

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 1. 27. Vol.2

[CONTENTS]

뉴스 & 화제

- 1 자책회 : 올해 컴퓨터 게임 8% 성장할 것
- 2 건강 서버를 운영하는 감마니아
- 3 겨울 방학 성수기를 잡아라!

게임 순위

News & issue

: 8%

자책회(MIC)는 대만 컴퓨터 게임(PC Game) 시장 보고서를 발표하였다. 이 보고서에는 온라인 게임 및 싱글게임을 포함한 2005년 대만 컴퓨터 게임 시장의 규모가 NT\$ 90억 5천만 원에 달했다고 밝히고, 작년에 겨우 1%의 성장을 이루었던 것에 반해 올해는 그 시장규모가 NT\$ 97억 8천만 원으로, 8%의 성장률을 기록할 것으로 전망된다고 전했다. 자책회는 올해 게임 시장의 수요는 소수 대작 게임에 집중될 것이며, 캐주얼 게임 시장의 전체 게임 시장 점유율은 30%에 달하게 될 것으로 전망하고 있다.

작년 게임 산업 시장은 평범함 그 자체였다. 이는 몇 해 동안 게임 시장을 주도하던 인기 게임들이 시간의 흐름에 따라 침체기에 접어들고, 거기다 아이디나 아이템을 도난당하는 사건들이 일어나는 한편 무료게임이 출현하여 유료게임에 대한 유저들의 흥미가 떨어졌기 때문이다. 이러한 원인들이 시장 생산에 충격을 가했다. 작년 대만 게임 시장의 원동력은 캐주얼 게임과 MMORPG게임이었다.

만약 컴퓨터 게임을 세분화하여 온라인 게임과 싱글 게임으로 나누어 본다면, 그 성장이 양극화 현상을 띄는 것을 알 수 있다. 온라인 게임은 여전히 성장하여 2004년에 비해 4% 성장하였으나, 이에 반해 싱글 게임 시장은 계속 위축되어 작년에 비해 13%나 쇠퇴하였다. 컴퓨터 게임 시장은 여전히 온라인 게임 시장이 그 주류로 80%이상을 차지하고 있다.

온라인 게임 시장의 구조는 사실 지난 일 년 동안 눈에 띄는 변화하였다. 과거에 게임 시장을 주도하던 MMORPG 게임의 비율은 77%에서 70%로 하락하였다. 또한 각 게임 업체들이 다양한 캐주얼 게임을 출시한 후, 작년 캐주얼 게임의 시장 점유율은 2004년의 23%에서 30%로 명확히 성장하였다.

2006년을 맞이하게 될 지금 게임 시장은 많은 게임 상품으로 이미 포화 추세를 보이고 있어, 자책회는 올해 대만 게임 시장의 수요가 몇 개의 대작 게임에 집중될 것이라고 전망하는 한편, 캐주얼 게임이 지속적으로 성장할 것이라고 예측하였다. 주의할 만한 것은 작년에 시작된 무료게임(서비스) 형태가 이미 자리를 잡았지만, 올해에는 일

부 대작 게임이 출시될 것이므로, 온라인 게임 시장만 놓고 보더라도 13%의 성장을 이룰 것이라는 것이다.

야후 신문 사이트 1. 23

<http://tw.news.yahoo.com/060123/19/2sjbt.html>

News & issue

국 정부는 유저들의 건강을 보호하기 위해 「인터넷 게임 중독 방지 방안」을
실행하여 유저들의 반대를 받았다. 대만은 오히려 게임 업체가 이러한 방안을
실행하고 확산하고 있는데, 감마니아는 먼저 건강 게임 신개념을 확산시키고 하루에 8
시간씩 건강하게 게임하고, 게임 시간이 한 달에 250시간을 넘지 않도록 하는 참신한
요금 제도를 만들었다. 이러한 제도는 1월 26일부터 시작되어 3개월 동안 진행되며,
차후에 토론과 검토를 거쳐 채택 여부를 결정할 예정이다.

곧 개방될 <리니지>의 39호 서버 - ‘영주의신(永晝之神) 서버’는 ‘건강 서버’라 불린
다. 중독 방지안 실행 기간 동안에는 299 포인트(250시간/1개월)와 20 포인트(12시간/
시간제)의 두 가지 요금 방식으로 서비스를 제공한다. 250시간을 이용한 후에 31일 내
로는 또다시 250시간을 구매할 수 없게 되어있어, 이 요금 제도가 게임에 중독된 유저
들에게 게임을 즐기는 시간이 적당해야 함을 일깨워 주고, 유저들에게 있어서는(한달
치)게임 요금이 줄여준 제도임을 알 수 있다.

건강 서버의 중독 방지안 실행 기간은 1월 25일부터 4월 25일까지이며, <리니지>의
운영팀은 3월 15일 이와 관련된 효과와 이익을 평가한 후 이러한 요금 제도를 연장할
지 여부를 발표할 계획이다.

東森 신문 사이트 1. 26

<http://www.ettoday.com/2006/01/26/339-1899582.htm>

News & issue

!

울 방학은 상반기 게임 산업의 가장 중요한 시기로, 국내 게임 업체들은 연이
어 새로운 게임을 출시하는 한편 새롭게 업데이트를 해 겨울 방학 공략을 준비
한다. 소프트웨어, 소프트스타, 화신초매체 희곡(信超媒體 戲谷), 감마니아 등의
업체들은 모두 새로운 상품을 출시하였는데, 업체들은 겨울방학이 한 달 밖에 되지 않
지만 영업실적은 평일에 비해 약 20~30%정도 성장할 것으로 기대하고 있다.

겨울 방학 기간에는 음력설이 끼어있어 일반적으로 겨울 방학의 영업실적은 평일에 비
해 20~30% 올라가기 마련이다. 또한 겨울 방학 기간은 날씨가 비교적 춥기 때문에
유저들이 밖에 나가지 않고 집에서 게임을 즐기게 된다. 이러한 이유로 겨울 방학 한
달 동안의 영업실적은 여름 방학의 한 달 실적보다 훨씬 좋다. 설 연휴 기간을 살펴보
면, 정월 초하루부터 그 다음날까지는 게임 접속 인원수가 비교적 적고, 그 외에는 사
람이 많다.

주식 상장된 소프트스타는 겨울 방학 기간을 노려 작년 연말에 「명성지원(明星志願)
3」을 출시하고, 올해 1월에는 「대부옹(大富翁) 8」을 출시하여 큰 호응을 얻고 있어
겨울 방학 기간에 큰 기대를 걸고 있다. 소프트웨어는 겨울 방학 기간 동안 중국 게임
업체인 금산 소프트웨어(金山軟件)의 MMORPG 게임 「검협정연(劍俠情緣) 2」를 출시
할 것이며, 본토 MMORPG 게임 개발에 뛰어난 宇峻奧汀 역시 월초에 「절대마작(絕代
麻將)」이라는 캐주얼 게임을 출시하여 캐주얼 게임 시장을 공략할 계획이며, 그 밖에
도 감마니아의 자회사인 吉恩立 역시 <리니지 2>의 업데이트 상품을 내놓고, 유럽에서
온 새 게임 「격전(激戰)」 역시 겨울 방학 기간 동안 오픈베타 서비스를 제공하게 될
것이다.

업체들은 겨울 방학 기간이 상반기의 중요한 성수기이나 올해에는 적지 않은 무료 게
임이 출현해 예전처럼 20~30%의 영업 실적 성장을 유지할 수 있을 것인지는 계속 지
켜보아야 할 것이라고 전했다. 또한 대만 게임 시장은 현재 포화상태에 있기 때문에 많
은 업체들은 움직임을 자제하고 있다. 와이 및 감마니아는 겨울 방학 기간에 새로운
게임을 출시할 계획이 없다고 전하며, 소량의 우수 상품으로 시장을 공략하는 전략을
택하고 성수기에 대응하기 위해 새로운 게임을 출시할 필요는 없다고 설명했다.

야후 신문 사이트 1. 23

<http://tw.news.yahoo.com/060123/19/2sjbs.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

| 순위 | 게임명 | 종류 | 제작사 / 유통사 |
|----|---|-----|--------------------------|
| 1 | Naruto : Narutiment Hero 3 | PS2 | Cyber Connect 2 / BANDAI |
| 2 | Kingdom Hearts II | PS2 | SQUARE ENIX |
| 3 | 明星志願 3 | PC | 大宇(소프트스타) |
| 4 | Tales of The Abyss | PS2 | NAMCO |
| 5 | 大航海時代 Online | PC | KOEI |
| 6 | Rogue Galaxy | PS2 | LEVEL-5 |
| 7 | Rule of Rose | PS2 | SCE |
| 8 | 대부웅 8 | PC | 소프트스타 |
| 9 | The Movies | PC | Lionhead Studios |
| 10 | Onimusha 3 | PC | CAPCOM |
| 11 | Monster Hunter Portable | PSP | CAPCOM |
| 12 | 龍が如く | PS2 | SEGA |
| 13 | Front Mission 5 ~ Scars of the War ~ | PS2 | SQUARE ENIX |
| 14 | Metal Gear Solid 3 Subsistence | PS2 | Kojima Productions |
| 15 | Super Robot Wars MX Portable | PSP | BANPRESTO |
| 16 | Final Fantasy IV for ADVANCE | GBA | SQUARE ENIX |
| 17 | 삼국군영전(三國群英傳) VI | PC | 奧汀科技 |
| 18 | Irregular Hunter X | PSP | CAPCOM |
| 19 | BIOHAZARD: Deadly Silence | NDS | CAPCOM |
| 20 | 遙遠時空 2 中文版 | PC | 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 | 大航海時代 Online | PC | KOEI |
| 2 | Stargate Online | PC | 天朝數碼 |
| 3 | RF Online | PC | CCR |
| 4 | 童話：桃太郎 | PC | 雷爵 |
| 5 | 新絕代雙驕Online：名劍山莊 | PC | 宇峻奧汀 |
| 6 | Mystina Online | PC | 雷爵 |
| 7 | 神界Online | PC | 上海聯竣 |
| 8 | 大蕃薯 Online：接龍高手 | PC | 鉅崑科技 |
| 9 | 旺來Online：皇家梭哈 | PC | 億泰利 |
| 10 | Flyff：夢想之鑰 | PC | AeonSoft |
| 11 | Flyff | PC | AeonSoft |
| 12 | Flyff：搖滾天空 | PC | AeonSoft |
| 13 | 封神2：仙界傳 熊霸太極境 | PC | |
| 14 | 神武Online | PC | 比母比科技 |
| 15 | Ragnarok Online：EP 8.5 | PC | GRAVITY |
| 16 | Gundam Network Operation | PC | BANDAI |
| 17 | RYL Episode 2 | PC | 全球歡樂 |
| 18 | The Matrix Online | PC | Monolith Productions, Inc. |
| 19 | 劍俠情緣 Online：兵臨城下 | PC | 西山居/ 金山 |
| 20 | 勇者泡泡龍 Online | PC | 龍愛科技 |



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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