

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 5. 13. Vol.9

[CONTENTS]

뉴스 & 화제

- 1 HiNet 2005 인터넷 게임대회 개최
- 2 希望 Online (Seal Online)탄성 요금제도 「Mini」 도입
- 3 數碼細胞(DIGICELL) 새로운 요금제도 「PayVA」 도입
- 4 「So-net」 포인트 스테이션(게임 머니 충전) 서비스 개시

게임 순위

부 록

『2004년 71Gbps에 달한 대만 대외 연결 케이블』

News & issue

「HiNet 2005 인터넷 게임대회」 개최

대 만 게임계의 큰 행사인 「HiNet 2005 인터넷 게임대회」가 곧 개최될 예정이다. 5월 1일부터 6월 15일까지 신청 등록을 받고, 6월 20일부터 각 조의 예선, 본선 경기가 치뤄지며, 결선은 8월 4일부터 7일까지 세계무역센터 2관에서 진행될 예정이다.

6개 조로 나뉘어 16개 항목에서 경기를 진행하며, 상금의 총액은 230만이다. 또한 Shuttle, SONY, ATI등의 스폰서 업체를 통해 300만원을 초과하는 XPC, 핸드폰, 비디오카드 등의 상품을 제공할 예정이다. 대만 최고 게이머의 타이틀과 여러 가지 상품을 원하는 게이머라면 이번 기회를 놓치지 말자.

◆ 작년과 같이 우승자에게는 WCG 대만 대표 선수의 자격이 주어진다.

「HiNet 2005 인터넷 게임대회」는 중화전신에서 개최하는 대회로 올해로 벌써 5회째로 접어들었다. 작년에는 처음으로 WCG와 협력하여 게임대회의 우승자에게 WCG의 대만 대표 선수의 자격이 주어졌다. 이번 대회도 같은 식의 협력 관계가 이루어질지에 대해, HiNet 마케팅 처장 오대는 WCG 2005년 대만지구 선수 선발 대회를 주최하는 Shuttle 측에서 이미 이러한 협력 사항에 대해 동의하였으며, 현재 중화전신은 더욱 더 많은 인원의 WCG 대표 선수를 배출하기 위해 준우승자에게도 대표 선수의 자격을 줄 계획이라고 전했다.

◆ 새로 신설된 [스포츠 게임] 및 emome 모바일 게임조

올해 대회는 종전의 [가족 부문], [ADSL 부문], [국제대회 부문], 이외에도 최근 유행되고 있는 [스포츠 게임 부문]과 [모바일 게임 부문]을 신설하였다. 각 부문의 우승자는 5만원이 단체 우승자에게는 25만원의 상금이 수여된다.

가족 부문의 경기 항목은 昱泉國際(InterSeve International Inc)의 <모험왕> 및 HiNet EduCities의 <특훈지혜왕>이며, ADSL 부문의 경기 항목은 大宇의 <刀劍 Online>, 의 中華網龍(Chinese Gamer)의 <김용군협전 Online 2.0> 및 DIGICELL의 <크레이지 아케이드>이다. 국제대회 부문의 경기 항목은 WCG와 松崗이 라이선스를 가진 <Counter-Strike: Source>, <War Craft III : The Frozen Throne>, EA의 <Need for Speed Underground 2> 및 XBOX의 <Dead Or Alive Ultimate>이다.

이번에 신설된 [스포츠게임 부문]의 경기 항목은 <대만16장마작>, <미니마작>, <Two Towers>등의 HiNet의 온라인 게임이며, [emome 모바일 게임 부문]의 경기 항목은 <대부용1>, <리니지>, <탱크>, <Magic Bubble 2> 및 <장자도풍광척척락(醬子兔瘋狂踢踢樂)>등의 5가지 Java 게임이다.

◆ 박람회, 경기, 오프라인 모임을 통해 상호작용을 창출해 내다.

대회 주최측은 결선이 치뤄지는 대회 기간 동안 메인 경기장 이외에 게임 전람회 구역 및 144개의 부스를 설치하여 12개 내지 18개 게임 업체가 전시 활동을 벌이며, 지관과 감마니아에게 장소를 제공, 유저들의 모임을 열게하여 더욱 많은 관중을 유치할 계획이다.

오대 마케팅 처장은 작년 HiNet 인터넷 게임 대회의 등록 인원은 약 8만명으로, 올해에는 새로 [스포츠 게임 부문]과 [emome 모바일 게임 부문]을 신설했으므로, 등록 인원이 10만명을 초과할 것이며, 총결선 대회에는 3만명 이상의 관중이 모이길 희망한다고 전했다.

GNN 신문 사이트 4.25

<http://gnn.gamer.com.tw/5/19675.html>

News & issue

<Seal Online>의 탄생 요금제도 [미니] 탄생!

온라인 게임이 경영 방식이 나날이 다양해 지고있다. 월 요금제도 및 포인트제도 이외에 <Seal Online>이 새로운 탄생 요금제도인 [미니요금제도]를 4월 29일부터 시행하게 된다. 이로 인해 유저들은 게임 기능의 요구도에 의해 각각 다른 요금 방식을 선택할 수 있어, 새로운 유저들의 진입 문턱을 낮출 수 있게 되었다.

◆ 게임 기능에 분류에 따른 요금 제도

[미니요금제도]는 [기본형]과 [셋트형]의 두 종류로 나뉜다. [기본형]은 99원으로 애완동물류 종류와 장비 항목에서 부분적인 제한 이외에, 배역을 위해서는 급수가 40 이상이어야 하며, 획득할 수 있는 경험치와 도구 역시 유료 사용자의 50% 밖에 되지 않아, 채팅을 즐기는 유저와 새내기 유저들에게 적합하다.

[셋트형]은 199원으로 A, B, C로 나뉜다. [기본형]을 기초로 [승급], [애완동물을 기르는 것]과 [장비] 3가지 기능 방면에서 유저의 요구에 따라 개방된다. 예를 들어 애완동물을 기르는 것을 좋아하는 유저라면 B 셋트를 선택할 수 있는데 이때 제공되는 서비스는 기본형과 크게 다르다. 그러나 애완동물의 종류와 성장 속도는 월 요금제도의 유저들과 같다.

[미니요금제도]는 모두 10일을 하나의 단위로 매번 적립시 3개의 번호를 받게 되며, 각각의 요금제도는 모두 업체의 규정에 의거하며, 유저는 자신이 가장 자주 사용하는 게임 기능에 따라 요금 제도를 선택하게 된다.

◆ 탄성 요금 제도가 경영 추세가 되다

[미니요금제도]는 본질상 무료게임의 [기능 요금 제도]와 같다. 무료 게임은 게임 도구를 판매해 이익을 취하는 것 외에, 게임 기능을 나누어 유저들로 하여금 필요에 따라 요금을 지불하거나 게임 도구를 사도록 유인하였다. 요금을 내지 않아도 게임의 진행에는 무리가 없지만, 요금을 낸 유저들은 더욱 편리하고 많은 기능을 사용할 수 있다.

TIC (Taiwan Index Corporation)의 운영장 진위광은 온라인 게임시장이 고도 경쟁 시대에 접어들어 따라 탄성 요금제도가 경영 추세가 되어가고 있으며, <Seal Online>이 새로 선보이는 요금 제도는 유저들에게 다양한 선택의 기회를 제공하는 것 외에도 새로운 유저들의 진입 문턱을 낮추어 더욱더 많은 유저들이 이 게임을 즐길 수 있도록 하는 것이 그 목적이라고 전했다.

진위광은 새로운 요금 제도의 등장으로 월 요금제도에서 [미니요금제도]로 전환하는 유저들 및 새로 가입하는 유저들을 합해 약 10~20%의 영업 수익 증가를 기대하고 있으며, 곧 출시될 감마니아의 <Mabinogi> 역시 이와 같은 요금 제도를 적용할 가능성이 크다고 예상했다.

TIC는 <Seal Online>, <N-age>, <Cronous> 이외에도 하반기에 한국에서 스포츠를 주제로 한 게임을 수입할 계획이다.

◆ 4월 29일부터 전국적으로 시행되다.

[미니요금제도]의 시행을 위해 TIC는 4월 29일부터 전국적으로 99원의 [미니 기본형]과 199원의 [미니 셋트형]의 신상품을 출시할 예정이다.

GNN 신문 사이트 4.27

<http://gnn.gamer.com.tw/6/19706.html>

News & issue

디지털의 새로운 요금제도 [PayVA]

디지셀과 화남은행이 합작하여 새롭게 선보이는 온라인게임 소액 요금 제도 [PayVA]가 4월 26일부터 정식 시행될 예정이다.

대만의 전자상거래 서비스가 최근 고속성장을 이루었지만, 유저들의 신용카드번호 유출에 대한 염려, 인터넷 상점의 위조 카드 문제나 높은 수수료, 소액 단위의 서비스는 요금을 받지 못하는 등의 각종 문제들이 여전히 존재하고 있다. 그 밖에도 20세 미만의 유저들은 신용카드를 신청할 수 없기 때문에, 이러한 젊은 층의 유저들의 소비를 유발하고, 위와 같은 각종 문제들을 해결하기 위해 디지털은 소액 요금 제도인 [PayVA]를 선보이게 되었다.

[PayVA]는 선지급의 개념이다. 디지털의 유저는 온라인 상에서 무료로 14자리의 [PayVA] 번호를 받게되고, 금융 기관의 현금인출기, 인터넷, 텔레뱅킹, 모바일 뱅킹, 송금 등의 방식을 통해 요금 입금하면, 해당 금액이 [PayVA] 번호로 적립되게 된다. 적립금이 성공적으로 이루어지면 이 적립금을 통해 인터넷 사용 요금이 지불된다. 또한 [PayVA]에 적립된 금액을 다시 통장 잔액으로 전환 할 수도 있다.

GNN 신문 사이트 4.26

<http://gnn.gamer.com.tw/5/19695.html>

게임 머니 충전 서비스를 시작한 S0-net

온라인 게임 시장의 규모가 커지면서 고속 인터넷 업자들도 게임 시장에 집입하고 있다. HiNet이 「게임 머니 충전소」를 만들어 포인트를 판매한 이후, So-net 역시 게임 업체와 손을 잡고 게임 머니 충전 서비스를 시작하게 되었다.

So-net은 현재 웹사이트를 통해 유명 온라인 게임의 무료 데모 버전과 게임의 배경 음악, 화면보호기의 다운로드 서비스, 포인트 누적에 따른 여러가지 보너스등, 일련의 완전한 게임 머니 판매 방안을 제공하고 있다고 전했다.

그 밖에도 So-net은 보너스 제도를 처음으로 도입하여, 30원당 1점의 보너스 포인트를 제공하고 있다. 또 이 보너스 포인트는 실제 게임 머니로의 전환이 가능하다.

GNN 신문 사이트 4.22

<http://gnn.gamer.com.tw/7/19657.html>

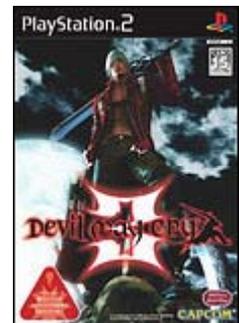
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	SAINT SEIYA Chapter-Sanctuary	PS2	Dimps / BANDAI
2	ONEPIECE GRAND BATTLE! RUSH	PS2	BANDAI
3	Memories Off 3rd	PS2	KID
4	Shining Force NEO	PS2	SEGA
5	삼국영웅전 Online	PC	奥汀
6	진삼국무쌍 3	PC	KOEI
7	Romancing Saga : Minstrel Song	PS2	SQUARE ENIX
8	진삼국무쌍 Advance	GBA	KOEI
9	철권(Tekken)5	PS2	NAMCO
10	월남대전(Metal Slug) 5	PS2	SNK PLAYMORE
11	스타 레스토랑	PC	光譜資訊
12	Demento	PS2	CAPCOM
13	Rockman X8	PS2	CAPCOM
14	Far East Of Eden III Namida	PS2	HUDSON
15	Fire Emblem	NGC	Intelligent Systems
16	Rockman X8 (중국어판)	PC	CAPCOM
17	Guild Wars	PC	ArenaNet
18	Mobile Suit Gundam One Year War 0079	PS2	NAMCO / BANDAI
19	Nintendogs (Puppy Times)	NDS	Nintendo
20	Forza Motorsport	XBOX	Microsoft Game Studio



▲진·삼국무쌍



▲Dvil Mary Cry3



▲Rokman X8

【 온라인 게임

지난주 인기 순위

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	삼국영웅전 Online	PC	奥汀
2	Guild Wars	PC	ArenaNet
3	刀劍 Online	PC	像素軟件
4	신절대쌍교 Online	PC	UserJoy / Gameflier
5	동화 : 엄지공주	PC	Laser
6	Corum Online	PC	eSofnet
7	방당성구(方糖星球)	PC	eSofnet
8	SCarpe Diem	PC	GNI Soft
9	연애합자 Online : 우금향연인 (戀愛盒子Online : 鬱金香戀人)	PC	中華網龍
10	i-Youxi	PC	YouxiLand Groups
11	ASGARD	PC	NEXON
12	Seal Online	PC	Sunny YNK / GRIGON
13	FONG SHEN ONLINE	PC	鈿象(IGS)
14	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
15	연애합자 Online	PC	中華網龍
16	TALES WEAVER Ver.2.31	PC	NEXON / SOFTMAX
17	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
18	Survival Project	PC	Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT
19	LOVE CITY : SUPER ONLINE168	PC	esofnet / Twindex
20	Laghaim Ver.2.80T	PC	Coozy Media



▲도검 Online



▲Carpe Diem



▲동화
엄지공주

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

부 록

2004년 71Gbps에 달한 대만 대외 연결 케이블

인

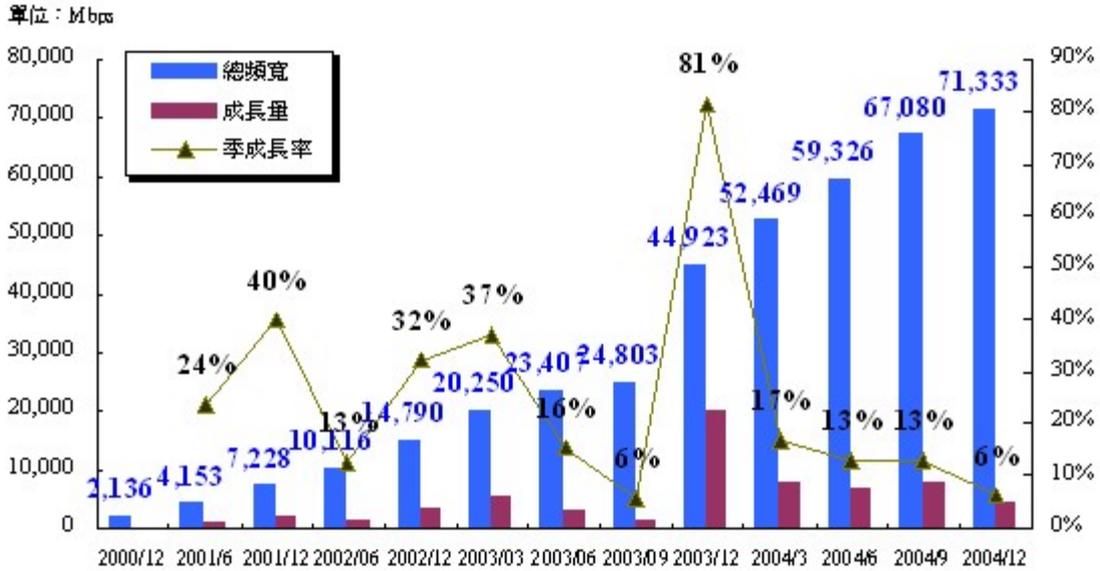
터넷은 시간과 공간의 한계를 초월할 수 있는 특성과 장점을 가지고 있고, 21세기에 없어서는 안 될 중요한 전송 매체로 자리잡았다. 멀티미디어와 인터넷 상거래 서비스의 발달로 더욱 더 빠른 정보의 전달이 요구되고 있다. 그리고 전송 속도는 인터넷 케이블에 따라 결정된다. 세계 각국은 자국의 인터넷 발달과 인터넷 전송 속도에 따른 민중의 요구를 만족하기 위해서 인터넷 케이블의 발전에 노력을 기울이고 있다. 그래서 인터넷 연결 케이블은 각국의 인터넷 발전 성공 여부를 가능하는 기본 지표중의 하나로 여겨진다.

각 국의 인터넷 서비스 단체간의 연결 및 케이블 구축 현황에 협조하기 위해서 자책회는 전사상무연구소 FIND, TWNIC 및 중화민국인터넷소비협회 (NCA), 교통부 전신국의 지도 하에 2000년 사사분기 대만지역 ISP업자, 인터넷 교환 센터 및 인터넷 접속 단체와 서비스 단체간의 접속과 국내외 인터넷 케이블 구축 현황을 조사하였다.

[대만 인터넷 연결 케이블 조사]에 따르면 2004년 12월 말까지 대만의 대외 연결 케이블은 71,333Mbps로 일사분기에 비해 4,253Mbps 증가했고, 6%의 성장을 이루었다. 이번 분기의 성장은 일본, 홍콩과 싱가포르의 해외 연결 케이블이 성장한 연고다. 접속 케이블의 기관 HiNet, ASNet과 NTT는 대만의 3대 인터넷 연결 케이블 기관이다. TANet, Giga와 ASNet은 대만의 3대 상호연결 케이블 집합점으로, 그 국내 연결 케이블은 35Gbps를 초과한다.



대만의 대외 연결 케이블 성장 상황



자료제공 : 자책회 ACI-FIND, TWNIC, 인터넷 소비자협회



創新、關懷、實踐

© 2005 資訊工業策進會

인터넷 접속 국가/지역 방면은 2004년 12월 말 현재 대만은 해외 17개 국가/ 지역과 연결되어 있는데, 그 중 대만과 미국의 연결 속도는 37,380Mbps으로 대만의 대외 연결 국가 중 으뜸을 차지한다. 그 외에는 일본(14,925Mbps), 홍콩(9,401Mbps), 중국(5,590Mbps), 네덜란드(2,488Mbps), 한국(611Mbps), 싱가포르(584Mbps), 말레이시아(200Mbps)등의 순이다. 표에 나타난 국가들이 대만과 연결되어 있는 국가/지역으로, 국내의

많은 인터넷 접속 단체간에 연결망이 구축되어 있다. 그 중 대부분의 국가/지역은 HiNet 혹은 TWGate와 연결되어 있고, 그 연결 케이블도 상당히 제한되어 있다. 전반적으로 볼 때 대만의 해외 연결 대상은 미국과 아시아 지역 국가 위주로 국한되어 있고, 유럽 지역은 학술 연구를 제공하기 위한 인터넷 케이블이 구축되어 있다.

[표1] 대만의 대외 연결 케이블 통계표

	연결 국가	2004/12	2004/6	2003/12	2003/06	2002/12	2002/6
1	미국US	37,380	33,960	27,082	11,785	7,910	6,469
2	일본JP	14,925	9,716	7,856	4,813	3,095	963

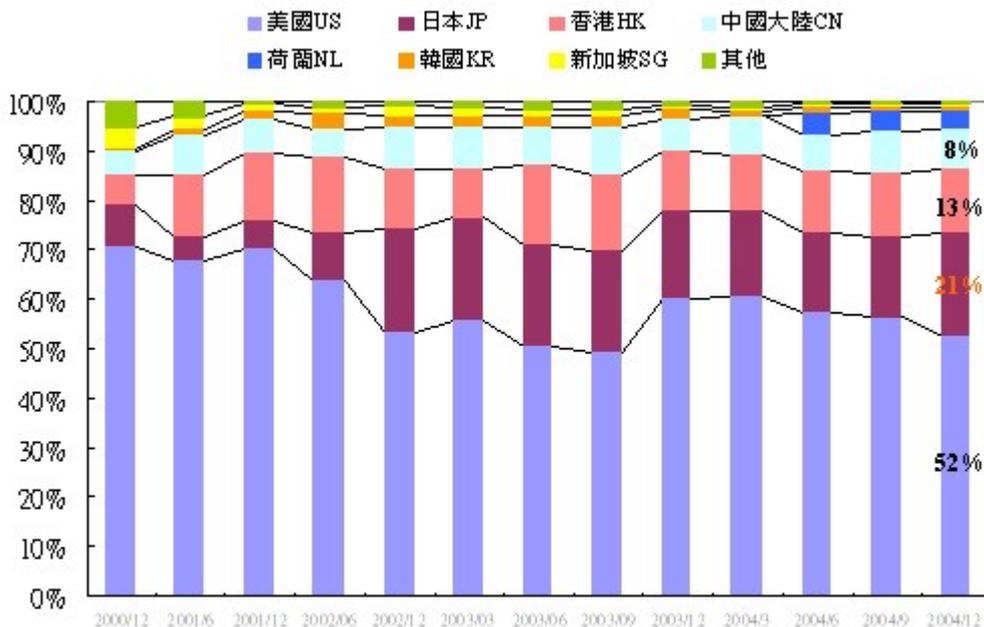
3	홍콩HK	9,401	7,468	5,413	3,721	1,808	1,521
4	중국CN	5,590	4,258	3,119	1,938	1,260	599
5	네덜란드NL	2,488	2,488	-	-	-	-
6	한국KR	611	611	767	455	290	290
7	싱가폴SG	584	474	319	321	296	140
8	말레이시아MY	200	200	51	51	51	53
9	호주AU	47	47	51	57	57	59
10	영국GB	45	45	200	200	0	0
11	마카오MO	45	45	10	10	10	10
12	태국TH	4	4	4	4	4	4
13	필리핀PH	4	4	47	47	2	0.512
14	인도네시아ID	2	2	2	2	2	2
15	사우디아라비아SA	2	2	2	2	2	2
16	월남VN	1	1	-	-		
17	프랑스FR	0.256	0.256	0.256	0.256	0.256	0.256
	총 계	71,333	59,326	44,923	23,407	14,790	10,116
*대만의 대외 연결국은 17개 국가로, 2004년 12월 말까지 총계는 71,333Mbps임.							
*자료제공 : 대만인터넷정보센터, 자책회 전자상무연구소 FIND, 인터넷 소비자협회							

미국은 언제나 대만의 주요 연결망의 대상 혹은 전송 교환 센터의 역할을 담당하고 있다. 2004년 12월 말까지 미국 연결 케이블은 37,380Mbps, 이번 분기에 처음으로 성장을 기록하나, 저번 분기에 비해 313Mbps 감소하여 성장률도 1% 하락하였다. 그러나 2003년 같은 분기에 비교하여서는 10,298Mbps 증가하고, 연성장률도 38%에 달했다. 2004년 조사자료를 보면 미국에 연결된 케이블은 대만의 대외 연결 케이블의 총비율에서 점점 하락

추세를 보이고 있고, 사사분기의 대외 연결 케이블이 감소함에 따라, 대만과 미국의 연결 케이블이 총 연결 케이블에서 차지하는 비율도 일사분기의 61%에서부터 52%로 하락하여, 다른 국가와의 차이가 점차 좁혀지고 있음을 알 수 있다.



대만 인터넷 해외 연결망 분포도



자료제공 : 자책회 ACI-FIND, TWNIC, 인터넷소비자협회



創新、關懷、實踐

© 2005 資訊工業策進會

이번 분기에 대만과 일본, 홍콩, 싱가포르의 연결 케이블은 모두 증가하였는데, 그 중 일본의 성장이 가장 두드러진다. 이번 분기의 일본의 연결 케이블은 14,925 Mbps로 지난 분기에 비해 3,854 Mbps 증가하여 35%의 성장률을 기록하였고, 이는 2003년 같은 분기에 비해 7,069 Mbps 증가한 것으로 연간성장률도 90%에 달한다. 일본의 연결 케이블은 전체의 21%를 차지하여 대만 제2의 대외 연결국이 되었다. 홍콩의 연결 케이블도 9,000 Mbps를 초과한 9,401 Mbps에 달해 지난 분기보다 622 Mbps증가해 7%의 성장률을 보였고, 싱가포르도 지난 분기에 비해 89 Mbps 증가한 584 Mbps에 달해 18%의 성장을 이루었다. 이 4개 국가 이외에는 지난 분기와 비교해 별다른 성장을 이루지 못했다.

대만의 인터넷 연결 기관중 HiNet이 약 23 Gbps의 대외 연결 케이블을 점유하고 있고, 2위와 3위인 ASNet(중앙연구원)과 NTT의 대외 연결 케이블은 각각 7.6Gbps와 5.3Gbps이다. 이 밖에도 대외 연결 케이블이 2Gbps을 초과하는 기관으로는 REACH, Seednet(數位聯合), TWGate, sonnet(소니타이완), EBIX, Giga(和信초매체), TWAREN 과 TANet(교육부)등의 8개 기관이 있다.

한편 TANet, Giga, ASNet, EBIX, HiNet, EBT/APOL, TWAREN, KBT, Seednet, NCREE 은 14Gbps이상의 국내 연결 케이블을 소유하고 있다.

[표 2] 대만 10대 인터넷 연결 케이블 기관

순위	국외 연결 케이블		국내 상호 연결 케이블	
	기관	Mbps	기관	Mbps
1	HiNet (中華電信)	22,996	TANet (教育部)	62,809
2	ASNet (中央研究院)	7,620	Giga (和信超媒體)	41,689
3	NTT	5,288	ASNet (中央研究院)	35,846
4	REACH (恆通)	4,977	EBIX (亞太交換中心)	34,808
5	Seednet (數位聯合)	4,044	HiNet (中華電信)	27,826
6	TWGate (中華電信轉國際)	3,868	EBT/APOL (東森寬 頻/亞太線上)	25,516
7	sonet (台灣索尼)	3,732	TWAREN (國家高速 網路與計算中心)	25,211
8	EBIX (亞太交換中心)	2,644	KBT (和網寬頻)	19,630
9	Giga (和信超媒體)	2,500	Seednet (數位聯合)	18,025
10	TWAREN (國家高速 網路與計算中心)	2,488	NCREE (國震中心)	14,045
11	TANet (教育部)	2,488		

자료제공 : 대만인터넷정보센터, 자책회전자상무연구소, 인터넷소비자협회

본 조사에 대해 :

본 조사 시스템은 Email을 통해 TWNIC의 『연결 케이블 등록 조차 시스템』의 조사원을 연락하여, 조사 기간동안 이번 분기의 자료를 등록을 부탁한 것이다. 조사기간은 2004년 12월 24일부터 2005년 1월 3일이며, 그 간 52개의 자료를 갱신하여, 이번 분기의 갱신률은 64%에 달했고, 76개 연결 업체의 통계 자료를 수집하였다. 자료의 정확성의 위해서 본 조사는 상호 연결 시스템을 통해 자료의 통일화를 꾀하고, 상대방이 자료를 기재하지

않았을 경우 Email로 연락을 취해 한 단계 나아간 정보를 수집하였다. 이러한 이유로 이번 조사의 자료는 오차가 없는 정확한 것임을 밝힌다.

『연결 케이블 등록 조차 시스템』의 웹페이지 : <http://map.twnic.net.tw/>

◆ 조사 지도 기관 :

교통부전신총국(DGT) <http://www.dgt.gov.tw/>

◆ 조사 집행 기관 :

중화민국인터넷소비자협회(NCA) <http://www.net080.com.tw/>

대만인터넷정보센터(TWNIC) <http://www.twnic.net.tw/>

자책회전자상주연구소FIND <http://www.find.org.tw/>