

## Activision Blizzard, 합병 후 첫 실적 공개

### ● Activision Blizzard 합병 후 3분기 기대 이상의 실적 발표

- ◆ 지난 7월 9일 합병을 완료한 Activision Blizzard는 합병 후 첫 분기인 2008년 3분기 실적 발표에서 7억 1,100만 달러의 매출을 기록했다고 발표
  - 미국 시장에서 ‘Starwars: The force Unleashed’의 높은 판매고 역시 이번 실적 달성에 영향을 준 것으로 분석됨
- ◆ 인기 온라인게임 World of Warcraft가 전체 매출의 42%를 차지했고, 가정용 콘솔 플랫폼이 42%, Nintendo DS가 10%, PSP가 2%를 각각 차지
  - ‘World of Warcraft’는 Activision Blizzard의 3분기 매출의 42%에 해당하는 약 2억 9,860만 달러의 매출을 기록
  - 콘솔 플랫폼 별 매출 비율은 Wii가 13%, Xbox360이 11%, PS3가 9%, PS2가 9%임
- ◆ 그러나 Activision과 Blizzard(Vivendi Games)간 합병 과정에서 사용된 비용으로 인해 3분기 순 손실액은 1억 800만 달러를 기록

### ● 4분기 실적 전망

- ◆ 올 4분기에는 ‘World of Warcraft : Wrath of the Lich King’, ‘Guitar Hero : World Tour’, ‘Call of Duty : World at War’ 등의 기대작들이 잇따라 출시될 예정이어서 이 같은 매출 규모는 지속적으로 상승할 전망
  - Blizzard는 지난 3분기에 경쟁작인 ‘Age of Conan’, ‘Warhammer Online’ 등으로 일부 유저가 이탈했으나, 이들 중 50% 이상이 다시 돌아오고 있다고 밝혀 향후 World of Warcraft의 실적은 더욱 증가할 것으로 전망
  - ‘World of Warcraft’의 새로운 확장판인 ‘World of Warcraft: Wrath of the Lich King’의 발매 역시 ‘World of Warcraft’의 매출 향상에 크게 기여할 것으로 전망
  - Activision Blizzard의 이사회는 “회사의 미래에 대한 자신감을 반영하는 차원”에서 최대 10억 달러 규모의 자사주 매입을 결정



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

## 콘솔은 궁극적으로 사라질 것...美 캐주얼게임업체 PlayFirst

### “게임 전용 기기로서의 콘솔은 없어질 것”... PlayFirst CEO

- ◆ 美 캐주얼게임 업체 PlayFirst의 CEO인 John Welch는 지난 9월 벤처투자전문매체인 Venture Beat와의 인터뷰에서 게임 전용 기기로서의 콘솔은 없어질 것이라 전망
  - 게임이 유일한 쌍방향 엔터테인먼트였던 시대에는 게임 전용 기기로서의 콘솔이 필요했으나, 쌍방향 미디어가 다양해진 현재로서는 게임 전용 기기의 의미가 없어짐
- ◆ 현재 콘솔은 이미 게임 전용 기기보다는 멀티미디어 플랫폼으로 진화하고 있다고 평가
  - 하드웨어 성능 개선, 인터넷 지원 일반화 등의 영향으로 단순한 게임기가 아니라 이미 멀티미디어 플랫폼으로 진화했음을 의미
  - 게임 전용 기기는 게임이라는 효용에 비해 단가가 비싸, 향후 게임만을 즐기기 위해 기기를 구매하는 유저 비율은 지속적으로 감소할 전망

### 거실 겨냥한 일반형 기기가 콘솔 대체할 것

- ◆ 현재 Microsoft, Nintendo, Sony 등 플랫폼 업체들의 거실 선점을 위한 다양한 전략이 실행되고 있음
  - Microsoft는 최근 3D 아바타와 영화, 게임, 동영상 등 각종 신규 콘텐츠를 제공하고 멀티플레이를 지원하는 내용의 New Xbox Experience(NXE) 프로그램을 발표, ‘거실 엔터테인먼트 허브’로서의 Xbox360의 입지를 굳히려는 전략을 보여주고 있음
  - Sony 또한 PS3를 IPTV 셋톱박스로서 제공하고, 3D 커뮤니티와 동영상 서비스를 제공하는 등 기존의 하드코어 게이머만이 아니라, 범용적인 니즈를 충족시키는 매스마켓 전략을 선보이고 있음
- ◆ 어떤 형태로든 이 같은 거실 엔터테인먼트의 허브로서 범용 기기가 보급되면, 더 이상 게임 자체만으로는 해당 기기를 구매하긴 어려울 것이라는 설명
  - Nintendo ‘Wii’, Apple ‘iPhone’ 과 같은 변수가 여전히 존재하고 있지만, 향후 ‘거실 엔터테인먼트’를 장악할 기기는 기존의 PC와는 전혀 다른 기기가 될 것으로 전망됨

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

## 2009 글로벌 모바일게임 시장 전망

### ◆ N-Gage, iPhone 등의 신규 모바일 플랫폼, 2009년 성장동력 될 것

- ◆ 세계 최대 휴대폰 제조업체인 Nokia가 모바일게임용 플랫폼인 N-Gage의 마케팅을 본격적으로 시작한 데 이어, Apple의 iPhone 3G 역시 1,000만 대의 판매고를 기록하는 등 신규 모바일게임 플랫폼이 확산되면서 2009년 모바일게임 시장의 부흥을 예고
  - 물론 시장조사업체들의 전망치가 40억 달러에서 80억 달러까지 편차가 클 뿐 아니라, 지난 2008년 이동통신사들의 비협조적인 태도로 기대에 미치지 못한 시장상황을 고려할 때 낙관할 수 만은 없음
  - 그러나 Gameloft 등 모바일게임 업계에서는 Nokia의 N-Gage와 Apple의 iPhone 3G와 같은 플랫폼이 2009년 모바일게임 시장을 확대시킬 것으로 기대
  - Nokia와 Apple의 새로운 모바일 플랫폼은 기존 시장의 한계로 인식됐던 마케팅과 사용자 접근성 문제를 동시에 해결할 수 있을 것으로 평가 받고 있음
- ◆ 모바일게임 업체인 Amdocs의 Eitan Gelbaum 부사장은 “휴대폰 다운로드 소프트웨어 중 게임이 차지하는 비중은 18개월 전 35%에서 최근 50%까지 증가했다”고 긍정적인 전망을 뒷받침함

### ◆ Nokia와 Apple의 모바일게임 시장 전략

- ◆ Apple은 iPhone 3G와 연계된 App Store를 통해 iPhone 사용자들이 쉽게 모바일게임을 구매하고 다운로드 받을 수 있도록 함으로써, 사용자들의 모바일게임 접근성을 높여 모바일게임 이용 증가를 유도할 전망
  - 현재 전세계 1,000만 대 이상 판매된 iPhone 3G의 사용자 기반 또한 기존 이동통신업체들의 폐쇄성으로 인한 기존 모바일게임 시장의 한계를 해결하는 데 기여할 것으로 기대
- ◆ Nokia는 초기 휴대용게임기로 선보였던 N-Gage를 모바일게임 플랫폼으로 전환, 모바일게임 개발 및 유통을 촉진시킨다는 전략
  - 지난 8월 출시한 N85 모델에 이미 N-Gage를 탑재했고, 신형 휴대단말인 N95에도 이를 탑재할 예정
  - 전문가들은 Nokia의 휴대폰 시장 영향력을 고려했을 때 모바일게임 부문에서 Apple iPhone의 10배 이상의 효과를 낼 것으로 전망

### 게임 활용한 출판 마케팅 부상

#### ● 게임 활용한 출판 마케팅 활발

- ◆ 최근 게임을 이용해 청소년과 아이들을 독서로 이끌고자 하는 시도가 학교, 출판사, 도서관 등에서 활발해지고 있는 것으로 알려짐

#### ● 학교-도서관-출판계의 게임 활용 사례

- ◆ 최근 도서관에서는 디지털 문학 교육에 있어서 게임이 도움이 된다는 판단 하에 게임 토너먼트 대회를 주관하기도 하고, 학교에서는 게임을 교실 내에 도입하는 방안을 추진
  - 美 뉴욕 사립 재단인 John D. and Catherine T. MacArthur Foundation은 게임의 기본 원리인 즉석 피드백과 시각적 표현 기법을 이용한 교육법을 도입한 공립 학교의 설립을 준비하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 美 출판사인 Random House는 Christopher Paolini의 베스트셀러 'Inheritance' 시리즈의 제3권인 'Brisinger'를 출판하기에 앞서 관련 온라인게임을 선보여, 지난 6월이래 현재까지 약 5만 1,000명의 가입자를 확보
  - 또 'Harry Potter' 시리즈의 출판사로 알려진 Scholastic은 최근 웹기반 게임 배경의 판타지 장편소설 시리즈 'The 39 clues(총 10권)'의 첫 작품 'The Maze of Bones'를 출판

#### ● 게임 활용 효과에 대한 논란 여전

- ◆ 일부 교사와 문학계 관계자들은 아이들의 독서를 유도하려다 오히려 게임으로 관심이 분산되거나, 책에 빠져드는 경험을 박탈할 수 있다고 우려를 제기
  - 반면 일부 연구자들은 게임이 독서 못지 않게 비판적, 능동적이며 체계적인 사고를 요구한다고 반박

 [www.macfound.org](http://www.macfound.org)  [www.scholastic.com](http://www.scholastic.com)  [www.randomhouse.com](http://www.randomhouse.com)

### EA, 'Spore'에 탑재된 DRM으로 집단 소송 제기 당해

#### ● EA 대작 Spore DRM 논란 가열

- ◆ SimCity 제작자 Will Wright의 최신작 Spore가 EA의 지나친 DRM정책으로 집단 소송에 휘말리게 된 것으로 전해짐
  - 문제가 제기된 Spore의 DRM 부분은 Spore 게임 설치시 자동적으로 PC에 설치되는 DRM Software인 SecuROM으로 알려짐

- SecuROM은 사용자의 동의 없이 사용자 PC에 설치되고, 이후 Spore를 PC에서 제거해도 여전히 남아있게 되어, Spore 구매자가 Software를 제어할 권한을 침해하는 것으로 알려져 있음
- Spore와 유사한 소송이 EA의 'Sims 2 expansion: Bon Voyage'와 관련해서도 제기되어 있는 것으로 전해짐
- ◆ 또한 Spore의 최초 게임 구동 시 인터넷 인증이 필요한 점과 게임 인스톨이 총 3대의 PC에서만 가능하고 4대부터는 EA의 별도 인증을 받아야 하는 DRM 요소 역시 게임 사용자들의 불만을 사고 있는 것으로 전해짐

### EA의 대처

- ◆ EA의 John Riccitiello 사장은 EA의 게임에 설치되어 있는 DRM 요소가 게임의 불법 복제 등을 막기 위한 불가피한 요소이며, 대다수의 게임 사용자들이 이에 동의하고 있다고 밝히며 DRM과 관한 논란에 대해 반박
- 또한 EA측은 Spore의 인스톨 가능 PC 제한에 대한 논란에 대해서도 1% 미만의 사용자만이 4대 이상의 PC에 게임을 인스톨하는 상황에서 현재 EA의 DRM 요소에 문제가 없다는 입장을 밝힘
- Spore에 탑재돼 문제가 된 DRM 요소는 EA에서 출시하는 신작에도 계속 적용될 예정이어서 논란이 계속될 것으로 전망

## Facebook용 게임개발사 Playfish, 1,700만 달러 투자 유치

### 美 Playfish, 1,700만 달러 투자 유치

- ◆ 美 캐주얼게임 개발업체 Playfish는 B round에서 벤처투자업체인 Accel Partners와 Index Ventures로부터 1,700만 달러 규모의 투자 유치
- 2007년 10월 런던에서 설립된 Playfish는 'Who Has The Biggest Brain?'과 'Bowling Buddies' 등의 SNS 기반 게임을 Facebook과 MySpace를 통해 출시, 지금까지 월 1,000만 이상의 액티브 유저를 확보하였고, 월평균 플레이 시간은 200분에 이릅니다

### 투자 예상 효과

- ◆ Playfish의 CEO인 Kristian Segerstrale은 이번 투자 유치를 통해 '개발 스튜디오를 확장함으로써 사용자 기반을 확대하고, 커뮤니티용 게임 개발에 박차를 가할 것'이라고 포부를 밝힘

- 현재 Playfish는 샌프란시스코, 베이징, 노르웨이에 지사를 두고 있음
- 경쟁사인 Warbook은 A round에서 지난 5월 Grey Partners 외 2개 투자업체로부터 1,500만 달러 규모의 투자 유치
- 또 다른 경쟁사인 Zynga는 지난 7월 B round에서 투자업체인 Kleiner Perkins로부터 2,900만 달러 규모의 투자를 유치, 일평균 15만 액티브 유저를 확보하고 있는 Facebook 애플리케이션 업체 YoVille를 인수한 바 있음

 [apps.facebook.com/warbook](https://apps.facebook.com/warbook)  [www.playfish.com](http://www.playfish.com)  [www.zynga.com](http://www.zynga.com)

## Activision, PS2용 Guitar Hero 개발사 Budcat 인수

### Activision, PS2용 Guitar Hero 개발사 Budcat Creation 인수

- ◆ Activision Publishing은 PS2용 ‘Guitar Hero’ 개발사인 Budcat Creations를 인수, Activision의 자회사가 될 예정이라고 지난 10일 발표
- Budcat은 ‘Guitar Hero III: Legends of Rock’, ‘Guitar Hero: Aerosmith’, 그리고 최근 ‘Guitar Hero: World Tour’의 PlayStation2 버전 개발에 참여했으며, 과거 게임업체인 Majesco와 ‘Our House’, ‘Blast Works: Build, Trade, Destroy’를, Electronic Arts와는 ‘Medal of Honor: Vanguard’를 Wii용으로 개발하기도 함
- Budcat은 PS2뿐만 아니라, DS, Wii, PC용 게임을 개발하고 있음
- 현재 美 Iowa市에 있는 Budcat 스튜디오는 그대로 유지될 계획

### 인수배경

- ◆ Activision Publishing의 이번 인수는 상대적으로 취약한 Nintendo 플랫폼의 개발 역량을 강화하고, 글로벌 음악 게임 시장을 선도하기 위한 포석으로 분석됨
- 이번 인수 배경에 대해 Activision Publishing의 CEO인 Mike Griffith는 “Budcat Creation은 숙련된 관리팀과 뛰어난 프로그래머, 디자이너, 아티스트를 두루 갖췄다”며, 강력한 인재풀을 언급
- ◆ Activision Blizzard의 CFO인 Thomas Tipl은 “어려운 거시 경제상황이 오히려 인수합병을 위한 호기가 될 수 있다”며, 인원 감축, 스튜디오 폐쇄 등을 감행하고 있는 경쟁업체들과 달리 적극적인 투자에 나설 가능성을 암시
- 최근 전세계적인 경제위기에 불구하고 Activision Blizzard는 2008년 3분기 매출은 당초 예상치인 6억 3,600만 달러 보다 높은 7억 1,100만 달러를 기록

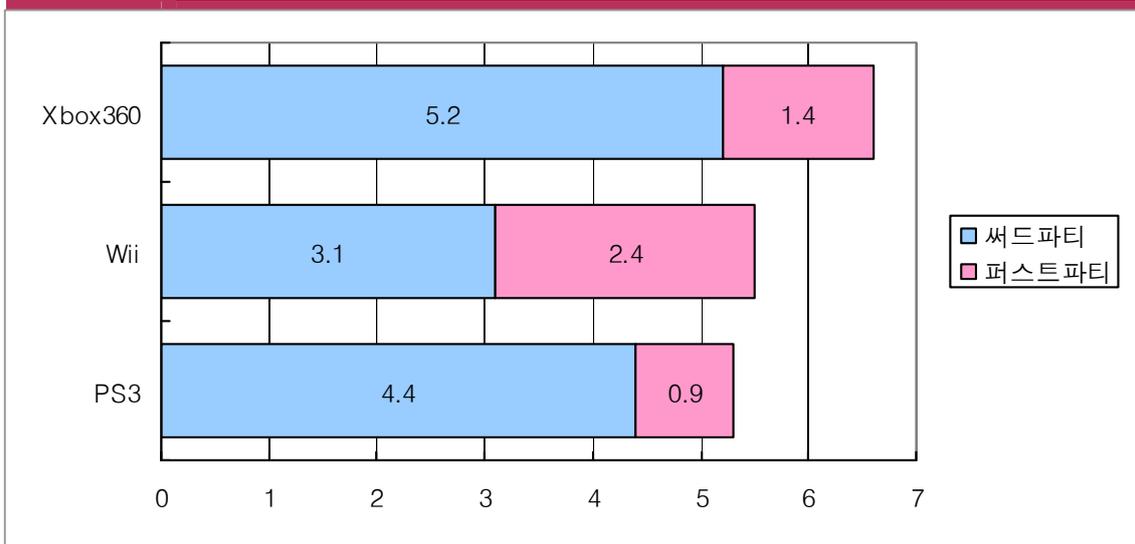
 [www.budcat.com](http://www.budcat.com)

**STAT Xbox360, 콘솔게임기 중 이용자의 타이틀 구매율 가장 높아**

**Xbox360 1대당 평균 6.6개의 타이틀 팔려**

- ◆ 출시 후 23개월 간 유저의 Tie Ratio(하드웨어 당 소프트웨어 판매량)를 분석한 결과, Xbox360이 6.6으로 차세대 콘솔 중 가장 높게 나타났으며, 이는 Xbox360 1대당 평균 6.6개의 타이틀이 팔린 것을 의미함
  - 하드웨어 판매량이 가장 많은 Wii의 Tie Ratio는 5.5로, Xbox360에 비해 다소 낮은 것으로 조사됨
  - PS3의 경우 Tie Ratio가 가장 낮은 수치인 5.3으로 조사됐는데, 이는 DVD 재생 목적으로 구매하는 경우가 많기 때문으로 분석됨
- ◆ 콘솔제조사가 직접 출시한 퍼스트파티(First Party) 타이틀 판매량은 Wii가 2.4로 가장 높은 수치를 보임
  - Xbox360(1.4)과 PS3(0.9)을 합한 것보다 높은 것으로 나타남
  - 콘솔게임기 제조사가 높은 하드웨어 개발비를 게임타이틀 판매를 통해 보충하는 것을 감안하면, 퍼스트파티 타이틀 판매율이 높은 Nintendo의 수익률이 가장 좋을 것으로 추정할 수 있음

**Chart** 출시 후 23개월간 콘솔 종류별 퍼스트파티, 써드파티 Tie Ratio



[출처] Nintendo, 2008.11

### STAT 휴대용 기기별 게임 이용행태 조사...NPD Group

#### ● 휴대용 기기 사용량 증가...주 이용 장소는 집

- ◆ 美 시장조사업체인 NPD Group의 조사 결과, 휴대용 게임기 이용자의 79%가 집에서 사용하는 것으로 나타남
  - 휴대 중 사용이 가장 클 것이라는 기대와는 달리 일반 콘솔과 경쟁할 가능성도 제기됨
- ◆ 전체적인 휴대용 기기 사용량은 3개월 전에 비해 늘어났다는 응답이 과반수임
  - 특히 스마트폰 유저의 사용량 증가폭이 큰 것으로 조사됨

#### ● PSP는 '다목적 엔터테인먼트', DS는 '게임' 위주로 이용

- ◆ PSP는 영화 감상(35%), 음악 감상(33%) 등 엔터테인먼트 목적의 기기 활용이 늘어나는 추세
  - 게임(84%) 사용률이 여전히 가장 높긴 그러나, 주 평균 이용 시간은 음악이 5.8시간으로 가장 길게 나타남
- ◆ DS 보유자의 92%는 혼자 게임을 즐기는 것으로 나타남
  - 함께 게임을 즐기는 DS 보유자 비율은 전체의 1/4 정도에 불과함
  - DS로 혼자 게임을 즐기는 평균 시간은 주 평균 4.6시간으로 함께 즐기는 경우에 비해 높게 나타남

#### ● 스마트폰, 업무보다는 게임 용도 활용이 더 많아

- ◆ 스마트폰은 업무보다는 게임 용도로 더 많이 활용되는 것으로 나타남
  - iPhone의 경우 3개월 전에 비해 게임 사용률이 큰 폭으로 증가했으며, 업무(14%) 목적 활용보다 영화(19%) 목적이 더 높은 것으로 나타남
  - iPod의 용도로는 음악(96%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 게임(20%)으로 조사됨

### STAT 구입 게임의 포장도 뜯지 않는 게이머가 11%

#### 美 게이머의 11%, 구입한 게임의 포장도 뜯지 않아

- ◆ 美 시장조사업체인 NPD Group은 게임 구매자들이 게임 포장에 대해 어떤 생각을 갖고 있는지 알아보기 위해 CDSA(Content Delivery and Storage Association)와 EMA(Entertainment Merchant Association)과 함께 미국에서 소매점을 통해 게임을 구매한 562명을 대상으로 설문 조사를 실시
  - 구매자 중 88%는 콘솔게임 디스크를 원래 케이스 내에 보관하고, 8%는 디스크를 다른 케이스에 보관하고 원래 케이스는 별도로 보관하며, 5%는 게임 디스크는 놔두고 원래의 케이스는 버린다고 답함
  - 구매자 중 11%는 게임 포장을 뜯지도 않는 것으로 조사됨
- ◆ EMA는 게임 구매자들이 게임 포장을 제품의 일부라고 생각할 뿐 큰 의미는 두지 않아 이와 같은 결과가 나온 것으로 분석함

#### 美 게이머의 이미 이용한 게임 처리 방식

- ◆ 게임을 더 이상 하고 싶지 않은 경우에는 54%가 다른 게임과 교환하거나 중고 시장에 판매한다고 답했고, 나머지 24%, 17%, 2%는 각각 다른 사람에게 주거나, 보관하거나, 버린다고 답함

**STAT** 美 콘솔 HW 판매량 (11월 둘째 주)

**Table** 美 콘솔 HW & SW 판매량(2008.11.2~11.8) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비 증감	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	295,388	+7%	15,972,008
	DS	Nintendo	166,126	+3%	27,292,631
	Xbox360	Microsoft	114,166	+23%	13,189,683
	PlayStation 3	Sony	78,255	+19%	6,333,779
	PSP	Sony	63,299	+8%	14,183,863
	PlayStation 2	Sony	38,740	+8%	48,909,208
SW	Gears Of War 2 (X360)	Microsoft	1,468,366	-	1,468,366
	Resistance 2 (PS3)	Sony	304,958	-	304,958
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	295,338	+7%	15,839,740
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	173,980	+4%	3,262,590
	Fallout 3 (X360)	Bethesda Softworks	137,833	-69%	585,431
	Wii Play (Wii)	Nintendo	110,702	+3%	7,879,554
	Quantum of Solace (X360)	Activision	95,325	-	95,325
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	95,079	+3%	3,775,997
	Guitar Hero: World Tour (Wii)	Activision	90,440	-64%	335,811
	Fable II (X360)	Microsoft	82,596	-56%	975,763

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (11월 첫째 주)

**Table** 美 PC게임 판매량 (10.26~11.1)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Fallout 3	Action RPG	Bethesda
2	Command & Conquer: Red Alert 3	RTS	EA LA
3	Fallout 3 Collector's Edition	Action RPG	Bethesda
4	Spore	Simulation	EA Maxis
5	Far Cry 2	Action	Ubisoft Montreal
6	The Sims 2 Apartment Life Expansion Pack	Simulation	EA Maxis
7	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Adventure	Her Interactive
8	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	EA Maxis
9	Fallout 3 Survival Edition	Action RPG	Bethesda
10	Command & Conquer: Red Alert 3 Premier Edition	RTS	EA LA

[출처] NPD Group