

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2005. 1. 14. Vol.01

## [ CONTENTS ]

### 뉴스 & 화제

- 1 대만 컴퓨터 게임 시장 작년 대비 25% 성장 예상
- 2 대만 게임기 시장 점유율 - PS2가 XBOX의 6배
- 3 청소년층 중심의 모바일 게임 시장

### Taipei 게임 쇼

2005 타이베이 국제 게임 쇼 (Taipei Game Show)  
 “Sony의 PSP 정식 대만 진출, 감마니아 불참 표명”

### 법률 정책

- 1 전자 게임기 수입 작업 요점
- 2 PC방 규정 : PC방은 학교와 200미터 이상의 거리를 유지해야 한다.

GAME STAR 2005 투표 최종 결과

게임 순위

News & issue

## 대만 컴퓨터 게임 시장 작년 대비 25% 성장 예상

**비**록 작년의 네트워크 게임시장이 조금 주춤거렸지만, 2005년을 전망해 볼 때, soft-world (智冠)의 총책임자 왕준박(王俊博)씨는 올해는 반드시 엄청난 시장의 흐름이 있을 것이며, 전체 네트워크 게임시장은 작년에 비해 약 25% 성장할 것이라고 예측한다.

올해 상품화된 네트워크 게임을 말할 때 「월드 오브 워크래프트 World of Warcraft (WOW) (魔獸紀元:야수기원)」을 말하지 않을 수 없다. 이 게임은 한국과 북미 시장에서 센세이션을 일으켰고 대만에서도 환영 받는 것과 동시에 인터넷카페 시장을 선도하게 될 것으로 왕준박(王俊博)씨는 전망한다. 그러나 「월드 오브 워크래프트」의 대리권에 대해서는 왕준박(王俊博)씨는 미소만 지을 뿐 어떠한 소식도 밝히지 않았다.

중문 자체 제작 네트워크 게임은 한 단계 상승할 것이라고 예측한다. 왜냐하면 soft-world (智冠)에서 만든 「신절대쌍교 Online (新絕代雙驕 Online)」나, Lager(雷爵)의 「Mystina Online(天外Online)」가 성적이 좋고 유저들이 느끼는 속도가 떨어지지 않기 때문에 올해 내놓을 중문 자체 제작 게임의 성적은 더더욱 좋아질 것으로 예측한다.

WEBZEN Taiwan Inc(台灣網禪)의 총감 겸 발언인 대우상(戴宇翔)씨는 올해 상반기 네트워크 게임시장은 작년 하반기와 거의 비슷할 것이며 여름방학시즌에 많은大作 게임들이 시장으로 유입해 들어와서 시장경쟁력은 비교적 격렬해 질 것으로 전망한다. 그러나 대우상(戴宇翔)씨는 국내 게임인구가 완만한 성장을 보이기 시작했고 새로운 게임이 유입될 때 단지 기존 게임의 게임유저 시장을 빼앗는 것에 지나지 않을 것이라고 본다.

<연합신문(聯合新聞) 2005. 01. 04>

[http://tgs.tca.org.tw/news/news\\_c.php?ID=500](http://tgs.tca.org.tw/news/news_c.php?ID=500)

News & issue

## 대만 게임기 시장 점유율 - PS2가 XBOX의 6배

**홍**콩 시장 리서치 회사 Synovate와 자책회(資策會)는 공동으로 <화교(華僑)지역 디지털 가정 발전 현황>에 대한 연구보고를 발표하였다. 결과는 대만가정에서 게임기 소유 비율은 다른 기타 디지털 가정제품에 비해 높지 않았다. 그중 소니의 PS2 시장 점유율은 약 18%로 마이크로소프트사의 XBOX의 3%에 비해 월등히 높았다.

Synovate와 자책회(資策會)는 전화 방문조사를 통해 대만과 중국대륙 가정에서 디지털 가정제품의 사용행위에 대한 조사를 진행 하였는데 각각 1505명과 1520명의 유효 표본을 모집하였다.

대만가정의 경우 게임기를 소유하고 있는 가정의 비율은 높지 않았고 가정 극장, DVD 플레이어, DVD 복제기, 컴퓨터, 디지털 카메라 등의 제품보다 월등히 낮았다.

그중 게임기의 시장 점유율은 소니사의 PS가 약 22%로 가장 높았고 그다음이 18%의 PS2, 마이크로소프트사의 XBOX는 대만시장에서 점유율이 단지 3%에 불과하였다. 신제품 PS2와 XBOX를 비교해 볼 때, 대만에서 소니는 가장 큰 시장을 차지하고 있고 마이크로소프트와의 차이는 최대로 6배에 달한다.

두 대기업이 제시하는 자료를 통해 본다면 PS2가 전 세계적으로 7400만대가 팔렸고 XBOX 역시 1500만대를 넘어 섰다. 양사 판매량은 약 4배에서 5배의 차이가 난다. 이러한 수치로 본다면 대만시장에서 PS2와 XBOX의 차이는 대략 세계시장의 차이 비율보다 높다.

<중시전자보(中時電子報) 2004. 12. 16>

<http://tw.news.yahoo.com/041216/19/19fz3.html>

News & issue

### 청소년층 중심의 모바일 게임 시장

**한** 드폰 게임의 종류는 최대한으로 850종류에 달하며 전신업계의 선두주자인 중화전신(中華電信)의 자바게임은 최근 매월 다운 량이 이미 2만 명의 한계선을 돌파하였다. 한번의 다운비용을 원화 1,600원으로 계산하면 매월 적어도 3200만원의 영업이익이 발생한다.

중화전신(中華電信) 통신지사의공정사 석목표(石木標)씨는 “국내 게임유저들이 청소년이 주가 되기 때문에 경기와 가격의 민감도가 훨씬 떨어진다. 그래서 게임자체가 창조적이고 난이도가 비교적 복잡하면 특정 대중들의 다운을 유도할 수 있기에 가격의 영향을 쉽게 받지 않는다.”고 지적한다. 대만대학(台灣大學)、FAT(遠傳電信)도 매달 적어도 5~10종류의 새로운 게임을 시장에 내놓는 등 빠른 속도로 새로운 게임을 도입하고 있다.

중화전신(中華電信)은 국내전문대학교와 합작으로 학생들이 <통신 부과 소프트웨어 대회>에 참여하여 학생들 스스로 새로운 게임을 설계할 수 있도록 고무한다. 이르면 2005년 일사분기부터 상을 타는 작품은 상업화할 전망이다. 핸드폰 인터페이스의 수준에서 고객에게 우선 시범적으로 게임을 해 볼 수 있도록 할 것이다.

중화전신(中華電信)의 육성방식을 채택하여 촉진하는 것과는 대조적으로, 대만대학(台灣大學)、FAT(遠傳電信)는 핸드폰 게임을 사용하는 유저들을 자극할 것이다. 2005년에는 적어도 50~100종류의 새로운 게임을 시장에 내놓고 쓸모없는 것은 버리고 좋은 것은 찾아, 새로운 방향으로 발전시킬 구체적인 계획들을 시도한다는 전망이다.

FAT(遠傳電信)의 전략 및 마케팅을 담당하는 진입인(陳立人)씨는 “2005년부터 새로운 게임이 시장에 유입되는 속도가 더더욱 빨라질 것이며 매달 5종류 이상씩의 새로운 게임들이 쏟아질 것”으로 전망했다.

<사과일보(蘋果日報) 2004. 12. 26>

[http://tgs.tca.org.tw/news/news\\_c.php?ID=496](http://tgs.tca.org.tw/news/news_c.php?ID=496)

## Taipei 게임쇼

### 2005 타이베이 국제 게임쇼 (Taipei Game Show) “Sony의 PSP 정식 대만 진출, 감마니아 불참 표명”

2005년 타이베이 국제 게임쇼는 내년 2월말에 개최될 것이며 매년 가장 크게 참여한 게임회사 감마니아는 참여하지 않을 계획임을 발표하였다. 그리고 지금까지 참여하지 않았던 소니(SCE)가 60개의 부스로 가장 큰 참여업체로 처음 참여하게 되었다. 빠른 속도로 장악해 가는 제품 PSP는 빠르면 이 전시를 통하여 정식으로 대만 시장에 유입될 것이다.

감마니아의 타이베이 지사 운영장 진위광(陳威光)씨는 참여하지 않기로 결정한 원인을 2005년 시장에 내놓을 예정인 대규모 게임 「에버퀘스트 2 EverQuest2(無盡的任務 2)」 중문화가 아직 완성되지 않았고, 자체 개발한 동시 만 명이 접속해서 게임할 수 있는 「선모도(仙魔道)」가 내년 하반기나 되어야 발표될 수 있을 것이기 때문으로 밝혔다.

“신상품은 아직 완성되지 않아서 본 회사는 참여할 필요를 느끼지 못하고 기존상품은 지명도가 충분하고 시장이 안정되어 있기 때문에 앞으로 실제 활동 방식을 통한 유저들 간의 활동을 증가할 방침이다.”

2005년 타이베이 국제 게임쇼에서 주목할 만한 점은 소니가 처음으로 6개의 부스를 빌려 참여 한다는 것이다. 이것뿐만 아니라 최근 일본시장에 상품화된 소니의 휴대용 게임기 PSP도 전시회중 정식으로 입장을 밝힐 것이다. 그러나 중문으로 된 기계를 전시할 수 있을지에 대해서는 명확한 답을 주지 않고 있다. 소니사는 적어도 전시회 기간동안 대외적으로 PSP가 정식으로 대만시장으로 들어오는 시점임을 선포할 것이다.

대만마이크로소프트사의 사업주 조문영(周文英)씨는 올해 제품전시가 중심이 아니라 일본과 미국등지에서 유명한 제품개발자들의 단체를 대만으로 초청하여 대만 업자들과 경험과 지식을 나누는 것이 중심이 될 것이라고 밝혔다.

<중시전자보(中時電子報) 2004. 12. 23.>

<http://tw.news.yahoo.com/041223/19/1acmg.html>

법을 & 정책

❖ 전자 게임기 수입 작업 요점

1. 목적 : 전자게임기의 합법적 수입을 위해 공개적 순서와 좋은 관습을 유지하며 특히 세관법과 전자게임장의 관리 조항 제6조의 규정을 정하는 것

2. 각 부처관

1. 경제부

- (1) 수입업자가 신청하는 전자 게임기류의 제품 평가서를 접수한다.
- (2) 평가위원회의 평가결과에 근거해서 평가분류 문건을 비준하여 발급 한다.
- (3) 평가를 통과한 후 전자게임기 검사신청을 접수 한다.
- (4) 전자게임기기류의 분류표시증을 비준하여 발급한다.

2. 경제부 국제무역국

- (1) 회사가 전자게임기를 들여오는 것과 관련된 규정:  
동봉 경제부(상업사)평가분류문건, 단 반제품과 부품은 이러한 제한이 없다.
- (2) 해외 판매 전자 게임기 역수입건의 신청은 특별안건의 비준을 밟아야 한다.

3. 경제부 상품검사국

- (1) 전자게임기의 검사를 실시하는 것은 수입검사를 실시한다.
- (2) 경제부 미취득(상업사)평가 분류 문 건자는 수입검사를 받을 수 없다.

4. 재정부 산하 각 관세국

- (1) 전자게임기 수입에 대한 신청은 경제부 국제무역국회사가 받아들이는 규정에 의하여 통관수속을 처리한다.
- (2) 전자게임기 수입 신청이 경제부의 취득을 얻지 못했다면 (상업사)의 평가분류문건 혹은 문건내용이 부적합한 자는 세관법 상관규정에 의하여 처리한다.

<타이베이시 상업관리처>

<http://ooca.dortp.gov.tw>

법을 & 정책

## PC방은 학교와 200미터 이상의 거리를 유지해야 한다

“PC방과 학교간의 거리는 어떻게 200미터로 정해지는가?”

건설국 상업 관리처가 90년 5월6일에서 8일에 e사회정보관리유한회사( e 社會資訊管理 有限公司)에 위탁한 <대만 시민대중의 인터넷카페정책에 대한 의견> 에 대한 조사 결과에 의하면 PC방은 주택지에는 반드시 들어서지 말아야한다는 시민 의견이 57%를 차지했고 반드시 상업지역에 설립되어야 한다는 사람이 86.9%였다.

반드시 거리를 유지해야한다는 사람이 58.8% 그중에서 300미터 이상의 거리를 유지해야한다는 사람이 71.4%를 차지하였다. 별도로 교육국에서 같은 해 4월 17일에서 19일 까지 본시의 직업고등학교와 중학교 초등학교의 교사, 학생, 학부모등을 대상으로 조사를 실시한 결과 교사의 47.12%, 학부모 32.48%가 반드시 학교와 300미터 이상의 거리를 유지해야한다고 가장 높은 수치를 보였다.

정부의 토지사용구역의 분석에 의하면 300미터 이상으로 정한다면 설치조건에 부합하는 공급할 수 있는 사용 상업구역의 면적이 단지 50여 헥타르만 남고 전 도시의 상업 구역 면적은 단지 20분의 1만 차지하게 된다.

이것은 장차 상업지를 합법적으로 찾아야 하는 관리에 상당히 곤란하며 조건적인 개방과 관리라는 목적에 도달하기가 어렵다. 만약 200미터 이상으로 좀더 완화한다면 제공할 수 있는 PC방의 사용 상업구역 면적은 130여 헥타르로 증가하게 될 것이며 확연히 합리적이다.

실정과 법규제정의 가능성을 생각하고 학교교육과 환경위생에도 영향을 미치지 않는다는 것을 고려해 91년 PC방은 학교와 200미터 이상의 거리를 유지해야 한다는 법이 제정되었다.

<타이베이시 상업관리처>  
<http://ooca.dor.tp.gov.tw>

## 《Game Star》 분야별 게임 순위

(2004. 12. 31. 17:01 투표 완료, 총 투표수: 63,077)

### 【대만 제작 - PC 게임】

순위	게임명	제작사 유통사	득표수
1	대부옹 7 大富翁七	JoyPark	13501
2	선검기선전삼외전:문정편 仙劍奇俠傳三外傳	JoyPark	11646
3	간원검외전: 창지파 軒轅劍外傳：蒼之濤	JoyPark	8157
4	풍색환상3 風色幻想3	Fun Yours	4554
5	The Millionaire of 3 KingdomsIV 富甲天下4	TTIME	2156



▲ 대부옹 7

### 【대만 제작 - 온라인 게임】

순위	게임명	제작사 유통사	득표수
1	신 절대쌍교 Online 新絕代雙驕online	UserJoy soft-world	22156
2	Mystina Online 天外online	Lager	4321
3	동화online:국왕의 새옷 童話online：國王的新衣	Lager	4058
4	간원검 인터넷판:각성편 軒轅劍網路版：覺醒篇	JoyPark	4027
5	Stone Age (SA) 石器時代：精靈的召喚	wayi inter wayi	2985



▲ 신절대쌍교

### 【대만 제작 - 네트워크 게임】

순위	게임명	제작사 유통사	득표수
1	Mahjon Club 戲谷麻將館	TWP Corp	21506
2	명성 3결1 Online 明星3缺1online	IGS	12823
3	왕래 Online 2.5판: 풍광접용 旺來online2.5版：瘋狂接龍	億泰利多媒體	6074
4	Wayi Zone: 화이준합왕 Wayi Zone：華義梭哈王	wayi	2412



▲ Mahjon Club



【수입 - PC 게임】

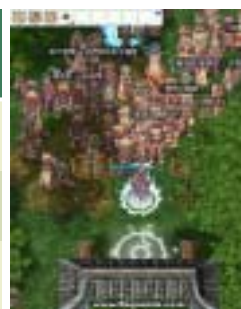
순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	삼국지X 三國志X	KOEI	14753
2	The Sims 2 模擬市民2	Maxis Electronic Arts	5752
3	Doom 3 毀滅戰士3	id software Aspyr Media	3163
4	MVP Baseball 2004	EA	2704
5	RPG Maker RPG製作大師	Enterbrain TTIME	2328



▲ 삼국지 X

【수입 - 온라인 게임】

순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	라그나로크 (仙境傳說online : 黑色派對)	Gravity game flier	9676
2	Flyff	AeonSoft Qlord(K)/Leadinia	8622
3	리니지 2 (天堂II 初章 : 勝者呼喚 攻城宣戰)	NCSOFT NC Taiwan	6978
4	리니지:하늘과땅 (天堂 : 天與地)	NCSOFT Gamania	6432
5	신천상비 (新天上碑2.80版 : 天上奇人)	億泰利多媒體	6387



▲ 라그나로크

【수입 - 네트워크 게임】

순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	크레이지 아케이드 彈水阿給	NEXON Digicell	27695
2	Counter Strike: Condition Zero 絕對武力一觸即發	Sierra/Value unalis/VUG	9791
3	02 JAM 02勁樂團	Gamania	3039
4	팡야 PangYa: 魔法飛球	Ntreev Soft Gamania	1888
5	Unreal Tournament 2004 浴血戰場2004	Atari/Epic Atari	790



▲ 크레이지아케이드

【XBOX】

순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	전국무쌍 戰國無雙	KOEI	12163
2	싸일런트 힐 4 沉默之丘4	KONAMI	5101
3	NCAA March Madness 2005 勁爆美國職籃2005	EA Sports EA	5046
4	Kingdom Under Fire: The Crusaders		4088
5	Burnout 3 橫衝直撞3	Criterion/EA EA	2520



▲ 전국무쌍

【PS2】

순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	진, 삼국무쌍 3 真 三國無雙 3 Empires	KOEI	23615
2	Genso Suikoden IV 幻想水滸傳 IV	KONAMI	8068
3	Sengoku Musou 戰國無雙. 猛將傳	KOEI	8018
4	Crimson Sea 2 紅之海2	KOEI	2173



▲ 진, 삼국무쌍

【게임 서비스 부문】

순 위	게 임 명	제 작 사 유 통 사	득 표 수
1	신 절대쌍교 Online 新絕代雙驕 online	User Joy Soft-world	11497
2	Mahjon Club V1.0 戲谷麻將館	TWP Corp	11147
3	Flyff	AeonSoft Qlord(K)/Leadinia	9538
4	신 천상비 新天上碑2.80版 : 天上奇人	億泰利多媒體	6524
5	Cross Gate 魔力寶貝3.0 : 樂園之卵	Squareenix SoftStar	5178



▲ 신 절대쌍교

【핸드폰 게임】

순 위	게 임 명	제작사 유통사	득표수
1	천당모험	天堂冒險	3896
2	천하무쌍	天下無雙	3373
3	상기마장	象棋麻將	2961
4	선검비선	仙劍飛仙	2628
5	열혈야구 2004	熱血棒球2004	2510



▲ 천당모험