

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 3. 24. Vol.6

[CONTENTS]

뉴스 & 화제

- 1 대만 게임 시장 내년에는 NT\$ 100억원 돌파할 것
- 2 게임 시장의 주류로 도약한 무료 게임
- 3 동방미가 물씬 풍기는 새로운 버전의 온라인 게임
- 4 타 업종과의 합작으로 새로운 발전을 모색하는 게임 업체들

게임 순위

대만 게임 시장 내년에는 NT\$ 100억 원 돌파할 것

자 책회(MIC)의 통계에 의하면 작년 대만 온라인 게임 시장 규모는 NT\$90억 원에 달하는 것으로 나타났다. 대만 게임 시장의 주력은 마작, 장기 등의 캐주얼 게임과 MMORPG게임이며, 앞으로 대만 게임 시장은 안정적인 성장을 거듭해 내년에는 시장규모가 NT\$ 100억 원을 넘을 것으로 전망된다.

자책회의 임우성(林于勝) 산업 분석사는 전 세계의 온라인 게임은 현재 아시아 태평양 지역을 중심으로 발전하고 있으며, 한국은 온라인 게임 시장이 이미 성숙기에 접어들었고, 중국은 성장기의 후기에 접어들었으며, 이들 한국과 중국의 게임 시장은 한국과 중국의 자체 제작 게임 주류를 이루고 있다고 설명하였다. 또한 일본은 현재 성장기의 전기에 해당하여, 일본풍의 온라인 게임이 유행하는 것 이외에도 콘솔 게임이 여전히 큰 인기를 끌고 있다고 설명하였다. 일본은 원래 비디오 게임의 대국으로, 일본 온라인 게임의 대부분의 개념이 콘솔 게임에서부터 전이되어 온 것이다.

대만 지역의 작년 시장 규모는 전년에 비해 1%의 적은 성장을 기록하였고, NT\$ 90억 원에 달했다. 자책회는 캐주얼 게임 및 일부 강세를 보이고 있는 온라인 게임 상품의 수입으로 인해 대만 온라인 게임 시장은 2007년에는 NT\$ 100억 원을 돌파할 것으로 예측했다. 임우성 분석사는 "아시아 지역의 온라인 게임 발전의 동향을 살펴보면, 한국에서 보여지는 움직임이 대략 2년 후에는 대만에서 보여지고, 또 다시 2년 후에는 중국에서 보여지고 있다"고 설명했다.

자책회의 조사에 의하면 대만 지역의 64%의 유저들이 온라인 게임을 즐기는 유저들로, 대부분이 학생들이며, 이 중 30%의 유저들은 매일 게임을 하는 시간이 4시간이 넘고, 한 달에 NT\$ 500원 이상을 게임에 투자하는 것으로 나타났다. 또한 유저들이 가장 불만족스러워 하는 부분은 높은 비용이 아니라 플러그인 등과 같은 불공평한 일이 너무 많다는 것과 게임 업체의 서비스 태도가 좋지 않다는 것으로 나타났다.

중광(中廣) 신문 사이트 3. 21

<http://www.bcc.com.tw/news/newsview.asp?cde=186084>

게임 시장의 주류로 도약한 무료 게임

무료 게임은 올해 게임 시장의 주류가 되었다. 감마니아(遊戲橘子)의 <메이플 스토리>와 와이(華義國際)의 <열혈강호> 등의 무료 게임은 영업 이익의 최고봉을 달성하였다. 소프트웨어(智冠科技)의 왕준박 사장은 드디어 작전 구조를 변경하고 자회사인 유희신간선(遊戲新幹線)과 중화왕룡(中華網龍)을 통해 무료 게임을 서비스 할 것이라고 전했다.

중화왕룡이 어제 출시한 <트릭스터(卡巴拉島)>가 바로 소프트웨어가 처음으로 선보이는 무료 게임으로, 현재 동시 접속자수는 1만 명이며, 중화왕룡은 앞으로 동시 접속자수 5만 명의 목표에 다다른길 희망하고 있다.

왕준박 사장은 5만 명의 규모라면 아이템을 판매하여 얻을 수 있는 수입이 NT\$ 2천만 원이 될 것이라고 설명하고, 이것이 앞으로 중화왕룡의 영업수익에 좋은 공헌을 할 것이라고 전했다. 또한 만약 무료 게임의 반응이 좋으면 앞으로도 1~2개의 무료 게임을 출시할 것이라고 전했다.

중화왕룡의 주식은 어제 16.4 포인트에서 0.05 포인트 증가하였고, 19건의 거래가 있었다. 소프트웨어의 주식도 어제 하락했던 1.85 포인트에서 34.65 포인트로 증가하였고, 성사된 거래만도 892건에 달했다.

그 밖에도 유희신간선은 올해에 2~3개의 무료 게임을 출시할 예상으로 현재 시장 상황을 살피고 있다.

그러나 왕준박 사장은 아이템을 판매하여 수입을 얻는 무료 게임은 여전히 적절한 시기와 경영이 필요하고, 이와 동시에 계속해서 아이템을 갱신해야만 확실한 영업 실적이 보장될 수 있을 것이라고 강조하였다.

야후 신문 사이트 3. 16

<http://tw.news.yahoo.com/060316/15/2xyxd.html>

News & issue

동방미가 물씬 풍기는 새로운 버전의 온라인 게임

소 온라인 게임이 3월 말에 잇달아 새로운 버전을 선보인다. 더욱 재미있는 내용들이 결혼에서부터 모험에 이르기까지 갖추어져 있다. 또한 진한 동방미를 불어넣어 유저들은 게임을 즐기면서 신비로움과 아름다움을 가진 동방의 미를 느낄 수 있다.

온라인 게임 <마비노기>는 23일 정식으로 <G3암흑무사> 버전을 출시한다. 주요 퀘스트 이외에도 유저들로 하여금 성스러운 기사나 혹은 암흑기사의 역할을 선택할 수 있도록 하였고, 인간과 마족 간의 은혜와 원한, 사랑과 복수에 대해서도 더욱 완전한 설정을 하였다.

그 밖에도 <마비노기>는 결혼 시스템을 도입하여 유저들이 교회나 결혼 정보 회사에서 대화를 나눌 수 있도록 하여, 프러포즈에서부터 약혼, 청첩장을 돌려 친구들을 요청하고, 드레스를 맞추고 결혼식장에 들어가 신부의 집도로 결혼반지를 교환하는 일련의 결혼식을 진행할 수 있다. 결혼 후에는 유저들은 기념일과 결혼반지를 얻게 된다. 만약 서로 맞지 않으면 이혼도 할 수 있다. 게임을 통해서 이혼 요구를 할 수 있는데, 현실과 마찬가지로 유저들은 반드시 일정의 위자료(비용)를 지불해야만 헤어질 수 있다.

실사 온라인 게임인 <격전>은 24일 <동맹과적>을 출시한다. 새로운 버전의 가장 중요한 게임 시스템은 '진영대전 시스템'으로 유저들은 '레이커 숲(勒克森)' 혹은 '쿠즈강(庫茲柯)' 진영을 선택할 수 있다. 이 두 진영은 영토와 자원의 통제권을 두고 전쟁을 펼치게 되어 원한의 역사를 열게 된다. 유저들은 '대전 임무'를 통해 자신의 진영을 위해 영예지수를 얻어야 하며, 영예지수는 영토와 자원의 통제권을 넓히는데 사용된다. 이 게임의 배경은 아시아의 분위기가 물씬 풍기는 '카이산(凱珊) 대지'로, 게임 화면, NPG조형 모두 대량의 동방적인 요소들이 녹아있다. 게임의 배경이 아시아적인 분위기를 가졌을 뿐만 아니라 두개의 동방적인 색채를 가지는 직업인 암살자(暗殺者)와 제사자(祭祀者)를 추가하였는데, 외형과 의복 모두 진한 동방 색채를 가지고 있다.

야후 신문 사이트 3. 21

<http://tw.news.yahoo.com/060321/15/2yhme.html>

News & issue

타 업종과의 협작으로 새로운 발전을 모색하는 게임 업체들

한 국 온라인 게임의 대대적인 진공과 일본 회사의 거대한 콘솔 게임 시장, 게다가 순조롭지 않은 중국 진출 등의 걱정과 문제들이 대만 시장을 둘러싸고 있는 상황이다. 이에 대만의 게임 업체들은 다른 업종과 결맹 하거나 혹은 합작하는 방식으로 사업의 분화, 시장 기능의 확대를 꾀하여 게임 업체와 다른 업계 쌍방 간의 이익을 취하는 방식이 게임 산업 마케팅과 연구, 개발의 새로운 방향이 될 것이라고 전했다.

대만 게임 업체들은 국제 시장 진출이나 게임의 연구 개발에 있어서 고비를 맞이하였다. 게임 업체들은 인터넷 포털 사이트 혹은 전신 업체들과 합작하는 다른 업종과 결맹하는 방식이 게임 산업의 새로운 마케팅 방법이며, 이는 시장 규모를 확대시켜 줄 뿐만 아니라 쌍방에게 이익을 가져다 줄 것이라고 전했다.

장래에 어떤 방법으로 이러한 인터넷 포털 사이트 업자 혹은 콘텐츠 사이트 업자, 전신 업자, 휴대폰 업체들과 책략적인 연맹을 맺어 타(他) 시장의 규모를 더욱 확대시키고, 심지어는 더욱 큰 강화 효과를 만들어 내느냐가 가장 중요한 것이다. 그 밖에 다른 업종과의 결합은 각각의 자원 운용, 연구, 개발에서 부터 제작, 마케팅 및 영업에 적용되어 가장 큰 효과를 발휘할 수 있어, 이러한 분화 방식 역시 게임 산업의 규모를 확대하고 게임 상품의 품질을 높일 수 있을 것이다.

어떻게 하면 가장 좋은 자원을 종합하여 양질의 팀을 만들고, 그 팀으로 하여금 세계 수준의 게임을 만들어 국제 시장에서 경쟁력을 갖추도록 할 것인가 하는 문제는 장래 게임 시장의 중점이 될 것이다. 다른 업종과 합작하는 것은 게임 회사의 보편적인 마케팅 방법으로, 예를 들어 기타 유명 기업과 합작하여 상표와 만화 캐릭터를 이용하여 서로에게 득이 되는 마케팅을 펼칠 수 있다. 소프트월드의 왕준박 사장은 다른 업종과의 결맹이나 합작 모두 게임 산업이 발전해 나갈 수 있는 방향이라고 전했다.

台視 신문 사이트 3. 20

<http://www.ttv.com.tw/news/html/095/03/0950320/095032090606097.htm>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	FINAL FANTASY XII	PS2	SQUARE ENIX
2	戰國無雙 2	PS2	KOEI
3	三國志11	PC	KOEI
4	Monster Hunter 2	PS2	CAPCOM
5	Holy Beast Online	PC	億啟數位
6	Guild Wars	PC	ArenaNet
7	幻想水滸伝V	PS2	KONAMI
8	기동전사 간담 U.C.	PS2	BANDAI
9	DAWN OF DREAMS	PS2	CAPCOM
10	SIREN2	PSP	SCE
11	Valkyrie Profile: Lenneth	PSP	SQUARE ENIX
12	Dirge Of Cerberus : Final Fantasy VII	PS2	SQUARE ENIX
13	聖劍傳說 DS : CHILDREN of MANA	NDS	SQUARE ENIX
14	The Lord of the Rings : The Battle for Middle-Earth II	PC	EA
15	Tourist Trophy	PS2	SCE
16	飄流幻境 Online	PC	中華網龍
17	魔界戰記 2	PS2	日本一
18	契約之絆 My Devil	PC	Bella Stella Digital Entertainment
19	劍舞者 ~千年之約定~	PSP	SCE
20	NeveRossa	PC	火狗工房



▲ 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	Holy Beast Online	PC	億啟數位
2	Guild Wars	PC	ArenaNet
3	飄流幻境 Online	PC	中華網龍
4	ShuiHu Fantasy Online	PC	Opus Studio Co Ltd
5	Dungeon and Dragon Online	PC	Turbine Entertainment
6	Save Our School Onine	PC	ALEA
7	Seal Online : 七彩水樂園	PC	Sunny YNK / GRIGON
8	新天上碑3.4版 : 毒龍魔陣	PC	億泰利
9	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
10	Ragnarok Online : EP 8.5	PC	GRAVITY
11	瘋狂好野人 Online	PC	瘋狂星球
12	神武Online	PC	比母比科技
13	Gundam Network Operation	PC	BANDAI
14	RYL Episode 2	PC	全球歡樂
15	Lunentia	PC	Makkoya
16	新天上碑3.0版 : 風雲再起	PC	億泰利
17	STRUGARDEN:阿努卡探險隊	PC	颯美 Sammy
18	STRUGARDEN:哇依競技場	PC	颯美 Sammy
19	EverQuest: Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
20	金庸群俠傳 Online 2.0	PC	中華網龍



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

