

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 6월 제2호



1. 글로벌 게임시장 동향	5
<ul style="list-style-type: none"> • <u>게임화의 성공 요인, '보상, 인정, 참여'</u> • <u>아태지역 온라인 게임시장 성장 전망</u> • <u>스마트폰과 태블릿PC, 글로벌 게임시장 성장 주도</u> • <u>차세대 게임 콘솔보다 중요한 것은 '가상현실'</u> • <u>중고 게임과 게임 매출과의 상관관계</u> • <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> 	
2. 북미 게임시장 동향	17
<ul style="list-style-type: none"> • <u>징가의 오엠지팝 폐쇄, 늦은 모바일 전환이 원인</u> • <u>구글 플레이, 게임으로 매출 급상승</u> • <u>안드로이드 기반 콘솔 게임기 위키패드 출시</u> • <u>일렉트로닉아츠, ARPU 중심 마케팅 전략 공표</u> • <u>[통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 미국 MMORPG 순위</u> • <u>[통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위</u> • <u>[통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위</u> 	
3. 아시아 게임시장 동향	27
중국 게임시장 동향	28
<ul style="list-style-type: none"> • <u>중국 온라인 게임시장의 3대 성장 요소</u> • <u>중국 카피게임 해결방안, 적극적인 대응이 중요</u> • <u>미국 주요 게임 사업자 진영의 중국 진출 강화</u> • <u>소니의 차세대 게임 콘솔, 중국 시장 선점 기대</u> • <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	
일본 게임시장 동향	36
<ul style="list-style-type: none"> • <u>'인터롭 도쿄 2013', 일본 SNS의 미래 모색</u> • <u>닌텐도, 최초의 부분유료화 게임 타이틀 출시 예정</u> • <u>'국제 도쿄 장난감쇼 2013', 스마트폰 연동 장난감 주목</u> • <u>참가형 수수께끼 게임 <리얼 탈출게임>, 오프라인 OSMU 제작 활발</u> • <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	



기타 아시아 게임시장 동향

45

- 호주의 예술적 게임 <Wander>의 잠재력 확인
- 캄보디아 모바일게임 <Asva The Monkey> 호평
- 일렉트로닉아츠 남아공 지사 구조조정 단행
- 대만 게임업체 기가미디어의 기업 혁신 전략
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

53

- 게임업계, 여성 주도 게임에 대한 인식 전환 필요
- 독일 모바일 플랫폼 앱리프트, 글로벌 확장 가속화
- <Tom Clancy's Ghost Recon> 영화화 확정
- 유비소프트, Xbox One의 중고 게임 판매 찬성
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

63

- 멕시코 게임시장, 소비규모 세계 13위 기록 전망
- 중남미 최대 시장으로 성장 중인 칠레 게임시장
- 플레이폰, 브라질 이통사와 함께 남미 소셜 게임시장 진출
- 과테말라 게임업체, 온라인게임 <Mayan Pitz> 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

71

- 국내 온라인 게임시장, 외국 게임 점유율 50% 돌파
- 모바일 퍼즐게임, 다른 장르와의 조합 활발
- 국내 모바일 게임업체, 중국 시장 공략 청신호
- 국내 웹 게임시장, 양적 경쟁에서 질적 경쟁으로 전환
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 게임화의 성공 요인, '보상, 인정, 참여'
- 아태지역 온라인 게임시장 성장 전망
- 스마트폰과 태블릿PC, 글로벌 게임시장 성장 주도
- 차세대 게임 콘솔보다 중요한 것은 '가상현실'
- 중고 게임과 게임 매출과의 상관관계
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





게임화의 성공 요인, '보상, 인정, 참여'

기업들이 게임화(Gamification)를 통해 내부 추천 채용 및 채용절차의 질적 발전을 도모하고 있는 가운데, 성공적인 게임화 전략 수립을 위해서는 '보상, 인정, 참여'의 세 가지 게임 요소가 적절히 반영되어야 함

게임화, '보상·인정·참여' 녹여내는 것이 관건

- ▶ 소셜 저널리즘 허핑턴 포스트(Huffington Post)가 인재채용 절차를 게임화하여 채용 후보자들의 재능을 파악하고, 기존 직원들의 내부 추천을 독려할 수 있다고 주장하며 구체적인 성공 사례를 제시
 - 소셜 채용 소프트웨어 개발업체 룰포인트(RolePoint)의 공동창업자 케스 티게센(Kes Thygesen)은 채용이나 교육 등 게임과 전혀 관련이 없어 보이는 상황에 보상, 인정, 참여와 같은 게임 요소를 결합함으로써 상호작용이 가능한 프로세스를 설계할 수 있으며, 이를 토대로 최적의 인재를 선별하는 것이 가능하다고 역설
- ▶ 리스크 관리 소프트웨어 개발업체 리스크 매니지먼트 솔루션(Risk Management Solutions, 이하 RMS)의 아멜리에 메릴(Amelia Merrill) 인사 담당 부사장은 모바일 게임 <Plague Inc>을 활용해 브랜드 인지도를 향상시키고 우수한 인재를 확보하는데 성공했다고 밝힘
 - RMS는 실리콘밸리에 위치한 소프트웨어 개발업체로 구글과 페이스북을 비롯한 다수의 글로벌 기업들과 인재 확보를 두고 경쟁을 해야 하는 상황
 - 기업의 예상치 못한 위기 상황에 대한 솔루션을 제공하는 RMS는 전염성 강한 질병을 소재로 한 시뮬레이션 게임 <Plague Inc> 설정이 자사의 브랜드 이미지와 부합한다는 판단 하에, 게임 내에 과학적 권위가 있는 RMS라는 전문가 캐릭터를 삽입해 브랜드 노출을 도모
 - 메릴 부사장은 이를 통해 1년 간 7억 회 이상의 브랜드 노출이 있었을 것으로 추정
 - 그는 또한 <Plague Inc>와의 협력이 브랜드 인지도 향상과 내부추천 채용 신장에 크게 기여했다고 자평
- ▶ 글로벌 호텔 그룹 메리어트 인터내셔널(Marriott International)은 페이스북 앱 <My Marriott Hotel>을 개발해 다수의 채용 후보 인재들에게 호텔 사업과 관련한 실제 문제 상황을 해결하는 기회를 제공
 - 메리어트 인터내셔널은 전 세계로 사업 영역을 확장하면서 기술과 호텔업에 대한



관심을 동시에 갖고 있는 젊은 인재를 채용해야 하는 상황

- 영어, 스페인어, 프랑스어, 아랍어, 중국어 등으로 서비스되고 있는 <My Marriott Hotel>은 현재 호텔 주방에서 벌어질 수 있는 복잡한 문제들을 해결해 나가는 내용을 담고 있으며, 추후 호텔의 다른 장소에서 벌어지는 상황들도 추가될 예정

▶ 베스트바이(Best Buy), 코카콜라, 맥도날드 등 프랜차이즈 기업들은 도시 건설을 소재로 한 소셜게임 <Cityville> 내에 자사 브랜드 매장을 건설할 수 있는 기능을 추가해 브랜드 인지도 향상 및 운영 관련 문제 해결 기회를 제시

- 징가(Zynga)가 개발한 <Cityville>은 이용자가 가상의 도시를 건설하고 다양한 사업을 펼치는 소셜게임으로, 다른 이용자의 도시를 방문해 미션을 수행하는 내용이 포함되어 브랜드 노출이 더 활발하다는 점이 특징

www.huffingtonpost.com

[그림 1] RMS가 홍보로 사용한 모바일게임 <Plug Inc> 실행 화면



출처: 엔데믹크리션즈(<http://www.ndemiccreations.com/>)



아태지역 온라인 게임시장 성장 전망

시장조사업체들의 최근 분석에 따르면, 아태지역의 온라인 게임시장은 당분간 높은 성장세를 구가할 것으로 전망되며, 일부 업체들은 인수 및 사업 확장을 통해 온라인 게임시장의 중흥기를 맞이할 준비를 하고 있는 것으로 확인됨

아태지역 온라인 게임시장 낙관론 우세

- ▶ 시장조사업체 컴스코어(comScore)의 최근 데이터 마이닝 결과에 따르면 아태지역 인구 중 4,790만 명이 매일 온라인게임에 접속하는 것으로 확인
 - 전 세계적으로는 1억 4,500만 명이 매일 온라인게임을 이용하는 것으로 집계
 - 온라인게임의 일일 이용자 기준으로는 유럽이 4,560만 명으로 2위를 차지했으며 북미 지역이 3,030만 명으로 3위를 기록
 - 이용 시간 기준으로는 북미 지역 이용자가 1일 평균 107분을 소비해 1위를 차지했고, 아태지역은 47분을 소비해 상당한 격차를 보임
- ▶ 네트워크 전문업체 시스코(Cisco)는 2012년에 온라인게임이 월평균 22페타바이트의 데이터를 소비했다고 보고하며, 향후 약 22%의 연평균성장률을 보일 것이라 예측
- ▶ 시장조사업체 디에프씨 인텔리전스(DFC Intelligence)에 따르면 2011년에 27억 달러 규모였던 한국의 온라인 게임시장은 2016년에는 50억 달러 수준으로 성장할 전망
 - 디에프씨 인텔리전스는 인구 수 대비 시장규모를 고려할 경우 한국이 전 세계에서 가장 크고, 가장 발전한 온라인 게임시장이라고 주장
 - 디에프씨 인텔리전스는 또한 MMORPG와 FPS게임이 주도하는 태국의 온라인 게임시장 역시 2014년에는 1억 3,200만 달러 규모로 성장할 것이라며 주요 시장의 하나로 꼽음
- ▶ 시장조사업체 니코 파트너스(Niko Partners) 또한 중국의 온라인 게임시장이 175% 성장해 2013년 말, 119억 달러 규모에 이를 것으로 전망

온라인게임 분야 인수 및 사업 확장 행보 계속

- ▶ 아태지역의 온라인 게임시장 성장 잠재력을 간파한 일부 미디어업체들이 게임업체를 인수하며 온라인 게임시장의 중흥기를 맞이할 준비 작업에 돌입



- 2013년 5월 싱가포르의 미디어업체 미디어코프(MediaCorp)가 캐주얼게임 및 MMORPG를 서비스하는 말레이시아의 게임 퍼블리셔인 큐비넷 인터랙티브(Cubinet Interactive)의 지분을 인수
- 미디어코프의 손 쇼(Shaun Seow) CEO는 "큐비넷 인터랙티브 인수를 통해 아시아의 젊은 소비자층에게 다가갈 창구를 마련하고, 큐비넷 인터랙티브의 콘텐츠를 활용한 새로운 TV 프로그램을 개발할 예정"이라고 언급
- 앞서 2013년 4월에는 영국의 미디어 그룹인 이지스 미디어(Aegis Media)가 중국의 온라인게임 전문 마케팅 대행사인 베이징원더애드버타이징(Beijing Wonder Advertising)을 인수한 바 있음

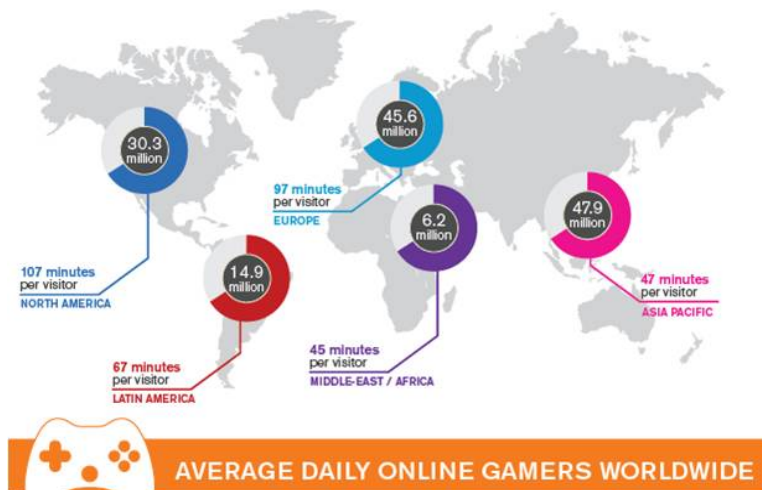
▶ 게임 사업자 진영 또한 사업 확장을 통해 온라인 게임시장 성장을 대비 중

- 지난 2013년 4월 필리핀의 게임 솔루션 제공 업체인 필웹(PhilWeb)이 2013년 내에 태국, 미얀마, 팔라우, 네팔, 스리랑카, 몽골 등 아태지역 6개 국가로 사업을 확장할 것이라고 공표한 바 있음
- 소니는 지난 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국 로스앤젤러스에서 개최된 세계 최대 게임쇼인 'E3 2013'에서, 차세대 게임콘솔 플레이스테이션4(PlayStation4)에서 게임을 온라인으로 이용하기 위해서는 플레이스테이션 플러스(PlayStation Plus) 계정을 통한 유료 이용이 필요하다고 밝힌 바 있음

www.digitalmarket.asia

[그림 2] 2012년 전 세계 온라인게임 일일 평균 이용자 및 이용 시간

(단위: 달러)



출처: 컴스코어(www.comscore.com)



스마트폰과 태블릿PC, 글로벌 게임시장 성장 주도

스마트폰과 태블릿PC가 빠른 성장세를 유지하며 전 세계 게임시장의 성장을 주도할 것으로 전망. 시장 점유율 면에서도 모바일 플랫폼의 강세가 두드러져 플랫폼 간의 세대 교체가 가시화되는 추세

스마트폰과 태블릿PC, 게임시장의 세대교체 주도

- ▶ 시장조사업체 뉴주(Newzoo)가 2013년 6월에 발표한 보고서 '[2013 Global Games Market Report](#)'에 따르면, 전 세계 게임시장은 모바일 플랫폼의 성장에 힘입어 연평균성장률 6.7%를 유지하여 2016년에는 약 861억 달러 규모에 달할 전망
 - 스마트폰과 태블릿PC가 게임산업의 주요 플랫폼으로 자리 잡으면서 2013년 말에는 전 세계 게이머 수가 전년대비 약 25% 증가한 약 15억 5,000만 명이 될 것으로 추산
 - PC게임, 휴대용 콘솔게임, 소셜게임이 각각 -6.4%, -15%, -1.7%의 마이너스 성장률을 기록할 것으로 예상되는 가운데, 스마트폰과 태블릿PC는 각각 18.8%, 47.6%의 급격한 성장세를 유지하며 플랫폼 간 세대 교체가 가시화될 전망
 - 스마트폰과 태블릿PC의 시장 점유율 역시 꾸준히 상승해 2016년에는 모바일 플랫폼의 점유율이 27.8%에 달해 콘솔게임에 이어 2위에 등극할 것으로 예상
- ▶ 아시아태평양 지역이 전 세계 시장의 37.9%를 차지해 1위 자리를 더욱 공고히 할 것으로 보이며, 신흥 개발도상국들이 글로벌 게임시장의 성장을 주도할 것으로 점쳐지는 상황

글로벌 게임시장 조사 방법, 빠른 업데이트가 중요

- ▶ 뉴주의 이번 보고서는 경쟁 업체와의 차별화를 도모하기 위해 100여 개 국가와 전체 시장의 90% 이상을 아우르는 방대한 자료를 바탕으로 상시 업데이트되는 예측 모형을 만든 것이 특징
 - 뉴주의 피터 워만(Peter Warman) CEO는 "모든 사업 모델과 성과 지표를 망라하는 신뢰 할만한 데이터를 확보하는 것과, 수집된 데이터를 개별 업체와 투자자에게 유용한 형태로 가공하는 것이 중요하다"며, 이번 보고서 작성에 상당한 노력을 기울였다고 주장
 - 뉴주의 공동창립자 씨즈스 하구트(Thijs Hagoort) 역시 "다른 업체들의 예측은 콘솔 게임과 PC게임을 지나치게 과대 평가하고 새로운 플랫폼의 잠재력은 간과하는 경향이

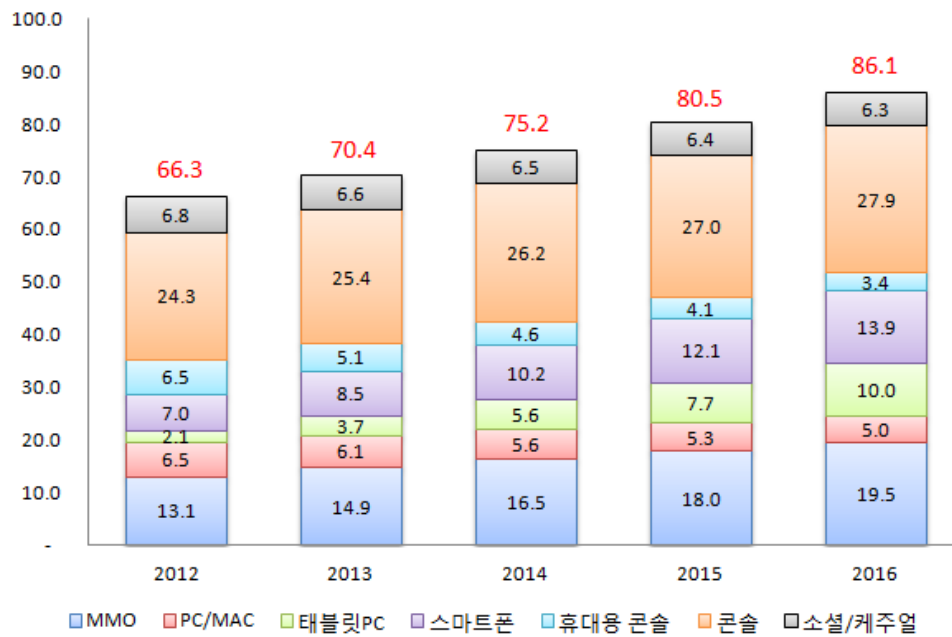


있다"며, 컨설팅업체 피더블유씨(PwC)가 모바일게임 매출의 연평균 성장률을 10% 미만으로 추정한 것을 대표적인 잘못된 조사 사례로 지목

www.mobilemarketingwatch.com

[그림 3] 글로벌 게임시장 플랫폼별 시장 규모

(단위: 십억 달러)



출처: 뉴주(www.newzoo.com)



차세대 게임 콘솔보다 중요한 것은 '가상현실'

많은 전문가들이 차세대 게임기의 기능에 대해 실망감을 감추지 못하고 있는 가운데, 가상현실(Virtual Reality)이 게임산업의 진정한 혁명을 이끌 것이라는 전망이 나와 업계의 주목을 받음

진정한 혁신을 예고하는 '가상현실' 주목

- ▶ 미국 언론잡지 포브스(Forbes)의 폴 타씨(Paul Tassi) 칼럼니스트는 차세대 콘솔 출시 예고와 함께 소개된 새로운 기술들에 대해 "진정한 혁신은 없고 부차적인 기능들을 개선하는 데만 집중했다"며 실망감을 표출
 - 마이크로소프트의 공식 기자회견을 통해 공개된 Xbox One의 주요 기능 중 하나인 음성 및 동작인식 조작 기능은 이미 리모콘으로 쉽게 조작이 가능한 기능에 불필요한 투자를 한 것이라는 평가를 받고 있음
 - 소니의 플레이스테이션4(PlayStation4) 역시 컨트롤러에 터치패드를 장착하고 게임화면을 녹화할 수 있는 기능을 추가하는 등 새로운 기술이 다수 적용됐지만 눈에 띄는 진보는 보여주지 못했다는 의견이 지배적
 - 위에서 모션 컨트롤러로 큰 성공을 거뒀던 닌텐도 역시 Wii U에서는 컨트롤러에 터치패드를 결합한 것 외에는 주목할 만한 것이 없다는 혹평을 피하지 못함
 - PC게임 역시 상황은 마찬가지로, 그래픽 기술의 발전과 디지털 유통은 긍정적으로 평가할 수 있지만 키보드를 통해 게임을 이용하는 방식 자체는 진보가 이뤄지지 못한 상황
- ▶ 일각에서는 '오쿨러스 리프트(Oculus Rift)'와 같은 가상현실 관련 기술이 콘솔게임의 혁신을 불러올 것이라는 전망이 제기되어 눈길을 끌고 있음
 - 오쿨러스 브이알(Oculus VR)에 의해 개발된 '오쿨러스 리프트'는 헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display, 이하 HMD)의 일종으로 실제 게임 속 캐릭터와 동일한 시계를 체험할 수 있는 가상현실 단말
 - '오쿨러스 리프트'를 활용한 개발자 툴킷 출시가 임박한 가운데, 다수의 게임 개발업체들이 '오쿨러스 리프트' 전용 게임 출시를 예고한 상태
 - 폴 타씨는 '오쿨러스 리프트'가 "이전에 없던 비약적인 발전"이라고 평가하며, "참신한 게임을 개발하는 데는 한계가 있기 때문에 가상현실 기술을 적용해 혁신을 도모하는 것이 바람직하다"고 역설

www.forbes.com



[그림 4] '오클러스 리프트'(상) 및 착용 후 게임 이용 화면 예시(하)



출처: 오클러스 브이알(<http://www.oculusvr.com/>)



중고 게임과 게임 매출과의 상관관계

게임업체들은 중고 게임 거래가 매출에 악영향을 끼친다고 인식하고 있으나, 실제로 중고 거래가 중단될 경우 신규 게임의 가격을 인하하지 않는 한 게임업체들의 매출은 오히려 감소한다는 상반된 연구 결과가 등장

중고 게임 거래 금지, 오히려 게임업체의 매출에 부정적

- ▶ 게임에 대한 중고 거래가 금지될 경우 게임 가격을 내리지 않는 한 게임업체들의 수익성은 오히려 악화될 것이라는 연구 결과가 발표됨
 - 뉴욕대학 스티븐 경영대학원 및 토론토대학 로트만 경영대학원이 공동으로 발표한 "[Dynamic Demand for New and Used Durable Goods without Physical Depreciation: The Case of Japanese Video Games](#)"에 따르면, 중고 게임 거래가 없어질 경우 게임업체들의 게임 당 수익은 10% 감소하는 것으로 추산
 - 다만 게임업체가 신작 게임의 가격을 최적 수준으로 조정할 경우 게임 당 수익이 19% 증가할 수 있으며, 연구를 진행한 마사카주 이시하라(Masakazu Ishihara) 교수는 현행보다 33% 인하한 40달러 수준을 최적의 가격으로 예상

디지털 유통 확산으로 중고 게임 거래는 자연스럽게 감소

- ▶ 일각에서는 중고 게임을 둘러싼 논란이 소매점 유통 방식에 따른 지나치게 비싼 패키지 가격에서 비롯되었으며, 디지털 게임 구매가 일반화되면서 중고 게임 거래도 자연스럽게 줄어들 것으로 전망
 - 음악산업에서도 디지털 음악 서비스 냅스터(Napster)가 등장하면서 음원 가격이 하락하고 음반 판매량이 줄어들면서 중고 음반 거래도 대폭 감소한 바 있음
- ▶ 한편, 소매점을 통한 유통 방식이 점차 사라지고 디지털 유통으로 대체됨에 따라 새로운 문제점이 대두되면서 이에 대한 소비자 보호 차원의 대응이 요구되고 있음
 - 디지털 유통 덕분에 콘텐츠 제작 비용이 감소하면서 게임 개발자들은 더욱 자유로운 표현을 할 수 있게 되었으나, 저작권 침해 문제, 정부의 콘텐츠 감시 가능성, 게임업체 파산 시 구매한 콘텐츠를 이용할 수 없는 문제 등 다양한 부작용이 발생할 수 있음

www.forbes.com



통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 16 ~ 2013. 6. 22)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	200,593	-24.2%	32,103,329
	2	플레이스테이션3	소니	133,230	-9.3%	77,951,150
	3	엑스박스360	마이크로소프트	85,877	7.5%	77,695,707
	4	플레이스테이션 포터블	소니	50,873	1.7%	79,292,633
	5	플레이스테이션 비타	소니	33,428	1.0%	5,269,363
	6	위	닌텐도	23,782	-8.8%	99,710,232
	7	위 유	닌텐도	22,135	-4.2%	3,191,581
	8	DS	닌텐도	11,098	-13.7%	153,481,816
소프트웨어	1	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	544,793	-53.3%	1,711,425
	2	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	243,893	-57.0%	4,184,259
	3	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	79,909	-44.8%	462,284
	4	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	50,167	-16.0%	2,092,861
	5	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리지드	43,204	-11.9%	12,444,487
	6	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리지드	40,532	-5.4%	10,440,582
	7	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	35,378	-36.2%	211,325
	8	Tomodachi Collection: Shin Sekaijū (3DS)	닌텐도	33,229	-20.0%	1,168,421
	9	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	닌텐도	28,358	-3.9%	6,131,984
	10	Hyperdimension Neptunia PP (플레이스테이션비타)	컴파일하트	27,701	신규	27,701

출처: www.vgchartz.com



GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 증가의 OEM지갑 폐쇄, 늦은 모바일 전환이 원인
- 구글 플레이, 게임으로 매출 급상승
- 안드로이드 기반 콘솔 게임기 위키패드 출시
- 일렉트로닉아츠, ARPU 중심 마케팅 전략 공표
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





징가의 오엠지팝 폐쇄, 늦은 모바일 전환이 원인

징가(Zynga)는 전체 직원의 18%를 해고한 데 이어 2012년 약 2억 달러에 인수한 소셜 게임업체 오엠지팝(OMGPOP)도 1년 만에 폐쇄. 전문가들은 징가의 패인이 모바일 플랫폼으로의 늦은 전환에 있다고 분석

모바일 대응 늦은 징가, 대규모 구조 조정

- ▶ 최근 비용 절감을 위해 전체 직원의 18%를 정리 해고한 소셜 게임업체 징가가 2012년 약 2억 달러에 인수한 게임 개발업체 오엠지팝의 운영 중단을 발표
 - 오엠지팝은 그림을 그려 단어를 맞추는 모바일 소셜게임 <Draw Something>을 개발해 출시 후 5주 만에 2,000만 건의 다운로드를 기록했으며, 앱 분석업체 플러리(Flurry)로부터 '플러리 앱 스팟라이트 어워드(Flurry App Spotlight Award)'를 수상해 큰 주목을 받음
 - 오엠지팝의 알리 니콜라스(Ali Nicolas) 부사장이 소셜네트워크를 통해 "페이스북을 통해 해고와 사업 운영 중단에 대해 알게 되었다"며, 징가가 소식을 미리 전하지 않은 것에 대해 유감을 표명해 논란이 일기도 함

- ▶ 징가는 농장 경영 소셜게임 <Farmville>을 제외한 대부분의 게임들이 저조한 성적을 거두면서 2013년 2분기에 2,850만 달러에서 3,900만 달러까지 순수실이 예상
 - 대규모 해고 소식 이후 징가의 주가는 12% 이상 하락해 주당 3달러 이하에서 거래되고 있으며, 시가총액 역시 23억 4,000만 달러 선으로 폭락함

- ▶ 징가가 지금과 같은 시련을 맞게 된 최대 원인으로는 웹에서 모바일로 빠르게 전환되는 게임업계의 트렌드를 제대로 파악하지 못한 점이 꼽힘
 - 컨설턴트 윌 루톤(Will Luton)은 2억 달러에 오엠지팝을 인수하고 1년 만에 운영을 중단한 징가는 매일 52만 8,000달러를 손해본 셈이라며, 징가의 무리한 인수 결정을 비판
 - 시장조사업체 가트너(Gartner)의 브레인 블라우(Brian Blau) 애널리스트는 "징가가 500명 이상의 직원을 해고한다는 소식은 징가의 상태가 얼마나 나쁜지를 단적으로 보여준다"며, "페이스북 외 플랫폼에서 게임을 성공시키지 못하거나 더 많은 유료 이용자들을 확보하지 못한다면 징가의 미래는 어둡다"고 강조

www.arstechnica.com



구글 플레이, 게임으로 매출 급상승

앱스토어 업계 양대 산맥인 애플 앱스토어와 구글의 구글 플레이의 매출 비중에 변화가 나타남. 최근 일부 게임 앱을 중심으로 구글의 구글 플레이를 통한 매출이 애플 앱스토어의 매출을 추월

게임을 중심으로 구글 플레이 매출 비중 증가세 확인

- ▶ 앱 전문 분석업체 디스티모(Distimo)가 2013년 5월에 발표한 "[A Granular App Level Look at Revenues: Google Play vs. Apple](#)"에 따르면 구글의 구글 플레이의 매출이 애플의 앱스토어를 따라잡고 있는 것으로 나타남
 - 2012년 11월 기준으로 애플의 앱스토어와 구글의 구글 플레이 매출을 합산한 총 매출 중 구글 플레이 매출은 19%에 그쳤지만, 2013년 4월에는 구글 플레이의 매출 비중이 9% 증가한 27%를 기록
- ▶ 특히 게임 앱을 중심으로 구글 플레이 앱의 매출이 애플 앱스토어 앱의 매출을 위협하고 있는 것으로 파악됨
 - 일본의 모바일 게임업체 디엔에이(DeNA)는 2013년 4월 동안 다양한 게임 앱을 통해 구글 플레이에서는 510만 달러, 애플 앱스토어에서는 560만 달러의 매출을 견인
 - 모바일 게임업체 게임로프트(Gameloft) 역시 게임 <World at Arms>를 근간으로 2013년 4월 동안 영국, 독일, 스페인, 핀란드, 인도, 태국, 한국, 베트남, 이스라엘, 아일랜드, 홍콩 등에서 구글 플레이를 통해 애플의 앱스토어에서보다 많은 매출을 견인한 것으로 알려짐
 - 게임업체 스퀘어에닉스(Square Enix)가 제공하는 15.99달러의 유료 게임 앱 <Final Fantasy III>는 2013년 4월에 글로벌 매출의 73%를 구글 플레이를 통해 견인

구글 플레이, 안드로이드 확산세에 힘입어 매출 증가

- ▶ 애플 앱스토어는 2013년 4월 미국 시장에서만 매출 상위 200개 앱에서 일일 평균 510만 달러의 매출을 기록해, 110만 달러에 불과한 구글 플레이를 압도
 - 스마트폰 및 태블릿PC 시장에서 안드로이드 단말의 입지가 급속도로 확대되고 있는 만큼, 앱스토어 업계에서의 구글 플레이의 입지는 더욱 증대될 전망

www.techcrunch.com



안드로이드 기반 콘솔 게임기 위키패드 출시

안드로이드 기반 콘솔 게임기 '위키패드(Wikipad)'는 작아진 사이즈와 저렴한 가격으로 태블릿PC와 휴대용 게임기 시장을 동시에 위협할 전망. 엔비디아의 '실드(Shield)'가 경쟁 상대로 부상함에 따라 성공을 확신할 수는 없는 상황

위키패드, 작아진 사이즈와 부담없는 가격으로 게임시장 진출

- ▶ 안드로이드 기반 게임 전용 태블릿PC인 위키패드가 게이머들의 오랜 기다림 끝에 2013년 6월 11일 정식 출시
 - '2013 국제전자제품박람회(Consumer Electronics Show 2014, 이하 CES 2014)'에서 2013년 10월 31일 할로윈에 출시될 것으로 알려졌던 위키패드는 당초 10인치 크기의 모니터에 가격은 499달러로 발표되었으나, 실제 출시되는 제품은 7인치 모니터에 가격은 249달러로 보다 작아진 크기와 저렴한 가격을 자랑
 - 위키패드는 안드로이드를 OS로 탑재한 위키패드 태블릿PC에 전용 컨트롤러를 탈부착할 수 있는 형태로, 월마트(Walmart), 베스트바이(BestBuy), 타이거다이렉트(Tiger Direct) 등을 통해 판매
 - 테그라(Tegra) 3 프로세서, 1기가 램, GPS, 와이파이 등 고사양 하드웨어를 자랑하는 위키패드는 2013년 여름 출시를 기점으로 해외 시장에도 진출할 계획이며, 2013년 크리스마스 시즌에는 10인치 버전이 출시될 계획인 것으로 알려짐

엔비디아 '실드' 등 타 휴대용 게임기와의 경쟁이 성패 좌우할 것

- ▶ 위키패드는 기존 휴대용 콘솔시장과 태블릿PC 시장에 적지 않은 위협이 될 것으로 평가되고 있지만, 앞서 출시된 엔비디아(Nvidia)의 휴대용 게임기 '실드'와 치열한 경쟁을 벌일 것으로 전망됨
 - 고사양의 안드로이드 게임을 지원하는 '위키패드'는 고가의 단말과 게임 구매에 부담을 느끼는 게이머들을 끌어들이 수 있다는 강점을 지니고 있으며, 동시에 태블릿PC를 주로 게임 목적으로 이용하는 소비자도 공략할 수 있는 제품으로 평가됨
 - 그러나 '위키패드'의 출시가 지연되는 사이 유사한 경쟁 제품이 먼저 시장에 등장한 상황이며, 특히 일부 PC게임도 구동하는 엔비디아의 '실드'가 최대 경쟁 상대가 될 전망

www.theverge.com

**[표 2] '위키패드'와 '셴드' 비교**

구분	위키패드	셴드
프로세서	▪ 엔비디아 테그라 3 쿼드코어 모바일 프로세서	▪ 엔비디아 테그라 4 쿼드코어 모바일 프로세서
OS	▪ 안드로이드 4.1 (젤리빈)	▪ 안드로이드 4.1 (젤리빈)
디스플레이	▪ 7인치 IPS 디스플레이(1280*800)	▪ 5인치 레티나 720p 디스플레이
와이파이/ 무선 기능	▪ 듀얼밴드 와이파이(802.11a/b/g/n) ▪ 블루투스 4.0	▪ 802.11n 2*2 Mimo 와이파이 ▪ 블루투스 3.0
기본 용량	▪ 16GB 플래시 메모리	▪ 16GB 플래시 메모리
카메라	▪ 전면부 200만 화소	▪ 없음
크기/무게	▪ 28.6cm*14.5cm*6.5cm/ 666g	▪ 15.8cm*13.5cm*5.7cm/ 575g
컨트롤러 탈부착 여부	▪ 가능	▪ 불가능
이용 가능 게임 앱스토어	▪ 구글 플레이, 테그라존, 플레이스 테이션 모바일,	▪ 구글 플레이, 테그라존

출처: 위키패드, 엔비디아(<http://www.wikipad.com>, <http://shield.nvidia.com>)

[그림 5] 위키패드(좌)와 셴드(우) 외형

출처: 위키패드, 엔비디아(<http://www.wikipad.com>, <http://shield.nvidia.com>)



일렉트로닉아츠, ARPU 중심 마케팅 전략 공표

세계적인 게임업체 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)가 차세대 콘솔 시대를 맞이해 게임 소프트웨어의 판매량 확대보다는 이용자 당 평균 매출액 극대화를 위해 고객 데이터베이스에 기반한 다이렉트 마케팅을 적극 도입할 것이라 밝힘

일렉트로닉아츠, 맞춤형 다이렉트 마케팅 통해 ARPU 확대 도모

- ▶ 일렉트로닉아츠가 향후 게임 소프트웨어의 판매량보다 이용자 당 평균 매출액 (average revenue per user, 이하 ARPU)을 중시할 것이라고 발표
 - 지난 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국에서 개최된 세계적인 게임쇼 E3 2013에서 열린 투자자 회의에서, 일렉트로닉아츠의 COO인 피터 무어(Peter Moore)가 차세대 게임 콘솔 시대에는 게임 소프트웨어 판매 매출 이외에 게임 내 결제를 통한 부가 수익 창출에 보다 집중할 것이라고 언급
 - 피터 무어 COO는 "단순히 소프트웨어 패키지 판매량을 기준으로 시장을 바라보면 고객 1인당 60달러의 매출밖에 기대할 수 없지만 ARPU를 기준으로 볼 경우 고객 1인당 70달러, 80달러, 90달러의 매출도 충분히 가능하다"며, 현재 10%에 불과한 부가 콘텐츠 매출을 꾸준히 확대시킬 것이라고 역설
- ▶ 일렉트로닉아츠는 ARPU 증대를 위해서 고객 데이터베이스에 기반한 다이렉트 마케팅을 적극 활용할 것이라고 공표
 - 게임 소프트웨어를 총괄하는 일렉트로닉아츠 레이블(Electronic Arts Labels)의 프랭크 지뷰(Frank Gibeau) 대표는 이미 300만 명 이상의 고객 데이터베이스를 확보했기 때문에 기존 상품 및 신규 상품 판매를 위한 직접적인 접촉이 가능하다고 밝힘
 - 무어 COO는 "일렉트로닉아츠는 과거 사전 주문과 소매 매출에 주로 의존해 막대한 광고비 지출이 불가피했지만, 앞으로 고객 개개인의 IP를 대상으로 다이렉트 마케팅을 실시할 경우 훨씬 적은 비용으로도 고객 유지가 가능할 것"이라고 기대
- ▶ 지뷰 대표는 또한 아직 공개되지 않은 5~6개의 게임들이 개발 중이며, 2013년 말 'FIFA'의 모바일 버전을 부분유료화(free-to-play) 방식으로 출시 예정이라고 언급

www.gamesindustry.biz



[그림 6] <World at Arms>(상) 및 <Final Fantasy III>(하)의 이미지



출처: 게임로프트(www.gameloft.com/), 스퀘어에닉스(www.square-enix.com)



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 3] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 16 ~ 2013. 6. 22)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	72,913	-24.9%	8,920,671
	2	엑스박스360	마이크로소프트	38,788	16.4%	40,593,356
	3	플레이스테이션3	소니	29,789	-10.6%	24,597,934
	4	위	닌텐도	9,758	-5.6%	41,077,867
	5	DS	닌텐도	9,063	-15.1%	52,602,283
	6	위 유	닌텐도	8,408	1.4%	1,236,367
	7	플레이스테이션 비타	소니	5,665	-16.0%	1,345,737
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,951	-8.0%	19,726,340
소프트웨어	1	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	134,998	-70.8%	597,524
	2	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	127,576	-60.6%	451,453
	3	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	29,206	-36.1%	173,344
	4	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	26,003	-21.0%	7,004,922
	5	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	17,607	-13.0%	168,487
	6	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	16,802	-16.5%	4,049,729
	7	Batman: Arkham City (엑스박스360)	워너브러더스	16,293	-12.6%	2,129,724
	8	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	15,385	-12.9%	728,552
	9	Just Dance 4 (위)	유비소프트	15,132	-1.7%	3,363,426
	10	Batman: Arkham City (플레이스테이션3)	워너브러더스	13,316	-9.2%	1,930,103

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 4] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 6. 22 ~ 2013. 6. 28)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	92,438
2	Final Fantasy XIV: A Realm	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	89,509
3	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	81,665
4	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	29,790
5	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	25,869
6	Rift	트리온월드	판타지	다운로드/CD판매	25,215
7	World of Warships	워게이밍	역사	다운로드	23,240
8	The Secret World	펀콤	리얼라이프	다운로드/CD판매	23,063
9	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	21,583
10	TERA: Rising	엔매스 엔터테인먼트	공상과학	다운로드	20,408

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 5] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Can You Escape (Kaarel Kirsiu)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Spirits Watercrafting! (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	Candy Crush Sega® (King.com)	Modern War (Funzio, Inc.)	Where's My Mickey? (Disney)	Spirits Watercrafting! (Mediocre AB)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Escape If You Can (Kaarel Kirsiu)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Isobreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars Ltd.)	Secret Passages Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Modern War (Funzio, Inc.)
5	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	Can You Escape (Kaarel Kirsiu)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	SurvivalCraft (Igor Kalicinski)	Logo Quiz - English (Mango Games)	MARVEL War of Heroes (Mango, Inc.)
6	Isobreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars Ltd.)	Secret Passages Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Kingdom Age (Funzio, Inc.)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dumb Ways to Die (MobiTap/MobureFly)	Kingdom Age (Funzio, Inc.)
7	Kick the Buddy: No Mercy (Crustalli)	Monsters University (Disney)	HayDay (Supercell)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Candy Crush Sega® (King.com)	HayDay (Supercell)
8	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dumb Ways to Die (MobiTap/MobureFly)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	THE GAME OF LIFE Classic (Electronic Arts)	Monsters University (Disney)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
9	Temple Run: Oz (Disney)	LAYTON BROTHERS... (Level-5 Inc.)	Big Fish Casino (Big Fish Games, Inc)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Prom Night Makeover (Ninjafish Studios)	Underworld Empire (Phoenix Age, Inc.)
10	SurvivalCraft (Igor Kalicinski)	Prom Night Makeover (Ninjafish Studios)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Wipeout (Activision Publishing)	Hair Salon - Kids Games (George CL)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 6] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Sega (King.com)	Candy Crush Sega (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Sega (King.com)
2	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Candy Crush Sega (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Can You Escape (MobiGrow)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital Limited)	Can You Escape (MobiGrow)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Rayman Jungle Run (Ubisoft Entertainment)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Blood Brothers(RPG) (Mobage)	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Guess The Brand (bubble quiz games)	Transformers Legends (Mobage)
6	Rayman Jungle Run (Ubisoft Entertainment)	Hair Salon - Kids Games (6677g.com)	Crime City(Action RPG) (GREE, INC)	SuperGNES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Prison Break Now (XiaoXiao)	Crime City(Action RPG) (GREE, INC)
7	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital Limited)	What's the Phrase Free (Zynga)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	World of Goo (2D BOY)	Crazy Dentist - Fun games (6679g.com)	Blood Brothers(RPG) (Mobage)
8	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	Dark Summoner (Ateam Inc.)	Where's My Water? (Disney)	Hair Salon - Kids Games (6677g.com)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE LTD)
9	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Guess The Brand (bubble quiz games)	Rage of Bahamut (Mobage)	Where's My Mickey? (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	DOT.D. Defender of Teal(RPG) (Mobage)
10	Temple Run: Oz (Disney)	Crazy Dentist - Fun games (6679g.com)	Solomania- slot machines (Playtika)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Solomania- slot machines (Playtika)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 온라인 게임시장의 3대 성장 요소
- 중국 카피게임 해결방안, 적극적인 대응이 중요
- 미국 주요 게임 사업자 진영의 중국 진출 강화
- 소니의 차세대 게임 콘솔, 중국 시장 선점 기대
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- '인터롭 도쿄 2013', 일본 SNS 미래 모색
- 닌텐도, 최초의 부분유료화 게임 타이틀 출시 예정
- '국제 도쿄 장난감쇼 2013', 스마트폰 연동 장난감 주목
- 참가형 수수께끼 게임 <리얼 탈출게임>, 오프라인 OSMU 제작 활발
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 호주의 예술적 게임 <Wander>의 잠재력 확인
- 캄보디아 모바일게임 <Asva The Monkey> 호평
- 일렉트로닉아츠 남아공 지사 구조조정 단행
- 대만 게임업체 기가미디어의 기업 혁신 전략
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

중국 온라인 게임시장의 3대 성장 요소

2012년 35%가 넘는 성장률을 기록한 중국 온라인 게임시장은 모바일게임과 e스포츠의 인기 및 중국 게임업체들의 해외 진출에 힘입어 향후 5년간 높은 성장세를 유지할 것으로 전망됨

중국 온라인 게임시장...모바일, e스포츠, 해외 진출이 성장 동력

1. SMG는 전통적인 미디어 사업에서 TV쇼 핑, 영화 제작, 게임 관련 사업을 사업 영역을 확대 중임
 - ▶ 2013년 6월 10일부터 14일까지 중국 상해에서 개최된 아시아 지역 최대 방송 컨퍼런스인 '제19회 상하이TV페스티벌(The 19th Shanghai TV Festival)'에 참석한 주요 인사들이, 중국 온라인 게임시장이 모바일게임과 e스포츠의 인기, 해외 진출 등에 힘입어 향후 5년간 높은 성장세를 유지할 것으로 전망
 - 상해 최대 미디어기업 SMG(Shanghai Media Group)¹⁾에 따르면 중국 게임산업은 향후 TV 및 스마트폰과 통합되고 전통 미디어기업들의 전환에도 큰 잠재력을 발휘할 전망
 - 미국 시장조사기관인 인터내셔널 데이터(International Data)는 2012년 중국 온라인게임 매출이 전년대비 35.1% 증가한 603억 위안(미화 96억 달러)을 기록했으며, 2017년에는 1,352억 위안에 달할 것으로 예측
 - ▶ 산다 인터랙티브 엔터테인먼트(Shanda Interactive Entertainment)²⁾는 스마트폰의 인기에 힘입어 모바일게임 개발에 투자를 확대하면서 2013년 1분기 모바일 부문 매출이 전년대비 10배 가량 증가한 1억 위안 이상을 기록
 - 글로벌 게임업체 액티비전 블리자드(Activision Blizzard) 또한 iOS 및 안드로이드 기반 신규 게임을 2013년 말 출시할 계획
 - ▶ e스포츠와 중국 게임업체들의 해외 진출 확대 또한 게임시장 성장 요인으로 지목
 - SMG측에 따르면 TV와 인터넷 방송에 의한 e스포츠의 인기는 프로게이머와 일반 팬층 사이의 거리를 좁히면서 게임의 인기몰이에 일조
 - 한편, 시장조사업체 아이디씨(IDC)에 따르면 중국의 게임 수출액은 2012년에 전년대비 57% 증가한 35억 위안을 기록
2. 산다 인터랙티브 엔터테인먼트는 중국 상해에 본사를 두고 게임을 비롯한 다양한 콘텐츠 사업을 전개 중

www.shanghaidaily.com, www.chinabusinessblog.com



중국 카피게임 해결방안, 적극적인 대응이 중요

중국에서 개발된 온라인게임 <300 Heroes>가 인기 온라인게임 <League of Legends>의 IP를 무단 도용해 논란이 나타나고 있는 가운데, 국내 게임업체 파티게임즈는 자사의 게임을 모방한 카피게임을 퇴출시키는데 성공

각국의 인기 캐릭터를 짜깁기한 중국 온라인게임 <300 Heroes>

- ▶ 중국의 온라인게임 개발업체인 점프네트웍스(Jump Networks)가 개발한 온라인게임 <300 Heroes>가 세계적 인기를 누리고 있는 온라인게임 <League of Legends>의 인터페이스는 물론 세계 각국의 인기 애니메이션 캐릭터를 표절해 논란을 촉발
 - 이 게임에는 미국 애니메이션 영화 캐릭터인 '슈렉', '월-E'와 일본 만화 캐릭터인 '나루토' 및 '원피스'의 '루피' 등 각국의 유명 캐릭터들이 등장
 - 특히 <300 Heroes>는 <League of Legends>에 등장하는 오리지널 캐릭터들의 외양만 다르게 한 게임으로, 게임 아이템과 기타 설정도 <League of Legends>와 매우 유사해 중국어를 모르는 게이머도 무리없이 게임을 할 수 있을 정도라는 평가
 - <300 Heroes>은 또한 인기 소셜게임인 <Plants vs. Zombies>의 그래픽을 표절하는 등 게임 전반적으로 다수의 저작권 위반 사실이 발견되고 있음

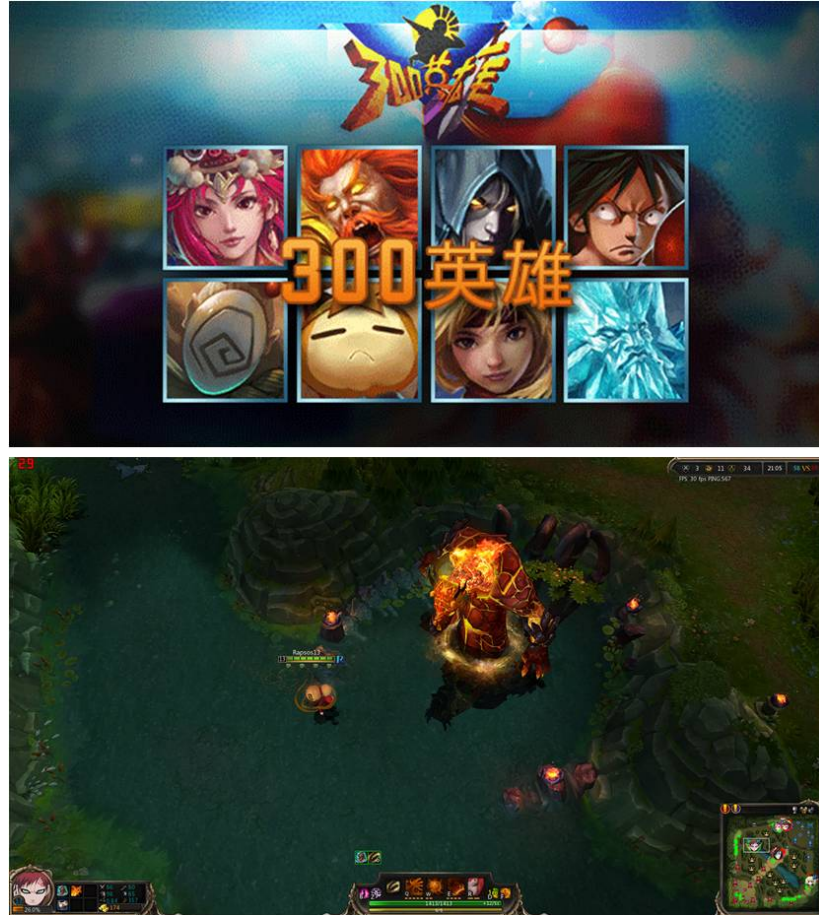
국내 모바일게임 <아이러브커피>, 중국 카피게임 퇴출

- ▶ 2013년 6월 13일 국내 게임업체 파티게임즈는 자사의 모바일게임 <아이러브커피>를 무단으로 도용한 중국 모바일게임 <커피러버>를 퇴출시킴
 - <커피러버>는 기본적인 UI 디자인, 배경, 게임의 로직과 아이템, 심지어는 NPC의 명칭마저 <아이러브커피>와 유사하게 제작되어, <아이러브커피>와 동일한 게임으로 혼동될 정도의 카피게임
 - 저작권전문 로펌인 테크앤로법률사무소가 애플, 한국저작권위원회 중국사무소, 중국 판권보호중심과 협의하여 전방위적으로 <커피러버>를 공격한 결과 애플의 앱스토어와 제3자 마켓인 91.com에서 서비스되고 있던 <커피러버> 앱이 삭제
- ▶ 중국 게임시장은 과거와 달리 외국인의 저작권도 보호하는 방향으로 변화하고 있어, 카피게임이 출시되어도 정확한 절차를 거쳐 대응할 경우 해결할 수 있음

www.escapistmagazine.com, www.thisisgame.com



[그림 7] <300 Heroes>의 홍보 이미지(상) 및 게임 화면(하)



출처: 게이머이엑스피닷컴(gamerexp.com), 노블 프레스(noble-press.com)



미국 주요 게임 사업자 진영의 중국 진출 강화

미국 주요 게임업체들이 정체된 미국 게임시장에서 돌파구를 찾기 위해 높은 성장세를 구가하는 중국 시장 공략에 나서고 있으며, 문화적 차이 극복을 위해 현지 업체와 제휴해 진출하는 경우가 많은 것으로 확인

미국 게임업체, 활황세인 중국 게임시장 공략에 박차

- ▶ 시장조사기관 엔피디그룹(NPD Group)에 따르면, 2012년 중국 게임시장 규모는 전년대비 35% 성장한 97억 달러로 높은 성장세를 구가
 - 이는 미국의 절반 수준이지만 미국 게임시장은 쇠퇴하고 있으며, 2012년 게임산업에 미국 소비자들이 지출한 총액은 207억 7,000만 달러로 전년대비 40억 달러 감소
 - 이에 미국의 주요 게임업체들은 막대한 성장 잠재력을 지닌 중국 게임시장 공략에 나서고 있는 상황

- ▶ 그러나 중국은 해외 업체들의 진입이 까다로운 시장으로, 특히 콘솔게임의 경우 중국 정부가 지난 13년간 콘솔 게임기의 중국 내 유통을 금지해왔음
 - 2013년 초 중국 정부가 콘솔게임 판매 금지령을 해제하는 방안을 검토 중이라는 보도가 있었으나 아직까지 실질적인 조치는 이루어지지 않음
 - 이로 인해 엑스박스(Xbox), 플레이스테이션(PlayStation), Wii 등 주요 콘솔 게임기를 대신해 중국에서는 텐센트(Tencent), 자이언트(Giant) 등에 의한 온라인게임이 높은 인기를 구가

- ▶ 현재 중국 콘솔 게임시장에서 가장 수익성이 좋은 비즈니스모델은 부분 유료화 게임으로, 이러한 게임들은 빠른 속도는 아니지만 꾸준히 성장세를 기록
 - 일례로 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)는 소셜게임 <The Sims: Tapped Out>으로 약 5,000만 달러의 매출을 기록했으며, 소니온라인엔터테인먼트(Sony Online Entertainment)는 자사의 모든 게임에 부분유료화를 도입해 수입이 급증
 - 북미 금융투자업체인 비엠오 캐피털 마켓(BMO Capital Markets)의 애드워드 윌리엄스(Edward Williams) 애널리스트는 서구 소비자들은 상점에서 돈을 주고 패키지 게임을 구입하지만 중국 소비자들은 무료 게임을 선호해 서구 게임업체들이 이들을 공략하기가 쉽지 않다고 분석

- ▶ 미국의 주요 게임업체들은 핵심 게임들을 중국에 보다 빠르게 보급하기 위해



현지 업체와 제휴하는 방식을 택하고 있으며, 더 많은 수익을 누리기 위해 단독 진출을 택하는 업체들도 있으나 실패의 위험은 큰 것으로 관측됨

- 미국 게임업체 테이크-투(Take-Two)는 텐센트와 제휴해 <NBA 2K Online>을 출시했으며, 액티비전(Activision)은 중국 게임업체 넷이즈(Netease)와 제휴해 <World of Warcraft>와 <Call of Duty>의 온라인 버전을 출시

중국 게임업체들도 서구 시장 진출 모색

- ▶ 한편 중국 게임업체들도 서구 게임시장 진출을 모색하고 있으며, 특히 텐센트가 가장 공격적인 전략을 취하고 있으나 아직까지는 뚜렷한 성과를 내지 못함
 - 텐센트는 지난 2012년 6월 <Gears of War>의 개발사인 에픽게임즈(Epic Games)의 지분 일부를 인수했으며 앞서 2011년에는 <League of Legends>의 개발사 라이엇게임즈(Riot Games)에 4억 달러를 투자
 - 그러나 텐센트는 이들의 게임보다는 에픽게임즈가 개발한 3차원 게임엔진인 언리얼 엔진과 같은 게임 기술에 더욱 높은 관심을 표명
- ▶ 업계 전문가들도 중국 게임업체들이 미국 시장에 기존의 게임 타이틀을 그대로 출시하는 것은 오히려 역효과가 날 것이라고 경계
 - 시장조사업체 엠케이엠파트너스(MKM Partners)의 에릭 핸들러(Eric Handler) 애널리스트는 "중국 업체들이 현지에서 50% 이상의 높은 마진을 누리고 있지만 훨씬 성숙한 미국 시장에서는 마진이 훨씬 적을 수밖에 없다"며, 중국 업체들이 미국에서 큰 입지를 차지하지는 못할 것이라고 전망

www.cnb.com



소니의 차세대 게임 콘솔, 중국 시장 선점 기대

지난 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국에서 열린 최대 게임쇼 E3 2013에서 마이크로소프트와 소니가 차세대 게임 콘솔을 공개한 가운데, 소니가 중고 게임 허용 및 낮은 가격 정책으로 중국 시장에서의 우위가 점쳐지고 있음

소니, 가격 경쟁력과 중고 게임 정책으로 마이크로소프트보다 우세

- ▶ 최근 미국에서 개최된 세계 최대 게임쇼 E3 2013에서 소니와 마이크로소프트가 각각 차세대 게임 콘솔로 대결한 가운데 소니의 우세가 점쳐지고 있음
 - 소니는 차세대 게임콘솔 플레이스테이션4(PlayStation4)의 가격을 마이크로소프트의 Xbox One 보다 100달러 낮게 책정해 가격적 우위를 점함
 - 소니는 또한 중고 게임 허용에 소극적이었던 마이크로소프트와는 대조적으로, 향후 플레이스테이션4의 중고 게임 판매를 전면 허용할 예정으로, 차세대 게임기 판매에 탄력을 받을 전망
- ▶ 중고 게임에 제재를 가하지 않겠다고 발표한 소니의 정책은 특히 중국 게임 이용자들에게 크게 어필할 수 있을 것으로 예상됨
 - 반면 Xbox One은 플레이스테이션4보다 비싼 가격과 게임 이용을 위해 온라인 접속 후 로그인을 해야 하는 번거로운 시스템 때문에 보급 확대에 난항을 겪을 전망
 - 콘솔게임 자체가 불법으로, 암시장이 활성화되어 있는 중국 콘솔 게임시장에서 소니의 중고 게임 허용 정책은 이용자 확대의 침범 역할을 할 전망
- ▶ 업계에서는 중국 시장에서 플레이스테이션4의 선전을 예상하는 한편 Xbox One은 고전을 면치 못할 것이라는 전망이 지배적
 - 중국의 주요 게임 포털인 넷이즈게임(Netease Games)은 차세대 게임 콘솔의 가격 공시를 예로 들며, Xbox One의 가격은 달러 표시인 반면 플레이스테이션4는 중국 위안화(RMB) 표기인 점을 지목
 - 넷이즈게임 내에서는 이미 소니측의 판매 마케팅이 활발하며, 플레이스테이션4에 대한 사용자 의견이 Xbox One 보다 3배나 많은 실정임
 - Xbox One에 대한 사용자 리뷰는 플레이스테이션4와 비교해 기능 및 가격 면에서 훨씬 못 미친다는 의견이 대부분을 차지하고 있으며, 특히 마이크로소프트의 중고 게임 정책은 원색적 비난을 산 바 있음



통계 중국 온라인게임 순위

[표 7] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 6. 10 ~ 2013. 6. 16)	바이두 (2013. 6. 28)	17173.com (2013. 6. 28)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (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)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
7	몽삼국(梦三国) (항주전흥)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	역전(逆战) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
10	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	블레이드&소울(剑灵) (텐센트)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 8] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 6. 10 ~ 2013. 6. 16)	바이두 (2013. 6. 28)	17173.com (2013. 6. 28)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	옥룡제천(御龙在天) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
3	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
4	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드&소울(剑灵) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)
6	헌원전기(轩辕传奇) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	마역(魔域) (91.com)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
8	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	두신전(斗战神) (텐센트)
9	마역(魔域) (91.com)	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	천년유혼(倩女幽魂2) (넷이즈)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	신무(神武) (다익망락)	대화서유2(大话西游2) (넷이즈)

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



통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Eternity Warriors 2 (Glu Games)	我叫MT Online (LOCOJOY)	疯狂猜图 (豪腾嘉科)
2	PopMonsters (dreamstar)	叮叮堂OL (Shanghai Morefun)	Clash of Clans (Supercell)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
3	Where's My Mickey? (Disney)	弹弹岛Online. (Jun deng)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Find Something (Funship Entertainment)
4	植物大战僵尸 (PopCap)	比武招亲 (qzyouai)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	恶魔宝藏 至尊版 (Beijing Kaixinren)	魔卡幻想 (iFree Studio)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
6	Temple Run: Oz (Disney)	名将无双(乱世天下) (Beijing Rekoo)	三国ONLINE(中国城) (com.digitalcloud)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
7	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	四国战记-寒水之刃 (Hao Zhou)	我叫MT Online(国际版) (LOCOJOY)	疯狂猜成语 (nimo studio)
8	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	开心水族箱 (Happy Elements)	三国来了 (RedAtoms)	Can You Escape (MobiGrow)
9	Sango Fight (Logic Ball)	Kungfu World Pro (TeamTop3)	神仙道 (PinIdea)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)
10	Where's My Water? (Disney)	疯狂猜图 (Hortor)	龙之力量 (com.digitalcloud)	节奏大师 腾讯游戏(枫影代发布) (枫影)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

'인터롭 도쿄 2013', 일본 SNS 미래 모색

최근 일본 동경에서 열린 일본의 대표적인 네트워크 기술 전시회 '인터롭 도쿄 2013'에서 동영상 서비스업체 니왕고, 소셜게임 플랫폼 사업자 그리, 모바일 메신저 운영업체 라인 등이 참여해 일본 SNS의 현황 및 미래에 대한 토론을 전개

일본 내 SNS, 매스미디어에 버금가는 매체로 부상

3. 지난 2012년 상반기에 일본 수상관저 앞에서 집중적으로 전개된 원전 반대 데모로, 6월 29일에는 15만 여명의 시민들이 참여하기도 함

4. '인터넷 선거운동 금지 해제'란 선거 기간 중 인터넷 이용을 금지한 법률을 개정하기 위한 일련의 활동, 이슈를 총칭. 2013년 5월 26일부터 공직선거법 개정안이 시행 중으로, 유권자 및 후보가 선거 기간 동안 인터넷 및 SNS를 통해 선거 관련 활동을 할 수 있게 됨

5. '니코니코'는 2012년 11월 29일 일본 내 10개 정당 당수들이 참여하는 토론회를 온라인 생중계해 이를 시청한 참가자 수 140만여명을 기록

- ▶ 2013년 6월 12일부터 14일까지 일본 동경의 국제 전시장인 마쿠하리멧세 (Makuhari Messe)에서 개최된 네트워크 기술 전시회 '인터롭 도쿄 2013(Interop Tokyo 2013)'에서 일본 최대 동영상 서비스 '니코니코(Niconico)'의 운영 업체 니왕고 (Niwango)를 비롯해 그리(GREE), 라인(LINE)의 주요 인사들이 SNS에 대해 토론
 - 이 행사에서는 '일본의 SNS는 어디를 향하고 있는가'라는 주제로 기초강연이 개최돼 니왕고, 소셜게임 플랫폼 사업자 그리, 일본 최대 모바일 메신저 '라인(LINE)'의 운영 업체 라인 등이 참여
 - 일본에서는 지난 2011년 동일본대지진을 계기로 SNS가 광범위하게 활용되어 온 가운데, 2012년 발생한 수상관저 앞 데모³⁾에서는 참가자의 80% 가량이 SNS를 통해 집결했으며 최근에는 '인터넷 선거운동 금지 해제⁴⁾'가 SNS의 동원력과 정보 전달력을 입증하는 화두로 주목을 받음
 - 니왕고의 스키모토 세이지(杉本誠司) 대표는 매스미디어의 외면을 받았던 동영상 서비스 '니코니코'가 2012년 중의원선거에 앞선 당수토론회⁵⁾를 개최하고 현재는 TV 프로그램의 뒷이야기를 다루는 연계 프로그램을 개발하는 등, 다수의 독자적인 기획으로 주요 매체로 부상했다고 언급
 - '니코니코'의 전체 가입자 수는 2013년 6월 12일 기준 약 3,306만 명이며 유료 회원은 198만 명으로 집계되고 있음
 - 그리의 CTO이자 개발본부장인 후지모토 마사키(藤本真樹)는 5년 전부터 매스미디어를 활용한 광고를 전개해왔다고 전하며 "TV 광고는 현재까지도 효과적이고, 매스미디어와 인터넷은 각각 할 수 있는게 다르기 때문에 이를 어떻게 연계하는가가 중요하다"고 언급
 - 그는 또한 "스마트폰이나 태블릿PC가 증가해 PC가 감소하고 있는 것은 분명한 일이며, 앞으로는 스마트 TV를 통해서도 인터넷 이용이 확산될 것이기 때문에 이러한 스마트



단말 대응이 필수적"이라고 강조

- 일본 및 해외를 합한 전체 회원 수가 1억 7,000만 명에 달하는 '라인' 운영업체 라인의 마사다 준(舩田淳) 간부는 "스마트폰은 PC, 피쳐폰의 뒤를 잇는 인터넷의 세번째 주자로, 어느 것이든 초기에 유행하는 것은 커뮤니케이션"이라고 말하면서, "스마트폰 시대에도 이러한 니즈는 변함이 없으며 '라인'의 지인 중심 커뮤니케이션 서비스가 이에 부응한 것"이라고 설명
- '라인'은 지난 2012년부터 단순 모바일 메신저에서 종합 플랫폼으로의 도약을 추진해 왔으며 게임, 만화 등 디지털 콘텐츠는 물론 기업 전용 공식 계정 및 중소기업의 점포 전용 계정인 'LINE@' 등을 통해 O2O 사업을 전개 중
- 마사다 준 간부는 "인터넷 서비스가 PC 기반에서 스마트폰으로 확장됨에 따라 온라인 뿐 아니라 오프라인과의 연계도 용이해져 진짜 O2O가 가능해졌다"며, "향후 모든 점포 및 상품에 '라인' 계정을 붙이고 싶다"고 강조

▶ 아울러 향후 SNS의 형태에 대한 담론이 이어진 가운데, 온라인과 현실 세계를 잇는 SNS의 역할 증대 및 다양한 SNS의 가능성에 대한 의견이 모아짐

- 니와고의 스키모토 세이지 대표는 '니코니코'에서 제공하는 정보 서비스인 '브로마가(ブロマガ)'를 지목하며, "SNS 내 정보가 뉴스소스로 활용되면서 SNS가 정보 발신원 역할을 할 것"이라며, "SNS와 뉴스의 위치가 역전되고 기존에는 별개의 세상이었던 인터넷과 현실 세계가 SNS에 의해 연결될 것"이라고 전망
- 그리의 후지모토 마사키 CTO는 "'라인'과 페이스북(Facebook)은 각각 이용자들끼리 나누는 대화 주제가 다르다"며, "온라인과 오프라인이 공존하거나 온라인만 있는 것 등 다양한 SNS가 병립하는 형태가 될 것"이라고 언급
- 그는 또한 인터넷 서비스를 제공하는 그리스를 통해 향후 커뮤니케이션 방식을 변화시킬 수 있는 작업을 하고 싶다고 밝힘
- 라인의 마사다 준 간부는 "커뮤니케이션이야말로 최고의 콘텐츠이자 SNS가 드디어 사회 인프라로 인식되기에 이르렀다"며, "'라인'의 수상관저 공식 계정을 통해 일본 정부가 북한의 미사일 발사 뉴스를 신속하게 전달했던 것처럼, 향후 '라인'을 오프라인과 연결된 세계적인 인프라로 만들어가겠다"고 다짐

japan.cnet.com



닌텐도, 최초의 부분 유료화 게임 타이틀 출시 예정

일본 콘솔게임 명가 닌텐도가 최근 개최된 E3에서 2014년 3월까지 자사 최초의 부분 유료화 게임 타이틀을 출시할 예정이라고 발표해 주목을 받음. 부분 유료화 게임은 <슈퍼마리오>나 <포켓몬스터> 시리즈와는 다른 타이틀이 될 전망

닌텐도의 부분 유료화 게임 타이틀 출시 계획에 이목이 집중

6. <New Super Luigi U>는 <슈퍼마리오> 시리즈의 주인공 마리오 대신에 마리오의 동생으로 알려져 있는 루이지가 주인공으로 등장하는 어드벤처 게임으로, <New Super Mario Bros. U>의 맵에 있는 전체 82개 게임 코스가 변형된 80여 개 게임 코스 등 새로운 게임 콘텐츠를 제공할 예정

▶ 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국 로스앤젤러스에서 개최된 세계 최대 게임쇼 E3에서 닌텐도가 2014년 3월 전까지 자사 최초의 부분 유료화 게임 타이틀을 출시할 예정이라고 발표

- 닌텐도는 고화질 게임콘솔 출시, 방대한 써드파티의 크로스플랫폼 게임 라인업 제공 등을 통해 온라인 서비스의 부진을 극복한 데 이어, 2013 회계연도 내에 부분 유료화 게임을 출시해 각광 받는 부분 유료화 게임시장의 수혜를 노릴 전망
- 닌텐도의 이와타 사토루(岩田聡) CEO는 E3에서 "닌텐도의 디지털 사업 확대를 위해 2013 회계연도에 새로운 유형의 콘텐츠 런칭을 준비 중"이라고 말하면서, "<New Super Luigi U>⁶⁾와 같은 게임 타이틀들과 함께 닌텐도 최초의 부분 유료화 게임을 출시할 예정"이라고 언급
- <New Super Luigi U>는 인기 콘솔게임 타이틀 <New Super Mario Bros. U>의 유료 추가 콘텐츠로, 80여 개 게임 코스를 제공할 전망
- 이에 따라 닌텐도가 2013 회계연도가 끝나는 2014년 3월까지의 부분 유료화 게임을 선보일 것으로 기대되고 있음

7. '슬립모드'는 게임기 상판을 닫으면 자동으로 휴면 상태로 전환되는 것으로, 전력 소비를 최소화하면서도 게이머들간 네트워크 신호 등을 자동 수신함

▶ 플랫폼은 계정 서비스를 준비 중

- 닌텐도측은 부분 유료화 게임 타이틀의 대응 플랫폼에 대해 밝히지 않음
- 게임 전문 애널리스트인 데이비드 김슨(David Gibson)은 부분 유료화 타이틀 출시 계획이 비록 이와타 사토루 대표의 Wii U 게임 언급 도중 나오긴 했지만, 적어도 <슈퍼마리오> 시리즈나 <포켓몬스터> 시리즈 타이틀은 아닐 것이라고 주장
- 이와타 사토루 대표는 이 외에도, 2013년 가을까지 신규 기능 업데이트를 통해 미국 및 유럽 대륙에 있는 수많은 와이파이(Wi-Fi) 접속 지점(AP)을 '엇갈림 통신 장소(Street Pass Stations)'로 바꿀 계획이라고 발표해 주목을 받음
- '엇갈림 통신'이란 게이머가 슬립모드⁷⁾ 상태인 3디에스(3DS) 등 게임기를 소지한 채 와이파이 접속지점에 가면 스쳐 지나가는 다른 게이머의 정보를 자동 수신해 다른 게이머와 게임 내 대결을 펼치거나 교류할 수 있는 기능
- 이번 업데이트는 게이머 2명이 상호 데이터를 교환하는 기존 방식과 달리, 서버를



경유해 '엇갈림 통신' 데이터를 송수신하는 기능이 추가되는 것으로, 3인 이상의 게이머가 순차적으로 데이터를 주고 받는 것이 가능해질 전망

- 이는 인구 밀도가 높은 일본과 달리 북미, 유럽 지역에서는 게이머들이 스쳐 지나갈 일 자체가 적어 '엇갈림 통신' 기능 이용이 활발하지 않은 점을 개선해 게이머간 교류를 활성화할 것으로 기대됨

www.escapistmagazine.com, www.inside-games.jp

[그림 8] <New Super Luigi U>의 홍보 웹페이지 이미지



출처: 닌텐도(www.nintendo.co.jp/wiiu/arsj/)



'국제 도쿄 장난감쇼 2013', 스마트폰 연동 장난감 주목

2013년 6월 일본 동경에서 열린 '국제 도쿄 장난감쇼 2013'에서 일본 및 해외 장난감업체들이 스마트폰과 연동되거나 최신 기술에 기반한 다양한 장난감 및 완구를 선보여 화제가 됨

'국제 도쿄 장난감쇼 2013', 최신 기술 기반 장난감 인기몰이

- ▶ 일본 최대 장난감·완구 행사인 '국제 도쿄 장난감쇼 2013(International Tokyo Toy Show 2013)'이 2013년 6월 13일부터 16일까지 일본 동경에서 개최되어 일본 및 해외 업체 148곳이 약 3만 5,000개의 상품을 출전해, 일반 공개된 이틀 간(15~16일) 관람객 수 약 14만 명을 기록
- ▶ 스마트폰 및 태블릿PC와 연동되는 장난감 및 최신 기술을 활용한 완구들이 예년 보다 눈에 띄게 증가
 - 장난감·완구업계 대표 기업 반다이(Bandai)가 선보인 스마트폰을 소재로 한 여야 전용 완구인 '두근두근 변신! 러블리코뮤(ドキドキ変身! ラブリーコミュニケーション)'의 경우, 화면을 터치하면 인기 애니메이션 '두근두근! 프리큐어'의 캐릭터 음성이 나오고 커뮤니케이션 및 미니 게임을 제공
 - 어린이용 캐릭터 티셔츠인 '넥스트펫츠!(NEXTPETS)'의 경우, 스마트폰이 티셔츠를 인식하면 스마트폰 화면 상에 '가면라이더' 등 인기 캐릭터가 출현해 함께 사진 촬영이 가능
 - 주요 장난감·완구업체인 타카라토미아츠(TakaraTommy A.R.T.S)는 스마트폰과 연동되는 저금통 '인생은행 for iPhone(人生銀行 for iPhone)'을 전시
 - '인생은행 for iPhone' 이용자는 저금통에 500엔 동전을 저금할 때마다 스마트폰에 표시되는 캐릭터가 발전하는 모습을 즐기거나 저금 상황을 그래프로 확인할 수 있음
 - 중소 장난감업체인 텐요(Tenyo)가 선보인 '디즈니 라스트원피스 직소퍼즐'은 스마트폰이나 태블릿PC로 완성된 퍼즐의 그림을 보면 화면 상에 불빛, 동영상, 특정 메시지 등이 보이는 장난감으로, 디지털과 아날로그를 결합하고 퍼즐을 완성한 뒤에도 재미를 준다는 점에서 호응을 얻음
- ▶ 모바일 단말과 연동되는 장난감 이외에도 최신 기술을 활용한 장난감 및 게임이 화제가 됨
 - 기체 중량이 11그램에 불과한 세계에서 가장 작은 적외선 제어 헬리콥터 '나노팔콘(ナノファルコン)'이 많은 주목을 받음



- 스마트폰게임 플랫폼 '부시모'를 운영하는 일본의 주요 TCG® 업체 부시로드(bushiroad) 또한 신작 스마트폰 TCG 타이틀 <전국 히어로슬래쉬배틀(全国ヒーロースラッシュバトル)>, <Buddy Fight> 등으로 인기를 끌
- 특히 <Buddy Fight>은 전 세계 초등학생을 겨냥한 보다 간편하고 직관적인 게임 시스템이 특징인 TCG로, 2014년에 일본 내 TV 애니메이션, 만화로도 동시에 전개될 예정
- <전국 히어로슬래쉬배틀>은 오는 6월 중 런칭 예정

8. TCG(Trading Card Game)는 카드 아이템을 수집, 조합하며 대결하는 일본의 대표적인 소셜게임 시스템으로, RPG, 어드벤처, 스포츠게임 등 다양한 장르와 융합 가능

www.sankeibiz.jp

[그림 9] '넥스트팻츠!'(상좌), '인생은행 for iPhone'(상우), '나노팔콘'(하좌), '디즈니 라스트원피스 직소퍼즐'(하우)의 이미지



출처: 각 사 홈페이지

[그림 10] <Buddy Fight> 홍보 웹 페이지의 이미지



출처: <Buddy Fight> 홍보 웹사이트(<http://fc-buddyfight.com/>)



참가형 수수께끼 게임 <리얼 탈출게임>, 오프라인 OSMU 제작 활발

최근 오프라인 공간에서의 수수께끼 게임으로 일본 및 해외에서 주목을 받고 있는 일본의 게임 이벤트 제작·운영업체인 스크랩이 자사의 <리얼 탈출게임(リアル脱出ゲーム)>이 영화 및 TV 드라마로 제작될 예정이라고 발표

9. 롯폰기힐즈(Roppongi Hills)는 일본 동경에 있는 복합문화공간으로, 고층빌딩인 '모리 타워'를 중심으로 유명 기업 및 각종 브랜드 숍이 입점해 있으며, 호텔, 미술관, 영화관, 17세기 일본식 정원 등으로 조성되어 있음

<리얼 탈출게임>, TV 드라마 및 영화로 제작 예정

▶ 오프라인 공간에서 참가자들이 주어진 힌트를 이용해 목표를 달성하는 '참가형 수수께끼 게임'을 운영하는 일본의 게임 이벤트 제작업체 스크랩(SCRAP)이 최근 일본 및 해외에서 주목을 받고 있는 가운데, 이 게임의 일종인 <리얼 탈출게임>이 TV 드라마 및 영화로 제작될 예정

- <리얼 탈출게임>은 지난 2004년 출시된 무료 온라인게임인 <크림존룸(クリームゾールーム)>이 시초로, 폭발적 인기를 얻어온 <탈출게임>의 포맷을 현실 세계로 그대로 가져온 체험형 엔터테인먼트
- <리얼 탈출게임>은 스크랩의 상설 이벤트 공간은 물론 아파트 호실, 폐교, 폐업한 병원, 도쿄돔, 롯폰기힐즈⁹⁾ 등 다양한 장소에서 진행되고 있으며, 일본뿐 아니라 상해, 싱가포르, 샌프란시스코 등 해외 지역 참가자들 사이에서도 큰 호응을 얻음

▶ 스크랩은 2013년 6월 14일, <리얼 탈출게임>이 TV 드라마 '리얼 탈출게임 밀실 미소녀(リアル脱出ゲーム 密室美少女)'로 제작되어 2013년 7월 20일부터 일본의 주요 지상파 중 하나인 TV Tokyo에서 방영될 계획이라고 발표

- 이 드라마는 매주 토요일 새벽 12시 50분부터 약 30분 동안 제공될 예정으로, 탈출 성공률이 1%인 고난이도의 수수께끼가 매주 새로이 출제되고 밀실에 갇힌 등장인물 5명이 이를 해결하는 내용의 시추에이션 드라마임
- 시청자들은 인터넷으로 수수께끼 해결에 도전할 수 있으며 정답자는 매주 공식 웹사이트에서 랭킹으로 표시될 예정

▶ <리얼 탈출게임>는 또한 영화 '마담 마멀레이드의 이상한 수수께끼 출제편(マダム・マーメレードの異常な謎 出題編)'이라는 제목으로 2013년 10월 25일 개봉하고, 이어서 11월에 속편인 '마담 마멀레이드의 이상한 수수께끼 해답편(マダム・マーメレードの異常な謎 解答編)'으로 개봉 예정



- 이 영화는 관객 스스로가 수수께끼를 해결하는 참가형 영화, 일명 '수수께끼 풀기 시네마 (ナゾトキシネマ)'로, 관객들은 10월 25일 영화관에서 관람 후 제한 시간 10분 내에 용지에 정답을 기입해 제출하는 방식으로 진행될 예정
- 수수께끼의 정답은 11월 개봉 예정인 속편 영화에서 밝혀질 예정으로, 정답자 중 선착순 100명의 이름을 속편 엔딩롤에 올라갈 전망
- 스크랩은 영화의 출연진 및 스토리는 추후 공개할 계획
- 스크랩의 카토 타카오(加藤隆生) 대표는 "어린 시절 영화를 보면서 스크린 속 화려한 인물에게 몰입한 후 영화관을 나설 때, 갑작스럽게 마주하는 현실 속 평범한 일상에 풀이 죽은 적이 있었다"며, "영화 속 인물과 동일한 조건으로 수수께끼를 풀거나 영화 밖 세상을 지금보다 재밌게 만드는 영화를 만들고 싶었고, 일상을 이야기 속 세계로 탈바꿈시키는 영화가 되길 바란다"고 강조

www.oricon.co.jp

[그림 11] 영화 '마담 마멀레이드의 이상한 수수께끼 출제편' 관련 이미지



출처: 오리콘 스타일(<http://www.oricon.co.jp>)



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 10] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 17 ~ 2013. 6. 23)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	39,230	-9.8%	11,710,715
	2	플레이스테이션 비타	소니	13,307	19.0%	1,608,058
	3	플레이스테이션3	소니	9,899	-7.7%	9,350,646
	4	플레이스테이션 포터블	소니	5,091	-13.0%	19,778,256
	5	위 유	닌텐도	4,716	-15.1%	952,532
	6	위	닌텐도	1,238	-7.5%	12,726,108
	7	엑스박스360	마이크로소프트	233	-24.1%	1,642,861
	8	DS	닌텐도	43	-6.5%	32,982,174
소프트웨어	1	The Last of Us (PS3)	유로코엔터테인먼트	122,349	신규	122,349
	2	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	40,856	-59.8%	142,578
	3	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	33,229	-20.0%	1,168,421
	4	Hyperdimension Idol Neptunia PP (PSV)	컴파일하트	27,701	신규	27,701
	5	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	12,610	-12.0%	3,400,622
	6	Kuma-Tomo (3DS)	남코반다이	12,290	신규	12,290
	7	Luigi's Mansion 2 (3DS)	닌텐도	11,551	-19.1%	801,706
	8	Storm Lover 2nd (PSP)	디3퍼블리셔	10,491	신규	10,491
	9	Sayonara Umihara Kawase (3DS)	아가츠다엔터테인먼트	10,474	신규	10,474
	10	Ro-Kyu-Bu! Lost Secret (PSP)	카도카와쇼텐	9,972	신규	9,972

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 11] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	大空へくたール農園 (Kairosoft)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	コンフェッション・ラブ (Rhino Studio)	地球規模的級カノジョ (Level-5)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
3	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	三国志乱舞 (SQUARE ENIX)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	押忍! 番長2 (ディービー)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
4	Sonic the Hedgehog (SEGA)	Guilty Dragon (NamcoBandai Games)	ドラゴンリーグX (Asobism)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	LINE POP (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	南国育ち1st vacation (CommSeed)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	LINE WIND runner (Naver Japan)	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)
6	パチスロの拳 転社の章 (Sammy NetWorks)	ドラゴンストライク (Grenge)	LINE PLAY (Naver Japan)	パチスロ 甲賀忍法帖 (コバカモエンターテインメント)	潮田超マダカシゲム (yunayuna apps)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
7	パチスロ 吉宗 (DP CORPORATION)	KAMENRIDERS: REBELLION!! (NamcoBandai)	KAMENRIDERS: REBELLION!! (NamcoBandai)	ONE PIECE ONLINE (NAMCOBANDAIGAMES)	LINE Touch Touch (LINE Corporation)	クイズ魔杖と魔杖 (COLOPL)
8	TETRIS® (Electronic Arts)	エースのアンダーランド (CyberAgent)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	ForbiddenEgg (面白革命capsule+)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
9	Werewolf SP (KAZUHISA SUZUKI)	アレオウさんヒキズ (COCOSOLA)	GUNDAM AEWAFS (NamcoBandai Games)	CyberDefendas (SQUAREENIX)	ぶよぶよ!!クエスト (SEGA)	LINE PLAY (LINE Corporation)
10	パチスロ 甲賀忍法帖 II (ARUZE MEDIA.NET)	The Lord of JAPAN (CyberAgent)	関ヶ原薙義 (D2C)	激パチスロ 絶対種激 (ドラス)	スクラッチdeクーポン (日本マクドナルド)	仮面ライダーダイダウト! (NamcoBandai Games)

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



기타 아시아 게임시장 동향

호주의 예술적 게임 <Wander>의 잠재력 확인

선정성을 배제한 예술 기반 온라인게임 <Wander>가 2013년 7월 개최될 호주의 게임 컨퍼런스 '팍스 오스트레일리아'에서 공개 예정인 가운데, 알파 테스트에 참여한 게이머들로 새로운 시장 개척의 가능성을 인정 받고 있음

비폭력·비경쟁의 예술적 게임 <Wander>, 비주류 게이머층 공략

- ▶ 2013년 7월 19일 호주에서 개최될 예정인 게임 컨퍼런스 '팍스 오스트레일리아 (PAX Australia)'에서 선정성이 전혀 없는 예술 기반의 온라인게임 <Wander>가 공개될 예정
 - 호주 멜버른에서 활동하는 게임 개발자 로키 데이비슨(Loki Davison)이 개발한 게임 <Wander>는 전투와 경쟁이 전혀 없는 협력 중심의 온라인게임으로, 기존 게임들과 확연한 차이를 보임
 - <Wander>는 이용자에게 다양한 종류의 아바타를 통해 다른 이용자와 소통하며 게임 내 세상을 탐험하는 경험을 제공
- ▶ <Wander>는 컴퓨터 과학자 출신의 개발자이자 투자자인 데이비슨과 20여 명의 재능 기부자들에 의해 제작됨
 - 데이비슨이 대부분의 코딩을 담당한 가운데 모형 제작자, 레벨 디자이너, 3D 배경 전문가, 동영상 제작자, 텍스처 전문가, 사운드 전문가 등 20여 명이 무료로 작업 참여
- ▶ 현재 <Wander>를 체험하며 다양한 의견을 개진 중인 약 1,500명의 알파 테스터 집단은 매우 독특한 인구통계학적 특성을 보여, 게임 개발자들에게 새로운 시장 개척의 가능성을 제시
 - 데이비슨은 "알파 테스터의 대부분이 여성, 50대 이상, 하트코어 게이머로 나타나고 있으며, 커플로 참여하고 있다는 점이 놀랍다"며, <Wander>가 비주류 소비자들에게 환영받고 있다고 분석
 - 또한, 다수의 남성 테스터들은 정신적인 충격이나 직장에서의 스트레스를 경험한 후 이 게임을 찾는 경향을 보이고 있음



- 데이비슨은 "테스터들은 게임 개발자들의 기존 생각과 달리 <Wander>에서 전혀 새로운 것을 기대하고 있다"며, 테스터들이 가장 먼저 제안한 의견이 다른 이용자의 캐릭터를 얻을 수 있게 만들어 달라라는 것이었다고 놀라움을 표명

동종 게임보다 대중성 확보...<World of Warcraft> 성공 재연 기대

- ▶ 최근 예술성이 강조되고 폭력성이 배제된 게임들이 종종 개발되고 있지만, <Wander>는 여타 게임들보다는 대중성을 가미하기 위해 노력한 점이 특징
 - 데이비슨은 "<Wander>는 인기 콘솔게임 <Halo>처럼 막대한 자본이 투입된 대작은 아니지만, 인디 게임이라고 하기에는 대중성도 적지 않다"고 주장
- ▶ 데이비슨은 '팍스 오스트레일리아'에서 처음으로 <Wander>를 공개한 후 앞으로 가능한 많은 이용자들에게 다가갈 수 있도록 노력할 계획
 - 데이비슨은 맥, 리눅스, PC에서 이용 가능한 <Wander>를 세계 최대 온라인게임 유통 사이트인 스팀(Steam)에서 제공하는 것이 목표라고 언급
 - 그는 또한 이미 <Wander>의 새로운 행성과 레벨 개발 계획을 구상했다고 전하면서, "<Wander>가 유명 온라인게임 <EVE>나 <World of Warcraft>처럼 세계적인 사랑을 받는 게임이 되기를 희망한다"고 게임 출시를 앞둔 소감을 밝힘

www.startupsmart.com.au

[그림 12] <Wander>의 스크린샷



출처: 원더더게임(www.wanderthegame.com)



캄보디아 모바일게임 <Asva The Monkey> 호평

캄보디아의 모바일 시장이 급성장하면서 모바일게임 또한 동반 성장 양상을 나타내고 있는 가운데, 캄보디아 최초의 게임 개발자가 선보인 모바일게임 <Asva The Monkey>가 기대 이상의 흥행을 거두고 있어 화제

<Asva The Monkey>, 캄보디아의 모바일게임 개발 역량 입증

- ▶ 최근 캄보디아의 3G 단말 이용자 수가 3,500만 명을 돌파할 정도로 모바일 시장이 팽창하면서 모바일게임 역시 급격한 성장세를 구가
 - 시장조사업체인 비즈니스 모니터 인터내셔널(Business Monitor International)는 최근 캄보디아가 아태지역 국가 중 통신 부문 17위를 기록했다고 밝힘
 - 캄보디아의 모바일 시장은 지난 몇 년간 사업자 수가 눈에 띄게 증가하며 유선 전화 시장을 앞질렀으며, 통화료 선불 상품이 주를 이루는 것으로 나타남
 - 농어촌 지역의 모바일 이용 확산과 모바일 인터넷 서비스 요금 하락도 모바일 시장 확대에 기여한 것으로 분석

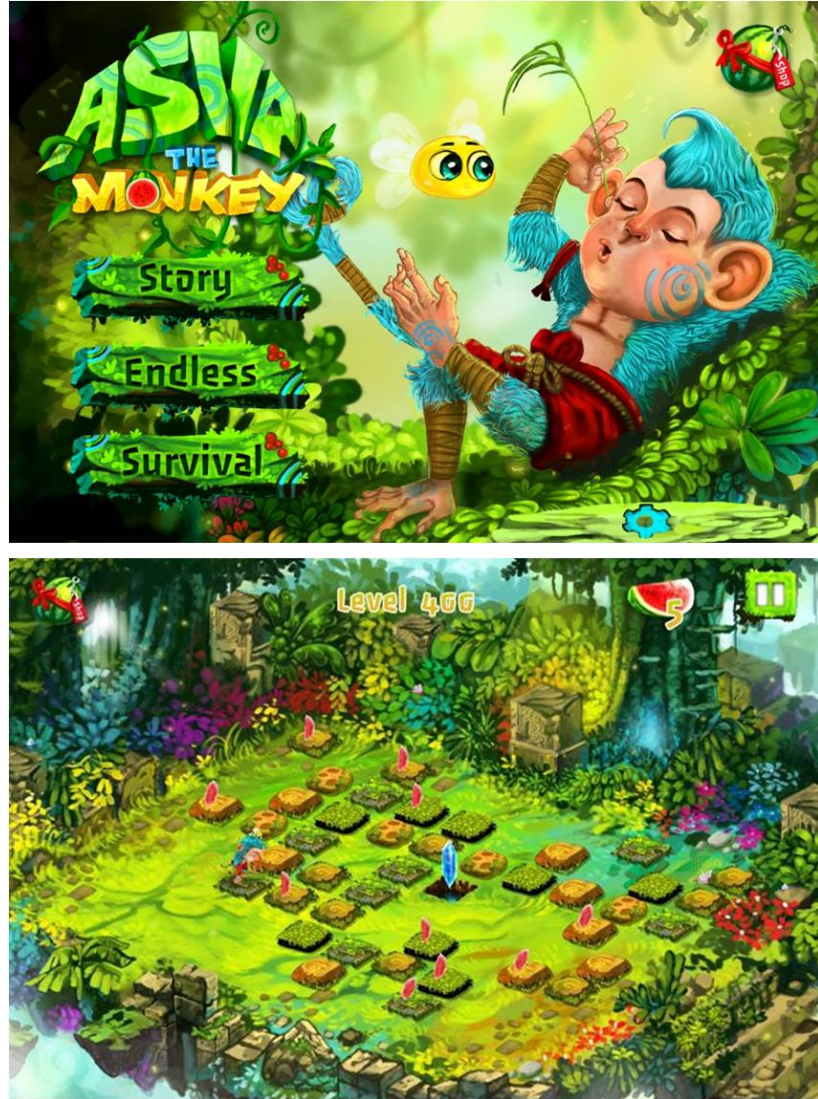
- ▶ 캄보디아 최초의 게임 개발자인 이어 우이(Ear Uy)와 그가 이끄는 팀인 오스자(Osja)는 지난 2012년 11월 30일 iOS와 안드로이드 단말에서 이용 가능한 퍼즐게임 <Asva The Monkey>를 출시
 - 이 게임은 '스토리 모드', '무한(Endless) 모드', '서바이벌 모드'로 구성
 - 게이머는 '스토리 모드'에서 '폭포(Waterfall)', '얼음나라(Iceland)' 등 다양한 공간을 이동하며 난이도별로 각종 미션을 해결해야 하며 앞, 좌, 우의 세 가지 방향키만으로 모든 게임 스테이지를 통과해야 하는 방식
 - '무한 모드'에서는 총 5번의 기회가 주어지며, '서바이벌 모드'에서는 게이머가 단 한 번의 기회로 최대한 많은 미션을 완료해야 하는 내용

- ▶ <Asva The Monkey>는 캄보디아 이외에 브라질, 미국, 중국 등지에서 선전하며 출시 후 6개월 만에 13만 건의 다운로드를 기록
 - 게임은 현재 영어로만 서비스되고 있지만, 곧 캄보디아의 모국어인 크메르(khmer)어 버전도 출시될 예정

geeksincambodia.com, geeksincambodia.com



[그림 13] <Asva The Monkey> 관련 이미지



출처: 오스자 스튜디오(osjastudio.com/)



일렉트로닉아츠 남아공 지사 구조조정 단행

일렉트로닉아츠가 신기술과 모바일 부문에 집중하기 위해 전체 사업 부문을 대상으로 대대적인 구조 조정을 진행 중인 것으로 알려진 가운데, 남아공 지사의 경우 사무소는 폐쇄하지만 사업 자체는 그대로 운영할 예정이라고 발표

일렉트로닉아츠, 남아공 사무소 철수 후 외주 통해 배급 예정

- ▶ 일렉트로닉아츠의 남아프리카공화국 지사(Electronic Arts South Africa)가 본사의 사업 구조 조정으로 인해 현지 사무소를 철수할 예정인 것으로 알려짐
 - 일렉트로닉아츠 영국 지사의 한 관계자는 "최근 일렉트로닉아츠는 신기술과 모바일 부문을 제외한 모든 사업 부문을 대상으로 대대적인 구조 조정을 진행 중"이라고 언급
 - 일렉트로닉아츠 남아공 지사의 랄프 스피크스(Ralph Spinks) 마케팅 총괄 및 그랜트 올리버(Grant Oliver) 영업 총괄은 남아공 최고의 게임 전문 웹사이트인 마이게이밍(MyGaming)과의 인터뷰에서, 사무소는 폐쇄되지만 일렉트로닉아츠의 사업은 변함 없이 진행될 것이라고 밝힘
 - 올리버 영업 총괄은 "소비자들이 앞으로도 일렉트로닉아츠의 뛰어난 게임과 서비스를 받을 수 있다는 것은 장담할 수 있다"며, "하지만 일부 직원들이 조직 개편 대상이 되는 것을 막을 수는 없었다"며 안타까움을 표출

- ▶ 향후 남아공 내 일렉트로닉아츠의 게임 배급은 아타리(Atari), 코흐미디어(Koch Media), 505게임즈(505 Games) 등의 배급을 맡은 바 있는 에이펙스인터랙티브(Apex Interactive)가 전담할 예정
 - 에이펙스인터랙티브는 남아공 지역의 글로벌 게임 배급을 견인해온 퍼블리셔로, 다양한 콘솔게임 타이틀 및 게임 주변기기 등을 배포해옴
 - 일렉트로닉아츠 본사의 한 관계자는 "일부 지사에서 노동력을 감축하게 된 것은 어려운 결정이었다"며, "이번 구조 조정은 보다 우수한 게임을 개발해 소비자들에게 일렉트로닉아츠의 가치를 알리기 위해서는 필요한 변화"라고 설명

mygaming.co.za



대만 게임업체 기가미디어의 기업 혁신 전략

대만 타이페이에 본사를 둔 게임업체 기가미디어(GigaMedia)가 최근 온라인게임 분야에 초점을 둔 새로운 기업 내부 혁신 전략이 긍정적인 초기 성과를 가져왔다고 발표함

기가미디어, 내부 혁신 전략으로 초기 성과 공개

- ▶ 대만의 게임업체 기가미디어는 지난 2013년 5월, 온라인게임으로의 사업 구조 개편을 위한 기업 내부 혁신 전략을 수립
 - 기가미디어는 대만, 홍콩 등에서 웹게임 및 모바일 게임사업을 전개해온 게임 개발 업체로, 최근 들어 온라인게임 및 클라우드 기술에 주력
 - 기가미디어의 혁신 전략은 캐주얼게임 및 자기 개발 게임(self-developed game) 개발, 내부 구조 조정, 전략적 제휴 등 3단계로 구성

- ▶ 기가미디어의 콜린 황(Collin Hwang) CEO는 2013년 6월 10일, 혁신 전략에 입각한 사업 구조 조정이 경영상의 성과로 나타나기 시작했다고 언급
 - 콜린 황 CEO에 따르면, 내부 혁신 전략 가동 한 달 여 만에 기가미디어가 운영하는 아시아 최대 캐주얼게임 포털인 '펀타운(FunTown)'을 중심으로 성과가 나타나고 있음
 - 또한 콜린 황 CEO는 "최근 마작(MahJong) 개발팀이 단 26일만에 개발을 끝내고 제품 업데이트에 착수했으며, 카지노 게임 개발 계획 또한 곧 마무리될 예정"이라고 밝힘
 - 한편, 기업 내부 구조 조정과 관련해 기가미디어의 새로운 COO로 임명된 로날드 호(Ronald Ho)는 구조조정 시행 결과 각 팀들이 이윤을 내기 시작했다고 언급
 - 콜린 황은 "COO와 공통된 시각을 공유하고 있으며, 대중국 펀드의 캐주얼게임 분야에서 2013년 내에 주어진 기회를 자본화할 수 있기를 기대한다"고 언급
 - 기가미디어는 2013년 4월 펀타운의 온라인게임 사업 부문 CEO로 콜린 황을 임명했으며, 로날드 호를 회사의 새로운 전략팀에 합류하도록 해 온라인게임 기반 확장에 박차를 가하고 있음

www.prnewswire.com



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Strike Wars (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Logo Quiz - English (Mangoo Games)	Clash of Clans (Supercell)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Flying Whimble (Elnora English)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Mickey? (Disney)	Escape If You Can (Kaarel Kirsipuu)	Slots - Pharaoh's Way (CEFRMO MEDIA)
4	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Logo Quiz - English (Mangoo Games)	Poker by Zynga (Zynga)	Icebreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars)	Candy Crush Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
5	Temple Run: Brave (Disney)	Trucker Parking 3D (Tapinator)	Contract Killer 2 (Glu Games)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Strike Wars (Mediocre AB)	Modern War (Funzio)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	Strike Wars (Mediocre AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Monsters University (Disney)	Spot Color Match (Daniel Elliott)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Escape If You Can (Kaarel Kirsipuu)	三国志ONLINE (com.digitalcloud)	Where's My Mickey? (Disney)	FunRun-Mulder Pace (dirtyBit)	Modern War (Funzio)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Monsters University (Disney)	神魔之塔 (Mad Head)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Strike Wars (Mediocre AB)	Kingdom Age (Funzio)
5	Where's My Mickey? (Disney)	Logo Quiz - English (Mangoo Games)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Monsters University (Disney)	MARVEL War of Heroes (Morage)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	ShotZombie (capsule+)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Mickey? (Disney)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Clash of Clans (Supercell)	イカダの勇者 (KONAMI)	Titan Evolution Party (Lionbird)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Monsters University (Disney)	Strike Wars (Mediocre AB)	Hay Day (Supercell)	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	LINE I Love Coffee (NAVER Japan)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Monsters University (Disney)	LINE I Love Coffee (NAVER Japan)	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	武神聯盟 (337TECHNOLOGY)	百萬亞瑟王 (Gamonster)
5	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Flying Whimble (Elnora English)	LINE PLAY (NAVER Japan)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	秦姬 (EFUN COMPANY)	三国志ONLINE (com.digitalcloud)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Subway Surfers (Kiloo)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	4D Waterfall Lie Wallpaper (Galaxy King 1258)	Age of Empire (Silent Ocean)	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Can You Escape (MobiGrow)	Slot City (Dragonplay)
4	Where's My Water? (Disney)	Subway Train Surf (Best Games for Kids)	Zynga Poker (Zynga)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Guess The Brand (bubble quiz games)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	MARVEL Action Boss (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (Mobage)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (Mobage)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	FunFun-MultiplayerFace (dirtyBit)	Slotomania (Playtika)
4	Where's My Mickey? (Disney)	瘋狂猜成語 (nimo studio)	神魔之塔 (Mad Head)	Where's My Water? (Disney)	Can You Escape (MobiGrow)	Transformers Legends (Mobage)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	Slotomania (Playtika)	Where's My Mickey? (Disney)	Monsters U: Catch Archie (Disney)	Ayakashii Ghost Guild (Zynga)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Blood Brothers (Mobage)	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)	Candy Crush Saga (King.com)	CHAOS RINGS II (SQUARE ENIX)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	MobCPPingGame-Free (MoreApps)	Top Eleven (Nordeus)	パワフル野球王2013WBC (KONAMI)	Candy Crush Saga (King.com)	Ayakashii Ghost Guild (Zynga)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Pou (Zakeh)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	PushZombie (面白革命capsule+)	我叫MT繁體版 (EFUN)
5	Monsters University (Disney)	Onet (Gafan Software Center)	LINE POP (LINE Corporation)	Where's My Water? (Disney)	Monsters U: Catch Archie (Disney)	百萬亞瑟王 (Mobimon)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 게임업계, 여성 주도 게임에 대한 인식 전환 필요
- 독일 모바일 플랫폼 애플프트, 글로벌 확장 가속화
- <Tom Clancy's Ghost Recon> 영화화 확정
- 유비소프트, Xbox One의 중고 게임 판매 찬성
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





게임업계, 여성 주도 게임에 대한 인식 전환 필요

오늘날 여성 캐릭터가 주인공인 게임들은 업계로부터 홀대를 받고 있으나, 게임 전문가들에 따르면 개발사들이 적극적으로 여성 주도 게임을 제작해야 하며, 이러한 여성 주도 게임을 제작하는 것이 사업적 측면에서도 현명한 결정임

게임 전문가들, 여성 주도 게임 제작 적극 권유

- ▶ 대중문화 비평가인 아니타 사키시안(Anita Sarkeesian)이 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국 로스앤젤러스에서 개최된 세계 최대 게임쇼 2013 E3에서 소개된 게임들 가운데 여성 캐릭터가 주인공인 게임이 하나도 없음을 비판
 - 대중문화 비평가이자 페미니즘 블로그 '페미니스트프리퀀시닷컴(www.feministfrequency.com)' 운영자인 사키시안은 E3 2013에 참석 후 트위터로 여성이 주인공인 게임이 하나도 없음을 비판하는 글을 게재
 - 사키시안의 이러한 트윗에 대해 게이머들 다수가 동조를 하는 것이 아니라 오히려 욕설이 섞인 비난으로 응답
- ▶ 여자가 주인공인 게임의 판매가 부진하다는 점이 여성 캐릭터가 주인공인 경우가 적은 가장 큰 원인으로 꼽힘
 - 콘솔게임 전문 시장조사업체인 이이더(EEDAR)에 따르면, 성별이 구분된 주인공이 등장하는 669개의 게임 중 오직 24개의 게임만이 여성 캐릭터가 단독 주인공으로 등장하며, 이러한 게임들은 타 게임에 비해 판매가 부진
 - 여성이 주인공인 게임들이 받는 마케팅 예산 또한 남성이 주인공인 게임이 할당 받는 마케팅 예산의 40%에 그침
 - 적은 마케팅 예산은 판매량 저조로 이어지고, 판매량 저조는 다시 적은 마케팅 예산으로 이어지는 악순환을 생성
- ▶ 게임 전문가들에 따르면 여성 주도 게임을 제작하는 일은 위험한 사업 결정이 아니라 경제적으로 현명한 선택
 - 사키시안은 "콘솔게임에서 멋진 여성 캐릭터를 창조하는 일은 복잡한 과정이지만 궁극적으로는 게임 개발자들이 위험을 감수하고, 기존의 틀을 답습하는 방식에서 벗어나야 할 것"이라고 지적
 - 사키시안은 또한 "게이머가 남성이라고 해서 여성 캐릭터와 연계하지 못한다는 생각은 어리석고 근시안적"이라고 비판하면서 <Game of Throne>이나 <Tomb Raider>와 같이 멋진 여성 캐릭터를 앞세워서 큰 성공을 거둔 게임들도 있음을 강조



- 여성 주도 게임인 <Lara Croft Reboot>, <Mirror's Edge>를 성공으로 이끈 게임 시나리오 작가 리한나 프래쳇(Rhianna Pratchett) 역시 게임 개발자들이 변화해야 한다는 점에 동의하면서, 여성 주도 게임을 제작하는 일은 사업적으로도 현명한 선택임을 강조
 - 시카고에 거점을 둔 독립 게임 디자인 스튜디오인 시니스터 디자인(Sinister Design)의 창립자 크레이그 스텐(Craig Stern)에 따르면, 남성들 만큼이나 여성들도 게임업계에서 중요한 부분을 차지하지만, 주연으로 여성 캐릭터가 등장하는 경우가 소수에 불과
- ▶ 그럼에도 불구하고 여성 캐릭터를 전면에 내세운 콘솔게임 타이틀 <Remember Me>와 <Mirror's Edge>가 기대작으로 주목을 받는 중
- 강력한 여자 주인공인 닐린(Nillin)이 등장하는 액션 어드벤처게임 <Remember Me>는 2013년 6월 발매되며, 여자 주인공 페이스(Faith)가 등장하는 액션 어드벤처 게임 <Mirror's Edge 2> 또한 발매 준비 중

www.guardian.co.uk



독일 모바일 플랫폼 앱리프트, 글로벌 확장 가속화

독일 소재 모바일게임 마케팅 플랫폼 업체 앱리프트(AppLift)가 벤처 캐피탈 및 성장 주식 기업 프라임 벤처스(Prime Ventures)로부터 1,300만 달러를 조달해 동사 마케팅 및 수익화 플랫폼에 대한 투자 등 글로벌 확장을 도모하고 있음

10. 히트폭스 그룹은 독일 베를린에 본사를 두고 모바일 및 온라인게임 유통 시장에서 기업 설립 및 매입 등 '인큐베이터' 사업을 전개하는 기업임. 5개 대륙에 25개의 사무소를 두고 약 1만 5,000여 명의 직원을 두고 있음

앱리프트, 벤처 자금 조달 및 전문가 채용으로 글로벌 사업 확장

- ▶ 독일의 모바일게임 마케팅 플랫폼 사업자 앱리프트(AppLift)가 글로벌 확장을 위해 1,300만 달러의 벤처 캐피탈을 조성
 - 히트폭스 그룹(HitFox Group)¹⁰⁾의 카야 타너(Kaya Taner)와 팀 코헬라(Tim Koschella)가 설립하고 독일 베를린에 본사를 둔 모바일게임 마케팅 플랫폼 업체 앱리프트는 킹닷컴, 우가, 카밤과 같은 80여 개 모바일게임 퍼블리셔와 파트너십을 맺고 월 100만 건의 인스톨을 제공하고 있음
 - 히트폭스 그룹은 앱리프트가 시장에 진입할 수 있도록 상당한 초기 지원을 제공했으며, 현재 앱리프트는 프라임 벤처스의 자금 조달에 힘입어 국제적 입지를 확장하고 강화하는데 만전을 기하고 있음
- ▶ 앱리프트는 또한 아태지역의 모바일 게임시장 공략을 위해 히트폭스 그룹과 다양한 노력을 전개하고 있음
 - 히트폭스 그룹의 창업자인 배커스(Beckers)는 "현재 모바일 게임시장은 기존의 온라인 게임시장보다 발전 속도가 2~3배 빠르다"고 말하면서, 모바일 게임시장에 빠르게 진입해 성공하고자 하는 강력한 의지를 표명
 - 히트폭스 그룹은 특히 중국, 일본, 싱가포르 시장 공략을 위해 한국에 지사를 설립하는 등 공격적인 시장 확장 의지를 보이고 있음
- ▶ 독일 중앙정부가 운영하고 있는 무역 및 투자진흥기관(Germany Trade and Invest)은 자국 게임업체의 해외 진출 및 수익 다각화를 위해 독일 지역에 다수의 게임 클러스터를 형성하고 있음
 - 독일에서 가장 유명한 게임 클러스트는 함부르크에 있는 'gemecity: Bamberg'이며, 이외에도 하노버의 'nordmedia', 베를린의 'Medienboard', 뒤셀도르프의 'medien.nrw' 등이 있음

www.forbes.com



<Tom Clancy's Ghost Recon> 영화화 확정

영화 <트랜스포머> 시리즈로 유명한 마이클 베이 감독이 향후 유비소프트의 <Tom Clancy's Ghost Recon>을 영화화하는 작업에 참여할 예정이며, 유비소프트 역시 게임 판권의 단순 판매가 아니라 영화화에 적극적으로 개입할 계획

유비소프트의 성공작, 할리우드 영화로 제작 결정

- ▶ 마이클 베이(Michael Bay) 감독이 프랑스 게임 퍼블리셔 유비소프트(Ubisoft)의 <Tom Clancy's Ghost Recon>을 영화화하는 작업에 참여할 예정
 - 마이클 베이 감독은 이전에도 디즈니, 소니, 드림웍스, 파라마운트와 같은 영화사와 함께 작업한 이력이 있으며, 이번 <Tom Clancy's Ghost Recon> 영화화 작업은 워너 브라더스(Warner Bros.)와 함께 진행할 예정
 - <Tom Clancy's Ghost Recon>은 미 육군특수부대의 가상 부대를 배경으로 하며, 게임에서 가상 부대는 미국 대통령의 사병으로 활약하며 적군에 침투해 진압한다는 설정
 - 유비소프트측은 마이클 베이 감독이 액션 영화의 거장이기 때문에 함께 작업하기를 희망했다고 밝힘

- ▶ 유비소프트는 단순히 게임 판권을 영화사에 판매하는 것이 아니라, 영화화에 더욱 적극적으로 개입할 계획
 - 유비소프트는 게임을 영화화하는 과정에서 게임의 핵심은 잘 유지하되 기존의 게임과는 다른 스토리를 담고자 함
 - 유비소프트 모션 픽처스(Ubisoft Motion Pictures)의 사장인 바로네(Baronnet)는 "유비소프트 모션 픽처스를 설립했을 때 우리는 프랜차이즈의 창조성을 유지하고 싶었다"며, "주류 영화를 제작하는 것이 아니라 우리 게임의 핵심을 지켜나갈 수 있는 영화를 만들고 싶었다"고 강조

- ▶ 유비소프트는 현재 단편 실사 예고편을 제작해 놓은 상태이며, 영화화 작업에 참여할 시나리오 작가를 물색 중
 - 현재 '고스트 리콘 알파(Ghost Recon Alpha)'라는 제목의 단편 실사 예고편이 제작된 상태로, 프랑스 영화감독인 프랑수아 알로(Francois Alaux)와 에르베 드 그레시(Herve De Crecy)가 감독하고 할리우드의 영화감독 리들리 스콧(Ridley Scott)이 예고편을 제작
 - 유비소프트는 영화화 작업을 위해 시나리오 작가들과도 접촉 중이며 2013년 6월 안에 작가를 섭외해 7월부터 작업에 돌입할 계획



[그림 14] <Tom Clancy's Ghost Recon>의 이미지



출처: 유비소프트(www.ubi.com/)



유비소프트, Xbox One의 중고 게임 판매 찬성

유비소프트가 최근 차세대 게임콘솔 Xbox One의 중고 게임 판매를 발매사에게 맡기기로 결정한 마이크로소프트의 행보가 게임산업에 긍정적으로 작용할 것이라고 밝혀 주목을 받고 있음

유비소프트, 마이크로소프트의 중고 게임 판매 허용 호평

- ▶ 유비소프트(Ubisoft)의 CEO인 이브 길모(Yves Guillemot)는 Xbox One의 중고 게임 판매 관련 결정을 발매사에게 맡기기로 한 마이크로소프트의 최근 발표에 대해 언급
 - 이브 길모 CEO는 "마이크로소프트가 수수료를 청구하지 않기로 했다는 것이 마음에 든다"며, "덕분에 우리도 어떠한 서비스를 제공할 수 있을 지 검토가 가능하다고" 밝힘
 - 그는 Xbox One의 중고 게임 판매를 허가할 것이냐는 직접적인 질문에 대해서는 "아직 결정된 바가 없다"며, "소니 및 다른 발매사들이 이 문제에 대해 언급한 차후에 계획을 발표할 것"이라고 답변
- ▶ 유비소프트측은 Xbox One의 중고 게임 판매 허용은 전반적으로 게임산업에 긍정적 영향을 줄 것으로 기대
 - 길모는 "많은 사람이 게임을 사고, 재판매를 하기도 하며, 새로운 게임을 구매한다"고 말하면서, "중고 게임 판매는 소비자들이 더 많은 게임을 이용할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 산업에 매우 긍정적인 영향을 준다"고 언급
 - 그는 또한 "한편 우리가 유의해야 할 점은 게임이 중고로 판매되는 과정에서 가격이 너무 떨어지지 않도록 하는 것"이라고 지적
- ▶ 하지만, 게임 전문 웹진인 게임스팟(GameSpot)은 최근 Xbox One의 중고 게임 정책에 대한 게임 판매업체들의 입장을 취재하려고 했으나 아직 확실한 답변을 듣지 못했다고 보도
 - 게임스팟은 액티비전 블리자드(Activision Blizzard), 일렉트로닉아츠(Electronic Arts), 캡콤(Capcom), 베데스다(Bethesda), 워너 브라더스(Warner Bros.), 테이크-투(Take-Two), 코나미(Konami) 등 주요 발매사에게 연락을 취해 중고 게임 판매에 대한 확실한 입장을 듣고자 했으나 아직 어느 회사에서도 입장을 밝히지 않는 것으로 확인

www.gamespot.com



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (6. 16 ~ 6. 22)	독일 (6. 16 ~ 6. 22)	프랑스* (6. 16 ~ 6. 22)
1	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)
2	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
3	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
4	Max Payne 3 (플레이스테이션3, 테이크투)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)
5	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	The Elder Scrolls V-Skyrim: Legendary Edition (PC, 베데스다)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)
6	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Simcity (PC, 일렉트로닉아츠)	
7	Tomb Raider (엑스박스360, 스퀘어에닉스)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)	
8	Tomb Raider (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	
9	Injustice: Gods Among Us (엑스박스360, 워너브러더스)	Starcraft II: Heart of the Swarm (PC, 액티비전블리자드)	
10	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	Far Cry 3: Limited Edition (PC, 유비소프트)	
순위	스웨덴 (6. 16 ~ 6. 22)	이탈리아 (6. 16 ~ 6. 22)	네덜란드 (6. 16 ~ 6. 22)
1	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)
2	WoW Game Card 60 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Skylanders: Giants (위, 액티비전블리자드)
3	The Sims 3: University Life - Limited Edition (PC, 일렉트로닉아츠)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
4	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	PlayStation Network Voucher 200 SEK (플레이스테이션, 소니)	Motogp 13 (플레이스테이션3, 마일스톤)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
6	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360, 액티비전블리자드)
7	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Donkey Kong Country Returns (3DS, 닌텐도)
8	Far Cry 3 Classics (엑스박스360, 유비소프트)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	New Super Mario Bros.2 (3DS, 닌텐도)
9	Tomb Raider (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
10	Max Payne 3 - Nordic Edition (플레이스테이션3, 락스타)	Pokemon Mystery Dungeon: I Portari Dell' Infitto (3DS, 닌텐도)	Mario Kart 7 (3DS, 닌텐도)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga® (King.com)	Schlag den Raab (Raab TV-Produktion)	Sprinkle (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)
2	Colin McRae Rally (The Codemasters)	Sprinkle (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Icebreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars)	Logo Quiz-English (Mangoo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Logo Quiz-English (Mangoo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Escape If You Can (Kaarel Kirsipuu)	Modern War (Funzio)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
5	Sonic the Hedgehog (SEGA)	Secret Passages (Pocket Gems)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Fruit Ninja vs Skittles (Halfbrick)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Icebreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars)	Secret Passages (Pocket Gems)	Candy Crush Saga® (King.com)	Icebreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars)	Grudger (Noble Muffins)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Tour de France 2013 (Playsoft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Logo Quiz-English (Mangoo)	Clash of Clans (Supercell)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Sprinkle (Mediocre AB)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Where's My Mickey? (Disney)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Hay Day (Supercell)
4	Sonic the Hedgehog (SEGA)	Candy Crush Saga® (King.com)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Colin McRae Rally (The Codemasters)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Modern War (Funzio)
5	Colin McRae Rally (The Codemasters)	VS. Racing 2 (Maciek Drejak)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Riddle Quiz (Apprope)	Top Eleven (Nordeus)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	VS. Racing 2 (Maciek Drejak)	Candy Crush Saga® (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Where's My Mickey? (Disney)	Sprinkle (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Sprinkle (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)
3	Colin McRae Rally (The Codemasters)	Secret Passages (Pocket Gems)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Modern War (Funzio)
4	Infinity Blade II (Chair Entertainment)	Logo Quiz-English (Mangoo)	Hay Day (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Logo Quiz-English (Mangoo)	Hay Day (Supercell)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Top Eleven (Nordeus)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Fruit Ninja vs Skittles (Halfbrick)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Sonic the Hedgehog (SEGA of America)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Magische Miesmuschel (MirkOs0ft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Guess The Brand (bubble quiz)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Hair Salon - Kids Games (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Can You Escape (MobiGrow)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	The Million Pound Drop (Channel 4 Television)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	4 Bilder 1 Wort (LOTUM GmbH)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hair Salon - Kids Games (6677g.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pet Rescue Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Hair Salon - Kids Games (6677g.com)	Top Eleven (Nordeus)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	4 Images 1 Mot (LOTUM GmbH)	Top Eleven (Nordeus)	Ruzzle (MAG Interactive)	Quizkampen (FEO Media AB)	Crime City (Action RPG) (GREE)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Avanti l'Altro! (SunSea App)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	Can You Escape (MobiGrow)	Crime City (Action RPG) (GREE)
4	Fruit Ninja (Halfbrick)	Cruciverba Italiano (Berni Mobile)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)	Ruzzle (MAG Interactive)	Crazy Dentist (6677g.com)	Blood Brothers (RPG) (Mobage)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 멕시코 게임시장, 소비규모 세계 13위 기록 전망
- 중남미 최대 시장으로 성장 중인 칠레 게임시장
- 플레이폰, 브라질 이통사와 함께 남미 소셜 게임시장 진출
- 과테말라 게임업체, 온라인게임 <Mayan Pitz> 출시
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





멕시코 게임시장, 소비규모 세계 13위 기록 전망

지난 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국에서 개최된 세계 최대 게임쇼 E3 2013에서 시장조사기관 뉴주(Newzoo)가 발표한 멕시코 게임시장 통계치에 따르면, 멕시코의 시장점유율이 소폭 감소하고 소비규모는 세계 13위를 기록할 전망

멕시코 게임시장, 전 세계 시장점유율 1.13%, 소비규모 13위 차지

- ▶ 시장조사기관 뉴주(Newzoo)가 E3 2013에서 발표한 전 세계 게임시장 전망 보고서 '[2013 Global Games Market Report](#)'에 따르면, 2013년 말까지 멕시코 게임시장이 소비규모 면에서 전 세계 13위를 기록할 것으로 전망됨
 - 2013년 말까지 전 세계 게임시장 규모는 760억 달러를 기록할 것으로 예상되는 가운데, 멕시코는 그 중 1.13%인 8억 6,000만 달러를 차지할 것으로 전망됨
 - 멕시코의 게임시장 점유율의 소폭 감소에도 불구하고, 게임 관련 지출 규모로는 전 세계 13위를 차지할 것으로 예상됨
 - 게이머 수로 살펴보면, 미국과 캐나다 등 북미지역이 전 세계 게임시장의 32.4%를 차지하고, 다음으로 서유럽(23.2%), 오세아니아 및 중국, 일본, 한국(15~18%) 순으로 나타나고 뒤이어 중남미 지역이 4.3%를 차지하는 것으로 나타남
- ▶ 한편, 뉴주는 앞서 2013년 6월 6일 보도자료를 통해 2016년 글로벌 게임시장 전망치를 공개
 - 글로벌 게임 시장규모는 2016년까지 연평균성장률 6.7%를 기록하며 861억 달러에 달할 것으로 예상됨
 - 뉴주는 특히 모바일게임 부문에서 스마트폰 및 태블릿PC 부문 게임시장이 각각 연평균성장률 19%, 48%를 기록하며 2016년에 139억 달러, 100억 달러에 달할 것으로 예측했으며, 모바일 게임시장 비중이 전체 게임시장의 27.8%를 차지하게 될 것으로 전망

mexico.cnn.com, www.gamasutra.com



중남미 최대 시장으로 성장 중인 칠레 게임시장

칠레 게임시장의 선구자인 알레한드로 위우드(Alejandro Woywood)가 자신의 게임 스튜디오인 암네시아게임즈(AmnesiaGames)의 설립 및 성장기를 회고하며 칠레 게임시장의 태동기에 대해 설명

칠레, 게임산업 불모지에서 중남미의 실리콘 벨리로 성장 전망

- ▶ 칠레 게임 개발자인 알레한드로(Alejandro Woywood)는 2006년 당시 칠레에서 게임 개발사가 2곳에 불과하던 현실에 맞서 칠레 국립 카톨릭 대학에 게임 개발 학사 과정을 개설
 - 당시 칠레 게임시장은 재정, 판매/배급 인프라, 인력 등 모든 면에서 어려움을 겪고 있었음
 - 게임 개발 학사 과정 교수를 통해 점차 관련 분야에서 유명세를 타게 된 알레한드로(Alejandro)는 칠레 국방부의 전투 시뮬레이터 제작 및 칠레의 양대 통신사인 클라로(Claro)와 엔텔(Entel)의 모바일 포털 제작을 담당하는 등 굵직한 프로젝트를 진행
 - 알레한드로는 상기 프로젝트 및 써드파티의 요청에 의한 게임 외주 제작을 하다가 2006년 독립 스튜디오인 암네시아게임즈(AmnesiaGames)를 설립
- ▶ 암네시아게임즈(AmnesiaGames)는 칠레 게임시장에서 기념비적인 업적을 달성
 - 알레한드로는 인터넷 '닷컴'이 팽창하던 시기인 1998~2000년 대에 칠레 최대 통신사 엔텔(Entel) 소속으로 회사 홈페이지를 구축해 칠레 최고의 방문횟수를 자랑하는 포털로 키워으며 엔텔(Entel)과 클라로(Claro)의 모바일 포털 작업도 진행
 - 그는 또한, 노키아가 주최한 국제 모바일게임 컨테스트에서 2006년부터 2012년까지 총 5회 대상을 수상하며 노키아의 '공식 파트너'로 지정됨
 - 암네시아게임즈는 칠레 외무부 산하 수출 장려 프로그램인 'PROCHILE'와 정부 정책 수행 기구인 'CORFO'를 통해 재정 지원을 받고 있음
- ▶ 암네시아게임즈의 알레한드로 대표, 칠레 게임시장의 미래 낙관
 - 알레한드로는 "2006년과 달리 현재 칠레는 수준 높은 전문 인력 확보, 제도 정비, 게임 관련 규제 준수가 잘 이루어지고 있어, 도전과 혁신을 위한 에코시스템을 구축한다면 중남미의 실리콘 벨리로 성장할 가능성이 높다"고 전망
 - 그는 또한, "다른 나라나 다른 개발자의 경험을 면밀히 분석하고, 자신의 페이스를 유지할 시점과 변화를 줄 시점을 잘 판단하는 것이 성장의 핵심"이라고 강조

www.terra.cl



플레이폰, 브라질 이통사와 함께 남미 소셜 게임시장 진출

모바일 소셜 게임업체 플레이폰이 브라질의 대표적인 이동통신 사업자 클라로 브라질과의 제휴를 통해 남미 최초로 모바일 소셜게임 네트워크 'Ideias Social Games'를 런칭

플레이폰, 브라질 이통사 클라로와 모바일 소셜게임 네트워크 런칭

11. 플레이폰은 글로벌 모바일 소셜게임 네트워크로, 전 세계 모바일 서비스 제공 사업자들과의 제휴를 통해 자사의 게임 커뮤니티를 확장, 미국 샌프란시스코에 본사를 두고 있으며, 메이저 벤처 캐피탈 멘로 벤처스(Menlo Ventures), 카디널 벤처 캐피탈(Cardinal Venture Capital) 등의 투자를 받아 설립됨
12. 클라로 브라질은 멕시코 통신 사업자인 아메리카 모빌(America Movil)의 브라질 지역 이동통신 부문 자회사로 2003년 설립

- ▶ 모바일 소셜 게임업체 플레이폰(Playphone)¹¹⁾이 2013년 6월 5일 브라질의 메이저 이통사 클라로 브라질(Claro Brazil)¹²⁾과 제휴를 통해 모바일 소셜게임 네트워크 'Ideias Social Games'를 런칭
 - 'Ideias Social Games'는 브라질 게이머들이 플레이폰의 소셜게임 네트워크에 끊임 없이 접속해 전 세계 게이머들과 인기 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공
 - 게이머들은 지인들의 최신 게임 이용 내역들을 공유할 수 있으며, 무료 또는 유료(premium)로 게임을 즐길 수 있음
 - 'Ideias Social Games'는 통신사의 직접 과금 결제(direct carrier billing) 시스템과 '클라로 크레딧(Claro Credits)'이라는 네트워크 내 가상 화폐 시스템을 특징으로 함
 - '클라로 크레딧'을 이용할 경우 게이머들은 단 몇 번의 클릭만으로 게임 내 가상 재화 및 유료 게임을 쉽게 구매할 수 있으며, 요금은 고객의 휴대전화 청구서에 반영돼 게이머들이 결제 시 신용카드 정보를 입력하는 등의 번거로움을 덜어줌
 - 플레이폰의 창립자이자 CEO인 론 체르니(Ron Czerny)는 "플레이폰과 클라로의 'Ideias Social Games'는 브라질 게이머들에게 언제 어디서나 지인들과 좋아하는 게임을 플레이할 수 있는 최초의 모바일게임 네트워크를 제공할 것"이라고 언급
- ▶ 플레이폰은 전 세계 주요 이통사들을 위한 게임 스토어를 제공, 자사의 게임 커뮤니티를 멀티 플랫폼 전반에 걸쳐 통합
 - 플레이폰은 최근 버라이즌(Verizon), 에이티엔티(AT&T), 클라로(Claro), 로저스(Rogers) 등과의 제휴를 통해 급격한 성장세를 나타내고 있으며, 향후 더 많은 글로벌 이통사들과 제휴를 체결할 전망

www.pymnts.com



과테말라 게임업체, 온라인게임 <Mayan Pitz> 출시

과테말라의 로컬 게임 개발업체인 디지털 파트너스(Digital Partners)가 최근 고대 마야 문명의 신화에 등장하는 공 경기를 주제로 한 교육 목적의 온라인게임 <Mayan Pitz>를 출시해 주목을 받고 있음

고대 마야 문명을 소재로 한 교육적 온라인게임 <Mayan Pitz>

- ▶ 과테말라의 로컬 게임 개발업체인 디지털 파트너스(Digital Partners)가 지난 2013년 5월 말, 고대 마야 문명의 신화인 '포폴 부(Popol Vuh)'에 등장하는 공 경기를 소재로 한 온라인 어드벤처게임인 <Mayan Pitz>를 출시
 - 게이머는 고대 마야 신화 '포폴 부'의 내용에 따라 공 경기에 임하는 쌍둥이 신의 역할을 맡아 지하 세계의 신인 '시발바(Xibalbá)'에 승리하기 위한 미션을 수행
 - 디지털 파트너스는 실감나는 게임 배경 구축을 위해 과테말라, 온두라스, 엘살바도르 및 멕시코의 16개 고대 마야 신전을 3D로 재현하는 등 많은 노력을 기울임
- ▶ <Mayan Pitz>는 어린이와 외국인을 주요 타겟으로 설정한 교육적 게임으로 차별화 시도
 - 디지털 파트너스의 리치 후아레스(Richie Juárez) 대표는 "이 게임의 주요 타겟은 어린이와 외국인으로, 게임을 통해 자연스럽게 고대 마야 문명에 대해 배울 수 있게 하는 것이 목적"이라고 언급
 - 그는 또한 "단순한 오락이 아니라 스페인 정복 이전 중남미 지역 신화에 대한 교육적 효과도 함께 거둘 수 있다"고 강조
 - 이 게임은 스마트폰, 태블릿PC 등을 통해 무료 다운로드 가능하며, 현재 영어, 스페인어, 이탈리아어 버전이 출시된 상태로, 조만간 프랑스어 및 독일어 버전도 출시 예정

noticias.terra.com.ar



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Grudger (Noble Muffins)	Candy Crush Sega® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)
2	Le Ninja (BivisSoft)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Grudger (Noble Muffins)	Clash of Clans (Supercell)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	HayDay (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Dragon City Mobile (Social Point)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Subway Surfers (Kiloo)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Sega® (King.com)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Mickey? (Disney)	Can You Escape (Kaarel Kirsiu)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Grudger (Noble Muffins)	Candy Crush Sega® (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Grudger (Noble Muffins)	Clash of Clans (Supercell)
2	Where's My Mickey? (Disney)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Candy Crush Sega® (King.com)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Monsters University (Disney)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	HayDay (Supercell)	Where's My Mickey? (Disney)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	HayDay (Supercell)
5	Monsters University (Disney)	Logo Quiz - English (Mango Games)	Dragon City Mobile (Social Point)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Logo Quiz - English (Mango Games)	Subway Surfers (Kiloo)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	Clash of Clans (Supercell)
2	Where's My Mickey? (Disney)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Spirits: Waterspashing!.. (Mediocre AB)	Candy Crush Sega® (King.com)
3	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Grudger (Noble Muffins)	HayDay (Supercell)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Grudger (Noble Muffins)	HayDay (Supercell)
4	Pou (Paul Salameh)	Secret Passages: Hidden Ob. (Pocket Gems, Inc.)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Where's My Mickey? (Disney)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)
5	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Metal Storm: Aces (Z2Live, Inc)	Justice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Icebreaker: A Viking Voyage (Rovio Stars Ltd.)	Tout Tout Tennis 2012 (Thomas fessler)	Top Eleven (Nordeus)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 6. 28 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
3	Where's My Water? (Disney)	Real Truck Parking 3D (CrazyGame)	Pou (Zakeh)	Sonic The Hedgehog (SEGA of America)	Can You Escape (MobiGrow)	Megapolis (Social Quantum Ltd)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Mickey? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Mickey? (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Blood Brothers (PPG) (Mobage)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Megapolis (Social Quantum Ltd)			
3	Where's My Water? (Disney)	Real Truck Parking 3D (CrazyGame)	Pou (Zakeh)			
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Kiloo)			
5	Where's My Mickey? (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)			
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	CSR Racing (NaturalMotionGamesLtd)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Monsters U: Catch Archie (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
5	Where's My Mickey? (Disney)	Jewels Saga (Words Mobile)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 국내 온라인 게임시장, 외국 게임 점유율 50% 돌파
- 모바일 퍼즐게임, 다른 장르와의 조합 활발
- 국내 모바일 게임업체, 중국 시장 공략 청신호
- 국내 웹 게임시장, 양적 경쟁에서 질적 경쟁으로 전환
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





국내 온라인 게임시장, 외국 게임 점유율 50% 돌파

국내 온라인 게임시장에서 외국 게임의 PC방 점유율이 50%를 넘어 60%에 이르는 것으로 나타남. 온라인 게임생산과 소비를 주도하던 한국 시장이 사실상 소비 시장으로 전환되면서, 온라인게임 중주국의 위상이 흔들리기 시작

국내 온라인게임 인기순위 Top20, 해외게임 7개 등극

- ▶ PC방 조사업체 게임트릭스의 2013년 6월 24일부터 6월 30일까지 점유율 집계에 따르면 상위 20위권 내에 진입한 외산게임 7종의 점유율을 합산하면 55.97%에 달하는 것으로 나타남
 - 라이엇게임즈(Riots Games)<리그오브레전드>가 40.92% 점유율로 유일하게 두자리 수 점유율을 기록하면서 장기간 1위를 지키고 있는 가운데, 일렉트로닉아츠에서 개발하고 넥슨에서 퍼블리싱하는 <피파온라인3>가 6.45%로 10%대 진입을 앞두고 있음
 - 외국과 국내 온라인게임을 망라한 전체 순위에서 1,3위를 차지한 두 게임만으로 외국게임의 PC방 점유율이 47.35%로 50%에 육박하고 있음
 - 블리자드액티비전의 <스타크래프트>(3.31%), <워크래프트3>(2.07%), <디아블로3>(1.36%), <월드오브워크래프트>(1.02%), <스타크래프트2>(0.84%) 등 외국 게임이 20위 내에 진입

- ▶ <리그오브레전드>의 흥행에 힘입어 외국 게임 점유율이 최근 점유율 50%를 돌파한데 이어 일반의 예상보다 훨씬 빨리 점유율 60%를 넘어설 것으로 전망
 - 이는 <아키에이지>, <크리티카>, <던전스트라이커> 등 국내 신작 온라인게임 3종의 점유율이 정체되고 있는 가운데, <리그오브레전드>와 <피파온라인3> 등 외국 대작들의 점유율은 지속적으로 상승하고 있음
 - <피파온라인3>는 최근 월매출 90억 원대에 진입, 전작인 <피파온라인2>가 월드컵 시즌에 달성했던 월매출 100억 원 고지 달성도 가시권에 둔 상황
 - 국내 게임업계는 넥슨이 밸브(Valve)의 <도타2>와 블리자드액티비전의 <디아블로3> 확장팩과 <블리자드 올스타> 등 외국 게임 신작들이 추가로 국내 시장에 진출할 것으로 전망하면서, 외국 게임의 점유율은 더욱 높아질 것으로 전망

- ▶ 국내 게임관계자는 "국내 온라인 게임시장 성장세가 주춤하지만 전체 시장규모가 줄어든 것은 아니기 때문에 한국산 신규 개발 프로젝트들이 급속히 줄어든 자리를 외국 게임이 메워나갈 가능성이 크다"며 "모바일에 무게중심이 쏠려 있는 한국 게임 시장에서 온라인게임 부문의 변화를 지켜보아야 할 것"이라고 언급

**[표 19] 게임트릭스의 2013년 6월 4주차 게임 사용량 순위**

순위	게임명	개발사	퍼블리셔	사용시간 점유율(%)
1	리그오브레전드	라이엇게임즈	라이엇게임즈	40.92%
2	서든어택	게임하이	씨제이이엔엠, 넥슨	6.93%
3	피파온라인3	일렉트로닉아츠	넥슨	6.45%
4	블레이드앤소울	엔씨소프트	엔씨소프트	4.50%
5	아이온	엔씨소프트	엔씨소프트	4.40%
6	리니지	엔씨소프트	엔씨소프트	3.39%
7	스타크래프트	액티비전블리자드	액티비전블리자드	3.31%
8	워크래프트3	액티비전블리자드	액티비전블리자드	2.07%
9	디아블로3	액티비전블리자드	액티비전블리자드	1.36%
10	리니지2	엔씨소프트	엔씨소프트	1.25%
11	사이퍼즈	네오플	네오플	1.16%
12	던전스트라이커	아이덴티티	엔에이치엔	1.05%
13	던전앤파이터	네오플	넥슨	1.04%
14	모두의마블	씨제이이엔엠	씨제이이엔엠	1.03%
15	월드오브워크래프트	액티비전블리자드	액티비전블리자드	1.02%
16	아키에이지	엑스엘게임즈	엑스엘게임즈	0.97%
17	스페셜포스	드레곤플라이	네오위즈게임즈	0.95%
18	테라	블루홀스튜디오	엔에이치엔	0.88%
19	스타크래프트2	액티비전블리자드	액티비전블리자드	0.84%
20	한게임로우바독이	엔에이치엔	엔에이치엔	0.70%

출처: 게임트릭스(<http://www.gametrics.com>)



모바일 퍼즐게임, 다른 장르와의 조합 활발

최근 들어 모바일 퍼즐게임이 단순한 퍼즐게임을 넘어서 다른 장르와의 조합을 선보이거나, 게임 내 규칙을 다양화해 기존의 퍼즐게임에서 느끼기 어려운 새로운 재미를 제공해 주목을 받고 있음

모바일 퍼즐게임, 다른 장르와 결합해 새로운 장르로 진화

- ▶ 국내 모바일 퍼즐게임이 단순한 퍼즐게임이 아닌 다양한 장르와 조합하면서 새로운 장르의 모바일게임으로 진화하고 있음
 - 라쿤소프트가 2013년 6월 19일에 출시한 <터트리고>는 블록색을 맞추는 전형적인 팽류 게임 방식과 테트리스로 대변되는 드랍다운 방식을 결합한 새로운 모바일 퍼즐게임
 - 이용자는 가로 7칸, 세로 22칸으로 구성된 필드에서 발 전(□) 모양으로 조합되어 있는 블록을 회전, 이동시켜 같은 색 블록을 4개 이상 모아 터트리면 점수를 획득
- ▶ 다른 장르가 결합된 모바일 퍼즐게임의 성공은 이미 일본 모바일 게임시장에서 일본 게임 개발업체인 경호온라인엔터테인먼트(Gungho Online Entertainment)의 <Puzzle & Dragons>를 통해서 입증됨
 - <Puzzle & Dragons>의 경우 3블록 시스템을 개량해 블록을 자유롭게 이동시킬 수 있도록 해 게임의 자유도를 높였으며, 시각적으로는 고전 <위저드리>와 비슷한 던전을 지나며 적들과 전투를 이어가도록 해 유저 친밀도를 높임
 - 이 외에도 게임에 캐릭터 육성 요소까지 더하며 단순히 퍼즐게임이라고만 볼 수 없는 다중 시스템을 선보여 많은 게이머들에게 사랑을 받고 있음

하나의 규칙이 아닌 다양한 규칙을 조합한 모바일 퍼즐게임

- ▶ 일부 모바일 퍼즐게임은 기존에 존재하고 있는 게임에 자신만의 규칙을 더해 시스템에 독특함을 더하는 방식을 채택
 - 이러한 게임들은 기본적인 게임의 규칙이 크게 바뀌지 않는다는 점에서 적응도가 높으면서도 숨겨진 재미 요소로 인해 개성을 유지할 수 있어, 한 게임이 인기를 끌면 비슷한 형태의 게임이 우후죽순처럼 급증하는 모바일게임의 특성상 자주 볼 수 있음
 - 대표적인 사례로는 다수의 사천성 계열의 게임을 꼽을 수 있는데, 어떤 게임은 패의 그림을 인기 게임의 캐릭터로 바꾸고 블록을 터뜨릴 때의 사운드 효과를 익숙한 효과로 바꾸거나 스킬들을 다양화 하기도 함



국내 모바일 게임업체, 중국 시장 공략 청신호

온라인게임에 이어 모바일게임도 중국에서 대박을 터뜨리며 신데렐라로 부상할 수 있다는 전망이 제기됨. 중국 모바일 게임시장이 무섭게 성장하고 있을 뿐만 아니라 정상적인 판매가 어려웠던 시장도 빠르게 정상화되고 있기 때문

중국 모바일 게임시장, 스마트폰 대중화로 수요 급증

- ▶ 중국 모바일 게임시장이 본격적으로 열리고 있는 가운데, 아직은 쉽게 성공을 장담할 수 없지만 분위기가 무르익고 있는 것으로 관측됨
 - 중국 모바일 게임시장은 그동안 블랙마켓, 복제, 불법해킹 문제 등으로 접근할 수 없는 시장으로 여겨져 왔음
 - 컴투스가 이미 2003년에 중국에 지사를 설립해 상당한 공을 들였지만 공을 들인 만큼의 효과를 보지 못해 고전을 계속하는 등, 중국은 어려움이 큰 시장으로 평가
 - 하지만 스마트폰이 대세로 등장하면서 유통 구조가 투명해지고 불법 복제가 어려워지는 등 우리나라 모바일게임이 진출할 수 있는 틈이 생기고 있음

국내 모바일 게임업체, 중국 시장 진출

- ▶ 게임빌, 컴투스, 위메이드엔터테인먼트 등 메이저 모바일 게임업체 뿐만 아니라 핀콘, 위드래곤, 모빌팩토리 등 중소 업체들의 중국 진출이 가속화되기 시작
 - 중국 시장에 가장 먼저 공을 들인 것은 컴투스로 지난 2003년 중국 현지 법인을 설립해 일찍이 시장 확보에 나섬
 - 게임빌도 <제노니아>, <킹덤앤드래곤>을 거쳐 <다크어벤져> 출시로 중국에서 승승장구 중이며, 빠른 시일 내에 현지 법인을 설립할 예정
 - 2013년 초 모바일 브랜드 '위미'를 출범한 위메이드엔터테인먼트는 강력한 라인업을 내세워 중국 시장에 진출
 - 핀콘은 유니티3D엔진으로 제작해 180여 개의 다양한 영웅 캐릭터와 77개에 달하는 메인 스테이지로 국내에서 돌풍을 일으켰던 <헬로히어로>를 앞세워 중국 등 해외 시장 공략에 적극 나설 계획
 - 위드래곤은 <퍼즐삼국지>를 오는 2013년 7월 국내 출시와 동시에 중국 진출도 서두르고 있으며, 모빌팩토리는 2013년 5월 <콰이러평평평>을 이미 중국 시장에 내놓은 상태



변화하는 중국 모바일 게임시장, 앱스토어로 유통 구조 정리

- ▶ 중소 업체, 대형 업체 가릴 것 없이 중국 시장 진입에 서두르는 이유는 강력한 유저풀과 더불어 그동안 골머리를 썩혀왔던 문제들이 차츰 해결되고 있기 때문
 - 특히 블랙마켓, 복제, 해킹 등은 중국 시장 진출에 가장 큰 걸림돌이 돼왔던 것으로 2012년을 기점으로 차츰 중국 내에서도 줄어들고 있는 상황

- ▶ 2012년에 80여 개에 달했던 중국 앱스토어가 치열한 경쟁을 통해 흡수 통합되는 분위기를 보이며 최근에는 10여 개의 앱스토어가 우위를 점하고 있음
 - 특히 피쳐폰 시절에는 중국 퍼블리셔가 작품 다운로드 건수를 숨기기 쉬워 국내 업체 매출이 제대로 계산되지 않은 경우가 많았으나, 스마트폰 보급이 증가하면서 게임 형식이 피쳐폰과 달리 네트워크 형식으로 바뀌어 한국 개발사가 직접 서버 관리를 할 수 있게됨
 - 기존에는 대형 업체가 직접 중국에 지사를 설립해 유통하는 경우가 아니면 중소 업체가 염두를 내지 못했으나, 앱스토어가 대중화되면서 유통과정이 투명해져 중소 업체들도 중국에서 자리를 잡을 수 있는 기반이 만들어지고 있음

- ▶ 최근 모바일 작품들의 경우 복잡한 미들코어가 대세를 이루면서 불법 복제가 어렵게 된 것도 국내 게임업체들의 중국 시장 진출의 주요 동력으로 작용
 - 중국도 기술력이 많이 발전했다고 하지만 기획과 연출력에 있어 아직 국내 기술을 따라잡기 어려운 상황으로, 많은 중국 바이어들이 국산 게임을 찾고 있음



국내 웹 게임시장, 양적 경쟁에서 질적 경쟁으로 전환

2012년 <신선도>를 계기로 급부상한 웹게임이 2013년 상반기를 기점으로 성장세가 감소. 웹게임의 성장세 감소는 과도한 웹게임 출시와 모바일게임 성장으로 나타난 현상으로, 웹게임 시장은 양적 경쟁에서 질적 경쟁으로 전환

2013년 상반기 웹게임, 신작 출시 감소

- ▶ 지난 2012년 국내 게임시장에 출시된 웹게임은 69종으로, 그 중 상반기에만 36종이 공개 서비스를 시작했으나, 2013년 상반기에는 22종의 웹게임만 출시
 - 2012년 4월부터 6월까지 출시된 웹게임은 총 22종이지만, 2013년 같은 기간 출시된 웹게임은 단 7종에 그침
 - 2013년 하반기에도 웹게임 약세는 지속될 전망으로, 현재 출시 확정된 웹게임은 엔터테인먼트의 <킹덤파이터즈> 뿐이며 나머지 웹게임은 일정 조차 불확실

- ▶ 웹게임 하락세는 수적 측면 뿐만 아니라 매출에서도 나타나고 있음
 - 지난해 상반기 출시된 웹게임 중에서는 서버 80여 개를 둔 <신선도>와 서버 30개를 둔 <와룡전설> 등이 의미있는 성적을 거둠
 - 특히 <신선도>는 월매출 수십억 원을 올리며 웹게임 부흥의 시발점이 됨
 - 하지만 2013년 출시된 웹게임에는 이용자가 폭발적으로 몰린 웹게임이 없으며, 퍼니글루의 <프린스오브하이어>가 7개 서버, 아이엠아이의 <삼초온라인>이 12개 서버로 그나마 나은 성적을 보임

과도한 웹게임 출시와 모바일게임 성장이 주요 원인으로 작용

- ▶ 고품질의 게임보단 값싼 중국산 웹게임을 3~4개 수입해 서비스하는 퍼블리셔가 급증하면서, 고객에 대한 사후관리가 미비해졌음
 - 한국 시장 진출에 열을 올리던 중국 웹 게임업체들은 직접 국내에 지사를 설립하며 웹게임을 경쟁적으로 출시했으나 낮은 품질은 물론 사후 고객 관리가 안돼 고객들로부터 많은 원성을 산 바 있음

- ▶ 또한 게임시장이 모바일로 재편되면서 이에 대응하기 위해 웹게임사들이 방향을 선회한 것도 원인으로 지목됨
 - 한국이 온라인게임 중주국임에도, 2012년 7월 '애니팡' 신드롬 이후 모바일게임이



급성장함에 따라 웹 게임업체들도 PC를 매개체로 한 게임보다는 스마트기기를 대상으로 한 사업 전환을 추진

- ▶ 웹게임 전문 퍼블리셔들은 주종목인 웹게임 런칭을 줄이는 대신 모바일과 클라이언트 플랫폼 출시를 시도하는 등 체질 개선에 나서며 위기를 기회로 바꾸고 있음
 - 엔터메이트는 2013년 6월 4일 자사가 서비스하는 웹게임 <와룡전설>의 IP를 바탕으로 한 모바일게임 <아이러브삼국지>를 출시
 - 웹게임 <비영웅전>으로 국내 시장에 포문을 연 와이제이네트워크코리아도 2013년 하반기에 모바일게임을 출시할 예정

- ▶ 그러나 웹 게임업체들은 국내 웹게임 출시 감소는 시장 축소가 아니며, 경쟁력 있는 게임만이 살아남는 본격 경쟁 시대로 바뀐 것이라고 주장
 - 즉 차별화된 재미를 가진 웹게임은 모바일게임 성장에 관계없이 계속 살아남을 것이라는 주장이 제기되고 있음

[표 20] 2013년 1~6월 웹게임 출시 현황

출시월	게임명 및 퍼블리셔
1월(5개)	삼국야망(다음), 도검온라인(엔틱게임월드), 일대총사(넷마블), 로마전쟁2(러니글루), 삼초온라인(아이엠아이)
2월(3개)	웹삼국지2(간드로메다), 로스트타이탄(쿤쿤코리아), 프린스오브히어로(러니글루)
3월(7개)	대협전(이엔피게임즈), 웹영웅전2(유니아나), 멘붕브라더스(인터세이브), 제국의아침(팍스게임), 환상이계(지팍스), 티탄온라인(와우소프트), 포스: 시공의 수호자(녹스미디어)
4월(3개)	진미인(이엔피게임즈), 파툼(스냅씽킹), 천행검(와이제이네트워크)
5월(1개)	몽환지성(이엔피게임즈)
6월(3개)	퍼블삼국지(플레이워드), 블러디메어레퀴엠(더파이브인터랙티브), 삼국판타지(다음커뮤니케이션)

출처: 게임조선(<http://www.gamechosun.co.kr>)



통계 국내 온라인게임 순위

[표 21] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (6.26)	게임메카 (6.19 ~ 6.25)	인벤 (6.17 ~ 6.23)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
6	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	던전스트라이커 (엔에이치엔)	사이퍼즈온라인 (네오플)
8	워크래프트3 (블리자드코리아)	모두의마블 (씨제이이엔엠)	모두의마블 (씨제이이엔엠)
9	디아블로3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
10	리니지2 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (6.17 ~ 6.23)	게임조선 (6.17 ~ 6.23)	게임리포트 (6.26)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
6	사이퍼즈온라인 (네오플)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	디아블로3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
8	던전앤파이터 (넥슨)	디아블로3 (블리자드코리아)	워크래프트3 (블리자드코리아)
9	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)
10	메이플스토리 (넥슨)	모두의마블 (씨제이이엔엠)	디아블로3 (블리자드코리아)

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

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

Gamereport.netimo.net



통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 22] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 6. 28 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	라이덴레거시 (닷에유)	출조남시광2 (하이엔터테인먼트)	유타카용모디메카 (씨엔제이소프트)	천시온라인 (쿤룬코리아)	팔라독 (리얼테크웍스아시아)	포트리스2 레드 (씨씨알)
2	포켓오도세아-디펜스 (인게이지)	천시온라인 (쿤룬코리아)	완전한사육:수지 (씨엔제이소프트)	인체트마스터 (블루앱스)	스타일리시프린트 (픽투소프트)	게이스투어 (엘지유플러스)
3	GTA3:10주년 기념작 (조이모아)	소드걸스SforKakao (안다물코리아)	파이널판타지3 (스퀘어에닉스)	섹시함벗기기 (씨엔제이소프트)	미니게임천국5 (쿤투스)	FreestMe2 Anywhere (제이엔터테인먼트)
4	블레이징소울즈 (조이모아)	카오스배이2013 (씨제이이앤엠)	SillBili (앱질1)	모바일프로야구2013 (모비클)	리듬액션 KrazvRain (블루페퍼)	신규게임4총 출격완료 (엘지유플러스)
5	니드포스피드모터헤드 (일렉트로닉아츠)	버블아쿠아팝 (컴파스)	메탈슬로LiveParium (넥슨)	ACOS생체생물도인 (엔앤엔게임즈)	액션퍼즐 패밀라4 (쿤투스)	2012프로야구 (게임빌)
6	아스팔트7: 히트 (게이모프트)	카드의신 삼국지 (인크로스)	TicTacToeSeeker (테일즈샵)	자이툰북북 forKakao (씨제이이앤엠)	써드블레이드 (쿤투스)	제노니아4 (게임빌)
7	피파12 by EA Sports (일렉트로닉아츠)	에젤크러쉬 (퍼니글루)	All New 박탈출 (게임데이)	클래위즈SE:모험의시작 (아프리카티비)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	스펙트럼소울즈 (조이모아)	추추역육 (에이콩)	클럽포커온라인 (편그래프)	타워크래프트3 (엠제)	2011프로야구-플스퀸 (게임빌)	2011슈퍼사커HD (게임빌)
9	문명:레볼루션 (조이모아)	모바일프로야구2013 (모비클)	던전앤파이터격사 (넥슨)	똥개 (시유인터랙티브)	네이드킹-오리지널 (엑트온)	에르엘워즈 (게임빌)
10	리볼트클래식프리미엄 (위고인터랙티브)	틀리드왕국 forKakao (디지털프로그)	셀레스티얼리그HD (엔앤엔게임즈)	에일리언슈터EX (게이티에이치)	제노니아4 PLUS (게임빌)	카트레이싱피버 (픽투소프트)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Infinivy Blade II (제이엔터테인먼트)	모두의마블 forKakao (씨제이이앤엠)	Mreadt-PocketEdition (모장)	모두의마블 forKakao (씨제이이앤엠)	모로지택의비밀 (네시삼십분)	소울크래프트 (인크로스)
2	Kingdom Rush Frontiers (아이온하이드게임즈)	다윈의왕국 forKakao (제이엔터테인먼트)	Asphalt 7: Heat (게임로프트)	다윈이칼칼 forKakao (제이엔터테인먼트)	Trial Xtreme (인크로스)	던전헌터2 (게임로프트)
3	Where's My Mickey? (디즈니)	천시 온라인 (코람게임)	Ganastar Vegas (게임로프트)	뮤직톡톡 for kakao (소리바다게임즈)	Age of Wind2 (인크로스)	던전헌터3 (게임로프트)
4	SAMURAI SHODOWN II (에스엔케이)	Nihilumbra (뷰티풀게임즈)	Where's My Water? (디즈니)	운상봉기행 forAppKorea (앱인코리아)	사무라이2 (인크로스)	게임히브2.0 (삼성전자)
5	BADLAND (프로그마인드)	캣타운 for Kakao (게임빌)	Plants vs. Zombies™ (일렉트로닉아츠)	청룡명월 for Kakao (네오위즈인터넷)	The Howler (안테나스)	F18 Carrier Landing Lite (로투스)
6	Colin McRae Rally (코드마스터)	니드포스피드 forKakao (인크로스)	Paladoc (페이즈켓)	모리아사가 for Kakao (게임빌)	Where's My M Now? (게임로프트)	Sonic the Hedgehog4 (세가)
7	Kinadom Rush (아머게임즈)	DrawGirls (리트쿠)	Where's My Mkey? (디즈니)	Despicable Me (게임빌)	Pentas Stratum Pro (키드가게임즈)	넛장기온라인 (슈프트모바일)
8	Asphalt 7: Heat (게임로프트)	Silk Road Adventure (미디어코AB)	Modern Combat 4: Zero Hour (게임로프트)	다윈의왕국 forKakao (씨투디게임즈)	Mines Unlimited Pro (키드가게임즈)	벽돌깨기 (전성민)
9	Sonic the Hedgehog (세가)	UltraSoccer forKakao (일렉트로닉아츠)	블레이징 소울즈 (조이모아)	썬바스오WAR forKakao (씨제이이앤엠)	F18CarrierLanding (로투스)	테트리스Free (일렉트로닉아츠)
10	FIFA 13 by EA SPORTS (일렉트로닉아츠)	나는 야구감독이다 (엔타즈)	Real Boxing™ (버비디게임즈)	분노의 무신 (한지양상우)	Quzzle Deluxe Pro (키드가게임즈)	눈싸움게임 (전성민)

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

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



2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2013년 6월 28일
- ▶ 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
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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