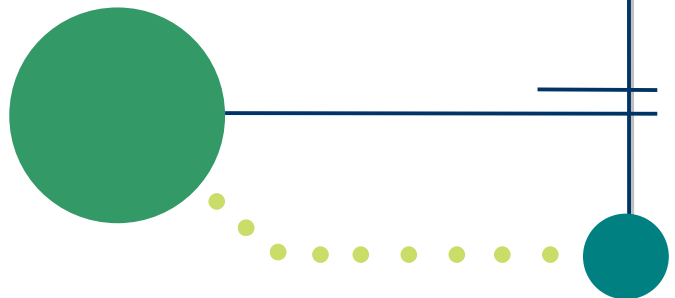




유럽 게임 시장 동향

- Game Convention 2008 성과와 주요 트렌드
- 2008 유럽 게임 시장 최소 20% 성장...EA
- Funcom, 차기 게임 공개 The Secret World
- 英 게임산업, 위기설에도 불구하고 경쟁력 여전
- Game Power 7, 최초 중동 배경 3D MMORPG 제작
- Ubisoft, 동유럽 폴란드 진출
- **STAT** 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (8월)



Game Convention 2008 성과와 주요 트렌드

● Game Convention 2008 개괄

- ◆ 지난 8월 21일~24일까지 독일 Leipzig에서 열린 유럽 최대 게임쇼인 'Game Convention(GC) 2008'이 20만 명의 관람객이라는 역대 최고 기록을 남기며, 막을 내림
 - 올해로 7회를 맞은 GC 2008 참가업체는 지난해 503개에서 547개로 상승했으며, 특히 독일이 아닌 해외에서 참가한 업체의 수는 지난해 189개에서 234개로 눈에 띄게 성장함

● Game Convention 2009

- ◆ 컨슈머 게임쇼로 시작해 교육, 비즈니스, 예술, 취업까지 다양한 분야를 아우르고 있는 GC는 2009년에도 Leipzig에서 8월 19일부터 23일까지 개최 예정
- ◆ 논란이 됐던 2009년 개최 장소도 Leipzig에 남기로 결정
 - GC를 주최하는 독일 Leipzig 멧세는 공식 보도자료를 통해 GC 2008에 참가한 전시관계자 14,600 명 중에서 90% 이상이 2009년에도 Leipzig에서 개최되는 데 동의했다고 밝힘

● 국내 업체들, 수출 상담회 통해 1,200만 달러 실적 올려

- ◆ 한국게임산업진흥원은 지난 8월 20일과 21일 독일 라이프찌히 메세 국제전시장에서 서울산업통상진흥원, KOTRA, 경기디지털콘텐츠진흥원과 공동으로 진행한 '2008 게임컨벤션 연계 수출상담회'에서 1200만 달러에 해당하는 상담실적을 기록했다고 27일 밝힘
 - 진흥원은 이번 수출상담회에 참여한 다날, 제이씨엔터테인먼트 등 10여개 업체가 행사기간 동안 35개 유럽 현지 퍼블리셔와 비즈니스 미팅을 가졌으며 총 1200만 달러의 상담실적을 기록한 것은 물론 이중 3개 업체는 총 120만 달러 규모의 계약체결을 앞두고 있다고 설명
 - 또 다른 업체들도 현지 퍼블리셔와 2차 상담을 진행할 것이라고 덧붙임

● 트렌드 #1 - 음악 게임의 강세

- ◆ 'Rockband'를 시작으로 'Guitar Hero on Tour' 'SingStar' 등 여러 종의 음악 게임들이 다양한 플랫폼을 통해 공개돼, 유럽 시장에서 음악 게임이 급부상하고 있음
 - 특히 노래를 부르기 좋아하는 유럽 사람들의 특성을 공략한 음악 게임들은 기존에 나온

연주 위주의 리듬 게임보다 많은 수의 게임이 출전, 향후 음악 시장의 판도를 가늠케 함

- ◆ 또한 가족끼리 함께 즐길 수 있는 파티 형태의 게임들도 대거 출시됨
 - 소니의 '리틀빅플래닛'을 시작으로 '버즈 TV 퀴즈쇼', '엽기토끼 TV 파티' 등 다양한 파티 게임들이 공개돼, 게이머들의 좋은 반응을 얻음
 - 가족 단위로 행사장을 방문한 관람객들은 파티 게임이 설치된 부스에서 떠날 줄을 몰랐으며, 아이들과 함께 즐거운 시간을 보냈음

트렌드 #2 - MMORPG 성공의 가능성 활짝 열린 유럽 시장

- ◆ 지난 2003년부터 꾸준히 성장하기 시작한 유럽 온라인 인프라는 2006년을 기점으로 폭발적인 성장세를 기록해, 현재 국내 시장까지는 아니지만, 북미를 비롯한 여러 국가와 견주어봐도 손색이 없을 정도로 인터넷 시장이 형성됨
- ◆ 현재 유럽 게임 시장에서 온라인 게임이 차지하는 비율은 2007년을 기준으로 15% 수준. 2006년 6% 수준인 것을 본다면 타 플랫폼과 비교 해봐도 매우 빠른 성장세라고 볼 수 있음
 - 현재 유럽 게임 업계 관계자들은 이대로라면 2008년 20%, 2010년에는 약 26%의 점유율을 기록할 것으로 내다봤으며, 매출 기준으로도 16억 5,300만 달러 규모에 달해, 모바일과 아케이드 시장을 압도할 것으로 전망됨
- ◆ '리니지2'와 '길드워' '월드오브워크래프트' '룬 스케이프' 등의 게임으로 나누어진 MMORPG 게임이 유럽 온라인 게임 시장을 주도하고 있으며, 올해에는 엔씨소프트의 '아이온'을 비롯해 편컴의 '에이지오브코난', EA의 '워해머온라인' 등이 참전을 선언, 경쟁구도는 더욱 심화될 전망
 - 이중 엔씨소프트의 '아이온'은 현지 출시 일정도 정확하게 잡히지 않은 상태이지만, 커뮤니티 등이 급속도로 생겨날 정도로 기대를 모으고 있음
 - 게임컨벤션에 설치된 부스에는 사람들이 지나갈 수 없을 정도로 많은 관람객이 입장했으며, '아이온'의 뛰어난 그래픽과 스토리를 중심으로 한 게임성에 매료됨
 - 엔씨소프트의 한 관계자는 "'아이온'은 유럽 게이머들의 입맛에 맞는 캐릭터와 게임성을 가지고 있으며, 작은 스토리를 비롯해 많은 게이머들이 동시에 참여할 수 있는 전쟁까지 모두 준비돼 있는 점에 매력을 느끼는 것으로 본다"고 밝힘

트렌드 #3 - Wii 중심으로 재편되는 유럽 콘솔 게임 시장

- ◆ 온라인 게임이 성장세를 보이고 있는 반면, 유럽 게임시장의 50% 가량을 차지하고 있는 콘솔 게임 시장은 침체 상태에 머무름
 - 특히, 현재 유럽 시장 내 비디오 게임 시장은 닌텐도의 체감형 게임기 Wii의 독주로

진행되고 있으며, 그 뒤를 PS3과 Xbox360이 쫓고 있지만, 실제로 1위와 2, 3위의 격차는 상당히 큰 편임

- 실제로 파티형태나 가족들을 중심으로 한 게임들이 Wii에 몰려 있다는 점도, Wii 성장동력 중 하나임
- ◆ 이번 전시회에서도 Wii 게임이 설치된 부스에는 가족단위 관람객들이 대거 몰려 인산인해를 누렸지만, 상대적으로 하드코어 게임들이 많은 소니와 MS의 부스에는 젊은 층의 게이머들만 보일 뿐 가족 단위 관람객의 입장은 상대적으로 적었음
- ◆ 기존의 Xbox360과 PS3 하드코어 유저의 상당수가 온라인 게임과 Wii로 분산돼 빠져나가 상대적으로 침체된 것으로 보임

2008 유럽 게임 시장 최소 20% 성장...EA

● 2008년 유럽 게임 시장, 경기 불황에도 불구하고 20% 성장

- ◆ 로이터 통신에 따르면, EA는 유럽 시장의 경기불황에도 불구하고 유럽과 중동 아프리카의 게임 산업 매출이 최소 20% 이상 성장할 것으로 전망했다고 밝힘
- ◆ EA의 Jens Uwe Intat 유통판매 담당자는 인터뷰를 통해 "경기 불황 탓에 되도록 큰 지출을 위한 목돈 마련에 신경 쓰는 와중에도 사람들은 즐거움을 찾는다"며, "때문에 사람들은 여전히 친구들과 가볍게 게임을 즐기는 데 시간을 보낼 것"이라고 낙관함

● 캐주얼 게임, 모바일게임이 향후 급부상할 것

- ◆ Intat 수석은 또, 캐주얼 게임과 모바일게임 산업이 앞으로 큰 관심을 끌게 될 것이며, 덕분에 게임 산업은 전보다 하드웨어 사양에 덜 의존, Sony나 Nintendo, Microsoft와 같은 콘솔 기기 회사의 개발 일정으로부터 자유로워질 것으로 전망함
- ◆ 또 현재는 콘솔 기기의 라이프 사이클은 절정에 달해 있어 게임 회사가 손쉽게 판매고를 올릴 수 있는 시기라고 밝힘

Funcom, 차기 게임 공개 The Secret World

● Funcom, Age of Conan 이후 차기 MMORPG 게임 개발 중

- ◆ 5월 "Age of Conan(AoC)" 온라인 서비스를 시작한 Funcom은 차기 온라인 MMORPG 게임인 "The Secret World"를 공개

- 역사와 신화를 바탕으로 한 세계에서 펼쳐지는 현대적인 음모론(modern conspiracy)과 고대 판타지의 세계관을 바탕으로 Oslo와 Beijing의 Funcom Studio에서 지난해 여름부터 1년 넘게 개발해 온 것으로 알려짐
- 이 게임이 MMORPG일 뿐만 아니라 SNS를 활용한 ARG로서의 요소도 가질 수 있어, 게임에서의 보상과 연계하여 현실세계의 이벤트를 여는 형태도 가능함
- “Age of Conan”, “Everquest 2”에 사용된 Funcom의 자체 게임엔진인 DreamWorld에 기반하여 40명 규모의 개발팀 제작

🌟 Funcom, AoC 성공에 힘입어 올 2/4분기 순익 전년대비 6배 증가

- ◆ 한편 AoC는 8월 14일까지 80만 카피가 판매되었으며, 유료 가입자 수도 41만 5천명으로 증가했음 이러한 “Age of Conan”의 성공에 힘입어 Funcom의 2분기 실적은 전년 대비 6배 성장한 \$1,300만에 달함
- AoC는 올 연말 러시아와 폴란드 현지 버전을 출시할 예정이며, 내년 하반기 아시아 시장 진출을 목표로 협상이 진행되고 있음
- AoC 유저층은 (남녀아바타를 제공함에도 불구하고) 남자가 많고, 평균 나이는 29세임. 유저 당 평균 플레이 시간이 적는데, 이는 게임 할 여유가 없는 29세가 평균 연령대라는 점과 여름 휴가 시즌에 기인함
- Xbox360 버전 업데이트는 개발 초기단계임

🌟 게임산업, 위기설에도 불구하고 경쟁력 여전

🌟 상대적으로 열악한 영국의 게임 산업 환경

- ◆ 그 동안 영국 게임업계는 고임금과 인력난, (각종 인센티브가 보장되는) 해외 개발환경과의 비용 차이 등으로 다른 국가에 비해 게임 산업환경이 좋지 않다는 우려의 목소리가 제기되어 왔음
- 현재 캐나다와 호주는 세금 혜택 등의 인센티브를 내세워 해외 게임업체 유치에 적극 나서고 있으며, 미국에서도 텍사스 켈 등은 일정 이상의 현지 투자를 전제로 게임개발사 대상의 지원책을 도입하는 추세임

🌟 영국의 경쟁력 1 - 창의적인 개발력

- ◆ 이 가운데, 英 게임개발사인 Codemasters의 Rod Cousins 전무는 “창의성과 품질만 확보될 수 있다면 높은 임금 지출 꾀는 감수할 수 있는 부분”이라며, “사실

창의성이야말로 돈으로 값을 매길 수 없는 핵심 중의 핵심”이라고 단언하면서, 영국 게임 산업의 강점을 부각시킴

- 그는 “Commodore 64(8비트 가정용 PC)용으로 발매된 Gridrunner가 1983년 미국 비디오 게임 차트 1위를 차지하면서부터 영국 게임업계의 위상이 세계적으로 크게 높아졌다”고 진단하며, “Micro(BBC Microcomputer System) 등의 구형 가정용 PC가 보편적이던 시절에 플랫폼의 한계를 극복하며 게임을 만들어야 했던 경험이 결국은 영국 게임업계의 저력을 형성했다는 평가도 들은 바 있다”고 전함
- 아울러 그는 “영국 게임 개발자들의 풍부한 창의성은 Elite, Tomb Raider, Singstar, GTA 등의 여러 게임은 물론이고 Apple에게까지도 영향을 미쳤다”고 강조함

● 영국의 경쟁력 2 - 문화적 접근성 및 높은 개발 품질

- ◆ 그는 “게임 개발 지역 선정 시에 최우선으로 고려해야 하는 점은 해당 게임의 타겟 문화에 대한 개발자들의 이해 수준”이라며, “아시아에 진출한 게임업체들도 비용 상승과 높은 이직률로 인한 품질 하락 때문에 지금쯤 고전하고 있을 것”이라며, 중국에서조차 베트남에 비해 개발비가 비싸다는 이야기가 나오고 있는 판국이니, 싼 곳을 찾아 다니려면 끝이 없다고 비판
- ◆ 그는 또 “영국의 경우, 언어적인 이점(대다수 게임이 영어를 기반으로 제작된다는 점에서)과 기술 친화적인 문화가 나름의 강점”이라며, “MS가 2008 E3에서 시연한 ‘You're in the Movies’는 개발사인 Zoe Mode와 퍼블리싱사인 Codemasters가 모두 영국 기업”이라고 강조
- ◆ MS조차도 영국 게임업체들이 개발한 게임을 필두로 프랑스나 스페인 등 여타 시장으로의 진출을 꾀할 만큼 영국 개발자들의 저력이 여전하다고 강조

Game Power 7, 최초로 중동 배경 3D MMORPG 제작

● 최초 중동 배경 3D MMORPG 출시

- ◆ 중동 및 북아프리카 지역 최초 온라인게임 퍼블리셔인 Game Power 7(www.gamepower7.com)은 중동과 북아프리카 지역(MENA: the Middle East North Africa)을 배경으로 하는 3D MMORPG 출시계획을 지난 2일 발표
 - 게임명은 2008년 겨울쯤 공개될 예정

● Game Power 7의 설립 배경 및 향후 전략

- ◆ Game Power 7은 MENA와 동남아시아 지역에 대한 미디어 콘텐츠 퍼블리싱이

주력인 Weiss Investment의 자회사로 Dubai에 본사를 두고 있으며, 앞으로 다양한 연령대와 취향을 아우르는 게임과 관련 디지털 콘텐츠 사업에 주력할 것으로 알려짐

- ◆ Game Power 7은 또한 다른 MMO 게임을 MENA 지역을 겨냥하여 아랍어와 이란어로 퍼블리싱할 계획을 세우고, 온라인게임 개발사에 대한 지원도 아끼지 않겠다고 밝힘
- ◆ Game Power 7은 이미 지난 6월 THQ를 통해 Disney-Pixar의 게임인 Wall-E(PS3, Xbox360, PSP판)의 아랍어 버전을 출시했는데, 이는 중동 시장 최초의 차세대 콘솔게임 타이틀로 기록됨

[출처] Gamasutra

Ubisoft, 동유럽 폴란드 진출

● Ubisoft, 동유럽 시장 공략 위해 폴란드 진출

- ◆ Ubisoft는 동유럽 시장 점유율을 높이기 위해서 폴란드 수도인 바르샤바(Warsaw)에 신규 지사(new business office)를 설립했다고 지난 20일 독일 Leipzig에서 열린 Game Convention에서 밝힘
- ◆ 폴란드 지사는 동유럽 지역 수출 매니저 Rose-Marie Nargaud가 지사장을 맡게 될 것으로 알려졌다

● 진출 전략 및 의의

- ◆ Ubisoft의 EMEA(유럽, 중동, 아프리카) 지역 담당 Alain Corre는 “폴란드에 지사를 낸다는 것은 Ubisoft로서는 전략적인 결정” 라며, 폴란드 지사의 의의에 대해 “우리의 비전은 가장 중요한 시장에서 존재감을 확보하고 고객 가까이 있는 것인데, 동유럽 시장, 특히 폴란드는 콘솔이 빠른 속도로 보급되고 있어 콘솔게임 시장에서 중요한 역할을 하게 될 가능성이 높다”고 설명함

- Ubisoft는 빠른 속도로 전 세계로 진출하고 있으며, 현재 28개국에서 4,300명 이상이 근무하고 있음

● 폴란드 시장 Briefing

- ◆ 폴란드는 전세계적으로 가장 많은 방문객이 오가는 10개국 중 하나일 정도로 관광객이 많은 국가로, 동유럽 국가 중 가장 많은 인구(2006년 기준 3,812만 명)를

보유하고 있다는 점에서도 잠재력이 높은 시장임

- 현재 콘솔게임보다는 PC게임 시장의 규모가 더 큰데, 최근에는 콘솔게임이 다시 성장세를 맞고 있는 것으로 전해짐
 - 폴란드 온라인게임 시장은 유럽 문화권에 속해, 유럽에서 유행하는 WoW나 GuildWars 같은 게임이 동일하게 유행하는 경우가 많음
 - 아직까지 온라인게임을 서비스하는 폴란드 현지 퍼블리셔는 등장하고 있지 않은 것으로 알려지며, 대부분 유럽 대형 퍼블리셔들이 지역 사업본부 형태로 폴란드 사무실을 운영하고 있음
 - 결제수단으로는 온라인게임 선불카드가 판매될 정도로 비즈모델이 발달되어 있지만, 아직까지 선불카드 결제가 가능한 게임은 별로 없는 상황이며 이에 따라 관련 시장도 활성화되어 있지 않은 실정임
- ◆ 폴란드의 인터넷 이용자 수는 2001년까지만 해도 380만 명, 보급률은 9.8%에 불과했으나, 2002년 들어 888만 명, 보급률 23%로 급증했으며, 이후 지속적으로 증가해 2007년 상반기에는 1,140만 명, 보급률 약 30%를 기록하고 있음
- 폴란드 인터넷 이용자 중 Dial-up 방식 이용자 수는 836만 명으로 73.3%를 차지하고 있으며, DSL을 포함한 브로드밴드 이용자 수는 304만 명으로 26.7%를 차지하고 있음

STAT 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (8월)

순위	독일 (8.4~8.10)	스페인 (8.4~8.10)	영국 (8.10~8.16)
1	Drakensang: The Dark Eye (PC)	Wii Fit (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)
2	Soul Calibur IV (PS3)	Wii Play (Wii)	Wii Fit (Wii)
3	Mario & Sonic at the Olympic Games (DS)	Super Smash Bros Brawl (Wii)	Baijing 2008 (PS3)
4	Mario Kart Wii (Wii)	Cooking Guide: Can't Decide What to Eat? (DS)	Mario & Sonic at the Olympic Games (DS)
5	Wii Fit (Wii)	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)	Wii Play (Wii)
6	Guitar Hero: On Tour (DS)	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness (DS)	Guitar Hero 3: Legends of Rock (PS3)
7	Brain Training (DS)	Guitar Hero: On Tour (DS)	Soul Calibur IV (PS3)
8	Mario Kart DS (DS)	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time (DS)	Big Beach Sports (Wii)
9	Soul Calibur IV (360)	My Baby Girl (DS)	Dr.Kawashima's Braing Training : How Old is Your Brain? (DS)
10	Super Smash Bros Brawl (Wii)	Grand Theft Auto IV (PS3)	Guitar Hero: On Tour (DS)

*주: 영국 자료는 ChartTrack이 제공한 것으로, 플랫폼에 상관없이 산출된 순위임. 플랫폼별 상세한 순위는 ELSPA 사이트(<http://www.elspa.com/?c=/charts/uk.jsp&ct=37>)에서 확인할 수 있음

[출처] Media Control Gfk International, ChartTrack