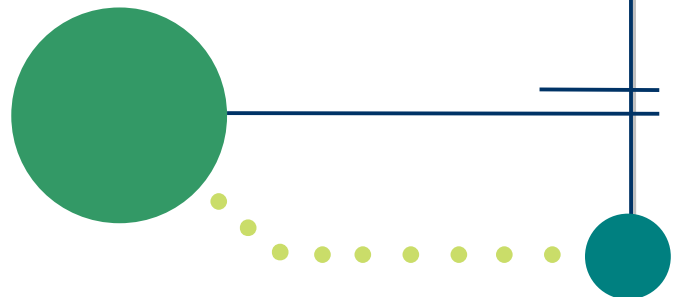




## 유럽 게임 시장 동향

- 佛 MMORPG 게임 DOFUS 유저 1,000만 돌파
- 급성장하는 중동 게임시장, 2011년 154억 달러 규모에 달할 것
- 터키, PC방 이용자의 절반이 가정용 인터넷 가입자
- 음악게임업체 FreeStyleGames, 음악게임 장르는 이제 태동기
- 佛 Ubisoft, DS용 써드파티개발사로는 처음으로 Nintendo 앞질러
- 佛 Infogrames, 2013년까지 게임의 90%는 온라인으로 출시할 것
- **STAT** 英 콘솔게임기 보급률, 전년 대비 2배 증가
- **STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (10월 둘째 주)
- **STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (10월 첫째 주)
- **STAT** 러시아 PC게임 판매순위



## 佛 MMORPG 게임 DOFUS 유저 1,000만 돌파

### 프랑스 유명 MMORPG 'DOFUS', 1,000만 유저 돌파

- ◆ 프랑스의 디지털콘텐츠 개발업체인 ANKAMA Group이 개발한 유명 MMO게임 'DOFUS' 유저가 1,000만 명을 돌파, 유료 가입자 수도 150만에 달하는 것으로 알려짐
  - 'DOFUS'는 플래시 기반 1세대 MMO게임으로 만화를 연상시키는 그래픽과 흥미 있는 전략 플레이로 다양한 계층의 유저를 끌어들이고 있음

### 'DOFUS'의 현재 서비스 현황 및 차기작 출시

- ◆ 'DOFUS'는 2004년 9월 출시 이래 현재는 프랑스를 포함한 150여 개 국에서 10개 언어로 서비스하고 있으며, 전체 이용자의 30%가 비프랑스어 문화권에 속하는 것으로 알려짐
  - 'DOFUS' 영어 버전은 2005년 출시, 미국을 비롯 스페인, 영국, 독일, 이탈리아, 스위스, 캐나다, 브라질에서 인기를 끌고 있으며, 2007년에는 독일어판과 스페인어판 출시
  - 현재는 이탈리아판, 네덜란드어판, 포르투갈어판도 제공하고 있으며, 앞으로 더욱 다양한 언어 버전의 'DOFUS'가 선보일 전망
- ◆ ANKAMA Group은 'DOFUS' 연대기의 1,000년 이후의 이야기를 담은 속편 'Wakfu'를 개발 중에 있음
  - 현재 'Wakfu'는 베타테스트를 진행 중이며 게임 유저와 게임 관련업계의 많은 관심을 받고 있음

 [www.ankama-group.com](http://www.ankama-group.com)  [www.DOFUS.com](http://www.DOFUS.com)

## 급성장하는 중동 게임시장, 2011년 154억 달러 규모에 달할 것

### PlayStation중심으로 성장하는 중동 콘솔게임 시장

- ◆ 지난 10월 28일-30일 Dubai에서 개최된 중동 최초의 게임쇼 Games '08 in Dubai에서 Eidos의 Ian Livingstone은 “중동의 콘솔게임 시장은 현재 7억 5,000만 달러에 달하며, 이 중 6억 달러 가량을 하드웨어 및 주변기기가 차지한다”며 중동의 성장 가능성을 높게 평가

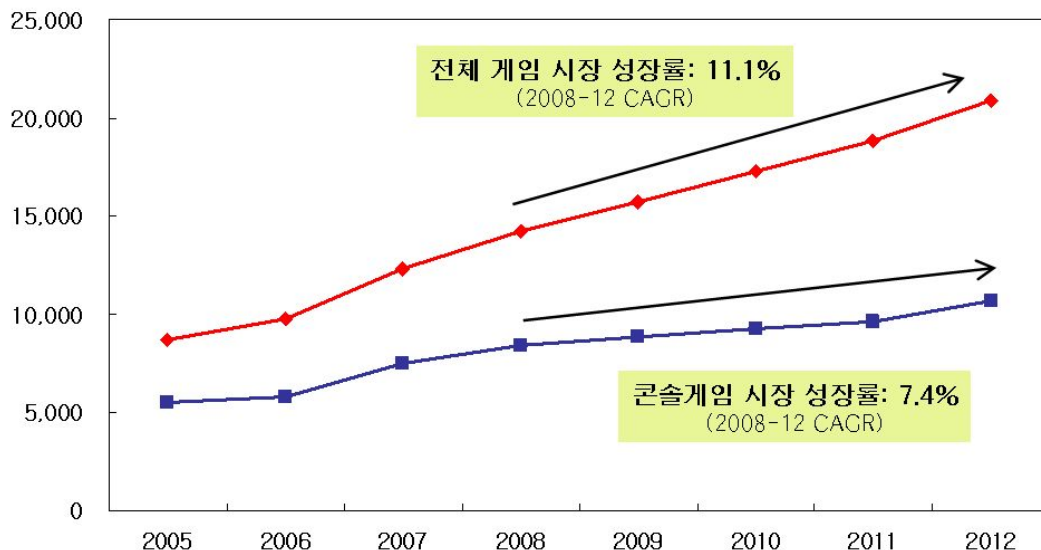
- 그는 "PlayStation은 이미 브랜드 기반을 다져 걸프협력회의 지역에서 우위를 점하고 있으며, PS2 400만, PSP 100만, 그리고 PS3 20만 대의 판매고를 기록했다"며, "특히 PS의 판매량이 매년 30%씩 증가하고 있다는 통계치에 주목해야 한다"고 밝힘

### ● 불법복제 문제로 몸살 앓고 있는 Xbox

- ◆ Livingstone은 "Xbox 역시 성장의 조짐을 보이고 있으나, 불법 복제 문제 탓에 써드파티(third party) 개발사의 비난을 받는 등 힘든 시기를 겪고 있다"고 전하며, Microsoft의 불법 복제 근절 방안 마련의 필요성을 제기
- 특히 사우디아라비아에서 불법복제로 어려움을 겪고 있는 반면, PS3는 아직 불법 복제에서 자유로워, PS3 플랫폼의 잠재력이 새롭게 주목 받고 있는 것으로 알려짐

Chart EMEA 지역 게임 시장규모 추이 및 콘솔게임 시장규모 추이(2005-12)

(단위: 백만 달러)



\*주: EMEA(Europe, Middle East, Africa) 지역은 유럽, 중동, 아프리카 지역을 모두 포함  
[출처] PWC 2008

## 터키, PC방 이용자의 절반이 가정용 인터넷 가입자

### ● 터키 인터넷 카페 이용 행태 조사 개요

- ◆ 터키 과학기술연구회(TÜBİTAK: the Scientific and Technological Research Council of Turkey)와 인류사회과학연구그룹(SOBAK: the Social Sciences and Humanities Research Group)의 협력 연구 조사 결과에 따르면, 터키의 인터넷 카페 이용자 중 절반 이상이 자택에서 인터넷 접속이 가능하면서도 인터넷 카페를 이용하는 것으로 나타남

- 이번 연구 조사는 58개 인터넷 카페 사업자를 대상으로 심층 인터뷰와 15~50세 사이의 300명(남성 200명)을 대상으로 한 설문조사로 이루어짐

### 🌐 조사 결과 - 이용 목적 및 지불 의사

- ◆ 조사 결과, 일반적인 인터넷 카페 이용자는 12~25세 사이의 젊은 싱글 남성으로, 고등학생 및 대학교 재학 중이며 집에서 인터넷 접속이 가능한 것으로 밝혀짐
  - 인터넷 카페의 주요 이용 목적은 △친구를 만나기 위해 △카페 직원의 좋은 서비스 △카페의 정결한 느낌 △하드웨어 성능 △집과 학교에서 근접함 △다양한 컴퓨터 게임 △외상 이용 가능 순으로 집계됨
  - 또한 이용객은 게임 외에 메신저, 자료 검색, 채팅, 학교 과제 해결 등을 위해 인터넷 카페를 찾고 있는 것으로 나타남
- ◆ 터키 젊은이들은 인터넷 카페의 요금과는 별도로, 게임 정액 요금이나 프리미엄 상품, 게임 CD 등에 돈을 쉽게 지불하는 경향을 보임
  - 일반적으로 젊은 이용객은 게임 정액 요금이나 부가상품 구매, 아이템 거래, 캐릭터 판매, 아바타 꾸미기, 중고 게임 거래 등에 비용을 지불하고 있는 것으로 조사됨
- ◆ 터키 젊은이들이 온라인게임을 즐기는 이유로는 △새 친구를 사귄 수 있는 점 △제2외국어를 익히기 유리한 점 △아이템 거래 등을 통해 비즈니스 자질을 키울 수 있는 점 △커뮤니케이션 기술을 향상시킬 수 있는 점 등으로 조사됨
  - 터키의 젊은 게이머들은 개인 플레이보다는 팀 플레이 게임을 선호하는 것으로 나타났으며, 한 젊은이는 "모든 팀원은 현실세계에서 온 사람들이고, 이들과 함께 팀워크를 맞추는 것은 혼자보다 훨씬 재미있는 일"이라고 응답
- ◆ 한편, 인터넷 카페 이용자들이 생각하는 부정적 요인으로는 △게임의 장기적 진행으로 인한 지루함 △높은 게임 비용 △빈번한 욕설 및 비속어 △카페 내에서의 흡연 등으로 나타남

## 음악게임업체 FreeStyleGames, 음악게임 장르는 이제 태동기

### 🌐 음악게임 장르는 아직 태동기...FreeStyleGames

- ◆ 지난 9월 Activision에 인수된 영국의 음악게임 개발사인 FreeStyleGames의 Chris Lee 사장이 게임전문 사이트인 GamesIndustry.biz와의 인터뷰를 통해, 음악게임 장르의 무한한 성장 가능성을 제시

- 그는 "음악게임 장르는 아직 태동기에 있으며 우리는 아직 그가 지닌 가능성의 주변에 머물러 있을 뿐"이라며, Activision의 음악게임 장르에 대한 선견지명이 FreeStyle 인수 결정에 큰 영향을 미쳤다고 밝힘

### 🌐 음악게임의 성장 동력 - 신규 유저 및 IP 창출

- ◆ Lee 사장은 "유럽에서 음악게임 장르는 여전히 무서운 성장 가능성을 보유하고 있다"며, "Activision의 전략 중에는 유럽 게이머를 위해 더 많은 지역 개발자와 손을 잡고 현지 음악 콘텐츠의 개발에 주력하는 것이 포함되어 있다"고 밝힘
  - 실제로 Activision의 'Guitar Hero'가 시장을 석권하는 사이 다수의 게임사가 음악 장르에 뛰어들었고, 현재 EA의 'Rock Band', Konami의 'Rock Revolution', 7 Studio의 'Scratch: The Ultimate DJ', THQ의 'Band Mashups' 등 글로벌 업체들의 음악 게임 출시가 잇따름
- ◆ 그러나 음악게임의 성장 가능성을 충분히 발굴하려면, 기존 유저층이 아니라 사교적 게임(Social Game) 형태로서 신규 게이머 유치 가능성에 관심을 가져야 한다고 강조
  - 그는 "사교적 게임은 불황을 모르며 음악게임도 사교적 게임의 일종"이라며, "창조적이고 빠른 페이스의 음악게임 시장은 FPS에 열중하는 기존 게이머를 유혹하기보다는 전혀 새로운 고객을 끌어들이는 데 주목"해야 한다고 강조
- ◆ 그는 또 "음악게임 영역에서 새로운 오리지널 IP의 창조"를 통해 음악게임의 지속적인 성장을 구가할 수 있다고 강조
  - 그는 "음악 장르에는 아직 살펴볼 여지가 있는 게임들이 많다"며, "그러나 지금은 'Guitar Hero World Tour'의 다운로드 콘텐츠의 성공적인 출시에만 전념하고 있다"고 언급

 [www.freestylegames.com](http://www.freestylegames.com)

## 佛 Ubisoft, DS용 써드파티개발사로는 처음으로 Nintendo 앞질러

### 🌐 Ubisoft, 최초로 Nintendo를 제치고 DS용 게임 판매순위 1위 차지

- ◆ 글로벌 게임업체인 Ubisoft는 지난 10월 첫째 주(9월28일~10월4일) 영국 DS 소프트웨어 판매량에서, Nintendo DS가 지난 2005년 3월 영국에서 발매된 이래 무려 196주 동안 누려왔던 Nintendo를 제치고 1위에 올라섬
  - 이로써 써드파티 업체가 일본 콘솔에서 성공하지 못한다는 종전의 징크스를 깨뜨림

### Ubisoft의 DS용 게임 라인업

- ◆ Ubisoft는 이 기념비적인 주간(10월 4일까지)에 'Games For Everyone' 모음집을 포함, 최근 발매된 'Imagine: Teacher', 'Puzzler Collection' 등으로 선전
  - 시장조사업체인 GFK ChartTrack의 애널리스트인 Poole은 "Ubisoft는 이번주 순위차트 톱 30위 안에 8개의 자사 타이틀을 진입시켜, 6개에 머무른 Nintendo를 압도했다"며, "'Imagine' 시리즈는 여전히 호황을 누리고 있으며, 앞으로도 Ubisoft만큼 잘 해낼 회사가 과연 있을지 의문이 들 정도"라고 전함
  - ELSPA와 GFK-ChartTracks의 공식 DS 차트에서 'Puzzler Collection'은 세 계단 뛰어오른 2위를 차지했고, 다만 'Imagine: Teacher'가 학교 연휴에서 돌아온 아이들의 영향 탓에 7위로 잠시 주춤한 모습을 보임
- ◆ Ubisoft의 Jon Roseblatt 마케팅 디렉터는 “우리는 항상 게임 모음집을 성공적으로 추진해 왔고, 필요한 순간에 적절한 가격으로 고객에게 어필해 왔다고 자신한다”며, “무엇보다도, 우리가 DS 고객의 성향을 잘 이해한 덕분에 필요한 라이선스를 확보하여 적절한 게임 타이틀의 제작이 가능했던 것 같다”고 ‘Puzzler Collection’의 성공 배경을 설명
  - 그는 또 “‘Puzzler’의 마케팅 비용이 게임 개발을 위해 확보한 라이선스 자체 마케팅 효과 덕분에 거의 제로에 가깝다”며, 게임 모음집 형태의 장점을 강조

 [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

## 佛 Infogrames, 2013년까지 게임의 90%는 온라인으로 출시할 것

### Infogrames/Atari, 온라인 유통으로 전환 선언

- ◆ 프랑스 게임업체인 Infogrames/Atari는 2013년까지 자사 게임의 디지털 배급 비율을 90%까지 끌어올릴 계획이라고 밝힘
  - Infogrames/Atari는, 자사 지분의 34%를 보유하고 있으며 향후 5년간 나머지 지분에 대한 인수권을 보유하고 있는 Namco Bandai와의 합의를 통해, Infogrames/Namco Bandai/여타 퍼블리셔의 게임을 디지털 다운로드 방식으로 제공
  - 이를 통해 ‘Atari’ 상표를 기존의 소매상품 브랜드가 아닌 상위 5위 안에 손꼽히는 온라인 브랜드로 만들 계획

### ● 온라인 유통 전략의 내용

- ◆ Atari의 Phil Harrison 사장은 최근 “Xbox Live Arcade와 PlayStation Network를 바탕으로 입지를 다질 것이고 iTunes, Facebook, MySpace 등과의 제휴 가능성도 폭넓게 열어두고 있다”고 온라인 유통 전략의 전개 방향을 제시
  - 이처럼 온라인으로 전환을 선언한 배경으로 재정적인 문제와 ‘Alone in the Dark’의 재출시 무산 등 최근 악화된 Atari의 경영 상황이 제시되고 있음
- ◆ EA Sports의 Peter Moore 사장은 英 언론사인 Guardian과의 최근 인터뷰에서 “하드 드라이브의 용량이 점차 커지고 브로드밴드 속도도 더욱 향상되고 있는 만큼 조만간 플라스틱 조각에 담긴 데이터를 사러 매장까지 차를 몰고 가던 시절을 회상하며 웃게 될 것”이라면서 “정확한 시기는 알 수 없지만 기존의 소매형 판매방식은 오래 가지 못할 것임이 분명하다”고 전망
  - 일각에서는 Direct2Drive, Gamers Gate, Valve의 Steam 서비스, Ted Turner의 GameTap과 같은 디지털 배급용 온라인 상점들이 속속 등장하고 있는 것을 감안하면 전환기는 예상보다 빠를 수 있을 것으로 전망

### STAT **英 콘솔게임기 보급률, 전년 대비 2배 증가**

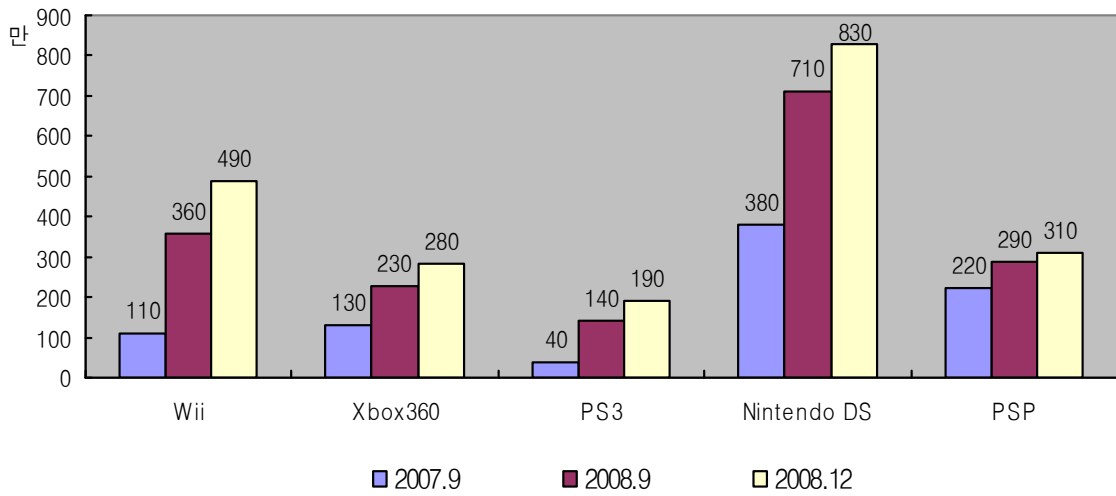
### ● 영국, 콘솔 보급률 최근 1년간 두 배 가까이 증가

- ◆ 유럽 시장조사업체인 GfK에 따르면 지난 12개월 간(2007년 9월~2008년 9월) 영국 내 콘솔게임기 보급률이 2배 가까이 급증한 것으로 나타남
  - 이 같은 콘솔 보급률 급증의 주요 요인으로는 총 360만 대가 보급돼, 보급률이 전년(110만 대) 대비 3배 이상 증가한 Nintendo Wii가 꼽히고 있음
  - Microsoft의 Xbox 360은 전년보다 약 100만 대가 증가한 230만 대가 보급됐고, Sony의 PlayStation 3 역시 전년 대비 약 100만 대가 증가한 140만 대가 보급
  - Nintendo DS는 전년보다 330만 대 증가, 총 710만대가 보급됐고, PSP는 전년 대비 약 70만 대가 증가한 290만대가 보급

### ● 영국 내 콘솔 보급률 증가세는 연말까지 지속될 전망

- ◆ 英 게임 유통업체인 The Game Group에 따르면, 이 같은 콘솔 보급률의 급증 현상은 올 연말까지 지속될 전망
  - 2008년 말 각 콘솔별 예상 보급대수: Wii 490만 대, Xbox360 280만 대, PlayStation3 190만 대, Nintendo DS 830만 대, PSP 310만 대

Chart 주요 콘솔별 영국 보급 추이(2007.9~2008.12 예상치)



[출처] Media Control Gfk International, 2008.9



**STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (10월 둘째 주)

순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	148,057	14,780	21,045	222,803
2	Wii	105,643	6,815	15,841	145,459
3	PSP	52,190	6,319	11,175	82,404
4	PS3	38,618	3,684	10,766	66,386
5	Xbox360	37,335	4,007	6,306	66,637
6	PS2	24,346	2,838	8,148	48,425

[출처] VG Chartz

**STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (10월 첫째 주)

순위	독일 (9.29~10.5)	스페인 (9.29~10.5)	영국 (10.12~10.18)
1	FIFA 09 (PS3)	FIFA 09 (PS3)	Pro Evolution Soccer 2009 (PS3)
2	FIFA 09 (PS2)	FIFA 09 (Xbox360)	Pro Evolution Soccer 2009 (Xbox360)
3	FIFA 09 (Xbox360)	FIFA 09 (PS2)	Saints Row 2 (Xbox360)
4	FIFA 09 (PC)	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)
5	Sacred 2: Fallen Angel (PC)	Wii Play (Wii)	FIFA 09 (Xbox360)
6	Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)	Mario Kart Wii (Wii)	FIFA 09 (PS3)
7	Sacred 2: Fallen Angel Collector's Ed. (PC)	FIFA 09 (PSP)	Saints Row 2 (PS3)
8	Wii Fit (Wii)	Star Wars: The Force Unleashed (PS3)	Mario Kart Wii (Wii)
9	Mario Kart Wii (Wii)	FIFA 09 (PC)	FIFA 09 (PS2)
10	Crysis Warhead (PC)	Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)	Wii Play (Wii)

[출처] Media Control Gfk International, ChartTrack

**STAT** 러시아 PC게임 판매순위

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Pure	racing	Noviy Disk
2	The Witcher-Edition	action RPG	Atari
3	Bratz: Real Girls	action adventure	THQ
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	Activision
5	Code of Honor 2: Conspiracy Island	FPS	City Interactive
6	Operation Thunderstorm	FPS	Atari
7	WITCH Charodeyki	RPG	Noviy Disk
8	Turok	FPS	Capcom
9	The Witcher-New Chapter	RPG	Atari
10	Race Driver: GRID	racing	Codemasters

[출처] Noviy Disk