公平會首度就遊戲業者機率宣稱不實開罰

擁有眾多玩家的「天堂 M」線上遊戲，其國內代理商遊戲橘子公司因於玩家座談會中對遊戲機率宣稱不實，遭公平會開罰 200 萬元，也成為國內首宗因遊戲業者機率宣稱不實而遭公平會開罰的案例。

遊戲橘子公司為銷售「天堂 M」線上遊戲，於 108 年 12 月舉辦「【天堂 M】 NCSOFT 原廠來台玩家座談會」，其中螢幕刊載問答題目：「可以公開活動製作、抽卡、合成的機率嗎？」，現場答覆：「台版機率都是跟韓國一模一樣的」，事後遭玩家檢舉機率宣稱不實。

公平會調查後發現「天堂 M」線上遊戲關於「傳說製作秘笈(刻印)」(下稱紫布)之製作機率，自 108 年 10 月起韓版以 201 個材料始得製作 1 次紫布，設定機率為 10%，惟台版以 99 個材料始得製作 1 次紫布，設定機率為 5%，兩者顯為不同。而遊戲橘子公司舉辦座談會透過螢幕刊載問題及現場人員回答，並表示「遊戲機率跟製作的部分……基本上台版官網就是比照韓版……不用擔心我們去竄改機率」，惟未就台版與韓版設定不同之內容詳加說明，可能使消費者誤認兩者機率相同並誘發

做成交易決定。經公平會於 111 年 6 月 9 日第 1602 次委員會議通過，遊戲橘子公司就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，違反公平交易法第 21 條第 4 項準用第 1 項規定，處 200 萬元罰鍰。

業者對於遊戲機率之表示或表徵，除紙本、電視、網路等廣告外，凡是直接或間接使大眾共見共聞的傳播行為，例如本案舉辦商品（服務）座談會或說明會等，因係具有招徠效果且足以影響交易決定之重要事項，所以都是公平交易法第 21 條不實廣告規定的檢驗對象。

公平會呼籲，臺灣線上遊戲產業盛行，玩家人數眾多，網路遊戲業者之營業收入或付費玩家之交易金額在全球均名列前茅。而遊戲機率對玩家而言，屬於重要交易資訊，優質的機率宣稱及透明機制，才是吸引玩家投入並讓遊戲產業更上一層樓的最佳策略。

資料來源: 公平交易委員會
資料日期: 111/06/14