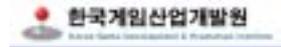


Game Marketing

세계 게임 시장 마케팅 공략을 위한 정보지



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

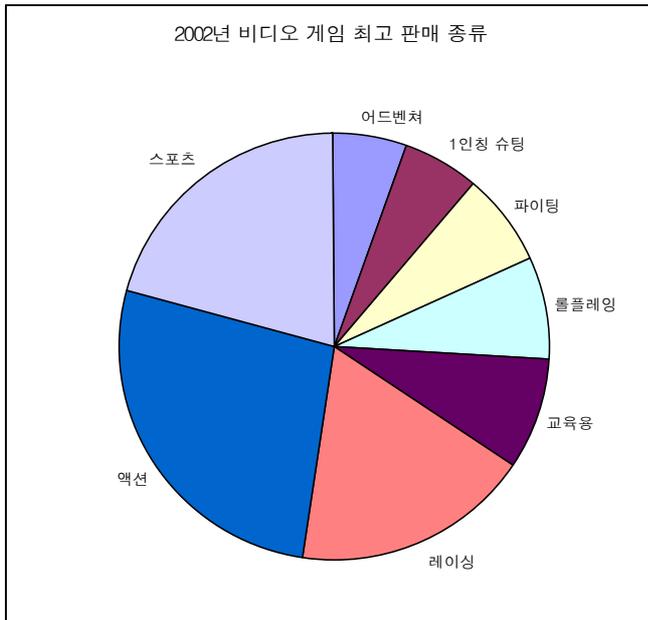
특집 idsa 관련 Game Marketing 자료공개

idsa (Interactive Digital Software Association)은 미국내 비디오게임 및 컴퓨터 게임의 발행사가 필요로 하는 독점적인 협력의 증대와 교류 및 유통을 돕기 위해 1994년에 설립된 기관이다. idsa 기관에서 주체되어 전시회가 운영되는 E3(Electronic Entertainment Expo)가 대표적이다.

Game Marketing 제3호지에 게재되는 idsa Data는 1350 타이틀을 기본 데이터를 종합 결과 자료임.

콘솔(Video Game)

2002년 최고의 판매된 비디오게임 종류는 '액션게임'



자료출처: idsa

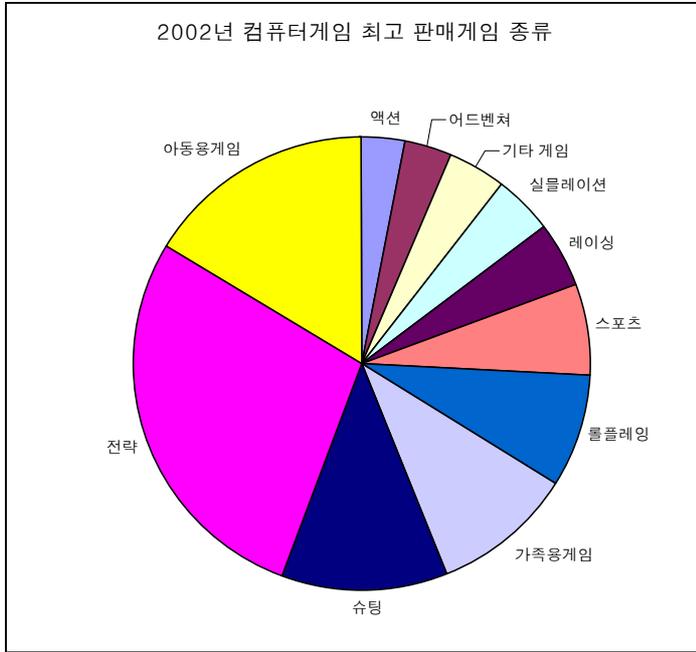
Contents	
1p	뉴스: 유럽 온라인 비디오 게임 시장 2배 성장
1p	뉴스: 세가 유럽유통망 구축
2p	뉴스: 미국 비디오게임 소프트 판매 실적
2p	데이터: 연간 유럽 콘솔 소프트웨어 판매 예상표
2p	관련제도: CE 마크
6p	데이터: 인터넷 PC 게임 판매 실적표
8p	마케팅분석: 외국 게임잡지 광고 분류

종류	퍼센트
어드벤처	5.1
1인칭 슈팅	5.5
파이팅	6.4
롤플레이	7.4
교육용	7.6
레이싱	16.6
스포츠	19.5
액션	25.1

진체적인 비디오게임 종류별 최대 판매 실적은 액션게임이 가장 많이 판매가 된 25.1%를 차지하고 있으며 그 다음으로 스포츠게임이 두 번째로 차이를 하고 있다. 그 뒤를 이어 레이싱 게임이 크게 히트를 치고 있다. 주목 할 만한 게임으로써 교육용 게임이 7.6%로 차지하고 있는데 이것은 게임도 또 하나의 교육의 일부분을 차지 할 수 있다는 것을 보여주고 있다. 이러한 이유로 교육용 게임을 만드는 업체들 큰 부상이 되고 있다.

컴퓨터 게임

2002년 최고의 판매된 비디오게임 종류는 ‘전략게임’



분류	퍼센트
액션	3.0
어드벤처	3.3
기타게임	4.1
실물레이션	4.1
레이싱	4.4
스포츠	6.3
롤플레이팅	8.0
가족용게임	9.6
슈팅	11.5
아동용게임	15.9
전략게임	27.4

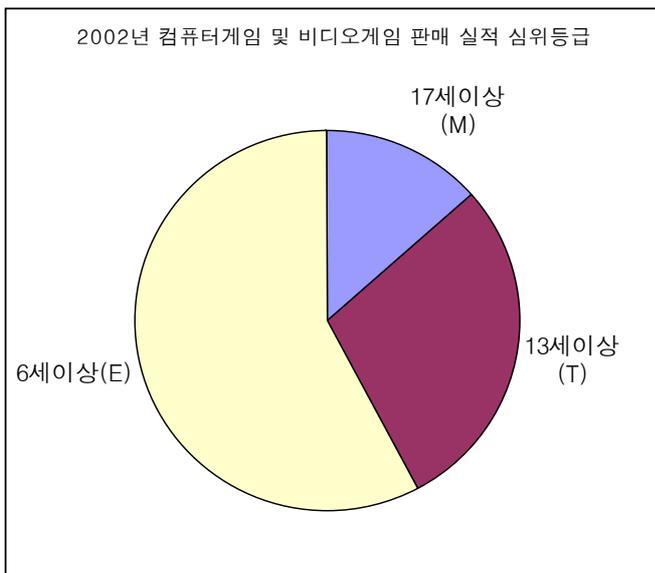
스타크래프트 이후 꾸준히 인기를 얻고 있는 전략게임들이 상승세가 2002년 게임 판매 실적에서 가장 많은 판매 실적을 올리고 있고 그 전체 판매 실적에서 27.4%를 차지하고 있다. 그 뒤를 아동용 게임이 15.9%를 차지하고 있어 아동용 게임의 시장이 꾸준한 시장의 타겟으로 볼 수가 있다. 현재 E3에서도 아동용 게임의 관심이 높으며 특히 교육 소프트에 관한 꾸준한 게임 발표를 하고 있다. 그밖에 슈팅 게임이 3위를 차지하고 있으며 11.5%를 차지하고 있다. 또한 가족용 게임도 4위를 차지한 9.6%를 차지하고 있으며 롤플레이팅게임이 그 뒤를 차지하고 있다. 주목

자료출처: idsa

할 만한 것은 전략게임의 1순위의 판매 실적과 아동용 게임의 2위 판매 실적을 볼 수 있다. 이러한 것은 성인층과 아동층의 두 분류로 나누어서 볼 수 있다.

심의 등급

2002년 컴퓨터게임 및 비디오게임 판매 실적 심의 등급



등급	퍼센트
17세이상(M)	13.2
13세이상(T)	27.6
6세이상(E)	55.7

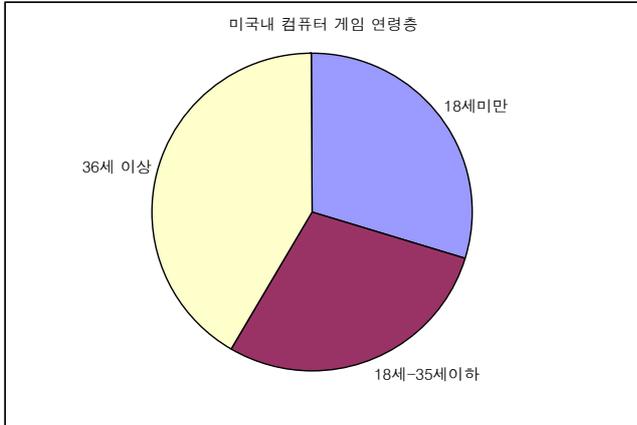
미국내에서 등급 분류를 하고 있는 ESRB(Entertainment Software Rating Board)의 등급 분류(Game Marketing

제1호 참고)로 보면 가장 많이 판매된 등급은 E 등급인 전체이용자가 가장 많이 판매된 55.7%로 집계되었다. 그 뒤를 27.6% 차지하고 있는 13세 이상가 차지하고 있으며 그 뒤를 17세 이용가 13.2% 차지하였다.

자료출처: idsa

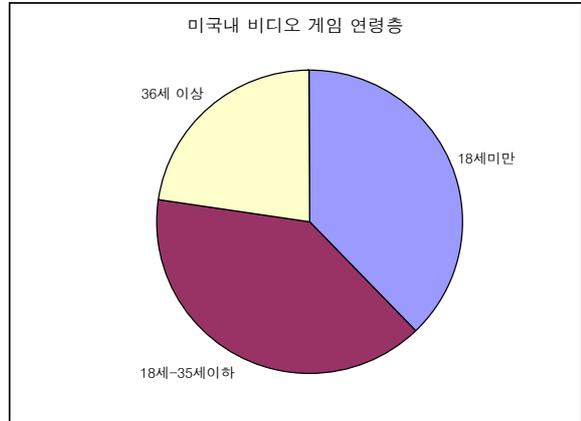
게임플레이 연령층 비교

미국내 컴퓨터 게임 & 비디오 게임 & 성별 & 연령층



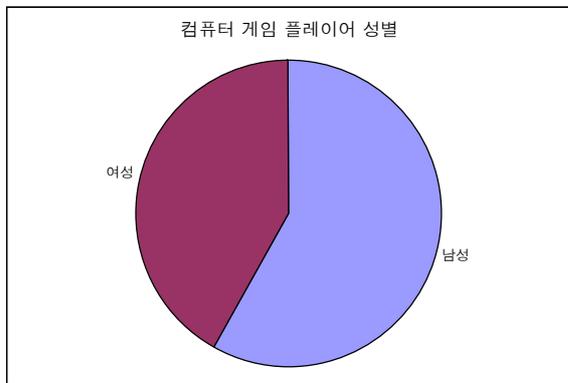
자료출처: idsa

연령층 구분	퍼센트
18세 미만	29.7
18세 ~ 35세 이하	28.7
36세 이상	41.6



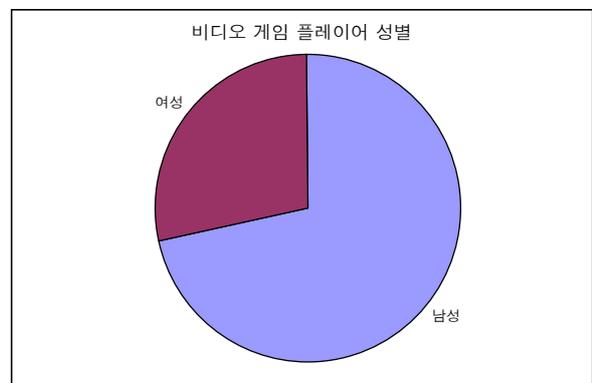
자료출처: idsa

연령층 구분	퍼센트
18세 미만	37.9
18세 ~ 35세 이하	39.5
36세 이상	22.7



자료출처: idsa

성별 구분	퍼센트
남성	58.1
여성	41.9

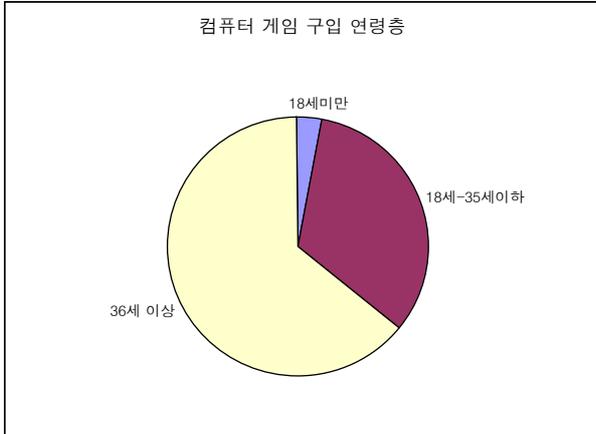


자료출처: idsa

성별 구분	퍼센트
남성	71.5
여성	28.5

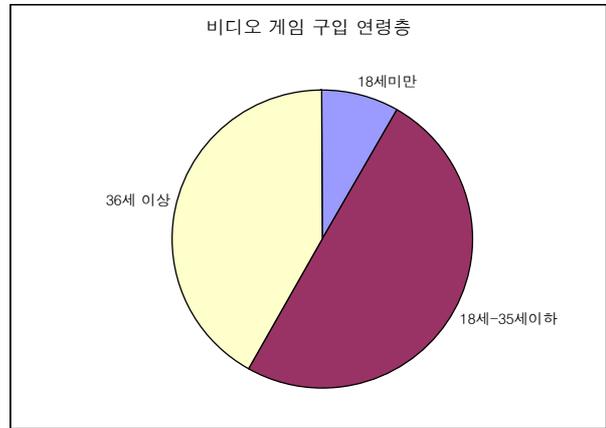
게임 플레이어 구입 연령층

미국내 컴퓨터 게임 & 비디오 게임 구입 성별 & 연령층



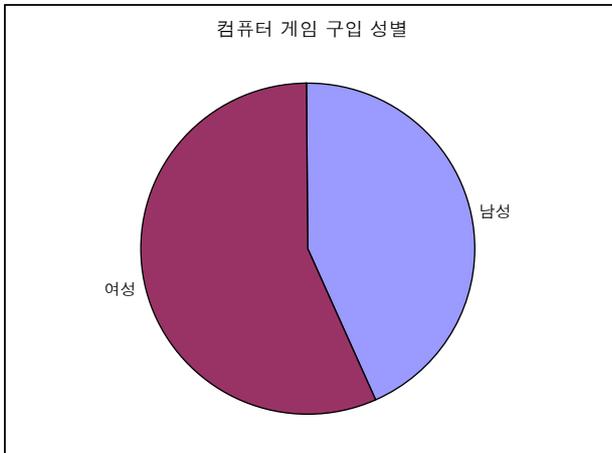
자료출처: idsa

연령층 구분	퍼센트
18세 미만	3.1
18세 ~ 35세 이하	32.6
36세 이상	64.3



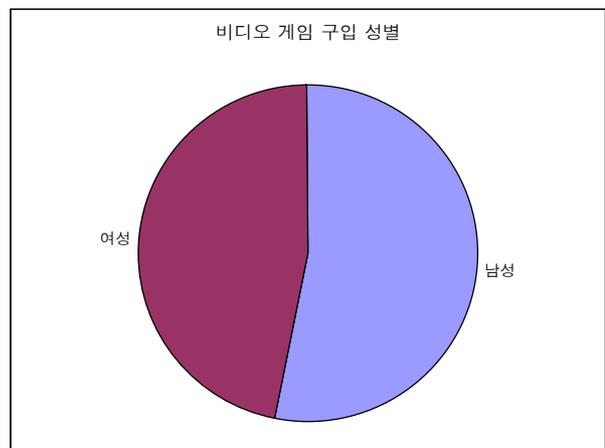
자료출처: idsa

연령층 구분	퍼센트
18세 미만	8.4
18세 ~ 35세 이하	49.5
36세 이상	42.0



자료출처: idsa

성별 구분	퍼센트
남성	43.2
여성	56.8



자료출처: idsa

성별 구분	퍼센트
남성	53.1
여성	46.9

콘솔게임기

세가 유럽 유통망 구축

순위	게임명	Publisher	플랫폼	등급
1	Grand Theft Auto: Vice City	Take2	PS2	M
2	Grand Theft Auto 3	Take2	PS2	M
3	Madden NFL 2003	EA	PS2	E
4	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	E
5	Gran Turismo 3	Sony	PS2	E
6	Medal of Honor Frontline	EA	PS2	T
7	Spider-Man	Activision	PS2	E
8	Kingdom Hearts	EA	PS2	E
9	Halo	Microsoft	XBX	M
10	Super Mario Sunshine	Nintendo	GCN	E
11	Tony Hawks Pro Skater 4	Activision	PS2	T
12	Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul	Konami	GBA	E
13	Dragonball Z:The legacy of Goku	Wizard Works	GBA	E
14	The Lord of the Rings: The Two Towers	EA	PS2	T
15	Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories	Konami	GBC	E
16	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	Konami	PSX	E
17	NCAA Football 2003	EA	PS2	E
18	Sonic Advance	Sega	GBA	E
19	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	XBX	T
20	SOCOM : U.S Navy Seals	Sony	PS2	M

세가유럽은 유럽 유통망 구축을 하고 있으며 모든 가능한 플랫폼에 자사 타이틀을 판매 계획을 하고 있다. 또한 적극적인 판매 판촉과 해외 개발사와의 적극적인 협력을 통한 시정 점유를 모색하고 있다. 이러한 가운데 세가는 게임큐브 소프트웨어인 소닉 어드벤처 DX 감독 편과 판타지 스타 온라인을 X박스 타이틀로 그리고 버추어파이트4 에블레이션을 플레이스테이션2 게임소프트로 내놓을 것이다.

미국 비디오게임 소프트웨어 판매 실적

미국에서는 콘솔게임이 기존의 PC게임 보다 우세한 소프트웨어 판매 실적을 올리고 있다. 전반적인 비디오게임 소프트웨어의 판매

※ 집계대상: 2002년 미국 내 비디오 게임 최고 판매 순위

※ 자료출처: idsa (미국)

실적이 좋은 평가를 받고 있다. 다만 PC 게임 판매 실적이 마이너스 성장률을 보이고 있으나 다른 부분에서 큰 성장이 보이고 있는데 특히 미국 내에서 새롭게 판매가 이루어지고 있는 PS2, N64, DC 판매 호조로 118%이상의 게임 소프트웨어의 성장을 기록하고 있다.

연간 유럽 콘솔 소프트웨어 판매 예상 도표

관련제도

CE 마크 정보 ②

C

- 관련 문의 사항

전화번호 02-3424-4145

이메일 sbhan@gameinfinity.or.kr

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

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 신게임의 대거 출시에 의한 이유이기도 하다. 총 20위권중 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 20위권에 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 ‘그렘린 인터랙티브’와 미국의 유통사 ‘아콜레이드’를 흡수했다..