

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 5. 27. Vol.10

[CONTENTS]

기획 특집

■ 대만 모바일 게임 현황

뉴스 & 화제

- 1 아이디 도용을 막기 위한 대만 게임 업체들의 움직임
- 2 유료 서비스를 시작하는 「Last Chaos」
- 3 E3에 참가한 8개 대만 게임 업체의 최신 정보
- 4 PC 게임의 온라인화 「Young Boys Baseball Story 2」

게임 순위

기획 특집

대만 모바일 게임 현황

전 체 모바일 게임 산업은 주로 휴대 전화 서비스 업자, 핸드폰 제조 업자와 게임 콘텐츠 제공 업체를 포함한다. 그리고 모바일 게임은 소비자가 모바일 게임 혹은 포털 사이트를 통해 자신이 원하는 게임을 선택하여 요금 지불 제도를 통해 입금을 하고, 입금이 확인되면 전송 제도를 통해 소비자의 휴대폰으로 전송을 하면, 최종적으로 서비스가 완료된다. 모바일 게임 포털 사이트, 요금 제도, 전송 제도, 게임 콘텐츠의 4대 부문은 모바일 게임 산업의 가치고리를 이루고, 각각의 업자는 이 가치고리 중에서 각자의 혹은 다중의 역할을 담당하고 있다.

1. 전망이 밝은 대만 모바일 게임

대만은 일찍이 2000년에 모바일 게임 시장의 투자자들이 생겼다. 자책회 MIC의 조사 결과에 따르면 2001년 대만 모바일 게임(그림과 벨소리 다운을 포함)시장 규모는 NT\$ 1천 4백만으로, 2002년 GPRS시장이 성숙됨에 따라 소비자는 느린 전송 속도와 고액의 이용료를 참아야 할 필요가 없어졌고, 이러한 이유로 모바일 게임의 풍조는 날수록 더해가고, 시장규모도 5배로 성장하여, NT\$ 7천만원이 되었다. 2003년에는 2.4배 성장하여 NT\$ 1.7억원에 달할 것으로 예상되며, 2004년 이전까지 대만 모바일 게임 시장의 복합연평균성장률도 244%에 달할 것으로 예상된다.

그리고 일부분의 모바일 콘텐츠 업자들은 5대 모바일 콘텐츠 제공 업체들의 영업 수익을 분석하여 볼 때 2002년 대만 모바일 게임 시장은 1.4억원의 규모이며, 2003년 상반기에는 Java게임 서비스가 고도의 성장을 이루어, 관련 업자들은 시장규모가 5억원을 초과할 것이며, 모바일 게임이 장래에 가장 열기를 띤 모바일 엔터테인먼트가 될 것으로 예상하고 있다.

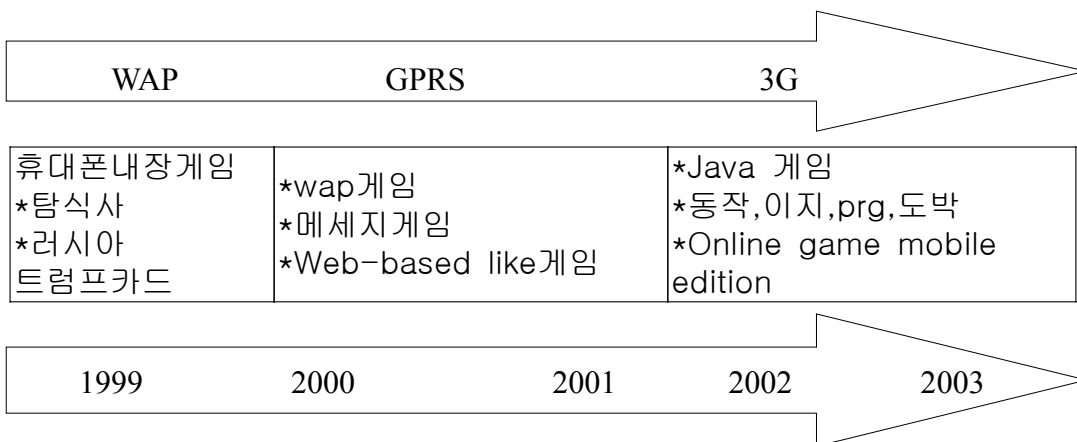
2. 모바일 게임의 변천

1999년 Nokia가 「貪食蛇」라는 게임이 내장된 6110 휴대폰을 출시하였다. 방향키로 뱀의 방향을 조정하여 계란을 먹는 간단하고 쉬운 게임으로 인해 이 휴대폰은 순식간에 많은 사람들이 시간을 때우는데 사용하는 작은 도구가 되었다. 바로 이 「貪食蛇」게임이 모바일 게임의 시작이라고 할 수 있다.

초기의 모바일 게임은 대부분 「貪食蛇」를 모방한 것으로 휴대폰 제조 업체가 자체 제작하여 휴대폰에 내장하였다. 이러한 게임의 특징은 화면과 조작이 간단하고, 내용이 지적 능력과 조작 능력에 집중되어 있다는 것이다. 2000년 휴대 전화 시스템 업체가 WAP인터넷 서비스를 제공하면서부터 모바일 게임 역시 주목을 받기 시작하였다. 당시 중화전신의 「생활유락정(生活有樂町)」, 대만휴대폰의 「eWAP 모바일 인터넷」, 범아(泛亞)의 「취Fun낙원(醉Fun樂園)」 등의 WAP 서비스는 모두 모바일 게임을 포함하고 있다. 이러한 WAP 모바일 게임중 일부는 문자 게임에 속한 것이고, 일부는 Web-base게임에 속한 것으로 WAP 인터넷 서비스를 이용해 서버에 접속해야지만 게임을 즐길 수 있었다. 또 게임의 종류도 비교적 다양해져서 종전의 두뇌게임 이외에 어드벤처, 캐릭터 게임, 대부웅, 마작, 카드게임등의 도박 게임도 등장하게 되었다. 그러나 WAP의 전송 속도가 느리고, 이용료가 비싼데다 이러한 게임이 지원되는 휴대폰도 많지 않았고, 또한 초기의 전신업자들이 좋은 帳模式 을 설립하지 않아 많은 컨텐츠 제공 업체들의 투자와 소비자들의 호감을 이끌어 내지 못했다.

2001년 NTT DoCoMo는 I-Appli Java 모바일 게임 다운로드 서비스를 개시하여, 2002년 상반기에는 이용자수가 1천4백만에 달하게 되었다. 이는 NTT DoCoMo의 전체 이용자수의 30%에 해당하는 비율로, 한 사람당 평균 자료 전송량이 i-Mode의 2.5배나 된다. NTT DoCoMo의 성공은 Java게임 다운로드 열풍을 가져왔다. 대만 업체들은 2002년말부터 적으로 Java게임의 다운로드 서비스를 제공하기 시작하였다. 2개월 내에 2만건이 넘는 다운로드를 기록한 중화전신의 「Java 환락성」을 한 예로, Java게임이 엄연히 모바일 게임의 주류를 이루고 있음을 보여준다.

[그림1] 1991~2003년 모바일 게임의 변천



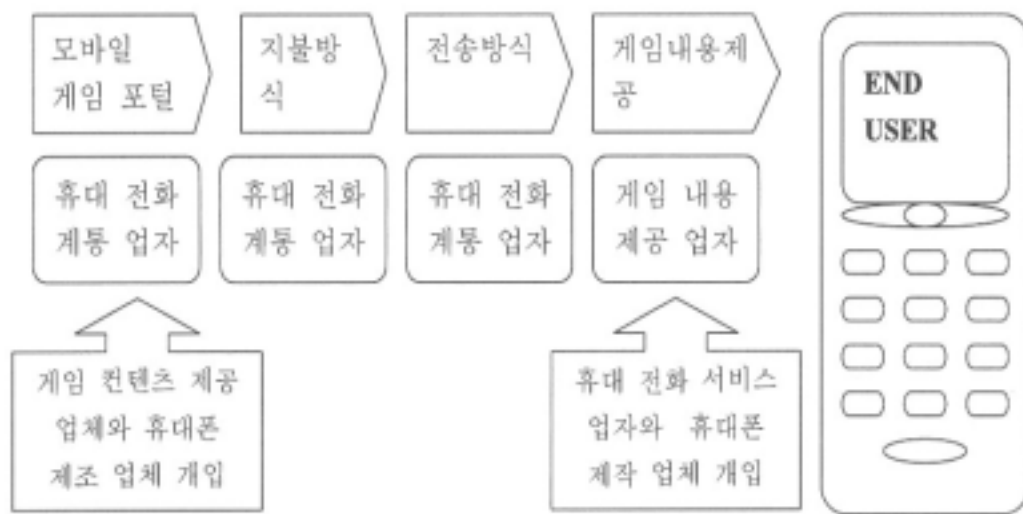
Source : 탁복산업연구소

3. 모바일 게임 산업 가치 고리

전체 모바일 게임 산업은 주로 휴대 전화 서비스 업자, 핸드폰 제조 업자와 게임 콘텐츠 제공 업체를 포함한다. 그리고 모바일 게임은 소비자가 모바일 게임 혹은 포털 사이트를 통해 자신이 원하는 게임을 선택하여 요금 지불 제도를 통해 입금을 하고, 입금이 확인되면 전송 제도를 통해 소비자의 휴대폰으로 전송을 하면, 최종적으로 서비스가 완료된다. 모바일 게임 포털 사이트, 요금 제도, 전송 제도, 게임 콘텐츠의 4대 부문은 모바일 게임 산업의 가치고리를 이루고, 각각의 업자는 이 가치고리 중에서 각자의 혹은 다중의 역할을 담당하고 있다.

모바일 게임의 포털 사이트는 주로 인터넷 상의 웹사이트와 휴대폰 사이트로 분류된다. 이러한 포털 사이트의 경영은 원래 휴대 전화 시스템 업자들의 몫이었으나, 모바일 게임 시장의 열기로 인해, 게임 콘텐츠 제공 업체와 휴대폰 제조 업체 역시 휴대폰 사이트 만들어 운영하기 시작하였다. 그러나 요금 지불 제도와 전송 제도는 여전히 휴대 전화 시스템 업체에서 제공하고 있다. 게임 콘텐츠 부분도 이전에는 PC 혹은 TV 게임 소프트웨어 업체들이 종전의 게임을 간단히 변형하여 제공하였으나, 일부분의 게임 콘텐츠 업체는 더욱 더 많은 게임 자원을 획득하여 모바일 게임 시장을 장악하기 위해, 휴대 전화 업체 혹은 휴대폰 제조 업체와 협력하여 게임을 개발하는 방식을 택하고 있다.

[그림 2] 모바일 게임 산업의 가치 고리



제공 : iPhone; TOPOLOGY산업연구소정리, 2003/10

4. 대만 모바일 게임 발전 상황

대만은 2000년 초에 휴대전화 서비스업체가 WAP 모바일 인터넷 서비스를 시작한 이후 일부 게임 업체가 모바일 게임 시장의 개발에 뛰어들기 시작하였다. 그러나 당시의 모바일 인터넷 시장은 아직 성숙되지 않았고, 휴대 전화 서비스 업체와 게임 콘텐츠 제공 업체간의 좋은 결재방식도 건립되지 않아, 게임 콘텐츠 제공 업체들은 거의 무료로 게임 서비스를 제공하는 실정이었다. 이러한 이유로 게임 콘텐츠 제공 업체들은 모바일 게임 콘텐츠 산업에 뛰어들기를 꺼려했다. 2000년 말이 되어 휴대전화서비스업체가 게임의 수량과 풍부성을 한단계 끌어올린 이후에서야 게임 콘텐츠 제공 업체와 상호간의 결재방식을 채택함으로써 인해 모바일 게임 산업이 초기의 모습을 이루게 된다.

2002년 11월 중화전신이 처음으로 「Java 환락성」이라는 게임 다운로드 서비스를 시작한 이후, 각 업체들도 앞다투어 이러한 게임 서비스를 개시하게 된다. 이렇게 모바일 게임 산업은 Java게임 다운로드의 열기에 힘입어 2003년 하반기에는 가장 열기를 띤 모바일 엔터테인먼트 산업으로 부각되었다.

대만의 Java 모바일 게임은 휴대 전화 서비스 업체가 주도하고 있는 실정이다. 게임 포털사이트의 제공에서부터 다운로드 비용을 대신 받고, 게임을 전송하는 제도 모두 휴대 전화 서비스 업체들이 책임지고 있다.

일부분의 업자들은 게임 콘텐츠 제공 업체로 투자 전향을 하고 있는데, 이는 자사의 휴대 전화 서비스의 질과 양을 높일 수 있을 뿐더러 또 한편으로 모바일 게임 산업에 대해 더욱 많은 장악권을 차지할 수 있기 때문이다. 중화전신은 가장 최초로 Java 모바일 게임의 다운로드 서비스를 시작한 업체로, 2002년 11월 「Java 환락성」을 선보였다.

원전(遠傳)전신이 그 뒤를 이어 2002년 12월에 「爪哇寶庫」라는 게임을 출시하고, 2003년 9월 화신(和信)이 「i-Appli」을 출시한 후, 대만 휴대 전화 서비스 업체들의 Java 게임 다운로드 서비스 시장이 자리를 잡게 되었다. 그 중 중화전신의 Java 게임 다운로드 횟수가 2003년초에 2만건을 초과하게 되었다. 2003년 일사분기에 중화전신과 원전전신은 함께 9.5만건의 다운로드를 기록하게 되었고, 2003년 7월말까지 두 업체의 다운로드수의 합계는 이미 27만건을 초과하여, 그 성장폭도 184%에 달했다. 대만大哥大 역시 현재 매달 3만건의 Java게임 다운로드를 기록하고 있다. 이처럼 놀라운 고도 성장은 Java게임의 다운로드 서비스가 각 업체들의 2003년 하반기의 중점적인 마케팅 대상이 되게 하고 있다.

현재 각 업체들은 모두 게임 콘텐츠 제공 업체와 적극적인 협력 관계를 구축하고 있으며, 게임의 수량과 종류를 지속적으로 증가시키고 있다. 중화전신은 현재 이미 20개 업체의 게임 콘텐츠 제공 업체와 협력을 통해 400개 이상의 게임의 다운로드 서비스를 제공하고 있으며, 원전전신과 대만大哥大 역시 100개 이상의 게임을 가지고 있다.

게임의 종류는 주로 귀여운 유형의 두뇌게임, 마작, 스포츠, 카레이싱, 사격게임 및 어드벤처등이며, 그 중 가장 인기를 끌고 있는 것은 마작과 대부옹이다. 각 전신업체와 협력관계 중에 있는 게임 콘텐츠 제공 업체들은 신흥의 게임 콘텐츠 제공 업체 혹은 게임 소프트웨어 개발 업체들이며, 대우와 같은 PC게임 업체들도 있다. 이들 업체가 제공하고 있는 게임은 자체 개발한 소형의 게임 이외에 지명도가 높은 PC게임을 모바일 버전으로 변경하거나 혹은 그와 관련된 게임이다. 그 밖에 일본과 한국의 유명한 게임 업체(Bandai, KONAMI, NAMCO)들도 대만의 휴대 전화 서비스 업체와 협력하여 게임 콘텐츠를 제공하고 있다.

Java게임의 요금 제도로는 다운로드 횟수에 따른 것과 월정액의 두가지 방법이 있는데, 주로 다운로드 횟수에 따라 요금을 책정하는 것이 보통이다. 다운로드 횟수에 따른 요금은 정보 전송비(GPRS 전송비율로 가격을 계산)와 게임에 대한 정보 사용료를 포함하고 있는데, 정보 사용료는 게임에 따라 각각 다르며, 10원부터 90원까지 다양하게 책정되고 있다. 다운로드를 받은 게임은 사용자의 휴대폰에 저장되어 무한도로 사용할 수 있다.

화신전신 「i-Appli」와 원전전신의 「爪哇寶庫」는 일부 게임에 대해 월정액 형식의 요금 제도를 채택하고 있는데, 요금은 매달 20원에서 100원 정도이다. 앞으로 Java게임의 유형은 온라인 상의 대결 형태로 발전될 것이며, 이용자에 대한 휴대 전화 서비스 업체의 공헌도가 더욱 명확히 상승될 것이다.

[표 1] 대만 휴대 전화 서비스 업체들의 java 게임 다운로드 서비스 상황

서비스 명칭	출시일	게임 제공 상황	요금 제도	영업 상황
중화전신 Java 환락성	2002/11	대만의 게임 콘텐츠 업체가 주요 협력 대상이며, 400개가 넘는 게임을 서비스 하고 있음	다운로드 횟수로 계산	7월말 현재 누적 다운로드 횟수 16만건
원전전신 「爪哇寶庫」	2002/12	대만과 해외 게임 업체와 모두 협력 하고 있으며, 200개가 넘는 게임을 서비스 하고 있음	다운로드 횟수로 계산 일부 게임은 월정액	7월말 현재 누적 다운로드 횟수 11만건

대만大哥大 모바일 Java	2003/01	대만의 게임 콘텐츠 업체가 주요 협력 대상이나, 현재 해외 업체인 i-Fone과 협력하기 시작 하였으며, 215개가 넘는 게임을 서비스 하고 있음	다운로드 횟수로 계산	매달 약 3만건
화신전신 i-Appli	2000/09	대만 업체, 해외 업체 모두와 협력 중	월정액	—

제공 : iFone; TOPOLOGY산업연구소정리, 2003/10

5. 결론

모바일 게임은 몇번의 변화를 거친 후 전체 통신 환경과 휴대폰 기기의 발전 아래, 결국 Java게임으로 시장의 열기를 탄생시켰다. 대만의 모바일 게임은 2002년말 연속적으로 출시되기 시작하여 1년 가까이 쉬지 않고 성장하여, 휴대 전화 서비스 업체의 이용자에 대한 공헌도를 향상 시키는 한편 더욱 더 많은 게임 콘텐츠 업체의 모바일 게임 시장 유입을 야기시켰다. 미래 모바일 게임은 3G와 휴대 전화 제조 기술의 향상으로 가장 중요한 모바일 엔터테인먼트 콘텐츠의 하나가 될 것이다. 휴대 전화 서비스 업체가 어떻게 하면 모바일 게임을 이용하여 이용자들의 충성도를 높일 수 있는지, 게임 콘텐츠 제공 업체가 어떻게 하면 더욱 차별화를 가진 모바일 게임을 제공할 수 있는지, 휴대폰 제조 업체가 어떻게 모바일 게임을 통해 더욱 더 많은 소비자가 자사의 휴대폰을 구매하게 만들지, 이 모든 것이 모바일 게임 산업이 해결해야하는 과제이다.

News & issue

아이디 도용을 막기 위한 대만 게임 업체들의 움직임

최 근 대만의 게임 업계에 아이디 도용 사건이 빈번히 발생하고, 도용 수단도 점차 다양화 되어감에 따라, 업체와 해커간의 경쟁 역시 점점 치열해 지고, 유저들을 보호하고 게임의 안전성을 높이려는 게임 업체의 노력들이 행해지고 있다. 근래에 새로운 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」를 선보인 감마니아와 모든 유저의 아이디를 전면적으로 교환한 《크로스 게이트》의 예도 이에 해당한다.

【 감마니아 】

감마니아는 유저들의 아이디 도용 문제와 아이템 도난을 막기 위해 PKI 기술을 이용한 실제 IC 카드인 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」를 출시할 것이라고 발표하여, 세계에서 처음으로 이와 같은 큰 규모의 안전 제도를 채택한 게임 업체가 되었다.

「PlaySAFE 디지털 안전 카드」는 현 단계에서 우선적으로 《리니지》 유저들에게 제공되며, 앞으로 상황을 보면서 다른 게임의 유저들에게도 점차적으로 제공될 계획이다. 유저들은 사용 여부를 선택할 수 있으며, 비밀번호 설정 기능과 함께 사용할 수 있다. 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」는 최근에 홈페이지 상의 구매 서비스인 「gama 仔店」에서 판매를 시작하였고, 카드 한 장에 NT\$ 399원, 카드판독기는 199원으로 588원이면 카드와 판독기를 모두 구입할 수 있으며, 현재 5000셋트를 한정 판매 하고 있다. 이 서비스를 이용하려면 한 달에 50원의 이용료를 지불해야 하는데, 8월 31일전까지는 무료로 이용이 가능하고, 구매자중 선착순 500명에게는 iPod와 《리니지》의 주변 상품등의 추첨 기회가 주어진다.

◆ 삼중 보안 인증으로 해킹과 복제가 불가능

감마니아의 기술장 임순충은 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」는 유저들이 PKI 보안 기능을 사용하는 이외에 자료 전송과정 중 특별히 SSL통로를 거치게 하여 보안을 강화하는 동시에, 서버에서 매번 다른 일회성의 비밀 번호를 IC카드로 보내 재차 인증을 거치게 하여, 해커가 비밀 번호를 알아 냈다고 하더라도 실제 IC카드가 없으면 인증을 받지 못해 결국 게임을 시작할 수 없다고 전했다.

PKI IC카드는 해체하면 자동으로 연소 되도록 만들어져 있어, 현단계의 기술로는 폭력적인 해체와 복제가 불가능하다. 또한 사용시에도 PIN 번호를 입력해야 하기 때문에 복제의 가능성이 극도로 낮다.

「PlaySAFE 디지털 안전 카드」를 사용할 때 서버와 반복적으로 전송과 인증을 거쳐야 하기 때문에, 만약 해커가 유저들을 대상으로 하는 것이 아니라, 서버를 해킹하는 방식으로 접근한다면, 전체 시스템의 안전성이 위험한 것이 아닌가?

이러한 서버의 인증 기술에 대해 全景軟體總經理양瑞명은 서버 해킹의 가능성을 완전히 배재할 수 없지만, 사실상 PKI의 설계는 서버와 유저 쌍방간의 동시 인증이 필요한 것으로, 해커의 공격은 서버를 유저들로 하여금 접속을 못하게 만드는 것이며, 실제 IC카드가 없다면 인증을 취득하여 게임을 진행할 수 없으므로, 유저들이 아이디의 안전에는 영향이 없다고 전했다.

◆ 실제 IC카드의 만능이 아니므로 좋은 사용 습관만이 후환을 예방할 수 있다.

임순총은 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」가 안전하다고는 하나 유저들이 좋지 않은 사용 습관을 가지고 있다면 여전히 해커들에게 좋은 기회를 제공할 것이라고 지적했다. 예를 들어 IC카드 사용 이후 판독기에서 바로 꺼내지 않았을 때 원거리 컨트롤 시스템에 조종당 할 수 있으며, 그 밖에도 유저들이 IC카드를 타인과 공용하거나 피씨방 같은 곳에서 사용하던 도중에 로그아웃을 하게되면 도난이나 도용될 가능성이 높다.

◆ 도용, 도난안건이 창궐로 안전성의 향상이 요구되다

감마니아의 영업장 진위광은 이전에도 여러가지 보안 정책을 채택하여 사용자가 15만명까지 증가하였지만, 해킹의 가능성을 완전히 봉쇄하지 못하여, 작년 사사분기부터 현재까지 매달 1천에서 2천건의 아이디 도용 등의 신고가 접수되었고, 이 같은 문제를 철저히 해결하기 위해 2003년부터 정부의 보조 아래 PKI 인증 기술을 연구하고 자체적으로 인증관리센터(CA)를 설립하였다. 회사 내부 및 여러 업체의 테스트를 거쳐 오늘에서야 정식으로 「PlaySAFE 디지털 안전 카드」를 출시하게 되었으며, 시스템 설비와 서버의 원가를 포함한 투자액만도 천만원에 달한다.

【 크로스 게이트 】

이번 회원 아이디와 비밀번호 변경 행사중, 모든 JoyPark 회원 및 《크로스 게이트》 유저 아이디는 변경되지 않지만, 비밀번호는 시스템에 의해 변경된다. 이 기간동안 홈페이지는 일체의 회원 자료 및 비밀번호의 수정 서비스를 제공하지 않으며, 유저들은 새로운 비밀번호가 외부에 유출되지 않도록 유의해야 한다.

◆ 도난당한 유저들은 자료 회복은 물론 보상 포인트를 얻게 된다.

대우는 소비자의 권익을 보호하기 위해 아이디를 도용 당한 유저들을 우선으로 아이디 도용 사실이 확인되면 모든 자료를 회복시켜주는 서비스를 제공한다고 밝혔다.

그 밖에도 대우는 아이디 도용으로 인해 손실된 게임 포인트는 요금 제동에 상관없이 5월 30일에 모든 피해 유저에게 일률적으로 30포인트의 보너스를 제공할 것이라고 밝혔다.

◆ 「대우잠금장치」로 휴대폰을 이용해 아이디를 컨트롤 하다.

아이디 도용의 빈번해짐에 따라 아이디 도용을 막는 제도의 중요성이 점차 부각되고 있으며, 게임 업체들도 속속히 유료 보안 서비스를 내놓고 있다. 대우의 황문상 대변인은 유저들의 부담을 덜어주는 한편 편리성을 고려하여 IC카드 제도를 채용하지 않을 계획이라고 전하고, 빠른 시일내에 「대우잠금장치(大宇行動鎖)」라는 인터넷 상의 잠금 설정을 통해 지정된 PC에서 게임을 진행할 수 있도록 제한을 두어, 비밀번호가 유출되더라도 물품과 금전적인 피해를 막을 수 있다고 설명했다.그 밖에도 대우는 보안 서비스 2단계로, 핸드폰 유통 업체와 협력하여 문자 전송 서비스의 방식으로 아이디를 잠그고 풀 수 있는 서비스를 제공하여 유저들로 하여금 더욱 더 편리하게 자신의 게임 아이디 컨트롤 할 수 있도록 할 계획이다.

GNN 신문 사이트 5.10/5.13

<http://gnn.gamer.com.tw/0/19850.html>

<http://gnn.gamer.com.tw/3/19903.html>

News & issue

유료 서비스를 시작하는 「Last Chaos」

라인 게임 《Last Chaos》이 5월 19일 16시부터 정식으로 유료화 된다. 요금 책정 방식은 월정액 380포인트와 반월정액 200포인트, 시간제 12시간 25포인트와 6시간 15포인트 등의 4종류이다. 월정액은 게임 이용시에 포인트를 자동 삭감하는 형식으로, 시간제는 요금 지불 시간이 시작되면 포인트를 삭감하게 된다.

《Last Chaos》은 1월 29일부터 공개 테스트를 시작하여, 110일의 무료 사용 기간을 거쳐 유료 서비스를 시작하게 되었다. 업체측은 5월 26일 목요일부터 새로운 맵 「艾

「比斯地牢」을 선보이는데, 이 맵은 수비봉인의 BOSS인 「鐵面王」이 출현하는 것 이외에도 공회전쟁, 41급 무기와 40~43급 방어도구, 새로운 아이템 등의 다양하게 변화된 게임 내용을 포함하고 있다.

그 밖에 업체측은 「삼중선물보답」, 「공회총동원」, 「영웅회관」, 「혁명명인방」 등 여러가지 관련 이벤트를 통해 무료 사용 쿠폰 및 아이템을 증정할 계획이다.

GNN 신문 사이트 5.18

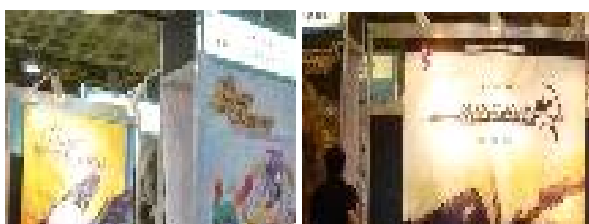
<http://gnn.gamer.com.tw/8/19958.html>

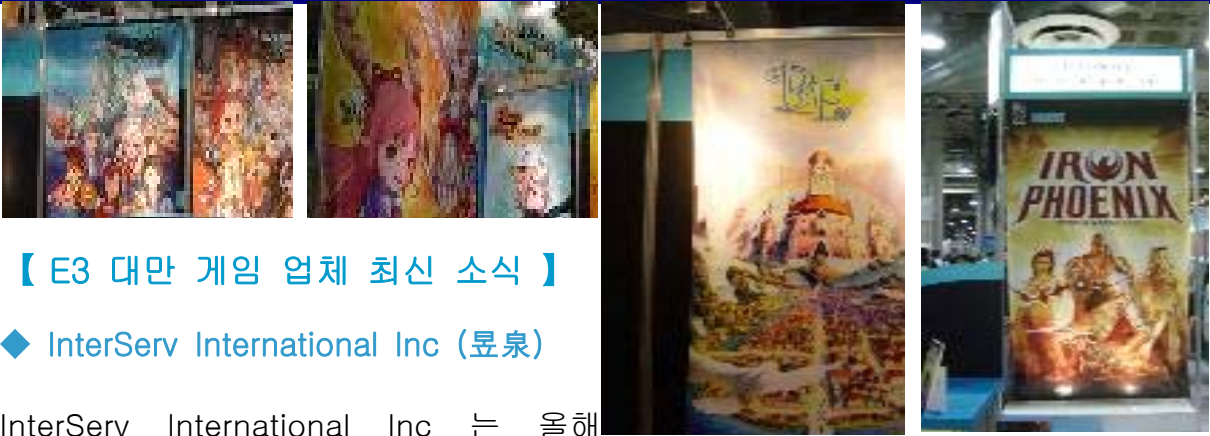
News & issue

K E3에 참가한 8개 대만 게임 업체의 최신 정보

ENTIA HALL에 자리한 대만관에는 億啓數位, 台灣夢工廠, 昱泉, 雷爵, 宇峻奧汀, 樂陞 및 디지털 콘텐츠 학원 졸업생들이 설립한 게임 업체인 基因와 集因, 모두 8개 업체의 부스가 마련되어 있다.

온 대만의 디지털 콘텐츠 산업 추진 사무소 주임 황국준은 "작년에 4개 업체가 참여한 것에 비하면 올해는 8개 업체로 성장을 이룬 셈이다. 한국 게임이 비교적 규모와 발전을 갖추므로 인해 작년에는 바로 옆에 위치했던 한국관이 올해에는 메인 전시장으로 장소를 옮길 수 있었다. 내년에는 대만관도 손조롭게 메인 전시장에 진입할 수 있기를 희망한다."라고 전했다.





【 E3 대만 게임 업체 최신 소식 】

◆ InterServ International Inc (昱泉)

InterServ International Inc 는 올해 E3에서 일본 Sammy와 합작한 Xbox게임 《철봉황(鐵鳳凰)》 및 현재 합작중인 《사조영웅전(射雕英雄傳) 2》 이외에, Namco와 합작한 《Mage Knight》를 주력 상품으로 홍보하고 있다. 그 중 Namco와 합작한 액션RPG 《Mage Knight》는 Namco부스에서도 전시중이며, PC버전과 Xbox 360버전으로도 출시될 예정이다. 그러나 주로 북미시장을 타겟으로 하고 있으며, 대만 시장은 아직 관찰중에 있다.

◆ XPEC Entertainment (樂陞)

XPEC Entertainment 는 올해 여러 일본 업체와 합작하였다. 그 중 비교적 주목을 받고 있는 게임은 《聖魔戰記編年史 (Sorcerian Online)》으로, 이 게임은 Family Computer의 《聖魔戰記》 시리즈의 맥을 이어가고 있다. 올해로 10주년을 맞는 이 게임은 앞으로 모든 게이머들에게 익숙한 옛날 캐릭터들을 게임에 도입시켜 게이머들의 숙원을 이루어 줄 계획이다. 그 밖에 올해 XPEC Entertainment가 개발한 PSP게임 《Bounty Hounds》 및 PS2게임 《Spectral Force Chronicle》 등을 전시하고 있다. 근래의 게임들이 모두 일본의 게임 업체와 합작하여 개발한 것이므로, 게임의 출시 지역이 명확하게 발표되지 않았지만, 대만의 게이머들에게도 이러한 게임을 즐길 수 있는 기회가 주어질 것이라고 믿는다.

◆ Lager (雷爵)

Lager (雷爵)는 올해 《童話》의 포스터를 걸어놓는 것 이외에도, 《萬王之王2》을 주력 상품으로 홍보하고 있다. 그 밖에 《童話2》로 오해를 사고 있는 미공개 새 게임 《BE Online》의 포스터도 이목을 끌고 있다. 이 게임은 현재까지 개발 중이므로, E3가 끝난 이후에야 최신 소식을 알 수 있을 것으로 예상된다.

◆ Userjoy (宇峻奥汀)

올해 E3에서 Userjoy (宇峻奥汀)는 《환상삼국지(幻想三國誌)2》, 《신절대쌍교 Online》 이외에 귀여운 스타일과 종이인형 시스템을 가진 《天使之戀(Angel Love Online)》을 주력 상품으로 홍보하고 있다. 《환상삼국지(幻想三國誌)2》는 7월에 출시될 예정이며, 《天使之戀(Angel Love Online)》은 내년 여름에 발표될 예정이다.

◆ EASYFUN (億啓數位)

EASYFUN (億啓數位)의 《曙光Online》의 올해 전시 상황이 작년 달라진 점은? 게임의 영문 명칭이 《Beast Deity》에서 《Holy Beast》로 변경된 것 이외에, 게임 내용이 더욱 완벽해 지고, 전기인터넷게임회사 (傳奇網路遊戲公司)에서 대리 발행 했다는 점이다.

GameBase 신문 사이트 5.19

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=19250&category=news

News & issue

PC 게임의 온라인화

「Young Boys Baseball Story 2」

《Young Boys Baseball Story 2》의 가장 큰 특색은 온라인 상점을 통한 아이템 판매 및 온라인 대결 기능이다. 光譜의 연구개발자는 미래에 개발될 게임은 모두 완벽한 PC게임 기능위에 온라인 기능을 더하게 될 것으로, 인터넷을 좋아하는 유저들은 혼자서 PC게임을 즐기는 것 외에도 다른 유저들과 함께 온라인 상에서 교류를 나눌 수 있으며, 올 여름에 출시 될 《삼국입지전(三國立志傳) 3》도 이와 같은 형식을 취하게 될 것이라고 전했다.



이와 동시에 光譜는 자체 개발한 게임을 대상으로 요금 전환소를 설립할 계획이다. 이 요금 전환소를 통해 《삼국입지전 3》에서 벌어들인 게임 머니로 《Young Boys Baseball Story 2》에서 야구 베트를 살 수 있도록 하였는데, 이는 PC게임의 새로운 시뮬레이션 경제 패턴이라고 할 수 있다.

《Young Boys Baseball Story 2》는 출시와 동시에 두 가지 온라인 기능을 개방하는데, 하나는 온라인 상점 기능이다. 유저들은 이 온라인 상점을 통해서 매매를 진행할 수 있다. 또 다른 하나는 온라인 대결 기능으로 유저들은 PC게임의 형식에서 배양된 선수팀으로 온라인 상에서 서버와 경기를 치루고, 우승 했을 경우 드림 장비를 획득하여, 다시 PC게임 형식에서 장비를 사용할 수 있다.

유저들간의 대결은 2단계에서 개방될 예정이며, 그 전에 유저들은 먼저 자신의 팀을 훈련시킬 수 있다. 유저들간의 경기 기록은 명인당의 순위에 기록될 예정이다.

【 게임 소개 】

光譜가 자체 제작한 게임 《靑少棒揚威記(Young Boys Baseball Story) 2》는 전략형 게임으로, 전작에 비해 각종 온라인 기능 및 아이템 수집 기능이 추가되었다. 유저들은 구단의 연훈인 코치의 역할을 맡아 선수들을 발굴하고, 훈련을 주도하고, 야구 장비(아이템)를 취득하는 한편 시합때에는 각종 전술을 명령하여 자신의 팀이 승리하도록 이끌어야 한다.

◆ 인터넷으로 아이템을 수집함 《Young Boys Baseball Story 2》는 PC게임의 형식으로 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 서버와 연결하여 온라인 상의 여러 유저들과 함께 시합을 즐길 수 있도록 하고 있다. 이러한 온라인 시합은 우승하기 힘들지만 일단 상대를 이기고 나면 업체측에서 제공하는 각종 아이템을 받을 수 있다.

이러한 아이템은 그 기능이 강대하고, 가치를 따질 수 없는 한정된 아이템으로 아이템 상점에서는 구매할 수 없다. 이러한 아이템은 마법장비를 포함한 셋트 장비와 특수 장비 등이다. 마법장비는 일반 장비에서 변화한 것으로 어떤 기량을 강화시켜주는 기능을 가지고 있다.

셋트 장비는 단독으로 사용될 경우 일반 장비와 별반 다름이 없지만, 유저가 모든 장비를 수집해 한 셋트를 이루면 그 위력은 가장 강력하다는 황금의 특수 장비를 초월한다. 그 밖에도 온라인 기능을 통해 유저들은 세계 각지의 유저들과 함께 PK 경기를 진행할 수도 있으며, 경기 성적이 우수한 유저들은 名人堂에 이름이 올라 인터넷 상에서 명성을 떨칠 수도 있다.

◆ **신인 발굴, 기술 연마** 게임이 시작될 때 선택되어있는 선수 이외에 새로운 학기가 되면 유저들은 신인중에서 새로운 선수를 선발할 수 있다. 게이머는 필요에 따라 선택과 동시에 출장이 가능하지만 1년 후에는 졸업을 해야하는 3학년 선수 혹은 잠재력을 가졌으나 천천히 육성해야 하는 1학년 선수를 선택할 수 있다.

선수단이 이루어진 후 게이머는 선수 각자의 기량에 따라 훈련 과정을 안배하여, 투구, 타격, 공격, 수비의 능력을 향상 시켜야 한다. 게이머의 역할이 코치이기 때문에 타격이나 수비 모션을 조작할 필요가 없이 명령을 전달하기만 하면 된다. 또 선수들의 기량이 높을수록 전달된 명령을 더욱 더 쉽게 달성할 수 있다.

기본 기능 이외에 선수들은 10여 종류의 마법 투구나 마법 타격 기능을 익힐 수 있다. 각각의 마법 기술은 각기 다른 효능을 가지고 있다. 예를 들어 「독이빨(毒牙)」은 사구(死球)를 던졌을 때 상대방의 부상 위험을 더욱 증가시켜주며, 「분노의 불(怒火)」은 제구력의 희생이 따르지만 투수의 공을 더욱 빠르게 만들어주며, 「가벼움(輕盈)」은 타자의 타격률을 증가시키는 대신 공의 비행거리는 짧아진다. 이러한 마법 기술은 특수한 효과를 가지고 있지만, 에너지의 소모가 너무 크기 때문에 계속해서 사용할 수 없으므로, 게이머들은 기회를 잘 포착하여 사용해야지만 중요한 순간에 경기의 흐름을 역전 시킬 수 있다.

◆ **인공지능의 다변, 사실적인 경기 표현**

《Young Boys Baseball Story 2》는 야구 책략 게임으로, 연구개발 단계에서 많은 전문적인 전술을 게임에 주입하여 게이머들의 지혜에 도전하고 있다. 게임 중의 10개 팀은 각각의 특색과 상대적인 약점을 가지고 있으므로 코치의 역할을 담당하게 될 게이머들은 ‘지피지기, 백전백승’의 마음으로 게임에 임해야 한다.

화면 구성면에서도 시합은 모두 3D방식으로 여러 각도를 포착하고 있으며, 타격 및 수비의 각종 표현 이외에도 홈런을 쳤을 때의 환호성, 3신을 당했을 때의 실망감, 초를 다루는 슬라이딩등 다양한 효과로 사실감을 더했다.

GNN 신문 사이트 5.19

<http://gnn.gamer.com.tw/5/19975.html>
<http://newodin.gamer.com.tw/C.php?sn=8121>

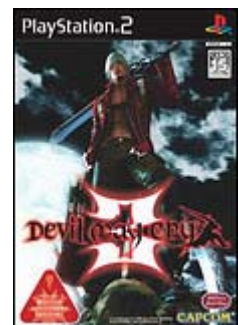
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	SAINT SEIYA Chapter-Sanctuary	PS2	Dimps / BANDAI
2	삼국영웅전 Online	PC	奧汀
3	유유백서(幽遊白書) FOREVER	PS2	BANPRESTO
4	Romancing Saga : Minstrel Song	PS2	SQUARE ENIX
5	진삼국무쌍 3	PC	KOEI
6	Memories Off 3nd	PC	KID
7	Last Chaos	PC	SQUARE ENIX
8	Metal Slug 5	PS2	SNK PLAYMORE
9	스타 레스토랑	PC	光譜資訊
10	Demento	PS2	CAPCOM
11	Forza Motorsport	XBOX	Microsoft Game Studio
12	Far East Of Eden III Namida	PS2	HUDSON
13	Guild Wars	PC	ArenaNet
14	Spectral Force Chronicle	PS2	IDEA FACTORY / XPEC Entertainment
15	Fire Emblem	NGC	Intelligent Systems
16	NARUTO 最強忍者大結集 3 for DS	NDS	TOMY
17	Mobile Suit Gundam One Year War 0079	PS2	NAMCO / BANDAI



▲진삼국무쌍



▲Dvii Mary Cry3



▲Rokman X8

18	Nintendogs (Puppy Times)	NDS	Nintendo
19	God Of War	PS2	Santa Monica Studio
20	Jade Empire (Jade Kingdom)	XBOX	BioWare

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	삼국영웅전 Online	PC	奥汀
2	Last Chaos	PC	NAKO
3	Guild Wars	PC	ArenaNet
4	리니지 2	PC	NC soft
5	Front Mission Online	PS2	SQUARE ENIX
6	동화 : 엄지공주	PC	雷爵
7	연애합자 Online : 우금향연인 (戀愛盒子Online : 鬱金香戀人)	PC	中華網龍
8	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
9	김용군협전 Online 2.0 : 천룡팔부(天龍八部)	PC	中華網龍
10	툰식천지(吞食天地) Online : 용자전장(勇者戰場)	PC	中華網龍
11	Sephiroth	PC	Imazic
12	Seal Online	PC	Sunny YNK / GRIGON
13	FONG SHEN ONLINE	PC	鈇象(IGS)
14	i-Youxi	PC	全球歡樂
15	Elysium Online Ver. 3.8	PC	華義
16	ASGARD	PC	NEXON
17	Corum Online	PC	eSofnet
18	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE



▲도검 Online



▲Carpe Diem



▲동화
엄지공주

19	검협정연(劍俠情緣) 산하사직(山河社稷)	Online :	PC	西山居/ 金山
20	삼국연의(三國演義) 신기묘산(神機妙算)	Online :	PC	中華網龍

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