

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 8. 25. Vol.16

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

- 대만 온라인 게임 산업의 안전성과 형평성 분석

### 뉴스 & 화제

- 1 소비자 분쟁 해결에 소극적인 게임 업체
- 2 활기를 띄고 있는 대만의 자체 제작 게임
- 3 2006년 도쿄게임쇼(TGS)에 참여하는 대만 업체들
- 4 무료 게임이 두렵지 않은 대작 유료 게임

### 게임 순위

기획 특집

## 대만 온라인 게임 산업의 안전성과 형평성 분석

게임은 이미 일반 가정에서 없어서는 안 될 생활 오락이 되었다. 더욱이 정부는 ‘양조쌍성계획’을 추진하면서 게임의 생활화를 이루어 나가고 있다. 남녀노소 모두 게임을 즐기고 있는데, 그 중에서 온라인 게임이 가장 큰 인기를 누리고 있다. 그러나 온라인 게임이 인기를 끌면서 아이디 도용, 아이템 도난, 게임 폭력, 불법 플러그인 프로그램, 사기 등등의 여러 가지 문제들도 함께 생겨났다. 이러한 문제들은 많은 유저들이 온라인 게임을 떠나도록 하였고, 온라인 게임 산업의 발전을 저해하고 있다. 본 연구 보고는 게임 업체들이 실시하고 있는 안전 제도를 분석하여, 온라인 게임 산업의 발전을 도모하고자 한다.

### 1. 게임 중의 안전 및 형평성

#### 1) 게임 중의 각종 안전 제도

대만의 게임 업체들은 온라인 게임에 대해 여러 가지 안전 제도를 마련하여 실시하고 있으나, 대다수의 유저들이 이러한 안전 제도에 대해 제대로 이해하지 못하고 있다. 이에 아래에 대만 각 게임 업체의 안전 제도에 대해 간략하게 설명하고자 한다.

##### ① 저주장비(아이템)(詛咒裝備)

만약 유저의 장비(아이템)를 지정된 시간 전에 사용하면, 안전 제도에 의해 저주가 풀리기 전에는 아이템을 사용할 수 없도록, 또 매매 혹은 양도 할 수 없도록 되어있다. 게임 업체에서는 아이템 소유 유저에게만 저주를 푸는 방법을 알려주어, 저주를 푼 후에 사용 혹은 매매 하도록 하였다.

##### ② 비밀번호 잠금장치(加碼鎖)

다른 사람의 아이디로 함부로 로그인 할 수 없도록 하기 위해, 게임 업체에서는 원 유저가 설정한 시간에만 로그인을 할 수 있도록 하여, 만약 유저가 설정한 시간에 로그인을 하지 않을 경우, 아이디가 자동으로 잠기도록 설정하였다. 만약 원 유저가 다시 로그인을 할 경우에는 반드시 잠금 설정을 해제해야지만 성공적으로 게임에 로그인 할 수 있다.

③ 디지털 안전카드(數位安全卡)

이 안전 제도는 감마니아의 비밀번호 잠금 장치와 함께 사용해야 하는데, 이 디지털 안전카드는 유저가 처음 로그인할 때 게임의 GASH 아이디와 비밀번호 및 잠금 장치의 비밀번호를 모두 입력해야 하며, 이와 동시에 안전카드를 유일한 해제 방식으로 설정해야 한다. 유저들이 다시 게임에 로그인할 때는 안전카드를 삽입하고 안전카드의 비밀번호를 입력하면 다른 아이디나 비밀번호를 입력하지 않아도 로그인을 할 수 있다. 그렇기 때문에 해커들이 유저의 아이디와 비밀번호를 안다 해도 게임에 로그인을 할 수 없다.

④ 비밀번호 카드(加密卡)

게임 업자들은 비밀번호 카드 뒷면에 32세트의 각기 다른 4자리 수의 비밀번호를 기록해, 유저들이 로그인을 할 때 비밀번호 카드에 있는 비밀번호 중 하나를 입력하는 것으로, 만약 5번 이상 입력 오류가 발생하면, 시스템이 저절로 그 아이디를 잠그는 것이다.

⑤ 창고 잠금장치(倉庫鎖)

게임 업자들은 유저들의 아이디가 도용된 이후, 아이템 저장 창고에 있던 아이템이 도난당하는 것을 막기 위해, 아이템 창고에 잠금 장치를 만들었다. 유저들은 게임에 로그인 한 후 아이템 창고의 잠금 장치를 해제하기 위해 비밀번호를 입력해야 하며, 입력한 비밀번호가 맞는 것으로 확인이 된 후에야 아이템을 사용할 수 있다.

⑥ 비밀번호 갱신(更新密碼)

게임 사이트는 대대적인 비밀번호 갱신을 진행하여, 아이디 도용의 비율을 낮춰 아이템과 게임 머니를 보호하여, 유저들이 안심하고 게임을 즐길 수 있도록 하고 있다. 소프트 스타는 일전에 이상한 아이템 도난 안이 발생하자 230만 회원의 비밀번호를 대대적으로 변경하여 유저들을 보호한 바 있다.

⑦ 행동 잠금장치(行動鎖)

소프트 스타는 첫 번째 행동 잠금 장치를 출시하였는데, 이는 유저들이 특정한 컴퓨터(이미 지정된)에서만 로그인을 할 수 있도록 한 것으로, 유저가 다른 컴퓨터로는 로그인을 할 수 없도록 하여, 해커들이 PC방 혹은 다른 곳에서 게임을 진행했을 때 컴퓨터에 남은 기록을 통해 트로이 바이러스로 아이디와 비밀번호를 알아낸다고 해도, 지정된 컴퓨터가 아니므로 로그인을 할 수 없도록 한 것이다. 소프트 스타는 두 번째 행동 잠금 장치를 모바일 서비스와 더해, 유저들이 문자 메시지를 통해 잠금 장치를 해제하고, 잠그도록 하였다.

⑧ 스파이웨어 방지 프로그램(防間諜程式)

대만 시만텍(Symantec)은 스파이웨어 방지 프로그램으로 트로이 바이러스 등의 스파이웨어의 침입을 막는 방법을 제안하고 있다. 바이러스를 막아주는 기능 이외에도 개인 정보의 유출을 막아주어, 게임의 안전을 지켜준다.

⑨ 봉인 두루마리(封印卷軸)

NC Soft는 대만 유저들을 위한 보호 조치를 실시하고 있는데, 유저들이 게임 속에서 ‘봉인 두루마리’를 구매하면, 자신의 장비, 도구, 아이템을 봉인 할 수 있다. 이렇게 봉인된 아이템은 매매가 금지되고, 삭제, 버리기 등이 불가능하다. 만약 아이디를 도용한 해커가 일부러 캐릭터를 죽게 하여 아이템이 떨어지면, 봉인된 아이템은 캐릭터가 사망함과 동시에 사라지게 되어있어, 유저들의 아이템을 확실히 보호한다.

<장점>

전체적으로 말해, 각 업체의 안전 제도의 효과는 뛰어나다. 또한 아이템 도난 비율 역시 효과적으로 감소시켰다. 특히 디지털 안전카드는 가장 안전한 것으로 나타났다. 이 안전카드는 PKI 칩 기술을 이용해, 유저들이 안심하고 게임을 즐길 수 있도록 하였다. 행동 잠금 장치는 최신기술의 산물로 컴퓨터의 IP번호를 지정하여 유저가 로그인한 적이 없는 컴퓨터의 IP는 로그인을 할 수 없도록 하여, 해커들이 함부로 로그인 하는 것을 막아주고 있다.

<단점>

이러한 안전 제도를 살펴보면, 효과적인 안전 제도는 비용을 지불해야 한다는 것을 알 수 있다. 예를 들어 가장 효과적인 디지털 안전카드는 약 NT\$ 600원 정도의 비용을 들여 카드 리더기와 카드를 구매해야 하며, 그 외에도 매달 이용 요금을 지불해야 한다. 이러한 비용은 유저들에게 또 하나의 부담으로 작용한다. 행동 잠금장치 역시 매달 이용 요금을 지불해야 한다. 그 밖에 무료 안전 제도는 아이디의 도용과 아이템 도난을 완전히 막아주지 못한다는 것이다.

2) 게임 중의 형평성 유지 제도

최근 게임에서 플러그인을 사용하는 비율이 크게 증가하여, 게임의 형평성을 깨트리는 것뿐만 아니라 유저들이 게임을 그만두게 하는 악영향을 낳고 있다. 플러그인이 많은 게임으로는 <리지니>와 <라그나로크>로 유저들이 플러그인을 이용해 쉽게 경험치를 쌓고 있어, 게임의 형평성을 깨트려, 게임 회사에서는 이를 막기 위해 여러 가지 방안들을 만들기에 이르렀다.

① 플러그인 사용자 유배

이 방법은 플러그인을 사용하는 유저들은 게임의 주요 맵에 접근할 수 없도록 하는 것으로, 플러그인을 사용해도 경험치, 게임 머니, 아이템을 얻을 수 없도록 해 게임의 형평성을 유지하는 것이다. 유배 처리된 유저는 바로 블랙리스트에 올라가고, 플러그인을 사용하지 않았다고 확인이 되면 게임 맵으로 돌아올 수 있다. 감마니아의 <리니지>는 플러그인 사용자를 ‘비밀의 섬’으로 유배 시키며, 유희신간선의 <삼국영웅전(三國群英傳)> 역시 이런 유배 제도를 실시하고 있다.

② 게임 관리자로 플러그인을 잡음

게임 관리자는 게임 속에서 GM으로 불린다. GM의 일은 플러그인을 사용하는 유저를 잡아내고, 유저들의 질문에 답변하는 것이다. 게임 관리자가 어떤 유저의 이상한 점이나 행동(몬스터를 공격하는 동작이 너무 고정적임)을 발견하면 그 유저의 아이디를 잠그거나 동결하여, 게임의 형평성을 유지하는 것이다.

③ 대량의 팀 임무 및 단체 공격을 사용함

일반적으로 플러그인을 사용하는 유저들은 계속해서 반복 동작을 실행하여 캐릭터의 경험치와 아이템을 획득하려 한다. 이에 각 게임 업체들은 플러그인에 대항하는 방법으로, 팀을 조직해 임무를 수행하는 퀘스트 및 단체로 공격을 해야지 없앨 수 있는 슈퍼 괴물을 만들어, 유저들이 단순히 몬스터를 죽여 레벨을 업그레이드 하는 과정에서 플러그인의 도움을 받는 것을 막고, 다른 유저들과 함께 직접 게임을 진행하면서 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다. 감마니아의 <메이플 스토리>에는 이러한 팀 임무 및 단체 공격이 많고, <라그나로크> 및 다른 게임들도 이러한 퀘스트를 추가하여 플러그인을 사용하는 유저들이 게임의 즐거움을 얻지 못하도록 하여, 게임의 불공평성을 감소하는데 효과를 거두었다.

<장점>

이러한 제도들은 플러그인 사용 유저들 줄이고, 일반 유저들에게 공평한 게임 환경을 가져다주었으며, 게임의 내용의 다양화에도 기여하였다. 단순히 몬스터를 죽이고, 경험치를 쌓는 것 이외에도 게임이 좀 더 풍부하고 다채로울 수 있도록 하여 온라인 게임의 새로운 발전 방향을 제시하였다.

## <단점>

플러그인을 잡아내는 것은 일시적인 것으로, 게임 세계에서 플러그인을 사용하는 유저를 완전히 몰아내는 효과는 기대하기 어렵다. 과학 기술의 진보로 인해 플러그인 역시 진화되고 있어, 게임 관리자들이 플러그인을 사용하는 유저를 찾아내는 일이 점점 어려워지고, 또한 게임 관리자들도 전력을 다해 잡아내겠다는 의지가 없어, 플러그인이 더욱 성행하고 있는 것이다. 플러그인을 사용하는 유저들도 단지 며칠만 아이디어를 이용하지 못하는 게임 회사의 가벼운 처분을 두려워하지 않기 때문에, 게임의 형평성은 계속해서 흔들리고 있는 것이다.

## 2. 결론

게임 산업은 지금까지 대만에서 가장 발전되고 가장 수익이 좋은 산업이나, 대부분 해외 게임을 대리하는 형식으로 벌어들이는 수익의 대부분이 해외의 라이선스 비용으로 지출되고 있는 실정이다. 비록 대만 본토 게임들이 인기를 끌기 시작하였으나, 훌륭하게 게임 시장에 진입하여 자리를 잡아, 게임 산업을 확장시키게 될 지는 아직 더 두고 봐야 한다.

### ① 안전성

최근 온라인 게임에 무료 바람이 불고 있어, 온라인 게임을 즐기는 유저들이 점점 늘어나고 있다. 그러나 효과적인 안전장치는 금전적인 부담이 있다. 게임 업체는 안전장치 이용비용과 안전 제도에 평형점을 찾아 유저들의 유료 안전장치의 이용도를 높여서, 게임 산업의 발전을 도모해야 한다.

### ② 형평성

플러그인이 범람하고 있는 이 시점에서 게임 업체의 적극적이지 못한 관리는 유저들에게 게임이 불공평하다는 생각을 가져다준다. 비록 게임 관리자가 존재하지만 실질적인 효과는 적어, 유저들은 할 수 없이 스스로 자신을 보호하고 있으며, 또한 플러그인을 사용하는 유저들에게 복수하고 있다. 예를 들어 플러그인을 사용하는 유저들을 유도해 오류가 생기게 하는 등의 방법으로 유저 스스로 게임의 형평성을 지키려고 하고 있다. 그러나 이러한 방법은 폭력 사태를 발생시킬 수 있으므로, 게임의 공평성을 지켜주는 새로운 방법을 모색해야 한다.

[자료출처 : ITIS 정보 센터]

News & issue

## 소비자 분쟁 해결에 소극적인 게임 업체

온라인 게임 유저들의 아이디 도용 문제나 아이템 도난 사건은 종종 듣게 되는 사건으로, 소비자문교기금회(消基會)는 최근 5년 동안 이미 273건의 서면 신고서를 접수 한 바 있다. ‘온라인 게이 정형화 계약 모범안’이 발표되었으나, 이러한 신고는 아직까지 줄어들지 않고 있는 실정이다. 통계에 의하면 접수된 273건 중 아이디가 정지된 것으로 인한 신고 접수가 74건으로 27.1%의 비율을 차지하고 있다. 그 다음으로는 아이디 도용과 아이템 도난에 대한 신고가 57건으로 20.8%를 차지하였다.

아이디가 정지되어 신고하는 경우는 다음과 같다. 어느 날 유저가 자신의 아이디로 로그인을 시도하였는데, 현재 사용 중인 아이디라서 로그인을 할 수 없게 되어, 유저들은 할 수 없이 아이디를 정지시키고, 신고를 접수하는 것이다. 이는 온라인 게임 유저들이 가장 흔히 접하게 되는 문제이다.

어떤 유저는 아이템이 도난당한 것을 발견한 후 경찰이 신고하고, 이와 동시에 게임 회사에 게임 과정(접속, 이용에 관련된)을 공개해 달라고 요청하였으나, 게임 회사는 NT\$ 500원의 포인트를 먼저 구매해야지만 원하는 자료를 제공하겠다고 말했다. 결국 아이템을 훔쳐 이용한 자의 IP는 중국 IP로 밝혀졌으나, 게임 회사는 어떠한 처리도 하지 않았다.

소비자문교기금회(消基會)의 李鳳翹 회장은 접수된 신고 안건에서 온라인 게임 회사의 안전 제도와 서비스에 모두 문제가 있음을 발견했다고 전했다. 그는 또 이번 통계를 통해 모두 57건의 아이디 도용과 아이템 도난 안건이 접수되었음을 알게 되었다고 말했다.

그는 아이디 정지와 아이디 도용, 아이템 도난 이외에도, 시스템 고장, 자동으로 로그아웃 되는 것 등등이 모두 온라인 게임 유저들이 자주 부딪히게 되는 문제들이라고 설명하고, 경제부가 비록 ‘온라인 게이 정형화 계약 모범안’을 공포하였으나, 이를 강제로 사용하도록 하지 않았기 때문에, 자주 발생하는 이런 문제들과 책임이 막중한 게임 회사에 대해, 소비자 보호회와 경제부 공업국이 모두 감독의 책임을 져야 한다고 말했다.

李鳳翱 회장은 더 나아가 경제부 공업국은 반드시 신속하게 ‘온라인 게임 정형화 계약이 마땅히 기재해야 할 사항 및 기재해서는 안 되는 사항’을 정하여야 하며, 이와 동시에 악성 온라인 게임 회사들의 명단을 발표해, 유저들에게 제공해야 한다고 말했다.

야후 신문 사이트 8. 17

<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/060817/17/27uk.html>



News & issue

## 활기를 띄고 있는 대만의 자체 제작 게임

올해 대만 자체 제작 게임이 점차 활기를 띄고 있는 가운데, 소프트웨어(智冠)가 대리하고 있는 대만 본토 온라인 게임 <천사지연(天使之戀)>은 동시 접속자 4만 명의 뛰어난 기록을 세웠으며, 또한 다음 달부터는 일본시장에 진출할 계획이다.

무료 게임이 크게 유행하고 있는 올해, 해외 게임뿐만 아니라 대만의 자체 제작 게임 역시 인기를 끌고 있다. 우준오정(宇峻奧汀)이 제작한 <천사지연(天使之戀)>은 동시 접속자 4만 명의 수준에 다다랐으며, 유료화된 이후에도 매달 NT\$ 1천만 원 이상의 수익을 가져다 줄 것으로 예상되며, 아울러 대리를 담당하고 있는 소프트웨어 역시 많은 수익을 거두게 될 것이다.

현재 4만 명에 달하는 동시 접속자 수와 50만 명이 넘는 회원을 가진 소프트웨어의 자기업(子公司) 중화왕룡(中華網龍)은 올해 하반기에 <황역군협전(黃易群俠傳)>을 출시하였는데, 동시 접속자 8만 명의 신기록을 달성하였다. 이에 소프트웨어는 대만 자체 제작 게임이 점점 새로운 시장을 형성해가고 있으며, 해외 대리 게임과 경쟁하기 시작했다고 설명했다.

대만의 본토 제작 게임들이 이미 새로운 시장을 형성하기 시작하였으며, 또한 해외 시장에도 진출하고 있다. <황역군협전(黃易群俠傳)>은 US\$ 300만 불을 받고 중국 시장에 진출하게 되었고, <천사지연(天使之戀)>은 다음 달 일본 게임 업체와 계약을 맺고, 일본 시장에 진출하게 된다. 이러한 대만 본토 제작 게임의 활약으로 소프트웨어의 영업 수익은 계속해서 증가하고 있다. 자체 제작 게임은 원가가 낮기 때문에 이윤을 남길 수 있는 공간이 더욱 크다.

台視 신문 사이트 8. 21

<http://www.ttv.com.tw/news/html/095/08/0950821/095082190606018.htm>

News & issue

## 2006년 도쿄게임쇼(TGS)에 참여하는 대만 업체들

**경** 제부 공업국의 도움으로 대만 게임 업체들은 도쿄게임쇼(TGS)에 ‘대만관’을 만들어 참가하게 된다. 현재 약 7개 게임 업체가 대만관에 참여하기로 했으며, 대만관이 아닌 독자적으로 참여하는 감마니아 등의 3개 게임 업체를 더하면 올해 도쿄게임쇼(TGS)에 참여하는 약 10개 업체로 역대 참가 규모 중 가장 큰 규모이다. 이번에 참가하는 업체들은 자체 제작 게임을 가지고, 해외 대리 업체를 찾길 희망하고 있다.

일본 도쿄게임쇼(TGS)는 세계 3대 게임 박람회 중의 하나로, 올해로 10년째를 맞는다. 날짜는 9월 22일부터 24일까지이며, 첫날은 업자와 언론 매체에 개방하며, 마지막 이틀은 일반 시민에게 개방한다. 올해 참가 부스는 1천 5백 개로, 약 16만 명의 관람객이 입장할 것으로 예상된다.

도쿄게임쇼(TGS)의 ‘대만관’에 입주하게 될 업체로는 XPEC 엔터테인먼트(樂陞科技), 송강(松崗), 유정(唯晶), EASYFUN 엔터테인먼트(億啓數位), 우준오정(宇峻奧汀), Lager Interactive (雷爵), 와이(華義) 등이며, ‘대만관’이 아닌 독자적으로 부스를 만들어 참가하는 업체는 감마니아(遊戲橘子), Road Ahead Technology(馬路科技), IGS(鈹象科技) 등이다.

전체적으로 올해 대만 게임 업체들의 게임쇼 참가 목적은 대부분 자체 제작한 게임을 선보이는 것이다. XPEC 엔터테인먼트(樂陞科技)와 IGS(鈹象科技)를 제외한 모든 업체는 컴퓨터를 플랫폼으로 하는 온라인 게임이 주요 상품으로, 감마니아는 5가지 자체 제작 게임을 선보일 예정이며, 와이는 자체 제작 게임 <81 Key>를, 송강은 <삼국쟁패(三國爭霸)>와 캐주얼 게임 <심천지(心天地)>를 선보일 예정이다. 또한 EASYFUN 엔터테인먼트(億啓數位)는 <Holy Beast(曙光) Online 2>를, 우준오정은 <천사지연(天使之戀) Online>을, Lager Interactive는 <만왕의왕(萬王之王) 2>와 <동화(童話)>를 선보일 예정이다.

대만 국내에서는 주로 PSP를 게임 플랫폼으로 하는 게임을 개발하고 있는데, XPEC 엔터테인먼트(樂陞科技)는 이번 게임쇼에서 PSP를 플랫폼으로 하는 <星戰傭兵(Bounty Hounds)>를 선보일 예정이며, 아울러 DS를 플랫폼으로 하는 <Equal Card> 등의 다양한 게임을 선보일 예정이다.

야후 타이완 신문 사이트 8. 13  
<http://tw.finance.yahoo.com/xp/20060813/50/2113758175.html>

News & issue

## 무료 게임이 두렵지 않은 대작 유료 게임

무료 게임이 성행 하면서 점점 더 많은 게임이 이 같은 풍조를 따라가고 있는 가운데 <리니지 1, 2>와 <라그나로크>, <WOW> 등과 같은 대작 게임이 여전히 유료 서비스를 고수하고 있어 눈길을 끌고 있다. 해당 게임 업체는 유료 게임이지만 유저들이 줄어든다거나 하는 일이 없이 여전히 가장 많은 영업 수익 성적을 내고 있다고 설명했다.

<리니지>는 감마니아에서 6년 전부터 대리하기 시작해, 현재 500만 명의 회원을 보유하고 있으며, 동시 접속자 18만 명의 규모로 유지되고 있다. 올해는 6주년을 기념하는 이벤트를 펼치고, 게임 중에서 가장 뛰어난 무기인 ‘+10암흑쌍도(暗黒雙刀)’를 선물한 바 있다. <리니지>를 6년 동안 즐겨온 유저는 한 명당 최소 NT\$ 20만 원 이상의 가치를 지닌다. 유저들은 <리니지>의 진귀한 아이템과 마법은 이벤트를 통해서만 얻을 수 있다고 설명하였다.

소프트월드는 과거 유료 게임에는 클로즈/오픈베타 기간 동안 무료로 게임을 즐기다가 유료화 되면 게임을 그만두는 유저들이 존재하였으나, 오래된 대작 유료 게임에게 있어 이런 메뚜기 같은 유저들의 영향력은 크지 않다고 설명했다. <WOW>의 경우에도 동시 접속자수가 계속해서 17~18만 명을 유지하고 있어, 유료화의 영향으로 유저가 감소하지는 않았다.

이와 반대로 규모가 작은 유료 게임은 무료 게임으로 전향한 후 많은 유저들을 끌어 모았다. <신절대쌍교(新絶代雙驕)>, <검협정연(劍俠情緣)>은 무료화 된 이후 동시 접속자가 1만 명을 넘어섰다.

ItemBay의 오성유(吳盛維)씨는 과거의 아이템으로 인기를 끌던 시대는 점점 변화되어, 많은 고가의 아이템이 게임 업자들의 지나친 마케팅으로 인해 오히려 전혀 팔리지 않게 되었다고 설명하고, 그러나 와이의 <천하무쌍(天下無雙)>의 아이템은 여전히 인기를 끌고 있으며, 고가에 팔리고 있다고 전했다.

오성유씨는 지금의 유저들은 게임 머니에 비교적 흥미를 가지고 있다고 전하고, 게임 머니가 있어야 아이템을 구매할 수 있기 때문에, 인기가 많은 게임 일수록 교환 환율이 높다고 설명하고, <리니지>의 환율은 <리니지 >가 현금 1원대1만, <리니지 2>가 현금 1원대 5만으로 계속해서 안정적인 상태를 유지하고 있으며, <라그나로크>는 1대 250만 혹은 1대 300만이라고 설명했다.

PC HOME 신문 사이트 8. 18

<http://news.pchome.com.tw/science/chinatimes/20060818/index-20060818024369240406.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	天使之戀(Angel Love) Online	PC	宇峻奧汀
2	戰國 BASARA 2	PS2	CAPCOM
3	軒轅劍伍	PC	소프트 스타
4	明星志願 3 : 星光圓舞曲	PC	소프트 스타
5	風色幻想 5 ~ 赤月戰爭 ~	PC	弘煜
6	墨香(DARK STORY) Online	PC	EYA Interactive Ltd
7	黃易群俠傳 Online	PC	中華網龍
8	SD 건담 - G GENERATION PORTABLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
9	Melty Blood ACT Cadenza	PS2	ECOLE
10	Bounty Hounds	PSP	樂陞科技 / NBGI
11	Crazy Arcade	PC	NEXON
12	Battle stadium D.O.N	PS2	BANDAI NAMCO Games
13	Devil May Cry 3	PC	CAPCOM
14	Dead Rising	XB360	CAPCOM
15	Bullet Witch	XB360	AQ Interactive
16	Titan Quest	PC	Iron Lore Entertainment
17	Rockman ZX	NDS	CAPCOM
18	wizard and the master	PC	QuinRose
19	귀훈 온라인	PC	NNG
20	Dragon Ball Z	PS2	BANDAI



▲ 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	天使之戀(Angel Love) Online	PC	宇峻奧汀
2	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
3	黃易群俠傳 Online	PC	中華網龍
4	Crazy Arcade	PC	NEXON
5	귀훈 온라인	PC	NNG
6	메이플 스토리 : 海底歷險記	PC	Wizet
7	LINEAGE ver.2.40c	PC	NCSoft
8	Tales Runner	PC	Rhaon Entertainment
9	戰國英雄 Online	PC	寶德網絡
10	STONE AGE ONLINE 8.5	PS2	JSS
11	天方夜譚Online : 勇闖英雄塔	PC	唯晶科技
12	劍俠情緣 Online : 情義江湖	PC	西山居/ 金山
13	썸 希望Online : 異技有樂町	PC	Sunny YNK / GRIGON
14	Mystina Online	PC	雷爵
15	Lineage II	PC	NC soft
16	三國演義 Online : 神機妙算	PC	中華網龍
17	王牌13支	PC	鈞象
18	Front Mission Online	PS2	SQUARE ENIX
19	N-age ver 5.0	PC	esofnet
20	劍俠情緣 Online : 山河社稷	PC	西山居/ 金山



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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