

# 미국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

한국콘텐츠진흥원  
미국사무소



**kocca** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# 주간 심층이슈

## 『E3 Expo 2011 동향 분석』

### ◎ 작성취지

- 세계 최대 규모의 게임 관련 트레이드쇼인 E3 (Electronic Entertainment Expo)의 현황을 살펴봄으로써 향후 게임산업의 동향을 분석하여 한국게임기업의 정보자료로 활용하고자 함
- ※ 출처 : E3 공식 홈페이지 등

### ◎ 작성순서

- 들어가기
- 주요기업 동향
- 시사점

## 1. 들어가기

### ■ 2011년 E3 Expo

#### ○ E3 Expo 현황

- E3 Expo는 세계 최대의 컴퓨터 및 콘솔 게임 관련 트레이드 쇼로 미국 Entertainment Software Association (ESA)이 주최하는 행사
- 2011년 E3 Expo는 6월 7일부터 9일까지 미국 로스앤젤레스 컨벤션 센터에서 개최
- 총 80여 개국의 게임 개발사, 비즈니스 파트너, 미디어, 인더스트리 분석가 등이 참석

- 총 46,800 여명의 관람객이 참석, 최근 5년 내에 개최된 E3 중 최대 관람객을 기록
- E3 엑스포를 통한 LA의 매출효과는 250여억 원에 달하는 것으로 예상
- 비교적 많은 관람객에 대비, 출판업체의 수는 작년의 약 300여 업체에 비해 현격히 줄어들어 약 200개가 조금 넘는 업체가 출판한 것으로 알려짐

## 2. 주요기업 동향

### ■ 주요 콘솔 업체의 대형 타이틀 발표

#### ○ Microsoft

- 마이크로소프트는 자사의 Xbox 360 플랫폼을 위한 대형 타이틀들을 소개
- 전통의 히트 타이틀인 <Tomb Raider>의 발매 및 최대 프랜차이즈 게임인 <Call of Duty: Modern Warfare 3>를 공개
- 또한 많은 마니아를 거느린 <Gears of War 3>의 데모를 선보이면서 많은 갈채를 받음
- 최근 모션 컨트롤러로 가장 주목받는 Kinect에 계속 집중하면서, Xbox 360의 주변기기인 키넥트의 활용도를 높일 수 있는 다양한 후속 타이틀들을 발표
- 모션 컨트롤러가 아동들에게 크게 어필한다는 점에서 다양한 아동용 타이틀인 <Sesame Street: Once Upon A Monster> 및 <Disneyland Adventures>를 발표

■ 그림 1 ■ Disney의 Disneyland Adventures for Xbox



- 그 외에도 <Kinect Star Wars>, <Ryse>, <Fable: The Journey>, <Dance Central 2>, <Kinect Fun Labs>를 공개하여 그 어느 때보다 강력한 모션 컨트롤러 지원 라인업을 공개
- 마이크로소프트는 키넥트의 활용도를 높일 수 있는 라인업들을 공개함은 물론, Xbox 360으로 실시간 TV를 시청할 수 있도록 하는 계획을 함께 발표
- Xbox 360용 최대 프랜차이즈인 <Halo>는 <Halo: Combat Evolved> 및 <Halo 4> 두 가지의 새로운 프로젝트를 준비 중이라고 밝혀, 기존의 개발사 번지와의 결별 후에도 헤일로 시리즈는 계속 개발될 것임을 확인

## ○ 소니

- 소니도 역시 주요 히트작의 속편들을 중심으로 라인업을 마련
- <Resistance 3>, <Uncharted 3>가 핵심 타이틀로 소개되었고, <Sly Cooper: Thieves in Time>이 새롭게 소개
- 하드웨어 부문에서도 플레이스테이션 브랜드의 3D TV 번들 발표와 NGP라는 이름으로 미리 소개가 되었던 PlayStation Vita 휴대용 게임기가 공개
- PlayStation Vita는 쿼드코어의 강력한 프로세서와 함께 OLED 기반 터치스크린, 뒷면 터치패드, 와이파이 및 AT&T 3G 모델까지 겸비하고도 와이파이 모델이 \$249, 3G 모델이 \$299 라는 대단히 공격적인 가격대로 발표, 닌텐도 DS와 3DS에 비해 약세에 있는 핸드헬드 게임기 시장에 강력한 공세의 기반을 마련

┃ 그림 2 ┃ PlayStation Vita



- <Little Big Planet>, <ModNation Racers>, <Ruin> 등의 PlayStation Vita 라인업과 함께 기존 PS3와 연동되는 모습도 시연

## ○ 닌텐도

- 이번 E3 최대의 뉴스는 바로 닌텐도의 차세대 콘솔, 코드명 Project Café 였던 Wii U의 발표

┃ 그림 3 ┃ 닌텐도의 Wii U 컨트롤러



- Wii 발표 시의 혁신적인 모션 컨트롤러에서 더욱 발전한 터치스크린의 모니터 겸용 컨트롤러의 포함으로 TV에 연결하지 않고서도 콘솔 게임의 플레이가 가능해짐
- Wii U는 내년 중 발표될 것으로 알려졌으며, 초기 타이틀 라인업은 아직 구체적으로 발표되지는 않았으나 <LEGO City Stories>, <Darksiders II>, <Smash Bros.> 등이 발표될 예정

- 그 외에 최근 발표되어 주목을 받고 있으나, 아직 지원 게임의 부족으로 판매가 예상보다 부진한 3DS용으로 <Kid Icarus: Uprising>, <Mario Kart>, <Super Mario>, <Starfox>, <Luigi's Mansion 2> 등의 핵심 타이틀들을 추가로 발표

## ■ 대형 게임 소프트웨어 개발사

### ○ Electronic Arts

- EA는 이번 쇼에서 가장 돋보인 타이틀 중 하나인 <Battlefield 3> 와 초 대형 온라인 게임 타이틀인 <Star Wars: The Old Republic>, 그리고 <Mass Effect 3> 속편 같은 대형 타이틀을 소개
- 역시 대표 프랜차이즈인 <Need for Speed: The Run>의 데모와 화제의 제품인 <Insomniac>의 <Overstrike>도 티저영상도 공개

### ○ Ubisoft

- 역시 프랜차이즈 중심의 라인업들을 발표
- <Brothers In Arms: Furious 4>, <Far Cry 3>, <Ghost Recon: Future Soldier>, <Assassin's Creed Revelations> 등의 기대작 속편들을 공개
- 캐주얼 라인업인 <Rayman: Origin>으로 하드코어가 아닌 타이틀로 Wii 사용자의 공략도 포함

### ○ Square Enix

- 전 세계적으로 큰 팬층을 확보하고 있는 스퀘어 에닉스의 <Final Fantasy XIII-2>를 공개
- 크게 변경되지 않은 게임 플레이와 그래픽으로 기존 팬들에게 어필은 부족한 듯하나, 아직은 프리뷰 버전이라 정식 버전에 대한 기대는 남아있음

┃ 그림 4 ┃ Square Enix의 <Final Fantasy XIII-2>



○ 기타 주목작

- Irrational Games의 <BioShock Infinite>와 Naughty Dog의 <Uncharted 3: Drake's Deception>은 가장 뛰어난 퀄리티의 속편으로 Critics Awards 후보에 올라 작품성과 흥행성을 인정받음

■ 주목받는 온라인 게임

○ 넥슨

- 넥슨은 연 3회째 출품으로 올해는 작년에 발표된 <마비노기 영웅전>의 북미 버전, Vindictus의 <Karak> 확장판과 <드래곤네스트>의 신규 런칭의 두 가지 타이틀을 중심으로 출품



○ 블루홀스튜디오 / En Mass Entertainment

- 블루홀스튜디오의 미국 법인인 EME는 국내에서 서비스 중인 게임 <Tera>를 작년에 이어 출품

○ Ghost Recon Online

- <Rainbow Six> 알려진 Ubisoft는 속편인 <Ghost Recon>의 온라인 버전인 <Ghost Recon Online>을 서비스한다고 발표하고 데모를 공개
- 기존의 탄탄한 스토리와 뛰어난 그래픽을 온라인 게임으로 변형한 것으로 이후 성과가 주목

○ EA Star Wars : The Old Republic

- 게임 개발 역사상 최대의 개발비가 투여되어 개발되고 있는 <Star Wars: The Old Republic>은 최근 클로즈 베타를 시작한 것으로 알려진 상황에서 최종판에 가까운 데모를 출품

┃ 그림 5 ┃ EA Star Wars : The Old Republic



- 과연 블리자드의 <World of Warcraft>의 아성을 넘는 대형 MMORPG로 자리매김 할 수 있을지에 대한 기대가 모아지는 가운데, 예상보다 개발 기간이 늘어나고, 개발비가 늘어나는 상황이어서 과연 수익성 있는 제품이 될 것인가에 대한 궁금증이 증폭
- 하지만 북미에서 가장 영향력 있는 IP인 스타워즈와 최고의 개발사 중 하나인 BioWare의 조합, EA의 Distribution이 합쳐진 작품으로 게임플레이어들에게 최고의 관심을 받고 있음

### 3. 시사점

#### ■ E3 콘솔 게임기업 분석

##### ○ 3대 게임사(Sony, MS, 닌텐도)의 현황과 전망

- 콘솔 시장에서는 Wii가 선보였던 혁신적인 모션 컨트롤러가 작년 소니의 Move, 마이크로소프트의 Kinect 라는 다른 형태로 시장에 소개되었음
- 하지만 소니의 Move는 시장에서 큰 반응을 일으키지 못했고, 마이크로소프트의 Kinect는 역사상 가장 빨리, 가장 많은 판매량을 기록한 전자제품으로 자리 잡으면서 또 다른 혁신의 중심으로 자리 잡음
- 차세대 콘솔 전쟁에서 닌텐도가 Wii U로 고해상도 그래픽의 지원과 또 다른 차원의 새로운 컨트롤러로 다시 시장을 주도할 수 있는 기반 마련
- 하지만 닌텐도 Wii U의 경우 아직 불명확한 발매시기와 가격, 발표되지 않은 타이틀 라인업으로 인해 타 콘솔 경쟁자인 Xbox 360과 PS3에 비해 월등한 경쟁력을 가질 것인지는 여전히 의문

#### ■ E3 핸드헬드 게임기 분석

##### ○ 핸드헬드 게임기의 현황과 애플 앱스토어의 등장

- 또다른 분야인 Handheld 게임기의 경우 올해 초 닌텐도가 포문을 연 차세대 3DS가 아직은 부족한 타이틀 라인업과 높은 가격으로 고전하는

가운데, 소니가 플레이스테이션 Vita로 도약의 기반을 마련

- 닌텐도와 소니의 핸드헬드 게임기의 경우는 혁신적인 하드웨어 스펙으로 시장에 어필중이나, 이미 완전히 다른 생태계를 구축한 애플의 앱스토어 99센트 저가 게임들과의 경쟁에서 우월한 위치를 확보할만한 전략이 부족하다는 평가여서, 지속적인 고전이 예상됨

## ■ E3 온라인 게임기업 분석

### ○ 상대적으로 적은 전시 참가사와 한국기업의 선전

- 온라인 게임 시장의 경우, E3가 콘솔 타이틀에 집중되어있고, 높은 전시비용으로 인해 상대적으로 대형 퍼블리셔가 많지 않은 이유로 많이 출품되지 않았음
- 상대적으로 온라인 게임 시장이 크고, 업체도 대형화되어있는 한국 업체들이 E3에서도 주목을 받음