

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 10. 28. Vol.20

[CONTENTS]

기획특집

- 「인터넷 콘텐츠 등급분류 처리법(電腦網路內容分級處理辦法)」

뉴스 & 화제

- 1 내년 말에 완성되는 온라인 게임 안전 보호 제도
- 2 Blog와 결합된 새로운 게임 <我的夢想咖啡廳>
- 3 새로 시행되는 인터넷 등급 제도에 대한 업체 의견
- 4 소프트웨어와 감마니아 : PC방을 이용한 마케팅 작전

게임 순위

기획 특집

「온라인 엔터테인먼트 행위 조사(網友線上娛樂行為調查)」

자 책회 MIC는 HiNet, Yahoo! 타이완, 와이(華義), MSN 타이완, 바하뮤트(巴哈姆特) 게임 정보 사이트 등의 업자들과 합작하여 인터넷 설문 형식으로 진행된 「인터넷 엔터테인먼트 행위 조사(網友線上娛樂行為調查)」를 진행하였다. 조사 결과 네티즌들이 가장 자주 사용하는 온라인 엔터테인먼트는 게임, 음악, 온라인 사진첩의 순위로 가장 많았으며, 게임의 이용률은 작년에 비해 10%의 성장을 이루어 단번에 1위를 차지하였다.

이번 조사 결과를 보면 온라인 엔터테인먼트에 관한 전체 소비자 지출이 10% 이상 성장하였고, 시장 규모도 더욱 광범위 해졌지만, 플러그인으로 인한 해킹과 낮은 고객 서비스 품질로 인해 사용자의 만족도는 높지 않은 것을 알 수 있다.

회수된 설문지는 2,668장으로 신뢰도가 95%라고 했을 때 그 오차는 ±1.90%이다. 설문에 응한 네티즌의 평균 연령은 23.8세로, 학생이 가장 많았으며, 그 중 남성이 60.6%, 여성이 39.4%를 차지하고 있으며, 응답자의 과반수가 북부 지역에 사는 것으로 나타났다.

◆ 이용도 분포

95.3%의 응답자들이 온라인 엔터테인먼트 서비스를 이용한 적이 있다고 응답하였으며, 가장 자주 이용하는 서비스로는 게임 64.4%, 음악 61%, 온라인 사진첩 34.9% 등의 순이며, 그 밖에 블로그나 인터넷 잡지의 이용률도 점점 증가하고 있다. 작년의 이용률 순위는 음악 67.4%, 온라인 게임 55.1%, 온라인 영상(영화) 49.7% 으로, 작년과 비교할 때 온라인상의 영상(영화) 서비스의 이용률이 큰 폭으로 하락하였는데, 이는 서비스 방식의 고정, 새로운 콘텐츠와 서비스의 부족으로 인해 새로운 고객을 모으는데 실패하였던 것으로 예측된다. 또한 서비스 되는 영상(영화)의 품질 역시 인터넷 케이블의 제한을 받고 있어, 품질이 개선되지 않으면 새로운 고객층을 모을 수 없으므로, 이것 역시 이용률 하락의 원인 중의 하나라 할 수 있다.

◆ 고객 만족도

60%에 해당하는 이용자들이 온라인 게임 서비스에 대해 불만을 갖고 있는 것으로 나타났다. 이러한 불만의 원인으로서는 첫째, 플러그인으로 인한 게임 공평성의 부재, 둘째, 낮은 고객 서비스 품질, 셋째, 불안정한 게임 업체의 인터넷 연결 품질 등을 꼽았다. 또한 10%의 이용자들이 반년에서 1년 사이에 온라인 게임을 포기하게 되는데, 무례한 유저들로 인한 실망, 온라인 게임을 하는데 드는 시간과 돈에 대해 무력감을 느끼게 됨 또는 게임 종류와 난이도의 부족으로 인한 실증 등이 그 원인으로 나타났다. 오래된 유저들이 떠나고 새로운 유저들이 생기면서 앞으로 유저의 수는 소폭의 성장을 이루게 될 것으로 예상되나, 새로운 유저들이 지불을 원하는 요금의 액수는 이전 유저들의 85% 밖에 되지 않은 것으로 나타났다.

◆ 요금제도

90%에 해당하는 응답자들이 집에서 게임을 즐기는 것으로 나타났다. 또한 56%의 유저들이 편의점에서 게임(혹은 포인트 카드)을 구매하는 것으로 나타났다. 비록 많은 게임 업체들이 게임의 홈페이지에서 포인트 카드를 판매하는 것으로 방향을 전향하고 있지만, 편의점이 가지는 온라인 게임의 통로상의 중요한 역할과 영향력을 단시간 안에 대체 할 수 없을 것으로 보인다.

온라인 게임의 요금 제도에 대해 62%의 응답자들이 [게임은 무료, 아이템은 유료]의 형식이 가장 이상적이라고 응답하였다. 이러한 비율은 현재 주류를 이루고 있는 월정액 요금제 55.1%, 아이템 판매제 47.9%, 시간제 30.4% 보다 높았다. 이는 미국이나 유럽의 비디오 게임의 온라인 연결 방식의 요금 제도와 동일한 것으로 유저들은 일정한 금액을 지불하여 게임과 아이디를 구매하게 되고 이 후의 서버 사용료는 무료이다.

설문 중 '게임 상품'의 정의 및 가격에 대해 심도 있는 질문을 해 본 결과 많은 이용자들이 일반의 저가 게임 상품을 무료게임(아이템은 유료)으로 착각하고 있는 것으로 나타났다. 유저들이 가장 이상적으로 꼽은 유럽, 미국의 요금 방식을 대만에 대입하면 약 NT\$1,200 원 정도의 수준으로, 이용자들이 실제로 게임을 즐길 때 이 같은 높은 비용을 받아들일 수 있는지에 대해서는 향후의 지속적인 관찰이 필요하다.

월정액 제도에 대해 응답자의 55%가 이상적이라고 답하였고, 월정액 무료로 아이템을 판매하는 방안을 지지하는 응답자는 약 47%이다.

◆ 지출 방면

2004년 전체 엔터테인먼트에 대한 평균 지출은 NT\$ 835원으로 2005년에는 이보다 11.5% 성장한 NT\$ 931원으로 나타났다. 20세 이상의 이용자들은 대부분 온라인 사진첩, 음악을, 30세 이상자는 온라인 학습의 이용 비율이 현저히 높게 나타났다. 그 중 학생들의 온라인 게임 소비 지출과 30대의 온라인 학습에 대한 지출의 비율이 증가하였다.

온라인 게임 이용자의 매달 평균 지출액은 NT\$ 380원으로 일반 온라인 게임의 월정액과 비슷하다. 무료 게임을 즐기는 유저들은 전체의 30%이다. 2004년 조사에서는 온라인 게임과 비디오 게임을 구분하지 않았으며, 매달 평균 지출액은 NT\$ 534원이었다.

직장인들은 이미지 다운로드 이외에의 온라인 게임, 친구 사귀기, 블로그, 사진첩 등의 이용률이 낮은 것으로 나타났지만, 평균 지출은 NT\$ 1,269원으로 가장 높았다. 상대적으로 학생들의 이용률은 가장 높지만, 평균 지출은 가장 적은 NT\$ 718원으로, 이용률과 평균 지출간의 극단적인 차이를 보이고 있다. 그 밖에 퇴직 혹은 무직인 이용자의 평균 지출액은 NT\$ 803원, 군인과 기타는 NT\$ 979원으로 나타났다.

◆ 게임 종류

전체 응답자중의 73%가 게임을 즐기고 있다고 답하였는데, 그 중 온라인 게임이 전체의 64%를 차지하고 있으며, 비디오 게임과 온라인 게임을 병행하는 응답자는 35%, 비디오 게임만을 즐기는 응답자는 9%로 나타났다. 온라인 게임을 즐기는 이용자들은 학생이 가장 많으며 연령층으로 분류하면 15~19세가 가장 많은 30%를 차지하고 있다.

가장 선호하는 온라인 게임의 종류로는 역시 마작, 카드게임과 같은 캐주얼 게임이 1위를 차지했으며, MMORPG 유형의 게임 가운데서는 귀여운 풍의 게임이 가장 환영을 받는 것으로 나타났다. 그러나 소프트웨어에서 대리하고 있는 <월드 오브 워크레프트>가 예상을 뛰어넘는 호전을 보이고 있어 동일 업계 업자들의 활동이 잠시 주춤하게 되었다. 그러나 기본적인 대만 온라인 게임 시장의 경기는 낙관적으로, 일부 중요한大作들이 올해 말과 내년 초에 출시된다면 대만의 내년 게임 시장 경기는 성장 추세를 유지할 것으로 보인다.

◆ 총평

이번 조사 결과에 따르면 온라인 엔터테인먼트의 보급률은 87%에 달했다. 향후 이와 관련된 산업은 새로운 고객을 유치하는 것 이외에도 어떻게 하면 소비자의 이용 심도를 높일 수 있을 지에 대해서도 고려해야 할 것이다. 온라인 음악 서비스에 관한 네티즌은 비록 라이선스를 얻은 온라인 음악을 유료로 구입할 의사가 있다고 밝혔지만 그 희망 가격이 낮아 앞으로 발전에 있어 어려움을 겪게 될 것으로 보인다. 온라인 게임의 발전 과제는 더욱더 흡인력이 있는 내용의 게임을 개발하는 것이며, 온라인 영상(영화) 서비스는 어떻게 소비자에게 더욱 다원화된 풍부한 내용을 제공하느냐 하는 것이 그 관건이라 하겠다.

내년 말에 완성되는 온라인 게임 안전 보호 제도

온라인게임은 현재 가장 성행하고 있는 컴퓨터게임이지만 인터넷 문제점들이 나날이 늘어남에 따라 온라인게임의 분쟁 또한 증가하고 있는 추세다. 행정원소비자보호위원회는 관할기관 지도업체에게 올해 연말 전까지 온라인게임 안전방어 메커니즘을 구축하라는 결의가 내려졌다.

2003년 행정원소비자보호위원회는 경제부를 온라인게임의 중앙목적사업관할기관으로 지정하였으며 두 차례에 걸쳐 학자, 전문가, 경제부 그리고 내정부등을 초청하여 회의를 개최해 온라인게임의 안전응변대책에 관하여 토의한 바 있다. 금년 3월에는 경제부 공업국에 빠른 시일 내에 인터넷온라인게임관련기제를 구축하여 온라인게임업체와 소비자들로 하여금 준거할 수 있도록 부탁하였다.

오늘 오전 기자회견장에서 소비자보호위원회는 경제부와 업체 그리고 산업전문가와 토론했다. 본 결과 온라인게임안전 문제는 인터넷안전, 플러그인/트로이목마, 유저들 간의 거래 분쟁 그리고 세심하지 못한 서비스 등의 문제점들을 발견하였다고 발표하였다. 현재 연구, 제정한 <인터넷 온라인게임 소비자방어기제>는 소비자들이 무단으로 복제, 도용할 수 없는 로그인 체계의 설립을 주요목적으로 삼고 있다.

경제부 역시 업체가 게임 서비스 서버 혹은 데이터베이스의 안전 보호 방어기제를 강화할 수 있도록 지도할 예정이다. 예를 들어 온라인 게임업체가 안전 방어 개념을 인지할 수 있도록 하여, 업체가 스스로 전문 안전 관리원을 고용해 안전 기제를 유지, 보호하고 해커를 찾는 것이다.

온라인게임 안전기제는 세단계로 나뉘어 진행되는데 그 첫 번째 단계는 인터넷안전 측량 서비스이다. 2-3개의 업체를 선택하여 경제부의 협조 하에 온라인게임 인터넷안전문제를 숙지할 수 있도록 하는 것으로 2006년 4월 전에 완성할 예정이다. 두 번째 단계는 인터넷 안전검사프로그램의 제작이다. 경제부는 전문가들을 회동하여 실무위주로 안전검사서비스업체가 따를 수 있도록 안전검사의 요점항목과 표준프로그램을 정할 것이다. 이는 2006년 6월 전에 완성할 계획이다. 세 번째 단계는 지도업체가 정보 안전 환경 개선을 진행할 것이며 2006년 12월 전에 완성할 계획이다.

야후 신문 사이트 10. 17

<http://tw.news.yahoo.com/051017/43/2f64f.html>

Blog와 결합된 새로운 게임 <我的夢想咖啡廳>

새로 설립한 게임회사 GaMe Entertainment는 경영시뮬레이션게임인 <我的夢想咖啡廳>을 최초로 선보일 계획이다. 카페체인점과 합작하여 직접적으로 상품을 판매하는 것 외에 최근 유행하고 있는 블로그를 결합하여 게이머들이 게임을 통하여 다른 게이머들의 블로그도 볼 수 있어 다양성을 추구하고 있다. 이 작품은 올 연말 출시될 예정이니 경영게임을 좋아하는 게이머들은 지속적인 관심을 가지고 지켜볼 만하다.

<我的夢想咖啡廳>은 잘 알려진 카페체인점인 [is coffee]와 합작하여 [is coffee]를 경영하는 게임이며 관습을 깨고 블로그와 게임을 결합하여 비디오게임도 인터넷게임의 다양성을 가질 수 있게 하였다.

◆ 블로그와 결합

초기의 경영게임은 손님들의 대화가 한정되어 있었지만 <我的夢想咖啡廳>의 손님은 두 가지로 나뉘어 있다. 하나는 다양한 이야기를 가진 NPC이고 다른 하나는 현실세계의 게이머가 직접 만든 NPC이다. 다양한 이야기를 가진 NPC는 게이머들이 NPC의 사건과 대화들을 토대로 백여 가지의 독특한 이야기들을 찾아갈 수 있으며 각 이야기는 일반 경영게임이 소홀히 하였던 게임결과에 중요한 영향을 미친다.

현실세계의 게이머가 연기하는 NPC는 게이머가 게임도중 이름표 NPC(인터넷상 실제게이머)를 이용하여 블로그를 연결해 현실세계에서 발생한 일들과 기분들을 기록할 수 있게 하였다. 이것은 일반 게임 속 NPC의 활기 없는 성격과 뻘 한 대답들로부터 벗어나게 해준다.

블로그를 통해 현실세계의 게이머가 다른 NPC를 키울 수 있어 게임도중 자동으로 자기가 키우는 게이머의 블로그를 캐치하여 제목이나 내용들을 볼 수 있도록 설정할 수 있다. 다른 게이머들이 링크된 상태에서 게임을 하고 있기만 하면 언제든지 그 게이머의 블로그를 볼 수 있다.

만약 게이머가 현실세계의 게이머들이 키우는 손님 NPC에 관심이 없고 친한 친구들이나 동료들의 블로그 NPC를 창조하고 싶다면 [창조 NPC시스템]을 이용해 자신에 맞게 NPC를 제작할 수 있으며 게임도중 서로 왕래할 수도 있다.

◆ 직원 면접 시스템

게임도중 게이머가 커피숍 지정장 역을 맡고 있다면 제일 처음 아르바이트생을 고용해야 한다. 일반 경영게임 중에서 아르바이트생은 단지 엑스트라에 불과한 것에 비해 <我的夢想咖啡廳>에서는 반드시 [면접 시스템]을 이용해 자신이 원하는 아르바이트생을 고용할 수 있도록 하였다. 모든 아르바이트생은 제각각 자신만의 특성과 개성을 지니고 있으며 게이머들은 면접과정을 통해 각자의 특성을 판단할 수 있다. 그래서 게이머는 인사관리와 결정 등을 진행할 때 각별히 주의해야하며 이로서 더욱 현실감을 준다.

<我的夢想咖啡廳>의 경영부분에서는 일반경영게임이 가지고 있는 원소들 외에 게이머들이 반드시 [상품시스템]과 [원료입하시스템]을 사용하여 정해진 자금을 어떻게 활용해야 가장 큰 이윤을 남길 것인가를 고심해야 한다.

◆ 부도가 꼭 나쁜 것만은 아니다.

커피숍 아르바이트생의 서비스태도와 가게안의 청결정도 이 모든 것이 손님을 가게로 이끄는 것에 영향을 미친다. 예를 들면, 게이머가 고용한 아르바이트생이 능력은 좋지만 장기간의 작업으로 인하여 생긴 피로감이 고객서비스 태도에 부정적으로 적용되어 고객들로 하여금 원한을 사거나 불쾌감을 느끼게 한다면 곧 고객들이 가게를 찾아오고 싶은 마음과 더불어 게이머의 심사까지도 영향을 끼치게 된다. 게다가 [세트메뉴 시스템]을 통해 어떤 상품들을 세트로 묶어 판매해야 더 많은 고객들을 사로잡을 수 있을지에 대해서도 고심해야 한다.

<我的夢想咖啡廳>의 결말부분은 수익의 많고 적음과 함께 심리테스트와 게이머 성격분석까지 보고 있어 일반경영게임과는 다르다. 이는 게이머가 게임도중 한 각각의 선택과 NPC와의 상호작용이 게이머의 애정, 우정, 가족애와 직업방면의 특성 등에 영향을 미치기 때문이다. 경영게임을 좋아하지만 부도가 날까봐 걱정하는 게이머들에게 <我的夢想咖啡廳>은 또 다른 기회를 제공해준다.



GameBase 新聞 사이트 10. 24

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=21021&category=preview

새로 시행되는 인터넷 등급 제도에 대한 업체 의견

오랫동안 논쟁되어 온 인터넷등급제도가 이번 달 25일 정식으로 실시된다. 신문국의 계획에 따르면 미성년자관람불가등급 사이트는 사이트상에 표시를 하던가 메인 페이지에 [미성년자 관람불가]라고 표명하기를 요구할 것이라고 한다. 인터넷사업자들은 성인사이트의 서버가 대만에 설립되어 있는 것만이 아니기 때문에 신문국의 이러한 계획은 사실상 아무런 실질적인 효과를 볼 수 없을 것이라고 얘기했다.

등급제도가 기존의 4단계 등급방식을 따르던 것이 인터넷사업자들의 반대로 2단계 등급방식인 미성년자 관람불가와 미성년자 관람가로 바뀌었다. 실행 시 등급 제도를 따르지 않는 사이트는 인터넷서비스제공업체들에 의해서 사이트가 제거되어 어린이들이 마음껏 인터넷을 이용할 수 있도록 하였다.

신문국이 고집하여 내놓은 인터넷등급제도가 과연 인터넷성인정보업체들을 저지할 수 있을 것 인가에 대해서 다수의 인터넷사업체들이 의문을 제기하고 있다. 인터넷은 일반적인 출판물과는 성질이 다르기 때문에 그 내용의 출처는 세계 각국이다. 성인정보를 주로 제공하고 있는 중문성인사이트의 서버 중 과반수 이상이 대만에 있지 않기 때문에 정부가 아무리 강제적으로 사이트를 제거하겠다고 위협해도 대부분의 성인사이트에게는 여전히 어떠한 효력도 발휘하지 못할 것이라고 인터넷사업체는 발표했다.

인터넷사업체는 현재 국내 주요사이트가 자율적으로 성인 정보물이 나타날 기회를 줄일 것 이라고 전망하고 있다. 사교나 인터넷 경매 같은 현재 유행하는 인터넷 서비스 등도 엄격하게 성인정보물의 유포를 막고 있으며 심지어 다수의 검색포탈사이트도 자동적으로 성인사이트를 거르도록 하고 있다. 이러한 여건 속에서 신문국이 해외사이트까지 단속할 것이라고 떠들어대자 많은 사람들이 틀에 박힌 행동이라고 비판하고 있다.

성인 정보 물을 통제하는 방식은 한국이 게임 등급 제도를 진행할 때 채용한 방법을 따를 수 있다고 업체들은 성명했다. 그 방법은 각 개인 모두 충분히 연령을 판별할 수 있는 온라인 신분을 가져야 하며 특정한 게임의 회원 등록 시에는 성인인증을 반드시 거치도록 하는 것이다.

PC Home 신문 사이트 10. 22

<http://news.pchome.com.tw/science/udn/20051022/index-20051022012243035899.html>

소프트월드와 감마니아 : PC방을 이용한 마케팅 작전

게임방(PC방)은 게이머들이 필히 찾는 장소이기 때문에 최근 智冠科技(Soft-World International Corp)가 투자한 智凡迪와 감마니아가 투자한 吉恩立(NC Taiwan)는 함께 게임방과 가맹하여 새로운 게임과 비밀번호카드를 판촉 하여 집중적으로 영업수익을 올리기를 희망하고 있다.

智冠科技(Soft-World International Corp)가 최근 강하게 몰아붙이고 있는 새 게임 <World of Warcraft>는 오늘부터 이 게임이 가맹한 50개의 게임방중 한 곳에 가면 전용컴퓨터로 <World of Warcraft>를 할 수 있고 정해진 시간 안에는 게임비를 받지 않고 음료수도 무료로 제공받을 수 있다. 智冠科技(Soft-World International Corp)와 특약한 북부 20개, 중부5개, 남부25개의 게임방에 10대의<World of Warcraft> 전용컴퓨터를 설치하여 게이머들에게 제공하고 있다.

吉恩立(NC Taiwan)는 아이디도용 방지를 위한 리니지투의 비밀번호카드를 출시한 이래 아이템도난 사고가 현저히 감소하였고 동시에 게임안전성을 대대적으로 상승시켰다. 吉恩立(NC Taiwan)는 한걸음 더 나아가 게임방과 합작하여 지정된 게임방에 가서 <리니지2> 비밀번호카드와 게임업체에서 제작한 비밀번호카드사용방법 홍보물도 무료로 가져갈 수 있게 하였다.

PC Home 신문 사이트 10. 20

<http://news.pchome.com.tw/science/udn/20051020/index-20051020013145031520.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Age of Empires III : Age of Empires 3	PC	Ensemble Studios
2	World of WarCraft(WOW)	PC	Blizzard
3	Princess Maker 4	PC	BANPRESTO
4	真·三國無雙4 猛將傳	PS2	KOEI
5	DRAGON BALL Z Sparking!	PS2	Spike
6	NBA LIVE 06	PS2	EA
7	SUPAROBO 대전 J	GBA	BANPRESTO
8	Ape Escape 3	PS2	SCE
9	NINJA GAIDEN Black	XBOX	TECMO
10	NBA LIVE 06	PC	EA
11	Neosphere of The Deep-blue Sky	PC	工畫堂
12	Urban Reign	PS2	NAMCO
13	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	Rockstar Games
14	기동전사 건담 SEED DESTINY ~ GENERATION of C.E. ~	PS2	BANDAI
15	Fable: The Lost Chapters	PC	Lionhead Studios
16	毛利元就	PC	KOEI
17	SENYASHO 중국어 버전	PC	GeneX
18	Rhapsodia	PS2	KONAMI
19	Burnout Revenge	PS2	EA / Criterion Games
20	Tales of Legendia	PS2	NAMCO



▲ 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	World of WarCraft(WOW)	PC	Blizzard
2	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
3	God Sword Online	PC	HHKG.inc · Dragon Group
4	Elysium Online Ver. 4.0	PC	와이
5	Battleground Europe	PC	Cornered Rat Software /Playnet Inc
6	KING of KINGS 2	PC	雷爵
7	툰식천지 온라인 : 영웅방	PC	중화텔레콤
8	실크로드 온라인	PC	조이맥스
9	연애합자 온라인 : 행복공우	PC	중화텔레
10	Heat Project	PC	Doobic
11	EverQuest II	PC	Sony Online Entertainment
12	N-age ver 3.5	PC	esofnet
13	신천상비 2.90판 : 룡수천인	PC	億泰利
14	삼국연의 온라인 : 칠금맹획	PC	중화텔레콤
15	검협정연 온라인	PC	西山居/金山
16	王牌大老二	PC	심상(鈞象)
17	W.Y.D	PC	JOYIMPACT
18	Ultima Online: Samurai Empire	PC	EA Games
19	TALES WEAVER Ver.3.09	PC	NEXON / SOFTMAX
20	遊戲大排檔 Online	PC	觀天下



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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