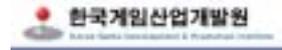


Game Marketing

세계 게임 시장 마케팅 공략을 위한 정보지



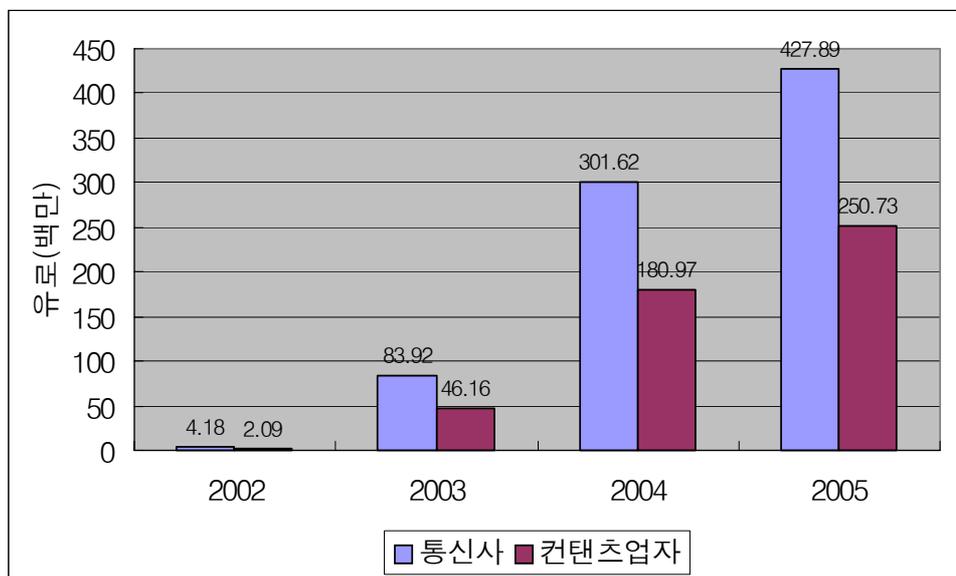
143-721 서울시 광진구 구의동
546-4 테크노마트 32층
Tel: 02-3424-4145

Contents

1p	뉴스: 서유럽 모바일 게임관련 시장
2p	뉴스: 2002년도 세계 콘솔 128-bit 게임기 판매실적
2p	게임산업정보: 비디오 & 컴퓨터 게임 등급표시
3p	게임업체소개: E3 참가 업체
4p	데이터: 인터넷 Top 20 판매 순위도
5p	마케팅분석: 외국 게임잡지별 광고 게재 분류 (영어권)
5p	마케팅유통: 게임 관련 유통사 소개

모바일

2005년도, 서유럽 모바일 게임 관련 시장 2002년 보다 최고 100배 성장 예상

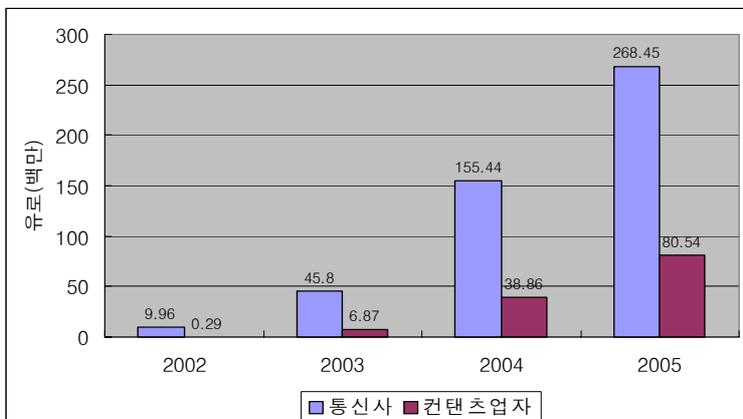


서유럽 모바일 게임 수익 예상표 (표 - 1)

자료출처: Strand Consult

서유럽 모바일 게임 관련 시장이 2002년도 보다 최고 100배 성장 될 것이라고 스트랜드 컨설트(Strand Consult) 조사 기관에서 전망하고 있다. 작년도에는 거의 미

비한 모바일 게임 시장 이었지만 현재 새로 출시되는 하드웨어 및 관련 소프트웨어 업체의 기술 발전으로 인한 커다란 시장 규모로 커져가고 있다. 이러한 기반 적인 핵심 기술 발전과 앞으로 이동성과 장소

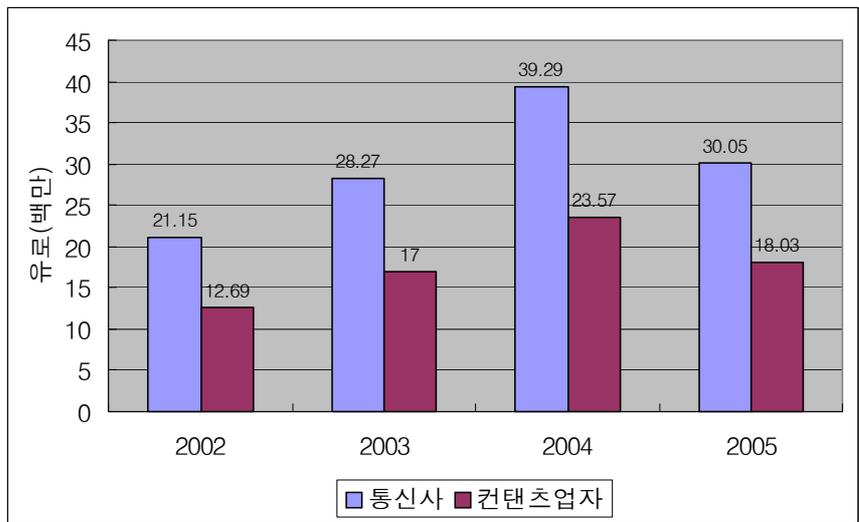


WAP 게임수익예상 (표 - 2)

자료출처: Strand Consult

에 구애를 받지 않는 모바일쪽 시장이 점차 커져 가는데 특히 유럽의 3세대 모바일 통신부분이 크게 향상되는 2004년 초기부터 70배가 넘는 시장 성장이 예상되며 2005년도에는 100배가 넘는 시장 성장 될 것이라 예상된다(표 - 1). 이러한 것은 통신부분만이 해당되는 것이 아니라 하드웨어 부분도 크게 향상되는 시점과 작년도 데스크탑 수준의 모바일 하드웨어 출시가 예상되고 있기 때문이다. 이러한 시장 성장으로 인한 관련 업체의 성장이 주목이 된다. 그러한 성장 가운데 핸드폰 모바일

WAP 게임 시장 부분도 34,899,000,000 유로화로 예상되고 있다(표 - 2). 하지만 이러한 흐름으로 모바일에 관련된 EMS 및 SMS 서비스시장 부분도 향상 될 것이라 예상되지만 기타 IT통신부분과 모바일 게임 시장부분의 확대로 2004년도에 정점으로 2005년도부터는 예상 수익이 적어 질 것이라 예상된다(표 - 3).



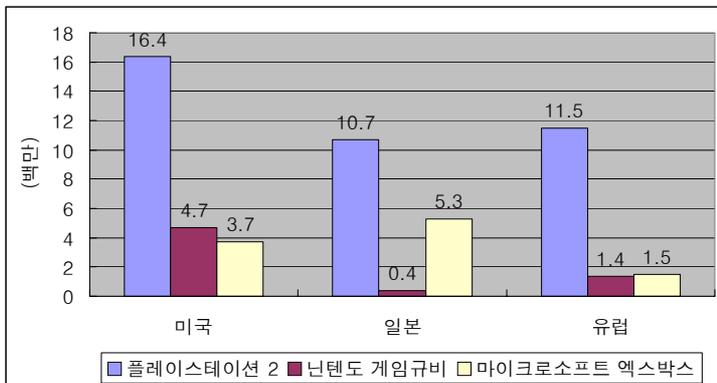
서유럽 EMS/SMS 게임 수익예상 (표 - 3)

자료출처: Strand Consult

콘솔게임기

2002년도 세계 콘솔 128-bit 게임기 판매실적

미국 LA 투자 은행인 웨드부시 모건(Wedbush Morgan)에서 2002년도 세계 콘솔 128-bit 게임기 판매 실적 조사 결과에 보면 총 5,560만개가 판매가 되었으며 미국이 가장 많은 2,480만개가 판매되었다. 특히 일본과 유럽 지역에서는 비슷한 판매 실적을 올렸다. 이러한 콘솔 게임판매 실적 중 가장 적은 실적을 올린 것은 닌텐도사의 게임 큐브가 가장 적었으며 마이크로소프트사의 엑스박스



를 올린 것은 닌텐도사의 게임 큐브가 가장 적었으며 마이크로소프트사의 엑스박스는 전체적으로 1,000만대가 판매되었다.



플레이스테이션2



게임큐브



엑스박스

자료출처: Wedbush Morgan

관련제도

ESRB, 비디오 & 컴퓨터 게임 등급 표시 정보 ①

Entertainment Software Rating Board (ESRB) 엔터테인먼트 소프트웨어 등급 보드

ESRB는 IDSA(Interactive Digital Software Association: 쌍방향 디지털 소프트웨어 연합)에서 1994년도에 설립 운영하는 곳이다. 이 곳에서의 업무는 등급 집행, 광고 정책, 온라인 비공개 공리를 위한 것이다. 현재 ESRB는 350개 유통사 및 개발사와 8000개의 타이틀이 이 표준 등급을 표시하고 있다.



3세 이상 사용 6세 이상 사용 13세 이상 사용

등급 사용 관련사

- Electronic Gaming Monthly
- PlayStation
- Computer Gaming World
- GameNOW
- XBN
- Pocket.games
- Gamers.com



17세 이상 사용 18세 이상 사용 미결정등급

ESRB 연락처

845 Third Avenue
 New York, N.Y. 10022
 Fax: 212-759-2223
 홈페이지: <http://www.esrb.org>

※ 자세한 내용은 ESRB 홈페이지를 참조.

게임업체소개

한국게임산업개발원 지원 E3 참가 업체

한국게임산업개발원은 E3 전시회에 참가할 22개 업체를 지원하여 공동 전시관을 마련하였다. 공동 전시관에 참여할 업체는 다음과 같다.

회사명	담당자	직위	전화	팩스
게임박스	류성우	팀장	031-903-6930	031-908-8045
게임빌	이규창		876-5252	874-6729
데이터웨이엔지니어링	조용환	팀장	3414-0991	3414-0993
델피아이	김용태	팀장	518-4541	549-0139
디게이트	박우성	선임연구원	2689-3245	2689-1242
모세스	서대도	대표이사	848-4532	847-1969
미리내엔터테인먼트	정철화	이사	514-0203	514-1336
시네픽스	남주현	팀장	3451-8731	557-3199
시멘텍	김대섭	사원	3424-4595	3424-4584
쓰리디컴넷	서문권	팀장	063-232-4584	063-232-4584
엔텔리전트	장원상	이사	928-9582	928-9561
오락스	이승태	이사	6230-6831	6230-6809
위메이드엔터테인먼트	오영선	사원	3149-0552	3149-0608
이앤티게임즈	정형진	대표이사	671-4830	6008-2909
인디 21	김성재	과장	322-7723	335-7775
재미시스템개발	김지수	사원	3411-3455	3411-3008
제이씨엔터테인먼트	이현정	팀장	2040-1181	2040-1109
지스텍	김소연	대리	064-745-0230	064-745-0233
컴투스	강범석	대리	6292-6019	6292-6009
키드앤키드닷컴	문선명	주임	312-2338	312-2156
트라이글로우픽처스	박인수	팀장	591-2062	599-1491
두빅	최요환	사원	575-2884	575-8033

한국관 개요

- 장소: 미국 LA Convention Center
- 위치: KENTIA Hall #6047, #6057
- 규모: 총 3,500 sq ft
- 업체수: 22개사
- 구성: 업체부스, 홍보부스, 이벤트무대, 상담실, 창고로 구성
- 전시시간:
 - 5/14 10:00am - 18:00pm
 - 5/15 09:00am - 18:00pm
 - 5/16 09:00am - 16:00pm

데이터

PC 게임 순위도 도표

※ 참고 ACT 액션, ADV 어드벤처, ARC 아케이드, PUZ 퍼즐, RAC 레이싱, RPG 롤플레잉, SIM 시뮬레이션, SPT 스포츠, SS 전략 시뮬레이션, ON 온라인

Internet Top 20 판매 차트

순위	게임명	유통사	장르
1	C&C 제너럴	EA	SS
2	DAOC: 쉬라우드드 아일랜드	미씩엔터테인먼트	ON
3	십시티 4	EA	SIM
4	파이터 에이스 3.5	질레코엔터테인먼트	SIM
5	애쉬론즈 콜 2	마이크로소프트	ON
6	스타쉽 언리미티드	매트릭스게임즈	SS
7	진자라	시켓인터랙티브	ADV
8	유로파 1400: 더 길드	조우드	SS
9	배틀필드 1942: 로마를 향한 진군	EA	ACT
10	언커먼 발러	매트릭스게임즈	SS
11	클레오파트라	시에라	SIM
12	스타트랙: 스타플릿 커맨드	액티비전	SS
13	하트 오브 아이언	스트래티지퍼스트	SS
14	언리얼 2: 각성	인포그램	ACT
15	트레저 플래닛	디즈니	SS
16	임파서블 크리처스	마이크로소프트	SS
17	사일런트 힐 2	코나미	ADV
18	십즈 온라인	EA	ON
19	코삭: 백 투 워	CDV	SS
20	드롭 레이서	EA	RAC

전 세계적으로 유통망을 보유하고 있는 일렉트로닉 아츠(EA)의 신작 게임인 ‘C&C 제너럴’ 게임이 인터넷 게임 판매(최근 3개월 내 출시된 PC 게임)에서 가장 많이 판매가 되었으며, 그 뒤를 미씩엔터테인먼트사에서 판매되는 ‘DAOC: 쉬라우드드 아일랜드’이 급상승을 보이고 있다. 이러한 인터넷 판매에 호조를 보이고 있는 EA는 영국, 미국, 프랑스 및 독일 등에서 평균 17.75 퍼센트의 높은 시장 점유율을 하고 있다. 또한 작년보다도 온라인 게임이 크게 판매 호조를 보이고 있다. 이러한 이유는 급속도로 온라인 게임 시장 흐름이 빠르게 진행되고 있는 결과이기도 하다. 2003년 상반기에 출시 예정인 비벤디사의 ‘워크래프트: 프로즌 쓰론’ 또한 좋은 판매율을 얻을 거라 예상되고 있다. 전략 시뮬레이션 게임들은 Top 20 순위에서 총 9 개 제품이 출시가 되어 좋은 호조를 보이고 있다.

점차적으로 확대되고 있는 온라인 게임들은 기존의 팩키지 게임 시장을 점유하는 동시에 또 다른 팩키지 상품으로 거듭나고 있다. 그 동안 국내에서 온라인 게임이 세계적으로 인정을 받고 있으나 현재 게임 선진국 개발사들이 보다 좋은 온라인

※ 집계대상: 최근 3개월 내 출시된 게임
 ※ 자료출처: Computer Gaming World (미국)

인 게임으로 세계시장으로 급속도로 움직이고 있고 이러한 부분을 국내 업체는 충분히 인식하고 있으나 대부분 규모가 큰 업체에서만 이러한 것에 대비를 하고 있는 것으로 보여진다. 아직까지 소규모의 온라인 게임 제작업체는 이러한 준비가 아직 미흡하다.

마케팅분석

외국 게임잡지별 광고 게재 분류 (영어권 ①)

외국 영문 게임 잡지 2003년 3월호에 게재된 광고별 종류 데이터이며 각 게임 잡지사의 주된 광고분야를 엿 볼 수 있다. 이러한 게임 광고를 통한 현재 추세에 게임들 성향을 볼 수 있으며 또한 주요 개발사의 흐름을 파악 할 수 있다. 또한 외국 잡지사에 광고를 게재를 고려 중인 국내 업체에게는 보다 쉽게 전문분야 또는 게임 잡지 내에 광고 인지도를 알 수 있을 것이다. (각 게임 잡지의 페이지 수량과는 상관없이 분야별로 나눈 것임)

게임 잡지 종류

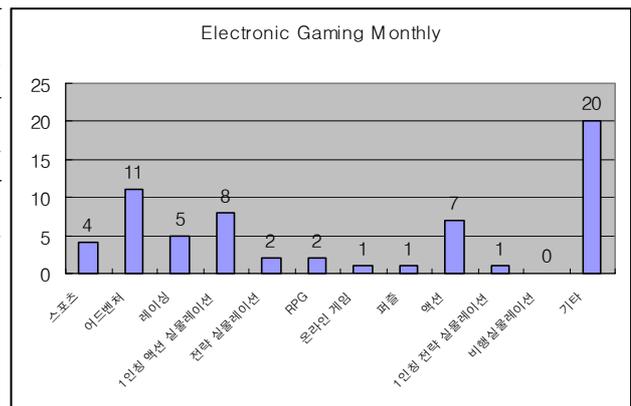
- Electronic Gaming Monthly
- PC Gamer
- Gamer's Republic
- Game Informer



게임 잡지사 내용

Electronic Gaming Monthly

이 잡지사의 페이지 수는 다른 4개사 보다 가장 많았으며 또한 광고 수도 제일 많았다. 이 잡지사 주된 광고들은 콘솔게임이 주류이며 특이하게 다른 IT관련 기사를 2페이지를 활용하여 정보를 제공하고 있다. 광고 내용을 보면 먼저 기타 분류의 것들이 가장 많았으며 기타 분류의 주된 내용은 하드웨어 관련 광고 정보가 많았다.



자료출처: 한국 게임산업 개발원 (표 - 1)

마케팅 유통

게임 관련 유통사 소개 ①

◎ **하바스 인터랙티브(Havas Interactive)**

‘하바스 인터랙티브’는 ‘하바스 그룹’의 자회사인데, 그룹 자체는 다시 ‘비벤디 그룹’에 속한다. 하바스 그룹은 1998년 말에 ‘센단트 소프트웨어’를 인수해서 회사명을 ‘하바스 인터랙티브’로 바꾸었다. 하바스 인터랙티브는 주로 교육과 교육용 오락 타이틀에 초점을 맞추고 있는 ‘시에라-온라인’ ‘블리자드’ ‘날리지 어드벤처’로 구성 되어 있다.





‘하바스 인터랙티브’의 저력은 PC게임 타이틀 목록에 있다. 블리자드와 시에라-온라인은 여러 해 동안 업계에서 크게 히트쳐 왔다. 하바스 인터랙티브는 게임 뿐만 아니라 교육용 오락에도 관여하고 있다. 때문에 교육용 오락 소프트웨어가 고객들로부터 더욱 강력히 요구된다면 이 영역에서 소매시장 점유율을 높이기 위한 방안으로 백화점식의 다양한 소프트웨어를 취급하는 유통사로서의 입

지를 최대한 활용 할 수 있을 것이다.

전망

하바스 인터랙티브는 이미 PC게임 영역에서는 최고의 유통사 중 하나이다. 하바스 인터랙티브는 자기들의 주 관심 시장을 포함해서 전분야에서 15%에 이르는 시장점유율에 도달한다는 야심찬 계획을 세워 놓고 있다. 하바스 그룹의 지원을 고려할 때 하바스 인터랙티브는 점차 성장해서 유럽 시장의 3대 유통사 중 하나가 될 수 있을 것이다.