

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 2. 24. Vol.4

## [ CONTENTS ]

뉴스 & 화제

- 1 '2006 Taipei Game Show' 정리
- 2 대만 게임 산업 : 개발 능력을 보강하는 것이 시급
- 3 게임 업체들 「대만게임산업진흥회(台灣遊戲產業振興會)」 조직

게임 순위

## '2006 Taipei Game Show' 정리

**2** 006년 타이베이 게임쇼가 20일 날 정식으로 끝을 맺었다. 주최측인 타이베이 컴퓨터공회는 16일부터 20일까지 5일 동안 26만 명이 이 게임쇼를 참관하였다고 통계하였다.

올해 타이베이 게임쇼는 처음으로 컴퓨터 매체전과 나누어 치러져, 게임을 위주로 전시되었고, 이러한 이유로 작년의 참관 인원 36만에 비해 적은 참관인수를 기록하였다. 그러나 게임의 전문적인 전시로 기타 박람회와 차별화를 두어, 올해 게임쇼에 참여한 많은 게임 업체들은 오히려 상당히 만족해했다.

### ◆ 예년에 비해 나아진 장소 안배, 그러나 관리부분은 더욱 강화해야

게임쇼 장소 안배를 보면 예년에는 통로를 좁게 만들어, 업체들의 무대 이벤트 등 여러 요인으로 인해 자주 통로가 막히는 현상이 발생했었다. 올해 전시장은 예년에 비해 그 면적이 넓고, 통로도 넓히고, 각 업체들의 이벤트 무대를 설치해, 장소 안배 부분에 있어 상당히 좋게 개선되었다.

그러나 E3나 TGS 등의 국제 규모의 게임쇼와 비교해 여전히 이벤트 무대 구경 인파가 통로를 점령하는 것에 대해 유효한 관리 조치가 부족하였다. 비록 주최측은 각 업체들에게 이벤트가 통로를 점령하는 것에 대한 관련 규정을 지켜달라고 요구하였으나, 업체들이 자율의식이 부족하고, 또 주최측에서 주동적으로 관리 요원을 배치하지 않는 상황에서, 이벤트를 구경하는 인파가 관람 인파의 원활한 흐름에 영향을 끼쳐, 관람을 하려던 사람들이 돌아가야만 하는 경우가 발생하였다. 이러한 점은 앞으로 개선되어야 할 부분이다.

### ◆ Show Girl 의 비중이 높아지다.

게임쇼 내용에 대해 많은 참관인들이 Show Girl의 비중이 해마다 점점 높아지는 추세라고 말했다. 또 많은 업체들이 전시 주축을 Show Girl에 두어, 게임쇼의 진정한 주인공

이 누구인지 혼동되었다는 의견이 많았다. 대만 게임 업체들의 자체 제작 능력이 한계가 있고, 아직은 자체 제작 게임 정보에 대해 충분히 발표할 수 없는 상황에서 각 업체들이 Show Girl 위주의 홍보 전략 추세를 보이는 것은 당연한 것이라 할 수 있다. 설사 게임의 자체 제작 능력을 갖춘 업체라 하더라도 주변 환경의 영향으로 대세를 따를 수밖에 없었을 것이다.

소수 게임 플랫폼 업체인 SCEH는 일본 SCE 아래의 자회사로 게임기 소프트웨어의 개발 능력을 가지고 있어, TGS와 비슷한 전시 방식을 채택하여, 처음으로 대만에서 새로운 게임기인 PS3, PSP, PS2 등의 신상품과 미(未)발매 상품을 위주로 전시하여, Show Girl은 단지 열기를 돕는 역할을 하였을 뿐이며, 게임쇼 현장에서도 Show Girl 위주의 이벤트를 벌이지 않아 전체적인 이미지가 PC 온라인 게임 업체와 명확한 구분을 보였다.

그러나 게임기 소비자와 PC 온라인 게임과는 상당한 구분이 있고, 또 콘솔게임 위주라, PC는 이미 온라인 게임 영역으로 전환되어 발행되는 작품의 수량과 경영 방식이 큰 차이가 있어 함께 비교하는 것은 적절치 못하다.

◆ 컴퓨터매체전(電腦多媒體展)이 연이어 등장

2006 타이베이 게임쇼가 끝난 후 타이베이 컴퓨터 공회에서는 바로 2월 23일부터 26일까지 같은 장소에서 「신상품전면출시(新品全面上市)」를 주축으로 하는 컴퓨터 매체전을 개최한다. 이번 컴퓨터 매체전에서는 DT Computex (雙核心平台電腦), Viiv 디지털 엔터테인먼트 컴퓨터 플랫폼, 위성항법장치(GPS) 및 자동차용 엔터테인먼트 설비 등을 전시하게 된다.

GNN 신문 사이트 2. 21

<http://gnn.gamer.com.tw/8/22788.html>

News & issue

## 대만 게임 산업 : 개발 능력을 보장하는 것이 시급

Taipei Game Show 의 주최측은 국제 수준의 전문 게임쇼가 되기 위해 초청할 외국 국민의 선택에서부터 전람회장 내부 설치까지 공을 들이고 있으며, 사실적으로 국제 수준에 점점 근접해 가고 있다. 그러나 화려한 볼거리 이외에 여전히 많은 아쉬움과 부족함이 존재한다. 예를 들어 이번 게임쇼도 내수(內需)형 전람회로, 본토 제작 게임이 절대적으로 빈약하였고, 이는 대만 게임 산업의 게임 개발 능력을 보장해야 함을 보여준다.

올해 Taipei Game Show는 국제 수준의 게임 업체의 CEO들을 초청해, 예전과 비교할 때 국제 수준의 모양을 갖췄다. 그러나 안타까운 점은 이러한 국민들의 주요 목적이 대만 본토 게임 상품을 구입하기 위한 것이 아니라 자사의 게임을 대만 시장에 진출시켜 순조롭게 대만 내수 시장에 진입하는 것으로, 대만 게임 상품의 해외 대리 계약을 맺는 목적을 가진 사람은 많지 않았다.

바꾸어 말하면, Taipei Game Show는 국제적인 전람회라 이름하고 있지만, 현재까지는 단지 내수형의 전람회에 불과하다는 것이다. 게임쇼에 참여한 업자들이 전시한 상품 역시 과반수가 해외 업자의 상품을 대리하고 있는 것으로, 대만 자체 제작 게임은 개발 능력의 부족으로 늘 조연의 역할만 하고 있다.

업자들도 자신의 처지를 심분 이해하고 있어, 이제껏 경쟁 관계에 있던 대만 게임 업체들이 올해에는 신기하게도 서로 편견을 버리고 협력하여 「대만게임산업진흥회(台灣遊戲產業振興會)」를 조직하였다. 이는 각자의 힘을 연합하여 게임 산업에 대한 정부의 정책적 지지 및 자금 보조를 얻기 위함으로, 업자들은 정부가 게임 업체들의 전담성 게임 개발 사업을 도와주길 희망하고 있다.

업자들은 게임 개발에 장기적인 투자가 필요해 많은 자금이 필요하지만, 주식 시장에 상장된 업체들은 대대적인 투자가 단기 주식 손실을 가져올 것을 두려워하여, 개발에 대한 지출에 소극적이며, 영업 실적의 압력으로 인해 대다수의 게임 업자들이 해외 상품의 대리를 선택하는 것이라고 설명했다. 이러한 악순환으로 인해 대만 게임 업자들의 게임 개발 능력은 눈에 띄는 성장 및 진보가 없는 상황이다.

업자들은 대만 게임 시장이 포화 상태에 다다라, 만약 운영상에 돌파구를 찾으려면 반드시 게임의 자체 제작 능력을 가져야 한다고 전하고, 이것이 毛率을 상승시키고, 또 새로운 상품은 새로운 유저를 개발해 낼 수 있으며, 가장 중요한 것은 자체 제작 게임을 해외 시장에 판매해 얻어지는 권리금 수입이, 포화 상태에 다다른 대만 게임 시장에서의 충돌을 피하는 가장 좋은 해결 방법이라고 설명했다.

工商時報 신문 사이트 2. 19

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,120501+122006021900266,00.html>

## 게임 업체들 「대만게임산업진흥회(台灣遊戲產業振興會)」 조직

**대**만과 국제 게임 시장의 변화 속에서 한국은 ‘게임산업개발원 (KGDI)’의 도움으로 국제 시장을 주름잡고 있다. 대만 게임 업체들은 오랜 침묵을 쳐져, 10개 업체가 「게임산업진흥회(遊戲產業振興會)」를 조직하였다. 오늘 타이베이 게임쇼에서 임법원장 왕금평은 소프트웨어 CEO 왕준박 사장과 함께 게임 업체들이 자신의 집을 찾았음을 정식 선포하였다.

국내 게임 산업은 단기간에 많은 변화를 거듭하여, 게임 시장이 소화량의 한계에 부딪히고, 산업 경쟁이 점점 긴장 국면으로 치달고 있다. 이에 게임 업체들은 대만 시장 이외에도 국제 시장에서 어떻게 하면 유한한 자원을 종합할 것인지에 대해 서로 연맹하고, 함께 해외 시장을 개척하는 동시에 대만에서 능히 정부 주요 관리 기관과 대화할 수 있는 상대를 마련해, 정부의 유한한 자원을 가장 효과적으로 운영할 수 있도록 하기 위해 가장 큰 응집력을 발휘해 「게임산업진흥회(遊戲產業振興會)」를 조직하였다.

「게임산업진흥회(遊戲產業振興會)」의 성회에서 10개 게임 업체(소프트스타(大宇), 宇峻奧汀, 昱泉, 와이(華義), 鈇象, 소프트웨어(智冠), 감마니아(遊戲橘子), 雷爵, 樂陞, 戲谷)의 CEO 들이 원탁의 기사로 분하여, 왼손에는 창을, 오른손에는 검을 들고, 게임산업진흥회 회장인 왕준박(王俊博)의 호령 및 왕금평(王金平)의 증거아래 「대만을 세우고, 국제로 나아간다!(立足台灣、迎向國際)」라는 구호를 외쳤다.

왕준박은 과거 게임 업체는 그동안 게임 업체들이 ‘따로 떨어져 유랑하고, 돌보는 사람이 없었다.’라고 지적하고, 과거 20년 동안 많은 업체들이 게임 산업에 진출하였으나 사회가 게임 산업을 지지해 주지 않고, 심지어 게임 산업을 8대 산업의 하나인 전자오락산업으로 간주해 왔다고 전했다. 그러나 최근 5년 동안 업자와 사회의 공인아래 비로소 자신의 길을 걷게 되었고, 아울러 정부가 규정한 '이조쌍성(二兆雙星) 정책'에 포함되어, 게임 산업이 중요 지지 산업으로 부상해, 지금부터는 게임 업체들의 의견이 직접적으로 중앙 정부에 전해지게 될 것이라고 설명했다.

그 밖에도 게임산업진흥회 성립의 가장 중요한 목적은 각 게임 업체들이 분업하고 다시 업체들의 자원을 종합하여 함께 해외 시장을 공략하는 것이다. 최근 몇 년 동안 대만 게임 업자들이 중국 시장의 운영에서 적지 않은 제재를 받아 왔는데, 중국 정부는 해외 업체의 운영을 허가하지 않아 대만 업체들은 전면적으로 나설 수 없어 경영이 무척 힘들었다. 게임산업진흥회는 대만 정부가 대만과 중국 간의 정책에 도움을 주어 게임 산업이 더욱 발전하기를 희망하고 있다. 왕준박 회장은 이와 동시에 게임산업진흥회가 대만 컴퓨터 공회와 협력하여 10년 이내로 국제 규모의 게임쇼를 열게 되길 희망하고 있다.

게임산업진흥회는 산업 발전의 요구에 순응한 것으로 각 업체의 강점을 결합하며, 그 조직은 게임 홍보조, 매체 관리조, 산업 발전조, 법률사무조, (중국)대륙발전조, 국제전람조 및 국제합작조 등의 7개 조로 구성되며, 각 게임 업체의 CEO 들이 조를 구성할 인재를 모으는 임무를 맡고, 또한 화신초매체(和信超媒體) 희곡(戲谷)의 주모식(周謀式) 대표이사가 대변인을 맡았다.

연합 경제 신문 사이트 2. 16

<http://money.udn.com/NASApp/news/newsShowContent?newstype=2&newsid=1329249&categoryid=2>

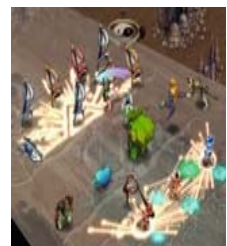
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	Guild Wars	PC	ArenaNet
2	DAWN OF DREAMS	PS2	CAPCOM
3	Monster Hunter 2	PS2	CAPCOM
4	Dirge Of Cerberus : Final Fantasy VII	PS2	SQUARE ENIX
5	Tourist Trophy	PS2	SCE
6	표류환경(飄流幻境) Online	PC	中華網龍
7	NeveRossa	PC	火狗工房
8	Save Our School Online	PC	ALEA
9	大富翁 8	PC	소프트스타
10	大航海時代 Online	PC	KOEI
11	Rule of Rose	PS2	SCE
12	契約之絆 My Devil	PC	Bella Stella Digital Entertainment
13	Gurumin	PC	Falcom
14	三國群英傳 VI	PC	奧汀科技
15	Ar tonelico	PS2	GUST / BANPRESTO
16	Naruto : Narutiment Hero 3	PS2	Cyber Connect 2 / BANDAI
17	The Movies	PC	Lionhead Studios
18	信長の野望 革新	PS2	KOEI
19	Codename: Panzers Phase Two	PC	CDV Software Entertainment AG
20	Kingdom Hearts II	PS2	SQUARE ENIX



▲ 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	新絕代雙驕Online：名劍山莊	PC	宇峻奧汀
7	神界Online	PC	上海聯竣
8	RYL Episode 2	PC	全球歡樂
9	Gundam Network Operation	PC	BANDAI
10	The Matrix Online	PC	Monolith Productions, Inc.
11	封神2：仙界傳 熊霸太極境	PC	
12	Flyff：夢想之鑰	PC	AeonSoft
13	神武Online	PC	比母比科技
14	Lunentia	PC	Makkoya
15	金庸群俠傳 Online 2.0	PC	中華網龍
16	EverQuest：Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
17	PangYa	PC	NTREEV SOFT
18	Flyff：搖滾天空	PC	AeonSoft
19	瘋狂好野人 Online	PC	瘋狂星球
20	Ragnarok Online：EP 8.5	PC	GRAVITY



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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