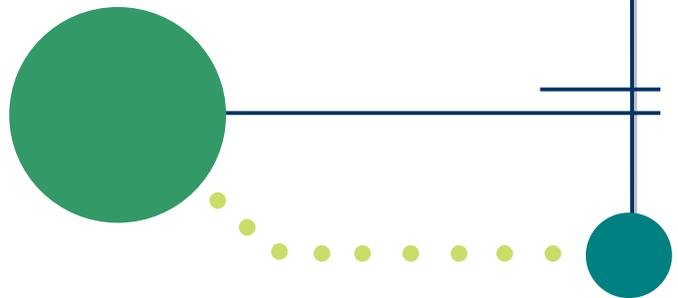




유럽 게임 시장 동향

- 佛 Ubisoft, DS용 타이틀 판매량 감소로 올해 실적 전망치 하향조정
- 獨 게임개발사 Crytek, '폭력게임 금지법 통과시 다른 국가로 옮길 것'
- 'Wii Sports Resort', 발매 2주 만에 유럽 판매량 60만 장 돌파
- 英 애니메이션 엔진업체 NaturalMotion, 상반기 매출 80% 증가
-  Games Convention Online 2009 Briefing
-  유럽 콘솔 HW 판매순위 (8월 첫째 주)
-  유럽 게임 SW 판매순위 (8월 첫째 주)



Ubisoft, DS용 타이틀 판매량 감소로 올해 실적 전망치 하향 조정

Ubisoft, 2/4분기 실적 저조



◆ Ubisoft의 올 회계연도 1/4분기(4~6월) 매출이 8,300만 유로(1억 1,371만 달러)에 그쳐, 지난해 같은 기간의 1억 6,900만 유로(2억 3,153억 달러)에 비해 51% 급감한 것으로 나타났음

- 이는 종전 예상치인 9,500만 유로(1억 3,015만 달러)보다도 12.6% 가량 낮은 실적

원인 및 전망

◆ Ubisoft는 소프트웨어 불법복제로 인한 DS용 타이틀의 판매량 급감을 실적 저조의 주요 원인으로 지적함

- DS용 게임은 신/구작을 통틀어 전년동기대비 67% 가량 판매량이 크게 감소했으며, 매출에서 차지하는 비중도 지난해 같은 기간의 37%에서 26%로 줄었음
- Ubisoft는 게임 패키지에 캐릭터 피규어 등을 번들로 끼워 소비자들의 정품 구매를 유도할 계획

◆ 이에 따라 Ubisoft는 이번 회계연도 매출 예상치를 11억 유로(약 15억 달러)에서 10억 4,000만 유로(14억 2,000만 달러)로, 영업수익률도 종전의 11%에서 7%로 각각 낮췄음

- 자사 기준 2/4분기(7~9월) 실적 전망치 역시 종전의 1억 3,000만 유로(1억 7,810만 달러)에서 8,000만 유로(1억 960만 달러)로 하향 조정, 전년동기대비 54%의 마이너스 성장을 예상하고 있음
- ‘Splinter Cell Conviction’, ‘Red Steel 2’, ‘Ghost Recon 4’, ‘I am Alive’ 등 기대작 4편의 출시 시점도 내년 이후로 연기된 탓에 연말 특수를 이용한 실적 반등도 쉽지 않은 상황

◆ 반면, Wii용 타이틀의 매출 비중은 전년동기의 11%에서 20%로 늘어났으며 이 같은 추세는 내년에도 지속될 것으로 예상됐음

- Ubisoft는 자사 캐주얼게임에서 Wii 부문이 차지하는 비중이 지난해의 18%에서 올해 40%까지 증가할 것으로 전망

 www.ubisoft.com

獨 게임개발사 Crytek, '폭력게임 금지법 통과시 다른 국가로 옮길 것'

● 'Far Cry' 개발사 Crytek, 독일 내 폭력게임 금지법에 대한 우려 표명

- ◆ 게임엔진 'Cry Engine'과 FPS게임 'Far Cry'로 유명한 독일 게임 개발사 Crytek이 최근 독일 내에서 논의되고 있는 '폭력게임 개발 및 유통 금지법'이 통과될 경우, 현재 독일 Frankfurt에 위치한 본사를 다른 나라로 옮길 수도 있다고 지난 8월 4일 독일 PC게임 전문 사이트 'PC Games Germany'를 통해 밝혔
 - Crytek의 회장이자 공동창립자인 Cevat Yerli는 '최근 독일정부의 움직임은 액션 게임을 개발하고 있는 개발사/자들의 창의성을 억누르는 행보로, 이는 Crytek뿐만 아니라, 글로벌 게임 개발국으로서의 '독일'의 위상을 낮출 뿐 아니라, 독일 내 게이머들의 즐거움을 빼앗는 일'이라고 강력하게 비판

● 문제 제기 배경

- ◆ Crytek이 이처럼 적극적으로 독일 정부를 압박하고 나선 것은 지난 6월 초 독일을 구성하고 있는 16개 주의 총리(Innenminister)들이 한 자리에 모여 독일 내 폭력적인 게임의 개발 및 유통을 금지하는 법안을 논의하고, 오는 9월 27일 치르는 연방 선거 전까지 해당 법안을 통과시킨다는 구체적인 계획이 전해졌기 때문
 - 법안이 통과될 경우, 독일 게이머는 폭력성이 심한 게임을 구매할 수 없게 될 뿐 아니라 Crtyek 등 폭력적인 게임을 제작해온 게임업체들은 게임의 개발을 아웃소싱하거나 개발 스튜디오를 다른 나라로 옮겨야 함
 - 각 주 총리들은 지난 3월 11일 독일 남부의 'Stuttgart' 근교의 Winnenden에 위치한 학교 Albertville에서 15명의 사상자를 낸 총기 난사 사건과 같은 사고가 FPS 게임 'Counter Strike'와 같은 비디오게임과 연관이 깊다고 판단하고, 이를 미연에 방지하기 위해서는 이 같은 법안을 추진해야 한다며 법안의 당위성을 강조
 - 독일경찰연합(DPoIG) 역시 폭력적인 게임의 악영향을 우려하며 자국 내에서 폭력 게임이 근절되어야 한다고 주장한 바 있음

 www.crytek.com

‘Wii Sports Resort’, 발매 2주 만에 유럽 판매량 60만 장 돌파

● ‘Wii Fit’의 후속작 ‘Wii Sports Resort’, 출시 초기 판매 호조

- ◆ Nintendo에 따르면, 지난 7월 24일 유럽에서 발매된 ‘Wii Sports’의 후속작 ‘Wii Sports Resort’가 유럽 시장에서 발매 2주 만에 60만 장의 판매량을 기록했으며, 일본과 미국에서의 판매량을 합치면 현재 200만 장이 넘는 판매고를 기록하고 있는 것으로 추정됨
 - ‘Wii Sports Resort’는 지난 7월 26일 미국에 출시된지 8일만에 50만 장의 기록적인 판매고를 기록했으며(출처: Nintendo), 일본 시장에서는 발매 4일째 되는 6월 28일까지 35만 9,411장의 판매량을 기록해, 역대 일본내에서 가장 빠르게 판매된 Wii용 타이틀로서 ‘Super Smash Bros. Brawl’(81만 6,000장)과 ‘Mario Kart’(60만 8,000장)에 이어 3위를 차지(출처: Enterbrain)

● 의미

- ◆ ‘Wii Sports Resort’는 Nintendo의 신규 모션 센서 컨트롤러인 ‘Motion Plus’와 번들 판매되고 있으며, 미국 시장에서는 Wii 게임기와의 번들 판매도 이루어지고 있어, 이 타이틀의 판매량은 곧 신규 컨트롤러와 최근 저조한 Wii 판매량의 재도약의 가능성대 역할을 하기 때문에, Nintendo 입장에서 전략적으로 매우 중요한 타이틀임
 - ‘Wii Sports’가 꾸준한 판매량을 유지해 최근까지 4,666만 장의 기록적인 판매량을 기록했던 점과 비교해 볼 때, 출시 초기의 판매량을 비슷한 추세를 유지하고 있어 향후 긍정적인 가능성을 보여주고 있음
 - 올 2/4분기에 Nintendo의 Wii 판매량이 최소로 감소세를 기록해, Wii에 대한 수요가 포화에 달했다는 안팎의 위기의식이 팽배한 상황
 - ‘Wii Sports Resort’는 탁구, 농구, 검도, 양궁, 사이클, 카누와 같은 스포츠를 지원하며, 이번 ‘Motion Plus’의 지원으로 정확도와 반응 감도가 상당히 향상되었다는 평가를 받고 있음

Table ‘Wii Sports Resort’의 권역별 판매량 추이 (단위: 개)

주차	일본	미국	유럽/기타	전체
발매일	2009.6.25	2009.7.26	2009.7.24	-
1	349,411	518,506	329,619	1,197,536
2	153,276	224,996	335,837	714,109
3	99,102	-	180,177	279,279
4	70,769	-	-	70,769
5	69,940	-	-	69,940
6	63,610	-	-	63,610
7	70,385	-	-	70,385

[출처] VG Chartz, 2009.8.17

영 애니메이션 엔진업체 NaturalMotion, 상반기 매출 80% 증가

● 'Morpheme' 고객 증가와 'Euphoria' 엔진 매출 증가로 상반기 매출 증가

- ◆ 게임용 애니메이션 엔진 'Morpheme'으로 유명한 영국의 NaturalMotion의 2009 회계연도 상반기 매출이 당초 예상을 넘는 전년대비 80% 증가한 것으로 나타남
 - NaturalMotion은 현재 본사인 Oxford와 San Francisco에 70여명의 인력을 운용하고 있음
 - NaturalMotion은 크게 3가지의 게임 그래픽 관련 툴을 제공하고 있는데, 'GTA 4'와 'Star Wars: Force Unleashed' 개발에 사용된 바 있는 euphoria는 내부 개발인력만으로 확보하기 어려운 인체 관절의 움직임 데이터를 시뮬레이션해 별도의 모션 캡처 없이 자연스러운 움직임을 만들어내는 툴이며, morpheme은 앞서 euphoria에서 만들어낸 데이터를 바탕으로 애니메이션을 만드는 툴이고, endorphin은 morpheme을 통해 만들어진 3D 그래픽에 효과를 덧 씌우는 툴임

● 성장 배경

- ◆ 이 같은 성장세는 'Morpheme' 고객 증가와 'Euphoria' 엔진으로 인한 매출에 기인한 것이라고 NaturalMotion의 CEO Torsten Reil은 밝힘
 - 실제로 NaturalMotion의 Morpheme 기술은 THQ, Bioware, CCP Games, Eidos, Red 5 뿐만 아니라, 호주 게임 개발사 Transmission Games가 개발하고, 영 게임업체 Codemaster가 영국에서 퍼블리싱하는 'Ashes Cricket 2009'(2009.8.7 출시)에도 사용됨
- ◆ Transmission Games의 책임자 Tony Parkes는 “이 기술을 이용해 보다 적은 비용을 들여 효율적으로 우리가 원하는 현실성 있는 애니메이션을 구현할 수 있었다”고 평가한 바 있으며, NaturalMotion 또한 3D 게임 개발 관련 비용을 절감시켜준다는 점을 강조하고 있음

 www.naturalmotion.com  www.transmissiongames.com

STAT Games Convention Online 2009 Briefing



Games Convention Online 박람회의 개요 및 특징

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
Games Convention Online	2009.07.31 ~ 08.02	독일 (Leipzig)	www.gamesconvention.com/en/

- ◆ Games Convention Online(GCO) 박람회는 온라인게임과 모바일게임을 전문 전시하는 유럽 최초의 행사로 올해 처음 개최돼, 한국, 독일, 오스트리아, 불가리아, 미국, 폴란드 등 8개국 74개 업체가 출품한 150 종 이상의 게임을 선보였음
 - GCO 박람회는 미국의 E3, 일본의 동경게임쇼와 함께 세계 3대 게임박람회로 꼽히던 Game Convention이 모태이며, 콘솔게임에 문혀 종전에 큰 주목을 받지 못했던 부문(온라인/모바일게임, 브라우저, 클라이언트)에 초점을 뒤 행사 성격 자체의 차별화를 꾀하고 있음

GCO의 주요 트렌드 및 이슈

- ◆ [온라인게임 중심의 게임박람회] 제1회 GCO 행사는 온라인으로 참여자가 전체 관람객(주최측 추산 50만 명)의 90%를 차지한 역대 최초의 온라인 중심형 게임박람회임
 - Shanda의 '월드 제로', Giant Online의 'wjdeh2', '용혼', The9의 '명장삼국', '뮤X', '구주전기', 9you의 '유성호접검', '신병전기', Tencent의 'QQ선협전', '대명용권' 등이 출시됨
- ◆ [유럽, 온라인게임의 신흥시장으로 부상] 이번 행사에는 다수의 국내 온라인게임 업체들이 대거 참여, 유럽 소비자들의 온라인게임 수용 양상에 대한 기대감을 피력
 - 독일 전자통신협회 BITKOM의 7월 29일 발표에 따르면 독일의 온라인게임 경험자 수는 올해 들어 1,000만 명을 돌파했고, 14~29세 연령층에서는 그 비율이 45%에 달하는 것으로 추산됨
 - 시장조사업체 PWC에 따르면, 유럽권 온라인게임 시장의 성장률은 年 25%로 전세계 평균치 20%를 크게 앞서고 있으며, 특히 독일의 경우는 30% 가까운 성장세를 보이고 있음
 - NHN USA가 출시한 게임포털 ijji.com의 경우, 독일어 등 현지어가 지원되지 않는데도 불구하고 전체 이용자 900만 명 가운데 200만 명 가량이 유럽 사용자인 것으로 전해짐

www.gamesconvention.com/en/

STAT 유럽 콘솔 HW 판매량 (8월 첫째 주)

Table 유럽 콘솔 HW 판매량 (7.26~8.1) (단위: 대)

순위	HW	주요 5개국	스칸디나비아	기타 유럽	합계
1	DS	85,584	4,117	13,247	102,948
2	Wii	73,694	7,124	14,970	95,788
3	Xbox360	32,377	2,084	5,256	39,717
4	PSP	26,459	2,505	7,349	36,313
5	PS3	20,953	1,664	5,379	27,996
6	PS2	7,259	632	3,427	11,318

[출처] VG Chartz

STAT 유럽 게임 SW 판매순위 (8월 첫째 주)

Table		유럽 게임 SW 판매 순위		
순위	영국 (8.2-8.8)	독일 (8.3-8.9)	프랑스 (7.27-8.2)	
1	Wii Sports Resort (Wii)	The Sims 3	Wii Sports Resort (Wii)	
2	Ashes Cricket 2009 (PS3)	Anno 1404	Wii Fit (Wii)	
3	Ashes Cricket 2009 (X360)	Divinity 2 - Ego Draconis	Pokemon Platinum (DS)	
4	Ashes Cricket 2009 (Wii)	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Professeur Layton Et L'etrange Village (DS)	
5	Wii Fit (Wii)	Landwirtschafts-Simulator 2009	Mario Kart (DS)	
6	Mario Kart Wii (Wii)	World of Warcraft	-	
7	The Sims 3 (PC)	Counter-Strike: Source	-	
8	EA Sports Active (Wii)	World of Warcraft: The Burning Crusade	-	
9	Wii Play (Wii)	Gothic 3	-	
10	Fight Night Round 4 (X360)	Fallout 3 Addon Pack 1: The Pitt & Operation Anchorage	-	
순위	스페인 (6.1~6.30)	네덜란드 (8.3~8.9)	러시아 (8.11)	
1	The Sims 3 (PC)	Wii Sports Resort (Wii)	The Sims 3	
2	Pokemon Platinum (DS)	Mario Kart Wii (Wii)	Harry Potter & the Half Blood Prince	
3	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)	Prototype (Collection Edition)	
4	Wii Play (Wii)	The Sims 3 (PC)	World of Warcraft	
5	Active Personal Trainer(Wii)	Pokemon Platinum (DS)	World in Conflict	
6	The SIMS 3: EDICION COLECCIONISTA(PC)	Mario Kart (DS)	Spore: Space Adventures	
7	Virtual Tennis 2009 (PS3)	EA Sports Active (Wii)	Transformers: Revenge of the Fallen	
8	Mario Kart Wii (Wii)	New Super Mario Bros (DS)	World of Warcraft: Burning Crusade	
9	El Professor Layton Y La Villa Misteriosa (DS)	Brain Training (DS)	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	
10	Prototype(PS3)	Grand Theft Auto 4 (PC)	Virtua Tennis 3	

*주: 이번 호부터는 이탈리아 대신에 네덜란드 통계를 다루며, 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 5위까지만 발표하기 때문에 이를 반영함

*주: 영국, 스페인, 네덜란드 순위는 PC와 콘솔을 통합해 산출한 반면, 프랑스는 PC를 제외한 콘솔 플랫폼 기준으로 산출된 순위이며, 러시아와 독일은 PC 플랫폼 기준 순위임

*스페인: 주간이 아닌 월간 통계

[출처] Media Control Gfk International, COI03