

G L O B A L
게임산업
TREND

August 2010
2nd Issue



North America

4

- Google, 소셜 사업 투자 잇따라
- 美 일부 기업, 교육·생산성 향상을 위해 게임 적극 활용
- 2009년 미국 게임 시장 규모, 105억 달러 규모 달해
- 세계 MMORPG 시장, 2010년 80억 달러에 이를 전망
- Zynga, 소셜 게임 개발사 인수 잇따라
- 윈도우폰, MS의 중요한 게임 플랫폼으로 자리 잡을 것
- Apple AppStore 내의 가격 인하 경쟁, 시장 붕괴 이끌 수 있어
- 신규 참여자의 소셜 게임 시장 진입은 점점 더 힘들어 질 것
- 미국 인구의 20%, 소셜 게임 즐겨
- 모바일 게임 시장을 주도하는 것을 Google이 아니라 Apple

Europe

15

- 영국 대형 게임 개발사 당 고용인원 245명, 게임 당 개발 비용 300만 파운드
- 영국 게임산업협회, 영국 게임 관련 정책 비판
- 유럽 최대 게임쇼 GamesCom, E3 때와 크게 다르지 않아
- 이탈리아, 노인 기억력 향상을 위해 게임 프로그램 도입

Asia

20

Japan

- Zynga, 日 신생 소셜 게임 업체 Unoh 인수
- Konami 2분기 실적, 대형 히트작 연속 출시로 호조세 기록
- 2009년 콘솔 게임 판매 실적 저조, 게임 타이틀은 Square Enix 선전

China

- 'World of Warcraft: 리치왕의 분노', 중국서 8월 31일 서비스 개시
- 중국 온라인 게임 시장 성장세 정체-2분기 매출 2008년 이래 첫 마이너스 성장
- 중국 주요 온라인 게임 업체 2010년 제2분기 실적과 분석
- Zynga, 중국 소셜 시장 진출

Others

- 인도 포털 Zapak, 소셜 게임 업체 6waves 제휴해 인도 소셜 게임 시장 공략

South America

33

- PS3, 브라질에서 1,000달러 대에 출시
- 멕시코 비디오 게임 시장, 경기 침체에도 불구하고 성장세

North America

- Google, 소셜 사업 투자 잇따라
- 美 일부 기업, 교육·생산성 향상을 위해 게임 적극 활용
- 2009년 미국 게임 시장 규모, 105억 달러 규모 달해
- 세계 MMORPG 시장, 2010년 80억 달러에 이를 전망
- Zynga, 소셜 게임 개발사 인수 잇따라
- 윈도우폰, MS의 중요한 게임 플랫폼으로 자리 잡을 것
- Apple AppStore 내의 가격 인하 경쟁, 시장 붕괴 이끌 수 있어
- 신규 참여자의 소셜 게임 시장 진입은 점점 더 힘들어 질 것
- 미국 인구의 20%, 소셜 게임 즐겨
- 모바일 게임 시장을 주도하는 것을 Google이 아니라 Apple

Google, 소셜 사업 투자 잇따라

■ 가상 화폐 플랫폼인 Jambool을 인수

- ▶ Google이 SNS 관련업체를 잇따라 인수하고 있는 가운데, 지난 8월 9일에는 Social Gold라는 가상 화폐 플랫폼 제공 업체인 Jambool을 7,500만 달러(약 872억 원)에 인수함
- ▶ Jambool은 소셜 애플리케이션 개발업체들에게 결제 시스템을 제공하는 업체로, 이번 인수로 Google과 Facebook은 심각한 라이벌 구도를 형성할 것으로 전망됨
 - Facebook은 최근 자사 가상 화폐인 Facebook Credit을 출시함. 현재 Facebook Credit은 수수료율이 30%인 반면, Jambool은 6~10%임
 - Social Gold 공동창립자 Vikas Gupta는 이미 최근 한 인터뷰에서 Facebook Credit에 대해 강하게 비판한 바 있음

■ 모바일 게임 업체 SocialDeck 인수

- ▶ Google은 지난 8월 30일 모바일 게임업체 SocialDeck 인수를 발표. 인수조건은 공개되지 않음
 - 2008년 설립된 SocialDeck은 캐나다 토론토에 본사를 둔 모바일 게임 업체로, 여러 플랫폼에 있는 사용자들이 동시에 같은 게임을 즐길 수 있게 만들어 주는 '스파크'란 기술을 보유하고 있음. 현재 '스파크'는 iPhone, Blackberry, Facebook에서 이용자 간 게임을 지원하고 있음

■ Google, 공격적 투자로 'Google Me' 강화, Facebook과 경쟁

- ▶ 현재 Facebook과 Twitter에 밀려 SNS 부문에서 고전하고 있는 Google은 'Google me'라는 새로운 SNS를 준비 중에 있으며, 최근 소셜 분야의 기업을 대거 M&A하는 것도 'Google me'의 기능을 더욱 강화하기 위한 것
- ▶ Google은 올해만 총 18개의 업체를 M&A했으며, 그 중 대부분이 SNS와 관련된 업체임
 - 지난 30일 인수한 Angstro는 뉴스와 소셜 연락처를 결합한 서비스를 제공해 왔으며, 앞으로 'Google me'의 뉴스 배포 기능을 강화하는데 이용될 예정
 - Jambool 인수 전 Slide를 약 1억 8,000만~2억 3,000만 달러(2,093억 원~2,674억 원)에 인수했으며, Zynga에도 1억~2억 달러(1,162억 원~ 2,325억 원)규모를 투자를 함. Slide는 게임, 위젯 및 소셜 미디어에 사용되는 애플리케이션을 개발하는 업체임

일자: 2010년 8월 30일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30175/Google_Buys_SocialMobile_Game_Dev_SocialDeck.php

일부 기업, 교육·생산성 향상을 위해 게임 적극 활용

■ 미국의 일부 기업들, 게임을 업무 효율에 맞게 접목시켜 활용

- ▶ 뉴욕의 전자부품 공급업체 Arrow Electronics는 게임을 업무 교육과 접목해 업무 적합도, 업무 처리능력 등을 판단하거나 인사자료에 반영하는 등 다양하게 활용하고 있음
 - 이 업체에서 이용하고 있는 '애로 맥스(Arrow Max)'라는 시뮬레이션 게임은 7가지 시나리오를 통해 고객을 구분짓고 있으며, 게임 도중 어려움에 처하면 가상 코치가 전술과 협상 전략에 대해 조언을 하기도 함
 - 이 게임의 제작자는 Arrow Electronics의 스콧 랜덜 CEO로 직원들의 훈련 집중도를 높이기 위해 게임을 활용해 생산과 공급과정, 고객 니즈 파악 등에 대한 교육을 수행하고 있음
 - 또한 직원들의 훈련 수행 정도를 점수로 기록해 이 데이터를 기반으로 누가 어떤 일에 적합하고 유능한지를 가리고, 더불어 (인사)자료로도 활용하고 있다고 함
- ▶ MS는 업무에 게임을 활용하는 방법을 지속적으로 실험해 오
 - MS는 신제품의 베타서비스에 게임을 접목함. 'Communicate Hope'라는 게임의 경우, 직원들이 새로운 채팅프로그램 'Communicator'의 서비스들을 테스트하면 점수를 얻도록 하고, 이 점수만큼 직원들은 돈을 받아 재해구호단체에 기부함(총 8,000명 이상의 직원이 참여함)
 - 새로운 윈도우 출시 때도 각 나라별 버전 평가를 위해 '언어 퀄리티(Language Quality)'란 게임을 개발, 직원들의 여유 시간과 언어 능력을 테스트에 활용한 바 있음
- ▶ 석유기업 Chevron은 시뮬레이션 게임 'Sim City'를 접목해 운전방법 및 운영 교육에 활용. 재미와 함께 과학적인 업무 이해를 도모함
- ▶ 한편, MS 제품 테스트 부문 Ross Smith 이사는 이러한 비디오 게임의 유용성에 한계가 있음을 고려해야 한다고 충고하며, 회사의 유용성만을 고려하거나 직접적인 업무수행능력 평가나 연봉과 연계한 게임을 만들 경우, 더 이상 직원들에게 그것은 게임이 아닐 것이라고 지적한 바 있음

일자: 2010년 8월 9일

출처: <http://www.forbes.com/2010/08/09/microsoft-workplace-training-technology-videogames.html>

2009년 미국 게임 시장 규모, 105억 달러 규모 달해

■ 미국 게임 시장, 2005년부터 연평균 10% 성장, 2009년에는 105억 달러 규모 형성

- ▶ ESA(Entertainment Software Association)에 따르면, 미국 게임 시장은 2005~2009년까지 연평균 10% 이상의 성장률을 나타내 2009년 105억 달러(12조 2,010억 원)에 달했으며, 판매량은 2억 7,300만 개를 기록함
- ▶ ESA의 Michael Gallagher 회장은 전세계적인 경기 침체에도 불구하고, 게임 시장은 지속적으로 성장하며 새로운 일자리를 창출하고 있다고 발표함
 - 2005년 이래로 게임 시장에서 창출한 고용 인력은 약 12만 명으로 추정되고 있으며, 특히 직접적으로 게임 산업에 관여하고 있는 종사자가 벌어들인 수입은 2009년 한해만 29억 달러(3조 3,720억 원)에 달하는 것으로 조사됨
 - 특히 캘리포니아주(州)는 게임 관련 인력(4만 9,203명)이 가장 많은 지역으로 꼽혔으며, 지난해 캘리포니아 내 게임 관련 직·간접 종사자의 총 임금은 26억 달러(3조 232억 원), 게임 업체의 매출은 21억 달러(2조 4,418억 원)인 것으로 조사됨
 - ※ 2005년에서 2009년까지 11.4%의 성장세를 나타냄
- ▶ 캘리포니아, 텍사스, 워싱턴, 뉴욕, 메사추세츠, 일리노이 등 6개 주는 게임 산업 관련 고용자 수가 가장 많은 것으로 조사됨
 - 텍사스는 2009년 컴퓨터와 비디오 게임에 1만 3,613명의 일자리를 창출하면서 2위에 랭크됨. 워싱턴 내 게임 관련 직·간접 종사자 고용 수는 1만 1,225명에 달함
 - 한편 버지니아는 빠른 성장세를 나타내 2005년 이후 77%의 성장세를 나타내고 있음

일자: 2010년 8월 10일

출처: http://www.theesa.com/facts/pdfs/VideoGames21stCentury_2010.pdf

세계 MMORPG 시장, 2010년 80억 달러에 이를 전망

■ 세계 MMORPG 시장, 아시아 온라인 게임 업체의 선전에 힘입어 2010년 내 80억 달러까지 성장할 것

- ▶ 시장조사기관 Strategy Analytics Digital Media에 따르면, 2010년 세계 MMORPG 시장이 전년 대비 60% 성장해 80억 달러(9조 3,024억 원)에 이를 것이며, 이러한 성장에는 아시아 온라인 게임 업체가 큰 기여를 할 것으로 분석됨. 이처럼 가파른 성장세는 아시아 MMORPG 시장의 급성장세에 기인한 것으로 분석됨(2009년 MMORPG 시장 규모는 50억 달러(5조 8,140억 원))
 - 세계 MMORPG 시장은 Blizzard를 중심으로, 다소 더딘 성장세를 나타내는 "Western" 시장과 Shanda, Netease, Nexon, NCsoft와 같은 아시아 업체가 중심으로, 가파른 성장세를 나타내는 "Eastern" 시장으로 구성되어 있음
 - Strategy Analytics는 Western시장이 콘솔비디오 게임과의 경쟁, 소셜 게임 인기의 부상으로 인해 감소하고 있으며, 유료회원 가입 모델을 BM으로 고집하는 한 성장세를 회복하기는 어려울 것으로 진단함
 - 실제로, 몇몇 Western 시장의 MMORPG는 초기 런칭시 도입했던 유료회원제를 무료 플레이 게임, 가상 아이템 판매 등의 BM으로 바꾸거나 새로 도입하고 있음
예) 'Everquest2', 'Dungeon & Dragons', 'The Lord of Ring', 'Global Agenda', 'Alganon' 등
 - 반면 Eastern 시장은 성공적인 가상아이템 판매 수익모델로 인해 2007년 이후 급격한 성장을 보이고 있으며, 아시아 온라인 게임 업체가 미국과 유럽시장을 목표로 급성장해 나가면서 세계 게임 산업 내 강력한 세력으로 자리 잡을 것으로 전망됨

일자: 2010년 8월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/29835/Study_2010_MMORPG_Market_To_Reach_8_Billion.php

Zynga, 소셜 게임 개발사 인수 잇따라

■ Zynga, Boston 소재 소셜 게임 개발업체인 Conduit Labs 인수

- ▶ Zynga는 'Music Pet', 'Super Dance'와 같은 Facebook용 소셜 게임을 개발한 Conduit Labs를 인수, Zynga Boston으로 명명할 계획
 - Conduit Lab의 Nabeel Hyatt CEO는 Zynga Boston의 새로운 책임자로 임명될 예정이며, Conduit Labs의 직원들도 Zynga의 인력으로 흡수될 계획
 - Zynga의 Mike Verdu 부사장은 "Boston은 테크놀로지를 위한 주축이자 많은 잠재성을 지닌 시장으로, 현재 사업 확대를 추진 중인 우리에게는 최적의 장소가 될 것"이라고 발표
 - Conduit Lab은 Boston 내에 위치한 가장 뛰어난 소셜 게임 회사들 중 하나로 앞으로 Zynga의 신제품 개발에 중추이 될 것으로 예상됨
- ▶ Zynga는 최근 소셜 게임 개발사들의 인수에 적극적인 행보를 나타내고 있음

일자: 2010년 8월 18일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30391/Zynga-opens-Zynga-Boston>

윈도우폰, MS의 중요한 게임 플랫폼으로 자리 잡을 것

■ MS, 윈도우폰 7 기반에서 구동되는 게임 대거 공개

- ▶ MS는 지난 8월 17일 독일 쾰른에서 열린 게임 전시회 GamesCom에서 Xbox LIVE와 연동되는 윈도우폰 7(이하 윈도우폰)용 모바일 게임 50여 종을 공개하고 주요 기능들을 발표하면서 모바일 게임 영역의 잠재력을 과시
 - MS가 공개한 게임 라인업에는 'Uno', 'Bejeweled' 같은 보드 게임들 외에도 유명 블록버스터급 게임인 'Castlevania', 'Crackdown 2', 'Guitar Hero 5', 'Assassin Creed', 등이 있음
- ▶ Window Phone의 게임은 언제 어디서나 Xbox LIVE로 연동 가능함
 - 유저들은 Xbox LIVE를 통해 윈도우폰 게임들을 Xbox360나 PC에서 이용할 수 있음. 가령 길거리에서 윈도우폰으로 게임을 즐겼다면, 집에 도착해서 세이브 파일을 그대로 연동해 Xbox360이나 PC로 이어서 즐기는 게 가능함
 - 게임이 멀티플레이를 지원한다면 다른 친구들과 함께 장소의 제약을 받지 않고 '팀 플레이'나 '대전'도 즐길 수 있음
 - 기존에 Xbox360이나 PC로 Xbox LIVE 계정을 이미 생성했다면 별도의 계정을 만들 필요가 없으며, 아바타 및 친구 목록, 게이머 점수 및 전적, 유저간 메시지와 같은 계정정보는 모두 Xbox LIVE를 통해 그대로 연동 가능

<윈도우폰 7용 게임 라인업>

<3D Brick Breaker Revolution> (Digital Chocolate) <Age of Zombies> (Halfbrick) <Armor Valley> (Protégé Games) <Asphalt 5> (Gameloft) <Assassins Creed> (Gameloft) <BejeweledTM LIVE> (PopCap) <Bloons TD> (Digital Goldfish) <Brain Challenge> (Gameloft) <Bubble Town 2> (i-Play) <Butterfly> (Press Start Studio) <CarneyVale Showtime> (MGS) <Castlevania> (Konami) <Crackdown 2: Project Sunburst> (MGS) <De Blob Revolution> (THQ) <Deal or No Deal 2010> (i-Play) <Earthworm Jim> (Gameloft) <Fast & Furious 7> (i-Play) <Fight Game Rivals> (Rough Cookie) <Finger Physics> (Mobliss Inc.) <Flight Control> (Namco Bandai) <Flowerz> (Carbonated Games)	<Frogger> (Konami) <Fruit Ninja> (Halfbrick) <Game Chest-Board> (MGS) <Game Chest-Card> (MGS) <Game Chest-Logic> (MGS) <Game Chest-Solitaire> (MGS) <GeoDefense> (Critical Thought) <Ghostscape> (Psionic) <Glow Artisan> (Powerhead Games) <Glyder 2> (Glu Mobile) <Guitar Hero 5> (Glu Mobile) <Halo Waypoint> (MGS) <Hexic Rush> (Carbonated Games) <I Dig It> (InMotion) <iBlast Moki> (Godzilab) <ilomilo> (MGS) <Implode XL> (IUGO) <Iquarium> (Infinite Dreams) <Jet Car Stunts> (True Axis) <Let's Golf 2> (Gameloft) <Little Wheel> (One click dog)	<Loondon> (Flip N Tale) <Max and the Magic Marker> (PressPlay) <Mini Squadron> (Supermono Limited) <More Brain Exercise> (Namco Bandai) <O.M.G.> (Arkedo) <Puzzle Quest 2> (Namco Bandai) <Real Soccer 2> (Gameloft) <The Revenants> (Chaotic Moon) <Rise of Glory> (Revo Solutions) <Rocket Riot> (Codeglue) <Splinter Cell Conviction> (Gameloft) <Star Wars: Battle for Hoth> (THQ) <Star Wars: Cantina> (THQ) <The Harvest> (MGS) <The Oregon Trail> (Gameloft) <Tower Bloxx NY> (Digital Chocolate) <Twin Blades> (Press Start Studio) <UNO> (Gameloft) <Women's Murder Club: Death in Scarlet> (i-Play) <Zombie Attack!> (IUGO) <Zombies!!!> (Babaroga)
--	--	---

일자: 2010년 8월 17일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30388/Microsofts-new-mobile-battleplan>

Apple AppStore 내의 가격 인하 경쟁, 시장 붕괴 이끌 수 있어

■ AppStore의 애플리케이션 가격, 1달러를 넘어서야 생존할 수 있다

- ▶ 온라인 게임업체 Bigpoint의 Heiko Hubertz CEO는 "Apple AppStore의 애플리케이션 가격이 1달러를 넘어야 한다"면서 "AppStore 내 판매가격 인하 경쟁은 결국 시장 붕괴로 이끌 것"으로 전망함
- ▶ 아울러 Hubertz는 Apple이 모바일 시장 내 강력한 지배자라는 것에 대해서는 동의하지만, 이번에 Apple이 AppStore 관련해 공개한 수치는 면밀히 따져볼 필요가 있다고 언급
 - 최근 애플은 애플리케이션 매출이 10억 달러(1조 1,628억 원)를 넘어섰다고 발표함. 이에 대해 Hubertz는 매출의 총합은 크지만, 애플리케이션 개발업체 수가 25만 개 이상인 점을 감안했을 때, 각각 업체에 돌아가는 수익은 크지 않다고 주장함
 - 또한 유료 애플리케이션 수가 10만 개 정도로 추산되는 가운데, Apple이 발표한 매출 규모로 계산해 보면, 애플리케이션 1개당 평균 1만 달러(1,162만 원)의 매출을 거둔다고 볼 수 있음. 결국 개발자들에게 돌아가는 몫은 여전히 낮을 수밖에 없다는 것
 - 이러한 상황이 반복될 경우, AppStore 시장 내 생존할 수 있는 개발업체는 많지 않을 것. 따라서 0.99달러에 게임을 판매해서는 수익을 기대할 수 없음을 Hubertz는 경고
- ▶ Hubertz는 가격 인상에 앞서 애플리케이션 개발업체에서 고민해야 할 사항은 "애플리케이션 비용으로 1달러를 구매하던 소비자들을 10달러의 구매로 어떻게 이끌 수 있을 것인가"라고 지적함

일자: 2010년 8월 17일

출처: <http://www.develop-online.net/news/35640/The-iPhone-app-market-has-already-crashed>

신규 참여자의 소셜 게임 시장 진입은 점점 더 힘들어 질 것

■ 소셜 게임 플랫폼의 진입 장벽은 앞으로 점차 높아질 것

- ▶ 소셜 게임 업체인 Ngmoco는 “소셜 게임 시장이 빠른 성장세를 나타내고 있지만, 이런 성장세 때문에 나타난 시장 과부하 현상은 다양한 아이디어로 진출을 꿈꾸는 많은 신규기업들에게 장벽으로 작용하고 있다”고 언급함
 - ‘Rolando’와 ‘We Rule’ 등의 인기 모바일 소셜 게임 제작사인 Ngmoco의 마케팅 담당 Clive Downie 부사장의 말에 따르면, 소셜 게임 시장 내 경쟁은 더욱 치열해질 것이며, 앞으로 대형 게임사들은 더욱 더 성장해 나가는 반면, 신규 참여자들은 진입과 성공이 더 어려워질 것으로 전망됨
- ▶ 한편, Ngmoco는 모바일 게임의 리더를 목표로 개발 매진하고 있으며, 향후 사업 영역을 점차 확장해나갈 전략
 - Ngmoco는 이용자 스스로가 왕국을 만들어 일하거나, 돈을 얻기 위해 친구의 왕국에 들르기도 하는 iPhone과 iPad 게임 ‘We Rule’을 통해 상업적 성공을 거둠

일자: 2010년 8월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/29833/Ngmoco_Social_Gaming_Space_Will_Be_Tougher_For_Newcomers.php

미국 인구의 20%, 소셜 게임 즐겨

■ 미국 소셜 게임 이용자수 5,689만 명, 남녀 성비는 반반 정도

- ▶ 시장조사기관 NPD가 실시한 소셜 게임 이용에 관한 연구 조사 결과 따르면, 미국인의 20%인 5,680만 명이 소셜 게임을 이용하고 있으며, 남성과 여성의 비율은 각각 47%, 53%로 성비는 균형을 이루는 것으로 나타남
 - 소셜 게임 이용자는 대부분 여성일 것이란 사회적 통념에도 불구하고, 실제 나타난 조사 결과에 따르면, 남녀 비율은 서로 균형을 이루고 있는 것으로 나타남
 - 소셜 게임 이용자 가운데 35%는 Facebook 등의 SNS에서 소셜 게임을 이용하기 전에 다른 게임을 이용한 적이 없는 것으로 나타남
 - 한편, 새로운 게임에 대해 시도해보려는 경향은 여성과 연령층이 높은 그룹에서 더 높게 나타남
- ▶ 소셜 게임 이용자의 10%는 유료 게임(아이템 구매 포함)을 이용하는 것으로 나타났으며, 11%는 향후 유료 게임 이용 의사가 있는 것으로 조사됨
 - NPD의 Anita Frazier 애널리스트는 유료 소셜 게임 이용자를 증가시키기 위해서는 원활한 게임 시스템 구축 및 양질의 게임 개발을 위한 투자가 잇따라야 한다고 지적함

일자: 2010년 8월 23일

출처:

<http://www.casualgaming.biz/news/30403/20-of-US-population-has-played-a-social-network-game>

모바일 게임 시장을 주도하는 것은 Google이 아니라 Apple

■ Android가 빠르게 확산되고 있음에도 불구하고 개발사들의 관심은 여전히 Apple

- ▶ Android가 빠르게 확산되고는 있지만, 게임 개발사들은 AppStore 게임 개발에 몰두하고 있음
 - 모바일 게임 업체 Fishlabs의 경우 AppStore용 게임은 16개인 반면, Android용 의 게임은 1개에 그침. 이에 대해 Fishlabs는 "Android는 단말별 플랫폼이 상이해 최적화시키기 어려울 뿐 아니라, 불법 복제도 만연해 수익을 올리기가 힘들다"고 설명
 - 또 다른 모바일 게임 업체인 Badmonkee도 "수익 창출 가능성이 불투명한 Android에 게임을 출시하는 건 자사에 큰 부담이 된다"며 플랫폼 다각화에 신중해야 한다는 입장을 표명함
 - 이와 덧붙여 모바일 게임 업계에서는 'Google 생태계에서는 유료 콘텐츠가 소비자 호응을 얻기 어려운 분위기가 있다'는 의견도 제시되고 있음
- ▶ 따라서 개발자들은 상대적으로 콘텐츠 노출이 어렵긴 하지만, AppStore를 선호하고 있음. 개발자들은 AppStore를 "그나마 공정한 시장"이라고 평가
 - 모바일 게임 업체들은 Apple App Store 상에서 콘텐츠 노출이 어렵긴 하지만, 돈을 투자할 마케팅이 필요 없는 AppStore 시스템은 신생업체들에게 유리한 환경이라고 주장함
 - 모바일 게임 업체들은 Twitter, Facebook, YouTube 등 다양한 SNS 채널을 통해 이용자 확대를 위한 마케팅을 추진하고 있음

일자: 2010년 8월 17일

출처: <http://blog.mobilegamesblog.com/?p=5648>

Europe

- 영국 대형 게임 개발사 당 고용인원 245명, 게임 당 개발 비용 300만 파운드
- 영국 게임산업협회, 영국 게임 관련 정책 비판
- 유럽 최대 게임쇼 GamesCom, E3 때와 크게 다르지 않아
- 이탈리아, 노인 기억력 향상을 위해 게임 프로그램 도입

영국 대형 게임 개발사 당 고용인원 245명, 게임 당 개발 비용 300만 파운드

■ 영국 게임 개발사의 인력 규모를 보면, 대형 개발사가 245명, 독립 개발사가 51명 인 것으로 집계됨

- ▶ 영국 게임산업협회가, 영국 게임 개발사의 규모와 인원 구성, 개발비 등에 대해 조사한 결과, 대형 개발사가 독립 개발사에 비해 5배 이상의 인력 규모를 가진 것으로 나타남
- ▶ 또한 개발비도 대형 개발사는 게임 당 평균 300만 파운드(53억 6,800만 원)가 소요되는 반면, 독립 개발사는 약 89만 7,700파운드(16억 650만 원)인 것으로 조사됨
- ※ 대형 개발사: 자체 퍼블리싱 가능, 독립 개발사: 개발 위주로 퍼블리싱은 안함

■ 영국 게임 개발사 고용 인력들의 평균 경력은 7년

- ▶ 영국 게임 개발사 인력의 평균 경력은 약 7년 정도인 것으로 나타남
- ▶ 남녀 성비는 남성이 88%, 여성이 12%인 것으로 나타났으며, 전체 인원 중 약 12%가 외국인인 것으로 조사됨
- ※ 2009 대한민국 게임백서에 따르면, 국내 게임업계 종사자의 평균 경력은 3~4년 사이로 영국에 비해 상대적으로 짧고, 남녀 성비는 남성 76.4%, 여성 23.6% 인 것으로 나타나 영국보다 여성의 비율이 두 배 가까이 높음

■ 세계 3대 게임 시장 규모를 형성하고 있는 영국

- ▶ 영국은 미국과 일본에 이은 세계 3대 게임 산업 국가임. 주력 개발 부문이 대부분 PC나 콘솔 패키지에 집중
 - 대표적인 영국 게임 개발사로는 'Fable', 'Black & White', 등을 개발한 Peter Molyneux의 Lionhead Studio, 'Commandos', 'Tomb Raiders', 등을 개발했으며, 지난해 Square Enix에 인수된 Eidos 등이 있음

일자: 2010년 8월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/29804/TIGA_UKs_PublisherOwned_Studios_Much_Larger_Than_Independents.php

영국 게임산업협회, 영국 게임 관련 정책 비판

■ 영국 게임 육성 정책, 캐나다에 비해 미진

- ▶ 캐나다가 게임 개발의 허브로 굳건한 자리를 지키던 영국을 추월했다는 뉴스가 보도되면서 영국 게임산업협회는 캐나다의 게임 육성 정책과 비교해 현재의 영국 정책이 뒤쳐진다고 비판
 - 게임산업협회 Richard Wilson CEO는 캐나다 비디오 게임 시장은 급상승하고 있는 반면, 영국은 오히려 감소하고 있다고 지적함
 - 특히, 캐나다의 정책 입안자들이 세금 우대 정책을 통해 게임 산업 환경 육성에 기여하겠다는 장기적 안목의 결정을 반론 없이 통과시켰다는 점은 영국도 되새겨 볼 필요가 있다고 지적함
- ▶ 게임산업협회는 영국도 캐나다의 게임 육성 정책을 토대로 세금 완화를 검토하고, 이를 통해 다양한 일자리와 새로운 비즈니스 모델 창출에 기여할 필요가 있음을 당부함
 - Wilson은 영국도 게임 산업 진흥을 위한 정책적인 움직임이 필요하다고 당부하면서, 영국의 경제가 재균형을 이루려면 비디오 게임과 같은 창조적 산업 영역의 성장에도 투자해야 한다고 주장
 - 게임산업협회는 세금 완화 정책을 통해 발생하게 될 약 4억 5,700만 유로(8,178억 2,400만 원)로 향후 5년 간 졸업생들을 위한 3,550개의 일자리를 창출할 수 있을 것으로 전망함
- ▶ 캐나다 온타리오주(州) 지역 도시들은 지역 대학 및 글로벌 게임 기업들과 연계, 게임 기술 개발을 위한 거점 연구센터 설립에 힘을 쏟고 있음. 이에 따라 캐나다는 전세계 게임 개발의 허브로 발돋움 하고 있음
 - 일례로 캐나다 온타리오주 해밀턴시에서는 1,100만 달러 (196억 8,500만 원)규모의 인터랙티브 디지털 미디어 연구소 설립을 추진 중에 있음

일자: 2010년 8월 17일

출처: <http://www.develop-online.net/news/35645/Tiga-UK-politicians-asleep-at-the-wheel>

유럽 최대 게임쇼 GamesCom, E3때와 크게 다르지 않아

■ 게임 업체들, E3때 신작 대거 공개로 GamesCom에 새롭게 공개할 콘텐츠 부족

- ▶ 8월 18일부터 독일 쾰른에서 개최된 유럽 최대 게임쇼 GamesCom에서는 대부분의 게임 업체들이 2달 전 개최된 E3에서 신작 게임 및 하드웨어를 대거 선보인 이후여서 새로운 신작 콘텐츠들이 공개되진 않았음
 - 올해 GamesCom에서 선보인 게임들은 대부분 E3에서 공개된 게임들과 같은 버전이 대다수를 차지하고 있음. 심지어 부스 설치물마저도 E3의 것을 재활용하는 곳도 있었음
 - MS의 Kinect 부스는 E3에서 선보였던 것에서 규모만 축소시켰고, THQ도 E3와 동일한 형태로 선보였음
- ▶ GamesCom 2010의 화두는 모션 컨트롤과 3D 영상으로 E3 2010 때와 유사함
- ▶ GamesCom 2010에는 지난해 보다 약 1만 명이 증가한 25만 4,000만 명이 참관했으며, 33개국의 505개 업체들이 참가함

■ 국내 게임 개발사들의 선전 이어져

- ▶ NCSOFT는 대형 B2C 전시관에 '길드워2'와 '아이온 2.0'을 선보이며 현지 관람객과 심사위원들에게 호평을 받음. 특히 MMORPG '길드워2'는 주최 측이 선정하는 '최고의 온라인 게임상'을 수상함
- ▶ 문화콘텐츠진흥원에서는 B2B 한국관을 설치해 운영
 - CJ인터넷과 이스트소프트, 액토즈소프트, 라이브플렉스, 탐픽 등 10개의 국내 게임개발사들이 참여했으며, 약 60여 해외 바이어들과 3일간 107건의 수출 상담을 진행함

일자: 2010년 8월 26일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1942>

<http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=201008200001>

이탈리아, 노인 기억력 향상을 위해 게임 프로그램 도입

■ 이탈리아, 기억력 강화 프로그램을 위해 게임 도입

- ▶ 이탈리아 모데나시(市)에서는 비디오 게임과 두뇌 운동과 인지 능력 강화에 관한 캘리포니아 주립대학의 연구 결과를 토대로 노인들의 기억력 강화를 위해 비디오 게임 'Allena-Cervello'를 활용한 프로그램을 마련함
 - 캘리포니아 주립대학은 비디오 게임의 시각 인지 기능 향상 정도를 테스트하기 위해 실험 참가자들을 일정 시간 동안 비디오 게임을 이용하도록 함. 연구 결과, 비디오 게임 이용 10시간 후 인지 능력이 발전되었을 뿐 아니라 단기기억력도 10% 이상 향상된다는 결과가 도출됨
- ▶ 모데나시(市)에 이어 에밀리아시(市)에서도 유사한 프로그램을 기획. 1시간 30분 강의를 9회로 구성됨
- ▶ 앞으로 시 운영 복지 프로그램 뿐 아니라 병원 혹은 노인 복지센터에서도 이 같은 프로그램이 기획 될 것으로 예상됨

일자: 2010년 8월 31일

출처:

http://www.asca.it/news-BENESSERE_VIDEOGIOCHI_ALLENA-MENTE_MIGLIORANO_MEMORIA_ANZIANI_DEL_10_PERCENTO_-944958-ORA-.html

Asia

Japan

- Zynga, 日 신생 소셜 게임 업체 Unoh 인수
- Konami 2분기 실적, 대형 히트작 연속 출시로 호조세 기록
- 2009년 콘솔 게임 판매 실적 저조, 게임 타이틀은 Square Enix 선전

China

- 'World of Warcraft: 리치왕의 분노', 중국서 8월 31일 서비스 개시
- 중국 온라인 게임 시장 성장세 정체-2분기 매출 2008년 이래 첫 마이너스 성장
- 중국 주요 온라인 게임 업체 2010년 제2분기 실적과 분석
- Zynga, 중국 소셜 시장 진출

Others

- 인도 포털 Zapak, 소셜게임업체 6waves 제휴해 인도 소셜 게임시장 공략

Zynga, 신생 소셜 게임 업체 Unoh 인수

■ Zynga, 아시아 게임 업체 M&A를 통해 본격적으로 아시아 시장 공략에 나서

- ▶ 세계 최대 소셜 게임 업체 Zynga는 도쿄 소재 신생 소셜 게임 업체인 Unoh를 인수함. 인수가 는 수십억 엔대일 것으로 예상
 - 최근 Zynga는 일본 소셜 게임 시장 진출 관련, 조인트 벤처 설립을 위해 Softbank로부터 1억 5천만 달러를 조달한 바 있음. 이번 Zynga의 M&A에 Softbank 투자금의 일부가 쓰인 것으로 추정됨
- ▶ Unoh는 모바일 게임 및 mixi에 소셜 게임 및 애플리케이션을 제공하고 있는 한편, 사진 공유 사이트 Photozou도 운영하고 있음. 지금까지는 거의 일본 내수 시장에서 사업을 전개해 왔음
 - Unoh의 현재 히트 상품은 소셜 게임인 'Machituku'임. 가상 아이템 기반 무료 게임인 'Machituku'는 일본 최대 SNS인 mixi에서 지난 주 300만 유저를 돌파함
- ▶ 앞으로 Unoh는 Zynga의 게임을 아시아 유저들의 취향에 맞춰 현지화 하는 작업과 동시에 일본 및 세계 시장 대상 타이틀을 자체 개발해갈 것으로 보임
- ▶ Unoh 인수는 Zynga가 아시아에서 추진한 2번째 대형 인수임. 지난 5월, Zynga는 XPD Media (베이징 소재)를 인수한 바 있음

일자: 2010년 8월 5일

출처: <http://jp.techcrunch.com/archives/20100804zynga-buys-tokyo-based-startup-unoh/>

Konami 2분기 실적, 대형 히트작 연속 출시로 호조세 기록

■ Konami 2분기 매출 531억 엔 기록

- ▶ Konami가 발표한 '10년 2분기(3~6월) 실적은 매출 531억 8,300만 엔(7,409억 원), 영업이익 28억 7,900만 엔(401억 원), 세전 순이익 24억 5,200만 엔(341억 원), 순이익 12억 6,500만 엔(175억 원)이었음
 - Digital Entertainment 사업부문: 'Winning Eleven' 시리즈를 멀티 플랫폼에서 출시해 판매 호조세를 보임. PSP용 'Metal Gear' 시리즈의 최신작을 발표했으며, 이외 연애 커뮤니케이션 게임 신작 'Love Plus', '프로야구 Spirits 2010', 'Dokimeki Memorial Girl's Side 3rd Story', 'Fairy Tale Portable Guild' 등을 출시해 견조한 판매세를 나타냄
 - Gaming & System 사업부문: 북미에서 비디오 슬롯머신 Podium이 호조세를 보였음. 한편, 유럽, 중남미, 아시아에서는 대리점 망을 정비해 판매 확대를 추진 중임
 - 건강 서비스 사업부문: Konami는 사업 다각화의 일환으로 건강 서비스 사업 부분을 운영하고 있음. 2분기 건강 서비스 사업 부문은 직영점 형태로 2개 시설을 오픈했으며, 수탁 시설을 30개 추가했음. 기존 점포에서는 건강관리의 IT화를 추진하고 있으며, 디지털 시뮬레이션 골프 서비스를 추진 중
- ▶ Konami는 Digital Entertainment 사업부문과 건강 서비스 사업부문의 양대 축을 통해 Konami 사업 전체를 지탱하고 있는 가운데, Gaming & System 사업부문을 향후의 수익원으로 삼아 성장을 지속시킨다는 포트폴리오를 구상 중
 - 3분기 이후에는 E3 참가 타이틀을 중심으로 기대작이 많이 등장할 예정이며, 피트니스 목적으로 수요가 높은 DDR 최신작이나 美 FOX 계열 대형 히트 뮤지컬 코미디 드라마 'Glee'를 소재로 한 가라오케 게임, 대형 레코드사와 협업한 'Def Jap Rapstar' 등의 라인업이 공개될 예정임

일자: 2010년 8월 10일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1959>

2009년 콘솔 게임 판매 실적 저조, 게임 타이틀은 Square Enix 선전

■ 콘솔 게임기 매출, 가격 인하를 통해 판매세 유지에 노력했지만 효과는 미비

- ▶ 일본 닛케이 신문 보도에 따르면, 2009년 일본 콘솔 게임기 판매대수는 전년 대비 13.5% 감소한 1,062만 대를 기록했으며, 매출은 13.6억 엔(189.5억 원)에 달함
 - Nintendo의 Nintendo DS, Sony의 PSP 등 휴대형 게임기는 시장 성숙으로 판매세가 어느 정도 일단락된 모습임. 이에 각사가 가격 인하를 실시했지만 시장 전체의 파이를 키울 정도의 판매 증가로는 이어지지 않음
 - 판매 순위 1위는 전년에 이어 올해도 Nintendo가 차지했으며, 점유율은 56.5%로 전년과 비슷한 수준을 나타냄. Nintendo DSi LL의 판매 대수는 402만 대, Wii는 32.1% 감소한 197만 대를 기록함
 - PS3는 가격 인하의 영향으로 74.2% 증가한 172만 대. MS는 0.5% 증가한 3.1%. Xbox360 본체는 4% 증가한 33만대

■ 게임 타이틀 부문 - Square Enix는 판매 호조, Nintendo는 상반기 히트 타이틀 부재로 감소

- ▶ Nintendo는 5% 감소한 23.9%로 1위, 2위는 Square Enix 13.3%(7.2%증가), 3위는 Bandai Namco Games 11.8%(1.2%감소), 4위는 Pokemon 7.3%(2.0% 증가), 5위는 Konami 7.2%(0.4% 감소), 그 외가 36.5%였음
 - Square Enix는 'Dragon Quest IX'가 410만 개로 개별 소프트웨어 판매 순위 1위를 기록했으며, 'Final Fantasy XIII'도 169만 개 판매를 기록함
 - Nintendo는 'Super Mario' 시리즈 등 히트 타이틀이 하반기에 집중됐던 영향으로 2009년 판매가 부진했음

일자: 2010년 8월 10일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=1963>

'World of Warcraft: 리치왕의 분노', 중국서 8월 31일 서비스 개시

■ 중국에서 서비스 업체 변경과 정부의 허가 문제 등 때문에 1년 넘게 서비스 개시가 지연돼 온 'World Of Warcraft: '리치왕의 분노'(魔兽世界 : 巫妖王之怒)이 8월 말 정식으로 서비스에 들어갈 예정. Blizzard에서 개발한 MMORPG 'WOW'의 중국내 서비스업체인 넷이즈(网易, NetEase)는 'WOW'의 두 번째 확장 팩인 '리치왕의 분노'를 8월 31일부터 개시할 예정

- ▶ 넷이즈는 'WOW: 리치왕의 분노'에 대해 7월 23일 중국 신문출판총서(新闻出版总署)로부터 허가를 받은 데 이어, 8월 6일 문화부로부터도 허가를 받음
 - 문화부는 8월 9일 홈페이지에서 8월 6일자로 'WOW: 리치왕의 분노'에 대해 심사를 거쳐 '비준 문호(文网进字[2010]021호)'를 정식으로 발급했다고 발표함
 - 이로써 넷이즈는 'WOW: 리치왕의 분노'에 대해 중국에서 게임 관련 정책을 주관하는 양대 부서로부터 정식으로 운영 허가를 받게 돼, 공식적으로 중국에서 서비스를 할 수 있게 됨
 - 앞서 상하이시 신문출판국은 지난 7월 말 상하이 통지대학 전자음상출판사와 넷이즈(网易)가 수입해 서비스하는 외국산 온라인 게임 'WOW: 리치왕의 분노'의 온라인 운영에 동의함. 상하이시 신문출판국은 '리치왕의 분노' 서비스 개시 시점은 넷이즈가 자체 결정할 것이라고 밝힘
- ▶ 넷이즈는 8월 31일 'WOW: 리치왕의 분노' 서비스를 개시한다는 계획이며, 8월 17일부터 중국 WOW 홈페이지에서 '리치왕의 분노' 이용자들이 게임 클라이언트를 내려 받을 수 있게 했음
 - 넷이즈는 자체적으로 'WOW: 리치왕의 분노' 마케팅 채널을 준비해 왔음. 8월 들어 텐센트(腾讯)를 포함한 주요 협력 인터넷 매체들은 넷이즈로부터 'WOW: 리치왕의 분노'의 광고 계획을 받았음. 중국내 최고 인기 실시간 대화 프로그램인 'QQ' 상에서도 광고를 준비함
 - 넷이즈는 7월 29일부터 8월 1일까지 상하이에서 열린 게임 연례 중국 최대 게임 전시회인 'ChinaJoy 2010'에 'WOW: 리치왕의 분노'를 출품했음
 - 넷이즈의 덩레이 대표는 "'WOW:리치왕의 분노' 심의가 오랫동안 지연돼 중국내 이용자들은 다른 국가의 이용자들보다 늦은 시기에 게임을 하게 됐다"며 "조만간 'WOW'의 세 번째 확장 팩의 테스트도 시작할 것"이라고 말함
- ▶ 중국에서 지난해부터 정부의 허가 지연되면서 'WOW'의 이용자 수가 크게 줄어들었음
 - 중국 시장조사업체 아이리서치는 7월 9일 'WOW: 리치왕의 분노'가 정부의 심의 지연으로

이용자 수가 25% 하락했다고 밝혔음. 기존 중국내 서비스 업체인 더나인에서 'WOW'를 서비스 할 당시에는 평균 동시접속자수가 100만 명을 돌파했었음

일자: 2010년 8월 9일

출처: 중국 문화부 www.ccnt.gov.cn

중국 신문출판총서 www.gapp.gov.cn

중국 '월드 오브 워크래프트: 리치왕의 분노' 공식 사이트 www.warcraftchina.com

중국 온라인 게임 시장 성장세 정체 - 2분기 매출 2008년 이래 첫 마이너스 성장

■ 2분기 중국 온라인 게임 시장 매출 규모는 77억 8,300만 위안을 기록. 전 분기 대비 0.5% 감소해, 2008년 1분기 이후 처음으로 마이너스 성장을 기록함

▶ 중국 시장조사업체인 어널리시스 인터내셔널(易观国际, Analysys International)이 최근 밝힌 '2010년 제2분기 중국 온라인 게임 시장 분기 보고'에 따르면, 2010년 상반기 중국 전체 온라인 게임 시장의 매출액은 156억 위안(2조 6,847억 원)을 기록, 2009년 하반기 대비 8.3%, 상반기 대비 3.4% 증가함

- 2분기 중국 온라인 게임 시장 규모가 77억 8,300만 위안(1조 3,389억 원)을 기록해 전 분기 보다 0.5% 줄어들었으며 2008년 2분기 이후 처음 감소했다고 발표했다

▶ 주요 온라인 게임 업체들의 2분기 실적을 보면, 산다, 킹소프트, 거인의 실적 증가폭은 하락했으며, 텐센트의 온라인 게임 부문도 증가 속도가 완만해 졌음. 다른 게임 업체들의 2분기 실적은 전 분기와 같은 실적을 유지하거나 감소했음

- 이로써 중국 온라인 게임 시장은 단계성 정체 현상을 보이면서 조정 단계에 들어선 것으로 분석됨



■ 신작 게임 출시 지연이 시장 정체 원인

▶ 2분기 온라인 게임 시장 성장이 정체된 주요 원인은 신작 게임의 출시 지연으로 기존 게임과 신작 게임 간 교체가 빨리 이뤄지지 않으면서 이른바 '진공기'가 생긴 때문이라고 어널리시스는 분석함

- 중국 게임 업체의 자체 개발 능력 향상에 따라, 중국 온라인 게임 시장에서 공급이 수요를 초과하며 대량의 신작 게임이 시장에 나오고 있다고 어널리시스는 분석함
- 하지만 게임 업체가 내놓은 신작 게임들은 2분기 중 영업 수입에 안정적으로 기여하지 못했음
- ▶ 또한, 전체적으로 경제 환경이 좋지 않은 가운데 신규 온라인 게임 이용자 증가 속도가 완만해지면서 온라인 게임 시장이 활기를 띠지 못하고 있음
 - 현재 중국에서 인터넷이 3급 도시로까지 보급되고 있는 가운데 농촌에서는 아직 보급이 덜 돼 있는데, 신규 온라인 게임 이용자의 증가 속도가 완만해진 상황은 전체 온라인 게임 시장 환경에 긍정적 영향을 미치지 못함
- ▶ 이외에 게임의 비용 지불 가치가 지나치게 단일하고, 이용자들이 본인의 의지와 상관없이 소비할 수 있게 만드는 '함정'이 많을 뿐 아니라, 사이버 톨(아이템)의 화폐가치가 빠르게 떨어지는 현상들은 많은 이용자의 소비 의향이 갈수록 낮아지게 만들고 있다는 지적도 나오고 있음
 - 신작 게임에 대한 이용자들의 니즈는 늘고 있지만, 이용자들에게 신작 게임 구입 비용에 대해 동기 부여를 확실히 제공하지 못하고 있음(신작 게임의 매력도가 떨어짐). 이 점이 온라인 게임 시장 정체에 원인 가운데 하나로 지목되고 있음

■ 하반기 중국 온라인 게임 시장 전망

- ▶ 중국 온라인 게임 시장은 '성장 바닥세'에 처해 있으나 발전 과정에서 필히 거치는 과정이며, 조정은 대략 1년 안팎의 기간이 걸릴 것으로 어널리시스는 예측함
 - 올해 3, 4 분기에는 온라인 게임 시장이 수입이 반등하면서, 하반기 온라인 게임 시장 전체 성장폭은 4%~8%를 유지하고 점차 나아질 것으로 예상됨
- ▶ 이런 가운데, 해외 시장이 중국을 중시하고 있고 중국 내 개발업체들이 콘텐츠를 끌어들이므로써 여전히 중국 온라인 게임 시장에 '신선한 혈액'을 주입하고 있음. 그 가운데 온라인 게임 운영체인 멩텐탕(梦天堂网络, www.mttang.com)이 대리 서비스하는 한국 온라인 게임 '치룽쥬(七龙珠) 온라인' 등이 대표적 사례임
- ▶ 한편, 8월부터 시행에 들어간 문화부의 '온라인 게임 관리 임시 시행 방법'도 하반기 온라인 게임 시장에 변수로 작용할 가능성이 점쳐짐. 현재 '방법'의 조항들은 주요 게임 기업들의 경우 대부분 이미 시행하고 있는 것들이라 당장 직접적인 영향은 없을 것으로 보이지만, 하반기 정부의 정책 집행 강도에 따라 시장에 부정적 영향을 끼칠 수도 있다는 우려가 나오고 있음
- ▶ 세계적으로 'WOW: 리치왕의 분노'가 중국 내 서비스가 8월 말부터 정식으로 시작됐지만, 중국에서는 'WOW' 서비스 업체 변경과 정부의 심의 지연 등 때문에 기존 약 700만 개의 유료 계정 이 최근 300여만 개 정도로 줄어든 것으로 업계는 추산하고 있음. 이 때문에 중국 게임 업체가

기대해온 'WOW'의 서비스 개시가 온라인 게임 업계의 성장을 이끄는 데는 한계가 있을 것이라는 전망이 나오고 있음. 또한 'WOW'는 중국에서 서비스 개시 이후, 다른 유사한 온라인 게임의 이용률 감소 등의 큰 충격을 주지는 않을 것으로 업계 전문가들은 예측하고 있음

일자: 2010년 8월 21일

출처: 중국 어널리시스 인터내셔널(易观国际, Analysys International) www.analysys.com.cn

중국 아이리서치 컨설팅(艾瑞咨询集团) www.iresearch.com.cn

중국 주요 온라인 게임 업체 2010년 제2분기 실적과 분석

■ 중국 주요 온라인 게임 업체들이 발표한 제2분기 재무 보고를 보면, 시장점유율 1위인 텐센트와 2위 넷이즈는 2분기 총 매출액이 지난해 같은 기간에 견주어 50% 이상 증가함

- ▶ 중국 온라인 게임 업계에서 매출 기준 1, 2위에 올라 있는 업체들의 2분기 말 현재 시장점유율은 소폭 상승했으며, 매출도 전년 동기대비 50% 수준 증가함
 - 중국 온라인 게임의 시장 점유율 1위를 차지하고 있는 인터넷 포털·채팅·온라인 게임 서비스 업체인 텐센트(腾讯)는 2분기 매출이 전 분기 대비 14.6%, 전년 동기 대비 68.7% 증가한 46억 6,920만 위안(8,037억 원)을 기록함
 - ※ 다만 주력 사업인 온라인 게임 부문의 2분기 매출액은 21억 4,270만 위안(3,682억 원)을 기록해 전 분기 대비 5.9% 증가함
 - 인터넷 포털·온라인 게임 서비스 업체인 넷이즈가 8월 19일 발표한 2분기 재무 보고에서 2분기 총 매출액은 13억 위안(2,237억 원)을 기록해 1분기(12억 위안)에 비해 8.3% 증가하고, 전년 동기 대비 49.1% 급증함
- ▶ 이어 '제2그룹'을 구성하고 있는 게임 업체들의 시장 점유율은 전 분기에 비해 줄었음. 이 가운데 넷드래곤(网龙)과 더나인(九城)의 게임 매출 감소폭이 컸음. 2그룹에 속한 업체들의 '생존 공간'이 줄면서 경쟁이 더욱 치열해질 것으로 보임
 - 킹소프트는 산다(盛大)와 '게임 쟁왕(剑网3)'을 연합 운영한 이후 다른 게임들의 부족에 따른 결함을 메우지 못했음. 넷드래곤은 '게임 노화'가 실적 하락의 주요 원인으로 꼽힘
 - 광위화샤(光宇华夏)는 게임 '문도(问道)'의 매출 수입에서 변동이 크지 않았음
 - 거인 네트워크(巨人网络)는 주력 게임 '녹색정도(绿色征途)'의 실적이 전 분기에 비해 늘었지만, 상반기 매출이 6억 2,500만 위안(1,084억 원)으로 지난해 같은 기간에 견줘 15% 가량 줄었음. 이는 정부의 감독 관리 강화의 영향을 받은 데 따른 것으로 풀이됨
 - 상위 3개사의 시장 독점 현상이 나타난 가운데, 다른 게임 운영업체들은 운영비용을 줄이며 시장 불안정에 대응하고 나섰으며, 동시에 2분기 동안 신작 게임의 개발과 투입을 연기했음
- ▶ 2분기 온라인 게임 업체의 인터넷 광고 투입 규모는 1억 3,300만 위안(223억 원)으로 지난해 같은 기간에 비해 29.4%, 전 분기에 비해 13.7% 감소했음
 - 최근 온라인 게임 시장을 이끌고 있는 주력 게임들은 대부분 출시된 지 오래된 게임들이며, 2분기 중 업체들의 신작 게임 홍보 비중은 적었음

- ▶ 중국 온라인 게임 업계에서는 '증시 상장기'와 '성장기'를 거친 이후 온라인 게임 시장에 '1차 성장 장애기'가 나타났으며, 이에 따라 게임업체들이 감원, 운영비용 감소 등의 전략을 취하면서 일정 정도의 시장 불안정을 가져올 수 있다는 가능성도 제기되고 있음

일자: 2010년

출처: 중국 어널리시스 인터내셔널(易观国际, Analysys International) www.analysys.com.cn

중국 아이리서치 컨설팅(艾瑞咨询集团) www.iresearch.com.cn

Zynga, 중국 소셜 시장 진출

■ Zynga, 중국을 겨냥한 'Zynga Texas Poker' 베타 서비스 런칭

- ▶ Zynga가 중국을 대상으로 현지화한 'Zynga Texas Poker' 베타서비스를 런칭. 'Zynga Texas Poker'는 'Farmville', 'Frontierville'에 이어 3번째 Zynga 대표 게임인 Texas Holdem Poker(Facebook 내 월 평균 이용자 수: 2,800만 명)에 기반을 둔 게임임
 - Zynga Texas Poker는 각 플레이어들이 서로의 랭킹을 확인하며, 친구 혹은 다른 국가의 이용자와도 함께 즐길 수 있음. 또한 토너먼트 참가, 팀별 배틀, 가상 아이템 구입(ex. 음료, 애완동물) 등 플레이어를 위한 다양한 기능을 구축하고 있음
- ▶ Zynga는 이번 베타 런칭을 축하하기 위해 대대적인 이벤트를 마련함
 - Zynga는 대만과 홍콩의 모든 플레이어에게 8,888개의 라스베이거스 스타일의 포커칩 풀셋트를 제공하며, 지역 "ShootOut 토너먼트"에 참가해, 88만 8,000대만 달러를 놓고 경쟁할 수 있는 기회를 제공하는 등, 자사 역사상 가장 큰 축하파티를 마련함
- ▶ 한편, 중국을 겨냥한 이번 'Zynga Texas Poker' 베타 런칭은, 지난 6월 일본 Softbank로부터 1억 5,000만 달러의 투자를 받고, 7월에는 Softbank와의 합작 회사 'Zynga Japan'을 설립, 그 후 베이징에 거점을 둔 소셜 게임 스튜디오 XPD Media와 도쿄의 Unoh 인수와 같이 아시아 시장 공략을 위한 본격적인 움직임 직후라, 향후 귀추가 더욱 주목되고 있음

일자: 2010년 8월 18일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/29993/Zynga_Launches_Beta_For_First_International_Title.php

인도 포털 Zapak, 소셜 게임 업체 6waves 제휴해 인도 소셜 게임 시장 공략

■ 인도 대형 포털 업체 Zapak와 홍콩 소셜 게임 업체 Zapak, 인도 소셜 게임 시장 진출 관련해 협업

- ▶ Zapak과 6waves가 제휴를 맺어 인도 소셜 게임 시장을 공략할 계획임
 - 6wave는 현재 Facebook에 20개 이상의 소셜 게임을 제공하고 있으며, 월 평균 1,700만 명의 이용자를 확보하고 있는 홍콩 소재 소셜 게임 업체임
 - Zapak도 700만 명 이상의 가입자를 확보하고 있는 인도 포털 사업자임
- ▶ Zapak은 자사 포털 사이트에 SNS 채널을 만들어 6waves의 소셜 게임들을 제공할 예정임
 - Zapak은 유료 게임 이용에 용의 하도록, 신용카드, 인터넷 뱅킹, Zapak의 가상 화폐 등의 다양한 결제 시스템을 제공할 계획
- ▶ Zapak-6waves와 같은 협력 사례는 최근 전세계적으로 빈번하게 나타나고 있음 -

일자: 8월 4일

출처:

<http://games.venturebeat.com/2010/08/04/indias-zapak-gaming-portal-partners-with-6waves-in-social-games/>

South America

- PS3, 브라질에서 1,000 달러 대에 출시
- 멕시코 비디오 게임 시장, 경기 침체에도 불구하고 성장세

PS3, 브라질에서 1,000달러 대에 출시

■ PS2 출시 9개월 만에 PS3, 1,130 달러에 출시

- ▶ 2009년 11월 PS2를 461 달러에 출시한 Sony는 9개월 만에 PS3를 1,130달러(1,999레알)에 출시함
- ▶ 이는 당초 계획됐던 가격 보다 278 달러 인하한 것임
 - Sony PlayStation Brazil의 Anderson Gracias 대표에 따르면, PS3의 원래 가격은 1,408달러(2,499레알)였음. 하지만 경쟁 제품인 Xbox360이 사양에 따라 999달러에서 1,599달러로 책정한 것을 고려해 가격을 인하함
- ▶ Sony는 2011년 초 온라인 네트워크 서비스인 PlayStation Network을 포르투갈어 버전으로 출시할 계획임. 이때 현지화된 콘텐츠도 추가할 계획임
- ▶ 한편, 브라질은 비디오 게임 관련 제품에 세금을 높게 부과하고 있어 다른 지역에 비해 높은 가격대가 형성될 수밖에 없는 환경임

일자: 2010년 8월 11일

출처:

<http://games.terra.com.br/interna/0,,OI4617461-EI1702,00-Playstation+comeca+a+ser+vendido+oficialmente+hoje+no+Brasil.html>

멕시코 비디오 게임 시장, 경기 침체에도 불구하고 성장세

■ 멕시코 비디오 게임 시장, 25년 만에 큰 성장세 기록. 세계 5위, 라틴아메리카 1위 게임 시장으로 발돋움

- ▶ 멕시코 비디오 게임 시장 규모는 2009년 7억 달러(8,131억 원) 이상이었으며, 2010년에는 10억 달러(1조 1,616억 원)를 돌파할 것으로 전망됨
 - 라틴아메리카 비디오 게임 시장의 66%를 차지하고 있음(라틴아메리카의 주요 게임 소비국으로는 멕시코, 브라질, 콜롬비아, 칠레 등임)
 - 멕시코 게임 이용자 규모는 약 2,000만 명으로 대부분이 젊은 층으로 구성되어 있음
- ▶ 멕시코는 게임 소비 시장 규모가 큰 반면, 생산 관련된 부문은 취약한 편. 대부분이 미국, 일본, 유럽 제품에 의존하고 있음 (특히 MS의 Xbox360이 인기가 높음)
 - 현재 약 30여개의 비디오게임 업체(개발/퍼블리셔)가 있는 것으로 추정됨. 약 절반 정도(15개 업체)가 게임 개발사임

일자: 2010년 6월 8일

출처: http://www.okta.net/okta_board_view.asp?idx=737&flag=world_talk