

2012 게임 해외수출 활성화 지원
『독일 게임스컴 2012』 참가 출장 결과보고

2012. 8. 31/ 한국콘텐츠진흥원

I. 개요

- 행사명 : 독일 게임스컴 2012 (gamescom 2012)
- 목적 : 게임스컴 참가로 국산게임의 유럽 및 세계시장 진출 지원
- 출장자 : 원장님, 게임문화산업팀 강경석 팀장, 이중현 대리
홍보협력팀 박웅진 팀장(※ 언론/홍보 현지 대응)
- 일정 : 2012. 8. 13(월) ~ 19(일), 5박 7일(기내 1박)
- 장소 : 독일 쾰른메쎬(Koelnmesse)
- 주요활동 : 한국공동관 운영, 기자회견 개최, 국내 참가사 간담회 등

【참고】 게임스컴 2012개요

- 일정 : 2012. 8. 15(월)~19(일), (B2B기간 : 8. 15~8. 17, B2C는 19일까지)
- 규모 : 전시장 140,000㎡, 40여 개국, 600여 개사 참가(Final Report 기준)
- 성격 : 세계 최대 게임쇼(올해 4회). 게임 소프트웨어/하드웨어, 미디어 참가
- 웹사이트 : www.gamescom-cologne.com

II. 주요 실적

	구분	내용	비고
주요 행사	한국 공동관 운영	○ 전시장 B2B관 내 한국공동관 운영 - 2012. 8. 15(수) ~ 17(금) 운영 - 345㎡ 규모, 22개사(대구진흥원, 지스타 홍보관 제외) - 상담건수 277건, 수출 상담액 7,092만 달러	한국게임산업협회, 대구디지털산업진흥원 공동 주관
	Partner Country 기자회견	○ 게임스컴 개막일 KOCCA 기자회견 개최 - 8. 15(수) 10:00 ~ 11:00, 쾰른메쎬 컨퍼런스룸 - 국내외 언론 50여 개 참가 - 한국 게임산업 브리핑, 홍보동영상 상영, 질의응답 등	원장님, 문화부 이수명 과장님, BIU 막시밀리언 쉐크 대표 등 참석
부대 행사	NRW 연방주 MOU	○ 한국콘텐츠진흥원 - NRW연방주 간 MOU 체결 - 8. 15(수) 15:30 ~ 16:30, 전시장 내 NRW 연방주 부스 - MOU 서명 당사자 및 관계자 참석	KOCCA, NRW 영상콘텐츠미디어재단, NRW 경제개발공사 3자간 MOU 체결
	국내 참가기업 간담회	○ 국내 참가업체 대상 유럽시장 진출 현황/고충 파악 - 8. 14(화) 19:00 ~ 21:00, 쾰른 시내 음식점 - 국내 참가사 관계자 등 60여명 참석	

Ⅲ. 출장개요

1. 출장자별 업무분장/출장기간

순번	출장자	주요업무	출장기간
1	원장님	<ul style="list-style-type: none"> 기자회견 참석/발표 주최측 제공 VIP 일정 수행 	8. 13(월) ~ 15(수), 3박3일
2	강경석 팀장 (게임문화산업팀)	<ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 운영 총괄 기자회견 등 행사준비 총괄 	8.13(월)~19(일), 5박7일(기내1박)
3	박웅진 팀장 (홍보협력팀)	<ul style="list-style-type: none"> 언론/홍보 현지 대응 기자회견 사회 	상동
4	이중현 대리 (게임문화산업팀)	<ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 운영 실무 기자회견 등 행사준비 실무 	상동

※ 원장님의 경우 8.16(목)~19(일) 간 <런던 사무소 점검 출장>이 이어짐

2. 출장 일정

구분	일정
8.13(월)	<ul style="list-style-type: none"> 한국(인천) 출발 → 독일(켈른) 도착
8.14(화)	<ul style="list-style-type: none"> 오후 <ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 부스 점검 및 세팅 - 장소 : 켈른메쎄 4.2홀 내 공동관 부스(345㎡) 저녁 <ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 참가기업(24개) 간담회(석식) - 시간/장소 : 19:00 ~ 21:00 / 별도 장소 섭외 중
	<ul style="list-style-type: none"> 오전 / 오후 <ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 09:00 ~ 18:00 / 켈른메쎄 4.2홀 내 공동관(345㎡) - 내용 : 24개 국내 참가 업체별 비즈니스 상담 Partner Country 기자회견 <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 10:00 ~ 11:00 / 켈른메쎄 내 컨퍼런스 룸 - 내용 : Partner Country인 한국게임산업 소개 등 - 참여언론 : 게임스컴 방문 국내외 기자(50여명) KOCCA - NRW 연방주 MOU 체결 <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 15:30 ~ 16:30 / NRW 연방주 부스 저녁 <ul style="list-style-type: none"> 주최측 제공 VIP 전시장 투어 <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 16:30 ~ 19:30 / 켈른메쎄 내 전시장/만찬장 - 대상 : 원장님 외 VIP(주최측 대표, 켈른 시장 등) - 내용 : 주요부스 투어, 공식 만찬 참가
8.15(수) (B2B 개막일)	<ul style="list-style-type: none"> 오전 / 오후 <ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 운영(계속) <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 09:00 ~ 18:00 / 한국 공동관 부스 - 내용 : 24개 국내 참가 업체별 비즈매칭 ※ 게임스컴 주요 부스 방문을 통한 게임산업 동향 파악 원장님 런던 출발(12:45 예정, 프랑크푸르트 국제공항)
8.16(목) (B2C 개막일)	<ul style="list-style-type: none"> 오전 / 오후 <ul style="list-style-type: none"> 한국공동관 운영(계속) <ul style="list-style-type: none"> - 시간/장소 : 09:00 ~ 18:00 / 한국 공동관 부스 - 내용 : 24개 국내 참가 업체별 비즈매칭 ※ 참가 업체 별 만족도 조사, 실적 취합 병행 저녁 <ul style="list-style-type: none"> 한국 공동관 철수
	<ul style="list-style-type: none"> 독일(켈른) 출발 → 8.19(일) 한국(인천) 도착

독일 게임스컴 2012 『한국공동관 운영』

1. 한국공동관(B2B) 운영 결과

- 일정/장소 : 2012. 8. 15(수) ~ 17(금), 쾰른메쎬 비즈니스관
- 참가규모 : 345㎡ 규모, 22개사(대구진흥원 홍보관, 지스타 홍보관 제외)
 - ※ 한국게임산업협회(KAOGI), 대구디지털산업진흥원(DIP) 공동 주관
- 주요 실적 : 상담건수 277건, 수출 상담액 7,092만 달러

【참고】 게임스컴 2011 한국공동관 운영 결과

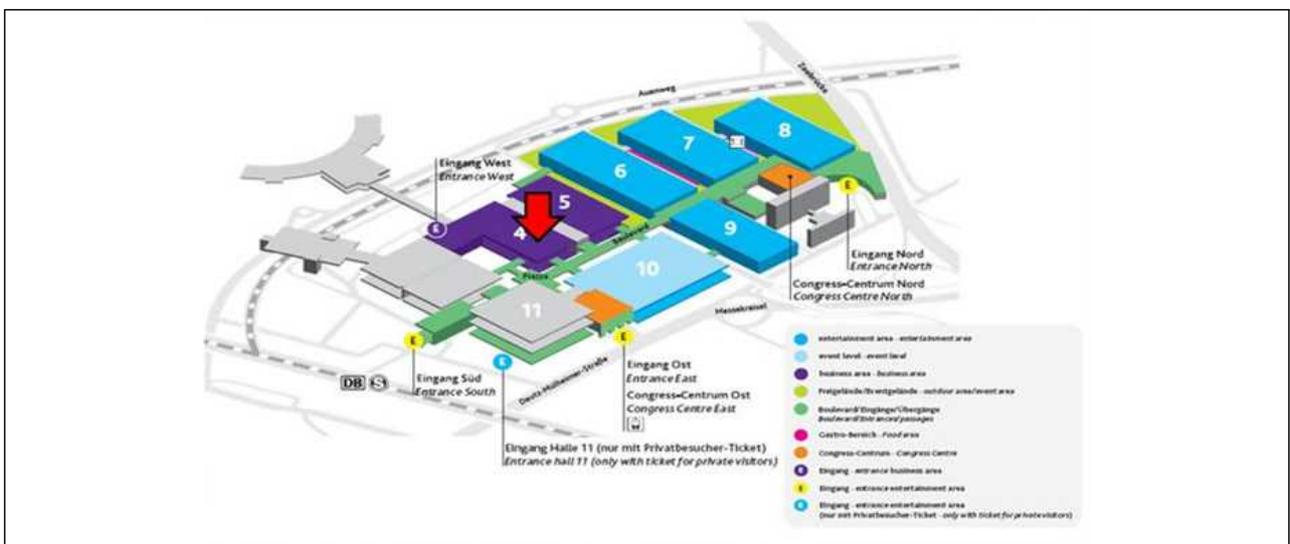
- 1) 일정/장소 : 2011. 8. 17(수) ~ 19(금) / 쾰른메쎬 비즈니스관
- 2) 참가 규모 : 167.5㎡ 규모, 15개사 참가
- 3) 주요 실적 : 상담건수 210건, 수출 상담액 4,700만 달러
 - 대한무역투자진흥공사(KOTRA) 공동 개최, 공동관 내 지스타 홍보관 동시 운영

【주요 포인트】 독일 게임스컴 2012 대한민국 Partner Country 참가

- 세계최대 게임전시회인 독일 게임스컴은 행사기간 동안 특정국가 게임산업이 집중 조명 받을 수 있도록 고안된 Partner Country 프로그램을 운영 (매년 한 국가를 지정. 2010년 캐나다, 2011년 영국)
- ☞ 2012년 한국 Partner Country 지정으로 게임스컴 주최측은 전시장 주요 위치 한국공동관 부스 배정, 글로벌 홍보 등을 지원

2. 한국공동관 부스 구성

- 부스위치 (쾰른메쎬, B2B 전시장 4.2홀)



독일 게임스컴 2012 『KOCCA 기자회견』

I. KOCCA 기자회견 개요

1. 개요

- 목 적 : 한국 게임산업 홍보
- 일 시 : 2012. 8. 15(수), 오전 10:00 ~ 10:30(필요시 연장진행 가능)
- 장 소 : 독일 쾰른메세 내 컨퍼런스 룸(CC Nord Rheinsaal 5+6)
- 참여언론 : 게임스컴 방문 국내외 기자(50여명 예상)
- 방 식 : 원장님 중심 기자회견 진행

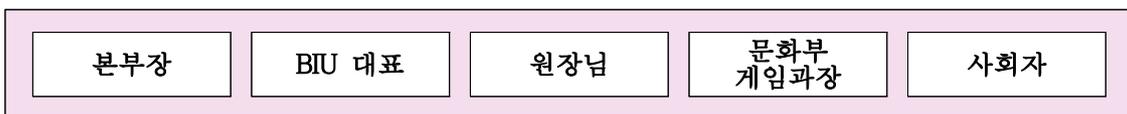
2. 구성

- 기자회견 구성 개요 (총 30분)

구분	진행자	시간
오프닝	사회자	5분
축사	BIU 대표	5분
한국 게임산업 홍보동영상 상영	-	5분
인사말씀 및 한국 게임산업 브리핑	원장님	10분
질의응답	원장님, 게임과장님	5분

- 회견장 구성

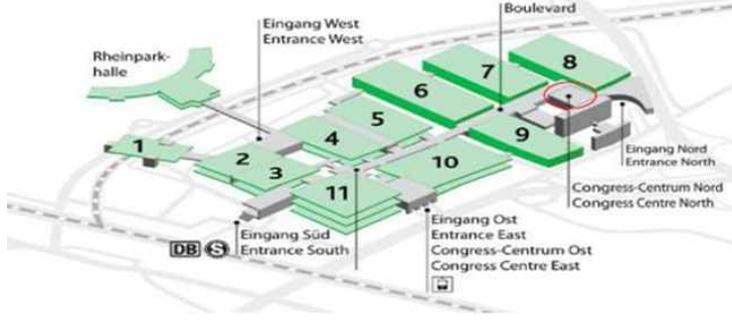
- 원장님, 문화부 게임과장, 본부장, 주최측(BIU) 대표 테이블 배석



※ BIU : 독일 게임소프트웨어협회(쾰른메세와 공동 주관)

- 사회 : 홍보팀장
- 통역 : 동시통역(한-영/한-독 동시통역사 각 1인을 섭외)
- 국내외 기자 50여명이 취재진을 구성

[참고] 기자회견장(필른메세 전시장 CC Nord Rheinsaal 5+6)

기자회견장 위치	기자회견장 모습
	

II. 한국 게임산업 현황 브리핑 (원장님 진행)

- 컨셉 : 한국 ‘온라인게임’ 과 ‘e스포츠’ 산업의 발전상을 강조
 - 분량 : 10분 내외
 - 주요 내용(안)
 - 인사말
 - KOCCA 소개, 한국 게임산업 소개
- 왜 세계는 한국 온라인게임 산업에 주목하는가?
 - 한국 온라인게임 산업의 역사, 통계 등
 - 세계 게임문화를 선도하는 한국 게이머들
 - 한국 e스포츠의 태동, 산업의 규모(통계), e스포츠의 미래 등
- 맺음말
 - 기타 사항
 - 원장님 배석 테이블 뒷배경으로 활용할 슬라이드 제작 (제목, Partner Country 로고, 발표 주요내용 등 포함)

【주요 포인트】

- ▶ 왜 세계는 한국 온라인게임 시장에 주목하는가?
 - 90년대 후반 초고속 인터넷의 발달과 인기 온라인 게임의 등장(리니지 등)
 - 온라인 게임기업의 성공으로 한국 게임시장은 온라인게임이 주도하게 됨
 - 세계 온라인게임 시장의 25%를 점유하며 국내 업체들이 세계시장을 선도
 - ▶ 세계 게임문화를 선도하는 한국 게이머들
 - 90년대 후반 온라인게임, PC방의 등장
 - 게임을 통한 교류, 경쟁을 좋아하는 한국 게이머의 특성이 e스포츠로 이어짐
 - 한국에서의 성공을 토대로 e스포츠대회는 국제적으로 성장, 문화교류에 기여
- ☞ 한국 게임시장을 온라인게임과 e스포츠를 중점적으로 부각시켜 설명

독일 게임스컴 2012 『NRW 연방주와 MOU 체결』

1. 개요

- 목 적 : KOCCA와 NRW연방주 영상콘텐츠미디어재단, 경제개발공사 간 상호 네트워킹, 국제협력, 공동프로젝트 및 상호 투자 협력
- 일 시 : 2012. 8. 15(수), 오후 15:30 ~ 16:25
- 장 소 : 독일 NRW연방주 부스(4.1홀 위치)
- 참석자: KOCCA, NRW 측 MOU 서명 당사자와 수행 인원
 - ※ 서명 : KOCCA 원장님, NRW 영상미디어콘텐츠재단 대표 페트라 뮐러, NRW 경제개발공사 대표 페트라 바스너(MOU 서명 전 Schwall-Duren 장관 축사)
- 방 식 : NRW 측이 준비한 식순에 따라 MOU 체결 식 진행

2. 식순(안)

시간	세부 내용
15:30~15:50	NRW 전시부스 도착 인원 상호인사 (원장님, Schwall-Dueren장관 등)
16:00	MOU 체결식 개회 (MOU 체결 배경 및 개요 설명)
16:05	환영사 (Schwall-Düren 총리청 장관)
16:10	MOU 체결 관련 인사말씀 1 (원장님) (MOU 관련 KOCCA측 관심사 및 향후 협력 언급)
16:13	MOU 체결 관련 인사말씀 2 (Petra Müller 이사장)
16:16	MOU 체결 관련 인사말씀 3 (Petra Wassner 사장)
16:19	MOU 서명 / 기념사진 촬영
16:25	폐회

[참고] KOCCA-NRW 연방주 MOU 체결 사진



게임스컴 2012 『주요 사진 첨부』



게임스컴 입구 (우측 상단 파트너 컨트리 로고)



게임스컴 배너 (우측 파트너 컨트리 로고)



한국공동관 입구



게임스컴 참가 주요 VIP 한국공동관 방문



기자회견 발표 중인 원장님



기자회견 축사 중인 BIU 대표

게임스컴 2012 『한국공동관 국내 참가사』

No.	참가업체	업체 개요	주요 게임(제품)
1	디블록 엔터테인먼트 (D-Block Entertainment Inc.)	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 게임 개발업체 - 자사의 최신게임 소개 및 현지업체들과 온라인/웹게임 분야 파트너십 구축을 위해 게임스컴을 방문하고자 함 - 홈페이지 : www.dblock.co.kr 	<ul style="list-style-type: none"> ·가디언 (The Guardian)
2	(주)인터세이브 (INTERSAVE Co., Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> - 2000년 게임마케팅 업체로 시작하여 이후 자체 개발 모바일게임을 선보임. 현재 모바일/스마트 기기 전용 게임 다수 개발/서비스 중 - 홈페이지 : www.i-save.co.kr 	<ul style="list-style-type: none"> ·과일농장 타이쿤 (FruitFarm Tycoon) ·스포츠게임 천국 (Sports Game Parade) ·대물 낚시광3 (Fishing Tycoon) ·허슬당구 (Hustle Billiards)
3	에덴엔터테인먼트 (EDEN ENTERTAINMENT Co.Ltd)	<ul style="list-style-type: none"> - 2005년 모바일 게임 개발을 시작으로 2007년 온라인 게임사업, 2009년 해외사업으로 영역을 넓혀가는 글로벌 게임 개발사 - 홈페이지 : www.edenworld.co.kr 	<ul style="list-style-type: none"> ·룬 오브 에덴 (Lune of Eden) ·그외 모바일게임 다수
4	마상소프트 (MASANGSOFT)	<ul style="list-style-type: none"> - 2004년 설립. 첫 번째 주력 게임 에이스온라인은 이미 해외 진출을 하였음 - 새로운 게임 ‘나이트스토리’ 와 ‘에어워즈’ 를 유럽(독일)에 퍼블리싱할 업체를 찾고자 함 - 홈페이지 : www.masangsoft.com 	<ul style="list-style-type: none"> ·에이스온라인 (Aceonline) ·에어워즈(Air Wars) ·나이트스토리 (KnightStory)
5	비주얼다트 (Visual Dart)	<ul style="list-style-type: none"> - 2001년 3월부터 프로젝트 다수 진행해 온 게임 그래픽 솔루션 업체임 - 해외시장 개척을 위하여 게임스컴 참가 신청 - 홈페이지 : www.visualdart.com 	
6	페이레터 (Payletter Inc)	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 게임 퍼블리셔들에게 빌링솔루션(게임 유저들의 지불시스템 등)을 제공하는 업체로 21개국 70개 게임회사들에게 서비스 중 - 이번 게임스컴에서 빌링 솔루션이 필요한 해외 온라인 게임업체들을 만나고자 함 - 홈페이지 : www.payletter.com 	<ul style="list-style-type: none"> ·BilloneQ (빌링솔루션 패키지)
7	(주)게이밍 (GAMENG Co., Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> - 2010년 설립된 게임을 통하여 영어를 배울 수 있는 영어 교육 MORPG 개발사로 현재 해당 프로젝트를 2012년 8월 클로즈 베타, 10월 오픈베타로 서비스 예정 - KOCCA 주관 국내외 게임쇼에 참가하여 해외 서비스 파트너가 될 해외퍼블리셔를 찾고자 함 - 홈페이지 : www.gameng.com 	<ul style="list-style-type: none"> ·플레이잉 (PlayEng)

No.	참가업체	업체 개요	보유 게임
8	(주)탑픽 (Toppig Corp.)	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 주요 상품인 액션 MORPG 프로젝트 NX는 중국, 홍콩 등에 이미 진출하여 상품성을 인정 받음 - 이번 게임스کم 참가로 유럽지역 퍼블리셔 모색 - 홈페이지 : www.toppig.co.kr 	·프로젝트 NX (Project NX)
9	조이맥스 (JOYMAX Co.,Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> - 1997년 설립 후 다양한 PC 게임 개발. 2004년 MMORPG ‘실크로드 온라인’을 발표하여 200여 개국에 서비스 - 주요 타이틀과 신규게임 마케팅, 결제 시스템 관련 파트너사 미팅, 유럽지역 사업 확장 계획으로 게임스کم 참가 예정 - 홈페이지 : www.joymax.co.kr 	·실크로드 온라인 (Silkroad Online)
10	테일즈앱 (TalesApp Co., Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 사업 초기 단계인 모바일 어플리케이션 개발사. 1년6개월 동안 캐주얼 게임들과 게임 솔루션을 다수 개발하였음 - 홈페이지 : www.talesapp.com 	·모바일 어플리케이션 다수
11	알오씨워크스(주) (RoCWorks)	<ul style="list-style-type: none"> - 2008년 설립. 현재 대표작 MMORPG 마에스티아 온라인 외 모바일 게임 등 세일즈 예정 - 한국, 중국, 일본 등 아시아 국가와 러시아 등 유럽, 미국 시장 진출을 계획 중 - 홈페이지 : www.rocworks.co.kr 	·마에스티아온라인 (Maestia Online)
12	재미인터랙티브 (Zemi Interactive)	<ul style="list-style-type: none"> - 2002년 설립되어 ‘4스토리’, ‘트라비아’ 등 온라인 게임으로 유명. 2009, 2010년 수출 실적으로 포상을 받은 바 있음 - 퍼블리셔와의 만남을 위해 게임스کم 참가 희망 - 홈페이지 : www.zemiinc.co.kr 	·4스토리 (4story) ·트라비아2 (Travia2)
13	이스트소프트 (ESTsoft Corp)	<ul style="list-style-type: none"> - 1993년 설립되어 다양한 소프트웨어를 개발, 공급해 왔으며, 2000년대에 게임사업 시작 - 전 세계에 진출한 ‘카발온라인’의 후속작 ‘카발2’와 ‘하울링소드’의 해외 진출을 위한 퍼블리셔를 만나고자 함 - 홈페이지 : www.estsoft.co.kr 	·카발2 (CABAL2) ·하울링소드 (Howling Sword)
14	웨이앤밸류 (WEIGH and VALUE)	<ul style="list-style-type: none"> - 국산게임을 해외바이어들에 소개하는 에이전시. 2007년부터 국산게임 해외수출 계약 다수 진행 - 이번 게임스کم에서 넥슨이 투자한 모야소프트의 모바일 RPG ‘갯워즈’를 영업할 계획 - 홈페이지 : www.weighnvalue.com 	·갯워즈 (God Wars)

No.	참가업체	업체 개요	보유 게임
15	엔틱게임즈 (Ntiqgames)	- 2010년 설립된 신생 업체. 자사의 새로운 게임의 해외 퍼블리셔(바이어) 반응을 살피고자 함 - 홈페이지 : www.ntiqgames.com	·세도우 오브 이클립스 (Shadow of Eclipse)
16	게임어스 (GameUS Co.,Ltd.)	- 2003년 설립. 온라인 비행슈팅게임의 개발에 집중해 온 회사 - 이번 독일 게임스컴에서 현지 온라인 퍼블리셔 다수를 만나서 업무제휴 예정 - 홈페이지 : www.gameus.co.kr	·레드머플러 (Red Muffler) ·히어로즈 인 더 스카이 (Heroes In The Sky)
17	(주)넥스트플레이 (Ntiqgames)	- 2003년 설립된 MMORPG 개발사로 NCSOFT의 자회사. ‘텐센트’ (중국), ‘NCJAPAN’ (일본), ‘FUNTOWN’ (대만)과 퍼블리싱계약을 맺음 - 신작 MMORPG ‘펀치몬스터’의 개발이 끝나 게임스컴에서 해외 세일즈에 나서려고 함 - 홈페이지 : www.nextplay.co.kr	·펀치몬스터 (Punch Monster)
18	(주)소프트닉스 (Softnyx Co., Ltd.)	- 2001년 설립된 게임개발/퍼블리싱업체. ‘건바운드’, ‘라키온’, ‘울프팀’ 등 개발, 영어, 스페인어, 포르투갈어로 서비스 - 이번 독일 게임스컴에서 새로운 게임을 소개하고 현지 퍼블리셔를 만나고자 함 - 홈페이지 : www.softnyx.co.kr	·건바운드 (Gun Bound) ·라키온 (Rakion) ·울프팀 (Wolf Team)
19	(주)엠게임 (MGAME Corp.)	- 엠게임이 보유하고 있는 타이틀에 관심 있는 해외 퍼블리셔들과 미팅 및 PR을 위해 참가 - 특히 나이트온라인(Knight Online)은 역시 켈른 메세에서 개최되는 GNGWC 2012 유럽지역 본선 대회 종목으로 선정 됨 - 홈페이지 : www.mgame.com	·오퍼레이션7(Operaion7) ·나이트온라인(Knight Online) ·워베인 (Warbane) ·워오브드래곤 (War of Dragon) ·열혈강호2 (Yulgang2)
20	맥슨소프트 (MaxOnSoft Co. Ltd.)	- 2002년도에 설립. 3D캐주얼 MMORPG를 북미, 러시아, 브라질, 대만, 중동 등에서 서비스 중 - 현재 개발 중인 월드히어로즈온라인을 독일 이노게임즈와 아에리아에서 테스트 중이며 게임스컴 참가로 수출 계약을 목적함 - 홈페이지 : www.maxonsoft.com	·ASDA2 ·월드히어로즈온라인 (World Heroes Online)
21	리온 엔터테인먼트 (Rhaon Entertainment Co., Ltd.)	- 2000년에 설립된 온라인게임개발업체로써, 남미, 특히 브라질 업체와의 교류를 원함 - 홈페이지: www.rahon.co.kr	·테일즈러너(Tales Runner)
22	부싯돌 (BUSIDOL)	- 모바일,스마트티비 앱 개발회사 - 스마트티비제조업체, 셋톱박스제조업체 등을 이번 게임스컴에서 만나고자 함 - 홈페이지: www.busidol.com	·에어포스(Airforce)

※ 지스타 홍보관(한국게임산업협회), 대구진흥원(DIP) 고려 시 총 24개사