



## 아시아 기타 게임 시장 동향

### 베트남, 온라인게임 산업 위기론 대두

#### ● 위기의 베트남 온라인게임 산업

- ◆ 2006년~2007년 최고의 성장세를 보였던 베트남 온라인게임 산업계가 올 들어 하락세를 계속해 위기설이 대두되고 있음

#### ● 위기 요인

- ◆ 첫째 요인으로는 인플레이션이 꼽힘
  - 인플레이션으로 인해 성인층의 여가 생활 시간이 줄고, 저연령층의 용돈이 줄면서 온라인게임 시장도 이에 직간접적으로 영향을 받음
  - 인플레이션으로 인해 온라인게임 머니와 아이템 가격도 급등해 유명 온라인게임의 아이템들도 거래가 이루어지지 않고 있음
- ◆ 둘째로 빈번히 일어나는 게임 해킹 발생 등도 문제되고 있음
  - 온라인게임 아이템 등을 노린 해킹으로 인해 많은 게임 사용자들이 게임을 그만두는 경우가 발생하고 있음
  - 온라인게임 운영업체인 Asiasoft는 해킹 혹은 봇을 사용한 것으로 의심되는 사용자 계정 17,495 개를 사용 중지했고, 지난 달 Vietnam Game and Digital Content Business Club에 가입되어 있는 게임 운영업체들 역시 해킹 등의 이유로 47,000개의 사용자 계정을 사용 중지함
- ◆ 정부의 게임 정책 강화도 온라인게임 시장에 악재로 작용할 것으로 전망
  - 호치민 시티 Information and Communication Department는 이달 초 Ministry of Information and Communication에 8개의 온라인게임에 대한 재심사를 요청한 것으로 알려짐
  - 재심사를 요청 받은 8개의 게임 중 5개는 Baccarat, Black Jack, Baduki, Seven Poker와 같은 온라인 카드게임들이었고 나머지 3개의 게임은 폭력성이 높은 FPS 게임인 Sudden Attack, Special Force, Cross Fire 인 것으로 전해짐

[출처] Vietnamnet Bridge

### 인도 게임시장, 인도 문화 소재 게임 열풍

#### ● 인도, Bollywood와의 연계 등으로 인도풍 게임 열풍

- ◆ 미국 캐릭터들이 주로 등장하는 해외 게임을 만들기만 하던 인도 게임 업체들이

이제는 인도풍 게임을 제작하기 시작함

- ◆ 10대 중심의 게임 사용자들을 만족시키기 위해 게임 제작업체와 Bollywood와의 연계 모델이 등장
  - 게임 개발 업체 FX Labs Studio 대표 Sashi Reddi는 “스토리 내용이 연관이 있으며 인도스러운 맛이 느껴지는 게임을 만드는데 집중하고 있다” 고 밝힘
  - 한달 전 인도를 뜨겁게 한 영화 Ghajini가 10월에 PC용으로 출시될 예정이고 Dhoom 2 후속작인 Dhoom 2.5도 곧 출시될 예정
- ◆ Ghose의 Raju, the Autorickshaw, The Hyderabad Auto와 Bombay Taxi 등 인도풍 게임의 세계적 성공 사례도 많아 인도풍 게임의 개발은 당분간은 지속될 것으로 전망됨

### ● 낮은 구매력과 인프라 보급률이 장애요인

- ◆ 게임 하나에 몇 백 루피 밖에 안되고 많이 팔려야 20,000개 정도가 판매되는 인도 작은 게임 시장 규모가 인도풍 게임의 가장 큰 문제점으로 지적됨
  - 인도에서 가장 오래 된 게임 회사 중 하나인 Dhruva Interactive CEO인 Rajesh Rao는 인도풍 게임에 대해 굉장히 경계하고 있으며, 인도풍이 아닌 보편적 주제를 다루는 “gametantra.com”이라는 캐주얼 게임 웹사이트를 준비하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 인도의 많은 정보기술 관련 기업의 지주회사인 NASSCOM이 중심이 되어 구성된 애니메이션 및 게이밍 포럼의 의장인 Ghose는 인도 게임 시장을 확대하기 위해서는 인도의 컴퓨터 보급률을 높여야 한다고 지적함

## 대만 아케이드 업체 Astro, 유럽과 일본 시장 겨냥

### ● Astro, 신규 인증 조건 충족으로, 이탈리아의 28만 대 규모 교체 수요 공략

- ◆ 대만 아케이드 게임기 개발사인 Astro가 최근 이탈리아에서 경품 게임기의 공식 인증을 취득, 8월말부터 제품 수출을 시작할 것으로 알려짐
  - Astro는 이탈리아 정부가 2009년 말까지 모든 카지노 기기의 규정 준수를 지시, 28만 대에 이르는 현존 기기가 교체, 회사로서는 좋은 사업 기회가 될 것으로 전망
  - Astro는 자사의 경품 게임기가 이탈리아 정부의 새 카지노 운영과 기계에 관련된 규정을 충족, Comma6a(C6A) 표준에 기반한 공식 인증을 받았다고 밝힘

### ● Astro의 목표는 유럽과 일본 시장

- ◆ Astro의 Nan-pin Yang 회장은 스페인, 이탈리아, 일본 시장에 주목하고 있다고 밝힘
  - 그는 Astro의 경품 게임기 'Blackbeard'가 지난 11월 스페인의 인증을 취득한 데 이어

美 Gaming Laboratories International(GLI, 국제 게임연구소)의 비디오 슬롯머신 인증도 받아, 세계 전역의 시장으로 확장해 나갈 발판이 마련됐다고 밝힘

- 또 'Blackbeard' 게임기 주문을 스페인과 교섭 중이며, 2008년 1/4분기에 스페인 수출을 개시할 것으로 기대함
- 그는 또한 현재 일본에서 400대의 비디오 슬롯머신을 시범 운용, 만족스런 반응을 얻었으며, 내년까지 5,000~6,000대의 일본 내 수요가 있을 것으로 전망했으며, Astro는 그 중 1,500대에서 2,000대의 주문을 받을 것으로 기대된다고 전함

 [www.astrocorp.com.tw](http://www.astrocorp.com.tw)

## 인도 현지개발 게임 잇따라 출시

### ● 인도 현지 기술로 개발된 게임 'Agni online' 출시

- ◆ 인도 게임업체인 FXLabs는 온라인 게임포탈 Zapak, 인도 인터넷포탈 Sify와 함께 인도 업체들의 힘으로만 개발한 게임 'Agni online'을 출시
  - FX Labs 설립자 Sashi Reddi 회장은 “미국에서라면 720만~900만 달러까지 필요했을 게임을 겨우 180만~200만 달러로 제작했다”며 저렴한 개발 비용 강조

### ● 향후 계획 및 과제

- ◆ 현지화 작업을 거쳐 러시아, 동부 유럽, 아시아 시장에 'Agni'를 출시, 투자비용을 회수할 계획
- ◆ 저렴한 개발 비용이라는 장점을 살려 멀티플레이 게임 개발도 계획
  - 인도 내 멀티플레이 게임 개발 비용은 225만~270만 달러 정도로 미국의 1/3에 불과함
- ◆ 대부분의 인도 자체 개발 게임은 불법 복제 때문에 美 배급사에 넘어가는 형편
  - 인도 게임 및 애니메이션 산업이 2억 2,600만 달러 규모이지만, 하청률이 40%에 이룸
  - Bollywood 연계 PC게임 통해 해결책 모색

 [www.fxlabs.com](http://www.fxlabs.com)  [www.zapak.com](http://www.zapak.com)  [www.sify.com](http://www.sify.com)

## 대만 Soft-World, 광고기반 퀴즈게임 출시

### ● 퀴즈게임 출시 발표

- ◆ 대만의 Soft-World International(智冠軟體世界, 지관연체세계)이 지난 2일 자회사 Efun International을 통해 웹캐스팅 온라인 퀴즈쇼 'Super Winners(超級大贏家,

초급대영가)'를 출시한다고 발표함

- 'Super Winners'는 TV 퀴즈쇼를 온라인으로 옮겨 놓은 것처럼, 플레이어가 문제를 맞추면 현금 부상을 받을 수 있는 방식으로 진행됨

**광고 기반 무료로 제공될 계획**

- ◆ 게임 참가는 무료이며, 매주 3회 1시간씩 게임이 진행될 예정
  - Soft-World의 Chin-pou Wang CEO는 "매 게임마다 5,000명에서 많게는 1만 명까지 관심을 보일 것"으로 기대했으며, 무료로 가능한 많은 방문객을 끌어들이는 것을 목표로 하고 있어, 'Super Winners'의 수입 창출 방식은 광고에 의존하게 될 것으로 예상됨

**Soft-World**

- ◆ 대만 최대 온라인게임 개발 및 유통사 Soft-World International는 2008년 1분기 실적을 지난 8월 27일 발표, 자회사 3곳의 순이익이 3억 3,300만 NT달러(약 120억 2,300만 원)로 Soft-World의 1억 8,900만 NT달러(약 68억 2,400만 원)보다 무려 76.2% 많은 것으로 나타남
  - 자회사로는 100% 지분을 보유한 Game Flier International을 비롯, 70% 지분을 확보한 Game First International과 52%의 Chinese Gamer International가 있음

 [www.soft-world.com](http://www.soft-world.com)

| Table  |         | 2008년 1/4분기 Soft-World 실적 |  |
|--------|---------|---------------------------|--|
| 항목     | 내역      | 전년대비 성장률                  |  |
| 연결 매출  | 1090억 원 | 32.29%                    |  |
| 총 이익률  | 75.11%  | -10.94%                   |  |
| 세전 이익  | 237억 원  | 20.27%                    |  |
| 순이익    | 146억 원  | 8.23%                     |  |
| 주당 순이익 | 119원    | -1.98%                    |  |

[출처] Soft-World