

신흥시장 오픈포럼_대만_2부

대만 진출 필수 사항과 주의할 점



INDEX

- 대만 시장 진출 필수 사항
- 주의해야 할 점
- 성공 사례와 실패 사례

명확한 해외 전략과 계획

- 개발사 가장 큰 오해는 ? 번역 = 현지화
- 어떤 게임 요소로 시장에 어필한 것인가?
- 현지 시장 요구 사항에 즉시 답할 수 있는가?
- 현지 파트너 필요 상황인가? 직접 런칭 가능한가 ?
- 동시 여러 시장 진출 능력이 되는가?

해외 진출 결정했다면 목표 시장에 대해 충분한 조사 필요

개발 초기부터 현지화 고려

- 현지화 고민은 개발 후반부? 기획 초기 해외 버전 고려
- 코드가 번역하기 어떤 상태인지?
- 언어 추가를 사전 고려하지 않으면, 해외 출시가 늦어짐
- UI 문자열, 기호, 시간, 날짜 같은 문자 이외의 현지화 고려

“문화적 적용” 부재

- 해외 시장의 성공률 높이는 길 = “문화적 요소” 대한 깊은 이해 필요
- 게임 기획자, 번역가는 문화적 코드 이해 필요
- 게임 현지화 설계나 지역 특성 반영한 아이템, 이벤트
→ 플레이어의 충성도 이어짐

EA 'Plants vs Zombies



해외 퍼블리셔에 대한 과소 평가

- 해외 퍼블리싱 채널은 “거기서 거기” 생각하면 오산
- 급한 마음에 해외 시장 진출할 경우 퍼블리셔 평가 문제를 무시
- 현지화 전략 수립시 현지 시장 퍼블리싱 파트너의 조언 참고

번역 품질 평가 미 실시

- 전문 번역가도 실수를 한다.
Ex) 긴 태국어 문장이 게임 UI를 뒤덮는 문제
- 번역가 책임으로 돌릴수 없다.

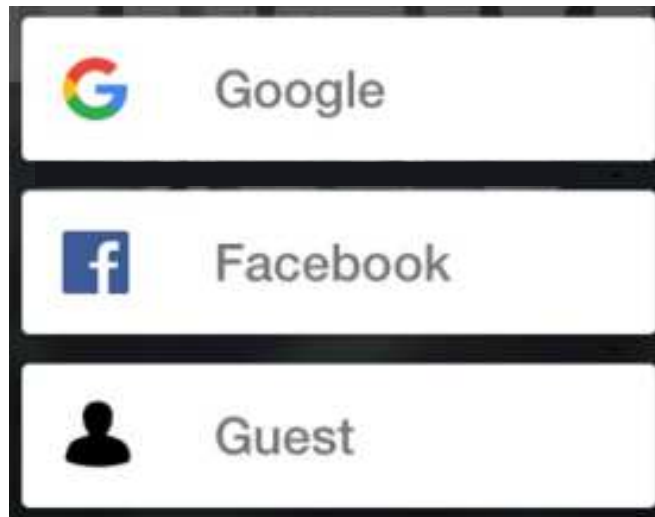
현지 빌링 전략 부재

- 코드와 콘텐츠가 현지화 목표에 부합 하더라도 BM 없이는 수익 없다.
- 지역 특색에 맞는 빌링 전략 수립 필요

런칭전 단말기 테스트

- 현지 파트너가 여러 종류 단말기를 이용해 현지화 테스트와 평가를 해줄 수 있는지 꼭 확인

Facebook 로그인 연동



- 대만 페이스북 이용율 80%
- 게임 로그인 연동
 - 구글, 페이스북, Guest 3가지 추천
(불가피한 경우 Guest 제외)
- Guest 로그인 후 중간 계정 연동 기능 포함

대만 시장 진출 필수 사항 주의해야 할 점 성공 사례와 실패 사례

01

02

03

04

05

06

Facebook 팬페이지 개설, 운영

- 유저 커뮤니티 중심
- 공지사항, 이벤트 안내 뿐 아니라 다양한 콘텐츠를 통한 유저 소통

리니지 M



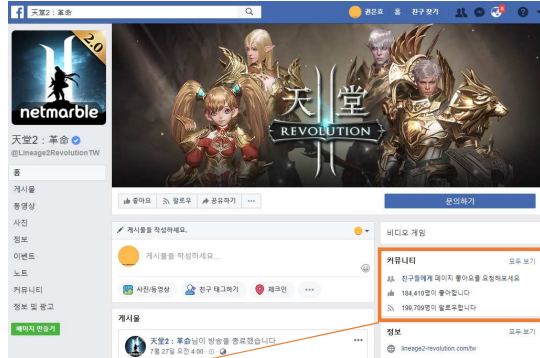
435,476명이 좋아합니다
443,389명이 팔로우합니다

메이플 스토리M



233,868명이 좋아합니다
239,935명이 팔로우합니다

리니지2 레볼루션

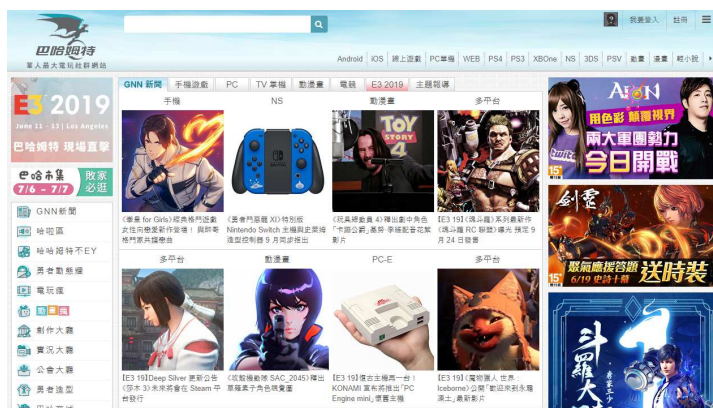


184,410명이 좋아합니다
199,709명이 팔로우합니다

대만 시장 진출 필수 사항 주의해야 할 점 성공 사례와 실패 사례

바하무트 커뮤니티 생성

- 대만 1위 게임 웹진 (www.gamer.com.tw)
- 대만 게임 홈페이지 게시판 기능 없음, 대신 바하무트 포럼 이용
→ 인기도 따라 1~20위 게임 순위 노출 (대만 유일 **PC 게임 순위 노출 영역**)
- 바하무트 포럼의 대세감 형성 중요한 이유 (**10권 이내 순위 변화가 많지 않음**)



熱門看板				手遊遊戲	線上遊戲	TV 掌機	PC Game	網頁	動漫	主題	場外
PS4 PS3 XBOne NS 3DS PSV IOS Android											
哈啦板				哈啦板				哈啦板			
昨日人氣				昨日人氣				昨日人氣			
1	神鷹之塔	878303	11	弓箭傳說	221831	12	魔物獵人	171588	13	傳說對決 Arena of Valor	166842
2	流亡黯道 Path of Exile	561546	14	第七史詩	165367	15	Dragalia Lost ~ 失落的龍絆 ~	157096	16	OVERHIT	140450
3	夢幻模擬戰 手機版	365539	17	RO 仙境傳說 Online	140347	18	Garena 極速領域	128243	19	怪物彈珠	123968
4	不休的烏拉拉	356544	20	Another Eden : 穿越時空的貓	110164						
5	英雄聯盟 League of Legends	334031									
6	天堂 Mobile	298775									
7	Fate/Grand Order	290361									
8	超異域公主連結☆Re:Dive	284035									
9	黑色沙漠 BLACK DESERT	238392									
10	新楓之谷	236939									

사전예약 이벤트

- 대부분 게임 진행, **실제 전환율** 보다는 **기대감 조성 역할**

[검은사막모바일, 대만 사전 예약자 279만 신기록 - ZDNet Korea - IT세상을...](https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20180828143226&re=R_20180903110036)

https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20180828143226&re=R_20180903110036 ▼

검은사막모바일, **대만 사전 예약자** 279만 신기록 대만 모바일 게임 역대 신기록...8월 29일 정식 출시 미도원
기자 입력: 2018/08/28 14:38 산업일반 펠머비스(대표 정경인)는 모바일 다중접속역할수행게임(MMORPG)
'검은사막 모바일'의 **대만 사전 예약자** 수가...
IT세상을 바꾸는 힘 지...

[대만서 '리니지M' 사전예약 251만..높은 관심속 내달 11일 현지출시 - 서울...](http://www.seoulwire.com/news/articleView.html?idxno=2930)

<http://www.seoulwire.com/news/articleView.html?idxno=2930> ▼

[서울와이어 이방원 기자]엔씨소프트(대표 김택진)의 모바일 MMORPG '리니지M'이 오는 12월 11일 0시(자
정, **대만** 현지 기준) **대만**에서 정식 서비스를 시작하는 가운데 누적 **사전예약**(19일 기준) 건수가 벌써 251만을
기록하는 등 큰 기대를 모으고 있다....
2017.11.23.

컨텐츠 업데이트 주기 / 대만 특수 아이템 및 컨텐츠

- 대만 유저 컨텐츠 소모 속도 빠른 편
- 모바일 게임 기준, 3주 이상 업데이트가 없을 경우 불만 동향 발생
소규모라도 2주 단위 업데이트 추천
- 대만 **런칭 또는 시즌 특수 아이템** → 초반 유저 관심도
- 대만 특수 컨텐츠 → **PVP, 결혼(연애) 컨텐츠 선호**

* 참고. 대만 특수 시즌 이슈	2/28	평화의 날
	4/5	청명절
	6/7	단오절
	10/10	쌍십절

모바일 DEVICE 호환성 체크

- **OPPO, 샤오미, HTC** 등 한국 이용 비중 낮은 **디바이스 호환성 QA 필수**
- 디바이스 사양이 높아야 하는 경우
저 사양 기기 다운로드 가능 여부 결정 필요
(크래시율을 낮출 것인지, 유저 폭을 넓힐 것인지 고민 필요)

현지화 - 간체자 번역 주의

- 대만인 다수 간체자 이해 가능
간체자가 포함된 경우 대만 현지화 부족 **(완성도 낮음/ 단순 거부감)**
- 표현, 단어가 아예 다른 경우도 상당히 존재 **중문(간체) 단순 변환 불가!**
(대만에서 사용하지 않는 단어 EX)지하철: 중국 地鐵 대만 捷运)

	번체자	간체자
전화	電話	电话
학생	學生	学子
한자	漢字	汉字

대만 게임 심의(인증) 제도

- 게임 서비스 인증 제도 **심의 아닌 등록제**
- 중국 개발사, 서버 일부가 중국인 경우 별도 **까다로운 심의 절차 필요**



限制級：十八歲以上
之人始得使用



輔導十五歲級：十五歲
以上之人始得使用



輔導十二歲級：十二歲
以上之人始得使用



保護級：六歲以上之
人始得使用



普遍級：任何年齡
皆得使用

중국어 성우 더빙 녹음

- 중국어 음성 보다 일본어나 한국어 음성 선호
→ 현지화를 위한 **중국어 성우 녹음 불필요!**
- 일본 애니메이션 등 문화에 익숙
선호 1순위는 일본어 음성 사용

대만 유저는 이미 알고 있다

- 이미 오픈된 콘텐츠로 티징은 의미 없음
- 타 국가보다 고가 & 효율 떨어지는 아이템 판매 시 부정적인 동향 대량 발생
- 한국 업데이트 후 **1주일 이내에 중문 패치노트 공유 업데이트, 아이템 출시 가격, 한국 유저 동향까지 예의주시**

IP 파워가 매우 크지 않다면 사전 인지도 작업 없이는 초반 모객 어려움

- 더 이상 ‘한국산 게임’ 메리트 크지 않음
- IP 파워가 매우 큰 경우가 아니라면, 사전 **인지도 증대 작업**이 있어야 초반 모객 효과 발휘

오프라인 광고_ 실질적 효율을 따져보아야

- 오프라인 광고비 한국 대비 **단가 상대적 저렴**
- 성과 측정이 불명확만큼, 진행 전 꼼꼼한 검토 필수
ex. 대만 전역 **편의점 광고 노출량은 많지만, 실질적인 효과 미비**
TV 채널이 200개 이상, 채널별 장르가 대체로 명확 (**단순 시청률만 따지면 안됨**)

대만 시장 진출 필수 사항 주의해야 할 점 성공 사례와 실패 사례

01

02

Good Case - '少女前線'(소녀전선)



- 개발사 : Longcheng Ltd.(중국)
- 퍼블리셔 : 龍成網路
- 런칭 일자 : 2017/12/26
- 애니메이션 RPG 모바일 게임
- Android 다운로드 : 약 100,000 - 500,000

게임 콘텐츠에 대한 좋은 평가

- 다양한 소녀 전사 캐릭터(190여 종)
- 다인수 전투 - 다양한 캐릭터로 규모있고 화려한 전투
- 일본의 유명 성우 더빙 사운드
- 숙소 시스템 - 캐릭터 수집/방 꾸미기에 재미
- 정교한 애니메이션 그래픽
- 풍부한 에피소드 스토리
- 게임 시스템 설정 편의성이 좋음
- 초반에 과금 필요성 크지 않아, 일반 유저도 편하게 게임을 즐길 수 있음
- 캐릭터 코스튬 수집하기에 재미가 있음
- 서비스 센터 고객 소통 원활

유저 선호도 적중 콘텐츠
팬 페이지 활동 및 CS를 통해 유저와 신뢰관계 형성
→ 장기 서비스에 필요한 중요 요소

유저 불만 사항

- 게임 용량의 모바일 메모리 공간 차지가 큼
- 게임 진행 시, 튕김 현상 발생 빈도 높음
- 서버 수량 부족, 게임 플레이에 불편함이 있음

인게임 딜레이로 인해 게임 진행에 불편을 겪는 것에 민감, 장애 발생 시 빠른 대처 중요
실시간 유저 불만 접수 및 대응이 창구 필요

대만 시장 진출 필수 사항 주의해야 할 점 성공 사례와 실패 사례

01

02

Bad Case - '瞳光IRIS M'



- 퍼블리셔 : NC Taiwan
- 런칭 일자 : 2018/1/30
- 애니메이션 RPG 모바일 게임
- Android 다운로드 : 약 10,000 - 50,000

유저 불만 사항

- 20 Lv ~ 36Lv 사이 퀘스트 및 던전 플레이 완료
-> 경험치 부족, 레벨업 더딤
- **빈번한 임시 점검 / 장시간 서버 임시 점검**
- 인게임 딜레이 현상
- 몬스터 던전 난이도 조정 문제
- 점검 후에도 사용 불가능한 콘텐츠 존재 (거래 시스템)
- 강화 및 가차 뽑기 확률에 대한 불만
- 길드 인원 제한이 높음
- 철저한 준비가 되지 않은 상황에서 OBT 시작
- 업데이트는 자주하지만 제대로 적용된 것 없음



잦은 점검 및 업데이트 불구하고 버그 수정과
개선 효과 미미, 초반 유저 이탈 초래
유저 불만 동향에 대한 적절한 대응 X

신흥시장 오픈포럼_대만_2부
감사합니다.

비즈니스 협력, 마케팅 전략 수립 등
효과적 런칭을 위한 문의를 환영합니다.

이메일 부사장 김봉균 Robin Kim | 부사장 최정필 Samuel Choi
robin@mangot5.com | samuel.choi@mangot5.com
사업팀장 권은효 Dahlia Gwon
hyo@mangot5.com

사이트 회사 <https://company.mangot5.com/>
포털 <http://www.mangot5.com>

