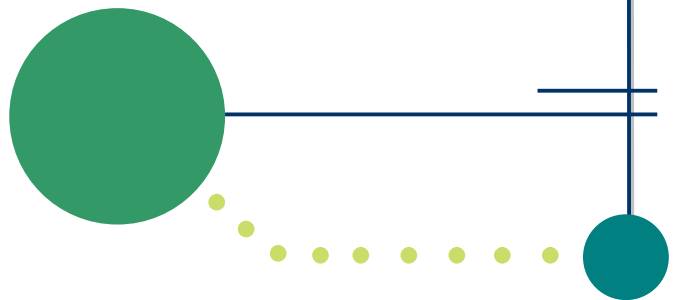




## 북미 게임 시장 동향

- EA, 자사 게임의 영화化로 Hollywood 진출에 나서
- Unreal Engine 4, PC가 아니라 차세대 콘솔에 역량 집중할 것
- 오픈 소스 기반 휴대용 콘솔게임기 'Pandora'
- 유명 게임 음악 콘서트, EMI에서 CD로 출시
- **STAT** 美 게임내 광고 시장규모(2007~2012)
- **STAT** 美 콘솔 SW 판매량 (7.27~8.2)
- **STAT** 美 게이머 Profile & 등급별 판매량 비율



## EA, 자사 게임의 영화化로 Hollywood 진출에 나서

### EA, 게임 기반 영화 및 방송물 제작 계획

- ◆ 美 게임 소프트 개발 업체인 Electronic Arts(EA)가 Hollywood 에이전시인 UTA와 제휴를 맺고 자사 게임을 기반으로 한 영화 및 방송물 제작 계획을 밝힘
  - EA는 아직까지 구체적인 계약내용을 밝히지 않았지만, Army of Two, Need for Speed, Dead Space, Mirror's Edge 등의 게임이 거론됨
  - EA는 이미 The Sims의 영화化에 착수, 현재 20th Century Fox에 대본 작업을 맡긴 상태이며, MySims를 원작으로 하는 애니메이션 TV 시리즈 역시 Film Roman에서 관련 작업을 진행하고 있는 중임
  - Dead Space의 경우는 게임 출시에 맞춰 애니메이션 DVD도 함께 발매될 예정임
- ◆ 이와 관련, EA Entertainment의 Patrick O'Brien 부사장은 "UTA는 우리 회사의 인기 게임들을 다양한 미디어에 접목시킬 수 있는 최상의 파트너"라며 게임 기반의 '다각화(multi-use)' 사업에 대한 기대감을 나타냄
  - UTA 역시 "이용자와 함께 호흡하기 위해 노력해온" EA의 역량을 높이 평가한다는 입장임

### 2008년 2/4분기 실적: 매출 중기로 적자폭 감소

- ◆ EA의 실적 발표에 따르면, 올 2/4분기 EA의 매출은 8억 400만 달러로 전년 동기 3억 9,500만 달러 대비 약 2배 이상 증가한 것으로 나타났으며, 순손실은 9,500만 달러로 전년 동기 1억 3,200만 달러와 비교해 크게 감소한 것으로 드러났음
- ◆ 무엇보다도 'Battlefield: Bad Company', 'UEFA EURO 2008', 'Rock Band' 등의 인기 타이틀의 발매가 2/4분기 매출 증대를 견인한 것으로 밝혀짐
  - 게다가 신작 'SPORE'도 오는 9월 7일 출시를 앞두고 있어 EA는 3/4분기에도 꾸준히 성장세를 이어갈 것으로 기대되고 있음
  - EA는 이에 대해 "2007년부터 실시한 기업 개혁의 성과가 나타나고 있다"며, "기술개발이 활기를 띠고 있어 게임의 질이 더욱 향상될 것으로 기대한다"는 말로 강한 자신감을 드러냄
- ◆ 사실 게임업계에서는 휴가와 방학이 겹치는 여름 특수를 노려 신작 발매를 연기하는 일이 워낙 잦아 EA의 2/4분기 적자 자체는 일견 당연한 결과임
- ◆ EA는 향후 실적 전망에 대해, 2008년 연간 매출이 49억~51억 5,000만 달러, 주당 이익은 대략 21~48 cent가 될 것으로 전망했음
- ◆ 한편, EA가 최근 FTC에 제출한 Take-Two Interactive Software 인수안은 8월 18일까지 심의를 거치게 됨

## Unreal Engine 4, PC가 아니라 차세대 콘솔에 역량 집중할 것

### ● 'Unreal Engine 4' 의 전략적 초점: 차세대 콘솔

- ◆ Epic Games의 Mike Capps 회장은 최근 미국 Seattle에서 열린 Gamefest에 참석해 “현재 개발하고 있는 Unreal Engine 4는 차세대 콘솔게임기가 등장할 것으로 예상되는 2012년에서 2018년 사이에 출시할 계획”이라고 밝힘
- ◆ 지난 3월 Epic Games의 Tim Sweeney는 “Unreal Engine 4는 MS의 Xbox360과 Sony의 PS3 이후 세대인 차세대 콘솔을 겨냥해 출시할 것이며, Nintendo Wii의 후속 기종 사양이 비슷하다면 Nintendo까지 포함할 것”이지만, “PC는 그 다음”이라며, PC보다 콘솔을 최우선 타겟으로 삼겠다는 전략을 시사함

### ● Unreal Engine 3의 이용 게임 개발 확산

- ◆ 실제로 Unreal Engine은 콘솔 플랫폼에서 이미 그 영역을 넓혀가고 있음
  - Epic Games의 대표작인 <Gears of War>를 비롯해, <BioShock> 등이 Unreal Engine 3를 사용했으며, Sega나 Capcom도 Unreal Engine 3 계약을 맺는 등 점유율이 급격하게 상승하고 있음
- ◆ 반면, PC 플랫폼에 집중된 국내 온라인게임 개발사들은 Unreal Engine 3를 사용한 신작을 2009년 이후에야 낼 수 있을 것으로 예상됨
  - 현재 Unreal Engine 3로 개발되고 있는 게임으로는 웹젠의 <Huxely>, 엔씨소프트의 <프로젝트M>, 애니파크의 <A4>, 드래곤플라이의 <스페셜포스2>, 소노브이의 <BK 프로젝트> 누리엔의 <엠스타> 블루홀의 <프로젝트 S1>, 티엔터테인먼트의 <프로젝트 L2> 등이 알려졌으며, 앞으로 더욱 증가할 것으로 전망됨
- ◆ 중국에서도 Unreal Engine 3를 이용한 신작 개발이 조금씩 늘어나고 있는 추세임

### ● 차세대 콘솔 중심 게임 엔진 전략의 파급 효과

- ◆ 이처럼 PC용 온라인게임에서 Unreal Engine 3가 본격적으로 사용되기 시작한 시점에서 Epic Games가 PC보다는 차세대 콘솔에 개발 역량을 모으겠다는 발표는 국내 온라인게임 업체들에게는 리스크 요인이 될 수 있음
  - 게임업계의 한 관계자는 “다음 세대를 겨냥한 국산 게임들의 외산 엔진 의존율은 상당히 높아, Unreal Engine 4의 PC쪽 지원이 늦어진다면 그 다음 세대의 게임개발에 있어 적잖게 고민이 될 것”이라고 우려를 나타냄
- ◆ 한편, PC용 엔진의 출시일이 약간 늦어지더라도, 지원만 제대로 된다면 문제가 없다는 입장도 있음
  - 당장 Unreal Engine 4가 나와도 PC 요구사항이 상당히 높을 것이고, 그만큼 하드웨어 시장이 따라오기까지는 시간이 걸리기 때문임
- ◆ 또한 Crytek이나 Valve 등 경쟁 엔진의 제작사들의 차세대 엔진의 성능이 경쟁력이

있다면, 대안이 될 수도 있을 것으로 예상됨

[출처] 디스이즈게임, 2008.07.25

## 오픈 소스 기반 휴대용 콘솔게임기 'Pandora'



### 출시배경

- ◆ 기존의 폐쇄적인 콘솔게임기와 달리 오픈된 메모리를 지원하는 휴대용 게임기로 선풍적인 인기를 모았던 GP2X의 개발자들이 모여 Linux 기반의 오픈소스 휴대용 콘솔게임기인 'Pandora'를 제작, 최근 테스트에 돌입한 것으로 알려짐
  - 그러나 GP2X를 개발사인 한국의 게임파크 홀딩스와는 무관하게 진행되고 있음
  - 기존 GP2X에 비해 메모리, NDS 에뮬레이터 기능, 3D 기능, 고해상도의 화면, 무선 네트워킹 등이 강화됨
- ◆ 현재 100여대 정도 테스트 중에 있으며, 구체적인 출시일은 알려지지 않은 상태임
  - 그러나 2008년 4~5월 경 개발자 버전이 공개되고 6~7월 경 일반 사용자 대상으로 판매할 예정이라는 소문이 있으며, 판매가 예상되는 지역은 영국, 미국, 독일, 터키 등이며, 예상 판매 가격은 330달러(320,000원 정도)에 달할 것으로 예상됨

### 기대효과

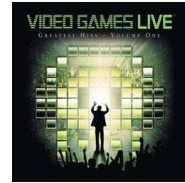
- ◆ 아직 구체적인 모습이 드러나지 않았으나, 오픈 소스 게임기로 Linux라는 유연한 OS를 기반으로 한 에뮬레이션 전용 모델로 활용될 가능성이 높음
- ◆ NDS와 크기가 비슷하고, NDS 에뮬레이터 기능을 제공해 경쟁관계를 형성할 가능성도 배제할 수 없으나, 아직까지 가격이 상대적으로 높은 편임
- ◆ 다만, Linux라는 유연한 OS, QWERTY 키보드, 무선랜 지원 등의 강점이 어떻게 활용되느냐에 따라 성패가 갈릴 것으로 예상됨

\*주: QWERTY 키보드는 일반 PC에서 널리 사용되는 자판방식임. 이 기사에서는 단말 크기가 작은 스마트폰이나, 휴대용 PMP 등에서는 간단한 방향키나, 숫자패드만 제공하는 경우가 많아, QWERTY 키보드 제공 자체가 특징 중 하나로 언급됨

Table	Pandora 사양
프로세서	ARM Cortex-A8 CPU
디스플레이	4.3인치(800×480) 터치스크린
운영체제	리눅스
무선랜	802.11b/g
외장 메모리	듀얼 SDHC 카드 슬롯
기타	오픈GL 2.0 ES 규격 준수, 듀얼 아날로그 스틱, 쿼티(QWERTY) 키보드, TV 아웃, USB 호스트 지원 등

[참고] <http://pandorawiki.org>

### 유명 게임 음악 콘서트, EMI에서 CD로 출시



#### 🌐 EMI, 게임음악 CD 출시

- ◆ 세계적인 음반사 EMI는 유명 게임 음악을 소재로 전세계 투어 콘서트를 진행하고 있는 'Video Games Live'의 곡을 담아, <Video Games Live: Volume One>라는 이름의 음반을 지난 7월 7일 출시함
- ◆ 이 콘서트는 지난 1월 24일 美 Florida 州的 Orlando에서 시작됐으며, 오는 8월 20일 독일 Leipzig에서 열리는 게임 전시회인 Game Convention에서의 공연과 함께 iTunes를 통한 디지털 음악 판매를 개시할 계획
  - 지금까지 캐나다(2월), 멕시코(3월), 스코틀랜드(6월), 프랑스(6월), 대만(8월), 미국(1~8월, 19곳)에서 콘서트를 해왔음
- ◆ 이 음반에는 이미 일본에서 1,000만 장 이상이 팔린 <Kingdom Hearts>와 2007년 게임음악으로 북미 베스트셀러 1위를 기록한 <Halo 2>의 음악 등이 실리게 됨

#### 🌐 Billboard 차트 8위에 오르는 등 인기 상승

- ◆ 이 음반은 지난 7월 31일 Billboard 차트 10위에 오른 데 이어, 지난 8월 7일에는 8위로 상승, 상당한 인기를 얻고 있는 것으로 보임

**STAT** 美 게임내 광고 시장규모(2007-2012)

Chart 미국 게임내 광고 시장규모(2007-2012) (단위: 백만 달러)



[출처] eMarketer, 2008.02

**Point**

- 시장조사업체인 eMarketer에 따르면, 전혀 없는 고속성장을 거듭하고 있는 게임 산업의 기세에 힘입어, 美 게임 내 광고 시장규모도 2007년 2억 9,500만 달러에서 2012년 6억 5,000만 달러로 120% 이상 성장할 것으로 전망됨
- 게임내 광고는 크게 온라인게임 광고, PC 게임 광고, 콘솔 광고를 중심으로 조사됐으며, 모바일게임 광고 및 광고 자체를 목적으로 제작된 게임(Advergaming)은 조사에서 제외됨
- 게임내 광고 유형으로는 게임 내 간판 등에 표시되는 Static Ads, 게임의 특정 공간을 광고화시키는 Dynamic Ads, 게임 내 사물/건물에 실제 브랜드제품을 등장시키는 Product Placements, 게임 포털내 배너 광고 등을 의미하는 Game Portal Display Ads, Sponsored sessions이 포함됨

**STAT** 美 콘솔 SW 판매량 (7.27~8.2)

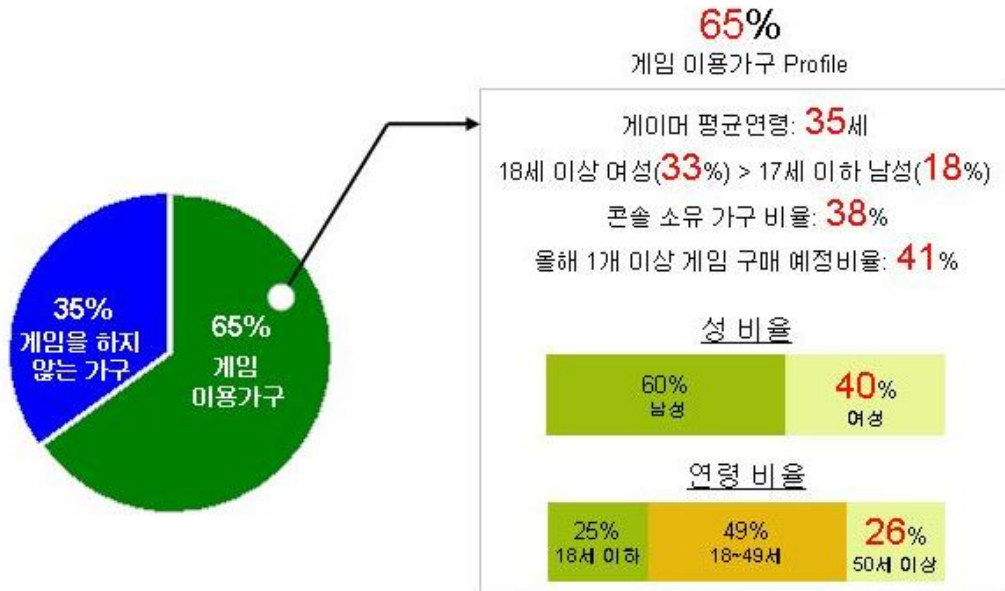
Table 美 콘솔 SW 판매량 (7.27~8.2)

순위	플랫폼	게임명	퍼블리셔	주수	주간 판매량	누적 판매량
1	X360	Soul Calibur IV	Namco	1	298,036	298,036
2	PS3	Soul Calibur IV	Namco	1	167,358	167,358
3	Wii	Wii Sports	Nintendo	89	105,974	13,427,108
4	Wii	Wii Fit	Nintendo	11	86,755	1,561,339
5	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	14	55,168	2,749,793
6	Wii	Wii Play	Nintendo	77	53,759	6,816,488
7	X360	NCAA Football 09	EA	3	48,125	422,558
8	PS3	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	8	43,039	1,124,862
9	DS	Guitar Hero: On Tour	Activision	6	36,415	648,789
10	DS	Final Fantasy IV DS	Square Enix	2	32,323	79,944

[출처] VGChartz

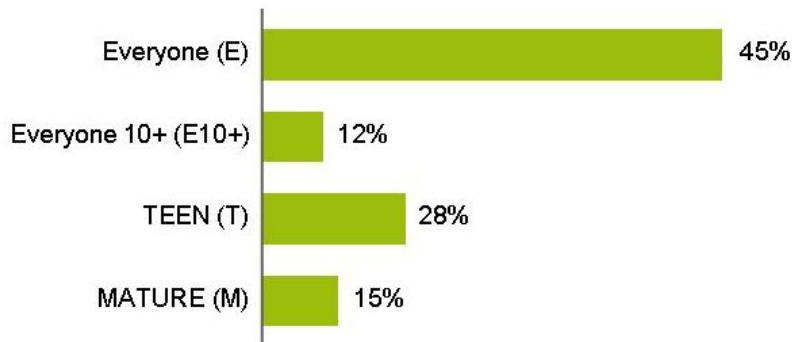
STAT **美 게이머 Profile & 등급별 판매량 비율**

Chart 미국 게이머 Profile (2007)



\*주: 이 조사대상이 콘솔이나 PC를 소유하고 있는 사람을 대상으로 했으므로, 콘솔 소유 가구 비율은 실제보다 과장됐을 가능성이 높음  
[출처] ESA

Chart 미국 게임 등급별 판매량 비율 (2007)



[출처] NPD Group

**Point**

- 美 게임산업협회인 Entertainment Software Association(ESA)의 최근 연구결과에 따르면, 美 게이머의 40%가 여성이며, 50세 이상 게이머가 26% 증가하면서 게이머의 평균 연령은 35세로 높아진 것으로 나타나, 게이머 층이 확대되고 있는 것으로 드러남
- 성인등급(M) 게임은 2007년 게임 판매량의 15%를 차지하는 데 그침
- 게임에 대한 부모들의 관리 실태에 관한 부분에서는 94%의 부모가 자녀들의 게임 구매 및 대여시 동행하는 것으로 나타났으며, 88%의 부모가 자녀가 게임할 때 항상 또는 가끔 살펴본다고 응답했으며, 63%의 부모가 게임이 자녀들에게 유익하다고 답변한 것으로 나타남