

E3 2010

4

- 3D와 체감형 기술로 게임의 새로운 가능성 보여줘
- 휴대형 게임기에서 3D 게임을 즐긴다! Nintendo 3DS
- 드디어 모습 드러낸 Kinect - Microsoft의 거실 점령 계획 시작되다
- 동작 인식과 3D 지원으로 차세대 게임 시장에 도전하는 Sony

North America

10

- 2009년 미국 게임 소프트웨어 시장 규모, 최대 하락폭 기록
- 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 시장 규모, 2015년 70억 달러로 성장 전망
- Warner Bros. Interactive, 내부 조직 강화에 집중..인수합병은 당분간 보류
- Activision, 수익성 높은 엔터테인먼트 기업으로 거듭날 것
- 클라우드 컴퓨팅 기반 게임업체 OnLive, AT&T 지원으로 1년간 무료 서비스 제공
- FarmVille 이용자 감소-1주일 만에 900만 명 줄어

Europe

19

- 방송과 게임의 결합, BBC의 간판 드라마 'Doctor Who' 온라인 게임 인기
- Playdom, 축구 게임 'Bola'로 유럽 게임 시장 공략에 나서
- 스페인 게임 시장, 불법 다운로드 피해로 시장 규모 감소
- 학교에서 게임하면서 틈틈이 조화를 배운다
- 이탈리아, 청소년 비디오 게임 중독 논란

Asia

25

Japan

- Softbank, 우수 SNS 게임업체 투자 잇따라
- Bandai, 일본 초등학교 교과서 제작에 참여
- '현재 게임 판매가는 소비자들에게 부담스러운 수준' 의견 대두돼
- MTV Japan, 스폰지밥 온라인 게임으로 아시아 게임 시장 공략
- Apple 'iPad', 게임기로서의 가능성 지녀
- 일본 5월 게임소프트 판매 실적, 신작 게임들 강세

China

- 중국 문화부, 불법·저속·도박 온라인 게임 운영업체 대거 적발
- 중국 베이징시, 게임 업체 9개사 'E3' 참가 첫 지원
- 중국 문화부, '온라인 게임 관리 잠정 시행 방법' 발표..8월 1일 시행

Others

- 할리우드 영화 산업, 모바일 게임 산업의 연료
- 인도 7Seas Technologies, 30개 이상 온라인 게임 발매 예정

South America

39

- 아르헨티나 게임 시장, 지속적인 성장세 유지
- 쿠바 정부, 자국민 삶을 그린 3D 게임 개발
- 브라질, iPhone용 슈팅게임, 브라질 법무부 규정 어긴 채 출시

E3 2010

- 3D와 체감형 기술로 게임의 새로운 가능성 보여줘
- 휴대형 게임기에서 3D 게임을 즐긴다! Nintendo 3DS
- 드디어 모습 드러낸 Kinect - Microsoft의 거실 점령 계획 시작되다
- 동작 인식과 3D 지원으로 차세대 게임 시장에 도전하는 Sony

3D와 체감형 기술로 게임의 새로운 가능성 보여줘

- 세계 최대 게임 행사인 Electronic Entertainment Expo 2010(이하 E3)이 4만 5,600 명의 업계 관계자들이 참관한 가운데, 300여개 부스의 규모로 지난 6월 15~17일 미국 Los Angeles에서 개최
- 이번 행사에선 세계 주요 콘솔 플랫폼 보유 업체인 Microsoft와 Nintendo, Sony가 3D 입체 영상 및 체감형 기술을 중심으로 새로운 게임 기술을 대거 선보여 주목
 - ▶ Nintendo가 3D 화면 구현한 휴대형 게임기 선보이며 한발 앞선 가운데, Sony 역시 3D 게임에 대한 지속적 투자 의지를 천명
 - Nintendo는 특수 안경 없이도 3D 영상 게임을 즐길 수 있는 Nintendo 3DS를 공개하고, Activision, Capcom, EA 등 주요 게임 개발사들이 개발 중인 전용 게임 라인업 수십 종을 공개
 - Sony 역시 PS3의 대표 게임인 'Killzone 3'의 3D 시연회를 여는 등 3D 게임 다수 소개
 - ▶ Microsoft가 별도 컨트롤러 없이 몸을 움직이며 게임을 즐길 수 있는 Kinect를, Sony는 정교한 컨트롤이 가능한 PS Move를 선보여
 - Microsoft는 그간 'Project Natal'로 알려졌던 체감형 게임 기술 Kinect와 이를 활용한 게임 라인업을 이번 E3 행사에서 전격 공개
 - Sony의 PS Move는 Nintendo의 Wii와 같이 전용 컨트롤러가 필요하지만, PlayStation의 외부 기기 중 하나인 PS eye 카메라를 이용한 정교한 조작 가능
 - 캐주얼 게이머 유입과 신규 게임 인터페이스 개척 차원에서 눈길
- 3D 및 체감형 게임 외에도 화려한 그래픽과 방대한 스케일을 앞세운 기존 인기 하드코어 게임들의 후속작들이 큰 관심을 모았으며, 특히 1인칭 슈팅 게임들의 비중이 높은 것으로 나타남

일자: 2010년 6월 15일~17일

출처: www.e3expo.com

휴대형 게임기에서 3D 게임을 즐긴다! Nintendo 3DS

■ Nintendo는 전용 안경 없이 3D 입체 영상 게임을 구현한 3DS와 관련 게임 라인업을 대거 공개

- ▶ 영화 '아바타'의 성공과 영화 및 방송계의 지속적 활성화 노력으로 3D 콘텐츠에 대한 관심이 높아지는 가운데, Nintendo가 주요 게임 하드웨어 업체로는 처음으로 3D 영상 기능을 내장한 게임기를 공개
 - 3DS는 3D 영상 구현이 가능한 상단의 3.5인치 와이드 스크린과 하단의 일반 스크린, 아날로그 컨트롤러, 3D 카메라 등을 장착
 - 카메라가 기존 DSi 제품보다 1개 많은 3개로 늘어났으며, 상단부에 2개를 장착, 3D 사진을 촬영해 기기에서 바로 볼 수 있도록 했고, 3D 동영상 시청 기능도 부가
 - 3D 영상을 원하지 않는 사람들을 위해 3D 기능을 차단하고 일반 영상으로 플레이할 수 있는 기능을 부여
- ▶ 안경 없이도 상당히 만족스러운 수준의 3D 영상을 구현했으며, 우려되던 눈의 피로감도 적다는 평가
 - 전시장의 Nintendo 부스는 3DS를 체험해 보려는 관람객들로 장사진을 이뤘으며, 대부분 기대 이상의 3D 영상과 그래픽을 구현했다는 점에 만족을 표시
 - 반면 시야각이 매우 좁아 바로 정면에서 보며 플레이하지 않는 이상 입체감을 느낄 수 없고, 기기가 조금만 흔들려도 영상이 깨져 보인다는 점 등은 문제로 지적됐으며 입체감이 홀로그램 스티커 수준이란 혹평도 있음

■ Nintendo 3DS의 정확한 출시일과 가격은 알려지지 않은 가운데, 가격이 높게 책정될 우려가 성공적인 3DS 마케팅의 가장 큰 장애 요인으로 거론됨

- ▶ Signal Hill의 애널리스트 Todd Greenwald는 "Nintendo의 강력한 사용자 기반과 두터운 외부 개발사 생태계를 고려할 때 3DS를 실패하게 할 수 있는 것은 지나치게 높은 가격을 매기는 것 뿐"이라며 199달러 정도를 적정 가격으로 제시
- ▶ Nintendo의 Iwata Satoru 사장은 현지 언론과의 인터뷰에서 "가격대를 밝힐 수는 없지만, 3DS 생산 원가 이하로 파는 일은 없을 것"이라고 밝혀

■ Nintendo는 새 'Nintendogs' 등 자체 개발 게임과 'Resident Evil', 'Metal Gear Solid' 등 다양한 외부 개발사에서 개발 중인 3DS용 게임 라인업을 공개

■ 시사점

- ▶ 화려한 그래픽과 시나리오 완성도가 높은 게임보다는 단순함으로 승부해 세계 콘솔 및 휴대용

게임기 시장을 주도했던 Nintendo가 3D 입체 영상을 무기로 어느 정도의 판매 성과를 보일지 3D 영화 및 3D TV 업체의 주목을 받음

- ▶ 3D 영화의 핵심 문제점으로 거론되고 있는 콘텐츠 개발 비용을 고려해 봤을 때 Nintendo의 3rd Party 개발사들이 킬러 콘텐츠를 얼마나 개발해 줄 것인지가 관건. 이에 대해 Nintendo 측은 "3D 게임 개발 비용이 그렇게 많이 들지는 않을 것"이라고 전망
- ▶ 콘솔 게임 업계에서는 이번 E3에서 Nintendo Wii와 유사한 체감, 실감형 프로젝트를 선보인 Microsoft와 Sony에 한발짝 앞서나가는 Nintendo 전략이 또다시 열풍을 일으킬지 관심사지만 역시 게임기 가격이 가장 큰 변수라는 게 전문가들의 시각. 합리적인 수준의 게임기 가격이라면 최근 매출 감소세를 겪고 있는 Nintendo가 다시 한번 주목받을 것으로 전망됨

일자: 2010년 6월 15일~17일

출처: www.nintendo.com/whatsnew/detail/MvsPLa99GTbqTKaOvwh93lOJHhSHJ_x2

드디어 모습 드러낸 Kinect - Microsoft의 거실 점령 계획 시작되다

■ Microsoft는 별도 컨트롤러 없이 직접 몸을 움직여 게임을 즐기는 동작 및 음성 인식 컨트롤 시스템 Kinect를 공개

- ▶ Microsoft는 E3 개막을 2일 앞둔 지난 13일 그간 'Natal'이란 프로젝트명으로 불리던 자사 동작 및 음성 인식 컨트롤 시스템 Kinect를 세계 언론에 공개
 - 별도의 컨트롤러 없이도 카메라가 사람의 신체를 48개 부분으로 구분해 초당 30 프레임의 속도로 추적하며 이용자의 동작을 읽어내 몸짓만으로 게임 플레이가 가능
 - 얼굴 및 음성 인식 기능도 있어 간단한 명령은 음성으로 실행할 수도 있음
 - 이와 함께 250GB 하드디스크와 Wi-Fi를 탑재하고 Kinect와 호환되는 차세대 Xbox 360도 공개했으며, 신형 Xbox와 Kinect 시스템은 11월 중 출시 예정
- ▶ 게이머의 동작을 비교적 지연 없이 정확하게 재생하는 것으로 평가되며, 특히 댄스 게임 장르에선 인식률이 좋으나 스포츠 게임 등에선 일부 매끄럽지 못한 모습을 보이는 것으로 나타남
 - Xbox 360 본체에 별도의 카메라 센서 주변기기를 설치하면 즐길 수 있으며, 최대 4명까지 인식할 수 있음

■ Microsoft는 Kinect를 통해 '거실' 공략과 '소셜' 기능 확장을 천명

- ▶ Microsoft는 동작과 음성을 인식하는 Kinect를 기반으로 화상 채팅과 영화 보기, 스포츠 채널 공유 등의 기능을 Xbox에 통합, 가족과 친구들 사이의 소셜 플랫폼으로 육성할 계획
 - Microsoft는 미국의 대표 스포츠 채널 ESPN과 제휴, Xbox 사용자가 3,500여개의 HD급 생중계 및 주문형 스포츠 콘텐츠를 즐길 수 있게 했으며, 이들 중계를 보는 동안 Kinect로 간단한 게임을 하거나 커뮤니티에 참여할 수 있도록 함
 - Kinect의 동작 및 음성 인식 기능을 통해 가족 누구나 더 쉽고 간편하게 어울리고 엔터테인먼트를 공유할 수 있도록 한다는 계획

■ 기존 Xbox 360 사용자 층이 선호하는 하드코어 게임과 함께 Kinect용 게임 라인업도 함께 공개

- ▶ Kinect용 게임은 스포츠, 댄스, 애완동물 등 일상의 상황을 직접 체험하는 종류의 게임들이 주를 이룸
 - 게이머의 몸을 스캔한 후 몸의 움직임에 따라 소모되는 칼로리를 표시해 주는 Ubisoft의

'Your Shape'나 Nintendo의 'Nintendogs'를 겨냥한 'Kinectimal', 래프팅을 소재로 한 'Kinect Adventure', 댄스 게임 'Dance Central' 등 10개 가까운 Kinect 전용 게임 공개

- ▶ 기존 Xbox 사용자 층을 겨냥한 'Halo Reach', 'Gears of War 3' 등의 하드코어 게임들도 선보임

■ 시사점

- ▶ Microsoft의 전략은 Xbox를 가정 거실에서 즐길 수 있는 디지털 엔터테인먼트의 허브로서 자리 매김한다는 것으로 Xbox를 통해서 게임 뿐만 아니라 영화, 스포츠 등 다양한 콘텐츠를 많은 사람들과 공유할 수 있도록 해 실질적으로 거실을 장악하려는 것으로 보여짐
- ▶ 특히 이 같은 기능을 소셜 기능과 통합 제공해 엔터테인먼트와 사람들 사이의 교류, 커뮤니티 등 재미의 기본 요소들을 한 자리에서 즐길 수 있도록 하려는 것으로 풀이됨
- ▶ 이 같은 시도는 전세계 통신사업자들이 서비스하고 있는 IPTV와 최근 오픈마켓을 기반으로 한 스마트TV인 Google TV 등과 맥락을 함께 하고 있으며 디지털 기술을 기반으로 한 거실을 누가 먼저 장악하느냐에 대한 관심이 쏠릴 것으로 전망됨
- ▶ 이미 미국의 ESPN과 제휴한 것처럼 향후에도 방송콘텐츠 진영과의 전략적 제휴가 이뤄질 것으로 예상됨
- ▶ 동작 및 음성 콘트롤 시스템은 역시 Nintendo Wii Fit과 같이 가족들이 모여 있는 거실에서 함께 할 수 있는 '스타' 게임이 나오느냐가 관건이라는 게 전문가들의 시각이며 특히 Kinect에 대한 가격 저항을 어떻게 극복할 것인가가 문제

일자: 2010년 6월 15일~17일

출처:

www.microsoft.com/Presspass/Features/2010/jun10/06-13KinectIntroduced.msp

www.microsoft.com/Presspass/press/2010/jun10/06-14E3GamesPR.msp

www.microsoft.com/presspass/press/2007/nov07/11-05ESPNXboxLIVEPR.msp

동작 인식과 3D 지원으로 차세대 게임 시장에 도전하는 Sony

■ PS Move 선보이며 체감형 동작 인식 게임 시장에 도전장

- ▶ Sony Computer Entertainment(이하 Sony)는 PlayStation(이하 PS)용 동작 인식 컨트롤러인 PS Move를 북미와 유럽에서 올해 9월에, 일본에서 10월에 발매한다고 발표
 - 컨트롤러만 사용하는 Nintendo Wii나 카메라 센서만 사용하는 Microsoft Kinect와는 달리 컨트롤러와 카메라(PS eye)를 함께 사용해 보다 정교한 동작 인식이 가능
 - 스포츠 게임에선 컨트롤러가 테니스 라켓으로, 액션 게임에선 컨트롤러가 검으로 쓰이는 등 게임 성격에 맞게 컨트롤러를 다양하게 활용하며 직접 몸을 움직여 게임
 - PS Move만 단독 구매 (49.99달러)하거나 PS Move와 PS eye 및 스포츠 게임 번들 (99.99달러), 혹은 PS Move 등의 주변기기와 PS3를 번들 (399.99달러)로 구매할 수 있음
- ▶ 하드코어 게이머들까지 겨냥한 다양한 동작 인식 게임 라인업 발표로 주목
 - 'Sports Championship', 'Sorcery' 등의 자체 개발 게임과 'Tiger Woods PGA Tour', 'Toy Story 3'과 같은 외부 개발 게임 등 모두 30여 종의 게임 라인업을 공개
 - 올해 9월과 10월 사이 대거 출시 예정, 지난 봄 지원 게임 타이틀 부재로 발매를 연기했던 상황을 만회한다는 계획

■ 3D 입체 영상 게임 선보여

- ▶ Sony는 주요 게임에 대한 3D 지원 계획을 발표하며 동작 인식과 3D 입체 영상 등 주요 게임 기술에 대한 종합적 지원 약속
 - Sony는 6월 10일 펌웨어 업데이트를 통해 3D 입체 영상 제공을 위한 준비를 마쳤으며 E3 프레스 행사에서 참가자 전원에게 3D 안경을 나눠주고 신작 게임 'Killzone 3' 데모 영상을 공개하기도 함
 - 'Killzone 3' 외에도 'Gran Turismo 3D', 'Crysis 2', 'Mortal Kombat' 등 자사 주요 대작 게임들을 올해 안에 3D로 제공할 계획

■ 시사점

- ▶ 앞선 기술력으로 3D 콘텐츠와 동작 인식 게임 시장 동시 석권에 나선 Sony는 3사 중 가장 구체적인 게임 라인업과 패키지 구성, 가격 정책을 마련해 가장 먼저 시장에서 평가를 받을 것으로 예상됨
- ▶ Sony가 확보하고 있는 영화 제작 노하우와 경험을 3D 입체 영상 게임 전략에 자연스럽게 녹여

넬 경우 예상보다 빨리 시장을 선점할 것으로 보여지고 있음

- ▶ 양질의 3D 입체 영상 게임과 동작 인식 게임을 하드웨어 판매와 함께 쏟아낼 수 있을지가 성공의 포인트라는 게 전문가들의 시각

일자: 2010년 6월 15일~17일

us.playstation.com/ps3/playstation-move/

North America

- 2009년 미국 게임 소프트웨어 시장 규모, 최대 하락폭 기록
- 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 시장 규모, 2015년 70억 달러로 성장 전망
- Warner Bros. Interactive, 내부 조직 강화에 집중..인수합병은 당분간 보류
- Activision, 수익성 높은 엔터테인먼트 기업으로 거듭날 것
- 클라우드 컴퓨팅 기반 게임업체 OnLive, AT&T 지원으로 1년간 무료 서비스 제공
- FarmVille 이용자 감소-1주일 만에 900만 명 줄어

2009년 미국 게임 소프트웨어 시장 규모, 최대 하락폭 기록

■ 2009년 미국 게임 소프트웨어 시장 규모는 전년 대비 11% 하락

- ▶ 미국 게임협회(ESA, Entertainment Software Association)가 발표한 'Essential Facts2010'에 따르면, 2005년부터 성장세를 이어오던 미국 게임 소프트웨어 시장은 2009년 큰 감소세를 기록해 매출 규모가 105억 달러에 달했으며, 판매량은 총 2억 7,350만 개로 집계됨
 - 2009년 매출 규모와 판매량은 모두 전년 대비 11% 감소함. 특히 4월 실적은 전년 동기 대비 26%나 감소(※ 온라인 게임, 다운로드 콘텐츠, 모바일 콘텐츠 등은 포함되어 않음)
 - 이 같은 하락세는 세계 경기 침체를 비롯해, 음악 게임과 같이 별도의 컨트롤러를 구매해야 하는 게임들이 늘어나면서 소비자가 부담해야하는 비용들이 늘어난 것이 원인으로 지목됨

<미국 비디오 게임 소프트웨어 매출 규모 및 판매량 추이>



- ▶ 게임 소프트웨어 판매 순위 Top 20 가운데 Nintendo용 소프트웨어가 9개를 차지했지만, 1위는 Xbox 360용 소프트웨어인 'Call of Duty: Modern Warfare 2'로 집계돼 미국 게임 시장에서의 Xbox 360의 인기를 가늠할 수 있었음
- ▶ 비디오 게임 순위에서는 2개 랭크에 불과했던 EA는 PC게임 부문에서는 강세를 나타냄
 - EA는 PC게임 판매 순위에서 'Sims'를 비롯해 8개가 랭크되었으며, Blizzard Entertainment는 7개(Activision의 'Call of Duty' 포함)를 차지함

<2009년 미국 게임 소프트웨어 판매 순위 Top 20>

Video Game				PC Game		
Rank	Title	Platform	ESRB Rating	RANK	TITLE	ESRB RATING
1	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	360	Mature	1	THE SIMS	Teen
2	NEW SUPER MARIO BROS. WII	WII	Everyone	2	WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING EXPANSION PACK	Teen
3	WII SPORTS RESORT W/ WII MOTION PLUS	WII	Everyone	3	THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE	Teen
4	WII FIT W/ BALANCE BOARD	WII	Everyone	4	WORLD OF WARCRAFT: BATTLE CHEST	Teen
5	MARIO KART W/ WHEEL	WII	Everyone	5	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Mature
6	WII PLAY W/ REMOTE	WII	Everyone	6	WORLD OF WARCRAFT	Teen
7	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	PS3	Mature	7	THE SIMS 3: WORLD ADVENTURES EXPANSION PACK	Teen
8	WII FIT PLUS W/BALANCE BOARD	WII	Everyone	8	SPORE	Everyone 10+
9	HALO 3: ODST	360	Mature	9	DRAGON AGE: ORIGINS	Mature
10	POKEMON PLATINUM VERSION	NDS	Everyone	10	EMPIRE: TOTAL WAR	Teen
11	MADDEN NFL 10	360	Everyone	11	THE SIMS 3 COLLECTOR'S ED	Teen
12	NEW SUPER MARIO BROS.	NDS	Everyone	12	WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE EXPANSION PACK	Teen
13	MARIO KART DS	NDS	Everyone	13	AION	Teen
14	ASSASSIN'S CREED II	360	Mature	14	THE SIMS 2 APARTMENT LIFE EXPANSION PACK	Teen
15	MADDEN NFL 10	PS3	Everyone	15	STARCRRAFT: BATTLE CHEST	Mature
16	LEFT 4 DEAD 2	360	Mature	16	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II	Mature
17	MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY	NDS	Everyone	17	LEFT 4 DEAD 2	Mature
18	UFC 2009 UNDISPUTED	360	Teen	18	MUMBO JUMBO ASSORTMENT	Everyone
19	EA SPORTS ACTIVE BUNDLE	WII	Everyone	19	DIABLO BATTLE CHEST	Mature
20	RESIDENT EVIL 5	360	Mature	20	WARCRAFT III BATTLE CHEST	Teen

일자: 2010년 6월 20일

출처: www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF

무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 시장 규모, 2015년 70억 달러로 성장 전망

■ 무료 서비스 기반의 부분 유료화(Free-to-Play) 게임 시장, 전 세계적으로 상승세에 있어

- ▶ 시장조사기관 DFC Intelligence와 게임솔루션업체 Live Gamer가 공동 조사한 결과에 따르면, 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 시장은 전 세계적으로 선풍적인 인기를 얻고 있어, 향후 급성장이 예상됨
 - 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 시장은 2009년 8억 달러에서 2015년 70억 달러 규모로 3배 가까이 성장할 것으로 전망
(※미국, 일본, 유럽, 베트남, 필리핀의 온라인 게임 유저의 7년간 거래 자료를 바탕으로 조사)
 - 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임의 주요 매출은 가상 아이템 판매로, 게임 자체는 무료로 즐길 수 있지만, 편리한 기능이나 게임 아이템은 유료로 판매하는 서비스 모델임
- ▶ 현재 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 이용자가 가장 많은 곳은 한국으로, 이용자 가운데 약 10%가 유료 아이템을 구입해 게임을 이용하는 것으로 나타남
 - 다만 Facebook를 비롯한 SNS 기반 게임의 유료 아이템 결제 비율은 1% 수준으로 아직까지 수익률은 낮은 편임. 그러나 SNS 게임은 이용자 확보가 용이해 향후 수익 창출 가능성이 더욱 커질 것
- ▶ Live Gamer의 Andrew Schneider사장은 “복미를 비롯해 전 세계적으로 부분 유료화 게임의 인기가 높아지고 있다”면서, “매력적인 게임과 적절한 비즈니스 모델이 결합된다면, 부분 유료화 게임은 큰 성공을 이룰 것”이라고 부분 유료화 게임을 낙관적으로 평가함

일자: 2010년 6월 10일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/28906/Study_FreeToPlay_Industry_To_Reach_7_Billion_By_2015.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3AGamasutraNews+%28Gamasutra+News%29&utm_content=Google+Reader

Warner Bros. Interactive, 내부 조직 강화에 집중..인수합병은 당분간 보류

■ Warner Bros. Interactive, 게임 사업 확대를 위해 M&A 적극 진행해옴

- ▶ 글로벌미디어그룹 Time Warner의 게임 부문 자회사인 Warner Bros. Interactive Entertainment (이하 Warner Bros.)는 최근 여러 게임 개발사 인수를 통해 다양한 게임들의 판권(IP)을 확보하는 등 게임 사업 확대 관련 공격적인 행보를 보여 왔음
 - Warner Bros.는 'Batman: Arkham Asylum'을 개발한 Rocksteady, TT Games(LEGO), Midway(Mortal Kombat)를 비롯해 지난 4월 '반지의 제왕', 'Dungeons and Dragons' 등의 온라인 판권을 소유한 Turbine 등을 인수하는 등 게임 사업 확장을 위해 M&A 및 지분 인수에 적극적으로 나서 왔음
- ▶ Warner Bros.의 Samantha Ryan 부사장은 'Mortal Kombat'의 제작사인 Midway 파산 관련 판권 인수에 대해서 "Mortal Kombat과 같이 프랜차이즈화에 성공한 게임의 판권 인수에 아무도 나서지 않는다는 것은 너무나 놀라운 일"이라고 언급
 - Warner Bros.는 2009년 'Mortal Kombat'의 판권을 4,900만 달러에 인수했으며, E3 2010에서 Warner Bros.의 9번째 게임타이틀 시리즈로 'Mortal Kombat'을 선보임

■ Warner Bros., 이제는 내부 조직 강화에 집중

- ▶ 빠른 기간 내 빠른 성장세를 보인 Warner Bros.는 이제 내실을 기하는 전략을 구사할 계획
 - Warner Bros.는 "기 확보된 콘솔 게임 라인업에서 더 추가할 계획은 아직 없다"면서, "다만 현재 콘솔게임에 주력했던 사업 분야를 온라인을 비롯한 새로운 게임 플랫폼으로의 확장은 추진 중"이라 언급

일자: 2010년 6월 18일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/29025/Warner_Bros_Ryan_WB_Cooling_On_Acquisitions.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+GamasutraNews+%28Gamasutra+News%29&utm_content=Google+Reader

Activision, 수익성 높은 엔터테인먼트 기업으로 거듭날 것

■ Activision, “게임이 프랜차이즈를 통한 수익 극대화에 제일 적합하다”

- ▶ Activision은 E3 행사 전 기자회견장에서 게임이야말로 여느 콘텐츠분야보다 프랜차이즈를 통해 수익을 극대화 시킬 수 있는 아이템이라고 언급
 - Activision은 자사 대표 게임인 'Call of Duty: Modern Warfare 2'가 전세계적으로 2,000만 개 이상 판매되었다고 발표
 - Activision은 Treyarch에서 개발 중인 'Call of Duty'의 차기작인 'Call of Duty: Black Ops'가 이전 시리즈들보다 더 많이 판매될 것으로 전망함. 사전 주문량이 이미 이전 시리즈의 판매량보다 높다고 단언
- ▶ Activision은 또한 Treyarch, Infinity Ward, Sledgehammer 등의 개발사에서 새로운 게임을 이미 개발 중이며, 아울러 아시아 시장을 겨냥해 온라인게임도 개발 중이라 언급
- ▶ Activision은 이번 E3에서 Eminem, Rihanna, Usher 등의 유명가수들을 캐스팅해 500만 달러 상당의 게임쇼를 개최했으며, 이 곳에서 'Tony Hawk: Shred', 'Guitar Hero: Megadeth', 'True Crime: Hong Kong' 등의 신작 게임을 공개함

일자: 2010년 6월 15일

출처: www.gamesindustry.biz/articles/activision-aims-for-most-profitable-entertainment-company

클라우드 컴퓨팅 기반 게임업체 OnLive, AT&T 지원으로 1년간 무료 서비스 제공

■ OnLive, AT&T의 지원으로 첫 상용화에 안착할 듯

- ▶ 클라우드 컴퓨팅 기반 온라인 게임 서비스를 제공하는 OnLive는 서비스 출시 이전부터 관련 업체들과 제휴와 투자가 잇따랐음
 - 현재 OnLive는 Warner Bros., Autodesk, Maverick Capital, AT&T, British Telecom, Belgacom Group. 등의 투자를 유치했으며, EA, Take Two, THQ, Ubisoft, Square Enix, SEGA, Capcom, Konami 등 25개의 퍼블리셔들과 제휴를 체결함
- ▶ OnLive는 6월 17일 미국에서 첫 상용화 서비스를 출시했으며, 초기 가입자 확보에 AT&T가 지원 사격을 나섬
 - 6월 15일부터 7월 15일까지 OnLive 가입자에 한해 1년간 무료, 다음해부터는 월 4.95달러에 서비스를 제공하는 'Founding Member Program'을 AT&T가 지원하기로 함(OnLive 월정액은 월 15달러임)
- ▶ OnLive는 첫 상용화 서비스에 20개의 인기 게임 타이틀을 구비함
 - 'Assassin's Creed II', 'Batman: Arkham Asylum', 'Borderlands', 'Dragon Age: Origins', 'Just Cause 2', 'Mass Effect 2', 'NBA 2K10', 'Prince of Persia', 'Splinter Cell Conviction' 등이 포함
 - 향후 'Aliens vs. Predator', 'Alpha Protocol', 'Assassin's Creed: Brotherhood', 'Darksiders', 'Lego Harry Potter' 등 OnLive와 파트너십을 맺고 있는 25개의 퍼블리셔들로부터 추가 게임을 제공 받을 예정임
- ▶ TV 게임 서비스를 지원하는 MicroConsole 어댑터는 향후 출시될 계획이어서, 당분간 OnLive 서비스는 PC에서만 이용할 수 있음
 - OnLive는 인터넷을 이용해 PC, Mac, TV에서 게임 서비스를 제공하는 플랫폼
 - : 이용자는 OnLive를 통해 게임을 다운로드받아 이용하거나, 브라우저 플러그인이나 TV용 어댑터를 매개로 해 클라우드상에서 게임을 즐길 수 있음

일자: 2010년 6월 15일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/28957/E3_Dell_ATamp_T_More_Game_Makers_Partner_With_OnLive.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+GamasutraNews+%28Gamasutra+News%29&utm_content=Google+Reader

FarmVille 이용자 감소 -1주일 만에 900만 명 줄어

■ Facebook의 시스템 처리 실수로 소셜 게임 이용자 감소 계속돼

- ▶ Facebook의 Top 20에 랭크된 대부분의 소셜게임은 지난 2주간 이용자 수가 감소했음. 특히 Zynga의 FarmVille은 7,550만 명에서 6,660만 명으로 900만 명의 이용자가 감소함
 - 지난 3월 8,500만 이용자 수를 기록했던 FarmVille은 Facebook의 '애플리케이션 업데이트 소식(application notification)'서비스에서 많은 애플리케이션들을 스팸처리하면서 1,800만 명의 이용자를 잃게 됨
 - (※ Facebook의 '애플리케이션 업데이트 소식(application notification)'서비스는 게임에서 발생하는 친구 소식이나 활동 등을 Facebook 홈페이지에서 알려주는 시스템으로, 소셜게임 업체들은 이를 바이럴마케팅으로 활용, 이용자를 유인하고 있음)
- ▶ EA의 소셜게임 자회사인 Playfish 역시 유사한 상황으로 주요 게임인 'Pet Society(9위)', 'Restaurant City(13위)', 'Hotel City(15위)'에서 지난 4월 적게는 150만 명에서 많게는 300만 명의 이용자를 잃게 됨
- ❖ Zynga는 세계 최대 소셜게임 업체로 FarmVille 외에도 'Texas HoldEm Pocker(2위)' 새롭게 인기를 끌고 있음
 - 이외 Top 20 안에 랭크된 Zynga의 게임은 'Treasure Isle(4위)', 'Cafe World(5위)', 'Mafia Wars(6위)', 'PetVille(8위)', 'FishVille(10위)', 'YoVille(16위)'이 있음

<Facebook 소셜게임 Top20>

	Name	MAU
1.	 FarmVille	66,614,906
2.	 Texas HoldEm Poker	28,502,102
3.	 Birthday Cards	24,139,340
4.	 Treasure Isle	24,021,950
5.	 Café World	22,247,658
6.	 Mafia Wars	20,167,374
7.	 MindJolt Games	18,357,435
8.	 PetVille	16,326,936
9.	 Pet Society	15,364,368
10.	 FishVille	14,300,499
11.	 Happy Aquarium	14,032,375
12.	 Zoo World	12,877,912
13.	 Restaurant City	11,113,645
14.	 Social City	10,846,031
15.	 Hotel City	10,355,269
16.	 YoVille	10,258,470
17.	 Bejeweled Blitz	9,865,848
18.	 Happy Island	8,843,675
19.	 Happy Pets	8,115,987
20.	 Country Life	7,684,209

일자: 2010년 6월 10일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/28913/FarmVille_Sheds_Another_9_Million_Users_In_Latest_Facebook_Rankings.php

Europe

- 방송과 게임의 결합, BBC의 간판 드라마 'Doctor Who' 온라인 게임 인기
- Playdom, 축구 게임 'Bola'로 유럽 게임 시장 공략에 나서
- 스페인 게임 시장, 불법 다운로드 피해로 시장 규모 감소
- 학교에서 게임하면서 팀워크와 조화를 배운다
- 이탈리아, 청소년 비디오 게임 중독 논란

방송과 게임의 결합, BBC의 간판 드라마 'Doctor Who' 온라인 게임 인기

■ 'Doctor Who' 온라인 게임 출시 2주 만에 5만 다운로드 돌파

- ▶ 영국 방송사 BBC는 인기드라마 'Doctor Who'의 프랜차이즈 게임인 'Doctor Who: The Adventure Games'를 6월 초 영국내 출시함
 - 'Doctor Who: The Adventure Games'는 BBC가 펀딩하고 Sumo Digital이 개발을 담당함
- ▶ 'Doctor Who: The Adventure Games'는 영국내 출시 2주 만에 5만 다운로드 수를 돌파. 향후 전세계 출시까지 계획 중이어서 더 큰 인기를 끌 것으로 예상
 - 'Doctor Who: The Adventure Games'는 무료 온라인 다운로드 게임으로 BBC 사이트 내에서 제공되고 있음
 - 올해 막 방영을 시작한 TV 드라마 'Doctor Who' 시리즈는 13회로 종결될 예정이며, 게임 4편을 계획 중인 것으로 전해짐

<Doctor Who: The Adventure Games>



일자: 2010년 6월 17일

출처:

www.mcvuk.com/news/39626/500000-download-new-Who-game?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+mcvuk%2FoXMK+%28MCV%3A+games+industry+news%29&utm_content=Google+Reader

Playdom, 축구 게임 'Bola'로 유럽 게임 시장 공략에 나서

■ Playdom, 인기 아이템인 축구 게임의 현지어 서비스로 유럽 게임 시장 개척에 나서

- ▶ 소셜 게임업체 Playdom, 유럽 시장 공략위해 자사의 인기 축구게임인 'Bola'를 유럽 현지 언어 버전으로 출시할 예정
 - Facebook, Myspace 등 주요 SNS에 'Sorority Life', 'Mobsters' 시리즈, 'Tiki Resort' 등의 인기 게임을 제공하고 있는 Playdom은 유럽 시장 진출과 관련해 상세한 계획을 공개하지는 않음. 다만 아케이드 스타일의 축구 게임인 Bola를 프랑스어, 이탈리아어, 독일어, 스페인어 버전으로 제공할 계획임은 밝힘
 - 원래 Bola는 Playdom이 지난 3월 인수한 아르헨티나 개발사 Three Melons에서 제작한 소셜 게임으로, 현재 Facebook에서만 액티브 유저가 350만 명 이상임
 - Playdom은 축구 인기가 높은 유럽지역에서 쉽게 즐길 수 있는 축구게임 Bola가 큰 인기를 끌 것으로 기대하고 있음
- ▶ Playdom은 2010년에만 Three Melons를 비롯해 Offbeat Creations, Merscom, Acclaim 등의 게임 개발사를 인수하며, 자사 게임 라인업을 강화하고 있음
 - Zynga, Playfish에 이어 세계 3위 소셜 게임업체인 Playdom은 지난해 4,300만 달러 투자를 비롯해 올해 추가로 3,300만 달러의 투자를 유치함
- ▶ Playdom의 유럽 진출은 최근 유럽 지역에서 무료 서비스 기반의 부분 유료화 게임의 인기가 높아지고 있기 때문으로 해석됨

일자: 2010년 6월 10일

출처:

www.gamasutra.com/view/news/28914/Playdom_Looking_To_Expand_European_Audience.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+GamasutraNews+%28Gamasutra+News%29&utm_content=Google+Reader

스페인 게임 시장, 불법 다운로드 피해로 시장 규모 감소

■ 스페인 게임협회(ESA, Editores de Software de Entretenimiento)는 2009년 비디오 게임 산업 매출 감소의 원인으로 불법 다운로드를 지적. 2009년 스페인의 비디오 게임 시장 규모는 1억 2,000만 유로로 이는 전년(2008년) 대비 18% 줄어든 수치

- ▶ 스페인은 유럽에서 4번째로 높은 게임 소비율을 자랑하지만, 온라인 이용자들의 권리와 의무에 대한 사회적 교육이 부족해 불법 복제 문제가 심각해지고 있음. ESA에 따르면, 2009년 하반기에 발생한 불법 소프트웨어 다운로드 건수는 월평균 106만 8,000건을 기록했고, 2010년 1월 한 달 동안은 작년 하반기 평균보다 26%나 증가한 135만 4,000건에 달하는 등 문제가 날로 심각해지고 있음
- ▶ ESA는 이 같은 불법 다운로드가 게임 전체 업계의 가치에 회복할 수 없는 손상을 입히고 있다고 분석하며, 불법 복제를 억제하는 법적인 조치와 함께 교육 및 대중 의식 캠페인을 시행하도록 정부에 요청
- ▶ 참고로 스페인의 게임 시장 규모는 전체 엔터테인먼트 시장의 53%를 차지하고 있음
 - 스페인의 비디오 게임 이용자는 전체 인구의 22.5%인 1,400만 명(이는 2006년 대비 153만 명이 늘어난 것임)
 - 게임 이용 연령층도 7세~34세가 45.3%로 가장 많지만 45세~54세 사이의 장년층도 7.8% 차지하는 등 다양해지고 있음

일자: 2010년 5월 23일

출처:

www.adese.es/index.php?option=com_content&view=article&id=59:adese-presenta-el-balance-economico-de-la&catid=0:adese

학교에서 게임하면서 팀워크와 조화를 배운다

■ 이탈리아의 교육부 산하 학습자율성발전연구기관(ANSAS, Agenzia Nazionale per lo Sviluppo Dell Autonomia Scolastica)은 밀라노의 마르코니(Marconi) 과학고등학교 학생을 대상으로 한 실험에서 몇몇 비디오 게임이 청소년의 사회성과 대인관계능력을 향상한다는 결과가 나왔다고 밝힘

- ▶ 이번 실험은 ANSAS와 이탈리아 비디오게임연합(AESVI, Association Editori Software Videoludico Italiana), 밀라노 기독교연맹(Sacrcuore), 게임업체 Blizzard가 공동으로 진행했음
 - 조사기간은 2009년 10월부터 12월까지 총 3개월, 조사대상은 마르코니 과학고등학교 재학생 중 만 14세부터 16세 사이 학생 149명. 활용한 게임은 Blizzard의 'World of Warcraft(WOW)'임
 - 이들을 세 그룹으로 나눠 첫 번째 그룹은 정해진 실험실에서, 두 번째 그룹은 집에서만, 세 번째 그룹은 전혀 게임을 하지 않도록 함
- ▶ 실험 결과 첫 번째 그룹에서 게임을 통해 서로 협력하고, 각자가 맡은 역할을 하면서 친구들과의 관계가 더욱 좋아지는 양상을 발견
- ▶ ANSAS는 이 결과 일반화하기는 어렵지만 학교에서 MMORPG를 통해 학생들의 협동심과 상대방을 이해하는 능력을 증가시킬 수 있는 가능성이 있다고 확인

일자: 2010년 6월 7일

출처: www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=1158&dir_pk=1100

이탈리아, 청소년 비디오 게임 중독 논란

■ 최근 이탈리아에서는 아동들이 게임 중독에 빠지는 사례가 점점 증가하는 추세

- ▶ 이탈리아 제노바의 한 시골 마을에서 어머니가 13살짜리 아들의 비디오게임 중독에 빠졌다며 경찰에 비디오 콘솔과 게임들을 압수해가라고 신고하면서 게임 중독에 대한 논의가 일기 시작
 - 아이의 부모는 아이가 비디오 콘솔을 선물 받은 후 인터넷에 접속해 성인용 전쟁게임에 빠지게 되면서 밥도 먹지 않고, 학교도 빠지는 등 중독이 점점 심각해져 경찰에 신고
- ▶ 당국은 인터넷상에서 게임의 교환이나 다운로드를 제재하려고 노력 중이지만, 규제를 가할 때만 일시적으로 효과가 나타날 뿐 다시금 문제가 발생. 현재 게임 시장에 대한 규제를 만드는 것은 거의 불가능한 상황에서 대책 마련에 고심 중

일자: 2010년 6월 13일

출처:

www.ilgiornale.it/genova/carabinieri_liberano_ragazzo_schiavo_videogioco/13-06-2010/articolo-id=452849-page=0-comments=1

Asia

Japan

- Softbank, 유수 SNS 게임업체 투자 잇따라
- Bandai, 일본 초등학교 교과서 제작에 참여
- ‘현재 게임 판매가는 소비자들에게 부담스러운 수준’ 의견 대두돼
- MTV Japan, 스폰지밥 온라인 게임으로 아시아 게임 시장 공략
- Apple ‘iPad’, 게임기로서의 가능성 지녀
- 일본 5월 게임소프트 판매 실적, 신작 게임들 강세

China

- 중국 문화부, 불법·저속·도박 온라인 게임 운영업체 대거 적발
- 중국 베이징시, 게임 업체 9개사 ‘E3’ 참가 첫 지원
- 중국 문화부, ‘온라인 게임 관리 잠정 시행 방법’ 발표..8월 1일 시행

Others

- 볼리우드 영화 산업, 모바일 게임 산업의 연료
- 인도 7Seas Technologies, 30개 이상 온라인 게임 발매 예정

Softbank, 우수 SNS 게임업체 투자 잇따라

■ Softbank, 세계 최대 SNS 게임업체 Zynga에 투자 결정

- ▶ Bloomberg 및 VentureBeat에 따르면, 日 Softbank가 SNS 게임업체인 Zynga에 1억 4,700만 달러를 투자할 것으로 전해짐(6월 16일자 기사)
 - 이에 따라 Zynga는 Softbank Mobile에 게임서비스를 제공할 계획임
- ▶ 아울러 이번 투자로 Zynga는 향후 Softbank 산하 Yahoo Japan과의 연계도 가능해질 것으로 보임
 - Yahoo Japan는 얼마 전 일본 모바일 게임 개발사 Mobage Town과 제휴해 출범한 SNS 게임 플랫폼인 'Yahoo Mobage Town'을 빠르면 이번 여름에 시작한다고 발표한 바 있음

■ Softbank, 또 다른 SNS 게임업체 RockYou에도 투자해

- ▶ 또한 VentureBeat은 Softbank가 美 SNS 게임 개발사 RockYou에 대해 추가로 1,000만 달러를 출자해 합작사인 RockYou Asia의 과반수 주식을 확보했다고 보도(6월 8일자 기사)
 - 이번 투자는 RockYou에게 5번째 자금 조달로 4번째 라운드에서 Softbank는 5,000만 달러를 투자 한 바 있음
 - (※ RockYou Asia는 Softbank 손정의 회장의 동생 손태장이 CEO를 맡고 있음)
 - RockYou 측은 "아시아 시장에 대한 기대감이 높으며 SNS 게임 시장이 더욱 확대될 것으로 보고 있다. 이번 계약이 아시아 SNS 게임 시장이나 SNS 미디어 확대에 커다란 임팩트를 줄 것으로 확신한다."고 언급
 - RockYou Asia는 지난 4월 중국 개발사 IsMole와 제휴해 일본 및 한국에서 SNS 게임을 공동으로 전개해갈 것이라고 발표한 바 있음

일자: 2010년 6월 16일

출처:

jp.techcrunch.com/archives/20100615confirmed-zynga-raises-150-million-more-from-softbank/

www.gamebusiness.jp/article.php?id=1717

games.venturebeat.com/2010/06/14/zynga-gets-147m-investment-from-japans-softbank/

Bandai, 일본 초등학교 교과서 제작에 참여

■ 게임 개발사의 참여로 기존의 틀을 깨는 새로운 교과서 탄생

- ▶ Bandai Namco Games가 日 교과서 제작회사인 학교도서(Gakko Toshō)社와 공동으로 초등학교 교과서의 도입부/말미 등 주요 파트 및 특정 단원을 제작했다고 발표

■ 게임 개발사의 콘텐츠 제작 노하우를 아이들의 호기심 자극과 학습 의욕 고취에 활용

- ▶ 이번에 제작된 3개 교과서에는 Bandai Namco Games의 오랜 콘텐츠 제작 역사를 통해 키워온 다양한 노하우가 들어있음. Bandai Namco Games는 RPG(Role Playing Game)와 같은 이야기 구조로 문제를 제출하는 등 게임적 요소를 가미해 교과서를 다채롭게 구성함
- ▶ Bandai Namco가 참여한 과목별 교과서
 - 과학: 교과서 앞부분에 거대한 나무에 집들이 매달려 있는 트리 하우스의 모형사진을 게재해 앞으로 배울 내용을 집 위에 표기해 전체적인 내용의 흐름을 한눈에 파악할 수 있도록 함
 - 산수: RPG적인 요소를 가미해 수학교과서의 각 장(章)에는 '수학어드벤처(Math Adventure)'라는 코너가 있음. 학생들은 스토리라인을 따라가면서 문제를 풀고, 맞는 답을 고르면 열쇠를 얻고, 열쇠를 다 모으면 보물을 획득하는 식
 - 국어: '한자의 방'을 기획. 오락적인 표현을 통해 아이들이 교과서에 몰입할 수 있도록 디자인했으며, 한자의 의미나 구조가 인상에 남도록 하는 다양한 시도들이 담겨져 있음

<Bandai Namco Games가 참여한 초등학교 교과서>



일자: 2010년 5월 24일

출처: www.gamebusiness.jp/article.php?id=1645

'현재 게임 판매가는 소비자들에게 부담스러운 수준' 의견 대두돼

■ 한 게임 업계 관계자, '현재의 게임 가격은 소비자들에게 부담스러운 수준'이라며, 초기 판매 가격 낮추고 DLC 판매 방식 도입으로 新 비즈 모델 구성 가능

- ▶ Bandai Namco Partners의 Olivier Comte(Vice President)가 해외 게임 사이트 MVC를 통해 現 게임 가격은 부적절하게 책정되어 있다는 견해를 밝힘
 - 개발 비용과 소매 마진을 합쳐서 약 5,200엔이라는 가격은 소비자가 느끼기에는 너무 비싸다
 - Comte는 적절한 가격은 2,600엔으로 책정. 퍼블리셔는 이에 적합한 수준의 내용을 제공하고 그 이후의 과금에 대해서는 DLC(Download Contents)형태로 이행하는 등의 비즈 모델을 제안 : "9~12월에는 매주 초대형 대작 게임이 발매될 예정이나 이를 모두 구입할 여유가 소비자들에게는 없다. 게임 발매 가격은 2,600엔 전후가 적합하다고 생각하나, 한편 이 가격으로는 10~15시간에 상당하는 어드벤처를 만들 수는 없다. 2,600엔으로 우리가 제공할 수 있는 것은 4~5시간의 플레이 정도인데 그 후의 과금은 DLC 형태로 추가 비용을 벌 수 있을 것이다."
- ▶ Comte는 또한 Nintendo 등 게임 소프트를 저렴하게 공급하는 콘솔메이커에게는 퍼블리셔의 新 비즈 모델 구성을 도울 의무가 있다고 주장
 - Nintendo DS 게임의 경우 약 1,900엔에 팔리고 있어, 퍼블리셔가 Nintendo DS 게임 소프트를 통해 돈을 벌수는 없음. 퍼블리셔는 소매에 이보다 싸게 도매 판매해야 하고 마케팅, 생산, 유통 모두에 비용을 지불해야 하기 때문에 현실적인 비즈니스 모델이 성립되지 않는다는 것
 - 이 때문에 단순히 가격을 낮추는 것이 아니라 플레이 시간을 포함한 다양한 부분에서 변화가 필요하다는 의견

■ 다만, 新 비즈 모델 도입시 유저 만족도 향상이 과제로 떠올라

- ▶ Comte가 주장하는 新 비즈 모델(4~5시간의 플레이 구성 및 DLC 판매 형식)은 기존 형태보다 짧은 시간에 유저를 만족시켜야 하며 나아가 유저가 DLC로 추가 투자를 하게 해야 한다는 것이기 때문에 게임 개발사의 능력이 더욱 요구됨

일자: 2010년 5월 26일

출처: www.gamebusiness.jp/article.php?id=1654

MTV Japan, 스폰지밥 온라인 게임으로 아시아 게임 시장 공략

■ MTV Japan, GigaMedia와 공동으로 스폰지밥 MMOG(Massively Multi-play Online Game) 개발

- ▶ MTV Japan이 온라인 게임 개발사인 GigaMedia(본사: 대만)와 공동으로 MTV의 대표 캐릭터 스폰지밥 관련 게임을 개발할 예정임
 - 2011년 출시 예정인 스폰지밥 게임은 일본, 중국, 한국, 대만, 동남아시아, 인도에서 각각 로컬라이즈해 서비스할 예정
 - 게임 관련 상세한 정보는 거의 드러나지 않았으나 브라우저기반 MMOG로, 무료 서비스 기반 부분 유료화 게임 모델을 채택할 것으로 예상됨
- ▶ 게임 개발에는 스폰지밥 애니메이션 제작팀이 참가해 원작의 세계관을 그대로 게임화하며 향후 온라인 게임 환경 개발 및 아바타 제작도 GigaMedia와 협업할 계획

<스폰지밥 등 MTV 캐릭터들>



일자: 2010년 6월 9일

출처: game.watch.impress.co.jp/docs/news/20100609_373038.html

Apple 'iPad', 게임기로서의 가능성 지녀

■ 콘솔 게임 시장 침체의 원인은 다양한 대체 플랫폼의 등장

- ▶ 2009년 일본 콘솔 게임기 시장이 전년 대비 6.6% 감소한 2161억 엔을 기록, 2년 연속 감소함 (출처: 日 게임잡지 Enterbrain)
 - 이에 대해, Capcom의 Tujimoto Haruhiro 사장은 스마트폰, PC, 게임기가 소비자들의 한정된 콘텐츠 소비시간을 서로 빼앗고 있다고 분석
 - Nintendo의 Wii, Sony PS3 등이 주역이었던 콘솔 게임 시장에 최근 들어 또 하나의 대항마 iPad가 등장함
- ▶ iPad는 화면 사이즈가 9.7인치로 현재 주류인 스마트폰이나 휴대 게임기에 비해 면적이 4~5배 이상 되며, 터치 패널, 가속도 센서를 장착하는 등 다양한 게임방법을 고안해낼 가능성 지님
 - SEGA는 'Super Monkey Ball 2'를 iPad용으로 내놓으면서 최대 4명이 함께 즐길 수 있는 기능을 새로 추가함
 - Konami 역시 'Metal Gear Solid' 등 2개 게임을 iPad 출시에 맞춰 5월 28일부터 공급하기 시작. Tanaka Fumiaki 사장은 iPad가 '새로운 놀이 방법을 제시할 가능성이 있다'고 전망
 - Enterbrain의 Hamamura Hirokazu 사장은 iPad를 '본격적으로 게임을 즐길 수 있는 콘솔 게임기에 준하는 기기. 커다란 비즈니스 기회를 창출할 것'이라고 전망함. 단, AppStore에는 아마추어 개발자들이 만든 무료 게임 소프트가 대량으로 업로드 되어 있어 게임기로 성장하기 위해서는 이러한 질적 측면의 문제를 해결할 수 있어야 한다고 분석

일자: 2010년 5월 31일

출처: www.itmedia.co.jp/news/articles/1005/31/news026.html

일본 5월 게임소프트 판매 실적, 신작 게임들 강세

■ 4~5월에 게임타이틀이 대거 출시됨에 따라 판매 랭킹 1~3위를 신작 게임이 차지함

- ▶ 2010년 5월 日 월간 게임소프트 랭킹 1위는 Monsters 시리즈로서는 3년 6개월만의 신작인 'Dragon Quest Monsters Joker 2'가 차지함
 - 출시 1달 만에 109.9만 개를 판매. 이는 전작을 상회하는 수준
- ▶ 비슷한 시기에 발매된 'Metal Gear Solid Peace Walker' 역시 순조로운 스타트를 보이고 있음
- ▶ 5월 말에 발매된 'Super Mario Galaxy 2' 역시 4일 간의 집계 기간 동안 33.8만 대를 판매해 3위에 랭크

<월간 게임소프트 판매 랭킹(4월 26일~5월 30일)>

순위	기종	타이틀	메이커	가격	월간추정 판매대수	추정누계 판매대수	발매일
1	DS	Dragon Quest Monsters Joker 2	Square Enix	¥5,490	1,099,283	1,099,283	2010년4월28일
2	PSP	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	¥5,229	691,072	691,072	2010년4월29일
3	Wii	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	¥5,800	337,569	337,569	2010년5월27일
4	PS3	Lost Planet 2	Capcom	¥7,990	126,054	126,054	2010년5월20일
5	PS3	Super Street Fighter IV	Capcom	¥4,990	121,154	121,154	2010년4월28일
6	Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	¥5,800	120,405	3,853,126	2009년12월3일
7	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	¥5,800	93,194	2,743,368	2008년4월10일
8	DS	Tomodachi Collection(Friend Collection)	Nintendo	¥3,800	88,359	3,273,721	2009년6월18일
9	Wii	Wii Fit Plus	Nintendo	¥2,000	86,757	1,945,584	2009년10월1일
10	DS	The Lord of Elemental	Bandai	¥6090	86,105	86,105	2010년5월27일

일자: 2010년 6월 7일

출처: www.famitsu.com/game/rank/monthly/1236002_1818.html

중국 문화부, 불법·저속·도박 온라인 게임 운영업체 대거 적발

■ 중국 문화부는 6월 18일 '9차 위법 게임 제품과 경영 활동 조사처리에 관한 통지'(이하 통지)를 발표하고 법률·규정 위반 혐의가 있는 71개 운영 업체와 해당 게임 제품을 공개함

- ▶ '통지'에 따르면, 광둥성 선전시 란하이명상네트워크과기(蓝海梦想网络科技有限公司)를 포함한 35개사는 정부 비준을 받지 않고 온라인 게임 서비스를 불법적으로 제공함
- ▶ 하얼빈후동선봉네트워크과기(哈尔滨互动先锋网络科技有限公司)를 비롯한 17개사는 비준 없이 온라인 게임 서비스를 제공해온 동시에 도박 내용이 담긴 온라인 게임 제품을 불법 제공했으며, 이들 도박성 게임은 모두 바둑·장기류 게임임
- ▶ 광저우여우즈이정보과기(广州游之艺信息科技有限公司)·4399를 포함한 19개사는 저속한 내용의 온라인 게임을 서비스를 제공함

■ 문화부는 각 성(省), 자치구, 직할시 문화청(국) 등의 유관 부서와 기관에게 1개월 동안 게임 시장에 대한 조사 처리 활동을 집중적으로 벌이는 동시에 통신관리 부서와 함께 위법 업체들에 대한 행정 처벌을 실시하라고 통보

- ▶ 문화부는 또 '통지'에서 각지 기관에 행정 처벌과 기술 감독을 병행해 위법 게임을 제공하는 웹사이트를 기술 조치를 통해 폐쇄시키는 한편, 인터넷PC방 등 인터넷 접속 서비스 장소에서는 유관 웹사이트와 게임을 삭제하거나 차단하라고 요구
- ▶ 문화부내 문화시장사(文化市场司)는 국민이 제보한 문제들에 대해 감독관리 통지서와 조사처리를 병행해 즉시 처리해 나간다는 방침
 - 문화부는 또 '정부의 감독관리, 업계 자율, 사회 참여, 여론 감독'을 통한 온라인 게임 종합 관리 체계를 갖추고 강화해 나갈 계획
- ▶ 앞서 문화부는 올해 들어 일반인이 제보한 내용과 자체 감독을 바탕으로 '경영성 인터넷 문화 활동 감독 관리 통지서'를 통보하고 55개사 온라인 게임 운영업체가 서비스하는 92개 온라인 게임에 대해 기한 안에 개선하라고 지시한바 있음
- ▶ 문화부와 상무부는 지난해 발표한 '온라인 게임 사이버 화폐 관리 업무 강화에 관한 통지'의 제 20조에서 '온라인 게임 운영업체는 이용자가 직접 현금이나 사이버 화폐를 투입하는 전제 아래, 추첨·야바위·무작위 뽑기와 같은 방식으로 게임 도구나 사이버 화폐를 분배해서는 안 된다'고 규정

- 현재 중국에서 온라인 게임의 도박 관련 문제는 유관 법률 조항과 사이버재산 범위와 연관돼 있으나, 유관 법률이 불완전하고 사이버재산 범위 확정이 어려운 점 때문에 일부 온라인 게임 업체들이 요행 심리를 갖게 됐다는 지적임
- 이와 함께 중국에서는 온라인 게임 등급 제도를 실행하고 있지 않아, 일부 온라인 게임이 미성년자와 사회에 좋지 않은 영향을 미치고 있다는 지적도 제기됨
- 베이징시 하이토펬구 법원 소년법정의 조사 결과에 따르면, 최근 몇 년 동안 청소년 범죄와 온라인 게임이 직접적으로 연관된 사건은 전체의 60%를 넘었으며, 그 가운데 불량 온라인 게임의 음란 콘텐츠가 청소년에 미치는 영향과 위해는 매우 크다고 법원은 밝힘

일자: 2010년 6월 18일

출처: 중국 문화부 www.ccnt.gov.cn

중국 베이징시, 게임 업체 9개사 'E3' 참가 첫 지원

■ 베이징시 정부의 신문출판국은 처음으로 베이징 소재 '문화 창의 기업' 가운데 9개사를 정부정책 지원 업체로 선정해 'E3 2010'에 참가할 수 있도록 지원함

- ▶ 베이징시 신문출판국은 온라인 게임 업체의 해외 시장 개척을 장려하기 위해 이번에 처음으로 정책지원 기업을 선정해 E3 게임쇼 참가를 지원함
 - 9개사는 모바일 게임 업체인 베이징 룽원딩성국제미디어과기(北京龙文鼎盛国际传媒科技)를 비롯해, SNS 게임 업체인 타이닝워커네트워크과기(北京太能沃可网络科技), 웹게임 기업인 광휘인터랙티브네트워크과기(北京光辉互动网络科技), 온라인 게임 업체인 바이여우회통 네트워크과기(北京百游汇通网络技术), 중하이창이애니메이션게임과기(北京中海创意动漫游戏科技孵化器), 한우창스디지털과기(北京寒武创世数字科技), 중홍이과기발전(中弘毅科技发展), 사이버어센 펑소프트웨어(北京赛博先锋软件), 회팅인터랙티브과기(北京辉腾互动科技) 등임
- ▶ 베이징시 신문출판국은 중국산 게임이 미국·유럽 등 전략 시장에 수출될 수 있도록 중국 업체들의 국제 전시회 참여 지원을 확대해 나간다는 방침임
- ▶ 한편, 중국 온라인 게임 업체 완미시공(完美时空)은 이번 E3 전시회에서 자체 제작한 온라인 게임 3D MMORPG 신마대륙(神魔大陆, Forsaken World)를 비롯해, 적벽(赤壁), 신귀전기(神鬼传奇) 등을 선보였으며, 골드쿨게임(金酷游戏)사는 자체 제작한 마계2(魔界, Magic World)를 출품함

일자: 2010년 6월 15일

출처: 베이징시 신문출판국 www.bjppb.gov.cn

중국 문화부, '온라인 게임 관리 잠정 시행 방법' 발표..8월 1일 시행

■ 중국 문화부는 6월 22일, '온라인 게임 관리 잠정 시행 방법'(이하 방법)을 발표하고 오는 8월 1일 정식 시행에 들어간다고 발표

- ▶ 총 6장 39조로 이뤄진 이 '방법'은 중국 정부가 처음으로 온라인 게임의 오락 내용과 시장 주체, 경영 활동, 경영행위, 관리 감독, 법률 책임에 대해 체계적으로 명확하게 규정한 것임
 - '방법'은 온라인 게임 운영, 온라인 게임 사이버화폐 등 개념도 명시했으며, 동시에 온라인 게임과 관련한 내용 관리, 미성년자 보호, 기업 경영행위, 사이버화폐 발행·관리, 이용자 권의 보장에 대해 제도적으로 규정함
 - 또한 인터넷과 이동전화망 등 정보 네트워크를 통해 게임 제품과 서비스를 제공하는 온라인 게임, 웹게임을 비롯해 최근 인기를 끌고 있는 SNS 게임도 이번 '방법'의 관리 범위에 포함됨
- ▶ 문화부는 '방법'에서 온라인 게임 운영, 온라인 게임 사이버 화폐 발행, 온라인 사이버화폐 거래 등에 종사하는 기업은 '온라인 문화 경영 허가증'을 취득해야 한다고 밝힘
 - 기업이 '온라인 문화 경영 허가증'을 등록하는 데 필요한 자금은 1,000만 위안. 허가증의 유효기간은 3년임

■ 문화부는 특히 기업들이 성(省), 자치구, 직할시 산하 문화행정 기관에 '온라인 문화 경영 허가증' 신청을 할 수 있으며, 지방 정부의 유관 기관은 신청을 접수한 뒤 20일 안에 비준 여부를 결정하게 된다고 밝힘

- ▶ 이로써 지방 정부에서도 온라인 게임에 대한 심사 비준이 가능하게 됨
- ▶ 그 동안 중국에서는 게임 서비스를 하는 인터넷 문화 기업 설립을 신청하고자 할 경우, 소재지 성과 자치구, 직할시 정부의 문화행정 부문에 신청서를 제출했으며, 지방 정부는 초도 심사 후 문화부에 심사 비준을 보고했음
 - 문화부 문화시장사(司) 리시웅 사장은 "이번 '방법'에 따라 문화부는 처음으로 '온라인 문화 경영 허가증'의 심사비준권을 지방(정부)에 내어주게 됐다"고 언급
- ▶ 또한, '방법' 제3장은 국무원 문화행정 부문이 법에 의거해 수입 외산 온라인 게임에 대한 내용 심사를 실시하며, 수입 온라인 게임은 심사 비준을 획득한 이후에야 인터넷상에서 운영이 가능하다고 명시함
- ▶ 문화부는 '방법'에서 수입 온라인 게임 내용 심사의 보고는 독점적으로 권리를 부여 받은 온라인 게임 운영기업만이 할 수 있다고 밝힘

- ▶ '방법'은 또 유관 부문이 이전에 심사 비준한 온라인 게임에 대해서는 국무원 문화행정 부문이 다시 중복 심사를 진행하지 않는다고 명시함
 - 어우양젠 문화부 부부장은 "이번 '방법' 공포는 온라인 게임의 주체와 내용 관리를 한층 더 명확히 하고, 운영 규범과 연구 지도, 소비자 권익 보장 등을 규정했으며, 온라인 게임 관리를 심화하기 위한 법률적 보장을 제공했다"고 언급함
- ▶ 중국인터넷정보센터의 조사 결과에 따르면, 지난해 말 현재 중국의 온라인 게임 시장 규모는 258억 위안에 달했으며, 이 가운데 중국산 온라인 게임의 매출은 157.8억 위안으로 전체의 61.2%를 점유하면서 시장을 주도했음. 온라인 게임 이용자 수는 2억 6,500만 명으로 2008년 말에 견줘 41.5% 급증함

■ 발표된 '방법'이 시장에 미칠 파급 효과는 크지 않을 것으로 전망

- ▶ 이번에 발표된 '방법'은 게임 관련 각종 규정이나 온라인 게임 산업 분야의 각종 개념들을 명확히 정의하면서 기존 제도들을 정교하게 하는 것에 의미가 있는 것으로 풀이됨
- ▶ 이 '방법'은 또한 기존에 중앙 정부가 시행을 이전부터 예고 및 검토한 사항들을 종합한 것으로 대형 기업들은 이미 지키고 있는 내용이 많아 시장에 큰 영향을 미치지 않을 것으로 전망됨
- ▶ 이 '방법'은 법망을 피해 운영되던 소규모 게임 업체들에 해당될 것으로 예상됨

일자: 2010년 6월 22일

출처: 중국 문화부 www.ccnt.gov.cn

볼리우드 영화 산업, 모바일 게임 산업의 연료

■ 인도에서는 볼리우드 영화(인도 뭄바이의 상업 영화)를 소재로 한 모바일 게임이 인기를 얻고 있음

- ▶ 인도의 모바일 게임 시장은 7억 루피(한화 약 183억 원)규모이며, 이중 볼리우드 영화를 소재로 한 게임 규모는 약 1억 루피(한화 약 22억 원)가량. 향후 2년 동안 볼리우드 소재 모바일 게임 시장 규모는 3억 루피(한화 약 66억 원)까지 성장할 것으로 전망
 - 인도에서 모바일 게임 1편당 다운로드 가격은 50루피(약 1,300원)에서 150루피(약 3,900원)사이
 - 볼리우드 영화 소재 게임은 평균적으로 7,000~10,000건이 다운로드 되며, 인기 영화의 경우 2만 5,000건의 다운로드를 기록
 - 영화 소재 게임 중 가장 인기 있는 콘텐츠는 1975년 제작된 히트작 'Sholay'를 원작으로 한 동명의 게임으로, CDMA 방식의 휴대폰에서 80만 건, GSM 방식의 휴대폰에서는 15만 건 다운로드 됨
- ▶ 영화와 음악에 열광하는 인도 사용자들의 특성과 모바일 환경 개선이 시너지를 내 볼리우드 게임 소재 게임의 성공을 이끈 것으로 분석. 여기에 영화사들이 브랜드 확장 전략으로 게임을 선택하고 있음
- ▶ 최근에는 멀리 떨어진 이용자가 동시에 게임을 즐길 수 있는 모바일 네트워크 게임도 개발 중임
 - 시골지역의 모바일 접속 환경이 개선되면 모바일 게임 산업도 대규모로 성장할 것으로 기대됨. 실제로 뭄바이가 아닌 타밀과 벵갈리 지방에서 제작된 영화도 게임으로 만들어 지는 추세
- ▶ 인도 모바일 게임 회사인 Mobile2win의 라지브 히라난다니 대표는 '볼리우드 소재 모바일 게임은 해외에 거주하고 있는 인도인들에게까지 수출될 수 있다'며 해외 수출 가능성도 시사함

일자: 2010년 5월 8일

출처:

timesofindia.indiatimes.com/news/india/Bollywood-films-fuels-mobile-gaming-industry/articleshow/1520039.cms

인도 7Seas Technologies, 30개 이상 온라인 게임 발매 예정

■ 인도 최초의 인터넷 게임 개발사인 7Seas Technologies는 향후 1,000만 루피(한화 2억 6,000만 원)를 투자해 30개 이상의 온라인 게임을 개발할 것이라고 밝힘

- ▶ 하이데라바드에 위치한 7Seas Technologies는 인도의 브로드밴드 시장 보급률이 높아짐에 따라 2012년까지 온라인 게임 시장이 34억 루피(한화 870억 원)까지 성장될 것으로 전망. 이에 온라인 게임에 주된 포커스를 두고 성장 계획과 새로운 게임 출시 계획을 발표
- ▶ 7Seas Technologies는 연간 76%의 성장 계획을 세우고, 레이싱, 퍼즐, 유아용 등 전 분야에 걸쳐 다양한 게임을 개발할 것을 시사
 - 7Seas Technologies는 400개가 넘는 지적재산권을 바탕으로 한 온라인, 캐주얼, PC, 모바일 등의 게임들을 서비스하는 회사 포털 사이트인 'Online Realgames.com'을 보유하고 있는 인도 최초의 게임 개발사임. 최근에는 뭄바이 테러사건 이후 주범인 아즈말 마미를 카삼을 이용자들이 붙잡아 처형할 수 있는 무료 온라인 게임인 '행 카삼'을 30만 루피(784만 원)을 주고 개발해 화제가 되기도 했음

일자: 2010년 6월 10일

출처: www.business-standard.com/india/news/7seas-tech-lines30-more-online-games/397680/

South America

- 아르헨티나 게임 시장, 지속적인 성장세 유지
- 쿠바 정부, 자국민 삶을 그린 3D 게임 개발
- 브라질, iPhone용 슈팅게임, 브라질 법무부 규정 어긴 채 출시

아르헨티나 게임 시장, 지속적인 성장세 유지

■ 아르헨티나 프로그래머협회는 경제 위기에도 불구하고 게임, 오락 분야의 소비는 줄어들지 않아 2009년 8,000만 달러의 매출을 달성했다고 발표

- ▶ 이는 콘솔, 모바일, 인터넷 분야의 매출을 모두 합한 것으로 5년 전에 비해 5배 이상 성장한 수치임. 협회 측은 경제위기에도 게임이 성장할 수 있던 요인으로 사람들이 여가 선택으로 극장에 가거나 외식을 하는 대신 게임을 선택했기 때문으로 분석

■ 아르헨티나의 게임 산업은 자국 내 다른 산업 분야와 비교해서도 괄목할만하게 성장하고 있을 뿐 아니라 칠레, 브라질, 멕시코와 같은 주변 국가와 비교해도 우위에 있음

- ▶ 아르헨티나에서 개발된 게임의 90%는 해외로 수출하고 있으며, 주요 수출 상대국은 미국, 캐나다, 유럽, 일본임
- ▶ 협회 회원사인 Three Melons 창업자 후타르드는 "우리는 창조적이고 예술적인 영역에서와 마찬가지로 엔지니어링과 개발 분야에 있어서도 아주 훌륭한 재능을 가지고 있다"고 평가
(※ Three Melons는 축구 SNS 게임인 'Bola'의 제작사로 지난 3월 Playdom과 합병)

일자: 2010년 6월 16일

출처: www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1203676

쿠바 정부, 자국민 삶을 그린 3D 게임 개발

■ 쿠바 정부는 자국 청소년들이 해외 문화에 영향 많이 받는 상황에 대응하기 위해 쿠바인들의 삶과 사회 문제를 다룬 3D 게임 '가족'을 개발

- ▶ '가족'은 12세 미만의 어린이들을 대상으로 하며, 게임 내 환경은 피델 카스트로와 체게바라의 사진, 중국산 텔레비전과 냉장고, 창고와 같이 쿠바인의 삶을 재현한 것임
 - 쿠바 최초의 3D 게임인 '가족'은 다양한 단계 걸쳐 식량 부족, 운송 등 쿠바인의 사회 문제를 고민할 수 있도록 제작됨
- ▶ 게임 개발은 쿠바 사회의 정보화, 사회화의 공헌을 목표로 설립된 '청소년 컴퓨터, 전자 클럽 (JCCE, Joven Club de Computacion y Electronica)이 맡음
 - 이 기관은 1987년 당시 쿠바 대통령인 피델 카스트로가 설립했음
- ▶ 위성 통과와 정보 통제 협정과 정권 상황으로 인해 쿠바에서 인터넷 사용은 제한적임. 하지만, 이민자들, 불법 위성 텔레비전, 관광객들의 유입을 통해서 쿠바인들의 외부와의 접촉은 증가 추세

일자: 2010년 4월 30일

출처: www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1259987

브라질, iPhone용 슈팅게임, 브라질 법무부 규정 어긴 채 출시

■ 브라질에서 인기 있는 iPod Touch, iPhone용 게임인 'Assault on Mafia'가 정부의 심의를 받지 않은 채 유통돼 문제시 되고 있음

- ▶ 브라질 법무부의 법령 1100/2006에 따르면, 게임 회사들은 게임 출시 시 법무부의 심의 심사를 받은 후 나이제한을 정확히 표시하는 것이 의무며, 이는 모바일 게임에도 해당되는 내용임. 이 법은 아동과 청소년보호를 위해 1990년 7월 제정됐음
- ▶ 'Assault on Mafia'의 제작사인 CDE Games는 브라질에서 나이 제한 심의를 통과하지 못하자 Apple의 AppStore에서 게임 카테고리가 아닌 '엔터테인먼트' 카테고리에서 판매. CDE Games 외에도 몇몇 회사들이 이 규정을 어기고, AppStore에서 게임을 '엔터테인먼트'로 분류해 제공하고 있음
- ▶ 브라질 법률에 따르면 연령 등급과 관련해 논란이 있을 경우, 게임 개발자는 임금의 3~20배를 벌금으로 물어야 한다고 규정되어 있음
- ▶ Apple Brazil은 이번 사건에 대해 명백한 입장을 밝히지 않겠다고 언급

일자: 2010년

출처:

www.gametotal.com.br/2010/06/game-de-tiro-para-iphone-dribla-minist233rio-da-justi231a-e-233-oferecido-no-brasil/