

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 7. 14. Vol.13

[CONTENTS]

기획특집

- 대만의 라이선스(저작권) 취득 문제에 대한 보고

뉴스 & 화제

- 1 와이(華義) : '휴대용 보디가드'로 아이템 도난을 막는다.
- 2 게임 서버의 빈틈을 이용한 아이템 복제 범죄안 발생
- 3 대만산 온라인 게임 : 여름방학을 지켜라!
- 4 새 게임 : <연애마작관~하일사진(戀愛麻將館~夏日寫真)>

게임 순위

대만의 라이선스(저작권) 취득 문제에 대한 보고

1. 디지털 게임 산업의 발전 및 대면하게 될 라이선스(저작권) 취득 문제

디지털 게임은 여전히 PC 게임 위주이며, 그 중 온라인 게임의 영업수익이 전체의 77%를 차지하고 있다. PC 콘솔게임은 심각한 불법 복제로 인해 온라인화 되는 추세이다. 이를 통해 게임의 온라인화는 이미 전 세계 게임 산업의 주요 발전 추세임을 알 수 있다.

현재 대만의 디지털 게임 업자들은 대부분 외국 업체의 게임을 대리하고 있어, 그 대리 운영의 이윤이 한계가 있으므로, 적지 않은 업자들이 더욱 많은 이윤을 얻기 위해 적극적으로 게임 개발을 하기 시작했다.

디지털 게임의 소재가 다양해지면서 그 제작 과정이 대면한 저작권 문제 역시 비교적 복잡해졌다. 간단히 말하자면, 게임의 창의 개발 및 사전 준비 단계에서 모든 것을 창작해 내지 않고 일부분 혹은 전부를 타인의 작품에서 가져왔을 경우, 즉 예를 들어<김용군협전(金庸群俠傳)>과 같이 원작 소설에서 인물, 스토리 구조 등을 따와 게임을 만들었을 경우, 반드시 저작자에게 라이선스를 취득해야 하며, 만약 그렇지 않을 경우 저작권을 침해할 수 있다. 또한 게임마다 원작의 적용 정도가 다르므로, 라이선스 계약을 맺을 때에는 이를 신중히 고려하여 적당한 계약안을 마련하도록 해야 한다.

게임은 스토리 창작 이외에도 이미지 설계, 배경음악, 게임 방식 등의 여러 가지 것이 조합된 것으로, 게임 제작팀은 이러한 곳에서 각기 저작자를 고려하여 라이선스를 취득해야 하는 어려움을 대면하게 된다. 또한 게임에 사용되는 도안이나 이미지 및 음악은 너무 많아서 제작팀은 저작자를 찾을 수 없거나 혹은 일일이 라이선스를 취득하려고 복잡한 수속과 방대한 자본을 투자해야 하는 곤경에 맞닥뜨리게 된다. 이러한 곤경을 잘 넘길 수 있느냐는 종종 게임을 순조롭게 완성 시킬 수 있는가의 관건이 되곤 한다. 그 밖에도 디지털 게임은 해외 업체와의 기술 합작의 경우가 많기 때문에 개발팀은 반드시 해외 각국의 저작권법과 실무 처리 방식을 숙지해야 한다.

게임 완성 이후의 발행 단계에서는 어떻게 하면 유저들에게 게임과 관련된 권리를 부여하여 적절히 사용할 수 있도록 할 것인가 혹은 다른 업계(업종)와 결합할 것인가를 고려해야 하며, 게임과 관련된 상품을 만들어 더욱 큰 이윤을 취하고자 할 때는 그 라이선스 계약 내용 및 범위를 계획해야하는 문제가 존재한다.

2. 대만 저작권 디지털 산업 시장 라이선스(저작권) 취득의 곤경(困境)

저작권법 제 37조 1항 규정에 따르면 「저작권자는 반드시 라이선스를 취득하여 이용하며, 그 이용 지역, 시간, 내용, 이용 방법 혹은 다른 사항에 대한 것은 당사자들의 계약에 의거한다. 계약의 불분명한 부분은 라이선스를 취득하지 않은 것으로 추정한다.」 라고 명시되어 있다.

저작권은 무형재산권에 속하고, 대만의 저작권법이 종류가 다른 유형의 저작을 승인하고 있으며, 또한 각 저작물의 권리 내용이 또 다시 다른 유형으로 나뉘기 때문에 이용자가 이용하려는 방식이 달라진다. 디지털 산업 시장에서 저작물의 이용자가 많은 사람으로부터 라이선스를 취득하는 현상이 보편화되고, 일반 개인이 디지털 산업의 창작에 뛰어드는 비율이 증가하고, 또 이렇게 탄생된 저작물이 이용되는 기회가 대폭으로 증가하고, 대부분의 저작물이 저작자가 누군지 확인하기 힘든 상태이다. 이러한 이유로 현재로서 비교적 중요한 저작권 분쟁 문제는 어떻게 쌍방의 계약 조항을 어떻게 정하는가 하는 것이 아니라 어떻게 하면 저작자를 찾을 수 있는가 하는 것이다. 또한 어떻게 하면 빠르고 효율적으로 라이선스를 취득할 수 있는가, 디지털 산업의 발전을 위해 대만의 라이선스 취득 통로를 개선할 필요가 있는가, 저작자를 찾지 못했을 때 그 저작물을 이용해도 괜찮은 것인가, 만약 이용했을 때 저작자가 저작권 침해를 주장해올 사태를 피할 수 있는가 하는 문제들도 검토해 봐야 한다.

이러한 문제의식을 기본으로 하여 본 보고는 대만 디지털 산업에서 저작권이 대면할 수 있는 곤경을 세 가지로 나누어 설명하려 한다.

(1) 대만 디지털 산업의 라이선스(저작권) 취득 통로의 현황과 문제

개인이나 디지털 산업 저작물의 창작에 뛰어드는 비율이 증가하고, 업자 혹은 개인 저작자의 라이선스(저작권)에 대한 요구가 높아짐에 따라, 저작권의 관리 제도의 필요성과 중요성이 더욱 강조되고 있다.

가장 대표성을 가진 저작권 관리 제도는 저작권 관리 단체(기관)을 세우는 것으로, 이런 단일 중심 조직의 힘을 통해 저작권을 관리하여, 이용하려는 사람들에게 응당한 대가를 얻는 것이다. 그러나 중심화 조직은 쉽게 효율성의 저조나 제도화된 처리 방식을 야기할 수 있기 때문에 종종 디지털 시대의 탈 중심화, 개인화 정보 전송 특징과 수요를 만족시키지 못할 때가 있다.

또한 저작권 관리의 효율을 위해 저작권 관리 단체(기관)는 일반적으로 특정한 유형의 저작물을 관리하기 때문에, 디지털 콘텐츠 저작물이 주로 다른 유형의 저작물과 결합되므로, 같은 디지털 저작물이 다른 저작권 관리 단체에 배분될 수 있는데, 이는 저작물 이용자의 이익에 부합되지 않으며, 또한 저작권의 발전을 방해한다. 그러므로 영영을 초월하고, 개인화된 신형 저작권 취득 방식과 교환 플랫폼의 발전을 강구해야 한다.

현재 대만은 주로 ‘저작권 중계 단체’를 저작권의 관리 통로로 사용하고 있다. 이러한 중계 단체가 실질적으로 저작권 전체 관리에 효과적이거나, 혹은 저작권 통로의 역할을 제대로 감당하는가, 디지털 콘텐츠 산업 발전의 요구와 부합되는가, 개선의 필요가 있는가, 어떻게 개선해야 하는 가 등의 문제가 고려해야 할 포인트라 하겠다.

(2) 달성하기 어려운 라이선스(저작권) 합의

대만 민법에 기초한 계약의 자유 원칙 및 대만 저작권법 제 37조 1항이 제시하고 있는 ‘라이선스(저작권) 취득 이용 원칙’을 보면, 저작자와 이용자가 라이선스 계약을 맺을 때 반드시 그 이용 지역, 시간, 내용, 이용 방법 혹은 기타 조건에 대해 약정을 맺게 되어있다. 그러므로 저작자가 라이선스 계약을 할 것인가에 여부와 어떤 방식을 계약을 체결할 것인가를 자유롭게 결정할 수 있다. 또한 저작자의 조건에 맞지 않는 계약안은 경우에는 오히려 라이선스 시장에 나쁜 영향을 가져올 수 있고, 저작권법의 문화 발전 촉진 목표에 위배될 수 있다.

저작자와 이용인 간에 합의를 이루기 힘든 상황은 실무상으로 최근 발생했던 ezPEER, Kuro, 이용자 및 음반업자 간의 법률 소송 쟁의 등의 예를 보면 잘 알 수 있다. 이용자 및 P2P 업자가 저작권을 침해한 법률적 책임을 물어야 하는 가는 물론이고, 음반업자들이 현재 인터넷에서 제공하고 있는 MP3 파일들이 라이선스 취득 비용을 적절히 치루지 않은 것도 사실이다. 그러나 음반업자들이 다시 법률 경로를 통해 권리를 주장하며, 이용자들이 온라인으로 라이선스를 취득할 기회를 주지 않고 있어, 이용자들은 비 정식 통로를 통해 음원(음악 파일)을 취득하게 하였다.

대만 디지털 산업 시장에서 이러한 쟁의는 법률 소송을 통해 해결할 수 있는가, 해결할 수 없다면 새로운 법률을 제정하고 강력한 저작권 혹은 법이 정한 라이선스 계약금이 시장에 개입할 필요가 있는가, 만약 여전히 ‘라이선스 취득 이용 원칙’에 의거해 저작자, 이용인 쌍방의 토론 공간을 확보할 수 있는가, 저작자는 기타 신흥 상업의 교역 방식에서 그 권익을 보호받을 수 있는가 하는 문제들을 더욱 깊이 탐구해야 할 것이다.

(3) 불분명한 저작자

앞서 얘기한 라이선스 취득 통로의 문제점과 계약 시 합의를 이루기 힘들다는 상황 이외에도, 저작자가 불분명하다는 쟁의도 끊임없이 거론되고 있다.

대만에서 현행되는 저작권법은 저작물의 저작권이 이미 그 보호 기간을 초과하였거나, 혹은 합리적인 사용 상황, 혹은 음악 강제 라이선스 취득 규정에 부합되는 상황을 제외한 일반적인 상황에서 저작물을 이용하고 싶을 때 사전에 저작자를 통해 라이선스를 취득하도록 되어있다.

디지털 콘텐츠 산업의 창작 과정에 각종 소재(재료)의 라이선스 취득이 연관되어 있어, 그 라이선스 취득 과정 중, 종종 저작자를 찾지 못하는 상황이 발생한다. 법을 지키려는 이용자에게 있어 가장 어려운 것은 라이선스 비용에 관한 문제가 아니라, 저작자를 찾을 수 없다는 것이다. 디지털 콘텐츠 산업 업자들은 저작자를 찾지 못해 저작물을 이용하지 못한다. 이러한 상황은 저작물 유통, 이용에 곤란을 야기한다. 더욱이 어떠한 저작물이 그 것을 대신할 수 없는 가치를 가진다면, 생산 과정에 있어 이는 커다란 문제가 된다. 이용자가 이와 같은 상황에서 저작자를 찾을 수 없다고 임의로 그 저작물을 이용하여, 저작권 침해 상황이 나날이 증가하고 있다. 여러 종류의 저작물 유형과 내용 양태의 디지털 산업 시장에서 이렇게 저작자를 찾지 못하는 상황이 증가하여, 이러한 문제의 심각성이 강조되고 있다.

3. 결론 및 건의

대만 저작권 제 37조 1항은 「저작자와 이용자가 라이선스 계약을 맺을 때 반드시 그 이용 지역, 시간, 내용, 이용 방법 혹은 기타 조건은 당사자들의 약정에 의거하고, 그 약정 중에 불분명한 부분은 라이선스 취득을 하지 않은 것으로 추정한다. 」라고 ‘라이선스 취득 이용 원칙’을 명시하고 있으며, TRIPS(무역관련지적재산권협정) 제 13조에 명시되어 있는 세 단계의 테스트 원칙에서도 알 수 있듯이 이용자가 저작물을

이용하고 싶을 때에는 라이선스를 취득해야 하는 것이 원칙이다. 대만이 WTO에 가입하여 앞서 서술한TRIPS(무역관련지적재산권협정)의 규정의 구속을 받기 때문에 공권력이 시장에 개입할 필요가 있을 때에는 반드시 해외의 관련 사례를 참고하여 법안을 정하고, 이러한 법안이 국제 공약의 요구에 부합되는 가를 고려해야 한다. 그렇지 않으면 무제 제제를 받게 될 수 있다.

앞서 서술한 ‘라이선스 취득 이용 원칙’에서 알 수 있듯이, 어떻게 저작자와 이용자 간의 라이선스 취득 활동을 원활히 하는가 하는 것이 대만 저작권 디지털 산업의 발전의 관건인 것이다. 디지털 산업 시장이 인터넷의 도움으로 발전되고 있는 상황에서, 많은 사람들은 저작물에 대해 라이선스 취득해야하며, 개인이 디지털 산업 창작에 참여하는 비율이 증가하고, 개인 저작물이 이용되는 기회가 대폭으로 증가하고, 저작자의 신분을 확인하기 힘들다는 여러 가지 특색으로 인해 저작권 문제가 대만 신흥 과학 산업이 해결해야하는 문제로 대두되고 있다. 이에 본 연구는 디지털 산업 라이선스 시장의 건전한 발전 촉진을 위해 다음과 같은 건의를 하는 바이다.

(1) 정부는 반드시 적극적으로 여러 유형의 저작물에 대한 중계 단체 설립을 장려한다. 그 외에도 저작권 중계 단체를 통합해 저작물(저작권)에 대한 데이터 베이스를 만들어야 할 것이다. 또한 저작권 중계 단체는 반드시 라이선스(저작권) 취득 방식의 융통성을 확대하고, 온라인 라이선스(저작권) 취득 기제를 마련하여 디지털 콘텐츠 산업과 인터넷 과학 기술 요구에 부합한다.

(2) 저작자와 이용인 간의 합의를 달성하기 힘든 곤경을 해결하기 위해 저작자는 반드시 적극적으로 새로운 상업 방식에 따라 라이선스(저작권) 비용을 받아 라이선스(저작권) 취득 활동을 원활히 해야 한다.

(3) 저작자가 불문명한 상황을 해결하기 위해서 저작권법의 라이선스(저작권) 취득 기제에 관련 사항을 추가하는 것 이외에도 반드시 저작자 및 이용자가 라이선스(저작권)에 대한 정보를 검색할 수 있는 데이터 베이스를 설치가 요구된다.

와이(華義) : '휴대용 보디가드'로 아이템 도난을 막는다.

이 아이템 도난 사건은 종종 들어 알고 있는 사항이다. 이러한 아이템 도난을 방지하기 위해 와이(華義)는RSA Security와 합작하여 CD플레이어 사이즈의 '휴대용 보디가드(隨身保鏢)'를 출시하였다. 유저들이 와이(華義)의 게임을 즐길때 로그인을 한 후 다시 '휴대용 보디가드'의 비밀 번호를 입력하면, 아이템 도난의 위험을 크게 줄일 수 있다.

와이(華義)의 사안(謝安) 운영장은 '휴대용 보디가드'에 액정 화면이 있어, 그 액정 화면에 6자리 숫자가 나타나게 되고, 이 60초마다 변하게 설정되어 있다고 설명하였다. 유저들이 컴퓨터에 '휴대용 보디가드'의 안전장치를 설치한 후, 로그인을 할 때는 아이디와 비밀 번호를 입력한 후에 RSA Security ID를 입력하는 창이 뜨면 '휴대용 보디가드'에 나타난 비밀 번호를 입력하게 된다.

사안(謝安) 운영장은 '휴대용 보디가드'가 「One Time Password」 기술을 채용하여, 사용한 적이 있는 번호는 다시 사용할 수 없게 되어있다고 설명하고, 비록 유저들이 휴대하고 다녀야 한다는 불편이 있지만, 컴퓨터에 연결할 필요가 없기 때문에 최적의 편리성을 가지며, 그 크기가 CD플레이어와 비슷하여, 작고 가벼워 휴대가 편리하므로 유저들에게 적합할 것이라고 전했다.

와이(華義)는 우선 <열혈강호 온라인>에 이런 제도를 도입하였으며, '휴대용 보디가드' 기계와 1년치 서비스 비용을 NT\$ 699원으로 책정하였다. 또한 다섯 개의 다른 게임 아이디에 적용할 수 있도록 하였는데, 그러나 반드시 동일한 관리 아이디가 필요하며, 하나의 아이디당 매년 180포인트가 필요하다.

SINA 신문 사이트 7. 11

<http://news.sina.com.tw/articles/13/98/32/13983202.html?/finance/20060711.html>

News & issue

게임 서버의 빈틈을 이용한 아이템 복제 범죄안 발생

형 사 경찰국은 오늘 게임업체 메인 서버의 빈틈을 이용하여 대량으로 아이템을 복제하여 유저들에게 판매한 사실을 발견하고 수사에 착수했다. 여름방학 기간 동안 아이템의 교역량이 증가하고, 아이템이 고도의 가치를 가짐에 따라, 게임의 빈틈을 이용해 불법으로 아이템을 취득하는 사람이 생겨났다. 경찰은 유저들에게 인터넷 상에서 싸게 판매하는 아이템이 이런 불법 경로를 통해 얻어진 것(장물)일 수도 있음을 경고하고 있다.

경찰국은 현재 게임 업체의 신고안을 접수하고, 올해 2월부터 게임 회사의 메인 서버의 전자 기록에 대량의 이상(異常) 트래픽(TRAFFIC)이 출현했음을 발견하고, 관련 기록을 조사 중에 같은 일련번호의 아이템이 복제되었음을 발견하였다. 복제 수량은 5만 건을 초과하여, 게임 아이템의 고유 번호 설계가 이미 해커들에게 해제되었음을 명확하게 보여주며, 온라인 게임의 공정성 및 안전성이 심각하게 손상을 입었다.

검찰과 경찰은 수주에 달하는 조사를 통해 도원시(桃園市)에 거주하는 무직의 오씨 남자(22세)를 용의자로 지목하였고, 오씨는 일부 범죄 사실을 인정하였으며, 그는 복제한 아이템으로 NT\$ 20여만 원의 수익을 취하였다. 오씨는 사기, 컴퓨터 사용 방해, 저작권 침해 등의 죄목으로 도원시 검찰에 이송되어 처분된다.

오씨는 이공과 출신으로 컴퓨터와 인터넷에 대한 지식이 해박하고 흥미를 가지고 있으며, 인터넷을 연구한 이후 게임에 사용되는 특정한 기능창과 HotKey의 지령 교차(交錯)를 배합하면 게임 서버에 오류를 발생시킬 수 있음을 발견하여, 이를 이용해 동일한 아이템을 복제하고 아이템 등급을 변경하였으며, 심지어는 다른 네티즌들에게 이러한 방법을 이용하면 게임에 출현하지 않는 고등의 아이템을 만들어 낼 수 있다고 알리며, 자랑까지 하였다.

경찰은 조사과정에서 오씨가 조사망을 피하기 위해 이미 여러 개의 아이디를 만들어 복제한 아이템을 분산시킨 후, 인터넷에서 일반 가격보다 더욱 낮은 가격으로 아이템을 판매하였다. 경찰은 유저들에게 싼 가격의 아이템을 사지 말도록 주의를 주고, 이러한 아이템은 그 경로가 불문명해, 잘못 구입했다가는 아이템이 무효화 될 수도 있고, 더욱이 이로 인해 금전적인 손실을 볼 수도 있으므로, 절대로 구입해서는 안 된다고 경고하고 있다.

CHINATIMES 신문 사이트 7. 06

<http://news.chinatimes.com/Chinatimes/newslist/newslist-content/0,3546,130503+132006070600893,00.html>



대만산 온라인 게임 : 여름방학을 지켜라!

매년 여름방학 온라인 게임 시장은 대부분 한국 게임 일색으로, 가끔 우연히 대만 게임을 찾아볼 수 있는 실정이었다. 그러나 이번 여름방학에는 <천사지연(天使之戀) Online>, <Bright Shadow>, <선모도(仙魔道)> 등의 세 가지 대만 게임이 출시되어, 유저들에게 잊지 못할 여름 방학은 선사할 예정이다.

게임신간선(遊戲新幹線)은 올해 여름방학에 무료 게임인 <천사지연(天使之戀) Online>을 출시한다. 이 게임은 우준오정(宇峻奧汀)이 연구 개발한 2D온라인 게임으로, 온화하고 부드러운 색채와 가벼운 애니메이션 선조(線條)가 특징이다.

게임 캐릭터 설정은 천신(天神)이 천사학원의 엄격한 훈련을 거친 작은 천사를 인간 세계의 성광성(聖光城), 영야성(永夜城), 철윤보(鐵輪堡), 화풍림(和風林) 등의 지역으로 파견하는 것이다. 유저들은 게임 안에서 서로 상대방이 되거나 혹은 NPC 작은 천사가 되어, 퀘스트를 완수하고, 각 부족 간의 분쟁을 해결하게 된다.

게임 중에 오목, 빙고 등과 같은 익숙한 게임들을 배치하여 재미를 더하였고, 거기에 독창적인 기갑(機甲), 이미지 다변의 종이 인형, 기마, 애완동물과 여러 기능을 제공하여 더욱 풍부한 흥미 및 채팅실 기능을 더하여 몬스터를 죽이고 훈련을 하는 시간 이외에도 채팅으로 시간을 보낼 수 있도록 하여 선택의 폭을 넓혔다.

그 밖에도 감마니아가 제작한 <Bright Shadow>, <선모도(仙魔道)>는 올해 초 공개된 이후, 여름 방학 기간에 오픈 베타 서비스를 진행하기로 결정하였다. 이 두 게임은 국내 지명도가 높은 제작자가 감독, 제작하였으므로, 기대할만 하다.

聯合新聞網 신문 사이트 7. 02

<http://news.sina.com.tw/articles/13/95/68/13956813.html?tech/20060702.html>

새 게임 : <연애마작관~하일사진(戀愛麻將館~夏日寫真)>

새로운 게임 <연애마작관~하일사진(戀愛麻將館~夏日寫真)>은 4인 대적과 2인 대전이 결합된 16장 마작 게임이다. 게임은 스토리 방식을 채택하여, 유저들은 카메라맨이 되어 여름 미녀의 사진집 촬영을 하게 된다. 해변으로 사진집 촬영을 위해 온 모델들은 우연히 마작 대회에 참여하게 되고, 카메라맨은 고도의 마작 기술로 미녀들을 이기고, 미녀들로 하여금 자신의 모델이 되게 하는 것이다.

게임에는 7명의 미녀가 등장하고, 미녀들에게는 몇 장의 사진이 있는데, 이 사진의 CG화면은 밝고 맑은 색을 이용하였고, 그 색채가 풍부하여, 여름의 청량한 감각을 표현해내기 충분하다.

◆ 2인 마작, 4인 마작을 일망타진

게임은 2인 방식과 4인 방식이 있어, 유저들의 선택의 폭을 넓혔다. 유저들은 카메라맨이 되어 마작 마을에서 맘에 드는 건축물을 선택하여 그 곳에서 미녀들과 대화하며 마작 게임을 진행하게 된다.

2인 마작의 규칙은 먼저 다섯 번 호(胡)한 사람이 한번 이긴 것으로 하며, 먼저 세 번 이기는 사람이 이긴 것이다. 이긴 사람은 미녀들을 모델로 사진을 찍을 수 있다. 4인 마작은 4번 게임을 하며, 기타 미녀들의 돈을 따면 미녀들의 사진을 얻을 수 있다. 한 미녀 당 3장의 사진을 얻을 수 있다.

◆ 풍부한 언어 효과

게임 캐릭터에 활발하고 흥미로운 대화 소리를 추가하여, 만약 너무 늦게 치면, 미녀들의 재촉하는 말을 듣게 되며, 좋은 패를 얻게 되면, 미녀들은 감탄과 환호성을 지르게 된다. 이렇게 풍부하고 재치 있는 대화 소리를 첨가해 유저들로 하여금 사실적인 마작 게임을 즐기도록 하였다.

◆ 진짜 사람을 모방한 게임 AI(인공지능)

마작게임의 가장 중요한 것은 게임 인공지능이다. 게임은 되도록이면 진짜 마작과 같이 패가 돌도록 설계하여, 유저들로 하여금 평소 마작 습관을 게임에 반영할 수 있도록 하였다. 그 밖에도 모든 캐릭터에 특이한 습관을 부여하여서, 그 특색을 파악하면 상대를 이길 수 있는 방법을 알게 된다.

GNN 신문 사이트 7. 12

<http://gnn.gamer.com.tw/9/24049.html>

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	귀훈	PC	NNG
2	Valkyrie Profile: Silmeria	PS2	SQUARE ENIX
3	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
4	真・三國無雙 4 Special	PC	KOEI
5	Metal Slug	PS2	SNK Playmore
6	Rockman ZX	NDS	CAPCOM
7	Cross World	PC	Broccoli
8	Xenosaga Episode III Also sprach Zarachustra	PSP	BANDAI NAMCO Games
9	hack // G.U. Vol.1 再誕	PSP	BANDAI
10	THE KING OF FIGHTERS XI	PSP	SNK Playmore
11	Heroes of Might and Magic V	PC	Nival Interactive
12	Trickster	PC	NTREEV SOFT
13	Gurumin	PSP	Falcom
14	LocoRoco	PSP	SCE
15	CHROME HOUNDS	XB360	From Software / SEGA
16	New Super Mario Bros.	NDS	닌텐도
17	Tekken Dark Resurrection	PSP	BANDAI NAMCO Games
18	Ninety-Nine Nights	XB360	Q Entertainment / Phantagram
19	Brave Story	PSP	SCE
20	Rise of Nations: Rise of Legends	PC	Big Huge Games



▲ 열혈강호



▲封神2：仙界傳



▲ 信長の野望
Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	귀혼	PC	NNG
2	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
3	Trickster	PC	NTREEV SOFT
4	STONE AGE ONLINE 8.5	PC	JSS
5	Maplestory	PC	Wizet
6	封神2 : 仙界傳 幸福果力島	PC	Mgame / KRGsoft
7	열혈강호 Online 3.0 : 天降神石	PC	Mgame / KRGsoft
8	Seal Online	PC	Sunny YNK / GRIGON
9	N-age ver 5.0	PC	esofnet
10	Front Mission Online	PS2	SQUARE ENIX
11	Yogurting	PC	Neowiz / NTix Soft
12	툰식천지 Online : 勇者戰場	PC	中華網龍
13	연애합자 Online : 鬱金香戀人	PC	中華網龍
14	실크로드 Online : 洛克山	PC	Joymax
15	도레미(多樂米) 麻將館	PC	互網國際
16	Lineage II	PC	NC soft
17	Sephiroth	PC	Imazic
18	소림전기(少林傳奇) Online	PC	玩酷
19	Last Chaos	PC	NAKO
20	검협정연 Online : 山河社稷	PC	西山居 / 金山



▲ 亂舞三國 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 神武Online

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