

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2007. 5. 10. Vol.9

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

■ 대만의 게임 전문 관련 학교 소개

### 뉴스 & 화제

- 1 캐주얼 게임의 단연 으뜸 - <대부옹(大富翁 Online)>
- 2 <대항해시대Online> 게임의 새로운 내용 구성
- 3 개인의 창작성을 강조한 <마법 야구> 온라인 게임 등장

### 게임 순위

기획 특집

## 게임을 좋아한다면? 이것이 바로 “즐거는” 게임! - 대만의 게임 전문 관련 학교 소개

**국**내에서 일반 디지털 게임이 최고의 흥행 산업으로 널리 알려지고 있는 이러한 분위기의 흐름 속에서, 게임시장은 그 이용대상자들이 점점 증가하고 있는 추세이며, 그와 더불어, 이용대상자들이 게임에 대해 갖고 있는 요구사항 또한 급변하고 있다. 대만 정부에서는 최근 몇 년 전부터 경제 불경기에 대한 위기 극복과 부진한 경제성장의 곤경으로 부터의 탈피를 위해 과학기술의 발전에 대한 전문적인 계획을 특별적으로 설립하였다. 그 계획을 양조쌍성(兩兆雙星)이라고 하는데, 대만에서는 이러한 게임 산업 개발 부분을 정부가 진행 중인 양조쌍성(兩兆雙星)계획 중의 하나인 디지털 관련 발전 정책과 관련된 연구 대상 중의 하나로 지정하였다. 최근 몇 년 전부터 대만 전역의 모든 전문대학, 전문학교에서는 사회 및 경제속의 게임 산업이 지니고 있는 높은 인기를 반영시켜, 각 대학 및 전문학교에 새로운 게임 관련 학과 또는 연구소를 설립하였다. 이것은 과거 게임 설계자 또는 게임 관련 전문인들이 게임과 관련한 전문적인 교육배경이 없었던 것과는 상당히 상반 된 모습을 보여 주고 있다. 더욱이 이것은 앞으로의 게임 설계가 현재 보다 더욱 향상된 전문성을 구비해야 한다는 것을 의미한다.

### 1. 대만의 수준 높은 교수단으로 구성된 게임전문학교 소개

최근, 국내에서 게임을 전문적으로 교육하는 학과들을 설립한 학교로는, 용화과학기술 대학<龍華科技大學 (<http://www.lhu.edu.tw>)>의 다중매체학과 및 게임발전학과, 세신 대학<世新大學 (<http://www.shu.edu.tw/>)>의 디지털 다중매체설계학과, 대만예술대학 <台灣藝術大學 (<http://www.ntua.edu.tw/>)>의 다중매체 동화(動畫)예술학과, 도강관리 학원<稻江管理學院 (<http://www.shu.edu.tw/>)>의 동화(動畫)전문학과 및 게임 소프트웨어 학과, 대북교육학교 <台北教育大學 (<http://www.ntue.edu.tw/>)>의 장난감 및 게임설계 연구소, 고봉기술학원<高鳳技術學院 (<http://www.kfut.edu.tw/>)>의 디지털 게임 설계학과, 수덕과학기술대학<樹德科技大學 (<http://www.stu.edu.tw/>)> 디지털 게임 설계학과, 남대과학기술대학<南台科技大學 ([http://www.stut.edu.tw/stut\\_index/](http://www.stut.edu.tw/stut_index/))>의 다중매체학과 및 게임발전학과, 육달상업과학기술학원 <育達商業技術學院 (<http://www.ydu.edu.tw/>)>의 다중매체학과 및 게임 학과 등이다. 이러한 전문학교는

게임에 대해 많은 관심을 가진 학자들에게 풍부한 지식을 제공해주는 매우 중요한 역할을 하는 도구 기관이다. 학교 관련 측은 이와 관련하여 설명하기를, 풍부한 학습 자원을 채비하기 위하여, 위와 같은 학교에서는 게임 교육 관련의 국제화 도입을 위해서 각 해당 학과 부서에서 아낌없는 비용을 제출 하였으며 국외에서 게임을 전문적으로 연구하는 박사들을 특별히 대만으로 불러 들여 교단으로 초빙 하였다고 설명하였다. 이와 같은 처리 방식은 또 다른 한 편으로 국내에서 게임 지식과 관련하여 수량적 혹은 지식적 방면으로 부족한 교육자들의 자원을 보충 할 수 있는 계기를 마련하여 주었다.

## 2. 실무위주의 수업과 이론 수업의 균등 병합

학교에서 개설한 고정된 수업 과정 외에도, 학교 측은 학생들에게 게임 전람회 참가 혹은 각종 게임 경기 참여 등을 독려하여 게임전문학과내의 학생들이 예술적 방면으로 키워나가야 할 능력을 양성 할 수 있도록 지도하고 있다. 이 밖에도 학술 연구 토론회 등을 고정적 혹은 임의적으로 수시 개설하여 진행하고 있다. 이러한 학술 연구 토론회 개설과 관련하여서는 이와 관련된 학술 전문가를 특별히 초빙하거나, 이 업계의 유명 대표 인사들을 초청하여, 경험이 부족한 학생들이 보다 다양한 지식을 습득 할 수 있는 계기를 마련해 주고 있다. 이와 같은 교육 활동과 관련하여 학교 측의 반응 또한 매우 호의적이다. 이러한 실무 위주의 학습은 학생들에게 일반적인 이론 학습 과정의 교육만이 아닌 실무 경험을 바탕으로 한 교육 학습을 제공하고 있다. 게임 관련 학과의 실질적인 교육 효과 면을 고려하여 볼 때, 이러한 교육 방식은 상당히 중요한 부면 중의 하나이다. 그리하여, 대부분의 학교에서는 수업 개설 과정과 관련하여 실무 학습 내용을 필수 학점의 일부분으로 지정하여 놓고 있으며, 더욱이 학생들이 교내 수업이 외에 교외 학습을 실습하도록 규정하여 게임관련 전문인들의 작업 과정 등을 직접 체험할 수 있는 기회를 마련하고 있다.

남대과학기술대학<南台科技大學 ([http://www.stut.edu.tw/stut\\_index/](http://www.stut.edu.tw/stut_index/))>의 다중매체학과 및 게임발전학과는 평소 게임 산업 추세 및 인재양성을 전문으로 다루는 내용의 연설 등을 개최하고 있으며, 육달상업과학기술학원 <育達商業技術學院 (<http://www.ydu.edu.tw/>)>의 다중매체학과 및 게임 학과에서는 인재 양성과 창조개발 능력을 키워나갈 수 있는 내용을 다루는 다중매체 연구소를 운영하고 있다. 이것은 교수들이 일반적으로 가르치는 학습 내용 - 동화(動畵) 및 게임 제조 관련의 학습 내용 외에도 참여하는 학생들을 주최로 한 경기 방식 등의 수업을 진행하여 수업한다. 학생들이 완성한 창의적 작품들을 공개하여 전시하거나, 그 중 우수한 작품을 선별하여 그 학생에게 상을 지급하기도 한다.

### 3. 각 교의 우수한 성적들

상기 학교들의 공통된 특색들은 실무위주의 수업과 이론 수업의 균등한 수업 진행 방식 외에도 교내 학생들이 산출하여 낸 풍부하고 다양한 창작 작품에 있다. 그 예로 용화과학기술대학<龍華科技大學 (<http://www.lhu.edu.tw>)>의 다중매체학과 및 게임발전학과는 2004년 연속으로 4C 디지털 창작대회에서 금상을 수상하였고, 판매활동상 및 지관찬조상(智冠贊助獎)등의 수상과 더불어, Maxxis게임설계대경기에서 우수 작품상을 받았다. 2005년에는 바하무트사 및 에디슨과학기술에서 주최한 VR盟主選拔賽 경기에서 Flower Story 작품으로 1등상 및 최고인기상을 획득하였으며, 그 외 Word Miracle 의 출판작은 우수상을 수여 받는 등 상당히 출중한 작품들을 창작하여 그 우수성을 인정받은 바 있다.

예술성을 비교적 중요시 하는 대만예술대학<台灣藝術大學 (<http://www.ntua.edu.tw/>)>의 다중매체동화(動畫)예술학과 대학원생 왕성원 (王聖文)은 당대예술관경기에서 1등상을 수령하였다. 남대과학기술대학<南台科技大學 ([http://www.stut.edu.tw/stut\\_index/](http://www.stut.edu.tw/stut_index/))> 다중매체학과 및 게임발전학과 에서도 2006년 경제부공업국이 주최한 4C 디지털 창작 경기행사에서 전국 게임 제안 단체 부분 동상 및 보석스타상을 획득하는 성과를 획득하였다. 같은 해 고웅(高雄) 디지털 창작 경기에서는 게임 단체 부분 제3등을 획득하였다. 이와 같은 게임 학과가 가지고 있는 공통된 특색은 바로 교내 학생들 대부분의 작품이 담고 있는 풍부하고 다양한 면들이다. 또한 각종 경기에 참가하여 수많은 상을 획득한 작품들은 게임업계로부터 그 우수성을 인정받고 있으며, 관련 학교에서도 이러한 우수 학생들에게 아낌없는 후원을 베풀고자 우수작품작 발표회를 개최하는 등 여러 가지 면을 제공하여 주고 있다. 이렇게 함으로써, 학생들은 학습을 통해 이룩하여 놓은 자신의 성과를 직접 확인 할 수 있으며, 그와 동시에 게임 산업계에 첫 발을 내딛게 할 수 있도록 동기를 부여 하고 있다.

### 4. 수업 내용의 각종 특색들

세신대학<世新大學 (<http://www.shu.edu.tw/>)>의 디지털 다중매체 설계학과의 수업 진행은 2가지의 학습과정으로 나뉜다. 게임판매활동 내용을 다룬 수업 과정 및 컴퓨터 동화 (動畫) 내용의 학습 과정이다. 이것은 실무경험을 상당히 중요하게 반영한 학습 내용 중의 하나 라고 볼 수 있다. 여러 횟수에 걸친 게임 산업 업계와의 공동 작업을 통해 해당 실무를 학습하게 된다. 공동 작업의 게임 산업 대상 업계로는 고웅지관(高雄智冠)과학 기술 회사 및 대북은하호동 과학기술 회사 등이다. 이러한 최근 게임 산업 업계의 현황 파악 및 게임 관련업체와의 직접적인 실습 과정은 학생들이 장래 취업

전선에서 보다 높은 경쟁력을 가질 수 있도록 많은 도움을 주고자 함에 그 목적을 두고 있다.

육달상업과학기술학원 <育達商業技術學院 (<http://www.ydu.edu.tw/>)>의 다중매체학과 및 게임 학과는 게임 설계 및 시각효과 창작 반으로 나뉜다. 용화과학기술대학<龍華科技大學 (<http://www.lhu.edu.tw/>)>의 다중매체학과 및 게임발전학과는 전국 제 1의 디지털 오락 산업 학과로 자부한다. 수업은 다중매체 창조 내용의 학습 과정 및 게임 소프트웨어 내용을 다룬 두 가지 학습과정으로 진행된다. 대북교육대학교 <台北教育大學 (<http://www.ntue.edu.tw/>)>의 장난감 및 게임설계연구소의 교육은 게임 기획과 관련된 내용을 다루는 데에 비교적 많은 비중을 두고 있다. 본교 측에서 표명하기를, 본 학과에서는 학생들의 창작성 및 전문성을 배양을 우선으로 하고 있으며, 학술 연구 및 설계 능력을 고루 겸한 국내 제일의 전문 인재를 양성하는데 커다란 목표를 계획하고 있다. 학습 교육 과정으로는 기초 학습 및 설계교양, 설계실무, 설계 일반화 보급 등으로 이루어져 있다. 수업중 주로 취급하는 작품들로는 학습 도구들 및 지능을 향상시켜주는 게임 도구들 및 캐주얼 오락 게임기 등으로 그 범위가 상당히 광범히 한 것이 특징이라고 할 수 있다.

## 5. 게임 산업 미래 발전 방향

대만예술대학<台灣藝術大學 (<http://www.ntua.edu.tw/>)>의 다중매체동화(動畫)예술학과는 대학부 및 대학원 두 군데 모두 갖추어져 있는 학과이다. 이와 달리 대학부 및 대학원의 과정을 동시에 개설하여 설립한 형식을 갖춘 학교들이 앞으로 각광 받는 추세에 있다. 그 예로 도강관리학원<稻江管理學院 (<http://www.shu.edu.tw/>)>의 동화(動畫)전문학과 및 게임 소프트웨어 설계 학과를 들 수 있다. 본교의 수업 과정은 총 3가지 영역으로 기획되어 진행된다. 응용 자료 과학 기술 반, 컴퓨터 개론 및 음향 기술 특수 제작 반, 인문수양 및 연출 기획 판매 학술 과정 등의 3가지 학군으로 나뉜다. 게임 공식 설계 과목은 다른 학교에서 찾아 볼 수 없는 수업 과정으로써, 본교에서 특별히 개설하여 가르치고 있는 특색 넘치는 수업 과정의 하나이다. 수업 내용의 제재는 온라인 게임류 및 각종 게임 장치와 상관있는 것을 모두 포함한다. 예를 들어, 개인 pc 혹은 게임기 특수 게임기 등이다.

수덕과학기술대학<樹德科技大學 (<http://www.stu.edu.tw/>)> 디지털 게임 설계학과 역시 대학부 및 대학원의 과정을 하나에 모두 겸비하였다. 더욱 주목할 만 한 것으로는, 학생들은 대학 1학년 과정에서 바로 고급 3D 동화(動畫)를 배울 수 있는 기회가 주어진다는 것이다. 이것은 적지 않은 학생들이 본교를 선택 진학하게끔 하는 중요한 요소

중의 하나이다. 학습 내용은 Flash, 3D動畫, VR 등, 그리고 게임설계 및 핸드폰 게임 설계 등으로 구성 되어 있다.

게임관련 학부 과정을 이미 이수하였다면, 본인의 흥미와 특기를 바탕으로 동화(動畫) 연구 대학원, 게임 설계 대학원, 다중매체 설계 대학원, 상업설계 대학원, 공업상품 설계 대학원, 창작 설계 연구 대학원 등의 과정을 통해 계속적으로 보다 수준 높은 학문의 길을 닦을 수 있는 기회를 고려해 볼 수 있다. 그리 하여 미래 게임 산업 관련 새로운 학문 분야를 개척해 나갈 수 있을 것이며, 풍부한 발전성을 가진 국내 게임 산업계의 현재 매우 부족한 교육자 자원을 보충 하여 줄 수 있을 것이다. 또한 보다 많은 게임 전문인들과 유능한 게임 인재들을 배양하는 데 크게 기여할 수 있을 것이다.

[자료출처 : <http://www.agisgame.com.tw>]

News & issue

## 캐주얼 게임의 단연 으뜸 - <대부옹(大富翁Online)>

2006년도 E-ICP의 판매 현황 자료를 근거로 게임 업계 현황을 심층 분석을 해본 결과, 온라인 게임에서 게임을 이용한 사람들이 전체의 78%를 차지하였고, 그 수량은 대략 351만 명 정도로 파악되었다. 그 중 가장 많은 비율을 차지한 온라인 게임 유형으로는 RPG(Role-playing Game)와 캐주얼 게임류이다. 게임 종류는 RPG가 가장 많았고, 게임 내용 면으로는 조를 편성하여 이용하는 게임이 주를 이루었다. 이유형의 게임 이용자들은 서로간의 친밀도가 가장 높은 것으로 보고되었다. 반면 캐주얼 게임내용은 비교적 단순하고 간편한 내용들로 구성되어 있으며, 이용하는 데에 많은 시간의 필요가 없는 것이 그 특징이다. 게임의 내용은 비교적 단순하지만, 이용자들의 이 게임에 대한 흥미도가 상당히 높기 때문에 그 이용 대상자들이 비교적 광범위 하다.



캐주얼 게임 시장의 인구는 점점 증가 추세에 있으며, 게임의 내용 또한 상당히 빠른 속도로 발전하고 있다. 자책회(資策會)의 보고에 따르면 대만내의 캐주얼 게임 이용자는 대략 200만 명 정도로 견적하고 있으며, 그 이용 연령층이 매우 광범위하여 초등학교생부터 나이 많은 연령층 까지 모두 포함되어 있다. 캐주얼 게임이 다양한 이용자들을 보유하고 있고, 그 이용자들로부터 쉽게 흥미를 불러 일으킬 수 있다는 점은 캐주얼 게임이 앞으로 더욱 무궁한 발전의 기회가 있다는 점을 예상해 낼 수 있다. 유저들의 캐주얼 게임 이용시간을 고려하여 본다면, 많은 시간을 소비할 필요가 없어 시간의 제한을 받지 않으므로, 항상 바쁘고 시간에 쫓기는 현대인들에게 매우 부합되는 게임 중의 하나라고 할 수 있다. 캐주얼 게임은 그 이용자에게 친구와도 같고, 스트레스를 해소하여 주기도 하며, 지능지수를 향상에 도움을 주기도 하는 다양한 기능을 소유한 게임이다. 이러한 특색들은 캐주얼 게임이 게임업계를 새로이 주도할 수 있게 하였다.

이러한 캐주얼 게임 시장 속의 최고의 작품은 단연 <대부옹(大富翁)Online>이라 할 수 있겠다. 일반 컴퓨터 게임에서 부터 온라인 게임시장까지 그리고 모바일 게임 캐주얼 게임까지 여러 가지 부면에서 지금까지 누적 판매된 성과를 살펴보면 이미 수백 만 개

이상의 상품이 판매 된 것으로 알려진다.



올해 3월 중순 대만에서는 온라인게임 <대부옹(大富翁)Online>의 사용 테스트 기간을 지정하여 그 인기를 측정할 바가 있다. 그리고 그 결과는 가히 상상할 수 없는 폭발적인 인기를 누린 것으로 알려졌다. 사용 테스트 기간이 한 달이 채 되지 않은 시점에서 이미 20만 명 이상의 유저가 온라인을 통해 이 게임을 접하였으며, 가장 기대되는 신작 출시 게임 상품 1위 순위

로 선정되기도 하였다. 또한 본 게임은 캐주얼 게임류의 최고로 인식 될 정도로 유저들의 주목을 받게 되었다. 이러한 사용 테스트의 심사를 거쳐 대우정보(大宇資訊)는 4월 12일 유저들의 마음을 사로잡기에 충분하며, 놀랍게 차별화된 <대부옹(大富翁)Online> 제품을 정식 출시하게 되었다.

<대부옹(大富翁)Online>게임은 예전 컴퓨터게임이 가지고 있는 특색을 충분히 살린 후 거기에 새로운 형태의 게임 방식을 추가하여 제작한 제품이다. 이용자들에게 다양한 흥미를 느낄 수 있는 기회를 제공하여 많은 이용자들로부터 높은 인기를 누릴 수 있었다. 캐주얼 게임의 흥행이 크게 돋보이는 올해 게임시장의 분위기 속에서 <대부옹(大富翁)Online>게임은 곧 새로운 게임시장의 판도를 주도하게 될 것이다. 대우정보(大宇資訊)는 과거 <대부옹(大富翁)>게임의 놀라운 판매 성적과 많은 게임 이용자들을 보유 하였던 성과 기록을 근거로 본 <대부옹(大富翁)Online>게임을 자신 있게 선 보였다. 대우정보(大宇資訊)측은 현재 한국게임이 게임 시장의 대부분을 장악하고 있는 실정을 고려하여 볼 때 <대부옹(大富翁)Online> 게임의 등장은 게임 시장의 새로운 길을 열 수 있는 좋은 기회가 될 수 있을 것이라고 표명하였다. 자책회(資策會)의 보고에 따르면 보통 게임 이용자 한사람이 이용하는 게임종류는 평균적으로 2~3개 정도라고 하였다. 자책회(資策會)에서 더불어 설명하기를 바쁘게 돌아가는 생활 속에서 우리가 느끼는 스트레스 정도는 날로 무거워만 지고 있으며 이렇게 힘들고 고통스럽게만 느껴지는 오늘날의 생활 속에서 사람들에게 진정한 휴식 공간을 제공하여 주고 게임과 생활을 하나로 조합 시키는 것은 게임 산업에 있어 가장 중요한 과제 중의 하나라고 강조하였다.

<대부옹(大富翁)Online>게임은 기존 게임과는 달리, 친근감이 돋보이는 참신하고 건전한 선택의 게임물이다. 만약 게임이용자들이 평화적이고 편안한 느낌의 게임을 즐기고 싶거나 게임을 통해 새로운 친구를 사귀고자 한다면 본 게임은 이러한 요구를 모두 충족하여 줄 수 있는 최고의 온라인 게임 상품이라고 볼 수 있겠다. 기존의 폭력적 이거

나 피나는 경쟁을 벌여야만 하는 게임 형식과는 그 성질이 매우 다르다. <대부옹(大富翁)Online>게임은 각 개인의 경영능력과 두뇌 회전 능력을 강조한 제품이기 때문에 상대방의 것을 강탈해야 자기 소유로 만들 수 있는 게임 내용과는 질적인 차이가 있다. <대부옹(大富翁)Online>게임 속 본인의 재력 범위 내에서 게임 옵션 도구 등을 구입 가능하며, 자기의 능력 범위 내에 다른 캐릭터들과 손조롭게 경쟁을 벌일 수도 있다. 또한 기타 캐릭터들과 전술 계획에 대해 함께 토론하거나 계획을 수립할 수 있고 한 조를 이루어 서로 힘을 합쳐 적과 대적할 수 있다. 본 게임을 이용함으로써 이용자들은 단체 조직 내에서 협력심을 키워 나갈 수 있다. 이러한 특성들을 볼 때 본 게임은 친근감 넘치는 건전한 캐릭터 게임이라고 하여도 과언이 아니다. 심지어 본 게임 중 사용되는 “협력카드(同盟卡)” 도구는 게임이용자가 새로운 친구를 사귄 수 있는 많은 기회를 제공 하여 준다.

이러한 특색들은 <대부옹(大富翁)Online>게임이 일반 캐주얼 게임에서 벗어난 개성 넘치는 훈련 연습게임이라고 할 수 있겠다. 캐주얼 게임이 이용 중 느낄 수 있는 지루함을 보완하여 다양하고 차별화된 게임 방식을 채용한 새로운 캐주얼 게임이다.

[자료출처: GAMEBASE 정보 센터]

News & issue

## <대항해시대(大航海時代)Online> 게임의 새로운 내용 구성 - 동방기적 (東方奇蹟)

**동**남아 해역의 아름다운 풍경을 배경으로 하여 멋진 선적과 함께 바다를 가로지르는 내용을 새롭게 번역 하여 제작한 <대항해시대(大航海時代) Online> - <동방기적(東方奇蹟)>이 이미 각종 게임 토론방에서 많은 유저들의 주목을 받고 있다. 5월 9일 새롭게 번역되어 출시 될 예정인 <대항해시대(大航海時代)Online> - <동방기적(東方奇蹟)> 게임은 이용자들에게 게임 속 아름답고 특별한 여행을 즐길 수 있는 기회를 제공하여 줄 것이다. 이러한 새로운 배경의 제작 외에도 번역기능을 새롭게 제공 하여 이용자들의 관심 어린 주목을 받고 있다.



대우정보(大宇資訊)가 밝힌 내용에 따르면 만약 본 게임 이용 중 번역기능을 선택하게 될 경우 새롭게 제공되는 언어학 기능과 더불어 특수한 자료로 수집된 사전 기능이 추가적으로 선보이게 된다고 하였다.

본 게임의 새로운 배경인 동남아 해역에서의 항해는 게임 이용자들에게 세계 역사적으로 유명한 지역의 흔적 들을 관람 할 수 있도록 제공하여 주며 이용자들은 아직 채 발견 하지 못한 미개지 발굴을 직접 시도 하여 볼 수도 있다. 더불어 동남아 지역의 유명한 경치 및 그 곳 사람들의 생활 모습 들을 새롭게 경험 해 볼 수 있는 기회 또한 가져 볼 수 있다.

새로운 내용으로 편집 되는 본 게임은 게임 이용자들에게 본인이 직접 자신의 거처지를 건축하고 설계할 수 있도록 하였다. 이전의 건축물은 본인이 선택 할 수 있는 사항이 아니었으나 현재는 본인의 취향에 맞게 건축물을 재 설립할 수 있다. 필요조건에 충족 될 경우, 예를 들어 재산의 능력 정도나 혹은 본인의 지위 정도에 따라 은행내의

NPC를 선택하여 계획하여 조건에 부합되는 건축물을 새로 지을 수 있다. 방안의 인테리어를 새롭게 리모델링 할 수 있고, 각종 가구들과 장식품들로 집안을 화려하게 꾸밀 수 있다. 또한 게임이용자가 직접 제작한 가구나 집기구들을 방안에 배치 할 수 있다. 이용자들은 이를 통해 물건을 수납하고 인테리어 할 수 있는 능력을 자연스럽게 기를 수 있다.

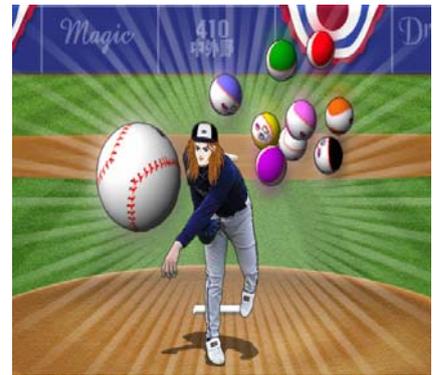
본인의 건축물을 새롭게 리모델링함으로써 개인만의 독특한 취향을 충분히 살려 낼 수 있으며, 보다 화려하고 멋진 대항해의 생활을 장식할 수 있다. 이러한 기능 이외 에도 본 게임의 새로운 내용 구성 중에는 성구별 없이 때로는 남자로 때로는 여자로 자유자재 본인의 캐릭터를 변경 할 수 있는 새로운 기능을 추가 하였으며, 게임 속 자신이 맡은 임무를 완성 후 만약 더 많은 업무를 처리 하고자 할 시 구직자 후보로 등록하여 신청할 수도 있다.

[자료출처: 게임 전문 사이트 바하무트 ]

News & issue

## 개인의 창작성을 강조한 <마법 야구> 온라인 게임 등장

**마**법 야구 온라인게임은 완전하게 대만 자체적으로 연구 노력하여 얻어낸 순수한 대만산 제품이다. 마법의 힘을 가진 온라인 야구 게임은 체계적인 야구 진행 방식을 채택하였다. 프로야구, 아마추어야구, 클럽야구, 학생야구 등 여러 가지 게임 방식으로 구성되어 있다.



게임 속 인물 중의 투수 또는 타자 혹은 모든 배경 인물들이 표현되는 동작들은 실제 인물들이 경기 속에서 보여진 영상 모습을 바탕으로 처리하였기 때문에 그 동작 장면하나하나 모두 자연스럽게 연출되었다. 투수가 던지는 공들은 무지개 공, 바람의 공 등 10여종 이상의 마법기술을 구비하고 있다. 타수 역시 마법의 야구방망이를 가지고 경기에 임할 수 있으며 심지어 타수를 긴장 시킬 수 있는 초강력 거대 야구방망이를 구입 할 수 있다. 다양한 경기 방식은 3구, 6구 혹은 9구 등 3가지로 나누어진다. 보다 정교하게 제작된 경기 과정은 게임 이용자들의 흥미를 증가 시켜 줄 수 있는 요소 중의 하나이다. 예를 들어 타자가 날린 공이 파울 라인을 벗어나 난간의 구멍을 뚫고 나갔다면 보너스 점수로 누적이 된다. 또한 홈런을 날린 공이 대중에 맞고 종을 울리게 되면 2배의 점수를 받을 수 있다.

또한 게임선수들의 당일 경기 상황에 따라 경기 진행을 보다 실감나게 진행 할 수 있다. 게임 경기 중 행운의 신, 복을 가져다주는 신, 비를 내리게 해주는 신 등의 다양한 마법의 능력을 가진 신을 불러 들여 경기 진행을 반전시키는 등 보다 풍부한 내용의 경기 진행을 벌일 수 있다. 게임 경기 중의 음향 효과는 실제 야구 경기장의 음향 효과를 그대로 살려 표현하였다. 타자의 야구방망이가 공에 맞게 되면 그 낭랑한 소리가 경기장을 울려 퍼지게 하며, 그 외에도 군중들이 운동선수들을 향해 응원하는 소리, 경기장 스피커에서 울리는 방송 사운드 등 야구 경기장의 실제 장면을 충분히 표현해 주고 있다.

본게임이 지니고 있는 가장 큰 특색은 본인만의 독특한 특징을 충분히 그려 낼 수 있다는 것이다. 게임 이용자는 물론 타자나 투수 등의 운동선수로 등장 하여 개인만이

가지고 있는 다양한 동작들을 연출 하여 낼 수 있고 또한 기타 운동 능력만이 아닌 기타 본인만의 재질을 살려 직접 플랫폼카드를 제작하거나 운동선수들의 사진 등을 수집하고 관리하여 동 게임을 함께 이용 하고 있는 다른 게임이용자에게 본인이 특별 제작한 자료들을 알려 주고 공유 할 수 있다. 이러한 점은 유저가 게임 이용 중 실제 야구 경기장을 방문 한 것 같은 느낌을 연상케 할 수 있다. 마법 야구 게임은 남녀노소 어른 어린이의 구별 없이 모두 함께 참여할 수 있는 건전하고 재밌는 대중적인 게임이라고 할 수 있겠다.

[자료출처 : GAMEBASE 정보 센터]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	無双 OROCHI	PS2	KOEI
2	ONE PIECE UNLIMITED ADVENTURE	Wii	NAMCO BANDAI GAMESEA
3	God of War II	PS2	SCEA
4	王國之心 2 Final Mix+	PS2	SQUARE ENIX
5	Command&Conquer 3 : Tiberium Wars	PC	EA
6	Flamedragon Online : Sign of the Immortals (FDO)	PC	漢堂
7	Fate/stay Night [Realta Nua]	PS2	Type Moon / 角川書店
8	Final Fantasy XII Revenant Wings	NDS	SQUARE ENIX
9	MLB 2K7	XB360	Kush Games
10	Professional Baseball Spirits 4	PS2	KONAMI
11	Keroro 軍曹 ~ 藍星侵略大作戦 ~	PC	弘煜科技
12	北斗の之拳 ~ 審判の双蒼星 拳豪列伝 ~	PS2	Arc System Works
13	World of Warcraft: The Burning Crusade	PC	Blizzard
14	Super Paper Mario	Wii	닌텐도
15	SilkRoad FOS	PC	Joymax
16	Supreme Commander	PC	Gas Powered Games
17	逆轉裁判 4	NDS	CAPCOM
18	真·三國無D S	NDS	KOEI
19	True Tears	PC	Broccoli/ CIRCUS/ GameCRAB
20	Elvandia Story	PS2	Spike



▲ Flamedragon



▲ SilkRoad FOS



▲ Professional Baseball Spirits 4

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Flamedragon Online : Sign of the Immortals (FDO)	PC	漢堂
2	World of Warcraft : The Burning Crusade	PC	Blizzard
3	SilkRoad FOS	PC	Joymax
4	傲神傳(山海 Online)	PC	廈門榮耀科藝
5	Lineage II	PC	NC soft
6	信長之野望 ~破天之章~	PC	KOEI
7	Cabal Online	PC	ESTsoft
8	三國天下	PC	TeamMay
9	God Sword Online	PC	歡樂家庭
10	SilkRoad Online	PC	Joymax
11	Fly For Fun	PC	AeonSoft
12	三國群英傳Online : 群雄爭霸	PC	奧汀
13	碧雪情天煉魔錄 Online	PC	鷹翔科技
14	TALES WEAVER	PC	NEXON / SOFTMAX
15	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
16	新天上碑3.2 : 鐵甲神獸	PC	億泰利
17	金庸群俠傳 : 北喬峰南慕容	PC	中華網龍
18	信長之野望	PC	KOEI
19	W.Y.D	PC	JOYIMPACT
20	新絕代雙驕Online : 幸福攻城計畫	PC	宇峻奧汀



▲ Dekaron



▲ 삼국영웅전  
군웅쟁패



▲ God Sword  
Online

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