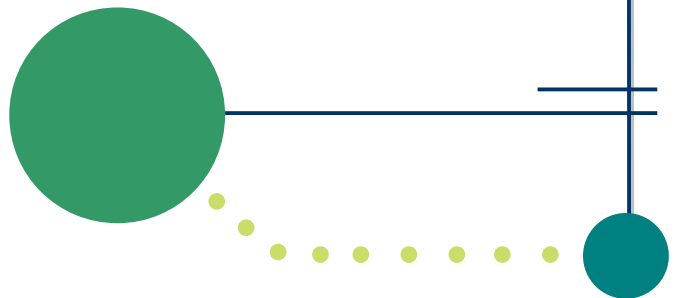




북미 게임 시장 동향

- 피트니스 게임, 'Wii Fit' 인기에 힘입어 시장 출시 잇따라
- Apple, 3D게임 기능 강화시킨 iPhone3GS 공개
- Midway 채권단, 주식 부정 거래 관련 소송 제기
- MS, Xbox360용 신규 모션 컨트롤러 'Natal' 공개
- THQ, 강도 높은 구조조정으로 위기 극복 가능성 높여
- **M&A** Disney, 적극적인 게임 사업 투자 위해 인수 대상 물색 중
- **STAT** E3 2009 Briefing
- **STAT** 스마트폰 게임, 2008년 북미/유럽 모바일게임 매출의 15% 차지
- **STAT** 온라인 다운로드 서비스 이용률, 기대보다 저조...NPD
- **STAT** 美 전체 가구의 68%가 게임 즐겨...ESA
- **STAT** 평점과 게임 판매량은 비례하지 않아...EEDAR
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (6월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (6월 첫째 주)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (6월 넷째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (6월 넷째 주)



피트니스 게임, 'Wii Fit' 인기에 힘입어 시장 출시 잇따라

● EA에 이어 Sega도 Wii 기반 피트니스 게임 출시 예정

- ◆ 'Wii Fit'의 기록적인 판매량에 힘입어, EA는 Wii 전용 피트니스 타이틀 'EA Sports Active'를 출시했고, Sega 역시 올 여름 출시 예정인 'Daisy Fuentes Pilates'로 경쟁에 가세할 전망
 - 'Wii Fit'은 지난 2007년 12월 출시돼, 6월 23일 현재 2,024만 장의 판매고를 기록
 - 'Wii Fit'이 요가와 균형 감각을 중시한 데 비해 EA는 다소 강도가 높은 서구식 운동을 소재로 삼음
- ◆ Electronic Arts(EA)가 자사 최초의 Wii 전용 피트니스 게임 'EA Sports Active'를 지난 5월 22일(북미판은 19일) 세계 각국에 출시했음
 - 'EA Sports Active'의 '30-Day Challenge' 는 게이머들에게 규칙적인 운동 프로그램을 제공
 - EA 측은 여성 게이머를 겨냥해 관련 TV 광고 방영 시간을 낮 시간대로 설정하고, Bob Greene, Alison Sweeny 등 유명 트레이너를 광고 및 프로모션에 기용
- ◆ Sega 또한 'Balance Board' 등 Wii Fit용 컨트롤러를 지원, 게이머들에게 올바른 필라테스 운동 방법을 제시하는 필라테스 게임 'Daisy Fuentes Pilates'를 올 여름 발매할 예정
 - 개발에 참여한 Daisy Fuentes(前 MTV VJ, 쿠바 태생의 배우 겸 모델)는 필라테스 관련 DVD도 제작한 바 있음
 - 'Wii Fit'이 상당한 규모의 여성들을 게임세계에 첫 발을 내딛게 만들면서, 새로운 블루오션을 창출했다는 점을 감안해, 'Daisy Fuentes Pilates'도 남성은 물론이고 여성과 초보자의 신체 움직임까지 폭넓게 고려한 것으로 전해짐
- ◆ Namco Bandai 역시 "Active Life: Extreme Challenge"(Wii용)를 개발 중이며, Activision 또한 스케이트보드형 모션 컨트롤러를 이용한 "Tony Hawk: Ride"(Xbox 360/PlayStation 3용)를 최근 공개

● 피트니스 게임의 부상 배경과 전망

- ◆ 美 투자은행 Wedbush Morgan Securities의 Michael Pachter 애널리스트는 “과거에 Konami의 'Dance Dance Revolution' "(2001년 출시 이후 1,100만 장 이상 판매)을 제외하고는 운동 게임으로 부를 만든 것도 드문데다 “Wii Fit” 이전에는 크게 성공을 거둔 타이틀도 없었다”며, 'Wii Fit'의 성공 배경을 설명
- ◆ Nintendo는 'Wii Fit'에 이어 최근 DS 기반의 건강관리게임 'Personal Trainer: Walking'도 선보였으나, 지난 6월 10일 기준으로 7만 장의 판매고를 기록하는 그침
 - 해당 타이틀에는 무선 측정기 2 개가 포함돼 있으며 게이머의 운동량을 그래프와 통계로 보여줌

 www.easportsactive.com  www.sega.com/games/daisy-fuentes-pilates/?t=EnglishUSA

Apple, 3D게임 기능 강화시킨 iPhone3GS 공개



● iPhone 3GS, 게임 애플리케이션 구동속도 2~3배 증가

- ◆ Apple은 기존 iPhone보다 애플리케이션 구동 속도가 2~3배 가량 빨라진 iPhone 3GS를 지난 6월 8일 샌프란시스코에서 열린 연례 Apple 개발자 컨퍼런스 WWDC(Worldwide Developers Conference)에서 공개
 - iPhone3GS의 외관 디자인은 기존 iPhone과 비슷하나, 업그레이드된 3D 그래픽과 OpenGL ES2.0표준의 구현으로 게임 애플리케이션 성능이 향상됨
 - 게임 애플리케이션 구동 속도가 두 배 가량 향상되어, EA의 'SimCity' 게임 애플리케이션 구동 속도가 이전보다 2.4배 가량 빨라짐
 - 이에 따라 이전까지 구동 속도가 비교적 떨어지던 3D 게임 애플리케이션의 개발이 증가할 것으로 보이며, 국내에서는 모바일게임 업체 Com2us가 이미 3D 애플리케이션 게임을 준비하고 있는 것으로 알려짐

● iPhone 3.0

- ◆ iPhone 소프트웨어가 3.0으로 업그레이드되면서 멀티플레이 게임과 애플리케이션 내 유료 결제도 가능할 전망
 - 새로운 iPhone 3.0은 지난 6월 17일부로 배포되며, iPhone 2G, 3G의 경우 무료로, iPod Touch의 경우 \$9.99달러의 비용을 지불하고 업그레이드할 수 있음
 - iPhone 3.0(기존 최신 버전은 2.2.1)의 등장으로 블루투스 환경이 구축되면서 기존 WiFi 보다 속도가 빠른 멀티플레이 게임을 이용할 수 있을 전망
 - iPhone 3.0 소프트웨어에서 제공하는 기능 '애플리케이션 내 구매(in App purchase)'를 통해 게임 내 소액 결제도 가능할 전망이다, 무료 애플리케이션에서는 소액결제 시스템을 이용할 수 없어, 전형적인 부분유료화 모델은 지원하지 않을 것으로 보임
 - 이를 이용하면 음악 게임의 경우 추가되는 음악을 구매시 과거 App Store를 거쳐야 했던 것과 달리, 바로 게임내의 스토어 인터페이스를 통해 아이템을 구입할 수 있음
 - 여기에서 발생하는 수익도 기존 유료 애플리케이션과 마찬가지로 애플과 개발자가 30:70으로 수익을 배분 (신용카드 결제 수수료 무료)
- ◆ iPhone 3GS의 등장으로 고성능 애플리케이션 이용이 보다 수월해지면서, 개인 개발자보다 큰 규모의 게임회사들이 Appstore에서 우위를 점할 것으로 예상됨

 www.apple.com

Midway 채권단, 주식 부정 거래 관련 소송 제기

Midway 채권단, Mark Thomas와의 법적 분쟁 합의

- ◆ 지난 2월 파산한 美 게임업체 Midway의 채권단은 과거 대주주였던 미디어재벌 Sumner Redstone과 그로부터 파산 직전 주식을 헐값에 매입한 Mark Thomas를 부정거래 혐의로 기소한 데 대해, 지난 6월 8일 채권단이 Mark Thomas 측과 합의를 도출한 것으로 알려짐
 - 기업청산전문 업체 MT Acquisition Holdings의 대표 Mark Thomas는 지난 2008년 11월 Midway의 대주주였던 미디어재벌 Sumner Redstone로부터 실적이 극도로 악화된 Midway의 우선주의 87.2%(9,210만 주)를 10만 달러라는 헐값에 매입한 바 있으며, 이를 계기로 Midway 주가가 곤두박질치며 결국 지난 2월 파산보호를 신청한 바 있음
 - Midway는 2008년 기준으로 2억 4,000만 달러의 부채를 안고 있으며, 1월 중 상환해야 할 1억 5,000만 달러의 부채를 대부분 상환하지 못한 것으로 알려짐
 - 이번 합의(settlement)에 따라 Thomas는 Midway의 자산 처분 금액 가운데 최대 500만 달러를 확보할 수 있는 권리를 획득했으며, 이는 당초 요구했던 7,000만 달러에 비해 훨씬 낮지만 10만 달러라는 매입 금액에 비해 상당한 이익을 얻게 될 것으로 전망됨(단, Midway가 파산신청 이후 Thomas에게 지불된 일체의 금액은 예외)
 - Midway 채권단의 Linda Dakin-Grimm 변호사는 “이번 합의에 채권단이 흡족한 반응을 보였다”고 전하며, “향후의 손해 배상 관련 절차에도 물꼬가 트인 셈”이라고 평가
- ◆ 한편, Midway 채권단은 前 대주주이자 미국 국장 업체인 National Amusement, CBS, Viacom 등의 주식을 소유한 미디어 재벌 Sumner Redstone에 대해 기소한 ‘부정거래 및 신용 의무 불이행 혐의’에 관해서는 소송이 진행 중인 것으로 알려짐

Midway Games, 자산 매각 절차 및 일정 확정

- ◆ Midway는 오는 6월 29일 4개의 스튜디오를 포함해 자사의 유럽 및 북미 퍼블리싱 사업부와 “Mortal Kombat” 관련 타이틀, “TNA” 레슬링 게임 판권 등을 오는 7월 1일 경매를 통해 처분할 계획이라고 밝힘
 - 회사 측은 최근 ‘경매를 통한 자산 매각 방침(a stalking horse asset purchase agreement)’을 밝혔는데, 지난 6월 2일 관련 법원으로부터 해당 경매에 대한 승인 받은 바 있음
- ◆ 경매 닷새 전인 6월 24일까지는 매입 희망 업체들로부터 자산 일부 또는 전부에 대한 ‘인수 제안(binding offers)’도 받게 됨

- Warner Bros. Entertainment는 현재까지 Midway의 미국 내 자산 대부분(Mortal Kombat 관련 타이틀, Chicago와 Seattle 소재 개발 스튜디오 포함)에 대해 3,300만 달러를 제시했으며 그 외의 여러 업체들도 Midway 자산에 관심을 보이고 있는 것으로 전해짐

 www.midway.com

MS, Xbox360용 신규 모션 컨트롤러 'Natal' 공개



3D 인식 모션 컨트롤러 'Natal'

- ◆ 무선 컨트롤러 없이 음성 및 동작으로 Xbox360을 조작할 수 있는 Microsoft의 컨트롤러 'Project Natal'이 지난 6월 2일부터 사흘 동안 열린 美 게임 전시회 E3에서 공개됨
 - 'Project Natal'은 2개의 카메라(RGB, 적외선)를 이용하여 게이머의 신체를 3D로 인식해 스크린으로 옮길 수 있을 뿐 아니라, 음성인식, 표정인식, 방 크기까지 인식할 수 있다고 알려짐
 - 게이머는 'Natal'을 통해 별도의 (유무선) 컨트롤러 없이 동작과 음성만으로 게임을 즐기고, 게임 메뉴를 조작할 수 있음
 - TV 앞에 서서 주먹을 뻗는 실제 동작을 취하면 게임 속 아바타가 동일한 동작을 취해 상대방과 싸울 수 있는 격투기 게임, 허공에 운전대를 잡는 자세로 운전할 수 있는 레이싱 게임, 이 외에도 손을 붓삼아 그림을 그리는 게임, 축구 등 스포츠 관련 게임도 소개됨
- ◆ 이와 관련해, MS는 3D 카메라 업체인 3DV Systems를 인수해 관련 기술을 확보했고, 같은 분야 업체인 Prime Sense와도 협력체계를 구축한 바 있음
 - 'Natal'의 가격과 발매일에 대해서는 알려진 바 없으나, 개발자 키트 (SDK)는 이미 배포된 상태

업계 반응

- ◆ 업계 전문가들은 MS가 신규 모션 컨트롤러 'Project Natal'을 내놓은 이유를 2006년 출시 이후 전세계적으로 5,000만대 이상 판매된 Nintendo Wii와 경쟁하기 위한 것으로 풀이함
 - 한편, Nintendo의 한 디자이너는 MS와 Sony가 '게이머들을 소파에서 일으켜 TV 앞에서 몸을 움직이게 하고 모션 컨트롤러를 지원하는 것'이 Nintendo를 위협하기보다는 자신들이 시도해온 방향으로 관련 기술이 움직이고 있다면서 오히려 반가움을 표시함

- Sony도 Nintendo Wii를 뛰어넘기 위한 방편으로 스포츠, 격투, 사격 게임 등이 가능한 PS3용 모션 센서 컨트롤러를 준비 중이며, 이 모션 컨트롤러는 PlayStation Eye 카메라와 함께 2010년 봄에 출시될 전망

 www.sony.com  www.nintendo.com

THQ, 강도 높은 구조조정으로 위기 극복 가능성 높아

업계전문가, THQ에 긍정적 전망 내놓아

- ◆ 美 투자 은행 Janco Partners가 글로벌 게임업체 THQ의 종목 등급을 '매수(Buy)'로 상향 조정하며 THQ의 2008 회계연도의 실적 부진을 만회할 것으로 전망
 - 이는 최근 THQ의 강도높은 구조조정과 2009 출시 예정작인 격투게임 'UFC 2009 Undisputed'과 슈팅게임 'Red Faction: Guerrilla'이 지난 6월 초 열린 E3에서 좋은 평가를 받았기 때문인 것으로 보임
 - 대부분의 투자자들이 THQ가 턴어라운드 달성하기 위해 2009년 2개 정도의 성공작이 필요하다는 점에 동의한다는 점을 감안하면, 이번 2개 타이틀에 대한 긍정적인 평가는 THQ 실적 호전에 대한 전망을 밝게 하는 요인임
- ◆ 美 시장조사업체인 EEDAR의 애널리스트 Jesse Divnich는 지난 6월 10일 발행된 월간 판매 실적 브리핑 자료를 통해 THQ의 발매 예정 타이틀 'UFC 2009 Undisputed'와 'Red Faction: Guerrilla'를 높게 평가하며 THQ의 실적을 긍정적으로 전망함
 - EEDAR은 두 타이틀의 2009 회계연도(2009.4.1~2010.3.31) 판매량에 관해 'UFC 2009 Undisputed'가 200만, 'Red Faction: Guerrilla'가 150만으로 전망

THQ 구조조정

- ◆ THQ는 2008 회계연도에 4억 3,100만 달러의 손실을 기록, 전세계 직원의 24%를 감축하는 등 강도 높은 비용 절감을 통해 2억 2,000만 달러 규모의 현금을 확보한 바 있음
 - THQ는 장기적인 수익을 창출하기 위해 '양보다 질'이라는 기치 아래 기존의 타이틀 라인업을 재정비해, 다수의 타이틀보다 퀄리티가 높은 소수의 게임을 출시하는 전략으로 선회
 - THQ는 2008 회계연도에 재정 상황이 극도로 악화되면서 자사 산하 게임업체 Big Huge Games(이하 BHG)를 美 콘텐츠 제작사 38 Studios에 매각하기로 지난 3월 결정한 바 있음

 www.thq.com

Disney, 적극적인 게임 사업 투자 위해 인수 대상 물색 중

● Disney, 게임 개발 투자 늘려



- ◆ Walt Disney가 외부 콘텐츠보다 자사 영화를 원작으로 한 게임 개발에 투자를 늘린다고 밝힘
 - Disney 게임사업부 부사장 Graham Hopper는 2009 E3에서 올해 게임 제작 예산이 10%이상 증가했으며, 관련 개발자 고용 및 M&A도 적극 모색할 것이라고 밝힘
 - Disney는 Xbox360과 Playstation3보다는 판매량이 높고 이용자 층이 다양한 Nintendo Wii 및 DS용 게임 개발에 역점을 둘 것이며, 경기침체를 기회로 적절한 인수 대상을 물색할 것이라고 덧붙임 (구체적인 인수 기업은 밝히지 않음)
- ◆ Disney는 과거 게임업체들에게 IP를 대여하고 라이선스 수익을 얻어오던 모델에서 직접 개발 모델로 전환하기 시작함
 - Disney는 과거 THQ를 통해 다수의 게임을 출시했으나, 올해에는 'Up'과 'Cars Race-O-Rama' 단 2개만 라이선스를 발급한 상태이며, 2010년 개봉될 'Toy Story 3'를 원작으로 한 게임을 개발하는 등 직접 개발에 본격적으로 뛰어 들고 있는 상황
 - 한편, Disney가 지난 2006년 합병한 Pixar의 애니메이션 'Toy Story', 'Finding Nemo' 등은 써드파티 퍼블리셔인 THQ를 통해 발매된 바 있음

● 게임시장 투자 확대 배경

- ◆ Disney 등 대형 할리우드 영화사가 게임 산업에 진출하고 있는 배경은 게임 시장의 규모가 영화시장을 넘어설 만큼 성장했기 때문이며, 이와 관련하여 Disney의 한 중역은 '게임 개발과 유통이 회사 내에서 통합적으로 이루어질 때 수익폭이 더 커진다'고 밝힘
 - 2008년 美 게임 소프트웨어 매출은 전년 대비 26% 상승한 110억 달러로, 같은 기간의 북미 전체(미국과 캐나다) 박스오피스 매출 96억 3,000만 달러를 훨씬 상회한 것으로 집계됐다. (Source: NPD Group, Box Office Mojo)

STAT **E3 2009 Briefing**



E3 2009 개요 및 특징

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
E3 2009	2009.06.02 ~ 06.04	미국 로스앤젤스	www.e3expo.com

- ◆ 美 LA에서 열린 Electronic Entertainment Expo(이하 E3) 주관사인 ESA(Entertainment Software Association)는 3일간 78개국에서 4만 1,000명의 관람객과 Microsoft, Nintendo, Sony, EA, Activision Blizzard, Konami, THQ, Ubisoft, Namco Bandai 등 190여 개의 업체가 참가하면서, 기존의 위상을 회복한 것으로 평가됨
 - 지난 2006년 400여 개의 참가 업체와 6만여명의 대규모 참가 인원 등 성황리에 막을 내렸던 E3는 2007년부터 비즈니스 중심형 행사로 방향을 바꾸면서, 'E3 2008'에서는 참가 업체가 30여 개에 그치고, 관람객 또한 7,000명에 불과해 위기설이 대두된 바 있음

E3 2009의 주요 트렌드

- ◆ 컨트롤러를 활용한 캐주얼게임 강세
 - MS는 게이머들의 움직임을 3D 카메라로 읽고 게임 속에 전송하는 'Project Natal'을 , Sony는 새로운 'Eye Toy'와 결합해 'Motion Controller'를 선보이며 Nintendo가 이끌고 있는 캐주얼게임 시장을 공략할 것으로 보임
 - 한편, Nintendo는 업그레이드된 클래식 컨트롤러를 공개했으며, Wii의 또다른 주변기기로 사용자의 심박수 등 체내 정보를 단말기에 송신해 스트레스를 관리할 수 있는 Vitality Sensor도 선보임
- ◆ Sony, 하반기 공세 가속
 - Sony는 'Uncharted2'를 시작으로, 'Massive Action Game (MAG)' 'God of War3' 'Heavy Rain' 'Gran Turismo5' 등 약 15개 독점 게임을 선보였으나, MS와 Nintendo는 약 4~6개의 독점 타이틀을 공개해 Sony에 비해 신규 게임 출시가 저조
 - 높아진 게임 개발 비용으로 인해 Xbox360 게임 다수가 PS3, PC 등의 멀티 플랫폼을 선택했으며, MS Xbox의 거물급 타이틀 'Final Fantasy13'와 'Tekken6'도 멀티플랫폼으로 변경된 바 있음
 - Nintendo는 신작 라인업 대신 후속작 또는 기존 시리즈 게임 4개만을 선보였으며, 이에 해외 언론들은 '써드파티 정책과 게임 수준의 하락으로 인해 닌텐도 게임을 보기 어려워졌다'며 써드파티는 사라지고 Nintendo의 라인업만 남을지도 모른다고 우려를 표명

◆ 휴대용 콘솔게임, 성장 주춤

- Sony가 'PSP Go!'라는 새로운 PSP기종을 소개하고 'Little Big Planet PSP', 'Gran Turismo Mobile', 'Jak and Daxter' 등의 신작을 선보이며 콘솔게임 분야에서 두드러진 모습을 보임
- MS는 'June HD'라는 휴대용 멀티미디어 기기를 공개했으나 현재까지 알려진 정보에 의하면 게임 기능은 거의 없는 것으로 보이며, Nintendo 역시 'Zelda' 시리즈 후속작을 제외하면 특별히 NDS 라인업을 강화한 것으로 보기 어려움

STAT 스마트폰 게임, 2008년 북미/유럽 모바일게임 매출의 15% 차지

● iPhone, 2008년 하반기 북미 지역 매출 1억 달성

- ◆ 시장조사업체인 Screen Digest에 따르면, Google Android, Nokia N-Gage, Apple iPhone 등 스마트폰 플랫폼 기반의 게임 매출이 2008년 북미와 유럽 지역 전체 모바일 매출의 15%를 차지한 것으로 분석됨
 - 이통사 포털을 통한 모바일게임 매출은 2004년과 2005년에 각각 50% 이상의 성장을 기록했으나, 2009년에는 7% 향상에 그칠 전망
- ◆ iPhone은 2008년 하반기에만 북미 지역에서 1억 달러의 매출을 기록하며 모바일게임 성장을 견인
 - iPhone 게임은 북미 모바일게임 시장의 10%를 차지
 - iPhone 게임 성공요인으로는 최신 HW, 대규모 개발자 커뮤니티, App Store를 통한 소비자 직판 방식 등이 꼽힘
 - 단, iPhone은 전체 휴대단말 출고량의 2%에도 미치지 못함

 www.screendigest.com

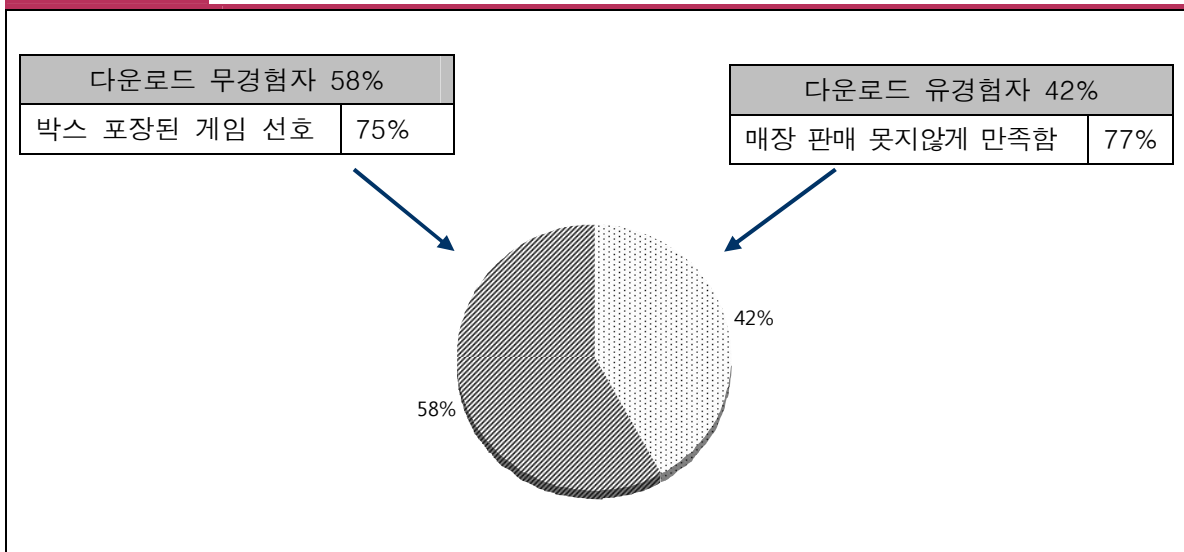
STAT 온라인 다운로드 서비스 이용률, 기대보다 저조...NPD

● 소비자들은 게임 구매시 매장판매방식을 선호하는 것으로 알려졌다

- ◆ 시장조사업체 NPD Group 조사결과 소비자들은 게임 구매시 온라인 다운로드 서비스보다 매장판매방식을 선호하는 것으로 알려졌다
 - 응답자의 75%는 박스 포장된 게임을 선호하며, 58%는 다운로드를 받아본 경험이 한번도 없는 것으로 나타남
 - 그러나 다운로드 구매 경험이 있는 소비자 중 77%는 매장판매방식 못지않게 만족한 것으로 응답함
- ◆ 한편, NPD Group은 온라인 다운로드 방식 게임 판매는 지속적으로 성장하고 있으며, 5년 안에 전체 판매 방식의 20%를, 10년 후에는 50%를 차지할 것으로 전망
 - 2008년 하반기 PC게임의 경우 17%가 온라인 다운로드 방식으로 판매되었으며, 이 중 56%는 Steam[PC게임 다운로드 서비스], Bigfishgames[캐주얼게임 포털], RealArcade[캐주얼게임 포털] 세 개의 사이트에서 판매된 것으로 집계됨
 - 2008~2009년 사이에 Xbox Live Gold 계정은 24% 증가했고, 다운로드도 18% 증가하였다고 발표함

 www.npdgroup.com

Figure 온라인 다운로드 서비스 이용 유저 프로파일



[출처] NPD Group, 스트라베이스 재구성

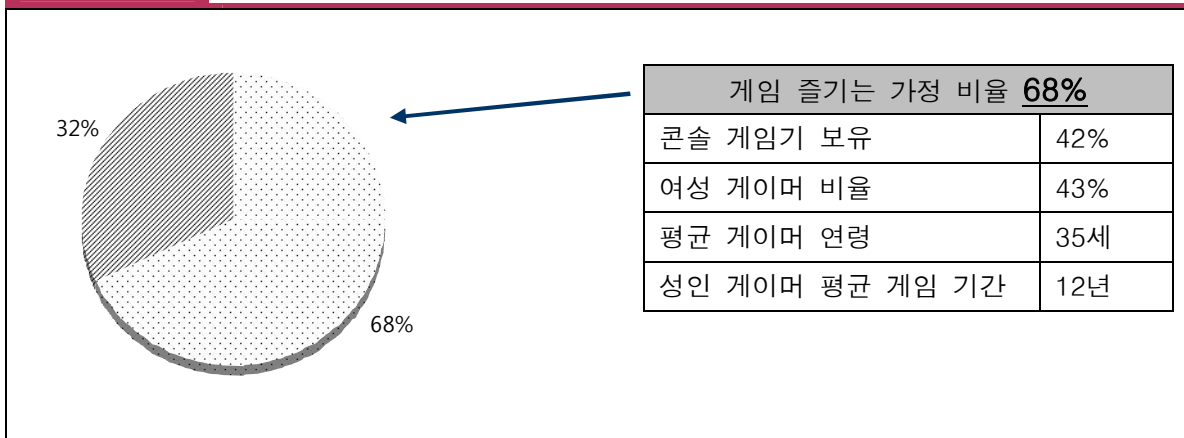
STAT 美 전체 가구의 68%가 게임 즐겨...ESA

여성 게이머의 비율이 43%

- ◆ 美 게임협회 ESA는 미국 가정의 68%가 PC나 콘솔게임기로 게임을 즐기고 있다고 발표
 - 평균 게이머의 연령은 35세이고, 여성 게이머의 비율은 43%로 나타났으며, 성인 게이머는 평균적으로 12년간 게임을 즐겨온 것으로 나타남
 - 콘솔 게임기는 전체 가정의 42%가 보유하고 있으며, 판매된 게임 타이틀의 45%는 E등급(6세 이상)인 것으로 나타났고, 학부모의 77%가 ‘자녀 관리 기능(parental control)’ 기능에 만족하고 있는 것으로 나타남
 - 4~14세 어린이가 있는 가정 중 26%가 콘솔 게임기를 보유하고 있어 평균보다는 낮은 것으로 나타남

 www.eedar.com

Figure 미국 게이머 프로파일



[출처] ESA, 스트라베이스 재구성

STAT 평점과 게임 판매량은 비례하지 않아...EEDAR

게임 평점과 퍼블리셔의 매출 및 영업이익은 비례하지 않는 것으로 나타남

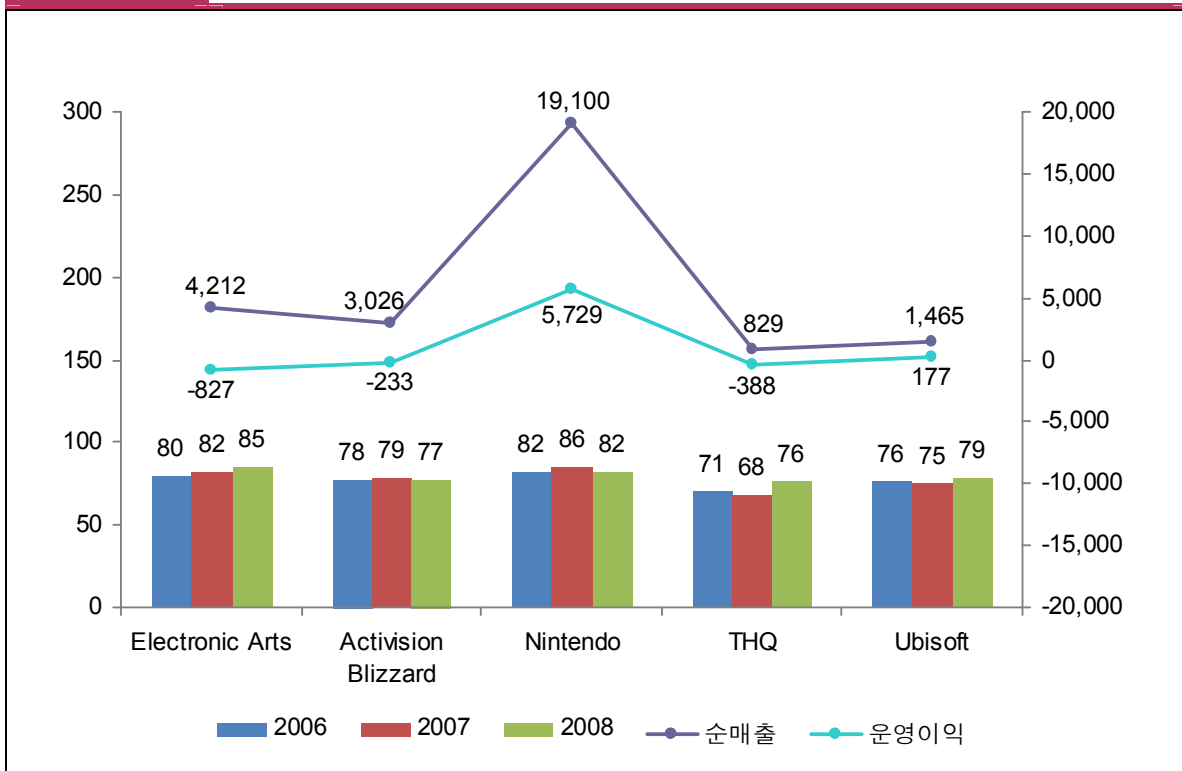
- ◆ 시장조사업체 Electronic Entertainment Design and Research(EEDAR)는 최근 3년간 퍼블리셔별 상위 5개 게임의 평점과 순매출, 영업이익을 비교한 결과, 평점이 높은 게임이라고 해서 판매량도 많은 것은 아니라는 것이 밝혀짐

글로벌 게임산업 Trend

- EA의 경우 지난 3년간 평점이 계속 상승했지만, 지난 2008년 8억 2,700만 달러 규모의 손실을 기록했으며, THQ 또한 지난 2008년 평점이 반등했음에도 불구하고 3억 8,800만 달러 규모의 손실을 기록
- ◆ 이에 대해 美 투자은행 Wedbush Morgan Securities의 애널리스트인 Michael Patcher는 “게임평점은 평균치보다 과도하게 낮거나 높은 경우에만 유의미하다”며, 그 외의 차이는 미미하다고 설명
- 한편, Wii용 하드코어 게임인 ‘Mad World’를 출시한 바 있는 SEGA는 게임이 목표로 한 적절한 타겟층에게 도달했느냐 여부에 따라 평점이 달라질 수 있다며, 적절한 타겟층에 의한 평가의 중요성을 강조
- 이번 조사는 게임평점 전문사이트 Metacritic의 자료를 바탕으로 작성됨

 www.eedar.com

Figure 퍼블리셔별 상위 5개 게임 평점 평균(2006-2008) 및 매출&운영이익(2008)



[출처] EEDAR, 스트라베이스 재구성

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (6월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.6.7~6.13) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	178,822	+13%	35,780,152
	Wii	Nintendo	84,750	-3%	23,540,057
	Xbox360	Microsoft	54,284	+5%	17,530,909
	PlayStation 3	Sony	45,950	18%	8,733,795
	PSP	Sony	34,879	14%	16,933,188
	PlayStation 2	Sony	34,231	3%	50,492,719
SW	Prototype (X360)	Activision Blizzard	216,914	신규	216,914
	Prototype (PS3)	Activision Blizzard	111,418	신규	111,418
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	97,248	-6%	8,458,062
	Tiger Woods PGA Tour 10 (Wii)	Electronic Arts	92,650	신규	92,650
	EA Sports Active (Wii)	Electronic Arts	92,327	-27%	593,711
	UFC 2009 Undisputed (X360)	THQ	85,491	-23%	707,512
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	84,750	-3%	23,540,057
	Tiger Woods PGA Tour 10 (X360)	Electronic Arts	76,305	신규	76,305
	Tiger Woods PGA Tour 10 (PS3)	Electronic Arts	53,577	신규	53,577
	UFC 2009 Undisputed (PS3)	THQ	52,105	-18%	403,627

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (6월 첫째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 5. 31~2009. 6. 6)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
2	The Sims 3 Collector's Edition	Simulation	Electronic Arts
3	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
4	World of Warcraft Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
5	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
6	Spore	Simulation	Electronic Arts
7	Real Deal Slots Adventure	Board	Phantom EFX
8	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
9	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly/Sega
10	Fallout 3 Operation Anchorage&The Pitt	RPG	Bethesda Softworks

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (6월 넷째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 6. 22 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	470,744
2	Guild Wars	NCsoft	28,507
3	Silkroad Online	Joymax	20,942
4	Eve Online	CCP	17,859
5	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	14,786
6	The Lord of the Rings Online	Turbine	14,689
7	MapleStory	Nexon	11,487
8	Warhammer Online	EA games	11,381
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures AG	10,886
10	Metin 2	SilverBirch Studio	10,182

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (6월 넷째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 6. 23 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	iMob 20 Respect points FREE	The Godfather	Adventure	1.99
	2	iMob 40 Respect Points	The Godfather	Action	3.99
	3	Solitaire	MobilityWare	Card	0.99
	4	Texas Hold'em	Apple	Card	4.99
	5	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	6	Amazing X-Ray FX	WebArtisan	Entertainment	0.99
	7	Asphalt 4: Elite Racing	Gameloft	Racing	0.99
	8	Flick Fishing	Freeverse	Adventure	0.99
	9	Sully's Flight	Laminar Research	Racing	0.99
	10	Sally's Spa	Games Cafe	Action	0.99
무료	1	iMobsters – 30 Favor Points FREE!	Storm8	Adventure	-
	2	iRacing	PlayMesh	Adventure	-
	3	Paper Toss	Backflip Studios	Action	-
	4	Most Addictive Game Free	Charles Jamerlan	Entertainment	-
	5	Sol Free Solitaire	Smallware	Card	-
	6	Who Wants To Be A Millionaire Lite	Capcom Interactive	Educational	-
	7	2XL Supercross Lite	2XL Games	Racing	-
	8	MotionX Dice	MotionX	Entertainment	-
	9	Rockstars Live	Storm8	Music	-
	10	Unblock Me FREE	Kiragames	Board	-

[출처] Apple.com