



## 아시아 기타 게임 시장 동향

### 필리핀 Facebook 용 게임 개발업체 TYLER 의 전략

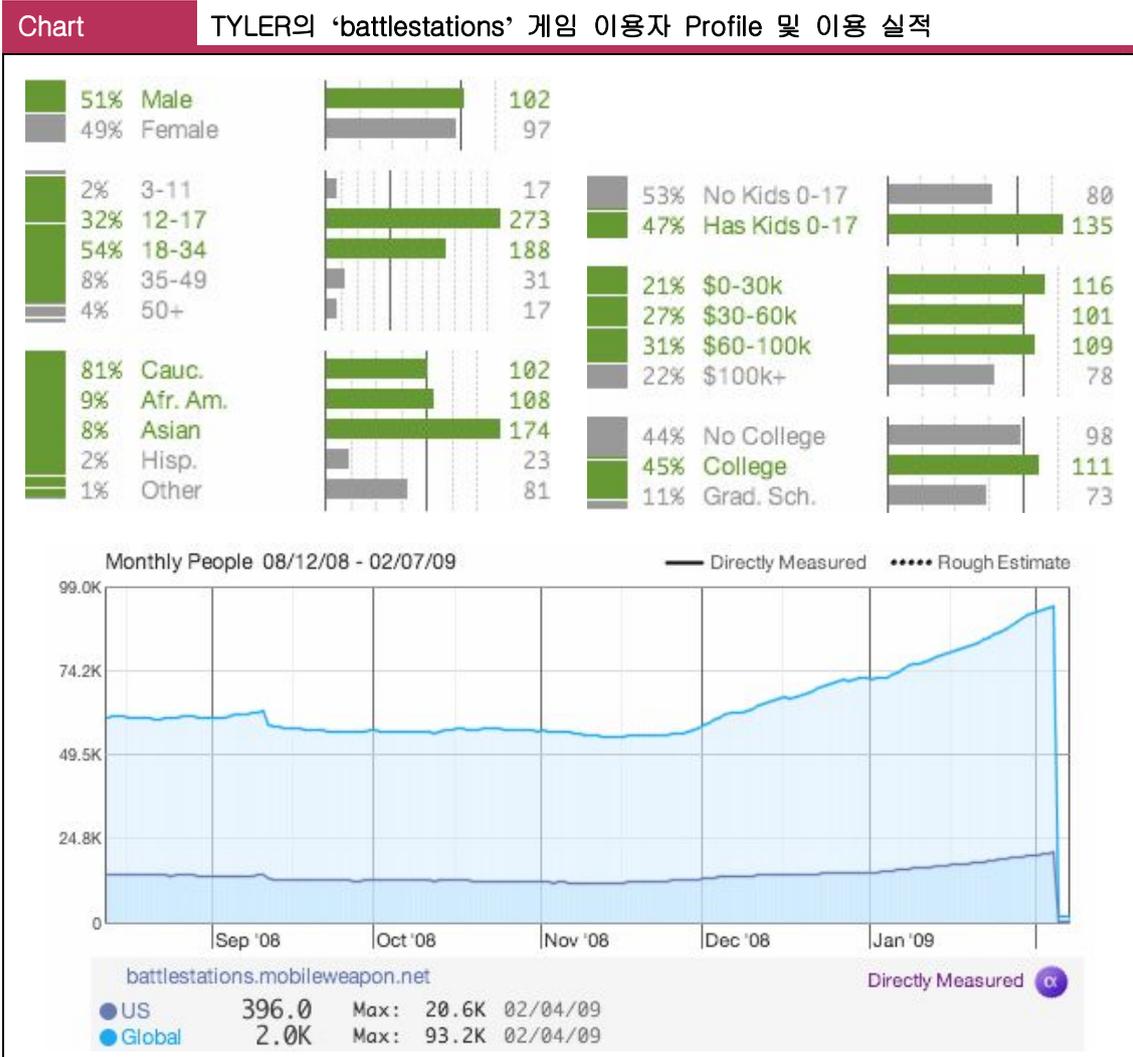
#### ● TYLER, 자사 웹게임 통해 월 3~4만 달러 매출

- ◆ 필리핀의 Facebook용 게임 개발업체인 TYLER Projects는 자사의 웹게임 'Battle Stations'을 Facebook, MySpace, Friendster와 같은 SNS 사이트에 제공하여 월 평균 3~4만 달러의 수익을 창출하고 있는 것으로 지난 1월 26일 알려짐
  - 이용자 수 9만 명은 Facebook의 Top 10 게임의 이용자 수가 대부분 100만 명을 훨씬 상회한다는 점을 감안하면 크지 않은 수준이나, 부분유료화 모델을 접목 매달 3~4만 달러의 월매출을 창출하고 있다는 점에서 주목할 만 함
  - TYLER는 지난 2008년 7월부터 가상 아이템 판매를 개시, 출시 초기에는 이메일과 'Facebook' PM을 통해 판매됐으나, 지난해 9월부터는 모든 아이템을 갖춘 별도의 '유료 상점'을 운영하기 시작, 3~4만 달러의 월평균 수익을 내고 있는 것으로 알려짐
  - 최근까지 Sony Ericsson의 광고를 제공하기도 했으나, 주 수익원은 아님

#### ● 'Battle Stations'의 성공전략

- ◆ 출시 초기 부진을 겪었던 'Battle Stations'는 콘텐츠 보강과 게임 밸런스 강화를 통해 유저 확보에 성공
  - 3일의 기획과 2주의 개발기간에 걸쳐 탄생한 'Battle Stations'는 당초 기대와는 달리 하루 이용자 수 1만 명에 그침
  - 이를 극복하기 위해 초기 타겟층 외의 다른 유저를 공략하기 보다는, 초기 기획시 목표했던 이용자층을 공략하기 위해 풍부한 콘텐츠를 보강하고, 게임 밸런스의 완성도를 높이고, 가상 아이템을 불법적으로 다량 확보하지 못하게 하는 보안 체계를 정비하는 데 주력하였고, 그 결과 긍정적인 실적을 거둠

[battlestations.mobileweapon.net](http://battlestations.mobileweapon.net) [www.facebook.com/apps/application.php?id=18063885304](http://www.facebook.com/apps/application.php?id=18063885304)



[출처] NPD Group

## 게임 활용한 피트니스 센터, 필리핀서 등장

### ● **英 게임기반 운동장비 업체 Gamercize, 필리핀에 'Game Gym' 설립**

◆ 영국의 게임기반 운동장비 제작업체인 Gamercize는 필리핀의 수도 Manila에 게임을 하면서 운동 효과를 얻을 수 있는 게임 피트니스 센터인 'Game Gym'을 개장한 것으로 지난 1월 14일 알려짐

- 이 센터는 다양한 콘솔게임기(PC, Xbox 360, PS3, Wii, PS2, Xbox, Gamecube)를 활용해 전자 운동장비를 제작하는 영국의 Gamercize에서 설립했으며, 현재 영국, 북미 지역에 진출해 있는 것으로 알려짐

### 특징 및 효과

- ◆ Gamercize는 자사 운동장비의 특징을 다음과 같이 제시
  - 5살 수준의 아동도 다룰 수 있을 정도로 조작이 간편
  - 각종 PlayStation용 게임을 모두 지원하므로 격투 시뮬레이션, 농구, 자동차 추격전 등 다양한 장르의 게임들도 플레이 할 수 있어, 기존의 레이싱 게임 정도만을 지원하던 오토바이 형태의 고정식 운동 장비와 대조적임
- ◆ Game Gym을 통해 실제 아동들은 게임이 공동 플레이 등을 통해 자연스럽게 운동에 재미를 붙일 수 있고, 협동력 등을 배양할 수 있음
  - Richard Barria는 “아이들이 싫증을 느끼지 않도록 게임을 자주 바꾼다”며, “대부분 아이들이 땀을 흘리고 있다는 사실조차 느끼지 못할 정도로 게임에 몰두한다”고 밝힘
  - 아이들은 자기에게 배정된 시간이 끝날 때까지 평균 10분 이상 플레이를 하는 것으로 알려짐

 [www.gamegym.multiply.com](http://www.gamegym.multiply.com)  [www.gamercize.net](http://www.gamercize.net)

#### Chart

#### Gamercize 시설과 이용 장면



## 이란, 게임등급 체계 제정

### ● NFCG, 이슬람 문화적 정체성 중심의 게임 등급 체계 제정

- ◆ 이란의 국립 게임재단(NFCG: National Foundation for Computer Games)은 최근 정부의 지원 하에 게임등급 체계인 ‘ESRA’ 모델을 신규 제정한 것으로 알려짐
  - NFCG 총재인 Behruz Minaii는 “이번 등급 제정에 따라, 자녀들을 위한 게임을 고르는 데 도움이 될 것으로 기대하며, 영화, TV 프로그램 등 여타 콘텐츠 부문에도 참고가 될 것”이라고 평가
  - 등급 심의 위원회는 종교적, 심리학적, 사회적 배경이 다른 20명의 전문가들로 구성

### ● 등급 제정 배경

- ◆ 이란의 일간지 Tehran Times에 따르면, NFCG의 등급제 도입을 축하하는 행사의 개막 연설에서, 이란 문화부 영화담당 차장인 Mohammadreza Jafari-Jelveh는 “게임의 중요한 목표가 영웅을 만들어내는 것”이라며 “게임을 통해 이란적이고 이슬람적인 것들이 잘 드러내고, 페르시아의 명예 되살릴 수 있을 것”이라고 전망
  - NFCG는 이란 내 게임산업을 육성하고, “문화 원리와 이슬람적이고 이란적인 국가 정체성”을 확립하고자 2007년 설립된 이란 문화 및 이슬람 지도부 산하의 비영리 기관
  - 지난 2008년 10월에는 1주일 걸쳐 열린 경찰 엑스포에 가족들을 초청해 자녀들에게 적합한 게임을 고르는 방법을 소개하는 등의 행사를 열기도 함
  - NFCG는 이슬람 문화적 정체성 강화를 위해 다음과 같은 게임 개발을 지원
    - 실시간 전략 게임 ‘Save the Port’(Tebyan의 Multimedia Office 개발)
    - FPS 게임 ‘Rescue the Nuke Scientist’(Union of Students Islamic Association 개발)  
(미국 군대에 포로로 잡혀 이라크와 이스라엘에 있는 과학자들을 구출하는 게임)