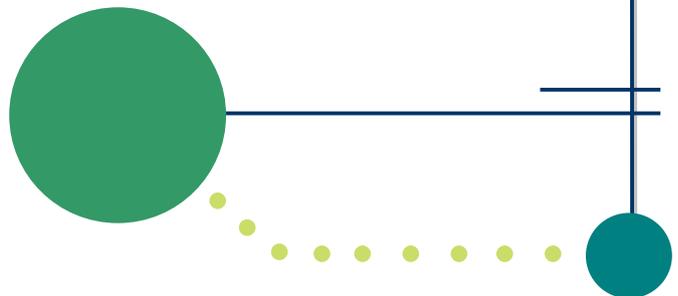




## 북미 게임 시장 동향

- GameStop, 지난해 중고게임 판매로만 20억 달러 매출 올려
- 美 캐주얼게임 업체 PopCap, PC게임 매출 85% 증가
- **M&A** Second Life, 가상 아이템 판매 업체 인수
- 만화 박람회 NY Comic Con, 게임 부스 50% 증가
- MS, 비행시뮬레이션 게임 개발사, Aces Studio 폐쇄
- MS, Xbox360의 성공 전략은 '가격 다각화'
- **STAT** 2008년 투자가 가장 활발한 산업은 '게임'
- **STAT** 2008년 미국 PC게임 시장규모 전년대비 23% 감소...NPD
- **STAT** 2008년 미국 온라인게임 포털 이용자 전년대비 17% 증가
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 넷째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (1월 셋째 주)



## GameStop, 지난해 중고게임 판매로만 20억 달러 매출 올려

### 중고게임이 전체 매출의 23% 차지

◆ 경기침체로 인해 英 유통업체 Woolworths가 법정관리를 신청하는 등 유통업체들이 위기에 직면하고 있는 가운데, 세계 최대 게임유통업체 GameStop이 2008 회계연도(2008.2.1~2009.1.31)에 중고게임으로만 전년대비 26.1% 증가한 20억 달러의 매출을 달성할 것으로 추정돼 주목 받고 있음

- 이는 북미 최대 가전 소매유통 업체인 Best Buy의 12월 엔터테인먼트(음반, 영화, 게임) 부문 매출이 전년대비 12% 감소하고, 게임유통업체인 Circuit City Stores는 올 4월까지 567개의 점포를 정리하겠다고 발표하는 등의 악화되는 유통업계 상황과 대조적인 실적
- 공식적인 2008 회계연도 실적은 올 3월에 발표될 예정이나, 글로벌 투자은행인 Pacific Crest Securities은 지난 1월까지의 실적을 바탕으로 GameStop의 2008 회계연도 전체 매출을 86억 9,600만 달러로 추정했으며, 이 중 중고매출의 비중은 23%를 차지하고 있는 것으로 추정
- GameStop은 지난 2004년 출판유통업체인 Barnes & Noble에서 분사한 업체이며, 신규 게임 및 중고게임 유통 사업은 지난 2000년부터 시작

### 중고게임 유통 사업을 둘러싼 상충된 이해관계

◆ GameStop의 전체 게임 마진률은 약 42%로, 다른 소매유통 업체의 한자리 수 마진률과 크게 대조를 보이고 있으며, 무엇보다 신상품의 마진률이 20%에 불과한 데 반해, 중고게임의 마진률은 50%에 육박해 수익성이 뛰어난 것으로 나타남

- GameStop에서는 중고게임을 60달러에 판매되는 신규게임에 비해 훨씬 저렴한 5~10달러에 판매하고, 소비자로부터 중고게임을 2.5~5달러에 매입하고 있음
- 신규 게임의 1/10에 불과한 저렴한 가격대는 최근 경기침체로 가처분소득이 적은 소비자들의 호응을 얻은 것으로 분석됨

◆ 그러나 게임 퍼블리셔들은 중고게임 유통에 따른 수익을 가져갈 수 없어, 소비자들의 신상품 구매를 위한 다양한 방법을 도입하고 있음

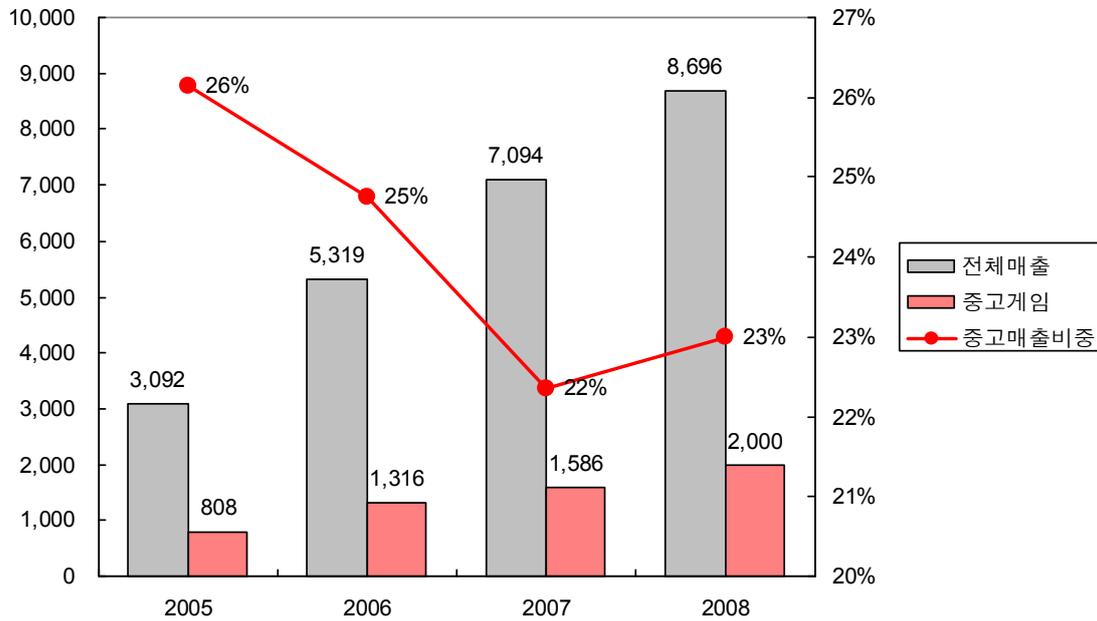
- 게임업체인 Epic Games은 'Gears of War 2'의 신상품 구매자들에게 온라인을 통해 무료 맵 다운로드가 가능한 코드를 제공하는 일종의 인센티브 방식을 도입

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

Chart

GameStop의 중고게임 매출 추이(FY2006~FY2009)

(단위: 백만)



\*주: 2008 회계연도는 2008.2.1~2009.1.31을 기준으로 산정

[출처] GameStop Annual Report, 2008; Pacific Crest Securities, 2009; 스트라베이스 재구성

## 캐주얼게임 업체 PopCap, PC게임 매출 85% 증가



### ● PopCap, 'Bejeweled Twist'로 PC게임 매출 증가

- ◆ 2008년 미국 PC패키지 게임 시장이 전년대비 14% 감소한 가운데, 캐주얼게임 개발사 PopCap Games의 2008년 PC게임 부문 수익이 전년대비 85% 증가
  - 이 같은 증가는 4/4분기 출시돼 지난해 12월 '성수기에 가장 많이 팔린 PC게임 타이틀' 8위를 기록한 'Bejeweled Twist'가 가장 큰 동력이 된 것으로 알려졌으며, 이외에도 'Bejeweled 2', 'Zuma', 'Amazing Adventures The Lost Tomb', 'Mystery P.I. - The Lottery Ticket' 등이 인기를 끈 것으로 나타남
  - PopCap은 현재 미국 전역 2만여 매장에서 15개 PC게임 타이틀을 시장에 출시했으며(2007년 10개), 그 중 'Bejeweled' 시리즈의 전 플랫폼 판매량은 2,500만 장을 돌파한 것으로 알려짐

### 시시점

- ◆ 지난해 'World of Warcraft: Wrath of the Lich King'과 같은 히트작이 출시됐음에도 불구하고 PC게임 시장이 고전을 면치 못하는 가운데, PopCap이 개발한 캐주얼게임 류의 PC패키지 게임 매출이 도리어 상승했다는 것은 아직까지 PC기반의 캐주얼게임에 대한 수요가 여전한을 시사
  - 이러한 매출 상승세가 PopCap 이외의 캐주얼게임 업체들에게도 동일하게 적용됐다고 가정할 때, 지난해 캐주얼게임 기반 PC패키지 게임 매출은 상당할 것으로 추정

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

## Second Life, 가상 아이템 판매 업체 인수



### Linden Lab, 가상 아이템 판매 중개 업체 Xstreet SL과 OnRez 인수

- ◆ 'Second Life'의 개발사 Linden Lab이 'Second Life' 관련 가상 아이템 판매 중개 업체인 Xstreet SL과 OnRez 두 곳을 인수했다고 지난 1월 20일 발표
  - 두 업체는 'Second Life'에서 사용되는 선물/옷/옷감/집/무기/가구 등을 디자인 판매하는 판매자와 이를 구매하는 구매자들을 웹사이트 상에서 중개해주고, 이들을 위한 커뮤니티를 제공해 왔으며, 무엇보다 제한된 아이템만 판매해온 Second Life 내부 매장의 대안 역할을 해옴
  - Linden Lab은 오는 2월 11일부로 OnRez를 Xstreet SL로 통합, OnRez의 판매자와 이용자 모두 Xstreet SL로 계정을 이전하도록 요청한 상태이며, 이후에는 OnRez를 폐쇄할 예정

### 인수 배경

- ◆ Linden Lab의 Mark Kingdon CEO에 따르면, “지금까지 ▲ 세계 전역의 주요 시장에 대한 현지화 전략, ▲ ‘첫 한 시간의 경험’을 중시한 소비자층 확대, ▲ 기업 관계자를 위한 플랫폼 강화, ▲ 가상 세계의 소비자 거래 활성화와 같은 4가지 성장전략을 추구해왔다”며, 이번 인수를 통해 ‘가상 세계 소비자 거래 활성화’ 전략을 강화했음을 시사
  - 그는 "콘텐츠 제작자와 판매자는 'Second Life' 내 경제의 기둥으로, 이번 온라인 매장의 인수를 통해 콘텐츠 제작자와 판매자의 실질적인 사업 향상을 지원할 것"이라고 향후 계획을 밝힘
  - Linden Lab에 따르면, 전세계 가상 아이템 시장규모는 약 15억 달러에 달하며, 'Second Life'의 경우 3억 6,000만 달러 규모에 달하는 것으로 알려짐

 [www.lindenlab.com](http://www.lindenlab.com)  [www.xstreetsl.com](http://www.xstreetsl.com)  [www.onrez.com](http://www.onrez.com)

## 만화 박람회 NY Comic Con, 게임 부스 50% 증가



### EA, Activision 등 유명 게임업체 참가할 예정

- ◆ 올 2월 6~8일까지 뉴욕의 Jacob Javits Center에서 개최되는 만화 박람회인 'New York Comic Con'의 조직위원회에 따르면, 게임 부문 출품작이 지난해에 비해 50% 가량 증가한 것으로 나타남
  - 게임은 New York Comic Con이 시작된 지난 2008년부터, 만화, 애니메이션, 장난감, 영화, TV프로그램 등 전 장르에서 가장 큰 비중을 차지해 왔으며, 올해도 가장 큰 비중을 차지하고 있음
- ◆ 이번 박람회에 참가하는 게임업체와 출품작은 다음과 같음
  - Activision
    - 'X-Men Origins: Wolverine', 'Marvel: Ultimate Alliance 2', 'Prototype'
  - Atari
    - 'Champions Online', 'Ghostbusters: The Video Game', 'The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena', 'Ready 2 Rumble Revolution'
  - Codemasters
    - 'Fuel', 'Damnation', 'Overlord 2', 'Overlord Dark Legend', 'Jumpgate Evolution'
  - Electronic Arts
    - 'Spore Galactic Adventures', 'Godfather 2', 'Dragon Age', 'Burnout Paradise', 'Battle Forge and Battlefield Heroes'
  - Namco Bandai Games America
    - 'Afro Samurai', 'Dynasty Warriors: Gundam 2', 'Naruto: Ultimate Ninja 4', 'Splatterhouse', 'We Ski & Snowboard'
  - 이 외에도 Sega, THQ, Ubisoft, Cryptic Studios, Mythic Entertainment, Rockstar Games, SouthPeak Games 등도 참가할 예정
- ◆ 행사 관련 책임자인 Lance Fensterman는 “지난해 이래 만화 관련 게임들이 급속한 증가세를 보이고 있다”며 “만화의 위상을 다각도로 확대하는 것이 우리의 주요 목표인 만큼, 소비자들의 흥미를 유발할 수 있는 각종 시연 행사 등을 마련할 것”이라고 계획을 밝힘

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

## MS, 비행시뮬레이션 게임 개발사, Aces Studio 폐쇄

### ● MS, 유명 비행시뮬레이션게임 'Flight Simulator' 개발사 인원 대부분 해고

- ◆ Microsoft(MS)가 실적악화로 인해 대규모 감원소식을 발표한 다음날인 지난 1월 23일, MS의 Internal Entertainment Business는 PC게임인 'Flight Simulator'로 유명한 내부 스튜디오 Aces Studio의 폐쇄를 단행한 것으로 알려짐
  - 최근 MS는 Aces Studio의 폐쇄설을 긍정하면서도 구체적인 사실을 밝히지 않았으나, 지난 10월 Intel로 직장을 옮긴 前 Aces의 개발자 Phil Taylor는 자신의 블로그에서 Aces의 직원 100여 명 중 스튜디오 폐쇄 작업 및 계약상의 이유로 남겨진 6명을 제외하고 모두 해고 처분된 사실을 밝힌 바 있음
- ◆ 'Flight Simulator' 게임은 1982년 출시, 거의 사반세기 동안 12개의 주요 버전과 게이머들의 각종 모드게임을 양산하며, 충성도 높은 이용자층을 확보해본 비행시뮬레이션 게임
  - Aces Studio는 최근 후속작인 'Microsoft Train Simulator 2'를 개발하는 중이었으며, 'Flight Simulation'의 엔진인 Flight Simulator X 기술을 활용한 범용 가상 시뮬레이션 플랫폼인 EPS를 개발하는 중이었던 것으로 알려졌다
  - MS는 여전히 더 많은 비행 시뮬레이션의 출시를 계획 중이라고 밝혔으나, Aces Studio에서 개발 중이던 'Flight Simulator', 'Microsoft Train Simulator 2', EPS가 향후 어떻게 될지 구체적인 언급은 하지 않음

### ● 폐쇄 배경 및 시사점

- ◆ 이번 폐쇄 결정은 Microsoft의 2009 회계연도 2/4분기(2008년 10월~12월) 순이익이 41억 7,000만 달러로 전년대비 11% 감소함에 따라, 전체 인력의 5.5%에 해당하는 5,000명 규모의 감축 계획을 지난 22일 발표하면서 그 여파에 따른 것임
- ◆ MS가 최근 PC게임 개발사인 Aces Studio뿐만 아니라, Ensemble Studios 등의 PC게임 개발사를 잇따라 폐쇄한 것은, 자사 게임 사업의 전략적 초점을 PC플랫폼에서 Xbox360으로 옮기는 과정으로 분석
  - 실제로 MS는 Aces 외에도 'Age of Empires'(PC)와 'Halo Wars'(PC, Xbox360) 등을 개발한 내부 스튜디오 Ensemble Studios(2008년 9월), PC게임 'Freelancer'의 개발사 Digital Anvil(2006년 1월), 'Shadowrun'(PC, Xbox360)의 개발사 FASA(2007년 9월)를 폐쇄했으며, 'Halo'(PC, Xbox360)의 Bungie는 지난 2007년 10월 독립 개발사로 분사한 바 있음
  - 그러나 MS는 'Games for Windows, MSN Games 등을 통해 PC 플랫폼 상의

온라인게임에 대해서 지속적으로 투자할 것'이라고 밝힌 바 있으며, 이는 최근 사양세에 접어든 PC게임에서 손을 떼고, PC기반 온라인게임 중심으로 사업을 재편하겠다는 의지로 해석됨

### MS, Xbox360의 성공 전략은 '가격 다각화'

#### ● MS, 자사의 다변화된 라인업이 PS3에 비해 높은 판매량의 비결

- ◆ Sony가 지난 1월 자사 콘솔게임기인 PS3가 Xbox360에 비해 성능대비 가격이 뛰어나다는 보도자료를 내놓은 데 대해, MS의 David Dennis 홍보부장은 게임전문잡지 Edge와의 인터뷰를 통해 “하드 드라이브나 Wi-Fi 기능을 굳이 모든 사용자에게 강요할 이유가 없다”며 반박
  - SCEA(Sony Computer Entertainment America)가 지난 1월 공개한 차세대 콘솔게임기 비교자료를 통해 Microsoft(MS)를 ‘애드온 장사꾼(peddling add-ons)’이라며, ‘콘솔 자체만을 놓고 봤을 때는(out of the box) PS3가 Xbox360에 비해 훨씬 우수하다’고 비판
  - 반면, MS는 Sony의 한정된 상품 라인업을 두고, “일방적으로 여러 기능을 얹어 200달러가 넘는 가격을 강요하는 것은 니즈의 개인차를 무시하는 방식”이라고 비판
  - MS는 지난 2008년 12월 미국 시장에서 72만 6,000만 대의 판매량을 기록한 PS3에 비해, 144만 대의 판매량을 기록한 Xbox360의 판매량을 두고, 자사의 가격 다각화 전략이 주요한 증거로 제기

#### ● Sony, PS2가 저가모델 역할 담당

- ◆ Sony의 Al DeLeon 홍보부장은 “PS3는 Blu-ray, Wi-Fi 등의 최신 기술과 최상의 게임 환경을 단 한 대의 콘솔로 10년 이상 즐길 수 있다”며 여타 경쟁 콘솔과의 차이점을 강조하며, 그 증거로서 전년대비 40% 가량 증가한 지난 2008년 판매량을 제시
  - 그는 또 “저가형 모델을 원하는 소비자들에게는 129 달러의 저렴한 가격에 판매되고 있는 PS2가 훌륭한 대안”이라며, “출시된 지 9년이 지난 PS2는 5,000만 명 이상의 소비자에게 보급돼 ‘최소 10년 이상 엔터테인먼트 플랫폼으로서의 수명이 유지되는’ Sony 콘솔의 가치를 입증하고 있다”고 강조
  - MS는 Xbox360 Arcade(하드 드라이브 미장착), Pro(60GB), Elite(120GB) 등의 3가지 모델을 199 달러~399 달러에 차등 판매하고 있는 반면, Sony의 PS3 80GB 표준형 모델은 399 달러로 하드드라이브, Blu-ray, Wi-Fi 기능까지 기본 탑재되어 있으며, 대용량 하드드라이브와 일부 게임타이틀을 번들로 제공하는 고급형 모델의 경우 499달러에 판매되고 있음

**STAT 2008년 투자가 가장 활발한 산업은 '게임'**

**● 뉴미디어 분야의 투자 증가**

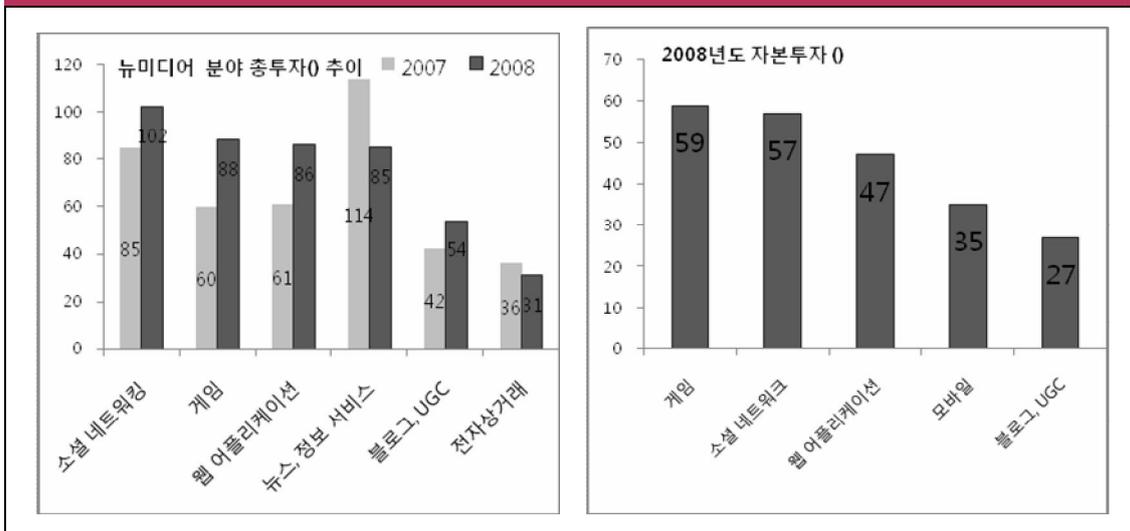
- ◆ 미디어산업 전문 투자자문 업체인 Peachtree에 따르면, 2008년도 뉴미디어 분야의 투자는 총 707건으로, 615건의 2007년에 비하여 92건이 증가한 것으로 나타남
  - 자본투자(Capital Raise)가 348 건이며, 인수합병 (Merger & Acquisition)이 359건이었음
  - 소비자(Consumer) 분야(콘솔/비디오게임, 소셜 네트워킹, 블로그/UGC, 뉴스/정보 서비스 등)에는 총 62억 달러 규모의 투자가 이루어져 전체 투자 규모의 36.7% 차지함

**● 활발한 게임산업 투자**

- ◆ 콘솔/온라인 게임 분야의 총 투자 건수가 2007년 60건에서 2008년 88건으로 증가하여 가장 높은 증가세(+47%)를 기록하였음
  - 자본투자의 경우 투자 금액을 공개하지 않는 경우가 많기 때문에, 투자 건수가 해당 분야의 투자 관심도를 평가할 수 있는 척도인 데, 게임 분야의 자본투자가 2008년도에 총 59건으로 가장 활발하게 이루어짐

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

**Chart 2007~2008 뉴미디어 분야 총투자 추이 및 2008 분야별 투자 件수**

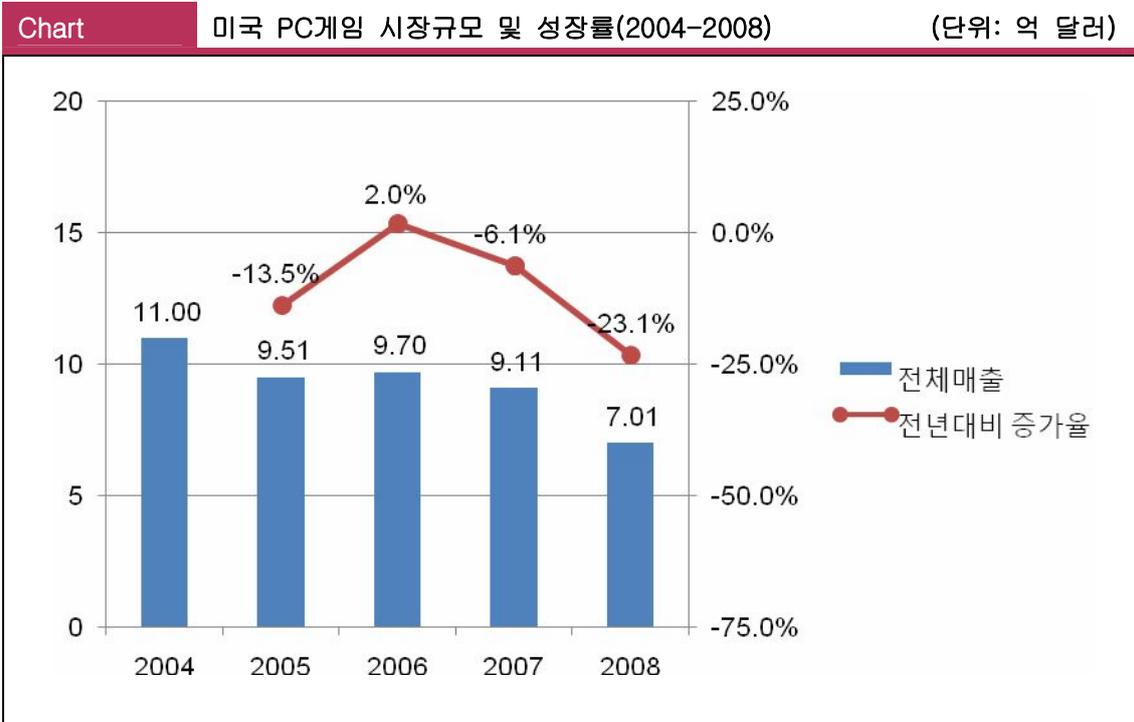


[출처] 2008 New Media M&A Round-Up, PEACHTREE MEDIA ADVISORS, INC.

**STAT 2008년 미국 PC게임 시장규모 전년대비 23% 감소...NPD**

**온라인게임과 디지털 다운로드 보급에 따라 PC게임 시장규모 감소**

- ◆ 2008년 미국 PC게임 시장규모는 7억 100만 달러로 지난해 9억 1,100만 달러에 비해 23.1% 급감한 것으로 나타남
  - PC기반 온라인게임 대작인 ‘World Of Warcraft’나 온라인 다운로드를 가능케 하는 ‘Steam Service’ 등은 성장한 반면, 전통적인 소매 유통망을 통한 판매는 급락
  - Entertainment Software Association 에 따르면 PC 게임분야를 포함하여 전체 게임 시장규모는 약 22억 달러로 추정
- ◆ 지난해 가장 인기 있었던 타이틀은 ‘World of Warcraft: Wrath of the Lich King’과 ‘Crysis Warhead’로 두 게임 모두 앞서 출시된 게임들의 확장팩인 것으로 나타남
  - 전자의 경우 ‘World of Warcraft’ 오리지널과 ‘Burning Crusade’(2007년 출시된 확장팩)가 설치되어 있어야 플레이가 가능하며, 후자는 ‘Crysis’(2007년 출시) 없이도 단독 실행이 가능하지만 전체적인 스토리라인은 원작을 따르고 있음
  - 또 출시 첫 주에만 100만 장 가량이 판매되는 등 전세계적으로 200만 장 이상의 판매고를 달성한 Will Wright의 기대작인 ‘Spore’ 역시 지난해 출시돼 인기를 얻었지만, 판매량에 있어서는 전작인 ‘The Sims’에 못 미침



[출처] NPD Group

**STAT 2008년 미국 온라인게임 포털 이용자 전년대비 17% 증가**

**순이용자수, 이용시간, 이용점유율 모두 전년대비 증가**

- ◆ 美 시장조사업체 ComScore에 따르면, 2008년도 북미 온라인게임 포털 이용자는 27% 증가
  - 이용 시간은 42%나 증가하였으며, 전체 인터넷 이용 시간 중 온라인 게임 이용 시간은 2007년 12월 3.7%에서 2008년 12월 4.9%로 증가

**2008년 게임포털 Top 10**

- ◆ 가장 많이 이용한 게임 포털은 ‘야후! 게임 (Yahoo! Games)’
  - ‘야후! 게임(Yahoo!Games)’은 2008년 12월 순방문자수 1,859 만명을 기록하여 전년 동월 대비 20% 성장률을 기록하였음
  - 뒤이어 ‘EA온라인’ (1,536만 명), ‘디즈니 게임즈’ (1,345만 명), ‘와일드탄젠트 (1,331만 명), ‘애딕팅게임즈’ (1,134만 명) 등의 순으로 많이 이용하였음
  - 10위를 차지한 ‘스필 게임즈(Spil Games)’는 성장률 269%로 방문자 671 만 명의 게임포털로 급성장하였음

**Table Top 10 온라인게임 포털 (2007 VS 2008) (단위 : ??백 명)**

순위	게임명	07년 12월	08년 12월	증가율
1	야후! 게임즈 (Yahoo! Games)	16,184	19,468	20%
2	EA 온라인 (EA Online)	12,673	15,369	21%
3	디즈니 게임즈 (Disney Games)	11,933	13,458	13%
4	와일드탄젠트 (WildTangent Network)	7,650	13,306	74%
5	애딕팅게임즈 (Addictinggames.com)	9,706	11,343	17%
6	AOL 게임즈 (AOL Games)	8,380	10,750	28%
7	MSN 게임즈 (MSN Games)	9,685	10,263	6%
8	미니클립 (Miniclip.com)	7,264	8,636	19%
9	니켈레디온 게임 (nick.com)	6,020	7,092	17%
10	스필 게임즈 (Spil Games)	1,821	6,715	269%
온라인게임 이용자		67,457	85,977	27%
전체 인터넷 이용자		183,619	190,650	4%

[출처] ComScore Media Metrix

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 넷째 주)

**Table** 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.1.18~1.24) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	263,096	+87%	20,676,019
	Xbox360	Microsoft	82,123	+7%	16,107,727
	DS	Nintendo	169,539	+55%	32,149,915
	PlayStation 3	Sony	53,223	+1%	7,688,552
	PSP	Sony	56,721	+4%	15,799,161
	PlayStation 2	Sony	26,875	-3%	49,793,657
SW	Wii Fit(Wii)	Nintendo	338,528	63%	5,710,923
	Wii Sports(Wii)	Nintendo	263,096	46%	20,706,019
	Wii Play(Wii)	Nintendo	119,856	28%	10,467,796
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	109,432	18%	5,902,699
	Call of Duty: World at War(X360)	Activision	70,436	-12%	3,281,971
	Skate 2(X360)	Nintendo	67,450	(New)	67,450
	Call of Duty: World at War(PS3)	Activision	36,766	-16%	1,496,800
	Gears Of War 2(X360)	Microsoft	36,196	-18%	2,975,174
	Madden NFL 09(X360)	Electronic Arts	31,508	-15%	2,106,213
	Mario Kart DS(DS)	Nintendo	30,915	-21%	5,129,757

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (1월 셋째 주)

**Table** 美 PC게임 판매량 (2009.1.11~2009.1.17)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
2	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
3	Fallout 3	ActionRPG	Bethesda
4	WoW: Battle Chest	MMORPG	Blizzard Entertainment
5	Spore	Simulation	Electronic Arts
6	Left4Dead	FPS	Valve
7	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
8	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard Entertainment
9	Call Of Duty: World At War	FPS	Treyarch
10	World of Goo	Puzzle	2D Boy

[출처] NPD Group