

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2005. 4. 8. Vo7.

## [ CONTENTS ]

### 뉴스 & 화제

- 1 온라인 게임 투표 결과
- 2 Soft-World 올 해 성장 전망
- 3 대만 게임 이용비 북미의 1/3
- 4 대만 온라인 게임의 주 수입원은?
- 5 WEF : 대만은 정보통신 강국!

### 기획 칼럼

- ♠ 밀려오는 중국 게임, 밀리는 대만 게임
- ♠ 대만 온라인 게임 회사의 해외 진출

### 게임 소개

PC 13支Online

### 게임 순위

News & issue

### 온라인 게임 투표 결과

《불법서버와 다양한 직업, 좋은 음악이 3대중점》

**최** 근 실시한 온라인 게임 설문 조사의 투표 결과가 나왔다. 게임 시스템, 게임의 화면 등으로 실시한 항목들은 게이머들이 가장 원하는 게임 발전 항목으로 연구 개발팀과 유통상들에게도 좋은 지침서가 될 것이다.

◆ 불법서버와 버그는 게이머들의 최대 관심사

현재 온라인 게임에서 가장 개선이 필요한 문제 중의 하나로 지적되고 있는 「게임지속도」 부문의 불법서버와 버그 문제는 게임의 공정성을 깨뜨리는 도구로 개선을 바라는 게이머들이 전체의 40%를 넘어 압도적인 지지를 얻었다.

「다양한 도구와 장비」는 대다수의 온라인 게임에서 강조되고 있지만, 7%의 지지로, 게이머들이 지속적으로 게임을 즐기게 하는 관건이 아님을 반영하고 있다.

◆ 게임설계, 다양하고 균등한 발전에 필요한 「직업」이 가장 중요

「게임설계」 항목에서 과반수의 게이머들이 가장 중요하게 인식하고 있는 것은 「직업」 관련 항목으로 그중 「다양과 풍부」, 「힘 세기의 평형」이 각각 26%와 25%를 차지했으며, 「초보자 길라잡이 기능」은 제일 적은 표를 얻었다. 현재의 온라인 게임은 인터페이스와 게임 방식에서 인성이 간단해지고, 유형화되고 있다. 따라서 게임을 설계할 때, 시작 난이도의 조절과 동시에 게임을 하나의 프로그램 소프트웨어와 같이 내부 설명을 곁들여 기본 설계해야한다.

◆ NPC 회화 여부는 중요하지 않고, 좋은 음악이 관건

이번 투표결과 게이머들의 주요관심사는 NPC 「발언」 여부(14%)보다 좋은 음악, 다양한 노래가 45%로 가장 높게 나타났다. 그 밖에 「풍부한 음향효과」 등이 34%로 나타났다.

GNN 신문 사이트 3.23

<http://gnn.gamer.com.tw/1/19321.html>

News & issue

### Soft-World(智冠) 올해 성장 전망



Soft-World 왕준박 사장은 21일, 올 해 Soft-World는 보다 많은 게임 출시로 50% 내지 배의 성장을 거둘 것이며, 4사분기에는 영업수입이 최고조에 달할 것이라고 밝혔다.

Soft-World의 작년 영업 수입은 NTD 26.4억원으로 제작년에 비해 0.76% 감소했으나, 올해는 배의 성장으로 예년보다 빠른 성장을 전망하고 있다.

Soft-World 는 작년 한해 부진한 게임 출시로 Ragnarok Online 게임이 주 수입원이었다. Ragnarok Online의 동시 접속 인원수는 이미 작년 초 28만 명을 넘어 현재 34만 명에까지 이르렀다. 왕준박 사장은 현재까지 새로운 게임에 대해 서비스를 시작하지 않았지만, 올 해 1사분기의 영업수입은 작년 4사분기를 훨씬 넘어설 것이라고 말했다.

Soft-World는 금년 RF를 포함한 장신, 마수세계, 삼국군영전, 신절대쌍교 등의 많은 게임들을 출시하면서 서비스를 개시할 예정이다. 그 중, RF는 3사분기에, 기타 게임들은 4사분기에 서비스를 개시할 예정이다.

왕준박 사장은 Ragnarok Online 게임을 통한 영업수입만으로도 회사 운영이 가능했던 작년에 비해, 많은 게임을 출시한 올 해는 영업수입이 최소한 50%에서 많게는 배에까지 달할 것이라고 말했다.

지난 세 분기는 게임 과밀 현상에 의해 홍보와 판매에 주력한 시기였다. 광고 선전에 대한 투자가 비교적 많아 빠르면 3사분기 말, 4사분기 초에 그 반응을 가능할 수 있다.

국내에 출시된 게임 외에도, Soft-World는 중국 시장에서 신절대쌍교 게임을 정식으로 오프라인 테스트 했으며, 5월초부터 서비스를 제공할 예정이다.

황준박 사장은 신절대쌍교는 중국 게임 시장에서 좋은 성적을 거둘 것으로 기대하고 있다. 다음은 ODIN SOFT와 합작으로 추진하고 있는 삼국군영전 게임으로, 중국민족 게임 중 대만이 제작한 게임 중의 하나로서, Soft-World와 ODIN SOFT에게는 승산있는 경쟁이 될 것이다.



▲ 신절대쌍교



▲ 삼국군영전3

Soft-World는 중국 시장 진입을 위해, 중국의 34개 인터넷 사이트와 합작하여 무료로 게임을 다운로드 받을 수 있는 전략 등을 연구하여 시장을 공략하고 있다. 신절대쌍교와 삼국군영 등의 게임은 중국뿐 아니라 동남아 시장에도 출시를 준비 중이다.

【경제일보 / 기자:황옥전/ 205-03-22】

[http://pro.udnjob.com/mag/it/storypage.jsp?f\\_MAIN\\_ID=96&f\\_SUB\\_ID=323&f\\_ART\\_ID=8563](http://pro.udnjob.com/mag/it/storypage.jsp?f_MAIN_ID=96&f_SUB_ID=323&f_ART_ID=8563)

News & issue

### 대만 게임 이용비는 북미 1/3

**북**미의 한 게임 사이트 IGN 조사에 따르면, 북미 게이머들의 매년 평균 게임 이용비는 USD 700달러(NTD22,000원)를 넘는다. 대만 게이머들의 경우, 자책회(MIC)조사에 따르면, 매년 평균 게임 이용에 대한 지출은 NTD6,400원으로 북미 게이머들의 1/3정도다.

게임 사이트 IGN는 북미 지역 18~34세의 핵심 이용자가 2,200만 명, 이들 중 90% 이상이 정기적으로 게임을 구매하고, 매주 평균 게임 이용시간은 20시간 이상, 그 중 10%는 매주 평균 게임 이용시간이 40시간 이상인 것으로 나타났다. 이미 게임은 북미 청소년들의 여가활동중의 하나로 자리 잡은 지 오래다.

선호 게임장르의 경우, 북미 게이머들이 비교적 선호하는 게임은 액션 대전 게임으로, 그 중 RPG(롤 플레이)과 FPS, 격투, 레이싱 카, 전략 시뮬레이션 장르 등을 가장 선호하는 것으로 나타났다. 북미 게이머들은 게임을 구매하는 것 외에도, 게임을 빌리는 방식을 이용해 게임을 즐기는데, 반 이상의 게이머들이 한달 평균 11개의 게임을 빌린다.

북미 게이머들과 비교했을 때, 대만 게이머들의 매월 평균 게임 이용비는 NTD6,400원, 매주 평균 이용시간은 9시간으로 비교적 귀여운 배경의 MMORPG를 가장 선호하는 것으로 나타났다.

<http://tw.news.yahoo.com/050401/15/1njbr.html>

News & issue

### 대만 게임의 주 수입원은?

**자** 책회 정보 센터(MIC) 분석가 임우승의 대만 게임시장 발전 흐름 분석에 따르면, 대만 게임의 주요 수입원은 청소년층 학생들이며, 게이머들은 비교적 귀여운 캐릭터의 다중접속롤플레이게임(MMORPG)을 가장 좋아한다.

타이페이 국제회의 센터에서 개최한 「2005 대만 산업 토론회」에서 MIC 임우승 분석가는 특별히 비디오 게임과, 온라인 게임 그리고 컴퓨터와 각 나라 게임 시장을 비교 분석했다.

임우승은 대만 게이머의 경우 청소년, 학생층이 주류를 이루고 있으며 게이머의 수입은 각 NTD 5,000원 이하가 31.7%, NTD2만원~2만5천원이 18.8%로 나타났다. 게이머의 매월 게임지출 비용은 평균 NTD534원이며, 하루 게임이용 시간은 평균 78분, 가장 많이 사용하는 플랫폼은 컴퓨터, 핸드폰 그리고 PS2등이다.

게이머들이 가장 좋아하는 게임으로는 26%의 가장 높은 지지율을 얻은 MMORPG가 1위를 차지했으며, 2위는 웹보드게임, 3위는 무협풍 게임의 순으로 나타났다. 임우승의 분석에 따르면, 게이머들이 온라인 게임을 이용하는 이유로 다양한 볼거리와 즐길 거리를 갖춘 내용을 1위로 꼽았다.

대만 게임 시장은 비약적인 성장과 발전을 거듭하면서 2004년에는 NTD 72억2800만원으로 2003년에 비해 5%로 성장했다. 올해는 2004년보다 14%로 성장한 NTD 82억1100만원에 달할 것으로 전망하고 있다. 그러나 비디오 게임 시장은 계속해서 쇠퇴할 것으로 추정되고 있다.

온라인 게임 업자들은 업계의 생존과 이익을 위해, 첫째 경쟁력을 갖추어야 한다. 자신만의 특성을 살려 핵심기술을 강화하고, 유한자원에 집중함으로 내실을 기해야 한다. 또한 회사 내의 각 부서를 영업팀과 마케팅 그리고 연구개발팀으로 나누어 동질의 상품을 보다 최상의 서비스로 제공할 수 있는 경쟁력을 갖추어야 할 것이다.

【중앙사 2005.3.24】

<http://news.pchome.com.tw/finance/cna/20050324/index-20050324144258180163.html>

## News &amp; issue

## WEF : 대만은 정보통신 강국!

**대**만의 정보통신 산업 기술은 이미 전 세계 「시범국가」로 인정될 만큼 많은 성장과 발전을 거두었다. 최근 세계경제포럼(WEF)이 발표한 「전 세계 정보통신 기술 보고」 「기획칼럼국가」 부분에서 대만을 전 세계 정보통신 산업 기술 발전의 시범국가로 정해놓고, 백여 개의 나라에 대만의 정보통신 산업 발전 모습과 성공 사례들을 소개하고 있다.

WEF는 최근 발표한 「전 세계 정보통신 기술 보고」에서 대만을 「정보통신 기술 강국」으로 표현했다. 2002년부터 시작된 WEF의 「전 세계 정보통신 기술 보고」 이래로, 처음 소개된 것이다. 행정원의 정보통신 발전 위원회 고천조에 따르면, 2005년 「전 세계 정보통신 기술 보고」 제7장 「기획칼럼국가: 대만 정보통신 산업의 육성」에서, 대만 정보통신 산업의 발전 배경과 성공 사례들을 주요하게 서술했으며, 전 세계 104개 이상의 국가와 국제적인 영향력을 갖춘 업계 천여 명 이상의 지도자들이 이 보고서를 통해, 대만의 정보통신 기술 산업을 보다 잘 이해할 수 있을 것이라 밝혔다. 그러나 대만은 이러한 정보통신 기술 강국의 자리를 지키기 위해 끊임없이 노력을 기울여야 할 것이다.

임봉경은 대만 정보통신 기술 산업은 1986년 당시 USD152억원을 기록했으며, 대만 제조업 수출 총액의 16%를 차지했다고 말했다. 2000년 대만 정보통신 기술 산업은 USD1,014억원에 달해 6배 이상의 성장을 이룩했다. 이는 대만 제조업 수출 총액의 37%에 달하는 규모이다.

대만 정보통신 산업 중, 컴퓨터 관련 하드웨어 산업은 급속도로 성장하고 있다. 1986년 USD21억원에서 USD224억원까지 성장했다. 정보통신의 빠른 성장은 대만을 세계 4대 IT 하드웨어 제조국으로 만들었으며, 전 세계 노트북, 키보드, 무선 인터넷 설비 등 10여개 정보통신 제품의 최대 제조국으로 급부상했다. 하루가 다르게 급변해가는 정보통신 산업분야에는 곳곳에 많은 위험과 위협들이 도사리고 있다. 따라서 대만 제품의 가치상승과 자신만의 양질의 브랜드를 창출해 나가는 것이 필요하다. 대만은 이미 「도전!2008-국가발전 중점 계획」을 추진하고 있다. 정부의 제도적인 지원과 업계의 지속적인 연구개발로 대만 정보통신 분야의 저변확대를 기대해본다.

<http://news.pchome.com.tw/science/chinatimes/20050328/index-20050328023327240700>

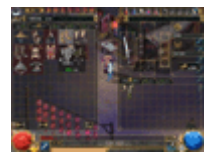
# 기획칼럼

## 몰려오는 중국게임, 밀리는 대만게임!

필자는 오랜 기간 칼럼을 통해 대만 게임 업자들의 연구 개발에 대한 적극적인 투자와 노력의 필요를 거론해왔다.

**유** 통업에 중점을 둔, 대만 게임 산업은 게임에 대한 연구 개발의 부재로 얼마 지나지 않아 유럽, 아메리카, 일본, 한국 등지의 게임들과 큰 차이를 보이게 될 것이다.

중국의 게임시장 규모도 곧 대만을 능가할 것으로 전망되고 있다. 이것은 결코 과장된 표현이 아니다. 본래 대만에 비해 낙후 하였던 한국 게임 산업은 최근 몇 년간의 연구와 개발에 대한 노력으로 현재 온라인 게임 강국으로서의 우위를 확보하고 있다. 한국 게임 업체들은 한국만의 독특한 민족성으로, 한국 안에서의 성장 뿐 아니라, 세계 게임 시장에서 온라인 게임 강국으로 자리잡았다. 한국 게임 업체들은 E3, TGS 등과 같은 국제적인 게임 박람회를 통해 한국 게임을 세계 시장에 내놓았다.



▲대만 온라인 게임 1위를 차지한 도검(刀劍) Online

**대** 만이 주목해야 할 나라는 비단 한국만이 아니다. 최근 중국의 게임 산업은 무섭게 빠른 속도로 성장하고 있다. 같은 중화권 문화로 대만과 중국은 불가분의

관계에 놓여있다. 만일 중국 게임 시장의 규모가 축소될 경우 대만의 많은 게임 회사들이 도산위기에 처하게 될 것이다. 현재 대만의 게임 업체는 연구개발의 부재로 한국 게임 업체들의 중국 시장 진출을 위한 발판으로 활용되고 있다. 그러나 최근에는 대만을 통해 중국에 진출하던 한국 게임 업체들이 대만을 거치지 않고 직접 중국시장에 뛰어들고 있는 실정이다.

중국 게임 업체들의 온라인 게임 시장에 대한 잠재력 인식과 한국 게임 업체들의 중국 진출로 대만 게임 시장의 경쟁 우위 확보는 매우 어려울 것으로 평가되고 있다.



실례로, Blizzard 의 온라인 게임인 《World of Warcraft》는 대만에 상륙하기 이전에 이미 중국의 9개 도시에서 유통되었다. 이것은 대만의 온라인 게임 시장이 얼마나 작은 규모인가를 보여주는 예가 되고 있다.



▲제작사:Lager  
중국게임  
King of Kings

중국의 온라인 게임 시장은 급속한 경제 성장과 초고속 인터넷의 보급 확대에 힘입어 가히 폭발적으로 성장하고 있다. 중국 게임 업체의 숫자도 과거 몇 년 전에 비하여 꾸준히 증가하고 있으며, 온라인 게임에 대한 개발 노력으로 시장 점유율을 높여가고 있다.

과연 대만의 게임 업체들은 동일한 문화권 게임으로 급성장하고 있는 중국 게임에 대처할 능력이 있는가? 최근 중국 게임들이 대만에 들어오기 시작하면서, 점차 경쟁이 심화되고 있는 상황이기 때문에 체계적인 게임 산업의 발전이 긴박하게 요구되고 있다.

**비**록 현재 중국에서 들어온 많은 게임들이 대만 게이머들에게 큰 호응을 얻고 있지는 못하지만, 세상의 일은 누구도 예측할 수 없는 것, 미래는 어떻게 변화하게 될 것인지는 아무도 모르는 일이다. 그만큼 게이머들의 관심과 흥미도 빠르게 변화하고 있다. 중국의 지속적인 투자와 연구개발, 빠르게 변해가는 게이머들의 관심과 흥미! 과연 게임 시장에서 살아남는 최후의 승자는 누가 될 것인가?

물밀 듯 밀려드는 중국의 게임은 풍부한 자금과 많은 인재를 무기로 대만 게임 업체들을 위협하고 있다. 비록 현재 들어와 있는 중국의 온라인 게임들은 대만 게임에 큰 영향력을 미치지 못하는 못하지만, 처음 한국 게임이 대만 시장에 들어왔을 때, 누구도 한국 게임이 대만 게임 시장의 상위 80~90%를 점유할 것이라 예측하지 못했던 것 처럼, 중국이 향후 미치게 될 영향력은 더욱 커질 것으로 전망되고 있다.

**대**만 게이머들과 중국 게이머들은 비록 동일한 문화권이라고는 하나, 성격상 근본적인 차이를 가진다고 할 수 있다. 중국은 민족주의를 바탕으로한 정부의 정책을 내세워 게이머들에게 자국의 게임을 권장하고, 자국의 온라인 게임 산업을 지켜나가려는 의지가 확연한 반면, 대만의 경우 업체간의 경쟁과 게이머들의 철저한 판단을 통해 우위를 차지하고 있다. 이것이 바로 게임의 본질인 것이다. 다시 말해, 문제가 있는 게임임에도 불구하고, 자국의 게임 업체만을 지지한다면 게임의 미래는 없다고 볼 수 있다. 그만큼 게임 산업은 변화와 기술개발을 필요로 하는 산업이다.

대만 게이머들은 일본, 한국, 미국 그리고 유럽 등지의 외국 게임에 대한 선호도가 높다. 현재 중국 게임은 기술력과 여러 가지 측면에서 대만에 비해 뒤쳐져있지만, 만일 대만 게임 업체들이 게임의 기술 수준향상과 자체개발에 노력을 기울이지 않는다면, 곧 게이머들은 곧 넘쳐나는 중국 게임을 거부감 없이 받아들여 대만 게임시장을 장악하게 될 것이다.

제54호 인터넷 게임 잡지

<http://www.sfoxstudio.com/talk/fox3/fox-n054.htm>

기획칼럼

### 대만 온라인 게임 회사의 해외 진출

**대**만 게임 시장의 규모는 작다고도 크다고도 말할 수 없다. 최근 대만의 게임 회사들은 국내 경쟁 이후, 해외 시장 공략에 열을 올리고 있다. 그러나 비디오 게임 시대에 대만 게임의 기술능력은 유럽과 아메리카의 게임에 비해 상당히 뒤쳐져 있는 것이 사실이다. 대만과 근접한 일본 시장은 거리상으로도 가까워 시장 확대의 유리한 조건을 갖추었지만, 일본이 게임기 천국이라는 사실을 감안할 때, 대만에서 생산한 PC Game의 일본 진출은 상당한 어려움이 따를 것으로 보인다.

**온**라인 게임의 유행과 함께 대만의 게임 업자들도 변화하기 시작했다. 대만의 게임 산업은 한국의 온라인 게임과 몇 번의 충돌을 거치면서 국내외의 게임 산업도 발전하기 시작했다. 현재 대만 온라인 게임 시장은 한국 게임이 주류를 이루고 있으나, 그 틈새로 많은 대만 제품의 온라인 게임들이 출시되고 있다. 최근 몇 년간 출

시된 대만의 온라인 게임은 약10여개 정도로 비록 서비스를 시작하지 못한 게임들도 있지만 ; 서비스를 시작해도 게이머들의 호응을 얻지 못했다. 그러나 이러한 어려움 가운데서도 몇몇 게임 회사가 제작한 온라인 게임들이 살아남고 있다.

자 회사의 연구개발로 제품을 출시한 게임 회사들은 자연스럽게 해외 시장을 공략하기 시작했다. 그러나 이러한 기업들의 해외 공략 과정 중, 몇 몇 게임 회사들은 큰 오류

를 범하고 있다. 대만의 모 기업은 자기업에서 제작한 온라인 게임 하나 없이, 몇 개의 한국 게임을 유통했던 경험을 가지고 일본 시장에 뛰어들어 뼈저린 실패를 경험했다. 반면 대만의 한 게임 업체는 자회사가 자체 제작한 제품의 지역적 특성을 살려, 대만과 근접한 동일 문화권 지역인 홍콩, 중국으로 해외 마케팅을 실시하며, 게임을 알리고 있다. 따라서 해외시장에 대한 배경지식과 경험 그리고 치밀한 전략이 대만 게임 업체들의 중요한 지표가 되어야 한다.

**중** 국의 게임 시장에도 커다란 변화가 생기기 시작했다. 중국 현지 산업도 온라인 게임의 중요성을 인식하고, 많은 새로운 경쟁자들이 나타나기 시작했다. 이러한 흐름 속에 대만 게임 업체들의 향후 전망은 불투명한 실정이다. 본래 한국 게임을 중국에 유통하던 회사들도 한국의 업체들이 직접 중국에서 합작 파트너를 찾기 시작하면서 여러모로 어려운 국면을 맞이하고 있다.

대만은 게임 업체의 신규투자자와 게임 연구개발의 부재, 게임 출시의 부진으로 빠른 시일 안에 중국 업체에 추월당할 것이다. 따라서 새로운 게임시장 개척을 위해 차세대 첨단기술의 활용과 수요에 대한 다각적인 전략이 필요하다고 하겠다. 비교적 빨리 시장 흐름을 파악하고 게임 자체 제작에 노력을 기울였던 회사들은 현재 성장세를 보이고 있다. 중국을 비롯한 동남아 태국, 말레이시아 등지에서 대만 기업의 제품들이 성공적으로 시장을 점유해 나가고 있다. 대만 게임 회사가 연구 개발한 온라인 게임은 아직 기술·능력 면에서 유럽이나 아메리카를 따라갈 순 없지만, 동일 중화권 문화 아래 게이머들에게 친숙하게 다가가고 있다.

필자는 이미 이 칼럼에서 대만 게임 회사들이 온라인 게임 영역에 뛰어든 이상, 국외 게임 유통만을 담당할 수 없다는 것을 재차 강조해왔다. 만일 제품에 연구개발과 투자자가 이어지지 않는다면, 대만 게임 시장의 지속적인 하향세와 불황은 불가피하게 될 것이다.

**작** 년 대만 게임 업체들은 대만 정부의 협조 아래 일본에서 개최한 Tokyo Game Show에 참가했다. Tokyo Game Show에서의 좋은 평가로 인해, 올 미국 로스앤젤레스에서 열릴 E3 박람회에도 Taiwan관을 오픈 할 예정이다.

이와 같은 해외 박람회 참가는 대만의 게임 산업을 해외에 널리 알릴 수 있는 좋은 기회라 할 수 있겠다. 따라서 이러한 해외 박람회 참가와 게임에 대한 지속적인 연구·개발 노력으로 보다 전략적이고, 기술적인 해외 마케팅을 펼쳐 나가야 할 것이다. 게임 개발 기술의 진보와 게이머층의 폭넓은 연령대 확대로 소비자의 요구도 다양화되어가는 지금 대만의 게임 업체들은 보다 많은 노력과 시도를 통해 경쟁력을 강화해 나가야 할 것이다.

제47호 인터넷 게임 잡지

<http://www.sfoxstudio.com/talk/fox3/fox-n047.htm>

게임소개

《 PC 13기 Online 》



게 임 평 가		
5.8	시각화면	6.3
	음악효과	6
	게임설정	5.4
	지속도	5.1
	속련도	6.3
	창조성	5.4

게 임 명	13지Online	제 작 사	Gamania
가 격		유 통 사	Gamania
게임유형	Online Game	게임인원	다수
출 시 일	2004-12-21	관련 사이트	<a href="http://www.gamania.com">http://www.gamania.com</a>

일반적인 카드 게임의 놀이 방법 중 13장(13張)의 게임 방식은 대만 사람에 의해 발명되었다. 따라서 대만 게이머들에게 가장 친화력 있는 카드 게임 으로 각광받고 있다. 13장 카드 게임은 ShowHand의 규칙과 비슷하고, 마찬가지로 유저들에게 도박성을 불러 일으키게 하는 게임이다.

그러나 13장의 카드를 가졌을 때, 반드시 최대한의 능력을 발휘해 전후의 카드를 조합하여 다른 3명의 유저들을 공격해야 하고, 혹은 카드 운이 좋지 않을 경우 자신이 가진 13장의 카드를 잘 이용해서 실점을 내지 않도록 수비해야 하기 때문에 ShowHand에 비해 더욱 도전성을 가지고 있다.

카드 게임 중의 공략전인 13장을 직접 체험하고 싶은가?

**13지 손라인 게임**은 당신에게 더욱 다채로운 체험을 하게 해줄 것이다!!

## 【게임소개】

<<13지온라인>>은 귀여운 만화 스타일을 가진 게임으로, [하트], [스페이스], [다이아몬드], [크로버]의 작은 천사와 [바람], [불], [물], [흙]의 4대 별자리 맵으로 구성되어, 유저들은 각기 다른 천사를 여러 맵에 대입해 게임을 즐길 수 있어 되어있어, 유저들은 생동감 있고 활기찬 신감각 게임을 체험 할 수 있다. 13지는 상당히 인기있는 카드게임 방법 중의 하나로, 그 게임 방법이 단순하면서도 스릴 있다.

52장의 카드를 4명의 게이머들에게 각각 13장씩 분배하는데, 게이머들이 가진 이 13장의 카드는 3장(전돈:앞의 돈대), 5장(가운데 돈대), 5장(뒤의 돈대)로 나누고, 다른 3명의 게이머들과 그 크기를 가리는 방식으로 진행된다. 매우 짧은 시간 안에 승패가 결정되어, 보드 게이머들에게 인기를 끌고 있다.

### ♣ 만화식 새내기 유저 교육

일반 새내기 유저들이 게임 용어로 설명된 긴 설명서를 읽은 후에도 여전히 게임에 대해 이해를 하지 못하는 경우가 빈번히 발생되고 있다.

<<13지 온라인>>은 이러한 문제를 해결하기 위해 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 그림을 곁들인 만화식 새내기 유저 교육을 제작하여, 유저들로 하여금 설명서를 이해하지 못해 어려움 당하는 것을 방지하고 있다.

### ♣ 생동감 있는 특수효과와 특별 제작된 사운드 시스템

유저들이 특수한 카드 배열을 이루게 되면 (예를 들어, 용 한 마리, 흥런, 상공, 지면 바지를 벗는다) 귀여운 애니메이션 효과를 볼 수 있고, 여기에 사운드 시스템과 이모

티콘을 더해 유저들이 게임을 즐기는 중간 중간 서로 교류를 할 수 있도록 하여 지루함을 없애도록 했다.



### ♣ 툼바 시스템

13지 게임을 즐길 때, 가장 중요한 것은 속도와 정확성, 냉철함이다.

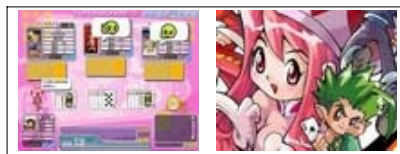
13지는 톨바 시스템을 설치해 유저들이 더욱 쉽고 편리하게 게임을 즐기고, 유저간의 교류의 쾌감을 느낄 수 있도록 하였다.

♣ AI 시스템

카드 게임을 할 때 가장 흥을 깨는 것은 네 사람 중 한 사람이 부족한 것이다. 이럴 때 AI 시스템을 이용하면 사람이 부족해서 게임을 진행하지 못하는 불상사를 면하게 된다. 그러나 게임의 공정성과 유저들의 실제 전적에 영향을 주지 않게 하기 위해서 AI 및 컴퓨터와 게임을 진행해 얻은 점수는 실제 전적에 포함되지 않는다. 또한 유저들은 직접 방을 만들어 3개의 AI 시스템과 연습 게임을 진행하며 자신의 기량을 발전시킬 수 있다.

♣ 순위 매기기

<<13지 온라인>>은 완벽한 순위 시스템을 갖추고 있다. 홈페이지에 이미 존재하는 티에즈/통화순/흡련왕 TOP 10 이외에도 모든 유저들이 게임을 진행하면서 상대방의 전적을 볼 수 있어, 상대방의 실력을 손쉽게 파악할 수 있다.



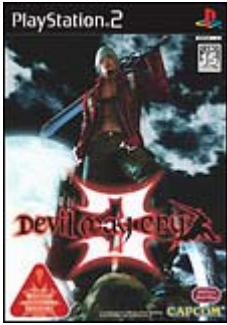
게임 순위

【 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	신광명과 흑암	PS2	SEGA/SDEH
5	ONEPIECE! RUSH	PS2	BANDAI/SCEH
6	진삼국무쌍 ADVANCE	GBA	KOEI
7	철권(Tekken)5	PS2	NAMKO
8	진삼국무쌍3	PC	KOEI
9	도검 Online	PC	Pixel software/Softstar
10	13지(支) Online	PC	Gamania
11	NBA Street V3	PS2	EA
12	Rockman(洛克人) X8 중국어판	PS2	CAPCOM
13	드래곤볼 Z Budokai 3	PS2	Dimps / BANDAI
14	홍인 ~혈하의 춤~ (紅忍 ~ 血河之舞~)	PS2	Tranji
15	Wild Arms : the 4th Detonator	PS2	SCE/SCEH
16	Enthusia Professional Racing	PS2	KONAMI
17	딸기(草莓) 100%	PS2	TOMY
18	Ys III ~Wonders From YS~	PS2	TAITO
19	Phantom Kingdom	PS2	일본일/SCEH
20	ONEPIECE GRAND BATTLE! RUSH	NGC	BANDAI



▲진.삼국무쌍



▲Dvil Mary Cry3



▲Rokman X8



【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	도검 Online	PC	Pixel software
2	13지(支) Online	PC	Gamania
3	Carpe Diem	PC	GNI Soft
4	신절대쌍교 Online: 가족총동원	PC	UserJoy / Gameflieer
5	동화 : 모지아가씨	PC	Laser
6	방탕성구(方糖星球)	PC	數碼戲胞
7	Corum Online	PC	eSofnet
8	STRUGARDEN	PC	Sammy / Funtown
9	EverQuest: Dragons of Norrath	PC	Sony Online Entertainment Inc.
10	신천상비(新天上碑)3.0: 풍운재기(風雲再起)	PC	pfamily
11	ASGARD	PC	NEXON
12	금당군협전(金唐群俠傳): 혈검사장(血劍沙場)	PC	Soft-World, Chinesegamer / Soft-World
13	Seal Online : Reload	PC	Sunny YNK, GRIGON / Twindex
14	왕패 대로이(王牌大老二)	PC	Gametower
15	게임 대비당(遊戲大批檔) Online	PC	Viewworld / Soft-World
16	The evil's illusion	PC	Actoz/WEMADE
17	신천상비(新天上碑) 2.50	PC	pfamily
18	TALES WEAVER Ver.3.24	PC	NEXON/SOFTMAX
19	N-age Ver.3.0	PC	esofnet / Twindex
20	Cronous Ver.4.0	PC	NEX



▲도검 Online



▲Carpe Diem



▲동화 모지아가씨

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