

The Biweekly

Taiwan Game News

2008. 3. 13. Vol.5

[CONTENTS]

기획특집

- 대만의 2007년 무선 인터넷 요구 사항 추정 조사 (2)

뉴스 & 화제

- 1 한국 웹젠 기업의 대만인 임현소(林玄紹)씨 (인터뷰)
- 2 戲谷게임 업체 - 시스템 에러로 인한 자금 도난
- 3 遊戲橘子와 PEUGEOT자동차사가 공동 개최 - PEUGEOT경주

게임 순위

기획 특집

대만의 2007년 무선 인터넷 요구 사항 추정 조사 (2)

- 무선 인터넷 전기 사용자에게 무선 인터넷 사용 환경 만족도 조사

자 책회 (資策會FIND)의 가장 새로운 자료의 조사 결과를 통해 대만 무선인터넷 사용자중 무선인터넷 환경 만족도 편차 및 무선 인터넷 사용자들 중 각기 다른 요구사항 비교 등의 자료를 보고하였다. 최근 무선인터넷 사용자들의 새로운 무선 브로드웨이 방식 WiMAX의 인지도 및 접속 빈도는 2006년과 비교하여 볼 때 그 수치가 대폭 상승한 것을 발견할 수 있었다. 미래의 WiMAX 기술특성은 무선인터넷 환경 개선 방면에 크게 기대해 볼 만한 가치 있는 것이라 판단 할 수 있겠다.

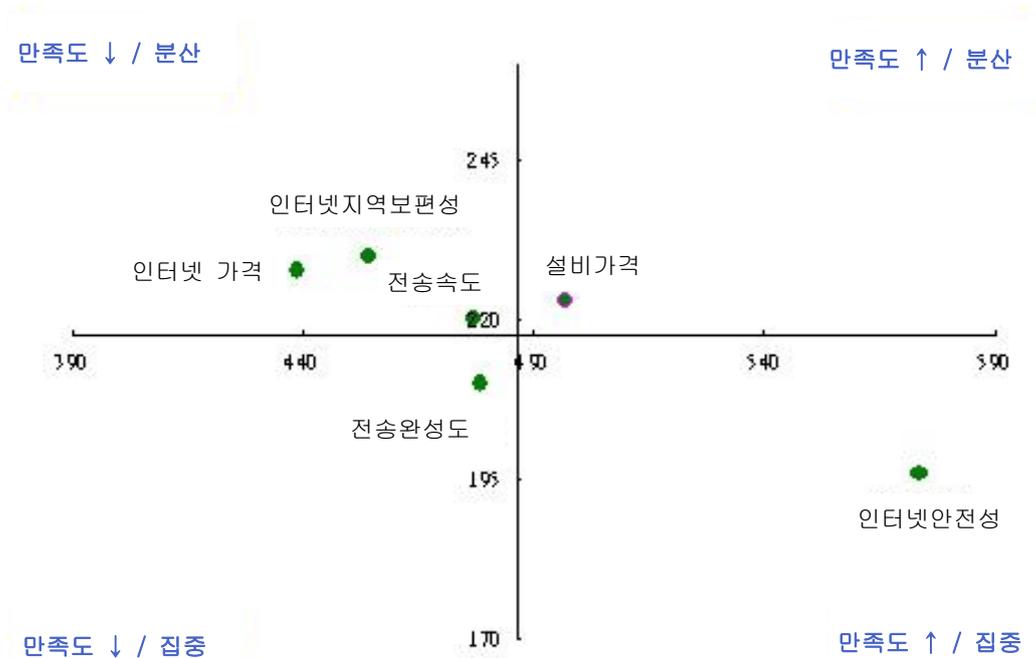
이 번 조사 과정은 주로 기존 무선 인터넷 사용자들의 최근 무선 인터넷 이용 및 태도에 관한 전문적인 이해 및 WiMAX무선 브로드밴드 기술 인지도와 접속도를 위주로 조사 실시하였다. 더 나아가 최근 무선 인터넷에 대한 기존 사용자들의 사용 현황을 평가하여 앞으로의 무선 브로드밴드 참고 자료로 사용할 수 있도록 보급하고자 고려중에 있다.

4. 「전송 속도」 및 「전송 완성도」는 무선 인터넷 사용의 중요 척도

이번 조사과정 내용 중 기존 무선인터넷 사용자의 무선인터넷 사용 중 「전송 속도」 및 「전송 완성도」를 「무선인터넷 생활의 중요 척도」로 생각하고 있었다. 그 비율로는 6.46%를 차지하여 그 중요 척도 중 중간 단계이상을 차지하였다. 이 외에 기존 무선인터넷 사용자에게 만약 무선인터넷 사용자가 앞으로 WiMAX 무선 브로드밴드 네트워크를 사용한다고 가정 하에 그것의 중요 척도 예상 항목에 대해서는 아래와 같이 그 중요 척도 항목을 6개로 구별하여 답변하였다. 이러한 6개의 항목을 그래프로 표시하여 보면 다음과 같다. (이 도표에는 「전송완성도」, 「전송속도」, 「인터넷지역보편성」, 「인터넷안전성」, 「인터넷 연결 비용 및 설비가격」 등의 내용을 포함하여 각

각의 그 정도를 표기하였다.)

무선/모바일 인터넷 전 사용자의 최근 사용 현황



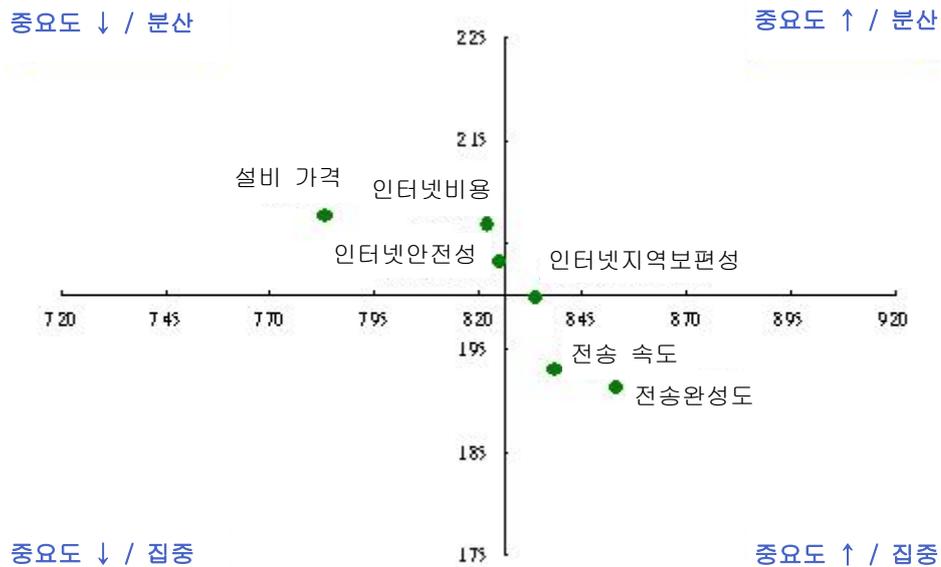
資料來源: 資策會 FIND / 經濟部工業局「行動台灣應用發展推動計畫」(2007/03)

이 6가지의 중요 척도 항목 중 「전송 완성도」의 중요 척도 기준 가장 높은 수치를 기록하였다. 은 비교적 낮은 만족도를 나타내었지만, 이러한 만족도에 대한 평가가 매우 분산되어진 현상을 보였다. 그리고 「전송완성도」의 중요 평가 치수는 8.53%로 가장 높은 수치를 나타냈다. 이러한 점은 무선 인터넷을 이용한 전 사용자들이 무선 인터넷을 사용 시 가장 중요시하는 관건이 인터넷전송의 정확도이라고 볼 수 있겠다. 이 외 「전송속도」, 「인터넷지역보편성」, 「인터넷안전성」, 「인터넷 연결 비용 및 설비가격」 등의 중요 평가 지수는 모두 8.20%이상을 나타내었다. 상대적으로 비교 하여 볼 때 「인터넷 연결 비용 및 설비가격」 평가 부분이 7.83%로 비교적 낮은 수치를 보였다.

더욱 자세히 중요도 - 집중 모형으로 나누어 자료 분석을 해 본다면 「전송완성도」, 「전송속도」, 「인터넷지역보편성」 등의 항목이 모두 중요 가치도 및 평가 집중에 한정되어 있는 것을 발견할 수 있다. 상대적으로 「인터넷안전성」, 「인터넷 비용」, 「인터넷 설비가격」은 그 중요 가치도가 비교적 낮은 분산도에 집중되어 있다. 사실 이러한 결과를 종합적으로 분석해보자면 「인터넷안전성」, 「인터넷 비용」, 「인터

넷 설비가격」 등의 중요 가치 정도는 비교적 낮은 수치를 보였지만 각각 다른 배경의 조사 대상 대상자들의 차이 요소로 인해 본 수치들이 비교적 분산되어 있는 것을 감안해 볼 수 있다.

무선/모바일 인터넷 환경 중요도 집중도 모형



資料來源: 資策會 FIND / 經濟部工業局 「行動台灣應用發展推動計畫」(2007/03)

5. 전 인터넷 사용자의 WiMAX에 대한 인지도 및 접촉도 - 2006년에 비해 대폭 증가

본 조사 결과에 따르면 66.3%에 해당하는 무선인터넷 전 사용자들이 WiMAX에 대해 접해 본 경험이 있으며 이와 같은 수치는 2006년의 27.8%의 비해 대폭으로 성장한 것이라고 볼 수 있다. 이러한 조사 결과는 대만의 모바일 계획 면에 있어 제기된 의제에 어느 정도 반영된 결과라 볼 수 있겠으며 미래의 WiMAX 무선 인터넷 추진에 있어 사람들의 인식도가 이와 같이 높아져 있어 더욱 긍정적인 효과를 많이 가져다 줄 것으로 예상하고 있다.

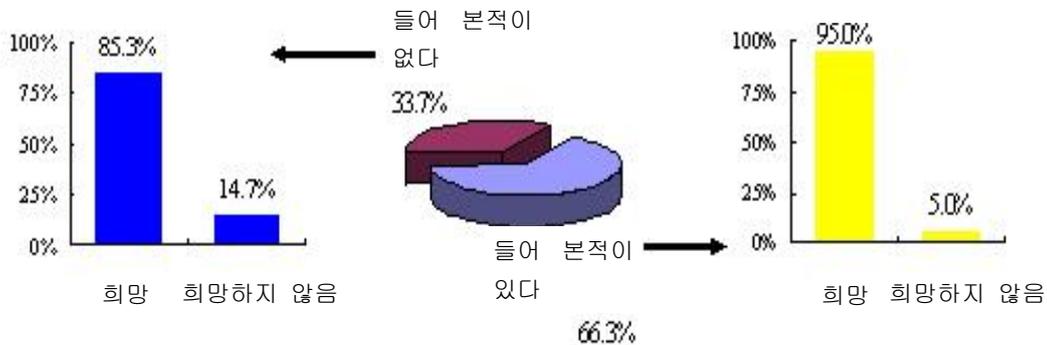
기존 무선인터넷사용자의 91.7%에 해당하는 이용자들이 WIMAX 사용을 원하고 있다고 밝혔다. 이와 같은 사용 희망도는 2006년 조사 결과의 56.8%에 비해 대폭으로 증가한 수치이다. 이러한 조사 결과는 대만의 모바일 계획 면에 있어 제기된 의제에 많은 사람들이 긍정적인 반응을 보인 결과라 볼 수 있겠으며 미래의 WiMAX 무선 인터넷 추진에 있어 사람들의 인식도가 이와 같이 높아진 것은 앞으로 더욱 긍정적인 효과를 기

대 해 볼 수 있다는 것이라 하겠다.

WiMAX의 인식도 및 그 사용 희망도를 좀 더 자세하게 분석하여 보자면 「WiMAX에 대해 이전에 들어 본 경험 유」의 무선인터넷 전 사용자 중 95%에 해당하는 이용자들이 WiMAX사용을 희망하였으며 이와 달리 「WiMAX에 대해 이전에 들어 본 경험 무」

의 무선인터넷 전 사용자 중에는 85%에 해당하는 조사자들이 그 사용을 원한다고 밝혔다. 이러한 점은 인지도 와 사용희망도 사이에 서로 밀접한 2가지모두사용 고 있는 것을 발견 할 수 있다.

무선인터넷 전 사용자 중 WiMAX 사용의 희망 여부



資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局 「行動台灣應用發展推動計畫」 (2007/03)

WiMAX의 사용을 희망하는 기존 무선인터넷 사용자 중 매월 사용하는 WiMAX의 평균 사용 희망 비용 금액을 483원 (한화 약 12,000원 가량) 정도로 조사되었다. 2006년의 조사 결과 496원에 비해 매우 적당한 수준이라고 볼 수 있겠다. 하지만 현재 인터넷 시장의 주 인터넷 연결사용 도구로 인식되어진 xDSL의 월 지출 비용과 비교 하여 본다면 기존 무선인터넷 사용자는 WiMAX를 새로운 기술의 등장으로 인식하기보다는 WiMAX를 현재의 유선인 xDSL가 무선 인터넷으로 마치 탈바꿈한 것처럼 인식하고 있는 것으로 보였다.

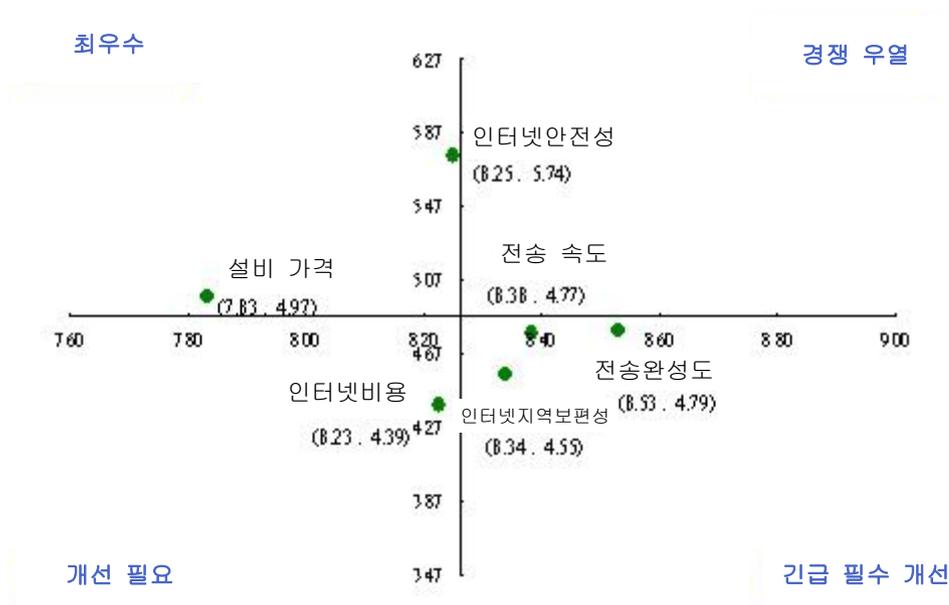
최근의 中華電信 통신업체의 Hinet의 하행/상선 브로드밴드 2M/512M bps의 가격이 880원 (한화 약 25,000원, 대여비 440원 및 전화비 440원 포함) 인 것과 비교하여 볼 때 기존 무선인터넷 사용자의 WiMAX 가격 희망도는 대략 xDSL의 월 대여비와 비슷한 것으로 판단하여 볼 수 있다.

6. 「전송 속도」 및 「전송 완성도」, 「인터넷지역보편성」은 무선 인터넷 사용의 중요 개선 항목

무선인터넷 사용의 만족도 - 중요도 그래프에 근거하여 관찰하여 볼 때 무선인터넷 환경 「급진개선험목」은 「전송 속도」 및 「전송 완성도」 그리고 「인터넷지역보편성」로 나타났다. 상대적으로 「인터넷안전성」은 「최고」 및 「경쟁우세」 라인에 속하였다.

이외에도 제 2번째로 개선해야 할 항목으로는 「인터넷 연결 비용」이 선택되었다.

무선인터넷 환경 만족도/중요도 모형 분석 - 전체



資料來源: 資策會 FIND/經濟部工業局「行動台灣應用發展推動計畫」(2007/03)

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=173>]

News & issue

戲谷게임 업체 - 시스템 에러로 인한 자금 도난

온라인 게임은 여전히 많은 게임 이
용자들로부터 지속적으로 많은 인
기를 누리고 있는 제품이다. 이러한 많은
게임 이용자들 중 戲谷게임사의 이용자들
은 뜻밖에도 본인들의 통장 잔여금을 도
난당하는 어처구니없는 일이 발생되었다.
이러한 사건은 戲谷게임사의 자체적 시
스템에 오류가 생기어 게임이용자들의 자
료가 노출되었기 때문이다. 이러한 수난을
당한 戲谷게임사 게임이용자들은 그들이



직접 본 사건 관련 자체 해결 연맹을 조직하여 사건의 발생 사유 등을 면밀히 조사하
고 있다. 자체 구조 연맹 조직이 최근 밝힌 자료에 의거하면 이러한 손실을 겪은 게
임 이용자들은 5,000명에 달하는 것으로 파악되나 정식으로 손실 여부를 밝히고 신
고 조치한 사람들은 불과 283명에 해당된다고 전하였다. 금전적인 손실을 계산하여 본
다면 이미 대만 화폐 500만 원(한화 약 1억 5천 만 원)을 초과하는 것으로 밝혀졌고
현재 계속적으로 조사 중이다.

戲谷게임사의 도박 게임을 흥겹게 즐기고 있을 때 순간 업그레이드 알림 메시지가 등
장하게 되고 만약 이러한 메시지를 OK한다면 채 1초도 되지 않아 4명의 게임 통장 번
호가 전부 드러나게 되고 만약 통장의 비밀번호를 도난 검색하는 프로그램의 진행 까
지 당하였다면 은행의 계좌이체 시스템에 까지 접속하게 되어 게임 이용자들의 자금이

순식간에 인출 되어 버리는 것이다. 이러한 컴퓨터 인터넷 범죄는 누구도 상상할 수
없는 아주 단 시간 내 겪게 된다.

예를 들어 설명하여 보자면 1만원의 화폐 (한화 약 3십만 원)를 1 : 100으로 환산하여 보면 이것은 대만달러의 100원 (한화 약 3천 원)에 해당하는 금액이 되어 한 사람의 호주머니로 들어가게 되는 것이다. 이러한 상황 발생 과정을 통해 戲谷게임사의 자체적 시스템에 큰 오류가 있음을 충분히 발견할 수 있고 이러한 시스템 오류는 범죄자들에게 이러한 게임 프로그램에 이용하여 도난 행위를 할 수 있게 기회를 제공해 준 것이라고 볼 수 있겠다.



戲谷게임의 이용자들 중의 蔡씨 성을 가진 한 사람은 설명하기를 戲谷게임 내의 프로그램 자료 파일에서는 오류 진행되는 프로그램을 발견할 수 있고 이러한 오류 프로그램 중 많은 게임 이용자들의 통장 번호를 쉽게 발견할 수 있다고 전하였다. 이러한 파일 자료 중 파일을 열어 볼 수 있는 전용 프로그램 해독 프로그램 역시 얻을 수 있다고 전하였다.

직접 솔선하여 戲谷게임 금전 도난 사건 관련 자체 해결 연맹을 조직하고 그 해결 방안을 모색하는 것을 지도하는 동일하게 蔡씨의 성을 가진 2명의 처리 팀장은 한 명은 한 무역회사를 운영하고 있는 대표자이고 다른 한 명은 수학을 가르치는 선생님으로서 서로 바쁜 시간을 쪼개어 본 문제를 해결하고자 많은 노력을 기울이고 있는 중이다.

그들이 조사한 바에 의하면 戲谷게임 금전 도난 사건은 작년 6월부터 시작되어 지금까지 연속적으로 끊임없이 도난을 당한 것으로 이 사건의 피해자들은 적어도 7,000여 명에 해당될 것으로 예측하고 있다.

작년 말경에서부터 시작하여 지금까지 본 게임을 이용하여 자금 도난을 당한 피해자들의 사건 신고 수는 5,000명에 달한다고 전하였다. 그 피해금액은 상상할 수 없이 큰 금액으로 戲谷게임 금전 도난 사건 관련 자체 해결 연맹 조직 팀장 蔡씨의 설명에 의하면 대만 화폐 약 500만 원(한화 약 1억 5천 만 원)을 초과하는 것으로 이것은 불과 283명의 피해자에 해당하는 피해금액일 뿐이라고 전하였다.

이러한 戲谷게임 금전 도난 사건에 접수된 283명의 피해자 중 정식으로 신고 접수 한 피해자가 48명으로 알려졌다. 戲谷게임 금전 도난 사건 관련 자체 해결 연맹 조직이 자체적으로 예측하는 피해 규모를 살펴보면 만약 도난 사건을 당한 피해자 수를 4,000여명에 해당한다고 감안할 때 그 피해 금액은 상상할 수 없이 막대한 규모에 이를 것이라고 설명하였다.

또한 지금 상황과 같이 戲谷게임 금전 도난 사건 관련하여 이러한 자그마한 자체 해결 연맹 조직 단체가 이와 같은 큰 사건을 해결하기에는 상당히 어려운 문제들이 많아 戲谷게임사 빠른 시일 내에 본 문제를 해결할 수 있도록 바라는 바이다.

[자료출처 : <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/080318/8/vm02.html>]

News & issue

遊戲橘子와 PEUGEOT자동차사가 공동으로 개최한 “PEUGEOT자동차 경주 게임”

G amania 遊戲橘子와 PEUGEOT자동차사가 공동 시행한 PEUGEOT자동차 경주 게임에 1만 5천명의 게임자들 간의 치열한 경쟁을 거쳐 최종 16명의 선수 결정 게임을 진행하였다. 이 최종 선수 결정 대회에서의 수많은 경쟁을 뚫고 최후의 승리를 얻은 자는 바로 타이베이 시내의 고등학교 2학년에 재학 중인 17세의 陳亦陶학생이었다. 본래 이 게임에서 제 1위를 획득하게 되면 백만 원 (한화 약 3천만 원) 가치의 유럽 PEUGEOT자동차를 6개월 간 무료로 승차할 수 있는 기회를 획득할 수 있도록 그 상을 준비하였으나 누구도 전혀 예상하지 못한 무 운전면허증의 미성년자가 최우수 1위를 거머쥐게 되어 이 상품을 약 5만원 (한화 약 일백 오 십 만원) 가치의 PEUGEOT브랜드의 자전거로 대체 지급하게 되었다.



약 5만원 (한화 약 일백 오 십 만원) 가치의 PEUGEOT 자전거 지급

본 게임의 최종 승리자는 백만 원 (한화 약 3천만 원) 가치의 유럽 PEUGEOT자동차를 6개월 간 무료로 승차할 수 있는 기회를 획득할 수 있도록 그 상을 준비하였으나 누구도 전혀 예상하지 못한 운전면허증 미소유자의 미성년자가 제1위를 거머쥐게 되어 본 행사 관련 기관에서는 이 상품을 약 5만원 (한화 약 일백 오 십 만원) 가치의 동일 PEUGEOT 브랜드의 자전거로 대체 지급하게 하기로 결정하였다. 그리하여 프랑스에서 직접 제작된 자전거

를 陳亦陶학생이 수령할 수 있게 되었다.

陳亦陶학생은 이러한 결과에 대해 무척 아쉬움을 나타냈으나 자전거를 보고 나서 생각이 바뀌었다. 대만에서 제일 처음 등장하게 된 PEUGEOT 브랜드 자전거는 많은 사람들의 호기심을 사기에 충분하였다. PEUGEOT 자동차사가 본래 자전거 생산을 하고 있었던 것을 많은 사람들은 미처 인식하지 못하고 있었던 것이었다. 그리하여 PEUGEOT 자동차사는 금년 4월을 시작으로 대만에서 PEUGEOT 자전거 판매를 처음으로 실시 운영하기로 결정하였다.

陳亦陶학생이 부연하기를 이와 같은 대회는 처음으로 참가한 것이었고 「跑跑卡丁車」 게임을 시작한 지는 지금 까지 정확히 1년 밖에 되지 않았고 본 대회에 참가하기 전 약 2주 정도의 연습을 하였을 뿐이었는데 이와 같은 훌륭한 상을 받게 되어 무척 기쁘다고 전하였다. 陳亦陶학생의 가족들 역시 陳亦陶학생이 이와 같은 게임 대회에 참가 하는 것에 대해 적극적인 지지를 보낸 것으로 알려졌다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/080302/78/uh6m.html>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	ガンダム無雙 Special	PS2	KOEI
2	星辰 Online	PC	遊戯橘子
3	無雙 OROCHI 蛇魔	PSP	KOEI
4	Shaiya	PC	Sonokong
5	DEVIL MAY CRY 4	PS3	CAPCOM
6	Tales of Destiny Director's Cut	PS2	BANDAI NAMCO Games
7	涼宮春日的困惑	PS2	BANPRESTO
8	DEVIL MAY CRY 4	XB360	CAPCOM
9	Poison Pink	PS2	BANPRESTO
10	人中之龍 見参!	PS3	SEGA
11	Super Smash Bros. Brawl	Wii	任天堂
12	Yggdra Union	PSP	STING
13	らき☆すた ~ 陵桜学園 桜藤祭 ~	PS2	角川書店
14	Army of Two	XB360	EA
15	Lost Odyssey	XB360	MISTWALKER
16	牧场物语 キラキラ太陽となかまたち	NDS	Marvelous Entertainment
17	富甲天下 5	PC	光譜資訊
18	THE IDOLM@STER Live For You!	XB360	BANDAI NAMCO Games
19	靈光守護者	NDS	任天堂
20	機動士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	PSP	BANDAI NAMCO Games



▲ 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	星辰 Online	PC	遊戲橘子
2	Shaiya	PC	Shaiya
3	富甲天下 5	PC	光譜資訊
4	可愛公園 Online	PC	圓躍科技
5	愛情研究院	PC	TEA-CROWN
6	Lunia	PC	Nadeo
7	Loki	PC	FOCUS
8	Medieval II Total War II	PC	Creative Assembly
9	SAGA	PC	Wahoo Studio
10	The Sims 2 Castaway Stories	PC	Maxis
11	Grand Theft Auto: Vice City	PC	Rockstar
12	The Fall: Last Days of Gaia	PC	Silver Style
13	LOST : Via Domus	PC	Ubisoft
14	Gundam Tactics Online	PC	BANDAI NAMCO Games
15	TALES WEAVER Ver.2.56	PC	NEXON / SOFTMAX
16	Virtual Battle Space 1	PC	Bohemia Interactive Studio
17	刀劍 Online	PC	像素軟件
18	Off-World Resource Base	PC	樂志數位
19	金庸群俠傳 Online 2.0	PC	中華網龍
20	Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	PC	Illusion Softworks



▲ Fanta Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ Twelve Sky Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	無雙 OROCHI 蛇魔	PSP	KOEI
2	Yggdra Union	PSP	STING
3	機動士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	PSP	BANDAI NAMCO Games
4	Coded Souls -受け継がれしイデア-	PSP	SCE
5	Valkyrie Profile: Lenneth (Ultimate Hits)	PSP	SQUARE ENIX
6	MyStylist	PSP	SCE
7	Medal of Honor Heroes 2 (EA BEST HITS)	PSP	Electronic Arts
8	DQ & FF 角色大集合之人生街道 携帯版 (Ultimate Hits)	PSP	SQUARE ENIX
9	SPACE INVADERS EXTREME	PSP	TAITO
10	WORLD SOCCER Winning Eleven 2008 Ubiquitous Evolution	PSP	KONAMI
11	三國志V	PSP	KOEI
12	金色のコルダ(KOEI The Best)	PSP	KOEI
13	WORLD SOCCER Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution	PSP	KONAMI
14	三國志VI (KOEI The Best)	PSP	KOEI
15	ぷらすぷらむ 2 again	PSP	TAKUYO
16	Tiger Woods PGA Tour 07	PSP	Electronic Arts
17	Metal Gear ACID 2 (PSP the Best)	PSP	KONAMI
18	SUDOKU 数独	PSP	HUDSON
19	遙かなる時空の中で2(コーエー定番シリーズ)	PSP	KOEI
20	KOEI 精選集 信長之野望 天翔記	PSP	KOEI



▲ Ape
Escape
SaruSaruDaisak
usen



▲ METAL GEAR
SOLID PORTABLE
OPS



▲ Silent Hill
Origins

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