

G L O B A L
게임산업
TREND

September 2010
2nd Issue



North America

3

- MS, Window Phone 7용 Visual Basic 공개
- Goldman Sachs, “MS, XBox 사업 분리해야”
- IGN, 인디 게임 개발사 지원 프로그램 출시
- Activision, 교육 프로그램 ‘Change The Equation’ 참가
- ‘OnLive’, 월 정액제 모델 폐지
- 캐나다 학부모 대부분은 자식들의 온라인 게임 활동 몰라
- 디지털 콘텐츠 다운로드 시장 아직은…
- EA, Kindle용 게임 앱 출시

Europe

12

- 영국 대표 게임 소매점 GAME, 2013년까지 매장 85개 줄인다
- Linden Lab, 영국 스튜디오 폐쇄
- 영국 게임 시장의 4%만 PC 디지털 다운로드 형태
- CCTV를 활용한 게임 출시
- 경제위기에도 불구하고 건재함을 유지하는 스페인 게임 산업

Asia

18

Japan

- 미국 소셜 게임 시장 공략에 적극적인 일본 DeNA의 행보
- mixi, 대형 서비스와 적극 연계해 나갈 계획
- PSP 2, 출시를 위한 물밑 움직임 본격화되는 듯해
- Softbank, 미국 모바일 소셜 게임 사이트 MocoSpace에 투자
- DeNA, 미국 게임 개발사들에게 자사 Mobage 플랫폼에 맞는 게임 개발 촉구

China

- Chinese MMOs Giving Way To Social Games
- ‘중국 게임 시장 이용자 소비 현황 조사’

South America

30

- 콜롬비아 제작 첫 iPhone 게임 앱 ‘Al Rambone’

North America

- MS, Window Phone 7용 Visual Basic 공개
- Goldman Sachs, “MS, XBox 사업 분리해야”
- IGN, 인디 게임 개발사 지원 프로그램 출시
- Activision, 교육 프로그램 ‘Change The Equation’ 참가
- ‘OnLive’, 월 정액제 모델 폐지
- 캐나다 학부모 대부분은 자식들의 온라인 게임 활동 몰라
- 디지털 콘텐츠 다운로드 시장 아직은...
- EA, Kindle용 게임 앱 출시

MS, Window Phone 7용 Visual Basic 공개

■ MS가 자사 최신 스마트폰인 Window Phone7의 개발 언어 'Visual Basic'을 공개

- ▶ Window Phone 7은 스마트폰 시장에서 Apple과 Google, RIM 등에 밀리던 MS가 야심차게 준비한 차세대 모바일 운영체제(OS) 탑재 휴대폰으로 올해 말 정식 출시를 앞두고 있음
 - Visual Basic은 MS에서 개발한 윈도우용 응용 프로그램 개발 언어임. 그래픽 환경에서 윈도우나 버튼을 양식에 배치하기 때문에 개발이 쉬운 것이 특징
 - 이번에 공개된 Window Phone 7 개발자용 Visual Basic은 템플릿, 에뮬레이터 지원, 디자이너 지원 등 개발자들에게 필요한 모든 요소들을 담고 있음. 이에 따라 개발자들은 Window Phone 7 정식 출시를 앞두고 관련 애플리케이션을 미리 구상해볼 수 있게 됐음
 - Window Phone 7용 Visual Basic을 사용하려는 개발자는 'Visual Studio 2010(Visual Basic을 사용해 실제로 프로그램을 개발하는 툴) 프로페셔널' 구매자여야 함

일자: 2010년 9월 24일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30479/Microsoft-launches-Visual-Basic-for-Win-Phone-7>

Goldman Sachs, "MS, Xbox 사업 분리해야"

■ Goldman Sachs는 MS가 비디오 게임기 Xbox360을 보유한 엔터테인먼트/디바이스 사업부를 분리해야 한다고 제안

- ▶ 투자 전문 기업인 Goldman Sachs가 Xbox 사업을 분리해야 한다고 제안함. Xbox 사업이 포함되어 있는 엔터테인먼트/디바이스 사업부는 MS에서 이익을 내는 대표적인 부문
 - Goldman Sachs는 보고서에서 "엔터테인먼트/디바이스 사업부가 MS라는 거대 조직 안에서 발생하는 간접비용 때문에 악영향을 받고 있다"며 "이 사업부가 본체에서 분리되면 숨은 가치를 더 끌어낼 수 있을 것"이라고 주장
 - Goldman Sachs는 "MS는 일반 소비자 대상 사업(Xbox 등)과 기업 대상 사업을 함께 진행함으로써 얻는 것이 많다고 말해왔지만, Oracle이 기업 대상 사업에 집중하고 Apple이 소비자 대상 사업에 집중하는 것처럼 하나의 전략에 집중할 필요가 있다"고 강조
 - MS의 엔터테인먼트/디바이스 사업부는 Xbox 출시 후 몇 년 동안 적자에 허덕이다가 2008년 흑자로 전환했으며, 지난 회계연도에는 흑자 규모를 6억 7,900만 달러(약 7,600억 원)까지 끌어올렸음
- ▶ Goldman Sachs는 Xbox360이 신개념 동작 인식 컨트롤러인 Kinect의 출시를 앞두고 있는 등 전체적으로 사업적인 기대를 모으고 있지만, 태블릿PC와 클라우드 컴퓨팅 분야에서 제대로 대응을 하고 있지 못하다면서 투자 의견을 '매수'에서 '중립'으로 변경

일자: 2010년 10월 4일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30779/Goldman_Sachs_Recommends_Microsoft_Split_Off_Xbox_Business

IGN, 인디 게임 개발사 지원 프로그램 출시

■ 게임 뉴스 전문 업체 IGN, 인디 개발사 전용 인큐베이션 프로그램 출시

- ▶ 미국 게임 미디어 대기업인 IGN Entertainment는 '인디 게임 개발사 전용 인큐베이션 프로그램'인 'Indie Open House'를 출시한다고 발표함
 - 'Indie Open House'는 샌프란시스코의 IGN 사무실을 무상으로 임대하는 것 외에 GameSpy의 네트워크 기술 무상 제공, GDC 2011의 부스 제공, 게임 발행자나 판매점에의 시연 기회, 디지털 유통 Direct2Drive로의 판매 등 여러 가지 혜택이 제공됨
 - 이와 관련해 IGN이 저작권 일부나 수익 배분을 요구하는 사항은 전혀 없음
 - 또한 'Indie Open House'은 여러 인디 게임 개발사간 정보 교류의 장으로서의 기능도 제공
- ▶ IGN은 Fox Interactive 그룹 산하 게임 뉴스 업체로, 네트워크 기술을 제공하는 GameSpy, 디지털 유통의 Direct2Drive, FilePlanet, 게임 관련 통계 정보 Game Stats/GamerMetrics 등 게임에 관련되는 여러 가지 사업을 운영하고 있음

일자: 2010년 9월 26일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2180>

<http://www.ign.com/indieopenhouse/>

Activision, 교육 프로그램 'Change The Equation' 참가

■ Activision이 교육 프로그램 'Change The Equation'에 참가를 표명함

- ▶ 'Change The Equation'은 STEM(Science, Technology, Engineering, Mathematics) 교육을 진흥하는 미국의 비영리 교육 프로그램으로, Intel Kodak, Xerox, Time Warner Cable을 비롯한 100사가 가입하고 있음
 - 목적은 STEM 교육의 개선을 통한 미국 경쟁력 강화임
- ▶ Activision의 'Change The Equation' 참여 목적은, 학생들의 흥미를 과학과 테크놀로지로 유인해 게임을 교육에 활용하는 방향으로 진행 시켜 나간다는 것임
 - Chief Public Policy 부문 George Rose 담당자는 "우리의 참가는 학생들에게 도움이 될 뿐 아니라, 국가 경제 부흥 및 경쟁력 강화에도 이바지할 것이다"고 언급함

일자: 2010년 9월 29일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2189>

<http://www.next-gen.biz/news/activision-blizzard-joins-educational-initiative-change-the-equation>

'OnLive', 월 정액제 모델 폐지

■ 클라우드 게임 서비스 'OnLive' 월 정액제 포기

- ▶ 클라우드 게임 서비스인 'OnLive'가 회원들에게 매월 일정액을 받겠다던 기존 정책을 변경, 월 회비 없이 서비스를 제공하겠다고 결정
 - OnLive는 CD/카트리지를 사거나 게임을 콘솔에 다운로드 받을 필요 없이, 원격 서버에 저장된 게임을 실시간 스트리밍 방식으로 즐기는 신개념 게임 서비스
 - 현재 PC나 노트북 등으로 OnLive 서비스를 이용할 수 있으며 올해 말에는 TV에 연결해서 즐기는 셋톱박스 마이크로 콘솔도 출시될 예정. 게임은 'Just Cause 2', 'Kayne and Lynch 2', 'Mafia II' 등을 시중 구매가보다 저렴한 가격에 실시간 플레이할 수 있도록 준비돼 있음
 - 지난 6월 서비스를 시작한 OnLive는 초기 가입자들에게 1년 동안 4.95달러의 회비를 면제해주는 'Founders program'을 운영하고 있어 아직 월정액을 내는 회원은 없었음
 - OnLive의 Steve Perlman CEO는 "월 회비가 없으면 보다 많은 사람들이 OnLive를 접할 수 있으며, 회사 입장에서도 정산 구조를 간단하게 할 수 있어 좋다"고 강조. 또 "몇 달간 서비스를 시범운영한 결과 우리 비즈니스 모델이 가능성 있다는 것을 알았다"고 언급

일자: 2010년 10월 4일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30765/Cloud_Gaming_Service_OnLive_Throws_Out_Monthly_FeeBased_Biz_Model

캐나다 학부모 대부분은 자식들의 온라인 게임 활동 몰라

■ 자녀 77% 게임 이용, 부모의 5%만이 인식

- ▶ 캐나다 게임소프트웨어협회(ESA)가 NPD Group과 함께 3,500명의 게이머들을 조사한 바에 따르면, 6세~17세 사이의 응답자 가운데 77%가 온라인 게임을 즐기는 것으로 나타남. 반면 부모 가운데에는 5%만이 자식이 온라인 게임을 하는 것을 인지하고 있었음
 - 온라인 게임은 기본적인 구성 요소 외에 온라인에 접속한 상태에서 확인하기 힘든 다양한 부가 활동이 벌어지기 때문에 학부모들에게 더 큰 걱정을 끼치고 있음
 - 실제 미국과 캐나다의 자발적 게임 등급 부여 기관인 ESRB(Entertainment Software Rating Board)는 "온라인 활동에 대해서는 ESRB가 등급을 부여하지 않습니다"라는 경고를 하고 있음
 - 캐나다 ESA는 "좋지 않은 콘텐츠는 개별 게임보다는 인프라 부분(콘솔 게임기나 네트워크망 등 의미)에서 관리하는 게 적합하다"고 말함
- ▶ ESA가 진행한 또 다른 설문 조사에서 93%의 어른 게이머는 ESRB 등급이 아이들에게 적합한 게임을 결정하는데 도움이 된다고 응답. 81%는 등급이 실제 게임 내용과 같았다고 대답했으며, 77%는 게임을 사기 전에 항상 ESRB 등급을 확인한다고 답했음

일자: 2010년 9월 29일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/30672/ESA_Canada_Parents_Largely_Unaware_Of_Kids_Online_Gaming

디지털 콘텐츠 다운로드 시장 아직은...

■ 미국 소비자들의 25%만이 디지털 다운로드 콘텐츠 즐겨

- ▶ 미국의 시장 조사 업체인 NPD에 따르면 13세 이상의 미국 소비자 가운데 25% 정도가 지난 3개월 동안 컴퓨터, 게임 콘솔, 스마트폰, 블루레이 플레이어 등으로 디지털 콘텐츠를 다운로드 받았음
 - 이는 수많은 기기들이 인터넷 연결 기능을 갖추고 있음에도 아직은 대부분의 사람들이 디지털 다운로드 서비스를 이용하지 않고 있음을 보여줌
 - 25%의 디지털 다운로드 이용자 가운데 PC가 15%를 차지해 가장 많았고, XBox360과 같은 비디오 게임 콘솔이 6%, 스마트폰이 4% 정도로 아직 미미한 수치를 기록
 - NPD 애널리스트인 Russ Crupnick은 "인터넷에 접속하는 사람들은 아직 게임과 같은 콘텐츠 애플리케이션보다는 웹브라우저이나 이메일처럼 보다 근본적인 작업들을 하고 있다"며 "하지만 게임 콘솔 절반이 인터넷에 연결돼 있고 블루레이 플레이어 구매 예정자들이 인터넷 접속을 원하는 등 시장이 열릴 가능성은 크다"고 설명
 - 또 다른 애널리스트인 Anita Frazier는 "최근 게임을 하는 사람들의 범위가 친구들과 온라인 게임을 즐기는 청소년 하드코어 게이머부터 Facebook에서 Farmville을 즐기는 40대 여성 게이머까지 매우 넓어졌다"며 "이는 분명 인터넷과 스마트폰, 온라인 게임 덕분"이라고 강조
- ▶ NPD는 블루레이 플레이어가 앞으로 광대역 인터넷망을 통한 디지털 콘텐츠 다운로드 서비스의 주축이 될 것이라고 확신

일자: 2010년 9월 29일

출처: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-09-29-ndp-report-says-dlc-market-is-untapped>

EA, Kindle용 게임 앱 출시

■ EA, Kindle용 프리미엄 게임 'Scrabble' 애플리케이션 공개

- ▶ EA는 Amazon의 e-Reader인 Kindle용 유료 게임 애플리케이션인 'Scrabble'을 출시함
 - 'Scrabble'은 낱말 퍼즐 게임으로 4.99달러에 제공됨(iPad용 'Scrabble' 가격의 절반 수준).
 - 'Scrabble'은 Kindle의 첫 게임 애플리케이션임
 - e-Ink 패널을 통해 제공되는 Kindle용 'Scrabble'은 게임 화면이 흑백으로 표시되며, 최대 4명까지 동시 이용이 가능함
 - Kindle용 'Scrabble'은 Kindle DX를 비롯해 Kindle 2 이후의 모든 Kindle 단말기에서 활용이 가능함
- ▶ 최근 Amazon은 Apple의 iPad에 대항하기 위해 Kindle용 애플리케이션 유치에 주력하고 있음
 - 향후 Kindle에서도 e-Book 콘텐츠는 물론 게임 등의 콘텐츠를 이용할 수 있도록 지원할 방침

일자: 2010년 9월 24일

출처:

<http://finance.yahoo.com/news/EA-Releases-Scrabble-For-paidcontent-944355174.html?x=0&.v=1>

Europe

- 영국 대표 게임 소매점 GAME, 2013년까지 매장 85개 줄인다
- Linden Lab, 영국 스튜디오 폐쇄
- 영국 게임 시장의 4%만 PC 디지털 다운로드 형태
- CCTV를 활용한 게임 출시
- 경제위기에도 불구하고 견재함을 유지하는 스페인 게임 산업

영국 대표 게임 소매점 GAME, 2013년까지 매장 85개 줄인다

■ 영국 대표 게임 소매점 GAME, 2013년까지 매장 635개에서 85개로 축소

- ▶ 영국 최대의 게임 소매점인 GAME이 2013년까지 현재 635개인 매장 숫자를 85개로 줄이겠다고 발표. 이 업체는 이미 올해 들어 15개 매장과 27개 간이 영업점을 문 닫은 바 있음
 - GAME의 피터 루이스 회장은 "매장 중복으로 낭비되는 비용을 절감하기 위해 지속적인 노력을 기울이고 있다"며 "올해 초 문을 닫은 매장 고객의 70%가 다른 지역 매장을 찾은 것을 감안하면 앞으로 조금 더 매장 숫자를 줄여도 될 것으로 본다"고 말함
 - GAME은 매장 수를 줄이는 직접적인 조치 외에도, 2년 전까지만 해도 7년이었던 매장 임대 계약 기간을 5년으로 줄이는 등 그룹의 전체적인 비용 감소를 위해 노력하고 있음
 - GAME은 GAME과 Gamestation 등 2개의 브랜드를 갖춘 영국 최대의 게임 유통 기업임

일자: 2010년 9월 28일

출처: <http://www.mcvuk.com/news/41084/GAME-Group-to-close-85-more-UK-stores>

Linden Lab, 영국 스튜디오 폐쇄

■ Linden Lab, 경영 어려움 이어져 영국 스튜디오 폐쇄

- ▶ 3D 가상현실 서비스인 'Second Life'의 개발사 Linden Lab이 최근 영국 스튜디오를 폐쇄함
 - 영국의 게임 개발 전문 정보 웹사이트 'Develop'에 따르면, 영국 브리튼에 있는 Linden Lab 현지 스튜디오가 최근 문을 닫은 것으로 알려짐
 - Linden Lab은 이에 대해 공식 발표를 하지 않았지만 회사 홈페이지의 해외 지사 목록에서는 영국 스튜디오가 사라진 것이 확인
- ▶ 샌프란시스코에 본사를 둔 Linden Lab은 이미 지난 6월 전체 직원의 30%를 구조조정하고 그로부터 2주 후 Mark Kingdon CEO가 회사를 그만두는 등 경영에 어려움을 겪어왔음
 - 'Second Life'는 2003년 서비스를 시작한 이래 가상공간에서 건물을 짓거나 물건을 사면서 실제 현실과 같은 활동을 한다는 신선함으로 많은 화제를 모았지만, 실제 매출 증가로는 이어지지 않아 고전 해왔음
- ▶ 현재 MS가 'Second Life'를 인수할 것이라는 확인되지 않은 소문도 돌고 있음

일자: 2010년 9월 30일

출처: <http://www.develop-online.net/news/36006/Linden-Lab-UK-studio-closed>

영국 게임 시장의 'PC 디지털 다운로드 형태 매출', 불과 4%에 지나지 않아

■ 영국 게임 디지털 다운로드 판매 여전히 미비한 수준

- ▶ 영국의 대표적인 비디오 게임 판매 체인 'GAME'에 따르면, 올해 상반기 전체 게임 매출 가운데 PC에서 이용하는 디지털 다운로드 형태의 게임 매출은 4%에 불과함.(유럽 시장 조사 전문업체인 GfK의 공식 자료)
 - 이 역시 디지털 다운로드 게임이 전통적인 패키지 게임 시장을 급격히 잠식하고 있다는 세간의 우려와는 다른 것임
 - GAME의 이안 셰퍼드(Ian Shephard) CEO는 "이용자들이 아직은 실제 박스에 들어있는 게임을 사고 싶어한다는 것을 보여주는 결과"라며 "하지만 시기가 문제이지 다운로드 혁명은 반드시 올 것이기 때문에 이에 철저히 대비하고 있다"고 말함

일자: 2010년 9월 28일

출처: <http://www.mcvuk.com/news/41088/Digital-claims-just-4-of-UK-market>

CCTV를 활용한 게임 출시

■ 영국에서 CCTV 활용한 게임 시작

- ▶ 벤처기업 Internet Eyes가 영국 곳곳에 설치된 CCTV(감시용 카메라)를 이용해 일반인들이 게임도 즐기고 범죄도 예방하는 신개념 게임 서비스를 시작함
 - 이 게임은 이용자가 원격지의 가게에 설치된 인터넷 연결 CCTV를 자신의 PC로 보다가 범죄로 의심되는 장면이 포착되면 경보 버튼을 눌러서 가게 주인에게 알리는 단순한 방식. 하지만 수많은 사람들이 대신 감시를 해준다는 측면에서 범죄 예방 효과는 상당할 것으로 전망
 - 매월 범죄 예방에 가장 크게 기여한 이용자를 선정해 1,000파운드(약 180만 원)의 상금을 수여하는 것이 이 서비스의 핵심. 이 돈은 가게 주인들의 회비에서 충당. 서비스에 참여하기를 원하는 가게 주인은 일주일에 20 파운드 혹은 1년에 1,000파운드를 내야 함
 - 현재 이 서비스는 영국 내에 있는 CCTV만을 대상으로 하고 있음. 반면 참여는 유럽 전역에서 할 수 있음. 1만 3,000명이 정식 서비스 전에 이미 이를 경험해 봤음. 회사 측은 이용자들이 단순히 훑쳐보기에 대한 호기심에서 가입하거나 시스템을 악용하는 것을 방지하기 위해 이용자들에게도 1년에 12.99파운드를 받고 있음
 - 'No CCTV(CCTV 반대 모임)'의 Charles Farrier는 "이 서비스는 시민 스파이를 양산하는 결과로 이어진다"며 "이용자들은 상금을 받기 위해 컴퓨터 화면을 바라보면서 범죄가 일어나기를 바랄 것"이라고 우려
 - 반면, Internet Eyes의 Tony Morgan 디렉터는 "CCTV 카메라는 이미 설치돼 있고, 우리는 단지 사람들이 그것을 볼 수 있게 연결해주는 것일 뿐"이라며 이러한 걱정을 일축

일자: 2010년 10월 4일

출처: [http://www.gamepolitics.com/2010/10/04/cctv-\"game\"-goes-live-uk](http://www.gamepolitics.com/2010/10/04/cctv-\)

경제위기에도 불구하고 견재함을 유지하는 스페인 게임 산업

■ 스페인, 유럽 비디오 게임 시장 내 4번째 강국

- ▶ 스페인은 영화, 음악분야에 비해 더 많은 자본을 게임 산업에 투자함. 스페인은 유럽 내 게임 소비 4위를 기록하고 있음
- ▶ aDeSe(스페인게임협회)가 공개한 2009년 게임 산업 연간 보고 공개함
 - 올해, 스페인 비디오 산업 소비는 세계 수준으로 볼 때 적은 감소현상을 나타냄. 스페인 게임 시장 규모는 전년 대비 16% 감소한 12억 유로에 달함
 - aDeSe에 따르면, 인터넷을 통한 불법 다운로드의 증가 및 현 세계 경제 위기가 이와 같은 게임 시장 감소의 결정적인 요소라고 함. 스페인의 이와 같은 불법 다운로드는 미국의 두 배 가량에 해당하는 수치임
 - 한편, aDeSe의 시민의식 캠페인과 PEGI 시스템의 배포와 같은 법적인 조치들을 통하여 스페인 불법 다운로드 금지와 관련된 조치를 실행함
- ▶ 유럽 시장 조사 전문업체인 GfK에 따르면, 향후 스페인 게임 소비는 더욱 증가할 것이라 함
 - 현재 남자의 25%, 여자의 14%에 해당하는 인구가 매일 게임을 하는 것으로 조사됨. 2020년에는 전체 인구의 약 90%가 게임을 이용할 것으로 전망
 - 현재 게임 이용자 중 7~34세 연령층이 전체 게이머의 45.3%를 차지함
 - 또한 35세~44세 연령층은 15.6%, 45세~54세 연령층은 7.8%를 차지하고 있음
 - 아직 장년층의 게임 침투율이 젊은층, 어린이층보다는 훨씬 낮은 수준이지만, 이미 게임은 취미생활로서 선호되는 옵션 중의 하나도 자리 잡아가고 있음
 - 성별 분포로 봤을 때 여성들의 게임 증가가 눈에 띈. 현재 19%에 해당하는 여성들이 활동적인 게임을 함. 이것은 2006년 보다 4% 증가한 수치임. 이러한 수치는 게임 산업 성장의 잠재력을 보여줌
 - 한편, 전체 게이머 가운데 21%가 매일 게임을 이용하는 것으로 나타남. 이 가운데 25%는 남성이며, 14%는 여성임

일자: 2010년 9월 22일

출처:

http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/industria/espanola/videojuego/mantiene/vigor/pesar/crisis/elpeputec/20100922elpeputec_4/Tes

Asia

Japan

- 미국 소셜 게임 시장 공략에 적극적인 일본 DeNA의 행보
- mixi, 대형 서비스와 적극 연계에 나갈 계획
- PSP 2, 출시를 위한 물밑 움직임 본격화되는 듯해
- Softbank, 미국 모바일 소셜 게임 사이트 MocoSpace에 투자
- DeNA, 미국 게임 개발사들에게 자사 Mobage 플랫폼에 맞는 게임 개발 촉구

China

- Chinese MMOs Giving Way To Social Games
- '중국 게임 시장 이용자 소비 현황 조사'

미국 소셜 게임 시장 공략에 적극적인 일본 DeNA의 행보

■ DeNA, 미국 소셜 게임 개발사 Gameview 인수

- ▶ DeNA가 California주 Mountain View 소재의 모바일 소셜 게임 개발사 Gameview를 인수하면서, 미국에서의 지명도 향상이라는 목표에 한 걸음 더 다가섰음
 - DeNA의 미국 자회사 DeNA Global은 9월 13일 미국 iPhone용 소셜 게임 개발사 Gameview Studios를 100% 자회사화했다고 발표함
 - DeNA는 Gameview의 게임을 DeNA의 자회사가 운영하는 영어권 iPhone용 커뮤니티 서비스 MiniNation에 도입해 MiniNation의 게임 라인업을 내실화하며, 이를 통해 세계 시장에서 경쟁할 수 있는 플랫폼으로 키워갈 계획임
 - [참고] Gameview는 미국 애플리케이션 개발사 BayView Labs의 게임 사업 부문으로 소셜 게임 애플리케이션을 개발 및 제공하다가 2010년 6월에 독립했음. 독립 이후 Gameview는 스마트폰용 무료 모바일 소셜 게임 애플리케이션을 개발하고 있으며, 주요 게임으로는 Tap Ranch, Tap Fish:Exotic, Tap Birds 등이 있음. 동사의 게임은 Apple의 AppStore에서 무료 애플리케이션 1위를 차지하고 있고, 누계 다운로드 수가 1,000만 건을 넘는 등 높은 인기를 얻고 있음
 - [참고] DeNA의 올해 매출은 10억 달러에 이를 것으로 보이며, 수주 전에 발표된 제 1분기 수익 역시 호조세였음. 호조세의 주요 원인으로는 주로 미국 시장 진출과 2010년 iPhone 시장 진출을 들 수 있음

■ 미국 소셜 게임 개발사 Astro Ape에도 전략적 투자

- ▶ 또한 DeNA는 New Jersey주 Edison 소재의 미국 소셜 게임 개발사 Astro Ape에도 전략적으로 투자할 예정임
 - [참고] Astro Ape사는 iOS용 소셜 게임을 제작하고 있음. Astro Ape사의 게임 Office Heroes는 기업 세계를 무대로 하는 iPhone용 시뮬레이션 게임임
 - Astro Ape 역시 DeNA의 자회사로 스마트폰 시장을 대상으로 하는 게임 플랫폼 MiniNation용 게임을 개발할 예정임

■ DeNA의 적극적인 미국 시장 공략

- ▶ 미국의 게임 거인 Zynga가 일본 소셜 게임 개발사 Unoh를 인수하는 등 아시아 시장에 적극적으로 진출하고 있는 가운데 일본 기업 DeNA 역시 인수, 출자, 제휴 등을 통해 미국에서의 기반

곧히기에 적극적임

- DeNA는 지금까지도 인수 및 투자 등을 통해 미국에서의 존재감을 확대해 왔음
- 이번 DeNA의 투자는 미국 소셜 게임 기업에 대한 투자로서는 과거 1년 간 4번 째 투자에 해당함. 즉, DeNA는 2009년 게임 개발사인 IceBreaker를 인수하고 게임용 플랫폼 제공사인 AuroraFeint에 출자한 바 있으며, 이번에 Gameview 및 Astro Ape에의 투자를 결정한 것임

일자: 2010년

출처:

<http://jp.techcrunch.com/archives/20100924japanese-company-dena-expands-footprint-in-u-s-invest-s-in-social-game-studio-astro-ape/>

<http://jp.techcrunch.com/archives/20100914japanese-company-dena-buys-mobile-social-gaming-studio-gameview/>

mixi, 대형 서비스와 적극 연계해 나갈 계획

■ mixi 플랫폼의 방향성 공식화---대형 서비스와 적극적으로 연계할 방침

- ▶ 일본 mixi가 2010년 9월 10일 개최한 'mixi meetup 2010'에서 mixi 플랫폼의 향후 전망에 대해 공식화했으며, 이를 통해 Mobage Town이나 Yahoo Japan 등, 한 때 mixi와 경쟁하던 대형 서비스들과도 연계할 방침임을 표명함
 - 우선 9월 10일부터 mixi 애플리케이션의 스마트폰 버전을 공개해 스마트폰 사이트 mixi Touch에서 게임이나 애플리케이션을 즐길 수 있게 됨
 - DeNA는 Mobage Town도 mixi에 연계시킬 예정으로, Mobage Town의 소설이나 게임 링크, 점성술 진단 결과 등을 mixi에 포스팅할 수 있도록 하는 한편, 신규 소셜 사업을 공동 전개하는 등 향후 더욱 깊게 협력해 갈 방침
- ▶ mixi Plugin은 외부 사이트에 HTML 코드를 붙이는 것만으로 mixi와 가볍게 연계시킬 수 있는 애플리케이션으로, mixi는 Plugin의 형태로 mixi Check 버튼 및 Simple Post를 일반 공개했으며, 이들 애플리케이션은 mixi Developer Center에 등록함으로써 이용 가능함
 - [참고] mixi Check 버튼은 Facebook의 'Like' 버튼과 같은 것으로, 마음에 드는 외부 사이트 기사 등을 체크해서 마이믹스(my mixi, 일촌 개념)와 공유할 수 있음
 - [참고] Simple Post는 외부 사이트에서 일기, 메모, 달력 등의 포스팅을 가능케 하는 시스템임
- ▶ mixi는 법인 파트너로 외부 미디어나 가전, 정보 단말 등에서 mixi의 Social Graph를 이용할 수 있는 mixi Graph API도 공개함
 - [참고] API mixi Graph API는 mixi Plugin보다 복잡한 기능을 내장할 수 있는 API세트로, EC 사이트에서 구매하면서 이를 mixi에 포스팅하거나 외부 블로그 서비스에 mixi 프로필을 놓거나 스마트폰 전화번호부에 mixi 친구 관계를 반영시키거나 하는 등 mixi Plugin보다 깊게 연계시킬 수 있음
 - 이를 통해 지금까지 mixi 애플리케이션에서 제공되고 있던 People API, People lookup API, Groups API, Voice API, Updates API을 외부에서도 이용할 수 있게 됨
 - Rakuten, Yahoo, DeNA, Hatena 등 30개 사 50개 사이트가 mixi Plugin, mixi Graph API를 도입해, 이미 각 사이트에서 mixi에 포스팅할 수 있도록 되어 있음

■ 글로벌 사업 전개 및 H/W 연계도 적극 추진할 방침

- ▶ 나아가 mixi는 글로벌 사업 전개를 위해 중국 1위 SNS Renren을 전개하는 ak Pacific Interactive, 한국 1위 SNS Cyworld를 전개하는 SK Communication와 업무 제휴함
 - 해외 SNS 업체들과 소셜 플랫폼을 공통화함으로써 애플리케이션 개발사들이 여러 국가의 플랫폼에서 애플리케이션을 제공할 수 있는 시스템을 정비하도록 하겠다는 계획이며, 현재 미국, 유럽을 비롯해 그 외 지역 SNS 업자와도 협의를 진행시키고 있다고 함
- ▶ mixi는 하드웨어 업체와의 연계 역시 진전시켜 갈 예정임
 - mixi에 투고할 수 있는 디지털 카메라 등은 이미 발매되어 있으나, 향후에는 HDD 레코더나 스마트폰 등 정보 가전과의 연계 역시 검토함. 한편, Panasonic은 DiGA向 동영상 서비스로 친구가 녹화 예약하고 있는 프로그램을 알 수 있는 시스템 도입을 검토하고 있다고 함

일자: 2010년 9월 10일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2122>

<http://www.develop-online.net/news/35969/Sony-sends-PSP2-dev-kits-across-the-industry>

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1009/10/news096.html>

PSP 2, 출시를 위한 물밑 움직임 본격화되는 듯해

■ PSP2의 개발 키트, 게임 개발사에 배포되었다는 소문

- ▶ 영국 게임 개발 관련 미디어 Develop가 Sony의 신형 게임기 PSP2와 관련된 새로운 소문을 보도해 화제임
 - 지난 2개월 간 Develop는 여러 업계 관계자로부터 들은 정보에 따르면, Sony는 신형 PSP의 대대적인 런칭 라인업을 준비하기 위해 개발 키트를 In-house 및 Third Party 개발사에 폭넓게 제공하고 있다고 전함
 - 단, 프로토타입의 사양이나 상세 정보와 관련해서는 전혀 밝혀져 있지 않으며, 정보 제공자는 개발 키트가 전달되었다는 것밖에는 말하지 않았다는 것
- ▶ 한편, 9월 중순 경에는 'Mortal Kombat' 개발사 NetherRealm Studios의 프로듀서의 "PSP2가 스튜디오에 있다"는 발언이 큰 이슈가 되기도 했음
- ▶ Nintendo 3DS의 발매일, 가격(2011년 2월 26일 발매, 2만 5,000엔) 등이 9월 29일 발표된 가운데, Sony의 향후 행보가 주목을 모으고 있음

일자: 2010년 9월 28일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2183>

<http://www.develop-online.net/news/35969/Sony-sends-PSP2-dev-kits-across-the-industry>

Softbank, 미국 모바일 소셜 게임 사이트 MocoSpace에 투자

■ Softbank, 미국 모바일 소셜 게임 사이트에 투자

- ▶ 소셜 게임 정보 사이트 Inside Social Games에 따르면, 일본 Softbank가 미국 모바일 소셜 게임 사이트인 MocoSpace에 출자했다고 함. 출자액은 350만 달러로 출자 규모는 그렇게 크지는 않음
- ▶ MocoSpace는 이 자금을 바탕으로 휴대전화의 HTML5에 기초한 브라우저 게임 개발에 주력할 계획임. 현재 MocoSpace에는 월간 600만 유저가 방문하고 있다고 함
 - 다만, MocoSpace가 상대적으로 규모가 작은 회사인 점, 그리고 개발자들이 아직은 익숙하지 않은 WebKit이나 HTML5를 사용해 게임을 개발해야 해당 플랫폼에 게임을 올릴 수 있다는 점 등 아직 MocoSpace가 넘어야 할 과제는 많음
 - 다행이, 몇몇 게임개발사들은 HTML5 기술을 익히는데 호의적인 자세를 보이고 있고 Moblyng社 등 HTML5로의 포팅을 서비스하는 업체들도 존재하는 게 사실임
- ▶ MocoSpace의 Justin Seigel CEO는 '모바일 SNS 게임 분야는 아직 미개척 분야로 매우 큰 가능성이 있다. Facebook처럼 유저는 소셜에 먼저 로그인한 다음 함께 게임을 즐기려고 할 것이다' 라고 코멘트함

일자: 2010년 9월 25일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2177>

<http://www.insidesocialgames.com/2010/09/23/mocospace-takes-3-5-million-softbank-investment-turns-to-web-based-mobile-games/>

DeNA, 미국 게임 개발사들에게 자사 Mobage 플랫폼에 맞는 게임 개발 촉구

■ DeNA, Mobage 플랫폼이 가진 이점을 적극 어필

- ▶ DeNA가 자사의 온라인 플랫폼인 Mobage가 개발자들에게 매달 평균 100만 달러를 환원할 수 있다고 자신하고 있음
 - DeNA에 따르면, 일본에서 판매되는 가상 아이템의 ARPU는 약 4달러로, 이는 미국 시장 ARPU의 약 4배에 달한다는 것
 - 또한 올 1월부터 개발자들에게 공개된 Mobage 플랫폼은 6개월 만에 일일 매출이 10배 증가했음
- ▶ 나아가 DeNA가 Yahoo Japan과 제휴하고 2010년 10월 7일 정식으로 'Yahoo Mobage' 플랫폼을 공개하면서, 일본 9,000만 유저들에의 접근이 용이해졌음
 - 양 사는 해외 게임 제작사들이 Mobage 플랫폼을 통해 일본에 게임을 제공하기를 바라고 있으며, 이들에게 이행 지원 툴 및 플랫폼을 제공함으로써 DeNA가 해외의 게임 개발사들에게 아시아의 포털이 되고 싶다는 포부를 밝히고 있음
- ▶ 현재 DeNA는 아시아 지역을 겨냥하는 해외 개발자들을 대상으로 로컬라이제이션, 호스팅 및 결제 서비스를 제공 중임

일자: 2010년 10월 7일

출처: www.dena.jp

Chinese MMOs Giving Way To Social Games

■ 중국 게임 업계, MMO 떠나 소셜로

- ▶ 중국 게임 산업 전문 분석 업체인 니코 파트너에 따르면, 중국 게임 업계가 MMORPG에서 소셜 게임으로 전략 부문을 바꾸고 있음
 - 이는 MMO 시장이 포화 상태에 이르렀고, 소셜 게임은 쉽게 접근할 수 있기 때문. 중국 게임 시장의 성장세가 둔화되는 가운데 소셜 게임은 기존에 게임을 하지 않던 사람들을 타깃으로 삼을 수 있다는 점도 이유
 - 니코 파트너의 리사 코스마스 헨슨(Lisa Cosmas Hanson)은 “캐주얼 게임과 소셜 게임이 많이 등장하면서 더 많은 사람들이 게이머가 되고 있다”며 “아직 캐주얼 게이머들의 구매력이 높지는 않다”고 말함
 - 리포트는 중국 소비자들이 점차 PC를 많이 구매하고 있다고도 설명. 하지만 아직은 인터넷 카페(PC방)를 통한 게임 이용이 대다수를 차지하고 있음. 중국 이용자들은 신용카드와 같은 직접적인 결제 수단보다는 인터넷 카페에서 사용하는 선불 카드를 선호하고 있음

일자: 2010년 9월 28일

출처: <http://www.virtualworldsnews.com/2010/09/chinese-mmos-giving-way-to-social-games.html>

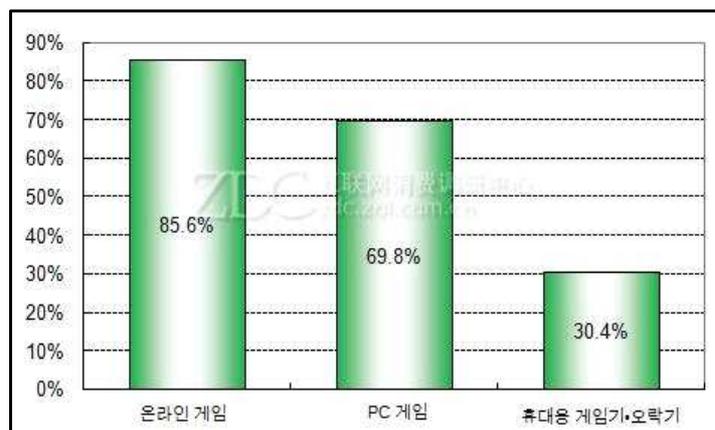
'중국 게임 시장 이용자 소비 현황 조사'

■ 중국 IT분야 인터넷 매체인 중관촌온라인(中关村在线, <http://zdc.zol.com.cn>) 산하 인터넷소비조사연구센터는 9월 28일 '2010년 중국 게임 시장 이용자 소비 조사(2010年中国游戏市场用户消费调查) 보고'(이하 '보고')를 발표함

▶ 게임별 이용률과 연령 구조

- 온라인 게임은 최근 중국내 게임 시장 가운데 보급률이 가장 높은 게임임. 최근까지 정부로부터 '네트워크 문화 경영 허가증(网络文化经营许可证)'을 취득한 기업은 수백 개사이며, 이들 기업 가운데 대부분의 경영 범위는 온라인 게임과 관련이 있음
- '보고'에 따르면, 온라인 게임의 이용률은 85.6%에 달해, 'PC 단일기기 게임(이하 PC 게임)'과 '휴대용 게임기·오락기 게임'의 이용률보다 뚜렷하게 높음
- 'PC 게임'의 이용률은 69.8%이며, 이는 전통적인 PC 게임을 포함하고 있으며 또 LAN(근거리 통신망)을 통해 미국 블리자드(Blizzard, 暴雪)사의 '워크래프트(Warcraft, 魔兽争霸)', 미국 EA(Electronic Arts)사의 '홍색경계(Red Alert, 红色警戒) 등의 게임도 다른 사람들과 할 수 있음
- 휴대용 게임기·오락기의 게임은 중국내 보급률이 낮은 편이지만, PC 게임 이용자의 3분의1 가량은 휴대용 게임기 또는 오락기를 이용하고 있음. 관련 업체로는 소니, 닌텐도, 마이크로소프트, 셴여우(神游) 등이 포함됨

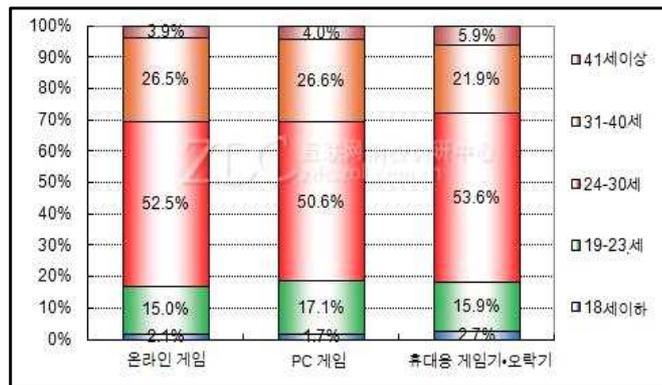
<그림> 2010년 중국 게임 이용자의 게임별 이용률



- ▶ 플랫폼별 게임 이용자의 연령을 보면, 온라인게임, PC 게임, 휴대용 게임기·오락기 관련 게임의 이용자 연령 구성에는 뚜렷한 차이가 없음. 19~40세 이용자의 경우, 전체 컴퓨터 게임 이용자 집단을 거의 포함하고 있음

- 온라인 게임과 PC 게임의 이용자 가운데, 31~40세 이용자(1970년 이후 출생자)의 점유 비율은 샘플 평균치보다 높게 나타남
- 24~30세 이용자는 휴대용 게임기·오락기 게임 시장에서 평균 수준보다 높으며, PC 게임 시장 중에서 차지하는 비율은 다른 시장 보다 낮은 편임
- 19~23세 이용자는 PC 게임 시장에서 차지하는 비율이 다른 두 게임의 시장보다 높음

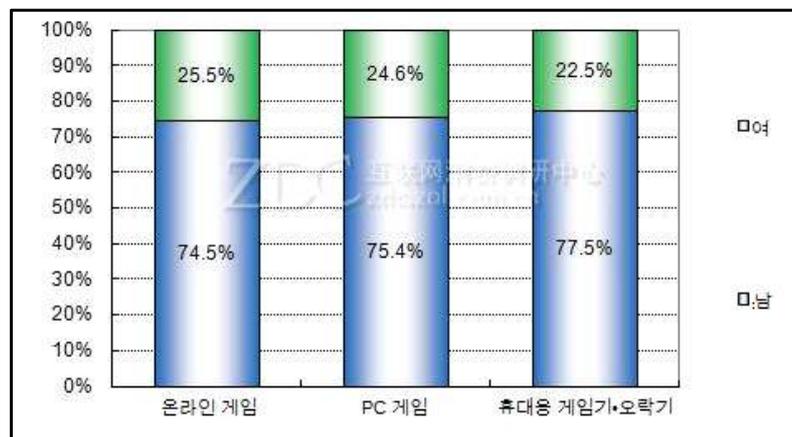
<그림> 2010년 중국의 플랫폼별 게임 이용자 연령 구성



▶ 플랫폼별 게임 이용자 성별과 소득 구조

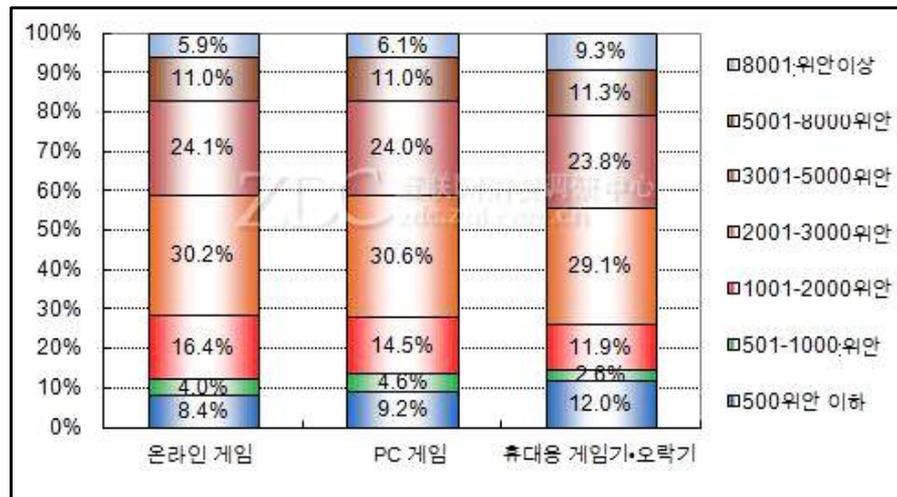
- 온라인 게임, PC 게임, 휴대용 게임기·오락기 게임 시장에서 남성 이용자가 차지하는 비율(74.5~77.5%)은 모두 여성 이용자보다 높게 나타남
- 휴대용 게임기·오락기 게임 시장에서 여성 이용자가 차지하는 비율은 22.5%로 가장 낮음. 온라인 게임에서 여성 이용자의 비율은 25.5%로 다른 2종 게임 내 여성 이용자 비율보다 높음. 온라인 게임 가운데 캐주얼류 게임이 다른 게임들에 비해 더 많은 여성 이용자를 끌어 들일 수 있을 것으로 분석됨

<그림> 중국 플랫폼별 게임 이용자 성별 구성



- 플랫폼별 게임 이용자의 월 소득 구조는 매우 작은 차이를 보임. 그러나 고소득자와 저소득자 등 두 집단은 휴대용 게임기·오락기 게임 시장에서 비교적 높은 점유율을 보이고 있으며, 온라인게임 시장에서는 점유율이 낮게 나타남
- 이는 온라인 게임이 다른 게임과 견주어 시장에서 주류를 차지하고 있으며, 또한 고소득 집단과 저소득 집단의 게임 선택 면이 주류 집단에 비해 더욱 광범위하다는 것을 설명하고 있음

<그림> 2010년 중국의 플랫폼별 게임 이용자 월 소득 구성



일자: 2010년 9월 28일

출처: <http://zdc.zol.com.cn>

South America

- 콜롬비아 제작 첫 iPhone 게임 앱 'AI Rambone'

콜롬비아 제작 첫 iPhone 게임 앱 'Al Rambone'

■ 콜롬비아 게임 개발사 Interactiu, iPhone용 게임 'Al Rambone' 출시

- ▶ 'Al Rambone- 얇은 막 속의 후세인'은 iOS용 게임 애플리케이션으로, 100% 콜롬비아의 기술과 자본으로 만든 콜롬비아 업체 Interactiu에 의해서 제작, 개발된 것임
 - 'Al Rambone' 개발 기간은 7개월이었으며, 프로그래밍, 애니메이션, 디자인, 그래픽, 기술 및 예술 등 총 5분야로 구성된 개발팀이 제작함
 - Al Rambone는 게임 유저들이 Al Rambone라고 불리는 전쟁에 참전한 베테랑 캐릭터로 게임하는 코미디, 액션 성격의 일종의 무용담과 같은 전투시리즈임. 각각 게임은 세상을 지배하려는 악한 세력에 대항하며 싸우는 것임
 - Rambone의 첫 시리즈인 '막 속의 후세인'은 Hassam Gossaim, Chupin Alim, Gran Kamikazam, HanmmirKam 그리고 그의 즐거들의 권모술수에 대항하여 인권을 보호하려는 주인공의 모습을 다룬것임

일자: 2010년 9월 22일

출처:

http://www.dinero.com/negocios/tecnologia/rambone-primer-video-juego-colombiano-plataforma-applestore_77358.aspx