

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2005. 11. 11. Vol.21

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

#### ■ 대만 디지털 콘텐츠 산업의 전망

### 뉴스 & 화제

- 1 영업 수익의 절정기에 들어선 대만 게임 업체들
- 2 식지 않는 온라인 게임의 열기
- 3 아이템을 훔치기 위해 손을 잡은 중국, 대만의 해커들
- 4 「봉인」 보안 시스템으로 80%이상 줄어든 아이템 도난안
- 5 2006년 1/4 분기 게임 산업 경기 예측

### 게임 순위

기획 특집

## 대만 디지털 콘텐츠 산업의 전망

디지털 콘텐츠 산업은 정부가 [양조쌍성(兩兆雙星)] 산업에 포함시킨 스타 산업으로, 비록 그 발전 포인트가 잡히지 않아 분산되어 있는 것처럼 보였지만 업자들의 노력과 정부 기관의 산업의 발전 환경을 하루가 다르게 성숙시켜 미래의 발전 가능성을 무한하게 하였다.

공업국에 따르면 디지털 콘텐츠 산업은 디지털 게임, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 멀티 미디어 응용, 모바일 응용 서비스, 인터넷 서비스, 콘텐츠 소프트웨어, 디지털 출판의 8가지로 나누어지며, 또한 이러한 그림(이미지), 문자, 영상, 소리 등의 정보를 정보 과학을 응용하여 디지털화 하고 나아가 이를 응용한 상품 혹은 서비스를 종합시키는 것이다.

산업 가치 고리 측면에서 볼 때 디지털 콘텐츠 산업은 상업화 가치를 갖춘 교육, 오락, 문화, 예술 등의 콘텐츠를 정보 과학(콘텐츠 제작, 표준 격식, 자료의 압축, 특수처리, 그림 연산 등을 포함한 디지털화 처리 기술)을 응용하여 원시적인 표현 형식 이외에 쉽게 복제와 부가가 가능한 특성을 가진 디지털 격식으로 전환하는 것 외에도, 새로운 형식의 디지털 콘텐츠 상품이 영화, 음악, 그림, 영상과 상호작용할 수 있는 기능을 부여하는 것이다. 그 다음으로 정보 과학(콘텐츠 관리, 인터넷 케이블 관리, 스트리밍(Streaming) 기술, 판권(라이선스) 관리, 요금제도 등을 포함한 유통과 보호 기술)을 응용하여 각종 디지털 콘텐츠를 전통 혹은 신흥 인터넷이나 매체를 통해 고객에게 전송하여 가치를 창출해 내고, 이로 인해 각종 디지털 콘텐츠 서비스를 형성하는 것이다.

현재 공업국이 가장 중요하게 보고 있는 산업으로는 디지털 게임, 컴퓨터 애니메이션, 디지털 학습 시장이다. 그러나 국외의 온라인 음악 다운로드가 나날이 열기를 띄면서 국내에도 年代(ERA) 滾石(ROCK)등의 업체도 올해에 온라인 음악 다운로드 서비스를 시작하여, 온라인 멀티미디어 응용 시장의 전망도 제법 좋게 보고 있다.

공업국이 설정한 디지털 콘텐츠 산업 발전의 목표는 2006년에 NT\$ 3,700억 원의 산업 가치를 이루는 것이며, 그 중의 30%는 해외 수출로 인해 얻어진 이익이다.

이러한 목표를 달성하기 위해 행정원은 이미 [디지털 콘텐츠 산업발전 추진 방안]을 제정하여 산업건설과 법규, 인재의 배양 및 초빙, 투자 촉진과 금융보조, 연구발전과 응용, 산업 정보와 마케팅 및 환산촉진 등의 6개 방면을 디지털 콘텐츠 산업 발전의 기초로 삼았다.

법규의 제정 방면에서 비록 산업 등급 조례의 규정을 촉진하여 디지털 콘텐츠 산업을 신흥 중요 책략성 산업에 포함시켜 업체들에게 5년 동안 세금 감면 혹은 주주들에게 세금 우대의 혜택을 주었지만, 공업국은 이로는 부족하다고 느끼고 [디지털 콘텐츠 산업 발전 조례] 초안을 제정해 더욱 명확한 법규로 디지털 콘텐츠 산업을 발전시키길 희망하고 있다.

공업국은 [디지털 콘텐츠 학원(DCI)]를 설립하여 여러 영역을 넘나들 수 있 수 있는 디지털 콘텐츠 인재들을 배양하고 있으며, 2004년에는 이미 6천명의 인재들을 배출시켰다. 디지털 콘텐츠 학원은 대학, 연구 기관 및 산업 자원을 종합시키는 동시에 대학교와 전문적인 직업 훈련 기관에 디지털 콘텐츠와 관련된 학과 설립을 격려하여, 창의에서부터 제작, 관리, 마케팅에 이어진 수업 과정을 개설해 산업 인재를 배양해 내도록 하고 있다.

그 밖에 [e-Taiwan] 계획 중의 [디지털학습 국가형 과학기술 계획], [디지털 서적 국가형 계획], [디지털 오락 계획] 등도 모두 대만의 전반적인 디지털 콘텐츠 산업 발전 환경을 건설, 촉진하기 위한 것이다. 또한 디지털 콘텐츠 산업 가격 감정 보조 기제를 채택하여 가격 감정 비용을 보조하는 방식으로 디지털 콘텐츠 산업체가 가격 감정 업체를 찾아 무형자산의 가치를 감정하도록 돕고 있다. 2003년에는 18개 업체를 도와주었고, 2004년에는 16개 업체를 도와주었다.

이와 동시에 창업투자기금이 디지털 콘텐츠 산업에 투입될 수 있도록 추진하여, 디지털 콘텐츠 추진 사무소에서는 비정기적으로 창업투자설명회를 개최하는 방식으로 발전 가능성이 있는 디지털 콘텐츠 산업체에 창업투자기금 혹은 법인의 투자를 소개하고 있다. 예를 들어 행정원 개발기금은 이미 태극영음(太極影音)에 NT\$ 2억 원을 투자하여, 태극영음이 국제 수준의 애니메이션 상품을 개발하도록 도왔다. 그러나 또 다른 애니메이션 프래그십(FlagShip) 계획(예 : 흥광(宏廣)의 ‘마르코 폴로’의 자금 계획 조치)은 오히려 지금까지 행정원의 개발기금의 투자 응답을 받지 못하고 있다.

공업국은 또 해외 정부 혹은 법인 기관과 비망록을 작성해 계약을 하도록 추진하여, 대만 업체들이 국제기업들과 합작하도록 할 계획이다. 이미 마이크로소프트의 XBOX 원형기와 대만의료泉(InterServ) 등의 업체와 합작하여 관련된 게임을 개발하였고, SONY의 PS2 게임기 역시 대만의 업체들과 합작하여 새로운 게임을 개발하였다.

정부 역시 실제적으로 자금을 투입하여 디지털 콘텐츠 산업 연구 개발 및 자금 취득에 도움을 주고 있다. 경제부 업계과전계획(經濟部 業界科專計畫), 주도성 신상품 개발계획 등의 보조 계획을 통해 업자들이 창의, 기술, 상품, 시장 등을 개발할 수 있도록 도우며, 이러한 부분의 자금은 2002년부터 2006년까지 10억 원 이상이 투입될 계획이다. 이와 동시에 업자들이 30억 이상의 연구개발 대출액을 신청할 수 있도록 돕고 있다.

그 밖에 공업국은 경제건설위원회에 100억 원의 장기자금을 신청하여 디지털 기금을 조성해 낮은 이율로 디지털 콘텐츠 업체들에게 제공할 계획으로, 이미 많은 업체들이 신청하였다.

현재 행정원 과학기술 고문조(顧問組)는 쌍방향 인터넷 모바일 계획을 집행 중인데, 앞으로 게임, 음악 다운로드 등의 디지털 콘텐츠 이러한 계획이 포함시킬 것이다. 쌍방향 인터넷 계획의 추진은 성공적으로, 앞으로 디지털 콘텐츠 산업이 무선 온라인상의 콘텐츠 운영 영역에 포함되도록 도울 것이다.

미래에는 [산업자원센터]를 추진하여 기술, 법률, 시장 및 국제 마케팅과 관련된 연구 개발 추세 정보와 법률, 재무 고문 서비스를 제공할 예정이다. 이와 동시에 국내외 시장 정보를 수집하여, 매달 전자 신문의 형식으로 업자들에게 법규, 시장 정보 및 시장 동태 정보를 제공할 예정이다.

대형 디지털 콘텐츠 국제 토론회 및 [과학 교류 토론회]를 개최하고, 영문, 일문판 해외 바이어 구매 책자를 제공하여, 국내 업체들이 해외 업체와 합작할 수 있도록 도울 예정이다. 또한 해외 대형 업체가 대만에서 국제 합작 상담회를 열수 있도록 돕는 한편, 단체를 조직해 중요 시장인 일본(동경 게임쇼), 미국(E3), 중국(상해 게임쇼) 등의 국가에 가서 전람회에 참가하고, 상담회에 참가할 수 있도록 도울 예정이다. 그리고 [해외 디지털 콘텐츠 협회]를 설립하여, 해외의 화교들과 긴밀한 연락을 유지하고, 국내외 업체들의 합작 기회를 증진하려 한다.

이와 동시에 디지털 콘텐츠 추형(雛形)상, 4G 창의 대회 등의 디지털 콘텐츠 관련 대회를 개최하여 디지털 콘텐츠 업자의 역량을 결집시키고, 젊은 인재들의 창작을 격려하여 디지털 콘텐츠 창의 산업에 종사하도록 도울 예정이다.

그러나 대만 디지털 콘텐츠 산업 발전상에는 여전히 해결해야 하는 여러 가지 문제가 도사리고 있다. 디지털 판권 문제가 그 예이다. 디지털 음악 산업이 당면한 온라인 음악 다운로드의 판권(저작권) 문제는 현재 KURO와 EZPEER 등의 업자와 음반협회 간의 법정 공방이 끝나지 않고 있는 가운데 관련 업체들의 발전에 영향을 미치고 있다.

이와 비슷한 문제로 공개발표권(公開發表權), 중제권(重製權), 공개방영권(公開播放權), 개작권(改作權), 편집권(編輯權), 공개전송권(公開傳輸權) 등을 포함한 저작권 문제가 해결을 기다리고 있다.

소프트월드(智冠科技)의 왕준박(王俊博) CEO, 감마니아(遊戲橘子)의 유백원(劉柏園) 집행장, 소프트스타(大宇資訊)의 이용진(李永進) CEO 등의 업계 지도 인사들은 모두 정부가 디지털 콘텐츠 산업 발전을 돕는 태도가 적극적이지 못하고, 그 방법 또한 올바르지 못하다고 말한다.

왕준박 사장과 유백원 집행장은 정부가 디지털 콘텐츠 산업을 추진할 때, 반드시 보조적인 방법을 버리고 투자환경을 조성하여 창업투자 등의 자금을 디지털 콘텐츠 산업에 투자하도록 유도해야 한다고 지적한다.

정부는 2년 전 게임 등의 디지털 콘텐츠 산업을 [양조쌍성(兩兆雙星)]의 스타 산업의 하나로 선언했지만, 업자들은 여전히 정부의 추진 조치가 부족하므로, 반드시 보강해야 한다고 말하고 있다.

왕준박 사장은 디지털 콘텐츠 산업을 추진하는 데 있어 정부는 잡아당기는 것이 아닌 적극적으로 밀어주는 역할을 담당해야 한다고 말한다. 그러면 정부는 쉽게 영향력을 이용하여 업자들이 자금 등의 자원을 얻도록 도울 수 있으며, 업자들 역시 자립적으로 특색 있는 상품을 개발하여 투자 흥미를 유발할 수 있다. 유백원 집행장은 창업투자금은 게임 업자들에게 가장 필요한 자금의 출처로, 또한 가장 효과적이라고 말한다.

두 명의 게임 업계의 지도자들은 모두 정부의 보조가 게임 업자들이 가장 필요로 하는 것이며 또한 가장 효과적인 것이라고 볼 수 없으며, 오히려 역효과를 일으킬 수도 있다고 말한다.

유백원 집행장은 장기보조는 기업으로 하여금 경쟁력을 잃게 한다고 말한다. 또한 기업은 어떠한 결정을 내리던 간에 스스로 그 위험도를 고려하여야 하며, 한 번 손해를 봤다고 바로 정부의 보조를 바래서는 안 된다고 말한다.

왕준박 사장은 정부가 디지털 콘텐츠 산업을 추진하는 태도는 비록 적극적이거나, 그 추진 방법은 개선해야 한다고 말한다. 또한 정부는 반드시 추진(확산)의 입장에서 상품 발표회 혹은 게임 산업 촉진회 같은 활동을 통해 업체들의 상품 세일즈를 도와 게임 상품과 게임 산업이 소비자와 투자자들에게 알려질 수 있도록 하여 게임 산업의 이해도를 높여야 한다고 말한다.

유백원 집행장은 조세 우대는 게임 업자들이 필요로 하는 격려 조치라고 말한다. 예를 들어 현행 신흥 산업은 5년 동안 세금 감면이 되는 이는 업자들에게 매우 큰 격려가 된다. 그는 현행되는 모든 세금 법규는 국내 기업이 해외 기업에게 권리금을 지불할 때 20%의 소득세를 내도록 정하고 있는데 이는 매우 합리적이지 못하다고 말한다. 왜냐하면 대부분의 해외 기업들은 이러한 소득세를 권리금에 더하기 때문에 국내 업자들의 원가를 증가시켜 국제 경쟁력을 약화시키기 때문이다.

유백원 집행장은 게임에 대한 이미지가 매우 좋지 않아, 이것이 게임 업체들이 발전에 불리하게 작용하고 있기 때문에 정부는 디지털 콘텐츠 산업을 추진할 때 반드시 게임에 대한 정확한 오락적인 관념을 선도해야지만 비로소 산업 발전 환경을 조성할 수 있다.

이용진 사장은 정부의 태도가 적극적이지 않으며, 앞으로 계속 이러한 태도를 취한다면 2년 후에는 대만 게임 업자들의 발전 환경이 중국보다 못할 것이라고 말한다.

디지털 콘텐츠 산업은 8대 항목으로 나뉘며, 부속 산업도 너무 많아 집중이 되지 않고 포인트가 분산되어 있다. 이는 또한 업자들이 지적하는 정부의 협조가 쉽게 분산되는 원인이다. 비록 공업국은 이미 게임, 애니메이션, 디지털 학습을 미래 3년간의 중점 발전 사항으로 정하고 있지만, 적지 않은 업자들은 디지털 콘텐츠 업체가 모두 중, 소형 기업으로 자금원이 부족하므로, 정부는 반드시 하나 혹은 두개의 산업 항목을 줄여 전력으로 협조해야만 비로소 그 힘이 분산되지 못할 것이라고 말한다.

이처럼 포인트가 분산되어 있는 점 역시 정부가 디지털 콘텐츠 산업을 발전시키는데 또 다른 문제가 되고 있다. 디지털 콘텐츠 산업 추진을 돕는 자책회는 이미 이러한 문제를 발견하고 다음 단계에서 검토해야 할 중요 항목으로 분류하였다. 적합한 검토 후에 전력을 다해 발전 시켜야 할 발전 가능성을 가진 산업을 집중시켜 당초 설정한 발전 목표에 도달하도록 할 것이다.

<자료출처 : 2005 電子資訊產業年鑑>

News & issue

## 영업 수익의 절정기에 들어선 대만 게임 업체들

**국** 내 각 게임 업체들의 요금 제도는 모두 삼사분기에 시작되었다. 전통적인 경험에 비추어 보아 요금 제도가 가져올 영업 이익은 한 달 혹은 석 달 후부터 나타날 것으로 예상된다. 이러한 이유로 사사분기에는 각 게임 업체들의 영업 수익이 최고봉을 기록할 것으로 보인다. 소프트웨어는 <월드 오브 워크래프트>의 인기에 힘입어 10월의 영업수익이 사상 최고인 NT\$ 3천억 2천만 원을 기록했고, 와이는 <열혈강호>로 사사분기에 영업수익 NT\$ 1억 원을 기대하고 있으며, 감마니아는 사사분기에 3개의 게임이 유료 서비스를 시작하여 NT\$ 5억 원의 목표를 기대하고 있다.

여름방학이 있는 성수기인 삼사분기에 각 게임 업체의 영업수익은 이미 상반기의 하락세를 벗어나 점점 상승하였으며, 소프트웨어의 삼사분기 영업수익은 이사분기에 비해 10%에 가까운 성장을 이루었다. 감마니아 역시 16% 성장하였고, 와이의 삼사분기 영업수익은 이사분기에 비해 60% 성장하였다.

소프트월드의 종흥박(鍾興博) 재무장은 소프트웨어의 자회사인 智凡迪가 대리하고 있는 <월드 오브 워크래프트>가 11월부터 유료화 될 예정이므로 사사분기의 영업수익은 삼사분기에 비해 크게 성장할 것이라고 전했다.

와이는 7월말 출시된 <열혈강호 온라인>이 크게 성공을 거둬 삼사분기의 영업수익이 바닥에서부터 상승하여 사사분기에는 올해 신기록을 낼 수 있을 것이라고 전했다. <열혈강호 온라인>은 현재 동시 접속자 7만 5천명의 기록 및 104만 명의 회원을 보유하고 있으며, 10월의 판매량은 이미 3천만을 넘어섰으며, 지난 9개월 동안의 평균 영업수익인 1천만 원의 세 배에 해당된다.

중시(中時) 전자 신문 사이트 10. 31

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,120508+122005103100398,00.html>

## 식지 않는 온라인 게임의 열기

**학** 생 커뮤니티 사이트인 ‘優仕網’은 [온라인 게임사용 습관 조사]를 실시하였다. 이번 조사에서 비록 28%의 네티즌들이 온라인 게임이 이미 학업과 일상생활을 영향을 미치고 있다고 대답하였지만, 여전히 33%를 넘는 응답자들이 일주일에 4일 이상은 인터넷을 사용하고 있다고 응답해, 온라인 게임이 이미 젊은 계층에서 다른 여가 활동을 제치고 최선의 선택이 되었음을 보여준다.

자책회 시장정보센터 (MIC)의 조사에 따르면 온라인 게임은 네티즌들이 가장 자주 이용하는 여가오락 항목으로, MIC는 2005년 온라인 게임 시장이 11.5%의 성장률을 기록할 것으로 예상하고 있다. ‘優仕網’은 특별히 전문대 이하의 학생들을 대상으로 조사한 [온라인 게임 사용습관 조사] 결과를 통해 43%의 네티즌들이 시간을 때우기 위해 온라인 게임을 하는 것임을 발견했다. 현재 온라인 게임은 대부분 공회 등의 커뮤니티 형식으로 경영되고 있기 때문에 젊은 학생들이 온라인 게임을 선택할 때 친구들과 함께 즐길 수 있는 게임을 우선적으로 선택하게 되는 것이다. 게임의 화질, 게임의 스토리 배경 역시 유저들이 게임 선택의 중요한 요소이며, 그 비율은 각각 17%, 15% 이다.

온라인 게임을 하는 평균 시간에 대한 통계에 따르면 33%의 네티즌들이 한 주에 4일 이상 온라인 게임을 하는 것으로 나타났고, 그 중 하루에 평균 3시간 이상 게임을 하는 비율도 35%나 되며, 심지어 매일 8시간 이상 게임을 하는 비율도 6%나 된다.

재미있는 점은 겨우 18%만이 온라인 게임을 일종의 건전한 여가오락 활동으로 보고 있다는 점이다. 이는 온라인 게임을 하는 시간이 너무 길면 반드시 학교 공부 및 일상 생활에 영향을 미치기 때문이다. 학생들은 비록 온라인 게임에 쉽게 빠져들지만 게임의 부정적인 영향에 대해 자각하지 못하고 있진 않았다. 한 네티즌은 가끔 온라인 게임에 빠져 밤늦게까지 게임을 즐기다가 자각을 하는 일도 있지만, 시험 전에는 친구들과 함께 게임을 하지 않기로 약속을 하고 공부에 전념한다고 전했다. 또 비록 온라인 게임이 흡인력이 있지만, 현실 생활 중의 본분을 잊어서는 안 된다고 지적했다.



‘優仕網’은 온라인 게임은 여가 오락 중의 하나로, 만약 지나치게 빠져들게 되면 현실 생활에 영향을 미칠 뿐만 아니라 장시간 컴퓨터 앞에 앉아 있게 되므로 어깨나 목에 통증을 유발하게 되며, 심지어는 두통, 불면, 경부의 마비 현상, 손가락의 저림 현상 등이 발생할 수도 있음을 경고했다. 또한 컴퓨터를 사용할 때는 30분에 한 번씩 자리에서 일어나 몸과 관절을 움직여 주며, 가장 중요한 것은 현실 생활과 인터넷 세계의 차이를 정확히 분별해야지만 개인 시간을 잘 활용할 수 있고, 비로소 안심하고 여가 생활을 즐길 수 있다고 권하고 있다.

東森 신문 사이트 10. 28

<http://www.ettoday.com/2005/10/28/339-1862584.htm>

## 아이템을 훔치기 위해 손을 잡은 중국, 대만의 해커들

**인**터넷 게임 시장의 확대로 인해 아이템은 이미 범죄 집단의 먹이가 되었다. 작년부터 아이템 도난은 중국과 대만의 공모 범죄 형태를 띠게 되었다. 경찰은 이러한 유형의 안건은 매우 해결하기 힘든 것임을 인정하였다.

경찰국은 양안(중국과 대만)을 넘나드는 인터넷 범죄 집단은 우선 게임 업자의 관리자 권한을 취득하여 감춰진 번호를 주입하여 Packet 처리된 데이터베이스를 취득한다. 그러나 현재 대부분의 게임 업체들은 소프트웨어의 데이터베이스를 고객 서비스 시스템과 분류하여 [해커와 업자의 공방전]으로 진화되었다.

그밖에 해커들은 트로이 목마 바이러스를 주입하여 비정기적으로 업데이트되는 마이크로소프트 시스템의 허점을 찾아내 유저들의 아이디와 비밀번호를 취득하게 되는 것이다.

양안(중국과 대만)이 연합한 해킹 조직은 중국의 해커를 통해 아이디와 비밀번호를 알아내 이를 대만 조직에 보내고 해당되는 이윤을 챙기는 형식이다. 많은 유저들이 대만 조직이 범죄의 주모라고 생각하고 있지만, 증거가 부족하여 체포된 이후에도 기소할 수 없어, 유저와 업자 모두 어쩔 도리가 없게 된다.

그 밖에 2003년부터 전자 기록은 동산(動產)의 범위에 포함되지 않아 온라인상의 아이디와 비밀번호가 도단을 당해도 도난 죄로 기소를 할 수 없어, 할 수 없이 컴퓨터 사용 방해죄 혹은 비밀방해죄로 처분하고 있으며, 이러한 죄목은 고소에 해당되는데, 어떤 때에는 피해자조차 찾지 못하는 경우도 있어 곤란을 겪고 있다.

聯合 신문 사이트 11. 02

<http://udn.com/NEWS/INFOTECH/INF4/2985661.shtml>

## 「봉인」 보안 시스템으로 80%이상 줄어든 아이템 도난안

**대** 남시(台南市) 경찰은 한 달 동안 천 건에 달하는 온라인 아이템 도난 안건을 접수 받았으나 이러한 안건이 상소 된 후에 당사자가 사적으로 합의를 하여 기소를 할 수 없게 돼 사법 자원을 낭비하였다. 그러나 두 달 전에 국내 온라인 게임 업체가 [봉인] 보안 시스템을 개발하여 아이템 도난안을 80% 이상 감소시켰다.

대남시 경찰은 아이템 도난안은 컴퓨터 사용 방해죄를 범하는 것으로, 이는 고소 안건에 해당되며, 아이템 도난 안건이 워낙 많고, 또 그 조사에 많은 시간이 소요되므로, 늘 2, 3개월 심지어 10개월이 걸려서 마무리 지어진다고 전했다. 그러나 경찰은 혐의자가 기껏해야 벌금을 무는 정도의 처분밖에 나지 않기 때문에 쌍방이 이미 합의했다면 기소를 하지 않고 있다.

경찰은 아이템 도난에는 게임 업체 역시 책임이 있으며, 이러한 도난 안건을 접수 받으면 피해자에게 게임 업체에게 배상을 받길 요구하여, 게임 업체에 압력을 조성하게 된다고 전했다.

국내 유명한 게임 업체는 2개월 전에 [봉인] 보안 시스템을 개발하여, 아이템이 다른 아이디어에 옮겨지지 못하도록 하여 해킹의 가능성을 철저히 막았다.

대남시 경찰은 그 동안 접수된 아이템 도난 안건이 대부분 위의 업체와 관련된 것으로 [봉인] 보안 시스템이 출시된 이후에는 원래 한 달에 100건 이상 접수되던 도난안이 10여건으로 줄어들었다고 전했다.

聯合 신문 사이트 11. 02

<http://udn.com/NEWS/INFOTECH/INF4/2985650.shtml>

News & issue

## 2006년 일사분기 게임 산업 경기 예측

**게**임 업체들은 내년 일사분기의 경기가 보편적으로 올해 평균을 유지할 것이며, 만약 성장을 하더라도 한자리수를 성장을 이루게 될 것이라고 전망하고 있다. 대만의 게임 시장은 이미 포화 상태로 이 같은 상황에서 업자들은 캐주얼 게임(포커, 마작 등)과 분화된 노선 및 플랫폼 성질의 서비스를 제공하는 사업에 희망을 두고 영업수익의 증가를 꾀하고 있다.

감마니아의 대만 자회사 진위광(陳威光) 운영장은 분석 기관에서 모두 내년 게임 산업의 성장이 한 자릿수에 미칠 것이라고 예상하고 있다고 전했다. 게임 업체들은 대작 온라인 게임이외에 캐주얼 게임이 변수가 될 것이라고 말한다. 캐주얼 게임은 15세 미만 및 30세 이상의 비(非)게임 주력군을 개발해 낼 수 있다. 진위광 운영장은 많은 게임 업체들이 내년에 캐주얼 게임에 주력할 것이라고 추측하였다. 감마니아는 올해 <메이플 스토리>를 성공적으로 경영하였고, 내년 일사분기에는 자체 제작 게임인 <부귀(富貴) Online>을 출시할 예정이다.

소프트월드는 내년 게임 산업의 경기는 대략 올해 하반기와 비슷할 것으로, 눈에 띄는 성장은 없을 것이라고 전했다. 그러나 각 업체의 상품 계획이 다르기 때문에 내년 일사분기 영업수익이 어떨지는 각 상품에 차이에 따라 달라질 것이라고 설명했다. 소프트월드의 대작 <월드 오브 워크레프트>는 11월에 유료화 되며, 현재 동시 접속자 14만 명의 성적을 보유하고 있다. 이 게임은 내년 일사분기에도 계속 그 효과를 발휘할 것으로 전망된다. 다른 업체들은 <월드 오브 워크레프트>가 출시된 후 정면 대결을 피하기 위해 속속히 게임 출시일을 조정하여, 원래 올해 말에 출시 예정인 게임이 모두 내년으로 그 출시일을 조정해, 내년에 대작들이 출시되느냐의 여부는 시장 경기에 영향을 미치는 중요 요소가 될 것이다.

소프트스타는 최근 게임 시장에 많은 무료 게임들이 출현하고 있는데, 이러한 무료 게임은 월정액으로 운영되는 게임에 비해 투자가 비교적 크지만 수입은 적어, 업자들은 점점 더 이윤을 얻기 어렵다고 전했다. 이러한 이유로 미래 게임 업자들은 플랫폼 서비스의 추세로 발전해 나갈 것이다.

聯合 新聞 사이트 11. 07

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,12050901+122005110700379,00.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Age of Empires III : Age of Empires 3	PC	Ensemble Studios
2	World of WarCraft(WOW)	PC	Blizzard
3	Shadow of The Colossus	PS2	SCE
4	Princess Maker 4	PC	GAINAX
5	DRAGON BALL Z Sparking!	PS2	Spike
6	真・三國無雙 4 猛將傳	PS2	KOEI
7	NINJA GAIDEN Black	XBOX	TECMO
8	NBA LIVE 06	PS2	EA
9	義經英雄傳 修羅	PS2	From Software
10	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	Rockstar Games
11	SUPAROBO J	GBA	BANPRESTO
12	Urban Reign	PS2	NAMCO
13	Ape Escape 3	PS2	SCE
14	Fable: The Lost Chapters	PC	Lionhead Studios
15	Rhapsodia	PS2	KONAMI
16	毛利元就	PC	KOEI
17	吸血姬夕維 ~ 千夜抄 ~ 中文版	PC	GeneX
18	Burnout Revenge	PS2	EA / Criterion Games
19	Call of Duty 2	PC	Infinity Ward
20	Starship Troopers	PC	Strangelite



▲ 열혈강호



▲封神2: 仙界傳



▲ 信長の野望 Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	World of WarCraft(WOW)	PC	Blizzard
2	LINEAGE ver.2.40c	PC	NCSoft
3	神界 Online : 神界勇士之決戰天下	PC	上海聯竣
4	Elysium Online Ver. 4.0	PC	와이
5	TALES WEAVER Ver.3.47	PC	NEXON / SOFTMAX
6	God Sword Online	PC	HHKG.inc·Dragon Group
7	툰식천지 온라인 : 영웅방	PC	중화텔레콤
8	연애합자 온라인 : 행복공우	PC	중화텔레
9	Survival Project : 大亂鬥	PC	Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT
10	실크로드 온라인	PC	조이맥스
11	ASGARD	PC	NEXON
12	GunBound	PC	Softnyx
13	Survival Project : 火隱忍者卡菈	PC	Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT
14	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
15	Ultima Online: Samurai Empire	PC	EA Games
16	Final Fantasy XI : Chains of Promathia	PC	SQUARE ENIX
17	Getamped	PC	
18	金庸群俠傳Online : 冷月飛狐	PC	소프트월드/中華網龍
19	大蕃薯遊戲網戰 : 鬥地主	PC	鉅崑科技
20	旺來瘋狂接龍	PC	億泰利多媒體



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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