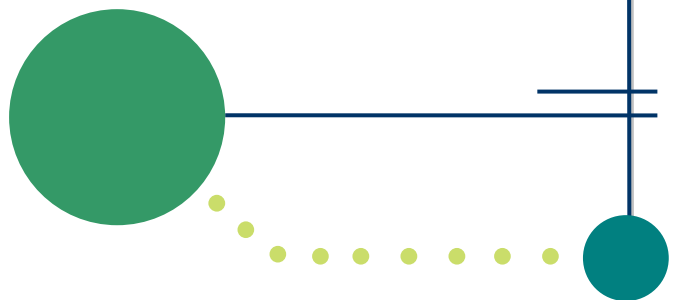




유럽 게임 시장 동향

- 러시아 온라인 게임, 오프라인 게임 급격히 대체
- **M&A** 獨 신문사 Axel Springer, 온라인 게임업체 Gamigo 인수
- Gameloft, iPhone이 향후 강력한 수익원이 될 것
- MS Xbox360, 유럽 지역 진출 전략
- 유럽 PC게임 개발사, 속속 콘솔로 중심이동
- 게임업계, 불법 다운로드 대응 방안을 놓고 엇갈린 시각
- **STAT** 러시아 인터넷 인구, 유럽에서 가장 빠르게 증가
- **STAT** 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (8월)



러시아 온라인게임, 오프라인 게임 급격히 대체

2008년 러시아 게임시장 규모는 8억 3,500만 달러

- ◆ 최근 러시아 게임 시장이 전세계 게임 시장 수준을 빠르게 따라잡고 있으며, 기존에는 오프라인 게임이 주종을 이루었지만, 온라인과 캐주얼 게임 부분이 빠르게 성장하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 러시아 시장조사업체인 iKS Consulting의 애널리스트 엘레나 크릴로바(Елены Крыловой)에 따르면, 2008년 러시아 게임 시장의 시장규모는 8억 3,500만 달러에 달하는 것으로 추정됨
 - 가장 빠르게 성장하고 있는 분야는 캐주얼 게임으로, 전년 대비 250% 성장함
 - 다음으로 콘솔 게임이 전년대비 80% 성장했으며, 해외 업체 타이틀이 절반 이상을 차지하고 있는 온라인 게임의 경우 전년 대비 70% 성장한 것으로 추정됨
 - Astrum Online Entertainment 마케팅&홍보 담당자 알리사 추마첸코(Алиса Чумаченко)는 러시아에서 이 같은 온라인 게임의 인기가 게임 상에서 다른 사람과 직접 교류하고, 경쟁할 수 있기 때문이라고 분석

유료 전환을 낮은 캐주얼 게임 모델, 광고 모델 도입 필요

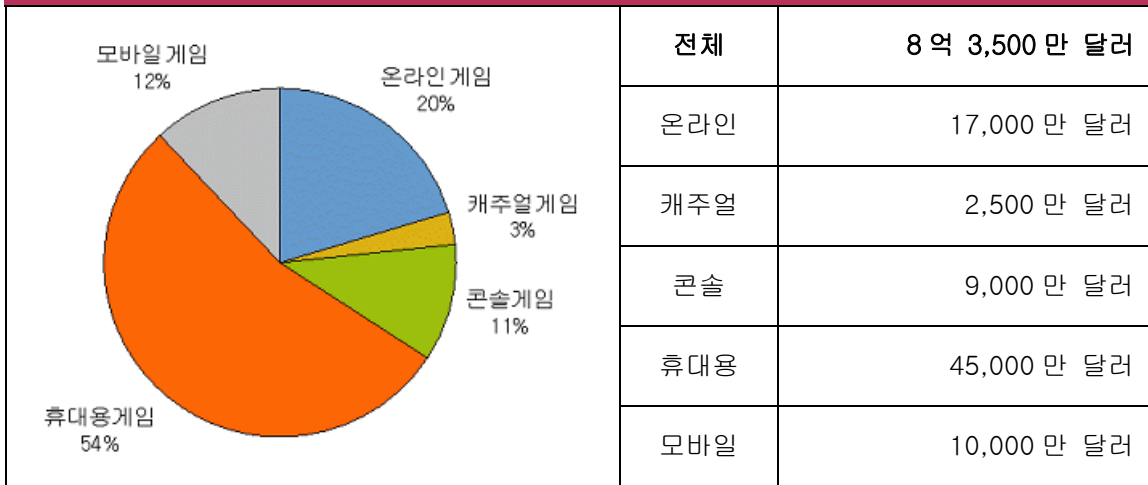
- ◆ 알리사 추마첸코(Алиса Чумаченко)는 또한 캐주얼 게임이 빠르게 성장하고 있지만, 비즈니스 모델의 변화가 반드시 필요하다고 역설함
 - 현재 러시아의 캐주얼 게임 모델은 Try & Buy 모델(트라이얼 기간 동안 무료로 이용한 후 그 기간이 끝나면 게이머가 게임의 Full 버전에 대한 비용을 지불하는 방식)
 - 그러나 러시아 시장도 여타 시장과 마찬가지로 무료 게이머가 구매자로 전환되는 비율이 1~2%에 불과하며, 빅히트 게임도 4%에 그치고 있음
 - 이 같은 상황에서 Astrum은 자사 캐주얼 게임을 무료광고 모델로 전환시킬 계획
 - 그러나 Alawar Entertainment 대표 알렉산드르 리이스코프스키(Александр Лысковский) 또한 “자사의 전환율은 더 높다”고 밝힌 뒤, 게임 콘텐츠의 질, 서비스의 질, 유통망에 따라 전환비율을 높을 수 있다고 강조함

투자 현황 및 러시아 진출 방식

- ◆ 알렉산드르 리이스코프스키(Александр Лысковский)에 따르면, 현재 투자업체인 DST, Intel Capital, Finam이 러시아 게임 업체에 투자하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 해외 업체들이 러시아 게임 시장 진출시, 독립 지사를 두고 판매하기보다는 현지 유통업체와 파트너십을 맺는 것이 유리함

 www.iksconsulting.ru  www.astrumonline.ru/eng/  www.alawar.com

Figure 2008년 러시아 플랫폼별 게임시장 규모



[출처] iKS Consulting

獨 신문사 Axel Springer, 온라인게임업체 Gamigo 인수

● 인수 내용



- ◆ 2000년부터 독일의 온라인게임 퍼블리셔인 Gamigo AG의 지분 47.4%를 보유하고 있던 독일 거대 미디어사업자인 Axel Springer AG가 나머지 주식을 인수, 지분을 94.8%로 사실상 Gamigo AG를 인수
 - 독일 함부르크에 위치한 Gamigo는 2000년 게임 매거진 사업으로 출범해 2001년 온라인게임 출시를 시작으로 'free to play' MMO게임의 운영 및 퍼블리싱 부문에 주력해 온 게임업체임
 - 주요 타이틀로는 'Last Chaos', 'Fiesta Online', 'Shot Online' 등을 포함한 10여 개가 있음

● 인수 배경

- ◆ Axel Springer의 Jens Müffelmann 이사는 “온라인게임 부문은 빠르게 성장하고 있는 추세인데다, Gamigo는 올해에만 4배 가량의 매출 성장이 기대되는 흑자업체”라고 Gamigo를 평가하며, “온라인게임은 Axel Springer의 공격적인 디지털 전략에 중심축이 돼가고 있다”고 인수배경을 설명

www.gamigo.de

Gameloft, iPhone이 향후 강력한 수익원이 될 것

● 모바일게임업체 Gameloft, 새로운 게임 유통채널 Apps Store에 주목

- ◆ Gameloft는 지난 상반기에만 120만 달러의 순수실에도 불구하고, Apple의 Apps Store의 성장 가능성을 들어 하반기 실적 개선을 기대
 - 출범 첫 달에만 6,000만 건의 다운로드를 기록, 하루 100만 달러의 매출을 올린 Apple의 Apps Store가 관련 콘텐츠 업체들의 새로운 유통채널로 기대를 모으고 있음
- ◆ Gameloft는 Apple의 Apps 스토어에는 올해 안에 총 15종의 게임을 등재할 예정
 - 현재 Apps Store에서 7종의 게임(1.99~9.99 달러)을 판매 중이며, 이들 가운데 일부는 미국, 캐나다, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 일본 등지에서 게임부문 인기순위 10위권을 유지하고 있음

● Gameloft의 크로스 플랫폼 전략

- ◆ 고사양 휴대단말(iPhone, N-Gage, Instinct 등)을 겨냥한 최신 게임에 힘입어 하반기 실적 반등 전망
- ◆ 최신 콘솔게임기 3종(Wii, Xbox360, PlayStation3)을 모두 아우르는 다운로드 방식의 판매모델 역시 일정 부분 힘을 보탬 것으로 전망

 www.gameloft.com

MS Xbox360, 유럽 지역 진출 전략

● 전략 #1 - 국가별 문화적 차이 고려한 마케팅 전략

- ◆ 영국의 경우, 소비자들의 게임 기호가 미국과 상당 부분 일치하고, 여타 나라에 비해 가격 민감도가 덜해, 최우선 '핵심 시장'으로 선택해 성공을 거둠
- ◆ 그러나 프랑스, 이탈리아, 스페인 같은 지중해 국가의 경우, 부담 없이 즐길 수 있는 캐주얼 게임을 주로 선호하는 데다 가격에도 상대적으로 민감한 편이고 한 사람이 복수의 콘솔게임기를 보유하는 경우도 많지 않아 성공을 거두지 못함
- ◆ 현지 정서에 맞는 게임을 공급할 계획이지만, Epic의 'Gears of War 2'의 경우 양쪽 모두에서 성공을 거둘 것으로 기대

● 전략 #2 - 가격 인하 & 콘텐츠 라인업 확충

- ◆ 시장의 가격 동향을 주시하면서 적절하게 가격을 조정하는 것도 중요
 - 지난 3월 가격 인하 판단은 시기 적절한 것으로 만족스러운 성과를 얻음
- ◆ 그러나 가격은 한 가지 요인일 뿐이며, 더 중요한 것은 콘텐츠 라인업 확충
 - 특히 부모와 자녀가 부담 없이 함께 즐길 수 있는 게임이 절실
- ◆ ‘Lips, Scene It?’, ‘Primetime’ 등 일부 타이틀의 여러 나라 겨냥한 현지화 작업 진행 중

● Xbox Live 성과 및 장애요인

- ◆ 영국 등 영어권 지역에서 Xbox Live 사용 비율이 높으나 유럽 전지역 Xbox Live 사용자 비율은 전체 Live 회원의 25% 정도에 머물고 있음
- ◆ Xbox Live의 경우 일정 규모 이상의 사용자 커뮤니티를 전제하는 서비스로, 언어 장벽의 정도에 따라 보급 속도가 달라져, 최근까지 프랑스 등 비영어권 사용자가 많지 않았음

● 유럽 시장에서 MS의 디지털 홈 전략 실행 가능성

- ◆ 현재 유럽의 소비자들이 PC에서 거실의 TV로 디지털 생활의 중심을 이동할 준비가 잘 돼 있지는 않지만, 미래 시장 선점을 위해 지금부터 나서야 한다고 판단
 - 소비자의 수요에 따라 다르지만, 이미 일부 시장에서는 관련 업계 전체가 일종의 변곡점을 눈앞에 두고 있는 것으로 MS는 판단
 - 향후 끊임없는 서비스 개발과 투자로 나름의 차별화를 꾀할 예정

유럽 PC게임 개발사, 속속 콘솔로 중심 이동

● Crytek, 불법 복제를 이유로 콘솔게임 개발 가능성 시사

- ◆ Crytek은 PC용 FPS ‘Crysis’ 불법 복제로 인해 상당한 타격을 입음
 - Crytek 엔진사업부 Herald Seeley 부장은 “불법 복제로 인한 피해가 지금껏 겪어왔던 그 어느 때보다 심각한 수준”이라고 지적
 - ‘Crysis’는 지난 2007년 11월 출시 이후 올 2월까지 전세계적으로 100만 장 가량 판매됨
- ◆ Crytek 사장 Cevat Yerli는 불법 복제의 원인을 ‘PC 전용 게임’이라는 데서 찾고, 향후 PC 전용 타이틀을 아예 제작하지 않을 수도 있다고 언급

● Id Software, PC게임 판매량 저조로 향후 콘솔게임에 초점 들 것

- ◆ PC게임 판매량 저조, 콘솔게임에 비해서도 떨어짐
 - 최근 몇 해 동안 FPS 게임들이 PC보다 콘솔 쪽에서 훨씬 많은 사용자 확보
- ◆ PC에 치우쳤던 개발 방향을 크로스플랫폼 전략으로 수정
 - 'Quake III Arena'의 무료 웹 클라이언트 버전 'Quake Life'로 기존 패키지 게임 밖으로의 영역 확대 모색
- ◆ 그러나 'Rage', 'Doom 4'는 여전히 PC 버전으로 출시될 예정

● Lighthouse Interactive, 콘솔게임 개발 및 퍼블리싱 시작

- ◆ 기존 PC게임을 제작하던 네덜란드 SilverBirch Inc의 게임 부문 자회사 Lighthouse는 Nintendo와 유럽 시장 라이선스 계약을 체결하면서, 콘솔게임으로 영역을 확장
 - Nintendo Wii/DS 기반 게임 개발 및 퍼블리싱 가능

 www.cytekdev.com  www.idsoftware.com  www.lighthouse-interactive.com

게임업계, 불법 다운로드 대응 방안을 놓고 엇갈린 시각

● Nintendo, Atari 등 불법 복제에 법적 대응

- ◆ Atari, Topware Interactive, Reality Pump, Techland, Codemasters 등 5개 업체는 불법 다운로드를 통해 게임 콘텐츠를 입수한 영국의 2만 5,000명에게 1인당 300 파운드(553 달러)의 합의금을 청구, 이에 불응한 500명을 대상으로 실제 소송 진행
 - 영국 음반업계가 지난 10년간 불법 공유 문제로 고소한 사람이 150 명인 것을 감안하면 전례 없는 규모이며, 무직 상태의 한 주부는 이미 1만 6,000 파운드(2만 9,500 달러)의 배상 판결을 받은 것으로 알려짐
- ◆ Nintendo는 지난 7월 Capcom, Square Enix 등 관련 개발사 53개 업체와 공동으로 'R4' 칩 판매업체 및 수입업체 5개를 고소
 - R4칩은 NDSL용 게임의 불법 다운로드를 지원해 큰 인기를 끌고 있으며 이미 eBay 등 대형 사이트에서도 쉽게 구할 수 있는 실정

● EA Sports를 비롯한 미국 게임업계, 법적 대응에 회의적 반응

- ◆ EA Sport의 Peter Moore 사장은 고객을 상대로 소송 진행 시 발생하는 기업 이미지 손상 등을 고려하면 불법 복제에 대한 법적 대응은 득보다 실이 많을 것으로 분석
 - 법적 대응 보다는 온라인게임 등 불법 복제에 대한 대안에 주목하는 것이 나을 수 있다고 지적

● 불법 복제 원천봉쇄 위한 방안도 나와

- ◆ Atari의 설립자인 Nolan Bushnell은 Morgan Securities에서 매년 주최하는 Management Access 컨퍼런스에서 메인보드에 보안을 위해 장착되는 TPM칩셋을 이용해 게임 불법 복제를 원천적으로 해결할 수 있다고 발표
- ◆ 그는 “인증된 게임만이 실행에 필요한 파일들을 다운로드할 수 있으며 이후 이를 TPM칩셋으로 암호화하면 게임 불법복제가 불가능하다”고 밝힘
 - TPM칩셋은 MS의 Window Vista에서 하드디스크를 암호화해 다른 PC에서는 데이터를 볼 수 없게 하는 'Bit Locker'기능 등 다양한 보안 분야에 이용되고 있음

STAT 러시아 인터넷 인구, 유럽에서 가장 빠르게 증가

● 유럽 인터넷 인구 전년대비 8% 증가한 2억 4180만 명에 달해

- ◆ 시장조사업체인 comScore에 따르면, 지난 6월 유럽 인터넷 이용인구(15세 이상)은 전년대비 8% 성장한 2억 4,180만 명에 달하는 것으로 나타남
 - 러시아는 전년 대비 27% 증가하여 1,750만 명으로 유럽에서 가장 빠른 성장률을 기록함
 - 성장률이 가장 빠른 국가로는 러시아에 이어 프랑스 3,150만 명(21% 증가), 스페인 1,620만 명(15% 증가), 아일랜드 1,600만 명(15% 증가)으로 나타남

● 유럽 국가별 인터넷 보급률 현황

- ◆ 네덜란드의 인터넷 보급률이 82%로 유럽에서 가장 높게 나타남
- ◆ 인터넷 보급률이 가장 높은 국가로는 네덜란드에 이어 덴마크(77%), 스웨덴(76%), 노르웨이(76%), 핀란드(69%)로 나타남

● 유럽 국가별 인터넷 이용 행태

- ◆ 러시아는 인터넷 인구 성장률은 가장 빠르지만, 인터넷 보급률과 월 평균 페이지뷰는 하위권으로 나타남
 - 월 평균 이용 시간은 영국 인터넷 이용자가 28.5시간으로 가장 높음
 - 월 평균 방문 페이지 수는 독일 인터넷 이용자가 1인당 2,906으로 가장 높음

[출처] comScore, 2008.08.27

Table 유럽 인터넷 이용자수 (07년 6월 vs 2008년 6월)

국가	15 세 이상 총 순방문자 (단위: 천명)		
	2007년 6월	2008년 6월	증가율
유럽 전체	223,922	241,847	8%
러시아 연방	13,791	17,490	27%
프랑스	26,106	31,463	21%
스페인	14,074	16,245	15%
아일랜드	1,400	1,606	15%
스위스	3,743	4,183	12%
덴마크	3,109	3,437	11%
영국	31,669	34,860	10%
벨기에	4,807	5,237	9%
이탈리아	17,905	19,455	9%
스웨덴	5,351	5,766	8%
오스트리아	3,767	4,056	8%
노르웨이	2,654	2,835	7%
독일	32,857	34,986	6%
핀란드	2,848	3,015	6%
네덜란드	11,287	11,227	-1%
포르투갈	N/A	3,618	N/A

*주: 공용 PC, PC방, 휴대폰/PDA를 통한 접속은 제외됨

[출처] comScore World Metrix, 2008.8

Table 유럽 인터넷 보급률 및 이용 행태

국가	인터넷 보급률	월평균 사용 시간	월평균 방문 페이지
유럽 전체	39%	23.3	2,665
네덜란드	82%	23.4	2,884
덴마크	77%	16.8	2,406
스웨덴	76%	21.7	2,901
노르웨이	76%	19.9	2,480
핀란드	69%	20.0	2,644
스위스	66%	19.0	2,176
영국	65%	28.5	2,836
프랑스	61%	23.3	2,544
벨기에	60%	19.9	2,343
오스트리아	58%	16.0	2,078
아일랜드	49%	14.6	1,536
독일	49%	23.2	2,906
스페인	47%	25.1	2,218
포르투갈	41%	19.8	2,393
이탈리아	39%	18.8	1,971
러시아 연방	14%	16.0	2,091

*주: 공용 PC, PC방, 휴대폰/PDA를 통한 접속은 제외됨

[출처] comScore World Metrix, 2008.8

STAT 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (8월)

Table 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매 순위

순위	독일 (8.18~8.24)	스페인 (8.18~8.24)	영국 (8.25~8.30)
1	Mario Kart Wii (Wii)	Wii Fit (Wii)	Tiger Woods PGA Tour 09 (Xbox360)
2	Wii Fit (Wii)	Beijing 2008: The Olympic Games (PS3)	Mario Kart Wii (Wii)
3	Dr Kawashima's Brain Training (DS)	Wii Play (Wii)	Wii Fit (Wii)
4	Mario Kart DS (DS)	Mario Kart Wii (Wii)	Carnival Funfair Games (Wii)
5	Drakensang: The Dark Eye (PC)	Super Smash Bros Brawl (Wii)	Wii Play (Wii)
6	Mario & Sonic at the Olympic Games (DS)	Wall-E (DS)	Mario & Sonic at the Olympic Games (DS)
7	Wii Play (Wii)	Cooking Guide: Can't Decide What to Eat? (DS)	Big Beach Sports (Wii)
8	Dr Kawashima: More Brain Training (DS)	Guitar Hero: On Tour (DS)	Too Human (Xbox360)
9	Guitar Hero: On Tour (DS)	Dr Kawashima's Brain Training (DS)	Beijing 2008 (PS3)
10	Summer Athletics (Wii)	Buzz! Master Quiz (PSP)	Wall-E (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

Point

- Nintendo Wii의 게임이 유럽 3개 국가 모두에서 강세를 보이고 있음
- 13개의 Wii용 게임이 10위 안에 들었으며, DS용 게임은 11개, Xbox360용 게임은 영국에서 Tiger Woods PGA Tour 09와 Too Human 2개 진입했음
독일과 스페인 시장에서는 Pokemon 시리즈(DS)가 순위권에서 탈락함