

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 3. 23. Vol.6

[CONTENTS]

기획특집

- 게임기 전쟁, 대만의 기회는 어디에 있는가?

뉴스 & 화제

- 1 중화전신 게임포인트 판매 시 세금영수증 발급해야
- 2 대만 인터넷 보안위협 세계 2위
- 3 NTD 100억원 규모의 대만 시장을 공략하라!
- 4 게임 산업의 탈(脫)대중화시대 도래

게임 순위

기획 특집

게임기 전쟁, 대만의 기회는 어디에 있는가?

이크로소프트사의 [XB360], 소니(SONY)의 [PS3], 닌텐도의 [Wii], 바야흐로 치열한 게임기 전쟁이 시작되었다. 전 세계가 주목하고 있는 이 전쟁은 상기 세 업체의 미래가 달린 대결이다. 마이크로소프트사는 전 세계에 컴퓨터 운영시스템을 판매하여 얻은 거대한 자본을 게임기에 투자하고 있다. 비록 제 1대 [XBox]가 큰 성공을 거두진 못했지만, 최소한의 입지를 다져냈고, 한번 실패한 경험을 살려 제 2대의 [Xbox 360]이 탄생, 엄청난 호응을 불러일으킬 수 있었다. 소니의 [PS2]의 인기 독점은 이미 오래되었으나 최근 들어 그 기세가 점차 누그러져가고 있었는데, [PS3]의 등장으로 게임기 1위 업체로서의 체면과 자존심을 살릴 수 있었다. 닌텐도는 최강의 게임제작업체로 초기에 패미컴(FC)로 전 세계를 풍미하였다. 비록 [DS]이전의 [N64]와 [GameCube]가 이상적인 성적을 거두진 못했지만, 여전히 아무도 그 실력을 경시(輕視)하지 못한다.

올해 1월말 북미지역의 판매수량을 보면, 가장 이른 2005년 12월부터 판매된 [Xbox 360]이 1천만대의 판매량을 돌파하여 시장의 우위를 차지하게 되었음을 알 수 있으며, 2006년 11월부터 판매를 시작한 [PS3]가 약 120만대, 가장 늦은 작년 12월에 판매를 시작한 [Wii]가 오히려 430만대의 판매량을 기록하여, 총합 1천5백만 대의 게임기가 북미시장에서 소비되었음을 알 수 있다.

대만은 누가 승리하던 간에 이 게임기 전쟁의 가장 큰 수혜자이다. 대만은 줄곧 컴퓨터, 노트북, LED, 디지털카메라, 휴대폰 등과 같은 3C 하드웨어의 대리생산(代工) 대국의 역할을 감당해오고 있었으며, 게임기 역시 마찬가지이다. 대만에서 닌텐도의 [Wii]의 칩을 생산하는 原相(PixArt Imaging Inc.)은 주가가 폭등해 주식왕의 자리에 오를바 있다. 그 밖에 鴻海(Foxconn Electronics Inc.) 및 鴻準(FoxconnTechnology Co., Ltd), ASUS, 台達電(Delta Electronics, Inc.) 등과 같은 업체모두 게임기 관련 하드웨어를 생산하고 있다. 게임기의 호황으로 주문량이 지속적으로 증가함에 따라 상기 업체의 주가도 함께 오르고 있다.

이처럼 게임기가 전 세계적으로 큰 시장을 가지고 있고, 대만이 하드웨어 대리생산 대국이라면, 대만에서 직접 게임기를 개발할 수는 없는 걸까?

사실 오래 전 소프트웨어 업체와 하드웨어 생산 업체의 합작으로 [F16]이라는 게임기를 개발해 게임쇼에 전시한 바 있다. 그러나 이렇다 할 결과 없이 사라져, 결국 쓸데없이 돈만 낭비한 게 되었다. [F16]의 실패원인은 간단했다. 일본의 주요 게임기 업체가 32비트의 게임기를 향해 나아가는 상황에서 전체 시장을 돌아보지 않고 16비트 게임기를 개발했기 때문이다. 그러나 더욱 치명적이었던 것은 [F16]으로 할 수 있는 게임이 별로 없었다는 것이다. 이 때문에 낮은 가격임에도 불구하고 소비자의 관심을 끌지 못했다.

대만에서 제작한 게임기 하드웨어가 일본 및 유럽, 미국 게임 소프트웨어 업체의 지원을 얻는 것은 불가능 하며, 대만 본토에서 게임을 제공해줄 수 있는 업체도 부족해, 하나의 게임 업체에서 제공한 게임을 한 세트로 묶는다고 할 때, 대략10여 개의 게임 개발업체에서 제공될 게임은 10세트밖에 되지 않는다. 또한 다음 게임을 개발하기까지의 시간이 1년 이상 걸리는데다, 대만 게임 업체의 게임 유형이 거의 비슷하여, 게임의 종류나 수량이 절대적으로 부족할 것이다. SEGA와 같은 대형 업체도 같은 문제를 이겨내지 못하는 판국에 대만과 같은 나라가 어떻게 경쟁해 나갈 수 있겠는가?

대리생산과 자체 브랜드 개발 생산은 확연히 다른 문제로 전체 게임기 시장의 생태를 고려하지 않고 기술적인 문제만을 놓고 생각해봐도 끼어들 수 있는 방법이 없다. 전체 시장을 이해하지 못하는 환경 속에서 필사적으로 노력만 한다고 해서 되는 것은 없다. 오히려 이는 무모한 용기라 할 수 있으며, 결과는 불 보듯 뻔하다.

대만의 이러한 과오를 2년 전 중국이 되풀이 하였는데, 당시 중국 최고의 게임 업체인 盛大의 진천교(陳天橋) 사장이 ‘盛大盒子’라는 게임기 개발을 선포하였으며, 심지어 회사 내부에서 반대하는 사람이 있다면 즉시 회사를 떠나라고까지 하며 개발에 착수했지만, 결국 돈만 날리고 마무리 되었다. 그래서 다시 한 번 얘기하지만 대만의 우세는 게임기 하드웨어의 대리생산에 있으며, 자체 제작에 있지 않음을 명시해야 한다.

이번 봄방학을 맞아해 닌텐도에서 야심차게 선보인 ‘Wii’의 판매는 더욱더 증가하고 있다. 현지 에이전시회사에서 봄방학기간 이전에는 정식판매를 하지 않겠다고 발표한 이후, 온라인에서 판매되던 밀수제품의 가격이 NTD 8천원에서 NTD 1만2천원으로 올랐으며, 이는 ‘Wii’에 대한 소비자들의 뜨거운 호응을 보여주고 있다.

봄방학이 끝나고, 밀수제품의 물량이 대량으로 쏟아지면서 올랐던 가격들이 다시 본래 가격으로 떨어져, 이러한 열기는 후반기엔 조금 수그러들 전망이다. 하지만 ‘개조 칩’ 등 주변상품의 판매열기로 인해, 또 다른 게임기 열기가 불게 될 것이며, ‘Wii’는 절대적으로 2007년 핵심 상품으로 떠오를 것이다.

전 세계 가정용 게임소프트웨어 시장은 줄곧 PC게임 소프트웨어의 시장 쪽으로 흘러가지만, 현재 ‘Wii’의 매력은 다시 전 세계를 빠르게 휩쓸려고 하고 있다. 이전에 언급한 바 있는 것처럼 대만은 게임기를 대리 생산하는 것이 적합하고, 자체 개발하는 것은 전혀 적합하지 않다. 그렇다면 ‘콘솔 게임기가 이렇게 호황을 누리고 있는데, 대만 게임 소프트웨어 업체들은 왜 아직도 PC게임 개발에 주력하는가?’라는 의문을 제기할 수 있다. 만약 사람들이 대만 게임 개발업자에게 ‘게임기용 게임 소프트웨어를 개발하겠는가?’라고 묻는다면 대부분은 ‘NO’라고 답할 것이다. 어쩌서 대만 게임업자들은 게임기용 게임 소프트웨어를 개발하지 않는 것인가?

콘솔 게임기 소프트웨어의 개발환경과 도구는 PC게임 소프트웨어와 많은 부분이 다르다. 첫 번째로, 콘솔 게임기 소프트웨어를 만들기 위해선 전문 개발 장치가 있어야 한다. 그리고 독특한 프로그래밍 언어를 배워야 하고, 그래픽 규격, 메모리는 상당히 차이가 있다. 기본적으로 PC소프트웨어는 개발의 기초적인 부분으로 콘솔 게임 소프트웨어로 옮기려면 개발자 및 학습이 필요하다. 하지만 이러한 문제들은 극복이 가능하다. 대만의 樂陞(xpec) 및 昱泉(interserv) 등의 회사들은 장기간의 시간과 인력을 투입하여 콘솔 게임기 소프트웨어회사로 변모했다.

두 번째로, 일본의 콘솔 게임기 하드웨어 회사들은 권리를 양도받아 게임을 제작할 시, 게임 제작사의 연구능력, 개발계획 및 재무현황 등을 파악하여 비교적 엄격하게 선별하기 때문에, 결코 아무 회사나 하고 싶다고 계약하지 않는다. 최근에는 콘솔 게임기시장의 경쟁이 치열해지면서, 게임 개발 회사의 선별 기준이 많이 낮아졌으나, 합작신청부터 개발승인까지 아직 많은 어려움이 존재한다.

세 번째로 콘솔 게임기 소프트웨어는 품질관리가 PC게임보다 몇 배로 요구된다. 왜냐하면 PC소프트웨어는 Patch프로그램으로 이후의 Bugs성 에러들을 해결할 수 있지만, 콘솔 게임은 CD만으로 읽어 수정이 불가능하다. 만약에 게임에 심각한 에러가 있을 경우 리콜이 불가피하여, 회사손실이 상당히 크다. 비록 최근에 1세대 게임이기도 네트워크화, 추가 하드디스크가 가능하지만, 기본적으로 품질관리의 표준은 아직도 일반 국내 PC게임회사들에겐 다소 무리가 있다.

네 번째로, 콘솔 게임기 소프트웨어 시장은 상당히 크지만, 대만의 회사들이 일본 및 유럽, 미주시장에서 성공할 만한 게임 스타일을 파악하기가 쉽지 않아, 항상 기획 상에 어려움을 겪고 있는 점을 들 수 있다.

다섯 번째로 아시아 시장에서 지금도 존재하는 불법 복제 문제를 들 수 있다. 이는 개발회사의 이윤에 엄청난 손실을 안겨준다. 온라인 게임은 ID만 존재할 뿐, 소프트웨어는 팔지 않아 해적판(복사본)의 문제가 없으므로, 현재 게임 회사들은 모두 PC온라인 게임 위주로 발전방향을 모색하고 있다.

오늘날까지 대만 게임 산업은 발전했지만, 아직도 걸음마 수준일 뿐, 외국의 게임 소프트웨어를 대리 운영하며, PC온라인 게임 시장을 유지하여 이익을 내고 있다. 이와 같은 상황에서 갑자기 콘솔 게임 방면으로 전향하면, 자금 및 인재의 수요 문제에 직면하게 된다. 위에 언급한 다섯 가지 어려운 점만 봐도 왜 대만이 콘솔 게임기 소프트웨어를 개발하지 않는지 알 수 있다.

몇 년 전 ‘Cross Platform’(하드웨어나 소프트웨어들이 서로 다른 기계에 호환가능)이 화제가 되었었다. 유저들이 PC, 게임기, 핸드폰 등 어떠한 플랫폼에 관계없이 게임을 즐길 수 있는 게임의 개발, 이는 굉장히 위대한 발상이었다. 하지만 결과는 어떠했나? 서로 다른 기계간의 규격 차이가 너무 커서, 결국 아무 일도 없었던 것처럼 흐지부지되었다.

비록 게임소프트웨어 시장은 눈에 보이는 이익을 쉽게 취할 수 없는 존재로, PC게임으로부터 콘솔 게임으로의 전환 역시 결코 쉬운 일이 아니다. 만약 PC게임을 개발해보지 않은 새로운 회사가 당신에게 콘솔 게임기 소프트웨어를 개발할 수 있다고 한다면, 그것은 믿어서는 안 될 거짓말이다. 콘솔 게임기 소프트웨어 개발에 필요한 비용은 소규모 작업실이 부담할 수 있는 것이 아니며, 과거 창업투자 혹은 법인들이 멋모르고 덤벼다가 호되게 당한 경우도 적지 않다.

그러므로 대만 게임 소프트웨어 회사들은 자기만의 전문 분야 또는 자기만의 생존방식을 찾는 것이 현명하다. 콘솔 게임기 소프트웨어 개발은 게임 개발자들의 꿈이지만, 이 꿈을 실현하기 위해서는 앞에서도 말했지만 장기 투자에 대한 마음의 준비가 되어있고, 투자 자금이 충분하고 안정적이어야 한다. 이러한 전제 조건들이 갖추어지지 않았다면, 우선은 외국 선진 회사들과의 합작개발을 통해 연구개발 실력을 향상시키고, OEM에서 ODM으로, 최종 목표는 자체개발로 다시 발전하는 것이 가장 이상적인 단계라 할 수 있겠다.

[자료출처 : 경제부 디지털컨텐츠산업연구실]

중화전신 게임포인트 판매 시 세금영수증 발급해야

만 재정부(財政部)는 최근 중화전신(中華電信)에서 위탁 판매하는 온라인 게임의 포인트, 우체국에서 대리 판매하는 화장품, 그리고 CTOC (Central Trust Of China)에서 대리 판매하는 상품에 대해 세금계산서를 발행하도록 규정했다.

재정부(財政部)는 중화전신(中華電信)이 지난 기간 동안 온라인 게임 포인트를 판매하면서 소비자의 전화요금 고지서에 명시할 뿐 따로 세금계산서를 발행하지 않은 점에 대하여 규정위반이라고 밝히고, 그러나 그 위반 사실이 재정부의 공포 서한 이전에 발생하였으므로, 더 이상 추궁하지 않을 것이라고 전했다.

중화전신(中華電信)이 세금계산서를 발행하지 않은 것은 온라인 게임 포인트의 판매를 본업(통신 업무)의 일환으로 분류하였기 때문이었으나, 국세청은 온라인게임 산업과 통신 산업은 별개이므로 세금계산서를 발행해야 한다고 밝혔다고 덧붙였다. 통신업체들의 새로운 합작형태를 감사하기 위해 국세청은 중화전신(中華電信)과 게임업체가 6개월 내로 위탁판매 계약서를 제출할 것을 요구하고 있으나, 중화전신(中華電信)은 탈세혐의가 없으므로, 일반영수증대신 통일영수증(統一發票)을 발부하여도 세액에는 영향이 없을 것으로 보인다.

세무관은 소비자가 우체국이나 CTOC등에서 화장품 등 타 기업 상품을 구입할 경우 반드시 세금계산서를 소비자에게 발행해야 한다고 말했다.

소비자는 중화전신(中華電信) 사이트에서 제공하는 <리니지>나 펀타운의 마작 등을 이용하고자 할 때 온라인 게임포인트를 구매해야만 하는데 구매 시 중화전신(中華電信) 소액 지불방식으로 구매할 수 있으며 금액은 가정전화, 인터넷 혹은 이동통신 전화 등으로 지불 할 수 있다.

과거 소비자는 전화요금 고지서에서 온라인 게임포인트 구매내용을 확인할 수 있을 뿐 중화전신(中華電信)에서 발행하는 세금계산서를 받아볼 수 없었다. 그러나 중화전신(中華電信)은 게임업체와 결탁한 위탁판매 방식으로 서비스를 제공하므로 세금계산서의 발행이 필요하다.

국세청은 온라인게임 소비자와 게임소프트웨어 제공자 모두 중화전신(中華電信)의 고객이어야 한다고 밝혔다. 그래야만 소비자가 중화전신(中華電信)의 가정전화 인터넷 혹은 이동통신 등으로 신분을 확인하여 게임 소프트웨어를 다운받을 수 있으며 소비자가 게임포인트를 구입한 후에도 중화전신(中華電信) 요금 고지서에 명시할 수 있다고 하였다.

그러므로 중화전신(中華電信)은 소비자의 신분을 확인하고 소액의 지불방식을 통하여 합작 게임업체가 제공하는 디지털 컨텐츠 상품을 소비자에게 제공할 수 있으며 이 게임업체와 중화전신(中華電信)은 위탁판매 운영관계를 가지게 되는 것이다.

세금 법에 따르면 (게임업체는) 타 기업에게 자신의 상품판매를 위탁하고자 할 때 상품을 위탁업체 (중화전신(中華電信)) 에게 전달할 때 계약에 명시한 판매가격에 의거하여 위탁 판매 시 세금명세서를 발행해야 하며, 위탁판매 업체인 중화전신은 타 기업의 제품을 위탁 판매할 때 소비가격과 수량에 의거해 세금영수증을 소비자에게 발행해야 한다. 만약 이 규정을 위반할 시 세금계산서 미발행 및 영업세금 미보고 등의 원인으로 처벌할 예정이다.

연합일보 신문 사이트 3. 21

<http://udn.com/NEWS/FINANCE/FIN10/3769523.html>

대만 인터넷 보안위협 세계 2위

인터넷 보안 위협이 세계적인 문제로 대두되고 있는 가운데 보안기업의 보고서에 따르면 해킹 공격이나 악성코드 등의 활동이 두드러지는 가운데 대만은 전 세계 인터넷 보안 위협이 가장 큰 국가 중 2위라고 밝혔다.

보안 기업인 시만텍이 발표한 인터넷 보안 위협 보고서에 따르면 지난해 하반기에 발생한 악성코드 중 미국에서 발생한 경우가 전체의 31%를 차지했고, 그 다음으로 중국에서 발생한 것이 10%로 2위를 차지하였다. 대만은 3%의 비율을 차지하며 9위에 그쳤으나, 만약 인터넷사용인구 비율을 적용하여 계산하면 그 발생밀도가 세계 2위로 경총 뛰어올라 이스라엘 다음으로 인터넷 보안 위협이 가장 큰 나라대열에 끼게 된다. 시만텍 최고기술고문 왕위에중 (王岳忠)은 대만은 인터넷사용인구비율로 계산했을 때, 보안 위협이 세계에서 2번째로 큰 나라이며, 악성코드의 공격을 받는 기회 역시 매우 크다고 밝혔다.

시만텍이 수집한 악성코드 상위 50종의 샘플 중 트로이 목마가 차지한 비율은 상반기에는 23%를 차지하였으나 하반기에는 45%로 증가했다.

이러한 증가는 과거의 대량으로 메일을 발신해 바이러스를 퍼트리던 방식에서 트로이목마 웜 바이러스의 형태로 해킹의 방식이 전환되었음을 보여준다. 왕성한 활동을 보이는 10가지 종류의 악성코드를 분석해보면 지역 및 국가별로 그 종류가 다양한 것을 알 수 있다. 대만은 온라인게임의 발전으로 아이템의 해킹이 가능해 온라인게임을 목표로 한 악성코드가 많이 발견되었다. 왕위에중 (王岳忠)은 10종 새 악성코드 중 2위와 3위가 모두 대만으로부터 발생된 것이라고 설명하고, 이 악성코드는 모두 현재 대만에서 인기가 높은 온라인 게임의 아이디 정보를 빼내기 위한 것으로, 주로 대만에서만 발견되는 경우가 많다고 덧붙였다.

BCC 신문 사이트 3. 21

<http://www.bcc.com.tw/news/newsview.asp?cde=419834>

News & issue

NTD 100억원 규모의 대만 시장을 공략하라!

만 온라인 게임 시장의 가치가 올해 100억을 넘어설 것이라고 전망되는 가운데 많은 게임업체가 대만시장을 탐내고 있다. 감마니아社와 소프트월드社가 현재 가장 돋보이는 성과를 거두고 있는 가운데 한국 게임개발사의 해외정책도 점차적으로 직접 대만에서 자회사를 설립하여 게임을 서비스하는 동향을 보이고 있다. 현재 대만의 한국계 게임회사로는 YNK 타이완, 엔씨타이완 그리고 웹젠타이완이 가장 왕성한 활동을 보이고 있다.

◎ 감마니아 엔씨타이완의 소유지분을 낮춰

감마니아는 올해 엔씨소프트사와 설립한 해외합작법인 엔씨타이완의 소유지분을 종전의 51%에서 15%로 낮출 것이라고 발표하였다. 따라서 엔씨소프트는 엔씨타이완의 지분확보를 통해 퍼블리싱 업무를 주요로 맡게 된다. 전년도의 적자경험을 바탕으로 올해 하반기에는 새 게임 <AION>을 출시하여 흑자를 목표로 하고 있다.

엔씨타이완은 작년 한해NTD 2,900~3,000만원 상당의 적자를 기록하였는데, 주된 원인은 새로운 게임을 출시하지 않았기 때문이라 판단된다. 그러나 2005년에는 4,200만원의 흑자를 기록하는 등 과거에는 좋은 성과를 보여 왔다. 올해에는 대작의 출시와 더불어 높은 수익을 올릴 것으로 기대하고 있다.

◎ YNKE타이완 수익 10억 목표

웹젠 타이완은 한국의WEBZEN이 대만에 설립한 자회사로, 종전의 대만게임에 대한 운영권은 인스리아(因思銳)社에 넘겨주었으며, 이는 웹젠 타이완의 운영권이 대리운영에서 독립운영으로 변형되었음을 보여준다.

웹젠 타이완은 작년에 새 게임 <썬온라인>을 출시하였으나 큰 성과를 얻지 못하였다. 그러나 올해부터 유저들의 인기가 점점 상승해, 현재 게임 패키지의 판매율이 80~90%에 달한다고 밝혔다.

YNK 타이완은 작년 11월에 정식 설립되었으며 차이자쥘 (蔡嘉駿)을 대표로 세웠다. 차이자쥘 대표는 전 WAYI社의 국제집행장과 Taiwan Index Corporation Ltd. 고문을 역임한 바 있다. 차이자쥘 대표는 올해 첫 번째로 출시한 게임 <로한>의 마케팅홍보 예산에 제한을 두지 않고 있다고 밝히고, 현재까지 투자한 광고비용만도 NTD 5,000만 원 이상이며, 올 연말에는 NTD 1억 원을 넘어설 가능성도 충분하다고 밝혔다.

차이자쥘 대표는 <로한>이 현재 좋은 반응을 보이고 있으며, 최고 동시접속자수가 16~17만 명에 이르며, 평균 동시접속자수 역시 11만 명에 달한다고 전하고, <로한>이 곧 유료화 되며, 이사분기에는 새로운 슈팅게임 <스팅> 등을 출시할 예정이라고 전했다. 또한 YNK 타이완 의 금년도 수익목표는 NTD 10억 원이며, 그 중 <로한>의 수익을 NTD 7억 원 정도로 예상하고 있다고 밝혔다.

◎ 감마니아社 2월 수익 2.54억

<프리스타일>을 서비스 중인 케이언텍은 캐주얼게임을 즐기는 유저들에 맞춰 금년도 이사분기에는 야구게임을, 그리고 하반기에는 댄스게임을 출시하여 올 한해 NTD 5억 원의 수익목표를 달성하길 기대하고 있다. 감마니아社는 <카트라이더>의 공헌으로 2월 수익이 NTD 2.54억 원에 달해, 최고기록을 달성하였다.

빈과(蘋果) 신문 사이트 3. 9

http://apple.1-apple.com.tw/index.cfm?Fuseaction=Article&NewsType=twapple&Loc=TP&showdate=20070309&Sec_ID=8&Art_ID=3303114

대만 게임 산업의 탈(脫)대중화시대 도래

만 온라인게임은 신흥 산업에 속하므로, 모든 단계에서 새로운 경영 전략을 선택해야 한다. 어떤 게임이 어떤 플랫폼에서 어떤 방식으로 운영되어야 수익을 올릴 수 있는지 증명할 어떤 이론도 없기 때문에, 소비자의 욕구를 충족시키는 게임만이 성공의 기회를 잡게 될 뿐이다.

2007년 온라인 게임 산업에 있어 탈대중화 시장욕구를 받아들이고, 소프트 하드웨어의 시스템통합을 이루는 것이 업자들이 도전해야 할 목표라 할 수 있다.

7년 전 감마니아社は 엔씨소프트의 <리니지>의 대만서비스를 시작으로 대만 게임시장에MMORPG게임시대가 도래하도록 했다. 만여 명에 가까운 유저들이 온라인상에서 함께 참여하는 긴장감 넘치는 게임방식과 길드의 활성화 등은 소비자들에게 상상을 불허하는 영향력을 끼쳤다. 10년도 채 지나지 않은 지금 대만 MMORPG게임은 이미 춘추전국시대를 맞이하여, 게임시장을 독점하는 기업 하나 없이 새로운 기업 그리고 새로운 게임들이 점차적으로 출시되고 사라지는 가운데 MMORPG게임의 난제도 생겨났다.

한정된 시장규모의 외에 비슷한 게임이 너무 많이 등장한 점, 그리고 유저들이 게임에 많은 돈과 시간을 투자해야만 하는 MMORPG게임의 특성으로 인해, MMORPG게임의 문턱이 높아졌다.

2005년 감마니아는 <메이플 스토리>를 대만에 서비스하면서, 독특한 스타일과 부분유료게임이라는 특성을 이용, 많은 유저들이 부담 없이 즐길 수 있는 게임으로 성장하여 회원 수가 급증하였다. 그 후로 대만은 부분 유료게임의 전국시대가 열린 셈이다.

<메이플 스토리>의 이러한 성공은 우연한 것이 아니다. 유저들의 각 시기별 욕구를 충족시켜야만 하는 것이다. 예를 들어 캐주얼 게임은 새로운 게임방식 외에 단시간에 즐길 수 있으므로 유저들이 많은 시간을 투자할 필요 없이 간단히 즐길 수 있고, 몬스터를 사냥하거나 하는 등의 기술연마가 따로 필요 없고, 조작방법도 간단하기 때문에 적지 않은 유저들이 캐주얼 온라인 게임을 즐기게 되는 것이다.

<메이플 스토리>의 뒤를 이어 <크레이지 아케이드>와 <카트 라이더>등도 단기간에 많은 유저들의 관심을 받은 게임들이다. 직장인들 그리고 여성유저들의 사랑을 받으며 캐주얼 게임이 성장하고 있는 가운데 2007년은 탈대중화 시대의 도래로, 더욱 더 많은 캐주얼 게임들이 출시되어 사랑받을 것으로 예상된다.

캐주얼화 그리고 탈대중화 시대의 도래로 대만 게임업체들은 해외시장개척 학습 그리고 퍼블리싱 경험 등을 축적하여, 자체 게임 개발 팀이 다른 아시아 국가 못지않게 발전할 것으로 보인다. 장기적인 투자로 연구 개발팀을 양성할 때, 현재 가장 뛰어난 실력을 보이는 한국의 뒤를 바짝 따를 것으로 기대하며, 올해는 대만이 가장 많은 게임을 연구 개발해낼 것으로 예상된다.

연합 신문 사이트 2. 2

<http://udn.com/NEWS/STOCK/STO2/3736644.shtml>

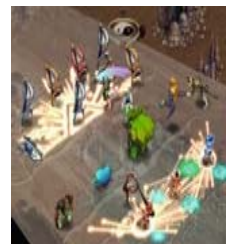
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

| 순위 | 게 임 명 | 종류 | 제작사 / 유통사 |
|----|-----------------------------|-------|--|
| 1 | ROHAN | PC | YNK Korea |
| 2 | 幻想三國誌 3 | PC | 宇峻奥汀 |
| 3 | Monster Hunter Portable 2nd | PSP | CAPCOM |
| 4 | Dekaron | PC | GAMEHI |
| 5 | GUNDAM MUSOU | PS3 | KOEI |
| 6 | Super Robot Wars W | NDS | BANPRESTO |
| 7 | Supreme Commander | PC | Gas Powered Games |
| 8 | Tales of Destiny 2 | PSP | BANDAI NAMCO Games |
| 9 | 牧场物語 | NDS | Marvelous Interactive |
| 10 | 熱舞 Online | PC | 久游網 |
| 11 | LuminousArc | NDS | imageepoch |
| 12 | Crackdown | XB360 | Real Time Worlds / Microsoft Game Studio |
| 13 | 喧嘩番長2 ~ FULL THROTTLE ~ | PS2 | Spike |
| 14 | Fire Emblem:Goddess of Dawn | Wii | 닌텐도 |
| 15 | 鍊金術士(연금술사) | NDS | GUST |
| 16 | BLEACH 死神 DS 2nd | NDS | SEGA |
| 17 | NBA STREET: HOMECOURT | XB360 | EA |
| 18 | Sonic and the Secret Rings | Wii | SEGA |
| 19 | 新蜀山劍俠 Online | PC | 中華網龍 |
| 20 | Rogue Galaxy Director's Cut | PS2 | LEVEL-5 |



▲ 열혈강호



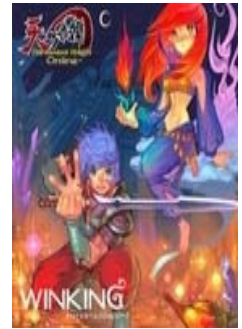
▲封神2：仙界傳



▲ 信長の野望 Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

| 순위 | 게 임 명 | 종류 | 제작사 / 유통사 |
|----|-------------------------------------|----|---------------------------|
| 1 | ROHAN | PC | YNK Korea |
| 2 | Dekaron | PC | GAMEHI |
| 3 | 新蜀山劍俠 Online | PC | 中華網龍 |
| 4 | Cabal Online : 冰封之塔 | PC | ESTsoft |
| 5 | Lineage II : 霸權之戰 | PC | NC soft |
| 6 | W.Y.D 2 | PC | JOYIMPACT |
| 7 | 大航海時代 Online : La Frontera | PC | KOEI |
| 8 | 信長之野望 Online | PC | KOEI |
| 9 | Fly For Fun : 如果風能飛 | PC | AeonSoft |
| 10 | RAN Online | PC | Min Communications |
| 11 | EverQuest II | PC | Sony Online Entertainment |
| 12 | TANTRA Online | PC | Hanbit Soft |
| 13 | 三國群英傳Online : 群雄爭霸 | PC | 奧汀 |
| 14 | Fairyland : Beauty and the Beast | PC | 雷爵 |
| 15 | 神劍 Online (God Sword Online) | PC | 歡樂家庭 |
| 16 | Cross Gate Ver4.0 | PC | SQUARE ENIX |
| 17 | 新絕代雙驕Online : 幸福攻城計畫 | PC | 宇峻奧汀 |
| 18 | 碧雪情天煉魔錄 Online | PC | 鷹翔科技 |
| 19 | Ragnarok Online | PC | GRAVITY |
| 20 | SilkRoad Online | PC | Joymax |



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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