

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 3. 25. Vol6.

[CONTENTS]

뉴스 & 화제

- 1 네트워크 기능을 강화하는 차세대 게임기
- 2 99%의 게이머 게임회사의 열악한 서비스 환경에 불만
- 3 마이크로소프트사 스포츠 게임 시장 경쟁력 부족으로 잠시 퇴장
- 4 직원들의 온라인 게임 방지를 위한 타오위엔 현 정부의 방안
- 5 대만 2005년 최고의 온라인 게임의 특색

게임 관련 업체

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

법률 정책

- 1 전자 게임 동일 영업장소의 인정 기준
- 2 전자게임기 분류 표준
- 3 전자 게임 영업장 공공 외부 책임 보험가입 방법

게임 순위

News & issue

네트워크 기능을 강화하는 차세대 게임기

대만 자책회 시장 정보 센터(MIC)는 최근(3월24일) 분석가 임우승(林于勝)이 발표한 디지털 게임기 시장 현황 보고에서 올 해 대만 게임기 시장 규모는 NTD 1백억 원 규모에 이를 것이며 작년과 비교하여 10%의 성장할 것이다. 그러나PC게임 및 온라인게임 시장의 성장성은 아직도 많은 차이가 있는데 온라인 게임의 성장은 14%, PC게임용 게임들은 2% 감소할 것이라고 발표하였다.

작년 대만 게임 산업의 시장 규모는 NTD 90억 원이며 전년도와 비교하여 2% 성장하였으며, 그 중 PC게임용 게임은 8%나 감소하였고 온라인 게임은 5% 성장하였다. 분석가 임우승은 작년 상반기 업체들의 시장 관망에 대해서 신상품 출시가 예전과 같이 많아 시장에서는 소수의 상품들이 집중하였고, 하반기 상품의 시장 출시는 더욱 낙후되어 대부분의 상품은 베타테스트용 상품이었다. 올해는 대작의 감소와 자체 제작상품의 시장 진입이 새로운 상품을 중심으로 시장의 성장을 가져올 것이며 규모는 NTD 99억7천8백만 원으로 작년 보다 1% 성장할 것으로 예측하고 있다.

자책회는 세계시장을 볼 때 세계적으로 TV게임기 시장은 여전히 성장할 것이며 2007년까지 연간 복합 성장률은 8.4%에 이를 것으로 보고 있다. 그러나 2005년 시장은 다소 하락할 것으로 보는데 이는 곧 차세대 게임기들이 출시될 것이라는 소비자들의 기대감으로 인한 것으로 2006년에 새로운 게임기들이 출시되면 시장성장의 급물결을 탈 것으로 내다보고 있다.

업체들과 분석가들은 금년 미국 전자오락전에서 보다 구체적인 소식이 공포될 것으로 보고 있다. 자책회는 마이크로소프트사, 소니 PC게임 및 닌텐도의 차세대 게임기의 주요특색은 네트워크 기능을 강화하고 아울러서 이전 출시된 제품들과의 호환성을 들 수 있는데 아직 마이크로소프트사 외에 소니 PC게임과 닌텐도는 이미 이전 출시된 제품과 호환 가능함을 발표하였다.

<http://news.pchome.com.tw/science/chinatimes/20050325/index-20050325021756241103.html>

News & issue

99%의 게이머 게임회사의 열악한 서비스 환경에 불만

위 원회에서 발표한 온라인 게이머들의 의견에 따르면, 99%의 게이머들이 권익을 침해 당하고 있으며, 정형화 계약(定型化契約) 내용에 대해서도 불만을 가지고 있다고 말했다. 빈번한 온라인 게임 아이디 도용 사건에 대해서도 모든 게이머들은 조사를 위해 업자는 반드시 최소 6개월간의 전자기록을 남겨두어야 한다고 말하고 있다. 지적을 당한 업체로는 Gamania(遊戲橘子), 신간선(新幹線), Soft-world(智冠) 순이다.

올 1월 25일, 입법위원 유문웅과 이홍균은 기자회견을 열어 온라인 게임 업자들의 불공평 조항과 게이머들의 권익을 고려하지 않음에 항의했다. 온라인 상에서 1,355명을 대상으로 앙케이트 조사를 한 결과, 게임 중 문제 발생시 회사에 처리를 요청했을 때, 게이머로서의 권익을 무시당하는 느낌을 받았다는 결과가 99%를 차지했으며, 게임 회사의 불친절한 고객관리에 대한 의견도 99%를 차지했다. 게임 회사가 정한 「정형화 계약」의 규정 내용도 편파적이라는 의견이 99%에 달했다.

게임 회사들은 아이디 도용사건에 대비해 반드시 기록 파일을 6개월 이상 보존해야 하고, 경찰의 추적조사를 통해 사건을 해결해야 한다는 의견은 100%에 달했다. 또 정형화 계약도 반드시 소비자 통신구매 보호법 규정에 따라 구입 후 7일 이내에 해약할 수 있고, 해약사유의 설명 없이 환불 받을 수 있어야 한다는 의견이 99%를 기록했다. 따라서 위원회는 소비자 보호회에 적정한 법률적인 제정을 촉구하고 있다. 공평회와 소비자 보호회에서도 소비자의 권익을 침해하는 업자들에 대한 적극적인 조사가 필요하다.

【중광신문 사이트】

<http://tw.news.yahoo.com/050303/4/1jvks.html>

News & issue

마이크로소프트사 스포츠 게임 시장 경쟁력 부족으로 잠시 퇴장

미 국 시간 3월1일, 마이크로소프트 게임부문 책임자 Shane Kim은 현재 마이크로소프트사는 레이싱 게임을 제외한 스포츠 영상 시장에서 퇴장하고 있다고 밝혔다. 대다수 종류의 스포츠 게임을 다른 게임 출판상들에게 넘기고 있으며 야구, 농구, 축구, 필드하키 등 스포츠 영상 게임은 프랑스 게임 출판상인 Ubi Soft Entertainment에 매각할 것이라고 밝힌 바 있다. 게임 오피스와 테니스, 골프, 스키 등의 게임 자산은 이미 Take-Two Interactive Software, Inc 에 매각처분했다.

Kim은 로이터 통신에서 '우리는 1년 전부터 스포츠 게임 방면에 대한 새로운 평가 필요성을 느꼈고, 아직까지는 고객에게 우리가 원하는 품질의 게임 공급이 어려워 경쟁을 지속하기는 무리다.'라고 말했다. 비록 Ubi Soft Entertainment와의 거래 조건이 공표되지는 않았지만, Kim은 마이크로소프트사는 의문의 지적 재산을 사용하지 않을 것이고, 또 Ubi Soft Entertainment는 이미 그 지적 재산을 소유하고 있다고 말했다.

이러한 소식에 관해 Ubi Soft Entertainment측은 아무런 입장 표명을 하지 않고 있으나, 실질적으로 이 거래의 달성은 Ubi Soft Entertainment의 스포츠 영상 게임시장 진출을 말해주고 있다.

Kim은 마이크로소프트사는 미래 게임 하드웨어 플랫폼의 스포츠 영상 게임 시장으로의 새로운 진입 가능성과 스포츠 게임 시장에 대한 지속적인 관심을 가지고 주목할 것이라고 말했다. 업계 내 인사들은 마이크로소프트사가 올 성탄절 기간에 Xbox게임기 신판을 발표할 것이라고 예측하고 있다.

【CCDI.COM 2005年03月02日 09:49】

http://big5.ccidnet.com:89/gate/big5/news.ccidnet.com/pub/article/c946_a217837_p1.html

News & issue

직원들의 온라인 게임 방지를 위한 타오위엔 현 정부의 방안

공 공기관에서 사용하는 인터넷 전용선의 속도는 가정용에 비해 수십배 이상 빠르다. 그러다 보니 많은 공무원들이 근무시간을 이용해 온라인 게임을 즐기기 일수다. 타오위엔 현 정부는 「컴퓨터 게임이 사무실에 미치는 영향」을 개선하기 위해 연구발전실에서는 게임이나, 불법 음란 사이트 등의 접속을 막았다.

따라서 타오위엔 현 정부의 인터넷은 빠르지만 모든 사이트에 접속이 가능한 것은 아니다. 인기 있는 게임이나 음란 사이트, 합/불법 사이트를 막론하고, 모두 접속할 수 없도록 막아놓은 상태다.

연구발전실에서는 온라인 게임을 선호하는 직원들과 공익근무자들을 우려하여 이와 같은 시책을 시행했다고 말했다. 이러한 게임과 음란 사이트들은 끊임없이 생겨나고 있지만, 조사원들에게 발견되는 즉시 사이트 접속을 폐쇄하고 있다.

【중앙사/기자:구준흠】

<http://tw.news.yahoo.com/050303/43/1juhg.html>

News & issue

대만 2005년 최고의 온라인 게임의 특색

1. 게임시스템

항목	득표수	백분율
직업 종족의 다양화	4,901	26%
풍부한 내용과 용이한 조작의 임무 시스템	3,521	19%
전투 기술·능력	1,821	10%
게임 내 게이머 : 게이머 / 게이머 : NPC / NPC : NPC 상호작용 증가	3,311	18%
각 직업 종족의 세기 평형 중시	4,590	25%
초보자 길라잡이 교육 기능	392	2%
합계	18,532	100%

2. 시각화면

항목	득표수	백분율
3D의 화려한 게임 세계	4,574	25%
사실적인 게임 배경화면	3,067	17%
다양화된 동작을 통한 게임 내용 표현	2,630	13%
동 종족간의 역할 특성화 설정	4,191	23%
NPC-AI 인공지능 기술	3,997	22%
합계	18,459	100%

3. 게임 지속도

항목	득표수	백분율
불법서버, Bug등 공정한 게임을 방해하는 것을 제거	7,728	42%
평행지도 기능 -게이머들의 집중으로 LAG와 괴물의 수가 줄어드는 사태를 피하기 위한 기능	3,097	17%
게임 고수들과의 충돌을 방지를 위한 설계	1,965	11%
건실한 경제체계 설계	1,499	8%
시나리오와 게임 내용의 조화	2,938	16%
다양한 게임 도구 제작과 매매	1,304	6%
합계	18,531	100%

4. 사운드

항목	득표수	백분율
NPC 음성 회화 기능	2,494	14%
다양하고 게임에 맞는 배경음악	8,160	45%
풍부한 효과음	6,443	35%
5.1 사운드 트랙 지원	1,058	6%
합계	18,155	100%

5. 숙련정도

항목	득표수	백분율
캐릭터의 유창한 행동	7,149	40%
용이한 학습과 조작 인터페이스	4,794	26%
게임 내의 빠른 이동 방식	6,116	34%
합계	18,059	100%

6. 게이머간의 상호작용

항목	득표수	백분율
완벽한 협공 시스템	5,347	29%
민첩한 팀플레이 방식	5,429	30%
게임 외에 제공되는 완벽한 협공 경영관리	2,788	15%
생활에 활력과 흥미 제공	4,737	26%
합계	18,307	100%

<http://prj.gamer.com.tw/Gvote/E03.php3>

게임 관련 업체

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

1. 회사소개

1998년 4월27일. 자본 NTD100만원과 직원 3명으로 시작된 SOFTSTAR(大宇資訊)는 현재 자본 NTD4.7억원, 대만과 중국에 직원 600여명을 둔 상장회사로 발전하였다. 그룹 내 7개 계열사는 동시에 대만과 중국에서 제품 연구개발 및 온라인 게임경영 등 디지털 산업 시장을 장악하고 있다.

SOFTSTAR는 자사 브랜드 개발관리로 제품의 주축을 이루고 있으며. 신검기협전(仙劍奇俠傳), 헌원검(軒轅劍), Richman(大富翁), 명성지원(明星志願), Empire of Angels(天使帝國), 정종대만 16장 마작(正宗台灣16張麻將)등과 같은 대작들을 연구개발 출시했다. 제품의 범위도 과학 기술의 발전에 따라 PC Game에서Consol Game, Online Game, Mobile Game 및 Casual Game의 범위로 개척, 확장하여 왔다. 급속하게 일어나고 있는 게임 시장과 기술 진보에 직면한 SOFTSTAR사는 끊임없는 연구개발과 심혈을 기울인 경영으로 게이머들이 더욱 흥미롭게 즐길 수 있도록 노력하고 있다.

2. 회사연혁

1979	SOFTSTAR 제품을 위주로 소개한 매거진 발행 (발행량 10만권) 연구개발부 정식 설립
1980	회사 첫 VGC 게임 '창고세가(倉庫世家)' 출시 대만 첫 중국풍 RPG '헌원검(軒轅劍)' 출시
1993	회사의 자체노선 확립, 계열 소프트웨어 첫 출시(Empire of Angels, 마법세기, Richman)
1995	제품 일본시장 진입(헌원검1 일어판) 회사 CD-ROM 게임 출시(신검기협전/仙劍奇俠傳)
1999	대만 첫 자체제작 TV GAME 발행 (신검기협전SEGA SATURN판)
2000	2월 대북시 컴퓨터 공회가 개최하는 천희(千禧)GAME STAR에서 게임 소프트웨어 9부문 중, 헌원건참외전. 하늘의 자취 《軒轅劍參外傳. 天之痕》 4부문 수상

2003	2월 2003年 GAME STAR 게임 선발 대회에서 Richman6(大富翁6), 현원검Online판(軒劍網路版)등이 11부문을 수상 대중통신(大眾電信)과 합작, 첫 번째 PHS 게임 發達之路 출시
2004	중문시장에 첫 Online RPG 유형의 JAVA GAME '신검 모바일(仙劍 Mobile)'선보임 4월 SOFTSTAR Game Cool 핸드폰 게임 사이트 정식 개시

3. 업무내용

(1) 업무범위

회사 영업의 주요내용 :

SOFTSTAR는 컴퓨터 소프트웨어 회사로서, 주요업무 내용은 정보 소프트웨어 서비스업, 정보 소프트웨어 도매업, 정보 소프트웨어 소매업 등이다.

(2) 주요업무 영업 비중

제품종류	항목	92년도	
		영업수입 총액	%
자체제작 제품		168,643	29.14
대리제품		(4,004)	0.69
업무수입		403,433	69.71
대리금 수입		5,036	0.87
기 타		5,596	0.97
합 계		578,704	100.00

(3) 회사 제품 서비스 항목

- PC GAME
- Online GAME
- PDA, WAP 핸드폰, JAVA 핸드폰 등 게임 소프트웨어

(4) 연구발전 계획의 신제품(서비스)

- PC GAME
- Online GAME
- JAVA 핸드폰, TV GAME, XBOX등 플랫폼을 넘어서 게임 소프트웨어

4. 향후 수요 공급의 대처

(1)안정적인 개발 구조

생산, 기획, 프로그램, 애니메이션, 음악, 테스트 등의 구상을 통해 게임 소프트웨어를 연구 개발한다.

(2)완벽한 생산판매 체제 구축

편의점, 전자시장, 프랜차이즈, PC방 등을 통한 판로를 확보하고 있으며, 최근 시뮬레이션 통로와 코스트를 줄이기 위한 노력을 하고 있다. 또한 연구개발팀 발전을 위한 노력 외에도 기업 구조의 완전성을 추구하기 위해 노력하고 있다. 구상에서부터 기획, 프로그램 제작, 포장, 마케팅, 판매, 광고 선전과 A/S 등 사무내부의 완성까지 하나의 완벽한 생산판매 체계가 되어야 한다. 이것은 대만 게임 소프트웨어 회사가 풀어나가야 할 숙제이기도 하다.

(3)완전한 경영 메커니즘과 Online 게임의 성공 경영

Online게임은 게임회사의 새로운 시장으로서 SOFTSTAR사는 마력보배를 시작으로 이미 대만, 홍콩 그리고 대륙경영에서 성공을 거둔바 있으며, Online 게임 현원검 Online(軒轅劍 Online)의 자체 개발로 현재 많은 회원을 보유하고 있다. 또한 중화통신(中華電信), 베이징통신(北京電信), 상하이장신(上海長信), 광조우통신(廣州電信), 쓰촨통신(四川電信), 저지양통신(浙江電信)과 화인의 3대 사이트인 신랑왕, 소우후왕, 왕이 등 각 대 ISP와의 연맹관계를 통한 인재, 기술, 채널, 게임경영, 고객 서비스 등의 경험을 토대로 게이머들에게 공평하고 안정적인 Online게임을 제공하고 있다.

(4)인기 제품의 시리즈화

SOFTSTAR사는 12년간의 연구개발을 통해 Richman(大富翁)시리즈, 현원검(軒轅劍)시리즈, Empire of Angels시리즈, 명성지원(明星志願)시리즈와 같은 인기 있는 시리즈 제품들을 출시했다. 이러한 시리즈 제품들은 신제품의 지명도를 높여줄 뿐 아니라 회사의 판매실적에 도움을 주는 보증서가 되고 있다.

(5)화인(華人)시장에서의 높은 지명도

품질제일을 추구하는 SOFTSTAR사는 매우 적극적인 자세로 소프트웨어 시장을 경영하고 있으며 제품 품질과 기술 발전에 노력을 기울이고 있다. 이미 업계와 게이머들 사이에서는 국내 최고의 연구개발 능력을 인정받았으며, 특히 DOMO 연구개발팀은 일찍부터 중국의 인정을 받아 왔다.

(6)양호한 국제관계와 시장경험

SOFTSTAR사는 아시아 시장의 개발과 경영에 노력을 기울여 왔다. 연맹과 협력 관계를 통해 대륙, 일본, 홍콩, 한국, 싱가포르 등의 지역시장을 개척하고, 현지 관련 기업들과 좋은 관계를 유지하기 위해 노력하고 있다. 최근 SOFTSTAR사는 미래에 안정적인 기초를 다지기 위해 많은 회사와 다양한 산업분야 그리고 광범위한 지역에서 협력 관계를 전개하고 있다.

(7)정보과학 기술에 부합하는 신제품 개발 추세

SOFTSTAR사는 끊임없이 신제품을 개발하고 있으며, 제품의 범위도 PC GAME에서 Console Game, Online Game, PDA Game, JAVA Game 그리고 Mobile Game 분야로 확장해 나가고 있다. SOFTSTAR사는 수 년 동안 제품을 자체 개발해 왔으며, 소유한 저작권을 지속적으로 운용해왔다. 그 가치는 다음 디지털 세대에 승패를 가능하는 관건이 될 것이다.

재무정보

■ 월별영업보고

2004年 매월 영업수입

단위:千元

월	작성된 영수금액	영업수입총액
12	-	-
11	NT\$20,352	NT\$22,187
10	NT\$36,002	NT\$35,877
9	NT\$23,913	NT\$18,098
8	NT\$91,444	NT\$67,755
7	NT\$33,800	NT\$40,460

6	NT\$19,286	NT\$22,795
5	NT\$67,482	NT\$43,385
4	NT\$61,594	NT\$50,489
3	NT\$82,266	NT\$24,644
2	NT\$63,439	NT\$59,177
1	NT\$50,790	NT\$56,099

시장분석

■2003년도 주요 제품 판매 지역

단위 : NT\$ 千元

지역 \ 제품		국 내	국 외	합 계
자체제작 제품	금액	136,039	32,604	168,643
	%	23.51	5.6	29.14
대리제품	금액	-5,481	1,477	-4,004
	%	-0.95	0.26	-0.69
업무수입	금액	255,861	147,572	403,433
	%	44.21	25.50	69.71
대리금 수입	금액	3,688	1,348	5,036
	%	0.64	0.23	0.87
기타	금액	5,596	0	5,596
	%	0.97	0.00	0.97

■시장 점유율

단위 : NT\$ 億元

년도	전문안건	SOFTSTAR 영업총액	국내시장 규모	점유율(%)
89년도		2.2	42.8	51.4
90년도		5.1	49.4	10.32
91년도		4.9	62.4	7.86
92년도		5.8	88.3	6.57

자료제공 : 자책회(資策會MIC)

자료출처 : 大宇資訊有限股份公司 http://www.softstar.com.tw/About/about_01.asp

법률 & 정책

♣ 전자 게임 동일 영업장소 인정기준

1. 본 기준은 전자 게임 영업장 영업관리 조항 (이하 "본 조항" 이라 한다) 제5조제3항에 규정하여 제정한다.
2. 본 조항에 제5조제2항은 동일 영업장소와 동일 허가번호의 영업장소를 일컫는다.
3. 동일 허가번호 내의 영업장소는 동일 층 면적 300평 이상, 건축과 소방 관련 법령 규정에 부합되어야 하며, 만일 출입구가 다를 경우, 다른 영업장소로 간주한다.

♣ 전자 게임기 분류 표준

제1조 본 기준은 전자 게임 업소 관리 조항 제4조제3항에 규정하여 제정한다.

제2조 전자 게임기의 분류는 다음과 같다.

- ① 익지류(益智類)
- ② 강주류(鋼珠類:steal ball)
- ③ 오락류(娛樂類)

제3조 전자 게임기의 노출, 폭력, 도살, 공포의 정도에 의거한 분류는 다음과 같다.

- ① 노출정도
 1. 익지류 : 내용 중 어떠한 노출이나 풍속을 해치는 화면이 없는 경우
 2. 오락류와 강주류 : 내용 중 노출 장면이 있으나, 풍속을 해치지 않는 경우
- ② 폭력, 도살 또는 공포의 정도
 1. 익지류 : 내용 중 어떠한 폭력, 도살,공포가 없는 경우
 2. 오락류와 강주류 : 내용 중 폭력, 도살, 공포와 연관있는 경우

제4조 본 기준은 발표 날로부터 시행된다.

♣ 전자 게임 영업장 공공 외부 책임 보험가입 방법

제1조 본 방법은 전자 게임 영업장 관리 조항 제13조 규정에 의거하여 제정한다.

제2조 전자 게임 영업장의 각 영업장은 반드시 보험에 가입 되어야 한다.

제3조 본 조항은 공공 외부 책임 보험이며, 최저 보험 금액은 다음과 같다.

- ① 1인의 인명 사상 : NT\$ 200만원
- ② 사고시 인명 사상 : NT\$ 1,000만원
- ③ 사고시 재산 손실 : NT\$ 200만원
- ④ 보험기간 내의 총 보험 금액 : NT\$ 2,400만원

제4조 보험비율은 업자의 합의된 보험업 규정에 따른다.

자료출처 : http://oca.dor tp.gov.tw/index/new_oca/law01_38.htm

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	진.삼국무쌍(Dynasty Warrior) 4	PS2	KOEI / Taiwan KOEI
2	Rockman(洛克人) X8	PS2	CAPCOM
3	Devil May Cry 3	PS2	CAPCOM
4	ONEPIECE GRAND BATTLE! RUSH	PS2	BANAI/SCEH
5	도검(刀劍)Online	PC	상수연건/SOFTSTAR
6	13지(支) Online	PC	Gamania
7	Rockman(洛克人) X8 중국어판	PC	CAPCOM
8	칠용주(七龍珠)Z3	PS2	Dimps/BANDAI
9	홍인 ~혈하의 춤~(紅忍 ~ 血河之舞~)	PS2	Tranji
10	Enthusia Professional Racing	PS2	KONAMI
11	딸기(草莓) 100%	PS2	TOMY
12	Phantom Kingdom	PS2	일본- / SCEH
13	ONEPIECE GRAND BATTLE! RUSH	NGC	BANDAI
14	Rumble Roses	PS2	KONAMI
15	Ys - The Ark of Napishtim -	PS2	FALCOM/KONAMI
16	Carpe Diem	PC	GNI Soft/數碼戲胞
17	The Sims 2 University	PC	EA
18	Tensei Sword of Destiny	PS2	Marvelous Interactive / SCEH
19	MVP Baseball 2005	PC	EA Sports
20	Shadow of Rome	PS2	CAPCOM/美商

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	도검(刀劍)Online	PC	상수연건/SOFTSTAR
2	13지(支) Online	PC	Gamania
3	Carpe Diem	PC	GNI Soft
4	신절대쌍교 Online: 가족총동원	PC	UserJoy / Gameflie
5	방탕성구(方糖星球)	PC	數碼戲胞
6	Corum Online	PC	eSofnet
7	STRUGARDEN	PC	Sammy / Funtown
8	EverQuest: Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
9	신천상비(新天上碑)3.0: 풍운재기(風雲再起)	PC	億泰利
10	금당군협전(金唐群俠傳):혈검사장(血劍沙場)	PC	Soft-World, ChineseGamer / Soft-World
11	왕패 대로이(王牌大老二)	PC	Gametower
12	게임 대비당(遊戲大批檔) Online	PC	Viewworld / Soft-World
13	신천상비(新天上碑) 2.50	PC	pfamily
14	TALES WEAVER Ver.3.24	PC	NEXON/SOFTMAX
15	Seal Online : Reload	PC	Sunny YNK, GRIGON / Twindex
16	N-age Ver.3.0	PC	esofnet / Twindex
17	Stargate Online Ver.1.5	PC	천조Digital(天朝數碼)/Gameflie
18	Laghaim Ver.2.80T	PC	NAKO/Gamania
19	Cronous Ver.4.0	PC	Nexon/Lizard
20	Gu Long Online Ver.3.0	PC	Gameone / Soft-World

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