

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 8월 제2호



1. 글로벌 게임시장 동향	5
<ul style="list-style-type: none"> • <u>게임의 문화적 가치, 보존을 통한 승계 필요</u> • <u>성숙기에 돌입한 모바일 게임산업, '품질'이 중요</u> • <u>콘솔게임, 디지털 매출 규모와 점유율 동시 증가</u> • <u>PC게임, 내리막길 걷는 PC산업의 구원주자</u> • <u>마이크로소프트, 혁신가의 딜레마로 도태 우려</u> • <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> 	
2. 북미 게임시장 동향	17
<ul style="list-style-type: none"> • <u>미국 게임 소비자 단체, "게임과 폭력은 무관"</u> • <u>징가, 오엠지팝의 소셜게임 서비스 종료 결정</u> • <u>아마존, 영국에서 디지털게임 서비스 개시</u> • <u>페이스북, 모바일게임 퍼블리싱 사업 시작</u> • <u>[통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 미국 MMORPG 순위</u> • <u>[통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위</u> • <u>[통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위</u> 	
3. 아시아 게임시장 동향	27
중국 게임시장 동향	28
<ul style="list-style-type: none"> • <u>자이언트, 중·일 영유권 분쟁 다룬 FPS게임 출시</u> • <u>중국 웹 게임업계, 이종(異種) 업계와의 협력 열풍</u> • <u>중국 PC방 이용자, '슈팅 게임' 가장 선호</u> • <u>모바일게임 결제, "속도가 생명"</u> • <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	
일본 게임시장 동향	38
<ul style="list-style-type: none"> • <u>지-클러스터, 일본 클라우드 게임 서비스 확산 선봉</u> • <u>일본 스마트폰 게임의 해외 진출 전략</u> • <u>주요 게임업체 8곳, 모바일 사업으로 명암 엇갈려</u> • <u>플레이스테이션 멤버십 서비스 강화에 나선 소니</u> • <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	



기타 아시아 게임시장 동향

45

- 게임화에 독특한 태도 보이는 아태지역 이용자
- 필리핀 삼보양가 지역, 모바일 게임개발 프로젝트 실시
- <League of Legends> 인도네시아 버전 출시 예정
- 베트남 정부, 온라인게임 라이선스 발급 재개 예정
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

53

- 영국 모바일 게이머 수 2,000만 명 육박
- 하스브로, 유비소프트와 파트너십 체결
- 린덴 모바일 벤처스, 루나게임즈에 40만 유로 투자
- <Company of Heroes 2>, 러시아 판매 중지
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

63

- 브라질, 높은 시장성으로 게임업체 진출 이어져
- 2012년 멕시코 게임시장 현황
- 페루 게임 시장규모, 영화 및 음악 시장 추월
- 로비오, 멕시코에 <Angry Birds> 테마파크 설립 추진
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

73

- 메이저 모바일 게임업체 '글루모바일', 한국 지사 설립
- 판교, 국내 게임산업의 메카로 성장
- 모바일게임, 작은 화면에 최적화된 UI 필요
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 게임의 문화적 가치, 보존을 통한 승계 필요
- 성숙기에 돌입한 모바일 게임산업, '품질'이 중요
- 콘솔게임, 디지털 매출 규모와 점유율 동시 증가
- PC게임, 내리막길 걷는 PC산업의 구원주자
- 마이크로소프트, 혁신가의 딜레마로 도태 우려
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





게임의 문화적 가치, 보존을 통한 승계 필요

게임업계가 향후 지속적으로 성장하기 위해서는 콘솔, 소셜 등 장르를 막론하고 게임의 역사를 보존하고 게임의 문화적 속성과 가치에 대한 논의를 적극 전개해야 한다는 주장이 등장해 눈길을 끌고 있음

"게임도 영화처럼 역사 보존 없이는 미래도 없다"

- ▶ 최근 게임업계 전문가인 윌 루톤(Will Luton)이 지난 2012년에 애플 앱스토어에서 자신이 개발한 2개의 게임이 더 이상 이용조차 될 수 없게 삭제된 경험을 언급하며, 개인 또는 기업의 이윤 추구로 인해 데이터가 증발하거나 서버가 교체되어 게임에 접근할 수 없게 되는 상황이 많아질 것이라는 우려를 제기
- ▶ 게임과 달리 영화는 그 문화적 중요성과 함께 당대 사회상을 반영하거나 변형하는 기록 매체로서의 영향력을 인정받아, 홍보 및 보존, 보호 노력이 적극 전개되고 있음
 - 영국의 영화산업 진흥기관인 영국영화협회(British Film Institute, 이하 BFI)의 경우, 문화적이고 창조적인 영화산업을 홍보하면서 그 유산을 복원하고 확산시키기 위해 주력하고 있으며, 이 덕에 영화는 진화를 거듭하며 학계의 이론까지 뒷받침하는 문화적 매체로 자리매김
 - 이와 반대로 게임의 역사는 대부분이 외면당하고 있으며, 게임업계에서도 게임산업이 할리우드를 시장규모 측면에서 압도하고 있는 상황에서도 정작 그 문화적 속성을 비교하거나 역사에 대한 논의를 펼치는 데는 매우 소극적인 실정
- ▶ 루톤은 게임 역시 문화적인 속성을 지니고 있으며, 최근에는 모바일 단말과 소셜 네트워크로 인해 기존 게임의 주요 타겟 계층이던 젊은 남성층을 넘어서서 게임의 이용자 기반도 확대되고 있다고 언급
 - 인디게임 진영에서도 수천 명의 개발자들이 실험적이고 비상업적인 게임들을 개발하며 기존의 관례와 장르적 제약을 뛰어넘고 있음
- ▶ 게임산업은 학계에서도 아직 이론화 작업이 미진한 상황이며, 게임 데이터의 보존은 오로지 P2P 파일 공유와 같은 불법적인 행위나 해커들에 의해 이뤄지고 있는 실정
 - 국제전자게임역사센터(International Center for the History of Electronic Games, 이하 ICHEG)에서 아케이드게임(약 140개), 콘솔게임(약 2만 개), PC게임(약 5,000개) 등을 보존하고 있지만, 매년 발매되는 다양한 게임들을 모두 보관하고 있지는 못함



- 잊혀졌거나 유명하지 않은 게임들은 P2P 사이트를 통해 개인의 단말에 영구 보존되고 있으며, 해커들은 DRM을 제거한 게임 데이터를 멋대로 이용하며 다른 많은 게이머들이 난잡한 게임 경험을 하게 되는 결과를 초래하고 있음

- ▶ 루튼은 전통 콘솔게임뿐만 아니라 소셜게임도 보호 및 보존을 할 가치가 있으며, 다수의 게임업계 관계자들의 협력을 통해 BFI와 동등한 기관이 설립되어 물리 게임 타이틀 및 디지털 게임 데이터의 보호와 홍보에 힘써야 한다고 주장
 - 그는 각종 게임 접근 및 이용이 가능한 상업적인 게임 라이브러리 서비스가 필요하며, 불법 파일 공유나 해킹을 근절할 수 있는 실효성 있는 대안이 시급하다고 언급

www.gamesindustry.biz



성숙기에 돌입한 모바일 게임산업, '품질'이 중요

스마트폰 시대를 맞아 급성장해 온 모바일 게임시장이 진입 장벽이 낮아지면서 무수히 많은 게임이 개발되는 '성숙기'에 접어든 것으로 파악. 최근에는 우수한 품질의 게임을 업데이트하는 것 자체가 게임 흥행의 주요 요인으로 작용

모바일 게임시장의 진화... 게임 개발 급증으로 모바일게임 '범람'

- ▶ 애플스토어를 중심으로 한 스마트폰 시대가 도래한 이래 모바일게임은 빠른 성장을 계속하고 있지만, 최근 진입 장벽이 낮아지면서 게임 수가 지나치게 많아지자 게임 업체들이 자사의 게임이 이용자들에게 노출되는 것 자체를 걱정해야 할 정도로 시장이 포화 상태에 이룸
 - 피쳐폰 시대에는 단말 벤더들의 시스템을 통해서만 모바일게임의 다운로드가 가능했기 때문에 게임의 질보다는 단말 벤더들과의 협력 관계가 가장 중요한 성공 요인으로 꼽힘
 - 스마트폰 시대에는 애플스토어를 통한 게임 출시가 가능하고, 모든 개발자들이 동등한 출발선상에서 경쟁하게 되므로 신생 개발업체가 대형 개발업체들의 게임을 누르고 큰 흥행을 거두는 일도 빈번해짐
 - 게임 개발 엔진 'Unity'가 무료로 전환되는 등 진입 장벽도 대폭 낮아져 지나치게 많은 수의 게임이 범람하는 실정

모바일게임, '품질'과 '지속적 흥미 유발' 흥행의 해답

- ▶ 인기 모바일게임 <Subway Surfers>를 개발한 덴마크의 게임업체 키루(Kiloo)의 시몬 몰러(Simon Moller) CCO는 게임의 품질이 우수하다면 다수의 게임이 출시되고 있는 상황도 충분히 타개 가능하다고 주장
 - 몰러는 "모바일게임은 많은 경우 공짜로 이용이 가능하고, 공공장소에서 이용되는 경우가 많아 이용자가 게임을 즐기는 것 자체로 광고 효과가 있다"며, 시각적으로 흥미로운 게임을 개발한다면 얼마든지 게임을 노출시키는 것이 가능하다고 설명
 - 또 그는 소형 개발업체들이 대형 퍼블리셔들을 통해 게임을 출시하는 것은 "남의 배만 불리는 바보 같은 일"이라고 지적하며, 게임의 질만 우수하다면 퍼블리셔의 도움 없이도 얼마든지 성공할 수 있다고 조언
- ▶ Moller는 모바일게임이 성숙기에 접어들었지만 우수한 게임을 개발하고 지속적으로



이용자들의 관심을 유지시킬 수 있다면 노출의 어려움이나 대형 업체들과의 경쟁도 전혀 문제될 것이 없다고 역설

- 이미 게임의 품질로 경쟁하는 앱스토어 시대에서 경호(GungHo), 수퍼셀(Supercell), 킹닷컴(King.com)과 같은 성공 신화를 쓴 소형 개발 업체들이 탄생하는 추세
- 물러는 "게임업체들이 게임이 조금 흥행했다고 수익화에만 집중한다면, 이용자들은 쉽게 지루함을 느낄 것"이라고 말하며, 키루 역시 매월 <Subway Surfers>의 업데이트를 진행하고 있다고 설명

www.venturebeat.com

[그림 1] 키루의 인기 모바일게임 <Subway Surfers> 초기 화면



출처: 구글플레이(play.google.com)



콘솔게임, 디지털 매출 규모와 점유율 동시 증가

콘솔게임 주요 퍼블리셔들의 매출 구조를 분석한 결과 디지털 매출의 규모와 전체 매출 대비 비중이 동시에 증가하고 있는 것으로 나타난 가운데, 향후 차세대 콘솔 출시와 부분유료화 도입은 이러한 추세를 더욱 가속화할 전망

디지털 유통 통한 매출 증가세...일렉트로닉아츠의 성장 확인

- ▶ 콘솔게임 주요 퍼블리셔인 액티비전블리자드(Activision Blizzard), 일렉트로닉아츠(Electronic Arts), 테이크투인터랙티브(Take-Two Interactive), 유비소프트(Ubisoft)의 상반기 실적 발표에 따르면 디지털 유통을 통한 매출의 증가가 두드러짐
- ▶ 일렉트로닉아츠는 지난 3년간 다수의 기업 인수를 바탕으로 디지털 매출의 꾸준한 증가를 기록하며 2012년 7월부터 2013년 6월까지 약 17억 달러의 디지털 매출을 기록
 - 일렉트로닉아츠는 2009년 플레이피쉬(Playfish), 2010년 칠링고(Chillingo), 2011년 팝캡(PopCap) 등을 인수
 - 일렉트로닉아츠는 1년 안에 디지털 매출의 점유율이 50%를 넘어설 전망
 - 일렉트로닉아츠의 디지털 매출은 PC와 피쳐폰에서는 감소세를, 콘솔과 모바일에서는 증가세를 기록할 것으로 예측됨
 - 2013년 1분기 5,200만 달러였던 모바일 매출은 1년 뒤 73% 성장한 9,000만 달러를, 2013년 1분기 9,900만 달러였던 콘솔 매출은 1년 뒤 32% 성장한 1억 3,100만 달러를 기록할 것으로 추산됨
 - 모바일 디지털 매출의 성장률이 콘솔의 성장률보다 더 가파르지만 이용자 기반을 고려할 경우 모바일 매출은 단말당 약 0.5달러인 반면 콘솔 매출은 단말당 약 4달러로 나타나 수익성면에서는 여전히 콘솔게임이 압도적인 것으로 분석됨

액티비전블리자드, 주요 게임 이용자 포화로 디지털 매출 성장 정체

- ▶ 액티비전블리자드는 2013년 6월 기준 1년 누적 디지털 매출액 규모 16억 2,000만 달러를 기록해 17억 2,000만 달러를 거둔 일렉트로닉아츠에 사상 최초로 뒤처짐
 - 2013년 3월 기준으로는 17억 3,000만 달러를 기록해 16억 6,000만 달러에 그친 일렉트로닉아츠에 앞선 바 있음
 - 전체 매출액 대비 디지털 매출액의 점유율을 기준으로 할 경우 2012년 6월에 이미 일렉트로닉아츠에 뒤지기 시작한 것으로 분석됨



- <World of Warcraft>와 <Call of Duty>에 대한 의존도가 높은 액티비전블리자드는 두 게임의 이용자기반이 포화상태에 다다르면서 디지털 매출 역시 정체기에 접어듦

▶ 테이크투와 유비소프트의 디지털 매출은 앞선 두 퍼블리셔들에 비해 작은 규모이지만 매우 빠르게 성장하고 있음

- 테이크투의 2012년 6월 기준 1년 누적 매출은 1억 1,300만 달러였지만, 지난 1년간 누적 매출액은 세 배 가까이 증가한 3억 100만 달러로 성장
- 테이크투는 <NBA 2K13>과 <Borderlands 2>가, 유비소프트는 <Assassin's Creed III>와 <Far Cry 3: Blood Dragon> 등의 게임이 디지털 매출의 성장을 견인함
- 테이크투의 디지털 매출 점유율은 2013년 6월 기준 26% 선으로 증가했으나, 캐주얼게임의 디지털 유통이 중심이 된 유비소프트는 13% 점유율에 머무르고 있음

차세대 콘솔 출시와 부분유료화 도입, 디지털 매출 성장 '촉진제'

▶ 차세대 콘솔 출시 이후에는 디지털 유통이 더욱 활발해질 뿐만 아니라, 모바일 게임에서 검증된 부분유료화 모델이 콘솔게임에 접목될 가능성이 높아 향후 디지털 매출의 규모와 점유율은 지속적으로 상승할 전망

- 반다이남코(Bandai Namco)는 올해부터 <Ridge Racer>, <Tekken>, <Ace Combat>과 같은 인기 게임들을 F2P(free to play) 방식으로 출시하고 있음

www.gamasutra.com



PC게임, 내리막길 걷는 PC산업의 구원주자

새로운 운영체제와 하드웨어의 출시에도 불구하고 PC 출하량이 전년 동기 대비 약 14% 감소한 것으로 나타난 가운데, 게임 목적의 고사양 PC에 대한 수요는 오히려 증가하고 있어 게임업계의 주목을 받고 있음

PC산업 침체에도 불구하고, 게임 목적의 고사양 PC 수요 증가

- ▶ 시장조사업체 아이디씨(IDC)가 지난 2013년 4월 10일 발표한 '[PC Shipments Post the Steepest Decline Ever in a Single Quarter](#)'에 따르면, 2013년 1분기의 PC 출하량은 전년 동기대비 13.9% 하락한 7,630만 대를 기록
 - 윈도우 8(Windows 8) 출시와 함께 레노버(Lenovo), 아수스(ASUS), 델(Dell) 등의 제조업체가 향상된 성능의 하드웨어를 선보였음에도 불구하고 이러한 저조한 실적을 기록해 시장에 더 큰 충격을 주고 있음
- ▶ 그러나, 또 다른 시장조사업체 존페디리서치(Jon Peddie Research)는 이러한 감소세에도 불구하고 고사양의 게임 목적 PC를 구매하는 게이머들의 수는 오히려 증가세에 있다고 분석
 - 대부분의 라이트 게이머들은 모바일 단말로 이동한 반면, PC 게임시장에 남아있는 헤비 게이머들은 보다 고품질의 그래픽을 구현할 수 있는 하이엔드 PC 제품에 눈길을 돌리고 있다고 존페디리서치는 설명
 - 미국의 조립 PC 판매업체 팔콘노스웨스트(Falcon Northwest)의 켈트 리브스(Kelt Reeves) 창립자는 "약 1,000달러를 호가하는 그래픽 카드 엔비디아 지포스 타이탄(Nvidia GeForce Titan)이 가장 많이 판매되고 있는 그래픽 카드이며, 일부 고객들은 PC 한 대에 두 세개의 그래픽 카드를 장착하기도 한다"며, 존페디리서치의 주장에 근거를 제공함
 - 고사양 조립 PC 판매 업체 메인기어(MAINGEAR)의 월리스 산토스(Wallace Santos) 창립자 또한 "우리의 주요 고객은 하이엔드 게이머이며, 평균적으로 PC 한 대에 4,000달러 이상을 지출한다"라며 유사한 근거를 제시

4K 디스플레이 출시와 게이머들의 눈높이 상승이 수요 증대 원인

- ▶ 이같은 게임 목적 고사양 PC에 대한 수요 증가의 원인으로 4K 디스플레이 출시와 PC 게이머들의 눈높이 상승이 지목됨



- 리브스는 "1080P 디스플레이보다 4배 가량 뛰어나 콘솔보다도 월등한 그래픽 구현이 가능한 4K 디스플레이가 등장하면서 고품질의 그래픽카드에 대한 수요가 증가한 탓"이라고 원인을 분석
- 산토스는 "온라인게임, e-스포츠, PC게임 커뮤니티 등이 활성화되면서 PC 게이머들의 눈높이가 올라간 것이 주된 원인이다"라며 다른 주장을 제기

▶ 향후 <ARMA 3>와 같은 고사양의 PC 전용 게임의 출시가 이어지면서 현재와 같은 하이엔드 PC에 대한 수요는 지속적으로 상승할 전망

www.forbes.com

[표 1] 전세계 게임용 PC 하드웨어 시장규모 전망

(단위: 백만 달러)

연평균 성장률	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년
3%	18,368	17,791	18,946	19,713	20,772

출처: 존페디리서치(jonpeddie.com)



마이크로소프트, 혁신가의 딜레마로 도태 우려

차세대 콘솔 경쟁의 승기가 소니에게로 기울고 있는 가운데, 마이크로소프트의 실패는 선도기업이 더 이상 혁신을 만들어내지 못하고 새로운 기술을 가진 후발 기업에 지배력을 빼앗기는 '혁신가의 딜레마'에 빠진 탓이라는 주장이 제기됨

"결과 속 다른 고객들 믿으면 안돼"... 지속적인 혁신이 해답

- ▶ 2013년 초까지만 해도 차세대 콘솔 경쟁에서 마이크로소프트의 승리를 점치는 전문가들이 다수였으나, 사전 주문량 및 게이머들의 입소문을 분석해보면 오히려 소니의 압도적인 승리까지 가능한 상황
- ▶ 미국 게임업체인 셸게임즈(Schell Games)의 제시 셸(Jesse Schell) 창립자는 2013년 6월 26일부터 28일까지 스페인에서 개최된 '바르셀로나 게임랩(Barcelona's Gamelab)' 컨퍼런스에서 '기술+심리학=운명(Technology+Psychology=Destiny)'이라는 강연을 통해 차세대 콘솔 경쟁을 전망
 - 셸은 마이크로소프트가 Xbox One을 개발하면서 시장을 선도하는 기술을 가진 기업이 더 이상 혁신을 이뤄내지 못하고 새로운 기술을 가진 후발 기업에 시장지배력을 잠식당하는 이른바 '혁신가의 딜레마(innovator's dilemma)'에 빠졌다고 주장
 - 그에 따르면 고객들은 일반적으로 새로운 기술적 진보를 원하고 있는데도 선도 기업에게는 특별한 변화를 요구하지 않는 태도를 보이게 되어, 선도기업이 이러한 고객들의 반응에 그대로 응할 경우 혁신가의 딜레마에 빠질 수 있음
- ▶ 셸은 마이크로소프트가 최근 일부 고객들의 반발에 수긍해 Xbox One이 경쟁 제품 및 현세대 콘솔인 엑스박스360과 차별화될 수 있는 몇 가지 기능들을 없애거나 수정한 것이 대표적인 실수라 지적
 - 셸은 혁신가의 딜레마에 빠지지 않기 위해서는 이러한 고객들의 의견에 휘둘리지 않고 완전히 새로운 기술을 선보이기 위해 끊임없이 노력해야 한다고 주장
 - 셸은 특정 기업의 승리를 예측하지 않은 채 게임시장에서 특별한 변화를 보여주지 못할 경우 마이크로소프트와 소니 모두 시장 지배력을 잃게 될 것이라 전망
 - 또한, 셸은 가까운 미래에는 고성능의 게임용 태블릿이 출시되어 시장에 큰 변화를 초래할 가능성이 있다고 예측

www.gamesindustry.biz



통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 4 ~ 2013. 8. 10)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	143,216	-9.8%	33,017,170
	2	플레이스테이션3	소니	108,630	-0.9%	78,679,768
	3	엑스박스360	마이크로소프트	70,096	-0.2%	78,182,366
	4	플레이스테이션 포터블	소니	40,533	-6.4%	79,636,098
	5	플레이스테이션 비타	소니	37,564	7.4%	5,550,359
	6	Wii U	닌텐도	37,307	26.8%	3,398,754
	7	Wii	닌텐도	23,761	-4.3%	99,883,158
	8	DS	닌텐도	8,687	-6.6%	153,557,657
소프트웨어	1	Tales of Xillia (플레이스테이션3)	남코반다이	175,109	6,397.6%	840,138
	2	Pikmin 3 (Wii U)	닌텐도	155,318	494.6%	354,539
	3	Dragon's Crown (플레이스테이션3)	아틀러스	132,778	1,029.4%	250,268
	4	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	57,785	-16.3%	4,662,309
	5	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	55,035	-6.4%	626,468
	6	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	54,812	-24.8%	3,012,963
	7	Dragon's Crown (플레이스테이션비타)	아틀러스	51,389	306.1%	136,813
	8	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	46,193	-59.6%	160,470
	9	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	42,652	-17.2%	325,858
	10	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	36,877	-6.4%	2,380,216

출처: www.vgchartz.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 미국 게임 소비자 단체, "게임과 폭력은 무관"
- 징가, 오엠지팝의 소셜게임 서비스 종료 결정
- 아마존, 영국에서 디지털게임 서비스 개시
- 페이스북, 모바일게임 퍼블리싱 사업 시작
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





미국 게임 소비자 단체, "게임과 폭력은 무관"

최근 미국 상원에서 폭력적인 게임과 실제 폭력 간의 상관관계를 규명하고자 연구 조사안을 제기한 데 대해 게임 소비자단체 ECA가 강력히 반발. 게임과 폭력이 무관하다는 사실을 입증하는 다수의 연구가 존재

미국 게임업계, 게임과 폭력 간 연관성 입증 위한 연구 조사안 반발

- ▶ 미국 엔터테인먼트소비자협회(Entertainment Consumers Association, 이하 ECA)가 회원들에게 폭력적인 게임과 실제 폭력의 관계를 규명하기 위한 연구조사안 S134(Violent Content Research Act)에 대한 거부 운동에 나설 것을 촉구
 - ECA는 회원들에게 보낸 서한에서, 이번 연구 제안이 불필요한 작업일 뿐만 아니라, 뉴타운 총격사건을 비롯해 무장한 개인이 주도한 대량 살상행위의 진짜 원인을 찾으려는 노력을 저해할 것이라고 주장
- ▶ 폭력적인 콘솔게임에 반대 입장을 표명해온 민주당 상원 의원 제이 록펠러(Jay Rockefeller)가 주도한 이 법안은 미국 국립과학아카데미를 통해 폭력적인 게임을 포함한 미디어가 아이들에게 미치는 영향을 연구조사하자는 내용을 담음
 - 2012년 12월, 록펠러 의원은 법안을 제기하면서 "아이들을 안전하게 지키기 위한 모든 방법을 종합적으로 검토할 필요가 있으며, 아이들이 매일같이 보고 즐기는 폭력적인 콘텐츠의 영향을 오랫동안 우려해 왔다"고 설명
 - 해당 법안은 2013년 1월 2일로 종료된 112회 의회에서는 부결되었으나 2013년 초 다시 제출되었으며, 민주당 상원 의원 다수의 지지를 받고 있음
- ▶ 이와 별개로, 오바마 대통령은 미국질병통제센터(Center for Disease Control and Prevention, 이하 CDC)에 게임과 미디어 이미지, 폭력 간의 상관관계 연구를 제안 했으며, 이는 뉴타운 총격사건 이후 수립된 총기폭력 감소를 위한 23개 실행계획 가운데 하나임
- ▶ 그러나 게임 소비자들의 권리를 대변하는 단체인 ECA는 비디오 게임과 폭력 사이에 아무런 연관성이 없음을 증명하는 연구가 이미 여러 차례 실시된 바 있으며, 2011년 대법원 판례에 따르면 게임은 1 수정헌법 제 1조에 명시된 표현의 자유의 보호를 받는다고 주장
 - ECA는 과학적인 전문 지식이 없는 상원 의원의 개인적인 의견이 대법원의 판결을



뒤집어서는 안 된다고 강조

- ▶ 한편, 게임업체를 대표하는 엔터테인먼트소프트웨어협회(Entertainment Software Association, 이하ESA)는 법안과 관련해, 객관적인 과학연구는 지지하지만 대다수 미국 가정에서 게임을 즐기고 있다는 점을 재차 강조하며 선부른 억측은 자제해야 한다고 주장
 - ESA는 성명을 통해 "게임산업은 ESRB 등급제도를 통해 아이들이 즐길 수 있는 게임을 제한하고 있다"고 주장
 - ESA 측은 또한 향후 ESRB 제도를 앱과 모바일 플랫폼으로 확대하고 게임 이용에 관한 캠페인도 진행해 아이들에게 폭력적인 콘텐츠를 제한하고자 하는 부모들과 협력할 것 이라고 언급

www.polygon.com



징가, 오엠지팝의 소셜게임 서비스 종료 결정

미국 소셜 게임업체 징가가 지난 2012년에 인수한 미국 소셜게임 개발업체 오엠지팝이 최근 자사의 기존 서비스 도메인 재매입을 통해 독립을 시도하자, 오엠지팝의 소셜게임 서비스 폐쇄하겠다고 나섬

징가, 오엠지팝 창립자의 재매입 제안 묵살

- ▶ 지난 2012년 징가에 인수된 미국 소셜게임 개발업체 오엠지팝(OMGPOP)의 창립자 찰스 포맨(Charles Forman)이 최근 징가로부터 오엠지팝을 되찾으려고 시도
 - 찰스 포맨 창립자 및 오엠지팝의 이전 간부들은 오엠지팝의 소셜게임 서비스 사이트 '오엠지팝닷컴(OMGPOP.com)' 도메인을 매입함으로써 향후 리브랜딩을 통해 징가의 소셜게임 서비스와 차별화하려고 시도함
 - '오엠지팝닷컴'은 현재 약 20종의 소셜게임을 서비스 중이며 월간활동이용자수(Monthly Active Users, MAU)는 200만 명 수준
 - 업계에서는 '오엠지팝닷컴'이 리브랜딩 되면 약 수 천 만명의 월액티브유저수 유지도 가능하며 연간 수백 만 달러의 수익을 발생시킬 잠재력이 있고, 최소한의 운영으로도 게이머 커뮤니티가 유지될 수 있을 것으로 평가
- ▶ 하지만 징가는 경쟁자에 대한 압박 전략의 일환으로 오엠지팝의 시도를 저지하고 '오엠지팝닷컴'의 서비스를 종료하기로 결정
 - 오엠지팝에 앞서, 미국 소셜네트워크 플랫폼 업체 베보(Bebo)의 창립자인 마이클 버치(Michael Birch)의 경우, 지난 2008년 미국의 인터넷 업체 에이오엘(AOL)에게 베보를 8억 5,000만 달러에 매각한 뒤 파인수된 '베보'가 관리 부실로 2010년 파산에 이르자 2013년 7월, 100만 달러에 매입한 바 있음
 - 오엠지팝의 찰스 포맨 창립자 또한 이러한 전례를 참고해 자신의 회사를 되찾으려고 했으며 징가에게 매입 가격을 약 50만 달러로 올리겠다고 제안하기도 함
 - 하지만 징가는 '오엠지팝닷컴'을 2013년 9월부터 폐쇄하겠다고 밝혀 오엠지팝 창립자 측은 물론 '오엠지팝닷컴'을 이용해온 게이머들을 실망시키고 있음

www.businessinsider.com



아마존, 영국에서 디지털게임 서비스 개시

아마존이 영국에서 인기 패키지게임과 디지털 전용게임, PC용 소프트웨어 등을 판매하는 디지털 게임서비스를 개시했으며, 다른 게임 유통서비스 대비 경쟁력 있는 가격을 무기로 내세우고 있음

아마존, 가격 경쟁력 앞세운 디지털게임 서비스 런칭

- ▶ 아마존이 최근 영국에서 PC와 맥용 게임을 위한 디지털 다운로드 서비스 '게임 다운로드 스토어(Game Download Store)를 개시
 - 스토어에서 판매되는 게임에는 <Far Cry 3>, <Tomb Raider>, <Mass Effect 3> 와 같은 인기 게임과 함께 <The Cave>, <Trails Evolution> 등 디지털 플랫폼 전용 게임도 포함됨
 - 또한 <Battlefield 3>의 다양한 확장 맵을 비롯해 다수의 다운로드 콘텐츠(Downloadable content, DLC)도 아마존 스토어를 통해 판매될 예정
 - 게임뿐 아니라 마이크로소프트 오피스, 포토샵, 외국어 학습도구인 '로제타스톤(Rosetta Stone)' 등 다양한 PC용 소프트웨어도 판매 목록에 포함되어 있음
- ▶ 아마존은 새로운 서비스가 경쟁력있는 가격을 제공할 것이라고 밝혔으며, 이는 스팀(Steam)이나 오리진(Origin) 등 여타 디지털게임 유통 서비스와 비슷한 수준의 가격을 책정할 것이라는 의미로 해석됨
 - 다운로드 가격은 PC 패키지 상품보다 저렴하게 판매되며, 일례로 <Far Cry 3>의 경우, 패키지 가격이 14.99파운드에 책정되지만 다운로드 가격은 9.99파운드임
 - 한 번 구입한 소프트웨어는 아마존 디지털 라이브러리를 통해 다시 다운로드할 수 있으며, 출시 예정작을 미리 주문했다가 출시 즉시 다운로드할 수도 있음
- ▶ 현재 디지털게임 유통 서비스 시장에는 스팀과 오리진을 주축으로 GOG닷컴, 그린 맨게이밍(Green Man Gaming) 등 다수의 업체가 포진해 있어, 신규 진입한 아마존이 입지를 확보할 수 있을 지 여부는 불확실함

www.eurogamer.net



페이스북, 모바일게임 퍼블리싱 사업 시작

페이스북이 최근 중소 게임사들이 개발한 10개 게임 타이틀을 시작으로 모바일 게임을 시범 서비스한다고 발표했으며, 모바일게임에 대한 광고 및 프로모션을 통해 발생한 게임 수익을 게임사와 배분할 계획이라고 밝힘

페이스북, 중소 게임사들과의 제휴 통해 모바일게임 퍼블리싱 개시

- ▶ 방대한 사용자 기반을 보유한 페이스북이 최근 자사의 광고 및 프로모션 사업과 결합해 모바일게임 퍼블리싱 분야에 진출한다고 발표
 - 페이스북의 모바일게임 퍼블리싱 시범 프로그램은 전세계의 유망 게임 개발업체를 선정해 새로이 개발한 모바일게임을 전세계에 소개할 수 있도록 지원하는 것
 - 페이스북은 기존 게임 퍼블리셔의 역할뿐 아니라 게임에 대한 프로모션 및 마케팅을 지원함으로써 게임을 통해 벌어들인 수익을 게임사와 배분할 계획
 - 페이스북의 테크놀로지 커뮤니케이션 부문장인 테라 랜달(Tera Randall)은 충분한 자금 여력이 없는 게임사로서는 복잡한 시장에서 이용자들의 눈에 띄는 것이 매우 어렵기 때문에, 페이스북 광고를 활용해 이들을 홍보할 계획이라고 언급
- ▶ 페이스북이 애플리케이션 개발자와 모바일 플랫폼의 일반적인 수익 배분 비율인 70:30을 그대로 따를 지는 아직 확실하지 않으며, 마케팅 능력을 무기로 게임사에 대한 배분 비율을 축소할 가능성도 있음
 - 소셜미디어 마케팅 업체인 줌(Zuum)의 공동설립자 더그 슈마허(Doug Schumacher)는 페이스북이 모바일게임 퍼블리싱으로 새로운 모바일 광고 수익과 게임 수익 일부를 얻게 될 것으로 전망
 - 그는 또한 페이스북이 방대한 이용자 데이터를 바탕으로 각 이용자의 성향에 맞게 게임을 홍보함으로써 모바일게임 분야에서 상당한 영향력을 발휘하게 될 것으로 예상

징가와 결별한 페이스북, 전세계 중소 게임사에 눈 돌려

- ▶ 페이스북은 전세계 10개 게임사들이 제작한 10개의 게임 타이틀로 모바일게임 퍼블리싱 시범 프로그램을 시작했으며, 이중 다수가 소셜게임
 - 페이스북은 게임사들과 협력해 수백만 명에 달하는 새로운 잠재 이용자들에게 게임을 소개함으로써 모바일게임 분야에 활력을 불어넣겠다는 계획



- ▶ 페이스북의 새로운 도전은 오랜 기간 독점 계약을 맺었던 징가(Zynga)와의 협력 관계가 종료된 지 8개월 만이자, 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)가 페이스북용 게임을 출시하겠다는 발표가 나온 뒤 일주일만에 이루어짐
 - 페이스북은 기존 대형 게임사들의 비중이 줄어들면서 모바일게임 퍼블리싱을 통해 중소 게임사들의 글로벌 진출을 지원하겠다는 전략으로, 페이스북 개발자 웹사이트를 통해 게임사가 프로그램 참여를 신청할 수 있는 창구를 마련
 - 페이스북에 따르면 매달 2억 6,000명이 넘는 이용자들이 페이스북에서 게임을 이용 중

www.clickz.com

[그림 2] 페이스북의 모바일게임 퍼블리싱 관련 사이트 이미지



출처: 페이스북 개발자 홈페이지(developers.facebook.com)



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 3] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 4 ~ 2013. 8. 10)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	34,051	-8.7%	9,139,307
	2	엑스박스360	마이크로소프트	33,167	1.3%	40,840,389
	3	플레이스테이션3	소니	22,613	1.3%	24,763,369
	4	Wii U	닌텐도	16,349	79.2%	1,300,837
	5	Wii	닌텐도	9,227	-2.6%	41,143,763
	6	플레이스테이션 비타	소니	8,092	71.9%	1,385,299
	7	DS	닌텐도	7,192	-6.0%	52,666,320
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,412	0.1%	19,736,984
소프트웨어	1	Pikmin 3 (WiiU)	닌텐도	114,828	신규	114,828
	2	Tales of Xillia (플레이스테이션3)	남코반다이	109,393	신규	109,393
	3	Dragon's Crown (플레이스테이션3)	아틀러스	97,641	신규	97,641
	4	Dragon's Crown (플레이스테이션 비타)	아틀러스	35,373	신규	35,373
	5	NCAA Football 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	24,091	-28.3%	422,511
	6	NCAA Football 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	18,182	-27.2%	319,923
	7	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	17,906	-15.4%	337,905
	8	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	17,606	-29.4%	701,463
	9	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	15,108	-35.3%	1,066,003
	10	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	13,496	-10.6%	826,550

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 4] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 8. 24 ~ 2013. 8. 30)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	308,072
2	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	84,775
3	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	74,268
4	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	45,698
5	WildStat	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	39,029
6	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	35,525
7	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	21,602
8	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	21,289
9	Rift	트라이온 월드	판타지	다운로드	20,339
10	Firefall	레드5 스튜디오	공상과학	다운로드	18,878

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 5] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Terraria (505 Games)	Cut the Rope (Chillingo)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Deer Hunter (Glu Games)	Clash of Clans (Supercell)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Jelly Splash (wooga)	Clash of Clans (Supercell)	Terraria (505 Games)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	The Impossible Line (Chillingo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Cut the Rope (Chillingo)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Hay Day (Supercell)	Motocross Elite FunGenerationLab	Codmoria - GuessteCubs (Genera Mobile)	Hay Day (Supercell)
5	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Candy Crush Saga (King.com)	Kingdom Age (Funzio)	Heads Up! (Warner Bros.)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
6	Wipeout (Activision Publishing)	Madden NFL 25 (Electronic Arts)	Terraria (505 Games)	Wipeout (Activision Publishing)	Baby Care & Baby Hospital (George CL)	Kingdom Age (Funzio)
7	Plants vs. Zombies (PopCap)	RunBot (Marvelous Games)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Terraria (505 Games)
8	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Perfect Kick (Chillingo)	Castle Age HD (Phoenix Age)
9	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	Codmoria - GuessteCubs (Genera Mobile)	Castle Age HD (Phoenix Age)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Dawn of the Dragons (5th Planet Games)	Slotomania (Playtika LTD)
10	TETRIS® (Electronic Arts)	Baby Care & Baby Hospital (George CL)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	THE GAME OF LIFE Classic (Electronic Arts)	Smash Bandits (Hutch Games)	Knights & Dragons (GREE)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 6] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Dots: A Game (Playdots)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dots: A Game (Playdots)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
3	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Megapolis (Social Quantum)	Megapolis (Social Quantum)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Riddle Me That (Itch Mania)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	World of Goo (2D BOY)	Bad Traffic (GreenCod Apps)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
6	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Crime City (GREE)	Where's My Water? (Disney)	Castle Clash (IGG.COM)	Castle Clash (IGG.COM)
7	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Bag It! FREE (Hidden Variable Studios)	Rage of Bahamut (Mobage)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Drag Racing 4x4 (Creative Mobile)	Megapolis (Social Quantum)
8	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Drag Racing 4x4 (Creative Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Air Control Lite (Four Pixels)	Blood Brothers (Mobage)
9	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Bad Traffic (GreenCod Apps)	Jackpot Slots (GREE)	Cut the Rope (ZeptoLab)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Crime City (GREE)
10	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Jackpot Party Casino (Williams Interactive)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Bag It! FREE (Hidden Variable Studios)	Ayakaishi Ghost Guild (Zynga)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 자이언트, 중·일 영유권 분쟁 다룬 FPS게임 출시
- 중국 웹 게임업계, 이종(異種) 업계와의 협력 열풍
- 중국 PC방 이용자, '슈팅 게임' 가장 선호
- 모바일게임 결제, "속도가 생명"
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 지-클러스터, 일본 클라우드 게임 서비스 확산 선봉
- 일본 스마트폰 게임의 해외 진출 전략
- 주요 게임업체 8곳, 모바일 사업으로 명암 엇갈려
- 플레이스테이션 멤버십 서비스 강화에 나선 소니
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 게임화에 독특한 태도 보이는 아태지역 이용자
- 필리핀 삼보양가 지역, 모바일 게임개발 프로젝트 실시
- <League of Legends> 인도네시아 버전 출시 예정
- 베트남 정부, 온라인게임 라이선스 발급 재개 예정
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

자이언트, 중·일 영유권 분쟁 다룬 FPS게임 출시

자이언트는 중국 인민해방군과 협력해 중국·일본 간 영유권 다툼 중인 센카쿠 열도(중국명 다오위다오)를 공격하는 게임인 <Glorious Mission Online>을 출시. 일각에서는 양국 간 갈등에 악영향을 미칠 가능성에 대해 우려

군사 훈련용 게임, 온라인 버전으로 재탄생

- ▶ 중국 게임 개발사인 자이언트 인터랙티브 그룹(Giant Interactive Group, 이하 자이언트)은 국군의 날인 2013년 8월 1일, 중국과 일본이 영유권 분쟁 중인 센카쿠열도(중국명 다오위다오)를 공격하는 시뮬레이션 게임 <Glorious Mission Online(光荣使命OL)>을 출시
 - <Glorious Mission Online>은 자이언트가 중국 인민해방군과의 협력을 통해 개발한 FPS게임으로, 기존의 인민해방군 훈련용 게임을 온라인 버전으로 재탄생시킴
 - 게이머가 중국군과 함께 센카쿠열도에 상륙하기 위해 일본 수비군에 맞서 불꽃 튀는 총격전을 펼치는 내용이며, 중국의 유일한 항공모함인 '랴오닝(Liaoning)호'를 컴퓨터 그래픽(CG)으로 재현해 주목을 받음
 - 자이언트 측은 "게이머는 중국군을 따라 전투하면서 일본이 빼앗은 우리의 영토를 반환해야 한다는 메시지를 일본에 전할 것"이라고 설명
- ▶ 일각에서는 인민해방군이 <Glorious Mission Online>을 통해ミリ터리 게임을 좋아하고 민족적 성향을 지닌 젊은층으로부터 군에 대한 관심과 이미지 제고를 모색하고 있다고 추측
 - 자이언트 구카이(Gu Kai) 부사장은 "<Glorious Mission Online>은 국수적인 주제를 구현했기 때문에 모병에 도움이 될 것"이라며, "인민해방군은 주로 대학 졸업생을 대상으로 모병하는데, 대학생들 사이에서 가장 인기 있는 오락 문화가 바로 게임"이라고 언급



중·일 갈등에 영향 미칠까?

- ▶ 한편, 지난 2012년 9월 일본 정부가 일본인의 사유지였던 센카쿠열도를 구입키로 결정한 이후 중국에서 대규모 반일 시위가 전개되는 등 최근 양국 간 센카쿠열도 영유권을 둘러싼 긴장이 한층 고조된 상태
 - 전문가들은 현재 양국 간 갈등이 팽팽하기 때문에 사소한 충돌도 분쟁의 씨앗이 될 수 있다고 경고
 - 그러나 자이언트는 "<Glorious Mission Online>의 배경이 현실과 관계가 있긴 하지만, 정치적인 목적이 아니라 게이머들에게 어필하기 위한 상업적인 고려에서 나온 것"이라며 "주변국과의 갈등에 영향을 끼치지 않을 것"이라고 강조
- ▶ 자이언트는 향후 <Glorious Mission Online>의 수출용 버전에는 미국과 러시아의 군대를 로봇이나 좀비로 변경하는 등 특정 국가를 명시하지 않을 계획

www.bbc.co.uk, www.google.com

[그림 3] <Glorious Mission Online>의 이미지



출처: <Glorious Mission Online> 공식 홈페이지(www.plagame.cn)



중국 웹 게임업계, 이종(異種) 업계와의 협력 열풍

중국 웹 게임시장의 치열한 경쟁에서 돌파구를 마련하기 위해 각 업체들이 방송, 식품 등 이종 업계와의 마케팅 협력을 적극 추진하고 있음. 전문가들은 웹 게임 업체의 창의성과 자원 통합 능력이 성공의 열쇠라고 조언

웹 게임업계, 이종 업계와의 제휴 마케팅 활발

- ▶ 최근 중국 웹 게임시장의 경쟁이 가열되는 가운데, 웹게임업체들은 보다 다양하고 세분화된 마케팅을 전개하는 추세이며, 특히 이종 업계와의 협력이 두드러짐
 - 가입자 8,000만 명을 거느린 웹 게임업체 51완닷컴(51wan.com)은 지난 7월 중순, 아이스크림 업체인 데일리 퀸(Daily Queen, 이하 DQ), 스마트폰 제조사인 샤오미(Xiaomi)와 제휴해 자사의 무협 웹게임 <남제북개2(南帝北丐2)>의 프로모션을 진행
 - 51완닷컴은 "베이징, 톈진, 허베이(河北) 지역 DQ 매장에서 추첨카드를 출시해 총 12만 개의 선물 패키지를 증정하고 매장 내 지면 광고도 추가했다"며, "DQ 매장 방문 고객 수를 감안하면 3주 간 100만 명에 가까운 고객이 <남제북개2>의 정보를 볼 것으로 추정되고, 기대 이상의 효과를 거두고 있다"고 설명
 - 지난 5월, 웹 게임업체인 상하이 드림네트워크 테크놀로지(Shanghai the Dream Network Technology)는 신작 웹게임 <신선검(新仙劍)>의 홍보를 위해 중국 최고 인기 오디션 프로그램인 '보이스 오브 차이나(中国好声音)'와 5,000만 위안(약 91억 원)에 달하는 제휴를 체결

'브랜드 마케팅'으로 돌파구 모색

- ▶ 중국 언론 두뉴스(DoNews)가 2013년 8월 9일 보도한 기사 '[为寻求突破 页游领域掀起跨界热潮](#)'에 따르면, 대규모 광고 투자로 단기간에 이용자 확보에 성공해도 이용자가 게임을 계속 즐기는 비율은 8%에 채 못 미치는 것으로 관측됨에 따라, 웹게임 진영은 이종 업체와의 제휴 등 장기적인 마케팅 전략으로 전환하는 추세
 - 현재 웹게임 이용자 1명을 유지하는 데 3~5위안(약 546~910원)의 광고비가 필요하며, 일반적으로 1만~1만 5,000명의 이용자를 유지한다고 계산하면 총 3만~6만 위안(약 546만~1,092만 원)의 광고비를 투입해야 함
 - 이는 5년 전에 비해 6~10배 증가한 수준임
 - 51완닷컴의 허메이(赫梅) 부사장은 "2012년 말, 브랜드마케팅 전담부서를 신설한 이후 이종 업계와의 제휴에 주력해 왔다"며, "웨이보(微博: 중국판 트위터), 위챗(WeChat),

지면 이벤트 등 다양한 마케팅 수단을 통해 게임 인지도를 높이고 있다"고 설명

- ▶ 텐센트, 360, 바이두 등 게임 및 인터넷 업계 대기업들이 웹 게임시장 경쟁에 가세하면서 갈수록 입지가 좁아지고 있는 소규모 업체들은 이종 업계와의 협력을 통해 돌파구를 마련하려는 것으로 분석됨
 - 업계 관계자는 소셜미디어와 이벤트 마케팅을 효과적으로 이용해야 큰 성과를 거둘 수 있을 것이라고 조언하며, 이종 업계와의 마케팅 제휴는 웹 게임업체의 창의성과 자원 통합 능력이 무엇보다 중요하다고 주장

game.donews.com

[그림 4] <남제북개2>의 이미지



출처: 웨이보(game.weibo.com/)



중국 PC방 이용자, '슈팅 게임' 가장 선호

중국 PC방 이용자의 약 90%가 '게임 플레이'를 위해 PC방을 이용하며, 게임 장르 중 슈팅 게임과 대전 게임에 대한 선호도가 높은 것으로 조사됨. 반면, 중국산 턴제 게임은 AOS게임의 강세로 인기가 하락

중국 PC방 이용자의 90%, "게임 플레이" 위해 PC방 이용

- ▶ 중국 매체 17173닷컴이 2013년 7월 30일자 기사 '[2013网吧报告出炉 对战类网游成网吧用户最爱](#)'를 통해, 중국 최대의 PC방 플랫폼 서비스업체 순왕과기(顺网科技)가 2013년 1월부터 5월 전국 PC방 9만 여 곳과 이용자들을 대상으로 실시한 조사 결과를 보도
- ▶ 이에 따르면, 전체 중국 PC방 이용자 중 '게임 플레이'를 위해 PC방을 이용한다고 답한 응답자 비율이 2011년 대비 13% 증가한 89.4%로 집계
 - '영화 감상'과 '음악 청취'가 각각 44.94%와 32.27%로 PC방 이용목적 순위 2, 3위를 차지
 - '게임 플레이'를 제외한 나머지 항목은 서로 비슷한 수준을 기록하며 하향세
 - PC방 수와 PC방 이용자 수는 감소했으나, PC방 컴퓨터당 평균 인터넷 접속 시간의 경우 2011년 대비 3분 가량 증가
 - 이에 대해 순왕과기 미디어사업부의 이진하이(衣振海) 총괄은 "게임 플레이에 대한 PC방 이용자의 몰입도가 증가했음을 의미하며, 게임 플레이 장소로서의 PC방의 역할이 점차 커지고 있다"고 분석

게임 인기도, 슈팅·대전 게임 ↑ 턴제 게임 ↓

- ▶ 게임 장르별 접속 인원수 순위에서 슈팅 게임이 1위를 차지하고, 대전 게임과 격투 게임이 각각 2, 3위를 기록
 - 슈팅과 대전 게임의 접속 인원수를 합치면 전체 게임 장르의 53.98%로 절반 이상을 차지
 - 인터넷 접속 빈도는 대전 게임이 가장 높은 것으로 집계
 - 격투 게임과 캐주얼게임 이용자를 제외한 기타 장르 게임 이용자의 대부분 최근 대전 게임의 인기가 상승하면서 대전 게임으로 이동
 - 많은 이용자가 슈팅과 대전 게임을 동시에 즐긴다는 특징이 뚜렷하며, 특히 슈팅 게임 이용자는 충성도가 비교적 높은 것으로 확인



- ▶ 게임 선택에 영향을 미치는 요소로는 게임의 인기도와 재미, 간편한 조작 등으로 확인되었으며, 연예인 홍보 효과는 가장 미미
 - 2011년과 비교해 스토리, 그래픽, 사운드 품질의 영향력은 크게 하락

- ▶ 게임 이용자의 장르별 지출에 따르면 2D MMORPG, 턴제 게임에 대한 지출이 각각 1,2위를 기록했으나, 중국산 턴제 게임은 전반적으로 창의성 부족과 이용자의 대거 이탈 등으로 위기에 봉착
 - 특히 2012년부터 <League of Legend>를 필두로 한 AOS게임의 강세 속에 턴제 게임의 인기가 더욱 하락

news.17173.com, www.300113.com



모바일게임 결제, "속도가 생명"

전체 중국 모바일게임 이용자의 72.4%가 게임 결제 경험이 없는 것으로 조사됨. 전문가들은 부분유료화 게임의 경우 결제 과정을 간소화해야 수익 확대에 이어질 수 있다고 지적

중국 게이머, 유료 게임 이용 경험 미미

- ▶ 모바일게임 개발자 진영은 유료게임의 다운로드 판매보다 부분유료화 모델을 통해 얻는 수익이 더 큰 비중을 차지
 - 애플 앱스토어의 경우, 유료게임 다운로드당 애플과 개발자 간 수익 배분 비율이 약 3:7이지만 세금 공제 후 개발자가 손에 쥐는 수익은 70%보다 낮은 실정
 - 현재 유료게임의 비중이 많으며 가격은 6~18위안(약 1,095원~3,290원)이 가장 많음
- ▶ 중국 인터넷네트워크정보센터(CNNIC)가 지난 2013년 3월 발표한 보고서 '[2012년 중국 모바일게임 이용자 조사\(2012年度中国手机游戏用户调研报告\)](#)'에 따르면, 중국 모바일게임 이용자 중 게임 결제 경험이 있는 이용자는 단 27.6%에 불과했으며, 72.4%에 달하는 이용자가 게임 결제 경험이 한 차례도 없다고 응답
- ▶ 전문가들은 모바일게임의 낮은 결제율에 대해 이용자의 지불 능력이 부족하기 보다는, 게임 내 결제 과정이 복잡하기 때문이라고 지적
 - 보통 게임 이용 도중 결제를 하려면 게임 화면에서 나간 후 결제 화면으로 이동하는데, 이용자들은 이러한 과정을 불편하게 여김
- ▶ 과거 피쳐폰 시절에는 문자 메시지 발송 즉시 결제가 완료되는 등 결제 방식이 비교적 단순했으나, 스마트폰 시대로 접어들면서 온라인게임 이용자가 급증한 가운데 결제 및 보안 문제는 아직 이용자들로부터 긍정적인 평가를 얻지 못하고 있음

부분유료화 모바일게임 시장의 선결 과제는 모바일 결제 간소화

- ▶ 모바일게임 이용자의 소비를 이끌어내기 위해서는 '결제 간소화'가 관건
 - 온라인 결제 전문업체인 이페이닷컴(YEEPAY.COM)의 위천(余晨) 부사장은 "일반 상품의 경우 소비자가 당장 결제를 하지 못하더라도 다음 기회에 구입할 수 있다"고 언급



- 반면 플레이 도중 다음 단계로 통과할 때 결제가 이루어지는 모바일게임은 이용자가 번거로운 결제 과정 때문에 결제에 실패하면 이후에 재시도를 하지 않으려 함
 - 워천 부사장에 따르면 모바일게임은 이용자 이탈 속도가 빠른 만큼 결제 간소화가 중요
- ▶ 간편한 결제를 선호하는 소비 트렌드에 맞춰 최근 전자결제 업체들은 빠르고 쉬운 결제 수단 개발에 착수
- 일례로 이페이닷컴의 '원클릭 결제' 서비스는 결제 준비 단계를 간소화하고 복잡한 결제 및 현금 이체 단계를 후반에 배치해 10초 이내에 결제가 가능하도록 설계

www.17173.com



통계 중국 온라인게임 순위

[표 7] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 8. 12 ~ 2013. 8. 18)	바이두 (2013. 8. 30)	17173.com (2013. 8. 30)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	크리티카(疾风之刃) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
7	몽삼국(梦三国) (항주전흥)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)
9	도타2(Dota2) (완미세계)	완미세계(完美世界) (완미세계)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
10	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)

출처: www.barchina.net, top.baidu.com, www.17173.com

통계 중국 MMO게임 순위

[표 8] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 8. 12 ~ 2013. 8. 18)	바이두 (2013. 8. 30)	17173.com (2013. 8. 30)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
4	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	완미세계(完美世界) (완미세계)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
5	헌원전기(轩辕传奇) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)	두신전(斗战神) (텐센트)
6	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	마역(魔域) (91.com)	마역(魔域) (91.com)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
9	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	두신전(斗战神) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	도검2(刀剑2) (텐센트)

출처: www.barchina.net, top.baidu.com, www.17173.com



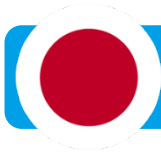
통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	天天连萌 (Shenzhen Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	微信打飞机 (安卓開發者)
2	Cytus (Rayark)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	Clash of Clans (Supercell)	Pet crush saga (Crush Games)
3	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	植物大战僵尸2 (PopCap)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	Death Shooting-Hunt leader (WinnerStudio)
4	暖暖环游世界: 搭配研习生 (RUNHAO YAO)	仙落凡尘·官方版 (Changyou.com)	扩散性百万亚瑟王 (Meiyu)	TANK WAR 2013 (MyWorks)
5	Temple Run: Oz (Disney)	Cut the Rope (Chillingo)	武侠Q传 (Koramgame.com)	Thunder Fighter 2048 Free (JustTapGame)
6	Fantashooting (Sky Carpenter)	雷电2012: 金属咆哮 (KooGame)	乱斗堂 (PunchBox)	Turbo Racing (ForeverFun)
7	Pirate Legends TD (Super Hippo)	疯狂猜对错 (SHAO WEN SU)	天天连萌 (Shenzhen Tencent)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	100 Ways To Die (Magic Fantasy)	植物大战僵尸2 (PopCap)	Caveman Run (CrazyGame)
9	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	天天打飞机 (Song Yang)	大掌门 (Air&Mud Studio)	疯狂猜成語 (nimo studio)
10	大话鹿鼎记 (Aries Games)	Who Am I - Hi, Guess (FAN JINMING)	三国来了 (RedAtoms)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



일본게임시장동향

지-클러스터, 일본 클라우드 게임 서비스 확산 선봉

글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠가 일본 클라우드 게임업체 지-클러스터(G-cluster)와의 제휴를 통해 게임기가 없이도 콘솔게임을 이용할 수 있는 클라우드 게임 서비스를 출시할 예정

게임 퍼블리셔, 클라우드 게임 서비스로 신규 시장 개척

- ▶ 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠가 일본의 클라우드 게임업체 지-클러스터의 클라우드 기술을 통해 콘솔 게임기가 없이도 콘솔게임을 이용할 수 있는 서비스를 출시할 예정
 - 지-클러스터의 세반 케씨씨안(Sevan Kessissian) 수석 부사장은 '캐주얼 커넥트(Casual Connect)' 게임 컨퍼런스에서 이제껏 클라우드 게임 서비스를 제공한 적 없는 일렉트로닉아츠가 클라우드 기술을 통해 새로운 고객층을 확보할 수 있도록 할 것이라고 밝힘
 - 일렉트로닉아츠 외에도 지-클러스터는 현재 유비소프트, 디즈니, 워너브러더스, 코나미 등 35개의 주요 게임 퍼블리셔들과 동일한 계약을 체결한 상태

- ▶ 지-클러스터는 웹에 연결된 데이터 센터를 이용함으로써 broadband 네트워크를 통해 소비자의 집까지 게임 소프트웨어를 전송하게 되며, 전송된 게임은 TV와 게임 컨트롤러만 있으면 콘솔 게임기가 없이도 얼마든지 이용이 가능함
 - 클라우드 게임 전용 단말인 '게임 머신(Game Machine)'은 HDMI 포트를 통해 TV와 연결될 수 있고, USB 포트에는 컨트롤러 연결이 가능하며, 스마트폰이나 태블릿PC를 컨트롤러처럼 사용할 수도 있음
 - 2000년에 창립된 지-클러스터는 지난 2013년 1월 라스베이거스에서 개최된 '2013 International CES(Consumer Electronics Show)'에서 케이블 및 통신 업체들을 대상으로 '게임 머신'을 선보인 바 있음



지-클러스터, 이미 IPTV 등을 통해 클라우드 게임 서비스 제공 중

- ▶ 프랑스의 통신업체 에스에프알(SFR)은 지-클러스터의 기술을 채택해 2010년부터 자사의 IPTV를 통해 클라우드 게임 서비스를 제공하고 있으며, 현재 프랑스의 1,000만 가입자가 해당 서비스를 이용할 수 있음
 - 에스에프알의 IPTV 가입자들은 동일 서비스 이용자간의 동시 게임 이용은 물론, PC·스마트폰·태블릿 등 이종의 플랫폼에서 접속중인 이용자와도 동시 이용이 가능
 - 에스에프알 가입자들은 아직까지 IPTV 셋톱박스 혹은 PC를 통해서만 클라우드 게임 서비스를 이용할 수 있지만, 머지 않아 스마트 TV, 모바일 단말, '게임 머신' 등으로도 동일한 서비스를 이용할 수 있을 전망
 - 에스에프알외에도 오렌지(Orange), 브로드미디어(Broadmedia), 엔티티 프라라(NTT Plala) 등 세계 주요 통신 업체들이 지-클러스터의 기술을 도입해 클라우드 게임 서비스를 제공하고 있음

www.venturebeat.com

[그림 5] 클라우드 게임 '지-클러스터(G-clust)'의 비즈니스 모델



출처: 스트라베이스(www.strabase.com)



일본 스마트폰 게임의 해외 진출 전략

최근 일본 모바일 게임업체들이 구글 플레이, 애플 앱스토어 등 글로벌 오픈마켓에 직접 진출하고 있는 가운데, 미국 게임시장에서 성공하기 위해서는 모바일 단말을 통한 마케팅, 미국 게이머층에 맞는 게임 개발이 필요하다는 의견이 제기

글로벌 플랫폼에 눈 돌린 일본 모바일 게임업체

- ▶ 일본 모바일 게이머들이 애플 앱스토어(Apple App Store), 구글 플레이(Google Play) 등 글로벌 오픈마켓에 눈을 돌리면서 모바일·소셜게임 플랫폼 양대산맥이었던 그리(GREE)와 디엔에이(DeNA)마저 영향력이 축소되고 있어 일본 모바일게임 사업자 진영은 새로운 글로벌 스마트폰 게임 시장진출 전략 수립이 시급한 상황
 - 그리는 최근 들어 여러 해외 지사를 철수시켰으며 디엔에이 또한 글로벌 시장에서 큰 성과를 내지 못하고 있는 실정
 - <확산성밀리언아서>처럼 일부 일본 모바일게임이 한국 시장에서 인기를 구가하고 에이팀(Ateam)과 같이 플랫폼 사업자의 도움 없이 일찍이 해외에 진출한 일본 모바일 게임업체도 있지만, 순위권 진입조차 쉽지 않은 애플 앱스토어 등에서 게임업체들이 살아남기 위해서는 보다 확실한 해외 진출 전략이 필요

미국 공략, 모바일 광고 및 미국 스타일 게임 개발 중요

- ▶ 일본 게임 전문 매체인 포게이머(4Gamer)는 최근 북미의 유명 소셜게임 개발사이자 퍼블리셔인 포켓젬스(Pocket Gems)의 자밀 칼판(Jameel Khalfan) 담당자 인터뷰를 실시해 일본 모바일 게임업계를 위한 전략을 제시
 - 칼판은 일본에서는 모바일게임 마케팅이 지하철 광고나 TV 광고를 통해 이루어지고 있지만 미국은 잡지, TV, 지하철 광고가 효과가 없고 모바일 광고가 일반적이며, 현지 업체와 파트너십을 맺는 것도 효과적인 진출 방법이라고 언급
 - 그는 또한 이동통신사나 단말 벤더와의 협력을 통해 단말에 게임을 프리인스톨하기도 하지만, 애플 앱스토어나 구글 플레이 등 플랫폼과의 관계 구축이 더 중요하다고 설명
 - 게임 콘텐츠 측면에서는, 일본은 5분 이상의 게임 튜토리얼이 일반적이지만 미국은 1분 정도의 짧은 튜토리얼이 대세이며, 게임 사운드의 경우 일본은 성우들이 참여하면 호응이 높지만 미국에서는 성우 없이 적절한 효과음 구현에 주력하는 편이 효과적임

www.4gamer.net



주요 게임업체 8곳, 모바일 사업으로 명암 엇갈려

일본의 주요 게임 개발업체 8곳이 발표한 2013년 2분기 실적에 따르면, 모바일 게임 또는 휴대용 게임기의 네트워크 게임 부문이 순이익 상승에 기여한 반면, 콘솔게임 부문은 전반적으로 하락세를 나타낸 것으로 확인

스마트폰, 네트워크 게임 부문이 게임업체의 분기 실적 좌우

- ▶ 일본 주요 게임 개발업체 8곳이 최근 잇달아 2013년 2분기 실적을 발표한 가운데, 스마트폰 게임 개발업체 2곳의 순이익이 큰 폭 상승한 반면, 콘솔게임에 주력하는 업체들의 관련 사업 부문 실적은 하락세를 나타냄
 - 주요 게임업체 8곳 중 최다 순이익을 기록한 곳은 경호온라인엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment, 이하 경호온라인)로, 세계적으로 히트한 모바일게임 <Puzzle & Dragons> 하나만으로, 2013년 2분기 순이익 159억 엔을 달성
 - 콘솔게임 및 위락시설 사업에 주력하는 세가사미(SEGA SAMMY)의 경우, 2013년 2분기 순이익 129억 엔의 과반수가 위락시설 사업에서 발생
 - 스퀘어에닉스(Square Enix)의 경우, 콘솔게임 히트작을 내지 못한 반면 스마트폰 전용 TCG(Traing Card Game)가 한국, 대만에서 호응을 얻으면서 2013년 2분기 순손실이 전년 동기(20억 엔)보다 줄어든 4억 9,300만 엔을 기록
 - 콘솔게임 개발업체인 코에이테크모(Koei Techmo)의 경우, 소니의 휴대용 게임기인 플레이스테이션 비타에 대응하는 액션게임이 인기를 끌면서 2013년 2분기 순이익이 전년 동기대비 81% 증가한 약 10억 엔을 달성
 - 한편, 코나미(Konami)는 콘솔게임 판매가 부진을 겪으면서 2013년 2분기 순이익이 전년 동기대비 66% 하락한 9억 3,400만 엔에 그침
 - 반다이남코(Bandai Namco)의 경우, 완구, 위락시설, 콘솔게임 부문 매출이 감소함에 따라 2013년 2분기에 전년 동기대비 7% 감소한 95억 800만 엔을 기록했지만 같은 기간 모바일·소셜게임 부문은 인기 게임들은 호조세를 나타냄

- ▶ 향후 반다이남코를 비롯한 일본 콘솔게임 개발업체들은 부분유료화 모델에 기반한 온라인·모바일게임 서비스를 확대하는 등 스마트폰이나 휴대용 게임기의 네트워크 서비스를 활용한 비즈니스모델 수립을 통해 수익 개선에 박차를 가할 전망

www.nikkei.com



플레이스테이션 멤버십 서비스 강화에 나선 소니

차세대 게임콘솔 플레이스테이션4 출시를 앞두고 있는 소니컴퓨터엔터테인먼트 재팬아시아가 최근 플레이스테이션의 멤버십 서비스인 플레이스테이션플러스의 무료 이용권 배포, 게임 라인업 확충 등 서비스를 강화하고 있음

소니, 업그레이드된 멤버십 서비스로 라이트 게이머까지 공략

- ▶ 소니의 아시아 부문 사업체인 소니컴퓨터엔터테인먼트재팬아시아(Sony Computer Entertainment Japan Asia, 이하 SCEJA)가 최근 게임콘솔 플레이스테이션을 통해 제공 중인 네트워크 서비스인 '플레이스테이션네트워크(PlayStation Network, 이하 PSN)'의 멤버십 서비스 '플레이스테이션플러스(PlayStation Plus, 이하 PS Plus)'의 업그레이드를 단행
 - PS Plus는 지난 2010년 6월 런칭되어 2013년에 서비스 3주년을 맞이했으며, 2013년 6월 19일, 무료 이용 게임 타이틀 123개가 추가되고 7월 16일까지 이용 가능한 15일간의 게임 무료 이용권이 배포됨
 - 이외에도 2013년 8월 8일부터 매장에서 플레이스테이션3(PlayStation3)를 구매한 고객에게 90일 동안 PS Plus를 이용할 수 있는 상품 코드를 부여하는 이벤트가 진행됨
- ▶ 일본의 게임 전문 매체 게임비즈니스(Game Business)는 2013년 8월 9일자 기사를 통해 SCEJA의 코우노 홍(河野弘) 회장이 밝힌 SCEJA의 PS Plus 관련 계획을 보도
 - 코우노 회장은 플레이스테이션4(playStation4) 및 새로운 서비스들에 대비해 소니의 게이머 기반을 한층 공고히 하기 위해 PS Plus의 서비스 강화가 필수적이라고 주장
 - 그에 따르면, 게임 소프트웨어 판매량 등 수치만으로는 게임시장의 성장을 확신하기 어려우며, 일상적으로 콘솔 게임기를 이용하고 게임을 즐기는 액티브유저가 많아져야 함
 - 이를 위해서는 지속적인 게임 이용을 유도해야 하는데, 게이머들이 누릴 수 있는 서비스의 장점과 편의를 배가시키는 것이 관건
 - 일례로, SCEJA가 2013년 6월부터 PS Plus 회원들을 대상으로 제공한 무료 이용권은 PSN의 게임 스토어인 플레이스테이션스토어(PlayStation Store)에서 판매되는 게임들 중 일부를 무료로 이용토록 함으로써 게이머들의 지속적인 참여를 유도
 - PS Plus의 회원들은 월 정액 요금 500엔으로 항상 11개 이상, 연간 55개 이상의 게임을 이용할 수 있는 데, 이번 업그레이드를 통해 게임 아카이브에서 새로이 추가된 123여개의 게임들을 이용할 수 있게 됨
 - 게임 아카이브는 매월 약 5개의 새로운 게임 추가를 목표로 운영되고 있으며, 2013년 8월 21일부터는 글로벌 시장에서 호평을 받은 플레이스테이션3 전용 게임 <ICO>와 <완다와



거상>도 추가될 예정

- SCEJA는 또한, 세계 3대 게임쇼 중 하나인 동경게임쇼(Tokyo Game Show)에서 줄을 서지 않고도 게임들을 체험할 수 있는 '프리미엄라운지' 안내 등 PS Plus 회원 우대 프로그램을 제공할 계획

▶ PS Plus의 서비스 강화는 고전게임, 다양한 장르의 명작 게임 등이 확충된 게임 아카이브를 통해 코어 게이머뿐 아니라 라이트 게이머를 포섭하는 것이 목표

- 코우노 회장은 PS Plus를 통해 게임을 잘 이용하지 않았던 게이머들이 보다 풍부해진 게임 아카이브에서 마음에 드는 게임을 발견하게 함으로써大作 게임, 유명 게임 중심인 콘솔 게임시장의 저변을 확대하겠다고 언급
- 그는 또한, PS Plus에 제공되는 써드파티들의 게임들에 대해, 다양한 매체를 활용한 홍보를 진행해 게임 타이틀 자체의 인지도를 제고하고 신작 출시 시 구작을 동시에 PS Plus에 서비스함으로써 팬층 확대를 도모하는 등, PS Plus와 써드파티와의 협력체제를 강조

www.gamebusiness.jp



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 10] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 5 ~ 2013. 8. 11)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	57,682	-14.7%	12,078,860
	2	플레이스테이션 비타	소니	16,608	-3.5%	1,745,303
	3	플레이스테이션3	소니	11,404	3.8%	9,434,047
	4	Wii U	닌텐도	9,573	-2.6%	1,032,277
	5	플레이스테이션 포터블	소니	5,854	0.2%	19,819,666
	6	Wii	닌텐도	1,377	-0.9%	12,735,981
	7	엑스박스 360	마이크로소프트	227	-10.6%	1,644,890
	8	DS	닌텐도	33	-8.3%	32,982,453
소프트웨어	1	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	46,193	-59.6%	160,470
	2	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	28,321	-12.6%	208,425
	3	One Piece: Romance Dawn - Bouken no Yoake (3DS)	남코반다이	25,450	신규	25,450
	4	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	20,334	-5.2%	1,352,461
	5	Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)	캡콤	19,459	-54.2%	309,323
	6	Dragon's Crown (플레이스테이션3)	아틀러스	17,906	52.3%	135,396
	7	Youkai Watch (3DS)	레벨5	11,748	-18.2%	127,865
	8	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	11,619	0.6%	3,483,286
	9	Dragon's Crown (플레이스테이션 비타)	아틀러스	9,774	-22.8%	95,198
	10	Pikmin 3 (Wii U)	닌텐도	9,199	-13.0%	159,815

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 11] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	斬Xen-斬國敵-無双 (DMM.com)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	激突Puzzle & Dragons (도라스)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	爆走召喚ザウロギア (GMO GameCenter)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	返信ください (Basic)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
3	パチスロ48実機アプリ (Crossgate)	SHOW BY ROCK!! (Vein Carry Japan)	チェインクロニクル (SEGA)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	クレイ魔使と闘わズ (COLOPL)
4	PixGun 3D (Alex Krasnov)	テトリス@モンスター (Electronic Arts)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)	押忍! 番長 2 (ディービー)	クレイ魔使と闘わズ (COLOPL)	チェインクロニクル (SEGA)
5	Miku Flick/02 (SEGA)	ソードオブファンタジア (Pokelabo)	ドラゴンポーカー (Asobism)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	進撃の立体機體装置 (NEO APRIX)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
6	激突Puzzle & Dragons (DORASU)	スペースファイター (Koramgame.com)	Clash of Clans (Supercell)	パチスロ 甲賀忍法帖 (ユキサカエンターテインメント)	LINE POP (LINE Corporation)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)
7	Cytus (Rayark)	バタスナビゴ (Butterfly Corporation)	Princess Punt Sweets (GungHo Online)	緑のキリン! 炎の牙蔵 (ユキサカエンターテインメント)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	ケリ姫スイーツ (GungHo Online)
8	ORリング 呪いの時間 (FutureScope,)	FANTASY BRIDGE (DeNA)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	アトムジャングラ 一歩 (北電子)	D.O.T. (ドット) (mobage)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
9	ニキの愛されコーデ (adinovation)	Cliffdabebeycutout (CyberAgent)	LINE PLAY (NAVER Japan)	Blueprint 3D (FG Fine Group Co., Ltd)	괴인령들: 惡의 귀환 (GAMEVIL)	LINE POP (LINE Corporation)
10	パチスロパチ拳 転の章 (Sammy) (Mobs)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	LINE Bubble! (NAVER Japan)	パチスロパチオバザード (CommSeed)	ケリ姫スイーツ (GungHo Online)	LINE Bubble! (LINE Corporation)

출처: itunes.apple.com, play.google.com, appannie.com



기타 아시아 게임시장 동향

게임화에 독특한 태도 보이는 아태지역 이용자

아시아태평양 시장의 이용자들이 게임화를 대하는 반응이 타 지역 이용자들과는 상이한 것으로 나타남. 아태지역 이용자들은 공적인 경쟁을 기피하고 실질적인 보상과 게임 이용 과정을 중시

아태지역 이용자, 경쟁 회피하고 실질 보상 선호...맞춤형 전략 필요

- ▶ 시장조사업체 포레스터(Forrester)가 지난 2013년 7월 23일에 발표한 자료 '[Understanding Gamification in APAC](#)'에 따르면, 아시아태평양 시장의 이용자들은 게임화(gamification)에 대해 다른 지역 이용자와 차별화된 성향을 보이는 것으로 나타나 게임화 과정에서 시장 특성에 맞는 전략 수립이 요구됨
 - 아태지역 이용자들은 공적으로 공유되는 정보에 민감한 경우가 많아 리더보드와 같이 공적인 경쟁을 장려하는 시스템의 경우 사적이고 비공개된 경쟁에 비해 효과가 적은 것으로 조사됨
 - 모바일 단말의 보급률이 높기 때문에 다양한 채널에서 통합적으로 게임화를 진행하는 것이 유리함
 - 화폐적 가치에 민감한 탓에 게임 이용에 비용 투자를 최소화하고 실질적인 보상을 제공하는 배려가 필요함
 - 목표 달성에 대한 성취감 등 심리적인 보상은 실질적인 보상에 비해 효과가 극히 낮음
 - 보상만큼이나 게임의 과정을 중시하며, 한 번 게임에 정착하면 상대적으로 오랜 기간 게임을 즐기는 편임
 - 게임 자체에 대해 부정적인 인식을 가지고 있는 경우가 많아 게임화의 긍정적인 효과가 희석될 가능성이 높음
 - 실제로는 거의 동일한 의미인 '미션(mission)'과 '목표(objective)'에 상당히 다른 반응을 보이는 등 어휘 선택에 민감함
 - 한 생명 보험업체가 질병을 보험금으로 환산하는 방식의 게임화를 기획했다가 부정적인 평판을 얻게 된 사례에서 알 수 있듯, 문화적으로 금기시되는 내용에 특히 민감하므로 문화적 규범을 존중해야 함
 - 게임에 대한 중독이나 강박적인 태도가 만연해 있어 정부 당국의 감시와 규제 등이



- 심하다는 점을 고려해야 함
- 지나친 낙관주의로 진행이 더딘 게임화 프로젝트를 중단시키는 경우가 많아 게임화 관련 전문 인력이 부족함

게임화의 목적 불분명성이 전체 시장의 장애요소

- ▶ 아시아태평양 시장을 포함해 게임화 시장의 전반적인 문제로 꼽히는 것이 게임화를 통해 이루고자 하는 사용자들의 행동 변화를 명확히 정의하지 못한다는 점임
 - 이는 게임화 도입에 대한 타당한 근거를 제시하지 못함으로써 게임화 시장 전반의 동기를 저하하는 원인이 됨

www.telecomasia.net



필리핀 삼보앙가 지역, 모바일 게임개발 프로젝트 실시

필리핀 정부가 최근 삼보앙가 시에서 현지 게임 개발 인력을 양성하기 위한 모바일 게임개발 프로젝트를 진행해 20명의 졸업생을 배출했으며, 이 외에도 게임산업 발전을 위해 ICT 장학금 및 훈련 프로그램을 전개하겠다고 발표

필리핀 정부, 삼보앙가시에서 모바일 게임산업 육성 추진

- ▶ 필리핀 과학기술부 정보통신원(이하 DOST-ICTO)과 삼보앙가 정보통신기술(ZICT), 필리핀 게임개발자협회(이하 GDAP) 등이 최근 필리핀의 민다나오섬(Mindanao island)에 있는 삼보앙가시(Zamboanga City)에서 모바일 게임개발 프로젝트를 진행
 - 필리핀 국립 컴퓨터센터에 학생과 대학 졸업생, 교사 등으로 구성된 20명의 참여자를 대상으로 진행된 이 훈련 프로그램은 20일에 걸쳐 하루 18시간 동안 모바일게임을 개발하는 데 초점을 맞춰 전개됨
 - 이 훈련 프로그램은 블랙베리, 안드로이드, iOS, 윈도우폰 전용 모바일 애플리케이션에 대해 구상·개발 단계에서부터 실행 및 판매 단계까지 총괄하는 내용으로 구성되었으며, 마지막에는 학생들이 스스로 앱을 개발하는 과제가 주어짐
 - 훈련 비용과 교재 및 기타 비용은 모두 정부에서 지원
- ▶ 이 프로그램의 목적은 현지 게임산업을 발전시키는 동시에 프로그램을 통해 현지의 게임개발 인력을 성장시키는 것임
 - 훈련 비용과 교재 등 모든 비용을 정부에서 지원한 이 프로그램의 참여 조건은 최소 1년 이상 삼보앙가시에 머물며 일하는 것
- ▶ GDAP의 앨빈 주반(Alvin Juban) 회장에 따르면, DOST-ICTO는 게임산업의 성장을 위해 지속적으로 노력할 계획으로, 최근 ICT 장학금 및 훈련 프로그램도 발표
 - GDAP, 필리핀 애니메이션협회(ACPI), 필리핀 소프트웨어협회(PSIA) 등의 주도 하에 진행되는 이 프로그램들은 모바일 및 임베디드 소프트웨어 개발, 게임 설계·개발, 3D 애니메이션 등 3개 코스로 구성될 예정이며 구체적인 학생 선발 숫자는 미정

www.techinasia.com



<League of Legends> 인도네시아 버전 출시 예정

전세계 7억 명의 사용자를 보유한 인기 AOS게임인 <League of Legends>가 인도네시아의 게임업체인 가레나인도네시아(Garena Indonesia)에 의해 현지화 작업을 거친 후 2013년 10월 서비스될 예정

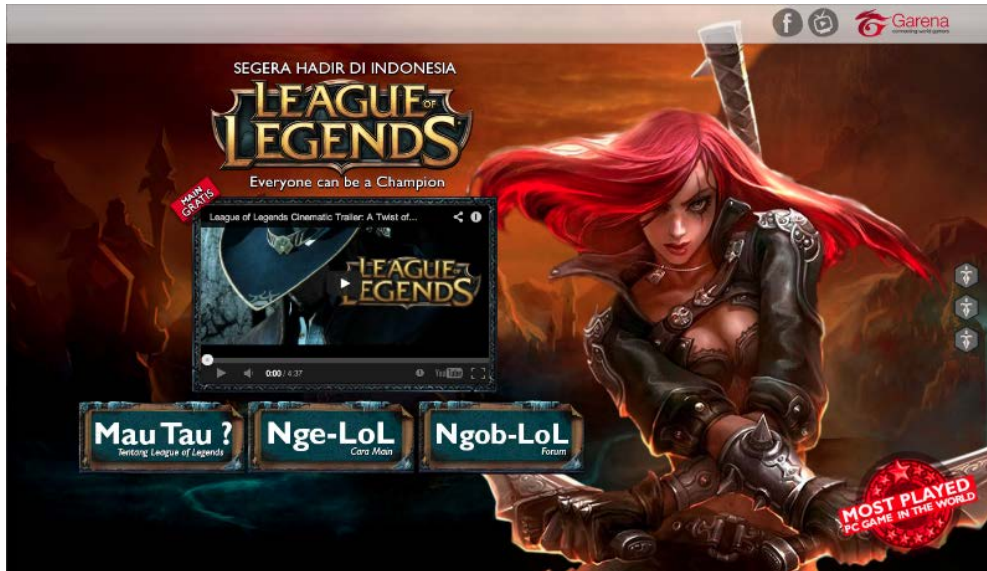
<League of Legends>, 인도네시아 버전으로 재탄생 전망

- ▶ 미국 게임업체 라이엇게임즈(Riot Games)가 개발한 글로벌 인기 AOS게임 <League of Legends>가 인도네시아 시장에 맞게 현지화를 거쳐 2013년 10월 출시될 예정
 - 인도네시아 버전의 <League of Legends>의 퍼블리싱은 현지 게임 퍼블리셔인 가레나 인도네시아가 담당하며, 이를 통해 인도네시아 게이머들은 보다 빠르고 쾌적한 환경에서 게임을 즐길 수 있게 될 전망
 - 가레나 인도네시아는 온라인게임 플랫폼 '가레나 플러스(Garena+)'를 만든 싱가포르의 온라인 게임업체인 가레나 (Garena)의 자회사로, 태국 최대 규모의 온라인게임 플랫폼 운영업체이기도 함
- ▶ 가레나 인도네시아는 현지화 작업을 통해 인도네시아 게이머들에 맞게 기존 <League of Legends>의 인터페이스 및 게임 설정 등을 변경할 예정
 - 한편 가레나의 CEO인 주 준지 (Zhou Junjie)는 <League of Legends>가 세계 최고의 게임으로 불릴 만한 자격이 있다고 말하며, 인도네시아 서비스에 대한 기대감을 표명
- ▶ <League of Legends>는 100여 개 캐릭터를 선택해 게임상에서 제공된 목적에 따라 미션을 수행하며 승부를 겨루는 게임으로, 세계 최고의 MMORPG로 꼽히는 <World of Warcraft>와 어깨를 나란히 하고 있으며, 최근 불법 프로그램 사용 등을 방지하는 안티 치트(Anti-Cheat) 등 최신 기술 도입으로 게임성이 향상된 바 있음

www.techinasia.com



[그림 6] 인도네시아판 <League of Legends>의 메인 이미지



출처: 테크인아시아(www.techinasia.com)



베트남 정부, 온라인게임 라이선스 발급 재개 예정

지난 2010년 8월부터 3년간 제한되어 온 베트남의 온라인게임 라이선싱이 오는 2013년 9월부터 재개될 예정. 이에 따라, 베트남 온라인 게임업체들이 서비스를 시작할 수 있게 될 전망

베트남 정부의 온라인게임 라이선싱 재개로 게임산업 성장 기대

- ▶ 베트남에서 2013년 9월 1일부로 인터넷 서비스에 대한 시행령 제 72조에 따라 온라인게임 라이선싱이 재개될 예정으로, 베트남 온라인 게임업체들이 서비스를 재개할 수 있게 됨
 - 베트남 정보통신부는 2010년 8월부터 2013년 8월까지 온라인게임이 사회에 끼치는 부정적인 영향을 근거로 온라인게임의 라이선싱을 제한해왔으며 교육과 문화를 전파하기 위한 내용의 게임만이 허가되었음
 - 이로 인해 온라인게임 서비스 업체들이 생존을 위해 허가되지 않은 게임을 시장에 출시함으로써 법률을 위반하는 사례가 속출
 - 업계 전문가들에 따르면 그간 약 200개의 허가되지 않은 게임이 출시되었으며, 특히 모든 온라인게임 제공업체들이 관련 법률을 위반한 것으로 관측됨
 - 그러나 향후 온라인게임 서비스 제공 및 이용 방법, 게이머의 연령에 따른 온라인게임 분류 등을 담은 관련 법령에 따라, 제한이 풀릴 예정
 - 게임 분류는 기존의 분류 방식에 따라 G1, G2, G3, G4로 구분될 예정
 - 일례로 G1 등급은 반드시 베트남 정보통신부의 승인을 받아야 하고 온라인게임별로 서비스 제공을 위한 인증서 등록이 요구됨

- ▶ 베트남 정부는 라이선싱 재개와 함께 새로운 법으로 온라인게임을 관리할 예정
 - 정보통신부의 이사인 구옌 트롱 두옹 (Nguyen Trong Duong) 담당자는 그간 온라인게임 규제가 베트남의 디지털 콘텐츠산업 성장을 저해하고 해외 온라인게임이 범람케 해 오히려 이에 대한 제재 및 세금 징수가 어려워졌다고 지적
 - 한편 베트남 정부는 9월부터 새로운 법령에 따라 온라인게임에 대한 엄격한 규제를 실시하고 이는 또 다른 라이선스를 필요로 하는 것이기 때문에 온라인 게임업체들이 많은 이익을 거두기는 힘들 것이라고 경고하기도 함

english.vietnamnet.vn



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)	Terraria (505 Games)	The Impossible Line (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)
2	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	RunBot (Marvelous Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Contra-GestreObs (Genera Mobile)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Temple Run: Oz (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Cut the Rope (Chillingo)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)
4	Chennai Express (Indiagames)	Subway Surfers (Kiloo)	Poker by Zynga (Zynga)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Colorblind! (Jan Veit)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
5	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Hay Day (Supercell)	Bike Baron (Mountain Sheep)	Jelly Splash (wooga)	Slotomania (Playtika)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	神魔之塔 (Mad Head)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Kingdom Age (Funzio)
3	Terraria (505 Games)	天天连萌 (Tencent Games)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Jelly Splash (wooga)	Battle Camp (PennyPop)
4	Pirate Legends TD (Super Hippo Studios)	Jelly Splash (wooga)	三国志ONLINE (com.digitalcloud)	Terraria (505 Games)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Legend of the Cryptids (Applibot)
5	Stupidness 3 PRO (Ming Liang Chien)	RunBot (Marvelous Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	New Start! (MofandFree Zynga)	Knights & Dragons (GREE)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Terraria (505 Games)	唯舞獨尊9Tap (Hierarchical Games System)	全民打棒球2013 (Joybomb)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Hay Day (Supercell)	Cytus (Rayark)	Super Brothers (CLOT Media Division)	武俠Q傳 (Yi Liu)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	WATERPARK! (Tap Pocket)	Candy Crush Saga (King.com)	Pirate Legends TD (Super Hippo Studios)	Doodle Fill (DreaminGame)	三國來了 (RedAtoms)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Fantashooting (SkyCapz Entertainment)	PressZombie (capsule+)	HappyFish Ocean Aquarium (Happy Elements)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Dr. Driving (SUD)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Megapolis (Social Quantum)	Megapolis (Social Quantum)
4	Temple Run: Brave (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Drag Racing 4x4 (Creative Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Chennai Express (Indiagames)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Pet Rescue Saga (King.com)	Slot City (Dragonplay)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Castle Clash (IGG.COM)
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Castle Clash (IGG.COM)	Blood Brothers (Mobage)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Bubble Combos (appgo)	战+Online (EFUN COMPANY)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Monster Warlord (GAMEVIL)
5	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	一代宗師 (Unalis)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	FunRun-MultiFace (dirtyBit)	Page of Bahamut (Mobage)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	幻想英雄 (PunchBox Studios)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Blood Brothers (Mobage)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	全民打棒球2013 (joybomb)
3	Where's My Water? (Disney)	Sniper Shooting (DevHouse)	Little Empire (Camel Games)	Where's My Water? (Disney)	全民打棒球2013 (joybomb)	武侠Q传 (Firevale)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	醉封神 (摩利)	城堡争霸 (IGG.COM)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Top Eleven (Nordeus)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	神魔之塔 (Mad Head)	Candy Crush Saga (King.com)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 영국 모바일 게이머 수 2,000만 명 육박
- 하스브로, 유비소프트와 파트너십 체결
- 린덴 모바일 벤처스, 루나게임즈에 40만 유로 투자
- <Company of Heroes 2>, 러시아 판매 중지
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





영국 모바일 게이머 수 2,000만 명 육박

앱스토어의 등장과 함께 모바일게임들이 인기를 얻으면서 현재 영국 모바일 게이머 수가 2,000만 명에 달했지만, 대다수 게이머들은 모바일게임을 실내에서 즐기고 게임을 위해 돈을 지출하는 게이머 비율은 낮은 것으로 관측

영국, 모바일 게임산업 발달로 게이머 수 급증

- ▶ 시장조사기관 콤스코어(comScore)가 2013년 7월 31일 공개한 자료 '[The UK Mobile Gaming Landscape](#)'에 따르면, 영국에는 현재 2,000만 명의 모바일 게이머가 있으며, 그 중 매일 게임을 하는 사람들은 620만 명으로 집계
 - 모바일 활동 가운데 가장 인기 있는 활동 1위는 소셜네트워킹(2,200만 명), 2위는 날씨 및 뉴스 등 검색(2,100만 명), 3위는 사진 전송 및 모바일게임으로 나타남
 - 매일같이 모바일게임을 즐기는 사람들이 2011년 이후 두 배로 증가했으며, 성별에 따른 비율도 남성이 48%, 여성 52%로 거의 비슷한 수준
- ▶ 대부분의 영국 사람들은 모바일게임을 실내에서 즐기고 있는 상황
 - 영국 모바일 게이머 중 64%는 거실에서, 45%는 침실, 23%는 욕실 혹은 변기 위에서, 33%는 통근길에서, 27%는 직장에서 게임을 하는 것으로 조사
- ▶ 800만명 이상의 영국인들이 모바일게임을 다운로드 하지만, 그 중 180만 명만이 게임을 위해서 돈을 지출
 - 콤스코어는 800만 명 이상의 영국인들이 모바일게임을 다운로드 받고 있으며, 이는 지난 18개월 간 45%가 증가한 수치라고 밝힘
 - 그러나 이 중 게임을 위해 돈을 지불하는 게이머 수는 180만 명으로 22.5%에 그침
 - 돈을 지불하는 게이머의 55%는 아이폰 사용자, 28%는 안드로이드 단말 사용자, 4%는 윈도우폰 및 블랙베리 사용자였으며, 9%는 스마트폰이 아닌 휴대전화를 포함한 기타 단말 사용자로 나타남
- ▶ 부분 유료화 게임이 인기를 얻게 된 것이 모바일게임 급성장의 원동력으로 지목되면서, 모바일 게임산업의 초점이 부분 유료화 앱으로 이동
 - 애플과 구글이 각각 앱 마켓을 제공한 것과 <Candy Crush>, <Clash of Clans>, <The Simpsons: Tapped Out>, <Top Eleven> 등 부분 유료화 게임들이 인기를 얻은 것이 영국 모바일 게임산업이 성장할 수 있었던 원동력



- 영국 애플 앱스토어에서 가장 많은 수익을 내는 20개의 게임들 중 18개가 부분 유료화 게임이며, 구글 플레이에서 매출 순위 상위 20개의 게임들 중 19개 또한 부분 유료화 게임으로 나타남

- ▶ 부분 유료화 게임의 잠재적인 게이머에는 330만 명의 안드로이드 사용자, 270만 명의 아이폰 사용자, 34만 명의 윈도우폰 사용자, 20만 4,000명의 블랙베리 사용자가 포함

www.theguardian.com

[그림 기] 영국에서 높은 인기를 구가하는 <Candy Crush>(상), <Clash of Clans>(중), <The Simpsons: Tapped Out>(하)의 이미지



출처: 비즈니스인사이드(www.businessinsider.com), 더가디언(www.theguardian.com), 안드로이드탭(www.androidtapp.com)



하스브로, 유비소프트와 파트너십 체결

<Monopoly>, <Scribble> 등으로 잘 알려진 완구회사 하스브로가 최근 자사의 유명 브랜드를 활용한 차세대 콘솔게임을 제작하기 위해 글로벌 게임업체인 유비소프트와 계약을 체결했다고 발표

<Trivial Pursuit>, <Risk> 등이 파트너십 계약 목록에 포함

- ▶ 유명 완구회사인 하스브로(Hasbro)가 2013년 8월 7일, 유비소프트(Ubisoft)와 파트너십을 체결하고 자사의 유명 게임들을 현재 콘솔 게임은 물론 차세대 콘솔 게임기 전용으로도 재탄생시킬 예정이라고 밝힘
 - 하스브로의 게임 중 <Trivial Pursuit>, <Risk>, < Battleship>, <Cranium>이 이번 계약에 포함되었으며, 대표 게임인 <Monopoly>와 <Scrabble>은 미국과 캐나다에 한정되어 계약에 포함
 - 하스브로의 마크 블래처(Mark Blecher) 상무는 "유비소프트는 게임업계 선두주자로서 소비자들이 멀티플랫폼으로 게임을 즐길 수 있게 하려는 우리의 전략에 도움이 될 것"이라고 기대를 표명
 - 유비소프트의 EMEA(유럽, 중동, 아프리카) 지역 마케팅 및 판매 담당자인 제프리 사딘(Geoffroy Sardin)은 "하스브로의 가장 유명한 브랜드를 기반으로 콘솔게임을 제작하기 위해 협력하게 되어 많이 기대된다"고 발표
- ▶ 하스브로는 이전에도 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA) 및 액티비전블리자드(Activision Blizzard)와 라이선스 계약을 체결한 바 있음
 - 하스브로는 과거에 <Monopoly Streets>, <Hasbro Family Game Night 4: The Game Show>에 대해 EA와 라이선스 계약을 체결한 적이 있지만, 이번에 유비소프트와의 파트너십이 체결되면서 앞으로는 EA와 사업적으로 거리가 멀어질 것으로 예측
- ▶ 일각에서는 하스브로의 자회사인 위저드 오브 더 코스트(Wizards of the Coast)의 인기 게임들도 콘솔게임으로 출시될 가능성이 제기
 - <Magic: The Gathering>, <Kajjudo>, <Dungeons and Dragons>로 잘 알려진 위저드 오브 더 코스트는 향후 자사 게임들을 콘솔게임으로 출시할 가능성이 있음

www.computerandvideogames.com, www.examiner.com



린덴 모바일 벤처스, 루나게임즈에 40만 유로 투자

린덴 모바일 벤처스는 독일 기반의 모바일 게임업체 루나게임즈 인터내셔널에 40만 유로를 투자하기로 했으며, 루나게임즈는 앞으로 린덴의 지원과 함께 스마트폰과 스마트TV를 동시에 사용할 수 있는 게임을 제작할 계획

린덴 모바일 벤처스, 루나게임즈를 다섯 번째 투자 회사로 결정

- ▶ 서유럽의 스타트업 투자 전문 업체인 린덴 모바일 벤처스(Linden Mobile Ventures, 이하 린덴)가 독일의 모바일게임 개발업체이자 퍼블리셔인 루나게임즈 인터내셔널(Lunagames International, 이하 루나게임즈)에 40만 유로를 투자하기로 결정
 - 루나게임즈는 부분유료화 모델 기반 모바일게임들을 선보이고 있으며, 2013년 초 1억 5,000만 건의 다운로드를 기록
 - 루나게임즈는 린덴이 다섯 번째로 투자하는 회사로서, 광고와 앱 내 결제(in-app purchase)을 통해 수익을 창출하고 있으며, 주력 시장은 유럽, 아시아, 라틴아메리카임
 - 린덴의 투자금은 루나게임즈의 게임 개발 및 글로벌 마케팅에 사용될 예정

- ▶ 루나게임즈의 CEO인 리처드 하첸버그(Richard Hazenberg)는 지난 2005년부터 적극 모바일게임 개발을 주도해옴
 - 하첸버그 CEO는 "루나게임즈는 최신 트렌드에 맞는 쉽고 재미있는 게임을 지속적으로 개발해, 전세계 게이머들에게 매일 기쁨을 제공하고 있다"고 강조
 - 그는 또한 "린덴으로부터 회사의 성장을 견인할 수 있는 기회를 제공받아, 게임 개발 기술을 향상시키고 글로벌 시장에서의 입지를 강화할 계획"이라고 밝힘

- ▶ 루나게임즈는 린덴의 또 다른 투자업체인 바이거 이오(Vigour, io)와 협력해 스마트폰 및 스마트TV에서 동시에 이용할 수 있는 게임을 제작할 예정
 - 린덴의 주주인 가이드 페어벌데(Guido Vervelde)와 코넬리스 무떼(Cornelis Modde)는 바이거 이오의 멀티플랫폼 기술을 모바일게임 개발에 접목하기로 결정
 - 코넬리스 무떼는 "모바일과 인터넷 TV를 한 데 묶는 솔루션을 개발하는 신생 회사에 투자하고 싶었다"며, "이는 모바일게임의 잠재력을 크게 향상시킬 것"이라고 강조

lindenmobileventures.pressdoc.com



<Company of Heroes 2>, 러시아 판매 중지

레릭 엔터테인먼트(Relic Entertainment)가 개발하고 세가(SEGA)가 퍼블리싱하는 액션 시뮬레이션 게임 <Company of Heroes 2>가 역사 왜곡으로 러시아에서 게임 판매가 중지됨

러시아, 역사 왜곡 게임을 판매 중지로 대응

- ▶ 러시아 게임 퍼블리셔 1씨-소프트크랩(1C-SoftKlab)은 2013년 8월 5일 홈페이지를 통해 <Company of Heroes 2>의 몇몇 에피소드가 역사 왜곡을 포함하고 있다는 러시아 게이머들의 항의가 접수되어 러시아와 독립국가연합 지역에서 판매를 중단한다고 밝힘
 - 러시아 게이머들은 디지털 게임유통 플랫폼 스팀(Steam)에서도 판매를 중단해 달라며 디지털게임 유통업체 밸브(Valve)에게 탄원서를 제출
 - 러시아 게이머들 1만 7,000명은 <Company of Heroes 2>가 사실과 다르게 2차 세계 대전 승리의 주역인 러시아군을 악으로 묘사하고 있다며, '허위선전물로부터 청소년 보호'와 '개발자들에게 올바른 목소리 전달' 등을 이유로 러시아와 독립국가연합 지역에서의 판매 금지를 요청한다고 밝힘
 - 1씨-소프트크랩은 "허용하기 어려운 몇 가지 에피소드를 우려하는 사람들의 의견에 따라 현지 시간으로 7월 26일 러시아 및 주변국으로의 판매를 중단한다"고 설명
- ▶ <Company of Heroes 2>는 해외 게임평가 사이트 메타크리크(www.metacritic.com)에서 1.5점의 매우 낮은 점수를 받고 있는데, 역사 왜곡 문제가 가장 큰 영향을 끼침
 - 러시아의 한 게이머는 "이 게임은 나치로부터 세계를 자유롭게 한 조상들과 소련군에 대한 기억을 더럽혔다"며, "나는 역사적 사실을 이토록 왜곡한 게임을 보지 못했으며, 이 게임은 1939~1945년 독일 선전물 같다"고 비판
 - <Company of Heroes 2>의 배급사 세가는 "<Company of Heroes 2>의 역사적 정황에 대한 불만을 매우 심각하게 받아들이고 있다"며, 파트너 업체와 함께 조사 중이다"고 밝힘
- ▶ <Company of Heroes 2> 처럼 역사를 바탕으로 한 전쟁 게임이 발매가 중지된 경우는 액티비전블리자드의 <Call of Duty: World at War>나 코나미의 <Six Days in Fallujah> 등의 사례가 있음
 - 코나미의 <Six Days in Fallujah> 경우 시민 단체와 전쟁 유족, 그리고 퇴역 군인 등의 비판으로 판매가 중지됨



www.gamespot.com

[그림 8] <Company of Heroes 2>의 메인 화면



출처: 세가(www.sega.com)



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (8. 18 ~ 8. 24)	덴마크 (8. 18 ~ 8. 24)	프랑스* (8. 11 ~ 8. 17)
1	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)	Disney Infinity (플레이스테이션3, 디즈니)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
2	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	Luigi's Mansion2 (3DS, 닌텐도)
3	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (엑스박스360, 유비소프트)	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)
4	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (플레이스테이션3, 유비소프트)	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (플레이스테이션3, 유비소프트)	Payday 2 (플레이스테이션3, 505게임즈)
5	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Payday 2 (엑스박스360, 505게임즈)
6	Disney Infinity (엑스박스360, 디즈니)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)	
7	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC, 액티비전블리자드)	
8	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)	
9	Disney Infinity (플레이스테이션3, 디즈니)	World of Warcraft 60 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	
10	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360, 액티비전블리자드)	The Sims 3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	
순위	스웨덴 (8. 18 ~ 8. 24)	이탈리아 (8. 11 ~ 8. 17)	네덜란드 (8. 18 ~ 8. 24)
1	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (엑스박스360, 유비소프트)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (엑스박스360, 유비소프트)
2	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)	Payday 2 (플레이스테이션3, 505게임즈)	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)
3	World of Warcraft 60 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	Payday 2 (엑스박스360, 505게임즈)	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (플레이스테이션3, 유비소프트)
4	Tom Clancy's Spinter Cell: Black List (플레이스테이션3, 유비소프트)	Far Cry 3 D1 Lost Expedition (플레이스테이션3, 유비소프트)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)
6	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)		Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
7	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)		Payday 2 (플레이스테이션3, 505게임즈)
8	Disney Infinity (플레이스테이션3, 디즈니)		Disney Infinity (Wii, 디즈니)
9	World of Warcraft 30 Days Card (PC, 액티비전블리자드)		Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
10	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)		Payday 2 (엑스박스360, 505게임즈)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

출처: www.chart-track.co.uk, www.mediabiz.de, www.sell.fr, www.gfkhitlist.com, www.multiplayer.it,
www.dutchcharts.nl



통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	The Impossible Line (Chillingo)	Candy Crush Saga® (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Clash of Clans (Supercell)
2	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Jelly Splash (wooga)	Clash of Clans (Supercell)	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Wahl-O-Mat (bpb)	Top Eleven (Nordeus)
3	Terraria (505 Games)	Catch Phrase Free (Cube Interactive)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Cut the Rope (Chillingo)	Immortalis (Aeria Mobile)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Colorblind! (Jan Veit)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Terraria (505 Games)	Jelly Splash (wooga)	Candy Crush Saga® (King.com)
5	Zombies Everywhere! (Useless Creations)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Hay Day (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)	Terraria (505 Games)	Jelly Splash (wooga)	Clash of Clans (Supercell)
2	Terraria (505 Games)	Candy Crush Saga® (King.com)	Candy Crush Saga® (King.com)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Perfect Kick (Chillingo)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Jelly Splash (wooga)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Top Eleven (Nordeus)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	101-in-1 Games Anthology (Nordcurrent)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Colorblind! (Jan Veit)	Hay Day (Supercell)
5	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Dragon City Mobile (Social Point)	Heads Up! (Warner Bros.)	Bloons TD Battles (Ninja Kiwi)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Jelly Splash (wooga)	Clash of Clans (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	Cut the Rope (Chillingo)	Candy Crush Saga® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Vero o falso - il gioco (Games for Friends)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Cut the Rope (Chillingo)	Top Eleven (Nordeus)
4	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Jelly Splash (wooga)	Hay Day (Supercell)	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Perfect Kick (Chillingo)	Hay Day (Supercell)
5	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	The Curse (Toy Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Terraria (505 Games)	Candy Crush Saga® (King.com)	Kingdom Age (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Megapolis (Social Quantum)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Guess The Food (Ant IT Apps)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Blueprint 3D (FDG)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)
5	Football Manager (SEGA of America)	Coin Dozer (Game Circus)	Megapolis (Social Quantum)	Where's My Water? (Disney)	Wahr oder Falsch (Games for Friends)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	100 Codes (Kero Innovation)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Logical test (DominoSoft)	Jungle Heat (MY.COM)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Where's My Water? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Pet Rescue Saga (King.com)	Blood Brothers (RPG) (Morage)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Vero o falso - il gioco (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Ruzzle (MAG Interactive)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	De Slimste Mens (NCRV)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Virtual Knee Surgery (Top Surgery Games)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Crime City (GREE)
5	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Turbo Racing League (PIKPOK)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Knights & Dragons (GREE)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 브라질, 높은 시장성으로 게임업체 진출 이어져
- 2012년 멕시코 게임시장 현황
- 페루 게임 시장규모, 영화 및 음악 시장 추월
- 로비오, 멕시코에 <Angry Birds> 테마파크 설립 추진
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





브라질, 높은 시장성으로 게임업체 진출 이어져

신용카드 보유율이 낮고, 불법 복제가 만연해 있다는 문제점에도 불구하고 브라질에 진출하는 게임업체들이 증가하고 있는 것으로 나타난 가운데, 거대한 시장 규모, 높은 성장률, 낮은 경쟁 강도가 주요한 진출 동인으로 지목

잠재력 큰 브라질 게임시장, 시장 진입 저해 요소도 다수

- ▶ 중남미 IT전문 잡지 Develop이 2013년 8월 2일 발표한 '[Breaking Brazil](#)'에 따르면 브라질의 게임시장은 2012년 기준 26억 달러 규모로 성장해 신흥시장으로서 게임업체들의 주목을 받고 있음
 - 2조 5,000억 달러 규모의 경제 시장을 형성한 브라질은 1억 9,700만 인구 중 9,000만 명의 인터넷 이용자와 4,000만 명의 게임 이용자를 보유해 시장성을 입증
- ▶ 그러나, 브라질에는 게임업체들의 시장 진입을 저해하는 문제점들도 존재
 - 브라질 시민 중 약 30% 정도만 신용카드를 보유하고 있으며, 이중 국제적으로 사용 가능한 카드는 극히 일부에 불과해 디지털 다운로드 시행이 어려운 상황
 - 특히, 물가 대비 콘솔게임의 가격이 높게 책정되어 불법 복제가 만연한 점도 문제

거대한 규모와 낮은 경쟁 강도, 게임개발업체 브라질 진출의 동기

- ▶ 영국의 게임 개발업체인 자객스(Jagex)는 무려 400만 단어를 달하는 MMO게임 <RuneScape>의 번역판을 출시하며 브라질 게임시장 진출을 꾀하고 있지만 콘솔게임의 시장 점유율이 높아 성공에 회의적인 의견도 제기됨
 - 자객스의 데이비드 솔라리(David Solari) CMO는 "물론 위험이 따르는 일이지만 브라질의 코어 게이머 시장이 점차 확대되고 있을 뿐만 아니라, 아직 게임시장이 형성되지 않은 중소도시들도 많아 기회 또한 엄청나다"라고 기대를 표명
- ▶ 소셜게임으로 명성이 높은 영국의 게임개발업체 로크우드퍼블리싱(Lockwood Publishing) 또한 브라질 시장 진출을 모색 중
 - 로크우드퍼블리싱의 조엘 캠프(Joel Kemp) 공동 창립자는 "브라질에서 소셜게임 장르의 점유율은 낮지만 시장 규모 자체가 크다는 장점이 있고, 우리의 게임은 운영비가 작기 때문에 크로스플랫폼 게임을 출시하면 충분히 수익을 올릴 수 있다"라고 자평



- 또한, 캠프는 자사의 게임은 자겍스와 달리 게임 내 담화 사용이 적어 번역과 같은 현지화 비용 또한 크지 않아 부담이 적다고 덧붙임
- ▶ 영국의 투자 은행 아그니토캐피탈(Agnito Capital)의 셴 싱(Shum Singh) 상무 이사는 브라질이 러시아나 중국과 같은 신흥국가에 비해 아직까지 경쟁이 치열하지 않다는 점을 긍정적으로 평가함
 - 셴 싱은 "러시아에는 이미 다수의 게임업체들이 자리를 잡고 있어 영국의 인디 개발 업체들이 별다른 성공을 거두지 못하고 있으며, 중국에서는 반드시 현지 자회사를 설립하거나 현지 업체와 제휴하지 않고서는 시장에 진출하기 어렵다"라고 주장
 - 또한 그는 "중국의 시장규모와 성장률은 분명 상당한 기회가 있음을 보여주고 있지만, 현지 업체와 견고한 파트너십을 구축하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다"라고 덧붙이며 일본의 게임업체 그리(Gree)가 중국에서 파트너십을 공고히 하는 데 7년이 소요되었다고 지적

www.develop-online.net

[그림 9] <RuneScape>의 이미지



출처: 런알피지닷컴(runrpg.com)



2012년 멕시코 게임시장 현황

시장조사기관 더 컴페티티브 인텔리전스(The Competitive Intelligence)에 따르면, 2012년 말 멕시코 게임 시장규모는 152억 9,000만 페소이며, 휴대전화를 이용한 게임 이용 비율이 31%로 콘솔을 제치고 가장 높게 나타남

멕시코, 모바일 및 콘솔게임 중심으로 성장세 지속 전망

- ▶ 중남미 언론 매체 이아이 유니버설(EI Universal)이 2013년 8월 7일 기사 '[Crece mercado de Videojuegos en México](#)'를 통해 시장조사기관 더 컴페티티브 인텔리전스(The Competitive Intelligence)의 게임 시장조사 결과를 보도
- ▶ 이에 따르면, 2012년 말 멕시코 게임시장의 규모는 152억 9,000만 페소(1조 2,932억 원)로 2011년 141억 9,400만 페소(1조 2,005억 원) 대비 10% 성장한 것으로 나타남
 - 과거 멕시코 게임업계의 키워드는 게임콘솔, 어린이 및 청소년 연령층의 압도적인 게이머 비율 등이 키워드였지만, 모바일 단말이 확산되고 게임에의 진입 장벽이 낮아지면서 현재 멕시코 게임산업은 세계와 견주어도 손색없을 만큼의 다양성과 역동성을 보여주고 있음
- ▶ 멕시코의 게임 플랫폼별 비중을 살펴보면, 중남미 지역의 다른 국가들과는 달리 휴대 전화가 31%로 가장 높게 나타났고, 게임콘솔(25%)이 그 뒤를 이음
 - 태블릿PC의 경우 아직 점유율이 높은 편은 아니나 휴대용 게임기와 비슷한 수준으로, 최근 게임 단말이 모바일로 옮겨가는 추세로 볼 때, 향후 크게 증가할 것으로 예상됨
 - 태블릿PC, MP3 등 모바일 단말이 전체 게임 이용 단말의 37%를 차지했는데, 이는 불과 2년 전만 해도 게임콘솔이 단독으로 차지하고 있던 비중임
 - 게임콘솔의 경우, 마이크로소프트의 엑스박스360이 47%를 차지하고, 닌텐도의 Wii가 18%, Sony의 플레이스테이션3가 15%로 그 뒤를 이음
- ▶ 또한, 이번 조사 결과에서 멕시코의 코어 게이머는 가정에 한 대 이상의 게임콘솔을 보유하고 정기적으로 게임 타이틀을 구매하며, 일일 평균 2시간 이상 인터넷 접속을 통해 게임을 이용 중인 것으로 나타남
 - 콘솔이 전통적인 강세를 유지하는 지역적 특징과 멕시코 로컬 시장의 특징이 혼합되어 콘솔게임과 모바일게임을 양대 축으로 한 멕시코 게임시장의 성장세는 지속될 전망

www.eluniversal.com.mx



페루 게임 시장규모, 영화 및 음악 시장 추월

페루 게임 시장규모가 현지 영화 및 음악 시장규모를 넘어설만큼 성장. 하지만 해적판의 기승으로 실제 게임 개발업체들이 얻는 이익은 얼마되지 않으며, 이를 보완하기 위한 법적 조치가 강화되어야 할 전망

영화 및 음악 시장규모 돌파한 페루 게임산업, 제도적 보완 절실

- ▶ 2013년 8월 9일, 페루 아레키퍼(Arequipa)에서 개최된 엔터테인먼트 업계 행사인 '제 4회 페루 테크놀로지 & 엔터테인먼트 페스티벌(IV Festival Peruano de Tecnología y Entretenimiento)'에서 행사 디렉터인 마누엘 아마우 카브레라(Manuel Amau Cabrera)가 페루 게임 시장규모가 로컬 영화 및 음악 시장규모를 넘어섰으며 최근 5년간 연평균 12~15%의 성장률을 기록했다고 발표
 - 카브레라는, 이 같은 성장 배경에 대해 "디지털 엔터테인먼트 산업은 게임산업과 밀접한 관계를 맺고 있는데, 특히 성공을 거둔 영화나 애니메이션 시리즈가 게임으로 출시되는 경향이 강해지면서 두 산업 간 유대 관계가 더욱 공고해지고 있다"고 주장
- ▶ 또한, 카브레라는 "중남미 지역의 타 국가에 비해 게임에 대한 부정적인 선입견이 강했던 페루에서, 게임에 대한 인식이 크게 개선되고 있는 것도 게임산업 성장의 주요인으로 작용했다"고 밝힘
 - 다양한 콘솔게임 및 중남미 정서를 관통하는 게임과 더불어 최근에는 페루의 역사를 테마로 한 교육 목적의 게임까지 등장해 게임에 대한 부정적 인식을 완화시켜주고 있음
- ▶ 그러나 카브레라는 "페루 게임산업의 성장세에도 불구하고, 불법 복제가 기승을 부리고 있어 합법적인 게임 개발업체들이 합당한 이익을 누리지 못한다"고 성토
 - 그는 해적판 근절을 위해 게임개발 과정 인증 제도의 강화, 공식적으로 등록된 업체들에 대한 법적 보호조치 강화, 해적판 배급 및 이용 차단을 위한 법적 규제 강화를 강력 주장

www.larepublica.pe



로비오, 멕시코에 <Angry Birds> 테마파크 설립 추진

멕시코에서만 다운로드 3,400만 건 및 월 이용자 수 4,700만 명을 기록한 인기 게임 <Angry Birds>의 제작사 로비오(Rovio)가 멕시코에 <Angry Birds> 테마파크 설립을 추진함으로써 향후 멕시코를 중남미 지역 진출 거점으로 삼을 계획

로비오, 중남미 시장 공략 위해 멕시코에 주목

- ▶ <Angry Birds>를 개발한 로비오(Rovio)의 피터 베스터백카(Peter Vesterbacka) CMO는 최근 <Angry Birds>가 중남미 최고 기록을 거둔 멕시코에서 <Angry Birds> 테마파크 설립을 추진하고 있다고 밝힘
- ▶ 로비오는 이미 유럽에서 다수의 테마파크 시설을 운영 중이며, 각각 브라질 1곳, 미국 2곳, 핀란드 1곳, 중국 1곳의 테마파크 또는 공원을 설립해 운영하고 있음
- ▶ 베스터백카는 "이번에 멕시코로의 확장을 위해 적절한 파트너를 물색하고 있다"며, "멕시코 주요 도시에 여러 테마파크를 동시에 설립하기 위해 파트너사는 한 곳이 아닌 여러 곳을 찾을 예정"이라고 밝힘
 - 그는 또한, "멕시코에서의 <Angry Birds> 월 이용자 수는 4,700만 명, 다운로드 횟수는 3,400만 건으로 이는 단연 중남미 최고의 수치"라며, "로비오는 브라질보다 멕시코를 더 중요한 시장으로 고려하고 있다"고 언급
- ▶ 한편, 로비오가 벌어들이는 수익의 45%는 게임을 통한 직접 수익이 아닌 파생 상품으로부터 발생하는 것으로, 이번 멕시코 테마파크 조성을 통해 애니메이션이나 어린이 대상의 교육 서적 등 보다 폭넓은 종류의 관련 상품이 멕시코에 진출할 전망
- ▶ 로비오의 애니메이션 배급 채널인 '앵그리버드 툰즈(Angry Birds Toons)' 또한 멕시코 진출 첫 12주 동안 4억 건의 동영상 시청을 기록하면서 <Angry Birds>에 기반한 관련 애니메이션 시장으로도, 멕시코가 가장 수요가 많은 시장 5위에 등극
 - 앵그리버드 툰즈 측은 테마파크 설립과 별도로 멕시코의 정서를 담은 <Angry Birds> 애니메이션 시리즈 수입을 적극 검토하고 있다고 밝힘

msn.mediotiempo.com



[그림 10] 세계 최초의 <Angry Birds> 테마파크인 핀란드의 'Angry Birds Land'(상) 및 2013년 3월부터 미국에서 운영 중인 관련 어트랙션 'Angry Birds Space Encounter'



출처: 세르켄니에미(www.sarkanniemi.fi), 테크크런치(techcrunch.com)



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Hay Day (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Perfect Kick (Chillingo)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)
4	True Skate (True Axis)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Terraria (505 Games)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Hay Day (Supercell)
5	FIFA 13 (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Cierto o falso (Games for Friends)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Candy Crush Saga (King.com)	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Hay Day (Supercell)	Quien Quere Ser Millonario? (Sony)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Hay Day (Supercell)
4	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	RunBot (Marvelous Games)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Terraria (505 Games)	Candy Crush Saga (King.com)	王者之剑 (LineKong)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Cut the Rope (Chillingo)	Clash of Clans (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	True Skate (True Axis)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	Dragons of Atlantis (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	More ElectroTrains (Robin Edwards)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	Despicable Me (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Ice Age Village (Gameloft)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	RunBot (Marvelous Games)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	The Bard's Tale (inXile Entertainment)	Cierto o falso (Games for Friends)	Real Racing 3 (Electronic Arts)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Pou (Zakeh)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	CSR Racing (NaturalMotionGames)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Roda a Roda (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Bunny Skater (Candy Mobile)	Top Eleven (Nordeus)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Car Key Alarm Lock (Super Cool Games)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
5	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Despicable Me (Gameloft)	Megapolis (Social Quantum)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Los Simpson Trivia (goodApps)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Neon Motocross (Motomex)	Subway Surfers (Kiloo)			
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Los Simpson Trivia (goodApps)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Zakeh)			
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Bunny Skater (Candy Mobile)	Despicable Me (Gameloft)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Dots: A Game (Playdots)	MARVEL War of Heroes (Mobage)			
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)			
4	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Megapolis (Social Quantum)	Megapolis (Social Quantum)			
5	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 메이저 모바일 게임업체 '글루모바일', 한국 지사 설립
- 판교, 국내 게임산업의 메카로 성장
- 모바일게임, 작은 화면에서 최적화된 UI 필요
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





메이저 모바일 게임업체 '글루모바일', 한국 지사 설립

<인터넷 워리어스2>, <프론트라인 코만도: D-Day>, <컨트랙트 킬러2> 등 다수의 모바일게임으로 글로벌 시장에서 큰 성공을 거둔 글루모바일(Glu Mobile)이 한국 지사를 설립하면서 아시아 시장을 공략

미국 모바일 게임업체 '글루모바일', 한국 시장 공략

- ▶ 미국 샌프란시스코에 기반을 둔 글로벌 모바일 게임업체인 글루 모바일(Glu Mobile)이 한국 지사를 설립하고 김준희 지사장을 한국 지사 총괄로 선임
 - 글루모바일은 오리지널 게임 IP <인터넷 워리어스 2>, <프론트라인 코만도: D-Day>, <컨트랙트 킬러 2> 등의 연이은 흥행에 힘입어 아시아 지역에서의 스마트폰 게임 부문 수익이 매년 평균 32% 증가하는 등 괄목할만한 성장세를 이어오고 있음
 - 특히 올해 초 발표한 써드파티 퍼블리싱 사업 강화를 위해 2013년 내 6개, 2014년에는 최소 12개의 타이틀을 출시할 예정이며, 이미 성공이 입증된 작품뿐만 아니라 현재 개발 중인 작품까지도 활발히 모색 중
 - 초대 한국 지사 총괄로 선임된 김준희 지사장은 게임 및 IT산업에서 10년 이상의 경험을 쌓은 영업·마케팅 분야 전문가로, 미국 게임 하드웨어 회사 레이저(Razer)의 한국 지사장을 역임한 바 있음

- ▶ 글루모바일의 크리스 아카반(Chris Akhavan) 퍼블리싱 사업부 총괄은 "한국 지사 설립을 통해 지속적으로 아시아 지역에서의 새로운 파트너십을 구축하며, 모바일 게이머들에게 훌륭한 콘텐츠를 제공하기 위해 최선을 다할 것이다"라고 밝힘
 - 김준희 지사장은 "전세계적으로 두터운 팬층을 보유하고 있는 글루모바일의 프리미엄 게임들이 한국 시장에서도 성장세를 이어나갈 수 있도록 국내 파트너사들과의 긴밀한 협업은 물론 유저들을 위한 다양한 활동 및 지원을 해나갈 것"이라고 밝힘
 - 글루 모바일은 아시아 시장 공략의 일환으로 그리 영국(GREE UK)의 제품 총괄을 역임한 신스케 모리(新助毛利)를 일본 지사장으로 영입, 일본 지사 설립 역시 진행 중



판교, 국내 게임산업의 메카로 성장

2013년 8월을 시작으로 판교 게임 벨리가 본격적으로 구축되고 있음. 엔씨소프트, 넥슨코리아 등 국내 대표 게임사들이 판교 신사옥으로 이전했으며, 이들 게임 업체들은 판교 이전 후 모바일 게임사업에 집중할 것으로 알려져 그 결과에 주목

판교 게임 벨리, 국내 게임업계의 새로운 성지

- ▶ 위메이드엔터테인먼트, 스마일게이트, 엑스엘게임즈, 엔트리브소프트, 블루홀스튜디오, 웹젠 등에 이어 국내 대형 게임사인 NHN엔터테인먼트, 엔씨소프트, 넥슨코리아, 네오위즈게임즈가 판교 신사옥으로 위치 이동
 - 엔씨소프트는 판교 R&D 센터 준공식을 갖고 약 2,000여 명의 직원을 맞을 준비를 마쳤으며, 이전은 2013년 8월까지 마무리할 계획
 - 넥슨코리아는 서울 테헤란로를 떠나 2013년 하반기에 판교 새동지로 입주하며, 판교 사옥에는 네오플, 엔도어즈 등을 제외한 약 2,000명 규모의 관계사가 입주할 전망
 - 네오위즈게임즈는 분당 구미동 사옥이 정리되는 대로 판교로 이전할 계획으로, 이미 자회사인 네오위즈CRS, N미디어플랫폼, 블레스스튜디오 등은 입주를 마침
 - NHN엔터테인먼트는 NHN과 기업 분할을 통해 온라인, 모바일 등 게임 사업을 판교 신사옥에서 독립적으로 진행한다는 계획
 - 판교 입주를 마친 위메이드엔터테인먼트, 웹젠, 엔트리브소프트, 엑스엘게임즈, 블루홀스튜디오, 플레이워드 등 국내 대표 게임사는 게임개발 및 서비스에 집중할 예정
- ▶ 판교 테크노벨리의 컨소시엄 사업에 국내 대표 게임업체 대부분이 참여하면서, 국내 게임업체들의 판교행은 이미 예고된 바 있음
 - 게임 전문가들은 판교가 게임 벨리로 구축된 만큼 더 많은 게임업체들이 판교행을 선택할 것으로 전망
 - 2013년 하반기 판교로 물리는 게임 관계자 수는 약 6,500명으로 추산되며, 이미 판교 새동지로 옮긴 게임 관계자 수를 더하면 수만 명의 게임 관계자들이 판교에 정착할 전망
 - 판교에 입주한 게임업체는 인당 업무 공간을 늘리고 피트니스센터를 갖추는 것은 물론 하루 세끼 식사를 무료 제공하거나 업무로 쌓인 피로를 풀 수 있도록 사내 사우나를 운영하는 등 직원들의 애사심을 높이기 위한 방안 마련에 고심 중



판교 게임 밸리가 국내 게임시장에 미치는 영향

- ▶ 판교 테크노밸리에 게임업체들이 집중될 경우, 게임입장에서는 자칫 자신의 비밀이 외부에 노출될 가능성이 높아짐
 - 비슷한 직종에 근무하는 많은 이들이 한 곳에 모여있는 만큼 입과 입을 통해 관련 기업들의 내부 소식이 외부로 전파될 기회가 많아지기 때문

- ▶ 그러나, 해당 기업에 필요한 인재들을 손쉽게 구할 수 있는 기회가 마련되며, 게임 종사자들도 자신들에게 맞는 프로젝트별로 내부에서 헤쳐모여가 가능해지기 때문에 빠르고 질 높은 개발 환경이 가능해 질 것으로 전망
 - 또한 대형업체들이 스타트업 기업에 투자를 할 수 있는 정보가 빠르게 전달되면서 스타트업들의 활동이 더욱 활발해 질 것으로 예상되고, 그만큼 탄탄한 산업기반이 완성될 것으로 예상



모바일게임, 작은 화면에서 최적화된 UI 필요

최근 모바일게임 인기 장르가 미들코어 게임으로 확장되면서, 4~5인치 스마트폰 화면에 최적화된 UI의 필요성이 높아지고 있음. 특히 게임 플레이 중 손으로 화면이 가려지는 문제와 조작의 불편함을 해결하는 다양한 UI들이 등장

모바일 미들코어 게임, UI 필요성 대두

- ▶ 최근 국내 모바일 게임시장에서 미들코어 게임이 인기를 끌면서, RPG, Action 등의 모바일게임 UI(User Interface)의 중요성이 커지고 있음
 - 액션 RPG 등의 미들코어 모바일게임의 경우에는 단순한 터치를 넘어서 캐릭터의 이동이나 공격 등 두 개 이상의 버튼을 사용하기 때문에 화면에서 사용자 인터페이스가 차지하는 비중이 커지고 있음
- ▶ 4~5인치 화면을 가진 스마트폰에서는 게임 조작에 대한 제한이 따르기 때문에 국내 게임업체들은 게이머에게 최적의 플레이 환경을 제공하기 위해 많은 노력을 기울이고 있음
 - 모바일 게임업체 네시삼십삼분의 <활>은 스마트폰을 기울이며 상대방을 조준하는 '틸트' 방식과 화면의 한쪽 면을 사용해 활을 쏘는 조작 방식을 선보임
- ▶ 최근에는 복잡한 조작의 대안으로 자동 전투를 도입한 미들코어 게임들이 등장해 큰 인기를 끌고 있음
 - 씨제이엔엠에서 출시한 <몬스터길들이기>, 위메이드의 <아틀란스토리>와 <달을삼킨 늑대> 등은 자동 전투를 도입한 새로운 UI를 선보임
 - <몬스터길들이기>는 액션 RPG임에도 불구하고 자동 전투 기능이 탑재해 게이머가 버튼을 누르지 않아도 게임을 즐길 수 있으며, 게이머는 자동으로 전투를 진행하는 동안 캐릭터가 가진 스킬 버튼만 터치
 - <아틀란스토리>도 RPG의 육성, 아이템, 전투 등 다양한 시스템을 구현했지만, 전투를 자동 전투로 구성해 캐릭터 육성의 기본이 되는 많은 전투에서 오는 스트레스를 최소화
 - 온라인의 액션 RPG를 모바일로 이식한 <달을삼킨늑대>는 'Auto' 버튼을 통해 초보자들도 게임을 쉽게 이용할 수 있게 함



작은 화면의 스마트폰, 외부 컨트롤러로 UI 해결

- ▶ 모바일게임의 제한적인 조작 방식을 해결하기 위한 방법은 게임 내 UI에만 국한되는 것이 아니라, 화면을 가리지 않고 게임을 조작하기 위해 휴대폰에 부착해 사용하는 패드류 주변기기부터 가상패드의 오작동을 해결하기 위한 스마트폰용 조이스틱이 등장
 - 공기 흡착 방식을 이용한 스틱형 컨트롤러는 스마트폰 화면에 직접 붙이는 방식으로, 아무데나 쉽게 붙였다 뗄 수 있다는 장점이 있으며, 격투 및 액션 게임에 자주 사용됨
 - 밴드형 컨트롤러는 밴드를 이용해 스마트폰에 감은 후 사용하는 방식으로, 스틱형에 비해 조작 반경이 넓다는 장점이 있는 반면 스마트패드에서는 사용할 수 없다는 단점이 있음
 - 또한, 블루투스로 연결되는 컨트롤러도 출시

- ▶ 미들코어 게임의 인기가 높아질수록, 조작이나 입력에 제한이 따르기 때문에 UI 또는 외부 컨트롤러의 중요성은 더욱 커질 것으로 전망

[그림 11] Auto 버튼을 이용해 새로운 UI를 선보인 <달을삼킨늑대>



출처: 위메이드(www.wemade.com)



통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (8. 19 ~ 8. 25) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)	게임메카 (8. 21 ~ 8. 27) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)	인벤 (8. 19 ~ 8. 25) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
5	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
6	스타크래프트 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	리니지 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	아이온 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	메이플스토리 (넥슨)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (8. 19 ~ 8. 25) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)	게임조선 (8. 19 ~ 8. 25) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)	게임리포트 (8. 27) 리그오브레전드 (라이엇게임즈)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
6	던전앤파이터 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥슨)
9	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	디아블로3 (블리자드코리아)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	워크래프트3 (블리자드코리아)

*주: 게임메카, 게임노트, 게임조선 등은 '워크래프트, 스타크래프트, 디아블로' 등을 PC게임으로 분류해 게임 순위 에 반영하지 않음

출처: www.gametrics.com, www.gamemeca.com, www.inven.co.kr, www.gamenote.com, www.gamechosun.co.kr.

Gamereport.netimo.net



통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 8. 30 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	삼국걸스위즈 (바이코어)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	골프스타 (컴투스)	팔라독 (리얼네트워크아시아)	포트리스트 레드 (씨씨알)
2	파이널 판타지4 (액토즈소프트)	타워오브오딘 (하이원엔터테인먼트)	팔라독 (리얼네트워크아시아)	말리어아서 (액토즈소프트)	스타일리시스트프리트 (픽투소프트)	게임스토어 (엘지유플러스)
3	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	템페스트사가 (플레이빈)	사이터스 (유비누리)	타워오브오딘 (하이원엔터테인먼트)	미니게임천국5 (컴투스)	[C-games]야구왕 (엘지유플러스)
4	사이터스 (유비누리)	와일드버니 (스타후르츠)	와일드버니 (스타후르츠)	추석퀴즈 (모비릭스)	리듬액션 KrazyRain (블루퍼퍼)	Freestyle2 Anywhere (제이씨엔터테인먼트)
5	팔라독 (리얼네트워크아시아)	바하무트 (디엔에이)	와일드버니 (스타후르츠)	다크헌터 (쿠폰코리아)	액션퍼즐 패밀리4 (컴투스)	2012프로야구 (게임빌)
6	트레인즈시뮬레이터 (인크로스)	RPG메니저 (씨제이이엔엠)	비치컬 (스위트게임)	천시온라인 (쿠폰코리아)	써드블레이드 (컴투스)	제노니아4 (게임빌)
7	스펙트럼소울즈 (셀바스)	건담카드컬렉션 (디엔에이)	스펙트럼소울즈 (셀바스)	슈퍼액션히어로5 (컴투스)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	에메이징스파이더맨 (게임로프트)	카드의시상국지 (인크로스)	황야의대장간 (나규민)	퍼즐로드 (마나스톤)	2011프로야구 폴스퀸 (게임빌)	2011슈퍼사카HD (게임빌)
9	피파12 (일렉트로닉아츠)	써먼마스터즈 (바이코어)	메탈슬러그3 (인블레이터엔터테인먼트)	시티레이싱GP (모비릭스)	네이드킹-오리지널 (액트온)	게임박스bv G-Gee (지엠오게임센터)
10	메이플스토리Live Premium (넥스)	다크헌터 (쿠폰코리아)	iCube (앱질1)	RPG메니저 (씨제이이엔엠)	제노니아4 PLUS (게임빌)	에르엘워즈 (게임빌)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	크리스탈리 for Kakao (에이앤비소프트)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	영웅전투왕 for Kakao (피닉스게임즈)	Legend of Heroes HD (몬스터로게임즈)	Space Escape (하림하디제이)
2	Terraria (505게임즈)	다진사냥 for Kakao (비알게임즈)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	몬스터킬러M for Kakao (씨제이이엔엠)	갱스터베가스 (게임로프트)	Magnetic Gems HD (파크트론)
3	AirTVcoon Online (트레이드게임)	드래곤즈콜 (플라잉버드)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	다진사냥 for Kakao (비알게임즈)	모던전쟁4 제로0위 (게임로프트)	Space Survival (하림하디제이)
4	Junk Jack X (픽스히비츠)	몬스터킬러M for Kakao (씨제이이엔엠)	팔라독 (페이지켓)	쿠키런 for Kakao (데브시스템즈)	소닉더헤지혹 (세가)	Space Dots (마이클콘텐토)
5	팔라독 (페이지켓)	Cut the Rope (칠링고)	플랜츠 vs. 좀비 (일렉트로닉아츠)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	소닉더헤지혹4 (세가)	NaruFight (쿠로시로)
6	화이트 아일랜드 : Full (씨제이이엔엠)	비즐피버 for Kakao (엔필)	스윙피 (디즈니)	괴인령블: 불의 귀환 (게임빌)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	분노의질주대역시엄 (카밤)
7	닌자 래쓰 (이진호)	영웅전투왕 for Kakao (피닉스게임즈)	모던전쟁4 제로0위 (게임로프트)	라스트 삼국지 for Kakao (아-콩)	피파12 (일렉트로닉아츠)	Mahiona HD (토마스트 쿠자)
8	Minecraft - Pocket Edition (모장)	클레이드 for Kakao (게임빌)	Temple Run: Oz (디즈니)	트랜스포머 레전드 (다음 모바일)	니프사이드무스탕타드 (일렉트로닉아츠)	Normandy War (데니)
9	The Lord of the Roads (매직큐브)	Pucca's Restaurant for Kakao (몰크리트)	DraStic DS Emulator (엑스페이스)	팔라독 mini for Kakao (페이지켓)	MONOPOLY (일렉트로닉아츠)	슈퍼데-미안만쉬 (게임로프트)
10	CyTus (레이아크)	10-in-1 Games Anthology (노드커런트)	Blueprint 3D (에프디엔터테인먼트)	정명태일 for Kakao (그리)	Castle Siege (루보스랜코)	Fun Football Tournament (유비제이3D)

*주: 유플러스스토어와 삼성앱스는 인기 순위이며, 다른 오픈마켓은 다운로드 순위

출처: www.tstore.co.kr, market.olleh.com, ozstore.uplus.co.kr, itunes.apple.com/kr, play.google.com



2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2013년 8월 31일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 강익희 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
- ▶ 문 의

▶ 한국콘텐츠진흥원 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 www.kocca.kr
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

※ 본 보고서 내용의 무단 전제를 금하며, 가공인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.