미국에 진출한 한국 온라인 게임 현황

[Korean Gaming Companies in the US]

※ 9월1주 마케팅 리포트 요약

□ 미국으로의 진출이 중요한 이유

- ㅇ 미국은 인구 중 43%가 온라인 게임을 즐기는 세계 최대의 게임 시장이므로 한국 온라인 게임 회사들의 미국 진출은 매우 중요함
  - 미주 권에서 약 1억 45000 만 명이 게임을 즐기는 것으로 추정되는데, 이는 미국을 세계 최대의 게임 시장으로 우뚝 서게 함
  - 미주 권 모바일 게임 시장은 향후에도 35.1%라는 높은 연평균 성장률로 급속 성장을 보일 것으로 전망됨
- ㅇ 미국은 성숙된 게임 문화가 발전되어 있는 게임 문화 선진국임
- ㅇ 미국은 세계 최대의 게임 선진국임
  - 미국은 단일국가임에도 유럽 전체보다도 더 큰 시장 규모를 가짐
  - 미주 권 온라인 게임시장은 34.7%의 높은 연평균 성장률로 지속 성장하고 있으며, 2007년도에는 20억 달러, 2008년도에는 30억 달러, 2010년에 이르러서는 40억 달라의 규모를 넘어설 것으로 전망됨

□ 미국 게임시장의 특성

- ㅇ 온라인 게임이 주류인 한국 게임 시장과 달리 미국에서는 콘솔 게임이 우세를 보이며 닌텐도 위, 소니 플레이스테이션, 마이크로소프트 Xbox 위주로 판매되고 있음.
- ㅇ 시장 조사 기관인 NPD에 따르면, 2008년에 닌텐도 위는 1000만 대가 넘게 팔렸음. 이는 470만 대가 팔린 Xbox나 370만 대가 팔린 플레이스테이션3를 가볍게 눌렀음을 보여줌
- ㅇ 마니아 층 (기존의 하드코어 게이머) 보다는 케쥬얼 게이머 (가끔씩 게임을 즐기는 게이머)들을 공략함
  - 특정 연령층이 게이머의 주류를 이루는 한국 게임 시장과 달리 미국에서는 여성과 게임을 전혀 하지 않던 노인층에게까지 공략을 확대하고 있음
  - 이는 몇 년간 지속된 경기침체로 소비 심리가 얼어붙은 미국 시장에서 게이머 층을 확대하고 게임의 대중화를 시키기 위한 노력임
  - 마니아 층이 아닌 일반 대중을 공략하기 위해 게임기는 더욱 단순화 되어가는데, 이는 기존의 복잡한 플레이스테이션이나 Xbox와 다르게 단순화 시켜 무선 컨트롤러가 가능하게 한 닌텐도 위의 성공 요인이기도 함
- ㅇ 복잡하지 않은 컨트롤러 개발이 대세
  - 마이크로소프트사의 프로젝트 나탈 (Project Natal) 의 출시로 더욱 게임의 단순화가

이루어질 전망임

- 게임기 Xbox 본체 옆에 3D 비디오 카메라를 설치하여 사용자의 움직임, 음성, 얼굴을 인식하여 아무런 기기 없이 몸의 움직임만으로 게임을 즐길 수 있게 해주는 마이크로소프트사의 프로젝트 나탈은 2010년 출시될 예정
- 이는 기존에 게임을 즐기지 않았던 여성층이나 노년층까지도 게임을 즐길 수 있게 하여 게임을 대중화 시킬 수 있는 계기가 될 수 있음
- 닌텐도 위나 소니 플레이스테이션 모션컨트롤은 신체의 특정 부분의 움직임을 추적해 게임에 반영하는 형식임. 그러나 프로젝트 나탈은 몸 전체의 움직임을 추적하여 손가락의 미세한 움직임까지도 인식하게 됨. 이를 통해 더욱 게임의 단순화가 앞당겨 질 것으로 전망됨
- 여러 사람의 동작과 음성을 동시에 인식할 수 있는 멀티 플레이어 기능으로 여러 사람이 게임을 동시에 즐길 수 있게 됨

ㅇ 게임 소프트웨어 업체들도 게임 컨트롤러 개발 경쟁에 뛰어들고 있음

- 게임 시장을 주도하고 있는 닌텐도, 마이크로소프트, 소니 외에 게임 소프트웨어 업체들도 자사의 게임을 위한 맞춤형 게임 컨트롤러 개발에 힘쓰고 있음
- 이러한 현상은 앞으로도 지속될 것으로 보임
- 한국 내 업체도 비디오 게임 개발 시 기존 게임기와 호환될 수 있는 컨트롤러를 동시에 개발한다면 미국에서 큰 호응을 얻을 것으로 보임
- 한국 비디오 게임회사들이 미국 시장에 진출하기 위해서는, 단순한 컨트롤러가 대세인 만큼, 쉽고 단순화 된 맞춤형 컨트롤러를 개발하는데 힘써야 할 것임

□ 미국 시장에 진출한 한국 게임회사들

1. Nexon America

ㅇ Nexon America는 미국 entertainment company MTV와 협의를 맺어, ‘카트라이더'와 '메이플스토리'를 미국 게이머에게 연결 시켜 주었음

대표게임1: 카트라이더

- 넥슨 (Nexon)사가 2004년 발표한 카트라이더는 온라인 레이싱 경주 게임임
- 한국에서 이미 국민 게임으로 인식되어지고 있는 카트라이더는 어렵고 복잡한 조작을 쉽고 단순하게 바꾸었고, 전략적인 부분을 결합시켜 흥미롭게 기획하였으며 시각적인 부분도 뛰어나 게임 부문 1위의 게임임
- 한국에서 카트라이더 게임 자체는 무료이지만 부분유료화를 통해 한달에 60억원이 넘는 수입을 벌여 들이고 있음

대표게임2: 메이플스토리 (MapleStory)

- 위젯 스튜디오에서 제작하고 넥슨에서 서비스하는 메이플 스토리는 세계 최초의 2D 사이드 스크롤 방식의 온라인 게임임. 본 게임은 현재 이미 60개국 이상에서 1억명 이상의 회원 수를 자랑하고 있음

2. NC Soft

ㅇ NC Soft의 경우 2005년 자사의 게임 타이틀 'Guild War'의 성공적인 미국 내 런칭으로 2005년 북미 및 유럽 지역에서만 전체 매출액의 40%를 발생시키고 있음

대표게임: Guild War

- ArenaNet에서 제작하고 NC Soft에서 서비스하는 '길드워'는 온라인 게임으로 여러 명의 게이머가 동시에 즐길 수 있는 게임임.
- '길드워'는 다수의 수상 경력이 있을 만큼 평론가들 사이에서도 높은 평가를 받고 있음.
- 2009년 4월, NC Soft사는 60억 (6 million) 길드워 시리즈가 판매 되었다고 밝혔음.
- 길드워의 후속작인 'Guild Wars 2'는 1편과 마찬가지로 무료로 서비스가 제공 될 것이며, 아직 출시 일은 발표되지 않았음.

ㅇ 위와 같은 성공 사례에 따라 Webzen, Nexon 등 한국의 유사 온라인 게임 회사 등이 잇따라 미국 진출에 적극적인 행보를 보이고 있으며, 이는 온라인 게임의 이머징 마켓이라고 할 수 있는 미국 진출에 있어서 좋은 시점임

□ 한국 게임회사들의 미국 시장 진출 전략

ㅇ 미국의 온라인 게임 미경험자들에게 경험 기회를 부여해야 함

- 온라인 게임 시장 진출 및 확장의 기회는 다분함
- 핸드폰 이용자들 중 61%는 핸드폰을 사용한 온라인 게임을 경험하지 않았음
- 한국 게임 업체들은 이들 미경험자들에게 온라인 게임 경험 기회를 부여함으로써 그들의 관심을 묶어두는 것이 무엇보다 중요함

ㅇ 새로이 출시되는 게임들에 대한 활성화된 홍보 마케팅 전략

- 한국 모바일 업체들은 보다 다양하고 접하기 쉬운 곳에서 새로이 출시되는 게임들에 대한 정보를 적극적으로 제공하고 홍보하는 것이 시급함. 예를 들어, 핸드폰 해드셋 메뉴, 핸드폰 캐리어 웹사이트, 인터넷, 잡지 등을 통하여 광고를 적극적으로 해야 함

ㅇ 게임 커뮤니티의 강력한 유대 관계 조성

- 한국 게임업체들은 consoles, 무선기기나 PC 등을 통하여 유대 관계를 공유 할수 있는 게임을 출시하는 것이 중요함. 또한, 이는 로열티와 판매 증가에 큰 도움이 될 것임

ㅇ 대중적이고 쉬운 비디오 게임 개발에 초점

- 미국 시장에서 각광 받고 있는 게임들은 복잡한 단추 키에서 벗어난 보다 단순하고 쉬운 게임들임. 이는 초보자나 기존에 게임에 관심이 없던 층까지도 끌어들일 수 있다는 점에서 주목할 만함. 보다 단순하고 쉬운 게임을 통하여 넓은 소비자층을 공략하는 것이 한국 게임회사들이 주력해야 할 과제 중 하나임

ㅇ 미국 게임 기업 및 현지 시장의 흐름에 주목

-지속적인 경기 불황에도 불구하고 비디오 게임 시장은 꾸준한 성장을 이루고 있음

-온라인 게임이 주를 이루는 한국 시장과 달리 비디오 콘솔 게임이 우세를 보이는 미국 게임 시장에서 경쟁하기 위해서는 닌텐도 위나 소니의 플레이스테이션 등과 같은 비디오 게임 개발에 적극적으로 나서야 함

ㅇ 한국 게임 산업의 위상을 높여야 함

- 닌텐도사의 슈퍼마리오 게임처럼 시간이 지나도 꾸준한 인기를 이어 갈만한 흥행작을 개발하여 한국 게임 산업의 위상을 높여야 함

Korean Gaming Companies in the US

Why Entry into the US is Important

- Reported that 43% of the entire American population enjoys online games.

☞ The US is considered the biggest gaming market with millions of users.

☞ Reported that the US mobile game market will also grow at an average rate of 35.1%.

☞ Reports that US game market is bigger than Europe.

♣ US Game Market

- The US game market is dominated by game consoles.

☞ The Nintendo Wii, Sony PlayStation and Microsoft Xbox are popular consoles in the US.

- Casual gamers are growing in numbers over hardcore gamers.

☞ In the US, there is growing numbers of gamers in the female and older demographics.

☞ Despite the struggling economy, this growth in demographics is increasing thenumber of gamers in the US market.

☞ The Nintendo Wii has also find a niche by appealing to the casual gamer with simpler controllers and gameplay.

- Era of easy-to-use controllers.

☞ Microsoft released Project Natal which is bound to appeal to more casual gamers.

☞ New technology allows for the Xbox to be compatible with 3D video camera that detect the gamers movements, voice, and facial expressions. This technology is scheduled for widespread release in 2010.

☞ This will allow for the expansion of more older and female gamers.

☞ Nintendo Wii and Sony PlayStation also releasing motion controllers that detect movements from the users. However, Microsoft's Project Natal is advanced in terms of detecting even the smallest movements in even human fingers.

☞ With this new technology, many people will be able to enjoy the games simultaneously.

- Game software companies are embracing and competing in game controller technology.

☞ Nintendo, Microsoft and Sony are all concentrating on game controller technology. This trend is expected to continue.

☞ It is suggested that if a Korean gaming development company can create a controller that encompasses this technology, then that firm can gain much success.

♣ Korean Companies that have Entered the US

Nexon America

- Nexon America has a partnership with MTV. As such, Nexon games such as Cart Rider and Maple Story have connected with US gamers.

★ Cart Rider

☞ This is an online racing game released in 2004 by Nexon.

☞ This easy-to-play game has won top awards for its fun and excitement withgamers.

☞ The game is free-to-play. But with the charging of game items, the company has enjoyed immense profit of Korean 60 억원.

★ MapleStory

☞ This is Nexon's world-first 2D side scroll online game. This game is available in over 60 countries and has over 100,000 registered users.

NC Soft

- NC Soft's Guild War was released in 2005 in the US and Europe.

★ Guild War

☞ Produced by ArenaNet, NC Soft's Guild War allows many gamers to play all at once. The game has garnered kudos from many critics and gamers.

☞ It was announced in April 2009 that 6 million Guild War units were sold.

☞ Guild Wars 2is expected to be released and be free-to-play.

- As such, firms such as Nexon and NCSoft are increasing promotion efforts in the US, creating new ways forimage marketing for American gamers.

◇ Strategies for Korean Company in Entering the US

- Provide non-users with the opportunities to play Korean games.

☞ Opportunities to play online games are challenging.

☞ 61% of cell phone users are not using onlinegames.

☞ Important to have non-users play and get interested in online games.

- Actively promote new games that are being released.

☞ Important for Korean game companies actively promote new games that are released. For example, advertise via cell phone menus, website, the Internet, magazines, etc.

- Maintain strong relationships within the gaming community.

☞ Important to keep relationship via consoles, PC, etc.

- Pay attention to the current market flows of gaming.

☞ Gaming is keeping a strong position, despite the struggling economy.

☞ Korean firms should consider strategies and styles of Nintendo Wii and Sony PlayStation to compete in the US market in the years to come.

- Need for Korean games to build higher reputation.

☞ Need for the Korean game industry to develop another Super Mario-type game that will continue in popularity and profitability in the years to come.