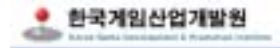


Game Marketing

세계 게임 시장 마케팅 공략을 위한 정보지



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

온라인

2003년 1월, 작년 같은 시기보다 유럽-온라인 비디오

게임시장 2배 성장

유통사인 Nielsen NetRatings사에 의하면 작년 1월 시점보다 올해 1월 시점이 두 배 이상 유럽-온라인 비디오게임시장이 성장하였다고 발표했다. Nielsen NetRatings사에 의하면 2002년 1월에는 온라인 게임 사이트에 접속한 수가 2.8백만명 이었고 올해 같은 시점인 2003년 1월에는 6백만명이 온라인 게임 사이트에 접속한 것으로 발표하였다. 이러한 이유는 독일과 프랑스의 온라인 게임 콘텐츠가 많아졌고 UK가 유럽에서 두 번째로 온라인 게임 시장으로 떠오르고 있기 때문이다. 네덜란드는 미국보다도 두드러지게 온라인 게임 시장이 향상되었다. 네덜란드는 작년도 1월 보다 같은 시점인 올해 1월에는 311%나 증가되었다. 독일 역시 1월에는 1.5백만명이 접속을 하였으며 이러한 수치는 작년 같은 시점보다 51%가 많아졌다. 프랑스는 유럽 온라인 비디오 게임 시장에서 2위를 차지하였으며 작년도보다 86.6%가 증가된 1.5백만명이 접속을 하였다. 하지만 이태리는 다른 7개국 보다 뒤떨어져 있다. 이태리는 작년 1월 시점에 72,000명이 접속을 하였으나 올해 같은 시점은 319,000명이 접속을 하였다. UK는 12개월만에 128%가 증가된 온라인 게임 플레이어가 접속하였다. 이와 비교한다면 미국의 온라인 비디오게임 시장은 작년에는 20.2백만명이 접속을 하였고 올해 같은 시기에 27.5백만명이 접속을 하였다.

국가	2002년 1월	2003년 1월
스웨덴	0.101	0.174
스페인	0.078	0.200
이태리	0.072	0.319
UK	0.460	1.047
네덜란드	0.277	1.141
프랑스	0.813	1.517
독일	1.014	1.532
미국	20.173	27.524

자료출처: Nielsen/Netratings Panel(표-1)

문이라 말하였다.

넬슨 인터넷 애널리스트인 톰 에윙에 의하면 유럽의 광대역 시장이 커진 이유는 첫 번째로 견고한 온라인 게임 시장의 성장이 이유라 하였다. 그는 말하기를 '우리가 바라본 광대역과 온라인게임시장이 전망 좋게 떠오르는 이유 중 하나가 바로 초고속 연결망 때문'이라고 말하였다. 에윙이 설명하기를 이러한 이유는 바로 유럽의 가장 큰 3개의 온라인 게임 시장 중에 두 개인 네덜란드와 프랑스의 온라인 게임과 광대역의 시장 진출이 빨라지고 있기 때

Contents	
1p	뉴스: 유럽 온라인 비디오 게임시장 2배 성장
1p	뉴스: 세가 유럽유통망 구축
2p	뉴스: 미국 비디오게임 소프트 판매 실적
2p	데이터: 연간 유럽 콘솔 소프트웨어 판매 예상표
2p	관련제도: CE 마크
6p	데이터: 인터넷 PC 게임 판매 실적표
8p	마케팅분석: 외국 게임잡지 광고 분류
9p	마케팅유통: 게임 관련 유통사 소개

콘솔게임기

세가 유럽 유통망 구축

세가유럽은 유럽 유통망 구축을 하고 있으며 모든 가능한 플랫폼에 자사 타이틀을 판매 계획을 하고 있

다. 또한 적극적인 판매 관측과 해외 개발사와의 적극적인 협력을 통한 시장 점유를 모색하고 있다. 이러한 가운데 세가는 게임큐빅 소프트웨어인 소닉 어드벤처 DX 감독 편과 판타지 스타 온라인을 X박스 타이틀로 그리고 버추어파이트4 에볼루션을 플레이스테이션2 게임소프트로 내놓을 것이다.

미국 비디오게임 소프트웨어 판매 실적

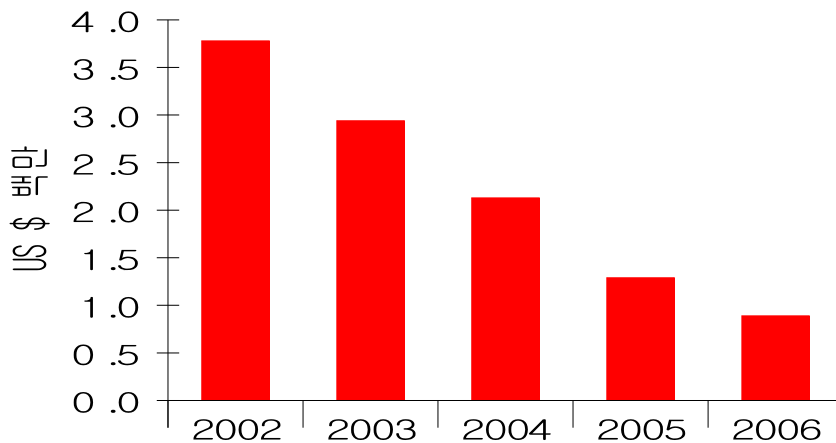
미국에서는 콘솔게임이 기존의 PC게임 보다 우세한 소프트웨어 판매 실적을 올리고 있다. 전반적인 비디오게임 소프트웨어의 판매실적이 좋은 평가를 받고 있다. 다만 PC 게임 판매 실적이 마이너스 성장률

미국 비디오게임 소프트웨어 판매표 2001-2002 (단위: US\$백만)			
	2001년	2002년	성장%
모든플랫폼	6,024	6,912	14.7
콘솔 및			
모바일(게임보이등)	4,612	5,565	21.0
콘솔	3,741	4,710	26.0
콘솔(PS2, N64,DC)	1,851	4,030	118
모바일	871	855	-2
PC	1,412	1,347	-5

자료출처: Company Reports, Bear Stearns

연간 유럽 콘솔 소프트웨어 판매 예상 도표

연간 유럽 콘솔 소프트웨어 판매 예상표



자료출처: Informa Media

관련제도

CE 마크 정보 ②

CE 마크는 유럽연합의 통합규격인증 마크임. 유럽에 다음과 관련된 상품을 수출을 원하는 업체를 상대로 강제적인 규격임.

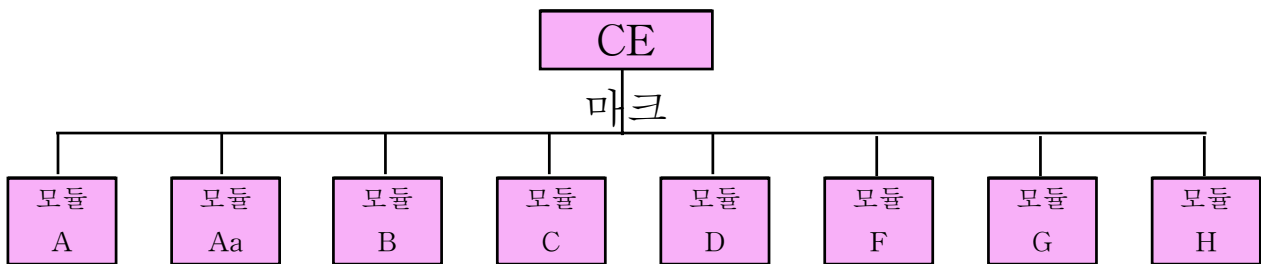
주요대상품목 : 완구류, 단순압력 용기류, 가스 기기류, 기계류, 전자파 적합성, 통신 단말기, 비자동 저울, 개인보호장비, 이식용 의료기기, 온수 보일러, 저전압기기, 의료장비, 일반안전제품, 민수용 폭약, 방폭기기, LIFT 승강기 등

주관기관 : EOTC(European Organization for Testing and Certification)

CE 마크에 대한 관략 소개

- CE 마크는 제품의 안전, 건강, 환경 및 소비자보호와 관련된 유럽규격 즉, EU 이사회 지침의 요구사항을 모두 만족한다는 의미임.
- 유럽연합 내에서 유통되는 소비자 안전과 관련된 제품에는 반드시 승인을 받고 CE-마크를 부착하여야 함.
- CE 마크는 품질에 대한 보증을 뜻하는 것이 아니고 기본적인 안전조건(필수요구조건)을 충족시키고 있다는 것을 확인하여 주는 수단
- 이 마크만 부착하면 EU 지역 내에서 자유로이 유통 될 수 있음

CE 마크 취득절차 요약



- 모듈 A(적합선언형식)

- 공인시험기관의 검사가 반드시 필요치는 않으며, 제조자가 기술문서를 작성하고 자기 적합선언(DoC)으로 CE마크 부여
- 제조자는 기술문서를 작성하고, 제조자 대리인은 적절한 국가기관의 검사목적으로 최종제품이 생산된 후 적어도 10년 간 보관하여야 함
- 기술문서는 관련된 지침의 필수 요구사항으로 제품의 적합성을 평가할 수 있어야하고, 기술문서에는 적절한 평가를 위하여 제품의 설계, 생산, 작동을 포함하여야 함
- 제조자는 기술문서에 의하여 제작된 제품과 적용지침의 필수 요구사항이 일치됨을 제조 공정 상에서 보장하도록 제반조치를 취하여야 함

- 모듈 Aa

- ‘모듈A+공인기관시험’ 이 개별 또는 부정기적 적용
- 인증기관은 현장에서 최종 제품의 적절한 샘플을 선택하고 시험하여야 하며 관련 규격에 규정된 적절한 시험과 또는 이와 동등한 시험이 지침의 적절한 필수요건의 제품 적합성 평가를 위하여 실시되어야 함

- 모듈B(EC TYPE-EXAMINATION : EC 형식 검사)

- 생산 견본이 해당지침의 규정을 충족하는지 인증기관이 확인하고 입증하는데 설명
- EC 형식검사는 제조자 또는 제조자 대리인이 선택한 인증기관에 신청됨
- 기술문서는 관련된 지침의 필수요구사항으로 제품의 적합성을 평가할 수 있어야 하고, 기술문서는 적절한 평가를 위하여 제품의 설계, 생산, 작동을 포함하여야 함
- 인증기관은 기술문서를 검토, 제품 형식이 기술문서와 적합한지를 검증하고, 관련 규격의 적절한 규정에 따라 설계되었는지 아닌지를 확인함. 관련규정이 적용되지 않았다면, 지침의 필수 요구사항을 충족하는지를 확인하기 위하여 적절한 검사와 필요한 시험을 실시함
- 제품형식이 지침의 규정을 충족할 경우, 인증기관은 신청자에게 EC 형식 검사 인증서를 발급, 이 인증서에는 제조자의 제조 업체명과 주소, 검사결과, 형식 승인의 유효기간과 형식승인 데이터를 포함하여야 함
- 신청자는 승인된 제품의 변경이 EC 형식 검사에 관련된 경우 인증기관에 통보하여야 하고 인증기관은 기술문서의 효력을 정지. 변경 사항이 지침의 필수 요구사항이나 제품사용에 규정된 조건의 적합성에 영향을 미칠 경우 형식 변경에 대한 추가인증을 받아야 함
- 인증기관은 발행 및 효력 정지된 EC 형식검사 인증서와 추가로 인증된 적절한 정보를 타 인증기관에 알림
- 다른 인증기관은 EC 형식 검사 인증서 또는 추가 인증서 사본을 입수할 수 있음
- 제조자 또는 제조자 대리인은 최종 제품이 생산된 후 적어도 10년 간 기술 문서와 EC 형식 검사 인증서 사본 및 추가 인증서를 보관하여야 함

- 모듈 C(CONFORMITY TO TYPE : 형식 적합성)

- 제조자 또는 제조자 대리인이 EC 형식 검사 인증서에 기술된 형식과의 제품이 적용된 지침의 필수 요구사항에 충족한다는 것을 보증하고 선언하는 것을 설명
- 제조자는 제조 공정이 EC 형식 검사 인증서에 기술된 형식과 제품에 적용된 지침의 필수 요구사항과 일치함을 입증하는 데 필요한 제반조치를 취하여야 함
- 제조자 또는 제조자 대리인은 최종 제품이 생산된 후 적어도 10년 간 적합성 선언서 사본을 보관하여야 함
- 제조자 또는 제조자 대리인이 유럽 연합 국가 내에 있지 않을 경우 기술 문서의 보관, 관리 의무는 유럽연합 국가내 제품을 관리하는 자가 가짐.
 1. 제품 시험은 다음사항을 포함
 - 가. 적용된 통계적 방법, 운영상의 특성과 함께 샘플링계획 등의 관련 측면이 구체화되어야 함
 - 나. 인증기관의 책임 하에서 제조자는 인증기관의 고유번호를 제조 공정 중에 부착하여야 함

- 모듈 D(PRODUCTION QUALITY ASSURANCE : 생산 품질보증)

- 생산되는 제품이 적용되는 지침의 필수요구사항을 만족하고 EC 형식 검사 인증서에 기술된 형식과 적합성을 보증하고 선언하는 것을 설명
- 제조자는 생산, 최종 제품 검사 및 시험을 위한 승인된 품질시스템을 운영하여야 하고 규정된 감독을 받아야 함
- 품질 시스템
 1. 제조자는 관련 제품에 대한 품질 시스템 심사를 위하여 신청서를 제출함
 2. 품질시스템은 제품이 적용된 지침의 필수 요구사항과 일치됨을 보장하여야 함. 제조자에 의해 채

택된 모든 요소, 요건, 규정은 품질시스템 방침, 절차, 지시사항에 체계적으로 정돈하고 문서화하여야 함

3. 품질 시스템 문서는 품질 프로그램, 계획, 매뉴얼 및 기록을 일관성 있게 해석함.
 4. 품질시스템 문서는 다음사항을 포함하고 적절히 표현되어야 함
 - 가. 품질 목적과 조직구조, 제품 품질에 관한 경영자 책임
 - 나. 제조, 품질관리와 품질보증기법, 공정과 체계적인 활동
 - 다. 제조 전, 제조 중, 제조 후 수행되는 검사 및 시험과 실시 주기
 - 라. 검사 성적서, 시험 데이터, 교정 데이터, 직원교육훈련 기록서 등의 품질기록
 - 마. 요구된 제품 품질의 성취와 품질시스템의 효과적인 운영을 위한 감독 수단
 5. 인증기관은 상기에서 기술한 요건을 만족시키는지 결정하기 위하여 품질시스템을 심사하여야 함
 6. 제조자는 인증된 품질 시스템을 적절하고 효과적으로 유지하고 수행할 의무를 가짐. 인증기관은 수정된 품질시스템이 기술한 요건에 만족하는지 또는 재심사가 필요한지를 평가하고 결정
 7. 이 결정 사항은 제조자에게 통보하여야 하며 통보서 에는 시험 결과와 심사 결정 내용을 포함하여야 함
- 인증기관 책임하의 감독
1. 감독의 목적은 제조자가 승인된 품질시스템에 따른 의무사항을 충분히 이행하고 있는지를 확인하기 위함
 2. 제조자는 인증기관에게 검사를 위하여 제조, 검사 및 시험, 보관 장소의 출입을 허용하고, 다음과 같은 제반 필요 정보를 제공하여야 함
 - 가. 품질 시스템 문서
 - 나. 기술 문서
 - 다. 검사 성적서, 시험 데이터, 교정 데이터, 직원 교육 훈련 기록서 등의 품질기록
 3. 인증기관은 제조자가 품질시스템을 유지하고 적용하고 있는지를 보장하기 위하여 정기적으로 감사 수행하여야 하며 감사 보고서는 제조자에게 제출함
 4. 인증기관은 불시에 제조자를 방문할 수 있음. 필요시 품질 시스템 운영여부를 검증하기 위하여 시험을 수행할 수 있으며 수행된 시험에 대하여는 방문 보고서와 시험보고서를 제조자에게 제출함
- 각 인증기관은 품질시스템의 승인과 취소에 관한 적절한 정보를 다른 인증기관에 통보한다

- 모듈 F (PRODUCT VERIFICATION : 제품인증)

- 이 모듈은 제품이 EC 형식검사인증서에 기술된 형식과의 적합성과 제품에 적용된 지침의 필수 요구사항을 만족하는지를 검사하고 입증하는 절차를 설명
- 제조자는 제조 공정이 EC 형식 검사 인증서에 기술된 형식과 제품에 적용된 지침의 필수 요구사항과 일치함을 입증하는 필요한 제반 조치를 취하여야 함. 제조자는 각 제품마다 CE마크를 부착하고 적합성 선언서를 문서로 작성
- 인증기관은 제품이 지침의 요건과 적합성을 검사하기 위하여 제조자의 선택으로 규격에 따라 모든 제품을 검사 및 시험하거나 규정에 따라 통계적 기법에 의한 검사 및 시험을 적절히 수행
- 모든 제품의 검사 및 시험에 의한 검증
 1. 모든 제품은 각각 지침의 관련 요건과 적합성을 보장하기 위하여 관련규격에 규정된 적절한 시험 또는 이와 동등한 시험(EC 형식 검사 인증서에 기술된 형식)을 실시하여야 함
 2. 인증기관은 각각의 승인된 제품에 인증기관의 식별 표시를 부착하거나 표시하게 하고 수행한 시

험에 관련하여 적합성 인증을 문서로 작성

3. 제조자 또는 제조자 대리인은 요청이 있을 경우 인증기관이 발급한 적합성 인증서를 제출할 수 있어야 함

○ 통계적 검증

1. 제조자는 제품을 동종의 로트 형태로 제시하고 제조 공정이 생산된 각 로트가 동종임을 보장하기 위하여 필요한 제반조치를 취하여야 함
2. 모든 제품은 동종의 로트 형태로 검증 받아야 함. 시료는 동종의 로트에서 무작위로 추출 됨. 샘플로 추출된 제품은 각각 검사하고 지침의 관련 요건과 적합성을 보장하기 위하여 관련 규격에 규정된 적절한 시험 또는 이와 동등한 시험을 실시하고 로트에 대한 합격 또는 불합격 판정을 하여야 함
3. 통계적 절차는 다음 요소들을 사용하여야 함

가. 적용할 통계적 방법, 운영 특성에 따른 샘플링 계획 등 적절한 요소

- 로트가 합격한 경우 인증기관은 각각의 승인된 제품에 인증기관의 식별 표시를 부착하거나 표시하게 하고 수행한 시험에 관련하여 적합성 인증을 문서로 작성함. 로트내 모든 제품은 적합성이 인증되지 않은 제품을 제외하고 시장에 출하될 수 있음. 로트가 불합격한 경우 인증기관 또는 관련기관은 로트제품에 대한 시장출하를 방지하기 위한 적절한 조치를 취하여야 함. 로트 제품이 계속 불합격될 경우 인증기관은 통계적 검증을 중지할 수 있음. 제조자 또는 제조자 대리인의 식별 표시를 부착할 수 있음
- 제조자 또는 제조자 대리인은 요청이 있을 경우 인증기관이 발급한 적합성 인증서를 제출할 수 있어야 함

- 모듈 G (UNIT VERIFICATION : 단위 검증)

- 이 모듈은 제조자가 제품에 관련하여 언급하는 인증서에 기술된 내용이 제품에 적용된 지침의 필수 요구사항에 적합함을 보장하고 선언하는 절차를 설명. 제조자 또는 제조자 대리인은 각 제품마다 CE마크를 부착하고 적합성 선언서를 문서로 작성하여야 함
- 인증기관은 각 제품을 검사하고 지침의 요건과 적합성을 보장하기 위하여 규정된 적절한 시험 또는 이와 동등한 시험을 실시하여야 함. 인증기관은 각각의 승인된 제품에 인증기관의 식별번호를 부착하거나 표시하게 하고 수행한 시험에 관련하여 적합성 인증을 문서로 작성
- 기술 문서의 목적은 지침의 요건과 적합성 평가와 제품의 설계, 제조 및 제품의 조작 이해를 위한 것임

- 모듈 H (FULL QUALITY ASSURANCE :완전품질보증)

- 이 모듈은 서술하는 의무를 이행할 제조자가 생산되는 제품이 적용되는 지침의 필수 요구사항을 만족함을 보장하고 선언하는 절차를 설명. 제조자 또는 제조자 대리인은 각 제품마다 CE마크를 부착하고 적합성 선언서를 문서로 작성하여야 함
- 제조자는 규정된 설계, 제조, 최종 제품 검사 및 시험을 위한 승인된 품질시스템을 운영하여야 함
- 품질시스템
 1. 제조자는 인증기관에 관련 제품에 대한 품질시스템 심사를 위하여 신청서를 제출
 2. 제품에 관련된 제반 정보
 3. 품질 시스템 관련 문서

가. 품질 시스템은 제품이 적용된 지침의 필수 요구 사항과 일치됨을 보장. 제조자에 의해 채택된 모든 요소, 요건, 규정은 품질 시스템 방침, 절차, 지시 사항에 체계적으로 정돈하고 문서화하여

야 함. 품질시스템문서는 품질 프로그램, 계획, 매뉴얼 및 기록을 일관성 있게 해석. 품질 시스템 문서는 다음 사항을 포함하고 적절히 표현되어야 함

4. 품질 목적과 조직구조, 제품 품질에 관한 경영자권한과 책임
5. 설계 관리와 설계 검증기법, 설계에 사용되는 설계공정과 체계적인 활동
6. 제조, 품질관리와 품질 보증 기법, 공정과 체계적인 활동
7. 제조 전, 제조 중, 제조 후 수행되는 검사 및 시험과 실시 주기
8. 검사 성적서, 시험데이터, 교정 데이터, 직원교육 훈련 기록서 등 품질 기록
9. 요구된 제품 품질의 성취와 품질 시스템의 효과적인 운영을 위한 감독 수단

가. 인증기관은 기술한 요건을 만족시키는지 결정하기 위하여 품질 시스템 심사를 하여야 함. 적절한 유럽 규격을 시행한 품질 시스템에 관하여 요건의 적합성을 예상할 수 있음. 심사 팀은 관련 제품에 대한 심사 경험을 가진 전문가가 한사람 이상은 포함되어야 함. 결정사항은 제조자에게 통보되고, 통보 서에는 시험결과와 심사 결정 내용이 포함되어야 함

나. 제조자는 인증된 품질 시스템을 적절하고 효과적으로 유지하고 수행할 의무를 가짐. 제조자 또는 제조자 대리인은 품질 시스템 변경이 있을 경우 이를 승인한 인증기관에 통보한다. 인증기관은 수정된 품질 시스템이 기술한 요건에 만족하는지 또는 재심사가 필요한지를 평가하고 결정. 이 결정 사항은 제조자에게 통보하여야 하며 통보서 에는 시험결과와 심사결정 내용을 포함하여야 함

○ 인증기관 책임하의 EC 감독

1. 감독의 목적은 제조자가 승인된 품질시스템에 따른 의무 사항을 충분히 이행하고 있는지를 확인하기 위함이다.
2. 제조자는 인증기관에게 검사를 위하여 설계, 제조, 검사 및 시험, 보관장소의 출입을 허용하여야 하고, 특히 다음과 같은 제반 필요 정보를 제공하여야 함
3. 품질 시스템 문서
4. 분석결과, 계산, 시험 등 품질시스템 설계에서 예측될 수 있는 품질 기록
5. 검사 성적서, 시험 데이터, 교정 데이터, 직원교육 훈련 기록서 등 품질기록

○ 인증기관은 제조자가 품질 시스템을 유지하고 적용하고 있는지를 보장하기 위하여 정기적으로 감사 수행하여야 하며 감사 보고서는 제조자에게 제출함

○ 인증기관은 불시에 제조자를 방문할 수 있다. 필요시 품질 시스템 운영 여부를 검증하기 위하여 시험을 수행할 수 있으며 수행된 시험에 대해서는 방문 보고서와 시험보고서를 제조자에게 제출함

- CE 마크 적용 주요국가

- 유럽연합(EU) : 프랑스, 독일, 이탈리아, 벨기에, 네덜란드, 룩셈부르크, 영국, 스페인, 포르투갈, 아일랜드, 덴마크, 그리스, 오스트리아, 스웨덴, 핀란드
- 구주자유무역연합(EFTA) : 스위스, 리히텐슈타인, 노르웨이, 아이스랜드
- 준 회원국 : 헝가리, 폴란드, 체코

- 사후관리

○ CE 마크가 없는 제품은 유럽시장에서 반입 및 판매를 할 수 없도록 되어 있으며, 위반 시는 벌금, 제품회수 및 징역형을 받을 수 있음.(국가별로 차이가 있음)

- 관련 문의 사항

전화번호 02-3424-4145

이메일 sbhan@gameinfinity.or.kr

데이터

PC 게임 순위도 도표

순위	게임명	유통사	장르
1	스플린더 셀	Ubi소프트	ACT
2	나스카 레이싱 2003	시에라	RAC
3	프리랜서	마이크로소프트	SIM
4	심시티 4	EA	SIM
5	C&C 제너럴	EA	SS
6	잔자라	시캣인터랙티브	ADV
7	배틀필드 1942: 로마를 향한 진군	EA	ACT
8	아메리칸 컨퀘스트	CDV	SS
9	엔리얼2:각성	인포그램	ACT
10	IGI 2: 커버트 스트라이크	코드마스터스	ACT
11	글라디에이터	트라이시너지	SS
12	포스트 모르템	마이크로이드	ADV
13	프레토리언	에이도스	SS
14	임파서블 크리처스	마이크로소프트	SS
15	심즈 온라인	EA	ON
16	하빈저	드림캐쳐인터랙티브	RPG
17	마스터 오브 오리온3	인포그램	SS
18	하이랜드 워리어	데이터베커	SS
19	미스터리 오브 머미	드림캐쳐인터랙티브	ADV
20	코색:백투워	CDV	SS

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

Internet Top 20 판매 차트

메탈기어 솔리드를 능가하는 잠입 액션 사실성과 재미 사이에서 절묘한 균형점을 찾는데 성공한 게임을 출시한 Ubi소프트의 게임인 스플린더 셀이 현재 인터넷 탑 20위권 중 1위를 차지하고 있다. 그 뒤를 이어 나스카 레이싱 2003년 게임이 2위를 차지하고 있다. 지난달 1위를 차지한 C&C 제너럴은 5위로 하락하였다. 또한 순위 3위권 내에 모든 상품이 신상품으로 차지하고 있으며 이러한 이유는 기존의 게임들이 사실상 긴 기간동안 시장을 점유를 하고 있었기 때문이다. 또한 이러한 추세는 신 게임의 대거 출시에 의한 이유이기도 하다. 총 20 위권중 신게임이 13개나 차지하고 있다. 국내에서는 다음달을 기준으로 새로운 신 게임들이 대거 출시를 준비중이다.

지난달에는 온라인 게임이 20위권 안에 들어와 있었지만 이번 자료를 보면 한 개의 게임만이 20위권

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

마케팅분석

외국 게임잡지별 광고 게재 분류 (영어권 ②)

외국 영문 게임 잡지 2003년 3월호에 게재된 광고별 종류 데이터이며 각 게임 잡지사의 주된 광고분야를 엿 볼 수 있다. 이러한 게임 광고를 통한 현재 추세의 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)

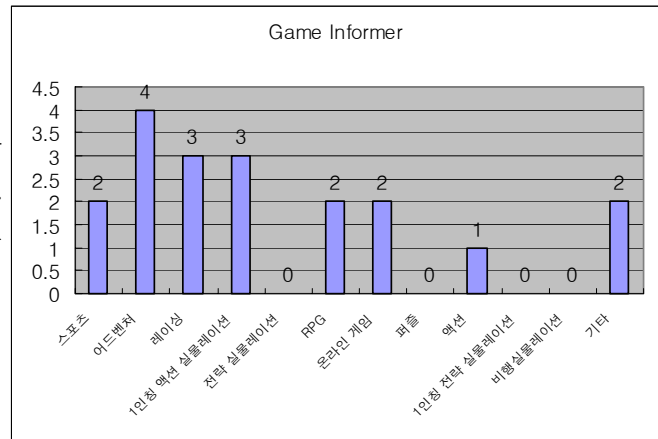
게임 잡지 종류

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

게임 잡지사 내용

Game Informer

이 잡지사의 페이지 수는 다른 4개사 보다 가장 적으며 분량 또한 가장 적은 내용을 다루고 있다. 이 잡지사 주된 광고들은 전반적인 게임을 다루고 있다.



마케팅 유통

게임 관련 유통사 소개 ②

◎ **인포그램스(Infogrames)**

‘인포그램스’는 1998년 매우 활동적이었던 회사로서 업계 신문의 머릿기사로 여러 번 소개되기도 했다. 인포그램스의 사장인 브루노보넬은 인포그램스를 세계적인 게임 유통사로 만들겠다고 공언해 왔는데, 이러한 야심찬 목표를 달성하기 위하여 인포그램스는 개발과 제작 및 유통의 3개 축을 따라 흡수 합병 정책을 추진해 왔다.

개발의 측면에서 인포그램스는 소니의 ‘싸이노우시스’ 구조 조정과정에서 ‘싸이노우시스 빠리’ 스튜디오를 흡수했다. 또 호주의 개발업체인 ‘빔’도 사들였다. 제작 업무의 활성화를 위하여 인포그램스는 ‘카날 멀티미디어’의 50% 지분을 인수했다. 또 영국의 유통사인 ‘그램린 인터랙티브’와 미국의 유통사 ‘아콜레이드’를 흡수했다..