



아시아 기타 게임 시장 동향

인도 온라인게임업체, 수익다각화 모색

정체된 인도 온라인게임 다운로드 서비스

- ◆ 최근 인도 온라인게임 시장이 개화하고 있지만, 낮은 인터넷 보급률과 유료 다운로드에 대한 유저들의 심리적 장벽, 금융 불안 등으로 인해 당장 수익을 내기 어려워, 해당 업체들은 다양한 수익원을 모색하고 있음

서비스 장르 확대, 수익 모델 다각화에 나선 온라인게임 포털

- ◆ 인도 미디어 대기업인 Reliance Entertainment의 온라인게임 담당 자회사인 Zapak Digital Entertainment는 최근 오프라인으로 영역을 확장해, 액션, 어드벤처, 스포츠 등 47종의 게임 CD 15만 장을 판매, 자사 포털로 게이머들을 유입시킨다는 전략
 - 조만간 자사 포털을 통해 런칭할 MMO 게임의 베타 버전을 CD 패키지로 배포할 계획
 - Zapak은 10월 현재 545만 명의 가입자와 2,000명의 유료 회원 확보
- ◆ MMO게임 'Dance Mela'를 통해 아이템 판매만으로 수익을 올리고 있는 Kreeda Games는 경기침체에 따라 기존 수익 모델이 위축되면서, 새로운 수익원 모색 중
 - 내년에 플래시 기반 게임과 다른 유형의 MMO 게임을 출시할 계획이며, 수익모델로는 8만 명의 가입자를 대상으로 정액제, 시간제, 게임내 광고, 아이템 판매 등 다양한 방법을 검토하고 있으며, 해외 스포츠, 어드벤처 게임 중에서 적합한 게임을 인도 문화에 맞게 현지화해 퍼블리싱하는 것도 적극 검토
- ◆ 광고 기반 게임으로 큰 성공을 거두고 있는 Games2Win은 경기침체의 영향을 크게 받고 있지는 않지만, 리스크 관리를 위해 아이템 판매 기반 게임 출시를 준비
 - Games2Win의 주요 고객은 FMCG(Fast Moving Consumer Goods: 회전율이 빠른 일용 소비재) 업체들이며, 이들은 경기 침체와 상관없이 광고비를 지출, 안정성이 보장되고 있지만, 리스크 관리를 위해 신규 사업을 진행할 것으로 알려짐
- ◆ 그러나 Indiagames 이사인 Vishal Gondal은 모바일게임을 통해 온라인게임 사업 다음으로 높은 매출을 올리고 있으며, 향후 IPTV와 디지털 위성 TV로 창구를 확대하고, 인도 최대 퍼블리싱 업체로 발돋움한다는 계획
 - Indiagames는 현재 월 200루피(5,524원)에 포털 게임 서비스를 제공하고 있으며, 현재 유료 회원이 2만 명에 달함

 www.zapak.com  www.kreeda.com  www.games2win.com  www.indiagames.com

STAT 아시아 모바일기반 네트워크 게임 시장 현황...IDC

아태지역(일본 제외) 모바일기반 네트워크 게임 시장은 높은 성장을 보일 전망이다

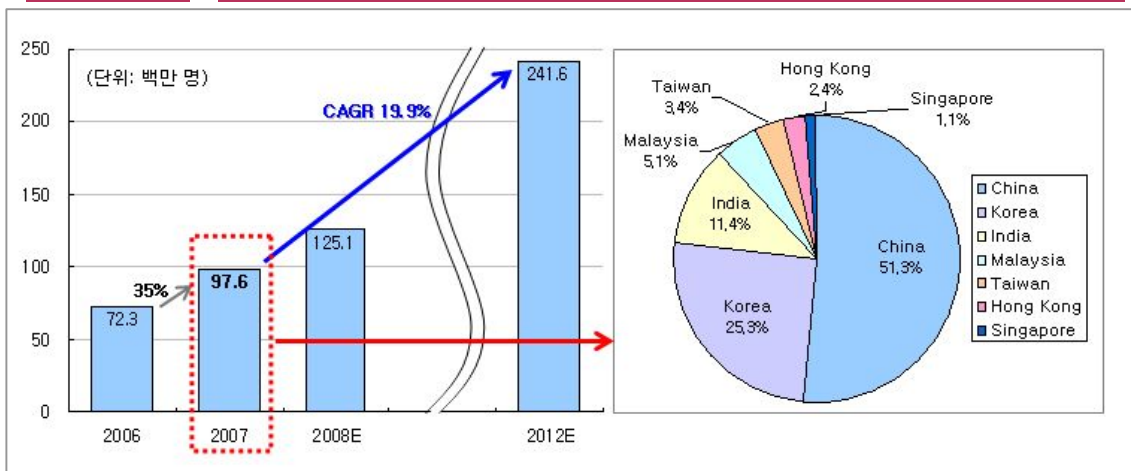
- ◆ 시장조사기관인 IDC의 조사 결과에 따르면, 2007년 일본을 제외한 아태지역(APEJ: Asia-Pacific excluding Japan)의 모바일기반 네트워크 게임 유저는 9억 7,600만 명으로 나타남
 - 국가별로는 중국 51.3%, 한국 35.3%, 인도 11.4%를 차지함
 - 2006년에 비해 35% 증가한 숫자임
- ◆ 현재 초기 단계로, 2008년 이용자 수는 12억 5,100만 명에서 2012년 24억 1,600만 명으로 향후 5년간 CAGR 19.9%를 보이며 두 배 이상으로 성장할 전망이다

3G 인프라 확충이 시장 성장의 관건, 개발 표준 문제도 대두됨

- ◆ 멀티미디어 자원 단말기 보급이 늘어남에도 불구하고, 3G 인프라가 충분하지 않아 아직 시장이 충분히 성장하지 못하고 있음
 - 중국과 인도가 3G 망 보급에 나섬에 따라 인프라가 충분히 확보되고 나면 풍부한 멀티미디어를 활용한 콘텐츠가 속속 등장할 전망이다
- ◆ 게임이 점차 멀티미디어와 복잡한 기능을 요구함에 따라 지금의 자바가 아닌, 새로운 표준이 요구되고 있음

 www.idc.com

Chart 아태지역(일본제외) 모바일기반 네트워크 시장 전망 & 2007년 국가별 순위



[출처] IDC, 스트라베이스 재구성

STAT 아태 지역 인터넷 이용자 50%가 게임사이트 이용...comScore

아태 지역 인터넷 이용자의 절반이 게임사이트 이용

- ◆ 시장조사기관인 comScore의 조사 결과에 따르면 2008년 8월 아태 지역 인터넷 이용자 38만 9,593명 중 게임사이트 이용 유저는 51.1%인 19만 9,081명으로 나타남
 - 이용률 순위는 중국 54.9%, 싱가포르 49.6%, 호주 44.7%로 나타남
 - 유저 당 체류시간은 대한민국 189.6분, 대만 151.0분, 홍콩 142.9분으로 나타남
- ◆ 게임사이트는 아태 지역에서 가장 방문 비율이 큰 사이트로, 광고주들에게 매력적인 기회가 될 전망이다

게임사이트별 방문자 수는 QQ.com이 가장 많은 것으로 나타남

- ◆ QQ.com이 전체 순 방문자 수 4만 4,131명으로 아태 지역 게임 사이트 1위를 차지함
 - 2위인 Yahoo! 방문자 수 2만 211명의 두 배 이상으로, 압도적인 차이를 보임

 www.comscore.com

Table 아태지역 국가별 게임사이트 이용률 및 게임 사이트 방문자 순위

<아태지역 국가별 게임사이트 이용률>					<아태지역 게임사이트 방문자 순위>		
	게임 사이트 이용률	전체 순 방문자 수	유저 당 체류시간	유저 당 방문횟수		전체 순 방문자 수	유저 당 체류시간
중국	54.9%	90,292	69.8	13.0	QQ.COM	44,131	46.5
싱가포르	49.6%	1,172	140.0	13.0	Yahoo!	20,211	34.5
호주	44.7%	5,032	125.2	11.3	4399.COM	20,059	37.9
대만	42.4%	4,465	151.0	15.5	백슨	18,694	29.0
뉴질랜드	41.1%	926	134.5	9.9	17173.COM	16,671	21.2
대한민국	40.5%	10,715	189.6	13.0	SDO.COM	15,451	15.0
말레이시아	40.2%	3,463	130.8	11.9	Spil	14,911	31.9
일본	39.8%	22,830	76.1	10.0	SINA	14,780	10.6
홍콩	36.9%	1,388	142.9	13.1	9WEE.COM	10,460	28.4
인도	27.4%	8,295	45.4	4.3	52PK.COM	8,434	5.2
합계	51.1%	199,081	86.8	11.5	합계	199,081	86.8

[출처] comScore, 스트라베이스 재구성