

The Biweekly

Taiwan Game News

2005. 7. 22. Vol.14

[CONTENTS]

기획특집

- 대만 디지털 콘텐츠 산업 발전 정책 및 관련 계획

뉴스 & 화제

- 1 「2005 대만전자게임국제산업전(GTI EXPO)」 관련
- 2 2005년 온라인 게임 시장의 성장률은 한 자릿수를 넘어설 것
- 3 <라크나노크>의 대리권을 포기한 소프트 월드
- 4 「소프트 스타 Action Lock (大宇行動鎖)」 안전 장치 도입

게임 순위

대만 디지털 콘텐츠 산업 발전 정책 및 관련 계획

1. 디지털 콘텐츠 산업 발전 현황

대만 디지털 콘텐츠 산업의 2003년 산업 가치는 NT\$ 1,892억 원으로, 2002년의 1,537억 원에 비해 23%나 성장하였고, 그 중 디지털 학습은 63% 성장하였고, 인터넷 서비스는 43% 성장하였고, 디지털 게임은 38% 성장하였고, 모바일 응용 서비스는 34% 성장하였고, 컴퓨터 애니메이션, 콘텐츠 소프트웨어, 디지털 멀티미디어 응용, 디지털 출판 등의 영역은 7%~30% 성장하였다. 2004~2006년 기간에는 자원이 지속적으로 관련 계획에 투입되고, 또 고속 인터넷 환경의 발전이 성숙되는 시기로, 세계 경제의 경기 회복에 따라 대만의 디지털 콘텐츠 산업의 전체 산업 가치와 관련 투자는 20~30%의 고도성장을 기록할 전망이다.

대만 디지털 콘텐츠 산업의 2003년 업체 수는 약 1,900여개로 2002년에 비해 219개가 증가하였고, 그 중 업체수가 가장 많이 증가한 분야는 디지털 게임, 인터넷 서비스, 콘텐츠 소프트웨어 및 디지털 학습 분야이다. 디지털 콘텐츠 산업 종사자수도 4만 명으로 2002년의 33만에서 7천명이나 증가하였고, 그 성장률은 17.5%이다. 이러한 성장의 주된 요인으로는 전 세계 경기 회복이 가져온 산업 투자와 고속 인터넷의 보급이 사람들에게 양질의 디지털 콘텐츠 응용 서비스에 대한 높은 요구를 가지게끔 초래한 것을 꼽을 수 있다. 향후 3년 산업 경기가 계속해서 회복되고, 정부가 관련 계획 자원을 배분해 지속적인 투자가 이루어지고, 또한 인재, 기술, 자금, 마케팅, 보급, 법규 등을 포함한 전 방위에서 촉진과 서비스의 제공이 이루어져, 대만 디지털 콘텐츠 산업은 앞으로 업체 개수, 종사자 수, 해외 수출액과 비율, 산업 투자 금액 모두 지속적인 고도성장을 이루고, 2006년에는 산업가치 NT\$3,700억 원의 목표를 순조롭게 달성할 수 있을 것으로 예상된다.

2. 발전 책략과 지도 조치

대만 디지털 콘텐츠 산업 발전의 주요 기초인 「환경설비와 법규」, 「인재양성과 초빙」, 「투자촉진과 금융 보조」, 「계획 추진의 보급」 4개 방면에서 산업 발전 책략과 관련 지도 조치를 추측하여 단정해본다.

(1) 환경설비와 법규

대만의 디지털 콘텐츠 산업의 환경 설비 방안을 살펴보면, 대만은 현재 남강(南港), 석지(汐止), 내호(內湖), 신점(新店), 중화(中和)등지에 디지털 콘텐츠 산업 부락의 초기 형태를 갖추고 있으며, 디지털 콘텐츠 산업 가치 고리 및 산업 발전의 군집 효과를 가속화시키기 위해서 경제부 공업국은 이미 2003년 말 남강 소프트웨어 파크(南港軟體園區)에 디지털 콘텐츠 산업 추진 사무실과 서비스 창구를 설립하여 업자들에게 인재, 자원, 기술, 마케팅, 법규 등의 관련 서비스를 제공하고 있으며, 많은 디지털 콘텐츠 업체와 관련 정보 소프트웨어 업체들이 이곳에 상주해 있다.

디지털 콘텐츠 관련 법규의 완비 방안을 살펴보면, 디지털 콘텐츠 산업의 8대 영역이 신흥 중요 전략성 산업의 인정 범위에 전면 포함되면서(디지털 콘텐츠 산업이 신흥 중요 전략성 산업으로 인정된 후, 계획 완성 후 5년 동안 면세의 특권과 주주 투자 절감의 우대 혜택이 주어진다.), 디지털 콘텐츠 산업의 조세 우대 정책을 통해 국내외 관련 업자들의 투자 유치를 기대하고 있다. 그 밖에도 디지털 콘텐츠 산업 발전의 관련 법규를 지속적으로 검토하여, 디지털 콘텐츠의 유통, 교역, 권리 대여와 복제 등을 포함한 모든 절차상의 합법성을 가지고 검토와 수정을 진행해, 이를 통해 산업 발전상의 각각의 절차를 소통시켜, 전체적인 대만 디지털 산업의 발전을 가져오길 기대하고 있다.

(2) 인재 양성과 초빙

디지털 콘텐츠 전문 인력 및 관리 인력의 양성 방안을 살펴보면, 이미 2003년 정식으로 「디지털 콘텐츠 학원(數位內容學院 : Digital Content Institute)」을 설립하고, 또 북부, 중부, 남부 3개 지역을 나누어 교육 본부와 구역별 정보센터를 설립하여 대학, 연구기관 및 산업자원을 충분히 결합하였다. 또한 관련 전문학교와 전문대(기술, 직업학원)에 상관 학과 설립을 적극적으로 격려하여 창작, 제작, 관리와 마케팅 등의 일련의 교과 과정을 설립, 디지털 콘텐츠 산업 발전에 필요한 인재를 육성하고, 또 연구기관, 공회 및 민간 훈련 기구를 종합하여 디지털 콘텐츠 기획, 핵심 기술, 플랫폼의 종합, 전문 안전관리 및 마케팅 전문 인력 및 관리 인재를 배출해내고 있다. 2003년에는 이미 단기 재직 훈련 1,910회 실시하였으며, 장기 훈련 1,227회, 교사 인재 교육 10회, 205회의 인증 검증을 완성하였으며, 또한 5세트의 교재와 17권의 영문 교재를 엄선하였고, 14과목의 온라인 수업을 도입하였다.

디지털 콘텐츠 학원은 적극적으로 디지털 콘텐츠 산업 각 분야의 전문 인력과 관리 인재를 양성하여 대만 디지털 콘텐츠 사업의 발전 요구를 만족시키고 있다. 또한 5년 내에 중, 장기 인재 양성반을 열어 8,280명의 전문 인력을 양성할 계획으로, 그 재직 훈련을 받은 사람들도 41,000명에 달해, 대만 디지털 콘텐츠 산업에 풍부한 전문 인재를 효과적으로 제공하고 있다.

해외의 디지털 콘텐츠 전문가 및 관리 인력을 초빙하는데 있어서는 국가과학위원회(國科會)의 「과학기술 인재 초빙 보조의 요점(補助延攬科技人才處理要點)」 및 경제부의 「국내 민영기업의 해외 전문가 초청 프로젝트 협력 요점」을 응용하여 업자들과 학교, 연구기관의 해외 전문가 초청 사업을 지원하며, 또한 해외의 중화권 전문가 조직과 단체를 통해 디지털 콘텐츠 산업 발전의 지도와 중화권 인재의 대만 창업을 격려할 것이다.

(3) 투자 촉진과 금융 보조

디지털 콘텐츠 산업 투자를 촉진하는 구체적인 조치로는 「디지털 콘텐츠 산업 투자 매합 촉진 교류회의」를 주최하는 것 이외에도, 행정원 개발 기금, 민간 하이 테크놀로지 업자 및 창업 투자 법인을 모아 디지털 콘텐츠 산업의 관련 투자안건에 참여시켜, 2003년 디지털 콘텐츠 산업의 투자 금액이 작년과 비교해 20%성장한 NT\$93.4억 원에 달할 수 있도록 촉진시켰다. 또한 「디지털 콘텐츠 산업 시장 자금 마련과 주주의 권리 계획」 등의 훈련 과정과 안건(사례) 지도를 주관, 2003년 7개의 대만 디지털 콘텐츠 업체가 주식 시장에 상장되어, CB(주식으로 전환이 가능한 채권) 발행과 해외 차환환구 채권(海外可轉換債券)을 통해 모은 자금은 NT\$21.5억 원에 달한다.

그 밖에도 대만 디지털 콘텐츠 산업의 산출은 대부분이 무형 자산으로, 제조업과 같이 토지, 설비, 공장 등의 유형 자산을 은행 융자의 담보물로 할 수 없으며, 은행업자들의 신흥 산업 발전의 잠재력과 내재된 가치에 대한 이해가 부족하여 많은 디지털 콘텐츠 업자들이 융자를 받기 힘든 어려운 상황에 처해있다.

이러한 상황으로 인해 경제부 공업국은 2003년 7월 「디지털 콘텐츠 산업 감정과 투자 서비스 센터(Digital Content Asset Appraisal and Investment Service Center)」를 정식으로 설립하고, 디지털 콘텐츠 업자들에게 무형 자산의 감정 지도와 투자 소개, 융자 지도 등의 전문 서비스를 제공하고 있으며, 18건의 감정과 융자 보조의 대표 사례들을 구체화 하였고, 10개 디지털 콘텐츠 업자들이 신청한 「연구 발전을 촉진하는 낮은 금리 대출」이 이루어질 수 있도록 협조하였다.

그 밖에도 「디지털 콘텐츠 산업과 문화 창의 산업 우대 대출 요점」을 완성하여, 대출 총액이 NT\$200만원에 달할 수 있도록 하여, 이를 2004년 1월부터 시행하고 있다. 무형 자산의 감정, 투자 지도, 융자 대출 등의 지도 조치를 통해 대만 디지털 콘텐츠 사업의 자금 조달 환경을 개선하였다.

(4) 보급 추진 계획

보급 추진 계획 방안을 살펴보면, 디지털 콘텐츠 산업 조직(각각의 상관 공업협회) 및 북부, 중부, 남부 3개 지역의 공업협회의 자원을 결합하여 정기적으로 디지털 콘텐츠 기술 연구토론, 상품발표, 학술계와 합작 교류, 국제 연구회 등의 활동을 전개하여 대만 디지털 콘텐츠 산업 관련 기술과 관념 추세의 보급을 강화하려 한다.

그 밖에도 대만 사회의 대중들에게 디지털 콘텐츠 산업에 대한 이해를 증진시키기 위해서, 이미 여러 번 「디지털 콘텐츠 신세기」라는 간행물을 발간하여 대만 디지털 콘텐츠 산업의 성공 안건, 기술 추세 및 정책 방향 및 추진 성과 등의 보급을 선도하고 있다.

그 밖에도 「디지털 콘텐츠 산업 발전 강화 추진 방안」의 중요 작업 진행을 추진하고 정기적으로 각종 작업의 집행 성과 보고 및 관련 정보를 확충하여 「2003년 디지털 콘텐츠 산업 백서」를 완성, 산업 추세와 정책 방향등의 정보를 제공하였다.

3. 발전 목표와 미래 전망

행정원의 「디지털 콘텐츠 산업 발전 강화 추진 방안」이 책정한 산업 가치 목표에 따르면 대만 디지털 콘텐츠 산업은 2006년에는 NT\$3,700억 원의 규모에 다다를 전망이며, 대만이 「아시아 태평양과 전 세계 중화권 디지털 콘텐츠 산업 설계, 개발 및 제작의 중추」가 될 수 있도록 하며, 아울러 주변의 파생될 지식형 산업의 발전을 선도하도록 하는 것이 미래 발전의 전망이다.

관련 기관의 일 년 반 동안의 노력을 통해 2002년부터 2003년 전 세계의 불경기에도 불구하고 대만의 디지털 콘텐츠 산업은 산업 가치는 2001년 말의 NT\$ 1,334억에서 2003년에는 NT\$1,892억 원으로 41.8%의 명확한 성장을 이루었다. 주요 업체 수는 2001년 말의 1,500개에서 현재의 1,900개 업체로 증가하였다. 종사자수는 2001년의 30,000명에서 현재의 40,000명으로 증가하였다.

세계 경기의 회복됨에 따라 전체 산업의 각종 업무 발전과 투자 창업 활동을 선도하고, 정부의 관련 정책과 계획 자원이 지속적으로 투입되어, 대만의 디지털 콘텐츠 산업은 향후 3년(2004년~2006년)동안의 산업 발전과 성장은 낙관적이라고 예측할 수 있다.

News & issue

「2005 대만 전자게임기 국제 산업전(GTI EXPO)」 관련

2 005 대만 전자게임기 국제 산업전(GTI EXPO)이 7월 8일부터 10일까지 대만 세계무역센터 1관 D구역에서 열리게 된다. 3일간의 전시 기간 중 앞의 이틀은 업자들을 위한 것이며, 마지막 하루만 일반 민중들에게 개방된다.

전시회장에는 각종 대형 게임기 업체들이 최신 기계를 전시하고, 경제부 공업국, 디지털 콘텐츠 산업 사무실 및 자책회에서 「디지털 여가 오락 산업 주제관」 및 「2005 디지털 여가 오락산업 국제 교류회의」 등의 활동을 진행할 계획으로, 이를 통해 과학과 문화를 결합하여 업자들에게 새로운 비즈니스 기회를 제공하길 희망하고 있다.

「GTI EXPO」는 중화민국 대만구역 전자 게임기 협회(TAMA)및 대만 디지털 여가오락산업 협회(TDEA)가 공동 주최하는 것으로, 1994년도에 창립되어 해를 거듭하며 그 규모가 성장하여 이미 아시아 태평양 지역의 영향력 있는 산업전의 하나로 성장하였다. 업체가 해외 시장을 개척하거나 동일 업계의 정보를 수집하는데, 또는 새로운 게임기 기종의 연구 개발 추세 및 협력 기회의 통로를 찾아주는 역할을 감당하고 있다.

◆ 디지털 주제관, 특색 기종 출현

이번에 새로 건립된 「주제관(主題館)」은 주최 측에서 선정한 우수한 게임 기기들이 전시되어 있는 곳으로, 그 중에는 대만 최초의 역시 세계 최초의 6-Axis Interactive Motion Simulator 「IMON CRUISER」이 포함되어 있는데, 전시할 때는 국내 자체 연구 개발 레이싱 게임인 《X-STAR》를 응용하여 전시하여 게이머들에게 허와 실이 결합된 전혀 새로운 경험을 제공하였다.

「IMON CRUISER」의 연구개발상인 영항동감과학(領航動感科技)은 이러한 종류의 스포츠 시뮬레이션과 가상현실 기술이 종합된 기술이 더욱 더 발전된 엔터테인먼트, 스포츠 재활 치료와 교육 훈련 분야에서 사용자로 하여금 무미건조한 느낌을 없애고 이와 동시에 더욱 상승된 관련 상품의 부가 서비스를 제공하고, 대만 운동 기구 산업의 또 다른 산업 상승의 기회를 가져다 줄 것으로 기대해본다.

◆ 국제교류회, 산업 결합의 전형을 촉진

「2005 디지털 여가오락산업 국제교류 회의」는 일본의 Namco사의 Team Namja부장을 초청해 강의를 진행할 예정으로, 강의 주제는 디지털 여가오락산과 기타 문화 창의 산업의 결합을 촉진하여 신형운영방식을 창조하고, 이를 통해 산업경제 효율을 증진시키길 희망한다는 내용이다.

Namco사의 Team Namja 부문은 선진 디지털화 시설 및 과학 기술을 이용하여 각지 전통 문화 특색과 결합시켜 많은 산업 운영의 신형 모형을 창조해 냈다. 예를 들어 교자(만두) 박물관, 카레 박물관 및 라면 박물관등이 이러한 곳으로 매년 백만 명 이상이 이곳을 방문하고 있다. 주최 측의 이러한 요청 방문은 국내 업자들이 일본의 경험을 흡수하길 희망하는 마음 이외에 대만과 일본의 합작에 불꽃을 피우길 희망하여 마련된 것이다.



<그림 : 세계 최초의 6-Axis Interactive Motion Simulator 「IMON CRUISER」 >

GameBase 신문 사이트 7.06

<http://gnn.gamer.com.tw/1/20491.html>

News & issue

2005년 온라인 게임 시장의 성장률은 한 자릿수를 넘어설 것

자 책회 MIC(Market Intelligence Center)는 오늘 대만 게임 시장에 대한 예측을 발표하고, PC게임은 온라인 게임의 배척과 게임 인구 증가의 어려움, 신상품 수량 감소 등의 요인으로 인해 2005~2006년 시장 점유율이 계속해서 하락할 것이나, 온라인 게임은 신상품의 지속적인 출시와 게임인구의 증가 및 온라인 게임 플랫폼의 선도아래 2005년에는 11.5%의 성장률을, 2006년에는 15%의 성장을 거둘 것이라고 예측했다.

또한 전체 PC게임시장은 2006년 NT\$100억 원의 규모에 도전할 수 있을 것이라고 전했다.

◆ 비디오 게임은 인터넷을 통해 매출 방식을 새롭게 해야 함.

2004년 대만 PC게임 시장규모는NT\$89.7억 원으로, 그 중 온라인 게임이 80%를 차지하며 그 규모도 NT\$72.2억에 달한다. 이는 2003년과 비교하여 온라인 게임은 5%의 성장을, PC 게임 시장은 10.6% 쇠퇴한 것이다.

비디오 게임 업자는 시장 하락의 위기 상황을 맞아 게임의 양을 줄이고 질을 높이는 전략 이외에도 인터넷을 이용해 판매 방식을 새롭게 하는 것도 하나의 적극적인 노력 방향이다. 예를 들어 게임 상품을 인터넷으로 다운로드 받게 하고나, 온라인상의 대결을 진행하거나, 새로운 게임 자료의 다운로드를 제공하는 등 게임의 생명 주기를 연장시키는 방식으로, 온라인 검증제도를 통해 불법판(해적판)을 막을 수도 있다.

◆ MMORPG 경쟁 치열, 기회를 노리고 있는 Casual Game

올해 온라인 게임은 게임 상품 수량이 가장 많고, 동질성이 높은 상황에서, 업자들은 동질의 새로운 게임을 출시하는 것 이외에 상품 생명 주기의 후반부의 유저군을 전환하는 한편, 높은 계층의 유저들이 출현해 게임 내용의 심도와 퀘스트가 복잡한 게임을 요구하고 있어, 만약 성공적으로 새로운 유저군을 만들어 낸다면 대만 게임시장은 또 다른 봄날을 맞게 될 것이다.

그 밖에도 캐주얼 게임(Casual Game) 역시 업자 발전의 중점으로, 시간이 짧고, 규칙이 간단하고, 연속성을 가진 게임 내용이 가볍게 게임을 즐기려는 유저들을 모으고, 커뮤니티 경영을 출발점으로 하여 유량을 통해 확리를 취하고 있다.

◆ 오락채널을 발전시키고, 상표에 대한 인가를 건립

다수의 게이머들이 인증하는 것은 게임 업체의 이름이 아니라 게임 상품이므로 영업자의 운영상의 위험도 상승을 야기하고 있다. 게이머들의 충성도를 강화하기 위해, 오락채널을 발전시키는 것이 온라인 게임 영업자들의 나아가야 할 방향이다. 어떻게 서로 다른 오락(엔터테인먼트)를 종합시키는 가, 커뮤니티를 경영하는 가, 심지어는 G-Commerce 전자 상무를 발전시키는 하는 것이 업자들의 성패의 관건이다.

GNN 신문 사이트 7.06

<http://gnn.gamer.com.tw/3/20473.html>

News & issue

<라크나노크>의 대리권을 포기한 소프트 월드

소프트 월드(智冠)는 더 이상 중국에서 <라크나노크 온라인>을 대리하지 않을 것이며, 동시에 중국 시장 책략을 조정하겠다고 발표하였다. 향후의 <라크나노크>의 대리권은 상해 성대(Shanda Interactive Entertainment Ltd.)가 가지게 된다.

소프트 월드의 자회사인 중국 게임 신간선은 줄곧 한국 그라비티의 <라크나노크> 대리상으로, 계약 만기 기간은 7월 31일로, 소프트 월드는 재계약할 의사가 없음을 밝혔다. 그러나 현재 중국 대륙 시장에서 유통 중인 <라크나노크>의 선불카드(포인트 축적) 및 모든 회원 자료와 게임 경로는 모두 계속해서 보류될 것이다. 대만 지역의 계약은 이미 3년 연장되었으며, 동남아 지역의 합작 역시 계속해서 진행될 것이다.

소프트 월드는 재계약을 하지 않은 가장 주된 원인으로 중국 대륙의 해외 대리 원가가 해를 거듭하며 증가하고 있어 자사 이익 공헌에 한계가 있으며, 또 최근 중국 정부가 「민족게임(民族遊戱)」 발전을 격려하고 있기 때문이라고 전하고, 이러한 이유로 향후의 중국 시장 책략 방향을 수정하여 원가가 낮고, 모험도가 낮아 이익을 취할 수 있는 공간이 큰 국내 자체 제작 민족 게임을 위주로 대리하며, 올해 《신절대쌍교(新絶代雙驕)》, 《삼국군영전(三國群英傳)》 및 《염룡기사단(炎龍騎士團)》 등 3개의 자체 제작 게임을 선보일 예정이다.

GNN 신문 사이트 7. 12

<http://gnn.gamer.com.tw/5/20555.html>

News & issue

「소프트 스타 Action Lock (大字行動鎖)」 안전 장치 도입

소프트 스타(大字)는 아이디 도용을 방지하기 위해서 오늘부터 「화면 입력 키보드」 및 「소프트 스타 Action Lock (大字行動鎖)」의 인증 제도를 도입하고, ‘소프트 스타 Action Lock’에 대해 특허를 신청한다.

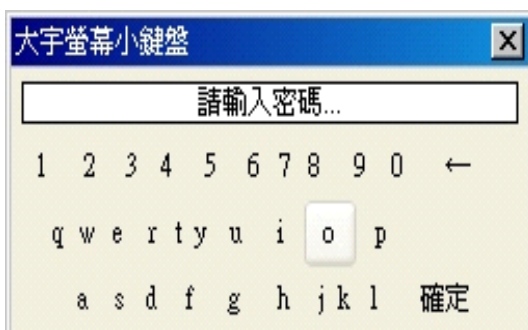
‘소프트 스타 Action Lock’은 기제(機制)를 통해 게임에 연결되는 컴퓨터를 제한하는 것으로, 게이머들이 ‘소프트 스타 Action Lock’ 기능을 작동하며, 이전에 게임에 연결되었던 고유 번호를 가진 컴퓨터만 게임을 진행 할 수 있도록 하는 것이다. 게이머들의 아이디와 비밀번호가 도난당했다고 하더라도, 게이머들이 지정한 원래의 컴퓨터(고유 번호를 가진)가 아니면 게임을 진행할 수 없으므로 아이탬을 훔칠 수도 없다.

소프트 스타는 국내 ADSL의 보급으로 대부분의 게이머들이 집에서 인터넷을 즐기는 시간이 이미 PC방에서 인터넷을 즐기는 시간을 초과하였으며, 끝이 없는 새로운 도난 수법을 막기 위해서는 아예 게이머가 등록된 컴퓨터를 사용하여 게임에 연결하도록 하는 것이 오히려 더욱 간단한 방법일 것이라고 설명하였다.

‘소프트 스타 Action Lock’기능은 7월 13일부터 서비스되며, 유저들은 일단 게임을 시작한 후에 모든 게임 아이디어 또 하나의 ‘Action Lock’ 번호를 사용할 수 있는데, 모든 Action Lock 하단에는 컴퓨터 대수를 설정할 수 있도록 되어있어, 가정에서 사용하는 컴퓨터와 노트북 혹은 회사, 학교에서 사용하는 컴퓨터 모두를 동시에 하나의 Action Lock 안에 설정할 수 있다. 유저들은 ‘소프트 스타 게임 안내원’ 화면에서 Action Lock의 상태를 수정하고 감시할 수 있으며, 일단 잠금이 가동된 후에는 모든 유저들이 설정한 컴퓨터는 일률적으로 잠기게 된다.

Action Lock을 사용료는 매달 10포인트로 7월 판촉 기간 동안부터 신청을 받으며, 유저들은 7월 말 이전에 원래 사용하던 컴퓨터 및 인터넷으로 신청을 마감하면 1달간의 무료 사용을 경험할 수 있다.

<그림 : ‘소프트 스타 Action Lock’>



GNN 신문 사이트 7. 11

<http://gnn.gamer.com.tw/6/20546.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	열혈강호(熱血江湖) Online	PC	Mgame / KRGsoft
2	풍색환상(風色幻想) IV ~성전적종언(聖戰的終焉)~	PC	弘煜 (Fun Yours Technology)
3	RAN Online	PC	Min Communications
4	犬夜叉 ~ 奥義亂舞 ~	PS2	BENDAI
5	エレメンタル ジェレイド ~封印されし謳~	GBA	TOMY
6	影牢II -Dark illusion-	PS2	TECMO
7	라그나노크 격투판 (Fight! Ragnanok)	PC	그라비티
8	Drag-on Dragoon 2 -love red, ambivalence black-	PS2	cavia / SQUARE ENIX
9	Musashi Samurai Legend	PS2	SQUARE ENIX
10	GENJI	PS2	Game Republic
11	사쿠라대전(櫻花大戰) 5 ~再見, 吾愛~	PS2	SEGA
12	Battlefield 2	PC	Digital Illusions
13	EREMENTAR GERAD	PS2	TAITO
14	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	PS2	SNK PLAYMORE
15	Grand Theft Auto: San Andreas	PC	Rockstar Games
16	OZ	PS2	KONAMI
17	Grand Theft Auto: San Andreas	XBOX	Rockstar Games
18	信長の野望「革新」	PC	KOEI
19	We Love Katamari	PS2	NAMCO
20	甲虫王者(The King of Beetle)	GBA	SEGA



▲ 犬夜叉



▲ NEOWAVE



▲ Coded Arms

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

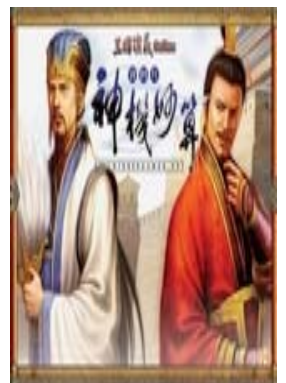
순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	열혈강호(熱血江湖) Online	PC	Mgame / KRGsoft
2	RAN Online	PC	Min Communications
3	Mystina Online	PC	
4	三國群英傳Online : 群雄爭霸	PC	OndinSoft(奧汀)
5	童話 : 미녀와야수(美女與野獸)	PC	雷爵(Lager Interactive Inc)
6	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
7	StoneAge (SA)	PC	와이(華義)
8	RF Online	PC	CCR
9	Last Chaos : 우정만만세	PC	NAKO
10	Masquerade	PC	AeonSoft
11	MU v0.99 Y+	PC	webzen
12	Last Chaos	PC	NAKO
13	Seal Online : 괴두흑색회	PC	Sunny YNK / GRIGON
14	Lineage II	PC	NC soft
15	Redmoon	PC	Jc Entertainment
16	TALES WEAVER Ver.3.38	PC	NEXON / SOFTMAX
17	Carpe Diem	PC	GNI Soft
18	GunBound	PC	Softnyx
19	혼란모험(混亂冒險) - 冬城之戰	PC	
20	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE



▲도검 Online



▲ 검협정연



▲ 삼국연의
신기묘산

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