



オンラインゲーム産業(下)

先月号では台湾の産業概況およびユーザーの動向に触れた。今回は台湾の主要なゲーム会社および政府の取組について紹介してみたい。

主要ゲーム会社

台湾のオンラインゲーム業界における主要な商品ラインは国外タイトルの導入によるものが多く、これを台湾のゲーム事情やユーザーの嗜好にカスタマイズして運営している。

一方、成熟化した台湾のオンラインゲーム市場に対して、更なる発展を求めて海外市場の開拓に乗り出す動きも盛んである。

そこでまずは、台湾国内上位の上場ゲーム会社2社を紹介して分析していきたい。

1. 「智冠科技」(soft-world)

現在台湾で最も規模が大きいゲーム会社である。業界において2005年度売上トップであり、その金額はNT28.9億元(表2)である。主要な商品である「仙境伝説 Online」は台湾オンラインゲーム中、最高同時アクセス者数で一位となっている。

同社は台湾市場では、ハイレベルゲーム商品(ゲーム内容の深さ、操作の複雑度などに関して基準が高いゲーム)の代理に注力をしている。例えば、日本の「信長の野望Online」、米国の「魔獣世界(World of Warcraft)」などである。特に、「魔獣世界」には大きな力を注ぎ子会社「智凡迪」を設立している。

一方、大陸向け市場では、外国産ゲームの代理ではなく、自社製や台湾産ゲームの展開を発展戦略にしている。今後PCゲームを携帯電話用ゲームに移植することも計画している。

傘下には幾つも子会社を持つが、中でも重要な

のは「遊戯新幹線」と「中華網龍」である。

「中華網龍」はR&D(ソフトクリエイター)を担当する一方、「遊戯新幹線」はオンラインゲームの運営管理(オペレーター)を担当している。「中華網龍」は、オンラインゲームの新規開発を行うほか、将来は海外ゲームの台湾における代理に関する業務も増やしていく予定である。

一方で、オペレーターである「遊戯新幹線」は「仙境伝説 Online」を主力製品としている。ただし、現在、親会社の「智冠科技」が「新絶代雙驕 Online」「三國英雄 Online」「炎龍騎士団 Online」など台湾他社の代理権も獲得している他、韓国や日本のオンラインゲームの代理権獲得にも積極的に動いているので「遊戯新幹線」は、これらのオペレーターとして、益々重要な位置付けを得ていくであろう。

2. 「遊戯橘子」(gamania)

同社は2000年から韓国のオンラインゲーム「天堂(Lineage)」を代理している。これはオンラインゲームとして台湾第一号でこそないものの、本格的なMMORPGとしては台湾のオンラインゲーム史の初期の代表作と言えるものであった。これを通じて当社は韓国のNCsoftとの提携関係をより深めていった。2003年に同社はNCsoftと台湾にて子会社「吉恩立(NC Gamania Taiwan)」を設立し、「天堂」の運営と中華圏市場の開拓を進めていった。

当社は今後はカジュアルゲームやAvatarなどのオンライン娯楽を中心として進めていく予定である。



政府の取組について

資策会の協力で、經濟部に所属する数位内容推進室(DCDPO)も2002年に設立された。台湾政府は「両兆双星」という産業政策の中でデジタルコンテンツ産業に注力しており、6年間でNT40億円の支援をし、人材育成に関してはNT70億円の支援をしている。また、2003年から「デジタルコンテンツ学院」が設置され、日本からの業務提携や共同開発もここが有力な窓口となっている。

さらに、2006年12月中旬に行政院は「デジタルコンテンツ産業の発展推進に関する案」を採択した。同案には投資資金の融資に関する優遇措置や内需市場の発展促進なども含まれている。そして、2011年におけるデジタルコンテンツ産業規模をNT6,000億元まで拡大するとの目標に向け、来年から毎年、デジタル産業にNT250億元を投資する計画。これにより、政府は政策面での後押しを強化する。

表1 台湾における主要なオンラインゲーム

タイトル	社名	発行時期	最高同時アクセス者数(人)	資料出所
魔獸世界	智冠科技 (soft-world)	2005.12	12万(台湾、香港、マカオ)	(2005年12月新聞報道)
仙境伝説	智冠科技 (soft-world)	2002.08	50万	(2006年9月同社HP)
天堂	遊戯橘子 (gamania)	2000.07	18万	(2006年8月新聞報道)
大航海時代	大宇資訊 (SOFTSTAR)	2005.07	15万	(2006年9月GameBase報道)

出所)各報道、NRI作成

表2 台湾の上場ゲーム会社

社名	主要タイトル	設立年月 (上場年月)	資本金	2005年度売上	従業員数	子会社
智冠科技 (soft-world)	魔獸世界 仙境伝説	1983年7月 (2001年3月)	NT9.4億元	NT28.9億元	317人	「中華網龍」(クリエイター) 「遊戯新幹線」(オペレーター) 「智凡迪」(オペレーター)
遊戯橘子 (gamania)	天堂	1995年6月 (2002年5月)	NT15.4億元	NT18.5億元	1,000人	「吉恩利」(オペレーター) 「易吉網」(オペレーター)
大宇資訊 (SOFTSTAR)	大航海時代	1988年4月 (2001年8月)	NT4.7億元	NT3.4億元	600人	「大宇全球科技」(クリエイター)
華義国際 (wayi)	石器時代	1993年8月 (2004年3月)	NT4.8億元	NT2.7億元	150人	「力承整合行銷」(パブリッシャー) 「遊戯菁英数位雑誌」 (パブリッシャー)
昱泉国際 (InterServ)	流星蝴蝶剣	1989年4月 (2002年3月)	NT2.7億元	NT2.2億元	100人	「Global InterServ (BVI)」 (オペレーター)

出所)各社アニュアルレポート、NRI作成