

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 11. 25. Vol.22

[CONTENTS]

기획특집

- 온라인상의 아이템을 어떻게 지킬 것인가?
- 온라인 범죄를 법으로 엄격히 다스리다.

뉴스 & 화제

- 1 大宇의 「디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼(數位內容服務平台)」 계획
- 2 게임과 더불어 타인과 호응이 가능한 모바일 게임의 인기
- 3 디지털 콘텐츠 산업에 접근하는 게임 업체들
- 4 「제 1회 디지털 게임 국제 토론회(數位遊戲國際研討會)」 개최

게임 순위

기획 특집

온라인상의 아이템을 어떻게 지킬 것인가?

최 근 온라인 게임이 발전 되면서 가상 세계의 아이템이 현실 세계에서 매매할 수 있는 가치를 가진 상품이 되었고, 이러한 경제적인 가치를 노린 해커들이 등장해 심지어 일종의 ‘해킹 산업’이 발전되기에 이르렀다. 올해 6월 한국 MSN 사이트가 <리니지>의 유저 정보를 얻으려는 해커들에 의해 해킹을 당하였는데, <리니지>의 유저는 4백만에 이른다.

사면에 위기가 도사리고 있는 온라인 게임

한편 일본에서도 중국 해커가 <리니지2>를 목표로 아이디와 무기 혹은 마법 아이템 등을 훔쳐 판매하는 사건이 일어난 바 있다. 더욱이 이 해커는 해킹을 한 죄목으로 기소가 되었을 뿐 아이템을 훔친 죄는 면하게 되었는데, 이는 가상 세계의 아이템은 법률 규범의 범위에 들지 않기 때문이다.

대만에서도 게임 사이트가 해킹을 당하고, 아이디와 아이템을 도난당하거나 혹은 중국 해커에게 협박을 당해 아이템을 뺏기는 일이 비일비재하다. 작년 10월에는 감마니아의 웹사이트가 해킹 파일에 공격을 받았고, 11월에는 대만 網禪이 대리하는 <뮤(MU) Online>도 해커의 공격을 받았으며, 12월에는 비행전투 온라인 게임인 <Flyff> 역시 해커의 침입을 당했다.

이러한 해커는 모두 유저들의 아이디와 비밀번호를 목표로 하고 있으며, 개인 정보를 취득한 아이템을 훔치고 있다. 온라인 게임의 아이템은 법률 적인 책임 규범이 모호하여 비슷한 분쟁이 끊임없이 발생되고 있지만, 효과적으로 해결할 수 없는 상황이다. 유저들에게 주의를 주기 위해 대북현(台北縣) 소비자 보호관은 <리니지>를 위험이 높은 상품으로 분류하기도 했다.

안전 조치를 강화하여 상업 기회를 확보

IDC가 최신 발표한 시장 연구 결과를 보면 2004년 일본을 제외한 아시아 태평양 지역의 온라인 게임 시장 영업수익은 이미 10.9억 달러의 규모를 이루고 있으며, 2003년

에 비해 30%나 성장하였고, 2009년에는 지금보다 2배 이상으로 성장할 전망이다. 작년 한국 시장은 24.8%로 가장 현저히 성장하였고, 그 시장 규모도 5.33억 달러로, 아시아 태평양 지역 온라인 게임 시장 규모가 가장 큰 국가이다. 그 다음은 중국과 대만으로 대만의 시장규모는 1.91억 달러이다. 그밖에 IDC는 아이템을 판매하여 얻은 영업 수익이 게임 업체들의 중요 수입 출처가 될 것이라고 예상하였다.

이러한 이유로 정보 안전 조치를 강화하는 것이 온라인 게임 업계의 가장 큰 해결 과제로 떠올랐다. 대만 사이먼텍(Symantec)은 게임 업체가 Spyware의 공격을 받는다는 것은 해커들이 유저의 신분을 가장해 게임 서버에 접속하여 Spyware로 서버를 공격해 데이터베이스 안의 유저들의 아이디와 비밀번호, 아이টে을 훔치는 것을 가리킨다고 설명했다.

대만 사이먼텍은 게임 업체들에게 게임 서버와 유저 정보를 독립적으로 분리하여 중요한 유저들의 정보와 아이টে이 도난을 당할 위험도를 낮추길 건의하고 있다. 심지어는 SSL 강화 비밀번호 기제 등의 방법으로 강화 전송 접속의 안정성을 강화하여 유저들의 접속(등록) 정보가 해커들의 손에 들어가지 못하도록 해야 한다고 전한다.

그 밖에 IC카드, 강화 비밀번호 잠금장치, 강화 비밀번호 카드, 지문 인식 CD 등의 기제 역시 유저들의 안전을 보호 할 수 있다. 예를 들어 감마니아가 차용하고 있는 전경 과학(全景科技)의 PKI-enabled 시스템은 내부 단일 로그인(Single Sign-On, SSO), 신분 확인과 공문 확인이 가능할 뿐만 아니라 3백만 명이 사용하는 Gash(Game Cash) 화폐 기제를 종합하며, 이와 동시에 전자 교역의 신분 확인과 중요 정보의 보안을 강화하는 것까지 가능하다.

경각심을 높이는 것만이 자신을 보호하는 길

이미 도난을 당한 이후에 경찰에 신고하는 일 이외에 유저들이 스스로 할 수 있는 일은 무엇인가? 유저들은 자신의 주소와 전화번호, 아이디 등의 개인 정보를 함부로 타인에게 노출시키면 안 된다. 예를 들어 임의로 게임의 플러그인을 인스톨 하거나 좋지 않은 웹사이트를 둘러보는 일, 무료로 MP3파일이나 영화를 다운 받는 일등은 자신도 모르는 사이에 정보가 유출되는 결과를 낳기도 한다. 플러그인을 사용하면 전적을 쌓는 과정이 단축할 수 있지만 오히려 자신도 모르는 사이에 Trojan 혹은 Spyware가 컴퓨터에 침입할 수 있다. 올해 1월에 발견된 <리니지>의 Trojan 프로그램(PWSteal. Lineage)은 전문적으로 <리니지> 유저들의 비밀번호를 훔치는 것이다.

유저들은 자신의 컴퓨터에 Trojan 혹은 Spyware 등의 악성 파일을 분별할 수 있는 방화벽과 같은 안전 조치를 취하거나 그 밖에 일정 기간에 비밀 번호를 변경하고, 8글자 이상의 영문자와 숫자 및 기타부호를 혼합한 비밀번호를 사용하는 것이 좋다. 또한 유저들은 온라인 게임을 즐기는 동시에 탐정의 역할을 맡아 다른 유저들이 무엇을 하는지 감시하여, 수상한 행동을 하는 유저를 발견하면 게임 사이트의 관리원에게 알려 처리하도록 해 자신에게 일어날지도 모르는 해킹과 도난을 막아야 한다.

기획 특집

온라인 범죄를 법으로 엄격히 다스리다.

자 책회의 통계에 의하면 현재 온라인 게임을 즐기는 인구는 약 180명이다. 총격안의 용의자 장석명(張錫銘)과 당우(黨羽)는 도망 중에 각각 ‘독래독왕(獨來獨往)’과 ‘수전공(水電工)’이란 이름으로 <리니지>에 접속해 게임을 하다가 IP추적을 통해 그 행방이 노출되어 결국 잡히게 되었다. 이 같은 사건은 온라인 게임이 얼마나 인기를 끌고 있는지를 보여주고 있다. 그러나 온라인 게임이 성행함에 따라 많은 온라인 게임 범죄 행위가 생겨나게 되고, ‘아이디 도용’, ‘아이템 도난’등의 문제가 끊임없이 계속되고 있다.

온라인 게임은 유저들이 게임을 즐기며 ‘전적을 쌓고, 괴물을 죽여’ 아이템을 획득하고 등급(레벨)을 올려나가는 것이 그 매력이라 할 수 있다. 그러나 이러한 ‘전적을 쌓는 일’은 상당히 긴 시간을 들여야 그 효과를 볼 수 있어, 단 한 번에 레벨을 올리려는 유저들은 트로이 목마 프로그램을 이용하여 다른 유저의 아이디와 아이템을 훔치거나 혹은 돈으로 일정 레벨에 이른 유저의 아이디와 비밀번호를 구입하여 직접 아이템을 인수 받는다. 그 밖에도 아이템만을 사고파는 일 역시 이미 게임 외의 다른 재미가 되었다.

금전의 유혹이 게임의 본질을 왜곡

유저들은 온라인 게임 아이템의 매매 시가가 무척 비싸다고 말한다. 예를 들어 마법헬멧은 10만 아데나에 이르며, 은장검은 12 아데나, 목갑(木甲)은 8만 아데나이며, <리니지>에서 가장 희귀한 아이템인 투명망토는 약 6백만 아데나(<리니지>의 게임 화폐 명칭)에 거래되고 있다. 심지어는 현금으로 게임 머니를 매매하는 경우도 있는데, 아데나를 예로 들어 2001년 8월의 현금과 아데나의 환율은 ‘100대 1’로, 현실 세계에서 이미 전문적으로 아이템과 게임 머니를 획득해 돈을 받고 판매하는 직업이 생겨났다. 바꾸어 말하면 온라인 게임이 금전적인 ‘물건’이 된 것이 온라인 범죄의 주요 원인으로, 아이디나 아이템을 훔치는 것, 플러그인 모두 단지 표면적인 원인에 불과하며, 일단 금전(돈)과 연결되면 가상 세계라 한들 훔치고 빼앗고 속이는 범죄가 일어나지 않을 수 없다.

대북현(台北縣) 정부 경찰국 온라인 게임 범죄연구 전문자료 통계에 의하면 현재까지 많은 온라인 게임의 범죄는 모두 트로이 목마 프로그램등과 같은 부당한 수단으로 타인의 아이디와 비밀번호를 훔친 후, 그 사람의 아이디를 싹쓸이 하는 형식이다. 일반적으로 이러한 도난 행위는 3가지 단계로 진행된다. 첫 번째 단계는 타인의 아이디와 비밀번호를 취득하는 것이며, 두 번째 단계는 이를 이용하여 게임 서버에 접속하는 것이며, 마지막 단계는 타인의 아이디로 게임을 진행하여 아이템을 자신 혹은 제 삼의 인물에게 옮겨주는 것이다. 아이디 자체는 유저들의 온라인 게임 사용권을 나타낼 뿐만 아니라 사용자의 신분과 재산 모든 권리를 변식하는 기능을 가지고 있으므로, 일단 아이디를 잃어버리면 모든 것을 잃은 것이나 다름없다.

주요 피해자는 중학교 이하의 학생들

국내 최고의 온라인 범죄 전문가인 대북지역 검찰 장소빈(張紹斌) 주임검사는 "대만은 전 세계에서 첫 번째로 형법으로 온라인 범죄를 다스리는 국가로, 온라인 범죄를 얼마나 중시하고 있는지를 알 수 있다. 2001년 9월 처음으로 온라인 게임 전자 기록 도난 안을 해결하였는데, 용의자는 트로이 목마 프로그램을 이용해 PC방 컴퓨터에 침입해 <리니지>의 아이디, 비밀번호 그리고 게임 머니, 아이템을 훔쳐 암거래를 진행했다. 2002년 3월에는 온라인 게임사기 집단이 '신군단(神軍團)'이란 명으로 온라인상에서 유저들의 가입을 받아 그 들의 게임머니와 아이디, 아이템을 빌린 후 되돌려 주지 않아 도난 및 사기죄로 법의 심판을 받게 되었다."고 전했다.

경정서(警政署)의 통계에 의하면 온라인 게임 범죄의 피해자는 대부분 초등학생과 중학생이며 가해자는 대부분이 중, 고등학생 이다. 장소빈 주임검사는 아이템 도난 안이 <리니지>를 주요 대상으로 삼고 있는데, 이는 <리니지> 유저들의 평균 연령이 12세부터 20세로 비교적 낮은 편으로, 자주의식 및 자제능력이 비교적 박약해 쉽게 속임을 당한다고 전했다. 현재 온라인 게임범죄의 조사 과정에서 유저들은 우선 게임 회사에 게임 이력을 신청한 후에 비로소 도난 신고를 할 수 있고, 그 후에 접수 기관은 조사 공문을 신청하여 공문이 내려온 후 다시 도난 신고를 한 사람의 주소에 해당되는 경찰서에 공문을 보내 경찰이 게임회사에 관련 정보를 보내 처리하게 되어있다.

법률로 소비자 분쟁을 해결

사실 온라인 게임 회사는 조기에 유저들과의 분쟁을 해결하려는 시도를 했었다. 그러나 많은 경우가 게임 회사가 권리가 없어 처리하지 못하는데, 이는 게임 회사가 문제 해결을 할 수 있는 법적인 근거를 갖고 있지 않기 때문이다. 유저들은 돈을 주고 게임 권을 취득하면, 게임 업체는 서비스를 제공해야하는 의무를 가지게 된다. 소비자 분쟁을 피하기 위해 만약 충분한 증거가 없으면 게임 업체는 맘대로 유저의 권리를 정지시켜 유저들이 경찰 기관에 도움을 청하는 일이 없도록 하고 있으며, 국가 공권력이 개입되어 이러한 문제들을 해결해주길 바라고 있다.

그러나 게임 업체의 이러한 피동적인 자세는 소비자보호회에 유저들을 보호하는 능력이 부족하다는 지적을 받게 했다. 소비자의 권익을 보호하고, 또한 소비자와 게임 업체 간의 권리 의무를 합리적으로 규범하기 위해 경제부 공업국은 온라인 게임 정형화 계약 모범 본을 제정해 관련 업체와 소비자에게 참고하도록 했다.

‘온라인 게임 정형화 계약 모범 안은 소비자 분쟁에 아무런 도움이 되지 않는다’고 비판한 장소빈 주임검사는 정형화 계약 내용이 미성년 참여 게임, 비용의 높낮이, 계약 심열, 표준 요금, 계약 발효 시점, 개인정보 보호, 계약 변경 방식, 계약 종결 사유, 환불 기준과 통지 등을 포함한 주로 게임 업체와 소비자의 권리 의무를 나타낸 것이나, 실제적인 온라인 분쟁은 주로 유저 혹은 제 삼자에게 가장 많이 발생되는 것이므로, 이러한 정형화 계약 모범 안이 온라인 게임 업체의 발전을 제한하는 것 이외에도 아이디, 아이템 도난 안에 도움을 줄 것으로 보이지 않는다고 지적했다.

장소빈 주임검사는 유저들에게 반드시 개인 독립 아이디를 사용하고, 플러그인을 사용하지 않으며, 되도록이면 PC방에서 게임을 하지 말고 또한 아이디아 아이템을 돈을 주고 거래하는 것을 거절하라고 권한다. 유저들이 스스로 자신을 보호하고 자율 능력을 가지는 것 많이 온라인 범죄를 막을 수 있는 것이다.

<자료출처 : 數位內容新世紀 제20호>

대우의 「디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼(數位內容服務平台)」 계획

소프트스타(大宇)는 오늘 「디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼(數位內容服務平台)」 계획을 발표하고 11월 30일부터 이를 정식으로 개시할 것이라고 전했다. 또한 2005년 사사분기부터 2006년 상반기에 각 플랫폼의 게임 서비스를 종합하는데 노력하여 2006년 하반기에는 멀티미디어, 온라인 통신, 애니메이션 등의 기타 엔터테인먼트 콘텐츠 서비스 제공자와 합작을 추진할 것이라고 전했다.

◆ 이영진(李永進) : 종합은 미래의 추세

소프트스타의 이영진 사장은 산업이 변동하고 있어 모든 업체들은 자신만의 미래 응변 계획을 가져야 한다고 전하고, 소프트스타가 제시한 계획은 종합화된 엔터테인먼트 제공자가 되길 기대하는 것으로, 그 중점은 소비자들에게 구매의 편리성과 여러 가지 탄생 있는 서비스를 제공하는 것 이외에도 그와 동시에 모든 단독적인 게임 혹은 서비스 개발상을 집중시켜 「경제 집합(聚集經濟)」 규모를 만드는 것이며, 이를 통해 개발을 분담과 통로 서비스를 함께 이용하여 개별적인 소형 업체들도 시장에서의 입지를 차지하도록 기회를 주는 것이라고 설명했다.

이영진 사장은 게임 시장이 「강자는 영원히 강하다(大者恆大)」는 현상이 나날이 분명해짐을 지적하였다. 게임의 개발 자본이 나날이 방대해지고 이와 동시에 출시되는 과정에서는 통로, 마케팅, 홍보 등의 여러 관건에 부딪히게 된다. 이러한 이유로 만약 하나의 공용 플랫폼을 통해 게임의 시장 확산을 협력하여 진행한다면 게임 산업의 발전 및 다양화에 정면적인 도움을 주게 되며, 유저들에게 더욱 넓은 선택의 폭을 제공하게 될 것이라고 그는 설명하였다.

◆ 장기 목표 : 각각의 온라인 엔터테인먼트의 수용

이번에 소프트스타가 출시한 「디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼(數位內容服務平台)」는 간단히 말하면 모든 플랫폼 상의 디지털 서비스를 수용하는 것으로, 요금 지불과 사용 상 공통의 기제를 건립하여 유저들이 컴퓨터, PDA, 모바일 등의 각종 플랫폼을 통해 서비스를 즐기는 것이다. 그 밖에도 다른 업체들도 이러한 플랫폼을 통해 게임을 서비스하고 개발할 수 있다.

게임 이외에도 이용진 사장은 ‘온라인 통신’과 ‘멀티미디어 서비스’부분을 제시하고 반드시 2006년 삼사분기부터 진행을 시작할 것이라고 전했다. 그는 비록 소프트스타에서 개발한 온라인 통신 프로그램인 「Joycall」이 있지만, 대형 온라인 통신 업체인 MSN과 합작을 배제하지 않는다고 말한다. 그는 MSN은 모두가 사용할 수 있는 플랫폼으로 유저의 Base를 크게 할 수만 있다면, 본사가 개발한 프로그램을 포기할 수 있다고 말한다.

◆ 플랫폼 제공 vs 콘텐츠 개발

소프트스타가 제시한 「종합 플랫폼」 사실 마이크로소프트 및 포털 사이트 ‘키모(奇摩)’가 엔터테인먼트에 관해 동일한 개명과 행동을 가진바 있다. 그러나 소프트스타가 자체 제작 콘텐츠를 제공을 고수하는데 반해 키모와 마이크로소프트는 플랫폼만 제공할 뿐 그 콘텐츠에 관해서는 간섭하지 않는 경향을 보인다. 자체 제작 게임의 위험이 있음에도 많은 자원을 들여 시장 입맛에 맞을지도 모르는 자체 제작 게임을 제공한다는 것은 위험 부담이 너무 크다. 왜 소프트스타는 자체 제작 상품을 승부의 조건으로 내건 것일까?

이용진 사장은 소프트스타가 서비스할 콘텐츠들은 자체 제작 상품으로 기타 업자들에 비해 다른 조합 방안을 가진다고 설명한다. 미래의 디지털 플랫폼의 요금 제도는 단일 항목에 요금을 부과하는 것이며 세트로 조합하는 것도 가능하다. 예를 들어 <비천역험(飛天歷險)>의 월정액에 200원을 더 내면 모바일 게임을 무한으로 다운로드할 수 있는 권리는 주거나 혹은 PC게임을 선물하는 등의 형식이며, 심지어는 만화와 주변 음악, 이미지, 벨소리 혹은 각종 선택 기제와 결합해 유저들에의 요구에 따라 선택하도록 하는 것이다.

그러나 만약 일반 플랫폼의 제공자 혹은 대리상의 탄성(가변성)이 매우 유한하고, 동시에 라이선스 합작의 부분에도 많은 비용을 지출해야 한다면, 대우는 기꺼이 자체 제작 상품을 선택하여 제작 원가를 분할하여 플랫폼이 개시될 때 자체 상품의 원가를 영(0)으로 돌려놓으면, 그 운용 범위는 십분 넓어지게 된다.

‘이러한 이유로 원래 상품 판매 시장이 위축될 것인가?’란 물음에 대해 이용진 사장은 현재의 450만 유저들뿐만 아니라 더욱 많은 디지털 엔터테인먼트 사용자를 이 플랫폼에 가입시켜야 시장이 커지게 되면, 비로소 진정한 영업수익을 창출해 낼 수 있을 것이라고 설명했다.

◆ 「창의창업 플랫폼(創意創業平台)」을 제공하여 인재 창업을 돕다.

그 밖에도 소프트스타는 「창의창업 플랫폼(創意創業平台)」 서비스를 제공하여 소프트웨어 개발 도구(SDK) 및 기술 지원을 창의 인재에게 제공하여 각종 새로운 엔터테인먼트 서비스를 개발해 낼 수 있도록 도와 플랫폼의 상품 수량을 채우는 한편 연구자의 창의를 상품화 하는 기회를 제공할 계획이다.

캐주얼 게임의 SDK 이외에도 소프트스타는 계속해서 모바일 게임, PC게임 심지어 온라인 게임의 SDK를 제공할 예정이다. 소프트스타의 이러한 뜻은 대단히 좋은 것이지만 실질적으로 사용량과 성과에 대해서는 지속적인 관찰이 필요하다.

◆ 이는 일종의 「감각(感覺)」 산업

실제로 이번 전체 플랫폼 계획 의도가 포함하는 범위는 상당히 넓어, 그 접촉 층면도 상품 개발에서부터 게임 마케팅과 게임의 통로 확장을 모두 한 번에 포함하고 있으며, 또한 종합적인 성격의 서비스를 통해 더욱 많은 이윤을 창출해내길 희망하고 있다. 현재 예상하는 300만 회원의 규모는 현재 소프트스타의 20만 회원을 기초로 한다고 볼 때 꿈같은 일인 것이다. 과연 소프트스타는 무엇을 믿고 이러한 꿈을 실현하려 하는 것일까?

이용진 사장은 이러한 산업은 일종의 ‘감각’산업으로 영화 제작인 혹은 엔터테인먼트 산업과 같이 어떠한 결정을 내릴 때는 방향을 보고 결정하며, 구체적인 조사 숫자가 없지만 그는 이것이 반드시 걸어야 할 길이라 믿는다고 말한다.

◆ 새로운 서비스 개시

소프트스타의 디지털 플랫폼 계획은 11월 30일부터 정식 추진되며, 첫 번째 단계에서는 아래와 같은 서비스를 개시한다.

- JoyEZ (캐주얼 게임) : 캐주얼 게임. 두뇌게임, 도박게임(카드, 마작 등), 스포츠 게임 등을 포함하고 가볍게 즐길 수 있는 작은 게임들. JoyEZ 는 현재 11개 캐주얼 게임의 출시를 준비하고 있으며, 가장 처음으로 출시되는 게임은 <IQ 大富翁> 이다.
- JoyDoll (패션 요정) : 패션 요정은 자신의 기분에 따라 옷차림을 바꿀 수 있으며, 이를 자신의 아바타로 설정하여 JoyCall, JoyEZ, JoyWalker 상에서 이용할 수 있다.

- JoyCall (온라인 통신) : 게임을 넘나드는 온라인 통신 프로그램으로 유저들이 서로 다른 게임을 즐기면서도 함께 대화를 할 수 있게 되어있다.
- JoyWalker (모바일 엔터테인먼트) : 모바일의 엔터테인먼트 서비스를 결합한 것. 모바일 게임 이외에도 이미지 다운로드 및 심지어 JoyDoll 의 아바타를 자신의 핸드폰 안에 저장할 수 있다.

GNN 신문 사이트 11. 21

<http://gnn.gamer.com.tw/4/21904.html>

게임과 더불어 타인과 호응이 가능한 모바일 게임의 인기

4 명의 숙면부지의 사람들이 처음 만남에도 이야깃거리가 끊이지 않고 있을 수 있는 것은 모두 모바일 게임 경험을 나누고 있기 때문이다. 이번 세계 컴퓨터 게임 대회 때부터 대회를 마치는 그 순간까지 이러한 이야기를 나누는 화면이 계속되고 있어. 모바일 게임의 매력이 게임 자체에 있는 것뿐만 아니라 더욱 더 많은 커뮤니케이션 상의 매력이 있음을 보여준다.

이번에 세계 컴퓨터게임 대회 모바일 부문에 참가한 오건홍(吳建鎡), 장명종(張明宗), 허혜문(許惠雯), 공대위(龔大偉)는 대회 출발 전에는 얼굴도 본적이 없는 사이였지만 모두 모바일 게임을 좋아하는 게이머라는 공통점으로 인해 첫 만남부터 이야기가 끊이지 않았다. 더욱이 이 네 사람은 그 동안 서로 시합을 했던 경험이 있어, 온라인상에서 서로의 게임 법이나 이름은 익히 들어왔던 터였다.

모바일 게임은 비교적 간단하여 컴퓨터 게임에 비해 일반적인 소비자들의 접근이 쉬우며, 핸드폰 자체가 커뮤니케이션 기능을 가지고 있어 유저들이 게임을 즐기면서 게임을 통해 사람과 사람사이의 대화를 증진할 수 있다. 이번에 모바일 게임 <이소룡전기>에 참가해 세계 2위를 차지한 장명종씨는 평소 여자친구와 함께 모바일 게임을 즐기며 서로 끊임없이 느낌을 나눠 게임을 즐길수록 여자친구와의 감정도 더욱 깊어졌다고 말했다.

대만의 게이머가 제 1회 모바일 게임 대회의 1위를 차지함에 따라 미래에 모바일 게임은 새로운 풍조를 낳을 것으로 예측되며, 업자들도 더욱 다양한 모바일 게임을 선보일 것이며, 그 게임 방법도 더욱 일반 소비자에게 익숙한 형태가 될 것이다. 미래가 표방하는 멀티미디어 엔터테인먼트인 3G 핸드폰이 점차 보급된 후에 3G는 업자들에게 Game, Girl, Gamble의 모바일 게임으로 불리고 있어, 이러한 게임이 업자들의 주력 상품이 될 것으로 전망된다.

그러나 만약 모바일 게임이 온 국민에게 환영받는 여가 활동이 되기 위해서는 이번 기회를 빌어 더욱 많은 소비자들에게 모바일 게임의 매력을 피력하는 것 이외에도 게임 사용 요금과 게임 수준을 낮추고 온라인 통신 기능을 추가해 모든 사람들이 마음만 있으면 모두 모바일 게임 고수가 될 수 있도록 해야 할 것이다.

야후 신문 사이트 11. 21

<http://tw.news.yahoo.com/051121/15/2jywg.html>

News & issue

디지털 콘텐츠 산업에 접근하는 게임 업체들

대만의 게임 시장이 포화 상태를 보이고 있는 현재, 게임 업체들은 방대한 유료 회원의 우세를 앞세워 엔터테인먼트 플랫폼을 건설하고 아울러 디지털 콘텐츠 상품 통로상의 방향으로 발전을 모색하고 있다. 감마니아, 와이, 디지셀의 뒤를 이어 어제(22일) 소프트스타가 디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼인 JoyPark의 출시를 발표하였다. JoyPark은 디지털 콘텐츠 상품의 백화점 같은 것으로 자사의 게임을 다른 디지털 콘텐츠 업체들에게 판매하여 서비스를 제공하게 할 뿐만 아니라 이러한 플랫폼을 통해 현금의 유통, 물류, 정보 유통 및 마케팅 서비스를 제공하는 것이다.

게임 업체들에게 방대한 유료 회원을 가졌다는 것은 대단한 우세로, 업체들은 앞 다투어 이러한 기초 위에 하나의 디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼을 가설하여 콘텐츠 제공 업체들과 합작을 하거나 혹은 많은 온라인 소비자들을 장악하려 한다. 온라인 게임 시장이 포화 상태에 다다른 지금 온라인 게임 업체들은 일제히 디지털 콘텐츠 통로를 훌륭한 반전 출로로 여기고 있다.

소프트스타만 이렇게 생각하는 것이 아니라 3년 전 감마니아 역시 「빙하 프로젝트(冰河計畫)」를 시행한 적이 있고, 주식 시장에 상장된 게임 업체인 와이 역시 2년 전에 「신 실크로드 프로젝트(新絲路計畫)」를 실행한 바 있다. 캐주얼 게임으로 시작한 디지셀은 하나의 게임이 출시됨과 동시에 커뮤니티 플랫폼을 출시한다. 이러한 업체들이 중요하게 생각하는 것은 모두 온라인 게임의 회원을 기초로 하여 서비스를 확대하는 것이다. 또한 업체들은 디지털 콘텐츠 백화점 및 통로상의 역할 자임에 뜻을 모으고 있다.

그러나 감마니아의 「빙하 프로젝트(冰河計畫)」 및 와이의 「신 실크로드 프로젝트(新絲路計畫)」는 그다지 만족할만한 성과를 거두지 못했다. 감마니아는 빙하 프로젝트가 성공을 거두지 못했다고 전하고, 원래의 목표는 감마니아의 회원들이 이 플랫폼 서비스를 통해서 더욱더 많은 기타 상품(캐주얼 게임)을 소비하게 하여 수익을 올리는 것이었지만, 유저들이 특정 게임에 대해 집착도를 보여 최초로 설계했던 목표를 달성할 수 없었고, 현재는 이 플랫폼을 통해 유저들이 웹사이트의 소식이나 축적(儲值 : 게임머니나 게임 요금을 충전하는 일)등의 서비스를 이용하도록 제공하고 있다고 전했다.

와이는 플랫폼 서비스의 계획 역시 게임 상품의 통로이므로, 다시 점차적으로 음악, 영화, 전자 출판물 등의 디지털 콘텐츠 상품을 제공할 것이라고 전했다. 그러나 와이는 최근 2년 동안 게임 사업이 비교적 어렵게 진행되고 있으므로 실 실크로드 프로젝트는 단지 게임 상품을 제공하는 단계에 머물러 있다.

소프트월드는 플랫폼의 추세를 관찰하여 현재 하나의 엔터테인먼트 포털 사이트를 운영하며 네티즌들에게 블로그 및 사진첩(앨범) 서비스를 제공하고 있다. 소프트웨어는 현재 물량과 회원을 확보하는 것을 주요 목표로 삼고 있다.

工業商報 사이트 11. 23

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,12050903+122005112300570,00.html>

「제 1회 디지털 게임 국제 토론회(數位遊戲國際研討會)」 개최

용 화과학대학(龍華科技大學) 멀티미디어와 게임발전학과에서는 12월 1일 「제 1회 디지털 게임 국제 토론회(數位遊戲國際研討會)」를 개최한다. 이번 국제 토론회에는 국내외의 게임 관련 영역의 학자들을 초청하여 심도 깊은 토론을 진행하게 된다. 게임 개발 영역 혹은 각국 게임 개발 현황에 대해 알고 싶은 유저들이라면 이번 기회를 잘 이용해 보자.

이번 국제 토론회에서 발표를 하게 될 학자들로는 일본 전자 전문학교 게임과 학과장 生山浩(Hiroshi Ikuyama) 교수, 한국 세종 사이버대학 게임 애니메이션과 장창익(張昌益) 교수, 영국 Queen's University Belfast의 Lecturer in Music Technology Sonic Arts Research Centre의 Graham McAllister 교수 등이 있다. 이번 국제 토론회는 게임의 엔진, 게임 전문 안건 관리, 각종 게임 연구 개발 교육 상황에서부터 컴퓨터 게임의 음악 효과의 혁명까지 매우 넓은 주제를 포함하고 있다.

GNN 신문 사이트 11. 22

<http://gnn.gamer.com.tw/5/21895.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 | Bio Hazard 4 | PS2 | CAPCOM |
| 3 | World of WarCraft (WOW) | PC | Blizzard |
| 4 | Need for Speed Most Wanted | PC | EA Canada |
| 5 | GUNDAM SEED - O.M.N.I. VS Z.A.F.T. | PS2 | BANDAI |
| 6 | Shadow of The Colossus | PS2 | SCE |
| 7 | Soul Calibur 3 | PS2 | NAMCO |
| 8 | 忍道 戒 | PS2 | ACQUIRE |
| 9 | DRAGON BALL Z Sparking! | PS2 | Spike |
| 10 | Need for Speed Most Wanted | PSP | EA |
| 11 | NINJA GAIDEN Black | XBOX | TECMO |
| 12 | 義經英雄傳 修羅 | PS2 | From Software |
| 13 | NBA LIVE 06 | PS2 | EA |
| 14 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | PSP | Rockstar Games |
| 15 | Urban Reign | PS2 | NAMCO |
| 16 | The Sims 2 | PS2 | Maxis |
| 17 | LINEAGE ver.2.40c | PC | NCSoft |
| 18 | Burnout Revenge | PS2 | EA / Criterion Games |
| 19 | Starship Troopers | PC | Strangelite |
| 20 | 毛利元就 | PS | KOEI |



▲ 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 | LINEAGE ver.2.40c | PC | NCSoft |
| 3 | 神界 Online : 神界勇士之決戰天下 | PC | 上海聯竣 |
| 4 | TALES WEAVER Ver.3.47 | PC | NEXON / SOFTMAX |
| 5 | Survival Project | PC | Hanbit Soft / IO ENTERTAINMENT |
| 6 | 툰식천지 온라인 : 영웅방 | PC | 중화텔레콤 |
| 7 | God Sword Online | PC | HHKG.inc·Dragon Group |
| 8 | Elysium Online Ver. 4.0 | PC | 와이 |
| 9 | 연애합자 온라인 : 행복공우 | PC | 중화텔레콤 |
| 10 | 검협정연 온라인 | PC | 西山居/ 金山 |
| 11 | W.Y.D | PC | JOYIMPACT |
| 12 | 삼국연의 온라인 : 칠금맹획 | PC | 중화텔레콤 |
| 13 | 王牌大老二 | PC | 鈇象 |
| 14 | 동화 : 녹야선(綠野仙蹤) | PC | 雷爵 |
| 15 | Trickster | PC | Sonnori |
| 16 | Getamped | PC | |
| 17 | 凱旋 2.0 版 : 聖騎士凱歌 | PC | Imazic |
| 18 | Lineage II | PC | NCSoft |
| 19 | 툰식천지 온라인 : 전생만만세 | PC | 중화텔레콤 |
| 20 | 연애합자 온라인 : 몽상공방 | PC | 중화텔레콤 |



▲ 亂舞三國
Online



▲ 삼국영웅전
군웅쟁패



▲ 神武Online

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