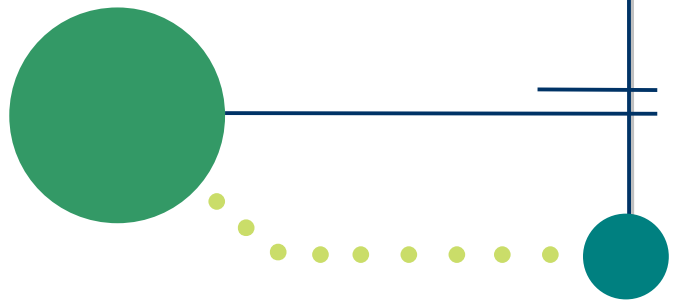




중남미 게임 시장 동향

- 남미 전지역 포괄하는 게임소매유통망 업체 Proximo Games 출범
- 브라질 인터넷, 남미에서 가장 비싸
- 브라질 MMO게임 'Taikodom' 출시



남미 전지역 포괄하는 게임소매유통망 업체 Proximo Games 출범

🌐 美 Game Quest, 남미 게임소매유통업체 Proximo Games 설립

- ◆ 한 때 GameStop의 강력한 경쟁사였던 북미 게임유통업체 Game Quest가 지난 10월 16일 아직 GameStop의 지사가 없는 라틴아메리카 지역을 대상으로 게임 전문 소매유통 프랜차이즈인 Proximo Games를 설립
 - Proximo Games는 브라질, 도미니크 공화국, 멕시코, 칠레를 비롯한 라틴 아메리카의 20여 개국에 게임기, 게임 타이틀 및 관련 액세서리 등 다양한 상품을 공급할 예정
 - 美 Game Quest는 자사 게임유통망을 2001년 경쟁사인 Electronic Boutique에 매각했고, Electronic Boutique는 2005년 GameStop에 인수됐으며, 현재는 35명의 직원으로 게임의 온라인 판매 사업을 하고 있음

🌐 남미 게임유통 시장 진출 배경 및 전략

- ◆ 상당한 인구 규모와 스페인어와 포르투갈어를 사용하는 통일된 언어 환경 등 우호적인 시장환경에도 불구하고 GameStop 등 글로벌 게임소매유통업체가 남미 시장에 진출을 꺼려온 것은 ‘불법 복제’가 만연하기 때문
- ◆ 이 같은 상황에도 불구하고 Proximo Games가 남미 시장에 진출하게 된 배경에 대해, Kevin Baqai 이사는 “온라인게임을 즐길 수 있고, 설명서를 받아볼 수 있는 합법적인 게임을 구매할 수 있는 능력을 가진 중산계층이 증가하고 있고, 이들 사이에서 소매유통점의 이용 편리성에 대한 인식이 퍼지고 있다”고 밝힘
- ◆ 그는 또한 “현지에 수많은 개별 게임 유통소매점이 있으며, 이들이 조만간 Proximo Games 프랜차이즈에 가입할 것”이라고 기대
 - 이를 위해 Proximo Games는 개별 소매점에 공급되는 인기 게임이 비상식적으로 비싼 문제점을 보완해, 일관된 가격으로 인기 게임을 제공하여 현지 소매점들의 수익성을 개선시켜줄 뿐만 아니라, Proximo Games라는 브랜드 가치를 높이는 전략을 구사할 계획
 - 그는 Proximo Games가 기존의 eBay를 통한 온라인 구매보다도 편리한 게임 구매 방법이 될 것이라고 자신함
- ◆ Proximo Games의 사장은 1989년 Game Quest 설립 멤버이자, Kevin Baqai의 형제인 Bobby Baqai가 맡을 예정이며, 12명의 직원을 고용

 www.proximogames.com

브라질 인터넷, 남미에서 가장 비싸

● 브라질, 신흥국가 중 인터넷 가격 가장 비싸

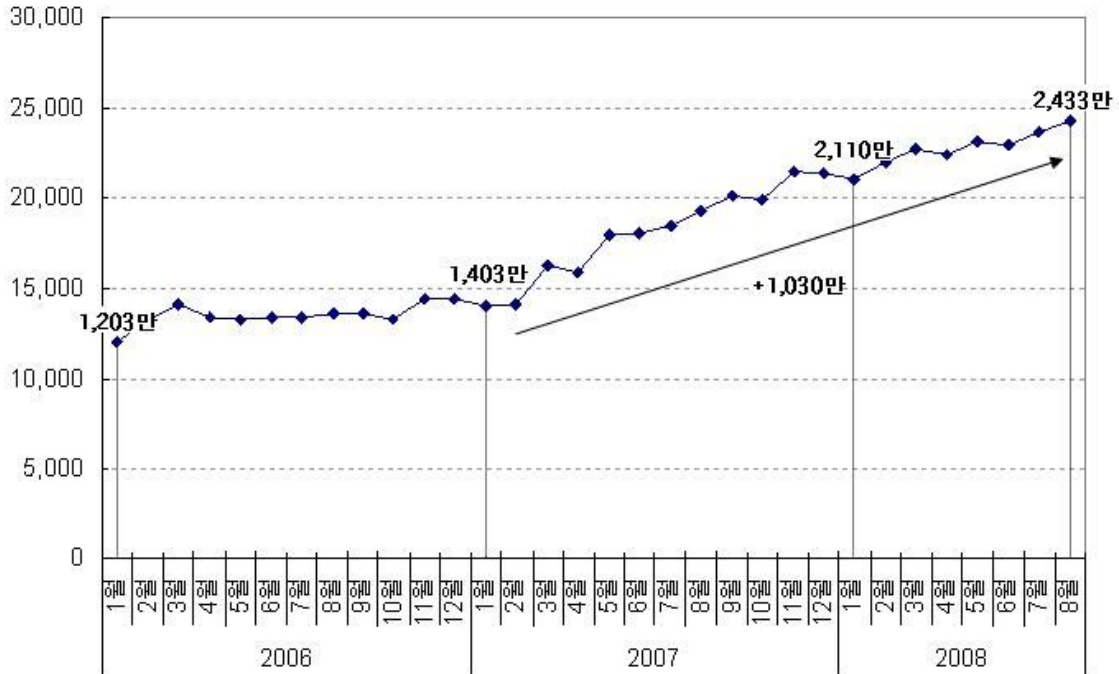
- ◆ 시장조사업체인 IDC의 최근 조사에 따르면, 브라질의 인터넷 인구가 증가하고 있음에도 불구하고, 인터넷 이용 요금은 신흥 국가 중에서 가장 높은 것으로 나타남
 - 이 조사는 브라질, 아르헨티나, 칠레, 러시아, 체코 공화국과 같은 비슷한 수준의 남미 및 동유럽 국가를 대상으로 했으며, 여기에는 유선전화 업체를 통해 제공되는 인터넷 서비스나 모델 케이블을 통한 인터넷 서비스를 모두 포함한 것임
- ◆ 브라질의 경우 15개 인터넷 업체들을 대상으로 조사한 결과, 올 7월 최저 속도(128Kbps) 평균 가격은 30달러 정도인데, 이는 속도를 감안할 때 여타 남미 및 동유럽 국가들에 비해 많게는 2배 이상 비싼 것으로 나타남
 - 칠레는 최저 속도가 300kbps에 달하는 인터넷 이용요금이 34.71달러였고, 아르헨티나는 512kbps에 27.05달러, 러시아는 최저 속도 1 Mbps에 14.64달러, 체코 공화국은 2Mbps에 17.68달러를 기록
 - 브라질이 사용하고 있는 최저 속도 128kbps는 여러 국가에서는 더 이상 사용되지 않고 있어, 아직까지 인프라가 열악한 것으로 보임
- ◆ 브로드밴드 인터넷을 비교할 경우, 브라질에서 최대 20M 인터넷을 이용할 경우 한 달에 300달러가 들지만, 아르헨티나에서는 5M에 46.80달러에, 칠레는 6M에 59.7달러, 체코에서는 8M에 53달러만 내면 이용할 수 있으며, 러시아의 경우 6M를 38달러에 이용할 수 있어 여전히 이용요금 수준이 높은 것으로 나타남

● 브라질 인터넷 통계

- ◆ 시장조사업체인 IBOPE/NetRatings에 따르면, 2008년 8월말 기준으로 브라질의 인터넷 이용 가구 수는 2,430만 가구로 이는 전년동월대비 26.1% 증가한 수치
 - 가정용 인터넷 이용자 수 기준으로 할 경우, 지난 8월에 총 3,630만 명이 인터넷을 이용
 - 이 중 브로드밴드 이용자는 2008년 4월 기준으로 전체 82%인 1,830만 가구이며, 지난 2007년 4월 1,190만 가구(75%)에 비해 53% 증가
- ◆ IBOPE/NetRatings의 조사에 따르면, PC방 및 공공장소에서 유료/무료로 인터넷을 이용하는 인구가 600만에 달하는 것으로 나타남
 - 이 중 인터넷 카페(Cibercafés와 Lan Houses)에서 일주일에 최소 2회 이상 인터넷을 이용하고, 월평균 10~15 헤알(R\$) 지출하는 사람이 440만 명에 달하는 것으로 조사됨

Chart 브라질 인터넷 이용가수 월별 추이(2006.1-2008.8)

(단위: 천 가구)



[출처] IBOPE/NetRatings, 스트라베이스 재구성

브라질 MMO게임 'Taikodom' 출시

● 브라질 게임업체 Holpon, 'Taikodom' 출시

◆ 브라질 최대 게임개발업체인 Holpon Infotainment가 4년간 70여 명의 전문 개발 인력과 1,500만 달러의 개발비를 투입해 개발한 브라질 최초의 MMO게임 'Taikodom'를 15일 출시

- 'Taikodom'은 수천 명의 플레이어가 서로 협력하고 대치하며 하나의 우주 공간에서 플레이하는 MSG(Massive Social Game)라는 새로운 컨셉을 도입, 플레이어는 자신의 캐릭터를 생성, 개인 비행선을 조종하며 순찰대, 해적, 수송원 등의 역할 선택 가능
- 'Taikodom'은 23세기를 배경으로, 그로부터 2세기 이전 출처 불명의 역장의 영향으로 행성 지구가 봉쇄되어 인간이 우주로 삶의 터전을 옮긴 세계를 묘사하고 있으며, 이 세계에서 우주 정거장 군집은 새로운 도시로 기능하며, 불멸의 기계신체나 인공지능 개체도 존재

'Taikodom'의 수익모델

- ◆ 'Taikodom'은 공식 사이트에 계정을 등록하여 접속만 하면 무료로 즐길 수 있으며, 프리미엄 사용을 위한 월별 정액제와 게임 내 아이템 판매 및 게임 내 광고(IGA) 등을 통한 수익모델 추구
 - Hoplon의 Tarquinio Teles 사장은 "3년 안에 투자금액을 회수할 수 있을 것"이라며, 18세에서 34세를 타겟층으로 하는 'Taikodom'이 3~4개월 내에 동접 10만 명을 돌파할 것이라고 기대
 - Hoplon은 'Taikodom'이 'Star Wars'나 'Space Odyssey'에 비견할 만한 작품이라는 자부심을 갖고 있으며, 파트너 출판사 Devir Publisher를 통해 'Taikodom: Awakening'라는 소설도 10월 판매 예정
- ◆ 'Hoplon(H\$)'으로 불리는 게임 내 가상 화폐는 현금으로 구입하며, 500hoplon이 9.90달러, 2,500hoplon은 99.00달러임
 - 또 'Affiliation'이라는 옵션팩은 게임 내에서 다양한 혜택을 제공하는데, 30일 450hoplon, 90일 1100hoplon, 180일 1850hoplon으로 구매 가능

 www.taikodom.com