

글로벌 게임산업 트렌드

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2011년 8월 제2호



한국콘텐츠진흥원



KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

목 차

2011년 8월 제2호
2011. 9. 7

1 글로벌 게임시장 동향..... 4

- 게임 평점 높을수록 불법 다운로드 증가
- 게임 플랫폼 Google+, Facebook의 경쟁상대로 부각
- Activision의 CEO, 콘솔 게임시장에 강한 믿음 피력
- 소셜 게임업체 Wooga가 말하는 소셜게임, "게이머를 위한 게임"
- 게임 대여업체 GameFly, 월정액 PC게임 서비스 도입

2 북미 게임시장 동향..... 14

- 미국 텍사스주, 고용창출과 경제유발 효과 위해 게임산업 적극 지원
- 미국 게임시장 7월 매출, 2006년 10월 이후 최저치 기록
- EA의 미래 게임시장 전망 및 전략 공개
- Xbox Live 인디게임 <FortressCraft>, 100만 달러 매출 달성
- EA, Freemium 게임 개발업체 인수로 부분유료화 강화
- **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..... 25

▶ 중국 게임시장 동향 26

- 'China Joy'에서 확인된 중국 모바일·소셜 게임시장 확산세
- Tencent, 2011년 2분기 매출 10억 달러 돌파
- Giant Interactive, 소셜게임을 중심으로 사업다각화
- 온라인 게임업체 The9, 중국서 약 60개 모바일게임 출시
- 모바일 게임업체 GREE, 중국 UltiZen Games에 지분 투자
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ **일본 게임시장 동향** 33

- 투자자들, 실적 부진한 Nintendo에 iPhone 게임개발 주문
- Nintendo, '다중 싱글플레이' 특허 취득... 새 시장 개척 전망
- 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita, "성공 가능성 희박"
- 일본 모바일 게임업체 DeNA와 GREE의 사업 추진 현황
- Nintendo 3DS, 온라인 동영상 스트리밍 서비스 Netflix 개시
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ **기타 게임시장 동향** 41

- 싱가포르 게이머, 게임에 월 15~20달러 지출
- 모션 컨트롤러 게임을 이용한 뇌졸중 재활 훈련 등장
- 인도 소셜게임 플랫폼 ibibo, 개발자 플랫폼 ibibo Open 출시
- 온라인 게임포털 GAMEYEZ, 필리핀 온라인 게임시장 진출

4 **유럽 게임시장 동향**..... 45

- 유럽 최대 게임개발자 컨퍼런스 'GDC Europe 2011' 개최
- Gameloft, 스마트폰과 태블릿 PC 게임 매출 급상승
- 클라우드 게임업체 OnLive, 영국에서 서비스 시작
- 독일 게임포털 Gameforge, 전세계 사용자 3억 명 돌파
- Namco Bandai, 러시아 게임 개발업체 CD Projekt RED 소송
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위

5 **중남미 게임시장 동향**..... 52

- 2011년 중남미 게임시장 규모, 13억 달러 돌파
- 소셜 게임업체 King.com, Yahoo와 함께 중남미 게임시장 진출
- 브라질 게임 퍼블리셔 Hazit, BGS에 다양한 게임 출시
- Sony, 브라질에 공식 온라인 상점 'PSN Store' 개장

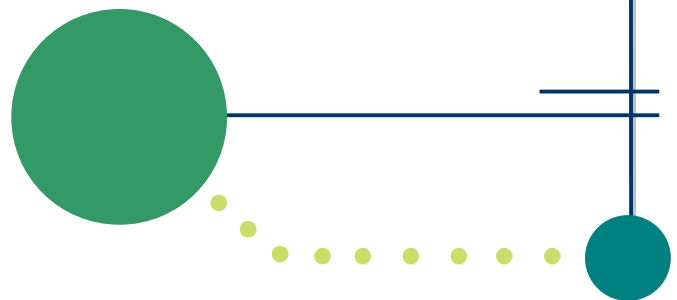
6 **국내 게임시장 동향**..... 57

- 한국콘텐츠진흥원, 모바일게임 활성화를 위해 '모바일게임센터' 개소
- 기능성게임 축제 '2011 경기기능성게임페스티벌' 10월 개최
- 일본 소셜 게임업체, 한국 게임업체와 M&A 추진
- 'Gamescom 2011'에서 인기몰이 한 국내 온라인게임
- **통계** 국내 온라인게임 순위



글로벌 게임시장 동향

- 게임 평점 높을수록 불법 다운로드 증가
- 게임 플랫폼 Google+, Facebook의 경쟁상대로 부각
- Activision의 CEO, 콘솔 게임시장에 강한 믿음 피력
- 소셜 게임업체 Wooga가 말하는 소셜게임, "게이머를 위한 게임"
- 게임 대여업체 GameFly, 월정액 PC게임 서비스 도입



게임 평점 높을수록 불법 다운로드 증가

● 불법 게임공유와 게임 평점 간의 상관관계에 대한 연구 실시

- ◆ BitTorrent*를 통해 이루어지는 불법 게임공유와 게임 평론가들이 평가한 게임 평점 간의 상관관계에 대한 연구가 실시
 - Waterloo 대학, Colorado 대학 그리고 Copenhagen 대학 등이 공동으로 진행한 "Piracy Activity vs. Product Features in Digital Games" 보고서는 BitTorrent를 통해 이루어진 게임 다운로드의 수와 해당 게임 평점간의 상관관계를 분석
- ◆ 이 보고서를 통해 연구진들은 여러 게임 장르와 다양한 게임 타이틀에 대해 벌어지고 있는 해적 행위로 인한 불법 게임 유통과 그 실태에 대한 상세한 정보를 확보
 - 총 173개의 게임을 대상으로 2010년 11월 17일부터 2011년 1월 29일까지 약 3개월 동안 BitTorrent에서 불법 공유되는 게임 다운로드 수를 추적
 - 173개 조사 대상 게임들 중 127개 게임이 BitTorrent를 통해 공유되고 있었으며 이들 게임은 총 1,260만 번 다운로드 되었음

* 주 : BitTorrent는 P2P 파일 전송 방식으로 원본 파일 없이도 해당 파일의 메타 정보 파일을 통해 파편화된 파일 내용을 다수 사용자들로부터 전송 받아 원래의 원본 파일을 구성할 수 있도록 하는 소프트웨어

● 게임 평점과 불법 유통간의 강한 상관관계 발견

- ◆ BitTorrent를 통해 가장 많이 다운로드 된 상위 10개의 게임들의 총 다운로드 횟수는 530만 회에 달했으며, 이는 127개 게임의 총 다운로드 횟수의 42%임
- ◆ 또한 연구진들은 게임에 대한 평가가 높으면 높을수록 불법 공유 역시 더 많이 발생한다는 것을 발견
 - 보고서는 "이번 조사 결과는 게임 평점과 다운로드 Peer 수와는 통계적으로 강한 상관관계($p < 0.05$)가 있는 것을 말해준다"고 결론

● 엔터테인먼트 산업계, 불법 해적행위를 근절하기 위해 다양한 노력 전개

- ◆ 음악, 영화, TV 프로그램, 게임 등 엔터테인먼트 산업계는 저작권 콘텐츠에 대한 불법 해적행위로 큰 피해를 입고 있으며 이를 근절하기 위한 다양한 노력을 전개하고 있음
 - 실제로 미국음반협회(Recording Industry Association of America, RIAA)는 최근 P2P 업체 Limewire로부터 해적행위에 대한 보상금으로 1억 500만 달러를 받아냈으며, 영화사를 또한 호주 인터넷 서비스 업체 iiNET에 해적행위에 대한 경고를 보내기도 하였음

- 게임업체들 또한 해적행위를 근절하기 위해 해적행위가 근본적으로 불가능할 것으로 여겨지고 있는 클라우드 게임 서비스를 도입
 - 또한 중고 게임 유통 시장을 붕괴시키기 위해 Sony의 PlayStation Network 게임 등록번호와 같은 수단 등을 강구
- ◆ 하지만 이러한 불법 해적행위에 대한 게임업계의 대응은 분명한 현황 인식에 근거하고 있기보다는 자의적인 자료와 분석에 의존하고 있었다는 주장도 제기됨
- 이번 연구를 진행하고 있는 연구진들 또한 "게임 불법 유통을 둘러싼 논쟁은 계속되고 있지만 이들 대부분이 서로 다른 주관적 자료를 바탕으로 하고 있다"며, "우리는 실제 불법 유통이 어떤 식으로 일어나고 있는지를 (객관적으로) 알기 위해 노력하고 있다"고 언급

 www.dailytech.com

표 1 BitTorrent를 통해 불법 유통된 게임 순위 (2010. 11 ~ 2011. 1)

순위	게임명	장르	개발자	불법 다운로드 횟수	게임 평점
1	Fallout : New Vegas	RPG	Obsidian	96만 2,793회	88.7점
2	Darksiders	Action	Vigil Games	65만 6,296회	82.7점
3	Need for Speed : Hot Pursuit	Racing	Criterion Games	65만 6,243회	88.0점
4	NBA 2k11	Sports	Visual Concepts	54만 5,559회	86.7점
5	Tron Evolution	Action	Propaganda	49만 6,349회	59.5점
6	Call of Duty : Black Ops	FPS	Treyarch	46만 9,864회	83.8점
7	Starcraft2	Strategy	Blizzard	42만 138회	89.5점
8	Star Wars the Force Unleashed 2	Action	Lucas Arts	41만 5,021회	61.0점
9	Two Worlds II	RPG	Reality Pump	38만 8,236회	73.3점
10	The Sims 3 : Late Night	Simulation	The Sims Studio	35만 6,771회	77.5점

*주 : 총 537만 개의 횟수를 차지한 10개 게임과 게임 평점은 유의한 상관관계를 보임($p < 0.05$), 게임당 평균 54만 6,727회의 다운로드 횟수와 74.5 평점을 기록

[출처] Piracy Activity vs. Product Features in Digital Games, 2011

게임 플랫폼 Google+, Facebook의 경쟁상대로 부각

● 게임 플랫폼으로 첫 걸음을 떼고 있는 Google+

- ◆ Google의 소셜네트워크 서비스 Google+가 2011년 6월 말 초대형 회원 가입방식으로 서비스를 시작한 이래 2,900만 명 이상의 가입자를 확보해 성공적인 첫 출발을 기록한 것으로 평가 받음
 - 사실상 Facebook을 겨냥한 Google+이기에 게임 플랫폼으로서의 왕좌를 유지하고 있는 Facebook처럼 Google+의 게임 플랫폼으로서의 가능성 또한 큰 관심의 대상

● 16개의 게임으로 시작한 Google+, 가상화폐 시스템 'Platinum' 도입

- ◆ Google+에서 게임을 즐기기 위해서는 먼저 Google+ 페이지에 있는 게임 아이콘을 클릭해야 하며 이를 통해 Google+가 제공하고 있는 게임들의 목록을 확인할 수 있음
 - 현재 해당 페이지에는 게임 목록 외에 광고 등의 다른 요소는 구현되고 있지 않으며 공백이 많이 보이는 그 구성 또한 향후 수정되어야 할 것이라는 지적도 제기됨
- ◆ Google+에서 게임을 즐기기 위해서는 Google+가 게이머 계정과 몇 개의 개인정보에 접근할 수 있도록 허용해야 함
 - Google+가 요구하는 개인정보에는 계정에 관한 기본 정보와 이메일 주소 및 Google+ 내 친구들(Circles 구성원들) 목록이며 이를 거부할 경우 게임을 즐길 수 없음
- ◆ Facebook에서 게임을 운영하고 있는 게임업체들이 Google+에도 게임을 제공
 - 현재 Google+의 게임 페이지에서는 EA 산하의 PopCap을 비롯 Rovio, Zynga, Wooga 및 Kabam 등 10개 게임 개발업체의 16개 게임이 서비스되고 있음
 - 이들 16개 게임 중 15개 게임이 Flash 기반 게임이며 1개 게임이 HTML5 표준 기반 게임
 - 이는 Facebook에 의존하고 있던 게임 개발업체들이 다변화 전략을 펼치는 것으로 볼 수 있음
- ◆ Google+는 Facebook의 가상화폐 시스템 'Facebook Credit'과 유사한 'Platinum'을 도입
 - 현재 'Platinum'은 10달러에서 400달러 사이의 한도로 구매할 수 있으며 Facebook과의 가장 큰 차이는 바로 게임업체들이 가상화폐를 통한 결제 시 지불해야 할 수수료가 현재 5%에 지나지 않는다는 것
 - 이는 30%에 달하는 수수료를 부과하고 있는 Facebook에 비해 Google+의 게임 플랫폼이 갖는 가장 큰 매력이라 볼 수 있음

● Google+, 게임 구동 속도는 만족할 만한 수준 이님

- ◆ HTML5 웹표준 기반 게임들의 경우 게임 동작이 느릴 수 있으며, 사용하는 웹 브라우저에 따라 그 동작 속도에 차이가 발생할 수 있음
 - <Angry Birds>의 경우 Firefox 웹브라우저에서 즐기는 것이 어려울 정도로 느린 동작 속도를 보여주고 있음
 - 문제는 게임 동작이 느릴 때, 그것이 Google의 문제인지 개발자의 문제인지 아니면 게임 서버 호스팅 업체의 문제인지를 알 수 없다는 것
 - 하지만 Google의 Chrome 브라우저의 경우 훨씬 빠른 게임 동작 속도를 보여줌
 - 낮은 수준의 그래픽 처리만을 요구하는 Wooga의 <Diamond Dash>와 같은 게임의 경우 Firefox에서도 빠른 동작 속도를 보여줌
- ◆ Kabam의 Facebook 기반 게임 <Edgeworld>의 경우 동일하다고 할 수 있을 정도의 플랫폼 이식 수준을 나타냄
 - Kabam의 Kevin Chou CEO는 "<Edgeworld>의 Google+ 이식을 위해 6주간 작업했다"고 밝힘
 - Kabam의 Google+와 Facebook 버전에서 유일하게 다른 점이라면 단지 게임 내 친구의 수가 많고 적고의 차이일 뿐임

● Google+, 게임을 함께 즐길만한 친구를 찾기 어렵다는 점은 가장 큰 약점

- ◆ 이미 엄청난 잠재적 게임 인구를 보유하고 있는 Facebook과 달리 Google+는 함께 즐길만한 게이머들을 찾기 어려운 것이 사실
 - Google+는 게임을 하는 동안 자신이 공유하고 싶은 것을 '연결된' 모든 이들에게 알리는 대신 특정 그룹 내에서만 공유할 수 있도록 하는 기능을 제공

● 게임 플랫폼으로서의 Google+, 게임과 게이머 수가 중요 관건

- ◆ 얼마나 많은 게임을 Google+ 플랫폼으로 끌어올 수 있는지, 그리고 엄청난 수의 게이머들이 게임을 동시에 즐길 때 게임 성능의 저하는 없는지가 향후 성공의 관건이 될 것으로 보임
- ◆ 게임 유통 시스템과 친구들 간의 추천 시스템 같은 Facebook의 강점을 따라잡을 수만 있다면, Google+는 Facebook의 경계대상으로 성장할 수 있음
 - 엄청난 사용자 수와 게임 수는 결국 시간이 지나면서 해결될 수 있는 문제

 www.venturebeat.com

Activision의 CEO, 콘솔 게임시장에 강한 믿음 피력

● 콘솔게임 <Call of Duty>에 대한 강한 자신감을 피력한 Activision의 CEO

◆ 게임업체 Activision의 CEO Eric Hirshberg가 Activision의 블록버스터 콘솔게임 프랜차이즈 <Call of Duty>와 Facebook 기반 소셜게임들을 직접적으로 함께 거론하며 <Call of Duty>에 대한 자신감을 피력

- 미국 콜로라도 주 발리에서 8월 7일부터 3일 간의 일정으로 열린 제13회 'Annual Pacific Crest Global Technology Leadership Forum'^{*}에서 게임업체 Activision의 CEO Eric Hirshberg는 "Activision의 블록버스터 콘솔게임 프랜차이즈 <Call of Duty> 시리즈는 그 어떤 Facebook 기반 게임들보다도 게이머 일인당 지출 금액이 높다"면서, "<Call of Duty> 프랜차이즈는 이를 즐기는 게이머들의 몰입도 측면에서도 Facebook 기반 게임들보다 월등하다"고 주장
- Hirshberg는 Facebook 기반 상위 3개 게임을 직접 거론하며, "<Call of Duty>는 매일 게임을 즐기는 월간 게이머(Monthly Unique Players)의 비율이 이들 게임들보다 높다"고 언급

* 주 : 'Annual Pacific Crest Global Technology Leadership Forum'은 글로벌 기술 200개 기업들과 16개 전문 기술 부문에 대한 투자 및 자문업무를 주로 하고 있는 투자은행 Pacific Crest Securities가 매년 개최하는 기술 리더십 포럼

● Activision, 소셜게임 붐에 동참하는 대신 독자 노선 고수

◆ Activision은 Facebook이 주도하고 있는 소셜게임 붐에 동참하기 보다는 기존 콘솔 게임개발 및 다운로드 콘텐츠 판매와 Facebook에 의존하지 않는 온라인 사업 모델을 개발하는 데 주력하고 있음

- 실제로 Activision은 <Call of Duty> 전용 온라인 유료 서비스인 <Call of Duty : Elite>나 어린이 장난감과 결부된 게임 <Skylanders> 등 다양한 사업모델 개발에 힘쓰고 있음

◆ Activision은 소셜게임과 모바일게임 붐에 동참하는 것에 상당히 조심스러운 입장을 견지하고 있음

- 주요 경쟁사인 EA가 수억 달러를 소셜게임 부문의 투자 및 인수 목적으로 쏟아 붓고 있는 것과는 매우 대조적인 상황

◆ Activision은 소셜게임 붐에 동참하는 대신 독자 노선을 계속 고수할 것으로 보임

- Hirshberg는 "우리는 Activision의 전략이 앞으로의 시장기회에도 계속 부합할 것으로 생각한다"고 언급

🎯 특정 게임 프랜차이즈들에 보다 많은 관심을 쏟는 게이머들

- ◆ Hirshberg는 콘솔 게임시장 기회가 여전히 존재한다고 역설하며 "사람들이 콘솔게임을 하지 않게 된 것이 아니라, 단지 특정 게임 프랜차이즈들에 보다 많은 관심을 가지게 된 것"이라 역설
 - Hirshberg는 "콘솔 게임시장 상황이 매우 절망적으로 보일 수 있지만, 사람들이 게임을 하지 않는 것은 아니다"라며, "사실 사람들은 어느 때보다도 게임을 많이 하고 있으며 단지 여러 개의 게임을 하는 대신 몇 개의 게임만을 하고 있을 뿐"이라고 언급
 - Hirshberg는 "작년 판매 상위 10개의 게임들 모두가 기존의 성공적인 프랜차이즈를 기반으로 하고 있었으며 이들 중 9개의 게임이 온라인을 통한 게임이 가능했다"고 밝힘

 www.gamasutra.com

그림 1

<Call of Duty>의 최신작 <Call of Duty : Modern Warfare 3> 게임 이미지



[출처] Activision, 2011

소셜 게임업체 Wooga가 말하는 소셜게임, "게이머를 위한 게임"

● 소셜게임의 장점, "게이머를 위한 게임"

◆ Facebook 기반 소셜 게임업체들 중 하나인 Wooga의 Jens Begemann CEO는 'GDC Europe*'에서 진행된 기조연설에서 소셜게임의 모습과 그 미래에 대해 언급

- Begemann은 "게이머들을 위한 게임을 만드는 게임산업은 아무런 문제가 없지만, 다만 대부분의 게임개발자들이 게임 인구 중 일부만을 대상으로 하는 게임을 만들고 있는 것은 수정되어야 한다"라고 말함
- 또 그는 "소셜게임은 (게임을 즐기기를 원하는 모든) 게이머들을 위한 게임이라는 점에서 큰 장점을 가지고 있다"라고 주장

* 주 : 'GDC Europe'는 독일 쾰른에서 매해 열리는 게임개발자 컨퍼런스로 올해의 경우 2,100명 이상의 게임산업 분야 관계자들이 참석하였으며, 이들을 대상으로 170명 이상의 연사들이 강연을 진행

● Begemann이 말하는 4가지 게임개발 요소

◆ Begemann은 Mihaly Csikszentmihayi의 몰입이론(Flow Theory)를 예로 들며 게임이 달성해야 하는 4가지 게임개발 요소를 언급

- Begemann은 사람들이 집중 상태에 있거나 혹은 완벽한 몰입을 하고 있을 때 가장 행복하다는 몰입이론을 예로 들며, "우리는 (게임 속에서) 어려움을 헤쳐나갈 때 게임을 즐길 수 있지만 중요한 것은 그 게임이 너무 어렵지도 쉽지도 않아야 한다는 것"이라고 언급
- Begemann은 이와 같은 몰입이론을 게임개발에 적용하여, 1. 분명한 게임 과제, 2. 즉각적인 피드백, 3. 달성 가능한 게임 목표, 4. 게임내의 집중이라는 4가지 게임개발 요소를 강조

● 진입장벽이 낮은 소셜게임

◆ <Starcraft2>와 같은 게임들은 분명 성공적인 게임개발의 한 예이지만 신규 게이머들에게 있어 진입장벽이 너무 높다는 문제점을 가지고 있음

- Begemann은 "분명 <Starcraft2>와 <World of Warcraft>는 성공적으로 위의 4가지 게임개발 요소를 구현했지만 문제는 신규 게이머들이 이들 게임을 즐기기에 어렵다는 것이 문제"라고 밝힘
- Begemann은 이들 게임을 즐기기 위해서는 추가 하드웨어를 구매할 수 있는 경제력을 갖춰야 함은 물론 고된 작업이 될 수 있는 초기 게임 설치 과정을 거쳐야 한다는 점을 지적
- Begemann은 이어 "이러한 게임들은 아무데서나 즐길 수 없으며 실제로 게임을 즐기게

되기까지 상당한 시간을 필요로 한다"며, "이들 게임은 단기간에 얻어질 수 있는 반응을 위해 디자인되지 않았다"고 언급

- ◆ Begemann은 신규 게이머들에게 진입장벽이 너무 높은 기존 게임들에 비해 소셜 게임은 누구나 어디서든지 간편하게 즐길 수 있다는 장점이 있다고 주장
 - 소셜게임은 어떠한 진입장벽도 없이 3분만에 즐거움을 게이머에게 전달할 수 있다는 장점을 가지고 있음

● 성장 잠재력이 높은 소셜게임, 다양한 수익 창출 가능

- ◆ 500만 명의 월간 방문자를 가진 소셜게임이 성공한 소셜게임으로 평가받지만, 잠재적인 소셜게임 인구 7억 5,000만 명을 고려하면 성공한 게임이라 할 수 없음
 - Begemann은 "산술적으로 Facebook 기반 소셜게임 중 월간 방문자가 500만 명을 넘은 25개의 게임만이 성공했다"라며, "그러나 앞으로 소셜게임의 성공기준인 월간 방문자는 더욱 높아질 것"이라고 언급
- ◆ Begemann은 소셜게임뿐만 아니라 캐주얼·모바일게임의 성장도 계속 될 것이라고 전망
 - Begemann은 "소셜·캐주얼·모바일게임이 이미 전통적인 게임산업과 어깨를 겨룰 수 있을 정도로 커졌다"며, "소셜·캐주얼·모바일게임들은 이미 전체 게임시장의 약 51%를 차지하고 있다"고 밝힘
- ◆ 소셜게임에는 다양한 수익 창출 방법이 있을 수 있음
 - Begeman은 "Wooga의 게임 <Monster World>만 해도 다양한 수익 창출 방법이 있으며 여기에는 아바타 꾸미기, (게임 내) 장식, (게임 내) 확장 즉시 건설, 자원 (구입) 및 마법 지팡이와 연료 등이 있다"고 밝힘

● 비동기식 게임, 소셜게임의 주류로 등극

- ◆ Begemann은 "Wooga가 동기식 게임에 대한 접근을 하고는 있지만 실제 대중화되기는 상당히 어려울 것이라고 생각한다"며, "비동기식 게임*은 앞으로도 계속 존재하게 될 것"이라고 말함

* 주 : 다른 게이머의 선택과 결정이 동시에 내 선택과 결정에 영향을 미치는 기존 동기식 (synchronous) 온라인게임과 달리, 다른 게이머의 선택이나 게임 접속에 대한 게이머 반응과 결정이 시차를 두고 발생하게 되는 게임을 지칭함

 www.gamasutra.com

게임 대여업체 GameFly, 월정액 PC게임 서비스 도입

🌐 GameFly, 게임 대여에서 PC게임 온라인 유통으로 사업확장

- ◆ GameFly, 월 10달러에 무제한 PC게임 서비스 제공
 - GameFly는 최근 디지털 클라이언트 프로그램을 통한 무제한 PC게임 서비스를 발표
 - 발표에 따르면 월 10달러의 'Unlimited PC Play'에 가입한 게이머들은 Windows 및 Mac 기반의 다양한 게임 타이틀들을 다운로드해서 언제든지 즐길 수 있음
 - GameFly가 월정액 가입 서비스를 기본으로 제공하게 될 디지털 다운로드 게임 타이틀은 1,500여 개가 넘을 것으로 전망

🌐 GameFly가 제공하는 디지털 클라이언트 서비스의 특징

- ◆ GameFly의 클라이언트 서비스를 통해 사용자들은 게임들을 정리할 수도 있으며 자신만의 게임 목록을 구성해 공유할 수도 있음
 - GameFly의 클라이언트 사용자들은 게임대여에 대한 연장/반납 관리도 함께 할 수 있음
 - GameFly는 디지털 클라이언트를 통해 GameFly의 기존 가입자나 비가입자 모두 새로 출시되는 게임의 선주문은 물론 중고 게임 구매를 할 수 있는 서비스도 제공
- ◆ PC에 설치되는 GameFly 클라이언트는 최신 게임 뉴스와 정보를 실시간으로 제공
 - 정보에는 게임 전반에 대한 뉴스는 물론 게임 스크린샷과 HD 화질의 게임 예고편이나 영상들이 포함될 전망
 - 다른 GameFly 가입자들과의 교류를 가능케 하는 소셜네트워크 기능도 탑재할 예정

🌐 디지털 클라이언트 서비스, 9월 연말에 정식버전 출시

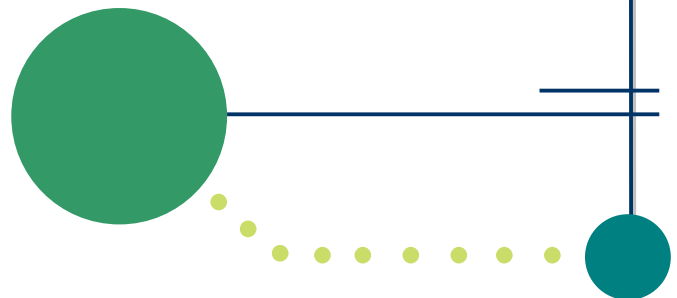
- ◆ 9월 8일부터 GameFly 클라이언트의 클로즈 베타 서비스가 실시될 예정
 - 이번 클로즈 베타 서비스는 LA의 행사에 참여한 GameFly 가입자들에게 주어진 비밀번호를 통해 참여할 수 있음
- ◆ 무제한 PC게임 서비스를 이용하는 데 필요한 월정액 요금은 현재 10달러로 책정되어 있으나, 정식 서비스 이후 변경될 수 있음

 www.shacknews.com  www.gamepro.com



북미 게임시장 동향

- 미국 텍사스주, 고용창출과 경제유발 효과 위해 게임산업 적극 지원
- 미국 게임시장 7월 매출, 2006년 10월 이후 최저치 기록
- EA의 미래 게임시장 전망 및 전략 공개
- Xbox Live 인디게임 <FortressCraft>, 100만 달러 매출 달성
- EA, Freemium 게임 개발업체 인수로 부분유료화 강화
- **통계** 미국 콘솔 HW&SW 판매량
- **통계** 미국 MMO게임 이용 순위
- **통계** 미국 App Store 인기게임 순위
- **통계** 미국 Android Market 인기게임 순위



미국 텍사스주, 고용창출과 경제유발 효과 위해 게임산업 적극 지원

미국 텍사스주, 게임산업 활성화 위한 혜택안 발표

- ◆ 미국 텍사스주의 영화위원회가 게임산업에 주어지는 인센티브를 상향하기로 하는 새로운 게임산업 육성책 혜택안 발표
 - 8월 28일부터 효력을 발휘하게 될 이번 혜택안에 따르면, 게임업체들은 지금까지 5%만 인정되던 텍사스주민들에 대한 텍사스주 내 임금 지출에 대한 보상 신청액을 15%까지 인정받을 수 있게 됨
- ◆ 텍사스주지사 Rick Perry 또한 "약 4,000명의 텍사스주민들이 게임산업에서 일하고 있다"면서, "텍사스주가 미국의 게임개발을 선두에서 이끌게 되기를 바란다"고 밝힘
 - 현재 미국 게임산업의 중심지는 캘리포니아주

커져가고 있는 텍사스주에서의 게임산업의 위상

- ◆ 게임업계, 텍사스주의 고용창출 문제 해결
 - 이번 법령에 관여한 영화위원회 의장 Evan Fitzmaurice는 "텍사스주에서 게임업계 일자리가 갖는 경제적 효과 위상이 커지고 있다"고 언급
 - 실제로 최근 EA는 최근 텍사스의 오스틴에서 사업을 확장하기로 하고 이에 따라 300명의 직원들과 EA Sports 스튜디오를 텍사스로 옮김
 - E3를 주최하는 미국의 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(Entertainment Software Association, ESA)에 따르면, 텍사스주에서 게임산업 종사자들의 평균 연봉은 2009년 기준으로 8만 7,000달러에 달함
- ◆ 텍사스주, 게임산업 인력 수급 원천 역할 수행
 - 투자은행 Wedbush Morgan Securities의 애널리스트 Michael Pachter에 따르면, 텍사스 대학과 다른 교육기관들을 통해 배출되는 인력들은 텍사스주의 게임산업 인력 수급에 큰 도움이 되고 있음
 - 오스틴에서 게임업체들은 인센티브 뿐만 아니라 그들이 필요로 하는 게임산업 분야의 인재들을 끌어올 수 있다는 이점을 얻고 있음

● 게임산업에 대한 육성책 혜택의 상향조정 배경

- ◆ 이번 육성책 혜택의 상향조정은 2007년부터 실시된 텍사스주의 동영상 산업 인센티브 프로그램(Texas Moving Images Industry Incentive Program)으로부터 같은 혜택을 받고 있는 영화와 TV산업의 고용창출에 비해 게임산업의 고용창출과 경제유발 효과가 아주 높았던 것과 관계가 있음
 - 실제로 4월 발표된 텍사스 IC2 인스티튜트 대학의 비즈니스 연구소(Bureau of Business Research)의 보고서" Texas TV, Film and Video Game Incentives : Fast Forward to Big Economic Impact"에 따르면 인센티브 프로그램이 실시된 2007년 이래로 영화와 TV 부문에서 각각 1,151개 및 2,580개의 일자리가 창출되었으며, 게임산업은 2,400개의 정규직 일자리를 제공할 수 있었음
- ◆ 이러한 일자리 창출결과를 실제 지원받은 금액과 비교해보면 상대적인 일자리 창출 효과에서 게임산업이 월등히 높음
 - 2009년 4월부터 2010년 8월까지 영화위원회는 총 260개 지원대상에게 4,800만 달러를 지원했는데 이중 900만 달러만이 58개 게임산업 부문의 대상자들에게 지원됨
 - 인센티브 프로그램 보고서는 "단지 지원액의 19%만이 게임산업에 지원되었지만, 게임산업은 경제지출효과 41%를 담당했으며, 직업창출효과 중 45%를 담당했다"고 평가

● 높은 세금 혜택을 앞세운 다른 주들의 추격을 부리쳐야 하는 텍사스

- ◆ 플로리다, 조지아, 루이지애나 및 로드 아일랜드주들도 자체적인 세금 혜택 제도를 통해 게임업체들을 유혹
 - 텍사스 대학의 보고서에 따르면, 이들 경쟁 주들은 20%에서 25%에 달하는 높은 세금 혜택을 주고 있는 것으로 나타남
- ◆ 텍사스는 미국에서 두 번째로 많은 게임산업 관련 고용인원을 자랑하고 있으나, 이번 새로운 혜택안에도 불구하고 상대적으로 낮은 세금 혜택만을 주고 있음
 - 텍사스 대학은 "텍사스주의 게임산업의 경쟁력이 위기에 처해 있다"고 분석
 - 게다가 텍사스주의 영화위원회는 향후 2년간 인센티브 프로그램에 단 3,000만 달러의 예산만을 책정했으며 이는 지난 2년 간의 예산 6,000만 달러의 겨우 절반에 해당하는 금액임
- ◆ 영화위원회의 Fitzmaurice는 "게임산업 진흥은 단순히 어떤 성과를 달성하고 잊어도 되는 것이 아니다"라며, "게임산업 진흥은 그것을 달성하고 유지하고 발전해 나가는데 달려있다"고 언급

 www.statesman.com

미국 게임시장 7월 매출, 2006년 10월 이후 최저치 기록

● NPD 그룹, "미국 7월 게임시장 전월 대비 26% 감소한 7억 770만 달러"

- ◆ 시장조사기관 NPD Group이 조사한 미국 게임시장의 7월 판매 실적에 따르면, 미국 게임시장의 매출은 6월에 비해 26% 감소한 7억 770만 달러를 기록
 - NPD Group에 따르면, 7월 게임시장 매출은 2006년 10월 이래로 가장 낮은 수준
 - NPD Group의 애널리스트 Anita Frazier는 "매우 힘든 시기를 보냈지만 신작게임 판매 수치는 단지 1년 전에 비해 4% 하락했을 뿐이며, 이는 지난 10년간 동일했던 계절적 요인에 의한 것으로 보인다"고 말하면서 "올해 신작 게임시장은 2% 내외의 하락으로 연착륙에 성공할 것으로 보인다"고 밝힘

● 디지털 부분의 성장, 게임 판매 부진 일정 수준 상쇄

- ◆ Frazier는 "미국 게임시장 판매가 매년 하락하고 있다"고 지적하면서도, "디지털 부분의 판매가 어느 정도 이를 상쇄하고 있다"고 언급
 - Frazier는 "2011년 1분기 하드웨어 및 소프트웨어와 주변장치에 전체 소비자들의 지출 중 69%가 사용된 것으로 조사되었다"면서, "동시에 소비자들이 게임 디지털 버전이나 추가 콘텐츠 및 모바일·소셜 게임에 지출한 금액이 큰 폭으로 성장했다"고 언급
 - Frazier는 이어 "이러한 디지털 부분의 성장이 실물 게임 판매 부진을 어느 정도 상쇄한 것으로 보인다"고 밝힘

● Xbox360 판매량 감소로 하드웨어 판매량 전년동월 대비 29% 감소

- ◆ Microsoft는 7월 미국 시장에서 27만 7,000대의 Xbox 360을 판매했다고 밝혔으며 이 수치는 6월에 비해 감소
 - Frazier는 "7월은 2009년 12월 이후 처음으로 월간 Xbox360 판매량이 감소한 첫 달이기는 하다"고 말하면서도, "이는 Xbox360의 판매 부진을 의미한다기 보다는 오히려 연휴시즌이었던 2010년 11월과 12월을 제외하고는 가장 높은 판매고를 기록했던 6월의 높은 판매량 때문에 발생한 현상이라고 봐야 한다"고 언급
 - 또한 Xbox 360은 5개월 째 미국 콘솔시장의 40% 이상 점유

- ◆ NPD Group에 따르면, 게임 하드웨어 부문은 7월 한달 동안 미국 시장에서 2억 2,300만 달러의 매출을 올린 것으로 나타났으며 이는 전년동월 대비 약 29% 감소
 - Frazier는 "모든 하드웨어 게임 플랫폼에서 판매 감소 현상이 발생했으며 평균 판매량 또한 전년동월에 비해 감소했다"면서, "3DS와 DS를 합친 판매량은 작년 수준을 유지했다" 고 언급
- ◆ 하드웨어 주변장치의 판매는 8% 하락한 1억 2,780만 달러를 기록

신규게임 부족으로 소프트웨어 판매량 전년동월 대비 17% 감소

- ◆ 7월 미국 게임시장의 소프트웨어 부문은 총 3억 3,620만 달러의 판매 실적을 올렸으나 이는 전년동월 대비 17% 하락한 수치
 - EA의 PlayStation3와 Xbox360 기반 게임 <NCAA Football 12>가 7월 신작 게임 소프트웨어 판매를 이끌었음
- ◆ 신작게임과 블록버스터 게임들의 성적 또한 전년동월 대비 초라한 수준
 - Frazier에 따르면, "신작게임 판매는 작년 동기 대비 약 10%의 판매량 감소를 보인 가운데, 사실상 신작게임 출시 자체가 줄었다"고 말하면서, "<NCAA 12>를 제외하고서는 매출 상위 게임들조차도 작년과 비교했을 때 성적이 좋지 않다"고 언급
 - 7월 한달 동안 PC와 게임콘솔 그리고 휴대용 게임기를 모두 합쳐 총 8개의 게임이 10만 개피 이상이 팔려 나갔는데, 이는 작년 7월의 기록인 19개와 비교했을 때 초라한 수준
 - 콘솔과 휴대용 게임기 기반의 신규게임은 총 17편이 출시되었으며, 이는 작년 7월 같은 기간 29편의 절반을 겨우 넘는 정도

 www.msnbc.com  www.abcnews.go.com

표 2 7월 미국 게임 소프트웨어 판매 순위 (모든 게임 플랫폼 포함)

순위	게임명	퍼블리셔
1	NCAA Football 12 (Xbox360, PlayStation3)	EA
2	Cars 2 (DS, Wii, Xbox360, PlayStation3, PC)	Disney Interactive Studios
3	Call of Duty : Black Ops (Xbox360, PlayStation3, DS, Wii, PC)	Activision Blizzard
4	Lego Pirates of the Caribbean : The Video Game (Wii, DS, Xbox360, PlayStation3, 3DS, PSP, PC)	Disney Interactive Studios
5	Just Dance2 (Wii)	Ubisoft
6	Major League Baseball 2K11 (Xbox360, Wii, DS, PlayStation3, PlayStation2, PC)	Take-Two
7	Zumba Fitness : Join the Party (Wii, Xbox360, PlayStation3)	Majesco
8	Fallout : New Vegas (Xbox360, PlayStation3, PC)	Bethesda Softworks
9	New Super Mario Bros. (DS)	Nintendo
10	Mortal Kombat 2011 (Xbox360, PlayStation2)	Warner Bros. interactive

[출처] NPD Group, 2011

EA의 미래 게임시장 전망 및 전략 공개

EA CEO, EA 2012년 예상 실적에 강한 자신감 표출

- ◆ 2012년 1분기의 EA 실적에 강한 자신감을 보인 EA의 CEO John Riccitiello는 앞으로 게임시장의 변화가 더욱 가속화될 것이라고 전망
 - Riccitiello는 "2012년 3월 31일까지에 해당하는 2012년 1분기 EA의 실적이 예상을 뛰어넘을 것이라며 이는 디지털 게임 부문의 견고한 판매 성장세와 함께 1인칭 과학 퍼즐게임 <Portal 2>를 포함 <Battlefield 3> 및 <Star Wars : The Old Republic> 등의 인기가 이끌어 나가게 될 것"이라고 전망

EA, 4~5년 내에 콘솔게임 시대가 사라질 것

- ◆ 앞으로 게임시장은 더욱 큰 격변의 시기를 맞이하게 될 것이며 콘솔게임 시대의 종언이 이러한 격변의 과정에서 발생
 - Riccitiello는 "게임산업은 앞으로 더 큰 변화의 물결을 맞이하게 될 것이고 이러한 변화의 물결을 통해 앞으로 4~5년 내에 콘솔게임 시대는 마지막을 맞이하게 될 것"이라고 언급
- ◆ 다양한 플랫폼을 통해 수많은 게임들이 게이머에게 제공
 - Riccitiello는 "18개월 전만 해도 Apple과 Google은 iPad와 Android라는 시대의 아이콘을 단지 실험만 하고 있었을 뿐"이라고 지적
 - Riccitiello는 이어 "몇 년 전만 해도 블록버스터 게임들은 오직 콘솔이라는 단일 플랫폼을 통해서만 매출을 올릴 수 있었지만 이제 주요 콘솔게임 제작업체들은 동작인식 시스템을 도입 게이머들을 소파에서 일으켜 능동적으로 바꾸었다"고 밝힘

EA의 게임 전략이 기초하는 3대 발전 축

- ◆ EA의 미래 게임 전략이 기초하는 3대 발전 축은 1) 지적 재산권의 확보 및 강화, 2) 유통 플랫폼으로서의 위상 강화, 3) 모든 유통 채널에서 다각화된 비즈니스 모델의 확보 등으로 구성
 - Riccitiello는 "앞으로 EA의 발전은 3가지의 발전 축을 중심으로 이뤄질 것"이라며, "이는 지적재산권의 확보 및 강화와 유통 플랫폼으로서의 EA의 입지 확립 및 모든 유통 채널에서의 다각화된 비즈니스 모델 확보를 뜻한다"고 밝힘

 www.pcworld.com

Xbox Live 인디게임 <FortressCraft>, 100만 달러 매출 달성

🌐 <FortressCraft>, Xbox Live 인디게임 최초 100만 달러 매출 기록

◆ Projector Games가 개발한 <FortressCraft>는 PC게임으로 꾸준한 인기를 얻고 있는 <Minecraft>와 유사한 게임으로 현재 Xbox Live로 서비스 되고 있으며 최근 Xbox Live 인디게임 중 최초로 100만 달러 매출을 기록

- 지난 4월 8일 출시된 <FortressCraft>는 출시 당일 약 1,600회에 달하는 판매를 기록했으며 이는 데모게임을 이용한 게이머의 70%에 달하는 수치로 출시 초기부터 큰 인기를 얻어 왔음
- Projector Games에 따르면 <FortressCraft>는 240 Microsoft Points*로 판매되고 있으며, 현재까지 40만 회 이상 판매되었으며 총 120만 달러 매출을 기록
- 특히 <FortressCraft>는 데모버전을 이용한 사용자 중 84%가 유료 버전 구매자로 전환되어 매우 높은 구매 전환율을 나타냄
- <FortressCraft>와 유사 게임인 <Minecraft>는 2010년 12월 베타 버전을 출시한 이후 180만 개 이상을 판매해 3,300만 달러에 달하는 매출을 기록하며 PC용 인디게임으로는 큰 인기를 얻고 있음

◆ <FortressCraft>의 국가별 판매량은 미국이 약 25만 개로 제일 높았으며, 미국에 이어 영국이 약 7만 개가 판매되어 판매량 기준 2위를 차지

- 'FortressCraft'의 국가별 트라이얼 버전 다운로드 수/구매 전환수(상위 5개국)
 - 미 국 : 269,773/253,212
 - 영 국 : 97,199/73,618
 - 캐나다 : 34,771/26,404
 - 프랑스 : 13,565/7,032
 - 독 일 : 15,323/6,657

◆ Projector Games는 <FortressCraft>의 주요 실적발표와 함께 현재의 성과를 더욱 확대하기 위해 조만간 업데이트를 진행할 예정

- Projector Games는 <FortressCraft>에 변형 가능한 블록 추가, 서버 별 랭킹 정보 제공 등 다양한 요소들이 추가된 업데이트를 준비 중

* 주 : Xbox Live 마켓플레이스에서 유료게임, 게임맵(MAP), 아이템, 동영상을 구매할 때 사용되는 온라인 가상 화폐로 선불카드와 코드번호로 판매되고 있음

 www.projectorgames.net

EA, Freemium 게임 개발업체 인수로 부분 유료화 강화

EA, 캐나다인 Freemium 게임 개발업체 Bight Games 인수

- ◆ EA가 인디 게임업체이자 Freemium* 게임에 전문성을 가지고 있는 캐나다의 Bight Games를 인수
 - Bight games는 Apple의 iOS 기반 Freemium 게임개발에 전문성을 가지고 있는 것으로 평가되고 있으며, 최근 Facebook으로도 게임을 출시함
 - Bight Games의 대표작 <Trade Nations>은 2010년 출시된 후 iPhone과 iPad 등의 Apple App Store 매출 상위 50위권에 오랫동안 머물러 있었음
- ◆ 정확한 인수 조건은 공개되지 않았으며, 8월 말에 최종 계약이 이루어짐
 - 인수 조건이 공개되지 않은 것을 미루어 볼 때, 캐주얼게임 개발업체 PopCap의 인수에 지불한 7억 5,000만 달러와 같은 높은 금액은 아닌 것으로 추정
- ◆ 이번 인수를 통해 EA는 모바일과 캐주얼게임 강자로 도약하고자 하는 목표에 또 한 걸음 다가선 것으로 볼 수 있음
 - EA는 자사 홈페이지를 통해 "Bight Games 인수를 통해 EA가 모바일과 캐주얼게임 확장을 위한 또 다른 발걸음을 내디뎠다"고 발표

* 주 : Freemium 게임은 무료로 게임 앱을 다운로드 받고 즐길 수 있으나, 게이머들은 보다 풍부한 게임 경험을 위해 게임 내 아이템이나 서비스를 구매해야 함. 유료방식의 Premium 앱에 무료를 의미하는 Free를 합쳐 만든 신조어

Freemium 사업 모델에 대한 EA의 높은 평가

- ◆ EA가 Bight Games를 인수함으로써 Freemium 사업 모델을 본격적으로 추진할 계획
 - EA의 Barry Cottle 부사장은 "모바일 영역에서 Freemium 게임 모델은 앞으로도 빠른 성장을 하게 될 것"이라고 언급
 - EA의 홈페이지에 게시된 인수 발표문에서도, "Bight Games는 Freemium 모델에서 특히 강점을 보여왔다"며 Bight Games의 Freemium 부분을 높게 평가
- ◆ 소비자들은 이미 게임 내 결제 방식을 따르고 있는 사업 모델에 익숙해지고 있음
 - 게이머들은 Freemium 게임들을 무료로 즐기고, 만약 해당 게임을 계속 그리고 더 풍부하게 즐기기를 원할 때에만 결제를 하는 방식에 익숙해지기 시작
- ◆ Freemium 게임은 게이머들에게 높은 게임 자유도를 부여할 수 있음

- Freemium 게임을 통해 게이머들은 게임을 얼마나 빨리 혹은 천천히 진행할 것인지를 스스로 결정할 수 있으며, 풍부한 게임 경험을 얻기 위해 얼마나 지출할 것인지도 스스로 결정할 수 있게 한다는 장점이 있음
- ◆ EA는 소비자들의 관심이 사실상 유료 다운로드 방식의 게임에서 벗어나 (Freemium을 포함한) 다양한 게임 모델로 향하고 있다고 판단
- 과거 유일한 사업 모델이었던 유료 다운로드 방식과 달리, 현재의 소비자들에게는 다양한 게임 플랫폼들을 통해 여러 게임들을 고루 선택할 수 있는 기회가 있음

그림 2

Bight Games의 Freemium 게임 <Trade Nation>의 게임화면



[출처] Bight Games, 2011

 www.venturebeat.com

통계 미국 콘솔 HW&SW 판매량

표 3 미국 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 8. 7 ~ 8. 13) (단위 : 대)

구분	항목	제작사 및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	52,174	+4%	41,628,34
	Xbox 360	MS	74,277	-2%	32,673,129
	PlayStation 3	Sony	45,722	-1%	20,391,718
	DS	Nintendo	55,029	-6%	55,723,267
	3DS	Nintendo	57,845	+219%	1,227,073
	PSP	Sony	24,753	-4%	22,319,326
	PlayStation2	Sony	16,233	-4%	56,057,788
SW	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	45,972	+1%	12,385,251
	Just Dance 2(Wii)	Ubisoft	39,073	-5%	5,284,774
	Wii Sports Resort(Wii)	Nintendo	29,355	0%	13,869,706
	NCAA Football 12(Xbox360)	EA	28,813	-22%	502,748
	Zumba Fitness(Wii)	Majesco	28,505	-1%	1,652,896
	Wii Sports(Wii)	Nintendo	24,928	2%	41,285,486
	Kinect Adventures!(Xbox360)	MS	24,432	2%	7,191,296
	Call of Duty: Black Ops(Xbox360)	Activision	23,736	10%	9,091,313
	Wii Fit Plus(Wii)	Nintendo	22,950	-6%	9,063,739
	NCAA Football 12(PlayStation3)	EA	21,852	-24%	392,355

[출처] VG Chartz

통계 미국 MMO게임 이용 순위

표 4 미국 MMO게임 일일 총 이용시간 (2011. 8. 22 기준) (단위 : 시간)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	135,319
2	AION	NCSOFT	8,098
3	RIFT	TRION WORLDS	7,885
4	THE LORD OF THE RINGS ONLINE	TURBINE INC.	6,469
5	APB RELOADED (BETA)	GAMERSFIRST	6,165
6	EVE ONLINE	CCP	5,894
7	MAPLESTORY	NEXON	4,921
8	GUILD WARS	NCSOFT	4,815
9	SILKROAD ONLINE	JOYMAX CO.,LTD.	4,629
10	RUNESCAPE	JAGEX	4,002

[출처] Xfire.com

통계 미국 App Store 인기게임 순위

표 5 App Store 인기게임 순위* (2011. 8. 22 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Angry Birds	Clickgamer	Arcade	0.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Action	0.99
	3	Cover Orange	FDG Entertainment	Family	0.99
	4	Cut the Rope : Experiments	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	5	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	6	Tiny Wings	Andreas Illiger	Arcade	0.99
	7	Angry Birds Rio	Rovio Mobile. Ltd	Arcade	0.99
	8	Words With Friends	Newtoy Inc.	Board	1.99
	9	Cut the Rope	Chillingo Ltd.	Puzzle	0.99
	10	Zombie Gunship	Traction Games	Action	0.99
무료	1	Extreme Road Trip	Roofdog Games	Action	-
	2	Siege Hero	Armor Games Inc.	Action	-
	3	Rail Maze	Spooky House Studios UG	Puzzle	-
	4	Hit the Apple!	Falcom Mobile Inc.	Strategy	-
	5	The Impossible Test SUMMER	PixelCUBE Studios	Strategy	-
	6	RAGE HD	Id Software	Action	-
	7	FreeAppWin : Win Prizes Daily	TapGen Corp.	Family	-
	8	Tap Petshop	Pocket Gems, Inc.	Role Playing	-
	9	Tap Town	Gameview Studios	Adventure	-
	10	Angry Birds Free	Rovio Mobile Ltd.	Arcade	-

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

통계 미국 Android Market 인기게임 순위

표 5 Android Market 인기게임 순위* (2011. 8. 22 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Robo Defense	Lupis Labs Software	Arcade&Action	2.99
	2	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	Arcade&Action	1.19
	3	Doodle Jump	GameHouse	Arcade&Action	0.99
	4	Armored Strike Online	Requiem SoftwareLabs, Inc	Arcade&Action	3.99
	5	Game Dev Story	Kairosoft Co.,Ltd	Casual	1.49
	6	The Moron Test	DistinctDev, Inc.	Brain&Puzzle	0.99
	7	HOMERUN BATTLE 3D	Com2uS	Arcade&Action	4.99
	8	X Construction	CrossConstruct	Brain&Puzzle	1.44
	9	Jewellust	Smartpix Games	Brain&Puzzle	2.95
	10	Cup the Rope	ZeptoLab	Brain&Puzzle	1.02
무료	1	Angry Birds	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	2	Paradise Island	Cooper Media Corp.	Arcade&Action	-
	3	Bubble Blast 2	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	4	Tap Fish	Gameview Studios	Casual	-
	5	Live Holdem Poker Pro	Dragonplay	Card&Casino	-
	6	Mouse Trap	Magma Mobile	Brain&Puzzle	-
	7	Angry Birds Seasons	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	8	Angry Birds Rio	Rovio Mobile Ltd.	Arcade&Action	-
	9	Slice It!	Com2uS	Brain&Puzzle	-
	10	Blast Monkeys	Yobonja	Arcade&Action	-

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



아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

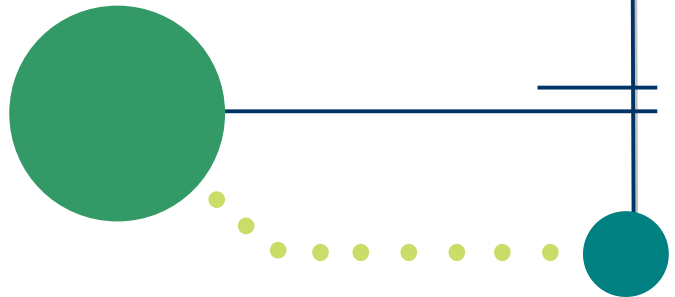
- 'China Joy'에서 확인된 중국 모바일·소셜 게임시장 확산세
- Tencent, 2011년 2분기 매출 10억 달러 돌파
- Giant Interactive, 소셜게임을 중심으로 사업다각화
- 온라인 게임업체 The9, 중국서 약 60개 모바일게임 출시
- 모바일 게임업체 GREE, 중국 UltiZen Games에 지분 투자
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 온라인게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 투자자들, 실적 부진한 Nintendo에 iPhone 게임개발 주문
- Nintendo, '다중 싱글플레이' 특허 취득... 새 시장 개척 전망
- 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita, "성공 가능성 희박"
- 일본 모바일 게임업체 DeNA와 GREE의 사업 추진 현황
- Nintendo 3DS, 온라인 동영상 스트리밍 서비스 Netflix 개시
- **통계** 일본 콘솔 HW&SW 판매량

▶ 기타 게임시장 동향

- 싱가포르 게이머, 게임에 월 15~20달러 지출
- 모션 컨트롤러 게임을 이용한 뇌졸중 재활 훈련 등장
- 인도 소셜게임 플랫폼 ibibo, 개발자 플랫폼 ibibo Open 출시
- 온라인 게임포털 GAMEYEZ, 필리핀 온라인 게임시장 진출





중국 게임시장 동향

'China Joy'에서 확인된 중국 모바일·소셜 게임시장 확산세

🌐 <Angry Birds>와 <FarmVille>, 중국 게임쇼 'China Joy'에 첫 참가

- ◆ 중국의 글로벌 게임쇼 'China Digital Entertainment Expo & Conference(통칭 China Joy)'에 유명 모바일 게임업체 Rovio와 소셜 게임업체 Zynga가 최초 참가해, 중국 내 모바일과 소셜 게임시장의 확산세가 두드러지고 있음이 다시 한 번 확인됨
 - 중국 게임시장은 여전히 MMORPG 규모가 300억 위안(46억 달러) 수준으로 대부분의 영역을 차지하고 있지만, 최근 스마트폰 가입자 증가와 소셜네트워크 확산세의 영향으로 중국 내 모바일과 소셜 게임시장이 빠른 속도로 성장하고 있음

🌐 고사양 3D 그래픽 앞세운 MMORPG 시장, 병목현상으로 성장 정체

- ◆ 중국 게임시장은 화려한 3D 그래픽 효과로 무장한 하드코어 MMORPG를 필두로 고성장세를 이어왔으나, 최근 그 기세가 꺾이며 성장세 둔화를 겪고 있음
 - 2010년 중국 게임 매출은 전년 대비 27% 증가하는 데 그친 323억 위안을 기록했으며, 이는 2009년 성장률의 절반에 불과함

🌐 중국 메이저 게임업체, 모바일과 소셜게임에 적극적 관심 표명

- ◆ 중국 게임업체는 MMORPG 편중에서 벗어나 중국 게임시장의 다양화 시도를 활발히 하고 있으며, Tencent, Shanda, The9 등 메이저 게임업체들도 'China Joy'를 통해 모바일·소셜 게임시장에서의 사업전략을 제시하는 등 적극적인 행보를 보임
 - 중국 최대 게임업체 Tencent는 'China Joy' 행사에서 Zynga와 협력 관계 체결을 알리고, 중국 현지화 버전의 <CityVill>을 출시하겠다고 발표
 - Shanda Games는 'China Joy'에서 Rovio와 공동 쇼 케이스 행사를 진행하는 등 돈독한 협력 관계를 맺은 상태이며, Rovio와의 제휴를 통해 <Angry Birds> 게임 출시 및 관련 프랜차이즈 사업을 적극 추진할 계획
 - The9는 'China Joy' 쇼 케이스에서 China Mobile, China Telecom, China Unicom 등 중국 3대 이동통신사와 모바일게임 콘텐츠 제공 계약을 체결했다고 발표

 www.ChinaJoy.net

Tencent, 2011년 2분기 매출 10억 달러 돌파

● Tencent, 인터넷 서비스와 모바일게임 사업 덕에 높은 실적 달성

- ◆ 중국의 대표 인터넷 업체 Tencent가 최근 2011년 2분기 실적 보고에서 괄목할 만한 매출과 순익 성장세를 달성한 것으로 확인
 - 6월 30일까지의 2011년 회계연도 2분기 실적에서 Tencent는 총 매출 10억 400만 달러를 기록해 전년동기 대비 44.3% 급성장했으며, 순이익 역시 3억 6,210만 달러로 18.8% 증가
- ◆ 부문별로는 인터넷 사업부의 매출이 8억 3,230만 달러(전년동기 대비 50.4% 성장), 모바일게임 사업부가 1억 2,270만 달러(17.8% 성장)를 기록
 - 인터넷 사업부는 온라인게임 사업도 포함하고 있는데, 이번 분기에는 특히 국내 게임업체 Nexon의 <Dungeon and Fighter>가 대규모 확장 패치를 단행하면서 게이머의 호응을 이끌어 낸 것이 핵심 성장 요인으로 꼽힘
 - 이외에 자사의 인터넷 서비스 QQ 기반의 게임 플랫폼에 수익 모델을 도입하고, 온라인 레이싱게임 <QQ Speed>를 통한 수익 창출이 실적을 거두기 시작한 것도 매출 신장에 영향을 미친 것으로 분석

● Tencent, 게임사업 강화를 위한 적극적 행보에 나서

- ◆ Tencent는 온라인게임이 향후 인터넷 시장에서 중요한 성장 동력이 될 것으로 보고 적극적으로 게임사업 강화에 나서고 있음
 - Tencent는 2011년 들어 소셜게임과 모바일게임 역량을 강화하기 위해 Zynga, GREE, UltiZen Games 등 국내외 유명 소셜·모바일업체와 긴밀한 협력 관계 형성에 집중함
 - 또, 지난 2월에는 최근 <World of Warcraft>를 제치고 온라인게임 이용자 수 1위를 차지해 화제가 된 <League of Legends>를 개발한 북미 업체 Riot Games의 지분을 매수해 실질적인 소유주가 되었음

 www.tencent.com

Giant Interactive, 소셜게임을 중심으로 사업다각화

● 중국 온라인 게임업계를 이끌고 있는 Giant Interactive

- ◆ Giant Interactive는 2004년 11월 창립된 온라인 게임개발과 운영업체로서 중국 게임시장에 무료게임 사업모델을 선구적으로 도입
 - Giant Interactive는 MMORPG 장르의 게임들을 개발하고 있으며 2006년에 출시한 온라인게임 <ZT Online>은 그 해 출시된 온라인게임들 중 가장 높은 인기를 모음
- ◆ Giant Interactive는 수익 실현에만 초점을 맞춰, 무리한 게임 조정으로 매출 감소를 겪고 있음
 - 유료게임지불계정(Active Paying accounts, APA)의 비율은 2008년 3분기까지 꾸준히 상승했으나 그 이후 거의 50% 가까이 떨어지기도 함
 - 이러한 APA 감소와 매출 부진은 수익 실현에만 초점을 맞춘 게임 구조 조정만을 시도했기 때문이라는 분석이며, 실제로 <ZT Online Classic>은 기존의 <ZT Online> 게이머들을 끌어들이기 위해 발표된 게임으로 평가

● Giant Interactive가 운영 중인 게임 라인업

- ◆ Giant Interactive를 대표하는 게임은 <ZT Online>으로 무료로 즐길 수 있는 2D MMORPG 게임이며, 중국에서의 성공 후 베트남과 러시아에 수출
 - <ZT Online>은 그 이름을 빌려 쓰는 파생 게임을 낳았는데 여기에는 <ZT Online Classic>을 포함, 2009년 4분 출시된 초심자용 게임 <ZT Online Green>과 현재 클로즈 베타 테스트가 진행 중인 <ZT Online II> 등이 있음
- ◆ <Giant Online>은 현대적 군사 테마를 바탕으로 하는 MMORPG 게임으로서 200년 전의 아편전쟁을 막기 위해 미래 군인들이 시간 여행을 떠난다는 줄거리와 함께 2008년 출시됨
 - 14개의 각기 다른 역할을 즐길 수 있으며 캐주얼게임 요소와 사용자 제작 콘텐츠(UGC) 도입해, 게이머들에게 큰 반향을 일으킴
- ◆ 2009년 2분기에 출시된 <XT Online>은 3D MMORPG 게임으로서 애완동물(펫) 시스템을 및 길드 단위의 PvP가 가능한 시스템과 아이템 업그레이드 기능을 제공
- ◆ <The Golden Land>는 Giant Interactive가 최초로 시도한 웹게임으로서 2009년 7월 첫 클로즈 베타 테스트가 이루어짐

- <The Golden Land>는 스크롤 방식의 슈팅게임 요소와 RPG 방식은 물론 전략 게임요소까지 갖추고 있음
- 이 게임은 대만과 일본에서 큰 인기를 끌었으며 브라질에서는 현지화 작업이 진행 중이고 한국과 태국에서 또한 출시 준비 중
- ◆ 그 외 중국의 R&D 게임개발팀이 개발한 PvP 3D MMORPG 게임 <Dragon Soul>이나, 현재 현지화 작업이 진행 중인 <Allods Online> 그리고 대한민국의 KOG가 개발한 캐주얼 MMO 3D 횡스크롤 게임 <Elsword> 등이 서비스 중이거나 서비스 예정 중

Giant Interactive의 성장 전략

- ◆ Giant Interactive는 게이머의 충성도 제고와 게임의 생명주기 확장을 위해 게이머 세분화 전략을 추구했지만, 아직 분명한 성공을 거두지 못함
 - Giant Interactive는 최근 캐주얼 MMOPRG 게임 <My Sweetie>와 웹게임 <The Golden Land>를 내놓았으며 국내 캐주얼게임 <Elsword>를 수입하는 등 게임 장르/플랫폼에 있어 다변화 노력을 전개
- ◆ Giant Interactive는 성장을 위해 여러 인수시도와 전략적 제휴를 시도
 - 인수 및 전략적 제휴 시도는 어느 정도 성공적이라 평가 받음
- ◆ 특히 소셜네트워크 서비스 업체 51.com에 이루어진 투자는 Giant Interactive에게 새로운 사업 기회를 열어주고 있음
 - Giant Interactive는 중국 소셜네트워크 업체 51.com의 주식 25%를 보유하고 있으며, 51.com이 기록하는 3,500만 회의 평균 페이지 뷰를 게임 트래픽에 끌어들이기 위해 노력
 - 소셜네트워크 기반 게임들이 인기를 얻어가고 있는 상황에서 51.com과의 투자관계는 새로운 기회를 얻을 수 있는 도약대로 기능할 수 있을 전망
 - Giant Interactive는 9억 달러 이상의 현금을 보유하고 있으며, 단 한 푼의 차입금도 없는 것으로 알려져 있는 등 투자 여력도 충분

 www.seekingalpha.com

온라인 게임업체 The9, 중국서 약 60개 모바일게임 출시

🌐 The9-OpenFeint 협력으로 구축된 'The9 Game Zone' 순항 중

- ◆ 중국 게임 퍼블리셔 The9이 모바일 캐주얼 게임업체 OpenFeint와 협력하여 구축한 모바일게임 플랫폼 'The9 Game Zone'이 지난 3개월 간 총 60여 개의 게임을 중국에 퍼블리싱하는 등 순조로운 사업을 벌이고 있음
 - 서양 개발업체 THQ, Glu Mobile, Advanced Mobile Applications 등이 'The9 Game Zone'을 통한 게임 출시를 위해 개발 작업을 추진 중
 - 'The9 Game Zone'에서 출시된 모바일게임들은 중국 내 30여 개의 앱 장터에서 판매되고 있음
- ◆ The9과 OpenFeint는 중국 내에서 빠르게 확산되고 있는 Android OS 플랫폼에 대응하기 위해, 기존 iOS 게임을 Android로 전환하는 개발업체에 대한 투자금 지원 사업도 벌이고 있음
 - 선정된 업체는 중국 시장에서의 성공적인 게임 출시를 보장하기 위한 The9의 로컬라이징 지원도 받을 수 있음
 - 현재까지 Android 전환 지원 사업의 혜택을 받은 게임은 BulkyPix의 <Pix'n Love Rush>와 <Babel Rising>, Deullo Games의 <iSlash> 등이 있음

🌐 'The9 Game Zone', 중국 모바일 게임시장 진출의 교두보 역할 자청

- ◆ 게임 개발업체들은 'The9 Game Zone'이 해외 게임업체의 중국 모바일 게임시장 진출의 교두보 역할을 하는 플랫폼이라며 긍정적인 평가를 내림
 - Advanced Mobile Applications의 Christian Guillemot CEO는 "The9은 중국 시장 진출을 준비하는 게임업체들에게 최고의 파트너"라며 "특히 OpenFeint와 함께 구축한 'The9 Game Zone'은 중국 특화 소셜네트워크로서 게임 출시에 최적화된 플랫폼"이라고 평가
 - BulkyPix의 Olivier Pierre 역시 "자사의 대표 iOS 게임 두 개를 Android로 전환 출시하는 데 The9이 많은 도움을 줬다"며 "이미 60여 개의 게임을 제공 중인 'The9 Game Zone'은 서양 개발업체들의 중국 진출 시발점으로서 손색이 없다"고 평가

 m.the9.com

모바일 게임업체 GREE, 중국 UltiZen Games에 지분 투자

● GREE, 중국 내 모바일게임 사업 강화를 위해 중국 게임업체 적극 투자

- ◆ 일본 대표 모바일 및 소셜 게임업체 GREE가 중국 게임 개발업체 UltiZen Games 지분을 매수하는 등 대규모 투자를 단행하겠다고 발표
 - GREE는 UltiZen Games의 지분 5.1%를 매수하는 자산 투자를 계획
 - GREE의 이번 중국 게임업체 투자는 세계 최대의 모바일 게임시장이 될 것으로 기대되는 중국에서의 입지 강화를 통해, 글로벌 시장에서의 게임업체의 성장 원동력 확보를 노린 것으로 풀이됨
- ◆ UltiZen Games의 Lan Haiwen CEO는 "GREE와의 협력으로 우리는 약 1억 명 이상의 게이머들에게 선보일 양질의 스마트폰 게임을 개발할 수 있게 되었다"며 GREE의 투자 결정을 반깁
 - UltiZen은 PC, 모바일, 웹게임 등 다양한 플랫폼의 게임개발력을 보유하고 있으며, 특히 GREE와 같이 모바일과 소셜게임개발에 역량을 집중하고 있음
 - UltiZen은 게임 아트 아웃소싱 서비스도 제공해 GREE의 게임개발 작업에도 긍정적인 시너지 효과를 일으킬 것으로 전망
 - UltiZen은 이외에도 2종의 MMORPG도 개발 중이며, GREE의 새로운 시장 개척에 자극제가 될 가능성도 점쳐짐

● GREE의 글로벌 모바일·소셜게임 사업, 순조로운 성장세 구가

- ◆ GREE는 최근 자사의 게임 서비스 가입자가 전세계적으로 1억 3,000만 명을 넘어섰다고 발표하는 등, 글로벌 게임시장에서 순조로운 사업 성장세를 구가하고 있음
 - GREE의 이용자 통계는 최근 인수한 OpenFeint의 이용자 수를 합한 수치
 - 일본 내 이용자 수는 거의 변화가 없는 반면, 미국, 유럽, 아시아 등 GREE가 진출한 해외 시장에서 가입자 증가세가 매월 꾸준히 증가하는 추세

 www.gree.jp  www.ultizen.com

통계 중국 MMO게임 순위

표 7 중국 MMO게임 순위 (2011. 8. 22 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	15.45%
2	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia		10.18%
3	천룡팔부2(天龍八部2)	Changyou	-	7.33%
4	대화서유(大話西游)	NetEase	-	6.37%
5	마역(魔域)	91.com	-	5.25%
6	드레곤네스트(龍之谷)	Shengda	+1	4.46%
7	녹정기(鹿鼎記)	Changyou	-1	3.53%
8	QQ선협전(QQ仙俠傳)	Tencent	-	2.52%
9	천녀유혼(倩女幽魂)	NetEase	-	2.50%
10	Legend of Immortal TD(星辰變)	Shanda	-	2.05%

[출처] Barchina.net

통계 중국 온라인게임 순위

표 8 중국 온라인게임 순위 (2011. 8. 22 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동	점유율
1	크로스파이어(穿越火線)	Tencent	-	36.78%
2	던전애펬파이터(地下城與勇士)	Tencent	-	20.85%
3	QQ 스피드(QQ飛車)	Tencent	-	11.38%
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	5.53%
5	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	+2	1.87%
6	몽환서유(夢幻西遊)	NetEase	-	1.73%
7	World of Warcraft(穿越火線體驗版)	NetEase	-2	1.73%
8	오디션(勁舞團)	Nineyou	-	1.73%
9	문도(問道)	Guang Yu Hua Xia		1.14%
10	몽삼국(夢三國)	Dianhun	+1	1.11%

[출처] Barchina.net



일본 게임시장 동향

투자자들, 실적 부진한 Nintendo에 iPhone 게임개발 주문

● Nintendo, 잇따른 실적 부진으로 투자자들 거센 반발에 직면

- ◆ Nintendo가 최근 고질적인 콘솔게임과 휴대용게임 사업 부진에 시달리면서, iPhone이나 Facebook 등 새로운 플랫폼에 눈을 돌려야 한다는 투자자들의 항의가 잇따르고 있음
 - Nintendo의 Satoru Iwata 사장은 자신의 임기 중에는 오로지 Nintendo의 콘솔 플랫폼 기반의 게임개발만 추진할 것이라고 못박은 상태이며, 투자자들은 고집스런 Nintendo의 개발 방침이 실적 부진을 유발했다며 항의하고 있음
 - 특히, 최근 게임업계의 트렌드로 떠오른 스마트폰과 소셜네트워크 플랫폼을 전혀 고려하지 않은 채 과거의 영광에만 안주하려는 Nintendo의 태도에 큰 불만을 품고 있으며, 이미 다수의 투자자가 이탈하는 현상이 빚어짐
- ◆ Nintendo는 최근 3DS의 가격을 최대 40%까지 인하하는 등 부진한 게임기 판매량 회복에 고심하고 있으나, 여전히 게이머들은 즐길만한 타이틀이 부족하다며 3DS를 외면하고 있는 실정
 - Nintendo는 8월 10일부터 일본 내 3DS 가격을 2만 5,000엔에서 1만 5,000엔으로 인하했으며, 향후 북미 제품가도 249달러에서 169달러로 인하할 계획
 - 타이틀 부족 불만을 해소하고자, Nintendo는 킬러 타이틀로 꼽히는 <Super Mario 3D Land>와 <Mario Kart>를 각각 11월, 12월에 출시할 예정

● 모바일 게임은 시장 대세... iPhone용 <Pokemon> 개발 소식에 주가 급등

- ◆ 지난 7월 6일, 과거 Nintendo의 자회사였던 Pokemon Co.가 자사의 인기 NDS 게임 <Pokemon> 시리즈를 iPhone과 Android용 모바일게임으로 개발하겠다는 소식이 전해지면서, Pokemon Co.의 주가가 급등하는 사건이 발생
 - 휴대용 게임시장에서는 독보적인 영향력을 과시하는 <Pokemon>의 모바일 게임개발 소식이 업계에 그만큼 긍정적인 효과를 미침
 - 이는 Nintendo가 모바일게임 플랫폼에 관심을 보여야 한다는 방증으로 받아들여지며, 투자자들의 Nintendo에 대한 모바일 게임개발 주문도 더욱 거세지고 있음

- ◆ 펀드 매니저로 활동하고 있는 Masamitsu Ohki는 "Nintendo의 주가가 6년 만에 최저치를 기록한 상황에서, Nintendo는 더 이상 투자자가 외면하기 전에 전략 수정이 필요하다"고 지적함
 - Ohki는 "스마트폰은 게임산업의 새로운 전장이며, Nintendo는 적어도 (개발) 시도를 하거나 관련 업체 인수를 통해 경쟁력을 확보할 필요가 있다"고 전했으며, "그도 아니라면 아무도 생각하지 못한 또 다른 혁신을 보여주는 수밖에 없다"고 덧붙임

막대한 현금 보유한 Nintendo, 개발 투자나 업체 인수에 몰두해야

- ◆ 한편, 과거 NDS와 Wii의 폭발적인 인기로 Nintendo는 현재 약 100억 달러가 넘는 현금을 보유하고 있으며, Nintendo는 아직까지 해당 현금의 이용처에 대해 아무런 전략적 방향을 제시하지 않은 상태
 - 투자자들은 Nintendo가 현 상황을 타개하기 위해 보유 중인 현금을 활용하여 개발 투자나 업체 인수합병 등에 나서야 한다고 성토했
 - 일부 투자자들은 Nintendo가 엄청난 현금을 손에 쥔 채 쓰지도 않고 묵혀 둔다며, 사용하지 않을 거라면 적어도 주식 배당금이라도 올려야 하는 게 아니냐는 불만을 털어놓기도 함

 www.nintendo.com

Nintendo, '다중 싱글플레이' 특허 취득... 새 시장 개척 전망

🌐 <Animal Forest>에서 시도된 '다중 싱글플레이 온라인게임' 특허

- ◆ Nintendo가 지난 2010년 초 제출하고 지난 주에서야 등록이 완료된 신규 특허 '다중 싱글플레이 온라인게임(Massively Single-Playing Online Game)'이 공개됨
 - 이번 신규 특허는 개별 게이머가 싱글플레이 게임을 이용하지만, 게이머의 활동이 온라인으로 연결된 다른 게이머의 싱글플레이에 영향을 미치는 독특한 방식의 온라인게임 기술임
 - 특허 문서에서는 다중 싱글플레이 방식이 기존 온라인게임의 장점을 최대한 활용하면서도 MMORPG에서 발생할 수 있는 각종 폐해는 막을 수 있다고 설명
 - 다중 싱글플레이 기술은 다른 사람들과 어울리는 것을 꺼리면서도 정해진 프로그램에서 벗어나 보다 역동적인 게임플레이를 원하는 게이머들에게 어필할 것으로 전망
- ◆ Nintendo는 다중 싱글플레이 특허와 관련해, 각 게이머가 싱글플레이를 즐기면서 어떻게 온라인 상에서 교류할 수 있는지 구체적인 예시를 제시
 - 게이머가 NPC와 대화한 내용이 저장되어, 이후 같은 NPC와 대화하는 다른 게이머의 대화 내용이 변화
 - 두 게이머가 싱글플레이로 자기 세계에 만들어 놓은 건축물을 서로 공유
 - 전통 온라인게임과 같이 각 플레이어가 직접 교류할 수 있는 기능도 포함되어 있음
- ◆ Nintendo의 예시는 과거 캐주얼게임으로 많은 인기를 끌었던 <Animal Forest>의 대표 콘텐츠와 유사한 부분이 많음
 - Nintendo DS 게임 <Animal Forest>는 기본적으로 싱글플레이 게임이지만, DS 특유의 근거리 통신 기능으로 접촉한 게이머와 유리병 편지, NPC 대화 공유, 옷 무늬 공유 등의 무의식적인 상호 교류 기능이 있음
 - Wii에서도 후속작인 <Animal Crossing>에서 온라인에 접속된 상태라면 유사한 상호 교류를 통해 게임 내 콘텐츠가 역동적으로 변화는 재미를 선사함
- ◆ 한편, 특허 문서에는 "Wii 3D 게임 시스템, Nintendo DS 외 3D 입체영상이 도입된 CG 디스플레이 시스템에 적용 가능"이라는 문구가 있어 Nintendo의 향후 사업 전개 방향에 대한 의문을 남김

 www.nintendo.com

차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita, "성공 가능성 희박"

🌐 "게임만 가능한 하드웨어를 원하는 사람은 이제 아무도 없다"

- ◆ Sony의 차세대 휴대용 게임기 PlayStation Vita의 출시가 멀지 않은 가운데, 일부 게임 업계 전문가가 PS Vita의 성공 가능성이 매우 낮다며 부정적인 전망을 내놓았음
 - 게임 개발업체 Heavy Iron Studios의 개발자인 Lyle Hall과 Matthew Seymour는 Gamesindustry 웹진과의 8월 15일 인터뷰에서 "소비자들이 이제 Android폰이나 iPhone과 같은 멀티 기능을 제공하는 제품을 선호한다"라며, "휴대용 게임기와 같이 게임만 할 수 있는 기기를 원하는 사람은 아무도 없다"고 비판
 - 2K Games와 Microsoft Games Studios 등에서 20여 년 경력을 쌓아 온 베테랑 개발자 Matthey Seymour는 PS Vita를 "폐차 수준의 물건(car wreck)"이라며, 시대에 뒤떨어진 제품이라고 비난
 - 두 개발자는 PS Vita의 하드웨어 성능은 매우 훌륭하지만 시장의 요구에는 맞지 않는 제품이라며, 이보다 훨씬 혁신적인 기술력을 선보이지 못하는 한 소비자의 관심을 돌리기는 부족할 것이라고 덧붙임

🌐 Sony와 Nintendo, '휴대용 게임기 사업 부진 계속'

- ◆ 실제로 Sony는 최근 휴대용 게임기 사업과 관련해 이렇다 할 실적을 내지 못하고 있으며, 이는 경쟁 업체 Nintendo 역시 마찬가지임
 - Sony의 디지털 다운로드 전용 게임기 PSP Go는 심각한 판매 부진 속에 결국 생산이 중단됐고, Sony Ericsson에서 내놓은 게임 전용 스마트폰 Xperia Play도 뚜렷한 실적을 올리지 못한 실정
 - Nintendo 역시 3D 입체 디스플레이를 장착해 화제가 되었던 3DS가 2011년 초 출시 후 판매량 부진에 시달리고 있으며, 급기야 최근에는 제품 가격을 1/3 수준까지 인하하는 초강수를 두기도 했음
- ◆ 한편, PS Vita는 2011년 내 일본에서 최초 출시되고 2012년에는 북미와 유럽에서도 출시가 예정되어 있음
 - 최근 개최된 'Gamescom 2011' 행사에서도 거의 완제품에 가까운 시제품을 선보이며 초반 홍보에 힘을 쏟고 있음

 www.gamesindustry.biz

일본 모바일 게임업체 DeNA와 GREE의 사업 추진 현황

DeNA vs. GREE, 일본 모바일 게임 양대 라이벌의 최근 행보

- ◆ 일본의 모바일 게임업계를 대표하는 두 기업 DeNA와 GREE가 각자 모바일 게임시장에서의 주도권 확보를 목표로 저마다 사업 전략을 추진하고 있음
- ◆ DeNA는 8월 11일 일본 Apple App Store를 표방한 Mobage App을 선보이며 해외 앱마켓에 자사 모바일게임을 선보이는 전략을 추진
 - Mobage App은 기존 모바일게임 플랫폼 Mobage를 스마트폰용으로 개발한 iOS용 앱으로, Android용 영문 버전 Mobage 앱을 출시한 바 있음
 - DeNA는 Mobage App을 통해 자사가 보유한 다수의 모바일게임을 스마트폰 유저들에게 제공할 방침이며, Mobage App 출시와 동시에 <Solitaire>, <Reversi>, <Ninja Royale> 등 신규 스마트폰 게임도 출시
 - DeNA는 일본의 Mobage 서비스가 연간 13억 달러 매출을 기록하는 등 선전하고 있지만, 대다수의 게임이 피쳐폰용으로 최근 모바일게임 추세와는 맞지 않는다며 시인
 - DeNA는 향후 양질의 스마트폰 게임개발에 나설 계획이며, 이를 위해 지난 2010년 인수한 모바일게임 개발업체 Ngmoco를 적극 활용할 것이라고 밝힘
- ◆ GREE는 최근 모바일게임 플랫폼 OpenFeint를 1억 400만 달러에 인수한 데 이어, 이번에는 중국 게임 개발업체이자 아웃소싱 업체 UltiZen Games와 제휴 계약을 체결하고 본격적인 중국 시장 공략에 나섬
 - UltiZen은 상하이, 베이징, 도쿄 등에 직원 450명을 거느리고 있는 중국의 대표 웹게임 및 스마트폰 게임 개발업체로, UltiZen의 강력한 개발 역량과 아웃소싱 노하우가 GREE의 모바일 게임사업에 큰 보탬이 될 것으로 전망
 - GREE는 UltiZen의 지분 140만 주 가량을 매수하는 등 재정적인 투자도 병행할 계획
 - GREE는 UltiZen 외에도 Mig33, Tencent 등과 협력 관계를 구축하고 우선 중국 시장 진출에 주력할 뜻을 분명히 함

 dena.jp  www.gree.com

Nintendo 3DS, 온라인 동영상 스트리밍 서비스 Netflix 개시

● 온라인 동영상 업체 Netflix, Nintendo와 파트너십 구축

- ◆ Nintendo 3DS의 출시 당시부터 예고되었던 스트리밍 동영상 서비스 Netflix를 드디어 3DS에서 이용할 수 있음
 - Netflix의 CEO인 Reed Hastings는 발표문을 통해 "Nintendo는 Netflix의 매우 훌륭한 파트너"라고 말하며, "우리는 Nintendo 3DS를 통한 스트리밍 서비스로 파트너십을 확대하게 된 것에 대해 매우 기쁘게 생각하고 있다"고 언급
 - 이번 제휴를 통해 Netflix는 150만 명에 달하는 새로운 사용자를 확보함
- ◆ Nintendo의 3D 휴대용 게임기인 3DS를 가지고 있는 게이머들은 Nintendo의 온라인 상점인 Nintendo eShop에서 관련 스트리밍 앱을 무료로 다운로드 받는 것으로 Netflix 서비스를 이용할 수 있음
 - 3DS 사용자들은 Wi-Fi 연결을 통해 Netflix의 콘텐츠를 이용할 수 있으나 실제 콘텐츠를 시청하기 위해서는 월 7.99 달러로 시작하는 Netflix의 스트리밍 요금제에 가입해야 함
 - Netflix가 새롭게 선보인 스트리밍 요금제는 기존의 종합 요금제보다 60% 인상됨
 - Netflix의 콘텐츠는 3DS의 상단 스크린을 통해 서비스되게 되지만, 이번에 제공되는 Netflix의 콘텐츠들은 모두 2D로만 제한
 - 하단 스크린을 통해 추천 동영상과 사용자가 선택한 동영상들이 표시되며 이를 섬네일 이미지로 검색할 수 있음
 - 사용자가 해당 섬네일을 선택하면 해당 동영상을 실행할 것인지에 대한 선택을 하게 되고 이어 상단 스크린을 통해 해당 동영상을 감상할 수 있음

● Nintendo 3DS의 실적 개선에 도움이 될 것

- ◆ 이번 Netflix 서비스 개시는 3DS가 계속된 부진을 이겨내지 못하고 있는 상황에서 이뤄지는 만큼, Nintendo 측은 이번 Netflix 서비스 개시가 향후 3DS의 판매에 도움이 될 수 있기를 희망함
 - 3D 게임을 전용 안경 없이 즐길 수 있다는 점을 내세웠던 3DS는 Nintendo가 예상했던 것 만큼의 실적을 올리지 못함
 - Nintendo의 CEO Satoru Iwata 또한 4월 이뤄진 실적 발표에서 3DS의 판매가 기대 이하라는 점을 인정
- ◆ 이번 Netflix 서비스를 비롯한 디지털 콘텐츠 강화를 통해 3DS는 게이머들 뿐만 아니라

일반 사용자들의 관심을 유도하고 있음

- Iwata는 "3DS에 디지털 미디어 요소를 강화해 게이머가 아닌 일반 유저에게도 관심을 불러일으킬 것"이라고 언급
- ◆ 한편 이번 Netflix의 동영상 스트리밍 서비스 제공에서 특히 어린이 관련 동영상이 인기를 끌 것으로 전망

 www.cnet.com

그림 3 Netflix, 드디어 Nintendo 3DS에서 서비스 개시



[출처] Nintendo, 2011

통계 **일본 콘솔 HW&SW 판매량**

표 9 일본 콘솔 HW&SW 판매량 (2011. 8. 8 ~ 8. 14) (단위 : 대)

구분	항목	제작사및 퍼블리셔	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	3DS	Nintendo	206,155	+5,148%	1,517,426
	PSP	Sony	39,053	+14%	17,850,614
	PlayStation 3	Sony	20,220	+11%	6,873,730
	Wii	Nintendo	20,364	+25%	11,764,532
	DS	Nintendo	7,628	+12%	32,886,780
	Xbox 360	MS	1,553	+7%	1,518,849
	PlayStation2	Sony	1,333	+9%	23,160,331
SW	MonHun Nikki : Poka Poka Ailu Mura G(PSP)	Capcom	100,247	신규	100,247
	Super Pokémon Scramble(3DS)	Nintendo	87,592	신규	87,592
	Minna no Rhythm Tengoku(Wii)	Nintendo	64,978	+2%	333,515
	Atsumete! Kirby(DS)	Nintendo	53,317	-27%	126,578
	J.League Pro Soccer Clubo Tsukurou 7 Euro Plus(PSP)	Sega	33,986	-66%	135,225
	Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina 3D(3DS)	Nintendo	31,059	+471%	315,041
	Toriko : Gourmet Survival!(PSP)	Namco Bandai	29,790	-55%	95,825
	Uta no * Prince-Sama: Repeat(PSP)	Broccoli	28,082	신규	28,082
	Wii Sports Resort(Wii)	Nintendo	20,641	+9%	2,483,485
	All Kamen Rider: Rider Generation(DS)	Namco Bandai	16,860	-68%	68,759

[출처] VG Chartz



기타 게임시장 동향

싱가포르 게이머, 게임에 월 15~20달러 지출

● 싱가포르 게이머, 6개 동남아 국가 중 일인당 평균 게임 비용 지출액 1위

- ◆ 온라인게임용 가상화폐 제작업체 Money Online Global*에 따르면, 싱가포르 게이머들의 일인당 평균 게임 비용 지출액은 15~20달러로 밝혀짐
 - Money Online Global은 지난 2011년 6월 20일부터 7월 3일까지 동남아시아 6개국 Facebook 이용자를 대상으로 소셜게임 관련 설문조사를 실시
 - 설문조사 결과에 따르면, 싱가포르가 일인당 평균 게임 비용 지출액 15~20달러로 가장 높았으며 인도, 인도네시아, 말레이시아, 태국, 필리핀이 그 뒤를 따르고 있음
 - 싱가포르의 일부 게이머들은 게임 아이템을 구매하기 위해 정기적으로 1,000달러 이상의 비용을 지출하는 경우도 있음

* 주 : Money Online Global은 말레이시아 소재의 게임 머니 제조업체로 2010년 동남아시아 지역에서 6억 달러의 게임 카드 판매고를 기록

● 싱가포르 게이머, Zynga의 소셜게임 아이템 구매에 적극적

- ◆ Money Online Global의 Graig White 글로벌 영업부 사장에 따르면, 싱가포르 게이머의 게임 비용 지출액의 60~70%는 Zynga의 소셜게임 아이템 구매에서 비롯됨
 - 싱가포르에서는 13~25세 연령층 대부분의 게이머들이 포인트가 저장된 게임 카드를 사용하여 게임 아이템을 구매하는데, 60~70%가 Zynga의 소셜 포커게임 <Zynga Poker>의 가상 포커 칩 판매에서 비롯됨
 - 또, 일부 싱가포르 게이머들은 Zynga의 소셜게임 <Café World>와 <CityVill>의 게임 아이템을 구매하기 위해 높은 비용을 지불하는 것으로 조사됨

 www.asiaone.com

모션 컨트롤러 게임을 이용한 뇌졸중 재활 훈련 등장

● 호주 신경과학자, 뇌졸중 재활에 게임이 큰 도움된다고 주장

- ◆ 호주 신경과학자인 Stuart Smith에 따르면, 모션 컨트롤러 게임이 지루한 뇌졸중 재활 훈련에 큰 도움을 제공함
 - Stuart Smith는 뇌졸중 환자가 재활 훈련 자체에 흥미를 느끼지 못하고 매우 지겨워 한다는 점을 지적하며, 뇌졸중 환자의 재활 훈련에 게임을 활용하며 이러한 문제를 해결할 수 있다고 주장
 - 기존 뇌졸중 환자 재활 훈련은 환자의 운동 조절 능력을 향상시키고 지각 기능과 지적 기능의 손상을 줄이기 위해 반복적이고 지루한 운동 과정으로 구성되어 있어 재활 훈련에 참여한 환자들이 쉽게 지루해하고 지속적으로 수행하는 데에 어려움을 느끼는 경향이 있음
- ◆ 게임기반의 뇌졸중 재활 훈련에 참여한 환자들이 실제로 기존 재활 훈련보다 더 적극적으로 재활 훈련에 임하는 효과를 본 것으로 나타남
 - 뇌졸중 환자 재활 훈련에 사용된 게임들은 모션 컨트롤러 기능을 지원하는 Nintendo의 Wii와 Apple의 iPad용 게임으로 구성되어 있는 것으로 알려짐
 - iPad용 게임으로는 섬세한 운동 조절 능력을 필요로 하는 액션게임 <Fruit Ninja>가 활용되었고 Wii용 게임은 직접 제작한 게임이 활용됨
 - 게임 내에 포함되어 있는 보상 시스템과 경쟁 시스템이 재활 훈련에 참여한 환자들에게 동기 부여 역할을 함으로써 재활 훈련 참여도를 더욱 높일 수 있었던 것으로 분석됨

● 재활 훈련 효과 검증은 위한 게임 활용에 대한 연구 필요

- ◆ 게임을 활용한 뇌졸중 환자 재활 훈련이 환자들의 재활 훈련에 대한 흥미를 높이고 이를 통해 재활 훈련 참여를 높일 수 있음에도 불구하고 기존 재활 훈련 방식과 비교하여 어느 정도의 재활 효과를 가져오는 지에 대해서는 추가적인 연구 진행이 필요한 상황
 - 이번 실험을 주관한 연구자들은 향후 기능적 자기 공명 기록 장치를 활용해 뇌졸중 환자의 게임을 활용한 재활 훈련 효과를 측정할 계획으로 알려졌으며, 뇌졸중 환자 재활 훈련에 게임을 활용하는 사례와 연구는 현재 초기 단계이므로 향후 더 나은 결과를 내는 연구들이 추가적으로 진행될 것으로 전망

 www.neura.edu.au

인도 소셜게임 플랫폼 **ibibo**, 개발자 플랫폼 **ibibo Open** 출시

◆ 인도 소셜 게임시장 진출 위한 교두보, 'ibibo Open'

- ◆ 인도 소셜게임 플랫폼 업체 **ibibo**가 보다 많은 개발자 인력을 자사 플랫폼에 끌어들이기 위해 신규 개발자 플랫폼 **ibibo Open**을 출시
 - **ibibo**는 매월 1,180만 명의 순 방문자를 기록하는 등 인도 최대 게임 플랫폼 업체로 꼽히며, 이번에 공개된 **ibibo Open**을 통해 전세계 게임개발자들이 인도의 온라인과 소셜 게임시장에 진출하기 위한 발판을 마련하겠다는 의도
- ◆ **ibibo Open**은 참여 개발자들에게 △인도 시장에 게임 출시 및 배급 지원 △게임 마케팅 서비스 지원 △게임 성과 비례 인센티브 제도 △광고 수익 배분 △이용자 통계 시스템 제공 등의 혜택을 제공할 방침
 - 현재 **ibibo Open**에 참여해 게임개발을 진행 중인 업체는 5개 업체로, 인도 업체뿐 아니라 중국, 싱가포르, 독일 등 해외 업체도 포함되어 있음
- ◆ 이외에도 전세계의 10여 개 게임 개발업체가 **ibibo Open** 플랫폼 참여 계약을 체결했으며, 향후 2개월 내에 게임 타이틀을 선보일 예정
 - **ibibo**는 보다 많은 게임개발자 영입에 공격적으로 나설 방침이며, 게임개발뿐 아니라 퍼블리싱과 수익 실현 등에도 적극적인 지원을 약속

 www.ibibo.com

표 10 인도 개발자 플랫폼 **ibibo Open**에 참여한 업체와 게임명

게임명	장르	게임업체	국가
Howzatt cricket	온라인게임	Game Ventures	싱가포르
Tower of Babel	소셜게임	Kingnet	중국
Zuntyard Mahem	소셜게임	Games2Win	인도
ForestStory	소셜게임	Perfect World	중국
Pet Story	소셜게임	GmbH	독일

[출처] **ibibo**, 2011

온라인 게임포털 GAMEYEZ, 필리핀 온라인 게임시장 진출

🌐 국내 온라인 게임업체 BAG, 게임포털로 필리핀 시장 진출

- ◆ 국내 온라인 게임업체 BAG Entertainment가 운영하는 온라인 게임포털 GAMEYEZ가 필리핀 온라인 게임시장에 진출
 - 2011년 8월 16일자를 기해 GAMEYEZ는 BGA의 MMORPG 게임인 판타지 무협게임 <Blade of Destiny>의 서비스를 필리핀 지역에서 개시
- ◆ GAMEYEZ는 게임포털 운영 시작을 축하하기 위해 다양한 이벤트를 준비
 - 서비스 개시 후 <Blade of Destiny>의 2차 클로즈 베타 서비스를 진행할 예정인 GAMEYEZ는 모든 게이머들이 특별한 게임 경험을 맛볼 수 있도록 보너스 경험치를 제공함은 물론 아이템 획득률을 높였으며 상당액의 가상화폐까지 지급할 계획
 - 이들 이벤트는 <Blade of Destiny>의 클로즈 베타 서비스 기간인 2주 동안 진행될 예정

🌐 <Blade of Destiny>, 필리핀 현지화로 타 온라인게임과 차별화

- ◆ 두 적대 종족간의 전투로 구성되는 <Blade of Destiny>은 300 종류가 넘는 가상화폐 전용 아이템들과 700여 가지가 넘는 퀘스트들을 갖추고 필리핀 게이머들을 맞을 계획
- ◆ <Blade of Destiny>는 게임 구동에 필요한 컴퓨터 사양이 다른 MMORPG 게임들에 비해 상대적으로 낮음
 - <Blade of Destiny>는 낮은 그래픽 사양을 요구하기 때문에 게이머들이 보다 쉽게 게임을 접할 수 있을 전망

🌐 웹게임 <Carian>, 9월 중으로 필리핀 시장 공략

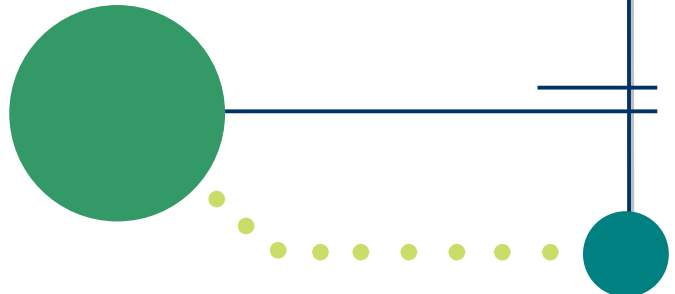
- ◆ 또 다른 한국의 게임 개발업체 제이소프트가 개발한 웹게임 <Carian>도 9월 중으로 필리핀 게이머들에게 서비스될 예정

 www.scoop.co.nz



유럽 게임시장 동향

- 유럽 최대 게임개발자 컨퍼런스 'GDC Europe 2011' 개최
- Gameloft, 스마트폰과 태블릿 PC 게임 매출 급상승
- 클라우드 게임업체 OnLive, 영국에서 서비스 시작
- 독일 게임포털 Gameforge, 전세계 사용자 3억 명 돌파
- Namco Bandai, 러시아 게임 개발업체 CD Projekt RED 소송
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위



유럽 최대 게임개발자 컨퍼런스 'GDC Europe 2011' 개최

● 'GDC Europe 2011', 역대 최대 참가자 참석

- ◆ 유럽 최대 게임개발자 컨퍼런스 'GDC(Game Developers Conference) Europe 2011'이 8월 15일부터 17일까지 UBM TechWEb Game Network 주관으로 독일 쾰른에서 개최
 - 'GDC Europe 2011' 행사는 올해로 세 번째 해를 맞는 행사로 120개 이상의 키노트 발표 및 게임개발 관련 강의 등이 행사 기간 동안 진행
 - 올해 주요 회담으로는 소셜게임 회담과 스마트폰 & 태블릿 PC 게임 회담, 독립게임 회담, 커뮤니티 관리 회담이 진행
 - 57개국에서 2,100명 이상의 참가자가 참석해 지난해 대비 40% 이상의 성장률을 기록함
 - 'GDC Europe 2011' 행사에 이어 8월 17일부터 8월 21일까지 게이머와 게임 퍼블리셔들이 참여하는 유럽 지역 게임 트레이드 행사인 Gamescom이 쾰른에서 개최됨

● 각 분야 게임 업계들이 직접 참여하는 키노트 및 강좌에 관심 집중

- ◆ 'GDC Europe 2011'에서는 전세계 게임업계 유명 인사들의 키노트 발표가 진행되었으며, 이외 'GDC Europe 2011'에 참여한 게임업체 간의 Business Development, 사업 제휴 등을 위한 자리도 마련
 - 이번 'GDC Europe 2011' 행사에서는 게임엔진으로 유명한 <Unreal>과 <Gears War>로 유명한 Epic Games의 회장인 Michael Capps와 유럽 지역 소셜 게임업체 Wooga의 창업자이자 CEO인 Jens Beggemann, <Ultima> 시리즈 개발자이자 소셜 미디어 게임개발 및 퍼블리싱을 진행 중인 Portalarium의 창업자인 Richard Garriott, <Crysis> 및 CryENGINE 개발자이자 Crytek의 CEO 겸 회장인 Cevat Yerli, <Castlevania : Lords of Shadow> 제작 감독이자 Mercury 창업자인 Enric Alvarez 등 게임 업계 유명 인사들의 키노트 발표가 진행
 - 특히 Richard Garriott은 '3대 게임 시대와 흐름'이라는 주제로 소셜게임과 모바일게임을 필두로 빠르게 변화하는 게임시장과 각 시대에서 배운 점들에 대해 강연해 큰 호응을 얻음
 - 게임개발 관련 강좌는 Business & Marketing, Game Design, Production, Programming, Visual Arts 총 5개 분야로 구성되어 있으며 유럽 및 전세계에서 150명 이상의 연사가 참여

 www.gdceurope.com/

Gameloft, 스마트폰과 태블릿 PC 게임 매출 급상승

● Gameloft, 2011년 상반기 매출액 전년 대비 15% 상승

- ◆ 프랑스 모바일게임 퍼블리싱 업체 Gameloft는 스마트폰과 태블릿 PC 게임 매출이 크게 증가해, 2011년 상반기 매출액이 전년 대비 15% 상승한 7,680만 유로를 기록
 - Gameloft는 이번 매출 신장이 신흥 개도국에서의 게임 판매 호조와 스마트폰과 태블릿 PC 게임들의 성공 덕분이라고 평가
 - Gameloft의 지역별 매출 비중은 유럽 지역이 33%를 차지하고 있으며, 북미 28%, 그 외 지역이 39%를 차지하고 있음
 - Gameloft의 2011년 상반기 매출에서 스마트폰과 태블릿 PC 게임의 매출이 30%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며 매출 규모는 전년 대비 55% 증가
- ◆ Apple의 App Store를 통한 스마트폰과 태블릿 PC 게임 판매가 지속적으로 증가하고 있어 스마트폰과 태블릿 PC 기반 매출 규모는 더욱 확대될 것으로 전망
 - Gameloft는 App Store 상용화 이후 2년 동안 100여 개의 게임 앱을 출시했으며, 작년 9월 자사에서 출시한 게임 앱의 총 다운로드 수가 2,000만 건을 돌파
 - 지난 4월 Gameloft에서 출시한 iOS용 MMORPG <Order & Chaos>의 경우 출시 20일 만에 100만 달러의 매출을 달성하는 등 신규게임의 매출도 호조를 보이고 있어 스마트폰과 태블릿 PC 기반 매출은 지속적으로 증가할 것으로 예상

● 신규게임 출시와 게임 플랫폼 증가로 2011년 하반기에도 성장 예상

- ◆ Gameloft는 2011년 하반기 신규게임 출시와 소셜네트워크, 스마트TV 등 신규 플랫폼의 증가 등의 영향으로 2011년 하반기 매출도 지속적으로 성장할 것으로 전망
 - Gameloft는 2011년 하반기 동안 20여 개의 스마트폰과 태블릿 PC 게임을 출시할 것으로 알려졌으며, 중장기적으로 소셜네트워크, 스마트TV 등 신규 플랫폼용 게임개발도 진행할 것으로 전망

 www.gameloft.com

클라우드 게임업체 OnLive, 영국에서 서비스 시작

OnLive, 8월부터 영국에서 클라우드 게임 출시

- ◆ 클라우드 게임업체 OnLive가 미국에 이어 영국에서 '2011 Euro Gamer Expo London' 개최일인 8월 22일부터 본격적으로 서비스 시작
 - OnLive의 클라우드 게임 서비스는 비디오 스트리밍 기술을 이용해 콘솔게임과 PC 게임들을 별도의 기기나 게임 설치 과정 없이 인터넷이 연결된 다양한 기기들에 게임 화면을 실시간으로 전송하는 방식으로 낮은 사양의 PC나 HD TV 등에서도 최신 게임 콘텐츠를 즐길 수 있음
 - OnLive는 영국과 유럽 내 서비스 사용자들에게 안정적인 서비스 제공을 위해서 룩셈부르크 지역에 서비스 운영을 위한 서버 시설을 설립
- ◆ OnLive의 클라우드 게임 서비스는 PC를 비롯해 다양한 기기에서 실행이 가능하며, 영국 서비스 시작과 함께 최신작을 포함해 100여 개의 게임 콘텐츠를 선보일 예정
 - OnLive의 클라우드 게임 서비스는 PC, Mac, iPad, Android 태블릿에서 이용할 수 있으며 최근에는 OnLive에서 자체 제작한 소형 콘솔을 이용해 HD TV에서도 서비스를 이용할 수 있는 것으로 알려짐
 - OnLive는 영국 서비스 개시와 함께 100여 개 이상의 게임 콘텐츠를 제공할 예정이며 매주 새로운 게임 콘텐츠를 지속적으로 추가할 예정

OnLive, 인터넷 데이터 이용 제한 등의 문제 해결 필요

- ◆ OnLive의 클라우드 게임 서비스는 압축된 비디오 데이터를 인터넷을 통해 전송하는 방식으로 데이터 이용 제한이 있는 영국의 인터넷 과금 시스템에 대한 해결책이 필요함
 - OnLive의 클라우드 게임 서비스 이용을 위한 최소 인터넷 속도 1Mb/s로 이 경우 시간당 450MB의 데이터를 사용하게 되어 월 5~10GB의 데이터 이용 제한이 있는 인터넷 요금제를 사용하는 사용자들에게 부담이 될 수 있음
 - 이에 대해 OnLive는 클라우드 게임 서비스 사용자가 데이터 이용에 따른 부담 없이 서비스를 이용할 수 있도록 인터넷 제공 업체 등과 제휴를 통해 클라우드 게임 전용 요금제를 신설하는 등의 방안을 조만간 선보일 예정

 www.onlive.co.uk

독일 게임포털 Gameforge, 전세계 사용자 3억 명 돌파

● Gameforge, 다운로드형 온라인게임과 웹게임으로 인기몰이

- ◆ 독일 온라인 게임업체 Gameforge*가 최근 독일 쾰른에서 열린 Gamescom 컨퍼런스에서 자사에서 서비스하고 있는 다운로드 방식 온라인게임 가입자 수가 3억 명을 돌파했다고 밝힘
 - Gameforge는 이번 온라인게임 가입자 수 3억 명 돌파로 무료 기반 온라인게임 서비스 분야에서 세계 유수의 게임업체 경쟁사로 자리매김한 것으로 평가 받음
 - Gameforge는 가입자 수가 최근 1년 내에 1억 명이 증가한 것으로 알려졌으며, 이번 Gameforge의 발표로 다시 한번 무료 기반 온라인게임이 전세계 게이머들에게 큰 관심과 인기를 얻고 있다는 것을 보여준 사례로 분석됨
- ◆ Gameforge는 현재 다운로드형 온라인게임과 웹게임 등 50여 언어로 구성된 20여 개의 온라인게임을 전세계 게이머들을 대상으로 서비스하고 있음
 - Gameforge는 최근 웹게임 <Star Trek : Infinite Space>를 출시 준비 중인 것으로 알려졌으며, 현재 MMORPG인 <Metin 2>, 웹게임 <Ikariam> 등을 서비스하고 있음

* 주 : Gameforge는 지난 2006년부터 <Ogame>의 국내 서비스를 진행하였으나, 게임위 심의를 받지 않은데다 유료결제로 얻은 이득에 대해 세금을 내지 않은 채 서비스한 사실이 밝혀져 지난 2009년 11월 국내에서 사업을 철수함

● 웹게임 전문 게임포털 Gameforge, 다운로드형 온라인게임으로 사업확장

- ◆ 2003년 12월 독일에 설립된 Gameforge는 웹게임개발 및 퍼블리싱 업체로 시작해 현재는 다운로드형 온라인게임까지 다양한 온라인게임들을 전세계 게이머들을 대상으로 서비스를 제공
 - Gameforge의 수익은 연간 1억 5,000만 달러 이상인 것으로 알려져 있으며 경쟁사 중 하나인 Bigpoint에 비해 저연령층 사용자가 많은 것으로 나타남
 - Gameforge는 지난 2010년 8월 게임 퍼블리셔 Frogster Interactive Pictures를 인수하면서 유럽 최대 온라인게임 퍼블리셔로 부각함
 - Gameforge는 현재 약 500명의 직원을 보유하고 있으며 자사 게임 서비스 확장으로 위해 지속적으로 인력 영입을 진행하고 있음

 www.gameforge.com

Namco Bandai, 러시아 게임 개발업체 CD Projekt RED 소송

🌐 <The Witcher 2> 퍼블리싱을 두고 벌어진 업체들간의 갈등

- ◆ 최근 PC게임으로 출시되어 많은 인기를 끌고 있는 러시아 게임 개발업체 CD Projekt RED의 신작 RPG <The Witcher 2>가 소송에 휩싸임
 - 올해 초 PC 버전의 퍼블리싱을 맡은 Namco Bandai는 CD Projekt RED가 <The Witcher 2>의 Xbox360 버전의 퍼블리싱을 THQ에 맡기자 CD Projekt RED에 소송을 제기
- ◆ Namco Bandai는 자신들에게 Xbox360 버전의 게임 유통 권리가 있다는 요지로 소송을 제기하였으며 이와 함께 디지털 저작권 관리(DRM)의 메커니즘 관한 또한 자신들에게 있다고 주장
 - 콘솔게임으로 <The Witcher 2>가 이식되기 위해서는 해당 DRM이 제거되어야 하는데 Namco Bandai는 이 부문에 대해 이익을 제기함

🌐 CD Projekt RED, 소송을 통해 Namco Bandai와 계약관계 정리

- ◆ Namco Bandai의 소송에 대해 오히려 CD Projekt RED는 오히려 반기는 기색
 - CD Projekt RED가 공식적으로 아무런 문제가 없다고 밝힌 가운데, CD Projekt RED는 오히려 Namco Bandai의 소송제기를 바라고 있었음
 - CD Projekt RED의 대변인은 "많은 경우 우리는 일단 분쟁을 평화적으로 해결하려 노력해왔다"면서, "이러한 시도가 실패했기 때문에 우리는 이제 이 문제를 법정에서 해결하려 하며 작년에 협의된 협약에 따르면 Namco Bandai는 오직 PC게임 유통에만 권한이 있을 뿐"이라고 밝힘
 - CD Projekt RED는 이번 소송에 대해 매우 주의 깊게 행동하고 있으며 모든 불투명성을 제거하는 것에서부터 이번 소송을 시작하고 있다는 분석
- ◆ CD Projekt RED에 따르면, Namco Bandai가 Xbox360 플랫폼에 대한 <The Witcher 2>의 퍼블리싱 우선 협상 옵션을 가지고 있었으나 이에 대한 관심을 보이지 않았기 때문에 THQ와 퍼블리싱 계약을 맺음
 - CD Projekt RED의 대변인은 "이번 문제가 소송으로 결말짓기 전에 해결되기 바라지만, 만약 그렇지 못하다 할지라도 이번 소송의 승자는 우리가 될 것이고 그들은 소송 진행비용을 우리 변호사들에게 지불해야 할 것"이라고 단언

 www.giantbomb.com

통계 유럽 게임 SW 판매 순위

표 11 유럽 게임 SW 판매 순위

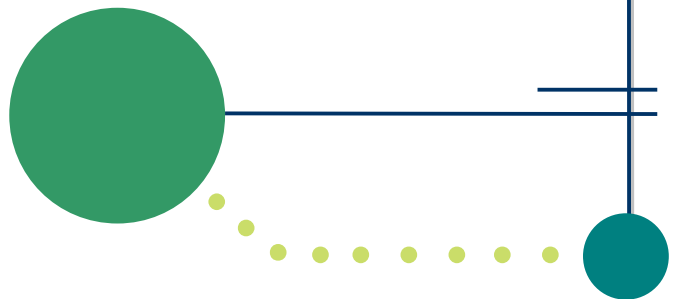
순위	영국 (8. 7 ~ 8. 13)	독일 (8. 8 ~ 8. 14)	노르웨이 (8. 7 ~ 8. 13)
1	Zumba Fitness (Wii)	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	Sims 3 (PC)
2	Just Dance 2 : Extra Songs (Wii)	Pokemon Black (NDS)	Sims 3 : Town Lift Stuff (PC)
3	Dirt 3 (PlayStation3)	Pokemon White (NDS)	New Super Mario Bros (NDS)
4	Dirt 3 (Xbox360)	New Super Mario Bros. (NDS)	Cars 2 (NDS)
5	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	Cars 2 (NDS)	Sims 3 Late Night (PC)
6	Just Dance 2 (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	Josefine Skolehjelp Det Magiske Middelk (PC)
7	Wii Sports Resort (Wii)	Wii Party (Wii)	Josefine Skolehjelp Bamseakutten (PC)
8	FIFA 11 (Xbox360)	Mario Kart DS (NDS)	Sofie 4 (PC)
9	Cars 2 (NDS)	New Super Mario Bros. Wii (Wii)	Josefine Skolehjelp Norge Rundt (PC)
10	Mario Kart Wii (Wii)	Cars 2 (Wii)	Skate 3 (PlayStation3)
순위	스웨덴 (8. 7 ~ 8. 13)	핀란드 (8. 7 ~ 8. 13)	네덜란드 (8. 7 ~ 8. 13)
1	World of Warcraft Game Card (PC)	World of Warcraft Game Card (PC)	Call of Duty : Black Ops (PlayStation3)
2	Sims 3 (PC)	PlayStation Network Card (PSN)	New Super Mario Bros. Wii (Wii)
3	Sims 3 Generations (PC)	Dirt 3 (PlayStation3)	Wii Party (Wii)
4	Sims 3 : Town Lift Stuff (PC)	Skate 3 (PlayStation3)	Smurfs (NDS)
5	Sims 3 Late Night (PC)	Sims 3 : Town Lift Stuff (PC)	Wii Fit Plus (Wii)
6	Live 3 Month Card (Xbox360)	Cars 2 (PlayStation3)	Sims 3 Generations (PC)
7	Starcraft2 : Wings of Liberty (PC)	Red Dead Redemption (PlayStation3)	Sims 3 (PC)
8	World of Warcraft : Cataclysm (PC)	Live 3 Month Card (Xbox360)	Wii Play Motion (Wii)
9	Sims 3 Ambitions (PC)	Fear 2 (PlayStation3)	Gran Turismo 5 (PlayStation3)
10	LEGO Star Wars 1&2 The Complete Saga (Wii)	Little Big Planet 2 (PlayStation3)	L.A. Noire (PlayStation3)

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



중남미 게임시장 동향

- 2011년 중남미 게임시장 규모, 13억 달러 돌파
- 소셜 게임업체 King.com, Yahoo와 함께 중남미 게임시장 진출
- 브라질 게임 퍼블리셔 Hazit, BGS에 다양한 게임 출시
- Sony, 브라질에 공식 온라인 상점 'PSN Store' 개장



2011년 중남미 게임시장 규모, 13억 달러 돌파

2011년 중남미 게임시장 규모, 전체 엔터테인먼트 시장의 26% 차지

- ◆ 시장조사업체 PWC의 최근 보고서 "Global entertainment and media outlook : 2011-2015"에 따르면, 2011년 중남미 게임시장 규모가 13억 달러를 돌파해 전체 엔터테인먼트 시장의 26%를 차지할 전망
 - 시장조사기관 PWC에 따르면, 중남미 지역의 게임 성장률은 2007년과 2008년에는 20%를 상회했으나, 세계 경제에 위기가 닥쳤던 2009년에는 하락세를 보였으며, 2010년에는 다시 회복세로 돌아섬
 - PWC가 내놓은 2011년 중남미 주요 국가별 게임시장 성장률과 시장규모 전망을 살펴보면, 아르헨티나는 9.1%(9,600만 달러), 브라질 8.4%(4억 2,500만 달러), 칠레 9.5%(9,200만 달러), 콜롬비아 5.6%(7,500만 달러), 멕시코 8.8%(6억 5,700만 달러), 베네수엘라 6.9%(3,100만 달러)로 조사 대상 국가 모두 성장세를 이어갈 것으로 전망
 - 조사 대상 국가들을 모두 다 합한 2011년 게임시장 규모는 13억 7,600만 달러로 전년 대비 8.5%의 성장률을 기록하며, 2015년까지 연간 성장률은 7% 수준을 유지할 것으로 전망
 - PwC가 발표한 중남미 게임시장 규모에는 <World of Warcraft>와 같은 온라인게임의 월정액 수익과 <FarmVille>과 <Seafight> 등의 소셜게임에서의 가상 아이템 및 추가 콘텐츠 판매 수익도 포함되어 있음

중남미 게임시장, 온라인게임과 모바일게임 급부상

- ◆ 중남미 게임시장은 콘솔게임과 PC게임이 최근 몇 년간 뛰어난 실적을 거두고 있으나, 온라인게임과 모바일게임이 큰 성장세를 보이며 게임시장 성장을 견인할 것으로 전망
 - 시장조사기관 PWC가 발표한 보고서에 따르면, 중남미 시장에서 인터넷 보급이 확대되면서 온라인게임과 모바일게임이 크게 성장하고 있음
 - 브라질에서는 Facebook과 Orkut등을 통해 <FarmVille>과 <Mafia Wars>가 큰 인기몰이를 했으며, 특히 소셜게임에 참여하는 여성 게이머 증가가 소셜게임 인기 급상승에 주요 요인으로 작용
 - 조사에 따르면 2010년 브라질의 게이머 성별 비율은 남자 58%, 여성 42%로 여성의 비율이 과반수에 가까운 것으로 나타남

 www.vanguardia.com

소셜 게임업체 King.com, Yahoo와 함께 중남미 게임시장 진출

King.com과 Yahoo와의 파트너십 구축, 중남미 게임시장의 대변화 예고

- ◆ 소셜 게임업체 King.com은 Yahoo와의 파트너십을 통해 자사의 소셜게임을 'Yahoo! Juegos' 사이트와 'Yahoo! En Espanol' 사이트를 통해 중남미 시장에 제공하기로 결정
 - King.com의 Riccardo Zacconi CEO는 "Yahoo와의 파트너십을 통해 브로드밴드 및 모바일 기기 보급률과 이용률이 가파르게 증가하고 있는 중남미 지역 국가들에 자사의 게임 콘텐츠를 제공함으로써 이 지역 온라인 게임시장의 성장을 또한 역대 최고를 기록할 것으로 기대한다"고 언급
 - Yahoo Hispanic America의 Armando Rodriguez 지부장은 "디지털 미디어 기업의 선두주자로서 Yahoo는 소비자들의 요구를 충실히 반영한 콘텐츠를 공급하고 있으며, 이번 제휴도 이러한 노력의 일환"이라며, "이번 제휴를 통해 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠를 열망하고 있는 중남미 지역 및 미국 내 히스패닉 Yahoo 이용자들에게 제공할 수 있는 콘텐츠가 한층 풍부해졌다"고 평가

King.com, 멀티플랫폼 전략으로 새로운 소셜게임 강자로 등극

- ◆ King.com은 Facebook과 각종 모바일 기기를 통해 14개 언어로 약 200개의 소셜게임과 캐주얼게임을 제공
 - King.com의 월별 방문자 수는 2,700만 명에 달하며, 실행되는 게임 횟수는 월 8억 건 이상
 - King.com는 사업다각화를 위해 게임업체 뿐만 아니라 방송 또는 이통사들과 배타적인 온라인게임 공급 제휴를 맺어 사업 범위를 확장하고 있음

 www.king.com

표 12 King.com이 제공하는 게임 카테고리 별 주요 게임

게임 카테고리	주요 게임	게임타이틀 수
Puzzle Games	Bubble Witch, Farm King, Candy Crush, Flash Diamond, Miner Speed	44개
Action Games	Bubble Sega, Biggest Loser, Luxor, Magic Spinball, Carnival Shootout	20개
Strategy Games	Midas Mahjong, Cat Corner, Aztec Drop, Domino Lineup, Cake Mania2	30개
Word Games	Latter Swap, Word Battle, Quiz King, Quiz Queen, Word Link	12개
Card Games	Golf Solitaire, Scopa King, UNO3, Midas Solitaire, Pyramid Speed,	22개
Sports Games	King Pin Bowling, 9-Ball Pool, 8-Ball Pool, Dart Duel, Soccer Star	9개
Sponsored Games	Red Ball, Mushroom Madness2, Reachin Pichin, Tigsy and the Stars	141개

[출처] King.com, 2011

브라질 게임 퍼블리셔 Hazit, BGS에 다양한 게임 출시

● 브라질에 떠오르는 온라인게임 퍼블리셔 Hazit Online Games

◆ 온라인게임 퍼블리셔 Hazit Online Game이 브라질에 다양한 장르의 온라인게임을 유통시키면서 브라질 게이머들에게 큰 인기를 얻고 있음

- Hazit Online Game은 2009년 6월 국내 게임업체 YD Online이 개발한 <Prinston Tale>을 브라질에 유통시키면서 온라인게임 퍼블리셔 사업을 시작함
- 한국게임을 주로 유통하고 있는 Hazit Online Game은 브라질 게임업계에서 영향력이 무척 큰 회사로 정평이 난 업체로, 브라질 최대 게임쇼 'Brasil Game Show 2011'*(이하 BGS 2011)'의 가장 큰 스폰서로 활동하고 있음

* 주 : 'BGS 2011'은 브라질 리오데자네이루의 Sul America Convetion Center에서 10월 5일부터 10월 9일까지 진행되며 Sony, NC Games, Seven, Microsoft, Hazit Online Games, Level-up!, M-Coin, Mentez 등의 글로벌 게임업체들이 참가할 예정

● Hazit Online Games의 대표게임

◆ Hazit Online Game은 'BGS 2011'에서 2개의 신규게임 <East Online>과 <Freejack>을 선보일 예정

- 국내 게임 개발업체 Galaxy Gate가 개발한 <East Online>은 다양한 캐릭터가 고유의 움직임과 역할을 기반으로 PVP 콘텐츠를 즐기는 중세 판타지 MMORPG 게임
- <Freejack> 또한 국내 게임 개발업체 빅스푼코퍼레이션에서 개발한 액션 레이싱게임으로 익스트림 스포츠 Parkour*를 기반으로 하고 있음
- Hazit Online Game은 지난 2010년 11월 부산에서 개최된 'G-Star 2010'에서 빅스푼코퍼레이션과의 정식 조인식을 통해 <Freejack> 브라질 퍼블리싱 계약을 체결
- Hazit Online Game의 Renata Sasaku 이사는 "브라질 유저들에게 한국게임 특유의 에너지를 전달할 준비가 되어 있다"라며, "<Freejack>의 새롭고 독특한 게임성과 그래픽은 브라질에서도 성공하리라 확신하다"라고 언급

* 주 : 프랑스 게임개발자인 David Belle가 'l'art du déplacement'이란 이름으로 처음 개발한 Parkour는 사람의 신체를 이용해 한 지점에서 다른 지점까지 최대한 빨리 그리고 효율적으로 움직이는 것을 주요 활동으로 하는 스포츠

 www.hazit.com.br

Sony, 브라질에 공식 온라인 상점 'PSN Store' 개장

● Sony, 브라질 PSN Store를 통해 브라질 게이머들에게 직접 게임 판매

- ◆ Sony는 멕시코에 이어 지난 8월 2일 브라질에 공식 온라인 상점 'PSN Store'를 개장
 - Sony 대변인은 "브라질 게이머들이 선호하는 게임 200여 개를 브라질 PSN Store에서 직접 제공할 예정"이라며, "<Assassin's Creed2>와 <Metal Gear Solid> 등의 타이틀은 온라인 다운로드 방식으로 제공할 것"이라고 밝힘
 - Sony는 브라질 'PSN Store'과 함께 브라질 게이머들을 위한 PS블로그와 웹사이트도 개설
- ◆ Sony는 지난 2009년 2월 중남미 13개 국가를 대상으로 한 PlayStation 사업확대를 발표했으며, 현재 19개 국가로 확대
 - 그러나 중남미 게이머들은 PlayStation 계열 게임기들의 게임타이틀을 구입하기 힘들어 불법복사 게임을 구입하거나, 온라인으로는 멕시코 PSN Store를 이용할 수 밖에 없어 큰 불편함을 겪고 있음

● Sony, 해킹피해 무료 이용권 연장 운용

- ◆ Sony는 브라질 'PSN Store' 개장과 함께 브라질 PSN 유저들에게 무료게임 제공 보상을 연장하기로 결정
 - 브라질 PSN 게이머들은 8월 21일까지 미국에서 사용 가능한 타이틀들과 동일한 두 개의 PS3 타이틀과 두 개의 PSP 게임을 다운받을 수 있음

 br.playstation.com

그림 4 브라질 PSN Store 홈페이지

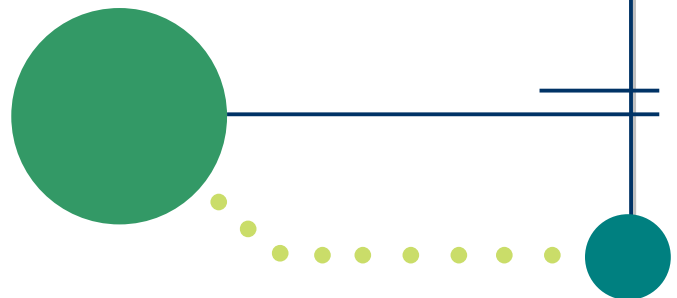


[출처] 브라질 PSN Store, 2011



국내 게임시장 동향

- 한국콘텐츠진흥원, 모바일게임 활성화를 위해 '모바일게임센터' 개소
- 기능성게임 축제 '2011 경기기능성게임페스티벌' 10월 개최
- 일본 소셜 게임업계, 한국 게임업체와 M&A 추진
- 'Gamescom 2011'에서 인기몰이 한 국내 온라인게임
- **통계** 국내 온라인게임 순위



한국콘텐츠진흥원, 모바일게임 활성화를 위해 '모바일게임센터' 개소

● 모바일게임 벤처기업 정부 지원 기관 '모바일게임센터'개소

- ◆ 한국콘텐츠진흥원은 2011년 8월 9일 오후 2시 경기도 성남시 분당스퀘어 14층에서 '모바일게임센터' 개소식을 개최
 - 개소식에는 정병국 문화체육관광부 장관, 고흥길 국회의원, 김문수 경기도지사, 이재명 성남시장, 이재웅 한국콘텐츠진흥원장, 서병문 경기디지털콘텐츠진흥원이사장, 이용철 성남산업진흥재단대표이사 등 관계자 150명이 참석
 - 행사는 한국콘텐츠진흥원 이재웅 원장의 인사말과 정병국 문화체육관광부 장관 축사, 현판제막식, 센터투어, 시연회 순으로 진행
 - 개소식에 참석한 주요 관계자들은 모바일게임 시연회를 통해 우리나라 모바일게임콘텐츠의 경쟁력을 직접 눈으로 확인하고, 업계의 의견을 수렴하는 시간을 가짐

● 모바일게임센터, 국내 모바일게임의 중심 허브로 작동

- ◆ 모바일게임센터는 게임업계 의견을 수렴, 글로벌게임허브센터와 연계해 사업을 추진해 나가는 역할을 수행
 - 이날 개소식에 참석한 이재웅 한국콘텐츠진흥원 원장은 "모바일게임센터는 물리적인 공간 뿐 아니라 ▲ 퍼블리싱 ▲ 현지화 ▲ 마케팅 ▲ 협업 시스템을 위한 인프라를 지원하고 있다"며 "모바일게임을 집중적으로 지원하는 집적 시설이 소규모 개발업체들의 우수한 게임콘텐츠 개발을 유도하여 해당 산업을 빠르게 성장시킬 것"이라고 밝힘
 - 모바일게임센터 입주업체 알에스 이한중 대표는 "모바일게임은 변화가 빠른 만큼 시의성 있고 지속적인 지원이 필요하기 때문에, 모바일게임센터는 중소 개발업체 입장에서 엄청난 혜택이라고 할 수 있다"며 "센터가 한국 게임산업의 클러스터로 성장하기를 바란다"라고 박힘
 - 모바일게임센터는 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 경기도, 성남시가 우수 모바일 게임 기업을 육성하기 위해 설립하였으며, 현재 18개 게임업체와 4개의 소규모 개발팀이 입주
 - 업체들은 2년간 임대료 전액 면제, 관리비 50% 감면 등 혜택은 물론 다양한 기술 정보 및 다각도의 자문 서비스를 제공받음

기능성게임 축제 '2011 경기기능성게임페스티벌' 10월 개최

● '2011 경기기능성게임페스티벌', 성남시청에서 개최

- ◆ 올해로 3회를 맞이하는 국내 최대 기능성게임 축제 '2011 경기기능성게임 페스티벌'이 오는 10월 7일부터 9일까지 사흘간 성남시청에서 개최될 예정
 - 경기도와 성남시가 주최하고 경기디지털콘텐츠진흥원과 성남산업진흥재단이 주관하는 이번 행사는 국내외 150개 콘텐츠 기업이 참여해 전시회, 제품설명회, B2B행사(수출상담회 및 피칭) 등을 진행할 예정
 - 경기기능성게임페스티벌은 게임업계 전문가뿐 아니라 일반 게임 애호가 및 대학생, 청소년들을 위한 다채로운 이벤트와 볼거리들도 준비돼 많은 관람객들이 찾을 것으로 전망
 - 특히 의사, 교사, 사회복지사, 게임개발자 등을 초청해 게임 체험과 세미나를 병행하고, 노인들을 대상으로 치매예방 게임과 실내운동 게임도 체험관도 운영할 계획

* 주 : 기능성게임은 교육, 의료, 국방, 체육 등 다양한 분야에서 활용되는 게임 콘텐츠를 일컫는 말로 2010년 미국 시장 3억 6천만 달러, 2012년 우리나라는 5,000억 원 규모가 될 전망이어서 향후 10년간 게임산업 분야 중 가장 성장 잠재력이 큰 분야

● 한국 MS, 경기기능성게임페스티벌 공식 후원

- ◆ 한국 MS는 '2011경기기능성게임페스티벌'의 후원과 더불어 오는 30일, 성남 코리아 디자인 센터에서 개발자들을 위한 '키넥트 개발자 컨퍼런스'를 개최한다고 밝혔
 - 키넥트 개발자 컨퍼런스에는 MS 연구소의 선임 리서치 프로그램 매니저 Stuart tensors가 소개하는 윈도우용 키넥트 소프트웨어 개발 킷에 대한 전반적 소개와 NUI(Natural User Interface)를 위한 기술적 개요 설명, 넥슨, DG 엔터테인먼트, 위즈엑스퍼트, CJ오쇼핑 등 국내 파트너 개발업체의 개발 사례가 발표됨

● JCE 게임 2종, 경기기능성게임페스티벌 시범종목 채택

- ◆ JCE의 온라인게임 <프리스타일>과 <프리스타일풋볼>이 기능성 게임대회 시범종목으로 채택
 - <프리스타일>과 <프리스타일풋볼> 시범경기는 오는 9월말까지 전국 초·중·고등학교 및 주요 거점지역 총 60곳에서 펼쳐지는 예선을 거쳐 10월 초 성남시청에서 마지막 결선대회를 가짐
 - KSF2011 시범종목으로 채택된 게임으로는 JCE의 <프리스타일>, <프리스타일 풋볼>을 포함, <피파온라인2>, <슬러거>, <프로바둑>, <퍼즐버블 온라인>이 있음

일본 소셜 게임업계, 한국 게임업체와 M&A 추진

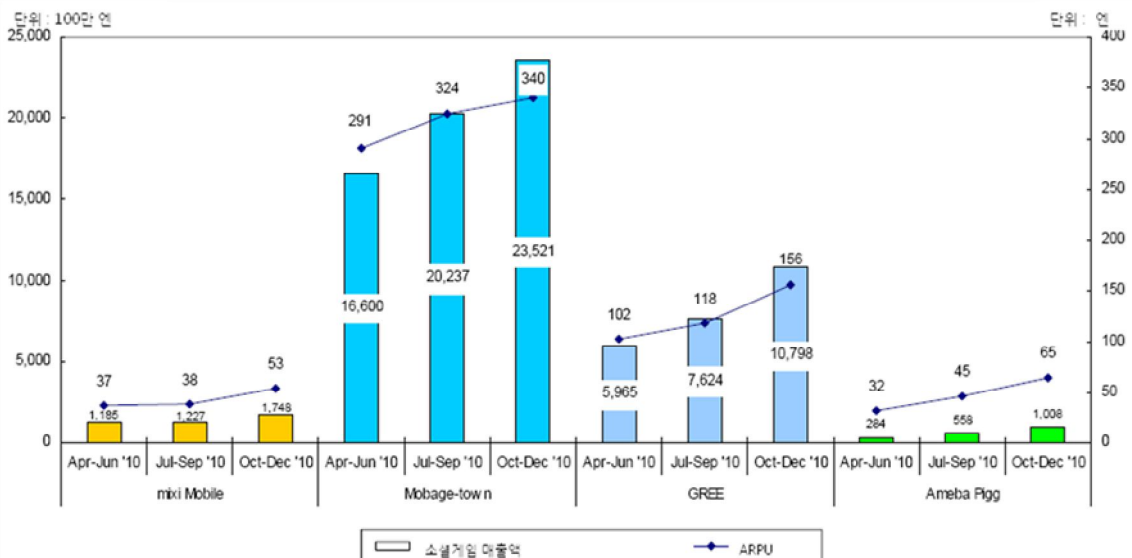
일본 소셜 게임업체들, 국내 온라인 게임개발 능력 높게 평가

- ◆ 게임 관련업계에 따르면 일본의 3대 소셜 게임업체 DeNA, GREE, Mixi 등이 국내 게임 개발업체들의 M&A를 추진하고 있음
 - 일본 소셜 게임업체들이 국내 게임 개발업체들을 노리는 이유는 온라인 게임개발 능력을 높이 평가 하기 때문
 - 일본 소셜 게임업체들은 국내 게임 개발업체를 인수해 국내에서 게임을 개발한 뒤 일본에서 서비스하며 수익을 올리겠다는 전략을 가지고 있음

일본 소셜 게임업체들의 국내 진출 현황

- ◆ 일본 1위 소셜 게임업체 DeNA, 국내 7억 원 규모의 지사 설립
 - DeNA는 일본 내 1위 휴대폰용 게임포털 'Mobage Town'을 운영하면서 지난해 1조 5,000억 원의 매출을 달성했지만, 국내 지사는 본사 상무급이 지사장을 맡아 혼자 운영하고 있음. 그 이유는 M&A가 목적이어서 많은 인력이 필요 없기 때문
- ◆ 소셜 게임업체 GREE, SKT와 제휴를 통해 국내 시장 진출

그림 5 일본 소셜 게임업체들의 매출액 및 ARPU (2010. 4. 1 ~ 2010.12. 31)



[출처] Mitsubishi UFJ Morgan Stanley, 2011

'Gamescom 2011'에서 인기몰이 한 국내 온라인게임

● 유럽 최대 게임쇼 'Gamescom 2011', 역대 최대 관중 기록

- ◆ Gamescom 조직위원회는 8월 17일부터 21일까지 독일 쾰른에서 진행된 'Gamescom 2011'에 27만 5천 명의 관람객이 방문했다고 공식 발표
 - 'Gamescom 2011'참가업체는 557개로 지난해 505개에 비해 52개 늘어났으며, 또 지난해 공개작이 33개 국에서 200여 개였던 것에 비해 올해에는 40개 국가에서 300여 개의 게임으로 크게 늘어남

● 국내 온라인 게임업체, 'Gamescom 2011'에서 관람객들에게 인기

- ◆ NC소프트, 북미 스튜디오에서 지난 4년간 개발한 MMORPG 게임 <길드워2>와 <와일드스타> 공개
 - <길드워2>는 이미 작년 'Gamescom 2010'에서 최고의 온라인게임상을 수상했고, 현지 언론을 통해 "우리가 몇 년간 보아온 MMORPG에서 가장 중요한 발전을 보여주는 게임"이라는 평가를 받기도 했음
 - <와일드스타>의 Jeremy Gaffney "접근성이 높은 쉬운 게임이나 어려운 것을 원하는 사람도 충분히 재미를 느낄 수 있는 게임이 목표로 하였으며, <와일드스타>의 게임 컨셉이 게이머들이 원하는 대로 하게 하자라는 것"이라고 밝힘
- ◆ 넥슨, B2C관과 B2B관에 모두 부스를 마련하고 <마비노기 영웅전> 유럽의 게이머들에게 처음으로 공개
 - 또, 이미 유럽 시장에서 300만 명 이상의 회원을 확보한 <컴벳암즈>로 시연대를 마련해 부스를 찾는 관람객들에게 즐길 거리를 제공
 - 넥슨의 유럽 법인이 설립된 2007년 약 3억5,000만 원이던 매출은 2008년 27억 원, 2009년에는 약 79억8000만 원, 2010년에는 150억 원을 달성
- ◆ NHN 한게임은 B2B관에 프리미엄 라운지 형태의 대형 부스를 설치, 유럽지역의 영향력 있는 비즈니스 파트너 및 미디어들을 대상으로 게임 동영상 공개 및 빌드 시연을 진행
 - NHN 한게임이 선보이는 게임은 MMORPG <아스타>, FPS <본투파이어>, 3D 낚시게임 <출조낚시왕>, 3D 액션게임 <트리니티2> 등 총 4개
- ◆ 이외에도 엔트리브, 웹젠, 이스트소프트, 엠게임 등 20여 개의 업체들은 B2B 부스에서 해외의 관계자들과 기자들을 상대로 자사의 게임을 홍보

통계 **국내 온라인게임 순위**

표 13 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (2011.8. 21 기준)	게임메카 (2011. 8. 17 ~ 2011. 8. 23)	인벤 (2011. 8. 15 ~ 2011. 8. 21)
1	아이온	아이온	아이온
2	서든어택	메이플스토리	메이플스토리
3	워크래프트3	리니지	피파온라인2
4	스타크래프트	던전앤파이터	서든어택
5	피파온라인2	서든어택	던전앤파이터
6	메이플스토리	테라	리니지
7	던전앤파이터	피파온라인2	월드오브워크래프트
8	월드오브워크래프트	카트라이더	사이퍼즈
9	리니지2	프리스타일풋볼	테라
10	리니지	리니지2	카트라이더
순위	게임노트 (2011. 8. 21 기준)	게임차트 (2011. 8. 22 기준)	게임리포트 (2011. 8. 21 기준)
1	아이온	서든어택	아이온
2	서든어택	아이온	서든어택
3	피파온라인2	워크래프트3	워크래프트3
4	메이플스토리	피파온라인2	스타크래프트
5	던전앤파이터	스타크래프트	피파온라인2
6	리니지	메이플스토리	메이플스토리
7	테라	스페셜포스	월드오브워크래프트
8	사이퍼즈온라인	한게임로우바둑이	던전앤파이터
9	리니지2	월드오브워크래프트	테라
10	프리스타일풋볼	프리스타일	리니지2

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

[출처] 각 사 홈페이지

글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2011년 9월 7일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 선임연구원

▶ 문의

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

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