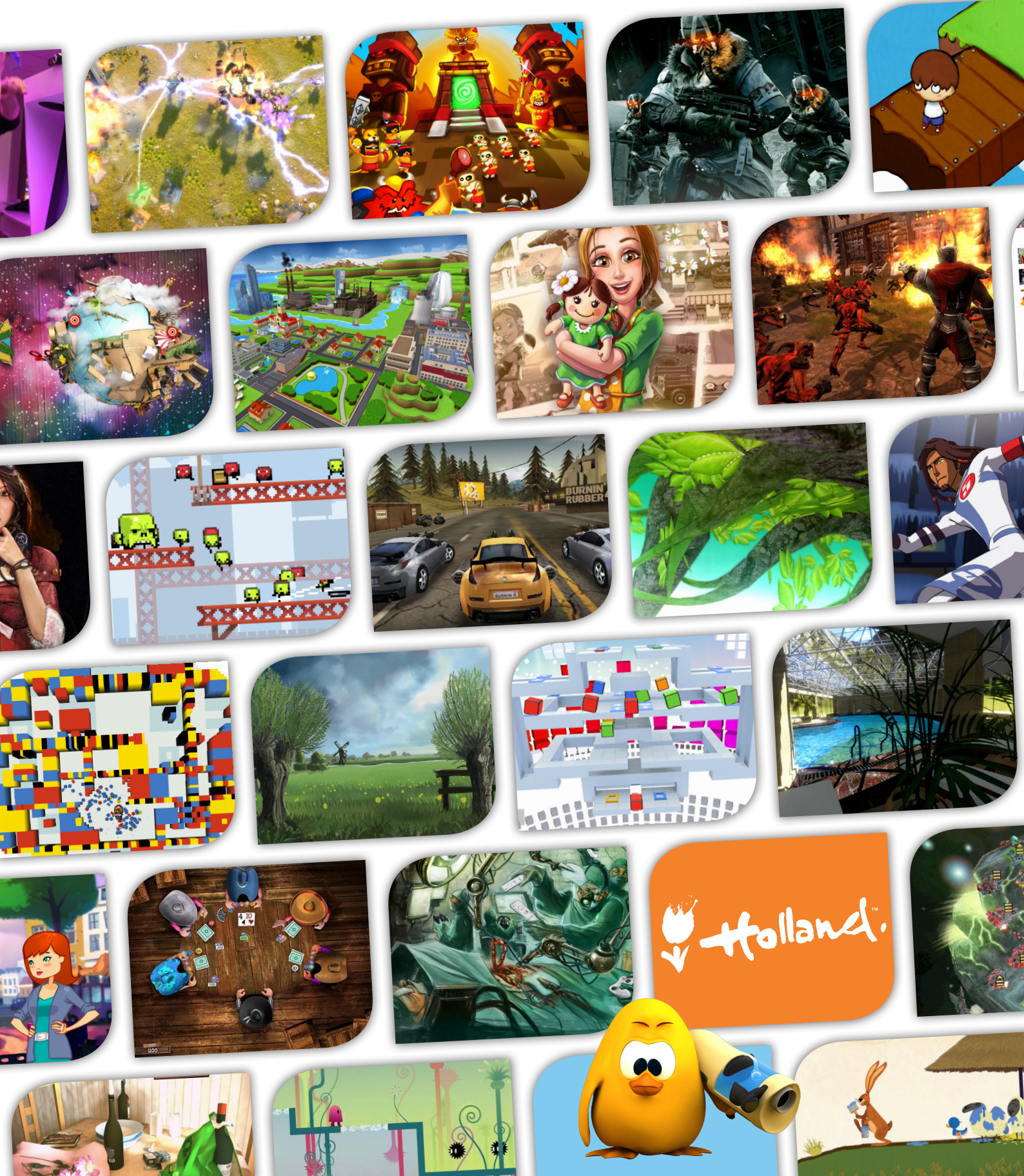


# 네덜란드 게임의 세계 진출

76  
네덜란드  
게임업계의  
하이라이트



# “네덜란드의 달인들은 영원히 사라졌다고 생각하는 사람들은 다시 한번 생각하십시오!”

## 네덜란드의 달인

전세계에 네덜란드는 많은 것으로 알려져 있습니다. 람브란트, 반고흐 및 몬드리안 외에도 나막신 (실제로는 많이 신지 않아요), 치즈(솔직히 말하면 많이 먹어요) 및 DJ(시끄럽게 해서 죄송해요)가 유명합니다. 또한 네덜란드는 해수면보다 낮은 곳에서 사는 것이 실제 안전한 세계에서 유일한 국가입니다!

역사를 통해 우리는 항상 해외에 포커스를 맞추었고 게임 업계와 같은 창의적이고 혁신적인 비즈니스에서 전세계적으로 더욱 더 많은 회사 및 게임 출시 회사가 네덜란드의 독창적인 파워를 발견하고 있습니다.

네덜란드는 실제로 전체 게임 개발 지역이 될 수 있는 모든 요소를 갖추고 있습니다. 세계 최고로 명성있는 일부 스튜디오가 바로 네덜란드 스튜디오로 우리 정부가 실제로 게임 업계를 자극하고 많은 대학교가 높은 수

준의 연구 프로젝트에 참여하며 해마다 참신한 인재를 배출해 냅니다. 이 모든 것을 떠나 가장 중요한 사실은 네덜란드가 조용히 게임 업계의 가장 흥미있는 분야의 일부를 점유하기 시작했다는 것입니다. 네덜란드 회사는 온라인 캐주얼 엔터테인먼트 시장에서 상당한 시장 점유율을 확보하고 있습니다. 차기 주자로 세계에서 그 어떤 국가도 기능성 게임 시장에서 그러한 성공을 누리고 있지 않습니다.

네덜란드의 달인들은 영원히 사라졌다고 생각하는 모든 사람들은 다시 한번 생각해 보십시오!



# 네덜란드

혁신, 예술, 기술 및 게임

**GUERRILLA GAMES**  
(게릴라 게임)  
Killzone

**GAMEHOUSE**  
(게임하우스)  
Zylo

**SPIL GAMES**  
(스필 게임)  
세계 1위의 캐주얼 온 라인

**TRIUMPH STUDIOS**  
(트라이엄프 스튜디오)  
오버로드

... 및 또다른 170개  
게임 회사...

AAA-엔터테인먼트에서  
기능성 및 캐주얼 게임  
까지 분야가 다양한 회  
사가 이 안내 책자에  
있습니다.

**TOMTOM**  
GPS-시스템

**PHILIPS**  
가전제품 및 의료

**HEINEKEN**  
맥주

**SPYKER (SAAB)**  
자동차

**ROYAL DUTCH SHELL**  
오일 및 연료

**ENDEMOL**  
TV 컨셉

**ASML**  
기술



## 네덜란드 순위

국가 면적	134
인구	60
국내총생산	16
일인당 국내총생산	8
수출액	6
외국인 직접 투자	5
유럽내 일인당 국내총생산	2
FIFA 세계축구랭킹	2
일인당 광대역 연결	1
연금제도	1

## 경제 실적

국내총생산	5,665억 유로
국내총생산 성장률	2.4%
일인당 국내총생산	28,000 유로
소비자 가격 인플레이션	1.8%
실업률	총 노동력의 4.5%
제품 및 서비스 수출	4,635억 유로
제품 및 서비스 수입	4,008억 유로

## 지리적 및 인구 통계학적 정보

지역	41,543 평방 킬로미터(16,033 평 방 킬로미터)
기후	온대 해양 기후
평균 기온	16C / 61F (여름), 3C / 37F (겨울)
인구	1,650만 명
인구 밀도	484명/km2
노동 인구	8백만 명
평균 수명	남성: 77.6세, 여성: 81.7세
국가 언어	네덜란드어
영어 사용 인구	총 인구의 85%
주요 종교	카톨릭(30%), 기독교(20%)

## 방문하고 싶으십니까?

삼성 전자, Danone, Abbott Laboratories, Tata Consultancy Services, FedEx, Cisco Systems, 나이키 및 스타벅스 같은 회사가 왜 네덜란드에 투자했는지 그 이유를 생각해 보십시오.

네덜란드 외국 투자 에이전시(NFIA) 연락처

### NFIA 본부

Juliana van Stolberglaan 148  
2595 CL The Hague  
THE NETHERLANDS  
전화: +31 88 602 8818  
이메일: info@nfia.nl  
웹사이트: www.nfia.nl



**엔터테인먼트 하이라이트**

**GATLING GEARS VANGUARD 엔터테인먼트 그룹 제작**  
 Vanguard는 W!Games와 Karami 간의 합병의 산물로, 카라미는 이전 Guerrilla 게임의 설립자인 마틴 드 룬드(Martin de Ronde) 및 미카엘 몰(Michiel Mol)이 소유하고 있습니다. 새 게임 타이틀인 Gatling Gears의 출시를 위해 Vanguard는 EA와 파트너 계약을 맺었습니다. Greed Corp 다음으로 상을 받은 Gatling Gears는 Mistbound Universe에서 설립한 두 번째 타이틀입니다.

**엔터테인먼트 게임**

**엔터테인먼트 하이라이트**

**ISOTX의 IRON GRIP**  
 소규모 마니아들이 모여 MOD 및 인기 게임 시리즈를 전부 개조해 만들면서 시작한 ISOTX는 요즘 완벽한 상업 스튜디오입니다. 인기있는 Iron Grip를 전세계에 프랜차이즈를 구축한 개발자는 MOD를 벗어나 자신만의 세계를 만들었습니다. 올해는 세계적으로 우세한 위치로 한 걸음 더 올라가게 될 것입니다.



**네**덜란드는 컨셉상 독창적이면서 대중 시장에서 크게 어필할 수 있는 독특하고 혁신적인 게임을 디자인하고 생산할 수 있는 능력을 대단히 자랑스럽게 생각합니다. 자신만의 기술을 사용하여 디자인하고 제작한 네덜란드 제품은 성공적으로 국제 게임 업계 주류에서 없어서는 안될 중요한 부분이 되었습니다. 미래는 이러한 발전 산업을 통해 네덜란드의 독창성과 영향력 증가를 보여줄 시간입니다.



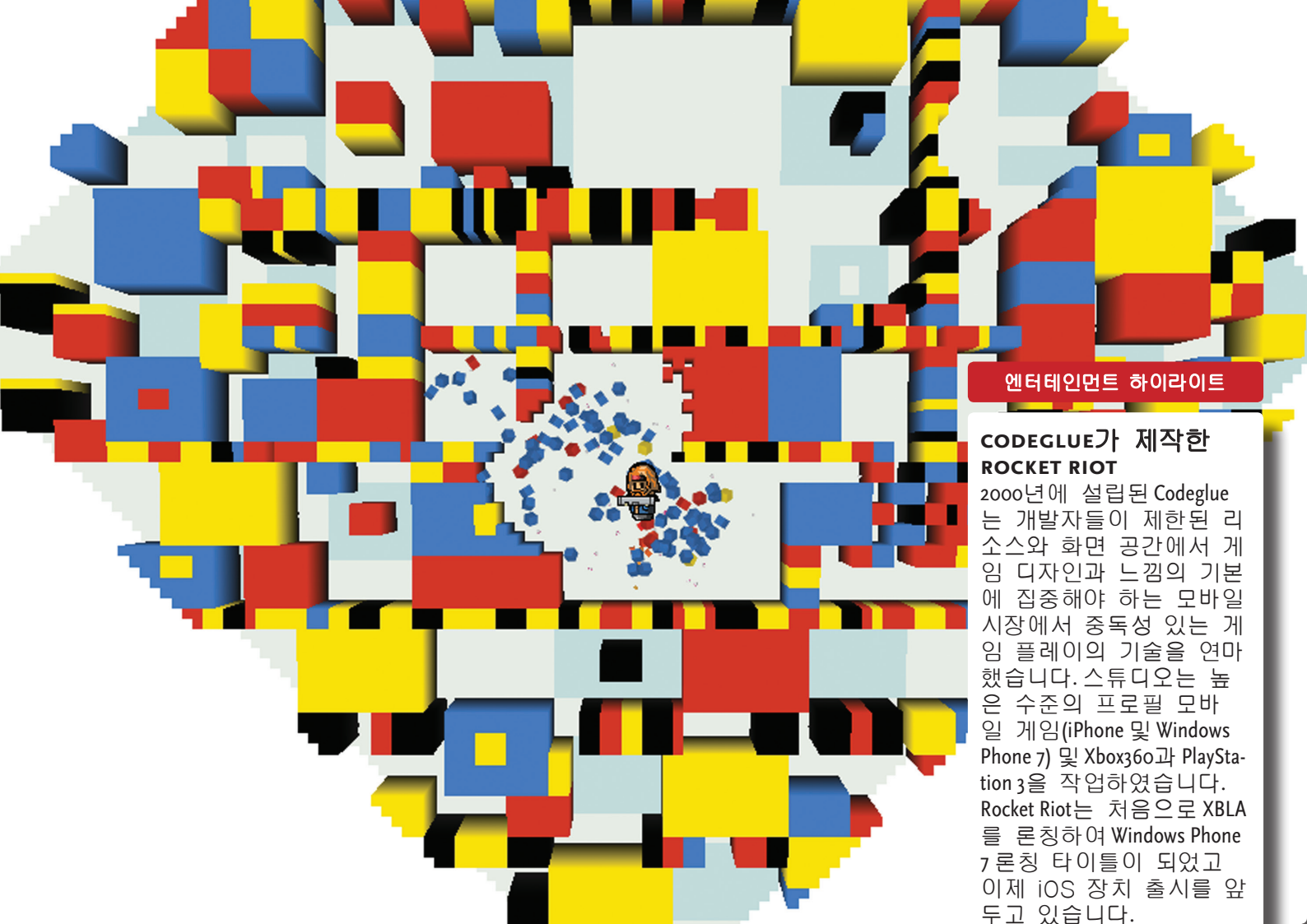
**엔터테인먼트 하이라이트**

**ADAM'S VENTURE VERTIGO GAMES 제작**  
 때때로 한 가지 일의 끝은 다른 일의 영광스런 시작이 됩니다. Coded Illusions가 회사 문을 닫은 후 일부 직원이 작은 독립 게임 개발 회사인 Vertigo Games를 설립했습니다. Vertigo Games는 도덕적 기준의 지지를 믿고 사회적으로 책임있는 오락을 제공합니다. 이 회사가 처음으로 출시한 Adam's Venture는 플레이어에게 가상의 엔진 파워 어드벤처를 제공합니다.



### KILLZONE

**GUERRILLA GAMES 제작**  
네덜란드의 게임 개발 및 엔터테인먼트 산업에서도 가장 큰 시장은 Guerrilla Games의 Killzone(킬존)입니다. Sony의 독점적인 타이틀이 결합된 에피소드는 전세계적으로 수백만 개의 제품을 판매하였습니다. Killzone 3는 입체 3D-게임 및 PlayStation Move와 같은 Sony의 신기술 노력에 대한 중심 도구입니다.



엔터테인먼트 하이라이트

**CODEGLUE가 제작한  
ROCKET RIOT**

2000년에 설립된 Codeglue는 개발자들이 제한된 리소스와 화면 공간에서 게임 디자인과 느낌의 기본에 집중해야 하는 모바일 시장에서 중독성 있는 게임 플레이의 기술을 연마했습니다. 스튜디오는 높은 수준의 프로파일 모바일 게임(iPhone 및 Windows Phone 7) 및 Xbox360과 PlayStation 3을 작업하였습니다. Rocket Riot는 처음으로 XBLA를 론칭하여 Windows Phone 7 론칭 타이틀이 되었고 이제 iOS 장치 출시를 앞두고 있습니다.

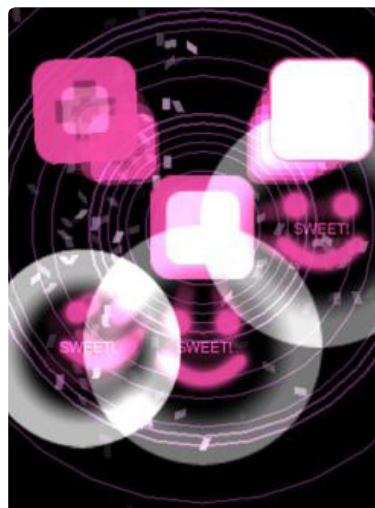
**STAR DEFENSE  
ROUGH COOKIE 제작**

이 회사는 순전히 Khaeon과 Elements Interactive 간의 게임 잼을 위한 한 차례의 협력으로 시작되었습니다. 그러나 Rough Cookie는 휴대용 장치에 대한 성공적인 게임 개발업체로 전환했습니다. 이 회사는 성공적이어서 이 회사 타이틀 Star Defense는 2009년도 Apple 전세계 개발자 컨퍼런스의 기조 연설 동안 쇼케이스로 사용되었습니다.



**WINTA  
TRIANGLE STUDIOS &  
MASAYA MATSUURA 제작  
ONEBIGGAME**

네덜란드 소재 자선 게임 회사인 OneBigGame은 Dutch Triangle Studios를 만들고 특별 프로젝트를 위해 유명한 일본 음악가와 게임 개발자인 Masaya Matsuura를 초빙했습니다. 이들이 만든 것이 우수한 혁신적인 게임플레이의 iPhone 음악 게임인 WINTA입니다. 이 게임을 위해 Matsuura-san이 특별히 작곡했습니다.



현재 새로운 플랫폼의 새로운 온라인 및 모바일 기능은 개발자들에게 게임을 공급할 수 있는 새로운 장을 열었습니다. XBLA, PSN, Wi-iWare 및 Apple의 App Store는 작고 응집력 있는 팀이 제작할 수 있는 독창적인 게임에 아주 적합합니다. 네덜란드의 개발자들은 제조업체가 제공한 기회를 받아들여 쉽게 이용할 수 있고 플레이할 수 있는 최고 게임의 예를 제공했습니다.



엔터테인먼트 하이라이트

**SWORDS & SOLDIERS**

**RONIMO GAMES 제작**

이 회사의 첫 번째 명성은 THQ가 아주 재미있는 Wii 게임으로 개발한 타이틀인 De Blob를 위한 독창적인 아이디어 개발로 인한 것이었습니다. 현재 Ronimo 게임은 3D 경험을 지원하는 Playstation Move 속으로 가져와 이미 성공을 거둔 WiiWare 게임 Swords & Soldiers를 완전히 새로운 레벨로 올렸습니다.



엔터테인먼트 하이라이트

**FLIPPER**

**GOODBYE GALAXY GAMES 제작**

Lone programmer Hugo Smits가 바로 Goodbye Galaxy Games입니다. 그는 말 그대로 침대에서 자신의 첫 번째 상용 게임을 만들었습니다. DSiWare 퍼즐 게임인 Flipper는 팬 및 비평가로부터 평가를 잘 받아서 그를 최고의 휴대용 게임 분야에서 Dutch Game Award를 수상했습니다.

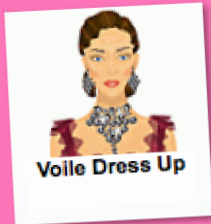
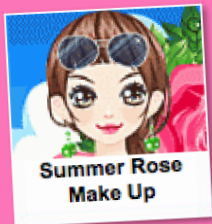
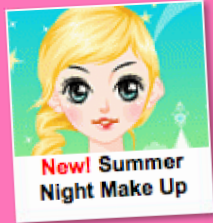
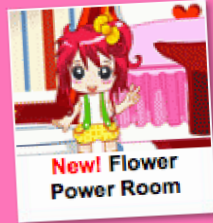
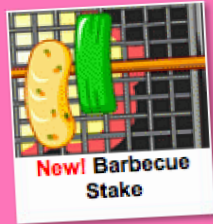


엔터테인먼트 하이라이트

**SWAP THIS!**

**TWO TRIBES 제작**

귀엽고 작은 노란색 병아리 Toki Tori를 본 적이 있으니까? 2000년부터 이 작은 병아리는 수많은 휴대용 및 콘솔에서 히트 게임이 되었습니다. Two Tribes는 Worms, Monkeyball 및 Sponge-Bob 등 유명한 프랜차이즈를 조심스럽게 다루기도 했습니다. 2011년도에 이 회사는 EA-출시된 iOS-장치를 위한 퍼즐러 Swap This!를 출시했습니다.



**스필 게임: 전세계 1위**  
 스플 게임은 전세계 최고의 온라인 게임 교통 개발 회사입니다. 이 회사는 전세계적으로 45개 이상의 지역 온라인 게임 포털을 만들고 매달 1억 3천만 명의 고정 방문객을 갖고 있습니다. 현재 포트폴리오 상에는 캐주얼, MMO 및 다운로드 게임을 포함하여 모든 장르에서 3,500개 이상의 무료 온라인 게임이 들어있습니다. Spil 게임 회사는 회사 내부적으로 제삼자 게임을 만들지만 커다란 인기를 얻고 있는 플래크 보이(Flakboy)와 같은 우수 IP를 만들어내는 게임 스튜디오도 보유하고 있습니다.

캐주얼 게임

“네덜란드는 캐주얼 게임을 위한 시장 개발에서 주도적인 입지를 일부 차지하고 있습니다”

캐주얼 게임을 위한 시장은 최근 몇 년 동안 폭발적이었고

네덜란드는 이 비즈니스 발전에서 주도적인 입지를 일부 차지해 왔습니다. 기존의 비디오 게임과 다르게 인구 통계학 상의 캐주얼 게이머는 노년층과 여성 플레이어가 커다란 부분을 차지하고 있습니다. 캐주얼 게임의 전세계적인 인기는 대체로 대화형 비디오 게임의 어필과 노출 두가지를 넓혀나갔습니다.



**FACEBOOK-게임 GAMEPOINT 제작**  
 게임포인트(GamePoint)는 온라인 캐주얼 멀티플레이어 게임 개발자로 게임포인트 포털, 파트너 및 소셜 네트워크를 통해 공급합니다. 게임포인트(GamePoint)는 대양 전반에 게임을 유행시켰고 지난 6개월 동안 백만 명 이상의 회원을 확보하면서 수많은 소셜 네트워크(주로 페이스북) 애플리케이션을 통해 영국계 미국 시장에서 회사의 존재를 구축했습니다.





**DELICIOUS GAMEHOUSE 제작**  
 리얼 네트워크의 일부로서 네덜란드 기반의 GameHouse(북미 자매 스튜디오와 합작)는 전세계적으로 가장 큰 개발업체이자 캐주얼 게임 출시 회사 중 한 곳입니다. 그리고 성공적으로 그 회사의 포털 중 한 곳인 Zylom.com이 Google 및 Play 웹사이트와 견줄만한 경쟁력을 갖춘 영국에서 가장 인기있는 웹사이트로 뽑혔습니다. 개발 스튜디오인 GameHouse는 전세계적으로 리얼게임 분야의 일부입니다. 스튜디오는 Emily에 대한 모든 것을 책임집니다. Emily는 대단히 성공적이고 재미있는 관리 게임 시리즈인 'Delicious'에 등장하는 주요 캐릭터입니다.



**BURNIN' RUBBER 시리즈 XFORM 제작**  
 Xform은 수준높은 온라인 브라우저 3D 게임 분야의 독립 개발 회사입니다. 이 회사는 발행자들을 위한 게임을 만들면서 대리점 및 게임 포털을 광고합니다. 이 회사는 ShockWave가 내장된 놀라운 레이싱 게임으로 전세계적으로 높은 명성을 얻고 있습니다. 그러나 Xform은 트릭만 좋은 회사가 아닙니다. iPhone, 닌텐도 DS 및 콘솔과 같은 플랫폼을 위한 게임을 개발합니다. 그러나 이 회사가 가장 성공을 거둔 게임 시리즈 중 하나는 버닝 러버(Burnin' Rubber)로 그 중 4판이 Shockwave.com에서 최고 1위 자리에 올랐습니다.



**GOVERNOR OF POKER YODA GAMES 제작**  
 이 스튜디오의 이름은 똑똑하게 지었습니다. 유다의 의미는 '여러분이 바로...'라는 뜻입니다. Governor of Poker, Survivor, Camper 또는 The Island, Castaway와 같은 제목과 함께 이러한 게임 관리에 알맞습니다. 게임은 스스로 내부 스튜디오에서 개발되었으나 이 웹사이트는 전세계 게임을 위한 공간을 제공합니다.

캐주얼 하이라이트

캐주얼 하이라이트



MMO 하이라이트

**DREAM BEAR**

**WEBER SG 제작**

Weber는 웹사이트 및 온라인 게임 개발 전문 회사인 네덜란드 디지털 스튜디오입니다. 이 회사는 MTV 네트워크, Nickelodeon 및 Sevengames와 같은 주요 고객을 위해 일해왔습니다. 현재까지 이 회사의 가장 큰 프로젝트는 Dreambear로 이 게임은 페이스북과 같은 소셜 네트워크 상에서 플레이할 수 있는 어린이용 소셜 게임입니다.

캐주얼 MMO

"일부는의로운으로  
자신들만적으로운으로  
전반적으로운으로  
세로운으로  
구축하고여기에  
꿈이 살게  
합니다."

바다로부터 자신들의 국가를 구한 이후 네덜란드 사람들은 새로운 것을

만들어 내면서 정신을 무장하는 것 같습니다(확실히 말하면 그냥 저희의 추측임). 일부는 기존 IP 및 갈락틱 풋볼 애니메이션 시리즈를 기반으로 한 클럽 갈락틱과 같은 인기있는 IP를 이용하여 세계를 만들어 냅니다. 다른 회사들은 자신들만의 전반적으로 세로운 세계를 구축하고 여기에 꿈이 살게 하고... 무료로 플레이하는 캐주얼 MMO 게임은 장르가 점차 늘어나고 네덜란드인들은 확실히 큰 몫을 챙기고 있습니다.

MMO 하이라이트

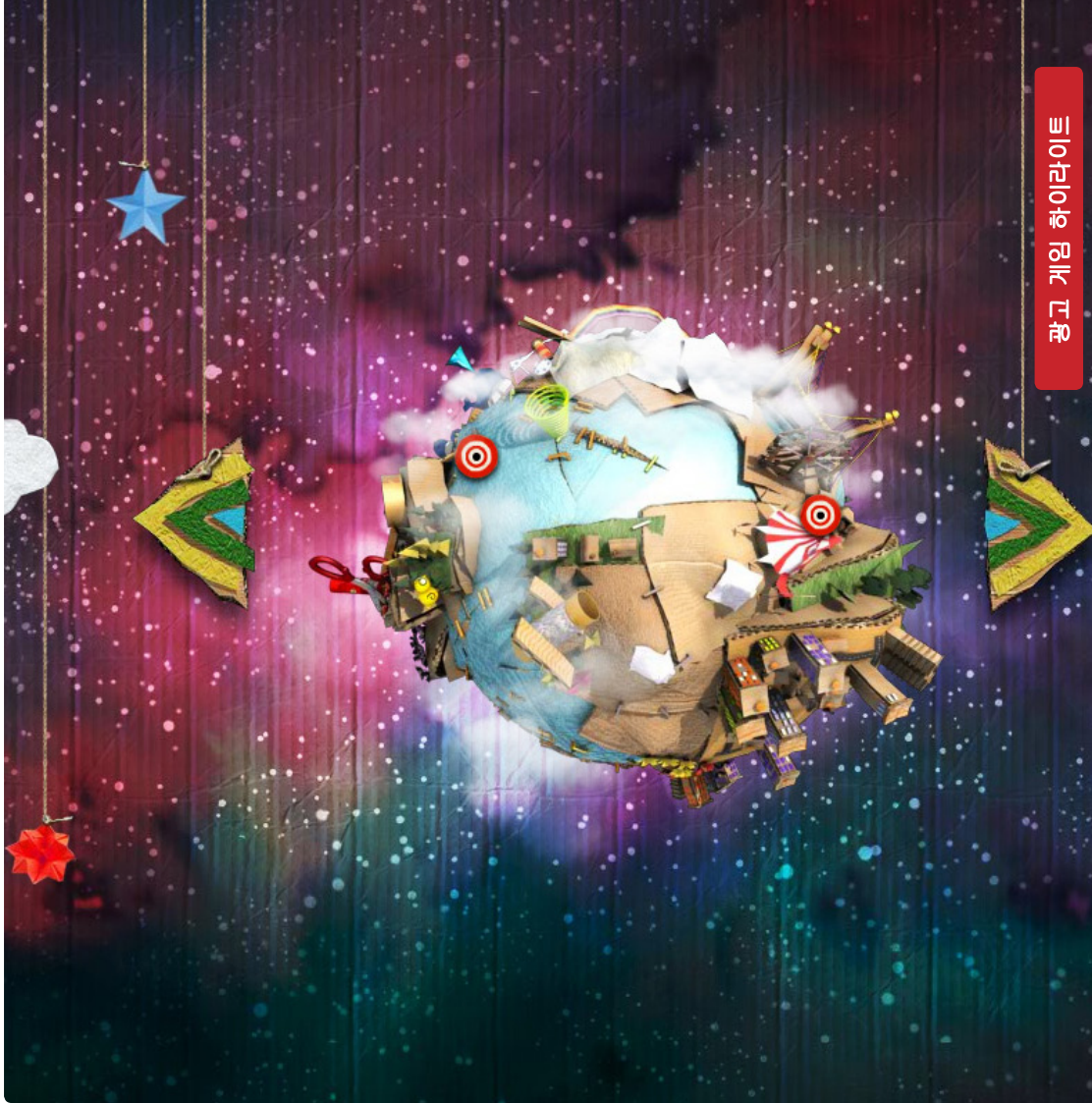


**GALACTIK FOOTBALL VIRTUAL FAIRGROUND(가상의 축제마당)**

플래시 기반의 대규모 멀티플레이어 온라인 게임(MMO), 소셜 게임 및 가상 세계, 즉 암스테르담에서 열리는 가상 축제마당 전문가. 클럽 갈락틱(Club Galactik)과 함께 이 회사는 내부에서 개발한 MMO 엔진을 전시합니다. Club Galactik은 현재 100여개 국가에서 방송되는 Galactik Football 시리즈를 히트시킨 공식적인 온라인 애니메이션 게임입니다.

**LITTLE CHICKEN 게임 회사**

Little Chicken 회사는 특별한 제품을 위한 브랜드 인식을 강화하는 최고의 창의적이고 재미있는 온라인 경험을 만들기 위해 국제 광고 에이전시, 브랜드 및 발행자와 긴밀히 협력합니다. 이 게임은 독창적이고 수준이 높으며 클라이언트 (Volkswagen, Gillette 및 Shell 등)들이 다시 찾는 게임입니다. 접촉제 상표인 Pritt를 위해, 이 회사는 젊은층의 고객을 위한 인상적인 온라인 게임을 제작하였습니다.



광고 게임 하이라이트

**STICKY STUDIOS**  
Sticky Studios는 광고, 교육 및 순수 엔터테인먼트만을 위한 게임을 개발합니다. Sticky Studios는 McDonald, Red Bull, Warner Bros 및 Chevrolet 등 다양한 최고 브랜드를 위한 프로젝트를 수행했습니다. 이 회사는 최근에 네덜란드 검사 사무실을 위한 게임을 개발하였습니다. 이 게임은 교통 분야의 인식과 안전을 증가시키기 위한 것입니다. Nickelodeon Sticky Studios는 일부 매우 친숙한 캐릭터와 함께 엔터테인먼트 레이서를 만들어 냈습니다.



게임은 단지 오락거리 그 이상이 되어가고 있습니다. 오늘날 게임은 특정 제품에 대한 고객을 유치하기 위한 활발한 도구로 이용되고 있습니다. 게임은 재미있고 어떤 광고주는 재미있는 게임과 관련되길 원합니다! 네덜란드 광고 에이전시는 고객들의 마음에 특정 제품의 인식을 실현시키고자 브랜드 게임의 파워를 인식합니다. 이러한 광고 게임은 현재 전세계적으로 광고 캠페인의 필수적인 부분입니다.

광고 게임

광고 게임 하이라이트

**NEED FOR SPEED H.P. WEIRDBEARD 제작**

이 회사 최초의 온라인 게임 중 하나인 99개의 벽돌 깨기는 2008년 말에 출시된 이래 5백만 번 이상 플레이되었습니다. 최신 프로젝트는 Electronic Arts Benelux를 위해 만든 미니 게임입니다. 이 게임은 인기있는 레이싱 게임 타이틀인 Need for Speed Hot Pursuit를 위한 홍보 전략 중 일부입니다.





"네덜란드는 많은 문제 요소들을 성공적으로 이겨낸 오랜 역사를 가진 국가입니다."

기능성 하이라이트

**ENERCITIES**

**PALADIN STUDIOS 제작**

이 스튜디오의 모토는 '우리가 게임을 만드는 이유는 사람들이 달콤한 웃음소리, 큰 웃음소리 또는 사악하게 활짝 웃게 만드는 게 좋아서입니다..' 그리고 그것이 바로 Paladin Studios가 존재하는 이유입니다. 2005년 이후 이 스튜디오는 기능성 및 엔터테인먼트 게임을 모두 만들었고 플레이어에게 즐길 수 있는 경험을 제공하는 데에 성공을 거두고 있습니다. EnerCities는 지속가능성있는 에너지 소스의 인식을 증가시키기 위해 개발되었고 European Union(유럽연합)에 의해 공동 기금을 모았습니다.

기능성 게임



응용 하이라이트

**E-SEMBLE**

유럽의 본토와 영국과 관련된 수많은 화재 및 구조 서비스는 직원들을 트레이닝하고 테스트하는 데에 E-semble의 게임을 이용합니다. 1999년 몽블랑 터널 화재로 39명이 사망한 이후, 당국에서는 안전요원이 그 터널에서 발생하는 모든 종류의 재난에 대비할 수 있도록 E-semble을 채택하여 시뮬레이터를 구축하였습니다.

기능성 문제는 기능성 솔루션을 요구합니다. 네덜란드는 많은 문제 요소들을 성공적으로 이겨낸 오랜 역사를 가진 국가입니다. 이 지속적인 자연과의 투쟁으로 네덜란드 사람들은 예기치 않은 상황을 만나는 법을 배웠고 모든 가능한 결과를 위해 준비하므로 정확하고, 심오하고 잠재적으로 인명 구조할 수 있는 트레이닝 게임 및 대화형 시뮬레이션을 만들기 위한 완벽한 자세를 갖도록 합니다. 그러나 네덜란드 사람들은 더 많은 목적을 위해 게임을 사용합니다. 인식 창출, 채용 및 교육은 게임의 가치를 증명한 일부 분야일 뿐입니다.

기능성 하이라이트

교육적인 성공

Mijn naam is Haas(제 이름은 하레로 네덜란드어로 웃긴 게임 이름입니다. 게임에 우리말을 붙여야 해요)는 어린이들(4-6세)에게 재미있는 구성으로 언어를 가르치는 매력적인 교차 미디어 컨셉입니다. 게다가 Haas' universe의 핵심과 같은 온라인 기능성 게임 외에도 다른 미디어 포맷이 개발됩니다. 개인 사용자뿐 아니라 교육 시장용으로도 다양한 제품이 공급됩니다.

"어린이를 위한 매력적인 교차 매체 컨셉"



기능성 하이라이트

TIME TRIPPER

MONKEYBIZNIZ 제작

젊은이들이 박물관에 관심을 갖도록 하는 방법은? 젊은이들이 가장 선호하는 매체인 게임을 사용함으로써. Monkeybizniz는 젊은이들을 고향의 역사에 대한 열정을 증가시킨 엔터테인먼트 퍼즐러를 개발하였습니다. 그리하여 젊은이들이 역사적 박물관을 방문할 가능성을 증가시켰습니다.



기능성 하이라이트

의학 전문가

이미지가 약간의 비현실적인 장면을 묘사한다 할지라도 여러분이 생각하는 것보다 덜 부자연스럽습니다. 네덜란드에서 하나 이상의 개발 스튜디오는 의료 목적을 위해 게임과 관련되어 있습니다. 의사 또는 의학 재활 도구를 위한 트레이닝 게임이든 네덜란드 사람들은 세상의 주목을 받고 있습니다.



기능성 하이라이트

**GRENDEL GAMES**

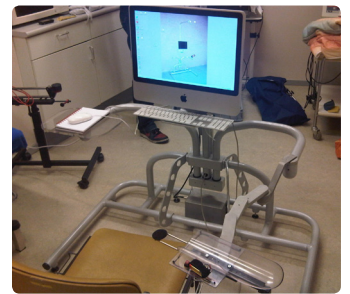
Grendel Games는 엔터테인먼트와 기능성 게임의 다목적 개발업체입니다. 이 회사의 실시간 비주얼화 기술은 여러 높은 수준의 프로필 시뮬레이션을 만드는데 사용됩니다. 동일한 기술이 오늘날의 인기 있는 게임 콘솔을 위해 이 회사의 게임에 사용됩니다. 기능성 게임은 기술과 재미있는 게임 디자인에 강력한 중점을 둔 덕분입니다. Grendel Games는 복잡한 절차를 따라하는 동안 의사들을 트레이닝시키기 위해 Wii-컨트롤러를 사용합니다.

'미래 보장'  
및 '환자의 안전'

기능성 게임이 흥미로운 가능성을 제공하는 분야 중 하나는 간호 업계입니다. 기능성 게임은 노인층 인구를 둘러싸고 있는 문제 및 혁신적인 방법으로 증가하고 있는 간호 비용을 처리하기 위한 기회를 제공합니다.

2010년에, 혁신 대책 위원회(TFI) 및 네덜란드 게임 가드(DGG)이 간호부의 전문가와 함께 힘을 합쳐 기능성 게임을 관리했습니다. 그 팀의 과제는 노인층 인구를 운동하도록 동기 부여를 시키는 게임 컨셉을 개발하는 것이었습니다. 육체적이고 교육적인 치료사가 주말 내내 그들에게 노인들을 다룰 때 그들이 직면하는 어려움에 관하여 전문가적 정보를 제공해 준다는 사실은 응용할 수 있고 자극을 줄 수 있는 게임 컨셉의 개발에 도구적임을 증명하였습니다.

병원의 ICU 또는 OR에서 환자의 안전에 초점을 맞춘 다른 TFI 프로젝트에서는 TFI, DGG 및 다른 파트너가 이렇게 바쁘고 높은 스트레스를 받는 환경 뿐 아니라 의사와 간호사가 필요한 개인적인 기술에 있어서 팀워크를 개선시키도록 게임 컨셉이 설계되는 여러 극기 훈련 게임을 관리합니다.



기능성 하이라이트

**VOGELS!**

Vogels! (Birds!)는 반신 불수를 회복하도록 환자를 돕는 재활 게임입니다. 이 게임, 또는 그 안의 빨간 새는 그 위치가 추적되고 게임 내에서 '복사'되는 중력을 보상하는 지지대에 의해 조절됩니다. 게임 내에서 환자는 세계의 부분을 다양한 길을 따라 새를 잡으면서 날아 다닙니다.



기능성 하이라이트

**SHIPSIM**

**VSTEP 제작**

로테르담의 개발업체 VStep은 로테르담 항구 시당국을 위해 이 트레이닝 도구를 만들었습니다. 돌발상황 관리에 대해 교실 트레이닝에서 사용됩니다. 강사는 불의 규모, 풍속 및 풍향, 낮/밤, 안개 및 한경과 같은 요소를 설정할 수 있습니다. 보는 이미지를 헬리콥터의 각도나 근처의 돌발상황 대응선의 각도로 변경할 수 있습니다. 가상의 돌발상황을 만든 후에 강사는 교실에서 최고의 행동 강의를 토론합니다. 이 도구는 숙련된 기술자의 트레이닝에서 중요한 도구가 되었습니다. 게다가 VStep은 그 회사의 배 시뮬레이터인 ShipSim의 여러 버전을 엔터테인먼트뿐 아니라 기능성 목표를 위해서 개발하였습니다.



기능성 하이라이트

**HOUTHOFF BURUMA:**

**THE GAME**

**RANJ 제작**

Ranj는 기능성이자 응용 게임 개발 스튜디오입니다. Houthoff Buruma: The Game - 최고의 네덜란드 법률회사를 위해 개발된 게임으로 2010년도에 혁신적인 애플리케이션 방법 및 환경 카테고리에서 유럽의 혁신적인 게임상을 수상하였습니다. 이 성과를 설명하면: 이상을 위한 다른 지명자 중의 한 명은 Microsoft의 Kinect입니다. Houthoff Buruma는 Ranj가 개발한 게임을 채용 목적으로 사용하였습니다.



"Houthoff Buruma - 최고의 네덜란드 법률회사를 위해 개발된 게임 -는 European Innovative Games Award 2010을 수상하였습니다.\*

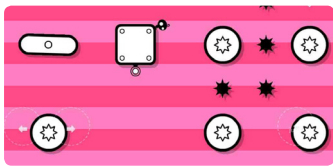


기술 및 도구 하이라이트

QUEST 3D

Quest3D는 인상적인 배열의 실시간 3D-렌더링 소프트웨어를 제공하며 뛰어난 도구 세트가 포함되어 있습니다. 생산성 도구는 쉬운 창작에 중점을 둡니다. 최근에 Quest3D는 Lumion 패키지를 이 회사의 포트폴리오에 추가하여 아티스트의 아이디어를 더욱 현실적으로 표현해내는 데에 도움이 됩니다.

기술 및 도구



기술 및 도구 하이라이트

게임 제작자

네덜란드 교수인 Mark Overmars는 자신의 아이들도 게임을 만들 수 있게 이용하기 쉬운 게임 엔진을 개발하는 데에 착수했습니다. 그는 누구나 사전에 프로그래밍 기술없이 개발할 수 있는 다목적 강력한 엔진인 Game Maker를 만들었습니다. 요즘은 교육 및 전문가 게임 제작용으로 높이 평가되는 도구입니다.

음악, 기술, 도구 등, 네덜란드 사람들은 이러한 적당한 게임 개발의 필수적으로 필요한 구성 요소를 찾기 위해 해외로 눈을 돌릴 필요가 없습니다. 네덜란드는 세계에서 가장 명성있는 일부 기술 회사를 보유하고 있습니다. 할리우드에서조차 독립 모션 캡처링 위치에 네덜란드 기술을 이용합니다. 그리고 우리 모두가 알고 있는 일부 가장 큰 블록버스터 게임은 네덜란드 회사에 의해 다른 플랫폼으로 옮겨졌습니다.

기술 및 도구 하이라이트

XSENS: 모션 캡처가 이 빌딩을 남겼습니다.

Xsens는 3D 모션 트래킹 제품 공급업체입니다. 이 회사는 산업 애플리케이션, 엔터테인먼트, 트레이닝 및 시뮬레이션, 무브먼트 과학의 네가지 비즈니스 부문에 중점을 두고 있습니다. 엔터테인먼트 부문에서, 이 회사의 고객으로는 Electronic Arts, THQ, Activision, 20th Century Fox and Guerrilla (Killzone 2에서 Xsens 기술 사용)와 같은 대기업을 포함하고 이 회사의 히트 게임 Borderlands로 Gearbox 소프트웨어를 포함합니다.







기술 및 도구 하이라이트

**U-TRAX**

U-trax는 업계 최고로 많은 프로필 타이틀을 위한 지역 스튜디오입니다. 그리고 네덜란드 사람 뿐 아니라 모든 관련 언어를 사용합니다. 최근의 프로젝트는 소니 PS3의 독점적인 헤비 레인으로 이 게임은 여배우 Carice van Houten(영화 작전명 발키리에서 톰 크루즈와 공동 주연을 한 배우)을 특징으로 했습니다. U-trax는 2000개 이상의 타이틀을 작업했습니다. 게다가 이 회사는 품질 보증 테스트 및 멀티미디어 프로젝트를 위한 광고를 다루는 지역화 작업을 합니다.



기술 및 도구 하이라이트

**추출 게임**

추출의 첫 번째 게임인 Potpourrii는 Chillingo(EA-운영 모바일 발행자)로 유명해졌습니다. Chillingo는 iPhone에 이 Wiiware 타이틀을 복사하도록 요청했습니다. 이후 추출 게임은 EA 자회사를 위해 많은 출구 역할을 했습니다. 가장 최신의 협조는 iPhone에서 가장 성공적인 모바일 게임인 Angry Birds의 PSN로의 출구 역할입니다.



기술 및 도구 하이라이트

**CLAYNOTE**

이 뮤지컬 회사는 어엿히 브 게임 음악 전문 회사입니다. 강렬한 액션은 강렬한 음악을 의미합니다. 그 결과는 에워싸는 듯한 경험 그 이상입니다.

**SONICPICNIC**

음악과 음향 효과는 두개의 다른 회사를 채용하기 위해 스튜디오가 필요하지 않습니다. Sonic Picnic은 수준 높은 음악과 음향 효과와 함께 원스톱 솔루션을 제공합니다.

기술 및 도구 하이라이트

**CANNIBAL GAME STUDIOS**

Cannibal Game Studios는 상호 대화형이고 가시적인 컨셉에 대해 기술 촉매제라고 부릅니다. 그 말은 그 회사가 리얼리티의 컨셉을 가져오는 복잡한 기술을 소중히 여긴다는 뜻입니다. 자사의 소프트웨어를 만들어내면서 Cannibal은 광범위한 고객들에게 솔루션을 제공함에 있어서 유연성이 있습니다. 그게 학습에 대한 기능성 게임이든지 혹은 나무를 자라게 만드는 기술(Monobanda's Bohm에서)에 대한 기능성 게임이든간에 마찬가지입니다.



기술 및 도구 하이라이트

**NIXXES: 최첨단 개발**

한 회사가 게임 산업에서 가장 큰 여성 히로인 중 한 명을 배경으로 둔 기술에 대한 임무를 맡을 때 그 회사는 비즈니스에 정통해야 합니다. Nixxes는 PS2, Xbox, 360 및 PS3를 위한 여러 틈레이더 타이틀 작업을 했고 현재는 Deus Ex 3 프로젝트에 참여하고 있습니다. 이 회사의 업무로는 조만간 동시 출시를 위한 다른 플랫폼으로의 타이틀 완전 개조를 포함하고 있으며 일부 막바지 참여 전문가가 필요한 프로젝트에 대한 날을 남겨두기 위해 소집되기도 했습니다. 여러분이 그것을 보게 되면 그들의 작업이 다른 개발자가 최고의 게임 콘텐츠를 얻을 수 있는 데에 도움이 된다는 것을 알게 될 것입니다.



인디 하이라이트

**SUPER CRATE BOX**  
**VLAMBEER 제작**

Vlambeer는 '아케이드 게임을 다시 부흥시키고자'하는 목표를 가지고 있는 젊은 네덜란드 게임 스튜디오입니다. 이들은 목표 추구에 아주 진지한 자세를 갖고 있습니다. 미끼로 전기톱과 우지(uzi)를 사용하는 속옷 차림의 시골 어부만큼 심각합니다. 아직 학생인 Vlambeer는 졸업 프로젝트로 게임을 제작하도록 학교를 납득시켰습니다. IGF 후보자 및 인디 달링.

인디-게임

인디 하이라이트

**BOHM**

**MONOBANDA 제작**

Monobanda는 전세계를 그들의 주무대로 보는 다섯 명의 젊은 열정가가 설립한 회사입니다. 대부분의 그들이 만든 게임은 실제 생활의 게임 플레이 요소에 기술을 결합시킨 것입니다. Dutch Gamefonds에서 기금을 받아 제작이 가능했던 그들의 최신 프로젝트인 Bohm은 그들이 만든 최초의 리얼 비디오 게임입니다. Bohm은 IGF 2011 대상 수상작입니다.



**네**덜란드가 살아 있는 인디씬을 가지고 있다고 말하는 것은 절제된 표현입니다. 2011년에 자그마치 세 개의 IGF 결승자가 네덜란드에서 나왔습니다. 그리고 IGF 상 수상은 한 명 이상의 결승자와 과거에 우승자까지도 네덜란드에게는 이방인이 아니었습니다. 네덜란드가 필요한 자격을 모두 갖춘 인디 이벤트, 즉 Ziggo와 연결된 인디고를 한다는 사실에는 아무도 놀라지 않습니다. 매년 약 천 명 이상의 관광객들이 네덜란드 최고의 독립 게임 제작 쇼케이스에 참석합니다.

인디 하이라이트

**DINNER DATE**  
**STOUT GAMES 제작**

Stout Games은 게임의 다른 면을 조사합니다. 모든 게임이 경쟁, 승리 또는 죽이는 게임일 필요는 없습니다. 그의 데뷔 타이틀인 Dinner Date에서, 디자이너 Jeroen Stout는 'first person consciousness(첫 번째 인간의 양심)' 게임을 만들었으며 이 게임은 대화형 게임 플레이로 가장 잘 설명되고 있습니다. Dinner Date는 IGF 2011 대상 수상작입니다.

인디 하이라이트

**PAPER CAKES**

팀: Utrecht School of the Arts과 University of Southern California 학생들 간의 합동 작곡. 고객: Wacom. 목표: Bamboo Mini를 위한 게임 제작. 결과: 가상의 신문 상에 있는 훌륭한 퍼즐 게임인 Paper Cakes. Paper Cakes는 IGF 2010 대상 수상작입니다.

## WSQUARED

Wsquared Media는 2005년에 경쟁적인 수준에서 플레이한 많은 게이머들에 의해 Enschede에서 설립되었습니다. 2007년에 Wsquared Media는 Electronic Sports League 라이선스를 획득하였고 e-스포츠 및 온라인 게임을 위한 유럽의 가장 큰 리그의 베네룩스 지역을 관리합니다. Wsquared Media는 베네룩스에서 선두를 달리는 e-스포츠 뉴스이자 커뮤니티 사이트인 Gamelux.net을 소유합니다. Gamelux.net은 현재 약 5만 5천 명 이상의 등록 회원 및 1천 6만 명의 매달 고정 방문객을 보유하고 있으며 베네룩스 국가들 중에 이 분야에서 가장 큰 커뮤니티 사이트를 형성하고 있습니다. 게임 산업 이벤트에서의 경력으로는 2006년, 2007년, 2008년에 네덜란드 일렉트로닉 스포츠 월드컵 라이선스 및 KODE 5 2007 쿨리파이어가 있습니다.

## DUH EVENTS

DUH Events는 네덜란드에서 가장 큰 두 가지 LAN 이벤트를 관리하고 있습니다. Eindhoven에서의 The Party와 Campzone이라는 이름의 유명한 야외 랜파티입니다. 게다가 그 회사는 베네룩스의 Pack4Dreamhack 쿨리파이어에 대한 책임을 지고 있습니다.

## WZZRD

두 개의 네덜란드 도시가 게임펍으로 가장 잘 설명되는 컨셉을 개척합니다. 수십 명의 사람들이 밤마다 이 지역으로 몰려와 여러 게임 시합에서 서로 플레이를 펼칩니다.



IMAGE COPYRIGHT ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP. ALL RIGHTS RESERVED.

**게**임은 최상위 수준의 스포츠입니다. 전 세계에서와 같이 네덜란드에서 게이머들은 오프라인과 온라인 시합에서 서로 경쟁을 하고 있습니다. 네덜란드는 세계 최고의 플레이어 몇명을 보유하고 있고 매우 자랑스럽게 생각하고 있습니다. 일부 조직이 잘 정비된 국가의 결승전에서 네덜란드 플레이어들은 조국을 대표하여 국제 무대에서 싸우고 있습니다. E-스포츠는 전 세계적으로 인기를 얻고 있고 네덜란드도 예외가 아닙니다.

## E-스포츠

### GRUBBY: 전문가 1위

Grubby (Manuel Schenkhuizen, 24)  
게임: Warcraft III  
최고 순위 #1 World Cybergames,  
#1 ESWC, #1 WSVG, #1 CPL, #1  
Blizzcon, #1 SEC, #2 WEG. 상금:  
\$200,000 +

Schenkhuizen은 국제 다큐멘터리 "Beyond the Game(게임을 넘어)"(2009년작)의 세 명의 주인공 중 한 명입니다.

## 이벤트 하이라이트

### 게임 페스티벌

작년에 게임 페스티벌 컨퍼런스에는 실제 스타들이 대거 참석했으며, 특히 David Perry(가이카이의 CEO), Toru Iwatani(팩맨 개발자), Ian Livingstone(Eidos/SquareEnix Europe의 중신회장), Masaya Matsuura(빌 리본, 파라파 다 라퍼의 개발자) 및 Kellee Santiago(소니가 좋아하는 That-GameCompany 회장) 등이 참석했습니다. 그러나 그 페스티벌은 단지 컨퍼런스 그 이상으로 엑스포, 채용 이벤트, 결혼 증대 부문 및 물론 업계 파티도 모두 아우르는 시간입니다.

## 이벤트

## 이벤트 하이라이트

### G-AMELAND: 섬에 대한 개발

네덜란드 북쪽에 있는 아멜란트라는 아름다운 섬에서 매년 학생들과 명성을 떨치고 있는 게임 개발 전문가들이 힘을 합쳐 한 주동안 오래도록 게임 시험에 몰두합니다. 참가자들은 팀을 형성하고 중심 테마를 기반으로 한 캐주얼 게임의 원형을 개발하는 데에 착수합니다. 그들은 유명하고 인지도 높은 국제 게임 개발업체로부터 개인적인 안내 및 워크샵을 받습니다.

**네**덜란드에서 점차 증가하고 커져가고 있는 전문가 게임 업계의 결과로 여러 고급 프로필과 성공적인 이벤트가 벌어졌습니다. 지역 인재를 국제적인 성우 배역과 협동함으로써 네덜란드는 국제적으로 찬사를 받고 있는 몇개의 이벤트를 어렵게 론칭하였습니다. 이러한 성공때문에 더 많고 더 큰 게임 관련 이벤트가 향후 몇 년동안 개최될 예정입니다.

### 상단 좌측:

#### DUTCH GAME AWARDS

연중 하이라이트 중의 하나로, 게임 개발업체를 위한 시상식으로 4회째를 맞이합니다.

### 상단 우측: 인디고 - Ziggo에 의해 연결

매년 엑스포에서는 독립 네덜란드 게임 개발 부문의 최고를 위한 쇼케이스를 개최합니다. Dutch Game Garden 주관.

### 하단 좌측: FIRSTLOOK

소비자에게 앞으로 크리스마스 시즌 동안 나올 게임을 실제로 게임할 기회를 주기 위해, Firstlook에서는 게이머가 실제 할 수 있는 암스테르담에서 이틀간의 이벤트를 제공합니다.

### 하단 우측:

#### GLOBAL GAME JAM

이 글로벌 이벤트의 네덜란드 개최는 -- Dutch Game Garden 주관 -- 지역 최고의 참가자 수를 자랑하는 이벤트 중 하나입니다.





이벤트 하이라이트

**GAME IN THE CITY**

게임 업계와 다른 분야가 함께 개발한 게임인 더 시티 이벤트는 양쪽 세계에서 인기가 많습니다. 그 중심은 Peter Molyneux(사진) 및 Keita Takahashi (Katamari 및 Nobi Nobi Boy)와 같은 유명한 연설자가 있는 고급 프로파일 게임 컨퍼런스입니다.

The Dutch Game Garden이 학생 뿐 아니라 전문가들도 유치하는 마스터 클래스를 하루종일 관리합니다.

Game in the City의 또 다른 부분은 매년 열리는 Control Industry Dinner입니다. 주요 매력요소로서 Dutch Game Awards와 함께 업계 잡지인 Control에서 주관합니다(아래 참조).





"네덜란드는 풍부한 양의 전문화된 게임 미디어를 보유하고 있습니다"

## 미디어

### 미디어 하이라이트

#### GAMEKINGS

게임 상에서 가장 인기있는 TV 쇼. 핵심 게임 고객이 대상.

[www.gamekings.tv](http://www.gamekings.tv)

#### POWER UNLIMITED

가장 오래되었지만 여전히 존재하는 게임 관련 네덜란드 잡지. Power Unlimited는 특정 스타일의 위풍당당한 젊은 고객들을 주요 대상으로 합니다. 편집부원들이 매번 바뀔 수도 있지만 그 장소에 오래 굳건히 남는 것은 최신의, 가장 훌륭한 게임 뉴스에 끈질긴 포커스를 맞춘다는 것입니다.

#### TWEAKERS.NET

유럽에서 가장 큰 테크-커뮤니티 중 하나로 콘텐츠의 반이 게임 관련 콘텐츠입니다.

세 상 모든 곳에서도 마찬가지로 전국적인 언론이 시간을 들여 가장 새로운 형태의 엔터테인먼트를 손에 넣었습니다. 그러나 요즘에는 전문화된 미디어만이 게임에 대해 유식하게 글을 쓰는 유일한 미디어가 더 이상 아닙니다. 전국적인 뉴스쇼 뿐 아니라 양질의 신문들도 네덜란드에서 개발된 Killzone 3 쇼에 대한 보고를 게임 주제로 심각하게 다루기 시작하고 있습니다. 여전히 네덜란드는 매우 풍부한 양의 전문화된 게임 잡지, 사이트 및 텔레비전 프로그램을 보유하고 있습니다.

### 미디어 하이라이트

#### CONTROL

Control은 게임 개발업체를 위한 네덜란드 잡지입니다. 2,000명의 전문가(및 학생)들 사이에서 유통되는 잡지로, 전체 네덜란드 게임 개발 커뮤니티에 다가가는 유일한 매체입니다.

(위 사진)

#### GAMER.NL

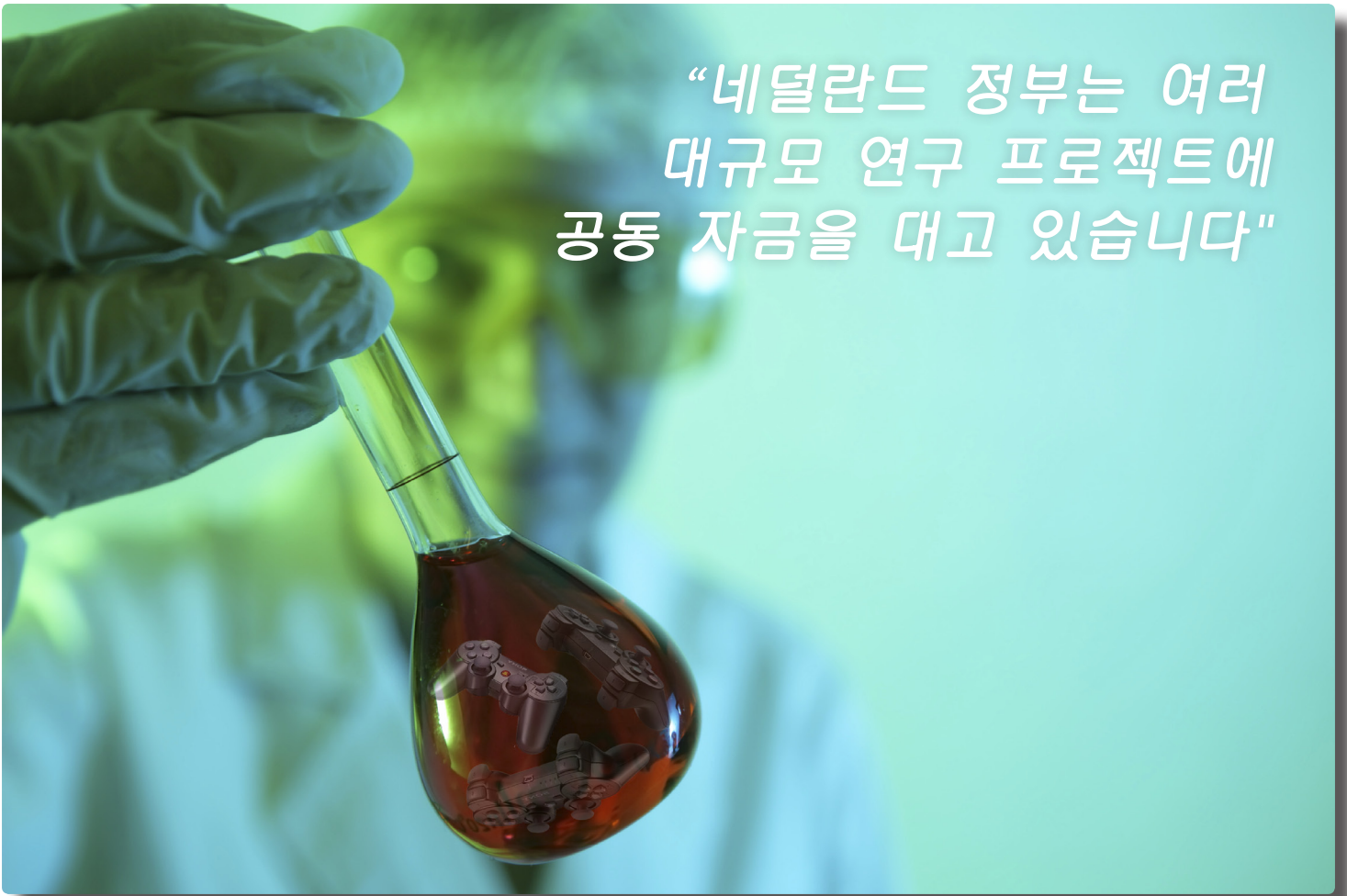
국제적인 게임출시 powerhouse Sanoma는 네덜란드에서 가장 큰 게임 웹사이트 중 하나입니다.

#### BASHERS.NL

게임에 대한 전문 웹사이트 중 하나. 날카로운 비평가들은 연중 그 시간이 되면 집중하고 정치인들은 폭력 관련 게임을 '맹비난'하기 시작합니다.



“네덜란드 정부는 여러  
대규모 연구 프로젝트에  
공동 자금을 대고 있습니다”



#### 연구 하이라이트

#### GATE: 트레이닝 및 엔터테인먼트를 위한 게임 연구

게임 분야에서 최첨단을 달리기 위해, 회사에 지식 전달을 용이하게 하기 위해, 그리고 대중 부문에서 게임 분야의 잠재력을 보여주기 위해 정부는 GATE 프로젝트에 총 1천 9백만 유로의 예산을 쏟아부었습니다. GATE 프로젝트의 목표는 국제적으로 경쟁력 있는 게임 기술과 관련된 지식 기반을 개발시키는 것이고 창의적인 중소기업의 생산성과 경쟁력 있는 우위를 고양시키는 데 필요한 인재를 트레이닝시키는 것입니다.

**네**덜란드 정부는 트레이닝과 시뮬레이션 상품에서 효과적으로 고급 게임 기술을 적용시키는 방법을 찾기 위한 여러 대규모의 연구 프로젝트에 공동 자금을 대고 있습니다.

이 프로젝트의 야망은 유럽에서 가장 생산적이고 가장 많이 인용되는 연구 센터가 되고자 하는 것이고 교육, 트레이닝 및 엔터테인먼트를 위한 게임 및 시뮬레이션을 다루는 회사에 대해 지식이 풍부한 선호받는 공급업체가 되고자 하는 것입니다.

#### 게임 연구

#### 연구 하이라이트

#### 고급 게임 및 시뮬레이션을 위한 센터(AGS)

AGS는 게임, 시뮬레이션 및 가상 현실 분야에서 최첨단을 달리는 선두적인 위치의 연구 센터입니다. AGS의 목표는 대단히 효과적인 학습 및 트레이닝 경험을 위한 기술을 만들어 내는 것입니다. 이러한 목적으로 위해 Utrecht University, Utrecht School of the Arts 및 TNO가 창의력 있는 인재와 컴퓨터 과학, 정보 과학, 심리학 및 게임 디자인 분야의 전문가 기술을 결합시킵니다.



## 게임 교육

"높은 수준의 기술력을 가진 전문가를 지속적으로 공급하여 미래의 전망이 밝습니다."

구 제적인 게임 시장에 네덜란드의 창의적인 비즈니스가 영향력이 확실히 미치도록 하기 위하여, 네덜란드는 현대 국제 시장에서 필요한 기술, 디자인 및 창의적인 요소를 반영하는 약 20개 칼리지 및 대학교에 창작 과정을 만들었습니다. 높은 수준의 기술력을 가진 전문가를 지속적으로 공급하여 미래의 전망이 밝습니다.

### 교육적 하이라이트

#### UTRECHT 예술 학교 (HKU) 및 UTRECHT 대학교 학생들의 DE BLOB

Utrecht 시의회는 시티 센터와 함께 커다란 계획을 가지고 있습니다. 더 많은 고객에게 그러한 계획을 설명하기 위하여, 한 그룹의 학생이 De Blob라고 불리는 게임을 개발하였습니다. 경이로운 컨셉과 혁신적인 게임 플레이로 인해 미국 게임 출시 회사인 THQ가 그 권리를 구매했고 이 게임을 상업적이고 명성있는 Wii-출시(현재까지 약 7십만 개 판매)로 재개발했습니다.





### GRAFISCH LYCEUM UTRECHT



Grafisch Lyceum Utrecht는 게임 디자이너와 게임 개발자 등과 같은 다양한 대학교 프로그램을 제공합니다. 최근 이 기관은 Dutch Game Garden에 자사 스튜디오를 오픈했습니다. 이 스튜디오에서 학생 중 8명이 같은 빌딩내에 사무실을 가진 30개 이상의 게임 회사로부터 받은 과제에 대한 작업을 하게 됩니다.

### GRAFISCH LYCEUM ROTTERDAM



Grafisch Lyceum Utrecht와 마찬가지로 Grafisch Lyceum Rotterdam도 그래픽 디자인과 관련된 대학교 프로그램에 게임 개발자(미디어 기술) 및 게임 아트(미디어 디자인) 등을 제공합니다. GLR은 강력한 목표의식으로 질 높고 혁신적인 직업적 교육을 창작 업계 내에 종사하는 학생, 기업 및 프리랜서 전문가에 제공합니다.



### UTRECHT SCHOOL OF ARTS

Utrecht School of the Arts (HKU)는 고급 예술, 디자인, 게임 등에 관한 예비 코스, 학사 및 석사 프로그램과 연구 학위를 제공합니다. 유럽에서 가장 큰 예술 및 문화지향적인 기관 중 한 곳이자 네덜란드에서 창의적인 새로운 인재를 주로 공급하는 곳입니다. 아마 HKU 학생들인 Ronimo of Sword & Soldiers(로니모의 스워드 및 솔저)의 명성에 대해 들어보셨을 것입니다. 향후 더 많은 HKU 학생들에 대한 소식도 분명히 들게 될 것입니다.

### UTRECHT UNIVERSITY



Utrecht University는 1636년에 설립되었고 요즘 세계의 상위 대학교 중 한 곳입니다. Shanghai 랭킹에서 우트레흐트 대학교는 유럽에서 11위이자 전세계적으로 50위에 올랐습니다. 1901년 이래 Utrecht University와 관련된 12명의 과학자들이 노벨상을 수상했고 졸업생 중에는 수많은 저명한 네덜란드 시민이 많습니다. 더욱 최근 년도에 와서 이들 학교들은 IT 게임 분야에서 다양한 학사 학위 및 석사 프로그램을 제공하기 시작했습니다.



### NORTHERN UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES OF LEEUWARDEN

약 만 명의 학생들이 있는 NHL 대학교는 응용 과학 분야의 중간 크기의 대학교로 높은 수준의 전문가 교육 프로그램을 제공합니다. 가장 인기있는 강좌 중 하나는 게임 디자인입니다. 네덜란드의 북쪽에 있는 Leeuwarden의 신규 캠퍼스에서는 전문가 게임 개발자들이 학생들에게 실전을 준비시킵니다.



### UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AVANS

최근 네덜란드의 최고 명성있는 잡지에서 네덜란드의 응용 과학 부문 최고의 으뜸 대학교로 지명했습니다. ICT 게임 디자인 및 기술 과정은 학생들에게 게임을 체크할 수 있는 심도깊은 통찰력을 제공합니다. 기술의 거장 Philips의 본고장인 Eindhoven 소재.

### UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES OF AMSTERDAM



2009년 9월에는 응용 과학 대학교(HvA)인 Hogeschool van Amsterdam은 게임 개발 연구를 시작했습니다. 이러한 연구는 HvA의 미디어, 정보 및 커뮤니케이션 관심 분야 내의 일부입니다. 이 게임 개발 프로그램의 중점은 엔터테인먼트와 기능성 게임 업계를 위한 게임 기술, 게임 디자인 및 게임 제작입니다.



### MEDIACOLLEGE AMSTERDAM

최고의 학습 방법은 연습을 통한 것입니다. 그렇기 때문에 Mediacollege Amsterdam에서 학생들이 운영하는 실제 게임 스튜디오인 Basegames을 시작했습니다. 시간과 예산 내에서 과제를 받고 게임 제작 또는 수익을 창출함으로써 학생들은 게임 업계의 전문가 생활의 수요를 처음으로 경험합니다. Basegames는 2009년 이래 시작되었고 현재도 계속 활발하게 운영되고 있습니다.



### UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES NHTV

NHTV Breda 응용 과학 대학교가 제공하는 학사 과정 중 하나는 인터내셔널 게임 아키텍처 및 디자인입니다. 4년 과정 중 한 과목이 게임 랩으로 학생들이 실제 고객으로부터 받은 과제를 작업할 수 있고 게임 개발의 실전에서 스스로 준비할 수 있는 준비가 완전히 구비된 개발 스튜디오입니다.

네덜란드는 게임에 대해 정통하고 네덜란드 게임 업계는 미래가 밝습니다. 그렇기 때문에 정부 뿐 아니라 다른 기업들도 모든 생각할 수 있는 방법을 동원하여 이러한 역동적인 경제 활성화 플레이어를 지지하기로 결심한 이유입니다. 단기간의 프로젝트 자금 모금에서 장기간의 게임 업계 지원까지 전국적이자 세계적으로 뻗어나갑니다.

**SMART EXPERIENCE ACTUATOR (SEA)**

Smart Experience Actuator (SEA) 프로젝트는 관광, 소매 및 유산의 분야에서 게임 실행 및 게임/플레이 컨셉에 초점을 맞추고 있습니다. 이러한 (상대적으로 전통적인) 분야에서, 젊은 고객층에게 적용하고 돋보이는 방법 뿐 아니라 플레이하고 널리 보급된 기술을 제공해야 하는 흥미진진한 가능성을 포함시키기 위해 사용자 경험을 쇄신시키는 방법에 대한 질문이 있어 왔습니다. SEA에서 혁신적인 애플리케이션과 스마트 경험에 대한 지식과 노하우가 플레이 및 게임과 결합되어 소매, 유산 및 관광 분야에서 여러 예에서 새롭고 재미있는 경험을 낳게 될 것입니다. 이 프로젝트는 2013년에 재미있는 컨퍼런스 이벤트에 포함됩니다.



TASK FORCE  
INNOVATION  
UTRECHT  
REGION



## PLAY PILOTS

PLAY Pilots은 Utrecht시에 처음 배치되어 이곳에서 지역 활동 및 페스티벌이 재미있는 애플리케이션으로 인해 늘어가고 있습니다. PLAY는 SEA 및 그 주도업체(우트레흐트 예술 대학 중)와 연결되어 있습니다. 이 프로젝트는 현재 진행 중인 온라인 게임과 함께 Utrecht의 문화 축제에 3개의 라이브 게임으로 구성되어 있습니다. PLAY Pilots은 음악, 영화 및 게임 문화와 연결되어 있고 여러 고객들 간의 '재미있는' 상호작용을 창출하는 데에 목표를 두고 있습니다. PLAY의 시작은 Utrecht 지자체의 후원을 받고 있고 지역 게임 회사가 관리하고 있습니다.



## LEVEL UP!

Level Up!은 네덜란드 게임의 여러 파트너 뿐 아니라 지식 및 교육 기관들 간의 협동 프로젝트입니다. Level Up!은 세계적인 게임 업계에서 네덜란드 학교 졸업생을 위한 인턴십과 트레이닝을 찾고 있습니다. 당사는 연구 대학교, 응용 과학 대학교 및 직업 전문 교육을 받아 다양한 수준의 예를 들면, 게임 디자인, 게임 및 미디어 기술, 미디어 디자인 또는 컴퓨터 과학 분야의 배경 지식을 가진 우수한 학생을 배출합니다. 네덜란드 기관에서 교육을 받은 학생들은 엔터테인먼트 게임 및 기능성/응용 게임 업계 모두에서 혁신적인 방법으로 흥미 있고 독창적인 게임 개발에 명확한 중점을 두고 있습니다. 새로운 학생 인재를 찾고 계실 경우 저희에게 알려주시면 저희 네트워크의 인재들을 기쁜 마음으로 소개해 드리겠습니다!

**LEVEL UP!**

## 게임 및 게임 디자인을 위한 전문가 센터(EGG)

게임 및 게임 디자인을 위한 전문가 센터(EGG)는 기능성 게임의 디자인, 개발 및 실행에 관한 지식이 게임으로 '무언가를 하길' 원하는 회사, 즉 '시장'을 충족시키는 플랫폼입니다. 이것은 온라인 포털 및 세미나를 통해 더 많은 고객들 사이에서 기능성 게임에 대해 배우고 최고의 실천 및 레슨을 공유함으로써 가능합니다. EGG는 잠재적인 이해관계자를 '교육 시킬' 뿐 아니라 지식과 노하우를 이용하고 공유하려는 디자이너와 연구자를 위한 가능성을 제공함으로써 네덜란드에서 기능성 게임 업계를 이용하고 자극시키길 원합니다.

EGG는 TFI가 Utrecht School of the Arts 및 TNO 삶의 혁신과 같은 지식 연구소와 함께 협력하는 프로젝트입니다.



## PIEKEN IN DE DELTA

"델타에서 뛰어나려면"으로 번역되는 "Pieken in de Delta"는 네덜란드의 지역 목적에 맞는 경제적인 안전입니다. 이는 강하고 혁신적인 유럽 내에서 역동적이고 경쟁적인 경제가 되고자 하는 네덜란드의 야심에 기여합니다. "Pieken in de Delta"의 주요 쟁점은 특정 지역에 국한되는 경제적 개발을 자극시키는 것입니다. "Pieken in de Delta"는 6개의 프로그램으로 세분화됩니다. 이 프로그램에서 경제부 장관은 해당 지역 정부, 산업, 교육 및 연구 기관과 함께 협력합니다. 이 프로그램 중 한 가지는 창의적인 업계에서도 목표를 삼고 네덜란드에서 해당 게임 업계를 지지합니다.

이 발행물은 "Pieken in de Delta" 프로그램에 의해 만들어 집니다.

## DUTCH GAMES ASSOCIATION

네덜란드 게임 협회(DGA)는 게임 업계에 관여하는 모든 회사 및 개인을 환영하는 다국적 기업입니다. NVPI 및 Saganet과 같은 기존의 분야 기업들과 긴밀히 협력하는 DGA는 게임 업계의 모든 주요 분야를 다루고 있습니다.



## GAMESHIP

Gameship은 예술 모션 캡처 및 멀티미디어 스튜디오의 산실입니다. 이들의 목표는 상업적일 뿐 아니라 혁신적이고 교육적입니다. 가능하다면 어느 곳에서건 Gameship은 학생, 학교 및 대학과 협력하여 상업적 프로젝트를 완료합니다. 이런 방식으로 이 스튜디오는 뛰어난 작품 제공할 뿐 아니라 독특한 교육 기관이기도 합니다.





# DUTCH GAME DEVELOPMENT CENTER GARDEN

연락처 언급한 스튜디오 등의 모든 연락처 정보는 당사의 홈페이지에서 디지털 버전으로 보실 수 있습니다.  
www.dutchgamesgoglobal.nl

## 만나서 반갑습니다. 저희는 Dutch Game garden 입니다.

저희는 학생, 초보자 및 탄탄한 게임 회사에 광범위한 지원 및 시설을 제공함으로써 네덜란드 게임 업계의 성장을 가속화하고 있습니다.  
저희는 이러한 제공을 지속적인 프로젝트인.

### GAME DEV INCUBATOR

인큐베이터는 젊은 기업들이 신규 게임 회사를 설립하고 가도를 돕습니다.



인디고 쇼케이스 - Ziggio에 의해 연결

### 개발자 클럽을 통해 해나가고 있습니다.

저희 Developers Club (개발자 클럽)은 다양한 게임 관련 교육과 새롭고 다양한 학생들을 협동하여 만들고는 비즈니스를 협동하여 만들고자 합니다.

### 비즈니스 센터

마침내 당사의 비즈니스 센터는 기존 및 신규 게임 회사들을 위한 공간이 되었습니다. 높은 수준의 서비스와 높은 수준의 공급망이 제공됩니다.



Global Game Jam 2009, 2010, 2011 & 2012



마스터 클래스



한 지붕 아래 40개의 게임 회사들



DGG 하우스: ISOTX (Iron Grip)



의료 및 게임 프로젝트



게임 업계를 위한 홍보 브로셔



DGG 하우스: Ronimo Games (Swords & Soldiers)



DGG 하우스: Vlambeer (Super Crate Box)

Dutch Game Garden 및 이 책자는 다음과 같은 당사의 파트너 덕분에 가능합니다.



Ministerie van Economische Zaken



provincie :: Utrecht



Amersfoort



Gemeente Utrecht



TASK FORCE  
INNOVATION  
UTRECHT  
REGION