

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 7월 제1호



1. 글로벌 게임시장 동향	5
<ul style="list-style-type: none"> • <u>모바일게임, 지속 성장을 위한 노력 필요</u> • <u>게임 그래픽 전시회, 게임을 예술의 경지로 승화</u> • <u>기능성 게임 페스티벌 '게임즈 포 체인지'</u> • <u>HTML5로 제작된 캐주얼게임 수요 상승</u> • <u>구글, 안드로이드 게임 콘솔 출시 전망</u> • <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> 	
2. 북미 게임시장 동향	17
<ul style="list-style-type: none"> • <u>의료 목적의 기능성 게임, "인디 개발자들이 주역"</u> • <u>MoMa, 지속적인 게임 전시로 '예술'의 외연 확장</u> • <u>미국 모바일 게임시장에 등장한 게임 플랫폼 '탱고'</u> • <u>미국 게임시장, 차세대 콘솔 출시 앞두고 매출 바닥</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	29
중국 게임시장 동향	30
<ul style="list-style-type: none"> • <u>중국 온라인게임, 새로운 문화 교류 매체로 부상</u> • <u>중국 모바일 게임시장 내 한국산 게임 확산 전망</u> • <u>레노버, 중국에서 '레노버 게임 월드' 런칭 예정</u> • <u>텐센트 신작 <Asura>, 뉴욕 타임스퀘어 상륙</u> • <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	
일본 게임시장 동향	38
<ul style="list-style-type: none"> • <u>플레이스테이션의 아버지가 본 일본 게임산업</u> • <u>소니의 플레이스테이션4, 게이머를 위한 콘솔 게임기</u> • <u>신작 부재로 어려움에 처해있는 Wii U</u> • <u>2013년 일본 1위 모바일게임, 미국에서는 판매 부진</u> • <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	



기타 아시아 게임시장 동향

47

- 인도 게임산업, PC에서 모바일로 이동
- 싱가포르 데이라이트스튜디오, 66만 달러 투자 유치
- UAE 대학생 팀, 아랍에미리트 문화 소재 게임 개발
- 하드코어 액션게임 <Saints Row 4> 호주서 판매 금지
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

55

- 정부의 지원으로 나타난 핀란드 모바일게임 신화
- TIGA, 영국 게임 세금감면 정책의 시행을 촉구
- 노르딕게임즈, 아타리의 일부 게임 IP 인수
- 영국, 캐주얼게임의 인기로 게임콘솔 쇠퇴
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

65

- 베네수엘라, 법 규제가 게임산업 성장의 걸림돌
- 급성장하는 영국 기업 자객스, 브라질 시장 공략
- 콜롬비아 현지 제작 게임의 글로벌 진출 활발
- 페루, 인디게임 전시회 성황리에 개최
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

75

- '엘티이-에이', 모바일 게임시장에 미치는 영향력은?
- 2013년 상반기 인기 모바일게임 장르
- <리그오브레전드>, 유료 e스포츠 활성화
- '게임테크 2013', 모바일과 부분유료화의 미래 제시
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 모바일게임, 지속 성장을 위한 노력 필요
- 게임 그래픽 전시회, 게임을 예술의 경지로 승화
- 기능성 게임 페스티벌 '게임즈 포 체인지'
- HTML5로 제작된 캐주얼게임 수요 상승
- 구글, 안드로이드 게임 콘솔 출시 전망
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





모바일게임, 지속 성장을 위한 노력 필요

모바일게임이 기존 게임 플랫폼들을 침체에 빠뜨리며 눈부신 성장을 거듭하고 있는 가운데, 게임업계 일각에서는 모바일게임의 성장이 한계에 돌입해 새로운 국면을 맞이할 준비가 필요하다는 자성의 목소리가 나타남

모바일게임, 눈부신 성장세 유지하며 게임산업의 플랫폼 세대 교체 주도

- ▶ 국제 통신사 로이터(Reuters)의 2013년 6월 9일 기사 '[Mobile gaming still eludes a troubled industry](#)'에 따르면, 스마트폰과 태블릿PC의 확산과 함께 모바일게임이 게임산업의 핵심 성장 동인으로 자리매김하고 있는 가운데, 온라인과 소셜게임 업체들의 생존 노력도 계속되고 있음
 - 시장조사업체 디에프씨(DFC)의 데이비드 콜(David Cole) 애널리스트는 로이터와의 인터뷰에서 "2013년 모바일게임은 약 38% 성장해 80억 달러 규모를 형성할 것으로 보이며, 2018년에는 200억 달러에 이를 것"으로 전망
 - 일본의 모바일 게임업체 경호온라인엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment)는 퍼즐과 RPG 요소를 결합한 게임 <Puzzle & Dragons> 단 하나로 작년 10월 이후 주가가 10배 이상 뛰어 시가총액 기준으로 닌텐도와 어깨를 나란히 하는 기업으로 성장
 - 온라인 게임업체 넥슨은 일본 본사의 CFO로 게임업계에 능통한 오웬 마호니(Owen Mahoney)를 영입하고 모바일게임 강화를 위해 개발업체 인수에 주력하여 2012년에는 24% 성장한 1억 800만 엔의 매출액을 기록
 - 페이스북 기반의 소셜게임으로 한때 게임산업을 주도했던 징가(Zynga)는 신규 이용자 유치 및 유료 이용자 확대에 실패한 후 자회사인 오엠지팝(OMGPOP)의 운영을 중단하는 등 비용 절감을 위해 각고의 노력 중

모바일게임 성장이 한계에 달했다는 자성의 목소리 등장

- ▶ 한편, 업계 일각에서는 모바일게임의 성장이 한계에 다다랐다고 조만간 하향세로 돌아설 것이라는 지적도 이어짐
 - 넥슨의 오웬 마호니 CFO는 "돈을 쓰지 않으면 게임 진행이 어렵게 설계된 지나치게 상업적인 모바일게임이 범람하면서 소비자들의 불만이 누적되고 있다"며, 개발 비용이 저렴하고 고객 유치가 쉽다는 이유로 지나치게 많은 캐주얼게임이 출시되는 현상을 비판
 - 조피쉬게임즈(Jawfish Games)의 타드그 켈리(Tadhg Kelly) 크리에이티브 디렉터는 "모바일 게임산업이 정점에 도달하면 플랫폼 건망증(platform amnesia)이 사라지면서 상품에



쉽게 손을 대지 않고 변화를 추구하게 되며, 특정 게임에의 충성도가 높아지고 스토리 텔링이나 미학적 요소에 관심을 갖게 된다"며, 산업 성장이 최고점에 도달하면 소비자의 니즈가 다양해져 집단화가 어려워진다고 분석

- 켈리는 <Star Command>와 같은 복잡한 게임, <Knights of the Old Republic>과 같은 복고풍 게임, <Dots>나 <Year Walk>와 같은 예술적 요소가 강한 게임 등에 대한 수요가 증가하고 있는 것을 증거로 현재 모바일 게임산업의 성장이 정점에 달했다고 주장
- 켈리는 "더 무서운 것은 우리는 항상 정점을 지나고 나서야 과거에 정점에 달했다는 것을 알게 된다는 점"이라며, 게임업체들이 한 발 앞서 하향 국면을 맞이할 대책을 마련해야 한다고 덧붙임

▶ 로이터에 따르면, 우후죽순 생겨나는 모바일게임 홍수 속에서 차별화를 도모하기 위한 업체들의 노력도 이어지고 있음

- 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)는 소비자의 게임 이용 패턴과 습관을 분석하기 시작했고, 일본의 디엔에이(DeNA)는 실시간으로 게임 환경을 수정하는 방식을 실험 중이며, <Zombie Road Trip>을 개발한 캐나다의 누들케이크(Noodlecake)는 항공 마일리지와 유사한 로열티 프로그램을 도입
- 경호온라인엔터테인먼트는 일본 시장 내의 지위를 공고히 하기 위해 상당한 지출을 감수하면서 TV 광고를 시작
- <Angry Birds>로 전 세계적인 성공을 거둔 로비오엔터테인먼트(Rovio Entertainment)는 장난감과 머그컵 등의 부가상품을 판매해 전체 매출액의 45%에 달하는 성과를 기록
- 모바일게임 컨설팅업체 플레이헤븐(PlayHaven)의 빌레 헤이자리(Ville Heijari) 유럽 총괄은 "게임 배급업체들이 이용자를 확보하고 이용자들의 행동을 분석하기 위해 데이터 분석 전문가들을 고용하는 경우가 급격히 늘고 있다"고 언급

www.reuters.com



게임 그래픽 전시회, 게임을 예술의 경지로 승화

세계 최대 게임박람회 'E3 2013'에서 예술적인 게임 그래픽을 전시하는 '인투 더 픽셀(Into the Pixel)'이 개최되어 관람객의 이목을 사로잡음. 올해로 10주년을 맞이하는 이번 전시회는 예술성이 강한 16개 게임을 공개

게임 그래픽 전시회 '인투 더 픽셀', 게임과 예술의 조화

- ▶ 미국 예술과학아카데미(Academy of Interactive Arts & Sciences)와 미국 엔터테인먼트 소프트웨어협회(Entertainment Software Association)가 공동으로 주최하는 게임 그래픽 전시회 '인투 더 픽셀(Into the Pixel)'이 세계 최대 게임쇼 'E3 2013'에서 개최
 - 2013년 4월에 출품된 200여 개의 작품들 중 미술 및 엔터테인먼트 전문가 7인으로 구성된 심사단의 엄정한 평가를 거쳐 최종 선정된 16개의 작품만이 전시
 - 전시된 작품들은 아직 출시되지 않은 게임들의 그래픽으로만 이뤄져 있어 관객들의 호기심을 한층 더 자극
 - 매년 개최되어 올해로 10주년을 맞은 '인투 더 픽셀'은 게임 아티스트들에게 그들의 작품에 대한 전문가들의 평가를 받을 수 있는 기회를 제공하고자 마련된 행사로, 뉴욕 현대 미술관(Museum of Modern Art)이나 스미소니언 박물관(Smithsonian American Art Museum) 등 유명 미술관에서도 개최
 - '인투 더 픽셀'은 'E3 2013' 이후 'PAX'와 같은 게임쇼에서도 전시회를 이어갈 계획이며, 2014년 2월에는 콘솔게임 연례행사인 'D.I.C.E Summit(Design, Innovate, Communicate, Entertain Summit)'을 통해 작품 경매를 진행해 장학 기금을 마련할 예정

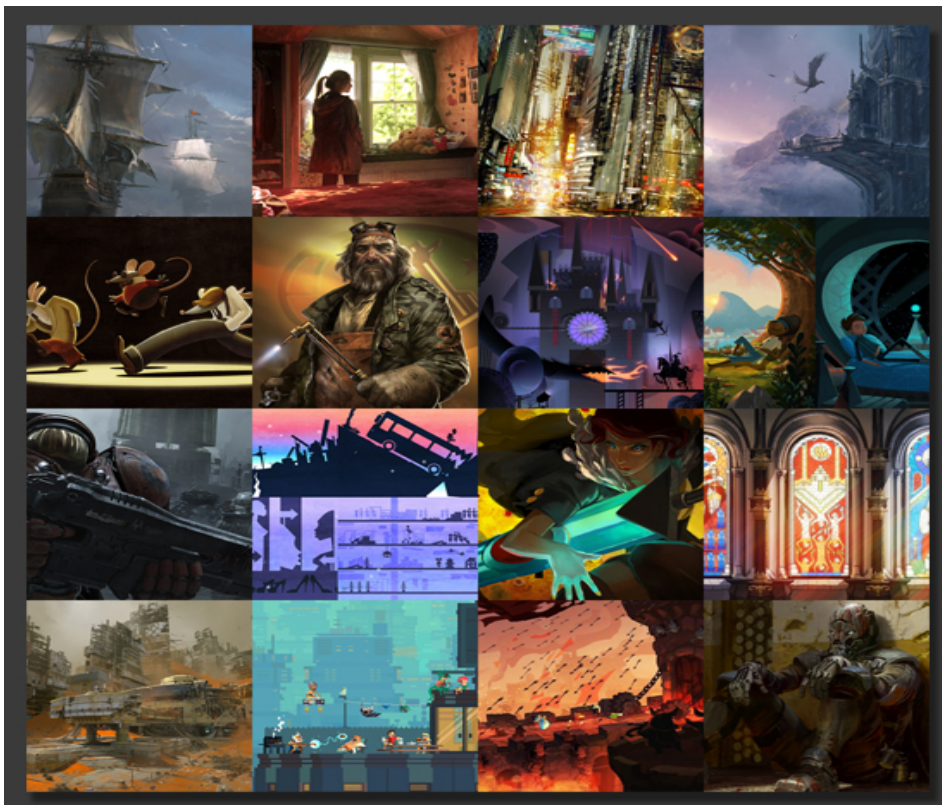
'컴퓨터 그래픽 전문가가 아닌 예술가', 작품에 대한 호평 이어져

- ▶ 게임을 예술의 경지로 끌어 올렸다는 평가를 받고 있는 '인투 더 픽셀'은 매년 기대를 뛰어넘는 작품들을 선보이며 자타가 공인하는 세계 최고의 게임 관련 예술 전시회로 자리매김
 - 미국 예술과학아카데미의 마티 레이(Martin Rae) 회장은 출품자들을 "컴퓨터 전문가가 아닌 진짜 예술가들"이라고 극찬하며, "매년 전시회를 통해 소개되는 작품은 지구상의 예술 작품 중 최고 수준이라 할 수 있다"며 전시회에 대한 자부심을 드러냄
 - 8비트 게임 그래픽을 이용한 예술 작품을 소개하는 전시회 '아이엠8비트(iam8bit)'의 큐레이터 존 깁슨(Jon Gibson)은 '인투 더 픽셀'을 명예의 전당에 비유하며, "고립된 환경에서 작업하는 게임 그래픽 아티스트들은 세상에 알려지기 힘들기 때문에 그들에

- 대한 존경을 표하는 것은 매우 중요하다"고 역설
- 사진 작품 전시관 '안네버그 스페이스 포 포토그래픽(Annenberg Space for Photography)'의 패트리샤 란자(Patricia Lanza) 디렉터는 "일부 작품은 순수 예술과 함께 전시해도 충분할 정도로 뛰어나다"고 평가했으며, <Ratchet & Clank>와 <Resistance> 시리즈를 개발한 인섬니아게임즈(Insomniac Games)의 테드 프라이스(Ted Price) 회장은 "전시회의 새로운 지평을 열었다"고 극찬
 - 미국 콘솔게임 개발사 번지스튜디오(Bungie Studios)가 개발한 신작 게임 <Destiny>의 한 장면인 'Back From the Wild'를 출품한 일러스트레이터 제이미 존스(Jamie Jones)는 로봇 캐릭터가 피곤함을 느끼는 듯한 사실적인 묘사로 특히 좋은 반응
 - 원작 게임과 동명의 작품 'Broken Age'를 출품한 나단 스태플리(Nathan Stapley)는 상반된 환경에서 살고 있는 두 어린이의 고독을 몽환적으로 표현했다는 평가

www.nytimes.com

[그림 1] 2013년 '인투 더 픽셀'이 선정한 16개 게임



출처: 인투 더 픽셀(www.intothepixel.com)



기능성 게임 페스티벌 '게임즈 포 체인지'

사회에 긍정적인 영향을 미치겠다는 목적에서 출발한 기능성 게임들을 소개하는 '게임즈 포 체인지' 페스티벌에서 특히 교육용 게임에 이목이 집중. 게임 기반 교육에 대한 각계의 의견이 공유되며 활발한 논의의 장이 펼쳐짐

'게임즈 포 체인지', 이윤 추구에 급급한 엔터테인먼트 게임업계에 일침

- ▶ 게임의 사회적 영향력에 대한 주제를 다루는 '게임즈 포 체인지(Games For Change)' 페스티벌이 지난 6월 17일부터 19일까지 미국 뉴욕시에서 개최
 - 올해로 10주년을 맞이한 '게임즈 포 체인지'는 인도주의적이고 교육적인 목적을 지닌 게임들을 집중적으로 조명하면서 상업적인 게임들이 주를 이루는 세계 최대 게임 박람회 'E3 2013'과 사뭇 다른 분위기를 연출
 - '게임즈 포 체인지'의 공식 웹사이트 역시 "행사의 목적은 다양한 관계자들을 초청하여 우수한 게임 프로젝트를 소개하고 투자를 이끌어냄으로써 공공의 선을 위한 참여를 도모하는 것"이라고 명시
- ▶ 게임시장은 사회적 영향력보다는 엔터테인먼트와 이윤을 중시하는 방향으로 발전해 왔지만, 교육용 게임과 같이 공공의 선을 목적으로 하는 게임도 공존할 수 있다는 의견은 꾸준히 제기되고 있음
 - 템플 대학교(Temple University)에서 게임 기반 교육에 대한 연구와 강의를 하는 조단 샤피로(Jordan Shapiro)는 "게임은 항상 사회적인 영향력을 행사해 왔지만, 선한 목적을 바탕으로 한 영향력이 행사되는 경우는 드물었다"며, "게임시장은 늘 엔터테인먼트를 요구했고, 기업의 이윤이 항상 소비자에 대한 메시지보다 우선시되었다"고 말하면서 현 게임업계의 세태를 비판
 - 다만 샤피로는 "시장에서 요구하는 스토리텔링이 항상 사회적인 영향력과 충돌하는 것은 아니다"라고 덧붙이면서, 두 시장은 다른 시장임을 분명히 함
- ▶ 한편, 소프트웨어 및 정보 산업 협회(Software and Information Industry Association)가 2013년 6월에 발표한 '[The Software Division Marketing Industry Report](#)'에 따르면 가파른 성장세를 보이고 있는 교육용 기술 시장은 2013년 기준 78억 달러 규모에 달할 것으로 전망



교육용 게임에 대한 업계의 뜨거운 관심...대기업의 기능성 게임 발표

- ▶ '게임즈 포 체인지'가 게임 기반 교육에 대해 지나치게 낙관적이라는 비판도 없지 않지만, 페스티벌의 상당 부분을 차지한 건설적인 토론들은 게임시장에서도 사회적 영향력을 행사할 수 있는 게임개발에 대한 관심이 크다는 것을 방증

- ▶ 미디어 그룹 뉴스코퍼레이션(News Corps)의 자회사로 교육 관련 사업을 맡고 있는 앰플리파이(Amplify)는 과학, 기술, 공학, 수학, 예술 등의 교육 목적으로 개발된 게임 30여 종을 소개했으며, 게임의 퀄리티에 대한 참가자들의 질문 공세가 이어짐

- ▶ 어린이 교육 관련 비영리 단체 세서미워크샵(Sesame Workshop)의 디지털 미디어 리서치 사업부인 조안간즈쿠니센터(Joan Ganz Cooney Center)는 디지털 교육을 주제로 관련 분야의 베스트셀러 작가인 제임스 폴 지(James Paul Gee)를 초청해 패널 토론회를 개최
 - 폴 지는 게임 기반 교육과, 현재의 교육 체계에 단순히 게임을 결합하는 것 사이에는 상당한 차이가 있음을 강조하며, 교육계가 교과서 중심의 하향식 교육에서 벗어나야 한다고 주장
 - 교육 운동가 파울로 프레이리(Paulo Freire)는 현재의 교육 형태는 어린이들에게 정보를 입력하고 필요할 때마다 인출하기를 강요하는 '은행식 교육'이라며 강하게 비판
 - 빌 게이츠(Bill Gates)와 그의 아내 멜린다 게이츠(Melinda Gates)가 설립한 기부 재단 빌앤드멜린다게이츠협회(Bill and Melinda Gates Foundation)의 스테이시 차일드레스(Stacey Childress) 교육 부문 부회장은 게임 기반 교육이 학생들의 인지 학습 능력을 12% 향상시킨다고 주장

www.forbes.com



HTML5로 제작된 캐주얼게임 수요 상승

네이티브 앱과 달리 다양한 단말에서 이용이 가능하고 캐주얼게임 개발에도 적합한 HTML5가 광고주 진영의 새로운 개척지로 떠오르고 있음. 캐주얼게임의 수요 증대는 HTML5가 지닌 잠재력을 한층 끌어올릴 전망

HTML5, 캐주얼게임 확산에 힘입어 '통합 광고 채널'로 급부상

- ▶ HTML5는 다양한 단말에서 이용 가능하고, 최근 급격한 성장세를 보이고 있는 캐주얼 게임에 적합하다는 점 등을 근거로 차세대 모바일 통합 플랫폼으로서 주목
 - 특히 최근에는 광고주 진영도 HTML5에 관심을 보이는 분위기이며, 미국 인터넷 광고 협회(Interactive Advertising Bureau)는 지난 5월 HTML5 기반의 광고 제작에 대한 가이드 라인을 발표
 - 온라인 동영상 업체 라이브레일(LiveRail)의 마크 트레프게임(Mark Trefgarne) CEO는 여전히 온라인 동영상 광고의 대부분은 플래쉬(Flash) 기반이지만, 산업의 전반적인 흐름은 HTML5로 빠르게 넘어가고 있다고 주장
- ▶ 터치스크린 기반의 모바일 단말 보급 확대와 HTML5로 개발된 캐주얼게임에 대한 수요 상승이 광고 채널로서 HTML5의 가치를 높이는 요인으로 꼽힘
 - 시장조사업체 디스플레이서치(DisplaySearch)가 2013년 6월 27일 발표한 '[Quarterly Mobile PC Shipment and Forecast Report](#)'에 따르면, 전 세계적으로 PC 대신 태블릿이나 스마트폰을 구매하는 소비자가 증가하면서 2013년 태블릿 판매량은 전년대비 67% 증가한 2억 5,650만 대, 2017년에는 5억 7,940만 대까지 판매가 확대될 것으로 전망
 - 브라우저 기반 플랫폼인 HTML5로 게임을 개발하기 시작한 업체들이 빠르게 증가하는 현 추세도 광고주의 관심이 HTML5에 쏠리는 데 적잖은 영향을 미친 것으로 보임
- ▶ 모바일게임 이용자 중 98%가 무료로 게임을 이용하는 현재 추세는 향후에도 큰 변화가 없을 것으로 보여 게임 내 광고 삽입은 지속적으로 늘어날 전망
 - 게임업체 슈필게임스(Spil Games)의 공동창업자 피터 드리슨(Peter Driessen)은 "광고주들이 HTML5 포맷의 동영상 광고를 게임에 삽입하려는 수요가 증가할수록 개발자들은 HTML5에 주목하게 될 것"이라며, 시장 논리에 따른 플랫폼 영향력의 변화를 예견

www.venturebeat.com



구글, 안드로이드 게임 콘솔 출시 전망

애플에 이어 구글이 2013년 말 안드로이드 운영체제 기반의 게임 콘솔을 출시할 것으로 전해지면서, 마이크로소프트, 소니 등이 출시한 차세대 게임 콘솔은 물론 오우야 등 안드로이드 게임 콘솔과의 경쟁이 예상

구글, 안드로이드 게임 콘솔 출시를 통해 오우야 등과 경쟁 전망

- ▶ 지난 2013년 6월 27일자 월스트리트저널 보도 ['Google Building Android Game Console'](#)에 따르면, 구글이 2013년 말 출시를 목표로 안드로이드 운영체제 기반의 게임 콘솔을 개발 중인 것으로 전해짐
 - 최근 구글은 안드로이드의 성공에 힘입어 신규 하드웨어 개발 계획을 발표하고 있는 가운데, 게임 콘솔 외에도 스마트 워치와 홈미디어 스트리밍 단말 '넥서스 Q(Nexus Q)' 등을 개발 중
 - 시장조사기관 아이디씨(IDC)에 따르면, 안드로이드는 2008년 런칭 이후 2013년 1분기 기준 전 세계 판매된 스마트폰의 75%, 태블릿PC의 57%에 운영체제로 사용
- ▶ 구글은 스스로를 하드웨어 제조업체로 규정, 애플과의 경쟁을 계속해오고 있으며, 이번 게임 콘솔 출시 계획도 경쟁사 애플의 게임 콘솔 런칭 관련 루머에 대응하는 조치인 것으로 풀이
- ▶ 애플은 지난 6월 23일 iOS와 맥OSX 두 가지 버전 모두에서 이용 가능한 써드파티 게임 컨트롤러 관련 개발자 가이드라인을 발표
- ▶ 모바일 게임시장의 성장에 따른 구글과 애플의 가정용 콘솔 시장 진출은 당연한 수순으로 풀이되며, 차세대 게임 콘솔 및 안드로이드 기반 게임 콘솔과 치열한 경쟁 국면을 맞이할 전망
 - 지난 'E3 2013'에서 공개된 마이크로소프트의 Xbox One과 소니의 플레이스테이션4가 차세대 게임 콘솔로 주목받고 있어 구글의 게임 콘솔시장 진출에 위협으로 작용할 전망
- ▶ 하지만 최근 마이크로소프트와 소니, 닌텐도 등 대표적인 게임 콘솔 제조업체들이 개발한 게임들 보다 안드로이드 기반의 게임들이 더 많은 인기를 구가하고 있으며, 이에 안드로이드 전용 게임기의 성장세도 지속



- ▶ 안드로이드 기반 게임 콘솔은 기존 게임 콘솔처럼 TV 또는 별도의 스크린을 통해 가족 혹은 친구들과 함께 둘러앉아 게임을 이용하던 것과 유사한 경험을 제공한다는 점에서 새로운 개념은 아니지만, 저렴한 가격의 게임기를 통해 1달러 미만의 모바일 게임을 TV 스크린에서 사용한다는 점이 특징
 - 특히 구글은 지난 6월 25일 클라우드펀딩 사이트 킥스타터(Kickstarter)의 지원을 받아 99달러의 저가에 출시된 안드로이드 4.2 운영체제(젤리빈) 기반의 게임 콘솔 오우야(Ouya)의 행보에 주목

www.forbes.com



통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 23 ~ 2013. 6. 29)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	180,279	-10.1%	32,283,608
	2	플레이스테이션3	소니	135,657	1.8%	78,086,807
	3	엑스박스360	마이크로소프트	92,896	8.2%	77,788,603
	4	플레이스테이션 비타	소니	59,522	78.1%	5,328,885
	5	플레이스테이션 포터블	소니	51,429	1.1%	79,344,062
	6	Wii U	닌텐도	24,981	12.9%	3,216,562
	7	Wii	닌텐도	24,214	1.8%	99,734,446
	8	DS	닌텐도	10,893	-1.8%	153,492,709
소프트웨어	1	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	354,861	-40.0%	2,148,639
	2	Gundam Breaker (플레이스테이션3)	남코반다이	189,969	신규	189,969
	3	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	159,888	-34.4%	4,344,147
	4	Toukiden (플레이스테이션 비타)	테크모코에이	124,274	신규	124,274
	5	Etrian Odyssey: Millennium Girl (3DS)	아틀러스	90,297	신규	90,297
	6	Toukiden (플레이스테이션 포터블)	테크모코에이	67,728	신규	67,728
	7	Project X Zone (3DS)	남코반다이	65,824	434.1%	213,444
	8	Minecraft (엑스박스 360)	마이크로소프트	65,707	85.7%	277,032
	9	Atelier Escha andamp; Logy (플레이스테이션3)	거스트	57,712	신규	57,712
	10	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	56,534	-29.3%	518,818

출처: www.vgchartz.com



GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 의료 목적의 기능성 게임, "인디 개발자들이 주역"
- MoMa, 지속적인 게임 전시로 '예술'의 외연 확장
- 미국 모바일 게임시장에 등장한 게임 플랫폼 '탱고'
- 미국 게임시장, 차세대 콘솔 출시 앞두고 매출 바닥
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





의료 목적의 기능성 게임, "인디 개발자들이 주역"

건강, 의료 분야 기능성 게임 연례 컨퍼런스인 '게임스 포 헬스 컨퍼런스'가 지난 2013년 6월 26일부터 28일까지 미국 보스턴에서 개최된 가운데, 인디 개발자들의 단순하고 재미있는 게임들이 모범 사례로 소개돼 주목을 받음

'게임스 포 헬스 컨퍼런스', 건강 관련 주요 기능성 게임 소개

- ▶ 지난 2013년 6월 26일부터 3일간 미국 보스턴에서 건강·의료 분야에서 게임의 역할을 조명하는 '게임스 포 헬스 컨퍼런스(Games for Health Conference)'가 개최
 - 올해로 9회를 맞이한 '게임스 포 헬스 컨퍼런스'는 사상 최초로 미국 스트리밍 동영상 솔루션 업체 디스커버 비디오(Discover Video)를 통해 일부 세션을 스트리밍 생중계
 - '게임스 포 헬스 컨퍼런스'의 공동 창립자인 벤 소이어(Ben Sawyer)는 "관련 업체들이 R&D에 그치지 않고 지속 가능한 사업이나 사회적 기업을 운영하고자 한다면 우리는 보다 적극적으로 그러한 업체들을 지원할 것"이라며, 육체적, 정신적 건강과 관련된 기능성 게임산업의 발전을 희망
- ▶ 올해의 컨퍼런스는 기존의 전통적인 컨퍼런스 형식에서 벗어나 학술적인 연구가 실제 사업으로 이어지는 데 필요한 자원들을 제공하는 데 집중함
 - 소이어는 "미국의 콘솔게임 디자이너인 안나 앤트로피(Anna Anthropy)가 개발한 <dys4ia>와 게임 설계자 밴더 카발레로(Vander Caballero)가 만든 <Papo & Yo>와 같은 게임들이 환자의 권리와 이익을 대변하는 게임이 될 것"이라고 평가
 - 정신 건강과 관련해서는 게임 개발자 조 퀴(Zoe Quinn)의 <Depression Quest>, 그리고 라이언 그린(Ryan Green)과 조쉬 라슨(Josh Larson)이 개발한 <That Dragon, Cancer> 등이 업계의 주목을 받음

단순하고 재미있는 게임 개발이 관건...인디 개발자의 뛰어난 역량

- ▶ 소이어는 미션과 보상 시스템에 기반한 건강 분야 기능성 게임 앱들을 지목하며, 보상 시스템에 의존하기보다는 아이디어에 충실하고 교실에서 충분히 소화할 수 있도록 단순하게 제작하는 것이 더 중요하다고 주장
 - 그는 또한, "대부분의 교실에 랩탑과 프로젝터가 구비되어 있기 때문에 아이들이 보다 쉽게 연습할 수 있는 단순한 게임을 만들어서, 앞으로 '기능성 게임'을 더욱 보편화하는 것이 중요하다"고 강조



- ▶ 이번 컨퍼런스에는 영국의 소설게임 개발사인 보사스튜디오(Bossa Studios)의 <Surgeon Simulator>와 같이 의학 관련 내용을 재미있게 학습할 수 있는 기회를 제공하는 게임들도 소개
 - 소이어는 "이 게임이 애초에 교육 도구로 개발된 것은 아니지만 게임이 확산되어 더 많은 이용자가 생기면 그에 걸맞은 영향력을 갖추게 될 것"이라고 기대하면서, TV에 나오는 의사들의 모습을 보고 아이들이 의사가 되기를 꿈꾸는 것과 다르지 않다고 설명
- ▶ <Surgeon Simulator>는 짧은 시간 안에 게임을 개발할 목적으로 모인 게임 개발자들의 모임인 게임 잼(game jam)에서 제작된 인디 게임으로, 앞으로 이러한 인디 개발자 진영이 건강·의료와 관련된 기능성 게임의 발전을 견인할 전망
 - 소이어는 게임 잼에 대해 "건강 관련 게임들을 지속 가능한 수준으로 끌어올렸다"고 극찬하며, 이러한 노력들이 다른 개발자들에게 동기를 부여할 것으로 기대

www.gamasutra.com

[그림 2] '게임스 포 헬스 컨퍼런스'에서 소개된 주요 게임들의 이미지



▶ 왼쪽 위부터 시계방향으로 'Papo & Yo', 'dys4ia', 'Surgeon Simulator', 'That Dragon, Cancer', 'Depression Quest' 순

출처: 게임스 포 헬스 컨퍼런스 홈페이지(www.gamesforhealth.org)



MoMa, 지속적인 게임 전시로 '예술'의 외연 확장

뉴욕현대미술관이 지난 2013년 3월, 고전 게임 14종을 소개하는 '응용 디자인 전시관'에 게임 7종을 추가한 것으로 알려진 가운데, 게임 전시를 통해 '예술'의 의미를 확장하는 것이 취지인 것으로 밝혀져 세간의 이목을 끌고 있음

미술관 입성 게임들, 게임 디자인의 막대한 영향력 입증

- ▶ 뉴욕현대미술관(Museum of Modern Art, 이하 MoMA)이 지난 2013년 3월에 개장한 '응용 디자인 전시관(Applied Design installation)'에서 고전 게임 14종을 소개한데 이어, 6월 28일부로 게임 7종을 추가 전시함
 - 추가된 게임들은 아타리(Atari), 타이토(Taito), 랄프바에르(Ralph Baer)와 같은 전통 게임 개발업체 및 개발자의 대표작에서부터 상대적으로 신생 업체인 <Minecraft> 개발사 모장(Mojang)의 게임까지 포함
 - 7종의 게임은 <Magnavox Odyssey>(1972), <Pong>(1972), <Space Invaders>(1978), <'Asteroids>(1979), <Tempest>(1981), <Yar's Revenge>(1982), <Minecraft>(2011)로 구성
 - 기존에 전시 중이었던 게임들로는 <Pac-Man>(1980), <Tetris>(1984), <Myst>(1993), <SimCity 2000>(1994), <Dwarf Fortress>(2006), <Portal>(2007) 등이 있음
 - 이번 전시는 2014년 1월 31일까지 계속될 예정이며, 추가된 게임들은 더 오랜 기간 동안 전시될 것으로 알려짐

- ▶ 모장의 <Minecraft>를 디자인한 게임 디자이너 마쿠스 노치 페르손(Markus 'Notch' Persson)이 타임지(Time)가 2013년 봄에 선정한 '세상에서 가장 영향력 있는 인물'로 15만 6,694표를 얻어 2위에 오른 것에서 알 수 있듯이, 게임과 게임 개발자들의 영향력이 눈에 띄게 커지는 추세
 - MoMA의 건축·디자인 부서를 총괄하는 폴 갤러웨이(Paul Galloway)는 "게임산업의 탄생에 대한 랄프바에르, 아타리, 타이토 등 전통 게임 개발사들의 기여도와, 모장과 같은 게임 업체들의 역할은 아무리 강조해도 지나치지 않다"며 선정 배경을 설명
 - 그는 또한, "초기 게임 디자이너들의 작업은 작금의 창의적인 표현과 디자인 언어의 초석이 되었다"며, "이러한 기반이 있었기에 모장의 페르손과 같은 디자이너들이 새롭고 흥미로우면서도, 기이한 세상을 만들 수 있는 것"이라며 극찬

MoMA, 게임 전시 확대로 '예술' 의미 확장 시도



- ▶ MoMA의 파올라 안토넬리(Paola Antonelli) 수석 큐레이터와 케이트 카모디(Kate Carmody) 보조 큐레이터는 점차 게임 전시물 수를 늘려 향후 40개의 게임을 전시하는 것이 목표라고 언급
 - 향후 <Snake>, <Donkey Kong>, <Super Mario Bros>, <The Legend of Zelda>, <Street Fighter II> 등의 게임들이 추가될 예정
 - 안토넬리 수석 큐레이터는 "게임 디자이너들에게 게임도 예술의 영역이라는 것을 보여주는 것이 목표"라고 말하면서, 이번 전시의 기획 의도를 설명
 - 안토넬리는 또한 최근 TED¹⁾ 강연회에서 게임을 통해 '예술'의 진정한 의미를 확장하고 싶다는 취지를 밝히기도 함

1. TED(Technology, Entertainment, Design)는 미국의 비영리 재단으로 기술, 엔터테인먼트, 디자인과 관련한 주제에 대해 정기적으로 강연회를 개최

www.pcmag.com

[그림 3] MoMA에서 전시 중인 일렉트로닉아츠의 <Sim City>



출처: 뉴욕현대미술관(www.moma.org)



미국 모바일 게임시장에 등장한 게임 플랫폼 '탱고'

무료 영상통화 서비스로 전 세계 1억 명이 넘는 가입자를 확보한 '탱고(Tango)'는 아시아 시장에서 '라인'과 '카카오톡' 등의 게임 플랫폼 성공에 힘입어 서구 메신저 앱으로서는 최초로 자체 게임 플랫폼을 출시.

탱고, 카카오톡과 라인의 영향으로 자체 게임 플랫폼 출시

- ▶ 무료 영상통화 서비스를 제공하는 탱고(Tango)가 게임로프트(Gameloft)와 제휴해 새로운 게임 플랫폼을 출시하며 모바일 엔터테인먼트와 게임 사업에 진출
 - IT전문 웹사이트 더넥스트웹(The Next Web)의 2013년 6월 6일 기사 '[Tango launches Asia-style games platform for its 120m users, snags Gameloft as a launch partner](#)'에 따르면, 다른 유사 서비스와 차별화되는 무료 영상통화를 무기로 탱고는 2010년 10월 출시 열흘 만에 100만 다운로드를 돌파했으며, 현재 iOS와 안드로이드 앱으로 전 세계 1억 2,000만 명의 가입자를 보유
 - 탱고는 이전부터 통화중 상대방과 함께 즐길 수 있는 게임 서비스를 일부 제공해왔으며, 게임을 이용하는 가입자들이 증가하면서 게임 부문을 더욱 강화하기 위해 개발자를 위한 플랫폼 소프트웨어 개발 키트(Software Development Kit, SDK)를 선보인 것
- ▶ 탱고의 공동설립자인 에릭 세턴(Eric Setton) CTO에 따르면 탱고는 북미 시장에서 선두업체로서의 우위를 이어가는 한편, 아시아에서 라인과 카카오톡으로부터 선두 자리를 탈환하는 것을 목표로 삼고 있음
 - 에릭 세턴에 따르면, 2013년 1분기 라인은 매출 5,800만 달러에 게임 플랫폼은 누적 게임 다운로드 1억 건을 돌파했으며, 카카오톡은 자사의 게임 플랫폼으로 월 3,000만 달러의 매출을 기록
 - 탱고는 이들의 성공에 자신감을 얻어 서구 지역의 메시징 서비스로서는 최초로 게임 플랫폼을 출시했으며, PC게임에서의 영향력을 모바일로 이어가는데 실패한 페이스북과 달리 스마트폰에 최적화된 메신저 앱에서는 게임과 같은 콘텐츠가 비즈니스모델로 최적이라고 판단
 - 세턴은 메신저 앱에서 많은 시간을 보내는 이용자들에게 다른 콘텐츠를 제공함으로써 소셜 네트워크 서비스를 잠식할 수 있다며, 실제로 일본과 한국에서는 카카오톡과 같은 메신저 서비스가 페이스북보다도 많은 가입자 수를 확보하고 있다고 설명

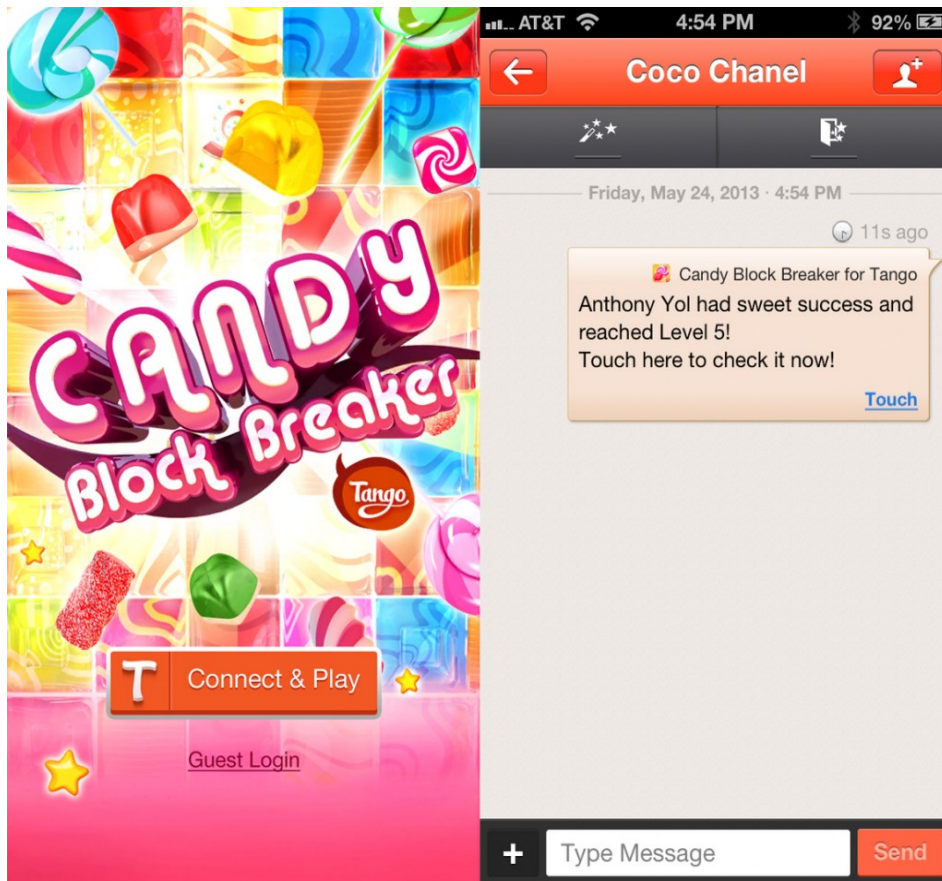
아시아 주요 메신저 앱도 북미 시장 진출하며 탱고와 치열한 경쟁



- ▶ 그러나 북미 지역의 메신저 서비스 '킵(Kik)'이 최근 HTML5 기반의 콘텐츠 플랫폼을 출시하면서 탱고와 유사한 행보를 보이는 동시에, 아시아의 카카오톡, 라인, 위챗(WeChat)도 북미 시장을 노리고 있어 탱고는 이들과 치열한 경쟁을 벌이게 될 전망
 - 에릭 세턴에 따르면, 텐센트가 보유한 위챗의 가입자 수는 3억 명 이상이며 라인과 카카오톡의 가입자 수도 각각 1억 5,000만 명과 9,000만 명 이상으로, 이들은 아시아 시장에서의 확고한 입지를 바탕으로 북미 시장에서도 브랜드 구축에 공을 들이고 있음
- ▶ 탱고는 이들에 맞서 게임로프트와 같은 대형 게임업체와 제휴하는 한편, 다수의 협력업체와 함께 2013년 말까지 자체 플랫폼에 40개에서 100개의 게임을 제공하는 것을 목표로 하고 있음

www.thenextweb.com

[그림 4] '탱고'가 제공하는 모바일게임 <CANDY Block Breaker> 화면



출처: 탱고(www.tango.me)



미국 게임시장, 차세대 콘솔 출시 앞두고 매출 바닥

온라인게임 전문 조사 업체 슈퍼데이터리서치의 발표에 따르면 미국 디지털 게임시장은 주요 단말과 소프트웨어 출시를 앞둔 지난 5월 8억 800만 달러 매출에 그치며 바닥을 친 것으로 나타남

소셜게임 및 유료 MMO게임 반등, 다운로드 게임 감소세 부각

- ▶ 온라인게임 전문 시장조사업체 슈퍼데이터리서치(SuperData Research)가 2013년 6월 발표한 자료 '[US digital game market: May 2013](#)'에 따르면, 미국 디지털 게임시장은 지난 2013년 5월 비수기 효과와 더불어 신규 단말과 소프트웨어 출시로 인한 소비 감소에 영향을 받아 총매출 8억 800만 달러를 기록
 - 소셜게임과 정액제 기반 MMO는 시즌 업데이트의 영향을 받아 각각 전월대비 4% 성장한 1억 2,400만 달러와 7% 성장한 8,800만 달러의 매출을 기록
 - 반면, PC와 콘솔의 다운로드형 게임은 전월 대비 8% 감소한 2억 7,000만 달러에 그침
- ▶ 수개월째 감소세를 기록하던 소셜게임은 월순이용자(monthly unique users) 수의 감소에도 불구하고 유료 이용자로의 전환율과 지출액이 동반 상승하며 전월대비 소폭 증가한 1억 2,400만 달러의 매출을 달성
 - 소셜게임 개발업체 킹(King)이 개발한 <Candy Crush Saga>가 3,670만 명의 월간활동이용자수(Monthly Active User, 이하 MAU)를 기록하며 1위 자리를 고수했으며, 소셜게임 유료 이용자의 평균 매출액(Average Revenue Per Paying User, 이하 ARPPU)은 월 34달러로 추정
- ▶ 최근 15% 이상의 전환율을 유지하고 있는 부분유료화 MMO게임의 경우 여전한 성장세를 보이며 총 1억 8,100만 달러의 매출을 기록
 - MMORPG 개발업체 트라이온월드(Trion Worlds)가 MMOPRG <Rift>를 부분 유료화로 전환하기로 한 결정이 주요 퍼블리셔들에게 더 많은 이용자 기반을 확보할 수 있는 부분 유료화 모델의 장점에 대한 믿음을 강화한 것으로 분석
- ▶ 2013년 4월 상당한 낙폭을 보였던 정액제 기반 MMO게임은 5월 들어 반가운 회복세에 접어들어 총 660만 명의 이용자수와 8,800만 달러의 매출로 반등
 - 정액제 기반 MMO게임이 다시 성장세로 돌아설 것인지에 대해서는 업계 전망이 엇갈린 가운데, 정액제와 부분유료화를 결합한 방식이 점차 보편화되고 있는 추세가 확인



- ▶ 2013년 4월 역대 최고인 12달러의 ARPPU를 기록한 모바일게임은 최근 미세한 감소세를 보이며 시장 포화의 징조를 나타내기 시작했지만, 전환율은 5.36%로 상승
 - 킹(King)의 <Candy Crush Saga>, 슈퍼셀(Supercell)의 <Clash of Clans>, 그리고 일본 소셜 게임업체 디엔에이(DeNA)가 자사 플랫폼 모바게(Mobage)에 서비스하는 <Marvel: War of Heroes>의 인기는 여전했지만 게임별 매출액은 감소 중인 것으로 나타남
 - 슈퍼데이터리서치는 소수 게임의 시장 장악은 장기적으로 퍼블리셔들의 혁신적인 게임에 대한 투자 감소로 이어질 것이라는 우려를 표명

- ▶ 차세대 게임콘솔 출시 발표 이후 감소세가 지속되어 온 PC 및 콘솔의 다운로드형 게임은 지난 2013년 5월, 전월대비 8% 이상 하락한 2억 7,000만 달러의 매출을 기록
 - 대부분의 퍼블리셔들이 신작 출시를 차세대 콘솔 출시에 대응하며 준비함에 따라 확장판 소프트웨어의 출시가 주를 이룸
 - 이 중 독일 미디어그룹인 코츠미디어(Koch Media) 산하의 게임 개발 분야 컨소시엄인 딥실버(Deep Silver)가 퍼블리싱하는 FPS게임 <Metro: Last Light>와 일본 콘솔 게임업체 캡콤(Capcom)이 발매한 액션게임 <Resident Evil: Revelations>가 매출을 견인

www.thealistsdaily.com

[표 2] 미국 디지털 게임시장 매출 데이터(2013년 5월 기준)

유통방법		2013년 5월 매출 (달러)	2012년 5월 매출 (달러)	전년 대비 성장률
디지털 판매(PC, 콘솔)		269,772,763.87	356,796,993.64	-24.39%
F2P(소셜, 모바일, MMO)		449,941,563.23	490,089,618.43	-8.19%
P2P(MMO)		88,511,306.24	101,695,914.03	-12.96%
플랫폼	게임명	순위	퍼블리셔	개발업체
PC와 콘솔 디지털 판매	Resident Evil: Revelations	1	캡콤	캡콤
	Metro: Last Light	2	딥실버	4에이게임즈
	Call of Duty: Black Ops II	3	액티비전블리자드	트레이아크
MMO	World of Warcraft	1	액티비전블리자드	액티비전블리자드
	League of Legends	2	라이엇게임즈	라이엇게임즈
	World of Tanks	3	위게이밍	위게이밍
소셜	Candy Crush Saga	1	킹	킹
	Farmville	2	징가	징가
	DoubleDown Casino Slots & Poker	3	더블다운	더블다운
모바일	Candy Crush Saga	1	킹	킹
	Clash of Clans	2	수퍼셀	수퍼셀
	Marvel: War of Heroes	3	DeNA	DeNA

출처: 슈퍼데이터리서치(www.superdatasearch.com)



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 3] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 23 ~ 2013. 6. 29)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	58,988	-19.1%	8,979,659
	2	엑스박스360	마이크로소프트	39,979	3.1%	40,633,335
	3	플레이스테이션3	소니	27,384	-8.1%	24,625,318
	4	Wii	닌텐도	9,165	-6.1%	41,087,032
	5	Ds	닌텐도	8,843	-2.4%	52,611,126
	6	Wii U	닌텐도	8,665	3.1%	1,245,032
	7	플레이스테이션 비타	소니	5,915	4.4%	1,351,652
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,815	-7.0%	19,728,155
소프트웨어	1	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	84,399	-33.8%	535,852
	2	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	80,021	-40.7%	677,545
	3	Project X Zone (3DS)	남코반다이	55,768	신규	55,768
	4	Deadpool (엑스박스360)	액티비전블리자드	26,446	신규	26,446
	5	Deadpool (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	22,766	신규	22,766
	6	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	22,706	-22.3%	196,050
	7	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	21,188	-18.5%	7,026,110
	8	Muramasa Rebirth (플레이스테이션 비타)	이그니션	15,299	신규	15,299
	9	Far Cry 3 (엑스박스360)	유비소프트	14,118	46.6%	996,559
	10	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3)	액티비전블리자드	13,922	-17.1%	4,063,651

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 4] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 7. 9 ~ 2013. 7. 15)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	97,019
2	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	81,042
3	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	69,292
4	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어스	판타지	다운로드	41,040
5	Firefall	레드5 스튜디오	공상과학	다운로드	32,210
6	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	30,031
7	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	29,211
8	Rift	트리온월드	판타지	다운로드/CD판매	27,669
9	Warhammer 40,000: Eternal	비헤이비어 인터랙티브	판타지	다운로드	24,425
10	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	23,314

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 5] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 15 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)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Riddle Me That (Gummy Crush)	Clash of Clans (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Turbo Racing League (PikPok)	Clash of Clans (Supercell)
3	Heads Up! (Warner Bros.)	Candy Crush Sega® (King.com)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Heads Up! (Warner Bros.)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	HayDay (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Sega® (King.com)	HayDay (Supercell)
5	Kick the Buddy: No Mercy (Crustall)	World Crush™ (8th Planet Games)	Crime City (Funzio, Inc)	SurvivalCraft (Igor Kalicinski)	Foot Spa - Kids games (George CL)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
6	Plants vs. Zombies (PopCap)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	The Hobbit: Kingdoms of... (Kabam)	Tiny Thief (Rovio Stars Ltd.)	WATCH DOGS Live (Ubisoft)	Crime City (Funzio, Inc)
7	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	M Boom Home Fun Duty (MLB.com)	Puzzle & Dragons(English) GungHo Online	Wipeout (Activision Publishing, Inc.)	True of Fate - Test Your Met (Games for Friends GmbH)	The Hobbit: Kingdoms of... (Kabam)
8	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Foot Spa - Kids games (George CL)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	THE GAME OF LIFE Classic (Electronic Arts)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Solomania - slot machines (Playtika)
9	Block Fortress (Foursaken Media)	True of Fate - Test Your Met (Games for Friends GmbH)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Hi Guess the TV Show (Man Zhang)	Megapolis (Social Quantum)
10	SurvivalCraft (Igor Kalicinski)	Slots™ - Titan's Way (Ludia)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Downhill Supreme (Reinholds Berzins)	No Prrple - Fun games (Texas Poker)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 6] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 15 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	Where's My Mickey? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	SuperGNES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	True of Fate - Test Your Met (Games for Friends GmbH)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
4	Where's My Water? (Disney)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	Crime City(Action RPG) (GREE, INC)	Where's My Water? (Disney)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Airport Scanner (Pocket Games Publishing)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE LTD)
6	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	True of Fate - Test Your Met (Games for Friends GmbH)	Rage of Bahamut (Mobage)	World of Goo (2D BOY)	Pet Rescue Saga (King.com)	Fantastica (Mobage)
7	Grand Theft Auto III (Rockstar Games, Inc.)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Can You Escape (MobiGrow)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
8	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Can You Escape (MobiGrow)	Solomania - slot machines (Playtika)	1941: Axis & Allies (Brian DeWolff)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Crime City(Action RPG) (GREE, INC)
9	Temple Run: Oz (Disney)	What's the Phrase Free (Zynga)	Jackpot Slots - Slot Machines (GREE, INC)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Rage of Bahamut (Mobage)
10	Wipeout (Activision Publishing, Inc.)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Pet Rescue Saga (King.com)	Cut the Rope (ZeptoLab)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile Ltd.)	Solomania - slot machines (Playtika)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 온라인게임, 새로운 문화 교류 매체로 부상
- 중국 모바일 게임시장 내 한국산 게임 확산 전망
- 레노버, 중국에서 '레노버 게임 월드' 런칭 예정
- 텐센트 신작 <Asura>, 뉴욕 타임스퀘어 상륙
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 플레이스테이션의 아버지가 본 일본 게임산업
- 소니의 플레이스테이션4, 게이머를 위한 콘솔 게임기
- 신작 부재로 어려움에 처해있는 Wii U
- 2013년 일본 1위 모바일게임, 미국에서는 판매 부진
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 인도 게임산업, PC에서 모바일로 이동
- 싱가포르 데이라이트스튜디오, 66만 달러 투자 유치
- UAE 대학생 팀, 아랍에미리트 문화 소재 게임 개발
- 하드코어 액션게임 <Saints Row 4> 호주서 판매 금지
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

중국 온라인게임, 새로운 문화 교류 매체로 부상

중국 전통 문화를 바탕으로 한 온라인게임을 개발해 전 세계로 수출해온 중국 온라인 게임업체 퍼펙트월드의 샤오홍 CEO가 온라인게임이 문화 전파 및 교류의 새로운 주역이 될 수 있다고 주장해 업계의 주목을 받고 있음

게임과 함께 문화도 확산...게임 수출 시 원형 유지가 관건

- ▶ 중국 문화를 배경으로 한 온라인게임이 전 세계로 확산되면서 문화 교류 및 협력의 주요 동인으로 작용하고 있음
 - 퍼펙트월드(Perfect World)의 샤오홍(Xiao Hong) CEO는 중국 통신사 글로벌 타임즈(Global Times)와의 인터뷰에서 "중국 고유의 문화를 내재한 게임상품을 개발함으로써 온라인 게임산업을 문화 전파 및 커뮤니케이션의 새로운 매체로 발전시켜야 한다"고 주장
 - 샤오홍 CEO는 "중국의 문화를 네트워크와 결합할 경우 게임 확산과 더불어 문화의 확산도 기대할 수 있다"고 덧붙임
- ▶ 글로벌 타임즈에 따르면, 퍼펙트월드는 최초의 3D 온라인게임 <Perfect World>를 직접 개발 및 배급하고 있는 기업으로, 2006년부터 100여 개 국가에 10개 이상의 게임을 수출한 바 있음
 - 퍼펙트월드는 2007년부터 2012년까지 중국에서 가장 높은 수출액을 기록한 게임업체로 중국 온라인게임 수출의 40% 가량을 차지
 - 퍼펙트월드는 수출 시 현지 시장에 맞게 작은 수정 작업만을 거칠뿐, 게임에 담긴 중국 문화의 원형을 최대한 유지해 옴
- ▶ 퍼펙트월드는 중국 시진핑(Xi Jinping) 주석의 멕시코 방문으로 성사된 양국간의 문화 및 예술 교류 진흥 협약에 따라, 향후 중남미 지역으로의 진출을 강화할 방침이며 개발 자금이 부족한 중소 온라인 게임업체들의 해외 시장 진출에도 협조할 계획

www.globaltimes.cn



중국 모바일 게임시장 내 한국산 게임 확산 전망

360마켓과 91마켓, 잉용후이(应用汇), 완도우자(豌豆荚) 등 중국 주요 모바일게임 마켓들이 양질의 한국 모바일게임 확보에 주력함에 따라 중국 모바일 게임시장 내 한국산 게임 보급이 확대될 전망

중국 모바일 게임마켓, 양질의 한국산 게임 확보에 주력

- ▶ 중국 모바일 게임시장이 급성장하고 있는 가운데, 중국 모바일 게임마켓들은 양질의 모바일게임을 확보에 주력하고 있음
 - 중국 모바일 게임업체들은 전도유망한 게임업체에 투자하거나 직접 인수합병을 추진하는 등의 적극적인 행보를 나타내고 있음
 - 특히 중국 최대 인터넷 기업인 텐센트(Tencent)가 자체 모바일 메신저 위챗(WeChat)을 통해 한국의 카카오와 같은 게임센터 오픈을 앞두고 있어, 중국 모바일 게임마켓들은 양질의 콘텐츠를 빠르고 지속적으로 공급해야 하는 상황에 처함
- ▶ 이에 따라 위메이드, 게임빌, 씨제이이엔엠 등 한국의 주요 모바일 게임업체들도 각각 자사의 대표 게임 <원드러너>, <카툰워즈>, <무림대전> 등을 통해 중국 모바일 게임시장 진출을 가속화
 - 한국 게임은 이미 중국에서 막강한 파워와 흥행력을 과시하며 중국 게임시장 성장에 엄청난 영향력을 행사
 - 텐센트, 산다게임즈(Shanda Games), 더나인(The9) 등 중국의 대형 게임 퍼블리셔들은 <던전 앤 파이터>, <크로스 파이어>, <미르>, <오디션> 등 대히트를 친 한국 게임의 선전에 힘입어 증시 상장에 성공
 - 한국 모바일 게임시장은 2012년 카카오 게임센터가 오픈한 뒤 다운로드 수 1,000만 건 돌파, 월 매출 100억 원을 넘긴 스타 게임들이 대거 탄생하며 급격한 성장세를 기록
- ▶ 그간 한국의 모바일 게임업체들은 현지화, 현지 운영, 현지 마케팅 등 중국 진출을 타진할 만한 규모와 인프라를 갖추지 못해 중국 진출에 고전
 - 중국 IT전문 언론업체 두두차이나(DuDu China)에 따르면, 최근 회원 수 2억 명 이상을 보유하고 있는 360마켓과 91마켓을 필두로 잉용후이(应用汇), 완도우자(豌豆荚), 안즈왕(安智市场) 등 중국 주요 모바일 게임마켓들은 한국 게임의 현지화와 현지 퍼블리싱, 마케팅을 담당할 수 있는 전문 퍼블리셔가 나타난다면 무조건 제휴를 논의할 것이라는 의향을 전달
 - 91마켓의 후저민(胡泽民) 대표는 한국의 중화권 전문 웹채널 두두차이나와의 인터뷰를 통해 "텐센트를 포함해 최근 한국 모바일게임을 전문적으로 퍼블리싱 하려는 움직임이

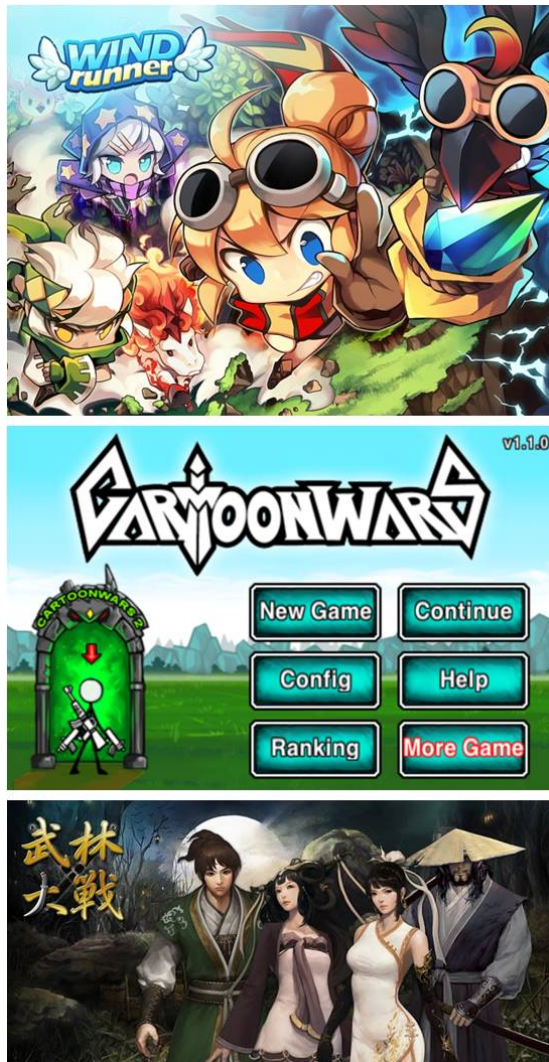


포착되고 있다"며, "이에 91마켓도 적극적으로 한국 모바일게임을 유치할 계획"이라고 언급

- 잉용후이의 뤼찬(罗川) 대표 또한 "퀄리티가 높은 한국 모바일게임을 중국 시장에 맞게 현지화하고 마케팅을 진행하는 전문 퍼블리셔의 등장 움직임을 환영한다"며, 향후 한국 모바일 게임업체와 견고한 협력관계를 유지할 것이라고 밝힘

www.duduchina.co.kr

[그림 6] <윈드러너>(상), <카툰워즈>(중), <무림대전>(하)의 이미지



출처: 위메이드(www.wemade.com), 게임빌(www.gamevil.com), 씨제이이엔엠(www.cjenm.com)



레노버, 중국에서 '레노버 게임 월드' 런칭 예정

중국의 컴퓨터 및 모바일 단말 제조업체 레노버가 삼성 스마트폰 견제와 컴퓨터 사업에 대한 의존도 감소를 목적으로 2013년 3분기부터 중국에서 소셜 네트워킹 및 게임 이용 관련 도움말을 제공하는 '레노버 게임 월드'를 출시할 예정

삼성 견제 및 PC사업 의존 탈피가 '게임 월드'의 출시 목적

- ▶ 레노버(Lenovo)는 PC판매 감소 상쇄, 노트북 사업에 대한 의존 탈피, 그리고 삼성의 중국 스마트폰 시장 점유율 추월을 위해 중국 내 모바일게임 서비스를 출시할 계획
 - '레노버게임월드(Lenovo Game World)'는 소셜 네트워킹, 소프트웨어 리뷰, 게임 이용 관련 도움말 등을 제공할 예정으로, '아이디어폰(IdeaPhone) K900'과 같은 레노버의 안드로이드 기반 모바일 단말들을 위해 <Fruit Ninja> 등 유명 게임들도 포함될 예정
 - 레노버는 모회사 레전드홀딩스(Legend Holdings)가 투자하는 소프트웨어 퍼블리셔인 아이드림스카이테크놀로지(iDreamsky Technology)와의 협력을 통해, 아이드림스카이가 중국 내 배급권을 가진 <Temple Run 2>, <Fruit Ninja>, <Jetpack Joyride> 등을 제공할 예정
 - 레노버는 기존의 '레노버 앱스토어'가 2010년 런칭 이후 10억 건 이상의 다운로드를 기록한 것처럼, '게임 월드' 역시 세계에서 가장 큰 중국 시장에서 우위를 달성할 것으로 기대
- ▶ 삼성은 중국에서 앱스토어를 운영하며 텐센트의 '위챗(WeChat)', 로비오엔터테인먼트(Rovio Entertainment)의 <Angry Birds Star Wars> 등 무료 앱은 물론, <Where's My Water>, <Temple Run: Brave>와 같은 유명 게임들을 6.08위안(0.99달러)에 제공 중
- ▶ 레노버의 양위안칭(Yang Yuanqing) CEO는 2013년에 72% 증가한 5,000만 대의 스마트폰을 출하하고 미국에서도 판매를 시작할 계획이며, 30억 달러의 현금 자산을 활용해 스마트폰 및 소프트웨어 사업 강화를 위한 관련 업체 인수도 가능하다고 밝힘
 - 양위안칭 CEO는 "모바일은 소프트웨어, 앱, 콘텐츠가 결합된 복합 상품"이라고 말하면서 사업 확대의 이유를 설명

www.zdnet.com



텐센트 신작 <Asura>, 뉴욕 타임스퀘어 상륙

텐센트가 5년에 걸쳐 개발한 신작 3D MMORPG <Asura>의 광고를 최근 뉴욕 타임스퀘어에 내걸면서 본격적인 마케팅에 나섬. '서유기'를 테마로 한 이 게임은 게이머들 사이에서 큰 기대감을 낳고 있음

텐센트의 신작 3D MMORPG <Asura> 마케팅 본격 개시

- ▶ 중국 최대의 온라인 게임업체 텐센트(Tencent)는 2013년 6월 20일, 신규 MMORPG <Asura>의 광고를 뉴욕 타임스퀘어에서 실시하면서 홍보를 본격화
- ▶ <Asura>는 텐센트 산하의 퀀텀스튜디오(Quantum Studio)가 5년 여의 기간을 투입해 자체 개발한 3D MMORPG로, CG 역시 영화 '아바타' 제작에 참여한 유명 스튜디오에 의해 제작되었으며 업계에서 "가장 기대되는 온라인게임"으로 수차례 지목
 - 이 게임은 중국 전통소설인 '서유기'를 현대적으로 재해석한 것으로, 게이머는 전설적인 영웅들과 함께 손오공이나 철선공주 등의 캐릭터를 플레이하면서 소설에 나오는 81개 모험담을 따라갈 뿐 아니라 자신만의 스토리도 만들어낼 수 있음
 - 동시에 <Asura>는 철저한 연구 개발과 기술적 혁신을 통해 기존의 정형화된 틀을 탈피해 다양한 캐릭터 디자인과 게임 시스템을 적용했으며, 게이머는 전통적인 1인용 전투 경험도 할 수 있음
- ▶ '서유기'를 테마로 한 온라인게임은 이미 존재하지만 중국 게이머들은 그간 <World of Warcraft>나 <Troy>와 같은 외국 온라인게임처럼 거대한 서사 구조에 기반한 자국 게임을 기대해왔으며, <Asura>는 그 기대를 충족시키는 게임으로 받아들여지고 있음
 - 매력적인 영웅들과 함께 하는 오랜 여정, 역사적 사실과 신화의 혼재, 진행할 때마다 새롭게 열리는 스토리, 시간에 따라 밝혀지는 진실 등, 다양한 이야기 소재를 담은 이 게임은 중국 게이머들로부터 높은 기대를 받고 있음
 - 외국 게이머들도 동양적인 테마의 <Asura>에 관심을 표하면서 다수의 게이머들이 <Asura> 테스트에 참여를 희망하고 있는 상태
- ▶ 현재 텐센트는 정식 서비스에 앞서 초대를 받은 게이머들을 대상으로 2013년 6월 25일부터 비공개 베타테스트를 실시 중

www.heraldonline.com



[그림 6] 뉴욕 타임스퀘어에 선보인 텐센트의 <Asura> 광고



출처: 피알뉴스와이어(www.pnewswire.com)



통계 중국 온라인게임 순위

[표 7] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 7. 1 ~ 2013. 7. 7)	바이두 (2013. 7. 15)	17173.com (2013. 7. 15)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (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)	길드워2(激战2) (공중망)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
6	역전(逆战) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
7	몽삼국(梦三国) (항주전흥)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
9	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	DOTA2 (퍼펙트월드)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
10	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 8] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 7. 1 ~ 2013. 7. 7)	바이두 (2013. 7. 15)	17173.com (2013. 7. 15)
1	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
4	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
6	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
8	마역(魔域) (91.com)	소오강호(笑傲江湖) (완미시공)	두신전(斗战神) (텐센트)
9	검협정연3(剑侠情缘3) (킹소프트)	문도(问道) (광우채선과기유한공사)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
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. 7. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Tiny Thief (Rovio Stars)	汽车小镇 (游道易Yodo1)	我叫MT Online (LOCOJOY)	疯狂猜成语 (nimo studio)
2	植物大战僵尸 (PopCap)	口袋战争 (Xin Liu)	Clash of Clans (Supercell)	Storm Sniper Killer Showdown (INGGAMES)
3	Zombies War - Whack the Zombie (Kong Yaxin)	疯狂猜歌 (Hortor)	大掌门 (Air&Mud Studio)	疯狂猜歌名 (PhonePad Games)
4	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	百里挑一 (Huan Wang)	魔卡幻想 (iFree Studio)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
5	Temple Run: Oz (Disney)	暗黑精灵-隐藏精灵 (song jinzhao)	龙之力量 (com.digitalcloud)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
6	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	傲世西游-神魔篇 (YollerGames)	神仙道 (PinIdea)	保卫萝卜-官方中文版 (萝卜工场)
7	Sango Fight (Logic Ball)	魔女大战 (zplay)	我叫MT Online (國際版) (LOCOJOY)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	雷电2012: 金属咆哮 (KooGame)	大侠传 (Beijing Perusal)	萌江湖: 豪华版 (Shanghai Youzu)	Fruit Cut (droidplay mobile)
9	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	塔防三国志 (上游互动)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	Find Something (Funship Entertainment)
10	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Kungfu World Pro (TeamTop3)	乱斗堂 (PunchBox Studios)	Lost Temple II (Greenus Studio)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

플레이스테이션의 아버지가 본 일본 게임산업

플레이스테이션의 아버지로 불리는 소니의 핵심 인물들이 최근 토크 이벤트에서 강연을 진행. 일본 게임산업은 플랫폼의 변화, 클라우드 환경 조성, 차세대 게임 콘솔 등으로 시장이 확대되고 있으며 향후 새로운 콘텐츠가 많아질 전망

일본 게임산업, 시장 확대와 기술 변화로 전환점 맞이

- 2 1960년생인 쿠로카와 후미오 연구자는 일본 게임 개발업체인 인덱스 (Index) 산하 온라인게임 업체 텍스엔터테인먼트(Dex Entertainment)의 대표 이사, 게임 개발업체 부시로드(Bushiroad) 부사장을 역임하고, 엔에이치엔재팬(NHN Japan)의 콘텐츠기획 사업부장을 역임함
- 3 1941년생인 마루야마 시게오는 소니뮤직엔터테인먼트 산하의 음반사인 에픽레코드 재팬(EPIC Record Japan)의 창립자이자 SCE의 회장을 역임
- 4 1950년생인 쿠타라기 켄은 SCE의 대표 이사, 소니 그룹 부사장 겸 COO 등을 역임

- ▶ 다양한 게임 업체를 거친 일본의 미디어 콘텐츠 연구자인 쿠로카와 후미오(黒川文雄)²⁾가 2013년 6월 27일, 일본 동경에서 업계 전문가를 초청해 게임을 비롯한 일본 엔터테인먼트 산업을 고찰하는 토크 이벤트 '엔터테인먼트의 미래를 생각하는 모임 쿠로카와학원(+)(エンタテインメントの未来を考える会黒川塾(+), 이하 쿠로카와학원)'을 개최
- ▶ 이 행사에서는 소니컴퓨터엔터테인먼트(이하 SCE)의 핵심 인물이자 플레이스테이션의 아버지로 불리고 있는 마루야마 시게오(丸山茂雄)³⁾ 및 쿠타라기 켄(久夛良木健)⁴⁾이 플레이스테이션 개발 당시 에피소드와 업계의 변화를 강연해 주목을 받음
 - 마루야마는 사회에 첫발을 내딛었던 광고업체 시절 에피소드를 전하며 야생동물이 부모로부터 먹이를 구하는 법을 배우듯이, 아무 것도 없는 곳에서 새로운 도전을 하는 것이 아니라 기초를 확실히 배워야 한다고 강조
 - 쿠타라기는 장사 수완이 좋은 실업가 아버지의 영향을 받은 어린 시절을 회고하며 1988년 소니에 기술자로 입사할 당시 소니 그룹 내 프로듀서였던 마루야마를 만나, 닌텐도의 슈퍼패미콘 관련 프로젝트를 진행했던 경험을 전달
 - 쿠타라기는 1만 엔대의 슈퍼패미콘에 수십 만엔 대의 약기에 쓰이는 PCM음원을 탑재하는 도전적인 프로젝트를 마루야마와 공동으로 진행, 음악 업계로부터도 게임 음악이 새로운 실험으로 받아들여져 호응을 얻은 바 있음
 - 이러한 프로젝트를 바탕으로 쿠타라기와 마루야마는 주변의 부정적인 시선에도 불구하고 플레이스테이션 기획·개발을 비롯해 다양한 아이디어를 실험하게 됨
 - 게임 제작자가 일반인들에게도 알려지게 된 것 또한 쿠타라기, 마루야마, 쿠로카와 등이 음악과 영화 등 타 엔터테인먼트 산업에서 쓰이는 광고·마케팅 방식을 게임업계에도



개별적으로 도입한 것이 계기

- ▶ 토크 이벤트에서는 또한 게임산업의 현황과 전망을 논의해 현재 일본 게임산업은 게임 플랫폼이 스마트폰으로 이행하면서 시장 기회가 많아지고 있으며 클라우드에 기반한 플레이스테이션4 등으로 새로운 콘텐츠가 등장할 것이라는 시사점을 공유
 - 쿠타라기는 "일본만 놓고 보면 잘 안되고 있는 것 같지만 글로벌 차원에서 보면 다양한 엔터테인먼트 업계 인재들이 게임산업으로 흘러 들어와 매우 좋은 상황"이라고 언급
 - 그는 또한 "게임 플랫폼이 PC, 게임 콘솔, 스마트폰으로 이행한데다가 스마트폰은 또 웹앱에서 네이티브앱으로 이행하고 있어, 미래가 불투명하다고 보는 사람들도 있지만 오히려 시장이 확대되어 그만큼 기회도 많아진 것"이라고 강조
 - 그는 보다 많은 사람들에게 기회가 주어지는 만큼 경쟁이 치열해지고 있다고 말하면서, 일본인은 스케일이 큰 것에 익숙하지 않아 글로벌 경쟁에 빨리 뛰어들지 못한다고 지적
 - 마루야마와 쿠타라기는 플레이스테이션4가 플레이스테이션3과는 달리 모든 게임 자원을 네트워크상에서 처리하는 클라우드 환경을 토대로 하고 있어, 플랫폼이 된 네트워크를 통해 전 세계인들이 놀랄만 한 콘텐츠를 제공할 것으로 기대
 - 한편, 마루야마는 세계적으로 대세가 되고 있는 사사분기별 사업 전개 방식에 반대하며, 플레이스테이션 프로젝트가 단기적 관점에서 이루어진 것이 아닌만큼, 일본 업체에게는 확실한 목표 수립 후 시간을 들여서 달성해나가는 방식이 맞다고 주장해 주목을 받음

www.4gamer.net



소니의 플레이스테이션4, 게이머를 위한 콘솔 게임기

소니가 세계 최대 게임쇼 'E3 2013'에서 차세대 게임콘솔 플레이스테이션4의 중고게임 정책을 발표해 화제. 소니는 게이머들이 원한다면 중고게임 거래를 막을 이유가 없다는 입장을 밝혀 호응을 얻음

플레이스테이션4, 중고게임 거래 허용 방침 선언

- ▶ 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국 로스앤젤레스에서 개최된 세계 최대 게임쇼 'E3 2013'에서 소니컴퓨터엔터테인먼트아메리카(Sony Computer Entertainment America, 이하 SCEA)의 잭 트레톤(Jack Tretton) CEO가 기자회견을 통해 플레이스테이션4(PlayStation4)의 중고게임 거래 허용 방안을 발표해 화제가 됨
 - 소니는 제한없이 중고 거래가 가능하고 온라인 인증이 불필요한 정책을 추진할 방침으로, 이는 마이크로소프트의 제한적인 중고게임 거래 정책과 극적인 대조를 이룸
 - 소니월드와이드스튜디오(Sony Worldwide Studios)의 슈헤이 요시다(Shuhei Yoshida) 사장은 "이 같은 중고게임 정책은 마이크로소프트의 발표 이전에 이미 결정된 사항"이라며, "아직도 많은 게이머들이 실물 디스크로 게임을 공유하거나 빌리는 것을 선호하기 때문에 향후에도 콘솔 게임 디스크를 취급할 수 있어야 한다고 판단했다"고 설명
 - 요시다 사장은 또 "우리는 더 많은 사람들이 디지털로 옮겨가기를 바라지만 이것이 하루 아침에 가능하지는 않다는 것을 알고 있다"며, "세계 각지에는 여전히 인터넷 인프라가 발달하지 못한 곳이 많다"고 덧붙임
- ▶ 소니는 지난 2013년 2월 플레이스테이션4를 공개할 당시에는 중고게임에 대한 분명한 입장을 밝히지 않았지만, 이번 'E3 2013'에서는 명확한 정책을 밝힘에 따라 업계로부터 좋은 반응을 얻음
 - 요시다 사장과 소니 개발자 협회(Sony Developer Relations)의 아담 보이즈(Adam Boyes) 부회장은 'E3 2013' 기간 동안 '친구에게 게임 타이틀을 빌려주는 방법'이라는 제목의 동영상은 유튜브에 공개해 조회수 1,000만 건을 돌파하며 반향을 일으키기도 함

플레이스테이션4, 온라인 멀티플레이 서비스 유료화 결정

- ▶ 한편, 소니의 플레이스테이션3에서는 무료로 제공됐던 온라인 멀티플레이 서비스가 플레이스테이션4에서는 플레이스테이션 플러스(PlayStation Plus) 멤버십 가입을 통한



유료(연회비 50달러)로 제공된다는 점은 비판의 대상이 됨

- 요시다 사장은 "이는 플레이스테이션4의 핵심인 각종 온라인 요소 제공을 위한 투자 및 인프라 비용 때문"이라며, "보다 풍부한 온라인 서비스를 위한 투자를 지속하기 위해서는 어쩔 수 없었다"고 해명

- ▶ 요시다 사장은 아울러 플레이스테이션4 전용 모션인식 카메라인 플레이스테이션 아이(PlayStation Eye)를 포함하지 않은 플레이스테이션4의 가격이 마이크로소프트의 Xbox One보다 100달러나 저렴한 399달러로 책정된 점에 대해, 플레이스테이션3 출시 당시의 고가 정책과 노선을 달리 하기 위한 것이라고 설명

www.arstechnica.com

[표 10] 차세대 콘솔 게임기 'Xbox One'과 '플레이스테이션4' 사양 비교

구분	Xbox One	플레이스테이션4
가격	▪ 499 달러	▪ 399 달러
입력 매체	▪ Blu-ray/DVD	▪ Blu-ray/DVD
CPU	▪ 8 Core CPU custom built by MS	▪ x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
GPU	▪ GMC AMD Radeon	▪ 1.84 TFLOPS
RAM	▪ 8GB DDR4	▪ 8GB GDDR5
크기	▪ 343 X 80 X 263mm	▪ 275 X 53 X 305mm
입출력	▪ USB 3.0	▪ USB 3.0
통신	▪ Gigabit Ethernet ▪ IEEE 802.11 b/g/n ▪ WiFi Direct	▪ Ethernet ▪ IEEE 802.11 b / g / N ▪ Bluetooth 2.1 (EDR)
AV 출력	▪ HDMI(4K 지원) ▪ Optical output	▪ HDMI(4K 지원) ▪ Analog-AV ▪ Optical output
온라인 인증	▪ 없음	▪ 없음
중고게임 정책	▪ 게임 업체가 결정	▪ 없음
세컨드 스크린	▪ Smart Class	▪ Vita
음성 입력	▪ 있음	▪ 미정
지역 제한	▪ 없음	▪ 없음
하위호환	▪ 없음	▪ 'All Access Play'로 제공

출처: 각종 언론기사, 스트라베이스(www.strabase.com)



신작 부재로 어려움에 처해있는 Wii U

최근 Wii U의 게임 소프트웨어 판매 부진이 이어지면서 Wii U 버전의 신작 게임을 개발하지 않겠다는 유명 게임업체들의 발표가 줄을 잇고 있음. 닌텐도는 자체 개발한 게임으로 실적 반등은 물론 써드파티 업체들의 발걸음도 되돌릴 태세

Wii U를 떠나는 써드파티 게임업체

- ▶ Wii U의 실적 저조가 계속되자 써드파티(third-party) 게임 개발업체들이 잇따라 Wii U 버전의 게임 출시를 중단할 것이라고 발표하는 추세
 - 일렉트로닉아츠의 피터 무어(Peter Moore) COO는 언론 인터뷰를 통해 Wii U 버전 게임들의 실적이 기대 이하로 저조했다며, 자사의 유명 게임 <Madden NFL>의 신작을 Wii U 버전으로 출시할 계획이 없다고 발표
 - 유비소프트의 이브 길모(Yves Guillemot) CEO는 Wii U 전용 게임으로 개발한 <ZombieU>가 이용자와 전문가들의 호평을 받았음에도 불구하고, Wii U의 실적 부진으로 인해 전혀 수익을 창출하지 못했다며 실망감을 표출
 - 이브 길모는 <Zombie U>의 후속작에 대한 계획이 없다고 밝히면서, 당초 Wii U 전용 게임으로 출시할 계획이었던 플랫폼 게임 <Rayman Legends>를 플레이스테이션3와 엑스박스360 버전으로도 출시하게 된 이유 역시 Wii U의 판매 부진 탓이라고 설명
 - 액티비전블리자의 에릭 허쉬버그(Eric Hirshberg) CEO 역시 2013년 10월 중 출시 예정인 <Skylanders: Swap Force> 이후로는 Wii U 버전의 게임 개발에 대한 계획이 없다고 밝힘
- ▶ 특히 써드파티 게임사들은 Wii U를 통해 온라인으로 게임을 즐기는 이용자가 지나치게 적어 서버 유지 비용을 회수하기조차 힘들며, 이는 온라인을 지향하는 게임 개발 업계의 현재 트렌드와도 부합하지 않는다고 불만을 토로

닌텐도, 자체 개발 게임으로 실적 반등 기대

- ▶ 써드파티 게임업계의 발걸음을 되돌리기 위해서는 닌텐도가 Wii U의 판매량을 끌어올리는 것이 가장 시급하다는 의견이 이어지고 있음
 - Wii U의 미국 내 판매량은 2013년 1월 5만 대, 2월 6만 4,000대로 기대를 밑돌았으며, 2013년 4월과 5월에는 4만 대에도 미치지 못하는 판매량을 기록한 것으로 추정
 - 일렉트로닉아츠 레이블(Electronic Arts Labels)의 프랭크 지뷰(Frank Gibeau) 사장은 "우리는 합리적인 기업이기 때문에 이용자가 있는 곳으로 갈 수 밖에 없다"고 언급했



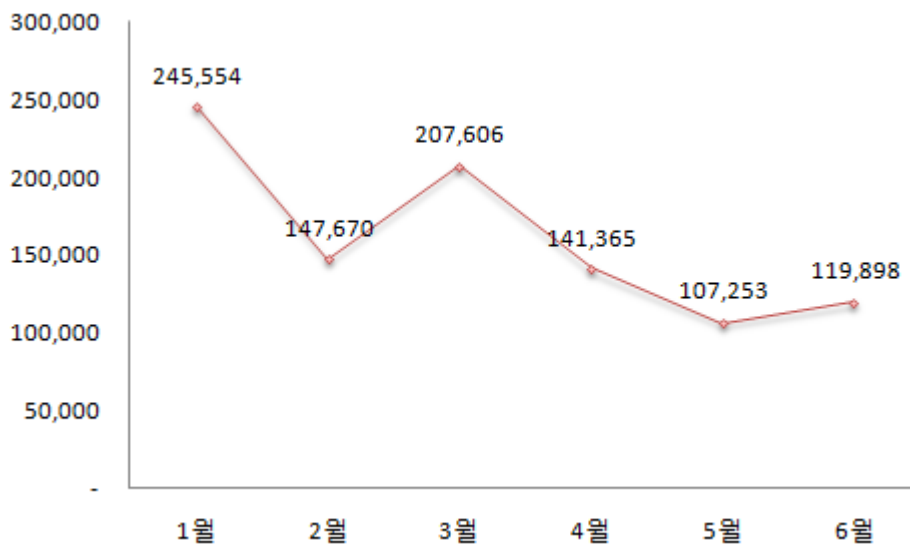
으며, 유비소프트의 이브 길모 CEO는 "게임이 훌륭해도 판매 실적이 좋지 못한 것은 전적으로 하드웨어의 문제"라며 닌텐도의 대책 마련을 촉구

- ▶ 닌텐도의 사토루 이와타(Satoru Iwata) 회장은 최근 주주총회에서 자체 개발한 <Pikmin 3>와 <Super Mario 3D World>가 하드웨어 판매량을 반등시키고 써드파티 업체들을 돌아세울 것이라고 기대감을 드러냄
 - 이와타 회장은 Wii U의 이용자 기반 확대를 위해 써드파티 업체들의 게임을 돈으로 사들이거나 Wii U 단말의 가격을 대폭 인하하는 일은 없을 것이라고 못박음
 - 이와타 회장은 또 "대부분의 써드파티 게임들은 다른 플랫폼 버전으로 개발된 게임을 단순히 변환한 것에 불과하다"며, 개발업체들에게도 소프트웨어 실적 저조에 책임이 있다고 반박

www.arstechnica.com

[그림 7] 2013년 전 세계 닌텐도 Wii U 판매량 월별 추이

(단위: 대)



출처: VG차트(www.vgchartz.com)



2013년 일본 1위 모바일게임, 미국에서는 판매 부진

일본 모바일 게임업체 경호가 <PUZZLE & DRAGON>의 성공으로 시가총액이 닌텐도를 넘어서는 등 급속히 성장하고 있으나, 미국 모바일 게임시장에서는 이렇다 할 성적을 거두지 못하고 있음

<Puzzle & Dragon>, 미국 모바일 게임시장에서 큰 성과 없어

- ▶ IT전문 언론업체 포브스(Forbes)의 2013년 7월 4일 기사 '[Is The GungHo Fever About To Break?](#)'에 따르면 모바일 퍼즐 RPG <Puzzle & Dragon>으로 돌풍을 일으킨 일본 게임업체 경호온라인엔터테인먼트(Gungho Online Entertainment, 이하 경호)의 시가총액이 1년 새 45배 이상 상승하며 2013년 5월 기준 1조 5,420억 엔을 기록
 - 닌텐도의 시가총액을 넘어서는 놀라운 성장세를 보임
- ▶ 그러나 경호의 <Puzzle & Dragon>은 해외 시장에서는 일본 내에서만큼 인기를 끌지 못하고 있으며, 지난 6월에 핀란드 모바일 게임업체 슈퍼셀(SuperCell)과 제휴를 맺고 추진한 슈퍼셀의 대표작 <Crash of Clans>와 <Puzzle & Dragon> 간의 글로벌 콜라보레이션도 별 성과를 거두지 못함
 - 슈퍼셀과의 제휴로 2012년 말 미국에 진출한 <Puzzle & Dragon>은 2013년 6월 아이폰 앱스토어 다운로드 순위 20위권에 진입했으나 이를 겨우 3일 동안 유지한 후 7월 3일에는 146위까지 급락했으며, 매출 순위 역시 6월 30일 10위에서 3일 만에 35위로 떨어지는 등 더 큰 하락폭을 기록
 - 반면 <Clash of Clans>는 일본에서 아이폰 앱스토어 다운로드 순위 500위 밖에서 6월 말에는 1위로 급등했으며, 매출 순위도 6월 초 100위 수준에서 7월 3일 10위로 급상승하는 등 콜라보레이션으로 큰 이득을 취함
- ▶ 이와 관련해 <Puzzle & Dragon>이 서구 시장에서는 그다지 매력적이지 않다는 평가가 잇따르고 있는 가운데, 비효율적인 앱 내 결제 방식 및 단순한 퍼즐 요소를 둘러싼 복잡한 게임 구조가 실패의 원인으로 지목
 - 이와 대조적으로 2012년 11월 출시된 킹닷컴(King.com)의 단순한 퍼즐 게임 <Candy Crush Saga>는 출시 3주 만에 iPhone 매출순위 10위를 기록한 이래 현재까지 상위 5위권을 유지하고 있음

경호, 일본에서 해외로 사업 범위를 확장

- ▶ 업계 전문가들은 슈퍼셀과의 콜라보레이션 결과는 해외 시장에서 <Puzzle & Dragon>의 취약점을 여실히 드러냈으며, 일본 모바일 게임시장의 성공만으로는 경호가 높은 시가총액을 유지하기 어려우므로 해외 시장에서의 성공 가능성을 높여야 한다고 지적
- ▶ 최근 마이크로소프트가 일본 모바일 게임업체 케이랩(Klab)과 제휴해 자사의 인기 PC게임들을 모바일게임으로 변환하는 작업을 개시하는 등 해외업체와 일본 게임업체의 제휴가 잇따르고 있으나, 일본의 모바일게임이 서구 시장에 진출해 성공하는 것은 여전히 쉽지 않은 상황

www.forbes.com

[그림 8] <Puzzle & Dragon>과 <Clash of Clans>의 콜라보레이션 게임



출처: <Puzzle & Dragons> 공식 홈페이지(www.puzzleanddragonsforum.com)



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 11] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 6. 24 ~ 2013. 6. 30)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	47,391	20.8%	11,758,106
	2	플레이스테이션 비타	소니	33,532	152.0%	1,641,590
	3	플레이스테이션3	소니	13,163	33.0%	9,363,809
	4	플레이스테이션 포터블	소니	6,658	30.8%	19,784,914
	5	Wii U	닌텐도	6,480	37.4%	959,012
	6	Wii	닌텐도	1,468	18.6%	12,727,576
	7	엑스박스360	마이크로소프트	309	32.6%	1,643,170
	8	DS	닌텐도	47	9.3%	32,982,221
소프트웨어	1	Gundam Breaker (플레이스테이션3)	남코반다이	189,969	신규	189,969
	2	Toukiden (플레이스테이션 비타)	테크모코에이	124,274	신규	124,274
	3	Etrian Odyssey: Millennium Girl (3DS)	아틀러스	90,297	신규	90,297
	4	Toukiden (플레이스테이션 포터블)	테크모코에이	67,728	신규	67,728
	5	Atelier Escha andamp; Logy (플레이스테이션3)	거스트	57,712	신규	57,712
	6	Digimon World Re:Digitize Decode (3DS)	남코반다이	35,265	신규	35,265
	7	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	34,621	4.2%	1,203,042
	8	The Last of Us (플레이스테이션3)	유로코엔터테인먼트	32,609	-73.3%	154,958
	9	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS)	닌텐도	25,944	-36.5%	168,522
	10	Date A Live: Rine Utopia (플레이스테이션3)	컴파일하트	24,105	신규	24,105

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 12] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	One Piece Pirate Warriors 3 (NamcoBandaï Games)	Champion Football (SEGA)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	南国育ち 1st vacation (CommSeed)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	GotchaWarriors (ONE of THEM)	ラオウ対オタク対オタク対オタク (KLab)	大空へクタール農園 (Kairosoft)	LINE ツアーズ (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
3	One Piece Pirate Warriors 3 (NamcoBandaï Games)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	LINE WIND runner (Naver Japan)	パジリスク`甲賀忍法帖` (コアサポタテイング)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
4	Sprinkle Islands (Mediocre AB)	押上道頂 (DPOCORPORATION)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	押忍! 番長 2 (ディービー)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE POP (LINE Corporation)
5	詰将棋 (UNBALANCE)	LINE ツアーズ (NAVER Japan)	ドラゴンリーグX (Asobism)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Dr. Driving (SUD Inc)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
6	Armed Conflict (Eggcode)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	LINE Pokopang (Naver Japan)	FINAL FANTASY IV (SQUARE ENIX)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
7	Metal Gear Solid: The Snake Eater (Ubisoft)	LINE JELLY (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	LINE PLAY (LINE Corporation)	釣り★スタ (GREE)
8	パチスロ`斗の拳` 転生の章 (Sammy NetWorks)	インフレーションPRGクエスト (Tatsuki)	GUNDAM AEWARS (NamcoBandaï Games)	激パチスロ 絶対衝激 (ドラス)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE PLAY (LINE Corporation)
9	パジリスク`甲賀忍法帖` II (ARUZE MEDIA NET)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE PLAY (NAVER Japan)	アイムジャグラーE X (北電子)	Naughty Little Devil (Cobalt Technogy)	秘宝探偵 (COLOPL)
10	TETRIS® (Electronic Arts)	taiko no tatsujin+ (NamcoBandaï Games)	捕鯊性ミリオナーサー (SQUARE ENIX)	FINAL FANTASY III (SQUARE ENIX)	ドラゴンストライク (Grenge)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)

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



기타 아시아 게임시장 동향

인도 게임산업, PC에서 모바일로 이동

인도에서 모바일 기기의 사용자가 급증해 게임산업 역시 PC게임에서 모바일 게임으로 이동하고 있으며, 게임 개발사들은 특히 게임 초기 단계에서 무료로 플레이가 가능한 부분 유료화 모델에 주목해 게임 개발을 진행 중

인도 게임 개발사 진영, 부분 유료화 모바일게임에 주목

- ▶ 인도에서 모바일 단말 판매가 급증하고 모바일 단말이 중요한 엔터테인먼트 기기로 부상함에 따라, 인도의 게임 개발자들이 사업 방침을 변경해 PC게임에서 모바일 게임으로 무게중심을 옮기기 시작
 - 인도 경제지 더이코노믹타임즈(The Economic Times)의 2013년 6월 20일 기사 '[Free mobile games forcing Indian developers to change technology & pricing formats](#)'에 따르면, 인도에는 현재 9억 개의 모바일 단말이 있으며, 그 중 3억 5,000만에서 4억 개가 인터넷 접속이 가능하고, 스마트폰은 1억 5,000만 개에 육박
 - 게이머들이 모바일 단말로 이동하고 PC게임은 적게 구매하는 현상이 발생하면서 게임 개발자들이 크게 영향을 받기 시작
 - 특히, 애플리케이션을 통해 모바일 단말로 이용 가능한 대부분의 게임들은 초기 단계에 무료로 플레이가 가능한 부분 유료화 모델에 기반하고 있어 인도의 게임 개발자들이 새롭게 신경 써야 할 부분이 많아진 상황
 - 게임 개발자들은 기존의 개발 기술 포맷을 모바일게임에 맞게 전환하고 있는 중
- ▶ 대다수 인도의 게임 개발사들이 부분 유료화 모델이 지닌 여러 장점에 주목하며 부분 유료화 모델로의 전환을 계획
 - 게임 개발업체들은 CD와 DVD를 통해 게임을 판매하는 현재의 시스템보다 부분 유료화 모델을 통해서 더 많은 수익을 낼 수 있을 것으로 기대
 - 인도 미디어·엔터테인먼트 기업인 릴라이언스그룹 산하의 디지털 엔터테인먼트 사업체인 릴라이언스엔터테인먼트디지털(Reliance Entertainment Digital)의 마니쉬 아가왈(Manish Agarwal) CEO는 "현재 우리가 보유한 게임의 70%는 유료 게임이고, 30%는 부분 유료화 모델"이라고 말하면서, "앞으로 모든 게임은 부분 유료화 모델로 제작하고, 보유 중인 모든



게임들도 부분유료화 모델로 전환할 것"이라고 언급

- 인도 내 할리우드 영화 배급을 담당하고 있는 디즈니유티비(Disney UTV)의 새미르 가나패시(Sameer Ganapathy) CEO는 부분유료화 모델은 사용자에게 더 많은 자유를 주며, "인도는 가격에 민감하기 때문에 이 모델을 통해 게이머들이 게임을 우선 즐겨본 뒤에 돈을 지불할 의향이 있는 지를 결정하게 할 수 있다"고 설명
- 인도의 게임 개발업체인 세븐시즈엔터테인먼트(7Seas Entertainment)의 마루티 산카르(Maruti Shankar) 전무이사는 그의 회사가 몇 개의 온라인게임을 모바일게임으로 전환하려 했다고 밝히면서, "모바일게임은 마케팅 비용을 절감할 수 있게 하지만, 온라인게임의 모바일 버전을 만들면서 20~30%의 추가 비용이 발생했다"는 점을 지적

▶ 그러나, 극히 소수의 인도 게이머들만이 게임을 위해 돈을 지불할 의지가 있다는 점은 부분유료화 모델의 도입에 장애가 됨

- 선진국의 경우 게이머의 7~8%가 게임을 위해 돈을 지불할 수 있는 반면, 인도는 1% 미만이 돈을 지불할 의지가 있다는 것이 부분유료화 모델이 극복해야 할 문제점으로 지목

www.economictimes.indiatimes.com



싱가포르 데이라이트스튜디오, 66만 달러 투자 유치

모바일 RPG로 유명한 싱가포르의 신생 게임업체인 데이라이트스튜디오가 레드도트 벤처스로부터 66만 달러의 투자를 유치했으며, 동사는 이를 바탕으로 iOS기반 소셜 RPG를 개발할 계획

싱가포르 게임업체, iOS 게임 개발 위한 투자 확보

- ▶ 싱가포르의 모바일 게임업체 데이라이트스튜디오(Daylight Studios)가 싱가포르 연구재단 산하의 기업 인큐베이터인 레드도트벤처스(Red Dot Ventures)의 주도 하에 66만 달러의 투자금을 유치함
 - 데이라이트스튜디오는 피쳐폰용 RPG를 제작해온 업체로, 개발 게임으로는 <Reign of Heroes>, <Hisho Collection Mall Empire>가 있음
 - 동사는 이번 투자 유치를 통해 차기작으로 고대 판타지를 배경으로 한 iOS 기반 소셜 RPG <Conquest Age>를 개발할 계획
 - 데이라이트스튜디오측은 <Conquest Age>에 대해 "모바일게임이지만 방대한 PC온라인 MMORPG나 일본의 다양한 RPG를 사랑하는 게임 팬들이 스마트폰에서도 유사한 경험을 할 수 있도록 하는 것이 목표"라고 언급
- ▶ 데이라이트스튜디오의 돈심(Don Sim) CEO는 이번 투자 유치를 통해 더 많은 인재를 채용하고 모바일 소셜게임을 지속적으로 개발해나갈 것이라고 밝힘
 - 그는 이번 자금 확보를 통해 팀의 역량을 강화하고 게임 제작 품질을 끌어올릴 수 있게 되었다며, 급증세에 있는 자사 게임 팬들에게 흥미로운 새 게임들을 선보일 것이라고 강조
- ▶ 레드도트벤처스측은 이들에 대한 투자 발표에서 싱가포르의 데이라이트스튜디오가 모바일 게임시장의 리더가 될 수 있도록 후원할 뜻을 밝힘
 - 한편 레드도트벤처스의 이번 투자는 2013년 들어 이루어진 세 번째의 대규모 투자이며, 동사는 앞서 싱가포르의 차량 공동 이용 서비스 제공업체인 아이카클럽(iCarsClub)과 3D 프린터 제조업체인 파이러트3D(Pirate 3D)에 투자를 단행한 바 있음

www.techinasia.com



UAE 대학생 팀, 아랍에미리트 문화 소재 게임 개발

UAE 대학교에 재학 중인 네 명의 학생들이 아랍에미리트의 전통 문화를 자국의 다음 세대는 물론 세계 각지에 알리기 위해 아랍에미리트 방언으로 현지 요리를 알려주는 모바일게임 <Tabekh Time>을 개발

UAE 대학생 팀, 현지어로 모바일 요리게임 개발해 화제

- ▶ UAE 대학교(United Arab Emirates University)에 재학 중인 네 명의 대학생들이 현지 요리를 아랍에미리트 방언으로 알려주는 모바일게임을 개발해 주목 받고 있음
 - 게임 명칭인 <Tabekh Time>은 요리 시간이라는 의미의 아랍에미리트 현지어임
 - UAE 대학교 내 정보기술대학(CIT)에 소속된 4학년생들로 구성된 이 개발팀은 지속적으로 동료 학생들로부터 피드백을 받아 게임 품질을 향상시킨 이후 게임을 출시할 예정
 - 개발에 참여한 누주드 알 사야리(Nujood Al Sayari)는 "이것은 단지 시작에 불과하며 향후 관광이나 현지 축제 등에 초점을 맞추어 게임을 이용한 더 큰 문화 소개 프로젝트들을 진행할 계획"이라고 밝힘
 - 게임 개발을 위해 1년 가까이 협력해온 이들은 이를 통해 다음 세대에게 아랍에미리트의 전통 문화를 전달하고 전 세계 사람들에게 자국의 다양한 문화를 소개하고 싶다고 설명
- ▶ 이들은 또한 2013년 5월 5일, 아부다비 소재 칼리파 대학교(Khalifa University)에서 열린 제 8회 '모바일애플리케이션콘테스트(Mobile Application Contest, MAC)'에서 이 게임을 제출해 3등상을 수상하기도 함
 - 이 경연대회는 카타르, 오만, 이집트, 사우디아라비아, 팔레스타인, UAE 등 모든 아랍 국가를 대상으로 개최
 - 개발팀 중 한 명인 암나 알 다헤리(Amna Al Daher)는 경연에 참가함으로써 자신들이 개발한 첫 번째 게임을 홍보할 수 있는 기회를 갖게 되었다고 언급
- ▶ 한편 게임 개발에 도움과 조언을 제공한 CIT의 호세 베렌퀘레스(Jose Berengueres) 교수는 게임화가 메시지를 전달하고 학습 및 상호작용을 강화하는 매우 효율적인 수단이라는 점이 통계적으로 수 차례 입증되었다고 설명
 - <Tabekh Time>은 2013년 실시된 경연대회에서 수상한 CIT의 두 번째 게임화 프로젝트임

www.gulfnews.com



하드코어 액션게임 <Saints Row 4> 호주서 판매 금지

하드코어 액션게임 <Saints Row 4>가 성폭력을 암시하는 묘사와 금지된 약물 등 비도덕적인 요소를 포함하고 있다는 이유로 호주 등급위원회가 2013년 1월 1일부로 새롭게 분류한 게임 심의 기준에 의거해 판매 금지

호주 등급위원회, 성폭력 암시 게임 <Saints Row 4> 판매 금지 조치






- ▶ 미국 콘솔게임 개발업체인 볼리션(Volition)에서 개발 중인 하드코어 액션게임 <Saints Row 4>가 2013년 1월 1일부터 도입된 호주의 새로운 PC게임 등급분류 (Classification of Computer Games)에 따라 성인 게임 최초로 판매가 금지
 - 2012년까지 호주는 성인 게임의 발매를 전면 금지해왔으며, 호주의 최고 게임물 등급은 15세 이용가였음
 - 호주 등급위원회(Australia's Classification Board, 이하 ACB)는 "<Saints Row 4>가 성적 폭력을 암시하는 듯한 시각적인 묘사를 포함하고 있다"며 판매 금지 이유를 설명
 - ACB는 "이 게임은 인센티브 및 보상 시스템과 관련해 금지된 약물 등 비도덕적인 요소를 포함하고 있으며, 이 같은 것은 새로운 PC게임 등급 분류 심의에서 금하고 있다"고 부언
 - ACB의 도널드 맥도널드(Donald McDonald) 회장은 "<Saints Row 4> 판매 금지 결정과는 별도로, 2013년 초부터 ACB는 17개 게임을 'R18+'(18세 이용가) 등급으로 분류하고 게임 타이틀 판매를 허용하고 있다"고 언급

- ▶ <Saints Row 4>의 게임 퍼블리셔인 딥 실버(Deep Silver)는 ACB의 판매 금지 결정을 인정하고, "개발사 볼리션이 현재 일부 성폭력적인 내용을 삭제하거나 수정하는 등 새로운 버전의 게임을 제작 중"이라고 언급
 - <Saints Row 4>는 범유럽 게임 등급분류협회(Pan European Game Information, PEGI)로부터 PEGI 18(18세 이상 이용가) 등급과 미국 소프트웨어등급위원회(Entertainment Software Rating Board, ESRB)로부터 ESRB M(미국 나이 기준 17세 이상 이용가) 등급을 부여 받음
 - 딥 실버는 2013년 8월 20일 북미와 2013년 8월 23일 유럽에서의 <Saints Row 4> 정식 발매에 앞서 7월 초 <Saints Row 4 Collector's Edition>을 발매

www.computerandvideogames.com



[표 13] 호주 등급위원회의 PC게임 등급 분류

표기	등급	해당연령	내용
	G 등급	전연령	모든 연령이 이용할 수 있음
	PG 등급	전연령	부모 또는 성인의 추천해야 이용할 수 있음
	M 등급	15세 이하	15세 미만은 부모 또는 성인이 추천해야 이용할 수 있음
	MA 15+ 등급	15세 이상	15세 이상 이용할 수 있음
	R 18+ 등급	18세 이상	18세 이상 이용할 수 있음
별도의 표기가 없음	RC 등급	-	판매 금지

출처: 호주 등급위원회(www.classification.gov.au)



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 14] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Bike Baron Free (Mountain Sheep)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Walking Dead The Game (Telltale)	Poker by Zynga (Zynga)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	True of Fate- Test Your Will (Games for Friends)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	Temple Run: Brave (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Subway Surfers (Kiloo)	Tiny Thief (Rovio Stars)	Candy Crush Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Hey Day (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	H Guess the TV Show (Man Zhang)	Hey Day (Supercell)
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)	Clash of Clans (Supercell)
2	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Boom! (Happy Sprites)	Candy Crush Saga (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Blastron (Kabam)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Pou (Paul Salameh)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	一代宗師 (Ucube Games)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Tiny Thief (Rovio Stars)	Boom! (Happy Sprites)	BitCamp- Mass Mailer (PennyPop)
5	Where's My Mickey? (Disney)	Turbo Racing League (PikPok)	神魔之塔 (Mad Head)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Dragon Bane (com.digitalcloud)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Tiny Thief (Rovio Stars)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Tiny Thief (Rovio Stars)	LINE JELLY (NAVER Japan)	神魔之塔 (Mad Head)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Onet (Anugrah Kusuma)	Clash of Clans (Supercell)	Cytus (Rayark)	疯狂猜歌 (Hortor)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Monsters University (Disney)	疯狂猜成语 (Bin Wang)	三國來了 (RedAtoms)
4	Pacific Rim (Pearce Entertainment UK)	Monsters University Catch A Ride (Disney)	Hay Day (Supercell)	Sango Fight (Logic Ball)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Turbo Racing League (PikPok)	Dragon Bane (com.digitalcloud)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	一代宗師 (Ucube Games)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 15] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 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)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Subway Surfers (Kiloo)	Where's My Water? (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (Games for Friends)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Where's My Water? (Disney)	Subway Train Surf (Best Games for Kids)	Zynga Poker (Zynga)	World of Goo (2D BOY)	Pet Rescue Saga (King.com)	Slot City (Dragonplay)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	DH Texas Poker (DroidHen)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Tower of Saviors (Mad Head)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
4	Monsters University (Disney)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Blood Brothers (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	FunFun-Multiplayer Race (dirtyBit)	武佛聖 (Free Thought Labs)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	战斗Online (易网科技有限公司)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	癡狂靜語 (nimo studio)	一代宗師 (Unalis)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	癡狂靜語 (nimo studio)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Little Empire (Camel Games)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Monsters University (Disney)	Fishing Game (Super Entertaining)	Blood Brothers (Mobage)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	ShotZombie (面白革命capsule+)	百萬亞瑟王 (Mobimon)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Zynga Poker (Zynga)	Monsters University (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	我叫MT繁體版 (EFUN)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Despicable Me (Gameloft)	Where's My Perry? (Disney)	唯舞獨尊 行動版 (Handa Games System)	Ayakashī: Ghost Guild (Zynga)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 정부의 지원으로 나타난 핀란드 모바일게임 신화
- TIGA, 영국 게임 세금감면 정책의 시행을 촉구
- 노르딕게임즈, 아타리의 일부 게임 IP 인수
- 영국, 캐주얼게임의 인기로 게임콘솔 쇠퇴
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





정부의 지원으로 나타난 핀란드 모바일게임 신화

작은 인구 규모에도 불구하고 핀란드 게임업체들이 개발한 모바일게임들이 전 세계적으로 흥행가도를 달리면서 핀란드 정부의 창조 경제 지원 정책이 주목 받고 있음. 체계적이고 적극적인 정부 지원이 핀란드 모바일게임 신화를 창조함

단 두 명이 개발한 <Badland>, 핀란드 모바일게임 성공 신화 유지

- ▶ 핀란드는 5백만의 인구와 150여 개의 게임업체를 보유한 작은 규모의 국가지만, 최근 <Angry Birds>, <Clash of Clans>, <Badland> 등 인기 모바일게임으로 전 세계적인 흥행을 거두며 창조 경제의 롤모델로 급부상 중
 - 단 두 명의 직원으로 구성된 게임업체 프로그마인드(Frogmind)가 개발한 <Badland>는 2013년 6월 '애플 디자인 어워드(Apple Design Award)'를 수상하며 핀란드의 모바일 게임 개발 역량을 재입증
 - <Badland>는 이용자의 몰입도를 극대화하기 위해 게임 내 문자 삽입과 부분 유료화 모델을 과감히 포기하고 콘솔게임 수준의 그래픽과 사운드를 구현하는 데 주력
- ▶ 프로그마인드는 마케팅 비용 부족을 해결하기 위해 유튜브 동영상을 제작하여 <Badland>의 기이하고 몽환적이면서도 정교한 그래픽을 소개하는 데 집중
 - 2012년 10월, 유튜브에 게시된 동영상은 터치아케이드(Touch Arcade), 포켓게이머(Pocket Gamer), 엣지(Edge), 조이스틱(Joystiq), 유로게이머(Eurogamer) 등 게임 웹사이트들에 연이어 소개되었고, 프로그마인드는 동영상 업로드 후 24시간이 채 지나지 않아 애플 측의 연락을 받게 됨
 - 6개월 후인 2013년 4월 <Badland>는 애플이 직접 선정한 카테고리별 우수 앱을 소개하는 추천 애플리케이션(Featured App) 섹션을 통해 앱스토어에 처음으로 공개
 - 4달러라는 고가 가격에도 불구하고 출시 직후 일 1만 5,000건의 다운로드와 5일 만에 10만 달러 매출 돌파라는 놀라운 흥행 성적을 기록

정부의 체계적인 지원 정책이 핀란드 모바일게임 성공 신화의 밑거름

- ▶ <Badland>의 성공에는 제품의 우수성 외에도 핀란드 정부의 게임산업 진흥 정책이 큰 몫을 한 것으로 분석되어 업계에 시사점을 제공
 - <Badland>의 성공은 핀란드의 주요 게임업체인 레드리닉스(Red Lynx)에서 5년 이상 근무한 두 개발자가 매우 독특한 제품 컨셉을 효과적으로 구현한 데서 비롯됐다는



분석이 주를 이룸

- 핀란드 정부가 게임산업 진흥을 위해 지난 15년 동안 6,000만 유로의 재정을 소규모 신생 게임업체 지원에 투자해 온 점도 프로그마인드를 포함한 다수 게임업체들의 성공 신화의 바탕이 됨
- <Clash of Clans>로 막대한 수익을 창출하고 있는 슈퍼셀(Supercell)이 2013년에 지불해야 하는 세금만으로도 정부의 게임산업 보조금 15년치를 충당할 수 있을 정도로 핀란드 정부의 게임산업 진흥 정책이 효과적으로 운영되고 있는 것으로 분석
- 정부의 보조금 지원에 대해 시장 경제의 논리와 맞지 않다는 비판도 제기되고 있지만, 산업의 규모가 작고 재무적인 인프라가 부족한 국가에서는 국가 주도의 지원 정책이 유효하다는 목소리가 이목을 끌고 있음

www.forbes.com

[그림 9] 프로그마인드의 모바일게임 <Badland> 초기 화면



출처: 게임사쿠(www.gamesaku.com)



TIGA, 영국 게임 세금감면 정책의 시행을 촉구

영국에서 시행되기로 예정되어 있던 게임 세금감면 정책이 유럽연합위원회의 조사로 인해 보류된 가운데, 영국의 게임개발자협회가 빠른 시행을 촉구해 향후 유럽연합위원회의 조사 속도에 변화를 불러올 지 여부에 관심이 쏠리고 있음

TIGA, 게임산업 세금감면 정책의 이점 역설...조속한 시행 촉구

- ▶ 2013년 7월 중 시행 예정이었던 영국의 게임 세금감면 정책이 보류 중인 상황
 - 세금감면 정책이 시행되기로 한 2013년 5월, 유럽연합위원회(EU Commission)에서 세금감면 정책이 영국의 콘솔게임 제작을 촉진할 수 있을 지에 대해 의문을 제기 하면서 세금감면 프로그램에 대한 조사에 착수
 - 영국의 게임개발자협회(The Independent Game Developers' Association, 이하 TIGA)는 유럽연합위원회에게 게임 세금감면 정책에 대한 확실한 결정을 강력하게 촉구
 - TIGA측은 또한 게임 세금감면 범위가 축소되어 사행성 게임, 광고용 게임, 게임 마케팅 및 투자 비용 등이 세금감면 대상에서 제외되었다고 지적

- ▶ TIGA의 리처드 윌슨(Richard Wilson) 협회장은 게임 세금감면의 다양한 이점을 강조
 - 윌슨 협회장에 따르면 콘솔게임은 영화와 유사한 문화 콘텐츠이며, 영화는 이미 세금 감면 혜택을 받고 있음
 - 윌슨 협회장은 게임에 대한 세금감면으로 영국의 문화가 잘 드러나는 게임들이 제작 될 것으로 예상하면서, "게임 세금감면으로 인해 더 많은 제작사들이 직접 퍼블리싱을 할 수 있을 것이며, 게임에서 영국만의 느낌을 살릴 수 있을 것"이라고 주장
 - 협회장은 세금감면 정책이 유럽 시장을 왜곡시킬 것이라는 우려에 대해, "세금감면 정책은 유럽연합 회원국 간의 문제라기보다, 유럽연합을 넘어선 외부 세계의 경쟁자들에 대항하는 조치"라고 입장을 표명

- ▶ 게임 세금감면 정책이 시행 중인 캐나다는 게임산업이 성장한 반면, 영국의 개발 분야는 오히려 성장이 후퇴
 - 윌슨 협회장에 따르면, 2008년에서 2012년까지 영국의 개발 분야는 7% 정도로 규모가 감소한 반면, 게임 세금감면 정책을 시행하는 캐나다는 2008년에서 2011년까지 게임 산업이 33%나 성장

www.gamasutra.com



노르딕게임즈, 아타리의 일부 게임 IP 인수

스웨덴의 게임 퍼블리셔 노르딕게임즈가 지난 2013년 6월 24일, 콘솔게임 제조업체 아타리의 실시간 전략게임 프랜차이즈인 <Desperados>와 액션 RPG <Silver> 등 2개의 게임 IP를 인수

노르딕게임즈, 아타리의 <Desperados>, <Silver> 게임 IP 인수

- ▶ 스웨덴의 게임 퍼블리셔 노르딕게임즈(Nordic Games)가 콘솔게임의 원조 아타리(Atari)가 보유한 <Desperados>, <Silver> 등 2개의 게임 IP를 인수
 - 아타리의 <Desperados> 프랜차이즈는 2001년 윈도우 PC게임 <Desperados: Wanted Dead or Alive>와 2006년 출시된 <Desperados 2: Cooper's Revenge> 등 2개의 실시간 전략게임 타이틀로 구성
 - 독일 게임 스튜디오인 스펠바운드엔터테인먼트(Spellbound Entertainment)는 2개 게임을 모두 개발했을 뿐만 아니라 아타리가 퍼블리싱하지는 않았지만 같은 게임 배경을 공유하는 <Helldorado>를 개발
 - <Helldorado>는 미국의 엔터테인먼트 콘텐츠 퍼블리셔인 비바 미디어(Viva Media)에 의해 2007년 유럽과 2009년 미국에서 발매
 - 아타리의 지주회사인 아타리에스에이(Atari S.A.)는 1999년 액션 RPG <Silver>의 PC 버전을 런칭한 데 이어 2000년 드림캐스트(Dreamcast)와 맥(Mac) 버전으로도 출시

- ▶ 노르딕게임즈의 라이선스 사업 부문인 노르딕게임즈라이선싱(Nordic Games Licensing)이 아타리 게임 IP 인수를 총괄했으며, 향후 인수한 게임 IP는 노르딕게임즈의 오스트리아 빈에 위치한 퍼블리싱 사업부가 관리할 예정
 - 노르딕게임즈의 대표는 "이번 게임 IP 인수는 2013년 7월 중 진행되는 아타리의 파산 경매와는 무관하다"는 입장을 표명
 - 지난 2013년 1월 아타리 미국 지사는 아타리에스에이와 분리해 독자적인 자금 조달을 모색하고자 미국 법원에 챗터11(Chapter 11)⁵⁾ 파산 보호를 신청
 - 챗터11은 바로 채무 청산 절차를 밟는 챗터7⁶⁾과 달리, 파산 위기를 맞이한 회사 측에 회생 후 빚을 갚는 것을 전제로 한 번 더 기회를 주는 것을 원칙으로 함
 - 2013년 4월 노르딕게임즈는 <Darksiders>, <Red Faction> 등 북미 콘솔게임 개발업체 티에이치큐(THQ)의 주요 게임 IP 인수에 490만 달러를 지출하기도 함

5 기업이 경영상의 어려움으로 자력으로는 회생이 어려운 경우 법원에 파산보호신청을 해 승인이 되면 정부 관리하에 기업 회생절차를 밟을 수 있는 제도

6 기업이 회생가능성이 없을 때 즉시 완전한 자산매각 및 기업청산에 들어가는 규정

www.polygon.com



영국, 캐주얼게임의 인기로 게임콘솔 쇠퇴

영국 방송통신 규제기관 오프콤을 포함한 게임 전문 시장조사업체들의 서베이 결과, 2009년 이후 영국 게임시장 내 다목적 디바이스를 통한 캐주얼게임 이용이 증가함에 따라, 게임콘솔 등 전통적인 게임 플랫폼이 점차 쇠퇴하고 있음

모바일 및 캐주얼게임 시장 성장으로 전통 게임 단말 교체 가속화

- ▶ 영국 방송통신 규제기관 오프콤(Office of Communication, Ofcom)이 2012년 7월에 발표한 '[Communications Market Report 2012](#)'에 따르면, 2009년과 2012년 사이 콘솔이나 TV를 통해 온라인게임을 이용하는 영국 소비자들이 27%에서 25%로 감소
 - 반면, 다기능 단말을 통해 게임을 이용한다고 응답한 소비자들의 비율은 급격히 증가
 - 2012년 기준 전체 응답자의 13%가 모바일 단말을 통해 온라인게임을 이용한 것으로 집계되었으며, 이는 2009년과 비교해 2배 이상 증가한 수치
 - 2012년 태블릿PC를 통해 온라인게임을 이용했다고 응답한 비율도 전체의 5%를 차지
- ▶ 시장조사업체 입소스미디어CT(Ipsos MediaCT)가 2012년 9월에 발표한 '[Next Level Observations on the UX gaming market](#)'에서도 가장 전통적인 게임 플랫폼인 콘솔 게임의 성장세는 하락 중인 것으로 나타남
 - 2011년 1월부터 2012년 11월까지 영국 내 게임콘솔의 보급률은 감소하거나 일정 수준을 유지하고 있는 것으로 집계
- ▶ 현재 영국 게임시장에서 가장 직접적이고 큰 영향력을 행사하는 게임 카테고리는 캐주얼게임으로, 마이크로소프트, 소니, 닌텐도와 같은 대형 게임업체들이 보다 접근이 용이하고 저렴한 게임콘솔을 선보이는 업체들과 경쟁하고 있음
 - 오프콤에 따르면, 2012년 11월 기준 영국 스마트폰 이용자의 33%가 스마트폰을 통해 게임을 이용하고 있음
 - 영국계 광고업체인 키네틱 월드와이드(Kinetic Worldwide)에 따르면, 2013년 2월 기준 영국 태블릿PC 보유자의 69%가 게임 목적으로 모바일 단말을 이용하는 것으로 확인
 - 뿐만 아니라 전통적인 게임콘솔은 새로운 종류의 게임콘솔들과의 경쟁에 직면했는데, 영국 게임 개발업체 플레이잼(PlayJam)은 2013년 여름 중으로 신규 게임콘솔 '게임스틱(Gamestick)'을 런칭할 예정
 - '게임스틱'은 3인치 플러그인 단말로, TV에서 소셜게임 및 캐주얼게임을 이용 가능

www.emarketer.com

**[표 16] 2009년~2012년 영국 소비자의 플랫폼별 온라인게임 이용 현황⁷⁾**

게임 플랫폼	2009	2010	2011	2012
콘솔 게임기와 TV	27%	24%	27%	25%
PC	14%	11%	13%	15%
모바일	6%	9%	12%	13%
휴대용 게임기	16%	13%	12%	12%
태블릿PC	-	1%	2%	5%
휴대용 멀티기기	1%	2%	2%	3%

7 16세 이상 영국인을 대상으로 조사한 결과로, 표본 수는 2009년 1,824명, 2010년 1,823명, 2011년 1,823, 2012년 1,805명

출처: 이마케터(www.emarketer.com)



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 17] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (6. 30 ~ 7. 6)	독일 (6. 30 ~ 7. 6)	프랑스* (6. 23 ~ 6. 29)
1	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
2	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
3	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	The Sims3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
4	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Company of Heroes 2 (PC, 세가)	Les Sims 3 : Ile de Rêve (PC, 일렉트로닉아츠)
5	The Sims 3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	Battlefield 3 (PC, 일렉트로닉아츠)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
6	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	New Super Mario Bros. 2 (3DS, 닌텐도)	
7	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360, 액티비전블리자드)	The Elder Scrolls V-Skyrim Edition (PC, 베데스다)	
8	Assassin's Creed III (엑스박스360, 유비소프트)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	
9	God of War: Ascension (플레이스테이션3, 소니)	Starcraft II: Heart of The Swarm (PC, 액티비전블리자드)	
10	Deadpool (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)	
순위	스웨덴 (6. 30 ~ 7. 6)	이탈리아 (6. 23 ~ 6. 29)	네덜란드 (6. 30 ~ 7. 6)
1	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
2	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	The Sims 3: Exotisch Eiland (PC, 일렉트로닉아츠)
3	World of Warcraft: Mists of Pandaria (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
4	The Sims 3: Semesterparadis - Limited Edition (PC, 일렉트로닉아츠)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
5	The Sims3: Island Paradise (PC, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
6	World of Warcraft Game Card (PC, 액티비전블리자드)	MotoGP 13 (플레이스테이션3, 마일즈스톤)	Far Cry 3 (플레이스테이션3, 유비소프트)
7	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
8	The Last Of Us Edition (플레이스테이션3, 소니)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)
9	World of Warcraft Game Card 60 Days (PC, 액티비전블리자드)	LEGO City Undercover: The Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
10	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Far Cry 3 D1 Lost Expedition (플레이스테이션3, 유비소프트)	Donkey Kong Country Returns (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 18] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	Doodle God™ (JoyBits)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Joe Danger (Hello Games)	Colormania (Genera Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Sprinkle Islands (Mediocre AB)	Boom! (Happy Sprites)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	True or False (Games for Friends GmbH)	Top Eleven (Nordeus)	Bridge Constructor (Headup Games)	MAI Crafted (Imagine Ink)	Top Eleven (Nordeus)
5	Tiny Thief (Rovio Stars)	Escape the Titanic (FreshGames)	The Hobbit (Kabam)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	No Pimple – Fun games (Texas Poker)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com)	Where's My Mickey? (Disney)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	Fort Boyard (Bulkypix)	Oggy (Xlam Animation)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
3	Tiny Thief (Rovio Stars)	Candy Crush Saga® (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
4	Tour de France 2013 (Playsoft)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Tiny Thief (Rovio Stars)	Deer Hunter (Glu Games)	Top Eleven (Nordeus)
5	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Blastron (Kabam)	Megapolis (Social Quantum)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Blastron (Kabam)	Crime City (Funzio)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Blastron (Kabam)	Clash of Clans (Supercell)	Where's My Mickey? (Disney)	GTST: Spring Levend (RTL Nederland)	Clash of Clans (Supercell)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
4	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com)	Hay Day (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Pet Rescue Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
5	The Money Drop (Mediaset.it)	DespicableMe:MinionRush (Gameloft)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	Can You Escape (MobiGrow)	Crime City (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 19] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 15 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	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	True or False (Games for Friends GmbH)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Magische Miesmuschel (MirkoSoft)	Top Eleven (Nordeus)
4	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Pet Rescue Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	Where's My Water? (Disney)	Airport Scanner (Pocket Gems)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bildkombo (Games for Friends GmbH)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Tiny Thief (Rovio Stars)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Top Eleven (Nordeus)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Crime City (Action RPG) (GREE)
4	Where's My Water? (Disney)	Sniper Shooter Free (Fun Games For Free)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Lie detector (pear)	Megapolis (Social Quantum)	Where's My Water? (Disney)	Riddle Quiz (Apprope)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pet Rescue Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Despicable Me (Gameloft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Crime City (Action RPG) (GREE)
4	Where's My Water? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	GTST: Spring Levend (CLT-UFA Nederland)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
5	Fruit Ninja (Halfbrick)	Subway Surfers (Kiloo)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Where's My Mickey? (Disney)	Line Rider (EB Lemontree)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 베네수엘라, 법 규제가 게임산업 성장의 걸림돌
- 급성장하는 영국 기업 자객스, 브라질 시장 공략
- 콜롬비아 현지 제작 게임의 글로벌 진출 활발
- 페루, 인디게임 전시회 성황리에 개최
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





베네수엘라, 법 규제가 게임산업 성장의 걸림돌

소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등 굴지의 게임 업체들이 중남미 시장을 주목하며 투자를 강화하고 있으나, 베네수엘라의 경우 현실에 뒤쳐진 게임 규제법과 허술한 법 운용이 오히려 시장 성장의 걸림돌이 되고 있음

중남미 게임시장 혼풍에서 비껴나 있는 베네수엘라

- ▶ 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국에서 개최된 세계 최대 게임쇼 'E3 2013'에서 두드러진 특징 중 하나는 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등 글로벌 게임업체들이 중남미 시장의 성장 잠재력에 주목하며 투자를 강화하겠다는 의지를 피력한 것
 - 소니가 최근 브라질에 플레이스테이션3의 생산라인을 신설하는 등, 글로벌 게임기업들의 시선이 중남미 지역에 집중됨에 따라, 업계 전문가들은 중남미 게임시장이 앞으로 보다 많은 기회를 맞이하게 될 것이라고 전망
- ▶ 그러나, 베네수엘라의 경우 지나친 게임 규제법과 허술한 법 적용 때문에 이 같은 호재 활용을 어렵게 하고 있음
 - 베네수엘라는 미성년자 보호를 목적으로 하는 폭력물·음란물에 대한 게임 규제법이 지나치게 엄격한 나머지, <Diablo>, <Call of Duty>, <Beyond>, <Two Souls> 등 글로벌 대작 게임들의 배급마저 원활하지 못한 상황
 - 게이머들의 수요가 많은 콘텐츠들이 지나치게 차단되고 있는 가운데, 다른 한편으로는 규제가 너무 허술해, 성인물이 미성년자들에게 여과없이 유통되는 등 법의 운용이 상당히 불분명하다는 비판을 받고 있음
 - 업계에서는 법이 오히려 시장 성장의 걸림돌이 되고 있다고 규탄하고 있는 상황
 - 이에 따라, 업계 전문가들은 법의 내용을 현실성있게 개정하고, 이를 철저히 일관성 있게 준수하는 것이 중남미 게임시장의 혼풍에서 베네수엘라가 소외되지 않는 길이라며, 시급한 사안이라고 강조

www.ultimasnoticias.com.ve



급성장하는 영국 기업 자객스, 브라질 시장 공략

영국 게임 개발사 자객스(Jagex)가 대표작 <RuneScape>를 지난 12년 간 꾸준히 발전시키고 새로운 게임을 출시하면서 2012년에 기록적인 회사 수익을 달성하는데 성공하였으며, 브라질 등 해외 시장 진출에 전력을 다하는 중

자객스, 꾸준한 혁신과 도전으로 도약

- ▶ IT전문 사이트 벤처비트(Venture Beat)의 2013년 6월 25일 기사 '[RuneScape developer plans Brazilian, mobile expansion after big 2012](#)'에 따르면, 영국 소재 게임 개발사 자객스는 7천 600만 달러 이상의 회사 수익을 달성하여 2012년 가장 성공적인 한 해를 보냄
 - 자객스의 <RuneScape>는 무려 12년 째 서비스되고 있는 부분유료화 기반의 MMO 게임으로, 회사 수익에서 큰 비중을 차지
 - 자객스는 <RuneScape>의 지속적인 인기와 더불어 신규 게임 <Ace of Spades>와 <Carnage Racing>의 출시로 높은 수익을 달성

- ▶ 자객스는 게임사업의 글로벌 확장을 위해 브라질 시장을 공략할 예정
 - 자객스는 <RuneScape>를 브라질 시장에 진출시키기 위해 남미의 인터넷 서비스업체 유오엘(UOL)과 파트너십을 체결할 계획
 - 자객스의 데이빗 솔라리(David Solari) CEO는 "자객스는 항상 글로벌 확장에 큰 초점을 두고 있으며, 이미 뚜렷한 마케팅 활동 없이도 게임 커뮤니티 수준에서 이러한 확장이 이뤄지고 있다"고 밝힘
 - <RuneScape>는 영어뿐만 아니라 프랑스어와 독일어로 현지화되었으며, 현재 브라질 게이머들을 위해 포르투갈어로도 현지화를 준비 중

- ▶ 자객스는 꾸준한 업데이트와 혁신을 통해 <RuneScape>의 지속적인 발전을 추진
 - 자객스의 마크 게르하르트(Mark Gerhard) CEO는 "혁신만이 살아남을 수 있는 길이며, 아무리 힘들더라도 장기적인 관점에서 옳은 일을 하는 것이 중요하다"고 지적
 - 자객스는 <RuneScape>의 새로운 콘텐츠를 매주 출시 중이며, 매해 평균 200개의 신규 퀘스트, 액티비티, 기능들을 추가
 - 그간 <RuneScape>의 게이머들은 PC로 게임을 즐겨야 했으나, 자객스는 이제 게임을 HTML 5 엔진으로 옮겨, 모바일 단말로도 어디에서든지 게임에 접속이 가능하도록 함
 - 자객스는 특히 <RuneScape>이 태블릿PC에 보다 적합하다고 판단해, 2013년 4분기나 2014년 초에 태블릿PC 버전으로 재출시하기를 기대



- ▶ 자객스는 또한 현재 여러 개의 게임을 개발 중이며, 그 중에는 영화 '트랜스포머 (Transformers)'를 소재로 하는 MMO게임 <Transformers Universe>도 포함
 - 게르하르트는 "우리의 뛰어난 개발팀이 '트랜스포머' 브랜드의 명성에 걸맞은 게임 개발을 위해 최선을 다하고 있다"며, "현재까지 게임을 본 모든 이들이 호평을 하고 있지만, 2013년 하반기에 대중에게 공개하기 전까지는 계속해서 많은 작업을 거쳐야 할 것"이라고 밝힘

www.venturebeat.com

[그림 10] <RuneScape>의 스크린샷



출처: 디지털트렌즈(www.digitaltrends.com)



콜롬비아 현지 제작 게임의 글로벌 진출 활발

콜롬비아 외무부 산하 수출 장려 프로그램인 프로엑스포트(Proexport)의 지원에 힘입어 콜롬비아에서 제작된 게임 및 디지털 콘텐츠의 수출이 큰 폭으로 증가한 가운데, 수출 지역과 수출 항목 모두 다변화되고 있음

콜롬비아, 외무부의 노력으로 게임 및 디지털 콘텐츠 수출 증가

- ▶ 콜롬비아가 외무부 산하 수출 장려 프로그램인 '프로엑스포트(Proexport)'의 지원에 힘입어 게임 및 디지털 콘텐츠의 수출이 증대되고 수출 지역도 다변화되는 등 긍정적인 변화를 나타냄
 - 글로벌 시장조사기관 데이터모니터(Datamonitor)에 따르면, 아태지역(중국, 일본), 북미(미국, 캐나다), 유럽(독일, 벨기에, 스페인, 프랑스, 이탈리아, 영국, 스위스 등)에서 콜롬비아산(□) 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있는 것으로 나타남
- ▶ 프로엑스포트(Proexport) 관련 담당자에 따르면, 콜롬비아의 3D 콘텐츠는 주로 중국으로 수출되고 있으며, 모바일 애플리케이션 수출국은 핀란드, 아프리카, 게임의 경우 캐나다, 멕시코, 미국 등으로 수출국 및 수출 항목이 모두 다변화되고 있음
- ▶ 한편, 스페인과 프랑스에서는 소프트웨어, 모바일 애플리케이션, 게임 및 시청각 제품 등에 대한 수요가 많으며, 영국에서는 SNS, 스마트폰 등 뉴미디어를 위한 광고 앱 개발자의 구인 수요 및 2D/3D 게임 개발자 수요가 많은 것으로 나타남
 - 캐나다에서는 콘솔게임에 들어가는 애니메이션 영상을 비롯해 교육용 게임, 의학용 시뮬레이션, 기업용 어플리케이션 등의 제작 수주를 따내는 가 하면, 웹 마케팅 및 이러닝(e-learning) 등 다방면에서 콜롬비아산(□) 디지털 콘텐츠의 수요 증가 추세
- ▶ 콜롬비아와 EU간 FTA가 2013년 내에 발효될 예정이어서 콜롬비아의 동종 업계 종사자들의 유럽 진출에 대한 기대치 또한 높아지고 있는 것으로 관측

www.dinero.com



페루, 인디게임 전시회 성황리에 개최

게임의 예술성과 사회성 부각을 통해 예술의 한 부류로 포함시키기 위한 목적의 인디 게임 전시회가 페루의 수도 리마에서 개최되었는데, 전시회의 총 책임자는 전시회를 통해 게임의 사회적 미디어로서의 혁신적 기능을 강조함

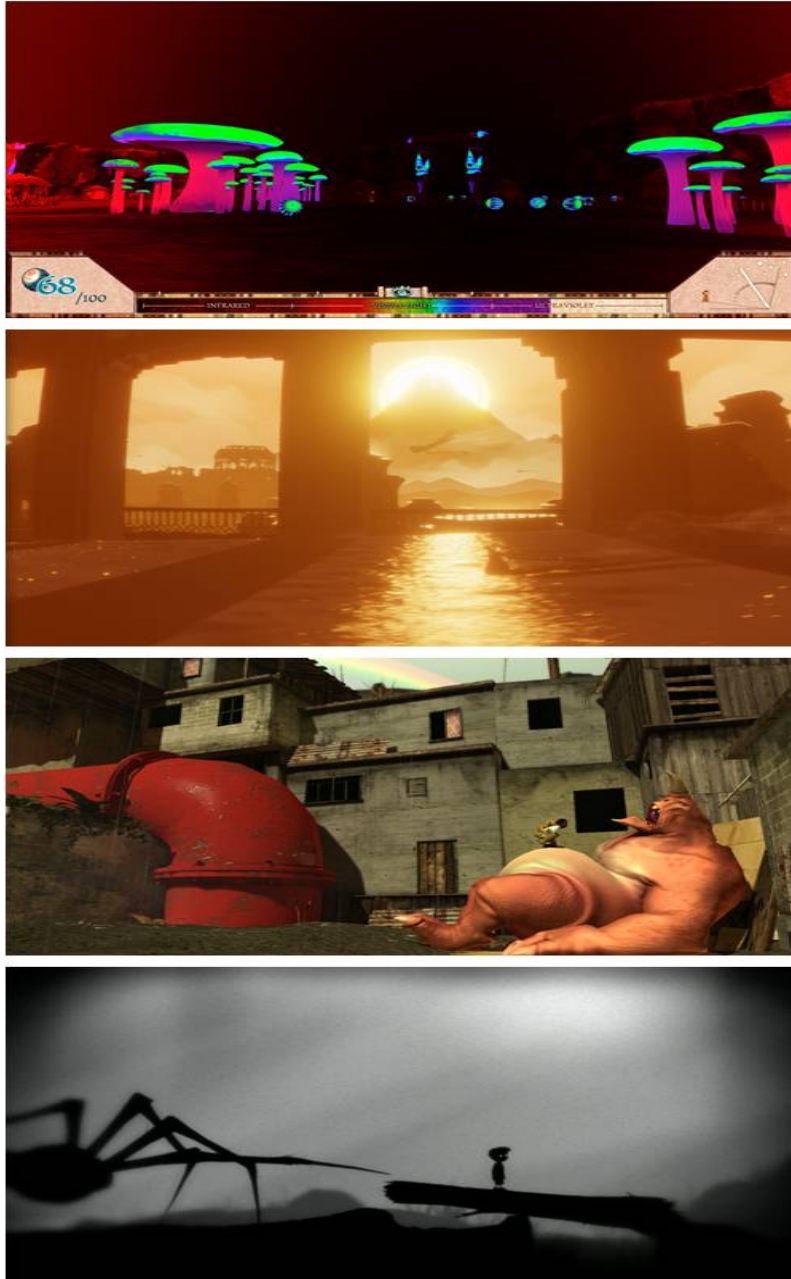
콜롬비아, 외무부의 노력으로 게임 및 디지털 콘텐츠 수출 증가

- ▶ 지난 2013년 6월 20일부터 22일까지 페루의 수도 리마(Lima)에서 게임의 예술성과 사회성을 부각시키기 위한 목적의 인디게임 전시회가 개최
- ▶ 이 전시회는 소니의 후원과 페루 게임개발자연합(International Games Developers Association Peru) 그리고 콘솔게임 개발업체인 리프게임스튜디오(LEAP Game Studio) 등의 지원에 힘입은 것
 - 이 전시회에 소개된 게임 타이틀로는 엠아이티게임랩(MIT Game Lab) 개발한 <A Slower Speed of Light>을 비롯해, 다수의 상을 수상한 바 있는 유명 인디게임 개발 업체인 댓게임컴퍼니(thatgamecompany)의 <Journey>와 <Flower> 등이 전시되어 관람객들의 주목을 받음
 - 이 전시회에서는 또한 인디게임 개발업체 마이노리티스튜디오(Minority Studio)의 어드벤처게임 <Papo & Yo>, 미국의 판타지 장르 게임 개발업체 자이언트스패로우(Giant Sparrow)의 <The Unfinished Swan>, 덴마크의 인디게임 개발업체 플레이데드스튜디오(PlayDead Studios)의 <Limbo>, 모장(Mojang)의 <Minecraft>, 영국의 인디 퍼즐게임 사업자인 마이크비텔(Mike Bithell)의 <Thomas was Alone> 등을 선보임
- ▶ 이번 전시회의 총 책임자인 루이스 웡(Luis Wong)은 "게이머 개개인의 서로 다른 경험을 게임의 상호작용을 통해 즉각적으로 공유할 수 있다는 점에서 게임이 현존하는 미디어 중 가장 혁신적"이라고 주장
 - 그는 또한, "최근의 게임들은 단순한 오락에만 그치지 않고, 사회적으로 이슈가 되는 문제들에 대한 전 연령층의 관심을 이끌어 내기에도 매우 효과적인 수단"이라고 강조

espectaculos.deperu.com



[그림 11] 위에서부터 <RuneScape>, <Journey>, <Papo & Yo>, <Limbo>의 이미지



출처: 엠아이티게임랩(www.gamelab.mit.edu), 포브스(www.forbes.com), 스팀(www.store.steampowered.com), 엣지온라인(www.edge-online.com)



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 20] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 7. 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 Sega® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Desafio Brasil (API)	HayDay (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Turbo Racing League (PIKPOK)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Tiny Thief (Rovio Stars Ltd.)	Candy Crush Sega® (King.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Sega® (King.com)	The Simpsons™ Free Play (Electronic Arts)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty Ltd)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)
2	Where's My Mickey? (Disney)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Turbo Racing League (PIKPOK)	HayDay (Supercell)	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Sega® (King.com)	HayDay (Supercell)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Sega® (King.com)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Subway Surfers (Kiloo)
5	Norman to the Rescue (Defect)	Pet Rescue Saga (King.com)	Dragon City Mobile (Social Point)	Quien Quiere Ser Millonario? 2 (Sony Pictures Television UK)	Monsters University (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Sega® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Candy Crush Sega® (King.com)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	LIMBO Games (Playdead)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Tap Pet Hotel (Pocket Gems, Inc.)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Sega® (King.com)	HayDay (Supercell)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Candy Crush Sega® (King.com)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)
5	Pou (Paul Salameh)	Walking Dead: The Game (Telltale Inc)	Dragon City Mobile (Social Point)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Turbo Racing League (PIKPOK)	Hay Day (Supercell)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 21] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 7. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	CSR Racing (NaturalMotionGames)
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Vitua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Candy Crush Saga (King.com)	Dark Avenger (GAMEVIL Inc.)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Topa ou não topa (SmaFunDev)	Pou (Zakeh)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Botanea Págo Sh Coolcar (AUDORVA)	Despicable Me (Gameloft)
5	SuperGNES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile Ltd.)	Megapolis (Social Quantum Ltd)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile Ltd.)	Monster Warlord (GAMEVIL Inc.)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)			
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile Ltd.)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Blood Brothers (PPG) (Morage)			
5	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
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)	Pou (Zakeh)	Despicable Me (Gameloft)			
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	CSR Racing (NaturalMotionGames Ltd)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Teddy Bear Machine (Moua Soft Inc.)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
5	Monsters University (Disney)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile Ltd.)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- '엘티이-에이', 모바일 게임시장에 미치는 영향력은?
- 2013년 상반기 인기 모바일게임 장르
- <리그오브레전드>, 유료 e스포츠 활성화
- '게임테크 2013', 모바일과 부분유료화의 미래 제시
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





'엘티이-에이', 모바일 게임시장에 미치는 영향력은?

최근 에스케이텔레콤과 엘지유플러스 등 이동통신사업자들이 '엘티이(LTE)'보다 2배 이상 빠른 '엘티이-에이(LTE-A)'를 출시 또는 준비 중이지만, 게임 관계자들은 당장 '엘티이-에이'가 모바일 게임시장에 큰 영향을 주지 않을 것으로 전망

국내 이동통신사업자, '엘티이-에이' 출시

- ▶ 에스케이텔레콤은 최근 엘티이(LTE, 제4세대 이동통신)보다 속도가 2배 이상 빠른 '엘티이-에이(Long Term Evolution Advanced, LTE-A)'를 공개
 - 엘티이-에이는 현재 서비스 되고 있는 LTE 기술에 이중 주파수 집성기술을 접목한 4세대 이동 통신 기술
 - 서로 다른 대역의 주파수를 하나로 묶어서 더 넓은 대역폭을 구현하는 이중 주파수 집성기술을 통해 기존 엘티이 통신보다 2배, 3G 이동통신에 비해서는 7배 이상 빠른 속도를 제공
 - 엘티이-에이 기술은 4K디스플레이(풀HD의 4배 화소를 제공하는 고화질 디스플레이)와 HD 음원과 함께 2013년 하반기 핵심 기술로 부상하는 등 다방면에서 주목받고 있음

캐주얼 중심의 현재 모바일 게임시장, 엘티이-에이 영향력은 미비

- ▶ 게임업계는 현재 나타나고 있는 국내 모바일게임 특징과 게이머 유형에 따르면 엘티이-에이 기술이 반드시 필요하지는 않다고 언급
 - 자투리 시간에 간단히 즐기는 캐주얼게임이 득세하고 있는 모바일 게임시장에서 PC 온라인 게임 수준의 데이터 사용은 굳이 필요 없으며, 현재 엘티이 속도으로도 충분히 가능
 - 실제로 현재 큰 인기를 끌고 있는 <모두의마블> 역시 4인 실시간 대전게임이 가능하지만 데이터 자체는 3G 데이터 전송 속도만으로도 큰 무리 없이 게임을 즐길 수 있음
 - 또한, 엘티이-에이 기술이 상용 서비스에 들어가긴 했지만 대중화까지 오랜 시간이 필요하다는 점이 가장 큰 요인으로 작용
- ▶ 그러나, 캐주얼이 아닌 미드코어 게임이 활성화되는 시점부터는 엘티이-에이의 속도를 이용한 다수의 모바일게임이 등장할 수도 있음
 - 게임업계 관계자는 "앞으로 엘티이-에이의 기술을 바탕으로 한 다양한 장르의 모바일 게임은 늘어날 것으로 예상된다"며 "하지만 아직은 모바일 게임시장에서 캐주얼게임이 주류를 이루고 있는 만큼 트렌드를 단번에 바꾸지는 못할 것"이라고 전망



2013년 상반기 인기 모바일게임 장르

2012년 모바일 게임시장에서는 <애니팡>, <캔디팡> 등 팡류 퍼즐게임이 큰 성공을 거둔 반면, 2013년 상반기 모바일 게임시장에서는 다양한 장르의 게임이 인기를 끌면서, 캐주얼부터 미드코어까지 다양한 게이머를 타겟으로한 게임이 등장

1,000만 다운로드를 기록한 모바일게임 4종 탄생

- ▶ 국내서 1,000만 다운로드를 기록한 국민 모바일게임이 2012년 상반기에만 4종이 나타남
 - 씨제이이엔엠의 <다함께 차차차 for Kakao>와 <모두의 마블 for Kakao>, 위메이드엔터테인먼트의 <윈드러너 for Kakao>, 데브시스터즈의 <쿠키런 for Kakao> 등이 1,000만 다운로드를 기록
 - 4종의 모바일게임은 간단한 게임방식과 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임 요소로 모바일 게이머들의 관심을 받음
 - 업계 전문가는 "2012년부터 2013년 상반기까지 7종의 모바일게임이 1,000만 다운로드 수를 돌파하며 국민게임이란 타이틀을 얻었다"면 "누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임성이 엄지족의 마음을 사로잡는데 성공한 것으로 보인다"고 언급

끊임없이 달리는 런게임 열풍

- ▶ 위메이드엔터테인먼트의 <윈드러너 for Kakao>가 출시 12만에 1,000만 다운로드를 기록하면서, 상반기 모바일 게임시장은 달리기 장르가 큰 인기를 얻음
 - 위메이드엔터테인먼트는 <윈드러너 for Kakao> 뿐만 아니라 씨제이이엔엠의 <다함께 차차차 for Kakao>도 큰 인기를 끌음
 - 또한, 신생 개발사 데브시스터즈도 <윈드러너 for Kakao>와 비슷한 방식의 런게임인 <쿠키런 for Kakao>을 앞세워 국민게임의 기준점이라고 할 수 있는 1,000만 다운로드를 달성해 달리기 장르의 열풍을 이어가고 있음
 - 달리기 장르 열풍은 다양한 컨셉의 달리기 게임 성공으로 이어졌고, 특히 카카오톡 게임하기와 결합해 친구와 대결하는 재미로 더 큰 시너지 효과를 창출

TCG 열풍, 캐주얼에서 미드코어 게이머까지 확대



- ▶ 액토즈소프트의 <확산성 밀리언 아서>는 2013년 상반기 모바일 게임시장에 가장 큰 충격을 준 게임으로, 카카오톡 게임하기에 들어가지 않았음에도 높은 매출 성과를 내놓아 업계를 놀라게 함
 - <확산성 밀리언 아서>는 출시된지 반년이 지난 지금도 여전한 인기를 끌고 있으며, <확산성 밀리언 아서>를 벤치마킹한 게임들이 카카오톡 게임에 등장하면서 트레이딩 카드 게임(Trading Card Game, 이하 TCG)의 인기가 지속
 - 2013년 하반기에는 안다물코리아의 <소드걸스S for Kakao>, 한게임의 <이너월드> 등 다양한 TCG가 출시될 예정
 - TCG의 인기비결은 카드를 뽑는 재미와 어떤 카드가 나올 지 모르는 스릴감으로 좋지 않은 카드라도 성장을 통해 더 좋은 카드로 만들 수 있어 게임의 재미를 높임

한글화로 성공한 일본 RPG

- ▶ 무료로 제공되는 카카오톡 게임이 모바일 게임시장에서 큰 인기를 끄는 동안, 스퀘어에닉스가 개발하고 액토즈소프트가 퍼블리싱한 유료게임 <파이널판타지> 시리즈가 인기몰이에 성공
 - 상반기 유료 모바일게임에서 2주 이상 1위를 차지하는 게임이 드물 정도로 유료 모바일 게임시장에서는 순위 변화가 심하게 나타남
 - 그러나 일본 콘솔게임으로 유명한 <파이널판타지> 시리즈는 치열한 경쟁속에서 성공적인 한글화를 통해 국내 모바일 게이머들에게 큰 인기를 얻음
 - 또한 동시에 비록 소수의 매니아들만이 즐기는 게임이었다고 해도 시대에 맞는 밸런스 조절과 현지화를 거친다면 충분히 상품으로서의 가치가 있다는 것을 증명



<리그오브레전드>, 유료 e스포츠 활성화

국내 온라인게임 1위를 달리고 있는 라이엇게임즈의 <리그오브레전드>가 유료 e스포츠의 가능성을 나타냄. <리그오브레전드>는 그 동안 관습적으로 이어져온 'e스포츠는 공짜'라는 팬들의 인식을 변화시키고 있음

'롤챔스' 결승전, 유료 지정좌석제 전석 매진

- ▶ e스포츠 최초로 전석 유료 지정좌석제를 실시한 '올림푸스 LoL 챔피언스 스프링 2013'(이하 롤챔스) 결승전이 현장 티켓과 영화관 상영티켓 모두 매진을 기록
 - 온게임넷에 따르면 일산 킨텍스 현장 유료좌석 9,255석, 서울 CGV 왕십리, 부산 CGV 서면, 충남 CGV 천안에서 동시에 진행되는 '롤챔스' 결승전 상영 티켓 542석이 모두 매진
 - 결승전이 치러지기 3주전 판매를 시작한 R석(2만 5,000원)과 S석(1만 5,000원) 4,250석은 판매 개시 두 시간 만에 매진됐고, CGV 결승전 상영 티켓(1만 6,000원) 또한 반나절 만에 전석 매진
 - 전석 유료 지정좌석제를 처음으로 도입했던 '롤챔스' 결승전의 티켓이 조기에 매진되어 돈을 내고 보는 e스포츠문화가 자리 잡힐 조짐
- ▶ 이번 전석 유료 지정좌석제의 성공은 'e스포츠는 무료'라는 인식의 전환을 보여주며, 수도권에 직접 찾아오기 어려운 지방 e스포츠팬들이 영화관을 통해 생동감 있게 관람할 수 있었다는 점에서도 의미가 있음

'롤챔스' 결승전, 엠브이피오존(MVP오존) 우승으로 마무리

- ▶ '롤챔스' 결승전에서 엠브이피오존이 씨제이블레이즈를 3대 0으로 꺾고 우승
 - 당초 결승전 단골 손님 씨제이블레이즈와 이번 시즌 처음 결승에 오른 엠브이피오존의 결승 대진이 완성되었을 때, 대부분의 전문가들은 씨제이블레이즈의 압승을 예상
 - 그러나 엠브이피오존은 전문가들의 예상을 보기 좋게 뒤집고 씨제이블레이즈를 3대 0으로 제압하며 첫번째 '롤챔스'의 우승을 차지
 - 우승을 차지한 엠브이피오존은 8,000만 원의 상금과 트로피를 받았고, 준우승을 차지한 씨제이블레이즈는 4,000만 원의 상금을 받음



'게임테크 2013', 모바일과 부분 유료화의 미래 제시

2013년 7월 3일 서울 논현동 건설회관에서 글로벌 게임기술 행사인 '제5회 게임테크 2013 컨퍼런스'가 개최. 전 세계적으로 관심이 높은 모바일게임과 부분유료화에 대한 세미나가 집중적으로 열림

해외 게임업계가 바라보는 '게임산업의 미래'

- ▶ '제5회 게임테크 2013 컨퍼런스(이하 게임테크)'에는 에픽게임즈(Epic Games)의 팀 스위니(Tim Sweeney), 킹(King)의 토미 팜(Tommy Plam) 등이 참석해 '게임산업의 미래'에 대해 발표
 - 팀 스위니는 한국을 중심으로 형성된 부분유료화 모델이 이제 전 세계적으로 이슈가 되고 있으며, 모바일과 태플릿PC 게임들 역시 부분 유료화가 트렌드가 되고 있다고 설명
 - 또한 그는 오쿨러스 리프트(Oculus Rift)나 구글 글래스(Google Glass)와 같은 트렌드를 앞서가는 기술을 통해 게임도 한 단계 발전할 수 있는 계기가 될 것이라며, 언리얼엔진을 이용한 고품질의 모바일게임이 앞으로 다양하게 발전해 나갈 것임을 주장
 - <Candy Crush Saga>로 유명한 토미 팜은 모바일과 소셜게임으로 게임시장의 트렌드가 변화하고 있는데 이를 두려워말고 변화에 적응할 것을 강조

국내 게임업체, 모바일 게임시장을 바라보는 올바른 자세 제시

- ▶ 이 날 행사에서 에스케이플래닛의 임종민 매니저는 '모바일게임으로 돈 버는법'이란 제목으로 세미나를 개최
 - 임종민 매니저는 "돈을 많이 벌려면 관점을 바꿔야 한다"며, "누가 게임을 하느냐, 누가 돈을 쓰느냐, 얼마에 팔까보다는 얼마만큼의 돈을 쓰는지 봐야 한다"고 강조
 - 그는 "매출이라고 하면 이용자 수에 가입자당매출액(Average Revenue Per User, 이하 ARPU)을 곱하는데, 사실은 구매자 수와 이 사람들의 평균매출(Average Revenue Per Paying User, 이하 ARPPU)의 곱을 봐야 한다"고 설명
 - 그는 또한 최근 많은 캐주얼 모바일게임들을 서비스 중인 카카오 게임하기와 비교해 티스토어는 코어 사용자가 많은 것으로 조사된 만큼 연령, 플랫폼, 게임 장르 등 다양한 모듈로 나누어 매출 지표를 살펴볼 필요가 있다고 주장
- ▶ 이외에도 게임테크에는 모바일게임 및 최신 기술 트렌드에 대한 다양한 강연이 이어지며, 게임업계 관계자 및 개발자들이 참여해 성황을 이룸



통계 국내 온라인게임 순위

[표 22] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (7. 14)	게임메카 (7. 3 ~ 7. 9)	인벤 (7. 1 ~ 7. 7)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
6	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
8	메이플스토리 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	메이플스토리 (넥슨)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	모두의마블 (씨제이이엔엠)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (7. 1 ~ 7. 7)	게임조선 (7. 1 ~ 7. 7)	게임리포트 (7. 14)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	아이온 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	워크래프트3 (블리자드코리아)
9	메이플스토리 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)
10	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	메이플스토리 (넥슨)

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

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

Gamereport.netimo.net



통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 23] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 7. 15 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	파이널 판타지4 (액토즈소프트)	푸치토온라인 (라이브플렉스)	파이널 판타지4 (액토즈소프트)	타이탄:전쟁의시작 (케이티하이텔)	팔라독 (제이엔터테인먼트)	포트리스2 레드 (씨씨알)
2	파이널 판타지3 (액토즈소프트)	이것이 전쟁이다 (와이디온라인)	파이널 판타지 (액토즈소프트)	마구마구2013forKakao (씨제이이엔엠)	스타일리시스트프린트 (픽투소프트)	게임스토어 (엘지유플러스)
3	GTA3:10주년 기념작 (조이모아)	다크헌터 (쿠팡코리아)	왕좌의게임forKakao (씨엔제이소프트)	오늘은소환사forKakao (세투스게임즈)	미니게임천국5 (컴투스)	Freestyl2 Anywhere (제이엔터테인먼트)
4	파이널 판타지 (액토즈소프트)	에일리언 슈터 EX (케이티하이텔)	파이널 판타지3 (액토즈소프트)	다크헌터 (쿠팡코리아)	리듬액션 KrazvRain (블루퍼퍼)	iG-games사냥대왕 (엘지유플러스)
5	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	이너월드 (한게임)	플레티넘디스크 (루노소프트)	푸치토온라인 (라이브플렉스)	액션퍼즐 패밀리4 (컴투스)	2012프로야구 (게임빌)
6	메이플스토리LivePremium (넥슨)	타워크래프트3 (엔젤펀)	링커C (나노엔터테인먼트)	천시온라인 (쿠팡코리아)	써드블레이드 (컴투스)	제노니아4 (게임빌)
7	피파12 bv EA Sports (일렉트로닉아츠)	월드오브히어로즈 (스타후루츠)	사이터스 (앱질)	던져애드크 (모비클)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	모던 캠프 4: 제로 위 (게임로프트)	갓아지날다 (루노소프트)	스노우레이 (게임데이)	리조트타운 (케이넷피)	2011프로야구 폴스퀸 (게임빌)	2011슈퍼사카HD (게임빌)
9	나프사이드모스트워프 (일렉트로닉아츠)	손오공 미녀를 지켜줘 (티플레이코리아)	메이플스토리Premium (넥슨)	글래머 터치걸스섹시버전 (제엔씨미디어)	네이드킹-오리지널 (액트온)	게임박스bv G-Gee (지엠오게임센터)
10	스펙트럼소울즈 (조이모아)	카드의신 삼국지 (인크로스)	밀실탈출게임4 (일렉트로닉아츠)	히어로즈워forKakao (컴투스)	제노니아4 PLUS (게임빌)	에르엘워즈 (게임빌)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	TinVThief (로비오스타즈)	몬스터팡팡forKakao (씨제이이엔엠)	Mreadit-PocketEdition (모장)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	바이오하자드4 (캡콤)	타워디펜스 (컴투스)
2	피파13 bv EA Sports (일렉트로닉아츠)	모두의마블 forKakao (씨제이이엔엠)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	별투방크for야랑방 (방탕엔터테인먼트)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	오독 (전성민)
3	LIMBO (플레이데드)	Angry Birds Star Wars (로비오엔터테인먼트)	모던 캠프 4: 제로 위 (게임로프트)	몬스터팡팡forKakao (씨제이이엔엠)	Dr.Panda의 병원 (트리플플레이)	던져헌터3 (게임로프트)
4	lesabel (포에버엔터테인먼트)	다크헌터 (쿠팡코리아)	Plants vs. Zombies (일렉트로닉아츠)	모아모아용forKakao (팜플)	Love Gears (조커웨어)	게임허브2.0 (삼성전자)
5	Mreadit-PocketEdition (모장)	삼국지책략전 (하이브)	스왑피 (디즈니)	주행의달인 (스튜디오업다운)	MEGA MAN (캡콤)	PLAYMOBIL해적드 (게임로프트)
6	Sine Mora (디지털리얼리티)	SucrobrosSword (캐피바라)	객스터베가스 (게임로프트)	Head Soccer (디엔디드림)	모로지택의비밀 (네시삼십분)	아이어맨3 (게임로프트)
7	Scribblenauts Remix (위너브러더스)	인피니티블레이드2 (제이엔터테인먼트)	팔라독 (페이스켓)	코피유랑단forKakao (컴투스)	Age of Wind2 (인크로스)	던져헌터2 (게임로프트)
8	Kinadom Rush (아머게임즈)	스왑피 (디즈니)	나프사이드모스트워프 (일렉트로닉아츠)	다크헌터 (쿠팡코리아)	FullNbaRushBoots (하프브릭)	던져헌터4 (게임로프트)
9	BADLAND (프로그래밍드)	데드스페이스 (일렉트로닉아츠)	버추어테니스 (세가)	카드대왕왕왕forKakao (게임빌)	Where'sWallyNow? (게임로프트)	테트리스FREE (일렉트로닉아츠)
10	Sprinkle Islands (메디오르크)	The Sims Medieval (일렉트로닉아츠)	파이널 판타지4 (액토즈소프트)	대일이 칼칼할 forKakao (제이엔터테인먼트)	Need For Speed Shift (일렉트로닉아츠)	타로플러스 (앱스파블리카)

*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 7월 15일
- ▶ 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 전제를 금하며, 가공인용할 때에는 출처를 반드시 밝혀주시기 바랍니다.