



# 대만 게임 시장 동향

한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

▣ 작성일자 : 2004년 6월 30일

## ▣ 목 차

### ■ 뉴스 1

α 2003년 대만 게임시장 규모 NTD88.3억원(한화 약 3,090억원)

### ■ 뉴스 2

α 대만 소프트웨어(智冠科技)는 중국 KingSoft(金山軟件)가 자체 개발한 온라인게임 대만 내 서비스

### ■ 뉴스 3

α 온라인게임 “뮤” 개발업체인 한국 게임업체 웹젠 대만에 지사 설립 계획

### ■ 뉴스 4

α 중국이 실시할 온라인게임 관련 새로운 법률과 정책이 대만 게임업체에 미치는 영향

### ■ 대만 국내 게임 종합 인기 순위 (www.gamer.com.tw)

α 1 ~ 20위

### ■ 대만 국내 온라인 게임 인기 순위 (www.gamer.com.tw)

α 1 ~ 10위 내에 한국 온라인 게임 8종 랭킹

## ● 뉴스 1

- 제목 : 2003년 대만 게임시장 규모 NTD88.3억원(한화 약3,090억원)
- 출처 : [tw.news.yahoo.com/040624/15/qz47.html](http://tw.news.yahoo.com/040624/15/qz47.html)
- 날짜 : 2004년 6월 24일
- 내용 : (요약본)

대만 정보정책협회(資策會)는 “대만컴퓨터게임시장발전분석” 이란 연구 보고서를 발간 하였다. 이 보고서의 주요 내용을 보면 2003년 대만컴퓨터게임시장 규모는 NTD88.3억 원을 기록하여서, 2002년 시장 규모 NTD62.4억 원에 비해 약 41.6% 성장을 하였다, 전체 시장 규모 중 온라인게임 부문은 NTD68.7억 원을 기록하여 2002년에 비해 67.4%의 성장을 하였고 PC게임은 NTD19.6억 원을 기록 2002년도 보다 8.1% 정도 감소를 하였다, 현재와 같은 추세라면 2006년도 대만컴퓨터게임시장 규모는 약 NTD172.9억 원(한화 약 6,052억 원) 규모를 형성할 것으로 예측된다.

현재 대만 게임시장은 안정된 시장 구조를 형성하고 있다, 온라인게임의 경우 현재 서비스 중이고 많은 유저를 확보하고 있는 게임의 경우에는 기존 유저들의 충성도가 매우 높아서 계속해서 그 인기를 이어나갈 전망이다, 한편으로 현재 계속해서 다수의 새로운 온라인게임이 속속히 등장하고 있지만 온라인게임의 특성상 유저들이 한번에 여러 종류의 온라인게임을 즐기는 경우는 드물어 앞으로 온라인게임 서비스 성장률은 조금씩 둔화될 예정이다.

현재 1종의 온라인 게임을 개발하는데 소요되는 시간은 최소 1년에서 2년이상이 소요된다, 그리고 유저들의 취향을 사전에 파악하고 그에 적합한 게임을 개발하기란 많은 위험 부담을 안고 있고 정말 어려운 일이다, 그래서 많은 대만의 유통사들이 개발 시간과 위험 부담을 줄이기 위해서 많은 금액의 계약금을 지불해서 해외에서 온라인 게임을 들여와 대만 국내에 서비스를 하고 있다, 하지만 높은 계약금과 런닝 로열티 지급에 대한 부담이 커서, 대만 서비스 업체들의 이윤은 갈수록 감소하는 형태이며, 최근 들어서는 적자를 보는 경우도 있다.

온라인게임은 기획, 개발 그리고 마케팅, 서비스 또 향후에 계속되는 업그레이드 작업까지 대규모 인력과 자금이 투입 되어야 하는 전면전이라고 할 수 있다. 하지만 이렇게 모든 과정을 소화할 수 있는 업체들은 극히 소수이다. 그래서 향후 대만 게임 업계는 분업 형태(게임의 전문 개발부분, 게임의 마케팅, 서비스 부분)로 확실히 구분되고 발전해 나

갈 것이다.

마지막으로 대만 PC게임 시장은 최근 규모가 감소하는 형태이나, 그에 따라서 새로 출시되는 작품수, 업체 수 역시 감소를 하여 기존에 선두권을 형성하고 시장을 주도하고 있는 업체들은 오히려 경쟁 상대가 비교적 적어지면서 계속해서 이윤을 추구 할 수 있을 것으로 보인다. 위와 같은 시장 구조는 온라인 게임과는 다르게 양으로 승부를 하는 것이 아닌 게임의 품질로서 유저를 확보하고 이윤을 추구하는 확실한 방법이라고 할 수 있다.

## ● 뉴스 2

- 제목 : 대만 소프트웨어(智冠科技)는 중국 KingSoft(金山軟件)가 자체 개발한 온라인 게임 대만 내 서비스
- 출처 : [tw.news.yahoo.com/040624/15/r1d5.html](http://tw.news.yahoo.com/040624/15/r1d5.html)
- 날짜 : 2004년 6월 24일
- 내용 : (요약본)

대만 최대 소프트웨어 업체인 SoftWorld(智冠科技)는 중국 KingSoft가 자체 개발한 온라인 게임 “검협정연(劍俠情緣)”을 수입해서 대만 내 서비스를 시작한다고 밝혔다, 이는 중국이 자체 개발한 온라인 게임이 최초로 대만에서 유통되는 것이다.

“검협정연(劍俠情緣)”은 현재 중국 내에서 상당한 인기를 모으고 있는 온라인 게임이다. 현재 회원수가 1,500만명이며, 동시접속자 수는 15만명에 이르고 있다.

대만 SoftWorld와 중국 KingSoft는 이번 거래를 계기로 향후 양 사는 게임 서비스 합작 외에도 양사가 공동으로 중화권 시장을 공략할 온라인게임을 공동 개발할 예정이다.

양사는 북경과 타이페이에서 차례로 양사 합작 및 향후 계획에 관한 기자회견을 개최할 예정이다.

### ● 뉴스 3

- 제목 : 온라인게임 “뮤” 개발업체인 한국 게임업체 웹젠 대만에 지사 설립 계획
- 출처 : [news.gamebase.com.tw/event/pcgame/14924.html](http://news.gamebase.com.tw/event/pcgame/14924.html)
- 날짜 : 2004년 6월 25일
- 내용 : (요약본)

한국과 중국에서 많은 인기를 모으고 있는 온라인게임 “뮤”의 개발사인 한국 웹젠은 대만에 지사(회사명 : 망선(網禪))를 설립할 계획이라고 밝혔다, 새로게 설립된 회사는 향후 웹젠이 서비스하는 4~5 종류의 새로운 온라인게임의 대만 내 서비스를 담당하고 현재 까지 대만 업체 Insrea가 담당하고 있는 “뮤”의 대만 내 서비스도 담당하게 될 것이라고 밝혔다.

Insrea는 올해 초 NC Soft와 감마니아가 대만에 NC Taiwan 이라는 합자회사를 설립한 것처럼 유사한 방식으로 합자 회사를 설립하자고 웹젠측에 의견 제시를 하였으나 협상이 이루어지지 못하였다.

한국의 온라인 게임 업체들은 종전에는 대만의 유통사를 통해서 자사의 게임을 서비스 하였으나 앞으로는 대만 내에 지사를 설립하여 직접 게임을 관리하며 서비스를 하는 형태가 증가할 것으로 예상된다.

## ● 뉴스 4

- 제목 : 중국이 실시할 온라인게임 관련 새로운 법률과 정책이 대만 게임업체에 미치는 영향
- 출처 : [tw.news.yahoo.com/040628/19/rbbg.html](http://tw.news.yahoo.com/040628/19/rbbg.html)
- 날짜 : 2004년 6월 28일
- 내용 : (요약본)

중국 정부는 자국내 온라인게임 산업이 급속도로 발전하고 2003년부터 자체 제작한 국산 온라인게임이 출시가 되자 국산게임개발을 장려하고 보호하기 위해 관련 법률을 개정하고 시중에 유통되는 게임에 대한 심의 및 외산 게임에 대한 심의를 강화 할 계획이다. 이러한 중국정부의 정책이 대만 게임 업계에 미치는 영향을 보면 이득이 되는 부분도 있으며 해가 되는 부분도 있다. 일단 대만 업체가 개발한 게임은 중국 내에서는 국산게임으로 인정을 받는 면에서 중국시장에 진출하는 데에는 아무런 걸림돌이 없다, 하지만 중국 시장 진출 후 중국 내 서비스를 하기 위해서는 ICP 라이선스를 취득해야 하는데 그래서 대만 게임업체들은 자사 게임의 판권을 이미 라이선스를 취득한 중국 인터넷 서비스사에 넘기고 중국 내 게임 경영관리 및 서비스를 중국 회사를 통해서 하게 된다.

중국 내에 온라인게임 산업이 급속한 속도로 발전함에 따라 중국 정부는 관련 법령을 강화하고 있다, 그래서 기존에는 중국신문출판총서를 통해 판호(版號)를 취득하면 중국 내 게임 서비스가 가능하였지만 향후에는 2가지 법규가 추가될 예정이며 올 하반기부터 적용될 예정이다.

첫 번째로는 중국 정부의 외산 게임에 대한 쿼터제 실시다, 일단 대만, 홍콩, 마카오에서 개발된 게임은 중국 국산게임으로 인정을 받기 때문에 이 법규는 적용이 되지 않는다, 이러한 새로운 정책이 발표된 이후에 한국의 많은 온라인 게임업체들이 대만 업체들과의 합작을 모색하기 위해서 방문을 하였었다.

두 번째로는 ICP 라이선스 취득 문제이다, 이 라이선스를 취득에는 자격 제한이 아주 엄격하여, 순수한 중국 내 자본으로 이루어진 회사만이 ICP 라이선스를 취득할 수 있다. 그래서 대만 게임업체들도 개발은 자체적으로 하였지만 중국 내 게임 서비스는 ICP 라이선스를 획득한 중국의 인터넷 서비스사를 통해서 이루어 질 것으로 보이며, 향후 대만 게임 개발 업체와 중국 현지 인터넷 서비스 업체와의 합작도 활발히 이루어질 전망이다.

◎ 대만 국내 게임 종합 인기 순위 (2004. 6. 30 기준)

(본 순위는 대만 국내에 출시된 게임중 대만 내 유저들이 투표한 점수를 통계하여 발표를 한 것이며, 모든 게임 장르가 포함된 순위입니다.)

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

순위	게임명	게임유형	제작사
1	Crazy Arcade	온라인	NEXON/디지셀
2	Super Robot Wars MX	전술	Banpresto
3	Silent Hill 4 : The Room	모험	Konami
4	썸온라인	온라인	그리곤엔터테인먼트/써니YNK
5	Lineage II : The Chaotic Chronicle	온라인	NC Soft/NC Taiwan
6	牧場物語~ミネラルタウンのなかまたち	전술	Victor Interactive
7	Onimusha 3	액션	Capcom/美商藝電
8	神奇寶貝 紅寶石版	RPG	Nintendo
9	Grand Theft Auto : Vice City	액션	Rocktar/Capcom
10	Espgaluda	사격	Cave/Arika
11	Pokemon Fire Red	RPG	Pokemon/Nintendo
12	Xenosaga Episode II : Jenseits von Gut und Bose	RPG	Monolith Soft/Namco
13	櫻 消防隊	액션	Irem
14	BLOODY ROAR 4	액션	Konami
15	Monster Hunter	액션	Capcom/美商藝電
16	O2 JAM	온라인	엠게임/감마니아
17	Spider-Man 2	액션	Treyarch Studios/Activision
18	Atelier Iris -Eternal Mana-	RPG	Gust
19	眞三國無雙 3 Empires	액션	Koei
20	Dragon Quest V-BRIDE OF THE AIR-	RPG	ArtePiazza/SQUARE ENIX

## ◎ 대만 국내 온라인게임 인기 순위 (2004. 6. 30 기준)

(본 순위는 대만 국내에 출시된 온라인 게임중 대만 내 유저들이 투표한 점수를 통계하여 발표를 한 것이며, 온라인 게임만 포함된 순위입니다.)

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

순위	게임명	제작사/유통사
1	Crazy Arcade	Nexon/디지털
2	썸온라인	그리곤엔터테인먼트/써니YNK
3	리니지 2 : The Chaotic Chronicle	NC Soft/ NC Taiwan
4	O2 JAM	엠게임/감마니아
5	라그나로크	GRAVITY/遊戲新幹線
6	StoneAge (SA)	Waei
7	Ragnarok Online 櫻之花嫁	GRAVITY/遊戲新幹線
8	Cross Gate Ver3.0	SQUARE ENIX/Softstar
9	LINEAGE Ver.2.12C	Nc Soft/감마니아
10	테일즈위버	소프트맥스/디지털
11	Lineage II 魔法之塔 試煉重生	NC Soft/ NC Taiwan
12	Stargate Online Version 1.5	天朝數碼/遊戲新幹線
13	FINAL FANTASY XI	Square
14	Cross Gate	ENIX/大宇
15	Fairyland : ALICE IN WONDERLAND	雷爵
16	천하무쌍(Elysium Online)	Waei(華義)
17	OUTPOST Online	한얼소프트/瑪亞線上
18	Priston Tale 2 (PT2)	Priston/瑪亞온라인
19	戀愛盒子(연애상자)Online	中華網龍
20	Ragnarok Online Ver.5.0	GRAVITY/遊戲新幹線

(※파란색으로 표기된 게임명은 한국 온라인게임 입니다.)