

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 2. 10. Vol.3

## [ CONTENTS ]

뉴스 & 화제

- 1 국내 홍보에 치중된 2005 타이베이 국제 게임쇼
- 2 설 연휴와 겨울 방학 대목 이후의 게임 업체들

게임 순위

## 국내 홍보에 치중된 2005 타이베이 국제 게임쇼

2006 타이베이 국제 게임쇼(Taipei Game Show 2006)는 올해 처음으로 독립 개최한 것으로 개최측은 이번 게임쇼를 통해서 더욱 국제 수준을 갖춘 전문 게임쇼를 만들어 나가길 희망하고 있다. 이러한 이유로 국제 유명 게임 업체들을 초청하였으나 해외 귀빈들의 주목적은 자사의 게임 상품을 홍보하여 대만 시장에 진출하기 위한 것으로, 대만 게임 상품을 지켜보고 해외 대리권을 취득하려는 인사는 많지 않다.

타이베이 게임쇼는 국제 게임쇼라 이름하고 있지만 사실 현재까지는 단지 내수형 게임쇼에 불과하다는 것이 업체들의 개인적인 의견이다. 게임쇼에 참가한 업체들이 전시하는 상품 반 이상이 외국 업체의 대리 상품이며, 더욱이 대만 주류 게임 상품인 MMORPG 게임 역시 모두 한국 및 구미 게임의 우세 아래 있다.

대만 게임 업체들은 모두 해외 상품을 대리하는 것으로 사업의 기반을 세웠다. 장기적인 발전을 위해서 최근 몇 년간 지속적으로 자체 제작 게임의 연구, 개발 사업에 투자하고 있지만, 게임의 연구, 개발에 긴 시간이 투입되고, 또한 첫 번째 작품은 대부분 실험작이기 때문에, 솔직히 말해 지금까지는 그럭저럭 억지로 만족하고 있는 수준이다. 많은 업체들이 개발 진도에서 낙후되고, 일부 업체들은 너무 빨리 출시하여 게임 시장의 희생자가 되기도 하였다.

자체 제작 상품량의 부족으로 업체들은 할 수 없이 우선적으로 해외 대리 게임을 출시하여 회사의 영업 수익 및 영업 운영을 유지한다. 그러나 이러한 이유로 매년 타이베이 국제 게임쇼에서는 양질의 대만 자체 제작 게임을 볼 수 없으며, 해외 게임을 대리하는 비율은 현저히 높다. 이 역시 지금까지 타이베이 국제 게임쇼가 내수 시장의 게임쇼가 되게 했고, 국제급 게임쇼가 될 수 없었던 중요한 이유이다.

工商時報 신문 사이트 2. 8

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,12050903+122006020800531,00.html>

## 설 연휴와 겨울 방학 대목 이후의 게임 업체들

**자** 사 게임의 온라인 접속 인수를 증가시키기 위해 소프트월드(智冠), 감마니아(遊戲橘子), 소프트스타(大宇資訊), 와이(華義國際)등의 게임 회사가 설 연휴와 겨울 방학 기간 동안 복주머니와 무료 게임 등의 판촉 활동으로 큰 효과를 보고 있다. 이 기간 동안 온라인 접속 인수는 평소보다 최소 20%이상 늘어나 1월 평균 영업 수익은 5~10% 성장할 것으로 예측된다.

소프트월드는 설 연휴 기간 동안 복주머니와 홍빠오(紅包)를 선물하는 이벤트를 펼치는 한편 게임 아이템을 선물하기도 했다. 소프트월드는 설 연휴와 겨울 방학 기간은 게임 업계의 전통적인 성수기라고 설명했다. 작년 12월 영업 수익은 NT\$ 2억 5천 4백 만 원으로, 설 연휴와 겨울 방학 기간 동안 판촉 활동을 통해 1월 온라인 접속 인수가 15% 증가하여 전체 영업 수익 및 이윤 역시 작년 12월에 비해 10% 이상 성장하길 기대하고 있다.

감마니아는 설 연휴 기간 동안 NT\$ 10만원 상당의 「일일 부호 여행」 이벤트를 개최하였는데, 당첨자는 Grand Formosa Regent Hotel(晶華酒店)에 숙박하며 최고급 요리를 무료로 즐길 수 있고, 게임 소프트웨어와 아이템을 무료로 제공 받게 된다. 감마니아의 작년 영업수익은 NT\$ 19억 1천 5백만 원으로 재작년에 비해 4.13% 감소하였다. 그러나 감마니아는 오래된 <리니지>, <마비노기> 혹은 새로 출시된 <부귀달인(富貴達人)> 등의 게임과는 상관없이 예전의 경험으로 미루어 보아 설 연휴와 겨울방학 기간 동안 온라인 접속 인수가 평소에 비해 15% 이상 증가할 것이며, 영업 수익과 이윤도 자연스럽게 증가할 것이라고 여기고, 올해 1월 영업 수익은 작년 12월의 영업수익인 NT\$ 2억 6백만 원에 비해 5% 이상 증가할 것이라고 예상했다.

와이는 올해 대리 게임과 자체 제작 게임의 비율이 종전의 3대 7에서 6대 4로 조정됨으로 인해 올해 영업 수익이 작년에 비해 5억 원 이상 성장할 것이라고 예측하고 있다. 와이는 설 연휴와 겨울 방학 기간 동안 복주머니와 보물 상자, 보너스 이벤트를 펼쳤다. 2주 동안 통계된 온라인 접속 인수는 20% 증가하여, 1, 2월의 영업 수익은 반드시 작년 12월 영업수익인 NT 5천5백만 원에 비해 15% 이상 증가할 것이다.

그 밖에도 자체 제작 게임 위주인 소프트스타는 설 연휴와 겨울 방학 기간 동안 여러 환경에 반응해 이벤트 활동을 펼치기 때문에 예전의 수치를 보더라도 일사분기의 영업 수익이 모든 분기 중 최고 혹은 그 다음으로 높다고 전했다.

工商時報 신문 사이트 2. 4

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,120508+122006020400349,00.html>

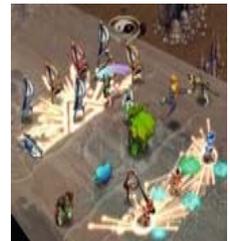
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	Guild Wars	PC	ArenaNet
2	Naruto : Narutiment Hero 3	PS2	Cyber Connect 2 / BANDAI
3	DAWN OF DREAMS	PS2	CAPCOM
4	Dirge Of Cerberus : Final Fantasy VII	PS2	SQUARE ENIX
5	Kingdom Hearts II	PS2	SQUARE ENIX
6	표류환경(飄流幻境) Online	PC	中華網龍
7	Tourist Trophy	PS2	SCE
8	NeveRossa	PC	火狗工房
9	Save Our School Onine	PC	ALEA
10	大航海時代 Online	PC	KOEI
11	명성지원(明星志願) 3	PC	소프트스타
12	Gurumin	PC	Falcom
13	Rule of Rose	PS2	SCE
14	Tales of The Abyss	PS2	NAMCO
15	大富翁 8	PC	소프트스타
16	Ar tonelico	PS2	GUST / BANPRESTO
17	The Movies	PC	Lionhead Studios
18	삼국군영전(三國群英傳) VI	PC	奧汀科技
19	Front Mission 5 ~ Scars of the War ~	PS2	SQUARE ENIX
20	Metal Gear Solid 3 Subsistence	PS2	Kojima Productions



▲ 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	Guild Wars	PC	ArenaNet
2	표류환경(飄流幻境) Online	PC	中華網龍
3	Save Our School Onine	PC	ALEA
4	대항해시대(大航海時代) Online	PC	KOEI
5	RF Online	PC	CCR
6	Stargate Online	PC	天朝數碼
7	新絕代雙驕Online : 名劍山莊	PC	宇峻奧汀
8	童話 : 桃太郎	PC	雷爵
9	神界Online	PC	上海聯竣
10	大蕃薯 Online : 接龍高手	PC	鉅崑科技
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	Flyff : 夢想之鑰	PC	AeonSoft
15	The Matrix Online	PC	Monolith Productions, Inc.
16	神武Online	PC	比母比科技
17	瘋狂好野人 Online	PC	瘋狂星球
18	Lunentia	PC	Makkoya
19	Ragnarok Online : EP 8.5	PC	GRAVITY
20	旺來Online : 皇家梭哈	PC	億泰利



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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