

# 게임 순위

## PC게임



인기 게임 순위			인기 웹게임 순위				
2019.09.04~09.10			지난 순위 결과 보기 ▼				
순위	게임명	국민트리	뉴스	프리뷰 /리뷰	동영상	스크린샷	사이트
1	리그 오브 레전드 라이엇게임즈   AOS 부분유료화						
2	메이플스토리 위젯스튜디오   MMORPG 부분유료화						
3	오버워치 블리자드   FPS 부분유료화						
4	서든어택 넥슨지티   FPS 부분유료화						
5	플레이어언노운스 배틀그라운드 블루홀스튜디오   FPS 부분유료화						
6	던전앤파이터 네오홀   액션 RPG 부분유료화						
7	로스트아크 스마일게이트   MMORPG 부분유료화						
8	피파 온라인 4 스피어헤드   스포츠						
9	카트라이더 넥슨   레이싱 부분유료화						
10	월드 오브 워크래프트 블리자드   MMORPG 정액제						

짧은 플레이 타임의 액션 위주 게임이  
주를 이루고 있음

주요 장르는 FPS와 RPG

포털 검색, PC방 게임접속, 홈페이지 방문자,  
게임메카 유저들의 투표를 기준으로 집계

# 게임 순위

## 모바일게임



### 모바일게임 종합순위

반영비율: 구글플레이 74%, 애플 앱스토어 12%, 윈스토어 14%

\* 본 순위는 국내 3대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다.

종합순위 선정기준(단기)

구분	구글플레이		애플 앱스토어		윈스토어		합계
	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	
반영비율	60%	14%	9%	3%	10%	4%	100%
	74%		12%		14%		

1

브롤스타즈

액션 | Supercell

종합: 14,323점

구글 (매출: 8위, 무료인기: 9위), 애플 (매출: 6위, 무료인기: 23위),

2

피망 포카: 카지노 로알 (7포커, 로우바둑이, 하이로우)

카지노 | NEOWIZ corp

종합: 14,254점

구글 (매출: 6위, ), 애플 (매출: 24위, 무료인기: 14위), 윈스토어 (매출: 3위, 무료인기: 27위)

3

FIFA ONLINE 4 M by EA SPORTS™

스포츠 | NEXON Company

종합: 14,152점

구글 (매출: 10위, ), 애플 (매출: 2위, 무료인기: 42위), 윈스토어 (매출: 4위, 무료인기: 8위)

4

모두의마블

보드 | Netmarble

종합: 13,890점

구글 (매출: 13위, 무료인기: 68위), 애플 (매출: 17위, 무료인기: 20위), 윈스토어 (매출: 18위, 무료인기: 13위)

5

리니지M

롤플레이팅 | NCSOFT Corporation

종합: 13,731점

구글 (매출: 1위, ), 애플 (매출: 1위, )

6

블레이드&소울 레볼루션

롤플레이팅 | Netmarble

종합: 13,365점

구글 (매출: 3위, ), 애플 (매출: 8위, )

7

리니지2 레볼루션

롤플레이팅 | Netmarble

종합: 13,299점

구글 (매출: 4위, ), 애플 (매출: 5위, )

8

랑그릿사

전략 | ZlongGames

종합: 13,215점

구글 (매출: 5위, ), 애플 (매출: 3위, )

9

로한M

롤플레이팅 | PLAYWITH Inc.

종합: 13,071점

구글 (매출: 11위, ), 애플 (매출: 46위, ), 윈스토어 (매출: 2위, 무료인기: 11위)

10

에오스 레드

롤플레이팅 | BluePotion Games

종합: 12,898점

구글 (매출: 2위, 무료인기: 24위),

다양한 장르의 게임들이 매출과 인기 순위를 이루고 있음

# 게임 순위 분석

## PC게임



인기 게임 순위

인기 웹게임 순위

2019.09.04~09.10

지난 순위 결과 보기 ▼

순위	게임명	국문	리뷰	프리뷰	영상	스크린샷	자이언트
1	<div> 리그 오브 레전드 라이엇게임즈   AOS 부분유료화</div>						
2	<div> 메이플스토리 위젯스튜디오   MMORPG 부분유료화</div>						
3	<div> 오버워치 블리자드   FPS 부분유료화</div>						

## 상위 3위권 이내의 게임 특징 분석

1. 짧은 플레이 타임
2. 쉬운 접근성 (복잡한 게임 X)
3. 非실사 그래픽 ex) 카툰 렌더링

# 게임 순위 분석

## 모바일게임



모바일게임 종합순위 반영비율: 구글플레이 74%, 애플 앱스토어 12%, 원스토어 14%

\* 본 순위는 국내 3대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다.

종합순위 선정기준(당기)

구분	구글플레이		애플 앱스토어		원스토어		합계
	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	
반영비율	60%	14%	9%	3%	10%	4%	100%
	74%		12%		14%		

1

브롤스타즈

액션 | Supercell

종합: 14,323점 , 구글(매출: 8위, 무료인기: 9위), 애플(매출: 6위, 무료인기: 23위),

2

피망 포커: 카지노 로얄 (7포커, 로우바둑이, 하이로우)

카지노 | NEOWIZ corp

종합: 14,254점 , 구글(매출: 6위, ), 애플(매출: 24위, 무료인기: 14위), 원스토어(매출: 3위, 무료인기: 27위)

3

FIFA ONLINE 4 M by EA SPORTS™

스포츠 | NEXON Company

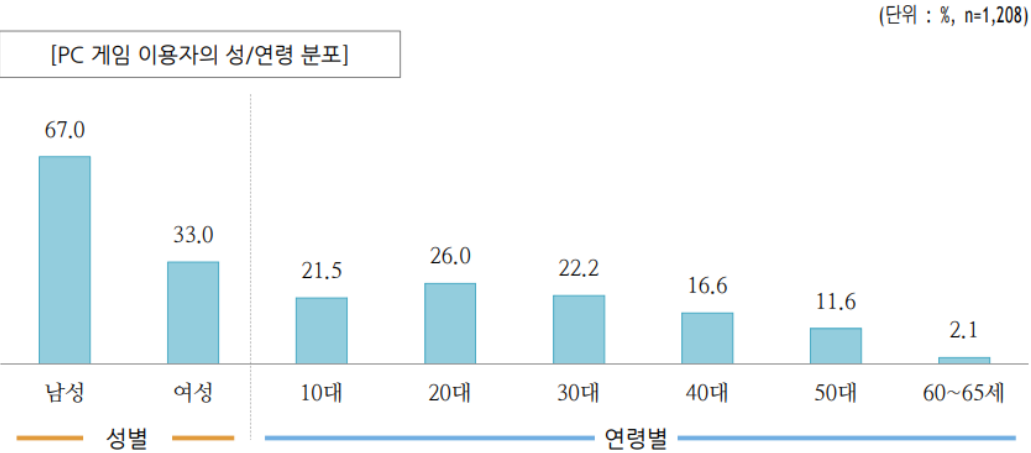
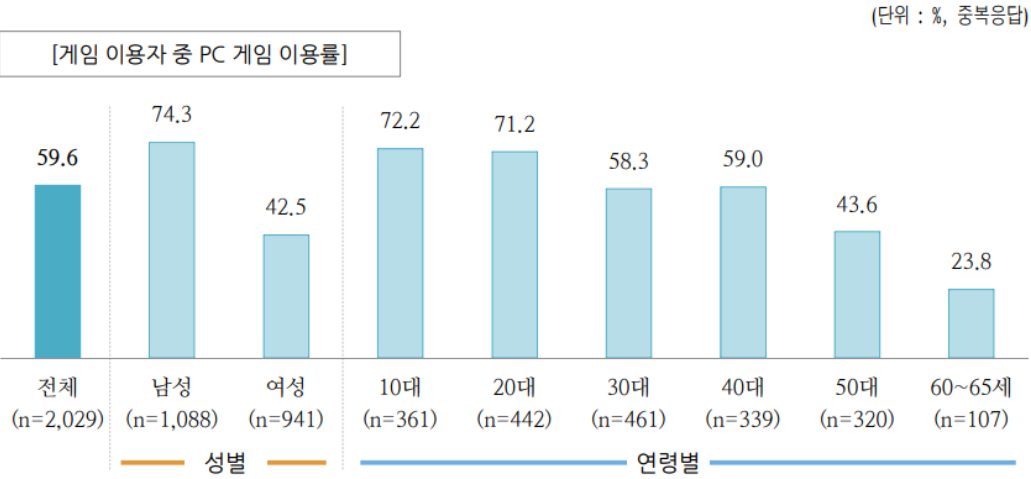
종합: 14,152점 , 구글(매출: 10위, ), 애플(매출: 2위, 무료인기: 42위), 원스토어(매출: 4위, 무료인기: 8위)

- ### 상위 3위권 이내의 게임 특징 분석
- 1. N:N 대전 형태
  - 2. 짧은 플레이 타임

# 게임 이용 현황

## PC게임

【 그림 3-22 】 PC 게임 이용자 특성



### PC 게임 이용자 특성

- 1. 높은 비율의 남성 이용자
- 2. 20대 이하의 이용자 다수

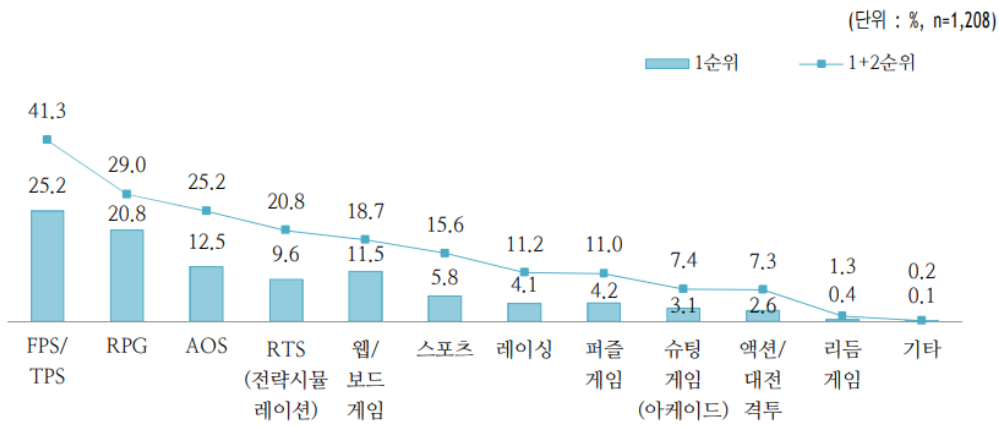
한국콘텐츠진흥원 – “2018 게임이용자 실태조사” 중  
게임 분야별 이용 현황 및 특성

# 게임 이용 현황

## PC게임

【 그림 3-26 】 PC 게임 주 이용 장르

문) 주로 이용하시는 PC 게임 장르를 말씀해 주십시오.



【 표 3-37 】 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르

(단위 : %, 1+2순위 응답)

구 분				보기항목											
응답자 특성			사례 수 (명)	FPS/TPS	RPG	AOS	RTS (전략시물레이션)	웹/보드 게임	스포츠	레이싱	퍼즐 게임	슈팅 게임 (아케이드)	액션/대전 격투	리듬 게임	기타
전 체			(1,208)	41.3	29.0	25.2	20.8	18.7	15.6	11.2	11.0	7.4	7.3	1.3	0.2
성 별	남	성	(809)	44.2	29.7	<b>31.1</b>	24.2	13.8	19.9	8.7	4.7	4.8	7.3	0.9	0.0
	여	성	(399)	35.5	27.8	13.3	14.1	<b>28.5</b>	6.8	16.2	23.6	12.7	7.2	1.9	0.7
연 령 별	10대		(260)	<b>67.7</b>	25.0	40.9	7.2	6.9	14.6	14.7	4.0	7.3	2.3	2.9	0.8
	20대		(315)	<b>48.0</b>	33.0	32.0	20.7	6.5	14.8	12.5	6.8	7.1	8.6	1.5	0.2
	30대		(269)		<b>39.1</b>	19.6	<b>30.4</b>	12.5	18.7	7.8	8.1	7.5	9.9	1.0	0.0
	40대		(200)	28.6	29.8	15.4	<b>30.5</b>	27.7	15.7	9.1	16.7	8.1	9.4	0.3	0.0
	50대		(140)	13.2	12.6	10.3	18.0	<b>52.1</b>	14.8	12.4	28.7	8.2	6.9	0.0	0.0
	60 ~ 65세		(25)	0.0	0.0	0.0	0.0	<b>100.0</b>	3.9	3.1	20.4	0.0	0.0	0.0	0.0

주) '60 ~ 65세' 연령층은 사례 수가 과소하여 분석 대상에서 제외함.

### PC 게임 주 이용 장르

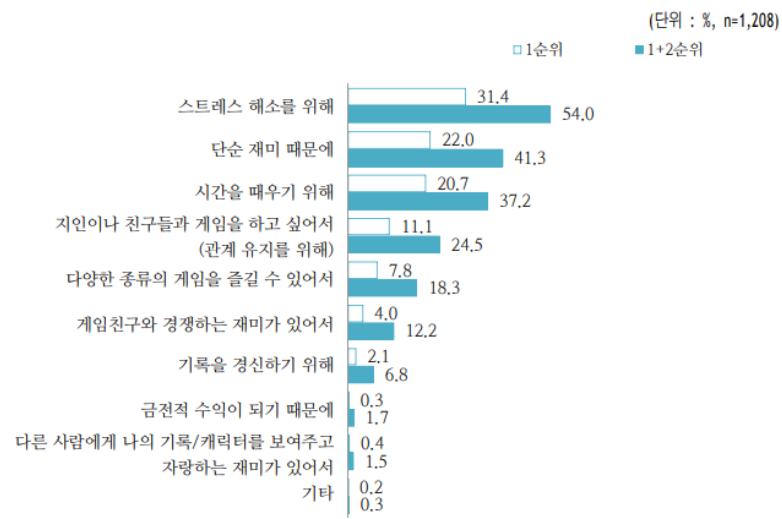
- 1. 가장 높은 비율의 FPS/TPS
- 2. FPS/TPS를 제외한 나머지에선 남성은 AOS를, 여성은 웹/보드 게임을 더 선호

# 게임 이용 현황

## PC게임

【 그림 3-45 】 PC 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까?



## PC 게임을 하는 이유

스트레스 해소 및 단순 재미를 추구하는 이용자가 대다수

【 표 3-54 】 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

(단위 : %, 1+2순위 응답)

구 분				보기항목										
응답자 특성				사례 수 (명)	스트레스 해소를 위해	단순 재미 때문에	시간을 때우기 위해	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	기록을 경신하기 위해	금전적 수익이 되기 때문에	다른 사람 에게 나의 기록/캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서	기타
전체   <														

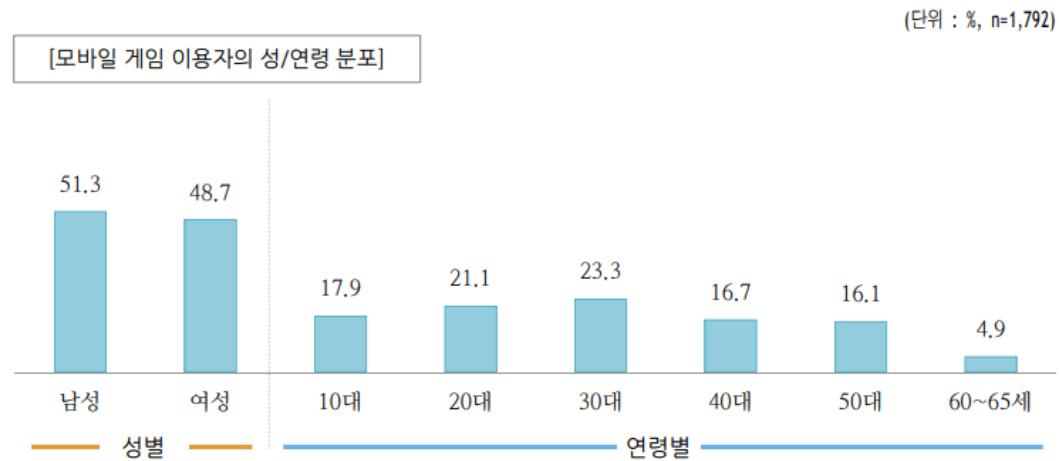
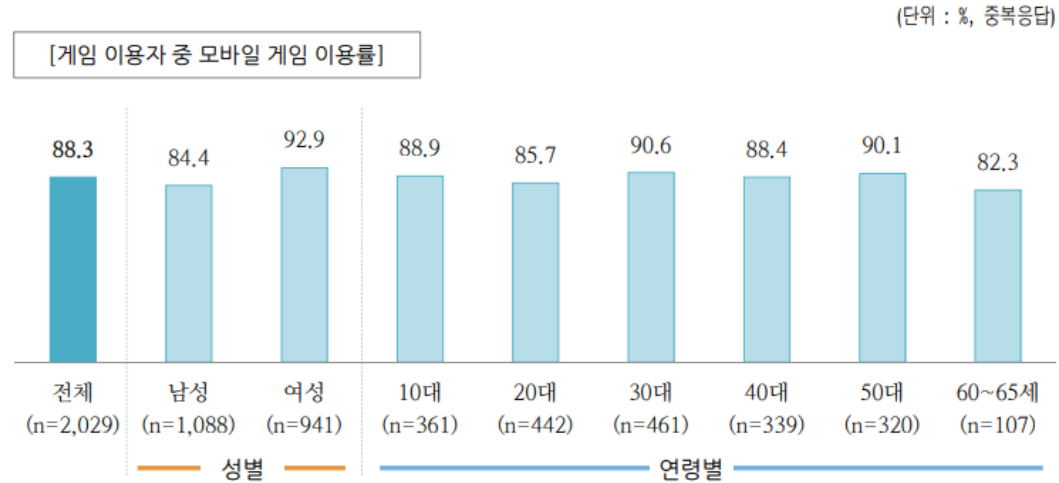
주) '60 ~ 65세' 연령층은 사례 수가 과소하여 분석 대상에서 제외함.

한국콘텐츠진흥원 – “2018 게임이용자 실태조사” 중  
게임 분야별 이용 현황 및 특성

# 게임 이용 현황

## 모바일게임

【 그림 3-46 】 모바일 게임 이용자 특성



### 모바일 게임 이용자 특성

1. 높은 게임 이용률
2. 비슷한 남녀 비율
3. 전연령대 골고루 분포

한국콘텐츠진흥원 - "2018 게임이용자 실태조사" 중  
게임 분야별 이용 현황 및 특성

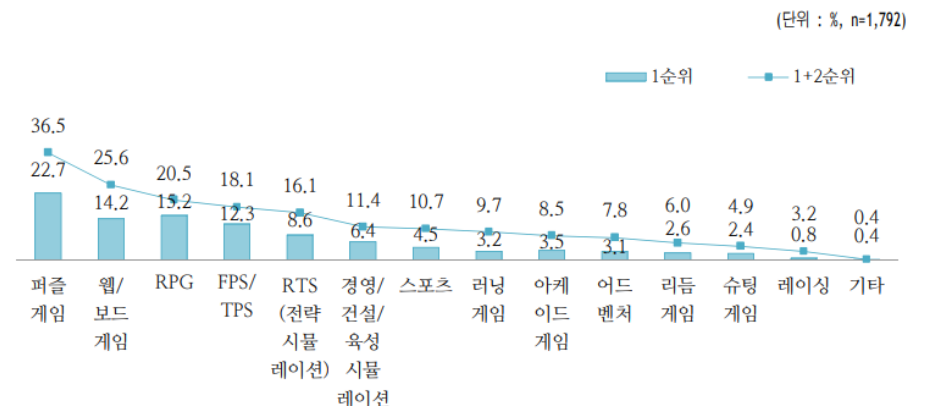


# 게임 이용 현황

## 모바일게임

【 그림 3-51 】 모바일 게임 주 이용 장르

문) 주로 이용하시는 모바일 게임 장르를 말씀해 주십시오.



【 표 3-60 】 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장르

(단위 : %, 1+2순위 응답)

구 분				보기항목						
응답자 특성		사례 수 (명)		퍼즐 게임	웹/보드 게임	RPG	FPS/TPS	RTS(전략 시뮬레이션)	경영/건설/육성 시뮬레이션	스포츠
전체		(1,792)		36.5	25.6	20.5	18.1	16.1	11.4	10.7
성별	남성	(919)		21.0	21.7	28.6	24.6	23.6	9.2	18.9
	여성	(873)		52.8	29.6	12.0	11.2	8.3	13.7	2.1
연령대	10대	(321)		15.9	16.0	19.3	42.7	16.3	10.2	11.0
	20대	(379)		27.6	16.9	26.2	20.8	16.6	16.4	11.0
	30대	(417)		35.9	17.0	28.2	13.7	18.8	17.9	13.4
	40대	(300)		41.3	23.5	21.5	13.4	26.0	8.6	10.6
	50대	(289)		59.1	47.6	8.4	3.7	6.3	3.0	9.6
	60 ~ 65세	(88)		61.9	73.3	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0

### 모바일 게임 주 이용 장르

- 1. 퍼즐 및 웹/보드 게임이 주를 이룸
- 2. 여성은 퍼즐, 웹/보드 게임을, 남성은 RPG, FPS/TPS 게임을 더 선호

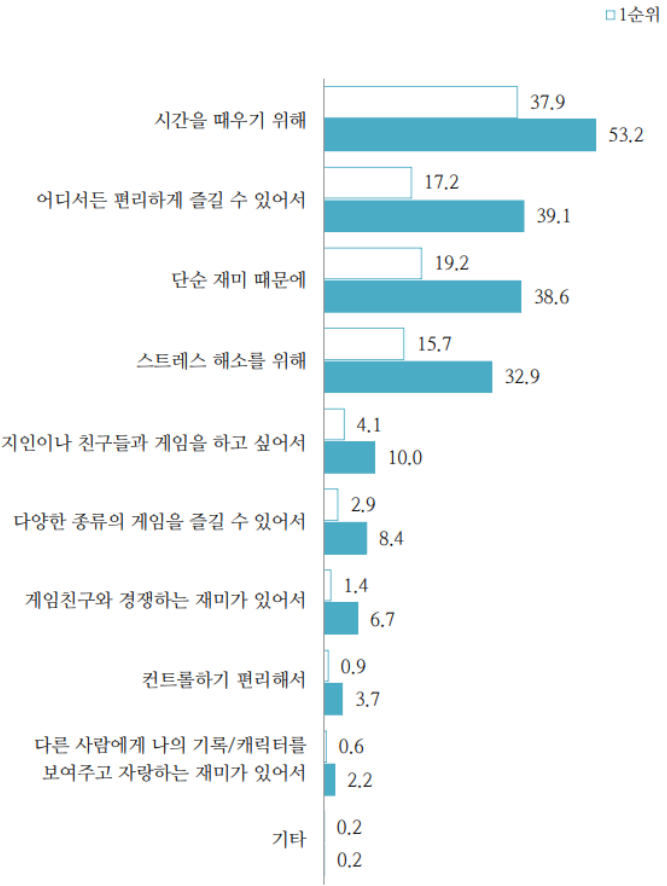
# 게임 이용 현황

## 모바일게임

【 그림 3-65 】 모바일 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 모바일 게임을 하는 이유는 무엇입니까?

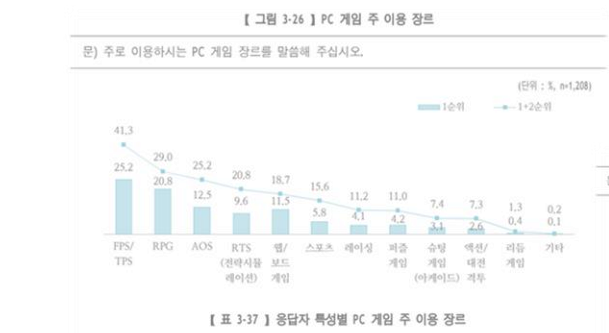
(단위 : %, n=1,792)



모바일 게임을 하는 이유  
어디서든 편리하게 시간을 때우기  
위해 이용하는 이용자가 대다수

# 게임 트렌드 분석

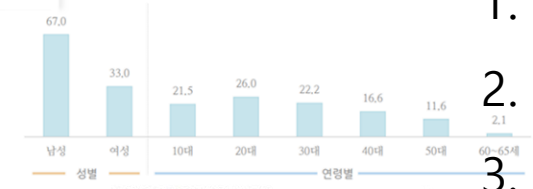
## PC게임



구분		보거원													
응답자 특성		사제 수 (명)	FPS/ TPS	RPG	AOS	RTS (전략 시뮬레이션)	협/ 포도 게임	스포츠	레이싱	퍼즐	수퍼 게임 (모험 게임)	액션/ 대전 격투	로컬 게임	기	
성별	남성	(1,208)	41.3	29.0	25.2	18.7	15.6	11.2	11.0	7.4	7.3	1.3	0.2		
	여성	(809)	44.2	29.7	31.1	24.2	13.8	19.9	8.7	4.7	4.8	7.3	0.9	0.0	
	연령														
	10대	(260)	87.2	25.0	40.9	7.2	8.9	14.6	14.7	4.0	7.3	2.3	2.9	0.8	
	20대	(315)	48.0	33.0	32.0	20.7	6.5	14.8	12.5	8.8	7.1	8.6	1.5	0.2	
연령	30대	(269)	36.0	39.1	19.6	30.4	12.5	16.7	7.8	8.1	7.5	9.9	1.0	0.0	
	40대	(200)	28.6	29.8	15.4	30.0	27.7	15.7	9.1	16.7	8.1	9.4	0.3	0.0	
	50대	(140)	13.2	12.6	10.3	18.0	52.1	14.8	12.4	26.7	8.2	6.9	0.0	0.0	
	60~65세	(25)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	3.9	3.1	20.4	0.0	0.0	0.0	0.0	

구) 50대~65세 연령층은 사제와 기타 조사항목에 대해 대답하지 않았음

주) 60 ~ 65세 연령층은 사제 수가 감소하여 분석 대상에서 제외함.



이제서야 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까?

(단위 : %, n=1,208)

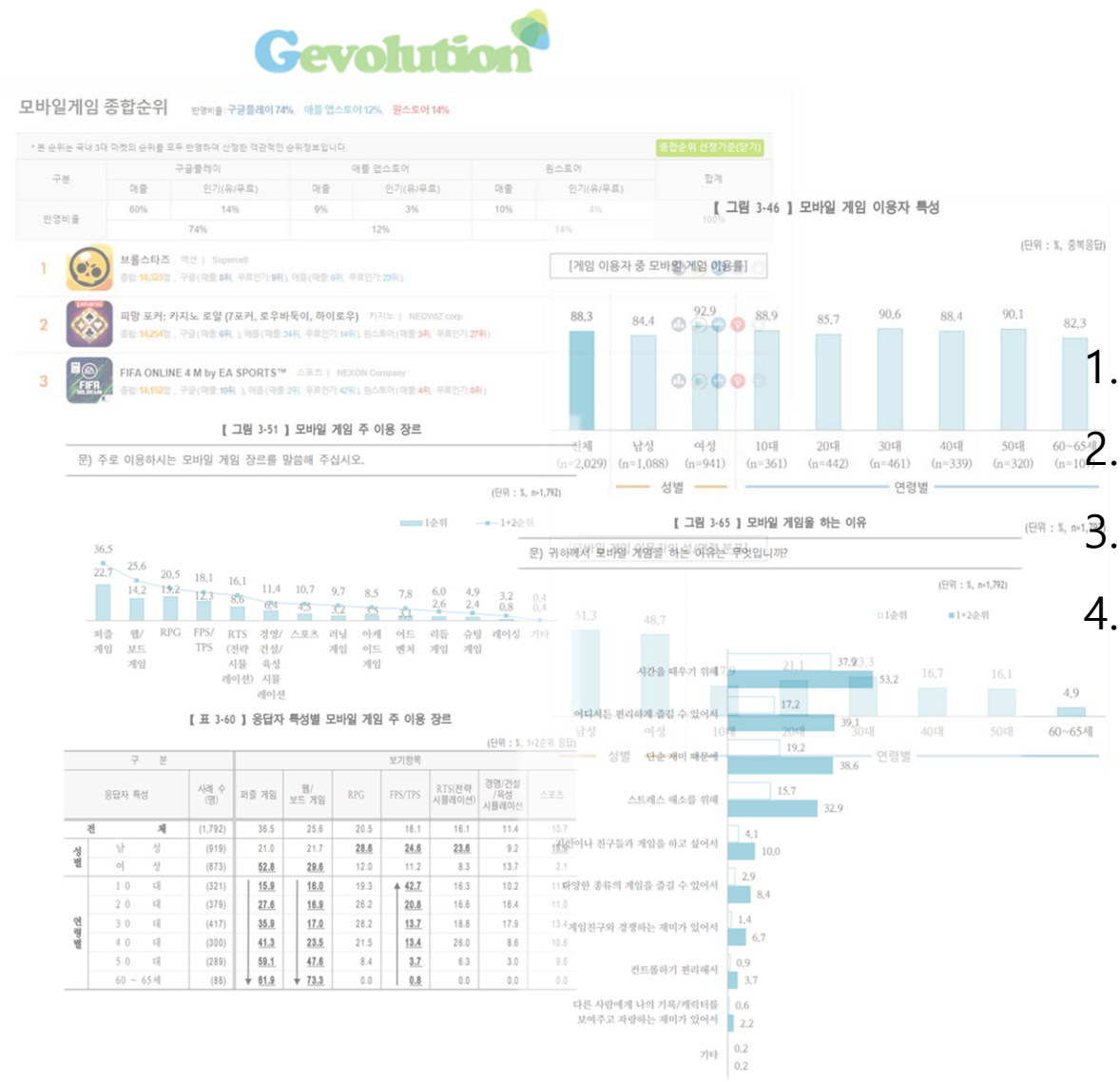
구분	1순위	2순위
스트레스 해소를 위해	31.4	54.0
단순 재미 때문	22.0	41.3
시간을 채우기 위해	20.7	37.2
지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지 등을 위해)	11.1	24.5
다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	7.8	18.3
게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	4.0	12.2
기록을 정진하기 위해	2.1	6.8
균형적 수치가 되기 때문에	0.3	1.7
다른 사람에게 나의 기록/레더를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서	0.4	1.5
기타	0.2	0.3

주) 60 ~ 65세 연령층은 사제 수가 감소하여 분석 대상에서 제외함.

1. 짧은 플레이 타임의 액션 위주 게임이 주를 이루고 있음
2. 주요 장르는 FPS/TPS와 RPG
3. 주 이용 연령층은 20대 이하
4. 높은 비율의 남성 이용자
5. 스트레스 해소 및 단순 재미를 추구

# 게임 트렌드 분석

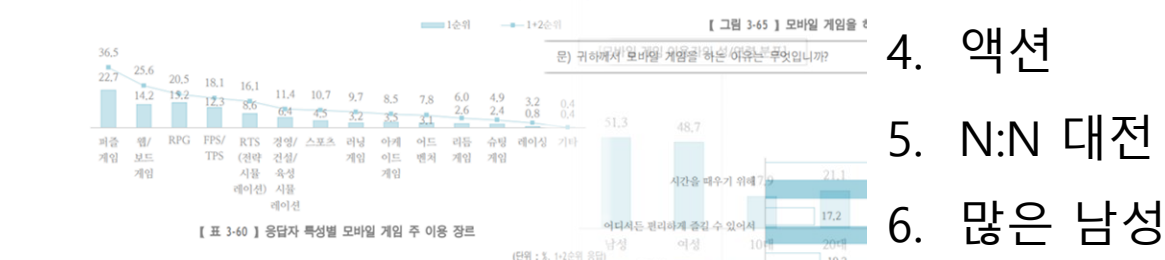
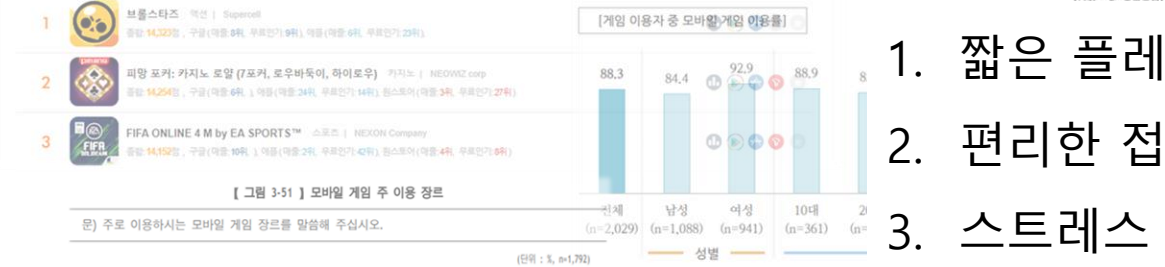
## 모바일 게임



- 1. 짧은 플레이 타임 위주 게임이 주를 이루고 있음
- 2. 주요 장르는 퍼즐 및 웹/보드
- 3. 다양한 이용 연령층
- 4. 어디서든 편리하게 시간을 때우기 위해 이용

# 게임 트렌드 분석

## 종합 - 키워드



구분		응답자 특성	시작 수 (명)	퍼즐 게임	협동/보드 게임	RPG	FPS/TPS	RTS/전략 시뮬레이션	경쟁/건설/육성 시뮬레이션	스포츠
성별	전체	(1,792)	36.5	25.6	20.5	18.1	16.1	11.4	10.7	8.5
	남성	(918)	21.0	21.7	28.8	24.8	23.8	9.2	18.0	10.0
	여성	(873)	52.8	28.8	12.0	11.2	8.3	13.7	2.1	6.0
연령별	10대	(321)	15.9	16.8	19.3	42.7	16.3	10.2	11.4	10.7
	20대	(379)	27.8	16.8	26.2	20.8	16.6	16.4	11.0	10.7
	30대	(417)	35.8	17.8	28.2	13.7	18.8	17.9	13.4	10.7
	40대	(300)	41.3	23.5	21.5	13.4	26.0	8.6	10.6	10.7
	50대	(289)	59.1	47.8	8.4	3.7	6.3	3.0	9.6	10.7
	60 ~ 65세	(88)	81.9	73.3	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	10.7

성별

남·순·제미 때문에

19.2

15.7

7. 10~20대

4.1

10.0

2.9

8.4

1.4

6.7

0.9

3.7

0.6

2.2

0.2

0.2

기타

스트레스 해소를 위해

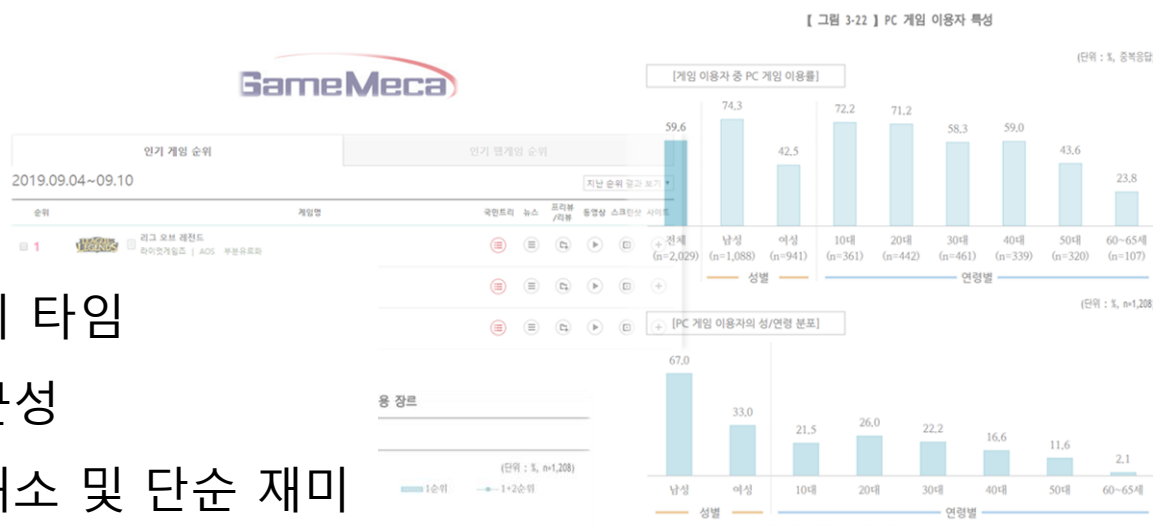
리뷰이나 친구들과 게임을 하고 싶어서

타당한 종류의 게임을 즐길 수 있어서

게임권수와 경쟁하는 재미가 있어서

컨트롤하기 편리해서

다른 사람에게 나의 기록/캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서



【표 3-54】 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

구분	응답자 특성	시작 수 (명)	보통형									
			퍼즐 게임	협동/보드 게임	RPG	FPS/TPS	RTS/전략 시뮬레이션	경쟁/건설/육성 시뮬레이션	스포츠	전략/액션	캐주얼	기타
성별	남성	(899)	52.0	41.0	34.4	28.8	17.7	14.5	5.9	1.8	1.4	0.4
	여성	(309)	58.1	41.9	43.0	16.2	19.7	7.6	8.6	1.3	1.6	0.0
연령별	10대	(260)	47.2	37.5	31.9	43.8	17.2	20.7	6.5	0.5	1.2	0.0
	20대	(315)	62.8	44.5	29.2	30.0	19.3	9.7	7.4	0.0	1.9	0.6
	30대	(269)	58.1	40.0	37.4	18.8	17.8	10.8	9.0	4.0	1.4	0.5
	40대	(200)	57.5	36.4	48.1	18.4	21.6	12.1	4.7	1.5	1.0	0.0
	50대	(140)	59.2	47.4	47.2	15.2	17.3	5.6	5.9	1.5	2.1	0.0
	60 ~ 65세	(25)	57.8	58.4	73.9	0.0	3.8	6.2	0.0	0.0	0.0	0.0



# 개발 게임 선정

벤치마킹 – 게임 트렌드 키워드 기준

1. 짧은 플레이 타임
2. 편리한 접근성
3. 스트레스 해소 및 단순 재미
4. 액션, FPS/TPS
5. N:N 대전
6. 많은 남성 이용자
7. 10~20대



## 인디게임 규제

국무총리실 산하 기관으로 사행 산업을 통합 관리하는 사행성산업통합감독위원회는 지난 31일 열린 '제3차 도박 문제 포럼' 토론회에서 확률형 아이템 등으로 인한 합법 게임이 사행성 우려가 크다고 표명했다. 한민로 사행성산업통합감독위원회 사무처장은 "확률형 아이템이 사행성 우려가 크다"며 이에 대한 규제 필요성에 공감했다.

배지하연다



# 개발 게임 선정

## 기술 동향

### 클라우드 게임

### 스트리밍 기술 접목



SK텔레콤이 마이크로소프트 '프로젝트 엑스클라우드(엑스클라우드)' 한국 내 독점 사업 운영 파트너로 선정됐다.

SKT는 9월4일 서울 을지로 본사에서 양사의 협력 계획을 공개하고 오는 10월부터 함께 한국에서 시범 서비스에 도입할 MS 클라우드 게임 기술 '프로젝트 엑스클라우드(엑스클라우드)'를 선보였다. 지난 3월 박정호 SKT 사장과 사티아 나델라 MS CEO가 만난 뒤 5G, 인공지능(AI), 클라우드 등 첨단 ICT 분야에서 포괄적 협력을 강화하자는 내용의 양해각서(MOU)를 체결한 데서 색이 났다. 이후 지난 6월 'E3 2019'가 열린 미국 로스앤젤레스에서 유영상 SKT MNO사업부장과 빌 스넨서 MS 게임 증강 부사장(EVP)이 만난 가운데 '5G 기반 클라우드 게임 공동사업 추진을 위한 양해각서'를 체결했다.

엑스클라우드는 MS 콘솔 '엑스박스'의 고화질·대용량 게임을 스마트폰에서 다운로드·설치 없이 즐길 수 있게 해준다. 엑스박스 게임은 본래부터 양손에 컨트롤러를 쥐고 조작하도록 개발된 콘솔용으로 이번 협력을 통해 모바일에 최적화된 플레이 경험을 제공한다는 계획이다.



초저지연 / 초고속

SKT 5GX



XBOX



- Xbox 게임을 스마트폰·태블릿에 스트리밍

- 게임 다운로드·설치 없이 바로 플레이 가능

클라우드 게임은 음원·동영상과 달리 단순한 콘텐츠 제공을 넘어 수많은 이용자의 조작에 실시간 반응해야 하기 때문에 초고속·초저지연 통신과 넉넉한 서버 용량이 중요하다. 양사는 SKT의 압도적인 5G 경쟁력과 MS 클라우드 플랫폼 '엑스'의 국내 리전인 '엑스클라우드'를 위한 최적의 시너지를 낼 것으로 기대하고 있다.

#### 스마트폰에서 엑스박스 게임 즐긴다

MS는 SKT와 손잡은 이유로 뛰어난 안정적인 5G-LTE 네트워크, 100만명 이상의 5G 가입자를 포함해 국내 최대 이동통신 가입자 보유, 첨단 ICT 분야에서 보유한 원천 기술과 다양한 스트리밍 서비스의 성공적 운영경험 등을 꼽았다. 특히 SKT가 5G를 이끌고 있는 글로벌 리더라는 점에 주목했다.

유영상 SKT MNO사업부장은 "클라우드·게임 분야의 글로벌 강자인 MS와 전세계 이동사 중 최초로 5G 가입자 100만명을 돌파한 SKT의 협력은 전에 없던 새로운 가치를 창출할 것"이라며 "고객들에게 혁신적인 차세대 모바일 게임 경험을 제공해 나가겠다"라고 밝혔다.

엑스클라우드는 오는 10월부터 5G-LTE 고역 제할단 환경 시범 서비스를 시작한다. 향후 대상을 타 이동사 고객으로 확대해 나갈 계획이다. 초기엔 무선 컨트롤러에 스마트폰을 연결해 게임을 즐길 수 있을 예정이다.

사용법은 간단하다. 엑스클라우드 앱을 스마트폰에 설치 후, 앱 실행 시 나타나는 게임들 가운데 본인이 원하는 게임을 골라 즐기면 된다. 양사는 엑스박스를 통해 출시한 인기 게임 중 모바일로 옮기기 좋은

기타 100여 종의 3세대 인기 게임도 지원한다.

■구글, MS, 아마존 등 글로벌 기업 플랫폼 구축 속도



구글의 클라우드 게임 서비스 '스타디아'.

글로벌 기업인 구글과 애플, 아마존, MS 등도 클라우드 게임 서비스를 준비하고 있다.

우선 모바일 앱 플랫폼을 운영하고 있는 구글과 애플은 클라우드 게임 플랫폼으로 다시 경쟁한다. 월 구독형(가입) 비즈니스 모델이 특징인 구글 스타디아와 애플 아케이드다.

구글은 지난 3월 스타디아를 공개했다. 스타디아는 구글 크롬 브라우저와 유튜브를 통해 제공되는 게임 서비스로 요약된다. 유튜브에서 게임 방송을 시청하면서 게임에도 참여할 수 있다고 알려졌다.

스타디아 서비스는 이르면 하반기, 늦어도 내년부터 북미 유럽 등 일부 지역에 먼저 선보인다. 서비스 방식은 무료인 베이스와 유료인 프로로 나뉜다. 유료인 프로는 월 9.99달러에 제공될 예정이다. 무료와 유료 차이는 해상도와 전송 속도다. 프로 구독자는 4K 해상도와 60FPS, 5.1채널 사운드 등으로 게임을 즐길 수 있다.



애플은 '애플 아케이드(Apple Arcade)'와 사업 협화를 나섰다. (사진=애플)

애플 아케이드도 스타디아와 비슷한 시기에 서비스를 시작한다. 월 4.55달러에 제공되는 앱스토어 마켓 기반 구독형 서비스로 요약된다. 하나의 게임을 PC 맥과 아이폰, 아이패드, 애플 TV 등에서 즐길 수 있도록 지원할 계획이다.

애플 아케이드 진행에 활용하는 게임은 100여종에 이른다. 모바일 게임부터 VR게임까지 다양하다. 또한 PS4와 X박스 컨트롤러도 지원한다.



## 게임 제인저 '클라우드 스트리밍 게임'의 변수

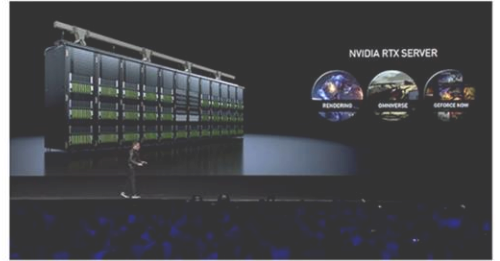
집에 게이밍 PC가 없어도, 혹은 콘솔 게임기가 없어도 TV에서 PC 게임을 즐기고 모바일에서 콘솔 게임을 즐기는 시대. 이것은 더 이상 미래의 상상이 아니라, 이미 우리 가까이 다가온 현실이다. 유무선 네트워크 전송 성능과 품질의 향상은 인터넷을 통해 컴퓨팅 자원을 끌어다 쓰는 클라우드 컴퓨팅의 빠른 발전을 불러왔고, 이미 고성능의 하드웨어를 요구했던 게임마저 클라우드 컴퓨팅 환경에서 게임을 실행하고 즐길 수 있을 만큼 진화했다.

때문에 수많은 게임 제조사 및 유통사들은 클라우드 컴퓨팅 환경에서 즐기는 스트리밍 게임 서비스를 준비했고 발표를 눈앞에 두고 있다. 특히 모바일 시대부터 줄곧 클라우드 컴퓨팅을 준비해 온 구글, 마이크로소프트, 아마존, 엔비디아 등 빅테크 기업은 컴퓨팅 지형의 변화가 게이밍 지형까지 흔들었던 과거의 전례로 볼 때 선제적으로 대비하기 위해 발 빠르게 움직이고 있다.

분명 클라우드 컴퓨팅 기반의 스트리밍 게임은 독립된 게이밍 환경과 다른 장점이 있는 반면, 모두에게 장밋빛 전망만을 말할 수 있는 것은 아니다. '병행'한 클라우드 컴퓨팅 인프라를 구축하고 게임을 실행할 수 있는 빅테크 기업이라고 해도 그들 모두가 게임 제인저가 될 수는 없다는 의미다. 여기에는 수많은 변수가 있기 때문이다.

#### 지금까지 알려진 스트리밍 게임 서비스

엔비디아 지포스 나우(Nvidia Geforce Now)\_엔비디아가 GPU 기반 그리드 컴퓨팅 기술을 이용한 클라우드 게이밍 서비스로 월드 TV에서 베타 서비스를 시작한 뒤 2017년 CES에서 지포스 나우 포 PC를 발표하고 PC와 맥에서 베타 서비스를 시작했다. 처음 지포스 나우는 PC용 게임을 클라우드에서 실행해 무료로 제공하다 일부 PC 게임을 월 구독 형태로 유료로 제공하고 있다. 또한 지포스 나우 포 PC 베타 서비스부터 스팀에서 구입한 게임 중 일부를 실행할 수 있는데, 현재 500개 이상의 트리를 A 게임이 서비스 중이다. 최근 엔비디아는 지포스 그리드 서버의 그래픽 카드를 GTX에서 RTX로 전환하기로 결정했다. 최근 엔비디아는 지포스 나우 얼라이언스에 참여한 한국과 일본 이동통신사와 협력해 지포스 나우를 위한 장비를 공급한다고 밝혔다.



엔비디아는 지포스 나우를 위해 세계 여러 국가의 이동사와 지포스 RTX 기반 서버 공급에 대해 합의하고 있다고 밝혔다.

구글 스타디아(Google Stadia)\_GDC2019에서 공개한 구글의 클라우드 게이밍 서비스다. 아직 완전한 형태는 아니지만, 크롬 기반 디바이스라면 모바일이나 PC, TV 등 운영체제를 가리지 않고 접속할 수 있는 것이 장점이다. 현재 목표는 4K 60프레임으로 스트리밍하는 것이 목표이고 8K도 목표로 하고 있다. 전용 컨트롤러는 우선 렌을 통해 게임을 실행 중인 클라우드 컴퓨터에 직접 연동되도록 설계했다. GPU는 AMD와 협력했고, 구글 데이터 센터를 중심으로 서비스를 전개할 예정으로 미국과 유럽에 우선 베타 서비스를 진행한다. 다만 기존 게임을 그대로 실행할 수 있는 것은 아니어서 개발사가 구글 스타디아에 맞춰 일부 실행 코드를 준비해야 한다.

마이크로소프트 프로젝트 x클라우드(Microsoft Project xCloud)\_마이크로소프트가 준비하고 있는 클라우드 게이밍 서비스로 XBOX 원 게임을 XBOX 원 콘솔이 없어도 PC나 모바일 등 다른 플랫폼에서 실행할 수 있다. 마이크로소프트는 모든 장치에서 콘솔 수준의 게임을 즐기게 하려는 목표로 현재 개발하고 있고 이를 위해 XBOX 원 부품으로 구성된 블레이드 서버를 데이터 센터에 넣어 시험하고 있다. x클라우드의 특징은 기존 XBOX 원 게임과 호환성이 높고 마이크로소프트 액자와



# 개발 게임 선정

## 종합

TPS & 거점점령

카툰 렌더링

캐릭터 종속 플레이 방식

크로스 플랫폼 (PC + 모바일)

벤치마킹

