

G L O B A L
게임산업
TREND

November 2010
2nd Issue



North America

4

- Activision, 실적 부진으로 개발 스튜디오 2곳 폐쇄
- MS Kinect, 발매 10일 만에 판매량 100만 대 돌파
- 스마트폰 히트 게임 'Angry Bird', 콘솔 게임기로
- MS, 검색 엔진 Bing의 소셜 게임 사업 강화 위해 CrowdStar와 협력
- 일리노이주, 아놀드 슈왈츠제네거의 폭력 비디오 게임 금지 법안에 관심
- EA의 'Need for Speed: Hot Pursuit', 4분기에만 420만 장 팔릴 것
- MS, 'XBox 관련 부당한 로열티 부과'를 이유로 Motorola를 제소
- Viacom, 콘솔 게임 사업에서 한 발 후퇴
- XBox Live 골드 회원은 하루 평균 3시간 서비스 이용

Europe

14

- 영국 게임 개발사 8사, 정부 지원을 받아 공동 퍼블리싱 회사 설립
- 'Call of Duty: Black Ops'와 Kinect 덕분에 영국 비디오 게임 주간 최고 매출 기록
- Ubisoft, 디지털 판매 덕분에 성장. 반면 비용 증가로 구조조정 해야 할 듯

Asia

19

Japan

- DeNA, 스마트폰용 3D 콘텐츠 개발에 나선다
- Taito, PopCap과 제휴해 일본 소셜 게임 시장 공략에 나선다
- 일본 각 SNS 사이트의 유저 특성 비교
- Yahoo! 모바일타운, 이용자 수 100만 명 돌파에도 앱 개발사는 고전
- Gungho, 온라인 게임 사업 호조로 3분기 실적 크게 향상

China

- 중국, 게임 표준 제정 나서..12월 중 '게임 표준 업무팀' 설립 예정
- 중국, PC방 이용자 18~25세 절반 차지...PC 규모 100~200대에 집중

- 중국, '온라인 게임 미성년자의 보호자 감호 프로젝트' 연내 전면 실시

Others

- Ignition, 美 플로리다주 개발 스튜디오 폐쇄 및 구조조정 단행

South America

32

- Sony, 새로운 하드웨어 번들 제공. 중남미에서 Playstation 광고도 최초로 실시

North America

- Activision, 실적 부진으로 개발 스튜디오 2곳 폐쇄
- MS Kinect, 발매 10일 만에 판매량 100만 대 돌파
- 스마트폰 히트 게임 'Angry Bird', 콘솔 게임기로
- MS, 검색 엔진 Bing의 소셜 게임 사업 강화 위해 CrowdStar와 협력
- 일리노이주, 아놀드 슈왈츠제네거의 폭력 비디오 게임 금지 법안에 관심
- EA의 'Need for Speed: Hot Pursuit', 4분기에만 420만 장 팔릴 것
- MS, 'XBox 관련 부당한 로열티 부과'를 이유로 Motorola를 제소
- Viacom, 콘솔 게임 사업에서 한 발 후퇴
- XBox Live 골드 회원은 하루 평균 3시간 서비스 이용

Activision, 실적 부진으로 개발 스튜디오 2곳 폐쇄

■ 거액 투자해 개발한 'Blur'의 실적부진으로 개발 스튜디오 폐쇄 단행

- ▶ Activision이 'Project Gotham Racing'이나 'Geometry Wars' 개발로 유명한 산하 개발사인 Bizarre Creations 스튜디오를 폐쇄하겠다고 발표
 - 개발 스튜디오 폐쇄의 직접적 이유는 거액을 투자해 개발한 신규 레이싱 게임 'Blur'의 실적 부진에 있는 것으로 추정됨
 - 스튜디오를 완전 폐쇄하기까지 90일의 유예기간을 두어 200명 이상 직원의 처우에 대한 대응방안 및 스튜디오 매각 등을 검토할 계획임
- ▶ 지난 2월의 대규모 구조조정에 이어, 실적 부진에 따른 구조조정 잇따라
 - 또 Activision은 미 아이오와주에 있는 'Budcat Creations' 스튜디오도 폐쇄하고, 캘리포니아주에 위치한 QA팀의 인원 감축에 나섰다. 현재 약 60명이 해고되었으며 해고된 직원의 재취업을 지원하는 등 대응에 나서고 있음
 - [참고] Activision은 올해 2월에도 'Prototype' 등을 개발한 Radical Entertainment 스튜디오에 대해 대규모 구조조정을 실시한 바 있음

일자: 2010년 11월 17일

출처: www.activision.com

MS Kinect, 발매 10일 만에 판매량 100만 대 돌파

■ Kinect, 북미/유럽에서 100만 대 판매돼 연말까지 500만 대 목표달성에 청신호

- ▶ 미국 Microsoft가 Xbox360 신형 모션 컨트롤러인 'Kinect'가 발매 후 10일 동안 전세계에서 100만 대 이상 판매되었다고 발표함
 - Kinect는 2010년 11월 4일 북미 지역에서 발매 및 11월 10일 유럽에서 판매 개시했으며, 이번 수치는 북미와 유럽 내 판매량을 집계한 수치임
 - 11월 18일 호주를 비롯한 아시아 지역에서, 11월 20일은 일본에서 발매되어 판매 지역은 총 38개국 6,000개 점포에 이를 것으로 예상됨
 - Microsoft Interactive Entertainment Business의 Don Mattrick 사장은 연말 성수기를 앞두고 쾌조의 출발을 보였으며, 연말까지 500만대 판매 목표 달성을 위해 소매점과 연계를 강화해 나갈 방침을 밝혔음

■ Sony의 PS Move도 선전, 그러나 초반 경쟁은 Kinect가 유리한 고지를 선점

- ▶ Sony의 동작 인식 컨트롤러인 PS Move도 지난 달 미국에서 100만 대가 출하됨
 - Gamasutra는 PS Move의 북미 판매량에 대해 발매 후 15일 동안 미국 PS3 유저의 1~3%가 Move를 구매해, 실제 판매량은 100만 대에 훨씬 못 미칠 것으로 추정
 - 또한 SCEE Chief인 Andrew House씨에 따르면 PS Move는 유럽에서 한 달간 150만 대의 주문을 받은 것으로 알려짐
 - Kinect는 PS Move에 비해 초기 판매량에서 앞선 외에도, 하드웨어 1대 당 판매수익률 역시 훨씬 높을 것으로 전망됨

일자: 2010년 11월 15일

출처: www.microsoft.com

http://www.gamasutra.com/view/news/31554/Microsoft_Kinect_Has_Sold_Over_1M_Set_To_Beat_Targets_For_Year.php

스마트폰 히트 게임 'Angry Bird', 콘솔 게임기로

■ 'Angry Bird', 스마트폰에 이어 콘솔 게임기로 확장

- ▶ iPhone과 Android폰에서 공전의 히트를 기록했던 게임 'Angry Bird'가 Xbox360, PS3, Wii 등 콘솔 게임기에도 등장할 예정이라고 개발사인 Rovio의 Peter Vesterbacka가 발표
 - Peter Vesterbacka는 영국 런던에서 열린 "가상 상품 서밋(Virtual Goods Summit)에서 청중의 질문에 'Angry Bird'의 콘솔 진출 계획을 시인. 게임은 각 콘솔의 온라인 서비스에 등장할 예정. 자세한 내용은 밝히지 않았지만 Worms와 비슷한 형태의 멀티플레이어 기능이 탑재될 것이라고 확인
 - 그는 또 'Angry Bird'의 정식 속편 소문에 대해서는 아직 계획이 없다고 말하면서도, 'Angry Bird'의 주적이었던 돼지들이 주인공이 되는 새로운 게임이 등장할 것이라고 언급
 - 'Angry Bird'는 Android폰에서 닷새 만에 200만 다운로드를 기록하고, 할로윈 스페셜 버전이 미국과 영국 Apple Appstore 차트에서 하루 만에 1위에 오르는 등 큰 성공을 거뒀음
 - 개발사는 애초 자사 게임을 퍼블리싱했던 Chillingo가 지난 달 EA에 인수됨에 따라 더 이상 관계를 지속하지 않을 것이라고 밝힘. Vesterbacka는 "퍼블리셔는 필요 없다"고 말함

날짜: 2010년 11월 15일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-15-rovio-ceo-confirms-angry-birds-coming-to-console>

MS, 검색 엔진 Bing의 소셜 게임 사업 강화 위해 CrowdStar와 협력

■ MS와 CrowdStar, Bing의 소셜 게임 플랫폼화를 위해 제휴 체결

- ▶ 소셜 게임 개발 스튜디오인 CrowdStar는 검색 엔진인 Bing을 소셜 게임 플랫폼으로 만들기 위해 MS와 협력하기로 결정했다고 발표
 - MS는 현재 자사 온라인 서비스인 Window Live Messenger와 MSN 게임을 통해 게임 제공 서비스를 하고 있음. 하지만 앞으로는 Bing을 게임 플랫폼으로 만들 계획
 - CrowdStar는 5,000만 명의 월간 이용자를 가진 세계 2위의 소셜 게임 업체임. 이번 제휴로 자사의 주요 게임 타이틀을 Bing을 통해 제공하고 향후 MS의 다른 서비스로도 진출 계획. 게임들은 Facebook과 Window Live 간의 연계 서비스도 제공할 예정
 - CrowdStar의 Niren Hiro CEO는 "MS의 Bing이 새로운 게임 플랫폼으로써 큰 잠재력을 갖고 있다고 생각하며 CrowdStar 히트 게임의 포트폴리오를 넓혀서 소비자들을 즐겁게 할 것으로 믿는다"고 자신
 - MS의 PC/모바일 게임 부문 글로벌 디렉터인 Kevin Unangst 역시 "CrowdStar의 인상적인 게임 라인업은 그들을 소셜 게임 영역의 강자로 만들었다"며 "우리는 소셜 게임과 캐주얼 게임의 세계를 연결하는 시도를 하고 있으며 CrowdStar와 협력에 매우 흥분된다"고 설명
 - CrowdStar는 Siblingz의 크로스 플랫폼 엔진을 활용할 계획임

날짜: 2010년 11월 15일

출처:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-11-15-microsoft-recruits-crowdstar-in-bing-social-games-push>

일리노이주, 아놀드 슈왈츠제네거의 폭력 비디오 게임 금지 법안에 관심

■ 일리노이주, 캘리포니아의 폭력 비디오 게임 판매 금지 법안 적용 의사 밝혀

- ▶ 일리노이주가 미성년자에게 폭력적인 비디오 게임 판매를 금지하는 캘리포니아의 법안에 관심. 이 법안은 현재 게임 업계의 반발에 부딪혀 대법원에서 소송이 진행되고 있음
 - 이달 초 델라웨어주의 정치인은 캘리포니아의 폭력 비디오 게임 금지 법안이 대법원 소송에서 승소할 경우, 관련 법안을 자신의 주에도 적용하겠다고 밝힌 바 있음. 이번에 일리노이주의 정치인 역시 관심을 표명하면서 해당 법안에 대한 관심이 새삼 커지는 상황임
 - 일리노이주에서는 2005년에 이미 폭력 게임의 판매를 관리하려는 법안이 Rod Blagojevich 주지사에 의해 발의됐지만 지방법원에서 위헌 판결을 받은 바 있음. 민주당 소속인 일리노이주 의원 Linda Chapa Lavia는 캘리포니아의 폭력 게임 금지 법안이 대법원 소송에서 이길 경우, 과거 일리노이주에서 발의됐던 관련법을 재논의할 것이라고 말함

날짜: 2010년 11월 11일

출처:

<http://www.gamepolitics.com/2010/11/11/illinois-also-looking-closely-schwarzenegger-outcome>

EA의 'Need for Speed: Hot Pursuit', 4분기에만 420만 장 팔릴 것

■ EA의 신작 레이싱 게임, 경쟁 게임 출시 불발로 4분기 매출 420만 장 예상

- ▶ EA와 Criterion이 개발한 레이싱 게임 최신작 'Need for Speed: Hot Pursuit'이 연말 성수기를 포함한 4분기에만 420만 장이 팔릴 것이라는 전망이 나와 관심
 - Janco Partners의 Mike Hickey 애널리스트는 'Need for Speed'가 4분기(EA 회계연도로는 3 분기)에 1억 8,500만 달러의 매출을 올릴 것이라고 관측. Hickey는 "11월 2일 PS3에 독점 출시될 예정이었던 유명 레이싱 게임 'Gran Turismo 5'가 연말로 출시가 연기되면서 멀티 플랫폼에 출시되는 'Need for Speed'가 반사이익을 얻을 것"이라고 설명. 'Need for Speed'를 개발한 EA의 영국 소재 개발 스튜디오 Criterion은 또 다른 레이싱 게임 'Burnout Paradise'로도 유명
 - Hickey는 'Need for Speed: Hot Pursuit'이 전반적으로는 EA에 긍정적으로 작용하겠지만, EA의 다른 레이싱 게임 라인업인 'Need for Speed Shift 2'에는 악영향을 끼칠 수 있다고 분석. 이 타이틀은 2011년 3월에 출시될 예정임. Hickey는 이 게임이 1억 달러의 매출을 올릴 것으로 관측
 - 한편, Hickey는 레이싱 게임 분야가 점차 게이머들의 관심사에서 멀어지고 있다는 분석도 제시

날짜: 2010년 11월 4일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31362/Analyst_EAs_Need_For_Speed_Hot_Pursuit_Could_Sell_42m_During_Holidays.php

MS, 'XBox 관련 부당한 로열티 부과'를 이유로 Motorola를 제소

■ MS, 부당 로열티 관련 Motorola 소송 제기

▶ MS는 Motorola가 Xbox360과 스마트폰, Windows 제품 등에 부과하는 기술 로열티가 지나치고 차별적이며, Wi-Fi와 비디오 코딩 관련 계약도 위반했다는 이유로 소송을 제기

- 연방법원에 제출한 소장에 따르면, MS는 "Motorola가 무선랜 규격인 Wi-Fi와 비디오 코딩 특허인 H.264를 합리적인 요율과 합리적이고 비차별적 조건 하에 라이선싱한다는 약속을 깨뜨렸다"고 주장. 이는 Wi-Fi 802.11 기술의 표준을 정한 기관인 IEEE-SA와 비디오 코딩 H.264 기술의 표준을 정한 기관인 ITA가 관련 기술의 라이선싱을 할 때 따르라고 권고한 내용과도 다름
- MS는 또 Wi-Fi 표준이 수많은 발명 주체들이 개발한 수많은 특허 요소를 갖추고 있지만, Motorola의 특허는 Xbox360의 주요 기능을 수행하는데 필수적이지 않다고도 강조. 즉 Xbox360이 유선랜으로도 인터넷에 연결이 되고, 인터넷 접속이 필수적이지도 않다는 설명. 한 발 더 나아가 MS 제품의 Wi-Fi와 H.264 요소에 있어서도 Motorola의 특허가 필수적이지 않다고도 주장
- MS는 하지만 Motorola가 합리적이고 비차별적인 형태로 로열티를 요구할 경우에는 이를 지불할 의사가 있다고 설명
- 공소장에는 Motorola모토로라의 지적재산권 담당 부사장인 Kirk Daily가 "로열티는 최종 생산품(X박스360나 노트북PC)의 소비자 가격에 비례한다"고 발언한 내용이 담겨 있음. 이에 대해 마이크로소프트는 "모토로라의 기술이 마이크로소프트 제품 생산을 위한 전체 비용의 극히 일부분만을 차지한다"고 반박
- 이번 소송은 지난달 마이크로소프트가 "모토로라의 안드로이드 제품이 마이크로소프트의 특허를 침해했다"며 고소한 데 이어진 것임

날짜: 2010년 11월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31462/Microsoft_Sues_Motorola_Over_Unreasonable_Royalties_Related_To_XBox.php

Viacom, 콘솔 게임 사업에서 한 발 후퇴

■ Viacom, 인기 게임 'Rock Band' 개발사 매각

▶ 글로벌 콘텐츠 기업인 Viacom이 연주 시뮬레이션 게임인 'Rock Band' 개발사 하모닉스를 팔면서 콘솔 게임 사업에서 한 발 물러섬. 이는 유명 영화 감독인 Jerry Bruckheimer와 협력해 개발하던 게임의 미래를 위태롭게 하는 결과로 이어질 전망이다

- Viacom의 Philippe Dauman CEO는 컨퍼런스콜에서 "콘솔 게임 사업은 우리가 갖지 못한 전문 지식과 규모를 필요로 한다"고 설명
- Viacom의 자회사 MTV는 3년 전 게임 개발을 목적으로 설립된 Bruckheimer Games를 Jerry Bruckheimer와 공동 소유하고 있음. 더 타임스는 "Bruckheimer Games가 MTV와의 계약 사항을 완료할지, 새로운 퍼블리싱 파트너와 계약을 맺을지, 아니면 사업을 접어야 할지를 놓고 저울질하고 있다"며 "아직 확실한 건 없다"고 보도
- 지난해 Bruckheimer Games는 Xbox360과 PS3를 겨냥한 독자적인 게임 개발을 시작하면서 Ubisoft의 베테랑 개발자인 Jay Cohen과 Halo3의 개발을 총괄했던 Jim Veevaert를 영입한 바 있음

날짜: 2010년 11월 12일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31529/Report_Viacom_Steps_Back_From_Console_Game_Biz.php

XBox Live 골드 회원은 하루 평균 3시간 서비스 이용

■ Xbox Live 골드회원 일일 평균 3시간 이용

- ▶ MS는 자사 온라인 게임 서비스인 Xbox Live의 골드 등급 회원이 하루 평균 3시간 동안 서비스를 이용한다고 발표
 - MS Interactive Entertainment 부문의 Dennis Durkin COO는 BMO Capital Markets이 뉴욕에서 주최한 디지털 엔터테인먼트 컨퍼런스에서 "Xbox Live에 머무는 시간의 40%는 Last.fm과 같은 게임 외의 서비스를 이용하는데 사용된다"고 설명
 - Durkin은 "Xbox Live 전체 회원 2,500만 명 가운데 절반 이상은 유료 회원"이라며 "이들은 매우 열정적인 고객이기 때문에 Xbox Live 사업은 성공적"이라고 설명. 이어 "Xbox Live의 디지털 다운로드 서비스인 XBLA Games와 Games on Demand가 이미 정기 회원권 판매 사업을 넘어섰다"며 "콘텐츠가 Xbox Live 성공의 핵심 동력이므로 우리는 매출의 대부분을 파트너와 나눈다"고 강조

날짜: 2010년 11월 12일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31515/Xbox_Live_Gold_Subscribers_Average_3_Hours_Per_Day_On_Service.php

Europe

- 영국 게임 개발사 8사, 정부 지원을 받아 공동 퍼블리싱 회사 설립
- 'Call of Duty: Black Ops'와 Kinect 덕분에 영국 비디오 게임 주간 최고 매출 기록
- Ubisoft, 디지털 판매 덕분에 성장. 반면 비용 증가로 구조조정 해야 할 듯

영국 게임 개발사 8사, 정부 지원을 받아 공동 퍼블리싱 회사 설립

■ 영국의 독립 개발사 8사, 정부 지원을 받아 새로운 퍼블리싱 회사 설립에 나서

- ▶ 영국 문화청 산하 기관 NESTA와 게임 업체가 새로운 퍼블리싱 회사 설립을 지원하기로 합의
 - 영국은 문화청 산하의 NESTA(The National Endowment for Science, Technology and the Arts)와 게임 업계 단체인 Tiga, UKIE가 독립 게임 개발사들의 퍼블리싱 공동 회사 설립을 지원할 계획
 - 설립된 퍼블리싱 회사는 참가를 표명한 영국의 독립 게임 개발사 8사가 개발한 타이틀의 유통 및 판매를 담당하게 됨
 - 퍼블리싱 회사의 수익이 증가하면 NESTA로부터 독립시켜 운영하는 방안도 검토할 방침이며, 현재 CEO를 맡을 인재를 모집 중임
 - 개발사들이 자사의 IP에 대한 권리를 유지하면서 수익을 향상시키기 위한 시도로, 향후 성과에 귀추가 주목됨

일자: 2010년 11월 16일

출처: www.nesta.org.uk

'Call of Duty: Black Ops'와 Kinect 덕분에 영국 비디오 게임 주간 최고 매출 기록

■ 영국 비디오 게임 시장 사상 최고 주간 매출 기록. Call of Duty와 Kinect가 견인

- ▶ 시장 조사기관인 UKIE와 GFK는 Activision의 'Call of Duty: Black Ops'와 MS의 Kinect가 영국 비디오 게임 시장 역사상 최고의 주간 매출을 이끌었다고 발표
 - 영국 비디오 게임 시장은 11월 12일에 끝난 주에 총 1억 1,380만 파운드(1억 8,289만 달러)의 매출을 기록, 2008년 52번째 주에 기록한 매출 1억 760만 파운드의 기록을 경신. 'Call of Duty: Black Ops'가 기록 경신의 일등 공신. 반면 전문가들은 'Call of Duty: Black Ops'가 게임이 장기적으로 'Modern Warfare 2'를 넘지는 못 할 것으로 전망
 - GFK의 Chart-Track은 'Call of Duty: Black Ops'가 한 주 동안 거둬들인 매출이 나머지 영국 게임 시장이 지난 2주 동안 올린 매출보다 컸다고 설명. 북미와 영국 지역에서 'Call of Duty: Black Ops'는 발매 당일에만 560만 장, 금액으로는 3억 6,000만 달러어치를 판매. 이는 공전의 히트를 기록한 인기 게임 Modern Warfare 2의 런칭 기록보다 19% 증가한 것임
 - 'Call of Duty: Black Ops'는 영국에서만 발매 5일 동안 200만 장이 판매됐음. 이 역시 'Modern Warfare 2'의 기록보다 13% 높은 것임. 특히, 11월 둘째 주 'Call of Duty: Black Ops'가 올린 매출은 8,190만 파운드(1억 3,160만 달러)로 'Modern Warfare 2'의 기록보다 21% 높은 것
 - MS의 Kinect에 대한 수요는 매우 높았지만 공급 부족 현상이 이어지면서 eBay에서 프리미엄이 붙은 제품이 판매되기도 했음. 정확한 판매 수치는 알려지지 않은 상태
 - 하지만 UKIE는 Kinect 역시 11월 둘째 주의 판매 기록 경신에 크게 기여했다고 설명. 실제로 Kinect 런칭과 함께 출시된 타이틀 11개 가운데 8개가 게임 판매 순위 톱 40에 이름을 올렸음. 이중 Kinect Sports는 Xbox360 게임 차트의 4위에 이름을 올렸음
 - UKIE의 Michael Rawlinson 디렉터는 "비디오 게임 업계는 2010년 4분기에 좋은 분위기를 이어가고 있다"며 "'Call of Duty: Black Ops'와 MS Kinect가 힘을 보탤다"고 강조. 이어 "소셜 게임을 비롯한 새로운 형태의 게임들 덕분에 영국사람 3명 중 1명은 게임을 즐기고 있다"며 "2011년에는 관련 시장의 규모가 기하급수적으로 커질 것"이라고 설명

날짜: 2010년 11월 15일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31540/Black_Ops_Kinect_Lead_UK_To_HighestGrossing_Week_Ever.php

Ubisoft, 디지털 판매 덕분에 성장. 반면 비용 증가로 구조조정 해야 할 듯

■ Ubisoft 상반기 2억 6,000만 유로 매출 기록. 전년 동기 대비 56% 성장

- ▶ Ubisoft가 지난 9월 끝난 2010 회계연도 상반기에 2억 6,000만 유로(3억 4,350만 달러)의 매출을 올렸다고 실적 발표. 이는 전년 동기 대비 56.7%나 증가한 수치. 하지만 같은 기간 6,490만 유로의 적자를 기록하면서 고전. 이는 전년 동기의 7,750만 유로 적자보다는 손실 폭을 줄인 것임
 - 홀러간 게임(back-catalog)들의 선전과 'Scott Pilgram vs. the World'와 같은 디지털 다운로드 게임의 판매량 증가가 전체 매출의 상승을 이끌었음. Ubisoft의 Yves Guillemot CEO는 "시장 상황이 안 좋아지면서 수익률 개선이 우리 기대에 미치지 못 했다"고 설명
 - Ubisoft는 상반기에 전체 매출의 37.8%인 9,840만 유로(1억 3,380만 달러)를 연구개발(R&D)에 투입. 이는 직전 반기보다 5,030만 유로나 늘어난 것임. Ubisoft는 보통 하반기에 R&D 비용을 집중하지만 이번에는 R&D 비용이 상반기에 크게 늘어나면서 수익률 악화에 영향
 - Ubisoft는 2010 회계연도 2분기 매출이 19.3% 늘면서 9,900만 유로(1억 3,490만 달러)를 기록. Ubisoft는 전체 매출은 회사의 연초 예상치보다 높은 것이었지만 Tom Clancy's H.A.W.X 2와 R.U.S.E.와 같은 기대작들은 기대에 못 미쳤다고 설명
 - Ubisoft는 2분기에 "Just Dance"와 같은 기출시 게임들이 높은 판매량을 기록했다고 설명. Just Dance는 지금까지 누적 400만 장이 판매됐음. "Scott Pilgram vs. the World"는 2분기 PS의 온라인 서비스인 PSN의 최다 판매 게임에 이름을 올리면서 Ubisoft의 디지털 판매가 두 배 급증하는데 기여. Ubisoft는 미국 시장 점유율과 유럽 시장 점유율이 각각 1%p와 0.9%p 오르며 5.2%와 7.5%를 기록했다고도 밝혀
- ▶ Ubisoft는 시장 환경 변화에 대응하기 위해 개발 스튜디오의 기능과 운영을 재조정하기로 결정. 상반기에만 일부 게임 개발 프로젝트를 정리하는 등 이러한 재조정 작업에 6,210만 유로의 비용을 투입했음
 - 이외에도 Ubisoft는 실적 발표회에서 'Ghost Recon: Future Soldier'와 'Driver San Francisco' 등 2011년 출시 예정이던 작품을 2012년 출시로 미룬다고 발표했다
 - Ubisoft는 연말 성수기 전망은 매우 밝게 봤음. 10월 중순 출시한 'Just Dance2'가 전작보다 75%나 판매량이 증가했고, 'Assassin's Creed: Brotherhood' 역시 사전 예약을 진행한 결과 전작인 'Assassin's Creed II' 보다 25% 판매 추이가 높은 것으로 나타났음
 - Ubisoft는 이외에도 'Michael Jackson: The Experience'와 'Raving Rabbids Travel In Time' 등

도 연말 성수기를 겨냥해 출시할 예정임. Guillemot CEO는 'Your Shape: Fitness Evolved'가 미국에서 MS Kinect 서드파티 게임 가운데 가장 잘 팔리는 것도 고무적"이라고 덧붙임

- Ubisoft는 이러한 연말 성수기의 성적을 바탕으로 2010년 회계연도 전체적으로는 9억 6,000만 유로(13억 달러) 이상의 매출을 올리면서 흑자로 돌아설 것을 기대하고 있음

날짜: 2010년 11월 15일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31445/Ubisoft_Sees_Sales_Up_Digital_Sales_Boost_But_High_Costs_Lead_To_Restructuring.php

Asia

Japan

- DeNA, 스마트폰용 3D 콘텐츠 개발에 나선다
- Taito, PopCap과 제휴해 일본 소셜 게임 시장 공략에 나선다
- 일본 각 SNS 사이트의 유저 특성 비교
- Yahoo! 모바일타운, 이용자 수 100만 명 돌파에도 앱 개발사는 고전
- Gungho, 온라인 게임 사업 호조로 3분기 실적 크게 향상

China

- 중국, 게임 표준 제정 나서..12월 중 '게임 표준 업무팀' 설립 예정
- 중국, PC방 이용자 18~25세 절반 차지...PC 규모 100~200대에 집중
- 중국, '온라인 게임 미성년자의 보호자 감호 프로젝트' 연내 전면 실시

Others

- Ignition, 美 플로리다주 개발 스튜디오 폐쇄 및 구조조정 단행

DeNA, 스마트폰용 3D 콘텐츠 개발에 나선다

■ DeNA, HI 및 Interactive Brain 등과 스마트폰용 차세대 3D 환경 구축을 위해 협력

- ▶ DeNA가 HI 및 Interactive Brains와 사업제휴를 통해 스마트폰용 차세대 3D 환경을 개발, 구축, 추진하겠다고 발표
 - DeNA는 사업제휴와 함께 HI의 제3자 주식배당을 받고, Interactive Brains의 주식도 확보할 예정임
- ▶ 이번 사업제휴로 DeNA는 스마트폰용 3D 콘텐츠 개발에 관한 모든 프로세스를 구축함으로써, 콘텐츠 개발에 유저 의견을 보다 신속하고 적극적으로 반영할 수 있게 됨
 - [협업의 주요 목적]
 - (1) 웹 3차원 기능을 활용한 차세대 3D 환경 구축
 - 2011년 Flash 기반, 2012년 HTML 5 기반의 3D 환경 구축/이용을 목표로 함
 - PC에서 스마트폰으로 영역을 넓혀 콘텐츠 공급자가 OSMP(One Source Multi Platform)
 - 개발이 가능한 환경을 구축
 - 다양한 플랫폼에서 비주얼 및 사용편의성을 갖춘 최첨단 UI와 3D 그래픽을 구현
 - (2) 3D 데이터를 활용한 신세대 소셜 애플리케이션의 환경 구축
 - SNS 게임 기능의 고도화, 3D게임 개발사의 SNS 게임 시장 진출에 따라 고기능/저비용으로 개발 가능한 차세대 소셜 애플리케이션 환경을 구축
 - (3) 고품질 아바타 아이템의 제작 프로세스 구축
 - HI, Interactive Brains의 생산체제와 노하우를 바탕으로 고품질의 참신한 아바타 아이템을 제작할 수 있는 글로벌 환경 구축
- ▶ 각 사의 강점을 살린 역할 분담으로, 향후 고품질 3D 콘텐츠 개발에 주력해 갈 방침
 - DeNA가 '모바게타운' 운영, HI가 3D 활용 플랫폼과 콘텐츠 공급자용 3D 개발환경 제공 및 아바타 아이템 제작, Interactive Brains가 모션 아바타를 비롯한 각종 서비스 콘텐츠의 기획/개발, 아바타 아이템 제작을 담당할 예정임

일자: 2010년 11월 15일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2425>

Taito, PopCap과 제휴해 일본 소셜 게임 시장 공략에 나선다

■ Taito, PopCap Games와의 사업 제휴를 통해 소셜 게임 사업 강화

- ▶ Taito가 캐주얼 게임 글로벌 기업인 PopCap Games와 파트너십을 맺고 일본 내 모바일용 소셜 게임 'Pop☆Tower'의 독점 서비스권을 획득했다고 발표. 내년 2월부터 GREE를 시작으로 해당 타이틀의 서비스를 개시할 계획
 - 'Pop☆Tower'은 PopCap사의 인기 타이틀 'Bejeweled', 'Chuzzle', 'Zuma'에 RPG 및 소셜 게임 요소를 접목시켜 일본 유저의 취향에 맞춰 커스터마이징한 게임
 - Taito는 이번 제휴로 세계 캐주얼 게임 시장에서 강력한 IP를 보유하고 있는 PopCap의 인기 타이틀을 일본에서 서비스할 수 있게 돼 유저층 확대를 기대하고 있음. 또 향후 소셜 게임 사업을 중점 사업 분야의 하나로 지정해 관련 콘텐츠 기획 및 운영에 적극 나설 방침을 밝힘
 - Popcap은 일본 현지 사무소를 설립하고, 이번 Taito와의 제휴를 통해 일본 시장 진출의 교두보를 마련할 계획임

일자: 2010년 11월 11일

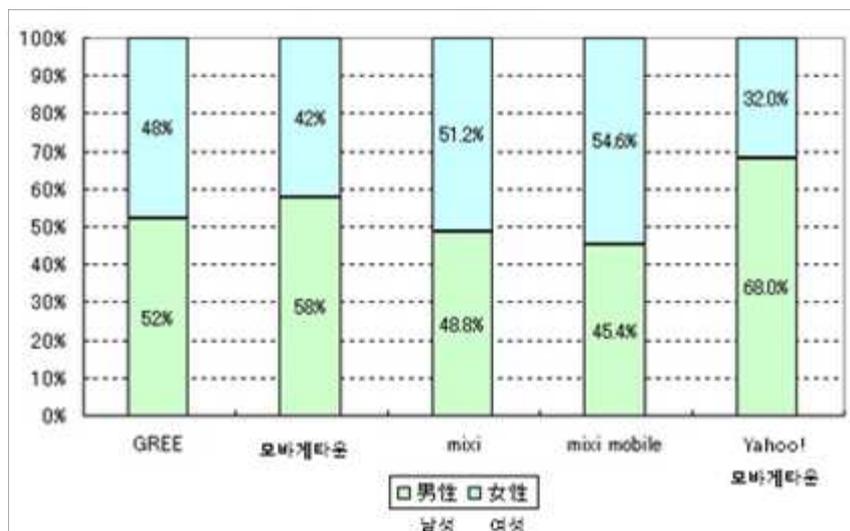
출처: www.taito.co.jp

일본 각 SNS 사이트의 유저 특성 비교

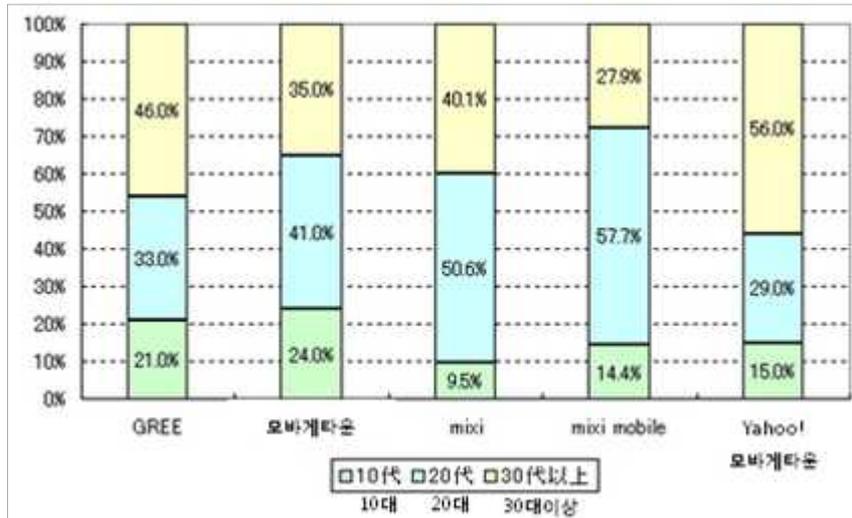
■ GREE/mixi/모바게타운은 안정적 추이, Yahoo! 모바게타운은 향후 귀추가 주목됨

- ▶ mixi는 여성 유저가, GREE, 모바게타운은 남성 유저 비율이 높음
 - DeNA와 Yahoo가 'Yahoo! 모바게타운'의 등록 회원 수 100만 명 돌파 사실을 발표하면서 각 SNS 사이트의 유저 특성에 대해 공개
 - Mixi의 경우 여성 유저의 비율이 높고 GREE와 모바게타운은 남성 유저의 비율이 높음. Yahoo! 모바게타운은 현재 남성 유저의 비율이 매우 높지만, 아직 서비스 개시 직후여서 유저 동향은 유동적인 상황임. 향후 광고나 콘텐츠에 따라 남녀 비율이 크게 달라질 가능성이 있음
- ▶ mixi 20대, GREE 30대, 모바게타운은 비교적 균등한 연령 분포를 보임
 - SNS마다 유저연령 구성에 현저히 특색이 드러나, mixi의 경우 20대, GREE는 30대 이상의 유저가 많고 모바게타운은 비교적 균등한 연령 분포를 모임. Yahoo! 모바게타운의 경우 현재 30대 이상이 많지만 아직 서비스 개시 직후여서 향후 변경될 가능성이 높음
 - GREE, 모바게타운, mixi는 어느 정도 안정적인 추이를 보이고 있으며 Yahoo! 모바게타운은 아직 유동적으로 향후 어떤 양상을 띠게 될 지 귀추가 주목됨. SNS의 회원 등록 절차가 매우 간단하여, 회원 수가 증가함에 따라 유저 특성이 크게 변화할 가능성이 있음

각 SNS의 남녀 유저 비율



<각 SNS의 연령 구성 비율>



일자: 2010년 11월 14일

출처: <http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2421>

Yahoo! 모바일타운, 이용자 수 100만 명 돌파에도 앱 개발사는 고전

■ Yahoo! 모바일타운, 이용자 수 증가에도 소셜 앱 개발사는 집객 부진으로 고심

- ▶ Yahoo! 모바일타운은 이용자수의 100만 명 돌파 및 적극적인 TV 광고에도 불구하고 소셜 앱 개발사들의 실적은 저조한 것으로 드러남
 - Yahoo와 DeNA가 10월 7일 서비스를 시작한 'Yahoo! 모바일타운'의 이용자수가 서비스 개시 35일 만에 100만 명을 돌파했음을 발표
 - 'Yahoo! 모바일타운'은 대기업을 비롯 미국, 일본, 중국의 약 70사가 참가하여 적극적인 TV 광고를 전개하고 있으나, 앱 개발자 대상 설문조사를 통해 집객 면에서 고전하고 있다는 사실이 밝혀짐
- ▶ 소셜 앱 개발사, 복잡한 회원 등록 절차를 간소화하는 등 타개책 마련에 나서
 - 앱 개발사들의 실적 부진에 대해 'Yahoo 메인 페이지로부터의 유저 유입이 기대 이하'라거나 'Yahoo 유저와 게임은 서로 친화성이 높지 않다'는 의견도 나오고 있는 상황
 - 현재 소셜 애플리케이션의 회원 등록 절차가 복잡하여 11월 중순부터 Yahoo! Japan ID로만 등록 가능하게 함으로써 휴대전화나 신용카드 인증을 생략하여 보다 많은 유저 유입을 모색할 전망. 소셜 게임에 대해서도 Yahoo! 메일을 통한 인증이나 mixi 체크 기능을 도입할 예정임

일자: 2010년 11월 11일

출처: <http://yahoo-mbga.jp>

Gungho, 온라인 게임 사업 호조로 3분기 실적 크게 향상

■ Gungho, 게임 내 아이템 판매 증가로 3분기 매출액 및 영업이익률 개선

- ▶ Gungho Online Entertainment가 3분기에 들어 온라인 게임 사업을 중심으로 실적이 급격히 회복되어 수익성이 개선되었다고 발표
 - 2010년 3분기(7-9월) 온라인 게임 사업 매출액은 24억 6,000만 엔으로, 최근 최고치를 기록했던 2008년 24억 8,500만 엔에 근접한 수준까지 증가했음
 - 온라인 게임 사업의 영업이익률도 전년 동기 28.7%에서 38.5%로 상승하여, 회사 전체의 영업이익률(전년 동기 7.9% → 28.4%) 개선에 영향을 미쳤음
 - 실적 향상의 주된 이유로는 '라그나로크 온라인'의 대규모 업데이트 실시 후 게임 내 아이템 판매가 호조를 보인 점, RWC(Ragnarok World Championship) 일본 대표 길드 결정전(7월 개최)이나 천하일품 제휴 캠페인, 라그나로크 복권 판매 등 지속적으로 게임 내 이벤트를 전개한 점이 주효했던 것을 들 수 있음
- ▶ 또한 이 같은 3분기 실적 호조에 힘입어, 4분기에는 새로운 플랫폼 서비스를 개시하고 Android용 4가지 애플리케이션도 서비스할 예정임

일자: 2010년 11월 16일

출처: www.gungho.co.jp

중국, 게임 표준 제정 나서..12월 중 '게임 표준 업무팀' 설립 예정

■ 중국의 전국정보기술표준화기술위원회(全国信息技术标准化技术委员会, 이하 위원회)는 게임 산업과 관련한 국가·업계 표준을 질서 있고 조직적으로 제정하기 위해 12월 중 '게임 표준 업무조(游戏标准工作组)'를 설립할 예정이라고 11월 22일 발표함

- ▶ 게임 관련 정책 주무부서인 공업정보화부, 문화부는 '게임 표준 업무조' 설립을 승인함
- ▶ '게임 표준 업무조'의 비서처 기관인 중국전자표준화연구소(中国电子标准化研究所, www.cesi.ac.cn) 측은 이번에 설립될 게임 표준 업무조는 게임 분류와 코드, 게임 품질 평가지표 체계 등 기초 표준의 제정을 연구하게 된다고 밝힘
 - 게임 표준 업무조는 또 게임기의 국가·업계 표준 제정을 중점 연구할 예정임
 - 또한 게임 표준 업무조는 온라인 게임, 모바일 게임, 웹 게임, 애니메이션 영역의 국가·업계 표준화 연구를 진행할 계획임
 - 위원회는 이를 통해 게임 관련 표준 제정의 광범함과 과학성, 공정성을 확보할 수 있을 것이라고 밝힘
- ▶ 관영 신화통신 등 중국 언론매체들은 게임 산업이 정보 서비스업의 중요한 부문으로서 정보산업에서 가장 활력 있는 중점적이고 주목을 끄는 영역 가운데 하나라며 게임 표준 업무조를 설립하게 된 배경을 설명함
- ▶ 현재 게임업의 발전을 이끌고 지원하며 규범화하는 것은 중국 정보산업 주관 기관의 중요한 임무 가운데 하나로 자리 잡았으며, 앞으로 제정될 게임 표준은 업계 관리와 지도의 중요한 도구로서 게임업 발전 과정에서 중요한 역할을 하게 될 것으로 중국 당국과 업계는 전망하고 있음

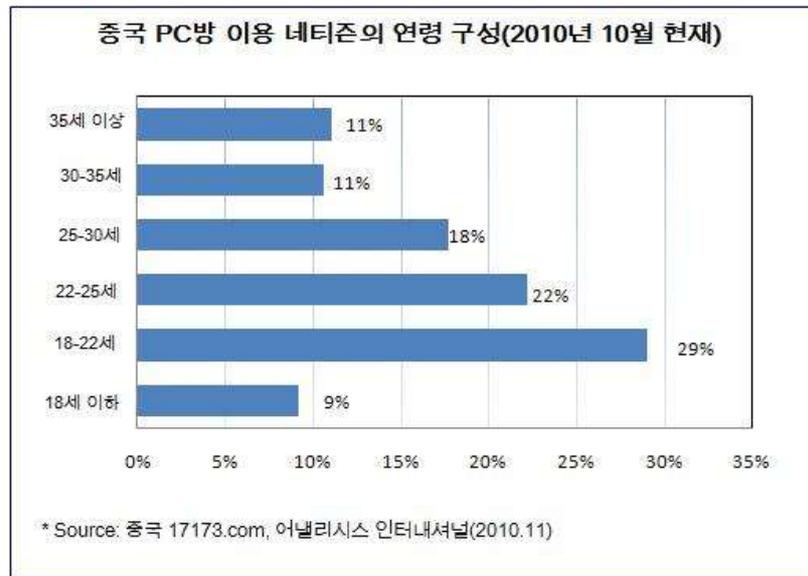
일자: 2010년 11월 22일

출처: www.nits.gov.cn

중국, PC방 이용자 18~25세 절반 차지...PC 규모 100~200대에 집중

■ 중국 PC방 이용자는 10명 중 7명 이상이 남성이고, 18~30세가 70%를 차지하고 있음

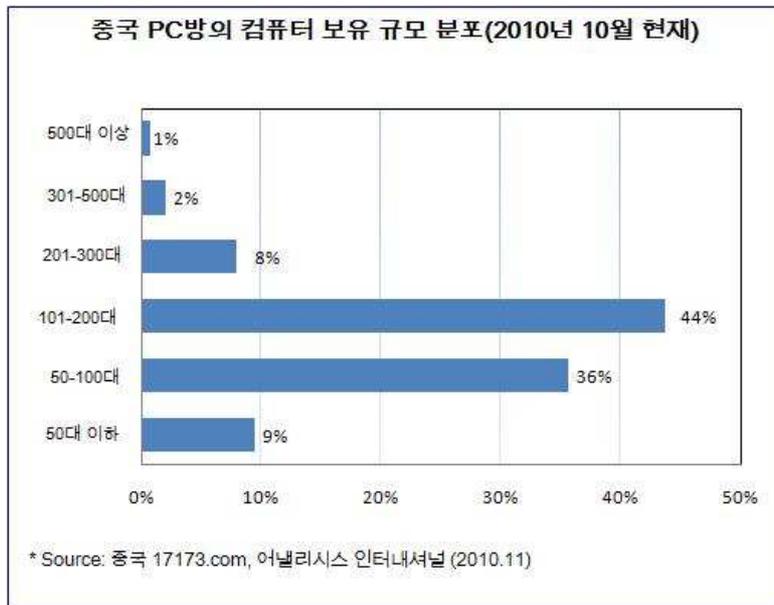
- ▶ 중국의 유명 온라인 게임 포털 사이트인 17173닷컴과 시장조사 전문 업체인 애널리시스 인터내셔널이 11월 23일 발표한 '2010년 인터넷PC방 분야 조사 보고'에 따르면, 남성의 비율이 72%에 달하고 18~25세 이용자의 비중은 전체의 절반을 차지하고 있음
 - 17173닷컴과 PC방연맹은 지난 8월 15일부터 10월 15일까지 전국의 PC방 운영주와 근무자, 17173닷컴 PC방 회원 등 총 2만7천402명을 대상으로 설문 조사를 실시했음. 이를 바탕으로 애널리시스 인터내셔널이 분석을 통해 조사 보고를 발표함
- ▶ 지난 10월 현재, PC방 남녀 이용자 비율을 보면, 남성은 72%의 비율을 보이며 PC방 이용자의 대다수를 차지함. 하지만 남성의 비율은 2009년 87.3%에 비해서는 12.7%포인트가 줄어들었고, 여성의 비율은 지난해 12.7%에서 올해 28%로 배 이상 늘었음
 - PC방 이용자 가운데 남성의 비율이 여전히 크게 높은 원인은 중국 PC방의 환경이 상대적으로 초라한 편이고, 여성들이 담배 냄새와 떠들썩한 분위기에 대해 심리적으로 멀리하고 있기 때문으로 분석됨. 또 남성 이용자가 다른 사람과 같이 즐기는 분위기를 누리는 경향이 더 강한 것도 원인으로 꼽힘
 - 여성 이용자들은 만일 조건이 갖춰진다면 집처럼 자신이 익숙하고 쾌적한 환경에서 인터넷에 접속하는 것을 더 바라는 것으로 나타남
- ▶ PC방 이용자 연령을 보면, 18~30세의 네티즌 비율은 69%에 달하며 다른 연령대에 비해 월등하게 높게 나타남
 - 이어 30세 이상의 비율은 22%(30~35세 11%, 35세 이상 11%)를 차지했음
 - 18세 이하의 미성년자 네티즌의 비율은 9%로 가장 적었음
 - 이 같은 연령 비율 분포는 PC방이 여전히 게임과 오락을 주로 이용하는 장소라는 것을 설명하고 있는데, PC방 이용자 가운데 게임을 이용한다는 비율은 26%로 나타났음



- ▶ 도시와 농촌 거주 이용자 간 비율에서 차이를 보이고 있음
 - 농촌 지역에 있는 PC방 가운데 이용자의 사용 비율은 69.4%를 기록해 도시 지역의 57.9%보다 높게 나타남
 - 또 농촌 지역 PC방 이용자 가운데 22세 이하 연령대의 온라인 게임 이용자 비율은 70.8%였으며, 도시 지역 이용자의 경우 59.3%를 기록함
 - 하지만 23세 이상의 연령대에서는 도시 지역의 온라인 게임 이용자 비율이 농촌 지역 이용자보다 점점 높아지는 것으로 나타남
- ▶ 농촌과 도시의 온라인 게임 이용자는 성별 비율에서는 뚜렷한 차이를 보이지 않고 있는데, 남성의 비율은 모두 61% 안팎이었음
 - 도시와 농촌 모두 컴퓨터 보급률이 높아짐에 따라, PC방에서 온라인 게임을 가장 많이 즐겼던 저연령층 이용자가 점차 감소할 것으로 예상됨

■ 중국의 PC방 규모는 점차 확대되고 있음

- ▶ 중국 PC방 규모를 보면, 컴퓨터 100~200대에 집중돼 있는 것으로 나타남
 - 현재 200대 이상의 컴퓨터를 갖춘 PC방의 비율은 전체의 11%를 차지함
 - 정부의 PC방 정책이 규모화와 체인점화를 유도하는 방향으로 나가고 있는 데 따라 PC방 규모는 컴퓨터 200대 이상에 집중될 것으로 예상됨



- ▶ PC방 컴퓨터의 그래픽카드 메모리는 512M에 집중돼 있음
 - 128M 이하 그래픽카드 메모리는 시장에서 이미 도태됐으며, 256M는 최근 출시되고 있는 3D 그래픽 게임을 지원하기 힘들
- ▶ 또한 그래픽처리장치(GPU)의 업그레이드와 CPU-메모리는 동시에 진행되지 않고 있음.
 - 이는 그래픽카드 교체 비용이 비교적 높은 데다 온라인 게임 제품의 발전으로 인해 그래픽카드 메모리의 요구가 CPU-메모리 보다 높은 때문임
- ▶ 이 같은 현상은 많은 PC방 운영자와 그래픽카드 제조업체에 도전과 기회를 동시에 가져다주고 있음
 - 2011년에는 고급 3D 그래픽 온라인 게임이 본격적으로 서비스되는 단계로 접어들 것으로 예상되는데, 대리 게임을 위주로 해서 한 차례 그래픽카드 업그레이드 붐이 일어날 것으로 전망됨
- ▶ PC방의 요금계산·관리 소프트웨어 분야에서는 소수 업체의 독점 현상이 나타나고 있음
 - PC방의 이용료 계산 소프트웨어는 PC방 시스템업체인 청두 소재 지성과기(吉胜科技, www.sicent.com)의 소프트웨어, 상하이 소재 신하오이(新浩艺软件, www.hintsoft.com.cn) 등 두 회사가 62%의 시장 점유율을 확보하고 있음
 - PC방의 갱신 관련 소프트웨어는 PC방 플랫폼 업체 '순왕정보기술(杭州顺网信息技术, www.icafe8.com)의 '순왕왕웨이다스(顺网网维大师)', 신하오이의 '신하이쑤산(新浩艺迅闪)', 성텐네트위크과기(湖北盛天网络技术, www.stnts.com)의 '성텐이여우(盛天易游)' 등이 시장을 주도하면서 78%의 시장 점유율을 보유하고 있음

- ▶ 올 하반기 들어 중국 PC방 시장의 매출은 하락 추세를 보이고 있는 것으로 나타남
 - 전국 58% PC방 운영자는 제3분기 영업수입이 전 분기에 비해 감소했다고 밝혔으며, 15%의 PC방 운영자만이 매출이 증가했다고 밝힘
 - PC방의 매출 감소는 정부 정책, 경제, 기술, 시장 환경과 관련이 있는데, PC방이 공공 네트워크 서비스 장소로서 제공 가치가 비교적 단일한 것이 주요 원인임
- ▶ 이런 가운데 PC방과 공생하고 있는 산업사슬 구성원들도 PC방을 기반으로 시장의 새로운 기회를 모색하고 있음
 - 즉 쌍방향 엔터테인먼트를 핵심으로 한 참여자로서 정품 영화-TV 콘텐츠, 온라인 게임 마케팅과 운영은 여러 가지 창신 양식으로 PC방에 진입하고 있음
 - 예컨대 온라인 게임 업체 완미시공(完美时空), 치메이완구(奇美玩具) 등은 PC방을 채널로 해 마케팅을 벌이고 있고, 청두 소재夢想송디(梦想兄弟)는 현지 PC방 시장에서 합작 운영을 진행하고 있음
 - 이는 PC방이 인터넷 특히, 쌍방향 엔터테인먼트 영역에서 역할이 바뀌고 있다는 것을 보여주고 있음

일자: 2010년 11월 23일

출처: www.17173.com

www.analysys.com.cn

Ignition, 美 플로리다주 개발 스튜디오 폐쇄 및 구조조정 단행

■ 인도 Ignition, 지지부진한 프로젝트 개발로 인해 플로리다 스튜디오 폐쇄

- ▶ 인도 UTV 그룹의 Ignition Entertainment가 미국 플로리다 스튜디오의 인원을 텍사스 스튜디오로 이동시키거나 퇴직을 권고한 것으로 드러남. 이동 및 구조조정의 대상은 약 70명으로 플로리다 스튜디오는 폐쇄될 전망
 - 플로리다 스튜디오는 'Reich'라 불리는 대규모 프로젝트를 진행 중으로 이제까지 본 프로젝트에 2300만 달러가 투입 되었으나, 총 9개 스테이지 가운데 1~2개의 스테이지만 완성되었다고 함. 관련 매니지먼트 팀은 예산 관리를 소홀히 했다는 지적을 받았다고 알려짐
 - [참고] Ignition Entertainment는 인도 미디어 대기업인 UTV가 2007년 인수해 각국에 개발 스튜디오를 보유하고 있었으나, 본거지인 영국 런던 스튜디오를 폐쇄한 사실이 보도된 바 있음. 일본 도쿄에도 개발 스튜디오가 있으며 현재 '티 Shaddai'를 개발 중

일자: 2010년 11월 10일

출처: www.utvignition.com

South America

- Sony, 새로운 하드웨어 번들 제공. 중남미에서 Playstation 광고도 최초로 실시

Sony, 새로운 하드웨어 번들 제공. 중남미에서 Playstation 광고도 최초로 실시

■ Sony, 중남미 지역 대상 하드웨어 번들 제품 출시

- ▶ Sony Computer Entertainment America는 축구 게임을 소재로 하는 Playstaion 제품군(PS3, PS2, PSP) 번들 상품을 중남미에서 발표하고, 사상 처음으로 현지 광고를 진행한다고 발표
 - 11월 시작한 이 마케팅에서 Sony는 Playstation 제품군을 사는 중남미 소비자들에게 코나미의 'Pro Evolution Soccer'나 EA의 'FIFA11' 가운데 하나를 제공. Sony는 또 중남미에서 사상 처음으로 "Live In a State of Play"라는 이름의 광고 캠페인을 시작. 광고 내용은 어른의 몸속에 들어간 아이가 동작인식 컨트롤러인 PS Move 등을 경험하며 어른의 생활을 만끽한다는 내용
 - 광고 마케팅을 주관하는 글로벌 광고 회사 Saatchi & Saatchi는 중남미 고객을 겨냥한 웹사이트와 YouTube 채널, Facebook 페이지 등을 런칭하면서 공격적인 현지 시장 공략을 개시
 - Saatchi & Saatchi 라틴 아메리카의 Pablo Del Campo 크리에이티브 오피서는 "Playstaion은 항상 놀랄만한 기술과 게임 경험을 앞세워 엔터테인먼트 산업의 한계를 깨뜨려왔다"며 "언제나 처음으로 경험한 것과 같은 느낌을 가질 수 있는 내용으로 광고 캠페인을 기획했다"고 강조
 - 올해 2월 13개 중남미 국가에서 정식 사업을 개시한 Sony는 현재 19개 국가로 범위를 확장했음. 콜롬비아, 아르헨티나, 칠레, 페루, 멕시코 등 주요 국가를 모두 포함
 - Sony Entertainment Latin America의 제네럴 매니저 Mark Stanley는 "중남미 지역은 엄청나게 성장하고 있다"며 "내년 이후를 대비해 Sony는 현지 실정에 맞는 독창적인 경험을 중남미 고객들에게 제공하려고 노력하고 있다"고 설명

날짜: 2010년 11월 10일

출처:

http://www.gamasutra.com/view/news/31474/Sony_Offers_New_Hardware_Bundles_First_PlayStation_Ads_For_Latin_America.php