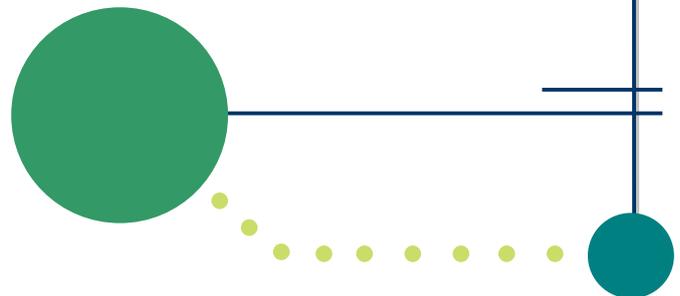




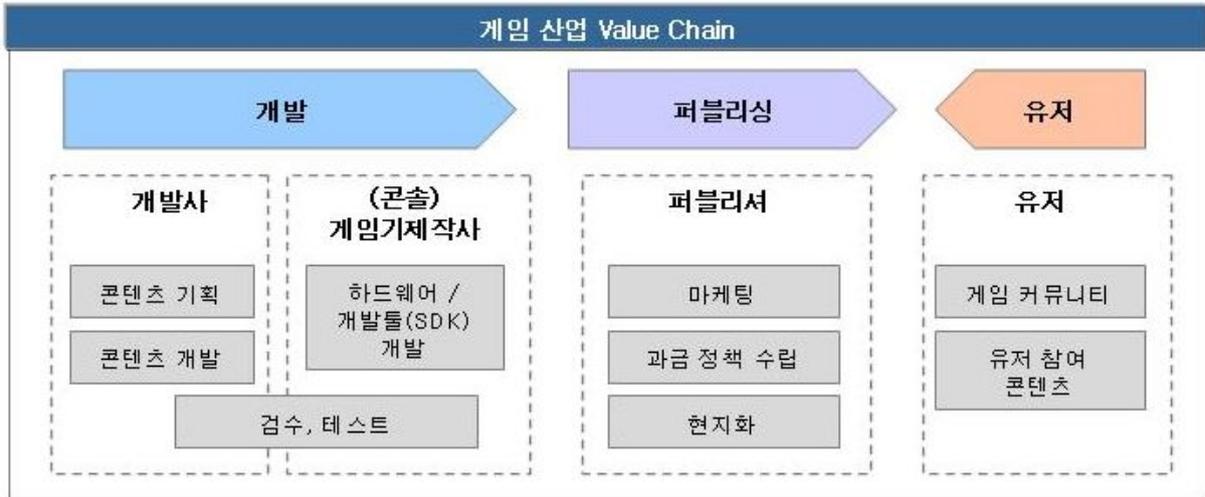
## 북미 게임 시장 동향

- 2008 글로벌 게임산업 Mega Trend
- 글로벌 모바일게임 업체 Glu Mobile, 비용절감 위해 인력 감원
- EA, 스튜디오 정리 및 대규모 감원 통해 구조조정 단행
- MS, NXE 출시 후 Xbox Live Arcade 매출 3배 증가
- Xbox Live Arcade 게임 판매가 너무 낮아...개발자 문제제기
- 美 Warner Bros., 에이즈 예방 게임 케냐에 보급
- 가상 아이템 거래 사이트 PlaySpan, 1,680만 달러 펀드 유치
- **M&A** Atari, 북미 MMO 개발사 Cryptic Studios 인수
- **STAT** EA 'Spore', 2008년 불법복제 피해 1순위 게임에 선정
- **STAT** 콘솔게임 구매자의 70%는 구매시 TV에 영향 받아
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (12월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (12월 둘째 주)



## 2008 글로벌 게임산업 Mega Trend

◆ 게임전문 사이트 Gamasutra가 제시한 2008년 글로벌 게임산업의 트렌드를 Value Chain(개발/퍼블리싱/유저) 별로 나누어 분석하면 다음과 같음



[출처] Gamasutra, 2008.12, 스트라베이스 재구성

# 글로벌 모바일게임 업체 Glu Mobile, 비용절감 위해 인력 감원

## Glu, 인력 감축 통해 1,300만 달러 비용 절감

- ◆ 글로벌 모바일게임업체인 Glu Mobile은 전체 비용의 19%에 해당하는 1,300만 달러를 절감하기 위해 인력 감축을 실시한다고 지난 2일 밝혔
- 고객 연봉 37만 5,000달러를 받던 CEO인 Greg Ballard도 이사회에 자신의 연봉 25% 삭감을 요청한 상태
- 이번 구조조정에 따른 퇴직금 지불 등 제반 비용은 62만 5,000달러~67만 5,000달러에 달할 전망
- 구체적인 감원 규모와 시기는 공개되지 않음

## 구조조정 배경과 향후 전망

- ◆ 이번 Glu Mobile의 구조조정은 최근 경기침체에 따라 자금확보에 어려움을 겪으면서, 향후 투자자금 및 인수 관련 비용을 감당하기 위한 조치로 분석됨
- Glu는 지난 11월 인수했던 중국 모바일게임 업체 MIG의 주주들에게 MIG의 실적에 따라 2009년에 현금 및 주식을 통해 2,500만 달러를 지불해야 하며, 이 중 현금은 최소 1,500만 달러 이상이어야 함
- 2009년 非회계기준(GAAP) 영업비용이 5,700만 달러에 달할 것으로 전망되는 반면, 2008년 말 Glu의 현금 보유량은 1,700만 달러에 불과할 것으로 추정, 턱없이 부족한 수준
- ◆ 이번 위기는 기존 이동통신사업자들과의 돈독한 관계를 바탕으로 강력한 모바일게임 퍼블리셔 지위를 누리오던 Glu Mobile이 최근 iPhone 등의 개방형 플랫폼의 부상을 예측하지 못한 점도 크게 작용
- 실제로 Ballard CEO는 이번 조치를 통해 그 동안 소홀히 여겼던 “iPhone, Android, N-Gage와 같은 스마트폰 시장에 대한 투자 기회를 확보하기 위한 것”이라며 구조조정 배경을 밝혔
- Glu는 지난 11월 iPhone용 모바일게임 Space Monkey를 광고기반 모델로 공개했으나, 기존의 유료구매 고객에게도 광고가 뜨는 등의 문제로 고객들의 혹평을 받고, 뒤늦게 문제를 개선한 바 있음

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

## EA, 스튜디오 정리 및 대규모 감원 통해 구조조정 단행

### EA, Vancouver 신규 개발 스튜디오 설립 계획 취소

- ◆ EA가 최근 경기 침체의 여파로 자금난에 시달리면서 2만 평방피트(562평) 규모의 Vancouver 신규 개발 스튜디오 설립 계획을 취소한 것으로 알려짐
  - EA의 올 3분기 손실액이 전년동기대비 1억 달러 증가한 3억 달러에 달했고, 2009년 역시 경기 침체의 여파로 실적 개선이 어려울 전망
  - 현재 EA는 이미 캐나다 Vancouver에 EA의 인기 게임인 'Need for Speed'를 개발하고 있는 Black Box 스튜디오와 FIFA 시리즈를 개발하는 EA Canada 스튜디오를 운영하고 있음
  - 이 외에도 EA는 게임 개발 스튜디오 및 퍼블리싱 조직 9개를 구조조정할 계획

### EA, 전세계적으로 1,000여 명 규모 감원 단행

- ◆ EA는 지난 10월 31일 열린 컨퍼런스 콜을 통해 자사의 전세계 직원 중 6%에 해당하는 인원을 감축하는 구조조정을 단행할 예정이라고 밝힘
  - 주요 감축 대상은 퍼블리싱 사업부와 개발 스튜디오의 직원이며, EA코리아를 비롯한 아시아지역 EA법인에 대한 감원 계획은 아직 없는 것으로 알려짐
  - 이번 감원계획은 2009년 3월 31일까지 진행될 예정이며, 이를 통해 연간 1억 2,000만 달러를 절감할 수 있을 것으로 예상되고 있으나, 이번 구조 조정에 따른 퇴직금 등 비용으로 5,500만 ~ 6,600만 달러의 경비가 추가로 소요될 전망이어서 감원에 따른 비용절감 효과는 감소될 전망
- ◆ EA의 구조조정은 장기화되고 있는 경기불황과 게임타이틀 판매 부진에 따른 것으로 분석되고 있음
  - 게임산업은 타 산업군에 비해 경제 불황에 크게 영향을 받지 않는 것이 통설이나 경제 불황으로 인해 게이머들이 소수 인기게임으로 구매를 집중하면서, 문어발식으로 다량의 게임타이틀을 발매해온 EA가 타격을 받은 것으로 분석됨

## MS, NXE 출시 후 Xbox Live Arcade 판매량 3 배 증가

### Microsoft NXE 도입 이후 Xbox Live 성적 공개

- ◆ Microsoft의 Xbox Live 프로그래밍 디렉터인 Major Nelson에 따르면, NXE(New Xbox Experience) 출시 후 일주일 간 Xbox Live Arcade 타이틀 판매량은 약 3배 상승

- 유저들의 친구목록도 평균 33% 정도 증가
- 다운로드 카드 게임인 'Uno'의 경우 NXE 아바타 업데이트 이후 하루 판매량이 무려 650% 가량 증가하는 기록을 세움
- Xbox Live를 통한 영화와 TV 프로그램 다운로드 건수도 각각 49%와 30% 가량씩 증가
- ◆ Xbox Live는 현재 1,400만 명 이상의 회원을 보유하고 있으며, 이는 New York, Los Angeles, Chicago의 인구를 모두 합친 것과 맞먹는 수준
- 지난 1년 동안 Xbox Live의 하루 평균 순방문자 규모가 66% 증가
- 그러나 Microsoft가 Netflix와 제휴해 최근 선보인 스트리밍 영화 감상 서비스에 관해서는 별다른 언급이 없었음

**Table** Xbox Live 인기 타이틀 순위 (2008년 12월 15일~21일)

순위	Xbox360	Original Xbox	Arcade	Community Games
1	Halo 3	Halo 2	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Golden Royal Blackjack
2	CoD: World at War	Star Wars: Battlfrnt 2	Bomberman Live	Snowmans Dilemma
3	Call of Duty 4	Fable	A Kingdom for Keflings	Word Soup
4	Gears of War 2	Counter-Strike	Castle Crashers	Weapon of Choice
5	GTA IV	Conker: Live Reloaded	Worms	Tower Revolution
6	Dash of Destruction	Call of Duty 3	UNO	World Molder
7	Left 4 Dead	Splinter Cell Chaos	Banjo-Kazooie	Couples Sudoku
8	Madden NFL 09	Battlefield 2: MC	Ultimate Mortal Kombat 3	Petank Party
9	FIFA 09	Star Wars: Battlefront	Portal: Still Alive	sin(Surfing)
10	Fable II	Doom 3	Braid	Classicard

\*주: Xbox360, Xbox 는 순이용자(Unique User) 수를 기준으로 했으며, Arcade, Community Games 는 Full 버전 다운로드 수를 기준으로 함  
[출처] majornelson.com

## Xbox Live Arcade 게임 판매가 너무 낮아...개발자 문제제기

### ◆ 지나치게 낮은 게임 다운로드 가격

- ◆ Xbox Live에서 판매 중인 'Bionic Commando: Rearmed'(Capcom 발매), 'Castle Crashers'(Behemoth 개발) 등의 다운로드 가격이 지나치게 낮다는 의견이 제시됨
- XNA Community 타이틀인 'Weapon of Choice'의 개발자 Nathan Fouts는

게임전문사이트 MTV를 통해 “대다수 다운로드 게임들의 가격이 낮게 책정되어 있다”며, “Capcom과 Behemoth의 타이틀에 800 내지 1,200 포인트를 책정하는 것은 실로 터무니없는 일”이라고 토로

- Nathan Fouts는 美 콘솔게임 개발사인 Insomniac Games에서 PS3용 FPS 게임인 ‘Resistance: Fall of Man’을 개발한 바 있고, 최근 XNA Community Games 채널에 제공된 슈팅 게임인 ‘Weapon of Choice’를 개발
- ◆ 현재 Xbox Live 온라인 서비스에서는 구형 Xbox용으로 개발되었던 게임들과 과거 인기를 얻었던 Arcade 게임들을 Xbox360용으로 변환하여 다운로드 형태로 제공하고 있음
  - 대부분의 게임들은 800, 1,200포인트의 가격으로 제공되고 있으며 1,200포인트가 15달러에 판매되는 것을 감안하면, 800포인트 게임은 10달러에 해당함
  - 그러나 신규 Xbox360 타이틀이 40-60 달러 내외의 가격으로 판매되는 것을 감안하면 다운로드 게임의 가격이 현저히 낮은 것이 사실

### 유연성 결여된 가격 정책도 문제

- ◆ Nathan Fouts에 따르면 Microsoft 측은 가령 799 포인트와 같은 사용자 정의 가격 포인트는 물론이고 500, 600, 700 등 100 포인트씩의 차등 책정도 허용하지 않고 있음
  - ‘Weapon of Choice’와 같은 비교적 대용량 게임들에 대해서는 400 포인트와 800 포인트의 두 가지 요금만이 허용돼 결정을 내리기가 매우 어렵다고 밝힘
  - 게임 개발사들 사이에서 게임의 완성도 차이와 개발비용 등을 고려하지 않는 Microsoft의 폐쇄적인 가격 결정 정책에 대한 불만이 높아질 것으로 예상

 [marketplace.xbox.com](http://marketplace.xbox.com)

## 美 Warner Bros., 에이즈 예방 게임 케냐에 보급



### Warner Bros., 미국 정부와 공동으로 HIV 예방 기능성 게임 출시

- ◆ 美 Warner Bros. Interactive Entertainment는 미국 정부와 공동으로 후천성 면역부전 바이러스(HIV)의 예방을 위한 무료 멀티플레이 게임 ‘Pamoja Mtaani’를 케냐 청소년 센터에 제공키로 했다고 지난 12월 10일 밝힘
  - 이 게임은 민간과 정부가 함께 추진하는 AIDS 없는 세상을 위한 연대 프로젝트

‘Partnership for an HIV-Free Generation’의 일환으로, 기능성 게임 개발사인 Virtual Heroes, Inc.가 개발을 담당했으며, 게임에서는 다섯 명의 메인 캐릭터들을 선보이고 있으며, 케냐 힙합 음악가들의 이국적인 음악 또한 감상 가능

- 게이머는 각자에게 소중한 것을 잃어버린 다섯 명의 메인 캐릭터가 실제 아프리카 동부를 배경으로 빼앗긴 소중한 아이템들을 회복하면서, 어려움을 당한 여인들을 돕는 퀘스트를 통해 에이즈 문제를 해결하는 데의 장애요인과 긍정적인 요소가 무엇인지 자연스럽게 체득하도록 설계

### 🌐 ‘Pamoja Mtaani’\*의 시사점

- ◆ 최근 교육, 심리, 치료, 건강, 군사훈련, 기업홍보 등의 목적으로 이용되는 기능성 게임의 보급이 확대되고 있는 가운데, 민간 기업과 정부 기관이 협력하여 진행하는 합작 사례로 기록될 전망
- 최근 UN 산하 세계식량기구(WFP)에서 기아에 시달리는 빈민 지원활동을 홍보하기 위해 개발한 게임인 ‘Food Force’와 같이 공익적 목적의 게임들은 이제까지 주로 정부나 공공기관에서 개발과 보급을 담당해왔음

\*주: ‘Pamaja Mtaani’는 ‘이웃과 함께(Together in the hood)’라는 뜻

 [hivfreeneration.warnerbros.com](http://hivfreeneration.warnerbros.com)

## 가상 아이템 거래 사이트 PlaySpan, 1,680만 달러 펀드 유치

### 🌐 PlaySpan, 해외 시장 진출 대비 벤처펀드 대거 유치

최근 중국 정부가 세금 부과를 결정할 정도로 가상아이템 거래 시장이 크게 성장한 가운데, 북미 가상 아이템 판매 사이트 PlaySpan이 지난 11월 1,680만 달러 규모의 펀드를 유치

- PlaySpan은 현재 B라운드 펀드 1,680만 달러를 확보했으며, 자금 출처는 Easton Capital Group, Menlo Ventures, Novel TMT Ventures, STIC 등
- PlaySpan은 온라인게임의 장비 및 아바타 꾸미기용 의류 등 가상 아이템 거래 전문업체로서, 현재 50개 이상의 온라인게임 관련 아이템을 판매하고 있으며, 지난 한 해 거래 횟수는 5,000만 건을 넘어섬

### 🌐 투자 유치 배경

- ◆ 주로 북미 시장에서 사업을 해오던 PlaySpan의 Karl Mehta CEO에 따르면, 이번에 유치한 자금은 유럽 및 아시아 시장 개척을 위해 투입될 예정

- 아직은 게임 아이템의 현금 구매 방식에 대한 찬반이 분분하지만, 향후 업계와 소비자 모두 현금 거래 방식의 필요성을 인지하게 되면 해당 시장의 확산은 가속화될 것이라는 판단
- 경기침체로 인해 투자활동이 위축된데다, 북미 시장에서 온라인게임 시장의 비중이 크지 않은 점을 감안하면, 이번 투자는 북미 온라인게임 시장과 관련 아이템 거래 시장에 대한 밝은 전망을 시사하고 있음

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

## Atari, 북미 MMO 개발사 Cryptic Studios 인수

### Atari, Cryptic Studios 인수 통해 온라인게임 사업 강화

- ◆ Atari의 모기업인 프랑스 게임업체 Infogrames는 NCsoft가 퍼블리싱해 1억 달러 이상의 매출과 18만의 최대가입자 수를 기록한 게임인 'City of Heroes'와 'City of Villains'을 개발한 북미 MMO게임 개발사 Cryptic을 지난 12월 9일 인수
  - 이번 거래에는 Infogrames가 일시불 2,760만 달러(현금과 주식)와 함께 현재 Cryptic이 작업 중인 'Champions Online', 'Star Trek Online'을 비롯한 3개의 MMO 타이틀의 성과에 따라 보너스를 지급하는 내용이 포함된 것으로 알려짐
  - 현재 'Champions Online'은 2009년, 'Star Trek Online'은 2010년, 그리고 미발표 타이틀의 출시는 2011년으로 계획되어 있음
  - 타이틀 매출에 따른 보너스 규모는 최대 2,000만 달러에 이를 것으로 예상되며, 'Champions Online'과 'Star Trek Online'이 Atari가 정한 매출 하한선을 돌파할 수 있을지 관심이 집중되고 있음

### 예상되는 시너지 효과

- ◆ Cryptic의 자체 MMO 엔진 및 개발 툴, 온라인 서버 설계 역량, 그리고 뛰어난 개발팀은 온라인게임 역량이 전무하다시피했던 Infogrames가 '온라인게임' 사업에 진출하는 데 큰 기여를 할 것으로 전망되며, 다음과 같은 시너지효과가 예상됨
  - Cryptic의 개발 타이틀의 온라인게임 수입으로 매출 기여가 예상됨
  - Infogrames의 향후 온라인게임 개발의 시행착오 비용 감소
  - Cryptic의 자체 엔진 및 툴로 인한 비용대비 효과가 높은 개발 가능
  - Infogrames의 기존 IP 및 네트워크 활용 가능

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

**STAT EA ‘Spore’, 2008년 불법복제 피해 1순위 게임에 선정**

- ◆ Torrent Freak\*은 유명 P2P 사이트인 BitTorrent를 통해 다운로드된 게임 통계를 토대로, EA의 ‘Spore’가 170만 건으로 2008년 불법복제 피해 게임 1위를 차지했다고 발표
  - 출시 10일만에 50만 건 다운로드 수를 기록했으며, 출시 1달 만에 100만 건을 기록한 것으로 알려졌으면, 이는 ‘Spore’의 DRM 프로그램의 영향인 것으로 분석됨
  - EA의 ‘Sims’와 Ubisoft의 ‘Assassin’s Creed’가 각각 115만 건, 107만 건으로 뒤를 이음
  - 한편, TV프로그램 불법 다운로드 수 1위인 ‘Lost’는 573만 건으로, PC게임에 비해 압도적인 것으로 나타남
- ◆ EA는 ‘Spore’의 DRM 프로그램으로 유저들의 강력한 반발을 받고 있음
  - ‘Spore’와 함께 강제 설치되는 DRM 프로그램 ‘SecuROM’은 불법 복제를 방지하기 위해 사용자 컴퓨터를 지속적으로 모니터링, 포맷하기 전에는 삭제할 수 없는 것으로 알려짐
  - 유저들은 spyware나 malware와 같은 악성 프로그램이라며 강하게 반발하고 있으며, 지난 9월 집단 소송을 제기한 바 있음

\*주: Torrent Freak(www.torrentfreak.com)은 유명 P2P 사이트인 BitTorrent 다운로드 수를 전문적으로 집계하는 블로그

**Table** Torrent Freak 선정 Top 10 불법 다운로드 PC게임 (2008년 12월 4일 기준)

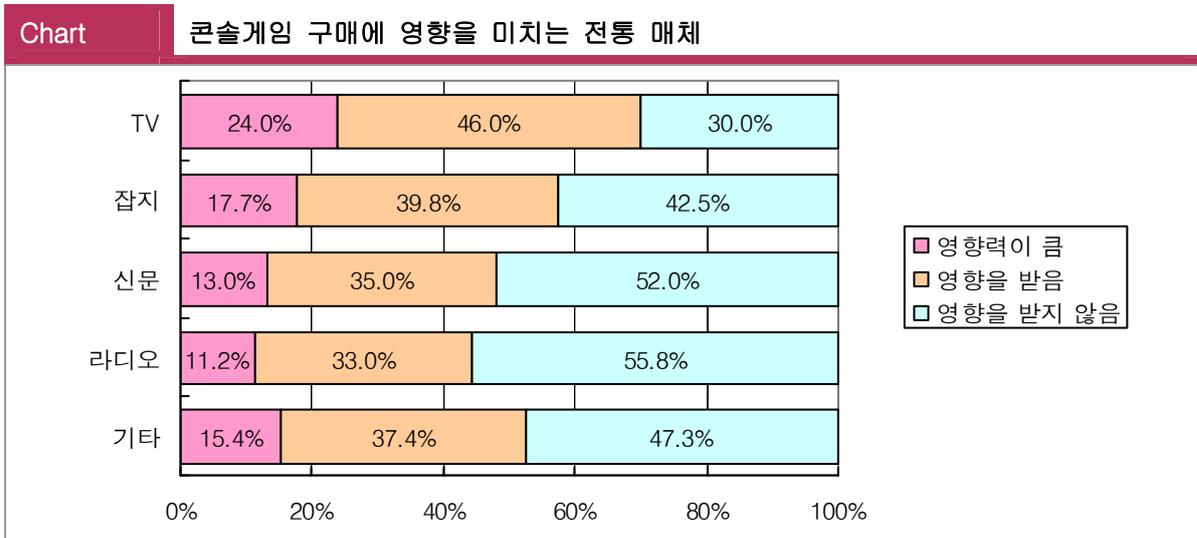
순위	게임명	불법 다운로드 수	출시일
1	Spore	1,700,000	2008년 9월
2	The Sims 2	1,150,000	2004년 9월
3	Assassins Creed	1,070,000	2007년 11월
4	Crysis	940,000	2007년 11월
5	Command & Conquer 3	860,000	2007년 5월
6	Call of Duty 4	830,000	2007년 11월
7	GTA San Andreas	740,000	2005년 6월
8	Fallout 3	645,000	2008년 10월
9	Far Cry 2	585,000	2008년 10월
10	Pro Evolution Soccer 2009	470,000	2008년 10월

[출처] Torrent Freak, 2008.12.4

**STAT** 콘솔게임 구매자의 70%는 구매시 TV에 영향 받아

- ◆ 마케팅광고 시장조사업체인 Ad-ology Research는 전통 매체가 콘솔게임기/타이틀 구매에 미치는 영향에 관한 조사를 지난 8월에 수행, 최근 그 결과를 발표함
  - 콘솔게임기 및 타이틀 구매에 가장 큰 영향을 미치는 전통 매체로는 TV가 70%로 가장 높게 나타났음
  - 한편 뉴미디어 중에서는 54%의 영향력을 나타낸 온라인 동영상이 가장 영향력이 큰 매체로 나타났으며, 이는 게임 구매 전에 실제 플레이 화면을 보고 싶어 하는 게이머의 니즈를 충족시켜주기 때문으로 분석됨
- ◆ 콘솔게임 이용자들이 선호하는 구매 방법은 온라인(24%)에 비해 오프라인(76%)이 높은 것으로 나타났으며, 구매결정요인으로는 품질이 가장 결정적인 것으로 조사됨
  - 콘솔게임 타이틀 구매결정요인으로는 품질이 91.9%로 가장 높았으며, 가격(89.4%), 구매 가능성(83.8%)이 그 다음으로 영향을 미침

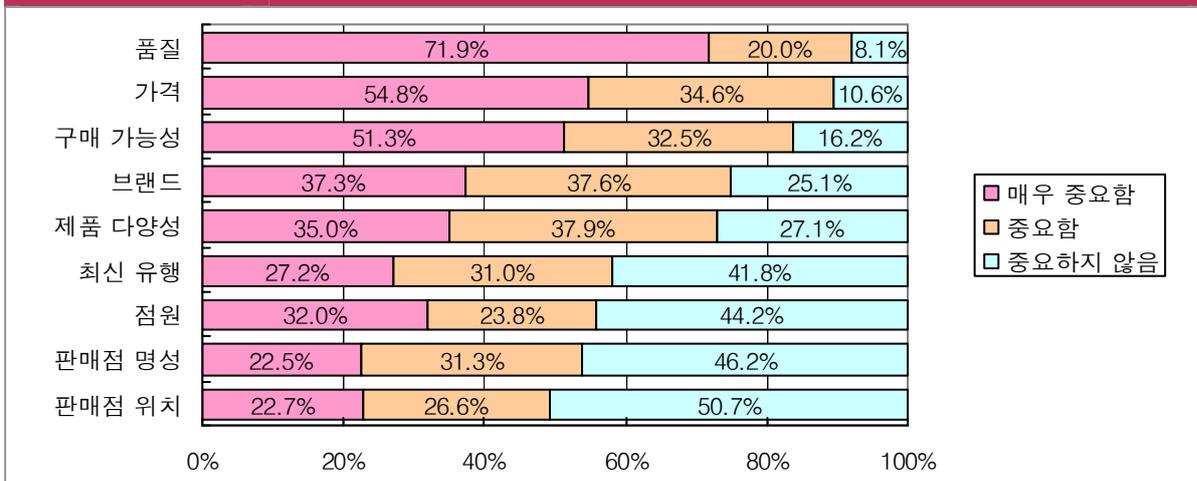
[www.ad-ology.net](http://www.ad-ology.net)



[출처] Ad-ology Research, 2008.8

## Chart

### 콘솔게임 구매결정 요인



[출처] Ad-ology Research, 2008.8

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (12월 둘째 주)

**Table** 美 콘솔 HW&SW 판매량(2008.12.7~12.13) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비 증감	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	750,638	+26%	19,032,489
	DS	Nintendo	699,061	+23%	30,062,445
	Xbox360	Microsoft	388,051	+24%	14,797,665
	PSP	Sony	214,620	+23%	14,987,842
	PlayStation 3	Sony	180,755	+25%	7,017,895
	PlayStation 2	Sony	106,189	+28%	49,355,506
SW	Wii Sports	Nintendo	750,638	+26%	19,032,489
	Wii Play	Nintendo	355,577	+40%	9,152,384
	Mario Kart Wii	Nintendo	326,062	+38%	4,900,983
	Call of Duty World at War	Activision	324,287	+39%	2,155,415
	Wii Fit	Nintendo	283,682	+11%	4,467,987
	New Super Mario Bros	Nintendo	228,505	+26%	5,831,398
	Guitar Hero: World Tour	Activision	213,488	+43%	1,076,270
	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	208,594	+45%	1,165,475
	Kung Fu Panda	Activision	204,540	+45%	972,807
	Wii Play(Wii)	Sega	177,746	-30%	908,561

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (12월 둘째 주)

**Table** 美 PC게임 판매량 (2008.12.7~12.13)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard Entertainment
2	Spore	Simulation	Electronic Arts
3	Call Of Duty: World At War	FPS	Treyarch
4	Left 4 Dead	FPS	Valve
5	Fallout 3	Simulation	Bethesda Softworks
6	The Sims 2 Deluxe	Simulation	Electronic Arts
7	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
8	Bejeweled Twist		
9	WoW: Battle Chest	MMORPG	Blizzard Entertainment
10	The Sims 2 Mansion & Garden Stuff Exp.	Simulation	Electronic Arts

[출처] NPD Group