



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

아이폰 게임 개발에 대해 알아야 할 모든 것 (iPhone Development: Everything You Need To Know)

브라이언 로빈스(Brian Robbins)

가마수트라 등록일(2009. 12. 09)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4211/iphone_development_everything_you_.php

현재 게임 개발에 관련해 가장 많이 논의되는 플랫폼은 분명 아이폰이다. 아이폰용 게임 개발에 뛰어들려는 개발자들은 지금도 많은 관련 정보를 입수할 수 있지만 실제로 개발에 뛰어들어보지 않으면 걸러내기 힘든 잘못된 개념과 정보들이 아직도 많이 있다.

이 기사는 원래 최근 열린 IGDA 리더십 포럼의 강의용 발표물로 쓰였던 것이다. 여기서는 시작단계에서 앱 스토어 판매, 그리고 그 이후까지를 망라하는 아이폰 게임 개발의 전 과정을 다룰 것이다. 이 기사의 목표는 진실과 거짓을 밝히고 개발자들에게 앞으로 펼쳐질 일을 정확히 알려주기 위함이다.

일반적으로 아이폰용 프로젝트도 대부분의 콘솔 게임과 상당히 비슷한 절차를 거친다. 일단 발상이 나오면 개발이 이루어지고 최종 시험이 실시되고, 모든 것이 문제가 없으면 출시되며 후속 마케팅 작업이 따라붙는다. 타이틀을 만드는 개발자들은 이 각각의 절차에서 가장 큰 성공과 가장 적은 좌절을 맛보기를 바란다.

그러나 아이폰 개발 과정에서만 볼 수 있는 몇 가지 특징도 있다. 처음으로 아이폰 게임을 만드는 사람이라면 개발을 완료하기 위해 힘든 사업적 및 법적 절차를 밟아야 한다. 아이폰 게임의 의견 개진 절차는 그리 독특하지는 않으며 성공적인 출시를 위해서 가장 중요한 것은 결국 마케팅이다.

개발 프로그램 신청

일단 독자가 처음으로 아이폰 게임을 만드는 사람이라고 가정하자. 그렇다면 첫 번째 절차는 [아이폰 개발자 프로그램](#)을 구하는 것이다. 연 사용료가 99 달러인 표준 프로그램에 가입할 필요가 있으며, 기업용 프로그램까지는 필요 없다.

여기서 알아야 할 것은 아이폰 개발자 프로그램에 신청하는 사람은 신청이 받아들여진 순간 자동적으로 팀 에이전트가 되는 것이다. 계정에는 거의 모든 것을 할 수 있는 관리자가 있지만, 애플과 계약을 승인할 수 있는 유일한 사람은 팀 에이전트 밖에는 없다. 그리고 팀 에이전트는 이미 출시된 앱용 프로모 코드를 생성할 수 있는 유일한 계정이기도 하다. 팀 에이전트를

바꾸는 것도 가능하지만 이는 애플과 직접 연락해서 해야 하는 수동적 절차이므로 처음부터 적절한 사람과 시작하는 것이 훨씬 쉽다.

신청이 완료되면 애플은 당신의 응용프로그램을 받아들이기 전에 검토할 것이다. 이 절차는 보통 며칠이면 끝난다. 그러나 2008 년 여름에는 승인이 나기까지 수주, 심지어는 수개월이나 걸린 적도 있었다. 물론 승인이 나기 전까지 아이폰 게임 개발을 시작할 수도 있다. 이 경우 유일한 제약은 소프트웨어 시뮬레이터를 이용한 시험이 제한을 받고 실제 하드웨어를 사용한 시험이 불가능하다는 것뿐이다.

계약/은행업무

개발 프로그램 승인을 얻는 대로 팀 에이전트는 [아이튠 커넥트](#)에 연결해 모든 계약사항과 예금구좌 정보가 준비되었는지 확인해야 한다. 기본 계약은 개발자가 앱 스토어에 무료 앱을 제출하는 것만을 허용한다. 유료 앱을 만들 계획이라면 팀 에이전트를 시켜 유료 앱 계약을 맺어야 한다.

동시에 아이튠 커넥트의 예금 구좌와 세금 정보를 모두 기입해야 한다. 이 모든 것이 정확히 기입되지 않으면 돈을 지불해도 앱은 출시되지 않는다. 그리고 이것이 출시일 연기의 핑계가 되지 않으므로 가급적 빨리 처리하는 것이 좋다.

또한 아이튠 커넥트의 특정 조세조약 정보에도 주목하라. 또한 당신의 위치에 따라 필요할 수도 있는 추가 서식도 반드시 작성하라.

iTunes Connect Manage Your Contracts

Your Contracts In Effect

Contract Number	Contract Region	Contract Type	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration Date	Contract in Effect
	World	Free Applications	N/A	N/A	N/A	October 15, 2009	September 10, 2010	✔
	All (See Contract)	Paid Applications	Edit	View/Edit	View	November 05, 2009	September 10, 2010	✔

Done

- For all developers residing in Canada or registered for Canadian GST/HST, you **MUST** [click here](#)
- For all developers residing in Australia or registered for Australian GST, you **MUST** [click here](#)
- For developers residing outside of Japan who wish to sell applications in Japan, for Japanese tax treaty information, [click here](#)

✔ = Complete. A green check for Tax Info is NOT an indication that the tax forms required to take advantage of tax treaties, as applicable, have been returned or received by Apple. Failure to return the forms will result in withholding at non-tax treaty rates.

개발 하드웨어

개발자들은 인텔 기반 맥 OS X 머신과 OS X 10.5 이상이 필요할 것이다. 필자는 10.6(스노우 레오파드)를 강력하게 추천하며, 스택 어널라이저만으로도 최소의 업그레이드 비용으로 효과를 볼 수 있다. 하드웨어의 경우 알아두어야 할 플랫폼 가짓수는 소수이다. 이 [애플 KB 기사](#)를 읽으면 보유한 아이팟 터치 버전에 따라 달라지는 특성을 알 수 있다.

아이폰

아이폰. 프로세서 및 메모리 속도가 제일 느림

아이폰 3G. 아이폰과 동일한 프로세서와 메모리

아이폰 3GS. 더욱 빠른 프로세서와 더 많은 메모리, 더욱 우수한 그래픽 칩

아이팟 터치

제 1 세대 - 아이폰 및 아이폰 3G 와 동일한 프로세서와 메모리

제 2 세대 - 아이폰 및 아이폰 3G 와 동일한 메모리, 이들보다 더욱 빠른 프로세서

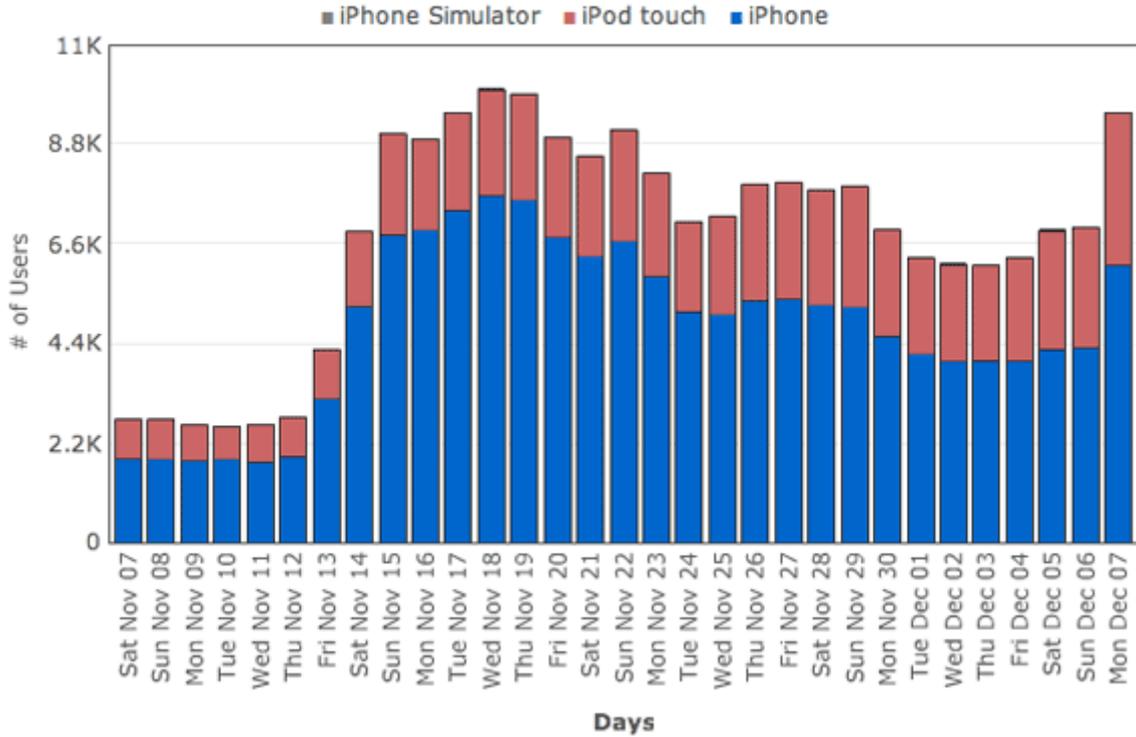
제 3 세대 / 2009 년 하반기 - 아이폰 3GS 와 동일한 프로세서와 메모리, 3D 그래픽 칩

성능 시험 용도로는 제 1 세대 아이팟 터치, 아이폰, 아이폰 3G 는 본질적으로 같다. 제 2 세대 아이팟 터치를 기본 개발 도구로 사용한다면 이 제품의 프로세서는 좀 더 빠르다는 점을 알아두라. 아이폰 3GS 와 제 3 세대 아이팟 터치는 서로 동일한 성능이며 다른 기기보다 확실히 더 빠르다. 그리고 메모리도 128MB 가 많다.

가장 우수한 성능을 갖춘 최신 플랫폼에 시선을 두고 싶겠지만, 그건 별로 현명한 일이 못 된다. 아직도 소비자들은 단가 99 달러에 아이폰 3G 신품을 구입하고 있으며 현재 재고가 남아 있는 가장 성능이 딸리는 아이팟 터치 신품은 제 2 세대 아이팟 터치 플랫폼이다. 게임을 최신 플랫폼에 맞춰 제작한다면 5,000 만 대는 넘게 배포된 기존 플랫폼을 놓치게 될 뿐 아니라 현재 가게로 들어가 새 기기를 사는 고객 또한 놓칠 가능성이 크다.

또한 게임이 아이폰 전용 기능을 필요로 하지 않는다면 아이팟 터치에서도 작동되게 해야 한다. 아이팟 터치는 시장에서 매우 큰 비중을 차지하고 있다. 현재 입수 가능한 하드웨어의 거의 절반을 차지하고 있다. 게임만 놓고 보면 아이팟 터치 사용자들은 플레이어 기반의 최대 75%를 점하고 있다.

Gravity Sling [Users: Nov 07, 2009 - Dec 07, 2009]



프로그래밍

애플의 아이폰 SDK 는 개발자들이 X 코드를 사용할 것을 가정하고 있다. X 코드는 애플의 컴파일러 및 프로그래밍 도구 세트이다. X 코드를 사용하지 않는 것도 가능하지만, 그런 것은 이 기사에서 다루는 범위 밖이다.

애플 및 다른 곳에서 나오는 아이폰 사례는 보통 오브젝티브-C 로 작성되어 있다. 이는 스톱토크 기반 C 언어에 대한 확장자 세트이다. 흔히 말해 오브젝티브-C 언어를 배우려 한다면 소스 코드 사례, 애플에서 나오는 튜토리얼 등을 가장 쉽게 발견할 수 있다. 오브젝티브-C 는 C 언어의 확장자이므로 동일한 소스 파일 및 함수를 사용해 자유롭게 C 코드를 작성할 수 있다.

또한 X 코드 환경은 C++를 무리 없이 다룰 수 있다. 다만 평범한 C 언어만큼 간단하게는 안 된다. 그리고 현재 배울 수 있는 C++ 사례는 훨씬 적다.

아이폰 SDK 와 함께 제공되는 아이폰 시뮬레이터는 개발에 놀랍도록 유용하다. 아이폰 OS 의 대부분의 측면을 거의 완벽하게 모방한다. 그리고 지난 18 개월 동안 시뮬레이터가 매우 특별한 제약이 없는 상태에서 실제 하드웨어와 다르게 일을 처리하는 경우는 몇 건밖에 보지 못했다.

그러한 제약은 무엇인가? 즉, 컴퓨터 하드웨어에 기반한 시뮬레이터 프로세서 속도와 메모리에서는 시뮬레이터는 성능 시험에 쓸모가 없다는 것이다. 이런 경우 시뮬레이터에 가속도계 입력도 되지 않는다. 물론 이러한 문제를 해결하기 위해 나온 타사 라이브러리도 있지만 말이다.

마지막으로 시뮬레이터를 사용할 때 멀티터치 입력은 불편해진다. 한 번에 세 건 이상의 터치 입력을 할 수 없기 때문이다. 따라서 기능성 및 핵심 로직 시험을 가장 잘 하려면 시뮬레이터는 실제 사용할 하드웨어와 같아야 한다. 그리고 시뮬레이터의 시험 시간보다는 실제 하드웨어에 배치하여 시험하는 시간이 더 많아야 한다.

대부분의 개발자가 원하는 하한선은 성능 시험과는 별개이다. 시뮬레이터를 사용하면 작업 속도를 가속시키고 시험 시간을 단축할 수 있다. 그리고 실제 하드웨어를 사용할 때 생기는 호환성 문제를 크게 걱정하지 않아도 된다.

시험

제출 이전에 게임의 시험과 개량을 할 때는, 반드시 다양한 종류의 하드웨어를 통해 시험해야 한다. 적어도 제 1 세대 아이팟 터치, 아이폰, 아이폰 3G 등은 가지고 실험해 봐야 게임이 모든 하드웨어에서 이상없이 돌아가는지 알 수 있다.

시험은 반드시 새로 설치된 앱을 가지고 해야 한다. 개발 중에는 이 점을 망각하기 쉽다. 그러나 새로 설치된 앱에 없는 기본값을 시험의 전제로 삼지 않아야 할 경우 이는 매우 중요하다. 업데이트를 시험할 때도 이와 마찬가지로 새로 설치된 것 또는 이전 버전 빌드 위에 설치된 업그레이드를 가지고 해야 한다.

또한 게임이 중단 문제를 언제나 제대로 처리할 수 있는지 확인해야 한다. 전화 플랫폼용 게임을 개발한다는 점을 감안할 때 게임이 어떤 사전 경고도 없이 중단될 수 있으며, 이 때 게임 진행 사항이 저장되지 못할 경우 플레이어들이 매우 큰 좌절감을 느낀다는 점을 항상 전제로 해야 한다.

앱은 게임의 어떤 상태이건 저장하고 복구할 수 있어야 한다는 것이 일반 원칙이다. 레벨이 그리 길지 않다면 레벨 처음으로 돌아가는 것도 용납될 수 있다. 그러나 이 경우라도 원래의 위치로 되돌아오는 데 1~2 분 이상 걸린다면 상당한 수의 플레이어들이 좌절감을 느낄 것이다.

또한 게임이 인터넷 연결 상태를 정확히 파악하고 처리할 수 있는지도 확인해야 한다. 아이폰은 WiFi 또는 AT&T 3G 및 EDGE 네트워크로 인터넷에 연결할 수 있다. 또는 인터넷에 일절 연결하지 않을 수도 있다. 따라서 개발할 앱은 이를 파악하고 적절하게 대응할 수 있어야 한다. 물론 외국의 아이폰 역시 동일한 기능을 갖고 있으며, 주로 3G 네트워크 및 WiFi 로 연결된다.

폰이 네트워크에 연결되어 있지 않을 때 간단히 타임아웃 시켜버리는 것은 대부분의 경우 용납되지 않는다. 그 경우 사용자에게 그 기능을 사용하려면 인터넷에 연결해야 한다고 사전에 주의를 주어야 한다. 이는 애플이 매우 중시하는 부분이며 이런 부분이 미비하거나 없을 경우 보통은 제출되어도 반려된다.

제출

모든 것이 완료되면 계정의 관리자가 아이튠 연결을 통해 앱 스토어에 앱을 제출하게 된다. 이 과정은 제출 준비 이전에 하는 것이 좋다. 그래야 제출시 무엇이 필요한지를 정확히 알 수 있기 때문이다. 바이너리를 업로드할 때 앱에 대한 설명문, 키워드, 스크린샷, 로고도 필요하다.

iTunes Connect

 Sales/Trend Reports Preview or download your daily and weekly reports here.	 Manage Your Applications Add, view, and manage your applications in the iTunes Store.
 Contracts, Tax, & Banking Information Request Contracts and manage your contact, banking and tax information.	 Manage Your In App Purchases Create and manage In App Purchases for paid applications.
 Financial Reports View and download your monthly financial reports.	 Request Promotional Codes Get codes that will give you free downloads of your applications.
 Manage Users Create and manage both iTunes Connect and In App Purchase Test User accounts.	 Contact Us Having a problem uploading your application? Can't find a Finance Report? Use our Contact Us system to find an answer to your question or to generate a question to an iTunes Rep

 [Download the Developer Guide.](#)  [FAQs](#) Review our answers to common inquiries.

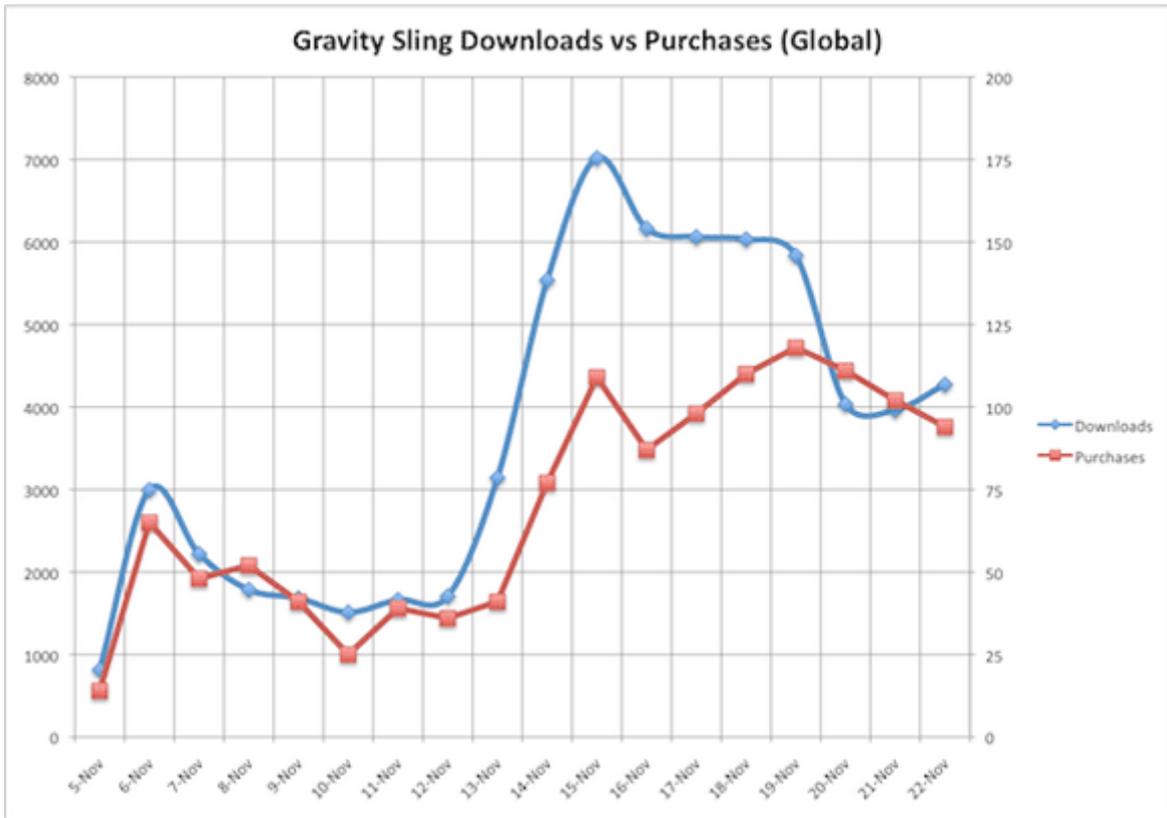
업로드할 바이너리는 배포 바이너리이며 이 바이너리를 애플에 제출하기 전에 시험하는 것은 불가능하다. 유감스럽게도 이전에 만든 버전과 다른 서명도 필요하다. 그 결과 이를 어느 기기에도 설치할 수 없다. 배포 빌드에서만 나타날 수 있는 파이널 빌드의 버그를 찾아낸 개발자의 사례 중 보고된 것은 매우 적다. 그러나 그런 경우 자체는 매우 적다.

가격책정

아이폰 앱의 가격책정은 제대로 해결하기 매우 어려운 문제이다. 대부분의 게임 가격은 99 센트에서 2 달러 99 센트 사이이다. 그리고 소수의 4 달러 99 센트짜리 게임과 극소수의 9 달러 99 센트짜리 게임이 있다. 보통 대부분의 개발자들은 최저선을 향해 가격경쟁을 하려는 의식이 있기 때문에 상당수의 앱은 가격이 99 센트이다. <락 밴드>나 팜캡 같은 대형 브랜드가 갖는 흥미 유발력과 시인성 없이 그보다 비싼 가격으로 매출을 올리기가 어려울 수 있다.

최근 애플은 아이튠에 탐 그로싱 차트를 도입했다. 이는 높은 가격이 매겨진 게임과 앱을 지원하기 위함이다. 이들 앱은 저렴한 앱 만큼의 수익을 올릴 수 있다. 그러나 1:1 다운로드 기반의 99 센트짜리 앱과는 다운로드 수나 구입 수가 비교가 안 된다.

지난 10 월 말 애플은 무료 앱도 인앱퍼처스 콘텐츠를 보유할 수 있도록 허용했다. 이전에 인앱퍼처스는 유료 앱만 보유할 수 있었다. 이게 있으면 무료 앱의 다운로드 횟수는 유료 앱에 비해 20~40 배 늘어난다. 이 모델이 수익성이 좋다고 보는 것은 설부른 판단이지만 이 비즈니스 모델에 맞게 개발된 최초의 게임 중 일부가 이미 앱 스토어에 출시되었다. 우리의 게임 <그라비티 슬링> 역시 이러한 게임이며 출시된 지 2 주만에 무료 플레이어 중 약 2%가 인앱 콘텐츠를 구입했다.



출시

최근 앱이 승인을 얻는 데는 2~3 주가 걸린다. 그러나 그 시간은 정해진 것이 아니다. 2009 년 초 승인 기간은 약 1 주가 걸렸다. 하지만 6 월 애플의 전세계 개발자 컨퍼런스가 열린 직후 그 기간은 4~5 주 이상으로 늘어났다. 이 속도를 높일 수 있는 방법은 알려진 것이 없다. 따라서 아이폰 개발센터에 애플이 게시하는 상황보고가 가장 좋은 지침이다. 이 상황보고에서는 보통 승인을 처리하는데 얼마나 걸리는지를 명시하고 있다. 현재는 앱의 95%가 14 일 내에 승인이 난다고 한다.

앱이 승인을 받으면 팀 에이전트와 관리자는 앱의 판매승인이 났음을 알리는 전자메일을 받게 된다. 그러면 아이튠 커넥트에 **즉시** 접속해 앱 출시일을 현재 날짜로 조정해야 한다. 이래야 앱 발매일이 게임의 실제 발매일과 일치되는 것이다. 그렇지 않으면 발매일은 아이튠에 설정된 날짜 또는 애플이 앱을 승인한 날짜 중 이른 날짜로 바뀐다.

이는 다음과 같은 뜻이다. 만약 앱이 12 월 15 일에 승인되었고 아이튠 커넥트에 입력된 발매일이 12 월 5 일로 되어 있다면 이 앱은 발매일인 12 월 5 일부터 등장해 분류되는 것이다. 역으로 앱이 12 월 15 일에 승인되었고 발매일이 12 월 20 일로 설정되어 있다면 이 앱은 12 월 15 일부터 등장해 분류된다.

신발매품 목록의 맨 윗자리를 차지하는 유일한 방법은 아이튠 커넥트에 설정된 발매일을 앱 승인 일자와 같은 날짜로 조정하는 것 말고는 없다. 현재까지 이러한 논리는 업데이트에도 그대로 적용되었다. 그러나 앞으로는 그렇지 않을 것이다. 업데이트를 출시하면 업데이트

승인일과 동시에 앱을 업데이트할 수 있다. 그러나 신발매품 목록의 윗자리에 다시 들어갈 수는 없다.

마케팅

아이폰 마케팅의 핵심은 대개 동시에 가급적 크고 광범위한 마케팅을 실시하는 것이다. 이런 방식을 사용하면 각 프로모션 방식은 다른 방식에 의존하게 되고, 게임을 탑 100 차트 속에 손쉽게 집어넣는 이상적인 결과도 얻을 수 있다. 이러한 차트는 다운로드 수와 수입에 균등하게 중점을 두며 지난 48 시간 동안의 성과에 특히 큰 비중을 두는 것 같다.

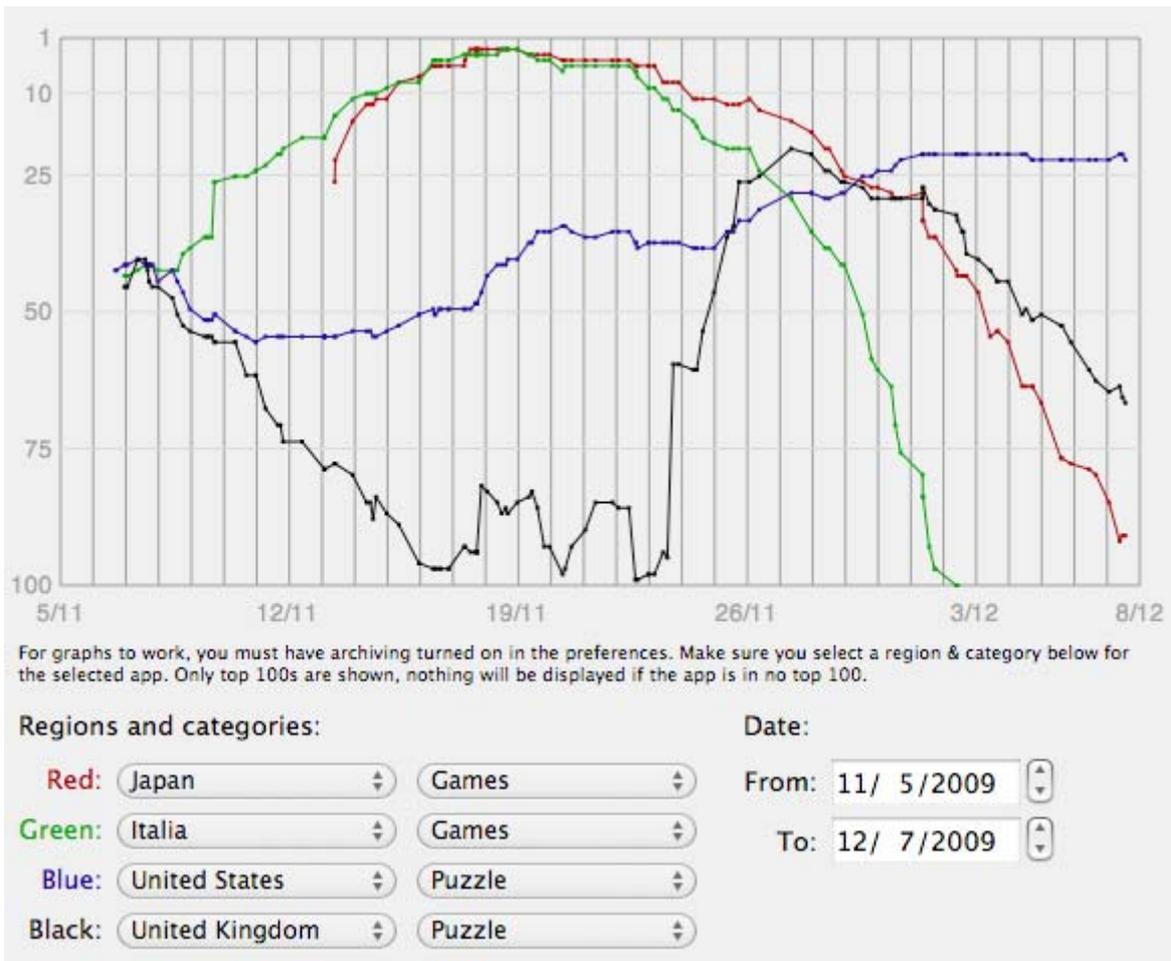
게임 발매일은 물론 애플이 앱을 언제 승인할 지가 예고되지 않는다는 것은 기존 퍼블리셔들에게는 문제이다. 개발자들은 승인을 받으면 원하는 발매일을 정할 수 있다. 그러나 그 경우 게임이 신발매 게임 목록에 오르지 않기 때문에 외부 시장에 전적으로 의존할 수 밖에 없다.

다행히도 대부분의 아이폰 리뷰 사이트는 이러한 절차를 잘 알고 있기 때문에 이러한 제약을 잘 처리할 수 있다. 미디어를 통한 게임 구매를 계획하고 있다면 앱이 출시될 거라는 걸 알게 된 이후 대개 그 시간을 확정하게 된다. 또한 리뷰 사이트에 즉석 빌드를 보내 발매 전에 리뷰를 작성해 준비토록 할 수도 있다.

애플은 신게임 견본은 물론 각 앱 버전마다 최대 50 개의 프로모 코드를 제공한다. 반면 업데이트를 제출하면 최대 50 개까지의 프로모 코드가 재설정되어 버린다. 모든 리뷰 사이트는 이러한 프로모 코드를 사용하여 앱의 리뷰를 작성할 것이다. 발매 전에 이러한 사이트들과 연락을 취하여 누가 첫 프로모 코드를 받을지를 알아야 한다.

트위터와 유튜브는 이미 아이폰 앱을 홍보하는 가장 인기높은 채널이 되어가고 있다. 유튜브의 트레일러는 수천 번이고 계속 볼 수 있다. 그리고 거의 모든 아이폰 리뷰 사이트들은 트위터에서도 활발한 활동을 하고 있다.

주요 아이폰 리뷰 사이트는 소수이지만, 앱 리뷰를 하는 개인이나 군소 사이트는 수천까지는 아니더라도 최소한 수백 개는 된다. 이 중에 어느 한 곳만이 중요한 것은 아니다. 한 사람의 리뷰어가 10~50 명에게만 영향을 미쳐도 이들 여러 사이트들의 누적된 힘이 큰 영향을 발휘하는 것이다. 이를 인정하고 이러한 미세 채널을 이용하면 가장 성공적인 장기 마케팅과 프로모션을 할 수 있다.



흔히 발생하는 문제

아이폰 앱 개발에 따르는 어려움에 대해서는 많은 이야기가 있지만, 필자는 개발 과정이 의외로 매우 간결하고 관리하기 쉽다는 것을 알았다. 그러나 각별히 주의 기울여야 하는 문제는 몇 가지 있다.

계약 또는 은행업무 부재 애플은 개발자가 적절한 계약을 했는지, 은행 계좌가 적절하게 설정되었는지는 신경 쓰지 않는다. 이런 문제를 먼저 신경 써두지 않고, 앱이 승인을 받을 때까지도 이들 문제를 처리하지 못한다면 앱 스토어에 앱이 걸릴 일은 절대 없다.

지침을 따르지 않음 애플은 자사의 지침을 따르지 않는 앱을 반려한다. 필자의 경우 아직 어떠한 이유로도 앱이 반려된 적이 없다. 지침을 잘 읽고 따른다면 애플의 정책에 저촉되어 반려될 확률은 매우 적어질 것이다. 물론 사람에 따라 해석이 달라지는 부분도 있다. 그러나 이러한 정책 중 대부분은 매우 간결하며 알기 쉽고 따르기 쉽게 이루어져 있다.

키워드 / 앱 설명 몇 달 전부터 애플은 앱 제출 시 키워드 및 앱 설명에 대한 모니터링을 실시해왔다. 키워드를 통해 다른 앱을 소개하는 앱은 반려되며, 오해의 소지가 있는 설명을 달아놓은 앱 역시 반려된다.

시험 및 오류 처리 앞에서도 다루었듯이 앱이 다양한 오류 상황, 특히 네트워크 연결에 관련된 오류에 대처할 수 있도록 하라.

발매일 앱은 아이튠 커넥트에 설정된 날 또는 애플의 앱 승인일 중 빠른 날짜로 설정된다는 것을 기억하라.

결론

아이폰 또는 아이패드 터치용으로 수익이 나는 게임을 개발하는 것은 분명 가능하다. 개발자들은 게임의 성공을 위해 훌륭한 게임을 만드는 것 뿐만 아니라 비즈니스 및 마케팅 측면에도 신경을 써야 한다. 스스로 훌륭한 게임을 만들 거라고만 믿고 돈이 굴러들어오기만을 기다리고 있는 개발자들은 실패를 자초하는 거나 다름이 없다. 이 시장에서는 엄청난 경쟁이 벌어지고 있고 그에 따르는 잡음도 상당하다. 그러나 요령 있는 개발자에게는 분명 대가가 따른다. 그것도 매우 큰 대가가 따른다.

참조사항

다음 사이트와 도구는 아이폰 게임 개발에 매우 유용하다.

[MajicRank](#) - 맥 OSX, 무료이지만 20 달러의 기부금을 요구한다. 전세계의 모든 앱 스토어 랭킹을 자동 다운로드, 추적 및 차트화한다. 당신의 또는 다른 사람의 앱의 과거 순위 자료를 보는 데 매우 유용하다.

[AppViz](#) - 맥 OSX, 가격은 29 달러 95 센트. 아이튠 커넥트에 연결하여 일간, 주간 판매 데이터는 물론 재무보고를 다운로드할 수 있다. 제품 판매의 많은 측면을 신속히 시각화하는 데 매우 유용하다.

[AppSales-Mobile](#) - 아이폰, 오픈소스. AppViz와 매우 유사하지만 아이폰 앱의 오픈소스이다.

[AppFigures](#) - 웹 서비스. 회원제 웹 서비스이며 MajicRank 및 AppViz와 비슷한 점이 많다.

Analytics - PinchMedia, Flurry, Localytics 가 이곳의 지도자들이다. 뭉튼 구현하기 쉽고 비용은 들지 않는다. 거리낌 없이 앱에 대한 분석을 구할 수 있다.

[MobileOrchard](#) - 수많은 뛰어난 개발자들이 콘텐츠, 팁, 조언을 구하는 곳이다.