

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 10. 27. Vol.20

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

■ 대만 컴퓨터 게임 시장 발전 현황 및 추세

### 뉴스 & 화제

- 1 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online> 클로즈베타 서비스 시작!
- 2 연 성장률 2.29%의 와이(華義)
- 3 디지털 인재를 위해 이벤트를 개최한 고퉁(高雄)시
- 4 한국 시장에 수출된 대만 본토 게임 <LOVE BOX>

### 게임 순위

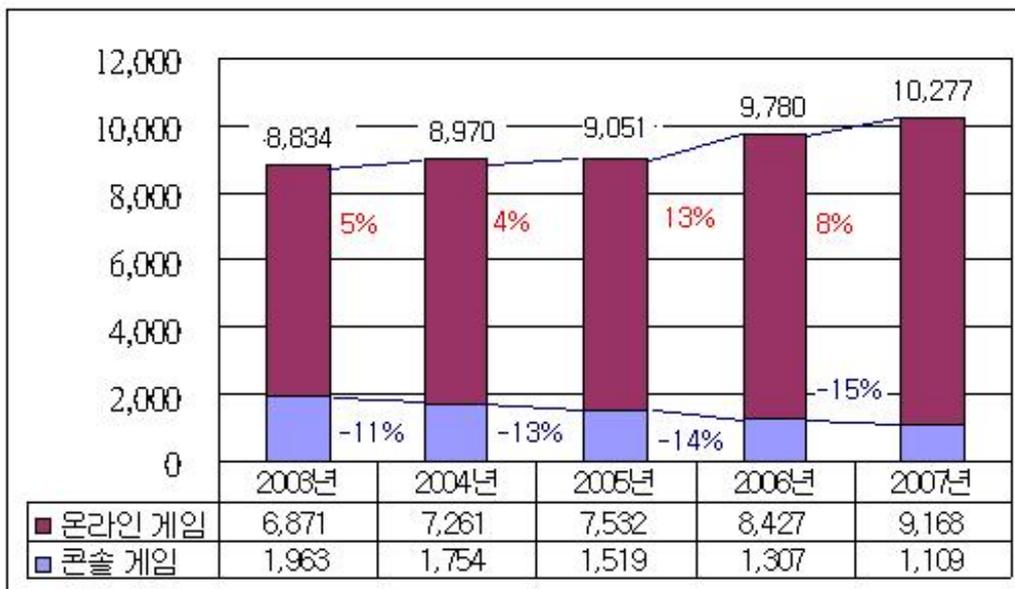
기획 특집

# 1. MMORPG

2005년 대만 컴퓨터 게임 시장 규모는 NTD 90억 원을 돌파하였다. 상품 생명 주기가 감소하고, 인터넷 안전사고가 빈번히 전해지고, 새로운 게임의 출시가 지연되고, 무료 게임이 유저들의 게임에 대한 애착도를 감소하게 하는 등 여러 가지 요소가 게임 시장에 충격을 주었다. 게임 시장 성장의 원동력은 캐주얼 게임 및 MMORPG 대작이며, 2005년의 성장률은 1%이다.

2006년은 대작 게임의 출시가 지연되었으나 캐주얼 게임의 지속적인 공헌과 (게임의) 무료 서비스가 점차적으로 자리를 잡아, 온라인 게임 시장의 규모는 13% 성장한 NTD 85억에 달할 것으로 예상된다. 그러나 소비자의 수요가 소수의 대작 게임에 집중되어 있다. 또한 콘솔 게임은 계속해서 하락세를 보이고 있다.

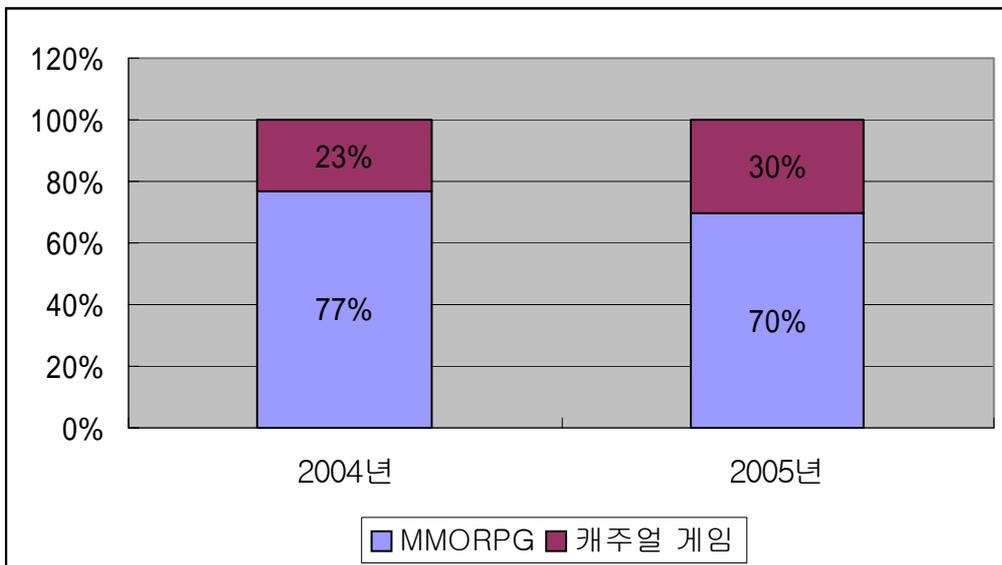
[그림 1] 2003-2007년 대만 컴퓨터 게임 시장 규모



## 2. 가

온라인 게임의 주류를 이루는 게임은 MMORPG와 캐주얼 게임이다. 2005년 MMORPG가 차지하는 비중은 70% 수준으로 감소하였으며, 2005년 캐주얼 게임의 시장 성장률은 39%를 기록했다. 캐주얼 게임은 여전히 장기나 바둑, 마작, 카드 게임 등이 대다수를 차지하고 있으며, 이러한 게임은 2005년 전체 캐주얼 게임의 47%를 차지했다. 그 밖의 캐주얼 게임으로는 액션, 두뇌 게임 등이 있다.

[그림 2] 2004-2005년 온라인 게임 시장 구분 비중



## 3. (輕度) 가

온라인 게임 상품이 너무 많고, 내용도 비슷한 것이 대부분인 상황에서 게임 업체들은 비슷한 성질의 새로운 게임을 출시하는 것 이외에도 상품의 생명주기 후반부의 유저들을 새로운 게임의 유저로 전환시킨다. 2005년에는 고급 유저들이 출현했는데, 이들은 게임 내용의 심도와 퀘스트 조작의 복잡성을 갖춘 게임을 즐긴다. 만약 게임 업체들이 쉬운 게임을 하면서 게임보다는 채팅을 목적으로 하는 과거의 유저와는 달리 새로운 고급 유저층을 성공적으로 이끌어 낸다면 대만 게임 시장은 새로운 봄날을 맞이하는 기회를 갖게 될 것이다.

그 밖에도 캐주얼 게임 역시 게임 업자들의 발전 포인트로, 즐기는 시간이 짧고, 규칙이 간단하고, 연속적인 게임 내용이 경도(輕度 : 하루에 1~2시간미만으로 게임을 하는 유저) 유저들을 끌어 모으며, 커뮤니티를 운영하는 것을 출발점으로 하며 물량으로 이익을 취하고, 또 특정한 게임의 유형, 사이버 자산의 누적과 소비로 유저들의 애착도를 배양해 MMORPG와는 다른 새로운 영역을 개발하길 희망한다.

#### 4. ( ) 가 가

온라인 게임의 지속적인 발전으로 인해 게임 속의 경제 시스템에서 발생한 사이버 자산이 또 다른 초점이 되었다. 사이버 자산은 두 가지 중요한 논제와 연관되어 있는데, 첫 번째는 사이버 자산의 보호와 해킹 방지이며, 두 번째는 사이버 자산의 거래(교역) 행위이다. 최근 해커들이 게임 유저들의 아이템을 훔치고 혹은 직접 게임 서버를 공격하는 사건이 빈번히 일어나고 있다.

유저들에게 안전 교육을 실시하는 것부터 업자의 보호 제도, 게임 운영자의 보호 소프트웨어 보강에 이르기까지 점점 더 중요해지고 있다. 게임 아이템과 자산의 거래는 또 다른 C2C 전자상무의 뜨거운 초점이나, 현자 업자들과 유저들의 이에 대해 여러 가지 다른 의견들을 가지고 있다. 어떤 이는 게임의 공정성으로 인해 금지되어야 한다고 주장하고, 어떤 이는 막는 것보다 오히려 게임 홈페이지에 거래의 장을 마련해 마음껏 거래하도록 해야 한다고 한다. 앞으로 이러한 부분이 온라인 게임의 생태변화에 어떠한 영향을 주게 될지 관찰해 볼 필요가 있다.

#### 5.

2005년 대만에 출시된 몇 개의 특별한 MMORPG 게임을 보면 세분화된 시장을 통해 유저층을 넓히려는 업자들의 의도를 발견할 수 있다. 예를 들어 핵심 유저(게이머) 시장을 겨냥해 새로 출시한 <Ever Quest 2>, <WOW> 등과 같은 게임은 모두 비교적 복잡하고, 고난이도를 추구하는 유저들을 만족시켜주었고, <신장의야망(信長の野望)>은 소수의 일본식 민족 이미지를 가진 온라인 게임으로 역시 고급 유저들의 이목과 잠재력을 이끌어 냈다.

일반 대중 시장에서는 <메이플 스토리>와 같이 조작이 간단한 게임으로 일반 MMORPG 유저층과 다른 유저들을 이끌어냈고, 동명 만화도 있는 <열혈강호>와 같이 귀여운 이미지의 게임 역시 게임 시장의 새로운 유형이다. 그리고 원래 일반 대중 시장을 목표로 하는 캐주얼 게임 역시 락스(第三波), 디지셀(數碼戲胞), 와이(華義), 이타이리(億泰利), 신상(鈿象) 등과 같은 많은 게임 업체들이 캐주얼 게임 시장 경쟁에 뛰어들어 다양한 게임을 선보이고 있다.

콘솔게임의 쇠락과 전형(轉型) 이후 대만 온라인 게임의 개발 속도는 전 세계에 비해 비교적 앞서가고 있는 편으로, 최근 산업의 발전은 게임의 형태에서부터 유저들의 인지 및 산업 생태에 이르기까지 점차 안정적으로 성숙 단계에 접어들었다. 그러나 대만 게임 업체들은 주로 해외 게임을 대리 운영하고 있다. 유럽과 미국, 일본, 중국의 게임 산업은 온라인 게임과 자체 제작 게임 상품의 발전 속도와 기세를 살펴 볼 때, 대만 업체들은 앞으로 반드시 스스로의 능력을 재평가하여 적극적으로 부족한 점을 개선하고, 게임 상품의 운영의 각도와 게임 본업의 사고부터 기타 산업의 미래 발전 가능성을 타진하여 이를 결합시키고, 나아가 기술 능력을 더욱 연구하여 자체적으로 게임을 개발하는 근본으로 돌아가 기초를 탄탄히 한 후에야 비로소 새로운 기회를 창출해내고 국제 경쟁력을 높일 수 있다.

[자료출처 : 2006 資訊產業年鑑]

News & issue

< (新蜀山劍俠)Online > !

화, 검선(劍仙), 환상을 종합한 2D 무협신작 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online>의 두 번째 클로즈베타 서비스가 10월 17일 시작된다. 모두에게 익숙한 도를 닦아 신선이 되는 이야기를 게임으로 재현한 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online>은 거기에 긴장되고 자극적인 퀘스트를 더하였고, 심지어 악랄한 마왕의 스토리를 더하는 등 유저들의 상상을 초월한 신선한 내용들이 많다. 그 밖에도 게임에 쾌속전투 시스템을 사용하였으며, 새롭게 ‘습격’과 ‘반격’ 등의 요소를 가미해 몬스터와 대결할 때 속도감을 강화, 전체적인 전투에 역동감이 넘친다.

클로즈베타 기간인 10월 22일 저녁 7시부터 9시까지 ‘검선무술대회(劍仙比鬥大會)’라는 이벤트를 실시하는데, 10위안에 든 유저들에게는 천신전갑(天神戰甲), 징색진원단(澄色真元丹), 정순승혼고옥(精純昇魂古玉) 등과 같은 마법 아이템과 함께 500~5000점의 경험치가 주어지며, 클로즈베타 기간 동안 더욱 즐겁게 게임을 즐길 수 있다. 그 밖에도 유저들의 협조와 참여에 감사하기 위해 이벤트 마지막 날 재미있는 졸업식을 준비할 예정이며, 또한 오픈베타 서비스 시작 이후에는 두 번째 클로즈베타 기간의 아이디, 비밀번호를 가지고 상품교환을 할 수 있도록 했다. 이러한 졸업식 이벤트를 유저들이 일련의 훈련 과정을 마친 것을 축하하는 한편, 유저들이 몬스터와 대결할 때 그 기술이 더욱 증강되도록 도와준다.

또한 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online> 홈페이지를 통해 촉산기억대도전(蜀山記憶大挑戰)과 같은 많은 흥미로운 이벤트를 개최한다. 이 밖에도 유저들은 새로운 게임 애니메이션을 다운로드 할 수 있다. 더욱 특별한 것은 아충인형극단(阿忠布袋戲 : 유명한 전통 인형극단)이 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online>을 위해 특별 만든 ‘신촉산신선학원’을 통해 전통 인형극을 가르칠 계획이다. 완성된 <신촉산검협(新蜀山劍俠) Online> 애니메이션은 10월 20일부터 상영될 예정이다.



News & issue

2.29% (華義)

이(華義)의 온라인 게임주(株)는 9월 한 달 NTD 3.14억원의 수익을 올렸다. 이는 작년 같은 시기와 비교하여 2.29% 증가한 것이며, 8월에 비해 7.43% 즉 NTD 0.34억원이 감소한 금액이다. 9월 전까지 누적된 영업 이익은 NTD 3.55억원이다. 와이는 9월 영업 수익이 8월에 비해 감소한 것은 <열혈강호 Online> <삼태자(三太子) Online>의 동시 접속자 수가 감소한 까닭이라고 설명했다.

와이는 FPS 류의 게임인 <Special Force>가 10월 13일 클로즈베타 서비스를 시작하는데, 게임 시장에 맞춰 일정을 늦춰 출시하게 된다. 와이는 한국의 유명한 게임 회사인 Dragonfly의 PS(First-Person Shooting) 온라인 사격게임 <Special Force>를 10월 13일부터 클로즈베타 서비스를, 10월 25일부터 오픈베타 서비스를 진행할 예정이라고 정식으로 발표했다. 와이는 이로 인해 사격 게임의 풍조가 일 것이라고 설명하고, 예전의 성공 경험으로 미루어보아 최고의 SF 사격 게임이 되는 것을 목표로 온라인 게임 시장에서 50% 이상의 점유율을 기록하고 대만게임산업의 판도를 바꾸어 놓길 희망하고 있다.

<Special Force>는 한국 'Dragonfly GF Co., Ltd.'에서 제작한 게임으로 2004년 7월 오픈베타 서비스를 시작하고 같은 해 11월에 유료화 되었다. 출시된 이후에 빠른 속도로 <스타크레프트>, <리니지> 등의 게임을 초월하였으며, 2005년 6월부터는 PC방 점유율 1위로 등극하였으며, 또한 동시접속자 12만 명의 놀라운 기록도 가지고 있다.

현재 와이의 주력 게임은 <열혈강호>로, 이미 만 1년 동안 운영하고 있으며, 유저들의 수도 안정적이므로, 올해 연말에는 유저들이 사랑하는 애완동물과 함께 몬스터와 대결하고 무술을 연습할 수 있도록 할 예정이다.

<삼태자(三太子) Online>은 4월 출시된 이후에 유저들이 계속해서 내려오던 대형 커뮤니티가 올해 연말 개설될 예정이며, 삼태자 '국전시스템(國戰系統)'의 한 세트 당 서버의 규모는 천명에 달해, 게임 내용에 구원병을 응집하고 대형 소모 전력을 가능하게 하는 설계를 더해 더 큰 수익을 창출해 낼 계획이다.

東森 新聞 사이트 10. 11

<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/061011/17/55vh.html>

News & issue

(高雄)

웅시(高雄市) 건설국에서 개최한 ‘2006년 고웅시(高雄市) 디지털 아이디어 이벤트’가 오늘 시작되었다. 고웅시(高雄市) 엽국난(葉菊蘭) 시장은 고웅시가 현재 변화되고 있어, 새로운 역사를 창조하고 그 역사의 산증인이 될 것이라고 설명하고, 고웅시(高雄市)는 현재 인재를 끌어 모으는 작업을 하고 있으며, 내년에도 이와 같은 이벤트를 진행해나갈 것이라고 전했다.

고웅 소프트웨어과학단지의 개발 안건은 이미 착수되었으며, 과학단지의 번영을 이끌고, 정부의 양조쌍성(兩兆雙星) 계획에 부흥하고자 고웅시(高雄市)는 ‘2006년 고웅시(高雄市) 디지털 아이디어 이벤트’를 개최하며, 이를 통해 고웅시(高雄市)의 소프트웨어산업 발전에 새로운 활력을 불어넣길 희망하고 있다.

엽국난(葉菊蘭) 시장은 고웅시(高雄市)의 산업 정책이 고부가가치산업을 지향하고 있다고 설명하고, 바로 이 같은 디지털 과학 산업, 아이디어 개발 산업을 보여주고, 관심을 집중시켜야 한다고 전했다. 그녀는 또 고웅시(高雄市)가 현재 인재를 끌어 모으는 작업을 진행하고 있으며, 인재육성센터를 설립해 2~30개 산업을 교육하여 인재를 각 산업에 재배치하길 희망하고 있다.

엽국난(葉菊蘭) 시장은 고웅시(高雄市)가 변화하고 있다고 설명했다. 고웅시(高雄市)는 아름다운 환경과 무한한 태양 자원과 따뜻한 인정미, 고웅 항구와 고웅 공항, 하천과 바다, 산과 호수의 아름다운 자연 환경을 가졌으나, 과거 개발이 미비하여 민진당이 집권한 지난 8년 동안 고웅시(高雄市) 정부는 현대화 국제화 항구와 공항을 가진 도시로서 마땅히 갖추어야 할 것들에 대해 작업을 진행하였다. 예를 들면 하수도 준설과 같은 중요한 기초 건설 등이 이에 속한다.

‘2006년 고웅시(高雄市) 디지털 아이디어 이벤트’는 10월 23일부터 31일까지이며, 이벤트 부문은 애니메이션, 디지털 영상, 게임, 보드 디자인, 4컷 만화 등의 부문으로 나뉜다. 이미 10월 4일까지 접수가 마감되었으며, 총 415개의 작품들이 심사를 기다리고 있다. 우승자는 200만원의 상금을 받게 된다.

PC HOME 신문 사이트 10. 20  
<http://news.pchome.com.tw/life/cna/20061020/index-20061020201417180238.html>

## <LOVE BOX>

온라인 게임을 얘기하면 대부분 한국을 떠올린다. 이는 <리니지>, <라그나로크>등과 같은 유명한 온라인 게임이 모두 한국에서 들어온 것이며, 또한 대만의 온라인 게임 시장이 줄곧 한국에 점령당하고 있었기 때문이다. 그러나 대만 본토 제작 게임인 <황역군협전(黃易群俠傳)>이 한국 게임을 앞지르고, 또 다른 게임인 <LOVE BOX(戀愛盒子)>는 한국으로 수출이 되는 등 새로운 상황국면을 맞이하고 있다.

이 온라인 게임은 각각 소프트웨어(智冠)의 자회사인 중화왕룡(中華網龍)에서 제작한 것으로 현재 대만에 있는 7개 온라인 게임 개발 업체 중 가장 규모가 크고 시스템이 잘 갖추어진 회사이다.

중화왕룡 상품부 매니저 진지민(陳誌敏)씨는 '우리 회사는 설립 이후 줄곧 게임 개발에 매달렸으며, 현재 이러한 노력이 점차 결실을 맺어가고 있다'고 전했다.

한국에 자체 제작한 게임을 수출한 것 역시 그 결실의 하나라고 말하는 그의 표정에는 자랑스러운 빛이 역력했다. 아시아의 온라인 게임 시장은 거의 한국이 장악하고 있는 상황에서 중화왕룡이 한국으로 게임을 수출하였으니, 자랑스러워하는 것도 무리가 아니다. 그는 중화왕룡이 아시아에서 유일하게 한국에 온라인 게임을 수출한 게임 회사라고 힘주어 말했다.

<러브박스>는 대만 현지에서 동시 접속자 수가 2만 2천명이 넘는 온라인 게임으로, 여성 게이머를 메인 타겟으로 한 커뮤니티 기반의 육성 온라인 게임이다. 게임 내 캐릭터를 최신 유행에 따른 옷과 액세서리들의 1,000여 가지 조합으로 치장시킬 수 있으며, 게이머가 개인 성향에 맞게 성장시킬 수 있는 '퍼즈널라이징 시스템'이 특징이다.

특히 자신이 원하는 스타일의 친구들을 실시간으로 검색하여 온라인상으로 만나고, 그 중 마음이 통하는 친구와 인연을 맺어 보드게임, 퀴즈쇼, 미니게임을 함께 즐길 수 있는 '메치메이킹 시스템'은 핵심적인 커뮤니티 요소이다.

또한 '마이룸 시스템'을 통해 자신만의 공간 꾸미기가 가능하며 물론 캐릭터의 휴식, 요리와 패션아이템 제작, 친구 초대 및 채팅공간 등으로 활용할 수 있다.

[자료 이미지]



야후 신문 사이트 10. 16

<http://tw.news.yahoo.com/marticle/url/d/a/061010/6/56fg.html?pg=1>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	Fly For Fun(Masquerade)	PC	AeonSoft
2	新絶代雙驕前傳	PC	宇峻奥汀
3	DRAGON BALL Z Sparking! NEO	PS2	Spike
4	Captain Tsubasa	PS2	BANDAI NAMCO Games
5	Pocket Monster Diamond	NDS	Game Freak
6	神劍闖江湖 炎上! 京都輪迴	PS2	BANPRESTO
7	BLEACH	PS2	SCE
8	Battlefield 2142	PC	Digital Illusions
9	Pocket Monster Pearl	NDS	Game Freak
10	FantasticFortune 2	PC	GeneX
11	天地之門 2 ~ 武雙傳	PSP	SCE
12	The Sims 2 Pets	PC	Maxis
13	NBA LIVE 07	PS2	EA
14	Everybody's Tennis	PS2	SCE
15	Metal Slug 6	PS2	SNK PLAYMORE
16	三國志11	PS2	KOEI
17	SF Online	PC	Dragonfly
18	天誅 千亂	XB360	From Software
19	NBA LIVE 07	PC	EA
20	GOD HAND	PS2	CAPCOM



▲ 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	Fly For Fun(Masquerade)	PC	AeonSoft
2	SF Online	PC	Dragonfly
3	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
4	Lunia 戰記	PC	ALLM
5	亂七八招 Online	PC	廣州網遊數碼
6	Lineage II : 誓血盟約	PC	NC soft
7	金庸群俠傳Online : 日月神教	PC	智冠 / 中華網龍
8	神州 Online : 地火神兵	PC	宇峻奧汀
9	Mabinogi	PC	Nexon
10	亂舞三國Online	PC	松崗
11	StoneAge (SA) : 失落的世界	PC	와이(華義)
12	Maplestory	PC	Wizet
13	R.O.S.E. Online	PC	Triggersoft / Gravity
14	D.O online	PC	CR-SPACE
15	封神2 : 仙界傳	PC	
16	MU v0.99 Y+	PC	Webzen
17	RF Online : 蛻變	PC	CCR
18	Mystina Online	PC	
19	Seal Online : 怪頭黑色會	PC	Sunny YNK / GRIGON
20	超級樂透水果 BAR	PC	尼奧科技



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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