

The Biweekly

Taiwan Game News

2006. 12. 08. Vol.23

[CONTENTS]

기획특집

- 대만 DCI 11월호-대만 인터넷 모바일 콘텐츠 시장 분석

뉴스 & 화제

- 1 2006년 IT 월(MONTH) 게임업체 동태
- 2 새로운 게임 소개 <삼국책 온라인>
- 3 정보통신 산업 정보자원 효능의 고취필요

게임 순위

기획 특집

대만 DCI 11월호-대만 인터넷 콘텐츠 시장 분석

2005년 6명의 교통대학교(交通大學) 학생들이 개발한 커뮤니티 사이트가 학교와 자금 등의 문제로 곤혹을 치르고 있을 때 일명 가씨어르신의 도움으로 어려운 문제들을 해결할 수 있었다. 일 년여의 시간이 지난 지금 몇 명의 대학생이 만든 <WRETCH> 웹사이트는 대만 블로그와 포토서비스 웹사이트 중 가장 큰 사이트로 발전하였고 알렉사닷컴의 전 세계 웹사이트 페이지뷰에서 당당하게 전 세계 27위를 차지하였다. 막 구글에서 16.5억 달러에 인수한 동영상전문 커뮤니티 유튜브(YOUTUBE) 보다 선두자리에 서있다. 많은 사람들은 가씨 아저씨가 별다른 생각 없이 그들을 도왔다고는 하지만 창업투자자들의 관점에서 보면 그는 현재 디지털시대에 가장 눈여겨보아도 좋을 선견지명자라 할 수 있을 것이다.

대만 인터넷시장 연구고문 회사인 InsightXplorer Limited社의 한 보고에 따르면 <WRETCH>가 2006년 8월분의 도달률이 66.8%에 달하며 이 수치는 전년도 8월분과 비교할 때 26.5%가 증가하였다. 그리고 대만에서 현재 가장 좋은 반응을 얻고 있는 블로그 서비스 제공자이기도 하다. 얼마 전에 YAM Digital Technology 와 합병한 <SKY BLOG>가 전년도 4.6%에서 31.9%의 상승으로 가장 많은 상승세를 기록하여 많은 업계의 주목을 받고 있다. 그리고 인터넷상에서 적극적으로 자신의 의견과 평론들을 발표하는 네티즌 중에서 30대 이상의 인구가 25%를 능가하고 있는 실정으로 이 수치를 보았을 때 현재 블로그 및 커뮤니티의 사용은 학생들과 젊은 층만의 문화현상이 아닌 전 국민적인 하나의 운동이라 여겨진다. 이 점은 서비스의 품질의 향상을 요구할 뿐 아니라 콘텐츠의 생산 면에서도 관념의 전환을 가져올 것이라고 보인다.

<WRETCH>는 취미로 시작된 계획이다 개발자들은 이윤을 남길 것이라고는 생각도 하지 않은 채 말이다. 하지만 커뮤니티의 규모가 시간이 갈수록 넓어지면서 상업화의 모습 역시 나타나기 마련이다. 그리하여 교육자원을 이용하여 이윤을 남기고 있다는 쟁의마저 일으켰다. 왜냐하면 <WRETCH>는 교통대학교의 제어실을 사용하여 탄생한 웹사이트이므로 상업화후에 얻게 되는 이익을 개발자들의 사익으로 한다면 적지 않은 공격을 받게 될 것이다. 그리하여 개발자 쟈쯔위(簡志宇) 등은 수익의 일부분을 환원하는 방식으로 학교와 여론의 찬성을 얻어낸 후 성공적으로 정식상용화 서비스를 시작하였다. 앞으로 <WRETCH>의 성공여부나 변화 등은 알 수가 미리 단정 지을 수 없지만 새로운 형식의 서비스에 대한 신념과 투자여의지에 대해서는 위험을 무릅쓰고 창업

을 한 젊은이들에게 큰 박수를 보내도 좋을 것이다.

야후 창립자 제리 양(楊致遠)은 야후를 창립할 당시 창업투자사인 세쿼이아 캐피탈(Sequoia Capital)로부터 자금 도움을 받아 당시 대학원생은 그는 야만인이 소리 지르는 소리를 세계적으로 지명도 있는 기업으로 만들었다. 그리고 한 창업투자사는 지금현재 세계에서 두 번째로 큰 IT기업인 구글에 투자를 한 바 있다. 구글이 전통 하드웨어 대기업인 IBM과 Intel을 랭킹에서 제쳤을 때 우리는 모두 전형적인 것이 바뀌는 모습을 보았다. 스쿼이어 캐피탈(Sequoia Capital)가 최근 기백만 달러를 투자한 유튜브(YOUTUBE)가 결국 16억5천 달러에 스쿼이어 캐피탈의 또 다른 투자사인 구글에 인수되어 많은 수익을 남겼다.

대만도 창업투자 산업이 발달한 적이 있었다. 리궈딩(李國鼎)등 IT산업의 리더들을 선두로 하나둘씩 대만 창업투자 산업으로 돌아와 그 위엄을 과시하고 있다」고 대만 창업투자 협회회의 비서실장 양정치유(楊正秋)가 밝혔다. UMC, ACER, ZyXEL, INVENTEC등을 비롯한 대만 초기 IT기업들은 창업투자자와 기업의 모범적인 이해관계를 통하여 더욱더 우수한 성장조건들을 갖추게 되었다. 대만 창업투자 연감에 따르면 지난 20년간 대만 창업투자 산업은 최소한 3,000개 이상의 IT기업에 성공적으로 투자했으나 2000년 이후에는 정책이 바뀜으로서 대만 창업투자의 활력은 이전 못지않아졌으며 주의력은 다른 곳으로 전이되었다고 본다.

1. 휴대폰 콘텐츠 시장을 통한 환경 분석

136호 BUSINESS NEXT지의 보도에 따르면 대만의 창업투자사들이 중국대륙이나 다른 국가로 바꿔 투자하는 경우가 적지 않다고 한다. 어떤 창업투자자들은 솔직하게 같은 콘텐츠일 경우 대만기업에 승산을 거는 것 보다는 중국기업에 투자하는 것이 훨씬 많은 수익을 가져다준다고 고백했다. 많은 대만의 중요 콘텐츠 혹은 서비스산업이 서서히 대규모로 전의하는 현상이 나타나고 있다. 같은 호의 BUSINESS NEXT지는 휴대폰 콘텐츠산업 업자들 역시 중국인민폐를 벌어들이고자 노력하고 있다고 밝혔으며 대만의 게임소프트웨어사인SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC 가 목표를 중국대륙으로 전이한 뒤 아주 좋은 성적을 이루고 있다고 덧붙였다. 이와 같은 사실은 놀라운 것이지만 사실적으로 이러한 결과를 보았을 때 너무나도 당연한 것임을 알게 될 것이다. 최근 2년간 미국의 유명한 창업투자사들이 하나둘씩 중국대륙으로 진출하고 있으니 이러한 전이형식은 더욱더 합리적인 것으로 보인다. 하지만 소비습관과 환경의 차이점으로 인하여 큰 영향을 미치고 있다. 한국과 일본의 통신회사들은 음성통신서비스 이윤은 70%아래로 떨어졌지만 대만 통신회사는 90%를 웃돌고 있다. 그리고 중국대륙과 동남아시아 여러 나라에서는 문자를 중요시여기는 반면 대만 사람들은 문자를 많이 사

용하지 않는 등 나라마다 소비습관의 차이를 보이고 있다.

「이것은 대만통신사들은 한국이나 일본 혹은 중국처럼 통신사전용 핸드폰을 개발생산 하지 않는데서 그 이유를 찾아볼 수 있다.」고 PILLAR DIGITAL INC 의 예'쓸◆(葉冠義) CEO가 인터뷰도중 말한 바 있다. 그는 각 통신사별로 그 통신사에 맞는 휴대폰을 제작하지 않기 때문에 많은 휴대폰 콘텐츠가 때때로 다른 방식들을 통하여서 전달이 가능하다고 하였다.(예를 들면 인터넷을 통하여) 그러하므로 소비자들로 하여금 불편을 주고 있다. 이 외에도 이동통신전화국과 핸드폰규격의 다양성으로 인하여 소비자로 하여금 더욱더 이용에 불편을 안겨주고 있다. Windows Mobile인지 Symbian인지 아니면 LINUX인지 휴대폰콘텐츠 사업자들은 모든 플랫폼이 사용가능한 서비스엔진을 개발하기에는 역부족인 것이다.

2. 정책이 관건

앞서 얘기한 문제점 외에도 정부 정책 또한 현재 투자 환경 및 휴대폰콘텐츠 산업 간의 관계에 영향을 미치고 있다. SOUNDERA CORP. 의 황지엔웨이(黃建煒) CEO는 「창업투자는 콘텐츠산업에 대한 이해가 모자라기 때문에 쉽사리 투자하기 어려운 것이다.」라고 밝혔다. 대만 창업 투자 연감의 한 자료에 의하면 2005년 통신공업의 투자는 13.18에 달하는 반면 디지털 콘텐츠 산업의 투자는 1.18%에 그쳤다는 사실을 알 수 있다. 창업투자협회의 양정치유(楊正秋) 비서실장은 이러한 문제는 정부의 혜택조치를 통하여 투자자들의 확신을 얻어 내야 한다고 하였다. 「한 장의 CD가 얼마만큼의 가치를 가질지는 아무도 예상할 수 없다」라고 덧붙였다. 그는 과거 정부는 20%의 세금을 절감해주는 방식으로 투자자들로 하여금 대량으로 IT하드웨어 산업에 투자할 수 있는 기회를 만들어 주었듯이 지금 역시 콘텐츠산업의 중요성을 확대하기 위해서는 과거와 같은 정책이 필요하다고 밝혔다.

스퀘이어 캐피탈(Sequoia Capital)이 구글과 유튜브에 투자한 것과 소니(SONY) 게임 사업부가 소니기업 수익의 40%를 차지한다는 사실을 볼 때 디지털 콘텐츠산업은 그 잠재력과 폭발성을 가진 것임에 틀림이 없을 것이다. 하지만 이 산업의 성장발전을 돕기 위하여 정부는 천사투자자의 역할을 할 필요가 있다.

3. 세계화 및 대중화(大中華化)

시장규모의 한계와 소비습관의 문제를 감안할 때 휴대폰 콘텐츠 산업 자들은 대만 외 다른 지역들을 상대로 도전해야 할 필요가 있다. 만다린의 사용을 발판으로 한 중화시장은 가장 먼저 고려해봐야 할 시장일 것이다. 창업투자협회의 양정치유(楊正秋)

비서실장은 중국대륙의 중요한 콘텐츠사업 업자들의 배후에는 대만기술의 도움이 있었고 심지어는 대만인들이 기업을 이끈다고 밝혔다.

그러나 대만 디지털콘텐츠업자들이 진출해야 할 곳이 비단 중국인 것만은 아니다. 게임회사 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC는 중국으로 진출을 했지만 대만 또 다른 게임회사인 INTERSERV INTERNATIONAL INC는 국제적인 시장을 목표로 미국등지의 유명한 기업들과 합작을 하여 자신의 연구 개발 실력과 자본을 증가시키고자 하였다. INTERSERV INTERNATIONAL INC의 차오웨이원(曹約文) CEO는 한 인터뷰에서 E3 전시회에 참가한 수많은 세계 각국의 제품들 중 INTERSERV가 배후에서 도움을 준 제품들이 적지 않다고 밝혔다. 이와 같이 더욱더 가치가 높은 제품을 창조하기위해서 국제화와 중화화(中華化)는 놓쳐서는 안 될 기회이자 노력하여 나아가야하는 목표가 되어야 할 것이다.

4. 휴대폰 콘텐츠 산업 자들의 자아성장

SOUNDERA CORP의 황지엔웨이(黃建煒) CEO는 세계 각국으로 진출하는 목표 외에 투자자들의 신념을 얻고 그들로 하여금 자금과 성장의 밑거름을 얻어내기 위해 꼭 주의해야 할 것들이 있다고 밝혔다. 그 첫 번째는 기업의 투명성을 강조해야 한다고 밝혔다. 창작제작 과정을 전문적인 관리방식으로 표현하여 각 단계마다 그 내용을 데이터베이스에 저장해야 한다고 하였다. 그렇게 해야만 투자자들로 하여금 디지털 콘텐츠업자들의 생산과정을 이해하게 되는데 도움을 줄 것이기 때문이다. XPEC ENTERTAINMENT 사의 전 제작자의 말에 따르면 많은 콘텐츠산업의 개발자들이 종종 전문적인 개발과정을 컨트롤하지 못하여 제품들이 그 실제적인 기능을 강조하지 못한 채 머무르고 말기 때문에 창조 개발 작업과정의 중요성을 다시 한 번 일깨우고자 노력해야 한다고 했다.

「디지털 콘텐츠 업자들은 재무의 신뢰도를 증가시켜야 한다.」고 황지엔웨이(黃建煒)는 강조하였다. 그는 우선 5대 유명 회계회사에 의뢰하여 세금을 신고해야 하며 무성제품에 관하여서도 그에 맞는 합당한 가격을 책정해야 한다고 덧붙였다. 그와 더불어 휴대폰 콘텐츠 업자들은 여러 가지 방법을 이용하여 증자를 하고 기업의 자본금을 증가시켜 2억 NT\$정도는 만들어야 한다고 했다. 「대만 콘텐츠산업의 자본의 터무니없이 적기 때문에 투자자들의 투자욕구를 끌어내지 못한다.」라고 덧붙였다. 그리고 휴대폰 콘텐츠 산업이 만약 직원들의 주주제도 방식을 채택한다면 더 많은 자본을 끌어들이 수 있을 뿐만 아니라 직원의 충성도와 동질감 역시 끌어내서 윈윈효과를 가져올 것이다.

[자료출처 : 2006 DCI 月刊 11月]

News & issue

2006년 IT 월(MONTH) 게임업체 동태

2 006년 타이베이 IT MONTH전시회가 오는 12월 2일부터 10일까지 TAIPEI WORLD TRADE CENTER제1,제3 전시관에서 개최될 예정이다. IT MONTH 는 매년 각 IT업체가 개발한 년 초에 선보일 신상품을 미리 만나볼 수 있는 전시회로서 이 전시회를 통하여 많은 시민들이 한발 앞서 IT제품들을 소개받는 자리이기도 하다. 금년도 참가하는 업체만 350개를 넘어서고 부스수량도 1,700개에 달하며 9일간의 전시기간동안 75만 명이 참관할 것으로 예상하고 있다.

* Chinese Gamer International Corp. (이하 중화망룡社)

전시기간동안 중화 망룡社는 특별히 <황역군협전>조찬회를 12월 3일, 9일 그리고 10일 오전 10시에 가질 계획이다. 10명의 쇼걸들이 중화망룡社 부스 (B622~630 721~729) 앞에서 100장의 대협 전용 조찬 권을 배포할 예정이다. 이 행운의 100명은 무협조찬을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 게임아이템도 증정 받게 될 것으로 유저들의 체력을 증진시켜주고 전투력을 함께 길러주어 황역의 그 유명한 <파쇄허공>에도 승리의 가능성을 한껏 더해줄 것이다.

시공의 임무 - 퀘스트 체험 이벤트

이번 전시회중 유저는 기대 속에서 새로 출시되는 <황역군협전>의 <파쇄허공>편의 게임내용을 자세한 내막을 알게 될 뿐만 아니라 새로 설계된 맵- <전신전>,<경안궁>의 화려한 시각효과를 맛볼 수 있게 될 것이다. 이에 더불어 퀘스트 임무역시 이번 전시회에서 처음으로 공개될 것으로 <황역군협전 온라인>을 즐기는 유저들은 이번 기회를 놓치지 말아야 할 것이다. 시간과 공간을 넘어서는 임무들을 마음껏 즐길 수 있을 것이다. 제 1회 「AMD배」 체험대회도 2006 IT MONTH에서 처음으로 선보이게 되므로 유저들은 <파쇄허공>의 신기하고 풍부한 맵을 즐기면서 상품까지 노릴 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

<전신도록> 무공비급 미션이벤트

게이머들이 즐겁게 게임을 즐기고 증정품도 가질 수 있는 기회를 주기 위하여 중화망룡社は 다른 기업과 합작하여 <전신도록> 무공비급 미션이벤트를 공을 들여 준비하였다. IT MONTH 전시기간동안 유저들은 중화망룡社の 부스에서 <황역군협전> 게임을 하면 <전신도록> 무공비급 미션지도로 받게 된다. 이 지도를 가지고 합작사의 부스를 찾아가 무공비급이벤트에 참가 할 수 있으며 동시에 중화 망룡社에서 특별히 준비한 증정품을 획득할 기회도 가지게 된다.

증정품으로는D-Fashion社와 합작하여 설계한 황역 핸드폰, CyberLink 미디어 소프트웨어, 캐스퍼스카이 안티바이러스 프로그램, KIS, 모니터 화면보호지, 메모리카드, 헤드셋, 황역 네임스티커 등으로 풍부하다. 당첨자는 매일 오후 4시 30분에 추첨할 계획이다. 그러나 여기서 끝이 아니다. 발표하지 않은 비밀증정품도 기다리고 있으니 황역을 즐기는 게이머들은 절대 놓쳐서는 안 될 최고의 기회가 될 것으로 보인다.

* User Joy Technology Co. Ltd. (이하 USER JOY 社)

대만국내에서 많은 상을 받고 성공리에 일본에서 출시한 USER JOY 社の RPG대작<환상삼국지3>가 이번 전시회를 통하여 2일부터 10일까지 대만 유저들에게 선보일 계획이다. 현재 오픈한 게임 버전에서부터 내년 1월 발매될 새로운 버전까지 유저들은 마음껏 즐길 수 있는 기회가 될 것으로 보인다.

뿐만 아니라 USER JOY 社 부스는 본 전시회에서 처음으로 <환상삼국지3>의 게임동영상을 공개할 예정이다. 다채로운 음악을 가미하여 소개할 뿐만 아니라 두 가지 종류의 다른 동영상을 소개할 것으로 보여 <환상삼국지>를 즐기는 유저들에게는 분명 <환상삼국지3>을 미리 엿볼 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 보이며 많은 유저들의 관심을 받고 있음에 틀림이 없다. 금년 IT MONTH에서도 USER JOY의 제품을 주목하는 유저수가 줄어들지 않을 것으로 보인다.

<환상삼국지3>은 2007년 1월 초에 발매될 예정으로 전작들인 환상삼국지 1과 2 시리즈와는 많이 차별화되어 설계되어졌다. 두 가지 인물을 동시에 즐길 수 있을 뿐만 아니라 게임특성과 화면구성에도 큰 변화를 주어 <전투사건>과 <화려전투>의 특징을 두루 갖추었다. 모든 면에서 전작들을 뛰어넘는 성과를 보여주고 있다고 평가받고 있으며 이번 전시회를 통하여 미리 <환상삼국지3>버전을 체험할 수 있는 기회가 주어져 유저들의 호응은 아주 클 것으로 예상된다.

*** Game Flier International Corp. (이하 Game Flier社)**

Game Flier社는 부스를 폭탄열차를 모티브로 설계하여 코스플레이어들을 초대하고 전문성을 갖춘 게임쇼걸들까지 섭외하여 열차위에서 유저들과 함께 호흡을 맞추어 가며 <퍼펙트월드 온라인>을 함께 즐길 것이다. 이번 전시회의 가장 큰 이슈는 다른

아닌 <퍼펙트월드 온라인>의 광고모델이 세계 유명모델인 린쯔링(林志玲) 이라는 점이다. 현장에서는 제품전시와 더불어 <퍼펙트월드 온라인>이 게임을 위주로 하는 시연행사가 진행될 예정이며 시연행사 후에 <Game Flier-퍼펙트월드> 티켓을 취득하는 사람은 합작회사(Genuine、INTEL、sandisk) 의 부스에서 또 다른 이벤트에 참가할 수 있으며 <퍼펙트열차>의 한정수량 선물까지 얻을 수 있는 기회가 주어진다.

<퍼펙트월드 온라인> 출시시기에 관해서 Game Flier社는 전시회전에 12월 6일이 될 것이라고 밝혔다. 12월 6일 클로즈베타가 끝나고 이어 오픈베타를 시작할 것이라고 덧붙였다. 또한 이번 전시회를 통하여 처음으로 한정수량의 오픈베타상품인 <퍼펙트월드 온라인- 퍼펙트 컬렉션> 을 판매할 계획이며 12월 6일에는 각기 다른 세 가지 종류의 상품도 판매할 계획이다. 이 세 가지 상품은 각각 199NT\$의 퍼펙트여신패키지, 49NT\$의 신입퍼펙트 패키지 그리고 49NT\$의 퍼펙트 트립 패키지 등이다.

[Game Base 12월 01일]

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=25339&category=news

News & issue

온라인책략게임 <삼국책 온라인> 대만에서 선보여,
야후 키모와 합작하여 마케팅 진행 중

중 국 Gamelaxy社에서 자체개발한 온라인책략 대전게임 <삼국책 온라인>이 12월 3일 대만에서 정식으로 클로즈베타에 돌입하게 되었다. 오늘 야후키모와 함께 기자회견을 가져 게임을 발표하고 더불어 본사와 야후키모 양 사 간의 마케팅 합작관계를 선포하였다.

야후키모의 게임 사업부 천지엔밍 대표는 이와 같은 합작의 주요목적은 RPG외의 다른 게임을 즐기는 유저들을 끌어 모으기 위함이라 발표하며 통계에 따르면 야후는 현재 500~600만 명의 유저수를 자랑하고 있지만 그중 200~300만 명의 유저만이 비교적 많이 게임에 접촉하는 유저이기 때문에 나머지 300만 명의 그다지 게임을 많이 즐기지 않는 유저들을 끌어 모으기 위하여 심지어는 야후의 모든 회원 700만 명을 대상으로 마케팅을 펼쳐 유치하기 위해 노력하고 있다고 덧붙였다.

어떻게 이 목표에 도달하게 될 것인가 이 물음에 천지엔밍(陳建銘)대표는 다음해인 2007년부터 야후는 지속적으로 게임과 관련한 커뮤니티 성을 지닌 서비스를 늘릴 것이라 밝혔다. 예를 들어 블로그와 영상음악파일공유의 기능을 합친 서비스들로 <삼국책>외에 다른 많은 게임들과의 합작을 준비 중에 있으며 이와 같은 기회를 통하여 유저 커뮤니티의 밀집 성을 더욱 확고히 하기를 희망한다고 덧붙였다.

책략대전 일반 몬스터 사냥방식 타파

<삼국책 온라인>은 일반 MMORPG게임과는 다르게 책략 시뮬레이션 방식을 취하는 게임이다. 현존하는 비디오게임 <삼국지>와 같이 게이머는 직접 군대를 이끌고 나라를 세우고 국정 등의 지령을 사용하며 더욱 활성화된 군사력을 사용하고 방어를 하는 등 군사와 정치적인 수단을 동원해야 하는 전략 시뮬레이션 게임으로 이 같은 방식을 통하여 임무를 달성하고 다른 나라를 무너뜨리고 자신의 실력과 랭킹을 키우는 게임이다.

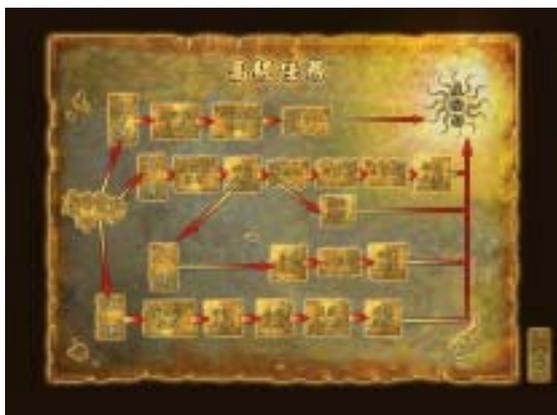
게임 중에는 30개에 달하는 전략임무를 제공하고 있으며 각 임무를 모두 다른 조건과 요구들을 가지고 있어 게이머들로 하여금 전투경험을 쌓을 수 있게 할 뿐만 아니라 삼국의 유명한 보물들을 획득하는 것에 심취하게 한다. 유저는 컴퓨터 시와 대전할

수 있을 뿐만 아니라 친구와 함께 임무를 진행시킬 수 있고 친구와 함께 진행해 나갈 때에 공략이 두 배가 될 뿐만 아니라 유저와유저간의 경쟁 그리고 합작경험을 통한 재미를 주고 함께 전략을 세우고 진행해 나갈 때 또 다른 재미를 가한다.

게이머는 매번 게임에서 각기 다른 군주와 적수를 선택하여 게임을 즐길 수 있다. 조조, 유비, 손책 등 여러 유명한 군주들 역시 준비되어 있다. 게임 속 캐릭터는 주요 네 부분으로 나뉘게 되는데 각각 주사계열, 군사계열, 단조계열 미녀 계열 등이며 각 계열은 그만의 독특한 특성들을 가지고 있다. 또한 게이머들은 각 전투를 통하여 삼국 명장들- 멋진 조운, 똑똑한 공명 혹은 매력적인 초선 등의 인물들을 잡거나 혹은 채용의 방식을 통하여 자기 것으로 만들 수 있다.

군단간의 합작경쟁

군단은 <삼국책 온라인>속의 아주 중요한 요소 중 하나이다. 많은 우수 장군의 군단을 모아서 실력으로 주부(主府)와 맞서게 되며 천하받기공략은 게이머가 제후로 분하여 천하의 의기와 믿음을 얻게 한다. 게이머는 항상 영웅의 자리를 다투게 되고 혼자 힘으로는 천하재패의 패업을 이룰 수 없다. 그리하여 군단은 게이머들이 실력을 모으고 더 큰 힘을 발휘하게 도와주는 단체이다. 군단간의 전쟁, 암투, 지모, 책략 등은 게임 밖의 또 다른 전쟁이며 <황역군협전>의 다양성을 표현해준다.



[Gamer Internet版 12월]

<http://newodin.gamer.com.tw/8/4998.html>

정보통신 산업 정보자원 효능의 고취필요

정 보 공업 추진 위원회 <III (Institution for Information Industry)> 의 정보시장 자료센터< MIC (Market Intelligence Center)>에 따르면 국제 유가상승에 따라 전 세계 경제성장에 걸림돌이 될 것이므로 브릭스(BRICs) 국가의 빠른 성장에도 역시 마이너스 효과가 있을 것이라고 한다. 안전 운송 및 보험 비용 등이 지속적으로 증가하고 있으며 국가 및 기업의 자원은 한정적이며 지금 이런 국제적 치열한 경쟁 상황 속에서 어떻게 자원을 활용하여 효율적으로 운영할 것인지가 지금현재 경제발전애 가장 중요한 과제가 될 것이다. 정보 전자 산업은 자원의 소모량이 과다한 분야이므로 정보통신산업은 보다 더 절원방면에 주력해야 할 것으로 보인다.

MIC 위원장 단원난(詹文男)은 현재 정보통신산업이 개발 생산하는 상품이 현 단계에서 조금 더 절원의 기능을 갖추거나 자원이용효율의 운용성이 나아진다면 자원을 절약하는 효과를 줄 수 있을 뿐만 아니라 산업의 이윤도 높여줄 것이라고 발표했다. 덧붙여 " 전 세계적으로 9억대 가량의 PC가 있는데 만약 한 대마다 1와트(W)를 줄이면 하루에 100와트(W)의 전기를 절약할 수 있으니 여러 핵발전소의 수량을 줄일 수 있을 것이다"라고 했다.

MIC는 절약 성 디자인 외에 정보통신산업은 대체자원에 대해서도 중시해야 할 것이라고 밝혔다. 이는 연료전지와 재생자원 태양자원과 풍력자원 그리고 기타 저장 재료 및 산업 등의 발전이 이루어져야 할 것이라고 보며 이 모든 것은 노력하면 얻을 수 있는 것들이라고 덧붙였다.

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Guild Wars : Nightfall	PC	ArenaNet
2	Tales of Destiny	PS2	BANDAI NAMCO Games
3	新絶代雙驕前傳	PC	宇峻奥汀
4	Naruto Konoha Spirits	PS2	Game Freak
5	Need for Speed Carbon	PC	EA
6	Dead Or Alive Xtreme 2	XB360	TECMO
7	Fly For Fun : 夢想起飛	PC	AeonSoft
8	DRAGON BALL Z Sparking! NEO	PS2	Spike
9	九龍爭霸	PC	INDY 21
10	Gears of War	XB360	Epic Games
11	Samurai Warriors 2 Empires	PS2	KOEI
12	BLEACH ~ 刀刃戰士 ~	PS2	SCE
13	Captain Tsubasa	PS2	BANDAI NAMCO Games
14	Grand Theft Auto : Vice City Stories(GTA : VC)	PSP	Rockstar Games
15	NBA 2K7	XB360	2K Sports
16	Battlefield 2142	PC	Digital Illusions
17	新世紀GPX	PS2	SUNRISE INTERACTIVE
18	Neverwinter Nights 2	PC	Obsidian Entertainment
19	Castlevania: Gallery of Labyrinth	NDS	KONAMI
20	Jeanne d'Arc	PSP	LEVEL-5



▲ 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	Guild Wars : Nightfall	PC	ArenaNet
2	Fly For Fun : 夢想起飛	PC	AeonSoft
3	九龍爭霸	PC	INDY 21
4	SF Online	PC	Dragonfly
5	Little Fighter Online	PC	越一科技
6	Cross Gate Ver 5.0	PC	SQUARE ENIX
7	Ultima Online: 9th Anniversary Collection	PC	EA Games
8	三國群英傳Online : 遠征西域	PC	宇峻奧汀
9	亂七八招 Online	PC	廣州網遊數碼
10	金庸群俠傳Online : 日月神教	PC	智冠 / 中華網龍
11	Mystina Online	PC	
12	Seal Online : 怪頭黑色會	PC	Sunny YNK / GRIGON
13	神州 Online : 地火神兵	PC	宇峻奧汀
14	RF Online : 蛻變	PC	CCR
15	級樂透水果 BAR	PC	尼奧科技
16	三國群英傳Online : 群雄爭霸	PC	奧汀
17	Carpe Diem	PC	GNI Soft
18	Ragnarok Online	PC	GRAVITY
19	RAN Online	PC	Min Communications
20	Last Chaos : 友情萬萬歲	PC	NAKO



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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