

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 6월 제1호



<b>1. 글로벌 게임시장 동향</b>	<b>5</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>2013년 글로벌 게임시장 규모 704억 달러 전망</u></li> <li>• <u>게임과 예술의 콜라보레이션...게임을 예술로 승화</u></li> <li>• <u>기능성 게임, 인지도 제고 및 판로 확보 필요</u></li> <li>• <u>중고게임을 둘러싼 갑론을박</u></li> <li>• <u>온라인게임의 치팅 행위 근절 노력 가시화</u></li> <li>• <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> </ul>	
<b>2. 북미 게임시장 동향</b>	<b>17</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>미국 게임산업, "게임은 예술로 폭력 관련 과세 대상에서 제외"</u></li> <li>• <u>2013년 미국 온라인 게임시장, 전년대비 5% 성장</u></li> <li>• <u>블리자드의 신작 MMO, 2016년 이후로 출시 연기</u></li> <li>• <u>위기의 중고 게임시장, 게임스탑의 행보에 주목</u></li> <li>• <u>[통계] 미국 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 미국 MMORPG 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위</u></li> </ul>	
<b>3. 아시아 게임시장 동향</b>	<b>27</b>
<b>중국 게임시장 동향</b>	<b>28</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>2013년 중국 PC 온라인게임 시장규모 119억 달러</u></li> <li>• <u>산다게임즈, 모바일게임으로만 1,700만 달러 매출 달성</u></li> <li>• <u>미국 실리콘밸리 업체들, 중국 게임시장 진출 노려</u></li> <li>• <u>중국 현지 모바일게임 개발사 성장세 기대</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u></li> </ul>	
<b>일본 게임시장 동향</b>	<b>38</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>일본 스마트폰 게임 이용 현황 조사 결과</u></li> <li>• <u>참가형 수수께끼 게임으로 지역 경제 활성화</u></li> <li>• <u>'재팬 게임 뮤직 페스티벌 2013' 개최 예정</u></li> <li>• <u>워게이밍, 일본 지사 설립으로 일본 게임시장 공략</u></li> <li>• <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 &amp; 소프트웨어 판매 순위</u></li> <li>• <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u></li> </ul>	



### 기타 아시아 게임시장 동향

47

- 페이스북 게임의 아이템 구매 관련 피해 가능성 제기
- 미디어코프, 큐비넷 인터랙티브의 최대 지분 인수
- 팅커 게임즈(인도네시아), 대용량 모바일게임 출시
- 터치텐(인도네시아), 축구 선수와 콜라보레이션
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

### 4. 유럽 게임시장 동향

53

- 슈퍼셀의 성공요인, 핀란드 정부의 스타트업 지원 정책
- 독일 정부, '엑스박스 원'의 개인정보 수집에 문제 제기
- 영국, 새로운 디지털 게임 차트 발간으로 업계 호평
- 아타리, 게임 프랜차이즈별 매각 고려 중
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

### 5. 중남미 게임시장 동향

63

- 브라질 게임산업, 높은 성장률로 두각
- 구글, 아르헨티나 앱 판매 금지 조치 철회 결정
- 칠레 교육용 게임, 남미 디지털 콘텐츠 축제 대상 수상
- 멕시코 마약 퇴치 전쟁을 배경으로 한 게임 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

### 6. 국내 게임시장 동향

71

- 비게이머, 새로운 게임 소비층으로 급부상
- 중소 게임업체들의 2013년 2분기 전략
- 국내 게임포털, 신작 게임으로 제2의 전성기 준비
- 네오위즈게임즈, 스타트업 발굴·지원 확대
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 2013년 글로벌 게임시장 규모 704억 달러 전망
- 게임과 예술의 콜라보레이션...게임을 예술로 승화
- 기능성 게임, 인지도 제고 및 판로 확보 필요
- 중고게임을 둘러싼 갑론을박
- 온라인게임의 치팅 행위 근절 노력 가시화
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





## 2013년 글로벌 게임시장 규모 704억 달러 전망

2013년 글로벌 게임시장 규모는 704억 달러에 달할 전망이며 아시아 태평양 지역이 251억 달러로 가장 높은 비중을 차지. 플랫폼별로는 콘솔의 비중이 가장 높으나 성장률에 있어서는 태블릿PC와 스마트폰의 성장이 두드러짐

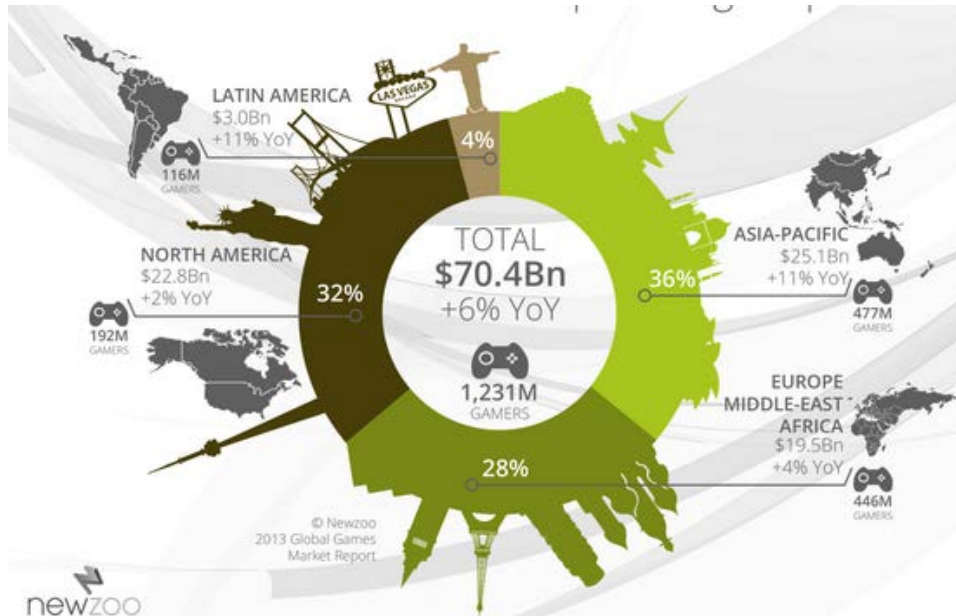
### 2013년 글로벌 게임시장, 아시아 태평양 지역의 성장 현저

- ▶ 시장조사기관 뉴주(Newzoo)가 2013년 5월 발표한 "[2013 Global Games Market Report](#)"에 따르면 2013년 글로벌 게임시장 규모는 전년대비 6% 성장한 704억 달러를 기록할 전망이며 게이머 수는 12억 명을 넘어설 것
- ▶ 지역별로는 아시아 태평양이 251억 달러로 세계 최대 게임시장이며, 라틴아메리카는 연 11%의 높은 성장률에도 불구하고 시장규모는 30억 달러로 비교적 작은 편
  - 북미는 228억 달러로 아시아태평양에 이어 두 번째로 큰 시장이나 성장률은 2%로 매우 낮은 편이며, 유럽 및 아프리카 시장은 195억 달러 규모로 성장률은 4% 예상
- ▶ 플랫폼별로는 콘솔게임의 매출이 306억 달러로 전체 게임 매출에서 가장 많은 비중(43%)을 차지하나, 성장률은 마이너스 전망(-1%)
  - 다운로드 및 패키지게임을 포함하는 PC게임 시장규모는 60억 달러로 전년대비 7% 감소할 전망이나, MMO게임 시장규모는 149억 달러로 14%의 성장률 예상
  - 태블릿PC와 스마트폰을 통한 게임 매출은 12억 달러 이상으로 휴대용 콘솔 시장의 두 배에 달하며, 성장률도 18%로 가장 높을 것
- ▶ 뉴주는 시장 변화와 플랫폼간 경계가 무너지는 현상에 대응해 스크린별 게임시장 항목을 추가했으며, 이에 따르면 2013년 게임시장에서 가장 보편적인 스크린은 PC게임과 캐주얼게임, 소셜게임, MMO게임을 포괄하는 컴퓨터 스크린임
  - 컴퓨터 스크린은 전체 게임 매출의 39%를 차지하며, TV 스크린(엔터테인먼트 스크린)의 비중은 36%를 차지
  - 개인용(모바일) 스크린의 경우, 글로벌 게임 매출의 12%를 차지하며, 연간 성장률이 22%로 가장 높게 나타남
  - 태블릿PC나 휴대용 게임기를 가리키는 플로팅 스크린(Floating Screens)은 휴대용 콘솔이 21% 감소하는 반면, 태블릿PC는 78% 증가해 휴대용 콘솔이 태블릿PC로 전환되는 추세이며, 점차 4개 스크린 시장이 균등한 비중을 차지하게 될 전망



www.gamesindustryblog.com

[그림 1] 2013년 권역별 게임시장 규모 전망



출처: 뉴주(www.newzoo.com)



## 게임과 예술의 콜라보레이션...게임을 예술로 승화

8비트 게임에 대한 향수를 예술로 승화시킨 작품들이 전시되는 '아이엠8비트 엔터테인먼트 시스템(iam8bit Entertainment System)'이 2013년 6월 7일부터 6월 30일까지 미국 로스앤젤레스에서 개최

### 8비트 게임 작품 전시회 '아이엠8비트 엔터테인먼트 시스템'

- ▶ 1980년대 게임 문화에 영향을 받은 미술작품들을 전시해 온 아이엠8비트(iam8bit)가 2013년 6월 7일 '아이엠8비트 엔터테인먼트 시스템(iam8bit Entertainment System)' 전시회를 개최하면서 게이머와 예술가들의 관심을 모으고 있음
  - 2005년 첫 선을 보인 세미나 형식의 아이엠8비트는 올해로 6번째 전시회를 맞아, 호세 엠로카 플로레스(Jose Emroca Flores), 제랄드 드 지저스(Gerald de Jesus), 제이씨 리차드(JC Richard), 렉스 크로울(Rex Crowle), 짐 마후드(Jim Mahfood), 에디슨 얀(Edison Yan), 올리 모스(Olly Moss), 알레드 루이스(Aled Lewis) 등 전 세계 80여 명의 아티스트들이 초청됨
  - 개최가 거듭될수록 규모도 커지고 있는 아이엠8비트는 올해 일본을 비롯한 비영어권 국가의 아티스트들을 대거 초청하는 한편, 참신한 작품 활동을 하고 있는 아마추어나 무명 작가의 작품들도 소개
  - 아이엠8비트의 공동창립자 존 깁슨(Jon Gibson)은 "이번 전시회는 어린 시절의 향수를 불러 일으킬 뿐만 아니라 아티스트들에게 강렬한 인상을 남긴 대상들을 시각화하여 보여줄 것"이라며, 지금까지의 게임 전시회와 차별화를 선언
  - 아이엠8비트 전시회는 거대한 규모와 인터랙티브 작품들을 전시한다는 점 이외에도 아티스트들이 직접 관객들에게 자신의 작품을 설명한다는 점에서도 기존의 게임 관련 전시회와 구분되는 특징을 가짐

### 게임과 예술의 결합 넘어 두 영역의 경계 허무는 다양한 활동 확산

- ▶ 최근 예술성이 내재된 게임들이 출시되거나 예술적인 게임들을 소개하는 행사가 줄을 잇고 있는데, 게임의 시각화 기술을 차용한 예술작품까지 등장하는 등 게임과 예술의 경계가 무너지는 현상이 확대되고 있음
  - 최근 발매된 FPS게임 <Bioshock: Infinite>는 종교적인 신념, 백인 우월주의, 창시자에 대한 숭배 등 역사와 철학의 주요 주제들을 포괄적으로 담아낸 스토리로 주목받음
  - 발매를 앞두고 있는 액션 어드벤처게임 <Shovel Knight>는 복고풍의 미적 감각과 게임





플레이 환경을 선보였으며, 어드벤처게임 <Boon Hill>은 묘지를 배회하며 묘비명을 읽는 게임 내용으로 게임에 대한 재정의의 시도를 시도하는 게임으로 평가되기도 함

- 게임 내의 예술적 요소를 찾아 소개하는 웹사이트 '비너스 패트롤(Venus Patrol)'은 올해 6월 세계 최대 게임 박람회 'E3 2013'의 부대행사로 로스앤젤러스 현대미술관의 동영상 채널부(Museum of Contemporary Art's video channel, Los Angeles)와 협력하여 예술적인 게임 작품들을 소개하는 '호라이즌(Horizon)' 전시회를 개최할 예정
- 게임 관련 예술 활동을 하고 있는 마일스 도노반(Miles Donovan)은 최근 닌텐도 스타일의 8비트 게임 기술을 활용해 미국 주요 도시의 스카이라인을 그린 작품들을 온라인을 통해 판매하고 있음

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

[그림 2] '아이엠8비트 엔터테인먼트 시스템' 전시회 포스터



출처: 아이엠8비트([www.iam8bit.com](http://www.iam8bit.com))



## 기능성 게임, 인지도 제고 및 판로 확보 필요

기능성 게임은 게임산업의 성장과 더불어 빠르게 성장하고 있지만 대중적인 인식 부족과 판로 문제로 인해 어려움을 겪고 있으며 앞으로 나아가야 할 방향성에 대해 모색 중

### 기능성 게임의 선결 과제는 대중의 인식 부재 및 판로 부족

- ▶ 현재의 기능성 게임은 게임성 부족으로 대중들로부터 외면 받고 있음
  - 기능성 게임은 스마트폰과 태블릿PC의 보급에 힘입어 성장한 게임시장과 더불어 동반 성장하고 있지만 게임 이용자들 사이에서는 인지도가 매우 부족
  - 2013년 8월 20일부터 3일간 개최될 '2013 기능성 게임 컨퍼런스'의 기조 연설자인 제시 쉘(Jesse Schell, 이하 쉘)은 게임 전문 매거진 게임즈인더스트리 인터내셔널(gamesindustry International)과의 최근 인터뷰에서, 현재 기능성 게임이 직면하고 있는 문제점으로 기능성 게임에 대한 게이머들의 인식 부족 및 기능성 게임 자체의 게임성 부족, 판로 부족 등을 지적함
  - 쉘은 기능성 게임 개발자들이 가지고 있는 문제점에 대해서도 언급했는데, 기능과 게임 자체의 특성 혼합이 매우 어려운 작업이라고 언급
  - 교육성을 가지고 있는 기능성 게임의 경우 적절한 교육성과 게임의 재미 이 두 가지를 갖춘 게임을 개발하는데 어려움이 있다고 말하며, 특히 교육성을 있더라도 게임의 특징인 재미 요소가 없다면 대중으로부터 외면을 받게 된다고 지적
  
- ▶ 한편, 기능성 게임의 판로 부족은 새롭게 등장한 홈 스쿨링 시장 공략으로 극복 가능할 것으로 기대
  - 쉘은 기능성 게임이 직면한 또 하나의 문제점으로 판로 부족으로 인한 수익 창출의 한계를 꼽음
  - 하지만 최근 일반 학교에서 태블릿PC의 보급이 확산되면서, 기능성 게임의 판로가 열렸으며, 이는 기능성 게임 신 수요 창출의 기회가 될 것으로 기대
  - 또한 최근 조금씩 증가하고 있는 홈 스쿨링으로 인해 기능성 게임이 소비자들에게 직접 다가갈 수 있는 판로도 열린 것으로 관측

www.gamesindustry.biz



## 중고게임을 둘러싼 갑론을박

최근 발표된 마이크로소프트의 차세대 게임 콘솔 '엑스박스 원(Xbox One)'이 모든 게임에 대해 최초로 정품 인증이 이뤄진 콘솔에서만 이용이 가능하도록 제한될 것으로 알려지면서 중고 게임시장의 존속 여부에 대한 논쟁이 가열

### 마이크로소프트, '엑스박스 원'에 중고게임 사용 제한하는 디알엠 적용

- ▶ 마이크로소프트가 2013년 하반기 출시를 앞두고 있는 차세대 콘솔 게임기 '엑스박스 원(Xbox One)'에 강력한 디알엠(DRM)을 적용, 모든 게임 타이틀이 최초 정품 인증을 한 하나의 콘솔에서만 작동할 수 있게 할 것이라고 발표함에 따라 이에 대한 찬반 의견이 갈리는 상황
  - 과거 중고게임에 대해 생태계를 보전할 수 있는 방안을 고려해야 한다는 의견을 피력한 바 있는 마이크로소프트는 최근 기존 입장을 반복하고 차세대 콘솔에서는 정품 게임 사용을 촉진하기 위한 디알엠을 마련할 태세
  - 디알엠의 세부 내용은 아직 밝혀지지 않았지만, 하반기에 '엑스박스 원'이 출시되면 중고 게임시장이 사장될 위기에 처할 것이라는 전망마저 이어지고 있음

### "소비자의 권리 수호 vs. 건전한 산업 생태계 조성" 갑론을박 확대

- ▶ 이번 마이크로소프트의 방침에 대해, 소비자를 배려하지 않은 끔찍한 처사라는 의견과 보다 건전한 콘솔게임 환경을 조성할 것이라는 의견이 팽팽하게 대립 중
- ▶ 일각에서는 콘솔 게임산업이 직면한 문제를 해결하기 위해서는 보다 근본적인 해결책을 강구해야 한다는 자성의 목소리도 제기됨
  - 게임 매거진 패니 아케이드 리포트(Penny Arcade Report)의 벤 쿠체라(Ben Kuchera) 수석 편집장은 "막대한 비용이 요구되는 게임 개발산업에서 불법 복제나 중고 시장이 산업의 지속 성장을 저해한다"며, "중고 시장으로 유입되는 자금이 게임 개발에 돌아간다면 더욱 창의적인 게임을 저렴한 가격에 개발할 수 있다"며 찬성 의견을 표명
- ▶ 제이슨 슈라이어(Jason Schreier) 게임 칼럼니스트는 콘솔 게임시장이 지속적으로



성장할 수 있는 상태는 아니라는 데 동의하면서도, 마이크로소프트의 행보는 콘솔게임의 침체에 대한 책임을 중고 시장에 돌리는 것이라며 반박

- 업계 일각에서는 액티비전블리자드와 일렉트로닉아츠가 뒤늦게 기타 리듬게임을 출시해 실패한 사례와 마이크로소프트가 시장 수요를 파악하지도 않고 <Gears of War> 신작을 출시해 실패한 것 등은 게임업계가 자초한 일이며, 이를 중고 시장의 탓으로 떠넘기고 있다고 비판
- 슈라이어 칼럼니스트는 게임업계에서 고용 불안정성과 들쭉날쭉한 근무 여건이 일반화된 원인으로 부풀려진 개발 비용, 경영진의 잘못된 의사 결정, '메타크리틱(Metacritic)'과 같은 소비자 리뷰 사이트에 대한 지나친 의존 등 고착화된 업계 관행을 지목하면서, "그럼에도 불구하고 이들은 중고 시장과 불법 복제만이 문제의 근원인 것 마냥 몰아세우고 있다"고 콘솔 게임사와 게임 유통업계를 강하게 비난

kotaku.com



## 온라인게임의 치팅 행위 근절 노력 가시화

콘솔게임에서 치팅 행위는 오랜 역사를 가지고 있으나, 오늘날 온라인게임의 급성장으로 치팅 행위로 인한 경제적 손실이 큰 문제로 대두되고 있으며 많은 게임업체들이 치팅을 하는 게이머 색출 및 법적 처벌을 위해 노력

### 온라인게임 치팅 행위가 큰 이슈로 대두

- ▶ 콘솔게임에서 오랜 역사를 가지고 있는 치팅(cheating)이 온라인게임의 성장 이후 더 큰 문제로 대두
  - 일본 주요 게임업체 코나미(Konami)의 콘솔게임에서 사용되었던 코나미 코드나, 게임 <NBA Jam>에서 빌 클린턴(Bill Clinton)으로 플레이를 하는 등, 콘솔게임 이용자들은 치팅을 오랜 세월 동안 사용
  - 오프라인으로 친구와 함께 게임을 즐기던 시대에는 치팅이 큰 문제가 되지 않았으나, 엑스박스 라이브(Xbox Live)에서와 같이 4,600만 명에 이르는 다른 게이머들과 함께 온라인으로 게임을 즐기는 오늘날에는 치팅이 큰 문제로 대두
  
- ▶ 소규모의 치팅 행위자들로 인해 게임업체 및 합법적인 온라인게임 이용자들이 경제적 손실을 경험
  - 시장조사업체 DFC가 2013년 3월 발표한 '[온라인 게임시장 전망\(Online Games Market Forecast\)](#)' 보고서에 따르면, 온라인 게임산업은 2011년 기준으로 소프트웨어 판매와 게임 이용 도중의 소액결제를 통해 190억 달러의 수익을 달성하는 등 급성장을 기록
  - 콘솔게임 전문가인 스콧 스테인버그(Scott Steinberg)는 "상대적으로 적은 수의 치트 사용자들이 합법적인 게이머들과 그들의 돈을 온라인게임으로부터 몰아내고 있다"며, "이를 방지하기 위해 게임 개발자들은 많은 시간과 돈을 투자해 치팅 행위자들을 색출하기 위해 노력하고 있다"고 지적
  - <치팅: 비디오 게임에서 우위 점하기([Cheating: Gaining Advantage in Videogames](#))>의 저자인 미아 콘살보(Mia Consalvo)에 따르면, 현실 세계에서 수익을 내려는 목적의 치팅이 지난 20년간 계속됨에 따라 콘솔 게임산업은 수백만 달러의 손실을 입음
  
- ▶ 미국 아리조나(Arizona) 지방법원은 치팅으로 불법 이득을 얻은 게이머들에게 유죄 판결을 선고
  - 마이클 도넬리(Michael Donnelly)라는 이름의 게이머는 유명 온라인게임 <World of Warcraft>에서 사용 가능한 '글라이더(glider)'라는 불법 프로그램을 개발하고 자신의 회사를 통해 게이머들에게 판매



- 아리조나 지방법원은 도넬리에게 디지털 밀레니엄 저작권법(Digital Millennium Copyright Act)<sup>1)</sup>을 위반한 혐의로 유죄를 선고
- 이러한 판결은 온라인게임 코드를 되쓰기하거나 치환해 속임수를 쓰는 행위가 단순한 부도덕한 행위를 넘어서 불법이라는 것을 의미

1. 디지털 밀레니엄 저작권법은 1998년 미국 의회가 자국 내 온라인 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 제정한 포괄적 법안. 복제 방지 기술을 무효화하는 것을 불법으로 규정

▶ 한편, 업계에서는 온라인 게임시장이 모바일게임, PC게임, 콘솔게임의 온라인 판매로 확대되면서 치팅 행위도 늘어날 것이라는 우려가 제기

[techland.time.com](http://techland.time.com)



## 통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 2 ~ 2013. 6. 8)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	130,359	-3.5%	31,657,008
	2	플레이스테이션3	소니	125,658	-6.1%	77,708,028
	3	엑스박스360	마이크로소프트	84,947	-2.2%	77,572,616
	4	플레이스테이션 포터블	소니	50,780	-1.7%	79,191,722
	5	위	닌텐도	28,155	-0.9%	99,660,380
	6	플레이스테이션 비타	소니	28,012	-12.4%	5,202,840
	7	위유	닌텐도	24,012	-6.4%	3,146,343
	8	DS	닌텐도	14,168	-3.3%	153,457,855
소프트웨어	1	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	120,476	신규	120,476
	2	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	56,480	-17.0%	2,008,239
	3	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	49,638	-21.6%	231,228
	4	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	48,339	7.9%	10,358,296
	5	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	46,301	-25.2%	1,093,663
	6	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	44,910	9.7%	12,352,243
	7	Remember Me (플레이스테이션3)	캡콤	39,812	신규	39,812
	8	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3)	캡콤	32,439	-44.2%	261,206
	9	Just Dance 4 (위)	유비소프트	31,999	6.9%	6,425,255
	10	FIFA Soccer 13 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	31,730	-11.1%	6,544,952

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







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- 미국 게임산업, "게임은 예술로 폭력 관련 과세 대상에서 제외"
- 2013년 미국 온라인 게임시장, 전년대비 5% 성장
- 블리자드의 신작 MMO, 2016년 이후로 출시 연기
- 위기의 중고 게임시장, 게임스탑의 행보에 주목
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





## 미국 게임산업, "게임은 예술로 폭력 관련 과세 대상에서 제외"

미국의 조 바이든 부통령이 최근 폭력적인 콘솔 게임의 과세 가능성을 시사하는 발언을 해 업계의 반발이 거세지고 있음. 게임업계는 미국 연방 대법원이 지난 2011년 게임을 예술로 인정하는 판결을 근거로 조 바이든 부통령을 강하게 비판

2. 2005년 10월 아놀드 스왈츠제네거 전 캘리포니아 주지사는 미성년자에 폭력적인 게임을 판매하거나 대여할 경우 최고 1,000달러 벌금을 부과하도록 규정

### 미국 게임업계, "게임도 엄연히 예술...수정헌법 제1조 보호 받는다"

- ▶ 조 바이든(Joe Biden) 미국 부통령이 최근 빌리그레이엄복음주의협회(Billy Graham Evangelistic Association, 이하 BGEA)를 이끄는 미국의 유명한 개신교 영적 지도자인 프랭클린 그래함(Franklin Graham) 목사에게 콘솔게임 과세에 대해 언급해 논란이 일고 있음
- ▶ 미국 정치 전문 미디어 폴리티코(Politico)에 따르면, 조 바이든 부통령은 폭력적인 콘솔게임에 대한 과세를 법적으로 막을 어떠한 근거도 없다고 언급했으나, 경제 일간지 포브스(Forbes)는 콘솔게임 과세를 반박할 법적 근거를 수정헌법 제1조 (First Amendment)에서 찾을 수 있다며 조 바이든 부통령을 정면으로 비판
  - 수정헌법 제1조는 언론·종교·집회의 자유를 규정한 조항으로, '의회는 표현의 자유, 출판의 자유를 제한하는 어떤 법률도 제정할 수 없다'고 명시하고 있음
  - 콘솔게임에서 구현되는 폭력적 표현 역시 언론의 자유라는 측면에서 과세 대상이 될 수 없는 셈
- ▶ 지난 2011년 6월 28일에는 미국 연방 대법원이 미성년자들에게 폭력적인 콘솔 게임을 판매하거나 대여하는 것을 불법으로 규정한 캘리포니아 주법이 위헌이라는 판결을 내린 바 있음
  - 캘리포니아 주는 미성년자에게 폭력적인 콘솔 게임을 판매하거나 대여할 경우 최고 1,000달러의 벌금을 부과하는 규정을 적용<sup>2)</sup>해 왔으나, 연방 대법원은 게임도 예술의 한 장르로 간주하고, 문학, 연극 등 다른 예술처럼 수정헌법 제1조의 보호를 받아야 한다는 입장을 견지
  - 안토닌 스칼리아(Antonin Scalia) 대법원 판사는 "헨젤과 그레텔, 신데렐라 등의 그림 형제 동화들도 기괴하긴 마찬가지다"면서 "게임 이전에도 싸구려 만화나 텔레비전, 음악 등에서도 미성년자의 접근을 제한하려는 시도들이 있었다"고 언급하면서, 게임도



예술이므로 언론 자유를 보장한 수정헌법 제1조의 보호를 받는다고 결정

- 이후 미국에서는 비교적 건전한 퍼즐게임인 <Tetris>에서부터 폭력적 묘사로 악명이 높은 액션게임 <Grand Theft Auto 5>에 이르기까지 모든 종류의 콘솔게임을 예술로 보고 다른 미디어와 마찬가지로 언론의 자유를 보호해야 한다는 견해가 확산되는 추세

▶ 조 바이든 부통령은 현재 이와 관련해 별다른 행동을 취하지는 않고 있으며, 방대한 과학적 연구가 필요하다는 기존 주장을 답습하는 수준에 머물러 있음

- 일각에서는 콘솔게임은 단순한 물리적 실체가 아닌 미디어이기 때문에 특정 인물의 의견에 따라 '예술'인지 여부가 결정되는 것이 아니며, 정부가 폭력적 묘사를 근거로 과세하기 시작한다면 어떤 예술이 가치 있고 그렇지 않은지를 결정하는 책임을 져야 한다는 주장도 제기

▶ 콘솔 게임업계에서는 지금도 각종 게임에서 묘사된 폭력에 대한 다양한 의견이 충돌하고 있으며, 콘솔게임 과세 관련 논의는 정부가 아닌 게임 개발자 진영이 이끌어야 할 문제라는 지적도 있음

- 일부 업계 관계자들은 이번 논란이 과거 헤비메탈 음악이나 폭력적 만화책처럼 이전에는 없던 새로운 매체가 등장할 때마다 반복되는 논란과 같다고 간주하고 있으며, 수정헌법 제1조에 입각해 콘솔게임을 평가하지 않으면 미국이 지닌 정체성의 근간을 침해하는 것과 같다는 의견을 펼치기도 함

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



## 2013년 미국 온라인 게임시장, 전년대비 5% 성장

엔피디 그룹(NPD Group)이 최근 발표한 미국 온라인 게임시장 조사 보고서 'Online Gaming 2013'에 따르면, 미국 게이머의 72%가 온라인게임을 이용하고 있는 것으로 집계

### 미국 온라인 게임시장, 모바일 단말 보급에 힘입어 성장 전망

- ▶ 엔피디 그룹이 지난 2013년 2월 15일부터 3월 4일까지 최소 1개 이상의 게임기를 보유하고 1개 이상의 온라인게임을 이용해 본 미국 온라인 패널 8,867명을 대상으로 온라인게임 이용행태를 조사해 2013년 5월 2일, '[Online Gaming 2013](#)'을 발표
- ▶ 이 보고서에 따르면 온라인으로 게임을 이용한다고 답한 응답자는 전체의 72%로, 이는 전년 대비 5% 증가한 수치
  - 특히 전체 게임 이용 시간 중 온라인게임이 차지하는 비중은 2012년 대비 3% 포인트 증가한 9%로 집계
  - 엔피디그룹의 리암 칼라한(Liam Callahan) 애널리스트는 "게임 이용자 및 판매량 증가와 더불어 또 하나 주목해야 할 것은 게이머들이 온라인게임에 할애하는 시간 자체가 증가했다는 점"이라고 강조
  - 그는 또한 "2012년과 비교해 미국 게이머들의 게임 이용 시간 자체가 전반적으로 증가했으며, 특히 다양한 종류의 단말을 통한 이용이 가능해짐에 따라 온라인게임 이용 시간은 향후 지속적으로 증가할 것"이라고 전망
- ▶ PC를 통해 온라인게임을 이용한다고 응답한 사람은 전체의 68%로, 2012년 대비 4% 감소했으나, 모바일을 통해 온라인게임을 이용하는 사람의 비율은 2012년 대비 12% 증가한 것으로 집계
  - 한편, 온라인게임의 성장세에도 불구하고 전체 응답자의 62%가 아직 디지털 게임 이용보다 오프라인 상점을 통한 게임 타이틀 구매를 선호하는 것으로 나타남
  - 하지만 칼라한 애널리스트는 "커넥티드 단말의 보급 확대와 더불어 디지털 버전에 대한 게임 이용자들의 선호도도 점점 증가할 것으로 전망되며, 이로 인해 게임 유통 행태의 변화가 야기될 것으로 예상된다"고 언급

www.gamespot.com



## 블리자드의 신작 MMO, 2016년 이후로 출시 연기

전 세계적으로 인기를 누린 <World of Warcraft>를 잇는 MMO로 큰 기대를 모았던 블리자드의 '타이탄'이 개발인원이 대폭 축소되는 등 개발계획이 전면 수정되면서 출시 시기도 당초 예상했던 2014년에서 2016년 이후로 연기

### 블리자드 미공개 MMO '타이탄', 개발계획 전면 수정하며 일정 연기

- ▶ 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 자회사인 블리자드엔터테인먼트(Blizzard Entertainment)가 미공개 신작 <Titan>의 개발 계획 전면 수정으로 인해 2016년 이후로 출시 일정을 연기할 전망
  - 암호명 '타이탄'으로 진행되던 이 신작 MMO에는 100여 명의 개발팀이 투입되었으나, 최근 블리자드는 개발팀 인원 70명을 감축해 다른 프로젝트로 전환하고 핵심 인력만으로 새롭게 개발을 진행 중
  - 블리자드의 <World of Warcraft>는 수 년간 10억 달러 이상의 매출을 올렸으나 2013년 1분기 유료 이용자는 800만 명으로 전년보다 130만 명 줄어들었으며, 이는 전성기 시절의 1,200만 명에 비하면 크게 감소한 수치
  - 이에 따라 블리자드는 당초 2014년 하반기 출시를 목표로 신작 MMO를 개발해왔으나, 내부 테스트 결과 개발 계획을 전면 수정하며 일정이 연기
  
- ▶ 블리자드의 숀 댄론(Shon Damron) 대변인은 "블리자드는 항상 수 차례 반복되는 개발 과정을 거쳤으며, 미공개 MMO 역시 그 중 하나로 디자인 및 기술의 전면적인 변화가 필요한 시점에 왔다"고 언급
  - 그는 또한 핵심 개발팀이 이를 준비하는 동안 나머지 자원을 다른 프로젝트를 지원하는데 투입하기로 결정했으며, 신작 MMO에 대한 어떤 일정도 공개한 바 없다고 설명
  
- ▶ 한편 대부분 MMO가 부분유료화(free-to-play) 방식을 채택한 상황에서 블리자드가 언제까지 유료 정액제 방식을 고수할 것인지도 시장의 주요 관측 대상임
  - 블리자드는 지금까지 부분유료화 방식의 채택을 미루어왔으나, 지난 2011년에는 <World of Warcraft>에서 처음 레벨 20까지는 무료 전환하는 등 일부 양보

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



## 위기의 중고 게임시장, 게임스탑의 행보에 주목

2013년 6월 개최된 E3에서 마이크로소프트가 차세대 게임콘솔 발표와 더불어 중고 게임에 대한 보수적 입장을 표명해, 선두 게임 유통 업체로 성장해온 게임스탑(Gamestop)의 현 비즈니스 모델이 위기에 직면했음을 시사

### 게임스탑, 중고 게임 판매 비즈니스 모델 변화 여부에 관심

- ▶ 지난 2013년 6월 미국에서 개최된 세계 최대 게임쇼인 '2013 E3'에서 마이크로소프트와 소니가 각각 차세대 게임콘솔 '엑스박스 원(Xbox One)'과 '플레이스테이션 4(Playstation 4)'를 발표한 한편, 중고 게임시장의 변화를 언급
  - 업계에서는 마이크로소프트의 중고 게임 정책에 대해, 중고 게임 이용을 허용하겠지만 현재의 형태로는 불가능하게 될 것으로 예측하고 있음
  - 기존의 중고 게임 비즈니스 모델은 게임 이용자가 게임 디스크를 주요 유통 업체인 게임스탑(Gamestop)에 판매하면 다른 사용자가 구매해 사용하는 방식
  - 그러나 이러한 방식은 향후 불가능해질 것으로 보이며, 가능하다더라도 새로 중고 게임 디스크를 구매한 사용자는 라이선스 공유 비용 명목으로 10~30달러 가량의 사용료를 추가 지불해야 할 전망
  - 게임스탑은 새로운 게임에 대한 예약 판매와 이에 대한 보너스 패키지 제공을 통해 부가 수익을 얻고 있지만, 현재 수익의 대부분이 중고 게임 판매에서 발생하고 있기 때문에 마이크로소프트의 중고 게임 금지 정책에 반발하고 있음
  - 현재 게임스탑 측은 마땅한 대안을 찾지 못해 고심 중인 것으로 전해짐
- ▶ 업계에서는 디지털 다운로드 구매의 활성화로 중고 게임시장에도 변화가 일어나고 있는 것으로 관측
  - 디지털 구매의 경우 최초 구매자 계정으로 그 게임의 실행 권한이 한정되기 때문에 디지털 버전이 중고 게임으로 판매되어 이를 구매한 재 구매자의 경우 추가적인 비용 지급으로 실행 권한을 획득해야 할 전망
  - 이에 따라 중고 게임의 수익 구조에 변화가 불가피할 것으로 예측됨
  - 중고 게임 구매자는 추가 비용을 부담해야 하기 때문에 중고 게임의 가격 경쟁력이 약화될 전망이며 소비자들이 중고 게임을 구매하지 않을 가능성이 높아질 것으로 예상
- ▶ 향후 게임스탑의 행보가 중고 게임시장의 미래를 가늠할 것으로 전망됨
  - 현재 마이크로소프트가 중고 게임에 대한 명확한 정책을 공개하지 않고 있는 가운데, 콘솔게임의 디지털 다운로드 콘텐츠(Downloadable content, DLC) 이용이 확산되고 있어



중고 게임시장의 향방에 관심이 쏠리고 있음

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

[그림 3] 게임스탑의 매장 전경



출처: 게임스탑([www.gamestop.com](http://www.gamestop.com))



## 통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 2 ~ 2013. 6. 8)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	38,151	-2.4%	40,563,892
	2	3DS	닌텐도	36,708	0.2%	8,768,594
	3	플레이스테이션3	소니	30,199	-1.2%	24,571,755
	4	DS	닌텐도	11,805	-3.6%	52,582,541
	5	위	닌텐도	10,852	-6.9%	41,057,774
	6	위유	닌텐도	9,197	0.7%	1,219,671
	7	플레이스테이션 비타	소니	5,496	-5.9%	1,333,330
	8	플레이스테이션 포터블	소니	2,178	1.2%	19,722,268
소프트웨어	1	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	98,446	신규	98,446
	2	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	31,138	17.2%	6,946,003
	3	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	25,768	-20.2%	125,258
	4	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	22,377	22.3%	4,012,809
	5	Just Dance 4 (위)	유비소프트	22,028	10.6%	3,332,894
	6	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	19,211	-19.1%	716,121
	7	Remember Me (플레이스테이션3)	캡콤	17,363	신규	17,363
	8	Batman: Arkham City (엑스박스360)	위너브로스	16,346	11.9%	2,094,789
	9	Remember Me (엑스박스360)	캡콤	15,891	신규	15,891
	10	BioShock Infinite (엑스박스360)	테이크투	15,209	-4.2%	729,281

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

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 6. 8 ~ 2013. 6. 14)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	80510
2	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	77560
3	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	37394
4	Rift	트리온월드	판타지	다운로드/CD판매	35793
5	Final Fantasy XIV: A Realm	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	34598
6	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	31050
7	ArcheAge	엑스엘게임즈	판타지	다운로드	30254
8	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	29650
9	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	27730
10	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	26420

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





## 통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Heads Up! (Warner Bros)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	Heads Up! (Warner Bros)	Boom! (Happy Sprites)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	SpongeBob Moves In! (Nickelodeon)	What The Riddle? (Rainy Day App)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Man of Steel (Warner Bros)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	Hay Day (Supercell)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Candy Crush Saga® (King.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
5	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	What The Riddle? (Palm Desert)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Hay Day (Supercell)
6	Plants vs. Zombies (PopCap)	Hi Guess the Brand (Man Zhang)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Man of Steel (Warner Bros)	Hi Sabn - Fun Kids games (George CL)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
7	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	DoubleDown Casino (Double Down)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	MADY Energy Landig (Reludo)	The Hobbit™ Kingdoms (Kabam)
8	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Hi Sabn - Fun Kids games (George CL)	Megapolis (Social Quantum)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Hi Guess the Brand (Man Zhang)	Megapolis (Social Quantum)
9	Legends of Chaos HD (Best Fun Free Games)	Slots Rush (Level M Studios)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Slotomania - Slot Machines (Playtika LTD)
10	Kick the Buddy: No Mercy (Crustalli)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Modern War (Funzio)	THE GAME OF LIFE Classic Edition (Electronic Arts)	Pinball Rocks HD (Sony Music Entertainment)	Kingdom Age (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

## 통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Crazy Dentist - Fun games (6677g.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Prison Break Now (XiaoXiao)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Where's My Water? (Disney)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	World of Goo (2D BOY)	Crazy Dentist - Fun games (6677g.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Subway Surfers (Kiloo)	Megapolis (Social Quantum)	Kingdom Rush (Ironhide Game)	Can You Escape (MobiGrow)	The Hobbit™ Kingdoms (Kabam)
5	World of Goo (2D BOY)	What's the Phrase Free (Zynga)	The Hobbit™ Kingdoms (Kabam)	Super GAMES (SNESErrator) (Bubble Zap Game)	Where's My Water? (APPDREAMZ)	Transformers Legends (Mobage)
6	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	What's the Phrase Free (APPDREAMZ)	Dark Summoner (Ateam)	Where's My Water? (Disney)	Flick Home Run! (infinitypocket)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
7	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Fast & Furious 6 The Game (Kabam)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE)
8	Temple Run: Oz (Disney)	Can You Escape (MobiGrow)	Slotomania - slot machines (Playtika)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	DOT.D: Droid of Teel (RPG) (Mobage)
9	Where's My Perry? (Disney)	Zombie Frontier 2 Survive (FT Games)	Modern War (GREE)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Bejeweled Blitz (Electronic Arts)	Fantasia (Mobage)
10	Cut the Rope (ZeptoLab)	Prison Break Now (XiaoXiao)	Jackpots - Slot Machines (GREE)	Osmos HD (Hemisphere Games)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Slotomania - slot machines (Playtika)

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 2013년 중국 PC 온라인게임 시장규모 119억 달러
- 산다게임즈, 모바일게임으로만 1,700만 달러 매출 달성
- 미국 실리콘밸리 업체들, 중국 게임시장 진출 노려
- 중국 현지 모바일게임 개발사 성장세 기대
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 스마트폰 게임 이용 현황 조사 결과
- 참가형 수수께끼 게임으로 지역 경제 활성화
- '재팬 게임 뮤직 페스티벌 2013' 개최 예정
- 위게이밍, 일본 지사 설립으로 일본 게임시장 공략
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 페이스북 게임의 아이템 구매 관련 피해 가능성 제기
- 미디어코프, 큐비넷 인터랙티브의 최대 지분 인수
- 텡거 게임즈(인도네시아), 대용량 모바일게임 출시
- 터치텐(인도네시아), 축구 선수와 콜라보레이션
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 2013년 중국 PC 온라인게임 시장규모 119억 달러

니코파트너스는 2013년 중국 PC 온라인게임 시장규모가 전년 대비 28% 성장한 119억 달러가 될 것으로 전망했으며, 모바일게임에 밀려 PC게임이 위축되기는 했으나 슈팅게임과 웹게임의 인기가 급증하고 있다고 분석

#### 중국 PC 온라인게임 시장, 모바일게임의 위협에도 성장세 지속

- ▶ 2013년 5월 시장조사기관 니코파트너스(Niko Partners)가 발표한 "[China's PC Online Games Market Report](#)"에 따르면 2013년 중국 온라인게임 시장규모는 전년 대비 28% 성장한 119억 달러에 이를 전망
  - 니코파트너스의 리사 핸슨(Lisa Hanson)은 중국의 PC 온라인 게임시장은 2001년 1,000만 달러에서 2012년 말 90억 달러로 성장했으며, 업계 일부에서는 MMOPRG 시장이 다른 장르에 밀려 수명이 다했다고 주장하나 이는 지나친 확대 해석이라고 경계
- ▶ 보고서에 따르면 18세에서 24세 사이의 남성 게이머 사이에서 슈팅게임이 인기를 끌면서 가정용 PC 및 브로드밴드의 보급으로 위축되던 인터넷 카페들이 부활 중
  - 니코파트너스에 따르면 모바일 기반의 소셜게임과 캐주얼게임에 대한 수요가 증가하면서 PC 게임시장이 상당 부분 위축되기는 했지만, 웹게임과 슈팅게임에 대한 수요가 급증하고 있음
  - 동사는 또한 모바일게임이 PC기반의 캐주얼게임과 소셜게임을 잠식하고 있으며, <League of Legends>와 같은 다운로드 방식 하드코어 온라인게임도 <World of Warcraft> 같은 MMORPG를 위협하고 있다고 설명
- ▶ 니코파트너스는 중국 PC기반 온라인 게임시장의 성장률이 향후 5년간 둔화될 것이나, 매년 시장규모가 20억 달러 이상 확대될 것이라고 전망

www.gamasutra.com



## 산다게임즈, 모바일게임으로만 1,700만 달러 매출 달성

중국 온라인 게임업체 산다게임즈가 2013년 5월 22일 실적 발표회에서 2013년 1분기 매출액 1억 7,300만 달러를 달성하고, 영업이익은 5,360만 달러에 달했다고 밝힘. 특히 모바일게임에서 1,700만 달러의 매출을 기록

### 산다게임즈의 2013년 1분기 실적 발표

- ▶ 중국 메이저 게임업체 산다게임즈(Shanda Games)는 지난 2013년 5월 22일 개최된 실적 발표회에서 2013년 1분기 매출은 전년 동기 대비 21.9% 감소한 1억 7,300만 달러이며, 영업이익은 31.8% 감소한 5,360만 달러를 기록했다고 발표
  - 산다게임즈의 2013년 1분기 순이익은 4,390만 달러로 전년 동기 대비 27.9%가 감소했으며, 직전 동기 대비 10.3% 증가
  
- ▶ 게임 플랫폼별로는 온라인게임이 1억 5,580만 달러의 매출을 기록했으며, 모바일게임이 1,700만 달러의 매출을 기록
  - MMO게임의 월간활동이용자(Monthly Active User, 이하 MAU)수는 직전 분기 대비 2.1% 감소한 1,880만 명을 기록하면서 매출액이 전년 분기 대비 28.3%, 직전 분기 대비 7.1% 감소한 것으로 나타남
  - 하지만 모바일게임의 일일활동이용자(Daily Active User)수는 직전 분기 대비 750% 늘어난 30만 2,000만 명을 기록하면서 매출액이 직전 분기 대비 1,198.8% 증가함
  - 모바일게임 이용자의 개인당 일일평균매출액(Average Revenue per Daily Active User, 이하 ARDAU)은 직전 분기 대비 80.2% 증가한 것으로 나타남

### 급성장한 산다게임즈의 모바일게임, 한국 시장 진출로 이루어진 과거

- ▶ 산다게임즈의 모바일게임 매출 증가에 가장 큰 요인은 한국에서 큰 인기를 끌고 있는 <확산성 밀리언아서>로 나타남
  - 산다게임즈는 자회사인 액토즈소프트를 통해 지난 2012년 12월 <확산성 밀리언아서>를 한국 시장에 출시
  - 액토즈소프트는 2013년 1분기 동안 365억 원의 매출과 76억 원을 영업이익을 기록했으며, 특히 <확산성 밀리언아서>는 매월 58억 원 수준의 매출액을 발생시키면서 직전 분기 대비 1,850% 오른 176억 원의 매출을 기록

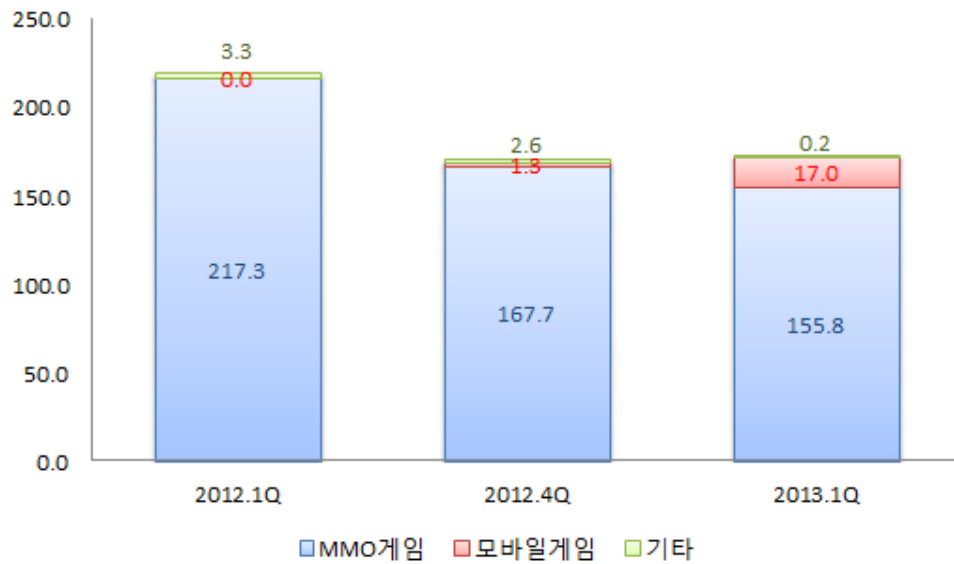


- ▶ 2013년 1분기 모바일게임으로 만 9억 1,380만 위안의 매출을 기록한 텐센트와 비교할 경우 매우 낮은 매출이기는 하지만, 산다게임즈의 빠른 모바일게임 성장은 텐센트를 위협하기에 충분
  - 산다게임즈는 이 같은 실적을 바탕으로 모바일 게임시장을 적극 진출할 계획
  - 현재 액토즈소프트는 <확산성 밀리언아서> 서비스를 한국, 대만 홍콩, 마카오에 이어 중국으로 진출을 준비 중

www.shandagames.com

[그림 4] 산다게임즈 게임 플랫폼별 매출액 추이

(단위: 백만 달러)



출처: 산다게임즈(www.shandagames.com)



[그림 5] 텐센트의 주요 서비스/퍼블리싱 게임인 <Monster Hunter Online>(상), <Blade & Soul>(중), <Archeage>(하)의 이미지



출처: 텐센트([www.tencent.com](http://www.tencent.com))



## 미국 실리콘밸리 업체들, 중국 게임시장 진출 노력

미국 실리콘밸리에서 기업들의 중국 인터넷 및 모바일 게임시장 진출을 도모하는 컨퍼런스가 개최되고, 중국 상하이에 무역사무소가 설치되는 등 최근 미국 실리콘밸리 업체들이 중국 게임시장 진출을 적극 추진 중

### 미국 실리콘밸리에서 중국 시장 진출을 위한 컨퍼런스 개최

4. SVC와이어리스는 미국과 중국 간 전문 기술 협력을 도모하기 위해 2000년에 설립된 비영리 기관으로, 30여 개 협력 단체 및 5,000여 개 회원사들을 두고 있음

- ▶ 미국 실리콘밸리의 비영리 기관 SVC와이어리스(Silicon Valley-China Wireless Technology Association, SVCWireless)<sup>3)</sup>의 주최로 최근 마이크로소프트 본사에서 게임 등 모바일과 인터넷 분야에서 미국 업체들의 중국 진출을 도모하기 위한 컨퍼런스가 개최
  - 이 자리에서 SVC와이어리스 후원 부문의 로빈 한(Robin Han) 부사장에 따르면 중국 시장이 활황 국면에 있지만 미국 현지업체들의 접근은 매우 제한적
  - SVC와이어리스의 치밍 황(Qiming Huang) 공동회장은 컨퍼런스의 취지가 중국 진출을 희망하는 실리콘밸리 개발자들과 기업가들을 지원하고 중국 기업들과 실리콘밸리 기업들의 제휴를 지원하기 위한 것이라고 밝힘
  - 컨퍼런스에는 비슷한 시기 개최된 연례개발자회의(I/O)에 참석하기 위해 실리콘밸리를 방문한 다수의 업체들이 참석해 중국에서의 시장 기회에 관한 토론을 진행
- ▶ 중국의 IT기업 이노베이션웍스(Innovation Works)를 공동 설립한 화왕(Hua Wang)은 이 자리에서 중국 시장을 겨냥하기 위해서는 설계 원칙에서 이용자 요구에 이르기까지 모든 것이 현지 문화에 맞게 이루어져야 한다고 강조
  - 그에 따르면 유튜브(YouTube)의 중국 버전은 오리지널 버전과 전혀 다른 디자인을 채택했다며 현지 시장의 수요와 이용자 취향을 파악하는 것이 중요
  - 그는 중국의 모바일 인터넷이 매우 빠르게 성장하고 있다며, 중국 시장에 보급된 iOS 기기는 1억 대에 달하며, 안드로이드 기기는 2억 대에 달한다고 언급
  - 특히 모바일게임에는 막대한 시장기회가 존재하며, 향후 5년 내 100억 달러 시장이 형성될 것으로 예상
- ▶ 킹소프트(Kingsoft)의 신화 류(Xinhua Liu) CMO는 중국의 인터넷 시장에 진출하기 위해서는 틈새 시장을 공략해야 하며, 현지 거대기업과 경쟁할 경우 이길 공산은 매우 희박하다고 경고
  - SV뱅크(SVBank)의 릴리 황(Lily Huang)도 인터넷 기업들의 해외 진출 비용이 예전보다





훨씬 낮아지기는 했지만 미국 기업들이 중국의 인터넷 분야에 진출하기는 매우 어렵다면서, 콘텐츠와 지불에 관련된 모든 면에서 해외 기업은 현지 기업보다 자동으로 불이익을 받는다고 언급

- ▶ 한편 캘리포니아주의 제리 브라운(Jerry Brown) 주지사는 4월 상하이에 중국 사무소를 개설하고 캘리포니아 주 기업들의 현지 진출을 지원하고 있음
  - 이는 캘리포니아주가 2004년 중국을 비롯한 10여 개 국가에서 현지의 무역 사무소를 폐쇄한 이래 처음 있는 일로서, 당시 캘리포니아주는 2000년 초부터 시작된 닷컴 열풍이 꺼지면서 재정위기를 타개하기 위해 모든 무역사무소를 폐쇄한 바 있음

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



## 중국 현지 모바일게임 개발사 성장세 기대

중국에서 모바일게임 이용자가 PC게임 이용자를 추월하는 등 강세를 보이면서 현지 모바일게임 개발사들의 매출이 크게 늘고 있으며, 이들은 국내의 성공을 바탕으로 해외 진출을 적극 추진할 전망

### 중국 모바일게임 개발사, 현지에서의 성공을 바탕으로 해외 진출

- ▶ 2012년 중국 모바일게임 이용자 수가 2억 명에 달하며 PC게임 이용자 수(1억 8,000만 명)를 추월하는 등, 모바일게임이 활황세를 지속
  - 텐센트(Tencent), 소후(Sohu), 킹소프트(Kingsoft)와 같은 대표적인 중국의 온라인게임 업체들도 2013년부터 모바일게임을 본격적으로 출시하기 시작
  - 중국에서 가장 빠르게 성장하고 있는 모바일 게임업체인 텐진픽토그래프테크놀로지(Tianjin Pictograph Technology, 이하 픽토그래프)의 앤젤 류(Angel Liu) 부사장에 따르면, 2012년 중국 온라인게임 시장규모가 602억 위안인 데 비해 모바일게임 시장규모는 40억 위안에 불과하나 급격한 성장세를 구가해 2013년에는 100억 위안에 달할 전망
- ▶ 지난 2010년 8월 설립된 픽토그래프는 고사양 온라인 시뮬레이션게임에 특화된 모바일게임 개발사로, 2012년 출시한 온라인게임이 인기를 얻어 해외 진출도 추진
  - 직원 수 50명을 보유한 픽토그래프는 2012년 매출이 전년대비 2배로 증가했으며 2013년 매출은 6,000~7,000만 위안이 될 것으로 전망
  - 픽토그래프는 2012년 10월, 15~30세의 스마트폰 및 태블릿PC 이용자를 타깃으로 온라인 시뮬레이션 게임 <City of Splendors>를 출시해 중국에서 빠르게 인기를 얻음
  - 해외 시장을 목표로 서양의 판타지 스타일로 캐릭터를 제작해온 픽토그래프는 이미 홍콩, 대만, 마카오, 한국에 게임을 출시하고, 러시아 및 인도네시아, 대만과도 출시 계약을 마친 상태이며 7월에는 유럽과 미국에 진출할 예정
- ▶ 2012년 글로벌 모바일게임 시장규모는 170억 달러로 이 중 미국 게이머 수가 1억 명으로 전체의 30%를 점유하는 가운데, 중국의 점유율도 빠르게 증가 중
  - 픽토그래프에 따르면 예전에는 국가별로 게임 방식이 달라 현지 업체 없이는 중국 업체들의 해외 시장에서의 경쟁이 어려웠으나, 현재는 스마트폰과 태블릿PC의 OS가 안드로이드나 iOS로 통일되면서 해외 진출이 한결 용이해짐
  - 중국은 PC기반 온라인게임 부문에서는 일본 및 미국보다 뒤처져 있지만 스마트폰 부문에서는 유럽과 미국, 일본도 중국과 마찬가지로 초기 단계



- ▶ 그러나 미국, 유럽 등 서구 모바일 게임시장과 중국의 결정적인 차이는 저작권 인식에 관한 것으로, 1인용 모바일게임의 경우 중국에서는 한 게임이 인기를 끌면 이를 모방한 게임들이 우후죽순으로 등장해 수익을 내기가 어려움
  - 류 부사장에 따르면 서구권에서는 <Angry Birds>, <Temple Run> 등의 저작권이 보호되지만 중국에서는 저작권에 대한 인식이 취약해 보호받지 못하는 경우가 많음
  - 반면 중국 게이머들은 지난 12년 간 비용을 지불하고 온라인게임을 하는 데 익숙해져 있어, 중국 모바일게임 개발사들은 1인용 모바일게임보다는 다인용 온라인게임 개발에 주력하고 있음

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

[그림 6] 픽토그래프의 <City of Splendors> 이미지



출처: 픽토그래프([www.gamexx.cn](http://www.gamexx.cn))



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 6. 3 ~ 2013. 6. 9)	바이두 (2013. 6. 14)	17173.com (2013. 6. 14)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
7	몽상국(梦三国) (항주전흥)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)
10	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)

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

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 6. 3 ~ 2013. 6. 9)	바이두 (2013. 6. 14)	17173.com (2013. 6. 14)
1	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
3	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
4	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
5	헌원전기(轩辕传奇) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)
6	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	마역(魔域) (91.com)	마역(魔域) (91.com)	길드워2(激战2) (공중망)
9	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)	신무(神武) (다익망락)	구음진경(九阴真经) (스네일게임즈)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	천년유혼2(倩女幽魂2) (넷이즈)

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



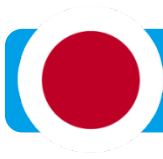
## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 8] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	武林盟主 (飞流九天科技)	大富豪 (Qin Shaoyong)	我叫MT Online (LOCOJOY)	疯狂猜图 (豪腾嘉科)
2	妖精的逆袭 (chengwei yang)	四国战记-寒冰之刃 (Hao Zhou)	龙之力量 (com.digitalcloud)	美女十八摸摸出高潮 (全球APP)
3	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	疯狂猜图 (Hortor)	Clash of Clans (Supercell)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	弹弹岛Online. (Jun deng)	大掌门 (Air&Mud Studio)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
5	植物大战僵尸 (PopCap)	热血海贼王OL (babeltime)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	Crazy Man HD (AAA-GAME)
6	Temple Run: Oz (Disney)	石器时代 官方版 (wenxian Wen)	魔卡幻想 (iFree Studio)	Find Something (Funship Entertainment)
7	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	名扬双 乱世天下 (Beijing Rekoo)	三国来了 (RedAtoms)	Turbo River Racing Free (Tektite)
8	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	霸王大陆 (Beijing JoyInn)	雄霸天地(简体版) (com.digitalcloud)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
9	Where's My Water? (Disney)	一代宗师官方版 (libiao chen)	我叫MT Online(國際版) (LOCOJOY)	=欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
10	雷车2012: 金属咆哮 (KooGame)	夜亮了 (Fugumobile)	乱斗堂 (PunchBox Studios)	Dirt Road Trucker 3D (3dinteger)

\*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



## 일본게임시장동향

### 일본 스마트폰게임 이용 현황 조사 결과

일본 저스트시스템즈(JustSystems)가 최근 발표한 일본 스마트폰게임 이용 현황 조사 결과에 따르면, 무료 이용자가 전체의 74.1%를 차지했으며 게임 플랫폼은 그리, 모바게, 아메바로 확인

#### 일본 스마트폰 게임, 무료 이용자가 전체의 74.1%

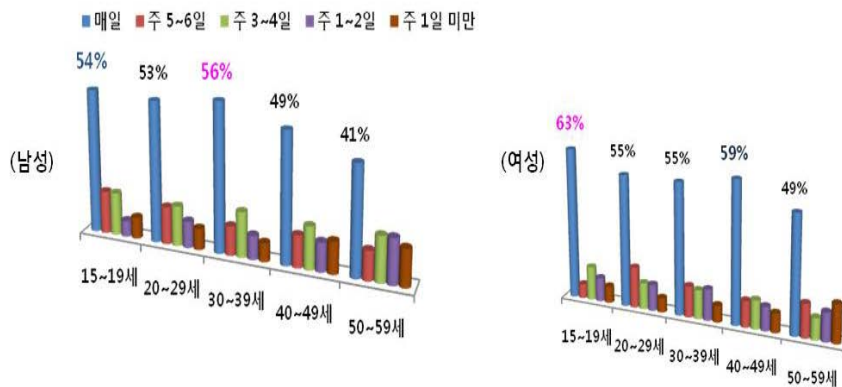
- ▶ 일본 소프트웨어 개발업체 저스트시스템즈(JustSystems)가 2013년 5월 22일부터 24일까지 10세~59세의 일본 스마트폰 게이머 1,000명을 대상으로 인터넷 설문 조사를 실시해 '[스마트폰 게임 이용 현황 조사\(スマートフォンゲームの利用状況に関する調査\)](#)'를 발표
  - 스마트폰게임 이용 빈도 조사 결과, 매일 한다고 답한 응답자가 53.4%를 기록했으며 '주 3~4일'(13.9%), '주 5~6일'(12.5%), '주 1~2일'(10.9%), '주 1일 미만'(9.3%)으로 나타남
  - 성별로는 '매일 이용'의 응답률이 가장 높은 연령대는 10대 여성층으로, 63%를 기록
  - 하루 평균 이용 시간의 경우, '10분 이상 30분 미만'(43.2%)이 가장 많았으며, '30분 이상 1시간 미만'(20.4%), '10분 미만'(19.8%), '1시간 이상'(16.6%)가 뒤를 이음
  - '1시간 이상'이라고 답한 응답자의 연령대 비율을 살펴본 결과, 10대가 23.5%로 가장 많았으며, 20대(14.5%)보다 30대(19.5%) 및 40대(16%)가 더 많은 것으로 나타나 젊은 층이 보다 오래 이용하지는 않는 것으로 확인됨
- ▶ 스마트폰게임의 월 평균 이용 금액 조사 결과, 74.1%의 응답자가 '돈을 들이지 않는다'고 응답
  - 스마트폰게임에 지출을 하는 이용자의 경우에도 '500엔 미만'이라고 답한 사람이 전체의 11.2%로 가장 많았으며 이어서 '500엔 이상 1,000엔 미만'(6.1%), '1,000엔 이상 3,000엔 미만'(4.6%)로 확인됨
  - 스마트폰게임에 돈을 지출하는 사람이 가장 많은 연령대는 20대(46%)이며, 가장 적은 연령대는 10대(13%)로 나타남



- ▶ 스마트폰게임 플랫폼은 그리(GREE), 모바게(Mobage)는 20대 남성에게, 아메바(Ameba)는 30대 여성에게 인기
  - 스마트폰게임 플랫폼 이용 현황에서는, '이 사이트를 통해 게임을 이용한다'고 답한 응답자가 가장 많은 플랫폼은 디엔에이(DeNA)의 모바게로, 전체의 24.1%로 나타났으며, 다음으로 그리(23.7%), 아메바(14.2%)로 나타남
  - 연령 및 성별 응답률은 모바게와 그리의 경우 20대 남성의 이용률이 타 연령 및 성별에 비해 높게 나타난 반면, 아메바는 30대 여성의 이용률이 가장 높은 것으로 확인됨

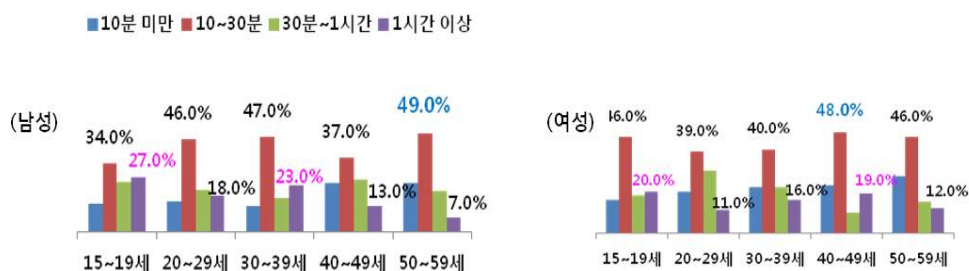
markezine.jp

[그림 7] 일본 스마트폰 게이머의 성별, 연령별 게임 이용 빈도



출처: 저스트시스템즈(www.justsystems.com/jp)

[그림 8] 일본 스마트폰 게이머의 성별, 연령별 1일 평균 게임 이용 시간



출처: 저스트시스템즈(www.justsystems.com/jp)



## 참가형 수수께끼 게임으로 지역 경제 활성화

최근 일본 각지에서 참가자들이 실제 길거리나, 이벤트 공간, 유원지 등에서 수수께끼를 해결하는 게임 이벤트들이 인기를 얻고 있음. 오프라인 공간에서 주어진 힌트에 따라 게임이 진행되어 주변 상권 등 지역 활성화에 기여할 전망

### 일본 오프라인 공간에서의 수수께끼 게임들 인기몰이

- ▶ 최근 일본에서 책이나 게임 속에서가 아니라 실제 길거리에서 참가자가 직접 전봇대 등에 숨겨진 힌트를 찾아서 수수께끼를 푸는 '참가형 실제 수수께끼 게임'이 인기를 얻고 있음
- ▶ 참가자들은 추리 소설의 주인공이 된 기분으로 수수께끼를 해결하며 상가를 돌기 때문에 음식점이나 각종 명소가 붐비게 되어 지역 경제 활성화에도 기여하고 있는 것으로 평가 받고 있음
- ▶ 지난 2013년 4월~5월 동안 오사카 추오구 지역 지하 쇼핑거리인 '난바워크'에서는 수수께끼 게임 <사라진 생일 선물을 찾아라!(消えたバースデープレゼントを探せ!)>가 진행되어, 참가자들이 '난바워크'의 마스코트 캐릭터인 '난바원(なんぼワゴン)'이 받아야 할 생일 선물을 대신 찾아주기 위해 참여
  - 참가자는 기둥에 붙은 도식이나 단어의 나열 등 힌트를 이용해 '패스워드'를 완성하고, 사라진 선물과 범인을 잡아야 하며 성공할 시 상품권 등을 보상으로 획득 가능
  - 이 게임에서는 힌트가 주어지는 '쉬운 코스'는 클리어까지 약 1시간이 소요되며 힌트가 없는 코스는 약 2시간이 걸리도록 설정되어 있음
  - 약 16일의 개최 기간 동안 약 1만 명이 참가했으며 동경에서부터 찾아온 참가자도 눈에 띄어 주목을 받음
- ▶ <사라진 생일 선물을 찾아라!>는 '난바워크'의 홍보를 위해 올해 처음으로 시도된 것으로, 교토에 본사를 두고 일본 각지에서 수수께끼 게임을 기획하고 있는 게임 기획·운영 업체인 스크랩(SCRAP)이 진행
  - 스크랩은 교토에서 무료 신문을 발행하던 업체였으나 6년 전 라이브 하우스에서 실제 공간에서의 수수께끼를 해결하는 이벤트를 개최해 인기를 얻은 것이 계기가 되어, 3년 전부터 '참가형 실제 수수께끼 게임'을 본격 추진함
  - 스크랩은 2013년 6월 현재 '참가형 실제 수수께끼 게임'은 동경 및 교토의 상설 이벤트





공간인 '아지트 오브 스크랩'을 조성해, 힌트를 이용해 제한 시간 안에 방을 탈출하는 게임을 개최하고 있음

- 스크랩은 또한 일본 전국 호텔, 놀이공원과 제휴해 탈출게임이나 수수께끼 게임 이벤트를 진행하고 있으며, 지역 경제 활성화를 목표로 인기 애니메이션 '명탐정 코난', '원피스' 등과의 콜라보레이션을 통해 참가자들이 길거리를 돌아다니며 수수께끼를 해결하는 게임 기획을 전개
- 스크랩의 후지타 타마미(藤田珠美) 디렉터는 "인근 상권 활성화도 그렇지만, 참가자들이 게임을 통해 추리 소설의 주인공이 되어 꿈과 동경을 현실화할 수 있다는 점이 인기 요인"이라고 말하면서 "스크랩이 추진하는 수수께끼 게임 참가자 수가 2012년 한 해 동안 누적 10만 명에 달했다"고 강조

▶ 최근 상업 시설에서 진행되는 수수께끼 게임으로는 지난 2013년 5월 오사카시에서 개장한 복합 상업 시설인 '그랜드 프론트 오사카(グランフロント大阪)'에서의 이벤트가 대표적 사례

- '그랜드 프론트 오사카'에서는 참가자가 탐정이 되어 어딘가에 숨겨진 '세계 유일의 결정체'를 찾아내는 게임 <시간을 달리는 탐정 시리즈 괴도 나레남과 카피코로부터 미래를 구하라!(時をかける探偵シリーズ怪盗ナレ男とキャピ子から未来をすくえ!)>가 열린 바 있음

www.sankeibiz.jp

[그림 9] 2013년 7월 개최되는 <감옥유원지에서 마유유를 구하라!>의 포스터



출처: 스크랩(<http://www.scrapmagazine.com>)



## '재팬 게임 뮤직 페스티벌 2013' 개최 예정

2013년 6월 29일부터 이틀간 일본 동경에서 게임 음악 페스티벌 '재팬 게임 뮤직 페스티벌(Japan Game Music Festival 2013)'이 개최되어 게임 음악을 통한 게이머간 교류를 활성화하고 게임 음악에 대한 인지도를 제고할 전망

### 콘솔 및 소셜게임 음악의 향연, 'JGMF 2013'

- ▶ 일본 애니메이션 캐릭터 상품 판매 업체인 카라아니(Chara-ani)가 2013년 6월 29일부터 이틀 동안 일본 시부야의 유명 클럽하우스인 쯍 토키오(Zepp Tokyo)에서 일본의 각 게임 개발사 및 음악 제작업체들이 참여하는 게임 음악 페스티벌 '재팬 게임 뮤직 페스티벌 2013(Japan Game Music Festival 2013, 이하 JGMF 2013)'을 개최할 예정
  - 올해 최초로 개최되는 'JGMF 2013'의 음악 라인업은 대부분 유명 콘솔게임의 주요 OST임
  - 일본 주요 PC 및 콘솔게임 개발업체 팔콤(Falcom)의 사운드 팀이자 페스티벌에 출연하는 '팔콤 제이디케이 밴드(Falcom jdk BAND)'는 콘솔게임 타이틀 <영웅전설 공의 궤적(英雄伝説 空の軌跡 the 3rd)>의 'Cry for me, cry for you', <이스VI>의 'MIGHTY OBSTACLE', <Ys I&II Chronicles>의 'TO MAKE THE END OF BATTLE' 등을 연주할 예정
  - 일본 신인 밴드인 '리브스토로 베이시스케이프 밴드(LivestRow Basiscap Band)'는 <오보로 무라마사(鵜村正)>의 '심산유곡(深山幽谷)', <Grand Knights History>의 'Assault of Brave Flame' 등을 연주할 예정
  - 또한 일본 콘솔 게임업체 스퀘어엔릭스(Square Enix) 소속 밴드인 '미츠토 스즈키 X 스기모토 토모유키(Mitsuto Suzuki x Sugimoto Tomoyuki)'가 <Final Fantasy> 시리즈 최신작인 <Lightning Returns : Final Fantasy XIII>의 OST 등 간판 음악을 영상과 함께 선보일 계획
  - <Final Fantasy XI>의 공식 음악 유닛인 '나나미고스(Nanaa Mihgo's)'는 <Final Fantasy XI>의 주요 곡들을 독자적인 연출을 통해 공개할 예정
  - 일본 콘솔 게임업체 세가(SEGA)의 사운드 팀인 SEGA Sound Unit의 경우, <After Burner>의 'Final Take Off', <판타시 스타 포터블 2>의 'Ignite Infinity Feat.Takenobu Mitsuyoshi', <용과 같이(龍が如く)>의 'Receive You', <Victory Goal '96>의 '미래에 이어지는 하늘(未来へと続く空)' 등을 연주할 계획
- ▶ 이 외에도 콘솔게임 뿐 아니라 소셜게임 플랫폼 그리(GREE)에서 최근 런칭된 타이틀 <이 멋진 세계(すばらしきこのせかい-LIVE Remix-)>의 신곡도 연주될 예정
  - 또한 일본 모바일게임 개발업체 경호온라인(GungHo Online)이 개발한 세계적인 인기 모바일게임 <Puzzle & Dragon>의 인기 음악도 페스티벌을 빛낼 전망



- ▶ 이 행사는 일본의 게임 전문 매거진 '전격 온라인(電撃オンライン)', 악기 제조·판매 업체 호시노(Hoshino Gakki) 등이 후원하며 입장료는 1일권이 6,300엔, 2일권이 1만 500엔
- ▶ 한편 카라아니는 2013년 6월 22일에 JGMF 2013 전야제를 개최할 예정으로, 이 날 각 밴드들이 참여해 게임 음악에 대한 대중의 관심은 물론 게임 음악을 통한 관람객들 간 교류를 활성화해 저변을 확대할 계획

[www.4gamer.net](http://www.4gamer.net)

[그림 10] 'JGMF 2013'의 공식 로고 이미지



출처: 재팬 게임 뮤직 페스티벌 홈페이지([jpmf.info](http://jpmf.info))



## 워게이밍, 일본 지사 설립으로 일본 게임시장 공략

러시아 게임업체 워게이밍은 창립 15주년을 맞아 15번째 해외 지사 워게이밍 재팬을 설립. 워게이밍은 일본 지사를 통해 일본 온라인 게임시장에 진출할 계획이며, 모든 게임을 하나의 계정으로 통합해 글로벌 시장을 공략할 계획

### 워게이밍의 일본 시장 공략 전략, 지사를 통해 게이머에게 직접 접근

- ▶ 온라인게임 <World of Tank>로 전 세계적으로 큰 인기를 끌고 있는 러시아 게임업체 워게이밍(Wargaming)은 창립 15주년을 맞아 지난 2013년 5월 29일 15번째 해외 지사인 워게이밍 재팬(Wargaming Japan)을 설립
  - 워게이밍 재팬은 일본 지역 마케팅과 PR, 고객 서비스, <World of Tank> 고객 지원, 현지 퍼블리싱 등을 맡을 계획으로 현재 관련 분야 전문 경력자를 채용 중
  - 워게이밍의 빅터 키슬리(Victor Kisly)는 "워게이밍 글로벌 성장 계획에서 일본은 전 세계 핵심 게임시장 중 하나임과 동시에 현재 온라인게임이 비약적으로 성장하고 있는 시장이기 때문에 매우 중요한 곳"이라며 "이번에 설립된 도쿄 지사에는 최상의 고객 서비스를 제공할 것을 목표로 삼고 최고의 직원들로 구성될 예정"이라고 밝힘

### 워게이밍, 'E3 2013'과 '통합 프리미엄 계정'으로 글로벌 게임시장 공략

- ▶ 워게이밍은 2013년 6월 11일에 개최된 'E3 2013'에서 1만㎡의 초대형 부스를 마련해 다양한 게임과 신작을 발표함
  - 워게이밍의 신작 <World of Warplanes>는 사실적인 공중전, 완벽히 개선된 조작법, 뛰어난 그래픽으로 'E3 2013'에서 큰 인기를 얻음
  - 또한 최신작 <World of Warships>의 데모 버전을 영화 형식으로 공개함
- ▶ 워게이밍은 '워게이밍넷(wargaming.net)'을 보다 진화시켜 모든 타이틀을 하나의 계정으로 묶는 '통합 프리미엄 계정' 서비스를 준비 중
  - 워게이밍의 안드레이 야란츠(Andrei Yarantsau) 부사장은 "이번 통합 계정 서비스는 모든 게임 타이틀을 연결해 살아 숨쉬는 통합된 생태계로 만들겠다는 목표의 일환"이라며 "이를 통해 회사는 유저의 성원에 보답하고 유저는 어떤 게임이든 더 효율적인 계정 관리를 할 수 있게 될 것"이라고 밝힘



[그림 11] 워게이밍의 신작 <World of Warplanes>의 이미지



출처: 워게이밍([na.wargaming.net](http://na.wargaming.net))



## 통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 3 ~ 2013. 6. 9)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	35,959	-13.3%	11,627,995
	2	플레이스테이션 비타	소니	9,982	-18.1%	1,583,572
	3	플레이스테이션3	소니	9,939	-14.3%	9,330,020
	4	위유	닌텐도	5,419	-17.6%	942,262
	5	플레이스테이션 포터블	소니	5,151	-13.0%	19,767,316
	6	위	닌텐도	1,115	-15.8%	12,723,532
	7	엑스박스360	마이크로소프트	330	-9.6%	1,642,321
	8	DS	닌텐도	45	-2.2%	32,982,085
소프트웨어	1	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	46,301	-25.2%	1,093,663
	2	Kamen Rider: Battlode War (플레이스테이션3)	남코반다이	16,542	-12.6%	161,017
	3	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3)	캡콤	15,149	-53.0%	154,446
	4	Luigi's Mansion 2 (3DS)	닌텐도	15,076	-22.5%	775,879
	5	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	13,820	-20.2%	3,373,687
	6	Shin Megami Tensei IV (3DS)	아틀러스	13,618	-54.2%	230,500
	7	Terraria (플레이스테이션3)	스파이크	7,702	-6.6%	35,368
	8	Valhalla Knights 3 (플레이스테이션 비타)	마블러스	5,670	-48.7%	58,485
	9	Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission (3DS)	남코반다이	4,988	-3.8%	205,382
	10	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	4,657	신규	4,657

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	マーヴルVS. カプコン2 (CAPCOM)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	FINAL FANTASY IV (SQUARE ENIX)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	ザ・花札 (UNBALANCE)	DEFYOWNERSCLUB (SEGA)	ラオウオタクハイムスタイル (KLab)	押忍! 番長2 (ディービー)	Star Vanisher...!! (あくのそしき)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
3	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	ドラゴンポーカー (Asobism)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
4	パチスロ対戦の章 (Sammy NetWorks)	はなと場と戦え (NinjaDrive)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	バジリスク 甲賀忍法帖 (コナミエンターテインメント)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
5	Middle-earth: The Edge of Orthanc (Ubisoft)	Star Vanisher...!! (AKUNOSOSHIMI)	ドラゴンリーグX (Asobism)	アノオタクの読書クラブ (CommSeed)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	クイズ 魔杖と黒猫 (COLOPL)
6	AVP: Evolution (Fox Digital Entertainment)	ForbiddenEgg (capsule+)	GUNDAM AEWARS (NamcoBandai Games)	ONE PIECE ONLINE (NAMCO BANDAI Games)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
7	Gangstar Vegas (Gameloft)	KAVENDEFFOBU!! (NamcoBandai)	ドラゴンポーカー (Asobism)	激レバチスロ 絶対衝撃 (ドラス)	激超マージャン (yunayuna apps)	ラオウオタクハイムスタイル (KLab)
8	FINAL FANTASY TACTICS 編年史 (SQUARE ENIX)	マジョカマジョルナ (Happy Elements)	LINE PLAY (NAVER Japan)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	プス診断 (IIDA AOIN)	釣り★スタ (GREE)
9	TETRIS® (Electronic Arts)	海賊王ファンピース (takeshi ogawa)	不道 ギャングロード (Applibot)	激レバチスロ 魔界器 (ドラス)	生霊の地獄からの脱出 (Voltage)	秘宝探偵 (COLOPL)
10	バジリスク 甲賀忍法帖 II (ARUZE MEDIA NET)	Crazy Bakery (CYDER)	運命のクランバトル (Pokelabo)	マジカルハロウィン3 (KPE)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)	LINE PLAY (LINE Corporation)

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



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 페이스북 게임의 아이템 구매 관련 피해 가능성 제기

페이스북의 여러 인기 게임들이 게임 접속 장애 등으로 인한 경제적 손실에 대해 책임을 지지 않는다는 경고문을 게재하고 있으나, 법적 조항에 따르면 게임업체들은 소비자가 24시간 연락 가능한 연락처를 게시할 의무가 있음

#### 유명 페이스북 게임들, 이용 도중 발생한 손해에 대해 책임 회피

- ▶ 페이스북(Facebook)의 인기 게임들 가운데 절반이 게임 이용 도중 발생하는 손실에 대해 책임을 지지 않는다는 경고문을 게시해 논란이 일고 있음
  - 대만의 소비자 재단(Consumers' Foundation)이 최근 발표한 바에 의하면, 일본의 한 인터넷 회사에서 조사한 인기 페이스북 게임들 중 절반이 게임 이용 도중에 생긴 손해에 대해 책임을 지지 않거나 제한한다는 경고문을 게재
  - 소비자 재단의 마크 장(Mark Chang) 회장은 "페이스북 사용자들은 종종 친구들에게 초대를 받아서 게임을 하게 되는데 대부분이 가입, 다운로드, 설치가 필요 없으며 무료"라고 설명하면서, "대다수 이용자들은 게임을 위해 실제 돈을 지불해 가상 통화나 게임 아이템을 구매한다"고 지적
  - 소비자 재단이 <Candy Crush Saga>, <Happy Farm> 등 인기 페이스북 게임 20개의 약관을 조사한 결과, 그 중 4개의 게임들이 약관을 게시한 웹페이지에 접속이 되지 않거나 개인정보 정책을 게시한 웹페이지만 접속 가능한 것으로 확인됨
  - 조사 대상인 20개 게임 가운데 12개가 접속 및 오류에 대해 책임을 지지 않는다는 경고문을, 13개가 공지 없이 아무 때나 게임을 종료할 수 있다는 내용을, 그리고 9개가 게임 사용 불가로 인한 손해에 대해 책임을 지지 않는다는 내용을 게시
- ▶ 대만에서는 법적으로 게임업체에게 24시간 고객 서비스 연락처를 명시해야 할 의무가 있음
  - 강행 규정 제 17조(Article 17 of the Mandatory Provisions)와 온라인게임에 대한 표준 양식 연락 규정(Prohibitory Provisions of Standard Form Contact for Online Games)에서는, 소비자에게 책임을 져야 할 당사자에게 항의를 제기할 권리가 있으며, 회사는 24시간 연락이 가능한 고객 서비스 연락처를 제공해야 할 의무가 있다고 명시

www.taipeitimes.com



## 미디어코프, 큐비넷 인터랙티브의 최대 지분 인수

싱가포르의 미디어 업체 미디어코프(MediaCorp Pte Ltd)가 청년 게이머층을 주요 고객 기반으로 보유한 큐비넷 인터랙티브(Cubinet Interactive Sdn Bhd)의 최대 지분을 인수해, 아시아 시장에서의 합류 및 서비스 확대를 시도

4. 미디어코프는 TV 및 라디오 방송, 인터랙티브 미디어, 영화 제작 등 다양한 사업을 전개하는 싱가포르의 대표적인 미디어 기업으로, 1963년 2월 설립

### 싱가포르 미디어코프, 큐비넷 인터랙티브에 대한 투자로 사업 확장

- ▶ 싱가포르의 미디어 기업인 미디어코프<sup>4)</sup>가 말레이시아의 쿠알라룸푸르(Kuala Lumpur)에 거점을 둔 디지털게임 판매 업체인 큐비넷 인터랙티브의 최대 지분을 인수
  - 큐비넷 인터랙티브는 2006년에 설립되었으며 주로 말레이시아, 싱가포르, 태국, 필리핀, 베트남의 청년 게이머층을 고객 기반으로 보유
  - 큐비넷 인터랙티브는 유명 캐주얼 게임인 <9Yin>과 <Forsaken World> 등 다양한 MMO게임을 발매하고 있음
  - 큐비넷 인터랙티브는 또한 온라인 포인트 적립 시스템을 제공하는 한편, 말레이시아의 인기 온라인 만화 포털인 코믹소 스튜디오(Comixo Studio)를 통해 만화 서비스도 제공
- ▶ 미디어코프는 큐비넷 인터랙티브에 대한 투자를 통해 아시아 시장에 합류할 뿐만 아니라 향후 청년층을 타겟으로 한 서비스 확대에 박차를 가할 전망
  - 미디어코프의 CEO인 손 쇼(Shaun Seow)는 "큐비넷에 대한 우리의 투자는 급성장 중인 아시아의 MMO 및 캐주얼 게임시장에 합류하는 것 외에도, 온라인에서 많은 시간을 보내는 청년층을 공략하기 위한 전략의 일환이다"라고 설명
  - 미디어코프는 청년층을 대상으로 하는 서비스를 위해 큐비넷 인터랙티브를 통해 지역 고객 기반을 확보할 예정이며, 큐비넷 인터랙티브는 미디어코프의 도움으로 자신들의 콘텐츠를 TV쇼로 제작할 수 있는 기회를 얻을 계획
- ▶ 큐비넷 인터랙티브측은 미디어코프로부터의 투자를 받기며 시너지 효과를 기대
  - 큐비넷 인터랙티브의 CEO인 앤디 초(Andy Choe)는 "우리는 미디어코프를 투자자이자 파트너로서 함께 하게 되어 기쁘다. 새로운 제품과 서비스를 출시하면서 시너지를 발생시킬 수 있는 분야가 많을 것으로 기대한다"고 입장을 표명

www.channelnewsasia.com





## 팅커 게임즈(인도네시아), 대용량 모바일게임 출시

인도네시아 게임 개발업체 팅커 게임즈가 인도네시아 문화 유산을 집대성한 모바일게임 <Inheritage: Boundary of Existence>를 출시. 이 게임은 인도네시아 각지의 풍광을 담고 있어 모바일게임으로서는 매우 큰 용량(400MB)을 자랑

### 팅커 게임즈, 인도네시아 문화 유산 총망라한 대용량 게임 런칭

#### ▶ 인도네시아 게임 스튜디오 팅커 게임즈(Tinker Games)<sup>5)</sup>가 iOS 게임 <Inheritage:

Boundary of Existence>를 출시

- <Inheritage: Boundary of Existence>의 가장 큰 특징은 400MB에 달하는 게임 용량으로, 게임 속에 인도네시아만의 고유한 특성들을 총망라
- 팅커 게임즈 측은 <Inheritage: Boundary of Existence>가 인도네시아 문화, 애니메이션 스타일의 그래픽, 참신한 비주얼 등이 혼합된 어드벤처 게임이라고 설명하면서, 향후 6. 글로벌 시장으로의 서비스 확대를 목표로 출시했다고 언급
- 이 게임은 스테이지별로 다양한 인도네시아 도시를 배경으로 하고 있으며, 차별화된 스토리와 인도네시아 전통 아이템을 제공해, 이용자들은 게임을 통해 다양한 인도네시아 유물들을 접할 수 있을 것으로 전망됨
- 이 게임은 또한 영어 지원을 원칙으로 하지만, 인도네시아어도 음성으로 지원함
- 게임 이용자들은 동물 조력자 캐릭터의 도움을 받아 다음 레벨로 쉽게 진입할 수 있음

#### ▶ 팅커 게임즈는 게임 프로모션을 위해 인도네시아 게임업체 터치텐(Touchten)<sup>6)</sup>과

제휴를 체결하고 있으며, 현재 <Inheritage Boundary of Existence>의 무료 버전을

홈페이지에서 제공하는 한편, 풀 버전을 3.99 달러에 애플 앱스토어에서 제공

- 팅커 게임즈는 게임 유통을 위해 한 주간만 50% 할인된 가격에 풀 버전을 제공함

5. 팅커 게임즈는 2011년 11월에 설립된 모바일게임 개발 스튜디오로 게임 외에 캐릭터 및 사운드, 애니메이션 개발 사업도 전개 중

6. 터치텐은 중소 규모의 인도네시아 로컬 게임 개발업체로, 모바일게임 <Infinite Sky>, <FREEKICK 2> 등을 출시

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



## 터치텐(인도네시아), 축구 선수와 콜라보레이션

인도네시아 게임 개발사 터치텐이 2013년 5월 브라질 전설의 축구 선수 지코와의 콜라보레이션을 통해 축구 게임 애플리케이션을 출시. 터치텐은 일본을 시작으로 향후 이탈리아, 브라질로 저변을 확대할 전망

7. 213 스포츠는 브라질 리우데자네이루에 위치한 축구 선수 및 클럽 홍보업체

### 터치텐, 브라질의 유명 축구 선수와 콜라보레이션으로 화제

- ▶ 인도네시아의 게임 개발업체 터치텐(Touchten)이 지난 2013년 5월 21일, 안드로이드 기반 축구 게임 <Zico>를 0.99달러에 출시
  - <Zico>는 전설의 브라질 축구 선수 지코(Zico)와의 협력을 통해 개발되었다는 점에서 특히 주목 받고 있음
  - 지코는 1980년대 크리스티아누 호날두(Cristiano Ronaldo)에 버금가는 명성을 떨쳤던 축구 선수로, 일본에서는 '축구의 신'이라는 닉네임으로 불리기도 함
  - <Zico>는 3D 캐주얼 게임으로, 지코의 축구 인생을 소재로 했으며 지코가 프로 선수로 활약했던 브라질, 이탈리아, 일본 등 3개 국가를 배경으로 스테이지를 구성
  - 현재 브라질 스테이지만 이용 가능하며, 향후 이탈리아 및 일본 스테이지도 공개 예정
- ▶ <Zico>는 브라질의 213 스포츠(213 Sports)<sup>7)</sup>와의 콜라보레이션을 통해 개발
  - 터치텐의 안톤(Anton Soeharyo) CEO는 "싱가포르 지인을 통해 글로벌 컨설팅업체이자 브라질 시장 진출을 지원하는 엔디브이(NDV Consulting)의 페르난도(Fernando Vasconez) 설립자를 소개 받았고, 만남 즉시 공감대를 형성해 거래를 체결했다"고 언급
- ▶ 게임 출시와 동시에 지코는 인도네시아 최대 온라인 커뮤니티이자 터치텐의 런칭 파트너인 카스쿠스(Kaskus)를 통해 인도네시아 축구 팬들에게 영상 편지를 전달
  - 지코는 모국인 브라질에서도 2014년 월드컵 및 2016년 올림픽 개최 기간 동안 <Zico>의 프로모션을 전개할 예정
  - <Zico>는 향후 몇 년간 지속될 것으로 기대되는 브라질 스포츠 황금기에 맞춰 800만 ~1,000만 개의 모바일 단말에 선 탑재될 예정
- ▶ <Zico>는 또한 일본 J리그 20주년을 기념해 일본에서 최초로 런칭되었으며, 향후 글로벌 시장으로 저변을 확대할 전망

www.techinasia.com



## 통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Beyond Ynth (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Moto Heroz (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
3	Man of Steel (Warner Bros.)	Flower Board (Tue Nguyen Minh)	Subway Surfers (Kiloo)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Boom! (Happy Sprites)	Slots - Pharaoh's Way (CEP MO MEDIA)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Poker by Zynga (Zynga)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Hi Guess the Brand (Man Zhang)	Slotomania (Playtika)
5	COO Champions Trophy 2013 (Pearce Eg Entertainment UK)	Word Search Puzzles (IceMochi)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Man of Steel (Warner Bros.)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Fun Run - Multiplayer Race (dirtyBit)	Clash of Clans (Supercell)
3	Pou (Paul Salameh)	Hot Sabn Mt. Bean Vasion (Melissa Killian)	一代宗師 (Ucube Games)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Legend of the Cypriotes (Appilbot)
4	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Word Search Puzzles (IceMochi)	Immortals (Aeria Mobile)
5	MARVEL VS. CAPCOM 2 (CAPCOM)	Boom! (Happy Sprites)	Slotomania (Playtika)	Man of Steel (Warner Bros.)	Hot Sabn Mt. Bean Vasion (Melissa Killian)	Slotomania (Playtika)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Man of Steel (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Shot Zombie (capsule+)	神魔之塔 (Mad Head)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Sango Fight (Logic Ball)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	Word Search Puzzles (IceMochi)	Hay Day (Supercell)	Sky Gammas Storm Pizzas (Atypical Games)	登頂せよ! (Goodia)	龍之力量 (oom.digitalcloud)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Hot Sabn Mt. Bean Vasion (Melissa Killian)	Top Eleven (Nordeus)	Cytus (Rayark Inc.)	Star Vanisher...!! (AKUNOSOSHIKI)	三國來了繁中版 (RedAtoms)
5	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Poker Texas Boyaa (Boyaa Interactive)	Man of Steel (Warner Bros.)	Word Search Puzzles (IceMochi)	一代宗師 (Ucube Games)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 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 (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Brave (Disney)	TurboRacer (Tektite)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (APPDREAMZ)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Age of Empire (Silent Ocean)	World of Goo (2D BOY)	Fast&Furious6TheGame (Kabam)	Slot City (Dragonplay)
4	Where's My Water? (Disney)	TurboRacer (mo_mo_8)	Zynga Poker (Zynga)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Can You Escape (MobiGrow)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	FRONTLINE COMMANDO (Glu Mobile)	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Fast&Furious6TheGame (Kabam)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	FunFun-MultiplayerFace (dirtyBit)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (Mobage)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Blood Brothers (Mobage)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Slotomania (Playtika)
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	TurboRacer (Tektite)	神魔之塔 (Mad Head)	Where's My Water? (Disney)	Prison Break Now (XiaoXiao)	Fantasia (Mobage)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Crazy Dentist (6677g.com)	一代宗師 (Unalis)	Kingdom Rush (Ironhide Game Studio)	Subway Surfers (Kiloo)	一代宗師 (Unalis)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	TurboRacer (Tektite)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	ShotZombie (面白革命capsule+)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Blood Brothers (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Onet (Gala Software Corp)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	登頂せよ! (Goodia)	君王2 (摩利樓科技)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Monster Zuma (UUCT)	Zynga Poker (Zynga)	FINAL FANTASY IV (SQUARE ENIX)	Crazy Dentist (6677g.com)	LINE I Love Coffee (LINE Corporation)
5	Where's My Penny? (Disney)	Pool Master Pro (TerranDroid)	Fantasia (Mobage)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	神魔之塔 (Mad Head)	魔卡幻想 (易緯傑有限公司)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 슈퍼셀의 성공요인, 핀란드 정부의 스타트업 지원 정책
- 독일 정부, '엑스박스 원'의 개인정보 수집에 문제 제기
- 영국, 새로운 디지털 게임 차트 발간으로 업계 호평
- 아타리, 게임 프랜차이즈별 매각 고려 중
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





## 슈퍼셀의 성공요인, 핀란드 정부의 스타트업 지원 정책

핀란드 신생 모바일 게임업체 슈퍼셀이 2개의 모바일게임으로 전 세계 앱스토어 매출 순위 상위권을 차지하면서 신화로 부상. 슈퍼셀의 성장 이면에는 핀란드 정부의 스타트업 지원 정책이 큰 힘을 발휘

### 슈퍼셀, 전 세계에서 가장 빠르게 성장하는 기업업체

- ▶ 슈퍼셀은 iOS 게임인 <Clash of Clans>와 <Hay Day>로 2013년 1분기 동안 1억 7,900만 달러의 매출을 기록했으며, 영업비용과 수수료를 제외한 순이익만 1억 400만 달러를 기록
  - 하루에 10회 이상 게임에 접속하는 일일활동이용자(Daily Active User, DAU)수는 850만 명을 돌파했으며, 일일 매출은 240만 달러를 넘어섬
  - 이런 호황이 지속할 경우 슈퍼셀의 2013년 매출은 900개의 모바일 앱을 출시한 글로벌 모바일 게임업체 일렉트로닉아츠 모바일(EA Mobile) 매출의 2배인 10억 달러를 돌파할 것으로 전망
  - 95명의 직원을 보유한 슈퍼셀(2013년 4월 기준)이 2013년에 10억 달러의 매출을 달성한다고 가정하면, 직원 일인당 연 매출이 1,053만 달러가 되어 게임업체 중 직원 일인당 연 매출이 높은 징가(약 45만 달러)의 약 23배 수준
- ▶ 슈퍼셀은 2014년부터 <Clash of Clans>와 <Hay Day>의 대응 플랫폼을 안드로이드 폰으로 확대하고, 다국어 지원 등 현지화를 통해 중국 시장을 비롯한 아시아 시장 개척에도 적극 나설 계획

### 슈퍼셀 모바일게임의 성공 요인, '비관료주의 문화'

- ▶ 슈퍼셀은 CEO 및 임원이 직원들에 명령을 하지 않고, 소수의 직원들이 게임만을 개발하는 '비관료주의 문화'를 가지고 있음
  - 일카 파나넨 CEO는 "개인적인 목표는 전 세계에서 가장 힘이 약한 CEO가 되는 것"이라며, "슈퍼셀을 구성하고 있는 세부 조직에 어떠한 명령도 하지 않는다"라고 밝힘
  - 조직 관료주의를 최소화하기 위해 개인 사무실 대신 '울트라마린(Ultramarine)'과 같이 직원들이 자유롭게 이름을 붙인 회의실에서 직원과 임원이 같이 업무를 보고 있음
  - 슈퍼셀 직원은 일반 모바일 게임업체와 달리 풍부한 게임 제작 경험을 갖춘 경력자들로 구성되어 있으며, 셀(Cells)라 불리는 5~7명의 프로젝트팀 단위로 구성되어 있음



## 슈퍼셀, 핀란드 정부의 스타트업 정책의 최대 수혜자

- ▶ 슈퍼셀의 비관료주의 기업문화 이면에는 핀란드 정부가 추진하는 스타트업 지원 정책이 큰 도움이 됨
  - 핀란드 정부는 게임 스타트업 업체를 위해 매년 수백만 유로를 지원하고 있으며, 슈퍼셀도 핀란드 국립기술청(TEKES)로부터 보조금을 지원
  - 핀란드 정부는 자금 지원뿐만 아니라, 알토(Aalto) 대학교를 중심으로 창업 지원센터 알토 벤처 개라지(Aalto Venture Garage)를 운영해 예비 창업자들에게 실무 교육을 함
  - 알토 대학교는 2012년 11월에 알토 벤처 프로그램(Aalto Venture Program, 이하 AVP)이라는 수업을 도입해 이론 교육뿐만 아니라 롤 모델을 제공해 주고, 투자 유치 노하우를 알려주는 등 실무 교육을 강화
- ▶ 일카 파나넨 CEO는 "핀란드의 알토 대학과 교육 시스템에 의해 핀란드 업체는 체계적인 시스템과 업무 문화를 가지게 되었다"며, 예비 게임업체 창업자들을 위해 AVP에 적극 참여하며 자신의 경험을 전수하고 있음

www.investineu.com

[그림 12] 핀란드 정부의 스타트업 지원 정책 구조



출처: 스트라베이스(www.strabase.com)



## 독일 정부, '엑스박스 원'의 개인정보 수집에 문제 제기

독일 정부의 고위 관계자가 지난 2013년 5월 26일, 마이크로소프트의 차세대 게임기 '엑스박스 원'이 개인정보를 수집할 우려가 있다고 밝힘. 특히 키넥트 카메라는 엄청난 양의 개인정보를 수집할 가능성이 제기

### 마이크로소프트의 엑스박스 원, 출시 전 개인정보 수집 문제로 곤란

- ▶ 독일 정부의 피터 샤르(Peter Schaar) 개인정보 보호관은 마이크로소프트의 차세대 게임콘솔 '엑스박스 원(Xbox One)'이 개인정보를 수집할 수 있다는 우려를 제기
  - 피터 샤르 보호관은 엑스박스 원이 게이머의 반응속도, 학습 능력, 감정상태를 수집할 가능성이 있다고 주장
  - 특히 엑스박스 원은 모든 개인정보들이 외부 서버에 의해 처리되어 제 3자에게 전달될 가능성이 있으며, 정보 삭제 여부를 개인이 결정할 수 없는 것이 가장 큰 문제로 지목
- ▶ 엑스박스 원은 외부 기기인 키넥트(Kinect)를 이용하는 카메라 시스템을 갖추고 있으며, 개인의 얼굴 형태 등 공간적 정보를 수집
  - 마이크로소프트는 이런 카메라를 엑스박스 원의 필수 기기로 설정하고 있어, 음성 및 동작 인식을 통해 TV 및 음성을 조절하는 등 다양한 기능이 가능하다고 밝힌 바 있음
  - 또한, 마이크로소프트는 이러한 기술을 시장 조사용으로 사용할 것이라고 밝힘
- ▶ 호주 시민단체인 시민자유연맹(Civil Liberty)의 팀 바인즈(Tim Vines) 이사 또한 엑스박스 원이 개인정보와 관련해 큰 문제를 가지고 있다고 주장
  - 팀 바인즈 이사는 "엑스박스 원은 다른 콘솔 게임기와 달리 개인정보를 이용해 게임을 즐길 수 있다"며, "하지만, 개인정보를 수집하는 키넥트를 과연 게이머들이 자유롭게 설정할 수 있는지가 관건"이라고 밝힘
- ▶ 마이크로소프트는 현재 엑스박스 원과 키넥트의 설정을 게이머들이 자유롭게 설정하거나 마음껏 삭제할 수 있는지 밝히지 않고 있음
  - 바인즈 이사는 엑스박스 원이 꺼져 있을 때에도 마이크를 통해 기기를 켜고 끌 수 있다는 점을 강조하면서, 엑스박스 원이 개인정보 수집 문제에서 자유롭지 않다고 밝힘

www.gamepoitics.com





## 영국, 새로운 디지털게임 차트 발간으로 업계 호평

영국의 게임산업은 한층 더 정확한 디지털게임 차트를 발간하기 위해 게임 회사들에게 데이터 제공을 독려하고 있으며, 여러 게임 제작사와 발매사에서 새로운 디지털게임 차트의 유용성에 대해 높이 평가

### 영국 게임산업, 더 정확한 게임 다운로드 차트 발간 위해 노력

- ▶ 영국의 산업 협회 유키(The Association For UK Interactive Entertainment, UKIE)<sup>8)</sup>에서 새로운 디지털게임 차트를 발간하는 등, 영국의 게임시장은 더욱 정확한 게임 다운로드 차트를 만들기 위하여 노력
  - 글로벌 시장조사업체 입소스 미디어씨티(Ipsos MedoaCT)가 경영하는 디지털 판매 포털 업체에서는 신규 디지털 게임 차트 발간을 위해 영국의 디지털게임, 확장팩 및 다운로드 콘텐츠 관련 정보를 수집
  - 수집된 정보에는 유키가 제공하고 지에프케이 시장조사업체 차트 트랙(GFK Chart Track)이 집계하는 PC 패키지게임 데이터까지 포함
  - 2012년을 기준으로 9개의 회사만이 디지털 판매 데이터를 제공했기 때문에, 실제 판매량 보다 적은 수치로 보고된 상태
- ▶ 디지털 게임 판매량에 대한 정보를 제공하는 게임업체들은 포털에 무료로 접속해 경쟁사의 정보를 얻을 수 있는 혜택이 부여
  - 정보를 제공하는 게임업체들에 한해 온라인 포털 내에 있는 차트 정보에 무료로 접근할 수 있기 때문에, 이 프로젝트에 빨리 참여할수록 시장 상황과 경쟁사들에 대한 정보를 신속히 얻는 것이 가능
  - 관련 데이터는 사업 계획을 결정하는 데 있어 핵심적인 요소이자, 게임업체들이 투자를 유지하는 데 있어서도 필수적인 수단
  - 특히 인디 게임들은 그 동안 패키지게임 차트에서 두각을 나타내지 못했으나, 디지털 차트에서는 제대로 인정 받을 수 있으며 차트에 포함될 경우 기업과 상품을 홍보할 수 있는 기회를 얻을 것으로 기대됨
- ▶ 영국이 아닌 해외 국가의 개발업체 및 발매사들도 영국 소비자를 대상으로 한 판매 데이터를 제출 가능
  - 해외의 게임 개발사 및 발매사도 고객 위치 정보를 포함한 검증 과정을 거친다는 조건 하에 판매 데이터를 포털사에 제공 가능

10. 유키는 콘솔게임을 비롯해 영국의 광범위한 인터랙티브 엔터테인먼트 산업을 총괄하는 무역 협회



- ▶ 영국의 여러 게임 개발사 및 발매사들도 새로운 디지털 게임 차트의 유용성을 호평
  - 영국의 소프트웨어 퍼블리셔인 마스터트로닉 그룹(Mastertronic Group)의 앤디 페인(Andy Payne) CEO는 새로운 디지털게임 차트에 대해 "시장 전반에서 우리의 위치를 최초로 평가할 수 있게 되었으며, 이는 게임 마케터로서의 발전에 있어 중요한 발돋움"라고 호평
  - 영국의 게임 개발업체인 본 레디 게임즈(Born Ready Games)의 제임스 브룩스비(Jame Brooksby) CEO는 "게임을 제작하고 발매하는 데에 있어서 더 나은 결정을 내릴 수 있도록, 모든 회사가 함께 모여 데이터를 제공하는 것이 중요하다고 생각한다"고 입장을 표명

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



## 아타리, 게임 프랜차이즈별 매각 고려 중

지난 2013년 1월 미국과 프랑스 법원에 파산보호를 신청한 1970년대 콘솔게임 대명사인 게임업체 아타리가, 전체 사업부문 매각에 실패하며 게임 사업부문의 일부 또는 게임 프랜차이즈별 매각을 고려 중인 것으로 전해짐

### 콘솔게임 명가 '아타리', 전사 매각 실패로 부분 매각 고려

- ▶ 미국 경제 일간지 월스트리트저널에 따르면, 지난 2013년 1월 미국과 프랑스 법원에 파산보호를 신청한 콘솔 게임업체 아타리(Atari)<sup>9</sup>가 전체 사업부문 매각에 실패하자 게임 사업부문만 경매로 처분하는 절차를 진행 중
  - 아타리는 지난 2013년 5월 22일 미국 연방 파산법원에 <RollerCoaster Tycoon>, <Test Drive>, <Humongous> 등 각각의 게임 프랜차이즈를 포함한 아타리 게임 브랜드의 자산 경매를 요청하는 문서를 제출
- ▶ 아타리 미국 지사는 지난 2013년 1월 21일에 프랑스계 모회사인 아타리 SA(구 인포그람스 SA)로부터의 독립을 위해 파산보호를 신청(챕터 11)하고, 매각 대상을 물색
  - 챕터 11은 해당 업체가 주체가 되어 파산보호를 신청하는 프로그램으로, 파산보호 신청 업체는 90~120일 사이에 보유 자산을 처분할 수 있음
  - 하지만 게임전문 사이트 폴리곤(Polygon)에 따르면, 지난 몇 달간 아타리는 최종 입찰을 위해 총 15건의 예비 심사를 진행했지만, 적합한 대상을 찾지 못한 것으로 전해짐
- ▶ 아타리 게임 사업부문과 관련한 재경매는 2013년 7월 중으로 진행될 전망
  - 아타리는 게임 프랜차이즈당 경매가를 <Roller Coaster Tycoon>의 경우 최소 350만 달러, <Test Drive>의 경우 150만 달러, <Humongous>, <Fatty Bear's Birthday Surprise>, <Math Gran Prix>의 경우 각각 50만 달러, <Total Annihilation>의 경우 25만 달러로 제시할 예정
- ▶ 1983년 비디오 게임시장의 쇠퇴에 따라 두 회사로 분할된 바 있는 아타리는 기존 아타리의 명성을 되찾고자 노력했지만 실패
  - 지난 30년 동안 아타리의 브랜드와 명성은 퇴색했으며, 하스브로(Hasbro), 제이티스토리지(JT Storage)와 같은 기업들에 의해 대체
  - 아타리는 2008년 구 인포그람스(Infogrames)에 의해 인수, 인포그람스는 이후 공식 브랜드 네임과 로고를 아타리로 변경

9. 아타리는 1972년 놀런 부쉬넬(Nolan Bushnell)과 테드 다브네이(Ted Dabney)에 의해 설립된 최초의 상업용 비디오 게임회사로, 1970년대 말부터 1980년대 초까지 가정용 콘솔 게임시장을 지배



## 통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 13] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (6. 2 ~ 6. 8)	독일 (6. 2 ~ 6. 8)	프랑스* (5. 27 ~ 6. 1)
1	Grid 2 (엑스박스360, 코드마스터)	The Elder Scrolls V – Skyrim (PC, 베데스다소프트웍스)	Grid 2 – Edition limitée (플레이스테이션3, 코드마스터)
2	Grid 2 (플레이스테이션3, 코드마스터)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)
3	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Grid 2 (플레이스테이션3, 코드마스터)	Grid 2 – Edition limitée (엑스박스360, 코드마스터)
4	Fifa 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Fifa 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
6	Dead Island: Riptide (엑스박스360, 코치미디어)	Fifa 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	
7	Remember Me (엑스박스360, 캡콤)	The Elder Scrolls V – Skyrim (플레이스테이션3, 베데스다소프트웍스)	
8	Far Cry 3 (엑스박스360, 유비소프트)	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)	
9	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Resident Evil: Revelations (플레이스테이션3, 캡콤)	
10	Remember Me (플레이스테이션3, 캡콤)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	
순위	스웨덴 (6. 2 ~ 6. 8)	이탈리아 (5. 27 ~ 6. 1)	네덜란드 (6. 2 ~ 6. 8)
1	PlayStation Network Voucher 200 SEK (플레이스테이션, 소니)	Fifa 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Fifa 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
2	World of Warcraft Game Card (PC, 액티비전블리자드)	Race Driver GRID 2 (플레이스테이션3, 남코반다이)	Grid 2 (플레이스테이션3, 남코반다이)
3	World of Warcraft 60 Days Game Card (PC, 액티비전블리자드)	Pokémon Mystery Dungeon: I Portali dell'Infinito (3DS, 닌텐도)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
4	Fifa 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Fifa 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)
5	Fifa 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Race Driver GRID 2 (엑스박스360, 남코반다이)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)
6	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)
7	Skylanders Giants Starter Pack (위, 액티비전블리자드)	Just Dance 4 (위, 유비소프트)	Grid 2 (엑스박스360, 남코반다이)
8	World of Warcraft Mists of Pandaria (PC, 액티비전블리자드)	God of War: Ascension (플레이스테이션3, 소니)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
9	NHL13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Assassin's Creed III D1 Edition (플레이스테이션3, 유비소프트)	Skylanders Giants (위, 액티비전블리자드)
10	Remember Me (플레이스테이션3, 캡콤)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Just Dance 4 (위, 유비소프트)

\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



## 통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 14] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Boom! (Happy Sprites)	Clash of Clans (Supercell)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Angry Birds Star Wars (Rovio)	Hi Guess the Brand (Man Zhang)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Hi Saton - Funk's games (George CL)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne)	Top Eleven (Nordeus)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Avengers Alliance (Marvel)	Hay Day (Supercell)
5	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Candy Crush Saga® (King.com)	Hay Day (Supercell)	BATTLEFIELD: BAD COMPANY™2 (Electronic Arts)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Avengers Alliance (Marvel)	Clash of Clans (Supercell)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Clash of Clans (Supercell)
3	Gangstar Vegas (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Science Illustrated Quiz Battle (Planeto AB)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Top Eleven (Nordeus)
5	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	UNO™ & Friends (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros)	War Age (Dion Medina)	Megapolis (Social Quantum)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Avengers Alliance (Marvel)	Clash of Clans (Supercell)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Clash of Clans (Supercell)
3	Gangstar Vegas (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Science Illustrated Quiz Battle (Planeto AB)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Top Eleven (Nordeus)
5	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	UNO™ & Friends (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros)	War Age (Dion Medina)	Megapolis (Social Quantum)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 15] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 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)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Whats the Saying? (APPDREAMZ)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Crazy Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	World of Goo (2D BOY)	Can You Escape (MobiGrow)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	4 Bilder 1 Wort (LOTUM GmbH)	Top Eleven (Nordeus)
4	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Crazy Dentist (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Prison Break Now (XiaoXiao)	Age of Empire (Silent Ocean)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Fast & Furious 6 (Kabam)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	World of Goo (2D BOY)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	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	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Stickman Tennis (Djinnworks)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Crazy Dentist (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	VaiouFaux? Legend Quiz (antheu)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Crazy Dentist (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)	Ruzzle (MAG Interactive)	Quizkampen (FEO Media AB)	Modern War (GREE)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	4 Images 1 Mot (LOTUM GmbH)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Head Soccer (D&D Dream)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Crazy Dentist (6677g.com)	Modern War (GREE)
3	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Avanti un Altro! (SunSea App)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Match the Pics (appoh)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
4	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	Ruzzle (MAG Interactive)	Can You Escape (MobiGrow)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	4 Immagini 1 Parola (LOTUM GmbH)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)

출처: play.google.com, appannie.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 브라질 게임산업, 높은 성장률로 두각
- 구글, 아르헨티나 앱 판매 금지 조치 철회 결정
- 칠레 교육용 게임, 남미 디지털 콘텐츠 축제 대상 수상
- 멕시코 마약 퇴치 전쟁을 배경으로 한 게임 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





## 브라질 게임산업, 높은 성장률로 두각

최근 세계 게임시장이 중남미 지역을 주목하는 가운데 특히 브라질이 가장 높은 성장률을 기록하고 있으며, 해외 유명 기업들이 브라질에서 게임을 생산하고, 중남미에서 가장 큰 규모의 게임 쇼가 브라질에서 개최

### 브라질, 라틴 아메리카에서 가장 높은 게임산업 성장률 기록

10. 비에스에이/소프트웨어연합은 1988년에 설립된 글로벌 소프트웨어 개발사들의 대표적인 연합 단체로, 소프트웨어 불법 복제 방지 관련 활동을 전개

- ▶ 라틴 아메리카 지역에 대한 게임산업의 관심이 증가하고 있으며, 특히 브라질이 그 중 가장 큰 성장을 기록
  - 저명한 시장조사기관인 지에프케이(GFK)의 리서치 결과에 의하면, 브라질에서 2012년 소프트웨어(전자게임) 판매량이 2011년 같은 기간에 비해 99% 증가
  - 많은 수의 게임들이 포르투갈어로 현지화되어 브라질에서의 게임 판매량이 크게 상승
  - 비에스에이/소프트웨어 연합(BSA/The Software Alliance)<sup>10)</sup>은 브릭 지역(BRIC: 브라질, 러시아, 인도, 중국) 중 브라질을 최고의 시장으로 보고 있으며, 브라질 시장에서 불법복제가 크게 감소한 것이 판매량 증가에 기여했다고 판단
- ▶ 소니, 마이크로소프트와 같은 유명 기업들이 사무실과 공장을 브라질에 설립
  - 소니는 이전까지 플레이스테이션3을 중국과 일본에서만 생산했으나 최근 브라질에 공장을 설립하겠다고 발표
  - 마이크로소프트는 2011년부터 엑스박스360을 브라질에서 생산
- ▶ 브라질은 라틴 아메리카 지역 최대 게임쇼를 개최해 10만 명 이상의 방문객을 유치
  - 라틴 아메리카 지역의 가장 큰 게임쇼인 '브라질 게임쇼(Brasil Game Show, 이하 BGS)'가 브라질에서 매해 개최되고 있으며, 2012년 BGS는 전 세계에서 10만 명 이상의 방문객과 150개의 회사 및 저널리스트들을 유치하는 데 성공
  - BGS의 설립자인 마르셀로 타바레스(Marcelo Tavares)는 BGS의 중요성을 강조하면서, "현재 브라질에는 4,500만 명의 게이머들이 있으며, 작년에는 30개의 게임 프리뷰를 제공, 우리는 25명의 해외 프로듀서를 초청했고 10개의 토너먼트를 진행했으며, 참가 게임업체들 덕분에 세계 시장 관련 최신 뉴스를 브라질 대중에게 전달할 수 있었다"고 언급

www.gamasutra.com





## 구글, 아르헨티나 앱 판매 금지 조치 철회 결정

구글이 아르헨티나에서 개발된 모든 유료 앱에 대한 구글플레이 등록 및 판매 금지 조치를 시행할 예정이었으나, 최근 아르헨티나 게임 개발자 연합(ADVA)와 극적으로 화해하면서 판금 조치를 철회할 예정

### 구글, 아르헨티나의 게임 개발업체 진영과 극적 화해

- ▶ 구글은 2013년 5월 24일, 이메일과 짧은 성명을 통해 2013년 6월 27일부터 아르헨티나에서 개발된 모든 유료 앱의 구글플레이 등록 및 판매를 전면 금지할 예정이라고 발표
  - 이는 현재 아르헨티나 시장에서 적용 중인 로컬 결제 시스템으로는 구글이 아르헨티나 로컬 개발자들에게 배분할 수익이 나오지 않기 때문인 것으로 나중에 밝혀진 바 있음
  
- ▶ 아르헨티나 게임 개발자 연합(Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina, 이하 ADVA)은 처음부터 이유를 밝히지 않은 일방적인 판매 금지 통보에 대해 아르헨티나 IT 및 소프트웨어 산업 상공회의소 등 관련 기관의 힘을 빌어 구글측의 해명을 요구하는 공식 서한을 발송
  - ADVA는 아르헨티나의 게임 개발사 70여 곳과 동종업종 종사자 2,000명 이상을 대표하는 아르헨티나 게임업계 대표 단체로, 공식 서한을 통해 "구글의 이 같은 조치가 아르헨티나 게임산업을 포함한 SW 산업 전반에 심각한 타격을 줄 수 있다"며 우려를 표명
  - ADVA는 또한 "아르헨티나 게임 개발사의 절반 이상이 모바일시장에 전념하고, 모바일 부문 수익의 과반수가 구글플레이를 통해 발생하고 있는 현 상황에서 이 같은 조치는 아르헨티나 게임산업이 이룬 성과와 미래의 성장잠재력에 큰 위기를 초래할 수 있다"며, 업계의 결집을 통한 강력한 대응을 촉구하기도 함
  - 이에 대해, 구글 아르헨티나 측은 불과 2013년 6월 3일까지만 해도 판금 조치를 강행할 예정이었으나, 6월 5일에 새로운 성명을 통해 "지난 5월 말 발표 때 착오가 있었으며, 아르헨티나 앱의 구글플레이 등록 및 판매를 보류하려던 실제 이유는 아르헨티나 로컬 결제 시스템의 문제가 아닌 '구글 내부의 결제 프로세스의 문제'라고 밝힘
  - 구글 측은 "해결될 때까지 얼마나 시일이 걸릴 지 알 수 없지만 얼마든지 해결의 여지가 있으며, 아르헨티나 게임 개발사들과의 관계를 회복하고 싶다"고 발표
  
- ▶ 업계에서는 구글이 최근 도입한 새로운 결제 시스템인 '구글 월렛(Google Wallet)'을 아르헨티나에서 적용하는데 문제를 겪고 있는 점을 이번 사태의 원인으로 보고 있음

www.clarin.com



## 칠레 교육용 게임, 남미 디지털 콘텐츠 축제 대상 수상

초중등학생을 대상으로 기본 위생 교육을 목적으로 한 게임 <Xentinelas Xelulares>가 최근 브라질에서 개최된 '프릭스 쥬네스 이베로아메리카노 페스티벌'에서 대상을 수상. 향후 브라질 진출 및 영어 버전 출시 등이 진행될 예정

### 게임과 교육이 접목된 <Xentinelas Xelulares>

- ▶ 라틴 아메리카의 초중등학생을 대상으로 기본 위생 교육을 목표로 한 게임 <Xentinelas Xelulare>'가 지난 2013년 6월 4일부터 7일까지 브라질 상파울로에서 개최된 남미 지역 디지털 콘텐츠 축제인 '프릭스 쥬네스 이베로아메리카노 페스티벌 (Festival Comkids Prix Jeunesse Iberoamericano Brasil 2013)'에서 대상을 수상
  - 이 행사는 올해로 6회 째를 맞이했으며 어린이를 위한 동영상 및 디지털 콘텐츠의 질적 향상을 위한 범중남미 문화 축제임
- ▶ <Xentinelas Xelulares>는 칠레의 교육 관련 기금인 '학문과 삶 기금(Fundación Ciencia & Vida)' 산하 '유레카 프로그램(Programa Eureka)'과 칠레 카톨릭 대학 생물공학부가 공동 개발
  - 이 게임은 칠레과학기술발전진흥기금(Fondef) 산하 프로그램인 '틱 에듀(Tic Edu)', 마이크로소프트 등의 지원을 받아 제작되었으며, 현재 칠레의 교육 기관 100여 곳에서 활용되고 있으며, 교육계와 어린이 모두 좋은 반응을 보이고 있는 것으로 전해짐
  - <Xentinelas Xelulares>의 개발자들은 수요자층의 호응에 힘입어 지난 2013년 3월부터 이 게임의 차기 버전 개발에 착수했으며, 브라질 시장 진출 및 영어 버전 출시에도 박차를 가하고 있음
- ▶ '학문과 삶 기금'측은 <Xentinelas Xelulares>와는 별도로 신규 게임 타이틀인 <Ursi y Magnogeek, exploradores de otro planeta>를 개발 중이며, 번역학과 신경과학 교육을 목적으로 한 애니메이션 시리즈물 또한 올해 8월 출시 예정이라고 밝힘
  - <Xentinelas Xelulares>의 이사벨 로셈블랏트(Isabel Roseblatt) 아트 디렉터는 "교육 현장에서 호평으로 학생들이 보다 현대적인 방법으로 배우고 싶어한다는 것을 깨달았다"며, "게임은 복잡한 주제도 이해하기 쉽게 할 수 있어 교육적 활용도가 매우 높다"고 강조

www.24horas.cl



## 멕시코 마약 퇴치 전쟁을 배경으로 한 게임 출시

영국 게임 개발업체 오록스 디지털(Auroch Digital)이 최근 멕시코의 마약 퇴치 전쟁을 주제로 한 게임 <NarcoGuerra>를 출시. 오록스 디지털측은 게임이 영화, 미술처럼 현실 세계를 반영하는 수단으로 인정 받아야 한다고 주장

### 게임, 단순 여가 수단을 넘어 현실 반영 및 표현 수단으로 주목

- ▶ 세계적 분쟁을 주제로 한 전략 게임 개발로 유명한 영국의 게임 개발사인 오록스 디지털(Auroch Digital)이 이번에는 멕시코의 마약 퇴치 전쟁을 주제로 한 게임 타이틀 <NarcoGuerra>를 출시
  - <NarcoGuerra>의 게이머들은 게임에 입력된 멕시코 정부의 명령에 따라 가상 세계의 마약 카르텔을 공격하는 미션을 수행
  - 게이머가 게임 내 전면전 또는 마약 소비를 막거나 예방에 성공하면 큰 보상이 주어짐
  - 이 게임은 정치인들의 각종 부패 행위가 마약의 조달, 배급 및 가격 형성에 직접 영향을 끼치는 복잡한 상황을 설정해 놓는 등 실제와 매우 흡사한 환경을 조성하고 있으며, 애플 앱스토어, 구글플레이 등에서 0.99달러에 다운로드 가능
  
- ▶ 오록스 디지털은 과거 시리아 내전을 모티브로 한 게임 <Endgame>을 출시했었으나 국가적 비극을 수익 창출 수단으로 이용한다는 비판을 받으며 애플 앱스토어에서 퇴출 당한 바 있음
  
- ▶ 이에 대해 오록스의 토마스 롤링(Tomas Rawling) 대표는 게임이 영화나 미술처럼 현실을 전달하는 수단으로 인정 받아야 한다고 항변
  - 그는 "영화감독이 영화를 제작하고, 작가가 글을 쓰고, 작곡가가 노래를 만들듯이, 게임 개발자가 게임을 만드는 행위도 엄연히 세상을 읽어내는 하나의 수단으로 인정받아야 한다"며, "게임을 가벼운 여가 수단으로만 보는 선입견을 깰 필요가 있다"고 주장
  - 토마스(Tomas) 대표에 따르면 현재 게임은 단순한 여가 수단일뿐만 아니라 문학, 영화, 음악처럼 교육을 넘어 현실 세계를 반영하고 표현하는 매체로 진일보한 것으로 관측
  - 그는 또한 "게임의 성격이 오락적이라고 해서 덜 진지하거나, 진지한 것도 가볍게 치부해 버린다고 생각한다면 오산"이라며, "게임은 게이머들이 효과적인 방법으로 각종 주제에 심도 있게 접근할 수 있도록 하는 선기능이 있다"고 강조

www.publimetro.cl



## 통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 16] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Hi Guess the Brand (Man Zhang)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Beyond Ynith (FDG Entertainment)	Hay Day (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
4	Man of Steel (Warner Bros.)	Pet Rescue Saga (King.com Limited)	Dragon City Mobile (Social Point)	Mittens (Disney)	Dumb Ways to Die (Meto Tians Meiboune Pty Ltd)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dumb Runner (Foggy Studio)	Pou (Paul Salameh)	Man of Steel (Warner Bros.)	Pet Rescue Saga (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Flower Board (Tue Nguyen Minh)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Flower Board (Tue Nguyen Minh)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)	Quien Quiere Ser Millonario... (2waytraffic UK Rights Ltd)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)
4	Mittens (Disney)	Beyond Ynith (FDG Entertainment)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Beyond Ynith (FDG Entertainment)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Dumb Ways to Die (Meto Tians Meiboune Pty Ltd)	Dragon City Mobile (Social Point)	Mittens (Disney)	UNO™ & Friends (Gameloft)	Spartan Wars Elite Edition (Tap4Fun)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)
3	MARVEL VS. CAPCOM 2 (CAPCOM)	Flower Board (Tue Nguyen Minh)	Hay Day (Supercell)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Pinball Rocks HD (Sony Music Entertainment)	Hungry Shark Evolution (Future Games of London)
4	Pou (Paul Salameh)	Tracker Parking 3D (Tapinator, LLC)	Dragon City Mobile (Social Point)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Flower Board (Tue Nguyen Minh)	Frontline Commando D-Day (Glu Games Inc.)
5	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	UNO™ & Friends (Gameloft)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros)	Man of Steel (Warner Bros.)	Dumb Runner (Foggy Studio)	Megapolis (Social Quantum)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



## 통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 17] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	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)	Truth or Dare (La Botella Soft)	Pou (Zakeh)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Crazy Dentist (6677g.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Water? (Disney)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Blood Brothers(FPG) (Mobage)
4	Where's My Water? (Disney)	Crazy Dentist (6677g.com)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Subway Surfers (Kiloo)	Megapolis (Social Quantum Ltd)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	CSR Racing (NaturalMotion Games Ltd)	World of Goo (2D BOY)	What's the Phrase Free (Zynga)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Crazy Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Where's My Water? (Disney)	Mountain Climb Race (AwesomeCar&HFRacing)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Blood Brothers(FPG) (Mobage)			
5	World of Goo (2D BOY)	Subway Surfer Play - Stages (Skylilian)	Age of Empire (Silent Ocean)			
순위	우루과이*			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Crazy Dentist (6677g.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Where's My Water? (Disney)	Mountain Climb Race (AwesomeCar&HFRacing)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Blood Brothers(FPG) (Mobage)			
5	World of Goo (2D BOY)	Subway Surfer Play - Stages (Skylilian)	Age of Empire (Silent Ocean)			

\*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 비게이머, 새로운 게임 소비층으로 급부상
- 중소 게임업체들의 2013년 2분기 전략
- 국내 게임포털, 신작 게임으로 제2의 전성기 준비
- 네오위즈게임즈, 스타트업 발굴·지원 확대
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 비게이머, 새로운 게임 소비층으로 급부상

그간 게임에 관심이 없던 어른과 여성 등 비게이머층이 <애니팡>과 같은 모바일 게임에 매료되면서 새로운 게임 소비층으로 급부상<sup>11)</sup>. 이러한 비게이머의 게임시장 진출은 모바일게임뿐만 아니라 온라인게임에도 긍정적으로 작용

### 모바일게임 열풍, 비게이머로 확대

11. 국내 애플리케이션 통계분석 사이트 앱랭커가 2012년 9월 3일부터 16일까지 1만 1,170만명의 애니팡 이용자를 조사한 결과, 연령대별 DAU를 저체 게임과 비교해 백분율로 환산한 결과 10대가 39.2%, 20대가 56.4%, 30대가 64%, 40대가 57.6%를 기록
  - ▶ 어른과 여성 등 비게이머가 게임시장 규모를 키우는 촉매제 역할을 함과 동시에 실제 지갑을 열수 있는 충성도 높은 고객층이 될 수 있다는 점에서 국내 모바일 게임업체들이 비게이머에게 큰 관심을 보이기 시작
    - 다양한 장르의 모바일게임들이 남녀노소 불문하고 많은 사람들에게 인기를 얻으면서 비게이머가 주목을 받기 시작함
    - 특히 게임을 접하기 힘들었던 기성세대들이 주목을 받고 있는 가운데, 국민 게임으로 자리매김한 <애니팡>의 성공은 비게이머가 게임시장에서 중요한 존재라는 것을 증명
    - <애니팡>의 열풍으로 모바일 게임을 즐기는 연령층도 높아지기 시작
  - ▶ <애니팡> 이후 출시된 다양한 장르의 모바일게임도 비게이머의 관심을 받음
    - <원드러너>, <캔디팡>, <쿠키런> 등 쉬운 게임성을 담은 모바일게임들은 그동안 게임에 관심이 없었던 비게이머의 호기심과 시간 때우기라는 니즈를 충족시킴
    - 모바일 게임업계는 그간 게임을 즐기지 않았던 비게이머들이 기존 게임 장르에 대한 피로도가 낮다는 점에서 장기적인 고객이 될 것으로 기대
    - 국내 게임업계 관계자는 "게이머보다 비게이머가 모바일 게임업체 입장에서 최대 잠재 고객이며, 게임업체 대부분이 이들을 모바일게임의 주요 소비층으로 판단하고 있어 쉽고 간단한 게임을 내놓는데 집중하고 있다", "기존 게임 이용자들은 가볍게 느낄 수 있지만, 비게이머는 어렵다고 생각할 수 있기 때문"이라고 언급
  - ▶ 비게이머들이 게임에 관심을 보이게 된 가장 큰 이유는 스마트폰 대중화 바람과 이에 발맞춰 나온 카카오톡 등 스마트폰 채팅 앱의 역할이 컸음
    - 다양한 모바일 게임을 접할 수 있는 오픈마켓이 활성화되면서 비게이머가 자연스럽게 게임에 관심을 가지게 됐고, 주요 게임 고객층으로 급부상하기 시작





## 모바일게임의 비게이머 흡수, 온라인게임에도 긍정적 역할

- ▶ 온라인게임과 모바일게임의 경쟁은 언뜻 보면 경쟁관계인 '제로섬게임'처럼 보일지 모르지만 사실은 '논제로섬게임' 형태를 띠고 있음
  - 즉, 어느 한 쪽의 성장이 반대편의 퇴보를 의미하는 것은 아니라는 분석
  - 실제 게이머들은 온라인게임과 모바일게임 중 단 하나만을 고르는 것이 아니라 자신의 상황과 취향에 따라 두 플랫폼을 번갈아가며 이용하고 있는 것으로 나타남
  
- ▶ 오히려 올해 초 불어왔던 모바일게임 열풍은 비게이머였던 '여성과 40~50대 이상의 장년층'을 끌어들이며 게임 소비자층을 확대하며 온라인게임에도 새로운 기회로 받아들여지고 있는 추세
  - 이는 모바일게임이 가진 특징과 온라인게임이 가진 특징이 극명하게 나뉘기 때문
  - 모바일게임은 언제 어디서든 가볍게 즐길 수 있는 반면 온라인게임은 보다 다양한 장르의 게임을 깊이 있게 즐길 수 있는 특징을 갖고 있음
  - 모바일 기기들이 발전하고 통신 환경이 이전에 비해 빨라졌다고 하지만 하드웨어 성능과 지역별 통신차이 등으로 인해 아직까지는 온라인게임 만큼의 안정성을 확보하지 못하고 있어, 하드코어한 블록버스터 온라인게임은 여전히 충분한 시장성을 갖추고 있다는 것
  
- ▶ 실제로 흥행 모바일게임은 어드벤처, 퍼즐, TCG(Trading Card Game) 등 간단한 조작 방식과 부분적 네트워크 연결을 요하는 장르로 한정



## 중소 게임업체들의 2013년 2분기 전략

대형 게임업체들은 2013년 1분기에 좋은 실적을 거둔 반면, 중소 게임업체는 같은 시기에 부진한 실적을 기록한 것으로 나타남. 국내 게임산업의 근간을 이루는 중소 게임업체들의 하반기 전망에 대한 관심이 집중되고 있음

### 국내 중소 게임업체 행보에 주목

- ▶ 드래곤플라이는 2013년 1분기에 60억 원의 매출, 8억 원의 영업이익, 2억 원의 순이익을 기록했지만, 매출은 전년 동기대비 39% 감소
  - 모바일 게임시장 확대에 따른 온라인 게임시장 침체가 드래곤플라이의 매출을 감소시킨 가장 큰 요인으로 작용
  - 드래곤플라이는 <스페셜포스>와 <스페셜포스2> 등으로 매출을 발생시키고 있지만, 그 이상의 새로운 효과를 보이지 못하면서 매출 하락세를 기록
- ▶ 엠게임은 2013년 1분기에 매출 88억 원, 영업손실 9억 원, 순손실 12억 원을 기록하면서, 가장 어려운 시기를 보내고 있음
  - <열혈강호> 등 기존 온라인게임 매출이 감소하고, 환율 하락에 따른 해외 매출이 감소한 원인이 엠게임의 매출을 감소시킴
- ▶ 카카오톡 게임으로 큰 각광을 받은 와이드온라인은 전년 동기대비 28% 감소한 68억 원의 매출을 기록했으며, 영업이익은 5억 원, 순이익은 2억 원을 기록
  - 와이드온라인이 모바일게임 이슈로 주가 부양에 성공한 데 반해 매출이 하락한 이유는 주력 온라인게임인 <오디션>의 중국 매출에 대한 수익 배분 방식 변경 때문
  - <오디션2> 등 비인기 게임들의 서비스 종료도 일부 영향을 미친 것으로 나타남

### 2013년 2분기, 중소 게임업체들의 반격 개시

- ▶ 드래곤플라이는 <스페셜포스2> 서비스 국가 확대와 모바일게임 매출 발생으로 2013년 2분기를 기점으로 큰 폭의 실적 도약을 준비 중
  - 최근 출시한 모바일게임 <가속스캔들>이 카카오톡 게임에 탑재되어 큰 인기를 보이고 있어 드래곤플라이의 성장 가능성을 높여주고 있음
  - 또한 <스페셜포스2> 모바일게임과 AOS 장르인 <킹덤언더파이어 온라인: 에이지오브



스톱>도 조만간 오픈될 예정이어서 실적 상승이 기대

- ▶ 엠게임은 지난 2013년 1월 오픈한 <열혈강호2> 해외 진출과 <프린세스메이커>의 지적재산권(IP)을 활용한 모바일게임 등으로 실적 상승의 반전을 노린다는 계획
  - 또한, 온라인게임 <귀혼>의 지적재산권을 활용한 퍼즐RPG, <열혈강호2>의 농장형 SNG 등 6종 이상의 모바일게임을 출시해 매출을 상승시킬 계획
  
- ▶ 와이디온라인 역시 작년부터 특화 시켜온 고객센터 대행 사업을 강화함과 동시에 모바일게임 및 앱을 통해 온라인게임의 부진을 만회한다는 계획
  - 와이디온라인은 리듬액션게임 <리듬의 신>, 정통 롤플레이팅 전략 시뮬레이션 게임 <에콜텍틱스 모바일>, 무기 컬렉션이 가능한 <레이드 헌터> 등을 순차적으로 출시
  - 여기에 온라인게임 <피에스타 온라인>의 글로벌 판권 확보를 통한 해외 지역 진출, 모바일 SNS '웃긱'과 모바일게임 전문 보상 앱 '캐시메이크' 등으로 사업 영역을 넓혀 매출 상승을 추진



## 국내 게임포털, 신작 게임으로 제2의 전성기 준비

최근 국내 게임포털이 모바일게임에 밀려 명성과 영향력을 조금씩 잃고 있는 가운데, 한게임, 피망, 넷마블과 같은 메이저 게임포털들이 다양한 온라인게임을 출시하면서 부활의 움직임을 보이고 있음

### 국내 게임 포털, '양보다 질' 강조

- ▶ 모바일게임의 인기로 게임업체들이 온라인게임보다는 모바일게임으로 마케팅을 집중하면서 국내 게임포털들이 명성과 영향력을 조금씩 잃어가고 있음
  - 한게임, 피망, 넷마블 등과 같은 국내 게임포털들은 다양한 게임을 서비스하고 있지만, 온라인게임이 침체기에 빠지면서 다수의 게임 보다는 1~2개 게임들만 마케팅하는 모습을 보이고 있음
- ▶ 국내 게임포털들은 다양한 시작들을 공개하거나, 기대작들의 서비스 일정들이 공개되면서 다수의 게이머들이 다시 게임포털에 관심을 갖기 시작
  - 엔씨소프트, 넥스, 한게임, 네오위즈, 씨제이이엔엠 등 국내 메이저 온라인게임업체들은 모바일게임을 다수 출시하고 있지만, 여전히 온라인게임을 강화하고 있음
  - 국내 게임업체들은 자신들이 보유한 게임포털의 특성에 맞춰 온라인게임을 서비스하는 것이 장기적으로 게이머들에게 좋은 평가를 받을 수 있고 안정적인 성과를 얻을 수 있을 것이라고 전망

### 국내 게임 포털들의 2013년 특징

- ▶ 2013년 8월에 엔에이치엔으로부터 분사하는 한게임의 경우 최근 <크리티카>와 <던전스트라이커>를 중심으로 액션 장르의 온라인게임에 초점을 맞춤
  - 과거 꾸준히 문제가 되어 오던 보드게임의 점유율을 꾸준히 내리면서 온라인게임과 모바일게임들을 꾸준히 개발해 왔는데 올해 <크리티카>를 시작으로 <던전스트라이> 커까지 액션 온라인게임들이 시장에서 호평을 얻고 있음
  - 또한 한게임은 다양한 스포츠 장르의 온라인게임을 출시해 양질의 게임을 온라인 게이머들에게 제공할 예정
- ▶ 넥슨은 캐주얼게임을 중심으로 <피파온라인3>, <서든어택>, <워페이스>에 집중
  - 현재 축구게임 시장에서 <피파온라인3>만 약 6%에 가까운 점유율을 가지고 있기



때문에 점유율을 늘리면서 안정적 콘텐츠 공급을 계획하고 있는 상황

- FPS게임도 <피파온라인3>와 마찬가지로 <서든어택>에 오랜 기간 집중되어 있었던 만큼 사용자들은 자사의 신작 게임인 <워페이스>로 자연스럽게 이동시키겠다는 전략을 구축하고 있음

▶ 신작게임이 없던 네오위즈게임즈는 <프로젝트 블랙십>을 통해 제2의 전성기를 만들겠다는 전략

- <프로젝트 블랙십>은 과거 <세븐소울즈>를 개발한 오용환 대표를 중심으로 약 1년 이상 게임의 개발에 매진해 사실적인 그래픽과 액션성에 초점을 맞춤
- 임은 실제로 과거 <C9>이나 <마비노기영웅전>의 모습에서 한 단계 진화해 사실적인 물리엔진으로 구현

▶ 엔씨소프트의 경우 아직 신작 공개는 예정되어 있지 않지만 <리니지>, <아이온>, <블레이드앤소울>로 이어지는 충성도 높은 MMORPG 사용자 기반을 바탕으로 향후 독특한 게임성을 가진 <길드워2>, <와일드스타> 등으로 라인업 확충 전망

- 엔씨소프트는 최신 그래픽 엔진인 언리얼엔진4로 차기작 2종을 개발 중인 것으로 알려지면서 게이머들의 기대를 모으고 있음

▶ 씨제이엔엠의 넷마블은 <마구마구 2013>이 모바일에서 큰 인기와 매출을 기록 중인 만큼 온라인과 모바일을 연동해 시너지 효과를 기대

- 씨제이엔엠은 또한 <하운즈>와 <모나크>와 같은 정통 온라인게임을 선보이며 코어 사용자들의 사랑을 받기 위한 노력도 꾸준히 진행 중



## 네오위즈게임즈, 스타트업 발굴·지원 확대

국내 메이저 게임업체 네오위즈게임즈는 지난 2013년 6월 3일 유망한 스타트업 발굴·지원을 위한 '네오플라이센터'를 오픈. 네오위즈게임즈는 '네오플라이센터'를 통해 입주사들의 성공적인 창업을 위해 다양한 지원을 진행할 계획

### 네오위즈게임의 '네오플라이'의 주요 특징

- ▶ 네오위즈게임즈는 지난 2013년 5월 스타트업 생태계 조성을 목표로 스타트업을 발굴하고 성공적인 창업을 지원하는 투자 프로그램 '네오플라이'를 시작했으며, 2013년 6월 네오플라이센터 오픈을 통해 본격적인 지원활동을 시작
  - 네오위즈게임즈 판교 신사옥 2층에 위치한 네오플라이센터는 총 125명, 약 20개 업체가 입주 가능한 규모로 조성
  - 입주사들에게는 개별 사무공간과 회의실은 물론 각종 사무기기, 식사 등이 무상으로 지원되며 사옥 내 각종 편의시설도 함께 제공
- ▶ 현재까지 마이리얼트립, 아이엠컴퍼니, 스파코사 등 총 8개 업체가 입주를 확정된 상태로, 이들 업체는 음악, 여행, 교육, 육아, 게임 등 다양한 분야에서 창의적인 아이디어로 서비스를 시작한 유망 스타트업
  - 앞으로도 신규 업체 및 예비 창업자들이 네오플라이에 순차적으로 입주할 계획이며, 현재 추가 선정을 위한 작업도 진행 중
- ▶ 네오위즈게임즈는 입주사들의 성공적인 창업을 위해 기업 운영 전반에 대한 다양한 지원을 진행하는 한편, 이후 성장 단계별로 맞춤형 지원을 지속적으로 제공
  - 네오위즈게임즈 네오플라이센터는 "이번 네오플라이센터 오픈을 시작으로 유망한 스타트업을 발굴해 성공적인 창업을 적극 지원해 나갈 계획"이라며, "스타트업과의 파트너십을 구축해 나가는 한편, 함께 성장할 수 있는 방안들을 지속적으로 마련해 스타트업 생태계 조성에 기여하겠다"고 언급
- ▶ 2013년 5월, 게임빌은 '길벗'이란 이름의 스타트업 지원 프로그램을 가동하기 시작
  - 게임빌의 '길벗'은 외부에 역량을 갖춘 개발사를 초기 단계부터 지원하는 점이 특징으로, 게임빌 사내에 사무 공간을 지원



## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 18] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (6.13)	게임메카 (6.5 ~ 6.11)	인벤 (6.3 ~ 6.9)
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	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	스타크래프트 (블리자드코리아)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전스트라이커 (엔에이치엔)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	피파온라인3 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
8	워크래프트3 (블리자드코리아)	모두의마블 (씨제이이엔엠)	던전앤파이터 (넥슨)
9	던전스트라이커 (엔에이치엔)	사이퍼즈온라인 (네오플)	아키에이지 (엑스텔게임즈)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스텔게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (6.3 ~ 6.9)	게임조선 (6.3 ~ 6.9)	게임리포트 (6.13)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)
3	리니지 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
4	아이온 (엔씨소프트)	서든어택 (씨제이이엔엠, 넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)
6	디아블로3 (블리자드코리아)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	아이온 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	아키에이지 (엑스텔게임즈)	워크래프트3 (블리자드코리아)
9	아키에이지 (엑스텔게임즈)	던전앤파이터 (넥슨)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
10	스타크래프트2 (블리자드코리아)	모두의마블 (씨제이이엔엠)	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.gagemeca.com](http://www.gagemeca.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 19] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 6. 14 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	포켓몬오메가-디펜스 (인게이지)	다크서머너 (에이팅)	원정해비용2포미엄 (씨엔제이소프트)	천시온라인 (쿤룬코리아)	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	포트리스2 레드 (씨씨알)
2	Final Fantasy Dimensions (스퀘어에닉스)	천시온라인 (쿤룬코리아)	무이세계 (테일즈샵)	모바일프로야구2013 (모비클)	스타일리시프린트 (픽투소프트)	게임스투어 (엘지유플러스)
3	GTA3:10주년 기념작 (조이모아)	모두의마블forKakao (씨두디게임즈)	Stray Souls:인형의집 (인크로스)	다크슬레이어 (애플러스)	미니게임천국5 (컴투스)	FreestyMe2 Anywhere (제이엔터테인먼트)
4	파이널판타지3 (스퀘어에닉스)	추추역육 (에이핑크)	파이널판타지3 (스퀘어에닉스)	엘레노사가 (에스케이네트웍스)	리듬액션 KrazyRain (블루퍼퍼)	2012프로야구 (게임빌)
5	니프사이드모스트유평트 (일렉트로닉아츠)	카드인식 삼국지 (인크로스)	사이터스 (애플1)	정통장기 (모비릭스)	액션퍼즐 패밀리4 (컴투스)	제노니아4 (게임빌)
6	블레이징소울즈 (조이모아)	나이트워즈 (제이더블유소프트)	소울세이버2 (반픽처)	역전홀러 (미디어인터랙티브)	씨드블레이드 (컴투스)	신규게임4종 출격완료 (엘지유플러스)
7	아스팔트7: 히트 (게임로프트)	소울카드마스터4 (모비클)	클럽포커온라인 (편그램)	기계저사V (씨두디게임즈)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	피파12 by EA Sports (일렉트로닉아츠)	기계저사V (씨두디게임즈)	니프사이드모스트유평트 (일렉트로닉아츠)	던전앤파이터디펜스 (넥슨)	2011프로야구 홈스퀀 (게임빌)	2011슈퍼사커HD (게임빌)
9	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	버블야쿠아팝 (컴파스)	던전앤파이터권위서 (넥슨)	벗기는아동롤렛 (씨엔제이소프트)	네이드킹-오리지널 (액트온)	에르엘워즈 (게임빌)
10	원정해비용포미엄 (씨엔제이소프트)	리그오브워즈 (공중)	브릭스버스터 (게임젠)	올빠 하파 망고 (루시미디어)	제노니아4 PLUS (게임빌)	카드레이싱피버 (픽투소프트)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Kindom Rush (아이언하이드게임)	모두의마블forKakao (씨제이이엔엠)	Minecraft-Pocket Edition (모장)	모두의마블forKakao (씨제이이엔엠)	모로지택의비밀 (네시삼십분)	던전헌터2 (게임로프트)
2	Ridiculous Fishing (Mambeer)	팀나인 for kakao (엔에이치엔)	아스팔트7: 히트 (게임로프트)	다함께삼국지forKakao (씨제이이엔엠)	Age of Wind2 (인크로스)	던전헌터3 (게임로프트)
3	피파12 by EA Sports (일렉트로닉아츠)	다들아프고있는사람forKakao (씨두디게임즈)	Kindom Rush (아이언하이드게임)	쿠키런forKakao (데브시스템즈)	Fruit Ninja:PushBoots (하프브릭)	게임헌터2.0 (삼성전자)
4	BADLAND (Frogmind)	HeroMaker (네시삼십분)	스왑피 (디즈니)	러닝독forKakao (바오밥넷)	Trial Xtreme (인크로스)	Blood Temple (쏘그웨어)
5	9th Dawn (Marmalade)	뿌까레스토랑 for Kakao (맵크리트)	팔라독 (페이즈켓)	천시온라인 (쿤룬코리아)	Play Chef (H3G)	프로야구forKakao (넥슨)
6	Kinadom Rush (아머게임즈)	드래곤슬레이어즈 (케이티에이치)	니프사이드모스트유평트 (일렉트로닉아츠)	터치터치홀러forKakao (넛지)	Crystal Balls Full (알베르토마티스)	테트리스Free (일렉트로닉아츠)
7	Sk Gamblers:Storm Raiders (Atypical Games)	라이트오브다크니스 (카오웁)	모든장비:제로이워 (게임로프트)	삼국지를풍다:진격의관우 (넥슨)	Island Racer (반코)	F18 Carrier Landing Lite (로투스)
8	Auricola (Playdek, Inc.)	Fury of the Gods (칠링고)	갱스타리오 성자의도시 (게임로프트)	다들아프고있는사람forKakao (씨두디게임즈)	Block Stak (크리스토퍼리)	Sonic the Hedgehog4 (세가)
9	Defense Technica (컴투스)	모래큰결즈forKakao (인블루)	Plants vs. Zombies (일렉트로닉아츠)	메이퀸살롱-여자게임 (6677g)	Ice Fream Factory (데릭크리핀)	벽돌깨기 (전성민)
10	포켓몬오메가-디펜스 (인게이지)	쿠키런forKakao (데브시스템즈)	Pjgun3D-SumaShooter (크라스노보게임즈)	이러면삼국지forKakao (엔터메이트)	Zeek (시릴코린)	눈싸움게임 (전성민)

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

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





## 2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2013년 6월 14일
- ▶ 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 전재를 금하며, 가공인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.