

GLOBEAL 글로벌 GAME 게임산업 INDUSTRY 트렌드 TREND



2013년 10월 제2호



1. 글로벌 게임시장 동향

5

- 2013년 3분기 게임업계 M&A 규모 33억 달러 기록
- '앱 내 결제', 모바일·소셜게임의 약한 수익성 해결
- PC게임, e스포츠 및 게임 동영상과 함께 인기 지속
- 소수의 블록버스터 게임이 지배하는 콘솔 게임시장
- 태블릿PC 시장 성장세...게임콘솔 겸용 태블릿도 등장
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

2. 북미 게임시장 동향

17

- 북미 콘솔 게임시장, 신규 콘솔 게임기로 제2의 전성기
- 애플, iOS 단말 통해 게임시장 공략 강화
- 마이크로소프트, 클라우드게임 서비스 추진 전망
- 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드의 주요 전략
- [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

27

중국 게임시장 동향

28

- 게임시장 인기도 예측, 클라이언트↓·모바일↑
- 급성장하는 모바일 게임시장, 기회와 도전 공존
- 전통적 기업, 모바일 게임업체 인수에 적극 나서
- 중국 콘솔게임 규제 철폐...걸림돌 '여전'
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

일본 게임시장 동향

34

- 일본 게임업계 현황 및 차세대 게임산업 향방
- 그리, 구조조정 단행...위기 타파 가능할까
- 멀티플랫폼 및 OSMU 전략으로 승부하는 캡콤
- 피아노 중심의 게임음악 콘서트 개최 예정
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위



기타 아시아 게임시장 동향

43

- 인텔렉트모션, 게임 컨트롤러 '아이모션' 출시 준비
- 엠오엘, 온라인 결제 플랫폼으로 미국시장 진출
- 모바일게임 <Fun Run>, 아시아에서 인기 물이
- <Sidekick Cycle>, 새로운 자선활동 모델로 주목
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

4. 유럽 게임시장 동향

52

- 영국 콘솔시장, 태블릿에 잠식 당하며 하향세 지속
- 러시아 정부, 애국심 고취를 위한 게임개발 장려
- <Candy Crush Saga> 개발사 킹, 나스닥 상장 신청
- 유비소프트, M&A 통해 모바일 게임시장 본격 진입
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

5. 중남미 게임시장 동향

59

- 멕시코, 프로게이머가 고소득 직종으로 각광
- 볼리비아 국립 대학, 게임개발 콘테스트 개최
- 아르헨티나, 인디게임 콘쿨 'hóPLAY' 개최 예정
- 콜롬비아 게임사 브레인즈게임즈, 일본 게임사와 제휴
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

6. 국내 게임시장 동향

67

- 국내 온라인게임 중대형 신작 러시
- 게임빌, 컴투스 인수로 모바일 게임업계 지각변동 예고
- 2014년 게임산업 육성에 248억 원 투입 예정
- e스포츠 활용한 글로벌 게임행사 IEF 2013 폐막
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

글로벌 게임시장 동향

- 2013년 3분기 게임업계 M&A 규모 33억 달러 기록
- '앱 내 결제', 모바일·소셜 게임의 약한 수익성 해결
- PC게임, e스포츠 및 게임 동영상과 함께 인기 지속
- 소수의 블록버스터 게임이 지배하는 콘솔 게임시장
- 태블릿PC 시장 성장세...게임콘솔 겸용 태블릿도 등장
- [통계] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위





2013년 3분기 게임업계 M&A 규모 33억 달러 기록

시장조사기관 디지캐피탈의 최근 자료에 따르면 2013년 3분기 게임업계의 M&A 규모는 33억 달러로 이중 모바일 분야의 비중이 가장 높으며, 지역으로는 중국, 한국, 일본 등 아시아 시장이 M&A를 주도하고 있음

게임업계 M&A, 모바일 부문과 아시아시장에 힘입어 성장세

- ▶ 시장조사기관 디지캐피탈(Digi-Capital)이 2013년 10월 22일 발표한 조사 결과 '[Global Games Investment Review](#)'에 따르면 2013년 3분기 게임 부문의 M&A 가치는 33억 달러로 전년대비 1% 증가
 - M&A의 평균 거래규모는 4,580만 달러로 전년 대비 12% 증가했으며, 특히 모바일 부문의 M&A가 전체 거래 건수의 29%, 거래금액의 47%로 가장 큰 비중을 차지했음
 - 디지캐피탈의 설립자인 팀 머렐(Tim Merel)은 또 다른 시장조사기관 가트너(Gartner)의 예측에 따르면 모바일 앱의 매출 규모가 2012년 150억 달러에서 2016년에 5배 성장한 700억 달러에 이를 것이라며, 모바일 인터넷이 IT 시장을 뒤흔들고 있다고 설명
 - 또한 2013년 전세계 앱 매출의 70% 이상이 게임에서 창출되는 가운데, 아시아시장이 전 세계 모바일 및 온라인게임 매출을 지배하고, 2016년에는 중국 32%, 한국 12%, 일본 10%의 점유율이 예상되는 등, 모바일과 아시아가 게임의 성장 동력이라고 분석
- ▶ 2013년 3분기 게임업계의 10대 M&A 가운데 8건이 중국이나 일본, 한국 업체에 의해 이루어졌으며 이는 2012년부터 지속되어 온 추세
 - 자국 시장에서 높은 매출 성장세와 수익성을 기록 중인 아시아의 주요 게임업체들은 국내외에서 뛰어난 실력을 갖춘 게임업체를 인수하는 데 주력하고 있음
 - 게임업체 외에도 아시아의 IT 기업이나 미디어, 통신사 역시 모바일 인터넷의 확산에 따른 시장 변화에 대응하기 위해 모바일 게임업체와 관련 기술 업체를 인수하고 있음
 - 다수의 아시아 기업들은 서구 모바일 게임업체에 투자하거나 인수하는 방안을 추진 중이며, 이를 통해 국내 시장에서 입지를 강화하거나 글로벌화를 통해 서구 시장에서 자신들의 게임을 선보이기 위함

M&A 대비 게임업계에 대한 투자규모는 상대적으로 적어

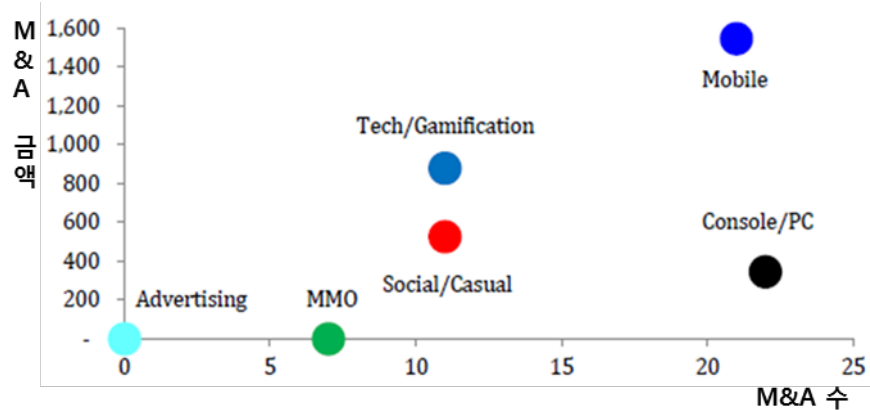
- ▶ 한편 2013년 3분기 게임업계에 대한 투자는 전년대비 35% 증가한 8억 7,600만 달러를 기록했으나, 2011년에 기록한 20억 달러에 비하면 낮은 수준



- 게임업계에 대한 투자 건수는 132건으로 전년대비 6% 증가했으며, 평균 투자액수도 26.9% 늘어난 660만 달러를 기록
- 특히 모바일게임에 대한 투자가 투자금액 기준 42%, 투자건수 기준 38%로 가장 높은 비중을 차지했으며, 기술/게임화(tech/gamification)가 투자금액 기준 36%, 투자건수 기준 33%로 그 뒤를 이음

www.digi-capital.com

[그림 1] 2013년 3분기 게임 플랫폼별 M&A 현황(단위: 백만 달러)



출처: 디지캐피탈(www.digi-capital.com)



'앱 내 결제', 모바일·소셜게임의 약한 수익성 해결

현재 미국 내에서만 한 달에 한 번 이상 게임을 즐기는 인구가 모바일게임 1억 2,590만 명, 소셜게임 8,030만 명에 달할 정도로 보편화되고 있음. 수익성이 높은 앱 내 결제 방식이 일반화되면서 모바일 및 소셜게임의 주 수익 모델로 자리매

보편화된 모바일·소셜게임, 앱 내 결제 중심의 수익모델 정착 단계

- ▶ 시장조사업체 이마케터(eMarketer)가 2013년 10월에 발표한 '[Substantial Share of Mobile, Social Gamers Make In-Game Purchases](#)'에 따르면, 2013년 기준 미국 내에서만 8,030만 명이 한 달에 한 번 이상 소셜게임을 이용하고 있으며, 1억 2,590만 명이 한 달에 한 번 이상 모바일게임을 즐기고 있을 정도로 두 플랫폼에서의 게임 이용이 보편화되고 있는 것으로 나타남
 - 미국 성인 게이머의 절반 이상(56%)이 매주 세 편 이상의 페이스북(Facebook)게임을 이용하고 있는 것으로 나타남
 - 또, 절반에 가까운 48%의 게이머가 매주 세 편 이상의 모바일게임을 즐기고 있는 것으로 집계
- ▶ 소셜게임과 모바일게임은 대부분 부분 유료화(free to play) 모델을 적용하고 있어, 이용자 확보와 별개로 수익성 강화가 핵심 이슈로 자리하고 있음
 - 미국 웹 이용자의 25% 이상이 앱스토어를 통해 유료로 게임을 구매한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 피셜문자의 16%는 온라인게임을, 15%는 소셜게임을 유료 구매한 경험이 있다고 응답
 - 이마케터는 비록 유료 게임 앱 구매가 다른 형태의 디지털 게임 구매에 비해 보편화되어있기는 하지만, 평균 거래액이 6.84달러에 불과해 콘솔게임이나 PC게임 등에 비해 훨씬 저렴하다고 밝힘
 - 소셜게임과 모바일게임에서는 앱 내 결제(in-app purchases)가 상당한 매출을 가져다 주는 수익 채널로 자리매김한 것으로 나타났는데, 이마케터에 따르면 모바일게임에서는 43%가, 페이스북 게임에서는 38%가 앱 내 결제를 경험한 것으로 드러남

www.emarketer.com



PC게임, e스포츠 및 게임 동영상과 함께 인기 지속

시장조사기관 뉴주의 발표에 따르면 2013년 PC게임의 매출규모는 276억 달러로 콘솔게임의 매출(254억 달러)을 앞설 전망이다, 특히 e스포츠나 게임 관련 동영상에서도 PC게임의 인기가 비디오 게임을 압도하고 있음

PC게임의 인기, e스포츠와 게임 동영상에서도 콘솔게임 추월

- ▶ 게임 전문 시장조사기관 뉴주(Newzoo)가 2013년 10월 15일 발표한 보고서 '[PC Gaming, Power to the People](#)'에 따르면, 차세대 콘솔 게임기 경쟁에도 불구하고 PC게임이 e스포츠나 동영상 콘텐츠, 게이머 수 등에서 모두 콘솔게임을 압도함
 - PC 플랫폼은 게임 장르나 부분유료화 비즈니스모델 뿐 아니라 e스포츠와 게임 관련 동영상 콘텐츠에 있어서도 게임산업의 트렌드를 형성하며 혁신을 이끌고 있음
 - 콘솔 기반의 e스포츠 리그도 존재하기는 하지만, <Starcraft>, <Dota2>, <World of Tanks>, <League of Legends> 등의 PC게임들과 비교할 만한 수준이 되지 못함
- ▶ 2013년 PC게임의 매출은 전체 게임 매출의 39%에 해당하는 276억 달러로, 전체 게임 매출의 36%에 해당하는 254억 달러를 기록한 콘솔게임을 앞설 전망
 - PC게임 매출에는 소셜네트워크와 캐주얼게임이 포함되며, 이를 제외한 글로벌 PC 및 MMO 시장규모는 210억 달러로, 9억 명에 달하는 전세계 PC·MMO 게이머들의 40%가량이 유료로 이러한 게임을 즐기고 있음
 - 2013년 기준 미국 게이머들이 PC·MMO 게임에 지출한 금액은 43억 달러로 이는 전체 시장규모의 20.3%를 차지하며, 아시아태평양 지역의 지출액은 110억 달러로 전체 PC 시장의 52.6%를 차지
- ▶ 전세계 PC·MMO 게이머 중 19%에 해당하는 2억 3,000만 명은 게임에 들이는 시간이나 지출패턴, 장르 선호도 등에서 마니아층으로 분류되며, e스포츠와 게임 동영상 콘텐츠의 성장에도 크게 기여한 것으로 조사
 - 미국에서 PC·MMO게임을 즐기는 게이머 수는 1억 명 이상으로, 이들 중 21%에 해당하는 2,300만 명은 마니아층
 - 같은 기준을 적용할 때 콘솔게임을 즐기는 마니아 수는 약 2,410만 명으로, PC게임과 콘솔게임을 동시에 즐기는 게이머는 1,870만 명으로 추산됨



- ▶ 게임 동영상 커뮤니티 사이트인 트위치(Twitch)의 월별 시청자 수는 2011년 6월 320만 명에서 2013년 8월 4,400만명으로 급증
 - 동영상 서비스 사업자 유튜브(YouTube)에 따르면, 2012년 게임 콘텐츠의 평균 시청 시간이 전년대비 두 배로 증가해 게임이 유튜브에서 가장 빨리 성장하는 카테고리 부상했으며, 이 가운데 47%는 소비자들이 제작한 콘텐츠로 나타남
 - 가장 큰 규모의 국제 e스포츠 리그인 일렉트로닉스스포츠리그(Electronic Sports League, ESL)가 제공하는 e스포츠 동영상 콘텐츠의 시청시간은 2013년 3,300만 시간으로 전년대비 100% 가량 성장

- ▶ e스포츠 리그가 인기를 끄는 가운데 2013년 10월 4일 미국에서 개최된 '리그오브레전드 시즌3 챔피언십 결승전'은 미국 프로스포츠의 메카로 불리는 스테이플스 센터에서 열려, 달라진 e스포츠의 위상을 나타냄
 - NBA의 LA 레이커스와 클리퍼스, WNBA의 LA 스팅크스, NHL의 LA 킹스의 홈구장으로서 미국 프로스포츠의 메카로 불리는 스테이플스 센터는 스포츠 경기뿐만 아니라 세계 피겨스케이팅 선수권 대회와 같은 글로벌 스포츠 이벤트도 다양하게 개최됨
 - '리그오브레전드 시즌3 챔피언십 결승전'의 입장료는 45달러부터 100달러까지 적지 않은 금액임에도 불구하고 총좌석 11,000석 전석이 매진됐고, 1차 판매분이 1시간, 2차분은 6분만에 매진되는 등 게임 팬들의 뜨거운 관심을 받음
 - 2013년 대형 e스포츠 대회의 상금은 2010년 대비 4배 늘어난 1,200만 달러를 넘어설 전망으로, 레드불(RedBull), 로지텍(Logitech), 플랜트로닉스(Plantronics) 등 게임과 관련 없는 업체들도 e스포츠의 협력사로 나서고 있는 상황

www.gamesindustry.com



소수의 블록버스터 게임이 지배하는 콘솔 게임시장

모바일게임의 인기가 늘면서 콘솔게임 출시작이 갈수록 줄어드는 반면, 소수 블록버스터 게임에 대한 의존도가 심화되면서 업체들은 이들 게임에 개발비를 집중시키는 한편, 온라인을 통한 매출 확대에 나서고 있음

콘솔게임 출시작 감소...블록버스터 게임 의존도 심화

- ▶ 최근 스마트폰과 태블릿으로 게임을 하는 사람이 급증하면서 콘솔게임의 입지가 축소되고 있지만, 유명 프랜차이즈 게임들은 오히려 갈수록 높은 인기를 누리며 시장 점유율을 높여가고 있음
 - 2013년 9월에 출시된 <Grand Theft Auto 5(이하 GTA5)>의 경우, 출시 3일 만에 판매액 10억 달러를 돌파했으며 이는 현재까지 출시된 콘솔게임 가운데 가장 빠른 기록
 - <Call of Duty>, <Halo>, <Assassin's Creed>나 <FIFA>와 같은 인기 게임들은 개발비용, 팬층, 판매액 등에서 갈수록 많은 비중을 차지하고 있음
 - 뉴욕타임스가 2013년 9월 29일 기사 '[Shrinking List of Video Games Is Dominated by Blockbusters](#)'에서 시장조사기관 엔피디그룹(NPD Group)의 자료를 인용 보도한 바에 따르면, 2012년에 판매된 상위 20개 게임은 미국의 오프라인 매장에서 판매된 전체 게임 매출액의 41%를 차지하는데, 이는 10년 전에 비해 두 배 가까이 늘어난 것임
- ▶ 이러한 경향들은 게임업체들이 제작하는 게임 수가 줄어들면서 더욱 강해지고 있는데, 엔피디에 따르면 2012년 미국에서 오프라인으로 출시된 신규 게임 수는 2008년 대비 절반에 그침
 - 미식축구게임 <Madden NFL>을 비롯해 유명 스포츠 게임들을 퍼블리싱하는 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)는 2008 회계연도(2008년 4월 1일~2009년 3월 31일)에 67종의 게임을 판매했었으나 2012년에는 13종만을 판매
 - 출시하는 게임 종류가 적어진 만큼, 게임 제작자들은 소수의 게임에서 더 많은 판매 실적을 달성해야 하는 상황
- ▶ 다수의 게이머들이 온라인에서 겨루는 MMORPG 등 멀티플레이어 게임의 성장도 이러한 경향을 가속화하고 있는데, 이용자가 많을수록 경쟁할 수 있는 상대방이 늘어나는 만큼, 인기 게임에 이용자가 몰리는 것임
 - 업계 전문가들은 게이머들이 <Call of Duty>를 사는 이유는 게임이 변함없이 뛰어난 품질을 보여주고 있기 때문만이 아니라 친구들과 다른 사람들이 모두 그 게임을 하고



있기 때문이라고 설명

리스크 높은 블록버스터 게임, 판매량 확보가 중요

- ▶ 그러나 이러한 블록버스터 게임 전략은 위험성도 높는데, 콘솔용 블록버스터 게임에는 보통 수천만 달러의 개발비용 투입이 필요한 만큼, 판매량이 적으면 막대한 손실을 입게 됨
 - 글로벌 증권사 퍼시픽크레스트증권(Pacific Crest Securities)의 에반 윌슨(Evan Wilson) 애널리스트는 <GTA5>의 개발·마케팅 비용이 1억 5,000만 달러 이상이라며, 현재 콘솔 게임의 평균 손익분기점은 400만 장이지만, 10년 전에는 100만 장에 불과했다고 설명
 - 게임 제작사들은 늘어난 개발비용을 충당하기 위해 소비자에게서 더 많은 지출을 끌어내려 하는데, 일례로 일렉트로닉아츠는 평균 60달러에 판매되는 콘솔게임 외에 온라인에서 자신이 좋아하는 축구선수들로 팀을 구성하게 함으로써 추가 지출을 유도
- ▶ 한편 마이크로소프트와 소니가 차세대 게임콘솔 출시를 앞둔 가운데, 블록버스터 게임은 새로운 콘솔 게임기가 얼마나 많은 잠재적인 구매자들을 끌어낼 지를 가능하는 핵심 역할을 맡게 될 전망
 - 일렉트로닉아츠는 2013년 9월, 인기 축구게임 시리즈의 최신작인 <FIFA 14>를 출시했는데, 앞서 출시된 <FIFA 13>은 3월 말까지 1,450만 장이 판매되면서 전작인 <FIFA 12>보다 30% 이상 많은 판매량을 기록한 바 있음
 - <FIFA> 시리즈의 책임 프로듀서인 데이비드 러터(David Rutter)는 최근 경제 위기로 게이머들이 더욱 신중하게 게임을 구매하고 있으며, 특히 제작사가 게임에 투자하는 비용은 게임 판매량에 상당한 영향을 끼친다고 설명

www.nytimes.com



태블릿PC 시장 성장세...게임콘솔 겸용 태블릿도 등장

글로벌 태블릿PC 출하량이 향후 지속적으로 증가할 전망이다. 최근 게임 주변기기 업체 선플렉스가 TV와 연결해 스마트TV를 구현하거나 콘솔 게임기로 사용할 수 있는 태블릿PC를 출시할 예정이라고 밝혀, 주목을 받고 있음

스마트 TV와 게임콘솔 겸하는 태블릿PC 등 진화하는 태블릿시장

- ▶ 게임 전문 매체 더리스트데일리(The[a]listdaily)가 2013년 10월 2일 기사 '[Upstart Tablet Aims High](#)'를 통해, 시장조사기관 아이디씨(IDC)의 자료를 인용하며 2013년 태블릿PC의 출하량이 전년대비 27% 성장한 2억 2,700만대에 달할 것이라고 보도
 - 태블릿PC 출하량은 향후 4년간 80% 가까이 성장할 것으로 예상되며, 애플의 아이패드(iPad)가 계속해서 글로벌 태블릿PC 시장을 지배할 전망
 - 2013년 4분기에는 PC보다 태블릿PC의 출하량이 더 많을 것으로 추정되는 가운데, 이러한 추세는 2015년까지 지속될 것으로 예상됨
- ▶ 현재 시장에 출시된 태블릿PC들은 터치스크린에 다양한 센서와 전후면 카메라 등 비슷한 사양을 갖고 있으나, 독일의 게임 주변기기 개발업체인 선플렉스(Sunflex)는 태블릿에 스마트TV와 게임콘솔을 결합한 새로운 개념의 태블릿을 출시할 예정
 - '우누(Unu)'라는 이름의 이 제품은 안드로이드 4.2(젤라빈) 기반 7인치 태블릿으로, 고화질(1280x800) 디스플레이, 1.6Gh 쿼드코어 프로세서, 72GB로 확장 가능한 SD카드에 8기가 메모리, 각각 500만 화소와 200만 화소의 후면 및 전면 카메라 등을 탑재
 - 제품 패키지에는 태블릿 본체와 함께 TV와 연결할 수 있는 도킹 스테이션과 TV나 풀 쿼티 키보드 상에서 동작제어가 가능한 에어마우스 리모콘 등이 포함됨
 - 사용자가 에어마우스 리모콘을 이용하면 <Angry Bird>나 <Cut the Rope> 등 모바일 게임을 TV 화면으로 이용 가능
- ▶ 태블릿과 도킹 스테이션, 에어마우스 등을 포함하는 패키지의 소매 가격은 199.99달러로 이는 태블릿PC 시장에서 상당히 경쟁력 있는 가격으로 평가
 - 여기에 블루투스 게임 컨트롤러를 더한 게임용 에디션 가격은 249.99달러로, 선플렉스 사업개발부문의 닉 레페닝(Nick Repenning) 부사장은 "첨단 블루투스 무선 컨트롤러를 통해 캐주얼게임뿐 아니라 보다 본격적인 게임도 즐길 수 있을 것"이라고 설명
 - 경쟁 제품인 아마존(Amazon)의 태블릿PC '킨들파이어 에이치디엑스(Kindle Fire HDX)'와



- 구글의 넥서스7(Nexus7)은 229달러에 판매되고 있어, 선플렉스가 가격 경쟁력을 보유
- 선플렉스는 현재 베스트바이, 월마트, 게임스톱(GameStop) 등 다수의 주요 유통업체를 확보했으며, 이들 점포에서는 대개 크리스마스 이후 제품이 출시될 예정

- ▶ 업계 전문가들은 신규 태블릿의 성공을 위해서는 유통업체 확보와 함께 마케팅을 통한 제품 인지도 확보가 필수적이라고 보고 있으며, 선플렉스는 이와 관련해 다양한 이벤트에 참여하는 한편 유튜브와 소셜미디어 상에 광고를 집행할 예정

www.thealistedaily.com

[그림 2] 선플렉스의 태블릿 '우누(Unu)' 본체(상) 및 에어마우스 리모콘(하)의 이미지



출처: 더리스트데일리(www.thealistedaily.com)



통계

글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 1] 글로벌 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 6 ~ 2013. 10. 12)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	423,798	98.6%	35,163,280
	2	플레이스테이션3	소니	174,659	-4.3%	80,119,964
	3	플레이스테이션 비타	소니	96,519	300.2%	5,899,820
	4	엑스박스360	마이크로소프트	76,296	-9.4%	78,616,411
	5	Wii U	닌텐도	67,662	-16.1%	3,735,566
	6	플레이스테이션 포터블	소니	27,250	-9.8%	79,938,067
	7	Wii	닌텐도	21,072	-1.9%	100,072,060
	8	DS	닌텐도	5,816	-9.4%	153,623,525
소프트웨어	1	Pokemon X/Y (3DS)	닌텐도	4,128,542	신규	4,128,542
	2	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	894,644	-17.5%	12,163,328
	3	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	529,058	-40.7%	10,175,601
	4	Beyond: Two Souls (플레이스테이션3)	소니	305,429	신규	305,429
	5	FIFA Soccer 14 (플레이스테이션3)	일렉트로닉아츠	236,555	-60.8%	2,891,333
	6	FIFA Soccer 14 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	156,446	-63.4%	2,167,483
	7	NBA 2K14 (엑스박스360)	테이크투	121,472	-69.4%	518,865
	8	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	110,574	-25.9%	2,721,682
	9	NBA 2K14 (플레이스테이션3)	테이크투	96,961	-68.4%	404,074
	10	Tales of Symphonia: Chronicles (플레이스테이션3)	남코반다이	78,304	신규	78,304

출처: www.vgchartz.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

북미 게임시장 동향

- 북미 콘솔 게임시장, 신규 콘솔 게임기로 제2의 전성기
- 애플, iOS 단말 통해 게임시장 공략 강화
- 마이크로소프트, 클라우드게임 서비스 추진 전망
- 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드의 주요 전략
- [통계] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 미국 MMORPG 순위
- [통계] 북미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 북미 구글 구글플레이 게임 순위





북미 콘솔 게임시장, 신규 콘솔 게임기로 제2의 전성기

온라인, 모바일, 소셜 등 다양한 게임 플랫폼 등장으로 시장이 감소하고 있는 북미 콘솔 게임시장이 마이크로소프트와 소니의 차세대 콘솔 게임기 출시로 제 2의 전성기를 구가할 것으로 전망

2013년 11월, 북미시장 신규 콘솔 게임기 판매 개시

- ▶ 소니는 2013년 11월, 신규 콘솔 게임기인 플레이스테이션4(PlayStation4)를 북미 시장에 출시할 계획이며, 마이크로소프트 또한 엑스박스원(Xbox One)을 2013년 11월에 북미와 유럽에 출시할 예정
 - 콘솔 게임업계를 대표하는 두 기업의 신규 콘솔 게임기 출시 시기가 비슷한 만큼, 게임업계 관계자들과 게이머들은 어떤 게임기가 큰 인기를 끌지 주목하고 있음
- ▶ 글로벌 언론사인 로이터(Reuters)는 지난 2013년 9월 28일자 기사 '[Sony's PS4 tops Xbox One as gamers' holiday choice: Reuters/Ipsos poll](#)'를 통해, 북미시장에서 어떤 콘솔 게임기가 높은 인기를 끌지에 관한 설문조사 결과를 발표
 - 북미 게이머 1,297명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, 응답자의 26%가 플레이스테이션4를 구입할 의향이 있다고 답했으며, Xbox One의 구입 의향은 15%에 그침
 - 40세 미만 게이머 480명을 대상으로 한 설문에서는 41%가 플레이스테이션4를 선호했으며, Xbox One은 27%인 것으로 나타남
 - 설문에 참여한 북미 게이머들은 499달러인 Xbox One보다 100달러가 저렴한 플레이스테이션4(399달러)가 가격적인 측면에서 더 뛰어나다고 응답
 - 또한 소니는 중고 게임 거래를 차단하기 위한 DRM 정책을 도입하지 않겠다고 발표한 반면, 마이크로소프트는 다른 게이머와 단 한번만 중고 게임 거래가 가능하도록 제한한 점도 게이머들의 인식에 영향을 미친 것으로 풀이됨
- ▶ 미국 게임업계 관계자들은 신규 콘솔 게임기의 출시가 게임 타이틀 출시로 연결되어, 북미 게임시장이 재도약 혹은 부활할 수 있는 도화선 역할을 할 것으로 기대하고 있음

www.reuters.com



애플, iOS 단말 통해 게임시장 공략 강화

애플이 자사의 iOS 기반 모바일 단말을 통해 자연스럽게 게임시장에 진입하고 있으며 최근 발표한 최신 스마트폰인 아이폰 5S에는 64비트 CPU를 장착하는 등 계획적인 게임시장 포섭을 시도하고 있어 귀추가 주목됨

애플의 기습적인 게임시장 포섭 전략

- ▶ 애플(Apple)은 지난 2013년 6월 10일부터 14일까지 샌프란시스코에서 개최한 세계 개발자 컨퍼런스(Worldwide Developer Conference, WWDC)에서 신규 게임 컨트롤러 프레임워크를 발표하고, 개발자들에게 게임의 물리적 컨트롤러에 적용하는 방법을 공개한 바 있음
- ▶ 애플은 최근 출시한 최신 스마트폰 아이폰 파이브에스(이하 아이폰 5S)에 64비트 CPU와 M7 보조 프로세서를 장착함으로써 게이머들이 고품질 그래픽과 쾌적한 게임 환경을 체험할 수 있도록 함
 - 애플은 변화하는 게임 환경에 대응하기 위해 보다 쾌적한 게임을 가능케 하는 64비트 프로세서와 써드파티 컨트롤러 이용을 가능케 하는 M7 프로세서를 준비
 - 본래 애플은 게임의 중요성을 미리 간파해 애플 앱스토어(Apple App Store)를 통해 개발자와 소비자를 잇는 최적화된 생태계를 구축해 왔는데, 향후 이를 기반으로 게임 시스템을 보다 강화할 전망
- ▶ 애플이 전통적 홈 엔터테인먼트 공간인 거실을 빼앗기 위한 소리 없는 전쟁에 뛰어들게 되면서 향후 홈 엔터테인먼트 시장 경쟁이 격화될 전망
 - 향후 애플은 마이크로소프트와 소니의 차세대 콘솔게임기 출시와 비슷한 시점에 셋탑박스 애플TV를 공개할 예정으로, 이 기기에 64비트 프로세서를 탑재할 전망
 - 애플TV가 보급될 경우 사용자들은 iOS 단말로 거실 TV에서 모바일게임 등 다양한 엔터테인먼트를 즐길 수 있게 될 것으로 예상됨
 - 마이크로소프트와 소니는 차세대 콘솔 게임기 출시를 눈앞에 두고 있으며 게임 외에도 다른 목표를 구상하고 있는데, 마이크로소프트의 경우 이미 구축해놓은 자사의 온라인 엔터테인먼트 시스템인 엑스박스 라이브(Xbox LIVE)의 시스템을 강화해 애플의 셋탑박스인 애플TV(Apple TV)와 온라인 콘텐츠 서비스인 아이튠즈(iTunes) 등으로부터 거실 주도권을 다시 빼앗아 오는데 노력할 전망
 - 한편 시장조사기관 아이디씨(IDC)는 2013년 9월에 발표한 보고서 ['Worldwide](#)



[Connected Game and Entertainment Console and Connected Smart TV, Microconsole, and Set-Top Box Gaming 2013-2017 Forecast](#)를 통해 소니, 닌텐도는 올해 처음으로 PC

기반의 온라인게임 매출을 추월할 것으로 예측하기도 함

- 디지털게임 유통 플랫폼업체 밸브(Valve) 또한 자사의 스팀(Steam) 플랫폼으로 게임을 거실에서 편하게 즐길 수 있도록 하는 등 마이크로소프트와 비슷한 전략을 가동

▶ 한편, 모바일 단말을 통한 다양한 엔터테인먼트의 가능성이 많아지면서, 향후 콘솔 게임시장을 위협할 것으로 예상됨

- 기존의 콘솔 게임기는 급속히 보급된 스마트폰과 테블릿으로 인하여 향후 폭발적인 매출을 기대하기 힘들 것으로 예상되며, 특히 거실에 모여있던 게임 사용자들은 점차 다른 곳에서 게임을 즐기는 추세
- 하드웨어 제조업체인 로지텍(Logitech)의 경우, 최근 아이폰 전용 컨트롤러인 일명 MFI(Made for iPhone) 컨트롤러를 개발해, 기존의 터치 기반 iOS 단말에서 게임콘솔과 비슷한 게임 조작 환경을 제공할 것으로 기대되고 있음
- MFI 컨트롤러는 또한 iOS 단말에서 재생 중인 콘텐츠 및 앱을 무선으로 TV 화면으로 옮겨줄 수 있는 애플의 '에어플레이(Airplay)' 기능을 통해, 거실의 대형 TV 이용 시 게임콘솔 못지않은 게임 체험을 가능케 할 것으로 전망됨

www.macnewsworld.com



마이크로소프트, 클라우드게임 서비스 추진 전망

최근 마이크로소프트에서 내부적으로 클라우드게임 서비스를 위한 테스트를 진행하고 있으며, 만족스러운 테스트 결과가 도출되고 있어 향후 클라우드게임 서비스를 추진할 가능성이 있는 것으로 전해짐

마이크로소프트, 클라우드게임 서비스 위한 내부 테스트 진행

- ▶ 미국 타임지(TIME)가 2013년 9월 27일 기사 '[Cloud Gaming Service from Microsoft Is Reportedly in Testing](#)'에서 한 업계 관계자의 말을 인용하여 최근 마이크로소프트에서 클라우드게임 서비스를 위한 내부 테스트를 진행하고 있다고 보도
 - 익명의 소식통에 따르면 마이크로소프트는 내부 회의에서 엑스박스 전용 콘솔 게임인 <Halo 4>를 윈도우폰(Windows Phone)과 PC로 스트리밍하는 테스트를 진행
 - 이 과정에서 스마트폰으로는 지연시간이 45밀리초(ms)로 굉장히 빠른 속도를 기록
 - 하지만 마이크로소프트는 이 테스트가 자사 데이터센터 근처에서 진행되었기 때문에 보다 먼 곳에서도 이 같은 속도가 나오기를 기대하고 있는 것으로 전해짐
 - 마이크로소프트는 현재 클라우드게임 서비스에 대해 어떠한 언급도 하지 않고 있지만 클라우드게임에 높은 관심을 갖고 있는 것으로 추측되고 있음
 - 경쟁사인 소니도 차세대 게임기 플레이스테이션4 출시와 함께 고사양 게임들을 자사 휴대용 게임기인 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita)를 통해서도 이용할 수 있도록 할 계획이며, 미국 클라우드게임 서비스업체인 가이카이(Gaikai)와 협력해 다양한 콘솔 게임들을 각종 단말로 이용할 수 있도록 할 예정
 - 미국의 디지털게임 유통사인 밸브(Valve)의 경우, 자체 개발한 리눅스(Linux) 기반 게임 전용 OS인 '스팀 오에스(Steam OS)'와 이를 탑재한 콘솔 하드웨어 제품인 '스팀머신(Steam Machine)'을 통해 PC에서 TV로 게임을 스트리밍 할 수 있도록 할 계획
 - 컴퓨터 그래픽 처리장치 및 멀티미디어 장치 개발사인 엔비디아(Nvidia)도 자체 개발 게임기인 '엔비디아실드(Nvidia Shield)'를 통해 PC게임을 스트리밍하도록 할 예정
- ▶ 업계에서는 마이크로소프트가 윈도우폰, 태블릿PC뿐만 아니라 자사의 동영상 서비스인 엑스박스티비(Xbox TV) 셋톱박스에서도 이러한 클라우드게임 기능을 구현할 경우 경쟁우위를 점하게 될 것으로 전망

techland.time.com



일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드의 주요 전략

2013년 가을에 출시될 차세대 콘솔 게임기인 엑스박스원과 플레이스테이션4를 두고 미국의 대표적인 게임 기업인 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드가 게임 시장에서 상이한 전략을 구사해 주목을 받고 있음

차세대 콘솔 게임기 출시 위해 경쟁력 다지는 게임사들

- ▶ 일렉트로닉아츠(Electronic Arts)와 액티비전블리자드(Activision Blizzard)가 2013년 겨울 출시 예정인 차세대 콘솔 게임기인 엑스박스원(Xbox One)과 플레이스테이션 4(PlayStation4)를 위해 경쟁력을 강화하고 있음
 - 미국 콘솔 게임산업은 2013년 9월, 인기 게임 시리즈 최신작인 <Grand Theft Auto V(이하 GTA V)>가 출시되는 등 대작 게임들이 성장을 견인하고 있음
 - 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드는 콘솔게임의 판매량 및 이윤증대를 위해 구축해온 자신들의 기반을 토대로 수년 안에 13~14억 달러의 수익이 발생할 것으로 기대하고 있는 상황
- ▶ 미국에 기반을 둔 글로벌 게임업체인 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드는 경제적 해자(Economic Moats) 구축에 박차를 가하고 있음
 - 경제적 해자는 한 회사를 경쟁사들로부터 보호하는 독점적인 경쟁력을 지칭하는데, 일렉트로닉아츠와 액티비전도 지속적인 성장과 이윤 창출을 가능케 하는 자본력을 보유해 무형 자산과 프랜차이즈를 꾸준히 늘려감으로써 경제적 해자 구축이 가능
 - 일렉트로닉아츠와 액티비전블리자드는 위험요소를 분산시키고 다수의 블록버스터 게임 타이틀을 매해 제작함으로써 초대형 프랜차이즈 사업을 전개 중
 - 초대형 프랜차이즈가 있으면 기존 게임을 즐기던 팬들이 출시 예정된 신작까지도 입소문을 내주기 때문에, 별로 알려지지 않은 프랜차이즈를 소유한 회사들이 고객 인지도 제고를 위해 막대한 마케팅 비용을 투입하는 것에 비해 유리함
- ▶ 일렉트로닉아츠는 모바일게임 부문을 포함한 다각적인 전략을 수립해 장기적인 이익 극대화에 주력하고 있음
 - 일렉트로닉아츠는 우선 새로운 게임엔진으로 게임제작 비용을 감소시키고 있음
 - 또한, 자사 스포츠 게임의 대부분에 대해 이미 독점적 라이선스를 보유하고 있어 경쟁우위를 갖고 있는데 앞으로 스포츠 장르의 콘솔게임 전문 퍼블리셔로서의 입지를 더욱 강화할 계획
 - 이밖에도 일렉트로닉아츠는 모바일게임의 부분유료화 방식을 수익모델로 발빠르게



- 채택해, 기존 유료 게임 보다 더 많은 다운로드 수를 기록하며 성공을 거두고 있음
- 그러나 업계 전문가들은 일렉트로닉아츠의 전략이 최근 콘솔게임 발표 주기가 짧아짐에 따라 판매비용과 개발비용이 증가하고 너무 많은 프로젝트를 진행할 경우 운영비용이 증가한다는 점에서 위험성이 있다고 분석

▶ 액티비전블리자드는 신규大作 게임 출시를 통해 당분간 영향력을 유지할 전망

- 유럽 최대의 미디어 종합그룹인 비벤디(Vivendi)의 자회사였던 액티비전블리자드는 비벤디로부터 독립함으로써 향후 보다 자유로운 의사결정을 할 수 있게 될 전망
- MMORPG 시장에서 독보적인 위치를 차지하고 있는 <World of Warcraft>는 최근 게이머 감소에도 불구하고 여전히 시장 내 우위를 점하고 있으며, 액티비전블리자드의 수익에 크게 기여하고 있음
- 액티비전블리자드는 <Call of Duty>와 <Skylanders>, <Diablo> 등 대표 시리즈의 최신작들을 2013년부터 2014년에 걸쳐 출시할 전망이며, 향후 5년간 매해 4~8개의 신규 타이틀 출시를 계획하고 있음
- 또한, 2014년에 막대한 개발비용 및 마케팅 비용이 투입되는大作 FPS 게임 <Destiny>를 출시할 예정으로, 이를 통해 싱글 플레이어의 미션이 그대로 멀티 플레이어 시스템에서도 구현되도록 하는 새로운 기능을 선보일 것으로 기대되고 있음

news.morningstar.com



통계 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 2] 미국 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 6 ~ 2013. 10. 12)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	86,345	97.2%	9,561,661
	2	엑스박스360	마이크로소프트	32,835	-8.5%	41,011,921
	3	플레이스테이션3	소니	31,312	-5.1%	25,047,027
	4	Wii U	닌텐도	29,669	-9.4%	1,440,530
	5	Wii	닌텐도	8,989	3.5%	41,223,352
	6	플레이스테이션 비타	소니	6,208	-10.6%	1,457,218
	7	DS	닌텐도	4,879	-10.2%	52,721,978
	8	플레이스테이션 포터블	소니	718	-10.4%	19,746,193
소프트웨어	1	Pokemon X/Y (3DS)	닌텐도	1,456,858	신규	1,456,858
	2	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	295,654	-39.8%	5,392,953
	3	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	213,846	-42.6%	3,811,787
	4	Beyond: Two Souls (플레이스테이션3)	소니	132,004	신규	132,004
	5	NBA 2K14 (엑스박스360)	테이크투	100,046	-70.2%	435,447
	6	NBA 2K14 (플레이스테이션3)	테이크투	73,498	-70.6%	323,318
	7	The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)	닌텐도	41,553	-67.6%	169,924
	8	Minecraft (엑스박스360)	마이크로소프트	33,969	-2.5%	857,153
	9	Disgaea D2: A Brighter Darkness (플레이스테이션3)	니폰이치소프트웨어	28,270	신규	28,270
	10	Madden NFL 25 (엑스박스360)	일렉트로닉아츠	25,903	-6.0%	827,719

출처: www.vgchartz.com

통계 미국 MMORPG 순위

[표 3] 미국 MMORPG 조회 순위(2013. 10. 22 ~ 2013. 10. 30)

순위	게임명	퍼블리셔	장르	유통방식	조회수
1	Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	스퀘어에닉스	판타지	CD판매	66,990
2	Guild Wars 2	엔씨소프트	판타지	다운로드/CD판매	60,142
3	EverQuest Next	소니	판타지	CD판매	42,343
4	Star Wars: The Old Republic	루카스아츠	공상과학	CD판매	36,387
5	World of Warcraft	액티비전블리자드	판타지	다운로드/CD판매	32,092
6	Elder Scrolls Online	베데스다소프트웍스	판타지	다운로드	31,947
7	Rift	트라이온월드	판타지	다운로드	31,569
8	WildStar	엔씨소프트	공상과학	다운로드/CD판매	31,297
9	EVE Online	씨씨피게임즈	공상과학	다운로드/CD판매	24,564
10	Warhammer 40,000: Eternal	비헤비어인터랙티브	판타지	다운로드	19,963

출처: www.mmorpg.com



통계 북미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 4] 북미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	미국			캐나다		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Duck Dynasty: Battle of the... (A&E Television Networks/Mobile)	Words of Wonder (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Duck Dynasty: Battle of the... (A&E Television Networks/Mobile)	Monopoly Slots (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Clash of Clans (Supercell)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Words of Wonder (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)	Worms™3 (Team 17 Software)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Nose Doctor! - Free (Bluebear Technologies)	Deer Hunter 2014 (Glu Games, Inc.)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Crazy Shave - Free games (Bluebear Technologies)	Game of War - Fire Age (Machine Zone, Inc)
5	Heads Up! (Warner Bros.)	Candy Crush Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Heads Up! (Warner Bros.)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Hay Day (Supercell)
6	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Crazy Shave - Free games (Bluebear Technologies)	Hay Day (Supercell)	Motocross Elite (Fun Generation Lab)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Legend of the Cryptids (Applibot Inc.)
7	Pet Gun 3D - Book World (Alex Krasnov)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Word Scramble™ (IceMochi)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
8	NFL Quarterback 13 (Full Fat)	Chive Spy (Resignation Media)	Modern War (Funzio, Inc)	Pet Gun 3D - Book World (Alex Krasnov)	CSR Classics (NaturalMotion)	The Hobbit Kingdoms of... (Kabam)
9	TETRIS (Electronic Arts)	Bubble Maria: Halloween (TeamLava)	Big Fish Casino - Free Slots (Big Fish Games)	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Nose Doctor! - Free (Bluebear Technologies)	Deer Hunter 2014 (Glu Games Inc.)
10	Scribblenauts Remix (Warner Bros.)	Batman: Arkham Origins (Warner Bros.)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Call of Duty: Zombies (Activision Publishing)	Connect Four Multiplayer (Benjamin Lochmann)	Solitaire - FREE Slots (Playtika LTD)

출처: itunes.apple.com, appannie.com

통계 북미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 5] 북미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 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)	Plants vs. Zombies™2 (Electronic Arts)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	Plants vs. Zombies™2 (Electronic Arts)	Pet Rescue Saga (King.com)	The Walking Dead: Assault (Skybound LLC)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
3	The Walking Dead: Assault (Skybound LLC)	Pet Rescue Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Plants vs. Zombies™ (Electronic Arts)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	Clash of Clans (Supercell)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	DEER HUNTER 2014 (Glu Mobile)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Ralph's World (The Best Action Game)	MARVEL War of Heroes (Mobage, Inc.)
5	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Subway Surfers (Kiloo)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Super NES (SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Construction City (HeavyFall Studio)	Castle Clash (IGG.COM)
6	Where's My Water? (Disney)	Despicable Me (Gameloft)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital Limited)	Governor of Poker 2 (Youda Games)	Knights & Dragons (GREE, INC)
7	Grand Theft Auto III (Rockstar Games, Inc.)	Castle Clash (IGG.COM)	Modern War (GREE, INC)	Osmos HD (Hemisphere Games)	Gems Deluxe (Holo Games, LLC)	The Hobbit Kingdoms (Kabam)
8	DraStic DS Emulator (Exophase)	Mechs vs Aliens (TurnOut Ventures)	Jackpot Party Casino Slots (Williams Interactive)	Fruit Ninja (Halfbrick Studios)	Despicable Me (Gameloft)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame Studios)
9	Need for Speed™ (Electronic Arts)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Castle Clash (IGG.COM)	Kingdoms Rush Frontiers (Ironhide Game Studio)	Where's My Water? 2 (Disney)	Crime City (GREE, INC)
10	Zombie Gunship (Limbic)	Where's My Water? 2 (Disney)	Solitaire - FREE Slots (Playtika)	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar Games)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Fantastica (Mobage)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

아시아 게임시장 동향

▶ 중국 게임시장 동향

- 게임시장 인기도 예측, 클라이언트 ↓·모바일 ↓
- 급성장하는 모바일 게임시장, 기회와 도전 공존
- 전통적 기업, 모바일 게임업체 인수에 적극 나서
- 중국 콘솔게임 규제 철폐...걸림돌 '여전'
- [통계] 중국 온라인게임 순위
- [통계] 중국 MMO게임 순위
- [통계] 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 일본 게임시장 동향

- 일본 게임업계 현황 및 차세대 게임산업 방향
- 그리, 구조조정 단행...위기 타파 가능할까
- 멀티플랫폼 및 OSMU 전략으로 승부하는 캡콤
- 피아노 중심의 게임음악 콘서트 개최 예정
- [통계] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

▶ 기타 아시아 게임시장 동향

- 인텔렉트모션, 게임 컨트롤러 '아이모션' 출시 준비
- 엠오엘, 온라인 결제 플랫폼으로 미국시장 진출
- 모바일게임 <Fun Run>, 아시아에서 인기 물이
- <Sidekick Cycle>, 새로운 자선활동 모델로 주목
- [통계] 기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위





중국 게임시장 동향

게임시장 인기도 예측, 클라이언트 ↓·모바일 ↑

중국의 대표적인 게임포털 사이트인 17173닷컴이 향후 중국 게임시장의 주요 트렌드로 '클라이언트 게임의 인기 하락세 지속', 'MOBA 장르의 시대 도래', '모바일 게임시장 재편' 등을 꼽음

전자상거래 및 4G의 발전, 온라인 게임시장 위축으로 이어질 전망

- ▶ 중국 최대 게임포털 사이트 17173닷컴(17173.com)의 2013년 10월 7일자 기사 '[端游难做手游降温 未来半年产业趋势预测](#)'에 따르면 향후 3년 중국 전자상거래와 모바일 인터넷의 고속 성장으로 인해 온라인 게임시장이 크게 축소될 것으로 전망
 - 중국 온라인게임의 전체 게임시장 점유율이 2011년 18%에서 2013년 10%로 점차 하락세
 - '4G 시대' 도래에 따라, 모바일인터넷의 시장 점유율이 꾸준히 상승하여 온라인게임을 제치고 인터넷 산업 성장의 핵심 동력이 될 전망
- ▶ <World of Warcraft>를 비롯한 클라이언트 게임의 경우, 소규모 개발업체뿐 아니라 중대형 업체들도 별 다른 성과를 거두지 못하고 있는 실정이며, 웹게임과 모바일게임의 인기 상승으로 더욱 위기에 봉착할 것으로 분석
 - 2013년에는 <소오강호(笑傲江湖)>, <Blade & Soul>, <두전신(斗战神)>, <Guild Wars 2> 등 소수의 대작만 인기를 끌고 있음
- ▶ 라이엇게임즈(Riot Games)의 <League of Legends>, 밸브(Valve)의 <Dota 2>가 연일 돌풍을 이어나가고 있는 가운데, 중국 게임업체들도 MOBA장르에 주력하는 추세
 - 넷이즈(Netease)는 개발기간 4년에 걸쳐 지난 9월 <영웅삼국(英雄三国)>을 출시하였으며, 치판게임(超凡游戏)의 <삼국쟁패(三国争霸)>, 항저우디엔혼(杭州电魂)의 <몽삼국(梦三国)>, 성광티엔이(盛光天翼)의 <천익결(天翼决)> 등 전례없이 많은 MOBA 게임이 출시됨
- ▶ 2013년 모바일 게임시장의 폭발적 성장으로 대규모 자본과 인력이 모바일 게임산업으로 집중되었으나, 2014년을 기점으로 시장 재편이 본격화될 전망

news.17173.com



급성장하는 모바일 게임시장, 기회와 도전 공존

중국 모바일 게임시장은 성장 잠재력이 크지만, 앱 마켓 난립과 게이머들의 선호 장르 분산 등으로 인해 해외 업체들에게 기회와 도전이 공존하는 시장이며, 이에 전문가들은 로컬 파트너사와 긴밀한 협력 관계 구축이 중요하다고 조언

모바일 단말 판매량 급증...모바일 게임시장 성장 촉진

- ▶ 중국 게임 전문 미디어 산업뉴스(产业新闻)가 2013년 10월 9일 기사 '[Flurry 분석中国手游市场：腾讯占22%份额](#)'를 통해, 미국 시장조사기관 플러리애널리틱스(Flurry Analytics)의 자료를 인용하며 현재 중국의 스마트폰 및 태블릿PC의 판매량이 2.46억 대를 기록하며 2.3억 대인 미국을 추월했다고 보도
 - 중국의 스마트폰 및 태블릿PC의 전체 판매량 2.46억 대 가운데, 1.5억 대는 2012년에 신규 판매된 것으로, 최근 중국의 모바일 기기 소비시장이 급성장 중
 - 또한 일부 업계 전문가들은 2013년 중국 모바일 게임산업의 수익 증가율이 55%에 달하고, 2015년까지 증가율 50% 이상을 유지할 것으로 전망하고 있음
- ▶ 그러나 안드로이드가 주류인 중국 스마트폰시장은 저가 및 가짜 안드로이드 기기의 대량 유통, 500여 개에 달하는 앱 마켓 난립 등의 문제점이 있음
 - 2012년 3분기에 안드로이드 기기의 중국 시장 점유율은 70%에 달한 데 비해, iOS의 점유율은 10% 이하로 하락
 - 새로운 수익모델로 주목받고 있는 앱 내 결제(IAP) 시스템이 2014년부터 중국에서 확대될 것으로 예상되나, 중국에서 대량 유통되는 가짜 태블릿PC에는 SIM 슬롯이 없어 앱 내 결제가 불가능하기 때문에 태블릿PC를 통한 수익 창출이 불투명
- ▶ 중국 게이머들의 선호 장르가 분산되어 있다는 점도 리스크로 지목
 - 산업뉴스는 또한 앱(App) 분석 서비스업체인 요우명(友盟)의 통계 자료를 인용해 중국 게이머가 가장 선호하는 장르는 액션(22%)이며, 캐주얼(17%)과 교육용(15%)이 그 뒤를 이었다고 보도
 - 서구 게임시장에서 수익률이 가장 높은 전략 게임에 대한 중국 게이머의 선호도는 9%에 불과한 것으로 확인됨
 - 업계 전문가들은 현지화 전략의 강화, 중국 당국과의 복잡한 행정 처리를 위해 게임 출시 전 로컬 파트너사와의 협조가 필요하다고 조언

www.qq.com



전통적 기업, 모바일 게임업체 인수에 적극 나서

최근 화이브라더스, 보레이 미디어 등 전통적인 산업의 대표 업체들이 잇따라 모바일 게임업체를 인수. 성장 정체기에 직면한 전통적인 업체들이 급성장하는 게임시장 진출을 통해 실적 개선을 도모하려는 행보로 풀이됨

대규모 자본, 모바일 게임시장으로 이동 중

- ▶ 최근 들어, 전통적인 산업 분야의 주요 업체들이 잇따라 대규모 자본을 투입해 모바일 게임업체를 인수하면서 업계 안팎의 관심이 집중
 - 중국 최대 영화 제작업체인 화이브라더스(Huayi Bros.)는 지난 7월, 6억 7,200만 위안(약 1,170억 원)에 모바일 게임업체 인한과기(银汉科技)를 인수했으며, 미디어 사업자인 보레이미디어(博瑞传播)는 얼마 전 게임 개발업체인 베이징만요구(北京漫游谷)를 자회사로 편입하고 모바일게임 <로리의 대모험(萝莉来了)>을 출시
 - 중국 시장조사기관 이관(eguan)은 2013년 상반기 인수합병 건수가 총 14건이었으며, 그 중 모바일게임 관련 인수합병이 10건으로 전체의 71%를 차지하였고, 인수합병에 투입된 금액은 96억 700만 위안(약 1조 6,700억 원)으로 잠정 집계
- ▶ 업계 전문가들은 모바일게임 관련주의 주가 급등에 따라 상장업체들이 모바일 게임업체 인수를 통해 실적 개선 및 성장 정체기에서 탈피하려 한다면, 그만큼 인터넷과 모바일 게임시장이 각광 받고 있다는 뜻이라고 분석
 - 올 8월 모바일 게임업체 메이펑슈마(美峰数码)를 인수하며 급성장 중인 게임업체 중칭바오(中青宝, ZGGAME)는 올해 주가 누적 상승폭이 257%를 기록
- ▶ 그러나 일각에서는 전통적인 산업체들은 인터넷시장과 사용자 특성에 대한 지식, 노하우가 상대적으로 부족하기 때문에 실패 리스크가 크다는 우려도 제기
 - 또한, 피인수 업체의 대다수가 자회사 형태로 독립성을 유지하는데, 기업관리와 수익 모델을 기존 사업과 어떻게 적절히 통합하는가가 관건이라는 것이 업계의 중론
 - 대부분의 모바일 게임업체가 게임 출시만으로 회사의 전체 매출을 유지하는 특성상, 미래의 성장 지속성에 대한 리스크가 크기 때문에 인수업체가 지속적인 수익 창출에 주력하는 것이 중요

game.iresearch.cn



중국 콘솔게임 규제 철폐...걸림돌 '여전'

중국 정부가 2000년부터 도입된 콘솔게임 판매 금지 제도를 철폐할 것을 공식 승인함에 따라 게임 업계의 관심이 집중됨. 그러나 합작 투자 회사 설립 의무화, 사전 검열 등 강력한 규제가 유지되는 것에 대한 우려의 목소리도 나타남

중국, 13년 만에 콘솔게임 판매 금지 철폐

- ▶ 2013년 9월 27일 중국 정부가 13년 동안 유지됐던 콘솔 게임 판매 금지 제도 철폐 계획을 공식 승인
 - 중국 상하이에 자유경제구역(free-trade zone)이 신설됨에 따라 해당 구역에 중국 현지 기업과 합작 투자 회사(joint venture)를 설립할 경우, 합법적으로 콘솔게임 하드웨어 및 소프트웨어 판매가 가능해짐
 - 단, 판매 대상 하드웨어 및 소프트웨어는 중국 문화부의 사전 검열을 거쳐야 한다는 단서가 포함됨
 - 한편 마이크로소프트는 중국 인터넷 TV 업체인 베스TV뉴미디어(BesTV New Media)와 합작 투자 회사 설립을 위해 2억 3,700만 달러를 투자할 계획이라 밝혔으며, 가족 중심의 게임 사업에 집중할 것이라 덧붙임
- ▶ 중국 정부는 지난 2000년부터 콘솔게임의 이념적 문제와 선정성 등을 이유로 자국에서의 콘솔 하드웨어 및 소프트웨어 판매를 금지해 옴
 - 판매 금지 조치에도 불구하고, 엑스박스과 플레이스테이션과 같은 콘솔 게임기들이 불법적으로 유통되어 온 것은 사실이나, 이번 합법화로 인해 콘솔 게임업체들이 직접 중국 소비자들에게 제품을 판매할 수 있게 됨
 - 중국 게임시장은 콘솔게임 판매 금지로 인해 온라인게임, 모바일게임, 웹게임 등의 경쟁 플랫폼 중심으로 발전해 옴
- ▶ 상하이의 자유경제구역 신설 계획은 상하이를 뉴욕, 런던, 홍콩 등과 같은 세계적 금융 허브로 발전시키겠다는 중국 정부의 장기적 계획의 일환으로, 푸둥(Pudong) 지역에 약 11평방마일 규모로 조성될 예정
 - 이번 프로젝트는 전 주석인 샤오핑이 해외 투자 유치를 이끌어 내기 위해 중국 남부에 경제특구(special economic zones)를 조성했던 것과 상통하는 것으로 평가

www.hollywoodreporter.com



통계 중국 온라인게임 순위

[표 6] 중국 전체 온라인게임 순위

순위	바차이나 (2013. 10. 14 ~ 2013. 10. 20)	바이두 (2013. 10. 30)	17173.com (2013. 10. 30)
1	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)	길드워2(激战2) (공중망)
3	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (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)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	리그오브레전드(英雄联盟) (텐센트)
6	역전(逆战) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	던전앤파이터(地下城与勇士) (텐센트)
7	몽상국(梦三国) (황주전환)	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	드레곤블레이드(龙剑) (넷이즈)
8	두신전(斗战神) (텐센트)	QQ스피드(QQ飞车) (텐센트)	크로스파이어(穿越火线) (텐센트)
9	Couter Strike(反恐精英) (세기전성)	미르의전설(传奇) (산다게임즈)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
10	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)

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

통계 중국 MMO게임 순위

[표 7] 중국 MMO게임 순위

순위	바차이나 (2013. 10. 14 ~ 2013. 10. 20)	바이두 (2013. 10. 30)	17173.com (2013. 10. 30)
1	몽환서유(梦幻西游) (넷이즈)	완미세계(完美世界) (완미세계)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)
2	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)	길드워2(激战2) (공중망)
3	옥룡제천(御龙在天) (텐센트)	블레이드앤소울(剑灵) (텐센트)	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)	드레곤블레이드(龙剑) (넷이즈)
6	대화서유(大话西游) (넷이즈)	두신전(斗战神) (텐센트)	몽환서유2(梦幻西游2) (넷이즈)
7	현원전기(轩辕传奇) (텐센트)	주선(诛仙) (완미세계)	월드오브워크래프트(魔兽世界) (넷이즈)
8	마역(魔域) (91.com)	드래곤네스트(龙之谷) (산다게임즈)	검망3(剑网3) (킹소프트)
9	천년유혼온라인(倩女幽魂Online) (넷이즈)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)	천룡팔부온라인(天龙八部Online) (창유)
10	주선(诛仙) (완미세계)	마역(魔域) (91.com)	아키에이지(上古世纪) (텐센트)

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



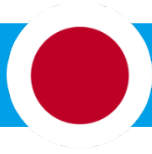
통계 중국 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 8] 중국 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이*
	유료	무료	매출	무료
1	天天泡泡堂2 (Yuan Huang)	欢乐斗地主(QQ游戏官方版) (Shenzhen Tencent)	我叫MT Online (LOCOJOY)	3D Airplane flight simulator (VascoGames)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	iDaggers (REANIX)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	Blood Shoot:death sniper Free (Top Action games)
3	部落守卫战-塔防策略游戏 (Tencent)	天天酷跑 (Shenzhen Tencent)	欢乐斗地主(QQ游戏官方版) (Shenzhen Tencent)	Asphalt Moto 2 (ICloudZone)
4	狂斩三国 (KooGame)	右脑运动会 (I WEN HAN)	我是火影 (Crazyhornets)	Marble Legend (easygame7)
5	钢铁侠3D魔域大作 (Locojoy)	天龙八部移动版 (Changyou.com)	Clash of Clans (Supercell)	Pop Star (gpstudio)
6	ArcherCat (Cravemob)	节奏大师 (Tencent)	武侠Q传 (Koramgame.com)	Jewels Star 2 (ITREEGAMER)
7	暖暖环游世界:搭配研习生 (RUNHAO YAO)	中国好学霸 (Lei Qiao)	神雕侠侣 (Wanmei)	Car Drift Race (virtualinfocom)
8	Rolling Coins (KAKAROD)	格斗之皇 (广州新游)	天天爱消除 (Shenzhen Tencent)	Hungry Shark (gamecls)
9	Fruit Ninja (Halfbrick)	Fight Through (zhou guowei)	乱斗堂 (PunchBox)	拳皇97 (jacksooy)
10	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	神仙道 (PinIdea)	欢乐斗地主(完整版) (Tencent)

*주: 중국의 구글플레이의 경우 구글이 무료 게임만 발표

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



일본게임시장동향

일본 게임업계 현황 및 차세대 게임산업 향방

게임업계 전문가가 최근 개최한 연례 세미나를 통해, 차세대 콘솔 게임기 출시를 기점으로 향후 게이머가 하드웨어와 상관 없이 다양한 게임을 즐기고, 사업자는 게임은 물론 다양한 콘텐츠를 제공하는 시대가 올 것이라고 전망

콘솔, PC, 모바일 게이머가 함께 게임을 즐기는 세상 도래

- ▶ 영화 및 출판 사업을 전개하는 일본의 주요 엔터테인먼트 기업인 카도카와 그룹(Kadokawa) 산하의 출판·게임시장조사 브랜드 엔터브레인(Enterbrain)의 하마무라 히로카즈(浜村弘一) 대표가 2013년 10월 11일, 게임업계 전문가를 대상으로 한 연례 세미나 '게임산업의 현황 및 전망: 2013년 춘추'를 개최
- ▶ 이 세미나는 엔터브레인 산하의 게임매체 'ファミツ(Famitsu)'의 마케팅 데이터를 기반으로 급변하는 게임업계를 반기별로 살펴보는 내용으로 구성되며, 이번 주제는 '물이 변화할 때: 플랫폼을 넘어선 도전'임
 - 하마무라 대표에 따르면, 현재 일본 게임업계는 차세대 콘솔 게임기인 플레이스테이션 4와 Xbox One의 등장을 앞두고 있는데 이는 단순한 세대 교체와는 다른 것으로 풀이
- ▶ 차세대 콘솔 게임기가 유례 없는 업계의 변화를 초래할 것으로 기대되는 이유는 우선 게임제작 방식이 변화하고 있기 때문으로, 차세대 콘솔을 위한 게임들은 PC를 기반으로 개발될 수 있기 때문에 플레이스테이션 4와 Xbox One 모두 대응할 수 있으며, 멀티플랫폼 게임들이 계속적으로 증가할 전망
 - 기존의 콘솔 게임기인 플레이스테이션 3와 엑스박스 360은 물론, 스마트폰, 태블릿 PC에도 대응하는 게임개발도 가능하다는 점에서 특정 게임을 위해 정해진 하드웨어를 이용하는 시대는 끝이 날 전망
 - 또한 PC 기반 개발이 가능해짐에 따라 개발환경 정비가 보다 쉬워지고, 중소 규모의 개발사들이 제작하는 인디게임의 성공 사례도 늘어나고 있는 것으로 관측됨



▶ 게임제작 방식 이외에 게임 판매 방식도 변화하고 있음

- 인기 콘솔게임 타이틀 <Monster Hunter 4>의 경우 다운로드 버전 판매가 호조세를 나타내고 있으며 플레이스테이션3나 휴대용 게임기인 플레이스테이션 비타(PlayStation Vita) 역시 다운로드 콘텐츠의 판매가 증가해 사업자들은 더 이상 패키지 판매만으로는 매출을 끌어올리기 어려운 상황
- 스마트폰 및 태블릿PC의 확산으로 음악이나 동영상, 게임 등을 다운로드 받는 경우가 당연시 되고 있는데, 이러한 변화도 콘솔 게이머들이 게임 패키지 구입에 연연하지 않게 된 배경
- 하마무라 대표는 강연 도중 설문조사 결과를 제시해, 게임 패키지와 다운로드 버전 중 조사 대상자의 약 20%가 "간편하다", "저렴하다", "보관이 쉽다" 등의 이유로 다운로드 버전을 구입하겠다고 응답했다고 설명

▶ 이밖에도 콘솔게임 사업자들이 스마트폰, 태블릿PC의 확산 및 고사양 모바일게임 수요 증가에 대응하기 위해 개발 리소스를 모바일게임에 배분하는 경우도 증가

▶ 하마무라 대표는 이러한 게임업계의 변화 속에서 차세대 게임산업의 방향을 단적으로 보여주는 사례로, 대표적인 콘솔게임 <Dragon Quest> 시리즈 최신작인 <Dragon Quest X Online>을 제시

- <Dragon Qeust X Online>은 클라우드를 통해 서비스되어, 닌텐도의 위(Wii) 및 위유(Wii U)와 PC는 물론 2013년 12월 이후 모바일 단말에도 대응해 각 단말 사용자들이 같은 서버에서 함께 게임을 즐길 수 있게 될 전망
- 하마무라 대표는 또한, 미국의 디지털게임 유통 플랫폼 사업자 밸브(Valve)가 최근 PC 게임을 거실의 대형 TV화면에서 사용하도록 지원하는 게임 플랫폼인 '스팀오에스(SteamOS)'를 발표한 것을 언급
- 그는 '스팀오에스'가 오픈플랫폼이기 때문에 PS4의 게임이 '스팀오에스'에서도 출시될 수 있으며 게임업계의 이 같은 크로스플랫폼 경향이 앞으로 가속화될 것이라고 주장

▶ 하마무라 대표는 또한, 게임 사업자 진영이 향후 게임뿐만 아니라 음악, 전자서적 등 모든 유형의 디지털 콘텐츠를 제공하는 방향으로 나아갈 것이라는 견해를 밝힘

www.famitsu.com



그리, 구조조정 단행...위기 타파 가능할까

일본의 대표적인 모바일·소셜게임 플랫폼 사업자 그리(GREE)가 실적 악화 및 업계 내 위상 하락으로 창업 이래 최대 위기를 겪고 있는 가운데, 오사카 지부 폐쇄, 대규모 인원 감축을 단행하고 있어 경영체제 쇄신에 성공할 지 주목됨

최초로 자국 사무실 폐쇄한 그리, 11월까지 인력 감축 추진

- ▶ 소셜게임 플랫폼 양대산맥 중 하나인 그리(GREE)가 지난 2013년 10월 1일, 오사카 지부를 10월 말 폐쇄한다고 발표하고, 구조조정 및 '선택과 집중' 전략을 본격 가동하기 시작한 것으로 전해짐
 - 그리는 올해 중국, 영국, 네덜란드, 두바이, 브라질 등 해외 거점 5곳을 폐쇄했지만 자국 사무실 폐쇄는 이번이 처음으로, 자국에는 이제 동경 본사만이 남게됨
 - 오사카 지부는 게임 개발력 강화를 위해 요시다 타이세이(吉田大成) 이사를 주축으로 지난 2012년 봄에 설립되었으나, 스마트폰 대응 및 미성년 게이머에 대한 게임 과금에 사회적 논란을 유발하면서 2012년 하반기부터 실적이 악화
 - 오사카 지부가 폐쇄됨에 따라 30명의 인력이 퇴사 또는 동경 본사로 재배치될 예정
- ▶ 이어서 그리는 2013년 11월 30일까지 전 직원의 11%에 달하는 약 200명을 감축하기 위해 10월 9일부터 28일까지 퇴직 희망자 모집을 진행해, 업계에서는 창업 이래 지속되어 온 그리의 성장세가 꺾인 것으로 분석
 - 그리가 2013년 8월 14일에 발표한 2014 회계연도(2012년 7월 1일~2013년 6월 30일) 실적에 따르면, 매출액은 전년 동기대비 3.8% 감소한 약 1,522억 엔, 영업이익은 전년 동기대비 41.2% 급락한 486억 1,500만 엔을 기록
 - 이는 간판 게임 <Tanken Driland(探検ドリランド)> 등의 인기가 감소하면서 피쳐폰 게임들의 아이템 과금 수익 및 광고 수입이 급감하고, 스마트폰 게임 부문에서 개발비 및 인건비가 급증해 손익분기점을 넘기지 못하는 게임들이 증가했기 때문
 - 그리는 인원 감축을 통해 '슬림경영'을 시동함으로써 새로운 전환점을 맞이할 전망
 - 그러나 업계 일각에서는 응급조치로 시행되는 이번 구조조정이 인재 유출로 이어질 수 있다는 우려도 제기되고 있는데, 임직원 77명이 보유한 스톡옵션이 오는 12월부터 처분 가능해지기 때문에 대다수가 주식 매각 후 퇴사할 가능성이 높기 때문
- ▶ 업계 전문가들은 일본 게임업체들이 그리에 대항해 연합전선을 구축하고 있는 점도 그리의 위상이 하락했음을 보여준다고 주장



- 지난 2013년 8월 일본 주요 게임 개발업체인 세가(SEGA), 캡콤(Capcom), 타이토(Taito) 등 15개 업체들이 제휴를 체결
 - 제휴사들은 그리와 디엔에이(DeNA)의 모바게(Mobage) 등 모바일·소셜게임 플랫폼을 배제한 게임유통과 홍보 촉진을 위해 크로스 프로모션 및 전용 사이트 개설 등을 추진
 - 전문가들은 개발사 진영의 연합전선이 아직 구체적인 실체를 드러내지 않고 있지만 애플 앱스토어(Apple App Store) 및 구글 플레이(Google Play)에 지불하는 수수료와는 별도의 수수료를 징수하는 그리, 모바게 등을 배제시키려는 업계의 움직임은 그리의 위상 하락을 시사한다고 분석
- ▶ 업계에서는 지난 2004년 12월 설립 이래 9년 째를 맞이하고 있는 그리가 이번 경영 체제 쇄신을 통해 일본의 대표 플랫폼으로 남을 수 있을지 예의주시하고 있는 상황

www.nikkei.com, biz-journal.jp



멀티플랫폼 및 OSMU 전략으로 승부하는 캡콤

최근 인기 콘솔게임 시리즈 신작 <Monster Hunter 4>가 호조세를 나타내고 있는 가운데, 캡콤의 멀티플랫폼 및 OSMU 전략이 재차 주목을 받고 있음. 특히 게임 세계를 오프라인에서도 체험하게 하는 OSMU 전략은 캡콤 성공의 핵심으로 평가

캡콤, <Monster Hunter 4>를 필두로 2013년 하반기 실적 상승 기대

- ▶ 캡콤(Capcom)이 2013년 9월 14일 발매한 닌텐도 3DS 전용 게임 시리즈 신작인 <Monster Hunter 4>가 4일 만에 일본 내 판매량 200만 장을 돌파한 데 이어 약 한 달만인 10월 15일에는 다운로드 버전 등을 포함한 총 판매량이 300만 장을 돌파
 - 캡콤의 츠지모토 하루히로(辻本春弘) 대표는 "전작 판매량이 470만 장이었으니까 이번 타이틀은 그 이상을 넘볼 것"이라고 언급
- ▶ <Monster Hunter> 시리즈의 성공은 캡콤이 OSMU(One Source Multi Use) 전략을 통해 다양한 단말로 이용 가능한 멀티플랫폼 게임 제공은 물론 타 업종과의 제휴를 통해 게임에 대한 인지도를 향상시킴으로써 고객 기반을 확대해온 결과임
 - 캡콤은 <Monster Hunter>의 캐릭터가 그려진 티셔츠, 안경뿐만 아니라 요식업과의 제휴를 바탕으로 게임에 등장하는 음식을 실제 음식 메뉴로 판매함으로써 시리즈 신작 발매까지의 공백 기간에도 지속적으로 화제를 유발
 - 이밖에도 캡콤은 일본 나가노현의 시부온천(渋温泉)과의 제휴를 통해 '몬헌 시부의 고향(モンハン渋の里)'이라는 명칭으로 게임 속 몬스터를 모티브로 시부온천 내부를 꾸미고 온천 방문객들이 게임의 세계관을 체험하도록 하고 있음
 - 이처럼 오프라인 현장에서의 체험을 계기로 게임 이용자가 되는 일반인도 늘어나고 있어, 캡콤의 전략은 지속적인 게이머 기반 확대에 기여
 - 캡콤은 2013년 10월부터 11월에 걸쳐 동경, 나고야, 후쿠오카, 삿포르, 오사카 등 5개 도시에서 게이머는 물론 일반인 모두가 즐길 수 있는 축제 '몬스터헌터 페스타 '13(Monster Hunter Festa'13)'을 개최할 예정
 - 캡콤은 또한 2014년 봄에 테마파크 일본 유니버설 스튜디오(Universal Studios Japan)와 공동기획 연례 이벤트인 '몬스터헌터 더 리얼 2014(Monster Hunter The Real 2014)'를 개최할 계획
- ▶ 업계 전문가들은 2013년 하반기에 <Monster Hunter 4> 이외에도 차세대 게임콘솔 플레이스테이션4 전용 신작 게임 <Deep Down> 등 블록버스터급 콘솔게임 및



<CROSS BEATS>, <Oturenger> 등 신작 스마트폰 게임들이 출시되어 캡콤의 실적이 큰 폭으로 상승할 것으로 전망

- ▶ 한편 캡콤의 츠지모토 대표는 앞으로도 콘솔게임의 모바일 버전 출시를 통해 보다 폭넓은 게이머들이 자사 게임을 이용하도록 함과 동시에, 콘솔 게임기와는 별개로 자체 개발 스마트폰 게임들을 출시함으로써 어떤 게임기에서든 히트작을 탄생시켜 온 캡콤의 성공신화를 이어갈 것이라고 밝힘

toyokeizai.net, game.watch.impress.co.jp

[그림 3] <Monster Hunter 4>의 이미지



출처: 캡콤(www.capcom.co.jp)



피아노 중심의 게임음악 콘서트 개최 예정

최근 일본에서 인기 게임 타이틀의 음악을 연주하는 게임음악 공연, 이벤트 등이 증가하고 있는 가운데, 피아노 중심의 게임음악 콘서트, 전문 관현악단의 공연을 통해 게임음악이 클래식 음악과 같은 문화로 자리잡을 것으로 기대되고 있음

클래식 음악의 반열을 넘보는 게임음악

- ▶ 일본 게임음악 연주회 및 콘서트 정보 포털 운영업체인 니이마루하치산(이하, 2083)이 2013년 11월 4일, 일본 요코하마시 미나토미라이(みなとみらい)역 부근 콘서트 홀인 랜드마크홀에서 피아노를 중심으로 한 게임음악 콘서트 제2탄 '피아노레스토랑 2nd Concert'를 개최할 예정
 - 2083은 2011년 6월 30일 법인화된 업체로, 1983년 일본이 세계 최초로 가정용 게임기 '패미콘'을 출시한 이래 100년이 되는 2083년에는 게임음악도 클래식 음악처럼 문화로 인식되도록 하는 것이 목표
 - 2083의 주요 사업 부문은 미디어, 콘텐츠, 음반(예정) 등 3개 부문으로, 게임음악 연주회 관련 포털 웹사이트인 '2083웹(2083WEB)'의 운영 및 무가지 '2083프리페이퍼(2083フリーペーパー)' 발간, 게임음악 페스티벌 '4스타오케스트라(4starオーケストラ)' 개최 등을 포함
 - 이를 위해 2083은 게임음악 중에서도 특히 연주 부문을 전문적으로 발전시키기 위해 게임음악 콘서트 개최는 물론, 표준적인 편성이 가능한 악보의 대여 및 일본음악저작권협회(Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers 이하 JASRAC)에의 연주허가신청 절차 간소화 등 게임음악 연주 문화 확산을 위한 업무를 추진 중
 - 2083은 또한 최근 들어 상승세인 게임음악 수요에 대응할 수 있는 게임음악에 특화된 매체를 발전시켜나갈 예정
- ▶ '피아노레스토랑 2nd Concert'는 지난 2013년 9월 7일 열린 첫 콘서트인 '피아노레스토랑 1st Concert'에 이은 것으로, 저명한 게임음악 작곡가인 타니오카 쿠미(谷岡久美)와 사카모토 히데키(坂本英城), 그리고 유명 피아니스트 나카야마 히로유키(中山博之)가 출연해 보다 어쿠스틱한 공연으로 꾸며질 예정
 - 타니오카 작곡가는 메이저 게임업체 스퀘어에닉스(Square Enix)에서 게임음악 작곡가로 활동하며 <Final Fantasy XI> 시리즈 등의 음악을 담당했었으며 현재 각종 온라인 및 모바일 콘텐츠의 배경음악(BGM), 무대음악 제작 등을 맡고 있음
 - 사카모토 작곡가는 사운드 제작업체 노이즈크로크(Noisycroak)의 대표이사로, <Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity>, <Ryū ga Gotoku> 등 다수의 게임에 작곡가로 참여해왔으며 2011년 3월에는 '세계에서 가장 긴 게임음악(곡당 75분 7초)'으로



기네스북에 등재된 바 있음

- 그는 또한 2012년 7월부터 류큐필하모닉관현악단(琉球フィルハーモニー管弦楽団)의 게임 음악 디렉터로 활동 중으로, 일본 오키나와를 아시아의 대표적인 게임음악 발신지로 만드는 데 주력하고 있음
- 나카야마 피아니스트는 클래식 음악 분야는 물론, 게임 및 애니메이션 분야에서도 음악 제작·편곡 활동을 하고 있으며, <Kingdom Hearts>의 인기 게임음악 콜렉션인 '킹덤 하츠 피아노 콜렉션(キングダムハーツ・ピアノコレクションズ)', <Lost Odyssey>의 게임음악 등을 담당한 바 있음
- 이번 '피아노레스토랑 2nd Concert'에서는 3명의 아티스트가 각각 전문적으로 담당해온 대표작들을 선보일 예정이며 티켓은 좌석에 따라 1,000~5,000엔임

- ▶ 한편 일본 최초의 게임음악 전문 오케스트라단으로 지난 2012년 7월 27일 설립된 일본비지엠필하모닉관현악단(日本BGMフィルハーモニー管弦楽団) 역시 2013년 10월 11일 동경에서 첫 공연 '비욤드더게임뮤직(Beyond the GameMusic)'을 개최하는 등, 최근 일본 내 게임음악 공연 및 관련 이벤트가 늘어나고 있는 것으로 관측됨
- '비욤드더게임뮤직'은 인기 게임 <Dragon Quest>, <Puzzle & Dragons> 등의 게임음악 10곡을 선보였으며 게임 팬 등 900여 명의 관객들이 1,500~1만 5,000엔 대의 티켓을 구입해 성황리에 치뤄짐

www.4gamer.net, www.sanspo.com

[그림 4] '피아노레스토랑 2nd Concert'(좌) 및 '비욤드더게임뮤직'(우)의 포스터



출처: 니이마루하치산(www.2083.jp), 일본비지엠필하모닉관현악단(jbp.or.jp/)



통계 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위

[표 9] 일본 게임 하드웨어 & 소프트웨어 판매 순위(2013. 10. 7 ~ 2013. 10. 13)

(단위: 대)

구분	순위	콘솔기기/게임명	퍼블리셔	판매량	전주대비	누적판매량
하드웨어	1	3DS	닌텐도	229,058	90.4%	13,281,854
	2	플레이스테이션 비타	소니	58,790	1,516.0%	1,873,782
	3	플레이스테이션3	소니	12,569	15.7%	9,547,670
	4	Wii U	닌텐도	3,354	-13.7%	1,086,182
	5	플레이스테이션 포터블	소니	3,270	-14.6%	19,864,012
	6	Wii	닌텐도	779	-22.6%	12,745,741
	7	엑스박스360	마이크로소프트	414	17.6%	1,647,747
	8	DS	닌텐도	22	0.0%	32,982,689
소프트웨어	1	Pocket Monsters X/Y (3DS)	닌텐도	1,940,204	신규	1,940,204
	2	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3)	테이크투	341,400	신규	341,400
	3	Monster Hunter 4 (3DS)	캡콤	110,574	-25.9%	2,721,682
	4	Tales of Symphonia: Chronicles (플레이스테이션3)	남코반다이	78,304	신규	78,304
	5	Dangan-Ronpa 1-2 Reload (플레이스테이션비타)	스파이크	74,768	신규	74,768
	6	SoccerTsuki Pro Soccer Clubo Tsukurou (플레이스테이션3)	세가	73,181	신규	73,181
	7	Fairy Fencer F (플레이스테이션3)	아이디어팩토리	39,862	신규	39,862
	8	SoccerTsuki Pro Soccer Clubo Tsukurou (플레이스테이션3)	세가	33,319	신규	33,319
	9	Grand Theft Auto V (엑스박스360)	테이크투	25,519	신규	25,519
	10	Musou Orochi 2 (플레이스테이션3)	아크스튜디오스	11,120	-55.5%	519,230

출처: www.vgchartz.com

통계 일본 모바일게임 플랫폼별 게임 순위

[표 10] 일본 애플 앱스토어 및 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 기준, 노란색 '앱 내 결제')

순위	애플 앱스토어			구글 구글플레이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	G1牧场ステークス (Kairosoft)	マイポケットバ (Happy Elements KK)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	パズル&ドラゴンズ (CommSeed)	脱出ゲームコンビニ (ee-Line)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)
2	Plague Inc. (Ndemic Creations)	斬新-戦国無双 (DMM.com)	ぷよぷよ!!クエスト (SEGA)	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	LINE Pokopang (LINE Corporation)
3	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	ハジメのBLACKLAGOON (DPCORPORATION)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	ONE PIECE RUNNER (Namco Bandai)	DivineGateJP (GungHo Online)	クイズRPG魔導と猫カズ (COLOPL)
4	CRエヴァ8 (FutureScope)	ルカサンファン光闘戦記 (Koramgame.com)	クイズRPG魔導と猫カズ (COLOPL)	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	ケリ姫スイーツ (GungHo Online)	プロ野球PRIDE (COLOPL)
5	DRAGONBALL RPG (Namco Bandai)	ドラゴンリーグX (Asobism)	プロ野球PRIDE (COLOPL)	CRエヴァ8 (FutureScope)	LINE GoGo! TwinBee (LINE Corporation)	プレイブフロンティア (Alim)
6	Scrabble-411 (SEGA)	おしおき-ベンチガール!!! (e-Dragon Powe)	戦国炎舞 -KIZNA- (Sumzap)	Super NES (SNESEmulator) (Bubble Zap Games)	Puzzle & Dragons (GungHo Online)	LINE POP (LINE Corporation)
7	Minecraft- Pocket Edition (Mojang)	TunesHolic (Lee Jessica)	プレイブフロンティア (Alim)	押忍! 番長2 (ディービー)	TunesHolic (SmartPlayland)	LINE Bubble! (LINE Corporation)
8	Where's Waldo? On Hollywood (Ludia)	ドラゴンエクソリプス (DeNA)	Clash of Clans (Supercell)	パズルスク-甲賀忍法帖 (コナミエンターテインメント)	ウバルフレズ (GREE)	LINE WIND runner (LINE Corporation)
9	Everyday Spelunker (Tozai Games)	誓のオオカミ子夜歌 (Voltage)	LINE PLAY (NAVER Japan)	激突PUSH-OFFHEAD (ドラス)	マジック & カノン (mobage)	Clash of Clans (Supercell)
10	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	にゃんこ大戦争 (PONOS)	GUNDAM AEWARS (Namco Bandai)	John GBA (John emulators)	クイズRPG魔導と猫カズ (COLOPL)	SDガンダム-シャオテア (Namco Bandai)

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



기타 아시아 게임시장 동향

인텔렉트모션, 게임 컨트롤러 '아이모션' 출시 준비

싱가포르의 인텔렉트모션은 촉각 인식 기능을 활용한 컨트롤러인 아이모션을 출시할 계획이며, 아이모션 출시를 위해 크라우드펀딩 플랫폼에서 필요 금액인 10만 달러의 모금을 진행

촉각 피드백을 활용하는 컨트롤러 '아이모션', 높은 호환성이 무기

- ▶ 싱가포르의 모션캡처 및 의료진단 기술 전문 스타트업인 인텔렉트모션(Intellect Motion)이 최근 크라우드펀딩 플랫폼 킥스타터(Kickstarter)를 통해 동작인식 게임 컨트롤러인 아이모션(iMotion)을 출시를 위한 모금을 진행
 - 아이모션은 사용자의 조작에 따라 진동으로 반응하는 촉각 피드백(haptic feedback) 기술을 활용한 게임 컨트롤러
 - 촉각 피드백은 지난 몇 년간 게임업계의 많은 관심을 받아온 기술임
 - 아이모션에는 가속도계와 평형 상태 측정이 가능한 자이로스코프가 내장되어 있어 손의 회전을 감지하고, 진동 형태의 촉각 피드백을 적용하여 실제로 물체를 만지는 것 같은 느낌을 제공
 - 특히 안경처럼 쓰는 가상현실(Virtual Reality) 헤드셋인 오쿨러스 리프트(Oculus Rift)와 함께 사용하면 더욱 더 실감나는 게임이 가능할 것으로 기대
- ▶ 아이모션은 높은 호환성을 자랑하는 컨트롤러이며, 앞으로 아이모션에 특화된 게임과 소프트웨어들이 개발될 것으로 예상
 - 아이모션은 손에 끼우고 조작하는 컨트롤러로 사용이 편리하며 컴퓨터에 웹캠이 설치되어 있는 한, 마우스와 키보드로 조작하는 모든 소프트웨어와 호환이 가능
 - 아이모션 컨트롤러는 세 개의 불빛이 게임 시스템의 카메라와 호환되어 3차원적으로 손의 움직임을 감지
 - 소프트웨어 개발 키트가 함께 제공되기 때문에 개발자들이 아이모션에 특화된 게임과 소프트웨어를 개발 할 수 있을 것으로 기대

www.gamesinasia.com



엠오엘, 온라인 결제 플랫폼으로 미국시장 진출

말레이시아에 기반을 둔 전자결제 서비스업체 엠오엘글로벌이 미국 소재 결제 서비스사 릭스티와 파트너십을 체결하고, 온라인게임 및 디지털 콘텐츠 결제 플랫폼을 미국과 브라질에서 런칭해 글로벌 시장 진출을 위한 발판을 마련

온라인 결제 플랫폼 엠오엘포인트, 글로벌 시장 공략

- ▶ 말레이시아의 전자결제 서비스회사인 엠오엘엑세스포털(MOL Access Portal, 이하 엠오엘)은 미국 실리콘밸리의 대체결제 서비스업체 릭스티(Rixty)와 파트너십을 체결, 온라인게임 및 디지털 상품 결제 플랫폼 엠오엘포인트(MOLPoints)를 미국 및 브라질 시장에 출시
 - 엠오엘은 동남아 최대 규모의 인터넷 기업인 엠오엘글로벌의 자회사로, 연간 5억 달러 이상에 달하는 약 6,000만 건의 결제 거래를 담당하고 있는 선도적인 업체임
 - 지난 2012년 10월, 엠오엘은 실리콘밸리에 위치한 대체결제 플랫폼 회사인 릭스티에 투자하기로 결정하면서 북미로 진출한 최초의 아시아 전자결제 플랫폼으로 발돋움
- ▶ 엠오엘의 엠오엘포인트는 세계적인 디지털 상품 및 온라인게임 결제 플랫폼으로, 게임 퍼블리셔 300여 곳이 서비스하는 온라인게임 2,000여 개의 결제를 담당
 - 엠오엘포인트는 페이스북(Facebook)이나 글로벌 게임 기업인 일렉트로닉아츠(Electronic Arts), 블리자드(Blizzard) 등이 서비스하는 게임들의 결제를 담당
 - 엠오엘포인트 결제 플랫폼은 향후 미국과 브라질에서 릭스티의 유통채널인 14만 개의 상점들을 통해 유통될 예정
- ▶ 말레이시아 기반의 엠오엘이 릭스티와 파트너십을 체결하면서 실리콘밸리뿐만 아니라 북미시장으로까지 진출이 가능
 - 엠오엘글로벌의 CEO인 가네쉬 쿠마 방가(Ganesh Kumar Bangah)에 따르면, 글로벌 운영에 있어 릭스티가 함께 하게 되어 미국 실리콘밸리에 진입할 수 있게 되었을 뿐 아니라 동시에 북미시장 전체로 사업을 확장할 수 있게 됨
 - 또한 말레이시아의 콘텐츠들이 글로벌 시장으로 진출 할 수 있는 기회를 획득
- ▶ 엠오엘은 북미시장 이외에도 지난 1년간 터키, 베트남, 인도네시아 시장에도 진입했으며, 릭스티 역시 이번 가을에 캐나다와 멕시코로 사업을 확장할 계획

www.prweb.com



모바일게임 <Fun Run>, 아시아에서 인기 몰이

더티비트가 작년 말 출시한 모바일게임 <Fun Run>이 월간 활동이용자수 1,000만 명을 돌파하며 아시아를 중심으로 히트를 기록. 게이머의 경쟁심을 자극하는 멀티플레이 시스템과 인기 고전게임의 재미를 재현한 점이 성공의 주요 원인

<Fun Run>, 멀티플레이 게임 시스템으로 아시아에서 선전

- ▶ 노르웨이에 기반한 모바일 게임 개발업체인 더티비트(Dirtybit)가 2012년 9월 5일 출시한 모바일게임 <Fun Run>의 월간 활동이용자수(Monthly Active User)가 1,000만 명을 돌파해서 아시아 지역에서 흥행 질주
 - <Fun Run>은 게이머가 다양한 장애물을 피해 결승점까지 달리기 경주를 벌이는 단순한 내용의 게임으로, 최대 4명의 플레이어가 동시에 즐길 수 있는 점이 특징
 - 더티비트의 오로라 클래보에 버그(Aurora Klæboe Berg) 대표는 "<Fun Run>의 2013년 8월 기준 글로벌 누적 다운로드 기록 3,000만여 건 중 아시아가 25%를 차지했으며, 사우디 아라비아와 이스라엘, 싱가포르가 아시아에서 각각 1~3위를 기록했다"고 언급
 - <Fun Run>은 영어뿐 아니라 중국어, 아랍어, 일본어 등 아시아 언어를 지원하고 충실한 현지화 전략이 이루어져 아시아에서 좋은 성과를 거둘 수 있었다는 평가
- ▶ <Fun Run>의 성공 원인에 대해 오로라 대표는 "멀티플레이 시스템은 게이머가 친구들과 함께 즐기는 과정에서 경쟁심을 자극하기 때문에 게임 다운로드 증가로 이어지는 데 큰 역할"이라며, "이밖에, 어릴 시절의 추억을 되살린 독창적인 게임 컨셉도 인기에 한몫했다"고 분석
 - 더티비트는 <Fun Run>의 개발 모티브에 대해 "이미 수천 개가 넘는 모바일게임이 출시된 상황에서 독창적인 게임 아이디어 구상이 어려웠다"며, "개발팀이 어릴 적 친구들과 가장 즐긴 게임으로 뽑은 <Mario Kart Race>의 재미를 재현하고자 했다"고 자사 공식 블로그(dirtybit.com)에 개발 히스토리를 게재
- ▶ 한편, <Fun Run>은 다양한 가상 아이템 판매를 통해 수익을 창출
 - 게이머는 달리기 경주에 사용할 수 있는 동물 캐릭터, 신발, 모자 등 각종 아이템 이용이 가능

www.gamesinasia.com



[그림 5] <Fun Run>의 스크린샷



출처: 더티비트(dirtybit.com/)



<Sidekick Cycle>, 새로운 자선활동 모델로 주목

iOS 기반 게임 <Sidekick Cycle>은 게이머들이 게임을 구매하고 소액 결제를 할 때마다 수익의 절반이 아프리카 어린이들을 위한 자전거 기부에 사용되면서, 모바일게임이 새로운 형태의 자선활동 모델로 주목받고 있음

아프리카 어린이를 돕는 게임 <Sidekick Cycle>

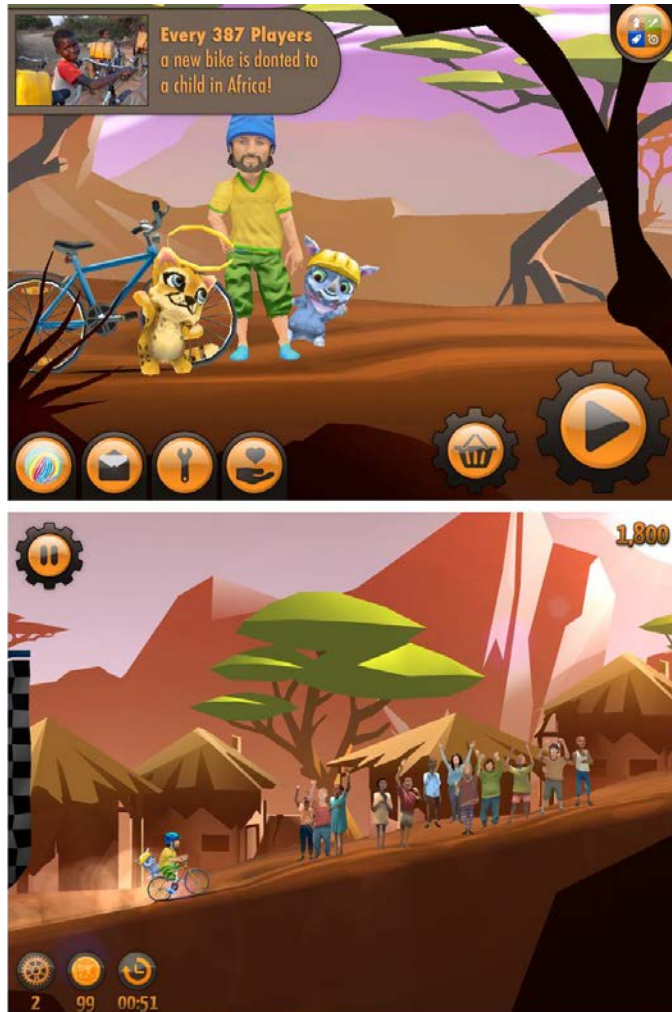
- ▶ 최근 게이머들이 아이폰에서 게임 <Sidekick Cycle>을 구입해서 이용하면, 아프리카의 가난한 어린이들에게 자전거를 기부할 수 있는 기회가 제공되어 화제가 되고 있음
 - <Sidekick Cycle>은 독일 게임업체 잇매터스(It Matters)가 개발하고 사회적 공헌을 위한 기능성게임을 배포하는 글로벌게이밍이니셔티브(Global Gaming Initiative)가 서비스 중인 iOS 기반 모바일게임
 - 게이머가 애플 앱스토어(Apple App Store)에서 <Sidekick Cycle>을 구입 후, 게임을 할 때마다 아프리카의 어린이들에게 자전거를 사줄 수 있도록 모금을 하게 되는 셈
 - 글로벌게이밍이니셔티브는 자전거를 매개로 자선활동을 벌이는 미국의 자선단체인 월드바이시클릴리프(World Bicycle Relief)와 파트너십을 맺고 게임을 출시
 - 글로벌게이밍이니셔티브의 목표는 "목적이 있는 게임 플레이를 가능케 하는 것"으로, 게임 구매와 플레이를 통해 발생하는 수익의 절반이 아프리카 어린이들에게 자전거를 선물하는 데 사용되고 있음
- ▶ 게임은 간단한 편이며, 게임 판매 금액의 절반과 앱 내 결제(in-app purchases, IAP) 금액의 절반이 어려운 아동들에게 전달되고 있음
 - <Sidekick Cycle>은 사이클 선수를 조종해 산악 지형을 달리게 하는 내용이며, 게임을 진행할수록 점차 난이도가 상승함
 - 게임 가격은 99센트이며, 매번 게임이 판매될 때마다 구매 금액의 절반이 기부되고 앱 내 결제 또한 금액의 절반이 기부됨
 - 게임이 387개 판매될 때마다 아프리카 어린이 한 명에게 한 대의 자전거를 기부할 수 있으며, 게이머들은 앱에서 몇 대의 자전거가 기부되었는지 확인하는 것이 가능
- ▶ 글로벌게이밍이니셔티브의 창립자인 엘리자베스 사르퀴스(Elizabeth Sarquis)는 자선활동 모델을 게임화하게 된 경위를 설명하고, 자전거의 중요성을 역설
 - 사르퀴스 CEO는 "몇 년간 비영리 자선단체에서 일을 해보니 2008년 경제 위기 이후 비영리 자선단체들이 무너지는 것을 보게 되었다"며, "사람들은 자신들이 기부한 것이



- 어떻게 사용되는지 알고 싶어한다"고 지적
- 그는 또한 "미국에서 자전거는 대부분 여가 활동을 위한 것이지만, 다른 나라에서는 교육, 건강 및 고용을 위한 이송수단이 된다"며, 자전거의 중요성에 대해 역설

thesource.com

[그림 6] <Sidekick Cycle>의 스크린샷



출처: 게임즈미디어프로(www.gamesmediapro.co.uk)



통계

기타 아시아 애플 앱스토어 게임 순위

[표 11] 기타 아시아 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	인도			오스트레일리아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Temple Run: Oz (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Wheels of Wonder (Ludia)	Words of Wonder (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Chennai Express Lite (Indiagames)	Teen Patti - Indian Poker (Octro)	Worms™3 (Team17 Software)	KFC Snack in the Face (KFC Australia)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Sandman-Chapter 1: Abre (Digital Code Works)	Clash of Clans (Supercell)	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Match the Dots™ (IceMochi)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)
4	Real Steel (Free2Move Ltd)	DEAD TRIGGER 2 (MADNIGER Games)	Poker by Zynga (Zynga)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Gravity Duck (Ravenous Games)	Slots - Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	8 Ball Pool™ (Miniclip.com)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	Construction Simulator 2014 (Mihov Apps)	Sandman-Chapter 1: Abre (Digital Code Works)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	DEAD TRIGGER 2 (MADNIGER Games)	Clash of Clans (Supercell)	Worms™3 (Team17 Software)	DEAD TRIGGER 2 (MADNIGER Games)	Battle Camp (PennyPop)
2	NBA 2K14 (2K Sports)	Chinese Zombie War 20 (Tomato Animation)	雄霸天地 (com.digitalcloud)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Sandman-Chapter 1: Abre (Digital Code Works)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Ultraman Rumble (DWEB)	三国志ONLINE (com.digitalcloud)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Nose Doctor! (PlayShore)	Modern War (Funzio)
4	Construction Simulator 2014 (Mihov Apps)	节奏大师 (Tencent Technology)	Clash of Clans (Supercell)	Construction Simulator 2014 (Mihov Apps)	Bus Simulator 3D (Bluebear Technologies)	Candy Crush Saga (King.com)
5	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	Red Steel 2 (Free2Move Ltd)	一代宗师 (Ucube Games)	Crazy Taxi (SEGA)	Castle Clash (IGG.COM)	Legend of the Cryptids (Appibot)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Clash of Clans (Supercell)	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	三國牌牌戰 (Hsuan Kun Chou)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	The Vision of the Future (Com2uS USA)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	Wheels of Wonder (Ludia)	Robot Wars: Team Battle (SMGP)	武俠Q傳 (Yi Liu)
3	Bathing Beauties (Champagne bo)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	Candy Crush Saga (King.com)	NBA 2K14 (2K Sports)	SkySwings (takuya ori)	三國來了 (RedAtoms)
4	NBA 2K14 (2K Sports)	Despicable Me Minion Rush (Gameloft)	Hay Day (Supercell)	狂新三国 (KooGame)	三國急攻防 (EFUN COMPANY)	全民打棒球2013 (Joybomb)
5	Rolling Coins (KAYARCOINTERACTIVE)	Candy Crush Saga (King.com)	Battle Camp (PennyPop)	Construction Simulator 2014 (Mihov Apps)	LINE Pokopang (NAVER Japan)	亂鬥堂 (Cocofruit Interactive)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 기타 아시아 구글 구글플레이 게임 순위

[표 12] 기타 아시아 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 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)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Need for Speed™ Most Wanted (EA Swiss Sarl)	Temple Run 2 (Imangi Studios)	Teen Patti-Indian Poker (Octro)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Dr. Driving (SUD)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Deer Hunter 2014 (Glu Games)	Sots-Pharaoh's Way (CERVO MEDIA)
4	Temple Run: Brave (Disney)	Hill Climb Racing (Fingersoft)	Subway Surfers (Kiloo)	Worms 2: Armageddon (Team 17 Digital)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	KFC Snack in the Face (KFC Australia)	Slotomania (Playtika)
순위	말레이시아			싱가포르		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	Clash of Clans (Supercell)
2	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	神魔之塔 (Mad Head)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Top Eleven (Nordeus)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Despicable Me (Gameloft)	Castle Clash (IGG.COM)
4	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Car Wash & Design (6677g.com)	Candy Crush Saga (King.com)	DraStic DS Emulator (Exophase)	Where's My Water? 2 (Disney)	Knights & Dragons (GREE)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Bobo Boy Adventure (8elements)	一代宗師 (Unalis)	Rabbids Big Bang (Ubisoft Entertainment)	Castle Clash (IGG.COM)	Slotomania (Playtika)
순위	인도네시아			대만		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies (EA Swiss Sarl)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)	FINAL FANTASY IV (Square Enix)	植物大戰殭屍 繁體版 (Mimigigi)	神魔之塔 (Mad Head)
2	Where's My Water? (Disney)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	LINE Pokopang (LINE Corporation)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	城堡爭霸 (IGG.COM)	全民PK賽2013 (joybomb)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Onet Connect Game (JMT Apps)	Little Empire (Camel Games)	The Walking Dead: Assault (Skybound LLC)	ShoZombie-bloween (面白革命capsule+)	武俠Q傳 (Firevale)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Subway Surfers (Kiloo)	Candy Crush Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	神魔之塔 (Mad Head)	城隍廟 (IGG.COM)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Despicable Me (Gameloft)	Blood Brothers (Mobage)	Rabbids Big Bang (Ubisoft Entertainment)	瘋狂原始人 (摩利)	LINE MASS FISHING (LINE Corporation)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

유럽 게임시장 동향

- 영국 콘솔시장, 태블릿에 잠식 당하며 하향세 지속
- 러시아 정부, 애국심 고취를 위한 게임개발 장려
- <Candy Crush Saga> 개발사 킹, 나스닥 상장 신청
- 유비소프트, M&A 통해 모바일 게임시장 본격 진입
- [통계] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위
- [통계] 유럽 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 유럽 구글 구글플레이 게임 순위





영국 콘솔시장, 태블릿에 잠식 당하며 하향세 지속

영국에서 5~15세의 자녀를 둔 가구들을 대상으로 설문조사 한 결과, 콘솔 게임기 보유율과 콘솔게임 이용률 모두 감소세를 기록한 반면, 태블릿PC는 빠른 증가세를 보이고 있는 것으로 나타남

콘솔게임 기기 보유율 및 게임 이용률 모두 하락세

- ▶ 영국의 방송통신규제기관인 오프콤(Ofcom)이 2013년 10월 3일 발표한 보고서 '[Children and Parents: Media Use and Attitudes Report](#)'에 따르면, 2013년 영국의 콘솔 게임기 보유율이 87%를 기록한 것으로 나타남
 - 이는 2012년보다 3% 하락한 수치로, 2011년에 91%로 정점을 찍은 후 지속적인 하향세를 보이고 있음
 - 이와 같은 보유율 감소는 휴대용 콘솔 게임시장에 기인한 것으로, 휴대용 콘솔 게임기 보유율은 2012년 75%에서 큰 폭으로 감소한 68%로 집계됨
 - 또한, 5~12세의 영국 어린이 중 47%만이 자신의 콘솔 게임기를 보유하고 있다고 답했는데, 이 역시 2012년 대비 8% 하락한 수치임
 - 이 보고서는 5~15세 사이의 자녀를 둔 가구들을 대상으로 한 설문조사를 토대로 한 것으로, 2007년 첫 조사가 시작된 이후 2011년까지는 격년으로 발표되었고 이후 연간보고서로 발표되고 있음
- ▶ 반면, 태블릿PC의 보유율은 2013년 기준 51%로 조사되었는데, 이는 2012년(20%) 대비 2.5배 가량 크게 증가한 수준
 - 또한, 5~15세 어린이들의 스마트폰 보유율도 2012년 28%에서 소폭 상승한 29%로 나타났으며, 12~15세 집단에서는 무려 62%의 보유율을 기록
- ▶ 게임을 위해 이용하는 단말 관련 조사에서는 여전히 콘솔과 PC가 모바일 단말을 앞서고 있지만, 전년대비 증감율에서는 모바일 단말이 기존 플랫폼을 압도하는 양상을 보임
 - 거치형 콘솔 게임기로 게임을 이용한다는 응답은 73%에서 64%로, 휴대용 콘솔 게임기를 이용한다는 응답은 61%에서 50%로 급감하였으며, PC를 이용한다는 어린이도 40%에서 36%로 감소
 - 반면, 태블릿PC로 게임을 이용한다는 응답은 7%에서 23%로 3배 가까이 증가

www.gamesindustry.com, techcrunch.com



러시아 정부, 애국심 고취를 위한 게임개발 장려

러시아 정부가 게임은 엔터테인먼트이면서 동시에 애국심 형성에도 기여해야 한다는 기치 아래 자국 게임 개발업체들의 애국적 게임 개발을 장려하고, 역사를 왜곡하는 외산 게임에 대한 수입을 제한할 것이라고 밝힘

역사 왜곡 게임의 수입 제한도 추진..."게임은 애국심 형성에 기여해야"

- ▶ 러시아 정부가 애국심을 유발하는 게임개발을 장려함과 동시에 역사적 사실에 대한 왜곡이 있는 외산 게임의 수입을 금지할 것이라고 발표
 - 러시아 문화부의 아즈니 미노로프(Arseny Mironov) 보좌관은 최근 "정부는 게임 개발자들에게 사실적이고 역사적으로 충실한 재현을 기대한다"고 밝히며, 러시아 영웅들에 대한 부정적 이미지를 형성하는 일은 용납할 수 없다고 덧붙임
 - 미노로프 보좌관은 또한 "게임은 엔터테인먼트로서의 가치를 지니면서 동시에 교훈적이고 애국심 형성에 기여할 필요가 있다"고 주장
- ▶ 러시아 정부의 이 같은 계획은 문화부 장관인 블라디미르 메딘스키(Vladimir Medinsky)가 관장하는 러시아군역사학회(The Russian Military History Society)에 의해 추진될 예정
 - 첫 번째로 개발될 게임은 제1차 세계대전 당시 시작된 러시아군의 비행사에 초점을 맞추고 있으며, 러시아 게임 개발업체와의 협력을 통해 2014년에 출시될 전망
 - 이와 더불어, 애국적인 게임 개발에 장려금을 지급할 계획도 가지고 있음
- ▶ 메딘스키 문화부 장관은 러시아 군인들에 대한 존경심을 해치고, 역사적 사실을 왜곡하는 수입 게임들에 우려를 표하며, 이 경우 수입이 제한될 수 있음을 시사
 - 대표적인 사례로 캐나다 게임 개발업체인 레릭엔터테인먼트(Relic Entertainment)가 개발한 <Company of Heroes>가 지목되었는데, 러시아의 10대들에게 인기를 끌고 있는 이 게임은 제2차 세계대전에 참전한 러시아 군인을 민가를 불태우는 범죄자로 묘사하고 있음
 - 또한, 벨기에의 프로그래머인 미셸 로코 스미츠(Michele Rocco Smeets)가 개발해 10월 31일 출시를 앞두고 있는 모바일게임 <You Don't Mess With Putin>은 러시아의 블라디미르 푸틴(Vladimir Putin) 현직 대통령이 좀비를 무찌르는 내용을 담고 있어 러시아 정부의 반응에 대해 귀추가 주목되고 있음

www.hollywoodreporter.com



<Candy Crush Saga> 개발사 킹, 나스닥 상장 신청

모바일게임 <Candy Crush Saga>로 게임사에 기록될만한 흥행을 거두고 있는 킹닷컴이 나스닥에 상장을 신청한 것으로 알려진 가운데, 50억 달러의 기업가치가 예상되는 이번 상장이 IT기업들의 추가적인 상장을 가속화할 전망

킹, 기업가치 50억 달러 전망...트위터와 함께 IT 기업들의 상장 촉진

- ▶ 모바일게임 <Candy Crush Saga>로 전 세계적인 성공 신화를 쓰고 있는 영국의 게임 개발업체 킹(King)이 나스닥 상장을 신청
 - 지난 2013년 9월 27일, 킹은 비공개로 미국증권거래위원회(Securities and Exchange Commission, SEC)에 기업공개(IPO) 신청서류를 제출한 것으로 알려짐
 - 세계적인 금융 기업인 제이피모건체이스(J.P. Morgan Chase & Co.), 크레디트스위스(Credit Suisse Group), 뱅크오브아메리카(Bank of America)가 킹의 상장을 주관할 예정이며, 킹의 기업가치는 약 50억 달러로 평가받고 있음
 - 이는 최근 수년간 나스닥에 상장을 신청한 영국 기업 중 최대 규모가 될 전망
 - 킹은 비슷한 시기에 상장을 신청한 소셜네트워크서비스 업체인 트위터(Twitter)와 함께 가장 주목받고 있는 신규 상장 주식으로 지목
- ▶ 킹의 상장 신청은 한동안 부진했던 IT 기업들의 상장 추세를 가속화할 전망
 - IT 분야의 급성장으로 거품 경제 현상(닷컴버블)이 있었던 1999년에는 IT 기업들의 상장 신청이 전체의 69%에 달했지만, 2013년 현재 미국에서 기업공개를 신청한 IT 기업은 전체의 16%에 불과함
 - 2012년 5월 페이스북(Facebook)의 기업공개가 예상과 달리 주가 폭락으로 이어지면서 IT 기업들의 상장이 크게 줄었지만, 킹과 트위터로 인해 유사 사례가 늘어날 전망
- ▶ 킹은 2003년부터 캐주얼게임과 소셜게임을 개발해 왔으며, <Candy Crush Saga> 역시 소셜게임으로 먼저 출시되고 2012년 말 모바일게임으로 출시됨
 - 2013년 3월 기준, <Candy Crush Saga>는 4,600만 명의 월 이용자수를 기록하며 페이스북에서 가장 인기있는 게임에 등극한 바 있음
 - <Candy Crush Saga>는 매일 수백만 달러의 매출을 올리고 있으며, 일일 이용자수는 5,000만 명을 돌파한 것으로 전해짐

www.forbes.com



유비소프트, M&A 통해 모바일 게임시장 본격 진입

콘솔 게임시장의 주요 퍼블리싱 업체인 유비소프트가 <Hungry Shark> 시리즈로 시장성을 인정받은 모바일게임 개발업체 퓨처게임스오브런던을 인수함으로써 모바일 게임시장에 본격적인 진입을 예고함

유비소프트, <Hungry Shark>의 개발사 인수...개발인력 및 판권도 포함

- ▶ <Assassin's Creed>와 같은 대작 게임으로 성장해 온 프랑스의 콘솔게임 퍼블리셔 유비소프트(Ubisoft)가 모바일 게임업체를 인수하면서 모바일 게임시장에 본격 진출할 전망
 - 유비소프트는 2013년 10월 1일, 모바일게임 개발업체 퓨처게임스오브런던(Future Games of London)을 인수한다고 공식 발표했으며, 이번 인수에는 41명의 직원 영입과 대표 게임 <Hungry Shark>의 판권 양도도 포함되어 있는 것으로 알려짐
 - 퓨처게임스오브런던은 2009년에 설립된 이래 부분유료화 기반 모바일게임 개발에 주력해 온 업체로, 이안 하퍼(Ian Harper) 상무이사는 "유비소프트에 합류하게 된 것을 기쁘게 생각하며, 유비소프트의 규모, 경험, 지원을 바탕으로 브랜드를 확장하고 차기 출시작들의 보급을 극대화할 수 있을 것이라 기대한다"고 소감을 밝힘
- ▶ 퓨처게임스오브런던은 2013년 10월 현재까지 누적 다운로드 1억 건 이상을 기록해 이미 시장에서 그 능력을 인정받은 개발업체로, 대표작인 모바일게임 <Hungry Shark>는 애플 앱스토어(Apple App Store)는 물론 구글플레이(Google Play)와 아마존(Amazon)을 통해서도 유통 중
 - <Hungry Shark> 시리즈의 네 번째 출시작인 <Hungry Shark Evolution>은 2013년 초에 발표된 이후로 현재까지 3,000만 건 이상의 다운로드를 기록하고 있음
 - 유비소프트의 장미헬 디톡(Jean-Michel Detoc) 모바일 사업부문 상무이사는 "이번 인수로 인해 유비소프트는 모바일 게임시장에서 상당한 점유율을 확보할 수 있을 것"이라며 기대감을 표명
 - 디톡 상무이사는 또한 "퓨처게임스오브런던은 대중적이고 수익성 높은 프랜차이즈 게임을 확보하고 있을 뿐만 아니라, 모바일게임과 부분유료화 모델에 깊은 이해를 가진 유능한 인재들도 보유하고 있다"며, 그 가치를 높게 평가함

venturebeat.com



통계 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

[표 13] 유럽 게임 소프트웨어 판매 순위

순위	영국 (10. 13 ~ 10. 19)	독일 (10. 13 ~ 10. 19)	프랑스* (10. 6 ~ 10. 12)
1	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
2	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)	Pokemon X (3DS, 닌텐도)
3	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Pokemon X (3DS, 닌텐도)	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)
4	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	Pokemon X (3DS, 닌텐도)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)
6	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)	Skylanders SWAP Force (Wii, 액티비전블리자드)	
7	Skylanders SWAP Force (Wii, 액티비전블리자드)	Beyond Two Souls (플레이스테이션3, 소니)	
8	Skylanders SWAP Force (엑스박스360, 액티비전블리자드)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	
9	Beyond Two Souls (플레이스테이션3, 소니)	Skylanders SWAP Force (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	
10	Minecraft (엑스박스360, 마이크로소프트)	Goodbye Deponia (PC, 데이달릭)	
순위	스웨덴 (10. 13 ~ 10. 19)	이탈리아 (10. 13 ~ 10. 19)	네덜란드 (10. 13 ~ 10. 19)
1	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)
2	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Pokemon X (3DS, 닌텐도)	Pokemon X (3DS, 닌텐도)
3	Skylanders SWAP Force (Wii, 액티비전블리자드)	Grand Theft Auto V (플레이스테이션3, 테이크투)	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)
4	Pokemon X (3DS, 닌텐도)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)
5	Pokemon Y (3DS, 닌텐도)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)	Grand Theft Auto V (엑스박스360, 테이크투)
6	FIFA 14 (플레이스테이션3, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)
7	Skylanders SWAP Force (플레이스테이션3, 액티비전블리자드)	Just Dance 2014 (Wii, 유비소프트)	Just Dance 2014 (Wii, 유비소프트)
8	Skylanders SWAP Force (엑스박스360, 액티비전블리자드)	Beyond Due Anime (플레이스테이션3, 소니)	Beyond Two Souls (플레이스테이션3, 소니)
9	FIFA 14 (엑스박스360, 일렉트로닉아츠)	Pro Evolution Soccer 2014 (플레이스테이션3, 코나미)	FIFA 14 (Wii, 일렉트로닉아츠)
10	PlayStation Network Voucher 200 SEK (플레이스테이션, 소니)	Beyond Due Anime - Special Edition (플레이스테이션3, 소니)	Skylanders Giants (Wii, 액티비전블리자드)

*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. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	영국			독일		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms™ 3 (Team17)	Car Parking Simulator (Aidem Media)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms™ 3 (Team17)	Words of Wonder (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
2	Duck Dynasty®: Battle of the Bards (A&E)	Crazy Shave - Free games (Bluebear)	Clash of Clans (Supercell)	Construction Simulator 2014 (astragon)	Cover Orange 2 (FDG)	Candy Crush Saga (King.com)
3	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER)	Pet Rescue Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER)	Top Eleven (Nordeus)
4	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	I.Q. Test® (Santiago Romani)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga (King.com)	Hay Day (Supercell)
5	Construction Simulator 2014 (astragon)	Nose Doctor! - Free games (Bluebear)	Top Eleven (Nordeus)	BADLAND (Frogmind)	Car Parking Simulator (Aidem Media)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms™ 3 (Team17)	Petit Bac (MadBit)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms™ 3 (Team17)	Spika frågan (WeAreQiiwi)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)	Bloons TD 5 (Ninja Kiwi)	Words of Wonder (Disney)	Clash of Clans (Supercell)
3	Construction Simulator 2014 (astragon)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER)	Immortals - Jeux de Cartes FPG (Aeria Mobile)	Construction Simulator 2014 (astragon)	Nose Doctor! - Free games (Bluebear)	Hay Day (Supercell)
4	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Crazy Shave - Free games (Bluebear)	Top Eleven (Nordeus)
5	BADLAND (Frogmind)	Turbo Racing League (PikPok)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	Angry Birds Star Wars II (Rovio)	Turbo Racing League (PikPok)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms™ 3 (Team17)	Words of Wonder (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms™ 3 (Team17)	Cover Orange 2 (FDG)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pou (Paul Salameh)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	GlassPong (SIGMA)	Clash of Clans (Supercell)
3	BADLAND (Frogmind)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Top Eleven (Nordeus)	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Guess The Person? HD FREE (Richard Buckingham)	Game of War - Fire Age (Machine Zone)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Avanti un altro - La sfida (Mediaset.it)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Car Parking Simulator (Aidem Media)	Hay Day (Supercell)
5	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Crazy Shave - Free games (Bluebear)	Hay Day (Supercell)	Construction Simulator 2014 (astragon)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Pet Rescue Saga (King.com)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 유럽 구글 구글플레이 게임 순위

[표 15] 유럽 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 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)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Where's My Water? 2 (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)
3	The Chase (Barnstorm)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Turbo Racing League (PikPok)	Clash of Clans (Supercell)	Worms 2: Armageddon (Team 17)	Ralph's World (The Best Action Game)	Top Eleven (Nordeus)
5	Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar)	Where's My Water? 2 (Disney)	Top Eleven (Nordeus)	Where's My Water? (Disney)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Empire: Four Kingdoms (Goodgame)
순위	프랑스			스웨덴		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Quizkampen PREMIUM (FEO Media AB)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Turbo Racing League (PikPok)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	Clash of Clans (Supercell)
3	Rabbids Big Bang (Ubisoft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Pet Rescue Saga (King.com)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Where's My Water? 2 (Disney)	Top Eleven (Nordeus)
4	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Action Ou Vérité 18+ (I AM Cool)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)	Bloons TD 5 (ninja kiwi)	Turbo Racing League (PikPok)	Pet Rescue Saga (King.com)
5	Rayman Jungle Run (Ubisoft)	Where's My Water? 2 (Disney)	Top Eleven (Nordeus)	Ruzzle (MAG Interactive)	Subway Surfers (Kiloo)	Castle Clash (IGG.COM)
순위	이탈리아			네덜란드		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Ruzzle (MAG Interactive)	100 Codes 2013 (Games Top)	Candy Crush Saga (King.com)	Minecraft – Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	Clash of Clans (Supercell)	Wordfeud (Bertheussen IT)	Dumb Ways to Die (Metro Trains)	Clash of Clans (Supercell)
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Zombie Tsunami (Mobigame)	Top Eleven (Nordeus)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Turbo Racing League (PikPok)	Knights & Dragons (GREE)
4	Fruit Ninja (Halfbrick)	Avanti un altro – La sfida (RTI Spa)	Pet Rescue Saga (King.com)	Where's My Water? (Disney)	Plants vs. Zombies™ 2 (EA Swiss Sarl)	Modern War (GREE)
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	The Hobbit: Kingdoms (Kabam)	Ruzzle (MAG Interactive)	Where's My Water? 2 (Disney)	Crime City (Action RPG) (GREE)

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

중남미 게임시장 동향

- 멕시코, 프로게이머가 고소득 직종으로 각광
- 볼리비아 국립 대학, 게임개발 콘테스트 개최
- 아르헨티나, 인디게임 콩쿨 'hóPLAY' 개최 예정
- 콜롬비아 게임사 브렌인즈게임즈, 일본 게임사와 제휴
- [통계] 중남미 애플 앱스토어 게임 순위
- [통계] 중남미 구글 구글플레이 게임 순위





멕시코, 프로그래머가 고소득 직종으로 각광

멕시코에서 고등교육자 45%가 쏠리던 상위 10위 고소득 직종이 다양화되고 있는 가운데, 나노테크놀로지, 유전체학, 친환경, 재생 에너지 등 새로운 분야의 직업과 함께 프로그래머가 새로운 고소득 직종으로 각광받고 있음

멕시코의 새로운 고소득 직종으로 부상한 프로그래머

- ▶ 최근 멕시코에서는 고등교육자의 45%가 집중되어 있던 상위 10위 고소득 직종의 범주가 다양해지고 있는데, 나노테크놀로지, 유전체학, 친환경, 재생 에너지, 인권, 영양학, 인구통계학, 도시공학 등 비교적 새로운 분야의 직업들과 더불어 프로그래머도 새로운 고소득 직종으로 주목 받고 있음
 - 게임산업이 최근 급속도로 성장하면서 시장이 성숙함에 따라, 게이머 수의 증가세 및 게임을 취미에서 직업으로 전환했을 시의 잠재적 수익성이 보다 주목받으며 이에 대한 연구가 활발해지는 추세
- ▶ 멕시코의 프로그래머 수는 아직 많은 편이 아니지만, 일부 게이머들의 경우 연간 수입이 약 1만 2,000달러, 월 수입은 약 1,000달러에 달해, 미국 이민국을 통해서 취업 비자를 발급받는데 전혀 지장이 없는 수준임
 - 멕시코 연방 노동복지부에 따르면, 멕시코에서 고소득 상위 TOP3에 드는 직종인 의사 및 금융과 전기공학 분야의 종사자가 월 소득이 약 920달러라는 점에서 프로그래머의 수입은 월등히 높은 수준
 - 미국 정부는 외국인 프로그래머들이 미국에서 게이머로 구직 활동을 하거나 전문적인 게임 토너먼트에 활발하게 참여할 수 있도록 심사를 거쳐 취업 비자를 발급하고 있음
- ▶ 멕시코는 전 세계 13위 게임산업 국가로, 2013년 게임산업 관련 투자액이 8억 6,000만 달러에 달할 전망
 - 전문가들은 이 투자를 통해 남미 게임시장의 점유율이 약 11.4%로 증가할 것으로 전망하고 있으며, 이에 따라 게임업계 종사자의 잠재적인 수익도 더욱 높아질 것으로 기대하고 있음

archivo.e-consulta.com



볼리비아 국립 대학, 게임개발 콘테스트 개최

볼리비아가 로컬 게임산업 육성을 위해 국립 경영기술대학 주최로 모바일게임 개발 콘테스트인 'UCATEC GAME JAM 2013'을 개최해, 최종 우승작을 대통령이 직접 시연해 보이는 등 게임개발 촉진 및 홍보에 적극 나서고 있음

볼리비아, 국립대학 주최의 게임 개발 대회로 게임산업 육성 추진

- ▶ 볼리비아 경영기술 대학은 게임산업 발전을 촉진하기 위해 모바일게임 개발 대회인 'UCATEC GAME JAM 2013'을 개최했으며, 해당 대학 재학생들로 구성된 10개의 팀이 참가해 총 3팀이 수상함
 - 그 중 1위에 오른 게임인 <Coca Kolector>는 2013년 10월 4일 출시 전, 대통령이 직접 시연해 보이는 등 볼리비아의 게임산업 육성을 위한 노력이 점차 활발해지고 있음
- ▶ 경영기술 대학 당국은 수상팀들의 보다 원활한 게임개발을 지원하기 위해, 콘테스트 후원 기업 중 하나인 코로나 랩(Corona Labs)이 각 팀에게 600달러 상당의 지원을 하도록 유도하기도 함
- ▶ 한편, 경영기술 대학의 부학장인 호아시 플로레스 안드레아스(Joacyr Flores Andreas)는 "젊은이들을 주축으로, 젊은이들이 즐길 수 있는 게임을 널리 보급함으로써 볼리비아 게임산업 발전을 꾀하고자 한다"며, 이번 콘테스트 개최의 목적을 밝힘
- ▶ 이번 대회에 참가한 아르헨티나 출신 개발자 다니엘 벤메르기(Daniel Benmergui)는 "게임의 디지털화가 진행된 지도 10년이 되었으며, 디지털 유통 시스템의 정착은 볼리비아에도 게임제작 및 유통 비용 절감과 동시에 인디 개발자 발굴 활성화에도 큰 도움이 될 것"이라고 언급

www.opinion.com.bo



아르헨티나, 인디게임 콩쿨 'hóPLAY' 개최 예정

아르헨티나의 문화와 여가의 중심지인 알론디가 빌바오(Alhóndiga Bilbao)에서 최근 개최된 제 4회 인디게임 콩쿨인 'hóPLAY'에 전 세계 12개 국가의 게임 타이틀 111종이 출전 예정인 것으로 전해짐

국제적 위상이 커지고 있는 아르헨티나의 인디게임 콩쿨 'hóPLAY'

- ▶ 아르헨티나의 알론디가 빌바오(Alhóndiga Bilbao)에서 2013년 11월 27일까지 개최되는 인디게임 콩쿨인 'hóPLAY'에 전 세계 12개국, 총 111개의 타이틀이 출전
 - 참가국은 미국, 캐나다, 독일, 벨기에, 덴마크, 네덜란드, 스페인, 호주, 멕시코, 에콰도르, 아르헨티나, 싱가포르 등이며, 출전 타이틀 수는 전년대비 40개 이상 증가함
 - 결승 진출작은 심사위원들에 의해 2013년 10월 31일에 발표될 예정이며, 11월 마지막 주에 결승 진출작들간 대결을 통해 가려진 최종 우승작에 대해, 11월 27일 시상식이 진행될 예정
- ▶ 알론디가 빌바오지역에서 연속 4회 째를 맞이하는 이번 행사는, 게임의 창의성과 양방향성이 게임산업의 수익성 제고는 물론, 기술 발전과, 사회문화에 미치는 긍정적인 영향을 집중적으로 살펴보는 연례 행사로 자리매김하고 있음
- ▶ 주최측은 이번 대회를 통해 ▲산업 발전을 위한 예술과 기술의 결합 및 지식의 공유를 통한 시너지 창출, ▲인디 게임개발자들에 대한 지원 확보, ▲아르헨티나 로컬 게임 개발업체들과 해외 스튜디오간의 교류 및 제휴 확대를 위한 창구 마련 등을 추진하겠다고 밝힘

www.abc.es



콜롬비아 게임사 브레인즈게임즈, 일본 게임사와 제휴

콜롬비아의 로컬 게임 개발업체인 브레인즈게임즈(Brainz Games)가 일본의 주요 게임업체인 스퀘어에닉스(Square Enix)와 전략적 제휴를 체결함으로써 앞으로 고품질 게임개발이 가능해질 것으로 기대되고 있음

브레인즈게임즈, 스퀘어에닉스와 함께 중남미시장 공략

- ▶ 콜롬비아의 로컬 게임 개발업체인 브레인즈게임즈(Brainz Games)가 2013년 10월 10일, 일본의 주요 게임 개발업체인 스퀘어에닉스(Square Enix)와 전략적 제휴를 체결
 - 이에 따라 브레인즈게임즈는 보다 수준 높은 게임개발이 가능해졌고, 스퀘어에닉스 측은 중남미시장의 유통채널을 확대할 수 있게 될 전망
 - 브레인즈게임즈는 모바일게임 개발업체로, 남미시장에서 높은 인지도를 확보하고 있으며 대표 게임들로는 iOS 기반 게임인 <Vampire Season-Monster Defense> 및 <Social Street Soccer> 등이 있음
 - 브레인즈게임즈 측은 특히 강력한 스토리텔링을 특징으로 하는 모바일게임을 지향하는 자사의 비전과 <Final Fantasy> 시리즈로 유명한 스퀘어에닉스가 시너지를 발휘해 중남미 게이머들에게 매력적인 콘텐츠 및 서비스를 제공할 것으로 기대
- ▶ 브레인즈게임즈의 자이로 니에토(Jairo Nieto) CCO는 언론 보도 성명을 통해 "이번 제휴 기념으로 우선 모바일게임 1개를 스퀘어에닉스와 공동개발해 중남미시장에 출시할 예정"이라고 밝힘
- ▶ 브레인즈게임즈는 또한 스퀘어에닉스의 경험과 기술력을 바탕으로 향후 전략게임, RPG 등 다양한 장르의 게임들을 제작할 계획
 - 니에토 CCO는 스퀘어에닉스와 공동으로 다양한 게임 타이틀 개발 및 중남미 지역에서의 원활한 퍼블리싱을 위해 협력해나갈 예정이라고 강조

www.gamerfocus.co



통계 중남미 애플 앱스토어 게임 순위

[표 16] 중남미 애플 앱스토어 인기게임 순위(2013. 10. 30 기준, 노란색은 '앱 내 결제')

순위	브라질			아르헨티나		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM GmbH)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms™ (Team 17 Software)	Cover Orange 2 (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Nose Doctor!-Free (BluebearTechnologies)	Clash of Clans (Supercell)
3	Wheel's Way? The Fantastic (Ludia)	My Boo-Virtual Pet with... (Tapps Technologies da...)	Hay Day (Supercell)	Worms™ (Team 17 Software)	Crazy Shave-Free games (BluebearTechnologies)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
4	FINAL FANTASY IV (SQUARE ENIX INC)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	Pet Rescue Saga (King.com)	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Top Eleven-Be a football... (Nordeus)
5	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Pics Quiz (Mango Games)	Game of War-Fire Age (Machine Zone, Inc)	Survivalcraft (Igor Kalicinski)	Guess the Word! (Aleandru Hahagasan)	Dragon City Mobile (Social Point)
순위	칠레			콜롬비아		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Pou (Paul Salameh)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Worms™ (Team 17 Software)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Worms™ (Team 17 Software)	Cover Orange 2 (FDG Entertainment)	Clash of Clans (Supercell)	Contra: Evolution (PunchBox Studios)	Candy Crush Saga (King.com)	Clash of Clans (Supercell)
3	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Candy Crush Saga (King.com)	Jackpot Party Casino-Slots (Phantom EFX)	Tap Battle Edition for Dragon Ball (Thu Bon Nguyen)	FIFA 14 by EA SPORTS (Electronic Arts)	Hay Day (Supercell)
4	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Combo Crew (The Game Bakers)	Hay Day (Supercell)	Queen Quire Ser Milionario (Sony Pictures Television UK)	Despicable Me: Minion Rush (Gameloft)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)
5	Plants vs. Zombies (PopCap)	Nose Doctor!-Free (BluebearTechnologies)	Pet Rescue Saga (King.com)	Minecraft-Pocket Edition (Mojang)	Bowling Simulator (Atlantic Corporation)	Pet Rescue Saga (King.com)
순위	멕시코			우루과이		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Worms™ (Team 17 Software)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Candy Crush Saga (King.com)	Pou (Paul Salameh)	Pics and Words (RedFish, Inc)	Candy Crush Saga (King.com)
2	Pou (Paul Salameh)	Ruzzle (MAG Interactive)	Clash of Clans (Supercell)	Plague Inc. (Ndemic Creations)	Word Game-Free Photo (Gabriel Silvu Stefan)	Game of War-Fire Age (Machine Zone, Inc)
3	Angry Birds Star Wars II (Rovio Entertainment)	Draw Line: Classic (BitMango)	Hay Day (Supercell)	Worms™ (Team 17 Software)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM GmbH)	Ayakashi: Ghost Guild (Zynga)
4	Plants vs. Zombies (PopCap)	Plants vs. Zombies™2 (PopCap)	The Simpsons™ Tapped Out (Electronic Arts)	BADLAND (Frogmind)	Foto CI (K-Factor Media)	Hay Day (Supercell)
5	Motocross Elite (FunGenerationLab)	Combo Crew (The Game Bakers)	Deer Hunter 2014 (Glu Games, Inc.)	Fruit Ninja: Fuss in Boots (Halfbrick Studios)	DEAD TRIGGER 2 (MADFINGER Games)	Jackpot Party Casino-Slots (Phantom EFX)

출처: itunes.apple.com, appannie.com



통계 중남미 구글 구글플레이 게임 순위

[표 17] 중남미 구글 구글플레이 인기게임 순위(2013. 10. 30 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)	Subway Surfers (Kiloo)	Clash of Clans (Supercell)	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	4 Fotos 1 Palabra (LOTUM)	Clash of Clans (Supercell)
3	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Show do Milhão Quiz (SmaFunDev)	Despicable Me (Gameloft)	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Top Eleven (Nordeus)
4	Where's My Water? (Disney)	Candy Crush Saga (King.com)	Dragons of Atlantis: Heirs (Kabam)	Where's My Water? (Disney)	Ball Jumping (Moon Jumper)	Age of Warring Empire (Silent Ocean)
5	SuperGUES(SNES Emulator) (Bubble Zap Games)	Street Gunfire-Elite force (Sky Peak)	Dragon City (socialpoint)	Virtua Tennis™ Challenge (SEGA of America)	Where's My Water?2 (Disney)	DEERHUNTER2014 (Glu Mobile)
순위	칠레			콜롬비아*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)			
2	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Candy Crush Saga (King.com)	Candy Crush Saga (King.com)			
3	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Where's My Water?2 (Disney)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Where's My Water? (Disney)	Zombie Tsunami (MobiGameS.A.R.L)	Dragon City (socialpoint)			
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)	CSR Racing (NaturalMotionGames)			
순위	멕시코			우루과이*		
	유료	무료	매출	유료	무료	매출
1	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Plants vs. Zombies™ (EA Swiss Sarl)	Candy Crush Saga (King.com)			
2	Where's My Water? (Disney)	Pou (Zakeh)	Clash of Clans (Supercell)			
3	Minecraft - Pocket Edition (Mojang)	Candy Crush Saga (King.com)	The Simpsons™ Tapped Out (EA Swiss Sarl)			
4	Asphalt 8: Airborne (Gameloft)	Ball Jumping (Moon Jumper)	Plants vs. Zombies™2 (EA Swiss Sarl)			
5	Asphalt 7: Heat (Gameloft)	Where's My Water?2 (Disney)	Despicable Me (Gameloft)			

*주: 콜롬비아와 우루과이에는 아직 구글플레이 서비스가 제공되지 않음

출처: play.google.com, appannie.com



GLOBAL GAME INDUSTRY TREND

국내 게임시장 동향

- 국내 온라인게임 중대형 신작 러시
- 게임빌, 컴투스 인수로 모바일 게임업계 지각변동 예고
- 2014년 게임산업 육성에 248억 원 투입 예정
- e스포츠 활용한 글로벌 게임행사 IEF 2013 폐막
- [통계] 국내 온라인게임 순위
- [통계] 국내 모바일게임 앱스토어별 순위





국내 온라인게임 중대형 신작 러시

2013년 10월을 기점으로 국내 온라인 게임시장 내 중대형 신작들이 대거 공개되고 있는 가운데, 모바일게임 열풍 속에 또 한번의 성장 모멘텀을 모색 중인 온라인 게임업계의 행보에 귀추가 주목되고 있음

2013년 하반기 국내 MMORPG 대작 5종 연이어 공개 전망

- ▶ 2013년 10월을 기점으로 웹젠의 <아크로드2>, 펄어비스와 다음커뮤니케이션의 <검은 사막>, 위메이드엔터테인먼트의 <이카루스>, 엠게임의 <다크폴: 잔혹한 전쟁>, 네오위즈게임즈의 <블레스> 등 국내 온라인게임 대작들이 대거 공개
 - 업계 관계자는 "모바일게임 열풍이 거셌으나 추가적인 시장 확대가 여의치 않고 해당 업종의 영업이익률이 예상보다 낮아 그간 고조됐던 관심이 줄어드는 양상인 반면, 온라인게임은 제작이 뜸해 이전과 달리 신작들간의 치열한 경쟁은 없어져 제대로 된 게임이 나온다면 성공 확률이 높다는 기대감도 있는 상황"이라고 전망
- ▶ 지난 10월 17일 웹젠은 두 차례 테스트를 통해 흥행 가능성을 검증받은 대작 MMORPG인 <아크로드2>의 정식 서비스 개시
 - <아크로드2>는 절대 군주 '아크로드'가 되기 위한 두 진영(에임하이, 데몰리션)의 대립을 그린 게임으로, 다양한 테마의 '전장전투'와 강한 타격감, 유명 게임 음악 작곡가인 크리스 벨라스코가 참여한 게임 배경 음악이 특징
 - 정식 서비스 오픈과 함께 <아크로드>, <아크로드2 인벤> 등의 키워드가 포털 사이트의 실시간 검색어 상위권에 오르는 등 유저들의 관심이 집중
- ▶ 다음커뮤니케이션은 10월 17일부터 23일까지 펄어비스가 개발한 온라인게임 <검은 사막>의 첫 번째 비공개 시범 테스트(이하 CBT)를 진행
 - <검은 사막>은 '블랙스톤'의 쟁탈을 축으로 힘과 부의 원천을 둘러싼 반목과 대립을 재연한 온라인게임으로, 강렬한 액션과 전투가 특징
 - 다음커뮤니케이션은 첫 CBT를 통해 40레벨의 콘텐츠를 공개, 4종의 캐릭터와 270여개의 퀘스트, 공성전 등 주요 콘텐츠를 모두 소개
- ▶ 위메이드엔터테인먼트도 지난 10년간 공들여 개발한 것으로 알려진 초대형 MMORPG <이카루스>의 마지막 CBT를 10월 23일부터 일주일간 진행
 - <이카루스>는 위메이드엔터테인먼트가 보유한 PC 온라인게임 개발 노하우를 집대성한



야심작으로, 거대한 규모와 아름다운 그래픽, 탄탄한 스토리로 구성된 중세 유럽 스타일의 MMORPG

- 특히 <이카루스>는 단순히 사냥 대상으로만 여겨지던 각종 몬스터를 다양하게 활용할 수 있는 '펠로우 시스템'을 도입, 지난 1차 CBT에서 펠로우에 탑승해 펼쳐지는 지상 및 공중 전투를 선보이며 신개념 MMORPG 시대의 도래를 예고한 바 있음

▶ 10월 28일 경에는 엠게임의 <다크폴: 잔혹한 전쟁>이 공개될 예정으로, 한국과 일본 양국의 이용자들이 전투를 벌일 수 있는 콘텐츠와 상대 캐릭터의 아이템을 빼앗을 수 있는 갱킹 시스템 등으로 주목받고 있음

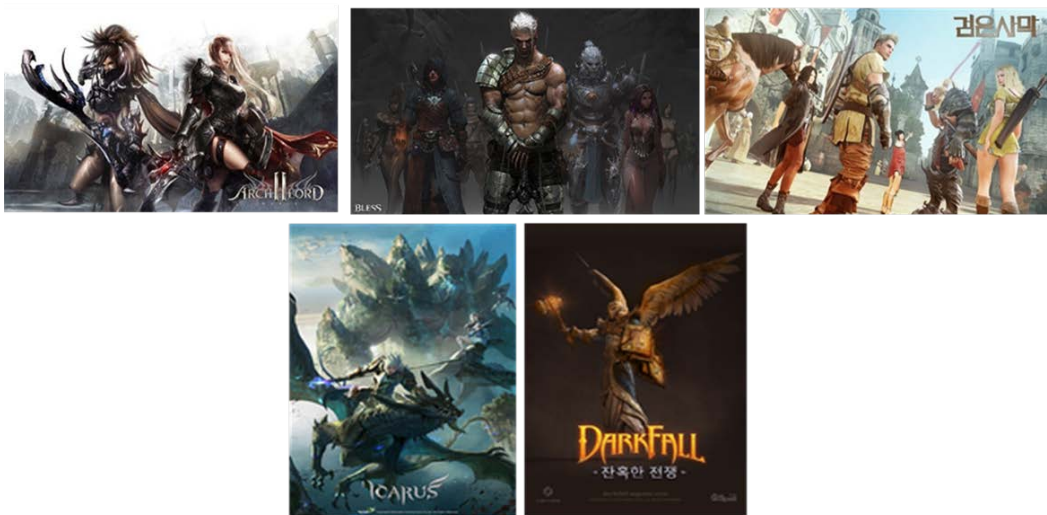
- 북미, 유럽 지역에서 스팀을 통해 인기리에 서비스 중인 <다크폴: 잔혹한 전쟁>은 기존의 MMORPG 방식과 다르게 캐릭터의 레벨과 퀘스트 없이 다양한 활동을 통해 누구나 높은 능력치의 아이템을 제작하고 캐릭터를 성장시켜 나갈 수 있는 온라인게임

▶ 네오위즈게임즈도 지난 9월 27일 네오위즈블레스스튜디오에서 개발 중인 MMORPG <블레스>의 개발 영상을 공개하고, 연내 베타 서비스를 시행할 전망

- <블레스>는 고퀄리티 그래픽과 박진감 넘치는 전투를 즐길 MMORPG로, 장르적 특성을 살린 게임의 재미, 새로운 기술이 접목된 대형 온라인게임으로서 개발 영상 공개 당시 업계의 호평을 받음

www.dt.co.kr, news.heraldcorp.com, www.gametoday.co.kr

[그림 9] 2013년 하반기 국내 MMORPG 대작 5종



*사진 왼쪽 위에서부터 시계방향 <아크로드2>, <블레스>, <검은사막>, <이카루스>, <다크폴: 잔혹한 전쟁>

출처: 웹젠(archlord2.webzen.co.kr), 위메이드엔터테인먼트(icarus.wemade.com),

피망(bless.pmang.com), 다음(black.game.daum.net), 엠게임(darkfall.magame.com)



게임빌, 컴투스 인수로 모바일 게임업계 지각변동 예고

국내 모바일 게임업계의 빅딜로 떠오른 게임빌의 컴투스 인수가 성사됨에 따라 다각적인 시너지 효과가 기대되고 있는 한편, 유사한 비즈니스 모델로 인해 시장 기대치를 상회하는 변화를 기대하기는 어려울 것이라는 전망도 제기

국내 모바일 게임업계의 빅딜, 게임빌의 컴투스 인수 배경 및 전망

- ▶ 2013년 10월 4일 게임빌은 지난 10여년간 국내 모바일 게임업계에 양대 산맥으로 경쟁구도를 형성해온 컴투스의 지분 21.37%(215만 5,815주)를 약 700억 원에 인수하며 경영권을 확보
- ▶ 국내 피쳐폰 모바일게임이 태동하던 2000년대 초반부터 치열한 경쟁을 펼쳐온 컴투스와 게임빌은 비슷한 시기에 코스닥 시장에 상장하는 등 비슷한 성장 과정을 경험
 - 하지만 2011년 오픈마켓 자율심의회와 함께 스마트폰 모바일 게임시장이 열리고, 2012년 하반기 '카카오 게임하기'가 서비스를 시작하면서 게임빌과 컴투스의 입지가 크게 축소
 - 2013년 2분기 기준 매출 실적을 살펴보면, CJ E&M 넷마블(모바일) 600억 원, 위메이드(모바일) 439억 원, 게임빌 205억 원, 컴투스 203억 원을 기록한 가운데, 게임빌과 컴투스의 게임은 국내 오픈마켓 매출 순위 10위권에서 찾아보기 힘든 상황
- ▶ 게임빌과 컴투스는 그간 국내 모바일 게임시장 내에서 서로 다른 전략을 구사
 - 게임빌은 주로 퍼블리싱에 힘을 쏟으며 다양한 게임 라인업을 확보하는 데 초점을 맞춘 반면, 컴투스는 한 때 300명이 넘는 개발자들을 확보할 정도로 자체 개발 역량 강화에 주력
 - 게임 장르에 있어서도 게임빌은 주로 <제노니아>, <프로야구> 시리즈 등 남성적인 성향이 강한 RPG 및 스포츠 게임에 강점을 보인 반면, 컴투스는 여성들이 좋아하는 소셜네트워크게임(SNG) 개발에 비중을 둬
- ▶ 게임빌은 컴투스 인수를 통해 규모의 경제뿐만 아니라 다양한 시너지 효과를 발휘할 것으로 기대
 - 우선 게임빌이 컴투스를 인수하면 양사의 누적된 이용자 기반을 공유할 것으로 기대되며, 강점이 있는 게임 장르가 달라 상호 보완이 가능할 전망
 - 부국증권은 "상대적으로 게임 배급에 주력해온 게임빌과 자체 개발력을 키워온 컴투스의 합병은 시너지가 클 것"이라며, "양사가 보유한 독자적인 게임 유통 플랫폼이 합쳐지면



기존 구글플레이(Google Play)나 애플 앱스토어(Apple App Store), 카카오톡 등에 냈던 수수료도 대폭 줄어 수익성이 크게 개선될 것"으로 기대

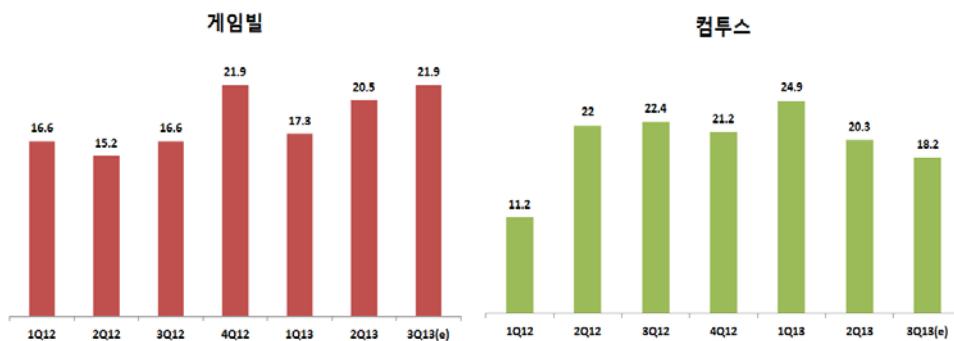
- 아울러 게임빌의 컴투스 인수로 기대되는 부분은 글로벌 시장 공략으로, 현재 독자적인 통합 서비스 플랫폼 '게임빌 서클'을 통해 전 세계 3억 명이 넘는 유저를 보유하고 있는 게임빌은 컴투스의 글로벌 플랫폼 '컴투스 허브(가입자 약 4,000만 명)'를 통합함으로써 시너지 효과를 누릴 전망

▶ 한편, 게임빌의 컴투스 인수가 외형적인 성장에는 긍정적이지만, 성장 기반이 비슷한 두 업체가 합병할 경우 오히려 큰 시너지 효과는 기대하기 힘들 것이라는 부정적 전망도 제기

- 게임빌의 컴투스 인수는 당장에 급격한 변화로는 이어지지 않을 전망이며, 오히려 넥슨과 엔씨소프트의 관계와 비슷한 '연합'의 형태를 유지할 가능성이 높음
- 아이엠투자증권은 "게임빌과 컴투스의 인수합병은 단기적인 관점에서 시너지 효과를 얻을 수 없다"며 "양사 모두 퍼블리싱 위주로 플랫폼 경쟁 시장에서의 사업에 주력했던 만큼 인수합병을 통해 시너지로 이어지긴 어려울 것"으로 평가
- 또한 컴투스 기존 경영진의 지분 전량 처분 및 경영진 교체로 인해 컴투스 핵심 개발 인력의 이탈 가능성도 제기

www.thisisgame.com, www.fnnews.com, news.donga.com

[그림 8] 게임빌(좌)과 컴투스(우)의 매출 추이(단위: 십억 원)



출처: 게임빌(www.gamevil.com), 컴투스(www.com2us.com)



2014년 게임산업 육성에 248억 원 투입 예정

2014년 게임산업 육성을 위해 2013년과 비교해 52억 원이 증가한 248억 원이 투입될 예정. 이번에 증액된 예산은 주요 플랫폼으로 떠오르고 있는 모바일게임과 스타트업으로 대표되는 소규모 업체 육성에 집중

게임산업 진흥의 핵심은 모바일게임, e스포츠, 기능성게임 등

- ▶ 2013년 10월 1일 문체관광부가 발표한 '[2014년 예산안](#)'에 따르면, 2014년 게임산업 육성 예산은 전년대비 26.8%로 증가한 248억 원
 - 2014년 문화부 전체 예산은 2013년보다 2,336억원이 증액된 4조 3,384억 원으로 전년대비 5.7% 증가
 - 이 중 콘텐츠 부문에 편성된 예산 규모는 5,146억원으로 전년에 비해 377억 원이 더 배정되었으며, 증가율은 7.9%에 달함
 - 게임산업 육성 예산은 2013년 196억원에서 2014년 248억원으로 전년대비 26.8%, 총 52억 4,800만원이 더 편성
- ▶ 2014년 게임산업 진흥의 핵심산업은 모바일게임 육성(20억원 증액), e스포츠의 활성화(10억 원 증액), 체감형 아케이드게임 등 기능성게임 육성(4억 7,500만 원 증액), 게임 과몰입 예방 및 해소산업(10억 원 증액) 등 4가지로 압축
 - 가장 많은 예산이 편성된 부문은 글로벌 게임산업 육성으로, 전년대비 15억원이 증액된 91억 4,500만원의 예산이 투입되며 핵심 내용은 차세대 콘텐츠제작 지원 사업 확대와 글로벌게임허브센터의 기능 강화임
 - 차세대 게임제작 지원 사업은 2013년 19개에서 6곳 늘어난 25개 기업을 지원
- ▶ 모바일 게임산업 육성에는 2013년 대비 20억원이 더 투입되어 총 60억원 상당의 예산이 편성
 - 게임을 수출하는 국가에 따라 업체별 맞춤 서비스를 제공하는 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 사업 확대와 중소 모바일게임 개발사 지원 확대 등이 있음
 - 중소기업 지원의 경우, 2013년 17개 기업에서 2014년 22개 기업으로 지원규모가 확대될 계획
- ▶ 기능성게임 활성화 부문에 전년대비 4억 7500만 원이 증액된 23억 7,500만 원의 예산이 투입될 예정



- 올해 상용화를 목표로 한 게임 3종의 개발을 지원하는 체감형 아케이드게임 제작 지원 사업에 필요한 예산이 신규 편성되었으며, 기능성게임 제작 지원 사업 역시 12개 과제에서 14개 과제로 확대하는 것을 목표로 삼고 있음

▶ 6억 원에서 16억 원으로 10억 원 상당의 예산이 더 편성된 e스포츠 부문은 신규 대회 출범을 핵심으로 삼고있음

- 세계 장애인 e스포츠 대회와 전국 가족 e스포츠 대회, 세계 e스포츠 대회 등이 2014년에 추진될 예정

▶ 이 외에도 해외 게임쇼 참가 지원 등을 핵심으로 한 게임수출활성화 지원 사업에 2013년보다 3억 원 증가한 17억 8,000만 원, 게임 과몰입 예방·해소에 10억 원이 늘어난 30억 원의 예산이 편성

- 게임 과몰입 예방·해소 부문에는 Wee 센터 게임과몰입상담사인력지원 확대와 초·중학교 게임 과몰입 예방 교육 사업 확대가 포함되어 있음

www.gamemeca.com, www.zdnet.co.kr, www.dt.co.kr

[표 18] 문화체육관광부 2014년 게임 육성 예산(안)

(단위: 백만 원)

구분	2013년 예산	2014년 예산(안)	증감액
글로벌 게임산업 육성	7,600	9,145	1,545
모바일게임산업 육성	4,000	6,000	2,000
게임과몰입 예방 및 해소	2,000	3,000	1,000
기능성게임 활성화	1,900	2,375	475
국제교류 및 수출 활성화	1,480	1,780	300
게임산업 활성화 지원	972	900	-72
e스포츠 활성화 지원	600	1,600	1,000
대구 모바일센터 구축	1,000	0	-1,000
총 계	19,552	24,800	5,248

출처: 문화체육관광부(www.mcst.go.kr)



e스포츠 활용한 글로벌 게임행사 IEF 2013 폐막

성남시에서 2013년 10월 11일에 개최된 '2013 성남 국제 게임 페스티벌(이하 IEF)'이 10월 13일 폐막식을 끝으로 대단원의 막을 내림. 올해로 9회차를 맞은 IEF는 e스포츠와 수출 상담회를 병행하면서 새로운 게임행사의 기틀을 마련

올해로 9회차 마징한 IEF 2013, e스포츠와 수출 상담회 병행

- ▶ 2013년 10월 11일, 성남시에서 개최된 '2013 성남 국제 게임 페스티벌(이하 IEF)'이 10월 13일 <스타크래프트2>, <리그오브레전드>, <카운터스트라이크 온라인> 등 e스포츠 최종 결승전을 마무리하며 폐막식을 거행
 - 폐막식에서는 이재명 성남시장의 무대에 올라 "행사는 좋았으나 더 많은 사람들이 왔으면 하는 아쉬움이 남는다"며, "앞으로도 이러한 행사를 통해 성남시의 게임산업이 폭발적으로 성장하는 계기가 되었으면 한다"고 언급
 - 폐막식에서는 또한 분야별 e스포츠 경기 결과 발표 및 시상식이 거행되었으며, 성남시장배인 합창단의 축하공연과 IEF 2013의 홍보대사로 활동 중인 가수 백아연이 공연을 펼치면서 IEF 2013의 마지막을 장식
 - <리그오브레전드> 경기에서는 한국의 '제닉스스툼'이 중국팀 '와이지(YG)'를 제압하여 우승을 차지했고 <카운터스트라이크온라인>에서는 중국팀 '뉴4(New4)'가 최종 승자가 됐으며, <스타크래프트2>의 경우 미국의 리보 케노사이드 창(Libo Xenocider Chang) 선수가 우승
 - 성남시장배 아마추어 게임대회에서는, 성남 소재 게임업체인 위메이드엔터테인먼트의 <원드러너>와 로드컴플릿의 <디스코판다>가 대회 종목으로 운영되었으며, 가족단위 관람객 누구나 참여가 가능해 많은 인기를 끌었음
- ▶ 게임산업 지원을 위해 마련된 수출 상담회는 성남 소재 콘텐츠 기업 23개사와 중국, 말레이시아, 터키, 스페인 등 해외 바이어 20개사가 총 110건의 미팅을 통해 약 1,900만 달러 규모의 수출 상담을 진행
 - IEF 2013 기간 중 성남시 기업지원 전문기관인 '성남산업진흥재단'이 '중국신문출판미디어기업(CMG)' 및 'IEF조직위원회'와 성남시-중국간 디지털콘텐츠 교류를 위한 양해각서를 체결

game.mk.co.kr, www.inven.co.kr, new.itimes.co.kr



통계 국내 온라인게임 순위

[표 19] 국내 온라인게임 순위

순위	게임트릭스 (10.14 ~ 10.20)	게임메카 (10.16 ~ 10.22)	인벤 (10.14 ~ 10.20)
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	스타크래프트 (블리자드코리아)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
7	리니지 (엔씨소프트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
8	던전엔파이터 (넥슨)	아이온 (엔씨소프트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)
9	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)
10	워크래프트3 (블리자드코리아)	카트라이더 (넥슨)	월드오브워크래프트 (블리자드코리아)
순위	게임노트 (10.14 ~ 10.20)	게임조선 (10.14 ~ 10.20)	게임리포트 (10.21)
1	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)	리그오브레전드 (라이엇게임즈)
2	피파온라인3 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)	서든어택 (넥슨)
3	서든어택 (넥슨)	서든어택 (넥슨)	피파온라인3 (넥슨)
4	리니지 (엔씨소프트)	던전엔파이터 (넥슨)	스타크래프트 (블리자드코리아)
5	던전엔파이터 (넥슨)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	블레이드앤소울 (엔씨소프트)
6	블레이드앤소울 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)	리니지 (엔씨소프트)
7	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)	아이온 (엔씨소프트)
8	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)	던전엔파이터 (넥슨)
9	사이퍼즈온라인 (네오플)	사이퍼즈온라인 (네오플)	에오스 (엔에이치엔엔터테인먼트)
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. 30 기준)

순위	에스케이플래닛 티스토어		케이티 올레마켓		엘지유플러스 유플러스스토어	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	미검온라인 (추공테크놀로지)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	파싱매니아온라인 (인터하우스)	파이널판타지4 (엑토즈소프트)	아이돌스타 (애플러스)
2	무한의탄적2 (엔플라이스튜디오)	레저드오브킹 (디앱스게임즈)	완전한속도모험가 (씨엔제이소프트)	문파무파 (쿤룬)	90날의13호야원PLUS (컴투스)	모바일삼국지3 (마나스톤)
3	GTA Vice city (셀바스)	배틀삼국지 (디앱스게임즈)	와체IF2.5 (나노엔터테인먼트)	레저드오브킹 (쿤룬코리아)	출조남시광2SE (610원엔터테인먼트)	패왕삼국 (에스케이네트웍스)
4	러브스캐들시즈2 (상상디지탈)	신기행 (엔편)	완전한속도모험가 (씨엔제이소프트)	델피니아크로클 (씨제이이앤엠)	천사와악마2PLUS (모리스플러스)	타이니팍 (컴투스)
5	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	로스트인스타즈 (그리)	GTA3:10주년 기념작 (셀바스)	아카샤 (케이넷피)	에반젤린 (디지털프로그)	삼국지천하제패W+ (엔타즈)
6	스펙트럼소울즈 (셀바스)	판타지몬스터 (오팔게임)	사이터스 (유비누리)	데빌즈 (컴투스)	파이널 판타지 (엑토즈소프트)	드래곤셋다 (토크아크)
7	무한의탄적 (엔플라이스튜디오)	문파무파 (쿤룬)	클럽포커온라인 (편그림)	카드의사삼국지 (인크로스)	파이널 판타지3 (엑토즈소프트)	아이리버커피 (파티게임즈)
8	사이터스 (유비누리)	보더브레이크 (포플렛)	와체M (나노엔터테인먼트)	삼국지천하영웅전 (에스케이네트웍스)	위자드디펜스PLUS (디지털프로그)	라그로크3차원판 (네오사이언)
9	문명:레볼루션 (셀바스)	아카샤 (케이넷피)	트레인즈시뮬레이터 (인크로스)	완전한속도3색시판 (씨엔제이소프트)	프리스타2HD (엔투엔터테인먼트)	카툰워즈거너 (게임빌)
10	와일드블러드 (게임로프트)	고대사육 (삼대인)	스펙트럼소울즈 (셀바스)	골프스타 (컴투스)	세븐777랜드 (게임보이즈)	드래곤빌리지 (하이브로)
순위	애플 앱스토어		구글 구글플레이		삼성전자 삼성앱스	
	유료	무료	유료	무료	유료	무료
1	FINAL FANTASY4 (스퀘어에닉스)	포코팡 for Kakao (엔에이엔)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	포코팡 for Kakao (엔에이엔)	Hyver Pong (마지코)	TurboFly HD (마크포틴)
2	Plaque Inc. (엔데믹 크리에이션)	캐리워즈 for Kakao (컴투스)	Minecraft - Pocket Edition (모장)	Geometrv Dash Lite (롭툰게임즈)	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	Hammer (마지코)
3	Fantasy Conflict (가진엔터테인먼트)	DEAD TRIGGER 2 (매드핑거게임즈)	Geometrv Dash (롭툰게임즈)	비밀의 레시피 for Kakao (게임빌)	Real Boxing (2013버전게임즈)	MuschooRhythmCaster (장우영)
4	아스팔트8: 에어본 (게임로프트)	페이퍼프렌즈 for Kakao (컴투스)	Doodle God™ (조이비트)	수호지 for Kakao (네시삼십삼문)	FlyCarao (아코드)	앵그리버드스타워즈2 (로비오)
5	Geometrv Dash (로버트토파라)	비밀의레시피 for Kakao (게임빌)	아스팔트7:히트 (게임로프트)	격추왕 for Kakao (위메이드엔터테인먼트)	Neon Snap (마이클티라취)	던전헌터4 (게임로프트)
6	인피니트블레이드III (체어엔터테인먼트)	4번타자 for Kakao (인크로스)	FINAL FANTASY5 (스퀘어에닉스)	문파무파 (쿤룬코리아)	Wishmaster (올레모로조브)	천둥파이터2048 (쿤룬)
7	MadrinamPocket Edition (아마니티디자인)	랜드마크사피 for Kakao (킹닷컴)	스왑피 (디즈니)	스왑피2 (디즈니)	Past Memories (기브미파이브)	골프스타 (컴투스)
8	Minecraft - Pocket Edition (모장)	문파무파 (쿤룬)	스펙트럼소울즈 (셀바스)	페이퍼프렌즈 for Kakao (컴투스)	The Tribloos 2 (엔드류마틴)	아이언맨 3 (게임로프트)
9	KnobmRushFrontier (아이언하이드게임)	Cover Orange 2 (에프디엔터테인먼트)	팔라독 (페이즈켓)	랜드마크사피 for Kakao (킹닷컴)	Space Fort (데몬아파치)	정통장기 (모비릭스)
10	FINAL FANTASY (스퀘어에닉스)	격추왕 for Kakao (위메이드엔터테인먼트)	Combo Crew (더게임베커스)	Plaque Inc. (미니클럽)	CHOPPER DRIFT (캡슐비앱스)	슈퍼배트-미션러쉬 (게임로프트)

*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 31일
- ▶ 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.