

# 2005년 복미게임시장트랜드

에릭 배스키

(주)고페츠 대표이사

[www.gopetslive.com](http://www.gopetslive.com)



\$ ₩ ¥ € £

- 북미 콘솔게임시장은 거대 비즈니스이며 미국의 콘솔비디오게임의 시장규모는 미국 영화박스오피스 의 흥행수익을 크게 넘어섰음
- 안타깝게도 수익의 대다수는 빅 플레이어 들에게만 해당

# 거대한 예산

- 일렉트로닉아츠(EA):
  - 스노우보드 게임 개발에 140명 인력투입
  - PC용 반지의제왕 RTS 에 약 100여명 투입
  - EA 평균 개발비용: 1500만~ 3000만 달러  
(한화: 165억~330억)

# World of Warcraft

- 개발에 약 1억달러(한화: 천백억원) 를 투여했다는 루머가 있음
- 론칭에 맞춰 약 6백만달러(한화: 66억원) 상당의 서버를 준비했다고 함

# 성숙한 시장

- 북미게임시장은 완전히 성숙된 시장이며 이미 인수, 합병과정 의 시기를 거쳤음
- 얼마 안 남은 거대 퍼블리셔
  - EA, MS, ATARI, THQ, SONY, NINTENDO
  - 그리고 몇몇 업체

# 지적재산권 (Intellectual Property)

- 오리지널 IP(신규게임)의 개발은 가급적 리스크를 피하려 하기 때문에 많이 개발되지 못하고 있음
- 영화나 코믹북 시너지를 기대하며 미국에서 이미 인기 있거나 큰 규모의 것들만 원함 (메트릭스, 반지의제왕, NFL 등)
- 매년 소수의 신규게임만 라이선스로 채택

# Xbox 와 PS2

- 이 플랫폼들은 이미 하드웨어로써 구형 기기로 취급받고 있으며 조만간 PS3 와 Xbox2 로 대체될 예정(2005년 E3 시점 공개예정)
- 동유럽과 아시아에 있는 많은 개발업체들은 위 플랫폼용의 '중박' 품질의 게임들을 생산해내고 있으며 '거대한 미국시장'은 이들을 포용하는 관대함을 지니고 있음

# Xbox 와 PS2

- 퍼블리셔들의 2005년말(홀리데이)제품 라인업에 포함될수 있는 방법은?
- 2005년 3월 GDC 이전에 정평 있는 퍼블리셔들과 좋은 관계를 확립해야 함
- E3에서 계약 체결



# 아웃소싱

- 이전의 애니메이션 업계처럼 게임에서도 아웃소싱 이 증가하고 있음
- Sony Online이 프로그래머(code) 와 아트(CG) 에 있어서 인도 의 인력을 이용하고 있다는 루머가 있음
- 한국은 인도, 중국, 그리고 베트남, 말레이시아 등과 같은 국가들보다 더 낡은 개발 능력을 서둘러 서구에 알려야 함

# 캐주얼 및 미니게임

- 한국은 실제로 돈을 버는 온라인 캐주얼 및 미니 게임 개발에 있어서 현재 세계 선두 주자임
- 이를 통해 미국시장에 가장 강력하게 진입할 수 있을 것임
- 기존에 자리잡고 있는 미국 퍼블리셔 들은 이 비즈니스를 이해 못하거나 좋아하지 않기 때문에 직접 테스트 서버를 구축하고 유통과 마케팅을 진행해야 함



# 겜블링(도박)

- 온라인 겜블링(도박 또는 카지노) 은 북미 시장에서 거대한 인구를 가진 매우 인기 있는 게임임

# 모바일

- 한국이 모바일 기술에 있어 북미보다 앞서고 있기 때문에 북미시장에서 한국의 모바일 게임들을 현지화 하여 서비스 할수 있는 좋은 기회가 있음

# 포터블: PSP & NDS

- 닌텐도 듀얼 스크린 과 플레이스테이션 포터블  
\*차세대 플랫폼의 중간계주 역할을 톡톡히 할 것으로 기대
- 한국의 인건비 에 대한 장점으로 이 분야  
에서도 기회가 있을 수 있으나 메이저 라  
이센스(퍼블리싱 기회를 높일 수 있는)를  
얻는 것이 열쇠

# 기타 시장

- 더 많은 이익을 기타 시장에서도 기대할 수 있음

감사합니다!

[erik@gopetslive.com](mailto:erik@gopetslive.com)

