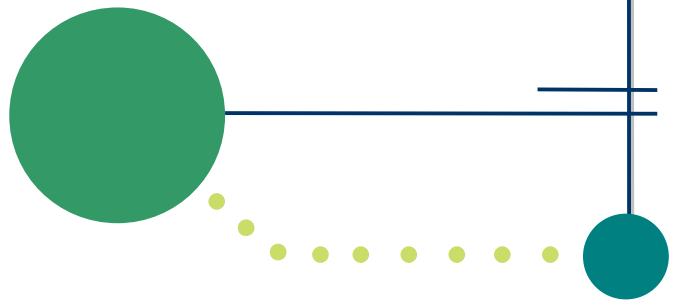


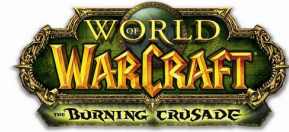


## 유럽 게임 시장 동향

- 주요 온라인게임들 속속 러시아 시장 진출
- 터키 개발사, 중세 배경 RPG 게임 올 9월 유럽 출시
- Activision-Blizzard, '분권화된 자율 독립 스튜디오' 지향
- 세계4대 모바일 게임 퍼블리셔, 모바일게임 시장점유율 22%로 늘어
- **STAT** 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (7-8월)



## 주요 온라인게임들 속속 러시아 시장 진출



### ◆ Age of Conan, 러시아에서 4분기 출시

- ◆ 최근 유료회원 70만을 모으며 파장을 불러일으킨 Age of Conan 개발사 Funcom과 러시아 게임 퍼블리셔인 1C Company는 <Age of Conan: Hyborian Adventures> 러시아어 버전 유통 및 운영을 위한 서비스 제휴협정을 지난 7월 31일 맺었고, 아직 확정되지 않았지만 올 4/4분기 즈음에 출시될 것으로 알려짐
  - 이번 제휴에 따르면, 1C Company는 <Age of Conan: Hyborian Adventures> 러시아어 버전에 들어가는 음성, 텍스트를 러시아어로 변환하고, 러시아 현지에서 게임 커뮤니티 운영 및 지원을 담당하게 되고, Funcom은 게임 업데이트 및 기술 지원, 서버 구축 및 운영을 담당하게 됨
- ◆ Funcom의 CEO인 Trond Arne Aas는 “영어판만으로도 이미 러시아, 우크라이나, 벨로루시 등 러시아어 사용국가에서 상당한 판매고를 올렸지만, 이번 현지 서버 및 서비스 지원으로 이러한 매출 증가세는 더욱 가속화될 것”이라며, “러시아어권 시장에서 선도적인 퍼블리셔인 1C Company는 탁월한 파트너가 될 것”이라고 기대감을 나타냄
- ◆ 1C Company의 해외영업담당 Nikolay Baryshnikov는 “<Age of Conan>은 이미 판매 순위에서 상위권을 차지했고, 이미 일정한 팬을 확보하고 있어 상품성이 보장됐다”며, “이번 러시아어 버전은 액션, RPG, 어드벤처의 환상적인 조합을 무기로 러시아에서 큰 히트를 칠 것”이라고 기대함
- ◆ 이번 러시아어 버전은 영어, 독일어, 불어, 스페인어에 이어 <Age of Conan>이 지원하는 6번째 언어이다. Funcom은 러시아어 버전 이용자들에게 다른 언어권과 마찬가지로 게임 업데이트 및 추가에 대해서 실시간으로 업데이트하는 서비스를 제공할 계획이다.

### ◆ Blizzard, <WoW: The Burning Crusade> 러시아판 이번 달 출시

- ◆ Blizzard Entertainment는 러시아어 전담 고객지원팀이 지원하는 <World of Warcraft: The Burning Crusade>의 러시아어 버전을 8월 6일에 출시함
  - 이번 러시아어 버전은 영어, 불어, 독일어, 스페인어에 이어 유럽 게이머들을 위해 마련된 5번째 유럽 언어 서비스에 해당함
- ◆ <WoW> 러시아어 버전은 Window XP/Vista와 Mac OS X10.3.9 이상 버전에서 사용할 수 있으며, <WoW>의 한달 이용권이 포함된 DVD 패키지와 14일 이용권이 포함된 CD 패키지는 시중에서 구매 가능함
- ◆ Blizzard는 러시아 게이머들에게 러시아 현지 통화를 이용해 게임을 이용할 수 있게

했으며, 현지 서버를 제공하게 됨

- 이와 함께 한 달, 세 달, 여섯 달의 기간을 선택할 수 있는 정액 요금제를 제공함
- ◆ 유럽 <WoW>의 기존 플레이어들은 러시아 공식 웹사이트(www.warcraft.ru)에서 러시아 언어 패키지를 다운로드 받을 수 있으며, 이를 통해 새로운 러시아 현지 서버에서 캐릭터 생성 및 접속이 가능함
- ◆ 출시일에 맞춰 한시적으로 특정 러시아어 전용 서버로 무료 캐릭터 이전이 가능하며, 현존하는 유럽 계정도 러시아 계정으로 전환할 수 있음

### Blizzard CEO, <Age of Conan> 인기로 WoW 유저 이탈 인정

- ◆ 지난 6월말 기준 전세계 유료 가입자 1090만 명을 확보하며, 이번에 러시아로 진출, 성공가도를 달리고 있는 <WoW> 개발사 Blizzard의 CEO인 Mike Morhaime은 지난 7월 31일 열린 컨퍼런스 콜에서 “<Age of Conan>의 등장으로 <WoW> 이용자들이 일부 이탈한 것은 사실”이라고 인정함
- ◆ 그러나 그는 “<Age of Conan>으로 떠난 이용자들의 40%는 올 10월~12월 사이 출시될 2번째 확장팩인 <WoW: Wrath of the Lich King>의 출시를 기점으로 다시 돌아올 것으로 예상한다”고 밝힘
- ◆ 이는 WoW가 세계 최대의 MMORPG로 자리매김한 후로 좀처럼 다른 게임을 입에 올리지 않던 Blizzard가 처음으로 공식적으로 다른 게임에 대해서 밝힌 것이어서 <Age of Conan>의 파급력에 적잖게 주목하고 있음을 간접적으로 시사해주고 있음
  - 이는 올 2월 프랑스에서 열린 2008 Blizzard Entertainment Worldwide Invitational에서 <Age of Conan>에 대해서 “무슨 게임인지 잘 모르겠다”고 대답한 것과 사뭇 대조적인 모습임

## 터키 개발사, 중세 배경 RPG 게임 올 9월 유럽 출시

### 터키 중세 배경 RPG게임 <Mount and Blade> 유럽지역 출시 예정

- ◆ 터키 개발사인 TaleWorlds Entertainment가 개발한 RPG 게임 <Mount and Blade>가 유럽 퍼블리셔인 Paradox Interactive를 통해 영국을 비롯한 유럽 지역에 오는 9월 19일 출시될 것으로 알려짐

### 기마전을 주제로 한 1인용 RPG 게임

- ◆ <Mount and Blade>는 중세 기마전을 주제로 한 1인용 RPG 게임으로, 실감나는 기마전과 자유로운 Sandbox 스타일의 게임 플레이로 호평을 받아옴

- ◆ 게이머는 게임 내 공간을 자유롭게 활보하며, 산적을 잡고, 무역이나 전쟁에 참여하는 과정을 통해 궁극적으로는 '영주(lord of the realm)'가 될 수 있음
- ◆ <Mount and Blade>는 유럽 현지 소매점이나 GamersGate를 통해 다운로드 가능함
  - 공식 사이트(<http://www.paradoxplaza.com/MountandBlade>)를 통해 추가적인 정보를 얻을 수 있음

## Activision-Blizzard, '분권화된 자율 독립 스튜디오' 지향

### ● Activision-Blizzard, 분권화된 자율 독립 스튜디오 중심 운영 밝혀

- ◆ 최근 합병을 완료한 Activision Blizzard의 퍼블리싱 총괄 이사인 Mike Griffiths는 지난 8월 3일 열린 2009년 1/4분기(회계연도 기준 2008년 6월 30일 마감) 실적관련 컨퍼런스 콜에서, 향후 시장에서 장기적인 경쟁력을 유지하는 핵심적인 사업 모델로 "분권화된 자율 독립 스튜디오 운영"을 천명함

### ● Swordfish, Massive Entertainment 등 일부 스튜디오 정리될 예정

- ◆ 지난 7월 말, Griffiths가 Vivendi 산하의 Sierra 소속 스튜디오인 High Moon과 Radical을 제외한 나머지 스튜디오를 모두 정리할 계획임을 밝힌 바 있음
  - 이에 따르면, Sierra Online, Vivendi Mobile Business, 그리고 Vivendi Games 산하에 있던 유럽 지역 스튜디오인 Swordfish, Massive Entertainment 모두 정리 대상에 오르게 되고 이와 함께, 외주 개발된 <Brutal Legend>와 <Ghostbusters>의 판권도 매각 대상에 포함됨
  - 정리하면, Infinity Ward, Bizarre Creations, Treyarch, Neversoft 등 Activision 소속 스튜디오와 Blizzard, 그리고 <Bourne>을 개발한 High Moon과 <Crash Bandicoot>을 개발한 Radical이 Sierra 산하 스튜디오로 유일하게 새롭게 출범하는 Activision-Blizzard에 포함될 예정임
- ◆ 이에 대해 Griffiths는 "Activision Publishing의 전략적 포트폴리오에 적합하지 않다는 판단 하에, 뛰어난 개발진을 보유한 기존 Vivendi Games 산하 일부 스튜디오들도 이번 매각 대상에 포함시켰다"며, 이번 매각이 전반적인 비즈니스 포트폴리오 전략 차원에서 결정된 것임을 내비쳤음

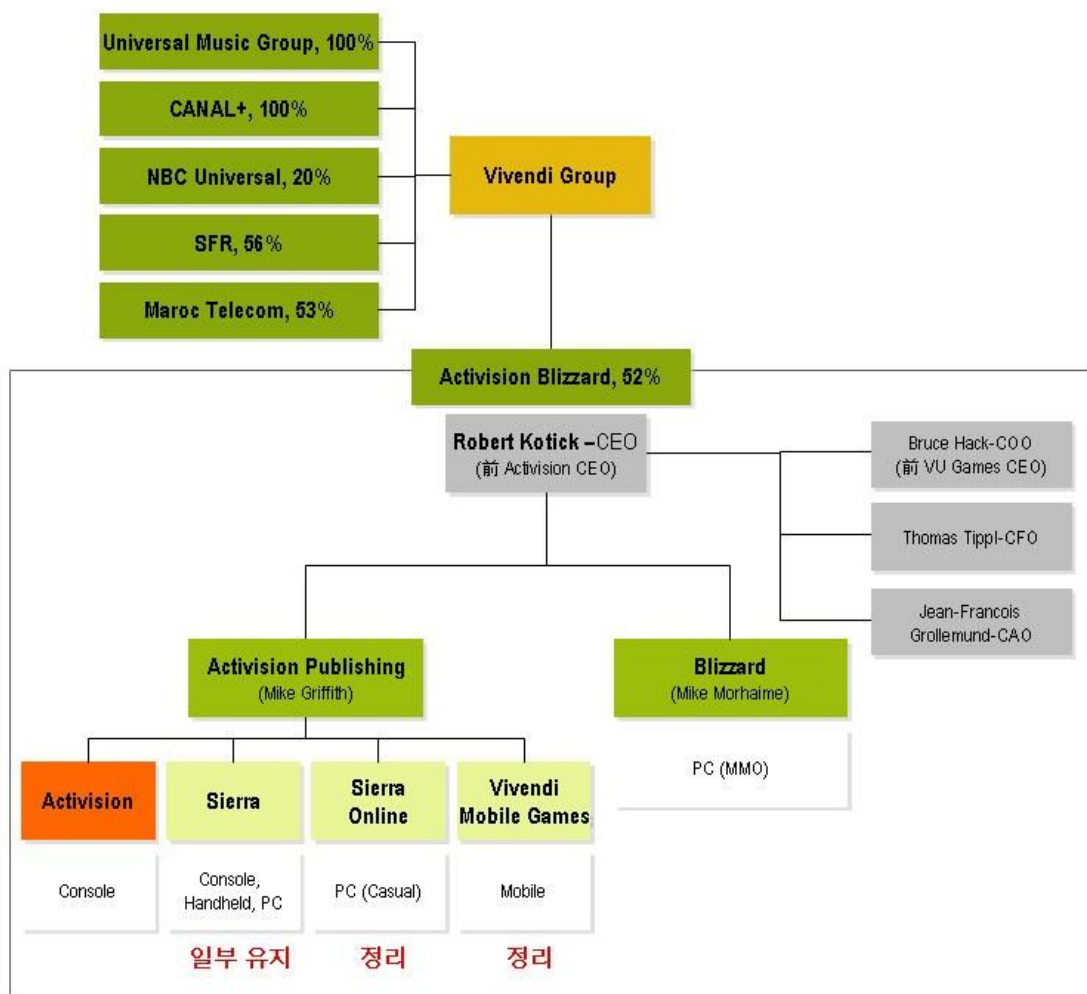
### ● Activision-Blizzard 합병을 기점으로 게임업계 합병 물결 확산되나

- ◆ 최근 Activision-Blizzard가 189억 달러 규모의 합병을 성사시키고, EA가 Take-Two 인수를 시도하는 있는 가운데, 글로벌 퍼블리셔인 Ubisoft의 M&A 설도 나오고 있어, Activision-Blizzard 합병을 기점으로 게임업계의 규모의 경제를 위한 합병의 물결이 확산되고 있는 것이 아니냐는 시각이 나오고 있음

## 글로벌 게임산업 Trend

- ◆ 이에 대해 Ubisoft의 Alain Corre 이사는 “최근 M&A 관련 미팅을 하고 있지만, 요즘 게임업계에서 일어나고 있는 대규모 합병을 서두를 생각은 없다”고 전함
- ◆ 동시에 그는 “최근에 진행되고 있는 Activision-Blizzard나 EA와 Take-Two의 인수합병 움직임을 예의주시하고 있지만, 인수합병을 통한 몸집 불리기는 자칫 위험할 수 있다”고 지적한 뒤, “맹목적인 몸집 불리기보다는 내적 역량 강화를 통한 유기적 성장을 지향할 것”이라고 밝힘

Chart Activision-Blizzard의 조직 구조



[출처] 스트라베이스

## 세계4대 모바일 게임 퍼블리셔, 모바일게임 시장점유율 22%로 늘어

### ● 유럽지역 중심으로 세계 4대 모바일 게임 퍼블리셔의 모바일게임 시장점유율 크게 증가

- ◆ 디지털 콘텐츠 시장 전문 조사기관인 Screen Digest에 따르면 세계 4대 모바일 게임 제작사로 손꼽히는 EA Mobile, Gameloft, Glu, THQ Wireless가 전체 모바일게임 시장에서 차지하는 비중이 2006년 11%에서 2007년 22%로 증가한 것으로 나타남
- ◆ 이들 기업의 시장 점유율 증가는 특히 유럽시장에서 두드러지는데, 양질의 콘텐츠의 지속적인 출시 및 다양한 게임군 확보가 주요 성장 동인인 것으로 분석되고 있음

### ● Gameloft, 모바일게임 시장에서 EA 추월할 것으로 전망

- ◆ 특히 이들 4개사 중 가장 큰 성장세를 보인 Gameloft는 2008년 1/4분기 4,000만 달러의 매출을 올려, 모바일게임 시장의 1위 사업자 EA와 단 100만 달러의 근소한 차이로 2위를 차지함
- ◆ Screen Digest는 2008년 하반기 Gameloft가 EA를 추월하고 향후 모바일게임 시장의 최강자로 부상할 것으로 전망하며, Gameloft의 차기 목표의 관건은 매출 비중이 높은 주요 미국 시장에서의 석권에 있다고 진단함

### ● 2012년 전세계 모바일게임 시장 규모 26억 유로에 달할 것

- ◆ Screen Digest는 모바일게임 시장 규모가 앞으로 5년 동안 10억 유로 증가하여 2012년 26억 유로에 육박할 것으로 전망함
  - 이는 2009년 모바일게임 시장 규모가 100억 달러에 달할 것이라는 시장조사업체 Juniper Research의 전망에 비해 상당히 보수적인 수치임
- ◆ 현재 아시아 지역이 전세계 모바일 매출의 37%를 차지하며 세계 모바일게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 나타났으나, 2009년 이후에는 북미 지역이 세계 최대 모바일게임 시장으로 부상할 것으로 전망되고 있음
- ◆ 북미지역은 지난 4년간 매년 꾸준히 1억 2,500만 유로의 매출 성장을 거듭해왔으며 2012년까지 11억 유로의 매출규모로 성장하여 모바일게임 최대 시장이 될 것으로 예측되고 있음

### ● 광고기반 모바일게임 시장도 꾸준한 성장 예상

- ◆ 현재 모바일게임 시장에서 광고 기반 모바일게임이 차지하는 비중은 극히 미미하지만, 일본 휴대전화 단말에 탑재된 Flash-Lite류의 멀티미디어 플러그

## 글로벌 게임산업 Trend

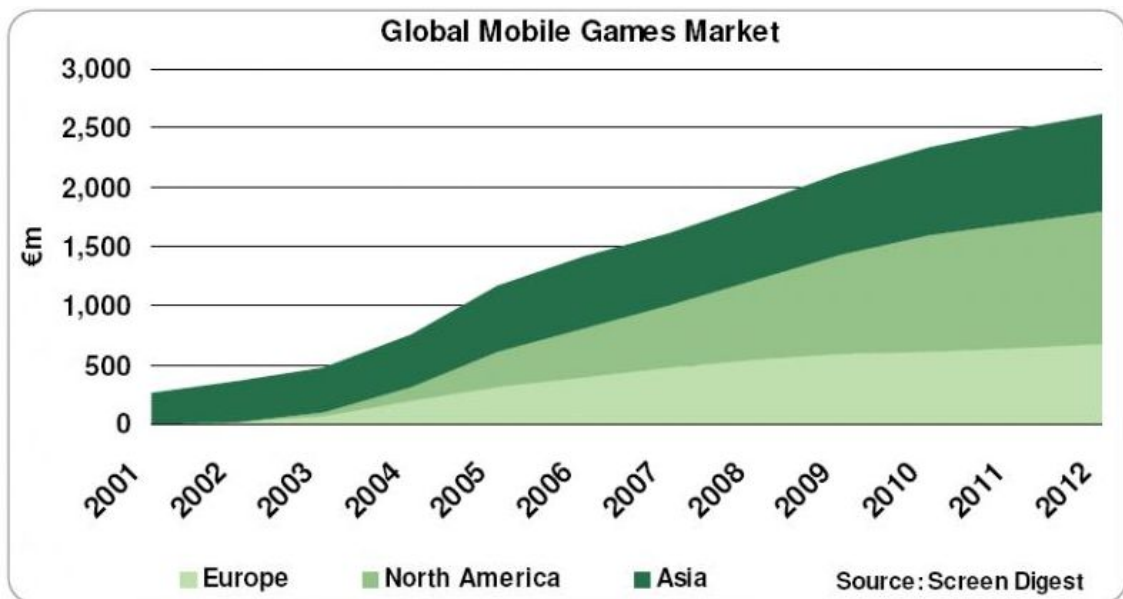
인(Plug-in)이 유럽 시장에서 인기를 끌면서 광고를 동반한 웹기반 게임 플랫폼이 늘어날 것으로 전망되고 있음

- ◆ Screen Digest는 향후 모바일게임 광고는 그 자체로 독립적으로 활용되기 보다는 모바일 광고의 일부 또는 여러 플랫폼 게임 광고의 일부로서 활용될 것이라고 전망함

### ● iPhone, 모바일게임 진입 위해선 기술적 문제 해결 필요

- ◆ Screen Digest의 Ronan de Renesse 애널리스트는 “최근 돌풍을 일으키고 있는 iPhone은 모바일게임의 새로운 성장동력이 되겠지만, 아직까지는 폭넓은 수요를 확보하기 위해서 해결 되어 할 기술적인 문제들이 있다”고 지적한 뒤, “블록버스터급 게임 타이틀이 탄생하기 전까지는 iPhone이 본격적인 모바일게임 플랫폼으로 진입하긴 어려울 것”이라고 조심스러운 전망을 내놓음

Chart 전 세계 모바일게임 시장규모 전망(2001-2012) (단위: 백만 유로)



[출처] Screen Digest, 2008

**STAT** 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매순위 (7월-8월)

Table 유럽 콘솔게임 소프트웨어 판매 순위			
순위	독일 (7.7~7.13)	스페인 (7.7~7.13)	영국 (7.27~8.2)
1	Super Smash Bros. Brawl (Wii)	Super Smash Bros. Brawl (Wii)	SoulCalibur IV (Ubisoft)
2	Wii Fit (Wii)	Wii Play(Wii)	Wii Fit (Nintendo)
3	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness(DS)	Wii Fit (Wii)	Mario Kart Wii(Nintendo)
4	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time(DS)	Cooking Guide: Can't Decide What to Eat(DS)	WALL*E(THQ)
5	Mario Kart Wii (Wii)	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness?(DS)	Big Beach Sports(THQ)
6	Brain Training(DS)	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time(DS)	Guitar Hero: On Tour (Activision Blizzard)
7	Mario & Sonic at the Olympic Games(DS)	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)	Wii Play(Nintendo)
8	More Brain Training(DS)	My Expert on Healthy Living (DS)	Mario & Sonic at the Olympic Games(Seга)
9	Mario Kart DS(DS)	My Baby Girl(DS)	Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?(Nintendo)
10	Mario Party 8 (Wii)	Grand Theft Auto IV(PS3)	Lego Indiana Jones: The Original Adventures(LucasArts)

\*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 Super Smash Bros Brawl이 여전히 1위를 지키고 있으며, Wii Fit과 Pokemon Mystery Dungeon이 독일과 스페인에서 모두 5위권 안에 올랐음
- 7개의 Wii용 게임이 10위 안에 들었으며, DS용 게임은 11개, PS3용 게임은 스페인에서 Metal Gear Solid와 Grand Theft Auto IV 2개 진입했음
- 독일 시장에서는 The Sims 2 Ikea Home Stuff (PC)와 Metal Gear Solid 4 (PS3)가 순위권에서 탈락함