



kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[베트남]

특집

- 베트남 온라인 게임시장의 전환기

뉴스 & 화제

- Silk Load (Con Duong To Lua) 정식 시간제한시행
- Saigontel Shaiya 게임 출시
- Perfect World Online(The Gioi Hoan My) 클로즈 베타 시작
- Vietnam Game and Digital Content Business Club(VGB) 설립

게임 순위

- 온라인 게임 순위

3호 - 2007.2월

베트남 온라인 게임시장의 전환기

DFC Intelligence(<http://www.dfcint.com/>)의 통계에 따르면, 2005년 세계 게임시장의 매출액은 20억 달러이며, 이 증가치에 따르면, 2011년 68억 달러에 달할 것이라고 한다. 이것은 지난 20년 중 온라인 게임의 가장 큰 황금기라고 한다. 중국인터넷 정보통신 센타에 따르면, 중국의 2005년도 온라인 게임시장의 총 매출액은 약 4억 8천 만불이며, 이 수치는 2004년에 비해 약 52.6%가 증가한 수치이다. 중국뿐만 아니라 베트남에서도 현재 온라인 게임시장은 황금시장으로 불리며, 급속도로 발전하고 있으며, 많은 투자자들이 개척을 하고 있다. 지난 2006년도 베트남 온라인 게임시장이 가장 성공한 시기이며, 이 분위기가 지속적으로 이어질 것으로 예상된다.

Circular No.60- 베트남 온라인 게임의 최초 법령

베트남 온라인 게임분야의 가장 주의할만한 점은 문화통신부, 우정부, 내무부의 연합안내서인 60/2006/TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA의 발행이다. 2006년 6월 1일, 하노이에서, 우정부, 문화통신부, 내무부의 각 장관들이 모여 온라인 게임 관리에 관한 연합안내서 발행에 동의하였다. 이에 따라, 각종 온라인 게임 업체들은 반드시 본 기기의 게임시간 제한과 각 계좌별 매일 최초 3시간 이내 100% 보너스점수를 증정, 최초 3시간에서 5시간 이내 50% 보너스 점수를 증정, 5시간 이후 보너스 점수가 없게 하는 것에 대한 대책을 마련해야만 한다.

Circular No.60 발행과 더불어, 각국의 정식 게임온라인 업체는 법적인 관리를 받게 되었다. Circular No.60은 전 세계가 주목하고 있는 하나의 게임중독 방지정책이다.

그러나 Circular No.60 발행은 온라인 게임분야 발전에 역행하는 정책이기도 하다. 보너스 점수 제한시스템은 각 외국계 게임 회사들에 거의 속해 있어서 간섭을 한다는 것은 어려우며, 많이 시간이 소모되며, 일부 제시된 보너스점수 제한방법도 제대로 검열되지 못하고 있는 등의 문제를 안고 있다. 이로

인해 각 베트남 온라인 게임 업체들은 쓸데없는 시간을 낭비하게 되었으며, 보다 합리적인 법적인 절차를 기다리고 있다.

Multiplayer Online Casual Game(MOCG)의 안착

Circular No.60의 정식 효력 발생 후 각 MMORPG 게임상의 게임자들이 레벨을 올리는데 상당한 시간을 요구하게 되었다. 예를 들어, Vo Lam Truyen Ky(무림전기), M.U 게임 등등의 경우 온라인 게임의 흥미를 잃고 있다. 왜냐하면, 게임 시작 후 5시간이 지나면 게임자는 경험치 보너스를 전혀 받을 수 없기 때문이며, 그리고 레벨을 키워서 바로 Top이 되면 동 게임의 재미를 잃게 된다. 이로 인해 MOCG게임이 인기를 얻고 있다. 이 게임은 쉽게 접속할 수 있으며, 게임방법이 간단하여 스트레스 해소에 도움이 되고 있기 때문이다. 반면, 각종 MOCG 게임은 보통 작은 화면용으로 설계되어 있으며 쉬운 단계부터 어려운 단계까지 10 분에서 30분 이내에서 끝나게 되어있고, 만약 중간에 게임을 그만두더라도 MMORPG 게임과 같이 자신의 순위가 뒤바뀌는 일은 없다.

MOCG 게임은 쉽게 게임할 수 있으며, 빠져들기가 쉽다. 왜냐하면 디자인이 재미있고, 생동감이 있기 때문이다. 게임자는 각 개인의 기술 등을 알고 있으면, 각종 게임에서 승리할 확률이 높다. 다수의 MOCG 게임은 밝고 쉬운 내용이며, 아기자기한 장신구를 가지고 있기에 어린 게임이용자들에 적합하다. 추가로 MOCG 게임은 게임자의 기술구상능력, 판단력, 주변 환경에 대한 빠른 적응력 등을 배울 수 있으며, 이것은 자녀에게 도움되는 게임을 찾는 부모들의 최고의 선택이 된다. MMORPG게임에 비해 많은 장점을 가진 MOCG 게임은 날로 인기가 높아지고 있다.

시간당 비용정산방식을 대신 아이템판매방식으로의 전환

베트남 온라인 게임 산업은 현재 급속하게 발전하고 있으며, 치열한 경쟁체제로 이어지고 있다. 바로 그렇기 때문에, 어떻게 하면 자신의 회사제품으로 많은 게임이용자를 끌어 들일수 있는지를 고민하고 있다. 그래서 시간당 비용정산방식을 없앤 게임이 점차 늘어나고 있다. GUNBOUND, AUDITION, SILKLOAD 등등의 게임이 이 방식을 택하고 있으며, 이 게임들은 모두 아이템 판매로 매출을 기록하고 있다. 이로 인해, 게임이용자들의 부담이 줄어들

에 따라 많은 중고교생과 대학생들이 게임을 이용하게 되었다. 지난 2007년 2월 2일 VINAGAME의 KING OF WIND 라는 온라인 전술 게임도 시간당 비용정산방식을 없애고, 아이템 판매방식으로 전환하였다. 향후 더 많은 게임이 이 방식으로 전환될 예정이며, 이것은 게임 이용자뿐 아니라 게임공급업체 모두 공생하는 좋은 방식으로 인정받고 있다.

2007년 베트남 온라인 게임 발전방향

2007년 1월 1일부터 Circular No.60가 정식으로 시행되면서, 베트남 게임시장은 얼어붙기 시작했으며, 각 회사들은 돌파구를 찾기 위해 애쓰기 시작했다. 2007년 1월 각 회사들은 차례로 새로운 제품을 선보이기 시작했고 각 게임 이용자에게 CLOSE BETA 참여를 유도하고 있으며, 여러 가지 매력적인 옵션을 제시하고 있다.

특히, 베트남의 온라인게임은 2007년 1월 세계에 떠오르는 시장으로 인식되고 있으며, SILK ROAD, SHAIYA-LEGEND WAR 등등의 새로운 게임들이 속속 베트남으로 들어오고 있다. 그리고 2개의 새로운 게임- SUPER DANCER ONLINE 과 EXTREME SOCCER 가 클로즈 베타를 곧 준비 중에 있다. 이 새로운 게임들은 2007년 베트남 온라인 시장을 뜨겁게 달굴 것으로 추정된다.

그러나 현재, 다수의 온라인 게임은 베트남 회사들이 외국의 각 회사들로부터 판권을 사서 공급되고 있다. 그 중 대다수가 한국과 중국이다. 베트남은 온라인 게임분야의 높은 가능성을 가지고 있고, 베트남의 온라인 게임 산업은 크게 발전을 하기 위해 애쓰고 있다. 게다가 베트남의 게임이용자가 갈수록 늘어나고 있으며, 보통 게임 이용자가 16세부터 30세까지가 약 40%이상을 차지하고 있다. 그리고 정확한 통계는 아니지만 곧 베트남의 인구가 중국인구의 1/15까지 달할 것으로 예상된다.

VINASA사 부사장 Mr. Truong Hoai Trang에 따르면 2010년까지 베트남 내수의 온라인 게임 매출액은 8천3백만 달러에 이를 것으로 예상하지만, 베트남내 온라인 게임 생산은 단 25%에 불과할 것이라고 한다, 베트남 내 온라인 게임생산은 보다 많은 이윤을 가져올 수 있지만, 향후 3년간에는 이루기 힘들 것이라고 예상하고 있다..

앞으로 보다 높은 발전을 이루기 위해서는 베트남 내의 게임생산 능력을

키우는 것이 중요하다. 현재 베트남의 온라인 게임시장이 급속도로 발전하고 있기에 이와 더불어 온라인 게임 생산에 보다 치중해야 할 것이다.

자료원 : Vietgame 3월호, www.vietgame.vn

뉴스 & 화제

Silk Load (Con Duong To Lua) 정식 시간제한시행

2007년 1월 1일부터 1월 10일까지 Circular No.60 안내에 따라 시간제한 능력의 마지막 검열과 게임 업그레이드를 위해 Silk Load 게임의 모든 메인보드를 일시 정지하였다. 2007년 1월 10일 정각 10시 Silk Load 의 메인보드는 다시 작동하기 시작하고, 정식 상용화가 되었다.

우선 각 게임자들에 필요한 아이템 가게가 오픈되었으며, 북서방향으로 지도가 확장 되었고, Don Hoang Thach Dong 이름을 가진 신대륙에 대한 소개와 더불어 게임자는 새로운 의상, 무기, 장신구등을 소유하게 되었고 더불어 새롭고 특이한 기술을 습득하게 되었다. 이번의 업그레이드는 silkroad 게임의 아주 큰 변화라 일컬어지며, 이것은 세계 Silkroad와 거의 상응한 수준에 달한다. Circular No.60의 규정에 맞게 최초 180분 동안, 게임자는 100% 보너스 점수를 받게 된다. 181분부터 300분 까지는 게임자가 50% 보너스 점수를 받게 된다. 301분부터는 게임자는 여전히 게임을 할수 있지만, 어떠한 점수도 받지 못한다.

자료원 : PCWORLD 2월호, www.conduongtolua.com.vn

Saigontel Shaiya 게임 출시

1998년 설립된, Saigoninvest 사의 자회사인 Saigontel 사는 정식으로 동사의 최초 온라인 출시게임인 'Shaiya - Legendary War'을 선보였다.

Saigontel은 호지민시 청년 문화국에서 2007년 1월 14일 'Shaiya -Legendary

War'게임 출시 행사를 거행하였다. 이 행사에는 300명이상의 게임에 관심이 많은 청소년층이 참석하였다. 이번 발표회를 맞이하여, Saigontel사 참석한 고객들에 클로즈베타 500계좌를 선물하였으며, 정식 클로즈베타 시험 시행 전 청소년들이 시험 사용하도록 하기위해 고성능 컴퓨터시스템을 마련 제공하였다.

'Shaiya-Legendary War' 은 한국의 게임분야의 선두기업인 '손오공'사에서 제작하고 Saigontel에서 출시한다. 이 게임은 최초 게임자가 Shaiya 세계를 방랑하는 전사가 되어 각 유물을 찾고, 신의 구원과 폐전을 면하기 위해 Etaine여신의 부활을 기다린다. 이 게임은 게임을 즐기는 게임자의 도전이며, 게임을 하면 자신의 이익을 위할 뿐 아니라, 자신의 연맹과 전우들을 위해 싸운다. 이로 인해 협력심과 전우애를 배울 수 있다.

자료원 : PC World Vietnam 2월호, www.shaiya.com.vn

Perfect World Online(The Gioi Hoan My) 클로즈 베타 시작

Quang Minh DEC사에서 2007년 1월 16일부터 클로즈 베타를 정식으로 시작했다고 발표했다. 1월 12일 DEC Quang Minh 사는 클로즈 베타 시험 단계를 거친 수천 개의 계좌 중 5000여개의 행운 계좌를 이메일로 배포하였다. 클로즈 베타 시행중 ,게임자가 닿을 수 있는 최대 레벨은 70이다. 그 외에도, 게임의 두드러진 각 능력, 예를 들어, 독특한 의상, 인물, PvP(개별적인 대결), 자유로운 비행 및 수영, chatting 서비스, 풍부한 표현력 등은 테스트를 통과하였다. 그리고, 아이템 판매 시스템은 클로즈베타의 정식 가동후 몇일 내에 가동할 예정이다. 그러나 라디오 시스템, 건물건설, 영토 전쟁등의 시스템은 오픈베타 이후 가동할 예정이다. 동 게임의 주제곡 'Fly with me'는 베트남 작곡가 Do Trung Quan 이 작곡하고 가수 Dan Truong 이 노래한다. 자세한 정보는

자료원 : PC World Vietnam 2월호, www.thegioihoanmy.com.vn

Vietnam Game and Digital Content Business Club(VGB) 설립

2007년 2월 9일 VGB설립행사가 하노이에서 거행 되었다. Mr. Le Hong Minh, Vinagame사 사장은 2007~2010년까지 임기로 VGB의 초대회장이 되었다.

VGB 클럽은 현재 10개사의 회원사가 있으며, 베트남 소프트웨어 기업협회(VINASA)의 직속이며, 자원협력원칙에 따라 활동할 것이다. 구체적인 동 클럽의 직능과 임무는 다음과 같다.

- 각 회원과 분야의 발전을 위해 각종 게임과 DIGITAL CONTENT 사업분야에 종사하고 있는 경제단체 및 기업들과의 연결, 협력.
- 미팅환경조성으로 각종 게임과 DIGITAL CONTENT 분야에 대한 정보, 지식, 경험 공유, 베트남 게임과 DIGITAL CONTENT 사업분야 발전에 대한 연구와 인재 양성활동 전개
- 분야의 발전에 연관된 견해의 제출, Game과 Digital Content 분야와 국가 기관, 내외국단체 및 업체들 간의 연결다리역할; Game 과 Digital content 분야에 좋은 법적인 환경 조성과 정책설립을 위한 정부기관과의 대화, 자문 참여
- Game과 Digital Content 분야와 회원들의 발전을 위해 시장의 올바른 방향 제시 및 전파
- 각 클럽 게임이용자 발전과 지원, 각종 국가 대항전 개최, 전자스포츠 전파

#Vietnam Game and Digital Content Business Club(VGB)창립 회원 명단

1. VinaGame
2. VNExpress
3. Vietnam Entertainment Network JVC(VEN)
4. Cyberworld Technology JSC
5. Information Technology development and Investment Co.,Ltd.
6. Vietnam Data Communication Co.,Ltd.(VDC)
7. Quang Minh DEC Co.,Ltd.
8. Glass Eggs Co.,Ltd.

9. VDC-NET2E

10. Asia Software Co.,Ltd.

자료원 : PC World Vietnam 2월호

게임 순위

베트남 게임관련 인프라 시스템이 거의 없는 관계로 게임순위의 정확한 통계는 불가능하다. 다만 각 게임사 마다 현재시장동향을 보고 예상을 할 뿐이다. 또한 호치민과 하노이의 게임 시장이 조금 차이가 나기 때문에 PC방 현장조사를 직접 하지 않는 한 베트남 게임순위의 정확한 통계는 알기 어려운 실정이다.

2007년 2월 현재, 베트남 온라인 게임 인기순위는 지난달과 마찬가지로 큰 변동사항은 없는 듯하며 동접순위는 무림전기와 오디션이 거의 같으나 무림전기가 약간 높을 것으로 예상하고 있다.

아래 게임 순위 현황은 베트남 VTC-Intecom 온라인 게임사의 자체 조사에 따른 것이다.

순위	게임명	동시접속자수	운영회사
1	무림전기 (Vo Lam Truyen Ky)	12만 명	Vinagame
2	오디션 (Audition)	11만 명	VTC-Intecom
3	실크로드 (Silk Road)		VDC-Net2E
4	스페이스카우보이(Space Cowboy)		VTC-Intecom
5	월드 크레프트(War of Warcraft (3))		Vinagame
6	나인 드레곤(9 Dragon)		Vinagame

자료원 : VTC-Intecom