

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2007. 10. 25. Vol.20

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

- 2007년 상반기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

### 뉴스 & 화제

- 1 컴퓨터 해커 침해에 가장 노출되어 있는  
- 스타 크래프트 및 리니지 게임
- 2 Games Convention Asia (GCA) 정식 등장
- 3 직장인들을 위한 게임 즐기기 방법

### 게임 순위

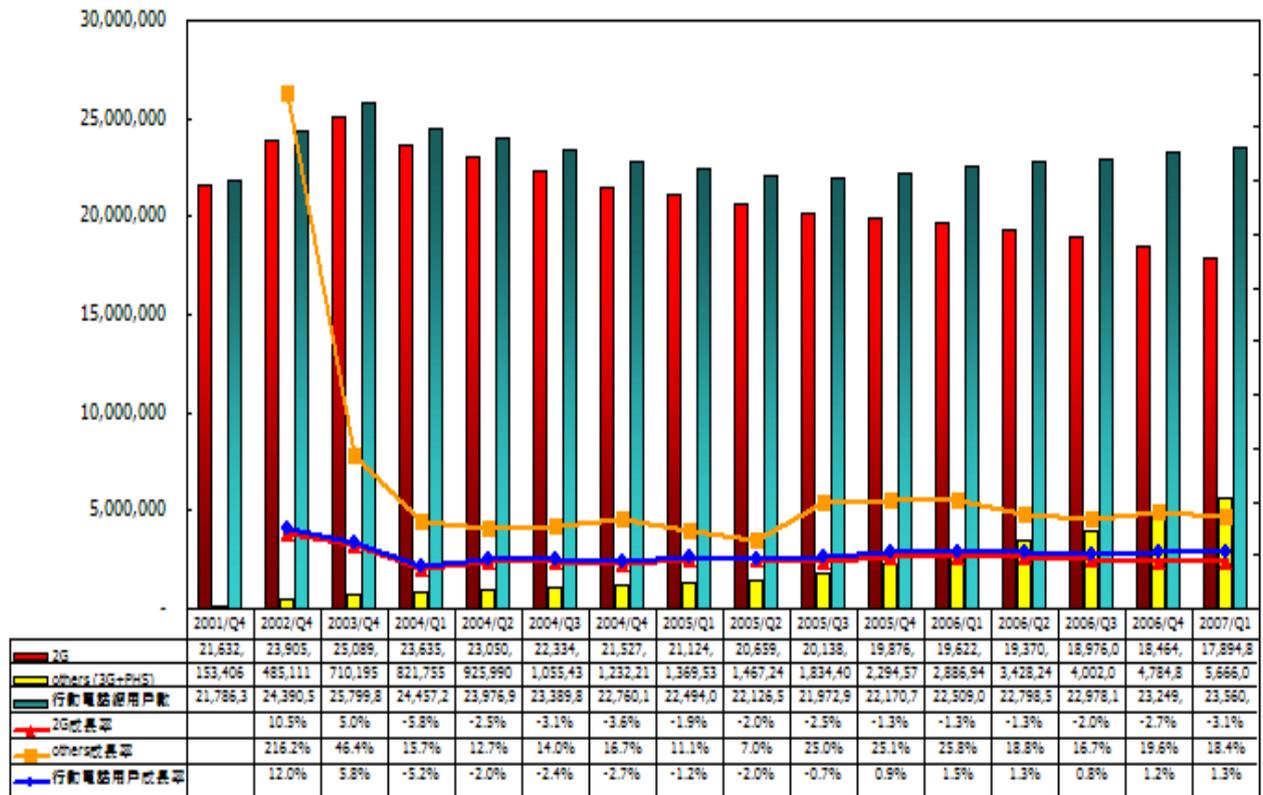
기획 특집

2007년 상반기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

NCC(국내 정보 전달 위원회)가 제공하는 자료에 의하면 2007년 제 1분기 대만 내의 핸드폰 사용자가 2,356만 명수로 핸드폰 번호 개통 보급률은 107.97%이다. 상반기의 3G 이용자수는 전년도 하반기에 비해 24.2% 성장했으며 그 이용자수는 425.8만 명을 초과하였다. 또한 3G 및 PHS의 총 사용자수는 549.5만 명에 달하였다. 전년도 하반기와 비교하여 볼 때 18.9% 성장하였다.

핸드폰 번호 개통 보급률 지속 상향 - 103% 도달

대만지역 핸드폰 이용자 수 열람표



資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/5)  
資料整理：資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

국내 정보 전달 위원회(NCC)가 제공하는 자료에 의하면 2007년 제 1분기 대만내의

핸드폰 사용자가 2,356만 명수로 핸드폰 번호 개통 보급률(핸드폰 번호 개통 수량을 전 국민수로 나눈 수량)은 107.97% 이다. 이러한 점은 대만의 매 100명의 인구수 중 103개의 핸드폰 번호가 존재한다는 뜻으로 대만내의 핸드폰 정보 시장의 고도성장을 한 눈에 알아 볼 수 있는 자료라 할 수 있겠다.

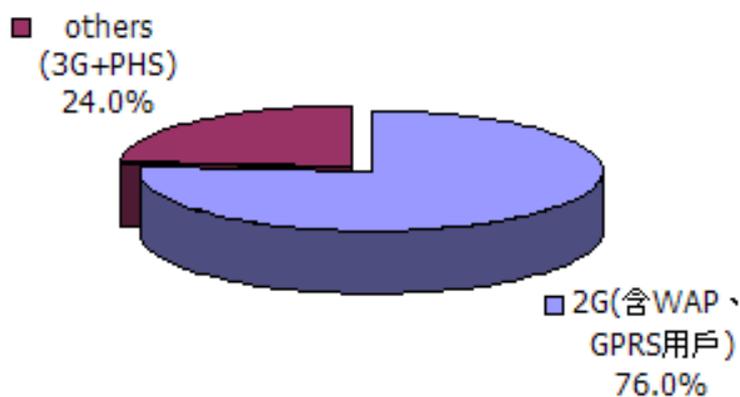
2003년 제 3분기 이래 대만의 핸드폰 번호 개통 보급률은 그 당시 제 1위를 차지한 113%(참고 \*주1)였으나 그 후 97.13%로 감소하였다. 그 주된 원인으로서는 핸드폰 통신 업계의 병합 및 사용 중단 된 번호의 총 정리 등을 통해서이다. 하지만 2005년 10 월경 3G가 출시 된 이래 대만의 핸드폰 정보 시장은 다시 한 번 새로운 도약의 시기를 맞이하였으며 대만내의 핸드폰 통신 업계 시장의 발전을 지속적으로 상승 시키는 역할을 하게 되었다.

### 3G의 이용자수는 지속적인 상승 성장의 주요 열쇠

본 상반기의 2G 핸드폰 사용자수는 1789.4 만 명으로 전년도 하반기에 비해 3.1% 감소한 수량이다. 그에 반해 3G 및 PHS의 사용자수는 본 상반기에 대폭 증가된 18.4%의 성장률을 보였다. 그 사용자수는 566.6만 명수에 달한다. 대만의 핸드폰 사용 총 사용자수로 이 점을 고려하여 볼 때 3G 및 PHS의 사용자수는 점점 상향되는 추세이며 2007년 제 1분기의 3G 및 PHS의 사용자수의 총 점유율은 이미 총 수량의 4/1에 근접하였다.

## 대만 핸드폰 DATA 사용자 분포도

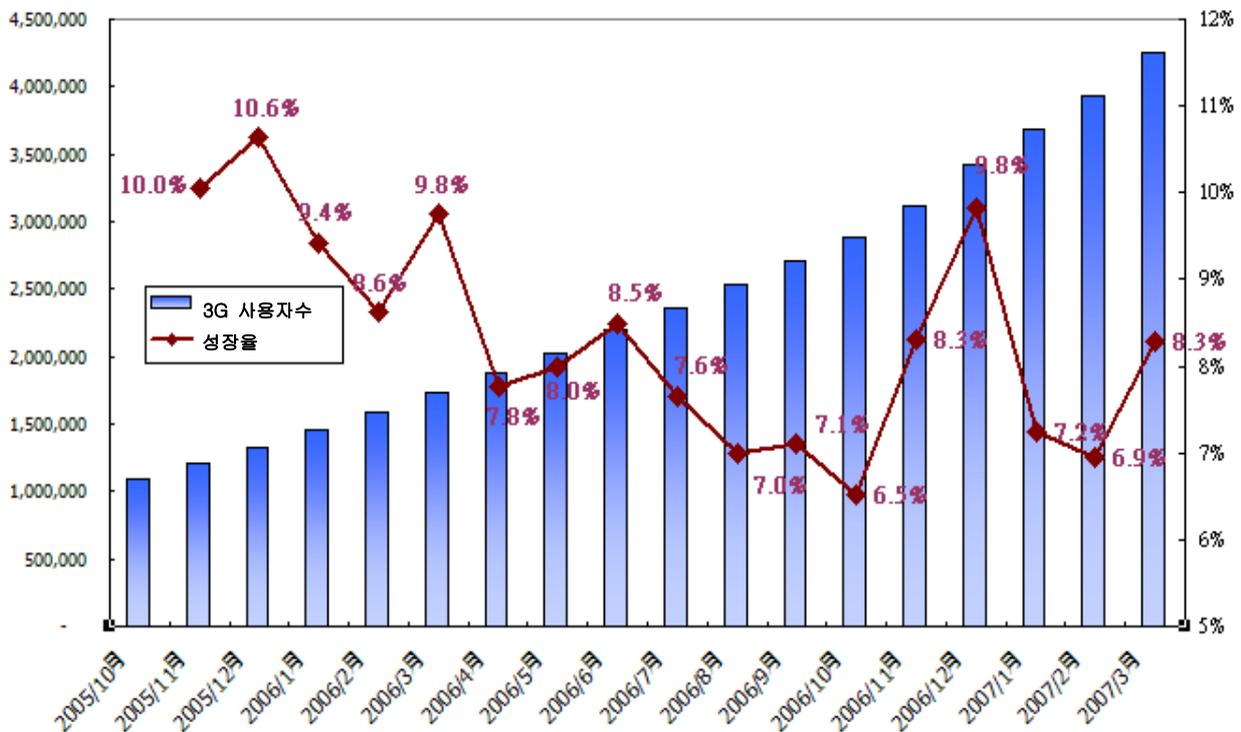
2007년 핸드폰 사용자 수 : 23,560,901



資料來源 : 國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/5)

본 상반기의 3G 이용자수는 전년도 하반기에 비해 24.2% 성장했으며 그 이용자수는 425.8만 명을 초과하였다. 이 수량 결과를 3G이용자 수의 매월 평균 성장률로 바꾸어 환산하여 볼 때 약 7.46%에 해당한다. 이 것을 작년 같은 기간과 비교하여 볼 때 2007년 제 1분기 3G 이용자수는 145%, 3G 이용자수는 작년 같은 기간과 비교하여 볼 때 252만 명이 증가된 수량이다. 이러한 점으로 비추어 볼 때 3G 이용자수의 성장을 앞으로도 과히 높게 기대해 볼 만한 일이며 대만의 핸드폰 통신 이용 고객들의 3G로 이동 중인 성향을 지켜 볼 수 있겠다.

<대만 지역의 3G 사용자수 열람표>



資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/5)  
資料整理：資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

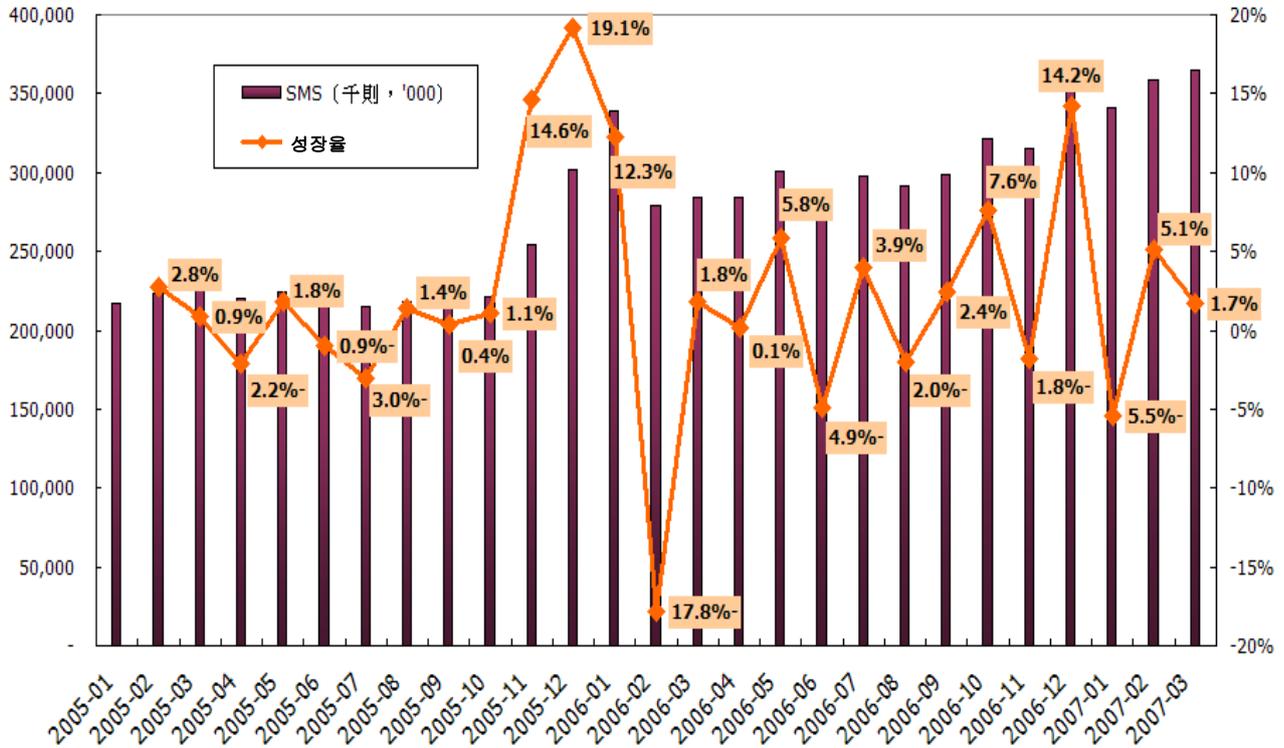
### 문자 발송 건수 3개월 연속 3억 개 초과

문자 발송(SMS)의 수량은 과거 2005년 12월 단 한 달 동안에만 3억 개를 초과하였다. 하지만 2007년 10월 이래 이미 연속 6개월 동안 평균 매월 3억 개를 초과하였으며 2007년 3월 에는 역사상 가장 높은 수치에 달하는 결과를 세워 한 달간 문자 발송 수량이 3.64억에 달하는 결과를 보였다.

2007년 제 1분기의 총 문자 발송 수량 (1월 ~ 3월의 총 계)을 볼 때 10.63억을 달하였으며 전년도 하반기의 총 수량 보다 6,594 만 명이 증가된 수이다. 그 성장률은 6.61%이다. 문자 발송 시장은 이미 전, 하반기 연속적으로 매우 높은 성장을 보이고

있으며 금년 상반기 문자 발송 건수는 매월 평균 3.54억에 달하였다.

### 대만의 핸드폰 문자 발송 건수 열람표



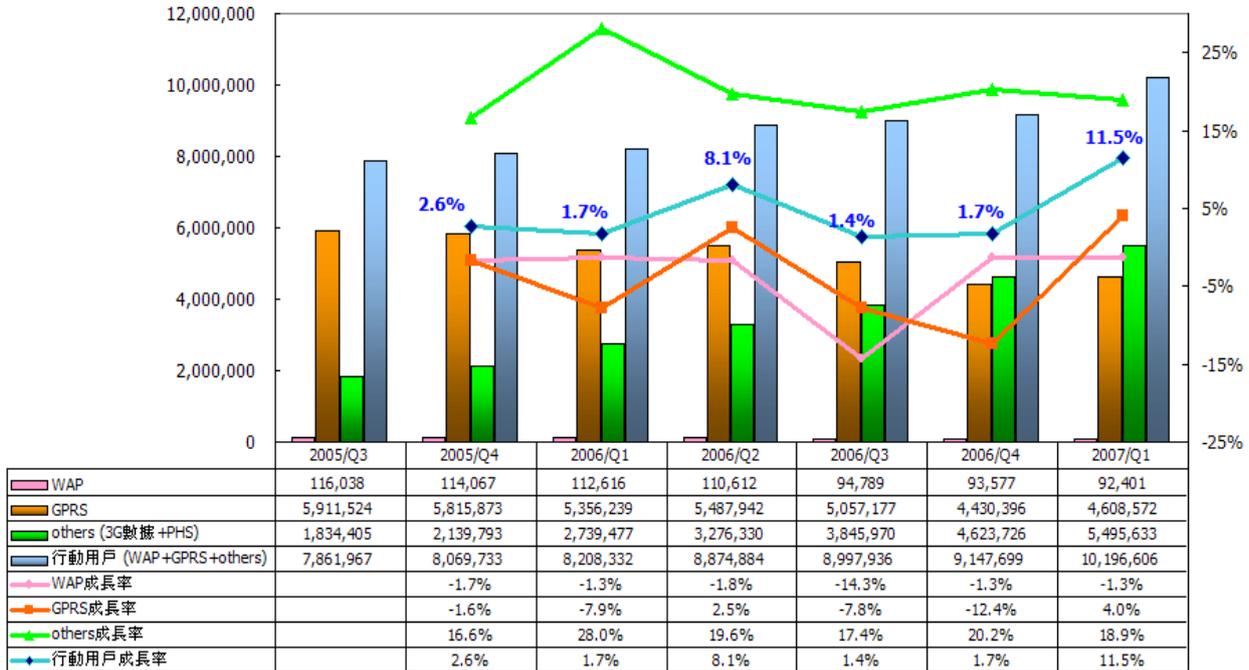
資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/5)  
資料整理：資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

### Mobile Internet 이용자수 1천 만 명 초과, 성장률 11.5%

2007년 제 1분기 대만의 Mobile Internet 이용자수는 1,019만 명에 달하였다. 작년 하반기와 비교하여 볼 때 11.5% 성장하였다. WAP 이용자수는 점점 감소하고 있으며 GPRS는 작년 하반기에 비해 4%의 성장을 보였으나 핸드폰 업계 발전의 주 원동력은 바로 3G 및 PHS의 사용량과 밀접한 관계가 있다. 본 상반기 3G DATA (참고 \*주2) 및 PHS의 이용자수는 549.5만 명에 달하였으며 전년도 하반기에 비교하여 볼 때 18.9%의 성장을 보였다.

대만의 Mobile Internet 이용자수는 이미 1천만 명을 초과하였다. 이러한 수량은 대만 인구의 절반을 차지한 수량으로 이러한 점을 통해 Mobile Internet서비스 방면의 상태를 파악하여 볼 수 있겠다. 3G의 Mobile Internet서비스는 이미 GPRS의 전통적인 서비스를 대체하였으며 지속적인 고도의 발전을 보이고 있다.

### Mobile Internet 사용자 수 열람표



資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/5)  
資料整理：資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

### 핸드폰 사용자수는 날로 증가 하는 반면 서비스는 상당히 부족

자책회(FIND)의 2006년 제 4분기 대만핸드폰모바일서비스조사 「台灣行動數據服務使用行為調查」 자료에 근거하여 볼 때 9명 중 5명의 사람이 핸드폰 DATA 서비스를 이용 그 중 4명은 최근 1개월 동안 사용 실적이 있고 나머지 한 명은 최근 1개월 동안 재 사용한 실적을 가지고 있지 않다. 2004년과 2005년을 비교하여 볼 때 거의 같은 수준의 상황을 지속하고 있으며 3G의 사용자수로 인해 그 성장을 가져다주는 것은 아니라고 볼 수 있다.

고객들로부터 가장 환영 받는 핸드폰 DATA 서비스로는 여전히 전통적인 문자 서비스와 핸드폰 벨소리 다운로드 기능 이다. 상기에서 언급한 조사 자료 분석에 의하면 대만 국민의 매월 핸드폰 사용 요금은 핸드폰 DATA 서비스 734원(한국 화폐 약 25,000원) 정도 이며 그 중 핸드폰 DATA 서비스 지출 비용은 61원 (한국 화폐 약 1,800원 가량) 이 금액은 총 비용의 8.3%를 차지한다. 이러한 점은 핸드폰 DATA 서비스 비용 지출은 여전히 적은 비중을 차지한다고 볼 수 있겠다.

대만은 핸드폰 정보 생산 대국의 하나로 인정받고자 노력하고 있다. 이 효과를 누리기 위해서는 대만의 핸드폰 통신 업계는 핸드폰 번호 개통 보급률 혹은 많은 수량의 핸드

폰 증가 사용 등에 그 중점을 두어서는 안 되며 일본 및 한국 등의 나라의 기술 등을 본받아 핸드폰 서비스 기능을 더욱 강화 시키는 길만이 대만이 설비 생산 대국 및 나아가 정보 응용과학 기술의 주력으로 인식될 수 있는 방법이라 하겠다.

<참고>

\*주1 : 국가 정보 전달위원회(NCC) 가 제공하는 자료에 의하면 2003년 제 3분기 핸드폰 번호 개통 수량은 25,843,622로 그 당시 자료는 PHS 및 기타 프로그램 서비스 등을 포함하고 있지 않다.

\*주2 : 핸드폰 모바일 서비스 사용자수는 3G의 부분에 있어 오로지 3G “DATA” 서비스 사용자 수만 계산되어 진다.

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=171>]

News & issue

## 컴퓨터 해커 침해에 가장 노출되어 있는 - 스타크래프트 및 리니지 게임

Symantec Corp의 가장 최근 분기 인터넷 자료 유통 안전 연구 보고에 의거하면 인터넷 게임은 악의적인 명의 도용 등에 쓰이는 경로의 주요 공격 목표라고 밝혔다. 이러한 악의적 명의 도용 등에 노출된 인터넷 게임 중 스타크래프트 및 리니지 게임이 가장 위험한 수준을 보였다. 또한 동남아시아 및 태평양 아시아 지역(일본 포함) 제 1위의 인터넷 게임 악의 명의 절취 도용 프로그램으로 Gamepass.Trojan로 밝혀졌으며 컴퓨터 해커 침해에 가장 노출되어 있는 대만은 중국 다음의 제 2위를 차지하였다.

이외에도 주의할 만 점은 동남아시아 및 태평양아시아 지역 중의 대북시(타이베이)는 인터넷 이용을 가장 많이 하는 도시 중의 하나로 또한 컴퓨터 해커 침해에 가장 노출되어 있는 부분에 제 3위를

꼽혔다. 이러한 점은 대북시(타이베이)의 정보 안전성 환경에 대해 반드시 주의를 기울여야 한다는 점을 알려준다. 이 보고 내용 중 전 세계적으로 신용 카드 번호 및 은행 통장 번호 등의 자료는 불법 시장에서 가장 중요시하는 두 가지 공격 목표이다.

올 해 상반기 Symantec Corp의 자료 보고에 의하면 해커들이 더욱 전문화되고 상업화된 방법으로 악성코드를 개발, 배포하고 있는 것으로 나타났다. MPack이 그 주요에 중의 하나로 꼽을 수 있겠다. 상반기 동안 해커들은 암시장에서 M팩(MPack)이라



불리는 공격 툴킷을 거래했다. 해커들은 M팩에 들어있는 소프트웨어 구성 요소들을 사용해서 전 세계 수천 대의 컴퓨터에 악성 코드를 설치했다. 비밀번호로 보호되는 온라인상의 제어관리 창을 통해 공격 성공 여부를 쉽게 관찰했다. MPack은 일종의 Coordinated at-tack 방식의 예라고 볼 수 있겠다.

해커들은 특히 1차 감염된 컴퓨터에 추가 악성 코드를 계속해서 설치할 수 있도록 만드는 다단계 공격 방식을 선호했다.

Symantec Corp의 자료 보고에 의하면 사용자들이 안전성을 신뢰하고 있는 웹 사이트에 대한 공격 비율이 급증하고 있다”며 “이제 사용자들은 어떤 온라인 환경에서든 자신도 모르는 사이에 해커의 타겟이 될 수 있다는 사실을 인지해야 한다.”고 지적했다.

[자료출처 : <http://q.games.sina.com.cn/newmmo/bbs/topic/tid=11359534>]

News & issue

## 유럽의 Games Convention 전자오락 게임쇼 - Games Convention Asia (GCA) 정식 등장

유럽의 유명한 게임 오락 전람회 Games Convention은 아시아 게임 시장 발전 및 게임 이용자들의 수요 등의 분위기 등의 흐름에 발맞춰 싱가포르와 합작하여 거행한 Games Convention Asia (GCA) 에 80업체가 넘는 게임 제조업체가 참가를 하였고 그 중 Electronic Arts Inc, SONY 및 Nintendo, AMD, Nokia 등이 참가하였다. 대만에서는 XPEC Entertainment Inc 과 Asus 업체 등이 참가하여 본 전시회를 빛내어 주었다.



GCA는 9월 6일부터 9일 까지 싱가포르 Suntec 국제회의중심센터에서 거행하였으며 본 전시회장은 1만 평방미터가 넘는 크기로써 13개의 나라가 참가하였고 81개의 게임제조상이 참가하였다. 싱가포르 무역 협회 및 국가 발전부 부장인 Dr Vivian Balakrishnan이 출석하여 개막식을 빛내었으며 그는 싱가포르 정부가 디지털 산업 내용의 지지 부면을 강조하였다.

GCA 주최 측에서 표명하는 바에 의하면 게임 산업은 최근 들어 매우 빠른 성장을 보여 주고 있으며 전 세계적으로 489억 미화 달러 규모를 차지하고 있다. 그 중 40%는 아시아 태평양 국가들이 공헌한 결과이다. 2008년 전 세계 게임 산업은 556억 미화 달러에 달할 것으로 예상된다. 아시아 태평양 국가들의 온라인 게임 시장에 대해 언급하여 보자면 2003년 6억 3천만 미화에 달한 규모가 2008년에는 급속한 성장이 예상되어 75억 미화 규모로 그 성장 모습이 기대된다. 이와 같은 점은 아시아 태평양 국가들의 온라인 게임 시장에 대한 놀라운 잠재 능력을 엿볼 수 있겠다.

온라인 게임 전시회 중에는 AsiaSoft장이 가장 성대한 모습으로 진행되었으며 많은 사람

들의 기대를 모아온 《RO2》를 통해 게임 속의 다양한 화면들을 접할 수 있었으며 귀여운 3D 캐릭터를 직접 조정하여 체험해 볼 수 있는 기회가 제공되었다.

대만 게임업체 방면으로는 XPEC 업체가 대만전람관에 《Sorcerian Online》、《Bounty Hounds》 등의 게임 내용을 소개하였으며 타이베이 컴퓨터 협회에서는 「GCA 台灣(대만)」이라는 수첩을 특별히 제작 인쇄하여 국내 게임 제조상의 연구 발전성과를 소개하기도 하였다. 이는 내년 1월 24일 타이베이에서 열리게 될 「台北國際電玩展(대북국제게임전람회)」 전람회를 동시에 선전하고자 하는 목표가 실려 있다.

Asus 컴퓨터 제조업체에서는 본 전람회를 통해 상당히 크고 독립적인 규모의 장을 열어 WGT 전자오락 게임 경기를 열어 현장에 많은 컴퓨터를 배치하여 놓고 게임선수들의 게임 기교를 보여주는 시범 등을 보여 관광객들의 시선을 주목 받았다.

[자료출처: <http://gnn.gamer.com.tw/9/27849.html>]

News & issue

### 직장인들을 위한 게임 즐기기 방법

**직**장인들은 아침부터 저녁까지 쉴 틈 없이 일한다. 어떻게 게임 할 시간을 낼 수 있나? 그 답으로는 점심 시간의 틈을 이용하여 게임도 즐기고 스트레스 해소 까지 할 수 있다. 동영상 없고 다운로드 필요 없는 게임 즐기기 는 바쁜 직장인들에게 잠깐 숨을 돌릴 수 있는 중요한 도구 이다. 직장인들에게 업무 시간 중 잠깐 휴식을 취할 수 있는 기회는 아마도 차나 음료수를 마시는 시간일 것이다. 필자가 이러한 직장인들의 휴식 시간을 관찰하여 본 결과 대략 12분 이하의 시간을 소비하는 정도로 판단되며 사실 이러한 잠깐의 시간은 게임을 즐기고자 하는 직장인들에게 충분한 시간이라 할 수 있겠다.



그러면 점심시간을 이용하여 즐길 수 있는 게임 중에는 무엇이 있나? 이곳에 몇 가지 추천할 만한 게임 종류를 소개하여 직장인 게임 이용자들에게 잠깐의 휴식을 공급하여 주고 모두 다 같이 즐길 수 있는 게임을 이용하여 직장 동료의 부서분위기를 돋을 수 있게도 할 수 있다. 다시 말해 별다른 중독성 없이 인터넷만 있으면 바로 사용이 가능하게 하여 잠깐의 휴식동안 이용할 수 있는 게임을 소개하겠다.



巴哈姆特的 전자오락 정보 편집 실장 林信甫가 분석한 자료에 의하면 약 15분 정도 가량이 시간이 주어진다면 간단한 게임 이용을 마칠 수 있으며 온라인 게임 상에서 여러 가지 다양한 게임 이용자와 함께 이러한 게임을 즐길 수 있다. 이러한 게임 종류로는 《kartrider》 혹은 《勁舞團》이 있으며 직장인들이 이용하기에 있어 가장 적합한 게임이라 할 수 있겠다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071022/57/msqh.html>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	三國志 Online	PC	KOEI
2	Master of Fantasy	PC	BuddyBuddy
3	Halo 3	XB360	Bungie / Microsoft
4	DRAGON BALL Z Sparking! METEOR	PS2	Spike
5	Bright Shadow	PC	遊戯橘子
6	新世紀GPX4	PC	SUNRISE INTERACTIVE
7	Goonzu Online	PS2	Ndoors
8	Granado Espada	PSP	Hanbitsoft
9	CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-	PS2	SQUARE ENIX
10	奪寶冒險王	PC	數力遊戲
11	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
12	LAIR	PS3	Factor 5 / SCEA
13	BLEACH ~ 블레이드 · 바트ラーズ 2nd ~	PS2	Sony Computer Entertainment Japan
14	終極 Online	PC	智冠科技
15	DRAGON BALL Z Sparking! METEOR	Wii	Spike
16	Folklore -異魂傳承- 中英文合版	PS3	Game Republic / SCE
17	Another Century's Episode 3 THE FINAL	PS2	BANPRESTO
18	秋之回憶 4 ~ Again	PC	KID
19	Heavenly Sword	PS3	Ninja Theory / SCEE
20	戰國無雙 KATANA	Wii	KOEI



▲ Super Robot War OG Original Generations



▲ Reign of Revolution



▲ 風色幻想 6 ~ 冒險奏鳴

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	三國志 Online	PC	KOEI
2	Master of Fantasy	PC	BuddyBuddy
3	Bright Shadow	PC	遊戲橘子
4	Goonzu Online	PC	Ndoors
5	Granado Espada	PC	Hanbitsoft
6	奪寶冒險王	PC	數力遊戲
7	終極 Online	PC	智冠科技
8	秋之回憶 4 ~ Again	PC	KID
9	Grand Theft Auto 3	PC	Rockstar
10	九洲英雄 Online	PC	中華網龍
11	Medal of Honor: Airborne	PC	EA
12	水滸新傳天地之風	PC	弘煜
13	Enemy Territory : Quake Wars	PC	Splash Damage
14	BioShock	PC	Irrational Games
15	PHANTASY STAR UNIVERSE	PC	SEGA
16	天傳 Online : 濕婆的封印	PC	Hanbit Soft
17	三國大戰	PC	紫晶數位
18	新天上碑 4.5 版 : 武神降臨	PC	億泰利
19	幽靈部隊	PC	
20	Blitzkrieg: Rolling Thunder	PC	Nival Interactive



▲ Fantasy Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Crisis Core -Final Fantasy VII-	PSP	SQUARE ENIX
2	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
3	フェイト/タイガーころしあむ	PSP	
4	NBA LIVE 08	PSP	EA
5	英雄伝説 空の軌跡 SC	PSP	日本Falcon
6	R-TYPE TACTICS	PSP	IREM SOFTWARE ENGINEERING
7	新世紀エヴァンゲリオン2 造られしセカイ -another cases-(PSP the Best)	PSP	NBGI
8	Tiger Woods PGA Tour 2008	PSP	EA
9	湾岸ミッドナイト ポータブル	PSP	元氣
10	Spectral VS Generation	PSP	IDEA FACTORY
11	Simple 2500系列 Portable!! Vol.8 THE 隨身美女麻將	PSP	
12	Heaven`s will	PSP	Taito
13	Blood+ ~Final Peace~	PSP	SCE
14	Boxer`s Road2 The Real	PSP	
15	方塊競技場 攜帶版 with 改造大冒険	PSP	IREM
16	萌學@Portable	PSP	Idea Factory
17	Spider-Man2	PSP	Konami
18	飛行大考驗 名機總動員	PSP	
19	GX TAGFORCE	PSP	KONAMI
20	益智逃脫大師	PSP	TAITO



▲ Ape Escape SaruSaruDaisaku sen



▲ METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



▲ アイドル雀士 スーパーパイIII Rimix

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