

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 9. 8. Vol.17

[CONTENTS]

기획특집

■ 대만 모바일 게임 현황 및 발전 추세

뉴스 & 화제

- 1 새로운 대만산 갑충(甲蟲)게임 <갑충패주(甲蟲霸主)> 등장
- 2 또 다시 주목받기 시작한 귀여운(Q版) 게임
- 3 3.5G 시대의 도래에 적극적인 전신업자들
- 4 회원제로 단속을 피하는 도박성 전자 오락장

게임 순위

대만 모바일 게임 현황 및 발전 추세

모바일 게임은 휴대가 가능하고, GSM혹은CDMA기능을 갖추고 있는 휴대전화를 이용하여 게임을 즐기는 것으로, 온라인 게임과 가장 큰 차이점은 시간과 장소에 구애 받지 않고 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 휴대용 게임기, PDA, 휴대폰 등의 설비로 게임을 즐길 수 있으며, 그 중 가장 주목 받는 것은 휴대폰을 이용한 모바일 게임이다.

1. 모바일 게임 시장 현황과 추세

최초의 모바일 게임은 Nokia 6110 기종에 설치된 ‘식탐사(食食蛇)’ 게임으로, 그 당시의 모바일 게임은 휴대폰 업체에서 제작하여 휴대폰의 부가기능으로 추가하였으므로, 그 이윤 역시 한계가 있었다. 그 후 2000년도에 대만의 일부 전신업체들이 WAP으로 인터넷에 연결하여 즐길 수 있는 간단한 문자 게임과 web-based게임을 선보였으나, 전송 속도가 너무 느리고, 인터넷 연결 비용이 높아서, 그리 좋은 반응을 얻지 못했다. 그러나 2002년에 이르러서 중화전신(中華電信)의 Java환락성(歡樂城), 대만모바일(台灣大哥大)의 모바일(行動) Java, 원전전신(遠傳電信)의 조와보고 (爪哇寶庫), 화신전신(和信電信)의 i-Appli등의 java게임의 다운로드 서비스가 개시되면서 매달 다운로드 량이 빠른 속도로 성장하여, 휴대전화 업자들의 중심 서비스 항목으로 변화되었다. 휴대폰의 기능의 끊임없이 발전함에 따라 컬러 액정 화면은 필수조건이 되었으며, 2.5G, 3G의 발전 이후에는 신속한 대량 전송과 영상 전송 서비스가 가능해져, 현재 세계 각국의 모바일 시장은 상당히 전망이 밝다. 모바일 게임은 이미지 다운로드 서비스 이후에 또 다른 모바일 서비스의 응용으로, 앞으로 모바일 부가 서비스의 주요 수입원이 될 것이다.

2. 모바일 게임의 요금제도 문제

모바일 게임 산업에 진입하는 데는 3가지 난관이 존재한다. 우선 게임 제작 기술이 그것이며, 그 다음으로는 휴대폰 제조업체와 협의하여 휴대폰 기술 문서를 얻어 개발을 진행하는 과정이며, 마지막은 ISP업자를 찾아서 그 업체를 통해 완성된 게임을 출시해야 한다는 것이다.

현재 국내 통신업체들은 홈페이지에 Java게임의 다운로드 서비스를 제공하고 있으며, 제공되는 게임은 모두 외부 게임 소프트웨어 개발 업체와 대리 계약을 맺은 것으로, 게임 콘텐츠의 사용 비용은 게임 제작 업체에서 책정한 후에 게임 프로그램 파일의 크기에 따라 ISP 전송 비용으로 계산된다. 또한 각 ISP의 전송 비용은 모두 다르며, 전송량에 따라 가격이 계산되며, 전송 비용 계산 단위는 'byte'이다.

지금의 보편적인 2.5G환경에서, 모바일 게임을 다운로드 받아 이용하기까지 모바일 인터넷 비용, 콘텐츠 사용 비용, 파일 전송 비용 등을 포함해, 평균 NT\$ 30~200원의 비용이 든다. 유저들이 요금 제도의 조건을 모르는데다 게임 하나당 이용비용이 NT\$ 100원을 넘기 때문에, 유저들은 함부로 모바일 게임을 이용하지 않게 된다. 만약 ISP 업체들이 제도상 통일된 전송 비용을 제시하고, 게임의 단가를 명백히 표시하여, 콘텐츠 이용비용과 파일 전송 비용을 구분하지 않는다면, 더욱 많은 유저들이 모바일 게임을 이용하게 될 것으로 전망된다.

유저들이 모바일 게임을 이용하는 가장 큰 목적은 버스를 기다릴 때나 사람을 기다릴 때 같은 자투리 시간을 소모하기 위해서이다. 게임 콘텐츠 제공 업체는 간단한 게임을 만들어 비용을 받지 않고 서비스 한다면, 유저들에게 모바일 게임을 즐기는 습관을 길러줄 수 있다. 또한 요금을 등급에 따라 책정하여, 시간을 때우려는 목적을 가진 유저들에게는 가볍고 쉬운 게임을 평균보다 낮은 가격으로 제공하며, 이용비용이 높은 게임은 높은 수준으로 더욱 생동감 있게 제작하여 유저들이 더욱 많은 비용을 들여 즐길 수 있도록 한다.

근 대만에 3G서비스가 시작되었는데, 많은 전송량과 빠른 전송 속도는 커다란 매출 상승의 기회이다. 미래에 휴대폰 기술이 더욱 성장하면 모바일 온라인 게임이 탄생할 것이며, 전통적인 전송량을 기준으로 한 요금 제도는 그 타당성이 새롭게 평가되어야 할 것이다.

3. 휴대폰으로 온라인 게임을 즐긴다!?

‘휴대폰이 온라인 게임의 플랫폼이 될 수 있느냐’의 문제는 현재 모바일 게임의 미래 추세를 논의할 때 중심으로 대두되고 있다.

2004년 동경게임쇼(TGS)에서 이미 적지 않은 일본 업체가 모바일 및 PC를 넘나들 수 있는 플랫폼 개발을 목표로 ‘모바일 온라인 게임’을 향해 발전해나가기 시작했다. 이는 즉 온라인 전송을 통해서 온라인 게임 및 다른 유저들과의 결전을 진행하거나 혹은 휴대폰으로 자료를 다운 받으면 PC에 저장되게 하는 것이다. 이러한 온라인 게임의 방식을 통해 더욱 많은 유저들을 모바일 게임으로 끌어들이 수 있을 것이다. 휴대폰은 장소와 시간을 불문하고 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있는 게임 플랫폼이며, 동시에 다른 유저들과의 교류도 가능하다는 장점이 있다.

이러한 사항으로 미루어 보아, 미래 모바일 게임의 관건은 다음과 같다.

- ▶ anytime, anywhere의 관점에서 any friends의 관점으로 전이
- ▶ communication과community의 게임 기능
- ▶ 고속 케이블 모뎀은 모바일 게임 발전의 중요 관건 요소임

그리고 대만 모바일 온라인 게임이 고려해야 할 문제는 다음과 같다.

- ▶ 3G보급률의 문제
- ▶ 기술 문제
- ▶ 유저의 습관 문제

그러나 아직은 대만의 3G의 보급률이 낮아 모바일로 온라인 게임의 효과에 달성할 수 없다.

현재에는 LAN Game의 방향으로 발전을 진행하고 있는데, 블루토스를 이용하여 제한된 거리 내에서 연결을 시도해 온라인 게임을 하는 것이다. 휴대폰의 블루투스 기능 탑재율은 나날이 증가하여, 2008년에는 60%에 달하는 휴대폰이 블루투스 기능을 갖추게 될 것으로 예상된다. 그렇게 되면 블루토스를 통해 온라인 대결 게임을 즐기는데 실질적인 이익이 된다. 기술 문제를 보면, 모바일(휴대폰) 플랫폼의 능력은 PC 플랫폼에 미치지 못하고 있어, PC상의 복잡한 온라인 게임을 휴대폰에 옮겨놓을 수 있을지 하는 것이 고려해야 할 중요 포인트이다. 이러한 이유로 현재 모바일에서 서비스되는 온라인 게임은 대부분이 애완동물을 기르는 게임, 대결 게임 혹은 친구 사귀기 게임에 집중되어 있다. 또한 유저들의 이용 습관은 모바일 게임 산업이 극복해야 할 중요한 요소이다.

온라인 게임 혹은 LAN 게임의 개척은 하나의 기회이다. 모바일 플랫폼에 커뮤니티 개념이 더해지면, 커뮤니티 구성원들의 밀착도가 더욱 증가되며, 이와 동시에 외부적인 효과도 발생되어 더욱 많은 유저들을 끌어들이 수 있다. 위에 언급한 것 같이 anytime, anywhere에서부터 any friends의 개념으로 승화되며, 그 밖에 전송 속도가 빨라지면 모바일 게임 시장은 더욱 광범위하게 변하여, 그 가운데서 효과를 얻을 수 있을 것이다.

4. 모바일 게임의 유저

대만의 모바일 인터넷 사용 상황을 살펴보면, 대부분의 유저들이 출퇴근 시간에 모바일 인터넷을 이용해 무료함을 달래는 것으로 나타났으며, 이용 시간과 비용 수준은 높지 않다. 이를 통해 대만의 유저들은 모바일 서비스에 긴 시간을 투자하지 않으며, 그 이용률도 높지 않다는 것을 알 수 있다.

대만은 지금까지 모바일 게임을 즐기는 유저들에 대해서 대규모의 조사를 실시한 적이 없으며, 그 외에도 모바일 게임의 다운로드 이용률이 낮아, 대만의 모바일 게임은 여전히 초기 발전 단계에 처해있다고 할 수 있다. 대만 모바일 게임 시장이 고려해야 할 것은 서비스 이용비용 이외에도 휴대폰의 규격과 콘텐츠 응용 등의 기본 모바일 인터넷 서비스 적인 측면이며, 이 밖에도 마케팅 목표와 책략 상의 요구에 부합하여 설계를 변경해야지만, 이익을 얻을 수 있을 것이다.

5. 결론

대만 모바일 게임 시장이 안정적으로 수익을 올리기 위해서는 모바일 게임 포털 사이트를 포함해 요금제도, 전송 제도, 게임 콘텐츠 등의 네 가지 부분이 모바일 게임 산업의 가치 고리를 이루어, 각 부분의 업체들이 가치 고리 중에서 각자의 역할을 잘 감당해야 한다. 휴대전화 업자, 휴대폰 제조업자와 게임 콘텐츠 제공 업자 모두 이윤을 취하기 위해서는 적절하고 완충적인 요금 제도를 설립해야 하며, 연합 및 분화를 잘 조정해 완벽하고 안정적인 시장 체제를 만들어야 한다. 또한 기술적인 부분에서는 더욱 뛰어난 화면과 음향 효과와 다른 플랫폼과의 결합 및 연결 기능을 더해 모바일 게임 품질을 상승시켜야 한다. 연구 개발 비용 역시 업자들이 공동으로 극복해야 할 문제이다.

[자료출처 : ITIS 정보 센터]

새로운 대만산 갑충(甲蟲)게임 <갑충패주(甲蟲霸主)> 등장

갑충(甲蟲)을 좋아하는 유저들에게 선택의 폭이 하나 더 추가되었다. 합자(盒子)는 9월 21일 자체 제작 갑충 전략 게임인 <갑충패주(甲蟲霸主)>를 출시한다. 유저들은 게임에서 천재소년 시모시(席莫西)가 되어 갑충 친구들의 도움을 통해 갑충 대사(御蟲使)가 이끄는 공포의 갑충대군(甲蟲大軍)을 물리쳐야 할뿐만 아니라, 또한 전설의 원고갑충(遠古甲蟲)의 ‘궁극의 힘(終極力量)’을 찾아내야지 만이, 비로소 성갑충(聖甲蟲)의 힘을 가진 흑마신(黑魔神)을 물리치고, 인질로 잡혀있는 모네트스 대공국(曼芮特斯 大公國)의 국왕과 공주를 구해낼 수 있다.

◆ 야생 갑충을 포획하고 길러서 여행 중의 믿음직한 파트너로 만듭!

신비한 이상 세계에서 갑충 간의 격투는 힘을 얻는 근원으로, 유저들은 게임을 시작할 때 갑충 파트너를 소유하고 있지만, 그 갑충의 전투력이 높지 않으면 반드시 다른 갑충을 찾아 포획한다. 발견한 갑충과 싸워 이기면, 그 갑충이 바로 당신의 모험 파트너가 된다.

게임 중에서 유저는 아무 맵이나 이동할 수 있으며, 갑충을 포획할 수 있는 기회를 이용할 수 있는 것 이외에도 천천히 자신의 힘을 길러나갈 수 있도록 하였다. 더욱 중요한 것은 기타 NPC와 대화를 할 수 있다는 것으로, 이를 통해 ‘궁극의 힘’을 발굴하는 실마리를 찾을 수 있다. 물론 각지의 상인과 교류를 할 수 있으며, 전투력을 향상 시키는 카드도 갖추어져 있다. 전투에서 승리를 얻게 된다면 상대방의 갑충을 뺏을 수 있는 기회가 주어지며, 또한 이긴 갑충의 전투력도 향상된다.

◆ 기능의 진화, 합체 재탄생, 사상 최강의 갑충 군대를 창조

매번 전투에서 이기면 유저들은 진화 포인트를 획득하게 된다. 이는 갑충을 진화시키는데 이용되어, 특정 부위의 능력을 향상 시킬 수 있다. 예를 들어 뿔을 진화시키면 공격력을 향상시키는 효과가 있으며, 날개를 진화시키면 더욱 강한 공격을 막을 수 있게 된다. 갑충의 전투 급수가 증강된 이후에는 특수 부위를 업그레이드 시킬 수 있으며, 이를 통해 더욱 강력한 위력을 얻게 된다.

만약 보유하고 있는 갑충 중에 쓸모없는 갑충이 있다면, 버리지 말고, 합체 재탄생의 방식을 선택해 두 마리 갑충을 합체하여 새로운 갑충을 만든다. 새로운 갑충은 원래의 두 마리 갑충보다 공격력, 방어력이 월등하다.

◆ 필살기, 소환수(召喚獸), 신성한 의식 등의 백 가지가 넘는 종류의 카드를 수집

갑충이 약해서 괴롭힘을 당할까 걱정이 된다면? 평상시에 각종 전투 카드를 잘만 수집해 놓는다면 전투 시에 약함을 강함으로 바꾸어 패배를 승리로 변화시킬 수 있다. ‘풍광화염충격(瘋狂暴火焰衝擊)’, ‘월면주반(月面宙返)’ 등의 필살기 카드는 순간적으로 아주 강력한 살상력을 만들어낼 수 있다. 만약 상대방을 중독 시키거나 혹은 상대방의 금전이나 경험치를 훔치고 싶을 때는 ‘魔術封印’ 카드를 사용하며, 이와 함께 ‘儀式’ 카드를 사용해야 한다. 그 밖에도 신기한 ‘소환수(召喚獸)’ 카드는 신수(神獸)가 내려와 도움을 주는 카드로, ‘蜘蛛伊希斯’는 상대방 갑충을 마비시켜 느리게 만드는 카드이며, ‘雨神’은 체력을 회복해주며, 모든 이상 상태를 없애준다.

카드는 독립적으로 사용할 수 있을 뿐 아니라 함께 조합하여 최강의 전투 카드 조합을 만들 수 있다. 유저들이 카드를 잘 응용하기만 한다면, 카드를 쌓아 연속 효과를 만들어 낼 수 있다. 예를 들어 약화+중독+카드 잠금+혼미(기절) 등의 카드를 쌓아 연속 효과를 만들어 내면 가장 강한 상대라 해도 이를 이길 수 없다.

카드를 수집하는 방식은 각지의 상점에서 교류하는 것 이외에도, 훔치거나 혹은 전투에서 승리하여 상대방의 카드를 얻는 것이다. 게임에 많은 희귀한 카드가 숨겨져 있으며, 이러한 특수 기능의 카드는 매우 귀중한 것으로, 사고 싶어도 살 수 없는 것이다. 유저들은 반드시 특수 임무(퀘스트)를 성공적으로 완성한 후에야 진귀하고 희귀한 카드를 얻을 수 있다.

◆ 온라인 갑충 도감 기능

<갑충패주(甲蟲霸主)>는 온라인 갑충 도감을 제공하여, 유저들이 언제든지 갑충의 실제 자료를 찾아볼 수 있도록 하여, 진귀한 갑충 지식을 얻을 수 있도록 했다. 또한 게임 판매 박스에 갑충 전투 카드를 넣어 유저들이 무료를 시간을 이용해 친구들과 갑충 격투를 즐길 수 있도록 했다.

GNN 신문 사이트 9. 01
<http://gnn.gamer.com.tw/8/24508.html>

또 다시 주목받기 시작한 귀여운(Q版) 게임

위 대한 대작 게임이 기형의 괴물과 미남, 미녀 캐릭터로 유저들의 시선을 사로잡고 있을 때, 화려한 특수효과 하나만으로 유저들을 주목을 받은 게임이 온라인 게임 시장의 절반을 점령했다.

이 게임 역시 무술을 연마하고, 괴물을 해치우는 게임이지만, 이러한 딱딱한 게임 진행을 더욱 재미있게 변화를 주었다. 혈흔이 낭자하는 화면과 PK 등의 폭력적인 요소를 제거하여 이를 게임의 포인트로 삼았고, 또한 유저들이 팀을 이루어 협공, 교류 및 전략을 세우도록 하였다. 그리고 게임 화면 역시 자연스럽게 깔끔할 뿐만 아니라 캐릭터도 깜찍하고 귀엽다. 우리는 이러한 게임을 귀여운(Q = cute) 게임(Q版)이라고 한다.

조사에 따르면 ‘아이템, 친구 사귀기, 애완동물’ 이 세 가지 항목은 중화권 네티즌들이 가장 좋아하는 것으로, 성적인 것, 혈흔, 폭력 등의 요소를 없애고, 밝은 이미지와 귀여운(Q版) 화면 위주인 귀여운(Q版) 게임은 여성 유저 및 어린 연령층의 유저들의 인기를 한 몸에 받고 있으며, 또한 이러한 귀여운(Q版) 게임은 홍콩과 대만 유저들이 가장 쉽게 접할 수 있는 게임의 유형이다.

2001년 와이(華義)가 자체 개발한 <석기시대(石器時代)>가 시장에 진입했을 때 듣지도 보지도 못했던 반복되는 많은 퀘스트와 참신한 귀여운 캐릭터와 화면으로 유저들의 관심을 받았으며, 같은 개발팀이 제작한 <마력보배(魔力寶貝)>는 <석기시대>의 인기에 편승해 더욱 강렬한 인기를 얻게 되었으며, 더욱 흥미로운 퀘스트와 다양한 캐릭터 직업, 귀여우면서도 실용적인 애완동물 시스템으로 후발 주자로서의 장점을 가지고 <석기시대>의 유저까지 흡수하는 커다란 인기를 누리, 배급사인 동가망성(東家網星)을 즐겁게 하였다. 2003년 <라그나로크>가 출시되어, 귀여운(Q版) 게임이 도달하기 힘든 멋있는 화면에 풍부하고 다변한 캐릭터 직업을 더하고, 밝고 화려한 캐릭터 이미지로 중국, 홍콩, 대만, 한국, 일본의 게임 시장을 마비시켜, 그라비티 신화를 창조하였다.

2005년에는 중화권의 대형 게임 업체가 시장의 중점을 귀여운(Q版) 게임에 두었는데,

상대적으로 발전 공간이 많았던 귀여운(Q版) 게임 시장은 그 경쟁이 나날이 뜨거워지고 있다. 업계에서는 감마니아(遊戲橘子), 유희신간선(遊戲新幹線) 등의 지명도 높은 업체의 개입이 인터넷 게임의 문턱을 높이는 것뿐만 아니라, 게임의 품질, 서비스 품질과 속도를 갱신하는 등의 여러 가지 내용의 경쟁 방식이 생겨나게 될 것이라고 의견이 보편화되어 있다. 그러나 천편일률적인 게임 방식은 유저들을 질리게 하여, 이미 정형화 되어가는 귀여운(Q版) 게임 시장은 신선한 바람의 주입이 필요한 상태이다.

신화도 결국엔 역사가 되는 것처럼, 재탕은 오히려 고유의 맛만 잃을 뿐이다. 현재의 유저들은 이미 진행 속도가 느린 게임에 만족을 느끼지 못하며, 바보 같은 격투 장면을 참을 수 없으며, 갑자기 게임에서 튕겨져 나가버린 친구와 버퍼링을 기다리는 일은 할 수 없다고 말한다. 새로운 시대의 새로운 인류가 되려면, 다른 사람이 가지 않은 게임 방식을 찾아서 경험해야 함이다.

2006년 귀여운(Q版) 게임 시장은 기사회생의 기회를 맞이하여 시간제 귀여운(Q版) 게임인 <난칠팔소(亂七八糟)>가 10월 19일 홍콩 유저들에게 선보이게 된다. 대만에서는 이미 6월에 오픈베타 테스트를 시작하여 많은 유저들을 기대를 모으고, 테스트에 참여한 팬들의 호평을 받은 바 있다.

<난칠팔소(亂七八糟)>의 가장 특별한 점은 전통적인 귀여운(Q版) 게임의 관념을 깨고, ‘너 한번 나 한번’ 주거나 받거나 하는 게임 방식을 벗어나, 유저들이 무의미하게 마우스를 클릭하는 기계적인 움직임을 그만두고 실제적인 게임 방식으로 유저들이 책략과 여러 가지 조작을 통해 적들과 대결하도록 하였으며, 전투를 경험하면서 승부와 명예를 버리고 미칠 듯한 쾌감을 느낄 수 있도록 했다. 이것이 바로 <난칠팔소(亂七八糟)>가 창조해낸 회오리바람이다.

2006년 귀여운(Q版) 게임 시장은 이미 한 게임의 독식이 사라졌고, 라운드 게임은 이미 풍전등화와 같은 상황에 마주하고 있어, 시간제 게임은 더욱 유저들의 입맛에 맞는 설정이 될 것이다. <난칠팔소(亂七八糟)>은 시간제 귀여운(Q版) 게임의 대표주자로 2006년 연말부터 미래 3년 내에 귀여운 게임 시장을 주도하게 될 것이다.

GAME BASE 신문 사이트 9. 04

http://news.gamebase.com.tw/news/signlenews.jsp?news_no=24182&category=pconline

News & issue

3.5G 시대의 도래에 적극적인 전신업자들

각 전신 업체들은 3G 서비스를 출시하였는데, 대부분은 뷔페식 요금 제도를 택하고 있다. 현재 3G 전송 속도는 초당 384K로, 가정에서 사용되는 ADSL보다 조금 느리다. 만약 뷔페식 3G 방안을 채택하여 가정에서 이용 중인 ADSL서비스를 해지하면, 속도의 차이로 온라인 게임을 시원하게 즐길 수 없었다. 그러나 초당 1.8M에서 3.6M에 이르는 전송 속도를 가진 3.5G는 일반 가정의 ADSL의 전송 속도인 2M에 근접하며, 올해 연말부터 설치가 완성될 예정으로, 대략 하반기 혹은 내년부터 서비스될 것이다.

소위의 3.5G의 HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) 는 3G중의 WCDMA의 진화된 규격이다. 전신 업체들은 하드웨어 설비의 교체가 필요 없이 3G 기지대(基地台)의 소프트웨어를 3.5G로 업그레이드가 가능하지만, 사용자들의 휴대폰은 3G와 3.5G가 통용이 되지 않는다. 3.5G는 얼마나 편리한 걸까? 3.5G의 속도는 GPRS보다 백배이상 빠르다. 예를 들어 1M 크기의 파일을 전송할 때 GPRS는 4분 이상의 시간이 소요되지만, 3G는 대략 20초 정도이며, 3.5G는 4, 5초면 된다.

3G 서비스 개통 이후, 데이터 전송 서비스가 전체 영업수익에서 차지하는 비율이 점점 더 높아지고 있다. 중화전신의 石木標(인명) 이사는 3G 서비스 이용자의 이용량은 2G 서비스 이용자의 이용량의 수십 배 심지어는 수백 배로, 3G보다 더욱 빠른 전송 속도는 데이터 전송 부분 영업 수익의 성장을 가져다 줄 것이라고 전했다. 또한 원전(遠傳)의 楊麟昇 사장은 현재 원전의 3G 서비스 이용자는 5만 명을 넘진 않지만, 그러나 데이터 이용량은 600만 명이 넘는 2G 이용자보다 15~20% 정도 많다고 전했다.

중화 전신의 3.5G 출시 움직임이 가장 빨라 처음 단계인 전송 속도 1.8M의 기술이 늦어도 9월 말에 완성되면 이와 동시에 3.5G 인터넷 카드를 함께 출시하여 우선적인 시장 활동 준비를 할 예정이다. 원전의 楊麟昇 사장은 3.5G 설비가 연말에 구축이 완성되는데, 처음에는 1.8M로 시작하여 다시 3.6M로 승급되는 중화전신과는 달리, 처음부터 3.6M 속도의 서비스를 제공할 것이라고 설명하고, 서비스 개통 시기는 소비자의 의견을 수렴하여 결정할 것이라고 전했다. Vibo(威寶)는 HSDPA 시스템 구축이 올해 하반기에 완성되므로 사사분기 혹은 내년부터 서비스를 개시할 예정이다.

東森 신문 사이트 8. 25

<http://www.ettoday.com/2006/08/25/339-1982273.htm>

회원제로 단속을 피하는 도박성 전자 오락장

청 원전안(淸源專案 : 치안을 안정시키고 도박, 마약 등을 근절하기 위해 시행되었던 법안, 이미 종료되었음)이 실시된 이래, 정부가 엄격하게 도박성 전자오락을 뿌리 뽑기 위해 노력하고 있는 가운데, 고웅(高雄) 지역의 전자오락 업자들은 최근 ‘회원제’를 실시하여, 단골 고객을 입장시키고, 심지어는 게임으로 얻은 수익금을 고객이 지정한 은행 계좌로 입금하도록 하고 있다. 이에 고웅(高雄) 경찰국 행정과 전담반 여옥천(呂玉川) 반장은 이를 뿌리 뽑는 일이 더욱 어려워지고 있다고 말했다.

도박성 전자오락과 음란 사업에 대해 채이인(蔡以仁) 고웅시(高雄市) 경찰국장은 상당한 거부감과 미움을 가지고 있으며, 관할 구역 내에 80여 개가 넘는 도박성 전자 오락장이 있다는 정보를 얻어, 이를 즉시 단속하였다. 이러한 영향은 고웅시 경찰국을 포함해 감찰실 개혁조, 행정과 전담반 및 각 지방자치단체 행정조에까지 미쳐, 적극적으로 이에 대한 조사를 실시하고 있다.

경찰은 심지어 거금을 들여 사복 경찰을 도박꾼으로 위장해 전자 오락장에 잠입시켜 증거를 모으도록 하였다. 이들 위장 경찰은 업주의 신뢰를 얻기 NT\$ 10~20만원을 투자해 오락을 하였으며, 이는 경찰 계에 잘 알려진 사실이다. 위장 경찰은 전자 오락장 업주들이 경찰의 조사를 피하기 위해 우선 洗分(stats padding)을 진행하고, 그 이후에는 대부분 업소 밖에서 돈을 교환해주는 방법을 쓰고 있으며, 전자 오락장의 직원을 가짜 손님으로 위장해 게임을 그만두려는 손님으로부터 전자오락의 포인트(점수)를 구매하는 방법을 쓰고 있다고 폭로하고, 이들 업주는 검거된 이후에도 손님들이 사적으로 한 일임을 강조해 자신들의 무죄를 주장하고 있다고 설명하였다. 그러나 이와 같은 수법은 위장 경찰들이 더 장기적으로 잠입을 해 증거를 수집한다면 언젠가는 잡을 수 있을 것이다.

고웅시 경찰국 행정과 전담반 여옥천 반장은 최근 도박성 전자오락의 감시하고 단속하는데 어려움이 증가되고 있다고 전하고, 일부분 업주들이 회원제를 실시하면서 단골 손님이외에는 출입이 어렵고, 새로운 회원을 받지 않아, 위장한 경찰이 잠입하는 일이 어렵다고 설명했다.

일부 전자오락 업자들은 단골들의 계좌번호를 이용해 업소 밖에서 도박 수익금을 제공

하고 있으며, 업소와는 관련이 없는 제 삼자의 이름으로 계좌를 만들어 인터넷 뱅킹 계좌이체 기능을 이용하거나, 혹은 洗分(stats padding)을 진행한 다음날 직원을 파견해 손님의 계좌로 돈을 입금하는 방법을 이용하고 있다. 여옥천 반장은 비록 단속이 더욱 힘들어졌지만, 경찰은 열심히 이를 극복하기 위해 노력 중이라고 힘주어 말했다.

大紀元 신문 사이트 9. 01

<http://tw.epochtimes.com/bt/6/9/1/n1440622.htm>

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	天使之戀(Angel Love) Online	PC	宇峻奥汀
2	戰國 BASARA 2	PS2	CAPCOM
3	軒轅劍伍	PC	소프트 스타
4	明星志願 3 : 星光圓舞曲	PC	소프트 스타
5	風色幻想 5 ~ 赤月戰爭 ~	PC	弘煜
6	SD 건담 - G GENERATION PORTABLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
7	FINAL FANTASY 3	NDS	SQUARE ENIX
8	Melty Blood ACT Cadenza	PS2	ECOLE
9	Bounty Hounds	PSP	樂陞科技 / NBGI
10	Battle stadium D.O.N	PS2	BANDAI NAMCO Games
11	Dead Rising	XB360	CAPCOM
12	黃易群俠傳 Online	PC	中華網龍
13	Devil May Cry 3	NDS	Marvelous Interactive
14	Bullet Witch	XB360	AQ Interactive
15	GTA : LCS	PS2	Rockstar Games
16	Titan Quest	PC	Iron Lore Entertainment
17	Devil May Cry 3	PC	CAPCOM
18	Phantasy Star Universe	PC	SEGA
19	極魔界村	PSP	CAPCOM
20	BLEACH - Heat the Soul 3	PSP	SCE



▲ 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	天使之戀(Angel Love) Online	PC	宇峻奧汀
2	黃易群俠傳 Online	PC	中華網龍
3	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
4	실크로드 : 我的 Mr.Q 狼來了	PC	Joymax
5	메이플 스토리 : 海底歷險記	PC	Wizet
6	크레이지 아케이드	PC	NEXON
7	LINEAGE ver.2.40c	PC	NCSOFT
8	七國英傑錄	PC	寶德網絡
9	리니지 2 : 誓血盟約	PC	NCSOFT
10	Tales Runner	PS2	Rhaon Entertainment
11	三太子 Online	PC	金山軟件
12	The evil's illusion	PC	
13	劍俠情緣 Online : 情義江湖	PC	西山居/ 金山
14	天方夜譚Online : 勇闖英雄塔	PC	唯晶科技
15	Mystina Online	PC	雷爵
16	Virtual Magic Kingdom	PC	Disney
17	劍俠情緣 Online : 山河社稷	PC	西山居/ 金山
18	三國演義 Online : 神機妙算	PS2	中華網龍
19	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
20	Last Chaos	PC	NAKO



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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