

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 5월 제1호



## 1. 글로벌 게임시장 동향 5

- 중고 콘솔 게임시장, 디지털 유통으로 위기
- 소셜 게임시장, 유행 정점 찍고 하향세
- 인디게임 개발자, 마이크로소프트보다 소니 선호
- 구글플레이, 게임 앱 매출로 애플 앱스토어 추격
- 유비소프트의 성공요인, 창조적이고 융통성 있는 조직
- **통계** 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

## 2. 북미 게임시장 동향 17

- 디지털 유통 플랫폼 스팀, 정액제 서비스 출시
- 징가, 모바일 전환 지연으로 부진
- 캐릭터 IP를 적극 활용한 게임 <Disney Infinity> 주목
- 하드코어 게임을 겨냥한 3D 입체영상 모니터 등장
- **통계** 미국 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMORPG 순위
- **통계** 북미 App Store 게임 순위
- **통계** 북미 Google Play 게임 순위

## 3. 아시아 게임시장 동향 27

### 중국 게임시장 동향 28

- 2013년 중국 모바일 게임시장, "양극화 현상 심화"
- 이통사 '앱 내 결제', 모바일게임 성장동력으로 작용
- 중국 게이머, 애국 강조하는 자국 게임에 관심 저조
- 중국 모바일게임 수익성, 점차 개선 전망
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위
- **통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### 일본 게임시장 동향 36

- 닌텐도의 독창적 게임 개발을 위한 고립화 전략
- 코나미, 전방위적 멀티플랫폼 콘텐츠로 승부
- CESA, 일본 콘솔게이머 이용 행태 조사 결과 공개
- 경호온라인, 모바일게임 콜라보레이션으로 화제
- **통계** 일본 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



## 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 게임업체 자팩, 노키아 스토어 1억 다운로드 돌파
- 인도네시아 아게이트 스튜디오, 피쳐폰 게임시장 공략
- 아랍에미리트연방의 게임 디자인 아카데미, 졸업생 배출
- 자선 모바일게임 <Sidekick Cycle> 출시 임박
- **통계** 기타 아시아 App Store 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 Google Play 게임 순위

## 4. 유럽 게임시장 동향

53

- 영국, 게임에 대한 창조분야 세금감면책 적용 추진
- 러시아 게임산업 수익규모, 영화산업 추월
- 노르딕 게임즈, THQ의 게임 IP 대량 매입
- 차트부스트, 신규 모바일게임 광고 솔루션 개발
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위
- **통계** 유럽 App Store 게임 순위
- **통계** 유럽 Google Play 게임 순위

## 5. 중남미 게임시장 동향

63

- 멕시코 게임산업, 일관되고 지속적인 노력 필요
- 페루 수자원공사, 마이크로소프트와 온라인게임 공모전 개최
- 글로벌 소셜게임 업체들, 칠레 시장 공략
- 우루과이 UNIR 대학, 게임 관련 콩그레스 개최
- **통계** 중남미 App Store 게임 순위
- **통계** 중남미 Google Play 게임 순위

## 6. 국내 게임시장 동향

71

- 카카오톡, 국내 모바일게임 수출 플랫폼으로 작동
- 국내 게임산업, "국내에서는 '모바일', 해외에서는 '온라인'"
- 국내 부분유료화 시장, '착한 유료화'로 변신
- 국내 게임시장, 게임업계의 자율 규제 필요성 제기
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 중고 콘솔 게임시장, 디지털 유통으로 위기
- 소셜 게임시장, 유행 정점 찍고 하향세
- 인디게임 개발자, 마이크로소프트보다 소니 선호
- 구글플레이, 게임 앱 매출로 애플 앱스토어 추격
- 유비소프트의 성공요인, 창조적이고 융통성 있는 조직
- **통계** 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위





## 중고 콘솔 게임시장, 디지털 유통으로 위기

모바일게임의 확산이 가속화되고 게임 타이틀의 디지털 유통이 보편화되고 있어 중고 콘솔 게임시장이 머지 않아 사라질 것이라는 전망이 대두되고 있는 가운데, 중고 시장이 고객 기반을 유지하는 동력이라는 반론도 제기

### 중고 콘솔 게임시장 침체, 장기적으로는 게임업계의 실

- ▶ 게임업계에서는 중고 콘솔 게임시장이 모바일게임의 인기와 디지털 유통의 확대로 인해 점차 사장될 것으로 전망
  - 모바일게임이 다양해지고, 디지털로 게임을 제공하는 콘솔게임들이 늘어나면서 중고 콘솔 게임시장의 규모가 감소하는 추세
  - 인터넷 속도가 빨라지면서 가까운 미래에 콘솔게임 디스크를 사용하는 경우가 완전히 사라질 것이라는 전망도 제기
  - EA, 액티비전 블리자드, 유비소프트 등 주요 글로벌 게임 퍼블리셔들은 몇 년 전부터 콘솔게임 타이틀의 일부 기능을 제한하면서 콘솔게임의 디지털 콘텐츠(Downloadable Content, 이하 DLC)를 이용하도록 이용자들을 유도하고 있음
  - 대부분의 주요 콘솔게임 개발업체들이 전용 플랫폼을 통해 DLC를 유통하고 있는 가운데, MS의 최신 게임콘솔 Xbox에서는 디지털게임만 이용 가능해질 전망
  
- ▶ 글로벌 게임콘솔 제조업체와 게임 개발사들은 DLC 유통을 통해 단기적으로 매출 증대를 기대할 수 있지만, 장기적으로는 고객 기반을 상실할 위험도 존재
  - 미국 중고 게임 전문 매장 운영체인인 게임 오버 비디오게임즈(Game Over Videogames)의 David Kaelin CEO는 "DLC는 이용자들이 보다 적은 비용을 내면 된다는 이점이 있지만, 사실 그만큼 더 적은 가치를 제공한다"며, "게임 타이틀(디스크)을 소유할 수 있다는 것은 상당한 가치"라 주장
  - 그는 또한 <Super Mario Bros.>나 <Legend of Zelda>와 같은 유명 콘솔게임 시리즈는 중고 시장에서 계속 되팔리면서 신작에 대한 구매를 촉진하는 역할을 하기 때문에, 디지털로만 유통을 하는 것은 이러한 고객 기반을 포기하는 것이라 평가
  - 글로벌 금융 서비스 업체 웹부시모건(Wedbush Morgan Securities)의 마이클 패처(Michael Pachter) 애널리스트는 "많은 게임 이용자들이 새로운 타이틀 구매를 위해 기존 게임을 중고 시장에 팔고 있고, 신작 게임에 부담을 느끼는 다수의 이용자자들이 중고 게임을 사고 있다" 며, 콘솔 게임업체들이 디지털 유통을 고집한다면 오히려 고객의 외면을 받을 것으로 전망

www.statesman.com



## 소셜 게임시장, 유행 정점 찍고 하향세

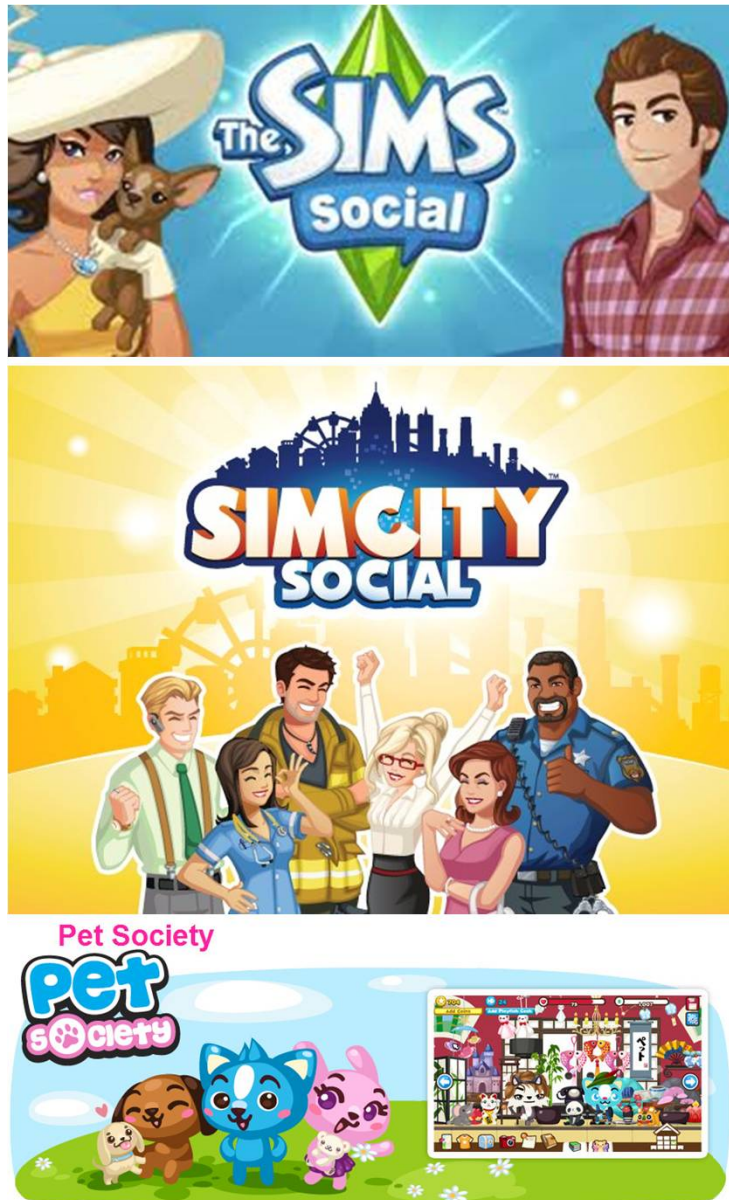
시장조사기관 슈퍼데이터 리서치는 최근 발표한 보고서를 통해 2013년 3월 미국 소셜게임 이용자 수가 전월 대비 1,000만 명 정도가 감소했으며 1년여 만에 2억 명을 밑도는 수를 기록했다고 지적

### 공급 초과 및 모바일 게임시장 성장으로 소셜게임의 인기 하락

- ▶ 시장조사기관 슈퍼데이터 리서치(SuperData Research)가 2013년 5월 16일 발표한 보고서 "[US digital games market: April 2013](#)"에 따르면, 2013년 3월 미국 소셜게임 이용자 수가 전월 대비 무려 1,000만 명이 감소
  - 슈퍼데이터 리서치의 주스트 반 드레우넨(Joost van Dreunen) CEO는 1년 여 만에 처음으로 소셜게임 이용자 수가 2억 명을 밑돌았다고 밝히면서, "소셜 게임시장이 확실히 하향세"라고 평가
  - 비슷한 시기에 글로벌 게임 퍼블리셔 EA는 소셜게임 부문 자회사인 플레이피쉬(Playfish)를 통해 서비스한 소셜게임 타이틀 <The Sims Social>과 <SimCity Social>, <Pet Society> 등 3종을 중단할 예정이라고 발표
  
- ▶ 소셜 게임시장의 하향세는 소셜게임의 공급 초과와 모바일게임의 이용 확산 때문으로 풀이
  - 주스트 반 드레우넨 CEO는 "2011년과 2012년에 상당한 투자 자금이 소셜게임으로 집중되면서 성장이 가속화되었지만, 지속적인 게임 공급 증가가 결국 공급 초과를 유발해 게임의 가격 하락과 투자 축소로 이어졌다"고 분석
  - 그는 또한 "모바일게임은 무선 인터넷으로 언제 어디서나 이용이 가능하다는 장점이 있기 때문에, 많은 소비자들이 모바일 플랫폼으로 점차 이동하는 추세"라고 언급
  - 글로벌 시장조사업체 테크새비 글로벌(TechSavvy Global)의 스코트 스테인버그(Scott Steinberg) 컨설턴트도 "소비자들은 게임을 즐기고 싶어하지만 시간적 여유가 부족하기 때문에 어느 곳에서나 즐길 수 있는 모바일게임 수요가 더욱 증가할 것"이라고 분석
  
- ▶ 그러나 여전히 소셜게임의 유료 이용자 수에는 큰 변화가 없기 때문에 당분간 매출 규모는 유지될 것으로 전망
  - 주스트 반 드레우넨 CEO는 "현재 소셜 게임시장 하향세는 대부분 무료 이용자 이탈로 비롯된 것"이라며, "400~500만 명으로 추산되는 소셜게임 유료 이용자들은 지속적으로 소셜 게임산업의 동력으로 남아있을 것"이라고 전망



[그림 1] 서비스가 중단된 <The Sims Social>(상), <SimCity Social>(중), <Pet Society>(하)의 이미지



출처: EA





## 인디게임 개발자, 마이크로소프트보다 소니 선호

최근 게임업계에서 인디게임 개발자들이 마이크로소프트의 품을 떠나 소니로 모여드는 현상이 포착. 마이크로소프트의 과도한 업무 프로세스와 소니의 우호적인 행보로 인해 나타난 결과로 풀이

### 인디게임 개발자와 충돌하는 마이크로소프트, 독립 개발자 전폭 지원하는 소니

▶ 현재 인디게임<sup>1)</sup> 개발자들은 업무 방식 등의 문제로 마이크로소프트보다는 소니 플랫폼을 통한 게임 유통을 선호하는 것으로 관측

- 퍼즐 장르의 인디게임 <Braid>의 제작자로 유명한 조나선 브로우(Jonathon Blow)는 "마이크로소프트는 인디게임 개발자들을 최대한 활용해 원하는 바를 얻어내는 업무 프로세스를 고집하고 있어 인디게임 개발자와의 관계에 문제가 많다"고 주장
- 액션 어드벤처 장르의 게임인 <Retro City Rampage>를 제작한 인디게임 개발자 브라이언 프로빈시아노(Brian Provinciano)는 "마이크로소프트의 비효율적인 업무 방식을 공개적으로 비판하자 'Xbox Live Arcade<sup>2)</sup>'를 통한 게임 출시가 취소된 경험이 있다"며, "마이크로소프트는 이후 과도한 승인 절차와 6개월 간의 협상을 거친 후에야 겨우 게임을 출시해줬으며, 게임 요금을 원가보다 낮추는 실수를 저질러 금전적인 손해도 야기했다"고 토로
- 그는 "반면 소니는 비용을 부과하지 않고 게임을 홍보해주는 등 인디게임 개발자에게 매우 우호적인 방식으로 지원을 아끼지 않았다"고 언급

▶ 업계 관계자들은 소니가 인디게임 개발자 진영에서 마이크로소프트에 대한 악평이 속출하는 상황을 역으로 이용해 인디게임 개발자들을 끌어 모음으로써, PlayStation을 차세대 핵심 게임 플랫폼으로 끌어올리려 하는 것으로 해석

- 관련 업계에서는 소니가 이 같은 전략을 이어가고 마이크로소프트가 기존의 강압적인 태도를 고수한다면 차세대 게임시장에서 소니와 마이크로소프트 사이의 역학관계에 큰 변화가 있을 것으로 관측

### 북미 게임 개발자 중 53%가 스스로 인디게임 개발자로 인식

▶ 한편, 글로벌 게임 개발자대회 'Game Developers Conference(GDC)'에서 최근 2013년

1. 인디게임(Indie game)은 주로 개인이나 소규모의 단체들이 비교적 저비용으로 개발하는 게임을 의미. 최근에 인터넷 보급률이 증가함에 따라 디지털 배급이 손쉽게 가능해지면서 인디게임의 개발이 점차 활발짐
2. 마이크로소프트의 콘솔 기반 온라인 게임 다운로드 플랫폼
3. GDC가 2013년 3월 25일부터 29일까지 북미 게임 개발자 2,500명을 대상으로 실시



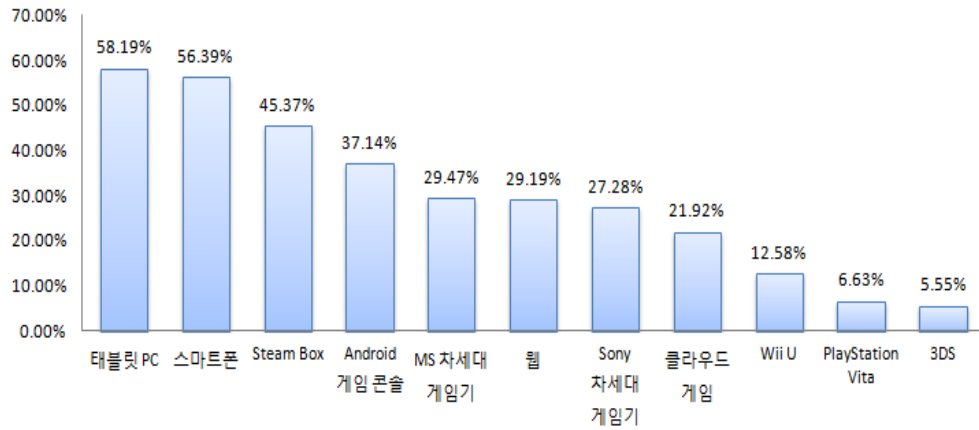
컨퍼런스 참석자를 대상으로 수행한 설문조사<sup>3)</sup>에 따르면, 북미 게임 개발자의 53%가량이 스스로 인디게임 개발자라고 응답하는 등 인디게임 개발자 수는 점차 증가하고 있는 것으로 파악

4. 스팀박스는 게임 유통업체 밸브에서 고안한 게임 단말로, PC 게임을 TV에서 즐길 수 있는 차세대 게임 기임. 아직 시제품이 출시되지 않고 있음

- 인디게임 개발자들은 과거 소니, 마이크로소프트 등 메이저 게임 플랫폼을 통한 게임 유통 기회를 포착하는 데 큰 관심을 보이면서도, 최근에는 모바일 단말 등 다양한 차세대 게임 플랫폼을 통해 게임을 유통하는 전략에도 주력 중
- 북미 게임 개발자 중 58.19%가 게임 플랫폼 중 태블릿PC에 큰 관심을 보이고 있으며, 다음으로 스마트폰 56.39%, 스팀박스(Steam Box)<sup>4)</sup> 45.37%, 안드로이드 게임 콘솔 37.14% 순으로 나타남

www.wired.com

[그림 2] 북미 게임 개발자들이 관심을 갖고 있는 게임 플랫폼(중복 응답)



출처: GDC



## 구글플레이, 게임 앱 매출로 애플 앱스토어 추격

2013년 1분기 앱스토어 시장에서 구글플레이가 두드러진 약진을 보임. 애플 앱스토어가 여전히 전체 매출에서는 압도적이지만, 구글플레이는 일본과 한국에서의 게임 앱 수익 증대에 힘입어 빠르게 성장

### 2013년 1분기 앱스토어 시장, 구글의 성장세 주목

- ▶ 시장조사기관 카날리스(Canalys)에 따르면, 2013년 1분기 글로벌 앱스토어 시장 매출은 약 22억 달러이며, 이 중 애플 앱스토어의 매출이 14억 8,000만 달러로 전체의 72%라는 압도적인 시장 비중을 유지하고 있는 가운데 구글플레이는 매출 비중 18%로 2위를 기록
- ▶ 한편, 모바일 앱 분석업체 앱 애니(App Annie)는 구글플레이의 2013년 1분기 매출이 애플 앱스토어의 38.5% 수준에 달한 것으로 추정
  - 이는 구글 플레이의 수익 규모가 애플 앱스토어의 1/10에 불과했던 2012년 대비 대폭 상승한 수치이며, 직전 분기대비 90%의 매출 성장을 기록한 셈
- ▶ 반면 애플 앱스토어 수익은 직전 분기대비 25% 성장하는 데 그쳐, 아이폰과 아이패드의 판매 부진 예상으로 주가 하락에 시달리고 있는 애플의 시름이 더욱 깊어짐
  - 카날리스의 아담 다움(Adam Daum) 수석 애널리스트는 구글플레이가 빠른 속도로 성장하고 있긴 하지만 2016년까지는 애플이 시장 선두를 지킬 것으로 예상

### 구글, 게임 앱의 인기로 매출 상승세

- ▶ 안드로이드 단말의 인기 상승에도 불구하고 애플이 앱스토어 시장에서 여전히 선두를 지키고 있는 가장 큰 이유는 단순한 결제 시스템인 것으로 분석
  - 앱애니의 올리버 로(Oliver Lo) 부사장은 구글플레이의 앱 다운로드 수는 현재 애플 앱스토어의 Store의 90% 수준에 도달하며 조만간 거의 같은 수준에 이를 것으로 예측되지만, 아직 다운로드 수 증가가 수익 창출로 이어지지 않는 상황이라고 지적
  - 그는 일반적인 스마트폰 이용자의 평균 소득보다 소득 수준이 높은 아이폰과 아이패드 이용자들 대다수가 애플 계정에 신용카드를 등록해 보다 간편하게 앱을 구매하고 있지만, 구글플레이는 구글 월렛, 신용카드, 이통사 과금 등 다양하면서 복잡한 수단을

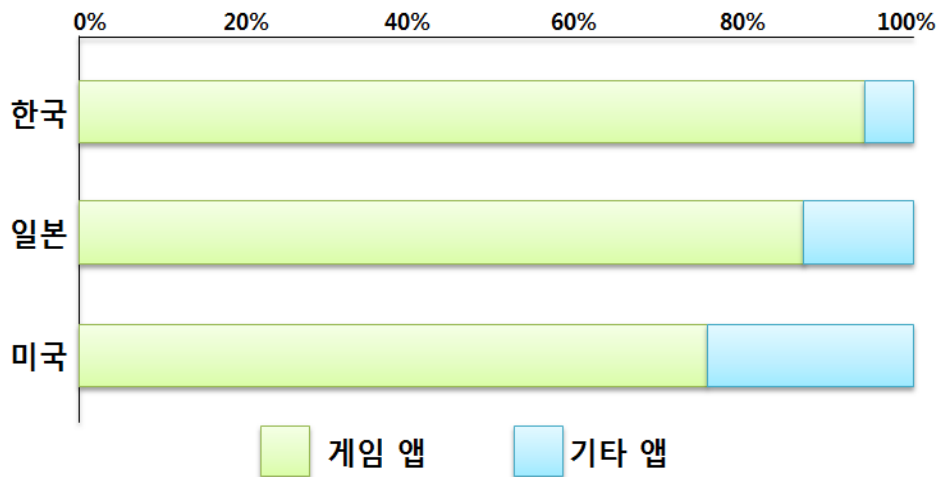


동원해 결제가 이뤄지고 있다고 설명

- ▶ 한편, 구글플레이의 주요 시장인 일본과 한국에서는 모바일게임 수익이 급증하며 구글플레이 전체 수익 향상에도 기여한 것으로 평가
  - 증권업체 씨아이엠비(CIMB)에 따르면, 현재 일본의 스마트폰 보급률은 약 30%에 불과해 향후 스마트폰 확산과 함께 구글플레이도 동반 성장할 것으로 기대되며, 이미 80%라는 높은 스마트폰 보급률을 기록 중인 한국 시장도 모바일게임의 인기 급증에 힘입어 구글플레이의 성장세가 지속될 전망

www.reuters.com

[그림 3] 한·미·일 구글플레이 매출에서 게임이 차지하는 비중(2012년 12월)



출처: 앱 애니



## 유비소프트의 성공요인, 창조적이고 융통성 있는 조직

세계에서 네 번째로 높은 게임 판매고를 자랑하는 유비소프트는 모바일 시장의 급부상으로 위협을 받고 있는 게임시장에서 경쟁력을 유지하기 위해 창조적이고 융통성 있는 작업 환경을 조성하고 사업 다각화를 전개

### 유비소프트, 창조적이고 융통성 있는 작업 환경 통해 경쟁력 확보

- ▶ 대작 콘솔게임 시리즈인 <Far Cry>, <Assassin's Creed> 등으로 유명한 글로벌 게임 개발업체 유비소프트는 전 세계에서 네 번째로 높은 게임 판매량을 자랑
  - 글로벌 금융 서비스 기업 웹 부시모건의 마이클 패처 애널리스트에 따르면, 게임 판매량 기준 세계 1위 게임업체는 액티비전 블리자드이며, 다음으로 EA, 닌텐도, 유비소프트 순으로 이어짐
  - 유비소프트는 2,500명의 직원을 보유한 대형 게임업체로, 2012년 3월 미국 샌프란시스코에서 개최된 글로벌 게임 개발자 대회인 'GDC(Game Developers Conference)'에서 <Far Cry 3>로 'Best Technology' 상을 수상
  - 유비소프트는 또한 2012년 6월 로스앤젤러스에서 개최된 세계 최대 규모의 게임 박람회인 E3에서 'Best Video Game Publisher'로도 선정
  
- ▶ 유비소프트 개발 게임들의 성공은 '진짜 같은 게임'을 제작하기 위해 직원 연수, 내부 테스트, 실감나는 캐릭터 개발을 위한 배우들의 퍼포먼스 캡처<sup>5)</sup> 등 다방면에서 노력을 기울인 결과
  - <Assassin's Creed>에서 실감나는 해상 전투 장면을 개발하기 위해 유비소프트의 직원들이 항해 학교에서 연수
  - 유비소프트의 커뮤니케이션 감독인 룩 더체인(Luc Duchaine)에 따르면, 게임 제작의 각 단계마다 프로듀서와 함께 내부 테스트를 시행
  - 유비소프트는 또한 게임 캐릭터의 감정 표현을 극대화하기 위하여 배우의 움직임과 표정을 애니메이션화하는 퍼포먼스 캡처 기술을 적극적으로 활용
  
- ▶ 유비소프트는 전 세계 26개의 지사를 두고 여러 국적을 지닌 직원들로 회사 조직을 구성해 창조적이고 효율적인 작업 환경을 구축
  - 유비소프트의 지사는 상하이, 싱가포르, 모로코의 카사블랑카 등 세계 각지에 총 26개가 있으며, 55개의 서로 다른 국적을 지닌 직원들로 구성되어 다양하고 창조적인 회사 분위기를 조성
  - 유비소프트의 강점은 글로벌 네트워크를 통한 융통성 있는 작업 시스템으로, 예를 들어

5. 퍼포먼스 캡처 기술은 배우의 신체 곳곳에 센서를 부착해 움직임을 디지털 데이터로 변환하는 모션 캡처 기술이 업그레이드된 것으로, 미세한 얼굴 표정과 눈동자의 움직임까지 표현할 수 있음



캐나다 지사의 직원들이 업무가 많을 경우 루마니아 지사의 직원들이 게임 테스트 등의 작업을 공동 수행

- 6. 뉴 리전시는 1991년 설립된 미국의 영화 프로덕션으로, 1982년 설립된 글로벌 엔터테인먼트 기업 리전시 엔터프라이즈의 자회사임
- 7. 니켈로디언은 1979년 4월 1일 개국한 어린이 전용 엔터테인먼트 채널로, 166개국의 2억 910만 가구에 방송 중

- ▶ 아울러 유비소프트는 타 게임업체들에 비해 게임 개발자들에게 더 많은 재량권을 허용하고 있어 게임 개발에 있어서도 융통성을 부여
  - <Far Cry 3>는 2012년 미국 추수 감사절 직후 발매될 예정이었으나, 게임에 정교성을 더해야 한다는 개발자들의 의견이 받아들여져서, 예정일보다 11일 늦은 12월 4일에 발매
  - 발매일 연기에도 불구하고 2013년 2월 기준 누적 판매량 450만 장 이상을 기록
- ▶ 유비소프트는 또한 스마트폰과 태블릿 PC 이용 확산으로 게임시장이 위협을 받는 상황에서 사업다각화를 모색
  - 대부분의 게임 개발업체들이 성공적인 대작 게임의 후속작을 계속해서 발매해 수익을 창출하고 있지만 최근 급부상하고 있는 모바일 시장이 게임산업에 부정적으로 작용
  - 유비소프트는 지난 2011년에 영화, TV, 웹 부문으로 사업을 확장하기 위해 유비소프트 모션 픽처스(Ubisoft Motion Pictures)를 설립하는 사업다각화를 추진 중으로, 유비소프트 모션 픽처스는 액션 어드벤처 장르의 인기 게임 시리즈인 <Splinter Cell>, 전략 TPS 장르의 게임<Ghost Recon> 등을 영화화하는 작업을 진행 중
  - 유비소프트 모션 픽처스는 또한 뉴 리전시(New Regency)<sup>6)</sup>와 협력해 <Assassin's Creed> 기반 영화를 제작 중
  - TV 부문에서는 프랑스의 공영 지상파 방송사인 프랑스 텔레비전(France Televisions) 및 세계 최대 규모의 키즈 엔터테인먼트 채널인 니켈로디언(Nickelodeon)<sup>7)</sup>과 제휴해 게임 프랜차이즈인 <Rabbids>의 주인공이 등장하는 TV 에피소드를 제작 중

www.nytimes.com

**통계** 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 HW&amp;SW 판매 순위(2013. 5. 5 ~ 2013. 5. 11)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	138,079	-17.7%	31,115,373
	2	PlayStation3	Sony	127,649	-8.7%	77,200,439
	3	Xbox360	MS	92,388	-2.1%	77,250,473
	4	PSP	Sony	50,273	-10.0%	79,065,322
	5	PlayStation Vita	Sony	31,794	-35.7%	5,123,576
	6	Wii	Nintendo	30,249	-3.9%	99,550,260
	7	Wii U	Nintendo	26,864	-17.1%	3,050,586
	8	DS	Nintendo	16,641	-0.2%	153,401,025
SW	1	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	Nintendo	103,410	-49.0%	860,537
	2	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	Nintendo	95,590	-29.3%	1,727,687
	3	LEGO City Undercover: The Chase Begins (3DS)	Nintendo	61,775	-22.4%	246,459
	4	Dead Island: Riptide (Xbox360)	Deep Silver	50,505	-47.5%	383,594
	5	Injustice: Gods Among Us (Xbox360)	Warner Bros.	37,791	-34.4%	479,395
	6	Call of Duty: Black Ops II (PlayStation3)	Activision Blizzard	36,128	10.0%	10,190,291
	7	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360)	Activision Blizzard	34,783	13.2%	12,202,284
	8	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	31,852	-5.5%	5,966,328
	9	Dragon's Dogma (PlayStation3)	Capcom	29,146	-50.2%	1,198,558
	10	Dead Island: Riptide (PlayStation3)	Deep Silver	28,181	-42.4%	206,226

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







# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- 디지털 유통 플랫폼 스팀, 정액제 서비스 출시
- 징가, 모바일 전환 지연으로 부진
- 캐릭터 IP를 적극 활용한 게임 <Disney Infinity> 주목
- 하드코어 게임을 겨냥한 3D 입체영상 모니터 등장
- **통계** 미국 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMORPG 순위
- **통계** 북미 App Store 게임 순위
- **통계** 북미 Google Play 게임 순위





## 디지털 유통 플랫폼 스팀, 정액제 서비스 출시

글로벌 게임 퍼블리셔 밸브가 자사의 디지털 게임 유통 플랫폼 스팀에서 기존의 가입형 온라인게임 서비스와 유사하게 게임 이용 시간에 따라 요금을 부과하는 정액제 서비스를 출시

### 스팀, 통합 계정 채택한 정액제 서비스 개시

- ▶ 디지털게임 유통 플랫폼 스팀(Steam)이 새로이 선보인 정액제 서비스는 스팀에서 제공되는 온라인게임의 계정을 등록, 관리, 취소 및 갱신할 수 있는 기능을 제공
  - 과금을 위한 개인 신용카드 정보는 해당 게임업체의 사이트 및 데이터베이스에 보관
  - 스팀의 정액제 서비스를 채택한 첫 게임은 MMORPG <Darkfall Unholy Wars>로, 계정 생성을 위한 첫 요금은 39.55달러, 이후 매월 14.95달러의 요금이 부과
- ▶ 정액제 게임은 이용 시간에 따라 자동으로 과금되며 언제든지 사용 취소가 가능하지만, 사용 일시 중지나 미사용 기간에 대한 부분 환급은 불가능
  - 일부 게임에 한해서는 이용자가 과거에 이용했던 게임을 재구매 시 게임 플레이를 이어서 즐기는 것도 가능

### 정액제 서비스, 편리한 결제 시스템 통한 스팀 이용 증대가 목적

- ▶ 스팀의 정액제 서비스는 기존의 배급업체를 통한 유료 결제 방식보다 편리하고 안전하게 게임 결제가 가능할 뿐만 아니라, 이용자들이 보다 자주 스팀을 이용하도록 함으로써 플랫폼의 안정화가 가능
- ▶ 밸브는 2011년 6월부터 스팀에서 제공해온 부분유료화 게임 중 일부를 계정 기반 과금제가 적용된 프리미엄 콘텐츠로 전환하는 등 정액제 서비스의 범위를 확장할 계획
  - 현재 정액제 서비스가 도입된 게임은 <Spiral Knights>, <Forsaken Worlds>, <Champions Online: Free for All> 등이며, 향후 <Star Trek Online>, <Dungeons & Dragons Online> 등 보다 사용자가 많은 대형 게임에도 정액제 서비스가 확대 적용될 예정

www.tomshardware.com



## 징가, 모바일 전환 지연으로 부진

다수의 투자 전문가들이 징가의 지난 2013년 1분기 실적 발표에서 주요 지표가 악화된 점과 더불어 주가가 지속적인 하락세를 면치 못하고 있는 점을 들며 징가가 모바일 게임업체로의 전환이 더디다고 지적

### 글로벌 소셜 게임업체 징가, 게임시장 트렌드 놓쳐 장기 부진

- ▶ 징가는 지난 2013년 1분기 실적이 예상보다 선방했다는 반응이 지배적이었음에도 불구하고 주가가 지속적인 하락세를 벗어나지 못하고 있는 실정
  - 징가의 2013년 1분기 실적은 미국 투자 업계의 부정적 전망보다는 나은 성적을 보였지만, 매출 및 Booking<sup>8)</sup>, 일일활동이용자(Daily Active User, 이하 DAU), 월별활동이용자(Monthly Active User, MAU) 등 주요 지표에서 연이은 감소세를 기록
  - 2013년 1분기 Zynga 매출은 전년 동기 3억 2,000만 달러에서 18% 감소한 2억 6,400만 달러로, Booking은 전년 동기 3억 2,900만 달러에서 30% 감소한 2억 3,000만 달러
  - 징가의 2013년 1분기 순수익은 400만 달러로, 전년 동기 8,500만 달러 순수실에서 반등을 기록
  - 그러나 2013년 1분기 Zynga의 DAU와 MAU는 전년 동기대비 각각 21% 감소한 5,200만 명, 13% 감소한 2억 5,300만 명으로 나타남
  
- ▶ 다수의 투자자 및 게임업계 전문가들은 징가가 투자자의 기대보다 모바일 게임 업체로 거듭나는데 시간이 많이 소요되었다는 점을 주가 하락 원인으로 분석
  - 글로벌 시장조사업체 맥커리 에퀴티즈 리서치(Macquarie Equities Research)의 벤 샤흐터(Ben Schachter) 애널리스트는 "비록 징가가 모바일 중심 체제로 변화할 것이라는 뜻을 지속적으로 내비치고 있지만, 투자자들에게 확실한 증거를 보여주지 못한다면 결코 그들의 믿음을 얻지는 못할 것"이라고 지적
  - 글로벌 금융 서비스 업체 웹 부시모건의 마이클 패처 애널리스트 또한 "징가는 수년간 소셜 게임시장을 선도해 왔지만, 모바일 게임시장은 결코 지배하지 못할 것"이라며, "치열한 경쟁과 까다로운 규제를 극복하지 못할 경우 온라인 카지노 시장에서 회생을 노리는 전략도 단기적으로는 별다른 성과를 거두지 못할 것"이라 진단

8. Booking은 해당 분기 동안 판매된 부분 유료화 매출을 총합한 수치임. 매출액은 총 판매액을 부분 유료화 상품의 기대 수명으로 나눠서 분기별로 적용한 것으로, 특정 분기에 얼마나 많은 부분 유료화 상품 매출이 발생했는지 살펴보는 데는 매출보다 Booking이 더 적합

vator.tv



## 캐릭터 IP를 적극 활용한 게임 <Disney Infinity> 주목

세계 최대 캐릭터 IP를 보유한 미국의 거대 미디어 사업자 디즈니가 장남감과 게임을 결합해 큰 성공을 거두고 있는 액티비전 블리자드의 크로스플랫폼 게임 <Skylanders>와 유사한 <Disney Infinity>를 2013년 8월에 출시할 전망

### <Disney Infinity>, 새로운 크로스플랫폼 게임으로 부상 기대

- ▶ 3년 이상의 개발 기간이 투입된 디즈니의 신규 게임 타이틀 <Disney Infinity>는 전용 게임보드에 캐릭터 장남감을 올려놓고 해당 캐릭터를 콘솔게임으로 전송해 조작할 수 있는 크로스플랫폼 게임임
  - 장남감과 게임을 결합한 액티비전 블리자드의 크로스플랫폼 게임 <Skylanders> 시리즈와 유사한 <Disney Infinity>는 디즈니의 게임 및 커뮤니케이션 콘텐츠 사업 부문인 디즈니 인터랙티브의 야심찬 프로젝트의 결과물로, 2013년 8월에 출시될 예정
  - <Disney Infinity>는 게임 소프트웨어 외에 장남감을 올려 놓는 게임전용 보드인 'Infinity Base'와 장남감 캐릭터인 '미스터 인크레더블', '잭 스페로우', '설리반' 등 3종으로 구성
  - <Disney Infinity>에는 또한 애니메이션 영화 '몬스터 주식회사', '캐리비안의 해적', '인크레더블' 등의 세계를 체험할 수 있는 디스크인 'World Discs'와 게임 속 캐릭터의 능력을 업그레이드하는 디스크 'Power Discs' 등이 포함
  - <Disney Infinity>의 게임 모드는 크게 'Play Set'과 'Toy Box'로 나뉘는데, 'Play Set'에서는 이용자가 특정 영화나 애니메이션의 스토리를 따라 정해진 미션을 수행하는 반면 'Toy Box'에서는 캐릭터가 다양한 스토리와 결합되어 개인맞춤형 게임 스토리를 즐길 수 있음
  - 캐릭터 능력치를 업그레이드하는 'Power Discs'는 이외에도 게임모드 'Toy Box'에서 게임 내용 변경을 가능케 하는 게임 확장 장치 기능도 제공
  - <Disney Infinity>의 기본 패키지는 한 개의 'Power Discs'만 포함되어 있어, 다채로운 플레이를 원하는 이용자는 두 개의 디스크가 무작위로 들어있는 'Blind Bags'를 추가 구입 가능
  
- ▶ 세계 최대 규모의 캐릭터 IP를 보유하고 있는 디즈니는 캐릭터와 스토리의 무한한 조합이 가능한 <Disney Infinity>가 새로운 형태 게임 플랫폼으로 성장할 것이라 기대
  - 디즈니는 자회사인 픽사의 애니메이션 캐릭터는 물론, Disney 산하의 영화 배급사인 월트 디즈니 픽처스를 통해 배급된 영화 및 2009년에 인수한 미국 최대 만화업체 마블과 2012년에 인수한 메이저 영화 스튜디오 루카스필름 캐릭터를 총망라할 경우 비교불가한 세계 최대의 캐릭터 IP를 보유
  - 디즈니 인터랙티브의 빌 로퍼(Bill Roper) 게임 프로듀서는 "장남감을 게임 속으로 전송해 이용한다는 면에서 <Disney Infinity>와 <Skylanders>가 비슷한 면이 있지만, <Disney



Infinity>는 전혀 새로운 경험을 제공할 것"이라고 언급

- 그는 또한 "새로운 버전의 타이틀을 지속적으로 구매해야 하는 <Skylanders>와 달리, 'Toy Box' 모드를 통해 Disney의 다양한 캐릭터와 스토리를 여러가지 방식으로 조합할 수 있는 점이 <Disney Infinity>의 차별점"이라 강조
- 장난감 제작 역시 디즈니의 머천다이징 부문 자회사인 디즈니 컨슈머 프로덕트(Disney Consumer Products)를 통해 이뤄지기 때문에, <Disney Infinity>는 Disney 계열사들의 역량을 결집한 대형 프로젝트이자 그룹 전체의 신성장 동력으로 주목받고 있음

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

[그림 4] <Disney Infinity>의 패키지 구성 및 'ToyBox' 이미지



출처: 디즈니 인터랙티브



## 하드코어 게임을 겨냥한 3D 입체영상 모니터 등장

HW 개발업체 지스페이스가 하드코어 게임을 겨냥한 다중시점 방식의 3D 모니터를 공개해 주목받고 있음. 3D 모니터 'zSpace'는 현재 4,000달러의 높은 가격이지만, 1~2년 안에 가격을 1,000달러까지 대폭 낮춰 보급 확산을 추진

### 전방위 3D 영상 제공하는 고성능 3D 모니터 등장

- ▶ HW 개발업체 지스페이스(zSpace)는 '싸고, 단순하며, 소셜 기반의 모바일게임'이라는 현 게임업계의 트렌드에 반하는 고가의 고성능 3D 모니터를 출시
  - 3D 모니터 'zSpace'는 가상 홀로그래픽 컴퓨팅(virtual-holographic computing) 기술을 활용해, 이용자가 착용한 3D 안경에 부착된 센서와 모니터 간 신호 교환으로 이용자가 어느 위치에 있든 온전한 3D 영상을 송출해 줌
  - 펜 형태의 무선 컨트롤러를 통해 화면에 나타난 입체 이미지를 움직이거나 회전하는 등의 상호작용도 가능
- ▶ 'zSpace'는 개발 당시 게임용 제품이 아니었지만, 뛰어난 화질 덕분에 최근 게임 관련 컨퍼런스에서 게임용 디스플레이어로 잠재력을 인정받고 있는 상황

### 보급 위한 가격 인하 천명... '킬러 콘텐츠' 확보가 관건

- ▶ 'zSpace'는 전용 안경과 컨트롤러를 포함해 \$3,995에 달하는 높은 가격이 책정되어 있어, 대기업 및 교육용 자재로 활용하려는 고객만을 대상으로 제품 판매를 고려
- ▶ 지스페이스는 자체 컨퍼런스 zCon에서 다수의 게임 업계 전문가들을 초청하고, 3D 모니터 상에서 슈팅게임 <Angry Bots>를 시연하는 등 'zSpace'를 게임용 디스플레이로 포지셔닝하려는 의사를 분명히 하고 있음
  - 지스페이스는 지금의 비싼 가격도 18~24주 내에는 \$1,000 아래까지 낮출 수 있다는 긍정적 전망도 제시
- ▶ 그러나 가상현실 전문가 데이비드 나혼(David Nahon)은 아직 'zSpace'를 활용한 킬러 콘텐츠가 없고, 뚜렷한 용도를 찾을 수 없다는 이유를 제기하며 'zSpace'의 성공 가능성에 회의적인 의견을 전함



- 반면 음악 게임 <Guitar Hero>의 공동개발자 찰스 황(Charles Huang)는 자사 게임을 위해 기타 형태의 컨트롤러를 제작한 경험을 바탕으로, HW와 SW 간의 보완성을 역설하며 슈팅 게임이나 전략 시뮬레이션 게임을 즐기는 하드코어 게이머라면 'zSpace'를 구매할 가능성이 높을 것으로 전망

allthingsd.com

**[그림 5] 다중시점 방식의 3D 모니터 'zSpace' 사용 방식**



출처: 지스페이스



## 통계 미국 게임 HW & SW 판매 순위

[표 2] 미국 게임 HW&SW 판매 순위(2013. 5. 5 ~ 2013. 5. 11)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	Xbox	MS	45,060	-3.8%	40,438,550
	2	3DS	Nintendo	40,813	-3.3%	8,612,174
	3	PlayStation3	Sony	30,863	1.1%	24,465,574
	4	DS	Nintendo	13,560	2.1%	52,535,841
	5	Wii	Nintendo	12,538	-1.8%	41,017,444
	6	Wii U	Nintendo	9,702	-4.1%	1,186,646
	7	PlayStation Vita	Sony	5,525	-44.5%	1,311,911
	8	PSP	Sony	2,041	3.1%	19,713,690
SW	1	LEGO City Undercover: The Chase Begins (3DS)	Nintendo	35,695	-21.6%	145,553
	2	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	Nintendo	35,289	-8.3%	609,414
	3	Dead Island: Riptide (Xbox360)	Deep Silver	26,875	-42.3%	221,339
	4	Injustice: Gods Among Us (Xbox360)	Warner Bros.	23,703	-33.8%	322,448
	5	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360)	Activision Blizzard	17,044	11.8%	6,851,419
	6	NBA 2K13 (Xbox360)	Take-Two	15,899	6.1%	1,978,628
	7	Halo 4 (Xbox360)	MS	14,506	-12.0%	5,176,049
	8	Dead Island: Riptide (PlayStation3)	Deep Silver	13,679	-39.2%	113,825
	9	Kinect Adventures! (Xbox360)	MS	13,568	17.2%	12,501,607
	10	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendod	12,777	49.1%	1,910,899

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

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 5. 9 ~ 2013. 5. 15)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Neverwinter	Perfect World	Fantasy	다운로드/CD판매	151,406
2	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA	Fantasy	다운로드	140,800
3	Guild Wars 2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	92,392
4	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	68,461
5	WildStar	NCsoft	Sci-Fi	다운로드/CD판매	51,295
6	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks	Fantasy	다운로드	30,515
7	Camelot Unchained	City State	Fantasy	다운로드	29,182
8	Defiance	Trion Worlds	Sci-Fi	다운로드/CD판매	27,961
9	Age of Wushu	Snail Games USA	Fantasy	다운로드	27,719
10	Dragon's Prophet	Sony	Fantasy	다운로드	27,671

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





## 통계 북미 App Store 게임 순위

[표 4] 북미 App Store 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Heads Up! (Warner Bros.)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Heads Up! (Warner Bros.)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
2	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Running with Friends (Zynga)	Hay Day (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	FallDown! 2 (Hannes Jensen)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
4	Plaque Inc. (Ndemc Creations)	What's the Saying? (CreatiVatArAndFierd/WoD)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Where's Waldo?™ (Ludia)	What's the Saying? (CreatiVatArAndFierd/WoD)	Hay Day (Supercell)
5	Wipeout (Activision Publishing)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Wipeout (Activision Publishing)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
6	TETRIS® (Electronic Arts)	FallDown! 2 (Hannes Jensen)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	TETRIS® (Electronic Arts)	DotA Game About Corrupting (Betaworks One)	MARVEL War of Heroes (Kabam)
7	Arms Cartel Global (Pixel Addicts)	What's My IQ?™ (Orangense Studios)	Slotomania (Playtika LTD)	Cut the Rope Time Travel (ZeptoLab UK Limited)	Sniper Shooter (Fun Games For Free)	Slotomania (Playtika LTD)
8	Where's Waldo?™ (Ludia)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
9	Sky Gamblers: Storm Raiders (Atypical Games)	Little Riddles - Word Game (Juxta Labs)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Plaque Inc. (Ndemc Creations)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Heads Up! (Warner Bros.)
10	Kick the Buddy: No Mercy (Crustalli)	DotA Game About Corrupting (Betaworks One)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Say the Same Thing (Space Inch)	Reign of Dragons (Drecom)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 Google Play 게임 순위

[표 5] 북미 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Crazy Jump (iMagic)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
2	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts Inc)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts Inc)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts Inc)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Plants vs. Zombies (Electronic Arts Inc)	Angry Birds Friends (Rovio Mobile)	CSR Racing (Natural Motion Games Ltd)	Super NES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts Inc)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts Inc)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
5	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	The Room (Fireproof Games)	Angry Birds Friends (Rovio Mobile)	Slotomania (Playtika)
6	Temple Run: Oz (Disney)	iPhone bck Screen Theme (Pie Labs)	Slotomania (Playtika)	Grand Theft Auto Vice City (Rockstar Games)	Fight Simulator Boeing Free (Thetis Games)	Kingdoms of Camelot Battle (Kabam)
7	Wipeout (Activision Publishing)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Rage of Bahamut (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	Paper Toss 2.0 (Backflip Studios)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
8	Robot Unicorn Attack (adult swim games)	Run (Albino Blacksheep)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Megapolis (Social Quantum)
9	Ruzzle (MAG Interactive)	Paper Toss 2.0 (Backflip Studios)	Slot City - slot machines (Dragonplay)	Punch Quest (Noodecake Studios)	iPhone bck Screen Theme (Pie Labs)	CSR Racing (Natural Motion Games Ltd)
10	Angry Birds Space Premium (Rovio Mobile)	Diamond Dash (Wooga)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	Cut the Rope (ZeptoLab)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Jackpot Slots - Slot Machines (GREE)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 2013년 중국 모바일 게임시장, "양극화 현상 심화"
- 이통사 '앱 내 결제', 모바일게임 성장동력으로 작용
- 중국 게이머, 애국 강조하는 자국 게임에 관심 저조
- 중국 모바일게임 수익성, 점차 개선 전망
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위
- **통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 닌텐도의 독창적 게임 개발을 위한 고립화 전략
- 코나미, 전방위적 멀티플랫폼 콘텐츠로 승부
- CESA, 일본 콘솔게이머 이용 행태 조사 결과 공개
- 경호온라인, 모바일게임 콜라보레이션으로 화제
- **통계** 일본 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 게임업체 자팍, 노키아 스토어 1억 다운로드 돌파
- 인도네시아 아게이트 스튜디오, 피쳐폰 게임시장 공략
- 아랍에미리트연방의 게임 디자인 아카데미, 졸업생 배출
- 자선 모바일게임 <Sidekick Cycle> 출시 임박
- **통계** 기타 아시아 App Store 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 Google Play 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 2013년 중국 모바일 게임시장, "양극화 현상 심화"

중국 모바일 게임시장이 불명확한 비즈니스 모델을 개선하지 못한 가운데, 대형 온라인 게임업체들마저 모바일 게임시장에 진출함에 따라 중소 업체들은 생존을 위협받는 양극화 현상이 심해질 전망

#### 양적 성장을 이룩한 중국 모바일 게임시장, 질적 성장은 미흡

- ▶ 중국시장조사업체 아이리서치(iResearch)가 2013년 1월에 발표한 2013년 중국 온라인게임 수출입 현황 자료 "[2012年中国网络游戏海外进出口行业报告](#)"에 따르면, 2012년 말 기준 중국의 무선 인터넷 이용자가 유선 인터넷 사용자보다 많은 6억 명을 기록
  - 이에 따라 중국 내 모바일 게임시장도 기존 클라이언트 기반 온라인게임 및 웹게임 이용자를 흡수하며 빠른 성장세를 구가
  - 급증세인 3G 스마트폰 이용자들이 일반 통화보다 인터넷 검색과 모바일게임 접속에 더 많은 시간을 할애하고 있다는 점도 시장 성장에 긍정적 요인으로 작용
  - 아이리서치는 또한 2013년 중국 모바일 게임시장 규모가 전체 게임시장의 25.25%에 해당하는 78억 5,000만 위안(약 1조 3,655억)을 기록할 것으로 전망
- ▶ 중국 모바일 게임시장은 그러나 불분명한 비즈니스 모델과 평균 3~6개월의 짧은 게임 수명주기 등 산적한 문제 해결에 어려움을 겪고 있음
  - 무료 게임을 선호하는 중국의 모바일 게이머들이 유료 아이템에 대한 필요성을 느끼지 못하고 있는데다, '앱 내 결제' 시스템의 보안 수준도 불안정한 실정

#### 대형 게임사의 모바일게임 공략 가시화... '양극화 현상' 심화

- ▶ 2012년 초반 하더라도 중국 온라인 게임업체들은 PC 클라이언트 기반 게임이 전체 시장의 성장을 주도할 것이며 모바일게임은 수익성 낮은 니치 시장일 뿐이라고 폄하했지만, 지금은 모바일게임의 압박으로 클라이언트 게임업체들이 구조조정 및



전략 수정을 단행하는 등 상황이 역전

- 최근에는 중국의 온라인 게임업체 KingSoft, LINEKONG, T4GAME 등이 앞으로 클라이언트 게임 개발은 중단 및 축소하고 모바일게임과 웹게임을 중점적으로 개발하겠다고 밝힘

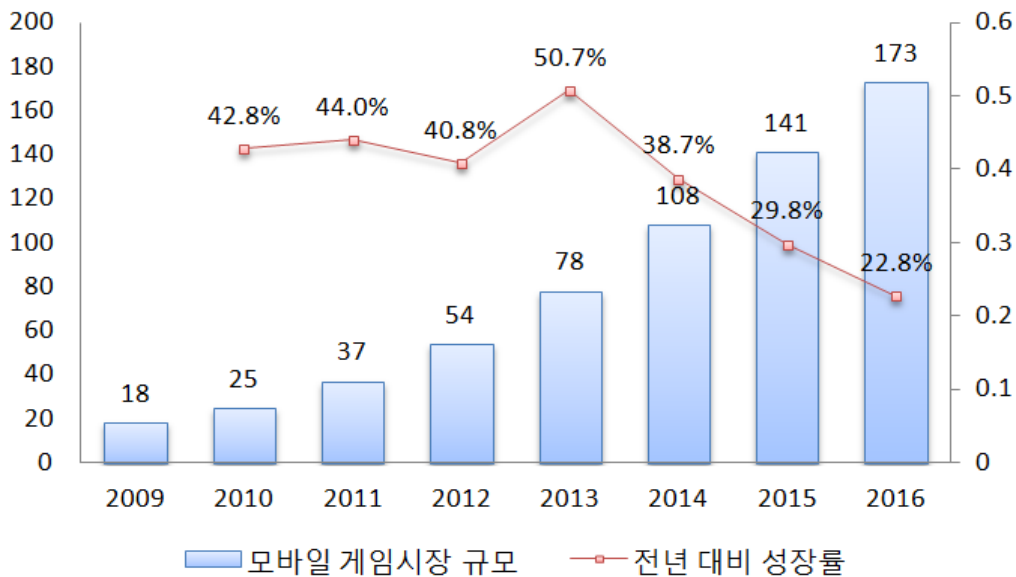
▶ T4GAME의 한징(韩静) CEO는 2013년 중국 모바일 게임시장이 소수 대기업만이 살아남고 중소기업체는 모두 생존에 위협을 받는 양극화 현상이 심화될 것으로 전망

- 한징 CEO는 산다 게임즈, 퍼팩트 월드, 킹소프트 등 대규모 자금을 확보한 대형 게임 업체들이 모바일 게임시장 점유율 확대에 나설 것이며, 소규모 게임업체들은 점차 시장에서 설 자리를 잃게 될 것으로 우려

tech.qq.com

[그림 6] 중국 모바일 게임시장 규모 및 성장률 추이

(단위: 억 위안)



출처: 아이리서치



## 이통사 '앱 내 결제', 모바일게임 성장동력으로 작용

차이나 모바일, 차이나 유니콤, 차이나 텔레콤 등 중국 3대 이통사가 '앱 내 결제 (In-App Purchase)' SDK(Software Development Kit)를 출시할 예정. 이통사 '앱 내 결제' 도입으로 인해 중국 모바일 게임시장 규모는 더욱 커질 것으로 전망

### 중국 3대 이통사, '앱 내 결제' SDK 개발

- ▶ 중국 이통사 차이나 모바일은 2013년 4월 22일 개최된 중국 개발자 대회에서 경쟁 업체인 차이나 유니콤과 차이나 텔레콤과 협력해 '앱 내 결제(In-App Purchase, 이하 IAP)' SDK를 개발했다고 발표
  - 차이나 모바일은 "곧 출시될 '앱 내 결제' SDK는 3대 통신사 고객 모두 이용 가능하며, IAP는 해당 이용자의 통화 요금으로 지불될 것"이라고 언급
  - 중국 시장조사업체 아이리서치는 중국 3대 이통사의 IAP SDK가 2013년 5월 16일 출시될 것으로 전망

### 3자 마켓이 발달한 중국 앱스토어 시장, IAP도 다수 존재

- ▶ 중국 앱스토어는 크게 이통사 마켓, 단말 제조사 마켓, 3자 마켓(독립 마켓)의 3개로 구성되어 있으며, 다른 국가와 달리 3자 마켓의 비중이 매우 큼
  - 3자 마켓은 이통사나 제조사에 속하지 않은 독립된 마켓으로, 텐센트를 비롯, 앱 차이나, 91.com, DCN, apk, hiapk.com, anzhi.com 등이 있음
  - 3자 마켓은 자체적인 IAP를 사용하거나 알리바바의 알리페이(Alipay)를 채택
- ▶ 애플은 다른 국가에서는 신용카드 결제를 고수해 왔으나, 결제의 용이성을 위해 중국 은행들과 제휴를 맺고 은행 계좌 결제(체크카드)를 도입하면서 IAP를 더욱 용이하게 만듦
- ▶ 현재 중국에 퍼블리싱 되는 안드로이드 앱에서 가장 많이 사용되고 있는 IAP SDK는 알리바바의 알리페이임
  - 알리페이는 가입자 수만 8억 명이 넘어 중국서 가장 영향력 있는 3자 결제 시스템이지만, 모바일에서는 아직까지 활성화되지 않아 원활한 결제를 유도하기에 한계가 있음
  - 이밖에 IAP SDK는 제3자 마켓인 91.com과 모바일 마켓(Mobile Market)에서 독자적으로



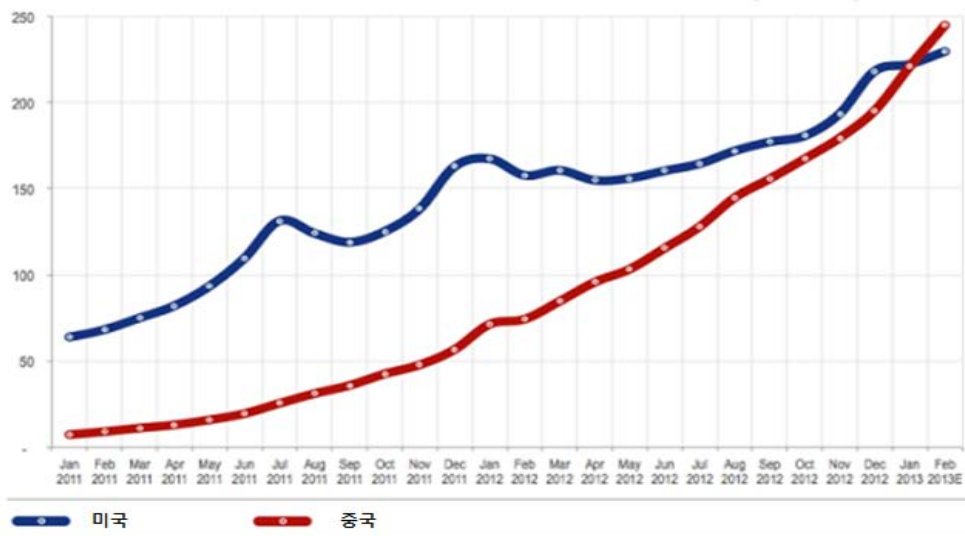
개발 및 운영하고 있는 것과 알리페이 등이 있지만, 중국 앱스토어들은 서로 다른 '앱 내 결제'를 채택하여 사용하고 있음

- ▶ 중국 3대 이동사의 IAP SDK는 스마트폰 이용자가 간단한 가입 절차만 밟으면 바로 이용할 수 있으며, 알리페이와 같이 특정 계좌에 입금을 해야 한다거나 온라인 बैं킹을 연동해야 하는 등의 번거로움 없이 개인 통화 요금으로 결제할 수 있기 때문에 사용이 간편
  - 특히 중국 3대 이동사의 '앱 내 결제' SDK의 가장 큰 장점은 사용가능 이용자만 약 10억 명으로, 알리페이를 사용하지 않는 이용자까지 모두 IAP를 사용 가능
  - 중국 모바일 업계에서는 3대 이동사의 IAP SDK 출시로 중국 모바일 이용자 전체가 편리하게 IAP를 사용할 수 있게 되었다고 밝히며, iOS에 비해 저조했던 결제율이 빠르게 증가할 것이라고 전망

www.fiercemobile.com

### [그림 7] 중국과 미국의 안드로이드와 iOS 단말 보급수

(단위: 백만 대)



출처: 플러리(Flurry)



## 중국 게이머, 애국 강조하는 자국 게임에 관심 저조

중국 정부는 애국심을 고취하기 위한 목적으로 '홍색 게임' 제작을 장려하고 있으나 중국에서 인기있는 온라인게임들은 모두 외산 게임으로, '홍색 게임'에 대한 게이머들의 인지도는 매우 낮은 편임

9. 신문출판총서는 중국의 국무원 직속기구로 신문, 출판, 온라인게임을 관장. 2013년 3월에 중국 양회에서 결정된 정부조직 개편안에 따라, TV, 라디오, 영화산업을 관리하는 국가광전총국과 통합되어 국가신문출판광전총국으로 거듭남

### 중국 정부, 게임 통한 애국심 고취 위해 '홍색 게임' 장려

- ▶ 지난 2012년 7월 중국의 신문출판총서<sup>9)</sup>는 중국에서 제작되는 게임에 국익을 강조하는 내용을 추가하기 위한 새로운 조치와 함께 고품질의 자국 제작 게임에 대한 지원을 강화할 것이라고 발표한 바 있음
  - 중국 문화부가 추산한 바에 따르면 중국 내 게이머 수는 3억 명 이상으로, 정부는 게임을 통한 애국심 고취가 상당한 효과를 발휘할 것으로 기대
  - 시장조사기관 어널리시스 인터네셔널(Analysis International)에 따르면 애국 테마를 강조하는 소위 "홍색 게임(red game)"은 출시된 지 5년이 넘었으며 충성스러운 이용자 집단을 확보
- ▶ 그러나 일반적인 중국 게이머들에게 이러한 게임의 인기는 매우 저조한 편으로, 대표적인 홍색 게임인 <Shining Sword>와 <Resistance War 2>는 중국 게임 정보 포털인 17173.com의 인기게임 순위에서 각각 376위와 718위에 머무르고 있음
  - 일제 강점기에 중국 저항군에 참여해 외국 침략자를 물리치는 설정의 이런 게임들은 게임 커뮤니티에서 수준이 낮고 현실성이 없다는 비판을 받고 있으며, 특히 애국심 고취를 최우선시하면서 중국군이 언제나 승리를 거두어 흥미도가 떨어진다는 비판

### 한국 등 외국에서 제작된 온라인게임이 중국 자체 제작 게임 압도

- ▶ 17173.com에 따르면 현재 중국에서 인기있는 온라인게임은 모두 외산 게임으로, 현지 게이머들은 중국 게임을 기피하는 경향
  - 한국에서 제작된 MMORPG <블레이드앤소울>과 <리니지 이터널>, 미국에서 제작된 <League of Legends>가 가장 인기 있는 게임으로 조사
  - 반면 젊은 게이머들 사이에서 중국에서 제작된 게임들은 재미가 없다는 부정적인 평가를 받고 있으며, 홍색 게임에 대한 인지도도 매우 낮은 것으로 파악

www.aljazeera.com





## 중국 모바일게임 수익성, 점차 개선 전망

중국에서 모바일게임은 전체 게임시장 대비 비중은 작지만 최근 급성장세에 있으며, 무료 다운로드를 선호하는 중국시장 특징으로 다운로드 수 대비 매출은 낮지만 향후 앱 내 결제 증가 및 결제 방식 개선으로 수익성 향상될 전망

### 중국 모바일 게임시장은 아직 초기 단계이나 급성장세

- ▶ 중국 모바일게임은 아직까지 전체 게임시장에서 비중이 작은 편이나 빠른 성장세를 구가하고 있음
  - 중국의 비즈니스 전문 매체 테크웹(TechWeb)이 2013년 4월에 발표한 연간 중국 게임산업 보고서 "[China Game Industry Report](#)"에 따르면, 2012년 중국 전체 게임산업 규모는 전년 대비 35.1% 성장한 97억 달러로, 이중 모바일게임은 매출액이 5억 2,000만 달러에 불과해 아직 성장 초기 단계로 파악
  - 그러나 이는 전년대비 91% 성장한 것으로 중국의 모바일게임 이용자 수도 전년대비 74% 증가한 8,900만 명을 기록
- ▶ 앱 시장조사업체 앱 애니는 최근 중국에서 iOS 단말에 다운로드되는 앱에서 가장 인기가 높은 종류가 게임이며, 2013년 1분기에 다운로드된 앱 매출의 90%를 차지하는 것으로 조사
  - 이러한 모바일게임의 매출 비중은 세계 어느 나라보다도 높은 것으로, 애플 앱스토어의 전체 매출에서 중국은 미국과 일본, 영국에 이어 4위를 차지<sup>10)</sup>

### 앱 내 결제와 결제방식 개선으로 모바일게임 수익성 향상 기대

- ▶ 중국 모바일게임은 다운로드 수 대비 앱 매출이 적은 편이나 점차 개선될 전망
  - 텐센트의 펑 루(Peng Lu) 부회장에 따르면 특히 모바일게임에서 중국 이용자들은 무료 다운로드를 선호하지만, 앱 내 결제(In App Purchases, 이하 IAP)를 통해 부가 서비스에 비용을 지불하는 이용자들도 점차 증가 중
  - 일각에서는 앱스토어에서 신용카드 이용이 어려운 점도 유료 다운로드가 저조한 이유이지만, 애플이 최근 차이나 유니온페이(China UnionPay)<sup>11)</sup>를 통한 결제를 허용하는 등 결제 방식을 개선해 앱 구매가 늘어날 것으로 전망<sup>12)</sup>

10. 한편 중국 애플 앱스토어에서 판매되는 상위 10개 모바일게임의 월간 매출은 최소 1,600만 달러로, 이 중 가장 많이 판매되는 게임의 매출은 600만 달러
11. 중국의 신용카드 회사로, 중국을 중심으로 한 국제신용카드 결제망인 은련카드 서비스를 운영
12. 한편 2012년 애플은 중국에서 아이폰5를 출시한 지 사흘 만에 200만 대 이상의 판매고를 올렸으며, 애플의 팀 쿡(Tim Cook) CEO에 따르면 2013년 1분기 애플이 중국에서 올린 매출은 82억 달러로, 전체 매출액의 18%를 차지

usa.chinadaily.com.cn



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위(2013. 5. 6 ~ 2013. 5. 12)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	25.35%
2	던저애포이터(地下城与勇士)	Tencent	+1	23.10%
3	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	-1	16.58%
4	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	9.30%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	3.86%
6	역전(逆战)	Tencnet	-	2.42%
7	몽상국(梦三国)	Dianhun	-	1.90%
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	+2	0.88%
9	NBA2KOnline(NBA2KOnline)	Tencent	+2	0.88%
10	Couter Strike(反恐精英)	TianCity	-1	0.78%

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net)

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위(2013. 5. 6 ~ 2013. 5. 12)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	12.09%
2	옥룡제춘(御龙在天)	Tencent	+1	8.59%
3	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-1	8.31%
4	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-	7.35%
5	헌원전기(轩辕传奇)	Tencent	-	5.96%
6	천룡팔부온라인(天龙八部Online)	Chang You	-	5.96%
7	대화서유(大话西游)	NetEase	-	5.45%
8	마역(魔域)	91.com	-	4.41%
9	천녀유혼온라인(倩女幽魂Online)	NetEase	-	3.86%
10	드래곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-	2.57%

출처: [www.barchina.net](http://www.barchina.net)

## 통계 중국 캐주얼게임 순위

[표 8] 중국 캐주얼게임 순위(2013. 5. 6 ~ 2013. 5. 12)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	던저애포이터(地下城与勇士)	Tencent	-	49.98%
2	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	28.04%
3	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	11.64%
4	NBA2KOnline(NBA2KOnline)	Tencent	-	2.64%
5	오디션(劲舞团)	NineYou	-	1.74%
6	월드 오브 탱크(坦克世界)	Kongzhong	-	1.39%
7	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-	1.17%
8	프리스타일(街头篮球)	T2 Entertainment	-	0.89%
9	QQ댄서2(QQ炫舞2)	Tencent	-	0.69%
10	던저애포이터 체험판(地下城与勇士体验版)	Tencent	-	0.43%



출처: www.barchina.net

**통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 중국 App Store 및 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	App Store			Google Play*
	유료	무료	매출	무료
1	三国奇侠传 (云顶奇侠传)	逆转天下 HD (ONECLICK GAME)	我叫MT Online (LOCOJOY)	MANUGANU (Alper Sankaya)
2	海难防卫战 (顶云)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	大掌门 (Air&Mud Studio)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
3	八戒餐馆 (xue wen tao)	博雅德州扑克 (Boya德州扑克)	王者之剑 (Line'ong Entertainment)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)
4	心跳记忆 (yu dong)	西游-降魔篇 (li wu)	萌江湖: 豪华版 (Shanghai Youzu)	成人小说大师 (demiinfo)
5	忍者公司™ (Hao Yun)	忍者天下 (上海纵游)	龙之力量 (com.digitalcloud)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
6	Doodle God™ (JoyBits Ltd)	萌江湖: 豪华版 (Shanghai Youzu)	我叫MT Online (國際版) (LOCOJOY)	燃燒吧!!右腦的運動會-2013 夏季篇 (Auer Media & Entertainment)
7	Sango Fight (Logic Ball)	百里挑一 (Huan Wang)	Clash of Clans (Supercell)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
8	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	龙斗士 (Jian Hong Li)	三国来了 (RedAtoms)	士兵荣耀: 二战 (简体中文版) (Cat Studio)
9	Temple Run: Oz (Disney)	Fish Hunter - All Blue Sea (BLINGSTORM)	魔卡幻想 (iFree Studio)	Asphalt Moto (CrazyGame)
10	植物大战僵尸 (PopCap)	大富豪 (Qin Shaoyong)	神仙道 (PinIdea)	Find Something (Funship Entertainment)

\*주: 중국의 Google Play의 경우 Google이 무료 게임만 발표

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



## **일본 게임시장 동향**

### 닌텐도의 독창적 게임 개발을 위한 고립화 전략

닌텐도가 최근 자사 게임 홍보를 공식 온라인 프로모션인 '닌텐도 다이렉트'를 통해서만 진행하는 일명 고립화 전략을 가동해 주목을 받고 있는 가운데, 향후 게임 라인업 강화 및 다양한 수익모델 수립을 통해 실적을 개선해나갈 전망

#### 닌텐도, 게임 개발력 강화 및 수익모델 다양화에 주력

13. 닌텐도 다이렉트는 닌텐도측이 직접 전 세계 주요 웹사이트 및 온라인 동영상 서비스를 통해 게임 소식을 전하는 프로모션 동영상

▶ 닌텐도가 2013년 4월 24일, 세계 3개 게임 쇼 중 하나로 오는 6월 미국 로스앤젤레스에서 개최 예정인 E3에서 대규모 기자회견을 열지 않고 대신 앞으로는 '닌텐도 다이렉트(Nintendo Direct)<sup>13)</sup>를 통한 언론매체와 이용자들에게 정보를 제공할 것이라고 발표

14. 일본에 본사를 둔 세계 최대 규모의 자동차 타이어 제조업체

- 이는 Wii U가 판매 부진에 빠져 닌텐도의 존재감이 계속 약해지는 것 아니냐는 일본 팬층의 우려가 증폭되고 있는 와중에 나온 결단으로, 업계에서는 닌텐도가 독창적인 기업이라는 점을 감안할 때 나쁘지 않은 전략이라고 평가
- 게임 전문 기고가인 마이클 캐롤린(Michael Carolin)은 "게임업계에서 이러한 고립화 전략이야말로 닌텐도가 지금 취해야 할 방향"이라고 말하면서, "이용자들이 <포켓몬스터>나 <젤다의 전설>, <슈퍼마리오> 시리즈 등의 새로운 타이틀을 구입하는 이유는 다른 곳에서는 접할 수 없는 독창적이고 깊은 'Nintendo 체험'의 재미를 이미 알고 있기 때문"이라고 강조
- 닌텐도가 오히려 업계 트렌드에서 고립되는 편이 독창성을 발휘할 수 있을 것이라는 의견이 확산되면서 향후 몰입감 높은 게임을 많이 개발할 수 있을 지 귀추가 주목

▶ 한편 일본 컨설팅기업 리스크몬스터(Riskmonster)가 2013년 2월 25일부터 27일까지 20~69세의 일본 성인 1,000명을 대상으로 실시한 온라인 설문조사인 "전 세계적으로 자랑스러운 일본 기업(世界に誇れる日本企業)"을 4월 26일에 발표한 결과, 닌텐도가 9위에 등극

- 이번 조사 대상 기업은 연 매출 2,500억 엔 이상, 종업원 수 5,000명 이상인 기업 200곳으로 자랑스러운 일본기업 1위는 도요타가 차지했으며 다음으로 소니, 혼다, 파라소닉, 닛산, 캐논, 도시바, 브리지스톤<sup>14)</sup>, 닌텐도, 히타치가 뒤를 이음



- 리스크몬스터는 Top 10에 소니와 닌텐도 등 게임업체 2곳이 포함된 점에 주목하며 특히 Nintendo의 독창적인 개발력, 기술력이 국민의 기대와 신뢰를 받고 있는 것으로 분석

▶ 비록 닌텐도가 2013년 4월 24일 결산설명회에서 발표한 2013년 회계연도(2012년 4월 1일~2013년 3월 31일) 실적은 전년 대비 하락했지만 향후 게임 타이틀 라인업 강화 및 다양한 수익모델 확립을 통해 개선될 전망

- 닌텐도는 2013년 회계연도 총 매출이 전년대비 1.9% 감소한 6,354억 2,200만 엔을 기록하고, 영업 손실은 전년대비 9억 엔 가량 적자폭이 줄어든 364억 1,000만 엔으로 나타났지만 흑자 전환에는 실패했다고 발표
- 이는 Wii U와 3DS의 판매 부진<sup>15)</sup>에 따른 것으로, 닌텐도는 콘텐츠 라인업 강화를 위해 오는 10월 <포켓몬스터> 시리즈의 최신 타이틀인 <포켓몬스터 X-Y>를 전 세계에 발매하고 2014년까지 Wii U 전용 유력 타이틀을 집중적으로 출시하겠다고 강조
- 닌텐도는 또한, 약 10%의 이용자가 자사 콘솔게임 타이틀을 온라인 다운로드를 통해 구매하고 있다고 밝히면서, 향후 패키지 판매 외에 부분유료화 모델이나 월 정액제, 단가가 저렴한 콘텐츠 제공 등 3DS 및 Wii U 이용자의 선택 폭을 넓히는 융통성 있는 비즈니스모델을 정립하겠다고 발표
- 닌텐도의 이와타 사토루(岩田聡) 대표는 결산설명회에서 "한번 다운로드 버전을 구입해 본 이용자는 다음번에도 다운로드 버전을 택할 가능성이 높다는 점에서 앞으로 2~3년 동안 콘솔게임의 디지털 비중이 크게 증가할 것"이라고 언급

15. 2013년 회계연도 기간 동안 3DS는 총 1,395만 대가 판매되고 전용 타이틀은 총 4,961만 개가 판매. Wii U는 지난 2012년 11월 발매 후 2013년 3월 말 기준으로 전 세계 누적 판매량이 345만 대에 그쳤으며 전용 타이틀의 판매량 또한 1,342만 개에 불과해, 콘텐츠 라인업이 부족하다는 지적을 받아 옴

www.inside-games.jp, www.famitsu.com, mynavi.jp



## 코나미, 전방위적 멀티플랫폼 콘텐츠로 승부

코나미가 최근 인기 콘솔게임 시리즈의 신작 타이틀 및 아케이드게임 신작들을 발표한 가운데, 소셜 시대에 걸맞는 게임 운영 방식과 멀티플랫폼 콘텐츠로 일본 및 해외 시장 공략에 박차를 가하고 있음

### 코나미, 콘솔, 소셜, 아케이드 등 전 게임 부문에서 멀티플랫폼 추구

16. 2013 GDC는 2013년 3월 25일부터 29일까지 미국 샌프란시스코에서 개최

17. 2013년에 50회 째를 맞이한 JAEPO(Japan Amusement Expo)는 일본 아케이드게임 관련 협회인 사단법인 일본어뮤즈먼트머신협회, 전일본어뮤즈먼트시설영업자협회연합회 등의 주최로 매해 동경에서 개최되고 있음. 주요 출품품은 연령별, 유형별로 다양한 아케이드게임기, 놀이기구, 각종 엔터테인먼트 기기 및 출판물임

- ▶ 일본 경제 전문매체 닛케이(Nikkei)가 2013년 3월 일본의 주요 게임 개발업체인 코나미의 후미야키 다나카(田中史朗) 대표 인터뷰를 실시한 후, 5월 1일에 보도
  - 코나미는 인기 소셜게임 <Dragon Collection>으로 소셜게임 사업을 성공적으로 전개해왔으나 최근 2013 GDC<sup>16)</sup>에서 콘솔게임 전용 타이틀 <METAL GEAR> 시리즈의 최신작 <METAL GEAR RISING REVENGEANCE>을 자사의 개발엔진인 'FOX ENGINE'과 함께 공개해 주목을 받음
  - 다나카 대표는 이에 대해 자체 개발 중인 차세대 게임엔진 'FOX ENGINE'에 기반해 기대 이상의 고품질 액션게임 타이틀이 탄생했다고 강조
  - 'FOX ENGINE'은 차세대 게임콘솔을 비롯해 멀티플랫폼에 대응해 작동 가능하도록 설계되었으며 고사양 게임을 효율적으로 개발 가능
- ▶ 코나미는 아케이드게임에서도 스마트폰 연동 기능이 있는 신작 게임으로 화제
  - 코나미는 지난 2013년 2월 15일부터 16일까지 일본 지바현 마쿠하리멧세에서 개최된 아케이드게임 이벤트인 'Japan Amusement Expo 2013'<sup>17)</sup>에서 어린이용 아케이드 카드 게임기인 <몬스터열전오레카바틀(몬스터烈伝 オレカバトル)>과 <Dragon Collection 시시토단의 야망(ドラゴンコレクション シシトウ団の野望)>을 선보여 호평을 받음
  - 두 아케이드 게임기 모두 스마트폰 앱과 연동되는 플레이 방식이 특징
  - <몬스터열전오레카바틀>의 경우, 아버지가 앱으로 육성한 몬스터를 아케이드 게임기에 등장시켜서 자녀와 함께 아케이드게임에서 다른 몬스터를 공격할 수 있음
  - <Dragon Collection 시시토단의 야망>은 소셜게임 <Dragon Collection>에 기반한 것으로, 2013년 3월 말 일본 전국의 아케이드게임 매장 및 쇼핑몰에서 가동 시작
- ▶ 코나미는 콘솔게임과 소셜게임을 분리해 생각하기보다는 소셜에 걸맞는 게임 운영 방식을 콘솔, 아케이드, 소셜 등 모든 게임 부문에 적용
  - 코나미는 콘솔게임에도 소셜 요소를 가미하도록 하고 있으며 아케이드게임에도 동일한 원칙을 적용
  - 다나카 대표는 "소셜 시대에는 다른 장소와 플랫폼으로도 얼마나 오랫동안 이용자가



하나의 콘텐츠를 즐기도록 할 수 있는가가 관건"이라고 말하면서, "<METAL GEAR RISING REVENGEANCE> 뿐만 아니라 야구나 축구 게임은 물론 <LOVE PLUS>까지도 이 점을 중요시하며 제작해왔다"고 강조

- 그는 또한 소셜 시대의 게임 운용에 대해, "카운터에서 손님의 반응에 따라 즉각적으로 음식을 제공하는 회전 스시처럼, 게임 이용자의 반응을 실시간으로 확인하며 콘텐츠를 개발, 서비스하고 있다"며, "<Dragon Collection> 또한 이용자의 의견과 데이터를 실시간 반영해 2년 반 이상을 성공적으로 서비스 중이라고 언급
- 코나미의 실시간 데이터 마이닝 기술은 게임업계에서도 통계학 및 심리학의 중요성이 커졌음을 시사

▶ 코나미의 성장 전략은 '멀티플랫폼 콘텐츠'

- 다나카 대표는 최근 공개된 소니의 차세대 게임콘솔 PlayStation4에 대해, "PC 기반 아키텍처를 채용했다는 점에서 다양한 플랫폼을 지향하는 우리 입장에서는 반가운 일"이라고 말하면서, "올해 스마트폰에도 iOS, 안드로이드 OS에 이어 다양한 OS가 등장할 전망이어서 향후 각종 플랫폼에 대응하는 게임을 개발할 예정"이라고 언급
- 코나미는 또한 지난 2012년 8월 설립한 싱가포르 현지법인을 거점 삼아 현지화 전략에 입각한 모바일 콘텐츠를 중심으로 아시아 시장 공략을 강화 중이며, 향후 해외 서비스 또한 데이터 마이닝을 병행해 전개할 계획
- 코나미의 2013년 목표는 콘솔게임 라인업 강화를 통한 매출 확대와 더불어 멀티플랫폼 콘텐츠 서비스를 통해 이용자가 일상에서 자사 콘텐츠를 접하는 시간을 늘리는 것이며, 소셜 콘텐츠 부문에서는 아시아 및 북미 시장의 매출비중을 확대할 예정

trendy.nikkeibp.co.jp

[그림 8] <METAL GEAR RISING REVENGEANCE>의 이미지



출처: 코나미



## CESA, 일본 콘솔게이머 이용 행태 조사 결과 공개

일본 CESA가 최근 일본 소비자를 대상으로 게임 이용 행태 등을 조사해 발표한 결과, 일본 콘솔 게이머 수는 전년대비 232만 명이 감소한 2,910만 명 규모로 추정되며 닌텐도의 하드웨어가 타 기기보다 인기 있는 것으로 확인

### 일본 콘솔게이머 수 감소세, 닌텐도의 인기는 여전

- ▶ 일본 컴퓨터게임협회(Computer Entertainment Supplier's Association, 이하 CESA)가 2013년 4월 30일, 소비자를 대상으로 2012년 콘솔게임 이용 행태 등을 조사한 보고서 "2013 CESA 일반생활자조사보고서(2013CESA一般生活者調査報告書)"를 발간했다고 발표
  - 이번 보고서에서도 예년에 이어 한국콘텐츠진흥원과의 공동 조사 결과를 토대로 한 "일본·한국 게이머 & PC 게이머 조사(日本・韓国ゲームユーザー&非ユーザー調査)"를 수록
  - CESA는 일본 각지의 3~79세 소비자 1,159명의 게임 이용 및 라이프스타일을 조사하고 추가 인구를 산출
- ▶ 일본 콘솔게임 이용자 수는 전년대비 약 232만 명이 감소한 2,910만 명 규모인 것으로 추정되며 닌텐도의 하드웨어가 가장 이용률이 높은 것으로 나타남
  - CESA의 조사에서 "현재 지속적으로 콘솔게임을 접하고 있다"고 답한 콘솔게임 이용자는 전체 응답자의 25.9%로 전년도 추계 인구 3,142만 명보다 적은 추계 인구 2,910만 명
  - 게임콘솔 이용률 1위는 닌텐도의 Wii이며 2위는 닌텐도의 3DS 및 3DS LL이 차지
  - 전체 조사 대상자의 가정에 있는 모든 게임콘솔을 복수응답 방식으로 조사한 결과, 보급률 1위는 닌텐도의 DS 및 DS Lite로 전체 응답자의 42.6%로 전년도 47.5%에서 감소
  - 보급률 2위를 차지한 Wii 또한 전체 응답자의 42.1%가 보유 중으로 전년도 45.9%보다 적게 나타났으며, 2012년 말에 출시된 Wii U의 경우 전체 응답자의 2%만이 보유
  - 아울러 응답자 본인이 사용 중인 게임콘솔을 묻는 질문에는, Wii(19.3%, 2011년도 24%), 3DS 및 3DS LL(12.4%, 2011년도 7.3%) 순으로 많았으며 Wii U는 1.4%로 확인
- ▶ 콘솔게임 이용자 300명을 대상으로 불법 복제 또는 불법 개조된 콘텐츠 및 기기 이용 여부를 조사한 결과, "이용해본 적 있다"고 답한 응답자가 전체 응답자의 10.3%를 차지
- ▶ 2012년 일본 소비자가 꼽은 만족스러운 콘솔게임 타이틀은 <동물의 숲> 시리즈가





### 1위를 기록

- 2012년 한 해 동안 콘솔게임 타이틀을 구입한 적 있는 소비자 228명을 대상으로 만족스러운 게임 타이틀을 복수응답 방식으로 조사한 결과, <동물의 숲> 시리즈가 40표를 얻어 1위를 차지
- 다음으로 <슈퍼마리오>(17표) 시리즈, <포켓몬스터> 시리즈(11표), <드래곤퀘스트> 시리즈(9표) 순으로 나타남

▶ 전체 응답자(1,159명)를 대상으로 일본 내 주요 SNS 및 소셜게임 플랫폼 6개 (모바일/야후!모바일, 그리, 믹시, 한게임, 아메바, 니코니코 동영상)의 이용 현황을 조사한 결과, SNS 1위는 믹시, 소셜게임 플랫폼 1위는 '모바일/야후!모바일'가 꼽혀 디엔에이가 그리를 능가한 것으로 확인

- 믹시를 이용 중이라고 답한 응답자는 전체 응답자의 14%로 최다였으며, 소셜게임 서비스로는 모바일/야후!모바일(7.9%)가 1위를 차지
- 주요 SNS 및 소셜게임 플랫폼 6개 중 어느 한 개 이상을 이용한다고 답한 응답자는 전체의 14.8%로 추계 인구 1,600만 명으로 조사

▶ 일본 콘솔게이머는 평소 콘솔게임의 보호자 관리 기능에 대해 인지도가 낮은 것으로 확인

- 전체 응답자(1,159명)를 대상으로 콘솔게임의 보호자 관리(parental controls) 기능에 대한 인지도 및 이용 경험을 조사한 결과, "보호자 관리 기능에 대해 알고, 실제로 이용 중"이라고 답한 응답자는 전체의 1.7%에 그친 반면 "모른다"고 답한 응답자는 90.8%에 육박

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



## 경호온라인, 모바일게임 콜라보레이션으로 화제

일본의 주요 게임 개발업체인 경호온라인이 최근 자사 모바일게임과 타사의 모바일게임간 콜라보레이션을 진행해, 두 게임의 재미를 극대화해 호평을 얻고 있어 유저 기반이 확대될 것으로 기대

### 경호온라인, 모바일게임들의 콜라보레이션으로 인기 지속 전망

- ▶ 일본 PC 및 모바일 게임업체 경호온라인(GungHo Online Entertainment)이 2013년 4월 26일, 자사 모바일게임 <케리히메스위츠(ケリ姫スイーツ)>와 일본 모바일 게임 개발업체 포노스(PONOS)의 모바일게임 <냥코대전쟁(にゃんこ大戦争)>의 콜라보레이션을 실시한다고 발표
  - <케리히메스위츠>는 전작 모바일게임 <케리히메퀘스트(ケリ姫クエスト)>에 이은 타 이틀이며, 지난 2013년 3월 20일 이 시리즈는 누적 다운로드 500만 건을 달성
  - <케리히메스위츠>은 경쾌한 액션 조작감, 퍼즐 시스템의 전략성, RPG의 캐릭터 육성 요소가 융합된 액션 퍼즐 RPG로 인기몰이 중
  - <냥코대전쟁>도 4월 23일에 누적 다운로드 500만 건을 기록한 인기 스마트폰 게임으로, 기괴한 고양이 캐릭터를 육성해 강자를 가리는 내용
  - 이번 콜라보레이션은 <냥코대전쟁> 캐릭터들이 <케리히메스위츠>에 등장하고 <냥코대전쟁>에는 <케리히메스위츠> 캐릭터들이 출현해 다른 캐릭터들과 대결하는 콜라보레이션 스테이지와 한정 아이템 제공을 골자로 해, 4월 26일부터 5월 12일까지 진행
  - <냥코대전쟁> 이용자가 이 게임 내에 등장하는 '케리히메 스테이지'를 통과하면 <케리히메스위츠>에서 사용 가능한 게임 아이템 및 캐릭터가 지급되며, <케리히메스위츠> 이용자 또한 <케리히메스위츠>에서 구현되는 '냥코스테이지'를 통과하면 <냥코대전쟁>에서 육성 가능한 캐릭터 '케리히메'가 제공
  
- ▶ 일본 게임 전문 매체 4Gamer는 2013년 5월 2일, <케리히메스위츠>의 개발한 경호온라인의 다이스케 니시무라(Daisuke Nishimura) 담당자와 <냥코대전쟁>을 개발한 포노스의 다카후미 마사다(Takafumi Masuda) 개발자의 인터뷰 기사를 보도하며 두 게임의 인기 요인을 분석
  - 이번 콜라보레이션은 매출이나 유저 확대를 노리기보다는 순수한 재미를 위해 기획
  - <케리히메스위츠>는 전작의 인기를 이어가며 견고하게 다운로드 횟수가 증가 중이며 2013년 4월 26일 기준 애플 앱스토어의 게임 앱 매출 순위 22위를 기록
  - 다이스케 니시무라와 다카후미 마사다는 인기 모바일 게임을 만들기 위해서는 스마트폰 유저의 관심을 끌 수 있는 '알기 쉽고, 주의를 환기할 정도로 신기하고 독특한 면'을

보여줘야 한다고 주장

- 다카후미 마사다는 유저들로 하여금 뭔지 잘 모르겠지만 일단 다운로드 받아보자는 생각이 들도록 <냥코대전쟁>을 만들었다고 언급
- <냥코대전쟁>은 '기이하고 불쾌하지만 재미있는' 고양이 캐릭터들이 등장해 화제가 되고 있으며 월 다운로드 건수가 100만 회씩 증가하는 추세이며, 과금률이 높지 않아 2013년 4월 26일 기준 애플 앱스토어의 게임 앱 매출 순위 56위를 차지

www.4gamer.net

[그림 9] <케리히메스워츠>(상) 및 <냥코대전쟁>(하)의 이미지



출처: 경호온라인, 포노스



## 통계 일본 게임 HW & SW 판매 순위

[표 10] 일본 게임 HW & SW 판매 순위(2013. 5. 6 ~ 2013. 5. 12)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	48,641	-34.9%	11,461,372
	2	PlayStation3	Sony	12,585	-28.1%	9,284,826
	3	PlayStation Vita	Sony	12,457	-37.3%	1,537,195
	4	Wii U	Nintendo	7,285	-38.3%	918,660
	5	PSP	Sony	6,382	-24.9%	19,743,743
	6	Wii	Nintendo	1,329	-30.9%	12,718,802
	7	Xbox360	MS	391	-19.4%	1,640,968
	8	DS	Nintendo	56	-17.6%	32,981,898
SW	1	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	Nintendo	103,410	-49.0%	860,537
	2	Luigi's Mansion 2 (3DS)	Nintendo	30,151	-52.9%	702,838
	3	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	Nintendo	24,556	-45.6%	3,310,750
	4	Dragon's Dooma (PS3)	Capcom	14,333	-57.5%	673,159
	5	Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission (3DS)	Namco Bandai	7,416	-50.8%	186,454
	6	Tomb Raider (2013) (PS3)	Square Enix	5,727	-56.0%	53,416
	7	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 3 (PS3)	Namco Bandai	5,349	-56.4%	122,707
	8	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	5,342	-50.9%	2,041,006
	9	Touhou Shutsu! Sky no Hunter Tachi Kaa Nigiki (3DS)	Namco Bandai	4,912	-45.1%	487,800
	10	Taiko no Tatsujin Wii: Super Deluxe Edition (Wii)	Namco Bandai	4,234	-59.9%	474,585

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 11] 일본 App Store 및 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	App Store			Google Play		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Sky Gamblers: Storm Raiders (Atypical Games)	シキガミ幻想曲 (Pokelabo, Inc)	Puzzle & Dragons (GungHo Entertainment)	激バチスロ 絶対衝激 (株式会社ドラス)	LINE JELLY (LINE Corporation)	バブル&ドラゴンズ (GungHo Entertainment)
2	RPG Aeon Avenger (Kotobuki Solution)	擬人カレン (Ambition)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	押忍! 番長2 (株式会社ディービー)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
3	Star Sky (Marten Jonsson)	Minesweeper Q (Spica)	ドラゴンリーグX (Asobism)	バチスロ"甲斐忍站"1 (機屋カラス)	バブル&ドラゴンズ (GungHo Entertainment)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	LINE JELLY (NAVER Japan)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX Co)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	TETRIS® (Electronic Arts)	マダマ〜マダマ〜! (SEGA)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	俺の校長 (Marnishi)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
6	バチスロ"甲斐忍站"II (ARUZE MEDIA NET)	狩りともSP (Gamepot)	GUNDAM AREAWARS (NamcoBandai)	夢見奏 (夢見奏)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
7	Escape: The Stolen Painting (WaveA PTE)	Thor: Lord of Storms (Animoca Collective)	石道"キョロイ" (Applibot)	SuperGNES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	一瞬のスキマ! (COLOPL)	ケリ姫スイーツ (GungHo Entertainment)
8	FINAL FANTASY V (SQUARE ENIX)	Megapolis (Social Quantum)	LINE Bubble! (NAVER Japan)	激バチスロ総捕鯊! (株式会社ドラス)	LINE I Love Coffee (LINE Corporation)	クワガタ大戦争 (COLOPL, Inc.)
9	Wheels of Wonderwood (Ludia)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)	Princess Punit Sweets (GungHo Entertainment)	激バチスロ"甲斐忍站"II (株式会社ドラス)	Suzerain (STUDIO TRIGGER)	秘宝探偵 (COLOPL)
10	バチスロ 吉宗 (DP CORPORATION)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	激バチスロ"甲斐忍站"II (Pokelabo)	AIMジャクラーEX (株式会社北電子)	漢字間違い探し (General5)	釣り★スタ (GREE)



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



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 게임업체 자팍, 노키아 스토어 1억 다운로드 돌파

인도의 게임 개발사이자 퍼블리셔인 자팍은 노키아 앱스토어에서 최근 1억 건의 다운로드를 돌파했으며, 자팍의 모회사인 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털은 현지에서의 인기를 바탕으로 일본, 한국 등 해외 시장을 공략 중

#### 자팍<sup>18)</sup>, 노키아 스토어에서 다운로드 1억 건 돌파하며 인기몰이

- ▶ 인도 모바일게임 개발사이자 퍼블리셔인 자팍(Zapak)이 최근 노키아의 앱스토어인 노키아 스토어에서 자사 게임의 다운로드 수가 1억 건을 돌파했다고 발표
  - 현재 노키아 스토어를 통해 출시된 자팍의 게임 타이틀 수는 350개 이상으로, 5만 다운로드를 기록한 지 불과 14개월만에 1억 다운로드를 돌파
  - 인도의 노키아에서 1위를 차지하고 있는 자팍의 최고 인기 게임은 776만 다운로드를 기록한 <T20 Cricket 2012>이며, <Boarder War Face Off>가 583만 다운로드로 그 뒤를 잇고 있음
  - 노키아 인도 지사 제라드 웨고(Gerard Wego) 대표에 따르면, 인도 노키아 스토어의 월간 앱 다운로드 건수는 8,000만 건으로, 이 중 게임이 가장 인기있는 카테고리 중 하나임
- ▶ 자팍은 노키아 스토어 외에 자체 모바일 사이트를 통해 게임을 소개하고 있는데, 자팍의 모회사인 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털(Reliance Entertainment Digital)에 따르면 이 모바일 사이트의 순 방문자 수는 약 300만 명에 육박

#### 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털, 해외 진출 나서

- ▶ 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털은 해외 진출에도 관심을 갖고 있으며, 현재 캐나다와 미국, 한국, 일본 등으로 입지를 확대 중
  - 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털의 글로벌 스마트폰 게임사업 부문 릴라이언스 게임스(Reliance Games)는 일본 모바일게임 개발업체 펀넬 재팬(Funnel Japan)을 인수한 데 이어,

18. Zapak은 2006년 설립된 인도의 모바일 게임업체로, 인도의 커뮤니케이션, 인프라, 금융, 엔터테인먼트, 의료 등 다방면의 사업을 총괄하는 대기업 Reliance Anil Dhirubhai Ambani Group의 자회사임. 방대한 캐주얼게임 라인업을 서비스 중

19. 블루숨은 2005년 설립된 게임업체로 부산시 해운대구에 위치해 있으며, 대표 작품으로는 웹게임 <더 쇼군>과 캐주얼 게임 <캐논킹즈>가 있음. 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털은 2013년 3월 15일에 블루숨을 인수



한국 게임사 블루스톼<sup>19)</sup>도 인수

- 릴라이언스 엔터테인먼트 디지털은 인도 내 1세대 모바일 이용자들을 확보하는 동시에 해외 시장에서의 입지 강화를 주요 목표로 제시

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

[그림 10] <T20 Cricket 2012>(상), <Border War Face Off>(하)의 이미지



출처: 자팍



## 인도네시아 아게이트 스튜디오, 피쳐폰 게임시장 공략

인도네시아 아게이트 스튜디오는 새로 오픈한 피쳐폰용 자체 게임 플랫폼 Gempon 상에서 신규 게임을 출시했으며, Gempon을 통한 현지의 게임 개발사 지원으로 해외 업체들에 맞서 독자적인 게임 생태계 구축을 추진

### 아게이트 스튜디오, 자체 게임 플랫폼 통해 피쳐폰용 신규 게임 출시

- ▶ 인도네시아 게임업체 아게이트 스튜디오(Agate Studio)<sup>20)</sup>는 2013년 4월, 신규 모바일게임 <Perang Mistis>을 자체 피쳐폰 게임플랫폼 Gempon에서 출시
  - 이 게임은 세 종류의 요정 카드 가운데 하나를 선택해 자신이 가진 카드를 가지고 다른 이용자와 대결하는 형식의 소셜게임임
  - 아게이트 스튜디오는 인도네시아에서 더욱 향상된 게임 생태계를 확립하기 위해 게임 플랫폼 Gempon을 출시하고, 결제 시스템 구축을 위해 인도네시아 최대 이동통신사인 텔콤셀(Telkomsel)<sup>21)</sup>과 제휴
  - 현재 Gempon의 가입자 수는 1만 명 이상이고 일일활동이용자수(Daily Active Users, DAU)는 약 1,000명으로 파악
  - Gempon에서는 현재 아게이트 스튜디오의 대표 게임인 <Football Saga>와 인도네시아 게임 개발업체인 아게이트 조지아(Agate Jogja)<sup>22)</sup>가 제작한 <Mayapadha> 등을 포함해 10종의 게임을 서비스
- ▶ 아게이트 스튜디오는 현재 인도네시아 게임시장에서는 해외에서 제작된 게임들이 더 높은 인기를 누리고 있으며, 향후 Gempon을 통해 현지 개발사들이 게임을 출시해 수익을 올릴 수 있도록 지원하겠다고 밝힘
  - 인도네시아 게임시장에서 인기를 누리고 있는 대표적인 해외 사업자로는 600만 명 가량의 이용자를 확보한 싱가포르의 모바일 게임업체 코타게임즈(Kotagames)<sup>22)</sup>가 있으며, 또 다른 싱가포르 업체 펀스팟(FunSpot)<sup>23)</sup>도 텔콤셀과 제휴해 인도네시아 피쳐폰 게임시장을 공략 중
- ▶ 현재 인도네시아의 3G 가입자 수는 상대적으로 소수이기 때문에 Gempon을 비롯한 게임사들은 피쳐폰 게임시장이 향후에도 상당한 발전의 여지가 있을 것으로 기대
  - 자카르타 창립자협회(Jakarta Founder Institute)<sup>24)</sup>의 앤디 제인(Andy Zain) 회장은 인도네시아 모바일 가입자는 2억 8,000만 명으로 이 중 모바일 인터넷 이용자는 1억 1,500만 명이나, 3G 데이터 패키지 가입자는 3,000만 명에 불과하다고 언급

20. 인도네시아 바그다드 소재 모바일게임 개발업체로, 2009년에 설립된 이래 빠르게 성장

21. 인도네시아 최대 국영통신사(정부 지분 54%)의 이동통신 서비스부문 자회사임

22. 싱가포르 최대 모바일 소셜게임 플랫폼 'Kotagames'를 운영

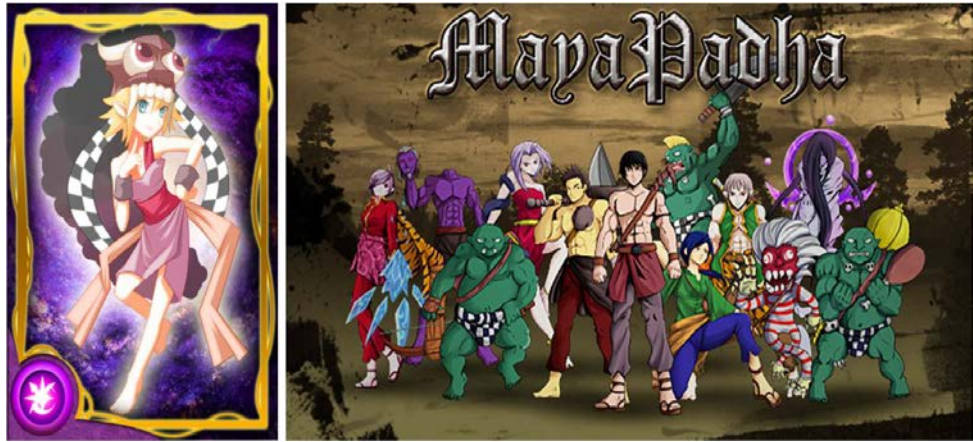
23. 싱가포르의 주요 모바일 소셜 게임 업체로 신형 시장을 중심으로 사업 전개

24. 인도네시아의 스타트업과 업계 전문가를 연결하는 글로벌 네트워크로, 스타트업을 비롯한 인도네시아 기업 성장을 지원

www.techinasia.com



[그림 11] <Perang Mistis>(좌) 및 < Mayapadha>(우)의 이미지



출처: 아게이트 스튜디오

[그림 12] 코타게임즈의 모바일 소셜게임 플랫폼 'Kotagames'의 서비스 이미지



출처: 코타게임즈





## 아랍에미리트연방의 게임 디자인 아카데미, 졸업생 배출

프랑스의 대표적인 게임 퍼블리셔 유비소프트와의 연계를 통해 운영되고 있는 아랍에미리트연방(United Arab Emirates, 이하 UAE)의 게임 디자인 아카데미 'twofour54's Gaming Academy'에서 8명의 첫 졸업생을 배출할 예정

### UAE의 게임 디자인 아카데미, Ubisoft와 연계해 첫 졸업생 배출

- ▶ UAE의 수도 아부다비에 위치한 게임 디자인 아카데미 'twofour54's Gaming Academy'<sup>25)</sup>에서 최초로 졸업생을 배출
  - 인기 게임 타이틀 <Assassin's Creed>, <Prince of Persia> 등으로 유명한 프랑스의 게임 퍼블리셔 유비소프트와 연계해 운영되고 있는 UAE의 게임 디자인 아카데미 'twofour54's Gaming Academy'에서 8명의 학생이 16개월의 교과 과정을 수료해 졸업할 예정
  - UAE는 국가 차원에서 게임산업 관련 일자리 창출에 주력하고 있지만 아직은 그 지원 규모가 부족해 최근 해외 게임시장으로 눈을 돌리는 학생들이 증가하고 있으며, 현지 게임업계는 신입보다는 경력자를 우대
  - 하지만 UAE의 게임 디자인 산업은 향후 몇 년간 빠르게 성장할 것으로 기대되며, 게임 아카데미 졸업생들은 유비소프트에서 인턴으로 일하면서 취업 기회를 확대
  - 유비소프트는 2011년 UAE에 게임 스튜디오를 오픈했으며, 현재 아부다비 지사에 28명의 직원을 두고 있지만 향후 3~5년간 직원 규모를 100명 이상으로 확대할 계획
  
- ▶ UAE의 게임산업, 발전 가능성은 높지만 아직은 걸음마 단계로 파악
  - 유비소프트의 아부다비 게임 스튜디오를 이끄는 얀니크 쉐러(Yannick Theler) 사장은 인턴 채용 과정에서 "지원자들이 보유한 기술과 지식을 테스트함은 물론 회사의 철학에 부합하는지, 프로그래머들과 잘 호흡할 수 있는지를 검증해볼 것"이라고 언급
  - 'twofour54's Gaming Academy'의 마테 벨(Matthew Bell) 강사는 UAE의 게임산업이 성장하려면 향후 5~10년 이상은 소요될 것이라고 예측하며, "유비소프트는 UAE에서 세계적인 게임 스튜디오로 거듭날 것이며, 그 중심에 게임 아카데미 학생들이 있을 것"이라고 강조

25. 'twofour54's Gaming Academy'는 UAE에서 최초로 설립된 게임 디자인 전문 교육기관으로, 2012년 4월에 첫 입학생 10명이 등록함

www.thenational.ae



## 자선 모바일게임 <Sidekick Cycle> 출시 임박

자선 목적의 게임을 전문으로 하는 게임 개발업체 글로벌 게이밍 이니셔티브가 이용자들의 게임 다운로드 건수가 많을수록 많은 자전거를 아프리카 어린이들에게 기부하는 자선 모바일게임 <Sidekick Cycle>을 2013년 6월 출시할 예정

### 글로벌 게이밍 이니셔티브, 자선 모바일게임 <Sidekick Cycle> 런칭

- 26. 2010년에 설립된 자선을 목적으로 한 모바일게임 개발업체로, 제 3세계 어린이들에게 자전거를 기부하는 활동을 전개
- 27. 미국 시카고에 있는 구호 단체로, 2004년 12월 쓰나미로 피해를 입은 아시아 국가들을 위해 현지에서 생산된 2만 4,300대의 자전거를 기부한 바 있음

▶ 글로벌 게이밍 이니셔티브(Global Gaming Initiative, 이하 GGI)<sup>26)</sup>가 2013년 6월, 자선을 목적으로 한 iOS 및 안드로이드 OS 기반 모바일 모바일게임 <Sidekick Cycle>을 출시할 예정

- GGI의 모바일게임 데뷔작인 <Sidekick Cycle>은 자선 활동을 목적으로 하는 게임으로 게임에서 발생하는 수익금의 절반을 '세계자전거구호협회(World Bicycle Relief)<sup>27)</sup>'에 전달할 예정
- <Sidekick Cycle>의 가격은 99센트로, 게임 다운로드 건수가 387회를 기록할 때마다 아프리카에 자전거 1대를 기부하는 시스템을 채용
- GGI의 엘리자베스 사르퀴스(Elizabeth Sarquis) CEO는 최근 게임 전문 매거진 게임비트(GamesBeat)와의 이메일 인터뷰를 통해 "세계자전거구호협회는 지금까지 한 대당 134달러인 자전거 12만 5,000개 이상을 기부한 자선 단체"라고 소개하면서, "아프리카 어린이들에게 새로운 교통수단으로 자전거를 제공함으로써 교육의 기회를 넓히고, 삶의 질을 향상시킬 수 있을 것"이라고 기대
- <Sidekick Cycle>은 사용자 스스로 얼마만큼의 자전거가 기부되고 있는지 확인할 수 있도록 지속적인 업데이트가 진행될 예정
- 사르퀴스 CEO는 "<Sidekick Cycle>의 게임 다운로드 수가 현실적으로 몇 십만 건을 기록할 수 있다고 보진 않지만 만약 100만 다운로드를 기록한다면 약 3,000개의 자전거를 아프리카에 기부할 수 있게 된다"고 언급
- 뿐만 아니라 이번 프로젝트의 성공 여부는 <Sidekick Cycle>의 게임성에 좌우될 것으로 전망되는데, 대부분의 이용자들이 현재의 게임성에 만족감을 보였으며 시간이 지날수록 게임성이 증대될 것이라 확신

venturebeat.com



## 통계 기타 아시아 App Store 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 App Store 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Stick Cricket Premier League (Stick Sports)	Poker by Zynga (Zynga Inc.)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)
3	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab UK Limited)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Fearless Wheels (FunGenerationLab)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Slots - Pharaoh's Way (CBROMEDIA GMBH)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Running with Friends (Zynga)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Slotomania (Playtika LTD)
5	Sky Gamblers Storm Raides (Atypical Games)	Car Toons! (FDG Entertainment)	Megapolis (Social Quantum)	Wrestling Revolution (Ludia)	4 Scenes 1 Movie (GeniApps)	Hay Day (Supercell)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Clash of Clans (Supercell)
2	Heads Up! (Warner Bros.)	Running with Friends (Zynga)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Bastion (Warner Bros)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Bastion (Warner Bros)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Rebirth of Fortune 2 (Dotomchi)	FunRun-MultiplierRate (dirtyBit)	Rage of Bahamut (Morage).
4	Real Badminton (Dowid Software Solutions)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus LLC)	Sky Gamblers Storm Raides (Atypical Games)	DotA Game About Corroing (Betaworks One)	Legend of the Cryptids (Applibot Inc)
5	Sky Gamblers Storm Raides (Atypical Games)	Iron Vain 3-The Old Game (Gameloft)	Slotomania (Playtika LTD)	RPG Aeon Avenger (Kotobuki Solution).	Try To Copas 2 Speed Ops (Chillingan)	Immortalis (Aeria Mobile)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Bastion (Warner Bros)	LINE JELLY (NAVER Japan)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Fog of World (Ollix)	LINE JELLY (NAVER Japan)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Plants vs. Zombies (PopCap)	Running with Friends (Zynga)	Hay Day (Supercell)	Bastion (Warner Bros)	LINE I Love Coffee (NAVER Japan)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	LINE I Love Coffee (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)	Rebirth of Fortune 2 (Dotomchi)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	龍之力量 (com.digitalcloud)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Top Eleven (Nordeus LLC)	Sango Fight (Logic Bal)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	三國來了繁中版 (RedAtoms, Inc)
5	Sky Gamblers Storm Raides (Atypical Games)	Hardest Game Ever 2 (Orangerose Studio)	LINE PLAY (NAVER Japan)	Sky Gamblers Storm Raides (Atypical Games)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	LINE I Love Coffee (NAVER Japan)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 Google Play 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Remove clothes (MADGROUP)	Age of Empire (Silent Ocean)	Carmageddon (Stainless Games)	Bejeweled Blitz (EA Swiss Sarl)	Slotomania (Playtika LTD)
4	Where's My Water? (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	CSR Racing (NaturalMotion Games Ltd)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Slot City - slot machines (Dragonplay)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	The Room (Fireproof Games)	4 Scenes 1 Movie (Fruitella Games)	Jackpot Slots - Slot Machines (GREE)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Legend of the Cryptids (Applibot Inc)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	風雲天下2.1 繁體版 (廣州游樂網絡科技有限公司)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Iron Man 3 - The Official Game (Gameloft)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Burger - Big Femand (Magma Mobile)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Fun Run - Multiple Race (dirtyBit)	Tower of Saviors (Mad Head)
5	Temple Run: Oz (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	神魔之塔 (Mad Head)	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	風雲天下2.1 繁體版 (廣州游樂網絡科技有限公司)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Where's My Water? (Disney)	LINE JELLY (LINE Corporation)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Where's My Water? (Disney)	LINE I Love Coffee (LINE Corporation)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Asphalt Moto (CrazyGame)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	trange Adventure (ThankCreate Studio)	百萬亞瑟王 (Mobimon Inc)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Angry Birds Friends (Rovio Mobile)	Dress Wars Theek Kingdoms (Outblaze Ventures)	Where's My Perry? (Disney)	神魔之塔 (Mad Head Limited)	時空獵人OL (摩利數位行銷)
5	Where's My Perry? (Disney)	Monster Zuma (UUCT)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Ayakash Ghost Guild (Zynga)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 영국, 게임에 대한 창조분야 세금감면책 적용 추진
- 러시아 게임산업 수익규모, 영화산업 추월
- 노르딕 게임즈, THQ의 게임 IP 대량 매입
- 차트부스트, 신규 모바일게임 광고 솔루션 개발
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위
- **통계** 유럽 App Store 게임 순위
- **통계** 유럽 Google Play 게임 순위





## 영국, 게임에 대한 창조분야 세금감면책 적용 추진

영국의 게임산업이 세계 시장에서 경쟁해야 하는 상황에서 세금감면 정책이 정부 관료 및 게임업계의 강력한 요청으로 추진 중에 있으나, 유럽연합 집행위원회에서 실시할 인센티브 정책 조사로 인해 난항 우려

### 영국 게임산업 세금 혜택 법안 놓고 유럽위원회 심층 재조사

28. 유럽연합 집행위원회(EC)는 유럽연합(EU)의 행정부 역할을 담당하는 독립 기구로, EU 관련 각종 공동정책을 입안하고 회원국 정부와 기업, 개인이 충실히 이행하고 있는지 감독함으로써 EU의 이익을 수호함
29. 영국의 대표적인 엔터테인먼트 산업 협회로, 게임을 비롯한 인터랙티브 엔터테인먼트 업계의 이익을 대변함

- ▶ 영국 재무장관 조지 오스본(George Osborne)은 창조 분야의 세금감면에 관한 특별 행사에서 게임산업에 대한 세금 경감 정책을 소개
  - 영국 정부는 영국의 TV, 애니메이션, 게임산업이 세계 시장에서 경쟁할 수 있도록 세금 감면 정책을 추진 중
  - 창조 산업이 글로벌 경제에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 영국이 갖는 강점을 확인해 강화하겠다는 것이 영국 정부의 산업 전략
  - 오스본 재무장관은 세금감면 정책이 산업에 어떠한 영향을 줄 것인지 소개하고, 창조 산업이 '영국에서 가장 중요한 산업 가운데 하나'라고 설명
  - 세계 시장에서 경쟁하기 위해 정부의 지원이 반드시 필요하다는 것을 강조
- ▶ 그러나, 유럽연합 집행위원회(European Commission, EC)<sup>28)</sup>는 영국의 게임산업에 대한 세금감면 정책이 불공정한 특혜인지 여부를 확인하기 위해 조사에 착수
  - 영국 정부와 게임업계에서는 유럽연합 집행위원회의 이러한 조사에 적극 대응할 것임을 밝히고, 세금 감면정책에 대한 의혹들을 해소하겠다는 의지를 표명
  - 오스본 재무장관과 영국의 에드 바이지(Ed Vaizey) 문화 커뮤니케이션 창조 산업부 장관은 게임산업 세금감면 정책을 프랑스의 게임 세금감면 정책과 비교하며 정당성을 강조
- ▶ 영국 인터랙티브엔터테인먼트협회(UK Interactive Entertainment Association, 이하 UKIE)<sup>29)</sup>의 이안 리빙스톤(Ian Livingstone) 부회장은 세금감면 정책이 중요하다는 사실을 강조하고, 이러한 인센티브 정책에 대한 EC의 조사에 대해 유감을 표명
  - 리빙스톤 부회장은 게임산업에 대한 세금감면 정책에 힘을 실어줄 것을 정부 및 EC에 촉구했으며, "영국의 게임산업이 진정한 잠재력을 발휘할 수 있으려면 세금 공제 정책이 필요하다"고 역설
  - 그는 또한 "영국 게임산업에 대한 세금감면 정책을 조사하겠다는 EC의 발표해 크게 실망했으며, 조속히 위원회가 정책을 승인하도록 최선의 조치를 취하겠다"고 표명

www.mcvuk.com



## 러시아 게임산업 수익규모, 영화산업 추월

2012년 글로벌 게임산업이 22%의 성장률을 기록하는 등 게임산업이 영화산업을 추월하고 있는 가운데, 러시아와 독립국가연합(CIS)에서도 게임산업이 영화산업을 추월했으며 두 산업이 상호 경쟁 관계라는 의견이 지배적

### 2012년 러시아 온라인게임 지출액 13억 달러 기록

▶ 러시아의 대표적인 인터넷 서비스 기업 메일랴루 그룹(Mail.Ru Group)<sup>34</sup>의 블라디미르 니콜스키(Vladimir Nikolsky) 부사장이 최근 우크라이나를 제외한 독립국가연합(CIS)에서 러시아어를 사용하는 인터넷 유저들이 온라인게임에 총 13억 달러를 지출한 것으로 조사

- 온라인게임에 러시아어를 사용하는 인터넷 유저들은 온라인게임 이용 시 게임 정액제 가입 및 아이템 구입 등을 위해 연간 총 408억 루블(약 13억 달러)을 지출
- 이는 러시아의 박스오피스 수익인 393억 루블(약 12억 5,000만 달러)을 능가한 수치

▶ 러시아에서 게임산업 연간 수익규모는 이미 2~3년 전에 영화산업을 추월

- 글로벌 게임 개발사인 니발(Nival)<sup>35</sup>의 세르게이 올로브스키(Sergei Orlovsky) 총감독에 따르면, 2012년 러시아의 게임 수입은 15억~20억 달러 규모인 것으로 파악
- 모바일 투자회사인 IMLVC<sup>36</sup>의 이고르 매짜누크(Igor Matsanyuk) 창립자는 "러시아인들은 게임에 쉽게 돈을 지출하는 경향이 있다"고 설명
- 판매 실적이 좋지 않은 러시아의 DVD 및 Blu-ray 시장과는 달리, 러시아 게임시장은 해외 게임 개발 등을 통해 수익 창출이 가능

▶ 게임산업이 영화산업을 추월하는 현상은 이미 전 세계적인 트렌드라는 것이 러시아 게임업계의 중론

- 2012년 기준 글로벌 게임산업의 수익이 22% 상승한 데 비해 영화산업 수익은 10% 상승
- 시장조사기관 NPD Group에 따르면, 미국의 경우 2012년 게임에 대한 지출액이 148억 달러인 데 비해, 연간 박스오피스 수익은 108억 달러에 그친 것으로 조사

▶ 러시아 게임업계에서는 게임산업과 영화산업이 비슷한 기술과 그래픽을 사용하며 관련 전문가와 소비자층을 공유하기 때문에 직접적인 경쟁자 관계라는 의견이 대세

30. 러시아를 대표하는 인터넷 서비스 기업으로, 러시아 최대 SNS인 'My World@Mail.Ru'를 운영

31. 세계적인 크로스플랫폼 온라인게임 개발업체로, 미국, 우크라이나, 벨라루스, 러시아에 거점을 두고 있음. 자체 개발 게임으로는 <Heroes of Might and Magic V>, <Silent Storm> 등이 유명

32. 세계적인 인터넷 기업 창업자인 이고르 매짜누크에 의해 2011년에 설립된 러시아의 투자업체로, 혁신적인 모바일 앱 투자를 전문으로 함

rbth.ru



## 노르딕 게임즈, THQ의 게임 IP 대량 매입

스웨덴 게임 퍼블리셔 노르딕 게임즈가 2012년 말 파산을 공식 선언한 미국의 대표 게임 퍼블리셔 THQ의 <Red Faction>, <MX>, <Darksiders> 등의 게임 IP를 490만 달러에 대거 매입해 새로운 성장 모멘텀을 확보할 것으로 전망

### 노르딕 게임즈, THQ의 게임 IP로 새로운 성장 기회 모색

- 33. 1999년 설립된 미국 텍사스 소재 게임 개발 업체로, 고사양 PC 및 콘솔게임 타이틀인 <Brothers in Arms>를 개발한 것으로 유명
  - ▶ 지난 2012년 말 파산을 공식 선언한 미국 대표 게임 퍼블리셔 THQ가 2013년 4월 22일, 자사가 보유한 나머지 게임 IP(Intellectual Property)를 매입할 3개 게임 업체를 공개
    - THQ의 나머지 IP는 기어박스 소프트웨어(Gearbox Software)<sup>30</sup>를 포함해 505 게임즈(505 Games)<sup>31</sup>, 노르딕 게임즈(Nordic Games)<sup>32</sup>가 총 655만 달러에 매입할 예정
    - 기어박스 소프트웨어는 이미 THQ의 PC 기반 실시간 전략 시뮬레이션 장르의 게임인 <Homeworld> 시리즈를 135만 달러에 매입했다고 발표
    - 이탈리아의 게임 퍼블리셔 505 게임즈는 액션 어드벤처 장르의 콘솔게임 <Drawn to Life>를 30만 달러에 매입한 것으로 전해짐
- 34. 이탈리아의 게임업체인 디지털 브로스(Digital Bros. SPA)의 게임 퍼블리싱 사업 부문으로, 슈팅게임 <Sniper Elite>을 퍼블리싱
  - ▶ THQ가 보유한 나머지 게임 IP들은 대부분 스웨덴의 유명 게임 퍼블리셔 노르딕 게임즈가 매입
    - 노르딕 게임즈는 2011년 호주의 게임 퍼블리셔인 조우드 엔터테인먼트(JoWood Entertainment)를 인수해 RPG 타이틀인 <Gothic>, <Spellforce> 시리즈를 포함한 수많은 종류의 게임 타이틀을 퍼블리싱하고 있음
    - 노르딕 게임즈는 THQ의 FPS게임 <Red Faction>, 레이싱게임<MX>, 액션 어드벤처 게임 <Darksiders> 시리즈 등을 매입하는데 총 490만 달러를 지불
    - 이외에도 노르딕 게임즈는 FPS게임 <Frontlines>, TPS게임 <Destroy All Humans>, 액션 RPG <Titan Quest>, 레이싱게임 <Juiced>, FPS게임 <The Outfit>, RPG <Summoner> 등 수많은 종류의 THQ의 게임 IP를 매입
    - 노르딕 게임즈의 라스 윙포스(Lars Wingefors) CEO는 "무엇보다 이번 게임 IP 매입이 노르딕 게임즈의 새로운 성장 모멘텀이 될 것으로 기대하고 있다"며, "장기적으로는 추가적인 게임 타이틀 개발 및 시리즈 제작을 위해 게임의 오리지널 제작자 또는 최고 개발자들과 협력하고 싶다"고 언급
    - 그는 또한 "지금 당장 수백만 달러의 게임 프로젝트를 진행하기는 어렵다"며, "IP 매입을 통한 신규 게임 타이틀 개발을 위해 다양한 자금 확보 방안을 모색하고 모든 타이틀을 심도 있게 분석하는 작업 등을 지속적으로 진행할 계획"이라고 언급
- 35. 2008년에 설립된 스웨덴의 게임업체로 멀티플랫폼 게임사업도 병행





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

[그림 13] <Red Faction: Amageddon>(상) 및 <Darksiders II>의 이미지(하)



출처: THQ



## 차트부스트, 신규 모바일게임 광고 솔루션 개발

게임 기술 솔루션 업체 차트부스트가 게임 개발업체 및 퍼블리셔간 크로스 프로모션 네트워크 제공을 통해 신규 모바일게임 광고 솔루션을 개발. 유럽의 유명 게임 개발업체들이 이 솔루션을 이용해 향후 성장세가 주목

### 신규 모바일게임 광고 플랫폼 차트부스트<sup>33)</sup>, 유럽으로 세력 확장

36. 미국샌프란시스코에 위치한 게임 개발 기술에 특화된 솔루션 제공 업체로, 게임 개발자들에 의해 설립. 본사 직원 수는 60명

▶ 게임 기술 솔루션 서비스 업체 차트부스트(Charboost)가 최근 게임 개발업체 및 퍼블리셔들이 고가의 모바일게임 광고 집행비를 절감할 수 있는 새로운 모바일 게임 광고 솔루션을 개발

- 차트부스트의 모바일게임 광고 솔루션은 현재 유럽 각지로 퍼져나가고 있으며, 차트부스트는 2013년 4월, 네덜란드 암스테르담에 최초의 해외 지사를 설립
- 암스테르담 지사의 수장을 맡고 있는 게임 개발자 이자 구센스(Ija Goossens)는 5명의 직원을 채용한 후 차트부스트가 유럽 시장에서도 빠르게 성장할 수 있도록 지원하는데 주력할 계획
- 지난 18개월 동안 차트부스트는 개발업체간의 크로스 프로모션 네트워크를 제공하는데 있어 폭발적인 성장세를 기록
- 결론적으로 차트부스트를 이용한 게임 개발업체들은 서로의 게임을 프로모션하는 효과를 거둬
- 차트부스트측은 2013년 4월 23일 시점에서 차트부스트의 네트워크 이용자 수가 총 1만 6,000명 이상이며, 모바일게임 솔루션을 채용한 모바일게임의 이용 건수가 한 달에 80억 건으로 나타나 6개월 전과 비교해 2배 가까이 증가했다고 밝힘
- 차트부스트는 이 같은 성장에 힘입어 지난 2013년 1월, 미국의 벤처캐피탈인 세쿼이아 캐피탈(Sequoia Capita)로부터 총 1,900만 달러의 자금을 유치한 바 있음
- 차트부스트의 마리아 알레그레(Maria Alegre) 담당자는 "차트부스트의 모든 성장은 입소문에서 비롯됐다"고 언급

▶ 차트부스트는 게임 개발업체들이 전통적인 광고 네트워크를 통하지 않고도 서로의 게임 내에서 직거래를 통해 광고를 집행할 수 있도록 지원

- 직거래로 광고를 집행할 경우 게임 개발업체들은 게임별로 다른 광고를 집행해야 함
- 또한 게임 개발업체들은 차트부스트에 요금을 지불하고 광고를 집행할 수도 있는데, 이 경우 차트부스트가 자동으로 게임 내 광고들을 관리해주기 때문에 개발자들은 게임 개발에 보다 집중할 수 있음



- ▶ 경쟁이 치열한 모바일 게임시장에서 게임 이용자들의 눈에 띄는 일은 개발사들 입장에서 여전히 힘겨운 과제 중 하나로, 대부분의 모바일 게임업체들이 보다 많은 이용자들을 유인하기 위해 많은 돈을 지불하고 있는 상황
  - 차트부스트는 게임 개발업체들이 서로의 이용자 트래픽을 교환하는 셀프 서비스 프로그램으로 정의할 수 있음
  - 알레그레 담당자는 "네트워크는 자동적으로 운영되기 때문에 매달 말에 한 번씩만 체크하면 되기 때문에 개발업체들이 다량의 광고를 직접 관리할 수 있는 솔루션으로 각광 받을 것"이라고 전망
  - 뿐만 아니라 중소 게임 개발업체들이 글로벌 오픈마켓에 게임을 퍼블리싱할 때에도, 모바일게임의 수익성 강화에 긍정적으로 작용할 전망
  - 차트부스트를 이용하는 게임 개발업체로는, 덴마크의 게임 스튜디오인 키루(Kiloo), 영국 소재 게임 스튜디오 킹 앤 내추럴 모션(King and Natural Motion), 슬로베니아의 게임 개발사 아웃피트7(Outfit7), 독일의 게임 개발사 우가(Wooga), 핀란드의 유명 게임 개발업체 수퍼셀(Supercell) 등 상당수의 유럽 지역 업체들이 포진

venturebeat.com



## 통계 유럽 게임 SW 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (5. 7 ~ 5. 13)	독일 (5. 7 ~ 5. 13)	프랑스* (4. 30 ~ 5. 6)
1	Dead Island: Riptide (Xbox360, Koch Media)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)
2	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360, Activision Blizzard)	Assassin's Creed III (PlayStation3, Ubisoft)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)
3	Dead Island: Riptide (PlayStation3, Koch Media)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)	Injustice: Gods Among US (PlayStation3, Warner Bros.)
4	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)	SimCity (PC, EA)	FIFA 13 (PlayStation3, EA)
5	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Call of Duty: Black Ops II (PlayStation3, Activision Blizzard)	Call of Duty: Black Ops II (PlayStation3, Activision Blizzard)
6	Injustice: Gods Among US (Xbox360, Warner Bros.)	Crysis 3 (PlayStation3, EA)	
7	God of War: Ascension (PlayStation3, Sony)	Assassin's Creed III (Xbox360, Ubisoft)	
8	Tomb Raider (Xbox360, Square Enix)	StarCraft II: Heart of The Swarm (PC, Activision Blizzard)	
9	Tomb Raider (PlayStation3, Square Enix)	The Walking Dead (PlayStation3, Telltale Games)	
10	Bioshock Infinite (Xbox360, Take Two)	The Walking Dead (PC, Telltale Games)	
순위	스웨덴 (5. 7 ~ 5. 13)	이탈리아 (4. 30 ~ 5. 6)	네덜란드 (5. 7 ~ 5. 13)
1	PlayStation Network Voucher 200 (PlayStation3, Sony)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)	Skylanders Giants (Wii, Activision Blizzard)
2	World of Warcraft Game Card (PC, Activision Blizzard)	God of War: Ascension (PlayStation3, Sony)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)
3	World of Warcraft 60 Days (PC, Activision Blizzard)	FIFA 13 (PlayStation3, EA)	Call of Duty: Black Ops II (PlayStation3, Activision Blizzard)
4	FIFA 13 (PlayStation3, EA)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Assassin's Creed III (PlayStation3, Ubisoft)
5	PlayStation Network Voucher 400 (PlayStation3, Sony)	Just Dance 4 (Wii, Ubisoft)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)
6	NHL 13 (Xbox360, EA)	Far Cry 3 D1 Lost Expedition (PlayStation3, Ubisoft)	FIFA 13 (PlayStation3, EA)
7	NHL 13 (PlayStation3, EA)	Assassin's Creed III D1 Version (PlayStation3, Ubisoft)	Assassin's Creed III (Xbox360, Ubisoft)
8	FIFA 13 (Xbox360, EA)	FIFA 13 (Xbox360, EA)	Just Dance 4 (Wii, Ubisoft)
9	Tomb Raider (PlayStation3, Square Enix)	Call of Duty: Black Ops II (PlayStation3, Activision Blizzard)	Dead Island: Riptide (PlayStation3, Koch Media)
10	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, Nintendo)	Far Cry 3 D1 Lost Expedition (Xbox360, Ubisoft)	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360, Activision Blizzard)

\*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 App Store 게임 순위

[표 15] 유럽 App Store 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	유료	유료	무료	유료
1	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	4 Scenes 1 Movie (GeniApps)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Schlag den Raab (Raab TV-Produktion GmbH)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
2	The Chase (Barnstorm Games)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	FallDown! 2 (Hannes Jensen)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Classic Catch Phrase (DeLue Digital Studios London)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Where is what? (by squared hill brand)	Hay Day (Supercell)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	DotA Game About Creating (Betaworks One)	The Hit King of Middle (Kabam)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Top Eleven (Nordeus LLC)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Flick Golf! Free (Full Fat)	Top Eleven (Nordeus LLC)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	유료	유료	무료	유료
1	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Clash of Clans (Supercell)	TETRIS® (Electronic Arts)	Boom! (Happy Sprites)	Clash of Clans (Supercell)
3	Real Boxing™ (Vivid Games)	QuizCross (MAG Interactive)	Top Eleven (Nordeus LLC)	Stick Stunt Biker 2 (Robert Szeleney)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Hay Day (Supercell)
4	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studio)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Test for Friends (Games for Friends GmbH)	Top Eleven (Nordeus LLC)
5	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	FallDown! 2 (Hannes Jensen)	The Hit King of Middle (Kabam)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	유료	유료	무료	유료
1	Pou (Paul Salameh)	QuizCross (MAG Interactive)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	The Money Drop (Mediaset.it)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus LLC)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Car Toons! (FDG Entertainment)	Hay Day (Supercell)
4	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab UK Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Hay Day (Supercell)	Cut the Rope: Time Travel (ZeptoLab UK Limited)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Top Eleven (Nordeus LLC)
5	Sky Gamblers Storm Raiders (Atypical Games)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	IFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	FallDown! 2 (Hannes Jensen)	Online Soccer Manager (Gamebasics BV)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 Google Play 게임 순위

[표 16] 유럽 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	4 Bilder 1 Wort (LOTUM GmbH)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
2	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Flight Simulator Boeing Free (Thetis Games)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bejeweled Blitz (EA Swiss Sarl)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Wer wird Millionär? (SalGames)	Top Eleven (Nordeus)
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Crazy Jump (iMagic)	Top Eleven (Nordeus)	The Room (Fireproof Games)	Crazy Jump (iMagic)	Age of Empire (Silent Ocean)
5	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	4 Scenes 1 Movie (Fruitella Games)	MARVEL War of Heroes (Mogage)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Paper Toss 2.0 (Backflip Studios)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	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)	Vrai ou faux? Legrand Quiz (antheu inc.)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Quizkampen (FEO Media AB)	Top Eleven (Nordeus)
3	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
4	Where's My Water? (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studio)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)	Carmageddon (Stainless Games)	Cut the Rope Time Travel (ZeptoLab)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
5	The Room (Fireproof Games)	MONOPOLY Hotels (EA Swiss Sarl)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Rat On A Scooter XL (Donut Games)	DragonVale (Backflip Studios)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	4 Immagini 1 Parola (LOTUM GmbH)	Candy Crush Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	4 Pics 1 Wrong (appoh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	SpeedX 3D (Gamelion Studios)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	QuizCross (MAG Interactive)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Flight Simulator Boeing Free (Thetis Games)	Modern War (GREE, INC)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Ruzzle Free (MAG Interactive)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)	Carmageddon (Stainless Games)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	Top Eleven (Nordeus)
5	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 멕시코 게임산업, 일관되고 지속적인 노력 필요
- 페루 수자원공사, 마이크로소프트와 온라인게임 공모전 개최
- 글로벌 소셜게임 업체들, 칠레 시장 공략
- 우루과이 UNIR 대학, 게임 관련 콩그레스 개최
- **통계** 중남미 App Store 게임 순위
- **통계** 중남미 Google Play 게임 순위





## 멕시코 게임산업, 일관되고 지속적인 노력 필요

멕시코에서는 게이머들의 게임 이용 플랫폼이 점차 콘솔에서 모바일 단말로 옮겨가는 추세이지만, 업계에서는 지속성 부족 및 성공을 향한 조급함 등이 성장이 걸림돌로 작용할 것으로 전망

### 멕시코 게임산업 성공의 열쇠는 꾸준함과 끈기, 참을성

37. 멕시코의 디지털 및 게임 개발업체

- ▶ 멕시코의 게임 개발업체 알루시나 스튜디오(Alucina Studio)<sup>37</sup>의 로드리고 가리도(Rodrigo Garrido) 대표에 따르면, 최근 멕시코 게이머들의 게임 이용 플랫폼이 점차 콘솔에서 모바일 단말로 옮겨가는 추세
- ▶ 멕시코 모바일 게임업계는 다른 국가들의 경우와 마찬가지로 iOS와 안드로이드 OS가 형성한 디지털 생태계의 영향을 받아 이용자와 양방향 소통이 가능한 모바일게임을 완벽히 구현할 수 있음
- ▶ 그러나 멕시코 게임개발자연합(Club de Desarrolladores de Videojuegos de México, 이하 CDVM)의 창시자 중 한 명인 조세 에두아르두 테란(José Eduardo Terán)은 "멕시코 게임산업은 지속성과 참을성 부족, 빠른 성공을 갈구하는 조급함 때문에 성장이 더딜 수 있다"고 경고
  - CDVM은 2007년 설립된 이래 기존의 정형화된 게임 개발 모델에 반박하며 젊은이들 간 소통이 가능한 게임 개발 촉진에 매진해옴
  - CDVM의 테란 대표는 "100명의 개발자를 모아놓고 게임 개발을 시작하면, 그 중 어느 누구도 열정, 패기, 창의성이 부족하지 않지만 끝까지 남는 사람은 꾸준하고 끈기있게 매달리는 5명 뿐"이라고 일침
  - 그는 또한 "소위 '대작'이라 불리는 게임들이 탄생되기까지 그 이면에 얼마나 많은 땀과 노력이 숨어있는지를 깨달아하는 것이 멕시코 게임산업의 과제이자 성공을 위한 열쇠"라고 강조

www.elgolfo.info





## 페루 수자원공사, 마이크로소프트와 온라인게임 공모전 개최

페루의 수자원공사가 마이크로소프트와 함께 물을 주제로 한 온라인게임 공모전을 개최. 마이크로소프트가 게임개발 플랫폼인 'KODU'를 제공하고 응시자들은 게임 개발력 및 수자원에 대한 올바른 인식을 함양할 수 있을 것으로 기대

### 페루 수자원공사, 수자원 주제 온라인게임 공모전 개최

- ▶ 페루 수자원공사(Autoridad Nacional del Agua, 이하 ANA)와 마이크로소프트가 페루 내 9세~18세 어린이 및 청소년을 대상으로 물을 주제로 한 온라인게임 공모전 '도전 KODU(CONCURSO KODU 2013)' 를 개최
  - 이번 공모전은 △ 어린이 및 청소년의 가상 공간 개발력과 창의성 및 페루의 수자원에 대한 올바른 인식 함양, △ 사람과 수자원 간의 긴밀한 상관관계 및 수자원과 환경 관리에 대한 이해를 도모, △ 수자원 및 환경 관리에 대한 다양한 지식과 관련 활동 소개 등이 목표
  - 참가 신청은 페루 수자원 공사 홈페이지(<http://www.ana.gob.pe/juegoagua>)에서 신청서 양식을 작성 후, 게임개발 관련 수칙에 동의하고 마이크로소프트가 제공하는 기술적 요구사항을 숙지
  - 공모전의 평가 기준은 혁신성, 다양성, 그리고 게임 개발력 및 발표 능력의 질적 수준
  - 공모전 응시 기간은 2013년 4월 5일부터 5월 17일까지
  
- ▶ 마이크로소프트는 이번 공모전에서 게임 개발 플랫폼인 'KODU'를 제공하는데, 응시자들은 'KODU'를 통해 웹디자인이나 프로그래밍에 대한 특별한 지식이 없어도 손쉽게 자신만의 게임을 만들 수 있을 것으로 기대
  - 마이크로소프트는 공모전을 통해 게임 개발 플랫폼 'KODU'가 중남미 게임시장에서 널리 사용되기를 희망
  - 페루 정부는 아직 페루 게임시장에 자체적인 게임 개발 플랫폼이 없어 자국 기업이 아닌 가장 적극적으로 신청한 마이크로소프트를 선정

peru.iagua.es



## 글로벌 소셜게임 업체들, 칠레 시장 공략

징가, 마이스페이스, 웨이즈의 창업자 등 실리콘밸리의 주요 소셜게임 및 SNS 창업자들이 칠레에서 최근 개최된 모임인 'Meet Latam'에 참석해 칠레가 중남미 지역 기술 혁신의 메카로 성장할 것으로 기대하며 협력 강화를 다짐

### 칠레, 중남미 지역 기술 혁신의 메카로 성장 전망

38. 이스라엘의 스타트업으로, 세계 각지에서 빠르게 성장 중인 커뮤니티 기반 내비게이션 앱 'Waze'를 제 공 중
39. 미국 샌프란시스코에 본사를 둔 무료 웹 호스팅 업체로 2004년에 관련 서비스를 런칭

- ▶ 2013년 4월 12일부터 13일까지 칠레의 수도 산티아고에서 개최된 칠레 현지 경제인들의 모임인 'Meet Latam'에 실리콘밸리의 저명한 벤처 기업가들이 참석해 디지털 혁신을 위해 칠레 기업가들이 경주하고 있는 교두보적인 노력과 그 동안의 경험들을 경청
  - SNS 기반 네비게이션 서비스 운영업체인 웨이즈 모바일(Waze Mobile)<sup>38</sup>를 설립한 유라이 레빈(Ury Levine) 대표, 글로벌 SNS인 마이스페이스(MySpace)의 창시자 에버 위치콤브(Aber Whitcomb), 위키아(Wikia)<sup>39</sup>의 질 펜차이나(Gil Penchina) 대표, 징가의 창립자 중 한 명인 저스틴 왈드론(Justin Waldron) 등이 이 행사에 참석
- ▶ 미국에서 널리 사용되고 있는 개인용 금융 서비스 앱인 'Mint'를 개발한 아런 파처(Aaron Patzer) 담당자는, "중남미 지역은 무한한 성장 잠재력을 지닌 기술 혁신의 진앙지로 탈바꿈하고 있다"고 말하면서, "특히 칠레의 투자자 네트워크가 얼마나 활성화되어 있는지 궁금하다"며 칠레의 미래에 대한 기대감을 표명
- ▶ 한편, 실리콘밸리의 기업가들은 일제히 "실리콘밸리는 사업 실패가 기업가들의 인생 실패로 이어지지 않도록 하는 금융 시스템을 갖추고 있다"며, 기업가들의 도전과 실패를 포용할 수 있는 철학이 성공의 요인이었다고 강조
  - 아울러 실리콘밸리 기업가들은 칠레도 중남미 지역의 실리콘밸리가 되기 위해서는 위험과 실패를 두려워하지 않고 실패했다 하더라도 이를 크게 품을 수 있는 인적 자원 함양이 전제되어야 한다는 데 동의
- ▶ 한편, 'Meet Latam'의 펠리페 곤잘레스(Felipe González) 대표는 이번 기업가들의 만남이 칠레의 기술 혁신 성공을 위한 장기적인 포석이 되었다고 평가

www.eleconomista.es



## 우루과이 UNIR 대학, 게임 관련 콘그레스 개최

우루과이 리오하나 지역의 UNIR 대학에서 최근 '디지털 사회와 커뮤니케이션을 위한 국제 콘그레스'가 개최되어, 업계 전문가들이 게임의 교육적 기능의 활성화 가능성에 대해 심도 있는 토론을 전개

### 우루과이 게임산업, 게임의 교육적 기능에 주목하기 시작

- ▶ 우루과이 리오하나 혁신 재단 및 인터넷 대학(Instituto Universitario de Tecnologia Readic, 이하 UNIR)이 주최한 국제 콘그레스인 '디지털 사회와 커뮤니케이션을 위한 국제 콘그레스'가 동 대학에서 지난 2013년 4월 17부터 19일까지 개최
  - 이번 콘그레스는 리오하나 주 산업고용혁신부 장관인 하비에르 에로(Javier Erro)와 리오하나 대학 총장인 프란시스코 세가도 보즈(Francisco Segado Boj)가 주도
  - UNIR의 프란시스코 총장은 "디지털 통신 세계에서 일어나고 있는 총체적인 변화에 따라, 게임의 교육적 기능과 성장 잠재력을 재고해야 할 필요가 있어 이번 콘그레스를 개최하게 되었다"고 밝힘
- ▶ 우루과이 태생의 저명한 게임 개발자이자 유명 블로그 'Ludology.org'<sup>40)</sup>를 운영하는 곤살로 프라스카(Gonzalo Frasca)는 그의 세션에서 게임의 교육적 기능에 대해 "간단한 접근과 추론을 통해 복잡한 세상의 원리를 쉽게 이해하게 하는 점이 최대 강점"이라고 강조
  - 그는 "게임이 전개되면서 레벨 상승을 위해 게이머들이 풀어야 하는 여러 문제와 장애들은 자기 혁신으로 이어지게 되며, 이는 교육에도 적용될 수 있다고 언급
  - 다만, 그는 "게임의 교육적인 잠재력은 반드시 활용되어야 하지만 높은 수준을 유지할 수 있도록 관리가 병행되어야 한다"며, 이를 위해서는 디자이너들이 게이머를 잘 이해해야 하고 게이머들의 지적 수준을 존중해야한다고 조언
- ▶ 콘그레스에서는 또한 우루과이 현지 게임 개발업체인 핑키 와일 게임즈(Funky Whale Games)<sup>41)</sup>, 89 비트 엔터테인먼트 스튜디오(89 Bits Entertainment Studio)<sup>42)</sup> 등이 토론자로 참여해 게임과 관련 앱을 주제로 한 소규모 컨퍼런스도 개최
  - 이밖에 진행된 나머지 세션은 UNIR의 가상 회의 시스템을 통해서 화상회의로 진행

40. 학술적인 게임 연구 자료 및 관련 기사, 링크 등을 제공하는 곤살로 프라스카의 개인 블로그

41. 우루과이의 인디게임 개발자들로 구성된 모바일 게임업체로, 현재 게임 라인업 개발에 주력 중

42. 우루과이의 인디게임 개발업체

hwww.madridactual.es



## 통계 중남미 App Store 게임 순위

[표 17] 중남미 App Store 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
2	Doodle God™ (JoyBits Ltd.)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Cut the Rope: Time Travel (Zeptolab UK Limited)	Cut the Rope: Quads (Quadrimind)	Hay Day (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Dragon City Mobile (Social Point)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Running with Friends (Zynga)	Dragon City Mobile (Social Point)	Mittens (Disney)	94 Seconds (Scimob)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	MONOPOLY (Electronic Arts)	Beat the Boss 2 (Game Hive)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Queen of Monks 2011 (WayTraffic UK Rights)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
2	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Running with Friends (Zynga)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
3	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	94 Seconds (Scimob)	Hay Day (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Hay Day (Supercell)
4	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Car Toons! (FDG Entertainment)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	94 Seconds (Scimob)	Subway Surfers (Kiloo)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Pou (Paul Salameh)	Slide Circus (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)
2	Crash Pollito (Rodrigo Herrera Mavil)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Candy Crush Saga® (Kingcom Limited)	Clash of Clans (Supercell)
3	Wipeout (Activision Publishing)	Running with Friends (Zynga)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros)	Cut the Rope (Chillingo)	Car Toons! (FDG Entertainment)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros)
4	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Where's My Water? (Disney)	Triviados (Pandereta Estudio)	Imperia Online (Imperia Online)
5	Cut the Rope: Time Travel (Zeptolab UK Limited)	Sonic Dash (SEGA)	Dragon City Mobile (Social Point)	Angry Birds (Rovio Entertainment)	Running with Friends (Zynga)	The Sims™ FreePlay (Electronic Arts)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 중남미 Google Play 게임 순위

[표 18] 중남미 Google Play 인기게임 순위(2013. 5. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts Inc)	Angry Birds Friends (Rovio Mobile)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	Pou (Zakeh)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts Inc)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts Inc)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts Inc)
5	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Asphalt Moto (CrazyGame)	Top Eleven (Nordeus)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	SpeedX 3D (Gamelion Studios)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts Inc)			
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fart Sound Free (AMDROID)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Age of Empire (Silent Ocean)			
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	SlenderMan LIVE (ScottyAnimation)	Iron Man 3 - The Official Game (Gameloft)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fart Sound Free (AMDROID)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)			
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts Inc)			
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Phone lock Screen Theme (Pie Labs)	MARVEL War of Heroes (Mobage)			
5	Wreck-it Ralph (Disney)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 Google Play 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 카카오톡, 국내 모바일게임 수출 플랫폼으로 작동
- 국내 게임산업, "국내에서는 '모바일', 해외에서는 '온라인'"
- 국내 부분유료화 시장, '착한 유료화'로 변신
- 국내 게임시장, 게임업계의 자율 규제 필요성 제기
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 카카오톡, 국내 모바일게임 수출 플랫폼으로 작동

카카오톡이 인도네시아와 베트남 시장에 카카오 게임 플랫폼을 추가하면서, 국내 5개 모바일 게임업체가 동남아시아로 진출. 카카오톡은 국내 모바일 게임 업체들의 해외 진출에 주요한 게임 플랫폼으로 작용할 전망

### 카카오톡, 인도네시아와 베트남에 카카오 게임 플랫폼 추가

- ▶ 카카오는 최근 인도네시아와 베트남 시장에서 제공하고 있는 카카오톡 서비스에 카카오 게임 플랫폼을 추가
  - 인도네시아와 베트남의 카카오 게임 플랫폼에 추가되는 국내 모바일게임은 총 5개로 핫독스튜디오의 <모두의 게임 for Kakao>, 컴투스의 <타이니팡 for Kakao>, 라이브젠의 <아스트로킹 for Kakao>, 게임젠의 <버드팡 for Kakao>, 크레이브몹의 <헌터캣 for Kakao> 등임
  - 카카오 게임 타이틀은 계속해서 추가 확대해나갈 예정이며, 현지 사용자들이 손쉽게 이용할 수 있도록 각각 현지어로 제공될 예정

### 카카오톡을 통해 해외로 진출하는 국내 모바일게임

- ▶ 카카오 게임 플랫폼의 동남아 진출은 플랫폼 시장에서 카카오의 입지를 굳히는데 크게 기여할 것으로 예상
  - 현재 카카오톡은 적극적 마케팅 프로모션 전개와 서비스 현지화를 완료
  - 핫독스튜디오는 "현재 모든 것은 준비완료"라며, "반응이 어떨지 몰라 걱정도 되지만 설레는 맘이 더 크고, 해외 시장으로 한발짝 나아간 것 같아 기쁘다"고 언급
  - 카카오측은 "국내에서 폭발적인 성장력과 가능성을 보여준 카카오 게임 플랫폼을 동남아시아 사용자들에게 선보일 수 있게돼 매우 기쁘게 생각한다"며, "카카오 게임 플랫폼을 통해 국내 개발사들의 우수한 게임 콘텐츠가 글로벌 시장에 진출할 수 있도록 적극 지원하고, 해외 사용자들도 카카오톡을 통해 단순 메신저 서비스 이상의 즐거움과 새로운 가치를 공유할 수 있도록 최선의 노력을 다할 것"이라고 언급





## 국내 게임산업, "국내에서는 '모바일', 해외에서는 '온라인'"

국내 게임산업이 온라인과 모바일로 양분화되고 있음. 국내 시장에서는 카카오톡 열풍으로 모바일게임이 강세를 보이는 반면, 해외에서는 넥슨과 엔씨소프트 같은 메이저 온라인 게임업체들이 온라인게임으로 큰 성과를 거두고 있음

### 모바일게임, 국내 게임시장의 신성장동력으로 부상

- ▶ 모바일 게임플랫폼으로 진화하고 있는 카카오톡의 위세가 국내 게임산업의 판도를 온라인게임에서 모바일게임으로 바꾸고 있음
  - 엔에이치엔 한게임은 웹보드게임 실적은 줄었지만 모바일게임 등의 호조로 2013년 1분기 매출은 전분기 대비 5% 성장한 1,563억 원을 기록했으며, 모바일게임 매출은 136억 원으로 전분기 대비 76%, 전년 동기 대비 738% 성장
  - 씨제이엔엠은 <다함께 차차차>, <다함께 풍풍풍> 등 모바일게임 성과로 게임사업 부문 2013년 1분기 매출이 전년 동기 대비 56% 성장한 931억 원을 기록
  - 위메이드 엔터테인먼트의 2013년 1분기 매출 595억 원, 영업이익 45억 원, 당기순이익 52억 원을 기록해 전분기 대비 매출이 71% 증가했으며, 분기 기준으로는 사상 최대 매출을 달성
  - 2월부터 가시화된 <윈드러너>의 폭발적인 매출 증가 및 <에브리타운> 등 신규 매출 원이 더해져 모바일게임 매출만 약 366억원을 기록
  - 모바일게임 강자 컴투스는 2013년 1분기 매출 249억 원, 영업이익 51억 원, 당기순이익 86억 원을 기록했으며, 매출은 전년 동기 대비 121% 증가한 것이자 역대 분기 기준으로는 최대 실적
- ▶ 국내 게임시장이 모바일게임으로 전환되자 메이저 온라인 게임업체 엔씨소프트도 최근 모바일게임에 본격적으로 뛰어들겠다고 선언
  - 엔씨소프트는 2013년 4월 "엔씨소프트만의 모바일게임을 만들겠다"며 모바일게임개발 센터를 확대 개편
  - 엔씨소프트는 자회사를 통해 2013년 안으로 10개의 모바일게임을 출시할 예정

### 국내 게임산업 수출의 효자 상품 '온라인게임'

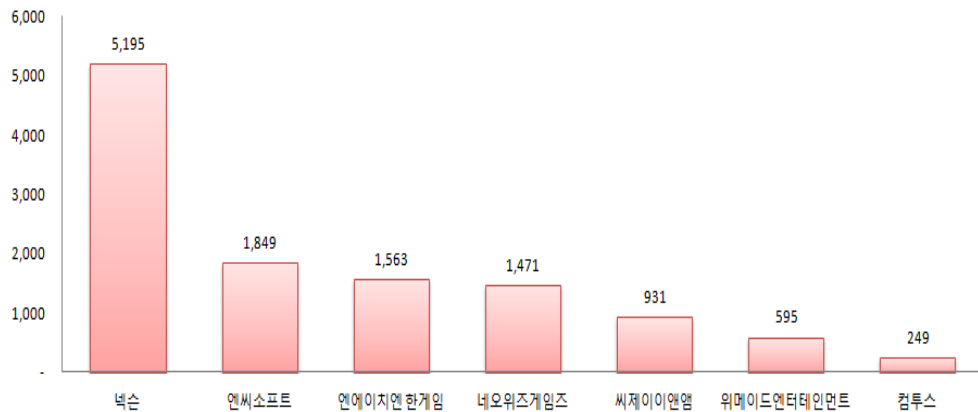
- ▶ 엔씨소프트, 넥슨, 네오위즈게임즈 등 국내 메이저 온라인 게임업체들은 2013년 1사분기에 해외시장에서 높은 성과를 거둠



- 넥슨은 2013년 1분기에 매출 443억 6,400만 엔(약 5,195억 원), 영업이익 207억 1,600만 엔(약 2,426억 원), 순이익 151억 5,000만 엔(약 1,774억 원)을 기록했으며, 지역별 매출은 중국 204억 900만 엔(약 2,390억 원), 한국 105억 8,900만 엔(약 1,240억 원), 일본 99억 2,700만 엔(약 1,162억 원), 북미 14억 1,800만 엔(약 166억 원), 유럽·기타 18억 500만 엔(약 235억 원) 등으로 중국·일본에서의 성과가 높음
- 엔씨소프트는 2013년 1분기 매출 1,849억 원, 영업이익 555억 원, 당기순이익 523억 원을 달성했으며, 실적 발표 콘퍼런스콜에서 "<블레이드앤소울>과 <길드워2>의 중국 테스트가 성공적이어서 새로운 성장동력으로 부상할 것"이라고 언급
- 네오위즈게임즈는 2013년 1분기 매출 1,471억 원으로 전년 동기 대비 25% 감소했지만, 해외매출은 1,040억 원으로 전분기 대비 20% 상승

[그림 14] 국내 주요 게임업체 2013년 1분기 실적

(단위: 억 원)



출처: 각사 IR, 스트라베이스 재구성



## 국내 부분 유료화 시장, '착한 유료화'로 변신

국내 게임시장의 주요 사업모델인 부분유료화가 이용자 부담이 덜한 '착한 유료화'로 변신 중으로, 유료 게이머와 무료 게이머 간 차별을 줄이고 게이머가 게임에 투자한 시간과 실력이 게임 결과에 주된 영향을 미치는 것으로 관측

### '착한 유료화', 국내 게임업계의 선택이 아닌 필수로 자리매김

- ▶ 최근 국내 온라인 게임시장이 침체기를 맞이함에 따라, 국내 온라인 게임업체들은 이용자 확보를 위해 유료 게이머와 무료 게이머간 차별을 줄이고 게임 이용시간과 개인의 실력이 게임에 큰 영향을 미치는 '착한 유료화'를 추진
  - 국내 온라인 게임시장에서 눈앞의 매출이 줄더라도 시장에 진입해 보다 많은 이용자를 확보, 게임 수명을 길게 이어나가는 것이 업계 최우선 과제로 부각
- ▶ 넥슨은 FPS게임 <워페이스>에 '착한 유료화' 모델을 도입해 이용자 확보에 주력
  - 넥슨은 "게임 내에 포인트 제도가 활성화되어 있고 게임의 품질이 높다보니 테스트 당시부터 이용자 사이에서 회사가 수익을 취하기 위한 노력을 할 것이라는 우려가 있었다"며, "하지만 우려하는 바와 달리 유료화 정책에서 개인적 부담을 최소화할 것"이라고 밝힘
- ▶ 엔에이치엔 한게임도 최근 미디어 쇼케이스를 통해 6월 15일 출시 예정인 액션 게임 <던전스트라이커>에 '착한 유료화'를 시행할 것이라고 발표
  - <던전스크라이커> 개발업체 아이덴티티게임즈는 "착한 유료화는 개발 초기부터 철학이었다"며, "돈을 쓰는 이용자가 어느 정도 메리트를 가지고 가면서도 돈을 쓰든 안쓰든 동일하게 게임을 즐길 수 있도록 하겠다"고 언급
- ▶ 라이엇 게임즈(Riot Games)의 <League of Legends>는 '착한 유료화'로 국내에서 큰 성공을 거둔 온라인 게임으로 평가
  - <League fo Legends>는 캐릭터 레벨업에 직접 영향을 주는 유료 아이템이나 사행성 논란이 잇따르는 이른바 뽑기형 확률형 아이템을 배제하고, 꾸미기 아이템 위주의 이용자 부담이 덜한 '착한 유료화' 정책을 적용해 게이머들에게 큰 호응을 얻고 있음
- ▶ '착한 유료화'는 국내 온라인 게임시장 진입 자체가 워낙 어렵게 때문에 게이머들이 게임을 즐기게 하고 이후에 매출을 고민한 전략이라 평가할 수 있음



## 국내 게임시장, 게임업계의 자율 규제 필요성 제기

2013년 5월 2일 국내 게임업계와 간담회를 가진 문화체육부 유진룡 장관은 업계 중심의 자율적인 자정 노력이 필요하다며 '자율 규제'를 강조. 특히 유진룡 장관은 섯다운제가 아닌 새로운 방식의 자율적인 규제 필요성을 제기

### 문화체육부 유진룡 장관, "게임업계의 자율 규제 필요"

- ▶ 2013년 5월 2일 문화체육부 유진룡 장관은 서울 여의도 렉싱턴 호텔에서 주요 국내 게임 대표와 간담회를 가짐
  - 간담회에는 김택진 엔씨소프트 대표, 넥슨 자회사인 네오플의 강신철 대표, 이은상 엔에이치엔 게임부문 대표, 이기원 네오위즈게임즈 대표, 조영기 씨제이이엔엠 넷마블 부문 대표, 양동기 스마일게이트 부사장, 박지영 컴투스 대표, 송병준 게임빌 대표 등의 업계 주요 인사가 참여
  - 게임산업협회(현 K-IDEA) 남경필 회장, 게임문화재단 신현택 이사장도 참여
- ▶ 간담회에서 유진룡 장관은 "기본적으로 자율규제가 필요하다"며, "다만 정부가 걱정하고 양보할 수 없는 분야는 사행성 문제"라고 언급
  - 유진룡 장관은 "국민과 사회가 받아들일 수 있는 수준이어야 한다"면서, "업계의 자율 방식이 사회가 받아들일 수 없는 수준이면 정부 입장에서 난처하다"는 입장을 밝힘
  - 예컨대 바다이야기 사건 이후로 아케이드 게임 업계가 여전히 정상화되지 못하는 것처럼 자정안이 제대로 마련되지 않으면 업계의 심각한 침체가 올 것이란 뜻
- ▶ 기존 게임 관련 규제법안들에 대해서도 "문화부와 여성부가 함께 해결해야 할 부분이 있지만, 국민들을 걱정시킨 점에 대해서는 업계도 책임이 있다"는 입장
  - 즉, 강제적인 규제 조치가 아닌 자율적인 조절과 규제를 원한다면 게임업계가 먼저 사회 곳곳에 산재해있는 부정적 시선들을 설득할 수 있는 내용을 담아야한다는 것
- ▶ 유진룡 장관은 현행 섯다운제에 대해 "이 자리에 있는 사람들은 섯다운제 문제점에 대해 다 알고 있다"면서, "다른 사람들은 그렇지 못하다"고 언급
  - 정부와 게임업계는 끊임없는 대화와 납득할 수 있는 노력을 통해 자율 규제안을 만들어야 한다는 점을 강조



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (5. 13)	게임메카 (5. 8 ~ 5. 14)	인벤 (5. 6 ~ 5. 12)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)
3	아이온 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	피파온라인3 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
6	리니지 (엔씨소프트)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	아이온 (엔씨소프트)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
8	워크래프트3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	아키에이지 (엑스엘게임즈)	던전앤파이터 (넥슨)	크리티카 (NHN)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	크리티카 (엔에이치엔)	던전앤파이터 (넥슨)
순위	게임노트 (5. 6 ~ 5. 12)	게임조선 (5. 6 ~ 5. 12)	게임리포트 (5. 13)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)
3	피파온라인3 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
6	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드 & 소울 (엔씨소프트)
7	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	워크래프트3 (블리자드코리아)
9	크리티카 (엔에이치엔)	크리티카 (엔에이치엔)	레전드오브소울즈 (네오위즈CRS)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)

\*주: 게임메카, 게임노트 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. 5. 15 기준)

순위	티스토어		올레마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	니드포스피드모스트워프드 (EA)	판타지크라이시스 (피엔제이)	완전한사육2프리미엄 (CNJ SOFT)	던전앤파이터귀검사 (넥슨)	파이널판타지3 (액토즈)	[C-Game] 신규게임4종
2	GTA3:10주년기념작 (조이모아)	카드마스터블리츠 (씨투디게임즈)	완전한사육프리미엄 (CNJ SOFT)	스타일리시베이스볼 (픽토소프트)	메이플스토리LiePremium (넥슨)	천사와악마3심판의날개 (모리소프트)
3	파이널판타지3 (액토즈)	마카환상 (Anticgameworld)	파이널판타지3 (액토즈)	영웅전기 (CJE&M)	스왘피 (Disney)	드래곤슬레이어즈 (케이티하이텔)
4	리볼트 클래식 프리미엄 (위고인터랙티브)	여신에미치다 (씨투디게임즈)	Tic Tac Toe - Seeker (테일즈샵)	암드히어로즈 (큐루코리아)	이노티아4Plus (컴투스)	출조냥시광2 (하이원엔터테인먼트)
5	블레이징소울즈 (조이모아)	에이스킹덤 (인크로스)	팔라독(Paladog) (리얼네트웍스아시아)	벗기는야동롤렛걸 (CNJ SOFT)	에반젤린 (디지털프로그)	스타일리시베이스볼 (픽토소프트)
6	Tic Tac Toe - Seeker (테일즈샵)	카드의신삼국지 (인크로스)	섹시대박홀라 (BABoSOFT)	출조냥시광2 (하이원엔터테인먼트)	위자드디펜스Plus (디지털프로그)	맞고의신5 (미디어인터랙티브)
7	스펙트럼소울즈 (조이모아)	위일햇인전상륙작전 (프릭스디자이너리)	니드포스피드모스트워프드 (Electronic Arts)	위일렛 (프릭스디자이너리)	프리스비2HD (엠투엔터테인먼트)	던전리그 (SK네트웍스)
8	아스팔트7:히트 (게임로프트)	RF온라인 (레몬)	2013프로야구Plus (게임빌)	파이브소즈 (케이티하이텔)	세븐777랜드 (Gameboys)	제노니아5 (게임빌)
9	팔라독(Paladog) (리얼네트웍스아시아)	삼국 ETERNITY (Pokelabo)	소울세이버2 (빅픽처)	맞고의신5 (미디어인터랙티브)	세피라 (셀바스)	파이브소즈 (케이티하이텔)
10	피파12 by EA Sports (EA)	블리츠브리게이드 (게임로프트)	와쳐Inverse R (나노엔터테인먼트)	2013프로야구 (게임빌)	Generation of Chaos (조이모아)	에페스킹덤 (모비클)
순위	앱스토어		구글플레이		삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Rebirth of Fortune 2 (Dotomchi)	날아라팬더비행단forKakao (위메이드)	Minecraft-Poket ED (Mojang)	전국민알까기 forKakao (Netchannel)	Sentinel 3 (Origin 8 Technologies)	테트리스Free (EA)
2	Doodle God™ (JoyBits Ltd)	다함께 풍뎡이 forKakao (씨제이이앤엠)	아스팔트7:히트 (Gameloft)	쿠키런forKakao (Devsisters)	Virtua Tennis Challenge (SEGA)	벽돌깨기 (Sung Min Chun)
3	Bastion (Warner Bros.)	오즈더러시 forKakao (Anticgameworld)	스왘피 (Disney)	날아라팬더비행단forKakao (위메이드)	Sugar, Sugar (Bart Bonte)	눈싸움게임 (Sung Min Chun)
4	SkyGamblers Storm Raides (Atypical Games)	드래곤 베인 (com.digitalcloud)	CHAOS RINGS (SQUARE ENIX)	매직팡 for Kakao (Com2uS)	GRIDD2 (Andrea Tabacco)	오목 (Sung Min Chun)
5	Tic Tac Toe - Seeker (tales#)	모두의 퀴즈 (ChaosEdge)	팔라독(Paladog) (FAZECAT)	모두의퀴즈-4Pics1 (ChaosEdge)	Liv's Cupcake House (Emilia Ciardi)	게임허브2.0 (Samsung)
6	CHAOS RINGS (SQUARE ENIX)	Kingdom & Dragons (게임빌)	갱스터리오생자의도시 (Gameloft)	다크어벤저 (게임빌)	Bulda Ship with Kate & Harry (Very Nice Studio)	2013프로야구 (GAMEVIL)
7	Where's Wally? (Ludia)	쿠키런 for Kakao (Devsisters)	니드포스피드모스트워프드 (EA)	이사만루2013KBO (게임빌)	Monster Balls (Gregory B Lemon)	돌아온너구리 (RecoSystems)
8	팔라독(Paladog) (CGFORCE)	Dark Avenger (게임빌)	모던컴뱃4: 제로 아워 (Gameloft)	마구마구2013forKakao (씨제이이앤엠)	Finding Santa (Nob Studio)	Sonic the Hedgehog 4 (SEGA)
9	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	전국민 알까기 forKakao (Netchannel)	Plants vs. Zombies (EA Swiss)	에어헌터forKakao (위메이드)	Color Apple for Toddlers Pro (Byte Cave Software)	넷장기온라인 (ShiftMobile)
10	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	매직팡 for Kakao (컴투스)	던전앤파이터귀검사 (넥슨)	아이언맨 3 (게임로프트)	Tap Beats Dubstep (AppHappy Studios)	뇌 수학 게임 (TOLAN)

\*주: 올레마켓과 U+ 앱마켓은 종합 랭킹 카테고리 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 5월 20일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            박영일 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
- ▶ 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.