



# 대만 게임 시장 동향

한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

동향 기간 : 2003년 3월 01일 ~ 3월 07일

## ◎ 뉴스 1

- 제목 : Game 「Ever Quest」 최고 실적에 도전한다
- 출처 : [www.gamer.com.tw/gnn/view.php?SN=8322](http://www.gamer.com.tw/gnn/view.php?SN=8322)
- 날짜 : 2003년 3월 03일
- 내용 :

지난 2003년 1월 29부터 한달 동안 대만에서 오픈 베타 테스트를 시작한 Sony Online Entertainment의 online game 「Ever Quest - Online Adventures (無盡的任務), 번체 중문판」이 오는 2003년 3월 15일 정오 12시부터 game의 자료편인 "The Legacy of Ykesha"와 함께 정식으로 유료화 된다.

기본 책정 요금은 현재 대만 내에서 유료화 되어있는 온라인게임 중에서 가장 높을것으로 보인다. 현재 책정된 GASH(게임머니)는 월 정액제로 할 경우 GASH 400점, 주 정액제로 할 경우 GASH 110점이다. 그리고 처음 시작 10일 동안은 무료로 게임을 즐길수 있다.

「Ever Quest - Online Adventures (無盡的任務)」는 게임의 기본 설정, 진행 방식, 그동안의 마케팅 방법 등을 보면 기타 온라인 게임보다는 좀더 적극적인 면을 볼 수 있었다, 예를 들면 지난 1월 29일 오픈 베타테스트를 실시할 때 대만 전국에 분포한 편의점을 통해 NTD199원의 특가로 Ever Quest set 상품을 판매하였다. 상품의 내용을 보면 특별 제작한 가방, 메인 프로그램 cd 2장, 112페이지에 달하는 칼라 화보집, 그리고 그 당시 구입자에겐 이후에 유료화 되었을 시 15일 동안 무료로 사용할 수 있는 ID도 제공을 하였다.

본 game의 대만 내 유통사인 대만 감마니아는 밝히기를 본 게임은 게임의 형태, 서비스 수준 등을 고려하여 요금을 결정하였으며, 대만 내에서 서비스되는 중문 번체판은 Sony Online Entertainment가 기존에 책정한 요금보다는 20% 정도 낮은 가격으로 서비스를 하고 있다고 말했다. 그리고 「Ever Quest - Online Adventures (無盡的任務)」이 앞으로 대만 온라인 게임시장에서 새로운 전형적인 게임으로 자리를 잡고, 유저들이 최고 품질의 게임을 즐길 수 있기를 희망한다고 말했다.

## ◎ 뉴스 2

◦제목 : 2003년은 대만 모바일게임 시작의 첫해

◦출처 : [www.gamer.com.tw/GNN/view.php?SN=8356](http://www.gamer.com.tw/GNN/view.php?SN=8356)

◦날짜 : 2003년 3월 04일

◦내용 :

대만의 여러 게임업체들의 관찰과 의견에 따르면 2003년도는 대만 모바일 게임 시작의 첫해라 할 수 있고 모바일 게임의 각 업체들이 대만 내에 확고한 위치를 다지기 위한 관건적인 시기라 할 수 있다. 2003년도에는 대만 내 휴대폰 보급률이 1:1 비율로 자리를 잡은 상황이다. 이러한 상황을 인식한 각 휴대폰 공급 업체들은 칼라화면의 선명도를 높이고, Java기능을 가진 신세대 사용자들에게 초점을 맞춘 최신형 기종을 앞다투어 출시하고 있으면 유명 연예인을 등장시킨 매체 광고를 통해 홍보를 하고 있다, 또 예측하기를 올해 여름방학 기간에는 휴대폰 기종 교환율이 최고조에 달할 것으로 내다 봤다.

휴대폰의 기능이 다양해지고 편리해 짐에 따라 각 게임업체들은 모바일 게임을 적극적으로 개발을 하고 있다. 일본의 경우 Enix, Konami 등의 업체들이 이미 많은 모바일 게임을 출시하였다. 대만 역시 대우(大宇資訊), 대만 감마니아가 앞으로 모바일 게임에 대한 비중을 높이겠다고 발표를 하면서 대만내 모바일 게임시장 경쟁이 서서히 시작이 되고 있다.

대만 내 대표적인 게임사이트인 [www.gamer.com.tw](http://www.gamer.com.tw)에서는 휴대폰을 주제로 사이트 접속자 들을 대상으로 설문 조사를 하였다. 칼라휴대폰으로 교환을 할 의향이 있냐는 질문엔 65%의 응답자가 교환을 할 준비가 되어 있다고 답했으며, 이중 40%의 응답자는 칼라휴대폰은 꼭 필요하다고 말했다. 그리고 약 26%의 응답자는 고려중이라고 답을 하였다.

모바일 게임장르에 대한 선호도 조사에 결과에서는 주로 선호하는 장르는 RPG, 모의게임, 액션 장르가 주를 이뤘고, 그 다음으로는 카드, 전략 장르이고 그밖에 사격, 지능 장르도 많이 선호를 하고 있다.

현재 대만 모바일 게임시장은 아직 활성화되지 않았지만 위의 내용에서 본 바와 같이 게임업체들의 동태와 유저들의 의견들을 종합해 본 결과 앞으로 모바일 게임은 대만 게임시장에 커다란 폭풍을 몰고 올 것으로 예상된다.

\*설문 조사 결과는 다음 페이지를 참고하시기 바랍니다.

◎설문조사결과

- \*조사 대상 : 사이트 접속자,
- \*평균연령 : 16~28세 (16~20세 : 28%, 21~25 : 36%, 26~30세 : 14%)
- \*학생 비율 : 75%
- \*교육정도 : 중고생(16%) 대학생(48%)

○질문 1

칼라휴대폰은 외관의 변화 외에도 그 기능상에도 현격한 변화가 있을 것이다.  
구입할 의사가 있는가?

구분	득표수	비율
반드시 구입	771	39.11%
꼭 고려해 본다	470	25.85%
좀더 지켜본다	339	18.65%
흥미없다	298	16.39%
총투표자	1818명	100%

○질문 2

Java모바일 게임 외에, 현재 한국의 온라인 게임(리니지, RO)도 모바일 게임으로 등장하고 있다.  
선호하는 모바일 게임 장르는?

장르 구분	득표수	비율
RPG	585	31.49%
모의육성 (예:동물 키우기)	289	15.55%
액션	283	15.23%
카드	271	14.59%
전략 (예:삼국지)	262	14.10%
사격	96	5.17%
지능 (예:테트리스)	72	3.88%
총투표자	1858명	100%

## ◎ 뉴스 3

- 제목 : Knight Online(武士傳奇) 2003년 3월 11일 정식 상용화
- 출처 : [www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/8708.html](http://www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/8708.html)
- 날짜 : 2003년 3월 05일
- 내용 :

지난해 12월 18일부터 오픈 베타테스트를 시작한 한국 Wizgate와 Noah system이 공동 개발한 3D 온라인 게임 "Knight Online"은 현재 대만 내 회원수가 30만 명을 돌파하였으며, 동시접속자수는 15,000명에 달하여, 대만 온라인 게임시장 내에서 확고한 위치를 다져 놓은 상태이다. 본 게임은 오는 3월 11일 정오 12시부터 정식 상용화되며, 유저들에게 양질의 서비스를 제공키 위해 상용화 이후에는 고객 서비스팀이 24시간 운영이 된다.

대만 내 유통사인 전기망로(傳奇網路)는 한국 개발사와의 정식 협정에 의해서 3월 11일 정오 12시부터 대만 내 7-11 편의점에서 판매를 시작한다고 밝히고, 이번에 판매되는 수량은 6000세트로 한정 판매를 하며 가격은 150 포인트카드(NTD150원), 350점 월 정액 카드(NTD299원) 이다. 전기망로(傳奇網路)는 수량이 부족한 관계로 7-11 편의점에서만 판매되는 점을 유저들에게 양해를 구하며 빠른 시일 내에 수량 부족의 문제를 해결하여 유저들의 불편이 없도록 하겠다고 밝혔다.

이번 기간에 첫 번째로 판매되는 포인트 카드 내에는 포인트 외에도, 유저들에게 사이버머니, 각종 도구(하이빔)와 특수보물(독특한 무기, 형체 변화가 가능한 도구 등) 등을 획득할 수 있는 기회가 주어진다.

Knight Online의 요금 제도를 보면 다음과 같다.

### 1. 포인트 제

1시간 사용 시 6포인트씩 감소된다.

총 포인트수가 350포인트 이상이 될 경우 월 정액제로 전환이 가능하다.

### 2. 반 개월 정액제

12시간 사용 시 20포인트가 감소된다.

### 3. 월 정액제

30일 혹은 31일을 기준으로 하며 한달 이용 시 350 포인트가 감소된다.

## ◎ 뉴스 4

◦제목 : 장시간의 게임, 정신착란증 유발

◦출처 : [tw.news.yahoo.com/2003/03/06/technology](http://tw.news.yahoo.com/2003/03/06/technology)(中時電子報)

◦날짜 : 2003년 3월 06일

◦내용 :

최근 들어 대만 국내 병원을 찾는 환자 중에 게임으로 인해 일종의 정신착란 증세(癲癇, 정신병)를 보이는 환자들이 많이 늘고 있다. 국내 게임 업체들도 이러한 상황을 인식하고 있다. 현재 국내 게임 업체들은 국외의 게임업체들과는 달리 게임설명서 안에 이와 관련된 주의 사항 등을 전혀 첨부하지 않고 있으며, 그래서 앞으로 판매되는 모든 게임의 설명서 또는 PC 방에선 관련 문구를 삽입하거나 게임사이트를 통해 이 부분에 대해서 특별히 주의를 주는 형식을 취해야 할 것이다.

유저들이 장시간 게임을 즐기다 보면 특수 효과로 처리된 화면 그리고 여러 형태의 배경음악을 장시간 접하게 되므로 이러한 질병 현상이 나타나게 된다. 이런 현상은 초기에 일본에서도 많이 발생을 하였다. 주 원인으로는 PC방에서 게임을 즐기는 유저들이 너무 무리하게 장시간 동안 게임을 즐기다 보면 체력의 소모가 많고 시각, 청각 등에 장애가 오기 때문에 이와 같은 정신착란 증세가 나타나는 것이다.

그래서 최근들어 이러한 문제점들이 제기되자 일부 게임 업체들은 자신들의 사이트를 통해 장시간 게임을 즐기는 유저들에게 사이트 관리자가 직접 경고 메시지를 보내서 휴식을 취하며 게임을 즐길 것을 권고하기도 한다.

국내에서 위와 같은 환자들이 계속해서 늘어나자 대만 게임업체들은 이제부터 외국의 사례들을 참고하고, 모든 게임설명서에 주의 사항을 첨부하고 게임사이트를 통해 지속적으로 관련 경고 메시지를 게재하기로 하였다.

## ◎ 뉴스 5

◦제목 : 대만 자료정책회(資策會), 금년에는 PC게임 성장율이 온라인 게임을 앞설 것이다

◦출처 : [www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/8718.html](http://www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/8718.html)

◦날짜 : 2003년 3월 06일

◦내용 :

대만 資策會는 밝히기를 지난 2002년도에는 온라인게임의 시장 성장률이 140%를 기록하였으며, 그반면에 PC게임의 경우 33.9% 감소를 기록하였다. 그러나 2003년도의 경우 온라인게임의 경우 이미 공급이 포화상태여서 약 18%의 성장률을 기록할 것으로 예상되며 PC게임의 경우 약 19.4%의 성장률을 기록 할 것으로 보인다.

iThome 컴퓨터 신문은 보도하기를, 대만 資策會 정보센터의 허경여(許瓊予)씨는 말하기를, 작년 온라인 게임시장은 대폭 성장을 하였다, 그 성장 배경에는 새로운 유저들의 증가와 게임업체들의 증가 2가지를 들을 수 있다, 하지만 올해에는 온라인 게임시장이 이미 포화상태가 되어서 작년처럼 대폭적인 성장을 기대하기는 힘들 것으로 보인다. 그리고 일부 유저들은 기존의 온라인 게임의 수준에 만족을 못하는 상황이며 그래서 앞으로 더욱 많은 유저들이 PC게임으로의 전환을 고려할 것으로 보고 있다.

허경여(許瓊予)씨는 밝히기를, 게임의 설계나 그 전체 내용을 살펴볼 때 PC게임이 온라인 게임보다 전체 구성면에서 비교적 안정되고 체계적인 구조를 갖추고 있다, 그래서 온라인 게임에 실증을 느끼는 유저들에게 신선한 맛을 줄 수 있다. 올해 PC게임업체들이 유저들을 만족 시킬수 있는 새로운 PC게임들을 출시한다면 작년의 부진을 만회 할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 보인다.

PC게임업체들이 PC게임을 개발 할 때에는 그 양보다 질을 중시하며, 지명도를 갖추어야 하며, 고전게임시리즈를 선호하며, 많은 부분들을 사전에 검토하여 비교적 보수적이고 안전한 방법으로 개발에 임한다. 많은 게임업체들이 말하기를 온라인 게임의 경우 그 종류가 갈수록 많아지고 있으며 과거의 마케팅 형태를 보면 게임 하나를 마케팅 하는데 소요되는 비용만 NTD2,000만 원에 달하며, 지명도 있는 소설을 원작으로 하여 개발을 할 경우에는 NTD5,000만원이상의 비용이 소요된다. 그리고 유저들이 이전과는 다르게 현재는 다양한 게임을 접하고 있어 하나의 게임만을 지속적으로 선호하고 있지는 않으며, 무료서비스 기간이 긴 게임을 선호하는 경향이 있어 각 업체들은 무료 서비스 기간을 늘릴 수밖에 없는 상황이며 이렇게 됨에 따라서 업체 자체 운영비의 부담을 더욱 가중시키고 있는 상황이다.

## ◎ 대만 국내 게임 인기 순위 (2월 넷째주)

(본 순위는 대만 국내에 출시된 게임중 대만 내 유저들이 투표한 점수를 통계하여 발표를 한 것입니다, 본 동향에는 1위에서 20위까지의 순위만 기록을 하였습니다)

출처 : [www.gamer.com.tw](http://www.gamer.com.tw)

순위	게임명	게임유형	제작사
1	Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball	스포츠	Tecmo
2	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS	액션	Konami
3	라그나로크	온라인	Garvity
4	Dark Chronicle	RPG	Level 5
5	SD Gundam G Generation Neo	전술	Bandai
6	TALES OF DESTINY2	RPG	Namco
7	Grand Theft Auto:Vice City	액션	Rockstar
8	OTOGI-御伽	액션	From software
9	samurai 완전판	온라인	Spike
10	METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE	액션	Konami
11	Panzer Dragoon ORTA	사격	Smilebit
12	The Legend of Zelda : The Wind Waker	RPG	Nintendo
13	Shin Sangoku Musou 2 Mushoden	액션	Koei
14	BIO HAZARD ZERO	모험	Capcom
15	CLOCK TOWER 3	모험	Capcom
16	Cross Gate	온라인	Enix
17	Shinobi	액션	Overworks
18	Unlimited SaGa	RPG	Square
19	SHIN SANGOKUMUSOU 2	액션	Koei
20	Knight Online	온라인	Wizgate

\*31위 리니지(NC Soft), 35위 뮤(Webzan), 43위 아스가르트(Nexon), 45위 워크래프트3(Blizzard)

◎ 2003년 3월 대만 국내 게임 출시 예정표

출처 : [www.gamer.com.tw](http://www.gamer.com.tw)

일자	게임명칭	게임유형	제작사/발행사	가격 (NTD/원)
3/8	Unreal II	사격	Digital Extremes/英寶格	1,080
3/13	三國志 九	전술	Koei	2,150
3/15	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	액션	LucasArts/美商藝電	미정
3/15	EverQuest	온라인	sony / 대만감마니아	미정
3/18	Spring Break	전술	Eidos/英寶格	890
3/18	ANNO1503 -TheNewWorld	전술	Sunflower/美商藝電	1,090
3/20	Hotel Giant	전술	Jowood/송강과기(松崗)	599
3/20	Divine Divinity	RPG	CDV:Larian/송강과기(松崗)	1,080
3/20	Barbie As Rapunzel	전술	Vivendi Universal/송강과기	799
3/21	삼국공명전(三國孔明傳)	RPG	第三波/光譜	650
3월말	Sakura Wars 3	모험	OVERWORKS/대신(大新)	미정
3월말	여신전기(女神戰記)	기타	지관과기(智冠科技)	미정
3월초	Tomb Raider : The Angle of Darkness	액션	EIDOS,Core Design/英寶格	1,080
3월초	Gladiator	전술	Arxel Tribe/英寶格	890

(NTD 1원 : 한화 약 33원)