

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 9. 09. Vol.17

[CONTENTS]

기획특집

- 2005년 대만 디지털 게임 콘텐츠 산업 (상)

뉴스 & 화제

- 1 타이완 모바일(台灣大哥大) 「MGS」 3G 게임 서비스 제공
- 2 2005년 상반기 대만 주요 게임 업체 재무 보고 정리
- 3 대만지역 WCG 모바일 게임대회 운영 권한을 취득한 台灣大哥大

게임 순위

참고 자료 : 대만 아케이드 게임장 관련 법률

2005년 대만 디지털 게임 콘텐츠 산업 (상)

1. 만만치 않은 게임 개발 원가

게임기와 PC의 진화로 인해 게임 역시 종전의 2D 혹은 기본적인 3D의 간단한 기술에 국한되지 않고, 하드웨어의 연산기능과 게임 저장 인터페이스에 부합하여, 더욱 방대한 게임 구조와 더욱 세밀화 되고 미화된 화면으로 진화하고 있다. 그리고 게임의 개발 원가 역시 대폭 상승하였고, 게임 업체는 유저들의 기호를 예측할 수 없는 상황에서, 이미 플랫폼을 초월하는 전략을 널리 채택하고 있다.

게임개발상이 어떤 종류의 게임을 개발하여 출시할 때는 우선 플랫폼을 추월할 수 있는 설계를 진행하여 동일한 계획과 자원으로 각기 다른 플랫폼의 게임을 개발하는데, 그 중에서는 각 플랫폼의 특성에 따라 수정을 진행하여 해당 플랫폼에서의 특징을 잘 살릴 수 있도록 하고 있다. 예를 들어 EA Sports 시리즈, Activision의 Spiderman 및 Namco의 Soul Calibur2, R : Racing Evolution은 모두 TV Game의 각기 다른 플랫폼으로도 즐길 수 있으며, 앞의 두 개의 게임은 PC게임 버전도 존재한다. 그 밖에도 업자들은 어떤 게임이 광범위한 호평을 얻으면 그 게임을 여러 다른 플랫폼 버전으로 개정하고 거기에 새로운 요소를 더하는 방식으로 보강판을 출시하여 새로운 매출을 창출해 내고 있다. Konami의 Metal Gear Solid2, Capcom의 Onimusha, Koei의 진삼국무쌍(SHIN SANGOKUMUSOU) 등이 이러한 예에 속한다.

이전처럼 게임 개발상이 어떠한 특정한 단일 플랫폼에 국한되는 상황은 지금 거의 사라졌다고 할 수 있다. 현재 게임 업체들은 각종 게임 플랫폼 라인업 상의 개발 행렬에 참여하고 있으며, 각기 다른 플랫폼의 상황에 따라 각기 다른 게임 상품을 개발해 내 여러 층면의 유저들을 골고루 확보하여 자신의 판매고를 올리고 있다. 예를 들어 게임 소프트웨어 업체로 전향한 SEGA는 PS2 게임 소프트웨어 Virtua Fighter 및 Sakura Wars를 개발하고, Xbox 게임 소프트웨어 Panzer Dragoon ORTA를 개발, 또 GameCube 소프트웨어인 Super Monkey Ball을 개발 하였다. 심지어 Sony 진영의 핵심 Square 역시 자회사 방식으로 Nintendo의 진영을 합류시켜 GBA와 NGC 상의 Final Fantasy 게임을 발행하였다.

2. TV Game이 PC Game의 뒤를 이어 인터넷 방향으로 발전

인터넷의 출현으로 게임 산업은 비디오 게임 환경을 벗어나 인터넷을 향해 발전 중이다. 온라인 게임(Online Game)은 공간의 제한을 벗어나고 유저들로 하여금 가상 현실 세계에서 자신이 좋아하는 캐릭터를 연기하면서 온라인상의 다른 유저와 함께 생활하게 해준다. 이러한 게임의 사운드와 그래픽 효과는 비디오 게임에 미치지 못하고, 심금을 울리는 스토리는 없지만, 유저들끼리 서로 교류를 나누는 설계 이념이 많은 유저들에게 사랑을 받고 있으며, 한국, 대만 등지에서는 게임 시장을 석권하여 거대한 커뮤니티를 형성하고 있다. 온라인 게임은 게임 설계의 방향을 뒤바꾸어 놓았을 뿐만 아니라 전통 게임 소프트웨어의 경영 방식을 변화시켰고, 또한 서비스를 수입원으로 하여 게임 상품의 생명 주기의 특성을 연장시켰으며, 미국, 일본 개발상의 관심을 이끌어냈다.

과거 온라인 게임은 쉽게 인터넷을 이용할 수 있는 PC를 플랫폼으로 하여 이루어졌다. 사실적으로 온라인 서비스를 제공하고 있는 업체로는 현재 Sony와 Microsoft사로서 이들 업체는 각각 PS BB와 Xbox Live 서비스를 제공하고 있지만, 온라인 연결이 되지 않으면 진행을 할 수 없는 MMORPG 게임은 극히 소수에 불과하며, 대부분의 게임은 여전히 온라인상에서 대결을 진행하는 방식을 온라인화의 첫 단계로 삼고 있다. 우리는 Xbox Live상의 중량급 MMORPG게임이 잇달아 개발이 중지되고, PS2상의 온라인 게임이 여전히 PC게임 혹은 온라인화로 준비 중인 단계에 머물러 있는 현 상태로 볼 때 PC에서 잘 이용되는 인터넷과 서버로 관리하고 운영되는 온라인 게임과 비교한다면 현 단계의 비디오 게임의 온라인화는 LAN Game과 비슷한 형식으로 발전하기에는 여전히 많은 시간을 필요로 한다.

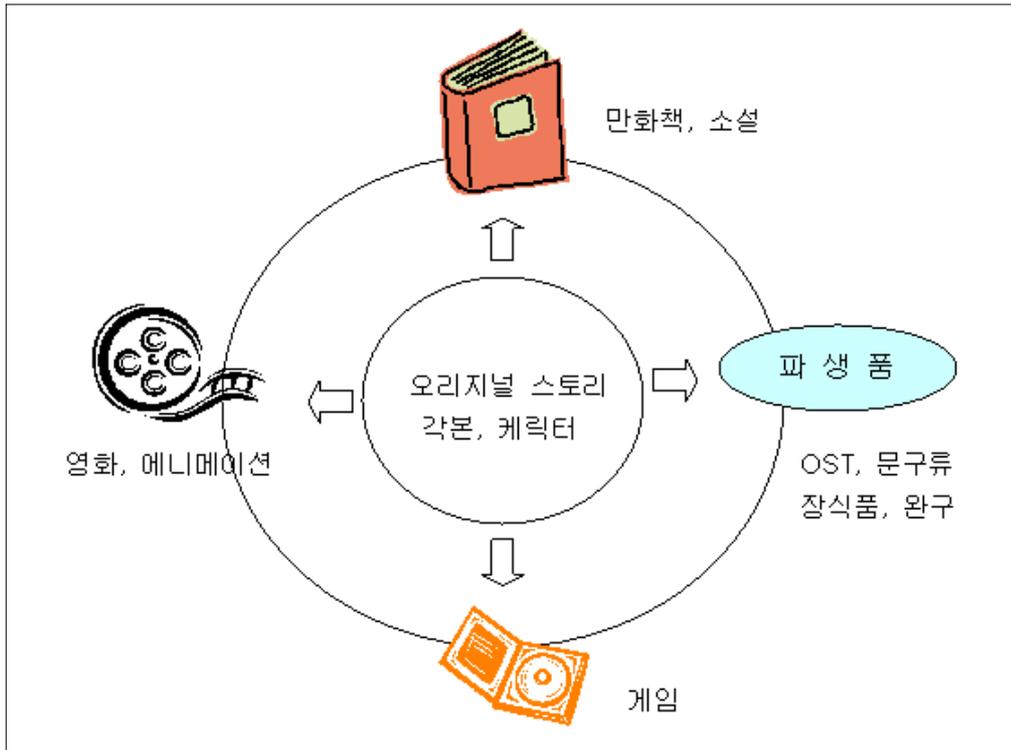
3. 판권 파생품 개념 응용이 점점 보편화 되다.

과거의 게임 판매 개념은 대부분이 단일 방향으로만 그 사고를 진행해왔는데, 이는 곧 게임을 출시하여 판매하여 판매량이 많으면 큰 이윤을 얻게 되고, 또 다시 다른 게임의 개발을 진행하는 형식이다. 그러나 지금은 멀티미디어 시대로 마케팅 개념의 유입과 상품의 영향력 확대, 제작의 위험성 분담 등의 개념이 게임 판매에 녹아들면서 판권의 상호작용도 매우 중요하게 되었다.

게임 제작의 각본과 캐릭터 설계는 이미 기타 동질성이 높은 업계와 결합하여 진행되기 시작하였다. 예를 들어 뮤직 비디오나 영상물 제작, 애니메이션 제작, 만화의 보급 등의 방식으로 2003년 일본에서 가장 인기가 높은 <강철의 연금술사(Fullmetal Alchemist)> 시리즈 상품을 보면 우선 Square Enix에서 계획하여 같은 계열사인 출

판사를 통해 만화를 연재하고, 이와 동시에 애니메이션을 제작하여 이것이 출시 된 후 에 게임 상품의 예고편을 내보내기 시작해 일본 내에서 <강철의 연금술사> 열기를 조성하였으며, 애니메이션의 시청률과 만화의 판매량 및 게임까지 모두 놀라운 효과를 거두어 냈고, 그 후에 다시 게임의 캐릭터와 판권을 기타 업자에게 넘겨주어 게임 제작을 진행하게 하였다.

[그림] 게임 판권의 파생 양식



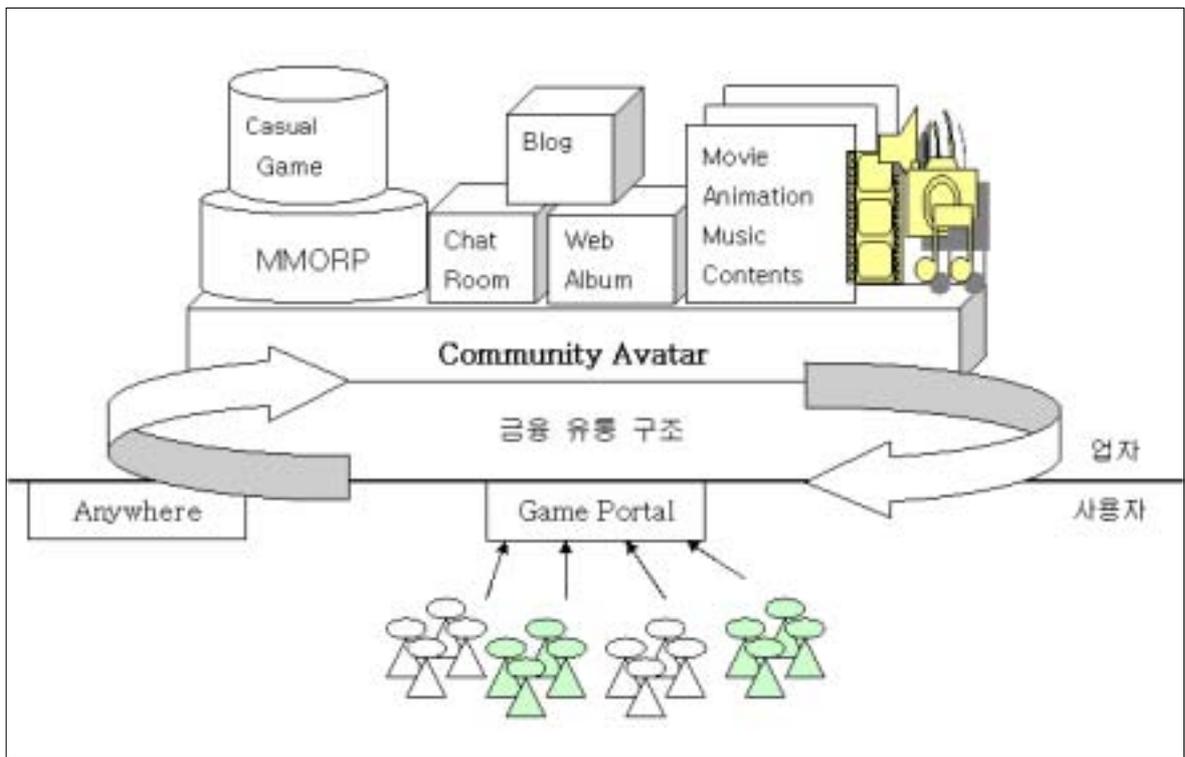
자료 : 자책회 MIC 경제부 ITIS 계획 (2004년 11월)

4. 온라인 게임 운영의 종합과 다각화가 중요한 과제로 떠오른다.

Internet온라인 게임의 요소 중 과거의 비디오 게임과의 가장 큰 차이점은 안정적이며 지속적인 온라인 서비스로, 유저들의 소비는 온라인 게임의 온라인 서비스를 구매하는 것과 같다. 서버관리에 관해 살펴보면, 대다수의 업자들은 기기설비, 인터넷 설비 와 관리인원의 원가를 낮추기 위 전신업자 IDC (Internet Data Center) 대리 관리 경영방 식을 추구하는 경향이 있으며, 소수의 업자들만이 자체적인 기기 설비와 서버를 운영 하고 있다.

위에 서술한 각 항목은 인터넷 선을 빌리는 것, 주요 기기와 고객 서비스의 잠금 장치의 보호 관리 등이며, 이러한 항목에 지출되는 비용은 바로 업자들이 매달 지불해야 하는 중요한 고정 지출이다. 해외에서 가장 인기가 많고 사용자가 많은 「Ever Quest」에 게도 이러한 비용은 월수입의 거의 반 이상을 차지하는 중요 지출이다. 상품 대리의 계약금, 권리금 비율이 나날이 높아져가고 또 국내 시장의 온라인 게임 업체들의 경쟁이 나날이 치열해져가는 상황에서 어떻게 위와 같은 고정 원가와 매달 영업 운영 원가의 균형을 이루고 심지어는 이윤을 남길지에 대해 업자들은 게임 상품의 경영 방식 이외에도 적극적으로 새로운 전략을 생각하기 시작하였다. 포인트 카드의 판매를 살펴보면 먼저는 아이템과 포인트 카드를 포장하여 판매하였고 후로는 게임 머니 혹은 포인트로 실제 게임의 주변 상품의 교환하는 방식을 취하고 있다. 그 밖에도 게임의 경영 역시 아바타(Avatar), 캐주얼 게임 (Casual Game), 관련성 있는 마케팅 및 커뮤니티 경영 등의 방식으로 발전하기 시작했다.

[그림] 온라인 게임 운영의 종합과 다각화



자료 : 자책회 MIC 경제부 ITIS 계획 (2004년 11월)

타이완 모바일(台灣大哥大) 「MGS」 3G 게임 서비스 제공

3G로 인하여 전송 속도가 증가하면서 각종 휴대폰 서비스 업체들이 그 콘텐츠 제공 범위를 넓히고 있으며, 그 중 타이완 모바일은 특별히 게이머들을 중시하여 생각하여 가장 처음으로 3G 게임 서비스인 「MGS게임기지」를 제공한다. 「MGS」의 가장 큰 특징은 3G의 고속 전송률을 충분히 이용하여 다중 연결을 통한 대결을 지원하는 것은 물론 게임을 진행하면서 통화 혹은 메시지를 전송할 수 있도록 하여 유저들에게 더욱 풍부한 교류의 흥미를 제공한다는 것이다.

타이완 모바일은 「MGS 게임기지(遊戲基地)」 서비스를 10월중에 전면 출시할 계획이며, 현재에도 일부 서비스를 부분적으로 개방하여 직영점을 통해 무료체험을 제공하고 있다. 현 단계에서 제공되는 게임으로는 <4인 마작>, <대로이(大老二)>, <열혈전차>, <오자 장기>, <알알간(挖挖看)>, <전석미정(鑽石迷情)>, <21점>과 <3D 당구>등의 8가지 온라인 게임이며, 앞으로 게임 종류를 더욱 확충할 계획이다. 온라인 비용의 부분은 처음에는 다른 3G서비스와 마찬가지로 「자료 전송량」을 계산 기준으로 하며, 실제 가격은 전체 3G 정보 이용료가 공포된 후 비로소 확정될 것이다.

◆ 3G 모바일 게임, 게임을 하면서 통화를 하는 것은 더 이상 꿈이 아님

화면과 멀티미디어 효과가 대폭 상승된 것 이외에 3G 모바일 게임에 있어 가장 중요한 기능은 바로 다중 연결 기능이다. 예전의 모바일 온라인 게임은 그 기술이 문제가 됐던 것이 아니다. 게임 플랫폼인 <희곡(戲谷)>은 모바일 온라인 마작을 출시했었으나 그 고속 케이블의 부족으로 온라인 연결 효과가 현저히 떨어져 게임의 흥미를 크게 떨어트렸었다. 3G는 바로 이러한 문제를 해결해 주는 것이다.

이번 타이완 모바일이 출시하는 「MGS 게임기지」는 ‘즉시통화’와 ‘메시지 전송’을 더해 게임을 진행하는 도중에도 시스템에서 설정한 버튼을 누르면 게임 대결 상대와 5초간 통화할 수 있도록 하였고, 또한 10~15자의 문자 메시지를 전송할 수도 있으며 문자 메시지는 전광판의 형식으로 대결 상대의 화면에 출현하도록 하여 유저들에게 진정한 온라인의 교류(호환)성을 느낄 수 있도록 하고 있다.

◆ catch game 중요 단어 검색, 손쉽게 유저가 원하는 게임을 찾아줌

영국 Juniper Research 의 최신 조사 보고 중에 2008년 전 세계 게임 산업의 전체 산업가치는 350억 달러에 달해 영화, 음악을 뛰어넘는 전 세계 가장 큰 멀티미디어 산업이 될 것이라고 전망했다. 그 중 모바일 게임은 3G시대의 도래로 인해 고속 케이블과 모바일 기능이 동시에 강화되어 휴대폰을 통해 게임을 다운로드 받고, 온라인상에서 게임 대결을 펼치는 것들이 주된 추세가 될 것이며 그 총산업가치는 97억 달러에 달할 것으로 예상했다.

모바일 게임의 비즈니스 기회를 간파한 타이완 모바일은 4월부터 모바일 게임 플랫폼인 「catch game」을 3단계에 걸쳐 개정하였고, 7월에 우선적으로 「중요 단어 검색 엔진」을 출시하여 유저들로 중요 단어를 입력하여 관련된 게임을 신속하게 찾을 수 있도록 하였다. 이 검색 엔진은 또 「화면 검색」을 지원하여 유저들이 ‘주사위’, ‘킬링타임’ 등의 단어를 입력하면 유저의 요구에 가장 근접한 게임을 찾아 준다.

개정 후의 시스템은 온라인 연결 시 자동으로 사용자의 휴대폰 기기 번호를 찾아내 유저의 휴대폰에서 이용할 수 없는(부적합) 게임은 게임 소개 화면에서 제외시켜 유저들의 불편을 덜어준다. 이러한 사용의 편리함들로 더욱 많은 소비를 창출해 내길 기대해 본다.

◆ 25~35세가 모바일 게임의 주 소비군, RPG시장의 잠재력을 눈 여겨 봄

현재 「catch game」은 이미 800개 이상이 게임을 제공하고 있다. 타이완 모바일의 부가 서비스 사업처 왕중영(王中永) 부사장은 근래 4개월 동안 모바일 게임의 사용수가 4배로 성장하였고, 현 단계의 한 달 이용량은 2~3만 건으로 남녀비율은 7대 3이며, 그 중 25~35세가 시장의 주요 소비자들이며 35세 이하의 고객이 약 70%를 차지하고 있다고 전했다.

타이완 모바일은 3G 모바일 게임의 출시로 인해 올 연말에 게임 이용량이 다시 한 번 배의 성장을 거두길 기대하고 있다. 게임의 유형으로는 현재까지 카드나 바둑 같은 종류가 가장 많이 다운로드 되고 있지만 미래에는 사용자들이 모두 높은 수용도의 「RPG 캐릭터」 게임을 주목하고 있다. 상품 라인의 확충으로 인해 컴퓨터 온라인 게임의 열기가 모바일 시장에까지 전해지길 기대해 본다.

GNN 신문 사이트 8. 31

<http://gnn.gamer.com.tw/2/21062.html>



2005년 상반기 대만 주요 게임 업체 재무 보고 정리

게임 소프트웨어 산업은 2004년에 바닥을 거친 이후에 2005년 상반기에도 여전히 전면적인 호전을 보이지 않고 있다. 그 중 소프트월드(智冠科技)와 감마니아(遊戲橘子)는 비록 이윤을 얻긴 했지만 주식 한 주당 이윤은 오히려 NT\$1(한화 약 31원)원에 못 미쳤고, 기타 인터서브(昱泉國際), 소프트스타(大宇資訊), 와이(華義國際)의 상반기 영업 운영은 모두 손실을 나타내고 있다.

각 게임 소프트웨어 업체의 상반기 보고를 살펴보면 감마니아와 소프트월드의 주식의 이윤은 각각 0.19원, 0.52원이며, 인터서브, 소프트스타, 와이의 주식은 손해로 각각 0.72원, 4.17원, 2.25원으로 그 중 소프트스타의 손해가 가장 큰 동시에 손해가 막심한 곤경에 빠져든 것을 알 수 있다.

그러나 게임 소프트웨어 업체는 2005년 하반기의 영업에 대해 예전처럼 자신감을 보이고 있으며, 모두들 상반기의 영업 수익이 예상에 미치지 못한 주된 원인은 각 업체들이 모두 영업 전략의 조정을 진행하고 있기 때문이며, 그 밖에도 2005년 주력 상품이 모두 하반기에 출시되기 때문에 이러한 이유로 전체 게임 시장에 영향을 주게 되었지만 하반기에는 반드시 썩 하고 해가 뜨는 상황의 변화가 일어날 것이라고 설명했다.

현재는 와이의 <열혈강호 Online>이 이미 출시된 것 이외에 소프트스타의 <Dream Of Mirror Online (飛天歷險)> 역시 2005년 말에 유료화 진영으로 진입하길 기대하고 있으며, 감마니아의 <메이플스토리>, <마비노기> 역시 지속적으로 출시되었다. 또한 소프트월드의 <신장의 야망 Online>도 유료 서비스 단계에 접어들었으며, <워크레프트> 역시 9월 말 전에 출시하여 소프트월드의 주요 수입원이 되기를 기대해 본다.

◆ 다시 살아나는 게임 업계, 업자들의 하반기 전망

앞서 몇 년 동안 쾌속 성장을 거듭하던 국내 게임 산업은 작년에 그 성장이 명확하게 느려져 바닥에 떨어짐으로 인해 올해 게임 산업의 경기에 대한 의견 역시 보수적이었다. 그러나 게임 업계가 올해에 지속적으로 신상품을 출시하고 또한 자체 개발 게임의 비율을 높여 원가를 낮추었다. 게임 업계는 현재 상황으로 볼 때 국내 게임 산업은 울

해 점차 바닥을 벗어나 명확한 성장을 이룰 것이며 그 산업가치도 20%이상 상승할 것이라고 보고 있다.

소프트월드의 왕준박(王俊博) 회장은 자사의 올 해에 출시될 새 게임은 최소 5개로 자회사인 중화왕룡 역시 2~3개의 새로운 게임을 선보일 것이며 자체 제작과 대리를 겸할 것이라고 전했다. 거기에 중국 시장의 개척이 이미 성과를 거두어 작년에는 중국 현지의 10대 게임업체에 들어, 소프트월드는 올해 업적의 성장에 대해 여전히 낙관적인 태도를 유지하고 있다.

작년 말 자책회 시장정보중심 MIC는 국내 게임 산업의 올해 산업 가치 성장률을 단지 10%라고 수정하였다. 왕준박 회장은 소프트월드와 중화왕룡의 업무 성장 상황과 기타 업체가 올해에 지속적으로 새로운 게임을 출시하고 있는 것으로 보아 올해 국내 게임 산업의 산업가치는 10%만이 아니라 20% 수준으로 성장할 것이라고 전했다.

국내 게임 업자의 작년 수익은 기대에 미치지 못한 것으로, 부분 업자들은 심지어 손해를 보기도 했다. 이러한 이유로 업자들은 작년 하반기부터 점차 책략을 수정하여 자체 제작 상품의 비중을 점점 높이고 상대적으로 해외 상품의 대리하는 비율을 줄여 원가를 낮추고 있다. 업자들의 경험으로 볼 때 해외 게임의 대리 운영은 동시접속자가 3만 명이 되어야만 손익의 평행을 이루는데 반해 자체 제작 게임은 동시접속자가 1.5만 명만 되어도 손익의 평행을 이룰 수 있다.

와이의 웅가기 지사장은 작년에 연구, 개발을 시작하여 때 맞춰 출시되지 못한 자체 제작 게임의 대부분이 올해로 출시 기간이 연기되었고, 현재 전혀 새로운 내용의 3개의 캐주얼 게임을 출시한 상태이며, 와이는 <자체 제작>과 <대리>의 쌍 주류 전략을 취하여 반드시 이윤을 증가시킬 수 있을 것이라고 전했다. 만약 현재 게임 업계의 신상품 출시 속도를 점차 가속화한다면 게임 산업의 산업 가치 성장폭은 10%를 넘어설 수 있을 것이다.

감마니아의 류백원(劉柏園) 집행장은 얼마 전 일본 원기사의 <수도고(首都高) Online>를 정식으로 대리하기 시작하였고, 2개의 자체 제작 인터넷 게임과 일본 소니와 합작하여 개발한 상품이 게임 시장에 진입하게 될 것이며, 현재 서비스 중인 온라인 게임의 회원수(접속자수)가 계속해서 신기록을 기록하여 모두 높은 영업 수익을 창출해 낼 것으로 올해 국내 게임 산업의 성장은 작년에 비해 기대해 볼 만 하다고 설명했다.

◆ 상반기 영업 수익 NT\$ 12억 원의 소프트웨어

소프트월드(智冠)는 2005년 상반기의 영업 수익이 작년 하반기에 비해 소폭의 성장을 이루었으며, 본업의 이윤이 대략적으로 평운을 유지하고 있다고 전했다. 업무 외의 부분에 대해 유희신간선(遊戲新幹線)은 상반기에 새로운 게임을 출시한 관계로 마케팅 비용이 많이 들어 세금을 제하기 전 이윤이 NT\$ 5,100만원으로 예상에 미치지 못했으며, 중화왕룡(中華網龍)은 올해 신상품 연구 개발에 주력을 기울여 오히려 상반기에 NT\$5,600만원의 손실이 발생하였다. 이러한 상황이 종합적으로 소프트웨어의 상반기 이윤 진도의 낙후를 초래하였다.

소프트월드는 게임 아이디어의 비밀번호 변경 제도 및 <라그나로크>의 백만원 로또 추첨 효과로 인해 <라그나로크>의 회원수가 안정된 형태로 상승하고 있고, 또한 상반기에 출시한 <삼국군영전(三國群英傳) Online>, <RF Online> 의 유료 회원수가 안정되었으며 8월 25일 유료 서비스를 시작한 <신장의야망(信長之野望) Online>의 마케팅 비용이 대부분 상반기에 지출된 것이므로 하반기에는 반드시 이윤이 증가할 수 있을 것이며, <워크레프트>가 하반기의 신예부대가 될 수 있길 기대해 본다고 전했다.

IT Home 신문 사이트 8. 31

<http://www.ithome.com.tw/itadm/news/news.php?c=32872>

야후 신문 사이트 8. 24

<http://tw.news.yahoo.com/050824/43/27x6o.html>

GNN 신문 사이트 8.30

<http://gnn.gamer.com.tw/9/21059.html>

대만지역 WCG 모바일 게임대회의 운영 권한을 취득한 台灣大哥大

타이완 모바일(台灣大哥大)은 이미 WCG 세계 전자게임대회 「모바일 게임 항목」의 대만 지역 대회 운영권을 취득하였고, 오는 9월 5일부터 대만 각지에서 선수선발대회를 진행하여 4명의 대만대표선수를 선발해 1월 중순에 싱가포르의 세계 대회에 참가할 것이라고 전했다.

모바일 게임의 보급으로 이번 회 WCG에는 「모바일 게임」 대회 항목을 신설하게 되었으며, 타이완 모바일은 Bridge 전신연맹을 통해 대만 지역의 경기 운영권을 취득하여 이를 통해 유저들 간의 모바일 게임에 대한 심도와 확산도를 높이길 희망하고 있다.

대만 지역의 선수선발대회 지정 게임은 <이소룡전기>, <성시풍광새차(城市瘋狂賽車)>, <교비구출대작전(搶救巧比大作戰)> 및 <무지개 볼>등의 4가지이며, 각각의 게임에서 1명의 우승자를 뽑게 된다. 9월 5일부터 참가를 원하는 게이머들은 9월 5일부터 핸드폰을 이용해 타이완 모바일 catch game 항목의 「WCG 세계 모바일 게임 대회」에 들어가 가입을 통해 회원이 된 후 게임을 다운로드하면 바로 경기에 가입하게 되고 최후에 유저들이 전승한 점수를 가지고 순위를 결정하게 된다. 각각 게임의 다운로드 비용은 NT\$90원이며, 점수의 전승 비용은 한 번에 NT\$12원이다.

GNN 신문 사이트 8. 30

<http://gnn.gamer.com.tw/1/21061.html>

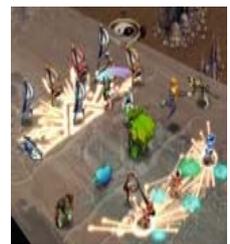
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	열혈강호(熱血江湖) Online	PC	Mgame / KRGsoft
2	Maplestory	PC	Wizet
3	Super Robot Wars α 3	PS2	BANPRESTO
4	NARUTO うすまき忍伝	PS2	BANDAI
5	戰國 BASARA	PS2	CAPCOM
6	幻想三國誌2	PC	宇峻奥汀
7	零 ~ 刺青の聲 ~	PS2	TECMO
8	Tales of Legendia	PS2	NAMCO
9	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
10	信長の野望 Online	PC	KOEI
11	강철의 연금술사	PS2	SQUARE ENIX
12	실크로드 온라인	PC	조이맥스
13	阿貓阿狗 2	PC	소프트스타
14	GRANDIA III	PS2	GAME ARTS
15	마비노기	PC	넥
16	風色幻想 IV ~ 聖戰的終焉 ~	PC	弘煜
17	Cross Gate Ver4.0	PC	SQUARE ENIX
18	진삼국무쌍	XBOX	KOEI
19	봉신(封神) 2 : 선계전(仙界傳)	PC	
20	파이트! 라그나로크	PC	그라비티/春風亭工房 / 智冠



▲ 열혈강호



▲封神2 : 仙界傳



▲ 信長の野望
Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	열혈강호(熱血江湖) Online	PC	Mgame / KRGsoft
2	Maplestory	PC	Wizet
3	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
4	信長の野望 Online	PC	KOEI
5	실크로드 온라인	PC	조이맥스
6	마비노기	PC	넥
7	Cross Gate Ver4.0	PC	SQUARE ENIX
8	封神2 : 仙界傳	PC	
9	EverQuest II	PC	Sony Online Entertainment
10	Dream Of Mirror Online	PC	소프트스타
11	R.O.S.E. Online	PC	Triggersoft / Gravity
12	천방야담(天方夜譚) Online	PC	唯晶科技
13	난무삼국(亂舞三國)Online	PC	松崗
14	Lastworld	PC	NAKO
15	삼국군영전 Online : 군웅쟁패	PC	奥汀
16	RF Online	PC	CCR
17	동화 : 미녀와 야수(美女與野獸)	PC	雷爵
18	Ultimate Baseball Online	PC	Netamin
19	Heat Project	PC	Doobic
20	神武Online	PC	比母比科技



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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

<참고자료 : 아케이드 게임장 관련 법률>

법률명칭 : [전자 게임장 관리 법률 조항](#) (2004年02月03日 공포)

제 1 장 총칙	
제 1 조	전자 게임장업을 관리하고, 사회 안녕, 미풍양속, 공공안전 및 국민건강을 위해 특별히 본 법률 조항을 제정한다.
제 2 조	본 조항의 주 관리 기관 : 중앙 정부의 경제부, 각 지방자치단체의 현(縣), 시(市) 정부
제 3 조	본 조항이 지칭하는 전자 게임장 업은 전자 게임기를 설치하여 불특정의 사람들에게 익지 오락을 제공하는 영리 사업을 말한다.
제 4 조	<p>본 조항이 지칭하는 전자 게임기는 전기, 전자, 컴퓨터, 기계 혹은 기타 비슷한 조종 장치를 이용해 영상, 도안, 동작이 발생 혹은 나타나는 게임 기계나 상술의 방식으로 철구슬, 철조각의 발사를 조종하는 게임 기구를 가리킨다. 그러나 영상, 도안을 갖추지 않고 아동들이 탈 수 있도록 한 것은 이 범주에 포함하지 않는다.</p> <p>앞에 서술한 전자 게임기는 도박의 성질 혹은 미풍양속을 해하는 설계 및 장치를 가져서는 안 되며, 그 분류는 아래와 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 익지류 2. 철구슬류 3. 오락류 <p>이것은 중앙의 관리기관에서 제정한 표준 분류이다.</p>
제 5 조	<p>전자 게임장의 급수 분류는 아래와 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일반급 : 익지류의 전자 게임기만 설치하여 아동, 소년 및 일반 대중에게 게임, 오락을 제공하는 자. 2. 제한급 : 철 구슬류, 오락류 혹은 익지류의 전자 게임기를 부가로 설치하여 18세 이상의 성인에게 게임, 오락을 제공하는 자. <p>동일한 업장에서 급수가 다른 것을 혼합하여 영업할 수 없다.</p> <p>이것은 중앙의 관리기관에서 정한 동일 영업장의 인정 기준이다.</p>
제 2 장 등기 및 평가(감사)	
제 6 조	<p>전자 게임기의 제조업, 수입인 혹은 소프트웨어 설계상은 반드시 제작 혹은 수입 전에 그 소프트웨어를 중앙 관리기관에 분류 심사 신청을 제출하고, 출하 혹은 수입 시에 중앙 관리기관에 검사를 신청하여 합격자는 기구류 별 표시등을 발급 받는다. 그러나 수출 용 전자 게임기의 제조는 이러한 제한을 받지 않는다.</p> <p>이러한 검사는 중앙 관리기관에서 관련 단체에 협조를 위탁하여 실시한다.</p>

	<p>중앙 관리기관은 분류 심사를 진행함에 있어서 반드시 심사 위원회를 성립해야 하고, 그 조직 및 심사 작업의 순서는 중앙 관리기관에서 정한다.</p> <p>중앙 관리기관은 반드시 분류 심사 신청서를 접수한 일부부터 30일 내로 분류 심사를 결정하여 그 분류 심사 결과를 공고한다.</p> <p>게임기의 제조업 혹은 수입인은 반드시 그 기구의 구조 상품시험법에 의거해 시험을 신청한다.</p>
제 7 조	<p>전자 게임기장 업자는 중앙 관리기관의 분류 심사 및 공고를 거치지 않은 전자 게임기 및 이미 분류 심사를 마친 후 임의로 수리, 개조한 전자 게임기를 진열하거나 사용할 수 없다. 전자 게임기의 기구 구조 및 소프트웨어의 수개를 거친 것은 새로운 기종으로 간주하여 반드시 규정에 따라 검사 및 분류 심사를 신청해야 한다.</p>
제 8 조	<p>전자 게임자의 설립 신청을 하고자 할 때 그 영업장은 아래의 규정에 부합되어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 영업장이 도시계획을 실시하는 지구에 위치한다면 반드시 도시계획법 및 도시토지사용구분관리제도의 규정에 부합되어야한다. 2. 영업장의 모든 건축물의 구조, 설비는 건축법령의 규정에 부합되어야 한다. 3. 영업장의 소방안전설비는 반드시 소방법령의 규정에 부합되어야 한다.
제 9 조	<p>전자 게임장업의 영업장소는 반드시 초등학교, 중학교, 고등학교, 직업전문학교, 병원과 50m이상 거리를 두어야 한다.</p> <p>이러한 거리는 건축기지경계선에 가장 근접한 두 지점을 직선으로 측량한다.</p>
제 10 조	<p>전자 게임장 업을 경영할 때는 반드시 회사법 혹은 상업등기법에 의거하여 회사 혹은 상업등기를 신청하고, 회사의 설립, 등기이전 시에는 반드시 그 영업장이 제 8조 규정에 부합되는지의 증명 문서를 함께 제출한다.</p> <p>앞의 규정은 회사가 전자 게임장업의 영업항목 변경 등기를 신청할 때도 똑같이 적용된다.</p>
제 11 조	<p>전자 게임장업의 신영리사업등기 신청, 이전 혹은 전자 게임장 영업 항목 등기를 증가할 시에는 반드시 관련 법령에 의거하여 이행하는 것 외에 직할시, 현의 주요 관리기관에 영리사업등기증 및 영업 등급분류증의 허가 발급을 신청하고, 이와 더불어 아래와 같은 사항의 등기를 받는다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 영업급 별 2. 기구류 별

	<p>3. 영업장소관리인 4. 영업장소의 주소</p> <p>각 등기 사항에 변동이 있을 시에는 반드시 변동 사항 발생 일부터 15일 내로 등기 변경을 이행한다.</p> <p>주 관리기관이 법률에 의거하여 전자 게임장 업 영리사업등기를 철회할 때는 그 영업 등급 분류증도 함께 취소한다.</p> <p>자체 해산 혹은 휴업도 이와 동일하게 처리한다.</p>
<p>제 12 조</p>	<p>아래와 같은 조건을 가진 자는 전자 게임장업의 책임자 혹은 영업장 관리인을 담당할 수 없으며, 이미 책임자 혹은 영업장 관리인을 맡고 있다면 주요 관리기관은 그 책임자 혹은 영업장 영리인 등기를 취소한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 행위무능력인혹은 행위제한능력인 2. 조직범죄방지법 혹은 총포, 탄약, 칼 경계관리법을 위반하여 판결을 거쳐 위법 사실이 확인된 자 3. 폭력조직 검거, 숙청(檢肅)법에 의해 감훈 처분 확정 판결을 받은 자 4. 형법 제16장의 미풍양속 방해죄, 제 17장 240조에서 243조, 제 21장267조, 268조 혹은 제298조 두 번째 항목에 해당하는 죄를 지어 판결에 의해 형을 마쳤거나 사면 후 만 5년이 지나지 않은 자 혹은 감형 선고를 받아 그 기간이 만기되지 않은 자. 5. 담배, 독약(마약) 숙청법 혹은 마취약품 관리법을 위반하여 판결을 통해 형을 마쳤거나 사면 후 만 5년이 되지 않은 자 혹은 감형 선고를 받아 그 기간이 만기되지 않은 자. 6. 독물(마약) 위해 방지법에 해당하는 죄를 짓고, 관찰, 강제 처분, 형을 판결 받아 그 형을 마쳤거나 혹은 사면된 후 만 5년이 지나지 않은 자 혹은 감형 선고를 받아 그 기간이 만기되지 않은 자. 7. 5년 이상의 유기징역의 전과가 있는 자가 그 형을 마친 후 혹은 사면된 후 만 5년이 되지 않은 자. 8. 예전에 전자 게임장을 운영하다가 영리사업등기증을 취소 당한지만 3년이 되지 않은 자. <p>이러한 자는 주요 관리기관의 책임자를 거쳐 일제히 그 영리사업등기를 취소한다.</p>
<p>제 3 장 관 리</p>	
<p>제 13 조</p>	<p>전자 게임장을 경영하는 자는 영리사업등기를 신청하기 전에 반드시 모든 영업장 앞으로, 중앙 관리기관이 정한 보험 금액의 사고책임 투자 보험에</p>

	<p>가입하고 보험 기간이 만기 됐을 시에는 계속하여 그 기간은 연장한다. 투 자보험법 및 보험료 비율은 중앙 관리기관과 재정부가 함께 정한다.</p>
제 14 조	<p>전자 게임장에서 제공하는 상품은 교환 혹은 직접 기계를 조작하여 얻도 록 한다. 제한급 저자 게임장의 교환 혹은 취득 상품의 가격은 NT\$2000 원을 초과할 수 없고, 일반 전자 게임장의 교환 혹은 취득 상품의 가격은 NT\$1000원을 초과할 수 없다.</p> <p>전자 게임장의 상품 교환은 아래의 형식으로 진행될 수 없다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 현금, 유가증권 혹은 기타 통화를 상품으로 하는 행위 2. 손님에게 제공한 상품을 다시 하는 행위 <p>상품 가격은 업자가 상품을 구매한 영수증을 교환 상품 가격의 근거로 한 다.</p> <p>상품 가격의 상한선은 주요 관리기관에서 물가 변동을 고려해 매년 조정 한다.</p> <p>중앙 관리기관의 허가를 거친 비영리성 공익단체는 공익 구매점을 거쳐 구매 제한급의 전자 게임장 교환 상품을 구매한다.</p>
제 15 조	<p>본 조항의 규정에 따라 영리사업등기를 이행하지 않은 자는 전자 게임장 을 경영할 수 없다.</p>
제 16 조	<p>전자 게임장이 아닌 기타 영리사업자는 그 영업장소에서 전자 게임기를 설치하여 제공할 수 없다.</p>
제 17 조	<p>전제 게임장의 경영은 아래 사항을 반드시 준수해야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일반급 전자 게임장은 15세 미만의 초등학교, 중학생의 수업 시간 및 밤 10시 이후의 출입을 제한한다. 2. 제한급 전자 게임장은 만 18세 미만의 출입을 제한한다. 3. 영업장소의 눈에 잘 띄는 곳에 영업사업등기증과 영업 분류증을 걸어 놓는다. 4. 영업장소의 입구에 영업 분류 및 출입 제한 연령을 표시해 놓는다. 5. 오락용 (대리)동전의 크기, 모양 및 중량은 진짜 화폐(동전)와 같거나 비슷하면 안 된다. 6. 도박이나 미풍양속을 해하는 것 혹은 기타 범죄행위에 관련되어서는 안 된다. <p>제한급 전자 게임장에서 앞의 조항을 이행할 때 게임장 직원은 소비자로 하여금 연령을 증명하는 신분증을 제시 하도록 한다.</p>
제 18 조	<p>전자 게임장업 혹은 그 영업장의 영업을 자체적으로 1개월 이상 정지한 자 는 반드시 사실 발생된 다음 날부터 15일 내에 해당 직할시(현) 주요 관리 기관에 신고를 하고, 영업을 다시 시작할 때도 똑같이 한다.</p>

제 19 조	전자 게임장업의 해산 혹은 영업을 종결하려는 자는 반드시 사실 발생된 다음날부터 15일내 해당 직할시(현) 주요 관리기관에 신고하고, 영업 분류증을 반납한다.
제 20 조	직할시, 현(시) 주요 관리기관은 정기 혹은 비정기적으로 인원을 파견하여 전자 게임장의 영업을 검사해야 하며, 전자 게임장의 책임자, 영업장 관리인 혹은 직원은 이를 회피, 방해 혹은 거절할 수 없다. 직할시, 현(시) 주요 관리기관은 이러한 검사를 진행 할 때 반드시 도시 계획, 건축 관리, 소방, 환경보호, 위생 등의 관련 기관과 함께 협조하여 검사를 진행하고 필요한 경우에는 경찰 기관의 협조를 구한다. 검사 직원은 반드시 주동적으로 신분 증명문서를 제시한다.
제 21 조	본 조항이 시행되기 전 금지된 전자 게임기를 설치하여 제공 할 수 없다.
제 4 장 처벌	
제 22 조	제 15조 규정을 위반한 자는 1년 이하의 유기징역, 구속 혹은 전과 혹은 NT\$50만 원 이상 NT\$250만원의 벌금을 부과한다.
제 23 조	전자 게임기의 제조업, 수입인 혹은 소프트웨어 설계상이 제 6조의 첫 번째 항목 규정을 위반했을 시에 책임자 혹은 위반 행위자는 NT\$20만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과한다. 제 6조 다섯 번째 항목의 위반자는 상품검사법 규정에 의해 처벌을 받는다. 제 7조 첫 번째 항목의 위반 시에 책임자 혹은 위반 행위자는 NT\$10만 원 이상 NT\$50만 원 이하의 벌금을 부과한다.
제 24 조	제 11조 두 번째 항목 변경등기 신청 기한 신청 규정의 위반 시에 책임자는 NT\$5만 원 이상 25만 원 이하의 벌금을 부과한다.
제 25 조	임의대로 전자 게임장 영업 등급 분류, 기구 종류 분류 혹은 영업 등급을 혼합하여 경영한 자는 NT\$20만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과하고, 제한 기간대로 위반 사항을 개선해야 한다. 만약 이 기간 내에 위반 사항을 개선하지 않고 영업을 지속하는 자는 그 회사 혹은 영리사업의 등기 혹은 부분 등기 사항을 취소한다.
제 26 조	제 13조 규정을 위반하여 공공 사고 책임보험에 가입하지 않거나 혹은 보험 기간이 만료됐음에도 그 기간을 연장하지 않은 자 또는 이유 없이 보험을 해약한 자는 NT\$20만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과하고 제한된 기간 동안 다시 보험에 가입해야 하며, 주어진 기한 내에 보험에 가입하지 않으면 그 영리사업등기를 취소한다.
	제 14조 규정의 위반자는 NT\$20만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을

제 27 조	부과하고, 도박혐의가 있으면 책임자를 사법기관에 이송하여 법에 의해 처리한다.
제 28 조	제 16조 규정의 위반자는 NT\$10만 원 이상 50만 원 이하에 벌금을 부과하고 제한된 기간 내에 위반 사항을 개선한다. 만약 기간 내에 개선하지 않았을 때는 개선될 때까지 연속으로 처벌한다.
제 29 조	제 17조 첫 번째 항목의 첫 번째 혹은 두 번째 사항을 위반한 자는 NT\$20만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과한다. 제 17조 첫 번째 항목의 세 번째 사항 혹은 네 번째 사항을 위반한 자는 NT\$5만 원 이상 NT\$25만 원 이하의 벌금을 부과하고, 제한 기간 내에 위반 사항을 개선하도록 한다. 만약 기간 내에 개선이 되지 않으면 개선될 때까지 연속으로 처벌한다.
제 30 조	제 17조 첫 번째 항목의 다섯 번째 사항을 위반한 자는 NT\$10만 원 이상 50만 원 이상의 벌금을 부과하며, 제한 기간 내에 위반 사항을 개선해야 한다. 만약 기간 내에 개선되지 않으면 개선 될 때 까지 연속해서 처벌한다.
제 31 조	제 17조 첫 번째 항목의 다섯 번째 사항을 위반한 자는 NT\$50만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과하고, 영업 정지 처분에 처한다. 법원의 판결에 따라 유죄가 확정되면 그 회사 혹은 영리사업의 등기 혹은 부분 등기 사항을 취소한다.
제 32 조	제 18조 규정을 위반한 자는 NT\$5만 원 이상 25만 원 이하의 벌금을 부과한다.
제 33 조	제 19조 규정을 위반한 자는 NT\$5만 원 이상 25만 원 이하의 벌금을 부과하고, 제한된 기간 내에 그 영업등급 분류증을 반납한다. 기간 내에 제출하지 않을 시에는 영업등급 분류증의 시효를 취소한다.
제 34 조	제 20조 첫 번째 규정을 위반하여 검사를 회피, 방해 혹은 거절한 자는 NT\$10만 원 이상 50만 원 이하의 벌금을 부과한다.
제 35 조	제 21조 규정을 위반한 책임자 혹은 위반 행위자는 NT\$50만 원 이상 NT\$100만 원 이하의 벌금을 부과하며, 그 회사 혹은 영리사업의 등기 또는 부분등기 사항을 취소하고, 그 기구를 압수한다. 도박 혹은 미풍양속 방해 혐의자는 사법기관으로 이송하여 법에 따라 처리한다.
제 36 조	본 조항이 정한 벌금 및 압수는 제 23조의 두 번째 규정 이외에는 직할시, 현(시) 주요 관리기관에서 그 처벌을 담당한다.
제 37 조	본 조항에 따른 벌금은 제한 기간 내에 납부하고, 기간 안에 납부하지 않은 자는 법원으로 이송하여 강제 집행을 진행한다.
제 5 장 부수 사항	

제 38 조	<p>본 조항의 시행 전에 영리사업등기증을 받은 전자 게임장은 본 조항이 시행된 일부터 6개월 내에 아래와 같은 사항을 이행한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제 6조 첫 번째 규정에 의거해 기구 분류 검사 및 기구류 구분 표시증을 신청한다. 2. 제 11조 첫 번째 규정에 의거해 영업 등급 분류증을 신청한다. 3. 제 13조 규정에 의거해 공공사고 책임보험에 가입한다. <p>앞의 3가지 사항을 이행하지 않은 자는 제 23조 첫 번째 규정, 제 26조 혹은 제 29조 규정에 의해 처벌을 받는다.</p>
제 39 조	본 조항은 공포일부터 시행된다.