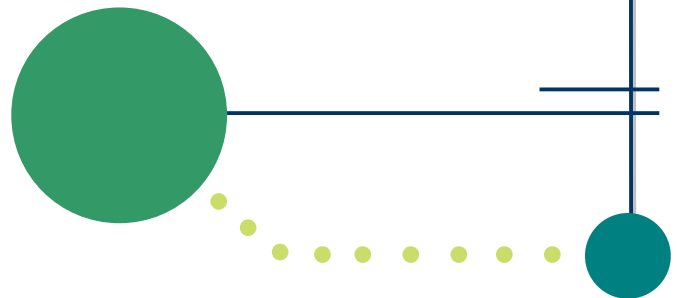




## 북미 게임 시장 동향

- 북미 게임업계 종사자 수, 2008년 한 해에만 12% 줄어들어
- 영화 기반 게임, 성적 저조...NPD
- 美 California州, 폭력 게임 유통 규제 법안 재추진
- MS의 게임내광고 자회사 Massive, 28% 감원 단행
- EA, 'Tiger Woods PGA Tour'의 웹게임 버전 출시
- 위기의 Take Two, 1억 달러 규모 채권 발행으로 반전 모색
- 美 대형 유통업체 Wal-Mart, 중고게임 판매 개시
- **M&A** 美 콘텐츠 제작사 38 Studios, 게임업체 Big Huge Games 인수
- **M&A** 美 Warner Bros., 파산 위기의 Midway Games 인수 제안
- **STAT** 2008년 출시된 게임의 43%가 4/4분기에 출시...EEDAR
- **STAT** 선불카드 Ultimate Game Card의 이용행태
- **STAT** 미국인들 영화 관람보다는 게임을 더 선호...NPD
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (5월 넷째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (5월 셋째 주)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (6월 둘째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (6월 둘째 주)



# 북미 게임업계 종사자 수, 2008년 한 해에만 12% 줄어들어

## 북미 지역, 한 해 동안 게임 업계 종사자 6,300여 명 감소

- ◆ 게임 전문 시장조사업체 Game Developer Research가 지난 5월 11일 발간한 '2008 Game Developer Census' 보고서에 따르면, 북미 지역의 게임 산업 종사자 54,000명(2008년 기준) 중 약 12%인 6,300여명이 작년 한 해 동안 일자리를 잃은 것으로 집계됨
  - 2008년 전세계 게임 시장에서는 8,450명의 게임 종사자가 일자리를 잃었으며, 그 중 약 75%에 해당하는 6,300여 명이 북미 지역에서 일자리를 잃음(기타 일자리 감소는 주로 영국과 아시아 국가에서 나타남)

## 게임 산업 내 변화 요인

- ◆ 이 같은 대대적인 인력 감축을 중심으로 한 게임 산업 전반의 변화는 거품이 심한 개발비와 인건비로 인한 과도한 비용 구조와 경기침체가 겹쳐 발생한 것으로 분석됨
  - 실제로 Microsoft 산하 게임 스튜디오 Aces Studios와 Ensemble Studios, 'Duke Nukem'의 개발사로 유명한 3D Realms 등 지난 해에만 최소 13개 게임 개발사가 문을 닫은 것으로 알려짐
  - 현재 콘솔게임 개발비는 2개 플랫폼용 개발에서는 1,500만 달러~2,500만 달러, 모든 플랫폼(Wii, Xbox360, PS3)용 개발에서는 2,500만 달러~3,000만 달러인 것으로 나타났는데, 이는 과거 Xbox, PS2 시절 개발비의 2배에 해당함

## 변화에 대한 대응 양상

- ◆ 일자리를 잃은 게임 업계 종사자들은 iPhone의 App Store용 게임 개발사를 설립하는 등 신규 게임 시장에 적극적으로 뛰어들면서, 게임 산업 전체 판도 변화의 추동력으로 작용하고 있음
- ◆ 한편, 기존 고비용 구조의 전통 (콘솔, PC) 패키지 게임 산업에 대한 근본적인 돌파구를 마련하기 위해 전략적 제휴를 통한 상생을 꾀하는 업체도 증가하는 추세
  - 캐주얼 게임 업체 Big Fish Games는 전세계 약 600개의 독립 개발사와 제휴를 맺어 새로운 게임을 선보이고 있으며, 독립개발사와 게임 판매 수익을 공유하고 있음
  - On-demand 게임 플랫폼 OnLive 역시 EA, Ubisoft, Take Two와 같은 대형 퍼블리셔와 제휴를 맺었을 뿐 아니라, 'indie'와 'World of Goo'으로 유명한 2D Boy와 같은 소규모 개발사와 제휴를 맺어 다양한 게임을 제공하고 있음



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

## 영화 기반 게임, 성적 저조...NPD

### ● 원작 영화 게임 'The Godfather II' 판매량 24만 부

- ◆ 美 시장조사업체인 NPD Group의 지난 4월 미국 게임 타이틀 판매량 자료에 따르면, 최근 영화를 원작으로 한 게임 타이틀 5편이 기대 이하의 판매량을 기록하며, 영화 원작 게임이 성공과 직결되지 않음을 시사
  - 'Wanted: Weapons of Fate'는 Universal이 자사 자본으로 제작한 최초의 Xbox 360/PlayStation3용 콘솔 게임으로, 지난 3월 24일 출시된 이후 약 한 달 동안의 판매량이 10만 장을 기록해 총 수입 600만 달러에 그친 것으로 나타남
  - Walt Disney의 게임 담당 자회사 Disney Interactive Studios가 지난 4월 7일 발매한 'Hannah Montana: the Movie'는 발매 3주 판매량이 6만 5,000장에 그쳐 매우 저조한 실적을 기록함
  - 지난 2006년 Electronic Arts는 영화 'The Godfather'를 게임화하여 전 세계적으로 판매량 400만 장 이상을 기록한 바 있으나, 'The Godfather II'의 판매량은 24만 부로 판매 수익 1,500만 달러에 그쳐, EA는 더 이상 'The Godfather' 후속 타이틀에 투자하지 않을 전망
  - Universal 영화를 원작으로 한 'The Chronicles of Riddick'은 최고의 영화 원작 게임으로 평가되며 인기를 끌었으나, Atari가 이 시리즈를 인수해 출시한 'The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena'는 지난 3월 출시 이후 판매량 10만 장에 그침
  - DreamWorks의 애니메이션 'Monsters vs. Aliens'을 원작으로 Activision이 게임타이틀을 지난 3월 말 출시했으나 판매량 약 16만 장에 그침

### ● 시사점

- ◆ 영화 원작 게임은 인기 영화의 인지도와 스토리를 활용한 개발로 개발 및 마케팅 면에서 유리해, 게임 개발의 리스크를 상쇄시키는 수단으로 각광 받아왔음
  - 실제로 EA는 '본 시리즈'로 유명한 Ludlum Entertainment와 향후 10년간 '본 시리즈'의 독점 이용권을 갖기로 계약을 체결하고, '본 아이덴티티', '본 슈프리머시', '본 얼티메이텀' 등의 영화로 유명한 'Jason Borne' 시리즈를 게임으로 제작하기로 했다고 지난 2월 밝힌 바 있음
  - 스웨덴 게임업체인 Starbreeze에서 게임 개발을 맡게 되며, 2010년 여름 출시 예정
- ◆ 그러나 게임과 영화의 근본적인 미디어 형태가 달라, 모바일게임과 같은 단순한 플랫폼 외에는 실제로 영화의 흥행이 게임의 흥행으로 연결될 확률이 높지 않다는 점을 시사

\*주: 콘솔게임 판매량의 30~50%는 첫 3~4주에 발생해, 'First Week Business'라는 말이 있을 정도 Take Two의 히트작 'Grand Theft Auto IV'의 경우 발매 첫 날에는 전세계 판매량이 360만 장, 발매 첫 주에는 600만 장에 달한 바 있음

## 美 California州, 폭력 게임 유통 규제 법안 재추진



### 美 California州, 고등법원의 위헌 결정에 항소

- ◆ 美 California州 정부는 지난 2005년 통과된 미성년자를 대상으로 폭력 게임 판매를 규제하는 법안을 위헌으로 기각한 고등법원의 판결에 지난 5월 21일 항소해 폭력 게임 유통 규제 관련 법안을 재추진한다는 방침을 발표
  - 지난 2005년 캘리포니아 주지사 Arnold Schwarzenegger와 주 변호사장인 Jerry Brown이 입안하고 통과된 폭력 게임 유통 규제 관련 법안에 따르면, ‘극악, 잔인무도, 타락한’ 방식으로 심히 해를 끼치는 게임을 미성년자에게 판매 혹은 대여하는 행위를 금지하며, 이를 위반한 경우 적발 건수당 1,000달러의 벌금이 판매자에게 부과됨
  - 주 정부의 한 관계자는 ‘주 정부가 미성년자가 포르노나 주류를 접하지 못하도록 제한하는 것은 합법으로 폭력적인 게임 또한 다를 바 없다’고 주장함

### 항소 배경

- ◆ 지난 2005 폭력 게임 유통 규제 법안이 통과돼, 효과가 발휘되기 전 Entertainment Merchants Association(이하 EMA)는 이 법안이 헌법 수정 조항 제 1조에 의해 보장되는 언론의 자유를 위반했다는 이유로 California州를 연방 법원에 고소한 바 있으며, 두 번에 걸친 판결에서 법원은 각각 VSDA(Video Software Dealers Association)와 EMA의 손을 들어줌
  - 당시, 제 9 연방법원은 판결문에서 ‘폭력적 게임이 심리학적, 신경학적으로 미성년자에게 해가 된다는 증거가 없고, 그러한 해악을 방지하기 위해 구체적인 항목으로 제한하는 것은 법률의 기본적인 취지에 어긋나며, 오히려 이러한 사항은 ESRB(Entertainment Software Rating Board)의 등급 시스템이나 교육 캠페인, 부모의 재량에 맡기는 것이 국가적 이익에 더 합한다’고 밝힘

### EMA의 항소에 대한 입장

- ◆ EMA는 California州的 항소에 대한 성명을 통해 ‘지금까지 주에서 법률 관련 비용으로 400,000 달러 이상을 지출했다’며, 대법원 상소로 인해 납세자의 세금 낭비가 막심하다고 비난
  - EMA 측은 ‘다른 주에서도 8개의 유사 법안이 있으나, 모두 위헌으로 판결된 바 있고 연방 대법원의 판결도 이와 다르지 않을 것’이라며, 항소에서 승리할 것으로 전망

 [www.entmerch.org](http://www.entmerch.org)

## MS 자회사 게임내광고 업체 Massive, 28% 감원 단행



### MS, 3,000명 규모의 2차 해고 조만간 실행

- ◆ Microsoft는 올해 1월 발표한 5,000명 규모의 인력 감축 계획 중 3,000명 규모의 해고를 조만간 단행할 계획이라고 지난 5월 5일 발표한 바 있으며, 이 해고의 일환으로 자회사인 게임내광고 업체 Massive의 인력을 약 28% 감원할 것으로 발표함
  - 현재 Massive의 인력 규모는 약 133명으로, 28% 직원 감원 시 약 37명이 일자리를 잃을 것으로 보임
  - 지난 2002년에 설립되어 게임내광고를 제공하고 있는 Massive는 지난 2006년 5월 MS에 2~4억 달러 규모로 인수된 바 있음

### 감원 배경

- ◆ Microsoft는 2009 회계연도 2/4분기(2008년 10월~12월) 순이익이 41억 7,000만 달러로 전년동기대비 11% 감소함에 따라, 전체 인력의 5.5%에 해당하는 5,000명 규모의 감축 계획을 지난 1월 22일 발표한 바 있음
  - 인력감축은 연구개발, 마케팅, 영업, 회계, 법률, 인사, 기술지원 분야 인력을 대상으로 진행되며, 18개월 안에 총 5,000명 규모의 인력을 감축할 계획
  - 이번 인력 감축은 MS의 광범위한 비용절감 방안의 일환이며, 이를 통해 15억 달러 규모의 영업비용(OPEX: Operating Expenses)과 7억 달러 규모의 설비투자비용(CAPEX: Capital Expenses)를 절감할 수 있을 것으로 기대되고 있음
- ◆ MS는 PC게임 스튜디오 폐쇄 및 인원감축을 단행하는 반면, 지난 5월 7일 캐나다 콘솔게임 개발사 BigPark를 인수해 콘솔게임에 대한 투자는 강화할 것임을 시사
  - MS는 유명 비행 시뮬레이션 게임 'Flight Simulator'의 개발사 Aces Studio의 직원 대부분을 실적악화로 인해 지난 1월 23일 해고한 바 있으며, 이 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 폐쇄한 바 있음
  - 한편, 2008년 4/4분기의 Xbox360 판매량은 600만 대에 달해, MS의 게임 사업 담당 부서 Entertainment and Devices 매출이 3% 증가하기도 함

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

## EA, 'Tiger Woods PGA Tour'의 웹게임 버전 출시



### ● 'Tiger Woods Online', 현재 CBT 준비 중

- ◆ Electronic Arts는 자사의 콘솔게임 'Tiger Woods PGA Tour' 시리즈의 웹게임 버전인 'Tiger Woods PGA Tour Online'을 올 가을 출시해 웹게임 시장에 진출할 계획으로 지난 5월 29일 알려졌으며, 현재는 공식 웹사이트에서 클로즈 베타 테스트 신청을 받고 있음
  - 'Tiger Woods PGA Tour Online'은 별도의 클라이언트의 설치 없이 웹 브라우저 상에서 직접 실행되며, 게임 내 골프 코스로 Pebble Beach, TPC Sawgrass, St. Andrews 등 실제 골프 코스가 제공되며 멀티플레이어 옵션, 아이템 상점 및 커뮤니티 기능 등 다양한 기능을 지원
  - EA는 게임 내 골프 코스를 정기적으로 업데이트할 예정이며 토너먼트 등 다양한 대전 이벤트를 열 계획이라고 밝힘
  - 수익 모델로는 현재 정액제와 부분유료화 모델 등 다양한 모델을 검토하고 있는 것으로 알려졌으나, 온라인게임인 만큼 기존 콘솔게임과 전혀 다른 모델을 따를 것으로 알려짐

### ● 출시 의의

- ◆ 이번 웹게임 출시는 콘솔보다 큰 시장성을 보유하고 있는 PC 플랫폼에 대한 EA의 기대를 반영한 것으로, 향후 여타 콘솔 스포츠게임 IP인 'NHL', 'Madden' 시리즈의 온라인게임이 잇따라 출시될 것임을 시사
  - 전체 스포츠게임 장르에서 PC패키지 게임이 차지하는 비중은 지난 1998년 17%(콘솔은 83%)로 정점에 달한 바 있으나, 2000년 PS2의 출시 이후 급감해 현재로서는 0%에 가까운 점유율을 기록하고 있음

 [www.ea.com](http://www.ea.com)  [www.tigerwoodsonline.com](http://www.tigerwoodsonline.com)

## 위기의 Take Two, 1억 달러 규모 채권 발행으로 반전 모색

### ● 현금 확보 위해 1억 달러 규모 장기 채권 발행

- ◆ 2009 회계연도 2/4분기(2~4월)에 1,000만 달러 규모의 대규모 적자를 기록한 글로벌 게임업체 Take-Two가 현금 흐름 개선을 위해 1억 달러 규모의 채권 발행을 단행한 것으로 지난 5월 28일 알려짐

- 이 채권은 '선(先)순위 상환'을 전제로 하는 1억 달러 규모의 채권이며, 채권의 재(再)매입 기한은 2014년임
- Take-Two는 현재 1억 8,000만 달러의 운영자금(working capital)을 보유하고 있지만, 7,000만 달러의 채무도 지고 있는 상태

### **의의**

- ◆ 美 투자은행 Wedbush Morgan의 Michael Pachter 애널리스트는 “채권 발행은 예측 가능성이 높은 방향으로 부채 구조를 개선하려는 의도일 것”이라며, “Take-Two는 2014년 내에 주식으로 부채를 상환할 수도 있고, 실제로 그때까지 주가를 올려놓는다면 썩 괜찮은 거래가 될 것”이라고 평가
- 그에 따르면, Take-Two는 글로벌 사업을 운영하는 데만 5,000만 달러 가량의 현금이 필요하고, 자체 투자를 위해서도 1억 달러를 수중에 확보해둘 필요가 있는데, 이번 채권 발행으로 투자 여력을 확보한 셈
- 이처럼 단기 상환 부채를 5년짜리 채권으로 바꾸는 것은 마이너스 통장으로 신용카드 결제 대금을 갚는 것과 흡사한 일이며 Take-Two의 의도도 이 같은 방식을 통해 신규 사업 및 글로벌 진출을 위한 투자 여력을 확보하려는 데 있는 것으로 분석됨

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

## 美 대형 유통업체 Wal-Mart, 중고게임 판매 개시



### **Wal-Mart, 자동화 가판대로 중고게임 시장 진출**

- ◆ 美 대형 유통업체 Wal-Mart가 중고 게임을 거래할 수 있는 자동화 거래 가판대(Kiosk)의 시범 서비스를 시작한 것으로 지난 5월 18일 알려짐
- 현재 Wal-Mart 게임 거래 가판대는 美 동부 지역 77곳에 시범 설치되었으며, 이용자가 게임 타이틀을 키오스크에 넣으면 2~3일 후 신용카드 혹은 직불 카드로 중고 게임 타이틀 판매 금액을 받을 수 있음
- 자동화 거래 가판대는 키오스크 업체인 ePlay가 맡은 것으로 알려졌으며, 게임 웹진 Kontaku는 중고 게임 타이틀의 거래 가격이 e-Play 독점 알고리즘으로 결정되며, 이 알고리즘에서는 가격 변동이 클 수 있다고 전함

### 시시점

- ◆ 최근 중고게임 시장이 수익성이나 매출 면에서 매력적인 시장으로 부상하면서, Wal-Mart 또한 자사의 집객력을 바탕으로 이 시장을 공략하고자 하는 시도로 분석됨
  - 현재 북미 지역의 중고 콘솔게임 시장은 GameStop과 Game Crazy, eBay가 지배하고 있으며, 연간 시장규모가 최소 20억 달러에 달하는 것으로 알려짐
  - 지난 3월 온라인 중고게임 판매 서비스를 개시한 Amazon에 이어 美 장난감 소매 업체 'Toys"R"Us'가 중고게임 거래 및 판매 서비스를 시범적으로 개시했으며, 4년 전 중고게임 시장에 뛰어든 BestBuy 역시 중고게임 시장에 새롭게 박차를 가할 것으로 보임
- ◆ Wal-Mart는 지난 2007년 유료 온라인 동영상 다운로드 서비스를 개시했다가 당초 기대와 달리 시장성이 좋지 않아 1년 만에 중단한 바 있는데, 이번 중고게임 유통 진출은 시장성에 대한 사전 검증이 된 것이어서 Wal-Mart로서는 상대적인 기대가 큰 사업

 [www.e-play.com](http://www.e-play.com)

## 美 콘텐츠 제작사 38 Studios, 게임업체 Big Huge Games 인수

### 美 38 Studios, THQ 內 온라인게임 개발사 인수

- ◆ 美 콘텐츠 제작사 38 Studios는 美 대형 게임업체 THQ 산하 온라인게임 업체 Big Huge Games(이하 BHG)를 인수하기로 지난 3월 결정함
  - THQ는 지난 2008년 1월 BHG를 2,500만~3,500만 달러 가량에 인수한 것으로 알려졌으나, 재정 문제를 이유로 지난 2월 BHG의 매각을 결정한 바 있음
  - 38 Studios와 THQ와의 거래 조건은 공개되지 않았으나, THQ가 BHG를 매수한 가격에 비해 훨씬 낮은 가격인 것으로 알려짐
- ◆ 38 Studios 회장 Brett Close는 BHG의 인수가 시장 내 자사 업체의 지위, 재정적 안정성, 장기적인 성장 측면에서 큰 이익이 될 것이라고 전망
  - 38 Studios는 BHG 인수 내용에는 BHG의 IP, TOOLS, 자산, 기술 및 진행중인 모든 프로젝트 등이 포함되며, 이를 통해 38 Studios는 엔터테인먼트 자산을 구축하기 위한 자사 전략 중 '중대한 단계'를 통과한 것으로 평가

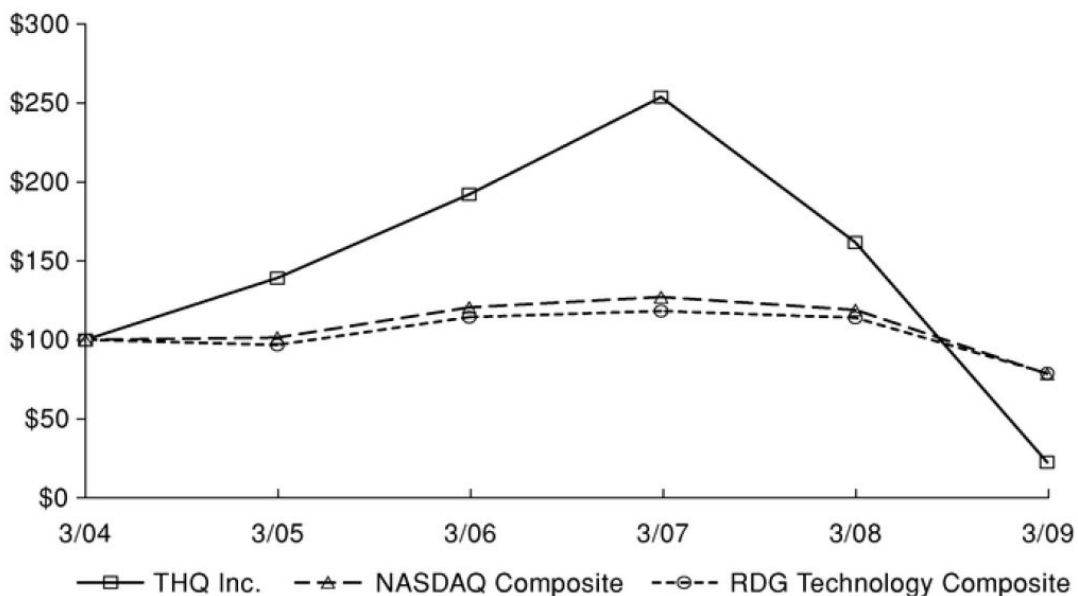


### 인수 배경

- ◆ 이번 인수를 38 Studios가 현재 자체적으로 개발하고 있는 MMO게임 개발과 향후 게임 사업 역량 강화를 위한 포석으로 분석됨
  - 38 Studios는 前 메이저리그 투수 Curtis Schilling, 캐나다 아티스트 Todd McFarlane과 판타지 작가 R.A.Salvatore의 제휴를 통해 설립된 콘텐츠 제작사로, 현재 자사 최초로 MMORPG ‘Copernicus’를 2010년 출시를 목표로 제작 중임
  - BHG는 2000년 설립된 MMO게임 개발사로, PC용 실시간 전략게임 ‘Rise of Nations’을 개발해 Microsoft Games Studios를 통해 지난 2003년 5월 출시해, 관련 시리즈 총 판매량이 100만 장을 돌파하기도 함
  - BHG 팀은 38 Studios로 인수된 후에도 종전의 Maryland의 Timonium에 남아서 게임 개발을 지속할 것으로 보이며, 38 Studios가 개발 중인 ‘Copernicus’ 프로젝트에도 투입될 전망
- ◆ THQ가 고가에 매입한 BHG를 매각한 데에는 최근 파산설까지 제기되며 극도로 악화된 재정 상황이 한 몫 한 것으로 분석됨
  - THQ의 ROI(Return on Investment, 100 달러 투자 기준)가 2004년 3월 100 달러에서 2007년 3월 253.51 달러로 최고조를 기록했다가 올해 22.54 달러로 급락

[www.bighugegames.com](http://www.bighugegames.com) [www.38studios.com](http://www.38studios.com)

Chart THQ의 ROI 추이(2004.3~2009.3)



\*주: 100달러 투자에 대한 매출 기준  
 [출처] THQ 10-K(Annual Report), 2009.5.26

## 美 Warner Bros., 파산 위기의 Midway Games 인수 제안

### Warner Bros., 인수가격으로 3,300만 달러 제시



- ◆ 美 영화제작사 Warner Bros. Entertainment가 채권을 보유하고 있는 파산 위기의 美 게임업체 Midway Games에게 인수액으로 3,300만 달러를 제시한 것으로 알려짐
  - 인수 조건에는 Midway의 Chicago와 Seattle의 스튜디오, Mortal Kombat 시리즈가 포함되었으나, San Diego 및 영국 스튜디오, 프로레슬링 소재 액션 게임인 TNA 시리즈는 제외된 것으로 알려짐
  - 초기 입찰이 법원에서 승인되면 30일 내에 다른 업체들이 입찰에 참여할 수 있게 되며, 현재로서는 글로벌 게임업체 Ubisoft나 시카고의 한 기업가가 관심을 갖고 있는 것으로 알려짐

### 인수 배경

- ◆ Warner Bros.가 Midway를 인수한 것은 ‘Mortal Combat’ 시리즈 개발을 통해 축적된 TV/영화 IP의 게임화 역량이 Warner Bros. 자사 IP의 게임화에 기여할 것으로 기대했기 때문인 것으로 분석됨
  - Warner Bros.는 지난 2월 RPG 개발업체인 Snowblind 스튜디오를, 2006년과 2007년에 각각 英 게임업체 TT Games와 美 게임개발사 Monolith Productions를 인수한 바 있어, 이번 인수가 성사될 경우 Warner Bros.로서는 4번째 대규모 게임업체 인수가 됨
  - Warner Bros.는 현재 英 게임 퍼블리셔 Eidos의 지분을 약 30%를 보유하고 있기도 함

### 美 Midway, 파산 보호 신청 배경

- ◆ 美 게임업체 Midway Games는 최근 연이은 실적 악화로 인한 부채 상환 불능 및 대주주의 주식 매각으로 인해 지난 2월 美 Delaware州 파산법원에 파산보호를 신청함
  - Midway는 2008년 기준으로 2억 4,000만 달러의 부채를 안고 있으며, 1월 중 상환해야 할 1억 5,000만 달러의 부채를 대부분 상환하지 못한 것으로 알려짐
  - 지난 2008년 11월 Midway의 대주주이자 미국 극장 체인인 National Amusement, CBS, Viacom 등의 주식을 소유한 미디어 재벌 Sumner Redstone이 MT Acquisition Holdings의 대표 Mark Thomas에게 자신이 보유하고 있던 전체 우선주의 87.2%에 해당하는 9,210만 주를 10만 달러라는 ‘헐값’에 넘기면서 큰 타격을 입은 것으로 분석됨
  - 마지막 희망을 걸었던 ‘Mortal Kombat vs DC Universe’ 마저 흥행에 실패하면서 결국 파산보호 신청에 이르게 됨

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

**STAT 2008년 출시된 게임의 43%가 4/4분기에 출시...EEDAR**

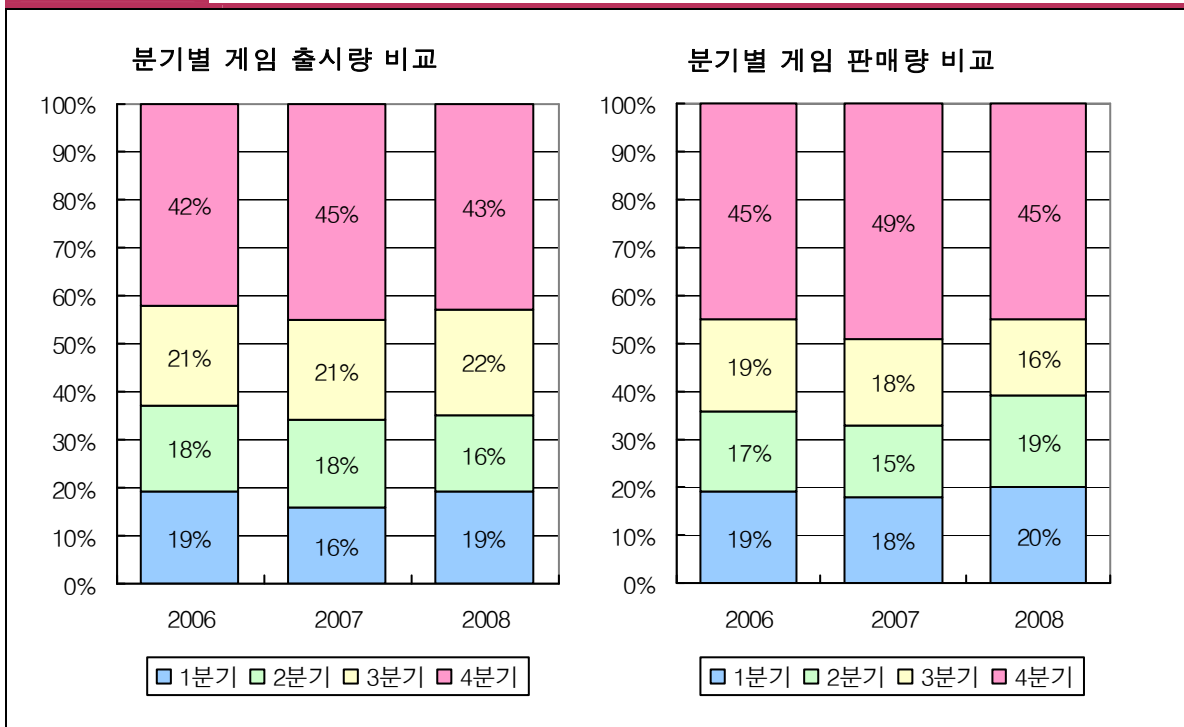
**연말 효과로 인해 4/4분기에 집중**

◆ 美 게임전문 시장조사업체 Electronic Entertainment Design and Research(EEDAR)이 지난 5월 발표한 보고서에 따르면, 전체 게임 출시량 및 판매량의 40%는 4/4분기에 집중된 것으로 나타남

- 2008년 출시 게임의 43%가 4/4분기에 출시된 것으로 나타났으며, 이는 2006년(42%)과 2007년(45%)에도 동일하게 나타난 현상으로 분석됨
- 이는 대표적인 게임 구매 기간인 크리스마스 등 연휴 시즌의 영향으로 분석됨

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

**Figure** 분기별 게임 출시량 및 판매량 비교 (2006-2008)



[출처] EEDAR; 스트라베이스 재구성

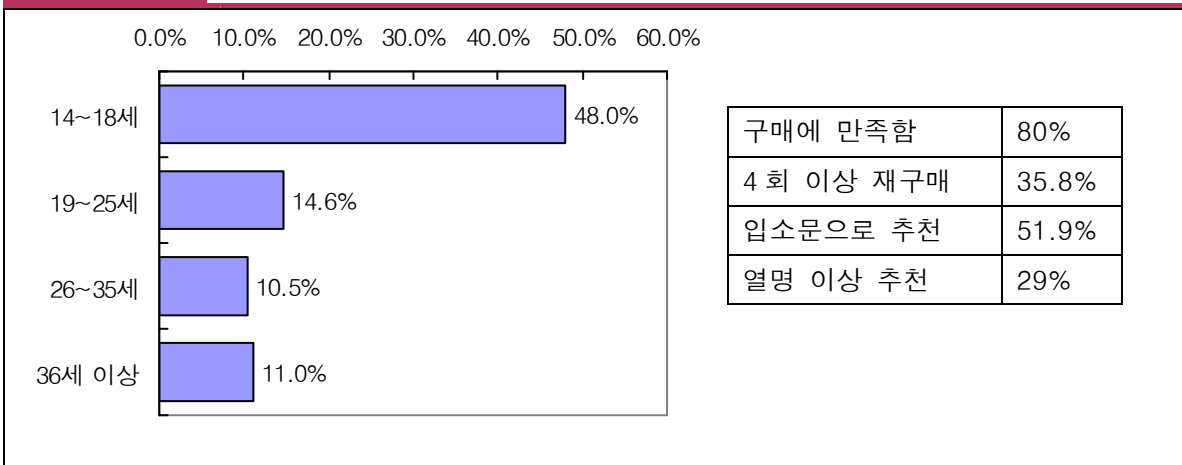
**STAT** 선불카드 Ultimate Game Card의 이용행태

**● 선불카드의 주 이용자는 신용카드 사용할 수 없는 청소년**

- ◆ 美 온라인게임 결제업체 PlaySpan은 자사의 선불카드 Ultimate Game Card 이용자의 48%가 신용카드를 사용할 수 없는 14~18세라고 발표
  - 4회 이상 재구매한 비율이 35.8%에 이르고, 열 명 이상의 친구들에게 추천한 비율도 29%로 높게 나타나, 전반적인 서비스 만족도가 높은 것으로 추정됨
  - Ultimate Game Card는 온라인게임 결제업체 PlaySpan의 선불카드로, 300개 이상의 온라인게임에서 통용되며, 미국과 캐나다를 비롯하여 전세계적으로 21,000개 이상의 소매점에서 구매할 수 있음

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

Figure Ultimate Game Card 유저 이용행태



[출처] Intology, 스트라베이스 재구성

**STAT** 미국인들 영화 관람보다는 게임을 더 선호 ...NPD

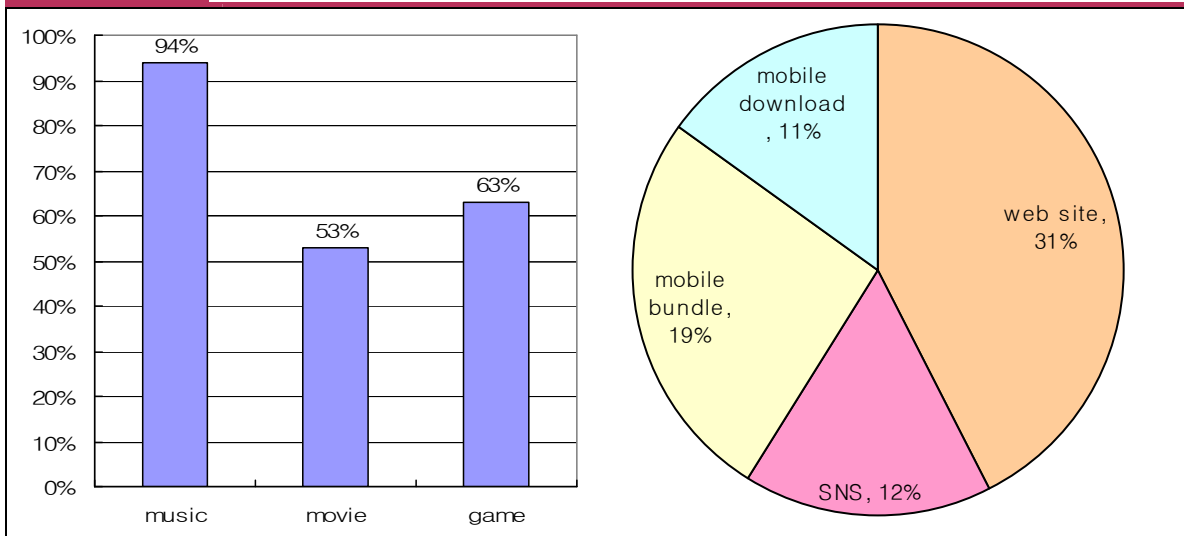
**미국 엔터테인먼트 시장에서 게임의 비중 점차 높아져**

◆ 美 시장조사업체 NPD가 지난 3월 발표한 ‘Entertainment Trends In America’ 보고서에 따르면, 지난 6개월 동안 엔터테인먼트 매체로 게임을 선택한 유저는 63%로, 영화 관람(53%)보다 높은 것으로 나타남

- 이는 디지털 다운로드 등 다양한 배급 방식의 도입으로 인해 게임이 엔터테인먼트에서 차지하는 비중이 지속적으로 높아지고 있음을 시사
- 지난 3개월간 한달 평균 게임에 지불한 비용은 38달러로 나타났고, 지난 12개월간 게임 플레이 경로는 웹사이트가 31%로 가장 높았으며, 모바일 게임도 30%(다운로드 11% + 내장 19%)로 비교적 높게 나타났음

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

**Figure** 미국 유저 엔터테인먼트 매체(\*08.12~\*09.2) 및 게임 플레이 경로(\*08.3~\*09.2)



[출처] NPD Group, 스트라베이스 재구성

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (5월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.5.17~5.23) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	129,746	4%	35,250,378
	Wii	Nintendo	120,788	33%	23,296,240
	Xbox360	Microsoft	56,511	14%	17,381,788
	PlayStation 3	Sony	41,699	15%	8,608,944
	PlayStation 2	Sony	35,682	7%	50,388,853
	PSP	Sony	30,424	7%	16,836,857
SW	UFC 2009 Undisputed (X360)	THQ	174,899	신규	174,899
	EA Sports Active (Wii)	Electronic Arts	138,029	신규	138,029
	UFC 2009 Undisputed (PS3)	THQ	126,864	신규	126,864
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	120,788	33%	23,296,240
	Punch-Out!! (Wii)	Nintendo	110,214	신규	110,214
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	105,047	10%	8,104,289
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	51,304	13%	6,785,268
	Pokemon Platinum Version (DS)	Nintendo	48,538	-4%	1,667,820
	Wii Play (Wii)	Nintendo	45,349	19%	12,077,927
	Bionic Commando (X360)	Capcom	35,832	신규	35,832

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (5월 셋째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 5. 10~2009. 5. 16)

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	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly
4	World Of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
5	Left 4 Dead	FPS	Valve
6	Spore	Simulation	EA Maxis
7	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard
8	Fallout Trilogy	Action	Interplay
9	Fallout 3	Action	Bethesda
10	The Sims 2 Apartment Life Exp. Pack	Simulation	EA Maxis

[출처] NPD Group

**STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (6월 둘째 주)

Table		美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 6. 7 기준)		
순위	게임명	퍼블리셔	이용시간	
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	441,351	
2	Guild Wars	NCsoft	30,349	
3	Silkroad Online	Joymax	22,732	
4	Eve Online	CCP	18,074	
5	The Lord of the Rings Online	Turbine	13,730	
6	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	13,621	
7	MapleStory	Nexon	12,161	
8	Warhammer Online	EA Games	10,940	
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures AG	9,697	
10	Metin 2	G4Box	9,572	

[출처] Xfire.com

**STAT** App Store 인기게임 순위 (6월 둘째 주)

Table		App Store 인기게임 순위 (2009. 6. 7 기준)			
구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	The Sims 3	Electronic Arts	Simulation	9.99
	2	StickWars	John E. Hartzog	Action	0.99
	3	Bloons	Digital Goldfish	Puzzle	0.99
	4	StoneLoops! Of Jurassica	PlayCreek	Action	0.99
	5	Sonic the Hedgehog	SEGA	Action	5.99
	6	iFighter	EpicForce	Action	0.99
	7	Amateur Surgeon	John E. Hartzog	Adventure	0.99
	8	:Shift:	Armor Games	Adventure	0.99
	9	Flight Control	Firemint	Action	0.99
	10	World Cup Ping Pong	Skyworks	Arcade	0.99
무료	1	Rollercoaster Rush Free	Digital Chocolate	Arcade	-
	2	Toobz-Free	Off Center Software	Puzzle	-
	3	What Would You Choose?	LOLrific Stuff	Action	-
	4	Unblock Me Free	Kiragames	Board	-
	5	World War	Storm8	Action	-
	6	Blowfish	Trippert Labs	Family	-
	7	Amateur Surgeon Lite	John E. Hartzog	Adventure	-
	8	Fishing Frenzy	Tintash	Arcade	-
	9	Urinal Test	IntuApps	Puzzle	-
	10	StickWars Lite	John E. Hartzog	Action	-

[출처] Apple.com