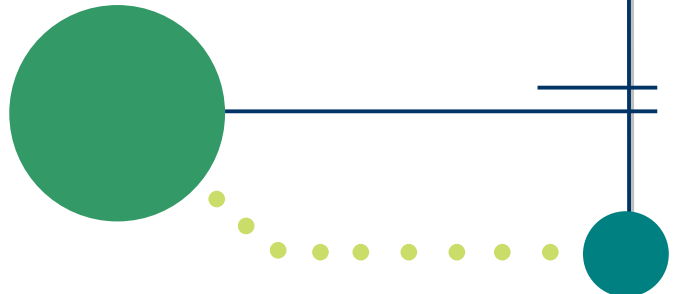




유럽 게임 시장 동향

- EU, 게임 타이틀 의무 보증기간 2년으로 규제하는 법안 상정
- 佛 Ubisoft, 영화 특수효과 시장 진출
- 佛 Inforgrames, 2008 회계연도 3억 1,933만 달러 순손실 기록
- 스웨덴 게임개발사, DSi용 증강현실 게임 'Ghostwire' 출시
- **STAT** 유럽 콘솔 HW 판매순위 (5월 다섯째 주)
- **STAT** 유럽 게임 SW 판매순위 (5월 넷째 주)



EU, 게임 타이틀 의무 보증기간 2년으로 규제하는 법안 상정



EU, 일부 디지털 콘텐츠에도 2년 의무 보증기간 제안

- ◆ EU 위원회가 게임 타이틀의 '2년간 품질 보증'을 의무로 하는 법안을 제안한 것으로 지난 5월 15일 알려짐
 - 지금까지 게임 타이틀은 'EU Sales and Guarantees Directive'(실물 소비 상품에 대한 2년 보증 법규)의 적용을 받지 않았지만, EU 위원회의 Viviane Reding과 Meglena Kuneva 위원은 이를 확대해 게임에도 보증 제도 적용을 제안함

법안 상정 배경

- ◆ 유럽의회는 지난 2007년 2월 기존의 실물에 한정되어 있던 소비자 보호법을 '디지털콘텐츠'로 확장해야 할 필요성이 있다는 내용의 보고서인 'Green Paper on the Review of the Consumer Acquis'를 발간한 바 있으며, 지난 2007년 9월 이 보고서의 전반적인 방향에 관한 합의를 이룬 바 있으나, 구체적인 법안이 상정된 것은 이번이 처음
- ◆ Meglena Kuneva 위원은 현재까지는 게임 타이틀의 버그 등 결함으로 인해 게임을 할 수 없는 경우 게임 매장이 환불 의무가 없었던 점에 주목해 '2년간 품질 보증'을 제안했으며, 법안이 통과된다면 게이머들은 품질이 보장된 게임을 사용할 수 있는 권리를 되찾게 됨
 - 한편, Kuneva 의원은 이러한 보증 제도가 게이머의 양심에 의존하고 있어 거짓말로 결함을 내세워 환불을 요구하는 악용 사례의 가능성을 인정했으나, 그렇다고 소비자의 기본적인 권리를 막을 수 없을 만큼 크지 않다며 보증 제도의 필요성을 역설함
 - 이번 제안은 EU 내 국가마다 상이한 미디어 및 콘텐츠 관련법을 통합하기 위한 작업 중 포함된 것으로 풀이됨

업계 반응

- ◆ 업계 전문가들은 이러한 EU의 법안이 이후 게임 개발 활성화에 걸림돌이 될 것이라는 우려 섞인 목소리를 내고 있음
 - 영 게임개발사 협회인 TIGA(The Independent Games Developers Association)의 회장 Richard Wilson은 "소비자에게 좋은 품질의 상품과 서비스를 제공하는 것이 필요하나, 지나친 법규는 개발사와 퍼블리셔를 크게 위축시킬 수 있다"고 전함

- Apple과 Microsoft 등이 속한 소프트웨어 업체 협의체인 Business Software Alliance(BSA) 역시 EU의 법안에 부정적인 반응을 보였으며, BSA의 공공정책부장(director)인 Francisco Mingorance는 서면을 통해 ‘디지털 콘텐츠를 전자레인지와 같은 실물 상품으로 다루는 것은 부적절하다’는 의견을 나타냄

佛 Ubisoft, 영화 특수효과 시장 진출

● Ubisoft 자회사 Hybride, SF 영화 ‘Avatar’ 특수효과 제작

- ◆ 글로벌 게임업체 Ubisoft의 자회사 특수효과 업체인 Hybride는 美 영화제작사인 20th Century Fox가 제작 중인 SF 영화 ‘Avatar’의 특수효과 제작을 지원하고, 관련 제반 콘텐츠를 게임화하는 방식으로 상호 공조할 것으로 지난 5월 17일 알려짐
- Ubisoft는 자회사 Hybride의 기술을 이용해, James Cameron 감독이 제작하는 SF영화 ‘Avatar’의 특수 효과 제작을 지원하고, 관련 자료와 캐릭터를 활용한 게임을 개발할 것으로 알려짐
- Hybride는 영화 ‘Sin City’와 ‘300’ 작업을 참여한 캐나다 특수효과 업체로, 지난 2008년 1월 Ubisoft에 합병됨
- Ubisoft는 Peter Jackson 감독의 ‘King Kong’의 리메이크 영화를 원작으로 게임으로 제작하기도 함

● 진출 배경

- ◆ 특수효과 산업이 헐리우드 제작비의 1/3 이상을 차지하는 가운데, 영화 업체로서는 특수효과 제작비를 절감할 수 있으며, 게임업체 입장에서는 사전에 게임 관련 콘텐츠를 준비할 수 있어 시너지 효과가 발생할 전망
- Ubisoft의 CEO Yves Guillemot는 영화와 게임 라이선스의 크로스 오버에 대해 “콘텐츠 제작 시 발생하는 시너지 효과는 물론 게임과 영화의 동시 런칭으로 마케팅이 쉽다.”고 밝혔으나, “스튜디오 간 독립성을 존중해야 하며, 협력 작업을 빌미로 투자를 요구하는 것은 경계해야 한다”고 전함
- 이미 ‘Lara Croft: Tomb Raider’, ‘StreetFighter’, ‘Mortal Kombat’ 등의 게임이 영화로 제작된 바 있으며, 반대로 ‘King Kong’, ‘Spider-Man’, ‘Lord of the Rings’ 등의 영화가 게임으로 제작되기도 함

- ◆ 佛 미디어 콘텐츠 그룹 Vivendi Group과 美 게임 업체 Activision이 합병해 Activision Blizzard를 출범시킨 이래, 대형 미디어 기업의 게임에 대한 관심이 높아지고 있음
 - 美 3대 미디어 업체 중 하나인 Time Warner는 몇몇 게임 스튜디오에 투자를 진행 중이며, 美 거대 미디어 업체 Viacom의 자회사 MTV Networks 역시 유명 게임 'Rock Band'의 개발사 Harmonix를 지난 2006년 약 1억 7,500만 달러에 인수함

 www.ubisoftgroup.com  www.hybride.com

佛 Infogrames, 2009 회계연도 3억 1,933만 달러 손실키록

● Atari 모회사 佛 Infogrames, 퍼블리싱 사업 난조로 대규모 적자

- ◆ Infogrames는 2009 회계연도(2008.4~2009.3)에 2억 2,610만 유로(3억 1,933만 달러)의 적자를 기록했으며, 이는 2008 회계연도에 5,110만 유로(7,217만 달러)의 손실킬을 낸 것에 비해 크게 늘어난 것임
 - 한편, Atari의 2009 회계연도(모기업과 동일) 매출은 1억 3,640만 유로(1억 9,277만 달러)로 전년대비 51% 증가했으며, 특히 북미 시장 매출이 전년대비 82.3% 상승한 1억 3,270만 달러를 기록

● 실적 악화 배경

- ◆ Infogrames는 ‘자사 퍼블리싱 사업부문의 자산가치 하락과 신용악화’를 이 같은 결과의 주 원인으로 꼽았으며 ‘유럽/아시아 시장에서의 (유통사업) 철수로 인한 영업 단절’도 일정 부분 영향을 끼쳤다고 밝힘
 - 그러나 Infogrames는 ‘이번 회계연도 하반기 동안 일회성 항목(Non-recurring items)을 제외하면 최소한 적자는 면할 수 있을 것’이라는 기존 전망을 고수
 - 올해 초 Infogrames와 자회사인 Atari는 유통사업부의 자사보유 주식을 Namco Bandai에 매각한 바 있음

● 향후 전망

- ◆ Infogrames는 ROI(return on investment)가 낮고 대규모 영업자본투자(working capital investment)가 필요한 프로젝트를 취소하고, 매스마켓을 겨냥한 게임과 온라인 유통을 강화해, 내년도 자사의 여신한도(credit line)를 늘려갈 계획

- Infogrames는 지난해 12월 9일 NCsoft가 퍼블리싱해 1억 달러 이상의 매출과 18만의 최대가입자 수를 기록한 게임인 'City of Heroes'와 'City of Villains'을 개발한 북미 MMO게임 개발사 Cryptic을 인수해, 온라인게임 시장 진출을 시사
- Cryptic은 현재 MMO 게임인 'Champions Online'(PC/Xbox360, 북미 9월 1일 발매 예정)을 개발 중이며, Atari의 기존 타이틀 및 역대 인기 IP들을 기반으로 신작 게임도 개발할 예정
- Infogrames는 “오랜 역사를 자랑하는 Atari의 고전 게임을 기반으로, 수익성 높은 온라인 게임과 레이싱, MMO 등의 장르에 초점을 맞추고 있다”며 “이 같은 전략을 뒷받침하기 위해 비용을 줄이는 방안도 계획 중”이라고 덧붙임

 www.atari.com  www.crypticstudios.com

스웨덴 게임개발사, DSi용 증강현실 게임 'Ghostwire' 출시

Nintendo DSi의 내장 카메라를 이용한 증강현실 게임 개발

- ◆ 스웨덴 게임개발사 A Different Game이 Nintendo DSi의 내장 카메라를 이용한 최초의 증강현실(Augmented Reality) 게임 'Ghostwire'를 출시할 예정이라고 지난 5월 22일 밝혔
- 'Ghostwire'는 Nintendo DSi 내장 카메라로 촬영된 장면에 유령을 등장시켜, 게이머가 현실 공간 상의 유령과 상호 작용할 수 있는 게임이며 각기 다른 유령의 사연을 듣고 미스터리를 해결하는 게임
- Nintendo DSi용 'Ghostwire'는 현재 개발 중이며, 발매 일정은 아직 알려지지 않음

'Ghostwire'는

- ◆ 'Ghostwire'는 A Different Game이 지난해부터 다양한 휴대전화 단말을 대상으로 개발해온 모바일게임으로, 2008 N-Gage Mobile Games Innovation Challenge에서 1위를 차지한 바 있음
- A Different Game의 한 수석 디자이너는 Nintendo DSi의 내장카메라, 마이크, 터치스크린을 이용해 자사 게임 타이틀 'Ghostwire'를 완벽하게 이용할 수 있다고 말하며, Nintendo DSi를 'Ghostwire'를 위한 최고의 플랫폼이라고 지칭하기도 함

* 증강현실(Augmented Reality): 실제 환경에 가상 물체를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 기술로, 가상의 공간과 사물만을 대상으로 하는 기존의 가상현실과 달리 현실세계를 가상세계와 접목하여 보완해 줌

 www.differentgame.org

STAT 유럽 콘솔 HW 판매량 (5월 다섯째 주)

Table		유럽 콘솔 HW 판매량 (5.24~5.30)			(단위: 대)
순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	102,537	5,274	15,427	122,639
2	Wii	86,959	4,675	12,205	104,438
3	Xbox360	37,459	3,346	8,911	47,116
4	PS3	31,166	2,835	6,349	42,912
5	PSP	26,455	2,200	6,311	35,004
6	PS2	9,334	818	4,610	14,762

[출처] VG Chartz

STAT 유럽 게임 SW 판매순위 (5월 넷째 주)

Table 유럽 게임 SW 판매 순위			
순위	영국 (5.17-5.23)	독일 (4.27.-5.3)	프랑스 (4.27-5.3)
1	Pokemon Platinum (DS)	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)
2	UFC 2009:Undisputed (X360)	Mario Kart Wii (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)
3	UFC 2009:Undisputed (PS3)	Naruto: Ultimate Ninja 4 (PS2)	Professor Layton and the Curious Village (DS)
4	EA Sports Active (Wii)	Mario Kart DS (DS)	X-Men Origins: Wolverine (PS3)
5	Wii Fit (Wii)	New Super Mario Bros. (DS)	Wii Play (Wii)
6	Wii Play (Wii)	PES 2009 (PS3)	Resident Evil 5 (PS3)
7	Mario Kart Wii (Wii)	Brain Training (DS)	PES 2009 Platinum (PS3)
8	My Fitness Coach (Wii)	PES 2009 (PS2)	X-Men Origins: Wolverine (X360)
9	X-Men Origins: Wolverine (X360)	Mario Power Tennis (Wii)	Mario Kart DS (DS)
10	Professor Layton and the Curious Village (DS)	Resident Evil 5 (PS3)	Mario Power Tennis (Wii)
순위	스페인 (4.1~4.31)	이탈리아 (4.27~5.3)	러시아 (6.1)
1	Wii Play (Wii)	Mario Kart Wii (Wii)	World of Warcraft
2	Wii Fit+Balance Board (Wii)	Wii Fit (Wii)	Empire Total War
3	Mario Kart+Wii Wheel (Wii)	Wii Play (Wii)	World of Warcraft: Burning Crusade
4	Resident Evil 5 (PS3)	Mario Power Tennis (Wii)	World of Warcraft: Wrath of the Lich King
5	Professor Layton and the Curious Village (DS)	Mario Kart DS (DS)	FIFA 09
6	Trivial Pursuit (Wii)	X-Men Origins: Wolverine (PS3)	Need for Speed Undercover
7	FIFA 09 (PS3)	PES 2009 (PS2)	Rome: Total War Gold Edition
8	Mario Power Tennis (Wii)	Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4 (PS2)	Crysis
9	FIFA 09 (PSP)	New Super Mario Bros. (DS)	NHL 09
10	Ratchet&Clank (PS3)	Brain Training (DS)	Grand Theft Auto IV

*주: 영국, 스페인 순위에는 PC와 콘솔을 통합해 산출한 반면, 독일, 프랑스, 이탈리아는 PC를 제외한 콘솔 플랫폼 기준으로 산출된 순위이며, 러시아는 PC 플랫폼 기준 순위임

*스페인: 주간이 아닌 월간 통계

[출처] Media Control Gfk International, COI03