

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 6. 10. Vol.11

[CONTENTS]

기획 특집

- 대우(大宇)가 말하는 모바일 게임의 미래
- 게임 개발자 말하는 대만의 모바일 게임

뉴스 & 화제

- 1 「WCG 2005」 대만 대표선수 선발경기 등록 시작
- 2 MSN 기능을 더하게 된 《리니지 2》
- 3 6월 중순에 새로운 대결 방식을 선보이는 《크레이지 아케이드》
- 4 6월부터 진행될 《티》의 ‘괴물박람회’

게임 순위

기획 특집

대우(大宇)가 말하는 모바일 게임의 미래

I DC의 최신 조사 자료에 의하면 유럽지역의 삼사분기 지능형 휴대폰의 매출이 현저하게 상승하였고 Nokia, Sony Ericsson등의 구미 휴대폰 업체는 작년의 같은 분기에 비해 20~40%의 성장을 이룬 것으로 나타났다.

Nokia 의 세계지역 사장 Jorma Ollila은 미래 휴대폰은 개인 엔터테인먼트의 센터로 자리잡을 것이며, 디지털 이미지, 멀티미디어 서비스, 온라인 게임, 채팅 등의 서비스는 휴대폰을 통해 제공되는 서비스의 주류가 될 것이라고 밝혔다. 미국 지역 이용자 통계 자료에 의하면 Java게임 혹은 휴대폰을 통해 인터넷 서비스를 이용하는 사용수가 작년의 630만에서 올해에는 810만으로 증가하였는데, 이는 모바일 게임 시장의 무한한 잠재력 보여준다.

그렇다면 대만의 경우는 어떠할까? 자책회가 진행한 조사 결과를 보면 현재 대만에서 휴대폰을 이용하여 인터넷 서비스를 이용하는 사람들의 평균 이용 시간은 10분을 넘기지 못하고 있고, 그 이용료도 NT\$100원 이하인 것으로 나타났다. 이처럼 그 이용 행위가 우연히 이루어 지고 있음을 볼 수 있고, 장시간 모바일 인터넷 서비스를 이용하는 이용자도 비교적 적은 것으로 나타났다. 그 중 43.16%의 이용자가 가장 빈번하게 이용하는 서비스도 간단한 이미지나 컬러링 서비스이고, 모바일 게임이나 음악이나 영화 등의 멀티미디어 서비스 등은 비교적 적은 이용 비율과 느린 성장세를 보이고 있다.

이웃 일본의 경우를 살펴보면, 휴대폰은 이미 그들에게 퍼스널 정보 처리 기계로 자리잡고 있으며, 각종 다양한 서비스는 물론 휴대폰을 이용하여 요금을 지불 할 수도 있게 되어있다. 이에 비하여 대만의 휴대폰 서비스는 「개인 엔터테인먼트 센터」와는 거리가 멀다.

대만의 모바일 게임 등 콘텐츠 서비스의 발전의 미래는 어디에 있는 것일까? 혹은 간단히 말해 어떻게 하면 휴대폰을 더욱 재미있고 유용하게 변화시킬 수 있을까? 오늘 대우(大宇)의 담정의(詹靜宜) 모바일 게임 전문 관리인과 황문상(黃文相) 대변인을 통해 서비스 개발자의 입장에서 이러한 문제를 살펴보고자 한다.

◆ JAVA game 개발은 어렵지 않지만, 「요금제도」의 고려가 요구됨

황문상 대변인은 모바일 게임 산업은 제작기술, 휴대폰 제조업체와의 협력을 통해서만 개발을 진행할 수 있음, ISP업자를 찾아서 게임을 출시해야 함 등의 3가지 문턱이 존재한다고 설명하였다. 그는 모바일 게임의 제작 기술은 어렵지 않아 일반 학생 및 개인 작업실을 가진 사람들도 쉽게 개발할 수 있지만, 이 때문에 인터넷 상에서 무료로 간단한 게임의 다운로드 서비스를 제공하고 있어, ‘어떻게 사용자들이 유료의 서비스를 이용하게 하는 가?’ 하는 것이 가장 큰 문제점이라고 전했다.

그러나 담정의 관리원은 대다수의 무료 게임은 품질과 화면, 게임성이 정교하지 않고, 휴대폰으로 조작해야 한다는 점을 고려하지 않았다고 지적하고, 빠르고 간편함에 길들여진 젊은이들에게 독창적이고 품질이 좋은 서비스와 게임을 제공한다면 유료 게임도 그 생존의 공간이 있을 것이라고 설명했다.

◆ 시스템 제공 업체와 협력 난항으로 인해 높아지는 개발 원가

모바일 게임 산업의 흥기에 있어 ISP업자는 상당히 중요한 역할을 감당하고 있으며, 하나의 통일된 개발 플랫폼을 건설하는 것이 콘텐츠 업체에게는 가장 중요한 관건이라고 황문상 대변인은 설명하였다.

일본의 통신협정 및 개발 플랫폼은 종합적인 발전을 거쳐 성숙되었다. 비록 서로 다른 시스템 공급상이 있지만, 대략적으로 NTT에서 지정한 규격아래 업체들은 더욱 쉽게 일정한 규범 내에서 게임을 개발하거나 서비스 할 수 있다.

그는 「i-mode」를 예로 들어, NTT를 개발 플랫폼으로 규정, 모든 인터넷 서비스 제공 업체들이 NTT를 이용해 건립한 「cHTML」 웹페이지 내용 규격으로 웹페이지를 설계하고, 그 규격에 맞는다면 그 내용이 게임, 뉴스, 지도, 생활정보, 여행정보를 막론하고 일본의 소비자들이 사용할 수 있도록 하고 있다.

그러나 대만은 내수시장이 크지 않은데다 4개 통신 업체들이 서비스 방식이 각각 달라 같은 내용의 서비스도 각기 다른 여러 버전으로 제작하여 소비자에게 제공하고 있어, 상대적으로 콘텐츠 제공 업체의 생산 원가와 회수 위험이 높다.

◆ 다양한 휴대폰의 종류, 규격으로 인해 게임의 개정이 어려움

이러한 통일되지 않은 상황은 통신 시스템뿐만 아니라 휴대폰의 규격상에서 더욱 심하게 나타난다. 담정의는 바로 이런 점이 개발상으로 하여금 머리 가 아프게 한다고 설명했다. 통신 업체는 많아야 4 업체이지만, 대만의 휴대폰은 10여 개의 각기 다른 휴대폰 제조 업체를 통해 제공되며, 각 업체의 액정 화면의 크기, 해상도, 버튼의 배열 방법, 기능의 제한 등이 모두 다르고, 심지어는 작은 업체의 휴대폰도 각기 다른 시리즈별 번호를 가지고 있으며, 매번 최적화된 새로운 휴대폰을 출시하고 있다. 이는 인해 각 휴대폰별 소비자군의 제한 현상과 생산의 불편 및 생산 원가 역시 높아지고 있다.

일본 역시 휴대폰의 규격은 각기 다르지만 모두 PHS 시스템을 지향하고 있어 폐쇄성이 강하여, 이러한 이유로 일본 전신업자의 머리인 NTT DoCoMo는 자체적으로 휴대폰 규격을 정하고, 휴대폰을 제작할 때도 무선 통신업자의 규격대로 휴대폰을 생산하고, 업자는 이러한 휴대폰을 구매하여 각기 통로를 통해 전화번호를 받아 판매하고 있다. 이 때문에 몇 년 동안 NOKIA, MOTOROLA와 같은 국외 대형 휴대폰 제조업체 등이 일본 시장에 발을 들여놓지 못하고 있다. 이러한 폐쇄성 시스템이 장기적인 발전 및 세계 통합에 유리한지는 모르겠지만, 단순히 콘텐츠 제공 업체의 입장에서 보자면, 이는 콘텐츠 시장 진입의 문턱을 낮추었고, 또 상대적으로 다원화된 서비스를 종합하고 개발하는 것을 자극하였다고 할 수 있다.

담정의는 대만이 물론 이러한 방법을 그대로 쫓을 수는 없지만, 그러나 이와 같은 문제가 대만에만 존재하는 것이 아니라 세계 각지의 모바일 콘텐츠 제공 업체도 같은 문제를 가지고 있고, 세계 유명 업체들은 이미 천천히 액정 화면의 사이즈 등을 통합하고 있다고 전하며, 그러나 현 단계에서 할 수 있는 것은 여전히 시장 조사를 통해 어떠한 휴대폰의 시장 점유율이 높은가를 조사해, 그 휴대폰을 대상으로 개발을 진행하는 것이라고 전했다.

◆ 휴대폰으로 Online game을 즐기다?

미래에는 가능성이 있지만 아직은 시기상조임

이번 동경전자게임박람회에는 많은 게임 회사들이 개발한 모바일 게임이 전시되었고, 이러한 게임은 휴대폰과 PC의 양대 플랫폼에서 모두 즐길 수 있는 게임을 목표로 하고 있다. 즉 미래의 게이머들은 휴대폰을 이용해서 게임 서버에 접속하여 언제 어디서든지 손쉽게 게임을 즐길 수 있는 것이다. 자유롭게 교역을 진행하는 것 혹은

동시에 펼쳐지는 업체간의 경쟁이 「휴대폰을 통한 온라인 게임」으로 하여금 환경의 영향을 받지 않도록 할 것이다. 생각해보면 참으로 매력적인 일이다. 대만도 이러한 방향으로 발전할 수 있을까?

황문상 대변인은 이러한 질문에 대해 완전히 불가능 하지는 않지만, 이를 실현하기 위해서는 넘어야 할 장애들이 많다고 지적했다. 기술 문제는 물론 휴대폰 기기의 기능상의 제한, 액정 화면의 해상도와 게임 진행 방법면은 PC에 비해 열악하고, 휴대폰으로 게임 서버에 연결하게 된다면 일부 제한적인 게임 기능만을 이용할 수 있는 것은 명확한 사실이다. 예를 들어 애완동물을 길러 대결을 시킨 후에 다시 서버에 저장해야 하는 GBA의 게임 방법이 이에 속한다.

또한 모바일 게임의 용량 역시 제한을 받는다. 만약 용량이 비교적 큰 게임을 즐기려면 몇 번에 걸쳐 다운로드를 받아야 한다. 그리고 전송 속도 역시 문제가 된다. 대만의 휴대폰 시스템은 7초의 전송 대기 시간을 가지는데, 이는 전송시의 하나의 지령으로 7초를 기다려야지만 서버에 연결이 된다. 이 같은 시간은 게임의 신속성과 재미를 크게 떨어뜨리게 된다. 현 단계에서는 어떠한 게임을 즐기던 간에 시스템 상의 대기 시간인 7초를 인내심을 가지고 기다려야만 하는 것이다.

황문상 대변인은 현재 가장 가능성이 있는 게임은 「LAN game」, 즉 제한된 거리이내의 무선 대결이며, 진정한 OLG는 하드웨어와 전송방식이 성숙된 이후에나 비교적 큰 발전을 이룰 것이라고 설명했다.

◆ **턱없이 비싼 요금, 인상 협정의 난항**

그 밖에 절대 절명성을 가진 결정적인 문제는 바로 전신업자의 요금 제도이다. 황문상 대변인은 현재 대만ISP업자들은 모두 「양」을 가격 책정 기준으로 삼고 있다. 즉 「byte」단위의 전송량으로 요금을 책정하는 것이다. 그러나 온라인 게임은 그 정보가 계속해서 다운로드와 전송이 필요하기 때문에 그 전송량은 엄청나게 크고, 이러한 전송 시간동안 휴대전화 요금은 계속해서 부과될 것이므로 이러한 엄청난 요금을 감당하며 휴대폰으로 온라인 게임을 즐기려는 사용자는 소수에 불과할 것이다.

그는 또 지금 가정하 「모바일 온라인 게임」뿐만 아니라 일반 모바일 인터넷 서비스의 비용 역시 일반 사용자들이 부담을 즐겨 하지 않아, 이와 같은 서비스도 지금까지 대규모의 발전을 꾀하지 못하고 있다고 설명했다.

담정의는 대만의 높은 요금에 비해 일본의 요금 제도는 평민화 되어 있다고 전했다. 현재 I-mode 서비스는 기본 월정액은 2600엔으로 일본의 비싼 물가를 고려한다면 이는 대만의 NT\$ 300원 정도이며, 무제한 인터넷 서비스와 기본 서비스를 이용할 수 있다. 또한 중국의 휴대폰 메시지가 발달한 것은 모두 그 비용이 저렴하여 거의 무료로 가까웠기 때문이다. 이러한 메시지를 이용하는 사용자들은 미래의 부가 서비스 이용의 기본 사용자(群)이 될 것이다.

휴대폰을 이용한 인터넷 서비스는 일본 국민에게는 전 국민 생활 습관이 되었다. 비록 한 사람에게 받는 서비스 요금은 작지만, 전신 업체들은 여전히 이익을 내고 있다. 황문상 대변인은 대우(大宇)가 개발에 참여하기를 원하여 그 전도가 기대되지만, 단도직입적으로 말해 전체 콘텐츠 서비스 산업 발전의 관건은 전신 업체들이 이 시장을 어떻게 바라보는가에 전적으로 달려있다. ISP의 결정은 얼마나 많은 사람들이 이 시장에 투자하길 원하는가에 지대한 영향을 미치고, 또한 소비자들이 가능한 범위 안에서 어떻게 서비스를 이용할 수 있을 지에도 영향을 미친다.

◆ 결론

진정한 3G시대가 곧 다가올 것이다. 각종 모바일 인터넷 서비스와 무선 전송 기술 역시 나날이 발전되고 있다. 이러한 세계적인 국면을 맞아 대만은 어떻게 그 반열에 참가할 것인가?

대만 소비자와 전신 업체는 쌍방을 만족시킬 만한 요금제도가 없는 실정이다. 올해 5월 중화전신이 메시지를 NT\$ 0.5원으로 가격을 인하 하지만, 각 ISP업체는 각자 자신의 의견만을 내세우고 있어 사용자가 만족할 만한 가격을 탄생시키기까지는 아직 많은 시간을 보내야 할 것이다.

대만은 영토가 작고 인구가 많은 편으로, 정보 및 엔터테인먼트의 취득이 용이하며, 모바일 서비스의 필요성도 더욱 높아지게 되었다. 그렇지만 낮은 가격이 소비자의 습관이나 산업 라인 등을 만들어 낼 수는 없지만, 인하되지 않는 높은 가격은 모바일 산업의 발아를 막는 요인이다. 이러한 점에 대해 상관 산업 가치 고리상의 모든 업체의 심각한 고려가 요구된다.



게임 개발자 Takeo 씨가 말하는 대만의 모바일 게임

Takeo씨는 모바일 게임을 좋아하는 게이머이다. 또한 여가 시간을 이용해 Java 게임을 만들어 홈페이지 무료 다운로드를 제공하고 있다. 그가 말하는 대만 모바일 게임에 대해 들어본다.

◆ 미래 전망이 밝은 Java 기술

Takeo씨는 대만의 하드웨어 대리 생산 기술이 이미 일정한 수준에 달해있지만, 소프트웨어의 기술은 다른 나라에 비해 낙후되어 있다고 지적했다. 그나마 Game 제작 기술은 비교적 발전하였으나, 이 역시 일본과 유럽, 미국에 비교할 바는 아니다. 그는 어쩌면 새로운 Java 기술이 대만에게 새로운 길을 열어줄 수 있을지도 모른다고 설명했다.

Java게임은 과거의 CD언어와 비교해 새로운 프로그램 형식으로, 인터넷 환경의 변화로 인해 나날이 보급이 확산되고 있다. 만약 이러한 기회를 잘 활용한다면 대만의 소프트웨어 업계는 새로운 모습으로서의 도약이 가능하다.

◆ 월정액이 모바일 게임의 주류를 이루게 될 것

미래의 모바일 게임 서비스 추세에 대해 Takeo씨는 미래의 대만은 일본과 같이 월정액 제도의 경영 방식으로 발전할 것이라고 단호하게 설명했다. 그는 또 대만 시장 내의 모바일 게임 개발상 중 50%가 넘는 업체가 모두 휴대폰 기기 업자로 개발면이나 사용자들의 기호 등을 고려하지 않고 게임을 개발하고 있으며, 또한 게임에 대한 소개나 추천 등을 담당하는 매개체 체계 부족하여 전반적인 모바일 게임 상품의 질을 낮추고, 이는 자연스럽게 사용자들의 외면을 불러오고 있다고 지적했다.

그러나 게임의 연구 개발자가 수집한 정보와 추세에 대한 올바른 판단을 가진다면 천천히 비교적 우수한 개발상이 등장하게 될 것이며, 이는 유저, 상관 전산업자 및 정부의 3방면의 상호보완 작용을 통해 모바일 게임 산업을 육성해야 한다고 설명했다.

그 밖에도 게임의 버전 변경 문제도 지적하였다. 대만은 일본과 달리 개방된 GPRS 시스템으로, 각 휴대폰 업체가 제작한 휴대폰의 규격, 지원 기능이 크게 달라 이미 개발된 모바일 게임을 모든 휴대폰에서 이용할 수 없게 되어있다. 그러므로 반드시 어떠한 기종에 한해 게임의 버전이나 형식을 변경해야만 한다. 이것은 개발자들의 인력을 가치 없이 소모하는 것 일뿐만 아니라 사용자에게 불편을 초래하고 나아가서는 소비욕구를 감소시키는 요인이 된다.

Takeo는 이러한 문제는 휴대폰에 내장된 메모리 카드의 용량이 커지게 되면 자연스럽게 해결될 것이라고 설명했다. 엄밀히 말하자면 현재 개발상의 여러 가지 문제들은 하드웨어의 발전이 창작의 보조를 맞추지 못하여 생긴 것이다. 그는 미래에는 휴대폰 기기 자체가 진화하여 서비스 혹은 상품의 품질도 좋아지게 될 것이며, 현 단계의 문제들은 자연스럽게 해결될 것으로 전망했다.

<http://gnn.gamer.com.tw/8/18048.html>

News & issue

「WCG 2005」 대만 대표선수 선발경기 등록 시작

「WCG 2005 대만지역 대표선수 선발대회」의 주최측인 Shuttle 컴퓨터는 오늘 기자회견을 통해 대회가 정식으로 시작되었음을 공표하였다. Shuttle는 올해 특별히 한국 WCG에게서 더욱 많은 참가 인원수를 얻어내, 우승자에게만 대표선수의 자격이 주어졌던 작년과 달리 준우승 선수에게도 대표선수의 자격이 주어지게 될 것이라고 전했다.

기자 회견은 대회 경기 항목인 5가지 게임의 cosplay 연출 이외에, 입법위원 사국양(謝國樑) 및 태권도 금메달리스트 진이안(陳怡安) 선수를 초청하여 「e-sport」의 유익함과 정당성을 강조하는 순서들로 진행되었다.

이번 WCG 대만지역 대표 선수 선발대회 경기 항목은 《StarCraft & Brood War Forums》, 《War Craft III : The Frozen Throne》, 《Counter-Strike: Source》, 《Need for Speed Underground 2》 및 처음으로 도입된 Xbox 경기 항목인 《Dead Or Alive Ultimate》 등이다.

Shuttle은 올해 한국 측이 발표한 경기 항목 중의 게임은 대만 게이머들에게 인기를 얻지 못하고 있는 게임이 많기 때문에 오랜 심사숙고를 거친 후 위의 5항목의 경기에 참가하기로 결정하였으며, 우승의 기회를 높이기 위해 참가할 수 있는 인원을 늘릴 수 있도록 한국 측에 요구하여 준우승자도 대표 선수의 자격으로 세계 대회에 참가할 수 있게 되어, 올해 세계 3위를 목표로 대만 게이머들의 실력이 다른 나라에 선수에게 뒤지지 않음을 보여줄 것이라고 전했다.

이번 대만지역 대표선수 선발대회의 등록 기간은 6월 1일부터 30일까지로 게이머들은 WCG 대만 홈페이지를 통해 등록하면 된다. 예선은 7월 16일부터 대만 각지의 유명 PC방에서 치루어 질 계획이며, 16강에 든 선수들은 결선에 참여하게 된다. 또한 「Hinet 게임대회」의 같은 항목 우승자는 후보 선수의 자격으로 바로 총결선에 참여할 수 있게 된다.

올해의 결승전은 8월 27, 28일 무역센터 3관에서 진행될 예정이다. 올해의 결승전은 작년과 달리 다른 박람회와 협력하지 않고 대회만 진행하여 선수들에게 경기에 집중할 수 있는 환경을 제공한다. 최종 결승을 통해 선발된 우승, 준우승 선수는 모두 18명으로 이들은 11월에 싱가포르에서 열리는 세계 총 결승 대회에 대만 대표선수의 자격으로 참가하여, 80개 국가에서 온 500명의 게이머들과 40만 달러의 상금을 놓고 격전을 치루게 될 예정이다.

Shuttle은 유저들이 좋아하는 천심(天心), 왕심(王心凌), 미셸비키(蜜雪薇琪)등의 연예인중의 한명을 대회의 홍보인으로 위촉하여 마케팅을 진행할 예정이며, 8월에는 타이베이 시정부 앞에서 대형 길거리 행진을 통해 유저들과 선수들 그리고 홍보인의 팬들과 함께 대회 열기를 고조시킬 계획이다. 선수촌 훈련의 부분은 아직 계획 중이며 우승자의 거주지 분포에 따라 훈련의 진행 여부를 판단 할 예정이다.

GNN 신문 사이트 5. 26

<http://gnn.gamer.com.tw/7/20047.html>

News & issue

MSN 기능을 더하게 된 《리니지 2》

최 근 《리니지 2》는 마이크로소프트사와 협력해 게임에 MSN기능을 추가하였다. 이는 대만 내에서 처음으로 게임 안에 다른 통신 시스템을 추가한 온라인 게임으로, 유저들로 하여금 많은 친구들과 함께 온라인 상에서 무제한의 채팅을 즐길 수 있도록 하였다.

《리니지 2》 게임 속의 MSN Messenger는 종전의 MSN 의 대화상대를 「리니지 2 친구 그룹」과 「MSN 친구 그룹」으로 나뉘지며, 게임창 왼쪽 아래에 있는 MSN 그림을 클릭하면 MSN 대화창이 열리면서 이미 등록된 친구들과 대화를 나눌 수 있도록 하고 있다.

GNN 신문 사이트 5.25

<http://gnn.gamer.com.tw/5/20035.html>

News & issue

6월 중순부터 새로워지는 《크레이지 아케이드》

《크레이지 아케이드》는 6월 중순에 「008 버전」으로 업그레이드를 계획 중이다. 이 새로운 버전에는 2분 안에 상대방을 죽일 수 있는 기술과 장바구니 기능, 「배찌(Bazzi)」의 아이템 도구 시리즈가 추가되었다.

새로 증가된 「사투(死鬪)방식」은 2분이라는 제한된 시간 안에 물풍선을 가장 많이 쓰고 터트리는 사람이 우승을 하는 게임 방식으로, 만약 불행하게 물풍선으로 공격 당한다고 해도 3초 내에 자동적으로 부활되어 게임을 계속할 수 있다. 그리고 상대의 물풍선을 연속적으로 터트리게 되면 콤보 경험치를 얻을 수 있다.

또한 장바구니 기능을 추가하여 유저들은 한번에 많은 아이템을 선택하여 함께 구매할 수 있게 되었다. 또한 미리보기 화면도 대폭 수정하여 유저들로 하여금 미리 아이템과 복장을 사용해 볼 수 있도록 하였다. 이 밖에도 「배찌 (Bazzi)」의 표정과 머리장식 등의 시리즈 아이템을 추가하였다.

GNN 신문 사이트 5. 25

<http://gnn.gamer.com.tw/7/20037.html>

News & issue

6월부터 진행될 《티》의 ‘괴물박람회’

《티》는 6월 10일부터 7월 3일까지 매주 금,토,일 「怪物博覽會」를 연다. 입장권이 있는 유저들에 한해 입장이 가능하며, 유저들은 박람회 상의 괴물을 죽이고 진귀한 아이템과 일반 괴물을 죽이는 것보다 높은 경험치를 얻게 된다.

이번 《티》 괴물박람회는 「비키성(比奇城)」, 「실낙원」, 「노마촌락(奴瑪鄉村)」의 3가지 전시관으로 이루어졌으며, 각각의 전시관에는 각기 다른 괴물이 전시되어 있다. 유저들은 가동권을 취득하여 이 가동권으로 전시관의 NPC를 가동시키고, 가동 후 10분 후 전시장에 입장할 수 있으며, 그 밖의 다른 유저들은 참관권이 있어야 입장할 수 있다.

GNN 신문 사이트 5. 27

<http://gnn.gamer.com.tw/8/20058.html>



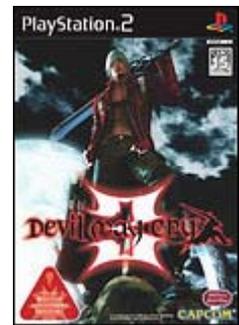
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Grand Theft Auto: San Andreas	PC	Rockstar Games/Take Two
2	유유백서(幽遊白書) FOREVER	PS2	BANPRESTO
3	Romancing Saga : Minstrel Song	PS2	SQUARE ENIX/SCEH
4	Berwick Saga	PS2	enterbrain
5	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
6	NAMCO x CAPCOM	PS2	Monolith / NAMCO / CAPCOM
7	Grand Theft Auto: San Andreas	XBOX	Rockstar Games
8	삼국영웅전 Online	PC	奥汀
9	Last Chaos	PC	NAKO
10	Metal Slug 5	PS2	SNK PLAYMORE
11	Atelier Iris -Eternal Mana 2-	PS2	GUST
12	RACING BATTLE - BATTLE FREAKS	PS2	Genki
13	Forza Motorsport	XBOX	Microsoft Game Studio
14	Demento	PS2	CAPCOM
15	Far East Of Eden III Namida	PS2	HUDSON
16	Lineage 2	PC	NC soft
17	Ys IV Mask of the Sun - a new theory -	PS2	TAITO
18	Spectral Force Chronicle	PS2	IDEA FACTORY / XPEC Entertainment
19	Guild Wars	PC	ArenaNet
20	Jade Empire (Jade Kingdom)	XBOX	BioWare



▲진·삼국무쌍



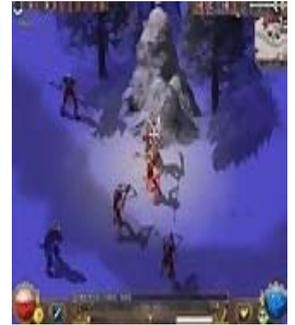
▲Dvil Mary Cry3



▲Rokman X8

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
2	삼국영웅전 Online	PC	奥汀
3	Last Chaos	PC	NAKO
4	리니지 2	PC	NC soft
5	Guild Wars	PS2	ArenaNet
6	RYL Episode 2	PC	全球歡樂
7	Front Mission Online	PC	SQUARE ENIX
8	StoneAge (SA)	PC	華義
9	연애합자(戀愛盒子) Online : 우금향연인(鬱金香戀人)	PC	中華網龍
10	TANTRA Online : 天空之城	PC	Hanbit Soft
11	김용군협전(金庸群俠傳)Online 2.0 천룡팔부(天龍八部)	PC	中華網龍
12	Sephiroth	PC	Imazic
13	툰식천지(吞食天地) Online : 용자전장(勇者戰場)	PC	中華網龍
14	W.Y.D	PC	JOYIMPACT
15	i-Youxi	PC	全球歡樂
16	N-age ver 5.0	PC	esofnet
17	검협정연(劍俠情緣) Online : 산하사직(山河社稷)	PC	西山居/ 金山
18	삼국연의(三國演義) Online : 신기묘산(神機妙算)	PC	中華網龍
19	Elysium Online Ver. 3.8	PC	華義
20	The Thousand and One Nights	PC	雷爵



▲도검 Online



▲Carpe Diem



▲동화
엄지공주

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