



## 아시아 기타 게임 시장 동향

### 대만 Gamania, 자체 개발 게임으로 중국 진출 선언



#### 🌐 Gamania, 중국 시장 진출 공식 선언

- ◆ 대만 온라인게임업체 Gamania가 향후 출시될 5종의 자체 개발 게임을 기반으로 내년부터 중국 등 글로벌 시장에 진출할 계획이며, 이를 위해 중국 로컬 게임업체들과의 제휴도 모색 중이라고 8월 12일 Reuters를 통해 밝힘
  - 5개의 자체 제작 타이틀 중에서 3개는 중국 시장에, 1개는 미국 시장에 출시할 계획임
  - 이를 위해 현재 중국 대형 온라인게임 업체들과 관련 세부사항을 논의 중에 있으며 이르면 올해 말 제휴 업체를 발표할 예정임
  - Gamania는 지난 1/4분기에 매출 13억 6,000만 대만 달러(약 4,136만 달러), 순익 1억 6,500만 대만 달러(약 502만 달러)를 달성, 전년동기대비 각각 38%와 48%의 성장세를 기록했음

#### 🌐 향후 일정

- ◆ Gamania는 중국 현지 파트너들의 유통망과 마케팅 역량 등을 중국 시장 진출의 동력으로 활용한다는 방침
  - Gamania는 10년 전 엔씨소프트의 '리니지'를 대만 시장에 선보인 이래 수백 만 명의 유저를 확보했으며, 현재 자사의 온라인게임을 일본, 중국, 홍콩, 한국 등지에 서비스하고 있음
- ◆ 아울러 R&D 부서의 인력을 300여 명(전체 인력의 1/4 수준)에서 내년에 최소 100명 가량 더 늘릴 계획임

 [tw.gamania.com](http://tw.gamania.com)

## 모바일 MMO게임 'TibiaME', 인도네시아 출시 이후 이용자 두 배로 폭증

### 🌐 지난 상반기에만 1만 명 유치



◆ 독일 온라인게임 개발사 CipSoft가 개발한 모바일 MMO 게임인 'TibiaME'가 인도네시아 휴대전화 사용자들의 호응에 힘입어 지난 상반기에만 1만 명의 신규 가입자를 유치했다고 영국의 모바일게임 뉴스사이트 Pocket Gamer가 8월 27일자 기사를 통해 보도

- 'TibiaME'는 T-Mobile에 가입한 Nokia 3650/7650 보유자를 대상으로 지난 2003년 출시됐고 이후 세계 각국으로 시장을 넓혔음
- 특히 인도네시아 출시 이후 2008년에만 105%의 가입자 폭증세가 나타났고, 이러한 기세는 지난 상반기에도 이어졌음
- CipSoft에 따르면 'TibiaME'의 실질 사용자 규모는 4만 명 가량으로 모바일 MMORPG 시장을 통틀어 최대 수준임

### 🌐 배경 및 시사점

◆ 인도네시아 같은 신흥시장은 PC에 비해 휴대전화 보급률이 월등히 높아 모바일게임에 대한 잠재 수요가 매우 큰 것으로 평가됨

- 인도네시아는 세계 4위의 인구 대국(2006년 기준 2억 4,545만 명)이며 현지 이통사 Telkomsel을 통해 올해부터 iPhone 보급이 시작되는 등 주요 모바일게임 시장으로의 부상 가능성을 비치고 있음

 [www.cipsoft.com](http://www.cipsoft.com)

## 호주 게임시장, 아직 성인등급 없는 탓에 진입 제약 많아

### ● 호주 게임등급제에 대한 논란

PIRANHA  
BYTES



- ◆ 호주 게임개발자협회 GDAA(Game Developers Association of Australia)가 최근 발매불가 판정을 받은 Piranha Bytes의 RPG 게임 ‘Risen’을 언급하며 호주 정부의 게임등급체계에 비판을 가해 논란이 일고 있다고 게임웹진 Gamesindustry가 8월 12일 보도
  - ‘Risen’은 음주 및 성적인 표현이 포함돼 있어 15세 이하 청소년에게 적절하지 못하다는 이유로 발매금지 처분을 받았음
- ◆ 호주의 경우, 게임등급제에 ‘18세 이상 성인 등급’이 아예 없기 때문에 15세 등급을 받지 못한 게임은 시장 진입이 사실상 불가능
- ◆ GDAA의 Tom Crago 회장은 “단순히 성인등급을 추가하는 것만으로도 현재의 문제점을 충분히 해결할 수 있을 것”이라며 시대의 변화에 맞춰 등급제를 개선할 필요가 있다고 역설
  - 다만, 최근 주목 받고 있는 개인 제작 콘텐츠(UCC)의 경우 고려해야 할 사항들이 다수 존재하므로 좀 더 신중하게 접근해야 한다는 의견을 피력했음

[www.gdaa.com.au](http://www.gdaa.com.au) [www.piranha-bytes.com](http://www.piranha-bytes.com)

**STAT** 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위(8월 둘째 주)

Table 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매 순위

| 순위 | 호주<br>(8.3~8.9)                  | 뉴질랜드<br>(8.3~8.9)                |
|----|----------------------------------|----------------------------------|
| 1  | Wii Sports Resort W/Motion (Wii) | Wii Sports Resort W/Motion (Wii) |
| 2  | Wii Fit (Wii)                    | The Sims 3 (PC)                  |
| 3  | Wii Play W/Remote (Wii)          | Wii Play W/Remote (Wii)          |
| 4  | Ashes Cricket 2009 (PS3)         | Wii Fit (Wii)                    |
| 5  | Mario Kart W/Wheel (Wii)         | Ashes Cricket 2009 (PS3)         |
| 6  | The Sims 3 (PC)                  | Rugby 2008 (PS2)                 |
| 7  | Super Smash Bros Brawl (Wii)     | Pokemon Platinum (DS)            |
| 8  | Pokemon Platinum (DS)            | Mario Kart W/Wheel (Wii)         |
| 9  | Brain Training (DS)              | Harry Potter & Half Blood (PS2)  |
| 10 | Harry Potter & Half Blood (Wii)  | Singstar Abba(S/W) (PS2)         |

[출처] Media Control Gfk International