

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 7. 08. Vol.13

[CONTENTS]

기획특집

- 2005년 1분기 대만 인터넷 사용 현황 보고

뉴스 & 화제

- 1 대만의 아이디 및 아이템 도용 현황
- 2 잠재력을 가진 대만의 모바일 인터넷
- 3 한국 게임의 여름 방학 공략법
- 4 새 게임 《총물파파 (寵物趴趴) GO》 소개

게임 순위

2005년 1분기 대만 인터넷 사용 현황 보고

경 제부 기술처는 국내 각계의 본 국(대만)의 인터넷 보급과 응용 현황에 대한 이해를 돕고자 특별히 자책회 전자상무연구소FIND(약칭 자책회 ACI-FIND)에 「본 국 인터넷 사용자 현황 보고」의 진행을 위탁하여, 본 국의 각종 인터넷 연결 서비스의 응용현황을 정기적으로 관찰하였다.

본 조사는 분기마다 인터넷 케이블 업자, 인터넷 서비스 제공사업자(ISP), 교육부 전산센터(TANet)와 전신총국 등을 대상으로 각각 다른 인터넷 서비스 이용자(Internet Subscriber)를 통해 수집한 자료를 바탕으로 본 국 인터넷 서비스 응용의 관건 지그림 정보를 분석해 내고, 이를 통해 본 국 인터넷 인구의 성장 상황을 추정해 보았다.

인터넷 연결 기술의 진보와 국제적인 접촉으로 인해 이번 조사에서는 모바일 인터넷 사용자와 인터넷 케이블 사용자를 재정의 하여 본 국 인터넷의 발전 현황을 더욱 완전하게 나타낼 수 있게 되었다. 모바일 인터넷 사용자는 WAP와 GPRS를 통해 인터넷을 이용하는 것 이외에도 PHS와 3G 사용자를 계산에 포함시켰고, 2001년으로 거슬러 올라가 삼사분기부터 이 서비스를 이용하기 시작한 사용자 수를 수정하였다. 인터넷 케이블은 xDSL과Cable Modem을 통해 인터넷을 사용하는 것 외에 또 Corpline과 광섬유 통신 사용자를 계산에 넣었고, 1999년으로 거슬러 올라가 이사분기부터 이러한 서비스 이용하기 시작한 사용자 수를 수정하였다.

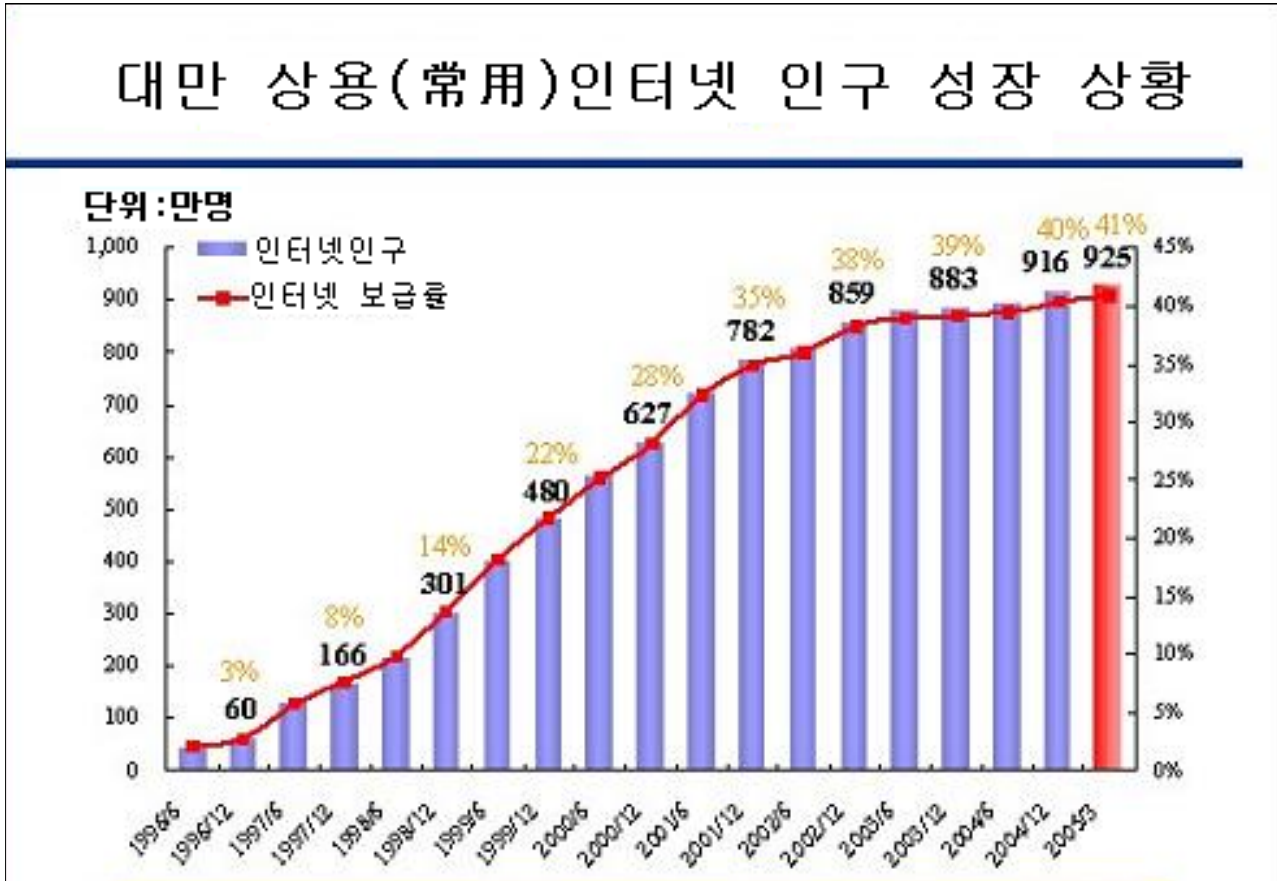
2005년 일사분기 주요 조사 결과는 다음과 같다 :

- 1. 본 국 상용 인터넷 인구는 925만명으로 소폭 성장을 이루었다.
인터넷 응용 보급률은 41%이다.

2005년 3월말까지 본 국 xDSL 사용자수는 328만이며, Cable Modem 사용자수는 40만이며, Corpline 사용자수는 1.2만이며, 광섬유 통신 사용자수는 2만이며, 전화 모뎀 사용자수는 214만이며, ISDN 사용자수는 1.2만이며, 학술인터넷(TANet) 사용자수는 397만이며, 모바일 인터넷 사용자수는 606만이다. 위에 상술한 각종 연결방식의 사용자수는 이용도가 낮은 사용자를 제외하고, 한 사람이 여러 아이디를 가졌을 때 그 중복된 아이디를 제한 후 산출해 낸 것이다.

2003년 3월 말까지 본 국 상용 인터넷 인구[주석1]는 925만 명이며, 인터넷 응용 보급률은 41%로 이전 분기와 비교하여 9만 명이 증가하여 그 성장률은 1%이다. [그림 1 참조]

[그림 1]



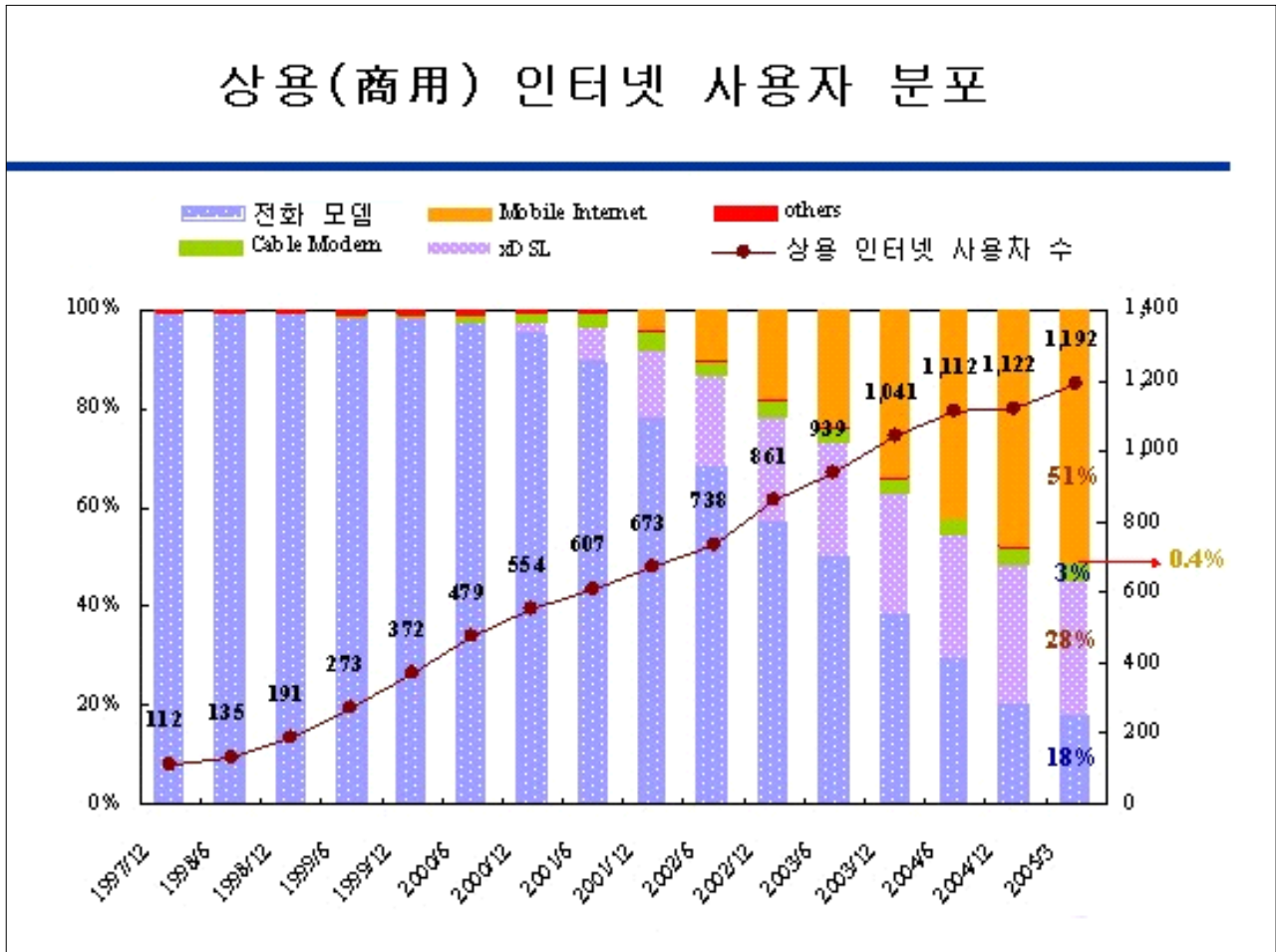
2. 본 국 상용 인터넷 아이디 수는 1,192만개, 그 중 최다는 모바일 인터넷

본 조사의 통계 자료에 따르면 학술 및 정부 인터넷 사용자를 제외한 본 국 상용 인터넷 아이디 수[각주2]는 2005년 3월말까지 총 1,192만 개로 이전 분기에 비해 70만개가 증가하여 그 성장률도 3%로 인터넷 시장이 활발히 성장하고 있음을 보여주며, 이러한 성장의 주된 원인은 모바일 사용자의 대폭적인 증가 때문이다. 또 유선 인터넷[각주3] 사용자수는 2003년 이사분기에 최고점(716만)에 다다른 후 매 분기마다 지속적인 감소하고 있으며, 이번 분기에는 처음으로 모바일 사용자수에 못 미치게 되었다.

상용 인터넷 아이디의 각종 연결 방법 별 분포 상황을 볼 때 2005년 3월말까지 모바일 인터넷 시장에 가장 열기를 띠고 있으며 그 이용자수도 가장 많다. 모바일 인터넷 아이디가 전체 인터넷 아이디의 절반인 51%를 차지하는데 이는 지난 분기에

비해 300%나 증가한 것이다. xDSL 사용자는 28%를 차지하여 지난 분기와 별다른 차이가 없다. 전화 모뎀 사용자의 비율은 계속해서 하락하여 이번 분기에는 18%를 기록하였는데 이는 지난 분기와 비교해 200% 하락한 수치이다. Cable Modem 사용자는 3%를 차지하였고, 기타 방식으로 인터넷을 사용하는 비율은 모두 1% 미만이다. [그림 2 참조]

[그림 2]

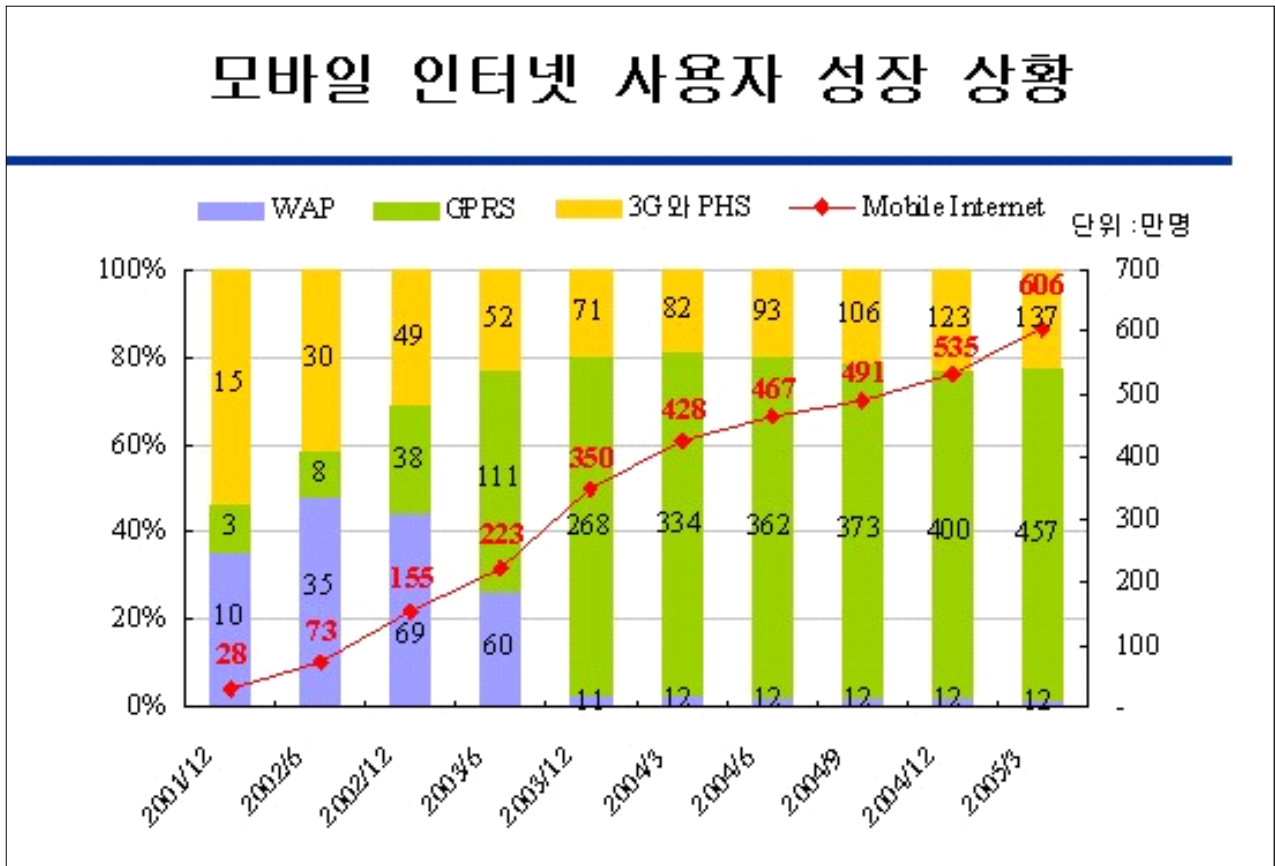


(자료제공 : 자택회 전자상무연구소 ACI-FIND / 2005. 3. 31)

3. 본 국 모바일 인터넷 사용자는 606만이며, 그 중 475만은 GPRS 사용자

2004년 사사분기 전 본 국의 모바일 인터넷 사용자는 GPRS와 WAP 사용자만을 계산하였지만, PHS사용자가 나날이 증가하여 이를 경시할 수 없게 되었고, 또 3G업자가 서비스를 개시하여 그 사용자가 점점 성장하여, 이번 조사에는 전신총국의 계산 정의에 입각하여 2005년 일사분기부터 PHS와 3G를 모바일 인터넷 서비스의 범위에 포함시켰고, 2001년으로 거슬러 올라가 삼사분기부터 이러한 서비스를 이용한 사용자 수를 수정하였다. 전신총국의 통계 자료에 의하면 2005년 일사분기 본 국의 모바일 사용자수는 606만으로, 지난 분기에 비해 72만이 증가하였고, 그 성장률도 13%를 기록하였다. [그림 3 참조]

[그림 3]



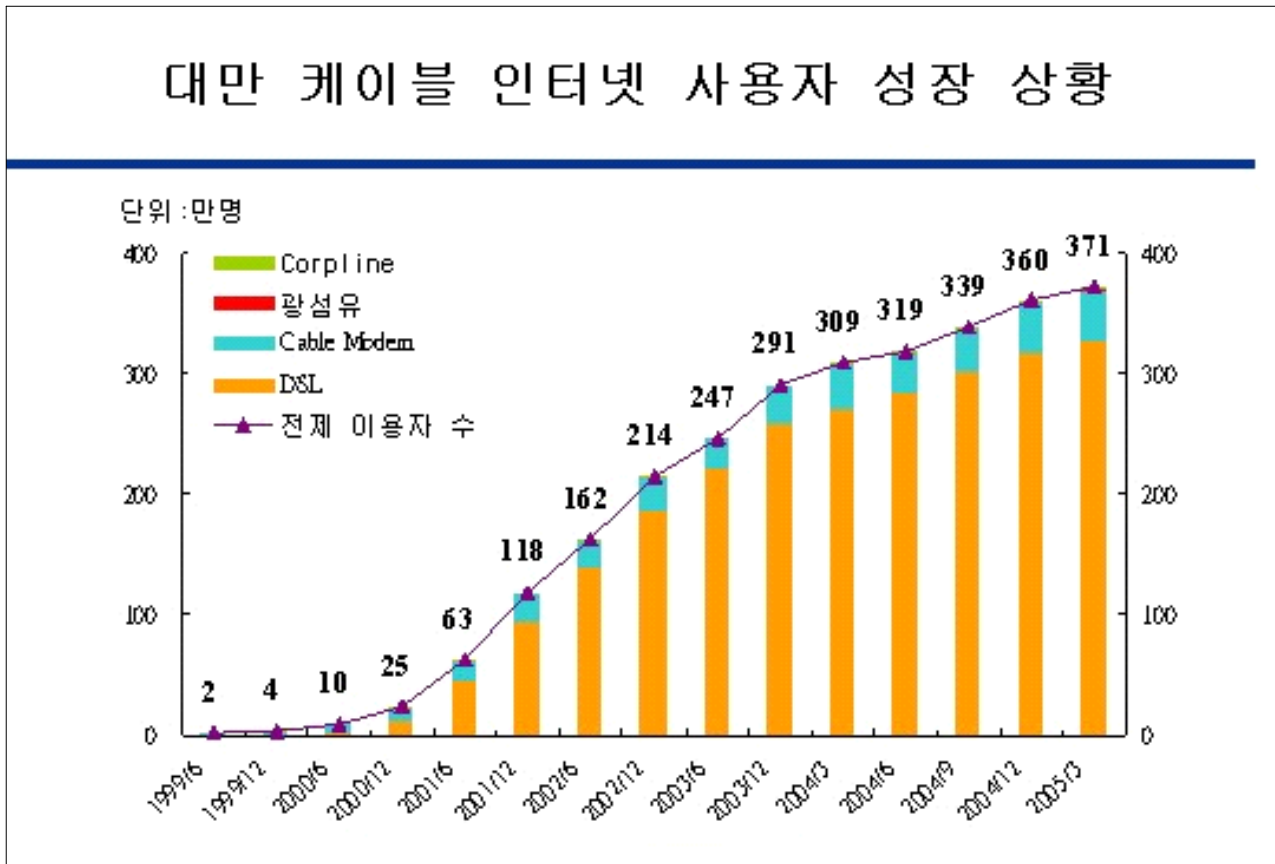
(자료제공 : 자책회 전자상무연구소 ACI-FIND / 2005. 3. 31)

모바일 인터넷 성장의 주된 요인은 GPRS사용자의 증가이며, 이번 분기 GPRS 사용자는 457만에 달해 지난 분기에 비해 58만이 증가하여 그 성장률도 14%를 기록하였다. PHS 와3G사용자는 137만에 달해 지난 분기에 비해 14만이 증가하였고, WAP사용자는 12만으로 지난 분기와 별다른 차이를 보이지 않았다.

4. 본 국 케이블 인터넷 사용자는 373만, 그 중 327만이 xDSL 사용자

2004년 사사분기 이전 본 국의 케이블 인터넷 사용자는 거의 xDSL 과Cable Modem 사용자였다. 인터넷 연결 기술의 진보에 따라 국제 연구 기구에서 케이블 인터넷 사용의 정의를 갱신하였고, 국제 연구의 통용된 정의에 따라 본 조사는 2005년 일사분기부터 Corpline과 광섬유 통신 사용자를 인터넷 케이블 사용자의 범주에 포함시키고, 1999년으로 거슬러 올라가 이사분기부터 이 서비스 사용자 수를 수정 하였다. 조사 자료에 따르면 2005년 3월말까지 본 국의 케이블 인터넷 사용자수 [주석5]는 371만으로 지난 분기에 비교해 약 11만이 증가하여 그 성장률은 3%를 기록하였다. [그림 4 참조] 다운로드 속도로 구분하면 1.5M 이하의 사용자가 가장 많은 약 60%를 차지하고 있으며, 1.5M 이상의 사용자는 약 40%를 차지하고 있다. 인터넷 케이블 사용자의 성장 분석은 다음과 같다.

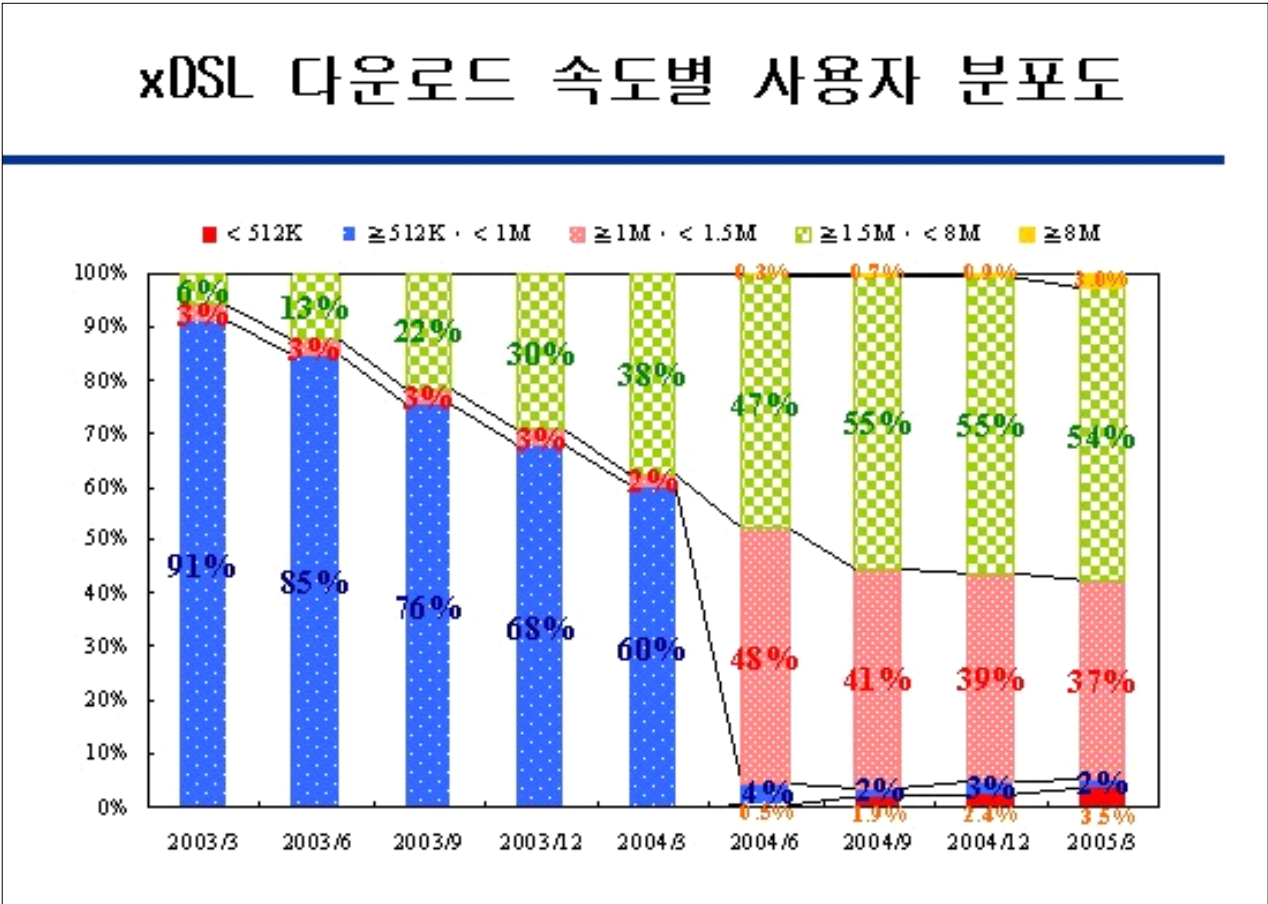
[그림 4]



(자료제공 : 자택회 전자상무연구소 ACI-FIND / 2005. 3. 31)

이번 분기 케이블 인터넷 사용자가 여전히 성장할 수 있었던 주된 원인은 xDSL의 사용자가 증가하였기 때문이다. 2005년 3월말 본 국 xDSL의 사용자는 328만으로 전체 케이블 인터넷 사용자의 88%에 달해 본 국 케이블 인터넷 부분의 최고라고 할 수 있다. 또 이는 지난 분기와 비교하여 11만이 증가한 것이며, 그 성장률도 3%를 기록하였다. 인터넷 연결 지역으로 나누면 xDSL사용자중 가정에서 사용하는 비율이 91%로 가장 많았고, 기업에서 사용하는 비율은 9%를 기록했다. 다운로드 속도로 xDSL 사용자수를 분석해보면 가장 많은 사용자가 8M 이상부터 1.5M 이하의 사용자로 그 비율은 54%이며 이는 지난 분기와 비교하여 별다른 차이가 없다. 다음으로 많은 사용자를 가진 속도는 1M 이상1.5M이하로 37%를 차지하고 있는데, 이는 지난 분기보다 200% 감소한 비율이다. 그 밖에 512K이하와 8M이상이 각각 십 만 명 정도인 3%를 기록하고 있다. [다음 페이지 그림 5 참조]

[그림 5]



(자료제공 : 자택회 전자상무연구소 ACI-FIND / 2005. 3. 31)

Cable Modem사용자는 2005년 일사분기 40만으로 달해 지난 분기와 별다른 차이를 보이지 않았다. 이번 분기 Cable Modem 사용자중 쌍방향 사용자가 99%를 차지하고 단방향 사용자는 겨우 1%를 나타냈다. 다운로드 속도로 볼 때 1.5M이상이 가장 많은 약 80%를 차지하고 있고, 다음은 512K이상 1.5M이하의 사용자로 약 16%, 그리고 512K미만의 사용자가 약 4%를 차지하고 있다.

그 밖에 2005년 일사분기 본 국 광섬유 통신 이용자는 약 2만으로, 지난 분기와 비교하여 천명 이상이 증가하였고, 그 성장률도 8%를 기록하였다. 다운로드 속도로 구분하면 1.5M이하가 가장 많은 85%를 차지하고, 1.5M 이상이 15%를 차지하고 있다. Corpline사용자는 1.2만으로 지난 분기에 비해 2% 감소하였다. 그 다운로드 속도로 나누면 1.5M이상이 가장 많은 68%를 차지하고 있으며, 그 다음으로는 512K이하의 사용자로 19%이며, 512K이상 1.5M이하의 사용자는 약 13%이다.

5. 기타 연결 방식

2005년 3월말까지 본 국 전화 모뎀 사용자수는 214만으로 지난 분기에 비해 12만이 감소하였으며 5%의 하락세를 기록하였다. ISDN사용자는 1.2만으로 지난 분기에 비해

1% 감소하였다.

학술인터넷(TANet)의 통계에 의하면 TANet의 상용 사용자는 397만으로 지난 분기와 별다른 차이가 없으며 본 국 학원가(학교)의 보급률은 73%에 달하는 것으로 나타났다.

◎ 본 보고에 대해

「본 국 인터넷 사용자 현황 보고」는 경제부기술처의 「창신 정보응용 연구 계획」의 지지아래 진행되었고, 조사의 집행 부문은 자책회 전자상무연구소(ACI-FIND)이다. 본 전문 조사는 민국85년(1996년)부터 시작된 것으로 이미 9년 동안의 인터넷 사용자 자료가 누적되어 있다. 본 조사는 본 국 인터넷 인구의 통계 자료를 제공하는 것 이외에도 민국88년부터 전화 모뎀 사용자와 케이블 인터넷 사용자 (xDSL및 Cable Modem) 및 기타 인터넷 연결 방식 사용자 즉 Corpline(64K이상), ISDN및 무선 인터넷 등을 포함한 각각 다른 인터넷 서비스(access) 사용자 현황을 조사해 통계 하였다. 본 조사는 매 분기에 한 번씩 진행되며, 자료 조사의 마감일은 각각 3월, 6월, 9월 및 12월이다.

주석 1 : 본 조사의 ‘상용(常用) 인터넷 인구’의 정의는 매 분기 말에 인터넷 서비스 업체에게 등록된 아이디를 사용하고 있는 사용자이다.

주석 2 : 상용(商用) 인터넷 아이디는 전화 모뎀을 포함한 xDSL, Cable Modem, Corpline, ISDN, 광섬유 통신 및 모바일 인터넷 사용자 아이디로 학술 인터넷(TANet) 및 정부 인터넷 사용자는 포함하지 않는다.

주석 3 : 유선 인터넷 사용자는 전화 모뎀, xDSL, Cable Modem, Corpline, ISDN, 광섬유 통신 사용자를 포함한다.

주석 4 : 본 조사가 가리키는 모바일 인터넷 사용자는 WAP, GPRS, PHS 혹은 3G 휴대폰 인터넷 서비스 사용자를 말한다.

주석 5 : 본 조사가 가리키는 케이블 인터넷 사용자는 xDSL , Cable Modem, Corpline 혹은 광섬유 통신 사용자를 말한다.

주석 6 : 본 조사는 xDSL의 다운로드 속도를 : 「512K 미만」, 「512K 이상 1M미만」, 「1M 이상 1.5M 미만」, 「1.5M 이상 8M 미만」 및 「8M 이상」의 5등급으로 나누었다.

News & issue

대만의 아이디 및 아이템 도용 현황

GameBase가 진행한 조사에 따르면 77%의 게이머들이 아이디 및 아이템 도용의 경험을 가진 것으로 밝혀졌다. 그 중 41%의 게이머들은 그 도용 횟수가 3번 이상이며, 도용을 당한 게이머 중 15%는 그 피해 액수가 NT\$10,000이상이며, 정신적인 피해를 더한다면 그 피해는 더욱 심각하다.

231만 명의 게이머들이 아이디 도용을 당한다.

이번 「대만 온라인 게임 안전 현황」 조사는 GameBase 회원을 대상으로 조사를 실시한 것으로, 조사에 응한 게이머 중 77%가 아이디 혹은 아이템, 게이머니의 도용 경험이 있다고 응답했다. 또 그 중 41%에 해당하는 게이머들은 3회 이상 도용을 당했고, 2회는 25%, 1회는 34%의 비율을 나타냈다. 이러한 조사 결과는 아이디 및 아이템의 도용 피해가 심각함을 보여줄 뿐만 아니라 게이머들의 인지가 부족함, 유용한 대응 방법을 강구할 필요성이 있음을 나타내고 있다.

그 피해 규모로는 NT\$ 5만 원 이상이 6%, NT\$ 1만원~5만원이 약 9%, NT\$ 5천원~1만원이 13%, NT\$ 3천원~5천원이 11%, NT\$ 1천원~3천원이 13%의 비율을 나타냈으며, 가장 많은 비율인 48%를 차지하고 있는 금액은 NT\$ 1천원 이하이다.

자책회의 통계에 따르면 2005년 3월 대만의 상용(常用) 인터넷 인구는 925만 명으로 인터넷 보급 비율은 41%에 달한다. 온라인 게임 인구는 총 인터넷 인구의 약 40%를 차지하는 300만 명으로, 이러한 비율로 계산하자면 231만 명이 아이디 및 아이템 도용을 경험한 셈이며, 그 중 95만 명이 3번 이상 도용을 당했으며, 35만 명이 NT\$ 1만 원 이상의 피해를 입은 것이다.

게이머들은 플러그인으로 인해 피해를 당한다.

그 밖에 시먼텍이 호주와 뉴질랜드를 대상으로 한 조사 결과에 따르면 59%의 응답자가 spyware의 침입을 경험하였고, 85%의 응답자가 광고(스팸)소프트웨어의 피해를 입은 것으로 나타났다. 이들 응답자들의 55%는 매주 최소 한 번 이상의 spyware 침입을 경험한 것으로 나타났다. 이러한 spyware는 이미 알려진 것만도 7만종으로, 인터넷의 위험 요소의 25%를 차지하고 있다. 특별한 점은 10대 spyware 중 9개는 기타프로그램 중에 숨겨져 사용자의 컴퓨터에 침입한다는 것이다.

국내 게임 업자는 모두 온라인 게이머들에게 있어 기타프로그램은 출처가 분명치 않은 플러그인이다. 게이머들이 플러그인의 편리를 누리는 동시에 아이디 도용과 자료가 도난을 당하는 대가를 지불하게 된다.

주) 환율 NTD 1.00 : ₩ 31.00

GameBase 신문 사이트 6.30

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=19800&category=news

News & issue

잠재력을 가진 대만의 모바일 인터넷

자 책회 전자상업연구소가 최근 발표한 「대만인터넷사용현황보고」 따르면, 2005년 일사분기 대만의 고속 인터넷 사용자는 371만으로, 지난 분기에 비해 11만이 증가하였고, 그 성장률은 3%이다. xDSL이용자도 328만으로 전체 인터넷 사용자의 88%를 차지하고 있다.

◆ 소폭 성장을 기록한 인터넷 상용 인구

이 보고에 따르면 2005년 3월까지 대만 xDSL이용자수는 328만이며, Cable Modem사용자수는 40만, 광섬유 통신 이용자수는 2만, 전화모뎀 사용자수는 214만, 학술인터넷(TANet) 사용자수는 397만, 모바일 인터넷 사용자수는 606만으로 나타났다.

위에 상술한 각각의 연결 방식은 사용자수는 이용도가 낮은 사용자를 제하고, 여러 개의 아이디를 가진 사용자는 그 중복된 아이디를 제하여 계산하였다. 이렇게 해서 2005년 3월말까지 조사된 인터넷 사용 인구는 925만명으로, 인터넷 보급률은 41%로 지난 분기에 비해 1% 증가하였다.

◆ 모바일 인터넷의 고속 성장

대만의 상용(商用) 인터넷 사용자는 3% 증가하였는데, 그 주요 원인은 모바일 인터넷 사용자가 대폭으로 증가했기 때문이며, 유선 인터넷 사용자는 2003년 이사분기에 최고점에 달한 후 매 분기마다 계속해서 감소하고 있으며, 이번 분기에는 처음으로 모바일 인터넷 사용자수보다 적은 수치를 기록했다.

자책회(FIND)는 보고 중에 2005년 3월 말까지 모바일 인터넷 시장이 가장 열기를 띠고 있으며, 그 사용자수도 가장 많이 성장하였고, 아이디 숫자도 전체 상용 인터넷 아이디의 절반인 51%에 달한다. xDSL 사용자 수는 전체의 28%를 차지하여 지난 분기와 별다른 차이를 보이지 않고 있으며, 전화 모뎀 사용자 비율은 계속해서 하락하고 있다.

2004년 사사분기 전에 대만 모바일 인터넷 사용자는 GPRS와 WAP 사용자가 다였지만, PHS사용자의 모바일 인터넷 사용이 나날이 증가한데다, 3G업자가 가세해 그 사용자가 점점 성장하여, 2005년 일사분기에 PHS와 3G 이용자 수를 더하여 과거의 자료를 수정하게 되었다. 전신국의 통계 자료에 의하면 2005년 일사분기 모바일 인터넷 사용자 수는 606만 명으로, 지난 분기에 비해 13% 성장하여 그 잠재력을 기대하게 한다.

◆ 중국 인터넷 사용인구가 1억 초과, 고속 인터넷 케이블 사용 인구는 세계 제2 수준

대만의 소폭 성장에 비해 중국은 인터넷 성장 상 비교적 큰 진전을 보이고 있다. 중국 통신 산업부 부장 해국화(奚國華)씨는 6월 28일 북경 모바일 통신 국제 논단 전람회 상에서 올해 5월말 중국의 인터넷 인구는 이미 1억을 넘어섰으며, 그중 3천만 명이 광대역 케이블 사용자라고 전했다. 북경 엔터테인먼트 신보는 2005년 말에는 중국 인터넷 인구가 1.2억을 초과할 것이라고 예측했다. 또한 Point Topic의 최신 수치에 의하면, 전 세계 광대역 케이블 사용자수가 가장 많은 국가는 미국으로, 그 이용자는 3650만으로, 그 다음은 중국이며, 대만은 10위이다.

GNN 신문 사이트 6.30

<http://gnn.gamer.com.tw/0/20420.html>

News & issue

한국 게임의 여름 방학 공략법

여름 방학을 맞아 한국 게임들이 활발한 이벤트를 진행하여 게이머들의 이목을 집중시키고 있다. 게임별로 그 이벤트 내용을 소개한다.

《마비노기》

《마비노기》는 6월 14일 정식 공개 테스트를 시행하고 이와 동시에 식품과 함께 교환 구매와 추첨활동을 시행할 예정으로, 컴퓨터, 장식품, 3C등의 업체와 대화를 진행 중이다. 이 밖에도 텔레비전으로 「루나와 벤(露娜與潘)」이라는 8회분의 만화 영화를 방영하여 게이머들이 여름방학 동안 이 게임이 가져다주는 열기를 느낄 수 있도록 희망하고 있다.

◆ 「루나와 벤(露娜與潘)」 만화영화 방영

한국 Nexon이 제작한 「루나와 벤(露娜與潘)」은 희극적인 기법과 만화적인 이미지로 귀여운 소녀 루나와 흑양 벤이 마비 세계에서 만나는 모험을 그리고 있다. 이 만화는 유저들로 하여금 《마비노기》를 더욱 이해할 수 있도록 하는 것 이외에도 아주 다이내믹한 새로운 안내서 역할을 한다.

만화는 모두 게임화면을 배경으로 제작되었고, 한국어 발음에 중국어 자막을 입혀 게이머들로 하여금 신속하게 게임에 빠져들도록 하였다. 이 만화는 한국에서 방영될 당시 눈에 띄만한 시청률을 기록하였는데, 전부 8회 분량으로, 대만에는 6월 18일부터 8월 6일까지 매주 토요일 저녁에 중천오락방송의 「+8 전동왕(電動王)」 및 중앙 텔레비전의 「디지털 게임왕(數位遊戲王)」을 통해 방영된다.

◆ 네슬레 블랙 커런트 젤리(雀巢黑嘉麗) 「원기신자미(元氣新滋味)」 이벤트

6월 29일부터 7월 26일까지 유저들은 전국 Hi-Life(萊爾富) 편의점이나 OK 편의점에서 블랙 커런트 젤리 두개를 구입한 후 NT\$ 10원을 더 내면 「원기자미포(元氣滋味包)」을 얻게 되는데 이 안에는 《마비노기》의 프로그램, 설명서 및 3일 무료 체험 쿠폰을 받을 수 있는 추첨 번호가 들어있으며, 3일 무료 체험은 150명에게 그 기회가 주어진다.

◆ 미단 대나무숯차(味丹竹炭茶) 이벤트

7월 6일부터 8월 2일 동안에 세븐일레븐에서 미단 대나무숯차(味丹竹炭茶)를 구매하면, 6종류의 나오 케릭터 책갈피를 받게 된다. 책갈피에는 아이템 경품 추첨에 참여할 수 있는 번호가 적혀 있는데 경품 아이템으로는 피닉스의 깃털, 염색약물, 비펜니스, 류트, 완전회복약물, 금화주머니 등이며, 자세한 사항은 웹사이트를 참조하면 된다.

《Seal Online》

《Seal Online》은 6월 30일 최신 개정 버전인 「이상한 흑색회(怪頭黑色會)」를 출시한다. 이번 버전의 신규 맵 ‘봉인된 섬’에는 12종류의 새로운 몬스터와 여러 종류의 아이템이 추가되었다. 또 이와 동시에 PVP 전용 경기장 ‘아레나 존’이 생겨 PVP를 좋아하는 게이머들에게 뒷일을 걱정하지 않아도 될 전투를 경험할 수 있도록 하였다.

◆ 4대 괴물 공개

이번에 새로 증가된 4대 두목은 가장 강력한 티페리스와 평균등급 190급의 아비우스 MK2, 노움, 다이아나이며, ‘봉인된 섬’ 퀘스트의 관건은 바로 이 보스들이다. 게이머들은 3대 보스들을 이긴 후에 새로운 아이템을 얻게 되는데 만약 이 흑색회를 철저하게 이기려면 반드시 17개 관문을 통과해야 임무를 완성할 수 있다.

◆ 새로 증설된 경기장 PVP 기능

PVP 기능은 게이머들이 괴물을 죽이는 연습을 하는 것 이외에 가장 좋아하는 활동 중의 하나이다. 이번 개정판에는 인원 제한이 없는 PVP장소인 ‘아레나 존’을 추가하였다. 이곳은 고대 로마 경기장을 모방하여 제작한 곳으로 이곳에서 PVP를 진행하다가 죽어도 경험치는 떨어지지 않는다.

◆ ‘흑색회의 비밀’ 이벤트

7월 7일부터 7월 21일까지 웹사이트 ‘흑색회의 비밀’ 이벤트를 시작하며, 게이머들에게 공개되지 않은 ‘고양이 장화’, ‘산적의 장화’, ‘머리에 꽃’, ‘우아한 꼬리’ 등의 아이템을 준비하여, 게이머들이 흑색회를 소멸하면 이러한 아이템을 얻을 수 있는 기회가 주어진다.

◆ 괴두동원령(怪頭動員令) 전체총동원

개정판에 발맞추어 오래된 유저들이 새로운 유저들을 모으는 ‘괴두동원령 (怪頭動員令)’이란 이벤트를 시행하는데, 6월 30일부터 7월 28일 동안 새로운 회원을 가입시키기에 성공한 유저에게는 30 레벨 및 포인트 구매 시 보너스를 얻게 되며, 4명의 새 회원을 가입시키는데 성공하면, 귀여운 아이템 ‘요정의 날개’를 얻게 된다.

《리니지》

《리니지》는 여름 방학 때 게임 잡지인 「Mania 遊戲玩瘋誌」와 함께 합작하여 ‘리니지 미소녀’ 선발대회를 개최한다. ‘리니지 e 다락방’의 단원을 통해 소개된 미소녀들은 명예와 만원의 상금을 놓고 ‘리니지 미소녀’의 자리를 다투게 된다.

투표 이벤트는 7월 1일부터 17일까지이며, 「Mania 遊戲玩瘋誌」안에 게재된 활동 번호로 웹사이트에서 마음에 드는 사람에게 투표를 하면 리니지 화폐 천만 원의 가치가 있는 아이템을 얻을 수 있는 기회와 ‘GASH 포인트’, ‘PlaySAFE 디지털 안전카드’, 무료 잡지, 인형 등 다양한 상품을 얻을 수 있는 기회도 주어진다.

마지막에 1명의 행운 게이머를 선발하여 뽀힌 미소녀와 저녁을 함께 먹으며 데이트를 할 수 있는 기회도 주어지게 된다.

GNN 신문 사이트 6.28

- <http://gnn.gamer.com.tw/7/20387.html>
- <http://gnn.gamer.com.tw/6/20386.html>
- <http://gnn.gamer.com.tw/8/20418.html>

News & issue

새 게임 《총물파파 (寵物趴趴) GO》 소개

새 게임 《총물파파(寵物趴趴) GO》는 게이머가 애완동물 상점을 운영하는 주인이 되어 사랑과 인내를 발휘해 애완동물들을 보살피고, 그들의 요구를 들어주어야 한다. 만약 잘 보살펴주지 못하면 동물들은 식욕부진이나 기분이 나빠지며 심지어는 병에 걸리게 된다.

애완동물 및 아이템을 판매하는 것은 게이머가 애완동물 상점을 경영하는 방법 이외에도 애완동물을 보살피는데 꼭 필요한 것이다. 만약 동물들이 병이 들면 게이머는 신속하게 약을 투입해야 하고, 동물들이 배가 고프면 전용 사료를 주어서 굶어 죽지 않도록 해야 한다. 만약 동물들이 심심해한다면 간식이나 완구, 미용 등을 통해서 즐겁게 해주어야 한다. 그러나 동물들은 결국에는 팔려나갈 것이므로 원가가 너무 비싼 사료를 사용하여 손실이 나게 하지 않아야 한다.

게임 중 사람들이 자신이 사랑하는 애완동물을 데리고 산책을 하는 모습을 보게 되는데, 게이머는 이를 주의해서 보아야 한다. 만약 길거리에 어떤 종류의 애완동물들이 많이 등장하면 그 동물이 최근 가장 유행하는 동물인 것이다. 그러므로 총명한 애완동물 상점 주인은 이러한 유행을 놓치지 않고 돈을 벌 수 있는 기회로 이용해야 하는 것이다.

무고함, 장난스러운 모습, 자는 모습 등 게임 중의 모든 동물들은 각각의 특색 있는 귀여움을 가지고 있으며, 뒤로는 그들의 생활 상태나 기분 등을 표시하고 있다. 게이머들은 이러한 메시지를 잘 읽어야만 동물들에게 가장 좋은, 가장 적당한 보살핌을 제공할 수 있다. 예를 들어 어떤 동물이 너무 덥다는 반응을 보일 때는 실내 온도를 낮추어야 하며, 너무 건조하다는 반응을 보일 때는 습도를 높여주어야 한다. 그러나 만약 게이머들이 이러한 반응들을 무시한다면 동물들은 병이 들게 된다. 일단 동물들이 병이 들면 게이머들은 반드시 사비를 털어 의약품을 구입해 그들을 치료해 주어야 한다.

이처럼 게이머들 계속되는 난관을 통과해야 한다. 게임에는 10여종의 귀여운 동물들이 연이어 등장하는데 귀여운 비글, 국보급 판다, 게으른 호주 코알라, 목이 긴 기린, 긴 코의 코끼리 등 실제 생활에서는 애완동물로 기를 수 없는 동물들을 《총물(寵物趴趴) Go》에서 만나볼 수 있으며, 앞으로는 환상적인 동물들이 등장할 예정이다.

GNN 신문 사이트 6.30

<http://gnn.gamer.com.tw/0/20410.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	RAN Online	PC	Min Communications
2	犬夜叉 ~ 奥義亂舞 ~	PS2	BANDAIX
3	影牢II-Dark illusion-	PS2	TECMO
4	Drag-on Dragoon 2 -love red, ambivalence black-	PS2	cavia / SQUARE ENIX
5	GENJI	PS2	Game Republic
6	Battlefield 2	PC	Digital Illusions
7	EREMENTAR GERAD	PS2	TAITO/SCEH
8	Grand Theft Auto: San Andreas	PC	Rockstar Games
9	유유백서(幽遊白書) : FOREVER	PS2	BANPRESTO
10	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	PS2	SNK PLAYMORE
11	Berwick Saga	PS2	enterbrain
12	NAMCO x CAPCOM	PS2	Monolith / NAMCO / CAPCOM
13	Grand Theft Auto: San Andreas	XBOX	Rockstar Games
14	OZ	PS2	KONAMI
15	Cupid Bistro 2	PC	SUCCESS/火狗工房
16	ふしぎ遊戯 ‘玄武開伝の外伝’ 鏡の巫女	PS2	Idea Factory
17	信長の野望 [革新]	PC	KOEI
18	甲虫王者 MUSAIKING The King of Beetle	GBA	SEGA
19	Coded Arms	PS2	KONAMI
20	Atelier Iris -Eternal Mana 2-	PS2	GUST



▲ 犬夜叉



▲ NEOWAVE



▲ Coded Arms

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

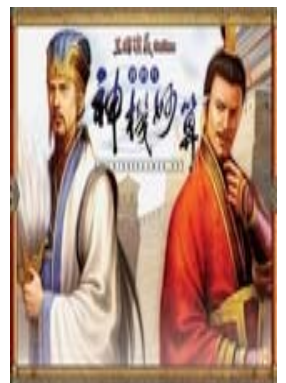
순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	RAN Online	PC	Min Communications
2	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
3	리니지 2	PC	NC SOFT
4	Mystina Online	PC	
5	Last Chaos	PC	NAKO
6	석기시대 8.0 :잃어버린 세계	PC	華義
7	RF Online	PC	CCR
8	Last Chaos 우정만만세	PC	NAKO
9	MU v0.99 Y+	PC	webzen
10	TANTRA Online 天空之城	PC	Hanbit Soft
11	RYL Episode 2	PC	全球歡樂
12	Sephiroth	PC	Imazic
13	Front Mission Online	PS2	SQUARE ENIX
14	Seal Online 이상한 흑색회	PC	Sunny YNK / GRIGON
15	툰식천지(吞食天地) Online : 용자전장(勇者戰場)	PC	中華網龍
16	Carpe Diem	PC	GNI Soft
17	N-age ver 5.0	PC	eSofnet
18	Redmoon	PC	Jc Entertainment
19	검협정연(劍俠情緣) Online : 산하사직(山河社稷)	PC	西山居/ 金山
20	삼국연의(三國演義) Online : 신기묘산(神機妙算)	PC	中華網龍



▲도검 Online



▲ 검협정연



▲ 삼국연의 신기묘산

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