

# GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 4월 제1호



## 1. 글로벌 게임시장 동향

5

- 글로벌 게임업계, M&A보다는 '내실 다지기'에 집중
- 글로벌 소셜 게임업계의 'Social Good App' 활동
- 예술로 발전하는 게임산업, 게임 스토리 중요성 증가
- 전 세계 게임 개발자들의 업무 환경 및 직무 만족도
- 네이티브 앱을 위협하는 HTML5 모바일게임
- **통계** 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

## 2. 북미 게임시장 동향

17

- OnLive의 매각, 클라우드 게임 거품론 제기
- PC게임을 TV로 확대시킨 'Steam Box'의 정체성
- 차세대 게임기 OUYA, 기존 콘솔 게임업체 위협
- YouTube, 게임 방송 활성화를 위해 전용 API 공개
- **통계** 미국 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMORPG 순위
- **통계** 북미 App Store 게임 순위
- **통계** 북미 Google Play 판매 순위

## 3. 아시아 게임시장 동향

27

### 중국 게임시장 동향

28

- 중국 모바일 게임시장 성장에 가려진 문제점
- WeChat 게임 플랫폼의 매출 기여 전망은?
- Shanda Games, 해외사업 강화에 박차
- 2013년 1분기 중국 온라인게임 수출규모 '2억 달러'
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위
- **통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### 일본 게임시장 동향

36

- 일본온라인게임협회, 스마트폰게임 가이드라인 제정
- Sony, PlayStation4 위한 미래형 게임으로 부활 가능성
- Square Enix, 인기 게임 타이틀 의존 탈피 시급
- 웹사이트 유저를 대상으로 한 게임화의 소셜 요소
- **통계** 일본 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



### 기타 아시아 게임시장 동향

45

- 인도네시아 게임업체, '강남스타일' 게임 제작
- 싱가포르 이통사, 정액제 모바일게임 서비스 출시
- Tapjoy, 호주 로컬 게임업체 지원 펀드 조성
- 말레이시아 결제업체 MOL, M&A 통해 해외 진출
- **통계** 기타 아시아 App Store 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 Google Play 게임 순위

### 4. 유럽 게임시장 동향

53

- 모바일 게임업체 Rovio, 다운로드와 매출액간 불일치
- 포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십 개최
- TIGA, 영국 비디오 게임산업 동향 보고서 발표
- Ubisoft, 게임 생명력 연장 위해 UGC 도입
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위
- **통계** 유럽 App Store 게임 순위
- **통계** 유럽 Google Play 게임 순위

### 5. 중남미 게임시장 동향

63

- 아르헨티나, 게임으로 포클랜드 섬 영유권 갈등 심화
- 아르헨티나 게임산업, 부가가치 창출에 주력
- 글로벌 게임업체 EA, 콜롬비아에 퍼블리셔 설립
- 쿠바, 체계바라를 모델로 한 게임 <Gesta Final> 출시
- **통계** 중남미 App Store 게임 순위
- **통계** 중남미 Google Play 게임 순위

### 6. 국내 게임시장 동향

73

- 온라인게임 결제, 휴대폰·공인인증 의무화
- 프로야구의 열풍, 게임으로 확산
- 중국 모바일게임, 국내 시장 공략
- 국내 MMORPG, 서구 게임시장 개척
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 글로벌 게임시장 동향

- 글로벌 게임업계, M&A보다는 '내실 다지기'에 집중
- 글로벌 소셜 게임업계의 'Social Good App' 활동
- 예술로 발전하는 게임산업, 게임 스토리 중요성 증가
- 전 세계 게임 개발자들의 업무 환경 및 직무 만족도
- 네이티브 앱을 위협하는 HTML5 모바일게임
- **통계** 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위





## 글로벌 게임업계, M&A보다는 '내실 다지기'에 집중

2012년 게임업계의 M&A 비용은 증가, 투자 비용은 감소하고 있음. 그러나 게임업계가 2012년부터 과거와 달리 피인수 대신 자체 수익 사업을 확대하면서 M&A 수는 감소할 것으로 전망

### 게임업계, M&A보다는 독자 수익 사업 확대 선택

- ▶ 미국 소셜 게임업체 Kixeye, 핀란드의 Rovio와 Supercell, 영국의 King, 독일의 Wooga 등 최근 게임시장에서 주목을 받고 있는 게임업체들은 대형 업체로의 인수보다는 자체 수익 사업을 확대해 나가며 시장에서의 성공 가능성을 타진하겠다는 입장
  - 미국 소셜 게임업체 Kixeye는 2012년 450명 이상의 직원으로 본사 규모를 5배 넓히고 대규모 투자금을 확보하는 등 사업을 확장하고 있지만, "M&A는 검토하지 않으며, 대부분의 직원들이 게임을 좋아하고 원하는 것을 할 뿐"이라고 강조
  - iOS용 모바일게임 <Clash of Clans>, <Hay Day>를 제공하는 핀란드의 Supercell은 최근의 인수 협상에서 피인수 대신 10억 달러 이상의 대규모 펀드 자금 확보를 선택할 것으로 전해짐
  - 아케이드 게임업체 King은 2012년 가을 모바일게임을 시작했고 <Candy Crush Saga> 게임이 큰 인기를 얻으면서 단일 게임 타이틀로만 한 달 만에 2013년 전체 매출 목표를 달성했으나, "피인수 계획이 없다"고 못박은 상태
- ▶ 과거 게임업체 인수를 활발하게 진행했던 미디어 업계와 대형 게임업체 등 인수자 측도 현재는 게임업체 인수에 대한 조심스런 접근 방식을 취하고 있음
  - 최근 미국 내 자체 게임 스튜디오 설립 계획을 밝힌 Warner Bros의 디지털게임 부문 Greg Balard 부사장은 관심있게 보았던 업체들의 인수가격이 너무 높았다고 언급
  - EA는 지난 몇 년간 대규모 합병을 추진해왔으나 최근에는 이를 보류 중이며, EA의 Nick Earl 선임부사장은 "적합한 거래가 나타나면 거래하겠지만 적극적으로 찾고 있지 않으며, 올해는 소수 게임 제품에 더 많은 노력을 기울이고 있다"고 언급
  - Zynga의 David Ko COO는 인수와 관련해 보다 통제된(disciplined) 접근 방식을 강조했으며, 이는 Zynga가 소셜 게임업체 OMGPOP를 1억 8,000만 달러에 인수한 후 크게 하락하고 일부 구조조정 및 모바일 플랫폼 사업에도 어려움을 겪는 등 부작용을 경험한 탓으로 풀이



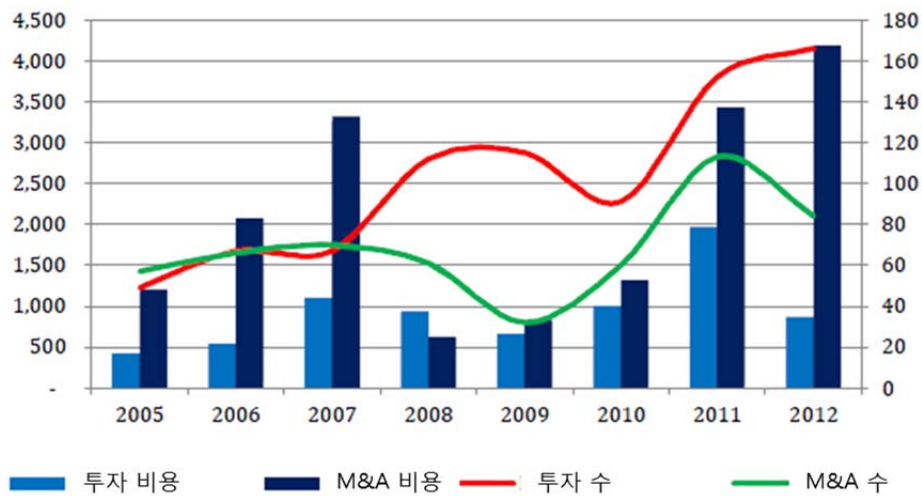
### 높은 M&A 비용, 메이저 게임업체의 M&A에 부정적으로 작용

- ▶ EA에 30억 달러에 인수된 Playfish의 공동창립자이자 최근까지 EA의 임원을 역임했던 Kristian Segerstrale에 따르면, 수 년 전만 하더라도 대형 미디어 업체들이 수익성은 불확실하지만 새로운 플랫폼을 갖춘 게임업체에 높은 비용을 지불했지만 지금은 사정이 크게 달라진 상황
  - 대다수 대형 미디어업체들은 과거 인수한 사업들을 여전히 소화 중으로 현재의 인기 게임업체들에게 그만큼 높은 가격을 지불할 여력이 없음
- ▶ 게임업계의 대형 인수가 최근에도 이어지고 있는 일본 게임시장을 제외하고 최소한 서구 시장에 국한해서는 단기적으로 대형 게임업체를 노린 M&A는 없을 것으로 전망

techcrunch.com

[그림 1] 전 세계 게임업체 투자 및 M&A 거래 수

(단위: 백만 달러)



출처: Digi-Capital



## 글로벌 소셜 게임업계의 'Social Good App' 활동

글로벌 소셜 게임업계가 세계 각지의 자선 단체들과 협력해 사회공헌 활동에 나서고 있음. 일부 게임업체는 게임 및 광고 수익의 일부를 비영리단체에 기부하면서 'Social Good App'의 활동을 강화하면서 게임의 순기능을 강조

### 소셜게임, 전세계 비영리·자선 단체들과 협력해 기부 문화 확산

- ▶ <FarmVille>, <Ruby Blast Adventure>, <Bubble Safari> 등 Facebook의 소셜게임 대부분이 게이머들의 지나친 시간 낭비를 초래하고 끊임없이 게임 초대를 난발하는 시스템으로 유저들의 비난을 받고 있는 가운데, 최근 사회적으로 유익한 행동을 추구하는 소셜게임들이 주목
- ▶ 소위 '소셜 굿 앱(social good app)'의 최전선에 있는 개발업체는 Facebook에서 무료 소셜게임 <WeTopia>와 <Joy Kingdom>을 제공 중인 Sojo Studios로, 게이머들이 게임 포인트를 어린이와 동물 보호를 위한 자선 단체에 기부할 수 있도록 하고 있음
  - 지난 2011년 11월 출시한 <WeTopia>는 게이머들이 좋은 동기를 갖고 게임을 즐길 수 있도록 유도함으로써 2012년 동안에만 실제로 사회에 긍정적인 영향을 미치는 가시적인 성과를 거둔 것으로 확인
  - <WeTopia>를 통해 이루어진 기부·자선 활동 목록은 ▲아이티 지역 학교에서 100만 일 동안 교육 진행 ▲ 아이티 지역에 700만 리터의 안전한 식수 제공 ▲결식 아동에게 70만 회의 식사 제공 ▲ 라스베가스 지역 어린이들에게 4만 5,000회 식사 제공 ▲ 미국 학생들에게 3만 2,000시간의 문맹 교육 프로그램 제공 ▲파파야와 모린가 나무 9,000그루 심기 ▲전 세계 어린이들에게 6,500개의 의류 및 신발 지급 ▲초등학생들에게 책 4,000권 제공 ▲어린이들에게 3,400개 비타민제 제공 ▲뉴욕 및 아이티 지역 어린이들에게 1,000번의 건강검진 실시 등 다양
  - 동물 보호를 위한 소셜게임 <Joy Kingdom>의 경우 2012년 10월 서비스를 개시한 이래 동물 보호소에 있는 고양이와 개에게 사료 5만 3,000그릇을 전달하고 7,000마리 이상의 농장 동물들에게 잠자리를 제공하는 등 전 세계 동물 구조에 크게 기여
  - Sojo Studios는 수익의 50%를 자사와 협력하는 자선 단체인 Save the Children, Children's Health Fund, The Humane Society of the United States, Best Friends Animal Society 등과 배분할 것을 약속한 상태





- ▶ 지난 2012년 12월에 소셜게임 플랫폼 베타 버전을 출시한 Gramble도 앱 내 결제 (IAP, In App Purchase) 수익 및 광고 수익의 일부를 자선 단체에 기부하는 등 Sojo Studios와 유사한 수익 모델을 채택
  - Grmable의 Adam Palmer CEO는 자사가 추구하는 사회적 변화 및 사명감에 대해 "세상에서 가장 재미있고 인정할 만한 소셜게임 플랫폼을 통해 전 세계 10억 명 이상의 삶의 질을 향상시키는 것"이라고 강조
  - 투자금 670만 달러를 확보한 Gramble의 소셜게임 플랫폼에서는 200여 개의 소셜게임들이 서비스되고 있으며, 수익 일부가 The Adventure Project, Camino Verde, Mercy Ships, Soles 4 Souls, and Chernobyl Children International 등 10개 자선 단체에게 전달
  - Gramble은 모바일 단말이 시장을 주도할 것으로 전망하고 자사 소셜게임들을 오로지 네이티브 앱 형태로만 서비스해 Facebook에서는 제공되지 않음
  
- ▶ 모바일 게임업체 OneHaze도 게임 수익의 일부를 성금으로 돌리고 있으며, 지난 2012년 11월 출시한 모바일 마이크로 기부 플랫폼(microdonation platform) 'Budge' 또한 이용자들끼리 서로 재미있는 미션을 수행하게 하고 미션이 달성되면 기부하는 방식으로 모바일 기부를 실천 중
  
- ▶ 대표적인 글로벌 소셜 게임업체 Zynga는 지난 2009년 사회적 공헌을 위한 비영리단체 Zynga.org를 설립한 이래 소셜게임 내 자선 관련 캠페인을 100여 차례 진행했으며, 여기에는 게이머 약 300만 명이 참여해 1,500만 달러의 성금을 확보
  - 2012년 12월에는 게이머들이 게임 아이템을 구매하면 자선단체 Toys for Tots에 성금을 전달해 전 세계 어린이들에게 장난감을 보낼 수 있는 'Oh What Fun!' 캠페인을 추진
  - Zynga.org의 Ken Weber 상임 이사는 게임을 통한 기부 문화를 긍정하면서 "소셜게임은 사람들을 연결하는 매개체일 뿐만 아니라 현실에서 도움을 주고 받는 확실한 방식이 될 수 있다"고 언급

## 소셜게임과 기부 기능이 결합된 솔루션 등장

- ▶ 한편, 앱 개발업체 Social Reality는 Zynga, OMGPOP, 6waves 등 글로벌 선두 게임 업체들이 개발한 유명 게임들에 소셜 미디어와 통합된 기부 기능을 도입하는 솔루션을 제공 중
  - Social Reality는 2012년에 자동차 사업자 Toyota와 협력해 Toyota의 홍보용 앱 <100 Cars for Good>에서 소셜게임 캠페인을 전개
  - 해당 캠페인은 Toyota가 앱 내에서 이용자 투표를 바탕으로 자동차 100대를 100일 안에 가장 인기 있는 비영리단체에 기부하는 방식

www.forbes.com



## 예술로 발전하는 게임산업, 게임 스토리 중요성 증가

게임이 하나의 예술로 발전하면서 게임 스토리 중요성이 강조되고 있음. 특히 유명 게임 시나리오 작가들이 대거 게임산업에 참여하면서, 게임은 게이머가 게임을 하면서 느끼는 감정을 책임지는 책임론이 부각

### 게임 스토리의 중요성 부각..."게임은 이미 하나의 예술 장르"

1. 게임 개발자를 위한 세계 최대의 게임 이벤트로, 매해 3월 미국에서 개최

- ▶ 과거에는 화려한 그래픽과 빠른 상황 전개만으로도 게이머에게 충분히 어필할 수 있었지만, 게이머의 연령대가 높아짐에 따라 게임 스토리 자체의 중요성이 부각
  - 최근 몇 년 사이 게임업계에서는 스토리텔링 강화를 위해 할리우드의 유명 시나리오 작가를 영입하는 현상도 확산 양상
  - 게임 프로젝트를 진행 중인 영화 감독 Guillermo Del Toro는 "이미 게임은 하나의 예술 장르로 인식되고 있다"며 게임업계가 스토리텔링에 보다 주력해야 한다고 강조

### 게임 개발 전반에 걸친 작가의 개입 필요

- ▶ Game Developers Conference(GDC)<sup>1)</sup> 2013에 강연자로 등장한 유명 게임 시나리오 작가 Susan O'Connor 역시 게임업계가 게임 스토리를 진화시켜야 한다고 역설
  - O'Connor는 "작가들은 게임 내에서 정서적인 콘텐츠를 창작하는 막중한 역할을 감당하고 있다"며, "작가는 사실상 게이머가 게임을 하면서 느끼는 감정을 책임지고 있는 셈"이라는 등 게임 개발 과정에서 작가의 중요성을 강조
  - O'Connor는 "게임업계의 비밀 병기는 기술이나 그래픽이 아닌 게이머가 감정을 느끼는 방식에 있다"며, "게임업계는 이 비밀 병기를 강화해야만 무한히 성장해 나갈 수 있을 것"이라고 덧붙임
- ▶ O'Connor는 게임업계가 게임 개발 과정에서 작가의 개입 시점을 앞당겨야 한다는 주장도 제기
  - 또한 그는 개발 시 컨셉 단계, 기획 회의, 시장 분석 등이 포함되는 프로덕션 직전 단계, 제작 단계인 프로덕션 단계 등 전 단계에 걸쳐 작가의 개입이 필요하다고 지적
  - 일반적으로 게임업계는 컨셉 수립 단계 등 초기 과정에서 스토리는 배제한 채 마케팅 데이터 등을 근거로 게임의 수익성만을 검토하는 경향을 보여 옴

[www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz), [www.gamemeca.com](http://www.gamemeca.com)



## 전 세계 게임 개발자들의 업무 환경 및 직무 만족도

게임전문 미디어 Gamasutra가 게임 전문잡지 Game Developer Magazine과 공동 수행한 '게임 개발자 업무 환경 및 보상' 관련 실태 조사에 따르면, 게임 개발자의 직업 만족도, 노동강도, 급여수준 대비 자부심은 높은 것으로 나타남

### 게임 개발자 44%, "과도한 업무 시간으로 인간 관계에 피해"

- ▶ Game Developer Magazine은 2012년 12월부터 2013년 1월 까지 전 세계 1,051명의 게임 개발자를 대상으로 업무 환경 관련 설문조사를 실시
  - Game Developer Magazine은 게임 개발자들이 지나치게 긴 업무 시간, 잦은 인원감축 등 약조건에 시달리고 있다는 사실에 착안해, 업무 조건에 대한 소위 '삶의 질(quality-of-life)'을 파악하고자 함
  - 응답자의 50%는 미국, 13%는 캐나다, 16%는 유럽, 나머지는 아시아, 호주, 뉴질랜드, 중남미 등지에 거주하는 게임 개발자로 구성
  - 응답자의 4%는 21세 이하 개발자이며, 22~34세 69%, 35~44세 23%, 45~54세 4%임
  - 게임 플랫폼별로는 콘솔/PC게임 46%, 다운로드게임 36%, 소셜게임 20%, 웹게임 17%, 모바일게임 35%
- ▶ 게임 개발자의 주 평균 업무 시간은 40시간 미만 근무자가 17%, 40~50시간이 58%, 51~60시간, 61~70시간, 71~80시간 근무자는 각각 16%, 5%, 1.5%를 차지
  - 44%의 게임 개발자들은 과중한 업무 시간으로 인해 사회 생활 및 가족 관계에 부정적인 영향을 받고 있다고 답변
- ▶ 급여 수준에 대한 질문에서는 매우 만족한다는 답변이 13%, 적절한 급여를 받는다는 답변이 35%인 반면, 보통이라는 응답자는 25%, 업무 대비 다소 적다는 응답과 지나치게 적다는 응답은 각각 19%, 8%를 차지

### 프로젝트 품질에 대한 자신감과 직업 만족도는 비례

- ▶ 직무 만족도에서는 향후 5년 후에도 현재 회사에서 근무를 원한다는 답변이 55%로 과반수를 차지했으며, 이 중 90%는 현재 직업에 만족하고 있는 것으로 나타남
- ▶ 현재 진행 중인 게임 개발 프로젝트의 품질에 대해서는 67%가 자신감을 드러내



는 등 대다수가 낙관적인 견해를 표명

- 품질에 대한 자신감을 드러낸 응답자 중 88%는 직업에 대한 만족도도 높음

▶ Game Developer Magazine은 게임업계가 게임 개발자들에게 적절한 업무 시간, 급여 수준을 보장해야 하며, 엄격한 프로젝트 품질 관리를 통해 개발자의 직업 만족도를 높일 필요가 있다고 조언

www.gamasutra.com

[그림 2] 전 세계 게임 개발자들의 업무 환경 및 보상 서베이



출처: Gamasutra



## 네이티브 앱을 위협하는 HTML5 모바일게임

새로운 모바일게임 개발 플랫폼 HTML5가 한번의 게임 개발로 모든 앱스토어에 출시 가능하다는 장점을 바탕으로 모바일 게임업체에게 큰 인기를 끌고 있음. 최근에 개발된 HTML5 게임들은 네이티브 앱에 버금가는 성능을 제공

### HTML5 개발 플랫폼, 단일 버전 게임으로 모든 앱스토어 공략 가능

- ▶ 게임업체 Ludei가 인기 모바일 농구게임 <iBasket>의 HTML5 버전을 지난 2013년 2월 말 7개 앱스토어에 동시 출시
  - <iBasket>은 전 세계적으로 1,500만 이상의 유저를 보유한 히트작으로, HTML5 버전은 Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, Nook, Facebook App Center, Firefox, Chrome Web Store에서 출시
  - Ludei는 조만간 Windows Store, Intel AppUp Center, Pokki Store에도 이 게임을 출시, 단일 버전 게임으로 총 10개의 시장을 커버할 예정
  - Ludei는 자사의 HTML5 플랫폼을 기반으로 게임을 개발할 경우 "무슨 플랫폼에 먼저 진출할 지 고민할 필요도 없고 플랫폼 별로 인력을 따로 둘 필요도 없다"고 주장
  
- ▶ Ludei는 자사의 HTML5 플랫폼을 기반으로 게임을 개발할 경우 "무슨 플랫폼에 먼저 진출할 지 고민할 필요도 없고 플랫폼 별로 인력을 따로 둘 필요도 없다"고 주장
  - Ludei의 플랫폼에서는 광고 네트워크, 앱 내 결제와 같은 플랫폼 별 수익 모델도 온전히 활용 가능

### HTML5의 약점인 '성능'도 개선... 개발사 다수가 HTML5에 관심

- ▶ HTML5 기반 앱의 고질적 약점인 성능과 관련해, Ludei 측은 "우리 플랫폼은 그래픽 가속, 멀티채널 오디오 등 하드웨어 자원을 끌어올 수 있도록 지원하는 만큼 고성능 게임 개발이 가능하다"고 주장
  - <iBasket>의 경우 단순히 브라우저에서 플레이할 때보다 20배 빠른 구동 속도인 초당 60프레임을 구현하며, Apple Game Center와 같은 플랫폼 별 소셜 기능도 모두 지원
  
- ▶ 지금까지 Ludei 플랫폼을 통해 150개 이상의 HTML5 게임이 개발돼 App Store와



Google Play에 출시된 것으로 알려졌으며, 현재 진행 중인 개발 프로젝트도 1,500개에 달함

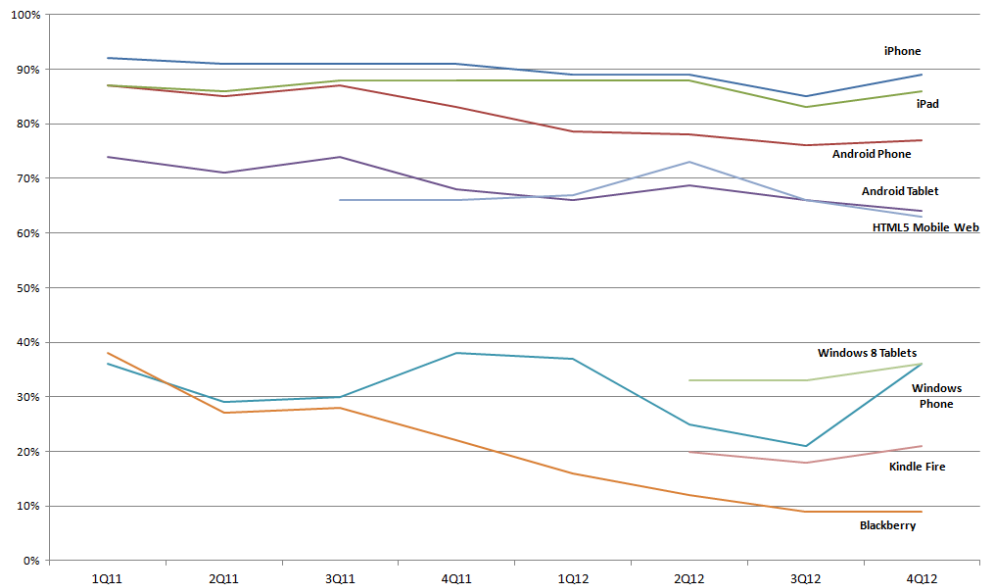
- Ludei 플랫폼을 채택한 개발사는 Lost Decade Games, shortblackmocca, D Lewis, Martin Edmaier, Nguyen Huu Minh Nhat, Gies Design 등

### 미래 모바일 앱의 표준은 HTML5... "네이티브 앱은 웹에 부적합"

- ▶ WWW의 창시자로 '인터넷의 아버지'라 불리는 영국의 컴퓨터 과학자 Tim Berners-Lee 경은 네이티브 앱이 웹 기술이 제공한 일반 환경에서 정보를 취하고 있다고 공격하며 HTML5를 적극 옹호
  - Berners-Lee 경은 URL이 없는 네이티브 앱은 콘텐츠의 타당성 여부를 결정할 수 없다면서 모바일 앱 표준은 HTML5가 되어야 한다고 주장
- ▶ 장기적인 관점에서 HTML5는 크로스 플랫폼이라는 장점과 보안 및 액세스 제어 측면에서의 지속된 개선을 통해 안정화 단계에 접어들고 있으므로 향후 성공 가능성이 높을 것으로 전망

www.marketwire.com, techcrunch.com

[그림 3] 전 세계 게임 개발자들의 업무 환경 및 보상 서버



출처: Appcelerator



## 통계 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 HW & SW 판매 순위(2013. 4. 7 ~ 2013. 4. 13)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	145,500	-14.3%	30,431,365
	2	PlayStation3	Sony	122,293	-8.8%	74,225,278
	3	Xbox360	MS	83,627	-13.3%	75,238,563
	4	Wii U	Nintendo	34,153	-24.1%	2,938,657
	5	PlayStation Vita	Sony	30,389	-20.9%	4,621,308
	6	Wii	Nintendo	29,043	-12.3%	99,331,420
	7	DS	Nintendo	22,205	1.4%	153,941,393
	8	PSP	Sony	14,861	-12.7%	76,222,331
SW	1	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	Nintendo	186,095	-33.3%	1,344,977
	2	BioShock Infinite (Xbox360)	Take-Two	92,576	-47.5%	1,008,282
	3	DEFIANCE (Xbox360)	Trion Worlds	64,372	-62.9%	237,771
	4	BioShock Infinite (PlayStation3)	Take-Two	60,156	-45.6%	588,732
	5	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360)	Activion Blizzard	49,248	1.2%	12,046,858
	6	Gears of War: Judgment (Xbox360)	MS	46,386	-47.6%	1,099,688
	7	Cardfight!! Vanguard: Ride to Victory (3DS)	FuRyu	44,685	신규	44,685
	8	Tomb Raider (2013) (PlayStation3)	Square Enix	43,325	-40.0%	1,011,777
	9	Halo 4 (Xbox360)	MS	42,726	-7.6%	8,110,964
	10	Tomb Raider (2013) (Xbox360)	Square Enix	42,021	-36.4%	902,669

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







# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 북미 게임시장 동향

- OnLive의 매각, 클라우드 게임 거품론 제기
- PC게임을 TV로 확대시킨 'Steam Box'의 정체성
- 차세대 게임기 OUYA, 기존 콘솔 게임업체 위협
- YouTube, 게임 방송 활성화를 위해 전용 API 공개
- **통계** 미국 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 미국 MMORPG 순위
- **통계** 북미 App Store 게임 순위
- **통계** 북미 Google Play 게임 순위





## OnLive의 매각, 클라우드 게임 거품론 제기

차세대 게임 플랫폼으로 각광받던 클라우드 게임업체 OnLive가 2012년 경영난을 해결하지 못하고 매각됨에 따라, 클라우드 게임에 대한 거품론이 제기됨. 클라우드 게임의 지연시간과 비용은 클라우드 게임 대중화에 걸림돌로 작용

### 클라우드 게임시장, OnLive 매각으로 붕괴하나

1. '2009 GDC'에서 스트리밍 기반의 클라우드 게임 기술을 처음 선보이고 2010년 6월 미국 지역 대상으로 최초의 상용 서비스를 시작해 클라우드 게임의 대표주자로 기대를 모았었지만 경영난에 빠짐

- ▶ 클라우드 게임업체 OnLive<sup>1)</sup>는 지난 2012년 8월 공식 발표를 통해 자사 보유 기술 및 게임 IP(Intellectual Property) 등 모든 자산을 매각했다고 공표
  - 클라우드 게임이 미래 게임시장의 새로운 대안으로 부상해 콘솔 게임시장에 큰 타격을 줄 것으로 예상했던 게임업계는 OnLive의 매각 소식에 충격받은 상태
  - 일부 게임 관계자들은 OnLive의 매각을 클라우드 게임 거품론을 입증하는 사례로 해석하기도 했으나, 일각에서는 막대한 클라우드 서버 비용 및 스트리밍 비용, 주요 타겟 고객 등을 고려한 수익모델 개선을 통해 클라우드 게임시장이 재차 도약할 수 있다는 반론을 제기

### 클라우드 게임, 게임 서비스 지연 시간·비용 등 문제 해결 급선무

- ▶ 게임업계 전문가들은 클라우드 게임시장이 이용자 기반을 대폭 확대해 대중화하려면 게임 라이브러리 확충, 서비스 지연 시간 단축, 비용 감축 등의 이슈를 해결해야 한다고 지적
  - 기존 게임을 클라우드 게임 형태로 제공하기 위해서는 대규모 서버 구축 등 막대한 시간과 비용이 소요되는 탓에, 클라우드 게임업체는 게임 개발업체와의 계약을 통한 게임 라이브러리 확충에는 다소 소홀해진 상황
  - 클라우드 서버에서 게임 화면을 네트워크를 통해 전송하는 방식 탓에 조작 입력과 실제 게임 내 반응 사이에 필연적으로 지연 시간이 발생하는 문제는 클라우드 게임 경험을 저해하는 문제로 작용
  - 일반적으로 클라우드 게임 서비스가 서버를 비롯한 하드웨어 구비 및 운영, 게임 확충을 위한 소프트웨어 라이선스 계약 등 서비스 제공 시 막대한 비용을 필요로 하는 만큼, 성공적인 클라우드 게임 서비스 제공을 위해서는 이 같은 비용을 절감하는 방안을 모색하는 것도 필요

arstechnica.com



## PC게임을 TV로 확대시킨 'Steam Box'의 정체성

게임 퍼블리셔 Valve가 TV를 통해 다양한 PC게임을 이용할 수 있는 차세대 콘솔 게임기 'Steam Box' 전략을 공개. 그러나 'Steam Box'로 주목 받고 있는 'Piston'에 대해 Valve가 부정적인 입장을 표명함에 따라, 정체성 논란이 유발

### Valve, 최초의 'Steam Box'인 'Piston'과의 관련성 부정

- ▶ Valve<sup>1)</sup>와 Xi3<sup>2)</sup>이 공동 개발 중인 콘솔 게임기 'Piston'이 지난 2012년부터 게임업계의 관심을 받고 있음
  - 'Piston'은 Valve가 추진 중인 콘솔 게임기 'Steam Box'의 일종으로, TV 스크린을 통해 저렴한 가격으로 다양한 PC게임을 즐길 수 있도록 지원하는 단말
  - Valve는 2011년부터 콘솔 관련 하드웨어 특허 출원 및 전문가 영입, TV 스크린용 UI 'Big Picture' 출시, Linux용 'Steam' 플랫폼 출시, 'Big Picture'에 최적화된 Linux OS 기반의 'Steam Box' 단말 'Piston' 공개 등의 행보를 전개
- ▶ 그러나 Valve는 최근 'Piston'에 대해 기존과는 상이한 입장을 표명
  - Xi3가 2013년 초 'CES 2013' 가전쇼를 통해 'Piston'을 공개할 당시만 해도 Valve는 'Piston'에 상당한 투자를 단행했으며, 'Piston'이 Valve의 PC게임 유통 플랫폼 'Steam' 및 'Big Picture' UI에 걸맞게 설계되었다는 점을 강조
  - 그러나 Valve는 'Piston'의 예약 주문이 게시된 최근 "Valve는 지난 해 Xi3와 실험적으로 협력했지만, 현재는 Xi3의 어떠한 제품에도 관여하지 않고 있다"며 'Piston'과의 연관성을 부정
  - 한편, Xi3는 Valve의 입장 표명에 대해 "'Piston'은 Xi3와 Valve의 현재 관계와 무관하게 여전히 'Steam'을 이용할 수 있는 게임기이며, 동시에 'Steam' 외에 다양한 인터넷 게임 및 엔터테인먼트 서비스를 즐길 수 있는 'Steam Box' 이상의 제품"이라는 제품
  - 또 Xi3는 "현재 Valve가 Xi3 제품에 관여하지 않고 있는 것은 사실이지만, 이후에도 그러하리란 법은 없다"고 덧붙여 향후 재협력 가능성을 시사

1. 디지털 게임 유통 플랫폼 'Steam'을 보유하며 미국 PC게임의 70% 이상을 제공 중
2. 미국의 IT 제조업체로 'Modular Computer' 라는 소형 PC를 다수 개발해옴

### 'Steam Box'의 전제 조건, 'Big Picture' UI 탑재와 'Steam' 이용

- ▶ 게임업계 내에서는 'Piston'을 둘러싼 Valve와 Xi3의 엇갈린 주장으로 인해 'Steam Box'의 개념에 대한 논란이 불거지고 있음
  - 일각에서는 'Steam Box'가 'Steam' 플랫폼을 이용할 수 있는 컴퓨터 및 단말을 지칭한다는 주장이 제기되고 있지만, 거의 모든 데스크탑 OS에서 'Steam' 이용이 가능하다는



점에 이 같은 주장에는 설득력이 없음

- 대다수 업계 관계자들은 'Big Picture' UI를 통해 TV 스크린으로 'Steam'을 이용할 수 있는 하드웨어 단말을 'Steam Box'라고 불러야 한다는 주장에 동조

arstechnica.com

[그림 4] Valve의 새로운 콘솔 게임기 Steam Box의 출시 과정



출처: 스트라베이스



## 차세대 게임기 OUYA, 기존 콘솔 게임업체 위협

2013년 6월 출시를 앞둔 Android 기반 차세대 콘솔 게임기 OUYA는 저렴한 가격과 개방형 플랫폼을 무기로 기존 콘솔 게임업체를 위협할 전망이다. 최근 공개된 시제품에 대한 부정적 평가에 맞서 정식 출시 전까지 문제점을 해결할 전망이다.

### 차세대 콘솔 게임기 OUYA, 초저가 개방형 플랫폼을 무기로 출시 전망

- ▶ Android 기반의 차세대 콘솔 게임기 OUYA가 2013년 6월 4일 정식 출시될 예정이며, 여타 콘솔 게임기 대비 훨씬 저렴한 99달러의 판매가를 책정함으로써 기존 콘솔 게임업체들을 위협할 전망이다
  - OUYA는 세계적인 디자이너 Yves Béhar의 하드웨어 디자인에 Android 최신 버전인 4.2 Jelly Bean OS를 기반으로, Tegra3 모바일 프로세서를 탑재
  - OUYA는 2012년 대표적인 크라우드펀딩(crowdfunding) 사이트 Kickstarter를 통해 목표 금액이었던 95만 달러를 훨씬 상회하는 850만 달러에 달하는 자금을 모으면서 화제를 불러일으킨 바 있으며, 개방형 플랫폼인 Android를 채택한 만큼 누구든지 쉽게 게임을 개발할 수 있고 단말 개조도 자유롭다는 점에서 이용자들 사이에서 각광
- ▶ 이와 더불어 OUYA는 해마다 업그레이드되는 스마트폰과 같이 매년 신모델을 선보일 계획으로, 현재보다 더 빠른 프로세서를 탑재하고 8GB 이상의 저장 공간을 확보하는 한편, 보다 저렴한 가격을 제시할 전망이다

### 시제품에 대한 언론 반응은 부정적, OUYA측 출시 전 문제 해결 약속

- ▶ OUYA는 Kickstarter를 통해 99달러 이상의 투자금을 기부한 이들에게 2013년 3월 말부터 시제품을 발송했으며, 이에 대한 해외 주요 언론들의 평가는 부정적
  - 미국 IT전문지 The Verge는 OUYA 관련 리뷰에서 조작 컨트롤러 버튼이 잘 작동하지 않는 문제와 함께 게임 플레이 시 이따금 락 현상이 발생한다는 점을 지적
  - 아울러 자체 애플리케이션 마켓인 'Ouya Store'도 모든 게임을 무료로 다운로드할 수 있게 되어 있지만, 이후 유료 업그레이드나 아이템 구입을 위한 결제 시 별도 알림 없이 바로 결제가 되도록 함으로써 이용자가 실수로 결제를 눌렀을 경우 이를 취소할 방법이 없다는 점과 해킹이 용이하다는 점 등을 문제점으로 제시



- 또 다른 IT 전문 미디어 Engaget도 OUYA의 조작 컨트롤러 문제점을 지적하며, 당초 8,000명 이상의 개발자와 개발사가 게임을 만들기로 했다는 언론 발표와 달리 현재 지원되는 게임 수는 104여종에 불과하다고 비판

▶ 언론의 부정적 평가와 관련해 OUYA는 최근 공개된 시제품은 게임 에코시스템을 테스트하고, 문제점을 해결하기 위한 목적으로 출시된 베타버전으로, 공식 제품 출시 전까지 현재 지적된 문제점들을 해결할 것이라고 밝힘

www.mcvuk.com

[그림 5] 차세대 콘솔 게임기 OUYA 개요



표준 'OUYA' 콘솔

- 개발사: Boxer8
- 출시 예정일: 2013년 6월
- 가격: 99달러
- NVIDIA Tegra3 quad-core processor
- 1GB RAM/8GB Flash Memory
- HDMI connector, USB 2.0
- Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth LE 4.0
- Wireless controller, touchpad
- Android 4.2 Jelly Bean
- Ethernet connection



'OUYA' 콘솔 분해 상태



'OUYA' 무선 컨트롤러

출처: OUYA



## YouTube, 게임 방송 활성화를 위해 전용 API 공개

YouTube는 게임 내에서 플레이 장면을 실시간으로 스트리밍할 수 있는 전용 API를 공개함으로써 게임 방송 활성화를 꾀하고 있으며, 이는 Twitch를 비롯한 게임 전문 인터넷 방송의 인기에 대응하기 위한 의도로 해석

### YouTube, 게임 개발자 대상 게임 동영상의 스트리밍 지원 API 발표

- ▶ 2013년 3월 개최된 게임개발자컨퍼런스(Game Developers Conference, GDC)에서 YouTube는 게임 내에서 플레이 장면을 실시간으로 스트리밍할 수 있는 신규 API를 공개
  - YouTube는 기존에 <Call of Duty: Black Ops 2>를 비롯한 일부 게임에 한해 이 같은 서비스를 제공해 왔으나, 이번 API 공개를 통해 더욱 많은 게임 개발자들이 게임 내 스트리밍 기능을 사용할 수 있게 됨
  - YouTube의 신규 API는 게임 영상을 YouTube로 전송하면 YouTube에서 이를 실시간으로 인코딩해 사용자에게 적합한 해상도로 보여주며, 스트리밍 사이에 광고나 스크린샷을 삽입 가능
- ▶ YouTube는 게임 동영상은 플레이어들이 서로의 경험을 공유할 수 있는 새로운 옵션이라고 설명하며, 이번 API 공개로 게임 동영상 공유가 더욱 활성화될 것으로 기대
- ▶ YouTube의 API 공개는 Twitch를 비롯한 유사 서비스의 인기에 대응하기 위한 것으로도 해석되는데, 게임 전문 인터넷 방송인 Twitch는 Electronic Arts, Activision Blizzard, Sony Online Entertainment 등 다수의 게임 개발사들과 제휴해 인기 게임들을 생중계
  - Sony는 PlayStation4에서 동영상 공유 서비스를 제공하기 위해 또 다른 동영상 서비스 업체인 Ustream과 제휴
- ▶ 한편, YouTube가 공개한 API는 현재 게임 내에서만 스트리밍 기능을 지원하기 때문에 해당 게임을 하지 않는 일반 이용자들은 이 기능을 사용할 수 없으나, YouTube는 향후 모든 이용자에게 서비스를 제공할 계획

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



## 통계 미국 게임 HW & SW 판매 순위

[표 2] 미국 게임 HW & SW 판매 순위(2013. 4. 7 ~ 2013. 4. 13)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	46,459	-17.5%	8,440,937
	2	Xbox360	MS	38,111	-17.1%	39,352,150
	3	PlayStation3	Sony	30,841	-10.8%	24,278,457
	4	DS	Nintendo	14,951	9.2%	52,480,824
	5	Wii	Nintendo	14,011	-14.2%	40,963,187
	6	Wii U	Nintendo	11,619	-22.9%	1,142,906
	7	PlayStation Vita	Sony	5,131	-1.0%	1,286,506
	8	PSP	Sony	1,158	-7.7%	19,662,619
SW	1	Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)	Nintendo	75,404	-42.3%	526,950
	2	BioShock Infinite (Xbox360)	Take-Two	50,530	-48.8%	608,152
	3	DEFIANCE (Xbox360)	Trion Worlds	35,487	-67.4%	144,299
	4	Call of Duty: Black Ops II (Xbox360)	Activision Blizzard	29,405	17.5%	6,773,468
	5	Gears of War: Judgment (Xbox360)	MS	24,706	-13.4%	626,573
	6	BioShock Infinite (PlayStation3)	Take-Two	23,019	-49.6%	288,338
	7	Halo 4 (Xbox360)	MS	21,663	-11.0%	5,106,059
	8	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity (3DS)	Nintendo	20,073	-47.8%	151,522
	9	God of War: Ascension (PlayStation3)	Sony	18,783	-64.1%	602,817
	10	NBA 2K13 (Xbox360)	Take-Two	17,818	-13.2%	1,913,732

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

## 통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 4. 10~ 2013. 4. 16)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars 2	NCSOFT	Fantasy	다운로드/CD판매	109,287
2	Defiance	Trion Worlds	Sci-Fi	다운로드/CD판매	92,860
3	Camelot Unchained	City State	Fantasy	다운로드	84,430
4	Age of Wushu	Snail Games USA	Fantasy	다운로드	69,717
5	Neverwinter	Perfect World	Fantasy	다운로드/CD판매	55,961
6	Elder Scrolls Online	Bethesda Softworks	Fantasy	다운로드	51,760
7	Star Wars: The Old Republic	LucasArts	Sci-Fi	CD판매	46,796
8	WildStar	NCSOFT	Sci-Fi	다운로드/CD판매	38,632
9	Final Fantasy XIV: A Realm	Square Enix	Fantasy	CD판매	22,073
10	Darkfall: Unholy Wars	Aventurine SA	Fantasy	다운로드	19,820

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





## 통계 북미 App Store 게임 순위

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

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Fearless Wheels (FunGenerationLab)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
3	Block Fortress (Foursaken Media)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Mr. Crab (Illusion Labs)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
4	Slayin (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)	Block Fortress (Foursaken Media)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)
5	Arms Cartel Global (Pixel Addicts)	Sonic Dash (SEGA)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Temple Run: Oz (Disney)	Sonic Dash (SEGA)	Crime City (Funzio, Inc.)
6	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Skill Game (Good Apps UG)	Justice Gods Among Us (Warner Bros.)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Tamagotchi Life (Namco Bandai)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
7	Mr. Crab (Illusion Labs)	Justice Gods Among Us (Warner Bros.)	Crime City (Funzio, Inc.)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Justice Gods Among Us (Warner Bros.)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
8	Plants vs. Zombies (PopCap)	Flick Shoot (Mobil Interaktif)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Kiki the Buddy, No Mercy (Crustalli)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)
9	Plaque Inc. (Ndemc Creations)	Beauty Dentist (Stacie Vargas)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	TETRIS® (Electronic Arts)	Beauty Dentist (Stacie Vargas)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
10	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Solitaire™ (IceMochi)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Slayin (FDG Entertainment)	Roar Rampage (FDG Entertainment)	Slotomania (Playtika LTD)

출처: itunes.apple.com

## 통계 북미 Google Play 게임 순위

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

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Wreck-it Ralph (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush (SagaKing.com)	Wreck-it Ralph (Disney)	Lazors (Pyrosphere)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush (SagaKing.com)	Candy Crush (SagaKing.com)
3	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo Games)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Temple Run: Brave (Disney)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
4	Where's My Water? (Disney)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Where's My Perry? (Disney)	Into the Dead (PIKPOK)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
5	Where's My Perry? (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd)	Rage of Bahamut (Mobage)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	MANUGANU (Alper Sarikaya)	Blood Brothers (Mobage)
6	Plants vs. Zombies (PopCap)	Toy Truck Rally 3D (3dinteger)	Blood Brothers (Mobage)	Puffle Launch (Disney)	Toy Truck Rally 3D (3dinteger)	Slotomania (Playtika LTD)
7	Temple Run: Oz (Disney)	Paplinko (Game Circus LLC)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Megapolis (Social Quantum)
8	Grand Theft Auto III (Rockstar Games.)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Slotomania (Playtika LTD)	Worms 2 Armageddon (Team17 Digital Limited)	Doodle Jump (Lima Sky LLC)	Crime City (GREE)
9	Ruzzle (MAG Interactive)	DH Texas Poker (DroidHen)	Dark Summoner (Ateam Inc.)	Earn to Die (Not Doppler)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd)	Rage of Bahamut (Mobage)
10	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Into the Dead (PIKPOK)	Crime City (GREE, INC)	1000000 (EightyEight Games)	Subway Surfers (Kiloo Games)	Jackpot Slots (GREE)

출처: play.google.com





# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 아시아 게임시장 동향

### ▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 모바일 게임시장 성장에 가려진 문제점
- WeChat 게임 플랫폼의 매출 기여 전망은?
- Shanda Games, 해외사업 강화에 박차
- 2013년 1분기 중국 온라인게임 수출규모 '2억 달러'
- **통계** 중국 온라인게임 순위
- **통계** 중국 MMO게임 순위
- **통계** 중국 캐주얼게임 순위
- **통계** 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 일본 게임시장 동향

- 일본온라인게임협회, 스마트폰게임 가이드라인 제정
- Sony, PlayStation4 위한 미래형 게임으로 부활 가능성
- Square Enix, 인기 게임 타이틀 의존 탈피 시급
- 웹사이트 유저를 대상으로 한 게임화의 소셜 요소
- **통계** 일본 게임 HW & SW 판매 순위
- **통계** 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

### ▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 인도네시아 게임업체, '강남스타일' 게임 제작
- 싱가포르 이통사, 정액제 모바일게임 서비스 출시
- Tapjou, 호주 로컬 게임업체 지원 펀드 조성
- 말레이시아 결제업체 MOL, M&A 통해 해외 진출
- **통계** 기타 아시아 App Store 게임 순위
- **통계** 기타 아시아 Google Play 게임 순위





## 중국 게임시장 동향

### 중국 모바일 게임시장 성장에 가려진 문제점

중국 모바일 게임시장은 모바일 단말 이용자 규모의 증가세로 지속적인 성장세를 보이고 있지만 모바일 게임업계에서는 불법보게 게임 난립과 짧은 게임의 생명주기가 시장의 성장을 저해하고 있다고 지적

#### 중국 모바일 게임시장의 성장 모멘텀, '모바일 단말시장과 이동시장'

- ▶ 중국 모바일 단말시장의 성장 현황과 중국 내 스마트폰 이용자 증가 추세는 중국 모바일 게임시장의 규모와 상업적 가치가 향후에도 전 세계 최대 규모의 수준을 보일 것임을 암시
  - 미국 모바일 시장조사업체 Flurry Analytics가 2013년 2월 18일 발표한 "Off U.S. to Become World's Top Smart Device Market"에 따르면, 2013년 1월에 중국과 미국 시장에서 판매된 스마트폰과 태블릿PC 판매량이 각각 2억 2,200만 대, 2억 2,100만 대를 기록했지만, 2월 말 기준으로 중국(2억 4,600만 대)이 미국(2억 3,000만 대)을 앞서며 전 세계 최대 규모의 시장으로 올라선 것으로 추정
  - 또한 지난 3월 중순 중국 이동통신 시장의 선두기업 China Mobile이 4G 독자 표준 기술인 TD-LTE의 전국망 구축 계획을 발표하는데 이어 경쟁사 China Unicom이 글로벌 4G 표준 방식인 FDD-LTE 도입 계획을 밝힘에 따라 향후 몇 년안에 4G 기술이 도입될 예정인 점도 모바일 게임산업 발전에 긍정적으로 작용할 전망

#### 중국 모바일 게임시장의 성장성에 의문점을 던지게 하는 현상

- ▶ 하지만 유료 아이템에 대한 이용자들의 결제 동향과 모바일게임의 생명주기는 향후 중국 모바일 게임시장 성장성에 대한 의문을 가지게 하는 지표로 작용
  - CNNIC가 발표한 <제31회 중국 인터넷 네트워크 발전 현황 통계 보고서(第31次中国互联网络发展状况统计报告)>에 따르면 2012년 중국 내 모바일게임 이용자 중 27.6%만 유료 아이템을 구매한 것으로 나타났으며, 이는 아직까지 대다수의 이용자들이 유료 아이템에 대한 구매를 꺼리고 있다는 것을 시사



- 그 밖에 이용자 중 23.4%는 유료 아이템의 가격 수준이 높다고 여기고 있으며, 신선한 게임 스토리와 콘텐츠가 부족한 점이 유료 아이템의 구매 여부를 고민하게 하는 요소로 작용한다고 지적
  - 모바일게임 수익성에 영향을 끼치는 요인 중 하나인 생명주기는 전반적으로 짧은 것으로 나타났으며, 모바일 Single 게임과 네트워크 게임은 각각 3~5개월, 6~15개월인 것으로 파악
  - 중국 모바일 게임업계 관계자는 최소 30명의 개발 인력을 보유한 업체의 경우, 마케팅과 퍼블리싱 비용, 게임 플랫폼 이용 비용, 서버 운영비, 게임 업데이트 비용, 신규 게임의 개발 비용을 감안할 때 월 매출 기준으로 순이익을 낼 수 있는 마지노선은 300만 위안(약 5억 4,360만 원)이라고 언급
- ▶ 한편 중국 모바일 게임시장은 4~10인의 개발 인력만 보유한 소규모 업체도 게임을 출시할 정도로 진입 장벽이 낮은 상황이며, 이로 인해 불법 복제 게임의 난립과 같은 부작용이 발생
- 이에 따라 향후 모바일 게임시장에서 경쟁력을 확보하기 위해서는 생명주기가 긴 정품 게임을 개발해야 한다는 의견이 제기
  - 또한 유저들이 게임 내부에 게재된 배너광고에 접속했을 경우, 무료로 특정 아이템을 주거나 사이버 머니를 지급하는 등의 광고를 활용한 마케팅 전략으로 다양한 경로의 비즈니스 모델을 개발해야 한다는 주장이 지속적으로 제기

net.chinabyte.com



## WeChat 게임 플랫폼의 매출 기여 전망은?

Tencent가 WeChat 게임 플랫폼 출시를 앞두고 있는 가운데 업계에서는 모바일 QQ메신저 및 WeChat에 대한 중국 이통사들의 데이터 요금 부과 논의 여파로 Tencent 매출에 큰 기여를 하지 못할 것으로 전망

### Tencent, 4월 중 WeChat 게임 플랫폼을 출시할 예정

- ▶ 중국 인터넷 종합 서비스 기업 Tencent의 마화텅(马化腾) 회장은 지난 2013년 3월 초에 향후 몇 개월 안에 WeChat의 모바일게임 플랫폼을 출시할 계획이며, 상업화 추진의 일환으로 결제 시스템도 적용할 예정이라고 언급
  - 2011년 1월 21일에 서비스를 시작한 WeChat은 서비스 개시 2년 만인 2013년 1월 23일 기준 이용자수가 3억 명을 돌파한 중국의 대표적인 모바일 메신저 서비스
  - 중국 모바일 게임업계 관계자들은 Tencent가 WeChat 게임 플랫폼에 우선적으로 자체 개발 게임을 출시할 계획이라고 밝힌 점을 들며, 온라인 게임시장에서 해온 '자체 개발 게임과 우수업체 게임의 퍼블리싱 서비스' 구조를 WeChat에 적용할 것으로 전망
  - 중국 모바일 메신저 업계 관계자들은 사용자 수만 성장세를 보여왔던 WeChat이 게임 플랫폼 출시를 시작으로 상업화에 박차를 가할 것으로 예측

### WeChat의 매출 기여도, 적은 비중을 차지할 전망

- ▶ 게임 관계자들은 한결같이 WeChat이 향후에 Tencent를 대표하는 주요 아이템으로 부각될 것으로 전망했지만, 매출 기여도와 관해서는 부정적으로 바라보고 있음
  - 미국 투자은행 겸 증권회사인 Goldman Sachs는 Tencent가 중국 모바일 게임시장의 주도권 획득을 위해 WeChat에 대대적인 투자를 할 것으로 전망하면서 2013년과 2014년의 예상 주당 순이익(EPS)을 하향 조정
  - 반면 익명의 중국 인터넷 업계 관계자에 따르면, 중국 이통사들이 문자 매출 감소에 직접적 영향을 끼치는 WeChat의 데이터 사용 요금의 부과 여부를 논의 중
  - 만약 Tencent가 이통사들과 해결점을 찾지 못하고 데이터 사용 요금을 부과하게 된다면 WeChat의 상업화 작업이 난항을 겪을 것으로 전망
  - 그 밖에 Tencent가 서비스 중인 모바일 QQ메신저가 WeChat의 사용자층과 겹치기 때문에 Tencent 내부적으로도 모바일 메신저 사업에 있어 모순에 빠져있으며 당분간 WeChat의 매출 기여도가 낮은 수준을 보일 것으로 판단하는 의견도 나오고 있음

www.bj.xinhuanet.com



## Shanda Games, 해외 사업 강화에 박차

Shanda Games는 개발력이 우수한 업체와의 제휴 체결과 지분 투자를 통해 게임사업을 성장시키고 있으며 자회사인 아이덴티티게임즈 등이 개발한 게임을 중심으로 해외 사업을 강화할 계획

### 해외 개발업체와 제휴해 온라인 게임사업 전개하는 Shanda Games

- ▶ Shanda Games는 첸둥해(钱东海) 회장의 주도 하에 해외 게임 개발업체들과 제휴 체결 및 지분 투자 방식을 통해 해외 사업을 지속적으로 강화하고 있음
  - 특히 지난 2013년 3월에 개최한 '2012년 4분기 실적 발표회'에서 발표한 매출의 대부분은 한국 자회사 아이덴티티게임즈와 일본의 협력업체 Square Enix가 개발한 온라인 게임 <Dragon Nest>와 모바일게임 <Millions of KING Arthur> 매출임
  - Shanda Games는 중국과 일본에서 최고 동시접속자 수 각각 70만 명, 30만 명을 기록한 3D 액션 RPG <Dragon Nest>의 매출 다변화를 위해 2013년 3월 6일부터 유럽 온라인게임 퍼블리셔인 'eFusion MMOG GmbH'를 통해 유럽 지역 정식 서비스를 시작
  - 이번 정식 서비스를 통해 최초로 유럽 시장에 진출한 아이덴티티게임즈는 별도의 현지화 작업을 진행해, 유럽 지역의 특성에 맞춰 독일어, 영어, 스페인어, 프랑스어 버전을 개발
  - 그 외에 신작 액션 MMORPG인 <Dungeon Striker>의 경우, 2012년 10월에 NHN Japan과 일본 내 퍼블리싱 계약을 체결한 데 이어 2013년 2월, 대만 최대 게임 퍼블리셔인 Gameflier와 현지 퍼블리싱 계약을 체결하며 지속적인 해외 시장 공략에 나섬
  - Shanda Games는 Square Enix의 자회사 BGS)와 공동 개발한 <Championship MANAGER OL>, <Legend of immortal(星辰变)>도 해외 시장에 출시할 계획

### 모바일 게임사업 현황 및 계획

- ▶ 2012년 12월 20일 한국 시장에 출시한 <밀리언 아서>가 한국 App Store 매출 상위권에 진입하고 Google Play의 다운로드 순위에서도 Top 6에 랭크
  - 한국 시장 서비스를 통해 성공 가능성을 확인한 Shanda Games는 2013년 상반기에 <밀리언 아서>를 대만, 홍콩, 중국 본토, 싱가포르, 말레이시아 시장에 출시할 예정
  - 그 밖에 Square Enix와 협력 개발한 <Final Fantasy II>, <Final Fantasy III>, <Kaku-San-Sei Million Arthur>를 통해 한국 시장을 지속적으로 공략할 계획

ent.china.com.cn



## 2013년 1분기 중국 온라인게임 수출 규모 '2억 달러'

2000년 대 초반만 해도 글로벌 게임시장의 변방이었던 중국 온라인게임은 다양한 현지화 전략을 통해 전 세계 시장을 공략 중이며 M&A와 자체 유통망 구축을 통해서도 해외 시장에 진출하고 있음

### 중국 온라인게임 성장의 원동력은 '현지화 전략'

- ▶ 2013년 1월 중국 게임출판물 사업위원회(GPC)가 발표한 <2012년 중국 온라인게임 해외시장 보고서(2012中国网络游戏海外市场报告)>에 따르면 2012년 중국 온라인게임의 해외 수출 규모는 전년 대비 57.5% 늘어난 5억 7,000만 달러를 기록
  - 장슈러(张书乐) IT 평론가는 중국 온라인게임이 해외 시장에서 선전을 보이고 있는 요인으로 중국과 문화적 차이가 거의 없는 동남아시아 시장에 대한 집중 공략, 현지 게임유저들이 선호하는 플레이 방식 접목, 해외 게임 개발업체 인수를 통한 게임 개발 기술 향상 등을 제시
  - 특히 2012년 미국 LA에서 개최된 2012 E3 게임쇼에서 <징기스칸 온라인(成吉思汗)>, <Age of Wushu(九阴真经)> 등 중국 로컬업체가 개발한 게임들이 해외 유저들에게 콘텐츠와 액션감 등에서 호평을 받은 점은 중국 게임을 바라보는 전 세계 유저들의 시선이 달라지고 있음을 시사
  - 문화산업이기도 한 게임은 중국의 전통 문화를 수출하는 효과도 나타내고 있는데 이 점을 간파한 중국 게임 개발업체들은 중국 문화와 전 세계 지역별 전통 문화를 반영한 게임 개발을 통해 다양한 지역의 이용자 유치 효과도 노리고 있음
  - 중국 온라인 게임업계 관계자들은 2013년 1분기 수출 규모가 2억 달러를 돌파한 것으로 추정하고 있으며, 올 한 해 연간 수출 규모는 6억 달러를 돌파할 것으로 전망하고 있음

### 다양한 루트를 통한 중국 게임업계의 글로벌 시장 공략

- ▶ 중국 게임 개발업체 Perfect World의 샤오홍(萧泓) CEO는 중국 게임업계의 글로벌 시장 진출 전략이 다양한 양상으로 나타나고 있다고 언급
  - 첫째는 해당 지역별 이용자들의 특성을 가장 잘 파악해 마케팅 전략을 시행할 수 있는 퍼블리셔 업체를 선정해 온라인게임의 서비스 운영 권한을 부여하는 것이며, 둘째는 지분 투자나 제휴를 통해 전 세계 다양한 업체들과 신규 게임을 개발 런칭하는 것
  - 또한 Tencent, King Soft, Net Dragon, ChangYou 등 중국 온라인 게임업계를 대표하는





- 업체들이 해외 자회사 설립을 통해 해외 유통망을 자체적으로 구축하고 있음
- 이 외에 한국 게임 개발업체 아이덴티티게임즈를 인수한 Shanda Games와 같이 게임 개발 역량이 우수한 해외 업체에 대한 M&A 전략을 통한 선진 기술 확보도 해외 진출의 일환으로 활용되고 있는 전략 중 하나라고 언급
  - 샤오홍 CEO는 전 세계 이용자 유치를 위한 마케팅 전략으로 중국의 전통 문화와 국가별 문화적 특성을 융합시키는 것도 효과적이라고 전하면서 자사가 연구 개발한 <Saint Seiya Online(圣斗士星矢Online)>도 이 같은 방식을 통해 적용했다고 밝힘

[game.jschina.com.cn](http://game.jschina.com.cn)



## 통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위(2013. 4. 1 ~ 2013. 4. 7)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-	28.33%
2	League of Legend(英雄联盟)	Tencent	+1	17.78%
3	던저애포이터(地下城与勇士)	Tencent	-1	17.32%
4	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	8.68%
5	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	3.99%
6	역전(逆战)	Tencent	-	3.56%
7	몽상국(梦三国)	Dianhun	-	1.92%
8	크로스파이어체험판(穿越火线体验版)	Tencent	+3	1.19%
9	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	0.94%
10	Couter Strike(反恐精英)	TianCity	-2	0.93%

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

## 통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위(2013. 4. 1 ~ 2013. 4. 7)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-	12.25%
2	옥룡제춘(御龙在天)	Tencent	-	8.38%
3	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	+1	8.34%
4	World of Warcraft(魔兽世界)	NetEase	-1	7.63%
5	헌위전기(轩辕传奇)	Tencent	-	5.93%
6	대화서유(大话西游)	NetEase	+1	5.76%
7	천룡팔부오라인(天龙八部Online)	Chang You	-1	5.74%
8	마역(魔域)	91.com	-	4.56%
9	드래곤네스트(龙之谷)	Shanda Games	-	2.85%
10	천녀유혼오라인(倩女幽魂Online)	NetEase	-	2.57%

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

## 통계 중국 캐주얼게임 순위

[표 8] 중국 캐주얼게임 순위(2013. 4. 1 ~ 2013. 4. 7)

순위	게임명	퍼블리셔	전주대비 순위변동	클릭 비율
1	던저애포이터(地下城与勇士)	Tencent	-	51.79%
2	QQ스피드(QQ飞车)	Tencent	-	25.96%
3	QQ댄서(QQ炫舞)	Tencent	-	11.92%
4	NBA2KOnline(NBA2KOnline)	Tencent	+1	2.07%
5	오디션(劲舞团)	NineYou	-1	1.74%
6	월드오브탱크(坦克世界)	Kongzhong	-	1.30%
7	카트라이더(跑跑卡丁车)	Shanda Games	-	1.28%
8	프리스타일(街头篮球)	T2 Entertainment	+1	1.03%
9	QQ댄서2(QQ炫舞2)	Tencent	-1	1.01%
10	알투비트(QQ音速)	Tencent	-	0.49%

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



## 통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 9] 중국 App Store 및 Google Play 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	App Store			Google Play*
	유료	무료	매출	무료
1	武林盟主 (九游网络科技有限公司)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE. LTD.)	我叫MT Online (LOCOJOY,LTD.)	MANUGANU (Alper Sankaya)
2	仁宗贼 (molly)	王者之剑 (linekong Entertainment)	大掌门 (Air&Mud Studio)	成人小说大师 (demiinfo)
3	数码挑战者 (yang gang)	Super Heroes HD (Shenzhen Sky)	我叫MT Online (LOCOJOY,LTD.)	Find Something (Funship Entertainment)
4	众神无双 (Talentwalker)	Kungfu World Pro (TeamTop3 Inc.)	萌江湖: 豪华版 (Shanghai Youzu)	保卫萝卜 官方中文版 (萝卜工场)
5	Water Margin 3D (Shenzhen Sky)	西游降魔篇 (li wu)	王者之剑 (linekong Entertainment)	AV Actress encyclopedia (LemonLab)
6	King Of Scoring (zplay)	Hapi Monster for Veride (VENIDE LIMITED)	神仙道 (Pinidea Co., Ltd.)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)
7	逆转达人 (wen he)	僵尸来了 (Shanghai Fun)	龙之力量 (com.digitalcloud)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
8	Temple Run: Oz (Disney)	龙将 (Youzhong Software)	三国来了 (RedAtoms, Inc.)	Toy Truck Rally 3D (3dinteger)
9	Grow Away! (Chillingo Ltd)	神战HD+ (TeamTop3 Inc.)	时空猎人OL (PunchBox Studios)	Raiden Fighter 2013 HD (FINGERTIP MELODY)
10	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	传奇三国 (萧文 曹)	雄霸天地(简体版) (com.digitalcloud)	Ripped the clothes of beauty (FunnyStudio Hot)

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

출처: [itunes.apple.com](https://itunes.apple.com), [play.google.com](https://play.google.com)



## 일본 게임시장 동향

### 일본온라인게임협회, 스마트폰게임 가이드라인 제정

최근 일본온라인게임협회(Japan Online Game Association, 이하 JOGA)가 급성장하는 스마트폰 게임시장에 대응하기 위해 스마트폰게임 가이드라인을 제정했지만, 미성년자 게이머 보호를 위해서는 향후 업데이트가 불가피할 전망

#### 일본 스마트폰게임 가이드라인, 미성년자 보호 대책 보완 필요

1. 2012년 8월 1일 JOGA가 발표. 일본 소비자청이 불법으로 규정한 '컴퓨터(확률형 아이템 조합 시스템)을 비롯해, 온라인게임 내에 일반화되어 있는 전반적인 '가차' 시스템에 기반한 비즈니스모델 기준을 제시

- ▶ 일본온라인게임협회(JOGA)가 2013년 4월 5일, 급성장 중인 스마트폰 게임시장 상황에 대응하기 위해 '스마트폰게임 애플리케이션 운용 가이드라인(スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン)'을 제정했다고 발표
  - 스마트폰게임 가이드라인은 iPhone, Android OS 기반 단말 등 스마트폰 전용 게임 애플리케이션을 특정 SNS 플랫폼이 아닌 사업자가 독자적으로 제공하는 경우를 대상으로 제정된 것으로, 지난 2012년 사회적 논란이 불거진 미성년자의 과도한 게임 이용 등에 대해 게임업체들이 실천 가능한 대응책을 제시
  - JOGA는 향후 시장 변화에 맞게 지속적으로 가이드라인을 업데이트할 예정
  - JOGA가 게임업체들에게 제시한 기본적인 주요 준수 사항은 다음과 같음 ▲미성년자 확인 및 적절한 보호 조치 실행 ▲게임의 건전한 운영을 위해 이용규약 확립▲▲게임 내 랜덤 아이템 판매 방식(이하 '가차') 도입 시 JOGA가 별도 제정한 '온라인게임 관련 비즈니스모델 기획 설계 및 운용 가이드라인'<sup>1)</sup>에 의거해 운용
  - JOGA는 또한 '가차'와 관련된 세부적인 준수 사항을 다음과 같이 명시 ▲'가차' 관련 정보(획득 가능 아이템 목록, 레어 아이템일 경우 그 이유) 명시 ▲특정 '가차' 관련 캠페인 진행 시 획득 가능 아이템의 기한, 내용 및 변경 사항 등을 사전에 공지 ▲특정 '가차'에서 중복되는 아이템을 얻을 가능성이 있을 경우, 그리고 특정 '가차'에서 아이템 지급 비율 변경 시 이를 명시 ▲'가차' 설정 시 레어 아이템 지급 비율에 기반한 이론상의 평균 아이템 획득 금액 상한선을 5만 엔 이하로 하고, 이를 초과하는 경우 그 대상인 레어 타이템 획득 지급 비율을 명시 ▲ 레어 아이템을 얻기까지 들어가는 이론상의 추정 금액 상한선은 '가차' 1회당 가격의 100배 이하로 하고, 이 배율 상한선을 초과할 경우 추정 금액 또는 배율을 명시 ▲레어 아이템 지급 비율 상한 및 하한 명시 ▲'가차' 아이템의 종류별 지급 비율 명시 ▲'가차' 1회 이용 시 지급되는 아이템 가격



을 '가차' 1회 이용 금액과 같거나 그 이상으로 설정 ▲'가차' 이용 금액이 5,000엔일 경우 지급 비율에 기반한 이 '가차' 아이템의 기대가격을 5,000엔 또는 그 이상으로 설정 ▲'가차' 10회 이용 시 지급되는 아이템의 지급 비율에 기반한 기대 가격을, '가차' 10회 가격과 같거나 그 이상으로 설정 ▲RMT(Real Money Trade)를 금지하고 보안 대책 마련

▶ JOGA의 이번 가이드라인은 앞서 일본 소비자청이 4월 3일 발표한 소셜게임 피해자 상담 사례를 분석한 자료인 '소비자가 실행해야 하는 사항; 소셜게임, 입소문 사이트, 사쿠라 사이트<sup>1)</sup>에 대해(消費者が実行すべきポイント;『ソーシャルゲーム』、『コミ(サイト)』、『サクラサイト』について)<sup>2)</sup>와 발표 시기가 비슷해 JOGA측이 이에 대응하기 위해 공개한 것으로 파악

- 일본 소비자청은 소비자 상담의 다수를 차지하거나 사회적으로 관심이 높은 소셜게임, 입소문 사이트, 사쿠라 사이트 등 3개 분야를 다뤘으며 특히 소셜게임 상담 사례의 경우 미성년자의 게임 지출 관련 상담이 과반수를 차지했다고 밝혀, 일각에서는 소셜 게임업체가 채택해온 미성년자 보호 대책이 여전히 모호한 구호에 그치고 있다는 비판이 제기
- 일본 소비자청의 자료는 소셜게임 이용자가 게임 이용 시 실행해야 하는 사항으로, 개인정보 관리 및 과금 현황에 대한 정기적인 확인 등을 강조하고 있으며<sup>3)</sup>, JOGA는 이 자료에서 중요하게 언급된 '고객의 게임 이용 요금 발생 및 환불 문제'에 대해 색다른 대안을 제시하지는 않았지만 향후 가이드라인 개선 등을 통해 실효성을 강화할 것으로 기대되고 있음

www.4gamer.net

2. 사쿠라 사이트란 해당웹사이트 운영 사업자와 관련이 있는 것으로 의심되는 '사쿠라(호객 행위를 하는 인물을 지칭)'가 이성, 경영자, 예능인, 점술인 등 역할 연기를 하며 불특정 다수에게 이메일 발송 등으로 소비자를 유인해, 유료 문자 교환 서비스 등을 통해 지속적인 지출을 유도하는 사이트를 의미
3. 일본 소비자청이 소셜게임 이용자에게 제시한 5가지 실행 사항은 '생년월일 등 개인정보를 정확히 입력', '패스워드 등 개인정보를 엄격히 관리', '게임 서비스의 유·무료 여부를 확인하고 유료 서비스 이용시 과금 현황을 수시로 확인', '보호자는 자녀의 과금 현황을 직접 정기적으로 확인' 등임



## Sony, PlayStation4 위한 미래형 게임으로 부활 가능성

Sony가 지난 2월 신규 게임콘솔 PlayStation4를 공개한 데 이어 새로운 게임 경험 제공 및 비즈니스모델 수립을 통해 콘솔게임의 부활을 노리고 있지만 Nintendo, MS 및 모바일게임 진영과의 경쟁이 쉽지 않을 전망이다

### Sony의 PlayStation4 및 신개념 게임 개발에 업계의 관심 지속

- ▶ MS의 Xbox 360이 지난 2005년에 발매된 이래 7년 여 만인 지난 2012년 11월, Nintendo의 Wii U가 출시되고 Sony가 2013년 2월 신규 게임콘솔 PlayStation4를 공개한 데 이어 MS가 조만간 신규 게임콘솔을 런칭할 계획으로, 글로벌 콘솔게임 진영의 경쟁이 격화
  - Sony는 스마트폰의 급속한 확산으로 세계 각지에서 게이머의 게임 이용 행태가 변화하고 있는 점을 고려해, 신규 하드웨어뿐 아니라 유저들에게 획기적인 게임 이용 방식을 제시하는 데 집중하고 있으며 2013년 말 PlayStation4를 발매할 전망이다
  - Sony Computer Entertainment(SCE)의 Andrew House 대표는 지난 2013년 2월 20일 미국 뉴욕에서 개최한 자사 이벤트 'PlayStation Meeting 2013'에서 "PlayStation4로 게임 체험이 새로운 차원으로 진화할 것"이라고 말하면서, "인터랙션 기능이 비약적으로 발전하고 몰입감이 극대화됐으며, 인터페이스 조작이 보다 간편해져 획기적인 게임 체험을 제공할 수 있다"고 강조
  - 특히 PlayStation4의 새로운 무선 컨트롤러는 유저가 'SHARE' 버튼을 누르면 게임 장면을 스크린샷의 형식으로 SNS로 공유함은 물론, 게임 플레이 영상을 온라인 생중계하고 이를 시청하는 친구들이 게이머와 아이템을 바로 공유하는 등 새로운 방식으로 게임에 참여케 한 점이 특징
- ▶ 업계에서는 Sony가 새로운 전략으로 전환기를 맞이할 수 있을 지 의견이 분분한 상황이지만, Sony가 추구하는 PlayStation4를 통한 '미래의 게임'이라는 비전에 기대감을 표명
  - Sony는 2012년 4분기(10~12월) 게임 부문 매출액은 전년 동기대비 15% 감소한 2,685억 엔을 기록한 바 있으며, 지난 2011년 12월 발매된 휴대용 게임기 PS Vita의 판매 부진이 지속되어, 2013년 2월 7일에 휴대용 게임기 판매대수 전망치를 1,000만 대에서 700만 대로 하향 조정
  - Nintendo 또한 2013년 1월에 지난 2012년 연말 시즌을 겨냥해 출시한 Wii U의 2013년 3월 말 판매 대수 전망치를 기존 500만 대에서 400만 대로 하향 조정하는 등 고전
  - 그러나 Sony는 PlayStation4 전용 콘텐츠 개발에 있어 PC 전용 기술을 활용함으로써,



온라인 PC게임의 노하우를 보유한 개발업체들이 참여할 수 있도록 유도해, 2013년 4월 현재 PlayStation4 전용 게임 개발 의사를 밝힌 개발업체가 149곳에 달하며, 이 중 4곳이 아시아의 스타트업으로 확인

- PlayStation4 게임을 개발 중인 일본의 메이저 게임 개발업체 Capcom의 개발 담당자는 "지금까지의 게임과는 확연히 구분되는 새로운 차원의 게임 경험을 제공할 예정"이라고 강조

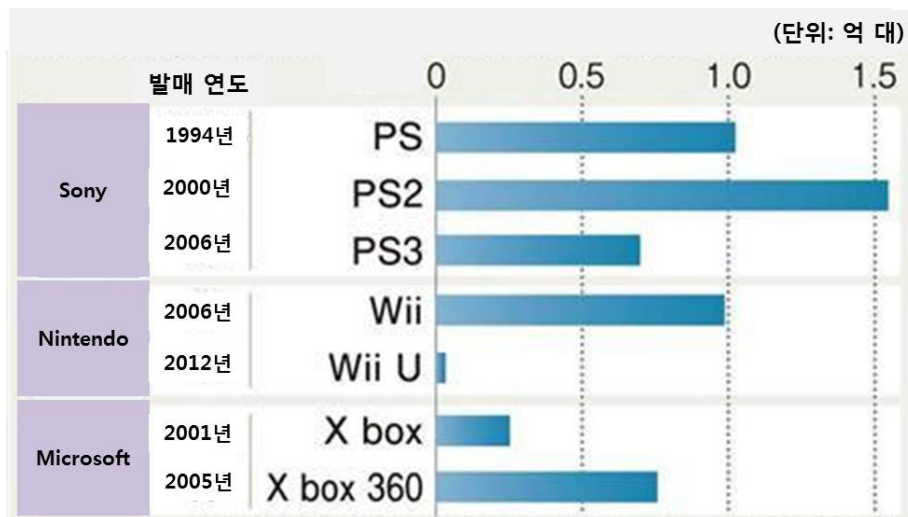
1. PS는 출하 대수이며, Xbox의 누적 판매 대수는 2006년 시점임

▶ Sony의 2012년 4분기 전체 매출에서 게임 부문이 약 10%를 차지해 '미래의 게임'의 성패가 Sony 부활의 시금석이 될 것으로 예측되는 가운데, 최근 PlayStation4에 대한 미국 청소년 게이머들의 기대가 높은 것으로 조사되어 낙관론이 우세한 상황

- 미국 투자기업 Piper Jaffray가 미국 10대 청소년 3,400명을 대상으로 디지털 미디어, 온라인 쇼핑, 게임 관련 설문조사를 실시해 2013년 4월 11일 공개한 "Taking Stock With Teens"에 따르면, 응답자의 약 73%가 2013년 출시되는 PlayStation4와 Xbox720을 인지하고 있으며 이 중 52% 가량이 출시 후 4년 내에 구입할 것이라고 응답
- 게임 이용 시간을 늘리겠다고 답한 응답자의 비율도 2012년의 28%보다 증가한 32%로 나타남

www.itmedia.co.jp

[그림 6] 주요 게임콘솔의 글로벌 누적 판매 대수<sup>1)</sup>



출처: IT media



## Square Enix, 인기 게임 타이틀 의존 탈피 시급

최근 과거 최대 규모의 최종 적자를 발표한 Square Enix가 경영 쇄신을 통해 사업 및 조직 개편에 주력하고 있는 가운데, 실적 개선을 위해서는 우선 인기 게임 타이틀 의존도에서 벗어나 새로운 콘텐츠 개발이 시급한 것으로 관측됨

### Square Enix, 경영쇄신으로 실적 개선 도모

- ▶ <Dragon Quest>, <Final Fantasy> 등 큰 인기를 누리는 유력 게임 타이틀을 보유한 일본의 대표적 게임업체 Square Enix가 지난 3월 26일 주주총회를 통해 2013년 회계연도 기준(2012년 4월 1일~2013년 3월 31일) 실적 전망치를 하향 조정하고 경영체제 쇄신 계획을 발표
  - Square Enix는 2013년 회계연도 기준으로 영업 적자 60억 엔, 최종 적자 130억 엔을 기록할 전망되고 있으며 영업 적자는 2003년에 구 Enix와 구 Square가 합병되어 설립된 이래 최초이며, 최종 적자 또한 과거 최대 규모
  - 이는 미국 및 유럽 시장에서 <Sleeping Dogs>, <HITMAN SOLUTION>, <TOMB RAIDER> 등 콘솔게임 타이틀 판매가 기대 이하로 나타나 이번 2013년 회계연도 실적에 부정적으로 작용했기 때문으로 분석
  - Square Enix는 경영 쇄신을 위해 지난 2012년에 11년 이상 기업을 이끌어온 Yoichi Wada 대표가 퇴임하고 Yosuke Matsuda 경리재무 담당이 후임으로 취임했으며, 2013년 4월 현재 이사 후보로 확정된 인물은 Yosuke Matsuda 대표와 유럽 지사의 Philip Rogers CEO뿐으로, 장기 근속한 이사 4명이 재임하지 않을 전망
- ▶ Square Enix는 그간 국민적 인기를 누린 히트 게임인 구 Enix의 <Dragon Quest>, 구 Square의 <Final Fantasy> IP로 버텼지만, 과거의 유산만으로는 한계점에 봉착한 것으로 평가 받고 있음
  - 비록 Square Enix는 2002년에 콘솔게임 일변도에서 탈피하기 위해 <Final Fantasy> 시리즈 최초의 MMORPG 타이틀 <Final Fantasy XI>을 출시해 누적 영업이익 400억 엔 규모를 달성한 바 있지만, 근본적인 콘솔게임 비즈니스 모델 혁신이 없이는 실적 개선이 어려운 상황
  - Yosuke Matsuda 대표는 주주총회에서 "모든 업무, 모든 사업, 모든 자산을 제로베이스에서 재검토할 예정"이라고 강조해, 우선적으로 사업 및 조직 개편에 집중할 것으로 관측





## Square Enix, 독창적인 게임 개발 여부가 관건

- ▶ Square Enix의 이 같은 노력에도 불구하고, 일각에서는 전임 대표의 향후 거취 및 경영 쇄신의 향방에 회의론이 제기
  - Yoichi Wada 전 대표가 "향후 경영에 일절 관여하지 않고, 사원의 입장에서 지금까지와는 다른 형태로 기업에 도움이 되겠다"고 밝혀, 신흥 시장 개척과 온라인 대응 관련 업무를 담당할 것으로 예측됨에 따라, 일각에서는 새로운 경영 체제가 되어도 실질적으로는 별다른 변화가 없을 것이라는 우려를 표명
  - Square Enix가 경영 쇄신을 통해 비용 절감, 채산성 제고 측면에서는 효과를 볼 수는 있어도 독창적이고 새로운 것을 창조할 수 있을 지에 대해서는 의문시되는 상황
  - 업계에서는 또한 Square Enix가 결산 실적 악화에 대해 주주들에게 사죄한 데 대해, 주주보다 유저들의 목소리에 귀 기울이고 Square Enix의 기업 이념인 '최고의 스토리 제공을 통한 세계인들의 행복에 공헌' 구현 여부가 시급하다는 목소리가 높음

toyokeizai.net



## 웹사이트 유저를 대상으로 한 게임화의 소셜 요소

일본에서 최근 웹사이트에서 활용 가능한 게임화(Gamification)의 소셜 요소를 직접성, 간접성, 유저간 협력, 경쟁 등을 기준으로 분석해, SNS 활용 등 일반적인 게임화 기법과는 다른 다양한 게임화 구현 방식에 대한 관심이 잇따를 전망

### 웹사이트의 게임화 구현을 위한 소셜 요소 분석

- ▶ 최근 일본 IT 전문 언론 IT Pro가 지난 2012년부터 일본 게임업계에서 큰 화두로 부상한 '게임화(Gamification)'를 효과적으로 구현할 수 있는 소셜 요소 활용법에 대한 분석 자료를 제시
  - 게임화를 위한 소셜 요소란 유저간 인터랙션을 유발하는 것을 의미하며, IT Pro는 Twitter, Facebook 등 SNS를 활용하는 것이 아닌, 게임화를 구현하는 해당 웹사이트나 미디어 내에서 활용 가능한 소셜 요소를 분석
  - 소셜 요소에 의한 인터랙션은 직접성, 간접성, 유저간 협력, 경쟁 등을 기준으로 '협력적이고 직접적인 인터랙션', '경쟁적이고 직접적인 인터랙션', '협력적이고 간접적인 인터랙션', '경쟁적이고 간접적인 인터랙션' 등 총 4가지 유형으로 구분
- ▶ 각 인터랙션 유형은 상이한 특징을 지니며 소셜게임, 온라인게임 등에서 일반적으로 구현되고 있지만 일반적인 웹사이트에서는 아직 생소
  - 먼저 '협력적이고 직접적인 인터랙션'에 부합되는 소셜 요소는, '다른 유저를 지지하기', '다른 유저에게 선물하기', '다른 유저와 함께 육성하기', '팀 동료가 되기', '질문에 답하기' 등으로, 소셜게임에서 매우 일반적인 기능이지만 통상적으로 웹사이트에서는 보기 어려우며 직접적 인터랙션이 주로 지인간 일어나기 때문에 심리적인 진입장벽이 높음
  - '경쟁적이고 직접적인 인터랙션'의 경우 '다른 유저에게 공격적인 액션을 취하기', '다른 유저로부터 빼앗기' 등이 해당되며, 이 또한 게임에서 자주 나타나는 요소들이지만 다른 유저에게 부정적 영향을 미치는 행위에 대한 이해를 전제로 하기 때문에 일반적인 웹사이트에서는 구현이 어려움
- ▶ 일반적인 웹사이트에서도 비교적 쉽게 구현 가능한 인터랙션은 '협력적이고 간접적인 인터랙션', '경쟁적이고 간접적인 인터랙션'이며, 게임화를 구현하는 해당 웹사이트의 이용 목적 등을 정확히 판단해서 활용하는 것이 중요
  - '협력적이고 간접적인 인터랙션'은 '다른 유저의 실시간 행동이나 상태, 보유 아이템 등을 보는 것이 가능', '다른 유저가 작성한 콘텐츠를 관람하거나 '좋아요' 등을 표시하는



것이 가능할 경우 해당되며, SNS의 각종 공유 기능이 여기에 속함

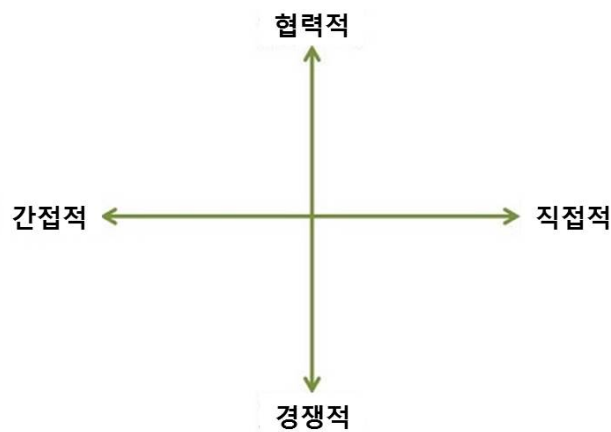
- '협력적이고 간접적인 인터랙션'은 또한 서로를 잘 모르는 웹사이트 유저들을 대상으로 가장 쉽게 활용할 수 있는 소셜 요소로, 이를 통해 게임화가 구현되어 유저간 친밀도가 상승하면 다음 단계로 보다 직접성이 높은 소셜 요소를 단계적으로 활용 가능함
- '경쟁적이고 간접적인 인터랙션' 사례는 랭킹 대표적이며, 경쟁적이어도 간접성이 높을 경우 웹사이트에서도 효과적으로 활용할 수 있지만, 웹사이트 목적 부합 여부를 기준으로 랭킹을 집계해, 유저들이 웹사이트와 관련된 행동을 하도록 유도하는 것이 관건
- 랭킹 집계 기간 설정에 있어, 개시일부터 누적 집계할 경우 신규 유저들이 참여하기 어려우며 최신 랭킹만을 집계할 경우 장기간 이용하는 유저들이 의욕을 잃을 수 있음
- 한편, 랭킹 집계 대상 설정 시 '웹사이트 내 전체 유저', '유저와 비슷한 랭킹인 주변 유저', 'Facebook 등 다른 소셜그래프 상의 친구' 등 다양할 수 있음을 고려해야 함

▶ 소셜게임, 온라인게임 등을 참고해 다양하고 복합적인 게임화의 소셜 요소 고안 가능

- 소셜 요소는 크게 4가지로 분류 가능하지만 협력적이면서도 경쟁적인 성격을 지닌 소셜 요소도 있으며, 유저의 사용 방식에 따라 의미가 달라지는 문자 메시지 전송 기능이 여기에 포함
- 소셜 요소는 단순히 Facebook 페이지를 만들거나 유저들이 '좋아요' 버튼을 누르도록 유도하는 것뿐만 아니라 다양한 활용법이 있으며, 특히 간접적 소셜 요소는 소셜게임을 참고해서 도입 가능

itpro.nikkeibp.co.jp

[그림 7] 게임화의 소셜 요소 분류



출처: IT media



## 통계 일본 게임 HW & SW 판매 순위

[표 10] 일본 게임 HW & SW 판매 순위(2013. 4. 8 ~ 2013. 4. 14)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
HW	1	3DS	Nintendo	47,333	-14.3%	11,209,019
	2	PlayStation3	Sony	14,940	-12.6%	9,225,583
	3	PlayStation Vita	Sony	14,624	-25.9%	1,471,044
	4	Wii U	Nintendo	9,899	-32.1%	882,879
	5	PSP	Sony	7,766	-12.1%	19,713,223
	6	Wii	Nintendo	1,379	-18.0%	12,712,577
	7	Xbox360	MS	426	-16.8%	1,639,207
	8	DS	Nintendo	60	-17.8%	32,981,658
SW	1	Luiqi's Mansion: Dark Moon (3DS)	Nintendo	59,688	-11.6%	522,860
	2	Cardfight!! Vanguard: Ride to Victory (3DS)	FuRyu	44,685	신규	44,685
	3	Animal Crossing: New Leaf (3DS)	Nintendo	36,962	-23.5%	3,174,110
	4	One Piece: Pirate Warriors 2 (PlayStation3)	Namco Bandai	12,619	-52.2%	369,531
	5	Pro Yakyuu Spirits 2013 (PlayStation3)	Konami	7,992	-46.9%	152,540
	6	Taiko no Tatsujin Wii Super Deluxe Edition (Wii)	Namco Bandai	6,846	-41.3%	449,235
	7	New Super Mario Bros. 2 (3DS)	Nintendo	6,392	-30.4%	2,012,767
	8	Pro Yakyuu Spirits 2013 (PSP)	Konami	6,299	-56.4%	124,089
	9	Muramasa: The Demon Blade (PlayStation Vita)	Marvelous	6,180	-41.6%	60,410
	10	Sword Art Online: Infinity Moment (PSP)	Namco Bandai	6,090	-40.1%	180,706

출처: www.vgchartz.com

## 통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 11] 일본 App Store 및 Google Play 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	App Store			Google Play		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Block Fortress (Foursaken Media)	Puzzle Challenge (GungHo Entertainment)	Puzzle & Dragons (GungHo Entertainment)	Deserter's 3DX SPver (AlphaNuts)	パズル&ドラゴンズ (GungHo Entertainment)	パズル&ドラゴンズ (GungHo Entertainment)
2	ぱちんこCR北の狼 闘技 (Sammy NetWorks)	冒険クイズキングダム (KAYAC Inc.)	擴性! リオンアサラー (SQUARE ENIX)	たまごっち スマホで魂! (NAMCO BANDAI)	LINE Bubble! (LINE Corporation)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts Co. Ltd.)
3	激パチスロ総覇竜 (DORASU CORPORATION)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE. LTD.)	LINE Bubble! (NAVER Japan Corporation)	パチスロ 吉宗 (株式会社ディーピー)	LINE POP (LINE Corporation)	LINE POP (LINE Corporation)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	ラブリブ! スケルアイドルフ (KLab Inc.)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts Co. Ltd.)	押忍! 番長2 (株式会社ディーピー)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
5	戦国パチスロ 花の慶次~ (Newgin Co., Ltd.)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	ドラゴンリーグ X (Asobism)	ドラゴンボールタップバトル (NAMCO BANDAI)	LINE Dragon Flight (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL, Inc.)
6	Tamagotchi for iOS (Namco Bandai)	SDガンダム (Namco Bandai)	ラブリブ! スケルアイド (KLab Inc.)	パチリスク~甲賀忍神~ (株式会社ニハサルエンター)	LINE TINYFARM (LINE Corporation)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
7	FINAL FANTASY V (SQUARE ENIX)	パワフルプロ野球 (KONAMI)	プロ野球PRIDE (COLOPL, Inc.)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	マイ・ディズニーストア (GREE, Inc)	仮面ライダーダウト! (NAMCO BANDAI)
8	Kill The Boss in 5 Minutes (Pang Yufeng)	LINE WIND runner (NAVER Japan Corporation)	有線! キャングロード~ (Applibot Inc.)	戦国パチスロの慶次~天~ (株式会社ニューギン)	パウンドモンスターズ (株式会社シロト)	秘宝探偵 (COLOPL, Inc.)
9	Plaque Inc (Ndemic Creations)	Escape: The Phoenix (WaveA PTE.LTD.)	LINE POP (NAVER Japan Corporation)	ミリオンゴッド 神々の審判 (株式会社エンタ)	LINE HDBB CATCH (LINE Corporation)	釣大! 釣り神の審判 (GREE, Inc.)
10	パチスロ鉄拳2nd (Ichikaku Co., Ltd.)	ドラゴンペイン (com.digitalcloud)	ロード オブ・ザ・ドラゴン (Klab Global Pte. Ltd.)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	絶対難! レヴィアタン (GREE, Inc.)	LINE PLAY (LINE Corporation)

출처: itunes.apple.com, play.google.com



## 기타 아시아 게임시장 동향

### 인도네시아 게임업체, '강남스타일' 게임 제작

인도네시아 게임 개발업체 Dragon Game Studio가 지난 2013년 3월 말 전 세계인을 열광케 한 댄스 뮤직 할렘쉐이크와 강남스타일을 모티브로 한 게임 타이틀 <Harlem Shake Vs. Gangnam Style>을 출시

#### Dragon Game, 할렘쉐이크와 강남스타일 모티브 게임 타이틀 출시

- ▶ 인도네시아 발리 소재의 게임 개발업체 Dragon Game Studio가 지난 2013년 3월 말 전 세계 댄스 열풍을 일으키고 있는 '할렘쉐이크<sup>1)</sup>'와 '강남스타일<sup>2)</sup>'을 모티브로 한 게임 타이틀 <Harlem Shake Vs. Gangnam Style>을 출시
  - Dragon Game Studio는 스웨덴 태생의 Jonas Johnsson과 인도네시아 발리 태생의 Joan Johnsson 부부가 설립한 게임 개발업체
  - Dragon Game Studio는 연이어 또 다른 게임 타이틀 <Don't Steal My Banana>를 출시했으며, 2013년 6월경 인도네시아 발리의 아름다운 풍광을 배경으로 한 대표 게임 타이틀 출시 계획도 언급
- ▶ <Harlem Shake Vs. Gangnam Style>과 <Don't Steal My Banana> 모두 캐주얼게임으로, 독특한 그래픽을 차용하고 있음
  - <Harlem Shake Vs. Gangnam Style>은 '강남스타일' 또는 '할렘쉐이크'의 비트에 맞춰 정확한 시간에 탭하는 방식으로 보다 쉽게 플레이를 즐길 수 있음
  - Dragon Game Studio의 설립자 Jonas는 "강남스타일과 할렘쉐이크 모두 고유 버전으로 새로 제작했기 때문에 지적재산권과 관련해 큰 문제는 발생하지 않을 것"이라고 언급
  - <Don't Steal My Banana> 역시 간단한 방식으로 진행되는데, 캐릭터 레벨업과 무기 교환 등에 있어 재미 요소를 추가했으며, 특히 게임 내에서 이용자가 자신의 자이언트 바나나를 동물들의 공격으로부터 보호하기 위해 과일을 던지는데, 이 때 인도네시아 전통 과일 '두리안'을 사용해 인도네시아 게임의 색채를 반영
  - Dragon Game Studio의 신규 게임 타이틀 2종은 현재 iTunes와 Google Play에서 무료로 다운받아 이용 가능

1. 2013년 2월 초 YouTube 코미디 채널을 운영하는 한 남자가 핑크색 타이즈를 입고 Baauer의 'Mad decent'에 맞춰 앞뒤로 몸을 흔드는 영상을 게재하며 전 세계 댄스 열풍을 일으킴
2. 2013년 7월 15일 YouTube에 뮤직비디오 공개 이후 2013년 4월 기준 조회수 15억 건을 돌파, 전 세계에서 YouTube 사상 가장 많이 본 동영상 1위에 랭크되며 전 세계 말춤 열풍을 불러옴



[그림 8] <Harlem Shake Vs. Gangnam Style> 게임 이미지



출처: Dragon Game Studio



## 싱가포르 이통사, 정액제 모바일게임 서비스 출시

2013년 4월 6일 싱가포르 이동통신사 StarHub가 모바일게임 공급업체 Exent와 제휴를 통해 월 정액 4.3달러로 수백만 종의 모바일게임을 즐길 수 있는 모바일게임 서비스 'Game On'을 런칭

### StarHub, Exent와 제휴로 모바일게임 서비스 'Game On' 런칭

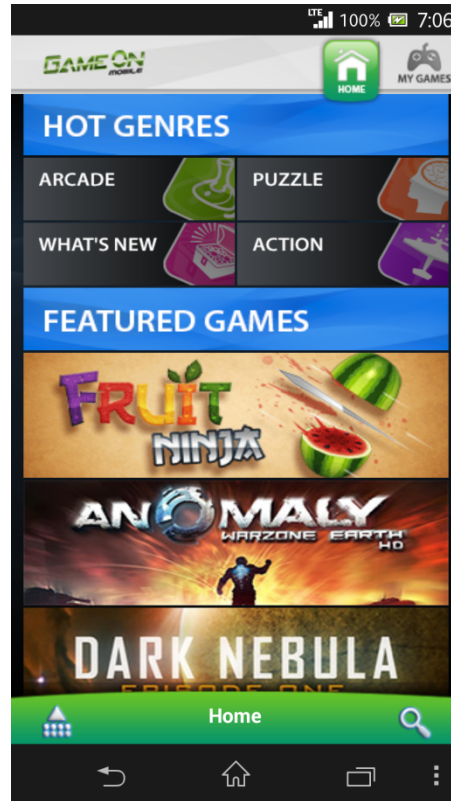
- ▶ 지난 2013년 4월 6일 싱가포르를 주도하는 정보커뮤니케이션 업체 StarHub<sup>1)</sup>가 세계 최대 모바일, PC게임 공급업체 Exent<sup>2)</sup>와 제휴를 체결하고, 정액제 모바일게임 서비스 'Game On'을 출시
  - 싱가포르의 스마트폰 보급률은 150% 이상으로, 싱가포르는 Android 마켓이 제공할 수 있는 최상의 게임을 소개하기 위한 이상적 시장
  - StarHub의 후불제 모바일게임 서비스 'Game On'은 차세대 모바일 단말을 통해 언제 어디서나 접속해 자유롭게 이용할 수 있는 세계 최대의 모바일게임 서비스
  - 'Game On'과 같은 정액제 서비스를 통해 이용자들은 <World of Goo>, <Anomaly Warzone Earth and Chicken Invaders 3> 등 수백만 종의 게임을 즐길 수 있음
  - 소비자들은 1~2개 게임 타이틀을 구매하는 것보다 월 정액 5.35싱가포르 달러(4.30달러)로 모든 게임 카테고리를 저렴하게 이용 가능
  - StarHub의 부사장 Stephen Lee는 "모바일게임은 싱가포르 스마트폰 시장 성장의 가장 주요한 동력 중 하나로, 이번 정액제 모바일게임 서비스 출시를 통해 고객들의 다양한 수요를 충족시킬 수 있게 되어 기쁘다"고 언급
  - 이어서 "모바일게임을 제공하는 싱가포르 최초의 통신사업자로, 향후 'Game On' 서비스 개선을 위해 Exent와의 제휴를 확대해 나갈 것"이라고 밝힘
  
- ▶ Exent의 GameTanium은 전 세계를 주도하는 주문형 게임 서비스로, 이동통신사의 마케팅 채널과 통합 결제 시스템을 엔터테인먼트 서비스에 적용시킴으로써 신규 고객 창출과 기존 고객 유지, ARPU 확대에 기여
  - GameTanium은 현재 한국을 포함해 여러 나라에서 현지화돼 서비스
  - Exent의 세일즈부문 부사장 Avi Marinstrauss는 "StarHub와의 제휴를 통해 싱가포르에 정액제 기반의 게임 서비스를 도입하게 되어 기쁘다"며, "GameTanium은 고객들에게 진정한 가치 창출형 서비스를 제공할 것"이라고 언급

1. 2000년에 설립된 이래 모바일 네트워크를 통해 다양한 정보 및 커뮤니케이션, 엔터테인먼트 서비스를 기업체 및 소비자에게 제공 중

2. 1992년 설립되어 150개의 게임업체들이 개발 또는 퍼블리싱하는 모바일 및 PC게임 타이틀 2,500개 이상을 서비스 중



[그림 9] <Game On> 모바일 애플리케이션 이미지



출처: VR Media





## Tapjoy, 호주 로컬 게임업체 지원 펀드 조성

해외 메이저 게임업체들의 진출로 시장 기반을 잃어가고 있는 호주 로컬 개발자들을 보호하고 지원하기 위해 호주 모바일 광고 플랫폼 Tapjoy가 'Tapjoy Australia Fund'를 조성

### Tapjoy, 로컬 게임업체 지원 펀드 'Tapjoy Australia Fund' 조성

- ▶ 호주 게임 개발자들이 빠르게 성장하고 있음에도 불구하고, 호주 로컬 게임시장은 해외 사업자들에 의해 잠식 당하고 있음
  - Tapjoy는 모바일 광고 플랫폼으로, 애플리케이션을 통해 수익을 내려는 개발자들을 돕고 있음
  - Tapjoy는 최근 Tapjoy Australia Fund를 조성하고, 호주 내 로컬 개발자들을 늘리기 위한 자원 마련에 총력을 다하고 있음
  - Tapjoy의 글로벌 파트너십 부문 부사장 Chris Akhavan은 "호주 개발 커뮤니티는 전 세계 모바일 게임업계에서도 가장 핫하고, 재능 있는 인재들을 많이 확보하고 있는 시장 중 하나"라고 언급
  - Tapjoy는 "앱 개발을 통해 글로벌 시장에 진출해 수익을 창출하고자 하는 개발자들에게 도구 및 자원은 물론 컨설팅을 제공하고자 한다"며, "Tapjoy Australia Fund를 통해 호주의 모바일 앱 개발 인력들에 대한 지원을 강화하고 있다"고 강조
  
- ▶ Tapjoy Australia Fund를 통해 최초 수혜를 입은 스튜디오는 Defiant Development로, 대표 게임은 <Ski Safari>
  - Defiant Development의 공동 설립자 Morgan Jaffit는 Tapjoy Australia Fund가 로컬 개발업체들이 펀드의 지원을 받지 않으면 놓칠 수도 있는 기회를 얻는데 도움을 줄 것이라 믿고 있음
  - Morgan Jaffit는 "호주의 인디 게임업계는 상당히 높은 기술력을 보유하고 있으며, Tapjoy는 애플리케이션을 수익화하고, 모바일 게임시장에서 F2P게임을 이용하는 이상적인 방법을 제공하고 있다"고 언급
  - 호주 게임개발협회의 CEO Antony Reed는 Tapjoy의 로컬 게임시장 지원을 격려하며, 인터랙티브 예술과 관련된 2,000만 달러의 정부 지원(Interactive Games Fund)이 로컬 인디 스튜디오의 실적 개선에 도움이 되기를 희망

[www.kotaku.com.au](http://www.kotaku.com.au)



## 말레이시아 결제업체 MOL, M&A 통해 해외 진출

말레이시아의 대표적인 결제 서비스 업체 MOL<sup>1)</sup>이 인도네시아 B2B 결제 유통 업체 AyoPay를 인수한 데 이어 터키의 결제 서비스 업체 Game Sultan과 PaytoGo 등을 인수하며 해외 시장에서의 입지를 확대하고 있음

### 말레이시아 결제업체 MOL, 인도네시아 및 터키 결제업체 인수

1. 동남아 지역 최대 결제 업체로, 68만 개 이상의 온라인 및 오프라인 결제 채널을 보유하며 연간 매출액이 약 3억 달러에 달함

- ▶ 말레이시아의 메이저 결제 서비스 업체 MOL이 인도네시아의 결제 업체 AyoPay를 인수
  - AyoPay는 20명으로 구성된 B2B 결제 유통업체로, 설립 이래 지난 2~3년간 인도네시아 시장에서 MOL과 긴밀하게 협력
  - 특히 AyoPay는 MOL의 게임용 온라인 마이크로 결제 시스템인 MOLPoints를 인도네시아에 위치한 인터넷카페, 편의점 등 4만여 개의 채널로 유통하는데 기여
  - 현재 MOLPoints는 전 세계 80개 국가 60만 개 채널로 확산
  - MOL의 설립자 Ganesh Kumar Bangah는 "인도네시아 지역에서 강력한 네트워크를 구축하고 있기 때문에 AyoPay를 인수했다"며, "AyoPay가 지난 2~3년간 유통 파트너로서 MOL의 제품을 잘 유통시켜온 만큼 이번 인수는 MOL이 인도네시아에서의 맨파워를 강화하는데 기여할 것"으로 전망
  - 인수와 관련된 모든 절차는 6개월 내 마무리될 예정으로, AyoPay는 인도네시아 시장에서 브랜드 네임을 유지할 전망
  
- ▶ 한편, Ganesh는 2013년 MOL의 최우선 해외 공략지로 인도네시아를 선정한 가운데, 터키, 중동아시아 등으로도 입지를 확대할 전망
  - 실제 2013년 3월 터키의 Game Sultan과 PaytoGo에 대한 대규모 투자를 단행한 데 이어, 유럽, 중동, 북미로 시장 진출을 가속화할 계획
  - Game Sultan은 터키 내 키오스크나 편의점, 인터넷카페, 온라인 등에서 구매할 수 있는 가상재화인 G-cash를 사용하는 인터넷지갑 시스템으로, 지금까지 25개 글로벌 퍼블리싱 파트너 및 100개 온라인 게임업체들과 제휴를 체결
  - PaytoGo는 모바일 결제 솔루션으로, Turkcell, Vodafone 등과 같은 터키 현지 이동통신사들과 협력해 게임뿐만 아니라 온라인 쇼핑, 대중교통, 모바일 주차, 티켓팅과 관련한 결제 솔루션을 제공
  - Ganesh는 "터키는 전 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있는 e커머스 시장으로, 우리는 점점 더 많은 게임 개발자들이 게임 타이틀을 현지화하는 트렌드에 주목하고 있다"고 언급

www.techinasia.com



## 통계 기타 아시아 App Store 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 App Store 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Block Fortress (Foursaken Media)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	8 Ball Pool™ (Minidip.com)	Skill Game (Good Apps UG)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Brave (Disney)	A Monster Truck Run (Erico Rocha)	Poker by Zynga (Zynga Inc)	Fearless Wheels (FunGenerationLab)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Bubble Shooter (Maria Pier)	ap Paradise Cove (Pocket Gems, Inc)	Mr. Crab (Illusion Labs)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Slots - Pharaoh's Way (CBROMEDIA GMBH)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Subway Surfers (Kiloo)	Hay Day (Supercell)	Temple Run: Brave (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Slotomania (Playtika LTD)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Temple Run: Oz (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studios)	Clash of Clans (Supercell)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Come on, Zombie! (Lakoo)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Block Fortress (Foursaken Media)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
3	Plants vs. Zombies (PopCap)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
4	Where's My Water? (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studios)	神仙道 (Pinidea Co)	8 Ball (Pool™Minidip.com)	Playman Track & Field (Game-House)	Rage of Bahamut (Mobage. )
5	FIFA 13 (Electronic Arts)	Playman Track & Field (Game-House)	Top Eleven (Nordeus LLC)	FIFA 13 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Blood Brothers (Mobage)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	LINE Dragon Flight (NAVER Japan Corporation)	Clash of Clans (Supercell)	パワフルプロ野球2013 (KONAMI)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Orangense Studios)	Hay Day (Supercell)	雷电2012 : 金屬咆哮 (KooGame)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
3	Mr. Crab (Illusion Labs)	LINE TINYFARM (NAVER Japan Corporation)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	閱讀空氣2 (embedded arts)	時空獵人OL (Mod Digital Marketing)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
4	Where's My Water? (Disney)	Happy Chef (Nordcurrent)	Top Eleven (Nordeus)	Mittens (Disney)	100 Toilets (Cybergate)	三國來了繁華版 (RedAtoms, Inc)
5	FIFA 13 (Electronic Arts)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Blood Brothers (Mobage)	Slayin (FDG Entertainment)	GolfStar™ (Com2uS USA, Inc)	百萬亞瑟王 (Gamonster Inc)

출처: itunes.apple.com



## 통계 기타 아시아 Google Play 게임 순위

[표 13] 기타 아시아 Google Play 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Brave (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Subway Surfers (Kiloo Games)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo Games)	Zynga Poker (Zynga)	Wreck-it Ralph (Disney)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	The Simpsons™ (EA Swiss Sarl)
3	Where's My Perry? (Disney)	remove clothes (JDKING)	Age of Empire (Silent Ocean)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Slotomania (Playtika)
4	Temple Run: Oz (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Crime City (GREE)	Where's My Perry? (Disney)	Lazors (Pyrosphere)	Slot City (Dragonplay)
5	Wreck-it Ralph (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Run: Brave (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Megapolis (Social Quantum Ltd)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Brave (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Temple Run: Brave (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Oranoseno Studios)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Blood Brothers (Mobage)
3	Wreck-it Ralph (Disney)	Subway Surfers (Kiloo Games)	Blood Brothers (Mobage)	Wreck-it Ralph (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Slotomania (Playtika)
4	Where's My Perry? (Disney)	Gun & Strike 3D (iDoing)	Slotomania (Playtika)	Where's My Perry? (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	Top Eleven (Nordeus)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Billing plugin for LE (Camel Games)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Tower of Saviors (Mad Head Limited)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Brave (Disney)	Gun & Strike 3D (iDoing)	Blood Brothers (Mobage)	Where's My Water? (Disney)	LINE Dragon Flight (LINE Corporation)	神魔之塔 (Mad Head Limited)
2	Where's My Water? (Disney)	Pool Master Pro (TerranDroid)	Billing plugin for LE (Camel Games)	Where's My Perry? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Where's My Perry? (Disney)	Hungry Fish 2 (appdriven)	Top Eleven (Nordeus)	Temple Run: Brave (Disney)	時空獵人OL (摩利騰位摩利騰位行銷)	百萬富翁王 (Mobimon Inc)
4	Wreck-it Ralph (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	Candy Crush Saga (King.com)	Wreck-it Ralph (Disney)	LINE WIND runner (LINE Corporation)	Ayakashi Ghost Guild (Zynga)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Dynasty War (Outblaze Ventures)	Puffle Launch (Disney)	Hardest Game Ever 2 (Oranoseno Studios)	志仙Online (摩利騰位行銷)

출처: play.google.com



# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 유럽 게임시장 동향

- 모바일 게임업체 Rovio, 다운로드와 매출액간 불일치
- 포켓몬 유럽판 비디오 게임 챔피언십 개최
- TIGA, 영국 비디오 게임산업 동향 보고서 발표
- Ubisoft, 게임 생명력 연장 위해 UGC 도입
- **통계** 유럽 게임 SW 판매 순위
- **통계** 유럽 App Store 게임 순위
- **통계** 유럽 Google Play 게임 순위





## 모바일 게임업체 Rovio, 다운로드와 매출액간 불일치

모바일게임의 강자로 군림하던 Rovio가 최근 다운로드 순위와 매출액 순위에서 불일치하는 현상이 심화됨. TCG 장르 게임들이 매출액 순위에서 높은 성적을 기록하고 있어, Rovio는 모바일 게임시장 대응하기 위한 신규 전략이 필요

### 앱 마켓에서의 모바일게임 다운로드 건수와 매출액 간 괴리 심화

- ▶ 앱 전문 웹진 AppShopper에 따르면, 지난 2013년 3월 6일 Rovio의 모바일게임 <Angry Birds Star Wars>가 미국 매출 상위 iOS 앱 순위에서 91위로 하락하고 <Bad Piggies> 역시 100위로 떨어져, 2010년 4월 이후 최초로 Rovio의 모바일게임들이 90위권에 한 개도 들지 못한 것으로 확인
  - 앱 다운로드 순위에서는 <Angry Birds Star Wars>와 <Bad Piggies>가 최근 각각 8위, 13위를 차지해 인기가 있는 편이지만, 수년 전 <Angry Birds> 시리즈의 원조 타이틀이 미국 내 매출 상위 앱 20위권에 22개월 간 랭크되었던 반면 최신 타이틀은 20위권에 두 달간 겨우 머무는 데 그침
- ▶ 최근 2년 간 앱 다운로드 순위와 매출액 순위가 더 이상 비례하지 않는 현상이 Apple iOS와 Google Play 생태계에서 동일하게 나타나고 있으며, 북미, 유럽, 아시아 권역에 걸쳐 앱 시장의 유례 없는 변화가 진행 중
  - 애플리케이션 업계에서의 주요 수익 모델이 무료 다운로드를 통한 고객 유치 및 매달 앱 내 결제(IAP)를 유도하는 방식으로 자리매김함에 따라, 미국 매출 1위 iOS 앱인 <Clash of Clans>마저 다운로드 순위에서는 70위에 그치는 모순적인 현상이 발생
  - 전 세계적 인기를 끌었던 카드게임 <Rage of Bahamut>의 경우 최근 1,000여 개 iOS 앱 중 1위 자리에서 내려왔지만 여전히 미국 내에서 매출 순위 14위를 기록하며, 다운로드 1위를 기록 중인 신규 모바일게임 <Temple Run: Oz>를 크게 앞서고 있음
  - <Rage of Bahamut>를 다운로드 받은 유저 수가 비교적 적음에도 불구하고 일단 유저가 게임에 중독될 경우 상당한 지출을 하기 때문에 업계에서는 이 게임의 1인당 일일 평균 매출액이 80~90센트에 달하는 것으로 추정

### 최신 모바일게임 콘텐츠 트렌드 고려한 신작 기획 절실

- ▶ Rovio, EA, Zynga 등 업계 최대 규모의 게임 개발사들이 내놓은 프랜차이즈 게임

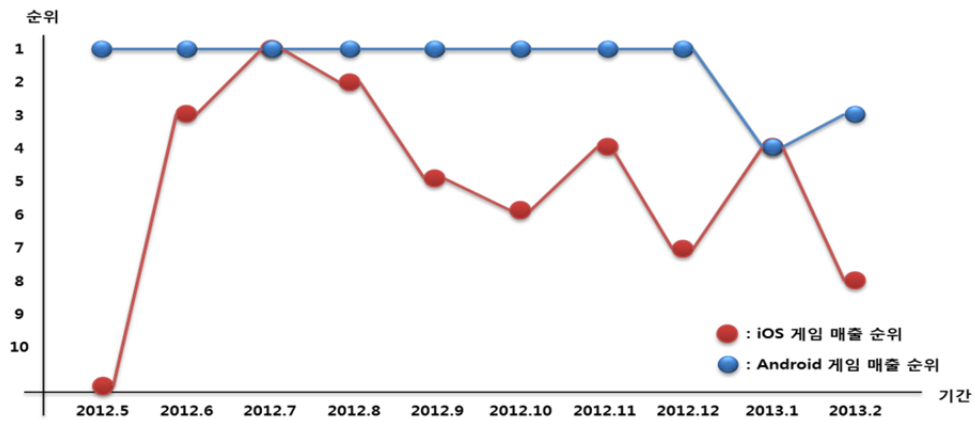


들이 높은 다운로드 기록에도 불구하고 급격한 게임 수익 하락세를 면치 못하고 있어, 앱 내 결제(IAP)를 유도할 새로운 전략이 요구

- Rovio는 조만간 신규 애니메이션 시리즈와 극장판 애니메이션을 출시할 계획이며 놀이공원, 보드게임, 달력, 사탕과 소다 음료 등 다양한 라이선스 기반 콘텐츠도 급속도로 성장 중이어서, 2013년 프랜차이즈 수익이 큰 폭으로 증가할 전망
- 그러나 현재 인기 모바일게임들의 공통점이 모두 가상의 세계를 경영, 구축하는 구조에 기반하고 있다는 점에서 Rovio의 모바일게임들이 단발성 게임 요소뿐 아니라 Rovio의 세계 구축에 유저들을 장기간 참여케 하는 재미요소를 발굴하지 못한 점이 패인으로 지목

www.forbes.com

[그림 10] TCG 장르 <Rgae of Bahamut> 북미 iOS 및 Android 게임 매출 순위



출처: App Annie, 스트라베이스 재구성



## 포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십 개최

2013년 캐나다 밴쿠버에서 열리게 될 '포켓몬 월드 챔피언십<sup>1)</sup>'의 관람 기회를 얻을 수 있는 '포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'이 이탈리아 밀라노, 독일 보훔, 영국 버밍햄에서 개최될 예정

### 월드 챔피언십 참가권 내건 '포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'

1. 전 세계 포켓몬 게이머들이 참가하는 세계적인 포켓몬 배틀대회로, 각국에서 대표 선발전을 통해 뽑힌 게이머들이 경쟁

- ▶ '포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'이 각각 이탈리아의 밀라노(5월 11일-12일), 독일의 보훔(5월 26일), 영국의 버밍햄(6월 2일)에서 개최될 예정
  - 유럽 전역의 플레이어들이라면 누구든지 참가가 가능하고, 참가자의 연령에 따라 Junior부문, Senior부문, Master부문으로 나뉘게 되며, 플레이어들은 오로지 <Pokémon Black & White 2>로만 경기를 플레이
  - 대전 방식은 멀티플 라운드로 진행되어 참가자가 설정 한 라운드에서 패배를 하더라도 계속해서 플레이를 할 수 있으며, 참가자들 가운데 최고 점수를 기록한 플레이어들은 '포켓몬 비디오 게임 내셔널 챔피언'을 가리기 위해 토너먼트 단계로 진입하여 경기를 수행
  - '포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'에서 우수한 성적을 거두는 플레이어들에게는 8월 캐나다 밴쿠버에서 열리게 될 월드 챔피언십에 초대되어 관람할 예정
  
- ▶ '포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'에서 '월드 챔피언십'의 참석 기회를 획득한 플레이어들은 8월 캐나다 밴쿠버에 초대되어 30 개국에서 모인 '포켓몬 트레이딩 카드 게임(TCG)'과 비디오 게임 플레이어들이 '포켓몬 월드 챔피언' 자리를 놓고 벌이는 경기를 관람할 예정
  - Master부문과 Junior부문에서 각각 4위 안에 든 플레이어들과 Junior부문에서 8위 안에 든 플레이어들은 캐나다 밴쿠버에서 열리게 될 월드 챔피언십에 참석할 수 있는 자격을 획득
  
- ▶ 참가를 원하는 플레이어들은 플레이어 ID를 포켓몬 사이트(Pokemon.co.ukr)에서 발급받아야 하며 모든 참가비는 무료이고 입장은 선착순으로 진행
  
- ▶ The Pokémon Company International에서는 2013년에 '글로벌 배틀 유니언(GBU) 와이파이 토너먼트'를 신설하여 개최
  - 'GBU 와이파이 토너먼트'의 각 연령 부문에서 최고 순위를 기록한 플레이어들에게는





'포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십'에 출전하여 첫 번째 라운드를 부전승으로 올라갈 수 있는 특전을 부여

- 또한 최고 순위를 기록한 플레이어들은 챔피언십 포인트(Championship Point)를 획득

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

[그림 11] "포켓몬 유로피안 비디오 게임 챔피언십" 현장



출처: [pokenav.net](http://pokenav.net)



## TIGA, 영국 비디오 게임산업 동향 보고서 발표

영국 독립게임개발자협회<sup>1)</sup> TIGA가 발표한 보고서에 따르면 영국의 비디오 게임 회사 가운데 절반 이상이 지난 4년간 설립된 신생 회사이고, 독립 제작사가 다수를 차지하며, 모바일게임 개발업체의 비율이 크게 증가

### 영국 비디오 게임산업, "젊고, 독립적이며, 모바일 지향적"

1. The Independent Games Developer Association(TIGA)는 2001년 3월 발족되었으며 인디 게임 개발업체, 퍼블리셔, 기술 개발업체, 대학 등이 회원으로 소속되어 있음

- ▶ TIGA가 2013년 4월에 발표한 "영국의 게임 제작 실태: 영국의 개발사 및 디지털 제작 부문에 관한 산업 통계조사"라는 제목의 보고서에 따르면, 영국 내 비디오 게임회사의 절반 이상이 지난 4년 동안 설립
  - 338개의 독립 게임 제작사가 2008년부터 2012년 사이에 설립된 것을 고려해 볼 때, 현재 영국을 기반으로 하는 게임 제작사는 600개 이상일 것으로 추정
  - 보고서에 따르면 영국의 게임 제작사들은 대부분이 독립 제작사인 것으로 나타났으며, 2011년에서 2012년에 설립된 게임 개발사 가운데 83%가 독립 제작사에 해당
- ▶ 모바일게임이 영국에서 빠른 속도로 성장 중
  - 보고서에 의하면 전체 영국 제작사 중 37%가 현재 모바일게임을 제작하고 있으며, 이는 2010년에 19%로 그쳤던 것에 비하면 크게 상승한 수치
  - 2011년과 2012년에 설립된 제작사들 가운데 모바일게임을 개발하는 제작사의 비율은 53%에 해당
- ▶ TIGA의 CEO인 Richard Wilson에 따르면 영국의 게임 개발 산업부문은 "젊고, 독립적이며, 모바일 지향적"
  - 스마트폰과 태블릿 판매 강세로 인해 모바일게임 개발에 관심을 가진 영국 제작사들이 증가하는 추세
  - 그러나 Wilson에 의하면 2010년에서 2012년 사이에 설립된 신생 제작사들 가운데 최소 21%가 부도를 맞이 하는 등 여전히 취약한 상태이기 때문에, 게임 세금(game tax) 완화 정책이 향후 신생 제작사들이 재정을 다지는 데에 도움이 될 것으로 예상

www.gamasutra.com



## Ubisoft, 게임 생명력 연장 위해 UGC 도입

Ubisoft Toronto는 최근 사용자 제작 콘텐츠가 게임의 개발 비용을 줄이고 게임에 대한 이용자들의 흥미를 지속적으로 유발할 수 있는 효과적인 수단임에 주목해, 향후 Ubisoft의 게임 개발 시 사용자 제작 콘텐츠를 적극 활용할 계획

### Ubisoft, UGC 활용해 게임 개발 비용 줄이고 게임 수명 연장 꾀해

- ▶ Ubisoft Toronto를 총괄하고 있는 Jade Raymond는 게임 전문 매체 Gamasutra와 가진 인터뷰를 통해 게임의 생명력을 연장하고 개발 비용을 줄이기 위해서는 사용자 제작 콘텐츠(이하 UGC)를 도입해야 한다고 강조
  - Raymond는 막대한 예산을 투입해 콘텐츠를 화려하게 만드는 것으로는 게임을 발전시키는 데 한계가 있으며, 이용자 간의 상호작용 및 UGC를 활성화함으로써 더욱 풍부한 콘텐츠를 확보하고 게임의 흥미도도 높일 수 있다고 언급
  - 막대한 개발 비용을 들이지 않고도 UGC를 활용해 각 이용자가 자신만의 고유한 게임 경험을 즐길 수 있게 함으로써 지속적으로 흥미를 유발해 게임의 수명을 연장
- ▶ 현재 게임 내에서 UGC를 활용하고 있는 사례로는 Valve의 <Team Fortress 2>가 대표적으로, Valve는 이용자 커뮤니티가 직접 게임 속의 맵이나 아이템을 만들 수 있도록 함으로써 이용자 충성도를 높이는 동시에 아이템 거래를 통한 매출도 증가시키는 효과를 보았음
  - Valve는 콘텐츠 업데이트 시에 신규 아이템에 대한 티저 트레일러를 공개하고 이에 대한 사용자 반응을 해당 업데이트에 적용하는 한편, 이용자에게 아이템 및 맵 제작 기회를 제공하고 해당 아이템의 판매 시 이용자에게 일정 비율의 수익을 분배함으로써 이용자 참여를 활성화
- ▶ Ubisoft는 향후 제작되는 게임에서 이용자간 상호 작용을 강화하거나 UGC를 활용하는 등 게임에 대한 이용자 참여도를 높일 계획으로, 8월 중 Wii U를 통해 발표 예정인 <Splinter Cell Black List>에서 이미 일부 아이디어를 적용 중
  - 금년 PS4 타이틀로 발매 예정인 오픈월드 게임 <Watch Dogs>도 각 이용자가 카메라와 각종 기기를 통해 서로를 엿보고 해킹할 수 있도록 함으로써 이용자간 상호교류를 강화

www.pcgamer.com



## 통계 유럽 게임 SW 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 SW 판매 순위

순위	영국 (4. 7 ~ 4. 13)	독일 (3. 31 ~ 4. 6)	프랑스* (3. 31 ~ 4. 6)
1	Bioshock Infinity (Xbox360, Take2)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)
2	Defiance (Xbox360, Trion Worlds)	Bioshock Infinity (PlayStation3, Take2)	Bioshock Infinity (PlayStation3, Take2)
3	Tomb Raider (Xbox360, Square Enix)	Simcity (PC, EA)	Bioshock Infinity (Xbox360, Take2)
4	Fifa 13 (Xbox360, EA)	Starcraft 2 Heart of the Swarm (PC, Activision Blizzard)	Tomb Raider (PlayStation3, Sqaure Enix)
5	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Bioshock Infinity (PC, Take2)	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 (PlayStation3, NAMCO BANDAI)
6	Tomb Raider (PlayStation3, Sqaure Enix)	Bioshock Infinity (Xbox360, Take2)	
7	Bioshock Infinity (PlayStation3, Take2)	Tomb Raider (PlayStation3, Sqaure Enix)	
8	Gears of War: Judgment (Xbox306, MS)	Fifa 13 (PlayStation3, EA)	
9	Fifa 13 (PlayStation3, EA)	Die Sims 3: Wildes Studentenleben (PC, EA)	
10	Halo 4 (Xbox360, EA)	Call of Duty: Black Ops 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)	
순위	스웨덴 (4. 7 ~ 4. 13)	이탈리아 (3. 31 ~ 4. 6)	네덜란드 (4. 7 ~ 4. 13)
1	World of Warcraft Game Card (PC, Activision Blizzard)	Fifa 13 (PlayStation3, EA)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)
2	PlayStation Network Voucher (PlayStation3, Sony)	Just Dance 4 (Wii, Ubisoft)	Fifa 13 (PlayStation3, EA)
3	World of Warcraft 60 Days (PC, Activision Blizzard)	Luigi's Mansion 2 (3DS, Nintendo)	Call of Duty: Black Ops 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)
4	Bioshock Infinity (Xbox360, Take2)	Call of Duty: Black Ops 2 (PlayStation3, Activision Blizzard)	Simcity (PC, EA)
5	Fifa 13 (PlayStation3, EA)	Assassin's Creed 3 D1 Version (PlayStation3, Ubisoft)	Skylanders Giants (Wii, Activision Blizzard)
6	Bioshock Infinity (PlayStation3, Take2)	God of War: Ascension (PlayStation3, Sony)	Bioshock Infinity (PlayStation3, Take2)
7	Simcity (PC, EA)	Tomb Raider (PlayStation3, Sqaure Enix)	Bioshock Infinity (Xbox360, Take2)
8	Kly Cooper Thieves in Time (PlayStation3, SCE)	Fifa 13 (Xbox360, EA)	Fifa 13 (Xbox360, EA)
9	Skylanders Giants (Wii, Activision Blizzard)	Assassin's Creed 3 D1 Version (Xbox360, Ubisoft)	Just Dance 4 (Wii, Ubisoft)
10	Starcraft 2 Heart of the Swarm (PC, Activision Blizzard)	New Super Mario Bros 2 (3DS, Nintendo)	Tomb Raider (PlayStation3, Sqaure Enix)

\*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



## 통계 유럽 App Store 게임 순위

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

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Classic Catch Phrase (DeLuxe Digital Studios London)	Lazors (Pyrosphere)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Traffic Racer (Soner Kara)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
3	Tiger Woods PGA TOUR 12 (Electronic Arts)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Block Fortress (Foursaken Media)	4 Bilder 1 Wort (LOTUM GmbH)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	Top Eleven (Nordeus)	Temple Run: Brave (Disney)	Sender Man's Forest (Netquest)	Hay Day (Supercell)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Hay Day (Supercell)	Mr. Crab (Illusion Labs)	Beauty Dentist (Stacie Vargas)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plaque Inc (Ndemc Creations)	Hardest Game Ever 2 (Orangenose Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Mr. Crab (Illusion Labs)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	Fearless Wheels (FunGenerationLab)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Fat Birds Build a Bridge! (Estelion)	Lazors (Pyrosphere)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Oz (Disney)	100 Toilets (Cybergate)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Redneck Revenge (Bulkypix)	Hay Day (Supercell)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	Top Eleven (Nordeus)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Pou (Paul Salameh)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	The Money Drop (Mediaset.it)	Roar Rampage (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	Clash of Clans (Supercell)
3	Temple Run: Oz (Disney)	Dentist Office (Ninjafish Studios)	Hay Day (Supercell)	Doodle Jump (Lima Sky)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)
4	Plaque Inc (Ndemc Creations)	Card Games (Finger Arts)	Top Eleven (Nordeus)	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Top Eleven (Nordeus)
5	Mr. Crab (Illusion Labs)	Playman Track & Field (GameHouse)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Block Fortress (Foursaken Media)	Gangster Granny (Black Bullet Games)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)

출처: itunes.apple.com



## 통계 유럽 Google Play 게임 순위

[표 16] 유럽 Google Play 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Wreck-it Ralph (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)
2	Temple Run: Brave (Disney)	Lazors (Pyrosphere)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)	Where's My Perry? (Disney)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Top Eleven (Nordeus)
3	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Temple Run: Brave (Disney)	Lazors (Pyrosphere)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
4	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Top Eleven (Nordeus)	Wreck-it Ralph (Disney)	Doodle Jump (Lima Sky LLC)	Candy Crush Saga (King.com)
5	Where's My Perry? (Disney)	Doodle Jump (Lima Sky LLC)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Puffle Launch (Disney)	Pou (Zakeh)	Age of Empire (Silent Ocean)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Doodle Jump (Lima Sky LLC)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Quizkampen (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	Candy Crush Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
3	Temple Run: Brave (Disney)	4 Pics 1 Word (LOTUM GmbH)	Top Eleven (Nordeus)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Lazors (Pyrosphere)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
4	Worms 2: Amageddon (Team 17 Digital Limited)	İcomania (Gamesfriends GmbH)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)
5	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Catapult King (Chillingo)	Blood Brothers (Mobage)	Ruzzle (MAG Interactive)	Toy Truck Rally 3D (3dinteger)	Blood Brothers (Mobage)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Insulta I Tuoi Amici (BroApplication)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Where's My Water? (Disney)	Ruzzle Free (MAG Interactive)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Lazors (Pyrosphere)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)
3	Temple Run: Brave (Disney)	Pou (Zakeh)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)	Temple Run: Brave (Disney)	Doodle Jump (Lima Sky LLC)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
4	Where's My Perry? (Disney)	4 Immagini 1 Parola (LOTUM GmbH)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Where's My Perry? (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	Airport City (Gamehigh International)
5	Wreck-it Ralph (Disney)	MANUGANU (Alper Sankaya)	Blood Brothers (Mobage)	Wreck-it Ralph (Disney)	Toy Truck Rally 3D (3dinteger)	Modern War (GREE)

출처: play.google.com



# GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

## 중남미 게임시장 동향

- 아르헨티나, 게임으로 포클랜드 섬 영유권 갈등 심화
- 아르헨티나 게임산업, 부가가치 창출에 주력
- 글로벌 게임업체 EA, 콜롬비아에 퍼블리셔 설립
- 쿠바, 세계바라를 모델로 한 게임 <Gesta Final> 출시
- **통계** 중남미 App Store 게임 순위
- **통계** 중남미 Google Play 게임 순위





## 아르헨티나, 게임으로 포클랜드 섬 영유권 갈등 심화

아르헨티나 게임업체 Dattatec이 1982년 영국과 벌였던 영토 분쟁인 포클랜드 전쟁을 모티브로 한 유명 온라인게임인 <Counter Strike>의 아르헨티나 버전 게임 <Malvinas>를 출시하면서, 양국간 영토 분쟁이 재점화됨

### 아르헨티나 영토 수복 염원의 메시지가 담긴 게임 <Malvinas>

1. 아르헨티나에서 동쪽으로 480km 떨어진 남대서양상에 동·서로 나누어진 두 개의 큰 섬과 770여 개의 작은 섬으로 이루어진 군도. 면적은 약 1만 2000km<sup>2</sup>으로, 인구는 3100여 명(2008년 기준)에 이른다. 아르헨티나가 지속적으로 영유권을 주장하고 있으며, 스페인어로 말비나스 섬이라 부름
  - ▶ 아르헨티나의 로컬 게임업체 Dattatec이, 1982년 포클랜드 섬<sup>1)</sup>의 영유권을 두고 영국과 아르헨티나가 벌인 전쟁인 포클랜드 전쟁을 모티브로 한 유명 게임 <Counter Strike>의 아르헨티나 버전인 <Malvinas>를 출시한 이후 논란이 거세지고 있음
    - Dattatec의 대변인 Fernando Llorente는 "우리는 누군가를 도발하려는 것이 아니라 전쟁 발발 31주년을 맞아 중요한 역사적 사건을 상기하기 위해서 이 게임을 만들었고, 아르헨티나 참전 용사들을 비롯한 국민들에게 큰 지지를 받고 있다"며 "이는 말비나스 섬의 영유권 회복은 4,000만 아르헨티나 국민 모두의 염원에 대한 표현일 뿐, 특정 대상에 대한 모독이 아니다"고 강조
    - Llorente 대변인은 "말비나스 섬을 모티브로 삼은 건 이번이 처음이 아니다"라며, "우리는 우리의 모든 게임에 항상 말비나스 섬을 언급해왔고 작년에는 특별히 게임 제작을 위해 '말비나스 메시지'라는 프로그램을 통해 말비나스 섬을 방문한 바 있다"고 밝힘
    - 또한 Llorente 대변인은 "아르헨티나 참전 용사들에 대한 예우 차원에서 게임에 영국 국기는 삽입하지 않았으며, 이에 대해 전 세계 8만 6,000명에 이르는 해당 게임 이용자로부터 그 어떤 부정적인 반응도 없었다"고 밝힘
    - Dattatec 측은, 게임이 트위터를 통해 예상보다 빠르게 보급되고 크게 이슈화 되었으나, 상대방에 대한 최소한의 예의는 갖추고 만들어진 게임이기 때문에 전혀 문제될 것이 없다고 주장

### 가상 현실에서 이루어지는 말비나스 섬의 탈환

- ▶ 게임의 전개는 <Counter Strike>와 마찬가지로 테러리스트들과 경찰의 대치로 이루어지지만, <Malvinas>에서는 테러리스트가 영국인, 경찰이 아르헨티나인임
  - 게임은 포클랜드 섬의 대표적 항구 지역인 Stanley Port에서 영국인들이 테러리스트 조직을 결성하면, 아르헨티나인 경찰들이 공동 묘지에서부터 테러리스트를 쫓아 나오면서 시작하는데, 게임의 배경으로 실제 섬의 주요 랜드마크인 중앙 우체국, 현지 언론사





- 인 Pinguin News 건물, 주요 은행 및 교회 등 등장함
- 아르헨티나 게임 이용자들은 게임 시나리오 전개에 따라 가상 현실에서 포클랜드 섬을 Malvinas 섬으로 '되찾아보는' 경험을 할 수 있도록 구성되어 있음
- 이 게임의 예고편(trailer)은 아르헨티나 국가와 함께 "1982년, 아르헨티나 인들은 말비나스 섬의 주권을 회복하기 위해 영국인들에 맞섰다. 2013년, 우리는 우리만의 <Counter Strike>를 창조한다"는 자막으로 시작하며, 게임의 말미에 말비나스 섬을 절대 잊지 않겠다, 영원히 기억하겠다"는 문구를 삽입

- ▶ 한편, 포클랜드 섬의 영유권에 대한 아르헨티나-영국간 갈등은 영국이 이번 달 초 포클랜드 섬 주민들에게 계속 영국령으로 남아있기를 원하는지에 대한 주민투표를 실시했을 때 더욱 깊어짐
  - 아르헨티나는 이 투표가 불법이라고 강력히 주장한 것으로 전해짐

noticais.terra.com.mx

[그림 12] 포클랜드 전쟁을 모티브로 한 게임 <Malvinas>



출처: [www.juegos.dattatec.com](http://www.juegos.dattatec.com)



## 아르헨티나 게임산업, 부가가치 창출에 주력

최근 10년 간 지속적으로 견고한 성장세를 이어온 아르헨티나의 게임산업이 이제 초기 성장 단계를 벗어나 부가 가치 창출을 통한 수익성 제고를 주력 비즈니스 모델로 전환

### 부가 가치 창출로 비즈니스 모델 전환 중인 아르헨티나 게임산업

1. 아르헨티나 TV 애니메이션 시리즈로 방영된 후 라틴 아메리카 전역에서 꾸준히 큰 인기를 얻고 있는 고양이 캐릭터

- ▶ 아르헨티나 게임산업은 지난 10년 간 괄목할만 한 성장세를 이어 옴
  - 아르헨티나 게임개발자연합(Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina, 이하 ADVA) 따르면 2012년 기준 공식 등록된 아르헨티나 게임업체 수는 70여 개로, 로컬에서 개발된 콘텐츠의 90%는 해외로 수출되고 있으며, 2013년 매출은 미화 8,500만 달러에 이를 것으로 전망
  - 현재까지의 주력 비즈니스 모델은 게임 관련 콘텐츠 및 서비스의 직접 판매를 통한 수익 창출이었음
  - 그러나, 해외 시장에서의 입지 강화 및 굴지의 글로벌 스튜디오를 고객사로 확보하는 경우가 늘어나고, 아르헨티나 게임 개발자들의 창조성에 대한 해외 고객들의 신뢰도가 높아짐에 따라 프로그래밍이나, 게임 관련 서비스의 질적 완성도를 높이는 수준에서 벗어나 부가가치 창출을 통한 매출 증대에 주력하는 로컬 개발사들이 늘어나고 있음

### <Regnum Online>, 부가가치 창출로 수익 극대화

- ▶ 아르헨티나의 대표적 게임 개발사인 NDG가 4년 반의 제작 기간과 10만 달러 투자 유치를 통해 2007년 출시한 게임인 <Regnum Online>은 세계 이용자 5만 여 명, 누적 매출이 200만 달러를 기록하며 승승장구 중
  - <Regnum Online>의 비즈니스 모델은 'Freemium'이라는 일부 유료화 모델로, 게임을 이용하기 위한 최초 등록은 무료이나 일정 레벨 이상으로 올라가기 위해서는 반드시 특정 콘텐츠를 구입해야 하는 시스템
  - NDG는 <Regnum Online>의 성공을 기반으로 2011년에도 이와 유사한 비즈니스 모델의 온라인게임 <Bunch of Heroes>를 출시한 바 있으며, 이 게임 역시 높은 매출고를 올림
- ▶ 한편, <Mundo Gaturro><sup>1)</sup>는 아르헨티나 최대 언론 그룹 Grupo Clarín의 디지털 비즈니스 파트너 Compañía de Medios Digitales (CMD)가 제작한 TV 애니메이션을



게임으로 출시한 대표적인 예

- CMD 또한 <Mundo Gaturro>를 'Freemium' 모델 하에 운영하고 있으며, 라틴 아메리카 전체를 아우르는 <Mundo Gaturro> 캐릭터의 인기 덕분에 2001년 PC용 게임에서 멀티플랫폼으로 진출하기로 결정, 4가지의 iOS용 게임을 우선 출시하였고, 2013년에는 Android용 게임도 출시할 예정
- 한편, CMD는 <Mundo Gaturro> 서비스의 해외 수출에도 박차를 가하고 있는데, 현재 아르헨티나를 포함한 전세계 <Mundo Gaturro> 커뮤니티 가입자의 수가 700만 명에 이르고 있으며 이중 35%가 칠레, 콜롬비아, 페루, 멕시코 및 스페인 출신임
- 이와 관련 CMD는 "해외 가입자들의 요구에 부응하기 위해 새로운 주간 모바일게임을 제작 중"이라고 밝힘

▶ 이 외에도 Cartoon Networks에 부가가치 콘텐츠 공급 제휴를 맺은 아르헨티나 게임업체 Purple Tree는 4월 출시 예정인 자체 개발 게임에 Freemium 비즈니스 모델을 적용할 예정

www.cronista.com

[그림 13] 아르헨티나 게임산업 부가가치 창출의 대표 게임 <Mundo Gaturro>



출처: www.Mundogaturro.com



## 글로벌 게임업체 EA, 콜롬비아에 퍼블리셔 설립

최근 10년 간 지속적으로 견고한 성장세를 이어온 아르헨티나의 게임산업이 이제 초기 성장 단계를 벗어나 부가 가치 창출을 통한 수익성 제고를 주력 비즈니스 모델로 전환

### 콜롬비아, EA의 중남미 지역 주력 시장으로 부상

- ▶ EA의 콜롬비아 시장이 연간 두 자리수의 성장세를 기록하면서 콜롬비아 게이머들의 EA 서비스에 대한 요구가 거세지자, EA는 콜롬비아에 독립 퍼블리셔를 설립하기로 결정했다고 밝힘
  - EA 라틴아메리카의 마케팅 및 홍보 담당 부장인 Daniel González는 "지금까지 콜롬비아 시장은 멕시코에서 관리를 전담해왔으나, 콜롬비아 게임시장의 규모 확대로 독립적인 관리의 필요성이 대두되었다"며 "이제 EA는 콜롬비아를 전담하는 퍼블리셔 설립을 통해 해당 시장에 대한 보다 구체적인 사업 전략을 현지에서 세우고 실행할 수 있게 되었다"고 밝힘
- ▶ 또한, EA는 콜롬비아 시장에서의 비즈니스 모델을 모바일게임을 무상 공급하고 약세서리 및 디지털 콘텐츠 유상 판매를 통해 수익을 꾀하는 형태로 바꿀 예정임
  - EA의 지난 해 매출이 41억 달러를 넘어섰고, 최근 출시된 <Real Racing 3>의 다운로드 건수가 출시된 지 5일만에 지난 버전의 누적 다운로드 건수를 뛰어넘은 것을 비롯하여, 2015년까지 EA의 디지털 콘텐츠 다운로드를 통한 매출이 전체 매출의 과반을 넘어설 것이라는 전망 등이 EA의 이러한 행보를 뒷받침하고 있음

### 독립 퍼블리셔 설립으로 콜롬비아 시장의 EA 게임 소비 원활해질 듯

- ▶ 한편, González 부장은 이번 퍼블리셔 설립을 통해 콜롬비아 게이머들이 겪었던 불편이 많이 해소될 것이라고 강조함
  - González 부장은 "과거에는 EA의 타이틀이 콜롬비아에 늦게 도착하거나 아예 도착하지 않는 경우도 간혹 있었는데, 이제는 그런 염려가 없어졌으며, 신규 타이틀 출시 또한 미국과 동시에 이루어짐으로써 콜롬비아 게이머들도 EA의 신규 타이틀을 미국과 시차없이 즐길 수 있게 될 것"이라고 밝힘

[www.elespectador.com](http://www.elespectador.com), [www.dinero.com](http://www.dinero.com)



## 쿠바, 체게바라를 모델로 한 게임 <Gesta Final> 출시

쿠바 통신부 산하의 정보화 교육 기관이 쿠바 혁명을 모티브로 한 3D 게임인 'Gesta Final'을 출시. 쿠바 정부는 쿠바 혁명을 기반으로 한 시나리오로 청소년에 대한 교육적 목적으로 개발한 게임이라 밝힘

### 쿠바 혁명을 모티브로 한 3D 게임 <Gesta Final>

- ▶ 쿠바 통신부 산하 기관으로 정보화 진흥 업무를 담당하고 있는 Joven Club de Computación이 쿠바 혁명을 모티브로 한 3D 게임인 <Gesta Final>을 개발
  - 체게바라, 피델 카스트로 등 쿠바 현대사의 역사적 인물들을 형상화한 주요 캐릭터들이 폭군을 물리치고 민중을 위한 새로운 혁명에 성공한다는 줄거리임
  - 게임 개발을 담당한 Joven Club de Computación의 수장인 Haylin Corujo는 "게이머들은 게임을 통해 쿠바의 현대사를 생생하게 느낄 수 있을 것"이라고 말함
  - PC게임인 <Gesta Final>은 '착륙(EI Desembarco)', '첫 출전(Bautismo de Fuego)', '은의 도시(La Plata)', '포도장수(EI Uvero)', '피노 델 아구아(Pino del Agua) II'의 5단계 레벨로 구성되어 있음
  - 대부분의 캐릭터의 이름은 피델 카스트로 등 쿠바 역사의 영웅적인 인물의 이름을 따왔으며, 82명의 혁명가들이 Granma 요트에서 탈출하여 바티스타 정부를 타도하고 쿠바 혁명에 성공한 스토리를 기본 줄거리로 삼고 있음
  - Corujo는 "우리의 의도는 역사적인 지도자들을 빼닮은 게임 캐릭터를 창조에 그치는 것이 아니라, 게임을 통해 쿠바의 역사적인 순간을 되새기는 것"이라고 강조
  
- ▶ 게임의 폭력성에 대한 우려와 교육적 효과에 대한 우려가 공존하는 가운데, 쿠바 당국은 몇 개월 내에 쿠바 폐소로 유료화하여 보급을 시작할 예정
  - 게임이 소개된 자리에서 해외 게임 전문가들은 쿠바의 현재 기술적 수준을 감안할 때 완성도 높은 편이라며 호평했지만, 게임의 폭력성에 대한 우려도 함께 제기됨
  - 이에 대해 Corujo는 "이 게임이 전투 게임임을 인정하지만 죽음이나 혈흔 등 기타 혐오감을 불러일으킬 수 있는 장면들에 대한 묘사는 전혀 없다"며 "프로그래머들이 폭력에 대한 묘사를 절제하기 위해 매우 노력했다"고 강조함
  - 한편, Corujo는 "이 게임의 목표는 쿠바 젊은이들에게 할아버지 세대가 겪었던 역사를 조금이라도 실감나게 배우고 느낄 수 있게 하는 것"이라고 덧붙임

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



## 통계 중남미 App Store 게임 순위

[표 17] 중남미 App Store 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Buraco Jogatina (Jogatina.com)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Dentist Office (Ninjabish Studios)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Hay Day (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
4	FIFA 13 (Electronic Arts)	Dentist Office (Ninjabish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Playman Track & Field (GameHouse)	Kingdoms of Camelot Kabam
5	Mr. Crab (Illusion Labs)	Sonic Dash (SEGA)	Subway Surfers (Kiloo)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	DOT: Defender of Teel (Mobage)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Temple Run: Oz (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)
2	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Dentist Office (Ninjabish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)
3	Temple Run: Oz (Disney)	Dentist Office (Ninjabish Studios)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Quien Quere Ser Millonario? (Zwaytraffic UK)	Sonic Dash (SEGA)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
4	Toy Story: Smash It! (Disney)	Draw Rider (Anton Vazhinsky)	Hay Day (Supercell)	Where's My Water? (Disney)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
5	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Sonic Dash (SEGA)	Real Racing 3 (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Subway Surfers (Kiloo)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (PopCap)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Mittens (Disney)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga® (King.com Limited)	Zombie Tsunami (Mobigame)
3	Pou (Paul Salameh)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	The Simpsons™ (Electronic Arts)	Modern Combat 4 (Gameloft)	Redneck Revenge Bulkypix	Campus Life™ (Pocket Gems, Inc)
4	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Dentist Office (Ninjabish Studios)	Injustice: Gods Among Us (Warner Bros.)	Angry Birds Space (Rovio Entertainment)	Sonic Dash (SEGA)	Clash of Clans (Supercell)
5	Wipeout (Activision Publishing)	Icomania (Games for Friends GmbH)	Dragon City Mobile (Social Point)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Bubble Fins (Iddiction)	Modern Combat 4 (Gameloft)

출처: itunes.apple.com





## 통계 중남미 Google Play 게임 순위

[표 18] 중남미 Google Play 인기게임 순위(2013. 4. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Brave (Disney)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)
2	Where's My Water? (Disney)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Klloo Games)	Where's My Perry? (Disney)	Gun & Strike 3D (iDoing)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Where's My Perry? (Disney)	Adventure Time Games (Jogos Gratis)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Wreck-it Ralph (Disney)	Throwing Knife (Leonid Shkatulo)	Top Eleven (Nordeus)
4	Wreck-it Ralph (Disney)	Angry Birds (Rovio Mobile Ltd.)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)	Temple Run: Brave (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
5	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Throwing Knife Leonid Shkatulo	Top Eleven (Nordeus)	Puffle Launch (Disney)	Pool Master Pro (TerranDroid)	Blood Brothers (Mobage)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Brave (Disney)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Adventure Time Games (Jogos Gratis)	The Simpsons™t (EA Swiss Sarl)			
3	Where's My Perry? (Disney)	Benji Bananas (Fingersoft)	Blood Brothers (Mobage)			
4	Wreck-it Ralph (Disney)	Worms Battle (I AM Game Inside)	Age of Empire (Silent Ocean)			
5	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Gun & Strike 3D (iDoing)	The Croods (Rovio Mobile Ltd)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Wreck-it Ralph (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
3	Where's My Perry? (Disney)	Adventure Time Games (Jogos Gratis)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Snow Baby 2(Free) (Snow Baby Inc.)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)			
5	Temple Run: Brave (Disney)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	Subway Surfers (Klloo Games)			

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

출처: play.google.com







# GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

## 국내 게임시장 동향

- 온라인게임 결제, 휴대폰 · 공인인증 의무화
- 프로야구의 열풍, 게임으로 확산
- 중국 모바일게임, 국내 시장 공략
- 국내 MMORPG, 서구 게임시장 개척
- **통계** 국내 온라인게임 순위
- **통계** 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





## 온라인게임 결제, 휴대폰 · 공인인증 의무화

2013년 5월부터 온라인게임 결제를 하려면 공인인증서나 휴대폰 문자 인증을 거쳐야 함. 결제 과정의 절차가 복잡해지긴 했지만, 이미 게임업체는 게임사이트를 통한 공인인증서 의무화를 자율 시행하고 있어 큰 논란은 발생하지 않음

### 금융위원회와 금융감독원, '온라인 결제 보안강화 종합대책' 발표

- ▶ 금융위원회, 금융감독원 등은 최근 해킹으로 인한 신용카드 부정 결제 사고가 빈번하게 발생함에 따라 이달부터 온라인 결제 전반에 대한 보안 강화를 추진해 나갈 예정
  - 게임사이트에서 30만 원 이상 결제하려면 공인인증서와 휴대폰 문자 인증을 모두 거쳐야 하며, 30만 원 미만 소액 결제도 공인인증서나 휴대폰 문자 인증 가운데 하나를 선택
  - 이는 2012년 11월 KB국민카드와 비씨카드의 소액결제체계인 안전결제(ASP)와 안심클릭을 이용하는 고객 정보가 유출돼 넥슨을 비롯한 온라인 게임사이트에서 1억 7,000만 원의 부정 결제가 이뤄진 데 따른 것
- ▶ 안전결제 시 ISP 인증서와 비밀번호, 안심클릭은 카드번호와 비밀번호만 있으면 결제가 가능했지만, 앞으로는 공인인증서와 문자 인증 절차를 추가로 거쳐야 함
  - 금융 당국은 이용자가 미리 등록된 스마트폰 등에서만 인터넷뱅킹과 트레이딩을 할 수 있는 방안도 추진

### '온라인 결제 보안강화 종합대책'이 게임업계에 미치는 영향

- ▶ 정부가 이번 대책에 온라인 뿐 아니라 모바일을 통한 온라인 결제도 포함시키면서 앞으로 모바일게임 결제 시에도 과거보다 복잡한 인증 절차 도입이 예고, 업계에서는 세부적인 적용 범위에 예의주시하고 있는 분위기
  - 그러나 PC온라인 및 모바일 결제와 밀접한 연관을 맺고 있는 게임업계는 이번 정부의 정책에 상당한 관심을 보이면서도 의외로 담담한 듯한 모습
  - 이미 2012년 말부터 KB국민카드, BC카드 등 주요 카드사에 의해 카드 결제시 공인인증서 의무화가 시행되고 있고 무통장입금, ARS 등 다양한 결제수단도 활용되고 있어 문자 인증 등의 결제 수단 보안이 강화된다 하더라도 매출에 큰 타격은 없을 것이란 입장



## 프로야구의 열풍, 게임으로 확산

2013 프로야구가 제9 구단 창단, 늘어난 경기 수 등으로 열기를 더하고 있는 가운데, 이러한 야구 붐 속에서 야구게임을 내놓는 온라인과 모바일 게임업체들은 다양한 야구 이벤트를 진행하면서 전국적인 야구 붐에 편승하고 있음

### 2013년 야구게임, 온라인과 모바일 동시 공략

- ▶ 스마트폰과 LTE의 빠른 보급과 카카오키킹과 같은 플랫폼의 등장으로 시장에서 모바일게임의 비중은 비약적으로 커지고 있으며, 이러한 현상은 야구게임에서도 동일하게 나타남
  - 2013년 야구 게임시장에는 신작 온라인 야구게임 간 경쟁 외에도 모바일 야구게임이 도전장을 내밀며 게이머들에게 선택의 즐거움을 제공
  - 특히, 넥슨과 CJ E&M 같은 메이저 게임업체들은 온라인과 모바일 야구게임을 동시에 출시하면서 게이머 확보에 노력 중
  - 컴투스과 팜플 같은 모바일 게임업체들은 온라인 야구게임은 없지만, 모바일게임을 통해서 야구 게임시장을 공략

### 국내 게임업체들의 2013년 야구게임 신작

- ▶ 국내 1위 게임업체 넥슨, 온라인 야구게임 1개와 모바일 야구게임 2개를 통해 국내 게임시장을 공략
  - 미국 2K와 공동개발한 온라인 야구게임 <프로야구2K> 오픈베타를 지난 9일 시작
  - 이 게임은 콘솔 야구게임인 <2K시리즈>의 2012년 최신 엔진을 기반으로 KBO 데이터를 적용해 시뮬레이션과 실제 플레이를 동시에 즐길 수 있는 특징을 가지고 있음
  - 2012년 10월 출시된 <넥슨프로야구마스터2013>은 2013년 3월 29일 업데이트를 통해 93년부터 97년 선수카드와 신규 선수팩을 추가하고 NC유니폼 및 감독 카드를 추가해 야구팬을 겨냥
  - 또한 <넥슨프로야구마스터2013>의 카카오키킹 버전인 <프로야구 for kakao>를 추가로 출시해 게이머를 늘려가고 있음
- ▶ CJ E&M, 가장 많은 야구게임으로 야구게임의 명가 유지
  - CJ E&M은 SD캐릭터를 내세운 <마구마구>를 비롯해 시뮬레이션게임 <마구감독이되자>를 선보였으며, 2013년 3월에는 실시야구를 표방하는 <마구더리얼> 오픈베타를 시



- 작하며 온라인게임에서만 3종의 야구 게임을 서비스 중
- 모바일 야구게임으로는 시뮬레이션 장르인 <마구매니저>와 2013년 4월에 출시한 <마구마구2013> 등이 있음
- <마구마구2013>은 출시 하루만에 Apple App Store 무료 게임 순위 1위에 올랐고, Google Play에서는 2위를 기록하는 등 순조로운 출발을 보이고 있음

▶ 네오위즈 게임즈, <야구의 신> 마케팅 강화

- 네오위즈 게임즈는 <야구의 신>과 관련해 2013년 4월 16일까지 신규 구단을 창단하는 게이머에게 20만 AP(게임머니)와 선수 카드를 지급하는 이벤트를 개최
- 또 매일 접속하는 게이머에게 출석 기간에 따라 선수카드, 장비 패키지 등의 상품을 제공하는 이벤트로 좋은 호응을 얻고 있음

▶ 모바일 게임업체, 신작 모바일 야구게임 대거 출시

- 모바일 야구게임의 명가 게임빌은 실사형 모바일 야구게임 <이사만루2013KBO>을 2013년 4월 내 출시할 계획
- 컴투스는 <컴투스프로야구2013>외 새로운 야구게임을 선보일 계획이며, 모바일 퍼블리셔에 무게를 실은 팜플은 게임빌 프로야구 개발진이 참여 중인 <빅볼프로야구>의 서비스를 준비 중

[표 19] 국내 게임업체의 신작 야구게임

업체	게임명	게임 플랫폼	출시시기
넥슨	프로야구2K	온라인	2013. 4. (오픈베타 서비스)
	넥슨프로야구마스터2013	모바일	2012. 10. (상용 서비스)
	프로야구 for kakao	모바일	2013. 2. (상용 서비스)
CJ E&M	마구마구	온라인	2006. 3. (상용 서비스)
	마구감독이되자	온라인	2012. 12. (상용 서비스)
	마구더리얼	온라인	2013. 4. (상용 서비스)
	마구매니저	모바일	2012. 9. (상용 서비스)
	마구마구2013	모바일	2013. 4. (상용 서비스)
네오위즈게임즈	야구의 신	모바일	2013. 3. (상용 서비스)
게임빌	이사만루2013KBO	모바일	2013. 4. (상용 서비스 예정)
컴투스	컴투스프로야구2013	모바일	2012. 3. (상용 서비스)
팜플	빅볼프로야구	모바일	2013. 4. (상용 서비스 예정)

출처: 각사 홈페이지



## 중국 모바일게임, 국내 시장 공략

중국 게임업체들이 모바일게임으로 게임 플랫폼을 확대하고 있는 가운데, 국내에 안착한 중국 퍼블리싱 업체는 동남아시아에서 검증된 모바일게임으로 국내 시장에 진출하고 있어, 국내 게임업체들과 경쟁이 치열할 것으로 전망

### 중국 게임업체, 모바일게임으로 게임 플랫폼 확대

- ▶ 웹게임과 온라인게임으로 한국 시장에 자리를 잡은 중국 게임업체들이 모바일게임으로 영역을 확대
  - 쿤룬코리아, 게임웨이브, 엔터메이트 등 웹게임으로 국내에 안착한 중국 퍼블리싱 업체가 최근 연이어 모바일게임을 출시하거나 준비 중
  - 한국에 입성한 중국 게임사가 준비중인 모바일게임은 상당수는 중국, 대만, 동남아시아 등에서 인기를 누린, 검증된 게임으로 한국 시장에서도 적지 않은 영향력을 미칠 것으로 전망
  - 최근 돌풍을 일으키고 있는 일본 TCG(트레이딩카드게임)와 같은 인기를 누릴 수 있을 것으로 점쳐치고 있음
  
- ▶ 쿤룬코리아가 2013년 1월 출시한 <암드히어로즈>가 국내 모바일게임 못지 않은 인기를 끌면서, 중국산 모바일게임의 흥행 가능성을 보여줌
  - 3D 모바일게임 암드히어로즈는 MMORPG에서 흔히 볼 수 있는 레이드시스템은 물론 던전, 직업, 제작 콘텐츠까지 갖추며 Google Play 게임 매출 순위 11위에 오르는 등 선전을 펼침
  - 쿤룬코리아는 <암드히어로즈> 이외에도 <환상삼국>, <크리스탈삼국>, <용장삼국> 등 삼국지 관련 모바일게임을 다수 선보이며 한국 시장 공략에 나섬
  
- ▶ 엔유웨이브는 중국 게임웨이브의 <라스트모히칸>, <관우TD>를 선보였으며 향후 영웅이 다수 등장하는 <히어로즈어스(가제)>를 선보일 예정
  - <라스트모히칸>과 <관우TD>는 모두 대만 시장에서 1위를 차지

### 중국 모바일게임, 국내 시장을 기반으로 해외 진출

- ▶ 중국 모바일게임의 잇단 한국행은 시장 확대와 더불어 보이지 않은 '상징적 가치'



창출 때문으로 풀이

- 후발주자임에도 국내 시장과 같은 게임 선진국에서 활약함으로써 기업의 브랜드를 높이고, 북미 등 더 큰 시장으로 발판 마련에 도움을 얻을 수 있기 때문

[그림 13] 쿤룬코리아의 모바일게임 <암드히어로즈>



출처: play.google.com



## 국내 MMORPG, 서구 게임시장 개척

국내 게임업체들이 북미와 유럽지역 공략을 적극적으로 취함에 따라 가입자들이 폭발적으로 증가. 그 동안 콘솔게임의 강세로 국내 게임업체가 공략하기 어려웠던 북미와 유럽시장이 최근에 들어와 새로운 이익 창출구가 되고 있음

### 콘솔게임의 천국 북미와 유럽 게임시장, 국내 MMORPG에 주목

- ▶ 국내 MMORPG가 그 동안 콘솔게임이 지배하던 북미와 유럽지역에서 큰 인기를 끌고 있음
  - 엔씨소프트의 <길드워2>는 2012년 말 미국 타임지로부터 '2012년 최고의 게임'으로 선정
  - 블루홀스튜디오의 <테라>도 정액제에서 부분 유료화로 전환한 이후 많은 가입자를 확보
- ▶ 부분 유료화와 법인 설립으로 북미시장에서 성공한 <테라>
  - <테라>를 개발한 블루홀스튜디오는 최근 북미에서 이용자 수가 140만 명을 돌파했으며, 부분 유료화 전환 이후 기존 대비 최대 동시 접속자 수가 8배 증가했으며, 일일 방문자 수는 10배 이상 증가
  - 블루홀스튜디오는 북미법인인 엔메스엔터테인먼트를 설립하고 본격적으로 북미시장을 공략
  - 엔메스엔터테인먼트는 MS, EA, 엔씨소프트 등에서 경력을 쌓은 각 분야 전문가 50여 명으로 구성돼, 2012년 5월부터 <테라>를 서비스
  - 최근 <테라> 서비스가 자리잡아가면서 북미시장에 내놓을 차기작을 물색
  - 유럽에서는 부분 유료화 전환 이후 이용자 수가 2배 가량 증가, 최근 100만 명을 돌파
  - 기존 5대 였던 서버를 12대까지 늘리고 동시 접속자 수도 기존 대비 12배 가량 증가
- ▶ <길드워2>, 최대 동시 접속자수 40만 명 돌파
  - 엔씨소프트는 북미 스튜디오 아레나넷에서 개발한 <길드워2>를 2012년 8월에 출시, 300만 장이 넘는 클라이언트 패키지를 판매
  - 최대 동시 접속자수 40만 명을 돌파했으며, 북미매체 30여 개에서 게임상을 수상
  - 엔씨소프트는 2012년 4분기에 <길드워2>로 1,190억원의 수익을 올렸으며, 전체 매출에서 북미와 유럽이 차지하는 비중이 43%로 크게 증가
  - <길드워2>는 영국 게임순위 11위에 오르는 등 좋은 성적을 거두고 있으며, 패키지 게임을 제외하고는 MMORPG 부문에서 사실상 독주



▶ 엔씨소프트의 또 다른 도전작 <와일드스타>

- 엔씨소프트는 2013년 말에 북미시장을 공략한 2번째 작품 <와일드스타>를 공개할 예정
- <와일드스타>는 엔씨소프트 북미스튜디오 카바인슈티디오에서 개발 중인 공상과학 MMORPG
- 국내 게임 관계자는 "아직 인터넷 인프라가 한국에 미치지 등 북미시장은 콘솔게임이 주류지만 동양 게임업체에서 만든 수준 높은 온라인게임이라는 점에서 한국 MMORPG가 주목받고 있다"고 언급

[표 20] 국내 게임업체의 북미와 유럽 게임시장 진출 현황

업체	게임명	특징
블루홀스튜디오	테라	· 유럽 이용자 수 2배 증가, 최대 동시접속자 수 12배 증가 · 북미 이용자 수 140만 명 돌파
엔씨소프트 아레나넷	길드워2	· 클라이언트 패키지 300만 장 돌파 · 북미 30여개 매체에서 수상
엔씨소프트 카바인슈티디오	와일드스타	· 공상과학 MMORPG · 2013년 말 북미와 유럽시장 출시 예정
그라비티	라그나로크 온라인2	· 2013년 5월부터 북미지역 서비스 · 서전 등록 서비스를 통해 1만여 명 가입자 확보 · 디지털 게임 플랫폼 Steam에도 게임을 서비스할 예정
엑스엘게임즈	아키에이지	· 2013년 1월 트라이온월드와 북미지역 서비스 계약 체결 · 서구인들이 선호하는 '자유의지에 따른 게임진행'을 강조
와이디온라인	소울마스터	· 북미와유럽을 시작으로 중국, 대만, 홍콩, 인도네시아 등에서 서비스할 예정 · 국내보다 해외에서 먼저 출시되는 MMORPG
SG 인터넷	DK 온라인	· 해외 게임 전문 웹진 게임스팟이 뽑은 북미 Top10 게임에 선정 · 현지화 작업, 안정적인 서비스, 이용자 맞춤형 임무 등이 인기의 비결
아이덴티티게임즈	드레곤네스트	· 2013년 3월 유럽 온라인게임 퍼블리셔 eFusion MMOG GmbH와 제휴를 맺고, 유럽지역 정식 서비스 · 독일어, 영어, 스페인어, 프랑스어 등 4개 다국어 지원

출처: 국내 언론매체





## 통계 국내 온라인게임 순위

[표 21] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (4. 16)	게임메카 (4. 10 ~ 4. 16)	인벤 (4. 8 ~ 4. 14)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (CJ E&M, 넥스)	서든어택 (CJ E&M, 넥스)	서든어택 (CJ E&M, 넥스)
3	아이온 (NC소프트)	피파온라인3 (넥스)	피파온라인3 (넥스)
4	블레이드 & 소울 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)
5	리니지 (NC소프트)	블레이드 & 소울 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)
6	피파온라인3 (넥스)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)
7	스타크래프트 (블리자드코리아)	리니지 (NC소프트)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
8	아키에이지 (엑스엘게임즈)	크리티카 (NHN)	크리티카 (NHN)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥스)
10	디아블로3 (블리자드코리아)	던전앤파이터 (넥스)	사이퍼즈온라인 (네오플)
순위	게임노트 (4. 8 ~ 4. 14)	게임조선 (4. 8 ~ 4. 14)	게임리포트 (4. 16)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	서든어택 (CJ E&M, 넥스)	서든어택 (CJ E&M, 넥스)	서든어택 (CJ E&M, 넥스)
3	피파온라인3 (넥스)	리니지 (NC소프트)	리니지 (NC소프트)
4	리니지 (NC소프트)	피파온라인3 (넥스)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	블레이드 & 소울 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)	피파온라인3 (넥스)
6	아이온 (NC소프트)	블레이드 & 소울 (NC소프트)	아이온 (NC소프트)
7	아키에이지 (엑스엘게임즈)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	블레이드 & 소울 (NC소프트)
8	크리티카 (NHN)	크리티카 (NHN)	레전드오브소울즈 (네오위즈CRS)
9	디아블로3 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
10	던전앤파이터 (넥스)	디아블로3 (블리자드코리아)	워크래프트3 (블리자드코리아)

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

출처: [www.gametrics.com](http://www.gametrics.com), [www.gagemeca.com](http://www.gagemeca.com), [www.inven.co.kr](http://www.inven.co.kr), [www.gamenote.com](http://www.gamenote.com), [www.gamechosun.co.kr](http://www.gamechosun.co.kr).

[Gamereport.netimo.net](http://Gamereport.netimo.net)



## 통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 22] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 4. 17 기준)

순위	T 스토어		Olleh 마켓		U+ 앱마켓	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	CHAOS RINGSΩ (Square Enix)	한게임골든클럽 (hangame)	완전한사육2 (CNJ Soft)	영웅전기 (CJ E&M)	위자드디펜스Plus (디지털프로그)	에페스킹덤 (모비클)
2	파이널판타지3 (액토즈)	프린트라인코만도 (Glu Mobile)	파이널판타지3 (액토즈)	데빌몬 (에이앤비소프트)	파이널판타지3 (액토즈)	짱구는못말려액션피파터 (미스터게임즈)
3	GTA3 (조이모아)	로마전쟁 (피니클루)	링커T (나노엔터테인먼트)	암드히어로즈 (Kunlunkorea)	프리스타일야구plus (비투스소프트)	출조남시광2 (하이원엔터테인먼트)
4	리볼트클래식프리미엄 (WeGo Interactive)	힐링아일랜드 (CJ E&M)	완전한사육 (CNJ Soft)	써데스 (게임빌)	메이플스토리Premium (넥스)	맞고의신5 (엔타즈)
5	블레이징소울즈 (조이모아)	여신에미치다 (c2dgames)	버블슬라이스 (Rock)	드래곤슬레이어즈 (KTH)	팔라독 (Fazecat)	번식전쟁2 (게임빌)
6	드래곤나이트4Plus (피엔제이)	템페스트사가 (PLAYBEAN)	링커B (나노엔터테인먼트)	에페스킹덤 (모비클)	프리스비2HD (엠투엠엔터테인먼트)	컴투스프로야구2013 (컴투스)
7	CHAOS RINGS (Square Enix)	빛의성City of Splendors (Pictograph)	메이플스토리Premium (넥스)	프리스비2 (엠투엠엔터테인먼트)	세븐777랜드 (Gameboys)	좀비vs토이 (마나스투)
8	위자드디펜스 (디지털프로그)	로스트인스타즈 (GREE)	프랑켄슈타인HD (프릭스디자인러)	10여년 맞고 (루시미디어)	드래곤슬레이어즈 (올스타모바일)	아미워즈디펜스2 (루노소프트)
9	드래곤슬레이어즈 (올스타모바일)	피쉬아일랜드 (NHN)	화이트아일랜드 (CJ E&M)	삼국지공성대전 (엘에이피테크)	세피라 (셀바스)	제노니아5 (게임빌)
10	아스팔트7:히트 (Gameloft)	카드의신삼국지 (TheAppsGames)	위자드디펜스Plus (디지털프로그)	마카오SEXY섯다 (루노소프트)	Generation of Chaos (조이모아)	에반젤린 (디지털프로그)
순위	App Store		Google Play		Samsung Apps	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Cafeteria Nipponica (Kairosoft)	미니모토forKakao (Selvas)	스왑피 (Disney)	쿠키런forKakao (Devsisters)	노바3 (Gameloft)	오목 (Sung Min Chun)
2	Poket League Story (Kairosoft)	쿠키런forKakao (Devsisters)	Minecraft-Poket ED (Mojang)	마구마구2013forKakao (CJ E&M)	Where's Wally Now? (Gameloft)	테트리스Free (EA)
3	Tiny Troopas2Special Ops (Chillingo)	에어헌터forKakao (Wemade)	Where's My Perry? (Disney)	에어핑귄프렌즈forKakao (Gamevil)	Dragong Evolution (Nob Studio)	눈싸움게임 (Sung Min Chun)
4	Slayin (FDG Entertainment)	마구마구2013forKakao (CJ E&M)	아스팔트7:히트 (Gameloft)	뉴스패러디 (7Day)	Biohazard4 (Capcom)	Sonic the Hedgehog 4 (Sega)
5	인피니티블레이드2 (Chair Entertainment)	활forKakao (4:33)	Temple Run:Brave (Disney)	뽀로로매직퍼즐forKakao (Fingernet)	Monster Balls (Gregory B Lemon)	Virtua Tennis Challenge (Sega)
6	BADLAND (Frogmind)	미니기어즈forKakao (Actoz)	팔라독 (Fazecat)	활forKakao (4:33)	Samurai Rush (Anton Hultdin)	벽돌깨기 (Sung Min Chun)
7	컴투스프로야구2013 (Com3us)	매일매일도쿠forKakao (Wemade)	Slingshot Racing (Crescent Moon)	다크서머너 (Ateam)	Air Navy Fighters (Rortos)	라이언스카이포스에게 (LeTang)
8	Block Fortress (Foursaken Media)	다크서머너 (Ateam)	Wreck-it Ralph (Disney)	애브리타운forKakao (Wemade)	F18 Carrier Landing (Rortos)	게임허브2.0 (Samsung)
9	플랜츠vs.좀비 (PopCap)	Fruit Ninja (Halfbrick Studio)	던전앤파이터귀검사 (Nexon)	리틀레전드forKakao (Com2us)	데드스페이스 (EA)	돌아온너구리 (RecoSystems)
10	Mittens (Disney)	던전헌터4 (Gameloft)	Earn to Die (Not Doppler)	MANUGANU (Alper Sarikaya)	Color Sheep (Trinket Studios)	뇌수학게임 (TOLAN Michal)

\*주: T 스토어는 게임 인기 순위, Olleh 마켓과 U+ 앱마켓은 종합 랭킹 카테고리 순위

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



## 2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일            2013년 4월 19일
- ▶ 발 행 처            한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작    성            스트라베이스
- ▶ 감    수            박영일 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장  
                         권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
- ▶ 문    의

■ 한국콘텐츠진흥원 "콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든것! 1566-1114" 홈페이지 [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
서울특별시 마포구 월드컵북로 400 한국콘텐츠진흥원(우 121-270)

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