

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2007. 1. 26. Vol.2

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

■ 대만 온라인 게임 산업 개혁의 새로운 과정

### 뉴스 & 화제

- 1 뜨거운 호응에 ItemMall의 개방을 앞당긴 <카트라이더>
- 2 2D 사격 게임의 재기를 꿈꾸는 <심해기병(深海奇兵)>
- 3 도박성 게임의 지속적인 성장, 2006년 약 150%이상 증가
- 4 대만 게임기 시장 조사 결과 - Sony 여전히 우세

### 게임 순위

## 대만 온라인 게임 산업 개척의 새로운 과정

**전** 세계 및 아시아 태평양 지역의 나라들과 비교할 때 대만은 비교적 좋은 게임 업체들을 가진 나라라고 할 수 있다. 세계적으로 온라인 게임 시장이 성숙해 있는 미국, 한국, 중국 및 대만 등에서만 몇몇 괜찮은 온라인 게임 업체들을 찾아 볼 수 있다. 그러나 다른 전자산업과는 다른 온라인 게임 업체들이 어떻게 하면 투자자들의 환영을 받을 수 있는 것일까?

### ◎ 전체 시장 규모

IDC의 [중화권(대만, 중국, 홍콩) 온라인 게임 시장 연구 보고]에 따르면 2005년 대만 온라인 게임 시장의 Subscription Revenue는 약 미화 2.1억 달러로 2004년에 비해 12.1% 성장하였다. IDC는 2006년부터 2010년까지 대만 온라인 게임 시장의 Subscription Revenue가 CAGR(Compound Annual Growth Rate)의 8.6% 비율로 성장해 갈 것이며, 2010년에는 대만 게임 시장의 규모가 미화 3.2억 달러에 이를 것으로 전망했다. 아시아 지역을 놓고 볼 때 대만은 한국과 중국 다음으로 큰 온라인 게임 시장이다.

그러나 CAGR(Compound Annual Growth Rate)이 35%에나 이르는 중국과 비교할 때 대만 온라인 게임 시장은 이미 안정적인 성숙기와 포화기에 접어들었다고 할 수 있다. 대만 게임 업자들은 앞으로 더 이상 전체 게임 시장 규모의 성장과 동시에 영업 수익이 증가하는 것을 기대하기 보다는 안정적인 시장 상황에서 다른 업자들과 서로 치열한 경쟁을 펼치게 될 것이다. 그 밖에 출시기간이 2~3년 이상 된 게임들이 상품 생명 주기의 말기에 접어들었으나, 게임 업자들이 최근 1~2년에 새로 출시한 게임 수는 예년에 비해 훨씬 적으며, 새로운 게임이 출시된다고 해도 시장을 이끌어갈 만한 동력을 가지지 못해 대만 온라인 게임 시장이 상대적으로 별다른 특징 없이 평범하고 단조롭게 변화하게 되었다.

[표 1] Taiwan Online Gaming Industry Forecast 2005-2010



◎ 전형기를 맞이 한 MMORPG 게임 시장

대만의 온라인 게임 시장은 그 내용면에서 재정비를 거쳐 발전을 꾀하는 전형기(轉型期)에 도달했다. 과도한 게임 업체들 간의 경쟁으로 인해 MMORPG 게임 내용의 차이성이 점차 적어지고 이와 동시에 잇따른 무료 게임의 출시로 인해, 기존의 유료 산업 형태에서 급속하게 유료와 무료의 양극화로 발전되었다.

유료형식의MMORPG 게임은 높은 수준의 서비스가 요구되는 화려한 온라인 게임 시장으로, 무료 형식의MMORPG 게임은 유저들의 요구도와 충성도가 비교적 낮은 온라인 게임 시장으로 분화되었다. 무료 게임은 2005년 대만 온라인 게임 시장에 형성된 풍조로, 온라인 게임 산업에 뛰어드는 업자들이 점점 많아지면서 출시되는 온라인 게임의 수도 증가하여, 유한한 온라인 게임 시장의 경쟁을 가속화시키고, 이와 더불어 소비자(유저)들의 주의력을 분산시키게 된 시장 상황 속에서 탄생한 마케팅 수단인 하나이다.

### ◎ 아이템 수익 비율의 증가

IDC의 [중화권(대만, 중국, 홍콩) 온라인 게임 시장 연구 보고]에 따르면 대다수의 게임 업자들의 전체 수익 중에서 아이템 판매 수익이 차지하는 비율이 이미 정액제 이용료에서 오는 수익의 비율을 훨씬 초과한 상태로, 오늘날의 아이템은 게임의 다채롭고 풍부하게 해주는 역할을 넘어 유저들을 끌어 모으는데 없어서는 안 될 요소로 작용하고 있다.

온라인 게임이 유저들에게 생활의 일부분으로 자리 잡았을 때, 아이템은 그 물질상의 가치에서 벗어나 유저들의 능력과 명예를 증명할 수 있는 가치를 가지게 된다.

### ◎ 캐주얼 온라인 게임 시장의 흥기(興起)

MMORPG 게임 시장이 점차 포화 상태가 되어감에 따라 다른 형태의 게임, 즉 캐주얼 온라인 게임이 출현하게 되었다. 캐주얼 온라인 게임은 전통적인 MMORPG 게임의 경쟁 및 합작의 특색과 쉽고 간단함을 표방하는 캐주얼 게임을 특색을 합친 새로운 게임 형태이다.

게임 업자들은 반드시 모든 게이머들이 긴 시간 컴퓨터 앞에 앉아서 끊임없이 게임에 ‘몰두’하고 ‘정진’하는 것이 아님을 알아야 한다. 때때로 게이머들은 기분전환을 하려는 가벼운 마음으로 혹은 시간을 때우기 위해서, 또는 게임이라는 매개체를 통해서 온라인상의 친구를 만나려는 목적으로 게임을 하게 된다. 컴퓨터라는 기계와 1대 1로 게임을 즐길 수밖에 없었던 과거와 비교해 ‘온라인’ 기능은 게임에 무한한 가능성을 부여해 주었다. 이것이 바로 온라인 마작, 온라인 카드 게임 등의 게임이 최근 1~2년 동안 빠르게 캐주얼 온라인 게임 시장을 잠식할 수 있었던 요인이다.

### ◎ 앞으로 치열한 경쟁에서 승리할 수 있는 업자

이렇게 성숙을 넘어 현재 전형기를 맞이한 대만의 온라인 게임 시장의 치열한 경쟁 속에서 게임 업자는 어떠한 경쟁력을 갖춰야 하는가?

### 1) 해외 시장 경영의 능력

대만 내수 시장의 규모가 크지 않기 때문에 게임 업자들 특별히 자체 제작 게임의 연구, 개발을 중요하게 생각하는 업자들이라면 해외 시장에 진출해 영업 수익의 증가를 꾀하거나 게임의 해외 대리권을 판매해 얻은 수익으로 게임 개발 원가를 충당해 경쟁 업자와의 거리를 벌려놓을 수 있다. 만약 해외 영업 대상이 화교권이 아니라면 더욱 성장의 잠재력을 가지게 된다. 게임 개발에 노력을 기울이는 것 이외에도 해외 유저들의 취향과 성향을 연구하여 게임이 출시되었을 때 유저들의 호응을 얻도록 해야 한다.

### 2) MMORPG 게임과 캐주얼 게임을 경비

MMORPG 게임은 온라인 게임 시장에서 여전히 중요한 위치를 담당하고 있지만, 캐주얼 게임의 흥기 역시 간과해서는 안 된다. 캐주얼 온라인 게임은 그 동안 게임에 많은 돈과 시간을 투자하지 않았던 여성 유저들이나 장년층 시장을 개척할 수 있는 가능성이 크다. 차별화되고 풍부한 아이템을 가진 MMORPG 게임을 운영하는 동시에 자체 제작한 혹은 해외 캐주얼 온라인 게임을 운영할 수 있는 능력을 갖춘다면 시장 변화를 주도할 수 있는 기회를 갖게 될 가능성이 더욱 크다.

### 3) 시장 변동 추세와 합병에 응변할 수 있는 능력

치열한 시장 경쟁 및 동질 상품의 발전으로 인해 특색 없는 상품과 전위적이지 못한 경영 전략 및 풍부한 자본을 가진 게임 업체들이 합병되거나 시장에서 도태되고 있다. 아울러 게임 시장은 더욱 집중화 되어 큰 게임 업체들은 더욱 크게 발전되고 있어, 일선에 있는 대규모 게임 업체들은 소규모의 게임 업체들은 전략적인 연맹 혹은 합병의 대상으로 고려하고 있다. 이러한 상황에서 소규모의 게임 업체들은 틈새시장을 공략하는 동시에 대규모 게임 업체와 전략적으로 연맹을 맺거나 합병하는 쪽으로 발전 방향을 모색하여, 가장 큰 이윤을 남기도록 해야 한다.

[자료출처 : 2006년 資訊工業年鑑]

News & issue

## 뜨거운 호응에 ItemMall의 개방을 앞당긴 <카트라이더>

이 시아 캐주얼 온라인 게임의 지표 <카트라이더>가 1월 5일 출시된 이후로 짧은 2주 내에 동시접속자 7만 명, 회원 100만 명이라는 놀라운 기록을 세웠다. 이는 감마니아에서 서비스하고 있는 모든 게임을 통틀어 가장 놀라운 신기록이다. 시장에서의 분위기나 유저들의 반응 모두 감마니아의 예상을 훨씬 뛰어넘는 것으로, 이는 2007년 캐주얼 온라인 게임 시장에서 감마니아에게 더욱 큰 자신감을 심어주었다. 상품 매력과 모처럼의 기회를 잡기 위해 감마니아는 ItemMall의 개방을 1월 26일로 앞당겼으며, 1월 중순 [캠퍼스 카트라이더 대회]를 개최한다.

### ◎ <카트라이더>로 새해를 열다!

<카트라이더>는 1월 26일부터 더욱 새로운 캐릭터를 선보이게 되며, 더욱 놀라운 것은 상점에서 [캐릭터 능력 카드]를 구입하면 모든 캐릭터의 각기 다른 숨겨진 기능을 발견해 사용할 수 있다. 그 밖에 카레이서가 되길 소원하는 유저들의 꿈을 위해 특별히 사막 맵을 추가하였다. 또한 특별히 우아한 클래식 스타일의 자동차와 세련된 스포츠카를 구비해 선택의 폭을 넓혔다. 이처럼 세심한 <카트라이더>로 흥미롭고 스릴이 넘치는 자동차 경주를 하며 길고 지루한 구정 연휴를 재미있게 보내는 것은 어떨까?

### ◎ [캠퍼스 카트라이더 대회]로 현금도 얻고, 상품도 얻고!

캠퍼스에서 보내준 뜨거운 열기에 보답하기 위해, 감마니아는 1월 중순 북부, 중부, 남부에서 [캠퍼스 카트라이더 대회]를 개최한다. 국립대만대학과 대만과학대학이 펼치는 「雙台盃」 경기, 청화대학과 교통대학의 「清交盃」, 동해대학과 갑봉대학의 「逢海盃」, 의수대학과 중산대학의 「中義盃」 등 학교 대항전의 형식으로 진행되며, 예선전에서 16강에 들어갈 학교를 뽑아 3월에는 결선을 치르게 된다. 이 대회에서 우승을 한 팀에게는 NTD 1만원의 상금이 주어지며, 준우승 팀에게도 상금과 게임 머니 등의 상품이 준비되어 있다.

GameBase 신문 사이트 1. 24

[http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news\\_no=26082&category=pconline](http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=26082&category=pconline)

News & issue

2D 사격 게임의 재기를 꿈꾸는 <심해기병(深海奇兵)>

과거 컴퓨터 게임이 막 싹을 틔우던 시기, 각양각색의 2D 사격 게임들이 유저들과 무수한 날들을 함께해왔다. 그러나 3D기술이 발달하면서 2D 사격 게임들은 멸절의 위기에 처하게 되었다. 이러한 상황에 원정장디지털과학(元正章數位科技)은 1월 26일 자체 개발한 2D 사격게임 <심해기병(深海奇兵)>을 출시하여, 다시금 2D 사격 게임의 재기를 노리고 있다.



<심해기병(深海奇兵)>은 표준적인 2D 사격게임으로 게임 배경이 만화적이고, 조작이 단순하며, 마우스와 자판으로 게임을 하도록 되어있다.

이 게임은 모두 21개의 관문으로 되어있으며, 30여종의 심해 괴물이 출현한다. 모든 관문의 마지막에는 각기 다른 공격 능력을 가진 가장 강력한 괴물을 배치하였다. 게임을 진행하면서 무기가 업그레이드되며, 어뢰, 미사일, 레이저 등의 16가지 무기 장비를 얻을 수 있는데, 유저들은 이런 무기들을 조합해 다양하게 활용할 수 있다.

게임의 배경은 3011년의 미래로, 북극의 빙산이 지구 온난화로 인해 모두 녹게 되고, 거기다 해저 화산의 영향으로 인해 지구의 90%가 물에 잠기게 되었다는 설정이다.

남아있는 4%의 대륙에 살아남은 인류는 ‘지구연맹’과 ‘사악한 제국’으로 나뉘어 졌는데, ‘사악한 제국’은 해저 군사력을 향상시키는데 노력하고 있어, 각양각색의 해양생물을 군사 무기로 개조해 지구 정복의 야심을 실현시켜가고 있다.

이러한 사악한 제국에 맞서 지구 연맹은 초특급 공격무기 잠수함을 만들었는데, 유저들은 이 잠수함이 되어 사악한 제국에 대항하며 지구를 지켜야 한다.

GNN 신문 사이트 1. 23

<http://gnn.gamer.com.tw/5/25785.html>



News & issue

## 도박성 게임의 지속적인 성장, 2006년 약 150%이상 증가

**도**박성 게임이 사회 미풍양속을 심각하게 파괴하고 있는 지금, 경찰의 통계에 의하면 작년 한해 불법적으로 도박성 게임장을 운영하다가 적발된 건수는 2,765건이며, 압수된 기계만도 19,049대에 달했다. 이는 2005년과 비교하여 적발 건수가 1,681건, 압수된 기계가 10,690대가 증가한 것으로, 그 증가비율은 각각 155.07%, 127.89%이다.

경정서(警政署)는 작년 2월 10일 강력한 치안을 위해 ‘청원(淸源) 전문안’을 발효(發效)시키고, 도박성 전자오락을 뿌리 뽑는 것을 목표로 조사와 감시를 진행하였다.

경정서가 오늘 발표한 결과에 따르면 2005년 적발된 도박성 게임장 불법 운영 건수는 1,084건, 압수된 기계수는 8,359대이다. 그리고 작년(2006년) 2월부터 12월 말까지 적발된 도박성 게임장 불법 운영 건수는 2,765건, 압수된 기계수는 19,049대이다.

그 중 90%가 ‘일반 안건’에 속하는 것으로 전부 2,554건, 압수된 기계는 7,954대이다. 그 밖에 ‘특수 안건’은 16건 밖에 없었지만, 2005년에 적발된 3건에 비하면 엄청나게 증가한 수치이다. 전체 적발 안건 중 도원현(桃園縣)에서는 488건으로 그 적발 건수가 가장 많았고, 그 다음은 대북현(台北縣)에서 483건, 장화현(彰化縣)에서 201건이 적발되었다. 압수된 기계의 수는 역시 도원현(桃園縣)이 3,387대로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 고웅시(高雄市)가 3,178대, 장화현(彰化縣)가 2,167대로 조사되었다.

Sina 신문 사이트 1. 18

<http://news.sina.com.tw/society/cna/tw/2007-01-18/120312305695.shtml>

News & issue

## 대만 게임기 시장 조사 결과 - Sony 여전히 우세

**창** 시계시장연구고문회사(創市際市場研究顧問公司)에서 19일 발표한 대만 지역의 게임 사용 행위 조사 결과에 따르면, 게임기(비디오, 콘솔 게임기)의 시장 점유율은 61.4%로, 대부분을 소니가 장악하고 있는 것으로 나타났다. PS3에 대한 유저들의 반응은 열렬하며, 부정적인 기사가 끊이지 않음에도 불구하고 닌텐도의 Wii는 가격적인 우세로 인해 매출에 타격을 입지 않았다.

조사 결과에 의하면 캐주얼 온라인 게임은 유저들에게 가장 인기가 좋은 것으로 나타났는데, 57%의 유저들이 현재 캐주얼 온라인 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 콘솔 게임이 49.5%, MMORPG 게임이 41.9%, 게임기로 게임을 즐기는 유저들은 32.1%로 조사되었다

또한 전자오락(게임)은 유저들에게 무료한 시간을 때우는 도구로 인지되고 있었으며(87%), 연령층에 따라 그 의견이 조금씩 차이를 보였다. 연령층이 비교적 낮은 유저들은 게임이 생활의 중심이자 스트레스를 해소하는 도구로 생각하고, 연령층이 높은 유저들일수록 게임을 두뇌기능을 훈련하는 도구로 생각하는 것으로 조사됐다.

61.4%의 유저들이 집에 게임기를 보유하고 있다고 응답했는데, 그 중 34.9%가 PS2이며, GameBoy가 28.3%, PSP가 11.4%로 나타나, 여전히 Sony의 시장 점유율이 가장 높은 것으로 나타났다.

유저들에게 가장 구매하고 싶은 게임기의 종류를 물었는데, 33.8%가 Sony PS3라고 응답했으며, 닌텐도의 Wii가 25.1%로 그 뒤를 바짝 쫓고 있었고, 그 다음은 Xbox 360로 17.3%를 차지했다. 이러한 조사 결과로 미루어볼 때 앞으로도 Sony의 강세가 계속될 것으로 예상되며, 닌텐도의 Wii가 이러한 상황을 역전시킬 수 있을 지의 여부는 관찰이 필요한 부분이다.

닌텐도의 Wii 출시 이후 부정적인 기사가 끊이지 않고 있는데, 이 같은 상황이 소비자들의 구매여부에 영향을 줄지가 큰 문제였는데, 이번 조사를 통해서 Wii의 구매를 원하는 응답자 중 77.1%가 영향을 받지 않는다고 응답하였으며, 단지 1.2%만이 부정적인 기사의 영향으로 구매하지 않겠다고 응답했다.

실제로 구매할 때 첫 번째로 고려하는 부분에 대한 질문에 54.4%가 가격이라고 답했고, 그 다음으로 해당 게임기에 속한 게임의 흥미여부(50.2%), 즐길 수 있는 게임 종류의 풍부성 여부(42.8%)를 꼽았다.

또한 유저들은 NTD 8천원 이하를 가장 합리적인 가격으로 꼽았으나(64.2%), NTD1만5천원을 초과하는 높은 가격을 받아들일 수 있는 응답자는 3.3%에 불과했다. 그 밖에도 39.4%의 응답자들이 NTD1만5천원을 초과하는 높은 가격의 게임기는 구매하지 않겠다고 응답했다.

주의해야 할 점은 비록 Sony가 구매 경향에서는 앞서지만, 실제 구매에서는 가격이 가장 중요한 요소로 작용되기 때문에 가격이 높은 PS3가 이전의 PS시리즈의 매출을 능가할 수 있을 지의 여부는 아직 미지수다. Xbox 360는 먼저 출시해 이미 훌륭한 기초를 다져놓은 상태이나 끝까지 판촉을 강화해야 한다. 닌텐도의 Wii는 일반적인 가격의 새로운 게임 방법으로 반격을 꾀하고 있다.

창시계시장연구고문회사(創市際市場研究顧問公司)의 강의우(江義宇) 집행장은 각기 다른 연령층이 각기 다른 게임에 대한 필요와 정의를 가지고 있기 때문에 게임기업체는 시장 점유율을 높이는 동시에 각기 다른 연령층의 필요를 고려하여 상품을 출시해 그 인지도와 수용도를 높여야 한다고 설명했다.

鉅亨 신문 중심 1. 19

[http://www.cnyes.com/newscenter/dspnewsS.asp?fi=%5CNEWSBASE%5C20070119%5CWEB373&vi=32257&date=20070119&time=13:52:29&pagetype=index1&cls=index2\\_totalnews](http://www.cnyes.com/newscenter/dspnewsS.asp?fi=%5CNEWSBASE%5C20070119%5CWEB373&vi=32257&date=20070119&time=13:52:29&pagetype=index1&cls=index2_totalnews)

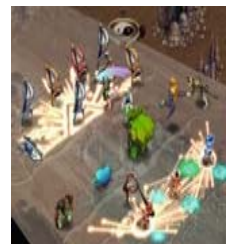
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	SUN : Soul of the Ultimate Nation	PC	Webzen
2	hack// G.U. Vol.3 Speed like a walking -	PS2	BANDAI
3	三國策Online	PC	皓宇
4	기동전사 건담 SEED DESTINY 連合 VS.Z.A.F.T.II PLUS	PS2	CAPCOM
5	Cabal Online	PC	ESTsoft
6	聖劍傳説 4	PS2	SQUARE ENIX
7	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
8	카트라이더	PC	NEXON
9	完美世界	PC	北京完美時空網路
10	Ys ORIGIN	PC	FALCOM
11	明星志願 3 : 銀色幻想曲	PC	大宇
12	Tales of The World Radiant Mythology	PSP	BANDAI NAMCO Games
13	Fate/stay Night [Realta Nua]	PS2	Type Moon / 角川書店
14	Blue Dragon	XB360	MISTWALKER
15	The Battle of Yuyuhakusho Gekitou!	PS2	Banpresto
16	XANDOU NEXT	PC	Falcom
17	Lost Planet Extreme Condition	XB360	CAPCOM
18	龍が如く 2	PS2	SEGA
19	WWE SmackDown vs. RAW 2007	PS2	Yuke's
20	信長の野望Online ~破天の章~	PS2	KOEI



▲ 열혈강호



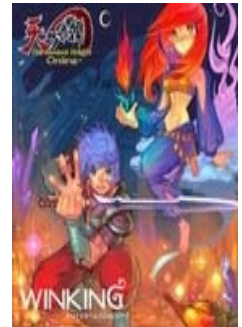
▲封神2：仙界傳



▲ 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	三國策Online	PC	皓宇
3	Cabal Online	PC	ESTsoft
4	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
5	카트라이더	PC	NEXON
6	完美世界	PC	北京完美時空網路
7	信長之野望Online ~破天之章~	PC	KOEI
8	征途 Online	PC	上海征途
9	大航海時代 Online : La Frontera	PC	KOEI
10	Holy Beast Online	PC	億啟數位
11	Ragnarok Online	PC	GRAVITY
12	Survival Project	PC	Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT
13	九龍爭霸 : 名門再現	PC	INDY 21
14	新絕代雙驕Online : 江南大俠	PC	宇峻奧汀
15	Shaiya	PC	Sonokong
16	飄流幻境 Online : 精靈間的傳言	PC	中華網龍
17	Trickster	PC	NTREEV SOFT
18	黃易群俠傳 Online : 破碎虛空	PC	中華網龍
19	Maplestory	PC	Wizet
20	神劍 Online (God Sword Online)	PC	歡樂家庭



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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