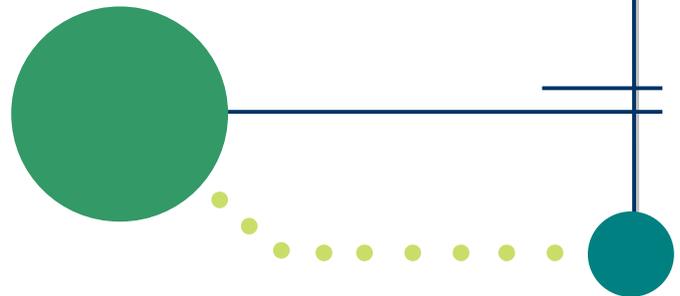




## 북미 게임 시장 동향

- 美 통신규제위원회 FCC, 네트워크 중립성 확보 위한 신규 규제안 발의 예고
- 채팅기술업체 Paltalk, 특허 침해 이유로 MMO 사업자 무더기 고소
- iPhone 게임 통한 부가 콘텐츠 판매, 게임업체 입장에서는 '모험'
- 콘솔용 MMO 개발, PS3보다 Xbox 360에서 더 쉬워...Turbine
- Blizzard, 'WoW' 관련 운영 규모 공개
- MS의 Zune HD, 게임 판매할 앱마켓 없어 비관론 직면
- 온라인광고 사업자 Tribal Fusion, iPhone 게임으로도 광고 도달범위 확대
- **STAT** 부분유료화 온라인게임 북미 이용자의 절반 이상이 가상상품구매
- **STAT** 콘솔게임기 사용자의 44%는 여성...NPD
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (6월)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (9월 넷째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (9월 넷째 주)



## 美 통신규제위원회 FCC, 네트워크 중립성 확보 위한 신규 규제안 발의 예고

### 🌐 FCC, 유무선 브로드밴드 사업자에 대한 직접 감시 선언

- ◆ 미연방 통신위원회 FCC의 Julius Genachowski 위원장이 美 시장의 ‘넷중립성(net neutrality)’ 확보를 위해 관련 브로드밴드 사업자들을 대상으로 직접 규제에 나설 것임을 지난 9월 21일 선언했음
  - ‘넷중립성’ 원칙은 모든 종류의 인터넷 기반 서비스가 아무런 차별 없이 제공돼야 함을 의미하는 것이어서 통신 업계와 신진 IT 업계 사이의 핵심 쟁점으로 남아 있음
  - 이와 관련, FCC의 Julius Genachowski 위원장은 ‘국민의 생활에 지대한 영향을 미치는 인터넷을 시장 자율에만 맡길 수는 없다’며, ‘자유롭고 개방적인 인터넷 환경을 확보하기 위한 경찰(smart cop) 노릇을 마다하지 않을 것’이라고 선언했음
  - FCC는 규제안 설정을 위해 조만간 공청회 등 준비 작업에 착수할 계획

### 🌐 인의

- ◆ FCC의 구상이 실현될 경우, 대역폭 부하가 큰 게임 관련 서비스의 활성화와 보급 확대에 유리한 환경이 조성될 수 있음
  - 최신 콘솔게임의 디지털 판매에는 편당 4GB 이상의 데이터 이동이 발생하며, 향후 출시될 클라우드 기반 게임서비스(Gaikai, OnLive 등)도 고화질 동영상 스트리밍에 맞먹는 데이터 부하를 수반하게 됨
  - 그러나 미국 ISP들이 대역폭 확보를 이유로 추진 중인 인터넷 종량제가 현실화될 경우, 이 같은 신종 서비스들은 사실상 데이터 이용량 제한에 막혀 보급에 차질을 겪을 수밖에 없음
  - 단, 유/무선 통신업계의 거센 반발을 뚫고 FCC가 실질적인 규제체계를 확립할 수 있을지는 미지수

## 채팅기술업체 Paltalk, 특허 침해 이유로 MMO 사업자 무더기 고소

### 🌐 Paltalk, MMO 업체들 고소



- ◆ 미국의 채팅프로그램 개발업체 Paltalk이 자사의 특허를 침해했다며 NCSOft, Blizzard, SOE(Sony Online Entertainment), Turbine 등 5개 MMO 업체를 상대로 최근 소송을 제기했음
  - Paltalk은 이들 온라인게임업체들이 자사가 개발한 '게임정보 전송기술(technology for ways to control interactive applications over multiple computers)'을 무단으로 사용하고 있다고 주장
  - 해당 기술은 캐릭터 등 다양한 정보를 같은 서버에 접속해 있는 다수의 컴퓨터에 전달하는 기술을 뜻하며 일반적으로 온라인게임 제작에서 광범위하고 빈번하게 사용되고 있음

### 🌐 논란의 요지

- ◆ 이번 소송은 지난해 12월 美 가상세계 구축회사 World.com이 자사가 보유한 특허 '가상세계 방문자의 상호소통에 대한 방법론과 시스템(System and Method for Enabling Users to Interactive Virtual Space)'을 NCSOft가 무단으로 침해했다며 소송을 냈던 것과 유사함
  - 이는 가상세계 캐릭터의 위치정보가 서버-클라이언트로 전달돼 유저의 모니터에 나타내는 과정에 대한 특허로, World.com과 Paltalk은 세부 기술에 차이가 있을 뿐 사실상 같은 내용으로 소송을 제기한 것임
- ◆ 그러나 이 같이 기술적 권리를 따지는 '특허소송'은 문제제기의 정당성에 대한 논란이 끊임없이 이어지고 있음
  - Paltalk이나 World.com이 '침해 당했다'고 주장하는 특허 역시 '보호 대상이 되는 특수한 기술인가' 또는 '무단으로 도용했는가'에 대해 논란의 여지가 있어 향후 귀추가 주목됨

 [www.paltalk.com](http://www.paltalk.com)

### iPhone 게임 통한 부가 콘텐츠 판매, 게임업체 입장에서는 ‘모험’

#### 🌐 소비자 호응 확산 못해

- ◆ Apple의 iPhone 3.0 업그레이드에 따라 ‘애플리케이션 내 소액결제’가 가능해졌음에도 정작 게임개발사 상당 수는 이를 통한 부가 콘텐츠 판매에 선뜻 나서지 못하고 있음
  - 한국의 게임빌을 비롯한 여러 업체가 iPhone 버전으로 App Store에 등재되는 타이틀에 ‘게임 내 소액결제’ 옵션을 아예 배제하고 있음
  - App Store 이용자 대다수가 무료 업데이트에 이미 익숙한 것을 감안하면 각종 게임 내 아이템이나 기타 콘텐츠의 별도 판매는 오히려 반감을 살 우려가 크다는 것이 해당 업체들의 판단

#### 🌐 기타 문제

- ◆ ‘게임 내 콘텐츠 판매’를 통해 지속성 매출을 확보하려 들 경우에도 유료 콘텐츠 최저 가격을 99센트로 못박아둔 Apple의 과금체계가 걸림돌로 작용할 수 있음
  - Bolt Creative 등 일부 게임업체는 ‘기존 고객들에 대한 지속적 지원’을 명목으로 게임 내 콘텐츠 판매에 나설 방침이나, 게임 자체 가격이 99센트에 불과한 상황에서 단순한 부가 콘텐츠에 그만큼 가격을 또 다시 적용하기는 무리

## 콘솔용 MMO 개발, PS3보다 Xbox360에서 더 쉬워...Turbine

### Turbine, 콘솔용 MMO 게임 개발 이미 착수



◆ 美 게임개발사 Turbine의 Craig Alexander 부사장이 Austin GDC 행사의 일환으로 지난 9월 19일 열린 ‘MMOs to Consoles’ 패널회의를 통해 PS3 및 Xbox360 기반의 MMO 개발과 관련된 자사의 현황과 시각을 개진했음

- Turbine은 이미 콘솔용 MMO 게임 개발 착수해 상당한 규모의 투자를 진행하고 있음
- 콘솔게임기 플랫폼은 패키지 게임 판매량 측면에서 PC를 압도하고 있어 MMO 게임의 또 다른 중흥을 실현시킬 가능성도 매우 높다고 Craig Alexander 부사장은 설명
- 콘솔용으로 출시된 ‘Fable2’, ‘Fallout 3’, ‘Oblivion’ 등 일부 타이틀은 각각 300만 장 이상의 판매고를 올리며 인기를 끌었으나 근래 출시된 PC 게임들 중에서는 그만큼 성공사례를 찾기가 어려움

### PS3 對 Xbox 360

◆ Craig Alexander 부사장은 기존 PC와는 플랫폼 특성이 다른 콘솔게임기를 겨냥해 MMO 게임을 만들기가 매우 어렵다고 토로하며 특히 PS3는 경쟁모델인 Xbox360에 비해 개발상의 난점이 더 많다고 분석했음

- PS3에 탑재된 Blue-ray는 Xbox360의 DVD방식에 비해 디스크 탐색 시간이 오래 걸려 MMO와 같이 방대한 데이터를 필요로 하는 게임을 구동하는 데 불리함
- 메인메모리 아키텍처 측면에서도 Xbox 360을 512MB 방식에 비유한다면 PS3는 256MB 형식이어서 상대적으로 불편한 점이 있음
- 퍼포먼스 모니터 툴이나 디버깅 툴과 같은 유틸리티도 PS3보다 Xbox 360용으로 나온 것이 사용하기 편리하며, Xbox 360용 게임을 PS3로 이식하는 것이 그 반대의 경우보다 훨씬 용이함
- PS3와 Xbox360 모두 MMO 게임 구동이 가능한 고성능 플랫폼임은 분명하나 개발사 입장에서는 우선 Xbox 360을 겨냥하는 편이 유리하다고 Craig Alexander 부사장은 첨언

 [www.turbine.com](http://www.turbine.com)

## Blizzard, 'WoW' 관련 운영 규모 등 제반 현황 공개

### Blizzard, GDC에서 운영규모 등 공개



- ◆ Blizzard가 지난 17일 GDC Austin을 통해 'World of Warcraft'의 개발 및 운영 규모 등 제반 현황에 대한 설명회를 개최했음
  - 회사측은 '온라인게임의 운영이 단순히 게임 개발만으로 이루어지는 것이 아니라는 사실을 알리기 위해 이 같은 자리를 마련했다'고 의도를 밝힘

### 'WoW' 인력 및 규모 현황



- ◆ 이번에 공개된 자료에 따르면 'World of Warcraft'의 개발 및 운영 부서에는 221개의 직종에 걸쳐 총 4,600여 명의 인력이 포진해 있음
  - 게임개발의 주도적 역할을 담당하는 게임개발 관련부서에는 콘텐츠 개발부(37명), 프로그래밍 부서(32명), 아트(Art) 부서(51명), 동영상 부서(123명), 음향 부서 등이 포함돼 있음
  - 현지화 및 품질보증 업무를 담당하는 플랫폼 서비스 부서에 245명, 고객지원부서에는 결제 매니저 340명과 2,056명의 GM이 일하고 있음
  - 이외에도 애플리케이션 관리팀(웹파일 관리/보안 업무)과 게임 세계관 관련업무를 담당하는 인력(2명)을 비롯해 인사, 재무, 법무, 정보기술, 홍보 및 마케팅 팀 등도 두고 있음
- ◆ 아울러 2만 여대의 컴퓨터 설비, 1.3PB(Petabyte) 분량의 데이터와 홈페이지 데이터를 포함한 90만 개의 웹파일을 보유하고 있음
  - 1만 3,250여 개의 서버 블레이드(server blade), 7만 5,000여 개의 CPU 코어(CPU core), 112.5TB(Terabyte) 용량의 블레이드 램(blade RAM)을 관리 중임
  - 프로그래밍팀이 맡고 있는 프로그램 코드는 550만 행에 이르고 품질보증팀이 발견한 버그는 오리지널 출시 이후 지금까지 18만 여 개에 달함
  - 출시 이후 지난 5년 동안 약 7만 여 개의 주문(Spell), 4만 여 명의 NPC가 제작됐고 퀘스트는 오리지널에 2,600개, 1, 2차 확장팩에 각각 2,700개와 2,350개가 추가됐음
  - 동영상 부서에서는 티저 영상, 프리랜더(pre-render) 영상, 머시니마(Machinima) 영상 등 수 많은 동영상을, 음향 부서에서는 총 27시간 분량의 음악을 제작했음

 [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

 [www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)

## MS의 Zune HD, 게임 판매할 앱마켓 없어 비관론 직면

### MS, Zune 신모델로 iPod에 재도전



- ◆ MS의 차세대 미디어플레이어인 Zune HD가 지난 9월 15일 북미 시장에 정식 발매돼 Apple iPod과의 2차전에 돌입했음
  - Zune HD는 QWERTY 키보드 기능을 갖춘 3.3인치 OLED 터치스크린과 Nvidia 社の 'Tegra' 칩셋으로 3D게임과 고화질 동영상 플레이가 가능하고 휴대용 미디어플레이어 최초로 HD 라디오 수신도 지원
  - 가격은 16GB 모델이 220 달러, 32GB 모델이 290 달러로 각각 책정돼 iPod Touch에 비해 10달러 가량 저렴한 편이며 관련 콘텐츠는 MS의 'Zune Marketplace'를 통해 판매됨

### 비판: 애플리케이션 부족

- ◆ Zune HD가 하드웨어 성능 자체로는 다소 우위를 점하고 있으나 게임 등 써드파티 애플리케이션을 판매할 개방형 장터의 부재로 인해 iPod Touch 추격 가능성은 불투명
  - 반면 Apple의 App Store는 무료 혹은 99센트짜리 저가형 타이틀을 중심으로 이미 2만 종 이상의 게임을 갖추고 있으며 RPG나 FPS 같은 전형적인 하드코어 타이틀도 다수 확보한 상태여서 이미 또 하나의 신흥 게임기로 두각을 나타내고 있음
  - MS 측은 '굳이 경쟁사들과 같은 방식으로 콘텐츠 판매에 나설 이유는 없다'는 입장이나, Zune 같은 포터블 플레이어의 시장 경쟁력은 하드웨어 자체보다 관련 소프트웨어의 폭과 깊이에 따라 크게 좌우될 수 있음

 [www.zune.net/en-US/](http://www.zune.net/en-US/)

### 온라인광고 사업자 Tribal Fusion, iPhone 게임으로도 광고 도달범위 확대

#### 🌐 Tribal Fusion, iPhone 게임에 광고 제공



- ◆ 온라인광고 네트워크 업체인 Tribal Fusion이 모바일광고 네트워크 업체인 Greystripe와 제휴, iPhone 게임에 광고를 제공할 예정이라는 사실이 모바일게임관련 뉴스웹사이트(MobileGamesBlog.com)에 지난 9월 18일 보도됐음
  - 이번 제휴를 계기로 Tribal Fusion의 광고주들은 iPhone 보유자들에 대해서도 직접적인 홍보와 마케팅을 진행할 수 있게 됨

#### 🌐 배경

- ◆ Apple의 App Store는 iPhone과 iPod Touch을 합해 전세계적으로 5,000만 명의 잠재 소비자를 거느리고 있으며 7만여 개에 달하는 전체 애플리케이션 가운데 1/3 가까이가 게임 콘텐츠임
- ◆ 게임에 대한 App Store 이용자들의 호응은 매우 높은 편이어서 인기 퍼즐게임 'Trism'은 App Store 출시 이후 불과 두 달 만에 25만 달러를 개발사(Demiforce)에 안겼고, 99센트짜리 'TapTap'은 하루 평균 다운로드 9,000 건의 기록을 세웠음
- ◆ 단, 게임업체 입장에서는 iPhone 게임의 광고만으로 수익성을 확보하기가 여전히 매우 어려움
  - 광고료를 CPM 기준 1.5달러로 가정할 때 App Store 게임이 9만 달러 이상의 年 광고 매출을 올리기 위해서는 10만 명 이상의 월평균 이용자를 확보해야 함
  - 그러나 모바일광고사업자 AdMob에 따르면 월평균 이용자 수 10만 명 이상인 사례는 지난 5월 기준으로 App Store 전체 애플리케이션의 5% 이내임

 [www.tribalfusion.com](http://www.tribalfusion.com)  [www.greystripe.com](http://www.greystripe.com)

**STAT** 부분 유료화 온라인게임 복미 이용자의 절반 이상이 가상상품구매

**● 부분 유료화 온라인게임 이용자, 가상상품 구매 비중 높아**

- ◆ 시장조사업체 VGMarket이 실시한 최근 조사에 따르면, 부분 유료화 온라인게임 이용자의 절반 이상이 가상상품을 구매한 적이 있는 것으로 나타남
  - 지난 1년 간 가상상품을 구매한 적이 있다고 답한 응답자 비율은 부분 유료화 온라인게임이 58%에 달했으며, MMO와 SNS 게임이 각각 34%와 23%에 그쳤음
  - 해당 12개월간의 사용자 1인 평균 가상상품 구입비도 부분 유료화 온라인게임이 75 달러로 가장 높았고, MMO가 60 달러, SNS 게임이 50 달러로 그 뒤를 이었음
  - 구매자의 80%는 직접 사용할 목적으로, 나머지 20%는 선물용으로 가상 상품을 구입했다고 답했으며, 플랫폼별로는 PC 온라인이 12%, 콘솔 온라인과 캐주얼 게임이 각각 9%씩이었음
  - 가장 많이 구입한 아이템은 게임 내 화폐로 응답자의 73%가 이를 구입한 경험이 있는 것으로 조사됐고 무기류(40%), 의복류(32%), 게임이용권(subscription codes)(30%), 파워업(power ups) 아이템(29%), 가상선물(20%) 등이 뒤를 이었음
  - 아이템 종류별 사용자 1인당 지출 역시 게임 내 화폐가 평균 50 달러로 가장 높았고, 게임이용권은 평균 30 달러로 2위를 차지
  - 해당 데이터는 VGMarket이 아이템거래업체 PlaySpan의 지원을 받아 2,425명의 복미 온라인게임 이용자를 대상으로 실시한 설문조사 결과

**Chart** 복미 온라인게임 이용자의 가상상품 구입 행태



[출처] VGMarket, 스트라베이스 재구성

**STAT** 콘솔게임기 사용자의 44%는 여성...NPD



**콘솔게임기 사용자, 성별간 격차 적어**

- ◆ 시장조사업체 NPD Group이 발표한 보고서에 따르면 콘솔게임기 사용자 중 여성의 비율이 44%에 달해 남성 게이머(56%)와의 격차가 크지 않은 것으로 드러났음
  - 해당 보고서(Gaming Device Profiles)는 지난 1월 20,893명을 대상으로 실시한 설문조사를 근거로 작성됐으며, 연령별로는 2~12세가 24%로 가장 많고 25~34세가 20%, 35~44세가 17%를 차지하고 있음
  - 이들 대다수는(41%) 친구나 지인과의 대화 등을 통해서 게임정보를 얻는다고 답했으며 잡지 또는 온라인 광고에 의존하는 비율은 5%에 불과했음
- ◆ 복수콘솔 보유현황 조사에서는 PS3 보유자가 여타 콘솔게임기에 비해 2대 이상의 콘솔을 가지고 있는 비율이 높게 나타났음
  - PS3 보유자 중 Wii와 Xbox 360를 보유하고 있는 비율은 각각 42%와 34%에 달했지만, Xbox 360은 42%(Wii)와 18%(PS3) 수준이었고 Wii 보유자의 경우 26%(Xbox 360)와 14%(PS3)에 그쳤음
  - 한편, Wii 보유자의 절반 이상(51%)이 가장 선호하는 온라인게임 장르로 카드/퍼즐/아케이드/날말 맞추기 등을 꼽았으며, 슈팅게임은 PS3와 Xbox 360 이용자들에게 인기가 높았음

[www.wii.com](http://www.wii.com)    [www.playstation.com](http://www.playstation.com)    [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.9.6~9.12) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	127,398	-2%	37,767,030
	PlayStation 3	Sony	102,881	-29%	9,431,377
	Xbox360	Microsoft	78,384	-11%	18,344,823
	Wii	Nintendo	72,469	+3%	24,590,517
	PSP	Sony	33,537	-7%	17,418,851
	PlayStation 2	Sony	27,890	+1%	50,908,681
SW	The Beatles: Rock Band (Wii)	MTV Games	250,268	신규	250,268
	The Beatles: Rock Band (X360)	MTV Games	241,604	신규	241,604
	The Beatles: Rock Band (PS3)	MTV Games	131,910	신규	131,910
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	121,643	-11%	1,564,517
	Batman: Arkham Asylum (PS3)	Square Enix	75,251	-41%	510,609
	Guitar Hero 5 (X360)	Activision	74,292	-49%	218,140
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	72,469	+3%	24,590,517
	Batman: Arkham Asylum (X360)	Square Enix	69,062	-41%	483,496
	DiRT 2 (X360)	Codemasters	66,187	신규	66,187
	Madden NFL 10 (X360)	EA Sports	60,668	-11%	969,808

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (6월)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 6. 1~2009. 6. 30)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
2	The Sims 3 Collector's Edition	Simulation	Electronic Arts
3	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
5	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
6	Spore: Galactic Adventures	Simulation	Electronic Arts
7	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
8	Spore	Simulation	Electronic Arts
9	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly/Sega
10	StarCraft: Battle Chest	RTS	Blizzard

\*2009년 7월부터 NPD에서는 월간 통계만을 발표

[출처] NPD Group

**STAT 북미 MMO게임 이용순위 (9월 넷째 주)**

Table		美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 9. 21 기준)		
순위	게임명	퍼블리셔	이용시간	
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	375,267	
2	Guild Wars	NCsoft	21,467	
3	Silkroad Online	Joymax	17,391	
4	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	14,859	
5	Eve Online	CCP	14,001	
6	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	11,170	
7	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	11,108	
8	The Lord of the Rings Online	Turbine	10,128	
9	Metin 2	Gameforge	9,525	
10	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Auran	8,884	

[출처] Xfire.com

**STAT App Store 인기게임 순위 (9월 넷째 주)**

Table		App Store 인기게임 순위 (2009. 9. 21 기준)			
구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Frogger	Konami	Arcade	1.99
	2	geoDefense Swarm	Critical Thought Games	Arcade	0.99
	3	BATTLE BEARS	StoryBoy	Action	0.99
	4	TightWire	iBright Studios	Action	0.99
	5	Mr.AahH!!	PONOS	Action	0.99
	6	MADDEN NFL 10	Electronic Arts	Simulation	7.99
	7	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	8	Max Injury	Box Shaped Games	Action	0.99
	9	iLaunched	Kronos Games	Action	0.99
	10	Geared	Bryan Mitchell	Puzzle	0.99
무료	1	TightWire Lite	iBright Studios	Action	-
	2	Max Injury Lite	Box Shaped Games	Action	-
	3	Word Scramble 2	Zynga	Puzzle	-
	4	Fish Food Frenzy Free	Sputnik Games	Arcade	-
	5	Ninjas Live - 10 Honor Points	Storm8	Role Playing	-
	6	UNO™ - FREE	Gameloft	Board	-
	7	Mr.AahH!! Lite	PONOS	Action	-
	8	Biker Blast-Off!	North One Television	Racing	-
	9	BATTLE BEARS Free	StoryBoy	Action	-
	10	NFL 2010 Free	Electronic Arts	Simulation	-

[출처] Apple.com