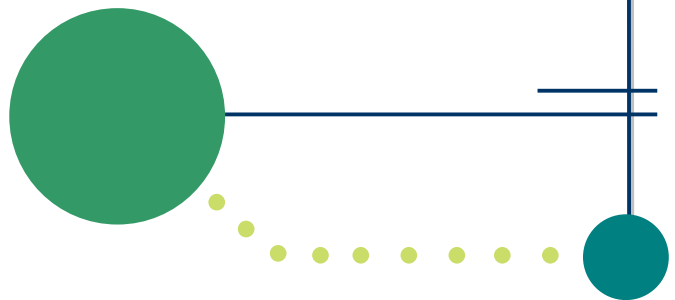




북미 게임 시장 동향

- MS와 Sony, 콘솔 통해 영화 서비스 및 캐주얼 게임 제공
- GTA, Nintendo DS 버전 출시하며 인기 지속
- 美 Yahoo, 게임 내 광고 위해 Double Fusion과 기술 제휴
- 게임 음악 산업의 급부상
- **STAT** 북미 콘솔 HW/SW 판매량(6월)



MS와 Sony, 콘솔 통해 영화 서비스 및 캐주얼 게임 제공

● MS와 Sony, Xbox360과 PS3기반 영화 서비스 각각 출시

- ◆ 지난 15일부터 17일까지 LA에 열린 북미 최대의 게임 컨퍼런스인 E3에서, MS는 인터넷 영화 서비스 업체인 Netflix와 계약을 맺고 Xbox360 콘솔게임기를 통해 영화 스트리밍 서비스를 제공하기로 했다고 발표함
- ◆ 경쟁업체인 Sony 또한 PlayStation 3를 통해 영화와 방송프로그램을 다운로드하는 서비스를 개시한다고 지난 15일 밝힘

● 기존 하드코어 게이머 중심에서 매스 마켓 겨냥한 캐주얼 게임 겨냥

- ◆ 과거 콘솔업체들이 대부분의 시간과 돈을 게임에 쓰는 하드코어 게이머를 겨냥한 게임을 출시했던 것과 달리, 최근 게임업체들은 가격이 어느 정도 떨어지고 게임 타이틀도 다수 출시된 이후 비로소 게임기를 구매하는 캐주얼 게이머들을 겨냥하기 시작했음
- ◆ MS는 게이머의 움직임을 카메라로 잡아, 괴물로부터 도망치는 등의 상황에 그대로 반영해 간단한 미션을 수행하는 'You're In The Movies' 게임을 출시함
 - Activision의 Guitar Hero를 필두로 한 음악 게임 시장을 겨냥해 'Lips'라는 음악게임을 출시했으며, 마이크를 제공해 iPod에서 Xbox360으로 업로드한 곡을 포함한 다양한 노래들을 따라 부를 수 있는 가라오케 게임도 출시했음
- ◆ Viacom은 음악 게임에서 Guitar Hero에 이어 2위를 차지하고 있는 Rock Band 2를 Xbox360을 통해 출시할 계획이며, "Let There Be Rock", "Tangled Up in Blue" 등 AC/DC와 Bob Dylan의 노래를 확보한 최초의 음악 게임이 될 것이라고 강조했다
- ◆ Sony 또한 'Little Big Planet'이라는 체감형 퍼즐 맞추기 게임을 출시함
 - 이 게임의 독특한 게임 캐릭터는 英 Media Molecula에서 개발한 것으로서, 게이머들이 다양하게 개인화할 수 있으며, 이를 다른 PS3 사용자와 PS3 온라인 네트워크를 통해 공유할 수 있음
- ◆ Nintendo는 기존 모션센서 컨트롤러에 부착해 반응성과 정확성을 높일 수 있는 Wii Motion Plus를 출시할 계획이라고 지난 15일 밝힘
 - 이 기기는 손목과 팔의 미세한 움직임까지도 게임에 반영할 수 있는 것으로 알려졌으며, 아직 구체적으로 어떤 게임에 쓰일지 정해지지 않았음
 - Nintendo는 또한 운동게임인 Wii Fit의 히트에 이어 컨트롤러를 통해 드럼을 치거나 오케스트라를 지휘할 수 있는 Wii Music 게임을 출시할 계획임

[출처] Wall Street Journal, 2008.7.15

GTA, Nintendo DS 버전 출시하며 인기 지속

🌐 Nintendo, DS 전용 <GTA: Chinatown Wars> 개발 계획 발표

- ◆ E3 Media & Business Summit 2008의 Nintendo 컨퍼런스에서 일주일만에 600만 장을 판매하는 기염을 토했던 GTA IV가 닌텐도 DS 버전으로 출시될 것으로 한국시간으로 7월 16일 알려졌다
- ◆ 그러나 개발사인 Take-Two는 출시일 등 구체적인 정보에 대해 밝히지 않고 있음

🌐 DS 전용 GTA의 성공 요소

- ◆ 일각에서는 점점 여성 사용자 비율이 높아져가는 DS 플랫폼에서 남성 중심의 폭력적인 GTA가 과연 성공할 수 있을지 의문을 제기하고 있음
 - 이에 대해 Iwata 회장은 “미국의 DS 사용자는 2,000만 명에 달하고, 이 중 남성이 52%를 차지한다”고 말한 뒤, “여기에 GTA 판매량이 1,000만 장에 달하는 것을 감안하면, DS 상에서 GTA 판매량은 엄청날 것”이라고 자신함
- ◆ 또 52%의 남성 DS 사용자 중에는 청소년들이 상당수 포함돼 있어, GTA가 어떤 등급을 받느냐가 이번 <GTA: Chinatown Wars>의 성패의 또 하나의 변수가 될 것으로 보임

美 Yahoo, 게임 내 광고 위해 Double Fusion과 기술 제휴

🌐 Yahoo! Games, 게임 내 광고 위해 Double Fusion, NeoEdge Networks와 기술 제휴

- ◆ 美 Yahoo! Games는 게임 내 광고(in-game ad) 서비스를 위해 캐주얼 게임 광고 네트워크 및 기술 개발업체인 Double Fusion 및 NeoEdge Networks와 기술제휴를 체결하고, 400개 이상의 광고 기반 다운로드 게임을 올 연말 안에 제공할 방침이라고 지난 7월 10일 밝혔
- ◆ 이번 제휴로 Double Fusion와 NeoEdge는 Yahoo! Games에 다운로드 게임의 시작 전과 중간, 그리고 마지막에 광고를 삽입하는 기술을 지원하게 되며, NeoEdge는 게임 소스가 없어도 Yahoo!가 자사의 게임 라이브러리에 광고를 삽입할 수 있는 기술을 제공할 예정

🌐 일부 다운로드 게임부터 우선 적용, 광고 원치 않는 유저는 게임을 유료로 제공

- ◆ Yahoo! Games는 우선 Alawar Entertainment, Big Fish Games, Last Day of Work 등에서 개발/제공하는 다운로드용 게임부터 광고 기반형으로 제공할 계획

- ◆ 그러나 Yahoo!는 슈팅 게임 중간에 광고가 삽입되거나 게임 전후에 광고를 시청하기를 원하지 않은 유저를 위해 광고가 없는 유료 게임 다운로드 서비스도 지속할 방침이라고 밝힘

2011년 게임 내 광고 시장규모는 10억 달러에 육박할 것...Yankee Group

- ◆ Yankee Group Research는 전세계 게임 내 광고(In-Game ad) 시장이 2006년 7,770만 달러에서 2011년에는 9억 7,130만 달러 규모로 크게 성장할 것이라고 전망

[출처] CNET Japan, 2008.7.11

게임 음악 산업의 급부상

게임 음악 시장, 영화 음악에 버금가는 수준으로 급성장

- ◆ 게임 산업의 꾸준한 성장세와 맞물려 게임음악의 위상 또한 하루가 다르게 높아지고 있음
- ◆ 유명 영화/드라마 작곡가들이 게임용 사운드트랙을 맡는 것은 이제 흔한 일이고, 미국에서는 일인칭 슈팅게임 “Medal of Honor: European Assault”의 음악이 공화당 대선후보의 홍보용 동영상에 깔릴 정도임
- ◆ 세계 게임시장의 연간 매출은 이미 380억 달러에 달하고, 관련 음악의 ‘스케일’ 또한 상당한 수준에 이룸
 - 특히 최신大作게임의 경우는 오케스트라 동원이나 녹음실 임대 등의 제반 명목을 합해 사운드트랙에만 30~100만 달러가 투입되는 것으로 알려짐
 - 음악 1분당 작곡료는 800~2,000 달러로 어느 영화음악과 비교해도 크게 떨어지지 않는 수준임

영화 시장보다 큰 시장규모, 기술의 발전이 게임 음악 발전의 주요 동력

- ◆ 게임음악의 이 같은 질적 상승은 게임시장 자체의 급팽창에 상당 부분 힘입은 결과임
- ◆ NPD Group의 조사에 따르면, 미국 시장의 게임 매출은 2007년 한 해에만 189억 달러에 달해 같은 시장의 동기 박스오피스 매출(96억 달러)은 물론이고 DVD 매출(160억 달러)마저 훌쩍 뛰어넘은 것으로 파악
- ◆ 아울러 관련 하드웨어의 발전 역시 게임 음악 발전에 큰 기여를 함
- ◆ 3화음밖에 지원하지 못했던 1980년대 중반의 게임기로 지금과 같은 게임음악을

구현하기란 애초에 불가능한 일이었음

[출처] BusinessWeek, 2008.7.8

STAT 북미 콘솔 HW/SW 판매량(6월)

Table		美 콘솔 HW&SW 판매량
구분	항목	판매량
Hardware	Nintendo DS	783,000
	Wii	666,700
	PlayStation 3	405,500
	PSP	337,400
	Xbox360	219,800
Software	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	774,600
	Guitar Hero: On Tour (DS)	422,300
	Ninja Gaiden 2 (Xbox360)	372,700
	Wii Fit (Wii)	372,700
	Wii Play (Wii)	359,100
	Battlefield: Bad Company (Xbox360)	346,800
	Mario Kart Wii (Wii)	322,400
	Lego Indiana Jones (Wii)	n/a
	Lego Indiana Jones (DS)	n/a
Lego Indiana Jones (PS2)	n/a	

*주: MGS4의 판매량에는 콘솔게임이기 번들 판매 수량이 반영되지 않음

[출처] NPD Group

Point

- MGS4의 판매량에 힘입어 PS3은 Xbox360의 2배 가까운 판매량을 기록함
- Nintendo DS와 Wii 판매량은 여전히 상위를 달리고 있으며, DS의 판매량은 예상보다 약간 높았고, Wii는 예상보다 약간 낮았음
- Xbox360은 Tecmo의 <Ninja Gaiden 2>라는 신규 타이틀 출시에도 불구하고, 예상보다 판매량이 저조함