



아시아 기타 게임 시장 동향

Sony의 인도 지사, 지난해 300% 성장

● Sony, 인도 콘솔게임 시장의 80% 점유

- ◆ 인도 콘솔게임 시장의 80%를 점유하고 있는 것으로 알려진 Sony Computer Entertainment Europe가 지난 2008년 한 해 동안 300% 성장한 것으로 알려짐
 - 현재 SCE의 플랫폼별 매출비중으로는 PS2(5,990 루피, 약 15만 원)가 43%, PSP(9,490 루피, 약 24만 원)가 40%, PS3(2만 5,990 루피, 약 66만 원)가 나머지를 차지하고 있음

● 2009년 성장 동력, 지역어 게임

- ◆ Sony는 올해와 같은 성장세를 유지하고 위해, 영어 외의 인도의 지역어로 제작된 게임 개발에 중점을 뒀, 올해 힌두어, 타밀어, 텔루구어, 벵갈어, 펀자브어 등의 최소 6개 지역어 이상의 게임을 선보일 계획
 - SCE의 인도 지부 매니저 Atindriya Bose는 "이미 게이머들은 영어에 익숙하므로, 우리가 추구하는 지역어 게임은 단순히 언어의 문제가 아닌 문화적 특성과 배경, 그리고 이야기의 문제에 비중을 둘 것"이라고 밝힘
- ◆ Bose 매니저는 "현재 Bangalore의 Candela Software에서 학생의 시험 대비를 도와줄 두 개의 교육용 퀴즈 게임을 개발 중이며, Hyderabad의 Gameshastra에서는 'gili danda', 'kabbadi' 등의 인도 향토 전통 문화를 소재로 한 4개의 게임 개발에 주력하고 있다"고 밝힘
 - 이 외에도 인도 신화를 소재로 한 게임 및 Mumbai의 지하 세계를 묘사한 어드벤처 게임 등을 발매할 계획이며, 이 모든 게임은 499루피(약 10달러) 정도의 가격에 판매할 예정
- ◆ 그는 지난 3월 25일 발매된 첫 지역어 게임 'Hanuman'을 언급, "'Hanuman'은 발매 첫날 1만 장이나 팔렸으며, 이는 국제적으로 호평 받던 게임의 첫날 매출이 3,000~4,000 장인 것과 비교하면 상당한 성과"라며, 지역어 게임의 성장 가능성을 높이 삼
 - 'Hanuman'은 Hyderabad의 Aurna Technologies에서 개발한 작품

 www.aurona.com/new/games

베트남 정부, 가상 아이템 거래세 검토중

미국, 한국, 중국에 이어 베트남에서도 가상 상품 규제 논의 시작

- ◆ 전세계적으로 가상 아이템(virtual goods)에 대한 규제가 확산되고 있는 가운데, 베트남 정부가 가상 아이템의 법적 지위에 관한 워크숍을 계획하고 있는 것으로 지난 5일 알려짐
 - 얼마 전 미국 국세청에서는 가상 상품으로 획득한 소득에 대한 세금을 놓고 토론을 가진 바 있으며, 이미 한국에서는 2007년 거래에 세금을 부과하였으며 중국의 경우 2008년 이를 시행한 바 있음

규제 논의 배경

- ◆ 베트남 전역에서 가상 상품 절도, 도박 등 관련 범죄가 끊이지 않아, 법적 규제의 필요성이 여러 번 대두되었으나, 상품 개념을 다루고 있는 법안 'Circular 60'가 가상 상품을 '온라인 게임의 일부'로만 해석해, 그 자체만으로는 재산으로 인정되지 않아 현행법 적용의 어려움이 있었음
 - 베트남에서 재산/자산은 "화폐, 재물, 유가 문서"과 "자산에 대한 권리(소유권, 사용권, 결정권)"으로 정의되고 있음
 - 베트남 법무부의 Dr. Nguyen Thi Thu Van에 따르면, 이들 가상 상품들은 "사용권"은 인정되나, "소유권"과 "결정권"이 인정되지 않아, 이번에 개최되는 워크숍에서는 이 같은 재산/자산의 정의가 주요 의제로 다뤄질 계획
 - 이번 워크숍을 통해 당장 가상 상품이 "실제 재산"과 동등한 지위로 인정되지는 않겠지만, 기존과 다른 특정한 법적 지위가 부여돼, 규제의 근거가 마련될 것으로 전망됨

대만 게임업체 Softworld, 1분기 이익의 82.6%는 자회사에서 얻어

Softworld 1분기 순이익은 1,030만 달러 중 826%가 자회사 통한 이익

- ◆ Softworld의 1/4분기 순이익은 약 1,030만 달러로, 이 중 Chinese International, Game Flier International, Game First International 등 자회사를 통해 82.6%의 이익을 얻은 것으로 알려짐

- Chinese International을 통한 이익이 약 550만 달러, Game Flier International을 통한 이익이 170만 달러, Game First International을 통한 이익이 110만 달러로 전체 이익 중 자회사를 통한 이익이 82.6%에 달하는 것으로 분석됨
- ◆ 한편, 다른 대만 게임업체인 Gamania의 경우 1분기 순이익이 510만 달러를 기록했으며, 매출은 4,132만 달러로 지난해 동기 대비 38.40% 성장한 것으로 나타남

 www.soft-world.com  tw.gamania.com

STAT 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위(5월 첫째 주)

순위	호주 (4.27~5.3)	뉴질랜드 (4.27~5.3)
1	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)
2	Wii Play (Wii)	Wii Play (Wii)
3	Brain Training (DS)	Singstar Abba (PS2)
4	More Brain Training (DS)	Killzone 2 (PS3)
5	Mario Kart (Wii)	Gears Of War 2 (X360)
6	Club Penguin Elite Penguin (DS)	Singstar Quees (PS2)
7	X-Men Origins Wolverine (PS3)	Grand Theft Auto iv (X360)
8	Singstar Quees (PS2)	WOW Wrath Of Lich King (PC)
9	X-Men Origins Wolverine (X360)	Mario Kart Wii (Wii)
10	Killzone 2 (PS3)	Need For Speed Undercover (X360)

[출처] Media Control Gfk International