



『심층 이슈』

1. 온라인 게임 현황

- 유럽 내 온라인 게임 시장에서 가장 큰 비율을 차지하고 있는 곳은 영국인 것으로 보고되고 있으나 대규모 다중접속 역할수행게임 MMOGs 게임을 기준으로 하면 84만의 가입자를 가진 독일이 단연 선두에 있으며 그 뒤를 이어 영국 53만, 프랑스 35만, 이태리 18만 등임 (DFC Intelligence 2008).
- 그러나 영국이 브로드밴드 보급률과 정부의 초고속 광케이블 구축 사업 등으로, PC 기반의 게임과 콘솔 기반의 게임이 점차 네트워크화 되면서 영국은 유럽 내 온라인 게임시장에서 주도적인 역할을 할 것으로 기대되고 있음. 한편 올 초 영국의 대표 게임업체인Codemasters와 Eidos는 느린 브로드밴드 속도로 인해 게임 산업 전체가 엄청난 타격을 받고 있다고 언급함.
- 현재 영국을 비롯한 유럽의 온라인 게임 시장 규모는 2008년 기준 8억 7천만 유로(약 1조 3천억원)이며 전 세계 온라인 게임 시장에서 차지하는 비중은 15.6% 정도임. 하지만 이 수치는 매년 꾸준히 상승해서 2012년에 이르면 전 세계의 20.4%를 차지할 것으로 전망되고 있음.
- 물론 패키지와 콘솔을 포함한 전체 게임시장으로 보면 온라인 게임은 아직 10%에도 이르지 못하는 작은 규모지만, 그 성장 속도만큼은 패키지 게임에도 뒤쳐지지 않으며 매년 고속 인터넷망이 빠르게 보급되고 있기 때문에 전체적인 잠재 가능성 또한 매우 높다고 할 수 있음,

2. 온라인 게임 인구 분석

2-1. 일반 개괄

영국에는 총 3천 1백 3십만의 게임 인구가 있음. 물론 젊은 층 인구들에서 더 높은 비율을 보이긴 하지만 전체 영국 국민의 73%는 게임을 하는 것으로 집계되었음. 게임을 일반 미디어 엔터테인먼트와 비교해 보면 게임은 이미 프린트 출판물들의 인기를 넘어 선 것으로 집계됨. 이러한 경향은 8- 12세 사이 아동은 인터넷 사용 보다 게임에 보내는 시간이 더 많은 것으로 나타났으며 13-19세 사이 청소년들은 TV 시청과 인터넷 그리고 게임 이용 시간이 거의 동일한 것으로 조사 집계됨.



표 1-1 : 영국인의 시간당 미디어 소비 현황 (Newzoo의 2009 National Gamers Survery 참조)

2-2. MMORs 현황

- 최고 인기의 온라인 게임들은 한국, 중국, 미국 등단일 시장 내에서는 성공을 거두고 있지만 유럽과 같은 다른 시장에서는 어려움을 겪는 경향이 있음. 한편 영국 및 유럽에서 성공을 거둔 게임으로는 Blizzard Entertainment가 개발한 WOW(World Of Warcraft)와 길드워 정도가 유일함.

- 다만 MMORs의 비중은 시장 점유율이 점차 줄어들고 있는 추세임. 2011년 대에는 50%대로 줄어들 것으로 예상되고 있는 반면, FPS/액션, 스포츠/레이싱, 전략 게임 같은 캐주얼 게임들의 비중이 점차 높아져서 장기적으로 보면 균형을 이룰 것으로 보여짐.
- 이동전화와 소셜 네트워킹 상의 MMO 게임의 확장, 소셜 네트워킹 및 모바일 게임에서 영국을 비롯한 유럽시장은 미국 시장과는 현저히 다른 모양새를 드러내고 있음. 영국에서는 11%의 게이머들이 소셜네트워크상의 게임이 게임을 즐길 수 있는 최고의 방법이라 답변한 반면 미국의 게이머들의 24%가 이에 응답함. 영국에서는 iPhone과 유사 기구들이 모바일 게임사용을 20% 까지 끌어 올린 반면 타 유럽 시장에서는 10%에 그치고 있음.



표 1-2 2009 Newzoo National Gamers Survey 참조

2-3. 2010인기 MMORs 게임 현황

2010년 현재 영국 온라인 게임 시장에서 최고의 인기를 끌고 있는 MMORs 게임은 2010년 독일의 게이머들이 올해 최고의 게임으로 선정한 <Runes of Magic>이 차지함.

1. Runes of Magic

Runes of Magic은 월정액이 필요하지 않는 판타지 게임으로 Taborea라는 허구세계를 배경으로 1600명이 동시에 게임을 즐길 수 있도록 고안됨. 30개 클래스에서 게이머의 캐릭터를 정할 수 있음.

2. Allods Online

Allods Online은 격렬한 1대1 전투 게임으로 다른 게스트와 함께 쌍방향적인 게임을 즐길 수 있음. Astral의 세계를 배경으로 게이머들은 엄청나게 큰 전투 현장에 몰입하게 됨. 게임 시작 전 게이머들은 각자 6개 인종과 8개 캐릭터 중 하나를 선택할 수 있음.

3. Atlantica Online

Atlantica Online은 Atlantis라는 가상의 공간에서 일어나는 전략적 게임으로 Atlantis에 있는 보물을 찾는 방식으로 진행됨. 이러한 과정에서 발생하는 전투에서 게이머들은 27개의 캐릭터를 조정할 수 있으며 독특한 용병 도입 시스템으로 게이머가 속한 그룹의 진행사항, 스킬, 그리고 클래스를 관리할 수 있음.

4. 4Story

4Story는 전쟁에서 다양한 적의 왕국에 대한 스토리를 다룬 것으로 전쟁에 돌입하기 전 어떤 왕국을 위해 싸울 것인가를 정하고 6개의 캐릭터 클래스 중 하나를 선택하여 경기에 임하게 됨. 전쟁을 통해 영역을 쟁취하고 그곳에서 보물과 비밀스러운 것들을 발견하게 되는 게임.

5. Saga

Saga의 World Online은 진정한 시간 전략 MMORs 게임으로 게이머들은 자신들만의 왕국을 건설할 수 있음. 이 게임은 천개 이상의 미션을 거치게 디자인 되어있으며 장비들의 업그레이드 및 편지를 교환할 수 있는 옥션하우스 등의 특징을 담고 있음.

6. Free Realms

Free Realms는 웹 브라우저로부터 직접 이용 가능한 3D 가상 세계 게임으로 게이머들의 각자의 가상 애완동물과 캐릭터를 만들어 진행 되는 아주 독특한 방식을 채택하고 있음. 가상의 애완동물에게 트릭, 차를 운전하는 방법, 황금을 찾는 전략 등을 여러 명의 플레이어들과 함께 즐길 수 있음. 또한 checkers와 solitaire 같은 클래식 게임도 포함되어 있음.

7. Galaxy Online

Galaxy Online은 외계에서 벌어지는 대규모 다중접속 역할수행게임으로 왕

의 위치를 차지 할 때 까지 랭크를 계속 높여가는 게임으로 게이머들은 자신들만의 전투선을 고안 할 수 있는 공간을 제공받으며 어떤 행성에서 경기를 할 것인지도 선택할 수 있음.

8. Rohan

Blood Feud는 Rohan 이라는 가상의 대륙에서 벌어지는 다중접속게임으로 게이머들이 경기를 잃게 한 상대방 플레이어에게 재도전 할 수 있는 특징을 지니고 있으며 한 마을을 차지하기 위한 동맹군들 간의 싸움으로 진행되며 게임이 진행 되는 동안 다른 플레이어들과 물건을 사거나 팔수 있는 특징도 있음.

9. Perfect World International

Perfect World International은 Wan Mei의 세계를 배경으로 한 게임으로 게이머들은 3개의 부족 중 하나를 선택하여 경기에 임하며 각각 다른 기술, 특징 그리고 움직임 등을 보유함.

10. Magic World Online

Magic World Online은 혁기적인 다중 접속게임으로 게임 중 최초로 공식 로봇 시스템과 함께 비디오 차트를 내장하고 있음. 이 게임은 매직랜드를 배경으로 The Dynasty 혹은 The Empire 중 하나를 선택해야 함. 16개 클래스 중 하나를 선택 할 수 있으며 게임 상 다른 플레이어와 결혼을 할 수 있는 특징이 있음.

2.4 게임 구매 현황

- 유럽 시장에서 게이머들의 게임 구입현황 형태는 상당히 다양한 현상을 보여 주고 있음.

MMO 게임 수익 (영국파운드)

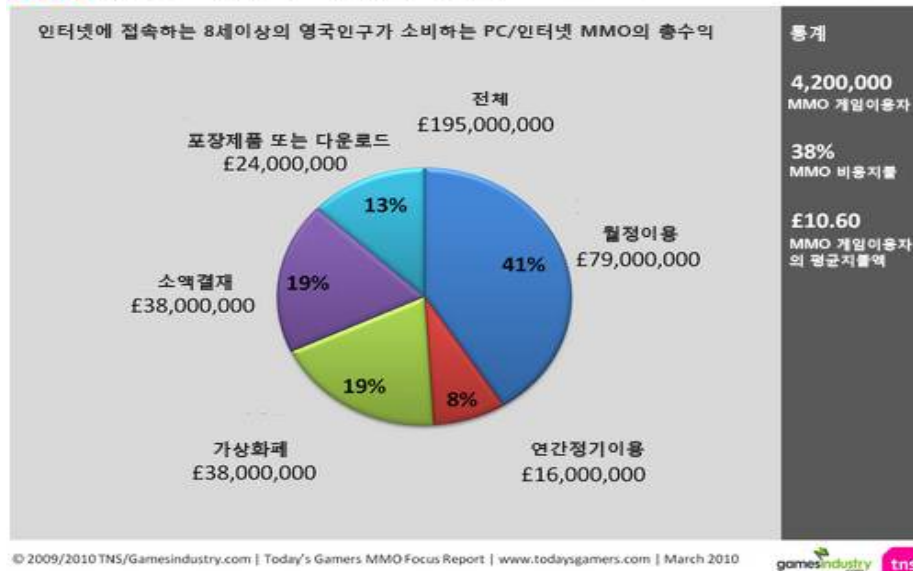


표 2-1 2010 Today Games의 업계 동향 조사 참조

- 이동전화 게임에서 영국 게이머들의 48%가 게임구입 지출을 하며 프랑스가 다소 높은 50%를 보이는 반면 네덜란드는 12%에 그치고 있음.
- 놀랍게도 영국의 MMOGs 게임 시장은 콘솔에 비해 그 점유율이 저조함에도 불구하고 MMOGs 게임 구매율은 78% 기록하며 타 게임 방식들 중 최고치를 나타냄. 한편 영국에서 4%의 콘솔 게이머들이 불법 다운로드를 시도한 반면 네덜란드에서는 10%를 기록함.
- 영국인들은 콘솔 게임에 미쳐 있으며 이것은 남녀 구분이 없을 정도임. 한편 영국인들의 온라인상의 포탈사이드 게임 이용도 여성을 중심으로 확대되고 있음. 표에서 보는 바와 같이 20-34, 35-49 그리고 50세 이상 여성들은 같은 연령대 남성들 보다 우위를 보이고 있음.



표 2-2 2009 National Gamers Survey 참조

- 그러나 MMO, PC, Mobile 그리고 콘솔 게임에서는 남성이 여성 보다 높은 이용률을 보이고 있음. 영국의 게임 플랫폼 대중성 현황표 (2009년과 2010)

영국 게이머조사 2010 (게이머/플랫폼)

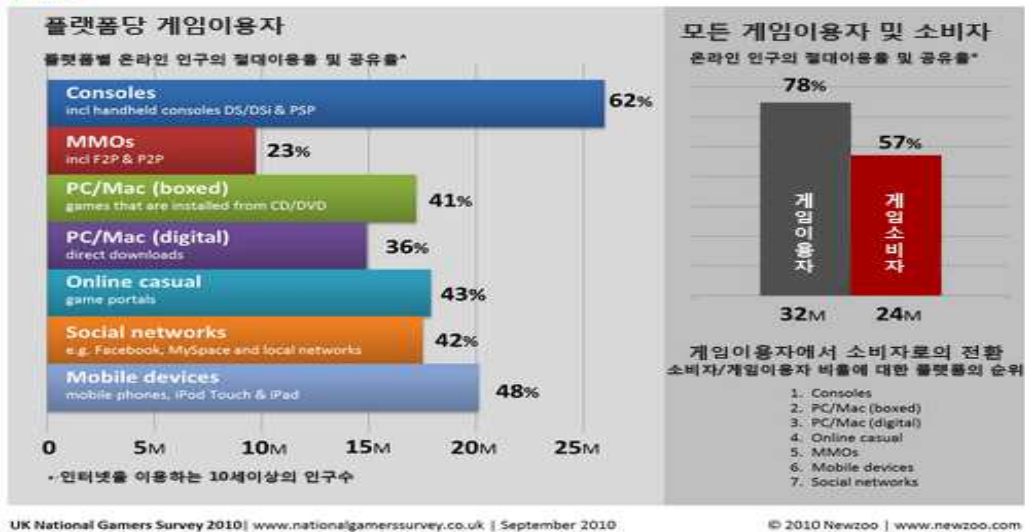


표 2-3 2010 Today Games 자료 참조

3. 영국 및 유럽의 주요 온라인 게임 퍼블리셔

영국 및 유럽 온라인 게임 시장의 특징 중 하나는 주요 퍼블리셔 중에 방송과 잡지, 고속 인터넷망 등을 서비스 하는 미디어 그룹이 많이 존재한다는 것임. 실제로 유럽 온라인 게임의 유통망은 기존의 패키지/콘솔 게임 유통업체에서 이런 미디어 그룹 쪽으로 퍼블리셔의 무게 중심이 점차 옮겨지고 있는 추세임.

1. 게임 엔터테인먼트 유럽(Game Entertainment Europe, GEE)

네덜란드에 기반을 둔 유럽 온라인 게임 퍼블리셔이며 한국에서 개발된 MMO 게임들을 유럽 각 지역에 배급하며, 현재 씨알스페이스에서 만든 <디오>의 유럽 배급을 담당하고 있음. 오는 20일 개최되는 독일 게임 컨벤션 2008에서는 라츠인터랙티브에서 개발한 <호보런>을 선보일 예정임.

2. GOA

프랑스텔레콤의 게임 포털 사이트로, 유럽 최대 규모의 온라인 게임 퍼블리셔 중 하나로 'Free to Play'를 기치로 내걸고 있으며, 그런 만큼 주로 저 연령층 게임 및 부분 유료화 게임을 주로 서비스하고 있음. 최근 윈디소프트의 <버기몬레이싱> 유럽 배급을 발표했으며, 올해 최고의 기대작 중 하나인 <위해머 온라인>의 유럽 배급도 담당함.

3. 부르다IC (Burda IC)

독일 3위 규모의 대형 미디어 그룹으로, 최근 온라인 게임 퍼블리싱 사업에 박차를 가하고 있는데 독특한 것은 한국 게임의 매출 비중이 100%라는 것으로, 2007년까지 런칭한 온라인 게임이 전부 한국 게임임. 이 업체를 통해 현재 유럽에서 서비스를 진행하는 한국 게임으로는 <플로렌시아>, <판타테니스>, <컴온베이비>, <오디션> 등이 있음.

4. 디지털 브로스 게임 엔터테인먼트 (Digital Bros a Game Entertainment)

이탈리아에 기반을 두고 있는 게임 배급사로, 1989년부터 지금까지 주로 PC와 콘솔 게임을 주로 배급하며 온라인 게임 포털 사이트인 '게임 트라이브'를 운영하고 있으며, 이를 통해 현재 <데카론>, <인피니티>, <키스 온라인>

등의 게임을 유럽에 서비스하고 있음.

5. 코드마스터즈 (Code Masters)

영국의 EA라고도 불리는 영국의 대표적인 게임 개발사 겸 유통 업체. <반지의 제왕 온라인>과 <아크로드>, <RF온라인> 같은 무게감 있는 MMORPG를 주로 취급한다. 현재 자체적으로도 SF 온라인 게임인 <점프게이트 에볼루션>을 개발하고 있음.

6. 게임포지(Game Forge)

2003년 12월 독일에서 시작한 온라인 게임 개발 및 서비스 업체. 주로 웹 기반의 게임을 개발하고 서비스하다가 2005년부터 애플리케이션 기반의 MMORPG를 퍼블리싱 하기 시작함. <노스테일>, <메틴2> 등을 서비스하고 있으며, 특히 이 중 <메틴2>는 최근 동시 접속자수 8만 명이라는 높은 흥행 성적을 거둠.

7. 갈라넷 (Gala-Net)

온라인 게임 포털 '지포테이토(gPotato)'를 서비스하고 있는 중견 IT업체로, 지금은 아일랜드에 기반을 두고 있으며 나스닥 상장 업체로 현재 <프리프>, <샷온라인>, <코룸 온라인> 등 한국 게임을 앞세워 유럽뿐 아니라 북미 및 남미 시장까지 공략하고 있음.

8. 악셀 스프링거(Axel Springer)

1946년 시작된 신문 및 잡지사가 모체가 된 종합 미디어 그룹이므로 170종 이상의 신문과 잡지를 유럽 33개국에 제공하고 있으며, 종합 게임미디어(웹진) 및 포털 사이트 '가미고'(Gamigo)를 운영하고 있음. 현재 <피에스타 온라인>, <라스트카오스> 등을 서비스하고 있음.

4. 게임업체 M & A 현황

1. Midway 유럽의 매각

컴퓨터와 비디오 게임 퍼블리셔인 Midway Games Inc의 영국 및 프랑스 지부가 Spiess Media Holding UG에 2009년 9월 모든 주식을 매각하며 경영권

을 넘김. 또한 Midway 그룹의 독일 지부는 Uwe Fürstenberg가 소유하고 있는 F&F Publishing GmbH 에게 매각됨. 이러한 매각 과정을 통해 Midway의 유럽 퍼블리싱과 배급은 주요 삼대 유럽시장에서 자리를 확보하게 됨. Spiess 와 Fürstenberg는 모두 합병한 회사들을 쌍방향 엔터테인먼트 배급 및 퍼블리싱 서비스 제공업체로 성장 시켜 나갈 것을 다짐함.

2. Square Enix Europe의 출범

일본 게임 퍼블리싱 업체 Square Enix는 Eidos를 2009년 7월에 매입함으로써 유럽 본부(Square Enix Europe)를 창설함. Eidos 의 이름은 개발된 브랜드 제품에 계속 사용 될 것으로 보임. 그러나 Eidos는 퍼블리싱 업체로서의 이름은 소실하게 됨. 한편 Square Enix Europe은 종전 Eidos의 유러피언 세일과 마케팅 등을 활발하게 펼치면서 글로벌적 게임 업체로서의 자리매김을 지양할 것으로 보임.

3. Namco Bandai 의 Atari 유럽의 배급 사업권 구입

Namco Bandai Games Europe은 Atari의 유럽 배급 사업권을 획득하며 Namco Bandai Partners 로 이름을 바꿈. 이러한 결과로 Namco Bandai Partners는 Namco Bandai Games, Atari 타이틀과 유럽, 호주, 뉴질랜드, 홍콩, 싱가포르, 한국, 타이완 등의 퍼블리싱 파트너들에 대한 배급권을 관장하게 됨. 영국에서 Namco Bandai Partners UK로 운영될 예정임.

4. Empire Interactive

영국의 소프트 퍼블리셔 Empire Interactive가 관리경영 체제에 들어감으로서 경기침체로 인한 최후의 희생양이 됨. 런던 사무소의 모든 직원들은 모두 귀가 조치되었으며 자진 퇴사를 권고 받을 것으로 전해짐. 러시아 퍼블리셔 업체인 Noviy Disk가 지난 달 백기사를 자청하였으나 두 회사의 의견이 맞지 않아 협상이 결렬됨. 관리사인 KPMG에 의해 매각 절차가 진행됨.

5. 국내 게임업체 시사점

- 영국은 콘솔 및 PC 게임에 있어서는 분명 거대한 시장임에 의심의 여지가 없지만, 우리나라 온라인 게임 업계에 있어서는 여전히 동떨어진 미개척지임.

- 하지만 최근에는 많은 변화의 바람이 불고 있는데 중국과 동남아 시장의 포화로 인해 새로운 해외시장 판로개척 필요성을 느끼고 있는 국내 업계에 있어 영국을 비롯한 유럽 시장의 잠재성에 대한 도전이 형성되고 있음.
- 게다가 최근에는 영국 및 유럽 현지 미디어 그룹의 한국 온라인 게임에 대한 관심이 점차 높아지고 있기 때문에, 한국 온라인 게임이 진출하기 좋은 여건이 형성되고 있음.
- 이렇듯 영국 및 유럽의 온라인 게임 시장은 눈으로 보여 지는 수치나 현재 상황으로 봤을 때 분명 국내 온라인 게임업계에 있어 '매력적인' 블루칩인 것은 확실하지만 아직은 여러 가지 면에서 국내 업체들이 진출하기 어려운 여건이 많기 때문에 사전에 보다 철저한 준비를 해야 할 필요가 있음.
- 대표적으로 언어 문제를 들 수 있는데 영어, 독일, 불어 등 나라 별로 굉장히 다양한 언어를 사용하고 있으며 또 지역 별로도 마찬가지로 때문에 현지화 작업이 매우 힘든 상황임. 여기에 관계 법률, 빌링 시스템 등도 지역 별로 천차만별로 경험이 없는 국내 업체라면 어려움을 많이 겪을 수 있음.

[한국 게임 업체 진출 현황]

코원 시스템이 자체 개발한 온라인 하키 스포츠 게임 인블릭이 이 퓨전엑스 (eFusion X Ltd)와의 퍼블리싱 계약을 지난 1월에 체결하며 영국을 비롯한 독일, 프랑스에서 엔블릭을 서비스하게 되었으며 이것을 통해 유럽 시장의 교두보를 마련할 계획임.