



대만 게임 시장 동향

한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

▣ 동향 기간 : 2003년 5월 3일 ~ 5월 9일

◎ 뉴스 1

◦제목 : 대만 경제부 공업국, 2004년도에 게임소프트웨어산업지원센터 설립 예정

◦출처 : www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/9506.html.

◦날짜 : 2003년 5월 7일

◦내용 :

대만 경제부 공업국은 2004년에 게임소프트웨어산업지원 센터를 정식으로 설립한다고 밝혔다. 이번 계획은 정부의 2008디지털콘텐츠계획중 기술적인 측면에서 게임산업을 발전시키고자 하는 구체적인 방법중 하나이다.



대만 경제부 공업국 2조 심영진(沈榮津) 조장은 “게임소프트웨어산업은 계속해서 가장 핵심 산업으로 주목을 받고 있으며, 앞으로 자금, 기술, 발행(배급) 3개 방면을 위주로 대만게임소프트웨어산업의 경쟁력을 높일 계획이다. 이중 기술방면의 발전을 위해서 게임소프트웨어지원센터를 설립할 계획이다., 발행(배급) 방면은 앞으로 정부의 역량을 모아서 대만 게임개발업체, 오락기기생산자와의 협력을 통해 발전 시켜 나갈 계획이다”라고 밝혔다.

그밖에도 계획중인 “디지털콘텐츠학원”을 통해서 음악, 편곡, 기획, 마케팅 방면의 인재를 양성할 계획이다, 현재 본 사업계획은 이미 대만 자료 정책회를 통하여 확정(낙찰)이 된 상태이며, 2003년 현재 이미 NTD5000만원(한화 약 17억5천만원)의 예산이 책정이 되었으며, 대만 남항경제무역구에 설립할 계획이다.

◎ 뉴스 2

◦제목 : 대우자신(大宇資訊), 중국모바일게임소프트웨어연구개발영역에 진출한다

◦출처 : tw.news.yahoo.com/2003/05/07/technology/ctnews/3975063.html

◦날짜 : 2003년 5월 7일(中時電子報)

◦내용 :

대만 대우자신(大宇資訊)은 5/6일 창립 15주년을 맞이하였다. 대우자신(大宇資訊) 李永進사장은 “올해 大宇資訊의 예상 영업수익은 약 NTD6억6천만원이며, 순이익은 약 NTD1억원(한화 약 35억원)을 예상하고 있다, 그리고 다음달에 일본과 중국 상해에 합자회사를 설립하여, 모바일게임 개발에 주력할 예정이며, 합자회사의 책임관리자는 대우자신 본사에서 파견을 할 계획이다”라고 밝혔다.

또 밝히기를 대만 국내 게임산업의 구조가 점차 변화되고 있는 상태라고 말하고, 앞으로는 단순히 컴퓨터 게임플랫폼만을 가지고는 유저들을 만족시킬 수 없다고 말하고 미래는 다양한 플랫폼의 시대가 올 것이라고 말했다. 대우자신은 15년간 쌓아온 경험을 바탕으로 이미 만반의 준비를 하고 있으며, 올해안에 PDA, Mobile, TV Game 등의 영역에 진출을 할 것이라고 말했다.

◎ 뉴스 3

◦제목 : 대만 게임업계 인원 감원 중

◦출처 : archive.udn.com/2003/5/7/NEWS/INFOTECH/INF7/1307917.shtml

◦날짜 : 2003년 5월 7일 (경제일보)

◦내용 :

대만 게임업계는 최근에 대대적인 감원을 단행하고 있다. 감마니아, 에이서(第三波), 대우자산(大宇資訊) 등은 감원을 통해 조직을 정비하고 관리 체계를 강화해 나가고 있다.

대우자신은 작년에 이미 PC게임 유통부문에서 60명을 감원을 하였다. 최근 들어서는 사스로 인해서 직원들이 3개월 동안 출국이 자유롭지 못한 상황에서, 이 기간을 통해 관리순환, 목표설정 등의 관리도구를 도입하여 회사전체의 분위기를 개선해 나가고 있다. 대우자신의 이영진 사장은 “게임산업은 매우 새로운 산업이다. 현재 시장에는 게임산업을 정확히 이해하고 있는 관리고문 역할을 할만한 인재가 없다. 고문분야의 전문가를 영입하더라도 게임산업은 산업의 특성만 파악을 하는데도 최소한 3개월 정도가 필요하며 그것을 도입하고 지도하는 데에도 최소한 6개월 정도의 시간이 필요하다”라고 밝혔다.

대우자신은 목표설정과 관리순환 이라는 2개 항목을 설정하고 관리체계를 수치화 하여 설정된 목표에 대해서 정확한 예측과 검사를 통해 평가를 하고 있다.

이렇게 약 1개월 동안의 특별 훈련을 거친 대우자신의 1/4분기 실적을 보면 많은 효과를 거두고 있음을 볼 수 있다. 대우자신의 이윤율은 약 70%에 달하며 지난해 같은 기간에 비해서 약 22% 증가를 하였고 1/4분기 순이익은 NTD3천543만원(한화 약 12억 4천만원)을 기록하였다.

에이서(第三波)게임도 4월중에 중국사업부문에 대대적인 감원 조치를 취했다. 기존에 중국 북경, 광주, 상해, 성도, 무한 5개 도시에 140명의 직원을 보유하고 있었으나 60%를 감원을 하여 현재 직원수는 52명이다.

지난해에 일본시장에서 약 NTD1억원(한화 약 35억원)의 적자를 기록한 감마니아는 올해 일본 지사에 감원 조치를 하여 일본 지사의 연구개발부문은 타이페이에 흡수를 시키고, 일본지사에는 서비스요원, 게임관리요원(GM), 마케팅요원으로 10여명의 인력만을 배치하였다.

◎ 뉴스 4

- 제목 : 대만시나닷컴 게임채널 부분 유료화
- 출처 : www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/9520.html
- 날짜 : 2003년 5월 8일
- 내용 :

대만시나닷컴의 게임채널이 5/8부터 부분 유료화 된다. 현재 대만 시나닷컴은 약 10여종의 Casual Game을 서비스하고 있다. 주로 대만인들이 즐기는 마작, 카드게임류, 장기 게임과 기타 취미게임을 서비스하고 있는데 취미 게임을 제외한 게임들을 유료화 한다.

현재 대만시나닷컴의 회원수는 약 30만명이며, 시나닷컴외에도 대만의 PChomf online, 대만 야후 등도 서비스하고 있는 게임을 유료화하고 있다.



◎ 뉴스 5

- 제목 : 대만오화과기(奧華科技), 한국의 온라인제일인칭사격게임 “Karma online” 대만 내 대리유통
- 출처 : www.gamebase.com.tw/News/event/pcgame/9502.html
- 날짜 : 2003년 5월 8일
- 내용 :

한국의 게임개발업체 Dragonfly과 제작하고 Netmarble을 통해 서비스하고 있는 제일인칭 사격류의 온라인 게임 “Karma online(殲滅)”은 현재 한국내에 300만명 이상의 회원을 확보하고 있으며, 동시접속자수는 9만명 이상을 기록하고 있다. 이 게임을 대만오화과기에서 대만내에 대리유통하기로 하였다.

“Karma online”의 배경은 2차 세계대전과 미래세계를 배경으로 하고 있으며, 한국연구개발진은 2차대전 당시의 역사자료를 참고로 하여 복장, 무기 등을 제작하여 유저들이 게임을 즐길 때 당시의 상황을 느낄 수 있도록 하였다. 본 게임은 4대4 대결 방식을 채용하였으며 대결 후 유저들의 순위를 사이트에 발표를 한다.



◎ 대만 국내 게임 인기 순위 (5월 첫째주)

(본 순위는 대만 국내에 출시된 게임중 대만 내 유저들이 투표한 점수를 통계하여 발표를 한 것이며, 모든 게임 장르를 포함하고 있습니다. 본 동향에는 1위에서 20위까지의 순위만 기록을 하였습니다)

출처 : www.gamer.com.tw

순위	게임명	게임유형	제작사
1	진.삼국무쌍3(眞.三國無雙3)	액션	Koei
2	Tenchu 3 : Wrath of Heaven	액션	Activision
3	Final Fantasy X-2	전술	Square
4	제2차슈퍼로봇대전α	전술	Banpresto
5	리니지 ver. 2.01C	온라인	NC Soft
6	Motion Gravure	기타	Sony music
7	라그나로크	온라인	Garvity
8	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS	액션	Konami
9	dokodemoissy	기타	SCE
10	Kung Fu Chaos	액션액션	Microsoft
11	INITIAL D Special Stage	경주	Sega
12	Cronous	온라인	Nexon / Lizard
13	Generation of Chaos III	RPG	Idea Factory
14	X2 Wolverine's Revenge	액션	Activision
15	Rockman Zero 2	액션	Capcom
16	삼국지 9	전술	Koei
17	Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball	스포츠	Tecmo
18	THE BASEBALL 2003	스포츠	Konami
19	Nechu Professional Baseball 2003	스포츠	Namco
20	Yumeria	모험	Namco

*리니지 버전 1.93(NC Soft) 21위, 라그나로크 ver2.0 MENU(Garvity) 39위, Tactical Commander(Nexon) 46위.

◎ 2003년 5월 대만국내 게임 출시 예정표

출처 : www.gamer.com.tw

일자	게임명칭	게임유형	제작사/발행사	가격 (NTD/원)
5/10	MU ver0.93	온라인	웹젠/Insrea	미정
5/13	The Sims Superstar	전술	Maxis/美商藝電	890
5/13	金庸群俠傳Online : 小寶闖情關	온라인	智冠 / 中華網龍	399
5/13	The Sims 5+1	전술	Maxis/美商藝電	2,490
5/15	METAL DUNGEON	RPG	雄圖 / INTERLEX	1,390
5/15	NBA Street 2 Vol.2	스포츠	Electronic Arts	6,800엔
5/17	Culture2 : Gates of Asgard	전술	JoWood/光譜	750
5/22	Stake	액션	Metro 3D	899
5/23	Divine Divinity	RPG	Larian/송강(松崗)	1,080
5/28	라그나로크 Ragnarok Online ver3.0 Comodo	온라인	GRAVITY/게임신간선	미정
5/29	She, The Ultimate Weapon	모험	KONAMI	6,800엔
5/29	大戰略VII for Xbox	전술	SystemSoftAlpha/KOOL KIZZ	6,800엔
5/29	電腦戰機Virtual-On Marz	액션	Sega	6,800엔
5/29	FantasticFortune 2	모험	GeneX	미정
5/29	Winning Post 5 MAXIMUM 2003	전술	Koei	6,800엔
5/29	The Hulk	액션	Universal Interactive Studios	미정

(NTD 1원 : 한화 약 35원)