


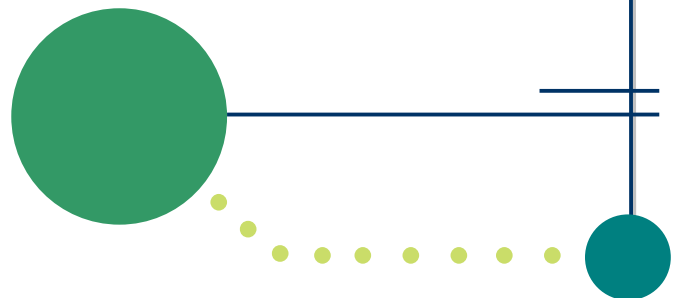




북미 게임 시장 동향

- 콘솔게임기업체, 2013년 온라인매출 87억 달러에 달할 전망
- Take-Two, 게임 유통 아웃소싱 개시
- Warner Bros., 신규 IP 창출에 전력 선언
- 게임 디지털다운로드, 2020년까지 보급 어려울 것
- MS, 캐주얼게임 마케팅 대규모 투자
- 캐주얼게임업체 Big Fish Games, 8,300만 달러 펀드 유치
- 게임개발사 Trion, C Round에서 7,000만 달러의 투자 유치
- 글로벌 모바일 게임업체, Google폰 출시 대비중
-  美 콘솔 HW 판매량 (9월 넷째 주)
-  美 콘솔 SW 판매량 (9월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (9월 넷째 주)



콘솔게임기업체, 2013년 온라인매출 87억 달러에 달할 전망

● 콘솔게임기, 인터넷 기능 탑재로 온라인 콘텐츠 이용 확산 촉진

- ◆ 시장조사업체인 Park Associates에 따르면, Nintendo, Microsoft, Sony와 같은 콘솔게임기 업체의 2008년 전세계 게임기 관련 온라인 콘텐츠·서비스 매출이 12억 달러에 달하고, 2013년에는 87억 달러로 성장할 것으로 전망

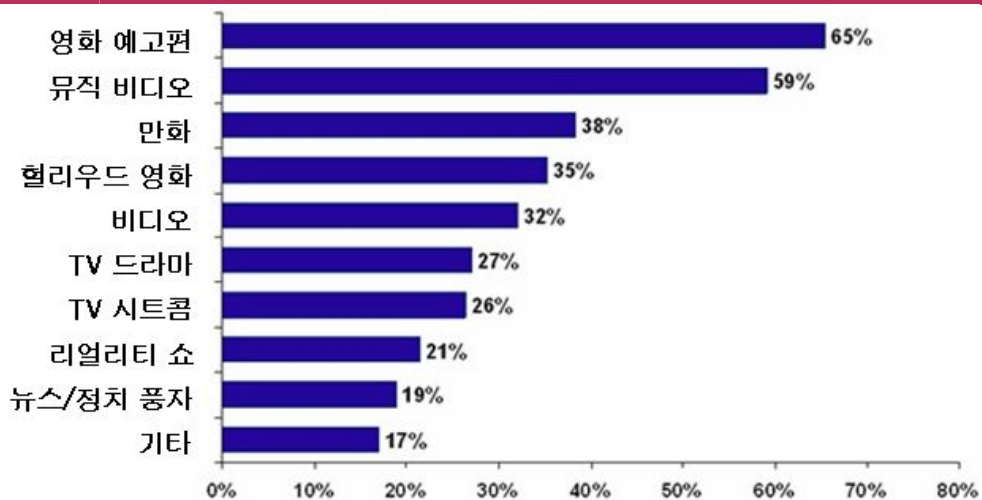
● 콘솔게임기별 온라인 콘텐츠 관련 현황 및 매출 전망

- ◆ 2013년에는 1억 7,000만 대 이상의 콘솔게임기(Wii 7,400만 대, PS3 6,000만 대, Xbox360 3,800만 대 등)가 인터넷에 연결될 것으로 전망
 - 2008년 6월 기준 Wii 누적판매량: 약 3,000만 대
 - 2008년 7월 기준 Microsoft의 Xbox Live 회원 수: 약 1,200만 명
 - 2008년 8월 기준 Sony의 PlayStation Network에 등록된 계정 수: 약 1,000만 개
- ◆ 2013년 기준으로 Sony와 Microsoft의 동영상 관련 매출은 40억 달러를 상회하고 3대 콘솔의 다운로드형 콘텐츠(게임 등) 매출도 25억 달러에 달할 전망

● 기존 온라인 서비스 사업자와 상생방안 모색 필요

- ◆ VOD 부문을 시작으로 기존 온라인 서비스 시장의 매출 잠식이 예상돼, 기존 온라인 서비스 사업자의 콘솔게임기 업체와의 제휴를 통한 상생방안 모색이 필요할 것으로 전망

Chart Xbox Live를 이용한 동영상 이용자들의 장르별 선호도(2008년 3/4분기)



*주: 미국 브로드밴드에 가입한 2,729가구 중 Xbox를 이용해 동영상을 시청하는 159가구를 대상으로 조사
[출처] TV 2.0: The Consumer Perspective

Take-Two, 게임 유통 아웃소싱 개시

Take-Two, 배급 사업 아웃소싱

- ◆ GTA4의 개발사로 유명한 Take-Two가 자회사인 Jack of All Games가 담당하고 있던 퍼블리싱 업무 일부를 퍼블리싱 전문업체 Ditan에게 아웃소싱할 것이라고 발표
 - 이번 제휴를 통해 Ditan은 그간 Jack of All Games에서 맡아왔던 상품 수령, 포장 및 배송 작업과 창고 관리 등을 맡게 될 예정
 - Ditan은 비디오 게임 산업에 종사하는 회사 중 가장 큰 써드파티 유통업체임

기대효과

- ◆ Take-Two 측은 이번 배급 업무 아웃소싱으로 Jack of All Games는 구매 및 판매, 고객 서비스 등 주요 업무에 더욱 집중할 수 있어 효율성 증대와 배급 사업에 소요되는 비용 감소에 기여할 수 있을 것이라고 기대

Warner Bros., 신규 IP 창출에 전력 선언

Warner Bros., 'LEGO Batman' 이후 게임 사업 진출 가속화

- ◆ Warner Bros.는 최근 모든 작품의 게임화를 목표로 Monolith, TT Game 등 외부 스튜디오를 통해 자체 게임 개발이나 게임 라이선스 계약을 지속적으로 해나갈 계획을 밝힘
 - TT Games 등 다양한 게임 개발 업체와의 협력을 통해 Warner Bros의 작품에 적합한 다양한 장르의 게임 개발 유도
- ◆ 또 Warner가 보유한 기존 작품을 활용하는 것 뿐만 아니라, 새로운 작품 및 세계관을 창조하는 것에도 중점을 둘 계획
 - Warner가 게임 시장에 진출한 지 얼마 되지 않아 아직까지는 기존 작품의 게임화에 집중하고 있지만, 점차 새로운 작품을 창조하는데 초점을 맞출 것이라고 강조

향후 계획

- ◆ Warner Bros. 경영진의 적극적인 지원 하에 게임 사업 비중은 점차 확대될 전망
 - Warner Bros 작품의 내외부적 독창적 활용방법 모색에 주안점을 두고 사업 진행
 - 특히 과거 다른 회사에 넘겼던 작품 라이선스 확보를 통해서 Warner Bros 작품 라인업을 더욱 강화해 나갈 예정

- ◆ 디지털 유통 게임 비중을 점차 늘려갈 예정
 - 비디오게임 'Watchmen'이 동명 영화 개봉과 동시에 디지털 배급 예정
 - Sony와 Microsoft의 콘솔 네트워크에서도 비디오게임 'Watchmen'이용 가능
- ◆ 타이밍과 게임완성도, 타겟시장층 등 게임성공요소들을 고려해 기존 퍼블리셔들과 경쟁해 나갈 전망

게임 디지털다운로드, 2020년까지 보급 어려울 것

● 콘솔게임, 당분간 디지털 다운로드로의 전면 전환 어려워

- ◆ 미국 최대의 게임체인 업체인 GameStop은 콘솔게임의 용량이 갈수록 커지고 있지만, 이에 비해 디지털 네트워크 인프라 개선에는 한계가 있어 풀 게임 다운로드는 기술적, 경제적, 보안적 측면에서 사실상 어렵다는 분석을 내놓음
 - 예를 들어, 현재 30GB의 게임을 다운받는 데에는 T1급 네트워크로 72시간 걸림

● 불법복제, 수익성 악화 등 제약점 많아

- ◆ 게임의 하드드라이브 직접 저장에 따른 불법 복제 가능성 높아질 수 있음
- ◆ 실물 게임 패키지에 비해 낮은 가격 책정에 따른 수익성 악화
 - 현재 게임 패키지당 평균 원가와 소매가는 각각 39 달러와 59 달러 수준이나, 디지털 유통으로 돌리면 편당 30 달러 가량으로 가격이 낮아질 수 있음
- ◆ Microsoft, Sony 등의 콘솔 제작사들의 디지털 유통채널 독점에 따른 위험 요인 내재
 - 콘솔제작사들의 유통채널 독점으로 인해 써드파티 개발사와 유통사의 가격 협상력이 악화될 수 있고, 이에 콘솔제작사들이 게임패키지 판매 등 관련 매출의 10~15%를 게임개발사와 유통사에 요구할 가능성도 높음

● 디지털 채널 이용에 따른 장점 고려도 필요해

- ◆ 비디오게임의 디지털 채널 활용은 패치와 애드온(Add-on) 등의 디지털 배포를 통해 게임 수명 연장에 도움이 되고 게임 품질 향상에도 도움이 될 것으로 전망

MS, 캐주얼게임 마케팅 대규모 투자

● MS, Xbox 사상 최대 마케팅 캠페인 런칭

- ◆ Microsoft가 크리스마스 시즌을 맞아 Xbox 역사상 최대 규모의 글로벌 마케팅 캠페인을 벌일 예정
 - 광고 비용이 Xbox 첫 출시 때나 'Halo 3'의 런칭 때보다도 많은 것으로 알려짐
 - "Live Your Moment(순간을 살아가)", "캐주얼(Casual), 그리고 소셜(Social)"로 이루어진 이번 Xbox의 캠페인 테마는 Xbox를 통한 가상이 아닌 실제 사람들과의 즐거운 경험을 강조
 - 미국에서 지난 9월 19일(금요일) 시작된 마케팅은 지난 9월 25일(목요일) 유럽에서도 개시
 - 온라인 서비스 'Xbox Live' 역시 대대적인 광고가 있을 예정
- ◆ TV, 간판광고, 지면광고는 물론 매장 디스플레이와 전세계 디지털 마케팅을 포함, 자선 홍보와 지역 커뮤니티, 다이렉트 고객 커뮤니케이션 서비스의 지원도 함께 실시될 예정

● 신규 게임 발매 및 인터페이스 업데이트 등 마케팅 효과 최대화 노력

- ◆ Xbox는 Nintendo의 Wii나 Sony의 PS3보다 저렴한 가격(199달러/129.99파운드)을 강조해 나갈 예정이고, 올 가을 선보이는 "New Xbox Experience" 업데이트, 그리고 신규 발매작 등도 선보일 예정
 - Microsoft는 캐주얼게임 'Lips(노래하는 게임)', 'Scene It(퀴즈 게임)', 'You're In The Movies(모션 인식 게임)' 등을 선보이며 폭넓은 고객층 확보를 위한 행보를 진행 중
- ◆ Microsoft측은 이번 대규모 마케팅 캠페인을 통해 유럽 및 중동 아프리카 지역(EMEA)에서 높은 마케팅 효과를 얻고, 이미 경쟁이 굳어진 지역에서 Xbox 플랫폼의 재평가와 함께 브랜드 이미지를 끌어올릴 것으로 기대

캐주얼게임업체 Big Fish Games, 8,300만 달러 펀드 유치

美 캐주얼게임 개발업체 Big Fish Games, 8300만 달러 투자 유치

- ◆ 미국의 캐주얼게임 업체 Big Fish Games가 Balderton Capital, General Catalyst Partners, Salmon River Capital 등으로부터 단일 게임업체가 한 번의 협상에서 유치한 투자로는 역대 최고 액수인 8,300만 달러를 유치
 - 미국의 어려운 경제상황 속에서 이만한 출자가 확정된 것은 불경기에 아랑곳없이 건실한 성장세를 유지해온 게임업계의 최근 성적표가 반영된 결과로 분석
 - Big Fish Games측은 지난 3년간 해마다 100% 이상의 매출 신장률을 보여 작년에는 5,080만 달러의 매출을 달성해 온라인게임 시장 일각의 성장 둔화세와 무관하다고 밝힘
 - Big Fish Games의 인기 게임으로는 ‘Mystery Case Files: Madame Fate’, ‘Build-a-lot 2: Town of the Year’, ‘Ranch Rush’, ‘Azada: Ancient Magic’ 등이 있음

Big Fish Games의 향후 전망

- ◆ 현재 인터넷 Big Fish Games는 게임 사용자 저변확대에 따라 캐주얼게임에 대한 소비자 일반의 관심이 증가하고 있는 가운데, 적극적인 해외시장 공략과 사용자간 소셜 네트워크 지원 등을 병행해 가파른 성장세를 구가하고 있음
- ◆ Big Fish Games는 자사 게임 및 군소 개발업체 등 500여 파트너로부터 확보한 각종 게임을 자사 웹사이트 배포를 통해 사업 영위
 - 현재 Big Fish Games 웹사이트 방문자들의 하루 평균 게임 플레이 횟수는 100건 가량에 달하며, 전체 매출의 50% 가량은 해외에서 발생하고 있음
- ◆ Big Fish Games는 이번 투자협상에서 확보한 자금은 향후 상황에 따라 ‘유연하게’ 사용할 예정이며, 적절한 대상이 나타날 경우에는 M&A 등도 고려하고 있다고 밝힘
- ◆ 입소문 마케팅과 사용자 보상 등 SNS 요소를 적극 도입해 게임 사용자와의 접점을 늘리고, Nintendo DS 등 다양한 플랫폼용 게임 개발을 통해 시장 확대도 이를 계획

캐주얼게임 시장 내 치열한 경쟁상황 극복이 관건

- ◆ 미국 캐주얼게임 시장에는 Real Networks를 비롯해 EA 산하 Pogo.com 등 굵직한 경쟁사들이 포진해 있음
 - Big Fish Games 웹사이트의 월평균 순방문자(unique visitor) 수는 Pogo.com에 많이 못 미치는 수준이고, 트래픽 양은 Disney 산하의 Club Penguin과 엇비슷한 것으로 전해져 현 경쟁상황의 극복이 캐주얼게임 시장 내에서의 입지 구축을 위한 관건이 될 것임

게임개발사 Trion, C Round에서 7,000만 달러의 투자 유치

● 온라인게임 개발사 Trion, C Round까지 총 1억 달러 투자 유치

- ◆ Trion이 7,000만 달러의 신규 투자를 유치하며, 현재까지 누적 투자금이 총 1억 달러를 넘었다고 발표
 - 이는 'Grand Theft Auto IV'의 개발비와 Blizzard가 2004년 'World of Warcraft' 출시 이후 현재까지 쏟아 부은 관련 운영비의 절반에 달하는 것으로 알려짐

● Trion의 향후 전망

- ◆ Trion은 EA의 Lars Buttler와 Might and Magic의 제작자인 Jon Van Caneghem이 공동 설립한 회사로, Sci-Fi Channel의 TV 프로그램을 소재로 한 게임과 게임콘솔용 판타지 MMO게임을 제작할 예정
- ◆ 회사측은 철저하게 서버 기반으로 실행되는 게임을 제작하기 위해 관련 톨의 개발을 추진하고 있는 것으로 알려짐
 - 이 방식을 이용하면 사용자 측의 클라이언트는 그래픽만을 담당하고 나머지 모든 요소는 서버에서 처리돼 PC로 다운로드 됨
 - 서버 기반 방식을 통해 게임 실행의 최소 사양을 대폭 낮출 수 있고, 해당 게임의 불법복제를 차단할 수 있을 것으로 전망

*주: 'C round'는 벤처 기업이 창립 이후 세 번째 유치하는 펀드를 의미함. 창업자와 Angel 투자자의 투자를 받아 기업이 창립된 후, 처음으로 받는 펀드를 "A" Round'라고 하며, 그 후 추가적으로 받는 펀드를 차례로 B, C, D 등의 알파벳 순서로 지칭함

 www.trionworld.com

글로벌 모바일 게임업체, Google폰 출시 대비중



● 모바일게임사 Google폰 선점 전쟁 시작

- ◆ 또 하나의 스마트폰인 Google폰 'G1'이 지난 9월 24일 공개, 오는 10월 22일로 출시 일정이 확정됨에 따라 모바일게임 개발사들의 사업 진행도 빨라지고 있음
 - 해외 및 국내 모바일게임개발사들은 그간 개발해 온 Google폰용 게임 라인업을 속속 발표하며 Google폰 이용자들을 놓고 한바탕 격전을 준비 중인 것으로 알려짐
- ◆ Google폰에 탑재된 운영체제(OS)인 Android는 누구라도 개발에 참여할 수 있는 개방형 플랫폼으로, 그래픽 및 터치스크린·가속도 개념이 도입된 멀티미디어 기능을 통해 모바일게임을 즐기는 데 적합한 OS로 평가 받고 있음
 - Google폰은 오는 10월 22일 美 이동통신업체인 T-Mobile을 통해 판매될 예정

업체간 Google폰 게임 출시 상황

- ◆ 세계 최대의 모바일게임개발사 Gameloft는 2009년 1분기까지 Android에 최적화된 10여 개의 게임을 출시할 계획이라고 밝힘
 - Gameloft의 라인업 가운데 가장 먼저 서비스되는 게임은 ‘버블 배쉬 (Bubble Bash)’로 한국에서 ‘커플 팡팡’이라는 이름으로 서비스되고 있는 휴대폰 슈팅 아케이드 게임
- ◆ 일본의 게임개발사 NAMCO도 1980년 발매된 간판 게임 ‘팩맨(Pac-Man)’을 Google의 모바일 소프트웨어 장터인 ‘안드로이드 마켓’에 오는 10월 중 출시할 예정
 - 해당 게임의 가격은 9.99달러인 것으로 알려짐
 - 안드로이드 마켓이란 Google이 ‘G1’을 선보이면서 애플의 모바일 애플리케이션 장터인 앱 스토어(App Store)와 유사한 개념으로 문을 연 소프트웨어 업-다운로드 사이트임
- ◆ 다국적 게임회사 Glu Mobile도 안드로이드 마켓에서만 다운받을 수 있는 ‘본사이 블래스트’(Bonsai Blast)를 곧 선보일 예정
- ◆ 국내 모바일게임 제작업체 게임빌은 미국 법인을 통해 북미 시장에서 ‘전사의 길’(Path of Warrior)’를 선보일 예정
 - 한국에서 발매됐던 기존의 모바일게임인 ‘삼국쟁패’를 Google폰 전용 게임으로 재개발한 것으로 게임빌 북미 법인에서 발매할 것으로 알려짐
- ◆ 지오인터랙티브도 Google폰 전용 게임 개발을 검토 중인 것으로 알려짐

STAT 美 콘솔 HW 판매량 (9월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW 판매량 (9.21~9.27)

순위	HW	9.21~27 판매량	전주 대비 증감	누적판매량
1	Wii	132,603	+30%	14,497,275
2	DS	123,034	+7%	25,872,655
3	Xbox360	77,532	+4%	12,663,718
4	PSP	51,478	-1%	13,840,455
5	PS3	46,258	+7%	5,953,253
6	PS2	27,947	-7%	48,689,806

[출처] VGChartz

STAT 美 콘솔 SW 판매량 (9월 넷째 주)

Table 美 콘솔 SW 판매량 (9.21~9.27)

순위	플랫폼	게임명	퍼블리셔	주수	주간 판매량	누적 판매량
1	Wii	Wii Sports	Nintendo	97	132,603	14,497,275
2	Wii	Wii Fit	Nintendo	19	129,437	2,333,421
3	X360	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	2	118,182	515,600
4	Wii	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.	1	109,767	109,767
5	X360	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.	1	105,026	105,026
6	PS2	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.	1	96,206	96,206
7	X360	Rock Band 2	Electronic Arts	2	84,893	433,096
8	X360	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	1	74,717	74,717
9	DS	Lego Batman: The Videogame	Warner Bros.	1	74,655	74,655
10	DS	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	1	64,341	64,341

[출처] VGChartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (9월 넷째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (9.21~9.27)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Spore	simulation	Electronic Arts
2	Warhammer Online	MMORPG	Mythic/Electronic Arts
3	Civilization IV: Colonization	strategy	2K Games
4	Crysis Warhead	FPS	Crytek/Electronic Arts
5	The Sims 2 Apartment Life	simulation	Electronic Arts
6	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
7	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
8	The Sims 2 Double Deluxe	simulation	Electronic Arts
9	Lego Batman	Adventure	Warner Bros. Interactive
10	World of Warcraft: Burning Crusade	MMORPG	Blizzard

[출처] NPD Group