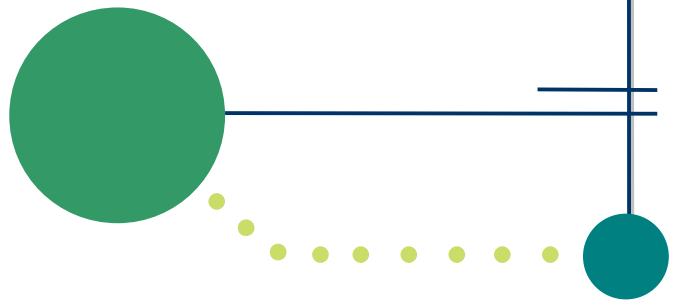




## 중남미 게임 시장 동향

- Blizzard, 남미판 WoW 출시
- Immersion Games의 라틴 아메리카 시장 공략 전략
- 남미 시장, 글로벌 콘솔게임 시장의 성장동력 될 것



### Blizzard, 남미판 WoW 출시

- ◆ Blizzard는 <World of Warcraft: the Burning Crusade>를 라틴 아메리카 지역의 멕시코, 칠레, 아르헨티나에 출시한다고 지난 7월 25일 밝혔
  - 이로써 현지 게이머들은 스페인어를 지원하는 게임과 60일 동안 즐길 수 있는 선불 가입카드를 구매할 수 있게 됨
  - 뿐만 아니라, Blizzard는 WoW의 스페인어 커뮤니티 웹사이트를 이미 구축했으며, 특화된 고객 지원을 해나갈 계획임
  - 북미판 WoW 게임은 현재 '라틴 아메리카 스페인 언어 팩'을 다운받을 수 있는 옵션을 제공, 자신의 캐릭터를 라틴 아메리카 영역으로 이전해서 즐길 수 있도록 지원하고 있음
- ◆ Blizzard는 7월 25일 현지 시간으로 12시에 멕시코의 Blockbuster Pilaes에서 WoW 출시를 기념하여 Blizzard 개발자들이 참여, 게이머들을 만나고, 사인하는 행사를 주최함
  - 이 날 행사에 이어 26일과 27일에도 멕시코의 Estado de Mexico에 위치한 Plaza Satellite에서 출시 기념 행사를 열어, 게이머들이 Blizzard 대표를 만나고 경품을 건 게임 대전행사를 마련

### Immersion Games의 라틴 아메리카 시장 공략 전략

#### ● Immersion Games, 멕시코 스튜디오 개설

- ◆ CellFactor, Monster Madness 등의 게임을 개발한 콜롬비아 개발사 Immersion Games는 최근 개발 프로젝트 증가에 따라 기존 개발 스튜디오를 지원하기 위해 멕시코 Guadalajara에 스튜디오를 새롭게 열었다고 밝혔
  - 이 스튜디오는 멕시코 정부의 게임산업 지원 정책의 수혜를 받게 될 것으로 알려짐

#### ● Immersion Games의 라틴 아메리카 시장 전략

- ◆ 첫째, Immersion Games는 현재 라틴 아메리카 시장을 공략하기 위해 신규 FPS 게임을 곧 출시할 예정
- ◆ 둘째, 라틴 아메리카 시장에 특화된 게임 타이틀 개발을 위해 콜롬비아 2위 대기업인 TV 방송국 RCN의 지원을 받기로 제휴를 맺음
  - RCN 또한 이번 제휴를 통해 자사의 TV, 라디오, 영화, 게임 사업부에 긍정적인 시너지 효과를 낼 것으로 기대하고 있음
- ◆ 마지막으로, Immersion Games는 라틴 아메리카 시장 공략을 위해 멕시코 최대 유통업체와 협력관계를 강화

## 남미 시장, 글로벌 콘솔게임 시장의 성장동력 될 것

### ● 고속 성장이 예상되는 콘솔게임 시장

- ◆ 콘솔게임 업계가 개발도상국으로의 시장 확대와 최신행 콘솔게임기들의 선전, 그리고 이른바 ‘캐주얼 게이머’의 급속한 증가에 힘입어 향후 1~2년간 가파른 성장세를 지속할 전망
- ◆ 이러한 전망을 반영하여 PricewaterhouseCoopers는 ‘세계 게임시장의 규모가 2008년 한 해에만 483억 달러로 전년에 비해 15.3% 성장하고 내년에도 528억 달러로 9.3% 가량의 성장세를 이어갈 것’으로 예상

### ● 성장 동력 1-개발 도상국으로의 시장 확대

- ◆ 올해 E3 행사에 참석한 Konami의 Kazumi Kitaue CEO는 “남미, 동유럽, 러시아, 아시아 등의 신흥시장에 게임개발사들의 이목이 쏠리고 있는 추세”라며 업계의 기대감을 전함
  - Sony의 게임부문 관계자는 최근 개최된 E3 행사에서 ‘늦어도 내년 3월쯤에는 아르헨티나, 콜롬비아, 페루 등에 현지 사업체를 출범시킬 것’이라고 밝힘
  - Nintendo의 경우는 중국을 대상으로 올해 안에 Wii를 정식 출시 계획
- ◆ 이러한 콘솔(게임기) 부문의 시장 확대로 인해 관련 게임업계 전체의 동반 성장으로 이어질 가능성이 높음

### ● 성장 동력 2 -게임기의 다양화

- ◆ 최근 시장 1위를 다투는 최신 콘솔만 세 종류(Xbox360, PlayStation 3, Wii)에 달하고, 역대 최고의 베스트셀러인 PlayStation2의 인기도 여전히 식을 줄 모르는 상황임
- ◆ 이를 배경으로 게이머의 저변확대가 이미 가시화되고 있음을 감안하면, 한 종류의 게임으로 다수의 게임플랫폼을 동시에 겨냥하는 매출확대 전략이 확산될 전망이다

### ● 성장 동력 3 - 게이머 층의 확대

- ◆ Nintendo의 DS와 Wii가 직관적이고 편리한 인터페이스로 기존 콘솔게임이 놓치고 있던 시장을 발굴해 ‘파이 자체를 키웠다’는 평가를 얻고 있음
- ◆ 또한 경기 침체와 무관한 속성으로 인해, 견조한 성장세를 보일 것으로 예상됨
  - Microsoft의 한 관계자는 “최근의 경기 침체 속에서도 Xbox360 및 관련 게임들의 미국 판매량은 전혀 줄어들 기미가 없고, 게임업계 전반의 전망 또한 어둡지 않다”며 낙관론을 피력함.