# 게임 순위 PC게임



인7	기 게임 순위	인기 웹게임	임 순위				
2019.09.04~09.10					지난 선	순위 결과	보기 ▼
순위	게임명	국민트리	뉴스	프리뷰 /리뷰	동영상	스크린샷	사이트
4	<b>오브 레전드</b> 것게임즈   AOS 부분유료화	■		(F4)	•	₽	+
	<b>플스토리</b> 스튜디오   MMORPG 부분유료화			(C <sub>2</sub> )	•	Image: Control of the	+
□ 3 문제 등 보다 등 보	<b>워치</b> 와드   FPS 부분유료화			(E)	•	(D)	+
□ 4 ◆1 웨메리ATTACK □ 서는C	<b>어택</b> 지티   FPS 부분유료화			(F4)	•	(F)	+
The state of the s	이어언노운스 배틀그라운드 홀스튜디오   FPS 부분유료화			(F4)	•	Ð	+
	<b>앤파이터</b> 를   액션 RPG 부분유료화			(F4)	•	Ð	+
	<b>트아크</b> 일게이트   MMORPG 부분유료화			(F4)	•	Ð	+
	<b>은라인 4</b> 에터   스포츠			(F4)	•	P	+
	<b>라이더</b>   레이싱 부분유료화			(E4)	•	Ð	+
10 - 20/03/2004	오브 워크래프트 타드   MMORPG 정액제	(iii)		(C <sub>4</sub> )	•	(D)	+

포털 검색, PC방 게임접속, 홈페이지 방문자, 게임메카 유저들의 투표를 기준으로 집계 짧은 플레이 타임의 액션 위주 게임이 주를 이루고 있음

주요 장르는 FPS와 RPG

# 게임 순위

### 모바일게임



모바일게임 종합순위 반영비율:구글플레이 74%, 애플앱스토어 12%, 원스토어 14%

E E II E I II O	국내 3대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다.							
구분	구글플레이			H플 앱스토어	nu +	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		액션   Supercell 구글(매출:8위, 무료인기:9위	l), 애플(매출: <mark>6위</mark> , 무	료인기: <b>23위</b> ),			<b>(1)</b> (8) (8) (9)	
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 FIFR	1/2	E 4 M by EA SPORTS** 구글(매출: 10위, ), 애플(매출		ON Company ), 원스토어(매출: <mark>4위</mark> , 무료인기	l:8위)		<b>(1)</b> (8) (8) (9)	
4 netmark	W.	모두의마블 보드   Netmarble 종합: 13,890점 , 구글(매출: 13위, 무료인기: 68위), 애플(매출: 17위, 무료인기: 20위), 원스토어(매출: 18위, 무료인기: 13위)					<b>(1)</b> (2) (3)	
5 Minage	종합: 13,731점 .	리니지M 롤플레잉   NCSOFT Corporation 종합: 13,731점 , 구글 (매출: 1위, ), 애플(매출: 1위, ),					<b>()</b> () ()	
6 Plus Sul Mess netmark	조하 13 365저	블레이드&소울 레볼루션 롤플레잉   Netmarble 종합: 13,365점, 구글(매출: 3위, ), 애플(매출: 8위, ),						
7 Kinning	조하 13 200전	조하 13 200전 구근(매충 4의 ) 애프(매충 5의 )						
8	<b>랑그릿사</b> 전략   ZlongGames 종합: 13,215점 , 구글(매출:5위, ), 애플(매출:3위, ),						<b>()</b> (>) (*)	
9 Rotte	N	로한M 롤플레잉   PLAYWITH Inc. 종합: 13,071점 , 구글(매출: 11위, ), 애플(매출: 46위, ), 원스토어(매출: 2위, 무료인가: 11위)						
10	에오스 레드	롤플레잉   BluePotion G	ames				<b>⊕</b> ⊗ ⊗ ⊙ €	

다양한 장르의 게임들이 매출과 인기 순위를 이루고 있음

# 게임 순위 분석 PC게임





#### 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	내 3대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다.							
구분	구글플레이		(	개플 앱스토어		원스토어	합계	
TE	매출 인기(유/무료)		매출 인기(유/무료)		매출 인기(유/무료)		8/1	
반영비율	60% 14%		9% 3%		10% 4%		100%	
20012		74%		12%		14%	10070	
1 🚳	<b>브롤스타</b> 즈 종합: <b>14,323</b> 점	<b>⊕</b> ⊗ ⊗ □						
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 FIFR WILLIEAM								

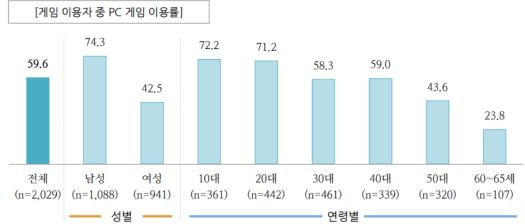
#### 상위 3위권 이내의 게임 특징 분석

- 1. N:N 대전 형태
- 2. 짧은 플레이 타임

#### PC게임

#### 【 그림 3-22 】 PC 게임 이용자 특성





(단위: %, n=1,208)



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

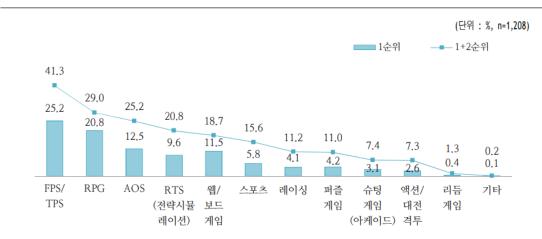
#### PC 게임 이용자 특성

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

#### 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)

												,	CTI • /	, 1,7	п он)
	구	분							보기	항목					
응답자 특성 사례 수 (명)			FPS/ TPS	RPG	AOS	RTS (전략 시뮬 레이션)	웹/ 보드 게임	스포츠	레이싱	퍼즐 게임	슈팅 게임 (아케 이드)	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	남	성	(809)	44.2	29.7	<u>31.1</u>	24.2	13.8	19.9	8.7	4.7	4.8	7.3	0.9	0.0
성 별	여	성	(399)	35.5	27.8	13.3	14.1	28.5	6.8	16.2	23.6	12.7	7.2	1.9	0.7
	1 0	대	(260)	67.7	25.0	40.9	7.2	6.9	14.6	14.7	4.0	7.3	2.3	2.9	0.8
	2 0	대	(315)	48.0	33.0	32.0	20.7	6.5	14.8	12.5	6.8	7.1	8.6	1.5	0.2
연	3 0	대	(269)	36.0	39.1	19.6	30.4	12.5	18.7	7.8	8.1	7.5	9.9	1.0	0.0
연령별	4 0	대	(200)	28.6	29.8	15.4	30.5	27.7	15.7	9.1	16.7	8.1	9.4	0.3	0.0
핕	5 0	대	(140)	13.2	12.6	10.3	18.0	52.1	14.8	12.4	28.7	8.2	6.9	0.0	0.0
	60 ~ 6	55세	(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

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

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

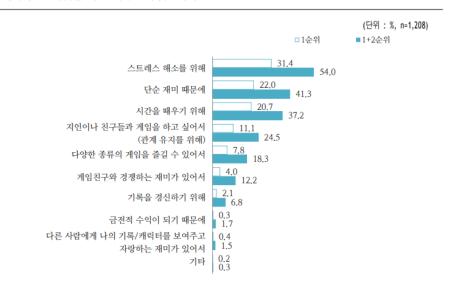
#### PC 게임 주 이용 장르

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

#### PC게임

#### [ 그림 3-45 ] PC 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까?



#### 【 표 3-54 】 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

(단위: %, 1+2순위 응답)

											(= 11	. 70, 112	-11 011
	구	분						보기	항목				
	응답자 특	성	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 사람에게 나의 기록카라를 보여주고 자랑하는 자마가 있어서	기타
<u></u>	1	체	(1,208)	54.0	41.3	37.2	24.5	18.3	12.2	6.8	1.7	1.5	0.3
성	남	성	(809)	52.0	41.0	34.4	28.5	17.7	14.5	5.9	1.9	1.4	0.4
성 별	여	성	(399)	58.1	41.9	43.0	16.2	19.7	7.6	8.6	1.3	1.6	0.0
	1 0	대	(260)	47.2	37.5	31.0	<u> 438.1</u>	17.2	20.7	6.5	0.5	1.2	0.0
	2 0	대	(315)	52.6	44.5	29.2	30.6	19.3	9.7	7.4	0.9	1.9	0.6
연	3 0	대	(269)	56.1	40.0	37.4	18.8	17.8	10.8	9.0	4.0	1.4	0.5
연 령 별	4 0	대	(200)	57.5	36.4	46.1	16.4	21.6	12.1	4.7	1.5	1.0	0.0
핕	5 0	대	(140)	<b>★</b> 60.2	47.4	47.2	12.2	17.3	5.6	5.9	1.5	2.1	0.0
	60 ~	65세	(25)	57.6	58.4	73.9	0.0	3.8	6.2	0.0	0.0	0.0	0.0

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

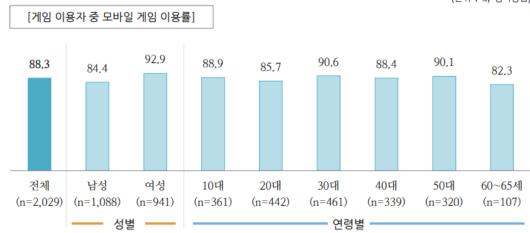
한국콘텐츠진흥원 - "2018 게임이용자 실태조사" 중 게임 분야별 이용 현황 및 특성

# PC 게임을 하는 이유 스트레스 해소 및 단순 재미를 추구하는 이용자가 대다수

#### 모바일게임

【 그림 3-46 】 모바일 게임 이용자 특성

(단위 : %, 중복응답)



(단위: %, n=1,792)



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

#### 모바일 게임 이용자 특성

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

#### 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)

									(LTI . N)	I+Z판위 등립)			
	=	구 분			보기항목								
응답자 특성 사례 수 (명)		퍼즐 게임	퍼즐 게임 <mark>웹/</mark> 보드 게임 RPG FPS		FPS/TPS	RTS(전략 시뮬레이션)	경영/건설 /육성 시뮬레이션	스포츠					
	전	체	(1,792)	36.5	25.6	20.5	18.1	16.1	11.4	10.7			
성 별	남	성	(919)	21.0	21.7	28.6	24.6	23.6	9.2	18.9			
별	여	성	(873)	<u>52.8</u>	29.6	12.0	11.2	8.3	13.7	2.1			
	1 0	대	(321)	15.9	16.0	19.3	<b>↑</b> 42.7	16.3	10.2	11.0			
	2 0	대	(379)	27.6	16.9	26.2	20.8	16.6	16.4	11.0			
연 령 별	3 0	대	(417)	35.9	17.0	28.2	13.7	18.8	17.9	13.4			
増	4 0	대	(300)	41.3	23.5	21.5	13.4	26.0	8.6	10.6			
	5 0	대	(289)	<u>59.1</u>	47.6	8.4	3.7	6.3	3.0	9.6			
	60 ~	~ 65세	(88)	₩ 61.9	<b>₹</b> 73.3	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0			

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

#### 모바일 게임 주 이용 장르

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

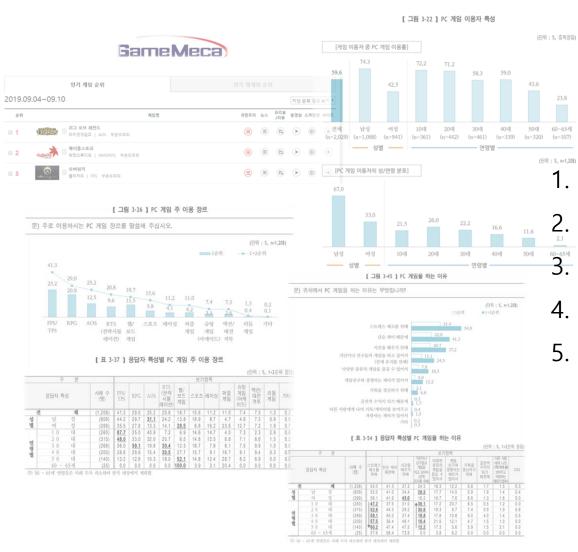
#### 모바일게임

【 그림 3-65 】 모바일 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 모바일 게임을 하는 이유는 무엇입니까? (단위: %, n=1,792) □1순위 ■1+2순위 37.9 시간을 때우기 위해 53,2 17,2 어디서든 편리하게 즐길 수 있어서 39.1 19.2 단순 재미 때문에 38.6 15,7 스트레스 해소를 위해 32.9 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 10.0 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서 게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서 컨트롤하기 편리해서 다른 사람에게 나의 기록/캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서 0.2 기타 0.2

한국콘텐츠진흥원 - "2018 게임이용자 실태조사" 중 게임 분야별 이용 현황 및 특성 **모바일 게임을 하는 이유** 어디서든 편리하게 시간을 때우기 위해 이용하는 이용자가 대다수

# 게임 트렌드 분석 PC게임



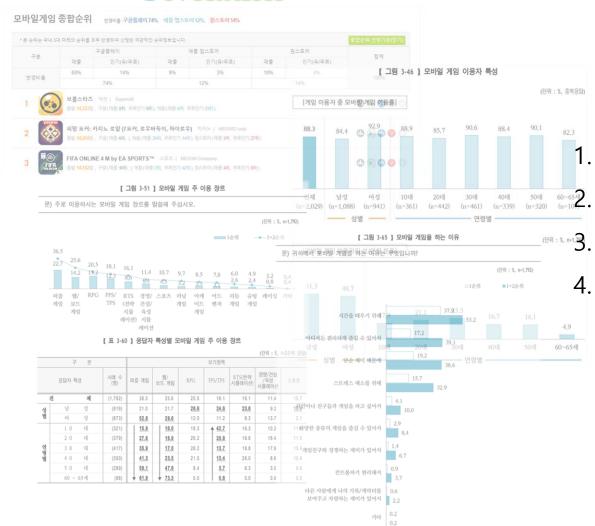
짧은 플레이 타임의 액션 위주 게임이 주를 이루고 있음 주요 장르는 FPS/TPS와 RPG

주 이용 연령층은 20대 이하

- 4. 높은 비율의 남성 이용자
- 5. 스트레스 해소 및 단순 재미를 추구

# 게임 트렌드 분석



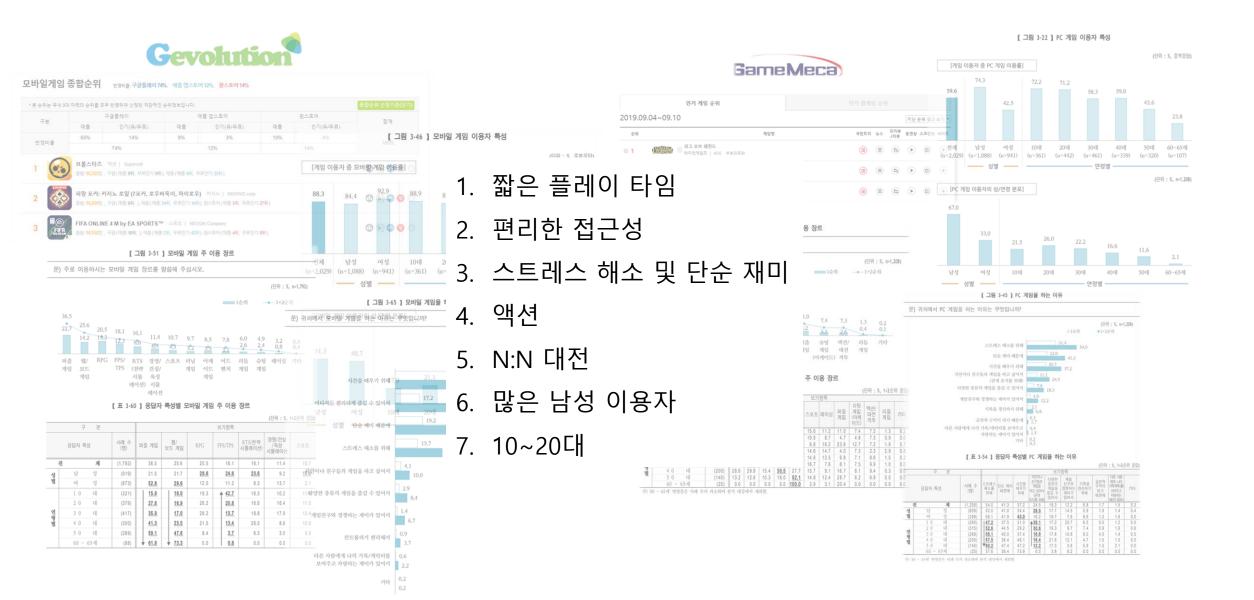


짧은 플레이 타임 위주 게임이 주를 이루고 있음 주요 장르는 퍼즐 및 웹/보드

☞ 3. 다양한 이용 연령층

4. 어디서든 편리하게 시간을 때우기 위해 이용

# 게임 트렌드 분석 종합 - 키워드



## 개발 게임 선정

### 벤치마킹 – 게임 트렌드 <u>키워드</u> 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











# 개발 게임 선정 정부 규제 사항

게임 중독 셧다운제 게임 과몰입 확률형 아이템 규제 인디게임 규제

게임 셧나운제 2019년까지 연상? 효과 입증도 못했

구글 "게임 뽑기 아이템 확률 공개해야"

복지 [구경] 첫다운제의 실효성 논란과 게임산업의 영향, 경책 연장하려면 '명확한 근거' 필요해

게임증독 질병 코드 위기 맞은 K게임 또 '확률형아이템' 악재 정부도 "사행성 우려" 규제나서

구글 앱마켓 가이드라인 수정

WHO, 게임중독 질병 분류

But it's really a very small proportion of pe who are involved in gaming behaviour,

"게임업계 포함 협의체 마련하겠다"

세계보건기구(WHO)가 게임에 중독적으로 몰입하는 행동을 질병으로 분류하는 ( 로 통과시켰다. 국내외 게임업체들의 강한 반발 속에도 WHO에서 질병 코드 부여 따라 보건복지부도 이에 대해 논의할 민관 협의체를 구성하기로 했다.

26일 복지부에 따르면 25일(현지시간) 스위스 제네바에서 열린 72차 WHO 중회 E 사용장애(Gaming Disorder), 일반적으로 게임중독이라 부르는 증상에 대해 '6C51' 를 부여하고, 정신적, 행동적, 신경발달 장애 영역의 하위 항목으로 포함시키는 1 류 11차 개정안(ICD-11)을 만장일치로 의결했다. 이 개정안은 2022년 1월 발효되다 병코드에도 동재될 경우 2026년에나 가능할 것으로 보인다.

이에 따라 복지부는 관련 현안을 논의하고 향후 대책을 마련하기 위해 관련 부처의 수렴하고 앞으로 한국표준질병 · 사인분류(KCD) 개정 문제도 논의한다는 계획이다. @ 空법H:

등 삶의 다른 관심사 및 일상생활보다 게임을 우선시하며 부정적인 결과가 발생 문제가 논란이다. 용 보고 그 보고 있는 것으로, 이런 현상이 12개월 이상 지속되는 경우를 말한다. 홍정 첫째, 셋다운제는 심야시간 게임 이용 시간 감소를 제외하면 본래 목적이었던 인터넷 게임 장을 가지 못하고 일상생활을 제대로 영위할 수 없는 정도로 과물입돼 있으며 게 Switth, 2011년부터 시행된 셧다운제의 지난 6년간 평가를 살펴보자. 도 끊지 못할 정도의 상태가 장기간 지속되는 경우에 한정한 것"이라고 설명했다

발해 왔다. WHO의 질병분류 후에도 국내 질병코드에는 등재하지 말아야 한다는 등을 수렴해 정한다.

국내 질병분류인 KCD 개정 역시 통계청에서 진행하며, 현재 ICD-10을 바탕으로 한 표했다. 계정 위 위해 연구 중이다. 8차 KCD는 내년 7월 고시해 2021년 1월부터 시행되므로, 2022년 정인 ICD-11은 2026년에 시행될 9차 개정에나 반영 가능하다.

킬수 있다. 홍정익 과장은 "질병코드 등록은 같은 종류의 질병이 있는 사람들의 질병 및 치료 현황을 국 적으로 비교 파악하기 위해 이루어지는 것일 뿐인데, 마치 등록 자체가 게임은 「첫다운제의 효과성 입증 논란은 국내뿐만 아니라 해외 중국, 태국에서도 발생했다. 중국에서 하겠다"고 밝혔다.

올해 9월 '리그오브레전드 월드 챔피언십'(롤드컵)에서 세계 최초 한국이 6시즌 연속 결하신회 기자 및 입력 : 2019.06.04 17:37:16 수정 : 2019.06.04 20.03:26 출, 5시즌 연속 우승, 3연속 결승 내전이라는 대기록을 세웠다. '리그오브레전드'는 동시 속자 750만 명을 기록한 5년 연속 전 세계 1위 게임이다.

전 세계 1위 게임에서 6년 동안 한국은 최고의 자리를 유지하고 있다. 한국의 e스포츠 분 우수한 실적에도 게임은 중독을 유발한다는 여성가족부에서는 2017년 4월 21일 심야 나 대 인터넷 게임의 제공시간을 제한하는 일명 '셧다운제'를 2019년 5월 19일까지 연장



통형 아이템 규제 움직임								
71	48							
5년	게임산업협회·문화체육관광부 아이템 회를 공개 자율 규제 실시							
7년 12일	애플 앱스로어 내 유료 아이템 판매사들 확률 공개 의무화							
8년 4월	공정위. 아이템 화물 조작 혐의로 넥슨 등에 과징금 10억원 부과							
8년 12월	문체부. 확률정 아이템 청소년 보호 방안 연구 용약 착수							
9년 6월	구글. 앱스토이에 개발사들 유료 아이템 확률 공개 의무화 사행성산업통합감독위원회. "확률형 아이템 사행성 우리" 공식 표명							

셧다운제는 만 16세 미만 청소년들의 심야시간(자정~오전 6시) 온라인 게임 이용을 제한 임중독 예방과 수면시간 보장이라는 긍정적인 효과를 위해 제정되었다.



"게임 산업을 위죽시킬 수 있다" "게임을 즐길 수 있는 권리를 박탈하는 것" 등의 이름면, 서다운제 적용을 통해 심아시간 청소년 게임 이용을 감소시켰다고 발표했다. 없는 규제라는 팽이다. 예를 들어 슈퍼셀의 모바일 게임 '클래시로알' '브롤스타즈', 중국

양죽은 'Gaming Disorder'라는 용어의 한국어 번역에 대해서도 '게임사용장에'(의료 문제와의 통계적 유의성이 없다고 평가했다. 2012년 게임 셧다운제의 문제점과 개선에 균제 움직임을 보이고 있다. 물입(게임업계)으로 다르게 표현해 왔다. 국내 명칭은 통계청에서 관계 기관 및 연구에서도 게임 중독에 빠지는 원인에 대한 체계적 분석이 이루어지지 않은 상태에서

규정하는 것처럼 받아들여지는 것 같다"면서 "협의체를 통해 오해로 일어나는 늘 는 첫다운제 도입 부작용으로 전면 폐지됐다. 중국은 2007년 미성년자 대상으로 게임 접속 5 줄이고, 국내 질병코드 등재까지는 중분한 시간이 남아 있으니 차근차근 논의하면시간 이후 게임 접속이 차단되는 '온라인게임중독 방지 시스템'을 도입했다. 하지만 온라인 게임중독 방지 시스템으로 인한 부작용이 속출했다. 청소년들이 신분증을 도용, 해외 서버 접 속과 같은 부작용이 발생했다. 명의 도용은 범죄 행위이며 셧다운제를 피하기 위해 오히려 게 임에 과물입 하는 부작용이 생겼다. 이후 중국에서는 온라인 게임 중독 방지 시스템을 전면

여 청소년의 온라인게임 중독을 예방하고 건강한 성장을 지원하는 체도이다. 청소년들의 장인 박선을 써(25)는 최근 구글 플레이에서 중국 게임 개발사가 만든 모바일 게임을 내 려받았다. 빨리 캐릭터 레벨을 높이고 싶었던 박씨는 최고급 무기를 제공한다는 광고를 보 고 게임 내 유료 아이템 10만원어치를 구매했다. 보석 상자를 열 때마다 무기가 나오는 방 식인데, 10만원어지 보석 상자를 다 열어도 박씨가 원하는 무기는 나오지 않았다. 박씨는 "최상급 검을 받을 수 있다고 해서 아이템을 구매했는데 한 번도 좋은 무기가 나오지 않았 다. 게임사에 기만당한 기분"이라면서 "최소한 어떤 확률로 아이템이 당첨될지는 알려줘야

> 케잌 내에서 환류에 따라 좋은 아이템을 제공하는 일명 '뽑기 아이템' 모델이 강력한 규제 를 받게 됐다. 최근 전 세계 최대 애플리케이션(앱) 마켓인 구글 플레이는 개발사들이 앱 아이템`을 판매할 때 확률을 공개하도록 개발자 가이드라인을 수정했다. 해외뿐 아니라 국내에서도 확률형 아이템에 대한 사행성 논란이 커지면서 정부가 확률 아이템 규제에 대해 정부 용역에 착수해 정책 수립을 검토하고 있다. 이달 초 세계보건 "I구(WHO)에서 `게임중독`을 질병으로 확정받은 데다 확률형 아이템 규제까지 덮치면서 게임업계에서 위기의식이 고조되고 있다.

달 초 구글은 개발사들이 뽑기 아이템(루트 박스)의 확률을 공개하도록 개발자 가이드라 수정했다고 밝혔다. 앱에서 확률형 아이템을 판매 시 이용자가 아이템을 구매하기 전 그 확률을 공개해야 한다는 규정이다. 구글코리아 측은 "이 규정은 국적과 상관없이 구 단체, 게임분야, 보건의료 분야 전문가를 모아 협의체를 구성하기로 했다. 이해관 복기원 회사생각이라마남에서 가약한 소요요들도 함파임소 공기업환경에서 각국의 대표 선수들이 함픽 경합 골 즐레이에 앱을 유통하는 곳이라면 모두 해당된다."면서 "추후 개발자 가이드라인에 업소 전통기 아이프 최고 표조되지 나입니다. 전체 문제 보다는 이렇지 다 나입니다. 이렇지 그 아이프 최고 표조되지 나입니다. 전체 문제 보다는 이렇지다. 이번 대회 공식경기 등목은 라고요요작는요.00, 가운요소트라이크(CS-GO), 설립 등 3등목이다. 데이트 및 예정\*이라고 설명했다.

이는 WHO가 게임중독을 질병으로 확정한 뒤 나온 조치여서 주목된다. 정보기술(IT) 업계 WHO에서 정의한 'Gaming Disorder'의 정의는 게임에 대한 통제 기능이 순상돼. 첫다운제 의도 자체는 문제가 없지만 주로 첫다운제의 실효성과 손스포츠 발전 저해 두 위도 때하기 기급이 하고 나는 나는 기가 다 그리고 나는 나는 사람이에 사람들이 아이들이 청소년들은 기만한다는 비만이 높았는데 가는 가는 나는 나는 사람이에 사람들이 가면하다는 비만이 높았는데 WHO가 게임중독을 질병으로 확정한 것을 계기로 게임 내 현금 사용 유도(현질형) 아이템 의 사행성 논란을 줄이기 위해 조치를 취한 것으로 보인다"고 했다.

> 는 앱의 경우 반드시 각 아이템 타입의 획득 확률을 고객이 구매하기 전에 공개해야 한다 고 '앱스토어 심사 가이드라인'을 개정해 시행하고 있다. 국내에서는 2015년부터 게임산업

우선 공공기관에서는 긍정적으로 평가했다. 한국콘텐츠진흥원에서는 2012~2014년 셧탑회와 문화제육관광부가 게임사들이 자율적으로 확률을 공개하도록 자율 규제를 시행하 그러나 WHO의 질병코드 동재를 앞두고 "실제로 게임 중독으로 고통을 겪어 치교계 시행으로 청소년의 게임 과물임률이 4.44% 감소했고, 2014년 기준 26만7794명의 코 있다. 자율 규제에 동창하는 게임사는 게임 내 혹은 홈페이지나 공식 카페에 아이템 확 사람이 있다'는 데 주목한 의료계와 달리, 게임업계는 '중분한 연구와 과학적 근〉년이 게임 과물입 상태에서 구제됐다고 발표했다. 정보통신정책연구원의 2014년 자료(場울 공개한다. 그러나 자율이기 때문에 해외 게임사들은 확률 공개를 지키지 않아 실효성

개발사 클릭터치의 '황제라 칭하라' 등 인기 게임은 확률을 공개하지 않고 있다. 한편 구글 반면, 2016년 셧다운제 효과성 분석 평가에서는 청소년 인터넷 게임 이용 시간 감소와 과 애플이 플랫폼에서 앱 개발사들에 확률 공개를 의무화한 데 이어 정부도 확률형 아이템

히 게임 시간 통제만으로 섯다운제가 효과 있다고 발표하는 것은 정확한 결과가 아니며, 정부는 현재 확률형 아이템에 대한 청소년 보호 정책 수립을 위해 정부 연구용역을 진행하 년 게임중독 예방이라는 정책 목표에 이르지 못하는 실효성 문제가 발생할 우려가 있다. 교 있다. 도박을 관리 감독하는 정부가관도 게임 내 확률형 아이템이 도박처럼 사행성 우 려가 크다는 의견에 공감해 확률형 아이템 규제 필요성에 힘을 싣고 있다.

추가적으로 셧다운제로 인한 부작용도 생겼다. 셧다운제의 부작용으로 청소년들의 타인 국무중리실 산하 기관으로, 사행 산업을 통합 관리하는 사행성산업통합감독위원회는 지난 우기역으로 가내면에도 나는 구구하는 용사가 시간에 가장소년의 명의 도용 범죄를 발<sup>될</sup> 최1일 끝만 세5자 모막 관세 모임 모든지에게 되고 이 기기에 있다. 사용 경험이 증가했다. 게임 중독 방지를 위한 셧다운제가 청소년의 명의 도용 범죄를 발<sup>된</sup> 사행성 우리가 크다고 표명했다. 한민호 사행성산업통합감독위원회 사무저장은 "확률형 할 31일 열린 `제3차 도박 문제 포럼` 토론회에서 확률형 아이템 등으로 인한 합법 게임이 아이템이 사행성 우려가 크다"며 이에 대한 규제 필요성에 공감했다.

## 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 시 법 서비스에 돌입할 MS 클라우드 게임 기술 "프로젝트 엑스콜라우드(엑스콜라우드)"를 선보였다. 지 난 3월 박정호 SKT 사광과 사타이 나델라 MS CEO가 만난 뒤 5G, 인공지능(AI), 클라우드 등 첨단 (C T 분야해서 포괄적 협력을 강화하자는 내용의 양해각서(MOU)를 세결한 대서 싹이 텄다. 이후 지난 6 별 'E3 2019'가 열린 미국 로스앤젤레스에서 유영상 SKT MNO사업부광과 필 스텐서 MS 게임 공골 부사장(EVP)이 만난 가운데 "5G 기반 클라우드 게임 공동사업 추진을 위한 양해각서"를 제공했다.

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

# SKT-MS의 Project xCloud ক্রমন্ত্র/ক্রম্ক skt 5G X

- Xbox 게임을 스마트폰·태블릿에 스트리밍
- 게임 다운로드·설치 없이 바로 플레이 가능

클라우드 게임은 음원·동영상과 달리 단순한 콘텐츠 제공을 넘어 수많은 이용자의 조격에 실시간 반응 해야 하기 때문에 초고속·초저지면 통신과 넉넉한 서버 용량이 중요하다. 양사는 SKT의 압도적인 5G 정쟁력과 MS 클라우드 플랫폼 '애저'의 국내 리전이 '엑스클라우드'를 위한 확적의 시너지를 낼 것으 로 기대하고 있다.

#### 스마트폰에서 엑스박스 게임 즐긴다

MS는 SKT와 손잡은 이유로 뛰어나고 안정적인 5G-LTE 네트워크, 100만명 이상의 5G 가입자를 포 함해 국내 최대 이동통신 가입자 보유, 첨단 ICT 분야에서 보유한 원천 기술과 다양한 스트리밍 서비스 의 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 5 G 가입자 100만명을 돌파한 SKT의 합력은 전에 없던 새로운 가치를 창출할 것"이라며 "고객들에게 핵신적인 차세대 모바일 게임 경험을 제공해 나가겠다"라고 밝혔다.

엑스클라우드는 오는 10월부터 5G·LTE 고객 체험단 한정 시범 서비스를 시작한다. 항후 대상을 타 이 동사 고객으로 확대해 나갈 계획이다. 초기엔 무선 컨트롤리에 스마트폰을 연결해 개임을 즐길 수 있을 예정이다.

사용법은 간단하다. 엑스클라우드 앱을 스마트폰에 설치 후, 앱 실행 시 나타나는 게임들 가운데 본인이 왕하는 게임을 골라 즐기면 된다. 양사는 엑스박스를 통해 출시한 인기 게임 중 모바일로 즐기기 좋은 ■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 (가임) 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)'의 사업 강화에 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 진형에 합류하는 게임은 100여종에 이른다. 모바일 게임부터 VR게임까지 다양하다. 또한 PS4 와 X박스 컨트롤러도 지원한다.



#### 게임 제인저 '클라우드 스트리밍 게임'의 변수

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

때문에 수많은 게임 제조사 및 유통사들은 클라우드 컴퓨팅 환경에서 즐기는 스트 리밍 게임 서비스를 준비했고 발표를 눈앞에 두고 있다. 특히 모바일 시대부터 줄 곧 클라우드 컴퓨팅을 준비해 온 구글, 마이크로소프트, 아마존, 앤비디아 등 빅테 크 기업은 컴퓨팅 지형의 변화가 게이밍 지형까지 흔들었던 과거의 전례로 볼 때 선제적으로 대비하기 위해 발빠르게 움직이고 있다.

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

#### 지금까지 알려진 스트리밍 게임 서비스

앤비디아 지포스 나우(Nvidia Geforce Now)\_엔비디아가 GPU 기반 그리드 컴퓨팅 기술을 이용한 클라우드 게이밍 서비스로 설드 TV에서 베타 서비스를 시작한 뒤 2017년 CES에서 지포스 나우도 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 이상의트리물 A 게임이 서비스 중이다. 최근 앤비디아는 지포스 그리드 서버의 그래픽 카드를 GTX에서 RTX로 전환하기로 결정됐다. 최근 앤비디아는 지포스 나우 얼라이언 스에 참여한 한국과 일본 이동통신사와 협력해 지포스 나우를 위한 장비를 공급한 다고 밝혔다.



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

구글 스태디아(Google Stadia)\_GDC2019에서 공개한 구글의 클라우드 제이밍 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 무선 맨용 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 제임을 그대로 살행할 수 있는 것은 아니어서 개발사가 구글 스테디아에 맞춰 일부 실행 코드를 준비해야 한다.

마이크로소프트 프로젝트 x클라우드(Microsoft Project xCloud)\_마이크로소프트 가 준비하고 있는 클라우드 게이밍 서비스로 XBOX 원 게임을 XBOX 원 콘솔이 없 어도 PC나 모바임 등 다른 플랫폼에서 실행할 수 있다. 마이크로소프트는 모든 장 지에서 콘솔 수준의 게임을 즐기게 하려는 목표로 현재 개발하고 있고 이를 위해 XBOX 원 부품으로 구성된 블레이드 서버를 데이터 센터에 넣어 시험하고 있다. x 클라우드의 특징은 기존 XBOX 원 게임과 호환성이 놓고 마이크로소프트 매저와

# 개발 게임 선정 <sup>종합</sup>

TPS & 거점점령 카툰 렌더링 캐릭터 종속 플레이 방식 크로스 플랫폼 (PC + 모바일)

### 벤치마킹





