

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2005. 2. 16. Vol.03

## [ CONTENTS ]

### 기획 특집

#### <모바일 게임 산업 발전 현황 및 추세>

1. 5대 통신회사의 모바일 게임 서비스 현황
2. 모바일 게임 시장 규모와 발전 추세

자료: 『게임 산업 현황과 발전 추세 분석』 (발행인: 경제부 기술처, 발행일: 2004. 10.)

### 뉴스 & 화제

- 1 팡야(PangYa) 1월21일 변화한 타이베이 신이구(信義區)에서 게임쇼
- 2 대만 금문현 경찰서 주관 「게임왕」 인터넷 방에서 CS 게임 경기
- 3 인터넷 게임 속으로 들어간 40만개 대만 고궁 박물관의 보물들
- 4 대만 휴대폰 인터넷 사용자 37% 한달에 10분사용
- 5 라그나로크 몬스터 일러스트 공모전에서 대만 출전 두 작품 당선
- 6 일본K0E1 와 대만 게임신간선 「노부나가의 야망(信長の野望)」 계약 기자회견

### 게임 관련 업체

Soft-World (智冠科技)

### 법률 정책

#### 타이베이시 인터넷 카페 내 인터넷 게임 등급 분류 표준 초안

2004.12.28 제 6차 회의를 거친 초안. 다시 2개월간 여론 조사를 거쳐, 수집된 의견을 참고로 위원회는 2005. 3. 재회의 계획.

### 게임 순위

기획 특집

대만 이동통신 게임 산업 발전 현황

대만 이동통신 게임의 발전은 전체 게임 산업 중에서 여전히 비교적 작은 시장이다. 과거에는 핸드폰 규격의 불일치와 각 전신업체들의 서비스 추진이 달랐고 핸드폰 게임의 전체 이익이 낮다는 것에 요인이 있었다. 그러나 GPRS의 순조로운 개통뿐 아니라 2005년에서 2006년 3G에 대한 판촉, 자바의 지원도 향상에 따른 핸드폰의 부합, 게다가 핸드폰 하드웨어 기능의 향상 등의 환경에서 장래에는 명확한 성장이 있을 것으로 예측할 수 있다.

(1) 전신업체가 적극적으로 추진하는 서비스

최근 모든 전신계통업체들은 이동통신을 통한 데이터 전송 서비스를 시작했다. 사용자가 WAP 혹은 GPRS로 인터넷에 접속하여 간단한 정보를 볼 수 있도록 하는 서비스의 제공을 포함하여 배경화면, 벨소리, Java게임 등의 다운로드를 제공한다. 핸드폰의 점차적인 Java지원이 보편화 된 후 각 게임회사들은 이런 기회를 이용하여 각종 Java게임을 내놓고 핸드폰 게임시장을 노리고 있다. 게임 본체에 대한 전송 다운로드 비용을 받기 시작했고 다운로드시의 자료 전송비 역시 비용이 계산되고 핸드폰 이용자가 언제 어느 곳에서든 게임과 다운로드를 할 수 있게 한다.

그중 Java의 J2ME 게임이 \*.jad와 \*.jar의 파일 형식의 개방식 구조이기 때문에 핸드폰이 전송 파일이 다른 인터페이스에 도달하는 기능을 소유하고 있으면 해적판이 유통될 가능성이 존재하는 것이다. 그리고 인터넷에는 여전히 많은 무료Java게임이 있고 사용자에게 다운로드를 제공하고 있어서 인터넷을 통해 우선 컴퓨터에 저장한 다음 전송선이나 적외선 방식을 통해서 파일을 핸드폰에 전달할 수가 있다. 이와 같이 많은 소비자가 전신계통업체나 혹은 핸드폰게임업체의 단말기를 통하지 않고서도 핸드폰에서 게임을 할 수 있다. 이것이 지금까지 핸드폰게임이 영업수익을 확실히 획득하지 못하는 요인 중에 하나이다.

당연히 핸드폰게임업체는 연결해야만 사용할 수 있도록 게임을 설계하여 유저들로 무선 전송의 방식을 통해 연결하여 게임을 할 수 있도록 하였다. 이런 식으로 불법유통의 상황을 걱정하지 않아도 된다. 현재 일부 게임업체와 전신시스템업체들은 게임전송의 사용비용과 상관된 것들을 제정하려고 하며 또한 핸드폰 게임을 컴퓨터 단말기의 인기 있는 네트워크 게임과의 모형전이와 게임 내용의 상호 교환을 진행하고 있다. 비록 최근 제공하는 단말기와 필요한 단말기가 아직 발전하지 않았지만 장래 3G자료통신의 시대가 도래 할 상황에서 합리적인 가격 추산으로 시장에 진군한다면 절대적으로 가능한 추세다.

최근 우리나라 주요 전신업체들이 시장에 내놓은 핸드폰게임 서비스는 다음과 같다.

1. Chunghwa Telecom(中華電信)

Chunghwa는 핸드폰 게임에 있어서 4가지 유형의 다운로드 서비스를 내놓고 있다.

- 1 핸드폰 다운로드 : 핸드폰 자체 인터넷 연결 기능을 이용하여 서비스 홈페이지에 연결한 후 들어가서 선택 후 다운로드 한다. 비용은 정보사용비와 정보전송비이다.

- 2 사이트 다운로드 : 컴퓨터를 이용하여 홈페이지로 들어가서 가격을 지불하는 서비스 기능을 선택한 후 게임을 선택하고 신분확인을 거친 후 전송을 진행한다. 비용은 정보사용비와 정보전송비로 된다. 이때는 컴퓨터를 이용해서 선택하기 때문에 핸드폰으로 인터넷에 접속해서 게임을 찾는데 드는 정보 전송비는 들지 않는다.
- 3 간단한 정보 다운로드 : 간단한 정보를 선택하기 때문에 전신업계 서비스 센터에 전달하여 보내서 게임발송을 진행한다. 이곳에서는 핸드폰 게임을 주문하여 다른 사용자에게 보낼 수 있다. 간단한 정보를 주문해서 사는 것은 매 정보마다 5원이며 다운로드 비용은 정보사용비와 정보 전송비이다.
- 4 음성 다운로드 : 음성을 이용하여 게임 구입 선택을 진행하고 네트워크 안에서 서로 전화하는 것에 근거해 비용을 계산한다. 다운로드 서비스는 정보사용비와 정보 전송비이다.

이것 역시 최근 각 전신업계들이 항상 사용하는 다운로드방식이다. 최근 중화전신은 전자게임 구역과 Java게임관으로 크게 분류할 수 있고 전자의 게임들에는 총물애인(寵物愛人), RO라그나로크, 배금구락부(拜金俱樂部), 결전삼국(決戰三國), 요희(妖姬), 마작소관(麻將小館), 석기시대(石器時代), 천재조수2(天才釣手), 부갑강서(富甲江西), 무림풍운전(武林風雲傳), GP, 천재조수(天才釣手), 마역성전(魔域聖戰)등이 있고 서비스는 신청으로 하고 후자에는 Java게임으로 다운로드 서비스로 진행한다.

## 2. Taiwan Cellular Corp.(臺灣大哥大)

TCC의 간단한 정보 게임에는 정인백분백(情人百分百)과 자매정탐단(姊妹偵探團)등을 내놓았고 게임 계산 방식은 일정정도의 돈이 채워져 있는 것을 신청한 후 사려고 하는 게임의 점수만큼 시스템이 게임을 보낼 때 돈을 삭제해 나가는 식이다. Java게임 다운로드에 있어서는 각 핸드폰 게임업자에게 위임하고 있으며 서비스를 제공하는 내용의 요구에 근거해서 다운로드 비용을 계산한다. 각 게임의 가격은 서로 다르며 대략적으로 대만화 30원에서 100원 사이이다. TCC와의 합작회사는 GEMMYPLANET, 중화핸드폰오락, iGame, Softstar, Moja등의 20여곳이다.

## 3. FETnet(遠傳電信)

FETnet의 i-style의 서비스는 樂簡訊娛樂王的 핸드폰 게임을 제공하고 핸드폰을 통해 간단한 정보식의 게임을 진행한다. 게임내용에는 운명을 점치는 것을 포함해서 지식, 건강, 친구사귀기, 수수께기 등의 30여종이며 매 정보마다 대만화 3원으로 비용이 계산된다. 별도로 FETnet은 Super I style을 제공하는데 안에는 Java게임을 다운로드할 수 있도록 제공하고 있고 사용자가 일시에 혹은 월비용의 방식으로 다운로드할 수 있다. 사이트를 통해 부호를 선택하여 다운로드할 수 있거나 간단한 정보를 구매하는 방식으로 다운로드 할 수 있다.

4. KGT(和信電訊)

KGT는 FET와 합병을 한 상태지만 원래의 NTT DoCoMo의 i-mode게임서비스를 여전히 운영을 하고 있고 게임/전자게임정보를 포함한 .i-apple Game 게임다운로드 월비용의 형식으로 서비스를 제공하고 있다. 내용은 많은 부분 일본 현행 핸드폰 게임내용을 대행해서 가지고 오는데 Bandai, SEGA, Hudson등의 일본의 유명한 게임 회사들이다. KGT는 자체 내 핸드폰과 하나의 세트로 조립하기 때문에 하드웨어 규격의 불일치로 인해 게임을 최대로 발전시킬 수 없는 환경이 불리하다.

5. First Telecom(大衆電信)

First는 PHS시스템으로 최근까지 핸드폰에는 Java를 지원하지 않았고 그래서 간단한 정보형태의 게임과 전속규격의 폐쇄적인 시스템 게임이 비교적 많다. 인터넷 접속과 자료전송의 설정을 일괄적으로 핸드폰에 안치하고 핸드폰 역시 First를 통해서 나온 것이기 때문에 인터넷 연결과 자료전송의 설정에 대해서는 편리성이 비교적 높다. 최근 MiMi 서비스를 내놓았고 핸드폰게임서비스도 여기에 붙어 있다. 요희(妖姬)게임과 낚시(釣魚)게임 등은 핸드폰게임시장의 절정을 창조했다.

이와같이 CDMA체제의 APBW(亞太行動), 이급동신(以及東信), TAT(泛亞)등의 업체들은 일괄적으로 그 전속 핸드폰게임서비스를 가지고 있다.

표5-3 우리나라 주요 전신업체가 제공하는 핸드폰게임 서비스 총지표

	제공게임종류	제공게임수량
Chunghwa	Java 게임 다운로드	본회사와 핸드폰게임업체가 약 백여 개의 게임을 제공한다.
TCC	1. SMS 단순 정보 게임 2. Java 게임 다운로드	1. SMS에는 두개의 게임이 있다. 2. Java 부분은 약 20여개의 게임회사와 합작해서 유저에게 다운로드를 제공한다.
TGT	i-appli Game(게임 다운로드)	약 20여종의 게임을 서비스한다.
FETnet	1. SMS 단순 정보 게임 2. Java 게임 다운로드	1. 단순 정보 게임에는 30여종이 있다. 2. Java 부분은 약 30여 게임회사와 합작해서 유저에게 다운로드를 제공한다.
First	Wap 게임	약 9개의 게임회사가 18개의 게임을 제공한다.
APBW	1. 다운로드식 게임 2. Wap 게임	게임회사와 약 70여 종류의 게임을 합작한다.

자료출처 : 각회사, 자책회(資策會)MIC경제부IT IS계획정리, 2004년8월

**(2)2005년 핸드폰게임시장 규모는 대만화 1억4천만원 도전을 바라볼 수 있다.**

대만의 이동통신오락서비스시장의 규모는 2002년에 대만화 7천 만원에 달했고 2003년에는 이동통신의 인터넷 접속이 점차적으로 사용자에게 받아들여지고 이동통신의 끊임없는 변화와 칼라핸드폰의 출시와 Java핸드폰과 응용상품의 출시 등의 요소의 영향으로 2003년 시장규모는 2002년에 비해 149% 성장할 것이며 대만화 1.74억 원에 이를 것이다.

시장을 구분하면 2001, 2002과 2003년 평균적으로 벨과 배경화면이 가장 주요한 구분이 되며 두개를 합치면 전체시장 비율의 80%를 점한다. 컴퓨터의 테이블보와 같이 핸드폰 배경화면과 벨소리는 이동전화사용자의 개인적인 특질을 드러내게 할 수 있고 다원화된 다운로드 방식에 부합한다. 직접적으로 이동전화를 이용하여 다운로드 할 수 있을 뿐만 아니라 컴퓨터로 인터넷에 접속해서 다운로드 할 수도 있고 혹은 컴퓨터에 다운로드해서 다시 연결선을 이용해서 배경화면과 벨소리를 핸드폰으로 다운로드 할 수도 있다. 그래서 이 부문은 소비자들이 가장 넓게 받아들일 수 있는 부분이며 회사 역시 가장 적극적으로 보급하는 이동통신오락서비스이다. 시장규모 역시 가장 크다. 이러한 현상은 2004년에도 여전히 주류일 것이다.

핸드폰 게임방면에 있어서 2003년 Java핸드폰의 출시다. Java의 특성은 업체가 다매체효과를 갖춘 게임들을 개발하는 데 도움을 준다. 일본의 3대 시스템업체가 최근 출시한 핸드폰 게임을 보면 그 효과가 리니지, 흥백기(紅白機)를 능가하며 더욱더 많은 유저들의 가입을 유인하고 있다. 많은 업체들 역시 Java게임의 잠재력을 보고 자체적으로 투자하거나 혹은 외국의 상관된 Java게임을 도입하기 시작했다. 시장규모는 대만화 3천2백 만원으로 성장했다. 2004년 Java게임이 주류가 된 상황에서 각 전신업체가 최근 적극적으로 이동통신의 서비스를 추진하기 시작한 상황에서 작년보다 배인 대만화 6.5천 만원의 수준으로 도달 성장 할 것으로 예측가능하다. 2005년에는 핸드폰 하드웨어의 재 업그레이드로 인한 Java지원과 전신업체의 지속적인 적극적 서비스 추진에서 지속적으로 배의 성장을 바라 볼 수 있으며 대만화 1.4억원의 수준에도 도전해 볼 수 있다.

그러나 여전히 잠복되어 있는 장애요인에는 핸드폰게임 개발의 원가가 서로 다른 개발방식으로 정해지고 핸드폰과 함께 세트로 개발을 하든 기존 시장의 다른 핸드폰에 이식하기 위해 개정을 하든 한 개의 핸드폰 게임을 개발하는 비용은 대략적으로 대만화 15만원이내이다. 당연히 이것은 핸드폰게임 개발의 규모와 시간에 따른 적절한 변동 또한 고려해야 한다. 이런 식으로 추산해 보면 하나의 핸드폰 게임 Java를 예로 들어 다운로드 한다면 전신계통업체에서 투자비용을 제외한 손익이 대등하려면 다운로드 횟수가 반드시 3,500번 이상을 초과해야만 한다. 이것 외에 핸드폰 게임의 교체율과 주기성이 비교적 짧아서 반드시 동시에 더 많은 게임을 출시해야 하며 게임내용의 교체도 주기적으로 진행해야 한다. 이동통신 오락을 사용하는 사용자에게 관해서는 여전히 대다수가 그림이나 벨, 간단한 정보 MMS와 단순한 정보를 훑어보는데 있다. 최근 Java게임에 대한 판권유통에 대한 관리가 아직 완전하지 못하기에 핸드폰 게임 오락의 유저들에

게 비용지불을 요구할 수 있는 여지들이 많이 남아 있어서 큰 발전 가능성을 지니고 있다.

**(3) 게임기 시장은 여전히 리니지GBA가 독점을 하고 있다.**

전자게임시장과 마찬가지로 시장을 장악하고 있는 게임기가 일괄적으로 전자게임의 대 회사가 판매한 것이기 때문에 매출과 시장체계 역시 전자게임의 생태와 서로 동일하다. 그래서 정식적인 대형 상품과 암거래 상품간의 시장은 비교적 추산하기가 어렵다. 최근 국내의 손에 쥐는 식의 게임은 Nintendo계열의 기계가 독점을 하고 있고, 대략 추정하면 2003년 말까지 대만에서 약 21만대이상의 Gameboy Advance의 기계가 2004년 30만대가 될 것임을 예상할 수 있다. 2004년 말 NDS가 정식 대형이 대만 시장에 들어 올 것이며 PSP의 일부분은 2005년 초에야 기회가 생겨 정식 대형사가 있을 것이며 대만 게임기시장의 변동에 대해서는 여전히 관찰이 필요하다. N-Gage는 정식 판매가 없으며 단지 무역상이나 대리상이 소량으로 공급하고 있을 뿐이다.

대만 GBA시장의 해적카드의 출현율이 낮지 않기 때문에 판매체계도 비교적 기층의 영세소매점에 있고 심지어는 서점에서조차 발견할 수 있다. 가격은 일반 정품의 이분의 일 정도이며 잘 만들었기 때문에 중학생 초등학생 소비자들이 많고 심지어 학부모를 데리고 가도 구분이 쉽지 않다. 판매시스템에 대한 영업이익이 정품게임보다 높기 때문에 시장의 일부를 잠식하고 있다. 이것 외에 시장에는 GBA계열의 백업카드를 판매하고 있고 심지어는 인터넷으로 불법 전송 ROM파일을 다운로드해서 굽는다. 이것들은 대만 게임기계 시장의 비교적 부정적인 현상이다.

**(4)이동통신 게임 발전추세는 anywhere에서 anyfriend이다**

Wireless games은 최근 핸드폰 단자와 인터넷의 많은 영향을 받았고 이 두부문의 기술은 Wireless games의 영향으로 Java핸드폰이 출시되었고 선물꾸러미 인터넷의 운용이었다. 이 두 부문 기술의 향상은 Wireless games의 보급에 있어 상당히 긍정적인 의의를 가지고 있으며 전체 산업의 성숙에 따른 핸드폰의 발전과 내용상의 발전이 각 이동통신제조회사의 Java핸드폰의 지속적인 시장출시를 낳았다. 다른 방면으로 3G 상업화의 시간이 여전히 시간이 필요하긴 하지만 최근의 GPRS 네트워크가 이미 점차적으로 부분 다운로드 의제를 해결하고 있다.

더욱 중요한 것은 게임개발상과 전신서비스회사 어떻게 절대적으로 유저로 하여금 진정한 Wireless games의 재미를 느끼게 할 수 있도록 사용자의 경험을 제공할 것인가이다. 기술적인 각도에서의 사고가 아니라 사용자의 행위에서 말이다. 연결에서 부터 게임을 선택하고 진행하고 게임의 내용과 잘못된 처리, 장부관리와 서비스 품질의 향상, 비용 지불 방식과 가격의 합리성 이런 모든 것들이 사용자의 경험에 영향을 미친다. 또한 유저의 기대에 부응할 때만이 진정한 Wireless games시장을 창조할 수 있다. 만약 잠시라도 정체된다면Wireless games의 풍성한 수익을 창조하는 데에는 아마도 상당히 곤란할 것이다.

핸드폰과 PDA등의 설비의 하드웨어 능력의 부단한 향상, 스크린화면의 부단한 크기의 향상, Java게임등의 다운로드형식이 생기고, 심지어 외부에서 카드를 꼽는 기능이 생기는 것들을 통해 우리들은 시장을 장악하는 게임기의 추세가 어디로 향할 것인지 발견하기 어렵지 않다. 원래 기존 시장을 장악한 기계 자체의 처리 능력이 강화되었고 통신을 통해서 친구연결의 공동체 관념이 조성되기 시작하였다. 이것은 각종 네트워크를 이용하여 연결하는 방식으로 달성하였다. 이동통신 게임의 발전은 Anytime, Anywhere의 관념에서 다시 Any-Friend로 확장되었다. Communication 과 Community을 통한 이동통신 게임이 더욱더 높은 흡인력과 접착성을 가져 올 수 있을 것이다. 장래 이동통신게임은 하드웨어 의 발전과 동시에 통신이 인간과 인간간의 활동을 연결함으로써 지금은 상상해야 하는 일들이 현실로 이루어 질 수 있을 것이다.

News & issue

### 팡야(PangYa) 변화한 타이베이 신이(信義)에서 게임쇼

게 임회사 감마니아 대행한 한국게임 팡야가 오늘 출시되어서 사람들을 불러 모으고 있다. 타이베이 신의(信義)의 뉴욕 뉴욕 쇼핑 센타 광장에 완전 유리로 대회장을 만들고 아홉명의 선수가 24시간 시합을 진행한다. 거리의 모든 사람들이 선수들의 대회를 볼수 있도록 하였고, 거기다가 초청된 늘씬 한 몸매의 아가씨들이 대회진행을 도우면서 많은 행인들의 이목을 끈다. 시합 결과는 내일 오후쯤에 발표 될 것이며 일등상품은 대회용 노트북이다. 오늘 오후 한풍에도 불구하고 진행될 골프 네트워크 게임 팡야는 선수들의 체력, 인내력 그리고 지력 등을 시험하게 된다.

참가선수들은 신청한 수백 개 팀에서 3개의 팀을 선출, 전체적으로 아홉명의 선수가 참가한다. 모든 선수들은 화장실 가는 것, 주최 측이 배정한 Show Girl 의 게임 시합에 참여하는 것 이외에 대회장을 벗어 날 수 없다. 선수들은 작은 흰색 공을 공구멍에 집어넣어야 하며 구멍에 들어간 횟수가 가장 많은 사람이 우승을 하게 된다.

감마니아는 대회 기간 중에 참여하는 선수들과 모든 현장 관중들 그리고 특별 내빈 Show Girl 등을 안배해서 여러 번의 테스트게임을 진행하고 참가하는 선수들이 만약 테스트게임에서 실패할 경우 대회시간이나 혹은 테스트 진행을 정지한다. 도전에 성공한 현장 관중은 사은품을 받을 수 있고 전체 시합은 내일 오후 3시까지이며 우승팀은 대회용의 노트북을 가지고 집으로 돌아갈 수 있다. 준우승팀은 PS2의 게임기 한대를, 3등에게는 상금 대만화 3000원이 주어진다.

<http://tw.news.yahoo.com/050121/43/1f2cv.html>

## 대만 금문현 경찰서 주관 「게임왕」 인터넷 방에서 CS 게임 경기

**경**찰국은 오늘 금성의 게임왕 인터넷 카페에서 온라인게임 제E종류접촉 대회를 열고 상금을 주는 활동을 통해 범죄예방을 꾀한다. 48개팀의 240명이 최상의 고수를 가리는 중 게임의 쾌감을 맛보게 된다. 이미 학생들의 겨울방학 시작으로 경찰측은 오늘 오전 9시30분에 금성(金城)의 인터넷 카페와 도교 사원 광장에서 액션 슈팅 게임 카스(CS)대회를 열고 학생들의 열렬한 참여를 끌어낸다.

금문현 경찰국장 진서통(陳瑞通)은 성적이 우수한 3등까지 상금을 수여하며 게임을 통해 학생들에게 정상적인 여가활동을 제공함과 동시에 범죄예방을 높이려한다고 밝혔다. 또한 합법적인 컴퓨터 소프트웨어의 사용과 개인재산권의 보장에 대하여 청소년들이 올바른 관점을 세워서 관련 범죄가 사라지기를 희망하고 있다.

진서통(陳瑞通)은 겨울 방학이 시작되고 청소년들이 학교 수업의 스트레스에서 풀려나 인터넷 게임에 지나치게 빠질 것을 감안, 청소년들에게 정당한 여가활동을 제공하고, 설날 전후 청소년 범죄 예방을 위해 이러한 행사를 연다고 밝혔다.

그는 게임 과정 중에서 경쟁과 연합을 경험함으로써 공동체적 효과와 인간관계의 상호활동을 배우게 될 것을 희망한다. 이러한 게임 속의 경험들은 현실 생활 속의 부모와 친구간의 인간관계 발전을 돕고 위로를 얻고 사고력 진전에 도움이 될 것이라고 밝혔다. 이 카스 (CS) 네트워크 게임은 하루 동안의 격렬한 경쟁을 통해 승자의 명단이 드러났고 네명의 기계과 3학년으로 구성된 팀이 다른 팀을 제압하고 일등으로 대만화 5000원을, 전자3학년 5명으로 구성된 팀이 이등으로 4000원의 상금을, HK팀이 3등으로 3000원을 받았다.

<http://tw.news.yahoo.com/050122/43/1f5hi.html>

## 인터넷 게임 속으로 들어간 40만개 대만 고궁 박물관의 보물들

**네**트웍 게임 유저들은 운이 좋다. 고궁 박물관이 전 세계적으로 개방된다. 청명상하도(淸明上河圖)의 배경과 40만종의 고궁박물관 소장문물이 네트워크 게임에 도입된다. 게임 주인공은 고전적인 그림의 복식을 걸치고 손에는 위나라 왕의 검을 들고 있다. 요괴를 제거하고 고궁박물관 소장의 보물을 빼앗고 다른 유저들과 대결전을 벌인다. 즉 고궁박물관이 개발하고, 성공한 3D 네트워크 게임이다. 게임 주인공이 청명상하도의 배경 속에 있음을 볼 수 있을 것이며 다른 유저들과 함께 각종 게임 보물을 포함하여, 모두 40만종의 보물을 빼앗을 수 있고 유저가 고궁에서 보물을 찾기까지 힘이 있어야만 위나라 왕검으로 요괴를 물리칠 수가 있다. 또한 3마리의 거대한 짐승인 봉황·백호·청룡이 유저들과 함께 동행 한다.

<http://tw.news.yahoo.com/050113/44/1drru.html>

## 대만 모바일폰 인터넷 사용자 37% 한 달에 10분사용

**자** 책회전자상업연구소(ACI-FIND)의 조사에 의하면 2004년대만 인터넷 인구 중 96%가 핸드폰을 사용하고 있으며 그중에서 43%가 최근 한 달 내에 핸드폰 인터넷 서비스를 이용한 경험이 있다. 이것은 2003년의 38%와 비교해 볼 때 약간 증가한 추세다. 그들은 대부분

교통수단을 사용하여 이동하는 동안에 서비스를 사용했고, 37%가 매월 사용 시간 10분을 넘기지 않았으며, 약 반수가 매월 사용 비용 대만화 100원 이하였다.

세계적 이동통신을 통한 인터넷의 발전현황과 장래 변화의 추세를 이해하기 위해서 대만, 일본, 한국, 홍콩, 미국, 핀란드 그리고 그리스 등 7개국에 동시에 전 세계 이동통신의 인터넷 연결 조사를 진행하였고 동시에 2004년 10월에서 11월까지 인터넷을 통한 조사방식으로 동일한 문건으로 소비자의 이동통신을 이용한 인터넷 서비스의 현황을 알아보았다.

전자상업연구소는 핸드폰은 음성 통화 기능 외에 이동하면서 인터넷에 접속할 수 있는 서비스를 제공할 수 있음을 지적했다. 조사결과 최근 한 달 동안 핸드폰을 통한 인터넷접속을 이용한 소비자들 중 92%가 간단한 정보만을 이용하였음이 드러났다. 핸드폰 배경화면의 다운로드가 61%, 게임이 42%, 다매체정보가 35%, 메일 서비스가 30%, 일반 뉴스나 운동에 관련한 뉴스가 26%, 교육이나 전자사전이 18%, 기후정보가 15%, 증권이나 무역이 15%, 지역정보가 11%였다. 매월 사용 시간과 금액에 있어서는 조사결과 37%가 매월 사용 시간이 10분을 초과하지 않으며, 34%가 매월 10분에서 29분 17%가 매월 30분에서 한 시간 나머지 12%는 사용 시간이 한 시간 이상이었다.

이러한 수치로 볼 때, 대만의 대다수 핸드폰 인터넷 접속 소비자는 인터넷 서비스를 많은 시간 이용하지 않은 것으로 드러났다. 핸드폰을 통한 인터넷 접속 서비스는 소비자의 개인적인 서비스와 실시간 서비스를 제공할 수 있고 임의의 긴급한 문제와 자잘한 시간 소모를 해결할 수 있음에도 불구하고, 핸드폰 화면의 제약으로 소비자의 장시간 이용에 불리하다. 비용방면에서는 조사자의 소수를 제외하고는 50%가 대만화 100원 이하의 비용을 지불하고 있고 약 49%가 매월 100원 이상의 비용을 지불하고 있다. 핸드폰을 통한 인터넷접속은 소비자의 입장에서 반드시 있어야 할 것이 아니라 있으면 좋은 그런 상품인 셈이다.

그럼으로 이동통신을 통한 인터넷 서비스업자들의 사업성공의 관건은 어떻게 하면 소비자들을 처음으로 핸드폰 인터넷 서비스를 받게 할 것인지, 또한 어떻게 하면 지속적인 사용습관을 길러 줄 것인지에 달려 있다.

<http://tw.news.yahoo.com/050125/43/1g08a.html>

## 라그나로크 몬스터 일러스트 공모전에 대만 출전 두 작품 당선

한 달 동안의 공모 기간을 거쳐 한국은 몬스터 애니메이션 일러스트 공모전 입선 명단을 공포했다. 대만은 각각 '폭풍의 기사'와 '지오그래퍼' 작품이 입선되어 기쁨을 선사했다. 이번 공모전에 참가한 국가로는 미국, 중국, 일본, 대만, 브라질, 한국, 필리핀, 인도 등이며 대만은 두 작품이나 입선했다. 이는 쉽지 않은 일로 다음 공모전에도서 유저들의 많은 관심과 참여로 나라의 이름을 빛내주길 기대한다.

<http://ro.gameflier.com/Action/2005112/940112.htm>

## 일본 KOEI와 대만 게임신간선

### 「노부나가의 야망(信長の野望)」 계약 기자회견

2005년 1월 18일은 대만과 일본의 게임계에 있어서 중요한 날이다. 대만 게임신간선과 일본 KOEI(光榮)주식회사 간의 계약이 체결되기 때문이다. 이 기자회견에는 특별히 황자교(黃子佼)선생을 초청해서 사회를 맡기고 대만Soft-World(智冠科技)의 사장 왕준박(王俊博)선생, 그리고 게임신간선 부사장 임영일(林榮一) 그리고 KOEI(光榮)의 키요시 코마츠(小松清志)가 현장에 친히 나와서 사람들을 접대했다.

우선 사회자 황자교 선생이 그의 풍부한 해학과 유머로 회견장의 분위기를 좋게 만들며 서두를 열었고, 이어 왕사장이 무대에 올라 두 회사의 합작에 대한 자신의 전망과 청사진을 설명했다. Soft-World는 아주 오래 전부터 KOEI와 합작하기를 희망했으며 이러한 꿈이 마침내는 달성되었고, 이번의 합작은 단지 양국가간의 교류적인 상징 외에 왕사장이 품어 왔던 꿈이 실현된 셈이다. 그리고 이어 KOEI의 키요시선생이 무대에 올라 「노부나가의 야망 Online」이 일본에서 인터넷 접속인수 10만인을 확보하고 있어 이 게임에 대한 자신감을 표현했고 모두의 지지에 감사했다. 대만에서도 유저들이 입에서 입으로 전해져서 널리 알려지기를 희망한다고 밝혔다. 이어서 엄숙한 계약식이 있었다. KOEI의 키요시 코마츠(小松清志) 선생, 대만 Soft-World 사장 왕준박선생, 그리고 게임신간선의 부사장 임용일 선생이 잇달아 계약서에 자신의 이름을 싸인했고 그럼으로써 완전히 새로운 기원이 시작됐음을 알렸다.

기자회견장에는 사토 아스카(佐藤麻衣)가 초청되었고 두 회사의 새로운 합작을 진심으로 축하하는 무대였다. 회견장에는 청주 한 병이 준비되었고 아스카가 세 사람이 함께 술통을 열수 있도록 도와 기자 회견장의 분위기를 고조시켰다. 이것 외에 회견장 한쪽에서 일본 전통 의상을 입은 여성들이 게임을 표현하고 있었고, 또 다른 한편에서는 「노부나가의 야망」 계열 상품을 표현했다. 별도로 일본 부채춤 역시 매우 화려해 사람으로 눈을 땔 수 없게 했으며 기자회견장을 더더욱 빛내주었다.

[http://nobol.gameflier.com/Top\\_Body/hotnews.asp?tab=1&ID=23](http://nobol.gameflier.com/Top_Body/hotnews.asp?tab=1&ID=23)

게임 관련 업체

Soft-World(智冠科技)

Soft-World는 현재 대만에서 규모가 가장 크고 영업수익이 가장 높은 게임업체이다. 두개의 중요한 자회사(게임신간선, 중화망용(中華網龍))가 있고 모두다 우리나라 게임산업에서 없어서는 안 될 중요한 역할을 하고 있다. 현재의 Soft-World의 「라그나로크 Online」은 대만 네트워크게임 시장에서 안정화되어 있고 동시 연결 수가 가장 많은 가장 큰 네트워크 게임 운용 업체이다.

Soft-World는 과거에 컴퓨터게임으로 게임, 출판을 대행하였고 점차로 다른 게임 사무실을 사들여서 병행하여 확장하였고 지금의 규모까지 점차적으로 확장하였다. 최근에는 만주에 서너개의 게임개발부와 사무실을 가지고 있다. 예를 들면 북구개발센터, 북두성사무실, 미상시각사무실 등이 있다. 또한 국내 일부 게임회사의 주식의 일부를 차지하고 있다. 자체의 게임잡지 소프트웨어 세계를 더해서 그 성공과 위세의 규모가 우리나라 제일이다.

최근 Soft-World 아래의 두개의 자회사는 일 분담을 분명히 하고 중화망용은 네트워크 게임 연구개발을 맡고 게임신간선은 네트워크 게임의 경영과 운영 서비스를 맡는다. 중화망용은 2004년 이전에 개발한 네트워크 게임의 생명주기가 점점 끝났고 새롭게 개발한 게임이 품질과 시장에서 아직 환영을 받을지 예기치 못하기 때문에 올해의 성적이 비교적 떨어진다. 단지 예전 게임에 있어 지속적인 운영 수입이 있고 부분적으로 해외 판권 영업수익이 증가해서 2004년 말에서 2005년 사이에는 신 주력 상품을 계속적으로 시장에 내놓을 예정이어서 긍정적인 효과를 가져올 것이라고 전망한다.

Soft-World는 계속적으로 라그나로크 Online이 운영 수익의 주력이며 Soft-World의 지속적인 각 게임연구개발 회사와의 접촉, 교섭, 합작으로 국내 다른 게임회사가 자체 개발 연구한 상품을 획득하였다. 예를 들면 신절대쌍교 Online, 삼국군영전 Online, 영용기사단 Online 등의 작품이다. 해외 한국이나 중국대륙의 네트워크 게임 역시 받아들이고 있다. 예를 들면 검협정연 Online, RF Online 등의 작품이다. 장래 운영할 작품에 있어서는 전혀 부족하지 않을 것이며 지속적으로 전문 경영회사가 발전하는 방향이 될 것이다. 별도로 Soft-World역시 Soft-World 게임 카드를 내놓고 비용 지불 체계에 있어 통일할 것이며 미래에는 전체적으로 많은 이익성이 있을 것이다.

Soft-World는 중국어 제재에 대해서 특히 무협제재의 판권을 광범위하게 받아 들어서 대만과 중국 시장을 중요 발전 중심으로 한다. 뿐만 아니라 잡지, 게임소프트웨어, 네트워크 게임 서비스와 주변 상품등을 지속적으로 확장하며 먼 장래에는 중국어 오락 다매체집단을 목표로 한다.

표6-8 Soft-World 발전현황

표6-8 Soft-World 발전현황

	2001	2002	2003	2004
영업수입 (대만돈백만원)	1,345	2,240	2,758	2,968
주요상품	컴퓨터게임 컴퓨터 네트워크게임 게임잡지 출판			
경영방식	제품출처 : 자체생산/ 대행 경영범위 : 제작/ 발행/ 경영운영 현단계 목표시장 : 대만시장/ 중국대륙 시장/ 동남아 시장			

자료출처 : Soft-World, 공개자료측정홈페이지, 자책회MIC경제부IT IS계획정리,2004년

**법률 & 정책**

타이베이시 정보 여가업 컴퓨터 게임 분류 확정 표준 초안

타이베이시 정보 여가 서비스업 컴퓨터 게임 분류 심의위원회는 2004년 12월 28일 타이베이시 정보 여가업 컴퓨터 게임 분류 확정 표준 초안을 통과하여 이와 같이 문건을 올립니다.

타이베이시는 통신여가업의 지도 관리를 위해 2002년4월25일 <타이베이시 정보 여가 서비스업 관리 자치 조항>을 공포 시행한다. 그중에서 제4조1항은 통신 여가업에서 사용하는 컴퓨터 게임을 보통급과 제한급(미성년자 불가 등급)으로 나누는 것을 규정한다. 같은 조 2항은 제한급의 범위를 규정하고 있다. 제11조는 컴퓨터게임 내용에 있어서 미성년자 불가에 드는 내용을 규정하고 있으며 18세 미만에게 게임을 제공해서는 안 되며 18세 미만인 사람이 제한급 컴퓨터 게임구역에 진입하는 것을 금하고 있다. 제 16조와 17조는 제14조와 11조를 위반했을 때의 상관 벌칙을 규정하고 있다.

타이베이시 정부 뉴스국은 위의 제5조항에 의거하여 <타이베이시 정보통신여가서비스업컴퓨터게임분류심의위원회>를 성립할 것을 규정하며 업자가 컴퓨터게임 등급 분류의 의문을 해결할 수 있도록 협조한다. 위원들은 자치조례 제4조2항을 원칙적인 규정으로 삼는다. 만약 비교적 자세한 등급분류 기준을 정한다면 컴퓨터게임 등급분류를 추진하는데 있어 큰 도움이 될 것이다.

위원은 2004년12월28일에 제6차 회의를 소집하여 토론을 거쳐 타이베이시정보통신업 컴퓨터게임분류확정기준 초안을 통과 시켰고 동시에 초안의 완전성을 위해 외부의견도 받아들일 것을 결의하였다.

뉴스국은 위원회의 결의에 근거해 인터넷으로 초안내용을 공표하였고 2개월을 기한으로 하였다. 이 기간 동안 시민들은 뉴스국 홈페이지의 메모란 혹은 국장의 이메일을 통해 의견을 반영할 수 있다. 시민들의 의견은 뉴스국 위원들에게 참고사항으로 제공되면 원칙상 위원회나 뉴스국은 개인적인 답변을 하지 않는다.

위원회는 2005년3월경에 다시 회의를 소집하여 아동과 청소년 복지와 관련한 단체를 초청하여 초안내용과 시민의견을 가지고 서로 토론할 예정이다. 만약 수정후의 초안내용이 공통된 인식을 얻으면 뉴스국은 타이베이시 법규표준자치조항의 상관규정에 의거해 후속공표와 시행사항을 진행한다.

### 타이베이시 정보 여가산업 컴퓨터 게임 분류 확정 기준 초안

1. 본 기준은 타이베이시 정보 여가업자 자치 조항 제4조 및 제5조 1항의 규정을 정한다.
2. 컴퓨터 게임 내용은 아래의 상황가운데 하나에 속한다면 본 조항 제4조 제2항의 규정에 부합하여 제한급(미성년자 불가)에 속한다.
  - (1) 자살행위를 묘사한 것
  - (2) 약물투입과 약물판매행위를 묘사한 것
  - (3) 아동이나 청소년에 불량한 영향을 미칠 수 있는 폭력 에 관한 묘사, 사람학대를 포함한 동물학대 등.
  - (4) 잔인하게 사람을 죽이는 묘사와 동물학살 등의 처참한 행위. 비정상적인 행위를 묘사한 것
3. 컴퓨터게임내용은 아래의 상황가운데 하나에 속한다면 본 조항 제4조 제2항 제2의 규정에 부합하여 제한급(미성년자 불가)에 속한다.
  - (1) 인체의 성기관을 드러내거나
  - (2) 성행위를묘사한 것
4. 컴퓨터게임내용은 아래의 상황가운데 하나에 속한다면 본 조항 제4조 제2항의 제3규정에 부합하여 제한급(미성년자 불가)에 속한다.
  - (1) 아동이나 청소년에게 담배와 술을 권하는 내용
  - (2) 특별단체나 종족에 대한 차별과 악의를 조장하는 내용
  - (3) 모독이나 비열한 언어를 사용하는 내용
  - (4) 공포나 기이한 정서를 위주로 하는 내용 혹은 긴장, 걱정의 내용과 화면이 중복되어 아동이나 청소년에게 공포와 불안의 정서를 쉽게 일으키는 내용
  - (5) 악마를 쫓아 내거나 신비한 영 혹은 기타 괴상한 것으로 초자연현상을 언급하여 그것을 주요내용으로 삼는 것
  - (6) 점이나 풍수 운명을 풀거나 혹은 기타 초자연현상을 묘사하여 문제 해결의 방식으로 삼는 것

- (7) 게임자로 위협 공포 수치 고통을 느끼도록 묘사하는 것이나 사망 가혹한 형벌 등을 묘사하는 내용
- (8) 범죄의 세부사항을 묘사하여 모방을 일으키게 하는 내용
- (9) 아동이나 청소년에게 불량한 영향을 미치는 천재 돌발사건 전쟁 등의 세부 사항이나 혹은 사회기형현상을 묘사한 내용
- (10) 기타 타이베이시 정보 여가 서비스업 컴퓨터 게임 분류 심의위원회가 회의를 통해 결의한 것 이거나 혹은 타이베이시정부 뉴스국이 공표한 불량행위가 명확한 것

5. 컴퓨터게임 내용이 앞의 3개의 상황이 없으면 보통급에 해당한다.

6. 본 기준은 자동적으로 공표한 날로부터 시행된다.

### 타이베이시 정보 여가 서비스업 관리 자치 조항 요약

제3조 본 자치 조항에서 일컫는 컴퓨터게임업자는 특정장소를 제공하여 컴퓨터를 이용하여 인터넷자료를 취득하여 게임이나 혹은 시디, 파일, 하드웨어 등을 컴퓨터와 결합 다운로드 불특정 사람에게 게임을 제공하여 영리 사업하는 사람을 지칭한다.

제4조 컴퓨터게임은 아래의 두 등급으로 나눈다.

- 1. 보통급
- 2. 제한급

컴퓨터게임의 내용이 아래의 상황중 하나에 속하면 반드시 제한급에 속한다 :

- 1. 자살, 약물흡입, 폭행, 잔혹한 행위, 변태 등을 만들거나 드러내는 것
  - 2. 인체 성기관을 드러내거나 성행위를 묘사하는 것, 형법에는 위배되지 않지만 아동이나 청소년 성교역 방지 조항 및 사회 질서 유지법의 규정자
  - 3. 기타 불량한 행위가 명확한 자
- 컴퓨터 게임 업자는 반드시 컴퓨터 게임 첫 부분에 명확하게 보통급인지 혹은 제한급인지를 표시해야만 한다.

제5조 컴퓨터 게임 업자가 제공하는 컴퓨터 게임이 제한급에 속하는지의 여부에 대해 의문이 생길시 타이베이시정부 뉴스국으로 보내 전문민간단체나 혹은 뉴스국 심의위원회의 확정을 받아야 한다.

제11조 컴퓨터 게임업자는 반드시 아래사항을 준수해야 한다.

- 1. 15세미만인이 컴퓨터 게임 영업장소에 진입하는 것을 금지해야 한다. 그러나 부모 혹은 보호자가 동반할 경우 이 제한에 해당하지 않는다.
- 2. 컴퓨터게임내용이 제한급에 속하면 18세미만인에게 게임을 허락해서는 안된다.
- 3. 영업장소는 반드시 보통급과 제한급의 구역을 구분 격리해야 한다. 18세 미만자가 제한급 컴퓨터 게임구역에 진입하는 것을 금지해야 한다.

제16조 제4조 제3항, 제9조 혹은 제10조 규정을 위반한 자는 상업등록법에 따로 규정되어 있는 규정자 외에 대만돈 1만원이상 5만원이하의 벌금을 물어야 하며 영업정지 명령이 내려진다. 앞 항목에 속한 자는 컴퓨터 게임 업자의 처벌 외에 그 책임자 혹은 행위자에 대해서도 전 항목의 벌금을 물어야 한다.

제17조 제11조 제1관, 제2관 혹은 제3관 후반 규정을 위배할 경우 대만돈 5만원이상 10만원이하의 벌금을 물어야 하며 기한도 개선되어야 한다. 규정된 기한을 넘긴자는 행정집행법규정에 따른 처리 외에 한달이상 3개월이하의 영업정지 처분이 내려진다.

제11조 제3관 전반 규정을 위반할 경우 대만돈 만원이상 3만원이하의 벌금을 물어야 하며 제한기한도 개선명령을 받는다. 기한을 넘기고 개선하지 않은 자는 행정 집행법규정에 따른 처리 외에 한달이상 3개월이하의 영업정지처분이 내려진다.  
제1항 혹은 제2항의 사항을 가지고 있는 자는 컴퓨터게임업자의 처벌 외에 그 책임자 혹은 행위자에 대해 제1항 혹은 제2항의 벌금을 물어야만 한다.

## 게임 순위

### 【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

(기준일:2005.2.16)

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	METAL GEAR SOLID 3 Snake Eater	PS2	KONAMI / KONAMI
2	Crazy Arcade	PC	NEXON / Digicell
3	Tales of Rebirth	PS2	NAMCO
4	Dragon Quest VIII	PS2	LEVEL-5 / SQUARE ENIX
5	Fatal Frame II: Crimson Butterfly	XBOX	TECMO / Taiwan Microsoft
6	Ys VI : The Ark of Napishtim	PC	Falcom / Interwise
7	Fiyff	PC	AeonSoft / 한국Qlord, Leadinia
8	Metal Wolf Chaos	XBOX	FromSoftware / Leadinia
9	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	Take Two / Rockstar Games
10	The Lord of the Rings: The Third Age	PS2	EA

11	Prince of Persia : Warrior Within	XBOX	Ubisoft's Montreal Studio / Taiwan Microsoft
12	Dragon Ball Z Budokai 3	PS2	Dimps /BANDAI
13	Mobile Suit Gundam : Gundam vs. Z Gundam	PS2	BANDAI, CAPCOM / SCEH
14	POKEMON: Emerald	GBA	nintendo
15	Viewtiful Joe 2 : The Mystery Of Black Film	PS2	CAPCOM / EA
16	GRAN TURISMO 4	PS2	SCE / SCEH
17	Super Robot War Original Generation 2	GBA	BANPRESTO
18	The Lord of the Rings : The Third Age	PS2	EA / EA
19	KESSEN III	PS2	KOEI / KOEI
20	신절대쌍교	PC	USERJOY / Soft-World

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

(기준일:2005.2.16)

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Crazy Arcade	PC	NEXON / Digicell
2	Fiyff	PC	AeonSoft / 한국Qlord, Leadinia
3	신절대쌍교(新絶代雙驕) Online	PC	USERJOY / Soft-World
4	검협정연(劍俠情緣) Online	PC	西山居, KINGSOFT / Soft-World
5	Lunentia	PC	Makkoya/ Mgame, Fullerton
6	Corum Online	PC	eSofnet / Digicell
7	Lineage II : The Chaotic Chronicle	PC	NC soft / NC TAIWAN
8	Final Fantasy XI: Chains of Promathia	PS2	SQUARE ENIX
9	Lineage II : Chronicle 2 Age of Splendor	PC	NC soft / NC TAIWAN
10	Ragnarok Online	PC	GRAVITY / 新幹線
11	Seal Online: Night Club	PC	Sunny YNK,GRIGON/TIC
12	Lineage : 하늘과 땅	PC	NC soft / Gamania

13	Mystina Online	PC	Lager
14	MU v 0.99 A+	PC	webzen / webzen taiwan
15	Seal Online	PC	Sunny YNK, GRIGON/ TIC
16	Gundam Network Operation	PC	BANDAI / Digicell
17	BBO Online	PC	Lonaisoft
18	팔문(八門) Online	PC	Merlin Multimedia
19	Getamped	PC	Gamania
20	Anarchy Online	PC	FUNCOM

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