 각국 언어를 지원하는 차기 버전 PlayStation App 개발에 착수한 상태로 iPad 지원도 검토 중이며, 보다 다채로운 기능을 추가하여 2011년 초에 해당 내용을 발표할 예정이라고 밝혔음

일자: 2010년 12월 17일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2675

'Angry Birds' 개발사 Rovio, 스마트폰용 소액결제 시스템 개발

■ Rovio, 소액결제 시스템 개발로 보다 다양한 스마트폰에 콘텐츠 제공해 나갈 방침

▶ 'Angry Birds'의 개발사인 핀란드 Rovio사가 iPhone에서 'Angry Birds' 출시 1주년을 기념해, 핀란드 최대 통신사인 Elisa와 공동으로 'Bad Piggy Bank'라는 이름의 소액결제 시스템을 개발했다고 발표함

- 'Bad Piggy Bank'는 'Angry Birds'의 테마를 그대로 옮겨 와 유저가 게임 내 과금을 할 수 있으며, 화면을 두드리는 것만으로도 결제가 가능하다는 강점이 있음. 또 유저 등록이나 카드 결제를 할 필요 없이 요금 지불은 전화 요금과 함께 청구됨
- Rovio사는 다양한 스마트폰 플랫폼에 자사 콘텐츠를 제공해 나갈 계획이나 과금 플랫폼이 통일되어 있지 않아 콘텐츠 제공에 어려움이 있었다며, 이번 소액결제 시스템 개발 경위를 설명
- 새로 개발된 소액결제 시스템은 외부 개발사에도 공개해 나갈 방침이어서, 향후 Rovio사가 개발한 해당 시스템이 어느 정도 게임에 도입될 지 귀추가 주목됨

일자: 2010년 12월 14일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2645

'Angry Birds' Android 버전, 매달 광고 수익으로 100만 달러 벌어

■ Android용 'Angry Birds' 매달 100만 달러의 광고 수익, Android 성공 사례로서 주목

▶ CasualGaming.biz에 따르면 Rovio Mobile사가 제공 중인 게임 'Angry Birds'의 Android 버전이 광고 수입으로 매달 100만 달러(약 9,000만 엔)의 매출을 거두고 있는 것으로 나타났음

- 'Angry Birds'는 iPhone과 Android에서 높은 인기를 끌고 있는 게임으로, iPhone에서는 105엔의 유료 애플리케이션으로 제공되지만 Android에서는 무료로 제공되고 있음
- Rovio Mobile의 개발자 Peter Vesterbacka는 올 연말까지 'Angry Birds'의 Android 버전의 광고 수입이 매달 100만 달러 규모를 돌파할 전망이라고 밝혔음
- 이는 iOS의 경우 Apple이 매출의 30%를 취득함을 고려할 때 iPhone의 AppStore에서 1달러짜리 게임이 120만 다운로드를 기록했을 때의 매출 규모에 해당됨
- Vesterbacka에 따르면, 'Angry Birds'는 AppStore에서 1,200만 유료 다운로드를 기록했으며 Adroid에서는 500만 건 이상의 다운로드 수를 기록, 모든 플랫폼에서의 총 다운로드 수는 총 3,000만 건에 달한다고 함. 참고로 해당 게임의 iPhone 유저 총 플레이타임은 매달 6,500만 분에 달하는 것으로 알려짐
- 이번 발표는 Android에서의 성공 사례로 주목을 받고 있으며, 향후 Android 플랫폼에서도 이 같은 성공 사례가 이어질 것으로 예상됨

일자: 2010년 12월 6일

출처:
http://www.casualgaming.biz/news/30807/Rovio-predicts-1m-of-monthly-ad-revenues-for-Angry-Birds-Android

Asia

Japan

- DeNA, 삼성과 손잡고 글로벌 소셜 게임 네트워크 구축에 나서다
- PlayStation Store, 비디오 카테고리에 영화 콘텐츠 대폭 확충
- Gungho, Twitter와 연동된 플랫폼 앱 'FilMeee' 서비스 개시
- 2010년 세계 소셜 게임 시장, 전년 대비 305% 성장

China

- CyberAgent, 2011년까지 중국 투자 100억 엔 규모로 확대
- 중국 온라인 게임 종합지수 순위(12월 27일 현재)
- 2010년 중국의 10대 신작 게임
- Tencent, Crytek의 신작 게임 'Warface'를 중국 내 서비스

Others

- 호주, 성인용 게임 등급제 도입 고려 중

DeNA, 삼성과 손잡고 글로벌 소셜 게임 네트워크 구축에 나서다

■ DeNA 스마트폰용 글로벌 소셜 게임 네트워크 오픈, 세계 시장에서의 입지 강화 노력

▶ DeNA는 2011년 4월 스마트폰을 위한 글로벌 소셜 게임 네트워크를 오픈할 예정이며, 이를 삼성의 Android폰 플랫폼과 통합하기 위한 파트너십을 구축할 계획이라고 발표

- 'Mobage'라 불리는 새 네트워크 서비스는 DeNA가 일본에서 보유하고 있는 모바게타운(등록 유저 약 2,050만 명)과 명칭이 비슷하며, 소셜 게임의 카탈로그와 같은 성격을 띠게 될 것으로 보임. 'Mobage'는 소셜 엔터테인먼트와 함께 다른 유저들의 상태 업데이트나 커뮤니케이션 등 네트워킹에 필요한 정보들을 제공할 예정임
- 한편, DeNA는 삼성과 제휴해 수개월 내에 전 세계 삼성의 Android폰에서 'Mobage'를 제공할 계획임. DeNA는 이번 삼성과의 제휴가 세계 소셜 게임 네트워크 시장의 성장을 더욱 가속화시켜, 글로벌 시장에서의 자사 서비스 확대로 이어지기를 기대하고 있음

▶ DeNA는 네트워크 런칭을 앞두고 Hudson, Square Enix, Take-Two Interactive, Nexon, SGN, Gamevil, RockYou, PlayFirst 등 50여 개의 파트너사를 대상으로 오픈 모바게 스마트폰 SDK의 프라이빗 베타 서비스를 시작했음

- 해당 SDK는 DeNA의 모바게타운과 plus+ audience로의 접속 및 과금을 가능케 하며, 최근 DeNA는 인수 자회사 Ngmoco가 개발한 ngCore(개발자들이 개발한 게임을 최소한의 코드 수정으로 Android, iOS, 웹 등 다양한 플랫폼을 통해 전 세계에 제공할 수 있도록 하는 기술)도 공개했음

일자: 2010년 12월 15일

출처:
http://www.gamasutra.com/view/news/32049/DeNA_To_Launch_Global_Social_Gaming_Network_Partners_With_Samsung.php

PlayStation Store, 비디오 카테고리에 영화 콘텐츠 대폭 확충

■ Sony, PS Store 비디오에서 헐리우드 메이저 스튜디오 2곳의 영화를 추가 제공

▶ Sony Computer Entertainment Japan이 PlayStation Store의 비디오 카테고리에 헐리우드의 메이저 스튜디오가 제공하는 영화를 추가함으로써, 영화 콘텐츠 라인업을 대폭 확충할 방침이라고 발표

- PlayStation Store의 비디오 콘텐츠는 SD 화질일 경우 PlayStation3와 PSP로 시청 가능하며, PS3를 이용하면 HD 화질이나 3D 입체 영상에 대응한 영화도 시청할 수 있음
- PlayStation Store에서는 이미 콘텐츠를 제공 중인 Walt Disney Studio Japan, Sony Pictures, Paramount Pictures, Warner Bros.의 4개사에 이어 2011년 1월부터 20th Century FOX와 Universal Pictures의 영화를 제공할 계획임.
- 이번 결정으로 PlayStation Store를 통해 'Predators(프레데터스)'나 'The Bourn Identity(본 아이덴티티)'와 같은 유명 영화도 서비스될 예정이어서, 향후 유저의 콘텐츠 선택 폭이 더욱 늘어날 것으로 기대됨

일자: 2010년 12월 15일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2654

Gungho, Twitter와 연동된 플랫폼 앱 'FilMeee' 서비스 개시

■ Gungho, FilMeee 통해 Twitter와 연동된 스마트폰용 게임 및 아바타 서비스 제공

▶ Gungho Online Entertainment가 12월 17일부터 스마트폰용 Twitter 연동 플랫폼 애플리케이션 'FilMeee'를 서비스 개시했음

- FilMeee는 Softbank Mobile에서 출시된 새 휴대폰 단말기 'GALAPAGOS SoftBank 003SH'에 무료 인스톨 되어 있으며 Android폰에서 무료로 다운로드 받을 수 있는 애플리케이션으로, Twitter와 연동된 게임 및 아바타 서비스를 제공함
- 게임 애플리케이션의 경우 Twitter의 아이콘 화면이나 팔로우/팔로워의 관계도를 이용한다는 점이 특징임. 현재 자신이 팔로잉하는 유저에게 심리 테스트 문제를 출제할 수 있는 게임이나 Twitter 상에 트윗된 키워드를 예상해 볼을 치는 골프게임, 팔로잉하는 유저의 아이콘이 적이 되는 슈팅게임 등 현재 5개 애플리케이션이 제공되고 있으며, 향후 게임 애플리케이션의 종류를 더 추가해 나갈 예정임
- 아바타 서비스 관련해서는 Twitter 상의 아이콘을 '얼굴'로 하여 아바타 'FilMeee'를 만드는 것이 가능함. 200종 이상 준비된 아바타 아이템을 활용해 자신은 물론 팔로잉하고 있는 유저의 아바타를 자유롭게 만들어 자신의 타임라인 상에 표시할 수 있는 서비스임. 향후 로비 기능의 '플레이스'를 추가해 FilMeee간 궁합에 따라 싸우거나 사이가 좋아지는 등의 기능도 구현할 계획임
- 그 밖에 일반적인 Twitter 클라이언트에 있는 타임라인 기능을 추가 다운로드할 수 있으며,타임라인 상에 자신이나 팔로잉하고 있는 유저의 FilMeee가 표시됨으로써 보다 역동적인 타임라인을 구현할 수 있을 것으로 기대를 모으고 있음

일자: 2010년 12월 18일

출처: http://www.gungho.co.jp

2010년 세계 소셜 게임 시장, 전년 대비 305% 성장

■ 2010년 세계 소셜 게임 시장 1,219억 엔 규모로 성장, 내년에도 높은 성장 예상

▶ 日 시장조사회사 Seed Planning이 자사의 소셜 게임 시장 동향조사를 바탕으로 2010년 소셜 게임 시장 규모에 대해, 전년 대비 305% 증가한 1,219억 엔 규모로 성장했다고 발표함(예상치)

- 이와 같은 큰 폭의 성장은 mixi나 모바게타운, GREE와 같은 주요 SNS의 등장으로 게임 콘텐츠가 다수 제공되게 되면서 소셜 게임을 즐기는 유저 수가 급증했고, 이를 바탕으로 게임 내 아이템 판매 수입과 광고 수입이 크게 증가했기 때문으로 분석됨
- 카테고리별 내역을 보면 2010년 아이템 판매수입은 전년 대비 347.6% 증가, 광고 수입은 164.3% 증가한 것으로 예상됨
- 동사는 2011년 이후에는 PC용 소셜 게임이나 현재 급속도로 보급되고 있는 스마트폰 단말 대상 서비스가 본격적으로 시작될 것으로 예상하는 한편, 2011년에도 전년 대비 49.3% 증가하는 등 높은 성장이 지속될 것이라는 전망을 내놓았음
- 단, 2012년도 이후에는 소셜 게임의 확산이 어느 정도 일단락된다는 점과 전자책 콘텐츠 등과의 경쟁으로 성장률이 둔화될 것으로 예상, 2014년 이후의 소셜 게임 시장 규모는 2,500억 엔 규모로 전망했음

일자: 2010년 12월 21일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2697

CyberAgent, 2011년까지 중국 투자 100억 엔 규모로 확대

■ CyberAgent, 유망 현지 투자기업 발굴 및 투자사업 확대 등 중국 사업에 주력

▶ 일본 CyberAgent가 CyberAgent Ventures를 통해 중국 내에서 베이징, 상하이에 이어 급속도로 경제 발전이 이루어지고 있는 남부 심천에 새로운 투자거점을 설립하고, 기존에 중국에 설치했던 주재원 사무소를 12월 8일부터 현지 법인화했다고 발표함

- CyberAgent는 CyberAgent Ventures를 통해 지난 4년간 중국에서 투자 활동을 해 오면서 유망한 투자기업을 발굴해 왔으며, 이외에도 중국 시장의 폭발적 성장이 예상되면서 중국 내 투자사업을 더욱 확대해 나가기 위해 이번 결정을 내리게 되었음
- CyberAgent Ventures는 2011년 연말까지 중국에서의 투자 운용액을 100억 엔 규모까지 늘릴 계획으로, 향후 중국 내 비즈니스에 더욱 주력할 방침임

일자: 2010년 12월 21일

출처: http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2689

중국 온라인 게임 종합지수 순위(12월 27일 현재)

■ **중국의 대표적인 인터넷 포털인 Sina는 게임 관련 코너를 운영하고 있으며, 온라인 게임에 대한 자체 조사를 바탕으로 정기적으로 '시나 중국 온라인 게임 순위(CGWR: China Games Weight Rank)를 발표하고 있음**

▶ CGWR은 중국 내륙과 홍콩, 마카오, 대만 지역에서 테스트와 운영되고 있는 모든 온라인 게임을 대상으로 하고 있음

▶ Sina가 선정한 전문가 평가 테스트 팀은 게임(8개 항목, 20개 분류)에 대해 평가 테스트를 실시하고 점수를 매긴 뒤 종합 점수(1점~10점) 'CGWS(China Games Weight Score)'를 산출하고, 이를 바탕으로 순위를 매김

▶ 게임 평가 테스트의 8개 항목은 △음향 효과(게임의 화면, 엔진, 음악, 시각효과, 장면 제작 등), △시스템 특색(요금 방식, 연령·성별 적합 등), △게임 대입감(게임 플레이, 세계관, 사용자 인터페이스 등), △게임 유희성(개인·팀 게이머, 친구 맺기 방식, 단체형, 경쟁성, 최종 내용, 최고등급 등) △직업 설정(게임의 직업 분류, 전직 존재 유무, 직업 균형성 등) △발전 지속성(게임의 국내외 테스트 시간, 업데이트 속도, 온·오프라인 활동 등) △고객서비스 질(게임 계정의 안전 정도, 충전 방식, 고객서비스 전화, 고객서비스 인원 수 등) △업체 종합 지수(업체 지명도, 업체의 기타 게임 품질, 업체의 시장 가치, 업체 규모, 게임 업체 추천 지수 등)을 포함

<표> 중국 온라인게임 종합지수 순위

순위	게임명	장르	개발업체	점수 CGWR	서비스 상황
1	월드 오브 워크래프트(WOW, 魔兽世界)	3D RPG	블리자드	9.50	상용서비스
2	미리의 전설(热血传奇)	2D RPG	위메이드 엔터테인먼트	9.27	상용서비스
3	검협정연 온라인판3(剑侠情缘网络版3)	3D RPG	킹소프트(金山软件)	9.13	상용서비스
4	유성호접검(流星蝴蝶剑) 온라인	3D RPG	나인유(久游网)	9.08	비공개 테스트
5	드래곤 네스트(龙之谷)	3D RPG	아이덴티티 게임즈(EYEDENTITY GAMES)	9.01	공개테스트
6	뮤(奇迹MU)	3D RPG	웹젠	8.97	상용서비스
7	신마대륙(神魔大陆)	3D RPG	완미시공(完美时空)	8.96	공개테스트
8	칭기스칸(成吉思汗)2	3D RPG	기린게임(麒麟游戏)	8.95	내부테스트
9	신병전기(神兵传奇)	3D RPG	나인유(久游网)	8.93	내부테스트
10	대화서유2(大话西游2)	MMORPG	넷이즈(网易)	8.87	상용서비스
11	강룡지검(降龙之剑)	2D RPG	완미시공	8.75	공개테스트
12	아이온(永恒之塔)	3D RPG	엔씨소프트	8.75	상용서비스
13	오디션(劲舞团)	댄스	티쓰리엔터테인먼트	8.75	상용서비스
14	천녀유혼(倩女幽魂) 온라인	2.5D RPG	넷이즈	8.72	비공개테스트
15	천하이(天下贰)	3D MMORPG	넷이즈	8.68	상용서비스
16	크로스파이어(穿越火线)	FPS	스마일게이트	8.66	상용서비스
17	던전앤파이터(地下城与勇士)	MMORPG	네오플(넥슨)	8.65	상용서비스
18	성진변(星辰变)	MMORPG	샨다(盛大)게임	8.62	비공개테스트
19	몽환서유(梦幻西游)	MMORPG	넷이즈	8.58	상용서비스
20	신귀세계(神鬼世界)	2.5D MMORPG	완미시공	8.58	내부테스트

자료: 중국 Sina의 게임 전문 코너, 2010년 12월27일 현재

일자: 2010년 12월 27일

출처: http://games.sina.com.cn

2010년 중국의 10대 신작 게임

■ **중국의 공산당 기관지인 인민일보의 웹사이트 인민망(人民网)은 12월 10일 '2010년 중국 10대 신작 게임'을 발표함**

▶ 한국의 3D게임 '드래곤 네스트(龙之谷)가 1위에 올랐으며, 이어 2위는 중국 완미시공이 개발한 3D게임 '신마대륙(神魔大陆)', 3위는 빙촨 네트워크가 개발한 2.5D 게임 '원정(远征) 온라인'이 차지함

- 이어 4위는 완미시공이 개발한 2.5D게임 '신귀세계(神鬼世界)', 5위는 만화풍의 3D 게임 '천자전기(天子传奇)', 6위에는 텅쉰이 내놓은 라운드제 방식의 2D 무협 MMORPG '대명룡권(大明龙权)', 7위는 완미시공의 2D 게임 '강룡지검(降龙之剑)', 8위에 거인네트워크가 개발한 2D MMORPG '정도(征途)2', 9위에 기린게임이 개발한 2D 라운드제 게임 '몽환료재(梦幻聊斋)', 10위에 텅쉰이 출시한 전쟁책략류의 웹 MMORPG '칠웅쟁패(七雄争霸)'가 각각 꼽혔음

<표> 인민일보가 발표한 '2010년 중국 10대 신작 게임'

순위	게임명	화면
1	드래곤 네스트(龙之谷)	3D
2	신마대륙(神魔大陆)	3D
3	원정(远征) 온라인	2.5D
4	신귀세계(神鬼世界)	2.5D
5	천자전기(天子传奇)	3D
6	대명룡권(大明龙权)	2D
7	강룡지검(降龙之剑)	2D
8	정도(征途)2	2D
9	몽환료재(梦幻聊斋)	2D라운드
10	칠웅쟁패(七雄争霸)	웹게임

자료: 중국 인민일보의 웹사이트 인민망

일자: 2010년 12월 10일

출처: www.people.com.cn

Tencent, Crytek의 신작 게임 'Warface'를 중국 내 서비스

■ Crytek의 신작 무료 일인칭 총싸움 게임(FPS)인 'Warface'가 Tencent를 통해 중국 내에 독점 서비스될 예정

▶ Crytek의 신작 FPS 'Warface' 중국내 독점 서비스를 Tencent에서 맡음. Tencent는 매출 18억 달러에 시가 총액이 7,500만 달러인 중국의 거대 인터넷 기업

- Crytek의 Avni Yerli 마케팅 디렉터는 "첫 번째 무료 온라인 게임을 개발함으로써 우리 스튜디오가 한 단계 도약하는 반석을 마련하게 됐다"고 설명. 이어 "중국에서 가장 큰 온라인 게임 커뮤니티를 가졌음은 물론 세계적인 온라인 게임 개발 및 운영사인 Tencent와 파트너를 맺게 돼서 매우 흥분된다"며 "이 게임이 아시아 시장에서 큰 성과를 거둘 것으로 믿는다"고 강조
- 올해 초 Tencent의 Bo Wang 부사장은 자사 게임들이 각각 안정적인 소액 결제 비즈니스 모델과 함께 5~7년의 라이프 사이클을 유지한다고 발표한 바 있음. Tencent의 Steven Ma 부사장은 "Crytek이 개발하고 Tencent가 서비스하는 Warface가 중국 게이머들에게 혁신적인 슈팅 게임 경험을 제공할 것"이라고 설명

날짜: 2010년 12월 13일

출처:

http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-12-13-tencent-to-manage-cryteks-warface-in-china

호주, 성인용 게임 등급제 도입 고려 중

■ 호주, 2011년 초에 게임 등급 체계 재조정할 듯

▶ 호주가 성인용 게임 등급인 R18+를 새롭게 도입하는 것을 고려하고 있음

- 호주 게임 매체인 게임스팟에 따르면 연방 법무부 장관인 Robert McClelland와 가족부(Home Affirs) 장관인 Brendan O'Connor는 호주의 법률 개혁 위원회에 기술의 변화에 따른 새로운 등급 도입 검토를 요청할 계획임. 가족부 장관인 Brendan O'Connor는 "기술의 발전을 수용하기 위해 호주의 등급 분류 체계가 현대화될 필요가 있다"고 말함
- O'Connor 장관은 "등급 체계가 처음 도입됐을 때는 분류 가능한 콘텐츠와 이를 소비자들에게 제공하는 방법이 매우 고정적이었다"며 "하지만 지금은 영화가 극장과 DVD, TV, 다운로드 등 다양한 방식으로 소비된다"고 설명. 그는 이어 "많은 게임들이 스토리텔링과 같은 영화적 요소를 갖추고 영화는 반대로 양방향 콘텐츠를 갖췄다"며 "초고속 인터넷망의 발달로 다양한 콘텐츠에 접근할 수 있는 요건이 갖춰졌다"고 말함
- 호주 정부는 그동안 18세 이용가 등급 도입을 고려해왔음. 지금까지 호주에서는 해당 등급의 게임이 발매되지 못 하거나 내용에 변화를 줘야만 했음. 입법화는 올해 두 번이나 미뤄진 바 있지만 내년에는 본격적인 검토 절차에 들어갈 예정. 현재 최고 등급은 MA15+임

날짜: 2010년 12월 21일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/32135/Australia_To_ReEvaluate_Media_Ratings_In_Early_2011.php

South America

- 국내 게임 개발사, 남미 시장 공략 잇따라

국내 게임 개발사, 남미 시장 공략 잇따라

■ 갈라랩의 '라펠즈', 브라질 공개 시범 테스트 준비 완료

▶ 국내 게임 개발사 갈라랩의 '크리처 혁명, 라펠즈'가 브라질 현지 서비스사인 갈라넷 브라질(Gala-Net Brazil)을 통해 성공적인 첫 번째 비공개시범테스트(CBT)를 마치고, 공개시범테스트(OBT)를 실시할 예정임

- 갈라넷 브라질을 통해 첫번째 CBT를 실시한 '라펠즈'는 게이머 자신만의 분신인 크리처가 강력한 모습으로 변신하는 '크리처 강화 시스템'과 게임의 편의성을 제공해주는 길드 UI를 포함한 다채로운 콘텐츠를 제공함
- 갈라랩의 해외사업본부 배대희 본부장은 "브라질 게임 시장은 최근 온라인 인프라의 구축에 따라 앞으로 성장 가능성이 높은 글로벌 게임 시장으로 평가 받고 있다"며 "12월 초에 실시 예정인 '라펠즈' OBT의 성공적인 서비스는 물론, '라펠즈'가 전세계의 많은 게이머들에게 즐거움을 주도록 노력 하겠다"고 전함
- 한편, 라펠즈는 CBT 기간 동안 최고 레벨에 도달한 게이머에게 PS3을 증정했고, 갈라넷 브라질에서 운영하는 Facebook과 Twitter, 브라질 최고의 SNS인 Orkut에 가입시 게임 아이템을 지급하는 등 공격적인 마케팅을 펼치고 있음

■ 바른손 게임즈, 현지 지사를 통해 남미 최대 퍼블리셔를 목표로 도약중

▶ 이외에도 국내 게임 개발사인 바른손 게임즈는 멕시코 지사인 빌라세임즈를 통해 남미 최대 퍼블리셔를 목표로 신규게임 라인업 강화 및 게임 포트폴리오 다양화 등을 계획하는 등 국내 게임 개발사들의 남미시장 공략이 잇따르고 있음

일자: 2010년 12월 14일

출처: http://www.ajnews.co.kr/view.jsp?newsId=20101214000441

http://www.newsprime.co.kr/news/articleView.html?idxno=174480