

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 9월 제1호



1. 글로벌 게임시장 동향	5
<ul style="list-style-type: none"> • <u>2013년 모바일 게임개발 트렌드</u> • <u>아이의 사회성·감성을 측정하는 교육용 게임 등장</u> • <u>글로벌 모바일 게임시장, 미드코어 게임이 대세</u> • <u>레이싱 게임, 자동차 업계의 마케팅 채널로 각광</u> • <u>아케이드 게임 대여 서비스, "내 집을 오락실처럼"</u> • <u>[통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> 	
2. 북미 게임시장 동향	17
<ul style="list-style-type: none"> • <u>미국 게임시장, 모바일게임의 인기로 신규 게이머 유입</u> • <u>일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드, 모바일에서 경쟁</u> • <u>마이크로소프트, 게임용 증강현실 헤드셋 개발</u> • <u>콜라보레이션게임 <Disney Infinity>, 게임 플랫폼 확대</u> • <u>[통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 미국 MMORPG 순위</u> • <u>[통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위</u> • <u>[통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위</u> 	
3. 아시아 게임시장 동향	29
중국 게임시장 동향	30
<ul style="list-style-type: none"> • <u>모바일게임 심의, 12월부터 제작업체가 자체 실시</u> • <u>위기에 빠진 웹게임, '품질'로 승부해야</u> • <u>인터넷 소설을 각색한 게임 증가 추세</u> • <u>산다게임즈, 모바일게임 플랫폼 'G-Home' 출시</u> • <u>[통계] 중국 온라인게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 MMO게임 순위</u> • <u>[통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	
일본 게임시장 동향	38
<ul style="list-style-type: none"> • <u>게임개발사 진영, 업계 사상 유례없는 대규모 연합</u> • <u>일본 스마트폰 게이머 이용행태 조사 결과</u> • <u>일본 게임이 북미시장에서 고전하는 이유</u> • <u>재난지의 희망으로 부상한 '후쿠시마 게임잼'</u> • <u>[통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위</u> • <u>[통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위</u> 	



기타 아시아 게임시장 동향

47

- 베트남 게임시장, 클라이언트 3D 게임으로 재편 중
- 인도, 모바일 단말 확산으로 콘솔 게임기 판매 저조
- 말레이시아의 프로그래머가 갖는 의미
- 레바논의 게임콕스, <Scrab It>으로 성공신화 재현
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

55

- 2013년 7월 영국 게임 매출액 역대 최저 기록
- 독일의 게임개발 프로젝트 '저먼 올 스타즈' 가동
- 프랑스 온라인·모바일 게임산업 성장세 지속
- 유비소프트, 아랍 게임시장 진출에 박차
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

65

- 칠레 정부, 게임 판매·대여 관련 새로운 규제 발표
- 아르헨티나, 게임 인력난 해소 위해 교육과정 개설
- 멕시코 게임업체, '2013 Gamescom' 통해 해외 진출
- EA, 부분유료화 게임 <FIFA World>로 브라질 공략
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

75

- 해외 온라인게임, 다양한 장르로 국내 시장 진출
- 국내 모바일 게임시장, 카피캣과 낮은 영업이익률로 가늠않이
- 국내 온라인게임, PC방과 동반성장 추구
- 야구게임, 시장 포화로 성장률 저조
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 2013년 모바일 게임개발 트렌드
- 아이의 사회성·감성을 측정하는 교육용 게임 등장
- 글로벌 모바일 게임시장, 미드코어 게임이 대세
- 레이싱 게임, 자동차 업계의 마케팅 채널로 각광
- 아케이드 게임 대여 서비스, "내 집을 오락실처럼"
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





2013년 모바일 게임개발 트렌드

IT 웹진 테크아이에 따르면 급격한 성장세를 구가하고 있는 모바일게임은 클라우드 게임·부분유료화 게임·멀티플레이어 게임·영화 기반 게임·어린이용 게임의 개발이 증가하고 있는 트렌드를 보이고 있음

클라우드·부분유료화·멀티플레이어·영화 기반·어린이용 게임개발 증가

- ▶ IT 관련 웹진 테크아이(TECHI)가 모바일게임의 그칠줄 모르는 성장의 원인을 파악하기 위해 모바일게임 개발과 관련한 최신 트렌드 다섯 가지를 정리
 - 게임 앱은 전체 앱 시장에서 압도적인 점유율을 보이고 있으며, 모바일게임 이용자의 64%는 자신의 선호 게임을 매일 이용하고 있는 것으로 집계
- ▶ 앱을 다운로드하지 않고 스트리밍으로 게임하는 클라우드 게임개발이 확대
 - '온라이브(OnLive)', '가이카이(Gaikai)' 등의 클라우드 게임 서비스가 존재하는 콘솔 및 PC게임과 달리 모바일에서의 클라우드 게임은 아직 보편화되지 않았지만 점차 대세로 자리할 전망
- ▶ 무료로 게임을 이용할 수 있지만 앱 내 결제를 통해 게임 머니 혹은 아이템을 구매하는 방식의 부분유료화(free-to-play 혹은 freemium) 모델이 보편화
 - 미국인의 모바일 지출 중 90%는 부분유료화 게임에서 발생하고 있으며, 일인당 월평균 12.92달러를 소비하고 있음
- ▶ <Draw Something>, <Words with Friends>, <SongPop> 등의 인기에 힘입어 멀티플레이어 게임의 개발이 증가하고 있음
- ▶ <Temple Run: OZ>, <Fast & Furious 6>, <World War Z> 등 영화 홍보 목적으로 개발된 게임들이 흥행에 성공하면서 영화 기반 게임개발이 활발해지고 있음
- ▶ 어린이 및 유아를 대상으로 한 교육용 게임 개발도 증가세
 - 미국에서는 8세 이하의 50%, 2~4세의 40%가 스마트폰 혹은 태블릿 PC를 이용하고 있으며, 어린이의 10%는 매일 45분 이상 모바일 단말을 이용하는 것으로 집계

www.techi.com



아이의 사회성·감성을 측정하는 교육용 게임 등장

미국 대학에서 비언어적 소통을 통해 과업을 수행하는 내용의 교육용게임 <Crystals of Kaydor>를 개발. 이 게임은 어린이들의 공감 능력을 강화시킬 뿐만 아니라 사회적·감정적 기능도 측정할 수 있음

교육용 게임 <Crystals of Kaydor> 등장

- ▶ 미국 위스콘신매디슨 대학(University of Wisconsin-Madison)의 연구진들이 '게임+학습+사회(Games+Learning+Society)¹⁾ 센터의 프로젝트 일환으로 교육용게임 <Crystals of Kaydor>를 개발
 - 외계 생명체를 소재로 한 롤플레이팅게임 <Crystals of Kaydor>는 외계 행성을 탐사하는 로봇의 입장이 되어 외계 생명체들과 비언어적 방식으로 소통하며 그들의 문제를 해결해주는 내용을 담고 있음
 - 'Games+Learning +Society'는 <Crystals of Kaydor>와 또 다른 모바일게임 <Tenacity>의 개발을 목적으로 마이크로소프트의 회장 빌 게이츠(Bill Gates)와 그의 배우자가 설립한 빌&멜린다게이츠 재단(Bill & Melinda Gates Foundation)으로부터 140만 달러의 투자를 받은 바 있음
- ▶ 비디오 게임 이론 전문가이자 'Games+Learning+Society'의 공동 창립자 제임스 폴 지(James Paul Gee)는 <Crystals of Kaydor>를 개발하면서 어린이들이 진정으로 이용하고 싶은 게임이면서 동시에 의미 있는 정보를 풍부하게 생산할 수 있는 게임을 만들고자 노력했다고 밝힘
 - 3,000여 개의 이벤트로 구성된 <Crystals of Kaydor>는 이용자들의 게임 내용을 자동으로 저장해 이를 바탕으로 이용자의 특정 패턴을 분석함으로써 학습 효과를 분석해 줌

1. 위스콘신매디슨대 교수 콘스탄트 스텐퀼러(Constance Steinkuehler) 교수가 2005년 설립한 'Games+Learning + Society' 센터는 게임 메커니즘을 이용해 교육과 같은 사회적 문제의 해결책을 제시

게임의 비인지적 기능 강화 효과 증명...실제 도입에는 장벽 존재

- ▶ 연구진들은 어린이들의 공감 능력을 이끌어 내고 학습 효과를 실시간으로 측정하기 위해 제작된 <Crystals of Kaydor>는 게임이 교육과 평가를 어떻게 효과적으로 통합하는지, 그리고 교육자들이 어떻게 어린이들의 사회적·감정적 기능을 측정할 수 있는지에 대한 해답을 제공해 준다고 주장
 - 'Games+Learning+Society'의 공동 책임자이자 위스콘시매디슨 대학의 교육학과 교수인



콘스탄스 스텐퀼러(Constance Steinkuehler)는 동대학의 건강한정신연구센터(Center for Investigating Healthy Minds)와 협력해 게임이 학습의 증거를 제공함과 동시에 사후평가의 필요성을 감소시킨다는 사실을 증명할 계획

- 연구진들은 또한 게임이 어린이 두뇌의 공감, 자기통제와 같은 비인지적 기능들의 통제력을 강화시킬 수 있음을 보일 것이라고 밝힘
- 리차드 데이비슨(Richard Davidson) 신경과학자는 'Crystals of Kaydor'과 'Tenacity'를 이용하는 어린이들의 두뇌를 MRI로 분석해, 게임이 어린이들의 비인지적 기능을 강화시킬 수 있다는 근거를 발견하기도 함

▶ 전문가들은 게임이 학습 평가의 타당한 도구로 활용되기 위해서는 여전히 비용, 기술적 한계, 규제 등 다수의 장벽이 존재하며, 사회적 및 감성을 측정하는 수준 역시 미성숙 단계라고 평가

- 또한, 어린이들의 사회성과 감성을 측정하는 행위의 정당성과 해당 기능들이 한 학생의 성공을 가능하는 척도가 될 수 있는지의 여부, 게임에서의 반응이 현실에서 반드시 동일하게 발생할 지 알 수 없다는 점 등에 대해서는 여전히 논란의 여지가 있음

www.edweek.org

[그림 1] 교육용 게임 <Crystals of Kaydor> 화면



출처: 게임러닝소사이어티(www.gameslearningsociety.org)



글로벌 모바일 게임시장, 미드코어 게임이 대세

하드코어 게임의 경험을 빠른 시간 동안 쉽게 즐길 수 있는 미드코어 게임의 인기가 빠르게 증가. 미드코어 게임 정의만큼이나 수요 증가의 원인에 대해서도 전문가의 의견이 엇갈리고 있음

하드코어 게임 경험 즐기는 '미드코어' 모바일게임 수요 증가세

- ▶ 모바일 단말의 기술 진보와 모바일에서 더욱 정교한 게임을 이용하고자 하는 게이머들의 수요가 만난 '미드코어(midcore)' 게임의 인기가 점차 증가하는 추세
 - 미드코어 게임에 대한 정의는 아직까지 분분하지만, 개발자들은 하드코어 게임의 경험을 보다 짧은 시간 안에 쉬운 방식으로 즐기는 게임을 미드코어 게임으로 보고 있음
 - RPG와 TCG(Trading Card Game) 같은 장르들은 미드코어 게임으로 평가 받고 있으며, 전 세계적으로 큰 흥행을 일으킨 슈퍼셀(Supercell)의 <Clash of Clans>가 대표적인 미드코어 게임
 - 일각에서는 미드코어의 핵심은 이용자 1명 당 수익성이 매우 높은 것이라고 지적

'미드코어' 모바일게임의 인기 원인

- ▶ 미드코어의 정의에 대한 논쟁만큼이나 미드코어의 인기가 어디에서 비롯되었는지에 대한 원인 분석도 다양하게 전개
 - <Mechwarrior Tactics>를 개발한 로드하우스인터랙티브(Roadhouse Interactive)의 제임스 허스하우스(James Hursthouse) CEO는 미드코어의 부상은 디스플레이 크기가 커 몰입에 유리한 태블릿PC의 확산과 게임 이용 시간이 부족한 성인 게이머들의 시간 집약적 하드코어 게임에 대한 수요 증대가 원인이라고 설명
 - 모바일 FPS게임 <The Drowning>을 개발한 벤 커진스(Ben Cousins) 역시 "현재 모바일 단말은 하드코어 게이머들의 요구 수준에는 다소 미흡하지만, 고품질 그래픽과 복잡한 구성의 게임을 원하는 게이머들을 만족시킬 수 있는 수준까지 발전했다"며, 미래에는 모바일 단말에서 <League of Legends>나 <World of Warcraft>와 같은 고사양 PC게임을 즐기는 것도 가능할 것이라고 주장
 - <Game of Thrones Ascent>를 개발한 디스ruptor빔(Disruptor Beam)의 존 라도프(Jon Radoff) CEO는 "게이머들이 게임에 노출되는 시간이 누적될수록 보다 복잡한 게임을 찾는 경향이 있다"며, "미드코어 게임의 수요는 기존 하드코어 게이머들이 아닌 캐주얼 게임시장에서 비롯된 것"이라고 언급



- ▶ 한편, <Enlightenus>를 개발한 빅피쉬(Big Fish)의 크리스 윌리엄스(Chris Williams) 부사장은 "현재 미드코어 게임의 게임역학은 과거 일본 피쳐폰 게임에서 비롯된 것이고, 게이머가 고품질 그래픽을 원했다면 콘솔을 구매했을 것"이라며, 단순한 기술 발전이 현재 미드코어 게임의 인기로 이어진 것은 아니라고 반박
 - 윌리엄스 부사장은 별다른 노력 없이 기존 콘솔게임과 유사한 게임 경험과 사회적 교류를 얻고자 하는 하드코어 게이머들이 늘어나면서 미드코어 게임의 수요가 증가하고 있다고 설명

www.polygon.com



레이싱 게임, 자동차 업계의 마케팅 채널로 각광

자동차 업체들이 레이싱 게임을 비롯한 다양한 게임 개발에 참여함으로써 잠재 고객이라 할 수 있는 게이머들을 대상으로 수요를 창출하고, 브랜드 인지도를 향상시키는 효과를 거두고 있음

영화에 비해 저렴하고 몰입도 높은 게임, 간접 광고 채널로 '인기'

- ▶ 자동차 업계는 레이싱 게임 개발 참여를 통해 미래의 고객인 청소년 게이머들을 대상으로 수요를 창출하고, 효과적인 브랜드 인지도 향상을 이끌어 내는 등 다양한 마케팅 효과를 거두고 있음
 - 자동차 제조업체에게 게임 내 광고는 영화에 비해 저렴할 뿐만 아니라, 자동차 모델에 대한 정보 제공에 대한 대가로 라이선스 수익까지 거둘 수 있는 이점이 있음
 - 독일의 경우 자동차 판매량은 연 300만 대 수준에서 정체성을 보이고 있지만, 콘솔 게임소프트웨어 판매량은 매년 3분의 1가량 증가해 2012년 기준 7,370만개를 기록
 - 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠(Electronic Arts) 글로벌 미디어 판매 부문의 데이브 매든(Dave Madden) 수석부사장은 "멀티태스킹이 가능한 TV 시청과 달리 게임은 완벽한 집중을 요하는 참여형 활동"이라며, 게임 내 간접 광고가 매우 효과적이라 주장
- ▶ 글로벌 자동차 제조업체 폭스바겐(Volkswagen)의 하위 브랜드 아우디(Audi)는 2013년 11월에 출시 예정인 마이크로소프트 엑스박스 원(Xbox One) 전용 게임 <Forza Motorsport 5>를 후원함으로써 잠재 고객의 브랜드 충성도 제고를 모색 중
 - 아우디의 국제 간접 광고 총괄 카이 멘싱(Kai Mensing)은 "레이싱 게임은 구매력을 갖춘 성인 게이머층에게도 인기가 높고, 영화와 달리 소비자와 상호작용할 수 있다는 장점이 있다"며 게임을 통한 간접 광고의 효과가 뛰어나다고 주장
- ▶ 또 다른 자동차 업체 닛산(Nissan)은 마이크로소프트와 경쟁 관계에 있는 소니의 플레이스테이션(PlayStation) 전용 게임 <Gran Turismo> 시리즈에 참여하고 있음
 - 닛산 유럽의 마케팅 총괄 매니저 개리스 던스모어(Gareth Dunsmore)는 "매년 수백만 명이 참여하는 GT 아카데미(GT Academy)¹는 게이머들을 닛산 브랜드로 유인하는 데 매우 효과적인 통로다"며 게임의 마케팅 효과를 극찬



28억 달러 규모의 게임 내 광고, 게임업체에 교차 마케팅 기회 제공

- ▶ 글로벌 컨설팅 업체 프라이스워터하우스쿠퍼스(PricewaterhouseCoopers, 이하 PwC)는 2013년 기준 게임 내 광고는 약 28억 달러 규모에 다다를 것으로 전망
 - 시장조사업체 가트너(Gartner)의 브라이언 블라우(Brian Blau) 애널리스트는 "광고주들은 게임과 같은 몰입형 기술에 매우 민감하다"며, 자동차 업체들은 자사의 모델이 게임 내에 깊숙이 통합될 수만 있다면 수백만 달러의 지출도 마다하지 않을 것이라 주장
- ▶ 레이싱 게임 내 간접 광고는 퍼블리셔들에게 교차 마케팅(cross marketing)의 기회를 제공해 준다는 측면에서도 의의가 있음
 - 8월 13일부터 5일간 독일 쾰른(Cologne)에서 개최된 'Gamescom' 컨벤션에서는 자동차 제조업체 다임러(Daimler AG)가 자사의 메르세데스벤츠(Mercedes-Benz) SLS 모델을 소니의 부스 앞에 설치해 플레이스테이션4 전용 게임 <DriveClub>의 공동 홍보를 진행한 사례가 있음

소셜게임으로 간접 광고 확대..."레이싱 게임은 안전 문제와 직결"

- ▶ 자동차 업체들의 게임 마케팅은 레이싱 게임을 넘어 소셜게임을 비롯한 다른 장르로 확대되고 있음
 - 메르세데스벤츠는 일렉트로닉아츠의 페이스북(Facebook) 소셜게임 <SimCity Social>에서도 간접 광고를 집행했는데, 캐롤라인 필즈(Caroline Pilz) 간접 광고 총괄은 "소셜게임은 레이싱 게임과 달리 25~45세 사이의 여성 소비자들에게도 광고 메시지를 전달할 수 있다"며 기존 광고 채널과 다른 소비자층을 공략할 수 있다는 장점을 지적
- ▶ 일부 게임업체들은 레이싱 게임은 자동차 안전 문제에 대한 불감증을 유발할 수 있고, <Grand Theft Auto V>와 같은 일부 게임에서는 자동차로 사람을 치는 장면 등으로 자동차의 부정적인 이미지를 심어줄 수 있다는 위험성이 있다고 지적

www.huffingtonpost.com



아케이드 게임 대여 서비스, "내 집을 오락실처럼"

샌프란시스코 기반의 올유캔아케이드가 월정액제 기반의 아케이드 게임 대여 서비스를 선보여 인기를 얻고 있는 가운데, 80년대 아케이드 게임은 연령대를 막론하고 함께 즐길 수 있다는 점이 이러한 성공의 기반이 된 것으로 분석

연령 구분 없이 즐기는 80년대 아케이드 게임 대여 '인기'

- ▶ 샌프란시스코(San Francisco)에 위치한 올유캔아케이드(All You Can Arcade)가 월정액제 기반의 아케이드 게임 대여 서비스를 선보임
 - 세스 피터슨(Seth Peterson) 과 티모시 피터슨(Timothy Peterson) 형제가 지난 7월 설립한 올유캔아케이드는 캘리포니아주에 거주하는 소비자들을 대상으로 80년대 아케이드 게임 기기를 집으로 배달해주는 서비스를 제공하고 있음
 - 주요 게임으로는 <Ms. Pac Man>, <Donkey Kong>, <Tron> 등이 있으며, 동전 삽입 없이 무료로 이용이 가능해 월정액 요금 75달러를 제외하고는 추가 비용이 없음
- ▶ 올유캔아케이드는 지난 수년 간 구형 아케이드 게임기를 구입하고 수선하면서 사업을 준비해 온 것으로 알려짐
 - 올유캔아케이드는 정보공유사이트 크레이그스리스트(Craigslist)와 온라인경매사이트 이베이(eBay)는 물론 인터넷 포럼과 같이 기기를 구할 수 있는 모든 곳에서 정보를 수집해 150~200달러 수준에 기기를 구매해 옴
- ▶ 피터슨 형제는 올해 말경에는 올유캔아케이드의 사업을 동부 지역으로도 확장할 계획을 추진하고 있음
 - 샌프란시스코 시내에는 최근 대형 아케이드 기기를 운반하는 올유캔아케이드의 차량으로 인해 교통 체증이 유발되는 경우가 잦은 것으로 보고
 - 일부 기업들은 직원들의 휴식 및 재충전을 위해 게임 기기를 대여하고 있음
 - 고사양의 복잡한 최신 게임들과 달리 80년대 아케이드 게임은 연령대를 막론하고 함께 즐길 수 있다는 점이 인기의 원인으로 분석되고 있음

www.washingtonpost.com



[그림 2] 올유캔아케이드의 배달 서비스(상) 및 주요 아케이드 게임기(하)



출처: 디지털트렌드(www.digitaltrends.com)



통계 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 25 ~ 2013. 8. 31)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	플레이스테이션3	소니	158,476	19.4%	79,079,154
	2	3DS	닌텐도	149,655	10.7%	33,458,935
	3	엑스박스360	마이크로소프트	82,184	5.2%	78,413,414
	4	플레이스테이션 포터블	소니	36,543	-0.7%	79,750,921
	5	플레이스테이션 비타	소니	33,459	-2.5%	5,657,694
	6	Wii U	닌텐도	27,357	-5.4%	3,489,257
	7	Wii	닌텐도	22,540	-0.7%	99,952,589
	8	DS	닌텐도	8,103	-3.9%	153,582,526
소프트웨어	1	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	591,229	신규	591,229
	2	Madden NFL 25 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	509,747	신규	509,747
	3	Final Fantasy XIII-2 (플레이스테이션3)	스퀘어에닉스	424,892	신규	424,892
	4	Job's Bizarre Adventure: All Star Battle (플레이스테이션3)	남코반다이	415,952	신규	415,952
	5	Saints Row IV (엑스박스360)	딥실버	208,447	-61.3%	746,436
	6	Final Fantasy XIV Online (PC)	스퀘어에닉스	152,489	1,791.5%	869,093
	7	Saints Row IV (플레이스테이션3)	딥실버	121,015	-56.9%	402,028
	8	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (엑스박스360)	유비소프트	107,409	-59.4%	371,787
	9	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3)	유비소프트	69,956	-61.0%	249,251
	10	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	54,647	-3.0%	794,115

출처: www.vgchartz.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 미국 게임시장, 모바일게임의 인기로 신규 게이머 유입
- 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드, 모바일에서 경쟁
- 마이크로소프트, 게임용 증강현실 헤드셋 개발
- 콜라보레이션게임 <Disney Infinity>, 게임 플랫폼 확대
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





미국 게임시장, 모바일게임의 인기로 신규 게이머 유입

2013년 7월의 미국 내 디지털게임 매출 실적을 분석한 결과 모바일게임의 신규 게이머 유입으로 인해 모바일 게임시장과 전체 게임시장이 동반 성장. PC 기반의 온라인 게임시장은 부분유료화(F2P) 게임들의 선전이 나타남

모바일게임의 성장으로 전체 게이머 수 증가

- ▶ 시장 조사업체 수퍼데이터(SuperData)가 2013년 8월 15일에 발표한 '[US digital games market update: July 2013](#)'에 따르면 2013년 7월의 미국 내 디지털게임 매출은 전년 동기대비 5.4% 증가한 11억 달러를 기록
- ▶ 모바일게임의 매출이 전년 동기 대비 32% 증가한 2억 7,100만 달러를 거두며 전체 시장의 성장을 견인
 - 킹(King)이 개발한 모바일게임 <Candy Crush Saga>의 경우 일평균 매출이 43만 8,000 달러에 육박할 정도로 큰 흥행을 거두고 있음
- ▶ 이 같은 성장은 모바일 단말 확산에 따른 게이머 수 증가 덕분으로, 모바일게임이 PC 및 콘솔 게임시장을 잠식하고 있다는 해석은 아직 시기상조인 것으로 보임

PC 온라인 게임시장은 부분유료화 중심으로 전환 중

- ▶ 한편, PC 및 콘솔게임은 전년 동기 대비 12.6% 감소한 2억 8,600만 달러의 매출에 그쳤는데, 차세대 콘솔 게임기 출시를 기다리는 소비자들의 지출 자제가 매출 감소의 주요 원인으로 지적
 - 밸브(Valve)의 디지털 게임 다운로드 서비스 스팀(Steam)은 7월 한 달 동안 1억 5,800만 달러의 매출을 거두며 해당 부문의 점유율 1위 자리를 수성
 - 엑스박스 원(Xbox One)과 플레이스테이션4의 경우, 디지털 다운로드에 특화된 것으로 알려져 있어 차세대 콘솔 게임기 출시 이후에는 콘솔게임 부문의 매출이 급증할 전망
- ▶ <World of Warcraft>, <League of Legends>, <Team Fortress 2> 등이 주도한 PC 기반 온라인 게임시장에서는 부분유료화(Free to Play, 이하 F2P) 게임의 증가세가 두드러짐

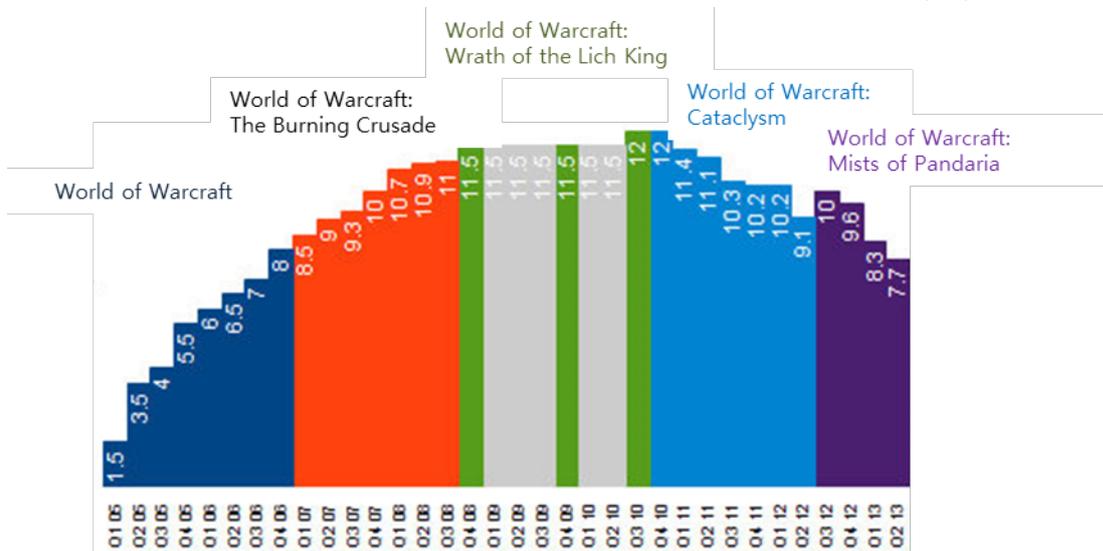


- 정액제 기반의 <World of Warcraft>는 지속적으로 가입자 감소를 겪고 있는데, <World of Warcraft>를 마지막으로 정액제 기반의 MMO게임이 매출순위 상위권을 기록하기는 힘들 것이라는 분석이 잇따르고 있음
- 슈퍼데이터는 미국 온라인 게이머 4,580만 명이 부분유료화 게임을 이용하고 있으며, 이들의 평균 지출액은 월 40달러 수준이라고 추산

www.superdataresearch.com

[그림 3] MMORPG <World of Warcraft> 확장팩에 따른 가입자 변화 추이

(단위: 백만 명)



출처: 파워워드골드(www.powerwordgold.com)



일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드, 모바일에서 경쟁

모바일게임 앱 이용자들이 캐주얼 게임에서 미드코어 게임으로 이동하면서 하드코어 게임개발 역량을 보유한 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드 주가가 상승. 두 업체는 미드코어 게임을 앞세워 게임 명가의 자존심 회복을 모색

일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드, 모바일게임으로 가치 재조명

- ▶ 글로벌 게임업체 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)와 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 최근 주가 상승의 원인으로 소니와 마이크로소프트의 차세대 콘솔 게임기 출시에 따른 투자자들의 기대 심리 반영과 더불어 모바일 앱 시장의 역학 변화 영향이 적지 않았다는 주장이 제기
 - 근래에 모바일게임 앱 이용자들이 단순한 캐주얼 게임에서 긴 내러티브가 특징인 미드코어 게임으로 이동하면서 하드코어 콘솔 및 PC게임 역량을 보유한 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드의 모바일게임이 경쟁력을 갖추게 됨
 - 미드코어 모바일게임은 개발비 대비 높은 수익성, 콘솔게임에 비해 오랜 제품 수명 주기, 헤비 게이머들에 대한 타겟 마케팅 가능성, 단말 성능을 과시하려는 제조업체들의 후원 등의 원인으로 점차 점유율이 늘어날 전망
- ▶ 모바일 게임시장에서 캐주얼 게임이 대세였던 최근까지 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드는 모바일게임 부문에서 기대를 밑도는 성적을 기록해 옴
 - 액티비전블리자드는 80년대 유명 게임을 리메이크한 모바일게임 <Pitfall>을 선보이며 연령대가 높은 게이머들에게 호응을 얻었지만, 매출액 기준 미국 아이폰 앱스토어 Top250 앱 순위에서 한달여 만에 제외될 정도로 저조한 판매 실적에 머뭇
 - 반면, 같은 시기 덴마크의 인디 개발 업체 킬루(Kiloo)가 개발한 단순한 모바일게임 <Subway Surfers>는 세계적인 흥행을 거두며 약 1년 가까이 Top40 차트에 이름을 올리고 있음

일렉트로닉아츠도 부분 유료화 모델 수용한 미드코어게임으로 도전장

- ▶ 2012년 여름부터 두드러진 미드코어 게임의 부상은 스마트폰에 비해 디스플레이가 커 보다 많은 시각적 정보를 제공할 수 있는 태블릿PC의 확산이 가장 큰 기여를 한 것으로 관측



- 핀란드의 게임업체 슈퍼셀(Supercell)이 출시한 <Hay Day>와 <Clash of Clans>는 매달 7,000만 달러의 매출을 거두고 있는 게임으로, 기존 캐주얼 게임과 달리 수 백 시간을 플레이해야만 끝을 알 수 있을 정도로 방대한 내러티브와 상당한 시간과 노력을 투자해야만 조금씩 성과를 낼 수 있는 게임 구조를 갖추고 있음
 - 일본의 모바일 게임업체인 경호온라인엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment)가 개발한 미드코어 게임 <Puzzle & Dragons>는 2013년 봄까지 매달 1억 달러의 매출을 거두었으며, 킹(King)의 <Candy Crush Saga>의 경우 수 개월째 유럽과 미국의 앱 매출 순위에서 1위를 기록 중
 - <Candy Crush Saga>는 기존의 단순한 캐주얼 게임을 보다 복잡하고 어렵게 변형한 반면 <Clash of Clans>는 게임 구조 자체가 복잡하다는 차이점을 가짐
- ▶ 최근 일렉트로닉아츠가 개발한 모바일게임 <Plants vs. Zombies 2>는 전작과 달리 부분 유료화 모델을 수용하며 무료 다운로드로 출시됐는데, 이는 모바일 게임시장의 변화를 감지한 실험적 시도로 평가

www.forbes.com



마이크로소프트, 게임용 증강현실 헤드셋 개발

마이크로소프트가 게임 헤드셋 관련 특허를 신청했다는 소식이 전해지면서 게임업계는 물론 IT업계 전체가 술렁이고 있음. 마이크로소프트의 헤드셋 기술은 증강현실 기반의 멀티플레이 게임에 특화된 것으로 알려짐

마이크로소프트, 게임에 특화된 증강현실 기반 헤드셋 개발 중

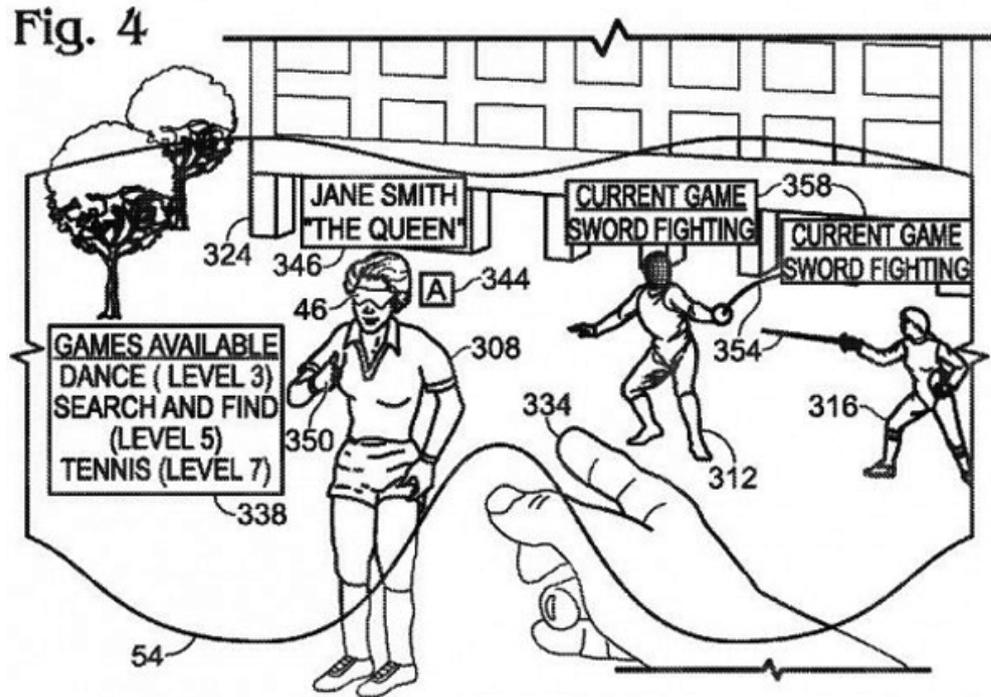
- ▶ 마이크로소프트가 엑스박스와의 시너지 창출을 위해 개발 중인 멀티플레이어 게임 헤드셋에 대한 특허를 신청
 - 마이크로소프트의 헤드셋 디스플레이(HMD, head mounted display)는 음성 교환, 안구 추적, 얼굴 인식 등의 최신 기술을 탑재했으며, 가속도 센서 및 자이로스코프를 통해 착용자의 동작도 인식할 수 있는 것으로 알려짐
 - 마이크로소프트의 헤드셋은 같은 헤드셋을 착용하고 있는 이용자를 인식해 동작이나 목소리만으로 상대방을 멀티플레이 게임에 초대할 수 있는 것이 특징
 - 출시일에 대한 정보는 공개되지 않았지만, 업계 관계자들은 아직 특허 출원단계에 불과하기 때문에 상용화까지는 적지 않은 기간이 소요될 것으로 전망

'Oculus Rift', 'Google Glass' 등과 경쟁 관계에 이목 집중

- ▶ 마이크로소프트의 특허 출원이 게임 헤드셋 및 착용형 단말 시장에 어떠한 영향을 미치게 될 것인지 귀추가 주목되고 있는 가운데, 해당 헤드셋은 다른 이용자를 초대해 함께 게임을 즐길 수 있는 기능에 특화되어 있다는 점에서 현재 공개된 유사 제품들과는 차별화가 가능할 것으로 분석
 - 현재 사전 주문 접수 중인 '오쿨러스 리프트'는 유사한 게임 헤드셋 개발 소식에 긴장하고 있지만, '오쿨러스 리프트'가 가상 현실에 집중한 것과 달리 마이크로소프트의 헤드셋은 증강 현실이 핵심 기술이 될 것으로 전망
 - 증강현실 기술이 핵심이라는 측면에서는 '구글 글라스(Google Glass)'와도 경쟁관계를 형성하게 될 것으로 예상
 - 마이크로소프트의 헤드셋 개발은 게임 산업에서의 수익 창출뿐만 아니라 향후 착용형 단말에 대한 개발 확대를 의미한다는 분석도 이어짐

www.techcrunch.com

[그림 4] 마이크로소프트가 특허 신청한 HMD 기술 구현 이미지



출처: 미국 특허청(www.uspto.gov)



콜라보레이션게임 <Disney Infinity>, 게임 플랫폼 확대

디즈니의 장난감과 게임이 결합한 콜라보레이션게임 <Disney Infinity>가 콘솔 게임기는 물론 아이패드에서도 연동이 가능한 크로스 플랫폼 기능을 탑재하고, 언제 어디서나 <Disney Infinity>의 경험을 이어간다는 전략을 발표

<Disney Infinity>, 몰입도 높이는 크로스 플랫폼 기능 탑재

- ▶ 디즈니의 장난감과 게임이 결합한 콜라보레이션게임 <Disney Infinity>가 게임의 가상 세계를 주요 콘솔 게임기와 아이패드(iPad)로 자유롭게 이용하도록 허용
 - 2013년 8월 18일부터 75달러에 판매되고 있는 <Disney Infinity>는 디즈니와 디즈니의 자회사인 애니메이션 스튜디오 픽사(Pixar)의 인기 캐릭터를 게임 캐릭터로 활용하는 게임으로, 게이머가 '토이 박스(Toy Box)' 모드를 통해 캐릭터, 건물, 무기, 도구 등을 자유롭게 혼합해 자신만의 게임을 만드는 것도 가능
 - 게이머가 스스로 창조한 가상 세계 및 게임은 Disney ID 인증을 통해 클라우드 서비스에 무료로 업로드가 가능하며, 해당 콘텐츠는 Wii, Wii U, 플레이스테이션3, 엑스박스360, 아이패드 등에서 다운로드할 수 있음
 - 무료 아이패드 앱 <Disney Infinity: Toy Box>는 완벽한 게임 기능을 제공하지는 않지만, '토이 박스' 모드의 가상 세계를 창조하거나 수정할 수 있음
- ▶ 크로스 플랫폼 서비스는 어린이 고객이 콘솔 게임기와 떨어져 있는 동안에도 <Disney Infinity>의 경험을 이어나가도록 하는 디즈니의 전략에 기반하고 있음
 - 무료 아이패드 앱에서는 애니메이션 캐릭터 'Mr. Incredible'을 무료로 지급받을 수 있으며, 별도의 캐릭터는 개당 0.99달러에 추가로 구입 가능
 - 앱에서 구매한 캐릭터는 콘솔에서 활용이 불가능한 반면, 12.99달러에 판매되고 있는 콘솔 게임기용 캐릭터 피규어는 크로스 플랫폼 이용이 가능해 무료인 아이패드 앱이 주 수익원인 콘솔게임을 잠식할 가능성을 최소화

영화 및 애니메이션 출시에 따라 캐릭터도 '무한 공급'

- ▶ 디즈니의 수익모델은 게임 내 캐릭터로 활용되는 캐릭터 피규어 판매로, 게임 타이틀인 <Disney Infinity>는 플랫폼으로 기능하며 디즈니는 자사의 수많은 캐릭터를 게임용 피규어로 판매함으로써 막대한 수익 창출이 가능
 - 기존의 무수히 많은 캐릭터를 포함해 향후 출시될 영화와 애니메이션의 캐릭터가



지속적으로 수익 창출에 기여할 것으로 기대되며, <Disney Infinity>가 성공할 경우 디즈니 인터랙티브(Disney Interactive)는 2009년 이후 19분기 동안 총 18회 이상 영업 손실을 기록한 오명을 씻을 수 있을 전망

- 조만간 출시 예정인 두 번째 앱 <Disney Infinity: Action!>에서는 <Disney Infinity>의 캐릭터를 담은 동영상을 페이스북, 유튜브, 이메일 등을 통해 이용자들끼리 공유할 수 있는 서비스도 제공할 예정

www.allthingsd.com

[그림 5] 콜라보레이션게임 <Disney Infinity>의 주요 캐릭터



출처: 디즈니(www.disney.com)



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 25 ~ 2013. 8. 31)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	엑스박스360	마이크로소프트	39,656	6.4%	40,950,184
	2	3DS	닌텐도	34,895	8.1%	9,239,245
	3	플레이스테이션3	소니	33,467	8.4%	24,850,980
	4	Wii U	닌텐도	10,147	-3.8%	1,333,107
	5	플레이스테이션 비타	소니	9,856	22.4%	1,409,409
	6	Wii	닌텐도	9,096	-4.2%	41,171,700
	7	DS	닌텐도	6,972	-2.8%	52,687,305
	8	플레이스테이션 포터블	소니	1,158	-9.7%	19,740,752
소프트웨어	1	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	496,809	신규	496,809
	2	Madden NFL 25 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	427,445	신규	427,445
	3	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (플레이스테이션3)	스퀘어에닉스	133,989	신규	133,989
	4	Saints Row IV (엑스박스360)	딥실버	115,272	-66.9%	463,979
	5	Final Fantasy XIV Online (PC)	스퀘어에닉스	79,238	951.7%	431,400
	6	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (엑스박스360)	유비소프트	57,894	-66.0%	228,345
	7	Saints Row IV (플레이스테이션3)	딥실버	56,415	-64.6%	215,817
	8	Killer is Dead (플레이스테이션3)	엑시드게임즈	33,321	신규	33,321
	9	Disney Infinity (Wii)	디즈니	28,918	-63.6%	108,390
	10	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3)	유비소프트	24,624	-73.1%	116,090

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 9. 7 ~ 2013. 9. 13)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	168,903
2	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	58,305
3	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	54,563
4	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	42,120
5	Elder Scrolls Online	베데스다 소프트웨어	판타지	다운로드	41,354
6	WildStat	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	30,579
7	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	30,122
8	Wizard101	킹스아일엔터테인먼트	판타지	다운로드	21,206
9	TERA: Rising	엔매스엔터테인먼트	판타지	다운로드	19,333
10	Rift	트라이온 월드	판타지	다운로드	17,161

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pivvot (Whitaker Trebella)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)
3	Heads Up! (Warner Bros)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
4	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
5	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Pet Rescue Saga (King.com)	Big Fish Casino (Big Fish Games)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Neon Motocross (Motomex)	Knights & Dragons (GREE)
6	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Megapolis (Social Quantum)
7	Terraria (505 Games)	Plants vs. Zombies™ 2 (PopCap)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	The Room (Fireproof Games)	The Million Second Quiz (NBC Universal)	Jackpot Party Casino (Williams Interactive)
8	Cops N Robbers (JoyDo Entertainment)	Glart Boulder of Death ([adult swim])	Game of War (Machine Zone)	SimpleRockets (Jundroo)	Word Search Puzzles (IceMochi)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
9	SpongeBob Moves In (Nickelodeon)	Chipotle Scarecrow (Chipotle Mexican Grill)	Pet Rescue Saga (King.com)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Castle Clash (IGG.COM)
10	Call of Duty®: Strike Team (Activision Publishing)	The Million Second Quiz (NBC Universal)	Crime City (Funzio)	Need for Speed™ Most Wanted (Electronic Arts)	Fruit Ninja Free (Halfbrick Studios)	BINGO Blitz (Buffalo Studios)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	Heads Up! (Warner Bros)	Pivvot (Whitaker Trebella)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Neon Motocross (Motomex)	Castle Clash (IGG.COM)
4	Terraria (505 Games)	Hanger (A Small Game)	Hay Day (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)
5	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Deer Hunter (Glu Games)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Angry Birds (Rovio Mobile)	Fantasia (Mobage)
6	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Candy Crush Saga (King.com)	Crime City (Funzio)	SimpleRockets (Jundroo)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)
7	Wipeout (Activision Publishing)	Plants vs. Zombies™ 2 (PopCap)	Game of War (Machine Zone)	The Room (Fireproof Games)	Riddle Me That (Itch Mania)	Knights & Dragons (GREE)
8	Cops N Robbers (JoyDo Entertainment)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Valkyrie Crusade (NUBEE PTE)
9	Call of Duty®: Strike Team (Activision Publishing)	Interlocked (Armor Games)	Knights & Dragons (GREE)	Where's My Water? (Disney)	Solitaire (MobilityWare)	Megapolis (Social Quantum)
10	Angry Birds Star Wars (Rovio Entertainment)	Colormania (Genera Mobile)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	World of Goo (2D BOY)	Castle Clash (IGG.COM)	Slotomania (Playtika)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 모바일게임 심의, 12월부터 제작업체가 자체 실시
- 위기에 빠진 웹게임, '품질'로 승부해야
- 인터넷 소설을 각색한 게임 증가 추세
- 산다게임즈, 모바일게임 플랫폼 'G-Home' 출시
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 게임개발사 진영, 업계 사상 유례없는 대규모 연합
- 일본 스마트폰 게이머 이용행태 조사 결과
- 일본 게임이 북미시장에서 고전하는 이유
- 재난지의 희망으로 부상한 '후쿠시마 게임잼'
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 베트남 게임시장, 클라이언트 3D 게임으로 재편 중
- 인도, 모바일 단말 확산으로 콘솔 게임기 판매 저조
- 말레이시아의 프로그래머가 갖는 의미
- 레바논의 게임쿱스, <Scrab It>으로 성공신화 재현
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

모바일게임 심의, 12월부터 제작업체가 자체 실시

중국 문화부는 8월 12일, 모바일게임과 온라인 음악 콘텐츠에 대한 심의를 제작업체가 자체 실시하는 내용을 골자로 한 규정을 발표. 해당 규정은 2013년 12월 1일부터 적용되며, 적용 범위를 온라인 게임·애니메이션 등으로 점차 확대할 방침

문화부, 콘텐츠 심의 '고삐 풀기'

- ▶ 중국 문화부(文化部)는 8월 12일 '[网络文化经营单位内容自审管理办法](#)' 규정을 발표하고, 핵심업무였던 모바일게임과 온라인 음악의 콘텐츠 심의를 2013년 12월 1일부터 제작업체가 출시 전 자체 실시 하도록 할 방침
 - 2012년에 중국 온라인 게임시장 규모가 전년 대비 28.3% 성장하는 등 온라인게임을 필두로 온라인 문화시장이 빠르게 팽창
 - 이에 따라 각종 온라인 콘텐츠가 급속도로 개발 및 확산되고 있는 가운데, 문화부가 콘텐츠 사전 심의를 주관하는 것은 시장의 흐름 발전에 맞지 않다는 판단에 따른 결정
 - 문화부는 기업이 온라인 콘텐츠에 대한 심의 및 관리 시스템을 구축하고 관리 능력을 강화하도록 유도하는 한편, 정부 부처가 사후 감독에 주력토록 함으로써, 문화상품과 서비스 콘텐츠의 합법성을 확보할 계획
 - 향후 모바일게임과 온라인 음악 분야의 경험을 토대로 신규 규정의 적용 범위를 PC 온라인게임, 온라인 애니메이션 등으로 점차 확대할 예정
- ▶ 신규 규정에 따르면 콘텐츠 심의는 '콘텐츠심의자격증'을 취득한 전문 인력이 담당하며, '콘텐츠심의자격증'은 문화행정 관련 산업협회 등 성급(省級) 규모의 사회 단체가 실시하는 훈련과 심사를 통해 발급
 - 문화부는 해당 콘텐츠 제작업체의 2명 이상 인원이 심의를 전담하도록 규정하였으며, 인력 데이터베이스를 구축해 관리할 계획
 - 현재 문화부는 온라인 콘텐츠 관리 가이드를 제정 중인 것으로 알려짐
 - 업계 관계자들은 이번 조치가 업계에 활력을 불어넣을 것으로 기대하는 한편, 기업의 자체 심의를 통해 콘텐츠 관리·감독 체계를 확립하는 것이 관건이라고 조언

www.qq.com, www.jrj.com



위기에 빠진 웹게임, '품질'로 승부해야

모바일게임의 강세로 웹게임 산업이 침체에 빠진 가운데, 일부 업계 전문가들은 웹 게임업체들이 게임의 품질을 최우선시 해야 한다고 강조하며, 특히 장기간에 걸친 제작기간 투입과 정기적인 콘텐츠 업데이트가 중요하다고 조언

웹게임 품질 강화를 위해 보다 많은 제작기간 투입 필요

- ▶ 최근 중국에서 모바일게임이 게임산업의 대세로 자리 잡으면서 웹게임은 위기에 봉착했다는 것이 업계의 공통된 의견이며, 각 웹게임 업체들은 게임 개발 수량 확대, 서버 증설 등 다양한 자구책 마련에 부심
- ▶ 웹게임의 품질 강화가 현 위기를 돌파하는 데 가장 중요하며, 웹 게임업체들은 소규모 자본과 인력으로 단기간에 게임을 제작하던 관행에서 벗어나, 보다 많은 제작기간을 투입해야 품질을 향상시킬 수 있다는 주장 제기
 - 이미 서비스를 종료한 게임을 로고(LOGO)와 게임 명칭만 바꾼 채 다시 출시하거나, 기존 게임을 बे끼는 사례가 오래 전부터 존재했으며, 이는 웹게임 산업의 발전 저해
 - 한 업계 전문가는 게임을 완성하기 위해 많은 시간과 노력이 뒷받침 돼야 한다고 강조
 - 일례로, 웹게임 플랫폼 업체 게임투(GAME2)의 신작 ARPG <대진외전(大秦外传)>은 2011년 지스타(G-Star)에 첫 공개된 이후 2013년 7월에서야 1차 테스트에 돌입하는 등 품질 강화를 위해 심혈을 기울인 점이 돋보임
 - 게임투 측은 "게임 품질에 대한 요구를 매우 높게 설정해, 게임의 품질이 만족스러운 수준에 이를 때까지 개발팀에게 다시 제작해줄 것을 수차례 요청했다"고 설명
- ▶ 일부 전문가들은 웹게임 업계의 위기에 대한 해법으로 게임 콘텐츠의 정기적인 업데이트를 통해 게임의 생명주기를 연장하는 방안을 제시
 - 9개에 달하는 시대를 배경으로 한 웹게임 <구룡조(九龍朝)>는 각 시대별 콘텐츠를 확장팩 형식으로 일정한 주기에 따라 게이머들에게 공개
 - 여타 확장팩과 비교해, <구룡조>처럼 유사한 시리즈의 콘텐츠를 확장팩으로 출시하면 게이머들이 차기 확장팩의 콘텐츠를 예상할 수 있어 기대감을 고조시킬 수 있음

www.sina.com



[그림 6] <대진외전>(상) 및 <구룡조>(하)의 이미지



출처: 6단닷컴(news.6dan.com), 차이나즈닷컴(www.chinaz.com)



인터넷 소설을 각색한 게임 증가 추세

인터넷 소설 히트작들을 각색한 게임들이 증가하는 추세에 대해 게임업계와 작가들은 대체로 긍정적인 입장이지만, 일각에서는 소설 속에 지나치게 게임 색채를 가미하는 창작 경향을 우려

게임업체, 인기 인터넷 소설의 게임화에 적극 투자

- ▶ 중국 게임 개발업체들은 인터넷 소설을 온라인 게임으로 제작하는 데 높은 관심을 보이고 있으며, 인기 원작의 게임화 판권 선점을 위해 대대적인 투자 감행
 - 이조이(EJOY)는 탕자싼샤오(唐家三少)의 인터넷 판타지소설 '두라대륙(斗罗大陆)²'의 게임화 판권을 500만 여 위안(8억 9,550만 원)에 달하는 금액에 구입해 화제를 모았으며, 3D 온라인게임으로 각색한 <두라대륙online>을 연내 출시할 계획
 - 창유닷컴(ChangYou.com)은 클릭수 1억 회를 달성한 인터넷 판타지소설 대작 '투파창궁(斗破苍穹)'의 원작자인 천잠감자(天蚕土豆)를 온라인게임 <투파창궁online>의 수석 스토리 작가로 초빙
 - 이밖에도 '성진변(星辰变)', '주선(诛仙)', '오공전(悟空传)' 등 게임으로 각색되는 인터넷 소설 사례가 증가하면서 인터넷 소설이 새로운 부가가치를 창출하는 콘텐츠로 각광

2. '두라대륙'은 중국에서 가장 인기 있는 인터넷 소설 작가인 탕자싼샤오의 대표작으로, 2008년 공개 이후 현재까지 누적 조회 수 6,000만 건 이상을 기록

인터넷 소설 기반 게임, 스토리의 재미 확보 가능

- ▶ 인기 인터넷 소설은 대중에게 재미 있는 스토리로 검증 받았음을 의미하기 때문에 게임 스토리로 각색한 후 게이머의 취향에 쉽게 가까이 다가갈 수 있어 많은 개발업체가 선호
 - 일부 업계 관계자는 "게임 스토리를 창작하려면 매우 많은 시간과 자금이 소요되는 반면, 게이머들로부터 인기를 얻을 수 있을지 장담하기 어려운 현실"이라고 토로하며, "인터넷 소설은 독자가 '인터넷에 접속'한다는 점에서 게임과 일맥상통하기 때문에 인터넷 소설의 게임화는 자연스러운 흐름"이라고 분석
 - 인터넷 소설 작가들도 소설의 게임화에 대해 작품을 대중으로부터 인정받을 수 있고 높은 수익을 얻을 수 있어 대부분 긍정적인 반응
 - 인터넷 소설 '오공전'의 작가 진허짜이(今何在)는 "인터넷 소설의 게임화는 인터넷 소설이 보다 다양하게 발전할 수 있는 계기가 될 것"이라고 언급



소설 고유의 문학적 가치 퇴색 우려

- ▶ 그러나 게임으로 각색되는 인터넷 소설이 많아지면서 게임 요소를 담은 인터넷 소설도 증가하고 있어 일각에서는 이로 인해 소설이 지닌 고유의 문학적 가치가 사라지는 점에 대해 우려 표명
 - 일부 네티즌은 몬스터 처치를 통해 캐릭터가 레벨을 업그레이드하는 게임 색채를 가미한 인터넷 소설이 현저히 증가하고 있다고 지적
 - 중국 사회과학원 문학연구소에서 발간하는 '문학청서(文学蓝皮书)'의 편집장인 바이화(白烨)는 "무협소설에 뿌리를 두고 발전한 판타지 소설 '선협(仙侠)'의 경우, 초창기에 의협심과 권선징악을 중시했으나 최근에는 각종 기이한 마법과 요괴로 대체"되었다며, "이는 사실상 소설에 게임 요소를 추가하면서 나타난 기술적 산물"이라고 언급
 - 그는 이러한 판타지 소설에 대해 "소설 속에 판타지 문학의 세계를 담았다기 보다는 게임 세계를 소설에 표현한 것에 가깝다"고 평가

www.people.com



산다게임즈, 모바일게임 플랫폼 'G-Home' 출시

중국 온라인 게임업계의 강자 산다 게임즈는 지난 8월 20일 모바일게임 퍼블리싱 플랫폼 'G-Home'을 공개하며 모바일게임 사업에 박차. 향후 한국과 일본, 그리고 동남아 국가에도 'G-Home'을 출시할 계획

산다게임즈의 'G-Home', 모바일게임 사업 확대 신호탄

- ▶ 산다게임즈(Shanda Games)는 지난 2013년 8월 20일 모바일게임 퍼블리싱 플랫폼 'G-Home(G家, g.sdo.com)'을 출시하며 모바일게임 사업 강화에 본격 착수
 - 'G-Home'은 콘텐츠와 서비스, 이용자 등을 통합한 모바일게임 퍼블리싱 플랫폼으로, 게임 플레이를 비롯해 결제, 게임 충전카드 사용, 고객센터, 커뮤니티 등 다양한 기능과 서비스를 제공
 - 산다게임즈는 2014년까지 'G-Home' 플랫폼을 통해 일본의 주요 게임개발사인 스퀘어 에닉스(Square Enix)가 개발한 <Guardian Cross>, 국내 게임 개발업체인 액토즈소프트, 아이덴티티게임즈가 각각 개발한 <드래곤네스트>, <헬로드> 등 중국 및 해외 모바일 게임 36종을 출시하고, 써드파티에게 'G-Home'의 시스템을 오픈할 계획
 - 산다게임즈 측은 상위 1%에 해당하는 우수한 모바일게임을 선별한 후 대형 온라인 게임 퍼블리싱과 마찬가지로 모든 역량과 자원을 투입해 서비스할 예정이라고 강조
 - 산다게임즈는 향후 한국, 일본을 비롯해 대만, 싱가포르 등 동남아 시장에서도 'G-Home'을 출시할 계획

- ▶ 산다게임즈는 개발자들에게 업계 최고 수준인 최대 90%에 달하는 수익 분배율을 제공함으로써, 개발자의 수익 확보에 주력
 - 개발자는 추가로 광고비를 지불할 필요가 없기 때문에 기존 플랫폼에 비해 수익률 향상을 기대할 수 있음
 - 또한, 산다 게임즈는 개발자에게 이용자 데이터를 전면 개방할 방침

- ▶ 'G-Home' 출시에 대해 중국 시장조사기관인 애널리시스 인터내셔널(Analysys International)의 쉬에용평(薛永峰) 애널리스트는 "그동안 산다게임즈는 자체 게임 개발보다 퍼블리싱 위주로 사업 전략을 추진해 왔는데, 모바일 게임시장 성장에 따라 이번 신규 플랫폼을 토대로 퍼블리싱 영역을 모바일게임으로 확장하려는 행보"라고 분석

www.sina.com



통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 2 ~ 2013. 9. 8)	바이두 (2013. 9. 13)	17173.com (2013. 9. 13)
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)	크리티카(疾风之刃) (텐센트)
4	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
5	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
7	몽삼국(梦三国) (항주전흥)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
8	NBA2KOnline(NBA2KOnline) (텐센트)	완미세계(完美世界) (완미세계)	두신전(斗战神) (텐센트)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	QQ댄서(QQ炫舞) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
10	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 9. 2 ~ 2013. 9. 8)	바이두 (2013. 9. 13)	17173.com (2013. 9. 13)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	문도(问道) (광우재선과기유한공사)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	옥룡제춘(御龙在天) (텐센트)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	천애명월도(天涯明月刀) (텐센트)
4	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	완미세계(完美世界) (완미세계)	두신전(斗战神) (텐센트)
5	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	두신전(斗战神) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
6	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)
7	대화서유(大话西游) (넷이즈)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	마역(魔域) (91.com)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	검망3(剑网3) (킹소프트)
9	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
10	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	마역(魔域) (91.com)	드래곤소드(龙剑) (넷이즈)

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



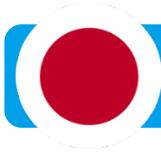
통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 8] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	Strata (Graveck)	节奏大师 (Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	Caveman Run (ICLOUDZONE)
2	ArcherCat (Cravemob)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	武侠Q传 (Koramgame.com)	密室逃脱完美汉化 (小曾个人开发者)
3	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	扩散性百万亚瑟王 (Meiyu)	微信打飞机 (安卓开发者)
4	暖暖环游世界: 搭配研习生 (RUNHAO YAO)	天天连萌 (Shenzhen Tencent)	节奏大师 (Tencent)	天天爱消除 (烽火游戏)
5	Sprinkle Islands (Mediocre AB)	植物大战僵尸2 (PopCap)	Clash of Clans (Supercell)	Turbo Racing (ForeverFun)
6	太空战机: 极乐空间 (网易移动游戏)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	大掌门 (Air&Mud Studio)	Journey Wars_Super Fighting (FreeWorks)
7	Temple Run: Oz (Disney)	Jail Break Now (xiao he)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)
8	Soda Seed (sdbean .com)	飞酷嘻游 (Changyou.com)	王者之剑 (LineKong)	Pop Star for Android (POPDADDY GAMES)
9	植物大战僵尸 (PopCap)	Mine Rush™ (TOPGAME)	我叫MT Online (國際版) (LOCOJOY)	Tomb Run (SummerStudio)
10	宝石迷阵 (PopCap)	仙变: 仙侠的世界 (Koramgame.com)	神雕侠侣 (Wanmei)	TANK WAR 2013 (MyWorks)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

게임개발사 진영, 업계 사상 유례없는 대규모 연합

일본 주요 콘솔, PC, 모바일게임 개발업체 15곳이 연합해 2013년 가을 각 사의 스마트폰 게임에 대한 크로스 프로모션 플랫폼 구축 및 스마트폰 게이머 유치에 나설 예정이어서 모바일 게임시장 경쟁구도에 변혁이 일어날 전망

게임개발사 15곳 연합전선 구축...스마트폰 게임시장 경쟁구도 재편 전망

- ▶ 일본 비즈니스 전문 매체 니혼게이지신문(Nikkei)이 2013년 8월 21일, 일본의 메이저 게임 개발업체 세가(SEGA), 캡콤(Capcom), 타이토(Taito) 등을 비롯한 15개 업체들이 스마트폰 게이머 발굴을 위한 협력에 나설 예정이라고 보도
 - 협력 내용은 세가를 중심으로 한 일련의 시스템을 개발하고 2013년 가을까지 포털 사이트와 같은 전용 온라인사이트를 구축해 스마트폰 게이머에 대한 홍보 및 지속적인 게임 이용을 유도하는 것이 목표
 - 전용 사이트는 각 업체의 게임 화면에서 다른 참여 업체의 게임을 소개하는 방식으로 이루어지는 크로스 프로모션 네트워크로서, 다른 플랫폼이나 SNS를 통하지 않고도 게임업체들이 크로스 프로모션을 할 수 있게 할 전망
- ▶ 이러한 크로스 프로모션 네트워크 구축의 또 다른 주요 목표는 그간 게임 플랫폼 사업자들에게 지불해온 수수료 부담을 줄이는 것
 - 그간 각 게임 개발사는 집객 효과를 높이기 위해 일본의 양대 플랫폼 사업자인 그리(GREE)와 디엔에이(DeNA) 등 퍼블리셔들에게 이중으로 수수료를 낼 수밖에 없었으며, 앱으로 게임을 제공할 경우 애플(Apple), 구글(Google) 등에도 수수료를 납부
 - 하지만 이번 협력 방안을 통해 15개 업체들은 향후 수수료 부담을 해소하고 수익성을 제고할 것으로 기대
- ▶ 현재 대기업이 다수 포함된 15개 업체들이 보유한 총 게이머 수는 2,000만 명이며, 각 사는 콘텐츠 라인업을 강화해 연말까지 크로스 프로모션 네트워크의 총 이용자 수를 4,000만 명 이상으로 늘릴 계획



- ▶ 이를 위해 15개 업체들은 2013년 말까지 참여 기업 수 15곳을 추가해 30여 곳으로 늘릴 예정으로, 업계에서는 그리와 디엔에이, SNS 사업자들에게 위협이 될 것으로 예측하며 플랫폼 사업자 진영의 향후 대응 방안에 관심이 집중
 - 개발사 진영의 협력 방안은 그간 그리와 디엔에이의 플랫폼인 '그리'와 '모바게(Mobage)'는 물론, 개발사로부터 수수료를 징수하는 '라인(LINE)', '카카오톡(Kakao Talk)' 등 모바일게임 플랫폼으로 부상한 SNS에게도 위협이 될 전망
 - 개발사 진영의 연합전선 구축 소식에 2013년 8월 21일 오전 그리의 주가는 전일대비 7.4% 하락한 836엔으로 급락했으며 디엔에이는 7.3% 감소한 1,966엔에 거래

- ▶ 니혼게이지신문은 이러한 개발사 진영의 연합전선은 일본 게임산업 역사상 유례 없는 일이며, 15개 업체들이 공통의 전략을 전개하는 것은 큰 도전이라고 평가
 - 연합이 성공할 경우 소셜 요소가 없는 모바일게임 타이틀까지 영향을 받을 수 있으며 마케팅 툴을 제공하는 모바일 광고업체들도 이번 행보를 예의주시하고 있는 상황

- ▶ 한편 일본의 사단법인 모바일콘텐츠포럼(Mobile Content Forum, MCF)이 2013년 8월 9일에 발표한 '[모바일콘텐츠 산업구조실태 관련 조사결과\(モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果\)](#)'에 따르면, 2012년 일본 스마트폰 게임시장 규모는 전년 대비 542% 급증한 2,607억 엔을 기록
 - 같은 기간 피쳐폰 게임시장 규모는 13.7% 감소한 2,286억 엔을 기록했으며 스마트폰 및 피쳐폰을 합한 모바일 게임시장 규모는 약 51억 달러

www.nikkei.com, news.searchina.ne.jp



일본 스마트폰 게이머 이용행태 조사 결과

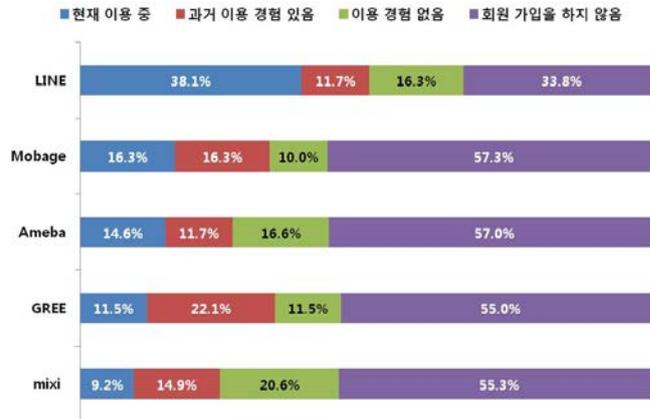
시장조사업체 엠엠디연구소가 최근 발표한 일본 스마트폰 게이머의 이용 행태 조사 결과에 따르면 모바일게임 플랫폼 중 모바일 메신저 라인(LINE)의 이용률이 높고 월 평균 게임 이용 금액은 1,000엔 미만이 가장 많은 것으로 확인

스마트폰 게이머의 라인(LINE) 선호 뚜렷

- ▶ 시장조사업체 엠엠디연구소(MMD Labo)가 2013년 8월 8일부터 11일까지 15세~59세의 일본 스마트폰 게이머 349명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시해 '[스마트폰 게임 관련 조사\(과금편\)\(スマートフォンゲームに関する調査\(課金編\)\)](#)'를 26일 발표
- ▶ 스마트폰 게임 이용 빈도 조사 결과에 따르면, '매일 게임을 한다'고 답한 응답자가 전체의 51.6%를 차지했으며 이들 중 77.1%가 일일 평균 30분 미만을 게임에 할애하는 것으로 조사
- ▶ 스마트폰게임 플랫폼 이용 현황 조사 결과에 따르면, 모바일 메신저 라인(LINE)이 '현재 이용하고 있다'고 답한 비율 38.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 디엔에이(DeNA)의 모바게(Mobage)(16.3%), 아메바(Ameba)(14.6%), 그리(GREE)(11.5%), 믹시(mixi)(9.2%)가 뒤를 이음
 - 스마트폰게임 이용 시 지불 경험을 묻는 질문에서는, '지불 경험이 있다'고 답한 사람이 22.1%를 차지
 - 이들 중 월 평균 이용 금액이 1,000엔 미만이라고 답한 사람이 63.7%로 가장 많은 비중을 차지한 한편, 3,000엔 이상이라고 답한 사람도 20.8%에 달함
- ▶ 주로 이용하는 스마트폰 게임의 장르는 퍼즐게임이 전체 응답자의 61.3%가 꼽아 1위를 차지했으며 다음으로 액션(21.8%), 시뮬레이션(16.3%), 육성(13.5%), RPG(11.2%) 등으로 나타남
 - 자주 이용하는 게임 타이틀 관련 조사에서는 <Puzzle & Dragons>가 22.6%로 1위를 기록했으며 <LINE POP>(21.2%), <LINE Bubble>(17.8%), <LINE Pokopang>(11.2%) 등이 그 뒤를 이음

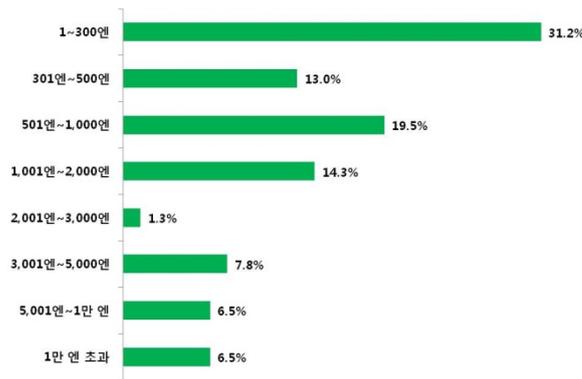


[그림 7] 일본의 주요 스마트폰게임 플랫폼 이용 현황



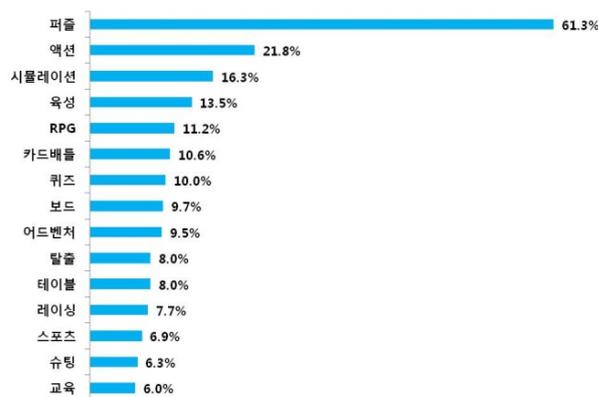
출처: MMD연구소(mmd.up-date.ne.jp)

[그림 8] 일본 스마트폰 게이머의 월 평균 이용 금액



출처: MMD연구소(mmd.up-date.ne.jp)

[그림 9] 일본 스마트폰 게이머가 자주 이용하는 스마트폰게임의 장르



출처: MMD연구소(mmd.up-date.ne.jp)



일본 게임이 북미시장에서 고전하는 이유

최근 일본에서 개최된 일본 최대 게임 개발자 컨퍼런스인 'CEDEC 2013'에서 미국 게임 스튜디오에서 경력을 쌓아온 전문가가 일본 게임이 문화적 차이를 극복하지 못해 미국시장에서 고전한다고 밝히며 성공을 위한 3가지 방법을 제시

'놀이'에 강한 일본 게임, 고유한 감성과 보편적 매력 모두 잡아야

- ▶ 일본 요코하마에서 2013년 8월 21일부터 3일간 개최된 일본 최대 규모의 게임 개발자 컨퍼런스인 'Computer Entertainment Developers Conference 2013, 이하 CEDEC 2013'에서 미국의 게임 스튜디오를 두루 거친 수석 애니메이터 코지마 켄토(小島研人)가 미국 게임 스튜디오에서의 경험을 토대로 미국과 일본의 차이에 대해 발표
 - 코지마 켄토는 일본에서 <철권>, <소울컬리버> 등의 시리즈 개발에 참여한 뒤 미국에 건너가 루카스아츠(Lucas Arts)를 거쳐, 콘솔게임 개발사 테이크투인터랙티브소프트웨어(Take-Two Interactive Software)의 자회사인 투케이게임즈(2K Games)에서 재직 중
- ▶ 코지마 켄토는 우선 미국 게임 스튜디오 근무 시 느낀 장·단점을 소개
 - 장점은 가족 중심 가치관으로 인해 개인 생활과 업무가 균형을 이루고 있으며 다양한 가치관이 존중 받는 문화 덕분에 새로운 것이 탄생하기 쉬운 점
 - 반면, 유동적인 시장 환경으로 인해 인력 이동이 잦고 IT 산업 밀집 지역은 생활비도 많이 들어 수입이 높아도 경제적 수준에서 만족하기 어려운 경우가 있다는 것이 단점
 - 또한 게임업계의 해외 아웃소싱이 늘고 있어 갑자기 실직하는 사람들도 늘고 있으며, 미국 국적이 아닌 자가 H1B 비자 등으로 일하다가 해고될 경우 10일 이내에 출국해야 하는 점은 난감
- ▶ 일본과 미국은 게임에 대한 관점 차이가 존재하는데, 일본인이 게임을 놀이로 보는 반면 미국은 체험을 중시하기 때문에 게임산업에서도 '릴레이터블(relatable)'이라는 요소가 중요시되고 있음
 - '릴레이터블'이란 '스스로와의 관련, 연결고리, 연관성 등이 있다'는 의미로, 미국 및 유럽 게임에 있어 '리얼리티'와 '그럴 듯함(believability)'이라는 요소와 더불어 게임 플레이를 체험으로 느낄 수 있는가에 관한 것
 - 이를테면 초인적인 캐릭터보다는 주변에 있을 법한 캐릭터를 내세워 감정이입이 쉽도록 하는 '릴레이터블'한 캐릭터가 선호되고 있으며 초인적 캐릭터라도 상처받고 고통 받는 보통의 인간 같은 면모를 갖추고 있음



- 게임 애니메이션 제작 시에도 실제 인간과 같은 무게감과 미묘한 동작 표현을 중시해, 일본보다 애니메이션 분량이 길며, 이를 생략하고 가벼운 움직임을 구현하면 "너무 만화 같다, 지나치게 게임 같아서 몰입감을 저해한다"는 지적을 받을 가능성이 높음
- 이는 배우 동작과 연기, 표정을 디지털 컴퓨터그래픽으로 재현하는 기술인 퍼포먼스 캡처 사용 시 미국인 캐릭터는 미국인 배우를 채용함으로써 최대한 자연스럽게 릴레이터블한 캐릭터를 만드는 것으로도 알 수 있음
- 물론 일각에서는 애니메이션 분량이 너무 늘어지지 않도록 새로운 표현법 연구개발도 진행되고 있으며, 최근에는 <Assassin's Creed> 시리즈의 전투 시스템처럼 상황에 따라 몇 초 안에 화려한 동작을 재생할 수 있는 '보여주기 위한 액션'도 구현되고 있음

▶ 미국시장에서 일본 게임이 고전하는 이유는 문화적 차이 때문

- 일본에서 선호되는 가벼운 만화·애니메이션 스타일의 게임 캐릭터나 지나치게 길거나 깊이감이 덜한 스토리텔링이 미국에서 인기를 얻기 힘든 문화적 요인으로 지목
- 일각에서는 '놀이'를 중시하는 일본 게임의 장점을 살려서 게임의 컨셉·기획 부분인 프리프로덕션은 일본에서, 게임 제작 등 프로덕션은 미국에서 하면 고품질 게임이 탄생할 것이라는 의견이 제기

▶ 코지마는 일본 게임의 미국 시장 공략을 위해 미국에서의 게임 개발 노하우 공유, 보편적 매력을 지닌 게임 개발, 일본인의 감성을 담은 게임의 지속적인 해외 진출 등 3가지 방안을 제안

- 코지마 켄토는 우선 게임업체 캡콤이나 스퀘어에닉스(Square Enix)가 실천하는 것처럼 게임개발을 미국에서 한 다음 이를 통해 축적된 지식을 일본 측에 공유하는 방식으로 게임의 질이 향상될 것이라고 조언
- 그는 또한, 닌텐도처럼 일본이나 미국 등 특정 시장에만 어필하는 것이 아니라 보편적 감성에 소구할 수 있는 게임을 제작하는 것이 효과적인 방법이 될 수 있다고 설명
- 마지막으로, 장기적으로는 일본인의 감성이 담긴 게임을 미국을 비롯한 해외 시장에 지속적으로 출시함으로써 이는 '릴레이터블하지 않다'는 비판에서 벗어나면서도 일본 게임으로 승부하는 것을 의미

www.famitsu.com



재난지의 희망으로 부상한 '후쿠시마 게임잼'

2011년 동일본대지진 발생 직후 매해 후쿠시마에서 개최되고 있는 게임개발 이벤트인 '후쿠시마 게임잼'이 올해 그 규모 및 참가자 수가 확대되어 재난 피해 지역 회복 및 IT산업 육성의 동력으로 주목 받고 있음

'후쿠시마 게임잼', 재난 지역 IT 인재 육성으로 지역 회복 견인

- ▶ 지난 2013년 8월 3일부터 4일까지 일본 후쿠시마현 미나미소우마시(南相馬市) 소재 시민문화회관, 학교 등에서 열린 30시간 안에 게임을 제작하는 이벤트 '후쿠시마 게임잼(福島 Game Jam, 이하 게임잼)'이 후쿠시마 지역 회생 견인차로 부상
 - 게임잼은 다양한 사람들이 즉석에서 팀을 만들어 짧은 시간 안에 게임 1개를 제작해 협업을 통한 게임개발을 배울 수 있는 행사로, 게임개발자 진영의 비영리법인인 국제 게임개발자협회일본(International game developers association, 이하 IGDA일본)과 미나미소우마시 등이 공동 주최
 - 이 이벤트는 2011년 동일본대지진 발생 직후 매해 재난 당시 쓰나미와 원전 사고의 영향을 가장 크게 받은 지역 중 하나인 후쿠시마현의 미나미소우마시를 중심으로 매해 개최되고 있음
 - IGDA일본이 이 지역을 개최지로 선정해온 이유는 게임잼을 통해 재난지의 현황을 알리고 동시에 재난의 영향을 받지 않는 IT산업 인재를 육성하고 후쿠시마를 비롯한 동북 지역의 IT 클러스터를 정비해, 새로운 산업을 발굴하는 것을 목표로 하고 있음
 - 미나미소우마시는 특히 재난으로 인해 기존 주력 산업이었던 농업과 제조업이 심각한 타격을 입었으며 이제는 게임잼을 계기로 IT산업 육성에 주력하고 있음
- ▶ 올해 3회 째를 맞이한 게임잼은 후쿠시마현 내 미나미소우마시뿐 아니라 코오리야마시(郡山市)와 동경, 교토, 가나가와, 아이치, 오키나와 등 일본 주요 지역에 마련되었으며 해외에서 대만, 콜롬비아, 칠레에 연계 행사가 개최
 - 행사 전에 열리는 게임잼 참가자를 위한 개발자 지원 세미나 또한 후쿠시마현 이외의 일본 주요 도시에서 확대 실시
 - 이러한 노력에 힘입어 올해 게임잼 참가자 수는 2012년 170명에서 큰 폭으로 증가해 531명을 기록
- ▶ 게임잼의 성과를 계기로 후쿠시마현을 중심으로 한 IT업계 네트워크가 구축되어 지역 IT산업 육성에 박차를 가하고 있음



- 2013년 설립된 IT업계 컨소시엄인 '미나미소우마IT컨소시엄'의 대표인 다나카 아키히로(田中章広)는 IT에 익숙한 젊은이들에게 IT 관련 일자리를 지역에서 마련함으로써 꿈을 포기하지 않는 기반을 조성하는 것이 컨소시엄을 설립한 이유라고 밝힘
- 현재 IT기업 및 관련 단체들의 네트워크가 구축되어 이 컨소시엄은 다양한 지원을 받고 있으며 개발자 육성, 스마트폰 앱 수주 개발 등 산업 육성을 추진 중
- 실제로 컨소시엄의 활동에 힘입어 미나미소우마시의 IT산업에 종사할 수 있게 되어 고향으로 되돌아오는 사람도 있는 것으로 전해짐
- 지난 2013년 7월에는 이 컨소시엄 최초로 오리지널 앱 '소우마노마오이(相馬野馬追)'를 일본 스마트폰 앱 개발사인 이글(Eagle)과 공동개발 및 출시
- '소우마노마오이'는 후쿠시마현 동부 지역에서 여름에 수백 명의 기마 무사들이 질주하는 등 볼거리를 제공하는 전통 행사이자 중요 무형 민속 문화재인 '소우마노마오이' 관련 관광 정보를 제공하는 것
- 다나카 대표는 "기술이 있으면 사람이 적은 땅에서도 다양한 국적과 지역을 상대로 비즈니스를 할 수 있다"고 강조

▶ 같은 후쿠시마현이라도 시마다 IT산업 발달 정도가 다른데, 무에서 유를 창조하는 미나미소우마시와는 달리, 또 하나의 메인 행사장이 있는 코오리야마시는 이미 확보된 IT 인재들이 타지에 나가지 않아도 될 정도로 일자리 확대에 초점을 맞추고 있음

- 게임잼의 코오리야마시 행사장 운영을 맡은 IGDA동북(IGDA일본 산하의 동북 지역 지부)대표 사토 미츠히루(佐藤充)에 따르면, 코오리야마시에는 행사장으로 사용된 위즈(Wiz)국제정보공과대학교를 비롯해 IT 인재를 육성하는 교육기관들이 있음
- 이 지역의 주요 현안은 인재들이 취업할 곳이 부족해 게임산업의 경우 특히 인재들이 수도권에 옮겨가고 있는 실정
- 사토는 이를 해소하기 위해 게임업체를 지역에 유치하기보다는 게임잼과 같은 게임 제작 이벤트를 다수 개최해 게임을 만드는 문화를 후쿠시마에서 조성함으로써, 지역에 일자리가 자연스럽게 생겨나도록 하는 것이 중요하다고 언급
- 이를 위해 IGDA동북은 2012년 11월 설립 이래 6시간 안에 게임을 개발하는 이벤트 '퓨즈(FUSE)'를 매달 개최 중이며 주변 지역 및 수도권에서도 참가자들이 증가세

▶ 후쿠시마현이 게임산업을 비롯한 IT산업을 지속적으로 육성하기 위해서는 재난지역 회복을 위한 지원이 계속되어야 함

- 일본에서는 벌써부터 후쿠시마의 재난 피해에 대한 관심이 줄어들면서 각종 지원이 예전같지 않은 상황
- 미나미소우마IT컨소시엄의 다나카 대표는 게임잼 개최 첫 해에는 심각한 분위기였지만 이제는 웃는 사람들을 많이 보게 되었다며, 후쿠시마 지역과 게임잼에 대한 지속적인 관심과 지원을 촉구

trendy.nikkeibp.co.jp



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 8. 26 ~ 2013. 9. 1)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	62,578	21.2%	12,264,476
	2	플레이스테이션3	소니	18,322	55.5%	9,478,563
	3	플레이스테이션 비타	소니	8,792	-29.2%	1,786,640
	4	Wii U	닌텐도	6,518	-6.9%	1,057,433
	5	플레이스테이션 포터블	소니	5,599	5.5%	19,837,841
	6	Wii	닌텐도	1,083	-1.3%	12,740,003
	7	엑스박스360	마이크로소프트	171	-9.5%	1,645,523
	8	DS	닌텐도	27	-3.6%	32,982,547
소프트웨어	1	JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle (플레이스테이션3)	남코반다이	415,952	신규	415,952
	2	Final Fantasy XIII: A Realm Reborn (플레이스테이션3)	스퀘어에닉스	184,655	신규	184,655
	3	Ragnarok Odyssey (플레이스테이션 비타)	강호온라인	32,052	3,609.7%	128,891
	4	Lost Planet 3 (플레이스테이션3)	캡콤	29,811	신규	29,811
	5	Disney Magic Castle: My Happy Life (3DS)	남코반다이	17,001	-20.1%	240,572
	6	Mario & Luigi: Dream Team (3DS)	닌텐도	16,306	-18.3%	283,681
	7	Saki Achiga-Hen Portable (플레이스테이션 포터블)	알케미스트	14,881	신규	14,881
	8	Tomodachi Collection: Shin Seikatsu (3DS)	닌텐도	13,692	-8.7%	1,408,663
	9	Youkai Watch (3DS)	레벨5	10,444	33.7%	158,869
	10	Animal Crossing: Jump Out (3DS)	닌텐도	9,406	-2.4%	3,517,505

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	ファイナルファイト (CAPCOM)	三国志パズル大戦 (Cygames)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	緑の魔法陣の対決 (ユニバーサルエンターテイ)	LINE Pokopang (LINE)	Puzzle & Dragons (GungHoOnline)
2	Gangstar Vegas (Gameloft)	反逆のシエルアーク (SEGA)	LINE Pokopang (NAVER)	バチスロパイオニガート5 (CommSeed)	ケリ姫スイーツ (GungHoOnline)	クイズ魔境と黒猫カズ (COLOPL)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Princess Punt Sweets (GungHo Online)	クイズ魔境と黒猫カズ (COLOPL)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	クイズ魔境と黒猫カズ (COLOPL)	LINE Pokopang (LINE)
4	緑ドン〜キラメキ! 炎のオ (ARUZE MEDIA)	竜王と勇者アレン (gumi)	ラブライブ! (KLab)	激突! 甲斐の対決 (ドラス)	Puzzle & Dragons (GungHoOnline)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	ストリートファイターIV VOLT (CAPCOM)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	ドラゴンリーグ X (Asobism)	押忍! 番長 2 (ディービー)	究極の対決 (IGG.COM)	LINE WIND runner (LINE)
6	Strata (Graveck)	スペースファイター (Koramgame)	Clash of Clans (Supercell)	SuperGNES (Bubble Zap Games)	LINE WIND runner (LINE)	チェインクロニクル (SEGA)
7	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	LINE Pokopang (NAVER)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	パジリスク〜甲斐の対決II (ユニバーサルエンターテイ)	LINE PongPongPong (LINE)	LINE POP (LINE)
8	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Assassin Attack (Tsuayoshi noguchi)	チェインクロニクル (SEGA)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	神童のジュエルヘヴン (CYBIRD)	LINE Bubble! (LINE)
9	GO DANCE (SEGA)	VOCALO-Dama (Yamaha)	暴走列伝 単車の虎 (Donuts)	バチスロの対決のアクエリオン (INTERNATIONALCAPSYSTEM)	LINE POP (LINE)	暴走伝単の虎 (Donuts)
10	ばちスロ48 実機アプリ (Crossgate)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	LINE PLAY (NAVER)	アイムジャグラーE X (北電子)	エカク! 神童の対決 (浜渡 博光)	ケリ姫スイーツ (GungHoOnline)

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



기타 아시아 게임시장 동향

베트남 게임시장, 클라이언트 3D 게임으로 재편 중

FPT온라인을 비롯한 4대 게임업체가 주도하는 베트남 게임시장은 최근까지 웹게임이 높은 인기를 끌었으나, 시장이 포화상태에 달하면서 신규 업체들이 클라이언트 3D 게임에 대한 투자를 늘리며 4대 업체를 위협하고 있음

베트남 게임시장 견인해온 4대 게임업체

- ▶ 2005년 이래 베트남 게임시장은 FPT온라인, VTC온라인, VNG와 아시아소프트(AsiaSoft) 등 4대 게임업체가 주도하고 있음
 - 그밖에 사이버월드(CyberWorld), 사이공텔(Saigon Tel), 팡민DEC(Quang Minh DEC) 등 다수 업체들이 도전 중이나, 4대 업체의 입지를 위협하지는 못함
 - 1위 업체인 VNG는 베트남 최대 게임 유통업체이자 개발업체로서, 게임개발 및 제품 업데이트에 막대한 투자를 하고 있음
 - 그러나 기업 경쟁관계 측면에서는 FPT나 VTC가 더 뛰어난 것으로 평가받으며, 아시아소프트는 이따금 시장에 대작을 출시하는 다크호스로 여겨지나 다른 3개 업체들과 다소 격차가 있음
- ▶ 베트남 게임시장을 주도하는 4개 업체의 공통점은 베트남 게임산업 발전을 이끈 MMORPG를 개발했다는 것으로, VNG의 대표작은 <Vo lam truyen ky>, FPT는 <MU>, VTC는 <Audition>, 아시아소프트는 <TS Online>이 있음
 - 이와 함께 <Genghis Khan>, <The Gioi Hoan My>, <Shaiya> 등 클라이언트 3D 게임들도 수십만 명의 플레이어들을 끌어모으며 높은 인기를 누림
- ▶ 2008년 이후에는 MMORPG 외에 캐주얼 게임, MMOFPS게임, 웹게임이 인기를 누리고 있으며, 4대 게임업체들은 쉽게 제작할 수 있는 웹게임에 대한 투자를 강화하면서 클라이언트 게임 인기가 상대적으로 낮아짐



신규 게임업체들, 클라이언트 3D 게임에 대한 투자 강화

- ▶ 그러나 최근 다수의 게임업체들이 MMOPPG 장르의 클라이언트 3D 게임개발에 나서고 있는데, 주요 원인은 게임시장이 포화 상태에 이르면서 단순한 웹게임으로는 인기를 끌 수 없게 되었기 때문
 - 두 번째 요인은 게임 관련 기술이 크게 발전하면서 높은 그래픽 품질의 게임을 제작할 수 있는 적기가 되었다는 점으로, 게임업체들은 클라이언트 3D 게임개발에 나서고 있음
 - 세 번째 요인은 베트남 PC방과 개인들이 소유한 PC들의 하드웨어 사양이 높아짐에 따라 MMOPRG 장르의 클라이언트 3D 게임을 쾌적하게 이용할 수 있는 환경이 조성
 - 마지막으로 투자업체들은 더 높은 매출을 위해 게이머들이 더 오랜 기간 게임에 몰두하기를 원하며, MMORPG 장르의 클라이언트 3D 게임은 이런 점에서 웹게임보다 유리

- ▶ 이에 소하(Soha)와 씨엠엔(CMN) 같은 신생 게임업체들도 클라이언트 3D 게임 개발에 나서며 4대 업체를 위협하고 있으며, 4대 업체들도 입지 방어를 위해 대응책 마련에 나설 전망

english.vietnamnet.vn



인도, 모바일 단말 확산으로 콘솔 게임기 판매 저조

인도에서는 고사양 스마트폰과 태블릿PC의 인기가 높아진 한편, 하반기 출시될 차세대 콘솔 게임기에 대한 기대감으로 2013년 상반기 콘솔 게임기 판매가 전년대비 30% 감소했으며, 콘솔 제조업체들은 이에 대응해 게임 판매가를 인하

2013년 상반기 인도 콘솔 게임기 판매, 전년대비 30% 감소

- ▶ 2013년 상반기 인도에서 플레이스테이션(PlayStation)과 엑스박스(Xbox), Wii의 매출이 전년대비 30% 감소했으며, 현지 전자제품 판매업체와 콘솔 제조업체들은 고사양 스마트폰과 태블릿PC 보급이 콘솔 게임기 판매 부진의 주요 원인이라 지적
 - 전자제품 판매업체와 콘솔 제조업체에 따르면 인도에서 콘솔 게임기 판매가 줄어든 것은 이번이 처음으로, 소니의 인도부문장 아틴드리야 보세(Atindrya Bose)는 고사양 스마트폰이나 태블릿PC를 구입한 소비자들이 콘솔 게임기 구입을 미루고 있다고 설명
 - 인도 콘솔 게임시장의 85%를 점유하고 있는 소니는 플레이스테이션3와 플레이스테이션 포터블(PlayStation Portable, PSP)의 판매 성장률이 지난 2년간 45%에서 각각 30%와 20%로 줄어들었다고 발표
 - 앞서 출시된 플레이스테이션2의 판매는 근 2년간 20% 이상의 성장률을 기록한 이래 정체 상태에 있으며, 이에 따라 소니는 10월부터 플레이스테이션2의 판매를 중단할 계획

- ▶ 현재 인도 스마트폰 시장에는 화면 크기를 둘러싼 격전이 벌어지고 있으며, 삼성, 노키아, 블랙베리와 같은 글로벌 브랜드 외에 마이크로맥스(Micromax), 스파이스(Spice), 카르본(Karbons) 등 현지 업체들도 4인치 대화면 모델을 출시 중
 - 또한 5,000~2만 루피 대의 보급형 태블릿PC의 출시도 급증해 인기를 끌고 있음
 - 인도 최대의 가전업체인 비디오콘 그룹(Videocon group) 산하의 판매업체인 플래닛 엠 리테일(Planet M Retail)의 상제이 카르와(Sanjay Karwa) 사장은 "우리 아울렛에서 콘솔 게임기와 게임의 월간 매출규모는 2,000만 루피에서 1,200만 루피로 감소한 반면, 태블릿PC와 대화면 장착 스마트폰의 판매량은 각각 200%, 100% 이상 증가했다"고 언급

하반기 출시될 차세대 콘솔 게임기에 대한 기대감도 판매 부진 초래

- ▶ 마이크로소프트 인도 사업부문을 이끄는 안슈 모르(Anshu Mor)는 지난 6개월간 소비자들이 차세대 콘솔 게임기 출시를 기다리느라 현재 콘솔 게임기 구입을



하지 않고 있다고 밝힘

- 소니와 마이크로소프트는 2013년 하반기에 각각 차세대 콘솔 게임기 플레이스테이션4와 Xbox One의 출시를 앞두고 있음
- 차세대 콘솔 게임기에 대한 기대감이 작용해 인도에서의 엑스박스 연간 판매성장률은 2012년의 27%에서 2013년 상반기에 8%로 하락

▶ 한편 현지 판매업체에 따르면 스마트폰과 태블릿PC의 보급으로 인도에서 캐주얼 게임의 인기가 늘고 있으며, 콘솔 제조업체들은 게임 가격을 인하하고 있음

- 게이머들은 스마트폰과 태블릿PC를 통해 <Angry Bird>, <Fruit Ninja> 등 무료 게임을 즐길 수 있을 뿐 아니라 <FIFA>, <Need for Speed>와 같은 인기 게임들도 콘솔 버전보다 훨씬 낮은 가격에 구입할 수 있음
- 소니는 지난 4월부터 <GOD of War III>, <Infamous>와 같은 인기 게임들의 가격을 1,600~1,700루피에서 1,000~1,200루피로 인하했으며, 마이크로소프트도 <Alan Wake>, <Crackdown 2> 등 일부 게임의 가격을 2,000~2,500루피에서 699~1,199루피로 인하

articles.economictimes.indiatimes.com



말레이시아의 프로게이머가 갖는 의미

말레이시아의 유명 프로게이머인 빈(Vin)은 최근 인터뷰에서 게임이 자신에게 갖는 의미를 말하고 앞으로 프로게이머가 되려는 게이머들을 위해 정부가 지원책을 마련해야 한다고 주장

말레이시아의 프로게이머, 정부 지원 촉구

- ▶ 최근 말레이시아의 평범한 프로그래머가 프로게이머로 데뷔해 주목을 받고 있음
 - 말레이시아 프로게이머인 빈(Vin)은 <Counter Strike>, <Half Life> 와 <Starcraft Brood War> 등으로 자연스럽게 게임에 매력을 느끼게 되었다고 언급
 - 빈은 지난 2004년 최초로 참가한 말레이시아의 게임 대회인 'Cybergames Malaysia 2004'에서 축구 게임 <FIFA> 부문 2위로 입상하면서 프로게이머 활동을 시작
 - 빈은 또한 지난 2013년 6월 29일부터 7월 6일까지 인천에서 열린 '인천실내무도아시아 안게임(Asian Indoor & Martial Arts Games 2013)'의 e스포츠 부문에서 <FIFA13>으로 동메달을 수상
- ▶ 빈에 따르면, 프로게이머에게 상금이 유일한 동기는 아니지만 처음 도전하는 프로게이머 지망자들에게는 금전적인 부분도 좋은 동기가 될 수 있으며, 좋은 대회를 만드는데 도움이 될 수 있음
 - 빈은 처음에는 게임대회의 상금에 의해 동기가 부여되었지만 시간이 지나면서 게임 자체를 좋아하게 되고 대회에 나가 친구를 사귄 수 있었고 국제 대회 출전 시에는 국가를 대표한다는 벅찬 느낌이 좋았다고 설명
 - 그는 또한 상금은 e스포츠 분야에 새롭게 도전하려는 사람에게 좋은 동기부여가 되고 성공적인 대회를 이끄는 데 도움이 될 수 있다고 언급
- ▶ 빈은 "프로게이머는 직업으로서 충분한 가치가 있으며, 말레이시아는 세계 최고의 e스포츠 국가가 될 수 있다"며, "현재 좋은 기량을 가지고 있지만 재정적인 이유로 빛을 보지 못하는 게이머들을 위해 국가의 도움이 필요하다"고 주장
 - 그는 또한 자신이 속한 프로게이머단인 '이마스터(eMaster)'의 목적은 게임을 레저 및 경쟁 스포츠로서 지원·육성하는 것이라고 말하면서, "과거 e스포츠의 성장을 방해하는 많은 부정적인 사건들이 있었지만 이 점을 극복하고 꿈을 현실화 할 수 있게 정부의 지원을 바란다"고 강조



레바논의 게임쿡스, <Scrab It>으로 성공신화 재현

인기 모바일게임 <Birdy Nam Nam>의 개발자들이 설립한 레바논의 게임쿡스가 신작 단어 퍼즐 게임 <Scrab It>으로 큰 흥행을 거두고 있는 가운데, 차기작은 최근의 게임들과 같은 교육용 게임이 아닌 액션 장르가 될 것으로 알려짐

단어 퍼즐 게임 <Scrab It>, 아랍 국가에서 인기몰이 중

- ▶ 레바논의 게임 개발업체 게임쿡스(Game Cooks)가 고전 게임을 변형한 신작 게임 <Scrab It>으로 성공 신화를 이어가고 있음
 - 게임쿡스는 2011년 8월 출시된 <Birdy Nam Nam>의 개발에 참여했던 개발자들이 설립한 업체로, <Birdy Nam Nam>은 첫날 10만 건, 첫 달 45만 건의 다운로드를 기록한 데 이어 6개월 동안 150만 건의 다운로드를 기록하는 성공을 거둔바 있음
 - 게임쿡스는 지난 7월 안드로이드(Android) 및 iOS용 단어 퍼즐 게임 <Scrab It>을 출시해 첫 주에만 16만 건 이상의 다운로드를 기록
 - <Scrab It>은 주어진 힌트를 바탕으로 뒤섞여 있는 알파벳을 재배열해 단어를 완성하는 게임으로, 단어의 주제는 지리, 패션, 스포츠, 음식, 유명인사, 브랜드 등으로 다양하며 시간을 멈추거나 철자를 쉽게 배열하는 아이템을 유료로 구입할 수 있음
 - 미국 앱스토어(App Store) 기준 단어 게임 Top5에 이름을 올렸으며, 이집트, 사우디아라비아, 카타르, UAE, 쿠웨이트 등의 아랍 국가에서는 전체 게임 순위 Top5에 들 정도로 인기를 얻고 있음
 - 한편 게임쿡스는 <Scrab It> 외에도 교육적인 모바일게임을 지속적으로 개발 중으로, 사칙연산을 활용한 숫자 퍼즐 게임인 <NERDS>, 다수의 국가에서 iOS 순위 1위를 기록한 기억력 테스트 게임 <Déjà Vu> 등이 인기를 끄

- ▶ 게임쿡스의 공동 창립자 아즈 네이더(Arz Nader)는 "향후 장르에 국한되지 않고 창의적인 게임을 선보일 것"이라 밝힘
 - 네이더는 "지난 9개월간 다수의 교육용 게임을 개발했지만, 앞으로는 액션 게임을 선보일 것"이라며, 현재 개발중인 <Fly for Peace>는 액션 장르가 될 것이라 설명

www.wamda.com



통계 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Where's My Water?2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	Chennai Express (Indiagames)	Pivot (Whitaker Trebella)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Pet Rescue Saga (King.com)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Fire Truck 3D (Azerbo)	Poker by Zynga (Zynga)	Terraria (505 Games)	Connect Four Multiplayer (Benjamin Lochmann)	The Simpsons™ Mapped Out (Electronic Arts)
5	Sprinkle Islands (Mediocre AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Pivot (Whitaker Trebella)	Slotomania (Playtika)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
2	Heads Up! (Warner Bros.)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	Heads Up! (Warner Bros.)	Where's My Water?2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
3	STREET FIGHTER IV VOLT (CAPCOM)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Pivot (Whitaker Trebella)	Clash of Clans (Supercell)
4	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	节奏大师 (Tencent)	神魔之塔 (Mad Head)	Breach & Clear (Gun)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Knights & Dragons (GREE)
5	FIFA 13 (Electronic Arts)	Ancient Surfer (SummerTimeStudio)	神仙道 (PinIdea)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Pure Chess (Ripstone)	Big Fish Casino (Big Fish)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	STREET FIGHTER II (CAPCOM)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Gangstar Vegas (Gameloft)	123澎湖 (台灣版) (Gamoji)	全民打棒球2013 (Joybomb)
3	Breach & Clear (Gun.)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Hay Day (Supercell)	Cytus (Rayark)	神抄之塔 (Fanship)	武俠Q傳 (Yi Liu)
4	Heads Up! (Warner Bros.)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Japan Food Adventure (afzainizam zahari)	777悶鍋水果盤 (ADDWE)	雄霸天地 (com.digitalcloud)
5	STREET FIGHTER IV (CAPCOM)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Dragons of Atlantis (Kabam)	PATAPON (BEIJING Q&D)	彈彈島OL (EFUN COMPANY)	Candy Crush Saga (King.com)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Subway Surfers (Kiloo)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Pet Rescue Saga (King.com)	Slotomania (Playtika)
3	Temple Run: Brave (Disney)	Dr. Driving (SUD)	Zynga Poker (Zynga)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Remove clothes 2 Sunny Leone (remove clothes undress girls)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Where's My Water? (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Teen Patti (Octro)	Sprinkle Islands (Mediocre)	Riddle Me That (Itch Mania)	Slot City (Dragonplay)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pou (Zakeh)	神魔之塔 (Mad Head)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Castle Clash (IGG.COM)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Castle Clash (IGG.COM)	武神關聖 (Free Thought Labs)
4	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Castle Clash (IGG.COM)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Word Search Puzzles (IceMochi)	Knights & Dragons (GREE)
5	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Star Chef (CanadaDroid)	一代宗師 (Unalis)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Pet Rescue Saga (King.com)	Fantasia (Mobage)
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)	Candy Crush Saga (King.com)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Hit Mouse (Magic Air)	Little Empire (Camel Games)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	神魔之塔 (Mad Head)	全民打棒球2013 (joybomb)
3	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Where's My Water? (Disney)	武神關聖(繁體版) (Free Thought Labs)	武俠Q傳 (Firevale)
4	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Subway Surfers (Kiloo)	Blood Brothers (Mobage)	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	城堡爭霸 (IGG.COM)	城堡爭霸 (IGG.COM)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Star Chef (CanadaDroid)	Poker Texas Boyaa (Boyaa)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	PressZombie (面白革命capsule+)	LINE MASS FISHING (LINE Corporation)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 2013년 7월 영국 게임 매출액 역대 최저 기록
- 독일의 게임개발 프로젝트 '저먼 올 스타즈' 가동
- 프랑스 온라인·모바일 게임산업 성장세 지속
- 유비소프트, 아랍 게임시장 진출에 박차
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





2013년 7월 영국 게임 매출액 역대 최저 기록

지난 2013년 7월 영국의 게임 매출이 역대 최저 규모를 기록하는 등 게임시장이 침체를 겪고 있지만 뚜렷한 이유를 찾지 못하고 있는 가운데, 소니와 닌텐도는 자사 콘솔 게임기의 흥행 타이틀로 위기를 모면하고 있음

영국 게임시장 침체기속 소니와 닌텐도 견재함 과시

- ▶ 북미 언론 인퀴지터(The Inquisitr)가 2013년 8월 8일 기사 '[UK Game Sales See Worst Month In History](#)'를 통해 지난 2013년 7월 영국 게임시장 매출이 역대 최저치를 기록했음에도 전문가들이 뚜렷한 이유를 찾아내지 못하고 있다고 보도
 - 업계 전문가들은 이 같은 시장 침체에 대해 무더운 날씨와 신작 게임 발표 소식 없기 때문이라고 분석하고는 있지만 현재 명확한 이유를 설명하지 못하고 있음
 - 특히 무더운 날씨는 집 밖으로 나오지 않고 집 안에서 손쉽게 다운로드 받을 수 있는 게임도 많기 때문에 매출 하락과 영향이 없다는 반박이 제기되고 있음
- ▶ 소니와 닌텐도는 자사 콘솔 게임기 전용 인기 게임 타이틀을 통해 위기를 모면
 - 영국 게임시장 침체에도 불구하고, 소니와 닌텐도의 게임기 및 콘텐츠 등은 여전히 인기를 구가하며 큰 영향을 받지 않고 있으며, 특히 플레이스테이션3 전용 게임인 <The Last of Us>는 여전히 높은 판매고를 기록 중임
 - 더불어 닌텐도의 <Pikmin 3>, <Mario And Luigi: Dream Team Bros.>, <Dynasty Warriors 8> 등은 영국에서도 현재 가장 기대되는 게임으로 주목 받고 있으며, <Pikmin 3>의 경우 출시 초기부터 전체 게임 순위 2위로 화려하게 데뷔
- ▶ 또한 닌텐도 측은 Wii U의 판매 저조에도 불구하고 3DS의 판매량 증가를 들어 향후 영국 게임시장에서의 선전을 기대하고 있음

www.inquisitr.com



[표 13] 2013년 7월 영국 콘솔게임 판매 순위

순위	게임명
1	<The Last of Us>
2	< Minecraft: Xbox 360 Edition>
3	< Animal Crossing: New Leaf>
4	< FIFA 13>
5	< Far Cry 3>
6	< Mario And Luigi: Dream Team Bros.>
7	< Tomb Raider>
8	< Assassin's Creed III>
9	< Call Of Duty: Black Ops 2>
10	< Elders Scolls V: Skyrim Legendary Edition>

출처: 인퀴지터(www.inquisitr.com)

[그림 10] 2013년 7월 영국 판매 순위 1위 게임 <The Last of Us>의 이미지



출처: 뉴게이머네이션(www.newgamernation.com)



독일의 게임개발 프로젝트 '저먼 올 스타즈' 가동

독일의 유명 게임회사 6곳이 협력하여 "저먼 올 스타즈"라는 프로젝트를 통해 게임 <Red. Black. Fate>를 개발할 예정. 프로젝트에 참여하는 회사들은 게임으로 얻은 수익의 일부분을 자선단체에 기부하기로 협의

'저먼 올 스타즈', 창의적인 컨셉을 표방하는 게임개발 계획 공개

- ▶ 독일의 게임회사 6곳이 "저먼 올 스타즈(German All Stars)"라는 프로젝트를 함께 진행하여 게임을 개발할 예정
 - 2013년 8월 21일부터 25일까지 독일에서 개최된 세계 3대 게임쇼 중 하나인 '게임 스킵 2013(Gamescom 2013)'에서 프로젝트 "저먼 올 스타즈"가 대중에 공개
 - 프로젝트에 참가하는 6개의 독일 게임업체들은 블랙포레스트게임즈(Black Forest Games), 클리프행어프로덕션(Cliffhanger Productions), 킹아트(King Art), 대델릭엔터테인먼트(Daedalic Entertainment), 덱13(Deck 13), 버진랜드(Virgin Lands) 등
 - 개발될 게임명은 <Red. Black. Fate>이며, 각 업체는 다른 역할을 수행하게 될 예정

- ▶ 프로젝트에 참가하는 게임업체들은 게임을 통해 발생하는 수익의 일부분을 자선단체에 기부하기로 협의
 - 개발 예산의 상당 부분은 프로젝트 참가 회사들이 부담할 예정이나, 프로젝트 예산이 부족해 온라인으로 자금을 모금하는 크라우드펀딩(crowd funding)을 활용할 계획
 - 게임으로 발생하는 수익의 일부분은 자선단체에 기부될 예정이므로, 크라우드 펀딩에 참여하는 사람들은 궁극적으로는 자선단체를 위한 기부에 참여

- ▶ <Red. Black. Fate>는 2014년 중반에 출시될 예정이며, 프로젝트는 창의적이고 독특한 컨셉을 표방
 - 프로젝트 참가 회사의 대표들은 "일반적으로 경쟁관계에 놓여있던 회사들이 모인 것은 보기 드문 일"이라며, "마케팅, 수익 최적화, 경쟁 없이 게임을 개발할 것"이라고 발표
 - 대표들은 또한 "우리를 하나로 엮는 것은 게임개발에 대한 사랑과 열정"이라며, "독일 최고의 게임 회사들과 함께 이번 프로젝트를 진행하게 되어 기쁘다"고 기대감을 표명
 - '저먼 올 스타즈'는 이미 독일의 작곡가 그룹인 다이나미디언(Dynamedion), 게임 제작 업체인 메트릭마인즈(Metric Minds), 게임 개발업체인 네비고(Nevigo) 등이 지원하고 있으며 게임업계의 추가적인 지원을 기다리고 있음



프랑스 온라인·모바일 게임산업 성장세 지속

프랑스에서 PC게임, 콘솔게임 등 기존의 게임 플랫폼은 하락세를 보이는 반면, 온라인, 모바일게임 등의 플랫폼은 크게 성장하고 있는 것으로 관측. 온라인 게임산업은 특히 2016년까지 매해 9%의 성장률을 기록할 전망

프랑스, 모바일 단말을 통한 디지털게임 발달

- ▶ 엔터테인먼트 매거진 버라이어티(Variety)가 2013년 8월 21일 기사 '[Global Briefs: French Gamers Going Mobile, More](#)'를 통해 프랑스 콘솔 게임시장이 꾸준한 하락세를 보이는 가운데 대안적인 게임 플랫폼의 성장세가 현저하게 나타나고 있다고 보도
 - 시장조사기관인 아이에이치에스일렉트로닉스앤미디어(IHS Electronics & Media, 이하 IHS E&M)에 따르면, 프랑스에서 게임 콘텐츠에 대한 소비자 지출액이 2012년에 24억 8,000만 달러에 도달
 - 디지털, 온라인, 모바일 등 대안적 플랫폼을 통한 게임의 비중이 2011년에 프랑스 시장의 32%를 차지한 한편, 2012년에는 43%를 차지
 - IHS E&M의 게임 부문 담당자인 피어스 하딩 롤즈(Piers Harding-Rolls)에 따르면, 기존 게임들이 약세를 보이는 것은 닌텐도의 Wii U, 소니의 플레이스테이션 비타(playStation Vita)가 부진을 면치 못하고, 닌텐도의 3DS도 약세를 보인 탓
 - 반면 디지털 콘텐츠의 이용 가능성은 증가해, 그는 "디지털, 온라인, 모바일게임에 대한 소비가 증가한 것은 물리적인 미디어 판매를 대신하여 스마트폰, 태블릿PC 등 새로운 기기가 등장했기 때문"이라고 지적
 - PC게임이 특히 이러한 현상에 크게 영향을 받았으며, 콘솔게임 역시 영향을 받기 시작
- ▶ 프랑스의 온라인게임 부문은 2012년에 10억 달러의 수익을 벌어들였으며, 2016년까지 해마다 9%씩 성장할 것으로 기대
 - 프랑스의 영화 및 TV 관리위원회인 씨엔씨(CNC)에 따르면, 물리적 게임시장은 2012년 15.5% 하락해 2890만 장의 게임 타이틀이 판매되었고, 판매액은 13.6% 하락하여 11억 유로(14억 달러)를 기록
 - 프랑스에서 판매된 게임 타이틀 중 93.2%가 해외 게임이며 대표적인 베스트셀러로는 액티비전블리자드(Activision Blizzard)의 <Call of Duty: Black Ops 2>, 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)의 <FIFA 13>, 유비소프트(Ubisoft)의 <Just Dance 4> 등이 있음

variety.com



유비소프트, 아랍 게임시장 진출에 박차

유비소프트는 미개척 시장인 아랍 게임시장에 진입하고자 아랍에미리트의 수도 아부다비에 지부를 세웠으며, 아랍시장에 맞는 게임을 선별해 아랍어로 게임을 번역함으로써 아랍 게이머들의 마음을 열기 위해 노력 중

유비소프트, 아랍 게이머 공략 위해 다각도로 전략 구사

- ▶ 콘솔 게임업체들이 세계에서 몇 남지 않은 미개척 시장인 아랍 게임시장에 진입을 시도하고 있음
 - 전 세계에서 가장 크고 성공한 콘솔 게임개발사 중 하나인 유비소프트(Ubisoft)는 아랍에미리트 연방의 수도인 아부다비(Abu Dhabi)에 디자이너와 개발자 팀을 파견해 올해 발표 예정인 기밀 프로젝트를 작업 중
 - 유비소프트의 아부다비 지부는 지난 2011년에 설립되었으며, 중동과 북아프리카의 18개국을 담당하고 있음
 - 현재 유비소프트의 아부다비 지부는 30여 명의 직원을 고용한 상태이며, 향후 3~5년 내에 직원 수를 100명으로 늘릴 계획

- ▶ 아랍의 게이머들은 대체로 게임을 적극적으로 즐기지만, 게임이 영어로 제작되어 있어 이용이 쉽지 않은 상황
 - 유비소프트는 <Assassin's Creed 4: Black Flag>를 아랍어로 출시하겠다고 발표했으며, 아랍어로 제작된 페이스북과 포럼 페이지를 구축
 - 페이스북을 통해 고객 문의를 담당하는 아부다비의 커뮤니티 매니저인 피터 쇼우키(Peter Shawki)는 "아랍어로 된 게임이 더 많을수록, 게이머들도 더 많아져서 아랍의 게임시장에도 가능성이 있음이 증명될 것"이라고 언급

- ▶ 아랍 게임시장에 맞게 게임을 현지화하고, 아랍 게이머들의 마음을 열 수만 있다면 큰 수익을 창출하는 것이 가능할 것이라는 분석
 - 아랍지역의 게임산업에 대한 정확한 자료를 얻는 것은 어려우나, 아랍에미리트 언론인 더 내셔널(The National)은 2013년 8월 23일 기사 '[How Ubisoft has set its crosshairs on the Arab video game market](#)'을 통해, 시장조사기관인 아랍 어드바이저그룹(Arab Advisors Group)의 자료를 인용 보도
 - 이에 따르면, 사우디아라비아의 인터넷 유저 중 65.3%가 온라인게임을 이용 중임
 - 유비소프트의 아부다비 지부장 야닉 쉐러(Yannick Theler)는 "아랍인들이 어떻게 게임을 즐기는지 이해하고, 게임을 현지화하고자 한다"며, "아랍인들은 이미 게임을 즐기지만



게임을 현지화한다면 게이머들에게 한 걸음 더 가까이 갈 수 있을 것"이라고 강조

- ▶ 현재 유비소프트는 아랍시장에 적합한 게임들을 평가하고 게임을 아랍어로 번역하는 작업에 착수
 - 운영 담당자인 빈센트 도비어(Vincent Douvier)는 "우리는 유비소프트의 몇몇 게임들을 평가해왔으며, 몇 가지의 게임들은 이슬람교의 교리에 맞지 않아 거절했다"고 밝힘
 - 유비소프트는 현재 <Prince of Persia>, <The Smurf and Co>와 같이 인기 온라인 및 모바일게임들을 아랍어로 번역하는 작업을 진행하고 있으며, 단순한 번역을 넘어서 문화 콘텐츠로 발전시키는 이른바 문화화(culturisation)에 도전하고 있음

www.thenational.ae



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 14] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (9. 1 ~ 9. 7)	덴마크 (9. 1 ~ 9. 7)	프랑스* (8. 25 ~ 8. 31)
1	Rome: Totla War II (PC, 세가)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	One Piece: Pirate Warrrios 2 (플레이스테이션3, 남코반다이)
2	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)
3	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Disney Infinity (플레이스테이션3, 디즈니)	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3, 유비소프트)
4	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Rome: Totla War II (PC, 세가)	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)
5	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	Ray Man Legends (Wii U, 유비소프트)
6	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	World of Warcraft 30 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	
7	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (엑스박스360, 유비소프트)	Farming Simulator (엑스박스360, 판비전)	
8	Killzone: Mercenary (플레이스테이션 비타, 소니)	Madden NFL 25 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	
9	Payday 2 (엑스박스360, 505게임즈)	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)	
10	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3, 유비소프트)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	
순위	스웨덴 (9. 1 ~ 9. 7)	이탈리아 (8. 25 ~ 8. 31)	네덜란드 (9. 1 ~ 9. 7)
1	Rome: Totla War II (PC, 세가)	One Piece: Pirate Warrrios 2 (플레이스테이션3, 남코반다이)	Rome: Totla War II (PC, 세가)
2	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	The Last of Us (플레이스테이션3, 소니)	Diablo III (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)
3	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (플레이스테이션3, 유비소프트)	Skylanders Giants (엑스박스360, 액티비전블리자드)
4	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Payday 2 (엑스박스360, 505게임즈)	Diablo III (엑스박스360, 액티비전블리자드)
5	World of Warcraft 60 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	Disney Infinity (Wii, 디즈니)
6	Disney Infinity (Wii, 디즈니)	Split Second Velocity (플레이스테이션3,)	Saints Row IV (플레이스테이션3, 코흐미디어)
7	World of Warcraft 30 Days Card (PC, 액티비전블리자드)	Lost Planet2 (플레이스테이션3)	FIFA 13 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
8	Farming Simulator (엑스박스360, 판비전)	Final Fantasy Xv A Realm Reborn (플레이스테이션3, 스퀘어에닉스)	Saints Row IV (엑스박스360, 코흐미디어)
9	Killzone: Mercenary (플레이스테이션 비타, 소니)	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (엑스박스360, 유비소프트)	Killzone: Mercenary (플레이스테이션 비타, 소니)
10	Playstation Network Voucher (플레이스테이션, 소니)	FIFA 13 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Tom Cralncy's Spinter Cell: Blacklist (엑스박스360, 유비소프트)

*주: 프랑스의 경우 현지 시장조사업체에서 콘솔게임만 발표

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



통계 유럽 애플 앱스토어 게임 순위

[표 15] 유럽 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Where's My Water?2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
2	STREET FIGHTER II (CAPCOM)	Pivvot (Whitaker Trebella)	Clash of Clans (Supercell)	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water?2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Pivvot (Whitaker Trebella)	Hay Day (Supercell)
4	Call of Duty® Strike Team (Activision)	roll (Gourmet Pixel)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Wahl-O-Mat (bpb)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Football Chairman Lite (Freaky Robot)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Boom! Tanks (The Codemasters)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Stickman Downhill (Robert Szeleney)	Pet Rescue Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Call of Duty® Strike Team (Activision)	Les Jeux Chiants (Kek Zanorg)	Clash of Clans (Supercell)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Sara's Cooking Class (GirlsGoGames.com)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water?2 (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Beach Games (Donut Games)	Family Farm Seaside (Fun+)	Top Eleven (Nordeus)
5	Gangstar Vegas (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Pou (Paul Salameh)	Motocross Meltdown (Glu Games)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	STREET FIGHTER II (CAPCOM)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water?2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Pet Rescue Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	Bobo (Zinder)	MiniSquadron (supermono)	Hay Day (Supercell)
4	Gangstar Vegas (Gameloft)	Pivvot (Whitaker Trebella)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Ik hou van Holland app (RTL Nederland)	Knights & Dragons (GREE)
5	MONOPOLY (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Crime City (Funzio)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 16] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Scratch That Logo Quiz (Enrasoft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Wahl-O-Mat (Bundeszentrale)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Megapolis (Social Quantum)
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Guess The Food (Ant IT Apps)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Top Eleven (Nordeus)	Sprinkle Islands (Mediocre)	Red Bull Kart Fighter 3 (Red Bull)	Top Eleven (Nordeus)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Neon Motocross (Motomex)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
3	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Jungle Heat (MY.COM)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)
4	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Scratch That Logo Quiz (Enrasoft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Subway Surfers (Kiloo)	Top Eleven (Nordeus)
5	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Bloons TD Battles (ninja kiwi)	Knights & Dragons (GREE)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Ik hou van Holland (CLT-UFA NL)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Candy Crush Saga (King.com)	武神關聖(繁體版) (Free Thought Labs)
3	Ruzzle (MAG Interactive)	Vero o falso - il gioco (Games for Friends)	Pet Rescue Saga (King.com)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Pet Rescue Saga (King.com)	Knights & Dragons (GREE)
4	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Kingdoms of Camelot (Kabam)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Guess That Song (S Quiz It!)	Jungle Heat (MY.COM)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Neon Motocross (Motomex)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBLAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 칠레 정부, 게임 판매·대여 관련 새로운 규제 발표
- 아르헨티나, 게임 인력난 해소 위해 교육과정 개설
- 멕시코 게임업체, '2013 Gamescom' 통해 해외 진출
- EA, 부분유료화 게임 <FIFA World>로 브라질 공략
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





칠레 정부, 게임 판매·대여 관련 새로운 규제 발표

최근 미국식 영상물 등급분류 기준인 ESRB가 칠레의 현실에 잘 맞지 않는다는 주장에 따라 칠레 정부가 콘텐츠에 따른 게임 분류 표시 및 미성년자에 대한 게임 판매 및 대여를 규제하는 새로운 법을 제정

칠레 정부, 자국 실정 감안한 새로운 게임 판매·대여 관련 법 제정

- ▶ 그간 칠레는 게임 콘텐츠 등급 분류에 있어, 미국에서 제정된 게임물 등급 심의 체계 ESRB(Entertainment Software Rating Board)를 따르고 있었지만, 경고 표시가 너무 작고 영어로 되어있어 이를 모르고 지나치는 부모들이 많아 효과적이지 못하다는 주장이 꾸준히 제기
- ▶ 이에 따라 칠레의 현실에 맞는 새로운 게임 규제법이 2007년 최초로 발의되었으며, 오랜 시간 논의 끝에 지난 2013년 8월 12일 칠레 상원에서 투표를 진행해, 25표의 찬성을 얻어 법안이 통과되었으며 하원이 법안을 비준
- ▶ 이 법안의 골자는 ▲콘텐츠에 분류 등급 대해서는 보다 눈에 띄는 표식으로 알릴 것, ▲미성년자에 대한 부적절한 콘텐츠의 판매를 규제할 것 등 2가지
 - 칠레 영상물 등급분류 위원회가 시행하게 될 이번 법안에 따르면, 경고문 및 표시의 크기는 게임 패키지 상자 겉면의 최소 25% 이상이어야 하고, 앞뒤 양쪽으로 부착해야 하며, 폭력적이고 성적이거나 저속한 언어를 사용하는 콘텐츠일 경우 이를 반드시 명시
 - 칠레 정부는 게임 콘텐츠에 따른 분류 체계에 대해서는 기존의 ESRB와 혼동되지 않는 범위에서 적절히 함께 적용한다는 방침
 - 게임 개발업체나 배급업체들이 법안을 어길 경우에는 무거운 벌금형에 처해질 예정
- ▶ 법안 비준을 담당할 하원 의원 중 한 명인 아레나스(Arenas) 의원은, "이번에 제정된 게임 규제법의 취지는 게임의 검열이 아니라 부모에게 게임 콘텐츠를 정확히 알리는 것"이라며, "조속한 입법 절차를 거친 후 게임 판매량이 최고조에 달하는 크리스마스 시즌 전에 발효되도록 할 예정"이라고 밝힘

www.latercera.com



아르헨티나, 게임 인력난 해소 위해 교육과정 개설

아르헨티나 멘도사(Mendoza) 대학이 점증하는 로컬 게임개발 전문 인력 수요에 대응하기 위해, 정식 교육 과정을 개설. 정규 과정은 8월부터 교육을 시작했으며, 교육 과정 이수자에게는 국가 자격증이 주어질 예정

아르헨티나 학계, 게임개발 전문 인력 적극 양성

- ▶ 갈수록 늘어나는 게임개발 수요를 감당하기 위해 멘도사(Mendoza) 대학이 최근 정식 게임 개발 및 프로그래밍 과정을 개설했는데, 이는 현지에서 유일한 교육 과정으로 8월 12일부터 시작
 - 전문 교육 과정은 콘솔, 휴대전화, 컴퓨터 등에서 지원되는 게임개발을 위한 다양한 프로그래밍 언어 및 도구를 다루는 고도의 전문인력 양성을 목표로 하고 있음
 - 교육 과정 이수에는 2년 반이 소요되며, 학생들은 게임개발 및 프로그래밍 전 과정을 마스터하는데 필요한 지식을 총 24개의 과목을 통해 배우게 됨
 - 교육 과정은 아르헨티나 교육부의 인증과 허가를 받은 과정으로, 과정을 수료하면 국가 자격증이 주어짐

- ▶ 멘도사 대학 엔지니어 학부의 오스발도 마리아네티(Osvaldo Marianetti) 학장은 이번 게임개발 교육 과정 개설의 취지를 설명
 - 그는 우선 "교육 과정은 아르헨티나 국가산업기술서비스발전협회(IDITS)에서 국가적 차원에서 게임개발 분야의 인력 필요성을 인지, 관련 전문인력 양성을 위한 전략을 수립한 데 따른 세부 실행 계획의 일환"이라고 언급
 - 그는 또한 "대도시가 아닌 지방에서도 게임개발 인력 확보의 필요성이 증대되고 있어 이를 해결하기 위한 것"이라고 밝힘

- ▶ 게임개발에 대한 관심과 수요의 증가는 지난 2012년 이 지역에서 '제 1회 게임과의 만남(el Primer Encuentro de Videojuegos)' 행사가 개최된 후 특히 두드러짐
 - 이 행사는 지방의 게임개발 장려 및 촉진을 위해 기획된 행사로, 아르헨티나 게임개발 연합(ADVA) 측은 멘도사에만 약 10개의 게임 개발업체가 있다고 전함

- ▶ 마리아네티 학장은 멘도사 대학 게임개발 과정 이수자들의 취업 및 진로에 대해, 아르헨티나 소프트웨어 및 IT 서비스 상공회의소(CESS)의 자료를 인용하며, "현재 아르헨티나의 게임개발 전문인력 수요는 해마다 급증하고 있다"고 언급



- 그는 "2001년에 관련 분야의 일자리가 9,000개 정도 창출되었고, 2013년에는 5만 개 이상 창출될 전망으로, 관련 기업가들에게 꾸준히 자문을 구할 것"이라고 강조

- ▶ 멘도사 대학에는 이미 소프트웨어 개발 과정 등 IT 부문 전반을 다루는 학사 과정이 개설되어 있었으나, 이번에 개설된 게임개발 과정 만큼 구체적인 교육 과정은 이번이 처음이며, 이 교육과정은 타 대학에서 원격 수강도 가능
 - 멘도사 대학 엔지니어 학부는 이번 게임개발 과정 개설과 함께 웹 애플리케이션 개발 고급 교육과정도 함께 개설했으나, 이 과정은 올해 안에 시작될지 미지수

www.diariouno.com.ar



멕시코 게임업체, '2013 Gamescom' 통해 해외 진출

2012년 게임시장 규모가 150억 페소에 달하며 세계 15위로 올라선 멕시코는 세계적인 게임쇼 중 하나인 2013년 게임스컴(2013 Gamescom)에 올해 9개의 로컬 개발업체를 내보내며 달라진 위상을 과시

멕시코 게임시장 현황

- ▶ 중남미 지역 매체 디10(De10)은 2013년 8월 23일 기사 ['Videojuegos 100% mexicanos que llegarán a Alemania al Gamescom2013'](#)을 통해 2012년 멕시코 게임시장 규모가 150억 페소에 달해 전세계 15위를 기록했다고 보도
- ▶ 멕시코의 게임 개발업체들은 주로 수도 멕시코시티와 제2의 도시인 과달라하라(Guadalajara)에 집중 분포되어 있으나, 미국 접경 지역 도시인 몬트레이(Monterrey) 및 파추카(Pachuca) 지역도 신형 게임개발 도시로 성장하고 있으며, 30개 이상의 개발업체들이 자리잡고 있음

로컬 개발업체들, Gamescom으로 글로벌 시장 진출 활로 확대

- ▶ 2013년 8월 21일부터 25일까지 독일에서 개최된 '2013 게임스컴(Gamescom 2013)'에 전세계 600개 이상의 게임 개발업체들이 참여한 가운데, 멕시코의 업체들도 9곳이 참여했는데 업체 프로파일은 다음과 같음
 - 엘리베이터게임즈(Elevator Games): 멕시코시티에 위치한 업체로 5명의 개발자로 구성되어 있으며 최초의 자체 개발 타이틀로 <Celleste>가 있음
 - 알루시나스튜디오(Alucina Studio): 설립된 지 5년이 넘었으며, 다양한 업체들이 의뢰한 광고 프로젝트를 주로 진행해왔으며 가장 유명한 타이틀로 <Gravitubes>와 <Bouy Boy>가 있음
 - 플레이딩미디어그룹(Plaiding Media Group): 2011년 설립 후 멕시코시티와 과달라하라 두 곳에 사무실을 두고 있으며, iOS 및 안드로이드 기반 앱을 다수 개발했고 수익의 일부를 정기적으로 사회적 환원 활동에 기부
 - 코코넛스튜디오(Kokonut Studio): 다양한 모바일 웹페이지, 앱, 게임 등을 개발해왔으며 최근 개발한 게임인 <Sky Hero>의 경우, 한 병사가 장애물을 뛰어넘는 내용을 담고 있는데 게이머의 현재 시간이나 기후를 실시간으로 반영한 점이 특징



- 만티즈게임스튜디오(Mantiz Game Studios): 멕시코 북부 도시인 이달고(Hidalgo)와 캐나다에 사무실을 두고 16명의 개발자로 구성된 업체로, 대표 게임으로는 <Explosive Donuts>, <Feed Dolly>, <ArcticChallenge> 등이 있음
- 그란티키게임즈(Gran Tiki Games): 스마트 TV 전용 게임과 앱 개발에 주력하고 있으나 닌텐도의 콘솔 게임기, iOS 및 안드로이드 OS와도 호환가능한 게임개발도 병행
- 라바게임스튜디오(Larva Game Studios): 콜롬비아 로컬 게임개발사에 인수되었다가 2010년 독립했으며 정부 지원을 통해 협력 개발자 50여 명을 확보해 현재 게임 <Last Day on Earth>를 개발 중
- 시발바스튜디오(Xibalba Studios): 14명의 개발자로 구성된 업체로 2004년 설립되었으며 가족용 3D 게임개발에 주력하는 가운데 최근 <Space Monkey>를 개발
- 테킬라스프트(Tequilasoft): 과달라하라에 있는 업체로, 멕시코의 국가과학기술위원회(CONACyT)와 수출 진작 및 직접해외투자 유치 촉진을 위한 정부조직인 프로멕시코(ProMéxico)의 지원을 많이 받았으며 사장인 라몬 에스코바르(Ramón Escobar)는 현지 IT 기업가들의 상호 지원 연합인 수마 밸리(Suma Valley)의 창업자 중 한 명

de10.com.mx



EA, 부분 유료화 게임 <FIFA World>로 브라질 공략

일렉트로닉아츠는 러시아와 브라질에서 이번 달부터 부분 유료화 방식의 PC게임 <FIFA World>의 클로즈드 베타 서비스를 거쳐 2013년 11월 정식 출시할 계획. 이 게임에는 <FIFA 14>의 신규 게임모드인 'Ultimate Team' 모드가 포함

EA, 러시아와 브라질에서 PC게임 <FIFA World> 출시 예정

- ▶ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts, 이하 EA)는 브라질과 러시아에서 부분 유료화 기반 PC용 다운로드 게임 <FIFA World>를 2013년 11월 출시한다고 발표
 - <FIFA World>는 브라질과 러시아에서 콘솔 게임기를 보유하지 않은 이용자들을 겨냥해 출시되며, 다른 나라에서는 출시 계획이 없음
 - <FIFA World>는 러시아 축구 프리미어리그와 브라질의 19개 공식 인증클럽을 포함해 전 세계 30개 공식 리그에 속한 600개 이상의 클럽을 포함하고 있음
 - EA의 스포츠 게임 전문 브랜드인 EA스포츠(EA SPORTS)의 수석 부사장 매트 빌비(Matt Bilbey)는 "브라질과 러시아는 EA스포츠와 특히 <FIFA> 브랜드의 핵심 시장"이라며, "이들 시장에 특화되어 개발된 PC게임을 선보이게 되어 기쁘다"고 언급
- ▶ <FIFA World>에는 2013년 가을 출시 예정인 <FIFA 14>에서도 가장 기대되는 게임모드로 주목 받고 있는 'Ultimate Team' 모드가 포함될 예정
 - 'Ultimate Team' 모드는 사용자가 직접 세계 최고의 선수들을 뽑아 자신만의 팀을 구성하여 다른 게이머들과 겨루는 방식
 - EA 측은 <FIFA World> 홈페이지에 러시아와 브라질 이용자의 신청을 받아 2013년 9월부터 클로즈드 베타 테스트를 실시할 계획
- ▶ EA스포츠는 한국에서 <EA Sports FIFA Online 3>라는 부분 유료화 방식의 온라인 축구게임을 성공적으로 출시한 바 있으며, 게임트릭스(Gametrics)에 따르면 이 게임은 한국 PC방 게임 순위에서 현재 2위를 차지하고 있음
 - EA는 또한 최근 동남아시아와 중국 대륙을 겨냥한 <FIFA Online 3>를 개발 중

www.marketwatch.com, www.webpronews.com



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 17] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	STREET FIGHTER COLLECTION (CAPCOM)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)	STREET FIGHTER COLLECTION (CAPCOM)	Pivot (Whitaker Trebella)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)
4	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Dragon City Mobile (Social Point)	Strata (Graveck)	Cierto o falso (Friends GmbH)	王者之剑 (Line/Kong Entertainment)
5	Headbangers: Superfists (Turner Broadcasting)	Pivot (Whitaker Trebella)	Subway Surfers (Kiloo)	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Colormanía (Genera Mobile)	Hay Day (Supercell)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Queen Quest: Start of a Legend? 2011 (Sony)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)
3	FIFA 13 by EA SPORTS (Electronic Arts)	MiniSquadron (supermono)	Hay Day (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox)	Pivot (Whitaker Trebella)	Hay Day (Supercell)
4	Out the Pop: Time Travel (ZeptoLab UK)	Pivot (Whitaker Trebella)	Subway Surfers (Kiloo)	Gangstar Vegas (Gameloft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga (King.com)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Where's My Water? 2 (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)
2	STREET FIGHTER COLLECTION (CAPCOM)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Clash of Clans (Supercell)	Kingdom Rush (Ironhide Game)	Where's My Water? 2 (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™ 2 (PopCap)	Game of War (Machine Zone)	Grand Theft Auto III (Rockstar Games)	Pivot (Whitaker Trebella)	Real Racing 3 (Electronic Arts)
4	Pixel Gun 3D (Alex Krasnov)	Pivot (Whitaker Trebella)	Dragon City Mobile (Social Point)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	New Star Soccer (New Star Games)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Colormanía (Genera Mobile)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Kingdom Rush Frontiers (Ironhide Game)	Cierto o falso (Friends GmbH)	Pet Rescue Saga (King.com)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 18] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 9. 15 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	CSR Racing (NaturalMotionGames)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Despicable Me (Gameloft)	Pou (Zakeh)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Bunny Skater (Candy Mobile)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
4	Where's My Water? (Disney)	Subway Surfers (Kiloo)	Pet Rescue Saga (King.com)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	GT Racing 2013 (pipapps)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
5	SuperGNES (Bubble Zap Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Jungle Heat (MY.COM)	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA)	Cierto o falso (Games for Friends GmbH)	Top Eleven (Nordeus)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Millonario (ViHant Production)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Neon Motocross (Motomex)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)			
4	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Zakeh)			
5	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Scratch That Logo Quiz (Enrasoft)	Pet Rescue Saga (King.com)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)			
3	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Despicable Me (Gameloft)	MARVEL War of Heroes (Mobage)			
4	Contra: Evolution (PunchBox)	Subway Surfers (Kiloo)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)			
5	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Neon Motocross (Motomex)	Knights & Dragons (GREE)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 해외 온라인게임, 다양한 장르로 국내 시장 진출
- 국내 모바일 게임시장, 카피캣과 낮은 영업이익률로 가슴앓이
- 국내 온라인게임, PC방과 동반성장 추구
- 야구게임, 시장 포화로 성장률 저조
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





해외 온라인게임, 다양한 장르로 국내 시장 진출

국내 게임업체들이 모바일게임에 집중하는 가운데, 해외 온라인게임들이 국내 시장에 진출 중. <League of Legends>가 1년 넘게 국내 온라인 게임시장에서 1위를 차지했으며 이미 해외에서 검증 받은 다수의 해외 게임들이 출시

차별화된 개성으로 무장한 해외 온라인게임

- ▶ 라이엇게임즈(Riot Games)의 AOS 장르 <League of Legends>가 국내 온라인 게임 시장에서 점유율 40%를 차지하며 1위를 차지하는 가운데, 해외 온라인게임들이 차별화된 개성으로 국내 시장을 공략
 - 특히 2013년 하반기에 출시를 앞둔 온라인게임 10여 종 중 절반 가량이 해외 게임
 - <Dota2>를 비롯해 <Drakensang> 그리고 <DarkFall: Unholy Wars>는 이미 미국과 중국 등의 시장에서 명성을 떨친 게임
- ▶ 미국 밸브(Valve)가 개발하고 넥슨이 퍼블리싱하는 <Dota2>는 출시전인 지난 7월 국내에서 성공적으로 첫 게임 리그를 마치면서 게이머들의 이목을 집중시킴
 - 최근 온라인게임 트렌드로 자리잡은 AOS장르인 <Dota2>는 국내 온라인게임 1위를 고수하고 있는 <League of Legends>의 강력한 대항마로 부상
 - 넥슨은 <Dota2>의 흥행을 이끌기 위해 2013년 9월부터 약 6개월 동안 3개 시즌으로 나누어 진행할 예정인 스폰서십 리그에 총 3억원의 '팀 후원금'을 걸었음
 - 넥슨은 각 시즌별 우승팀에게 '숙소', '선수장비', '해외 대회 출전 경비' 등 후원금을 활용한 제반 환경 지원과 국내 기업체와 연계해 팀을 지원하는 등, 지속적인 프로 게이머 활동을 위한 실질적 도움을 제공할 계획
- ▶ 독일 빅포인트(Big Point)가 개발하고 NHN엔터테인먼트가 퍼블리싱하는 웹게임 <Drakensang>은 2011년 8월 서비스를 시작한 이후로 누적 회원 1,800만 명을 기록하고 있으며, 런칭 후 2년이 지난 지금까지도 월간 70만 명의 신규 회원이 유입되고 있는 인기 게임
 - 자체 개발 엔진인 '네볼라'를 활용하여 이전의 웹 브라우저 기반 게임에서는 볼 수 없었던 수준 높은 그래픽이 특징
 - 스킬 트리과 아이템 파밍을 통한 캐릭터 성장과 PVP와 인스턴스 던전 등 즐길거리가 끊임 없이 순환하는 RPG적인 재미요소도 갖춤
 - 국내 서비스를 진행하는 NHN엔터테인먼트는 한국인의 정서에 맞지 않을 수도



있는 캐릭터 커스터마이징, 과금 방식 등의 심리적 장벽과 유저 편의 관련 부분을 중심으로 현지화를 진행

- 2013년 8월 2일부터 12일 오전까지 총 10일간 진행된 <Drakensang>의 클로즈드 베타 테스트는 최고 40레벨에 이르는 방대한 콘텐츠에 대한 이용자 수용성과 한국 이용자 성향에 맞춘 유료화 시스템에 대해 집중 점검이 이뤄짐

▶ 그리스 어벤추린(Aventurine)이 개발하고 엠게임이 퍼블리싱하는 MMORPG <Dark Fall: Unholy Wars>는 2013년 4월 16일 북미, 유럽 지역 서비스를 시작했으며, 등장과 함께 일일 인기게임 순위 1위, 주간 인기게임 순위 2위, 런칭 게임순위 3위를 차지하는 등 북미 주요 온라인게임 웹진의 상위 순위를 석권

- <Dark Fall: Unholy Wars>는 최근 MMORPG에서는 보기 드물게 아군과 적군의 경계가 없으며, 심지어 같은 길드원까지도 서로 공격이 가능한 높은 자유도와 함께 자유롭게 클랜을 결성하고 다른 클랜들을 정복해 세력을 늘려가는 클랜 시스템이 특징
- <Dark Fall: Unholy Wars>의 테스터 모집 기간 동안 한국과 일본 양국 유저들의 테스트 참여 신청이 폭주함에 따라 테스트 참가 인원을 3,000명 규모로 상향 조정했으며, 8월 27일부터 4일간 16시부터 23시까지 첫 비공개 테스트를 진행

▶ 국내 주요 게임업체가 해외 게임을 선호하는 이유는 위험부담을 줄이기 위한 전략

- 국내 온라인 게임시장이 정체된 가운데 대규모 자금을 통합해 게임을 개발하기보다 이미 해외에서 입증된 게임을 가져와 국내에 서비스하는 것이 안정적인기 때문
- 국내 게임업체들이 대작 게임을 자체 개발할 경우 최소 400억 원이 투입되지만, 해외 온라인게임의 경우 평균 200억~300억 원의 비용이 들어가는 것으로 나타남

osen.mt.co.kr, www.kyeonggi.com, www.zdnet.co.kr



국내 모바일 게임시장, 카피캣과 낮은 영업이익률로 가슴앓이

스마트폰과 앱스토어의 대중화로 급성장한 국내 모바일 게임시장에서 최근 카피캣 게임을 개발하는 업체들이 증가. 이와 더불어 승승장구하던 모바일 게임업체들이 한층 둔화된 영업이익률을 보이고 있음

국민 게임으로 성장한 모바일게임

- ▶ 국내 모바일게임은 대중들에게 남녀노소 누구나 쉽게, 또 취미로 게임을 즐길 수 있다는 인식을 갖게 하는 순기능을 가지며 국민 게임으로 급성장
 - 지하철, 버스, 길거리 등 때와 장소를 가리지 않고 모바일게임을 즐기는 사람들을 쉽게 발견할 수 있음
 - 특히 2012년 7월 카카오의 '카카오톡 게임하기'의 출현으로 <애니팡>, <드래곤 플라이트>와 같은 국민 게임이 등장했으며, <원드러너>, <쿠키런>, <모두의 마블> 등 인기 모바일게임들도 등장
- ▶ 하루 매출 20억 원 이상도 바라볼 수 있는 시장이 형성되면서, 다양한 게임업체들이 모바일게임 개발에 박차를 가하고 있음
 - 온라인게임으로 기반을 닦았던 게임업체들이 모바일로 사업을 전향중이고, 게임 관련 상장사 중 대부분이 모바일게임을 개발하고 있음
 - 모바일게임 중소 개발업체도 1,000여 개가 훌쩍 넘은 것으로 나타남

'카피캣 게임', 개발자들의 창작의욕 감소

- ▶ 국내 게임관계자들은 카피캣 게임이 등장하고 있는 국내 모바일 게임시장에 대해 우려의 시선을 보내고 있음
 - 특정 장르가 인기를 끌면 캐릭터와 배경만 살짝 바꾼 게임이 얼마 안 있어 등장하는 카피캣 게임이 일반화되고 있음
 - 개발작품의 90%가 손익분기점을 넘기지 못하는 모바일 게임시장에서 좀 더 안전한 방식을 택한 게임업체들이 카피캣 게임 선호
 - 그러나 카피캣 게임의 등장으로 모바일게임 개발자들의 창작 욕구와 의지가 상업화에 밀려 좌절되고 있는 것이 가장 큰 문제임



온라인게임과 모바일게임의 상반기 실적

- ▶ 게임업계의 2013년 상반기 실적발표가 마무리 된 현재, 모바일게임에 시들해진 게이머들이 온라인게임으로 돌아오고, 신작이 크게 줄어든 온라인게임 분야에서 기존의 인기 게임들이 연거푸 대박을 터뜨리고 있는 모습을 연출
 - 국내 게임업체 중 2013년 상반기 최대 매출을 올린 게임업체는 넥슨으로 상반기 총 매출 9,352억 원, 영업이익률 42%를 기록
 - 넥슨의 매출 증가 원인은 2012년에 인수한 글롭스와 인블루의 실적이 개선됐기 때문
 - 또한 중국에서 일정 환율 기준으로 2013년 1분기 11%, 2분기 15% 성장하여 가장 큰 폭의 성장을 기록
 - 엔씨소프트는 15년의 역사를 가지고 있는 <리니지>가 부활함에 따라 역대 최대 분기 매출을 올렸으며, 영업이익률도 32%를 넘어섬
 - 엔씨소프트는 <아이온>이 4.5업데이트를 앞두고 게임 내 서버에 접속 대기열이 발생하는 등 축제 분위기를 연출하고 있으며, <블레이드앤소울> 중국 서비스 또한 온라인 게임시장이 견재하다는 것을 알리는 목직한 한방으로 인식되고 있는 상황

- ▶ 반면, 모바일 게임업체는 온라인 게임업체와 달리 낮은 영업이익률을 기록
 - 모바일게임 대응을 서둘렀던 씨제이이엔엠과 위메이드엔터테인먼트, 전통의 모바일 게임사 게임빌과 컴투스 등은 매출 증가에도 불구하고 영업이익률이 높지 않아 마냥 기뻐할 수 없는 상황
 - 2분기 최대 실적을 기록했던 위메이드는 10%, 씨제이이엔엠 넷마블도 8%의 영업이익률에 그치는 모습을 보임
 - 모바일게임의 강자 컴투스와 게임빌의 영업이익률은 각각 16%, 22%에 그침

www.zdnet.co.kr, www.edaily.co.kr, game.mk.co.kr



국내 온라인게임, PC방과 동반성장 추구

국내 온라인 게임업체들이 PC방 이용률을 높이기 위해 다양한 이벤트를 개최. 국내 온라인게임의 부흥을 이끈 PC방은 최근 경기 침체와 규제로 불황을 맞고 있지만, 여전히 국내 온라인 게임시장을 이끄는 주요 성장동력으로 작용

PC방 고객을 위한 국내 온라인 게임업체들의 이벤트 현황

- ▶ 글로벌 게임업체 워게이밍(Wargaming)은 네오위즈아이엔에스와 <월드오브탱크>의 국내 PC방 유통 사업 계약을 체결하고 PC방 이용자에 대한 차별적인 지원책을 발표
 - 2013년 9월 26일부터 PC방을 통해 <월드오브탱크>를 플레이하면 경험치 50%를 별도 제공하고, 10승 달성시 100골드, 1,000판을 플레이할 경우 1,000골드를 지급
 - 이는 PC방을 통해 접속했을 때 일반 가정에서 접속 때보다 2배 가까운 혜택을 얻을 수 있는 파격적인 혜택
 - 워게이밍은 2013년 안으로 게임 내 모든 '프리미엄 전차'도 PC방에서 무료 체험할 수 있는 기회를 제공하고, PC방 이용자만을 위한 위장과 문양 등도 제공할 계획
- ▶ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)가 개발하고 넥슨이 퍼블리싱한 <피파온라인3>도 대규모 PC방 혜택을 제공
 - 2012년 12월 정식 서비스를 시작할 때만해도 <피파온라인3>는 점유율이 3~4%에 머물렀지만, PC방 혜택을 강화하면서 이용자들을 끌어모아 2013년 8월 점유율이 10%대를 넘어섬
- ▶ 엔씨소프트의 MMORPG <아이온>은 PC방 이벤트를 적극적으로 활용해 PC방 점유율을 높이고 있음
 - <아이온>은 '4.5 주신의 열쇠' 업데이트와 함께 시행된 'PC방 가기 좋은 날'이라는 이벤트를 진행
 - <아이온>의 이번 PC방 이벤트는 2013년 7월에 실시한 기간 한정 이벤트와 달리 상시적으로 진행되고 있으며, 이벤트를 통해 즐길 수 있는 던전의 입장 횟수를 제한하지 않고 아이템을 받을 수 있는 확률을 높이는 등 혜택을 늘려 많은 이용자들을 PC방으로 유인



PC방과 온라인 게임업체, '동반성장'을 추구

- ▶ 국내 온라인 게임업체들은 PC방을 이용자를 불러모으는 게임 플랫폼으로 인정하면서, 이탈하고 있는 가정 내 접속 비중을 PC방으로 옮겨온다는 전략을 마련
 - 과거에는 PC방과 가정 내 접속 간 추가적인 보상이나 혜택이 일시적이거나 상대적으로 크지 않았지만, 최근들어 온라인 게임업체들은 PC방이라는 독특하고 차별적인 공간을 활용해 이용자들을 확보하고 있음

- ▶ 국내 온라인 게임업체들이 PC방 이벤트를 개최하는 이유는 온라인게임 인기의 척도인 PC방 게임순위 유지와 이를 통해 얻게되는 부가적인 효과 때문
 - 일반적으로 온라인게임은 공개서비스와 함께 추가 서비스와 혜택을 부여해 초반 이용자를 유인하거나, 아예 전용 PC방을 만들어 혜택을 몰아줌
 - 국내 온라인게임 매출은 PC방 순위와 직결되는 것은 아니지만, PC방 점유율이 높아야 게임에 대한 긍정적인 인식이 생기고 이용자들을 끌어올 수 있음

www.sportsworldi.com, game.mk.co.kr, www.dailygame.co.kr



야구게임, 시장 포화로 성장률 저조

국내 게임시장에서 MMORPG, FPS 등과 함께 꾸준히 인기를 모으고 있는 야구 게임이 최근 시장포화와 <피파온라인3> 같은 축구게임으로 기대 이하의 저조한 성적을 거두고 있어 야구게임을 출시한 게임업체들이 해결책 방안에 고심

시장포화에 다다른 국내 야구 게임시장

- ▶ 2013년 프로야구가 누적 관중 400만 명을 돌파하며 시즌 막바지로 향하고 있는 가운데, 야구게임은 2013년 초반에 비해 인기가 감소하고 있음
 - 국내 게임 관계자들은 야구게임의 인기 감소 원인을 시장 포화와 <피파온라인3>와 같은 타 스포츠 게임의 인기 등을 꼽고 있음
 - 특히 대다수 게임이 사실적인 데이터와 화려한 그래픽을 앞세웠지만 엇비슷한 게임이 많아진 탓에 이용자들의 흥미를 불러일으키는 데 실패했다는 분석
 - 야구게임의 인기가 시들하면서 상대적으로 경쟁이 덜한 축구게임으로 이용자들이 몰리고 있는 것도 특징 중 하나

- ▶ 시장조사업체 게임트릭스의 온라인 게임순위를 살펴보면, 야구게임의 인기는 타 장르에 비해 감소하고 있음
 - 국내 1만 5,000여 개 PC방을 대상으로 조사한 온라인게임 점유율에서 상위 20위 안에 야구게임은 하나도 들지 못함
 - 2012년까지만 해도 2~3개의 야구게임이 순위에 들어 꾸준한 인기를 모았던 것과 비교하면 대조적인 양상

- ▶ 모바일 게임시장에서도 씨제이이엔엠의 <마구마구 2013>이 구글 플레이에서 최고 매출 5위를 기록하면서 야구게임 중 유일하게 상위 10위 권에 이름을 올림
 - 모바일 야구게임의 대표주자였던 컴투스의 <컴투스 프로야구 2013>과 게임빌의 <2013 게임빌 프로야구 2013>은 2013년 초에 10위권 밖으로 밀려난 이래, 좀처럼 점유율을 회복하지 못하고 있음
 - 포털 업계의 맞대결로 관심을 모았던 NHN엔터테인먼트의 <팀나인>과 다음커뮤니케이션의 <다음 야구감독> 역시 기대 이하의 성적을 기록 중

economy.hankooki.com, news.naver.com



통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (9. 2 ~ 9. 8)	게임메카 (9. 4 ~ 9. 10)	인벤 (9. 2 ~ 9. 8)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	아이온 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
6	스타크래프트 (블리자드코리아)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)
7	리니지 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	사이퍼즈온라인 (네오플)
9	워크래프트3 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	디아블로3 (블리자드코리아)
10	사이퍼즈온라인 (네오플)	메이플스토리 (넥슨)	아키에이지 (엑스엘게임즈)
순위	게임노트 (9. 2 ~ 9. 8)	게임조선 (9. 2 ~ 9. 8)	게임리포트 (9. 11)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
5	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	스타크래프트 (블리자드코리아)
6	아이온 (엔씨소프트)	던전앤파이터 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
7	던전앤파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
8	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	던전앤파이터 (넥슨)
9	디아블로3 (블리자드코리아)	디아블로3 (블리자드코리아)	워크래프트3 (블리자드코리아)
10	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)	아키에이지 (엑스엘게임즈)	레전드오브소울즈 (네오위즈 게임즈)

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

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

Gamereport.netimo.net



통계 국내 모바일게임 앱스토어별 순위

[표 20] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위(2013. 9. 13 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	레저드오브간 (인크로스)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	와일드프룬티어제로 (케이티에이치)	90냥2013모아PLUS (컴투스)	나는야구감독이다 (엔타스)
2	GTA Vice city (셀바스)	메니우왕국forKakao (다이노콜러)	왕좌의게임forKakao (씨엔제이소프트)	소울스톤 (픽투스프트)	천사와악마2PLUS (모리소프트)	라고로구방카리의방관 (네오사이언)
3	파이널 판타지4 (엑투스소프트)	롤더타이쿤 (애플러스)	사이터스 (유비누리)	델피니아크로니클 (씨제이이앤엠)	에반젤린 (디지털프로그)	와일드프룬티어제로 (케이티에이치)
4	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	역자저기 (렌게임즈)	코이드래곤 (게임보이즈)	다함께망고폭 (씨제이이앤엠)	출조남시광2SE (하이원엔터테인먼트)	타이니팝 (컴투스)
5	사이터스 (유비누리)	타워오브오딘 (하이원엔터테인먼트)	왕좌의게임forKakao (씨엔제이소프트)	골프스타 (컴투스)	파이널 판타지 (엑투스소프트)	안영미강유미맛고 (오키오키)
6	와일드블러드 (게임로프트)	다함께망고폭 (씨제이이앤엠)	타이니점프 (모리소프트)	회색도시forKakao (디지털삼삼분)	파이널 판타지3 (엑투스소프트)	전략삼국지 (인크로스)
7	플랜츠vs.좀비 (팝캣)	마이팬타우 (피엔제이)	틱택토리더 (테일즈삼)	써머마스터즈 (바이코어)	워즈드디펜스PLUS (디지털프로그)	맞고의신5 (미디어인터랙티브)
8	트레이즈시뮬레이터 (인크로스)	맞짱O.X팡팡 퀴즈 (셴클라우드)	화이트아일랜드 (씨제이이앤엠)	롤러볼PLUSforKakao (디지털삼삼분)	프리스비2HD (엠투엔터테인먼트)	아이러브커피 (파티게임즈)
9	스펙트럼소울즈 (셀바스)	영원온라인 (프릭스디자이너리)	피파12 (일렉트로닉아츠)	타워오브오딘 (하이원엔터테인먼트)	세븐777랜드 (게임보이즈)	드래곤선다 (토크아크)
10	문명:레볼루션 (조이모아)	카드의신삼국지 (인크로스)	아스팔트6PLUS (게임로프트)	밀리언아서 (엑투스소프트)	세피라 (셀바스)	마이레스투랑 (컴투스)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	신는게임피forKakao (네이버)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	학교중이땡땡forKakao (안드로메다게임즈)	Maonatic Gems HD (파크트론)	Space Survival (하림하디제이)
2	Contra: Evolution (편차박스)	똥똥다비행기forKakao (씨제이이앤엠)	Mncraft - Pocket Edition (모장)	달려라! 마블 forKakao (디즈니)	메탈슬러그3 (에스엔케이)	Space Escape (하림하디제이)
3	Doodle God™ (조이비츠)	패왕삼국 (에스케이네트웍스)	아스팔트 7: 히트 (게임로프트)	다함께망고폭 (씨제이이앤엠)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	분노의집주더맥시엄 (카밤)
4	Heroes of Loot (파스칼)	Muscle Run (원더우드게임즈)	Sprinkle Islands (메디오크레)	아이러브커피 forKakao (아프리카TV)	소닉더헤지혹 (세가)	NeedforSpeed17 (일렉스메이스)
5	난자 래쓰 (이진호)	데일리 퀴즈 (트루북)	팔라독 (페이즈켓)	몬스터킹덤D1forKakao (씨제이이앤엠)	갱스터베가스 (게임로프트)	NaruFicht (쿠로시로)
6	SAMURAI SHODOWN II (에스엔케이)	던전앤스드 forKakao (라이브플렉스)	스왑피 (디즈니)	쿠키러 forKakao (데브시스터즈)	FIFA12 (일렉트로닉아츠)	OmNomNomPigg (아론사록)
7	PATAPON-StepOFWOM. (베이징 Q&D)	몬스터킹덤D1forKakao (씨제이이앤엠)	플랜츠 vs. 좀비 (일렉트로닉아츠)	하이로마스터 forKakao (게임빌)	모던캣츠4: 제로아워 (게임로프트)	Sonic the Hedgehog 4 (세가)
8	AirTycoon Online (트레이드게임)	카드의신삼국지 (인크로스)	Worms 2: Armageddon (팀17디지털)	똥똥다비행기forKakao (피닉스게임즈)	Real Boxing (2013 버비드게임즈)	Air Battle (란우)
9	EMERGENCY Mobile (솔루션 GmbH)	돼지러너 forKakao (아프리카TV)	모던캣츠4: 제로아워 (게임로프트)	똥똥다비행기forKakao (씨제이이앤엠)	스왑피 (디즈니)	천둥파이터 2048 (쿤룬)
10	팔라독 (페이즈켓)	달려라! 마블 (디즈니)	갱스터베가스 (게임로프트)	건물부수기 (손손)	Biohazard4 (캡콤)	정통장기 (모비릭스)

*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 9월 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.