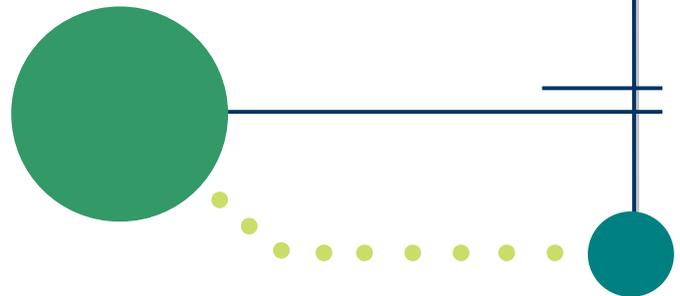




## 북미 게임 시장 동향

- 콘솔시장 위협하는 차세대 플랫폼 OnLive 등장
- 최대 게임유통업체 GameStop, 중고판매 마진률 50%에 육박
- Universal Pictures, 예산문제로 'BioShock' 게임기반 영화 제작 중지
- Activision, DJ게임 발매 지연 공모 혐의로 피소
- Amazon, Xbox Live에 이어 Wiiware 게임도 판매
- 결제업체 Paymo, 온라인게임용 모바일결제 서비스 출시
- **M&A** 美 기술연구소 ARA, 기능성게임 업체 Virtual Heroes 인수
- **M&A** 美 소액결제 업체 PlaySpan, SNS 소액결제 업체 Spare Change 인수
- **M&A** TV게임 업체 NTN Buzztime, 모바일 스포츠 정보업체 iSports 인수
- **M&A** 美 캐주얼게임 업체 Big Fish, Grubby Games 인수
- **STAT** App Store 다운로드 상위 25개 중 12개는 게임이 차지
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (5월 첫째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (4월 넷째 주)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (5월 둘째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (5월 둘째 주)



## 콘솔시장 위협하는 차세대 플랫폼 OnLive 등장

### 클라우드 컴퓨팅 기술에 기반한 차세대 게임 플랫폼 OnLive 등장

- ◆ 지난 3월 25일~27일까지 미국 San Francisco에서 개최된 ‘GDC 2009’에서 클라우드 컴퓨팅 기술에 기반한 차세대 게임 플랫폼 OnLive이 발표됨
  - Xbox360, PS3, Wii 및 PC의 기존 게임기는 게임기 자체에서 게임 프로그램을 실행하는데 비해, OnLive는 유저측에서는 전송되는 화면만 재생하면 되기 때문에, 저사양의 PC나 Mac을 통해서도 고사양의 콘솔게임을 이용할 수 있을 뿐만 아니라, OnLive가 제공하는 무선 컨트롤러와 전용 셋톱박스를 이용해도 OnLive게임 서버에 접속해 게임을 즐길 수 있음
- ◆ OnLive는 WebTV 설립자인 Steve Perlman을 비롯, Activision, Eidos 등 유수의 게임업체 출신의 개발자들이 참여하여 7년 여간 개발한 플랫폼으로, 2009년 겨울 정식 서비스를 준비 중임
  - 특히 EA, THQ, Ubisoft, Codemasters, Take-Two, Warner Bros., Eidos, Atari, Epic 등 유수의 글로벌 퍼블리셔들이 OnLive 서비스 지원 계약을 맺고, 이들 업체들의 게임을 공급할 계획이며, 제휴사는 확대될 전망
  - OnLive는 서버와 게이머 간의 지연시간이 최대 0.1초로 발표했으며, 인터넷 연결 속도에 따라 게임 해상도가 HD급까지 지원 가능한 것으로 알려짐
  - 현재 지원 가능한 게임 목록으로는 EA의 ‘Mirror’s Edge’, Eidos의 ‘Tomb Raider: Underworld’, Warner Bros.의 ‘Lego Batman’ 을 포함한 16종의 게임이 있음
  - OnLive 서비스는 약 20달러 수준의 기간제 정액요금제로 서비스가 운영될 것으로 예상되고 있음

### 서비스 성공의 전제조건

- ◆ 인터넷을 통해 화면을 실시간으로 전송하는 방식이기 때문에, 인터넷 연결 속도 및 이에 따른 시간차가 가장 큰 변수로 작용할 것으로 지적되고 있음
  - 제작사측은 북미 가정의 71%가 2Mbit/s 급 이상의 인터넷을 사용하고 있기 때문에 게임 화면 전송에는 큰 무리가 없다고 발표함
  - 인터넷 연결 속도가 1.5Mbit/s 미만일 경우에는 이미지 품질을 Wii 수준으로 낮추고, 4~5Mbit/s 이상일 경우에는 HD급의 이미지를 전송하는 등 인터넷 속도에 따라 화면 품질을 가변적으로 조정하는 기술을 적용, 끊김 없는 게임 환경을 제공할 수 있을 것이라 밝힘

- ◆ 그러나 일각에서는 인터넷 트래픽 사용량이 상당히 많아, 이에 따른 서버 회선 임대 비용을 어떤 식으로 해소하느냐에 따른 사업적 타당성에 대한 검증이 필요하다는 의견이 제기되고 있음
- ◆ 또 제작사 측에서 기존 게임의 포팅을 어렵지 않게 할 수 있다고 공언하고 있으나, 스팀과 같은 온라인 다운로드 서비스에서도 자주 스팀의 업데이트가 있는 만큼, 얼마나 깔끔하게 기존 게임의 수정 없이 게임 콘텐츠를 전달할 수 있는지 또한 성공의 관건으로 작용할 전망
- ◆ 마지막으로 기존의 월정액 렌탈 서비스나 MS, Sony, Nintendo와 같은 콘솔 플랫폼 사업자들의 대응에 따라 기존 소비자들의 선택이 달라질 수 있어, 이 또한 향후 OnLive의 시장 안착의 변수로 작용할 것으로 보임

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

### Shot OnLive의 서비스모델과 'OnLive Microconsole' (셋톱박스와 컨트롤러)



[출처] Onlive.com

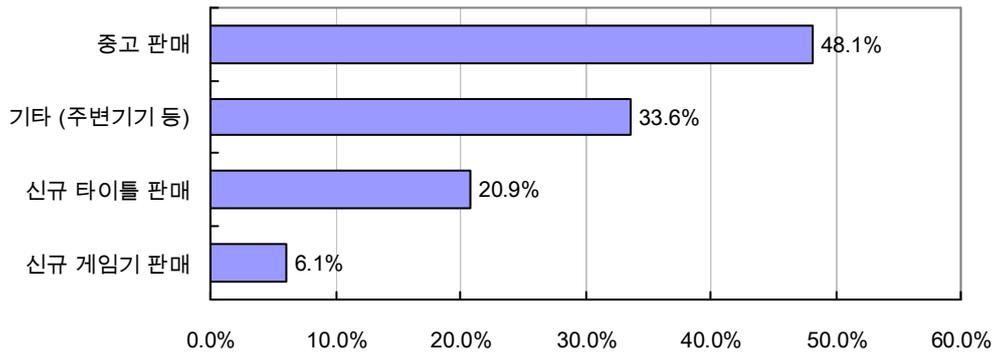
## 최대 게임유통업체 GameStop, 중고판매 마진률 50%에 육박

### GameStop의 중고판매 이익은 신규 게임기 판매의 8배

- ◆ 세계 최대 게임유통업체 GameStop는 중고 판매가 지난 2008 회계연도(2008.2.1~2009.1.31) 총매출의 23.0%를 차지한 데 비해, 이익에서는 42.9%를 차지해 수익성이 가장 높은 것으로 나타남
  - 2008 회계연도 중고판매 매출은 2억 266만 달러, 이익은 9,745만 달러(약 1억 달러)로 마진률이 48.1%에 육박해, 신규 게임기 판매(6.1%), 신규 타이틀 판매(20.9%)에 비해 2~8배 가량 높았음

- 특히 게임 액세서리('Guitar Hero'의 기타 등) 판매도 전체 매출의 14.0%를 차지하고 있어 규모가 적지 않은 데다, 마진률로 33.6%에 달해 수익성이 높은 사업이라는 점도 주목할만한 부분
- 중고판매 매출에는 중고 게임기, 중고 타이틀, 중고 게임 관련 액세서리 판매를 포함하여 합산한 것임

Chart GameStop의 부문별 마진률(2008 회계연도)



[출처] GameStop Annual Report 2008, 2009.4.1

## Universal Pictures, 예산문제로 'BioShock' 게임기반 영화 제작 중지

### 1억 6,000만 달러 규모의 'BioShock', 예산 문제로 제작 중단

- ◆ 美 미디어업체 NBC Universal의 영화사인 Universal Pictures는 1억 6,000만 달러에 달하는 제작비로 인해 美 게임업체 Take Two의 인기게임 'BioShock'의 영화판 제작을 잠정 중단한 것으로 지난 4월 24일 알려짐
- Take Two는 지난 2008년 5월 자사 인기 FPS게임 'BioShock'의 수백만 달러 규모의 영화 판권 계약을 체결했으며, 이 때 'Pirates of the Caribbean(캐러비안의 해적)'의 Gore Verbinski 감독과 'Gladiator'와 'The Aviator'의 John Logan 작가에게 영화 제작을 맡기로 한 바 있음
- 영화는 한 파일럿이 비밀의 수중도시 'Rapture'에 우연히 불시착해 그 안에서 벌어지는 권력 다툼에 휘말리는 내용을 다루고 있음

### 중단 배경

- ◆ 영화 'BioShock'는 당초 Los Angeles에서 촬영할 예정이었으나, 장소 문제로 제작비가 1억 6,000만 달러까지 치솟자, Universal Pictures는 세금 면제 혜택을 받을 수 있는 미국 외 지역을 제안, 현재 London 등의 지역을 검토하고 있어 당분간 영화 촬영은 중단할 계획인 것으로 알려짐
  - Verbinski와 스튜디오 스태프는 영화 제작이 전면 중단된 것은 아니라고 단언했으며, 실제로 Verbinski는 'BioShock'를 자신의 회사인 Blind Wink에서 제작하고자, 'Pirates of the Caribbean 4편'의 감독 자리도 고사한 바 있다고 밝힘
- ◆ 제작진은 'BioShock'가 천문학적인 제작비 문제로 인해 전면 백지화되었던 'Halo'의 전철을 밟진 않을 것이라고 밝힘

 [www.universalpictures.com](http://www.universalpictures.com)  [www.take2games.com](http://www.take2games.com)

### Activision, DJ게임 발매 지연 공모 혐의로 피소



### Genius Products, 자사 DJ게임 발매 지연 공모 혐의로 Activision 고소

- ◆ 美 게임 퍼블리셔 Genius Products와 DJ 장비 전문업체 Numark는 Activision이 자체적으로 개발하고 있는 DJ게임 'DJ Hero'의 유력한 경쟁작으로 평가되는 'Scratch: The Ultimate DJ'의 개발을 지연시키기 위해, 'Scratch: The Ultimate DJ' 개발사 7 Studios를 지난 4월 16일 인수했다며 Activision을 LA 고등법원에 고소한 것으로 알려짐
  - 美 DVD/비디오 유통 업체 Genius Products는 지난 2008년 2월 26일, 7 Studios의 'Scratch: The Ultimate DJ' 게임 퍼블리싱 계약을 체결해 처음으로 게임 퍼블리싱 사업에 진출

### Activision의 인수 의도를 둘러싼 논쟁

- ◆ Genius에 따르면, Activision은 'Scratch: The Ultimate DJ' 게임이 'Guitar Hero' 시리즈로 자체 개발하고 있는 DJ게임 'DJ Hero'에 비해 상품성이 좋은 데다 개발도 빨라, 이를 인수하려는 제의를 해왔지만 거절했다고 밝힘
  - Genius가 인수 제의를 거절하자 Activision은 영화기반 게임 개발사 Brash Entertainment의 파산으로 58만 1,000달러 규모의 부채를 떠안는 등 자금난에 시달리던 'Scratch: The Ultimate DJ'의 개발사 7 Studios에 직접 인수 제안을 했으며, 결국 지난 4월 16일 최종 인수에 합의

- Genius는 7 Studios가 인수를 전후로 하여 예정된 개발 일정을 늦추고, 의도적으로 코드 및 게임 컨트롤러 정보를 인수 완료 이후에는 전에 없던 추가 개발비를 요구하는 등 악의적으로 개발을 지연시키고 있다고 주장
  - 'Scratch: The Ultimate DJ'는 힙합 리듬 게임으로, 턴테이블형 컨트롤러를 실시간 음악에 맞춰 조작하는 형태의 게임이며, 지난 해 Activision이 인수한 FreeStyleGames의 'DJ Hero' 역시 턴테이블형 컨트롤러를 선보일 것으로 알려짐
- ◆ 그러나 Activision은 인수를 통해 자금난에 시달리는 7 Studios에 원활한 자금을 공급했을 뿐이며, 이번 소송은 발매 지연 책임을 회피하는 시도에 불과하다며 일축
- Genius Products와 Numark는 현재 실질적, 잠재적 손해 배상 청구에 추가로, 'DJ Hero'의 전량 회수를 법원에 요청했으나, LA 고등법원은 이를 기각했음

 [www.sevenstudios.com](http://www.sevenstudios.com)  [www.numark.com](http://www.numark.com)  [www.geniusproducts.com](http://www.geniusproducts.com)

## Amazon, Xbox Live에 이어 Wiiware 게임도 판매

### Amazon, 포인트 카드와 특정 게임의 코드 판매

- ◆ 세계 최대 온라인 쇼핑몰 Amazon이 지난 2월 PC용 캐주얼게임 다운로드 서비스를 제공한 데 이어, Xbox Live Arcade와 Wii Ware와 같은 콘솔 온라인게임의 판매 서비스를 지난 4월 8일과 22일 각각 개시
- Xbox Live Arcade의 경우 2가지 구매 방식을 지원하는데, 첫째는 게임을 구매할 수 있는 포인트 카드를 판매하는 것이며, 둘째는 특정 게임의 코드를 판매해, 구매자가 Xbox Live Arcade에 접속, 코드 번호를 입력함으로써 게임을 구매할 수 있도록 하는 방식이 있음
- WiiWare의 경우도, 게임을 구매할 수 있는 포인트 카드 방식과 특정 게임을 구매할 수 있는 코드를 판매하는 방식을 제공함
- WiiWare의 경우, 2,000 포인트 카드는 19.49 달러에, 'World of Goo'의 경우에는 14.99 달러에 판매하고 있으며, Xbox Live Arcade의 경우 1,600 포인트 카드는 9.99 달러에, 'Peggle'은 10 달러, 'Doom'은 5 달러에 각각 판매되고 있음

### 🌐 향후 전망

- ◆ Amazon은 지난 2월 캐주얼게임에 진출한 데 이어, 지난 3월 중고게임 판매 사업에 진출한 데 이어, 지난 4월 콘솔 온라인게임의 오프라인 판매(포인트 카드와 코드 판매를 통한) 사업에도 진출하여, Amazon의 공격적인 게임 유통 사업 진출 의지를 확인할 수 있음
  - Amazon은 강력한 고객 충성도와 방대한 이용자 규모를 바탕으로 그 동안 서적 뿐만 아니라, 완구, 가전, 컴퓨터, mp3 이르는 다양한 시장에서 성공적으로 진출해온 경험이 있어, 콘솔 온라인게임 다운로드 시장에서도 상당한 파급효과를 일으킬 것으로 전망됨
  - 특히 오프라인을 통해 콘솔 온라인게임을 판매하는 방식은 처음으로 시도된 것이어서, 콘솔 온라인게임에 대한 인지도를 높여 기존 콘솔 온라인게임 시장의 파이를 키우고, 이 키워진 파이를 장악할 가능성이 높음
  - 이 같은 콘솔 온라인게임의 판매가 유럽으로 확장 시행될지는 아직 결정되지 않았으나, mp3 음원 판매 사례처럼 어느 정도 매출이 발생할 경우, 유럽 시장에서도 같은 판매 서비스가 제공될 것으로 예상됨



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

## 결제업체 Paymo, 온라인게임용 모바일결제 서비스 출시

### 🌐 모바일결제 업체 Paymo, 미국 시장 겨냥한 결제 서비스 출시

- ◆ 모바일 결제업체 Paymo는 美 이동통신 사업자인 AT&T, T-Mobile, Virgin Mobile과 제휴를 맺고 1억 명 규모의 미국 시장에서 모바일결제 서비스를 지난 5월 10일 개시
  - 이로서 Paymo는 전세계 45개국에 20억 명을 대상으로 모바일결제 서비스를 제공하게 됐으며, 온라인게임과 SNS 서비스에서 주로 이용되고 있음
  - 이용자는 각 웹사이트의 Paymo 버튼을 클릭한 후 물품 구매와 휴대폰 인증 절차를 거치면 돈을 지불하게 되며, Paymo로 지불한 금액은 통장에서 바로 이체되거나, 익월 휴대폰 요금에 추가되며, 매월 사용 가능한 금액 한도는 100달러임
- ◆ 모바일결제 사업자로는 Paymo 외에도 MobillCash와 Zongo가 있으나, 지원 대상국 수가 15~16개에 그쳐, Paymo에 비해 상대적으로 작은 편
  - Zongo의 경우 북미와 유럽의 15개국에 진출해 있으며, 미국에서는 9개 이동통신

사업자와 제휴를 맺고 있어, 미국에서는 Paymo에 비해 지원범위가 넓음

- MobillCash의 경우, 북미와 유럽 뿐만 아니라, 인도, 남아공까지 16개국에 진출해 있음
- 반면 Paymo의 경우, 남미, 아시아, 아프리카, 동유럽을 포함한 다양한 소외 시장에 대한 모바일결제 서비스를 지원하고 있음

### 모바일결제 시장의 가능성

- ◆ 시장조사업체인 Juniper Research에 따르면, 2008년 북미 모바일결제 시장규모는 530만 달러에 달하며, 2013년에는 5,490만 달러로 성장할 것으로 전망했으며, 전세계 시장규모는 3조 달러에 육박할 것으로 전망
- 현재 전세계 인터넷 사용자 중 70%가 신용카드 미보유자이지만 휴대전화 이용 인구는 30억 명에 달해, 신용카드가 없거나, 온라인에서 카드 사용을 원치 않는 소비자를 겨냥한 모바일결제 서비스가 각광받을 전망
- 그러나 모바일결제의 수수료가 최소 33% 이상으로 상당히 높아, 본격적인 활성화의 걸림돌이 되고 있음

 [www.paymo.com](http://www.paymo.com)  [www.zong.com](http://www.zong.com)  [www.mobillcash.com](http://www.mobillcash.com)

## 美 기술연구소 ARA, 기능성게임 업체 Virtual Heroes 인수

### Hilton 호텔 혼련 게임 개발사 Virtual Heroes 인수

- ◆ 세계적인 물리과학 연구/개발업체인 Applied Research Associates(ARA)가 기능성게임 개발사인 Virtual Heroes, Inc를 지난 4월 17일 인수한 것으로 알려짐
- 이번 인수에 따라 Virtual Heroes는 ARA의 시스템/영업 부서에 통합되며 직원들은 종전과 같이 현 사무소(North Carolina의 Research Triangle Park에 소재)에서 근무할 예정
- 2004년 시뮬레이션 업계 전문가들에 의해 설립된 Virtual Heroes는 ‘Hilton Garden Inn Ultimate Team Play’(호텔 경영/훈련 게임), ‘Pamoja Mtaani’(AIDS 예방/교육 게임), ‘America's Army’ 시리즈(FPS 군사게임) 등 다수의 기능성게임 프로젝트에 직/간접적으로 참여한 바 있으며, 최근에는 NASA의 의뢰로 우주탐험 게임인 ‘Astronaut: Moon, Mars & Beyond’(향후 출시 예정) 개발에 착수하기도 했음

### ● 인수 배경 및 향후 계획

- ◆ 이번 인수에 대해 ARA의 Neil Higgins CEO는 “창조적 기술력을 지닌 Virtual Heroes와의 합병을 통해 향후 여러 측면에서 새로운 가능성으로 이어질 것”이라며 “Virtual Heroes Advanced Learning Technology (A.L.T.) Platform과 Virtual Heroes ‘HumanSim’ 기술(의료 훈련/교육) 발전을 위해 지원을 아끼지 않을 것”이라고 밝힘
  - Virtual Heroes의 Jerry Heneghan CEO 역시 “이번 합병을 통해 다양한 신규 상품 개발을 위한 바탕을 마련, Advanced Learning Technologies 분야를 선도할 수 있을 것”이라며 ATR과의 잠재적 시너지를 강조
  - Virtual Heroes의 제품군에는 ‘Zero Hour: America's Medic and HumanSim’(의료과학 및 약물반응 시뮬레이션)과 같은 의료 관련 애플리케이션도 포함돼 있으며, ARA은 Virtual Heroes의 의료교육 분야 입지를 향후 더욱 확대할 계획

 [www.ara.com](http://www.ara.com)  [www.virtualheroes.com](http://www.virtualheroes.com)

## 美 소액결제 업체 PlaySpan, SNS 소액결제 업체 Spare Change 인수

### ● PayByCash에 이어, Spare Change도 인수

- ◆ 가상아이템 결제 업체인 PlaySpan이 지난해 7월 16일 PayByCash를 인수한 데 이어, 소액결제서비스 회사인 Spare Change Payments을 지난 4월 21일 인수, ‘소액결제(microtransaction)’으로 총칭되는 온라인 소액결제 시장에 ‘업계 통합’이 가시화되고 있음
  - PlaySpan은 수 백여 개의 콘솔게임 및 가상 세계 서비스와의 제휴를 통해 가파른 성장세를 보이고 있으며, 지난 2월에는 Easton Capital Group, Menlo Ventures, Novel TMT Ventures, STIC 등으로부터 1,680만 달러의 투자(series B)도 유치한 바 있음

### ● 인수 배경: 게임에서 SNS로 확장

- ◆ PlaySpan이 Spare Change를 인수한 것은 최근 SNS 서비스 업체들이 광고 중심의 수익모델을 탈피하려는 노력을 적극적으로 기울이면서, 게임 등 SNS기반 애플리케이션의 소액결제가 활성화되고 있기 때문
  - Spare Change는 최근 Facebook, MySpace, Bebo 등 700여 개 SNS 사이트에 소액결제 솔루션을 제공해, 올 결제대금 총액이 3,000만 달러에 육박할 것으로 전망됨

- PlaySpan가 PayByCash(결제 서비스)와 PayByCash의 선불카드 Ultimate Game Card를 통해 거둬들이는 매출이 5,000만 달러임을 감안하면, SNS가 매력적인 플랫폼으로 부상하고 있음을 반증
- ◆ PlaySpan이 SNS 기반 소액결제에서 성공하기 위해서는 여타 결제 서비스와 마찬가지로 선두주자의 이점을 적극 활용해 규모의 경제를 빠르게 구축하는 것이 중요함
- 이미 PayPal, Facebook, MySpace 등의 대형 업체들이 자체적인 결제서비스 계획을 추진 중이고, Zuora(온라인 결제 서비스 업체)와 Zong(모바일 결제 시스템)에 이르는 여타 신생업체들의 도전도 만만치 않을 전망

 [corp.playspan.com](http://corp.playspan.com)  [www.sparechangeinc.com](http://www.sparechangeinc.com)  [www.paybycash.com](http://www.paybycash.com)  [www.ultimategamecard.com](http://www.ultimategamecard.com)

## TV게임 업체 NTN Buzztime, 모바일 스포츠 정보업체 iSports 인수

### NTN, 모바일로의 플랫폼 확장 위한 인수 단행

- ◆ 美 TV게임 업체 NTN Buzztime은 모바일 스포츠 정보제공 업체인 iSports를 지난 4월 24일 인수
- NTN Buzztime은 미국(87%), 캐나다(12%), 영국(1%)에서 식당, 바 등에 비치된 TV용 게임을 개발·유통하는 업체로서, 게임에는 퀴즈 게임, 스포츠 게임, 턴방식의 당구/골프 게임, 포커 게임 등을 제공하고 있음
- iSports는 스포츠 경기의 주요 현황, 실시간 득점 현황, 스포츠 관련 퀴즈 게임을 모바일로 제공하는 업체
- 구체적인 인수 조건은 공개되지 않음

### 인수 배경

- ◆ NTN Buzztime은 이번 인수를 통해 TV에서 모바일/웹으로의 플랫폼 확장을 도모할 뿐만 아니라, TV용 콘텐츠 자체의 차별화도 도모할 수 있을 것으로 기대
- iSports의 설립자이자 CEO였던 Nick Glassman은 NTN의 기술/상품 담당 부사장(EVP: Executive Vice President)에 올랐으며, 공동 창업자인 Kartik Ramachandran은 신사업 담당 부사장이나 CSO(Chief Strategy Officer)를 맡을 것으로 알려짐

 [www.buzztime.com](http://www.buzztime.com)  [www.iphsports.com](http://www.iphsports.com)

## 美 캐주얼게임 업체 Big Fish, Grubby Games 인수

### 🌐 Big Fish Games, Grubby Games 인수 통해 신규 브랜드 출시할 예정

- ◆ 美 캐주얼게임 업체 Big Fish Games는 같은 캐주얼게임 업체인 Grubby Games를 5명의 인력을 포함해 지난 4월 30일 인수
  - Grubby Games는 ‘Professor Fizzwizzle’, ‘Fizzball’, ‘Increditbots’와 같은 캐주얼게임을 개발한 업체이며, Big Fish Games의 Vancouver 스튜디오로 합병돼, 조만간 신규 브랜드로 출시될 예정

### 🌐 매출 절반 차지하는 해외 시장, 적극 공략할 계획

- ◆ Big Fish Games의 CEO인 Jeremy Lewis는 IT전문 사이트인 TechFlash와의 인터뷰를 통해, 향후 3년간 캐나다와 아일랜드의 신설 스튜디오 인력으로 100명 규모의 채용을 단행할 것이라고 밝힌 바 있음
  - Big Fish Games는 지난 2008년 전년대비 20% 증가한 8,500만 달러의 매출을 올린 주요 캐주얼게임 업체로서, 지난해 9월 8,330만 달러의 대규모 투자를 유치, Vancouver Studio를 설립하고 지난 4월 초에는 아일랜드에 진출하는 등 공격적인 전략을 펼쳐왔음
  - 이는 현재 Big Fish Games 매출의 절반 이상이 미국이 아닌 해외에서 발생하고 있어, 이 같은 해외 진출 전략은 계속될 전망
  - Big Fish Games는 350명의 직원을 두고 있으며, 1일 최대 150만 개의 캐주얼게임을 판매하는 것으로 알려짐

 [www.grubbygames.com](http://www.grubbygames.com)  [www.bigfishgames.com](http://www.bigfishgames.com)

## **STAT** App Store 다운로드 상위 25개 중 12개는 게임이 차지

### 🌐 App Store에서 가장 인기 있는 콘텐츠는 ‘게임’

- ◆ 시장조사업체인 comScore가 지난 2월 발표한 “Apple App Store” 보고서에 따르면 App Store 다운로드 상위 25개 중 12개는 게임 콘텐츠인 것으로 나타났으며, Entertainment (4개), Social Networking (3개), Music (2개) 등이 뒤를 이었음

## 글로벌 게임산업 Trend

- 다운로드 순위 1위를 차지한 것은 Tapulous의 ‘Tap Tap Revenge’ 게임으로, 32%의 유저가 다운로드 받은 것으로 알려짐
- ◆ 이는 iPod Touch와 iPhone 유저에게 게임 기능이 가장 인기를 끌고 있는 것으로 해석할 수 있음
- ‘Hangman’과 ‘Pacman’ 등의 고전 게임을 비롯하여 ‘Cube Runners’, ‘Crazy Penguin Catapult’ 등의 다소 복잡한 게임에 이르기까지 다양한 게임이 다운로드되고 있는 것으로 나타남
- 한편, Facebook, MySpace 등 Social Networking 애플리케이션 다운로드가 꾸준히 상위권을 유지하고 있어 휴대 기기를 통한 Social Networking Service 활용도가 높은 것으로 분석됨

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

**Table** App Store 다운로드 상위 25개 애플리케이션 (2009년 2월 기준)

순위	애플리케이션	점유율	분류	개발사
1	Tap Tap Revenge	32%	Games	Tapulous
2	Backgrounds	27%	Entertainment	Stylem Media
3	Touch Hockey: FS5	26%	Games	FlipSide5
4	Facebook	26%	Social Networking	Facebook
5	Pac-Man	24%	Games	Namco
6	iBowl	24%	Games	SGN
7	MySpace Mobile	23%	Social Networking	MySpace
8	Google Earth	22%	Travel	Google
9	Labyrinth	22%	Games	Codify AB
10	Pandora	21%	Music	Pandora Media
11	AIM	19%	Social Networking	AOL
12	Flashlight	19%	Utilities	John Haney
13	Virtual Zippo Lighter	18%	Lifestyle	Moderati
14	Movies	18%	News	Flixster
15	Hangman	18%	Games	Jamsoft
16	Bubblewrap	18%	Entertainment	Orsome Software
17	Lightsaber Unleashed	17%	Entertainment	Lucasfilm
18	Shazam	17%	Music	Shazam Entertainment
19	Mazefinger	16%	Games	Ngmoco
20	Cube Runner	16%	Games	Andy Qua
21	Sol Solitaire	15%	Games	Smallware
22	Crazy Penguin Catapult	15%	Games	Digital Chocolate
23	Topple	15%	Games	Ngmoco
24	Sudoku	14%	Games	Mighty Mighty Good Games
25	Remote	13%	Entertainment	Apple

[출처] comScore, 2009.2

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (5월 첫째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.4.26~5.2) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	153,364	-17%	34,861,711
	Wii	Nintendo	100,377	-6%	23,033,215
	Xbox360	Microsoft	60,471	-6%	17,319,470
	PlayStation 3	Sony	37,042	-5%	8,506,184
	PlayStation 2	Sony	30,940	-5%	50,238,923
	PSP	Sony	29,986	-3%	16,748,870
SW	Wii Sports (Wii)	Nintendo	100,377	-6%	23,033,215
	Pokemon Platinum (DS)	Nintendo	80,972	-32%	1,573,260
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	78,959	-6%	7,719,415
	X-Men Origins: Wolverine (X360)	Activision	68,208	신규	68,208
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	48,332	5%	6,717,445
	Wii Play (Wii)	Nintendo	43,487	-1%	12,050,328
	X-Men Origins: Wolverine (PS3)	Activision	43,304	신규	43,304
	New Super Mario Bros (DS)	Nintendo	35,217	4%	6,790,466
	Halo 3 (X360)	Microsoft	32,599	10%	6,903,673
Call of Duty: World at War (X360)	Activision	30,460	3%	3,854,802	

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (4월 넷째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 4. 19~2009. 4. 25)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	World Of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
2	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	EA Maxis
3	World Of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
4	Left 4 Dead	FPS	Valve
5	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly
6	Demigod	RTS	Gas Powered Games
7	Company of Heroes: Tales of Valor	RTS	Relic
8	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard
9	Spore	Simulation	EA Maxis
10	The Sims 2 Apartment Life Exp. Pack	Simulation	EA Maxis

[출처] NPD Group

**STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (5월 둘째 주)

Table		美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 5. 9 기준)		
순위	게임명	퍼블리셔	이용시간	
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	375252	
2	Guild Wars	NCsoft	27030	
3	Silkroad Online	Joymax	22959	
4	Eve Online	CCP	14996	
5	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	13413	
6	The Lord of the Rings Online	Turbine	12051	
7	Warhammer Online	EA Games	9807	
8	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures AG	8823	
9	MapleStory	Nexon	8602	
10	Perfect World	Cubinet/Game-Master	7969	

[출처] Xfire.com

**STAT** App Store 인기게임 순위 (5월 둘째 주)

Table		App Store 인기게임 순위 (2009. 5. 9 기준)			
구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Bloons	Digital Goldfish	Puzzle	0.99
	2	StickWars	John E. Hartzog	Action	0.99
	3	Flight Control	Firemint	Action	0.99
	4	Myst	Cyan Worlds	Adventure	5.99
	5	iHunt 3D	JOHN MOFFETT	Simulation	0.99
	6	TOP GUN	Paramount	Arcade	1.99
	7	World Cup Ping Pong	Skyworks	Arcade	0.99
	8	Wolfenstein 3D Classic	Id Software	Action	1.99
	9	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	10	Ouch!	Hondune Games	Action	2.99
무료	1	Pee Monkey Toilet Trainer	Exoweb Labs	Action	-
	2	METAL GEAR SOLID Touch Lite	Konami	Action	-
	3	Lemonade Tycoon	Electronic Arts	Simulation	-
	4	World Cup Ping Pong Lite	Skyworks	Arcade	-
	5	Ouch! Lite	Hondune Games	Action	-
	6	Pocket Tanks	Blitwise Productions	Family	-
	7	Cooking Mama Lite	TAITO Corporation	Action	-
	8	PapiMissile	Sunflat	Action	-
	9	iMob 25 Respect	The Godfather	Adventure	-
	10	Mini Golf 99 Holes	Digital Chocolate	Action	-

[출처] Apple.com