

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 3. 11. Vol.05

[CONTENTS]

기획 특집

< 대만 TV게임(콘솔) 산업 발전 현황과 추세 >

- 1 대형 판매로 현상 유지하는 대만 TV게임 시장
- 2 시장 판매 지속되나 확실한 시장 점령 회사는 부재
- 3 인터넷 추동은 Xbox가 비교적 적극적

뉴스 & 화제

- 1 대만 네트워크 게임 ‘혁명(革命)Online’ 해외 유저 일시 접근 금지
- 2 대만을 “독립” 표기한 게임에 대해 중국 신문출판총서 엄격 검열
- 3 3월 중, EA 첫 번째 「전자 게임 함대」 대만에 구축
- 4 여름 방학 공개 테스트를 기대하는 WoW , 대만 Soft-World가 중국어 명칭 마전세계(魔戰世界) 로 계약
 - ❖ Soft-World는 여름 방학 전 공개 테스트를 희망, 동시 접속자 수 20만명 예상
 - ❖ 비용 지불을 위한 계좌 구입 고려, 게임 중 불법행위 억제 효과
 - ❖ 허위교역은 저지하며, 대응책은 계속적 토론
 - ❖ ChungHwa Telecom (中華電信) 특별 기계실을 운영 《WoW》 전문 서비스 제공
 - ❖ 「Disigner(橙果)」와 합작 여성과 저학년 유저 개발 추진
 - ❖ 기존 게임계의 전복, 전 세계 유저들의 열광

게임 관련 업체

- WAYI (華義國際). 1
- InterServ (昱泉國際). 2

게임 순위

기획 특집

대만 TV게임(콘솔) 발전 현황과 추세

1. 대행 판매로 현상 유지하는 대만 TV게임 시장

3 대 게임기 제조업자가 잇달아 대만 시장으로 진입하였다. Sony는 홍콩의 SCEH가 대만지역 관련 대행 업무를 책임지고 있으며 전세계 Sony가 Playstation 계열 게임기 전략에 대응하고 있다. 대만 대행사는 MSI(訊源)로, 이 회사는 일반 게임기 부품의 판매를 대행하고 있으며 게임 아시아판도 부분적으로 대행하고 있다. 최근 게임기의 정가는 5,888원(NTD)이고 게임 소프트웨어는 1,900원(NTD)선이며 3대 게임기 중에서 판매가격이 가장 비싸다.

Nintendo의 대만 대행사는 박우(博優)이다. 이 회사는 과거 Famicom시기부터 지속적으로 Nintendo의 상품을 받고 있으며, 최근 대만의 게임기와 대부분의 게임소프트웨어를 일괄적으로 대행해서 판매한다. 최근 게임기 본체의 정가는 4,950원(NTD)이 보통이며 게임소프트웨어의 정가는 약 1,500원(NTD) 선이다.

Xbox는 대만에서 대만 마이크로소프트사가 주도하고, Synnex(聯強)가 대행사로 판매와 유지보수 등 관련된 일을 맡고 있다. 최근 Xbox 가격과 PS2는 서로 비슷한 6,000원 정도(NTD)이다. 그러나 Xbox 소프트웨어의 개정판 후의 가격은 3대 회사 중에서 가장 싸며 약 1,390원(NTD)이다.

대만 게임 산업계의 산업 경향 가운데는 동일한 게임제조사 제품이지만 대만에서는 다른 대행사가 진행하는 경우가 있고, 심지어는 일본판과 아시아판의 차별도 있다. 그러나 대부분은 제조사에 따라서 하나의 대행사가 대만 시장을 담당하고 있다. EA의 상품과 SQUARE ENIX의 PS2의 상품은 모두 EA 대만지사가 대행과 판매를 진행하고, Vivendi의 상품은 리디아(利迪雅科技)에서 대행하며, Longyong(龍勇實業)이 Cancom과 Konami의 TV게임 대부분의 작품을 대행한다.

대만의 모조품과 해적판시장은 상당히 활발하다. 모조품은 일정부분 세금을 교묘하게 피할 수 있어서 음성적인 업자들은 이런 상품을 게임소프트웨어의 명칭과 다른 VCD 품목으로 속여 수입한다. 속도와 가격 포장 심지어 원산지판과 아시아판의 차이를 속여 TV게임 유저들의 구입을 유도한다. 소비자들은 간혹 자신들이 산 게임이 회사가 합법적으로 대행한 것인지 혹은 음성적인 노선을 통한 제품인지 잘 모를 때가 있다.

이러한 편법은 소매체계에서 일상적으로 볼 수 있으며 대행회사는 이에 대한 부분적인 제재방법이 없다. 최근 시장에서의 해적판은 PS2의 게임이 주를 이루고 압축된 DVD 형식으로는 대략적으로 NTD 200원에서 250원정도이다. 이런 부분은 대만 정부 법령의 의한 통제와 유저들의 자율적인 정품 선택 그리고 게임업자들의 탄력적인 가격책정 등 세 가지 방면으로 균형을 유지하면, 앞으로 개선의 여지가 있다.

2. 시장 판매 지속되나 확실한 시장 점령 회사는 부재.

소수의 게임 소프트웨어 개발업자들의 TV게임 제작 외에 최근 대만 TV게임은 여전히 판매시장만 있을 뿐이다. 최근 게임기의 대만 점유율을 계산한 것과 각 정부가 공포한 통계에 근거하면 대만은 최근 35만대의 PS2의 시장규모를 정식 대행하고 있으며, Microsoft Xbox는 15-20만 정도의 판매량, Gamecube는 약 10-15만대의 축적 판매량을 가지고 있다.

TV게임 소프트웨어 시장 유저들이 제품을 고르는 경향은 컴퓨터 게임 개발 주도 지역을 중시하고 있다. 때문에 대만 게임 소프트웨어 업자들의 판권취득이 곤란을 겪고 있으며 업자들 역시 게임개발의 스스로의 능력과 변화에 민감해야 한다. 그래서 최근 대만에서 게임기 제조업자들이 개발판권을 획득한 경우는 극히 드물며, 지금 비교적 활발한 회사는 XPEC(樂陞), InterServ(昱泉)와 줄곧 TV게임을 대행해 왔던 AIBO(愛博)등이고 그중에서 XPEC(樂陞)은 이미 Daemon Vector(鬼疫), ex-chaser(異界) 등의 상품을 출시했고 제작능력을 가지고 있다.

InterServ(昱泉)와 SEGA SAMMY가 합작한 게임 Iron Phoenix(鐵鳳凰)는 2004년의 E3전에서 상당한 주목과 특별상을 받았으며 실제적으로 대만이 자랑스러워하는 부분이다. 그 외 나머지 회사들은 정부의 적극적인 추동과 합작 하에 이런 상황들이 비교적 개선될 것으로 예상된다.

3. 인터넷 추동은 Xbox가 비교적 적극적.

게임기 회사들이 세계 각지로 인터넷 서비스를 확장하고 있다. 대만 역시 인터넷 환경이 발전 성숙하고 있으나, 관련 서비스는 아직 Xbox Live만이 상관을 보급을 진행하고 있다. 최근 아시아와 태평양 지역의 PS2의 PS BB 서비스가 일본과 한국에서 상당히 진행되고 있지만 대만 지역과 홍콩 지역은 아직도 그 실행 방안이 나타나지 않고 있다.

심지어 현행 판매되고 있는 SCPH-5007 유형의 게임기도 국외 구매 관련 인터넷 부품이 한국, 일본과의 연결로 내부 검색시 실패 발생 가능성이 높다. SCPH-5007 유형은

이미 자체적으로 인터넷 접속 서버를 운영하고 있는데, 대만에서도 대행사 기획 하에 이와 관련된 서비스가 추진되기를 희망한다. 이 인터넷 서비스가 개통되면 대만에서 현재 점유율이 가장 높은 게임기 사용자들로 게임 소프트웨어 판매와 대만 TV게임 시장 등의 확대에 도움이 될 것이다.

Xbox Live는 2004년 4월 정식으로 운영하기 시작했고 최근 대만 Micoroft는 ChungHwa Telecom과의 상관 서비스의 운영과 추진을 진행하기 시작했다. 최근 Xbox Live 1년 비용과 입문 부품의 조합 상품 가격은 대만 돈으로 약 2000원 이내이며, 세계 각지의 판매 가격과 비교해 볼 때 비교적 싼 편이다. 그러나 최근 미리 1년분 게임사용비를 내는 방식으로 운영하고 있으며, 앞으로는 신용카드로 비용을 지불하는 방식을 채택하여 지속적으로 서비스 시간의 더하는 방식으로 서비스 운영이 진행될 예정이다. 물론 미성년자 무신용 카드 유저에 대해서는 다른 비용 지불 방식을 채택하게 될 것이다. 대만 TV게임은 인터넷 원년시대로 들어서고 있다.

News & issue

네트워크 게임 혁명(革命)Online 해외 유저 일시 접근 금지

기자 위추(韋樞) / 타이베이 중앙사(中央社)

I nsrea(因思銳) 게임 총국은 3월 2일 저녁 유저들에게 더욱더 안전하고 깨끗한 게임 환경을 제공하기 위해 잠시 동안 대만 외 유저들의 「혁명(革命)Online」 네트워크 접속 IP를 차단한다고 성명을 발표했다. 기간은 한국 원제작사가 안정적인 메커니즘의 기획을 완성할 때까지이며, 4월 말까지는 모든 기획이 완성된다고 전했다.

네트워크 게임 「혁명(革命)Online」은 올해 2월2일 전면적인 광고와 공개적인 테스트 후 유저들의 주목을 끌었으며, 2005년 타이베이 전자게임쇼 기간에는 동시 접속인수 31,127명, 회원 수 65만 명이라는 기록을 창조했다.

그러나 대만이외 지역에서 정체불명의 해커가 혁명(革命)Online 게임의 서버를 파괴하려는 시도가 있는 것을 발견, 유저들의 권익을 보호하고 사이버 시장의 금융 안정을 유지하기 위해 갑작스럽게 2월26일 저녁 10시30분 기계를 정지하고 안전 매커니즘을 갱신함과 동시에 대만이외 모든 지역의 컴퓨터 진입 IP를 차단한다고 밝혔다.

Insrea 게임총국의 공공 관계 책임자 오심이(吳心怡)씨는 Insrea 게임총국은 중국과 호주에서 해커들의 침입이 있음을 발견했고, 최근 이미 3~5명의 비합리적인 사람들의 해킹도 있었다고 말한다. 그래서 국제 법을 통한 체포를 시도함과 동시에 집단 사전 모의까지 생각하고 있다고 밝혔다. 이번 해커의 침입이 성공하지는 못했지만 범법행위에 대해 절대로 용납하지 않고 엄벌 할 것을 공표했다.

게임 환경의 공평, 유저들의 권익과 안전을 유지하기 위해 Insrea 게임총국은 해외시장에서의 수익을 포기함으로써 대만유저들의 권익을 최대 우선으로 보호하겠다는 결정을 내렸다.

<http://tw.news.yahoo.com/050302/43/1jqc6.html>

대만을 “독립” 표기한 게임에 대해 중국 신문출판총서 엄격 검열

기자 장봉(張鵬) / 북경신보(北京晨報)

컴 퓨터 게임 중 대만을 “독립(獨立)” 표기한 게임에 대하여 중국 신문출판본국은 앞으로 상세히 조사를 벌이겠다는 성명을 밝혔다. 대만을 "독립"이라고 표기한 것 뿐 아니라 "대동아공영권"이라는 글자가 표기되어 있는 것도 중국 신문출판총서는 상세히 다운로드 출처를 조사하여 모든 경로를 두절하겠다고 밝혔다.

3월2일 중국 독자 서(舒)씨는 모 인터넷에서 《대동아흥망사전략(大戰略大東亞興亡史)》이라는 게임을 다운로드 받았다. 게임은 놀랍게도 2차 대전 일본이 타국을 침략해서 전쟁을 한다는 내용이며 더욱이 유저에게 일본군으로 타국 침략전쟁에 참여하게 하고 있었다. 중국 상관부서에서는 즉시 대조심의를 실시하여 이런 종류 게임의 다운로드 경로를 끊겠다고 밝혔다.

2일 오후 3시 본 기자는 서씨가 사는 곳에서 이 게임을 확인했다. 게임이 시작할 때의 CG동화는 대부분이 2차 대전 일본의 타국 침략 투쟁 배경이었고 동아시아 지도에는 명확한 "대동아공영권"이라는 표기까지 있었다. 지도에서 대만이 독립 국가로 중국 과 영토 분할 표기가 되었음을 주시했다.

서씨는 기자에게 게임은 2차 대전 중의 태평양전선을 주로 하고 있고 유저는 일본군과 미군으로 나누어 게임을 진행한다고 이야기했다. 일본 스토리는 노틀담 사건 진주항만

사건에서 시작한다. 게임 중 출현하는 진영은 일본을 포함하여 미국, 영국, 구소련, 네덜란드, 이탈리아, 인도, 프랑스, 그리고 중국이다. 매 전쟁이 끝나면 다음에는 서로 다른 전쟁 조건이 있으며 그 중 승리의 마지막 배경은 2차 대전 상해 와이탄이 짙은 연기에 휩싸인 그림이다.

어느 유저는 《대동아흥망사(大東亞興亡史)》는 《대전략(大戰略)》 계열 게임 20주년 기념 판으로 여기며, 올해 1월28일 정식으로 발행되었고, 아직 일본판만 있고 중국에는 발행되지 않았다고 기자에게 이야기했다. 기존 《대전략(大戰略)》 게임은 유럽전쟁을 위주로 했고 비록 매 장소의 배경마다 동아시아를 언급하긴 했지만, 태평양전쟁 장소를 주 배경으로 한 것은 이것이 처음이라고 유저는 밝혔다.



◀ 게임 《대전략 1941 역전 태평양(大戰略 1941 逆轉的太平洋)》

(이 게임은 이차대전시 태평양전쟁의 바다전을 위주로 한 전략 시뮬레이션게임이며, 게임 중 유저의 임무는 일본군 사령관으로 일본함대를 인솔하여 미드웨이 섬 등의 유명한 전쟁 임무를 승리로 수행하고 태평양을 완전히 손 안에 넣는 것이다. 게임에는 2차대전시 각 나라 무기가 완전하게 재현되어 있고, 유저는 타당한 전술과 무기를 반드시 활용해야 한다. 즉 이 게임은 역사적 사실을 완전하게 재현하는 역사전쟁게임이다.)

기자는 서씨가 제공한 인터넷주소를 근거로 게임은 이미 200여명이 다운로드 한 것을 볼 수 있었다. 대다수의 유저들은 이 게임 계열의 오랜 고객이었고 적지 않은 사람이 이 게임을 다운로드 한 후 토론장에서 게임내용을 실제적으로 토론한 것을 볼 수 있었다.

본 기자는 이어 중국 신문출판 총감독 상관 관리국과 전화 통화 했다. 게임과 관련된 위원들이 대조심의를 진행할 것이라고 한 관계자는 밝혔다. 관계자는 컴퓨터게임은 심사 중 엄격한 검사를 받아야 한다고 말했다. 관리부문에서도 모든 다운로드 위치를 상세하게 조사하여 이와 같은 게임의 다운로드 경로를 두절시키겠다는 동일한 반응을 보였다.

http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/news.xinhuanet.com/newmedia/2005-03/03/content_2642986.htm

3월 중, EA 첫 번째 「전자 게임 함대」 대만에 구축

글 LittleHsin



EA (미상예전:美商藝電)는 세계 제일의 전자 게임점을 설립하겠다고 밝혔다. 3월18일 판매를 시도하는 상품은 EA SPORTS , EA GAMES 와 EA SPORTS BIG의 3대 상표를 위주로 한, 입체적인 게임소프트웨어와 대형 게임인 CAPCOM의 PC게임과 PS2 게임, Square Enix의 컴퓨터게임 소프트웨어와 최근 대형한 신상품 게임인 《천사의 계곡 서장(天使之谷序章)》과 《몽환비행장(夢幻飛機場)2》이다. 개막기간에는 EA의 유저에게만 EA의 상품을 살 수 있는 기회를 제공하고 유저는 한 가지 상품을 살 수 있다. 이후에도 EA는 지속적인 많은 특혜와 복리를 유저들에게 제공할 수 있도록 추진할 예정이다.

EA의 총지배인 임수걸(林守杰)은 EA는 올해 발전 지역을 미국과 유럽에서 아시아로 옮겨 중국에 작업실을 만들 것이며, 올해 게임 산업이 여가 오락 인구 위주로 전향 될 것을 예상하여 대만 타이베이 역 부근에 EA 전자게임 전문점을 창설 ‘전자 게임 전문점’이라는 새로운 시도를 통해서 오락상품을 접촉하고자 하는 직장인과 학생들이 더욱 자신에게 맞는 오락을 선택할 수 있도록 할 것이라고 밝혔다.

기존 게임 판매 매장들은 현장에서 게임을 해 볼 수 있는 기계가 적고, 전시상품 역시 전문 유저 취향 위주였다. 그러나 EA 매장은 6대의 컴퓨터 게임 시범대를 설치하여 게임 경기 구역을 만든다. 그리고 16대의 LG 모니터와 42인치를 초과하는 TV 모니터 5대를 이용하여 새로운 게임 동영상을 전시할 예정이다. 동시에 PS와 Xbox를 해 볼 수 있도록 설치하고, PSP 등의 신상품도 전시를 할 계획이다.

EA 매장의 내부 인테리어는 EA SPORTS의 주색깔인 빨간색이 주가 되며 운동 과학 설계의 풍격이 드러난다. 초대형 멀티비전으로 전시와 음향효과를 내서 유저들에게 유쾌하고 생기 넘치는 오락 공간을 제공한다. 친한 친구 서너 명과 함께 게임을 즐기길 원한다면 EA매장은 유저들의 최상의 선택이 될 것이다. EA의 모든 최신 소프트웨어 상품 즉 PC, Xbox, PS2은 물론 PSP와 NDS등 평면모니터 게임 역시 시범해 볼 수 있다. 앞으로는 매장 내에는 EA 상품과 관련된 EA SPORTS T셔츠 혹은 《The Sims (模擬市民)2》 기념 옷 등의 상품도 판매 될 것이며 각종 다양한 EA 게임 경기도 있을 것이다.

EA 함대점(美商藝電旗艦店) 주소 :

台北市忠孝西路一段 50 號三樓 (Kmall 廣場三樓, 台北車站正對面) 。

여름 방학 공개 테스트를 기대하는 WoW Soft-World가 중국어 명칭 마전세계(魔戰世界) 로 계약

기자 소현(小賢)

이 국과 한국, 중국에서 놀라운 기록을 창출한 《WoW》. 대만 유저들이 오랫동안 힘들게 기다렸던 네트워크 게임 거작 《World of Warcraft》가 7일 마침내 계약에 서명함으로 Soft-World가 대만, 홍콩, 마카오 세 곳에서 경영권을 획득하게 되었다. 보급, 중국과의 편리한 합작교류를 위해 중문 명칭을 대만과 중국이 동일하게 《마전세계(魔獸世界)》로 정했다.

❖ Soft-World는 여름 방학 전 공개 테스트를 희망, 동시 접속자 수 20만명 예상

유저가 가장 관심을 두는 ‘상품화 시기’의 문제에 있어서 대만 Vivendi(斐凡迪) 사장 왕걸(王杰)은 최고의 품질을 위해서 정확한 시간을 정할 수 없다고 밝혔으며, Game Flier(遊戲新幹線)의 부사장 임영일(林榮一)은 여름방학 전에 공개 테스트가 이루어지기를 희망한다고 밝혔다.

최근 《WoW》는 중문(中文)화를 정식으로 진행하고 있고, 음향부분에서는 대만유저들의 기호를 고려하여 중국어 더빙을 하지 않고 그대로 사용할 계획이다. 운영면에서 《WoW》를 전문적으로 운영할 합자경영 회사를 성립할 가능성이 있지만 아직까지는 결정을 내리지 않고 있다. Soft-World 사장 왕준박(王俊博)은 계약 현장에서 공개 테스트 및 20만 명 동시 접속이라는 높은 목표를 희망하면서 《WoW》에 대한 상당한 자신감을 표현했다.

❖ 비용 지불을 위한 계좌 구입 고려, 게임 중 불법행위 억제 효과

비용의 회수 목표에 있어 임영일(林榮一)은 아직까지 서비스 요금과 비용 회수 방식이 정해지지 않았음을 밝혔다. 아마도 미국과 같은 <요금 지불을 위한 계좌 구입> 방식을 채택할 가능성이 많은데, 단위적으로 대만 시장의 접속도를 고려 미국이나 일본처럼 1,2천원(NTD)의 높은 가격 단위에는 미치지 않을 것이다.

임영일(林榮一)은 이러한 방침은 재원 형성을 위한 것이 아니라 게임계좌를 통제함으로써 허위 교역이나 기타 불법행위를 줄일 수 있기 위한 것임을 보충 설명했다. 현재 네트워크 게임 계좌는 거의 모두가 공짜이어서 유저가 자신의 계좌를 도둑맞아도 아무런

관심이 없다. 만약 계좌를 돈을 지불하고 산다면 적어도 외부에서 진입하거나 허위 교역의 유혹을 받을 때에 비교적 신중하게 고려하게 될 것이라고 그는 말한다.

그러나 지금까지 《WoW》는 한국과 중국에서 모두 무료 계좌 방식으로 운영되고 있다. 대만에서 테스트용으로 유저가 무료로 체험하게 하는 것도 아직 효과적이지 못한 시점에서, 돈을 지불하고 계좌를 사게 하는 이 방법을 Soft-World가 채택한다면 게임 시장의 예측 할 수 없는 위기도 예상된다.

❖ 허위교역은 저지하며, 대응책은 계속적 토론

Blizzard가 국외에 강력히 대응 제출한 <허위교역금지> 규정에 대해서 임영일(林榮一)의 기본원칙은 허위교역은 저지하고, 유저로 게임을 하게 하는 원칙은 변하지 않는다고 밝혔다. 그러나 두 나라의 법률이 서로 다르기 때문에 Blizzard는 대만에서 어느 정도의 공간을 두고, 쌍방 토론을 거친 후 비교적 상세하게 실제적인 대응방법을 찾을 것이라고 말했다.

또한 임영일(林榮一)은 앞으로 《WoW》 중국 대행사 구성(九城)과 긴밀하게 협력하여 반드시 대만과 중국 유저들이 마음대로 국경을 넘지 못하도록 IP를 유폐할 것이라고 언급했다.

❖ ChungHwa Telecom (中華電信) 특별 기계실을 운영 《WoW》 전문 서비스 제공

대행사에 대한 Blizzard의 게임 품질 유지 요구는 이미 유명하다. 그것의 성패는 서버 서비스 품질 수준과 관계가 있다. 서버 서비스 품질 수준을 유지하기 위한 자체 기계실 운영은 대단히 높은 비용을 필요로 한다. 이에 대해 ChungHwa Telecom은 자금을 출자해서 대만 최신으로 최대의 기계실을 건립하여 전문적으로 《WoW》를 서비스 하게 될 것이다. Soft-World의 임영일(林榮一)은 협력과 기계실을 사용하는 비용만 지불하는 방식으로 운영하겠다고 밝혔다.

❖ 「Disigner(橙果)」와 합작 여성과 저학년 유저 개발 추진

Soft-World는 역사이래로 마케팅 외에 대대적인 새로운 방법으로 시장을 개척하려고 한다. 《WoW》를 해본 적이 없는 인터넷 유저들로 게임을 시험 삼아 해보게 하고, 인터넷 카페의 적극 확장하며 장우백(蔣友柏)의 「Disigner(청과설계:橙果設計)」와의 합작 등을 통한 시장 개척을 시도하고 있다.

왕준박(王俊博)은 「Disigner(橙果)」와 같은 유형의 기획 경험을 통해 과거 게임계의 진부한 통념에서 벗어나 신세대화 경향으로, 여학생 심지어 아동이라는 새로운 고객층을 개발하는 등 게임 연령층을 확장하겠다고 밝혔다.

❖ 기존 게임계의 전복, 전 세계 유저들의 열광

과거 많은 미국, 유럽풍의 네트워크 게임은 대만에서 참패했다. 이것은 대만 유저들의 성향을 거의 드러낸 셈이다. 이번 《WoW》는 이러한 대만에서 어떤 새로운 자리를 장악하게 될 것인가? 왕준박(王俊博)은 이번 게임은 기존 게임계를 전복 시킬 것이라고 강조한다. 동영상, 게임 구성, 임무 등 모든 방면에서 최고이고, 일반 네트워크 게임에서 강조하는 반복성과는 다른, 유저가 게임시간을 조절하며 충분히 즐길 수 있는 새로운 경험이 될 것이라고 강조한다.

《WoW》는 이미 많은 항목에서 게임기록을 창출했다. 2005년 1월 한국에서 상품화된 후 24시간 안에 가입자 수 10만 명을 넘겼고, 최근까지 63만 유저가 이 게임을 다운로드했다. 또한 동시 접속자 수가 12만 명에 이른다. 바로 이어 2005년 2월11일 호주에서 출시되어 독일어판, 프랑스판과 영어판으로 유저들을 만났고, 출시 첫 번째 주에는 38만 셋트가 팔려 나갔다. 매일 동시 접속자가 18만 명에 이른다. 중국에서는 개봉하지 않고 테스트 신청 첫날 한 시간에 10만 유저가 신청으로 접속했다. 이미 이러한 《WoW》의 괴력을 볼 수 있었다. 앞으로 대만에서의 《WoW》의 테스트를 기대한다. 대만 유저는 다시 9개월 정도 후에 《WoW》를 정식으로 만나게 될 것이다.



게임 관련 업체

WAYI (華義國際)

1 993년에 설립된 WAYI(華義國際)는 처음으로 일본 컴퓨터 네트워크 게임을 도입한 업체이며 대만 처음으로 중국에 성공적으로 네트워크 게임을 등록시킨 업체이기도 하다. 경영방식은 대행에서 출발하여 자체 게임제작으로 전환하고 있고, 전자상거래와 TV 게임까지 뛰어 들어 사업 영역을 확장하고 있고, 최근에는 북경과 사천성에 지사를 설립하여 개발과 영업 관련 업무를 진행하고 있다.

WAYI는 당시에 일본 JSS회사의 석기시대(石器時代)를 대행하여 유저들의 호감을 얻었고 당시 네트워크 게임시장을 석권하였다. 그후 JSS의 운용이 이상적이지 못해 도산해체하자, 석기시대(石器時代)와 관련된 연구 개발원을 각각 WAYI가 인수하였다.

또한 부분적으로 SQUARE ENIX의 깃발아래 지속적으로 게임과 관련한 연구개발을 진행하여 석기시대 역시 상품갱신과 수정을 가하였다. WAYI도 역시 이때 지속적으로 자체 제작과 네트워크 게임 대행의 쌍방향 전략을 취하였다. 자체상품 제작에는 가장 우선적으로 사천성 WAYI에서 「천하무쌍(天下無雙)」 「비음(羽音)」 등의 작품을 개발하였고 이외에 북경 WAYI에서 「Sex and the City (欲望城市)」 「철혈삼국지(鐵血三國志)」 등의 작품을 연구 개발하였다.

또한 유명 만화가 정원(鄭問)을 미술 총감독으로 초빙하여 대만팀 역시 지속적으로 네트워크 게임 상품 ‘석기시대(石器時代)’와 같은 작품을 연구 개발하였다. 이 회사가 서비스 대행하고 있는 게임은 한국의 「Renewal(時空戰場)」 「A3」 게임 등이다.

WAYI는 또한 새로운 실크로드 계획, 즉 적극적인 경영 네트워크 게임 운용 컨베이어를 전개하여 요금지불방식과 상품판매 통로를 통합한다. InterServ(昱泉)는 예전처럼 역시 네트워크 게임 상품 인터넷 깃발아래에서 WAYI와 경영분업을 진행하여 앞으로는 대만 기타 게임업체들의 목표와 비슷하게 유저공동체를 위주로 하는 오락 컨베이어를 건립할 것이다.

< WAY I(華義) 발전 현황 >

	2001	2002	2003	2004(e)
영업수익 (단위 : NTD 백만원)	362	573	618	602
주요제품	컴퓨터 네트워크 게임			
경영방식	상품출처 : 자체제작/ 대행 운용범위 : 제작/발행/운용 현 단계 목표 시장 : 대만시장/ 중국시장/ 일본 시장			

자료출처 : WAYI(華義國際), 공개자료관 홈페이지, 자책회(資策會)MIC경제부(經濟部)IT IS 기획정리, 2004년

InterServ (昱泉國際)

InterServ (昱泉國際)는 단말기형 상품으로 시작한 기업이며 게임개발과 관련된 기술능력이 상당히 튼튼하다. 인터넷의 점차적인 폭발적 발전으로 InterServ 역시 앞으로는 게임과 기타 상품에서 인터넷의 기능을 결합할 것이라고 밝혔다. 예를 들면 교육부문에서 amau classroom(阿毛)계열 제품과 게임 학당 그리고 게임에서는 소호강호(笑傲江湖), 유성나비검(流星蝴蝶劍)과 천검기(天劍記) 등이다.

이것 외에 여러 개의 MMOR PG 네트워크 게임을 개발하였다.

InterServ는 3D게임 엔진 제작의 핵심적인 항목에 대해서는 최근의 전략 하에 ODM/OEM의 방향으로 갈 것이며 국제적인 큰 제작사와 합작을 교섭하고자 한다. 이미 SEGA SAMMY와 합작을 진행하여 만들어진 Iron Phoenix(철봉황:鐵鳳凰)가 2004년 E3전에서 세계의 주목을 받았다. 앞으로도 TV게임, 인터넷게임을 지속적으로 자체 개발 연구를 진행할 것이다.

< InterServ (昱泉國際) 발전 현황 >

	2001	2002	2003	2004(e)
영업수익 (단위 : NTD 백만원)	337	217	105	211
주요제품	게임류 : 컴퓨터 단말기게임, 컴퓨터 네트워크게임, TV게임, 교육형제품			
경영방식	상품출처 : 자체제작 운영범위 : 제작 현 단계 목표시장 : 대항제작을 주축으로 전환, 전 세계 시장을 주축.			

자료출처 : InterServ(昱泉國際), 공개자료관 홈페이지, 자책회(資策會)MIC경제부(經濟部)IT IS 기획정리, 2004년

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	진.삼국무쌍(Dynasty Warrior) 5	PS2	KOEI / Taiwan KOEI
2	Deil May Cry 3	PS2	CAPCOM
3	13지(支) Online	PC	Gamania
4	드래곤볼 Z Budokai 3	PS2	Dimps / BANDAI
5	딸기(草莓) 100%	PS2	TOMY
6	Rumble Roses	PC	EA Games / EA
7	The Sims 2 University	PC	Viewworld / Soft-World
8	Tensei Sword of Destiny	PS2	Marvelous Interactive / SCEH
9	영별월야(永別月夜)	PS2	Blumoon Studio / TAITO
10	Tales of Eternia	PSP	NAMCO
11	몽환비행장(夢幻飛機場)2	PC	Technobrain / EA
12	신선조군랑전(新選組群狼傳)	PS2	RED, SEGA / SEGA
13	Star Fox Assault 2	NGC	NAMCO / Nintendo
14	Playboy The Mansion	XBOX	Cyberlore Studios / Leadinia
15	FIFA Street	PS2	Electronic Arts Canada / Electronic Arts
16	Sakura Wars 3	PS2	SEGA, RED / SCEH
17	The King of Fighters 2002	XBOX	SNK PLAYMORE
18	신절대쌍교(新絶代雙驕): 가족총동원	PC	UserJoy / Gameflier
19	Strugarden	PC	Sammy / Funfown
20	Galaxy Angel: Eternal Lovers	PS2	Broccoli

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	13지(支) Online	PC	Gamania
2	신절대쌍교 Online: 가족총동원	PC	UserJoy / Gameflieger
3	STRUGARDEN	PC	Sammy / Funtown
4	EverQuest: Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
5	신천상비(新天上碑)3.0: 풍운재기(風雲再起)	PC	pfamily
6	금당군협전(金唐群俠傳):혈검사장(血劍沙場)	PC	Soft-World, ChineseGamer / Soft-World
7	왕패 대로이(王牌大老二)	PC	Gametower
8	게임 대비당(遊戲大批檔) Online	PC	Viewworld / Soft-World
9	Gu Long Online Ver.3.0	PC	Gameone / Soft-World
10	Seal Online : Reload	PC	Sunny YNK, GRIGON / Twindex
11	N-age Ver.3.0	PC	esofnet / Twindex
12	Stargate Online Ver.1.5	PC	천조Digital(天朝數碼)/Gameflieger
13	Priston Tale 2(PT2)	PC	Priston / MayaOnline
14	신천상비(新天上碑) 2.50	PC	pfamily
15	Tales Weaver Ver.3.24	PC	Nexon, Softmax / digicell
16	COCO Can Online	PC	Gamania
17	TakeDown Online: The Lost Pain	PC	- / Crazy
18	DTO online	PC	ChineseGamer / Soft-World
19	Elysium Online Ver.3.0	PC	Wayi
20	정복(征服) Online	PC	TQ Digital

출처 : 게임 전문 사이트 바하무트 <http://www.gamer.com.tw>