

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 4. 14. Vol.7

[CONTENTS]

기획특집

■ 대만 디지털 콘텐츠 산업 발전 추세

뉴스 & 화제

- 1 무협 판타지가 대세를 이루는 대만 자체 제작 게임
- 2 대형 전자 게임장을 개방하는 타이베이시
- 3 2006년을 새로운 전환점으로 삼는 감마니아
- 4 무료 게임으로 재탄생한 오래된 게임들

게임 순위

대만 디지털 콘텐츠 산업 발전 추세

디지탈 콘텐츠 산업은 대만 정부가 적극적으로 지지하고 있는 신흥 산업으로, 행정원은 이 산업이 대만의 스타 산업으로 성장하기를 희망하여, 이를 ‘양조쌍성(兩兆雙星)’ 계획안에 넣었으며, 관련된 계획이 실행된 후부터 오늘에 이르러서는 그 성과가 점점 드러나고 있다.

I. 정보통신 기초 환경과 정부 정책

본 절에서는 정보통신 기초건설 및 정부 정책 추진 내용을 통해 대만 디지털 콘텐츠 발전 환경을 토론했다.

(I) 정보통신 기초건설

1. 인터넷 케이블 보급 상황

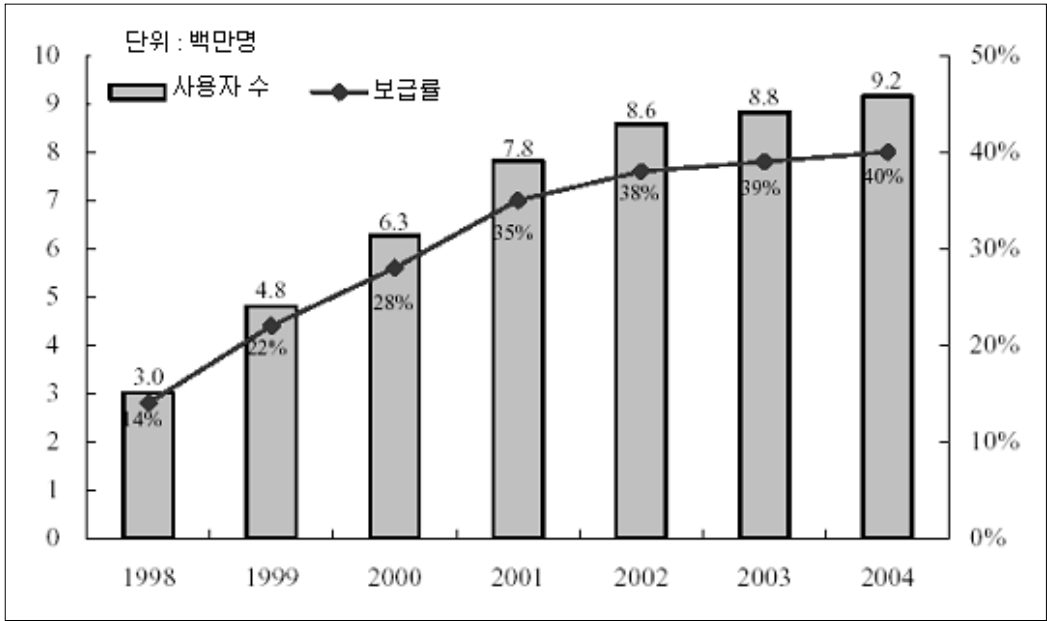
(1) 인터넷 인구 및 보급률

2004년 대만 지역의 인터넷 사용인구는 916만으로 작년에 비해 2.5% 성장하였고, 인터넷 보급률은 약 40%이다. (그림 1 참고)

(2) 고속 인터넷 사용자 수

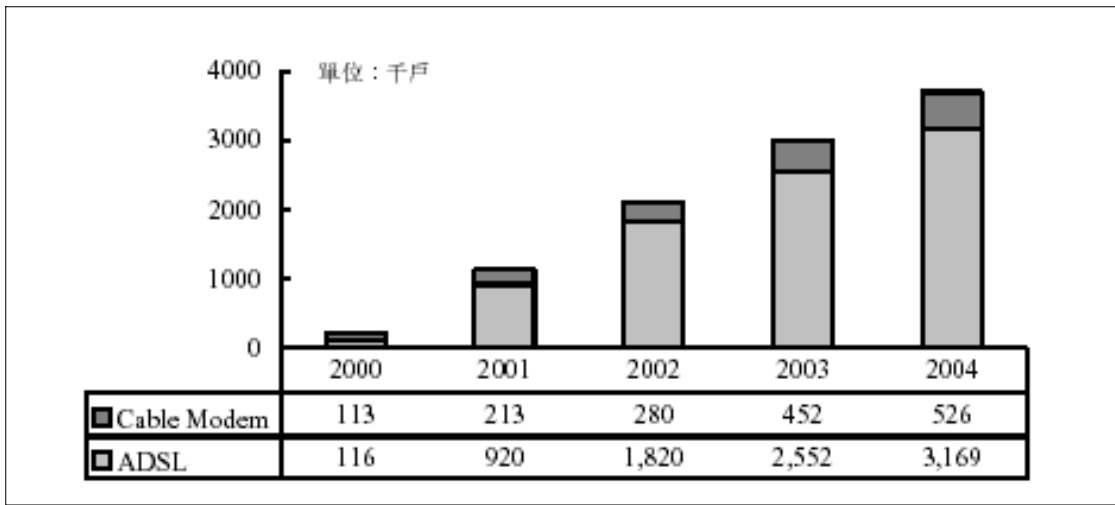
2004년 말 대만 고속 인터넷 사용자수는 370만으로 그 중 86%가 ADSL을 사용하고 있다. 현재 고속 케이블의 보급률은 세계 제3위로 약 50.8%로 남한의 73.0% 및 홍콩의 59.1%에 뒤져있다. (그림 2 참고)

[그림 1] 1998~2004년 인터넷 사용자 수 및 보급률



(자료출처 : 자책회 ECRC-FIND, 자책회 MIC, 경제부 ITIS 계획 정리 2005.10월)

[그림 2] 2000~2004년 대만 고속 인터넷 사용자 수



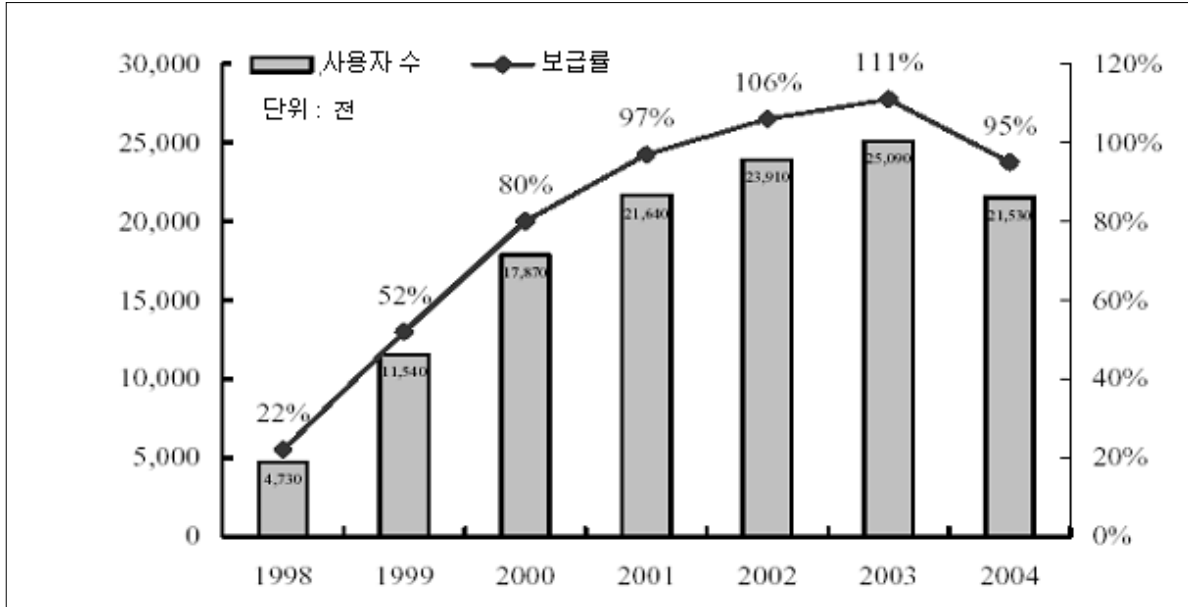
(자료출처 : 교통부전신총국, 자책회 MIC, 경제부 ITIS 계획 정리 2005.10월)

2. 모바일 인터넷 보급 상황

(1) 모바일 사용자 수 및 보급률

대만 모바일 전화 사용자 수는 1998년부터 지속적으로 증가하여 2003년에는 2,500만 명이라는 최고봉에 달했으며, 보급률은 100%였다. 그러나 2003년 하반기부터 모바일 사용자의 수의 성장이 완만하여지고, 2004년에는 보급률이 95%로 하락했지만 여전히 세계 여러 나라에 비해 높은 편이다.

[그림 3] 1998~2004년 모바일 전화 사용자 수



(자료출처 : 교통부전신총국, 자책회 MIC, 경제부 ITIS 계획 정리 2005.10월)

(II) 정책 추진

대만 정부는 디지털 콘텐츠를 중심 육성 산업의 하나로 넣고, 이를 통해 대만의 국제 경쟁력을 높이길 희망하고 있다. 국내외 업자들이게 좋은 발전환경을 제공하기 위해 정부는 많은 산업 추진 정책을 제정하였으며, 이는 법제(法制) 환경 건설 및 투자 환경에도 많은 도움을 주고 있다.

1. 법제(法制) 환경

(1) 디지털 콘텐츠 발전 조약(數位內容發展條例)

경제부에서는 ‘디지털 콘텐츠 산업 발전 조약’등 관련 법률 조치의 정정과 실행을 추진하고 있다. 올해에는 여러 번의 산업계획회의(중화 디지털 콘텐츠 협회, 중화 멀티미디어 협회, 중화 소프트웨어 협회, 무형자산 가격감정 협회, 은행공회, 디지털 텔레비전 연맹 등)를 열어, ‘디지털 콘텐츠 산업 발전 조약’에 관한 의견을 모아, 이를 통해 산업 발전상의 중요 부분들을 관철할 수 있기를 기대하고 있다. 그 밖에도 경제부는 경제부, 법무부, 건설교통부, 경제부 국제무역국, 공업국, 지혜국(智慧局), 상업사(商業司), 기술처, 고궁박물관 등과 같은 여러 행정부처와의 회의를 통해 각 정부 기관의 의견을 종합하고 있으며, 이러한 일들은 여전히 진행되고 있는 중이다. 전체 디지털 콘텐츠 산업 발전 조약을 추진하는 것 이외에도 정부는 디지털 콘텐츠 관계 산업에 대해서도 이러한 조약의 제정을 진행하고 있다.

(2) 디지털 서적(典藏) 콘텐츠 권리 인수 및 사용 동의 작업 강령(綱領)

디지털 서적(典藏)은 국가에서 중요한 인문, 역사 의미를 가진 문물과 관련된 것으로, 국내 디지털 서적 발전을 추진하기 위해서 정부는 디지털 서적 콘텐츠 권리 인수 및 사용 동의 작업 강령을 포함해 무형자산 등기 및 전문 책임 기관을 설치하는 등의 관련 의제의 법제 업무를 진행하여, 대만 국내의 원시 문물, 원시 소재의 예술적 가치 및 상업 가치를 드러내길 기대하고 있다.

(3) 온라인 게임 정형화 계약(線上遊戲定型化契約)

인터넷의 보급으로 온라인 게임이 급속도로 발전하였으나, 아이디 불법 양도 문제, 플러그인으로 인한 아이템 도난, 타인의 아이디 도용 등의 문제가 유저의 권익을 해치고 있지만, 이런 문제를 현실적으로 관리할 수 없는 상황에서 유저들은 도움을 청할 곳이 없어 곤란을 겪고 있으며, 업자들은 안일한 태도를 고수하고 있다. 이에 정부는 유저들의 권익을 보호하고, 또한 온라인 게임이 범죄의 온상이 되는 것을 막기 위하여 올해부터 ‘온라인 게임 정형화 계약’의 초안을 제정하는 작업을 하고 있으며, 소비자 보호회는 3월 3일 세 번째 ‘온라인게임 정형화 계약’ 심의회의를 열었고, 공업국은 3월 4일 온라인 게임 요금 표준에 대한 업자 토론회를 열었다. 7월에는 이런 모든 심사 과정을 마치게 되어, 앞으로 ‘온라인 게임 정형화 계약’이 온라인 게임의 계약 논쟁을 해결해 주길 기대하고 있다.

2. 투자 환경

(1) 신흥 중요 책략성 산업 장려

정부는 디지털 콘텐츠 산업의 8대 영역을 ‘신흥 중요 책략성 산업’의 범주에 포함시키고, 이를 통해 디지털 콘텐츠 산업에 조세 우대를 해주어 국내외 관련 기업의 투자를 유치하려고 한다. 업자들은 5년 동안 면세 혜택 혹은 투자 절감 우대 혜택을 받게 된다. (둘 중의 하나를 택일) 현재 이미 신련(訊連), 전시두(電視豆), 혜중다매체(惠聚多媒體), 화홍과기(樺鴻科技), 득예국제(得藝國際) 등의 업체들이 신흥 중요 책략성 산업 인증을 취득하여 조세 우대 혜택을 누리고 있다.

(2) 디지털 콘텐츠 가격 감정 제도

디지털 콘텐츠 산업의 지식 산출이 모두 무형 자산의 형태로 나타나기 때문에, 디지털 콘텐츠의 교역, 융자 혹은 권리금 등의 상업 활동 시에는 금융 기관에서 공장, 기계 설비 등의 유형 자산으로 평가하는 전통적인 평가 방법을 적용할 수 없다. 이 때문에 업자들이 금융 기관의 융자 혹은 투자 자금을 유치할 때 근거가 될 수 있는 완전한 디지털 콘텐츠 가격 감정 제도가 필요한 것이다. 정부의 ‘디지털 콘텐츠 가격 감정 제도’ 상관 조치 및 방법은 다음의 표와 같다.

날 짜	내 용
2003.1.13	행정원 디지털 콘텐츠 산업 발전 지도조는 두 번째 회의 때 경제부 공업국을 요청해 ‘융자담보제도와 가격 감정제도’에 대한 구체적인 추진 조치에 대한 리포트를 완성함.
2003.2.18	행정원 재경(財經)회 회보에 디지털 콘텐츠 산업 발전조의 ‘디지털 콘텐츠 가격 감정 센터’의 설립 계획을 게재하고, 이와 동시에 금융업 및 디지털 콘텐츠 산업과 밀접한 커뮤니케이션 및 교류를 통해 공식(共識)을 만듦.
2003.7.01	‘디지털 콘텐츠 자산 가격감정과 투자 서비스 센터’를 설립하고, 디지털 콘텐츠 업자들에게 무형자산 가격 감정 지도, 투자 유치 및 금융 보조를 제공하여, 보다 효과적으로 디지털 콘텐츠 가격 감정과 융자 대여의 성공 일례를 만들어 금융계, 산업계, 학술계의 참고가 되도록 기대함.

‘디지털 콘텐츠 자산 가격감정과 투자 서비스 센터’는 ‘자산 가격 감정 전문 안건 지도 계획’을 통해 디지털 콘텐츠 산업이 가격 감정 결과에 의거해 투자 자금을 얻도록 하는 것 이외에도 국내 전문대학 및 가격 감정 전문 기관의 자원과 결합하여 ‘무형자산 가격감정’, ‘융자 담보’ 및 ‘전문 융자’ 등의 문제에 대해 연구하고, 토론회 및 발표회를 열도록 지원한다. 현재 이미 ‘디지털 콘텐츠 가격 감정 기관의 감정 기준 원칙 비교 보고서’, ‘디지털 콘텐츠 중점 영역(게임, 애니메이션) 가격 감정 방식 구조 보고서’, ‘국제 금융 담보 기구 비교 연구 보고서’, ‘국외 Project Financing 도입 디지털 콘텐츠 사업 가행성 분석 보고서’, ‘디지털 콘텐츠 가격 감정 참고 구조와 평가 참고 원칙’ 및 ‘디지털 콘텐츠 융자 담보 기관 및 융자 법규 연구’ 등의 연구 보고서가 완성된 상태이며, 이 보고서는 국내 감정 기관 및 금융업계가 디지털 콘텐츠 산업의 무형자산을 감정하는데 참고할 수 있는 근거가 된다.

(3) 대출 우대

경제부 공업국은 2003년에 ‘디지털 콘텐츠 산업과 문화 창의 산업 대출 우대 요점’을 완성하고, 행정원 경제 건설 위원회 중 ‘장기 자금 운영 계획’ 및 ‘추진 소그룹’의 협조로 중화우체국을 통해 NT\$ 200억 원의 대출 지원금을 마련하였다. 2004년 1월부터 정식 시행된 대출 우대 정책은 무형 자산 가격 감정 제도, 투자 및 금융 보조 등의 지원 조치와 더불어 디지털 콘텐츠 산업의 투자 환경을 효과적으로 개선할 것으로 기대된다. 그 밖에도 은행이 우대 대출을 지원하도록 하기 위해 2004년 9월 8일부터는 개정된 대출 요점으로, 대출 대상 은행은 은행 자체 자금을 동원하도록 규정하여, 이를 통해 디지털 콘텐츠 산업의 자금 출처를 더욱 넓히게 되었다.

(4) 조대 우대 및 기타 관련 조치

‘진흥산업 투자지원 우대 금융 계획’을 확실히 하기 위해 경제부는‘도전 2008년 - 국가발전중점계획’중의 양조쌍성(兩兆雙星) 산업을 포함하고 있는 NT\$ 3천억 원의 민간 투자 계획을 완성하였다.

그 밖의 다른 관련 조치는 다음과 같다.

- 제조업 및 기술 서비스업에 속하는 신흥 중요 책략성 산업 장려 방법 :
경제 발전의 중요한 효익을 주며, 모험성이 높지만 또한 지원을 필요로 하는 신흥 중요 책략성 산업의 창립 혹은 확충을 위해 경제부 공업국은 5년간의 영업수익에 관한 면세 정책과 투자 절감 우대 정책을 실시하고 있다.
- 주도성 신상품 개발 보조금
정부에서 개발 보조금을 지원하는 방식으로, 연구 개발의 잠재 능력을 갖춘 업체에게 신상품을 개발하고, 기술을 향상 시킬 수 있도록 보조금을 지원하여, 국제 경쟁력을 높이고, 경제 성장을 촉진하도록 한다. 이미 여러 업체들이 2004년부터 보조금을 받고 있다.
- 연구개발을 촉진하는 대출 계획
기업의 기술 서비스 능력 및 연구 발전을 격려하여 상품과 서비스의 부가가치를 높이기 위한 것으로, 정부는 연구 개발 보조금과 조세 우대 혜택을 지원하는 이외에도 행정원 개발 기금에서 대출금을 지원하여, 디지털 콘텐츠, 인터넷 멀티미디어 설계, 전자화 서비스 등의 산업이 연구 개발을 진행하고, 투자자들에게 낮은 이자의 대출을 지원한다.
- 중소기업 대출 우대
디지털 콘텐츠 업자들이 충분한 운영 자금을 얻도록 하기 위해, 행정원 경제부 건설 위원회는 장기 자금을 제공한다. 이미 다섯 번째의 NT\$ 500억 원의 우대 대출 예비금이 마련되어, 디지털 콘텐츠 중소기업에게 다원화된 자금원이 되고 있다.

앞으로 진행될 자금 지원 정책은 다음과 같다.

(1) 가격 감정을 지도하여 디지털 콘텐츠 산업의 대표성 감정 가격과 투자 안을 만듦

- ‘디지털 콘텐츠 무형 자산 가격 감정 지도 계획’을 진행하여, 무형자산의 감정을 돕고, 또한 감정 결과를 이용해 금융기관과 투자자들에게 투자 자원을 얻어내, 무형 자산의 감정 참고안을 만든다. 이와 동시에 해외의 지적재산권 관리 및 자산 감정의 선진 개념과 제도를 도입하여, 무형 자산의 감정의 전문적인 평가 능력을 쌓는다.

- 금융 기관과의 회의나 좌담회를 통해 밀접한 교류를 유지하여, 디지털 콘텐츠 산업에 대한 금융기관의 이해를 높인다. 금융기관, 투자 기관에 협조하여 디지털 콘텐츠 무형 자산의 감정 방식, 감정 구조, 감정 원칙 등의 중요 의제에 대한 공식과 개념을 쏟아내며, 이를 통해 디지털 콘텐츠 업자들이 자금 유치에 성공할 수 있는 비율을 높인다.

(2) 용자 상담 서비스 제공

대부분의 디지털 콘텐츠 업자들은 중소기업체로 어떻게 용자를 받아야 하는지에 대해 잘 이해하지 못하고 있다. 이에 이들이 용자를 잘 받을 수 있도록 돕고자 ‘용자 상담 서비스’ 및 ‘정부 정책성 우대 대출 신청 협조’등의 보조 사업을 마련하였다.

- 디지털 콘텐츠 업자들의 각기 다른 단계에서의 용자 수요를 돕는 상담 서비스를 통해 신청 방법에 대해 정보를 제공하고 있다.
- 정부 정책성 우대 대출
많은 은행이 디지털 콘텐츠 산업에 대해 바로 인식하고 있지 않기 때문에 대출을 꺼려하고 있다. 이러한 이유로 정부 정책성 우대 대출을 만들어 각기 다른 단계에서 다른 유형의 대출을 받을 수 있도록 제공한다.

(3) 투자 촉진 조치를 지속적으로 유지해 투자를 확산시킴

- ‘디지털 콘텐츠 산업 투자 촉진 설명회’를 개최하여 투자자들과 업체와의 교류를 돕는다.
- 디지털 콘텐츠 업체들에게 ‘V.C.Brokering Service’를 제공하여 적절한 시기에 영업 자금을 얻을 수 있도록 한다.
- 디지털 콘텐츠 업자들에게 자금 모금에 대한 지도 통해 업자들의 자금 준비 능력을 상승시켜, 순조롭게 자금을 모을 수 있도록 한다.
- 행정원 개발 기금 : 2005년6월 13일 통과된 행정원 개발 기금은 디지털 콘텐츠 산업, 소프트웨어 산업, 문화 창의 산업을 지원하기 위해 마련되었다. 앞으로 5년 동안 NT\$ 200억 원의 지원금을 가지고 이들 산업을 지원하게 된다.

(자료 : 자책회 제공)

무협 판타지가 대세를 이루는 대만 자체 제작 게임

비록 최근 2년 동안 국내 온라인 게임 시장은 한국 게임 일색이었으나, 대만 국내 대형 게임 업자들은 스스로 대작 온라인 게임을 만들어 내길 희망하고 있다. 감마니아, 중화왕룡(中華網龍) 및 소프트스타는 최근 판타지 무협을 주제로 하는 각종 새로운 개발 프로젝트를 발표하여, 유저들에게 더욱 풍부한 중국인(華人) 게임을 선보이길 희망하고 있다.

과거에는 아시아 최대의 컴퓨터 게임 생산국 이었던 대만은 정부의 대대적인 지원에 힘입은 한국의 온라인 게임, 콘솔 게임에 뒤쳐지게 되었다. 감마니아의 유백원 사장은 대만 게임 산업이 지난 5년 동안 한국 게임에게 물세례를 받아온 이후에 점점 스스로의 게임 발전 방향을 잡아 나가고 있다고 설명하고, 감마니아는 매년 NT\$ 1억~1.5억 원의 연구 개발 비용을 투자하여 3년 내에 경쟁력을 갖춘 온라인 게임을 출시할 것이라고 전했다.

감마니아는 자체 제작 게임으로 국제무대에 서길 원하는 것 이외에도, 소프트웨어 역시 대작 출시를 계획하고 있으며, 그 중 게임 연구 개발을 담당하는 자회사인 중화왕룡은 올해 처음으로 한국의 캐주얼 게임을 대리하게 되었다. 소프트웨어 왕준박 사장은 한국과의 연구 개발 합작을 통해서 중국인 시장에 자체 제작 게임을 출시하길 희망하고 있다고 전했다.

아시아의 게이머들은 어떤 게임을 좋아하는 걸까? 국내 게임업자들은 아시아의 게이머들이 무협 판타지풍의 온라인 게임을 좋아한다고 전하고, 이러한 게임이 수용력이 높을 뿐만 아니라 각 지방의 신화 및 이야기를 넣을 수 있기 때문에, 올해부터 이러한 무협 판타지를 배경으로 하는 온라인 게임을 출시할 예정이며, 올해 여름방학에는 <선마도(仙魔道)>, <황역군협전(黃易群俠傳)>, <Bright Shadow> 등과 같은 자체 제작 게임을 선보일 예정이다. 또한 소프트스타의 <비천역험(飛天歷險)>은 올해 일본에 진출할 예정이다.

<비천역험(飛天歷險)> 애완동물 진화

올해 일본에 진출하는 <비천역험>은 <간원검(軒轅劍)> 시리즈를 온라인 버전으로 변화시킨 제 2대 게임으로, 국내에서 출시된 이후에 만화풍의 무협 게임 화면으로 많은 유저들의 사랑을 받았다. 일본에서는 ‘만남’을 주제로 하여 게임에 ‘운명 시스템’을 도입해 독특한 이미지와 커뮤니티의 역량으로 해외 유저들을 끌어들이

것이다. 새로운 버전은 변신, 애완동물 진화 등이 새로 생겨났으며, 이는 유저들에게 더욱 다양한 도전을 줄 수 있을 것이다.

<Bright Shadow> 몬스터를 없애고 영기(靈氣)를 모음

이 게임의 제작자는 곽병홍(郭炳宏)으로 현재 감마니아의 연구 개발부의 장이다. 과거에 많은 인기를 누렸던 <간원검>의 제작자로, 문화 및 게임의 흥미를 결합해 많은 유저들에게 호평을 받아왔다.

곽병홍은 올해 그의 첫 번째 온라인 게임인<Bright Shadow>를 출시한다. 이 게임은 일본풍의 귀여운 이미지를 가지고 있으며, ‘영기(靈氣)’ 시스템을 통해 유저들이 몬스터를 없애고 영기를 수집하도록 하였고, 이 영기는 생산과 학습 기능의 필수 요소가 된다.

<황역군협전(黃易群俠傳)> 심태기(尋秦記)의 재현

중화왕룡이 제작한<황역군협전(黃易群俠傳)>은 무협 환타지의 대사인 황역의 작품(소설)을 배경으로 하고 있다. 소설 <심태기(尋秦記)>를 배경으로 하는 게임은 미래 세계의 유저들이 반드시 신비하고 극단적인 사명을 위해 타임머신을 타고 진나라때로 돌아가 임무를 완수하도록 설정되어 있으며, 타임머신을 타고 가는 도중에 시간의 오차가 생겨 수나라 때로 떨어질 수 있다. 수나라의 배경은 <대당쌍용전(大唐雙龍傳)>이다. 이 온라인 게임은 ‘외, 내공 시스템’을 도용해 무공을 연마하는데, 유저들은 소설의 주인공인 구중(寇仲), 서자능(徐子陵)처럼 외공을 연마하고, 내공의 진기는 불(佛), 도(道), 마(魔)의 세 가지 시스템에서 하나를 택일해 연마한다.

<선마도(仙魔道)> 동남아 공략

감마니아가 출시한<선마도(仙魔道)>는 사실적인 판타지의 3D 온라인 게임이다. 또한 많은 중국 개념의 건축과 법술을 삽입하였다. 게임은 선과 악을 주제로 하여 모든 세계를 게이머의 행동에 의거해 선행과 악행 간에 대항을 이루도록 하였고, 캐릭터가 가진 선의 수치와 악의 수치가 변하도록 하여 다음에 이어질 퀘스트와 게임 방법에 영향을 주도록 하였다. 감마니아는 이 게임을 동남아 각국에 출시할 계획이며, 동남아 각국의 신화적인 요소를 가미해 유저들의 환상을 만족시키는 게임으로 만들 예정이다.

야후 신문 사이트 4. 06

<http://tw.news.yahoo.com/060406/15/308y6.html>



대형 전자 게임장을 개방하는 타이베이시

타이베이시 건설국 상업관리처는 현재 전자 게임장 시설을 확충하려는 계획을 가지고 앞으로 자본액이 NT\$ 1억이 넘고, 단층 면적이 1,650 미터를 넘는 대형 상점은 대형 게임장을 설치할 수 있도록 하였다. 그 밖에도 건설국은 현재 많은 잡화점, 음식점 등의 영업장소에 전자 게임기가 설치되어 있는데, 이는 위법 행위이므로 앞으로 이런 행위에 대해 NT\$ 10만 원 이상의 벌금으로 처벌하겠다고 전했다.

타이베이시에는 많은 잡화점, 빵랑 판매소(檳榔攤), 세차장, 음식점 등의 입구나 내부에 전자 게임기를 설치되어 있다. 타이베이시 건설국은 이러한 행위는 전자 게임장 관리 규정을 위반한 것으로 NT\$ 10만 원 이상의 벌금을 물어야 하며, 또한 도박죄도 성립되기 때문에 검찰에 이송되어 판결할 수 있다고 전했다.

타이베이시에는 현재 11개 대형 전자 게임장이 있고, 전자 게임 산업을 확산시키기 위해 타이베이시는 대형 백화점이나 상점을 개방하여 전자 게임장을 설치하는 방안을 고려하고 있다. 마영구 타이베이시 시장은 유익하고, 가족들이 즐길 수 있는 방향으로 게임장 설치 조건을 고려하고 있다고 전했다.

초기 계획에 따르면 전자 게임장 영업장소를 개방하여, 술이나 빵랑의 판매를 금하고, 영업시간을 오전 10시부터 오후 8시까지로 제한하며, 수업 시간에는 학생의 출입을 금지시킬 전망이다.

야후 신문 사이트 4.04

<http://tw.news.yahoo.com/060404/46/300tj.html>

2006년을 새로운 전환점으로 삼는 감마니아

감마니아는 올해 전심전력을 다해 아시아 시장을 조정하고, 실적이 좋지 않은 중국, 한국 지사를 줄이기로 결정했다. 또한 이익을 보고 있는 일본과 홍콩의 지사는 경영을 확대하여 더욱 큰 성장을 거두길 희망하고 있다. 대만 본사는 위창자통(緯創資通)에 투자하여 완혹과기(玩酷科技)를 설립하여 하반기에 첫 번째로 온라인 게임 <성진(星辰)>을 출시하는 것 이외에도, 감마니아는 자체 제작 3D 온라인 게임인 <선마도(仙魔道)>, 임 <Bright Shadow>을 여름방학 때 출시할 예정이다. 그 밖에도 감마니아가 심혈을 기울여 제작한 애니메이션 <Hero 108>은 미국 최대 독립 애니메이션 개발상의 환영을 받아 전 세계 시장에 성공적으로 진출하게 되었다.

2006년은 중요한 해, 아시아 계획을 조정하여 손실을 줄임

감마니아의 유백원 사장은 작년에 실적이 좋지 않았던 한국과 북경 지사의 영업 규모를 축소하여 이미 손실을 감소시키는데 효과를 거두었다. 홍콩과 일본의 지사는 영업 이윤이 대폭 상승하였다. 홍콩은 이미 2005년 홍콩 달러 500여만 원의 이윤을 남겼고, 일본은 새로운 게임이 줄이어 출시되고 있어 2005년의 영업수익은 작년에 비해 248% 성장하였다. 앞으로도 더욱 다원화된 상품으로 유저들을 끌어들이는 전망이다.

유백원은 작년 여름 방학 때 출시한 무료 게임 <메이플 스토리>가 큰 인기를 끌고, <리니지>가 오랫동안 큰 인기를 누렸기 때문에 올해 2월분 영업수익이 역대 최고점을 기록하여, 작년 같은 기에 비해 64%의 성장을 이룰 수 있었다고 설명하고, 이 두 게임의 최대 동시접속인 수는 15만 명이 넘고, 매달 NT\$ 1억 원 이상의 수익을 남기고 있다고 전했다. 올해에 자체 제작 게임을 출시하기 위해 감마니아는 철저한 준비를 해 놓은 상태로 2006년에는 더욱 새로운 모습을 기대해 본다.

대형 업체와 합작, 자체 제작 게임으로 대만 디지털 오락 환경을 장악

자책회의 조사 보고에 따르면 국내 온라인 게임 시장의 경쟁은 매우 치열하여, 마케팅 비용이 높아지고, 게임 산업은 이미 이윤이 적은 시대로 접어들었다. 자체 제작 게임을 경영하는 것은 고가의 권리금을 줄이고, 게임에 대한 장악도를 높이는 것으로 세계적인 디지털 오락 상품으로 거듭나는 가장 첫번째 단계이다.

유백원 사장은 드디어 노력의 성과로 올해 <선마도>와 < Bright Shadow>를 출시하게 되었다고 설명하고, 국외 업체들이 대리를 희망하고 있다고 전했다. 그 밖에도 이번의 완혹과기(玩酷科技)의 개발 능력과 감마니아의 풍부한 마케팅 경험을 결합하여 대만 디지털 시장의 발전을 꾀하고 있다고 전했다.

국제화로 나가아가는 감마니아, 미국 최대 애니메이션 업체가 인정

<Hero 108>은 감마니아가 심혈을 기울여 탄생시킨 애니메이션으로 2004년 동화 조형상을 수상한 바 있으며, 미국 최대 독립 애니메이션 개발사인 MYP의 인정도 받았다. <Hero 108>의 주요 스토리는 중국의 전통 문학인 ‘수호전’에서 따온 것으로, 시작 효과와 캐릭터 표현 방식이 창의적이다. 이는 다른 유럽과 미국의 작품과 달리 독특한 특색을 갖추어 국제 시장에서도 경쟁력을 가진다. MYP의 Hugo、Prix Jeunesse는 최우수 어린이 프로그램 상을 수상하였으며, 이러한 프로그램은Cartoon Network을 통해 방송된다. 이번의 국제적인 합작은 감마니아가 대만 시장에서 뿐만 아니라 국제 시장에서도 경쟁력을 갖추고 있음을 보여준다.

GAME BASE 신문 사이트 3. 30

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=22411&category=pconline

무료 게임으로 재탄생한 오래된 게임들

국 내 게임 소프트웨어 시장이 점점 포화, 성숙의 추세를 보이고 있고, 이에 국외 대리 게임의 권리금이 높아지는 가운데 국내 게임 업체들의 이윤이 점점 작아지고 있다. 이러한 이유로 게임 소프트웨어 업체들은 앞 다투어 무료 게임을 출시하여 인기를 높이고 있다. 소프트월드는 올해 <절대쌍교>를 한달 이용권 및 평생 무료의 두 가지 방법으로 서비스하여 새롭게 인기몰이를 하고 있다. 요금 제도를 바꾸기 이전에는 접속자가 만 명도 되지 않았으나 바꾼 이후에는 2만 명으로 늘어났고, 영업 수익도 두 배나 성장하여, 무료화한 온라인 게임의 성공작의 하나가 되었다.

이러한 전향은 무료 온라인 게임의 성공 케이스로 감마니아의 게임 <거상(巨商)>도 유료회원제를 철폐하고 무료 게임으로 전향하였고, 영업수익도 상승하고 있는 추세이다.

일반 유료 온라인 게임은 오픈 베타 서비스가 끝난 이후에는 접속자수가 감소하지만 무료 온라인게임은 이러한 고비가 없기 때문에 오픈 베타 서비스가 끝난 이후에도 접속자수가 감소하는 일이 없다. 이러한 방법은 오래된 게임에게 있어 무료 게임으로 전향을 통해 새로운 시장을 찾고 영업 수익의 상승을 꾀할 수 있는 방안이 된다.

그러나 이러한 무료 게임으로의 전향은 게임의 속성을 파악해서 결정해야 하며, 모두 이런 전향이 성공할 수 있는 것이 아니므로, 업체들은 시장의 반영 및 게임의 본래 성질을 파악하여 결정해야 한다.

EC Times 電子商務時報 신문 사이트 4. 11

<http://www.ectimes.org.tw/readpaper.asp?id=8241>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	FINAL FANTASY XII	PS2	SQUARE ENIX
2	三國志11	PC	KOEI
3	戰國無雙 2	PS2	KOEI
4	灼眼的夏娜	PS2	MEDIAWORKS
5	真·三國無雙 4 Empires	PS2	KOEI
6	Grand Chase	PC	KOG Studios
7	NARUTO (無幻城)	PSP	BANDAI
8	기동전사 건담 U.C.	PS2	BANDAI
9	Monster Hunter 2	PS2	CAPCOM
10	Holy Beast Online	PC	億啟數位
11	幻想水滸伝V	PS2	KONAMI
12	SIREN2 (중국어 버전)	PS2	SCE
13	真·三國無雙 2nd Evolution	PSP	KOEI
14	Black	PS2	Criterion Games / EA
15	聖劍傳説 DS CHILDREN of MANA	NDS	SQUARE ENIX
16	Valkyrie Profile: Lenneth	PSP	SQUARE ENIX
17	The Godfather	PS2	EA
18	Tomb Raider: Legend	PS2	Crystal Dynamics
19	絕體絕命都市 2 : 冰凍的記憶	PS2	IREM
20	頭文字D STREET STAGE	PSP	SEGA



▲ 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	Grand Chase	PC	KOG Studios
2	Holy Beast Online	PC	億啟數位
3	Dungeon and Dragon Online	PC	Turbine Entertainment
4	Mabinogi G3	PC	Nexon
5	ShuiHu Fantasy Online	PC	Opus Studio Co Ltd
6	Seal Online : 七彩水樂園	PC	Sunny YNK / GRIGON
7	W.Y.D 2	PC	JOYIMPACT
8	신천상비(新天上碑) 3.4版 : 독용마진(毒龍魔陣)	PC	億泰利
9	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
10	Last Chaos	PC	NAKO
11	Mystina Online	PC	雷爵
12	봉신(封神) 2 : 선계전(仙界傳) 전민대난투(全民大亂鬥)	PC	
13	풍광성구(瘋狂星球) : 풍광호야인(瘋狂好野人) Online	PC	瘋狂星球
14	EverQuest: Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
15	金庸群俠傳 Online 2.0	PC	中華網龍
16	Lunentia	PC	Makkoya
17	新天上碑3.0版 : 風雲再起	PC	億泰利
18	PangYa	PC	NTREEV SOFT
19	戲谷撲克館 : 梭哈	PC	戲谷
20	Elysium Online Ver. 3.8	PC	華義



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전
군웅쟁패



▲ 神武Online

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