

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 1. 12. Vol.1

[CONTENTS]

기획특집

- 대만 정부의 디지털 콘텐츠 산업 발전 정책과 관련 계획

뉴스 & 화제

- 1 2006년 PC 게임 관련 10대 기사
- 2 대만산 무협 전략게임 <천하패도(天下霸圖)> 출시
- 3 자체 제작 게임으로 해외 시장을 공략하는 감마니아

게임 순위

기획 특집

대만 정부의 디지털 콘텐츠 산업 발전 정책과 관련 계획

1. 디지털 콘텐츠 산업 발전 현황

2005년 대만 디지털 콘텐츠 산업의 전체산업가치는 NT\$2,902억 원에 달했으며 투자액은 NT\$131억 원, 관련 업체수는 약 2,590개 업체, 종사자는 약 59,000명이었다.

	2003년	2004년	2005년
산업가치	NT\$1,892억 원	NT\$2,300억 원	NT\$2,902억 원
업체수	약 1,980개	약 2,400개	약 2,590개
종사자수	약 43,000명	약 52,000명	약 59,000명
인재배양	중,장기 양성 1,227명 단기재직 1,910명 전문강사양성 8명	중,장기 양성 2,010명 단기재직 4,063명 전문강사양성 46명	중,장기 양성 1,140명 단기재직 2,728명 전문강사양성 20명 인증강사양성 15명
국제합작	합작 7건 계약금액 8.5억원	합작 28건 계약금액 40.18억원	합작 49건 계약금액 29.5억원
자금모집	조성된 투자금 87억원 정부보조 40건, 보조금액 1.12억원 연구개발대출 16건, 대출금액 3776억원 감가지원 18건, 금액 578만원	조성된 투자금 115억원 정부보조 35건, 보조금액 2.18억원 연구개발대출 18건, 금액 3344억원 우대대출 13건, 대출금액 3.6억원 감가지원 20건, 금액 393만원	조성된 투자금 131억원 정부보조 20건, 보조금액 2.05억원 연구개발대출 5건, 대출금액 923억원 우대대출 13건, 대출금액 3.11억원 감가지원 21건, 금액 442만원
법규환경	디지털 콘텐츠 지적재산권 감가와 금융투자기제 실시	무형자산등기 및 설질(設質)의 전문 책임기관을 확립 온라인게임정형화계약 모범안을 제시 디지털 콘텐츠 및 문화창작산업의 우대대출 요점을 완성	온라인게임 소비자 보호제도 초안 완성 온라인게임 정형화계약 모범안 완성 디지털 학습 정형화 계약 모범안 초안 완성 컴퓨터 소프트웨어 등급분류 법안 초안 완성 디지털 콘텐츠산업 발전 조례 초안 완성

자료출처 : 경제부공업국, 경제부기술처, 자책회MIC경제부IT IS 계획정리(2006.4)

2. 발전전략과 지원사업

대만 디지털 콘텐츠 산업 발전은 주로 [환경조성과 법규(環境建置與法規)], [인재배양(人才培訓)], [국제합작(國際合作)], [투자촉진 및 금융보조(促進投資與金融補助)], [연구발전 및 응용(研究發展與應用)], [산업정보 및 마케팅(產業資訊與行銷)], [확산계획(推廣策進)]등의 7가지 측면에 근거하여 발전전략과 관련 지원사업을 계획하고 있다.

(1) 환경 조성과 법규

현재 南港, 汐止, 內湖, 新店, 中和등과 같은 지역은 이미 디지털 콘텐츠 사업이 밀집된 지역으로 특히 南港소프트웨어단지는 유일한 창구로서 디지털 콘텐츠 산업에 관련된 인재, 자금, 기술, 마케팅, 법규 등의 서비스를 제공하고 있다.

법령규범의 측면은 디지털 콘텐츠 산업발전 조례를 포함한 컴퓨터 소프트웨어 등급 분류법, 온라인 게임 정형화 계약 표준안, 온라인 게임 소비자 보호제도 방안 등이 있으며, 이러한 법규들을 통해서 디지털 콘텐츠 산업 발전 환경을 조성해 대만 디지털 콘텐츠 산업의 전체적인 발전을 이끌어 나가고 있다.

(2) 인재 배양

[디지털콘텐츠학원(數位內容學院)]은 북부, 중부, 남부에 각각 설치되어 각 방의 자원센터의 역할을 담당하고 있다. 각 지역의 대학들과, 연구기관, 산업자원을 연결하며, 전문학교(전문대)와 기술학교에 관련 학과를 신설하도록 격려하고, ‘창의(創意)’에서부터 ‘제작’, ‘관리와 마케팅’에 이르는 전 과정을 강의를 개설해 인재를 배양하고 있다. 나아가 연구기관, 공회(公會) 및 민간훈련기관과 연계하여 디지털 콘텐츠 산업의 기획, 관건기술, 플랫폼 종합, 전문 관리 및 마케팅 등의 전문 인력 및 관리자를 양성하고 있다.

(3) 국제협력

올해 특별히 [디지털시대의 엔터테인먼트산업 경영전략 포럼(數位時代的影視娛樂產業經營策略論壇)]을 열어, 미국엔터테인먼트투자회사(American Entertainment Investors, Inc.)의 Joseph Cohen 사장과 전Can West 사장인 Jay Firestone, International Film Guarantors사의 Steven Mangel 사장, 미국City은행 엔터테인먼트 투자부문 Joe Woolf 매니저, 할리우드 유명 제작사인 [This is that]의 창시자인 Ted Hope, Original Media 연구개발처 Vanessa W. Guest 처장 및 대만방송사 기술부 엽평계(葉平界) 매니저, 동삼매체(東森媒體科技)의 뇌인걸(賴仁傑) 기술장, 중화전신(中華電信)의 엄검금(嚴劍琴) 매니저 등을 초청해 쌍방 간의 기술, 자금, 환경 및 전략 구축에 관한 의견을 교환하였다.

또한 [모바일 응용 연구 토론회 및 상담회(創新行動應用研討會暨商談會)]를 열어 일본의 NTT DoCoMo, 한국의 KTF, 스웨덴의 Sony Ericsson, 캐나다의 Airborne Entertainment 등의 세계적인 리더 업체들을 초청해 대만의 과련 업자들과 함께 현재 및 미래의 모바일 응용 서비스에 대한 성공 요소들을 나누고 토론하였다.

(4) 투자 촉진 및 금융 보조

투자 촉진의 구체적인 지원으로는 [디지털 콘텐츠 산업 투자촉진 매합회의(數位內容產業促進投資媒合交流會議)]를 여러 번 개최하는 것 이외에도 행정원 개발기금, 민간 첨단과학(High-Technology) 업자 및 투자법인들이 디지털 콘텐츠 산업과 관련된 투자안에 참여하도록 유도하고 있으며, 이렇게 조성된 투자금액이 NT\$131억 원에 달했다.

(5) 연구발전 및 응용

디지털 콘텐츠 산업 발전을 촉진하기 위해서 경제부에 연구, 개발 경비 보조를 신청할 수 있다. 또한 2005년 주도성(主導性) 과학기술 심사위원회와 협의를 거쳐 디지털 콘텐츠를 디지털 콘텐츠 플랫폼과 도구(Tools)류, 서비스 제도류 및 디지털 콘텐츠 개발류의 세 가지 영역으로 분류하여 각각 기술적인 부분에서부터 운영방식의 참신성과 시장성 유무, 콘텐츠 상품의 창의성 등과 같은 부분에 이르기까지 심사를 진행하고 있다.

2005년 갑상(甲尙), 소프트웨어(智冠), 악승(樂陞), 요사(耀獅), 옥천(昱泉), 갑마(甲馬), 흥광(宏廣), 전시두(電視豆), 수영(首映), 망록(網祿), 동삼(東森), 화이득(和利得), 온보돈(溫普敦) 등의 13개 업체들이 심사를 신청하여 그 중 갑상과 소프트웨어는 이미 심사를 통과하였다. 그 밖에도 [국제급 디지털 콘텐츠 추형상(國際級數位內容趨形獎)] [디지털 콘텐츠 상품상(數位內容產品獎)] 등을 신설해 대만 디지털 콘텐츠 업자들이 기술 연구 개발 및 상품 개발 능력을 큰 폭으로 상승시켰다.

(6) 산업정보 및 마케팅

디지털 콘텐츠 웹사이트를 통해서 국내외 기술 연구 개발 추세와 업계 법규, 비즈니스 정보 및 시장동태 등의 정보를 제공하고 있다. 이와 동시에 국제 디지털 콘텐츠 산업 전시회 및 토론회를 개최하여 국제 우량 산업의 이미지를 구축하고, 일본, 중국, 유럽, 미국등과 같은 중점 목표 시장을 선정하여 방문단과 교류회를 진행하는 한편 일본의 Digital Content Grand Prix, 동경게임쇼, 미국 E3, 프랑스의 MIPCOM 등과 같은 해외 유명 전시회에 대만의 유명 업체들과 함께 참가하여 국가 이미지를 높이고, 해외 업체와 교류할 수 있는 발판을 제공하고 있다. 이와 같은 대만 정부의 노력으로 2005년 국제합작으로 인한 수익은 NT\$ 49억 원에 달했다.

(7) 확산계획

대만 디지털 산업 조직(관련 공회) 및 북부, 중부, 남부의 공회 자원을 결합해 정기적으로 디지털 콘텐츠 산업 기술 연구회, 상품 발표회, 학계와의 교류회를 갖고 대만 디지털 콘텐츠 산업 기술 및 그 개념을 확산시키고 있다. 또한 일반 대중의 디지털 콘텐츠 산업에 대한 이해를 돕기 위해 [數位內容新世紀]라는 간행물을 제작해 대만 디지털 콘텐츠 사업의 성공안, 기술 추세, 정책 방향 및 확산(추진)성과 등을 알리고 있다.

3. 발전 목표 및 미래 전망

행정원의 [대만 디지털콘텐츠산업 발전 추진방안(加強我國數位內容產業發展推動方案)]에 따르면 대만 디지털 콘텐츠 산업의 산업가치는 2006년 NT\$ 3,700억 원에 달한 전망이며, 대만을 [아시아 태평양 및 전 세계 중국인(華人) 지역 디지털 콘텐츠 설계 및 개발, 제작의 중심지]로 만든다는 목표를 향해 나아가고 있다.

이로써 대만 디지털 콘텐츠 산업이 代工(개발이 아닌 해외 업체 혹은 다른 업체에서 맡겨준 일만을 수행하는 것)에서 벗어나 스스로 창의적인 설계를 하여 대만을 벗어나 국제 시장으로 진출하고, 디지털 과학을 광범위하게 이용하여 대만이 아시아 태평양 지역의 정보사회 구축과 디지털 비즈니스 기회 및 디지털 낙차 등의 부분에서 가장 성공적인 나라로 만드는 것이다.

[자료출처 : 2006년 資訊工業年鑑]

2006년 PC 게임 관련 10대 기사

2 007년 새해를 맞아 작년 한 해 동안 대만 PC 게임과 관련된 10대 기사를 뽑아보았다. 기사 순서는 중요도와 관련이 없으며, 가장 이슈가 되었던 기사와 대만 PC게임 시장에 큰 영향을 미쳤던 사건들을 중심으로 선정하였다.

◆ <카발 온라인> 10월 24일 오픈베타 서비스 개시

富格曼이 대리운영하고 있는 <카발 온라인> 액션을 강조한 환타지풍 온라인 게임으로, 게임 배경은 ‘Nevareth’라 불리는 세계이다. 그 곳에는 ‘카발’이라는 거대한 집단이 있는데, 게이머는 ‘카발’의 일원이 되어서 세계의 종말을 막아내기 위한 모험을 하며 각각의 비밀을 밝혀낸다.

본 게임은 2006년 사사분기에 다크호스로 떠오르며 수 주 동안 바하무트 웹사이트의 인기 게시판의 보좌를 차지한 바 있다. 한국에서는 이미 오래된 게임으로 취급되는 <카발 온라인>이 어떻게 해서 대만 온라인 게임의 새로운 스타가 될 수 있었을까? 게임 내용 이외에 어떤 점들이 게이머들을 사로잡은 것일까?

<카발 온라인>은 처음부터 별다른 광고를 하지 않았다. 처음 이 게임이 출시될 때 대만은 ‘환타지 풍’게임에 목말라 있었다. 비슷한 시기에 출시된 중국의 <구룡쟁패(九龍爭霸)>이외에는 현재 우리가 아는 <SUN : Soul of the Ultimate Nation>, <ROHAN>, 심지어는 <WOW>와 비슷한 내용의 중국 온라인 게임 <완미세계(完美世界)> 모두 <카발 온라인>이 출시된 지 한참 후에 출시되었다. ‘시대가 영웅을 만든다’라는 말은 <카발 온라인>에 상당히 어울리는 말이다.

◆ 대만산 RPG 명작 게임 《헌원검오(軒轅劍伍)》 강호에 재출현!

대만 PC RPG게임 중 역사가 오래된 <헌원검(軒轅劍)> 시리즈가 올해 드디어 <헌원검오(軒轅劍伍)~ 일검릉능운산해정(一劍凌雲山海情)>이라는 최신작을 출시했다.

이번 신작은 다른 현원검 시리즈의 배경을 초월해 산해계(山海界)를 배경으로 하고 있으며, 주인공은 실수로 산해계에 들어온 현원민(軒轅民)으로 게임이 진행되고, 많은 파트너들을 만나는 과정에서 자신을 점차 발견해 나가고 결국에는 세계를 변화시켰던 비밀을 풀게 된다.

유저들의 국산게임에 대한 강렬한 기대와 더불어 본 게임은 가장 강력한 비난과 채찍의 소리를 들었는데, 버그 문제 이외에도 내용이 깊이가 없고, 전투가 밋밋하며 쾌감이 없고, 또 너무 많은 캐릭터로 인해 캐릭터의 개성이 불분명하다는 등의 의견이 많았다. DOMO는 물갈이로 인해 신입사원들이 많아 신작 게임의 완성도가 높지 못했음을 시인했다. 본 게임의 출시는 원래 해외 게임에 대한 대만 국산 게임의 일침으로 작용해야 하지만, 오히려 대만 국산 게임에 대한 경종을 울리는 역할을 하고 말았다. 영혼을 잃어버린 허울뿐인 이름이 얼마나 오래갈 수 있을까? 소프트스타(大宇)는 반드시 이러한 문제에 대해서 생각해 봐야 할 것이다.

◆ 감마니아(遊戲橘子) 신작 < Bright Shadow> 드디어 공개되다!

<현원검(軒轅劍)>에서 거론한 DOMO과 깊은 관련이 있는 인물이 바로 곽병홍(郭炳宏)이다. 1대 <현원검(軒轅劍)> 때부터 제작에 참여했던 그는 감마니아로 스카우트되어 < Bright Shadow>의 제작자가 되었다.

소프트스타를 떠난 그에게 < Bright Shadow>는 처음 제출하는 성적표와 같은 의미를 지닌다. 판타지를 배경으로 하는 설정, 귀여운 캐릭터와 이미지는 많은 유저들의 이목을 사로잡았다. 그러나 클로즈베타 서비스 기간의 결정이 자꾸 늦어져, 원래 2007년 초에 출시될 것이라는 약속이 언제까지 연기될지 모르는 상황이다. 아마 올 여름방학 때에 출시되지 않을까 예상하지만, 보아하니 유저들은 인내심을 가지고 기다려야 할 것 같다.

◆ 디지셀의 부도, 원제작사 NEXON 이 성명을 발표!

2006년 게임 업계를 가장 많이 놀라게 했던 소식은 아마 ‘디지셀(數碼戲胞)’의 부도 소식일 것이다. < TALES WEAVER>, < FreeStyle>, <건담 온라인>, <크레이지 아케이드> 등과 같은 온라인 게임을 운영하던 디지셀이 임 욱진(林煜晉) 사장 및 그의 형 임예광(林睿紘)에 의해 재무 상황에 위기를 맞게 되고, 사장을 다시 선출했지만, 후임 사장 역시 영업 정지를 선택하였다.

직원들의 월급과 차용 통로, 관련된 업체들은 물론 유저들의 서비스가 중지되어 포인트 손실과 자료 누출 등의 위험에 노출되었으며, 이로 인해 많은 원게임제작사들이 관심을 기울였다. <FreeStyle>과 <크레이지 아케이드>는 이미 다른 게임 업체를 통해 대리 운영되어 유저들에게 좋은 반응을 얻고 있으나 <TALES WEAVER>는 현재까지 확실한 소식이 없다.

◆ 감마니아 <RO 2>의 대리권을 획득!

그 인기가 하늘높이 치솟았던 <RO>의 후속작 소식이 분분한 가운데 2005년 한국G-STAR게임전에서 후속작이 발표되었고, 해외 대리권이 어느 업체에게 주어지느냐 하는 문제가 감춰져 있다가 결국 감마니아의 손에 쥐어지게 되었다. 그러나 본 게임의 운영 진도가 너무 느려 2006년12월이 되어서야 한국에서 비공개 내부 테스트를 하게 되어, 정식 출시된 후 중문 버전으로 개정돼 대만에 출시되기까지 아직 많은 날들을 기다려야 한다.

◆ 중원에 우뚝 선 삼국쟁패 <三國志 Online> 정식 발표!

일본 KOEI는 12월 7일 처음으로 <삼국지> 시리즈를 온라인 게임화 한 <삼국지 온라인>을 발표했다. 본 게임은 2007년 1월 24일 일본에서 클로즈 베타 서비스를 시작한다. 본 게임에 쏟아진 주목은 굳이 거론할 필요가 없을 정도다. 이제부터는 TV 게임, PC 게임, 콘솔 게임, 온라인 게임 각기 취향에 따라 <삼국지> 시리즈 게임을 즐길 수 있다.

현재 공개된 게임 화면으로 볼 때 <삼국지 온라인>은 화면 이미지가 <真・三國無雙 BB>와 비슷하며, 유저들은 위(魏), 촉(蜀), 오(吳) 삼국의 관우(關羽), 조운(趙雲), 하후돈(夏侯惇), 주유(周瑜), 제갈량(諸葛亮) 등과 같은 캐릭터를 선택해 생산(生産), 무역, 사냥, 미구모험 등과 같은 임무를 완수하고, 우리측의 실력을 강대히 하여 적들과 전투를 벌여 중원을 통일하는 것이 게임의 궁극적인 목표이다.

◆ <戰魂 Online>으로 이름을 바꾼 <S.U.N>, 클로즈베타 서비스 개시!

<S.U.N>은 한국Webzen의 신작으로 높은 수준의 화면을 강조하는 것 이외에 ‘반지의 제왕’의 음악 감독을 요청해 배경 음악을 만들었다. 원래 2005년도에 출시될 계획이었으나 그 후로 소식이 없다가 드디어 2006년 연말에 공개 테스트를 실시하였고, 대만 유저들의 민심에 의해 무료 게임 방식으로 서비스 된다. 그러나 비슷한 유형의 환타지 게임인 <카발 온라인> 및 앞으로 출시될 <ROHAN>, <Dekaron>과 경쟁하게 될 때 유저들의 선택에 주의를 기울여야 한다.

◆ PC와 XB 360을 넘나드는 <Xenjo Journeys Online> 공개!

소프트월드(智冠)의 고웅(高雄)연구개발팀과 싱가포르의 NREV STUDIO팀이 합작 개발한MMORPG 신작 <Xenjo Journeys Online>은 PC와 XB 360의 두 플랫폼을 넘나들 수 있는 장점을 가진 게임으로, 유저들은 각기 다른 플랫폼에서 동일한 서버로 접속해 함께 게임을 즐길 수 있다.

이러한 개념은 처음이라고 할 수 없지만, 만약 순조롭게 출시되면 세계 최초의 플랫폼 초월 게임이 될 것이라고 소프트월드는 설명한다. 실제로 TV 플랫폼에서 게임을 진행할 때 도구(주변기기)의 문제로 인해 반드시 유저들 간의 채팅, 아이템 판매등과 같은 교류 기능을 없애야 했지만, 보다 전투 화면을 즐길 수 있다. 해외에서도 이러한 개념의 상품이 출시되지 않은 상황에서 그 결과가 어떨든 간에 소프트월드의 이러한 도전은 격려 받아 마땅한 것이다.

◆ 아이디 도용 갈수록 심화되다!

감마니아에서 IC카드를 출시한 이후 올해 와이와 중화왕룡(中華網龍) 동태비밀번호기(動態密碼機)를 채용해 아이디 도용을 막았다. 도난 아이디와 해커들의 수가 대폭증가하고 그 추세가 범죄 집단화되고 있는 상황에서 인기가 있는 게임들은 2,3개월에 한 번씩 바이러스와 해커들의 공격에 노출되고 있다. 유저들 스스로도 방어 조치를 해야 하지만 이와 동시에 게임 회사들도 서비스의 책임을 다해 유저들에게 더욱 많은 보장과 선택을 제공해야 할 것이다.

◆ <황역군협전(黃易群俠傳) Online> 의 열기

사실 <황역군협전(黃易群俠傳) Online> 출시 이후 관련된 기사들은 많이 읽히지 않았고 그나마 가장 많이 읽혔을 때 34등을 기록했다. 그러나 본 게임이 2006년을 돌아볼 때 주목해야 할 게임임에는 틀림없다.

<황역군협전(黃易群俠傳) Online>은 기적적으로 중화왕룡의 주식을 3배 이상 뛰게 했으며, 그로 인해 중화왕룡(中華網龍)은 죽은 용에서 금빛 찬란한 살아있는 용으로 기사회생 하였다. 또한 국산 온라인 게임 시장에 가장 큰 변수로 작용하였다.

엄청난 광고와 힘 있는 슬로건은 ‘누가 보냈나?(你是誰派來的?)라는 카피 문구를 유행어로 만들기에 충분했다. 사실 대만 국산 온라인 게임 다시금 재기하게 된 것은 기뻐할 만한 일이다. 당신이 <황역군협전(黃易群俠傳) Online>을 어떻게 평가하건 간에 최소한 이게임은 유저들의 지지를 얻고 있는 국산 온라인 게임으로 3D게임 영역에서 실패했던 많은 대만 연구 개발팀에게 참고할만한 모범인 것이다.

GNN 신문 사이트 12. 30
<http://gnn.gamer.com.tw/7/25577.html>

대만산 무협 전략게임 <천하패도(天下霸圖)> 출시

광 보정보통신(光譜資訊)은 4년간의 연구를 거쳐 제작한 <천하패도(天下霸圖)>의 후속작인 대형 경영 책략(전략) 게임 <천하패도(天下霸圖) 2>를 2007년 1월 하순에 출시한 계획이라고 발표했다. 유저들은 무협 세계에서 **전략**(전략) 경영의 방식으로 각 문파를 강화하고 무림을 쟁패하게 된다.

<천하패도(天下霸圖) 2>는 무협을 소재로 한 책략(전략)게임으로 전작의 뒤를 이어 대형 문파(門派)를 경영해 나가는 내용이며, 유저들은 문파를 세우고 제자를 받고 무술을 연구, 연마하는 과정을 통해 문파를 확장해 결국에는 무력으로 강호를 통일하는 것이 그 목표이다.



게임은 3D화면으로 구성되어 있으며, 각 문파의 성장과 위기가 고스란히 유저들의

눈앞에서 펼쳐진다. 또한 새로운 요소를 많이 가미하였는데, 전투 방면에서는 종정의 회합제(回合制)를 즉시제(即時制)로 변경했으며, 400여종의 초식을 임의로 조합하여 자기만의 독특한 무공과 필살기를 만들 수 있고, ‘진문조합(陣文組合) 시스템을 도입해 전투 중의 전략 변화와 임시 진(陣)을 조직하여 전투력을 강화하였다.

본 게임의 가장 중대한 변화는 ‘경공(輕功)’을 가미한 것으로, 경공은 중국 무술의 아름다움을 표현하는데, 본 게임에서는 경공의 맛을 제대로 살려내고 있다. 유저들은 경공으로 적을 쫓거나 장애물을 가볍게 뛰어넘을 수 있어 경공의 스피드를 즐길 수 있다. 문파를 경영하는 측면에서는 ‘시주(餽贈)’기능을 더해 기타 문파의 스님에게 호의를 표현 할 수 있도록 했다.

<천하패도(天下霸圖) 2>는 ‘콘솔게임 온라인 연결’ 및 ‘보석택배’ 시스템과 연결되어 유저들은 온라인 보물찾기 등을 통해서 인터넷 설비 혹은 보석을 얻을 수 있다. 현재 본 게임은 최후 테스트 단계이며, 게임 홈페이지역시 빠른 기일 내에 개방될 예정이다. 무림 문파를 경영하여 강호 통일을 이루려는 유저들은 관련 소식과 홈페이지에 주의를 기울이기 바란다.

GNN 신문 사이트 12. 26
<http://gnn.gamer.com.tw/7/25537.html>

자체 제작 게임으로 해외 시장을 공략하는 감마니아

감마니아는 2006년 NT\$ 38억 원의 수익을 올렸다. 그 중 해외 시장의 영업 수익은 9억 원으로 중국을 포함한 한국, 홍콩, 일본 등에 설립된 4개의 자회사가 설립되어 있으며, 작년 홍콩에서만도 5000만원의 수익을 남겼다. 그러나 유백원(劉柏園) 집행장은 올해 목표는 4개의 자회사가 전부 큰 수익을 남기는 것과 4개의 자체 제작 게임을 포함 총 8개의 게임을 연이어 출시하는 것이라고 전했다.

감마니아의 자체 제작 게임의 영업 수익은 전체 영업수익의 1%미만을 차지하였으나 올해 <Bright shadow>, <선모도(仙魔道)>, <성진(星辰)>, <Art of war> 등과 같은 게임이 출시되면 자체 제작 게임이 영업 수익이 크게 성장할 적으로 전망된다.

유백원 집행장은 해외 자회사들이 대만에서 제작한 자체 제작 게임을 위주로 운영될 것이며, 이는 해외 게임의 대리 운영이 위험도가 비교적 높고 또한 파트너들을 설득할 수 없기 때문에 해외 시장은 자체 제작 게임 위주로 운영할 방침이라고 설명했다.

작년 해외시장에서 벌어들인 9억 원의 수입 중 중국과 한국에서의 벌어들인 영업수익의 총액은 1000만원이 넘지 않으며, 여전히 손실이 크다. 그 중 한국은 수입이 거의 없다고 할 수 있는데, 올해 새로운 게임이 출시되면 영업 수익이 크게 성장할 것으로 전망된다.

홍콩 자회사의 작년 영업수익은 2억 원이 넘으며, 5000만원을 벌어들인 2005년에 비해 120% 성장하였다. 일본 자회사의 작년 영업수익은 1.78억 원으로, 결국 3000만원 손해를 봤다.

東森 신문 사이트 1. 10

<http://www.ettoday.com/2007/01/10/320-2039343.htm>

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	SUN : Soul of the Ultimate Nation	PC	Webzen
2	Cabal Online	PC	ESTsoft
3	기동전사 건담 SEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T.II PLUS	PS2	CAPCOM
4	完美世界	PC	北京完美時空網路
5	三國策Online	PC	皓宇
6	聖劍傳説 4	PS2	SQUARE ENIX
7	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
8	Ys ORIGIN	PC	FALCOM
9	Tales of The World Radiant Mythology	PSP	BANDAI NAMCO Games
10	Blue Dragon	XB360	MISTWALKER
11	Fate/stay Night [Realta Nua]	PS2	Type Moon / 角川書店
12	Tales of Destiny	PS2	BANDAI NAMCO Games
13	XANDOU NEXT	PC	Falcom
14	明星志願 3 : 銀色幻想曲	PC	大宇
15	The Legend of Zelda : Twilight Princess	Wii	닌텐도
16	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	PSP	KONAMI
17	龍が如く 2	PS2	SEGA
18	WWE SmackDown vs. RAW 2007	PS2	Yuke's
19	Company of Heroes	PC	Relic
20	Dragon Quest Monsters Joker	NDS	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	SUN : Soul of the Ultimate Nation	PC	Webzen
2	Cabal Online	PC	ESTsoft
3	完美世界	PC	北京完美時空網路
4	三國策Online	PC	皓宇
5	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
6	征途 Online	PC	上海征途
7	信長之野望Online ~破天之章~	PC	KOEI
8	Holy Beast Online	PC	億啟數位
9	九龍爭霸：名門再現	PC	INDY 21
10	Trickster	PC	NTREEV SOFT
11	Maplestory	PC	Wizet
12	Shaiya	PC	Sonokong
13	黃易群俠傳 Online：破碎虛空	PC	中華網龍
14	飄流幻境 Online：精靈間的傳言	PC	中華網龍
15	新絕代雙驕Online：江南大俠	PC	宇峻奧汀
16	三國天下	PC	TeamMay
17	SilkRoad Online	PC	Joymax
18	旺來Online：至尊暗棋	PC	億泰利
19	神劍 Online (God Sword Online)	PC	歡樂家庭
20	信長の野望 Online	PC	KOEI



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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