



아시아 기타 게임 시장 동향

성장하는 인도 게임 소매유통 시장

● **인도 게임업체들, 빠른 투자회수가 가능한 패키지 소매유통 시장 속속 진출**

- ◆ 인도 대형 미디어 업체 Reliance Big Entertainment의 자회사인 온라인게임 업체 Zapak Digital는 지난 2008년 6월 미국 및 유럽 배급사의 25개 게임 CD를 자사 소매점에 비치해, 6개월 만에 20만 장의 판매량을 기록한 것으로 알려짐
 - Zapak의 Rohit Shama COO(chief operating officer)는 이 같은 성과에 고무돼, “올 회계연도 내 100개 이상의 타이틀을 새롭게 출시할 계획”이라고 밝혔으며, 이는 향후 총매출의 20%를 차지할 것으로 전망
- ◆ 최근 6개의 게임 패키지를 오프라인 유통을 통해 선보인 인디 게임개발사 7 Seas Technologies의 L Maruti Sanker MD 역시 “패키지 게임의 매장 판매는 투자수익률이 6개월에서 1년 사이로 빠르게 나타나며, 다수의 회사가 이 사업에 뛰어들게 된 이유도 그 때문”이라며, Shama의 의견에 동의
 - Sanker MD는 “올 8월 8일 배급사 Candella Systems와의 계약으로 멀티장르 게임 'Kraze'(19.99달러)를 출시, 패키지 사업으로 수익이 10% 가량 증가할 것으로 기대하고 있다”고 밝힘
- ◆ 한편, 인디 게임유통 및 개발 업체 Milestone Interactive Software의 Javant Sharma 회장은 “패키지 시장의 최대 난제는 불법 복제로 인한 수익 잠식으로, 체계적인 게임 패키지 판매의 성장은 인도 내 공식 소프트 이용률을 높일 수 있을 것”이라며, “가전제품 매장, 음반, 완구, 엔터테인먼트 및 모바일 매장, 그리고 대형 마트와 슈퍼마켓 등 다양한 판매점이 게임 상품의 매력에 이끌리고 있으며, 전문 게임 판매 체인점 역시 가까운 시일 내에 등장할 것”으로 예상
 - MileStone은 현재 다양한 포맷의 200여 개 콘솔게임을 제공하고 있으며, 올 회계연도 내 60여 개의 게임을 추가할 예정
 - 한편, Shama 회장에 따르면, 인도에서는 콘솔게임기 소유자가 매달 2만 명씩 증가하고 있는 것으로 알려짐

● **부정적 시각**

- ◆ 인디 게임업체인 Games2Win는 “값비싼 패키지 게임 시장은 죽었다”며, 막연한 낙관론을 경계

- Games2Win의 Alok Keirial CEO는 "패키지 사업을 위해서는 약 10억 루피(200만 달러)에 달하는 자금이 필요하다"며, "손익분기점을 넘기려면 약 3~5년이 걸릴 것으로 예상되는 이런 사업에 뛰어들 당장의 계획은 없다"고 밝힘

 www.milestoneinteractive.com  www.7seastech.com  www.games2win.com  www.zapak.com

Gamehopper, 필리핀서 패키지 게임 온라인 렌탈 서비스 개시

블세 시장인 정품 타이틀 렌탈 시장 공략하는 Gamehopper

- ◆ 필리핀 게임 렌탈업체인 Gamehopper는 온라인을 통해 정품 콘솔 패키지 타이틀을 렌탈하는 사업을 개시해, 지난 11일에는 관련 부가상품을 판매하는 GH Store를 선보임
 - Gamehopper는 필리핀에도 방대한 콘솔/PC 패키지 게임 이용자들이 존재하지만, 온라인게임 중심으로 구성된 기존 게임 숍에서는 관련된 게임이나 주변기기 등을 구하기가 쉽지 않다는 점에 착안해 서비스를 개시
 - 한편, 현재 필리핀의 콘솔게임 시장규모는 콘솔게임기와 타이틀의 병행 수입제도로 인해 정확한 통계수치가 잡히지 않고 있으며, 주요 콘솔게임 뉴스 및 정보 수집처로는 Pinoyxbox.com, PinoyPS.com 등의 포럼 사이트가 이용되고 있음
- ◆ Gamehopper는 상당수의 게임 타이틀과 콘솔게임기가 재래시장을 통해 유통되지만, 콘솔 온라인게임을 즐기기 위해 필요한 정품 타이틀 유통점이 많지 않다는 점을 이용해, 정품 타이틀의 온라인 렌탈 사업을 시작함
 - 현재 월 599페소(12.69달러)에 한 달간 무제한으로 대여할 수 있는 서비스를 출시(단, 1회 대여시 1개만 가능)
 - 특히 필리핀의 인터넷서비스사업자인 Mozcom의 결제서비스인 PayEasy와의 계약을 통해, 자동으로 월정액 요금을 지불할 수 있도록 지원

신규 사업 계획

- ◆ Gamehopper는 이미 사이트에서 판매하고 있는 Xbox 콘솔 타이틀 외에도 조만간 콘솔게임기와 주변기기, Xbox Live 크레딧 등 다양한 게임 상품을 판매할 예정
 - 이 외에도 노트북이나 와이드스크린 LCD TV 등 게임 외 장비도 취급할 계획

 www.gamehopper.com.ph  www.payeasy.ph

말레이시아 최대 결제업체 MOL, 동남아시아 진출 본격화

● MOL, 동남아시아 온라인게임 결제 시장 25% 목표

- ◆ 말레이시아의 인터넷 미디어 및 전자상거래 업체 MOL AccessPortal Berhad(이하 MOL)은 2012년까지 동남아 온라인게임 시장 매출의 25%를 차지한다는 목표를 세워 동남아 시장 진출을 본격화할 것으로 지난 5월 18일 알려짐
 - 시장조사업체 IDC는 동남아 온라인게임 시장 규모가 2012년까지 약 3억 달러에 달할 것으로 예상했으며, 이에 MOL은 자사 유통 채널을 확대해 이 중 최소 25% 이상(7,500만 달러 이상)을 차지한다는 목표를 내비침
- ◆ MOL은 말레이시아 내에 7-Eleven, 사이버 카페, 인기 서점뿐 아니라, e-Bay 등의 써드파티 터미널을 포함해 15,000개 이상의 유통 채널을 보유하고 있음
 - 또한 전세계적으로 75개국에 걸쳐 50만 이상의 결제 채널을 보유하고 있으며, 65개의 온라인 뱅크와 연결되어 있음

● 공격적인 해외 진출 배경 및 전망

- ◆ MOL은 게임 결제 사업이 2008년 전체 매출의 15%에 불과하지만 순이익에서는 60%를 차지해, 수익성이 높다고 밝히며, 이 사업 부문의 비중을 늘리기 위해 문화권이 비슷한 동남아 시장을 겨냥한 것으로 분석됨
 - MOL은 2012년까지 해외 시장의 매출을 끌어올려 말레이시아 매출 및 글로벌 매출 비율을 1대 1로 만들 계획
 - 현재 MOL은 말레이시아 온라인게임 결제 시장에서 60~70% 가량을 점유하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ MOL의 2008년 총 매출(회계연도 기준)은 2억 5,000만 링깃(7,020만 달러)이었으며, 말레이시아 지역의 매출이 95%를 차지함
 - 2009년 MOL의 전체 매출액은 온라인 소액 결제와 카드 충전 사업에 힘입어, 3억 5,000만에서 3억 6,000만 링깃(9억 8,240만 달러에서 10억 1,040만 달러)을 기록할 것으로 보임
- ◆ 말레이시아의 온라인게임 산업은 1억 링깃(2,807만 달러)의 규모로 추정되며, 시장조사업체 IDC는 2012년 까지 말레이시아 온라인게임 시장 규모가 3억 284만 링깃 (8,500만 달러)에 달할 것으로 전망함

 MOL의 서비스

- ◆ MOL은 인터넷포털 사이트, 게임사이트, 각종 결제 시스템을 제공하고 있으며 최근에는 미디어 비즈니스를 자사 핵심 산업 중 하나로 삼아, 올해 1월부터 Starbucks, Keny Rogers 등의 200개 상점에 무료 WiFi를 서비스함
 - MOL은 3대 결제 시스템으로 콘텐츠와 서비스를 위한 결제 시스템 MOLePoints, 세븐 일레븐 등 유통사와 연동한 결제 시스템 MOLeTopUp, 선불 요금 카드 상품인 MOLeFreedom을 제공하고 있음
 - MOL은 게임 사이트 GamesHive를 통해 각종 인기 게임을 제공하고 있으며, MOLePoints 시스템으로 신용카드 사용이 어려운 게이머들의 결제 편의를 향상 시킨 것으로 평가됨
 - 음식점 및 카페 등에서 제공되는 무료 WiFi를 이용하기 위해서는 접속 전 15초 동안 광고를 시청해야하며, MOL은 이러한 서비스를 여타 파트너와 함께 200개 아울렛에 확대할 계획

 www.mol.com

STAT 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위 (5월 셋째 주)

순위	호주 (5.11~5.17)	뉴질랜드 (5.11~5.17)
1	Pokemon Platinum (DS)	Pokemon Platinum (DS)
2	Wii Fit (Wii)	Wii Fit (Wii)
3	Wii Play (Wii)	Wii Play (Wii)
4	Mario Kart (Wii)	Killzone 2 (PS3)
5	Brain Training (DS)	Gears Of War 2 (X360)
6	More Brain Training (DS)	WOW Wrath Of Lich King (PC)
7	Singstar Quees (PS2)	Mario Kart (Wii)
8	Kageyamas Maths Training (DS)	Singstar Abba (PS2)
9	GH World Tour Super (Wii)	Grand Theft Auto iv (X360)
10	X-Men Origins Wolverine (PS3)	World of Warcraft (PC)

[출처] Media Control Gfk International