

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 11. 8. Vol.21

[CONTENTS]

기획특집

- 2007년 6월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(1)

뉴스 & 화제

- 1 타이베이 상업 관리(오락 게임장) 법규 규정 수정 사항
- 2 국내 3대 온라인 게임사 경영 수익 분석
- 3 핸드폰 새로운 야구게임 - Live Baseball (實況野球)

게임 순위

기획 특집

2007년 6월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(1)

2 007년 제 2분기 대만의 유선 인터넷 사용 인구는 453만 명에 달하여 전분기 보다 2만 명이 늘어난 전체 1%의 성장률을 보였다 : 다운로드 분포 내용으로 그것을 분류하자면 “2M≥채널 다운로드” 이용자수가 가장 많으며 그 전체의 65%를 차지하고 있다. 이에 반면 “채널 다운로드 < 2M”의 이용자수는 35%밖에 되지 않는다. 인터넷 통신 업체의 광섬유 인터넷 서비스 위주의 마케팅으로 인해 xDSL 사용은 점점 감소하고 있는 추세에 있어 광섬유 인터넷 서비스는 최근 가장 주목 받고 있는 인터넷 연결 통로 중의 하나이다.

대만 경제부 기술처 에서는 대만 국내 각 계열의 인터넷 사용 보급과 응용 상황을 알아보기 위해 정보책략회(資策會) - FIND 에 도움을 의뢰해 정해진 기간 안의 각종 인터넷 연결 상태 등을 살피는 "대만 인터넷 사용 인구 조사"를 실시하였다.

이번 조사는 인터넷 관련 사업자, 인터넷 서비스 관련 업자 (IPS), 교육부 컴퓨터 센터 (TANet) 과 국가 통신 방송 위원회 (NCC) 등의 기관을 통하여 실시되었으며 수집된 자료는 또 다른 인터넷 서비스 기관 (Internet subscriber) 에서 말아 대만의 인터넷 사용 상황을 분석하고 수치를 통계하여 대만 인터넷 사용 인구 (Internet user) 의 이용 상황을 살펴본다.

2007년 제 2분기 주요 조사 결과 분석:

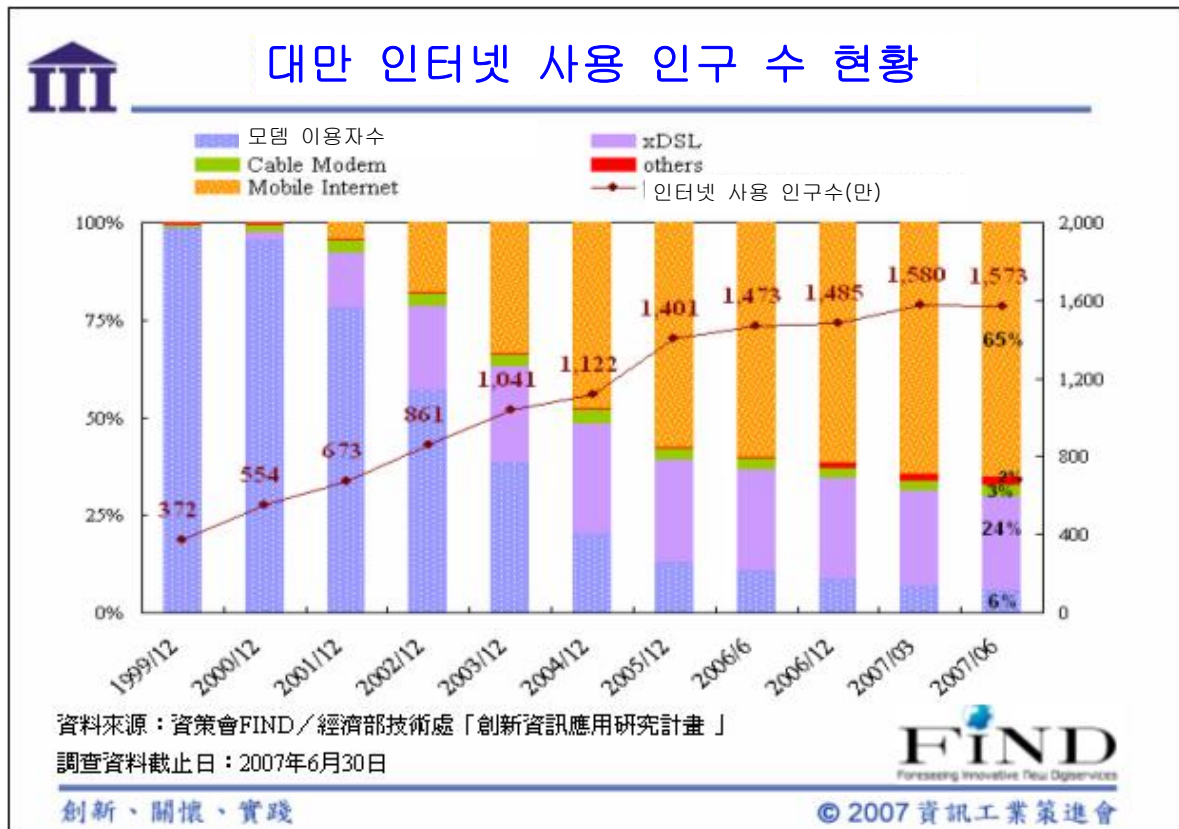
1. 대만 상업용 인터넷 사용 인구 수 1,573 만 가구, 무선 인터넷 사용자는 65% 이상

이 조사 자료는 대만의 상업용 인터넷 총 사용 인구수가 (상업용 인터넷은 모뎀 인터넷, xDSL, Cable Modem, 고정선, ISDN, 광섬유인터넷 사용자수 및 Mobile Network 사용자수를 의미 한다. 또한 학술 인터넷 (TANet) 이용자 및 정부 관련 인터넷 사용자수는 포함하지 이에 포함되지 않는다.) 2007년 6월 말 1,573만 가구(표 아래 참조)에 달하여 2007년 제 1분기 자료와 비교하여 7만 가구가 감소하였으며 이는 곧 -0.4%의 성장률을 이룬 것과 같다. 인터넷 사용량이 본 분기에 처음으로 감소 결과를

보고 하였는데 이러한 주요 원인으로는 xDSL 이용자와 모뎀선 이용자가 광섬유로 이동하였기 때문이며 또한 Mobile Network 사용 성장이 크지 않기 때문이다. 본 분기 인터넷 총 사용자수는 546만 가구에 달하여 전체 인터넷 사용자의 40%에도 미치지 못하였다. (35%에 그침)

각종 유선 인터넷 사용자의 현황을 알아보면 2007년 6월말 무선 인터넷 시장이 매우 활발하게 진행되고 있으며 그 사용자도 이미 전체 인터넷 사용 인구의 65%에 이르러 2006년 말에 비해 그 수가 크게 늘었다.

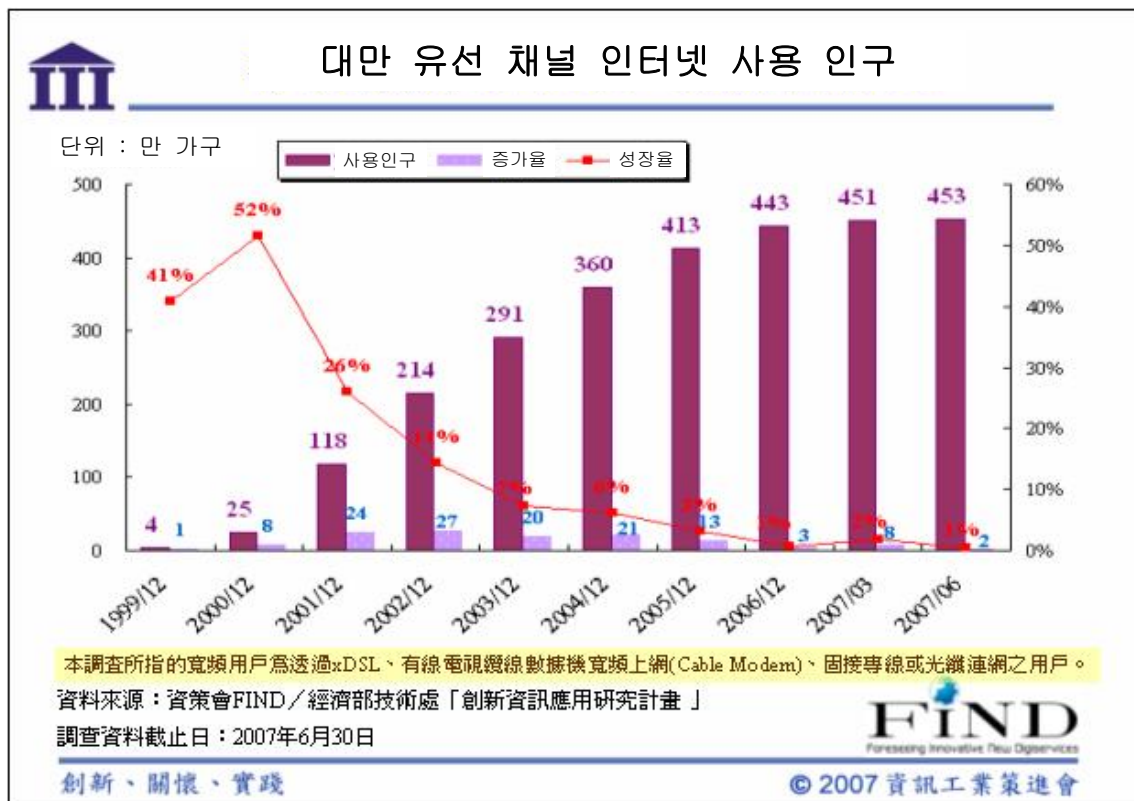
xDSL 사용자는 전체 인터넷 사용수의 24%로서 2007년 제 1분기와 비교하여 볼 때 소폭 감소하였으며 모뎀을 이용한 인터넷 이용자는 수는 그 비율이 지속적으로 감소하는 추세를 보이고 있다. 2007년 제 1분기의 7%에서 본 분기 내에는 6%로 줄어들었다. Cable Modem 이용자는 3%로서 전체 인터넷 이용자의 2%에 그쳤다.



2. 대만 유선 채널 인터넷 사용 인구 453만, 그 중 xDSL 이용자 84%에 달함

2007년 6월 말부터 대만 유선 채널 인터넷 이용자 수는 (본 조사와 관련된 인터넷 사

용 채널로는 xDSL, Cable Modem, 고정 접속 전용선 혹은 광섬유 인터넷 연결 등이 있다. 2004년 제 4분기 이전 대만의 인터넷 평균 사용 관련 조사 관련 xDSL 및 Cable Modem의 사용률에만 한정되어 수치화 하였다. 그러나 인터넷 기술의 진보에 따라 국제연구기구는 인터넷 사용수의 각각의 새로운 정의를 내용을 가지고 국제 연구의 일관화 된 정의를 내렸다. 본 조사는 2005년 제 1분기부터 고정 접속 전용선 및 광섬유 사용을 그 범위내로 지정하기 시작하여 1999년 제 2분기 조사 결과 내용부터 그 규정을 수정하여 적용시켰다.) 453만에 달하여 (표 아래) 2007년 제 1분기와 비교하여 2만 가구가 증가하였으며 유선 채널 인터넷 사용자는 이미 그 이용률 증가가 줄어들고 있는 실정이다. 만약 다운로드 채널별로 구분한다면 "다운로드 채널 ≥ 2M"의 이용 인구가 가장 많아 전체의 65%에 달하였다. 그리고 다운로드 채널 < 2M"의 이용자는 35%였다.



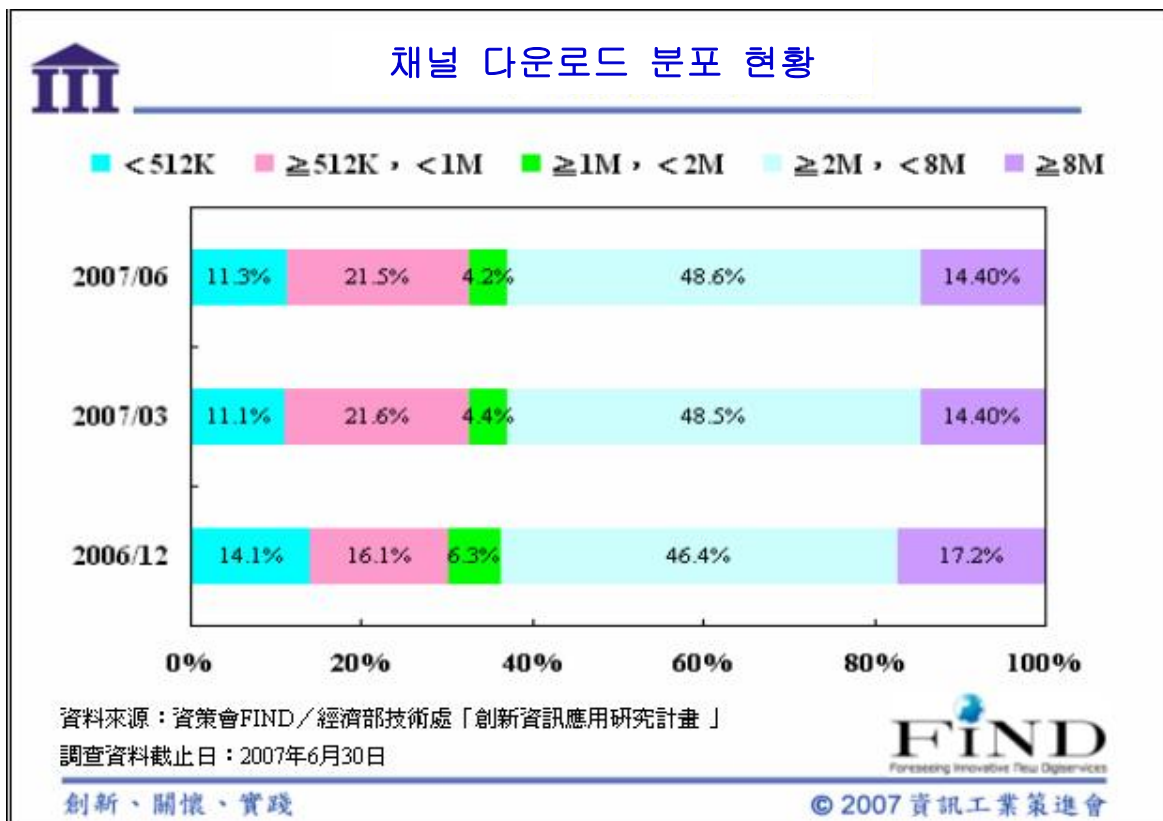
채널 인터넷 이용자 종류별 분석:

- xDSL 이용자

xDSL는 여전히 각종 채널 기술의 으뜸을 차지하였으며 그 중 사용자가 전체 채널 인터넷 사용자의 80%에 달하였다. 하지만 현재 그 이용 비율이 매우 높다고 할 수 있으

나 광섬유 인터넷 이용 고객의 빠른 증가로 xDSL 시장은 점점 위협받고 있는 상황이다. 2007년 6월 말xDSL 사용자는 전체 채널 인터넷 사용자의 84%를 이루었고 그 이용 수량은 379만 가구이며 2007년 제 1분기에 비교하여 소폭인 5만 가구가 줄어들었다. 또한 xDSL 이용은 앞으로 점점 더 줄어들 것으로 예상하고 있다.

유선 인터넷의 관점에서 나누어보면 xDSL 사용자는 가정용 고객이 91%를 차지하며 기업용 인구는 9%를 차지한다. 그 사항을 채널 다운로드 분포 사항을 가지고 더욱 자세하게 분석하여 보자면 xDSL 사용 인구의 발전은 현재 주를 이루고 있는 것은 xDSL 유선 " 2M≤채널 다운로드<8M " 으로 그 중 사용 인구는 전체의 48.6%를 차지하며 그 다음으로 " 512≤채널 다운로드<1M " 은 21.5% 점유 , "채널 다운로드≥8M"의 사용자는 14.4%를 차지하고 있다.



[자료출처: <http://www.find.org.tw>]

News & issue

타이베이 상업 관리(오락 게임장) 법규 규정 수정 사항 - 수정일자 : 2002년 10월 1일

타이베이 상업 관리 집행은 주류 판매점, 주점, 나이트 유흥업소, 노래방, 전자오락 게임장등의 상업자들의 법규 위반 사항이 날로 증가하고 있으나 해당 법규 위반 사항에는 적용되지 않는 것들을 대상으로 행정집행법 제 30항에 의거 제 31항의 새로운 기준법을 제정하였다.

법규위반횟수	위반 벌금 금액 (단위 : 대만화폐)	적 용
1회	오 만원 (한화 약 일백 오십 만원)	위반 후 7일 이내에 반드시 개정 조치
2회	십 오 만원(한화 약 4백 오십 만원)	법규 위반 문건 작성일로부터 바로 개정 조치
3회(또는 그 이상)	이십 오 만원 (한화 약 7백 오십 만원)	법규 위반 문건 작성일로부터 바로 개정 조치

적용 :

1. 상업 등기법 제 32조항 및 제 33조항의 영업 정지 명령 및 경영 등기 범위 이외 업무로 신고 받은 후 계속적으로 업무 정지를 하지 아니하거나 경영 등기 범위 이외의 업무업자는 본 표의 내용의 기준에 준하여 처리 한다.
2. 벌금 납부를 지연하는 경우 본 법규 위반 횟수에 의거하여 그 법규 위반 회수가 1회, 2회, 3회 혹은 그 이상인지를 판단 한다.
3. 책임자를 변경하는 등의 위조방식으로 계속적으로 해당 경영 규범을 위반하는 자는 그 변경 횟수를 조사하여 본 집행 상업 등기법에 동일하게 적용, 본 규범 사항의 연속 2회(제

1회는 책임자 고의 변경) 혹은 3회 이상 법규 기준 사항에 맞춰 처리한다. 만약 재 법규 위반 발견 시에는 법규 위반 2회 혹은 3회 이상 시 7일 이내 책임자 변경처리를 하여야 한다.

4. 목적 도모상의 책임 변경 혹은 경영 위반 행위자는 본 안건 처리 후 기존 책임자 혹은 업무 행위자는 조사를 받아야 하며 본 표의 법규 위반 행위 2회 혹은 3회 및 그 이상의 조항에 적용하여 처벌한다. 또한 본 안건일로부터 바로 개정 조치 처리하여야 한다.

5. 상기 언급한 업체 중 경영 상태가 양호함에도 불구하고 벌금 체납을 할 경우 (1회 이상) 그 특수한 상황에 맞춰 강제 집행 할 수 있다.

[자료출처:

<http://www.law.taipei.gov.tw/taipei/lawsystem/lawshowall.jsp?LawID=P04C3007-20021001&RealID=04-03-3007>]

News & issue

대만 국내 3대 온라인 게임사 경영 수익 분석

대만 온라인 게임 회사가 새로운 변화 모습을 보여주고 있다. 온라인 게임업계의 대표라고 할 수 있는 두 업체 Gmania(遊戲橘子) 및 華義國際업체는 10월 30일 두 업체가 합작하여 제작한 작품 「台客麻將」을 선보였다. 상기 두 업체가 표명하는 바에 의하면 본 합작을 토대로 앞으로 두 업체의 새로운 합작 가능성 여부를 엿볼 수 있게 되었고 이와 동시에 대만의 온라인 게임 3대 업체 중의 하나인 지관(智冠集團) 업체에는 큰 타격을 입게 되었을 것이며 이러한 점은 게임 업계의 새로운 주목을 받았다고 전하였다.

대만 온라인 게임 업계는 이미 활성화 되어 있어 그 제조업체 간의 교류, 상대방과 합작 작업을 진행할 것인지 혹은 합병작업까지도 그들 사이에 비밀스럽게 이루어지고 있는 것이 현실이다.

華義國際업체가 표명하기를 Gmania(遊戲橘子)와의 상기 작품의 공동 진행과정은 華義國際업체에서 그 개발 및 제품 관리를 진행하며 게임 이용자들은 Gmania(遊戲橘子)의 Gash카드 혹은 華義의 WGS카드를 이용하여 본 게임을 이용할 수 있다고 전하였다.

黃博弘씨의 설명에 따르면 대만식 화투게임(台客麻將)으로 두 업체 간의 합작을 시작하게 된 동기는 본 게임내용이 간단하면서도 많은 게임 이용자들을 확보할 수 있기 때문이다. 劉柏園씨의 설명에 따르면 Gmania(遊戲橘子)업체는 기존에 台客麻將등의 게임 종류를 취급하지 않았기에 華義國際업체와의 台客麻將게임 공동 작업은 Gmania(遊戲橘子) 회원들에게 더 많은 종류의 게임을 즐길 수 있는 다양한 선택을 공급할 수 있게 된 좋은 기회라고 하였다. 최근의 華義회원 누적 카드는 회원은 총 100 만 명 이상이며 Gmania(遊戲橘子)업체 회원 수는 약 300 만 명 이상으로 두 업체 간의 합작은 각 업체가 더욱 크게 발전할 수 있는 기회를 안겨 주었다.

華義업체에서 표명하는 바에 의하면 Gamania(遊戲橘子)업체와의 신게임 공동 제작은 단지 시작에 불과하며 앞으로 더 많은 게임 이용자들 확보 가능 시에는 두 업체 간의 게임 이용자 수를 고려하여 보다 사용하기 편리한 시스템을 채택하여 지금과 같은 두 업체 간의 기술 부분의 문제를 원활하게 해결해 나가고 더 나아가 기타 게임 제품들도 함께 공동 작업을 추진해 볼 수 있을 것이라고 밝혔다.

대만 국내 3대 온라인 게임 업체 경영 수익 비교

업체명	9월까지 경영수익 (단위 : 억 NTD)	작년 동기 대비(%)	회원수
지관	33.13	44.35	320만
감마니아	21.6	2.1	300만
화이국제	2.17	-38.75	100만

[자료출처: <http://money.udn.com/html/rpt/rpt91831.html>]

News & issue

핸드폰 새로운 야구게임 - Live Baseball(實況野球)

2007년 제 37회 세계 야구 시합이 곧 개막된다. 전 국민의 야구에 대한 인기는 그 절정을 이루게 될 것으로 예상된다. 이러한 분위기에 맞추어 대만의 遠傳電信 핸드폰 통신 업체 일본의 KONAMI 게임 업체와 합작하여 Live Baseball(實況野球)이라는 초 인기 게임 제품을 출시하였다. 또한 본 제품은 중국어 및 일본어판 두가지 언어의 기능을 모두 제공하고 있다.



과거 <국제 시장 연구 협회>에서 진행한 한 조사 내용 중 “핸드폰 매체 오락 기능 조사” 항목 결과 내용에 따르면 대만의 인터넷 회원들이 사용하는 “핸드폰 게임”의 보급 및 그 사용률은 85.3%에 달하는 것으로 밝혀졌고 그 중 절반에 가까운 46.6%의 조사 대상자들은 매일 핸드폰을 이용한 게임을 즐기고 있다고 그 조사 내용은 알려 주고 있다.

핸드폰의 다중 매체 영상 및 음향 기능이 크게 발전함에 따라 핸드폰 게임의 생산량 및 화질, 게임 구성 및 음향 효과 등 모든 기능이 눈에 띄게 발전하였음을 쉽게 알 수 있다. 2007년 동경에서 열린 S전람회를 통하여 분석해 보면 올해 출시된 702종의 게임 중 핸드폰 게임 수량이 그 점유율 면에서 1위를 획득하였고 그 비율은 작년 24.9%에서 올해 대폭적으로 상승한 32.2%를 나타내었다. 이러한 점은 핸드폰 다기능화가 이미 시작되었음을 알 수 있을 뿐 더러 핸드폰 게임 시장이 지속적으로 상승 추세에 있음을 알 수 있다.

대만의 노키아 다중 매체 사업부의 潘才俊 실장이 설명하는 바에 의하면 Jupiter Research라는 연구 업체의 조사 결과에 의거, 전 세계 핸드폰 게임 시장은 앞으로 10년 동안 폭발적인 성장을 보이게 될 것이며 그 규모 또한 최근 30억 미화 달러에 이르는 금액이 2011년에는 그 성장에 힘입어 176억 미화 달러 이를 것으로 추정하고 있다

고 전하였다.

遠傳電信 핸드폰 통신 업체는 이러한 시장 분위기를 파악하여 운동 게임류의 핸드폰 게임 시장의 잠재 능력을 높이 평가하고 있는 것으로 보여 진다. 그리하여 핸드폰 게임 제조업체인 iscreen과 KONAMI와의 합작하여 본 Live Baseball 게임을 선보이게 된 것이다.

KONAMI의 Live Baseball 게임 세트는 1994년 텔레비전 게임기에서부터 존재하여 핸드폰 게임에 이르기까지 지속적인 인기를 누린 것으로 Wii 혹은 PSP등 일본 전자 업체의 NTT DoCoMo i-mode서비스 중 인기 제 1위의 운동 게임류이다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071029/17/n82d.html>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	三國志 Online	PC	KOEI
2	閃電霹靂車 無限之道 4	PS2	SUNRISE INTERACTIVE
3	Master of Fantasy	PC	BuddyBuddy
4	Halo 3	XB360	Bungie / Microsoft
5	DRAGON BALL Z Sparking! METEOR	PS2	Spike
6	Bright Shadow	PC	遊戲橘子
7	CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-	PSP	SQUARE ENIX
8	Ace Combat 6: Fires of Liberation	XB360	BANDAI NAMCO Games
9	Goonzu Online	PC	Ndoors
10	BLEACH ~ 블레이드?바트라?즈 2nd ~	PS2	Sony Computer Entertainment Japan
11	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
12	The Eye of Judgement Biolith Rebellion	PS3	SCE
13	アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩(メタファリカ)	PS2	GUST / BANPRESTO
14	Naruto: Rise of a Ninja	XB360	Ubisoft
15	LAIR	PS3	Factor 5 / SCEA
16	NBA LIVE 08	PC	EA
17	奪寶冒險王	PCi	數力遊戲
18	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
19	Super Mario Galaxy	Wii	任天堂
20	Granado Espada	PC	Hanbitsoft



▲ 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	NBA LIVE 08	PC	EA
6	奪寶冒險王	PC	數力遊戲
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
8	Granado Espada	PC	Hanbitsoft
9	Grand Theft Auto 3	PC	Rockstar
10	Age of Empires III: The Asian Dynasty	PC	Big Huge Games 及 Ensemble Studios
11	六聖群俠傳 Online	PC	中華網龍
12	Enemy Territory : Quake Wars	PC	Splash Damage
13	九洲英雄 Online	PC	中華網龍
14	終極 Online	PC	智冠科技
15	PHANTASY STAR UNIVERSE	PC	SEGA
16	BioShock	PC	Irrational Games
17	天傳 Online : 濕婆的封印	PC	Hanbit Soft
18	決戰三國志	PC	紫晶數位
19	台客麻將	PC	華義國際
20	水滸新傳天地之風	PC	弘煜



▲ 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?ころしあむ	PSP	
4	The Simpsons Game	PSP	EA
5	NBA LIVE 08	PSP	EA
6	英雄傳説 VI：空之軌跡 SC	PSP	日本Falcon
7	AIR	PSP	PROTOTYPE
8	灣岸競速portable	PSP	元氣
9	萌學@Portable	PSP	Idea Factory
10	飛行大考驗 名機總動員	PSP	
11	Blood+ ~Final Peace~	PSP	SCE
12	方塊競技場 with 改造大冒險	PSP	IREM
13	Astonishia Story	PSP	
14	麻將俱樂部 全國對戰版	PSP	Konami
15	夢幻遊戲玄武開傳 外傳 鏡之巫女	PSP	Idea Factory
16	Boxer`s Road2 The Real	PSP	
17	Spectral VS Generation	PSP	IDEA FACTORY
18	波學園 2 親親猜拳玩	PSP	SCE
19	鋼彈激鬥會戰	PSP	BANDAI NAMCO Games
20	Tales of The World Radiant Mythology	PSP	BANDAI NAMCO Games



▲ 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>