



## 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 7월 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, Sharma 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](http://www.milestoneinteractive.com)  [www.7seastech.com](http://www.7seastech.com)  [www.games2win.com](http://www.games2win.com)  [www.zapak.com](http://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](http://www.gamehopper.com.ph)  [www.payeasy.ph](http://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](http://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