

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 9월 제2호



<b>1. 글로벌 게임시장 동향</b>	<b>5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>콘솔게임, 부분유료화 모델 전면 도입</u></li> <li>• <u>게임, 노년층 기억력 및 집중력 강화</u></li> <li>• <u>게이머 대다수는 계획적으로 게임 비용 소비</u></li> <li>• <u>글로벌 게임업계, 게이머와의 소통 위해 박람회 참여</u></li> <li>• <u>수학 박사가 만든 교육용 게임 &lt;Wuzzit Trouble&gt;</u></li> <li>• <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> </ul>	
<b>2. 북미 게임시장 동향</b>	<b>17</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>광고 채널로 가치 조명 받고있는 게임</u></li> <li>• <u>미국 e스포츠 산업, 주류 무대로 입장</u></li> <li>• <u>구글, 온라인게임에서 동영상 광고 '트루뷰' 지원</u></li> <li>• <u>페이스북, 유니티 SDK로 게임사업 부활 도모</u></li> <li>• <u>[통계] 미국 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 미국 MMORPG 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위</u></li> </ul>	
<b>3. 아시아 게임시장 동향</b>	<b>27</b>
<b>중국 게임시장 동향</b>	<b>28</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>중국 모바일 게임업체, 해외 시장 진출에 박차</u></li> <li>• <u>PC게임 개발사 진영의 모바일게임 성공 방법</u></li> <li>• <u>글로벌 게임업체, 중국시장 비즈니스모델 수립 난항</u></li> <li>• <u>해외 모바일게임 중국어판, 높은 과금으로 논란</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u></li> </ul>	
<b>일본 게임시장 동향</b>	<b>36</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>일본 게임사 진영, 해외로 게임 개발 거점 마련</u></li> <li>• <u>소니, 플레이스테이션4 전용 가상현실 헤드셋 제작</u></li> <li>• <u>캡콤, 신작 스마트폰 게임 발표회 개최</u></li> <li>• <u>세가, 차세대 업무용게임 개발 기반 'Nu' 공개</u></li> <li>• <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u></li> </ul>	



### 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 베트남 모바일 게임시장, 중국 게임업체 선전
- 필리핀, 게임산업 진흥 위한 신규 장학제도 발표
- 스킬포드미디어, 엔비씨와 소니에 자체 솔루션 판매
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

## 4. 유럽 게임시장 동향

51

- 독일 게임산업, 게임스컴 통해 수익 상승 기대
- 레고, 온라인 게임시장으로 영역 확장
- 유비소프트, 신규 게임 타이틀 7종 출시 예정
- 인기 게임 <Minecraft>, 교육적 효과까지 갖춰 호평
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

## 5. 중남미 게임시장 동향

61

- 멕시코 게임업계, 여성의 입지 강화
- 베네수엘라 인디 게임업체, 글로벌 시장 진출
- 콜롬비아에서 콘솔 게임기가 비싼 이유
- 코스타리카 보건부, 땀기열 퇴치 의료용 게임 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

## 6. 국내 게임시장 동향

69

- 하반기 온라인게임 신작 20여종 출시 예정
- 모바일게임, 높은 성장률에 가려진 수익성 문제
- 온라인게임, "신작 개발 없이는 미래도 없다"
- 모바일게임 해킹 방지 솔루션 마련 시급
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 콘솔게임, 부분유료화 모델 전면 도입
- 게임, 노년층 기억력 및 집중력 강화
- 게이머 대다수는 계획적으로 게임 비용 소비
- 글로벌 게임업계, 게이머와의 소통 위해 박람회 참여
- 수학 박사가 만든 교육용 게임 <Wuzzit Trouble>
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





## 콘솔게임, 부분 유료화 모델 전면 도입

모바일게임의 성장과 함께 부분 유료화 방식이 게임업계에 확산되자 콘솔 게임업체들도 새로운 방식의 수익 모델을 도입하는 움직임이 빨라짐. 콘솔 게임기 업체는 유명 온라인 게임업체와의 제휴를 통해 환골탈태를 시도

### 부분 유료화, 콘솔게임 영역으로 확산

- ▶ 모바일게임의 부상과 함께 부분 유료화 방식(free-to-play)이 대세를 이루자 콘솔 게임업계에서도 새로운 방식의 수익 모델을 수용하고자 하는 움직임이 나타남
  - 콘솔게임은 전통적으로 CD 형태의 게임 소프트웨어를 소매점에서 판매하는 방식을 고수해 왔으나 콘솔게임에서 인터넷 접속이 가능해진 이후에는 유료 다운로드를 통한 판매 방식으로 다원화
- ▶ 온라인 게임업체 워게이밍(Wargaming)은 엑스박스라이브(Xbox Live)를 통해 기존 인기 온라인게임 <World of Tanks>를 부분 유료화 방식의 콘솔게임으로 서비스
  - 아직 부분 유료화 방식의 콘솔게임 도입은 많은 시행착오를 겪고 있지만, 워게이밍의 시카고 스튜디오 책임자 데니 쏘리(Denny Thorley)는 "마이크로소프트는 최대한의 유연성을 발휘하려고 노력하는 훌륭한 파트너다"라며 마이크로소프트가 부분 유료화 수용을 위해 최선을 다하고 있다고 평가
  - 베타 테스터로 참여 중인 게이머들이 이미 부분 유료화 방식에 적응하고 있을 정도로 워게이밍과 마이크로소프트의 점진적인 변화는 점차 빠르게 성과를 거두고 있음
- ▶ 소니는 마이크로소프트와 달리 소니 온라인 엔터테인먼트(Sony Online Entertainment, 이하 SOE)를 통해 부분 유료화 방식의 게임을 선보여 성공을 거둔 바 있음
  - MMORPG를 주로 개발하는 SOE의 존 스메들리(John Smedley) CEO는 "<DC Universe Online>은 PC에서도 이용이 가능하지만 플레이스테이션3에서 70% 이상의 게이머와 매출이 유입되고 있다"고 설명
  - 스메들리 CEO는 "우리는 부분 유료화에 대한 경험이 있기 때문에 지속적인 업데이트와 품질 관리로 향후 경쟁우위를 창출할 수 있다"고 자신감을 피력
- ▶ 부분 유료화 수익 모델에 있어 마이크로소프트와 소니 모두 유료 결제에 대한 수수료를 주 수익원으로 한다는 공통점이 있지만, 마이크로소프트는 부분 유료화 게임 이용을 위해 엑스박스 라이브 골드(Xbox Live Gold)의 멤버십 가입을 의무화



한다는 차이점이 있음

## 콘솔게임, PC게임 대비 유료 결제에 대한 장벽 낮아 유리

- ▶ 콘솔게임은 PC게임에 비해 게임에 특화된 하드웨어와 소프트웨어, 방대한 이용자 기반, 유료 결제에 대한 낮은 장벽 등 부분유료화에 유리한 장점을 보유
  - 콘솔게임에서는 자체적인 결제 시스템이 마련되어 PC에 비해 유료 결제에 대한 기술적 장벽이 낮을 것으로 보이며, PC에 비해 게임 이외의 활동에 제약이 있어 게임에 대한 몰입도가 커짐으로써 유료 결제에 대한 심리적 장벽도 낮아질 것으로 분석됨
- ▶ 그러나 콘솔게임의 이점에도 불구하고 일부 온라인 게임업체는 콘솔 게임시장 진출에 대한 계획이 없다고 밝혔는데, 소셜 게임업체 카밤(Kabam)의 크리스 카발호(Chris Carvalho) COO는 "게이머들은 장소에 구애 받지 않고 편하게 각종 게임을 즐기기를 원하고 있다"며 태블릿 시장의 기회가 더 크다고 주장

[www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz)



## 게임, 노년층 기억력 및 집중력 강화

최고 권위의 자연과학 학술지인 네이처에 게임이 노인들의 기억력 및 집중력을 강화할 수 있음을 증명한 논문이 게재되어 화제. 60세 이상의 노인들도 20대와 유사한 인지 능력을 가질 수 있다고 밝힘

### 학술지 네이처, 게임의 기억력 및 집중력 강화 효과 발표

- ▶ 최근 게임이 노인들의 단기 기억 및 집중력 강화에 도움이 된다는 연구 결과가 발표됨에 따라, 80세 이상의 노인층(octogenarians)이 게임산업에서 크게 주목을 받으며 새로운 이용층으로 부상하고 있음
- ▶ 세계적인 과학 학술지 네이처(Nature)의 2013년 9월 5일자 판에 실린 "[Video game training enhances cognitive control in older adults](#)"에 따르면, 게임과 부수적인 활동을 통해 노년층의 두뇌 강화에 획기적인 진보가 가능
  - MIT의 얼 케이 밀러(Earl K. Miller) 신경 과학자는 "이 연구를 통해 뇌 기능이 비정상적인 노인들이 훈련을 통해 젊은 사람들과 유사한 뇌 기능을 가질 수 있게 되었다"며 이번 연구를 극찬했으며, 네이처는 본 연구를 '게임 체인저(Game Changer)'라는 단어와 함께 표지에서 소개
  - 논문의 주 저자인 다프네 발베리어(Daphne Bavelier)는 해당 분야는 아직 초기 단계이고, 두뇌 훈련은 일부 기능을 악화시키는 등의 부작용이 있을 수 있으므로 상당한 후속 연구가 뒷받침되어야 한다고 덧붙임

### 게임 반복하면 80대 노인의 뇌 기능도 '회춘'

- ▶ 이번 연구는 레이싱 게임 <NeuroRacer>의 개발자들과 캘리포니아대학교 샌프란시스코 캠퍼스(University of California, San Francisco, 이하 UCSF) 신경 과학자들의 4년에 걸친 협력 끝에 탄생한 성과
  - 이용자들은 자동차 주행 중에 스크린에 노출되는 신호등에 따라야 하는데, 지정되지 않은 신호는 무시하고 주행해야 하는 퍼즐 형식을 띠고 있음
  - 20대 게이머들은 주행 중 신호를 파악해야 하는 멀티태스킹 과제에서 단순히 신호만 파악하는 과제에 비해 26% 낮은 성과를 나타냈지만, 60~80대의 경우에는 무려 64%의 차이가 나 고연령일수록 멀티태스킹 능력이 현저히 떨어지는 것으로 확인

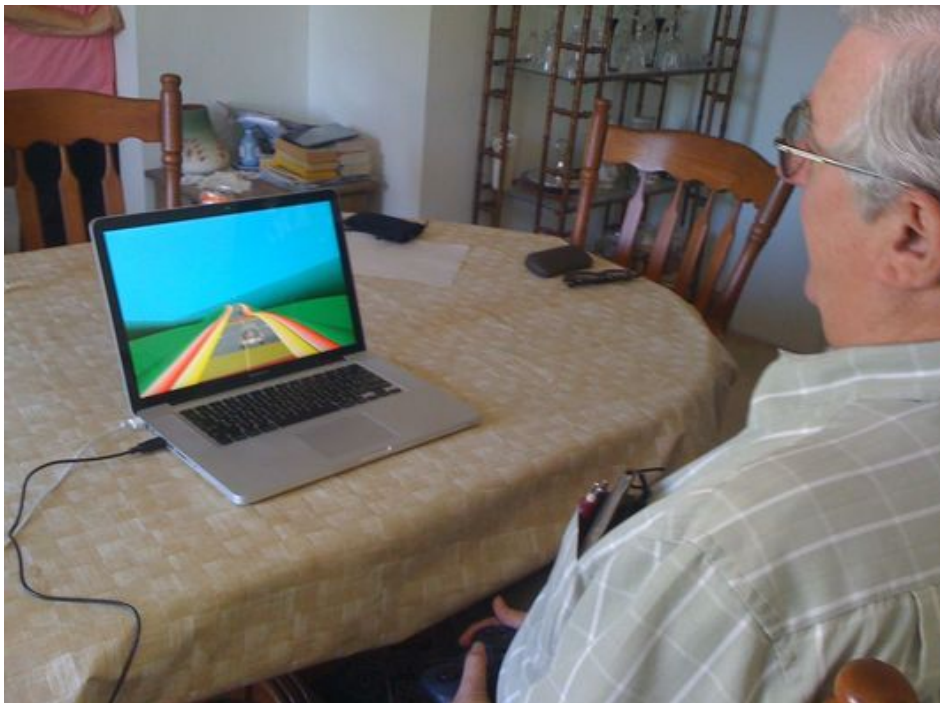




- 그러나 고연령대 게이머들도 게임을 통해 반복 훈련을 거치면 훈련 받지 않은 20대 게이머들과 유사한 성과를 낼 정도로 멀티태스킹 능력이 향상되었으며, 별도의 훈련 없이도 약 6개월 간 비슷한 능력이 유지되는 것으로 나타남
- 또, 레이싱게임 이외의 별도 테스트에서도 기억력과 주의력이 강화된 결과를 보여 게임을 통해 향상된 인지 능력이 일상 생활에서도 발휘될 수 있음을 입증
- 뇌파전위기록(electroencephalography)을 통해 확인한 결과, 게임을 통해 훈련을 받은 고연령 게이머들의 세타(theta) 뇌파가 20대와 유사한 패턴을 그리는 것으로 확인됨

[www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)

[그림 1] 노년층의 두뇌 강화 효과 게임 <NeuroRacer> 실행 화면



출처: 유에스에이투데이([www.usatoday.com](http://www.usatoday.com))



## 게이머 대다수는 계획적으로 게임 비용 소비

게임전문 조사업체 이이디에이알(EEDAR)에 따르면, 업계의 인식과 달리 앱 내 결제를 통해 비용을 지불하는 게이머 대다수가 자신의 소비에 만족하고 있으며, 부분 유료화 모델의 특성도 충분히 인지하고 있음

### 부분 유료화 모델, 지나친 상업화에 대한 비판의 목소리

- ▶ <Candy Crush Saga>와 같은 부분 유료화(free-to-play, 이하 F2P) 게임들이 iOS와 안드로이드 모두에서 매출액 순위 상위권을 점령하고 있음
  - 시장조사업체 아이디씨(IDC)와 앱애니(App Annie)가 2013년 8월에 발표한 "[iOS & Google Play Game Revenue 4x Higher Than Gaming-Optimized Handheld](#)"에 따르면 2012년 전 세계 모바일게임 매출액이 120억 달러에 달했으며, 이 중 51%는 앱 내 결제에서 창출된 것으로 해석
  - 또 다른 시장조사업체 주니퍼리서치(Juniper Research)가 2013년 8월에 발표한 "[In-app purchases will drive app revenue to US\\$75bn by 2017](#)"에 따르면, 2017년 모바일게임의 매출액 규모를 240억 달러로 추산했으며, 이중 유료 다운로드로 인한 매출은 4분의 1 수준으로 전망
- ▶ 이에 따라, 앱 내 결제(in-app purchase)의 상업성에 대한 비판적 시각도 존재
  - 부분 유료화 게임에 대한 비난은 유료 게임이었던 <Real Racing>이 부분 유료화 방식으로 전환한 데 대해 일부 소비자들이 게임의 상업화를 강하게 비판하면서 더 거세지고 있음
  - 그러나 부분 유료화 게임을 '악(evil)'으로 규정하고 소셜 미디어와 블로그를 통해 비난을 제기하는 사람들은 대부분 모바일 게임을 이용하지 않는 것으로 나타나 이들의 주장에 대한 의문도 제기되는 상황

### 모바일 게이머, 부분 유료화 지출에 만족

- ▶ 한편으로 시장조사업체 이이디에이알(EEDAR)이 2013년 8월에 발표한 "[Deconstructing Mobile & Tablet Gaming 2013](#)"에 따르면, 편견과 달리 모바일 게임에 돈을 지출하는 게이머들은 대부분 자신의 지출에 대해 만족하고 있는 것으로 드러남
  - 3,000명의 모바일 게이머를 대상으로 한 이번 조사 결과, 월평균 5~20달러를 지출하고 있는 유료 게이머들 중 84%는 자신의 지출이 그만한 효용이 있다고 답했으며, 20달러



- 이상을 지출하는 게이머들의 86%는 자신의 지출에 만족하고 있다고 응답
- 호의적인 응답 비율은 50달러 이상 지출 시 78%, 100달러 이상 지출 시 67%로 지출 규모와 만족도 간에 반비례 관계도 포착됨
  - 유료 게이머 중 22%는 <Candy Crush Saga>에, 9%는 <Clash of Clans>에 유료 결제를 하고 있다고 응답했고, 50달러 이상을 지출하는 게이머의 경우 스마트폰(34%) 외에도 태블릿(19%), 콘솔(17%), PC(24%), 휴대용 콘솔(6%) 등 다른 플랫폼으로도 게임을 이용하는 헤비 게이머로 나타남

▶ 이이디에이알의 애널리스트인 패트릭 워커(Patrick Walker)는 설문조사의 결과가 부분유료화에 대한 편견을 깨트리는 데 일조하고 있다고 평가

- 부분유료화 게임이 충동적인 소비를 조장한다는 인식과 반대로 유료 게이머들은 대부분 자신의 지출에 만족하고 있으며, 부분유료화 게임이 소비자를 착취하고 있다는 주장과 달리 유료 게이머 대다수가 부분유료화의 특성을 파악하고 있는 것으로 확인

[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)



## 글로벌 게임업계, 게이머와의 소통 위해 박람회 참여

지난 8월, 독일에서 개최된 글로벌 게임 박람회인 '게임스컴2013'이 전년 대비 20% 이상의 방문객 증가를 기록하며 성황리에 막을 내림. 참가한 많은 게임업체들이 디지털 마케팅이 충분한 시대에도 직접 고객들과 만남이 중요하다고 강조

### 독일 최대 게임 박람회 '게임스컴2013'

- ▶ 지난 8월 13일부터 17일까지 독일의 쾰른에서 개최된 '게임스컴2013 (Gamescom2013)' 박람회는 전년의 27만 5,000명에서 대폭 증가한 34만 명의 방문객을 기록
  - '게임스컴2013'에는 40개국 635개 업체가 참가해 400여 개의 신작 타이틀을 공개
  - 특히 게임스컴에서는 11월에 출시 예정인 차세대 콘솔 마이크로소프트의 Xbox One과 소니의 플레이스테이션4를 최초로 일반 방문객들을 대상으로 이용 기회를 제공

### 게임업체, 박람회 방문객들 통해 개발 아이디어 획득

- ▶ 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드는 고객들과 직접 소통함은 물론 소셜 미디어상의 노출을 증대시키기 위해 게임스컴 박람회에 참가
- ▶ 양측은 데이터 수집 및 분석 기술의 발전으로 본사에서 얼마든지 실시간 타겟 마케팅이 가능해졌지만, 박람회처럼 고객들과 대면할 수 있는 자리에서 디지털이 제공하지 못하는 가치를 얻을 수 있다고 주장
  - 일렉트로닉아츠의 인기 게임 <FIFA> 시리즈의 데이비드 루터(David Rutter) 제작총괄은 "이번 박람회는 마치 살아있는 트위터 같다"며, 부스를 방문한 고객들과의 대화를 통해 즉각적으로 게임 내용을 수정하고 있다고 밝힘
  - 루터는 또 2,000만 명 이상의 팔로워를 보유한 <FIFA>의 페이스북 계정이 박람회를 통해 상당한 트래픽 증가를 기록했다고 주장
  - 액티비전블리자드의 퍼블리싱 최고책임자인 에릭 허쉬버그(Eric Hirshberg)는 "게임 개발 과정 중에 한발짝 물러서서 객관적으로 게임을 보는 일은 매우 중요하다"며, 박람회에 참가해 개발 중인 게임에 대한 팬들의 반응을 살핌으로써 수정 관련 아이디어를 얻을 수 있다고 역설함

www.reuters.com



## 수학 박사가 만든 교육용 게임 <Wuzzit Trouble>

스탠포드의 수학 박사가 설립한 신생 모바일 게임업체 인너튜브게임즈가 최근 수학 학습에 활용될 수 있는 모바일게임 <Wuzzit Trouble>을 출시. <Wuzzit Trouble>은 톱니바퀴를 활용한 퍼즐로 학습 효과가 뛰어나다는 평가를 받음

### 톱니바퀴 활용한 수학 교육용 게임 <Wuzzit Trouble>

- ▶ 교육용 게임 전문 개발업체 인너튜브게임즈(InnerTube Games)가 최근 출시한 <Wuzzit Trouble>이 뛰어난 수학 학습 효과로 업계의 관심을 받고 있음
  - 인너튜브게임즈는 스탠포드 대학에서 수학을 전공한 케이스 데브린(Keith Devlin) 박사를 포함한 네 명의 개발자가 설립한 신생 모바일 게임업체
  - <Wuzzit Trouble>은 다양한 레벨의 퍼즐을 풀면서 이용자의 수준에 맞는 수학적 개념을 학습할 수 있는 게임으로 톱니바퀴를 이용해 계산해 나가는 콘텐츠로 구성됨
- ▶ 인너튜브게임즈는 <Wuzzit Trouble>의 퍼즐 레벨을 지속적으로 확대해 나갈 방침이며, 상위 레벨은 유료 결제를 통해 즐길 수 있는 수익 모델을 유지할 계획
  - 또 데이터 분석 시스템을 도입해 교사나 교육학 연구자들이 <Wuzzit Trouble>을 교육용 자료로 활용할 수 있도록 할 방침
  - 인너튜브게임즈는 현재 수십 개의 게임 작품을 프로토타입 단계까지 개발한 상태이며, 향후 1년 내에 대수학(algebra) 관련 게임 1개, 기하학(geometry) 관련 게임 1개를 추가 출시할 예정

### 게임의 교육 효과 주장한 데브린 박사

- ▶ 케이스 데브린 박사는 저서 '[Mathematics Education For a New Era](#)'에서 게임은 중학생 정도의 학생들에게 수학을 가르치는 최고의 도구라고 주장한 바 있음
  - 자연 선택을 통해 진화한 인간은 직접 행하면서 익히는 것이 가장 효율적이라고 주장한 데브린 박사는 "자전거 타기와 마찬가지로 수학 역시 직접적인 행위를 거쳐 학습해야 한다"고 강조했다며, 특히 게임은 도파민(dopamine) 분비가 보상으로 따르기 때문에 학습에 더 효과적이라고 주장
  - 그러나 데브린 박사는 <Wuzzit Trouble>은 결국 게임이므로 교육보다는 재미에 더 초점이 맞춰져 있다고 덧붙임



- ▶ <Wuzzit Trouble>은 기존의 학교 교육을 대체하기보다는 교사의 지도가 더해졌을 때 학습 효과가 배가될 수 있는 콘텐츠 구성으로 교육계에서도 호평을 받음
  - 데브리 박사는 교육 현장에서의 게임 활용을 위해 HTML5 기반의 교사 데모 버전을 개발할 계획이라고 언급

[www.forbes.com](http://www.forbes.com)

[그림 2] 교육용 모바일게임 <Wuzzit Trouble> 실행 화면



출처: 포브스([www.forbes.com](http://www.forbes.com))



## 통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 8 ~ 2013. 9. 14)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	370,893	126.1%	33,993,882
	2	플레이스테이션3	소니	116,607	-8.5%	79,200,382
	3	엑스박스360	마이크로소프트	74,301	-2.9%	78,428,290
	4	플레이스테이션 포터블	소니	31,538	-6.8%	79,816,304
	5	플레이스테이션 비타	소니	29,156	-9.2%	5,720,088
	6	Wii U	닌텐도	20,946	-11.3%	3,509,442
	7	Wii	닌텐도	20,044	-3.3%	99,991,466
	8	DS	닌텐도	7,120	-3.0%	153,596,983
소프트웨어	1	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	1,778,558	신규	1,778,558
	2	Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX (플레이스테이션3)	스퀘어에닉스	290,061	26,269.2%	520,452
	3	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	85,319	-42.9%	826,009
	4	NHL 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	71,874	신규	71,874
	5	Saints Row IV (엑스박스360)	딥실버	67,449	-41.7%	929,620
	6	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	66,683	-8.6%	1,207,973
	7	Madden NFL 25 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	61,776	-52.2%	700,755
	8	Diablo III (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	59,508	-63.9%	224,182
	9	NHL 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	57,751	신규	57,751
	10	Diablo III (엑스박스360)	액티비전블리자드	51,019	-65.3%	198,205

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- 광고 채널로 가치 조명 받고있는 게임
- 미국 e스포츠 산업, 주류 무대로 입장
- 구글, 온라인게임에서 동영상 광고 '트루뷰' 지원
- 페이스북, 유니티 SDK로 게임사업 부활 도모
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





## 광고 채널로 가치 조명 받고있는 게임

급성장세를 구가하고 있는 모바일게임은 타겟 마케팅 기회가 많아 광고 채널로 가치가 높다는 주장이 힘을 얻고 있는 가운데, 페이스북과 같은 소셜 미디어도 게임산업의 새로운 광고 채널로 가치를 지니고 있음

### 타겟 마케팅 기회 제공하는 게임, 광고 채널로 각광

- ▶ 지난 8월 21일 LA 지역 미디어 산업 비영리단체 씽크엘에이(ThinkLA)의 주최로 개최된 'Gaming Breakfast' 컨퍼런스에서 게임 광고업체 패대(PaeDae)의 롭 엠리치(Rob Emrich) CEO는 "게임의 특성이 광고 패러다임을 변화시키고 있다"고 주장
  - 온라인 미디어 업체 씨비에스인터랙티브(CBS Interactive)의 벤 하워드(Ben Howard) 프로그래밍 부문 부사장은 "e스포츠의 인기는 광고주들에게 상당한 타겟 마케팅의 기회를 제공하고 있다"고 역설
  - 페이스북의 사이먼 휘트콤(Simon Whitcombe) 게임 부문 총괄 역시 모바일 단말은 사용자가 항상 소지하고 있어 타겟 마케팅이 수월하다는 장점을 갖는다고 주장
  - 엠리치 CEO는 "게임 내 타겟 마케팅의 기회가 있음에도 불구하고 아직까지 제대로 실행되고 있지 못하다"며, 게임의 가치에 대한 재조명이 필요하다고 지적
- ▶ 휘트콤 총괄은 "모바일 이용자들은 약 20%의 시간을 페이스북과 인스타그램(Instagram)에 투자하고 있으며, 그 외의 상당 부분은 게임 이용에 소비 중"이라며 모바일게임의 중요성을 역설
  - 휘트콤은 모바일게임이 2014년에 120억 달러의 매출을 달성할 것으로 전망하면서, 콘솔게임이 이 정도 규모로 성장하는 데는 10년 이상이 걸렸다고 덧붙임
  - 또한 그는 "iOS와 안드로이드 모두 가장 인기 있는 앱 순위에는 항상 게임들이 주를 이루고 있으며, 앞으로도 대부분의 매출은 부분유료화(free-to-play) 모델에서 비롯될 것"이라고 분석

### 페이스북, 게이머 타겟 마케팅 기회와 소통 창구 마련

- ▶ 페이스북은 광고주들에게 특정 게임에 관심이 있는 이용자들을 대상으로 한 타겟 마케팅의 기회를 제공할 뿐만 아니라, 게임 퍼블리셔들이 직접 게임 팬들과 소통할 수 있는 창구를 마련함으로써 매출 증대에 도움이 되고 있음



- 페이스북을 이용하는 하드코어 게이머들 사이에서 e스포츠에 대한 언급이 눈에 띄게 증가하고 있으며, 이러한 게이머들을 대상으로 한 마케팅 기회도 늘어나는 분위기
- 마이크로소프트와 소니의 차세대 콘솔이나 유명 게임에 대한 대화도 상당한 비중을 보이고 있는데, <Grand Theft Auto 5>에 대해서는 하루에 100만 명 이상의 이용자가 언급한 기록도 있음

[www.clickz.com](http://www.clickz.com)



## 미국 e스포츠 산업, 주류 무대로 입장

업계의 기대와는 달리 더딘 성장세를 보였던 미국 e스포츠가 최근 빠른 속도로 세력을 키우는 추세. 특히 미국 정부는 프로게이머들에게 기존 운동 선수와 같은 취업비자를 발행하기로 결정

### 미국 e스포츠, 본격적인 성장세 돌입

- ▶ e스포츠 산업은 부흥을 예견하는 목소리가 오래 전부터 존재해 왔음에도 불구하고 미국에서는 한동안 눈에 띄는 성장을 보이지 못했지만, 최근 e스포츠가 세계적인 인기를 얻으며 본격적인 성장세에 접어들었다는 주장이 제기
  - 2013년 8월 초 개최된 AOS 장르의 온라인게임 <DOTA 2> 토너먼트 생중계는 전 세계 40여 국가에서 최소 100만 명 이상이 시청한 것으로 집계됨
  - 미국 일부 팬들은 다른 인기 스포츠와 마찬가지로 술집에서 단체로 e스포츠 경기를 관람하기도 하는 등의 관람 문화가 확산되면서 일상적으로 e스포츠를 즐기고 있음

### 미국 정부, 프로게이머에게 취업비자 발행

- ▶ 미국 게임업체 라이엇게임즈(Riot Games)는 2013년 7월 13일 미국 정부가 기존 프로 스포츠 선수들에게 줬던 취업(P-1) 비자를 <League of Legends> 프로게이머에게 발급한다고 밝힘
  - 미국 정부가 해외 프로게이머에게 취업 비자를 발급한 것은 이번이 처음으로, 이는 미국 정부가 e스포츠를 정식 스포츠 종목으로 보기 시작했다는 근거로 작용
- ▶ 이번 개정 이후로 프로 팀에 입단하는 프로게이머는 일반 운동선수와 동일하게 6개월 이상 미국 체류가 가능하고, 경기를 통해 획득한 수입도 선수 개인의 합법적인 경제 활동으로 보장
  - 이 정책은 <League of Legends>를 비롯한 <StarCraft 2>, <Dota 2>와 같은 타 e스포츠 종목에도 적용
  - 라이엇게임즈의 더스틴 백(Dustin Beck) e스포츠 부사장은 "이 변화는 정말 역사적이고도 중요한 순간이다"라며 "오랜 시간에 걸쳐 얻어낸 결과이니, 이번 기회로 e스포츠 시장에 새로운 활로가 열렸으면 한다"고 언급

www.gamesindustry.biz



## 구글, 온라인게임에서 동영상 광고 '트루뷰' 지원

구글이 유튜브를 통해 지원해 온 자사 동영상 광고 플랫폼 '트루뷰'를 온라인 게임에서도 지원할 계획이라고 밝힘. 온라인 게임업계는 '트루뷰' 도입을 계기로 동영상 광고주를 대거 견인할 수 있을 것으로 기대

### 소비자의 광고 시청권·거부권 보장한 '트루뷰'

- ▶ 구글의 '트루뷰(TrueView)'는 소비자가 시청할 광고 및 시청 시점 등을 선택하고 제어할 수 있도록 한 동영상 광고 플랫폼으로, 소비자는 광고가 재생된 지 5초가 지난 시점에 광고 건너뛰기를 할 수 있음
  - 광고주는 소비자가 해당 광고주의 광고를 선택하여 광고 전체를 시청했을 경우에만 광고비를 지불
  - 2012년 4월 공식 출시된 유튜브(YouTube) 기반의 동영상 광고 서비스 '에드워드포비디오(AdWords for Video)'를 바탕으로 삽입되는 '트루뷰' 광고는 스트리밍(in-stream), 검색(in-search), 디스플레이(in-display) 등의 유형으로 구분
  - '트루뷰'는 탁월한 광고 효과로 구글의 광고 플랫폼 중 가장 성공적인 플랫폼으로 평가

### 구글, 온라인게임 기반 '트루뷰' 지원

- ▶ 구글은 게임 퍼블리셔들을 위해서 '트루뷰'의 스트리밍 광고 유형을 온라인게임 플랫폼을 통해서도 지원할 계획
  - 그 동안 게임업계는 구글측에 온라인게임을 통한 '트루뷰' 제공으로 동영상 광고주를 견인해야 한다고 어필해 온 것으로 전해짐
  - 구글은 광고주들이 온라인게임을 통한 '트루뷰' 광고 제공을 통해 게이머라는 새로운 소비자층과 접점을 형성할 수 있게 되었다고 강조
- ▶ 게이머들의 유튜브 트래픽이 특히 높게 나타나는 현상도 구글의 '트루뷰' 온라인 게임 플랫폼 수용 행보와 연관이 있는 것으로 해석
  - 구글이 2013년 7월에 발표한 "[Gamers of Youtube: Evolving Video Consumption](#)"에 따르면, 게이머의 95%가 게임 정보 획득 및 엔터테인먼트 용도로 유튜브에 의존하고 있는 것으로 드러남

www.google.com



## 페이스북, 유니티 SDK로 게임사업 부활 도모

페이스북이 유니티의 게임 엔진을 페이스북 게임에 접목시킬 수 있는 SDK를 공개함으로써 향후 페이스북을 중심으로 크로스 플랫폼 3D게임의 개발이 활발해질 것으로 기대됨

### 페이스북, 유니티와 제휴로 크로스 플랫폼 3D게임 개발 확대 기대

- ▶ 지난 2013년 8월 28일부터 30일까지 캐나다 밴쿠버(Vancouver)에서 개최된 유니티테크놀로지(Unity Technologies, 이하 유니티)의 개발자 컨퍼런스 'Unite 2013'에서 페이스북의 유니티 개발자 전용 게임 소프트웨어의 개발 키트 (Software Development Kit, 이하 SDK)가 공개됨
  - 페이스북은 앞서 지난 3월에 게임 개발자들의 3D게임 개발을 돕기 위해 게임 엔진 개발업체인 유니티와 제휴를 체결한 바 있음
  - 유니티는 게임 개발자들 사이에서 인기를 끌고 있는 크로스 플랫폼 3D 게임 엔진을 개발하는 업체
  - 페이스북은 2억 6,000만 명의 게임 이용자를 보유 중이며, 이중 유니티의 웹 브라우저용 플러그인(plug-in)을 설치한 이용자도 9,000만 명을 넘어섬
- ▶ 새롭게 공개된 SDK를 이용할 경우 유니티 엔진을 페이스북 게임에 접목시키는 것이 보다 쉽고 빨라짐
  - 게임 개발자들은 C# 프로그래밍 언어로 제작된 게임을 페이스북은 물론 모바일과 웹 버전으로 쉽게 전환할 수 있음
  - 모바일용으로 개발된 게임도 코드 한 줄을 추가해 쉽게 웹게임으로 변용할 수 있어 기존 인기 모바일게임들이 페이스북 게임으로 재출시될 가능성도 높아짐
  - 게임 개발업체 크문(Cmune)은 자사의 FPS 게임 <Uberstrike>에서, 또 다른 개발업체 매드핑거(Madfinger)는 <Shadowgun: Deadzone>에서 각각 유니티의 엔진을 적용해 페이스북 게임으로 출시함
- ▶ 이번 제휴를 바탕으로 페이스북은 자체 웹 플랫폼인 캔버스(Canvas)는 물론 대표 모바일 OS인 iOS와 안드로이드(Android) 상에서 크로스 플랫폼 3D게임 개발이 활발해질 것을 기대하고 있음
  - 또한, 과거에는 페이스북의 팝업 알림이 게임 몰입을 방해했지만, 유니티의 자체 알림 기능 덕분에 페이스북의 소셜미디어 기능이 게임 이용에 전혀 지장을 주지 않게 됨



## 페이스북, 개발자 친화적 생태계 조성으로 게임사업 부활 모색

- ▶ 소셜게임의 부진과 개발자들의 외면으로 게임사업에 어려움을 겪고 있는 페이스북은 이번 제휴를 통해 다시 한 번 게임사업의 부활을 도모할 계획
  - 지금까지는 페이스북의 웹 플랫폼 게임과 모바일 플랫폼 게임은 상당한 수정을 거치지 않고서는 상호 호환이 어려웠지만, 이번 제휴를 통해 크로스 플랫폼 게임 개발에 있어 비용 절감과 효율성 도모가 동시에 이루어질 전망
  - 또한, 유니티의 게임 엔진은 고품질의 3D 그래픽을 제공해 페이스북으로 하여금 미드코어 및 하드코어 게이머들을 유인할 수 있는 기회를 마련할 것으로 기대됨
  - 페이스북의 게임 개발 매니저 조지 리(George Lee)는 "(페이스북은) 항상 게임 개발자들을 지원할 수 있는 방안을 고민하고 있으며, 페이스북을 중심으로 한 게임 생태계가 보다 건전해질 수 있도록 노력하고 있다"고 밝힘

venturebeat.com

### [그림 3] 크툼의 <Uberstrike> 스크린샷



출처: 크툼(uberstrike.cmune.com)



## 통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 8 ~ 2013. 9. 14)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	34,866	0.8%	40,956,839
	2	3DS	닌텐도	31,802	-7.8%	9,305,534
	3	플레이스테이션3	소니	28,478	-3.7%	24,875,134
	4	Wii U	닌텐도	8,612	-16.4%	1,331,566
	5	Wii	닌텐도	8,589	-1.6%	41,189,021
	6	플레이스테이션 비타	소니	8,394	-3.3%	1,426,485
	7	DS	닌텐도	6,003	-3.6%	52,699,538
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,019	-12.1%	19,742,930
소프트웨어	1	Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX (플레이스테이션3)	스퀘어에닉스	177,261	신규	177,261
	2	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	70,606	-43.2%	691,660
	3	NHL 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	53,392	신규	53,392
	4	Madden NFL 25 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	51,323	-52.1%	585,997
	5	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	36,761	-13.2%	717,725
	6	Saints Row IV (엑스박스360)	딥실버	34,653	-47.3%	564,420
	7	NHL 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	34,122	신규	34,122
	8	Diablo III (엑스박스360)	액티비전블리자드	19,916	-77.7%	109,268
	9	Diablo III (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	17,779	-76.8%	94,352
	10	Saints Row IV (플레이스테이션3)	딥실버	17,354	-45.4%	264,927

출처: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com)

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 9. 24 ~ 2013. 9. 30)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	112,397
2	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	63,181
3	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	51,087
4	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	43,511
5	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	35,000
6	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	29,162
7	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	23,634
8	Pathfinder Online	파이조 퍼블리싱	판타지	다운로드	18,590
9	TERA: Rising	엔매스엔터테인먼트	판타지	다운로드	16,233
10	EVE Online	시시피게임즈	공상과학	다운로드/CD판매	15,029

출처: [www.mmorpg.com](http://www.mmorpg.com)





## 통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Clash of Clans (Supercell)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Hay Day (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
4	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Pocket Trains (NimbleBit LLC)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Pocket Trains (NimbleBit LLC)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Airplane! (Quantum Design Group)	Pet Rescue Saga (King.com)	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Legends of Ooo (Cartoon Network)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc)
6	Pixel Gun 3D - Book World (Alex Krasnov)	Candy Blast Mania (TeamLava)	Big Fish Casino - Free Slots (Big Fish Games)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Big Win NHL Hockey (Hothead Games Inc.)	Slots - Pharaoh's Way (CEPROMEDIA GMBH)
7	Modern Combat 4 Zero Hour (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Modern War (Funzio, Inc.)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Candy Blast Mania (TeamLava)	The Hobbit: Kingdoms of... (Kabam)
8	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Grand Theft Auto: Fruit (Rockstar Games)	Deer Hunter 2014 (Glu Games, Inc.)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga (King.com)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
9	Plague Inc. (Nidem Creations)	Where's My Water? 2 (Disney)	The Hobbit: Kingdoms... (Kabam)	Terraria (505 Games(US), Inc.)	Grand Theft Auto: Fruit (Rockstar Games)	DoubleDown Casino (Dutchie Interactive)
10	SurvivalCraft (Igor Kalicinski)	Legends of Ooo (Cartoon Network)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Pixel Gun 3D Book World (Alex Krasnov)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Solomania- slot machines (Playtika LTD)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 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)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio Mobile Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio Mobile Ltd.)	Pet Rescue Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Castle Clash (IGG.COM)
3	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Zombie Gunship (Limbic)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	FFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts Inc)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Castle Clash (IGG.COM)	SuperGNES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Tricky Tracing (Itch Mania)	Fantasia (Mobage)
6	Grand Theft Auto III (Rockstar Games, Inc.)	Subway Surfers (Kiloo)	BINGO Blitz - FREE Bingo (Buffalo Studios, LLC)	Zombie Gunship (Limbic)	Despicable Me (Gameloft)	Knights & Dragons (GREE, INC)
7	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Modern War - World Domina... (GREE, INC)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games, Inc.)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
8	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Where's My Water? (Disney)	Stickman Downhill (Djinnworks e.U.)	Modern War - World Domina... (GREE, INC)
9	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	MADDEN NFL 25 by EA... (Electronic Arts Inc)	Jackpot Party Casino - Slots (Williams Interactive)	Cogs (Lazy 8 Studios)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Solomania- FREE Slots (Playtika)
10	Modern Combat 4 (Gameloft)	Coin Dozer (Game Circus LLC)	Solomania- FREE Slots (Playtika)	Kingdoms Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Terraria (505 Games Srl)	Megapolis (Social Quantum Ltd)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 모바일 게임업체, 해외 시장 진출에 박차
- PC게임 개발사 진영의 모바일게임 성공 방법
- 글로벌 게임업체, 중국시장 비즈니스모델 수립 난항
- 해외 모바일게임 중국어판, 높은 과금으로 논란
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 게임사 진영, 해외로 게임 개발 거점 마련
- 소니, 플레이스테이션4 전용 가상현실 헤드셋 제작
- 캡콤, 신작 스마트폰 게임 발표회 개최
- 세가, 차세대 업무용게임 개발 기반 'Nu' 공개
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 베트남 모바일 게임시장, 중국 게임업체 선전
- 필리핀, 게임산업 진흥 위한 신규 장학제도 발표
- 스킴포드미디어, 엔비씨와 소니에 자체 솔루션 판매
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 중국 모바일 게임업체, 해외 시장 진출에 박차

중국의 모바일 게임업체들이 자국 시장의 치열한 경쟁을 피해 해외 시장 진출을 모색하고 있는 상황. 특히 일본과 한국에서 모바일게임의 시장성이 높아 중국 게임업체들의 관심이 쏠리고 있음

#### 중국 모바일 게임업체, 극심한 내수 경쟁 피해 해외 시장에 눈독

- ▶ 중국의 모바일 게임업체들이 내수 시장의 극심한 경쟁을 피해 해외 시장 진출을 모색하고 있는 것으로 알려짐
  - 대형 온라인 게임업체들이 속속 모바일게임을 출시하면서 중국의 모바일 게임시장의 경쟁이 더욱 치열해지고 있음
  - 내수 시장에 비해 해외 시장은 모바일 앱 관련 제도가 보다 체계적으로 구축되어 있고, 지적재산권에 대한 보호도 더 확실하다는 이유 또한 개발업체들의 눈을 해외로 돌리는 원인으로 보고 있음
  - 중국의 모바일 앱 시장은 수백 개의 앱스토어가 난립하며 앱 개발의 효율성을 저해하고 있을 뿐만 아니라, 통일된 제도의 마련도 더디게 만들고 있음
  
- ▶ 구글 중국 지사의 벤장(Ben Zhang) 비즈니스 솔루션 부문 총괄은 "일본과 한국은 스마트폰 이용자 기반과 모바일 게임시장의 매출 규모가 크다"며, 일본과 한국 시장은 중국 게임업체들에게 향후 상당한 수익을 창출하는 채널이 될 것으로 전망
  - 모바일 앱 시장조사업체 앱애니(App Annie)가 7월에 발표한 "[Google Play Exceeds iOS App Store in App Downloads by 10% in Q2 2013](#)"에 따르면, 일본과 한국은 안드로이드와 iOS 모두에서 국가별 매출액 규모 상위권을 유지하고 있는데, 특히 안드로이드 시장에서는 일본과 한국이 나란히 1, 2위를 차지
  - 2013년 2분기 기준 한국 휴대전화 이용자의 70% 이상이 스마트폰을 이용 중인 것으로 집계되었고, 일본의 경우 스마트폰 점유율이 아직 25% 수준에 불과하지만 다른 국가에 비해 유료 앱 구매 및 앱 내 결제에 능동적인 것으로 분석됨



- ▶ 한편, 일부 전문가들은 아무리 모바일 게임시장이 성장가도를 달리고 있을지라도 현지 시장에 대한 이해 부족과 불충분한 현지화는 실패의 원인이 될 수 있다며 중국 게임 업체들에게 주의를 당부
  - 모든 시장은 고유의 게임 문화와 사업 모델이 존재하기 때문에 하나의 승리 공식이 모든 시장에서 적용될 수는 없다는 지적이 이어지고 있음

[www.chinadaily.com](http://www.chinadaily.com)



## PC게임 개발사 진영의 모바일게임 성공 방법

중국의 PC게임 개발사들이 잇따라 모바일게임을 출시하고 있으나 실패 사례가 많은 것으로 전해짐. 모바일 게임시장은 기존 게임시장과 차이가 크기 때문에 게임 개발에 앞서 다양한 대내외 요인을 분석해야 한다는 주장이 제기됨

### 모바일 게임시장의 다양한 요소 고려 필요

- ▶ 최근 PC온라인·웹게임을 필두로 한 PC 게임시장의 성장세가 둔화되고 있는 반면, 모바일게임의 열풍으로 기존 게임업체들의 모바일게임 출시가 증가하고 있으나 성공 사례는 아직 소수에 불과
- ▶ 중국의 대표적인 게임정보 리서치 사이트인 게임룩(Gamelook)은 기존 게임과 비교해 모바일게임은 시장의 트렌드, 연구개발, 유통 방식에서 큰 차이가 있기 때문에 게임 개발에 앞서 소재 선택, 콘텐츠 설계, 시장 운영 전략 등 수많은 요소를 고려해야 한다고 분석
  - 특히, 모바일게임 보급에 따라 나타나는 가장 큰 특징은 여성 게이머의 증가이며, 남녀 게이머의 비율이 과거 7:3에서 최근 점차 비슷한 비율을 보이는 추세
  - 이에 따라 게임의 디자인, 소재 선택 시 여성 게이머의 취향을 고려해야 한다고 강조
  - 런하오야오(RUNHAOYAO)의 최신 시뮬레이션 게임 <난난환유세계(暖暖环游世界)>는 부드러운 디자인과 색채로 여성 게이머들로부터 인기를 끌고 있으며, 중국, 대만, 일본 출시 후 애플 앱스토어 유료 게임 다운로드 상위권에 랭크됨
- ▶ 해외 게임업체들은 모바일 게임기획 단계에서 창의적인 게임플레이 구현을 매우 중요시하고 있으며, 중국 게임업체들도 천편일률적인 게임 개발 풍조를 지양하고 새로운 게임플레이 구현에 보다 주력해야 함
  - 기존의 중국 게임들은 게임의 기능 완성도와 체험성, 세부 아이디어 부족 등이 주요 단점으로 지적되어 왔으며, 이러한 단점이 점차 모바일게임에서도 나타나고 있음
  - 게임룩은 "과거 중국의 많은 '짜퉁' 게임이 시장에서 살아남을 수 있었던 주요 원인은 게임 유통 채널이 난립했기 때문"이라며, "향후 소수의 대형 유통업체가 모바일 게임 시장의 유통 채널을 과점하면 품질이 높은 게임이 경쟁우위를 선점할 것"으로 전망

www.gamelook.com.cn



## 글로벌 게임업체, 중국시장 비즈니스모델 수립 난항

중국 게이머들의 지속적인 증가에도 불구하고 글로벌 업체들은 중국 시장에서 비즈니스모델을 성공시키기 힘든 실정이며, 이는 무료 게임을 선호하는 중국 게이머들의 취향과 '해적판' 성행이 주요 원인으로 분석됨

### 부분 유료화 모델, 중국시장에 가장 적합

- ▶ 중국이 글로벌 게임업체들의 중요한 시장으로 부상하고 있는 가운데, 중국의 게임 인구는 꾸준히 증가하고 있으나 대부분 무료 게임을 선호하기 때문에 글로벌 게임 업체들이 비즈니스모델을 성공시키기 어려운 실정
  - 지난 2012년에 공개된 "[2013년 글로벌 모바일 게임산업백서\(2013全球移动游戏产业白皮书\)](#)"에 따르면, 중국 모바일게임 이용자 중 56%는 최초 결제금액이 10위안(약 1,750원) 이하에 불과하는 등 PC게임에 비해 모바일게임 이용자의 결제를 유도하기가 매우 어려운 것으로 분석
- ▶ 유료보다는 부분유료화 모델이 중국 게이머들 입장에서 받아들이기 쉬운 비즈니스 모델이라는 것이 업계의 공통된 의견
  - 중국의 모바일게임 오픈마켓인 '360'의 천지에(陈杰) 부회장은 지난 2013년 7월 25일부터 28일까지 중국 상해에서 개최된 게임쇼인 '2013 차이나조이(ChinaJoy)' 행사장에서 "무료 게임이 가장 좋은 비즈니스모델이지만, 아이템 판매 등 부분유료화를 차선으로 고려할만 하다"며, "게이머는 아이템 구입을 통해 성취감, 만족도를 쉽게 얻을 수 있기 때문에 아이템 부분유료화에 대한 거부감이 낮을 것"이라고 언급
- ▶ 그러나 최근 해외 게임의 부분유료화 방식을 둘러싼 중국 게이머들의 불만이 증가
  - 인기 모바일게임 <Plants vs. Zombies2> 중국어판의 경우, 유료 아이템 8종의 총 구입 비용이 256위안(약 4만 5,000원)으로, 유료 아이템 6종의 구입비용이 108위안(약 1만 9,000원)인 영어판에 비해 결제 비용이 높으며 게이머들의 불만이 끊이지 않음
  - 전문가들은 "부분유료화는 게이머의 심리를 이용한 비즈니스모델로서, 많은 개발사가 게임 난이도를 상향 조정해 유료 아이템 결제를 해야만 다음 스테이지로 진입하도록 설계해 게이머의 승부욕을 자극"한다며, "일부 해외 게임이 지나친 과금 문제로 비난을 받는 이유가 이 점 때문"이라고 분석



## '해적판' 성행, 수익 창출의 걸림돌

- ▶ 해적판이 범람하고 있는 중국 게임시장 풍토 또한 자국 및 해외 게임업체의 사업 추진에 걸림돌로 작용
  - 중국 매체 뉴화(Newhua)는 2013년 9월 13일 기사 "["游戏商业化之痛：用户表情免费 增值服务失灵"](#)"를 통해 게임룩(Gamelook)의 통계 자료를 인용하며, 중국 모바일게임 히트작 <마스터 탱커(我叫MT)>의 전체 다운로드 건수 가운데 iOS 정식 버전 다운로드 건수는 전체의 55%를, 해적판의 다운로드 건수는 45%에 달했다고 보도
  - 일례로, 유럽 모바일게임 개발업체인 럭키프레임즈(Lucky Frames)가 개발한 모바일게임 <Gentlemen!>의 안드로이드 유료 다운로드는 144건에 불과한 반면, 해적판 다운로드 는 총 5만 여건에 달함
  - 이외에도 <Plants vs. Zombies2>, <Where's My Water?> 등 글로벌 인기 모바일게임의 '탈옥' 버전이 게임 정식 출시 이전부터 중국 게이머들 사이에서 성행하는 것으로 확인
  - 중국의 주요 퍼블리셔 중 하나인 아이드림스카이(iDreamSky)는 "해적판의 성행은 관련 법규 미비에서 비롯됐다"며, "퍼블리셔는 해적판 확산 방지를 위해 게이머들에게 정품 사용을 권장하는 수준으로 대응하는 수밖에 없는 것이 현재 실정"이라고 설명
  
- ▶ 전문가들은 해적판 범람으로 인해 수익 창출이 어려운 업체들이 게임 출시 자체가 어려워지는 악순환이 형성될 전망이며, 장기적으로는 정식으로 출시되는 고품질 게임의 수량이 점차 감소해 전반적인 게임 품질 하락으로 이어질 것이라고 지적

www.newhua.com





## 해외 모바일게임 중국어판, 높은 과금으로 논란

해외 게임업체들이 모바일게임 중국어판의 난이도를 상향 조정하면서 아이템 결제 비용이 증가함에 따라, 중국 게이머들의 불만이 높아지고 있음. 해외 게임 업체들은 중국시장에 적합한 과금시스템 마련이 필요하다는 지적이 제기

### 해외 모바일 게임업체, 중국어판의 게임 난이도 상향 조정

- ▶ 다수의 해외 모바일게임 개발업체들이 중국어판의 게임 난이도를 타 외국어 버전 보다 높게 설정했다는 지적이 제기되고 있으며, 이에 대해 개발업체들은 게임의 수명 연장을 위해서라고 강조
  - 게임로프트(Gameloft)는 <Asphalt8> 중국어판에 경기장 레인의 갈림길을 추가하는 등 게임 난이도를 상향 조정해, 게이머들이 반복 플레이를 하거나 골드로 게임 내 차량을 업그레이드를 해야만 게임 스테이지를 클리어하도록 설계
  - 게임로프트는 "난이도 조정의 가장 큰 목적은 게임 수명 연장"이며, "게이머의 플레이 잔류 시간이 증가할수록 결제 가능성과 결제 금액이 높아진다"고 설명
  - 미국 모바일게임 개발업체인 팝캡게임즈(PopCap)가 개발한 <Plants vs. Zombies2>의 경우, 중국 게이머들의 스테이지 클리어 시간이 짧고 후속 콘텐츠가 부족해 중국어판 난이도를 상향 조정

### 중국 시장에 적합한 과금 시스템 미비

- ▶ 업계 전문가들은 해외 개발업체들이 게임 개발 과정에서 본사 임원이 게임 설계와 시장 전략, 과금 책정에 직접 참여하는 경우가 많아, 중국시장을 이해하지 못한 채 과금 시스템 등을 결정하기 때문에 과금 정책의 혼선을 유발한다고 지적
  - 게임로프트의 모바일 RPG인 <Dungeon Hunter4>는 일반적인 RPG에서는 무료로 제공 되는 아이템까지 별도 구매하도록 설계되어 많은 게이머들의 불만을 야기
  - 다수의 개발 스튜디오가 제작에 참여하는 게임로프트의 게임들은 과금 책정 및 시장 운영을 담당하는 전문 인력이 없어, 게임 기획자가 대신 담당하는 것으로 알려짐
  - 전문가들은 "중국 게이머의 심리와 시장 특징 등 다양한 요소에 대한 연구와 분석이 충분히 이뤄진 후에 중국어판의 과금 시스템을 정해야 게이머들로부터 긍정적 평가를 받을 수 있을 것"이라고 지적

www.17173.com



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 9 ~ 2013. 9. 15)	바이두 (2013. 9. 30)	17173.com (2013. 9. 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)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
7	몽삼국(梦三国) (황주전흥)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
8	두신전(斗战神) (텐센트)	완미세계(完美世界) (완미세계)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
9	도타2(Dota2) (완미세계)	두신전(斗战神) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
10	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)

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

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 9 ~ 2013. 9. 15)	바이두 (2013. 9. 30)	17173.com (2013. 9. 30)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	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	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	완미세계(完美世界) (완미세계)	두신전(斗战神) (텐센트)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	두신전(斗战神) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
6	대화서유(大话西游) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
7	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
8	마역(魔域) (91.com)	신무(神武) (다익망락)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
9	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	검망3(剑网3) (킹소프트)
10	신무(神武) (다익망락)	검망3(剑网3) (킹소프트)	드래곤소드(龙剑) (넷이즈)

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



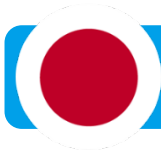
## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

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

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	节奏大师HD (天米信息)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	节奏大师 (Tencent)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	Journey Wars_Super Fighting (FreeWorks)
3	Infinity Blade III (Chair Entertainment)	NinJump Deluxe (Backflip)	Clash of Clans (Supercell)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	大掌门 (Air&Mud Studio)	密室逃脱完美汉化 (小曾个人开发者)
5	ArcherCat (Cravemob)	植物大战僵尸2 (PopCap)	武侠Q传 (Koramgame.com)	Caveman Run (ICLOUDZONE)
6	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	疯狂的方言 (7k7kGames)	博雅德州扑克 (Boyaa)	Sniper Cross Fireline (Good Game Maker)
7	狂斩三国 (KooGame)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	我叫MT Online (國際城) (LOCOJOY)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	PopStar! (Brian Baek)	天天连萌 (Shenzhen Tencent)	魔卡幻想 (iFree)	植物大战僵尸2刷金通关攻略 (天米信息)
9	暖暖环游世界: 搭客实习生 (RUNHAO YAO)	铁血战神 (BEIJING KINGSOFT)	逆轉三國 (ONECLICK)	Asphalt Moto 2 (ICloudZone)
10	Sango Fight (Logic Ball)	我是火影 (Crazyhornets)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	Candy Blast (appgo)

\*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



## 일본게임시장동향

### 일본 게임사 진영, 해외로 게임 개발 거점 마련

과거에 피쳐폰 기반 소셜게임으로 전성기를 누렸던 일본의 주요 게임업체들이 자국 시장 경쟁이 격화됨에 따라, 해외 스마트폰 게임시장 진출에 나섬. 일본 게임업체들은 해외 개발 거점을 신설·확대하고 신규 스마트폰 게임을 출시

#### 일본 게임업계, 스마트폰 게임 현지화 통해 해외 시장 공략에 박차

- ▶ 북미 및 유럽 업체들에 비해 해외 시장 진출이 늦어졌던 일본의 게임업체 진영이 자국 시장 경쟁 과열을 피하고자 메이저 게임업체를 중심으로 해외 스마트폰 게임 개발체제 정비에 나섬
- ▶ 스퀘어에닉스(Square Enix)는 최근 인도네시아의 스라바야 지역에 스마트폰 게임 개발 거점을 오픈해 개발 인력을 포함해 약 30명의 직원을 현지에서 채용했으며, 당분간 일본에서 개발된 게임을 현지어로 번역하고 향후 현지에서 신작 게임들을 개발하거나 타 업체의 게임을 번역, 서비스하는 업무에 착수할 예정
  - 인도네시아의 인구는 약 2억 4,000만 명으로 앞으로 국민소득 향상이 기대되며 일본 게임 콘텐츠의 인기가 높지만 일본 기업 진출이 아직 적은 지역이어서 스퀘어에닉스는 시장 선점을 노리고 있음
- ▶ 반다이남코(Bandai Namco)는 2013년 내에 영국, 프랑스 등 유럽 주요국의 15개 지역에서 게임 스튜디오의 개발 기능을 확충해 스마트폰 게임 개발을 추진할 계획
- ▶ 그리(GREE)와 더불어 일본 소셜게임 플랫폼의 양대산맥으로 꼽히는 디엔에이(DeNA)는 2014년 1분기까지 미국 법인에서 개발한 게임 20종을 런칭할 예정이며 경쟁 업체인 그리 또한 2013년 말까지 신규 게임 5종을 해외 시장에 출시할 예정
- ▶ 글로벌 시장에서 대히트해 누적 다운로드 1,800만여 건을 기록한 스마트폰 게임 <Puzzle & Dragons>로 메이저 모바일 게임업체로 부상한 경호온라인(GungHo



Online)은 <Puzzle & Dragons>를 연내에 유럽 시장에서도 서비스할 예정

- ▶ 이밖에도 지엠오인터넷(GMO Internet)이나 케이랩(Klab), 마블러스에이큐엘(MarvelousAQL) 등 일본의 대기업 및 중견 게임업체들도 해외 스마트폰 게임시장 점유를 위한 전략을 가동 중
  - 일본 최대 규모의 인터넷 서비스 기업 지엠오인터넷은 올해 말까지 한국의 모바일 메신저 '카카오톡'을 통해 RPG 등 스마트폰 게임을 다수 출시할 계획
  - 중견 게임업체 케이랩은 미국 소셜게임 선두 기업인 카밤(Kabam)과 지난 2013년 8월 제휴를 체결해 북미·유럽 시장을 공략 중이며, 주요 엔터테인먼트 기업 중 하나인 마블러스에이큐엘은 중국, 대만 업체 및 스페인 게임 개발사인 브라보게임(Bravo Game) 등과 제휴를 맺고 세계 각지에서 스마트폰 게임을 서비스 중

[www.nikkei.com](http://www.nikkei.com)



## 소니, 플레이스테이션4 전용 가상현실 헤드셋 제작

소니가 플레이스테이션4에서 사용할 수 있는 가상현실 헤드셋 개발을 추진. 내부 테스트 단계에 있는 소니의 헤드셋 제품에 대해 VR 헤드셋 분야의 선두주자 오쿨러스는 소니를 비롯한 대기업의 참여로 관련 시장이 확대될 것이라고 전망

### 소니, 플레이스테이션4용 가상현실 헤드셋 개발 중

- ▶ 소니가 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4 출시에 맞춰 플레이스테이션4에서 사용 가능한 가상현실(Virtual Reality, 이하 VR) 헤드셋을 개발 중이며, 2014년 중 공개할 것으로 알려짐
  - 프로토타입이 공개된 세계 최초의 VR 헤드셋 '오쿨러스 리프트(Oculus Rift)'는 개발자 커뮤니티와 소수의 게이머들 사이에서 높은 관심을 받고 있으며, 소니가 개발 중인 VR 헤드셋도 오쿨러스의 제품과 유사한 방식으로 작동하는 것으로 보임
  - 소니의 VR 헤드셋은 에볼루션스튜디오(Evolution Studios)가 개발한 플레이스테이션4용 레이싱게임 <DriveClub>으로 내부 시연이 이뤄진 상태이며, 플레이어는 헤드셋을 착용한 상태로 차량에 탑승한 것처럼 조종석 주변을 둘러보는 것이 가능
  - 에볼루션스튜디오의 전신인 리버풀스튜디오(Liverpool Studio)는 2008년부터 3D게임을 개발했으나, 2011년 소니가 공격적으로 추진한 3D게임 전략이 실패로 돌아가며 한동안 별다른 주목을 받지 못했음
  
- ▶ 소니는 2012년 말 헤드마운트 디스플레이 'HMZ-T2'를 출시한 바 있으며, 이는 3D게임과 HD 영화 시청용으로 개발되었으나, 게임 이용에 있어 성능이 '오쿨러스 리프트'에 미치지 못하는 상황이라 소니는 새로운 제품 개발을 통해 오쿨러스에 대항할 계획
  - 당초 소니의 VR 헤드셋은 2013년 8월 21일부터 25일까지 독일에서 열린 글로벌 게임쇼 '2013 게임스컴(Gamescom)'에서 공개될 것으로 예상 되었으나, 소니가 별다른 공식 언급 없이 제품 공개를 2014년 이후로 연기한 상황

### 오쿨러스, "소니의 참여로 VR 시장 커질 것"

- ▶ 한편, VR 헤드셋 업계의 선구자로 불리는 오쿨러스는 현재 다수의 기업들로부터 인수 요청을 받고 있지만, 소비자 버전의 제품 출시에 집중하며 인수 제안에는



응하지 않고 있음

- 오쿨러스의 설립자 럭키 파머(Lucky Palmer)는 최근 인터뷰를 통해 당장은 회사 매각에 관심이 없으며, 마이크로소프트와 소니 같은 대기업들이 헤드마운트 디스플레이 시장에 뛰어든다는 것은 시장이 그만큼 성장 가능성이 있다는 의미라며 긍정적으로 평가
- 오쿨러스의 레어드 마라메드(Laird Malamed) COO는 유명 게임 프로그래머 존 카맥(John Carmack)이 CTO로 취임하고 킥스타터(Kickstarter)를 통해 상당한 자금을 유치하는 등 오쿨러스가 세력을 키우긴 했지만 자기들은 스타트업에 불과하다며, 많은 자원을 가진 마이크로소프트나 소니같은 업체들이 뛰어들면 시장이 더욱 커질 것이라고 기대

▶ 업계에서는 마이크로소프트, 닌텐도, 소니와 같은 콘솔 게임업체들이 자사 콘솔과 '오쿨러스 리프트'의 호환성을 지원할 지 여부에 관심이 모이고 있으며, 마라메드 COO에 따르면 현재 이들 업체와 공식적으로 논의된 바는 없으나 가능성은 열려 있는 것으로 파악

[www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net)

[그림 4] 소니의 초기 VR 'HMZ-T2(좌)'와 오쿨러스의 VR '오쿨러스 리프트(우)'



출처: 에지-온라인([www.edge-online.com](http://www.edge-online.com))



## 캡콤, 신작 스마트폰 게임 발표회 개최

글로벌 스마트폰 게임시장에서 살아남기 위한 일본 게임업계의 경쟁이 치열해지고 있는 가운데, 메이저 콘솔게임 개발업체 캡콤이 최근 자사의 신규 전략과 신규 스마트폰 게임을 소개하는 행사를 개최해 주목을 받음

### 캡콤, 기존 게임의 스마트폰 버전 및 새로운 소재의 게임 개발에 주력

- ▶ 일본 주요 게임 개발사 캡콤(Capcom)이 2013년 9월 4일 동경 시부야 소재 클럽하우스인 시부야듀오(Shibuya Duo)에서 신작 스마트폰 게임 발표회를 성황리에 개최
  - 이번 게임 발표회를 통해 캡콤의 CS개발 부총괄을 담당하는 코바야시 히로유키(小林裕幸)는 캡콤의 새로운 전략인 '멀티시리즈 전개' 및 '브랜드 뉴 장르'에 대해 설명
  - '멀티시리즈 전개'란 캡콤이 제공해온 기존의 인기 게임 타이틀 시리즈를 스마트폰 게임으로 출시하는 것을 뜻하며, '브랜드 뉴 장르'는 지금까지의 캡콤 제공 게임들과는 다른 새로운 장르의 게임을 제공하는 것을 의미
  - '멀티시리즈 전개'의 일환으로 이번 행사에서 소개된 신규 게임인 <Dragons Dogma Quest>의 경우, 시리즈 전작들의 세계관을 계승하면서도 가볍게 즐길 수 있는 캐주얼 게임이라는 점이 특징
  - '브랜드 뉴 장르' 전략의 예시로는 철도를 소재로 한 스마트폰 게임 <완승! 전국철도여행(完乗!全国鉄道の旅)>이 공개되었는데, 게이머가 게임 속에 등장하는 일본 전역의 열차들을 이용하며 카드 아이템을 수집하는 내용으로 본격 철도게임을 표방
  - 이 외에도 신규 스마트폰 게임 <몬헌 상점 아이루로 바자회(モンハン商店 アイルーでバザール)> 또한, 아기자기한 게임 그래픽과 함께 쉽고 재미있는 캐릭터 '아이루'를 육성하거나 다양한 게임 내 상점에서 아이템을 사고 파는 게임 내용으로 주목을 받음
  - 이번 행사에서 최초로 공개된 스마트폰 게임 <MONSTER HUNTER SMART>의 경우, 간단한 조작으로 간편하게 사냥을 즐길 수 있어, 유명 콘솔게임인 <Monster Hunter> 시리즈의 즐거움과 캐주얼게임의 장점을 결합한 것으로 평가
  
- ▶ 캡콤은 또한 혁신적인 게임을 추구한다는 목표 하에 개발된 자사 최초의 본격적인 음악게임들을 공개
  - 캡콤이 새롭게 선보인 <CROSS X BEATS>는 아직 구체적인 게임 내용은 비공개이지만 게임 음악업계에서 인기를 구가하고 있는 일본의 유명 작곡가 및 음악 아티스트들이 작업에 참여한 것으로 화제가 됨
  - <CROSS X BEATS>에 참여한 게임 음악 프로듀서인 마에다 나오키(前田尚紀)는 대중 음악 프로듀서로서도 다수의 명곡을 제작한 바 있으며, 향후<CROSS X BEATS>를 위해





일본의 유명 아티스트들과 협업할 예정이라고 전함

- 이미 인기리에 서비스되고 있는 캡콤의 리듬 RPG인 <오토레인저(オトレンジャー)> 역시 컬러풀한 게임 화면, 리듬 액션 및 리듬 RPG의 요소들이 합쳐진 내용으로 캡콤 게임의 변화를 보여줌

- ▶ 한편 캡콤은 세계 3대 게임쇼 중 하나로 9월 19일부터 22일까지 동경에서 개최된 '동경게임쇼 2013(Tokyo Game Show 2013)'에서 스마트폰 게임들은 물론 <전국바사라4(戦国BASARA4)>와 같은 신작 콘솔게임도 공개하며 여전히 콘솔 게임업체로서의 저력을 과시

www.4gamer.net

[그림 5] 캡콤의 신작 <CROSS X BEATS>(우상), <완승!전국철도여행>(좌상), <몬헌 상점 아이루로 바자회>(하) 관련 이미지



출처: 캡콤(www.capcom.co.jp)



## 세가, 차세대 업무용게임 개발 기반 'Nu' 공개

주요 게임 개발업체인 세가가 자사의 기존 아케이드게임 개발 시스템보다 성능이 2배 가량 향상된 차세대 업무용 아케이드게임 개발 기반인 'Nu'를 공개함. 'Nu'가 도입된 최초의 아케이드게임도 11월에 출시될 예정

### 각종 기기와 호환성이 높은 차세대 아케이드게임 개발 기반 'Nu'

- ▶ 주요 게임 개발업체 세가(SEGA)가 2013년 9월 4일 차세대 업무용 게임 범용 기반인 'Nu(뉴)'를 개발했다고 발표
  - 업무용 게임 기반이란 게임 개발 시스템 등이 포함된 플랫폼으로, 아케이드게임 개발 기반을 뜻함
  - 'Nu'는 업무용 게임 기반으로서 최초로 마이크로소프트의 최신 OS(운영체제)인 '마이크로소프트 윈도우즈 임베디드 8 스탠다드(Microsoft Windows Embedded 8 Standard)'를 채택했으며 제 3세대 프로세서인 '인텔 코어 프로세서' 및 엔비디아(NVIDIA)의 최신 아키텍처인 '케플러 지피유(Kepler GPU)'를 탑재
  - 이를 통해 'Nu'의 성능은 세가가 개발해온 기존의 업무용 게임 기반의 약 2배에 달함
  - 'Nu'는 특히 마이크로소프트의 최신 운영체제를 채택해 윈도우즈 PC에서도 용이한 앱 개발을 지원하며, 세가가 지난 2009년에 선보인 차세대 업무용 범용 컴퓨터그래픽(CG) 개발 기반인 '링(RING)' 시리즈로부터의 이식도 가능한 개발 환경을 제공
  - 'Nu'는 또한 윈도우즈와의 호환성도 좋아 각종 단말과 접속도 가능할 전망
  
- ▶ 'Nu'를 이용한 첫 게임 타이틀은 2013년 11월 일본 전역의 아케이드 게임 센터에서 제공 예정인 아케이드게임 <하츠네 미쿠 프로젝트 디바 아케이드 퓨처 톤(初音ミク Project DIVA Arcade Future Tone)>임
  - 세가 측은 이번 최신 아케이드 게임 개발 기반 'Nu' 도입을 통해 아케이드게임 개발에 있어서의 혁신을 촉진할 것으로 기대하고 있으며, 업계에서는 이를 이용한 신작 게임이 어떤 콘텐츠를 제공할지에 대해 이목이 쏠리고 있음

www.gamebusiness.jp



[그림 6] <하츠네 미쿠 프로젝트 디바 아케이드 퓨처 톤>의 이미지



출처: 카렌트(karent.jp)



## 통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 9 ~ 2013. 9. 15)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	284,331	259.1%	12,627,990
	2	플레이스테이션3	소니	10,507	-18.0%	9,501,890
	3	플레이스테이션 비타	소니	6,000	-17.9%	1,799,951
	4	플레이스테이션 포터블	소니	5,113	1.6%	19,847,986
	5	Wii U	닌텐도	4,845	-10.5%	1,067,689
	6	Wii	닌텐도	1,005	-1.1%	12,742,024
	7	엑스박스360	마이크로소프트	178	-2.2%	1,645,883
	8	DS	닌텐도	25	-7.4%	32,982,599
소프트웨어	1	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	1,778,558	신규	1,778,558
	2	AKB1/149: Love Election (플레이스테이션3)	남코반다이	24,308	신규	24,308
	3	Brothers Conflict: Brilliant Blue (플레이스테이션 포터블)	아이디어팩토리	16,793	신규	16,793
	4	Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle (플레이스테이션3)	남코반다이	10,083	-56.6%	449,277
	5	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	9,810	-9.6%	1,429,321
	6	Uta no Prince-Sama: Music 2 (플레이스테이션 포터블)	브로코리	9,697	-85.3%	75,734
	7	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	9,636	-13.2%	261,305
	8	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	9,298	-19.4%	304,512
	9	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3)	유비소프트	8,511	-63.2%	31,645
	10	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	7,778	-3.6%	3,533,355

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
3	Where's My 2014 in Hollywood (Ludia)	Celestial Crystalla (CyberAgent)	Clash of Clans (Supercell)	FINAL FANTASY V (Square Enix)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Chainkronicle (SEGA)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	LINE delocone (NAVER Japan)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	FINAL FANTASY M (Square Enix)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Chainkronicle (SEGA)
5	Minecraft: Pocket Edition (Mojang)	Money Run (Chun Jung Chien)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Minecraft: Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	LINE POP (LINE Corporation)
6	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Celestial Crystalla (CyberAgent)	Clash of Clans (Supercell)	Green Shadow (CyberAgent)	LINE POP (LINE Corporation)	Pro Baseball PRIDE (COLOPL)
7	Cytus (Rayark)	Despicable Me Run (Gameloft)	Chainkronicle (SEGA)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Pocket Knight (Bank of Innovation)	Keri Princess Sweets (GungHo Online)
8	Infinity Blade III (Chair Entertainment Corp)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Dragon League X (Asobism)	Super NES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Keri Princess Sweets (GungHo Online)	LINE PLAY (LINE Corporation)
9	Where's My Perry? (Disney)	Pokemon Game for Android (makoto hishinuma)	Princess Punt Sweets (GungHo Online)	Pushover! Chapter 2 (Dierpy)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
10	باشرواA48 美機アプリ (Crossgate)	The Lord of JAPAN (CyberAgent)	GUNDAM AEWARS (Namco Bandai)	Brainstorm (CyberAgent)	Brainstorm (CyberAgent)	Secret Treasure Hunter (COLOPL)

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



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 베트남 모바일 게임시장, 중국 게임업체 선전

베트남 스마트폰 시장이 연평균 50% 이상의 매출 증가세를 보이며 빠르게 성장. 세부 분야별로는 7,000만 달러에 달하는 모바일 게임시장에서 중국 게임업체의 영향력이 막대한 것으로 나타남

#### 베트남 스마트폰 시장 가파른 성장세

- ▶ 베트남 시장조사업체 아포타(Appota)가 2013년 8월에 발표한 "[Poket guide for Vietnam mobile market](#)"에 따르면, 베트남 스마트폰 시장이 중국에 이어 세계에서 두 번째로 빠르게 성장
  - 베트남의 스마트폰 매출은 연간 50%의 증가율을 기록 중인 것으로 추산
  - 아포타는 2012년 베트남 스마트폰 판매대수가 400만 대에 달한 것으로 집계했으며, 관련 업계는 2013년에 스마트폰 판매대수가 600만 대에 육박할 것으로 전망

#### 모바일 게임시장, 중국 게임업체의 선전

- ▶ 2012년 베트남 게임시장 규모는 약 7,000만 달러에 달함
  - 베트남 모바일 게임시장은 매출의 60%를 주로 카드게임을 비롯한 베트남 사업자의 도박 게임을 통해 견인 중
  - 모바일게임의 수명주기는 3~6개월로, 해당 기간 이후에는 이용자의 활동량 및 이용자 증가율이 급감하는 추세
- ▶ 모바일게임 매출의 40% 가량은 중국 업체들의 게임인 것으로 파악
  - 중국 게임업체들은 일본, 한국, 미국의 게임업체와 달리 문화적 유사성, 지리적 근접성 등을 내세워 베트남 모바일 게임 시장을 성공적으로 침투하고 있는 것으로 평가됨

#### 주요 결제 방식은 SMS, 이통사의 과도한 수수료율이 문제점



- ▶ 주요 모바일 결제 방식은 SMS로, 이동사가 지나치게 높은 모바일 결제 수수료를 부과하는 점은 문제점으로 지적
  - SMS 결제에 대한 베트남 이동사의 수수료율은 40~65%에 달함

### 정부 규제 방향에 따라 시장 성패 결정

- ▶ 한편, 베트남 정부가 최근 모바일 메신저에 대한 규제 방안을 검토 중인 것으로 알려진 바 있어, 정부의 규제가 향후 베트남 모바일 시장의 성장세에 적지 않은 영향을 미칠 것으로 전망
  - 일각에서는 OTT 메신저 전면 차단 가능성도 제기되고 있지만, 정부가 이동업계와 OTT 메신저 업계 사이를 조율해 전혀 다른 규제 방안을 제시할 수도 있는 상황

www.techinasia.com

[표 11] 베트남 모바일 게임시장 개괄

항목	주요 내용
이동통신 가입자	1억 4,600만 명
무선인터넷 이용자	3,400만 명
3G 가입자	1,930만 명
이동사 ARPU	4.1달러
아이폰과 안드로이드폰 사용자 수	1,300만 명
아이폰과 안드로이드폰 비율	40%:60%
아이폰 탈옥 비율	이용자의 60~90% 탈옥
네트워크 모바일게임 수	100개 이상
2012년 모바일 게임시장 규모	7,000만 달러
주요 모바일게임 퍼블리셔	Appota, Kihhoat & Mwork, VTC Online, Soha Game

출처: 테크인아시아(www.techinasia.com)



## 필리핀, 게임산업 진흥 위한 신규 장학제도 발표

ICT 산업을 국가 핵심산업으로 육성하고 있는 필리핀 정부는 최근 종료된 삼보양가시 게임 개발 프로젝트에 이어 게임산업 진흥을 위한 새로운 게임 개발 장학 프로그램을 발표했으며, 이 프로그램은 30명을 대상으로 60일 간 진행될 예정

### 필리핀 정부, 게임 설계 및 개발 위한 장학 프로그램 진행 예정

- ▶ 필리핀 정부 산하의 과학기술부 정보통신원(이하 DOST-ICTO)은 필리핀의 항구 도시인 삼보양가 시(Zamboanga City)에서 최근 성공적으로 종료된 게임 개발 프로젝트에 이어, 새로운 게임 설계 및 개발을 촉진하는 장학 프로그램을 발표
  - 정보통신산업은 필리핀에서 가장 중요한 산업 중 하나로, 특히 IT 관련 아웃소싱을 일컫는 ICT-BPO 산업은 2013년 160억 달러 매출 달성을 목표로 하고 있음
  - 필리핀 과학기술부는 세계적으로 경쟁력 있는 IT 전문가에 대한 수요 증가에 부응하기 위해 자국내 기술인력 양성을 위한 ICT 장학금 및 훈련 프로그램을 꾸준히 시행 중
- ▶ 필리핀에서는 기술교육 프로그램이 잘 발달되어 있으나 교육비용이 상당히 비싼 편으로, 정부의 ICT 지원 프로그램은 관심과 능력은 있으나 자금 여력이 부족한 사람들에게 기회를 제공하는 것을 목표로 하고 있음
  - 정부의 지원 프로그램은 학생들뿐 아니라 스타트업 기업들에게도 필요한 장비와 자원 및 기타 지원을 제공함
  - 또한 수도 마닐라를 제외한 지방 도시들에서도 시행될 계획이며, 특히 'Next Wave Cities Program'은 지방 도시가 자체 아웃소싱 산업 발전을 위해 필요한 자원과 인력을 갖추도록 지원하기 위한 것임
- ▶ 이번에 발표된 장학 프로그램은 특히 게임에 초점을 둔 것으로, 필리핀정보기술 개발센터(UP-ITDC)와 필리핀게임개발자협회(GDAP)가 공동 진행
  - UP-ITDC에서 60일간 진행되는 프로그램은 2D와 3D 게임 개발을 다룰 계획이며, 참여 인원은 총 30명으로 학생과 직업인, 정부 공무원, 실업자, 저소득층에게 참여 기회가 주어질 예정

[www.techinasia.com](http://www.techinasia.com)





## 스킬포드미디어, 엔비씨와 소니에 자체 솔루션 판매

남아공의 게임 플랫폼 업체인 스킬포드미디어는 미국의 엔비씨유니버설과 소니 픽처스엔터테인먼트에 자체 개발한 게임 플랫폼을 화이트라벨 방식으로 제공할 예정으로, 이를 통해 퍼블리셔는 브랜드 인지도 및 수익 향상이 가능해질 전망

### 남아공의 스킬포드미디어, 화이트라벨 방식으로 게임 플랫폼 제공

- ▶ 남아공의 게임 플랫폼 업체 스킬포드미디어(SkillPod Media)는 미국의 대표적인 퍼블리셔 엔비씨유니버설(NBC Universal)과 소니픽처스엔터테인먼트(Sony Pictures Entertainment)에 자체 플랫폼을 화이트라벨 방식으로 제공한다고 발표
  - 스킬포드미디어의 플랫폼은 퍼블리셔와 게임 개발자 간 가교 역할을 하며 퍼블리셔들에게 다수의 게임 개발자들과 통합 가능한 단일 콘텐츠 관리 솔루션을 제공할 예정
  - 스킬포드미디어는 이미 소셜게임 플랫폼 '스킬포드 게임즈(SkillPod Games)'를 운영 중
- ▶ 스킬포드미디어의 플랫폼은 중독성 높은 다수의 캐주얼게임을 제공하며, 앱 내 결제, 광고 및 가입자 확보 등을 통해 수익 창출을 유도
  - 퍼블리셔는 스킬포드미디어의 플랫폼을 통해 브랜드 인지도 및 수익 향상을 기대할 수 있으며, 소니픽처스엔터테인먼트와 엔비씨유니버설은 개발자 커뮤니티와의 관계를 더욱 강화할 수 있게 될 전망
  - 이용자들은 처음 등록만 하면 플랫폼에서 제공되는 모든 게임과 각종 콘텐츠에 접근할 수 있음
  - 이외에도 스킬포드미디어는 향후 웹 및 모바일, 페이스북 및 기타 소셜 플랫폼, 안드로이드, iOS, 어도비플래시(Adobe Flash)/에어(Air), 유니티3D(Unity 3D), HTML5 등 다양한 플랫폼에 게임 개발 서비스를 제공할 예정
- ▶ 지난 2007년 설립된 스킬포드미디어는 아프리카 스타트업 업체들의 신제품 경연 대회인 '데모아프리카(DEMO Africa)'에 선정된 바 있음
  - 동사는 온라인과 모바일게임 플랫폼 및 솔루션 개발에 초점을 두고, 이를 통해 미국과 유럽, 러시아, 아프리카, 호주 등의 퍼블리셔를 공략하고 있음

ventureburn.com





## 통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Crazy Formula (AppgreationSolvae)	Candy Crush Saga (King.com)	Rugby League 2 Quick Match (HomeEntertainmentSupplies)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Oz (Disney)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Poker by Zynga (Zynga)	Heads Up! (Warner Bros.)	Crazy Formula (AppgreationSolvae)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Teen Pati - Indian Poker (Octro)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	I.Q. Test@ (Sartop Rama Cabman)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Moto Heroz (Ubisoft)	Hay Day (Supercell)	Rugby League 2 Gold Edition (HomeEntertainmentSupplies)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Hay Day (Supercell)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	节奏大师 (Tencent Technology)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Pou (Paul Salameh)	天天武侠OL (zhou liang)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Pocket Trains (NimbleBit)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	决战欧冠 (Sage Hunt & Feat)	神魔之塔 (Mad Head)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Texas Poker (KAMAGAMES)	Kingdom Age (Funzio)
5	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Airplane! (Quantum Design Group)	Slotomania (Playtika)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Crazy Formula (AppgreationSolvae)	Modern War (Funzio)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	123猜猜猜 (Gamoji)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Airplane! (Quantum Design Group)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	召唤神兽 for 神魔之塔 (iTrust)	全民打棒球2013 (Joybomb)
3	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	武侠Q传 (Yi Liu)
4	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	My Boo (TapFrog Interactive)	Hay Day (Supercell)	Cytus (Rayark)	Mr. NooO!! (PONOS)	Candy Crush Saga (King.com)
5	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water? 2 (Disney)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	LINE dellooone (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Castle Run (Unity Concept Apps)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Teen Patti - Indian Poker (Octro)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Slotomania (Playtika)
3	Temple Run: Brave (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	FFA 14byEASPORTS™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Where's My Water? (Disney)	Dr. Driving (SUD)	Subway Surfers (Kiloo)	Zombie Gunship (Limbic)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Sots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile)	Zynga Poker (Zynga)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	FFA 14byEASPORTS (EA Swiss Sarl)	Slot City (Dragonplay)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	神魔之塔 (Mad Head)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	FFA 14byEASPORTS (Electronic Arts)	Castle Clash (IGG.COM)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Where's My Water? (Disney)	Congkak (Lipandes)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Knights & Dragons (GREE)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Cat vs Dog (gameexcellent)	Castle Clash (IGG.COM)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile)	Little Empire (Camel Games)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	战斗Online (EFUN COMPANY)	Where's My Water? (Disney)	Star Chef (CanadaDroid)	Monster Warlord (GAMEVIL)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hit Mouse (Magic Air)	Little Empire (Camel Games)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	123猜猜猜 (Gamoji)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	神魔之塔 (Mad Head)	全民棒球2013 (joybomb)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Teka Teki Silang (Berni Mobile)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	城隍庙 (IGG.COM)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile)	Angry Birds Star Wars I (Rovio Mobile)	Top Eleven (Nordeus)	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	城隍庙 (IGG.COM)	武俠Q傳 (Firevale)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo)	Castle Clash (IGG.COM)	Angry Birds Star Wars I (Rovio Mobile)	Emulator GameBox (龙凯)	LINE MASS FISHING (LINE Corporation)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 독일 게임산업, 게임스컴 통해 수익 상승 기대
- 레고, 온라인 게임시장으로 영역 확장
- 유비소프트, 신규 게임 타이틀 7종 출시 예정
- 인기 게임 <Minecraft>, 교육적 효과까지 갖춰 호평
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





## 독일 게임산업, 게임스컴 통해 수익 상승 기대

2013년 상반기에 독일의 PC 및 콘솔게임이 수익 하락세를 보인 가운데, 독일의 게임산업이 2013년 8월 쾰른에서 개최된 글로벌 게임쇼인 게임스컴에서 소개된 새로운 신작 게임들로 인해 상승세로 돌아설 것으로 기대되고 있음

### 독일, 게임스컴의 신작 게임 홍보 효과로 게임 판매 증가 전망

- ▶ 독일 쾰른에서 지난 2013년 8월 21일부터 5일간 개최된 글로벌 게임쇼 '게임스컴 (Gamescom)'에서 400여 개의 신작 게임들이 소개됨
  - 게임스컴에는 80개국으로부터 34만여 명이 방문해 성황을 이루었으며, 행사 시작 전부터 게임스컴 사상 최초로 1층 전시 부스가 전부 예약되어 그 인기를 증명
  - 게임스컴 주최측에 따르면 비즈니스 행사에는 40개국에서 635개의 회사가 참여해, 400여 개의 게임들이 출품된 것으로 집계됨
  
- ▶ 독일은 특히 2013년 상반기에 PC 및 콘솔게임이 하락세를 보여, 게임스컴을 계기로 자국 게임산업이 다시 활기를 띠기를 기대
  - 독일의 PC 및 콘솔게임의 2013년 상반기 수익은 전년 동기대비 3.5% 하락했으며, 업계에서는 이번 게임스컴에서 소개된 신작 게임들에 힘입어 수익이 다시 상승할 것으로 기대하고 있음
  - 전문가들은 게이머들이 차세대 콘솔 게임기 출시를 기다리며 게임을 비교적 적게 구입하고 있기 때문에 게임시장이 슬럼프에 빠진 것으로 분석하고, 이러한 경향이 당분간 계속될 것으로 예측
  - 하지만 2013년 하반기에 출시되는 새로운 콘솔 게임기와 함께 판매될 신규 게임 타이틀들은 저사양 하드웨어와도 쉽게 호환이 가능할 전망이어서 독일 게임업계에 긍정적으로 작용할 것으로 예상됨
  
- ▶ 업계에서는 오는 하반기에 출시될 게임들로 인해 만 1년 동안의 게임 판매량이 총 7,650만 개로 증가할 것으로 기대하고 있음
  - 독일의 인터랙티브 엔터테인먼트 무역협회(German Trade Association of Interactive Entertainment Software, 이하 BIU)의 상무이사인 맥시밀리안 쉥크(Maximilian Schenk)에 따르면 2013년 상반기에 PC, 콘솔, 모바일게임 부문에서 3,440만 개의 게임이 판매되었으며, 하반기에는 7,650만 개로 판매량이 증가할 전망

www.dw.de



## 레고, 온라인 게임시장으로 영역 확장

완구회사로 유명한 레고가 자사의 유명 피규어들을 이용하는 온라인게임을 출시할 예정. 레고는 실제 완구와 연계해 게임 내에서 즐길 수 있도록 하는 시스템을 통해 게이머층에게 어필할 전망

### 완구업체 레고의 온라인게임 <LEGO Minifigures Online>

- ▶ 영국에서 가장 높은 판매고를 자랑하는 장난감 및 완구업체인 레고(LEGO)가 온라인 게임 <LEGO Minifigures Online> 출시를 준비 중인 것으로 전해짐
  - 콘솔 및 PC게임 전문 매체인 엠씨브이(MCV)는 2013년 8월 29일 기사 "[Now LEGO moves into toy-to-game market](#)"을 통해, 시장조사기관 닐슨(Nielsen)의 조사 결과를 인용하며 레고가 매달 영국에서 가장 잘 팔리는 장난감이라고 보도
  - <LEGO Minifigures Online>은 전 세계에서 사랑 받고 있는 레고의 미니 피규어들이 등장하는 것으로, 실물 피규어와 게임 속 캐릭터가 연동되는 시스템임
  - 이용자는 2파운드에 상당하는 미니 피규어를 구입시 제공되는 전용 코드로 해당 피규어의 게임 버전을 다운로드 함으로써 게임 내 피규어 캐릭터를 조작 가능
  
- ▶ <LEGO Minifigures Online>은 현재 노르웨이의 게임 개발업체인 펀컴(Funcom)에서 개발 중이며 기존의 모든 레고 피규어들이 게임에 포함될 예정
  - <LEGO Minifigures Online>은 2014년 하반기에 PC와 iOS 및 안드로이드 버전으로 동시에 출시될 예정
  - 펀컴의 책임 프로듀서인 로렌스 포(Lawrence Poe)는 "우리는 소비자들이 구입한 새 피규어를 열어볼 때와 같은 느낌을 게임 속 캐릭터들한테서도 갖기를 원한다"며, "레고는 높은 가치를 구현하고 있는 기업으로, <LEGO Minifigures Online> 역시 성공 가능성이 높다"고 강조
  
- ▶ 한편 워너브라더스(Warner Bros) 또한 2014년 봄에 개봉 예정인 레고 관련 영화에 맞춰 최신 레고 게임 시리즈인 <LEGO Marvel Super Heroes>를 출시할 계획

www.mcvuk.com



[그림 7] 개발 진행 중인 <LEGO Minifigures Online>의 스크린샷



출처: 펀컴([www.funcom.com](http://www.funcom.com))



## 유비소프트, 신규 게임 타이틀 7종 출시 예정

프랑스에 본사를 둔 글로벌 게임 개발업체인 유비소프트가 2013년 중 연례 쇼케이스 행사를 통해 7개의 새로운 게임 타이틀을 선보일 예정이어서 업계의 주목을 받고 있음

### 유비소프트, 신작 콘솔게임 및 모바일게임 공개 임박

- ▶ 유비소프트(Ubisoft)가 앞으로 연례 쇼케이스 이벤트를 통해 신규 게임 타이틀 7종을 선보일 예정인 것으로 전해짐
  - 유비소프트는 행사장에서 우선적으로 무료로 이용 가능한 신규 PC게임 <Endwar Online>을 공개할 예정으로, 이 게임은 게이머가 제3차 세계대전 이후를 배경으로 한 게임 세계에서 최후의 리더가 되어 영토를 발전시키는 내용. 윈도우즈 및 맥(Mac) 버전으로 제공할 예정이며 출시일은 미정
  - 인기 게임 시리즈 <Assassin's Creed>의 신작 게임 2종도 공개될 예정으로, 소니의 휴대용 게임기인 피에스비타(PS Vita)용 게임을 리메이크한 타이틀인 <Assassin's Creed Revelations HD>와 신규 모바일게임 <Assassin's Creed Pirates>임
  - 리메이크작은 특히 그래픽과 음향 모두 업그레이드되었으며 캐릭터들에게 새로운 임무가 부여됨으로써 게이머들의 관심을 끌 것으로 기대되고 있음
  - 같은 날 공개되는 <Child of Light>의 경우, 일본의 RPG에서 영감을 얻어 개발된 게임으로 '레무리아 왕국'의 공주가 주인공으로 등장해 게임 속 마을에서 발생하는 이상한 현상들을 밝히며 탐험하는 내용임
  - <Child of Light>는 향후 엑스박스360(Xbox 360), Wii U, 플레이스테이션3, PC는 물론 차세대 콘솔 게임기 Xbox One과 플레이스테이션4 용으로 발매될 예정
  - 또다른 신작 게임 <Valiant Hearts> 또한 플레이스테이션3, 플레이스테이션4, 엑스박스 360 및 Xbox One에서 발매되어 비교적 다양한 플랫폼에서 이용 가능할 전망
  - <Valiant Hearts>는 1910년대를 배경으로 한 주요 캐릭터들의 이야기가 상호교차하며 전개되는 내용으로, 게이머는 그 과정에서 캐릭터들이 상호 도움을 주도록 게임을 진행하게 될 예정
  - 마지막으로 iOS와 안드로이드 기반으로 발매될 예정인 모바일게임 <Rabbids>와 <Rayman> 시리즈의 신작 타이틀이 주목을 받을 전망
  - <Rabbids>는 간편한 조작 방식과 150개의 임무를 수행하는 내용이 특징이며, <Rayman> 시리즈 신작은 전작과는 달리 캐릭터의 새로운 능력과 새로이 추가된 75개의 게임 스테이지를 제공할 예정

www.bit-tech.net





## 인기 게임 <Minecraft>, 교육적 효과까지 갖춰 호평

블록으로 가상세계를 구성하는 인기 게임인 <Minecraft>가 비교적 쉬운 게임 설정으로 어린이 게이머의 비중이 높은 가운데, 교육적인 효과까지 발휘하고 있는 것으로 나타나 화제가 되고 있음

### <Minecraft>, 전 세계적으로 선풍적 인기 구가

- ▶ 게임 <Minecraft>가 전 세계에서 장기간에 걸쳐 선풍적인 인기를 끌고 있는 가운데, 게임 제작진들에 따른 최근 게이머 수가 3,300만 명에 달한 것으로 전해짐
  - <Minecraft>는 스웨덴의 인디게임 개발자인 마르쿠스 페르손(Markus Persson)과 그의 회사인 모장(Mojang)에 의해 개발되어 2011년에 정식으로 발매된 게임으로, 다양한 포맷으로 탄생한 3,300만 개의 파생 게임들이 판매되는 등 전 세계적으로 큰 인기몰이 중
  - <Minecraft>에서는 흙, 돌, 모래, 용암 등 여러 물질로 이뤄진 '블록'으로 자신만의 섬터를 만들고 원자재를 활용해 검, 갑옷, 활 등을 제작하여 몬스터들을 물리치고 살아남는 것이 목표
- ▶ <Minecraft>로 인해 다양한 파생사업이 탄생했는데, 특히 게임 플레이 영상을 올리는 유튜브(YouTube)의 채널들이 게이머들 사이에서 큰 인기를 구가
  - 게이머들은 다른 이들이 <Minecraft>를 플레이하는 영상을 시청하면서 얻게되는 다양한 조언들을 본인이 직접 게임을 플레이 할 때 활용
  - 특히 게임에 코멘트를 달아서 영상을 올리는 '요그스캐스트(Yogscast)' 채널은 영국 유튜브 채널 가운데 최초로 조회 수 10억 건을 달성
  - 유튜브에서는 '요그스캐스트' 이외에도 '스카이더키드알레스(SkythekidRS)', '캡틴스 파클즈(CaptainSparklez)', '바잔캐내디언(BajanCanadian)', '컵퀘이크(CupQuake)' 등 많은 인기를 누리는 채널들이 존재

### 게임 전문가 및 교사, <Minecraft>의 학습 효과에 주목

- ▶ <Minecraft>는 게임 환경이 복잡하지 않아 어린이들에게 특히 인기가 있으며, 이로 인해 게임에 몰두하는 자녀들을 걱정하는 부모들도 많은 상황
  - 블록으로 건축을 하는 등 게임 환경 자체가 쉽게 설정되어 있어 <Minecraft>의 팬들 가운데 상당수는 어린이들이며, 특히 9세에서 15세에 이르는 사용자가 많음





- 대다수 학부모들은 자녀가 <Minecraft>에 몰두하는 것이 시간 낭비가 아닌지에 대해 우려를 표출하고 있음

▶ 하지만, 일부 게임 전문가들과 교사들은 <Minecraft>에는 여러 가지 교육적 효과가 있으며, 이러한 효과들에 부모들 역시 주목해야 할 필요가 있다고 주장

- 게임 개발자인 다니엘 래트클리프(Daniel Ratcliffe)에 따르면, 현실에서는 어린이가 프로그래밍으로 해결 가능한 문제가 거의 없지만, <Minecraft>에서 프로그래밍을 통해 문제를 실감나게 해결할 수 있는 과제가 다양하게 존재해, 이들이 컴퓨터 프로그래밍을 학습할 수 있음
- 컴퓨터 프로그래밍 이외에도 부모의 지도 하에 자신만의 게임 서버를 관리하는 등 기술적인 경험을 쌓을 수 있는 기회가 풍부
- 교사인 조엘 레빈(Joel Levin)은 <Minecraft>가 학생들에게 긍정적인 학습 효과를 가져다 준다는 점을 밝히고, 교실에서의 활용 방안을 알려주는 커뮤니티인 '마인크래프트 에듀(MinecraftEdu)'를 공동으로 조직하기도 함

[www.bbc.co.uk](http://www.bbc.co.uk)



## 통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (9. 15 ~ 9. 21)	덴마크 (9. 15 ~ 9. 21)	프랑스* (9. 8 ~ 9. 14)
1	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 락스타게임즈)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
2	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 락스타게임즈)	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)
3	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)
4	Pro Evolution Soccer 2014 (플레이스테이션3, 코나미)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix Limited Edition (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)
5	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Disney Infinity (플레이스테이션3, 디즈니)	Farming Simulator 2013 (플레이스테이션3, 포커스홈)
6	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)	Grand Theft Auto V Collectors Edition (플레이스테이션3, 락스타게임즈)	
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (엑스박스360, 유비소프트)	World of Warcraft Game Card (PC, 액티비전블리자드)	
8	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC, 액티비전블리자드)	
9	Pro Evolution Soccer 2014 (엑스박스360, 코나미)	Sim3: Movie Stuff The (PC, 일렉트로닉아츠)	
10	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)	
순위	스웨덴 (9. 15 ~ 9. 21)	이탈리아 (9. 15 ~ 9. 21)	네덜란드 (9. 15 ~ 9. 21)
1	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 락스타게임즈)	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
2	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 락스타게임즈)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)
3	NHL14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)
4	NHL14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Pro Evolution Soccer 2014 (플레이스테이션3, 코나미)
5	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)
6	World of Warcraft Game Card (PC, 액티비전블리자드)		Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
7	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)		Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
8	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)		FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
9	World of Warcraft 60 Days Game Card (PC, 액티비전블리자드)		Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)
10	Grand Theft Auto V Collectors Edition (엑스박스360, 락스타게임즈)		Rome Total War II (PC, 세가)

\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

출처: [www.chart-track.co.uk](http://www.chart-track.co.uk), [www.mediabiz.de](http://www.mediabiz.de), [www.sell.fr](http://www.sell.fr), [www.gfkhitlist.com](http://www.gfkhitlist.com), [www.multiplayer.it](http://www.multiplayer.it),  
[www.dutchcharts.nl](http://www.dutchcharts.nl)



## 통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)
2	Hatchi (Portable Pixels)	NinJump Deluxe (Backflip)	Clash of Clans (Supercell)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	NinJump Deluxe (Backflip)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Airplane! (Quantum Design)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Hay Day (Supercell)
4	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	I.Q. Test® (Santiago Romani)	Hay Day (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Blast Mania (TeamLava)	Immortalis (Aeria Mobile)
5	LIMBO Game (Playdead)	Grand Theft Auto: iFruit (Rockstar)	Pet Rescue Saga (King.com)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Grepolis (InnoGames)	FIFA 14 (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	NinJump Deluxe (Backflip)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	NinJump Deluxe (Backflip)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Avicii   Gravity (U-Apps)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Immortalis (Aeria Mobile)	Pou (Paul Salameh)	Candy Blast Mania (TeamLava)	Top Eleven (Nordeus)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)	Joe Danger (Hello Games)	Where's My Water?2 (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Pou (Paul Salameh)	NinJump Deluxe (Backflip)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water?2 (Disney)	Hay Day (Supercell)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Avicii   Gravity (U-Apps)	Hay Day (Supercell)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	NinJump Deluxe (Backflip)	FIFA 14 (Electronic Arts)
5	Infinity Blade III (Chair Entertainment)	Airplane! (Quantum Design)	FIFA 14 (Electronic Arts)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	My Boo (Tapps)	Modern War (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Top Eleven (Nordeus)
3	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Scratch That Logo Quiz (Enrasoft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Grand Theft Auto III (Rockstar)	Pet Rescue Saga (King.com)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Stickman Downhill (Djinnworks)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Zombie Tsunami (MobiGame)	Jungle Heat (MY.COM)	Zombie Gunship (Limbic)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Les Jeux Oriants - GRATUIT (kek / zanorg.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Stickman Downhill (Djinnworks)	Castle Clash (IGG.COM)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Zombie Tsunami (MobiGame)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Ruzzle (MAG Interactive)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Knights & Dragons (GREE)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Angry Birds Star Wars II Free (Rovio)	Top Eleven (Nordeus)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Pou (Zakeh)	FIFA 14 (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Modern War (GREE)
5	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Pet Rescue Saga (King.com)	Castle Clash (IGG.COM)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 멕시코 게임업계, 여성의 입지 강화
- 베네수엘라 인디 게임업체, 글로벌 시장 진출
- 콜롬비아에서 콘솔 게임기가 비싼 이유
- 코스타리카 보건부, 댕기열 퇴치 의료용 게임 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





## 멕시코 게임업계, 여성의 입지 강화

게임을 즐기는 여성이 급증하면서 전통적으로 남성 위주로 돌아가던 멕시코의 게임산업에도 여성의 입지가 점차 강화되고 있으며, 게임업계의 여성들은 특히 커뮤니케이션, 협상 능력 등에서 우위를 발휘하고 있음

### 멕시코 게임시장, 여성 게이머 증가로 여성의 입지도 확대

- ▶ 멕시코의 콘솔 게임산업은 전통적으로 남성 위주로 형성되어 왔으나, 미국처럼 최근 여성의 입지가 점차 강화되는 추세
  - CNN 멕시코는 최근 멕시코 여성들이 애니메이션 제작사, 미디어 기업 등에서 프로그래밍과 제작, 유통 등 갈수록 많은 역할을 하고 있다고 밝힘
  - 멕시코의 콘솔게임 사이트인 레벨업닷컴(LevelUp.com)의 관리자인 알리나 발레라(Alina Valera)는 처음 업계에 들어왔을 때는 여성들을 꺼려하는 분위기가 만연했으나 지금은 분위기가 다르다고 언급
  - 그는 또한 미국에서 콘솔게임을 하는 여성의 비중은 2013년 들어 47%로 증가했으며, 멕시코를 비롯한 다른 국가에서도 콘솔게임을 하는 여성들이 거의 절반 가까이 늘어났다고 부연
  
- ▶ 로이터(Reuters)는 지난 2013년 1월 13일 기사 "[Women pry open door to video game industry's boys' club](#)"을 통해, 모바일게임으로 인해 여성 게이머들이 증가하면서 여성 인력의 필요성도 함께 증가하고 있다고 보도
  - 인디 게임 개발업체인 엘레베이터게임스(Elevator Games)의 프로듀서인 스테파니 프로다노비치(Stephanie Prodanovich)는 "여성들은 커뮤니케이션이나 협상 능력, 문제해결 능력에서 남성보다 뛰어나며, 일러스트레이션 부문에서도 보다 보편적이고 친화적인 스타일을 갖고 있다"고 언급
  
- ▶ 그러나 멕시코와 미국의 콘솔 게임업계에서는 여전히 상당한 성차별이 존재하며, 멕시코의 게임업계 종사자 중 여성의 비중은 단 8%에 불과함
  - 프로다노비치는 또한 일부 사람들은 단지 여성이라는 이유로 자신을 이상화하기도 한 다며, 성별이 아니라 능력으로 인정받고 싶다는 희망을 피력

www.latintimes.com



## 베네수엘라 인디 게임업체, 글로벌 시장 진출

엔터테인먼트 산업에서 인디게임의 역할이 점차 확대되고 있는 가운데, 대규모 스튜디오들이 인디 게임 개발에 대한 투자를 강화하고 있어, 베네수엘라의 인디 게임업체들도 선전하고 있는 것으로 전해짐

### 베네수엘라 인디게임 사업자, 글로벌 인지도 확보

- ▶ 최근 인디게임들이 대형 스튜디오들의 게임 못지 않은 인기를 누리며 인지도를 확보하면서 엔터테인먼트 산업의 견인차로 부상함에 따라, 소니컴퓨터엔터테인먼트(이하 소니), 닌텐도, 마이크로소프트 등 글로벌 게임업체들이 인디 게임 개발에 대한 투자에 적극 나서고 있음
  - 소니의 온라인 스토어인 플레이스테이션 스토어(PlayStation Store)의 경우 아예 인디 게임 섹션을 별도로 개설했으며, 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기인 Xbox One의 경우 인디개발사가 개발한 일부 게임에 대해선 자체 퍼블리싱이 허용될 예정
- ▶ 이 같은 인디게임 열풍의 배경에는 누구나 쉽게 접근할 수 있는 유용한 게임 개발 도구의 역할이 컸음
  - '코코스투디(Cocos2D)', '유디케이(UDK)', '유니티(Unity)', '컨스트럭트 2(Construct 2)', '게임 메이커(Game Maker)' 등의 소프트웨어는 특히, 베네수엘라처럼 아직 게임 개발 환경이 열악한 곳에서 더욱 가치를 발휘하는데, 덕분에 베네수엘라의 많은 게임 개발자들이 프로그래밍에 대한 깊은 지식 없이도 자체적으로 게임 개발을 할 수 있게 됨
  - 이러한 게임개발 소프트웨어를 통해 <Heli Taxi>, <Nanomites> 등 세계적으로 유명한 베네수엘라의 게임들이 다수 탄생
- ▶ 베네수엘라의 인디게임 개발자들은 "좋은 게임을 개발하기 위해서는 창의성과 독창성이 가장 중요하지만, 이를 실현시킬 자금을 자체 조달할 여건이 안 된다면 개발자의 능력과 자금 확보를 위한 환경이 조속히 구축되어야 한다"며, 해외 진출 활로 개척을 촉구

[www.eluniversal.com](http://www.eluniversal.com)



## 콜롬비아에서 콘솔 게임기가 비싼 이유

콜롬비아에서 콘솔 게임기의 가격은 지난 2012년에 최대 15%로 관세가 인상되고 16%에 달하는 부가 가치세가 부가됨에 따라 매우 높은 실정. 가격 조정을 위해 관세 부과를 위한 수입품 분류코드의 재조정이 시급한 상황

### 콜롬비아, 높은 관세 및 부가세로 콘솔 게임기 가격 부담 증대

1. 남미 국가들 간의 관세동맹인 안데스 공동체(Comunidad Andina de Naciones, CAN)는 라틴아메리카 공동시장 형성을 위해 점진적인 지역 통합을 추진 중임. 정회원국은 볼리비아, 콜롬비아, 페루, 에콰도르 등이며 준회원국은 아르헨티나, 브라질, 파라과이, 우루과이 등

- ▶ 최근 콜롬비아의 콘솔게임 이용자들 사이에서 콘솔 게임기의 가격이 지나치게 높게 책정되는 것에 대한 불만이 급증하고 있는 것으로 관측
  - 닌텐도의 Wii U가 콜롬비아에 출시되었을 때 고급 패키지의 판매가격이 124만 9,000페소(약 662달러)에 책정되었는데 동일 모델의 미국 판매가는 350달러(약 70만 페소)였음
- ▶ 콜롬비아에서는 콘솔 게임기의 가격 책정 시, 콜롬비아 정부가 매기는 세금과 관세가 포함되는데, 콜롬비아 상업공업관광부는 2012년 초에 게임 및 콘솔 게임기 수입 시 책정되는 관세를 5%에서 15%로 인상한 바 있음
  - 이러한 관세 인상 조치로 인해, 16%의 부가가치세까지 포함하면 게임 및 콘솔 게임기 가격은 최대 31%까지 인상되는 효과가 발생
- ▶ 이에 대해 콜롬비아 정보통신부의 디에고 몰라노 베가(Diego Molano Vega) 장관은 콘솔 게임기의 높은 가격 책정 문제는 콜롬비아의 내부적인 문제만은 아니라고 강조
  - 그는 "콜롬비아가 정회원국으로 가입되어 있는 안데스 공동체<sup>1)</sup>의 수입품 분류 코드는 모든 회원국에 동일하게 적용되는데, 현재 콘솔 게임기는 '당구, 카지노를 위해 제작된 판' 등 소위 사행성 게임용 도구와 같은 레벨로 분류되어 있다"고 언급
  - 몰라노 장관은 또한 이를 시정하기 위해 수입품 분류체계 개선 및 콘솔 게임기에 대한 재분류 조치를 시행할 것을 18개월 쯤 안데스 공동체에 촉구하고 있으나, 아직 진척된 바가 없다고 부언
  - 현행 관세 분류코드 하에서 플레이스테이션4의 제조가를 80만 페소라 가정하면, 부가 가치세(12만 8,000페소) 및 수입 관세(12만 페소)를 더한 판매가는 104만 8,000페소이며 실제 판매가는 현재 129만 9,000페소
  - 이처럼 터무니 없는 가격으로 인해, 오히려 정부 정책이 해적판 기승의 원인이 되는 상황으로, 몰라노 장관은 안데스 공동체 회원국들의 조속한 합의가 시급하다고 강조

www.egamers.com





## 코스타리카 보건부, 땡기열 퇴치 의료용 게임 출시

코스타리카 보건부가 최근 세계보건기구 및 미주보건기구와 공동으로 어린이 및 청소년층을 대상으로 한 PC게임을 출시. 이 게임은 땡기열 등 모기를 매개체로 하는 주요 전염병 퇴치를 위한 의료용 게임으로 주목 받고 있음

### 코스타리카 보건부, 전염병 예방 및 퇴치 위한 의료용 게임 출시

- ▶ 코스타리카 보건부가 최근 세계보건기구 및 미주보건기구와 손잡고 땡기열의 예방 및 퇴치를 목적으로 하는 게임인 <Pueblo Pitanga. Enemigos Silenciosos>를 출시
  - 이 게임은 코스타리카의 땡기열 퇴치를 위한 위생관리 캠페인의 일환으로 지난 2013년 7월 15일 처음으로 공개
  - <Pueblo Pitanga. Enemigos Silenciosos>는 PC에서 이용 가능한 어드벤처 장르의 게임으로 공식 웹사이트([www.pueblopitanga.com](http://www.pueblopitanga.com))에서 무료로 다운로드 가능
  - 이 게임은 땡기열 및 모기를 매개체로 하는 말라리아, 설사, 바일씨병(leptospirosis) 등의 전염병 예방, 치료, 퇴치를 위해 개인 및 공공 위생관리의 중요성을 일깨우는 내용으로 전개되며 어린이와 청소년 층을 주요 타겟으로 하고 있음
  - 게임의 줄거리는 '파비오(Fabio)'라는 주인공이 정체모를 전염병에 걸린 여동생인 '루이사(Luisa)'를 입원시킨 뒤, 병의 원인을 밝히기 위해 '피탕가(Pitanga)'라는 마을 일대를 탐험하는 모험에 대한 것으로, 모기를 매개체로 하는 각종 전염병과 위생관리의 중요성을 게임을 통해 배울 수 있음
  
- ▶ 코스타리카 미주보건기구 지부장인 호르헤 프로스페리(Jorge Prósperi)는 "전염병 예방, 치료 및 퇴치를 위해 개인 및 공중 위생관리에 대한 중요성을 일깨울 수 있도록 IT와 디지털 엔터테인먼트를 적절히 활용했다"고 자평

[www.eltribuno.info](http://www.eltribuno.info)



## 통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	My Boo-Virtual Pet with.. (Tapps Technologija da.)	Clash of Clans (Supercell)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	My Boo-Virtual Pet with.. (Tapps Technologija da.)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Hay Day (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM GmbH)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)
4	Infinity Blade III (Chair Entertainment Group)	Where's My Water? 2 (Disney)	Game of War-Fire Age (Machine Zone, Inc)	Best Park in the Universe (Cartoon Network)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)
5	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Where's My Water? 2 (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pou (Paul Salameh)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water? 2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Apache 3D Sim (iTechGen)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	My Boo-Virtual Pet with.. (Tapps Technologija da.)	Hay Day (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Apache 3D Sim (iTechGen)	Hay Day (Supercell)
5	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	Where's My Water? 2 (Disney)	CSR Racing (NaturalMotion)	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Crazy Formula (Appgeneration Software)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Crazy Formula (Appgeneration Software)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	My Boo-Virtual Pet with.. (Tapps Technologija da.)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Modern Combat 4: Zero Hour (Gameloft)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Hay Day (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	NinJump Deluxe (Backflip Studios)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Where's My Water? 2 (Disney)	Kingdoms of Camelot Battle (Kabam)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Apache 3D Sim (iTechGen)	Beat the Boss 2 (Game Hive Corp.)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Ultimate Mortal Kombat 3 (Kathy Goodfellow)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Ultimate Mortal Kombat 3 (Kathy Goodfellow)	Top Eleven (Nordeus)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Danger Dash (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)	CSR Racing (NaturalMotionGames)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Bomber Man 4 (Suzanne Speier)	FIFA 14 by EA SPORTS (EA Swiss Sarl)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Angry Birds Star Wars I Free (Rovio Mobile Ltd.)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Zakeh)	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	100 Doors: Parallel World (MPI Games)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Ultimate Mortal Kombat 3 (Kathy Goodfellow)	FIFA 14 by EA SPORTS (EA Swiss Sarl)			
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Angry Birds Star Wars I Free (Rovio Mobile Ltd.)	CSR Racing (NaturalMotionGames)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
5	Where's My Water? (Disney)	100 Doors: Parallel World (MPI Games)	World at Arms (Gameloft)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 14 by EA SPORTS (EA Swiss Sarl)			
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Star Wars I Free (Rovio Mobile Ltd.)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)			
5	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Shoot Bubble Deluxe (City Games LLC)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 하반기 온라인게임 신작 20여종 출시 예정
- 모바일게임, 높은 성장률에 가려진 수익성 문제
- 온라인게임, "신작 개발 없이는 미래도 없다"
- 모바일게임 해킹 방지 솔루션 마련 시급
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 하반기 온라인게임 신작 20여종 출시 예정

국내 주요 게임업체들이 2013년 하반기에 신작 온라인게임들의 공개 서비스나 테스트를 대거 추진하고 있어 최근 일부 주요 게임에만 이용자가 쏠려 고착화된 온라인 게임시장에 활력소가 될 것으로 기대되고 있음

### 신작 온라인게임, 경직된 온라인 게임시장 변화 기대

- ▶ 최근 모바일게임에 밀려 상대적으로 주목도가 떨어진 온라인 게임업계에서 올 가을 신작 게임을 런칭하거나 테스트 등을 통해 공개할 예정이어서 활기를 되찾을 지에 대해 이목이 쏠리고 있음
- ▶ 넥슨, NHN엔터테인먼트, 넷마블, 네오위즈게임즈, 위메이드 등을 포함한 주요 게임업체들이 하반기에 신작 온라인게임을 대거 선보일 예정으로, 올해 런칭 예정인 타이틀만 10여 종에 달함
  - 2014년 출시를 위해 하반기에 테스트를 진행할 예정인 신작 게임들까지 포함할 경우 20여 종이 될 전망
  - 넥슨은 2013년 기대작인 <도타2>와 <카운터스트라이크온라인2> 출시를 준비 중으로, 이 중 <도타2>의 경우 국내에서 최고의 인기를 구가하고 있는 <리그오브레전드>의 대항마로 부상할 것으로 기대되고 있음
  - NHN엔터테인먼트는 하반기에 신작 온라인게임 4종을 출시할 예정인데 9월 11일 공개 서비스에 들어간 MMORPG인 <에오스>에 이어 <드라켄상>, <팔온라인>, <아스타> 등이 모두 연내에 출시될 계획
  - NHN엔터테인먼트는 또한 웹브라우저 기반 축구 시뮬레이션게임인 <풋볼데이>를 선보이고 RPG <데빌리언>의 테스트도 진행
  - 신작 게임 <미스틱파이터>의 공개 서비스를 목표로 하고 있는 넷마블은 이외에도 <엘로아>, <브릭포스>, <퍼즐앤나이즈>, <월드히어로즈온라인> 등의 테스트를 연내 진행할 예정
  - 위메이드가 준비 중인 대작 MMORPG인 <이카루스> 또한 연내 서비스될 예정이며, 웹젠의 경우 <아크로드2>의 공개 서비스 및 대표 게임 <뮤>의 후속 타이틀인 <뮤2> 테스트를 준비 중
  - 이 외에도 네오위즈게임즈가 연내에 <코어마스터즈>의 서비스 및 <블레스>와 <바이퍼서클>의 테스트를 목표로 하고 있으며, 각각 한빛소프트는 <월드인오디션>, 엠게임은 <다크폴>, 라이브플렉스는 <쿵푸히어로>를 출시할 예정
  - 다음커뮤니케이션도 기대작인 <검은사막>의 테스트를 진행



- ▶ 업계에서는 이 같은 신작 온라인게임 러시를 계기로 최근 몇몇 상위권 게임으로의 이용자 고착 현상이 뚜렷한 온라인 게임시장에 변화가 일어날 지 주목하고 있음
  - 게임트릭스 기준으로 최근 몇 년간 신작 온라인게임이 인기 순위 10위에 오른 사례는 많지 않으며 특히 지난 2012년부터 최근까지 출시된 게임 중 현재 10위권을 유지하고 있는 게임은 <피파온라인3>와 <블레이드앤소울>이 유일
  - 상위 10개 게임들의 PC방 점유율이 78% 수준에 육박하며, 국내업체인 넥슨과 엔씨소프트, 해외업체인 라이엇게임즈(Riot Games)와 블리자드(Blizzard) 등 4개 업체들의 게임만이 순위에 이름을 올리고 있는 상황
  - 특히 <리그오브레전드>가 이 중에서도 40% 이상을 차지하는 등 쏠림현상이 극에 달해, 일부 업체들은 모바일게임 사업의 집중도를 더욱 높여가고 있음
  
- ▶ 업계의 한 전문가는 "하반기에 다양한 신작이 출시되면 온라인 게임시장에 활력소가 될 것"이라고 기대하면서, "특히 <도타2> 등 주목할만한 대작 게임들도 있어 기존 게임들의 점유율에도 변화가 예상된다"고 전망

game.mk.co.kr, www.kyeonggi.com, www.sportsworldi.com



## 모바일게임, 높은 성장률에 가려진 수익성 문제

모바일게임이 현재 호황을 누리고 있지만, 일각에서는 모바일게임에 주력하는 업체들의 낮은 영업이익률과 이용자 수 대비 저조한 매출 실적을 기록하는 게임들을 지적하며 모바일게임의 미래에 경종을 울리고 있음

2. 반면 온라인게임 중심으로 매출을 거두고 있는 엔씨소프트와 넥슨은 같은 기간 각각 32.4%, 36.7%의 영업이익률을 기록

### 모바일게임 업체, 온라인게임 대비 낮은 영업이익률로 고민

- ▶ 모바일게임의 성장세가 꺾일 줄 모르고 있지만, 일각에서는 모바일게임의 낮은 수익성을 지적하며 무분별한 진출은 위험성이 크다고 주장
  - 지난 2분기 기준, 모바일 게임사업으로 매출이 크게 성장한 씨제이엔엠, 넷마블, 게임빌, 위메이드, 컴투스 등이 20% 이하의 낮은 영업이익률을 기록함
  - 특히, 넷마블의 경우 매출 1,037억 원의 약 57%인 600억 원을 모바일게임에서 거두어들으면서 모바일게임계의 선도기업으로 자리매김했지만, 영업이익은 71억 원에 그쳐 영업이익률 7%를 기록<sup>2)</sup>
- ▶ 모바일게임의 수익성이 낮은 원인은 거쳐야 하는 플랫폼이 많아지면서 수수료가 상승하고 출시 초반 마케팅이 이후 성적을 크게 좌우하면서 마케팅 비용 역시 동반 상승했으며, 게이머들의 지출액이 인기 게임이어도 예상 외로 많지 않기 때문
  - 12%의 영업이익률을 기록한 위메이드는 모바일게임에서 439억 원의 매출을 올렸지만, 지급수수료로 전년 동기 대비 400%가 증가한 237억 원을 지출
  - 게임빌의 경우 지난 1분기에 27%의 영업이익률을 기록한 바 있지만, 마케팅 비용과 로열티가 전 분기보다 4%와 8% 상승하면서 영업이익률이 17%로 급감
  - 또한 인기와 접속률은 높지만, 이와 비교해 매출 실적이 좋지 않은 모바일게임도 적지 않은 것으로 파악
  - 실제로 안드로이드 앱 마켓인 구글플레이(Google Play)의 인기 게임순위와 최고 매출 게임순위를 비교해 보면 이러한 괴리를 확인할 수 있음
  - 최근 인기 순위 2위를 기록한 디즈니의 <달려라 마블>의 경우 아이템을 구입하는 경우가 적어 수익성이 낮은 대표적인 게임 중 하나
- ▶ '빛 좋은 개살구' 게임이 많아진 이유로 이용자들의 소비 패턴이나 게임 이용 행태에 대한 분석이 부족한 점이 지적

www.it.co.kr, news.inews24.com, news.heraldcorp.com





## 온라인게임, "신작 개발 없이는 미래도 없다"

게임산업의 해외 수출을 견인해온 온라인게임이 신작 개발의 감소로 위기를 맞이하고 있다는 우려가 커지고 있는 가운데, 모바일게임에 비해 해외에서 경쟁력을 갖춘 온라인게임에 지속적인 관심을 가져야 한다는 주장이 제기됨

### 수출 효자 온라인게임, 신작 부족으로 위기감 확산

- ▶ 온라인게임 개발업체 수 및 신작 개발 소식이 점차 감소하고 있어 게임업계에서 산업의 미래를 걱정하는 목소리가 높아지고 있음
  - 당장 2년 후인 2015년에는 주요 게임업체의 게임 라인업에서 신작 온라인게임을 찾아볼 수 없는 실정
  - 올 한 해 동안 서비스를 종료한 온라인게임은 45개인 반면 공개서비스를 실시한 게임은 35개로, 신작 게임 수가 눈에 띄게 감소하고 있음
  - 한국콘텐츠진흥원의 '[2012 대한민국 게임백서](#)'에 따르면, 2011년 기준 온라인게임 총 매출액은 6조 2,369억 원으로, 이는 국내 게임산업 매출의 70.8%에 달하는 수치임
  - 또한, 2011년 한국의 문화 콘텐츠 수출액은 약 43억 달러로 이 중 23억 달러는 게임이 거둔 성과이며, 그 중 90% 이상이 온라인게임의 수출에서 비롯됨
- ▶ 기존 게임 업체들의 온라인게임 관련 인력 축소 움직임도 이어지고 있음
  - 한국콘텐츠진흥원이 2013년 6월에 발표한 '[2013년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 \(게임산업편\)](#)'에 따르면, 2013년 1분기 게임산업 상장사 20개 기업의 고용규모는 전년 동기대비 9.7%, 전분기 대비 5.7% 감소한 것으로 나타남
  - 지난 1년 동안 네오위즈게임즈 1,087명(-46.3%), 한빛소프트 117명(-52.9%), 엠게임 43명(-19.5%), 엔씨소프트 547명(-19.5%), 엔에이치엔 482명(-18.4%) 등 온라인게임에 집중하던 업체들의 대규모 인력 감축이 두드러짐
  - 공채 시기인 9월 현재, 온라인게임 업체들의 공개채용 소식은 찾기 어려운 반면 모바일게임에 집중하는 업체들은 개발인력을 대폭 늘리고 있는 상황

### 모바일게임과 외산 게임의 인기, 높은 리스크가 신작 개발 감소 원인

- ▶ 온라인게임 시장규모가 감소했거나 해외 수출, 국내 매출이 급격히 줄어든 상황도 아니기 때문에, 신작 개발이 감소하고 있는 원인이 무엇인지에 대해서도 의견이 분분한 상황



- 일각에서는 일부 모바일게임이 하루에도 수십 억 원의 매출을 올릴 정도로 모바일 게임이 성장하면서 게임 개발사들이 모바일로 이동했기 때문으로 분석
- 일부 전문가들은 국내 온라인 게임개발 감소 배경으로 외산 게임의 높은 점유율을 지적하고 있음
- <리그오브레전드>를 필두로 한 수입 게임들이 PC방 순위에서 50% 이상의 점유율을 보이고 있어, 국내 업체들은 400~500억이라는 큰 개발 비용을 투자해 남은 50%의 점유율을 놓고 경쟁해야 하는 상황
- 또 다른 원인으로는 온라인게임은 개발비가 크기 때문에 상대적으로 리스크가 적고 단기간에 성공 여부를 가늠할 수 있는 모바일게임으로 투자 자금이 몰리고 있는 상황이 지목됨
- 또한, 정부의 게임 관련 규제 정책도 대체로 온라인게임과 관련된 것이 많아 게임업체들의 개발 부담이 더 커지고 있는 점도 문제로 거론됨

▶ 한편 반대 진영에서는 여전히 넥슨이나 엔씨소프트 등과 같은 인기 온라인게임 개발사들은 높은 매출을 기록하고 있다며 온라인게임 시장은 여전히 건재하다고 반박

### 모바일게임보다 온라인게임이 수출 경쟁력 담보

- ▶ 국내에서 모바일게임의 인기가 급격히 늘어나고 있지만, 수출 시장에서도 유사한 성과를 이뤄낼 수 있을지는 장담하기 어려움
  - 모바일게임의 유행에 휩쓸려 해외 시장에서 경쟁력과 수익성 면의 이점이 더 큰 온라인게임에 소홀해서는 안 된다는 전문가들의 주장이 이어짐

game.donga.com, www.kocca.kr



## 모바일게임 해킹 방지 솔루션 마련 시급

최근 PC게임에서와 같이 모바일게임에서도 메모리 해킹, 파일 변조 등 해킹이 증가함에 따라 보안 및 게임업계의 대응이 시급한 상황. PC게임 해킹처럼 모바일 게임 해킹도 한층 복잡해질 전망이어서 모바일게임에 특화된 솔루션이 요구됨

### 모바일게임 해킹, PC게임과 유사한 수법 횡행

- ▶ 국내 언론기사 아이뉴스24뉴스의 2013년 9월 12일 기사 "["해킹 때문에..." 모바일 게임사들 '울상'](#)"에 따르면, 최근 보안 및 게임업계에 따르면 모바일게임 전성 시대가 도래하면서 해킹 위협도 PC에서 모바일로 본격 확산되고 있지만 모바일게임에 대한 보안 수준이 낮아 게임업체들이 마땅한 해결책을 찾지 못하고 있는 것으로 전해짐
  - PC게임에서 일어나던 해킹이 모바일게임에서도 유사하고 나타나고 있는데, 모바일게임 해킹 툴(tool)을 이용한 해킹 시도도 증가 추세
- ▶ 현재 모바일게임에서 가장 큰 위협이 되고 있는 것은 게임 아이템이나 점수 등 주요 게임 데이터를 찾아 위·변조하는 '메모리 서칭(Memory Searching)'임
  - 이는 악의적인 사용자가 '게임 가디언' 등의 메모리 해킹 툴로 해당 게임의 메모리에서 게임 점수나 아이템 값이 차지하는 영역(주소)에 침입해 해당 값을 수정하는 것으로, 이를 통해 100점을 획득할 조건을 1만 점을 얻게 할 수 있음
  - 한 보안 전문가는 "이 같은 해킹은 온라인상에 쉽게 해킹 툴을 확보해 누구나 시도할 수 있다"며, "대부분 '루팅(Rooting)'을 한 경우가 많은 데다 루팅 사용자도 게임을 할 수 있도록 해야 하므로 게임업체가 이를 제어하기는 어렵다"고 설명
  - 루팅은 사용자가 스마트폰에서 운영체제(OS) 관리자 권한을 획득하기 위해서 구조를 변경하는 것으로, 아이폰에서는 '탈옥'이라고 부르고 안드로이드 기반 스마트폰에서는 '루팅'이라고 지칭
- ▶ 또 다른 문제는 정상적인 앱을 원하는 형태로 조작하는 '리패킹(Repacking)'으로, 스마트폰에서 게임 앱 파일(APK)을 추출해 이에 대한 리패킹 작업을 거쳐 코드를 변조, 다시 패킹한 후 배포하는 경우가 해당
  - 리패킹의 경우 악의적인 사용자가 해킹 과정에서 악성코드를 심을 수도 있어 보다 큰 위협을 초래할 가능성이 있으며 다른 사용자가 그대로 게임을 실행할 경우 악성코드 감염은 물론 스마트폰 또한 모바일 디도스(DDoS) 공격에 악용될 우려도 있음



- ▶ 하지만 중소 규모의 업체들이 많은 국내 모바일 게임업계 특성상 아직까지 보안 문제에 대응하기가 어려운 실정
  - 게임업계 관계자들은 "그나마 규모가 큰 회사나 PC게임에서 해킹 문제를 경험해 본 업체는 보안 전담팀을 꾸리는 등 어느 정도 대응하고 있지만 1인 개발자 또는 규모가 작은 업체들은 투자 여력과 보안 전문가가 없어 열악한 상황"이라고 설명
  - 게임빌과 컴투스, 씨제이이앤엠 등 일부 게임업체들은 자사 게임에 보안 모듈을 탑재 하거나 모니터링을 강화하는 등 모바일 해킹에 대응하고 있음
  
- ▶ 상대적으로 수명이 짧은 모바일게임의 특성도 위협을 키우는 요인으로 지목
  - 업계 관계자에 따르면, 모바일게임은 6개월이면 서비스를 접는 경우가 많아 업체들이 보안에 대한 투자를 소홀히 하는 경향이 있으며, 아직까지는 피해가 미미한 편이어서 빨리 수익을 내고 철수하려는 행보도 있는 것으로 전해짐
  - 업계 일각에서는 모바일게임 보안을 강화하면 성능이나 편의성이 떨어진다는 우려도 모바일게임 해킹 대응이 제대로 이루어지지 못하게 만들고 있다는 의견을 제기
  
- ▶ 이외에도 아직까지 모바일게임에 특화된 보안 솔루션이 시장에 많이 나와 있지 않은 점도 게임업체들의 어려움을 가중시키고 있음
  - 현재 시장에 출시되어 있는 모바일게임 보안 솔루션은 웰비아의 솔루션이 유일하며, 최근에는 안랩, 잉카인터넷 등 주요 보안업체들이 모바일게임에 특화된 보안 솔루션을 준비 중인 것으로 전해짐
  - 잉카인터넷의 게임보안 사업부 김성범 팀장은 "모바일게임 해킹은 간단한 메모리 해킹, 파일 변조, 패킷 변조 등 과거 PC게임 해킹이 발달하던 절차와 형태를 답습하고 있다" 며, "앞으로 모바일게임이 복잡하고 다양해지면서 모바일 해킹 수법도 더 복잡해질 것" 이라고 예측

news.inews24.com



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (9. 16 ~ 9. 22)	게임메카 (9. 18 ~ 9. 24)	인벤 (9. 16 ~ 9. 22)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
6	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	에오스 (엔에이치엔)	에오스 (엔에이치엔)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
10	워크래프트3 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스벨게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (9. 16 ~ 9. 22)	게임조선 (9. 16 ~ 9. 22)	게임리포트 (9. 24)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	던전앤파이터 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
8	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	에오스 (엔에이치엔)	던전앤파이터 (넥슨)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	에오스 (엔에이치엔)
10	리니지2 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)

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

출처: [www.gametrics.com](http://www.gametrics.com), [www.gamemeca.com](http://www.gamemeca.com), [www.inven.co.kr](http://www.inven.co.kr), [www.gamenote.com](http://www.gamenote.com), [www.gamechosun.co.kr](http://www.gamechosun.co.kr).

[Gamereport.netimo.net](http://Gamereport.netimo.net)



## 통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 9. 30 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	파이널 판타지5 (액투스소프트)	레저드오버킹 (쿤룬코리아)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	카드의신삼국지 (인크로스)	90날2013도도PLUS (컴투스)	와인드프루터어제로 (케이티에이치)
2	GTA Vice city (셀바스)	레저드오버킹 (인크로스)	파이널 판타지5 (액투스소프트)	레저드오버킹 (쿤룬코리아)	천사와악마2PLUS (모리소프트)	라고로쿠리리탈판 (네오사이언)
3	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	타워오브오딘 (하이원엔터테인먼트)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	아구감독K (씨제이이엔엠)	에반젤린 (디지털프로그)	한판셋다 (오키오키)
4	파이널 판타지4 (액투스소프트)	카드의신삼국지 (인크로스)	파이널 판타지4 (액투스소프트)	델피니아크로니클 (씨제이이엔엠)	출조남시광2SE (하이원엔터테인먼트)	매직마스터즈오리인 (엠엔엠게임즈)
5	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	마이펫타운 (피엔제이)	블스레10익스트림미니 (최유식)	월드팩트PLUSforKakao (디지털프로그)	파이널 판타지 (액투스소프트)	타이니팜 (컴투스)
6	파이널 판타지3 (액투스소프트)	명장전기 (렌렌게임즈)	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	사이터스 (유비누리)	파이널 판타지3 (액투스소프트)	맞쳐너키요노편 (엔타즈)
7	트레이즈시뮬레이터 (인크로스)	삼국지처하영웅저 (에스케이네트웍스)	타이니전프 (모리소프트)	아이돌스타 (애플러스)	워즈드디펜스PLUS (디지털프로그)	안영미강유미맞고 (오키오키)
8	사이터스 (유비누리)	테가이 (모비릭스)	택택특리더 (테일즈샵)	디펜스테크니카 (컴투스)	프리스비2HD (엠투엠엔터테인먼트)	나는아구감독이다 (파티게임즈)
9	파이널 판타지1 (액투스소프트)	다같이 삼국지 (이판컴퍼니리미티드)	링커C (나노엔터테인먼트)	완전한사육3색시미리판 (씨엔제이소프트)	세븐777랜드 (게임보이즈)	킹덤로얄 (게임빌)
10	모던전쟁4:제로이워 (게임로프트)	로드오브나이트츠 (에이콩)	던전앤파이터가경사 (빅스)	세먼마스터즈 (바이코어)	세피라 (셀바스)	아이러브커피 (파티게임즈)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Plaque Inc. (엔데믹 크리에이션)	FIFA 14 (일렉트로닉아츠)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	진격1942 for Kakao (gumi Inc)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	TurboFlv HD (마크포틴)
2	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	Despicable Me for Kakao (게임로프트)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	Despicable Me for Kakao (게임로프트)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	Space Survival (하림하디제이)
3	인피니트블레이드III (체어엔터테인먼트)	레저드오버킹 (쿤룬코리아)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	FIFA 14 (일렉트로닉아츠)	Trickv Story (올레모로조브)	OmiNomNomPony (아론사록)
4	LaaOolardreGuardLight (스퀘어에닉스)	진격1942 for Kakao (구미)	팔라독 (페이지켓)	레저드오버킹 (쿤룬코리아)	All-in-one Mahiack (포직게임즈)	Space Escape (하림하디제이)
5	앵그리버드스타워즈 (로비오엔터테인먼트)	NinJump Deluxe (백플립스튜디오)	Zombie Gunship (림빗)	돼지러너 for Kakao (아프리카TV)	About Love (블랙팬츠스튜디오)	Hyper Pong (마지코)
6	Adult Slot VIP (지노다)	캔디캐쉬마 for Kakao (킹닷컴)	모던전쟁4:제로이워 (게임로프트)	명랑삼국 (엔터테인먼트)	FIFA 12 (일렉트로닉아츠)	리얼사커2013 (게임로프트)
7	Castle Raid (악틱밀)	썬비하이드 for Kakao (게임빌)	스왑피 (디즈니)	쿠키런 for Kakao (데브시스터즈)	소닉더헤지혹 (세가)	정통장기 (모비릭스)
8	LIMBO Game (플레이데드)	내친구윙피 for Kakao (씨제이이엔엠)	앵그리버드스타워즈 (로비오엔터테인먼트)	매일매일박탈카 for Kakao (컴투스)	갱스터베가스 (게임로프트)	Sonic the Hedgehog 4 (세가)
9	Minecraft - Pocket Edition (모장)	온스타일볼 for Kakao (씨제이이엔엠)	파이널 판타지5 (액투스소프트)	캔디캐쉬마 for Kakao (킹닷컴)	Pocket Rally (에릭우)	소도쿠 (실바인비)
10	Hot Sorinas Story (카이로소프트)	iGun Pro HD (크림슨문)	Plants&Zombies (일렉트로닉아츠)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	Raden Leacy (닷에뮤)	던전헌터4 (게임로프트)

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

출처: [www.tstore.co.kr](http://www.tstore.co.kr), [market.olleh.com](http://market.olleh.com), [ozstore.uplus.co.kr](http://ozstore.uplus.co.kr), [itunes.apple.com/kr](http://itunes.apple.com/kr), [play.google.com](http://play.google.com)



## 2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2013년 10월 1일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            강익희 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원  
                         최원진 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 주임연구원
- ▶ 문    의

**한국콘텐츠진흥원** "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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