

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 8월 제1호



1. 글로벌 게임시장 동향	5
<ul style="list-style-type: none"> • <u>모바일 게임업체에 대한 투자 증가</u> • <u>콘솔 게임업계, 장기 침체로 가격 인하 압박 심화</u> • <u>구글 글라스 전용 게임 등장</u> • <u>글로벌 게임업체, 자체 클라우드펀딩 통해 자금 마련</u> • <u>'엔비디아 쉴드', 7월 31일부로 판매 개시</u> • <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> 	
2. 북미 게임시장 동향	15
<ul style="list-style-type: none"> • <u>6월 미국 디지털 게임시장 규모 8억 4,100만 달러</u> • <u>Xbox One, 인디 개발사의 셀프 퍼블리싱 허용</u> • <u>게임스팟, e스포츠 및 게임 동영상 콘텐츠 강화 표명</u> • <u>일렉트로닉아츠, <Dead Space> 영화화 추진</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	25
중국 게임시장 동향	26
<ul style="list-style-type: none"> • <u>중국 정부의 콘솔게임 개방 움직임, 효과는 미지수</u> • <u>중국 모바일게임, 창의성 강화 필요</u> • <u>2013년 상반기 중국 웹 게임시장 안정적 발전</u> • <u>모바일게임의 소재, 이용자 유치의 핵심 요소</u> • <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	
일본 게임시장 동향	34
<ul style="list-style-type: none"> • <u>일본 2012년 콘솔 게임시장 규모 4,857억 엔</u> • <u>그리, 경영체제 쇄신으로 실적 부진 타파 시도</u> • <u>아틀러스, 모기업 파산으로 매각 예정</u> • <u>캡콤, 신작 게임 정보의 온라인 생중계 실시</u> • <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	



기타 아시아 게임시장 동향

41

- 필리핀 PC방 장르별 인기 게임 13종 공개
- 대만 온라인게임 중독자의 17.3%가 중학생
- 투피드, '아프리카의 로비오(Rovio)'로 부상
- 진스엠스, 동남아시아 모바일 게임시장 공략
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

49

- 핀란드 게임산업, 급성장세 지속 전망
- 액티비전블리자드, 비방디로부터 독립
- 올해 런던 게임 페스티벌, 개최 취소 결정
- <World of Tanks>, 엑스박스360 버전 출시 예정
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

59

- 중남미 지역 게임 이용 행태 조사 결과 발표
- 중남미 게임 강국 콜롬비아의 게임시장 현황
- 우루과이, 게이머 행동 데이터 수집 두고 갑론을박
- 비홀드스튜디오, 킥스타터 통해 신작 개발자금 유치
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

69

- 모바일 게임시장, 플랫폼 다변화로 경쟁체제 구축
- 해외 모바일게임, 국내 모바일 게임시장 공략
- 국내 모바일 게임시장, 캐주얼과 미들코어로 양분
- 국내 1호 온라인게임 <바람의 나라> 원형 복원
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 모바일 게임업체에 대한 투자 증가
- 콘솔 게임업계, 장기 침체로 가격 인하 압박 심화
- 구글 글라스 전용 게임 등장
- 글로벌 게임업체, 자체 크라우드펀딩 통해 자금 마련
- '엔비디아 쉴드', 7월 31일부로 판매 개시
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





모바일 게임업체에 대한 투자 증가

최근 모바일게임의 성장세로 2013년 2분기에 신생 게임업체들에 대한 투자가 급증. 모바일게임이 게임산업의 핵심 플랫폼으로 자리할 것으로 점쳐짐에 따라, 향후에도 게임산업에 대한 투자가 이어질지 귀추가 주목

모바일게임 성장에 힘입어 신생 게임 업체 투자 증가

- ▶ 게임 전문 투자 은행 디지-캐피탈(Digi-Capital)이 2013년 7월에 발표한 '[Global Games Investment Review 2013\(Q2 Update\)](#)'에 따르면, 모바일게임의 성장에 힘입어 2013년 2분기 게임산업의 신생 업체들에 대한 투자가 급증
 - 2013년 2분기까지 게임 관련 투자액은 7억 600만 달러로 2012년 상반기 투자액보다 63% 증가했으며, 전년 동기대비 투자 건수는 7% 늘어난 89건이었지만 평균 거래 규모는 무려 51.7% 커진 790만 달러로 집계
 - 전체 투자액의 56%와 투자 건수의 37%가 모바일게임과 관련한 것으로 드러났고, 기술 및 게임화 관련 투자는 투자액과 투자 건수의 35%로 그 뒤를 이음
- ▶ 게임 관련 M&A는 2012년 동안 40억 달러 규모였던 것에 반해 2013년 상반기에는 11억 달러에 그쳐 전년 동기 대비 47% 급감한 것으로 분석
 - M&A의 평균 거래 규모 역시 전년 동기대비 54% 감소한 2,290만 달러로 나타났으며, 대부분의 거래는 모바일 게임업체와 콘솔 게임업체간의 파산 후 합병으로 분류
 - 게임 관련 M&A에는 아시아 업체들이 개입된 경우가 대다수로 2012년 기준 가장 규모가 큰 10대 M&A 중 8건의 거래가 한국·중국·일본 기업의 인수인 것으로 보고

모바일게임, 게임산업의 역학마저 뒤바꾸는 '게임체인저'로 자리매김

- ▶ 디지-캐피탈의 팀 마렐(Tim Merel) 상무는 2016년경에는 모바일과 온라인게임이 480억 달러 규모로 성장해 830억 달러 규모가 될 전체 게임시장의 55%를 점유할 것으로 전망
 - 2013년 상반기 기준 모바일게임의 수익성은 다른 앱 카테고리를 모두 합친 것에 비해 4배 가량 높은 것으로 추산
 - 모바일 앱 매출액의 72%는 모바일게임에서 발생해 2010년에 비해 40% 증가했으며, 다운로드 수 기준으로도 전체의 40%를 차지하고 있음
 - 모바일게임의 이용 시간 점유율은 스마트폰에서 43%, 태블릿PC에서 67%를 기록

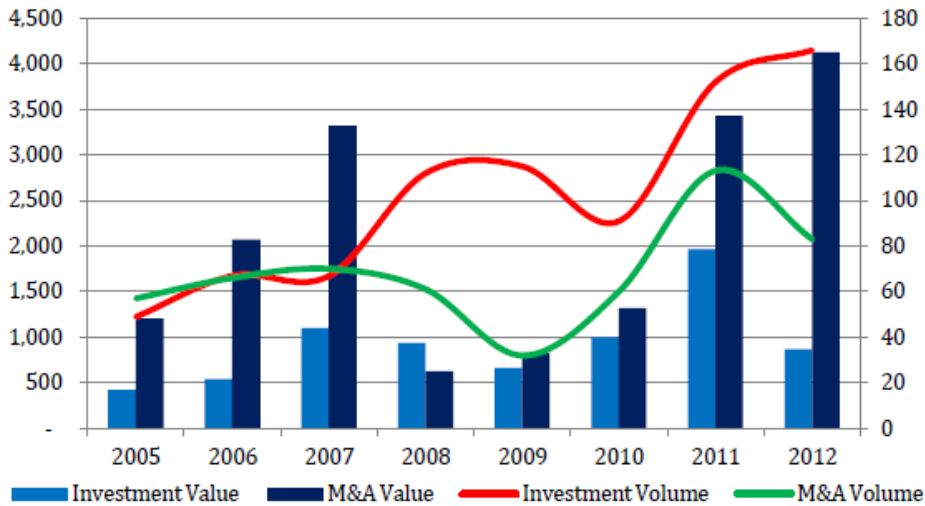


- 마켓 상무는 또 부분유료화(free to play) 게임과 소셜 네트워크를 통한 게임 이용이 확대되면서 선도 기업이 과거에 비해 수 십 배의 매출을 창출하게 되는 등 게임산업의 역학이 전체적으로 변화하고 있다고 설명

▶ 마켓 상무는 징가(Zynga)의 주가 폭락 이후 다수의 게임 투자자들이 시장을 떠나면서 투자 자본이 장기적인 성장에 따른 혜택을 누리지 못함에 따라, 게임업체들의 가치 평가가 정확하게 이루어지지 못하고 있다고 분석

www.digi-capital.com

[그림 1] 글로벌 게임산업 투자와 M&A 거래 수 및 비용 추이(단위: 백만 달러)



출처: 디지-캐피탈(www.digi-capital.com)



콘솔 게임업계, 장기 침체로 가격 인하 압박 심화

콘솔 게임시장이 장기 침체에 빠지자 퍼블리셔들이 소프트웨어 판매 촉진을 위해 단말업체들의 가격 인하를 요구하고 있는 가운데, F2P 게임으로 인해 변화한 소비자 인식에 대응하기 위한 퍼블리셔들의 가격 인하 움직임도 이어

F2P 게임의 보편화로 콘솔 가격에 대한 소비자 인식 변화

- ▶ 콘솔 게임시장이 부진의 늪에서 헤어나오지 못하자 게임 퍼블리셔들이 소프트웨어 판매 진작을 위해 단말 업체들에게 가격 인하를 요구하고 있는 상황
 - 단말 업체들은 개발 비용 회수를 위해 가격 인하보다는 가치 증대를 통한 고객 유인을 선호하지만, 차세대 단말의 사전 주문 실적을 비교할 때 소비자는 가치보다 가격에 더 민감한 것으로 나타남
 - 2013년 하반기 출시될 Xbox One과 플레이스테이션4(PlayStation4)는 각각 499달러, 399달러로 책정된 상태인데, Xbox One은 동작인식단말인 키넥트(Kinect) 등 부가 기능을 제공함에도 불구하고, 플레이스테이션4에 비해 사전 주문 실적이 낮음
- ▶ 일각에서는 우수한 소프트웨어가 개발되어 간접 네트워크 효과를 창출하는 것이 더욱 중요하다고 주장하지만, 실제 사례는 이에 상반되는 근거를 제공
 - 닌텐도는 미국에서 249달러에 출시된 휴대용 콘솔 닌텐도 3DS의 급감하는 판매량을 끌어올리기 위해 킬러 콘텐츠 확보에 주력한 바 있으나, 게임 확보를 통한 판매량 증가에 비해 가격을 169달러로 인하한 후의 판매량 증가가 월등히 앞서는 것으로 나타남
 - 다수의 퍼블리셔들은 이러한 경험을 바탕으로 현재 349달러에 판매중인 Wii U의 가격 인하를 바라고 있으나, 닌텐도의 이와타(Iwata) CEO는 반대 입장을 고수
- ▶ PC와 모바일에서 F2P(free-to-play) 게임이 대세를 이루면서 콘솔게임 소프트웨어에 대한 소비자들의 인식 또한 변화하고 있음
 - 중고시장의 활성화와 다자간 온라인게임이 보편화되고 있는 점도 평균 60달러인 콘솔 게임 소프트웨어의 가치를 재평가하는 계기가 되고 있음
 - 일부 퍼블리셔는 흥행게임들의 묶음상품이나 출시된지 오래된 게임의 가격 인하를 통해 이러한 소비자 인식 변화에 대응하고 있음
 - 또한 차세대 콘솔용 게임에 대해서도 저가의 다운로드형(DLC) 게임을 주로 판매하고, 일부 하이엔드 게이머를 대상으로한 고가의 한정판 소프트웨어를 출시할 전망

www.gamesindustry.biz



구글 글라스 전용 게임 등장

구글이 개발한 착용형 컴퓨팅 단말 구글 글라스(Google Glass)를 대상으로 한 앱 개발이 활발히 이루어지고 있는 가운데, 신생 앱 개발업체인 브릭심플(BrickSimple)이 개발한 게임 앱 <GlassBattle>의 데모 영상이 공개되어 화제

시야의 일부만 차지하고 목소리만으로 조작 가능한 <GlassBattle>

- ▶ 모바일 앱 개발업체 브릭심플(BrickSimple)이 개발 중인 구글 글라스(Google Glass) 전용 게임 앱 <GlassBattle>의 데모 영상이 공개
 - <GlassBattle>은 상대방과 전함으로 전투를 벌이는 고전 보드게임을 구글 글라스용으로 재구성한 것으로, 7X7 격자 말판에 전함을 배치한 후 상대방의 전함 위치를 추측해 교대로 미사일을 쏘아 먼저 상대방의 전함을 침몰시키면 승리
 - 구글 글라스를 착용할 경우 시야의 우측 상단 일부분에서만 게임이 진행되고 목소리만으로 모든 게임 조작이 가능하므로, 이용자는 일상 생활을 영위하면서 자유롭게 <GlassBattle>을 즐길 수 있음
 - <GlassBattle>은 구글 글라스 전용 애플리케이션 프로그램 인터페이스(Application Program Interface, 이하 API)인 '구글 미러 API(Google Mirror API)'를 활용해 개발되어, 인터넷 연결을 통해 다른 이용자와 대결을 펼칠 수 있음
- ▶ 브릭심플은 구글 글라스를 통해 유권자 정보를 검색할 수 있는 'VoteGlass'와 운전 중에 주행 속도와 실내 온도 등의 정보를 확인할 수 있는 'DriveGlass' 등 다양한 앱을 개발 중
 - 브릭심플이 개발 중인 앱들은 아직까지 보완할 부분이 많은 상황이지만, 2014년에 구글 글라스가 일반 소비자를 대상으로 판매가 개시된 이후 구글 글라스가 어떤 방식으로 활용될 수 있는지를 가늠할 수 있는 실마리를 제공

www.gigaom.com



글로벌 게임업체, 자체 크라우드펀딩 통해 자금 마련

최근 '킵스타터(Kickstarter)'와 같은 플랫폼을 거치지 않고 자체적으로 크라우드펀딩을 운영하는 게임업체들이 증가. 사전에 모금 금액과 운영 기간을 명시해야 한다는 사실에 부담을 느낀 업체들이 이들 기성 크라우드펀딩 서비스를 기피

'킵스타터'를 떠나는 게임업체

- ▶ 최근 일부 게임업체들을 중심으로 '킵스타터(Kickstarter)'와 같은 기존 크라우드펀딩 플랫폼을 통하지 않고 자체적으로 펀딩에 나서는 사례가 증가하는 추세
- ▶ <Uplink>, <Defcon>, <Darwinia> 등의 게임을 개발한 바 있는 인트로버전(Introverson)은 신규 게임 <Prison Architect>의 개발 비용 마련을 위해 자체적으로 크라우드펀딩 프로젝트를 실시
 - 인트로버전은 참여자들에게 투자 금액에 따라 초기 버전의 게임이나 부가 상품을 선물로 제공하는 방식으로 프로젝트 시작 2주 만에 8,000건의 참여를 이끌어 내며 총 27만 달러를 모금하는 데 성공
 - 인트로버전의 마크 모리스(Mark Morris) 공동 창업자는 "'킵스타터'는 우수하지만 게임업체로서는 대답하기 힘든 '필요한 모금 금액'과 '캠페인 운영 기간'을 사전에 명시하도록 의무화되어 있다"며 자체적으로 크라우드펀딩을 시작하게 된 이유를 밝힘
 - 모리스는 "개발업체 입장에서는 목표 모금액을 달성하지 못한다는 이유로 소중한 아이디어를 쉽게 포기할 수 없고, 외부적인 호재와 악재를 예측할 수 없는 상황에서 캠페인 기간을 한정하는 것은 리스크가 크다"고 주장
 - 그러나 모리스는 크라우드펀딩을 통해 제시하는 게임 아이디어나 알파 버전의 게임이 게이머들에게 충분한 관심을 사지 못한다면 아이디어를 현실화하지도 못하고 실패를 겪게 될 것이라고 지적

자체 펀딩 성공 요인, 브랜드 인지도와 지속적인 참여

- ▶ <Wing Commander>를 제작한 크리스 로버트(Chris Roberts)는 신작 게임 <Star Citizen>을 위한 '킵스타터' 캠페인을 진행한 이후 자체 크라우드펀딩으로 선회한 대표 사례로 꼽힘
 - 크리스 로버트가 설립한 게임업체 클라우드임페리엄게임즈(Cloud Imperium Games)는 킵스타터를 통해 200만 달러를 모았지만, 이후 자체 웹사이트를 통한 펀딩에서 18만



5,000명 이상의 후원으로 1,280만 달러 이상의 자금을 추가 확보

- 클라우드임페리엄게임즈의 샌디 가디너(Sandi Gardiner) 마케팅 담당 부사장은 "사실 '킵스타터'나 '인디고고(IndieGoGo)'를 이용하면 그들의 마케팅 노하우와 브랜드 파워의 도움을 받을 수 있지만, 아이디어가 좋다면 독자적인 캠페인을 통해서도 얼마든지 시장의 호응을 이끌어 낼 수 있다"고 역설
- 그는 이용자 커뮤니티를 조성할 수 있는 것도 자체 크라우드펀딩의 장점이라고 언급
- 그러나 가디너는 크라우드펀딩이 초래하는 트래픽을 감당할 수 있는 서버 능력과 완성도 있는 프로토타입, 게이머들의 지속적인 참여 등이 전제되어야 한다고 조언

▶ 한편, 모바일게임 <World War Z>를 개발한 포스포게임즈(Phosphor Games)는 신작 게임 <Project Awakened>의 개발 비용을 '킵스타터'를 통해 모금하려다 실패한 후 자체적인 크라우드펀딩을 개시

- 그러나 포스포게임즈는 자체 크라우드펀딩으로도 원하는 투자 금액을 마련하지 못함
- 이와 관련해 포스포게임즈의 저스틴 코코란(Justin Corcoran) CEO는 "크라우드펀딩을 진행하기 위해서는 어느 정도 브랜드 인지도가 형성되어야 하고, 프로젝트의 진행 상황을 구체적으로 보여줄 수 있어야 한다"며 두 번의 실패를 통한 시사점을 요약
- 코코란 CEO는 "프로젝트 초기에 명확한 비전을 제시하지 못해 펀딩 시작 시점에는 별다른 관심을 받지 못했다"고 분석한 데 이어, "캠페인이 실패한 후에야 사람들의 관심이 눈에 띄게 증가했다"며 초기 전략의 중요성을 강조하기도 함

www.gamesindustry.com



'엔비디아 쉴드', 7월 31일부로 판매 개시

휴대용 안드로이드 콘솔 게임기인 '엔비디아 쉴드'가 7월 31일부로 소매 판매를 개시한 가운데, 불분명한 정체성으로 고객 유인이 힘들다는 주장과 고사양 하드웨어로 틈새 시장 공략이 가능하다는 주장이 대립각을 형성

고사양 안드로이드 게임기 '쉴드', "정체성 혼란 해소"가 관건

- ▶ '엔비디아 쉴드(Nvidia Shield, 이하 쉴드)'가 출시 지연 끝에 2013년 7월 31일부터 판매를 시작
 - 휴대용 콘솔 게임기 쉴드는 안드로이드(Android) 기반으로 다양한 모바일게임을 이용할 수 있음은 물론, 엔비디아의 GPU(Graphic Processing Unit)를 탑재한 PC 근방에서는 WiFi를 통해 스트리밍으로 PC게임을 이용하는 것도 가능
- ▶ 최근 출시 지연과 함께 단말 가격이 349달러에서 299달러로 인하됐지만, 일부 전문가들은 쉴드가 게임시장에 큰 파장을 일으키지는 못할 것이라 전망
 - 특히, 휴대용 게임기인지, 전화 기능만 삭제한 안드로이드 기반의 스마트폰인지 정체성이 불분명하다는 지적이 제기
 - 현재 안드로이드 게이머들은 모바일 단말의 기능에 만족하고 있고, PC 게이머들은 하드웨어 사양에 민감하고 마우스와 키보드로 조작하는 것에 익숙하며, 휴대용 콘솔 게이머들은 콘솔게임에 특화된 기존의 단말을 더욱 선호할 것이기 때문에 쉴드의 시장 공략이 쉽지 않을 것이라는 분석
 - 또한, 휴대용 게임기라고 하기엔 다소 부피가 큰 단말도 단점으로 지적되고 있음
- ▶ 반면, 일각에서는 안드로이드 게임기 중 최고 사양과 PC게임 스트리밍 기능으로 틈새 시장을 공략할 가능성은 충분하다고 주장
 - 5인치 크기에 720 픽셀을 자랑하는 터치스크린, 쉴드 전용으로 제작된 72-코어 엔비디아 지포스 GPU(72-core NVIDIA GeForce GPU), 착용감이 우수한 컨트롤러 등이 경쟁제품 대비 강점으로 지목

www.forbes.com



통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 28 ~ 2013. 8. 3)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	158,702	9.0%	32,873,954
	2	플레이스테이션3	소니	116,755	0.4%	78,590,957
	3	엑스박스360	마이크로소프트	78,590	-2.6%	78,135,391
	4	플레이스테이션 포터블	소니	43,297	-4.5%	79,595,565
	5	플레이스테이션 비타	소니	34,990	-6.9%	5,512,795
	6	Wii U	닌텐도	29,616	-6.6%	3,362,420
	7	Wii	닌텐도	24,840	0.0%	99,859,397
	8	DS	닌텐도	9,539	-3.6%	153,549,207
소프트웨어	1	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	114,277	신규	114,277
	2	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	72,923	-22.0%	2,958,151
	3	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	69,021	-0.3%	4,604,524
	4	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	58,828	-6.2%	571,433
	5	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	51,490	-26.6%	283,206
	6	Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)	캡콤	42,512	-82.8%	289,864
	7	NCAA Football 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	39,544	-37.1%	468,730
	8	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	39,408	-6.6%	2,343,339
	9	NCAA Football 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	29,389	-32.9%	354,989
	10	Pikmin 3 (Wii U)	닌텐도	26,121	-45.4%	199,221

출처: www.vgchartz.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 6월 미국 디지털 게임시장 규모 8억 4,100만 달러
- Xbox One, 인디 개발사의 셀프 퍼블리싱 허용
- 게임스팟, e스포츠 및 게임 동영상 콘텐츠 강화 표명
- 일렉트로닉아츠, <Dead Space> 영화화 추진
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





6월 미국 디지털 게임시장 규모 8억 4,100만 달러

슈퍼데이터리서치에 따르면 6월 미국 디지털 게임시장 규모는 8억 4,100만 달러로, PC 및 콘솔용 패키지게임의 부진으로 인해 전년 대비 1% 하락했으며, 그 중 부분 유료화 MMO게임의 매출이 2억 500만 달러로 가장 높은 비중을 차지함

미국 게임시장, 부분유료화 MMO게임과 모바일게임 위주 성장

- ▶ 시장조사기관 슈퍼데이터리서치(SuperData Research)가 2013년 7월 16일 발표한 자료 '[US digital games market update: June 2013](#)'에 따르면, 2013년 6월 미국 디지털 게임시장 규모는 전월대비 4% 상승한 8억 4,100만 달러를 기록했지만, 전년 동기대비 1% 하락
 - 디지털게임에는 PC용 패키지게임, 콘솔게임, 부분유료화 게임, 유료 게임 등 모든 종류의 게임이 포함
 - 6월 디지털 게임시장이 전년보다 줄어든 주요 원인은 PC와 콘솔게임용 패키지 소프트웨어의 판매 부진으로, 이 분야의 매출은 전년 대비 16.7% 감소
- ▶ 소셜게임의 유료가입자당 평균 매출은 36.67달러, 전체 소셜게임 매출은 1억 3,300만 달러, 모바일게임 매출은 전년대비 1.7% 증가한 1억 4,700만 달러를 기록
 - 슈퍼데이터 측에 따르면 6월 소셜게임 이용자 수는 9,900만 명으로, 소셜네트워크 이용자들이 페이스북에서 iOS와 안드로이드로 옮겨가는 추세임
 - 페이스북에서 소셜 카지노게임은 계속해서 성장세를 보이고 있는데, 소셜 카지노게임 유료이용자당 평균 매출은 일반 소셜게임 이용자 대비 두 배에서 세 배 가량 높음
 - 더블다운 카지노(Doubledown Casino)와 같은 대표적인 게임업체들은 일 평균 50만 달러에 달하는 매출을 올리고 있음
- ▶ 부분유료화 MMO게임의 월간 매출은 2억 500만 달러로, 전년 대비 두 배 이상 성장했으며, 6월 MMO 가입자들이 게임 내 아이템에 지출하는 액수는 24달러로, 12월의 17달러보다 증가
 - 6월 부분유료화 MMO 이용자 수는 4,600만 명을 기록했으며, 유료 이용자 당 평균 지출액은 27달러로 증가
 - 부분유료화 게임이 서구 게임시장에서 지속적인 인기를 얻는 반면, 반면 유료 MMO 시장규모는 8,300만 달러로 전월 대비 소폭 감소했으며 가입자는 630만 명 수준

venturebeat.com



Xbox One, 인디 개발사의 셀프 퍼블리싱 허용

초반부터 적극적인 셀프 퍼블리싱 및 인디 게임사에 대한 지원 정책을 펼쳐왔던 소니와 달리 소극적인 태도로 일관했던 MS는 최근 인디 개발사들에게 셀프 퍼블리싱을 허용하기로 하는 등 전향적인 정책을 제시

마이크로소프트, 차세대 콘솔 Xbox One에 대한 퍼블리싱 정책 제시

- ▶ 마이크로소프트는 차세대 콘솔 게임기인 Xbox One의 출시 첫 해 인디 개발사를 대상으로 '셀프 퍼블리싱'을 허용하겠다는 계획을 밝힘
 - '셀프 퍼블리싱'은 간단한 심사를 거치면 개발에서 서비스까지 스스로 할 수 있도록 지원하는 정책으로, 마이크로소프트의 마크 휘트먼 부사장은 모든 엑스박스 원 기기를 개발킷으로 사용할 수 있으며 누구나 창작자가 될 수 있을 것이라고 설명
 - 마이크로소프트는 2013년 8월 21일부터 25일까지 독일에서 열리는 글로벌 게임쇼인 '게임스컴(Gamescom) 2013'을 통해 구체적인 내용을 발표할 예정
- ▶ 마이크로소프트는 엑스박스360의 경우 개발사들이 공인된 써드파티 퍼블리셔나 마이크로소프트 게임 스튜디오를 통해서만 엑스박스 라이브 아케이드(Xbox Live Arcade)에 게임을 출시하도록 하는 정책을 유지했으며, Xbox One에 대해서도 최근까지 인디 지원에 소극적인 입장을 취해왔음
 - 마이크로소프트는 또한 2008년 소규모 개발사들을 대상으로 '엑스박스 라이브 인디 게임스(Xbox Live Indie Games)'라는 별도의 유통 채널을 도입하면서 인디게임을 따로 격리해놓고 소비자들의 접근을 어렵게 만들었다는 비판을 받은 바 있음

인디 지원에 적극적인 소니 플레이스테이션4을 뒤쫓는 Xbox One

- ▶ 셀프 퍼블리싱과 인디 개발사 지원에 있어 지금까지 마이크로소프트의 소극적인 태도는 오는 11월 플레이스테이션4를 출시 예정인 소니의 정책과 극명한 대조를 이룸
 - 소니는 플레이스테이션4의 발표회장에서 <Infamous: Second Son>, <Driveclub>, <Killzone: Shadow Fall>과 같은 대형 제작사들의 게임과 함께 최고의 인디게임으로 꼽히는 <Braid>를 개발한 조나단 블로우(Johathan Blow)의 신작 <The Witness>를 공개
 - 또한 E3 게임쇼에서는 인디 개발자들 다수가 무대에 올라 <Octodad>, <Transistor>, <Mercenary Kings> 등의 인디게임을 홍보
 - 소니는 인디 개발자들에게 간단한 셀프 퍼블리싱과 손쉬운 개발킷을 제공함으로써



- 모든 인디 개발자들에게 퍼블리셔가 될 수 있는 기회를 제공한다는 점을 강조
- 반면 마이크로소프트는 인디 개발사에 대한 지원보다는 TV 및 스포츠, 엔터테인먼트 분야의 대표 기업들과 제휴해 북미 미식축구, TV 시리즈 등의 독점 콘텐츠를 제공하는 데 주력

▶ 그러나 개발사에 대한 셀프 퍼블리싱을 허용하겠다는 이번 발표로 마이크로소프트도 인디 지원 정책에 있어 소니를 일정 부분 따라잡을 수 있을 전망

- 마이크로소프트는 또한 최근 게임엔진 제공업체 유니티테크놀로지스(Unity Technologies)와 제휴해 개발자들에게 유니티 엔진의 윈도우8 및 윈도우폰8, Xbox One, 엑스박스360 제품에 무료 소프트웨어 라이선스를 제공하겠다고 밝힌 바 있음
- 이를 통해 유니티 개발자들은 기존의 인기 게임이나 앱, 콘텐츠 등을 보다 쉽게 마이크로소프트 플랫폼에서 구현하게 될 전망
- 휘트먼 부사장은 장차 Xbox One을 통해 또 다른 <Angry Birds> 나 <Minecraft> 같은 인기 게임이 개발될 수 있기를 희망한다며, 창의적인 개발자들이 자사 제품을 이용해 어떤 것을 만들어낼지 기대가 크다고 언급

www.polygon.com



게임스팟, e스포츠 및 게임 동영상 콘텐츠 강화 표명

씨비에스인터랙티브가 자사의 게임 웹진인 게임스팟의 e스포츠 및 동영상 콘텐츠 부문을 강화하기 위해 해당 분야 전문가 김 롬을 부사장으로 영입한 가운데, 게임스팟이 빠르게 성장하는 e스포츠 분야를 선점할 수 있을지 귀추가 주목

게임스팟, e스포츠 전문가 김 롬 부사장 영입으로 시장 선점 모색

- ▶ 미국 지상파 방송사 씨비에스코퍼레이션(CBS Corporation)의 자회사이자 게임전문 웹진 게임스팟(GameSpot)을 운영하는 씨비에스인터랙티브(CBS Interactive)가 김 롬(Kim Rom)을 e스포츠 부문 부사장으로 임명했다고 발표
 - 이는 e스포츠와 게임 동영상에 대한 중요성을 인식하고 있다는 반증으로 해석되고 있는데, 덴마크 태생의 김 롬은 덴마크의 게임 관련 용품 제조업체 스틸시리즈(SteelSeries) 재직 당시 다양한 e스포츠 행사를 담당¹⁾
 - 게임스팟은 모회사의 동영상 제작 노하우를 이어 받아 e스포츠팀 '티에스엠 스냅드래곤(TSM SnapDragon)'의 일상을 담은 리얼리티쇼 '게임크립(GameCrib)'을 제작하는 등 e스포츠와 게임 동영상 부문 강화에 주력
- ▶ 씨비에스인터랙티브는 온라인을 통해 e스포츠 분야가 제공할 다양한 기회를 선점할 계획
 - 씨비에스인터랙티브의 데이비드 라이스(David Rice) 수석 부사장은 "게임 중계 외에도 e스포츠와 관련된 다양한 콘텐츠가 소비되는 시대가 도래하고 있다"고 주장
 - 씨비에스인터랙티브는 스트리밍 동영상 서비스가 탑재되는 차세대 콘솔 게임기기에 맞게 콘솔게임 소프트웨어를 기반으로 한 다양한 콘텐츠도 기획 중
- ▶ 라이스 수석 부사장은 또한 최근 몇 년간 이어진 e스포츠의 빠른 성장이 계속될 것이라 전망
 - 그는 "과거와는 달리 향후 프리미엄 콘텐츠 개발과 시청자 기반이 동시에 증대되는 선순환이 발생해, e스포츠가 영화나 스포츠와 비슷한 규모의 대형 산업으로 발전할 것"이라고 기대감을 표명
 - 또한, e스포츠 관련 콘텐츠는 기존 광고 시장에서 타깃 광고를 편성하기 가장 어려운 소비자층으로 여겨졌던 18~34세의 남성들을 집중적으로 공략할 수 있다는 장점이 있기 때문에 광고주들에게도 환영을 받을 것으로 분석

1. 김 롬은 덴마크에서 열린 '월드챔피언 카운터 스트라이크(World Champion CounterStrike)'와 'e스포츠 리그(Electronic Sports League)'에서 운영을 맡은 바 있으며, '월드사이버게임즈(World Cyber Games)', 'e스포츠 월드컵(Electronic Sports World Cup)' 등 e스포츠 행사 기획 경험도 풍부



일렉트로닉아츠, <Dead Space> 영화화 추진

일렉트로닉아츠의 흥행 게임 <Dead Space>의 영화화 계획이 발표되어 업계의 주목을 받고 있는 가운데, 최근 게임기반 영화에 참여하는 게임업체들이 시나리오를 자체 개발하는 등 통제력 확대를 모색하고 있는 것으로 나타남

SF 호러 게임 <Dead Space>, 애니메이션·소설에 이어 영화로 재탄생

2. 유명 게임 <Street Fighter>를 영화화 한 '스트리트 파이터-춘리의 전설(Street Fighter: The Legend of Chun-Li)'의 시나리오를 담당한 바 있으며, 최근 디즈니가 계획중인 '정글북(Jungle Book)' 영화화 작업에도 시나리오 작가로 내정
 3. '분노의 질주: 더 맥시멈(The Fast and the Furious 6)', '잭 더 자이언트 킬러(Jack The Giant Killer)', '월드 인베이전(World Invasion : Battle LA)' 등 제작
 4. '아이 엠 넘버 포(I Am Number Four)', '이글 아이(Eagle Eye)', '디스터비아(Disturbia)' 등 연출
- ▶ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)가 이미 두 편의 애니메이션으로 제작된 바 있는 자사의 SF 호러 게임 <Dead Space>의 영화화를 추진할 예정
 - 이번 프로젝트에는 시나리오 작가 저스틴 맥스(Justin Marks)², 프로듀서 닐 모리츠(Neal Moritz)³, 감독 디제이 카루소(DJ Caruso)⁴ 등이 참여할 것으로 알려짐
 - 영화 '유로파 리포트(Europa Report)'의 작가 필립 게라(Philip Gelatt)도 시나리오의 초안에 참여한 것으로 전해짐
 - 일렉트로닉아츠는 <Dead Space>의 시나리오가 완성되 이후에 영화 제작을 전담할 파트너 스튜디오를 모색할 예정
 - <Dead Space>는 2008년에 첫 번째 타이틀이 출시된 이후 2011년과 2013년에 연이어 후속작이 출시되고 있는 인기 게임으로 우주선에서 좀비들에 맞서 싸우는 내용을 담고 있으며, 홈비디오 애니메이션과 소설로 재탄생

게임업체들 시나리오 자체 개발, 기간 단축과 작품 완성도 증대 목적

- ▶ 일렉트로닉아츠는 최근 드림웍스(DreamWorks)와 공동제작중인 게임기반 영화 '니드 포 스피드(Need for Speed)'의 촬영을 마친 바 있음
 - 일렉트로닉아츠는 게임기반 영화 프로젝트의 진행이 더디게 이루어진 경우가 잦다는 이유로 '니드 포 스피드'의 시나리오를 직접 개발
 - 영화 '니드 포 스피드'의 제작에는 드림웍스가 참여했으며, 배급은 디즈니(Disney)의 주도하에 2014년 3월 14일부터 이루어질 계획
- ▶ 일렉트로닉아츠의 패트릭 오브라이언(Patrick O'Brien) 부사장은 "영화화 과정에서 통제력을 행사할 수 있어야 프로젝트 기간을 단축시킬 수 있을 뿐만 아니라, 최종 작품의 완성도도 높일 수 있다"라며 향후 게임기반 영화에 보다 주도적으로 참여할 예정임을 피력
 - 일렉트로닉아츠는 <The Sims>, <Spore>, <Mass Effect>, <Army of Two>, <Dante's



Inferno> 등 현재 진행중인 영화화 프로젝트에 대해서도 시나리오 개발 등 직접 참여하는 비중을 높일 계획

- 유비소프트(Ubisoft) 역시 <Assassin's Creed>, <Tom Clancy's Splinter Cell>, <Tom Clancy's Ghost Recon> 등 유명 게임의 영화화를 추진하면서 자사의 통제권을 어느 정도 확보하려는 움직임을 보이고 있음
- 완벽한 통제권을 갖기 위해 과거 마블 스튜디오(Marvel Studios)처럼 모든 투자를 책임지는 것은 리스크가 크기 때문에, 일렉트로닉 아츠는 시나리오 작업까지만 책임을 지고 동일한 비전을 보유한 영화사와의 파트너십을 통해 영화를 제작할 계획

variety.com

[그림 2] <Dead Space>의 게임 화면(상) 및 애니메이션 스크린샷(하)



출처: 일렉트로닉아츠(www.ea.com/)



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 28 ~ 2013. 8. 3)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	37,648	-1.1%	40,823,511
	2	3DS	닌텐도	37,280	4.5%	9,105,256
	3	플레이스테이션3	소니	24,646	-0.7%	24,751,482
	4	Wii	닌텐도	9,476	2.6%	41,134,536
	5	Wii U	닌텐도	9,324	2.1%	1,285,461
	6	DS	닌텐도	7,888	-4.6%	52,659,365
	7	플레이스테이션 비타	소니	4,708	-2.4%	1,377,207
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,410	1.5%	19,735,572
소프트웨어	1	NCAA Football 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	33,612	-37.1%	398,420
	2	NCAA Football 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	24,981	-32.9%	301,741
	3	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	닌텐도	24,930	-1.9%	683,857
	4	The Last of Us (플레이스테이션3)	소니	23,346	-32.4%	1,050,895
	5	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	21,163	-13.5%	319,999
	6	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	닌텐도	15,096	-9.8%	813,054
	7	Kinect Adventures! (엑스박스360)	마이크로소프트	10,715	1.5%	12,627,409
	8	God of War: Ascension (플레이스테이션3)	소니	10,190	189.0%	687,607
	9	Wii Sports (Wii)	닌텐도	10,168	6.0%	37,383,592
	10	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360)	액티비전블리자드	9,920	-9.0%	7,093,294

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

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

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	173,824
2	Final Fantasy XIV: A Realm	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	92,048
3	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	65,974
4	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어스	판타지	다운로드	37,100
5	TERA: Rising	엔메스 엔터테인먼트	판타지	다운로드	29,166
6	WildStat	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	26,670
7	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	25,450
8	Rift	트라이온 월드	판타지	다운로드	23,291
9	Neverwinter	페팩트 월드	판타지	다운로드/CD판매	21,999
10	Age of Wushu	스네일 게임즈	판타지	다운로드	21,729

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pixlgun 3D (Alex Krasnov)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Pixlgun 3D (Alex Krasnov)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)
3	Heads Up! (Warner Bros)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Heads Up! (Warner Bros)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Caesars Slots (Playtika LTD)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)
5	Words With Friends (Zynga)	DotA Game for Console (Betaworks One)	Hay Day (Supercell)	THE GAME OF LIFE Board Edition (Electronic Arts)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
6	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Cut the Rope Free Games (George CL)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
7	Where's My Mickey? (Disney)	Flick Golf Extreme! (Full Fat)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Wipeout (Activision Publishing)	Bloody Harry (FDG Entertainment)	DragonVale (Backflip Studios)
8	Multiplayer for Minecraft PE (Innovative Devs)	Amateur Surgeon 3 ([adult swim])	DragonVale (Backflip Studios)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Words With Friends (Ludia)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
9	THE GAME OF LIFE Board Edition (Electronic Arts)	Cut the Rope Free Games (George CL)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Flick Golf Extreme! (Full Fat)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
10	Plague Inc. (Ndemic Creations)	DotA & The Urban Heroes (Kids Fun Club)	Words With Friends (Zynga)	Cut the Rope (Chillingo)	Amateur Surgeon 3 ([adult swim])	Slotomania (Playtika)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)
3	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	TETRIS® (Electronic Arts)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Pet Rescue Saga (King.com)	World of Goo (2D BOY)	Castle Clash (IGG.COM)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	TETRIS® (Electronic Arts)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)	Where's My Water? (Disney)	Slice HD (Twitchgames)	Castle Clash (IGG.COM)
6	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Where's My Mickey? Free (Disney)	Modern War (GREE)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE)
7	Where's My Mickey? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Jackpot Slots (GREE)	DraStic DS Emulator (Exophase)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Modern War (GREE)
8	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Castle Clash (IGG.COM)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Blood Brothers (Mobage)
9	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Megapolis (Social Quantum)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
10	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Slotomania (Playtika)	Cut the Rope (ZeptoLab)	True of Fate - Test Your Skills (Games for Friends)	Fantastica (Mobage)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 정부의 콘솔게임 개방 움직임, 효과는 미지수
- 중국 모바일게임, 창의성 강화 필요
- 2013년 상반기 중국 웹 게임시장 안정적 발전
- 모바일게임의 소재, 이용자 유치의 핵심 요소
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 2012년 콘솔 게임시장 규모 4,857억 엔
- 그리, 경영체제 쇄신으로 실적 부진 타파 시도
- 아틀러스, 모기업 파산으로 매각 예정
- 캡콤, 신작 게임 정보의 온라인 생중계 실시
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 필리핀 PC방 장르별 인기 게임 13종 공개
- 대만 온라인게임 중독자의 17.3%가 중학생
- 투피드, '아프리카의 로비오(Rovio)'로 부상
- 진스엠스, 동남아시아 모바일 게임시장 공략
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

중국 정부의 콘솔게임 개방 움직임, 효과는 미지수

중국 정부가 향후 조성될 상하이 자유무역지대에 입주하는 콘솔 게임업체들에 자국에서 생산된 콘솔 게임기의 현지 판매를 허용하는 방안을 추진. 콘솔게임이 합법화되더라도 콘솔 게임업체들이 수혜를 볼 가능성은 높지 않을 전망

중국 정부의 콘솔게임 판매 금지령 해제... 중국 시장 공략 가능할까

- ▶ 중국 정부가 콘솔게임 판매 금지정책을 13년 만에 해제하는 방안을 추진하면서 닌텐도, 소니, 마이크로소프트 등 3대 콘솔업체들이 기회를 잡을 전망
 - 중국 정부는 상하이에 금융 및 물류 허브를 구축한다는 목적 하에 자유무역지대 조성을 계획하고 있으며, 해당 자유무역지대에 입주하는 외국업체에 한해 현지에서 제작된 콘솔 게임기의 판매를 허가할 계획

- ▶ 그러나 일각에서는 중국의 콘솔게임 개방이 기존 콘솔게임 업체들에게 별다른 이익이 되지 않을 것이라는 전망도 제기되는 상황
 - 중국에서는 판매금지령에도 불구하고 이미 불법 개조된 콘솔게임기가 널리 보급되어 있어 중국 게이머들은 단돈 50센트에 해적판 게임을 구입해 게임을 하고 있으며, 콘솔 게임이 합법화되더라도 이들이 60달러를 내고 정식판을 구입할 가능성은 희박

- ▶ 중국에서 PC와 스마트폰에 특화된 부분유료화 방식의 MMORPG가 높은 인기를 누리고 있는 것도 콘솔게임의 보급을 가로막는 요인으로 꼽힘
 - 중국에서는 정액제 방식의 <World of Warcraft>도 인기가 높지만, <League of Legends>와 같은 부분유료화 기반 게임의 비중이 갈수록 높아지고 있는 상황
 - 액티비전블리자드의 인기 게임 <Call of Duty>도 온라인 PC게임 버전인 <Call of Duty Online>에서 부분유료화 방식을 채택
 - 차세대 콘솔 Xbox One과 플레이스테이션4도 콘솔게임에 부분유료화 방식을 적용할 예정이지만, PC와 모바일게임이 우위를 점한 상황에서 중국의 조치가 국면 전환에는 너무 늦은 것으로 분석



중국 시장, 콘솔게임 업계에는 여전히 매력적인 '파이'

- ▶ 그러나 전세계적으로 콘솔 게임시장이 위축되고 있는 상황에서 3대 콘솔게임 업체들은 수 억 명에 달하는 잠재 소비자를 보유한 중국 시장 진출 노력을 포기하지는 않을 전망
 - 콘솔업체들의 현지화 마케팅 및 인터넷 보급 확대 등이 결합될 경우 합법적인 콘솔 게임기 및 소프트웨어 판매 환경이 예전보다는 개선될 것이라는 분석도 나오고 있음

- ▶ 업계 전문가들은 해적판 게임 및 부분유료화 기반 게임을 선호하는 중국 이용자들의 성향을 고려할 때 안드로이드 기반 콘솔 게임기인 '우야(Ouya)'가 중국 시장에서 3대 콘솔 게임업체들의 게임기보다 선전할 것으로 관측
 - 99달러 가격의 '우야'는 메이저 콘솔 게임기 대비 가격이 저렴할 뿐만 아니라 사용자가 임의로 개조가 가능하고 무료 에뮬레이터도 이용할 수 있어, 게임을 구입하지 않아도 예전에 출시된 게임들을 자유롭게 이용할 수 있음

www.forbes.com



중국 모바일게임, 창의성 강화 필요

중국 모바일 게임시장이 눈부신 성장을 거듭하면서 무한한 수익 창출의 기회로 급부상하고 있으나, 업계 일각에서는 개발자들이 게임의 창의성보다 수익성을 중시하는 경향을 지적

중국 모바일 게임시장, '황금알을 낳는 거위'로 급부상

- ▶ IT 전문 시장조사기관 아이리서치(iResearch)가 2013년 7월 24일 발표한 '[国产手游抄袭多创意少 业界预测或面临重新洗牌](#)'에 따르면 2013년 상반기 중국 모바일 게임시장 규모는 50억 1,300만 위안으로 전년 동기대비 66.1% 증가하며 사상 최고치를 경신
 - 매월 각종 오픈마켓에 출시되는 신규 모바일게임 수는 100개 이상이며, 2013년 2분기 중국 모바일게임 사용자 수는 1억 7,000만 명을 기록
 - 2010년부터 형성되기 시작한 중국 모바일 게임시장은 2012년 폭발적 성장을 기점으로 2013년 상반기 고속 성장세 유지

- ▶ 하지만 아이디어와 게임 설계를 중시하는 해외와 달리 중국은 수익 창출에만 급급하다는 지적이 제기
 - 중국 모바일 게임업체 치이과기(麒翼科技)의 창립자 팡밍(方明)은 "세계적으로 모바일 게임 광풍을 일으킨 <Angry Birds>는 스토리가 단순하지만 게임 설계는 정교하다"며, "수익성만 추구하는 개발자들이 많은 중국에서는 재현되기 힘든 성공사례"라고 언급
 - 모바일업계 관계자 장정평(张正铨)은 "중국 모바일게임 이용자들이 무료게임을 선호하기 때문에 대부분의 개발자들은 '무료'만을 강조하며 게이머의 이목을 끌려고 한다"고 지적
 - 그는 또한 "게임 스토리가 이해하기 쉬운 해외 모바일게임과 달리, 중국 모바일게임은 천지창조 신화부터 시작하는 장황한 서사가 많고 진행 과정이 복잡하다"고 부언

- ▶ 중국 모바일 게임시장은 경쟁 과열과 '베끼기' 풍조로 성공률이 20% 미만인 실정
 - 인기 모바일게임 <문명부흥(文明复兴)>을 개발한 메이르게이리(每日给力)의 덩이(丁懿) CEO는 "현재 전체 모바일게임 중 흑자인 게임은 5% 이하이며 그 외 85%는 적자고 10%만이 손익분기점을 달성하는 수준"이라고 언급
 - IT 전문 조사기관 이관(易观)의 쉬에용평(薛永峰) 애널리스트는 모바일게임의 성공률이 낮은 원인을 천편일률적인 게임개발과 인기 게임을 베끼는 풍조라고 지적
 - 한편 그에 따르면 2014년 중국 모바일 게임시장에 거품이 빠지고 업계가 재편될 전망

game.iresearch.cn



2013년 상반기 중국 웹 게임시장 안정적 발전

상반기 중국 웹 게임시장 매출액은 전년 동기대비 39.8% 증가하며 안정적인 발전 추세를 보임. 이와 함께 개발 노하우와 자본력이 탄탄한 업체들이 시장 점유율을 과점하는 현상 두드러짐

웹 게임시장 안정적 발전기 진입

- ▶ 중국 게임퍼블리셔연합회(游戏工委, China Game Publisher Association)가 7월 25일 발표한 보고서 '[2013中国游戏产业报告](#)'에 따르면, 2013년 상반기 중국 웹게임 이용자 수는 전년 동기대비 36% 증가한 2억 7,900만 명을 기록했으며, 매출액은 53억 4,000만 위안으로 전년 동기대비 39.8% 증가한 것으로 확인
 - 2012년 중국 웹 게임시장의 매출 증가율인 46.7%와 비교하면 2013년 상반기 시장 성장세는 주춤했으나, 지난 5년 간 고속 발전을 거듭한 결과 안정적 발전기에 진입한 것으로 분석

중국 웹 게임시장, 과점 현상 가시화

- ▶ 중국 웹 게임시장은 최근 신규 이용자 수가 감소하고, 웹게임 업체인 여우주닷컴(YOUZU.COM) 등 소수의 웹게임 전통 강자들이 시장 점유율의 절반 이상을 차지하는 등 과점 현상이 뚜렷
 - 2013년 상반기 서버를 오픈한 중국 웹게임 수는 482개로 전년 동기 및 직전 반기에 비해 각각 22.6%, 3% 증가
 - 전체 웹게임 중 월 매출액 1,000만 위안을 달성한 게임은 약 15개로 70%에 달하는 시장점유율을 차지
 - 월 매출액이 500~1,000만 위안인 웹게임 수는 20개 미만으로 시장점유율 20%를 차지하며, 나머지 게임들은 10%의 시장 점유율을 차지하기 위해 경쟁
 - 여우주닷컴의 린치(林奇) CEO는 "중국 웹 게임시장은 여전히 고속 성장 중이지만 개발업체와 운영업체의 경쟁 구도가 이미 형성된 상태"라며, "우수한 게임과 숙련된 개발 노하우가 있는 업체들끼리 시장을 과점하고 경쟁하는 양상"이라고 설명



중국 웹 게임업계, 브랜드 전략 중시

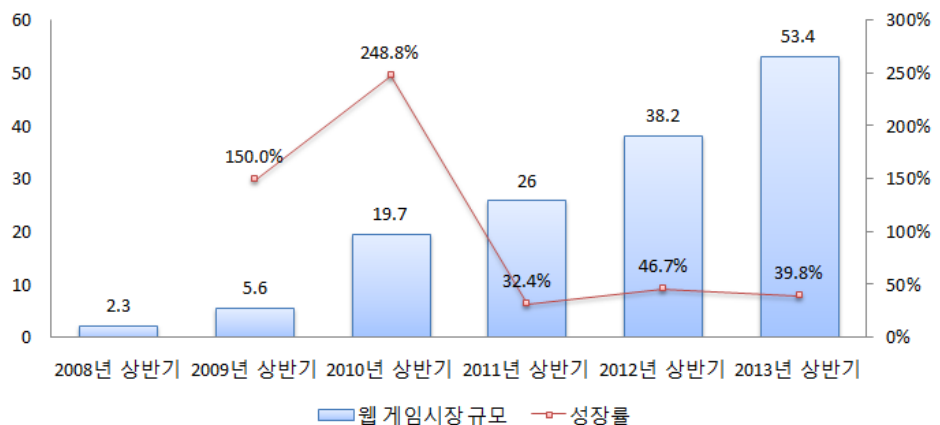
5. 유튜브 등 새로운 매체를 이용해 제작한 러닝타임 5분 이하의 단편 영화

- ▶ 한편, 이용자 유치 비용 증가와 시장 포화로 인해 중국 웹 게임업체들은 개발과 브랜드 전략 강화를 통해 게이머 이탈을 최소화하고 경쟁력을 제고시키는 데 주력
 - 웹 게임업체들은 브랜드 인지도를 강화함으로써 게임의 생명 주기 연장, 이용자 확보 비용 절감 및 수익 창출을 이끌어내고 있음
 - 웹 게임업체들은 브랜드 전략을 중시하기 시작했으며, '차이나조이2013(ChinaJoy2013)'에서 대대적으로 자사 게임을 전시하는 등 인지도 향상을 위해 집중 투자
 - 여우주닷컴은 월 매출액 최고 8,000만 위안을 기록했던 자사의 인기 웹게임 <대협전(大俠傳)>을 마이크로 영화⁵⁾로 제작하고 웨이보(微博)를 개설하는 등 이용자와 활발한 상호 교류를 펼치며 친근한 이미지를 강조해 이용자들로부터 큰 호평 얻음

- ▶ 이밖에, 웹 게임시장이 안정되면서 온라인게임 업체와 이통사업자들이 웹게임 시장에 진출하기 시작했으며, 반대로 웹게임 업체들은 모바일게임 열풍에 따라 모바일게임을 잇따라 출시
 - <대협전>, <장신(將神)>, <일대종사(一代宗師)> 등 다양한 플랫폼 기반 모바일게임이 인기
 - 여우주닷컴은 웹게임 <대협전>의 성공을 통해 확보한 매니아층과 입소문에 힘입어 모바일 게임시장 진출 후 더욱 승승장구
 - 웹게임과 모바일게임은 여가시간에 틈틈이 즐기는 게임이라는 공통된 특징이 있기 때문에 웹 게임업체는 기존에 축적한 노하우를 활용할 수 있어 모바일게임 개발에 유리하다고 평가

games.sina.com.cn

[그림 3] 중국 웹 게임시장 규모 및 성장률 추이(단위: 억 위안)



출처: 시나게임즈닷컴(games.sina.com.cn)



모바일게임의 소재, 이용자 유치의 핵심 요소

상반기 중국 Android 모바일게임 장르별 이용자 비율 조사에서 캐주얼 장르가 27.4%로 가장 많은 비율을 차지하였으며, 모바일게임의 소재가 유저를 확보하는데 중요한 영향을 끼칠 것으로 분석

중국 모바일게임 이용자, 소재에 대한 선호도 뚜렷

- ▶ 7월 25일부터 26일까지 중국 상하이에서 개최된 '월드모바일게임컨퍼런스(World Mobile Game Conference)'에서 중국 시장조사업체 360휴대전화조수(360手机助手)가 중국 모바일게임 보고서 '[2013安卓手机游戏数据报告](#)'를 통해, 2013년 중국 모바일게임 이용자 수가 전년대비 119.3% 증가한 1억 7,100만 명을 기록했다고 밝힘
 - 중국 모바일 게임시장이 빠르게 성장하고 있는 가운데, 모바일게임의 소재도 점차 다양해지고 있음
 - 중국 최대 Android 앱 마켓인 360휴대전화조수에 따르면, 게임 개발자들은 이용자의 게임 선호를 정확히 파악해야 시장에서 성공할 수 있다고 분석
- ▶ 360휴대전화조수에 따르면, 중국 안드로이드 모바일게임 수가 급증하는 가운데, 중국 안드로이드 모바일게임 이용자 가운데 캐주얼게임 이용자가 27.4%로 가장 많은 비율을 차지
 - 2013년 2분기 중국 안드로이드 모바일게임 수는 2012년 4분기 대비 3배 증가
 - 어드벤처와 보드게임 이용자가 각각 18.6%, 15.9%로 캐주얼게임에 뒤이으며 시장의 주류를 형성하는 것으로 집계
- ▶ '[2013安卓手机游戏数据报告](#)'에 따르면 모바일 온라인게임 이용자는 전체의 5.3%에 불과하지만 이용자가 선호하는 소재가 RPG에 편중된 특징을 보임
 - 모바일 온라인게임 이용자는 게임 충성도가 높고 유료 결제에 대한 거부감이 낮아 뚜렷한 수익모델을 창출할 수 있으므로 개발업체들이 이에 주목해야 한다고 강조
 - 전문가들은 점점 까다로워지는 이용자의 입맛을 사로잡기 위해 개발업체들이 게임성 혁신뿐 아니라, 기타 다양한 소재와의 융합도 고려해야 한다고 조언

finance.chinanews.com



통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 8. 5 ~ 2013. 8. 11)	바이두 (2013. 8. 14)	17173.com (2013. 8. 14)
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)	길드워2(激战2) (공중망)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
7	몽삼국(梦三国) (황주전혼)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	도타2(Dota2) (완미세계)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
10	도타2(Dota2) (완미세계)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 8. 5 ~ 2013. 8. 11)	바이두 (2013. 8. 14)	17173.com (2013. 8. 14)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
4	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	월드오브워크라프트(魔兽世界) (넷이즈)
5	헌원전기(轩辕传奇) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	검망3(剑网3) (킹소프트)
6	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	마역(魔域) (91.com)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
8	마역(魔域) (91.com)	두신전(斗战神) (텐센트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
9	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	천하3(天下3) (넷이즈)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	신무(神武) (다익망락)	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)

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



통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

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

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	Roller Coaster 2 (XiaoXiao)
2	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide)	植物大战僵尸2 (PopCap)	扩散性百万亚瑟王 (Meiyu)	Death Shooting-Hunt leader (WinnerStudio)
3	暖暖环游世界: 搭配研习生 (RUNHAO YAO)	SPY mouse (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
4	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	OOXX™ (CatCap)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	疯狂猜成语 (nimo studio)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Where's The Plane? (baowei wang)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
6	Cytus (Rayark)	Fast & Furious 6: The Game (Kabam)	武侠Q传 (Koramgame.com)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
7	Temple Run: Oz (Disney)	是真是假 - 疯狂猜真假 (Yu Huili)	植物大战僵尸2 (PopCap)	Fruits Break (appgo)
8	Where's My Water? (Disney)	Lep's World 2 Plus (nerByte)	神仙道 (PinIdea)	史上最难破解的100道门 (安卓開發者)
9	Fantashooting (Sky Carpenter)	怪兽岛(中文版) (SHENZHEN KKFUN)	君王2 HD (Shanghai Morefun)	极难游戏2官方版 (china's games)
10	植物大战僵尸 (PopCap)	Death Moto (Chen JianQing)	我叫MT Online (國際版) (LOCOJOY)	疯狂爱消除 (tom3jerry)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

일본 2012년 콘솔 게임시장 규모 4,857억 엔

일본 사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회가 최근 발간한 일본의 콘솔 게임산업 보고서에 따르면, 2012년 콘솔 게임시장 규모가 전년대비 큰 폭으로 감소한 것으로 나타나 차세대 게임콘솔 출시에 앞서 소프트웨어 부문 강화가 요구

일본 콘솔 게임산업, 하드웨어 부문 성장에도 불구하고 전년대비 감소

- ▶ 일본의 컴퓨터엔터테인먼트협회(Computer Entertainment Supplier's Association, 이하 CESA)가 2013년 7월 25일에 콘솔 게임산업 보고서 '2013CESA게임백서(2013CESAゲーム白書)'를 발간
- ▶ 보고서는 게임 개발사의 출하량 데이터, CESA가 한국 콘텐츠진흥원과 공동 실시한 일본 및 한국의 게이머와 비게이머 조사에서 발췌된 데이터, 미국, 독일, 스페인, 네덜란드, 스위스 등의 관련 기관과의 협조로 입수된 해외 시장 데이터 등을 수록
 - 2012년 일본 게임개발 사업자 진영의 콘솔게임 하드웨어 및 소프트웨어의 총 출하액은 내수 및 해외 시장을 통틀어 2011년 5,310억 엔에서 20% 하락한 총 4,244억 엔을 기록
 - 내수 시장 출하액은 2011년 2,379억 엔에서 7.4% 감소한 2,202억 엔, 해외 시장 출하액은 2011년 2,930억 엔에서 약 30% 하락한 2,042억 엔으로 확인
 - 총 출하액 중에서 하드웨어는 내수 및 해외 시장 전체에서 2011년 9,265억 엔보다 12.7% 감소한 8,090억 엔으로, 이 중 내수용이 1,756억 엔(2011년 1,649억 엔), 해외 시장용이 6,334억 엔(2011년 7,616억 엔)으로 조사
- ▶ 또한 2012년 연말에 출시된 Wii U로 인해 일본 내 소프트웨어 출하액이 줄어든 데 비해 하드웨어의 출하액은 같은 기간 증가한 것으로 확인
 - 2012년 일본 콘솔 게임시장 규모는 2011년 5,019억 엔보다 3.2% 감소한 4,857억 엔으로, 소프트웨어 부문이 2011년 3,185억 엔에서 2,932억 엔으로 7.9% 축소된 반면 하드웨어 부문은 2011년 1,834억 엔에서 약 5% 성장해 1,925억 엔을 기록

www.gamebusiness.jp



그리, 경영체제 쇄신으로 실적 부진 타파 시도

일본 소셜게임 플랫폼 양대산맥 중 하나인 그리(GREE)가 해외 사업 총괄 책임자를 일본으로 소환해 네이티브 앱 게임 사업을 맡기는 등 경영체제를 쇄신함으로써 향후 해외 거점 사업 대신 스마트폰 게임 개발에 주력할 전망

해외 책임자 소환...네이티브 앱 게임 사업 집중 전개

- ▶ 일본 대표 소셜게임 플랫폼 사업자 그리(GREE)가 2013년 7월 내내 주요 임원들의 업무 범위를 대폭 변경하는 등 경영체제 쇄신에 주력한 것으로 전해짐
 - 그리의 북미 사업 본부장을 역임한 아오야기 나오키(青柳直樹) 상무가 최근 네이티브 앱 등 스마트폰 앱 책임자로 발탁되었으며 사업전략본부장을 역임한 야마모토 이치로(山岸広太郎)부사장은 웹 기반 플랫폼 운영 책임자로 취임
 - 모바일 소셜게임 <Tsuru★Sta!(釣り★スタ) 등 인기 게임 개발 및 일본 내 네이티브 앱과 플랫폼 운영을 총괄해온 미디어사업본부장이자 상무인 요시다 타이세이(吉田大成)는 상품 판매 등을 담당하는 자회사 사장으로 취임해 사실상 좌천
 - 한편 그리는 다나카 요시카즈(田中良和) 사장과 후지모토 마사키(藤本真樹) 최고기술 책임자 등을 포함한 간부 5인 체제는 지금까지와 동일하게 유지할 방침
- ▶ 이번 경영체제 변경의 주요 관측 포인트는 차기 사장 후보로 물망에 오른 아오야기 나오키가 국내 사업의 핵심인 네이티브 앱 기반 스마트폰 게임 사업 부문으로 복귀하는 것
 - 네이티브 앱 기반 게임은 그간 일본 모바일 게임시장을 견인해온 브라우저 게임을 잇는 성장동력으로, 아오야기 책임자는 향후 개발 및 운영을 총괄하며 해외 사업도 계속해서 지휘할 예정이지만 일본 내 입지를 빠르게 강화할 전망
 - 그는 2006년 7월, 그리의 이사로 취임한 후 그리가 도약하는 발판이 된 일본 주요 이동사인 케이디디아이(KDDI)와의 협력을 주도하고, 2011년 1월 설립된 그리의 미국 지사 CEO로 취임해 같은 해 4월 미국 모바일게임 플랫폼 사업자 오픈페인트(OpenFeint) 인수 및 2012년 5월 미국 모바일게임 개발사인 펀지오(Funzio) 인수를 감행
 - 그리의 해외 사업을 지휘한 그의 활약에도 불구하고 그리는 현재 해외 지역에서 부진을 면치 못하고 있으며 2013년 내에 흑자 전환을 위해 고군분투하고 있는 실정
- ▶ 업계 일각에서는 그리의 해외 사업이 사실상 철폐된 것으로 분석
 - 그리는 1년 째 영업이익이 감소해 2013년 2분기에도 하락세를 기록한 것으로 추정되고 있으며, 경쟁사 디엔에이(DeNA)보다 일본 내 직원이 2배 많아 구조조정이 필요하다는



지적까지 제기되고 있음

- 따라서, 네이티브 앱 게임은 그리의 사활을 건 사업으로, 그리와 거래하는 한 게임업계 관계자는 "사업 책임자 변경을 통해 그리가 얼마나 초조해하는 지 알 수 있다"고 언급
- 또한, 일부 게임업계 전문가들은 이미 7월에 영국, 중국 등 해외 거점 8곳을 축소하거나 철수시킨 그리가 이번 경영쇄신을 통해 해외 사업을 사실상 관둔 것이라는 의견을 제기

▶ 한편 디엔에이 또한 해외 시장에서는 그리와 마찬가지로 고전하고 있기 때문에 기존의 비즈니스모델과는 다른 새로운 전략이 필요할 전망

- 그리와 디엔에이는 웹 브라우저 기반 게임이 소셜 게임시장 성장을 주도해온 일본에서 급성장해왔으나, 스마트폰 이용자 확산으로 현재 수익 확대에 걸림돌이 생긴 상황이며, 네이티브 앱 게임 중심인 해외 시장에서는 특히 기존의 플랫폼 비즈니스모델로는 수익을 내기 어려운 상황
- 양사 모두 애플 앱스토어 및 구글 플레이 등 글로벌 오픈마켓을 겨냥한 게임 개발 사업가로서의 포지셔닝을 통해 해외 게이머층을 공략 중이지만, 아직까지 눈에 띄는 히트작을 내놓지 못하고 있음

toyokeizai.net



아틀러스, 모기업 파산으로 매각 예정

최근 파산 절차를 밟고 있는 일본의 콘텐츠 개발사 인덱스의 자회사인 유명 게임업체 아틀러스가 상장폐지된 데 이어 닌텐도나 소니, 또는 북미 기업에 의해 매각될 것으로 전망되고 있음

아틀러스, 매각 대상으로 주목

- ▶ 일본 게임 개발사이자 퍼블리셔인 아틀러스(Atlas)가 최근 모회사인 인덱스(Index)의 파산 및 비리 조사가 잇따르면서 경매 위기
 - 인덱스는 온라인, 모바일 콘텐츠 제작업체로서 적극적인 자금 투자 및 인수합병 전략을 구사해 성장해왔지만 경영 악화와 해외 사업 실패 등으로 총 약 245억 엔의 부채를 떠안게 되어, 지난 2013년 6월 27일 동경지방법원에 민사 재생 수속⁶⁾ 신청
 - 인덱스는 또한 앞서 2013년 6월 12일, 분식회계 혐의로 일본 증권거래감시위원회의 강제 조사를 받음
 - 아틀러스는 인기 콘솔게임 시리즈인 <Shin Megami Tensei>을 개발하고 유명 게임인 <Persona 4 Golden>, <Demon's Souls> 등을 퍼블리싱한 바 있음
 - 아틀러스는 매각 가능성이 제기됨에 따라 2013년 7월 22일 기준 주가가 지난 인덱스의 조사가 진행되었던 6월 대비 약 84% 급락했으며 28일에는 상장폐지
 - 인덱스가 파산 절차를 밟음에 따라 아틀러스는 매각될 전망이며, 업계 일각에서는 닌텐도가 최근까지 아틀러스와 긴밀한 관계를 형성해온 점을 들며 닌텐도가 인수에 나설 것으로 예측
 - 아틀러스가 자체 개발한 3DS용 신작 게임들 이외에도 현재 크로스플랫폼 게임인 <Shin Megami Tensei X Fire Emblem>이 개발 중이라는 점, 닌텐도가 통상적으로는 독자적인 게임 IP에 기반한 크로스플랫폼 타이틀을 써드파티와 공동 개발하는 경우가 드물다는 점 등이 이러한 추측에 힘을 실어주고 있음
 - 닌텐도는 또한, <Shin Megami Tensei X Fire Emblem> 및 <Fire Emblem Awakening>을 보유한 이용자 전용 온라인 쇼핑몰 홍보에도 집중하고 있음

- ▶ 그러나 일부 전문가들은 닌텐도보다 소니가 아틀러스 인수에 더 적합하다고 분석
 - 아틀러스의 게임들은 비교적 연령대가 높은 게이머층을 타깃으로 하고 있으며, 자체 개발 콘솔게임 <Catherine>과 같이 닌텐도의 일반적인 게임들보다 성인용 콘텐츠를 제작하는 경향
 - 아틀러스는 또한, 플레이스테이션3 전용 게임 <Demon's Souls>를 개발하고 소니와 공고한 관계를 구축

6. 민사 재생 수속은 파산 혹은 그 직전까지 간 기업들이 경영 재건을 할 수 있도록 도산처리 수속을 밝을 수 있게 규정한 일본의 민사재생법(Civil Rehabilitation Law)에 의거함



- ▶ 닌텐도와 소니 모두 아틀러스를 인수할 경우 각각 차세대 게임콘솔인 플레이스테이션4, 최신 게임기인 Wii U의 판매를 촉진할 수 있는 아틀러스의 개발 게임들을 제공할 수 있다는 장점
- ▶ 한편, 일각에서는 아틀러스가 북미 시장에서 현지화에 성공한 점을 근거로, 일본 게임 라인업 확대를 원하는 북미의 게임 퍼블리셔나 북미에서 발판을 마련하고자 하는 일본 업체가 인수에 나설 가능성도 제기

www.forbes.com



캡콤, 신작 게임 정보의 온라인 생중계 실시

일본의 유명 게임업체 캡콤이 최근 자사의 신작 게임들을 공개하는 이벤트를 온라인 생중계함. 캡콤은 향후 기존의 인기 콘솔게임의 온라인, 모바일 버전 출시를 통해 멀티플랫폼 대응 및 게임 라인업 강화에 박차를 가할 전망

캡콤, 신작 온라인·모바일 게임 확충 통해 멀티플랫폼 대응 강화

- ▶ 캡콤(Capcom)이 2013년 8월 1일, 자사의 신작 온라인·모바일게임 및 최신 정보를 소개하는 이벤트 'Capcom Network Game Conference(カプコン・ネットワークゲームカンファレンス ~次世代オンラインからスマートフォンまで13タイトルを紹介~)'를 온라인 동영상 서비스 니코니코(niconico) 및 유스트림(Ustream)으로 생중계
- ▶ 이 이벤트에서는 캡콤의 CS개발 총괄을 맡고 있는 스키우라 가즈노리(杉浦一徳) 동경개발본부장이 캡콤의 신작 게임 13종 및 출시 일정 등 관련 정보가 공개
 - 캡콤은 PC 및 엑스박스360 전용 게임이었던 <Monster Hunter Frontier G>가 플레이스테이션3 및 Wii U의 온라인 버전이 각각 2013년 11월 20일, 12월 11일 발매 예정으로, 이용료는 둘 다 월 1,400엔으로 책정되었다고 발표
 - 플레이스테이션3의 온라인 버전 및 PC온라인 버전은 또한 2014년 10월에 대만, 홍콩, 마카오, 싱가포르 등 아시아 각국에서 일제히 서비스가 개시되며 특히 PC온라인 버전은 콘솔용과 달리 키보드와 마우스 조작에 최적화될 전망
 - PC온라인게임 <Onimusha Soul(鬼武者Soul)>의 경우, iOS 및 안드로이드 스마트폰에 대응해 플레이 데이터 공유가 가능해졌으며 2013년 8월 29일과 10월, 2회에 걸쳐 대규모 업데이트가 예정되어 있으며 2013년 겨울 콘솔게임 버전이 출시될 계획
 - 유럽의 백년 전쟁을 배경으로 한 웹게임 <Euro-Historia for Browsers(百年戦記ユーロ・ヒストリア)>는 잔 다르크, 흑태자 에드워드, 카를 4세 등 실제 영웅들의 스토리와 새로운 전투 콘텐츠가 추가된 부분 유료화 온라인PC게임 버전으로 2013년 12월 19일 런칭될 예정
 - 이 외에도 다양한 콘솔게임의 온라인/모바일 버전 관련 출시 계획이 공개된 가운데, 특히 11년 만에 콘솔용 RPG <Breath of Fire> 시리즈의 최신작 <Breath of Fire 6 for Browsers(ブレスオブファイア6 白龍の守護者たち)>가 개발되어 2014년 여름께 모바일 및 PC온라인 버전으로 런칭될 것으로 알려져 화제가 됨

www.inside-games.jp



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 7. 29 ~ 2013. 8. 4)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	67,649	20.2%	12,021,178
	2	플레이스테이션 비타	소니	17,210	-9.3%	1,728,695
	3	플레이스테이션3	소니	10,986	-6.1%	9,422,643
	4	Wii U	닌텐도	9,826	-11.0%	1,022,704
	5	플레이스테이션 포터블	소니	5,840	1.6%	19,813,812
	6	Wii	닌텐도	1,390	-4.9%	12,734,604
	7	엑스박스360	마이크로소프트	254	-13.9%	1,644,663
	8	DS	닌텐도	36	-5.3%	32,982,420
소프트웨어	1	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	114,277	신규	114,277
	2	Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)	캡콤	42,512	-82.8%	289,864
	3	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	32,412	-28.3%	180,104
	4	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	21,443	-6.4%	1,332,127
	5	Killer is Dead (플레이스테이션 3)	카도카와	17,900	신규	17,900
	6	Mind 0 (플레이스테이션 비타)	경호	15,850	신규	15,850
	7	Youkai Watch (3DS)	레벨5	14,361	-24.3%	116,117
	8	Majo to Hyakkeihei (플레이스테이션3)	니폰이치	14,257	-71.7%	64,599
	9	Dragon's Crown (플레이스테이션 비타)	아틀라스	12,655	-82.6%	85,424
	10	Dragon's Crown (플레이스테이션3)	아틀라스	11,756	-88.9%	117,490

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	ニキの愛されコーデ (adinovation)	空気読み。(G-mode)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	激突! 甲賀忍法帖 (ドラス)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Cytus (Rayark)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	ラオウタカハイロキョウ (KLab)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
3	緑シキヤ! 炎オチワ説 (ARUZE MEDIA NET)	Princess Punt Sweets (GungHo Online)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	緑シキヤ! 炎オチワ説 (ココヤポタテイング)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
4	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	デイズマシオンゴク (COLOPL)	LINE WIND runner (NAVER Japan)	押忍! 番長 2 (ディービー)	Megapolis (Social Quantum)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	Pixgun 3D (Alex Krasnov)	ガガン! リボ! RUSH! (Aeria)	Clash of Clans (Supercell)	バジリスク 甲賀忍法帖 (ココヤポタテイング)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
6	Real Boxing™ (Vivid Games)	クイズ! 肩書! キョク! (KAYAC)	LINE PLAY (NAVER Japan)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
7	空気読み。2 (G-mode)	プロサッカーマネージャー (Kain Network)	LINE POP (NAVER Japan)	CRリング 呪いの時間 (FutureScope)	イライラスナイパー (Goodia)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)
8	すばしきのかか Squenix (SQUARE ENIX)	狩りとも SP (Gamepot)	チェーンクロニクル (SEGA)	麻痺! 龍! 麻痺! (CommSeed)	Pazdof Module 001 (hiehie)	SDガンダム 激突! 甲賀忍法帖 (Namco Bandai Games)
9	Shanghai (SUNSOFT)	押忍! 番長 2 (DPO CORPORATION)	LINE Bubble! (NAVER Japan)	アイムジャグラー-E X (北電子)	チェーンクロニクル (SEGA)	秘宝探偵 (COLOPL)
10	DRAGON BALL F/BATTLE (Namco Bandai Games)	ドラゴンコレクション (KONAMI)	RPG-スライプロティア (Alim)	FINAL FANTASY M (SQUARE ENIX)	ガーディアン・クルス (SQUARE ENIX)	クワガタ 激突! 甲賀忍法帖 (COLOPL)

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



기타 아시아 게임시장 동향

필리핀 PC방 장르별 인기 게임 13종 공개

최근 필리핀에서 한국의 PC방에 해당되는 이른바 인터넷 카페가 인기를 얻고 있는 가운데, 아시아 테크놀로지 전문 매체인 테크인아시아가 최근 필리핀의 인터넷 카페에서 인기몰이 중인 장르별 게임 13종을 선정해 발표

필리핀 PC방 인기 게임 13종...한국산 게임도 다수 포진

- ▶ 아시아의 온라인 테크놀로지 전문 웹진 테크인아시아(Tech in Asia)가 2013년 7월 22일자 기사 "[13 Top PC Games in Computer Cafes in the Philippines](#)"을 통해 필리핀의 인터넷 카페 이용자들이 주로 즐기는 게임 13종을 발표
 - 필리핀 인터넷 카페는 한국의 PC방과 유사한 형태를 띠고 있으며 곳곳에 위치해 있기 때문에 접근성이 높아, 개인 PC를 소유하고 있지 않거나 주로 지인들과 게임을 즐기려는 사람들이 많이 이용 중
 - 테크인아시아에 따르면, MOBA(Multiplayer Onlnie Battle Arena) 장르에서는 <Warcraft III DotA>, <League of Legends>, <DOTA 2> 등이 인기 있으며, MMORPG 중에서는 <Dragon Nest>, <CABAL Online> 등이 인기
 - 이 외에도 MOBA게임인 <Heroes of Newerth>, MMORPG인 <Continent of the Ninth Seal>도 선정
 - FPS 및 TPS 게임 중에서는 <Counter-Strike>와 <Mercenary Online>, <Point Blank>, <CrossFire>, <Special Force>, <Left 4 Dead>가 유명
 - 특히 FPS 및 TPS 장르의 인기 게임 대다수가 한국 게임업체들이 개발한 것

www.techinasia.com



[표 11] 필리핀 PC방의 장르별 인기 게임 13종

장르	게임 타이틀	특징
MOBA	Warcraft III DotA (WC3 DotA)	• 블리자드(Blizzard)의 <Warcraft III>의 맵을 변형/커스터마이징하는 방식으로 다양한 개발자 또는 아마추어들에 의해 구축된 게임으로, AOS (Aeon of Srife) 원조로 불리고 있음
	League of Legends (LoL)	• 미국 게임 퍼블리셔인 라이엇게임즈(Riot Games) 등이 서비스 중으로, 현재 MOBA 게임 중 가장 많은 게이머 수를 자랑
	Heroes of Newerth (HoN)	• 미국 게임 개발업체인 에스투게임즈(S2 Games)가 개발했으며 지난 2012년 7월 월 정액제에서 부분유료화로 전환
	DOTA 2	• 미국 게임업체 밸브(Valve)가 개발한 <Warcraft III DotA>의 후속 게임으로, 2013년 7월 9일 정식 런칭했으며 2013년 7월 현재 게임 유통 플랫폼 '스팀(Steam)'에서 최고의 인기 게임으로 꼽히고 있음
MMORPG	Dragon Nest	• 한국 게임 개발업체 아이덴티티게임즈가 개발해 한국, 중국, 일본, 북미, 유럽, 홍콩, 태국, 인도네시아 등 다수의 지역에서 서비스 중
	CABAL Online	• 한국 게임 개발업체 이스트소프트가 개발
	Continent of the Ninth Seal (C9)	• 한국 게임 개발사이자 퍼블리셔인 웹젠이 개발 및 서비스를 담당
FPS/TPS	Counter-Strike	• 필리핀 PC방의 인기 게임 중에서도 유독 많은 사랑을 받고 있는 게임으로, 밸브가 개발
	Mercenary Online	• 미국 게임 개발업체 에픽게임즈(Epic Games)의 중국 법인이 개발했으며 다양한 PvP(Player vs. Player) 모드를 제공
	Point Blank	• 한국 게임 개발업체 제페토가 개발
	CrossFire	• 한국 게임 개발업체 스마일게이트가 개발
	Special Force (SF)	• 한국 게임 개발업체 드래곤플라이가 개발
	Left 4 Dead (L4D)	• 밸브가 2008년에 인수한 미국 게임 개발업체 터틀락스튜디오(Turtle Rock Studios)가 개발한 공포스러운 컨셉의 게임으로, 게이머들간 협력 시스템이 특징

출처: 테크인아시아(www.techinasia.com)



대만 온라인게임 중독자의 17.3%가 중학생

2013년 7월, 대만에서 공개된 청소년의 온라인게임 중독 관련 조사 결과, 전체 응답자의 17.3%가 중학생으로, 실제 삶 속에서 소속감과 성취감을 느끼지 못해 게임에 중독되고 있는 것으로 나타남

대만 정부, 학계와의 협력 통해 온라인게임 중독 예방에 나설 예정

- ▶ 대만 언론매체인 포커스타이완(Focus Taiwan)이 2013년 7월 23일자 기사 '[17.3% junior high schoolers addicted to online games: survey](#)'를 통해 대만의 아시아대학(Asia University)과 국립성공대학교(National Cheng Kung University)가 청소년의 온라인게임 중독 조사 결과를 발표했다고 보도
 - 이 조사는 지난 2011년 10월부터 2012년 5월까지 대만 청소년 2,251명을 대상으로 온라인게임의 총 이용 시간과 게임을 하지 않는 시간 동안의 감정적 변화 등에 대한 설문조사를 실시한 것으로, 대만 교육부에서 주관한 한 이벤트에서 공개
- ▶ 이 조사를 통해 대만 온라인게임 중독자의 17.3%가 중학생으로 집계
 - 이는 직전 학기 조사 결과인 16.3% 보다 상승한 수치임
 - 대부분의 학생이 <League of Legends>를 이용하고, 평일 평균 2.79시간을 게임에 할애했으며 휴일에는 게임 이용 시간이 7.34시간으로 늘어나는 것으로 조사
- ▶ 청소년들의 온라인게임 중독은 실제 삶에서의 소속감과 성취감을 잘 얻지 못하고 학업에 대한 압박감을 게임으로 해소하려는 데서 비롯
 - 아시아대학의 심리학과 교수이자 부 학교장인 코 휴첸(Ko Huei-chen)은 "온라인게임 중독자는 일반적으로 소속감과 성취감을 게임에서 얻고 학업의 압박과 지루함을 줄이기 위해 게임에 중독되고 있다"고 언급
 - 그는 또한, 온라인게임 중독자가 욕구 충족을 할 수 있는 게임 이외의 대안을 찾을 수 있도록 유도하는 프로그램을 개발했다고 말하면서, 이 프로그램은 교사, 학부모가 함께 학생의 취미를 탐구하고 찾을 수 있도록 도와준다고 설명
- ▶ 대만 정부는 중독자 예방을 위해 보다 많은 교사와 자원 봉사자를 교육하는 한편, 범국가적으로 이 프로그램의 홍보를 실시할 계획이어서 향후 청소년의 온라인게임 중독에 대한 실질적인 처방이 이루어질 지 귀추가 주목



▶ 관련 업계 전문가들은 같은 날 대만 청소년의 온라인게임 중독 예방을 위한 다양한 의견들을 제시

- 전문가들은 온라인게임 중독 방지를 위해 다양한 방법으로 청소년들에게 필요한 소속감, 성취감, 행복감, 자존감 등 4가지 감정을 충족시킬 수 있도록 업계, 학계, 정부, 가정이 모두 노력해야 한다는 데 의견을 같이 함
- 대만에 위치한 중국 의학대학 정신과(Department of Psychiatry at China Medical University Hospital) 소속 전문의인 왕잉유(Wang Ming-yu)는 "학부모가 자녀와 보다 많은 시간을 실외에서 함께 보내거나, 여가 활동을 같이 하는 것이 중요하다"고 주장
- 아시아대학의 코 휴첸 교수는 청소년 스스로 숙지할 수 있도록 인터넷의 올바른 사용법은 물론, 친구들의 게임 권유에 대한 적절한 거절 방법 등 가이드라인을 제시
- 그는 또한 초등학생들의 전자 제품 사용 시간을 평일에 1시간 이하, 주말에는 2시간 이하로 제한해야 한다는 의견을 피력하면서, 시간 관리를 보다 엄격히 하고 친구들과 어울리는 시간을 더 많이 가져야 한다고 주장

focustaiwan.tw, www.taipeitimes.com



투피드, '아프리카의 로비오(Rovio)'로 부상

남아프리카공화국의 게임업체인 투피드(Thoopid)가 최근 자체 개발 모바일게임 <Snailboy>를 공개하면서 개성 넘치는 애니메이션과 간편한 조작감, 완성도 높은 게임성으로 아프리카의 로비오가 될 것으로 기대되고 있음

필리핀 PC방 인기 게임 13종...장르별로 다양

- ▶ 남아프리카공화국 케이프타운 소재 인디 게임개발업체인 투피드가 출시 예정인 모바일게임 <Snailboy>이 공개되어, 독특한 애니메이션과 역동적인 캐릭터는 물론 글로벌 인기 게임 <Angry Birds>와 비슷한 쉬운 조작 방식으로 출시 이전부터 아프리카의 <Angry Birds>라고 불릴 만큼 주목 받고 있음
 - <Snailboy>는 간단한 조작법으로 게임을 이용할 수 있을 뿐만 아니라 높은 수준의 게임 그래픽을 제공해 게이머들의 게임 경험을 향상시킬 전망
 - 투피드는 2013년 1월 설립된 신생 기업으로, 주주들의 펀딩으로 운영되고 있음
 - 투피드의 설립자 데이비드 모팻(David Moffatt), 마크 톰린슨(Mark Tomlinson), 사이먼 스펙클리(Simon Spreckly), 래리 캐츠(Larry Katz), 리벤버그(Rw Liebenberg)는 지난 2013년 1월부터 <Snailboy> 출시를 위해 준비해온 것으로 전해짐
 - 투피드 측은 <Snailboy>가 전세계로 확산돼 인기를 얻기를 바라며, 이를 통해 또 다른 게임을 개발하기 희망한다고 전함

- ▶ 투피드는 <Snailboy>의 iOS 버전이 우선 출시된 뒤 2013년 10월 중에 안드로이드 버전으로 출시될 예정

ventureburn.com

[그림 4] <Snailboy>의 이미지



출처: 투피드(www.thoopid.com)



진스엠스, 동남아시아 모바일 게임시장 공략

홍콩, 말레이시아, 인도네시아, 싱가포르 등에 자회사를 보유한 모바일 서비스 업체 진스엠스가 자회사 인포소프트싱가포르를 통해 모바일게임 퍼블리싱 사업에 진출하면서 동남아시아 모바일 게임시장의 새로운 다크호스로 등장

모바일 서비스 업체 진스엠스, 자회사 통해 모바일 게임시장 진출

- ▶ 동남아시아 지역에서 모바일 광고, 플랫폼, 메시징, 애플리케이션 등 다양한 모바일 서비스를 제공 중인 진스엠스(GINSMS)가 최근 자회사인 인포소프트싱가포르 (Inphosoft Singapore)를 통해 모바일 게임시장에 진출
 - 인포소프트싱가포르는 2013년 7월 싱가포르 모바일 게임업체 액티베이트(Activate)와 제휴를 맺고, 일본과 북미 지역에 액티베이트의 모바일게임 독점 퍼블리싱을 획득
 - 또한 액티베이트는 인포소프트싱가포르에게 3가지 모바일게임에 대한 싱가포르와 말레이시아의 독점 퍼블리싱을 제공
 - 진스엠스의 레스릴 와우(Leslie Wou) CEO는 "이번 제휴를 통해 진스엠스는 싱가포르와 말레이시아에 모바일게임을 유통할 수 있게 되었다"며, "일본과 북미로부터 모바일게임에 대한 피드백을 받아 동남 아시아를 적극 공략할 것"이라고 밝힘
- ▶ 인포소프트싱가포르(Inphosoft Singapore)는 또한, 인도네시아의 모바일게임 퍼블리셔인 갈락틱(Galatic)과도 제휴를 체결
 - 갈락틱은 인도네시아에서 서드파티 앱스토어인 '옴프 안드로이드 앱스토어(Oomph Android App Store)'를 운영하고 있음
 - 인포소프트싱가포르는 갈락틱과의 제휴를 통해 인도네시아에서 가장 영향력 있는 앱스토어를 확보해 인도네시아의 대표적인 모바일게임 퍼블리셔로 성장할 계획
- ▶ 진스엠스는 다수의 일본 모바일게임을 동남아시아 지역에 출시할 계획으로, 현재 케이랩(KLab)을 비롯한 일본 모바일 게임업체들과 협력 관계를 구축

www.marketwatch.com



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Super Badminton (FOCUEGAMES/PAE)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Clash of Clans (Supercell)
2	Chennai Express (Indiagames)	Sniper Shooting (Rita Haupt)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Bloody Hary (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Temple Run: Oz (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Subway Surfers (Kiloo)	Tasty Tadpoles (Mark White)	Celebrity Doctor (George CL)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Poker by Zynga (Zynga)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Candy Crush Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
5	Temple Run: Brave (Disney)	Bloody Hary (FDG Entertainment)	Hay Day (Supercell)	GoalKicker (funkedout)	Amateur Surgeon 3 (adult swim)	Hey Day (Supercell)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Super Badminton (FOCUEGAMES/PAE)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	Super Badminton (FOCUEGAMES/PAE)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Cytus (Rayark)	Caesars Slots (Playtika)	Immortalis (Aeria Mobile)
4	Real Badminton (Dooaid Software Solutions)	Amateur Surgeon 3 (adult swim)	Top Eleven (Nordeus)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	GAMEBOX 1 (Tini Interactive)	BitCamp - Mass Mailer (PennyPop)
5	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Caesars Slots (Playtika)	Hey Day (Supercell)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Amateur Surgeon 3 (adult swim)	Legend of the Cryptids (Applibot)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Cytus (Rayark)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Heads Up! (Warner Bros)	Super Badminton (FOCUEGAMES/PAE)	Hay Day (Supercell)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	3D Maze Escape (Chun Jung Chien)	全民打棒球2013 (Joybomb)
3	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Candy Crush Saga (King.com)	魔登世界: 撘研开挂 (RUNHAO YAO)	全民打棒球2013 (Joybomb)	武俠Q傳 (Yi Liu)
4	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Avengers Alliance (Marvel Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Ramen Chain (Touchten)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Fantashooting (SkyCap Entertainment)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	重裝武士 (Egame Company)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 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)	Subway Surfers (Kiloo)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Talking Parrot 2 (andrudis)	Zynga Poker (Zynga)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Greedy Mouse (Mobile Gaming)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Where's My Water? (Disney)	Dr. Driving (SUD)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Where's My Water? (Disney)	Joyland Bounce (Mobile Gaming)	Slot City (Dragonplay)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Boyaa Texas Poker (Boyaa)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	TETRIS® (EA Swiss Sarl)	Jackpot Slots (GREE)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Castle Clash (IGG.COM)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	战斗Online (EFUN COMPANY)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Castle Clash (IGG.COM)	武神關聖 (Free Thought Labs)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	Turbo Racing League (PIKPOK)	一代宗師 (Unalis corporation)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Turbo Racing League (PIKPOK)	龙之力量 (Digital Cloud)	Crazy Taxi (International) (SEGA of America)	FunRun-Multiplayer Race (dirtyBit)	Blood Brothers (Mobage)
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)	神魔之塔 (Mad Head)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Little Empire (Camel Games)	魂斗羅:進化革命 (PunchBox Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	全民打棒球2013 (joybomb)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Poker Texas Boyaa (Boyaa)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	武俠Q傳 (Firevale)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Fast Racing 3D (Doodle Mobile)	Blood Brothers (Mobage)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	全民打棒球2013 (joybomb)	Candy Crush Saga (King.com)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Despicable Me (Gameloft)	Where's My Perry? (Disney)	ShotZombie (面白革命capsule+)	雄霸天地 (Digital Cloud)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 핀란드 게임산업, 급성장세 지속 전망
- 액티비전블리자드, 비방디로부터 독립
- 올해 런던 게임 페스티벌, 개최 취소 결정
- <World of Tanks>, 엑스박스360 버전 출시 예정
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





핀란드 게임산업, 급성장세 지속 전망

핀란드는 혁신, 뛰어난 기술, 노하우, 가격대비 월등한 품질 등 유리한 요소들로 인해 게임산업이 지난 10년 간 빠른 속도로 성장하고 있으며, 올해에는 6~8억 유로에 달하는 총액을 기록한 데 이어 앞으로도 지속적으로 성장할 전망

핀란드의 게임 산업, 유리한 조건들을 토대로 괄목할 만한 성장

- ▶ 금년 핀란드 게임산업의 총액이 6억~8억 유로에 달하면서 글로벌 게임시장보다 현저하게 빠른 속도로 성장 중
 - 핀란드의 게임 협회 통솔기구인 네오게임즈(Neogames)에 따르면, 핀란드의 게임산업이 지난 10년 간 글로벌 게임시장보다 훨씬 빠른 속도로 성장을 거듭하고 있는 중
 - 2004년부터 2012년까지 게임산업의 연평균성장률이 대략 26%인 것으로 추정
 - 핀란드 게임산업의 매출액이 2011년에는 1억 500만 유로였으나, 2012년에는 2억 5,000만 유로로 급증
 - 네오게임즈는 핀란드 게임산업 매출액이 2020년 14억 9,000만 유로에 달할 것으로 전망

- ▶ 현재 핀란드는 200개의 게임업체가 있으며, 2,000명 이상이 게임산업에 종사
 - 네오게임즈에 따르면, 많은 수의 핀란드 게임업체들이 모바일게임을 개발하고 있으나, 모바일 뿐 아니라 현존하는 대부분의 플랫폼을 대상으로 한 게임들도 개발 중
 - 핀란드에서는 신생 기업들이 활발히 설립되고 있으며, 현재 존재하는 게임업체들의 40% 이상이 최근 2년 내에 설립된 회사
 - 2011년부터 2012년까지, 핀란드 게임업체들은 8,130만 달러에 달하는 투자금을 유치
 - 특히, 핀란드의 게임업체 로비오(Rovio)와 슈퍼셀(Supercell)은 가장 큰 투자액을 유치

- ▶ 핀란드의 게임산업이 성공적인 데에는 여러 요인들이 복합적으로 작용
 - 핀란드는 혁신, 뛰어난 기술, 노하우, 가격대비 고품질 등 게임산업 발전에 기여하는 긍정적인 요소들을 모두 갖추었다는 것이 장점
 - 핀란드에서는 또한 세계 최상급의 게임 교육 및 연구가 이뤄지고 있으며, 선도적인 게임과 게임 문화를 자랑

www.investineu.com



액티비전블리자드, 비방디로부터 독립

비방디 이사회가 부채 상환과 그룹 규모 축소를 위해 최근 액티비전블리자드와 모로코텔레콤 매각을 추진하고 있는 가운데, 액티비전블리자드는 82억 달러 규모의 자기 주식을 매입해, 5년만에 독립 회사 체제로 전환

비방디 이사회, 30억 달러 조달 위해 액티비전블리자드 매각 논의

- ▶ 지난 2013년 7월 21일자 월스트리트저널 보도 ['Vivendi Nears Two Transformative Deals'](#)에 따르면, 프랑스 대형 미디어그룹 비방디(Vivendi)가 7월 22일에 열리는 이사회에서 콘솔게임 분야 자회사인 액티비전블리자드(Activision Blizzard)로부터 특수배당을 통해 30억 달러를 조달한다는 안건을 논의
 - 비방디 이사회는 금주에 열릴 자체 이사회에서 액티비전 블리자드에게 이와 같은 배당 안건 승인을 요구
- ▶ 비방디가 액티비전 블리자드의 지분 60%를 보유하고 있는 점을 감안하면 액티비전블리자드는 이번 배당 성사 시 약 20억 달러 규모의 현금을 비방디에 지불해야 하나, 현금 보유액이 충분치 않아 부채가 증가할 것으로 예상
 - 액티비전블리자드측은 지난 2013년 3월 말 기준 43억 달러의 현금 및 현금등가액을 보유 중이지만, 그 중 해외에 보유하고 있는 현금 27억 달러를 본국으로 송금할 경우 미국의 세율을 적용받을 가능성이 있다고 밝힘

미디어사업 중심으로 '몸집 줄이기'

- ▶ 또한, 비방디 이사회는 에미리트텔레콤(Emirates Telecommunications)과 협상이 진행 중인 북아프리카 국영 통신사업자 모로코텔레콤(Maroc Telecom)을 약 55억 달러에 매각하는 방안에 대해서도 논의 중
 - 공식 입찰서를 제출한 기업 중 에미리트텔레콤만 남은 상태이지만, 모로코텔레콤의 지분 30%를 소유한 모로코 정부와의 협의 지연으로 비방디의 입찰 승인이 지연
 - 에미리트텔레콤의 아메드 줄파르(Ahmad Julfar) CEO는 "비방디 이사회 결정 기다릴 것"이라고 밝히는 한편, 모로코텔레콤 지분 인수 관련 가격 협상이나 협상 지연 이유에 대해서는 답변을 거절



액티비전블리자드, 92억 달러에 비방디로부터 독립

- ▶ 액티비전블리자드는 2013년 7월 26일 공식 보도자료를 통해 비방디가 보유한 자사 주식 82억 달러 분량을 구매해 독립 업체로 전환할 것이라고 발표
 - 액티비전블리자드는 58억 달러에 상응하는 4억 2,900만 주를 비방디로부터 매입할 계획이며, 이와 동시에 액티비전블리자드의 바비 코티크(Bobby Kotick) CEO와 공동 창업자인 브라이언 켈리(Brian Kelly)가 주도하는 투자그룹 'ASAC II'가 비방디로부터 23억 달러에 달하는 1억 7,200만 주의 액티비전블리자드 지분을 매입할 계획
 - 'ASAC II'는 텐센트(Tencent), 데이비드어드바이저(David Advisory), 레오나드그린&파트너(Leonard Green & Partners), 바비 코티크, 브라이언 켈리가 등이 참여

- ▶ 거래가 완료되는 2013년 9월이 되면 최종적으로 비방디는 전체 지분의 12% 혹은 8,300만 주의 주식을 보유할 것으로 보이며, 'ASAC II'는 24.9%의 지분 보유자로 최대 주주가 될 예정
 - 바비 코티크 CEO는 "이번 거래는 비방디뿐만 아니라 액티비전블리자드와 주주들에게 무한한 가능성을 선사하는 기회가 될 것"이라고 언급

online.wsj.com



올해 런던 게임 페스티벌, 개최 취소 결정

유키는 올해 런던 게임 페스티벌이 개최되지 않을 것이라고 밝히며, 대신 더 큰 규모의 국제적 행사에 총력을 기울이고 기타 여러 게임 이벤트를 통해 영국의 게임산업이 활성화될 수 있도록 노력할 것임을 약속

유키, 런던 게임 페스티벌을 취소하고 국제적 행사에 집중할 계획

- ▶ 주최측인 영국 게임산업협회 유키(Ukie)에 따르면 올해 런던 게임 페스티벌(London Games Festival)이 개최되지 않을 예정
 - 10년의 역사를 자랑하는 런던 게임 페스티벌은 한 달 간 이어지는 다양한 이벤트를 선보이고, 게임산업을 촉진하는 방안을 제시하며, 게임산업의 발전을 기념하는 연례 행사로, 해마다 개최 여부가 결정되며 규모 역시 매해 다양
- ▶ 금년에 유키는 게임즈컴(Gamescom), 지디씨(GDC)처럼 더 큰 국제 행사에 초점을 두기로 결정했으며, 올해에도 여러 다른 게임 이벤트들을 진행할 계획
 - 유키의 조 트위스트(Jo Twist) CEO에 따르면, 비록 올해 런던 게임 페스티벌은 열리지 않지만 유키는 지속적으로 영국의 게임 회사들이 런던 뿐만 아니라 영국 전역에서 활발한 사업을 펼칠 수 있도록 도울 계획
 - 유키는 올해 게임즈컴, 지디씨 샌프란시스코(GDC San Francisco), 파리에서 열리는 '게임 커넥션(Game Connection)' 등 대규모 국제 행사에 40개의 영국 게임 회사들을 참가시킴으로써 전체적으로 5만 파운드의 비용을 절감하는 데 성공
 - 유로게이머 엑스포(Eurogamer Expo) 혹은 영국의 게임 미디어 어워즈(Game Media Awards), 런던 게임 컨퍼런스(London Games Conference)와 같이 지난 2012년 런던 게임 페스티벌에서 열렸던 여러 이벤트들은 올해에도 진행 중
 - 스유프트 CEO는 "올해에도 런던에서 열리고 있는 큰 행사들과 협력할 예정"이라고 밝히며, "자선 게임 아트 전시회 등 2012년 런던 게임 페스티벌에서 열렸던 이벤트도 검토 중"이라고 발표
- ▶ 스유프트 CEO는 "내년에는 게임산업에 대한 세금 감면이 시행되어 런던 게임 페스티벌이 열릴 것으로 기대하며, 영국이 게임산업 성장을 위한 준비가 되어 있다는 점을 세상에 알릴 수 있기를 바란다"고 입장을 표명

www.mcvuk.com



<World of Tanks>, 엑스박스360 버전 출시 예정

워게이밍의 부분유료화 PC게임 <World of Tanks>가 곧 엑스박스360 버전으로 출시될 예정으로, 콘솔용 게임으로 전환되면서도 PC 버전이 가졌던 장점과 매력을 그대로 유지한 것으로 알려져 많은 게이머들의 기대와 관심을 받고 있는 중

워게이밍, <World of Tanks>의 엑스박스360 버전 출시 계획 발표

- ▶ 워게이밍(Wargaming)의 빅터 키슬리(Victor Kislyi) CEO가 최근 마이크로소프트 (이하 MS)의 기자회견장에 깜짝 등장해, 부분유료화(이하, F2P) 게임인 <World of Tanks>가 곧 엑스박스360 버전으로 출시될 것이라고 발표
 - 워게이밍의 <World of Tanks>는 엑스박스360으로 플레이가 가능하게 되고, 엑스박스 라이브(Xbox Live)를 통해 무료로 다운로드도 가능하게 될 예정
 - <World of Tanks>는 등록되어 있는 플레이어가 전세계적으로 6,000만 명 이상으로, 큰 성공을 거둔 PC게임
 - <World of Tanks>가 콘솔게임으로 소개되는 것은 이번이 처음이며, 유명 F2P 게임이 엑스박스 라이브에 등장하는 것 역시 이번이 최초
- ▶ PC게임 <World of Tanks>가 엑스박스360 버전으로 개발되는 과정에서 PC 버전의 매력을 그대로 유지하는 데 성공한 것으로 전해짐
 - 티제이 와그너(TJ Wagner) 크리에이티브 디렉터는 "본 게임은 PC 버전이 가진 깊이와 복잡성을 모두 그대로 갖추고 있다"고 강조
 - PC 버전을 콘솔용으로 바꾸면서 게임의 유저 인터페이스를 단순화했으며, 컨트롤러로 조작이 가능하게 했고, 탱크 업그레이드를 패키지로 제작
- ▶ 워게이밍측은 <World of Tanks>의 엑스박스360 버전 마케팅 계획이 단순하고 간단하다고 밝힘
 - CEO인 키슬리에 따르면 워게이밍은 많은 수의 인터뷰 및 기자회견을 통해 게임을 홍보할 계획
 - 그는 또한, e스포츠, 챔피언십, 상금, 특별 이벤트 등 <World of Tanks>의 PC 버전을 출시하던 당시 효과를 발휘했던 마케팅 전략을 이번에도 가동할 것이라고 언급
- ▶ 한편, 워게이밍과 마이크로소프트는 사업 정책 및 절차에 있어 서로 맞지 않는 부분을 조율하기 위해 협의가 진행되어야 할 것으로 예측



- 마이크로소프트는 엑스박스 라이브에 새로운 업데이트나 패치를 공개하기까지 몇 주에서 몇 달이 걸리는 반면, 워게이밍은 그 동안 <World of Tanks>의 패치를 매주 공개해왔기 때문에 정책적으로 서로 맞지 않는 문제가 발생
- 워게이밍의 키슬리 CEO는 "우리는 이미 이 문제에 대해서 MS와 오랫동안 협의 중" 이라고 밝히며, "마이크로소프트의 규칙과 정책이 바뀌어 가고 있으며, 변하지 않으면 뒤쳐질 것이라는 사실을 마이크로소프트도 이제 잘 알고 있다"고 언급

▶ 업계에서는 PC와 모바일에 대적하기 위해서 차세대 콘솔에서도 부분 유료화 모델을 차용하는 것이 유효하다고 보고 있지만 부분 유료화가 다른 수익 모델을 밀어내고 자리매김할 지 다른 수익 모델과 공존할 지는 지켜봐야 할 전망

www.thealistedaily.com

[그림 5] <World of Tanks>의 스크린샷



출처: 포브스(www.forbes.com), 게임존온라인(gamezoneonline.net)



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (8. 4 ~ 8. 10)	독일 (8. 4 ~ 8. 10)	프랑스* (7. 28 ~ 8. 3)
1	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)
2	Tales of Xillia (플레이스테이션3, 남코반다이)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)
3	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
4	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	Far Cry 3 - Limited Edition (플레이스테이션3, 유비소프트)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
5	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Crysis 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Pikmin (Wii U, 닌텐도)
6	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	
7	Call of Duty: Black Ops II (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)	
8	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	
9	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	Simcity (PC, 일렉트로닉아츠)	
10	The Smurfs 2 (DS, 유비소프트)	Die Sims 3: Island paradies (PC, 일렉트로닉아츠)	
순위	스웨덴 (8. 4 ~ 8. 10)	이탈리아 (7. 28 ~ 8. 3)	네덜란드 (8. 4 ~ 8. 10)
1	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
2	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
3	World of Warcraft 60 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	Donkey Kong Country Returns 3D (3DS, 닌텐도)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
4	Sims 3: The University Life (PC, 일렉트로닉아츠)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Mario And Luigi: Dream Team Bros. (3DS, 닌텐도)
5	World of Warcraft 30 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	The Last of US (플레이스테이션3, 소니)
6	Sims 3: Seasons (PC, 일렉트로닉아츠)	Call of Duty: Black Ops II (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Bioshock Infinite (플레이스테이션3, 테이크투)
7	Playstation Network Voucher 200 (플레이스테이션, 소니)	Lego City Undercover th Chase Begins (3DS, 닌텐도)	Battlefield 3 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
8	Sims 3: Refresh Se (PC, 일렉트로닉아츠)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)	The Sims 3: Exotisch Eiland (PC, 일렉트로닉아츠)
9	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Pokemon Mystery Dungeon I Portal dell'Infinio (3DS, 닌텐도)	Luigi's Mansion 2 (3DS, 닌텐도)
10	Sims 3: Island paradies (PC, 일렉트로닉아츠)	Just Dance 4 (플레이스테이션3, 유비소프트)	Assassin's Creed III (플레이스테이션3, 유비소프트)

*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. 8. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga® (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Worms™ 3 (Team17)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Clash of Clans (Supercell)	Pixlgun 3D (Alex Krasnov)	Bloody Harry (FDG)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Colormania (Genera Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	GAMEBOX 1 (Trinit)	Candy Crush Saga® (King.com)
4	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
5	Cut the Rope (Chillingo)	Flick Golf Extreme! (Full Fat)	Hay Day (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Flick Golf Extreme! (Full Fat)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Worms™ 3 (Team17)	Candy Crush Saga® (King.com)	Candy Crush Saga® (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Bloody Harry (FDG)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Mikey Hooks (BeaverTap)	Banana Kong (FDG)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Hay Day (Supercell)
4	Trivial Pursuit (Electronic Arts)	Bloody Harry (FDG)	Top Eleven (Nordeus)	Worms™ 3 (Team17)	Celebrity Doctor (George CL)	Top Eleven (Nordeus)
5	Pou (Paul Salameh)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Vero o falso - il gioco (Games for Friends)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Mikey Hooks (BeaverTap)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga® (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Candy Crush Saga® (King.com)
3	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Saga® (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Mickey? (Disney)	Bloody Harry (FDG)	Hay Day (Supercell)
4	Plague Inc. (Ndemic Creations)	History Quiz (Mangoo)	Hay Day (Supercell)	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	Celebrity Doctor (George CL)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
5	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Bloody Harry (FDG)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide)	Banana Kong (FDG)	Top Eleven (Nordeus)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 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)	Wahr oder Falsch (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
4	Football Manager (SEGA of America)	* Bubble * (iMagic)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Top Eleven (Nordeus)	Farming Simulator (GIANTS)	Bus Simulator 3D (Ovidiu Pop)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Logical test (DominoSoft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Modern War (GREE)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Bocce 3D (Vatroslav Dino Matijas)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Words in a Pic (WeAreQiiwi)	Top Eleven (Nordeus)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Bloons TD Battles (ninja kiwi)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	* Bubble * (iMagic)	Megapolis (Social Quantum)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Subway Surfers (Kiloo)	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)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Despicable Me (Gameloft)	Modern War (GREE)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Caricatures, find look-alike (emiliana)	Megapolis (Social Quantum)	Where's My Water? (Disney)	Where's My Mickey? Free (Disney)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
4	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Logical test (DominoSoft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	De Slimste Mens (NCRV)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Where's My Water? (Disney)	Bocce 3D (Vatroslav Dino Matijas)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 중남미 지역 게임 이용 행태 조사 결과 발표
- 중남미 게임 강국 콜롬비아의 게임시장 현황
- 우루과이, 게이머 행동 데이터 수집 두고 갑론을박
- 비홀드스튜디오, 킥스타터 통해 신작 개발자금 유치
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





중남미 지역 게임 이용 행태 조사 결과 발표

시장조사기관 마인드셰어(Mindshare)에 따르면, 중남미 지역의 게임 이용률은 전 세계 평균치를 근소하게 웃도는 수준으로, 주로 콘솔게임 및 PC게임들이 선호되며, 게이머의 성별, 연령별 차이는 점차 흐려지고 있는 것으로 나타남

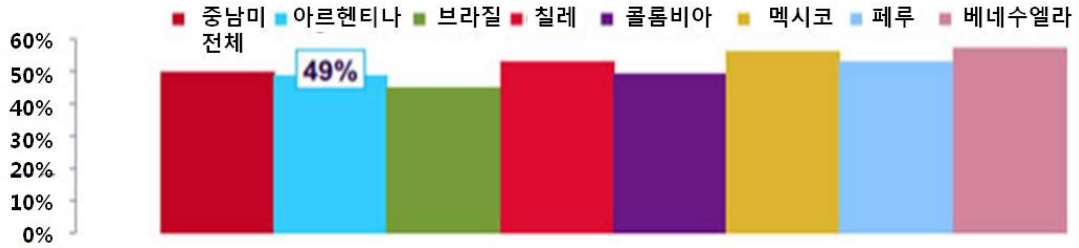
중남미, 콘솔 게임기 선호도 높고 인구통계학적 차이는 감소

- ▶ 중남미 지역 언론인 라 프렌자(La Prensa)가 2013년 7월 28일 기사 '[Pasión por los videojuegos](#)'를 통해, 시장조사기관 마인드셰어(Mindshare)가 전세계 42개국 게이머를 대상으로 게임 이용 행태를 온라인으로 조사한 결과를 발표했다고 보도
- ▶ 조사 대상자의 46%가 플랫폼에 상관없이 일주일에 한 번 이상 게임을 한다고 응답
 - 지역별로는 호주와 동아시아 지역 게임 이용률이 가장 높게 나타난 가운데, 중남미 지역은 유럽과 북미에 비해 15%p 이상 웃돌며 지역 순위 2위를 차지
 - 중남미 내에서는, 국가별로 게임 이용률이 대동소이하지만 멕시코와 베네수엘라가 가장 높았으며 칠레, 페루, 콜롬비아, 아르헨티나 순으로 뒤를 이음
- ▶ 선호 게임 플랫폼은 전세계적으로는 PC가 가장 많이 꼽혔고 다음으로 콘솔, 휴대전화, 온라인, 소셜네트워크 순으로 나타났지만 플랫폼 간 큰 차이는 없으며, 중남미에서는 콘솔이 압도적으로 선호도가 높은 것으로 조사
 - 호주와 동아시아 등 게임 선진국의 경우 휴대용 게임기, 태블릿PC, 온라인이 주요 게임 플랫폼으로 확인되었지만 중남미에서는 콘솔 게임기가 독보적인 1위를 차지
 - 특히, 멕시코는 중남미 지역 내에서도 콘솔 게임기 선호도가 높았으며, 이러한 경향은 중국과 인도보다 강력한 것으로 확인
 - 한편, 아르헨티나에서는 PC가 가장 선호되는 플랫폼으로 꼽혔으며, 휴대전화와 콘솔이 그 뒤를 이었고 태블릿PC와 휴대용 게임기는 거의 이용되지 않고 있는 것으로 나타남
- ▶ 게이머의 인구통계학적 프로필에서 나타나는 가장 두드러진 변화는 성별, 연령별 경계가 점차 허물어지고 있다는 점으로, 이는 세계적으로나 중남미 지역적으로나 비슷한 양상을 보임

www.laprensa.com

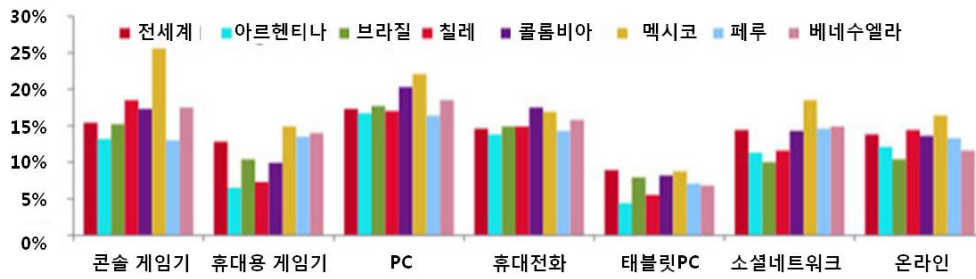


[그림 6] 중남미 지역 국가별 주간 게임 이용률(플랫폼 무관)



출처: 인포배(www.infobae.com)

[그림 7] 플랫폼별 중남미 지역 국가별 주간 게임 이용률



출처: 인포배(www.infobae.com)



중남미 게임 강국 콜롬비아의 게임시장 현황

콜롬비아는 전세계 게임 이용 횟수 기준 16위를 차지하고 있고, 게임용 콘솔과 PC게임을 선호하며, 게이머 중 여성의 비율이 45%를 차지하는 점이 특징으로, 게임시장 규모는 2017년까지 780억 달러에 이를 전망

콜롬비아, 여성 게이머가 절반 가량 차지

7. 이와 관련, 지난 2009년에 콜롬비아의 보고타상공회의소한 밝힌 바에 따르면, 디지털 애니메이션업체 및 게임 개발업체의 22%가 액션 및 스포츠 게임 개발을 맡고 있는 것으로 나타난 바 있음. 이 중 어느 곳도 자체 제작만 하는 곳은 없었으며 45%가 서비스 외주, 36%는 외주와 자체 제작 두 가지 형태를 병행

- ▶ 중남미 지역 언론 매체 중 하나인 포트폴리오(Portafolio)가 2013년 7월 18일자 기사 '[Colombia, un país de 'gamers'](#)'를 통해 시장조사기관 마인드셰어(Mindshare)의 최근 조사에 결과, 콜롬비아 게이머들의 게임 이용 횟수가 월 평균 30.5회로 전세계 Top 20 안에 랭크되었다고 보도
 - 콜롬비아는 마인드셰어(Mindshare)의 조사 대상 42개국 중 16위를 차지했으며, 이는 월 평균 게임 이용 횟수가 27.8회라고 응답한 미국에 근소한 차로 앞선 결과임
- ▶ 이러한 높은 게임 이용 빈도에도 불구하고, 글로벌 게임시장에서 콜롬비아가 차지하는 비율은 다른 나라에 비해 아직 미미한 수준
 - 일각에서는 이를 두고 콜롬비아의 해외 시장 진출 가능성이 크다는 시각이 있으며, 실제로 콜롬비아 정보통신기술부가 주도하는 범국가적 IT 산업 장려 정책인 '비바 디지털(Vive Digital)'의 프로그램을 통해 다양한 시도가 이루어지고 있음
- ▶ 콜롬비아 게이머들은 콘솔 게임기, 액션 및 스포츠 게임을 선호하고 여성의 비중이 높은 점이 특징
 - 콜롬비아는 콘솔 게임기 선호도가 가장 높고 태블릿PC, SNS, 스마트폰 등의 플랫폼은 아직 큰 비중을 차지하지 못하고 있지만, 선호도와 보급률이 점차 높아지는 추세
 - 한편 선호하는 게임 종류의 경우, 콜롬비아 게이머들은 주로 여럿이서 할 수 있는 액션 및 스포츠 게임을 즐기는 것으로 조사⁷⁾
 - 또한, 콜롬비아 게이머는 전 연령층을 통틀어 45%가 여성이며, 18세 이상이 전체의 31%, 17세 이하가 19%를 차지해 게이머의 평균 연령은 35세로 나타남
 - 한편, 2012년 말 콜롬비아 게임시장 매출은 630억 달러를 기록했으며, 2017년까지 780억 달러에 이를 것으로 전망

www.portafolio.co



우루과이, 게이머 행동 데이터 수집 두고 갑론을박

올해 2월, 자체 개발한 페이스북(Facebook) 기반 캐주얼게임 <Hidden Express>로 전세계 400만 명의 이용자를 확보한 우루과이의 게임 개발자 엘리 바넷이 최근 게이머 행동 데이터 취합이 게임산업 발전을 위한 필요악이라고 주장

<Hidden Express>, 페이스북에서 인기몰이

- ▶ 우루과이 인디 게임 개발업체인 케프센세이(Kef Sensei)가 2013년 2월 출시한 페이스북(Facebook) 캐주얼게임인 <Hidden Express>가 일본, 러시아, 유럽 등을 중심으로 400만 명의 이용자를 확보하며 인기몰이를 함
 - <Hidden Express>는 다양한 게임 공간에서 숨겨진 아이템을 찾아내는 일종의 숨은그림 찾기 게임
- ▶ 케프 센세이(Kef Sensei)의 창립자이자 <Hidden Express>을 개발한 엘리 바넷(Eli Barnett)은 우루과이 소재 대학인 오알티(ORT) 대학이 최근 주최한 포럼 '소셜미디어 데이(Social Media Day)'에서 "우루과이 게임 개발자들에게 로컬 시장은 너무 작아서 그리 매력적이지 못하다"며, "<Hidden Express>의 이용자 수 400만 명만 해도 벌써 우루과이 총 인구 수를 넘어서는 수치"라고 밝힘
 - 또한, 바넷은 <Hidden Express>의 성공 배경에 대해 "게이머들의 행동 데이터를 수집한 후 데이터베이스를 구축해 게이머가 게임을 시작한 지 5분 안에 지갑을 열도록 유도하는 효과적인 전략을 수립하는 시스템을 만들었기 때문"이라고 언급
 - <Hidden Express>는 모니터 하단에 뜨는 이름을 보고 목표물을 찾아서 클릭하면 다음 단계로 진행되는 형식으로, 시작은 무료지만 연달아 5번 무료 이용 후에는 유료로 전환
 - 바넷은 게이머의 이용 패턴을 분석 후 다음 단계에서 게이머가 무엇을 원할지에 대한 적응률을 게이머 행동 데이터 수집을 통해 높일 수 있었다고 설명

게이머의 행동 데이터 수집, 어디까지가 적정선?

- ▶ 바넷은 이 날 포럼에서 '게임산업과 게이머 행동 데이터 베이스의 관계'라는 주제로 발표를 진행하면서 게이머의 행동 데이터 수집은 일방적인 스파이 행위나 개인 정보 침해가 아니라고 주장
 - 그는 행동 데이터 수집이 게임 개발자와 게이머 사이에서 효과적인 의사소통을 가능하게

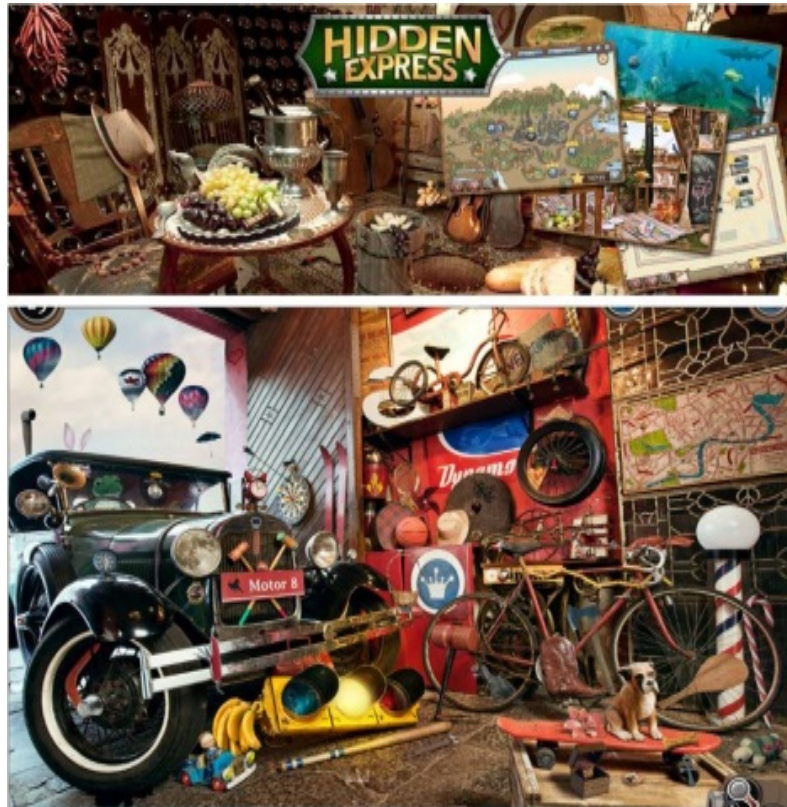


해주는 중재자의 역할을 한다"며, "게이머의 행동 패턴을 수집한 데이터베이스를 통해, 게이머의 요구도 정확하게 파악하는 동시에 수익을 향상시킬 수 있는 효과적인 전략 가동이 가능하다"고 강조

- 하지만 업계 일각에서는 게이머의 행동 패턴 수집이 개인 정보 침해, 게이머의 개별 행동 통제 및 스파이 행위로 간주되고 악용될 소지가 있다는 우려를 제기
- 이에 대해 바넷은, "이런 종류의 데이터는 민감한 측면이 있어 매우 신중하게 수집해야 한다"며 일부 우려 사항을 인정했지만, "근본적으로 데이터 수집은 익명으로 진행되며, 최종 목표는 '게임의 품질 향상'에 있다"고 주장

www.elpais.com.uy

[그림 8] <Hidden Express>의 스크린샷



출처: 페이스북(www.facebook.com)



비홀드스튜디오, 킥스타터 통해 신작 개발자금 유치

턴제 RPG 게임 <Knight of Pen and Paper>로 큰 인기를 누린 브라질의 인디 개발사 비홀드스튜디오는 차기작으로 턱제 전략게임 <Chroma Squad>를 개발 중으로, 5만 5,000달러 모집을 목표로 킥스타터를 통해 개발자금을 유치 중

<Knight of Pen and Paper>의 개발사 비홀드스튜디오, 신작 구상 중

- ▶ 턱제 RPG게임 <Knight of Pen and Paper>의 인디 개발사 비홀드스튜디오(Behold Studios)는 신작 게임으로 턱제 전략게임 <Chroma Squad>를 계획 중
 - 상당한 인기를 누린 전작 <Knight of Pen and Paper>는 과거 도스 시절의 턱제 RPG를 재현한 게임으로, 게임을 시작하면 테이블에 던전 마스터가 앉아 퀘스트와 세계관을 설명하고, 마주 앉은 게이머는 자신이 원하는 캐릭터를 만들어 역할극을 즐김
 - 신작 <Chroma Squad> 역시 게이머가 특정한 캐릭터를 맡아 역할극을 하는 방식으로, 게이머는 TV 제작사의 책임자가 되어 배우와 스타트맨을 캐스팅하고 직원을 고용하며 필요 장비를 구입하여 '파워레인저'와 유사한 TV 쇼프로그램을 제작
 - 게이머는 게임 속에서 제작에 필요한 모든 요소를 마음대로 구성할 수 있으며, 일단 촬영을 시작하면 자신이 뽑은 5명의 대원을 조종해 턱제의 전투를 할 수 있음
- ▶ 비홀드스튜디오는 <Chroma Squad> 제작을 위해 소셜펀딩 사이트인 킥스타터(Kickstarter)를 통해 자금을 모으고 있음
 - 목표금액은 5만 5,000달러로, 이미 자금을 모으기 시작한 지 이틀 만에 목표 금액의 절반을 달성한 상태
 - 비홀드스튜디오는 2013년 12월 PC, 맥, 리눅스, iOS, 안드로이드 플랫폼용으로 게임 출시를 목표하고 있으며, 안드로이드 콘솔 게임기 오우야(Ouya)와 플레이스테이션 네트워크 용으로도 출시할 가능성이 있음
- ▶ 비홀드스튜디오는 지난 2009년 브라질의 학생 개발자 사울로 카마로티(Saulo Camarotti)와 페드로 구에라(Pedro Guerra)가 설립한 인디 개발사

www.polygon.com



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 8. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Carbofóto, sbaresgarr (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Worms™ 3 (Team17 Software)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	Freeze! (Andreas von Lepel)	Pou (Paul Salameh)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Fast & Furious 6 The Game (Kabam)
5	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Bloody Harry (FDG Entertainment)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Dumb Ways to Die (Metro Trains Melbourne Pty)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Carbofóto, sbaresgarr (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	Carbofóto, sbaresgarr (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Snow Moto Racing (Dohi Sweden)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Prince of Persia (Ubisoft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)
4	Where's My Mickey? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Quien Quiere Ser Millonario? (Sony Pictures)	Snow Moto Racing (Dohi Sweden)	Dragon City Mobile (Social Point)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)
2	Pou (Paul Salameh)	Carbofóto, sbaresgarr (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Carbofóto, sbaresgarr (Games for Friends)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Temple Run: Oz (Disney)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dodge It! Around the World (NAMCO BANDAI)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	LIMBO Game (Playdead)	Freeze! (Andreas von Lepel)	Top Eleven (Nordeus)
5	Audio Ninja (BRAINZ SAS)	Candy Crush Saga (King.com)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Real Racing 3 (Electronic Arts)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 8. 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™ (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Show do Mirão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Roda a Roda (SmaFunDev)	Subway Surfers (Kiloo)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Despicable Me (Gameloft)
5	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Age of Warring Empires (Silent Ocean)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Age of Warring Empires (Silent Ocean)			
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Despicable Me (Gameloft)			
5	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Bike Xtreme (TerranDroid)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)			
3	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)			
4	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	4 Pics 1 Song (Game Circus)	Pet Rescue Saga (King.com)			
5	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	Where's My Money? Free (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 모바일 게임시장, 플랫폼 다변화로 경쟁체제 구축
- 해외 모바일게임, 국내 모바일 게임시장 공략
- 국내 모바일 게임시장, 캐주얼과 미들코어로 양분
- 국내 1호 온라인게임 <바람의 나라> 원형 복원
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





모바일 게임시장, 플랫폼 다변화로 경쟁체제 구축

카카오가 2012년 7월 출시한 모바일게임 플랫폼 '카카오톡 게임하기'가 모바일 게임시장에서 큰 성공을 거두면서, 다양한 게임업체들이 자체 모바일 플랫폼을 구축. 모바일게임 플랫폼이 다변화 되면서 업체들 간의 경쟁도 치열해질 전망

명실상부 국내 1위 모바일게임 플랫폼 '카카오톡 게임하기'

- ▶ 지난 2년 7월 출시된 카카오의 모바일게임 플랫폼 '카카오톡 게임하기'는 국내 모바일시장의 경쟁구도를 바꾸면서 1위 모바일게임 플랫폼으로 성장
 - <애니팡 for Kakao>으로 시작해 최근 <모두의 마블 for Kakao>까지 수많은 히트 게임을 퍼블리싱한 '카카오톡 게임하기'는 2012년 약 460억 원의 매출을 기록하면서 국내 1위 모바일게임 플랫폼으로 자리잡음
 - 출시 1년이 지난 '카카오톡 게임하기'는 2013년 7월 기준 누적 가입자 수가 3억 명을 돌파했으며, 1,000만 다운로드 게임을 8종이나 배출
 - '카카오톡 게임'을 1개 이상 설치한 게이머는 약 3,000만 명으로, 국내 인구의 60%가 '카카오톡 게임하기'를 이용 중

국내 게임업체, '카카오톡 게임하기'에 대항하는 모바일게임 플랫폼 공개

- ▶ 씨제이이엔엠은 모바일게임 플랫폼 '넷마블S(가칭)' 출시를 준비 중으로, '카카오톡 게임하기'와 유사한 형태이며, 별도의 애플리케이션 형태로 출시될 예정
 - '넷마블S'의 특징과 향후 서비스 등은 현재 밝혀진 바 없으나, 씨제이이엔엠은 "넷마블 S를 연내 별도의 애플리케이션 형태로 출시할 예정인 것은 맞지만, 애플리케이션을 통해 넷마블이 출시한 게임들의 고객 지원을 통합 지원하는 수준이 될지, 구글플레이나 앱스토어로 직행해 게임을 공급받는 모델로 발전할지를 두고 내부에서 다양한 논의를 진행중"이라고 밝힘
 - 일각에선 '카카오톡 게임하기' 플랫폼 내에서 가장 흥행력을 갖춘 씨제이이엔엠이 별개의 플랫폼을 통해 신작을 내는 모델을 구상할 가능성도 제기
- ▶ 아프리카TV는 2013년 7월 25일 모바일게임 플랫폼 '게임센터'를 출시
 - 아프리카TV의 '게임센터'는 모바일게임 플랫폼에 무료 방송 모델을 도입, 게임과 방송을 연계한 새로운 플랫폼으로 주목
 - 현재 3개의 게임이 입점된 상태로, 입점된 게임들은 게이머가 즐겨 찾기를 해놓은



방송진행자의 클랜에 가입해 함께 게임을 즐길 수 있음

- 아프리카TV는 당분간 '게임센터'에 서비스 안정화 작업을 목표로 부가 콘텐츠 등을 추가로 업데이트 할 계획

▶ 넥슨은 자사의 모바일게임 플랫폼 '넥슨플레이'에 메시지 전송 기능을 업데이트 하면서 플랫폼 서비스를 강화

- '넥슨플레이'의 메시지 전송은 카카오톡과 유사한 기능으로 친구들과 쪽지를 주고받거나 사진등을 전송할 수 있음
- '넥슨플레이'는 카카오톡처럼 전화번호만으로 간단히 가입할 수 있으며, '넥슨플레이'를 통해 출시된 모바일게임을 내려받으면 유료 게임머니로 환전할 수 있는 '플레이포인트'를 받을 수 있음

▶ 국내 메이저 모바일 게임업체 컴투스과 게임빌은 자사의 모바일게임 플랫폼인 '컴투스 허브(Com2us Hub)'와 '게임빌 서클(Gamevil Circle)'의 기능을 확대

- '컴투스 허브'는 별도 설치하지 않아도 이용이 가능하다는 장점이 있으며, 소셜 플랫폼 기능과 게임 간 교류가 가능
- 게임빌은 '게임빌 서클'과 '게임빌 라이브(Gamevil Live) 등 2개의 모바일게임 플랫폼을 운영 중이며, '게임빌 서클'은 게임 간 크로스 마케팅에 특화돼 있으며, '게임빌 라이브'는 소셜 플랫폼 형태로 서비스 중

▶ 이밖에도 엔에이치엔엔터테인먼트와 위메이드엔터테인먼트도 자체 모바일게임 플랫폼 구축을 위한 사업을 추진 중



해외 모바일게임, 국내 모바일 게임시장 공략

해외 모바일 게임시장에서 폭발적인 인기를 누리고 있는 해외 모바일게임들이 카카오톡 게임하기를 통해 국내에 출시. 온라인 게임시장에 이어 모바일 게임시장도 해외 게임에 시장을 빼앗기는 것이 아니냐는 우려도 제기

해외 모바일게임으로 재편되는 국내 모바일 게임시장

- ▶ 중국 텐센트의 자회사이자 미국 게임업체인 라이엇게임즈(Riot Games)의 <리그오브레전드>가 장기간 국내 온라인게임 순위 1위를 차지하는 가운데, 모바일 게임시장에서도 해외 인기 모바일게임들이 계속해서 출시
 - 국내 서비스를 확정했거나 향후 시장 진입이 유력한 게임 수만 5종에 달하고 있으며, 한국 업체들이 퍼블리싱하고 있는 게임을 합하면 숫자는 더욱 늘어날 전망
- ▶ 영국 게임업체 킹닷컴(King.com)에서 개발해 일매출 7억 원을 기록한 <Candy Crush Saga>가 카카오톡을 통해 국내 모바일 게임시장에 진출
 - <Candy Crush Saga>는 전 세계 전역에서 돌풍을 일으키고 있는 모바일게임으로 미국 애플 앱스토어와 페이스북 게임에서 장기간 1위를 유지
 - 시장조사업체 앱데이터(App Data)에 따르면 <Candy Crush Saga>는 일일접속자수(Daily Active User, 이하 DAU) 600만 명, 일일 매출액 63만 2,867달러에 달하는 흥행을 기록
- ▶ 팝캡(Popcap)의 고전 퍼즐게임인 <Bejewelled>는 일렉트로닉아츠의 한국 지사를 통해 카카오톡 게임용으로 제작이 완료된 상태
 - <Bejewelled>는 1990년대 후반 피쳐폰용 모바일게임으로 제작돼 선보인 인기 퍼즐게임으로, 같은 모양의 보석 3개를 가로 혹은 세로로 맞추면 해당 블록이 사라지며 점수를 획득하는 방식으로 진행
 - <Bejewelled>는 카카오톡 게임 론칭 초기 국민게임 반열에 오른 <애니팡forKakao>와 동일한 장르게임
- ▶ 팝캡과 일렉트로닉아츠 외에도 일본의 디엔에이(DeNA), 중국의 텐센트(Tencent), 미국의 징가(Zynga) 등도 카카오톡 입점을 노리고 있음
 - 해외 모바일게임의 한국 진입이 증가하고 있는 것은 많은 해외 업체들이 한국 시장을 아시아 진출을 위한 교두보로 삼고 있기 때문인 것으로 업계는 보고 있음
 - 특히 해외 모바일 게임업체는 다양한 연령층과 게이머 성향을 경험했고 맞춤형 게임성을



지속적으로 공급하고 있어, 국내 모바일 게임업체들의 강력한 경쟁자로 성장해나갈 가능성이 매우 높음

- 국내 일부 게임 관계자들은 아직 탄탄히 다져지지 않은 한국 모바일 게임시장을 검증된 해외 모바일 게임들이 등장하면 등장하면 모바일 게임시장이 크게 흔들릴 가능성이 높을 것으로 전망

▶ 그러나 현재 카카오톡 게임하기를 통해 제공되는 게임 180종 중 외산 게임은 12종에 불과한 사실을 기반으로 해외 게임이 국내에서 성공하기 힘들다는 의견도 제기

- 카카오톡을 통해 해외 게임업체가 직접 선보인 게임은 <Trinity Souls>, <Disney Party House> 등이며, 이마저도 국산 모바일게임의 인기에 밀려 뚜렷한 성과를 거두지 못함



국내 모바일 게임시장, 캐주얼과 미들코어로 양분

국내 모바일 게임시장이 캐주얼과 미들코어 시장으로 양분되고 있음. 캐주얼 시장은 카카오톡 위주로 성장하고 있으며, 미들코어 시장은 온라인게임을 개발하던 기존 업체들이 RPG, TCG 등을 선보이며 확장

캐주얼게임, 많은 트래픽을 확보한 업체가 유리

- ▶ 국내 모바일 게임시장에서 캐주얼게임은 '카카오톡 게임'하기를 중심으로 지속적인 성장을 하고 있음
 - 캐주얼게임이 성장한 이유는 모바일게임 특성상 이동하면서 플레이하는 경우가 많은데 이동 시 복잡한 게임보다는 단순한 조작의 캐주얼게임이 유리하기 때문
 - 최근 트렌드 자체는 캐주얼에서 미들코어로 조금씩 이동하고 있지만, 두 개의 시장이 나뉘어지고 있음
 - 게임업체 입장에서 캐주얼게임에서 성공하면 적은 제작비로도 많은 수익을 올릴 수 있지만, 성공 확률은 미들코어게임에 비해 매우 낮음
 - 그 결과, 메이저 모바일 게임업체는 캐주얼게임의 자체 개발보다는 다른 중소 규모의 게임업체로부터의 소싱 전략을 추구하고 있음

- ▶ 현재 캐주얼게임 분야는 소싱 능력이 뛰어난 씨제이이앤엠(CJ E&M)과 여러 자회사를 보유한 위메이드엔터테인먼트가 두각을 보이고 있음
 - CJ E&M과 위메이드엔터테인먼트는 현재 일일활동유저(Daily Active User, 이하 DAU)가 많은 게임들이 있어, 크로스 프로모션에 유리한 입장
 - 또한, 지속적으로 다수의 게임을 출시할 수 있는 개발 및 소싱 능력과, 마케팅을 원활히 진행할 수 있는 자금력까지 갖추고 있어 경쟁업체 대비 유리한 상황

미들코어게임, 2013년 모바일 게임시장의 핫이슈

- ▶ 국내 모바일 게임시장이 확대되면서 게이머들의 요구가 다양해지고, 시장이 고도화됨에 따라 모바일 게임업체의 미들코어게임 출시가 빠르게 증가
 - <모두의마블>, <다함께> 시리즈로 유명한 CJ E&M을 비롯해 <윈드러너>의 위메이드 엔터테인먼트 등 대형 퍼블리셔들이 캐주얼게임뿐만 아니라 미들코어게임 출시에 큰 관심을 보이고 있음



- ▶ 중국 게임업체인 쿤룬은 지난 2012년부터 '카카오톡 게임하기'가 아닌 자체적으로 앱스토어에 모바일게임을 출시하면서, 차별화된 콘텐츠로 국내 시장을 공략
 - <다크헌터>, <암드히어로즈> 등과 같은 RPG 장르 모바일게임으로 구글 플레이에서 높은 매출 순위를 유지
 - 쿤룬은 앞으로도 수준 높은 콘텐츠와 게임성을 바탕으로 한 다양한 미들코어 위주의 모바일게임을 출시할 계획

- ▶ 위메이드엔터테인먼트는 2013년 7월 18일, <달을삼킨늑대>를 시작으로 다양한 미들코어 게임들을 출시
 - 위메이드엔터테인먼트 측은 "당사의 개발역량을 집대성한 강력한 라인업들을 중심으로 모바일 게임시장에서 확고한 입지를 다질 것"이라며, "고품질 게임은 물론 이용자의 취향을 반영한 다양한 장르의 게임을 계속 선보이겠다"고 언급

- ▶ CJ E&M은 <다함께 차차차>, <모두의 마블> 등 인기 캐주얼게임을 만들어낸 역량을 기반으로 난이도가 높은 미들코어 게임을 개발 및 출시
 - 2013년 7월 29일, <브랜뉴보이>로 이름을 알린 게임업체 우주(Oozoo)의 차기작인 <RPG매니저>를 구글 플레이에 출시
 - CJ E&M은 그간의 서비스 경험과 운영 노하우를 살려 미들코어 시장에서도 선두 자리를 유지하겠다는 각오를 밝힘

- ▶ 현재, 조이맥스, 액토즈소프트, 웹젠, 소프트맥스, 엔씨소프트 등 온라인게임을 주력했던 온라인 게임업체들이 미들코어 이상의 RPG, TCG 장르 모바일게임을 개발 중이어서, 이들 신작이 하반기에 본격 출시되면 미들코어게임 경쟁이 치열해질 전망
 - 향후 국내 모바일 게임시장은 캐주얼과 미들코어 게임으로 양분화 될 것으로 예상되며, 국내 모바일 게임시장의 경쟁은 더욱 격화될 것으로 전망



국내 1호 온라인게임 <바람의 나라> 원형 복원

세계 첫 그래픽 온라인게임 <바람의 나라>가 원형 그대로 복원. 1996년 4월 PC 통신 천리안에 선보인 <바람의 나라>는 누적회원수 1,800만 명, 최다 동시접속자 수 13만 명을 기록하며 지금도 서비스되고 있음

게임이 지닌 역사적 가치를 살피는 계기

- ▶ 17년이란 시간이 흐르면서 수많은 업데이트로 현재 <바람의 나라>는 서비스 초기 게임과는 완전히 다른 모습이 변화
- ▶ 우리나라를 온라인게임 종주국으로 일으켜세운 첫 출발점이 된 게임을 첫 모습 그대로 복원하는 것 자체가 역사적 작업으로 전 세계적으로 아직 시도나 유례가 없는 온라인게임 아카이빙의 첫 출발이란 점에서 의미가 큼
 - 복원 작업에는 송재경 엑스엘게임즈 대표, 정상원 멍소프트 대표, 서민 넥슨 대표 등 당시 참여했던 핵심 개발자가 모두 참여
 - 이 작업은 1989년 플로피디스크에 담겨 나온 <페르시아왕자>의 소스코드를 복원하는 등 게임 역사를 연구, 보존하려는 전세계적인 움직임에 자극 받아 이뤄짐
 - 송재경 대표는 "소박한 생각으로 시작한 게임산업이 이렇게 성장할 줄 몰랐고, 한국산 게임 중 세계 톱이 몇 안 되는데 우리가 시발점을 끊었다는 게 정말 뼈대하다"고 언급
 - <바람의 나라> 복원 프로젝트를 총괄하고 있는 박원용 넥슨컴퓨터박물관 IT보존연구실장은 "단순히 소스코드를 복원하는 기술적인 측면뿐만 아니라 오리지널 버전의 감성과 철학도 함께 복원하는 것이 풀어내야 할 가장 큰 숙제"라며 "우리의 작은 시도가 시시각각 변화하는 온라인 세상의 역사를 기록하고 그 가치를 후세에 전하는 의미 있는 도전이 되길 바란다"고 강조
- ▶ 이번 작업을 통해 <바람의 나라>의 초창기 서비스 당시의 버전이 구현될 전망으로, 복원된 <바람의 나라>의 초기버전은 오는 2014년 제주 노형동에 위치한 넥슨컴퓨터 박물관에 전시될 계획
 - 이번 바람의나라 초기버전 복원은 온라인게임의 시초의 모습을 그대로 복원하고 기록한다는 데에 의미가 있으며, 게임의 초기 모습을 단순히 복원하는 것이 아니라, 17년이라는 게임의 역사는 돌아보고 미래에 가치있는 기록물로 남긴다는 계획



통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (8. 13)	게임메카 (8. 7 ~ 8. 13)	인벤 (8. 5 ~ 8. 11)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	스타크래프트 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)
7	리니지 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	아이온 (엔씨소프트)	메이플스토리 (넥슨)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (8. 5 ~ 8. 11)	게임조선 (8. 5 ~ 8. 11)	게임리포트 (8. 13)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
6	던전앤파이터 (넥슨)	던전앤파이터 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	레전드오브소울즈 (네오위즈게임즈)
8	메이플스토리 (넥슨)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥슨)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	메이플스토리 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	워크래프트3 (블리자드코리아)

*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 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 8. 14 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	파이널 판타지4 (엑트조소프트)	삼국히어로OL (엔펀)	왕좌의 게임 (씨엔제이소프트)	던전헌터4 (게임로프트)	팔라독 (리얼네트워크아시아)	포트리스트 레드 (씨씨알)
2	트레이즈시뮬레이터 (인크로스)	마교총타 (아이프리스튜디오)	왕좌의 게임 (씨엔제이소프트)	소울메이지 (에스케이네트웍스)	스타일리스프린트 (픽투소프트)	게임스투어 (엘지유플러스)
3	GTA3:10주년 기념작 (조이모아)	와일드 바니 (스타후르츠)	팔라독 (리얼네트워크아시아)	블러디워즈 (엑트조소프트)	미니게임천국5 (쿠티스)	[C-games]야구왕 (엘지유플러스)
4	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	아이돌 스타 (애플러스)	니프사이드모스투프 (일렉트로닉아츠)	레저드오버시리우스 (라이브플렉스)	리듬액션 KrazyRain (블루퍼퍼)	Freestyle2 Anywhere (제이씨엔터테인먼트)
5	택틱리더 (테일즈샵)	던전 워드 드래곤 (씨투디게임즈)	화이트아일랜드 (씨제이이엔엠)	마구마구2013forKakao (씨제이이엔엠)	액션퍼즐 패밀라4 (쿠티스)	2012프로야구 (게임빌)
6	팔라독 (리얼네트워크아시아)	휴먼팩토리 (인터세이브)	피파12 (일렉트로닉아츠)	클래시로얄스 (씨엔제이소프트)	써드블레이드 (쿠티스)	제노니아4 (게임빌)
7	어메이징스피어맨 (게임로프트)	소울오브레저드 (퍼니글루)	택틱리더 (테일즈샵)	밀리어아서 (엑트조소프트)	테라2-운명의회람 (피엔제이)	레이드버그 (운동수)
8	브릿지 커스트러더 (인크로스)	죽비 타우 (글루모바일)	슈도우거 (인크로스)	27일후 (인터하우스)	2011프로야구 폴스퀸 (게임빌)	2011슈퍼사커HD (게임빌)
9	택틱독서커 (테일즈샵)	웅패천지 (디지털크라우드)	파이널 판타지4 (엑트조소프트)	다크헌터 (쿠티스코리아)	네이드킹-오리지널 (엑트온)	게임박스bv G-Gee (지엠오게임센터)
10	플랜츠vs. 죽비 (인크로스)	이시만투2013 KBO (게임빌)	무이세계 (테일즈샵)	던전 워드 드래곤 (씨투디게임즈)	제노니아4 PLUS (게임빌)	에르엘워즈 (게임빌)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	닌자 래스 (이진호)	판타지 mini for Kakao (페이즈켓)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	판타지 래스 for Kakao (넥슨)	Legend of Heroes HD (몬스트로게임즈)	Space Survival (하림하디제이)
2	Kinodm Rush Frontiers (아이온하이드게임)	라카온왕좌의 게임 for Kakao (씨투디게임즈)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	릴리스 for Kakao (씨제이이엔엠)	피파12 (일렉트로닉아츠)	Space Escape (하림하디제이)
3	화이트 아일랜드 : Full (씨제이이엔엠)	몬스터월드 for Kakao (씨제이이엔엠)	스왑피 (디즈니)	애.팡 노점왕 for Kakao (선데이투즈)	소닉더헤지혹 (세가)	Magnetic Gems HD (파크트론)
4	AirTVcoon Online (트레이드게임)	명왕 스포츠 for Kakao (피닉스게임즈)	팔라독 (페이즈켓)	회색도시 for Kakao (네시삼십삼분)	갱스터베가스 (게임로프트)	슈퍼맨 미니언러쉬 (게임로프트)
5	Worms™ 3 (팀17소프트웨어)	판타지 래스 for Kakao (넥슨)	플랜츠 vs. 죽비 (일렉트로닉아츠)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	모던 캠페인 4: 제로아워 (게임로프트)	Space Dots (마이클콘텐츠)
6	팔라독 (페이즈켓)	Super Badminton (루로컬게임즈)	Riotide GP2 (벡티유니트)	공 튀기기 (손손)	소닉더헤지혹4 (세가)	NaruFight (쿠로시로)
7	Minecraft - Pocket Edition (모장)	애.팡 노점왕 for Kakao (선데이투즈)	모던 캠페인 4: 제로 아워 (게임로프트)	World's Hardest Game (팀모비우스)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	Hop Chess (구오퀸)
8	택틱리더 (테일즈샵)	달을삼복대 for Kakao (위메이드)	갱스터베가스 (게임로프트)	Rule the Sky (조이시티)	니프사이드모스투프 (일렉트로닉아츠)	분노의침묵다믹시엄 (카밤)
9	Cytus (레이아크)	이탈리아투리 for Kakao (위메이드)	니프사이드모스투프 (일렉트로닉아츠)	다크어벤저 (게임빌)	Castle Siege (루보스랭크)	Mahona HD (토마스트 쿨자)
10	Where's Waldo?@in Hollywood (루디아)	다함께 치타차 for Kakao (씨제이이엔엠)	스펙트럼소울즈 (조이모아)	말달리자 for Kakao (씨제이이엔엠)	MONOPOLY (일렉트로닉아츠)	Normandy War (데니)

*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 8월 16일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 강익희 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.