

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 11. 24. Vol.22

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

- 대만 PC 게임 업체의 전략과 경영 방향 (2)

### 뉴스 & 화제

- 1 소프트웨어(智冠) 플랫폼을 자유롭게 넘나들다!
- 2 온라인 게임으로 즐기는 타이페이시 시장 선거
- 3 마이크로소프트사의 신뢰를 얻은 대만 게임 개발상

### 게임 순위

## 대만 PC 게임 업체의 전략과 경영 방향 (2)

# 제 2 장 온라인 게임 관련 서비스의 확장, 상업 방식의 다원화

### 1. 서비스 상품을 적극적으로 개발하고, 디지털 수렴(Digital Convergence)의 시너지를 창조한다.

디지털 수렴(Digital Convergence) 시대가 점차 도래함에 따라 미래에는 디지털 텔레비전과 이동 통신의 3G 인터넷 서비스가 개시되고, 이러한 이유로 온라인 게임과 관련 오락 콘텐츠 서비스가 확장될 것이다. 그러나 여전히 경영상의 주의해야 할 부분들이 있다.

#### 1) 종합 서비스 상품 및 상표를 유저들에게 인식시킨다.

현재 대만 온라인 게임 시장에서 업자들에게 가장 큰 도전이 되는 것은 유저들이 게임 상품 및 상표는 인정하고 있지만 정작 게임 회사를 인정하고, 신뢰하고 있지 않다는 점이다. 이러한 이유로 게임을 운영하고 서비스를 제공하는 업자들에 대한 유저들의 충성도가 낮고, 또 그렇기 때문에 단일 게임 상품에 의해 좌지우지 된다. 그러나 게임이 온라인 서비스를 지향할 때, 게임 업자들이 만약 영업 수익과 유저들의 충성도를 높이고 싶다면, 반드시 오락 종합 플랫폼으로 유저들의 게임 회사에 대한 인지도를 높일 필요가 있다.

실제로 적용할 수 있는 책략으로는 바탕화면을 통해 통일된 안내 프로그램으로 단일 진입 화면을 만들어 통합된 금전, 물류 제도를 만들어 게임에서 이용되는 화폐를 통일하고, 요금 지불 루트를 다원화 하여 가상현실 세계의 전문 이미지를 만들어 커뮤니티 기능이 자리 잡을 수 있도록 해야지, 비로소 게임이 주축이 되는 오락 산업과 서비스가 한 발 앞선 효용을 발휘할 수 있다. 유저의 수와 수익을 증가시키려는 목표 역시 이러한 것을 토대로 진행되어야 한다.

## 2) 새로운 플랫폼과 연결될 수 있어야 시너지 효과를 거둘 수 있다.

운영하는 콘텐츠 상품과 서비스를 확장할 때 업자들은 디지털 수렴(Digital Convergence) 현상을 고려해 여러 플랫폼에서 두루 사용이 가능하도록 해야 한다. MMORPG 발전 초기의 고 성장은 많은 업자들이 게임 산업에 뛰어들도록 하여, 게임 시장은 고도 경쟁 상황에 처했으며, 최근 시장 성장이 느려진 것은 게임 시장이 이미 포화상태임을 보여준다. 또한 유저들의 군집 효과는 경영상의 어려움을 더하고 있다. 시장 성장의 곤경에 디지털 텔레비전과 이동 통신의 3G 서비스까지 더해진 지금 게임 업자들은 더욱 큰 상품과 서비스 효과를 고려할 수 있을까?

디지털 텔레비전의 응용과 발전이 2G를 기초로 하는 휴대폰 플랫폼에 미치지 못하여 현재 게임 업자들은 우선적으로 휴대폰 플랫폼을 통해 게임을 서비스하거나 모바일 게임의 개발에 착수하였고, 몇몇의 MMORPG 게임 업자들이 이미 모바일 게임 시장에 뛰어들었다. 이미 모바일 게임 시장에서 자리를 잡고 있던 소프트스타(大宇) 이외에도, 현재 와이(華義)는 Ericsson과 합작하여 PC 온라인 게임인 <석기시대(石器時代)>를 애완동물을 키우는 모바일 게임인 <총단시대(寵蛋時代)>로 변환해 출시하였으며, 소프트월드(智冠)는 <라그나로크> 모바일 게임 버전의 대리권을 취득하였고, 또한 전문적으로 모바일 게임을 부서를 설치하였다.

'연결성(連接性)'은 시너지 효과를 얻는데 가장 중요하다. 유명한 서비스와 상품을 토대로 파생 게임을 창조해내고 이와 더불어 연결성을 갖추면 자유롭게 플랫폼을 넘나들 수 있으며, 플랫폼 간의 밀접도를 높여주어, 시너지 효과가 발생하게 된다.

## 2. 판권 파생에서부터 다른 업계와의 합작까지 다원화 발전을 모색

게임 업자들은 핵심 서비스를 심도화하는 경영 이외에도 판권 파생 및 다른 업계와의 합작을 경영 전략 사고의 발상점으로 삼아야 한다.

### 1) 판권 저작을 핵심으로 하여 오락 콘텐츠의 효익을 광대화 한다.

오락 업자에 속하는 게임 소프트웨어 업자들은 지금까지 게임팩 혹은 CD를 판매하는 것이 사업의 전부였으나, 온라인 게임이 유행하면서부터 '서비스 이용' 수입이 더해졌다. 그러나 자세히 분석해보면 오락 산업의 경영 본질은 '콘텐츠(內容)'에 있다 하겠다.

콘텐츠 사업의 특색은 콘텐츠 상품이 끊임없이 복제되고 또 중복 사용된다는 것이다. 또한 현재 게임 업자들은 '디즈니'와 같은 방식으로 다른 업계와 손을 잡고 게임의 캐릭터 혹은 그림(이미지)에 대한 판권을 팔아 수익을 취하는 방향으로 새로운 경영 방안을 모색하기 시작했다. 그 밖에도 게임 생산 효율과 품질을 높이기 위해 업자들은 콘텐츠 생산 과정을 바꾸어, 음악 혹은 이미지의 카피 심지어 프로그램의 데이터베이스를 통해서 콘텐츠의 중복 이용률을 높여 수익을 증가시키고자 노력 중이다.

게임 주변상품 이외에도 한 발 더 나아가 게임 콘텐츠와 판권을 활용할 수 있다. 예를 들어 게임의 주제곡, 삽입곡, 원작 혹은 초안을 상호 응용하는 것이다. 현재 해외의 대형 게임 업체인 SQUARE ENIX는 자사의 게임인 <Final Fantasy>, <강철의 연금술사> 등을 이야기 각본, 만화, 소설, TV드라마와 결합을 시도해, 가수, 소설가, 극작가, 만화가 등의 각기 다른 분야에서 다양하게 응용하여, 각각의 자원의 상호 결합을 효과적으로 달성하였고, 이를 통해 위험 부담을 줄이고 함께 수익을 얻는 새로운 경영 방식을 만들어냈다.

## 2) 건강, 교육산업에 게임을 접목시켜라!

다음은 게임 자체에 특색을 갖추는 것으로, 어떻게 하면 다른 산업과 접목시킬 것이냐를 고민해야 한다. 예를 들어 현재 세계적으로 중요시되고 있는 건강에 대한 관심을 이용하는 것으로 게임의 과정이나 주변 시설을 응용해 칼로리를 소모할 수 있는 방법을 고안하고, 건강에 대한 자료를 첨부하면 게임의 영역을 넓힐 수 있어, 건강 산업과 게임 산업 모두에게 이익이 된다. 이와 같은 개념은 교육에도 이용할 수 있다. 놀이 혹은 즐거움 속에서 배움이 있다는 점에서 출발해 게임의 특징인 상호 호응, 시청각 효과, 다원화된 경로 등을 통해 학습과 교육에 흥미와 생동감을 더한다.

현재 소프트스타는 온라인 게임 <선검기협전(仙劍奇俠傳)>의 이야기를 TV드라마로 만들어 판권 응용의 성공 케이스가 되었다. 의제의 핵심으로 돌아와 대만 게임 업체들은 어떻게 하면 처음 게임의 개발 혹은 대리를 기획 할 때 더욱 흡입력을 가진 내용, 이야기 각본, 캐릭터 설계를 창조해 내는가, 심지어 목표 유저층을 제한하는가 아니면 일반 대중 시장을 상대로 하는 가하는 것을 충분히 고려하여야 한다. 이렇게 하려면 시장에 대한 심도 깊은 이해와 날카로운 판단력이 필요한데, 대만 게임 업체들은 이러한 능력을 적극적으로 배양해야 한다. 그 밖에도 게임 업자들은 게임 개발 능력을 향상 시켜야 하며, 다른 업종의 상품과 접목시키는 노하우와 특성에 대해 이해할 수 있도록 연구에 힘써야 한다. 이러한 이해와 연구만이 시장을 유혹할 수 있는 멀티 게임 상품을 개발해 낼 수 있는 것이다.

[자료출처 : 2006 資訊產業年鑑]

News & issue

## 소프트월드(智冠) 플랫폼을 자유롭게 넘나들다!

2004년 8월 국내 게임시장의 선두주자인 智冠(Soft-World)는 비밀리에 국내외 61명의 엔지니어들을 불러 모아 대만 고웅시(高雄市)에서 세기를 이끄는 게임연구개발을 추진하였다. 오늘에 이르러 그 연구결과를 발표하였는데 그 결과는 세계적 게임역사의 선두가 될 뿐만 아니라 국내 게임시장에서도 아주 중요한 밑받침이 될 것으로 보인다. 이 새로운 게임은 전 세계 최초로 선보이는 XBOX와 PC에서 동시에 즐길 수 있는 MMORPG게임인 것이다. 최초의 게임기와 온라인을 넘나드는 MMORPG 게임일 뿐만 아니라 21세기 게임스타일을 바꿔놓을 만한 중요한 위치에 있다. 이 게임의 이름은 바로 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》이다.

국내 게임산업의 선두주자인 Soft-World 사가 지난 17일 전 세계 게임시장을 흔들어놓을 만한 최초게임으로 2007년 시장에 선보일 XBOX와 PC를 넘나드는 MMORPGR 게임 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》을 발표하였다.

이 게임은 32개월의 연구개발기간을 걸쳤으며 1억 달러를 넘는 자본과 대만 국내외를 포함한 61명의 유명 게임연구개발 엔지니어들의 손에 걸쳐 탄생하였다. 년 시장에 출시하게 되면 전 세계적으로 게이머들의 플레이 스타일을 바꾸게 될 것으로 전망하고 있다. 61명의 유명 엔지니어들이 개발한 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》 소프트웨어의 왕준박(王俊博) CEO는 2004년 8월 Soft-World사의 고흥지사에서 국내 40명의 연구진과 국외 21명의 연구진을 모아 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》의 연구개발팀을 구성하여 게임 엔진설계부터 시작하였다고 발표하였다.

현재 세계적으로 아직 PC와 XBOX 플랫폼을 넘나드는 게임이 개발되지 않은 단계이므로 이 연구계획이 발표되자마자 MMORPG게임을 즐기는 아시아지역의 게이머 및 게임업자들로부터 뜨거운 호응과 관심을 받았다. 이에 그치지 않고 아시아지역의 게이머들의 게임스타일을 바꾸어줄지도 모른다는 의견도 나오고 있는 실정이다. 왕준박(王俊博) CEO는 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》을 내년 2007년 3월 PC게임버전으로 출시할 것이며 연말에 XBOX360버전으로 출시하여 플랫폼을 넘나들어 전투를 벌이는 기능을 선보이겠다고 발표하였다.

## **XBOX의 전 세계적인 시장규모는 얼마나 크며 XBOX-PC를 결합한 게임 시장규모는 또 얼마나 큰가!**

「XBOX-PC를 결합한 게임이 과연 게이머들에게 환영을 받을 것인가? 이 문제는 상품이 출시된 후에야 관찰이 가능할 것으로 보인다. 하지만 XBOX 계열의 게임시장의 규모 및 XBOX-PC 플랫폼을 결합한 게임시장의 규모는 긍정적일 것으로 전망 한다」라고 왕준박(王俊博) CEO가 낙관적으로 표명하였으며 덧붙여 「이 게임은 세계최초로 선보이는 게임이므로 우리는 아직 이 상품이 과연 성공할 것인지 혹은 얼마만큼의 수익을 가져다 줄 것인지 대해서는 예측 할 수 없다. 그러나 두 가지 플랫폼을 넘나드는 게임연구개발의 투자는 게임시장의 발전을 위해 꼭 필요한 사업이라고 생각 된다」라고 발표하였다.

《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》는 판타지무협풍의 게임으로 Soft-World사의 주력인 중국무협풍의 게임과는 차이가 있다. 이것은 XBOX 게임시장이 유럽, 미국등지에서 큰 발전이 이루어졌으므로 국제시장의 진입을 꾀하기 위해 기획되어진 것이다. 판타지무협풍의 게임이 중국 무협풍보다 훨씬 더 큰 호응을 불러일으킬 것으로 판단하여 기획하였다고 왕준박(王俊博) CEO가 설명을 덧붙였다.

### **XBOX-PC 그리고 PS-PC 사이에서의 선택 왜 PS-PC의 결합이 아닌 XBOX-PC의 결합을 선택하였는가?**

왕준박(王俊博) CEO는 Soft-World사가 현재 우수하다고 평가받고 있는 것은 PC게임 연구개발 능력이므로 이 기술과 XBOX를 결합하였을 때 가장 좋은 효과를 창출할 것이라고 판단하였기에 PS-PC의 결합보다는 XBOX-PC의 결합을 선택하였다고 하였다. 이와 더불어 Microsoft사에서 충분한 기술력을 제공해 줌으로써 큰 힘이 되었다고 덧붙였다.  
왜 Dragon Soft에서 개발하지 않았나?

소프트월드의 자회사인 Dragon Soft 사는 게임 연구개발 제작에 주력하기위해 설립한 회사임에도 불구하고 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》는 Dragon Soft사에서 개발하지 않고 Soft-World사에서 직접 개발하였다. 그 이유는 무엇인가?

왕준박(王俊博) CEO의 설명에 따르면 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》의 개발은 새로운 엔진 개발로부터 시작하였고 싱가포르의 NREV STUDIO와의 합작을 통하여 기술력과 경험을 토대로 국내 엔지니어들의 기획력을 더하여 XBOX-PC를 넘나드는 세계적인 게임을 개발할 것으로 결정한 상태였다.

그러나 Dragon soft사는 당시 3D엔진을 3개나 구입한 상태였고 그중 2개는 사용조차 하지 않았기에 향후 일년은 XBOX-PC 를 넘나드는 게임보다는 PC게임의 개발에 주력하고자 하였기에 Dragon Soft에서 개발하지 않고 Soft-World가 개발하기로 결정한 것이라고 설명하였다.

### 게임운영이 두 번째로 넘어야 할 과제!

현재 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》는 2007년 3월에 PC버전을 출시하고 연말에 XBOX버전을 잇따라 출시할 계획이며 계획진도 역시 이 계획에 차질 없이 이루어지고 있으나 상품출시 후에 가장 염려되는 문제가 하나 있으니 그것이 바로 게임운영상의 기술력이다.

「XBOX-PC의 플랫폼을 넘나드는 게임은 어떻게 운영해야 할 것인가? 현재 게임국제시장은 비MMORPG 게임이 몇몇 출시된 상태이므로 운영방식을 관찰하고 있다. 현재 분명한 것은 PC버전이 무료의 형식을 채택하면 XBOX버전 역시 무료화를 선택한다는 것이다. 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》가 내년 3월에 출시되면 그 운영권은 Soft-World의 또 다른 자회사인 GFstation 에게 넘겨지게 된다. GF station은 온라인게임 운영경험이 충분한 회사이므로 이 게임을 운영하기위해 굳이 새로운 회사를 설립하지도 않을 것이고 다른 회사에 그 경영권을 넘기지도 않을 것이라고 왕준박(王俊博)는 자신 있게 덧붙였다.

### 국제적인 기술력과 대만국내 연구 개발 및 관리능력의 결합을 기대

《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》의 출시는 비단 게임역사의 큰 획을 그을 뿐만 아니라 이 게임의 연구진중 21명의 우수한 엔지니어들이 외국인으로 각국에서 대만 고공시로 옮겨와 국내 40명의 연구진과 같이 연구개발을 하였으므로 그들의 기술실력, 창의성, 시야, 제작과정 그리고 관리 방식 등 많은 부분들이 국내엔지니어들로 하여금 학습의 기회 및 성장을 체험할 수 있는 좋은 기회를 주었다고 해도 틀리지 않다.

왕준박(王俊博)는 21명의 외국인 엔지니어 중 대다수가 국외 유명회사에서 개발한 경험이 있으며 국내연구진들에게서는 찾아보기 힘든 기술력을 가지고 있을 뿐만 아니라 게임연구개발의 진행방식과 관리제도 그리고 국제 시야 등에서도 국내 엔지니어의 수준을 뛰어넘는다고 밝혔다.

「대만 국내의 게임기획 창의성과 국외 엔지니어들이 개발한 엔진과 게임이 합쳐져 제일 이상적인 게임을 만들어줄 뿐만 아니라 동시에 국내연구진들의 연구개발 기술력을 증진시키고 국제교류의 능력을 높여주는 등 많은 장점을 가지고 있다」고 덧붙여 설명했다. 《Xenjo Journeys(飄邈之旅) ONLINE》이 출시되면 이 게임개발에 참가하였던 국외 엔지니어들은 대만을 떠나게 될것인가에 대한 질문에 왕준박(王俊博)는 「우리와 NREV STUDIO는 앞으로 지속적인 합작계획이 있으므로 지켜봐 달라」고 대답했다.

太平洋 신문 사이트 11. 17

<http://www.pacificnews.com.tw/shownews.php?postnewsid=8&titleid=24103>



## 온라인 게임으로 즐기는 타이페이시 시장 선거

**올** 해 연말 거행될 대만 시장선거가 얼마 남지 않은 가운데 타이페이시와 고흥시의 선거유세가 날이 갈수록 긴장 속에서 진행되고 있으며 과연 어느 누가 당선될 것인지 이목을 집중시키고 있다. 감마니아가 자체연구개발한 국내 최초의 온라인 부동산 보드게임인 《富貴達人Online- 부귀달인 온라인》은 11월 중순 선거기간의 열기를 업어 출시하였다. 11월 22일부터 <온라인선거유세> 이벤트를 개최하여 이벤트에 참가하는 유저들에게 먼저 새로운 <레드그린 대항>맵을 선보일 것이다. 우선 자신의 티켓을 모아 머니로 바꿔야 하며 자신이 지지하는 후보를 선택하여 선거유세를 하고 투표를 한 뒤 개표를 할 것이다. 과연 어느 누가 온라인선거에서 게이머들이 선호하는 시장으로 당선될 것인지 귀추가 주목된다. 시장선거의 새로운 게임 방법으로 게이머들을 흥분케 할 뿐만 아니라 <부귀달인>의 게이머는 영화티켓과 300만원에 달하는 게임머니를 얻을 기회도 주어진다. 여러분을 지혜롭고 선견지명이 있는 선거백만장자로 만들어 줄 것이다.

### 시장선거 득표수, 300만 게임머니에 도전한다.

올해 시장선거를 겨냥하여 <부귀달인>에서는 전속 레드그린 맵 2장을 추가하였다. 하나는 <ketagalan로드>이고 다른 하나는 <기차역앞길>이다. 이 이벤트는 11월 22일부터 11월 30일까지 진행되며 게이머가 새로운 이 두 가지 맵에서 게임을 진행시키고 승리를 하게 되면 선거권이 주어진다. 레드그린맵을 통해서 승리를 많이 할수록 더 많은 선거권이 주어지게 된다. 선거권의 표수가 가장많은 30명의 유저는 고액의 부귀 게임머니를 얻게 된다. 표수가 가장많은 1등에서 5등을 차지한 유저에게는 300만 게임머니가 6등에서 20등 사이에 위치한 유저에게는 100만 게임머니가 21등에서 30등 사이에 위치한 유저에게는 50만 게임머니가 주어지므로 게임을 오래, 많이 즐길수록 수확은 더 많아진다.

게임 내에 당연히 정치적인 재미도 추가하였다. 유저들은 게임을 즐기면서 정치적 재미도 함께 맛볼 수 있다. 타이페이 시장선거에 출마한 실제 후보들을 캐릭터화 하여 이름을 약간 바꾸어 유저들로 하여금 투표를 하도록 하였다. 자신이 찍힌 후보가 당선되면 영화티켓 2장을 얻을 기회가 10명에게 주어진다. 과연 5명의 후보 중 누가 온라인투표에서 당선될 것인지 모든 유저가 궁금해 할 것이다. 이 숨 막히는 전황을 꼭 지켜보아야 상황이 어떻게 진행되는지 파악하게 될 것이다.

치열한 선거기간에 맞추어 <부귀달인>역시 열혈유저들을 위하여 세심하게 <선거 이슈 긴급 뉴스>와 <레드그린 매일 랭킹>을 준비하여 유저들로 하여금 매순간순간 레드팀과 그린팀(레드팀은 국민당, 그린팀은 민진당이다)의 지지율을 확인할 수 있도록 하였으며 타이피시와 고웅시 시장의 지지율을 특별히 기회, 운명, 징역, 입원 등으로 나누어 특별히 표시하여 치열한 선거 유세 기간 속에서도 재미를 잃지 않도록 노력하였다. 만약 자신이 지지하는 후보의 선거유세를 돕고 싶다면 더 많은 선거권을 얻는 것 이외에 유저가 직접 자신의 게임머니를 기증하여 선거기금으로 사용할 수 있는 기능도 추가하였다. 그리하여 <부귀달인> 공식홈페이지에서 매일 선거기금을 가장 많이 기증받은 유저를 뽑아 광고를 해준다. 어느 후보의 인기가 가장 높은지 알고 싶다면 <부귀달인>으로 와서 직접 체험하고 다른 유저들과 함께 이 선거기간을 즐겨보자.

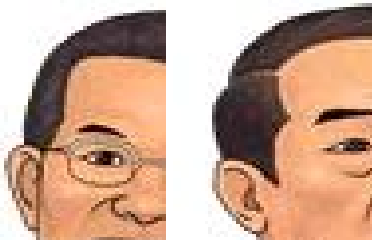
### [게임설명]

감마니아가 대만 최초의 온라인 부동산 보드게임인 《富貴達人 Online- 부귀달인 온라인》을 출시하였다. 이 게임은 감마니아사가 자체개발한 게임으로 캐주얼한 남녀노소 모두가 즐길 수 있는 브루마블 형식의 온라인게임이며 젊은 회사원과 가족시장을 타겟으로 제작되었다.

<부귀달인>은 풍부한 카드아이템 그리고 다양한 편의점, 샤브샤브식당, 패스트푸드점등을 가미하고 독창적으로 로또시스템도 추가하였다. 로또시스템을 통하여 유저들의 운, 지혜, 전략등을 엿볼 수 있을 것이다. 더불어 전통적인 방식과 횡수를 제한하여 진행되는 스피드방식을 도입하였고 굳이 파트너를 찾을 필요 없이 진행되는 자동 진행방식 등의 제도가 있으며 아바타와 언어, 표정 등 각종 다양한 설계를 통하여 게임을 보다 더 생동적이게 만들었다.

캐릭터 디자인 부분에서는 만화가 <제리소자>가 디자인을 맡아 진행하였다. 일본 애니메이션의 분위기를 연출하여 만화책을 보고 있는 듯한 시각효과를 노렸다. 인터페이스 사용법은 매우 간단하며 마우스하나로 모든 조작을 할 수 있도록 설계함으로써 보드게임의 가볍게 즐길 수 있는 특성을 한껏 살렸다.

[관련 이미지]



GAME BASE 신문 사이트 11. 20

[http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news\\_no=25173&category=active](http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=25173&category=active)

News & issue

### 마이크로소프트사의 신뢰를 얻은 대만 게임 개발상

3 대 차세대 게임기가 올해 크리스마스 시즌에 발매된다. 게임기 업자들은 게임기를 판매하는 것 이외에도 적극적으로 게임 소프트웨어 개발상을 개발해 배양하고 있다. 그러나 대만 소프트웨어 산업에 대해 마이크로 소프트, 소니, 닌텐도는 명확히 다른 태도를 취하고 있다. 그 중 마이크로소프트사가 가장 적극적이며, 현재 중화권에 50여개 게임 개발상을 가지고 있으며 그 중 30개 업체가 대만 게임 업체이다. 이에 반해 소니와 닌텐도는 현재 일본 및 유럽, 미국의 대형 게임 개발상 위주이며, 대만 게임 소프트웨어 업체와의 합작에 소극적이다.

SCE의 차세대 게임기 PS3(PlayStation 3)은 지난주 금요일에 일본에서 처음 발매되었고, 대만 및 홍콩, 미국 시장에서는 이번 주 금요일(17일)에 발매된다. 닌텐도의 차세대 게임기 Wii는 19일 미국에서 처음으로 판매를 시작해, 일본에서는 12월 2일 발매된다. 마이크로소프트사의 XB360은 이미 출시된 지 1년 정도 되었다. 이들 차세대 게임기는 올해 크리스마스 시즌에 본격적으로 격돌할 것으로 예상된다.

게임기 산업의 룰은 아주 특별한데, 업자들은 모두 한 대를 팔면 한 대를 물어주기 때문에 오히려 게임 소프트웨어를 통해 이익을 얻는다. 게임기를 출시한 이후 3대 게임기 업자들은 게임 소프트웨어 업체를 개발하고 배양하는 데 전력을 기울일 것이다. 대만 마이크로소프트사는 13일 디지털컨텐츠학원(DCI)과 협력할 것을 발표하고, XB360 및 컴퓨터 게임 개발팀의 구성원을 요청해 고품질 콘텐츠의 차세대 게임을 개발하는 Windows Vista 최신 작업 시스템의 새로운 기능과 게임 개발 플랫폼 XNA의 사용 방법을 대만의 게임 소프트웨어 개발상들과 나눌 것이라고 전했다.

소니와 닌텐도와 비교할 때 마이크로소프트사는 대만 및 중화권의 게임 소프트웨어 개발상에게 상당히 많은 지원과 보조를 제공하고 있다. 대만 현지 개발상의 돕는 전문가를 두거나, 기술 커뮤니티를 설립하고 정기적으로 기술 연구 토론회를 여는 것, 심지어 자금을 제공하거나 마케팅 자원을 협조하는 일 등 과거 대만의 하드웨어 업체들에게 했던 지원 방식을 그대로 재현하고 있다.

현재까지 중화권에서 XB360의 게임 소프트웨어 개발을 맡은 업체는 약 50개 업체로 그 중 30개 업체가 대만 업체로, 주식시장에 상장된 소프트월드(智冠科技), 소프트스타(大宇資訊) 및 InterServ International Inc.(昱泉國際)를 포함해 가장 먼저 XB360 플랫폼의 게임을 출시한 XPEC Entertainment Inc.(樂陞科技) 등이 있으며, 화신초매체희곡(和信超媒體戲谷) 역시 올해 연말에 XB360을 위한 '마작' 게임을 출시할 예정이다. 소프트월드가 개발 중인 게임으로는 <표묘(飄渺)>가 있으며, 소프트스타의 <대부옹(大富翁)> 역시 내년에 출시될 것으로 예상된다.

마이크로소프트사가 대만, 한국 등의 아시아 게임 개발상을 배양하는 것과 달리 소니와 닌텐도는 현재 일본 및 유럽, 미국의 대형 게임 개발상을 위주로 협력하고 있다. 대다수의 대만 게임 소프트웨어 개발상이 게임기를 개발한 경험이 없는 관계로 소니와 닌텐도의 협력 고려 대상의 범위에 포함되지 않는다. 그러나 InterServ International Inc.(昱泉國際)와 XPEC Entertainment Inc.(樂陞科技)는 예전에 PS2를 개발했던 경험이 있어, PS3 플랫폼이 출시된 이후에 아마 다시 소니와 협력하게 될 것이라고 전했다.

YAM 신문 사이트 11. 14

<http://news.yam.com/chinatimes/computer/200611/20061114548718.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Guild Wars : Nightfall	PC	ArenaNet
2	Tales of Destiny	PS2	BANDAI NAMCO Games
3	新絶代雙驕前傳	PC	宇峻奥汀
4	Naruto Konoha Spirits	PS2	Game Freak
5	Need for Speed Carbon	PC	EA
6	Dead Or Alive Xtreme 2	XB360	TECMO
7	Fly For Fun : 夢想起飛	PC	AeonSoft
8	DRAGON BALL Z Sparking! NEO	PS2	Spike
9	九龍爭霸	PC	INDY 21
10	Gears of War	XB360	Epic Games
11	Samurai Warriors 2 Empires	PS2	KOEI
12	BLEACH ~ 刀刃戰士 ~	PS2	SCE
13	Captain Tsubasa	PS2	BANDAI NAMCO Games
14	Grand Theft Auto : Vice City Stories(GTA : VC)	PSP	Rockstar Games
15	NBA 2K7	XB360	2K Sports
16	Battlefield 2142	PC	Digital Illusions
17	新世紀GPX	PS2	SUNRISE INTERACTIVE
18	Neverwinter Nights 2	PC	Obsidian Entertainment
19	Castlevania: Gallery of Labyrinth	NDS	KONAMI
20	Jeanne d'Arc	PSP	LEVEL-5



▲ 열혈강호



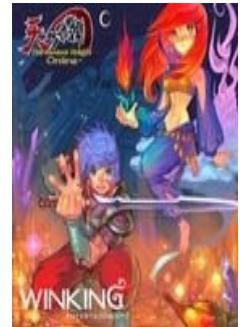
▲封神2 : 仙界傳



▲ 信長の野望 Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Guild Wars : Nightfall	PC	ArenaNet
2	Fly For Fun : 夢想起飛	PC	AeonSoft
3	九龍爭霸	PC	INDY 21
4	SF Online	PC	Dragonfly
5	Little Fighter Online	PC	越一科技
6	Cross Gate Ver 5.0	PC	SQUARE ENIX
7	Ultima Online: 9th Anniversary Collection	PC	EA Games
8	三國群英傳Online : 遠征西域	PC	宇峻奧汀
9	亂七八招 Online	PC	廣州網遊數碼
10	金庸群俠傳Online : 日月神教	PC	智冠 / 中華網龍
11	Mystina Online	PC	
12	Seal Online : 怪頭黑色會	PC	Sunny YNK / GRIGON
13	神州 Online : 地火神兵	PC	宇峻奧汀
14	RF Online : 蛻變	PC	CCR
15	級樂透水果 BAR	PC	尼奧科技
16	三國群英傳Online : 群雄爭霸	PC	奧汀
17	Carpe Diem	PC	GNI Soft
18	Ragnarok Online	PC	GRAVITY
19	RAN Online	PC	Min Communications
20	Last Chaos : 友情萬萬歲	PC	NAKO



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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