

G L O B A L  
**게임산업**  
**TREND**

May 2010  
1st Issue



**North America**

4

- EA, 중고게임 유통으로 인한 수익 악화 타개 대책 마련
- 미국 대법원, 폭력적 비디오게임 판매 금지법 심리 들어가
- Facebook- Zynga 갈등 타결, 5년간의 새로운 협약으로 일단락
- ESPN 과 Playdom, SNS 기반 스포츠게임 ESPNUvill 발매 관련 제휴 체결
- 닌텐도- 미국 심장재단, 게임이 건강한 삶의 방식으로 자리잡도록 공조
- Sony 의 차세대 휴대용 게임기 PSP2, 예상 스펙과 E3 공개 여부
- 미국 4 월 비디오게임 하드웨어/소프트웨어 판매 실적
- [STAT]미국 온라인 게임 순위
- [STAT]미국 SNS 게임 순위

**Europe**

14

- 영국 교육 방송 채널 4, 교육용 게임 4 종 발표
- 영국 BT, 클라우드 방식 게임 제공 업체 온라인브 지분 인수
- MTV, 유럽 음악 게임 시장 공략
- 프랑스 기능성 게임 개발업체 KTM Advance 200 만 유로(한화 320 억) 투자유치
- 게임로프트, 안드로이드 휴대폰용 3D 게임 개발 나서
- 중동 게임시장 진출의 핵심은 '아랍 문화에 맞는 현지화 전략'

**Asia**

21

**Japan**

- 일본 6 대 주요 게임 개발사, 2010 년 3 월 결산 발표...5 개사가 매출 감소 기록
- Sony, 3D 영상으로 호기심을 자극하는 'dot park' 개최

**China**

- 중국 온라인게임 시장, 성장률 둔화되고 선두 기업 비중 높아져
- 중국 완미시공, 국내외 게임 기업 인수 통해 해외시장 공략 박차

**Others**

- 호주, 게임 등급분류에 '18 세 이용가' 신설 놓고 논란

## South America

30

- 브라질 최대 게임쇼 Brazil Game Show 2010, 리오데자네이루에서 개최
- 멕시코 전통 레슬링 게임 'Lucha Libre AAA', Konami 가 해외 배급 담당

## Korea

33

- 블리자드 '스타크래프트 2', '12 세 이용가' 등급 받아
- 주요 게임 기업들 매출 순위 판도 변화 오나
- 국내 게임 양강 넥슨 및 엔씨소프트, M&A 바람 - 게임 업계 대형화, 집중화 심화
- '아이온'에서 트위터 즐긴다
- [STAT]국내온라인 게임 순위

## North America

---

- EA, 중고게임 유통으로 인한 수익 악화 타개 대책 마련
- 미국 대법원, 폭력적 비디오게임 판매 금지법 심리 들어가
- Facebook- Zynga 갈등 타결, 5 년간의 새로운 협약으로 일단락
- ESPN 과 Playdom, SNS 기반 스포츠게임 ESPNUvill 발매 관련 제휴 체결
- 닌텐도- 미국 심장재단, 게임이 건강한 삶의 방식으로 자리잡도록 공조
- Sony 의 차세대 휴대용 게임기 PSP2, 예상 스펙과 E3 공개 여부
- 미국 4 월 비디오게임 하드웨어/소프트웨어 판매 실적
- [STAT]미국 온라인 게임 순위
- [STAT]미국 SNS 게임 순위

## EA, 중고게임 유통으로 인한 수익 악화 타개 대책 마련

### ■ EA, 중고 게임 거래 시장 타개를 위한 대책 추진

- ▶ EA(Electronic Arts)가 중고 게임 사용자의 온라인 서비스를 제한하는 '온라인 패스(Online Pass)' 시스템의 도입 발표함
  - EA는 PS3/ Xbox360용으로 출시되는 자사 스포츠 게임타이틀에 멀티플레이를 위한 온라인 서비스 접속권과 보너스콘텐츠를 담은 온라인 패스를 동봉할 계획임
  - 온라인 패스는 온라인 서비스 이용을 위한 등록코드를 1회로 제한해 중고 게임타이틀 구매자의 멀티플레이를 제한하는 조치임. 따라서 중고 타이틀 구매 유저가 네트워크 게임을 즐기기 위해서는 온라인패스를 10달러에 구매해야 함
- ▶ EA는 온라인 패스를 통해 중고 타이틀 구매의 유리한 메리트인 가격 매력도를 떨어뜨려 결국 신제품과의 가격차를 좁히겠다는 입장
  - 온라인 패스 시스템은 중고 게임 타이틀 거래를 감소 시킬 뿐 아니라, 중고 게임 거래 시에도 게임개발사가 온라인 서비스 이용권에 대한 수익도 거둘 수 있는 장점을 가지고 있음
  - Ubisoft도 온라인패스 시스템의 도입을 검토 중인 것으로 전해짐
- ▶ 온라인 패스는 PS3와 Xbox360으로 발매되는 '타이거 우즈 PGA투어 11'을 시작으로 'NCAA 풋볼 11', 'NHL 11', '매든 11', 'NBA 11', 'FIFA 11', 'EA스포츠 MMA' 등 스포츠 게임 타이틀에 적용될 예정임
  - EA는 이번 결정 이전에 이미 '매스 이펙트2'의 '세베투스 네트워크', '드래곤 에이지'의 DLC 네트워크, '배틀필드: 배드컴퍼니2'의 '애드온' 등에 이미 '온라인 패스'와 비슷한 코드 인증 방식을 채택한 바 있음
- ▶ 현재 북미와 유럽에서는 게임스탑, GAME 등의 게임 전문 판매점을 포함해 세븐일레븐, 월마트 등 중고 게임을 취급하는 업체가 증가하고 있음. 이에 따라 패키지 게임의 판매량이 점차 감소하고 있는 추세임
  - 게임업체들은 중고게임 거래가 불법 복제나 해적판 게임보다 업체에 더 피해를 미친다고 주장하고 있음

## 美 대법원, 폭력적 비디오게임 판매 금지법 심리 들어가

- **캘리포니아 주, 연방법원의 폭력적 게임 판매 금지 법안 위헌 판결에 대해 대법원에 상소**
  - ▶ 캘리포니아 주 정부는 연방정부가 수정헌법 표현의 자유에 위배한다고 판결한 폭력적 비디오게임 판매 금지 법안을 대법원에 상소했으며, 이에 대해 대법원은 심리에 들어감
    - 캘리포니아 주 정부는 폭력적인 비디오 게임이 미성년자에게 신체적, 정신적으로 직접 미친 피해 연관성을 증명해야 한다는 연방법원의 판결은 잘못됐다고 호소함
  - ▶ 캘리포니아 주의 폭력적 비디오게임 판매 금지 법안은 '살인, 사람을 불구로 만들기, 주검 훼손, 인간 이미지에 대한 성폭행' 등을 묘사한 비디오 게임을 폭력물로 규정해, 음란 콘텐츠 판매를 금지한 것처럼 폭력적인 비디오 게임도 그와 마찬가지로 동일한 법적 기준으로 규제해야 한다는 내용임(최대 1,000달러의 벌금 부과)
    - 캘리포니아 주 정부는 이 법안을 지난 2005년 채택했으나, MS, Sony, EA, Disney Interactive Studio 등 주요 게임업체가 참여한 美 엔터테인먼트소프트웨어협회(ESA)의 법정 공세(주 항소 법원)로 제대로 효력을 발휘하지 못했음

## Facebook- Zynga 갈등 타결, 5년간의 새로운 협약으로 일단락

### ■ 수익 배분 문제로 Facebook과 Zynga 간의 결별 가능성 제기

- ▶ 세계 최대 SNS인 Facebook과 세계 최대 소셜 게임 업체인 Zynga는 Facebook의 자체 가상 화폐인 'Facebook Credits' 도입 및 사용 수수료 문제로 갈등이 야기되었음
  - Zynga는 그 동안 Facebook에 30%의 수익금을 배분해 왔으며, 앞으로 도입될 Facebook Credits도 30%의 수수료를 부과한다는 점에 불만을 토로, Facebook의 수익 배분 구조에 대해 문제를 제기함
  - 이에 Facebook은 'Farmville' 등 Zynga의 인기 소셜 게임 서비스를 일시적으로 중단 시키는 강경책을 사용했고, 이에 Zynga는 자체 소셜 게임 플랫폼인 'Zynga Live'를 출시하겠다고 맞섬

### ■ 결국, 5년간의 재계약에 합의하면서 갈등 봉합

- ▶ 자세한 계약 내용이 공개되지는 않았으나, 업계 관계자들은 두 업체간의 입장 차가 좁혀진 것으로 진단되고 있음
- ▶ Facebook은 Zynga의 게임을 판매, 서비스 수익을 얻었고, Zynga는 Facebook을 통해 많은 유저를 손쉽게 확보하는 등 시너지 효과를 창출해 왔기 때문에, 두 업체간 협력관계가 결렬되기는 어려울 것이란 게 일반적인 시각임
  - 게다가 Facebook은 현재 확실한 수익모델이 부재한 상황임
  - Zynga도 자체 게임 사이트인 Farmville 사이트(www.farmville.com)를 개설했지만, 여전히 Facebook에서 Farmville을 즐기는 게이머가 압도적으로 많은 상황임  
(※ Facebook용 Zynga 게임 이용자는 하루 평균 800만 명, 한달 평균 2억 5,000만 명에 육박함)

## ESPN과 Playdom, SNS 기반 스포츠게임 ESPNville 발매 관련 제휴 체결

- **스포츠 전문 케이블 채널인 ESPN과 소셜게임업체인 Playdom은 SNS 기반 스포츠게임개발 관련 2년간의 계약을 체결**
  - ▶ 우선 2010년 가을까지 2개의 게임을 출시할 예정이며, 그 중 하나의 타이틀은 최근 인기를 끌고 있는 Zynga의 Farmville을 딴 'ESPNville'로 전해짐
  - ▶ ESPN과 Playdom의 SNS 게임은 Facebook, MySpace, Bebo, Tagged, Hi5, ESPN.com, Playdom.com 등에서 발매될 계획이며, 이후 모바일 버전까지 확대할 예정임
  - ▶ Playdom은 현재 Tiki Resort, Social City를 포함해 SNS 인기 애플리케이션 15위 가운데 7개를 차지하고 있으며, Zynga에 이은 2위 SNS 게임 개발업체임
  
- **스포츠 분야에 확실한 브랜드를 구축하고 있는 ESPN과 SNS 게임 개발업체의 2인자인 Playdom이 SNS 게임의 불모지인 스포츠 장르 SNS 게임을 선점하려는 움직임에 대해 업계의 관심이 집중되고 있음**
  - ▶ 최근 Playfish(EA)도 FIFA시리즈의 소셜게임 개발을 발표하는 등, 스포츠 기반 SNS 게임에 대한 기대가 커지고 있음

## 닌텐도- 미국 심장재단, 게임이 건강한 삶의 방식으로 자리잡도록 공조

### ■ 닌텐도-미국 심장재단 제휴 체결

- ▶ 올 여름부터 출고되는 Wii Fit Plus, Wii Sports Resort 타이틀 등 닌텐도의 제품에는 미국 심장재단(American Heart Association)의 로고인 AHA가 새겨질 예정이며, 이를 통해 활동성 비디오 게임의 이용이 건강에 도움을 준다는 점을 소비자에게 알릴 계획
- ▶ 이 밖에도 활동성 게임의 장점에 대해 공동 연구를 수행, 조사결과를 바탕으로 운동의 동기를 부여하기 위한 활동을 꾸준히 추진할 계획
  - 연구 조사 결과
    - : 미국인의 70%가 규칙적인 운동 하지 않음
    - : 하루 평균 의자에 앉아있는 시간은 약 8시간
    - : 응답자의 반 이상이 운동할 시간이 없다고 대답
    - : 운동을 거의 하지 않는 사람의 40% 이상은 운동이 재미가 없기 때문이라고 응답
- ▶ 온라인 정보센터(www.activeplaynow.com)를 개설, 방문자들에게 운동의 장점들과 건강한 삶에 대한 정보들을 제공한 예정임
- ▶ 올해 말 여러 학계의 유명인사들을 모아 학회를 개최할 예정. 유명인사들의 생각을 종합해, 건강한 삶과 비디오 게임과의 관계를 재조명할 수 있는 기회를 마련할 계획

### ■ 이번 제휴의 의미

- ▶ 닌텐도는 미국심장재단과 제휴, 게임이 건강한 삶을 위한 한 방식이 될 수 있음을 알릴 예정임. 이는 게임의 가치에 대한 인식 제고 계기가 될 것으로 평가 받고 있음
- ▶ 뿐만 아니라 인터랙티브 엔터테인먼트 소프트웨어 산업의 규모를 확대시킬 수 있는 계기가 될 수 있을 것

## Sony의 차세대 휴대용 게임기 PSP2, 예상 스펙과 E3 공개 여부

### ■ PSP2, E3에서 공개되나

- ▶ 2010년 6월 15~17일 개최 예정인 E3에서 Sony의 차세대 게임기 'PSP2' 공개 여부에 세계적인 관심이 쏠리고 있음
  - Sony의 'PS 무브(Playstation move)', MS의 'Project Natal', Nintendo의 '3DS(Vitality Sensor 포함)'는 이미 공개 예정임이 밝혀져 많은 기대를 모으고 있으나, Sony의 차세대 게임기 공개는 아직 진위 여부가 명확하지 않음
- ▶ 유럽 게임 잡지 사이트 Eurogamer는 'PSP2는 터치 스크린 기능과 앞/뒷면을 비추는 두 개의 카메라, 듀얼 아날로그 버튼이 탑재될 것이며, 이번 E3에서 공개 전시 될 것'이라고 보도
- ▶ 미국 게임 전문사이트 VG247과 일본 Gamespark는 'PSP2는 2011년 출시 예정으로, 쿼드 코어 기반의 셀 CPU를 탑재, Wi-Fi/3G 지원할 것이며, 이미 영국의 여러 개발사가 PSP2용 게임 타이틀을 개발 중에 있다' 고 보도. 다만 PSP2의 공개는 이번 E3가 아닌 8월 개최되는 독일 Gamescom이나 9월의 Tokyo Game Show에서 이루어질 것이라고 전망

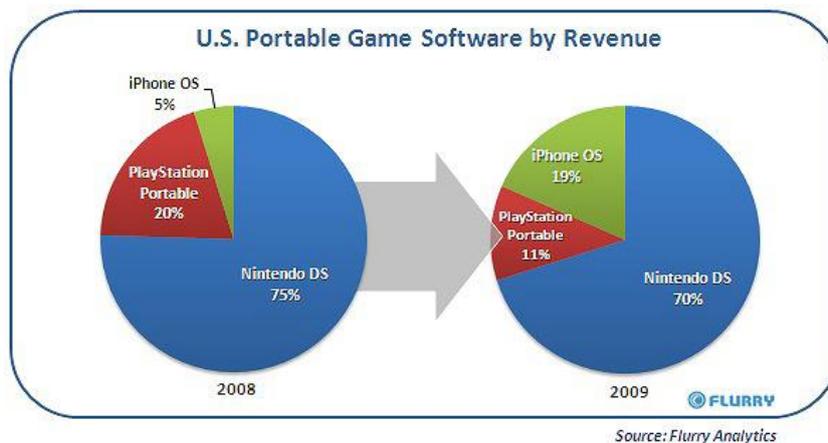
### ■ E3 공개 예상 근거: 대형 게임개발사들, Sony의 휴대용 게임기 관련 4분기 마케팅 계획을 대폭 확대

- ▶ 대형 게임 개발사 두 곳이 2010년 4분기 마케팅 예산을 큰 폭으로 늘려 Sony 차세대 휴대용 게임기 공개에 대한 기대감 증폭 중
- ▶ 또 다른 개발사도 PSP용 게임소프트에 대한 향후 계획을 공개하기 전에 플랫폼 홀더인 Sony의 발표를 기다리고 있다고 언급해, 몇 개의 게임 타이틀을 비밀리에 개발 중임을 암시함
- ▶ 다만, Sony는 가까운 시일 내 PSP2 출시 계획이 없음을 분명히 밝히고 있지만, 이는 2009년 PSPgo 공개 전 정보가 새어나가 피해를 본 바 있는 Sony의 사전 정보 유출 방지를 위한 대응으로 볼 수 있음

### ■ 휴대용 게임기 시장에서의 PSP의 위치

- ▶ 6년 전 출시된 PSP는 몇 차례 개정판이 나왔음에도 불구하고 첫 출시 이후 크게 달라진 것이 없음

- PSPgo: PSP의 업그레이드 버전으로 2009년 10월 1일 출시됨. Sony가 PSPgo의 판매 실적을 공식 발표한 적은 없으나 소매 판매 부진으로 인해 모든 주요 시장에서 판매 실적이 예상 외로 저조하다는 사실은 잘 알려져 있음
- ▶ 현재까지 PSP자체의 전반적인 판매 실적은 괜찮은 편이지만 그 어느 때보다 치열한 경쟁 상황에 직면해 있는 상태
- 휴대용 게임기로서 PSP의 입지는 iPhone/iPod Touch의 판매량 증가, Nintendo DS 후속작이 출시 등으로 위협을 받고 있음



## 미국 4월 비디오게임 하드웨어/소프트웨어 판매 실적

### ■ 美 비디오 게임 판매량 사상 4번째로 최저점 찍어

- ▶ 시장조사업체 NPD Group에 따르면, 4월 미국 비디오게임 하드웨어/소프트웨어 판매 매출은 7억 6,620만 달러로 전년 대비 26.2% 감소한 것으로 나타남. 이는 2000년 9월, 2009년 6월과 7월에 이어 4번째로 가장 극심한 하향세임
  - 소프트웨어 매출은 전년 대비 22% 하락한 3억 9,850만 달러를 기록했는데, 이는 아이폰/아이패드를 통해 무료 혹은 저렴하게 제공되는 캐주얼 게임이 원인으로 지목됨

### ■ 판매 감소 수치는 타이틀 및 콘솔 기기의 총 판매량에서도 여실히 드러남

- ▶ 올해 4월 소프트웨어 판매량 1위를 기록한 '스플린터 셀: 컨빅션'은 총 48만 6,000장의 타이틀이 판매된 반면, 지난해 4월 1위인 '레지던트 이블 5'는 약 150만장의 판매량을 거둠
- ▶ 올해 4월 콘솔 기기에서 판매량 1위를 차지한 NDS 역시 지난해 동기에는 56만 3000대에서 44만 800대로 판매량이 감소함

<2010년 4월 비디오게임 하드웨어 판매 현황 및 전년 대비 성장률>

순위	콘솔게임기	판매량(단위: 천)	YoY
1	Nintendo DS	441	-58%
2	Wii	277	-19%
3	Xbox 360	185	+6%
4	PlayStation 3	181	+43%
5	PSP	66	-43%

<2010년 4월 비디오게임 소프트웨어 판매 현황>

순위	비디오게임타이틀	콘솔	판매량(단위: 천)
1	Splinter Cell: Conviction	Xbox 360	486
2	Pokemon Soulsilver	DS	243
3	New Super Mario Bros.	Wii	200
4	Pokemon Heartgold	DS	193
5	God of War III	PS3	180

## [STAT] 미국 온라인 게임 순위

- 방문자와 리뷰 등을 종합한 mmorpg.com 자체 집계((2010년 5월 기준)

순위	게임	hits
1	Star Wars: The Old Republic	309,652
2	Aion	244,163
3	Age of Conan: Hyborian Adventures	230,501
4	Allods Online	190,731
5	Guild Wars	2,167,827
6	World of Warcraft	165,772
7	EVE Online	158,832
8	Warhammer Online: Age of Reckoning	102,306
9	EverQuest II	88,680
10	Fallen Earth	84,033

Source: mmorpg.com

## [STAT] 미국 SNS 게임 순위

- 페이스북 게임 앱 순위(2010년 5월 기준)

순위	게임	게임개발사	방문자수
1.	FarmVille	Zynga	70,660,850
2.	Texas HoldEm Poker	Zynga	28,283,996
3.	Birthday Cards	RockYou!	28,171,041
4.	Treasure Isle	Zynga	24,668,000
5.	Café World	Zynga	22,484,007
6.	Mafia Wars	Zynga	21,122,926
7.	PetVille	Zynga	17,276,075
8.	Pet Society	EA	15,979,093
9.	MindJolt Games	MindJolt	15,697,971
10.	Happy Aquarium	CrowdStar	15,503,030

Source: Appdata

## Europe

---

- 영국 교육 방송 채널 4, 교육용 게임 4종 발표
- 영국 BT, 클라우드 방식 게임 제공 업체 온라인브 지분 인수
- MTV, 유럽 음악 게임 시장 공략
- 프랑스 기능성 게임 개발업체 KTM Advance 200만 유로(한화 32억) 투자유치
- 게임로프트, 안드로이드 휴대폰용 3D 게임 개발 나서
- 중동 게임시장 진출의 핵심은 '아랍 문화에 맞는 현지화 전략'

## 영국 교육 방송 채널4, 교육용 게임 4종 발표

### ■ 영국의 교육전문 민영방송인 채널4, 교육용 게임 프로젝트 구체화

- ▶ 영국의 공익적 민영방송으로 꼽히는 채널4가 10대들을 대상으로 한 교육용 게임 출시 계획을 구체화 함
- ▶ 채널4는 공익 목적으로 2009년부터 영국의 독립 게임개발사와 함께 교육용 게임을 개발 하고 있음. 교육용 게임 분야는 정책, 철학, 신앙, 감정적 회복(emotional resilience)이며, 채널 4의 연중 기획인 과학, 역사, 성교육 등도 포함
- ▶ 게임 개발에 참여한 개발사는 튜나 테크놀로지(Tuna Technology), 프리로디드(Preloaded), 피시 인어 보틀(Fish in a bottle), 영국 영화/TV상(BAFTA) 수상 팀인 리틀라우드 (Littleloud)의 다수이며, 게임은 여름부터 순차적으로 선보임
- ▶ 가장 먼저 나오는 게임은 6월 출시될 프리로디드의 '트라팔가 오리진(Trafalger Origins)' 과 피시 인어 보틀의 '303 중대(Squadron)'임
- ▶ 트라팔가 오리진은 나폴레옹 전쟁 다시 벌어진 트라팔가 해전에서 나타나는 문화적 다양성과 영국 해군 승리에 결정적 영향을 미친 다문화주의를 학습하는 내용임
- ▶ '303 중대(Squadron)'는 2차 대전 때 영국 전쟁에서 폴란드 조종사들의 중요성을 나타 내는 게임
- ▶ 이 외에도 채널 4는 시민적 자유, 성교육, 미디어 리터러시 등을 다룬 게임들을 순차적 으로 선보일 계획
- ▶ 2011년에 개발할 교육용 게임의 주제는 재정 교육, 정신 건강, 과학, 역사, 생존

주요 게임명	개발사	출시 시기	주요 소재
Battle of tratalger	Preloaded	6월	나폴레옹 시기의 트라팔가 해전
303 Squadron	Fish in a bottle	6월	2차 세계 대전
The Curfew	Littleloud	7월	젊은이들의 시민적 자유
Private	Zombie Cow	7월	성교육
Cover girl	Tuna Technology	9월	미디어 교육, 미디어의 포토샵 이용과 이미지 조작이 청 년들에게 미치는 영향 등.

## 영국 BT, 클라우드 방식 게임 제공 업체 온라인브 지분 인수

### ■ 브리티시 텔레콤(BT), 온라인브의 지분 2.6%를 획득하고, 영국 내 온라인브 서비스에 대해 독점적 권리를 갖기로 계약

- ▶ 온라인브는 유비소프트, EA 등의 비디오 콘솔게임을 별도의 기기 없이도 PC:IPTV 등에서 즐길 수 있는 서비스를 제공하는 기업. 클라우드 컴퓨팅 기술을 이용해 이 같은 서비스 가능
- ▶ 서비스 방식은 BT 가입자가 온라인브 서비스를 이용할 수 있는 상품에 가입하면 '온라인브 마이크로 콘솔'을 받아 자신의 IPTV나 PC에서 이용하는 형태. 게임 콘텐츠 이용 방식은 구매·임대 등으로 나누어짐
- ▶ 정확한 상용 서비스 일정은 미정이지만 스티브 펄만 온라인브 대표는 "영국 서비스 시작 이전에 6월 17일 미국 서비스에서 교훈을 얻고 싶다"고 말함
  - 온라인브는 이미 2009년 영국 웨일스에 있는 데이터 센터에서 테스트를 진행한 바 있음

### ■ 인수의 의미 및 전망

- ▶ BT사는 이번 계약으로 프리미엄 브로드밴드 사의 입지를 굳힐 뿐만 아니라 200만 파운드의 가치가 있는 게임 시장에 진출한다는 의미를 부여
- ▶ 가빈 패터슨 BT 소매부문 사장은 "우리의 고객들이 비싼 하드웨어를 사지 않고도 TV나 PC에서 방대한 양의 게임을 즐기게 됐다"고 말함
- ▶ 기존의 IPTV에서 제공하는 게임은 카드 게임과 같이 단순한 캐주얼 게임이었으나, 닌텐도Wii, 플레이스테이션(PS)에서 즐기던 수준 높은 게임도 IPTV에서도 똑같이 이용할 수 있을 것으로 전망

## MTV, 유럽 음악 게임 시장 공략

- **MTV Games가 자사의 대표적인 음악 게임 '락 밴드(Rock band)'를 유럽 시장에서 1위 자리에 올려 놓기 위해 런던에 새로운 기지를 건설함**
  - ▶ MTV는 이를 위해 미국의 비디오 게임 개발/퍼블리셔인 THQ 출신의 로이 캠벨을 해외 영업과 유럽 수퍼팀의 책임자로 고용.
  
- **지사 설립 이유**
  - ▶ MTV의 '락 밴드'는 미국 내에서는 1위지만 유럽 시장에서는 액티비전의 '기타히어로'에 밀리는 상황. 4분기에 출시할 '락 밴드 3'로 유럽 시장에서 '기타히어로'의 시장점유율을 뺏는 것이 일차적인 목적
  - ▶ 유럽 특히 영국 시장은 가격 경쟁력 등의 측면에서 게임 업체의 경쟁이 치열한 상황. 더 많은 자원을 투입함으로써 EA같은 파트너들과 협력을 강화할 수 있을 것으로 기대
  
- **향후 전망**
  - ▶ 단기간에 기타히어로의 점유율을 차지하는 것은 쉽지 않을 것으로 보임
  - ▶ MTV는 오는 6월 '그린 데이 : 락밴드'를 출시하는 데 이어 '락밴드 3'는 E3에서 첫 선을 보일 예정

## 프랑스 기능성 게임 개발업체 KTM Advance 200만 유로(한화 32억) 투자유치

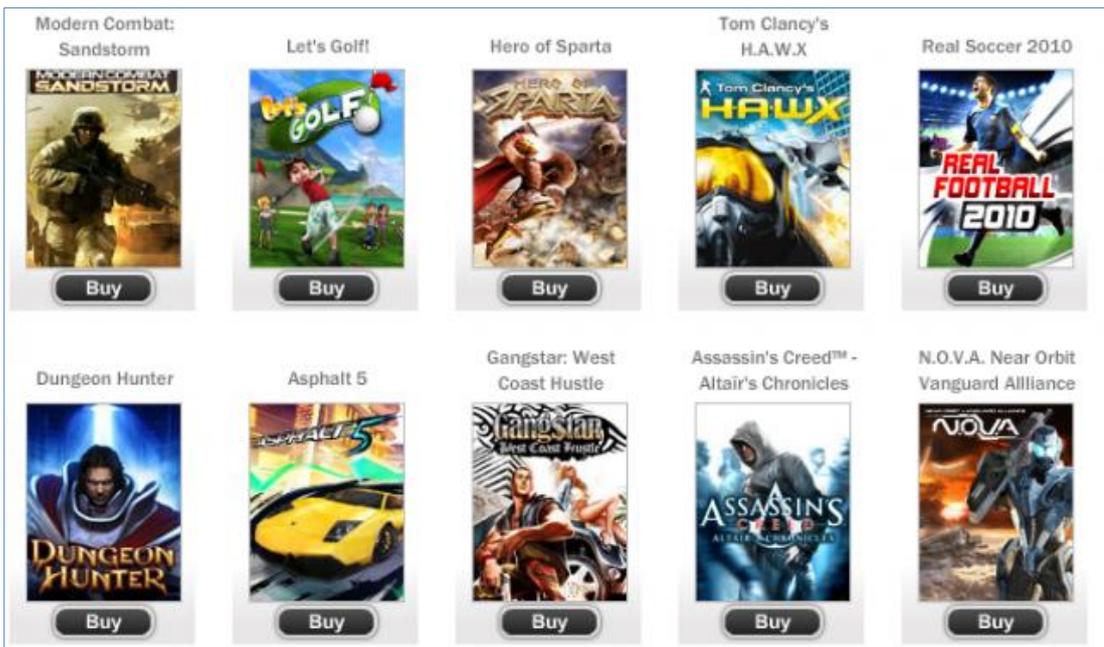
- 프랑스의 기능성 게임 개발업체 KTM 어드밴스(advance)는 CM-CIC private capital로부터 200만 유로(한화 32억원)의 뮤추얼 펀드를 투자받기로 함
  - ▶ CM-CIC는 KTM 어드밴스의 혁신성, 지속적인 성장 가능성을 보고 투자 결정
  - ▶ KTM 어드밴스는 e러닝과 기능성 게임 전문 개발사로 2003년 KTM Systems와 Advance 사가 합병하면서 출범했음. 이 회사는 2009년 150만유로의 매출을 올렸고 2010년에는 이에 2배에 달하는 매출을 올릴 것으로 기대될 정도로 급성장하고 있음
  - ▶ KTM의 대표적인 기능성 게임은 'Clever talk'로 2009년 2차 기능성 게임 대회에서 발표되기도 했음
  
- 투자의 의미
  - ▶ 한국에서는 아직 기능성 게임이 제대로 자리잡지 못하는 반면 유럽에서는 이미 이것이 사업화됐고, 새로운 게임의 미래를 열 것으로 주목 받고 있다는데 의의
  - ▶ 이브다바슈 KTM 어드밴스 사장은 "CM-CIC Private capital의 지원과 확신은 프랑스와 세계 시장에서 우리의 입지를 공고히 지속적인 혁신을 가능하게 할 것"이라고 밝힘

## 게임로프트, 안드로이드 휴대폰용 3D 게임 개발 나서

### ■ 유럽 최대 모바일 게임 개발사 게임로프트, 안드로이드 OS 스마트폰용 3D 게임 10종 공개

- ▶ 게임로프트가 지난 5월 10일 공개한 아스팔트5, 렛츠 골프, 던전 헌터 등 10개의 HD 3D 게임은 안드로이드 마켓과 게임로프트 홈페이지에서 다운로드 할 수 있음
- ▶ 게임이 가능한 스마트폰은 소니 에릭슨의 엑스피리어, HTC의 디자이너 등 일부 제품으로 대부분의 안드로이드OS 를 탑재한 스마트폰에서 구동이 되지 않는 한계 있음
- ▶ 게임로프트는 아이폰/아이팟터치용 게임을 앱스토어에서 판매해 최고의 퍼블리셔로 꼽히는데 이어, 지난 4월에는 아이패드용 게임을 8종을 공개하기도 했음
  - 게임로프트는 현재 전체 매출의 13%를 아이폰에서 올리고 있음. 이는 안드로이드용 게임보다 무려 400배 이상 많은 매출임
- ▶ 곧자고 게임로프트 부사장은 "우리의 목표는 각각의 기기에서 최고의 게임 경험을 제공하는 것이다"며 앞으로 더 많은 게임 개발을 시사
  - 게임로프트는 지난 11월 안드로이드 게임 사업의 축소 계획을 발표한 바 있음.
  - 하지만 이번에 안드로이드 게임 출시 계획을 밝힌 것은 애플 앱스토어에만 전적으로 의존하는 것은 바람직하지 못하다는 판단 하에 전략을 수정한 것으로 풀이됨

<게임로프트가 공개한 안드로이드용 HD게임 10종>



## 중동 게임시장 진출의 핵심은 '아랍 문화에 맞는 현지화 전략'

### ■ 성장 잠재력이 높은 중동지역의 게임시장

- ▶ 중동지역은 인터넷 이용자가 2008년 기준 약 5,335만 명, 증가 속도가 세계 최고로 한국 게임 업체들에게 좋은 기회가 있는 지역임
- ▶ 중동 전체 시장 규모는 18개국 3억 2,300만 명, 1인당 소득은 세계에서 가장 높음

### ■ 중동 게임 시장의 성공 키워드는 '현지화'

- ▶ 중동 게임 시장 진출에 성공하기 위해서는 아랍 문화권과 각 국가에 맞춘 세밀한 현지화 전략이 핵심임
    - 아랍 문화는 동양이나 서양의 문화와 다를 뿐만 아니라 종교적으로도 밀접하기 때문에 현지 진출을 위해서는 이를 고려한 현지화 작업이 필수임
    - 예를 들어 아랍지역에서는 신, 천사, 선지자, 창조 등과 관련된 내용은 아랍문화에 맞게 수정해 서비스해야 함. 또한 게임 내 등장하는 십자가 등 세심한 표현까지도 수정해야만 현지인들에게 거부감 없이 받아들여질 수 있음
    - 특히 아랍에미리트연합국(U.A.E)은 게임 심의에 있어 까다로운 편임. 특히 도박, 성적 콘텐츠, 종교적으로 터부시되는 부분에 대해 매우 엄격함
- (※ 2004년 '레드 데드 리볼버', 'GTA4' 등이 발매 금지 처분을 받은 바 있음)

## Asia

---

### *Japan*

- 일본 6 대 주요 게임 개발사, 2010 년 3 월 결산 발표 ... 5 개사가 매출 감소 기록
- Sony, 3D 영상으로 호기심을 자극하는 'dot park' 개최

### *China*

- 중국 온라인게임 시장, 성장을 둔화되고 선두 기업 비중 높아져
- 중국 완미시공, 국내외 게임 기업 인수 통해 해외시장 공략 박차

### *Others*

- 호주, 게임 등급분류에 '18 세 이용가' 신설 놓고 논란

## 일본 6대 주요 게임 개발사. 2010년 3월 결산 발표...5개사가 매출 감소 기록

### ■ 세계적 경기 침체, 대형 타이틀 출시 지연 등의 영향으로 Square Enix를 제외한 일본 게임업체 실적 저조

#### ▶ Square Enix Holdings

- 지난해 출시한 'Dragon Quest 9'와 'Final Fantasy XIII'의 판매 호조로 일본 메이저 게임업체 6개 사 중 유일하게 매출 상승
- 'Dragon Quest 9'가 일본에서만 426만 장 판매, Final Fantasy XIII가 세계적으로 555만 장 판매를 기록하는 등, 총 비디오 게임 타이틀 판매량이 전년 대비 2.3배 증가한 2,666만 장에 달함
- 2009년 상반기 매출은 전년 대비 42% 증가한 20억 7,000만 달러로, 매출액 기준으로 2003년 4월 Square와 Enix의 합병 이래 과거 최고액을 경신했음
- 단, 주력 제품인 콘솔 게임기용 타이틀은 일부 인기 시리즈를 제외하고 부진한 실적을 나타냄

#### ▶ Capcom & Koei Tecmo Holdings

- 2009년 4월 Koei Tecmo Holdings와 합병한 Capcom은 매출 하락폭이 가장 컸음
- 이는 'MONSTERHUNTER PORTABLE 2nd G' 등 주력 게임 타이틀이 2008년에 대거 출시된 것에 대한 반동이 주 요인이며, 2009년으로 예정되었던 대형 타이틀 출시가 연기된 점 역시 영향을 미친 것으로 보임

#### ▶ Sega Sammy Holdings

- 해외 판매 부진, 자사 놀이동산 폐쇄 등으로 전체 매출은 감소했으나 주력부문인 유기기(파칭코, 遊技機) 사업의 채산성 향상 등으로 경상 이익은 크게 증가
- Sega는 전년 대비 약 200%의 이익률 향상을 기록했으나 매출 자체는 10.4% 감소

#### ▶ Konami & Bandai Namco Holdings

- 양사 모두 2008년의 매출 증대에 대한 반동 및 중소형 타이틀 부진의 영향으로 매출 감소
- Konami의 경우, 경상이익은 전년 대비 22.4% 증가한 1억 4,340만 달러를 기록했으나 매출은 15.4% 감소한 28억 달러에 달함

### ■ 향후 게임 시장 및 개발 업체 동향 예상

- ▶ 일본 게임 시장은 스마트폰 및 파칭코용 온라인 게임 등이 성장세를 보이고 있으며, 게임 개발업체 역시 기존 콘솔게임기 외 온라인 게임 등 신규 사업 강화 노선으로 선회  
중

## Sony. 3D 영상으로 호기심을 자극하는 'dot park' 개최

### ■ Sony의 최신 3D 기술을 선보인 'dot park' 이벤트

- ▶ 5월 21일에서 25일까지 5일간 록썬기 힐스 아레나의 메인 스테이지를 중심으로 개최된 'dot park'는 Sony의 음악, 영화, 게임 등 다양한 콘텐츠를 최신 3D 기술을 활용해 소비자의 호기심을 자극하고자 기획된 이벤트로 3D 영상 전시를 비롯한 다양한 행사가 진행됨
  - 인기 레이싱 게임 타이틀 'gran-turismo 5'의 3D 데모 테스트가 처음으로 실시됨
  - 3D로 제작된 레지던트 이블 4(일본 제목: Bio Hazard 4, After Life)의 감독인 폴 앤더슨은 dot park 토크 세션에서 3D 영화에 대한 감상을 소개하면서("2D와는 촬영 기구 재 및 방법, 편집 방법까지도 전부 상이해 처음 감독을 맡았던 때와 같은 신선한 기분으로 촬영할 수 있었다"), 향후 모든 영화를 3D로 제작하고 싶다는 소감을 발표함
- ▶ Sony는 PS3의 3D 대응 방법 및 향후 지원 방안을 소개함
  - PS3는 시스템 소프트웨어 Ver 3.30만 업그레이드하면, 3D 게임을 이용할 수 있으며, 3D 게임 타이틀은 3D HDTV Bravia가 출시되는 6월에 동시에 발매할 예정임. 또한, 이후 3D Blu-ray 영상 타이틀도 지원해갈 계획임
  - 이미 발매된 PS3의 게임 소프트도 기술적으로 3D 지원이 가능하며, 향후 3D 버전을 새로 발매할 계획도 있음
  - 올 가을 출시 예정인 PS3의 새로운 입력장치인 'PS Move'와 3D TV를 함께 이용하면 더 현장감 있는 게임을 즐길 수 있을 것으로 예상

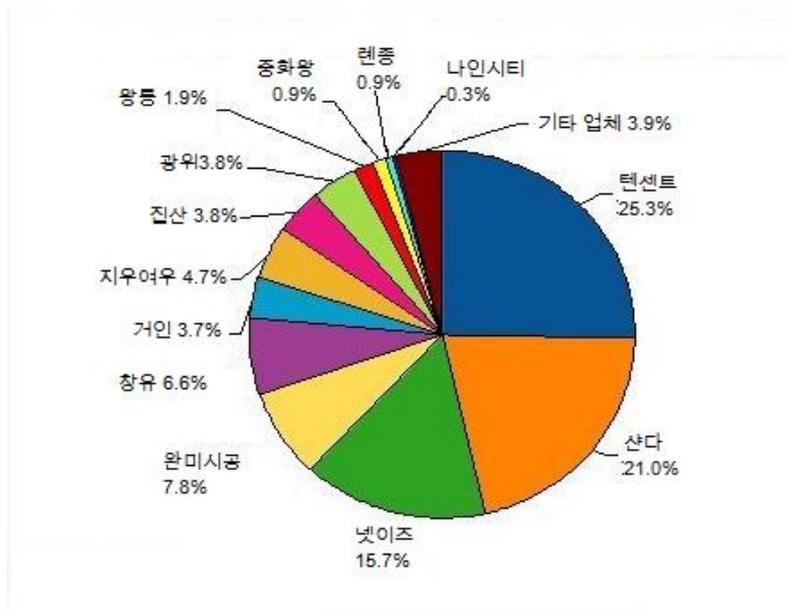
### ■ Sony의 'Make. Believe' 전략

- ▶ 현재 Sony는 브랜드 메시지인 'Make. Believe'의 맥락에서 'Make. Believe' 호기심 프로젝트를 진행하고 있으며, 이번 dot park도 그 일환 중 하나임
  - 'Make. Believe'상상력과 창조력이 믿고 꿈을 실현해 나간다는 Sony의 강한 신념을 나타내는 메시지이며, 'Make. Believe 호기심 프로젝트'는 그 원동력인 호기심을 일본에 살고 있는 사람들과 함께 만들어 내고 연결하고 넓혀가기 위한 여러 프로모션 활동을 진행하고 있음

## 중국 온라인게임 시장, 성장률 둔화되고 선두 기업 비중 높아져

- 중국 시장조사업체 어널리시스 인터내셔널의 '2010년 1분기 중국 온라인게임 시장 분기 분석' 보고서에 따르면, 중국 온라인게임 업계의 1분기 총 매출 규모는 78억 1,900만 위안으로 추산됨
  - ▶ 이 같은 시장 규모는 전기 대비 4.1% 증가한 수치지만, 2008년 1분기 이래 가장 낮은 성장률임
    - 1분기 온라인게임 성장세가 완화된 이유로는 게임 공급 초과 현상, 동일한 장르의 유사 게임 양산으로 인한 차별화 부재 등이 꼽힘
    - 2분기부터 주요 온라인게임 업체들의 신작이 등장하고 TV와 게임을 융합한 새로운 게임도 출시될 예정이라 3분기까지는 이용자와 매출이 안정적으로 증가할 것으로 전망
  
- 1분기 전체 게임 시장의 성장률은 낮아진 반면 선두권 기업들의 시장점유율은 60%를 상회
  - ▶ 어널리시스 인터내셔널에 따르면 텐센트/산다/넷이즈 등 3개 주요 게임사의 1분기 매출이 전체 시장 규모 78억 1,900만 위안의 61.8% 차지
    - 텐센트는 춘절 (설) 명절 기간 동안 적극적인 이벤트 마케팅으로 '던전 앤 파이터'와 '크로스파이어'의 매출이 증가하며 1분기 시장 점유율 25.3%로 1위를 차지
    - 텐센트의 1분기 매출은 42억 2,610만 위안, 인터넷 부가서비스 매출은 33억 874만 위안이었으며 이중 온라인게임 매출은 20억 236만 위안으로 전기 대비 30.1%, 전년 동기 대비 40.7% 성장

<2010년 1분기 중국 주요 온라인게임 기업 시장 점유율>



Source: 어널리시스 인터내셔널 2010.5.

## 중국 완미시공, 국내외 게임 기업 인수 통해 해외시장 공략 박차

- **개발력 인정받는 중국 온라인게임 개발사 완미시공이 미국, 일본 등 포함한 국내외 게임 기업들에 대한 공격적 인수 나서**
  - ▶ '완미세계' '적벽' 등 중국적 색채의 MMORPG 개발사로 평가되는 중국 완미시공이 840만 달러를 투자, 미국 게임 개발 스튜디오 루닉게임스 최대 주주로
    - 루닉게임스는 '디아블로' 시리즈와 '헬게이트: 런던' 개발자 출신이 주축이 돼 2008년 설립됐으며 싱글 플레이어 RPG '토치라이트'를 개발, 최근 6개월 만에 50만 카피의 판매 실적을 올림
    - 완미시공은 '토치라이트'의 공동 퍼블리셔이며 이번 지분 투자로 현재 개발 중인 MMORPG 버전 '토치라이트' 개발과 서비스도 탄력을 받을 전망
  - ▶ 완미시공은 이와 함께 일본 애틀러스로부터 온라인게임 서비스 업체 C&C미디어 지분 76.1%를 2,100만 달러에 인수
    - C&C미디어는 현재 한국 게임 2종과 완미시공의 게임 등 6종의 게임을 일본 현지에서 서비스 중
    - 웹게임의 향후 성장성을 고려, 중국의 웹게임 개발사 엽망과기발전유한공사를 인수했으며 NHN이 보유한 중국 렌중(아워게임) 지분 인수에도 관심 있는 것으로 알려짐
- **해외 게임사 인수로 해외 사업 가속**
  - ▶ 중국의 대형 게임사들이 해외 인기 게임의 퍼블리싱에 주력하는 반면, 완미시공은 독자 게임 개발과 해외 사업 확대에 중점
    - 완미시공은 '적벽' '주선' '완미세계' 등의 온라인게임으로 국내 시장에서도 자리를 잡아가고 있음
    - 중국 시장에서 쌓은 온라인게임 사업 역량을 바탕으로 인수합병 전략을 통해 북미, 일본 등 해외 시장 직접 진출 추진
    - 2008년과 2009년 미국 자회사를 설립했으며 현재 60개 국가에서 게임 서비스 진행 중
    - 츠위핑 완미시공 CEO는 "게임 개발에 투자를 집중해 게임 개발 능력을 높이고 성장 전략의 일환으로 해외 게임사의 인수와 투자에 주목할 것"이라며 "올해 온라인게임 수출 1억 달러를 달성할 계획"이라고 언급

## 호주 게임 등급 분류에 '18세 이용가' 신설 놓고 논란

- **호주는 게임 등급 분류 제도 등 게임 규제 정책이 엄격해 성인 대상 게임이 발붙이기 어려운 상황**

  - ▶ 호주는 국가 주도의 강력한 게임 심의 제도를 채택한 소수 국가 중 하나이며 게임 등급 분류는 G (전체이용가), PG (보호자 지도), M (15세 이상), MA (15세 미만이 플레이할 경우 처벌 받음)의 4개로만 구분돼 있으며 다른 나라와 같은 성인 이용 등급 (18세 이용가)이 없음
  - 이에 따라 강한 폭력성이나 선정성을 담은 성인 대상 게임의 경우 다른 나라에서는 '18세 이용가'로 등급을 받을 수 있을 게임도 등급을 거부당해 시장에 진입하지 못하는 경우가 발생
  - 호주의 게이머들은 이 같은 정책이 성인 게이머들의 권리를 침해한다며 반발해 왔으나 정부 정책 변화를 이끌어내지는 못 했음
  
- **게임 등급 분류에 '18세 이용가' 등급 신설해 달라는 움직임이 거세게 일고 있음**

  - ▶ 게임 규제를 주도해 온 대표적 호주 정치인인 마이클 앳킨슨 남호주 검찰총장이 최근 사임하면서 '18세 이용가' 등급 신설 요구가 힘을 받음
  - 앳킨슨은 '18세 이용가' 등급 설치에 반대해 왔으나 후임자는 관련 문제에 대해 중립적인 자세를 가진 것으로 평가됨
  - 앳킨슨은 의원 자격은 유지하며 '18세 이용가' 등급 반대 활동을 펼칠 계획이라고 밝혔으며 호주 등급 제도의 변경을 위해서는 호주 연방 및 주 정부 검찰총장들의 만장일치 동의가 필요해 변화가 쉽지만은 않은 상황
  - ▶ 호주 게이머 및 게임 기업들 '18세 이용가' 등급 신설 찬성 운동 활발
  - 2009년 말 호주 정부가 국민들을 대상으로 '18세 이용가' 등급에 대한 의견을 물은 결과 98.2%가 찬성 의견을 보였으며 참여 인원 역시 5만9678명에 달하는 등 적극적인 의사 표현이 이뤄짐
  - 소니컴퓨터엔터테인먼트 호주 및 뉴질랜드 법인 대표인 마이클 에프라임은 "게임은 어린이들만의 놀이가 아니며, 게임의 발전과 콘텐츠 선택권의 발전 등을 고려할 때 호주도 다른 나라들 수준의 게임 정책을 가져야 할 것"이라고 발언

- EA의 프랭크 기보 사장은 언론 매체에 기고한 컬럼을 통해 “호주의 게임 심의 제도는 성인들의 선택에 대한 검열이며 호주 콘텐츠 산업에 대한 위협”이라고 주장

## South America

---

- 브라질 최대 게임쇼 Brazil Game Show 2010, 리오데자네이루에서 개최
- 멕시코 전통 레슬링 게임 'Lucha Libre AAA' , Konami 가 해외 배급 담당

## 브라질 최대 게임쇼 Brazil Game Show 2010, 리오데자네이루에서 개최

### ■ Brazil Game Show 2010, 국제적 성장 잠재력 높게 평가 받아

- ▶ Brazil Game Show는 브라질 최대 게임 쇼로, 2009년 처음 개최되어 약 1만 2,000명의 관람객을 동원해 2010년부터는 연례 행사로 자리 잡았으며, 향후 국제적 성장 잠재력에 있어 높이 평가 받고 있음
  - 11월 20일과 21일 양일에 걸쳐 리오데자네이루의 SulAmérica 컨벤션 센터에서 진행 될 Brazil Game Show 2010에는 약2만 명의 방문객이 찾을 것으로 예상됨. 행사장 역시 지난 해에 비해 세 배 넓게 마련될 계획임
  - Brazil Game Show의 Marcelo Tavares 조직위원은 2009년 Brazil Game Show에 대해 " 모든 면에서 기대 이상의 성과를 거두었다. 게이머들의 열렬한 호응, 언론의 집중 조명, 후원사와 전시 업체들의 만족을 이끌어냈다. Brazil Game Show가 브라질 게임시장 활성화에 도움이 되기를 바란다. 이미 확고부동하게 자리를 잡았으며 더 많은 기업의 참가와 새로운 매력의 창출을 통해 성장해 나갈 것"이라고 언급

### ■ 콘솔게임의 유통으로 촉발된 브라질 게임 시장의 성장

- ▶ 브라질 게임 시장은 Playstation과 XBOX와 같은 콘솔 게임기가 공식 유통되기 시작하면서 급성장세를 나타내고 있음
  - PS2의 누적판매량이 약 1,500 만 대에 달하며, 게임 유저가 약 4,000만 명에 달하는 것으로 추정됨
  - 또한, 휴대폰 보급량이 약 2억대에 이르는 브라질은 모바일 게임 시장에서도 엄청난 잠재력을 지닌 시장임

## 멕시코 전통 레슬링 게임 'Lucha Libre AAA'. Konami가 해외 배급 담당

- **멕시코 전통 레슬링 게임 'Lucha Libre AAA: Heroes del Ring', 전세계로 배급망 확대**
  - ▶ 남미 게임 개발사 Immersion Games와 Sabarasa가 공동 개발 중인 멕시코 전통 레슬링 게임 타이틀인 'Lucha Libre AAA: Heroes del Ring'은 2010년 8월 9일 정식 출시 예정으로 해외 배급을 Konami에서 담당함
    - 멕시코 미디어 기업인 Televisa와 라이선스 계약 하에 제작되는 이 게임은 Immersion Games가 PS3 및 Xbox 360 버전을, Sabarasa가 DS, PSP, Wii 버전은 각각 개발하고 있으며, 멕시코 배급은 Slang에서 맡음  
(※Slang은 '히스패닉 콘텐츠'를 주로 취급하는 퍼블리셔로 본사는 캘리포니아)
  - ▶ Slang은 'Luca Libre'의 전세계적인 성공을 위해 해외 배급을 Konami에 양보했으며, Konami도 레슬링 스포츠 장르 부문은 첫 도전이어서 관심이 집중되고 있음

## Korea

---

- 블리자드 '스타크래프트 2' , '12세 이용가' 등급 받아
- 주요 게임 기업들 매출 순위 판도 변화 오나
- 국내 게임 양강 넥슨 및 엔씨소프트, M&A 바람 -게임 업계 대형화, 집중화 심화
- '아이온' 에서 트위터 즐긴다

## 블리자드 '스타크래프트2'. '12세 이용가' 등급 받아

### ■ 재심 끝에 '12세 이용가' 등급 분류

- ▶ 오는 7월 27일 출시를 앞두고 블리자드엔터테인먼트코리아가 등급분류를 신청한 '스타크래프트2: 자유의 날개'가 최근 게임물등급위원회로부터 '12세 이용가' 등급을 받음
  - 지난 4월 '스타크래프트2: 자유의 날개' 최종 출시후보(RC) 버전이 폭력성과 약물 등의 표현, 게임 과몰입에 대한 사회적 우려 분위기 등을 고려, 게임물등급위원회로부터 '18세 이용가' 등급을 받음
  - 이어 5월에 등급분류를 신청한 '스타크래프트2: 자유의 날개' 최종 버전 역시 빈번한 전투 장면과 혈흔, 사체 분리 등의 표현이 사실적인 점 등을 이유로 '18세 이용가' 판정
  - 이에 블리자드엔터테인먼트코리아는 문제가 된 폭력 장면 등을 대폭 완화한 수정 버전을 제출, 결국 '12세 이용가' 등급을 부여받음
  - 같은 게임이 독일에서 '12세 이용가', 미국에서 '13세 이용가'로 분류된 것도 고려되었을 것으로 보임
- ▶ '12세 이용가' 등급 분류로 스타크래프트2 흥행의 가장 큰 걸림돌이 제거된 것으로 평가
  - 블리자드로선 세계적인 스타크래프트2 열기 확산을 위해 e스포츠 중주국인 한국에서의 성공이 필요하고, 청소년이 이용 가능한 등급 분류는 한국 내 흥행을 위한 주요 변수의 하나
  - 블리자드는 스타크래프트2에 대해 줄곧 '12세 이용가' 등급을 희망, 심의 결과가 나올 때마다 빠른 시간 내에 수정본을 제출하고 이의신청을 하는 등 적극적 대응
  - 스타크래프트2의 '12세 이용가' 등급 분류에 따라 일부 청소년 프로게이머들의 스타크래프트2 대회 참여에 지장이 생길 것이란 우려도 불식

### ■ 국내 e스포츠 및 게임 시장 판도 뒤흔들 듯

- ▶ 스타크래프트2는 연간 게임 시장의 30% 차지하는 6~8월 성수기 시즌에 출시, 국내 다른 게임들은 피해가 불가피할 전망.
  - 청소년을 대상으로 하는 게임들을 주로 서비스하는 넥슨이나 여름방학 시즌에 대작 MMORPG '테라'를 준비중인 NHN 등은 피해 우려
  - 반면 PC방 업계와 PC 업그레이드 수요가 예상되는 PC 업계에는 긍정적으로 작용할 전망

- ▶ 국내 e스포츠계는 블리자드와의 협상 결렬과 승부조작 파문으로 어려움 예상
  - 최근 블리자드엔터테인먼트 마이크 모하임 사장이 “3년간 한국e스포츠협회와 지적재산권을 놓고 협상했으나 지적재산권을 인정받지 못 했다”며 한국e스포츠협회와의 협상을 중단하고 새로운 파트너를 찾겠다고 밝혀
  - 일부 프로게이머들이 승부조작에 연루돼 검찰 수사를 받으며 e스포츠 신뢰도에 타격

## 주요 게임 기업들 매출 순위 판도 변화 오나

### ■ 넥슨-엔씨-한게임, 네오위즈-CJ인터넷 격차 벌어져

- ▶ 넥슨-엔씨소프트-NHN-한게임 등 1위 그룹과 네오위즈-CJ인터넷 등 2위 그룹 내부에서 격차 벌어지면서 기존 1위 그룹 3개사와 2위 그룹 2개사의 게임 시장 구도가 세분화되는 추세
  - 넥슨은 지난해 매출 1위로 올라선데 이어 올해 1분기에도 2500억원 가까운 매출을 기록한 것으로 추산됨
  - 엔씨소프트는 '아이온'의 해외 실적 증가세 둔화로 1분기 1675억 매출을 기록, 전년 동기 대비 26% 상승했지만 전분기보다는 감소
  - NHN 한게임은 전년 동기 대비 0.9% 증가한 1175원 매출 기록
- ▶ 네오위즈-CJ인터넷의 2위 그룹 내 격차도 벌어져
  - 네오위즈게임즈는 해외 사업 호조로 1분기에 전년 동기 대비 55% 증가한 906억 원의 매출을 기록, 1위권 업체들에 근접
  - CJ인터넷은 전년 동기 대비 9.3% 성장한 615억 원의 매출을 기록했으나 네오위즈게임즈와의 격차는 커짐

### ■ 성장 중심 전략 넥슨과 해외 매출 호조 보인 네오위즈게임즈 약진

- ▶ 넥슨은 중견 개발사들에 대한 지속적 인수로 양적 성장 지속
  - '군주' '아틀란티카'로 유명한 엔도어즈와 '서든 어택' 개발사 '게임 하이'를 인수, 매출 증가 추세는 계속될 전망
  - 올해 게임 업계 최초 매출 1조도 가능하리란 전망
  - NHN 한게임은 최근 공개한 '세븐소울즈'가 좋은 반응을 얻고 있고 하반기 '테라' 등 다양한 신작을 준비하고 있어 의미 있는 성과를 거둘 수 있을지 주목
- ▶ 네오위즈게임즈는 자사가 퍼블리싱한 '크로스파이어'가 중국 시장에서 폭발적 인기를 얻는 등 FPS의 인기가 지속되고 스포츠 장르 게임과 웹보드 게임도 꾸준히 성장
  - '피파 온라인'을 서비스하는 네오위즈게임즈는 2010 남아공 월드컵으로 매출 확대 기대

## 국내 게임 양강 넥슨 및 엔씨소프트. M&A 바람 - 게임 업계 대형화, 집중화 심화

### ■ 국내 대표 게임 기업들 인수합병 통해 역량 강화 나서

- ▶ 엔씨소프트는 캐주얼게임 등 자체 역량 미진한 부분 강화 위한 인수합병에 주력
  - 엔씨소프트는 최근 자사가 퍼블리싱하는 캐주얼 게임 '펀치 몬스터' 개발사인 넥스트 플레이 지분 65% 인수, 캐주얼게임 전문 인력 80명 확보
  - 이번 인수로 그간 약점으로 지적돼 온 '리니지' '아이온' 등 대작 MMORPG 위주의 라인업을 다양화할 수 있을 것으로 기대
  - 2008년과 2009년에도 '러브비트' 개발사 크레이지 다이아몬드와 '포인트 블랭크' 개발사로 게임엔진 기술력을 보유한 제페토에 지분 투자
  - 규모가 작더라도 엔씨소프트가 갖지 못한 역량을 지니면서 가능성 있는 개발사에 투자하는 방향
- ▶ 넥슨은 어느 정도 성과를 거둔 중견 개발사들을 공격적으로 인수
  - 넥슨은 5월 3일 '군주' '아틀란티카' 등의 MMORPG로 유명한 엔도어즈 지분 67%를 인수한데 이어 6일엔 인기 FPS '서든 어택' 개발사 게임하이 인수를 위한 양해각서를 교환, 경영권을 포함한 지분 29.3%를 732억 원에 인수
  - 엔도어즈는 2009년 연결 매출 403억원, 게임하이는 2009년 415억원 매출 기록한 중견 개발사
  - 넥슨은 2008년 인기 게임 '던전앤파이터' 개발사 네오플을 인수한 것을 비롯해 '메이플스토리' 개발사 위젯, 모바일 게임 업체 엔텔리전트(현 넥슨모바일) 인수하는 등 지속적으로 인수합병 진행
  - 게임성과 매출 등에서 검증된 회사들을 주로 인수해 회사 성장의 계기로 활용하고 일본 상장을 대비하는 측면 강한 것으로 평가됨

### ■ M&A 통해 성장동력 확보, 게임 시장 과점 우려도

- ▶ 대형 게임 기업들은 신규 성장 동력 확보와 약점 보완 위해 중소 개발사 인수에 나서
  - 대작 게임 제작비에 점점 더 많은 비용이 투입되고 성공 확률은 낮아지는 반면 독자 개발 게임의 성공 가능성은 예측하기 힘든 상황에서 독자 콘텐츠 제작 능력과 기술을 갖춘 중견개발사 인수로 지속적 성장 모멘텀 확보
  - 대형 게임 기업들이 리스크를 줄이며 성장 동력을 확보하고 중소 개발사들이 유통

및 마케팅, 개발 지원 등을 받게 되는 것은 장점으로 꼽히는 반면, 소수 대형 게임사  
들을 중심으로 시장이 재편되면서 게임 시장의 다양성이 사라질 우려도 제기됨

## '아이온'에서 트위터 즐긴다

### ■ 엔씨소프트 MMORPG '아이온'에 트위터 기능 업데이트 예정

- ▶ '아이온'을 플레이하다 언제든지 트위터 가능
  - 게임을 하다 지인들의 글을 실시간으로 확인하고 새 트윗을 올리거나 답글을 달 수 있으며 게임 중 인상적 장면을 이미지 파일로 저장해 트위터에 올릴 수 있게 함
  - 게임 플레이 방해를 최소화하고 데이터 트래픽 부담을 줄이기 위해 트위터에 올라온 새 글을 실시간으로 알려주는 기능은 넣지 않을 계획

### ■ 게임에 소셜 인터넷 접목하는 시도 계속될 전망

- ▶ 엔씨소프트는 주로 대작 MMORPG에 주력해 왔지만 최근 웹의 화두로 떠오른 소셜 관련 트렌드를 게임에 흡수하려 노력
  - 엔씨소프트는 회사 차원에서 소셜 네트워크 기반의 다양한 서비스 강화를 올해 중점 방향으로 추진 중
  - '아이온'의 트위터 기능 추가는 게임 플레이와 소셜 인터넷 활동을 연계하려는 시도의 일환
  - '아이온'에는 이미 페이스북과 유사한 '아바타북'이란 서비스가 있으며 아이온에 대한 위키 형태의 정보 사이트로 인기를 모으고 있는 '파워북' 역시 웹의 특성을 게임과 결합한 시도로 평가됨
  - 해외에서 소셜 네트워크 사이트에 기반한 소셜 게임들이 인기를 모으는 가운데 온라인 게임의 커뮤니티적 특성을 통해 소셜에 대한 욕구를 흡수해 온 국내 MMORPG의 대응 방향에 주목

## [STAT] 국내 온라인게임 순위

## ■ 국내 온라인게임 순위(2010년 5월 4주~5월 5주)- 캐주얼 게임 상승세

순위	지난순위	게임명	장르	서비스사	개발사
1	1	아이온: 영원의 탑	MMORPG	엔씨소프트	엔씨소프트
2	2	서든어택	FPS	CJ인터넷	게임하이
3	5	던전앤파이터	황스크롤액션RPG	삼성전자	네오플
4	7	피파온라인2	스포츠(축구)	네오위즈게임즈	네오위즈게임즈
5	3	월드오브워크래프트	MMORPG	블리자드	블리자드
6	4	리니지	MMORPG	엔씨소프트	엔씨소프트
7	8	스페셜포스	FPS	네오위즈게임즈	드래곤플라이
8	6	리니지2	MMORPG	엔씨소프트	엔씨소프트
9	9	카트라이더	캐주얼레이싱	넥슨	넥슨
10	11	메이플스토리	황스크롤RPG	넥슨	넥슨
11	12	슬러거	스포츠(야구)	네오위즈게임즈	와이즈켓
12	10	프리스타일	스포츠(농구)	JC엔터테인먼트	JC엔터테인먼트
13	14	아바(A.V.A)	FPS	네오위즈게임즈	레드덕
14	13	세븐소울즈온라인	MMORPG	NHN	씨알스페이스
15	15	오디션	캐주얼댄스	와이디온라인	T3엔터테인먼트
16	17	카운터스트라이크온라인	FPS	넥슨	넥슨
17	16	마구마구	스포츠(야구)	CJ인터넷	애니파크
18	19	크레이지아케이드비엔비	캐주얼슈팅	넥슨	넥슨
19	new	에이지오브코난	MMORPG	네오위즈게임즈	편컴
20	18	배틀필드온라인	FPS	네오위즈게임즈	네오위즈게임즈

Source: 게임트릭스