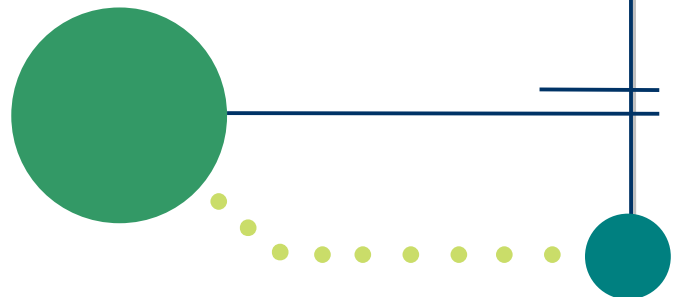




유럽 게임 시장 동향

- 英 게임업체 Eidos, 기대작 'Tomb Raider' 실패로 위기
- 유명 MMO게임 'Age of Conan', 서버의 50% 통폐합
- EU 산하 정보보안기구 ENISA, 온라인게임의 정보보안 문제 경고
- 러시아 온라인게임 시장 2008년 결산 및 2009년 전망
- **STAT** 2008년 영국 콘솔게임 시장규모 전년대비 17% 성장
- **STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (1월 둘째 주)
- **STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (1월 셋째 주)



英 게임업체 Eidos, 기대작 'Tomb Raider' 실패로 위기

● Eidos, 기대작 실패로 인해 주가 23% 폭락

- ◆ 2008년 연말 성수기에도 英 게임사 Eidos의 기대작 'Tomb Raider: Underworld'의 매출 부진 소식이 전해지면서, 지난 2년 간 95%나 폭락했던 Eidos의 주가는 지난 1월 9일 23% 하락한 것으로 알려짐
- ◆ Eidos의 기대작이 실패하면서, Eidos는 자금 문제로 인해 부채 부담이 가중될 것으로 전망되며, 인수될 가능성도 제기되고 있는 상황
 - 인수 업체로 Time Warner, Electronic Arts, Ubisoft 등이 거론되고 있는 상황이지만, 안정적인 포트폴리오 부재로 인해 인수 대상 업체로서의 매력도가 떨어져 실제 인수가 성사될지는 의문
 - 트레일러 영상은 좋은 반응을 얻었던 'Batman: Arkham Asylum'의 흥행 여부가 변수로 남아있지만, 처참한 실패로 끝난 'Tomb Raider: Underworld' 역시 트레일러는 호평을 받은 바 있어 안심할 수 없는 상황

● 비용절감 위해 인원 감축

- ◆ 이번 'Tomb Raider' 시리즈 실패로 인해 Eidos가 지난 1998년 인수한 산하 개발사 Crystal Dynamics에 소속된 30명 규모의 인원 감축을 단행한 것으로 알려짐
- ◆ Eidos의 CFO인 Robert Brent은 Times와의 인터뷰를 통해 "슬픈 영웅이었던 Batman도 느와르풍의 'Dark Knight'로 이미지 변신에 성공했다"며, "Lara Croft의 이미지 변화도 생각하고 있다"고 밝힘
 - 그는 "유럽에선 무난했으나, 미국 성적은 예상 이하"라며, "북미의 'Tomb Raider' 판매량이 유럽에 비해 절반 이하일 것이란 예측은 할 수 있었으나, 이번 성적은 그보다도 못한 수준"이라고 전함

 www.eidos.com

유명 MMO게임 'Age of Conan', 서버의 50% 통폐합

🌐 Funcom, 'Age of Conan'의 서버 49개에서 18개로 대폭 축소

- ◆ 지난 2008년 5월 20일 출시된 'Age of Conan'은 출시 한 달 만에 70만 명 이상의 유료 회원을 확보하며, 세간의 주목을 끌었으나 초반에 비해 급속히 줄어든 콘텐츠와 치명적인 버그로 인해 최근 동시접속자수가 40만 이하로 급감하면서, 서버 축소 및 인원 감축 등 강력한 구조조정에 돌입한 것으로 알려짐
 - Funcom은 지난 7일부터 'Age of Conan'의 49개 서버를 18개로 줄이는 대규모 서버 통합에 착수했으며, 언어가 달라서 통합이 힘든 프랑스, 스페인, 독일 서버를 제외하면, 사실상 37개의 서버 중에서 10개의 서버만이 살아남은 셈
 - 뿐만 아니라, 지난 12월 Funcom이 미국 지사 인력의 70%를 감축했다는 루머가 돌기도 했으며, Funcom은 이를 일부 인정한 바 있음

🌐 'Age of Conan'의 향후 서비스 전망

- ◆ Funcom의 담당 PM인 Erling Ellingsen은 한 인터뷰에서 최근 악화된 상황에도 불구하고 “'Age of Conan'의 Xbox360 버전 개발을 계속할 것”이라고 밝혔지만, 아직 뚜렷한 일정을 확정하지는 못한 것으로 알려짐
 - 한편, 'Age of Conan'은 올해 네오위즈게임즈를 통해 국내에 서비스될 예정



www.ageofconan.com

EU 산하 정보보안기구 ENISA, 온라인게임의 정보보안 문제 경고

🌐 온라인게임/가상세계 속 보안과 개인정보 노출의 심각성



- ◆ EU 산하기관인 유럽 네트워크 정보보안 기구 ENISA(European Network and Information Security Agency)는 지난 2008년 11월 8일 온라인게임 및 가상세계의 보안과 프라이버시 침해 위험과 대응방안을 담은 보고서, 'Virtual Worlds, Real Money'를 발표
 - ENISA가 정부, 게임공급자, 게임이용자를 대상으로 작성한 이번 보고서는 그 동안의 사이버 범죄와 관련한 전세계 정보를 효과적으로 공유하고, 컴퓨터 바이러스와 해킹실태를 파악, 각국 정부·기업·일반인들에게 위험을 경고하는 데 의의가 있음

🌐 온라인게임의 보안 문제 유형

- ◆ ENISA는 게임 내 접근 통제에 취약성, 서비스 실패, 스팸 등도 포함해 상세히 다루고 있으며, 특히 온라인게임 속 사기행위의 3가지 유형은 다음과 같음
 - 온라인게임/가상세계에서 아바타의 신원 도용 및 사기하는 경우로, 주로 금전을 목적으로 하지만, 명예 훼손 및 범죄 책임 회피를 목적으로 하는 경우도 있음
 - 다른 이용자를 공격하거나 괴롭히는 경우 또는 지적재산권을 침해하는 경우로, 이 경우 미성년자들에게 성인용 영상물 등 부적절한 콘텐츠가 전달될 수 있음
 - 도스 공격이나 악성 게임 서버 등으로 인한 스팸 문제
- ◆ 현재 이 같은 위협으로 인해, 가상세계 이용자 중 약 30%가 가상세계 속 재산을 사기로 잃는 경험을 하고 있으며, 아바타나 아이템과 같은 가상세계 제품을 현금으로 판매하는 금액은 연간 약 15억 유로에 이르고 있음.
 - 반면 서비스 이용자들이 가상재산을 사기 또는 도난 당했을 경우, 이에 대한 별다른 해결책이 없기 때문에 사이버범죄의 표적이 되고 있음

🌐 대처방안

- ◆ 온라인게임/가상세계 서비스 공급업체는 온라인게임 보안을 위해 다음과 같은 사항을 유의해야 함
 - 프라이버시 정책에서 정보유출 방지(anti-cheating)를 위해 수집한 데이터와 다른 이용자들이 접근 가능한 데이터를 정확하게 명시해야 함
 - 서비스업체들은 불만사항의 허위제보 및 신고를 막기 위해 이용자가 제보 및 신고할 경우 이에 따른 일정비용의 부과를 고려해야 함
 - 서비스 이용자 인증 정책의 강화를 독려해야 함
 - 서비스 공급업체들이 디자인과 개발과정에서 최종이용자 집단까지 참여해 보안을 위한 표준지침서 및 전문 용어집을 권고함
 - 보안에 민감한 사용자를 위해 온라인뱅킹에서 이미 사용되고 있는 특정 온라인게임/가상세계를 위한 전용 보안 소프트웨어가 내장된 부터블(bootable) CD이미지(Live CD)의 활용을 고려

 www.enisa.europa.eu

러시아 온라인게임 시장 2008년 결산 및 2009년 전망

● 시장 규모 및 경쟁구도

- ◆ [시장규모] 러시아 게임업체 Nival Online에 따르면, 2008년 러시아 온라인게임 시장 규모는 전년대비 2배 증가한 약 15억 달러에 달하며, 향후 2년간 이 같은 성장세는 계속될 전망
- ◆ [선두업체] 현재 러시아 온라인게임 시장의 선두업체는 Astrum Online Entertainment이며, 이 업체는 현재 30개 이상의 웹게임과 클라이언트 게임을 운영하고 있으며, 전체 이용 게이머 수는 약 1,100만 명에 달함
- ◆ [인기게임] Nival Online의 Сергей Орловский(세르게이 오를로프스키)에 따르면, 현재 중국산 MMORPG 'Perfect World'가 이용자 수, 동시접속자 수 면에서 선두를 달리고 있으며, 신규 서버를 계속 확충하고 있는 상황인 것으로 알려짐

● 유형별 게임 현황 및 과금 모델

- ◆ [해외게임 비율] 현재 해외 게임이 클라이언트 게임 시장의 80%를 차지하고 있으나, 2009년 출시될 러시아 게임 'Allody Online'으로 인해 그 비중은 점차 낮아질 전망
- ◆ [웹게임 비율] Nival Online에 따르면, 2008년 온라인게임 시장의 60%가 부분유료화를 채택한 웹게임이 차지했으며, 정액제를 채택한 클라이언트 게임은 40%를 차지한 것으로 나타났으며, 부분유료화 모델을 채택한 클라이언트 온라인게임이 등장하면서, 시장구도는 다음과 같이 변화함
 - 40% - 웹게임
 - 30% - 정액제 기반 클라이언트 게임(MMORPG)
 - 30% - 부분유료화 기반 클라이언트 게임(MMORPG)
- ◆ [클라이언트 게임 전망] 2009년에는 접근성이 좋으면서도, 3D 등 퀄리티가 뛰어난 부분유료화 기반 클라이언트 게임이 시장을 주도할 전망
 - 이는 최근 경제위기에 기인한 측면이 강해, 이들의 ARPU는 상대적으로 높지 않은 상황이지만, 경기가 회복되면 상당한 매출 수익원으로 부상할 전망
- ◆ [결제방법] 러시아 게임업체 NIKITA Online의 Никита Скрипкин(니키타 스크리프킨)에 따르면, 러시아에서 가장 일반적인 지불방법은 SMS이며, 그 다음이 인터넷 머니, 은행 송금, 신용카드이며, 향후 5년간 현 상황이 유지될 전망

- ◆ [ARPU] Nival Online에 따르면, 부분유료화 게임의 ARPU는 게임당 월평균 3달러인 것으로 알려짐

발전 과제

- ◆ [온라인게임에 대한 낮은 문화적 수용도] Nival Online 관계자에 따르면, 인구의 80%가 MMORPG를 즐기는 한국과 달리 러시아에서 온라인게임은 주된 레저활동이라고 인식되지 못하고 있음
- ◆ [인프라] broadband 보급률 낮고, 지방의 broadband 요금이 소득수준에 비해 너무 높아 접근성이 떨어지며, 불편한 온라인 결제와 신용카드 사용제한 등 열악한 결제 인프라도 문제

STAT 2008년 영국 콘솔게임 시장규모 전년대비 17% 성장

2008년 영국 콘솔게임 시장규모는 7조 6,517억 원

- ◆ 영국 게임산업 협회인 ELSPA에 따르면 2008년 영국 콘솔게임 시장규모는 40억 3,400만 파운드(7조 6,517억 원)이며, 이 중 하드웨어가 14억 2,200만 파운드, 소프트웨어는 19억 500만 파운드로 나타남
- ◆ 2008년 영국 콘솔게임 소프트웨어 판매량은 8,280만 장으로, 2,000만 장 이상 판매된 Nintendo Wii 타이틀에 힘입어 2007년 대비 17% 성장한 것으로 나타남
 - 특히 가족이 함께 즐길 수 있는 타이틀이 많이 판매된 것으로 집계

*주: 콘솔게임 시장규모는 소프트웨어 매출을 기준으로 산정

www.elspa.com

2008년 영국 게임시장 규모		YoY 변화율	
하드웨어	14억 2,200만 파운드(2조 6,972억 원)	+23%	
소프트웨어	19억 500만 파운드(3조 6,134억 원)	+14%	
	Wii	4억 8,100만 파운드	+112%
	DS	3억 6,700만 파운드	+17%
	Xbox360	4억 4,300만 파운드	+38%
	PS3	3억 3,400만 파운드	-
	기타	2억 8,000만 파운드	-
주변기기	5억 4,900만 파운드(1조 413억 원)	+82%	
기타	1억 5,800만 파운드 (2,996억 원)	-	
합계	40억 3,400만 파운드(7조 6,517억 원)	-	

[출처] ELSPA

STAT 유럽 콘솔 HW 판매량 (1월 둘째 주)

Table 유럽 콘솔 HW 판매량 (1.4~1.10) (단위: 대)

순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	113,450	8,395	27,567	149,412
2	Wii	113,109	10,266	18,683	142,058
3	Xbox360	88,706	6,717	13,741	109,164
4	PS3	58,956	4,075	16,437	79,468
5	PSP	52,932	3,383	9,282	65,597
6	PS2	34,989	2,856	10,628	48,473

[출처] VG Chartz

STAT 유럽 게임 SW 판매순위 (1월 셋째 주)

Table 유럽 게임 SW 판매 순위 (1.11~1.17, 1.4~1.10, 1.4~1.10)

순위	독일 (1.11~1.17)	스페인 (1.4~1.10)	영국 (1.4~1.10)
1	Mario Kart Wii(Wii)	Guitar Hero 3: Legends of Rock(Wii)	Wii Fit(Wii)
2	Call of Duty: World at War(PS3)	Guitar Hero 3: Legends of Rock(PS3)	Wii Play(Wii)
3	Mario&Sonic at the Olympic Games(Wii)	WoW: Wrath of the Lich King(PC)	Mario Kart Wii(Wii)
4	Wii Fit(Wii)	Guitar Hero: World Tour(PS2)	Call of Duty: World at War(X360)
5	Call of Duty: World at War(X360)	Singstar Abba(PS2)	DR KAWASHIMA's Brain Training(DS)
6	Grand Theft Auto 4(PC)	NHL 09(X360)	Mario&Sonic at the Olympic Games(Wii)
7	Professor Layton(DS)	FIFA 09(X360)	Gears of War 2(X360)
8	Call of Duty: World at War(PC)	NHL 09(PS3)	100 Classic Book Collection(DS)
9	Brain Training(DS)	World of Warcraft(PC)	Need for Speed: Undercover(X360)
10	Resistance 2(PS3)	Singstar Svenska hits Schlager(PS2)	Call of Duty: World at War(PS3)

[출처] Media Control Gfk International, ChartTrack