

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 10월 제1호



1. 글로벌 게임시장 동향

5

- PC게임, 다양한 위협 속에서도 생명력 유지
- MMO게임, 무거운 클라이언트가 단점으로 작용
- 휴대용 게임기를 TV로 옮긴 마이크로 콘솔 게임기
- 전 세계 게임 매출의 신기원을 기록한 <GTA 5>
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

2. 북미 게임시장 동향

15

- 모바일 게임시장내 애플의 입지
- 카툰, 영화 IP를 이용한 게임으로 성공
- 밸브, 스팀 OS에 이어 '스팀 머신' 발표
- 트위치, 인텔의 '쿼 싱크' 기술 도입 결정
- 2013년 8월 미국 게임시장, 디지털게임 강세
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위

3. 아시아 게임시장 동향

29

중국 게임시장 동향

30

- 중국 모바일 게임시장, 유통 채널 간 경쟁 과열
- 러시아, 중국 온라인게임의 신 수출 시장으로 부상
- 중국, 콘솔게임 수입 금지 13년 만에 해제
- 게임업체 중칭바오, 시가총액 100억 위안 돌파
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

일본 게임시장 동향

38

- 유아용 교육 앱, 모바일 업계의 블루오션으로 주목
- 미들코어 게임이 사라진 '동경게임쇼 2013'
- 주요 게임사 진영, 캐나다서 해외 사업 청신호 밝혀
- 일본 이통사 소프트뱅크, 핀란드 게임업체 슈퍼셀 인수
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



기타 아시아 게임시장 동향

45

- 대만, 중국과 온라인게임 서비스 관련 무역협정 시도
- 호주, 전국 통신망 사업이 게임업계에 미치는 영향
- 베트남 게임업계, 자극적인 광고로 이용자 유인
- 인도네시아 제논, 게임용 노트북 5종 출시
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

53

- 영국, 게임의 폭력성과 실제 폭력성의 상관관계 조사
- 엑티비전블리자드, 주주 반대로 비벤디와 분사 난항
- 유비소프트, 디지털초콜릿의 스페인 스튜디오 인수
- 워게이밍, <World of Tanks>로 글로벌 시장 공략
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

63

- 멕시코, 게임 '개발' 거점 국가로 도약할 시기
- 콜롬비아, 멕시코 애니메이션 시리즈 기반 게임 제작
- 우르과이의 <Game of Thrones The 8 Bit Game> 인기
- 멕시코의 문화적 정체성을 담은 게임 <Guacamelee!>
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

73

- 한국, '온라인게임 강국'의 위상 약화 우려
- 한국과 일본, 모바일게임 생태계 차이 확산
- 모바일게임, '확률형 아이템' 획득비율 둘러싼 논란
- 국내 최대 게임 개발자 강연 행사 'KGC 2013' 개최
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- PC게임, 다양한 위협 속에서도 생명력 유지
- MMO게임, 무거운 클라이언트가 단점으로 작용
- 휴대용 게임기를 TV로 옮긴 마이크로 콘솔 게임기
- 전 세계 게임 매출의 신기원을 기록한 <GTA 5>
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





PC게임, 다양한 위협 속에서도 생명력 유지

수년 간 PC게임은 불법 복제로 인한 타격, 소매 시장의 몰락, 모바일게임의 득세 등 다양한 위협을 받아왔지만, 콘솔이나 모바일게임과는 차별화된 장점을 지속적으로 발굴

PC게임을 무너뜨릴 것으로 여겨졌던 다양한 요인들, 효과는 제한적

- ▶ 콘솔게임, 모바일게임, 불법 복제 이슈, 소매 시장의 몰락 등 지난 수 년 동안 게임업계에서는 PC게임을 무너뜨릴 수많은 위협들이 등장했으나, PC게임은 여전히 굳건한 아성을 유지
- ▶ 콘솔게임 옹호론자들의 경우 PC게임이 버그가 많고 시스템도 복잡해 시간이 지나면 콘솔게임이 PC게임을 완전히 장악할 것으로 예상했으나, PC게임은 <Myst>나 <StarCraft>와 같은 PC만의 독특한 차별점을 살린 게임을 끊임없이 창조해 내면서 혁신을 거듭해 옴
- ▶ 스마트폰 역시 iOS와 안드로이드 시장 모두 완숙한 경지에 이르렀으나 PC게임 시장에는 별다른 영향을 주지 못했으며, 오히려 PC와 모바일 플랫폼을 동시에 겨냥한 게임들이 다수 출시되며 공존
- ▶ 2000년대 초반에는 파일공유 사이트를 통한 PC게임의 불법 복제가 빈번하게 일어났으나, 밸브(Valve)의 스팀(Steam)과 같은 디지털게임 유통 플랫폼이 무료 업데이트나 멀티플레이 서비스 등 부가 가치 제공을 통해 게이머의 유료 결제를 유도하면서 저작권 침해 문제가 크게 부각되지 않음
 - 오히려 저작권 침해를 막기 위해 게임업체들이 도입한 DRM은 하드웨어의 성능을 저해함으로써 게이머의 불편을 초래했으며, 이후 소비자들의 반발로 DRM은 점차 쇠퇴
- ▶ 게임스톱(GameStop)으로 대표되는 PC게임 소매상들의 몰락으로 PC게임의 입지가 축소될 것이라는 우려가 확대되기도 했지만, 밸브의 스팀을 비롯한 디지털 유통 서비스가 오프라인 판매점을 대신하면서 PC게임은 여전히 높은 인기를 구가



- ▶ 마이크로소프트의 '엑스박스 라이브 아케이드(Xbox Live Arcade, 이하XBLA)'와 소니의 '플레이 스테이션 네트워크(Play Station Network, 이하PSN)'는 콘솔게임의 편리함을 갖춘 동시에 저렴한 가격으로 다양한 인디게임을 선보이면서 PC게임을 위협할 것으로 기대를 모았지만, 실제로는 PC게임에 별다른 영향을 주지 못함
 - 이들 플랫폼은 소수의大作 게임에는 편리하게 작용했으나 인디 게임을 발견하기는 매우 어려운 구조로 되어 있으며, 특히 소규모 인디 게임사들은 마이크로소프트나 소니의 인증 절차를 통과하거나 개발 키트 구입 비용을 조달할 여력이 되지 못해 접근이 제한

www.gameinformer.com



MMO게임, 무거운 클라이언트가 단점으로 작용

MMO게임에서 장시간의 다운로드 및 설치를 필요로 하는 클라이언트는 소비자 접근을 가로막는 주요 장애물로 작용. 이를 해결하고자 최근 업계에서는 파일 스트리밍 기반의 클라우드 기술에 관심을 보이고 있음

장시간의 다운로드 요구하는 클라이언트 기반 MMO게임

- ▶ MMO 게임업계의 소프트웨어 전달 방식은 지난 10년간 거의 변화가 없으며, MMO게임을 하기 위해 게이머들은 기가바이트급의 대용량 게임을 장시간에 걸쳐 다운로드해야 하고 최신 소프트웨어 패치를 받아야만 게임에 접근할 수 있음
 - MMO게임을 처음 접하는 게이머나 빠르고 편리하게 게임을 즐길 수 있는 모바일게임 및 소셜게임에 익숙한 게이머 입장에서 이 같은 게임 다운로드 과정은 대단히 번거로운 작업이며, 이미 MMO게임을 즐기고 있는 게이머로서도 이는 새로운 게임을 시도하기 꺼려지게 하는 요인으로 작용
 - 게이머가 가능한 빨리 게임을 할 수 있게 될수록 이들을 새로운 고객으로 확보할 확률이 높다는 점을 감안할 때, 장시간의 다운로드 과정은 소비자 접근을 저해하는 장애물일 뿐이며 결과적으로 매출 손실 및 시장 점유율 축소로 이어질 수 있음
- ▶ 현재 MMO게임을 중심으로 한 게임업계는 클라우드 게임 관련 기술이 충분히 성숙되지 않아 전면적인 적용이 어렵다는 인식을 갖고 있으나, 클라이언트 게임을 웹으로 전환하는 서비스 제공업체 칼리도(Kalydo)의 도키 톱스(Doki Tops) CEO는 이를 반박하며 온라인 게임업계의 인식 전환을 촉구
 - 게임전문 사이트 게임즈인더스트리(Gamesindustry)의 2013년 9월 12일 기사 '[Cloud Gaming Is Ready: The Games Industry Isn't](#)'에 따르면, MMO 게임시장 규모는 2015년 175억 달러에 이를 것으로 예상되고 있으며, 특히 액티비전블리자드와 일렉트로닉아츠 등 대형 게임사들이 부분 유료화 모델에 힘입어 시장이 여전히 확대되고 있지만, 최근에는 콘솔게임뿐만 아니라 모바일게임과 소셜게임의 공세에 위협을 느끼고 있음

스트리밍 기반의 클라우드게임, 온라인게임을 위한 불가피한 선택

- ▶ 게임업계가 여전히 클라이언트 방식을 고수하는 이유는 클라우드게임이 대역폭을 많이 요구하고 동영상 스트리밍이 종종 그래픽의 정확성을 해친다고 생각하기 때문.



하지만 파일 스트리밍 기반의 클라우드 기술을 적용할 경우 대역폭을 적게 소비하면서도 안정적인 게임 제공이 가능

- 파일 스트리밍 기반 클라우드게임은 높은 데이터 압축률과 예측 알고리즘을 토대로 간단한 클라이언트와 최적화된 스트리밍을 제공하며, 게임 설치 후 수 분만에 게임을 즐길 수 있도록 지원
- 일례로 최근 칼리도가 기술을 지원한 게임삼바(GameSamba)의 MMO게임 <Remnant Knights>는 원래 다운로드에 2시간 가량이 소요되는 탓에 계정 등록자 중 실제 게임을 플레이하는 비중은 40%에 불과했으나, 파일 스트리밍 방식으로 전환한 이후 게임 이용자가 급증하는 성과를 거둠

- ▶ 칼리도의 도키 톱스 CEO에 따르면, 대역폭 인프라가 불안정한 개발도상국에서는 지금과 같은 대용량 클라이언트 기반의 게임은 더 이상 유지하기 어려우며, 온라인게임의 경쟁력 제고를 위해 클라우드 방식의 도입은 필수로 보임

www.gameindustry.com



휴대용 게임기를 TV로 옮긴 마이크로 콘솔 게임기

소니가 최근 선보인 휴대용 게임기 컨셉의 신규 마이크로 콘솔 '플레이스테이션 비타 TV(PlayStation Vita TV)'가 기대와는 달리 새로운 수요를 창출하지 못하면서 게임 시장에 큰 반향을 일으키지 못할 것이라는 주장이 제기

소니의 차세대 마이크로 콘솔 게임기 '플레이스테이션 비타 TV'

- ▶ 소니가 2013년 9월 9일 공개한 '플레이스테이션 비타 TV(PlayStation Vita TV)'는 TV 화면을 통해 게임을 비롯한 동영상, e-Book 등 다양한 디지털 콘텐츠를 이용할 수 있는 6×10×1cm 크기의 마이크로 콘솔 게임기
 - 기존의 모든 플레이스테이션 게임을 비롯해 2014년 2월 출시되는 플레이스테이션4의 게임도 원격 조정 방식으로 이용할 수 있다는 점이 장점으로 꼽힘
- ▶ 세련된 디자인과 상대적으로 저렴한 가격 정책도 기대를 모으는 요인
 - 2013년 11월 14일 일본 게임시장 출격을 앞둔 '플레이스테이션 비타 TV'는 단말만 구매할 경우 9,480엔(97달러), 게임 컨트롤러와 8GB 메모리 카드를 포함해 구매할 경우 1만 4,280엔(146달러)에 판매될 예정
- ▶ 한편, 소니는 '플레이스테이션 비타 TV'를 게임기라는 테두리를 뛰어 넘어 주요한 스트리밍 동영상 솔루션으로 포지셔닝할 계획
 - 이같은 이유로 일부 업계 관계자들은 '플레이스테이션 비타 TV'의 직접적인 경쟁 상대로 애플의 '애플 TV(Apple TV)', 구글의 '크롬캐스트(Chromecast)' 등을 거론

마이크로 콘솔 게임기, 단말 시장 내 입지 협소

- ▶ 그러나 일각에서는 소니의 야심찬 계획에도 불구하고 '플레이스테이션 비타 TV'가 실패할 확률이 높다는 주장도 제기되는 상황
 - 온라인 미디어 아스테크니카(Ars Technica)는 휴대용 게임기를 TV 화면으로 옮기려는 '플레이스테이션 비타 TV'를 비롯한 마이크로 콘솔 게임기의 컨셉이 기존 게임 콘솔기와 충돌하기 때문에 저렴한 가격대를 내세운다고 하더라도 이미 콘솔 게임기를 보유한 소비자들이 추가로 마이크로 콘솔 게임기를 구매할 가능성은 희박하다고 지적
 - 아스테크니카는 콘솔 게임기를 고가의 대형 평면 TV에 연결해 이용하는 소비자들은



대체로 일반적인 수준을 뛰어넘는 화려한 성능의 게임을 원하는 경우가 많다고 강조하면서, 기존 콘솔 게임기에 비해 취약한 '플레이스테이션 비타 TV'의 프로세싱 성능이 소비자에게 실망감을 안겨줄 수도 있다고 주장

- 소니를 비롯한 마이크로 콘솔 게임기 벤더가 애초에 기존 콘솔 게임기가 커버하지 못하는 니치 마켓을 겨냥했다고 하더라도, 해당 니치 마켓은 이미 스마트폰, 태블릿PC 등을 통해 충분히 커버되고 있다는 점도 간과해서는 안 됨

www.arstechnica.com

[그림 1] 소니의 마이크로 게임 콘솔기 '플레이스테이션 비타 TV' 외형



출처: 소니(www.sony.com)



전 세계 게임 매출의 신기원을 기록한 <GTA 5>

락스타게임즈의 오픈월드 게임 <GTA 5>가 2013년 9월 17일 전 세계 동시 발매 3일만에 매출 10억 달러를 돌파한 데 이어 지난 10월 1일 16인 멀티플레이와 현금 결제가 가능한 <GTA 온라인>까지 출시돼 연일 화제를 모으고 있음

락스타게임즈의 오픈월드 게임 <GTA5>, 최단 기간 최고 흥행 기록

- ▶ 지난 2013년 9월 17일 전 세계 동시 발매된 락스타게임즈(Rockstar Games)의 콘솔게임 <Grand Theft Auto 5(이하 GTA 5)>가 출시 3일만에 전 세계 매출 10억 달러(약 1조 800억 원)를 돌파
 - 2012년 12월 발매 15일만에 매출 10억 달러를 기록한 <Call of Duty: Black Ops 2>의 최단 기간 최고 흥행 기록을 경신
 - 총 2억 6,000만 달러가 투자되어 개발된 <GTA 5>는 출시 당일에만 매출 8억 달러(약 8,592억 원)를 기록
 - 이는 <GTA 4> 출시 당일 매출 3억 1,000만 달러(약 3,328억 원)를 훌쩍 능가하는 수치
 - <GTA 5>의 퍼블리셔 테이크투인터랙티브(Take Two Interactive)는 "영화와 게임을 포함해 전 세계 엔터테인먼트 시장에서 전무한 기록"이라고 언급
- ▶ <GTA 5>는 오픈월드 게임의 대명사로 불리는 <GTA> 시리즈의 최신작으로, 1997년 첫 시리즈 발매 이후 가장 넓고 자유로운 오픈월드 맵을 자랑하며, 온라인 멀티플레이 기능, 다양한 탈 것과 익스트림 스포츠 등을 구현
 - 해외 게임 사이트 게임인포머(Game Informer)는 <GTA 5>에 대해 10점 만점에 9.75를, 게임스팟(GameSpot)은 10점 만점에 9점이라는 높은 평점을 매김
- ▶ 한편, 락스타게임즈는 2013년 10월 1일 최대 16명이 함께 플레이할 수 있는 <GTA 5>의 멀티플레이 모드 <GTA 온라인>을 출시
 - <GTA 온라인>은 <GTA 5>의 싱글플레이 모드와는 별개의 게임으로, 일반 온라인게임과 같이 캐릭터가 성장하고 콘텐츠가 계속 무료로 업데이트
 - <GTA 온라인>의 가장 큰 특징은 콘솔게임 멀티플레이 모드 사상 최초로 소액 결제 시스템이 도입되었다는 점으로, 이용자들은 유료 캐시팩을 통해 GTA 달러를 구입 가능
 - GTA 달러는 게임 내 다양한 콘텐츠를 구입하는 데 사용할 수 있지만, 멀티플레이에서만 사용할 수 있음

www.cnn.com



통계

글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 22 ~ 2013. 9. 28)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	218,716	-12.3%	34,461,919
	2	플레이스테이션3	소니	205,269	-37.8%	79,733,170
	3	엑스박스360	마이크로소프트	122,782	-32.0%	78,731,741
	4	Wii U	닌텐도	43,514	28.1%	3,586,920
	5	플레이스테이션 포터블	소니	33,389	7.6%	79,882,373
	6	플레이스테이션 비타	소니	29,918	12.2%	5,776,682
	7	Wii	닌텐도	19,046	0.3%	100,029,508
	8	DS	닌텐도	6,944	-5.7%	153,611,287
소프트웨어	1	FIFA Soccer 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	1,858,439	신규	1,858,439
	2	FIFA Soccer 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	1,567,016	신규	1,567,016
	3	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	1,546,974	-82.1%	10,191,462
	4	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	1,419,629	-84.0%	10,299,635
	5	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	220,256	-52.4%	2,461,809
	6	The Legend of Heroes: Senri Kiseki (플레이스테이션3)	니혼팔콤	85,471	신규	85,471
	7	Warriors Orochi 3 (플레이스테이션3)	유비소프트	81,368	3,369.9%	493,633
	8	The Legend of Heroes: Senri Kiseki (플레이스테이션3)	니혼팔콤	69,426	신규	69,426
	9	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	63,018	-2.2%	1,331,259
	10	Armored Core: Verdict Day (플레이스테이션3)	프롬소프트웨어	62,753	신규	62,753

출처: www.vgchartz.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 모바일 게임시장내 애플의 입지
- 카밤, 영화 IP를 이용한 게임으로 성공
- 밸브, 스팀 OS에 이어 '스팀 머신' 발표
- 트위치, 인텔의 '쿼 싱크' 기술 도입 결정
- 2013년 8월 미국 게임시장, 디지털게임 강세
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





모바일 게임시장내 애플의 입지

미국 게임 개발자들은 플랫폼 파편화 때문에 여러 차례에 걸쳐 개발이 필요한 안드로이드와 달리 1~2개 버전만으로 광범위한 유료 게이머 기반에 접근할 수 있는 애플 iOS를 선호하고 있음

애플의 최대 강점은 모바일게임 앱

- ▶ 시장조사업체 뉴주(Newzoo)의 창립자인 피터 워맨(Peter Warman)은 애플이 모바일 시장의 핵심 동력이자 주요 수익원인 모바일 게임시장에서의 유리한 입지를 통해 모바일 분야 경쟁력을 이어갈 것이라고 주장
 - 애플이 글로벌 게임 개발사인 에픽게임즈(Epic Games)와 협력해 그 동안 언론 행사에서 모바일게임 역량을 홍보해 온 이유는 게임이 전체 애플리케이션 다운로드의 2/3을 차지하는 최대 카테고리이기 때문
- ▶ 워맨은 애플이 모바일게임 애플리케이션 수익 배분을 통해서만 2013년 20억 달러에 가까운 매출을 기록할 것으로 추정
 - 뉴주가 매월 발간하는 모바일게임 데이터 자료 '[ApplQ Platinum\(12 Months\)](#)'에 따르면, 전 세계 모바일 게임시장 규모는 2012년 91억 달러에서 2013년에 122억 달러로 성장률 34%를 기록할 전망이며, 2016년에는 게임시장의 28%를 모바일이 차지하며 240억 달러 규모로 성장이 기대
 - 워맨은 1억 2,900만 명의 전 세계 모바일 게이머 중 아이폰 이용자 비중은 35%대로, 실제 애플의 유료 모바일 게이머 수는 삼성의 2배에 달한다고 주장
- ▶ 애플은 아이폰 외에도 아이패드, 아이팟 터치 등을 통해 모바일 게임시장 경쟁력을 강화하고 있으며, 앱스토어에 대한 관리 권한을 유지하며 모바일 게임시장에서의 영향력을 높이고 있음
 - 삼성은 안드로이드 단말을 앞세워 하드웨어 판매 분야에서 시장을 주도하고 있으나, 애플은 현재 모바일 영역에서 성공적인 '하드웨어-OS-앱스토어'의 삼박자를 모두 갖춘 유일한 업체로 꼽힘
 - 구글의 구글플레이(Google Play) 매출도 높은 성장률을 보이고 있지만 애플 앱스토어(App Store) 매출의 47% 수준에 불과
- ▶ 워맨은 유료 게이머에게 접근하기에는 애플의 플랫폼이 더 유리하므로 개발자들은



애플을 선호하며, 애플 단말 이용자의 충성도 역시 iOS에서 독점적으로 제공되는 게임으로 인해 높아지면서 애플에 유리한 에코시스템이 형성된다고 주장

- iOS 개발자는 1~2개의 게임 버전만 만들어도 광범위한 이용자 기반에 접근할 수 있는 반면, 구글플레이에서는 다양한 단말 및 스크린 크기에 맞춰 많은 게임 버전 개발이 요구되는 상황
- 슈퍼셀(Supercell)과 같은 모바일 게임업체들은 iOS에서 큰 인기를 끈 게임 <Clash of Clans>나 <Hay Day> 등을 안드로이드용으로 제공하지 않음에도 불구하고 두 게임은 총 이용자 수 850만 명, 일 매출 240만 달러를 기록 중

▶ 모바일 게임시장에 국한할 경우 애플의 경쟁업체는 결제 이용 경험 및 수익화 모델을 갖춘 아마존(Amazon)이 유일하지만, 실제로 아마존의 스마트폰 사업으로 타격을 입는 것은 하드웨어 수익 마진에 의존하는 삼성이 될 가능성이 큼

- 워맨은 모바일 플랫폼 시장의 세분화가 진행됨에 따라 애플은 콘텐츠 개발업체들이 선택하는 모바일 플랫폼으로 남아 더욱 혜택을 볼 것이라고 주장

tech.fortune.cnn.com



카밤, 영화 IP를 이용한 게임으로 성공

최근 들어 게임업체 카밤이 영화 원작의 게임들을 잇따라 흥행시키면서, 게임을 영화의 마케팅 도구로만 치부해왔던 할리우드의 메이저 스튜디오들이 게임을 새로운 수익화 수단으로 인식하기 시작

카밤의 게임, 영화 홍보는 물론 부가 수익 창출까지 '일석이조'

- ▶ 과거 할리우드 스튜디오들은 영화의 설정을 기반으로 개발된 게임을 원작 영화의 흥행 촉진을 위한 저비용 마케팅 수단으로만 인식
- ▶ 그러나 최근 하드코어 소셜게임으로 유명한 카밤(Kabam)이 출시한 영화 원작 게임들이 잇따라 큰 흥행을 거두면서, 게임이 할리우드 업계의 신수익원으로 부상
 - 파라마운트픽처스(Paramount Pictures)의 고전 영화 '대부'를 바탕으로 제작된 온라인 게임 <The Godfather: Five Families>는 출시 후 2년 동안 약 1억 달러의 매출을 기록
 - 카밤의 또 다른 영화 원작 게임 <The Hobbit: Kingdoms of Middle-earth>도 세계적인 인기를 얻고 있으며 2013년 말에는 앱 내 결제 규모가 1억 달러를 넘어설 전망
 - 유니버설픽처스(Universal Pictures)의 영화 '분노의 질주: 더 맥시엄(The Fast & The Furious 6)'을 카밤이 모바일게임으로 변모시킨 <Fast & Furious 6: The Game>은 출시 후 2개월도 되지 않아 글로벌 3,000만 다운로드를 기록하며 100여 개 국가에서 게임 순위 1위에 등극
 - 카밤은 2012년에 전년 대비 70%의 매출 성장률을 보였으며, 2013년에도 65% 성장한 3억 달러의 매출액을 달성할 것으로 전망
- ▶ Kabam의 영화 원작 게임들이 흥행을 이어가자 영화 '호빗: 뜻밖의 여정(The Hobbit: An Unexpected Journey)'의 공동 제작사인 워너브라더스(Warner Bros.)와 엠지엠(MGM)은 2013년 초 카밤의 지분을 일부 매입했으며, 현재 워너브라더스의 케빈 쓰지하라(Kevin Tsujihara) CEO는 카밤의 이사직도 겸임 중
- ▶ 카밤의 영화 기반 게임은 영화가 극장에서 내려온 후에도 지속적으로 팬들의 참여를 이끌어 냄으로써 홈비디오 시장에서도 매출 견인차 역할을 하고 있음



부분 유료화 모델, 영화 원작 게임 성공의 '일등공신'

- ▶ 카밤이 개발한 영화 원작 게임의 잇단 성공의 배경에는 부분 유료화(free-to-play, 이하 F2P) 모델의 역할도 크게 작용한 것으로 분석
 - 카밤에 따르면, 부분 유료화 게임이 유료 게임에 비해 이용자 유인 측면에서 10배 이상 효과가 높음
 - 소비자들은 자신이 잘 알지 못하는 게임을 플레이하기 위해 돈을 지불해야 하는 데는 부담을 느끼지만, 이미 익숙해진 게임에 돈을 지불할 때는 상대적으로 심리적 장벽이 낮은 것으로 알려짐

variety.com

[그림 2] 영화 IP를 이용한 카밤의 모바일게임 <The Hobbit: Kingdoms of Middle-earth> 실행 화면



출처: 카밤(www.kabam.com)



밸브, 스팀 OS에 이어 '스팀 머신' 발표

PC게임 유통 플랫폼 사업자 밸브가 자체 개발한 게임 전용 플랫폼 '스팀 OS(Steam OS)'에 이어 콘솔 단말 '스팀 머신(Steam Machine)' 개발 계획을 공개해, 콘솔 진영과의 경쟁 구도에 업계의 관심이 쏠리고 있음

밸브, '스팀 머신'으로 전통 콘솔 진영 공략 선언

- ▶ 온라인게임 플랫폼 업체 밸브(Valve)가 지난 2013년 9월 23일 자체 개발한 리눅스(Linux) 기반의 게임 전용 OS '스팀 OS(Steam OS)'을 발표한 후, 이를 탑재한 콘솔 단말 제품 '스팀 머신(Steam Machines)'의 출시 계획을 9월 25일에 발표
 - 9월 23일 공개된 '스팀OS'는 온라인 PC게임 플랫폼 '스팀(Steam)'을 통해 제공되는 게임들을 콘솔게임처럼 TV를 통해 즐길 수 있는 환경을 제공해 주는 OS 플랫폼
 - 밸브는 다수의 단말 벤더들과 제휴해 여러 종류의 '스팀 머신'을 개발할 계획이며, 2014년 중 출시를 준비 중
 - 밸브는 구체적인 단말 업체명이나 단말의 세부 사양은 발표하지 않았으나, 2013년 중으로 '스팀' 이용자들을 선별해 프로토타입 제품의 테스트를 진행할 예정
- ▶ PC 기반 게임 유통 플랫폼 '스팀'으로 독보적인 위치를 점하고 있는 밸브가 자체 개발한 OS와 단말을 잇따라 선보이자, 게임업계에서는 밸브로 인해 콘솔게임의 경쟁 구도가 크게 뒤바뀔 수 있다는 전망이 이어지고 있음
 - 현재 '스팀'을 통해 서비스되는 게임은 3,000여 개이며, '스팀'의 낮은 진입장벽 때문에 콘솔 단말 업체의 라이선스 비용에 부담을 느끼는 인디 개발업체들이 밸브와 우호적 관계를 형성하고 있어 소프트웨어 측면에서 콘솔게임 대비 우위를 점할 수 있을 전망
- ▶ 한편, 가상현실 헤드셋 '오쿨러스 리프트(Oculus Rift)'는 현재 PC 및 안드로이드(Android) 게임만을 지원하고 있고 개발자용 소프트웨어 개발 키트(Software Development Kit, 이하 SDK) 역시 리눅스 기반이기 때문에, '스팀 머신'으로서는 '오쿨러스 리프트'가 콘솔에 비해 경쟁력을 확보하는 데 큰 도움이 될 전망

"콘솔과 공존 가능성 높다"...PC 시장 잠식 가능성도 제기

- ▶ 반면, 일부 전문가들은 '스팀 머신'의 성능이 2013년 말 출시 예정인 소니와 마이



크로소프트의 차세대 콘솔 게임기에 비해 뒤쳐질 뿐더러 게임 소프트웨어의 양이나 질적 측면에서도 차이가 크다면, '스팀 머신'이 콘솔 게임시장을 잠식하기 보다는 콘솔과 공존하는 양상으로 발전할 것이라고 주장

- ▶ 일각에서는 '스팀 머신'은 주기적으로 하드웨어의 사양을 업그레이드함으로써 최신 PC게임을 즐길 수 있기 때문에 콘솔 게임시장보다는 PC 게임시장을 잠식할 것이라는 의견도 제기됨
 - '스팀 머신'은 키보드와 마우스를 지원할 예정이므로 게임을 목적으로 고가의 PC를 이용하던 소비자들이 '스팀 머신'으로 전환할 수 있음

venturebeat.com

[그림 3] 밸브가 공개한 '스팀 머신'의 외형 및 이용 화면



출처: 밸브(www.valvesoftware.com/)



트위치, 인텔의 '퀵 싱크' 기술 도입 결정

스트리밍 동영상 플랫폼 사업자 트위치(Twitch)가 최근 게임 영상의 인코딩 및 스트리밍을 보다 용이하게 해주는 인텔의 '퀵 싱크(Quick Sync)' 기술을 도입하기로 결정해 게이머들과 동종 업계에 큰 영향을 미칠 전망이다

트위치, 퀵 싱크 기술 도입으로 경쟁우위 확보

- ▶ 스트리밍 동영상 플랫폼 업체 트위치가 최근 소프트웨어 개발 키트로 인텔의 '퀵 싱크(Quick Sync)' 기술을 도입하기로 결정
 - PC 게이머들은 게임 플레이의 일부분을 캡처하거나 다른 게이머들에게 온라인으로 생중계를 할 때, 화면 프레임률이 떨어지는 등 불편을 겪어 왔음
 - 인코딩과 스트리밍은 주로 CPU와 시스템 메모리에 의존하는데, 매우 빠른 그래픽 카드인 '에이엠디 라데온 7990(AMD Radeon 7990)'이나 '엔비디아 타이탄(Nvidia Titan)'을 사용할 경우 게임 플레이 및 게임 영상 스트리밍에 더 큰 부담이 작용
 - 스트리밍 동영상 플랫폼 트위치는 게임 영상의 캡처 및 스트리밍을 더 용이하게 할 수 있도록 인텔의 '퀵 싱크' 기술을 도입할 예정
- ▶ 인텔의 퀵 싱크 기술은 인코딩 작업 시 CPU 사용률을 약 60% 감소시킬 만큼 높은 효율성을 자랑
 - 인텔은 2013년 9월 10일 샌프란시스코에서 열린 개발자 포럼에서 신기술을 소개
 - 인텔이 제공하는 솔루션은 인코딩 작업을 소프트웨어에서 하드웨어로 분산시켜 CPU 사용률을 60%나 감소시킬 정도로 뛰어난 성능을 보유
 - 퀵 싱크 기술은 '하스웰 코어 칩(Haswell Core chip)'의 빌트인 동영상 인코더를 사용
 - '하스웰'은 인텔의 4세대 코어 프로세서의 명칭
 - 코어 칩이 몇 세대인가에 따라 성능에 차이가 있겠지만, 하스웰이 인코딩 작업에 있어서 가장 뛰어난 성능을 보일 것으로 분석
- ▶ 트위치가 인텔의 신기술을 도입하면서 PC기반의 트위치 사용자뿐만 아니라 동종 업계에도 큰 영향을 줄 것으로 예상됨
 - 트위치가 인텔의 퀵 싱크 기술을 도입함에 따라 취미로 게임 스트리밍 동영상을 이용하는 게이머는 물론 전문적인 e스포츠 캐스터 및 평론가에 이르기까지 다양한 업계 관계자들에게 영향을 줄 전망
 - 트위치는 이번 퀵 싱크 기술로 CPU와 GPU에 부담없이 게임 진행 화면을 실시간으로 녹화하는 기능과 녹화된 게임 영상을 파일로 저장하지 않고 생중계 할 수 있는 기능



등을 탑재해, 다양한 사람들이 트위치를 이용해 개인 게임 방송을 할 수 있게됨

- ▶ 업계 일각에서는 인텔의 신기술로 인해 동영상 녹화 프로그램인 프랩스(FRAPS)가 게임 플레이 녹화 부문에서 타격을 입을 것으로 예측하고 있으며, 엔비디아(Nvidia)의 녹화 유틸리티인 '새도우플레이(ShadowPlay)' 또한 출시를 앞두고 있어 더욱 불리한 상황에 처할 것으로 분석
- ▶ 트위치는 마이크로소프트, 소니와 함께 차세대 콘솔 게임기의 독점 스트리밍 파트너십을 체결하면서 최근 뜨거운 관심을 받고 있는 중
 - '엑스스플릿(XSplit)'과 같은 스트리밍 및 녹화 소프트웨어 역시 결국 퀵 싱크 기술을 지원하게 될 전망
 - 스트리밍 및 녹화 관련 오픈소스 소프트웨어인 '오픈 브로드캐스트 소프트웨어(Open Broadcast Software)'의 경우 이미 퀵 싱크 기술을 지원 중인 것으로 관측

www.forbes.com



2013년 8월 미국 게임시장, 디지털게임 강세

엔피디(NPD), 코웬(Cowen & Co), 슈퍼데이터 리서치(SuperData Research) 등 시장조사기관의 8월 미국 게임별 판매 통계에 따르면 디지털게임 판매 증가가 가장 두드러진 반면, 일부 장르의 판매는 대폭 감소한 것으로 조사

미국의 디지털, 콘솔, PC게임 판매 증가

- ▶ IT 전문 매체 벤처비트(VentureBeat)는 2013년 9월 13일자 기사 '[Digital game sales grow during the lull before the console launches](#)'를 통해 주요 시장조사기관의 통계 자료를 인용하며 2013년 8월 미국 게임 판매가 급증했다고 보도
 - 시장조사기관 슈퍼데이터리서치(SuperData Research)의 통계에 따르면, 2013년 8월 미국 게임 퍼블리셔들의 디지털 판매액은 8억 4,600만 달러로 전년 동월 대비 4.1% 증가
 - 시장조사기관 엔피디(NPD)에 따르면, 2013년 8월 미국 게임 판매는 전년 동월 대비 1% 증가했으며, 월별 콘솔게임 판매는 지난 2011년 10월 이후 처음으로 상승
 - 엔피디는 또한 게임 소프트웨어 판매가 전년 동월 대비 23% 증가해 시장 전망치인 21%를 상회한 것으로 조사
- ▶ 콘솔 및 PC게임의 경우, 2013년 8월 출시된 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)의 <Madden NFL 25>가 판매 상승을 주도했으며, <Saints Row IV>, <Disney Infinity>, <Splinter Cell: Blacklist>, <Minecraft>가 뒤를 이은 것으로 조사
 - 슈퍼데이터리서치의 유스트 반 드류넨(Joost van Dreunen) CEO는 "올 2분기 게임사 테이크투인터랙티브(Take-Two Interactive)의 디지털게임 매출이 7,500만 달러로 증가해 전체 매출의 52%를 차지했으며, 액티비전블리자드와 일렉트로닉아츠는 각각 63%, 76%를 차지했다"고 언급
- ▶ 한편 소셜게임 매출은 매월 소폭 상승세를 보이며 1억 6,600만 달러를 기록
 - 유스트 반 드류넨 CEO는 "부문별 월간액티브유저수(Monthly Active Users, 이하 MAU)가 감소하고 있지만 평균 매출은 꾸준히 개선되고 있다"고 설명
 - 그에 따르면 지난 2013년 8월 대형 소셜게임 퍼블리셔들이 잇따라 게임 서비스를 종료했는데 슬링고(Slingo)의 퍼블리싱을 대행했던 징가(Zynga)는 리얼네트웍스(RealNetworks)가 지난 7월 말 1,560만 달러에 슬링고를 인수하면서 서비스를 종료했으며, 킹(King)은 9월 중순 <Bubble Saga>, <Hoop de Loop Saga>, <Miner Speed>, <Puzzle Saga> 등의 서비스를 종료하기로 결정
 - 그는 "이러한 타이틀 재정비는 소셜 게임시장 발전에 긍정적인 행보"라고 분석



온라인 F2P, 정액제 MMO 게임 등은 하락세 보여

- ▶ 반면, 미국 온라인 F2P(free to play)게임 판매는 위축된 것으로 나타남
 - 전체 온라인 F2P(free to play)게임 이용자 수는 4,600만 명이며 1인당 지불 금액은 약 36달러로 확인
 - <EverQuest Next>를 서비스하는 소니, <The Hearthstone>의 액티비전블리자드 등 대형 퍼블리셔들은 2013년 8월, 온라인 게임사업에 주력하겠다고 밝힌 바 있음
- ▶ 정액제 방식을 채택한 MMO게임의 전체 매출은 전년 동월대비 26% 급감해 8,300만 달러를 기록
 - 하지만 MMO게임은 이용자 기반이 탄탄하며, 소액 결제를 통한 매출도 15% 상승
- ▶ 2013년 7월부터 8월까지 한달 간 미국 모바일 게임시장은 소폭 하락세를 보였으며, 평균 지불 금액이 20달러 이하로 감소
 - 유스트 반 드류넨 CEO는 "모바일게임의 전체 이용자 수가 전년 동월대비 2% 감소하는 등 현재 모바일 게임시장이 포화 단계에 이르렀다는 신호가 뚜렷했다"고 분석
- ▶ 2013년 8월 콘솔게임의 다운로드 게임(Downloadable content) 또한 부진을 나타내 매출이 1억 1,160만 달러로 감소
 - 하지만, 코웬(Cowen)의 더그 크루이츠(Doug Creutz) 애널리스트는 "2013년 9월 <Grand Theft Auto V(이하 GTA V)>의 출시에 힘입어 패키지게임 판매가 30% 증가할 것"으로 전망
 - 또한 액티비전블리자드의 <Call of Duty: Ghosts>에 대한 수요도 매우 높을 것으로 기대되며 일렉트로닉아츠의 <Battlefield 4>보다 많은 판매고를 기록할 것으로 예상

www.venturebeat.com



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 22 ~ 2013. 9. 28)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	57,483	-33.4%	41,100,643
	2	플레이스테이션3	소니	42,855	-46.6%	24,998,306
	3	3DS	닌텐도	28,307	-2.5%	9,362,882
	4	Wii U	닌텐도	26,941	37.3%	1,378,124
	5	Wii	닌텐도	8,416	2.1%	41,205,679
	6	플레이스테이션 비타	소니	7,555	0.4%	1,441,564
	7	DS	닌텐도	5,886	-5.7%	52,711,665
	8	플레이스테이션 포터블	소니	843	-6.4%	19,744,674
소프트웨어	1	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	826,673	-84.3%	6,096,024
	2	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	589,408	-81.4%	3,765,314
	3	FIFA Soccer 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	229,732	신규	229,732
	4	FIFA Soccer 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	198,753	신규	198,753
	5	Madden NFL 25 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	43,335	12.3%	667,906
	6	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	35,590	1.6%	788,339
	7	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	34,844	-27.0%	774,250
	8	Nintendo Land (Wii U)	닌텐도	15,055	49.7%	1,193,109
	9	Saints Row IV (엑스박스360)	딥살버	13,093	-32.5%	596,904
	10	Kinect Adventures! (엑스박스360)	마이크로소프트	11,007	5.8%	12,710,134

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 10. 9 ~ 2013. 10. 15)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	79,248
2	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	78,711
3	Elder Scrolls Online	베데스다소프트웍스	판타지	다운로드	50,088
4	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	43,065
5	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	40,996
6	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	39,539
7	The Secret World	편콤	리얼라이프	다운로드/CD판매	32,914
8	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	26,342
9	Shroud of the Avatar	포탈아리움	판타지	CD판매	19,038
10	ArcheAge	트라이온월드	판타지	다운로드	17,234

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Dots A Game About... (Betaworks One)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	PHYSICS GAMEBOX (FDG Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Arcade Ball (Mobage, Inc.)	Hay Day (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	Can You Escape (Kaarel Kirsipuu)	Pet Rescue Saga (King.com)	Mastermind for iOS 7 (CPH Cloud Company)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Legend of the Cryptids (Appilbot Inc.)
5	Pixel Gun 3D - Block World (Alex Krasnov)	Candy Crush Saga (King.com)	Big Fish Casino - Free Slots (Big Fish Games)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Beard Salon Free games (George CL)	Hay Day (Supercell)
6	NFL Quarterback 13 (Full Fat)	Beard Salon Free games (George CL)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc.)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Boom! (Happy Sprites)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc.)
7	har-mo-ny (BorderLeap, LLC)	Airplane! (Quantum Design Group)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pixel Gun 3D - Block World (Alex Krasnov)	Big Win NHL Hockey (Hothead Games Inc.)	The Hobbit Kingdoms of... (Kabam)
8	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Deer Hunter 2014 (Glu Games, Inc.)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Megapolis (Social Quantum)
9	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Plants vs. Zombies™ 2 (PopCap)	The Hobbit Kingdoms... (Kabam)	MONOPOLY (Electronic Arts)	Airplane! (Quantum Design Group)	Big Fish Casino - Free Slots (Big Fish Games, Inc.)
10	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Pet Vet Doctor - DOGS Rescue (Bake More Cake Maker)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Type: Rider (Bulkypix)	Pocket Mine (Roofdog Games)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	Pet Rescue Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (Electronic Arts)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Where's My Water? (Disney)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Kingdoms Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Clash of Clans (Supercell)
4	Zombie Gunship (Limbic)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Clash of Clans (Supercell)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
5	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Angry Birds Star Wars I Free (Rovio Mobile Ltd.)	Castle Clash (IGG.COM)
6	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Jackpot Bingo - Free Bingo (GREE, INC)	Knights & Dragons (GREE, INC)	World of Goo (2D BOY)	Despicable Me (Gameloft)	Knights & Dragons (GREE, INC)
7	Grand Theft Auto III (Rockstar Games, Inc.)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Super GNES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	President (Asshole) - Free (Eryod Soft)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
8	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Angry Birds Star Wars I Free (Rovio Mobile Ltd.)	Solomania - FREE Slots (Playtika)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Mobile Ltd.)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Puzzle & Dragons (GungHoOnline)
9	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Solomania - FREE Slots (Playtika)
10	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Clash of Clans (Supercell)	Jackpot Party Casino - Slots (Williams Interactive)	Star Command (Star Command, LLC)	Real Racing 3 (Electronic Arts Inc)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 중국 모바일 게임시장, 유통 채널 간 경쟁 과열
- 러시아, 중국 온라인게임의 신 수출 시장으로 부상
- 중국, 콘솔게임 수입 금지 13년 만에 해제
- 게임업체 중칭바오, 시가총액 100억 위안 돌파
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 유아용 교육 앱, 모바일 업계의 블루오션으로 주목
- 미들코어 게임이 사라진 '동경게임쇼 2013'
- 주요 게임사 진영, 캐나다서 해외 사업 청신호 밝혀
- 일본 이통사 소프트뱅크, 핀란드 게임업체 수퍼셀 인수
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 대만, 중국과 온라인게임 서비스 관련 무역협정 시도
- 호주, 전국통신망 사업이 게임업계에 미치는 영향
- 베트남 게임업계, 자극적인 광고로 이용자 유인
- 인도네시아 제논, 게임용 노트북 5종 출시
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

중국 모바일 게임시장, 유통 채널 간 경쟁 과열

현재 중국 모바일게임 유통 채널은 약 500개에 달하며, 유통 채널 간 이용자를 확보하기 위해 나날이 치열한 경쟁을 전개. 이에 따라 지나친 자본 투입, 다운로드 건수 조작 등 각종 부작용이 발생

모바일게임 유통 채널 경쟁 심화로 각종 부작용 잇따라

- ▶ 중국의 모바일게임 유통 채널(앱 마켓) 시장에서는 아직 독과점 현상이 나타나지 않고 있지만, 수많은 유통 채널이 난립하면서 유통 채널 간 경쟁이 심화
 - 중국 시장조사업체 아이리서치컨설팅그룹(iResearch Consulting Group)은 2013년 9월 26일 발표한 '[盘点手游渠道乱象渠道竞争正在加剧](#)'를 통해 중국인터넷네트워크정보센터(China Internet Network Information Center)의 조사 결과를 인용하며, 중국의 모바일 게이머들이 게임을 다운로드하는 유통 채널이 여러 채널로 분산되어 있다고 밝힘
 - 개발업체들이 수많은 유통채널을 동시에 이용하기 때문에 현재 어떠한 유통 채널이 시장 점유율 1위인지 판단할 수 있는 명확한 기준이 없다는 것이 업계의 공통된 의견
 - 일례로, 텐센트는 자사가 개발한 모바일게임을 'QQ브라우저(QQ浏览器)', '마이앱닷컴(应用宝)', 'QQ게임(QQ游戏)' 등 다수의 채널을 통해 유통
 - 하지만 최근 들어 대형 유통 채널의 영향력 확대로 중소형 유통 채널의 시장 점유율은 현저히 감소하고 있으며, 우수한 게임 유통을 선점하기 어려워짐
- ▶ 모바일게임의 인기로 모바일게임 유통 채널이 새로운 비즈니스 기회로 부상하면서 유통 채널 확보를 위한 업체들의 자본 투입이 과열 양상을 띠고 있다는 지적
 - 바이두(百度)의 경우 모바일게임 유통 채널 '91닷컴(91.com)'을 19억 달러에 인수했으며, 스마트폰 부품 제조·유통업체인 아이스더(爱施德)는 안드로이드 앱 마켓 '지펑(机锋)'을 약 3억 위안(약 525억 원)에 인수
 - 한 업계 관계자는 "대형 유통 채널과의 경쟁에서 밀린 중소형 유통 채널은 대형 업체의 인수합병(M&A)을 반기고 있다"고 언급
- ▶ 일부 유통 채널은 게이머 유치를 위해 게임 다운로드 횟수를 고의로 상향 조작



- 유통 채널 '바이두휴대전화조수(百度手机助手)'의 경우, 유통 채널 시장 점유율이 7% 이하에 불과하나, 텐센트(Tencent)의 모바일메신저 '위챗(WeChat)'의 다운로드 횟수가 5억 건으로 표시되어 논란이 됨
- ▶ 사용자들이 '360휴대전화조수(360手机助手)', 텐센트 등 대형 유통 채널로 집중되면서 향후 유통 채널 간 우수한 게임과 핵심 사용자를 확보하기 위해 경쟁이 격화될 전망
 - 텐센트의 <매일매일 팡팡(天天爱消除)>의 경우 iOS와 안드로이드 버전이 출시된지 3일 만에 누적 다운로드 총 2,000만 건이라는 대기록을 달성
 - '360휴대전화조수'에서 출시한 <Plants vs Zombies 2>는 안드로이드 버전이 공개된 후 36시간 만에 다운로드 1,000만 건을 돌파

www.iresearch.cn

[그림 4] 중국의 대형 유통 채널 중 하나인 '360휴대전화조수'의 서비스 페이지



출처: 피씨홈넷(www.pchome.net)



러시아, 중국 온라인게임의 신 수출 시장으로 부상

2012년 중국 온라인게임 수출액은 신흥 시장의 고속 성장에 힘입어 전년대비 58.3% 급증. 특히 러시아의 게임시장은 최근 빠른 성장기에 접어들면서 중국 온라인게임의 새로운 수출 시장으로 주목 받고 있음

중국 온라인게임 수출 증가세

- ▶ 중국출판협회게임위원회(中国版协游戏工委)가 2013년 4월에 발표한 '[中国游戏产业报告](#)'에 따르면, 2012년 중국 온라인게임의 수출액은 전년대비 58.3% 급증한 5억 7,000만 달러를 기록했으며 2013년에는 10억 달러를 초과할 전망
 - 2012년 해외에 수출한 중국산 온라인게임 수는 177개로 전년대비 35.1% 증가
 - 중국의 유명 게임 개발사이자 퍼블리셔인 퍼펙트월드(完美世界)는 6년 연속 중국 온라인 게임 수출액 규모에서 1위를 기록
- ▶ 업계 전문가들은 중국 게임업체들이 몇 년 전에 진출하기 시작한 해외 신흥 시장이 최근 고속 성장기에 접어들면서 게임업체들의 브랜드 인지도가 향상되고 사용자, 퍼블리싱 지원 등 탄탄한 현지화 전략이 가시적 효과를 낸 것으로 분석

러시아 게임시장, 고속 성장기 진입

- ▶ 특히, 러시아는 중국 온라인게임의 새로운 수출 시장으로 급부상
 - 중국 게임 전문 매체 게임룩(GameLook)은 2013년 9월 25일 기사 '[网游出口将超10亿美元 俄罗斯成新增长点](#)'을 통해, 러시아 게임시장이 빠르게 성장 중이며 수요가 높은데 시장규모가 2011년 4억 6,000만 달러에서 2013년 11억 달러로 대폭 성장했다"고 보도
 - 지난 2007년 러시아 시장에 진출한 퍼펙트월드(完美世界)의 왕위윈(王雨蘊) 부대표는 "러시아와 독립국가연합 시장은 인프라와 콘텐츠 구축이 빠르게 추진되고 있기 때문에 잠재력이 매우 크다"고 설명
- ▶ 업계에서는 러시아의 경제 수준 및 게이머의 교육 수준 등 사회적 여건이 중국과 비슷할 뿐 아니라, 지리적으로 인접하기 때문에 중국 온라인게임의 수출국으로서 적합하다고 분석
 - 중국 게임업체들은 MMORPG 개발에 주력하고 있는데, MMORPG는 현재 러시아 게임

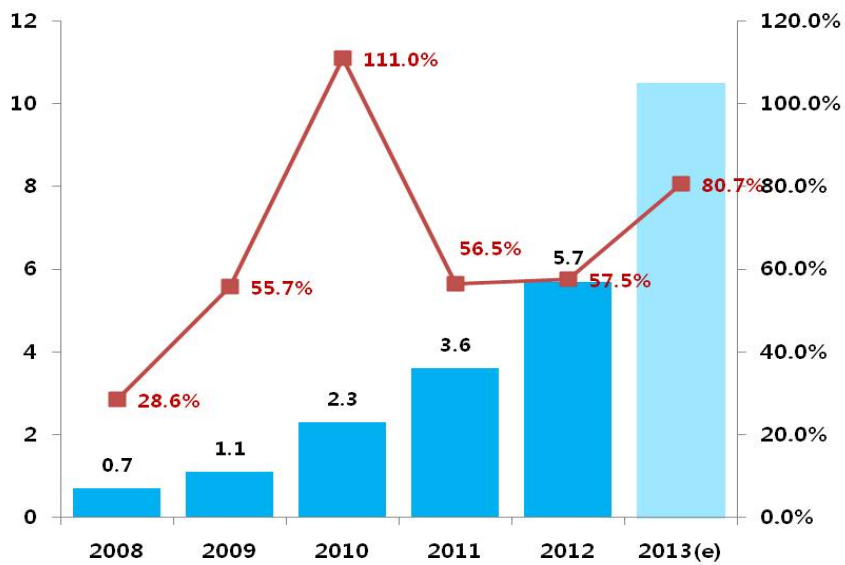


시장의 주류를 이루고 있음

- ▶ 게임룩에 따르면 러시아 전체 게이머 중, MMORPG 게이머의 비율이 66.2%로 가장 많고 캐주얼 및 소셜게임이 각각 33.4%와 21.3%를 차지하는 것으로 관측됨

www.gamelook.com

[그림 5] 중국 온라인게임의 해외 수출 매출 추이(단위: 억 달러)



출처: 게임룩(www.gamelook.com)



중국, 콘솔게임 수입 금지 13년 만에 해제

중국 국무원이 2013년 9월 27일 외국 콘솔 게임기의 중국 판매를 허용한다고 공식 발표. 이는 외국 콘솔업체들에게 유리한 정책이지만, 콘솔업체들은 중국 시장 성공을 위해 유통 구조 및 수익모델 변화 등 적극적인 전략 필요

글로벌 콘솔 게임업체, 중국시장 공략 위해 다양한 현지화 전략 필요

- ▶ 중국 국무원은 지난 2013년 9월 27일, 상하이 자유무역지대 내에서 외국산 콘솔 게임기 및 콘솔게임의 중국 판매를 허용한다고 공식 발표
 - 중국 정부는 청소년에게 해를 끼친다는 이유로 2000년 6월, 콘솔 게임기 및 콘솔게임 소프트웨어의 수입 · 생산 및 판매를 금지
 - 그러나 금지령 이후 불법 게임 소프트웨어 판매가 나날이 기승하는 역효과가 발생
- ▶ 콘솔게임 관련 제품 판매금지 해제 조치는 소니, 닌텐도, 마이크로소프트 등 콘솔 게임기 사업자 진영에 새로운 활력이 될 것으로 기대되나, 현재 가정용 콘솔 게임 시장의 위축, 불법 게임 성행 등으로 인해 매출 급증으로 이어지기 어려울 전망
 - 중국 게임시장은 온라인게임이 거의 대부분의 점유율을 차지하고 있으며, 대다수의 게이머들이 불법 게임을 사용하고 있는 것으로 확인
 - 중국 게이머들은 결제에 익숙하지 않으며, 게임의 정식 인증코드를 해독하기가 쉬워 개발업체들이 수익을 거두기 매우 힘든 실정
 - 글로벌 콘솔 게임사들은 자사 게임의 중국어 버전 출시, 중국어 버전의 판매 가격 인하 등 적극적인 전략을 통해 충성도 높은 게이머를 최대한 확보하는 것이 관건
 - 특히, 중국어 버전은 개발비가 적게 들뿐만 아니라 어드벤처나 액션 장르를 선호하는 중국 게이머들로부터 긍정적 평가를 받을 수 있을 것으로 기대
- ▶ 글로벌 콘솔 게임사들은 유통 구조 및 결제 방식 개선, 온라인 연동 서비스 구현 등 다양한 현지화 전략이 필요
 - 애플 앱스토어(Apple App Store)의 경우, 결제 시스템이 중국 로컬 결제 시스템과 연동되어 이용자가 쉽게 게임 이용이 가능
 - 전문가들은 부분 유료화 모델이 게이머 기반 확대에 도움이 된다고 조언

tech.caijing.com



게임업체 중칭바오, 시가총액 100억 위안 돌파

중국 게임업체의 대표적인 다크호스인 중칭바오가 모바일 게임시장의 성장에 힘입어 주가 100위안을 돌파함과 동시에 시가총액도 대형 업체인 산다게임즈와 퍼펙트월드를 뛰어넘는 100억 위안대를 기록해 화제가 되고 있음

게임업체 다크호스 중칭바오, 산다와 퍼펙트월드의 시가총액 추월

- ▶ 중국 게임업체의 다크호스로 주목받고 있는 중칭바오(中青宝, ZQGAME)의 주가가 급상승하며 100위안을 돌파한 데 이어, 시가총액이 100억 위안(약 1조 7,736억 원)을 넘어서며 역사적인 상승폭으로 시장을 놀라게 하고 있음
 - 중칭바오의 주가는 2013년 초 10위안 수준이었지만, 9개월 만에 10배 이상 폭등
 - 주가수익비율(P/E Ratio, 이하 PER)은 무려 734배에 달해 대형 게임업체인 산다게임즈(Shanda Games, 약 1조 2,000억 원)와 퍼펙트월드(Perfect World, 약 1조 1,029억 원)의 시장가치를 추월
 - 올 연말에는 비유통주의 유통주 전환을 앞두고 있어 중칭바오의 주가는 더 크게 상승할 전망
 - 중국에서는 올해 들어 모바일게임이 빠르게 성장하면서 게임 관련 주 대부분이 100배 이상의 PER을 기록하고 있음
 - 그러나 일각에서는 중칭바오의 상반기 순이익이 아직 산다게임즈의 5%에 불과해 시장의 평가에 거품이 끼어있다는 회의적인 주장이 제기되기도 함
- ▶ 중칭바오는 최근 8,746억 위안(약 157억 원)과 3조 5,700억 위안(약 642억 원)을 투자해 수모커지(苏摩科技)와 메이펑슈마(美峰数码)를 인수하는 등 사업 확대에 고삐를 늦추지 않고 있음
 - 중칭바오는 전체 직원의 70%에 달하는 20여 개의 연구 개발팀을 바탕으로 모바일게임 이외에도 클라이언트, 웹게임, 소셜게임 등 다방면의 게임을 개발 중
 - 또한 한국을 포함해 북미, 유럽, 동남아, 중동 지역에 지사를 설립해 해외 시장에서도 영향력을 확대해 가고 있으며, 중국에서만 약 1억 명의 이용자를 보유

www.techweb.com.cn



통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 30 ~ 2013. 10. 6)	바이두 (2013. 10. 15)	17173.com (2013. 10. 15)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	완미세계(完美世界) (완미세계)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
7	몽상국(梦三国) (항주전홍)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
8	두신전(斗战神) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
10	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 30 ~ 2013. 10. 6)	바이두 (2013. 10. 15)	17173.com (2013. 10. 15)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	완미세계(完美世界) (완미세계)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	옥룡제천(御龙在天) (텐센트)	두신전(斗战神) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)
4	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
6	대화서유(大话西游) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
7	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	신무(神武) (다익망락)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
8	마역(魔域) (91.com)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
9	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	주선(诛仙) (완미세계)	검망3(剑网3) (강소프트)
10	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	드래곤소드(龙剑) (넷이즈)

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



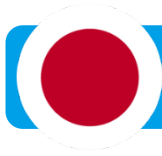
통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

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

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	部落战争第1城策略游戏 (Tencent)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	Asphalt Moto 2 (iCloudZone)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	节奏大师 (Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	天天酷跑 (Game.Tech)
3	狂斩三国 (KooGame)	Fight Through (zhou guowei)	我是火影 (Crazyhornets)	节奏大师【节奏大师】 (Game.Tech)
4	ArcherCat (Cravemob)	中国好学霸 (Lei Qiao)	Clash of Clans (Supercell)	Marble Legend (easygame7)
5	Infinity Blade III (Chair Entertainment)	The Lost City (Fire Maple)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Pop Star (gpstudio)
6	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	欢乐斗地主(完整版) (Sixjoy Hong Kong)	武侠Q传 (Koramgame.com)	Cat vs Dog (gameexcellent)
7	暖暖环游世界：搭配研习生 (RUNHAO YAO)	植物大战僵尸2 (PopCap)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	PopStar! (Brian Baek)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	节奏大师 (Tencent)	Journey Wars_Super Fighting (FreeWorks)
9	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide)	天天连萌 (Shenzhen Tencent)	天天酷跑第1城 (上游互动)	Jewels Star 2 (ITREEGAMER)
10	Fruit Ninja (Halfbrick)	Swordigo (Touch Foo)	扩散性百万亚瑟王 (Meiyu)	植物大战僵尸2刷金通关攻略 (大米信息)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

유아용 교육 앱, 모바일 업계의 블루오션으로 주목

스마트폰, 태블릿PC를 이용하는 학부모들이 늘어남에 따라 유아의 지능 계발을 돕는 다양한 앱들이 인기를 얻고 있음. 업계에서는 학부모들의 니즈에 대응하며 관련 앱 및 서비스를 적극 발전시키고 있어 경쟁이 치열해질 전망

앱 난립과 디지털 회의론에도 끄떡없는 유아용 교육 앱의 인기

- ▶ 일본은 지난 2012년부터 학부모들 사이에서 스마트폰, 태블릿PC가 확산되면서 최근 유아 교육용 앱 개발 경쟁이 격화되고 관련 서비스가 난립하고 있음
- ▶ 동화 및 동요를 제공하는 앱 '에혼데아소보! 자자자장(えほんであそぼじゃじゃじゃん)'의 경우, 유명한 동화 및 종이 연극이나 학예회 등을 새로운 방식으로 연출해 유아의 흥미를 높이고 동요 역시 유아가 따라할 수 있기 쉽고 재밌는 울동을 덧붙여 인기를 모으고 있음
 - 이 앱의 개발사 포리이(Forii)는 색칠 공부, 퍼즐 등 다양한 카레고리를 추가할 예정이며 향후 1년 내에 50여 개의 콘텐츠 제공을 목표로 하고 있음
- ▶ 일본 유아용 앱 개발업체인 키즈스타(KidsStar)는 그림 동화 앱 '코에혼(こえほん)'에 이어 그림책을 마음껏 볼 수 있는 앱 플랫폼 '에혼요미호다이모리노에혼칸(絵本読み放題森のえほん館, 이하 에혼요미호다이)'을 통해 교육 콘텐츠 플랫폼으로 부상
 - 이 앱은 "매번 (그림책) 앱을 찾아서 구입, 다운로드 하는 것이 번거롭다", "초저가라고 하지만 유료 콘텐츠가 많아서 구입하기 꺼려진다"는 학부모들의 요구를 수용해 개발된 것으로, '코에혼'에서 구독 건수 1,000만 회를 기록한 200권 이상의 그림책을 엄선해 월 정액제(월 167엔부터)로 제공하고 있음
 - 학부모들은 '에혼요미호다이'가 책 표지를 터치하자마자 볼 수 있어 유아가 간편하게 조작할 수 있고, 연령, 계절, 목적에 따라 다양한 그림책을 볼 수 있도록 가이드라인 메뉴가 제공되어 그림책 선정에 애를 먹지 않아도 된다는 점을 높이 평가



- ▶ 보다 저연령대인 0~2세 영유아를 대상으로 한 '마넛코판다또아소보(まねっこパンダとあそぼう)' 시리즈의 경우, 영유아가 피아노, 북, 오르간 등을 연주해보는 콘텐츠로 구성되어 아이의 숨은 관심사나 재능을 발견하게끔 도와줌
 - 이 시리즈 개발에 참여한 제작자들은 향후 지능 계발 및 악기 연주 관련 앱 뿐만 아니라 그림책, 게임 등 폭 넓은 앱 라인업을 확충하고 다국어 지원도 할 예정
- ▶ 일각에서는 유아들이 디지털 단말 및 콘텐츠를 이용하는 것에 부정적 시각도 존재하는 가운데, 업계에서는 관련 앱 개발 및 발전이 사회적으로도 유익하고 필수적인 일이라고 주장
 - 포리이의 시라타 카즈토쇼(Kazutosho Shirata) 대표는 "어려서부터 인터넷과 스마트폰, 태블릿PC를 자유자재로 사용하는 세대들이 디지털과 단절되게 하는 것은 불가능하며, 오히려 사회가 인터넷 관련 교육에 전향적인 자세로 임해야 한다"고 말하면서, "유아가 미래에 보다 큰 사람으로 성장할 수 있도록 도움이 되는 교육 미디어와 서비스를 개발, 제공하는 것이 우리들의 역할"이라고 강조
- ▶ 한편 교육용 앱을 제공 중인 일본 1위 이동통신사인 엔티티도코모(NTT docomo) 측 또한 최근 "육아에 스마트폰 앱을 쓰고 싶다는 고객들이 늘고 있어, 교육용 앱 관련 사업을 적극 전개해나갈 것"이라고 밝힘

news.mynavi.jp, sankei.jp.msn.com

[그림 6] '에혼요미호다이모리노에혼칸'(좌) 및 '마넛코판다또아소보'(우)의 이미지



출처: 앱숨(appsomm.jp), 앱애니(www.appannie.com)



미들코어 게임이 사라진 '동경게임쇼 2013'

최근 일본에서 개최된 세계적인 게임쇼 중 하나인 '동경게임쇼 2013'이 일본 게임 산업 현황에도 불구하고 침체된 양상을 보인 가운데, 게임산업의 활력소로 작용 해온 미들코어 게임이 자취를 감춰 행사의 위상을 약화시켰다는 의견이 제기

'동경게임쇼 2013', 미들코어 게임 부재 실감

- ▶ 일본 동경에서 2013년 9월 19일부터 22일까지 '동경게임쇼 2013(Tokyo Game Show 2013, 이하 TGS 2013)'가 개최되었지만 그 규모는 현저히 줄어든 것으로 관측
 - 그간 3개의 홀을 사용했던 TGS는 올해에는 2개의 홀만이 게임 전시 부스로 꾸며진 가운데, 유명 게임 퍼블리셔들의 부스 규모는 작아져 보행 통로가 전보다 넓어졌으며, 각 홀의 절반은 대만이나 싱가포르의 현지 디자인 대학 및 개발업체들이 차지하는 등 일본 토종 업체의 참여가 크게 감소함
 - 나머지 1개 홀은 패스트푸드점 및 상품 매대로 채워지는 등 전반적으로 TGS의 위상이 하락한 것이 눈에 띄었으며, 일각에서는 향후 행사의 존속 자체가 어려워질 것이라는 우려마저 제기
- ▶ 'TGS 2013'에서 나타난 문제점은 TGS의 관람객이 행사장에서 접하는 게임과 실제 일상에서 자주 이용하는 게임간 간극으로, 특히 대작 게임과 중소 모바일·소셜게임 사이에 위치하는 미들코어 게임이 크게 약화된 것이 두드러짐
 - 미들코어 게임들은 그간 니치마켓을 겨냥해 합리적 비용으로 개발, 판매되어 게임시장 활성화에 기여해 왔지만 이번 'TGS 2013'에서는 모습을 감춤
 - 대다수 메이저 게임업체들이 히트 가능성이 높은 안전한 대작 게임 몇 가지만을 전시 하거나, 모바일게임 및 콘솔게임의 다운로드 콘텐츠(downloadable content) 플랫폼을 위한 게임들을 전시하는 데 치중
 - 비록 소니(Sony)가 다양한 게이머층 포섭을 위한 노력의 일환으로 인디 게임사들과도 적극적으로 협력하는 모습을 보였지만, 대다수 미들코어 게임업체들의 재정난과 이로 인한 게임의 다양성 부족을 가리기에는 역부족
- ▶ 업계에서는 'TGS 2013'의 부진이 세계 어느 게임쇼에서도 일어날 수 있는 현상이라 평가하면서도, 행사 프로그램과 구성 방식이 이러한 현상에 빠르게 대응하지 못할 경우, 앞으로도 행사 규모의 축소 및 프로그램의 실패는 불가피할 것으로 전망

www.gamesindustry.biz



주요 게임사 진영, 캐나다서 해외 사업 청신호 밝혀

최근 캐나다가 게임산업 등 디지털 미디어 산업에 대한 세금 혜택 등 지원책을 펼치면서 디엔에이, 반다이남코, 코에이테크모 등 일본 주요 게임사들이 캐나다에 진출해 주요 해외 사업 거점으로 삼고 있음

세제 지원과 인재 발굴 등 혜택 제공...기회의 땅으로 부상한 캐나다

- ▶ 최근 캐나다의 브리티시컬럼비아주가 게임을 비롯해 디지털 미디어 산업에 대한 지원책으로 호응을 얻고 있는 가운데, 남서부에 위치한 밴쿠버에 일본 주요 게임 업체들이 진출해 개발 거점 등을 설립하며 해외 사업에 박차를 가하고 있음
- ▶ 소셜게임 플랫폼 대표주자 중 하나인 디엔에이(DeNA)는 2012년 2월, 밴쿠버에 약 80명의 인력이 상주하는 현지법인을 설립했으며 2013년 9월 현재 9개 국가에서 사업을 전개 중
 - 디엔에이는 2013년 6월 북미 및 유럽 게이머를 위한 자사의 소셜게임 플랫폼 '모바게 웨스트(Mobage West)'가 흑자를 기록하면서 지지부진했던 해외 사업이 탄력을 받게 되었는데, 여기에는 밴쿠버 법인의 역할이 컸음
 - 밴쿠버 법인의 현지 책임자인 나카타니 켄(中谷健)은 "현지 거점 마련 후 인력을 순조롭게 충원해 성과를 올리고 있다"고 언급
 - 디엔에이의 해외 전략 요충지는 미국 샌프란시스코였으나 보조 역할을 위해 세워졌던 밴쿠버 법인이 오히려 <NFL Matchups>, <GIJOE Battle Ground>, <The Powerful NYC> 등 3종의 게임 네이티브 앱을 제공해 해외 사업의 핵심 지역으로 떠올랐으며, 연내에 더 많은 게임을 출시할 예정
 - 디엔에이가 밴쿠버를 택한 이유는 브리티시컬럼비아주가 디지털 미디어 관련 기업의 인건비 중 17.5%를 세금에서 공제해주는 등 지원책을 펼치고 있으며, 피쳐폰게임, 웹 기반 소셜게임 등에 익숙한 일본보다 네이티브 앱 개발에 능하고 참신한 기획력을 갖춘 인재가 많기 때문
 - 업계에서는 일본 내 '모바게' 플랫폼의 성장세가 둔화되고 있는 가운데 밴쿠버 법인의 성장은 향후 디엔에이 그룹 전체의 수익을 좌우할 가능성이 있다고 관측
- ▶ 메이저 게임 개발사 반다이남코게임즈(Bandai Namco Games)는 또한 2013년 3월 밴쿠버 현지 자회사인 남코반다이스튜디오밴쿠버(NAMCO BANDAI Studios Vancouver)를 설립
 - 반다이남코게임즈의 지주회사인 반다이남코홀딩스(NAMCO BANDAI Holdings)는 지난



2012년 2월 발표한 중장기 전략인 '자사 IP를 이용한 해외 시장 공략'의 추진을 위해 남코반다이 스튜디오 벤쿠버를 설립

- 남코반다이 스튜디오 벤쿠버의 본부경영기획부 부장인 나가타키 카즈키(永瀧和貴)는 "'기동 전사 건담'이나 '팩맨(Pac-Man)' 등 기존 IP뿐만 아니라 벤쿠버에서 새로운 IP도 창출해 나갈 것"이라고 언급
- 반다이남코홀딩스가 벤쿠버에 주목한 이유는 충실하고 다채로운 산학 연계 프로그램으로, 남코반다이 스튜디오 벤쿠버는 현재 캐나다의 디지털미디어센터(The Centre for Digital Media, 이하 CDM)와 파트너십을 체결해 대학 캠퍼스 소재의 이 건물에 들어서 있으며, 우수 인재 발굴에도 도움을 받고 있음
- 남코반다이 스튜디오 벤쿠버의 나가타키 부장은 "세계 측면에서 토론토, 몬트리올 등이 더 유리하지만 벤쿠버는 산업 클러스터로서의 강점이 있다"고 말하면서, "앞으로 1년간 게임 1종을 출시할 계획인데, 당장에 타이틀 수를 늘리기보다 내실을 기하면서 기업의 미래를 짊어질 인재를 발굴하는 데 주력할 것"이라고 덧붙임

▶ 이 외에도 일본 주요 게임사인 코에이테크모(Koei Tecmo), 스퀘어에닉스(Square Enix) 등도 캐나다에서 새로운 기회를 모색

- 캐나다에 거점을 둔 일본 게임기업으로는 코에이테크모(Koei Tecmo)의 자회사로 온타리오주 토론토에 위치한 코에이테크모캐나다(Koei Tecmo Canada), 스퀘어에닉스의 자회사인 퀘벡주 몬트리올 소재 아이도스인터랙티브(Eidos Interactive) 등이 있음

toyokeizai.net



일본 이통사 소프트뱅크, 핀란드 게임업체 슈퍼셀 인수

일본 이동통신사업자 소프트뱅크가 2013년 10월 15일 <Clash of Clans>로 글로벌 모바일 게임업체로 성장한 핀란드 게임업체 슈퍼셀을 1,515억 엔에 인수. 이로 인해 소프트뱅크는 경호온라인과 슈퍼셀이라는 막강한 모바일 게임업체를 보유

모바일게임의 새로운 강자 소프트뱅크

- ▶ 일본 이동통신사업자 소프트뱅크가 2013년에만 두 개의 글로벌 모바일 게임업체를 인수해 새로운 모바일 게임의 강자로 등극
 - 2013년 3월에 <Puzzle & Dragons>로 일본 1위 모바일 게임업체로 성장한 경호온라인 엔터테인먼트(Gungho Online Entertainment, 이하 경호온라인)를 인수
 - 2013년 10월에는 <Clash of Clans>와 <Hey Day>로 유명세를 떨치고 있는 핀란드 게임업체 슈퍼셀(SuperCell)을 인수
 - 슈퍼셀은 2012년 3월과 8월에 <Clash of Clans>와 <Hey Day>를 출시해 1년여 만에 1조 원 이상의 매출을 기록했으며, 전 세계 애플 앱스토어(Apple App Store) 매출 1위를 기록한 바 있음
- ▶ 소프트뱅크는 슈퍼셀 지분 51%를 1,515억 엔(약 1조 6,369억 원)에 인수키로 했으나, 슈퍼셀은 합병 이후에도 독립적인 경영 체제를 유지할 계획
 - 소프트뱅크는 슈퍼셀의 기업가치를 약 30억 달러에 추정했으며, 이는 2013년 4월 슈퍼셀의 기업가치인 7억 8,000만 달러에서 약 3배 이상 증가한 액수
 - 소프트뱅크는 이번 인수에 대해 "경호와 슈퍼셀의 게임 노하우를 공유하기 위한 결정"이라고 언급
 - 슈퍼셀의 일카 파나넨(Ilkka Paananen) CEO는 "새롭게 변해가는 모바일 게임시장에 적극 대처하기 위해 전략적 투자를 받게 됐다"면서 "이번 합병에서 가장 중요한 점은 우리가 독립성을 보장받았다는 것"이라고 언급
- ▶ 지난 2005년 온라인게임 <라그나로크>를 개발한 온라인 게임업체 그라비티를 인수한 소프트뱅크는 일본 시장에서 큰 인기를 얻고 있는 <Puzzle & Dragons>와 함께 <Clash of Clans> 등의 인기 IP까지 확보해 글로벌 모바일 게임시장에서의 입지를 크게 강화할 것으로 전망

www.ft.com



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 9. 23 ~ 2013. 9. 29)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	136,122	-19.1%	12,932,471
	2	플레이스테이션3	소니	11,445	5.0%	9,524,239
	3	플레이스테이션 비타	소니	6,185	18.5%	1,811,354
	4	Wii U	닌텐도	5,748	4.5%	1,078,940
	5	플레이스테이션 포터블	소니	4,471	0.3%	19,856,913
	6	Wii	닌텐도	918	-9.5%	12,743,956
	7	엑스박스360	마이크로소프트	422	-37.6%	1,646,981
	8	DS	닌텐도	23	0.0%	32,982,645
소프트웨어	1	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	220,256	-52.4%	2,461,809
	2	The Legend of Heroes: Sen no Kiseki (플레이스테이션비타)	니혼팔콤	85,471	신규	85,471
	3	Musou Orochi 2 (플레이스테이션3)	액스튜디오	81,146	4,809.0%	483,140
	4	The Legend of Heroes: Sen no Kiseki (플레이스테이션3)	니혼팔콤	69,426	신규	69,426
	5	Armored Core: Verdict Day (플레이스테이션3)	프롬소프트웨어	62,753	신규	62,753
	6	The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)	닌텐도	30,779	신규	30,779
	7	OenotrubgokomarikavalMilegalNihappyEID (플레이스테이션3)	남코반다이	29,412	신규	29,412
	8	Musou Orochi 2: Ultimate (플레이스테이션 비타)	테크모코에이	25,233	신규	25,233
	9	Battle Princess of Arcadias (플레이스테이션3)	니폰이치소프트웨어	9,500	신규	9,500
	10	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	8,631	-4.9%	1,447,023

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

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

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plague Inc. (Ndemic Creations)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	FINAL FANTASY V (Square Enix)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Where's My Perry? (Ludia)	脳トレクエスト2 (Gaijin Entertainment)	クロノクロス (COLOPL)	ONE PIECE RUNNER (Namco Bandai)	人生ゲーム (TAKE-2 AMERICA)	クロノクロス (COLOPL)
3	釣っPドラゴフィッシュ (NEURON AGE)	Destiny Mir Rush (Gameloft)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	LINE Touch Touch (LINE Corporation)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
4	TALES OF HEARTS R (Namco Bandai)	Solitaire (Finger Arts)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	アインシュタインの謎 (CommSeed)	Despicable Me (Gameloft)	チェインクロニクル (SEGA)
5	Minecraft Pocket Edition (Mojang)	LINE POKOPANG (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)	激突PACHINKO (ドラス)	DivineGateJP (GungHo Online)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
6	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	LINE Touch Touch (CyberAgent)	LINE Bubble! (NAVER Japan)	ハズルスク〜甲賀忍法帖〜 (コミサルエタエンタメ)	Clash of Clans (Supercell)	LINE POP (LINE Corporation)
7	ONE PIECE RUNNER (Namco Bandai)	進撃のX X (akira yamamoto)	チェインクロニクル (SEGA)	押忍! 番長2 (ディービー)	LINE DROPS (LINE Corporation)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
8	Cytus (Rayark Inc.)	脱出ゲームサリマンドASH (ee Line)	戦国炎舞-KIZUNA- (Sumzap)	Super NES (SNE Emulator) (Bubble Zap Games)	クロノクロス (COLOPL)	ケリ姫スイーツ (GungHo Online)
9	Where's My Perry? (Disney)	モジバズル (Goodia)	暴走伝単の虎 (Donuts)	ハズスロノイオザ 5 (CommSeed)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	ラブリタ (KLab)
10	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	クロノクロス (COLOPL)	GUNDAM AEWARS (Namco Bandai)	アトムジャグラーE X (株式会社北電子)	NIGHTFIGHTER (COLOPL)	LINE Bubble! (LINE Corporation)

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



기타 아시아 게임시장 동향

대만, 중국과 온라인게임 서비스 관련 무역협정 시도

대만이 최근 중국과의 온라인게임 서비스에 대한 무역협정을 다시 한번 시도할 전망이다. 무역협정이 대만에 부정적으로 작용할 수 있다는 인식이 확산되고 있는 가운데 업계에서는 오히려 중국시장 진출에 도움이 될 수 있다고 주장

대만, 온라인게임 무역협정을 통한 중국 시장 진출 도모

- ▶ 대만 언론 포커스타이완(Focus Taiwan)이 2013년 9월 7일 기사 '[Online game businesses back service trade pact with China](#)'를 통해 보도한 바에 따르면 대만과 중국 간 자유 무역을 위한 무역협정은 잠재적으로 대만에 해가 될 수 있음
- ▶ 하지만 대만의 온라인 게임업체 관계자들은 중국과의 자유무역 협정을 통해 중국 시장 진출을 꾀함으로써 대만 게임산업에 기여할 수 있다고 주장
 - 무역협정은 아직 대만 입법부의 승인은 이뤄지지 않은 상태로, 승인될 경우 중국 내 게임 유통을 위한 중국 정부의 승인 대기 기간이 6개월에서 2개월로 단축될 수 있음
 - 이번 협정이 실행되면 대만의 중국 시장 진출뿐만 아니라 중국 또한 대만 게임시장 진출이 용이해질 전망
 - 대만의 한 온라인 게임업체 관계자는 특히 중국 정부의 승인 기간이 짧아지는 것은 제품 주기가 매우 짧은 게임시장에서 매우 중요한 요소라고 강조
 - 대만 게임업체 감마니아디지털엔터테인먼트(Gamania Digital Entertainment)의 회장인 알버트 리우(Albert Liu)는 그동안 대만의 온라인게임 기업들이 중국 시장에 진출하기 위해서는 많은 장벽이 존재했지만 이번 자유무역협정은 대만의 전반적인 이익이나 서비스가 보호된다는 전제 하에서 실행될 전망이어서 찬성하는 입장이라고 언급
- ▶ 업계 전문가들은 현재 일부 중국 기업들이 이미 다른 경로를 통해 대만에 들어와 있기 때문에, 대만 게임업체 역시 중국으로 진출할 수 있도록 정부의 적극적인 노력이 시급하다고 주장

focustaiwan.tw



호주, 전국통신망 사업이 게임업계에 미치는 영향

2021년까지 호주 전역에 광케이블 구축을 목표로 호주 정부가 추진해온 전국 광대역통신망 사업이 게임업계의 인재 유출 방지 및 다양성 강화에도 기여할 전망이다. 하지만 9월 총선 결과 야당이 정권을 잡으면서 미래가 불투명한 상황

호주 전국통신망 구축 프로젝트, 게임업계 발전에도 필수적

- ▶ 약 440억 호주달러(약 44조 4,677억 2,000만 원)가 투입되는 호주의 전국광대역통신망(National Broadband Network, 이하 NBN) 사업은 2021년까지 호주 전역을 광케이블로 연결하는 것을 목표로 하고 있으며, 게임업계에도 큰 영향을 미칠 전망이다
 - 호주 게임개발업체 엔누(Nnnoo)의 크리에이티브디렉터인 닉 와트(Nic Watt)는 NBN이 호주 게임산업이 국제적 규모로 성장하는데 필수적이라며, 인터넷 인프라 구축이 계속 지체될 경우 인재들의 해외 유출이 더욱 가속화될 것이라고 지적
 - 반면 호주의 디지털 엔터테인먼트 산업 전문 교육기관인 인터랙티브엔터테인먼트아카데미(Academy of Interactive Entertainment)의 레베카 페르난데즈(Rebecca Fernandez) 강사는 개발하는 게임 형태와 개발팀의 지리적 위치에 따라 광대역통신망의 비중이 달라진다고 설명
 - 현지 개발팀이 소규모 게임을 개발할 경우 인터넷 접속의 영향은 크지 않지만, 전 세계 개발자로 이루어진 팀의 경우 회의 및 데이터 공유를 위해 빠른 인터넷이 필수적이며, 온라인게임을 개발하는 경우에도 안정적인 인터넷 연결이 요구됨
- ▶ NBN이 도시와 멀리 떨어진 시골 지역이나 고립된 지역까지 구축될 경우, 도시에 살지 않는 사람들에게도 게임 개발이 가능한 환경을 제공하여 게임의 스펙트럼을 한층 넓힐 수 있을 것으로 기대됨
 - 페르난데즈 강사는 소도시나 농촌에 거주하는 개발자들이 도시로 오지 않고도 게임을 개발할 수 있게 되면 대도시의 인력풀이 얼마간 축소될 수 있지만, 결과적으로 게임의 다양성이 확대될 것으로 전망
- ▶ 그러나 NBN이 구축된다고 해서 해외 게임시장에서 호주의 입지가 크게 개선될 가능성은 높지 않음. 해외 퍼블리셔들이 호주 게임사에 투자를 꺼리는 주요 원인은 호주의 높은 환율로, 이로 인해 수익을 내기가 쉽지 않기 때문
 - 또한 NBN 프로젝트는 ADSL 연결보다 상대적으로 비용이 높은 만큼, 개발자들이 부담해야 하는 추가적인 비용이 발생할 가능성도 있음



- 그러나 자국 시장을 겨냥해 주로 온라인게임을 개발하는 독립 게임 개발업체들에게는 이상적인 인프라가 구축되는 한편, 패키지 판매를 대신해 온라인으로 유통되는 현상도 강화될 전망

새 정부 집권으로 국가통신망 사업에도 영향 우려

- ▶ 한편 2013년 9월 7일 열린 호주 연방 총선 결과, NBN 사업에 비판적이었던 자유연합당이 집권여당인 노동당을 밀어내고 정권을 장악하면서 NBN 사업이 축소될 가능성이 높음
 - 기존 정부의 계획은 각 가정까지 광케이블로 연결하는 FTTH(Fibre to the Home)으로 100MB/s 속도의 광대역통신망을 2012년까지 건설한다는 것으로, 2013년 6월 30일 현재 20만 7,000개의 가구 및 기업에 보급된 상태
 - 반면 새 정부의 계획은 2016년까지 전체 가구의 22%에 FTTH를 구축하되, 각 지역의 거점(Node, 노드)까지만 광케이블로 연결하고 거점부터 가정까지는 기존의 구리선을 활용하는 FTTN(Fibre to the Node) 기술을 2019년까지 완성하는 것을 골자로 함
 - 새 정부는 이를 통해 기존 프로젝트의 예산과 기간이 단축될 것으로 기대하고 있으나, 최대 속도는 50MB/s로 기존 NBN 프로젝트에 미치지 못할 전망

www.polygon.com



베트남 게임업계, 자극적인 광고로 이용자 유인

아세안(ASEAN) 국가 가운데 가장 많은 인터넷 사용자를 보유한 베트남의 게임 유통업체들이 더 많은 이용자들을 끌어들이기 위해 게임과 관계없는 자극적인 광고를 내보내면서 사회 문제로까지 확대되고 있음

게임업계, 게이머 및 일반 이용자 겨냥한 자극적 광고로 논란

- ▶ 베트남 언론 베트남넷(Vietnamnet)이 2013년 9월 21일 기사 '[The youth accidentally become passive dirty game players](#)'에서 시장조사기관 컴스코어(comScore)의 자료를 인용, 베트남이 아세안(ASEAN) 국가 중 인터넷 사용자 수가 가장 많은 국가이며, 매월 1,610만 명이 인터넷을 이용한다고 보도
 - 베트남은 또한 아세안 지역에서 인터넷 이용자가 두 번째로 빠르게 증가하는 나라로, 2013년 9월 베트남의 인터넷 이용자 수는 전년 동기 대비 14% 증가
 - 이는 베트남이 게임을 비롯한 온라인 사업에 유리한 환경을 갖고 있음을 시사하며, 특히 15세에서 24세 사이의 이용자 비중이 42%에 달하는 것으로 집계
- ▶ 이러한 환경에서 게임 사업자들은 가능한 많은 게이머들을 끌어들이기 위해 모든 수단을 동원하고 있는데, 대표적인 방법 중 하나는 게이머뿐 아니라 일반인들을 겨냥해 '매력적인 광고'를 내보내는 것임
 - 분석가들은 최근 게임 유통업체들이 게이머만 겨냥하는 것이 아니라 일반 이용자들을 게이머로 끌어들이기 위해 갖은 수단을 동원하고 있다며, 특히 영화 관련 웹사이트나 소셜네트워크를 통해 이들에게 접근한다고 분석
 - 게임 관련 사이트를 운영하는 꾸옥형(Quoc Hung)은 게임 유통업체들이 홍보 모델로 섹시한 여성이나 연예인을 동원해 눈길을 끌고 있다고 설명
- ▶ 게임 유통업체들은 게임 내용과 상관없이 더 많은 사람들이 볼 수 있는 마케팅 프로그램을 구성하고 있음
 - 사회학자들은 게이머들뿐 아니라 일반 이용자들까지도 이 '해로운 광고'의 희생자가 될 수 있다고 지적
 - 한편 베트남 정보통신부는 2013년 7월 기준 허가 받은 게임은 총 117개로, 이 중 44개 게임이 운영을 중단해 현재 73개 게임이 유통되고 있는 것으로 집계

english.vietnamnet.vn



인도네시아 제놈, 게임용 노트북 5종 출시

인도네시아의 스타트업 제놈이 자국 기업으로서는 최초로 PC게임 전용 노트북 5종을 출시했으며, 저렴한 가격으로 이용자의 다양한 니즈를 충족시킬 수 있는 제품을 선보임으로써 글로벌 PC 브랜드와 경쟁하겠다는 포부를 밝힘

제놈, 다양한 성능의 게임용 노트북 5종으로 글로벌 기업에 도전장

- ▶ 인도네시아의 신생 PC업체인 제놈(Xenom)이 최근 인도네시아 최초로 게임 전용 노트북 5종을 출시
- ▶ 제놈의 노트북은 아수스(Asus)의 '리퍼블릭오브게이머(Republic of Gamers)'와 델(Dell)의 '에일리언웨어(Alienware)' 등 글로벌 기업들이 제공해온 게임용 노트북들에 비해 저렴한 가격으로 경쟁 우위를 확보
 - 제놈의 설립자인 롤리 에드워드(Rolly Edward)는 그 자신이 게이머로서, 다양한 게임용 장비를 사용해왔으나 고사양 게임이 출시될 때마다 기존 노트북의 사양이 받쳐주지 못하는 상황을 개선하기 위해 게이머 니즈에 맞는 노트북을 출시하게 되었다고 설명
- ▶ 이번에 출시된 노트북은 '제놈 페가수스(Xenom Pegasus)', '제놈 시바(Xenom Shiva)', '제놈 사이렌(Xenom Siren)', '제놈 피닉스(Xenom Phoenix)', '제놈 헤라클레스(Xenom Hercules)'로, 고대 신화에서 빌린 각 명칭이 노트북의 성격을 대변
 - '제놈 페가수스'는 저사양의 가볍고 얇은 노트북이며, '제놈 시바'는 게임하는 동안 발생하는 열을 최소화한 제품
 - '제놈 사이렌'은 '제놈 페가수스'보다 고사양이고 크기가 가장 작으며, '제놈 피닉스'는 고사양에 높은 내구성을 지니고 있고, '제놈 헤라클레스'는 그래픽 카드 '듀얼 4GB 엔비디아(Nvidia) 지포스 GTX 780'을 채택한 최고 사양 제품
- ▶ 스타트업인 제놈은 개발자 15명, 사무직 인원 10명 이하의 소기업이지만, 공식 CPU 공급업체로 인텔을, 공식 그래픽 처리장치 업체로 엔비디아를 선정하며 대형 업체에 맞설 계획
- ▶ 제놈은 또한 유명 온라인게임 유통업체 스팀(Steam)의 인도네시아 격인 온라인게임 유통사 프라임게임스(Prime Games)와 제휴해 마케팅을 위한 각종 이벤트를 개최할 예정
 - 제놈은 아직 인도네시아를 제외한 해외 시장 진출 계획은 없으며, 인도네시아 시장에



집중해 자국 브랜드로서의 입지를 공고히 하는 것이 목표

www.gamesinasia.com

[그림 7] '제놈 헤라클레스'의 홍보 이미지



출처: 제놈피씨닷컴(www.xenompc.com)



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	KFC Snack in the Face (KFC Australia)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Wreckfest (Ludia)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	Clash of Clans (Supercell)
3	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Enemy Strike (Killer Bean Studios)	Teen Patti - Indian Poker (Octro)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Swordigo (Touch Foo)	Legend of the Cryptids (Appibot)
4	Real Boxing™ (Ubisoft)	Real Steel (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Heads Up! (Warner Bros.)	I.Q. Test® (Sartop Roma Calbra)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
5	Gangstar Vegas (Rockstar Games)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Poker by Zynga (Zynga)	Space Qube® (Pagoud Publishing BV)	Beard Sabn - Free games (George CL)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Temple Run 2 (Com2uS USA)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Temple Run 2 (Com2uS USA)	Legend of the Cryptids (Appibot)
2	F1™ Challenge (TheCodemastersSolve)	节奏大师 (Tencent Technology)	Candy Crush Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Real Steel (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Spelling Millionaire 2 (PlayShore)	Candy Crush Saga (King.com)
4	Tap & Run - Dragon Ball Z (Thu Bon Nguyen)	Swordigo (Touch Foo)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Bus Simulator 3D (AeardulMussac)	Battle Camp (PennyPop)
5	Real Boxing™ (Mid Games Spzoo)	超级经纪人 (Sgame & Zendo)	Slotomania (Playtika)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Megapolis (Social Quantum)	Rage of Bahamut (Mobage)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)	狂斬三国 (KooGame)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Temple Run 2 (Com2uS USA)	Candy Crush Saga (King.com)	Wreckfest (Ludia)	Little Empire Online (Camel Games)	武俠Q傳 (Yi Liu)
3	F1™ Challenge (TheCodemastersSolve)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Cytus (Rayark)	新武林外傳 (zhou liang)	全民打棒球2013 (Joybomb)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Fantashooting (SkyCapex Entertainment)	口袋猎人 (LV1)	Candy Crush Saga (King.com)
5	Real Boxing™ (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Poker by Zynga (Zynga)	Space Qube® (Pagoud Publishing BV)	Temple Run 2 (Com2uS USA)	悍將三國 (337TECHNOLOGY)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Temple Run: Oz (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Teen Patti-Indian Poker (Octro)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	Slotomania (Playtika)
3	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Dr. Driving (SUD)	Subway Surfers (Kiloo)	Zombie Gunship (Limbic)	Clash of Clans (Supercell)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Temple Run: Brave (Disney)	Temple Castle Run (Unity Concept Apps)	Zynga Poker (Zynga)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Where's My Water? (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Clash of Clans (Supercell)	Where's My Water? (Disney)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Sols - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	神魔之塔 (Mad Head)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Castle Clash (IGG.COM)
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Knights & Dragons (GREE)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Top Eleven (Nordeus)	Real Boxing™ (Mid Games S.A.)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo)	比武招親 (Dagon Game Studio)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	FFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	武神轉體 (Free Thought Labs)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	MotoGP 2013 (UltimateApp)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Candy Crush Saga (King.com)	全民打棒球2013 (joybom)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Subway Surfers (Kiloo)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	城隍廟 (IGG.COM)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Little Empire (Camel Games)	Where's My Water? (Disney)	123猜猜猜 (Gamoji)	武俠Q傳 (Firevale)
5	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Indonesian Monocle Quiz (Manti Djha)	Castle Clash (IGG.COM)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Toy Claw 3D FREE (PlayFun)	幻想英雄 (PunchBox Studios)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 영국, 게임의 폭력성과 실제 폭력성의 상관관계 조사
- 액티비전블리자드, 주주 반대로 비벤디와 분사 난항
- 유비소프트, 디지털초콜릿의 스페인 스튜디오 인수
- 위게이밍, <World of Tanks>로 글로벌 시장 공략
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





영국, 게임의 폭력성과 실제 폭력성의 상관관계 조사

2013년 9월, 시장조사기관 유고브(YouGov)가 게임 내의 폭력성과 실제 폭력성의 상관관계에 대한 인식 조사 결과를 발표. 전체 응답자의 61%가 연관성이 있다고 답한 가운데 세부항목별로는 상반된 입장을 주목을 받고 있음

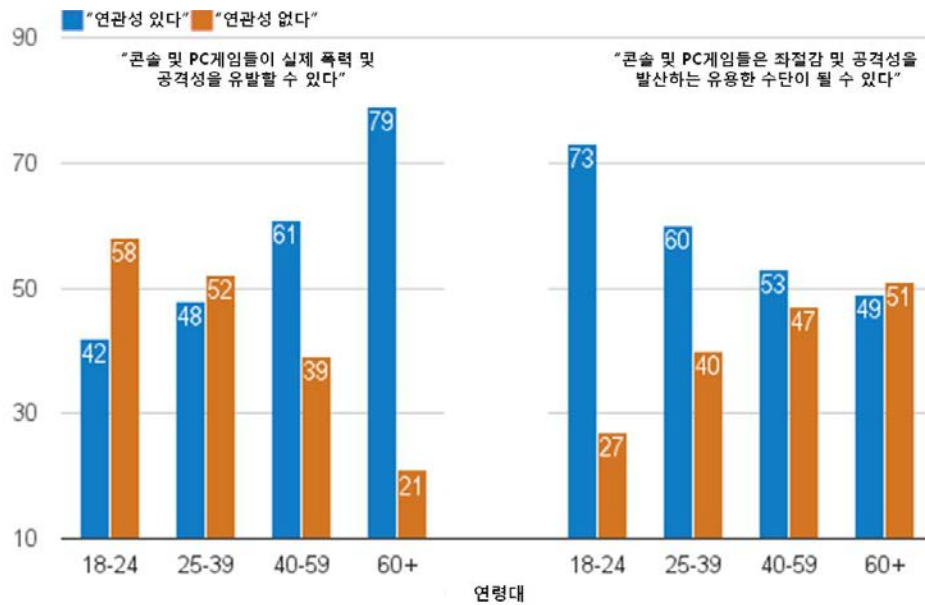
폭력적 게임과 실제 폭력성의 연관성, 세대간 인식차 극명

- ▶ 영국 시장조사기관 유고브(YouGov)는 콘솔게임을 자주 이용하는 게이머와 그렇지 않은 게이머의 게임 내 폭력성과 실제 폭력성과의 상관관계를 조사한 자료인 ['Gamers less worried about violence in video games'](#)를 2013년 9월 23일 공개
 - 유고브의 조사를 공동 수행한 옥스포드 인터넷연구소(Oxford Internet Institute)의 앤드류 박사(Dr. Andrew Przybylski)는 영국에서 무작위로 선출된 2,000명의 성인을 대상으로 조사를 실시했는데 조사 대상자의 53%가 콘솔게임을 이용한다고 응답했으며, 이 중 19%는 거의 매일 이용한다고 응답
 - 조사 결과 전체 응답자의 61%가 게임 내 폭력성이 현실 세계에서의 폭력성과 연관성이 있다고 답함
- ▶ 하지만 유고브의 조사 결과, 연령대와 성별에 따라 상이한 응답이 나타남
 - 응답자의 대부분을 차지하고 있는 18세~38세의 응답자들은 과반수가 콘솔게임 내의 폭력성이 현실에서의 폭력성과 상관이 없다고 답한 반면 60세 이상 응답자의 79%가 연관성이 있다고 응답
 - 또한 성별에 따른 응답 결과를 살펴보면, 여성 응답자의 71%가 콘솔게임의 폭력성과 현실에서의 폭력성이 관계가 있다고 응답한 반면, 남성은 48%만이 그렇다고 동의
 - 게임 경험의 유무에 따른 응답도 차이를 보였는데, 콘솔게임을 이용한 응답자의 경우 47%가 게임 내 폭력성과 실제 폭력성이 연관성이 있다고 응답한 데 비해, 콘솔게임을 많이 이용하지 않은 응답자의 경우 74%가 그렇다고 답함

www.gamasutra.com



[그림 8] 콘솔게임의 폭력성과 실제 폭력성의 상관관계에 대한 영국 게이머들의 연령별 조사 결과 (단위: %)



출처: 유고브(yougov.co.uk)



액티비전블리자드, 주주 반대로 비벤디와 분사 난항

액티비전블리자드가 2013년 7월 모회사 비벤디가 보유하고 있는 자사 지분 전량을 사들인 계약에 대해 주주 1인이 소송을 제기했고, 법원 측이 원고의 요청을 받아들여 임시중지명령을 내림에 따라 분사에 제동이 걸림

주가보다 낮은 인수가가 원인..."모든 주주의 승인 얻어야 분사 가능"

- ▶ 법원 측이 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 분사를 중지시켜달라는 주주 더글라스 헤이즈(Douglas M. Hayes)의 요청을 받아들여 임시중지명령을 내림에 따라 모회사 비벤디(Vivendi)로부터 독립을 선언한 액티비전블리자드의 행보에 난항이 예상
 - 액티비전블리자드는 지난 7월, 투자 업체 에이에스에이씨II(ASAC II)와 협력해 모회사 비벤디가 보유하고 있는 자사의 지분 전체를 81억 7,000만 달러(약 9조 1,000억 원)에 사들이는 독립 계약을 체결
 - 그러나 주주 더글라스 헤이즈는 액티비전의 바비 코틱(Bobby Kotick) CEO, 브라이언 켈리(Brian Kelly) 회장 등이 지분 매입을 통해 회사의 자산을 낭비하고, 개인적인 이익을 추구했다는 이유로 액티비전블리자드와 비벤디의 이사진 11명을 고소
 - 에이에스에이씨II의 액티비전블리자드 주식 인수가는 주당 13달러 60센트였는데, 이 가격이 현재 주가보다 낮은 가격이라는 점이 소송의 핵심 원인
 - 지난 9월 18일, 델라웨어 형평법원(Delaware Chancery Court)은 액티비전블리자드의 자사주 매입을 중단시켜달라는 헤이즈의 주장에 수긍해 액티비전블리자드가 주주 모두에게 승인을 받을 때까지 주식 양도에 의한 분리 독립 계약을 중지하라고 판결
- ▶ 액티비전블리자드는 법원 측에 항소를 제기하며 최대한 조속히 분사를 완결 짓겠다는 의지를 내비치고 있음
 - 10월 15일까지 계약을 마무리해야하는 액티비전블리자드는 모든 주주에게 승인을 받는 것이 물리적으로 불가능함에 따라 법원의 명령에 항소를 제기한 상태
 - 더글라스 헤이즈와의 소송을 마무리하는 것이 가장 쉽고 빠른 해결책이나 이 경우 다른 주주들의 추가적인 소송이 이어질 가능성이 높다는 위험이 있음
- ▶ 델라웨어 형평법원은 2013년 10월 10일 액티비전블리자드와 비벤디 측 관계자를 소환해 청문회를 열고 양측의 입장을 들어볼 것이라 밝힘

www.bloomberg.com



유비소프트, 디지털초콜릿의 스페인 스튜디오 인수

소셜·모바일 게임업체 디지털초콜릿(Digital Chocolate)은 한 때 큰 액수의 투자를 유치했으나 별다른 성공작을 내지 못해 하락세를 보임에 따라 최근 유비소프트(Ubisoft)가 디지털초콜릿의 스페인 소재 모바일게임 스튜디오를 인수

디지털초콜릿, 기업 규모 및 인력 축소 위해 피인수 결정

- ▶ 글로벌 게임업체 유비소프트(Ubisoft)가 최근 소셜·모바일 게임업체인 디지털초콜릿의 스페인 지사를 인수했다고 발표
 - 디지털초콜릿은 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)의 설립자 트립 호킨스(Trip Hawkins)에 의해 세워진 게임업체로, 호킨스는 2012년에 CEO 자리에서 물러나 회사를 떠난 상태
 - 스페인 스튜디오는 디지털초콜릿이 아시아와 남유럽 국가를 대상으로 게임을 현지화하기 위해 2007년부터 운영
 - 유비소프트 측은 IT 전문 매체인 테크크런치(Techcrunch)와의 인터뷰에서 "유비소프트는 디지털초콜릿의 스페인 스튜디오를 인수했다"며, "이번 인수는 46명의 인력과 기술 및 브랜드를 포함하지만, 스페인 스튜디오를 제외한 디지털초콜릿의 다른 스튜디오들은 인수 대상이 아니다"라고 설명
- ▶ 디지털초콜릿은 한 때 대규모 투자를 유치하기도 했으나, 지난 몇 년 전부터 하락세를 나타내고 있는 상황
 - 2003년에 설립된 디지털초콜릿은 소셜게임 플랫폼으로 수천만 달러에 달하는 투자를 확보하기도 했으나, 최근 몇 년 전부터 하락세를 나타내고 있음
 - 이는 최근 모바일·소셜 게임시장의 경쟁 심화에 따른 것으로, 페이스북(Facebook) 내 서비스에 있어서도 부진을 겪음은 물론 크게 성공한 모바일게임도 거의 없다는 점이 회사를 더욱 어렵게 함
 - 디지털초콜릿은 기업 규모와 인력을 축소시키고자 이번 피인수를 결정
- ▶ 지난 2012년, 디지털초콜릿은 게임 플랫폼 스타트업 베타블(Betable)과 제휴를 체결하여 실제 돈으로 도박을 즐기는 게임 개발에도 도전

www.gamasutra.com



워게이밍, <World of Tanks>로 글로벌 시장 공략

게임 개발사 워게이밍(Wargaming)이 <World of Tanks>의 큰 성공으로 유럽, 북미, 아시아 시장에 진출할 수 있게 되었으며, 향후 <World of Tanks>의 엑스박스 360 버전 및 다양한 후속 게임들을 출시할 계획

워게이밍, MMO게임 <World of Tanks>로 성공 가도

- ▶ 벨라루스의 민스크에 거점을 둔 게임 개발사 워게이밍이 최근 자체 개발 게임 <World of Tanks>의 성공을 바탕으로 글로벌 시장에서 지속적으로 성장할 전망
 - 워게이밍은 하드코어 게이머층을 겨냥한 <DBA Online>, <Order of War>, <Massive Assault> 시리즈 등 실시간 전략 PC게임을 출시했던 개발사
 - 지난 2008년에 게임의 디지털 유통이 생겨나면서 개발사 진영은 게이머들에게 직접 게임을 제공하는 것이 가능해짐
 - 워게이밍의 CEO인 빅터 키슬리(Victor Kislyi)는 <World of Tanks>가 퍼블리셔들로부터 거절 당하자, 2010년에 <World of Tanks>를 러시아에서 무료로 서비스하기 시작
 - 부분유료화 기반 MMO게임인 <World of Tanks>는 큰 성공을 거두기 시작하여 유럽과 북미시장에까지 진출했으며 현재 이용자 수가 약 7,000만 명에 달할 뿐만 아니라 이 게임 하나만으로 1억 7500만 달러의 수익을 달성
- ▶ 키슬리 CEO는 지난 2013년 6월 11일부터 13일까지 미국에서 개최된 세계적인 게임쇼 '2013 E3'에서 <World of Tanks>가 콘솔 게임기 엑스박스 360(Xbox 360) 버전으로도 출시될 예정이라고 발표
 - <World of Tanks: Xbox 360 Edition>은 무료로 다운로드가 가능하며, 차세대 게임콘솔인 '엑스박스 원(Xbox One)'과도 호환되는 몇 안 되는 게임 중 하나
 - <World of Tanks: Xbox 360 Edition>은 2013년 10월 30일에 출시될 예정이며, PC버전과 마찬가지로 2차 세계대전의 탱크 및 장갑차량 200여 대가 등장
 - 워게이밍은 <World of Tanks: Xbox 360 Edition>으로 인해 전 세계의 콘솔 게이머들을 공략할 수 있게 되었으며 특히 이번 기회를 통해 콘솔게임 위주인 미국 시장을 적극 공략할 계획
- ▶ 키슬리 CEO에 따르면, <World of Tanks>는 게이머들에게 유료 옵션을 구매하도록 강요하지 않는 것이 장점
 - 그는 "2012년에 '프리 투 윈(free-to-win)' 모델을 도입해 돈을 지불하는 이용자들에게 주는 혜택을 모두 없애고 무료로 게임을 더욱 풍부하게 경험할 수 있게 했다"고 언급



- 그는 또한 '프리 투 윈' 모델이 자사 프로젝트가 갖는 근본적인 가치 체계를 보여주는 모델이며, 앞으로도 이 모델을 계속해서 발전시킬 것이라고 강조

▶ 워게이밍은 후속작 <World of Warplanes>, <World of Warships>도 출시

- <World of Warplanes>는 2013년 9월 26일 출시되었으며, 출시 전부터 이미 약 300만 명의 이용자들이 공중전에 참여
- 2014년에 출시될 예정인 무료 MMO게임 <World of Warships>에는 2차 세계대전에 참가했던 모든 국가들의 전함이 등장할 전망
- 워게이밍 측은 후속작들이 큰 매출액을 달성할 것으로 기대하기보다는 전쟁을 테마로 한 게임들을 제대로 즐기려는 게이머들을 위한 업체로 자리잡는 것이 목표라고 언급

tech.fortune.cnn.com

[그림 9] <World of Warplanes>(상) 및 <World of Warships>(하)의 스크린샷



출처: 워게이밍(wargaming.com)



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 13] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (9. 29 ~ 10. 5)	독일 (9. 22 ~ 9. 28)	프랑스* (9. 22 ~ 9. 28)
1	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
2	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
3	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)
4	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker (Wii U, 닌텐도)	FIFA 14 (PC, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 Édition Ultimate (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
6	F1 2013 (엑스박스360, 코드마스터)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	
7	F1 2013 (플레이스테이션3, 코드마스터)	FIFA 14 Legacy Edition (Wii, 일렉트로닉아츠)	
8	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Pro Evolution Soccer (플레이스테이션3, 코나미)	
9	Just Dance 2014 (Wii, 유비소프트)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	
10	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Animal Crossing: New Leaf (3DS, 닌텐도)	
순위	스웨덴 (9. 29 ~ 10. 5)	이탈리아 (9. 22 ~ 9. 28)	네덜란드 (9. 29 ~ 10. 5)
1	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
2	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
3	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)
4	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker (Wii U, 닌텐도)	FIFA 14 Ultimate Edition (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (Wii, 일렉트로닉아츠)
6	PlayStation Network Voucher (플레이스테이션, 소니)	Pro Evolution Soccer (플레이스테이션3, 코나미)	FIFA 14 (PC, 일렉트로닉아츠)
7	The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition (Wii U, 닌텐도)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Just Dance 2014 (Wii, 유비소프트)
8	NHL 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Pro Evolution Soccer (엑스박스360, 코나미)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)
9	NHL 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (Wii, 일렉트로닉아츠)	Inazuma Eleven 3: Lightning Bolt (3DS, 닌텐도)
10	FIFA 14 Ultimate Edition (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Inazuma Eleven 3: Bomb Blast (3DS, 닌텐도)	Pro Evolution Soccer (플레이스테이션3, 코나미)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 14] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Hatchi - A retro virtual pet (Portable Pixels)	Airplane! (Quantum Design)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	The Lost City (Fire Maple)	Clash of Clans (Supercell)
3	F1™ Challenge (The Codemasters)	FIFA 14 by EASPORTS (Electronic Arts)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Back Ops: MC Mini FPS Game (wang wei)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Stickman Downhill (Robert Szelenev)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Hay Day (Supercell)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	I.Q. Test® (Santiago Romani)	The Hobbit (Kabam)	Plague Inc. (Ndemc Creations)	FIFA 14 by EASPORTS (Electronic Arts)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Type:Rider (Bulkypix)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Clash of Clans (Supercell)
3	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	FIFA 14 by EASPORTS (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Hay Day (Supercell)
4	Plague Inc. (Ndemc Creations)	The Lost City (Fire Maple)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	My Boo (Tapps)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Legend of the Cryptids (Applibot)	Backflip Madness (Gamesoul)	Cookie Clickers (Massimo Guareschi)	Top Eleven (Nordeus)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Pou (Paul Salameh)	Avanti un altro - Lastida (Mediaset.it)	Candy Crush Saga (King.com)	Mastermind for iOS 7 (CPH Cloud)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Colorado: Missione Allegria (Mediaset.it)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Clash of Clans (Supercell)
3	Avanti un altro (Mediaset.it)	Texas Poker (KAMAGAMES)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	FIFA 14 by EASPORTS (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
4	F1™ Challenge (The Codemasters)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Deer Hunter 2014 (Glu)	Kingdoms of Camelot (Kabam)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Turbo Racing League (PikPok)	Big Fish Casino (Big Fish)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 15] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Wahrheit Oder Pflicht 18+ (I AM Cool)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	Megapolis (Social Quantum)
5	Zombie Gunship (Limbic)	Despicable Me (Gameloft)	FFA 14 by EASPORTS™ (EA Swiss Sarl)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Clash of Clans (Supercell)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Zombie Tsunami (Mobigame)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Wordfeud (Bertheussen IT)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Clash of Clans (Supercell)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	Jungle Heat (MY.COM)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Knights & Dragons (GREE)
5	Where's My Water? (Disney)	Pet Rescue Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	Zombie Tsunami (Mobigame)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Obbligo O Verità 18+ (I AM Cool)	Clash of Clans (Supercell)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Clash of Clans (Supercell)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Knights & Dragons (GREE)
4	Real Boxing™ (Vivid)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	Top Eleven (Nordeus)	Ruzzle (MAG Interactive)	DEER HUNTER 2014 (Glu)	Castle Clash (IGG.COM)
5	Fruit Ninja (Halfbrick)	Pou (Zakeh)	FIFA 14 by EASPORTS™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 멕시코, 게임 '개발' 거점 국가로 도약할 시기
- 콜롬비아, 멕시코 애니메이션 시리즈 기반 게임 제작
- 우르과이의 <Game of Thrones The 8 Bit Game> 인기
- 멕시코의 문화적 정체성을 담은 게임 <Guacamelee!>
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





멕시코, 게임 '개발' 거점 국가로 도약할 시기

멕시코는 매출 규모로는 중남미 게임시장을 선도하는 국가 중 하나로 자리매김했으나, 소비 시장이 완숙기에 접어든 만큼 이제는 게임 '생산국'으로서의 입지를 다지기 위해 게임 '개발'에 역량을 기울여야 할 때임

멕시코, 이제는 게임 '생산국'으로서의 입지도 다져야 할 때

- ▶ 멕시코의 게임산업은 매출 규모로 봤을 때는 이제 성숙기로 접어드는 추세로, 브라질 등 다른 주요 소비국과 비교시 증가세는 다소 둔해졌지만 소비의 증가로 인해 수입도 지속적으로 증가중
 - 멕시코 일간지 El Economista의 2013년 10월 9일 기사 '[México, frente al reto de desarrollar videojuegos: Konami](#)'에 따르면, 2012년 멕시코의 게임 수입액은 2011년 대비 7.7% 증가한 11억 6,100만 달러에 달함
- ▶ <Pro Evolution Soccer>, <Metal Gear>, <Castlevania>, <Silent Hill> 등의 개발사로 유명한 코나미(Konami)의 중남미 지사장인 에릭 블라디니에레스(Erik Bladinieres)는 "멕시코는 중남미 지역 게임산업의 선도 국가 중 하나로 자리 매김했지만, 한편 게임 개발의 거점 국가로서의 입지를 다지는 것이 당면 과제가 되었다"며 "멕시코는 이제 로컬 산업의 경쟁력과 추진력이 미국/유럽 등 선진국과 등등한 수준임을 입증함으로써 개발 스튜디오 유치의 당위성을 피력해야 할 때"라고 언급
 - 일부 게임 스튜디오를 몇 달 전 일본이 아닌 영국, 스페인, 미국으로 옮긴 바 있는 코나미는 멕시코를 비롯한 중남미 시장의 중요성과 가능성이 점차 커지는 것을 보면서 게임의 개발/디자인 거점을 유치할 역량이 되는 지역과 로컬 개발사를 조만간 모색할 예정이라고 밝힘
 - 블라디니에레스 지사장은 이에 대해, "미국과의 지리적 근접성과 미국이 가지고 있는 기술의 수준 때문에 멕시코를 비롯한 중남미 지역이 향후 사업 추진에 있어 중요성이 커질 것으로 생각한다"고 언급
- ▶ 멕시코의 로컬 게임 개발이 성공을 거둔 대표적 사례로는 중남미 지역 최대 방송사인 텔레비사(Televisa)와 과달라하라 소재의 로컬 개발사인 카산 미디어 그룹(Kaxan Media Group)이 제휴하여 개발한 게임 <el Chavo>를 꼽을 수 있음
 - 카산 미디어 그룹은 <el Chavo> 외에도 유명한 모바일게임 <Taco Master>의 개발사로도 유명한데, <Taco Master>은 전 세계적으로 수백만 건의 다운로드 횟수를 기록



- ▶ 그러나, 멕시코의 게임 개발 촉진을 위해 2009년 설립된 단체인 '게임 모터(Motor de Juegos)'에 따르면, 멕시코의 대부분 로컬 개발사들은 3년 이상의 경험을 가지고 있지 못한 것으로 드러남
 - '게임 모터'는 2009년 멕시코의 게임 개발 촉진, 관련 분야 인력 양성 및 정보 교류를 위해 설립된 인터넷 포털로 2009~2011년까지는 'gameDev mx'라는 이름을 사용하다가 2012년부터 현재와 같은 이름으로 명칭을 전환
 - 4년간 게임산업 분야의 인력 양성 및 교육 기관 디렉토리 작성, 구인구직 등 정보 교류의 중심점 역할을 해오고 있음

- ▶ 멕시코의 게임 개발 시장이 초창기라는 것은 최근 게임 개발 촉진을 위해 진행되고 있는 '디지털 창조 도시(Ciudad Creativa Digital)' 프로젝트 등에서 보여지듯, 게임 개발 분야의 미래가 성장 잠재력이 크다는 반증이기도 함
 - '디지털 창조 도시'는 2012년 멕시코 디지털 엔터테인먼트 산업 진흥을 위해 멕시코 연방정부가 발표한 디지털 미디어 산업 클러스터 육성 정책으로, 멕시코 제2 도시인 과달라하라에 디지털 미디어 산업 단지 조성을 통해 100억 달러의 투자를 유치하고 2만 5,000개의 직접 고용을 창출하겠다는 내용을 골자로 하고 있음
 - 멕시코 연방 정부는 이 산업 단지를 향후 중남미 디지털 미디어 산업의 실리콘 벨리로 육성하겠다는 포부 아래 글로벌 IT 기업 및 디지털 엔터테인먼트 기업 유치와 최첨단 인프라를 갖춘 산업단지 조성에 힘을 기울이고 있음

eleconomista.com.mx



콜롬비아, 멕시코 애니메이션 시리즈 기반 게임 제작

1980년 대에 멕시코에서 TV 애니메이션 시리즈로 방영되어 중남미 전역에서 선풍적인 인기를 끌었던 '차보 델 오초(Chavo del 8)'가 콜롬비아에서 게임으로 개발되어 2013년 연말 출시될 예정

멕시코의 인기 애니메이션, 콜롬비아에서 게임으로 재탄생

- ▶ 1980년 대 중남미 지역에서 크게 인기를 얻었던 멕시코 애니메이션 시리즈 '차보 델 오초(EI Chavo del 8)'가 콜롬비아에서 게임으로 재탄생해 2013년 말 출시 예정
 - '차보 델 오초'에서 영감을 얻은 게임 <Chavo Kart>의 제작을 담당한 로컬 개발사인 에펙토스튜디오(Efecto Studios)는 설립된지 10년이 넘었으며, 콘솔게임 및 언리얼엔진 3(Unreal 3) 기반의 모바일게임 제작에 주력하고 있음
 - 게이머들은 12명의 캐릭터 중 한 명을 선택해, '차풀테펙(Chapultepec)'이나 '탕가만다피오(Tangamandapio)' 등의 에피소드에서 경쟁하게 될 예정이며, 언어는 스페인어 및 포르투갈어가 지원될 예정
 - <Chavo Kart>는 2013년 말 플레이스테이션3, 엑스박스360 용으로 배급될 예정이며, 휴대용 게임기 플레이스테이션 비타용은 보다 일찍 출시될 예정
 - 에펙토스튜디오의 크리에이티브 디렉터인 후안 카스티요(Julián Castillo)는 "게임 개발에 15명의 개발자가 매달려 약 1년 정도의 시간을 들였다"며, "게이머들이 더 직관적이고 즐거운 게임 체험을 할 수 있도록 하면서도 원작 애니메이션 시리즈를 잘 살리기 위해 많은 노력을 기울였다"고 강조
- ▶ 업계 전문가들은 <Chavo Kart>의 출시는 중남미 전역에 두터운 지지층을 확보한 TV 애니메이션 시리즈가 게임이라는 수단으로 플랫폼을 바꾸어 인기와 수익을 다시 얻는 기회를 열었다는 점에서, TV 프로그램이 새로운 디지털 문화 기술을 향해 중대한 도약을 이루었다고 평가
- ▶ 한편, '차보 델 오초' 시리즈가 게임으로 출시된 것은 이번이 두 번째로, 첫 번째 버전은 2012년 닌텐도의 위(Wii) 전용 게임으로 출시된 바 있음

www.eltiempo.com



우르과이의 <Game of Thrones The 8 Bit Game> 인기

우루과이로 이민 간 스페인 출신의 게임 개발자가 대작 환타지 소설인 <왕좌의 게임>을 기반으로 8비트 및 16비트 리듬을 이용한 게임 <Game of Thrones The 8 Bit Game>을 개발해 많은 인기를 얻고 있음

인기몰이 중인 8비트 리듬 게임, <Game of Thrones The 8 Bit Game>

- ▶ 판타지 소설계의 거장 조지 R. R. 마틴(George R. R. Martin)의 대표작인 '왕좌의 게임 (A Game of Thrones)'을 원작으로 한 아케이드게임 <Game of Thrones The 8 Bit Game>이 최근 세계적인 인기를 구가하고 있음
 - 조지 R. R. 마틴은 미국 뉴저지 출신 소설가로 '왕좌의 게임'이 뉴욕타임즈 베스트셀러 목록에 오르고 미국 유료방송 채널 에이치비오(HBO)에서 이에 기반한 드라마가 방영되면서 세계적인 작가로 명성을 날림
 - 게임의 제작자는 스페인 출신의 우루과이 이민자인 아벨 알베스(Abel Alves)로, 혼자서 게임 개발을 공부해 '아케이드게임 스튜디오'라는 게임 제작 프로그램을 이용해 개발
 - <Game of Thrones The 8 Bit Game>은 무료 게임으로, 아벨의 공식 웹사이트(www.comicsabelalves.com)에서 다운로드 가능하며, 복고풍의 게임화면과 8비트의 멜로디로 구성된 게임을 제공
- ▶ 아벨 개발자는 성인을 대상으로 영웅, 괴물, 전쟁 등의 요소를 거리낌 없이 표현하고, 게이머들에게 일종의 향수를 불러일으킬 의도로 1980~1990년 대의 8비트 및 16비트 멜로디를 접목했다고 언급
- ▶ 이렇게 탄생한 <Game of Thrones The 8 Bit Game>은 출시 이후 전 세계 인터넷 포털 사이트들로부터 인정을 받기 시작했으며, 코타쿠(Kotaku)나 와이어드(Wired), 엠티브이(MTV), 롤링스톤(Rolling Stone) 등 유명 미디어로부터 호평을 받음
 - 코타쿠(Kotaku)와 와이어드(Wired)는 <Game of Thrones The 8 Bit Game>의 퍼블리싱에 참여하기도 함
- ▶ 아벨은 <Game of Thrones The 8 Bit Game>의 후속 타이틀을 준비 중

www.lavozdegalicia.es



멕시코의 문화적 정체성을 담은 게임 <Guacamelee!>

최근 캐나다 토론토 소재의 게임 개발사에서 일하는 멕시코 출신의 애니메이터가 멕시코의 문화적 정체성을 알리기 위한 게임인 <Guacamelee!>를 개발해 화제를 모으고 있음

<Guacamelee!>, 멕시코의 문화를 알리는 게임으로 주목

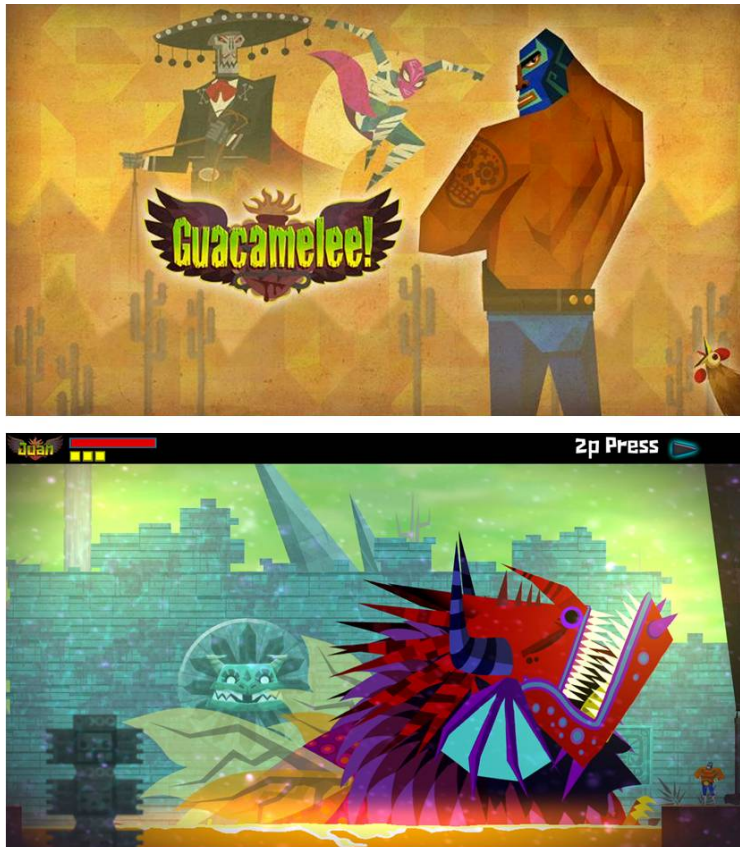
- ▶ 플레이스테이션3 전용 게임개발에 주력하는 캐나다 토론토 소재 게임 개발사 드링크박스 스튜디오(DrinkBox Studios) 소속의 멕시코 출신 애니메이터 아우구스토 키하노(Augusto Quijano)가 멕시코의 문화적 요소를 담은 게임 <Guacamelee!>를 지난 2013년 4월 출시
 - 이 게임은 마법 가면을 쓴 멕시코 프로레슬러가 악당들을 물리치는 내용으로, 유명한 멕시코의 전통 축제인 '사자(死者)의 날'을 비롯해 멕시코 시골의 생활상, 멕시코에서만 통용되는 스페인어의 표현, 멕시코 전통 의상 및 음식 등 멕시코만의 문화적 요소가 곳곳에 배치
 - 이 게임은 플레이스테이션3(PlayStation3) 및 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)용 게임으로 2013년 4월 9일 출시
 - 이 게임은 또한 글로벌 인디게임 축제인 '인디펜던트 게임 페스티벌(Independent Game Festival)'에서 비주얼 아트 부문 최고상에 노미네이트 된 바 있음
- ▶ 키하노는 이 게임의 목적이 멕시코에 대한 선입견을 지우는게 아니라, 게임으로 모든 이들이 멕시코 문화적 풍요로움을 즐길 수 있도록 하고 멕시코의 게이머가 자국과 자국 문화에 대해 자긍심을 가질 수 있도록 하는 것이라고 강조
 - 키하노는 "멕시코라 하면 황량한 사막에 한줄기 연기가 피어오르는 권총을 연상하는 등 부정적 이미지만 선입견으로 굳어져 있는데, 이는 나의 어릴 적 고국에 대한 추억과 크게 차이가 난다"며, "멕시코만의 내재적 요소를 외부로 이끌어 내어 전 세계 게이머의 호평과 공감을 얻을 수 있도록 하는 데 심혈을 기울였다"고 언급
 - 그는 또한 "특히 멕시코의 게이머들이 게임을 통해, 우리의 것, 우리 문화의 향유라는 공감대를 형성하고 멕시코에 대한 자긍심을 느낄 수 있기를 바란다"고 강조
 - 키하노는 "어떤 문화나 주제를 드러내는 데 있어 가장 중요한 것은 내부의 독창적인 요소를 보편적인 공감을 얻어 외부로 퍼져나갈 수 있게 할 수 있는 열린 시각"이라며, "만약 그 반대가 되어버리면, 외부의 것을 흡수만 하는 수박 겉핥기식 따라하기 밖에 되지 않을 것"이라고 부언



- ▶ 키하노는 또한 어떤 문화나 주제를 게임에 녹여내는 작업에 있어, 패러디, 풍자, 경외심의 표현 간 차이가 매우 미묘하기 때문에 개발자는 자신의 진정한 의도가 무엇인지 항상 주지하고 있어야 한다고 강조
- 그는 "나도 <Guacamelee!>를 제작하면서, 콧수염과 고깔모자와 같은 선입견을 유발할 수 있는 요소를 삽입했다"며, "이것이 어떤 이들에게는 조롱거리가 될 수 있지만 나의 '의도'는 멕시코에 대한 선입견과 고정관념을 부각시키는 것이 아니라, 멕시코 문화의 고유성과 독창성을 강조하는 것이었다"고 부연하면서 특정 주제나 한 나라의 문화적 색채를 담은 게임 제작 시 이러한 점을 주의해야 한다고 당부

mexico.cnn.com

[그림 10] <Guacamelee!>의 스크린샷



출처: 과카밀레(guacamelee.com/)



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 16] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	PHYSICS GAMEBOX (FDG Entertainment GmbH & Co.)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM GmbH)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Hugo Retro Mania (Hugo Games A/S)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	My Boo - Virtual Pet with Mh. (Tapps Technologies)	Clash of Clans (Supercell)
3	F1™ Challenge (The Codemasters Software...)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	The Hobbit: Kingdoms of... (Kabam)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc.)	F1™ Challenge (The Codemasters Software...)	Swordigo (Touch Foo)	Hay Day (Supercell)
5	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	My Boo - Virtual Pet with... (Tapps Technologies)	Pet Rescue Saga (King.com)	Grand Theft Auto III (Rockstar Games, Inc.)	Where's My Water? 2 (Disney)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Swordigo (Touch Foo)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Clash of Clans (Supercell)	F1™ Challenge (The Codemasters Software...)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Clash of Clans (Supercell)
3	Tap Battle Edition (Thu Bon Nguyen)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Quiz Monarben Español (Marco Batista)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Jackpot Party Casino Slots (Phantom EFX)	Pou (Paul Salameh)	Quiz Monarben Español (Marco Batista)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	PHYSICS GAMEBOX (FDG Entertainment GmbH & Co.)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	PHYSICS GAMEBOX (FDG Entertainment GmbH & Co.)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pou (Paul Salameh)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)	Bridge Constructor (Headup Games GmbH & Co.)	Bus Simulator 3D (Alexandru Marusac)	Hay Day (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc.)	Cheats for Farm Heroes Saga (Great App)	Swordigo (Touch Foo)	Clash of Clans (Supercell)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	har-mo-ni-y (BorderLeap, LLC)	Quiz Monarben Español (Marco Batista)	Arcane Empires (Kabam)
5	Motocross Elite (Fun Generation Lab)	Plants vs. Zombies (PopCap)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Elifoot 2013 Mobile (Elidreams)	Jail Break Free (xiao he)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc.)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 17] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
3	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Despicable Me (Gameloft)	Where's My Water? (Disney)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Counter-Terror Training (HAPPYBOY699)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	SuperGAMES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	FIFA 14 by EA SPORTS (EA Swiss Sarl)	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Pro Tennis 2013 (INLOGIC GAMES)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Tower Blocks (gameclis)	Clash of Clans (Supercell)			
3	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Zombie Tsunami (MobiGame S.A.R.L)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)			
5	Zombie Gunship (Limbic)	Ultimate Mortal Kombat 3 (Kathy Goodfellow)	Ayakashi: Ghost Guild (Zynga)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)			
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	FIFA 14 by EA SPORTS (EA Swiss Sarl)			
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Crazy Parking Car King 3D (Chi Chi Games)	Jungle Heat (MY.COM)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 한국, '온라인게임 강국'의 위상 약화 우려
- 한국과 일본, 모바일게임 생태계 차이 확연
- 모바일게임, '확률형 아이템' 획득비율 둘러싼 논란
- 국내 최대 게임 개발자 강연 행사 'KGC 2013' 개최
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





한국, '온라인게임 강국'의 위상 약화 우려

국내 게임업체들이 자체 개발보다는 해외 시장에서 잠재력이 검증된 게임을 수입하는 데에 열중함에 따라, 온라인게임 강국이었던 한국의 위상에 대한 우려의 목소리가 제기되고 있음

외산 게임의 시장 잠식 심화...신작 게임은 부족

- ▶ 국내 게임시장에서 수입 게임의 강세가 이어지자 국내 게임업체들은 자체적으로 온라인게임을 개발하기 보다는 해외 게임을 들여오는 데에 열중하고 있음
 - 게임시장 조사업체 게임트릭스에 따르면 지난 9월 말 기준 국내 PC방 점유율 1위는 39.16%라는 압도적인 수치를 기록한 <League of Legends>로 집계됨
 - 게임 수입에 가장 적극적인 업체는 넥슨으로 지난해부터 <FIFA Online 3>, <프로야구2K>, <Warface>, <Counter Strike Online 2> 등을 서비스하고 있으며, 올해 하반기에는 <League of Legends>의 경쟁상대로 <DOTA2>를 출시할 예정
 - 엠게임은 지난 4월 출시된 이후로 북미와 유럽 지역에서 높은 인기를 구가하고 있는 <Darkfall>의 아시아 판권을 확보해 현재 한국과 일본에서 비공개 테스트를 진행 중

투자 대비 낮은 성공률, 중견 업체들의 자금 부족이 원인

- ▶ 국내 언론기사 한국경제의 2013년 9월 25일 기사 '[초라해진 '온라인 게임 강자' 한국](#)'에 따르면, 국내 게임업체들의 자체 개발 회피 움직임의 원인으로 온라인게임의 투자규모 대비 낮은 성공률과 중견 업체들의 재무 상태 악화가 지적됨
 - 엠게임은 2013년 초 300억 원을 투자한 <열혈강호2>를 출시했지만 흥행에 실패하여 2013년 상반기 매출이 전년 동기대비 28.3% 급감한 172억 원에 그쳤고, 영업손실도 49억 원을 기록함
 - 400억 원이 투입된 엑스엘게임즈의 <아키에이지> 역시 현재 1%에도 미치지 못하는 점유율을 기록하고 있음
 - 반면, 해외 게임 판권은 200~300억 원 수준이고 이미 흥행성이 검증된 것이 많아서 자체 개발보다 선호되고 있는 것으로 분석됨
 - 또한, 대부분의 투자 자금이 높은 성장세를 보이고 있는 모바일게임에 집중됨에 따라 중견 업체들은 개발 비용 마련에도 어려움을 겪고 있다는 지적

www.hankyung.com, www.fnnews.com



[표 18] 국내 PC방 게임 이용 점유율(2013.9.24 기준)

게임명	점유율(단위: %)	퍼블리셔
<League of Legends>	39.16	라이엇게임즈
<FIFA Online 3>	8.28	넥슨
<서든어택>	7.36	넥슨
<아이온>	4.61	엔씨소프트
<블레이드&소울>	4.04	엔씨소프트
<리니지>	3.93	엔씨소프트
<스타크래프트>	2.96	블리자드코리아
<던전앤파이터>	2.81	넥슨
<에오스>	2.68	NHN엔터테인먼트
<워크래프트3>	1.40	블리자드코리아

출처: 게임트릭스(www.gametrics.com/)



한국과 일본, 모바일게임 생태계 차이 확연

한국과 일본의 모바일 게임시장에 정통한 아이지에이웍스의 미요시 헤이타 이사에 따르면, 피쳐폰게임에 익숙한 일본은 분재와 같은 모바일게임들을 개발한 반면, 온라인게임에 익숙한 한국은 정원과 같은 게임을 만들어 옴

아기자기한 '분재'형 게임의 일본 vs. 큰 규모의 '정원'형 게임의 한국

- ▶ 스마트폰 보급으로 전환점을 맞이한 한국과 일본의 모바일 게임시장은 유사한 진화과정을 거쳤지만 결과적으로는 확연히 다른 모바일 생태계를 갖게 됨
 - 게임 내 광고 전문업체 아이지에이웍스(IGA Works)의 미요시 헤이타 이사는 지난 9월 26일 개최된 '한국국제게임컨퍼런스(KGC2013)'에서 '일본과 한국: 아시아에서 가장 수익성이 좋은 스마트폰 마켓에서 당신의 어플리케이션을 어떻게 할 것인가?'에 대한 강연을 진행
 - 미요시 헤이타 이사는 과거 일본의 모바일 게임업체 그리(GREE)에서 해외 퍼블리싱 업무를 담당한 바 있어 양국의 모바일 시장에 두루 전문성을 갖추고 있는 인물
- ▶ 미요시 이사는 한국과 일본 모두 스마트폰 기반의 새로운 시장 형성에 성공했지만, 일본과 달리 한국은 안드로이드 OS와 애플 앱스토어의 비율이 91대 9인 기형적인 구조를 가지고 있다고 설명
 - 2012년 기준 37%의 스마트폰 보급율을 보인 일본은 스마트폰 게임시장 규모가 약 1,285억 엔으로 전년 대비 100% 이상 성장했으며, 애플 앱스토어와 구글플레이(Google Play)의 점유율이 거의 동일
 - 한국은 스마트폰 보급율이 일본의 두 배에 달하는 73%로 현재 구글플레이 상위 20위권 내에 카카오톡 연동 게임들이 이름을 올리고 있을 정도로 안드로이드에 대한 의존성이 높음
- ▶ 미요시 이사는 2000년대 초반 그리(그리)를 비롯한 모바게(Mobage), 디엔에이(DeNA) 등의 주요 업체들이 스마트폰에 대응하지 못하고 피쳐폰게임 개발에 집중했던 사례를 지적하며, 한국 시장이 새로운 플랫폼에 적응을 더 잘했다고 평가
 - 미요시 이사는 "일본은 웹브라우저 기반 피쳐폰게임에 익숙하기 때문에 분재처럼 아기자기한 작품을 만드는데 능통하지만, 온라인게임 개발에 주력해온 한국은 좋은 그래픽과 엔진을 사용하고 경험을 쌓아 커다란 정원을 만들고 있다"고 주장

www.hankyung.com, www.gamemeca.com, www.gamechousn.co.kr



모바일게임, '확률형 아이템' 획득비율 둘러싼 논란

모바일게임의 주요 수익원으로 자리잡은 '확률형 아이템'의 획득 비율을 둘러싼 게임업계와 이용자간 갑론을박이 심화되고 있는 가운데, 모바일 게임업계 내에서 보다 다양한 수익모델 개발의 필요성이 제기되고 있음

'확률형 아이템' 획득 비율을 둘러싼 이용자와 업계간 갑론을박

- ▶ 국내 언론기사 뉴스토마토의 2013년 9월 25일 기사 '[모바일게임, 확률형 아이템 '획득비율' 놓고 논란](#)'에 따르면, 지난 2013년 4월 영국의 공정거래청(Office of Fair Trading)이 추가 콘텐츠 구매를 위해 과도한 결제를 부르는 모바일게임에 대한 조사에 착수한 이후 전 세계적으로 모바일게임의 과도한 현금 결제 논란이 지속되고 있음
- ▶ 또한, 뉴스토마토는 최근 국내에서도 모바일게임의 주요 수익원으로 '확률형 아이템'이 자리잡으면서 아이템 획득 비율을 둘러싼 게임업계와 이용자간 갑론을박이 심화되고 있다고 밝힘
 - 확률형 뽑기 아이템은 결제가 간단하며, 결과가 즉각적으로 나타난다는 장점 때문에 '카드 수집'을 주요 콘텐츠로 하는 모바일게임에서 널리 이용
- ▶ 게임 이용자들은 확률형 뽑기 아이템과 관련해 게임사들이 현금 결제를 유도하기 위해 수시로 획득 확률을 인위로 조정한다는 의혹을 제기
 - 즉 게임사들이 발매 초반에는 이용자들이 적은 돈으로도 높은 확률로 좋은 카드나 아이템을 뽑을 수 있도록 하지만, 이후 충성도가 높은 사용자가 일정 수준 확보되면 아이템의 획득 확률을 별다른 공지 없이 낮춰버린다고 주장
 - 더욱이 게임 이용자들은 게임사들이 게임 내에서 한정된 기간동안 특별한 아이템 카드를 주는 이벤트를 실시하면서, 아이템이나 카드의 획득 확률을 조정한다는 불만도 제기되고 있는 상황
 - 최근 한 모바일 카드게임 이용자들은 이 같은 이유를 들어 단체로 게임 불매 운동에 나서기도 함
- ▶ 한편, 게임업계는 확률형 뽑기 아이템의 획득 비율은 대외비로 공개할 수 없지만, 게임 운영과정에서 수시로 조정되는 것이 일반적이라는 입장



- 게임업계 관계자는 게임업체의 경우 이용자들의 과도한 현금 결제를 유도하기 위한 것이 아니라 게임의 안정적인 운영을 위해 확률한 아이템의 획득 비율을 조정할 수 밖에 없는 입장을 피력
- 실제 게임 운영 초반에서 좋은 아이템을 지나치게 낮은 확률로 배포하면 이용자들이 쉽게 게임에 싫증을 내 떠나고, 일정 기간 서비스 된 이후에 게임 아이템 획득 확률이 너무 높으면 이용자들이 고급 아이템을 소유했을 때의 만족도가 떨어져 게임을 이탈
- 게임업계 관계자는 "모바일게임의 경우 짧은 게임 수명 탓에 그 빈도가 상대적으로 온라인게임들에 비해 더 자주 일어나기 때문에 이용자들이 체감하는 확률 조정폭은 더 클 수 밖에 없다"고 언급

- ▶ '확률형 아이템'에 관한 게임 이용자와 게임업계간 논란이 심화되고 있는 가운데, 최근 일본은 모바일 확률형 아이템의 원조라 할 수 있는 '가차 시스템'을 대체할 수 있는 보다 다양한 수익모델 개발을 위한 노력들이 전개
 - 일본의 닛케이신문은 "그동안 모바일게임의 주류였던 '가차 시스템'이 '컨티뉴형 과금 (오락실처럼 게임을 추가로 진행하기 위해 돈을 지불하는 형태)'으로 빠르게 변화하고 있다"며 게임업계의 보다 빠른 대처를 촉구

www.newstomato.com



국내 최대 게임 개발자 강연 행사 'KGC 2013' 개최

올해로 13회째를 맞이한 한국국제게임컨퍼런스가 2013년 9월 25일부터 3일간 '모두를 위한 게임'을 테마로 개최된 가운데, 전 세계 10개국으로부터 약 7,000여 명의 관람객들이 참가해 국내외 게임업계 트렌드 및 정보를 공유

'모두를 위한 게임'을 테마로 한 'KGC 2013'

- ▶ 지난 2013년 9월 25일 한국게임개발자협회가 주최하고 문화체육관광부, 한국인터넷 디지털엔터테인먼트협회, 서울산업통상진흥원, NHN 엔터테인먼트에서 후원하는 국내 최대 규모의 게임 개발자 강연 행사인 '한국국제게임컨퍼런스 2013(이하 KGC 2013)'이 개최
 - 'Games for Everyone(모두를 위한 게임)'이라는 주제로 진행된 'KGC 2013'에는 하복, 에픽게임즈, 유니티, 마이크로소프트, 오쿨러스VR, 아마존 웹서비스 등에서 130여 명의 강연자들이 총 14개 트랙, 133개 강연을 통해 게임업계의 최신 기술 및 트렌드를 조망
 - 특히 지난해 모바일게임에 편중되었던 것과 달리 'KGC 2013'에서는 온라인과 모바일, 콘솔과 기능성게임에 이르기까지 특정 플랫폼에 국한되지 않고 게임 자체에 초점을 맞춘 강연이 진행
- ▶ 행사 첫 날에는 물리엔진으로 높은 인지도를 자랑하는 하복의 브라이언 와들(Brian Wadle) 부사장이 '모바일과 온라인게임 개발의 미래, 그리고 끊임없이 변화하는 시장 안에서의 기술적 우위를 점하기 위한 선택'이라는 주제로 키노트를 진행
 - 와들 부사장은 "한국 모바일 게임시장은 타 시장과 비교할 때 이미 2년이 앞서 있는 상태로, 큰 스크린으로 게임을 즐기는 것에 익숙한 한국 유저들의 특성상 2년 후에는 스마트폰 기기 중에서도 태블릿PC로 게임을 즐기려는 양상을 보일 것"으로 예측
 - 이외에도 오쿨러스 VR의 브랜드 이리브(Brendan Iribe) 대표가 '가상현실과 게임의 미래'라는 주제로 키노트를 진행, "향후 가상현실 기기가 게임업계의 패러다임을 바꿀 것이며, 한국은 관련 소프트웨어를 개발하는 데 최적의 장소"라고 강조
- ▶ 9월 26일에는 모바일 엔진 전문기업 유니티가 '유니티 글로벌 사업 전략과 유니티 엔진의 특징들'에 대해 키노트를 진행하고 연이어 아마존 웹서비스가 '글로벌 모바일게임 선도 기업들의 성공 노하우'라는 주제로 키노트를 진행
 - 유니티의 존 구데일(John Goodale) 아시아 지역 총괄은 "기존 3D엔진의 버전업 외에도 연말 2D 모바일게임 개발을 위해 유니티 2D엔진 공개를 준비 중"이라고 밝힘



- 한편 아마존 웹서비스의 게임부문 수석매니저인 패트릭 프렌더가스트(Patrick Predergast)는 "현재 게임산업이 모바일 및 부분유료화 게임의 도래로 새로운 국면에 접어들고 있다"는 점을 강조하며, 국내 게임사가 아마존 웹서비스를 유용하게 활용할 수 있는 방법을 소개

▶ 행사 마지막 날인 27일에는 네오위즈 블레스 스튜디오의 한재갑 이사가 'MMORPG for Everyone' 이라는 주제로 키노트를 진행해, MMORPG 장르에 대해 시장, 고객, 개발의 다양한 관점에서 바라보고 해당 장르에 대한 기술력 및 실용적인 정보 등을 공개해 이목을 집중시킴

▶ 'KGC 2013'에서는 키노트 외에도 <Call of Duty> 등으로 콘솔 부문에서 인지도가 높은 인피니티워드의 오태훈 수석 아티스트가 콘솔게임 아트의 변천사를 공개하는가 하면, 엔씨소프트의 김호식 리드라이터가 <블레이드&소울> 사례를 들어 영화적 경험을 주는 게임스토리텔링 전략을 공개하는 등 유명 개발자들이 실용성 있는 기술을 공유

game.donga.com, www.hankyung.com, www.inven.co.kr



통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (10.7)	게임메카 (10.2 ~ 10.8)	인벤 (9.30 ~ 10.6)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전엔파이터 (넥슨)	던전엔파이터 (넥슨)
6	리니지 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	던전엔파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	스타크래프트 (블리자드코리아)	사이퍼즈온라인 (네오플)	에오스 (엔에이치엔)
9	에오스 (엔에이치엔)	에오스 (엔에이치엔)	사이퍼즈온라인 (네오플)
10	워크래프트3 (블리자드코리아)	카트라이더 (넥슨)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (9.30 ~ 10.6)	게임조선 (9.30 ~ 10.6)	게임리포트 (10.7)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	서든어택 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	던전엔파이터 (넥슨)	던전엔파이터 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	던전엔파이터 (넥슨)
8	에오스 (엔에이치엔)	에오스 (엔에이치엔)	아이온 (엔씨소프트)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	에오스 (엔에이치엔)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	워크래프트3 (블리자드코리아)

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

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

Gamereport.netimo.net



통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 10. 15 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	GTA Vice city (셀바스)	불멸의 신 (팀탐3)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	카드의신상국지 (인크로스)	90남2013 PLUS (컴투스)	라그나로크리얼판 (네오사이언)
2	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	레저드오브킷 (인크로스)	완전사육사2 (씨엔제이소프트)	델피니아크로클 (씨제이이엔엠)	출조남시광2SE (하이원엔터테인먼트)	모바일상국지3 (마나스톤)
3	파이널 판타지5 (엑토즈소프트)	명장전기 (렌젠게임즈)	완전사육사2 (씨엔제이소프트)	레전드오브킹 (쿤루코리아)	천사와악마2PLUS (모리소프트)	맞쳐녀키요노편 (램스튜디오)
4	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	아카샤 (케이넷피)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	크로이세2 (케이티에이치)	에바젤리 (디지털프로그)	전략상국지 (더앱스)
5	파이널판타지4 (엑토즈소프트)	레저드오브킹 (쿤루코리아)	파이널 판타지3 (엑토즈소프트)	타워오브오딘 (하이원게임)	파이널 판타지 (엑토즈소프트)	드래곤셋다 (토크아크)
6	파이널판타지3 (엑토즈소프트)	SBS포포스 for kakao (소프트젠)	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	말리언아서 (엑토즈소프트)	파이널 판타지3 (엑토즈소프트)	안영미강유미맞고 (오키오키)
7	트리플E (테일즈샷)	팅나이프 for Kakao (엔에이치엔)	클럽포커오라인 (편그램)	야구각목K (씨제이이엔엠)	위즈드디펜스PLUS (디지털프로그)	타이니팍 (컴투스)
8	사이터스 (유비누리)	디아허터2014 (글루모바일)	타이니점프 (모리소프트)	완전사육사3:섹시미녀 (씨엔제이소프트)	프리스비2HD (엠티엔터테인먼트)	삼국지천하제패W+ (엔타즈)
9	팔라독 (리얼네트웍스아시아)	이사만루2013KBO (게임빌)	파이널 판타지4 (엑토즈소프트)	골프스타 (컴투스)	세븐777랜드 (게임보이즈)	김구라셋다 (루노소프트)
10	SAMurai SHINYMANII (에스에케이)	다같이상국지 (이편컴퍼니리미티드)	하이트아일랜드 (씨제이이엔엠)	초석퀴즈 (모비릭스)	세피라 (셀바스)	제노니아5 (게임빌)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	Plaque Inc. (엔데믹 크리에이션)	퍼펙트프로야구 (게임빌)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	슈퍼버드 for Kakao (게임로프트)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	TurboFlv HD (마키포틴)
2	Real Boxing™ (비비디게임즈)	포코팡 for Kakao (엔에이엔)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	쿵푸버드 for kakao (넥스트퓨처)	Space Survival (하림하디제이)	Hyper Pong (마지코)
3	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	Megapolis (소셜퀀텀)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	신기행 (엔편)	All-in-one Mahjong (포직게임즈)	골프스타 (컴투스)
4	Prince of Persia: The Shadow (유비소프트)	이사만루2013KBO (게임빌)	Doodle God™ (조이비트)	쿠키런 for Kakao (데브시스터즈)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	Hammer (마지코)
5	화이트 아일랜드 (씨제이이엔엠)	The Lost City (파이어메이플)	Zombie Gunship (림빗)	진격1942 for Kakao (구미)	OmNomNomPony (아론사록)	Space Escape (하림하디제이)
6	스펙트럼 소울즈 (셀바스)	캔디크러쉬 for Kakao (킹닷컴)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	캔디크러쉬 for Kakao (킹닷컴)	갯스터베가스 (게임로프트)	더저허터4 (게임로프트)
7	인피니트블레이드III (체어엔터테인먼트)	Bus Simulator 3D (알렉산드루)	스왑피 (디즈니)	Geometrv Dash Lite (롭툰게임즈)	소닉더헤지혹 (세가)	앵고버드사워즈2 (로비오)
8	Where's Waldo? @ Hollywood (루디아)	TunesHolic (리제시카)	파이널 판타지5 (엑토즈소프트)	모두의마블 for Kakao (씨제이이엔엠)	스왑피 (디즈니)	리얼사카2013 (게임로프트)
9	Geometrv Dash (로버트투파라)	100 Floors - World Tour (토비앱스)	Kingdom Rush Frontiers (아이온하이드게임)	몬스터킬링기 for Kakao (씨제이이엔엠)	스트리트파이터IV (캡콤)	블리츠브레이크 (게임로프트)
10	Best Slot VIP (지노다)	Swordiao (터치푸)	팔라독 (페이즈켓)	명량삼국 (엔터테인먼트)	Pocket Rally (에릭우)	천둥파이터2048 (쿤루)

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

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



2013 글로벌 게임산업 트렌드

- ▶ 발 행 일 2013년 10월 16일
- ▶ 발 행 처 한국콘텐츠진흥원
- ▶ 작 성 스트라베이스
- ▶ 감 수 강익희 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장
 권오태 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 책임연구원
 최원진 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 주임연구원

문 의

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

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