



아시아 기타 게임 시장 동향

인도 게임시장, 당분간 캐주얼·모바일게임이 성장 주도할 듯

● 온라인게임, 인터넷 카페를 중심으로 확산

- ◆ 인도 온라인게임 시장이 아직까지 게임에 대한 문화적 저변이 약함에도 불구하고, 10대를 겨냥한 인터넷 카페를 중심으로 급속히 성장해 2012년에는 3,700만 달러 규모로 성장할 것으로 전망됨
 - 시장조사업체인 PWC에 따르면, 2008년 인도 온라인게임 시장규모는 900만 달러에 머물고 있으나, 2012년에는 3,700만 달러로 4배 이상 급성장할 것으로 전망됨
 - 인도 게임업체 Games2Win의 창업자 Alok Kajriwal CEO는 “현재 인도의 인터넷 이용자 4,000만 명 중 25~30%(1,000만~1,200만 명)이 온라인게임을 즐기고 있다”며, “2012년에는 약 4배(4,000만~4,800만 명)까지 증가할 것”이라고 전망
- ◆ 인도 온라인게임 시장규모의 60%는 인터넷 카페에서 발생하며, 광고와 게임 이용료 비중보다 높은 것으로 나타남
 - 이는 이와 관련, 인도 게임사 Indiagames의 Vishal Gondal CEO는 “광고 분야는 Google의 독보적인 시장 점유, 게임 이용료 방식은 신용카드의 보급이 부족한 인도의 현실 탓에 어려움이 많다”고 전함
 - 특히 인터넷 접속 방식의 77%가 전화 모뎀이라는 점 또한 본격적인 성장의 걸림돌로 작용

● 모바일게임, 가장 빠르게 성장하는 플랫폼

- ◆ 2008년 기준으로 5,700만 달러의 시장규모를 보이고 있는 인도 모바일게임 시장의 경우, 빠른 모바일 가입자 증가세로 2012년에는 2억 2,800만 달러로 5배 가까이 증가할 것으로 예상됨
 - 현재로서는 모바일게임이 이동통신사업자의 부가서비스 매출에서 차지하는 비중이 1%에 불과하다는 점에서 성장의 여지가 많으며, 3G 네트워크의 도입은 본격적인 성장의 촉매제가 될 것으로 기대됨
 - 그러나 단말기간 호환성 등 해결해야 할 과제가 많아, 낙관할 수 만은 없다는 문제도 제기되고 있음

Table 인도 게임 시장규모 추이(2006-2012) (단위: 백만 달러)

플랫폼	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
콘솔게임	14	15	16	21	23	32	34
온라인게임	5	6	9	23	27	32	37
모바일게임	23	34	57	68	103	137	228
PC패키지게임	6	7	9	13	16	19	21
합계	48	62	91	125	169	220	320

[출처] PWC, 2009

베트남 온라인게임시장, 로컬업체의 자체개발 타이틀 상용화 임박

베트남 게임업체 VinaGame, 자체 개발 게임 8월 처음으로 출시

- ◆ 베트남 최대 게임업체 VinaGame은 자체적으로 개발한 온라인게임 ‘Thuan Thien Kiem’의 CBT를 올 8월 12일에, 정식 서비스를 8월 말 개시할 계획이라고 밝혔
- VinaGame의 한 관계자는 “그동안의 베트남 게이머들의 수요를 반영해, 베트남의 역사적 배경을 담은 게임을 출시했다”고 밝히며, “정확한 내용 확인을 위해 고고학, 역사, 문화에 걸친 다양한 분야의 연구조사를 수행했다”고 전함
- 현재 베트남에서 10개 업체가 서비스하고 있는 50여 개의 온라인게임은 모두 해외에서 수입한 게임이며, 이 게임들의 현지화가 잘 되고 있는 편이나 중국산 게임 ‘Thien Long Bat Bo’와 ‘Linh Vuong’에서 역사적 오류가 발견되는 등 부작용도 상존하는 것으로 알려짐

‘시기상조’라는 비판도 제기

- ◆ 베트남 시장점유율 2위의 게임업체 VTC Game의 Hoang Trong Hieu 이사는 “기존의 현대적인 게임에 전통 베트남 음악, 보리수나무, 공동주거식 주택, 우물 같은 전형적인 베트남 마을의 이미지를 적용하는 것이 비용 대비 효과가 좋다”며 자체 개발 시도에 대해 부정적인 의견을 피력
- 그러나 베트남 업체 중 2년이 넘는 개발기간에 외산 게임 수입/현지화/배급에 소용되는 비용의 3~4배가 투입되는 자체 개발에 자금을 투입할 수 있는 여력을 갖고 있는 업체가 VinaGame 뿐이기 때문이기도 함
- 자금력 뿐만 아니라, 베트남의 열악한 게임 개발자 인프라가 자체 개발을 어렵게 하는 또다른 요인으로 지목 받고 있음

 www.vinagame.com.vn  www.vtc.vn

싱가포르, 오프라인 소매점 통해 다운로드게임 판매하는 유통방식 등장

EA, 싱가포르 6개 점포에서 신규 유통방식 시범 개시

- ◆ 글로벌 게임업체 EA는 게이머가 플래시 메모리나 휴대용 하드디스크를 들고 게임 판매점에 가서 직접 다운로드 받아서 구매할 수 있는 ‘Direct to Retail Download(DRD)’ 서비스를 지난 7월 말 6개 점포에서 시범 개시한 것으로 지난 8월 3일 알려짐
 - 현재 운영 중인 6개 점포 중 3개는 DVD 유통체인 Video Ezy가, 2개는 Comics Connection이, 나머지 1개는 Tec-drome이 판매를 맡고 있음
 - 현재 판매되고 있는 게임은 ‘The Sims 2’와 ‘Burnout Paradise’와 같은 인기 게임을 포함한 EA의 게임 22종이며, 올해 말까지 70종으로 늘릴 계획
 - 현재 가격은 기존의 패키지과 동일하지만, 향후 수요에 따라 추가적인 할인도 제공할 가능성이 있음

배경 및 전망

- ◆ EA의 동남아 지역 게임 퍼블리싱 담당 이사인 Christopher Ng는 “과거 게이머들이 플로피 디스크를 들고 불법 복제 상점에 들어가 불법 게임을 다운로드해 구매하던 방식을 참고한 것”이라며, 이번 유통 모델의 개시 배경을 밝힘
 - Ng는 이러한 유통 방식으로 인해 DVD/CD 리더기가 없는 노트북 이용자나 수많은 패키지로 인해 관리상의 불편함을 느꼈던 게이머들을 공략할 수 있게 됐다고 자평
- ◆ EA는 싱가포르를 시작으로 올해 말까지 말레이시아, 태국, 필리핀, 인도 등으로 이 모델을 확산시킬 계획
 - 그러나 DRD 방식으로 유통되는 타이틀은 EA의 PC게임에 한정됨
 - 소매사업자는 게임 리스트가 담긴 카달로그를 제공받고, 판매된 타이틀에 한해 EA에 대금을 지불하면 돼, 소매사업자들 입자에서도 부담이 줄어들 것으로 보임
 - 게이머들은 기존 방식인 오프라인 소매점에서의 패키지 구매나 EA의 웹사이트(ea.com.sg)에서 직접 다운로드 방식으로 구매할 수 있음

 www.videoezy.com.au  www.comicsconnection.com.sg

 www.singaporemirror.com.sg/co_tecdrome.htm

STAT 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위 (7월 넷째 주)

Table 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매 순위

순위	호주 (7.27~8.2)	뉴질랜드 (7.27~8.2)
1	Wii Sports Resort W/Motion (Wii)	Wii Sports Resort W/Motion (Wii)
2	Wii Fit (Wii)	Wii Play W/Remote (Wii)
3	Wii Play W/Remote (Wii)	Wii Fit (Wii)
4	Mario Kart W/Wheel (Wii)	The Sims 3 (PC)
5	Pokemon Platinum (DS)	Gears of War 2 (Xbox 360)
6	Brain Training (DS)	Fight Night Round 4 (PS3)
7	Super Smash Bros Brawl (Wii)	The Sims 2 (PC)
8	The Sims 3 (PC)	Pokemon Platinum (DS)
9	Harry Potter & Half Blood (Wii)	Mario Kart W/Wheel (Wii)
10	More Brain Training (DS)	Harry Potter & Half Blood (PS2)

[출처] Media Control Gfk International