

G L O B A L
게임산업
TREND

November 2010
1st Issue



North America

4

- Xbox Live 월 평균 이용시간은 40시간, 이용자 수는 2,500만 명
- EA, Facebook Credit 이용 관련 5년 계약 맺어
- 인디 게임 개발자에게 좋은 시장은 Facebook
- 2010년 4분기 게임기 1,800만 대 출하 전망
- Xbox Live에 인디 게임 코너 부활
- 학부모 62%는 게임 산업이 아이들에게 좋은 직업의 기회를 제공한다고 믿어
- Zynga, Android용 게임 출시 예정

Europe

12

- 영국 게임 업계, 개발자 수 지속 감소 추세
- Ubisoft, Quazal Technologies 인수
- 런던을 새로운 실리콘 벨리로 변화시킨다
- 어린이 대상 무료 MMO 'Moshi Monsters', 회원 2,900만 명 돌파

Asia

17

Japan

- Nintendo, 엔고와 판매 부진으로 상반기 적자 기록
- 日 Dentsu, 위치정보와 소셜 게임 융합시킨 新 서비스 개시
- Square Enix, 2010년 상반기 실적은 매출 및 이익 둘 다 부진
- Bandai Namco Games, 미국법인에서 대규모 인원 삭감
- 급성장 소셜 게임 업체 DeNA와 GREE의 승부 경쟁은 여전히 지속 중
- Sony, PlayStation Home 차기 업데이트 내용 공개
- WSJ가 선정한 아시아 기업, 일본 1위에 Nintendo 뽑혀
- 프랑스 통신 대기업 SFR, 일본 클라우드 게임 서비스 도입

China

- 중국, 3D 그래픽 온라인 게임 비중 지속 상승
- 중국 텐센트, 3분기 온라인 게임 매출 25.5억 위안-전분기 대비 19.3% 성장

Others

- 日 GREE, 신흥국에서 급성장중인 SNS 'mig33'에 투자 결정

South America

32

- 칠레 매몰 광부 구조, 게임으로 등장

North America

- Xbox Live 월 평균 이용시간은 40시간, 이용자 수는 2,500만 명
- EA, Facebook Credit 이용 관련 5년 계약 맺어
- 인디 게임 개발자에게 좋은 시장은 Facebook
- 2010년 4분기 게임기 1,800만 대 출하 전망
- Xbox Live에 인디 게임 코너 부활
- 학부모 62%는 게임 산업이 아이들에게 좋은 직업의 기회를 제공한다고 믿어
- Zynga, Android용 게임 출시 예정

XBox Live 월 평균 이용시간은 40시간, 이용자 수는 2,500만 명

■ 매달 Xbox Live 전체 이용 시간은 10억 시간

- ▶ MS는 온라인 콘텐츠 제공 서비스인 Xbox Live 이용자 2,500만 명이 매달 평균 40시간 동안 서비스를 이용한다고 발표. 이를 모두 합치면 10억 시간에 이르는 엄청난 수치임
 - MS는 전세계 4,200만대가 보급된 Xbox360을 통해 영화나 TV프로그램을 보는 시간이 지난해 157%나 증가했다고 설명. MS와 Sony Computer Entertainment(Nintendo도 일부 포함)는 자사 비디오 게임기의 기능을 Netflix나 Hulu를 포함한 영화 대여 서비스와 TV 프로그램, Facebook, Twitter와 같은 소셜 네트워크 서비스 등으로 확장해 왔음
 - 게임을 넘어 다양한 콘텐츠를 제공하려는 움직임은 이 업체들이 거실의 TV와 연결된 자사 게임기의 높은 보급률과 인터넷 연결성을 최대한 활용하려는 것임. Xbox Live는 ESPN360, Zune Music, 영상 채팅 서비스인 Video Kinect 등 게임 외 콘텐츠를 조만간 선보일 예정
 - 시장조사기관인 Knowledge Networks가 지난 10월 조사한 바에 따르면, 미국 소비자의 21%는 비디오 게임 콘솔을 영화나 TV프로그램을 감상하는데 사용함. MS는 자사 Xbox Live 골드 회원의 42%가 Xbox를 이용해 TV와 영화를 감상. 특히 이들은 매일 한 시간씩 비디오 콘텐츠를 감상하고 있음
 - MS는 최근 Xbox Live 서비스를 9개 국가에 추가로 제공할 것이라고 발표. 이에 따라 Xbox Live 서비스는 전 세계 35개국에서 이용할 수 있게 됨

날짜: 2010년 10월 29일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31267/Microsoft_1_Billion_Hours_Spent_On_Xbox_Live_Every_Month

EA, Facebook Credit 이용 관련 5년 계약 맺어

■ EA, Facebook 게임 결제 시스템으로 Facebook Credit 사용하기로

- ▶ 세계 최대 소셜 네트워크 서비스 Facebook이 EA의 게임들을 제공하며 Facebook에서 사용하는 Facebook Credit을 유일한 결제 수단으로 삼아
 - EA는 소셜 게임에 대한 관심을 키워가던 중에 최근 Facebook과 5년간의 계약을 맺었음. 이번 계약은 소셜 네트워크 공간에서 제공되는 모든 EA 게임의 결제 수단으로 Facebook Credit을 사용하는 것이 주요 내용임
 - 지난해 EA는 소셜 게임 개발사인 Playfish를 인수하는데 3억 달러를 투자했음. EA는 현재 Facebook에서 'FIFA Superstars', 'Pet Society', 'Restaurant City' 등의 게임을 서비스하고 있음
 - EA Interactive의 Barry Cottle 수석 부사장은 "Facebook 애플리케이션 가운데 게임이 가장 중요한 요소로 떠오른 만큼 EA가 Facebook의 5억 이용자와 관계를 넓히는 것은 당연한 수순"이라고 설명. 또 "EA의 목표는 사람들이 많이 이용하고 좋아하는 플랫폼에서 최고의 게임을 만드는 것"이라고 강조

날짜: 2010년 11월 2일

출처: <http://www.casualgaming.biz/news/30717/EA-signs-five-year-Facebook-deal>

인디 게임 개발자에게 좋은 시장은 Facebook

■ 왜 인디 게임 개발자가 Facebook 게임을 만들어야 하는가

- ▶ 소셜게임 업체 Playdom의 유명 디자이너 Scott Jon Siegel은 인디 게임 개발자들이 Facebook 게임을 만들어야 한다고 주장
 - Siegel은 몬트리올 국제 게임 서밋(MIGS 2010)에서 '다윗과 골리앗빌'이라는 주제로 발표하면서 "인디 게임 업체들이 Facebook에서 지나치게 큰 목표를 지향하면서 혁신과 성공의 기회를 놓치고 있다"고 주장
 - Siegel은 "Zynga와 같은 공룡과 싸우려 한다면 실패할 것"이라며 "Facebook에서의 시장 점유율은 이제 더 이상 게임의 질적 요소에 좌우되지 않고 공격적인 광고비 지출과 전략에 달려 있다"고 설명
 - Siegel에 따르면 Facebook 인기 순위 250개 게임의 하루 이용자 숫자가 최근 몇 달간 감소하고 있음. 하지만 톱 250 게임 가운데 하위권을 차지하고 있는 200개는 이용자 수가 오히려 늘고 있는 현상을 보임. 이는 곧 상위 50위권 게임의 하락세가 전체 수치의 저하를 가져왔음을 의미
 - Siegel은 "상위권 대형 게임들과 굳이 경쟁할 이유가 없다는 것이 나의 조언"이라며 70위만 해도 충분히 성공할 수 있다"고 강조. 이어 "만약 소셜 게임을 만들고 싶다면 작은 팀을 구성해 빨리 일하고 상황에 따라 유연하게 대처해야 한다"고 조언

날짜: 2010년 11월 9일

출처: <http://www.develop-online.net/news/36306/Why-indies-should-make-Facebook-games>

2010년 4분기 게임기 1,800만 대 출하 전망

■ 올 4분기 비디오 게임기 1,824만 대 판매될 것으로 전망

- ▶ 미국 소비자가전협회(CEA)가 진행한 조사 결과, 2010년 4분기에 미국 내에서만 1,824만 대의 비디오 게임기가 출하될 것으로 관측
 - 이 전망치는 같은 기간 비디오 게임기가 TV와 디지털 카메라, MP3 플레이어 출하량을 각각 앞서는 것임. 이번 조사에서 비디오 게임기는 연말 성수기에 성인들이 갖고 싶어 하는 전체 선물 목록 가운데 9위, 전자 제품 가운데는 5위를 차지했음. 다운로드 게임을 즐길 수 있는 애플의 아이패드는 전체 3위, 전자 제품 가운데 2위를 차지함
 - 지난 9월 미국 성인 1,000명을 대상으로 조사한 바에 따르면, 이번 연말 성수기에 전자 제품에 대한 소비가 17년 만에 최고를 기록할 것으로 보임. 소비자들은 전자 제품 구입에 지난해 보다 5% 증가한 평균 232달러를 지출할 것으로 관측. 이는 전체 상품에 대한 지출이 지난해 보다 2% 감소한 750달러에 머물 것이라는 전망과 비교되는 수치임
 - 시장조사기관인 NPD Group에 따르면 지난해 4분기에 미국에서만 1,760만 대의 비디오 게임기가 판매됐음. 반면, 올해 9월까지 비디오 게임기 판매량은 전년 대비 13% 감소했음. 4분기는 연간 매출의 50~60%가 발생한다는 점에서 게임 업계에 매우 중요한 시기임

날짜: 2010년 11월 9일

출처: <http://www.cea.org/>

XBox Live에 인디 게임 코너 부활

■ Xbox Live에 인디 게임 코너, 메인 메뉴에 다시 배치

- ▶ MS의 온라인 게임 서비스인 Xbox Live 메인에서 사라졌던 인디 게임 코너가 돌아왔음
 - MS는 최근 인디 게임을 Xbox Live Marketplace의 특별 매장(Speciality Shop)으로 옮긴 바 있음. 이에 대해 개발자들은 자신들의 게임이 쉽게 드러나지 않는다는 불편한 심기를 표출
 - 이에 대해 MS는 인디 게임들을 한 곳에 모아서 좀 더 쉽게 찾을 수 있게 하려는 의도였다고 해명했지만, 결국 이번에 인디 게임을 원래대로 Game Marketplace의 게임&데모 코너에 돌려놓았음

날짜: 2010년 11월 9일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-09-indie-titles-back-in-games-section-of-xbox-live>

학부모 62%는 게임 산업이 아이들에게 좋은 직업의 기회를 제공한다고 믿어

■ 게임 산업, 좋은 직업군으로 인식하는 부모 많아

- ▶ Eidos의 Ian Livingstone 회장이 런던 게임 컨퍼런스에서 학부모들이 게임 산업이 아이들에게 좋은 직업이 될 수 있다고 믿고 있다는 조사 결과를 발표
 - 영국의 조사 전문 업체인 IPSOS MORI가 조사한 바에 따르면, 학부모 918명 가운데 62%가 비디오 게임 산업이 젊은이들의 직업으로 적합하다고 응답
 - 반면 젊은이 537명 가운데 불과 3% 만이 Grand Theft Auto(GTA)와 LEGO: Star Wars, SingStar 등 유명 게임이 영국에서 개발됐다는 사실을 알았음. 이는 학부모의 12%가 그 사실을 인지하고 있는 것과 비교하면 지나치게 낮은 수치임
 - Livingstone 회장은 "250개의 게임 회사들이 조사에 적극적으로 참여해줘서 좋은 연구가 이루어질 수 있었다"며 "영국의 젊은이들이 대학교에 돈과 시간을 투입하면서도 업계에서 써먹을 수 있는 기술들을 배우지 못하는 현재 상황을 타파하기 위해 노력해야 한다"고 강조

날짜: 2010년 11월 4일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-04-62-percent-of-parents-believe-games-offer-a-good-career-for-children>

Zynga, Android용 게임 출시 예정

■ Zynga의 첫 Android 출시 게임은 'Live Poker'

- ▶ Facebook 소셜 게임으로 높은 인기를 구가 중인 소셜 게임 개발사 Zynga가 2010년 11월 3일 Facebook 모바일 이벤트의 자리에서, 'Live Poker - Texas Hold'em'를 시작으로 Android 기반 게임을 출시한다고 발표함
 - 이번 여름 Apple의 iPhone용 'FarmVille' 게임을 출시한 바 있는 Zynga의 Android 지원 소식은 Apple에 도전장을 내밀고 있는 Google OS에 대한 자신감의 표현이며, 앞으로 스마트폰용 게임 전개에 적극적으로 임할 방침임을 드러내는 것이기도 함
- ▶ 다만, Android OS는 Google의 Android Market의 특성 때문에 게임 플랫폼으로는 iPhone보다는 경쟁력이 떨어진다는 평가가 있음
 - Android Market은 게임 관련 법 규정과의 마찰 때문에 게임 카테고리를 폐쇄하고 운영하고 있는 등, Android OS에 다운로드 형태로 게임을 판매하기 어려운 구조로 되어 있음
 - 하지만, 전 사원 17명에 불과한 작은 벤처기업 Rovio가 Android 기반 스마트폰에서 'Angry Birds' 등 광고 기반 무료 게임을 출시해 크게 히트하고 있다는 점은 좋은 성공 사례임

■ 'Live Poker', Facebook의 Single Sign-on 대상

- ▶ 한편, Facebook은 이번 모바일 이벤트에서 iPhone과 Android 단말에서의 Single Sign-on(Facebook에 로그인하면 다시 유저명 및 패스워드를 입력하지 않고도 연계 애플리케이션에 로그인할 수 있는 기능)을 제공한다고 발표했으며, Zynga의 'Live Poker'도 Single Sign-on 대상임

일자: 2010년 11월 3일

출처: <http://venturebeat.com/2010/11/03/zynga-to-launch-its-first-android-social-game/>

Europe

- 영국 게임 업계, 개발자 수 지속 감소 추세
- Ubisoft, Quazal Technologies 인수
- 런던을 새로운 실리콘 벨리로 변화시킨다
- 어린이 대상 무료 MMO 'Moshi Monsters', 회원 2,900만 명 돌파

영국 게임 업계, 개발자 수 지속 감소 추세

■ 전세계 게임 시장의 급격한 성장 환경 속, 침체의 늪에 빠진 영국 게임업계

- ▶ 영국 산업협회 TIGA(The Independent Game Developers' Association)에 따르면, 영국 게임 개발자는 2008년 10월 대비 900명 감소해 총 9,010명 수준인 것으로 조사됨 비율로 보면 9%의 감소임
 - [참고] 이 결과는 게임 업계에서 순수 개발직에 종사하는 직원만을 조사한 것으로, 마케팅이나 관리 업무 종사자는 포함되지 않음
- ▶ TIGA의 CEO Richard Wilson는 "지난 2년 동안 세계 게임 시장이 16% 성장했음에도 불구하고 영국의 게임 개발자 수가 감소하는 것은 세계 시장에서 영국의 게임 개발 경쟁력이 침체되고 있는 것으로 생각된다."며, 한때 검토되었던 게임 업계에 대한 감세 조치를 다시 한 번 고려해야 할 필요가 있다고 언급함
 - 업계에서는 영국 게임 업계의 침체 원인으로, 최근 몇 년간 온라인 게임과 스마트폰 게임 시장의 급격한 성장을 따라가지 못 하고 아직 PC나 콘솔 패키지 분야에 집중하고 있기 때문이라고 분석하고 있음

일자: 2010년 11월 4일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-04-tiga-total-uk-dev-headcount-declines-9-percent>

Ubisoft, Quazal Technologies 인수

■ Ubisoft, 미들웨어 솔루션 업체 Quazal Tech. 인수

- ▶ Ubisoft가 다중 플레이어 지원 플랫폼 업체인 Quazal Technologies를 인수. 이 업체는 Ubisoft의 출시 예정 게임인 'Assassin's Creed Brotherhood'에 솔루션을 제공했음
 - Ubisoft 기술 그룹의 Quentin Gallet 선임 디렉터는 "Quazal과 Ubisoft는 이용자들에게 온라인 환경의 즐거움을 제공하기 위해 수년간 긴밀히 협조해왔다"며 "Quazal의 엔지니어들은 우리와 함께 능력을 연마해왔으며 이번 인수로 Ubisoft의 야심찬 온라인 전략에 힘을 더할 것"이라고 강조
 - Quazal의 Sylvain Beaudry CEO 역시 "오늘의 발표는 Quazal 팀의 10년 노력을 인정받은 것"이라고 설명. 한편, 'Rendez-Vous'와 'Net-Z' 등 Quazal의 솔루션은 다른 업체에도 계속 오픈할 예정임

날짜: 2010년 11월 5일

출처: <http://www.develop-online.net/news/36275/Ubisoft-acquires-Quazal-Technologies>

런던을 새로운 실리콘 벨리로 변화시킨다

■ 런던을 첨단 기술의 허브 도시로 변화, 하지만 게임 분야는 빠져

- ▶ 영국 정부가 런던을 기술 중심 도시로 변화시킬 계획을 발표. 반면 게임 분야는 빠질 듯
 - 영국의 데이비드 캐머론 총리의 계획에 따르면 런던의 동쪽 지구가 캘리포니아의 실리콘 벨리와 같은 첨단 기술의 허브로 변신할 예정. 캐머론 총리는 Facebook과 Google을 비롯해 전 세계의 첨단 기술 기업들이 "동부 런던 기술 도시"로 불리는 곳에 투자를 계획하고 있다고 설명
 - 이번 움직임은 연립 정부가 영국 경제를 살리기 위해 공공 일자리를 50만개 가량 줄이고 그 자리를 새로운 일자리로 채우려는 계획을 세우면서 시작됐음. 캐머론 총리는 "우리는 단순히 현재의 대형 비즈니스를 지원하는 대신 미래의 대형 비즈니스를 지원하려고 한다"며 "급성장하는 혁신적 기업들을 적극 지원할 것"이라고 말함
 - 이 지역에는 Google, Facebook, Cisco, Intel, British Telecom 등이 투자를 준비하고 있음. 반면 게임 산업의 투자 계획은 아직 명확하게 밝혀진 바가 없음
 - 캐머론 총리는 "지금은 실리콘 벨리가 전 세계 첨단 기술이 자라는 대표적인 지역이지만 그곳만 두드러질 이유는 없다"며 "쇼어디치 지역의 창의력과 에너지, 올림픽 파크 지역의 무한한 가능성을 합친다면 동부 런던을 글로벌 기술 중심지로 만들 수 있을 것"이라고 자신

날짜: 2010년 11월 4일

출처: <http://www.develop-online.net/news/36268/Plan-to-transform-London-as-new-Silicon-Valley>

어린이 대상 무료 MMO 'Moshi Monsters', 회원 2,900만 명 돌파

■ 영국 아이들 3명 가운데 1명은 'Moshi Monster' 즐겨

▶ 영국의 게임 개발사 Mind Candy는 자사의 아동 대상 무료 MMO 게임인 'Moshi Monsters'가 전세계 150개국에서 2,900만 명의 회원을 확보했다고 발표

- Tech Crunch의 보도에 따르면, 'Moshi Monsters' 전체 회원 가운데 절반이 훨씬 넘는 2,000만 명은 지난해 가입. 35%는 미국, 30%는 영국 아이들. 7세에서 11세 사이의 영국 아이들 세 명 가운데 한 명은 'Moshi Monsters'를 즐기고 있는 셈
- 'Moshi Monsters'에서 게이머는 몬스터를 입양해 기르면서, 게임 속 화폐인 록스(Rox)를 벌어서 자신의 사이버 집에 액세서리나 장식을 할 수 있음. 이와 함께 계산이나 단어 맞추기, 논리 풀이 등 1억 5,000만 종류의 퍼즐 게임을 즐길 수 있음
- 'Moshi Monsters'는 무료로 즐길 수 있지만 월 5파운드(8달러)를 내면 새로운 기능과 장소, Rox를 얻을 수 있음. Mind Candy는 유료 이용자 숫자를 밝히지는 않았지만 이미 지난해 흑자 전환을 하면서 시장에 안착
- Mind Candy는 이용자들을 현혹하는 과도한 광고 대신 월 최대 5파운드로 게임의 재미를 더하게 함으로써 어필했다고 분석. 또 내년에는 'Moshi Monster' 게임을 소재로 하는 다양한 완구를 미국과 영국에 선보일 예정이라고 밝힘. 유명 출판사인 Penguin과도 제휴를 맺었음
- Mind Candy의 Michael Acton Smith CEO는 2011년까지 'Moshi Monster' 소재의 완구 제품 시장 규모가 최대 1억 달러에 이를 것이라고 기대

날짜: 2010년 10월 29일

출처: http://www.gamasutra.com/view/news/31269/Moshi_Monsters_Reaches_29_Million_Users

Asia

Japan

- Nintendo, 엔고와 판매 부진으로 상반기 적자 기록
- 日 Dentsu, 위치정보와 소셜 게임 융합시킨 新 서비스 개시
- Squire Enix, 2010년 상반기 실적은 매출 및 이익 둘 다 부진
- Bandai Namco Games, 미국법인에서 대규모 인원 삭감
- 급성장 소셜 게임 업체 DeNA와 GREE의 승부 경쟁은 여전히 지속 중
- Sony, PlayStation Home 차기 업데이트 내용 공개
- WSJ가 선정한 아시아 기업, 일본 1위에 Nintendo 뽑혀
- 프랑스 통신 대기업 SFR, 일본 클라우드 게임 서비스 도입

China

- 중국, 3D 그래픽 온라인 게임 비중 지속 상승
- 중국 텐센트, 3분기 온라인 게임 매출 25.5억 위안-전분기 대비 19.3% 성장

Others

- 日 GREE, 신흥국에서 급성장중인 SNS 'mig33'에 투자 결정

Nintendo, 엔고와 판매 부진으로 상반기 적자 기록

■ Nintendo, 7년 만에 첫 적자 기록

- ▶ Nintendo가 지난 9월 30일 끝난 2010년 회계연도 상반기에 20억 엔(2,470만 달러)의 적자를 기록했다고 발표. 이는 지난해 같은 기간의 695억 엔 흑자에서 급락
 - Nintendo가 회계연도 상반기에 적자를 기록한 것은 지난 7년 사이에 처음 있는 일. Nintendo는 2011년 3월에 끝나는 이번 회계연도에 전년 대비 60% 감소한 900억 엔의 흑자를 기록할 전망
 - 이번 손실은 엔화 강세 및 판매 부진과 함께 새로운 게임기인 Nintendo 3DS의 시판이 내년 초로 미뤄지면서 연말 성수기의 혜택을 보지 못 하게 되는 등의 이유가 복합적으로 작용
 - Nintendo 제품의 이번 회계연도 상반기 판매량은 전년 대비 34% 떨어진 3,632억 엔(44억 8,000만 달러)을 기록. 주력 제품인 가정용 게임기 Wii에 대한 수요가 감소하면서 전년 같은 기간 판매된 575만 대보다 적은 497만 대가 팔렸고, 휴대용 게임기 NDS의 판매량 역시 전연도의 1,170만대에서 669만 대로 크게 떨어졌음. Nintendo는 올해 5월 미국과 일본에 출시된 'Super Mario Galaxy 2' 게임의 경우 9월까지 510만 개 판매됐다고 발표
 - 현재까지 Wii의 전 세계 누적 판매량은 7,590만 대, NDS는 1억 3,560만 대를 기록하고 있음

날짜: 2010년 10월 28일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31223/Nintendo_Posts_SixMonth_Loss_In_Face_Of_Rising_Yen_And_Falling_Sales

Dentsu, 위치정보와 소셜 게임 융합시킨 新 서비스 개시

■ Dentsu, 2011년 1월 iPhone에서 소셜 게임 'iButterfly Plus' 서비스 예정

- ▶ Dentsu가 기존 'iButterfly' 애플리케이션에 Success Networks社의 게임 개발 노하우를 접목시킨 새 소셜 게임 서비스 구상을 발표
 - 'iButterfly'는 AR코드와 쿠폰을 융합한 iPhone용 애플리케이션으로, 위치정보와 연동되어 길 거리에서 iPhone을 갖다 대면 나비가 날아올라, 나비를 잡을 수 있는 서비스임. 나비에 쿠폰이 붙어 있거나, 영화 홍보를 위한 동영상 볼 수 있어 여러 업체와 제휴하여 서비스를 전개해 왔음
 - 기존 'iButterfly'에 Success Networks社의 게임 개발 노하우를 투입하여, 'iButterfly Plus'라는 소셜 게임을 개발함. 유저가 나비를 잡으면 씨앗을 얻어 이를 심고 키울 수 있음. 유저가 심은 씨앗은 누구든지 볼 수 있으며, 다른 유저들도 거리에 심은 씨앗에 물을 주고 함께 돌봄으로써 꽃을 피울 수 있다는 설정. 이 씨앗을 매개로 유저간 상호작용이 생기고, 나비에 메시지를 달아 멀리 있는 친구에게 보내는 등 커뮤니케이션 매개체로도 활용할 수 있음
- ▶ 'iButterfly Plus', 2011년 1월 iPhone에서 서비스 개시, 플랫폼 확대 및 글로벌 전개도 계획
 - 2011년 봄부터 일본뿐 아니라, 글로벌 서비스도 개시할 계획임. 나비는 지역에 따라 다른 종류를 등장시킬 계획이며, 나비를 매개로 한 글로벌 커뮤니케이션 전개도 기대해 볼 수 있을 것
 - 서비스 플랫폼은 우선 iPhone을 시작으로 Android 전개도 계획 중에 있으며, Success Networks가 출자한 DeNA의 모바일타운, mixi, twitter 등의 SNS 서비스를 통해서도 서비스를 실시할 예정임
 - [참고] Success Networks는 11월 1일부터 사명을 Butterfly로 변경하였음. 향후 본 프로젝트 외에도 여러 소셜 게임을 전개해 나갈 계획이지만, 이번 사명 변경을 통해 'iButterfly Plus'에 대한 개발사의 강한 의지를 엿볼 수 있음

일자: 2010년 11월 1일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2358>

Square Enix, 2010년 상반기 실적은 매출 및 이익 둘 다 부진

■ Square Enix의 상반기 실적 부진은 신작 게임 소프트웨어 판매 부진이 원인

- ▶ Square Enix Holdings의 2010년 상반기(4월~9월) 실적은 매출 및 이익 둘 다 감소세를 기록
 - 2010년 상반기는 매출액 680억 5,600만 엔(전년 동기 대비 -25%), 영업 이익 57억 1,200만 엔(-5.6%), 경상이익 35억 2,000만 엔(-71%), 순이익 17억 2,300만 엔(-36%)이었음
- ▶ 저조한 상반기 실적에 대해, Square Enix 사장은 어려운 시장 환경을 배경으로 신작 콘솔 게임 소프트웨어 타이틀 판매가 부진했던 것을 매출 저하의 요인으로 지목
 - 다만, 영업 이익의 경우 지난해 3월 발표한 기존 대형 타이틀이 판매량 증가를 기록했고, 출판 사업 역시 원활히 이루어진 것이 호재로 작용해, 기대치 이상의 성과를 보였다고 언급
 - [상반기 주요 타이틀] DragonQuest Monsters-Joker 2(128만 개), Kane and Lynch 2-Dog days(112만 개), Final Fantasy XIV(63만 개), Just Cause2(56만 개), Kingdom Heart Birth by Sleep(51만 개)

■ Square Enix의 이번 상반기는 중장기 성장을 위한 발판을 마련한 시기

- ▶ 한편, Square Enix의 Wada Youichi 사장은 중장기적인 당사 그룹의 성장을 위한 노력도 진전되고 있다는 기대도 표명함
 - Square Enix는 이번 상반기에 Shanda Games社와 온라인 게임 분야에서 전략적 제휴할 것에 합의해 향후 중국 시장 전개를 가속화시키고 있음
- ▶ Square Enix는 3분기 이후에도 자사 그룹의 전략적인 과제인 '글로벌화', '네트워크화', '자사 IP 강화'의 3가지에 주력 매진해갈 방침

일자: 2010년 11월 4일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2380>

Bandai Namco Games, 미국법인에서 대규모 인원 삭감

■ Namco Bandai Games America, 90명에 이르는 대규모 구조 조정 실시

- ▶ Bandai Namco Games의 미국법인 Namco Bandai Games America에서 90명 규모의 사원이 구조 조정됨
 - 미국 IT 벤처기업 전문 사이트 VentureBeat에 따르면, 이번 구조 조정 조치는 Bandai Namco가 올 8월에 발표했던 모바일과 온라인 게임 부문 통합을 위한 사내 재편성에 따른 것으로, 캘리포니아의 산호세를 거점으로 하고 있던 게임 개발 오피스의 대부분이 일본으로 이동하는 것으로 보임
 - Namco Bandai Games America의 Carlson Choi 마케팅 부사장은 VentureBeat과의 인터뷰 도중, 사내에서 구조 조정 조치가 있었음을 인정하고, 기업이 추구하는 인재와 재적인 사원수가 완전히 일치하지 않았기 때문에 결단했다고 설명함
- ▶ 또한 향후의 방침에 대해, Carlson Choi 마케팅 부사장은 외부 게임 개발 스튜디오와 제휴를 체결 중임을 강조하는 한편, 디지털 다운로드 게임으로의 이행이나 다른 플랫폼에의 진출이 목표라고 설명함

일자: 2010년 11월 3일

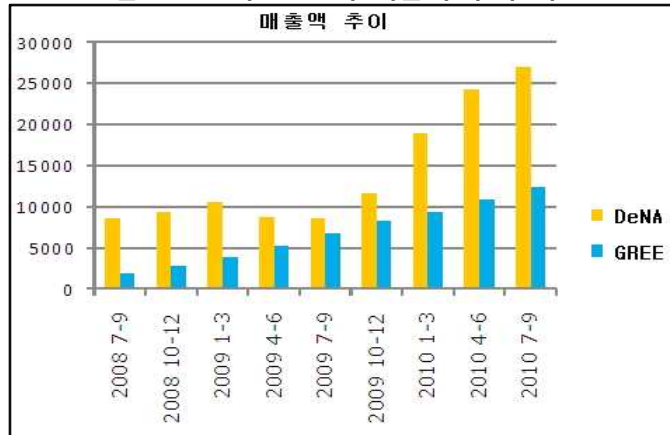
출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2372>

급성장 소셜 게임 업체 DeNA와 GREE의 승부 경쟁은 여전히 지속 중

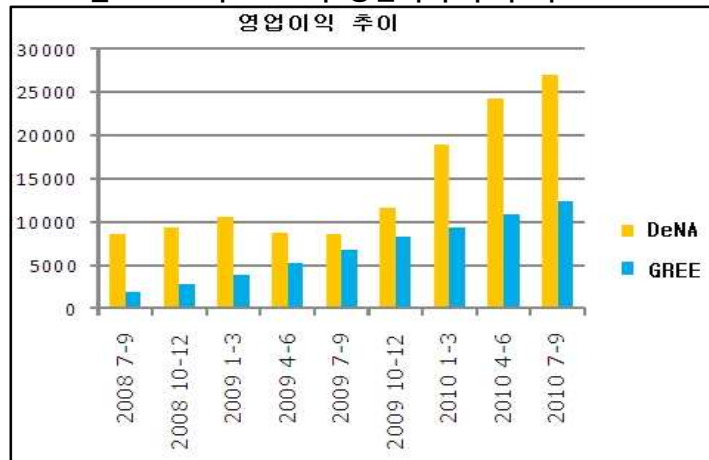
■ 2010년 3분기 DeNA와 GREE의 경쟁은 DeNA의 판정승

- ▶ 일본 소셜 게임 플랫폼인 DeNA와 GREE는 둘 다 11월 1일에 3분기(7~9월) 실적을 발표. 양사의 실적 비교 결과 양사 모두 큰 폭으로 성장하고 있으나 성장 폭은 DeNA가 조금 더 큰 것으로 나타남
 - DeNA는 매출액 270억 8,500만 엔(전년 동기 대비 +216%), 영업 이익 136억 2,400만 엔(+342%), 경상 이익 134억 1,000만 엔(+329%), 순이익 76억 3,800만 엔(+345%)이었음
 - 한편 GREE는 매출액 124억 1,000만 엔(전년 동기 대비 +82%), 영업 이익 62억 2,100만 엔(+58%), 순이익 36억 9,500만 엔(+74%)이었음
- ▶ 지난 9분기 간의 매출액과 영업 이익을 정리해 본 결과, 양사는 일시적으로 영업 이익순위가 뒤집힌 적은 있으나 계속적으로 DeNA가 GREE를 앞지르고 있는 것으로 보임
 - 2008년까지는 DeNA가 앞서 있었지만 2009년에는 임베디드 소셜 게임으로 GREE가 급성장해 2009년 3분기(7~9월)에 영업 이익에서 역전했음. 하지만 같은 해 연말에 다시 모바일타운이 플랫폼 개방을 시작해 2010년 초부터는 DeNA가 다시 급성장함. 이 흐름은 6월 GREE의 플랫폼 개방 이후도 바뀌지 않았음
- ▶ 양사는 둘 다 TV CM을 중심으로 적극적으로 출고하고 있으며, 인재 확보 경쟁으로 인해 인건비 역시 둘 다 크게 증가하고 있음
 - 2010년 3분기 판촉비 및 광고 선전비는 DeNA가 50억 7,700만 엔, GREE가 33억 2,100만 엔이었음
 - 인건비는 전년 동기 대비 DeNA는 71% 증가, GREE는 96% 증가함
- ▶ 한편, 양사는 플랫폼 개방 시점과 현재의 가상 통화 소비 금액을 공개하고 있는데, 개방 시점을 1이라고 했을 때 DeNA는 18.76, GREE는 양사 모두 16로 크게 증가하고 있음

<그림>DeNA와 GREE의 매출액 추이 비교



<그림>DeNA와 GREE의 영업이익 추이 비교



일자: 2010년 11월 2일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2363>

Sony, PlayStation Home 차기 업데이트 내용 공개

■ SCEA, 11월 11일 PS Home 1.4 버전 업데이트 예정

- ▶ PlayStation Home 1.4 버전, 유저간 커뮤니케이션 강화 및 유저 편의성 증대가 특징
 - SCEA(Sony Computer Entertainment America)는 11월 11일 PlayStation Home의 1.4 버전을 업데이트할 방침을 발표, 이번 주에 상세한 패치노트도 공개하겠다고 밝혔음
 - 이번 업데이트로 국적에 관계없이 최대 8명의 유저들과 그룹을 맺을 수 있고, 그룹 전용 텍스트 및 보이스 채팅이 가능해짐. 또 유저가 결성한 클럽 내에서도 채팅 채널을 이용할 수 있음
 - 획득 아이템에의 '즐거찾기' 마크 부착 기능, 아이템 필터 및 정렬 기능이 추가되어, 유저들의 아이템 관리나 의복/장비 교체가 더 편리해질 것으로 예상됨

일자: 2010년 11월 8일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2391>

WSJ가 선정한 아시아 기업, 일본 1위에 Nintendo 뽑혀

■ Wall Street Journal, 전분기 대비 적자에도 불구하고 일본 1위 기업에 Nintendo 선정

- ▶ 게임 업계의 경쟁 심화나 하드웨어 및 소프트웨어 부진에도 Nintendo의 존재감은 여전
 - Wall Street Journal(WSJ)이 매년 기업 경영자나 전문가들의 투표를 통해 선정하는 아시아에서 영향력 있는 기업의 최신 버전 'ASIA 2010'을 발표했음
 - 일본에서는 Nintendo가 1위를 차지했고, 이외 Honda, Fast Retailing(UNIQLO), Panasonic, Toyota, Canon, Softbank, Sony, Toshiba, Seven&i Holdings가 10위 권 안착
 - Nintendo는 지난 주 7년 만에 지난 분기 대비 적자를 발표했으나, 엔고 및 경기침체로 일본 기업들의 실적이 전반적으로 저조한 가운데 Nintendo의 존재감은 여전한 것으로 드러났음
- ▶ 아시아에서 존재감 있는 다국적 기업은 Apple, Google, MS 순으로 드러나
 - WSJ가 선정한 아시아에서 존재감 있는 다국적 기업으로는 Apple社가 1위를 차지했으며, 이어 Google, Microsoft, Intel, Nokia, Sony, IBM, Walt Disney, Johnson & Johnson, Hewlett-Packard의 순으로 나타남

일자: 2010년 11월 8일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2389>

프랑스 통신 대기업 SFR, 일본 클라우드 게임 서비스 도입

■ 日 G-cluster Global社 , 프랑스 SFR의 IPTV에 자사 클라우드 게임 서비스 제공

- ▶ Softbank 그룹의 G-cluster Global社가 일본산 기술로 개발한 클라우드 게임 서비스를 프랑스 통신 대기업 SFR의 IPTV에 제공한다고 발표
 - G-cluster Global社의 게임 서비스는 프랑스 IPTV 'Neufbox TV' 유저를 대상으로 제공되며, 이미 9개월 동안 필드 체험 서비스를 제공해 왔다고 밝힘
 - 이용자는 전용 게임기 없이, 게임을 다운로드 하지 않아도 VOD 방식으로 게임을 고를 수 있으며, 컨트롤러나 게임 패드(USB 게임패드 혹은 SFR 권장 게임패드)를 사용해 플레이하고 다른 유저와의 멀티 플레이도 가능하다고 함
 - 이미 Capcom이나 캐주얼게임 업체 PopCap이 해당 시장에 진출하여 'Devil May Cry 3'이나 'Tower Bloxx', 'Moorhuhn Kart' 등의 게임 타이틀을 제공 중임
 - 요금 체계는 모든 게임을 자유롭게 플레이 가능한 '풀게임 패스'가 EUR 9.99, 15개 타이틀까지 자유롭게 플레이할 수 있는 '디스커버리 패스'가 EUR 4.99이며, 개별 타이틀 구매 시 EUR 1.99 혹은 2.99를 지불하는 방식임
- ▶ 이번 프랑스 IPTV 서비스 진출을 계기로 일본 국산 클라우드 게임 기술의 성과에 이목이 집중됨
 - Softbank의 G-cluster Global은 대부분의 IPTV 셋톱박스에서 클라우드 게임 서비스를 제공할 수 있다고 밝힘

중국, 3D 그래픽 온라인 게임 비중 지속 상승

■ 중국에서 출시되는 온라인 게임 가운데 3D 그래픽 게임의 비중이 2D와 2.5D 게임을 크게 앞서는 등 중국 온라인 게임 시장에서 3D 그래픽 게임의 비중이 지속적으로 높아지고 있는 것으로 나타남

- ▶ 올해 1~10월 중국에서 테스트가 진행된 온라인 게임을 조사한 결과, 이 기간 테스트에 들어간 게임 456개(게임 업체의 단계별 테스트진행으로 일부 중복) 가운데, 3D 게임이 257개로 전체 게임의 절반이 넘는 56.3%의 점유율을 보이며 가장 많은 비중을 차지한 것으로 나타남
 - 이어 전통적인 2D 그래픽 게임이 130개로 28.5%의 점유율을 보였고, 2.5D 게임은 69개로 15.1%의 비중을 차지했음. 매달 출시된 게임 가운데서도 3D 게임의 점유율은 50%를 넘었음
- ▶ 또한 올해 들어 중국에서 게이머를 대상으로 테스트가 진행된 3D 게임 수(일부 게임 중복)를 보면, 1월 26개, 2월 11개, 3월 14개, 4월 31개, 5월 21개, 6월 27개, 7월 28개, 8월 38개, 9월 36개, 10월 25개를 기록함
 - 이에 따라 1월~10월 중 테스트에 들어간 3D 게임 수는 매월 2D, 2.5D 게임의 수에 비해 훨씬 많았음
 - 이와 함께 올해 들어 중국 시장에서 선보인 3D 게임 가운데 중국 업체가 자체 개발한 게임의 비중이 70% 이상을 차지하며 외국산 게임을 크게 앞질렀음
- ▶ 중국에서 인기 순위 상위권에 속하는 게임에서도 3D 게임이 두각을 보이고 있음
 - 중국의 최대 인터넷 포털 사이트인 시나닷컴이 지난 7월~10월 테스트를 실시하거나 본격 서비스에 들어간 온라인 게임을 대상으로 선정해 발표한 '상위 20위 온라인 게임'에서 3D 게임이 1~6위를 차지함
 - 또한 상위 20위 안에 든 3D 게임의 수는 11개로 전체의 절반이 넘었으며, 2D 게임은 6개, 2.5D게임은 3개에 그쳤음
 - 이 가운데 중국 업체가 개발한 3D 게임의 수는 12개로 외국산 게임 수를 앞섰음. 이는 지난해 중국에서 외국 온라인 게임의 매출이 전체 매출의 38% 가량을 머문 것과도 같은 맥락임
- ▶ 이 같은 3D 게임 수 증가와 인기 상승은 중국에서 3D 그래픽 게임이 대세로 자리잡아가고 있다는 점과 함께, 동시에 많은 업체들의 게임 개발이 3D 그래픽 게임에 무게를 두고 있다는 것을 보여주고 있음
 - 중국 게임 업체들은 시장 성장을 가로막는 문제 가운데 하나인 게임 동질화 문제를 해결하

는 동시에 세계적인 추세인 3D 디지털 콘텐츠 분야에서 자체 기술을 축적해 국내외 시장에서 경쟁력을 키우겠다는 의지를 보이고 있음

- 중국 게임 이용자들이 3D 그래픽 화면을 선호하는 것도 주요 배경이 되고 있음. 중국 IT시장 조사 전문 업체인 어널리시스 인터내셔널의 조사 결과에 따르면, 중국 게이머의 61%는 가장 좋아하는 게임 화면 유형으로 3D를 꼽았음

<표> 중국에서 테스트 진행된 온라인 게임 수량(2010년 1월~10월)

월	2D	2.5D	3D
1월	9	4	26
2월	8	3	11
3월	11	2	14
4월	25	10	31
5월	19	12	21
6월	14	11	27
7월	21	9	28
8월	9	6	38
9월	4	7	36
10월	10	5	25
합계	130	69	257

- * 중국과 외국 게임업체의 단계별 테스트 진행으로 일부 중복됨
- * Source: 중국내 각종 온라인게임 전문 사이트 집계(단위: 개)

중국 텐센트, 3분기 온라인 게임 매출 25.5억 위안-전분기 대비 19.3% 성장

■ 중국 온라인 게임 업계 매출 규모 1위인 텐센트가 11월 10일 발표한 '2010년 제3분기 재무 보고'에 따르면, 3분기 중 온라인 게임 분야 매출액은 25.5억 위안을 기록해 전분기 대비 19.3% 성장했음

- ▶ 텐센트는 3분기 온라인 게임 매출액이 증가한 주요 원인은 한국 스마일게이트가 개발해 텐센트가 중국내 서비스를 하고 있는 3D FPS 게임인 '크로스파이어(穿越火线)'가 여름 방학 기간에 학생층의 이용 증가한 데 힘입은 것이라고 분석함
 - 또한 다른 주요 온라인 게임들의 업그레이드도 3분기 매출 증가에 영향을 끼쳤으며, 최근 출시한 MMORPG와 QQ게임도 매출 향상을 이끌었음
- ▶ 3분기 중 'QQ게임(游戏)' 포털의 최고 온라인 동시접속 계정 수는 단지 소형 캐주얼 게임만 포함해 640만 개에 달해 전분기 대비 3.2% 증가했음
 - 텐센트는 3분기에 'QQ게임' 관련 대회를 열고 다른 플랫폼과의 융합도 진행함으로써 이용자 확대를 모색함
- ▶ 텐센트는 지난 8월 출시한 웹 MMORPG '칠웅쟁패(七雄争霸)'가 당초 기대보다 초기부터 좋은 출발을 보이고 있다고 평가함
- ▶ 텐센트는 올해 들어 온라인 게임에서 투자를 강화하고 있으며, 'QQX5', 'QQ치차(飞车)', '던전앤파이터(地下城与勇士)', '크로스파이어(穿越火线)' 등의 온라인 게임에서 높은 시장 점유율을 유지하고 있음
- ▶ 한편, 텐센트의 3분기 총 매출액은 52.2억 위안(7억 8,000만 달러)으로 전년 동기 대비 55.1%, 전분기 대비 11.9% 각각 증가했음
 - 3분기 순이익은 21.6억 위안으로 전년 동기 대비 51.3%, 전분기 대비 12.3% 늘어났음
 - 사업 분야별로 보면, 인터넷 부가서비스의 매출액은 41.290억 위안(6억 1,620만 달러)로 전분기 대비 15.3%, 전년 동기 대비 57.4% 증가함
 - 모바일과 통신 부가서비스 부문의 3분기 매출액은 6.9억 위안(1억 370만 달러)로 전년 동기 대비 55.8% 급증하고 2분기에 견줘서는 3.1% 늘어났음
 - 온라인 광고 분야 매출액은 3.8억 위안(5,710만 달러)로 전년 동기 대비 30.3% 증가했으나 전 분기에 비해서는 3.8% 줄었음
 - 실시간 메신저 'QQ'의 활동 계정 수는 6억 3,660만 개로 전분기 대비 3.9% 늘었음

- 실시간 메신저 'QQ'의 최고온라인동시접속 계정 수는 1억 1,870만 개로 전분기 대비 8.5% 증가함
 - 'QQ공간(空间)' 활동 계정 수는 4.812억 개로 전 분기 대비 5.0% 증가했음
 - 인터넷 부가서비스 유료(월별 지불) 이용자 수는 6,370만 명으로 전분기 대비 6.5% 증가함
 - 모바일과 통신 부가서비스 유료(월별 지불) 이용자 수는 2,530만 명으로 전분기 대비 5.0% 늘었음
- ▶ 텐센트의 마화팅(马化腾) 대표는 "2010년 3분기 경영과 재무 실적은 안정된 성장을 했다"며 "최근 (인터넷보안 업체 치후360과의) 소프트웨어 사건은 텐센트가 보안 기술을 강화해야 할 필요성을 재차 일깨웠으며, 특히 텐센트의 많은 이용자 집단이 악의적인 공격의 목표가 됐다"고 지적함. 그는 이어 "중국 인터넷 분야가 갈수록 보안 위협을 부닥치고 있는 상황에서 이용자들을 더욱 잘 보호하기 위해 앞으로 보안 기술 분야에 대폭적인 투자를 할 계획이다"고 강조함

<표> 텐센트의 온라인 게임 매출액 추세(2008년~2010년)



일자: 2010년 11월 10일

출처: www.qq.com

South America

- 칠레 메몰 광부 구조, 게임으로 등장

칠레 매물 광부 구조, 게임으로 등장

■ 칠레 매물 광부 구조 내용으로 구성된 게임 출시

- ▶ 칠레 매물 광부 구조 소식이 전세계에 화제가 된지 하루 만에 이를 주제로 한 온라인 게임이 등장함
 - 'LOS 33'이라는 이 게임은 적색과 백색, 청색 등 칠레 국기를 상징하는 3색 구조 캡슐을 이용해 실제 현장에서와 마찬가지로 매몰된 광부를 한 명씩 구조하도록 구성되어 있음
 - 이 게임은 컴퓨터 마우스를 이용해 구조 캡슐을 움직이는 데 사용되는 '원치'를 조종하면 캡슐이 지상과 매물 현장을 오가며 구조작업을 벌임
 - 캡슐이 매물 현장에 내려가면 팝업창이 뜨면서 구조된 순서대로 광부의 이름과 나이, 매물 69일간 했던 역할 등이 나타남. 이렇게 33차례 캡슐을 움직여 매물 광부를 모두 구하면 게임이 완료됨
- ▶ 이 게임은 칠레의 디자인업체인 '루트33'이 제작함

일자: 2010년 10월 15일

출처: <http://www.root33.cl/los33>