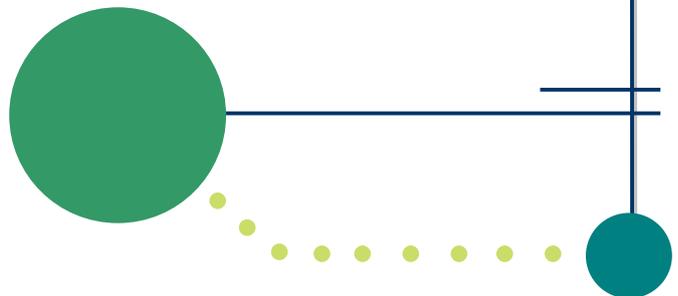




북미 게임 시장 동향

- EA, 온라인게임 강화 통해 아시아시장 공략 본격화 천명
- 美 온라인게임업체 Blizzard, 콘솔 MMO 게임 개발 중
- 캐주얼 게이머 부상에 따라 하드코어게임 약화
- 美 캐주얼게임업체 Big Fish, 캐나다 지사설립에 8,300만 달러 투입
- 게임 주식도 금융위기에 타격
- MS, New York Univ.에 게임교육학부 신설
- 비디오게임, 결코 보드게임 대체할 수 없어...EA
- 캐주얼게임업체 Oberon Media, 2,000만 달러 투자 유치
- BlizzCon 2008 Briefing
-  美 콘솔 HW 판매량 (10월 둘째 주)
-  美 콘솔 SW 판매량 (10월 둘째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (9월)



EA, 온라인게임 강화 통해 아시아시장 공략 본격화 천명

EA, 온라인게임 강화 및 현지화 통해 아시아 시장 공략 강화

- ◆ 최근 EA는 온라인게임 부문 강화, 디지털다운로드 유통 강화, 현지화 등을 통해 아시아 게임 시장에서의 상대적으로 약한 입지를 강화하기로 함
 - 시장조사업체인 PWC의 조사에 따르면, 2008년 전세계 게임시장에서 아시아가 차지하는 비중은 36%에 달하는 데 반해, EA의 2008년(회계연도 기준) 아시아권 매출은 36억 7,000만 달러로, 전세계 매출의 6%에 불과함

EA의 아시아 시장 공략 방안

- ◆ 먼저, 콘솔게임이 주류를 이루는 북미, 유럽 지역과 달리 온라인게임이 인기를 얻고 있는 아시아 시장의 특성을 감안, 자사 IP의 온라인게임화를 강화할 계획
 - EA는 아시아에 현재 'FIFA', 'NBA Street', 'Warhammer Online' 등의 주력 게임 브랜드를 선보였으며, 'Battlefield Heroes'와 싱가포르에서 개발 중인 'Need for Speed'의 온라인 버전을 출시할 예정
- ◆ 특히 아시아에 팽배하는 패키지 불법 복제를 다소 억제하기 위해 EA는 디지털 다운로드 유통을 확장할 계획
- ◆ 또 부분유료화 모델에 익숙한 아시아 게이머의 특성과 문화적 차이를 반영한 게임을 개발 공급하기 위해, 현지 게임개발사들과의 협력 및 인수합병도 적극 고려
- ◆ 현재 EA는 아시아 16개 도시에 지사가 있으며, 싱가포르, 하이데라바드(인도), 상하이(중국), 서울 및 도쿄에 개발 스튜디오를 두고 있음

美 온라인게임업체 Blizzard, 콘솔 MMO 게임 개발 중

Blizzard, 콘솔 MMO 개발 중

- ◆ Blizzard가 최근 자사 웹사이트에 게재한 구인광고를 통해 이른바 '차세대 MMO' 게임 제작에 나섰음을 사실상 인정한 가운데, 'World of Warcraft(WoW)'의 게임 디렉터인 Jeffrey Kaplan이 "나 역시 해당 프로젝트에 참여하고 있다"고 언급
- ◆ Blizzard의 CEO인 Mike는 지난 10월 10일부터 11일까지 양일간 열린 BlizzCon 행사에서 "WoW 등의 기존 게임들이 PC에 더 적합한 성격이어서 그렇게 발매했을

뿐, 실상은 이미 콘솔 시장에서 입지를 굳히고 있는 Activision의 노하우와 유능한 콘솔게임 개발자도 상당수 보유하고 있어 내용에 따라 얼마든지 콘솔용 MMO 제작도 가능하다”고 밝힘

- 그러나 Blizzard의 차세대 MMO는 아직 초기 개발 단계여서 정식 출시까지는 (역대 Blizzard 게임들이 대개 그랬듯) 다소 시간이 걸릴 전망

신규 MMO 개발 전략

- ◆ Mike CEO는 Sony Online Entertainment가 이미 콘솔 MMO게임 진출을 선언한 데 대해 “시장 점유율을 결정하는 것은 출시 시기가 아니라 게임 그 자체”라며, “사실, Blizzard는 지금까지 특정 장르에서 ‘최초’를 선언해본 적이 거의 없다”고 덧붙임
 - 지금까지 ‘최초’로 출시된 게임은 액션 RPG를 표방한 ‘Diablo’ 정도가 유일한 사례였으나, 그마저도 출시 당시에는 ‘새롭다’는 평가를 거의 받지 못했음을 강조
- ◆ Blizzard가 개발하고 있는 새로운 콘솔 MMO게임은 WoW의 시장을 잠식하지 않는 새로운 종류의 MMO인 것으로 알려짐
 - 이 게임은 ‘WoW’나 ‘Warhammer Online’의 하이판타지와는 사뭇 다른 공상과학, 가까운 미래, 대재앙 이후, 역사적 배경 등 여러 설정을 고려하고 있는 것으로 알려짐
 - 하이판타지 세계관을 택하지 않은 기존 게임들이 고전하고 있는 것은 사실이나, 이는 (배경의 설정 탓이 아니라) 상당 부분 게임 디자인 자체의 문제 때문이라고 지적

캐주얼 게이머 부상에 따라 하드코어게임 약화

캐주얼 게이머 부상에 따른 하드코어 게이머 중요성 감소

- ◆ 여성과 고연령층으로 게임 인구가 확대되고 캐주얼 게이머로부터의 매출이 상승하면서, 캐주얼 게이머들이 게임의 주류 소비자로 부상중. 이에 따라 과거 게임의 핵심 소비층으로 막강한 영향력을 행사하던 ‘하드코어 게이머’들의 비중이 상대적으로 약화되고 있음

캐주얼 게이머로의 시장 전이 징후

- ◆ ‘The Sims’ 시리즈가 당시 주류를 이루던 하드코어 게이머들의 흑평에도 불구하고 2002년 630만 장을 판매하면서, 최고 판매량을 기록했던 어드벤처 PC게임 ‘Myst’를 제치고 최대 판매량 기록을 갱신, 게임 시장의 주도권이 캐주얼 게이머로 이동하는 계기를 마련

- 이 때부터 하드코어 게이머 없이도 게임이 성공할 수 있다는 인식이 확산되기 시작했고, 결과적으로 최근까지 'The Sims'는 전세계적으로 1억 장 이상의 판매량을 기록
- Will Wright의 차기작인 'Spore'가 지난 9월 출시되자마자 하드코어 게이머들이 '너무 단순하다'는 등의 비판을 쏟아냈지만, 불과 3주 만에 100만 장이 팔리는 기염을 토함
- Will Wright도 게임 테스트 단계에서 "기존 Sims 보유자를 비롯한 캐주얼 게이머와 지금까지 게임을 즐기지 않은 일반 소비자를 대상으로 진행했다"며, "하드코어 게이머의 요구보다 대중의 니즈에 초점을 맞췄다"고 게임개발의 배경을 밝힘

● 전이 배경과 전망

- ◆ 게임개발이 상업성을 정제로 이루어진 만큼 '더 많은 소비자의 확보를 통한 매출 구현'을 위해 이용자의 기호에 민감한 것은 당연한 논리임
- ◆ 또 Nintendo의 Wii나 DS와 같은 대중을 겨냥한 쉬운 입출력 장치를 제공하는 하드웨어의 등장 또한 이 같은 전이를 촉발시킨 결정적인 요인 중 하나

● 하드코어 게임의 전망

- ◆ 그러나 Activision의 'Call of Duty: World at War'나 Microsoft의 'Gear of War 2' 등 이번 연말시즌을 겨냥한 신작 하드코어게임들의 출시는 여전히 하드코어 게임 시장의 중요성을 반증
- 군소 개발사들도 개발비용을 줄이기 위해 저렴한 개발툴과 각종 디지털 유통채널을 이용한 하드코어 게임 개발에 힘을 쏟고 있어 예전만큼은 아니지만, 여전히 하드코어 게이머를 위한 게임이 지속적으로 출시될 것으로 전망

美 캐주얼게임업체 Big Fish, 캐나다 지사설립에 8,300만 달러 투입

● Big Fish, 캐나다 Vancouver에 개발 Studio 설립

- ◆ 美 캐주얼게임업체 Big Fish는 지난 9월 받았던 8,300만 달러 규모의 펀드를 모두 캐나다 지사 설립에 투입할 것으로 알려짐
- Big Fish Games가 Balderton Capital, General Catalyst Partners, Salmon River Capital 등으로부터 유치한 8,300만 달러는 단일 게임업체가 한 번의 협상에서 유치한 투자로는 역대 최고 액수에 해당함

🌐 캐나다 Studio 역할 및 설립 배경

- ◆ 캐나다에 설립될 스튜디오는 Big Fish가 내부 개발 중인 30종의 게임 중 일부 게임 개발을 담당, 매년 자체 포털 사이트에 외부 개발 게임과 함께 출시될 예정
- ◆ 최근 게임업체들이 개발비를 절감하기 위해 인도, 중국 등 신흥시장으로 개발기지를 옮기거나 아웃소싱 비중을 늘리고 있는 것을 감안할 때, 캐나다 Vancouver를 선택한 것은 이례적임
 - Big Fish는 지사 설립 배경에 대해 Vancouver에는 EA Canada 및 Black Box 팀을 포함, Relic, Propaganda 등의 다양한 게임업체들이 진출해 있으며, 영화 회사가 곳곳에 자리잡고 있는 등 기술적 커뮤니티가 풍부해 인력 수급 및 기술 개발에 이점이 많기 때문이라고 밝힘
 - Big Fish는 이번 캐나다 지사 설립 이전에 310명의 직원 거의 전부가 시애틀에 집중돼 있었으며, 인력의 절반이 R&D 인력이라는 점도 이번 설립배경을 간접적으로 설명해 줌
 - Big Fish의 인기 게임으로는 'Mystery Case Files: Madame Fate', 'Build-a-lot 2: Town of the Year', 'Ranch Rush', 'Azada: Ancient Magic' 등이 있으며, 방문자의 하루 평균 플레이 횟수는 100만 건 가량이고, 전체 매출의 절반은 해외에서 발생

 www.bigfishgames.com

게임 주식도 금융위기 타격

🌐 불황에 강한 게임산업도 예외 없이 하락

- ◆ 일반적으로 '코쿤(Cocoon) 효과(연휴와 같은 시기에 편안한 집에서 나오지 않으려는 심리 효과)'로 인해 게임산업은 경기침체의 영향을 덜 받는 것으로 알려져 왔으나, 이번 금융 위기의 타격에서는 예외 없이 하락하는 모습을 보임

🌐 비디오 게임 시장 성장률도 하락

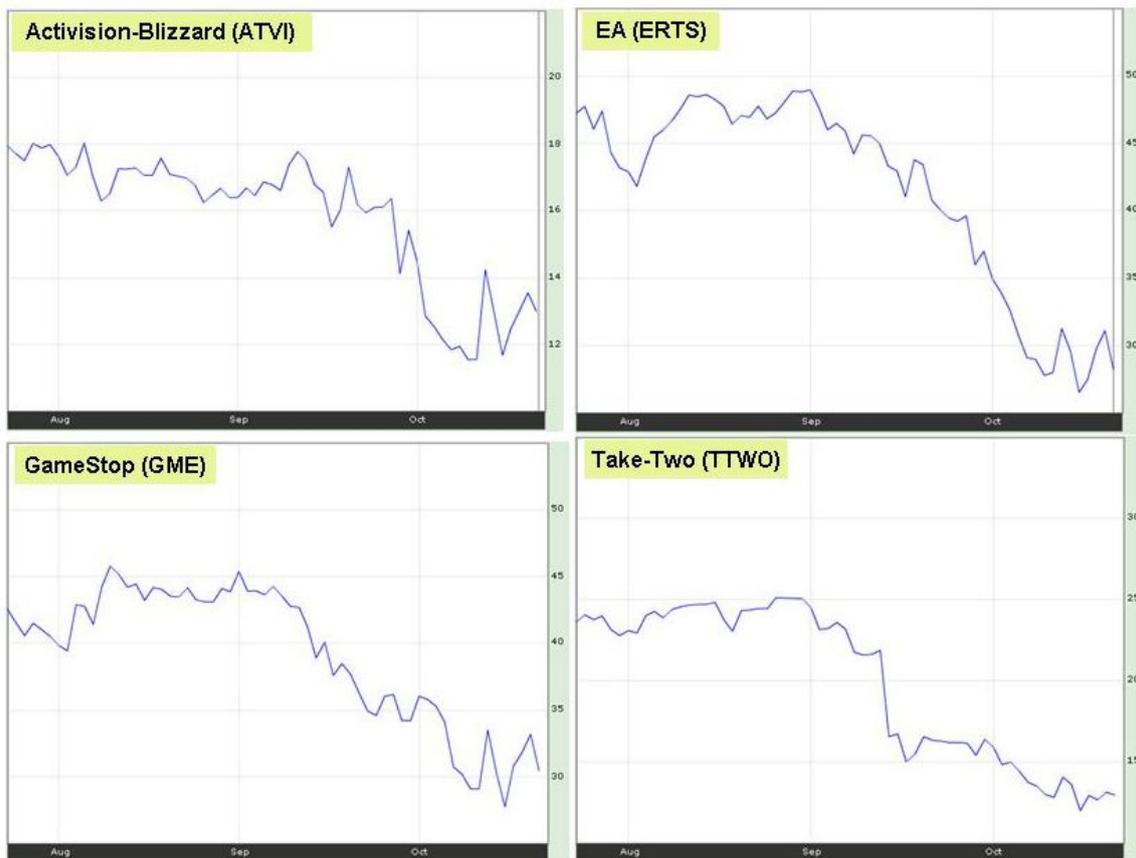
- ◆ 주가 뿐만 아니라, 매년 판매 기록을 갈아치우며 올해에도 가파른 성장을 이어갈 것으로 기대됐던 게임 산업의 성장을 또한 올 8월 처음으로 증가세가 꺾인 것으로 나타나 사태의 심각성을 더하고 있음
 - 시장조사기관 NPD Group은 EA의 미식축구 시리즈 'Madden '09'의 선전에도 불구하고, 8월 게임 산업의 총 매출은 전년 동기에 비해 겨우 13% 증가에 그쳤다는 조사 결과를 공개
 - Goldman Sachs의 애널리스트인 Mark Wienkes는 지난 6개월 동안 전년동기 대비 40% 이상의 고도 성장을 거두었던 게임 산업에 큰 제동이 걸린 것이라며 우려를 표명

● 각 국가별 대응책도 큰 효과 없어

- ◆ 지난 10월 14일 각 정부가 대규모 자금을 투입한다는 소식에 Activision Blizzard 주가가 10월 2일 주가인 14.25 달러로 23.3% 상승하는 등 게임 업체 주가가 잠깐 반등했지만, 장기적인 경기 전망에 대한 불확실성이 워낙 강해 전반적인 감소세는 여전한 것으로 나타남

Chart

주요 글로벌 게임업체들의 지난 3개월간 주가 추이(2008.8.22~10.22)



[출처] Bloomberg, 2008.10.22

MS, New York Univ.에 게임교육학부 신설

● Microsoft와 NYU, 게임 교육 학부 개설 합의

- ◆ Microsoft와 New York University(NYU)는 지난 화요일 'Games for Learning Institute(G4LI)' 개설에 합의하고, 성명을 통해 "이번 합의는 게임이 수업에서 교육 효과를 높이기 위해 어떤 식으로 활용될 수 있는지 그 가능성을 확인하기 위한 것"이라고 밝혔

- G4LI에 참여하는 대학에는 콜롬비아 대학, 뉴욕 시립대, 다트머스 대학, 파슨스 디자인 스쿨, 뉴욕대 폴리테크닉 학부, 로체스터 산업대 및 사범대 등이 포함
- Ken Perlin 뉴욕대 컴퓨터 공학부 교수가 뉴욕대 스타인하르트 스쿨(Steinhardt School of Culture, Education & Human Development)의 Jan Plass 교육 커뮤니케이션 및 기술학부 부교수와 함께 G4LI의 공동 디렉터 자리를 맡을 것으로 예상

운영 계획

- ◆ G4LI를 위해 Microsoft Research가 150만 달러를 투입하고 NYU를 비롯한 대학 단체 역시 150만 달러를 투입, 총 300만 달러의 자금이 투입된 것으로 알려짐
- ◆ Microsoft는 특히 중학생(6~8학년) 대상의 과학 및 기술, 공학, 그리고 수학 과목(STEM subjects, 핵심 이과 과목)의 효과적인 수업 도구로서 컴퓨터 게임이 지닌 잠재력을 평가하기 위한 첫 3년 간의 연구에 대부분의 자금이 사용될 것이라고 전함
 - 프로그램은 결과적으로 유치원부터 고등교육에 이르는 전 학년에 초점을 맞출 것으로 기대되며 연구 결과는 게임 개발자는 물론 교육자, 또 다른 연구자들에게 공유될 예정

 research.microsoft.com/ur/us/gamesinstitute.aspx

비디오게임, 결코 보드게임 대체할 수 없어...EA

보드 게임의 비디오게임화 작업은 대체가 아닌 보완

- ◆ EA와 함께 전세계 2위 완구업체인 Hasbro의 보드게임을 비디오게임화하는 작업을 총괄해온 Hasbro Studios의 Chip Lange 이사는 최근 게임전문잡지 Edge와의 인터뷰를 통해 “가족들이 거실 테이블에 모여 앉아 'Monopoly'와 같은 보드게임을 즐기는 현실에서의 경험은 그 어떤 것으로도 대체할 수 없다”면서 보드게임의 독특성을 인정함
 - 그는 “오랜 시간 사람들에게 인기를 끌어온 보드게임을 단순히 복제하지도 않고, 낯설지도 않게 비디오게임화 한다는 것은 생각보다 어려운 일”이라며, “기존 보드게임으로는 구현할 수 없는 요소를 구현해 새로운 재미를 창출하는 것이 관건”이라고 밝힘

EA, Hasbro와 제휴

- ◆ EA는 2013년까지 독점적으로 세계적인 완구업체 Hasbro가 보유하고 있는 보드게임 및 장난감 IP를 활용한 온라인, 콘솔, 모바일기반 게임 출시를 담당하기로 지난 2007년 8월 제휴한 바 있음

- Hasbro는 이전에는 각 IP별로 다양한 파트너와 게임화 작업을 수행하는 전략을 추구했던 반면, EA와의 계약을 기점으로 모든 비디오게임화 작업을 EA 한 업체에게 위임하는 전략으로 선화함
- Hasbro는 'Monopoly', 'Scrabble', 'Yahtzee', 'Nerf', 'Tonka', 'Littlest Pet Shop'과 같은 유명 IP를 보유

Hasbro의 보드게임의 비디오게임화 전략

- ◆ Hasbro는 멀티플랫폼 개발시 모든 플랫폼에 공통되는 기능만으로 축소하다 보면 장점을 모두 놓쳐버리는 '최소공배수의 오류'를 피하고, Facebook, PS3 등 개별 플랫폼의 특징을 살릴 수 있는 개발전략을 추구
 - 구체적으로 Facebook의 경우 SNS를 활용하고, PS3의 경우 그래픽 성능을 최대한 활용하며, 모바일게임의 경우 이동성을 강조하는 방향으로 개발
 - 이러한 접근 방식을 통해 시장 변화에 능동적으로 대응할 수 있을 것으로 전망

 www.hasbro.com

캐주얼게임업체 Oberon Media, 2,000만 달러 투자 유치

美 캐주얼게임업체 Oberon Media, 중국계 펀드로부터 투자 유치 성공

- ◆ 美 캐주얼게임업체 Oberon Media가 2,000만 달러의 자금을 Infinity I-China Fund로부터 추가로 조달 받은 것으로 알려짐
 - Oberon은 이번 투자 유치를 통해 중국과 파트너십을 확립하고 이를 통해 사업 영역 확장에 힘쓸 것으로 예상됨
 - Oberon의 전 투자자 중에는 Goldman Sachs, Morgan Stanley, Oak Investment Partners, 그리고 Lehman Brothers 등이 있음

온라인게임 업체 Challenge Games, 벤처 펀드 1,000만 달러 돌파

- ◆ 美 온라인게임업체 Challenge Games의 벤처 펀드 자금이 Series B 라운드에서 1,000만 달러를 돌파한 것으로 확인됨
 - Globespan Capital Partner의 주도로 관리되는 Challenge Games의 펀드는 Series A에서 450만 달러 규모였음
 - 2006년 설립된 Challenge Games는 웹 브라우저 기반의 콘텐츠를 제공하는 업체로 현재 'Duels'와 'Baseball Boss' 두 게임을 서비스하고 있음
 - Challenge Games의 'Duels'는 가입 회원수가 출시된 지 겨우 10개월째 되는 지난 7월 25만 명을 돌파할 정도로 견고한 기반을 쌓아가고 있는 것으로 알려짐

글로벌 게임산업 Trend

- ◆ 조성된 펀드 자금은 회사의 아시아 진출 및 신작 게임 'Warstorm' 런칭, 경쟁사 인수 등에 폭넓게 사용될 것으로 예상됨

북미 온라인게임 퍼블리셔 Silverbirch, 추가 자금 조달

- ◆ 'N+'의 퍼블리셔로 유명한 토론토의 Silverbirch가 'CrossFire' 등 MMO게임 런칭을 위해 추가로 50만 달러의 자금을 Aberdeen Gould Capital Markets으로부터 조달했다고 밝힘
 - Silverbirch는 연말 국산 MMO게임 'CrossFire'의 영어 버전을 북미 및 영국에 런칭할 계획
 - 앞서 Silverbirch는 이달 초 200만 달러의 자금을 조달 받았으며, 'CrossFire'의 런칭 및 "일반적인 자금 운용 목적"으로 사용할 것이라고 발표한 바 있음

 www.oberon-media.com
 www.challengegames.com
 www.silverbirchstudios.com

BlizzCon 2008 Briefing

- Blizzard의 임직원 및 게임 개발진과 팬들의 만남의 장인 BlizzCon 2008이 지난 10월 10일에서 11일까지 망일간 성황리에 개최됨
- 100달러에 달하는 티켓 1만5,000장이 판매 시작 15분만에 매진될 정도로 팬들의 호응이 높았던 이번 BlizzCon 2008에서는 Blizzard의 신규 게임 StarCraft II, Diablo III와 World of Warcraft의 확장판 Wrath of the Lich King의 게임 시연과 개발 상황 등을 발표



주요 게임

- **StarCraft II**
 - StarCraft II는 테란, 저그, 프로토스 순으로 세 종족별 싱글모드를 3부작 형태로 출시할 예정이라고 전해짐
 - 각 패키지는 전작 StarCraft의 'Brood War'와 같은 확장팩 형식으로 판매 예정
- **Diablo III**
 - Barbarian, Witch Doctor에 이어 세번째 직업군인 Wizard가 공개됨
 - Wizard는 전작의 Sorcerer와 유사한 캐릭터로 시연 동영상을 통해 멋진 마법 그래픽효과를 보여주어 팬들의 기대를 한층 높임
- **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**
 - 국내 11월 18일 발매 예정인 WoW 확장판 Wrath of the Lich King의 신규 캐릭터 Death Knight와 신규 퀘스트가 공개됨
 - 신규 캐릭터 외에 투석기 등 새로운 PvP요소 등이 팬들의 관심을 받은 것으로 알려짐

자료: Blizzard, 스트라베이스 재구성

BlizzCon 핵심 전략

- **Blizzard의 차기 온라인 Platform, New battle net**
 - 마이크 모하임 Blizzard 대표는 BlizzCon 2008에서 가진 기자회견에서 내년엔 선보일 Blizzard의 온라인 Platform인 'New battle net'에 대해서 언급함
- **Social Networking Service 강화 통한 온라인 커뮤니티 활성화**
 - New battle net은 기존 배틀넷에서 Social Networking Service 기능을 더욱 강화할 것으로 전해짐
 - SNS 기능 강화를 통해 Blizzard 게임 사용자들의 온라인 커뮤니티 활성화에 역점을 둘 것으로 보임
- **MMORPG 시장 대중화 목표**
 - 온라인 커뮤니티 활성화를 바탕으로 World of Warcraft와 같은 MMORPG 게임이 더욱 대중에게 다가갈 수 있을 것으로 기대

STAT 美 콘솔 HW 판매량 (10월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW 판매량 (10.5~10.11)

순위	HW	9.21~27 판매량	전주 대비 증감	누적판매량
1	Wii	197,245	+75%	14,807,292
2	DS	154,977	+25%	26,187,481
3	Xbox360	77,336	-10%	12,827,098
4	PSP	54,865	+12%	13,944,278
5	PS3	53,434	-3%	6,061,529
6	PS2	33,262	+1%	48,763,971

[출처] VG Chartz

STAT 美 콘솔 SW 판매량 (10월 둘째 주)

Table 美 콘솔 SW 판매량 (10.5~10.11)

순위	플랫폼	게임명	퍼블리셔	주수	주간 판매량	누적 판매량
1	Wii	Wii Sports	Nintendo	99	197,245	14,807,292
2	Wii	Wii Fit	Nintendo	21	141,539	2,598,969
3	X360	NBA2K9	Take2	1	136,039	136,039
4	Wii	Wii Play	Nintendo	87	83,798	7,445,304
5	PS3	NBA 2K9	Take 2	1	74,379	74,379
6	X360	Nba Live 09	Electronic Arts	1	65,059	65,059
7	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	24	60,816	3,350,436
8	X360	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	4	53,663	645,853
9	DS	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	3	52,903	174,436
10	PS3	NBA Live 09	Electronic Arts	1	46,637	46,637

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (9월)

Table 美 PC게임 판매량 (9.1~9.30)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Spore	Simulation	Electronic Arts
2	Warhammer Online	MMORPG	Mythic/Electronic Arts
3	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
4	Warhammer Online Collector's Ed.	MMORPG	Mythic/Electronic Arts
5	Spore Galactic Ed.	Simulation	Electronic Arts
6	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
7	Crysis Warhead	FPS	Crytek/Electronic Arts
8	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
9	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
10	Spore Creature Creator	Simulation	Electronic Arts

[출처] NPD Group