

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 12. 09. Vol.23

[CONTENTS]

기획특집

■ 2005년 회고 - 대만 게임 시장 현상 (1)(2)

뉴스 & 화제

- 1 자체 제작 게임을 새로운 기회로 삼는 대만 게임 업체들
- 2 무료 게임에 대한 게임 업체들의 우려
- 3 온라인 게임 소비자 보호제도 추진
- 4 내년엔 5가지 새로운 게임을 선보이는 中華網龍(Chinesegamer)

게임 순위

기획 특집

2005년 회고 - 대만 게임 시장 현상 (1)(2)

<대만 게임 산업 시장 현상 (1) - 트로이 목마 프로그램>

게임산업을 경영하려면 반드시 현지 게임 시장의 특성을 파악하고 그에 대응해 산업을 경영해 나가야 한다. 특별히 일부의 부정적인 현상에 대해서 더욱 엄격한 주의를 기울여야지만 경영 실패나 투자 손실을 막을 수 있다.

대만에서 게임계와 관련된 뉴스가 오락(엔터테인먼트) 혹은 여가생활 면에 실리지 않고 사회면에 실렸다면 그것은 분명히 좋은 일이 아니다.

사람들이 가장 자주 보게 되는 뉴스는 게이머들이 단합하여 어떤 게임 업체를 상대로 항의를 하는 내용의 것이다. 게임을 하면서 무슨 항의할만한 일이 있겠는가? 사실 이러한 항의는 아이디 도난, 도용 문제에 관한 것이 대부분이다.

은행 계좌번호와 같은 게임 아이디

온라인 게임을 즐기기 위해서는 반드시 아이디를 신청하는데 이 아이디를 통해 온라인 상의 신분을 식별하고, 또한 비밀번호를 설정하는 것으로 시작하는 것은 은행 계좌와 같은 이치이다. 만약 당신의 은행 계좌가 다른 사람에게 도난, 도용당한다면 이것은 엄청난 일인 것이며, 게이머들에게 있어서 게임 아이디는 은행 계좌와 같은 의미를 지닌다. 자신의 아이디가 다른 사람에게 도난, 도용당하면 그 동안 게임을 통해 힘들게 쌓은 게임 머니와 아이템을 모두 잃게 되는데, 이는 은행 계좌에 있던 돈을 모두 도둑맞은 심정과 다르지 않다.

게이머들의 개인 정보를 훔치는 방법으로 가장 자주 볼 수 있는 것은 트로이 목마 프로그램(바이러스)이다. 트로이 목마 프로그램은 웹사이트, 이미지, 연결, 플러그인 등 각종 방법을 통해 유저의 컴퓨터에 침입하여 아무도 모르는 사이에 컴퓨터 안의 정보(아이디와 비밀번호를 포함)를 다른 컴퓨터로 유출시킨다. 이러한 방법으로 해커들은 다른 유저들의 정보를 얻는 것이다.

트로이 목마 프로그램의 엄청난 위력

트로이 목마 프로그램은 일종의 컴퓨터 바이러스로 과거에는 주로 PC방, 학교 등의 공용 컴퓨터가 그 감염 가능성이 비교적 높았지만, 지금은 일반 가정의 PC도 방화벽을 설치하지 않으면 이러한 바이러스에 쉽게 감염되어 정보를 유출 당하게 되었다. 일반 PC 사용자나 게이머들은 컴퓨터에 대해 완벽하게 이해하고 있지 않아서 자신의 PC가 이러한 바이러스에 감염되어도 모르고 있다가 아이디를 도용당한 후에 할 수 없이 게임 업체에 신고를 하게 되는 것이다.

그 밖에 게임 업체의 게임 서버 혹은 웹사이트의 회원 데이터베이스가 해커의 침입을 당해 게이머 및 해당 업체에 권익에 손실을 입게 된 경우도 몇 번 발생하였기 때문에 게임 업체의 안전성의 요구는 높을 수밖에 없는 것이다.

이러한 아이디 도용, 아이템 도난의 문제는 한국, 일본, 미국에서는 흔히 발생하지 않는 문제로 오히려 중국 및 대만, 홍콩 등지에서 종종 발생하고 있으며, 심지어 대만 지역의 많은 게이머들이 중국 해커들에게 아이디를 도난당하였다. 이러한 상황은 각기 지역 게이머들의 각각 다른 심리 상태를 반영하는 것이며, 게임 시장 상황의 다른 점 역시 시민들의 소양 및 준법 태도의 차이를 반영하고 있다.

매우 높은 아이템의 가치

게임 중의 아이템은 매우 희귀한 것으로 마치 신병기 혹은 금 갑옷과 같은 것이며, 게임 캐릭터의 능력(전투)에 매우 큰 영향을 주게 된다. 이러한 이유로 게이머들은 사적(비공식적)으로 현금을 주고 이러한 아이템을 거래하게 되었다. 이러한 게이머들 간의 비공식적 교역(속칭 지하교역)은 전 세계적으로 일어나고 있으며, 심지어 경매 사이트에서 공공연히 거래되고 있다. 이는 모두 가상 세계의 아이템이 높은 가치를 가지고 있음을 보여준다.

대만의 법률은 게이머들의 게임 기록 자료(전자기록)를 재산의 일부분으로 인정하고 있다. 이러한 이유로 아이템을 훔치는 것은 현실 세계에서 물건을 훔치는 것과 마찬가지로 형법에 저촉된다. 그러나 아이템을 훔치는 사람의 대다수가 미성년으로 문제의 심각성을 모르고 있어, 이미 법령을 수정해 다반수가 합의(화해)의 방법으로 해결하여, 실수로 범망에 걸려든 젊은이들에게 개과의 기회를 주고 있다. 하지만 여전히 해커들을 잡기가 쉽지 않고, 또 경찰력도 부족한데다 많은 해커들이 중국에 소재하고 있어 대만 법률이 미치지 않아 문제 해결의 어려움이 많다.

게임 업체 역시 피해자

아이템이 도난을 당하면 많은 게이머들이 그 화를 게임 업체에게 쏟아 놓게 된다. 하지만 사실 게임 업체 역시 피해자다. 아이디 도용이나 아이템 도난 사건이 많으면 게임 회사에 대한 게이머들의 신뢰가 떨어지게 되고, 게임을 즐기려는 마음도 함께 낮아져 영업 수익에 영향을 미치게 되며, 고객 서비스에 대한 부담도 증가시킨다. 이처럼 게임 업체에게도 이로운 게 하나도 없다. 만일 그 영향이 심하면 게임 서비스를 중지할 수도 있으며, 서비스를 하루 중지해도 수백만 원의 영업 손실이 발생된다.

게임 업체는 결코 사법기관이 아니기 때문에 이러한 범죄를 처리하는데 있어 경찰 조사에 협조하는 것을 최선으로 여긴다. 일반 게임 업체는 게이머들에게 아이디 도용, 아이템 도난 등의 사건이 일어나면 스스로 알아서 경찰에 신고를 하도록 요구하고 있으며, 경찰 측의 공문을 받은 후에야 비로소 게임 자료를 제공하고 있다. 많은 게이머들은 이러한 방법이 매우 귀찮아하고 있으며 또 게임 업체의 태도에 불만을 가지고 있다. 그러나 사실상 이 역시 어쩔 수 없이 취하게 된 방법이다. 게임 업체가 게이머들의 한마디를 근거로 그들이 요구하는 손실을 배상해 줄 수는 없으며, 만약 그렇다고 한다면 일부 게이머들이 나쁜 맘을 먹고 있지도 않은 아이템 도난 안을 만들어 게임 업체에게 배상을 요구할 수도 있기 때문이다. 이런 복잡한 손익 관계가 얽혀있기 때문에 그 해결 역시 쉽지 않게 된 것이다.

게임 업체 및 게이머 모두에게 책임이 있다.

아이템 도난을 막기 위해서 게임 업체 및 게이머 모두 책임을 가지고 노력해야 한다. 게이머들은 반드시 자신의 비밀번호를 보호하고, 자주 비밀번호를 갱신하도록 한다. 게임 업체는 반드시 게임 프로그램, 웹사이트, 데이터베이스의 안전 설계를 강화하고, 유저의 개인 정보 및 교역(거래) 기록을 보존하고 기록한다. 미래에는 게이머들이 아이디를 신청할 때 신분 인증을 강화하고, 심지어는 실명을 사용하도록 강력히 제한하며, 혹은 신분인식 장금장치 같은 하드웨어를 사용하는 것도 좋은 방법이다.

사실 이러한 문제의 근본은 도덕 문제로 귀납된다. 만약 모든 게이머들이 도덕심을 가지고 게임을 즐긴다면 많은 불필요한 사회 자원을 줄일 수 있으며, 게임 업체 역시 더 많은 노력을 좋은 게임을 개발하는 쪽으로 쏟을 수 있을 것이다. 그러나 사회적인 풍조가 그렇지 않기 때문에 도덕적인 권고는 쓸모가 없게 되었다. 아이템을 훔친 진정한 죄인은 해커들이었다.

<대만 게임 산업 시장 현상 (2) - 게시판의 설전>

대만의 주요 게임 커뮤니티의 게시판을 둘러보다 보면 어렵지 않게 게시판의 일대 설전을 발견할 수 있다. 각각의 게임 업체는 무참히 욕을 먹고 있고, 게이머들은 서로 목이 터져라 자기주장을 펼치고 있다. 아마 처음 이러한 게시판을 방문한 사람이라면 분명 놀라서 “대체 무엇이 문제인가?” 라고 생각할 것이다.

게시판의 의견은 소비자의 목소리를 반영하는 것으로 경영인들은 자연히 이에 주의를 기울여야 한다. 그러나 게시판의 의견 중에는 경영에 반영할 만한 좋은 의견보다는 지나치게 감성적인 글이 대부분으로, 마치 정치 의제와 같다. 의견이 다르기 때문에 쟁의가 일어나고 서로 싸우고 욕을 하게 되는 것은 매우 정상적인 현상이다. 경험이 부족한 경영자는 대부분 이러한 의견에 쉽게 놀라며, 자신의 회사에 분명 큰 문제가 발생해서 이처럼 비판을 받고 욕을 먹고 있다고 생각한다. 이러한 게시판을 살필 때 어떠한 현상들은 경영자들이 반드시 알아야 하는 것들이다.

거의 모든 업체들이 욕을 먹고 있다.

게이머들은 칭찬에 인색하지만, 비판하고 욕하는 인심은 후한 편이다. 일단 게임 업체가 잘못을 하면 즉시 비판하고 욕한다. 이것은 인터넷의 정상적인 생태이다. 게임 업체가 모두 잘하고 있어 비판을 받을만하지 않다는 것은 아니다. 그러나 일부분의 게이머들은 쉽게 게임 업체와 대립되는 입장을 취하며, 그들은 편견과 적의로 가득 차 있고, 이성적인 비판과 건의 보다는 감정적인 불만을 토로한다. 게임 업체는 소비자의 의견을 경청해야 하지만 의견을 분별하는 능력을 갖춰 진정한 건의와 비판을 찾아내 받아들이도록 해야 한다. 그러나 기이한 것은 욕을 많이 먹는 게임일수록 시장 반응이 좋은 게임이라는 것이다.

게이머들의 평균 연령이 낮아, 성숙한 발언이 적다.

게이머들의 평균 연령이 낮고, 또 인터넷이 개방적인 환경이므로 쉽게 오해가 발생하는 특성을 가지고 있다. 게시판에 욕설, 비판, 악의성 공격 등이 자주 출현하는데 게이머들은 서로 욕을 하는 것 이외에 어떤 사람이 제기한 게임 업체 경영의 음모론을 토대로 게임 업체가 부패했다고 단정하기도 한다. 이러한 성숙하지 못한 발언의 시비 여부로 게시판이 뜨거워지는 것 역시 게이머들의 연령이 낮은 것과 밀접한 관계가 있다.

심각한 해외 게임 송배 심리

일부분의 게이머들은 외국(해외)의 게임 자체에는 문제가 없이 훌륭하다고 여기고 모든 잘못을 대만 현지 대리상의 책임으로 돌리고 있다. 그러나 게임을 대리하는 대리상은 게임 내용에 대해 장악할 수 있는데 한계를 가지고 있어 일단 문제가 발생하면 외국의 원 게임 제작사와의 협의가 필요하다. 비록 부분적인 문제들은 대리상이 만든 것이 사실이지만 대다수의 문제의 핵심은 원 제작사에게 있다. 대리상은 유저와 원 제작사의 중간에서 말로 못할 어려움을 많이 겪고 있다.

게시판을 조정하고 있지만 그것이 오래 지속되지는 않는다.

많은 게이머들은 게시판의 게임 순위를 인기의 지표로 여기고 그 순위를 중요하게 생각하고 있다. 이러한 이유로 게임 업체에서 돈을 들여 게시판을 배후에서 조종하여 일부러 자사의 게임 순위를 높인다는 의혹이 제기되고 있다. 그 밖에도 게시판에 자사 직원을 고용해 불리한 발언을 하는 게이머들을 ‘처리’하도록 하고 있다는 의혹도 있다. 그러나 이것이 사실이라 해도 게이머들의 힘은 무시할 수 없는 것이라 이를 지속하기는 쉽지 않다. 게임이 재미있고 흥미롭다면 인기는 자연스럽게 생겨나게 될 것이고 순위를 조작할 필요도 없을 것이다.

쉽게 엇갈리는 유저들의 의견에 게임 업체가 끌려가서는 안 된다.

일반적으로 대부분의 게이머들은 침묵하는 편이다. 그러나 소수의 적극적인 게이머들이 큰 소음을 만들어 낸다. 이럴 때에 게임 업체들은 그런 의견에 끌려가서는 안 된다. 소수의 의견에 휩쓸리다 보면 다수의 침묵하는 유저들의 반감을 사거나 항의를 받을 수 있다. 게이머들의 의견을 종합하는 것은 상당히 어려운 일이므로 게임 업체는 자신의 주견을 가지고 더욱 많은 게이머들에게 만족을 가져다주어야 한다. 모든 게이머들의 요구를 다 충족시키려 하면 오히려 더욱 심한 곤경에 빠져들 수 있을지도 모른다.

일부의 인내심이 부족한 게이머들

게임에 문제가 발생하여 게이머들이 게임의 공식 사이트에 문제를 제기하고, 게임 업체가 이를 접수해서 다시 답변을 하고 문제를 처리하기까지에는 일정한 순서와 시간이 소요된다. 만약 대리상이라면 문제를 확인하고 해외의 원 제작사에 이를 알리고, 다시 원 제작상이 문제를 확인하고 원인을 밝혀 수정하고 테스트를 거쳐 프로그램을 갱신하는데 까지는 더 많은 시간이 소요된다. 그러나 게이머들은 이러한 과정을 모르기 때문에 문제가 신속하게 해결되지 않는다고 불만을 토로하는 것이다.

게임 업체가 개입하기에 곤란한 게시판

게시판에는 감정적인 발언이 너무 많고, 또 대면하여 대화를 시도할 수 없기 때문에 게임 업체가 개입하면 그 의미를 잃게 될 뿐더러 감정적인 게이머들을 자극하여 더욱 안 좋은 결과를 초래할 수도 있다. 이러한 이유로 게임 업체가 관리자의 입장에서 게시판에 글을 올리는 것이 쉽지 않아 공고나 참고 사항을 올리는 것에 그치고 있다.

수준이 낮은 게이머, 게임 업체도 노력을 기울여야 한다.

종합해 보면 대만의 온라인 게임은 플러그인을 이용해 편법을 사용하고, 다른 유저의 아이템을 훔치고, 타인을 향해 함부로 말을 하고, 아이디를 도용하는 등의 문제가 빈번히 발생하고 있고, 잘못된 행동이나 발언을 일삼는 게이머들은 자신의 잘못을 인정하지 않고 있다. 이는 대만 게이머들의 수준이 낮음을 보여준다. 이렇게 대만 게이머들의 수준이 낮은 이유는 그들의 연령층이 낮기 때문인데 이는 대만의 교육 및 사회 환경과 관련이 있는 것으로 독립적인 현상이 아니다. 게임 업체는 게이머들의 수준이 높아지기를 바라는 것보다 이러한 시장 현상을 받아들이고 적응하는 것이 현명하다.

그러나 게임 업체 역시 개선해야 할 부분이 많으므로, 소비자들의 의견을 흘려들어서는 안 된다. 대만의 게임 사업은 이제 막 일어서기 시작한 단계라고 할 수 있어, 개선해야 할 부분이 많은 것이 사실이다. 경영자는 자사의 이윤과 소비자의 만족을 동시에 얻을 수 있도록 더욱 많은 노력을 기울여야 할 것이다.

<자료 출처 : 경제부 공업국>

기획 특집

자체 제작 게임을 새로운 기회로 삼는 대만 게임 업체들

해 외게임의 로열티가 날로 높아져, 국내업체들은 대리권을 얻은 후에 경영을 하기 때문에 상대적으로 위험부담이 가중되고 있다. 그러나 자체 게임 제작은 원가가 비교적 낮고, 또한 로열티를 받을 수도 있어, 국내 게임업계가 성장을 꾀할 수 있는 좋은 발판이라 할 수 있다. 지관의 자회사 중화왕룡(Chinesgamer)은 바로 이러한 방향으로 발전을 꾀하고 있다.

지관의 왕준박 사장은 국외 게임의 로열티가 날로 높아져서, 그저 그러한 단순 게임의 가격이 미화100만 달러에 이르며, 물론 업계로서는 로열티가 올라갈수록 위험부담이 가중된다고 설명하고, 그러나 자체 제작한다면 대략 대만 달러1000만(미화 30만 달러에 상당함)이면 가능하고, 다른 시장에 진입한다면 또 현지의 업자들로부터 로열티를 받을 수 있어, 국내 게임업계에 있어서는 위험부담이 비교적 적다고 지적했다.

중화왕룡(Chinesgamer)은 잠잠히 일 년의 준비기간을 거쳐, 2D MMORPG 온라인 게임 「표류환경(飄流幻境) Online」 개발팀의 프로그래머들이 연구 개발한 「呑食天地Online」을 출시하게 된다. 오는 12월 14일 공개 테스트를 하게 되는데, 온라인상의 유저들을 초대해 무인도에서 생존을 체험하게 한다.

중화왕룡(Chinesgamer) 진규평 대표는 「呑食天地Online」보다 상대적으로 「飄流幻境 Online」이 더욱더 국제성이 있고, 또 비교적 쉽게 다른 시장에 진출할 수 있다고 말한다. 「飄流幻境Online」 시리즈는 12월 7일 정식으로 출시되며, 전국의 세븐일레븐, 웨미리마트, OK, 하이라이프 및 3C매장, 서점에서 만나 볼 수 있다.

시가 NT\$ 39원(개통카드150점 비밀번호 한 조 포함)의 「歷險啟航包」, 및 시가 NT\$150원(개통카드 월납부 카드 비밀번호 한 조, 30일 사용가능)의 「奇幻旅程包」도 이번에 동시에 패키지 상품으로 출시된다. 이 상품 안에는 우대 활동권도 들어있어, 유저는 우대권으로 추첨에 참여할 수 있을 뿐 아니라 할인도 받을 수 있다.

2006년 중화왕룡은 5개의 온라인 게임 출시를 전망하고 있는데, 2D게임이 4가지, 나머지 하나는 3D이다, 이 다섯 가지 게임 이외에 하나의 캐주얼 게임이 포함된다.

동시에 마케팅 전략에 있어서도 변화를 주었는데, 전통적인 텔레비전 광고 비율을 내리고, 온라인 마케팅으로 옮겨갔다. 유저들은 이미 텔레비전 광고에 무감각하기 때문에, 유저의 수를 늘릴 수 있다고 보장할 수는 없다.

그러나 내년은 이윤을 창출하는 한 해가 될 것이라고 진규평 대표는 말한다.

야후 신문 사이트 12. 05

<http://tw.news.yahoo.com/051205/195/2v4w.html>

무료 게임에 대한 게임 업체들의 우려

무료 게임이 날로 성행하면서, 다수의 게임업자들이 이 문제에 대해서 근심에 싸여있다. 무료게임이 유료게임 이용자 수에 영향을 미칠 뿐 아니라, 무료게임 자체에 거액의 네트워크 구축비용이 들어가기 때문에, 경영자 또한 이윤을 꾀할 수 없다.

지관의 왕준박 회장은 무료화 정책이 반드시 사람들을 끌어 모을 수 있는 것은 아니며, 어떤 게임들은 무료라도 여전히 하는 사람들이 없다고 지적한다.

중화왕룡(Chinesegamer)의 진규평 회장은 유료냐 무료냐의 문제가 유저를 유치하는 중요한 요인이겠지만, 대만에서 무료 게임을 운영하는 것이 한국보다 훨씬 어렵다고 지적했다. 한국 정부는 무료게임에 동시에 접속한 사람의 수에 준해 각기 다른 액수의 보조금을 지급한다. 그러나 대만 정부는 이러한 정책이 없다고 지적했다.

대우 정보통신연구개발처 채명광 부회장은 더욱 우려를 표했다. 그는 무료 게임이 그 밖의 유료게임에게 직접적으로 타격을 주고, 기타 유료게임 이용자의 수를 감소시키며, 대만도 온라인 게임의 “유목민족”의 비율이 무료서비스로 인해 40%에서 60%로 증가하였고, 대륙은 훨씬 높아서 80%에 다다랐다고 설명하고, 그러나 무료 게임을 운영하는 업계는 그 자체가 힘겨운 전쟁과도 같아, 유저가 아이템을 사지는 않거나 그밖에 유료 서비스를 이용하지 않더라도 여전히 거액의 네트워크 구축원가를 지불해야 한다고 설명했다.

현재 중국에서는 솔선해서 <傳奇2>와 <夢幻國度> 등의 두 종류의 게임을 무료화 하는 방안을 채택하겠다고 대대적으로 선포했다. 선포 후 28일 (미국시간) 개시 후 주가가 2.44 포인트 하락해, 17.91달러에 이르렀다. 고성(高盛)의 애널리시스트 Anthony Mitchell은 게임무료화 방안을 채택한다면 크나큰 부정적인 영향을 미칠 것이라 하였다.

연합 신문 사이트 12. 05

<http://www.ettoDay.com/2005/12/05/339-1878435.htm>

온라인 게임 소비자 보호제도 추진

행 정원의 디지털 콘텐츠 산업발전 지도부는 오늘 회의를 열어, 미래에 정부는 빈번한 인터넷 보안문제, 외부 결탁 및 그에 따른 부정한 구조, 유저의 아이템 매매 분쟁 및 서비스 불량 등 온라인상의 분쟁에 대해 규범을 정하고, 3단계로 기획하여 업자가 안전한 인터넷 게임 서비스 환경을 건립하는 것을 돕기로 결의했다. 앞으로 온라인 게임 소비자의 위험부담이 줄어들고 민중의 권익이 보장될 것으로 기대된다.

온라인 게임 중에 유저의 아이디가 도용되는 경우와 사이버 머니 거래 중에 위험한 문제들이 빈번하게 발생하고 있다. 정무위원 임봉경은 디지털 게임 산업 발전을 촉진하는 것이 대만의 디지털 콘텐츠 산업을 성공으로 이끄는 관건중의 하나이며, 디지털 콘텐츠 산업 발전을 이루기 위한 양질의 환경을 조성하기 위해서, 소비자 보호를 강화해야 한다고 설명하고, 행정원은 이미 여러 차례 산학 정부 각계 전문가와 소비자 대표를 소집하여 온라인 게임 소비자 보호 시스템 방법에 관해 논의 한바 있고, 아울러 이안은 금년 10월 27일 행정원소비자보호 위원회에서 통과되었다고 밝혔다.

행정원은 95(2006년)년 12월 말 전에 [온라인상 유저정보 안전 환경 개선], [온라인 게임 네트워크 안전성 조사 서비스], [인터넷 안전 검사 절차 제정] 및 [업계가 정보 안전 환경을 개선 인도]의 3단계로 나누어 업계에 협조하기로 계획했다.

소비자가 자주 불만을 제기하는 온라인 게임 업계의 고객에 대한 서비스 불량문제에 대해서, 행정원은 또한 정형화된 계약 모범안을 제정하여, 업계와 소비자가 계약 체결 시 참고할 수 있도록 하여 소비자의 권익을 보호한다. 그밖에, 정부는 또 업계가 스스로 게임을 만들고, 안전한 시스템을 구축할 수 있도록 장려할 방침이다.

연합 경제신문 사이트 12. 05

<http://money.uDn.com/NASApp/future/futureShowNews?type=3&newsID=1306582>

내년에 5가지 새로운 게임을 선보이는 中華網龍(Chinesegamer)

작년 내내 중화왕룡(Chinesegamer)은 새로운 게임을 내 놓지 않았다. 그러나 내년엔 연달아 5개의 게임을 출시할 예정이다. 그 중에는 3D게임 하나와 캐주얼 게임 하나가 포함되어 있다. 중화왕룡은 고품질 추구를 위해, 3D게임 개발 주기를 늘리고, 단순 게임은 다른 한 영역을 넘는 시금석이 될 것이다, 게다가 월 이용료는 무료화하지 않을 것이다.

종전 유저의 굳히기 작업

중화왕룡 진규평 회장은 올해는 중화왕룡의 안식년으로, 영업 지출의 많은 부분이 연구 개발 비용으로 쓰였는데, 이는 내년엔 출시할 게임을 준비하기 위함이라고 설명하고, 이로 인해 내년엔 새로운 게임이 계속 출시될 것이고, 전반적인 영업 상황이 반드시 올해보다는 나을 것이라고 전했다. 현재 중화왕룡의 전략은 주로 이미 있는 유저를 확보하는 것으로, 절대 거액을 투입해 새로운 유저를 끌어오는 것이 아니다. 마케팅의 관점에서 본다면, 시장상의 대세는 점점 인터넷 공간으로 기울고 있어, 큰돈을 텔레비전 광고에 퍼붓는 전략은 이미 유저가 식상해 할 뿐더러 별 효용이 없음이 이미 증명되었다.

그는 중화왕룡은 여전히 2D와 3D 모두를 연구 개발하는 전략을 유지해오고 있지만, 3D 게임 쪽에 더욱 심혈을 기울이고 있는데, 과거의 3D 게임은 모두 2D 게임과 마찬가지로 평균 일 년 정도의 연구개발 과정을 거쳐 출시되었지만, 아무런 문제가 없던 제품이 출시만 되었다 하면 시스템 불안정 등의 문제가 발생해, 때문에 이후에는 계속해서 2D 게임 위주인 현행을 유지하지만, 3D게임의 연구 개발 시간을 늘림으로써 품질을 보장할 계획이라고 전했다.

월 이용료를 무료화 하지 않는다.

현재 중화왕룡은 내년엔 연달아 5개의 게임을 출시할 계획을 가지고 있다. 그 중 한 가지만 3D 게임인데 여름 방학 기간에 내놓을 전망이다. 그밖에 2D게임 3개는 늦어도 연말 전에는 출시할 예정이다.

진규평은 5개중 하나의 캐주얼 게임은 중화왕룡이 캐주얼 게임 시장에 진출하기 위한 실험 작품일 뿐이며, 현재 중화왕룡은 캐주얼 게임 쪽으로 발전할 계획이 없다고 설명하고, 이 캐주얼 게임은 유료화할 계획으로, 무료 게임의 노선을 걸지 않을 것이라고 밝혔다. 그러나 이 다섯 가지 게임의 자세한 내용에 대해서는 밝히지 않았다.

그는 또 유저가 어떤 게임을 선택하는데 있어 무료 게임인가 하는 것이 중요한 고려 대상이 아니지만, 월 이용료가 무료인 게임도 분명히 네트워크 설비등 여러 비용을 부담해야 한다고 지적하고, 무료 게임이 비록 한국으로부터 발전하기 시작했지만, 한국 정부는 일정한 시간에 동시에 무료게임에 접속한 숫자에 따라 보조금을 제공하지만 대만은 이런 제도가 없어, 무료 게임이 게임 산업발전에 전혀 도움이 되지 않는다고 할 수 있어, 중화왕룡은 이러한 요금 방식을 취하지 않을 것이라고 강조하였다.

GAMEBASE 신문 사이트 12. 05

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=21423&category=news

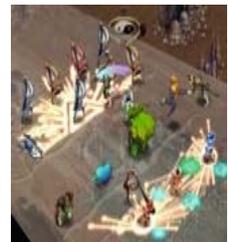
게임 순위

【 네티즌 투표 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Age of Empires III : Age of Empires 3		Ensemble Studios
2	World of WarCraft (WOW)		Blizzard
3	Bio Hazard 4		CAPCOM
4	Battlefield 2		Digital Illusions
5	Brothers in Arms 2		Gearbox Software
6	환상삼국지(幻想三國誌) 2		宇峻奧汀科技
7	風色幻想4 : 聖戰的終焉		弘煜科技
8	秋之回憶3 : 從今以後		光譜資訊
9	열혈강호 온라인		와이
10	RF Online : 蛻變		遊戲新幹線
11	Dungeon Siege II		Gas Powered Games (GPG) Corp
12	실크로드 온라인		조이맥스
13	刀劍 Online		소프트스타
14	진삼국무쌍 3 Hyper		台灣光榮綜合資訊
15	메이플스토리		위젯/넥슨
16	로즈 온라인		그라비티/소프트스타
17	阿貓阿狗2		소프트스타
18	發明工場2		소프트스타
19	Rockman X8		CAPCOM
20	Silent Hunter III, SH3		Ubisoft Entertainment.



▲ 열혈강호



▲封神2 : 仙界傳



▲ 信長の野望 Online

(최근 1년 안에 출시된 게임을 대상으로 조사하였음)

출처 : 게임 전문 사이트 GameBase <http://www.gamebase.com.tw>

【 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	Bio Hazard 4	PS2	CAPCOM
3	World of WarCraft (WOW)	PC	Blizzard
4	Need for Speed Most Wanted	PC	EA Canada
5	GUNDAM SEED - O.M.N.I. VS Z.A.F.T.	PS2	BANDAI
6	Shadow of The Colossus	PS2	SCE
7	Soul Calibur 3	PS2	NAMCO
8	忍道 戒	PS2	ACQUIRE
9	DRAGON BALL Z Sparking!	PS2	Spike
10	Need for Speed Most Wanted	PSP	EA
11	NINJA GAIDEN Black	XBOX	TECMO
12	義經英雄傳 修羅	PS2	From Software
13	NBA LIVE 06	PS2	EA
14	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	Rockstar Games
15	Urban Reign	PS2	NAMCO
16	The Sims 2	PS2	Maxis
17	LINEAGE ver.2.40c	PC	NCSoft
18	Burnout Revenge	PS2	EA / Criterion Games
19	Starship Troopers	PC	Strangelite
20	毛利元就	PS	KOEI



▲ 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	TALES WEAVER Ver.3.47	PC	NEXON / SOFTMAX
5	Survival Project	PC	Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT
6	툰식천지 온라인 : 영웅방	PC	중화텔레콤
7	God Sword Online	PC	HHKG.inc·Dragon Group
8	Elysium Online Ver. 4.0	PC	와이
9	연애합자 온라인 : 행복공우	PC	중화텔레콤
10	검협정연 온라인	PC	西山居/ 金山
11	W.Y.D	PC	JOYIMPACT
12	삼국연의 온라인 : 칠금맹획	PC	중화텔레콤
13	王牌大老二	PC	鈇象
14	동화 : 녹야선(綠野仙蹤)	PC	雷爵
15	Trickster	PC	Sonnori
16	Getamped	PC	
17	凱旋 2.0 版 : 聖騎士凱歌	PC	Imazic
18	Lineage II	PC	NCSoft
19	툰식천지 온라인 : 전생만만세	PC	중화텔레콤
20	연애합자 온라인 : 몽상공방	PC	중화텔레콤



▲ 亂舞三國
Online



▲ 삼국영웅전
군웅쟁패



▲ 神武Online

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