

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 2. 9. Vol.3

[CONTENTS]

기획특집

- 2006 년 대만 인터넷 사용 현황 및 수요 조사

뉴스 & 화제

- 1 [GAME STAR 유희지성(遊戲之星)] 수상작 명단 공개
- 2 제 15회 [2007 電腦多媒體展] 열린다!
- 3 동남아 진출의 포부를 밝힌 소프트월드(智冠)

게임 순위

기획 특집

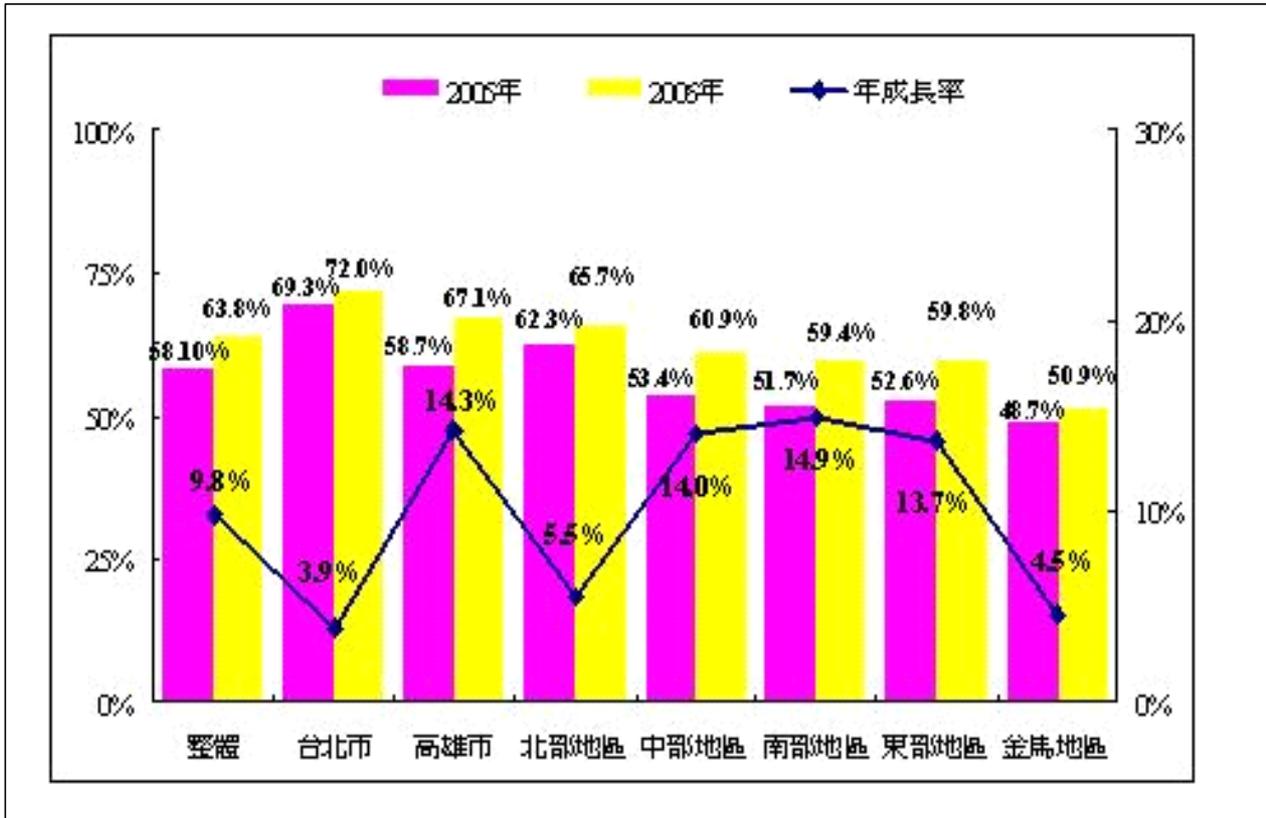
2006 년 대만 인터넷 사용 현황 및 수요 조사

[2006년 대만 가정 케이블 인터넷, 모바일 인터넷, 무선 인터넷 사용 현황 및 수요 조사(我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查)] (이하 ‘2006년 대만 인터넷 사용 현황 및 수요 조사’)는 자책회(資策會) FIND센터에서 대만 인터넷 사용자의 사용 행위와 사용 빈도수, 사용 인지도 및 태도, 온라인 행위를 이해하기 위해 정기적으로 자료를 수집해 조사한 것이며, 회수된 총 4,102부의 설문지 내용을 바탕으로 한 것이다.

1. 개인 인터넷 보급률이 지속적으로 성장, 주로 가정에서 인터넷 이용

조사 결과에 따르면 대만 국민의 63.8%가 인터넷을 사용한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 이를 바탕으로 대만의 인터넷 사용 인구를 약 1,452만 명으로 추측해볼 수 있다. 이러한 결과는 2005년과 비교해 9.8% 증가한 것이다. 또한 인터넷 사용 비율이 가장 높은 연령층은 10대에서 29세 사이로 사용자의 약 90% 이상을 차지하고 있으며, 교육 수준이 높을수록 인터넷 사용 비율이 높은 것으로 나타났다. 그 밖에 지역별로는 대북시(台北市) 72.0%, 북부지역(北部地區) 67.1%, 고웅시(高雄市) 65.7%의 인터넷 사용률이 가장 높았으며, 각 지역별로 개인 인터넷 보급률을 살펴보면, 남부지역, 고웅시(高雄市), 중부지역 및 동부 지역의 성장률이 가장 높아 14%에 달했으며, 대북시, 북부지역 및 金門,馬祖지역의 성장률은 전체 평균치에 미치지 못했다. ([도표 1] 참고)

[도표 1] 개인 인터넷 보급률

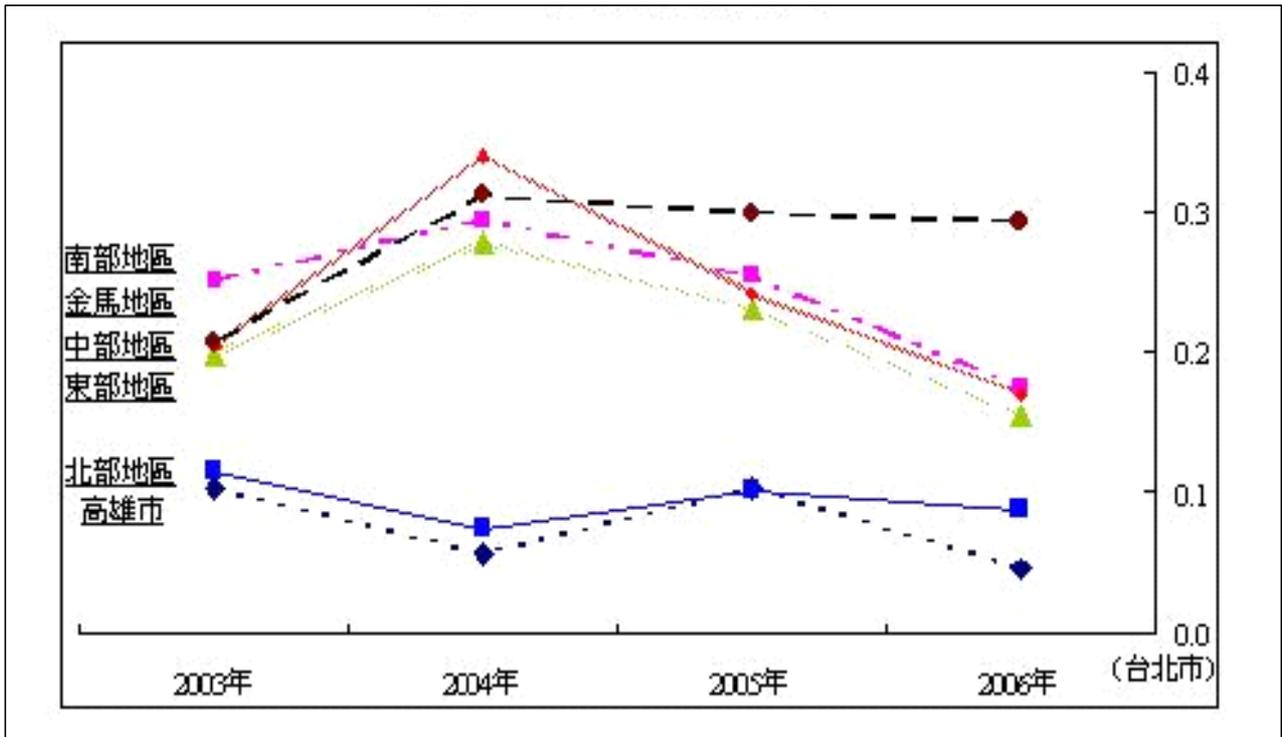


(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

디지털 낙차의 각도에서 살펴보면 [도표 2]에서 보는 것과 같이 2006년 개인 인터넷 보급률의 차이는 고웅시(高雄市)가 가장 낮았으며, 그 다음으로는 북부지역이 낮았다. 이와 상대적으로 남부지역, 金門,馬祖지역, 중부지역, 동부지역의 보급률 차이가 가장 높았다. 2002년부터 2006년의 보급률 낙차 추세를 살펴보면 중부지역의 낙차가 매우 광대한 현상 이외에도 각 지역의 낙차가 명확하게 줄어들고 있음을 알 수 있다.

인터넷 사용 경험이 있다고 응답한 사람들의 88.8%가 집에서 인터넷을 이용하는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 사무실과 같은 근무 장소가 37.5%, 숙소를 포함한 학교, 연구 기관이 26.0%, PC방과 기타 공공 장소는 15% 미만으로 조사되었다. 이를 통해 대만의 인터넷 사용자들이 대부분 집에서 인터넷을 이용하고 있음을 알 수 있다.

[도표 2] 개인 인터넷 보급률 낙차



(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

2. 인터넷 전화 사용 인구가 큰 폭으로 성장

이용 서비스의 측면에서 살펴보면 정보 검색 이용이 86.2%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 E-Mail 이용이 77.5%로 2위를 차지했다. 2005년과 2006년의 조사 결과를 비교해보면 각 서비스의 이용인구 비율이 모두 증가했음을 알 수 있다. 또한 Blog 서비스와 인터넷 전화, 정부 기관의 인터넷 민원 서비스, 온라인 학습, 온라인 금융 투자, 관리 서비스 등의 이용 인구도 40% 이상 증가했다. 특히 인터넷 전화 서비스의 이용 인구가 88% 증가해 두드러진 성장을 보였다.

[도표 3] 온라인 서비스 이용 실태

인터넷 서비스	이용률	이용 인구	이용 인구 성장률
정보검색	86.2%	10,207	9.2%
E-Mail	77.5%	9,185	13.0%
파일 업/다운로드	55.5%	6,569	17.1%
MSN	52.1%	6,165	7.0%
온라인 게임	36.4	4,313	9.6%

영상 서비스	21.2%	2,516	5.8%
쇼핑몰 이용	19.8%	2,336	14.1%
블로그(Blog)	19.3%	2,277	45.1%
인터넷 전화	17.8%	2,099	87.8%
인터넷 경매	15.7%	1,852	19.8%
채팅 사이트	13.5%	1,603	-12.3%
인터넷 बैं킹	12.7%	1,500	25.5%
정부 민원	12.5%	1,482	56.2%
온라인 학습	9.9%	1,175	40.4%
금융 투자 서비스	8.8%	1,032	58.2%

(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

3. 가정의 인터넷 이용 빈도 분석

인터넷 이용 빈도와 시간에 따라 이용자를 경도(輕度) 이용자, 중도(中度) 이용자, 중도(重度) 이용자로 나눌 때, 가정에서 인터넷을 이용하는 이용자 중 중도(重度) 이용자가 45.8%로 가장 많았으며, 그 다음으로는 경도(輕度) 이용자가 27.5%로 많았다. 그 중 남성 중도(重度) 이용자의 비율이 여성에 비해 높았다. 연령층으로 구분하면 14세 이하의 연령층은 대부분 경도(輕度) 이용자에게 속했으며, 15세부터 34세의 연령층 중 중도(重度) 이용자가 가장 많았다. 또한 35세 이상의 연령층 역시 대부분이 경도(輕度) 이용자였다. 교육 수준으로 구분하면 초졸 이하의 인터넷 이용자는 대부분 경도(輕度) 이용자에게 속하며, 기타 중졸 이상의 교육 수준을 가진 이용자들은 대부분 중도(重度) 이용자로 나타났다. 결과적으로 15세부터 34세의 중졸 이상의 남성들이 가정에서 인터넷을 이용하는 주요 이용자임을 알 수 있다.

[도표 4] 가정 내의 인터넷 이용자 분류

분류	매주 평균 이용 시간	백분율
경도(輕度) 이용자	매일 1시간 미만	27.5%
중도(中度) 이용자	매일 1시간~ 2시간 이내	24.6%
중도(重度) 이용자	매일 2시간 이상	45.8%

(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

4. 전송 속도와 온라인 연결 품질이 가장 큰 문제

최근 1개월 이내에 인터넷을 이용한 적이 있는 응답자들의 57.5%가 인터넷을 이용할 때 문제가 발생한 적이 없다고 답했다. 상대적으로 21.2%의 응답자들은 전송 속도가 느려 문제가 되었다고 답했으며, 그 다음으로 온라인 연결이 불안정 하고(10.5%), 스팸 메일이 너무 많은 것(7.7%), 바이러스 감염 위험(7.7%) 등을 인터넷 이용의 문제점으로 꼽았다. 그러나 가장 중요한 문제(위험) 요소는 인터넷 연결의 불안정함 이었다.

[도표 5] 인터넷 서비스 이용 시 가장 문제가 되는 사항

항목	연결 불안정	전송속도 느림
전체 가정 인터넷 이용자	11%	21%
가정에서 이용 빈도가 높은 이용자		
쇼핑몰	11%	34%
인터넷 정부 민원	12%	33%
인터넷 बैं킹	11%	32%
블로그(Blog)	13%	31%
인터넷 경매 서비스	12%	31%
인터넷 전화	15%	29%
금융 투자 서비스	9%	29%
온라인 음악, 영상 서비스	16%	28%
채팅, 친구 사귀기 서비스	15%	27%
인터넷 학습	17%	27%
파일 업로드/다운로드	12%	26%
MSN	12%	25%
E-Mail	11%	24%
정보 검색	11%	23%
온라인 게임	13%	19%

(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

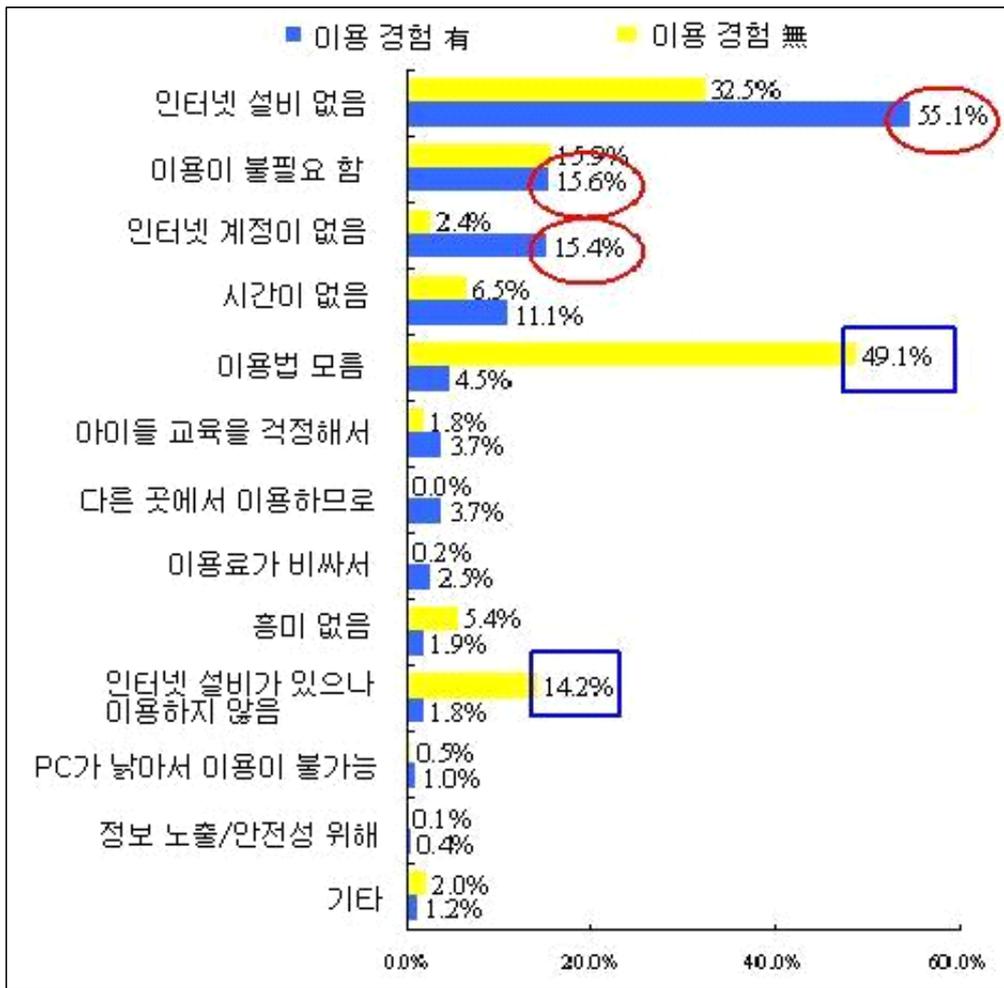
6. 인터넷 설치 여부, 필요 對 능력, 소양

본 조사 결과를 정리하면 대만 민중들이 집에서 인터넷을 이용하지 않는 주요 요인은 ‘인터넷 이용 방법을 몰라서(41.7%)’, ‘집에 인터넷이 설치되어 있지 않아서(12.2%)’, ‘필요하지 않아서(15.8%)’, ‘인터넷이 설치되어 있지만 이용하지 않음(12.2%)’ 순으로 나타났다. 집에서 인터넷을 이용하지 않는 응답자는 ‘인터넷 이용 경험이 있는 응답자’와 ‘인터넷 이용 경험이 없는 응답자’로 나뉘는데, 그 중 인터넷 이용 경험이 있으나 집에서 인터넷을 이용하지 않는 응답자들은 ‘집에 인터넷이 설치되지 않아서(55.1%)’를 가장 큰 이유로 꼽았으며, 그 다음으로는 ‘필요하지 않아서(15.6%)’, ‘인터넷 연결 아이디어가 없어서(15.4%)’ 순으로 나타났다. 이에 반해 인터넷 이용 경험이 없는 응답자들이 집에서 인터넷을 이용하지 않는 가장 큰 이유는 ‘인터넷 이용 방법을 몰라서(49.1%)’로 나타났으며, 그 다음으로 ‘집에 인터넷이 설치되지 않아서(32.5%)’, ‘필요하지 않아서(15.9%)’, ‘인터넷은 설치되어 있지만 이용하지 않음(14.2%)’ 순으로 나타났다.

‘인터넷 이용 경험이 있는 응답자’와 ‘인터넷 이용 경험이 없는 응답자’의 차이를 분석해볼 때, 인터넷 이용 경험이 있으나 집에서 인터넷을 이용하지 않는 응답자들은 그 이유가 ‘인터넷 설치 여부’ 혹은 ‘필요’와 관련이 있는 반면, 인터넷 이용 경험이 없는 응답자들이 집에서 인터넷을 이용하지 않는 가장 큰 이유는 ‘능력’과 ‘소양’에 관련되어 있음을 알 수 있다.

앞으로 대만 민중의 인터넷 응용의 심도 깊은 제승(提升)을 위해서, 인터넷 이용 경험이 있는 민중들에게는 그 인터넷 설치 상황과 수요를 높이는 방면으로, 인터넷 이용 경험이 없는 민중들에게는 정보통신 소양을 높이는 방면으로 노력을 기울여야 할 것이다.

[도표 6] 가정에서 인터넷을 이용하지 않는 원인



(자료 출처 : 자책회(資策會) FIND / 경제부 공업국)

[자료출처 : 자책회(資策會) FIND]

News & issue

[GAME STAR 유희지성(遊戲之星)] 수상작 명단 공개

2006년 「디지털컨텐츠시리즈경합(數位內容系列競賽)」 활동은 금일 푸화호텔(福華飯店) 국제문교회관에서 거행되었으며, 게임영역의 「GAME STAR 유희지성(遊戲之星)」 시상식도 함께 진행되었다. 그 중 소프트스타(大宇)의 <헌원검오(軒轅劍伍)>는 6개 부문의 상을 휩쓸어, 최고의 영예를 안았다.

올해 디지털컨텐츠시리즈경합(數位內容系列競賽) 활동은 「국제급디지털컨텐츠모형상」, 「디지털컨텐츠상품」 그리고 「4C디지털창작시합」 3개 영역으로 나뉘며, 상품의 시상 부문은 「창조소프트웨어」, 「디지털컨텐츠」와 「GAME STAR 유희지성(遊戲之星)」 등 3개로 나뉜다.

「GAME STAR 유희지성(遊戲之星)」는 전문가의 심사를 거쳐, 80개의 게임 상품 중 초심에서 53개를 골라내고, 또 다시 13개 항목에 맞춰 수상 게임을 선별하였다. PC게임 부분에서 소프트스타(大宇資訊) <헌원검오(軒轅劍伍)>가 5개 항목의 상을 수상했고, TV 게임 부분에서는 락승과학(樂陞科技)의 <성전용병(星戰傭兵)>이 3개 항목의 상을, 핸드폰 부분에서는 奧爾資訊의 <창신록(蒼神錄)>이 2개 항목의 상을 수상해 걸출한 성과를 거두었다.

「GAME STAR 유희지성(遊戲之星)」 전문가 심사 수상작

수상 내역	회사	게임명
대상 최우수콘솔게임 최우수애니메이션상 최우수예술설계상 최우수음향효과상	소프트스타(大宇資訊)	헌원검오(軒轅劍伍)
창작상 최우수핸드폰게임	奧爾資訊多媒體	창신록(蒼神錄)
최우수온라인게임 최우수기획상	중화왕룡(中華網龍)	황역군협객전Online (黃易群俠傳)
최우수게임기게임 최우수프로그램설계상 최우수제작자상	낙승과학(樂陞科技)	성전용병(星戰傭兵)
최우수연결게임	鈔象電子	쾌산보배(快閃寶貝)

게이머들의 투표는 대만 제작 게임과 해외 대리 게임의 두 가지 영역으로 진행해 총 84개의 게임 중에서 23개의 수상작을 선출했다.

[GAME STAR 유희지성(遊戲之星)] 게이머 투표 수상작

* 초록색 : 대만 자체 제작 게임 부문 / 노란색 : 해외 대리 게임부문

수상 내역	게임 회사	게임 이름
최우수콘솔게임금상	소프트스타(大宇資訊)	대부옹(大富翁) 8
최우수콘솔게임은상	소프트스타(大宇資訊)	헌원검오(軒轅劍伍)
최우수콘솔게임동상	우준오정(宇峻奧汀)	삼국군영전 VI (三國群英傳)
최우수온라인게임금상	중화왕룡(中華網龍)	황역군협객전Online (黃易群俠傳)
최우수온라인게임은상	중화왕룡(中華網龍)	표류환경(飄流幻境) 黑暗的禁咒
최우수온라인게임동상	소프트스타(大宇資訊)	비천력험(飛天歷險) Free
최우수연결게임금상	和信超媒體	회곡마작관 2006 (戲谷麻將館)
최우수모바일게임금상	소프트스타(大宇資訊)	선검기협전 (仙劍奇俠傳)
최우수모바일게임은상	威瑟科技	표류지성(飄流之星)
최우수모바일게임동상	소프트스타(大宇資訊)	대부호몽경력험 (大富翁夢境歷險)
최우수콘솔게임금상	台灣光榮綜合資訊	진 삼국무쌍4 Special
최우수온라인게임금상 최고인기기업운영상금상	智凡迪科技	WOW
최우수온라인게임은상 최고인기기업운영상은상	因思銳遊戲	AUDITION
최우수온라인게임동상	중화왕룡(中華網龍)	Trickster
최우수연결게임금상	和信超媒體의 회곡(戲谷) 자회사	Tales Runner
최우수게임기게임금상	台灣光榮綜合資訊	진 삼국무쌍 4 Empires
최우수게임기게임은상	台灣마이크로 소프트사	Dead or Alive 4
최우수게임기게임동상	台灣光榮綜合資訊	戰國無雙 2
최고인기영업운영상동상	감마니아(遊戲橘子)	메이플 스토리
최우수핸드폰게임금상	寶石星球	AGE OF EMPIRES II

GNN 신문 사이트 2.6

<http://gnn.gamer.com.tw/1/25901.html>

News & issue

제 15회 [2007 電腦多媒體展] 열리다!

「2007電腦多媒體展北中南巡迴」의 일환인 「2007 電腦多媒體展」이 이번 주 목요일인 2월8일 타이베이 세계 무역센터에서 열리게 된다. 게이머들은 이번 전시회를 기회로 최신 기종과 각종 3C 디지털 상품을 구매할 수 있다.

올해로 15번째를 맞는 「2007 電腦多媒體展」은 2월8일-12일 타이베이 세계 무역센터에서 열리게 된다. 올해에는 100개 기업이 400개가 넘는 부스를 세울 예정이며, 컴퓨터 시스템, IT상품, 디지털카메라, 고속 케이블 인터넷, 영상, 음악 가전제품, 디지털 학습과 응용소프트웨어 등의 상품이 전시될 계획이다.

미리 2월5일 진행된 신제품 발표회에서 최근 출시된 신상품 Window Vista 작업 시스템의 노트북 컴퓨터의 등장 이외에도, 전시회에 참가하는 업체들의 PC, 노트북 컴퓨터, 디지털카메라, MP3, GPS, LCD 텔레비전 등의 다양한 신상품이 전시될 계획이다.

◆ 「愛心 99」 공익활동

전시회 주최측은 대북시 고아복지협회와 함께 전시회 기간에 「愛心 99」 공익활동을 진행할 계획으로, 대중전신(大眾電信), Seednet 디지털연합전신(數位聯合電信), 화신초매체희곡(和信超媒體戲谷), 우준오정(宇峻奧汀), 타이베이시 컴퓨터공회(台北市電腦公會) 등도 함께 참여하며, 소년소녀가장 「米兒絲」이 기자 회견에 참여할 예정으로, 함께 온정과 공익을 호소하여과학기술계의 참여를 이끌어낼 계획이다.

◆ Vista 풍조

마이크로 소프트사의 Windows Vista는 많은 유저들에게 컴퓨터 교환 열망을 불러일으켰다. 올해 전시회의특색은 '신상품 전면 출시' 로, 데스크탑이나 노트북에 상관없이 갱신과 업그레이드가 소비자들의 구매 포인트가 될 것이며, 64-bit dual-core 제품이 가장 인기를 끌 것으로 예상된다. BenQ, HP, 聯強(Synnex) 모두 2007년 최신 기종을 전시할 예정이다.

◆ Full HD LCD 텔레비전의 시대로 접어들

Xbox 360, PS3등 차세대는 TV 게임기 발표되고, BD, HD DVD 고화질의 DVD가 탄생 하면서 LCD TV 역시 그 열기를 이어가고 있다. 빅 사이즈 LCD TV의 가격은 점점 낮아지고있는데, 현재 가전제품 업체들이 40인치 급 LCD TV를 선보이고 있고, 국내외업자들은 Full HD 1080p 방향으로 상품을 발전시켜나가고, 이와 더불어 다양한 마케팅 활동을 벌이고 있다.

◆ 없는 것 빼곤 다 있다! - 디지털 카메라

계속해서 인기를 끌고 있는 고화질 디지털 카메라 시장은 이미 500만 화소에서 600-700만 화소로 계속해서 그 질이 높아지고 있으며, 영상 품질을 높이고, 떨림 방지기능, 고 광학줌렌즈를 추구하는 방향으로 발전하고 있다. 이번 전시회에도 Canon, Casio, BenQ, FUJIFILM, Nikon, OLYMPUS, Panasonic, PENTAX, Samsung, Sony 등과 같은 지명도 디지털 카메라 상품이 한자리에 모이게 된다.

◆ 다양한 현장 이벤트

과학 기술 상품에 대한 사람들의 호감도를 높이기 위해 각 업체마다‘기업의 날’을 지정해 이벤트를 펼치게 되는데, 사람들은 이벤트 기간에 전시회 웹사이트에서 「상품권 Coupon」을 다운받아 지정된 장소에서 1GB iPod shuffle, Vista 컴퓨터를 저가에 구매할 수 있는 등의 특혜를 얻게 된다.

다. 그 외에도 「신년축하대길예물(新春賀禮大吉大利)」 이벤트와 현장에서 1000원 이상 구매할 경우, 32인치액정TV, 노트북 컴퓨터 ,디지털 카메라 추천권을 받게 된다.

「2007電腦多媒體展北中南巡迴」의 일환인 「2007 電腦多媒體展」은 2월8일부터 12일까지 타이베이세계무역센터에서 열리며, 계속해서 3월15일-19일은 타이쑹(台中)에서, 4월 5일-9일은 카오슝(高雄)에서 열리게 될 예정이다. 자세한 내용은 전시회 웹사이트를 참고하시기 바란다.

GNN 신문 사이트 2. 6

<http://gnn.gamer.com.tw/4/25894.html>

News & issue

동남아 진출의 포부를 밝힌 소프트월드(智冠)

대만 게임 소프트웨어계의 거물 소프트월드(智冠)의 왕준박(王俊博) 사장은 어제 대만시장에서의 입지가 안정이 되면, 계속해서 해외시장으로 진출할 것이며, 동남아와 중화권 시장을 진출무대로 삼겠다고 밝혔다. 소프트월드는 사실 태국과 베트남 같이 동남아지역에서 강렬한 문화 품격을 가진 국가를 그 진출 대상으로 삼고 있으며, 올해 안으로 현지에 게임 연구, 개발 거점을 설립할 것을 고려하고 있다. 뿐만 아니라 투자회사인 유희신간선(遊戲新幹線)과 智凡迪 두 개회사의 미래에 주식시장 상장 계획 역시 해외시장을 그 목표로 하고 있으며, 싱가포르 또는 홍콩 주식시장을 우선적으로 고려하고 있다.

대만 게임 산업은 2003년부터 2005년까지, 경영상태가 참담하였는데, 왕준박(王俊博) 사장은 이는 대만 게임업자의 상품이 중국시장에서 예상보다 성공하지 못해 시장 투자자들이 대만 게임 업체의 게임 개발 능력 및 경영 능력에 대해 의심하기 시작해 결국 대만 게임업자들이 자신감을 잃었던 것과, 다른 한편으로 무료 게임이 인기를 끌면서 적지 않은 투자자와 관찰자들이 일단 무료 게임이 인기를 끌게 되면 게임업자들이 막대한 영향을 받게 될 것을 염려했기 때문이라고 설명했다.

그러나 2006년 대만 게임업자들은 사람들을 놀라게 하는 기막힌 역전 기회를 맞게 되었다. 왕준박(王俊博) 사장은 소프트월드(智冠)의 자회사인 중화왕룡(中華網龍)의 자체 제작 게임 <황역군협전(黃易群俠傳)Online>이 게임 시장에서 많은 인기를 끌며, 中華網龍의 영업수입이 역대를 기록하게 되었으며, EPS 주식 역시 1.92원에서 4.77원으로 큰 폭으로 올랐다.

<황역군협전(黃易群俠傳)Online>의 성공으로 대만업자들의 게임 연구, 개발 능력은 다시금 시장에서 믿음을 얻게 되었으며, 한국, 대륙업자과도 실력을 겨룰 수 있을만한 수준을 갖춰음을 인정받게 되었다. 무료 게임이 결코 영업수입을 증발시키지 않았으며, 오히려 아이템 판매 수익으로 인해 정액제 요금보다 더욱 많은 수익을 올리게 되었다. 이 두 가지 사항은 대만 게임 산업의 중요한 전환점이 되었다.

현재 소프트웨어(智冠)는 중화왕룡(中華網龍), <WOW>를 대리하고 있는 智凡迪, <라그나로크>, <완미세계(完美世界)>를 대리하고 있는 유희신간선(遊戲新幹線) 이렇게 3개사이다. 왕준박(王俊博) 사장은 현재 소프트웨어(智冠), 중화왕룡(中華網龍)은 대만 시장에서 활약 중이며, 미래에 智凡迪와 유희신간선(遊戲新幹線)을 해외 시장에 진출시킬 계획이라고 밝혔다.

智凡迪와 遊戲新幹線의 현재 대리 게임 위주로 경영되고 있지만, 앞으로는 기본적인 조정을 진행할 예정이며, 대리 게임 상품의 위험부담을 줄인 후 남은 이윤으로 게임 연구, 개발에 투자할 계획이다.

왕준박(王俊博) 사장은 현재 소프트웨어(智冠)는 동방 문화의 특색을 갖춘 게임을 동남아시아 시장에 수출하였으며, 앞으로는 대만 관점을 넘어서는 것을 연구 개발 방향으로 설정해 투자자들을 사로잡을 것이라고 밝혔다. 그가 목표로 삼은 태국, 베트남 등과 같은 본토 문화 품격이 강렬한 동남아 지역의 특색에 맞춘 게임 상품을 발전시켜나갈 수 있으며, 이를 위해 현지에서 연구, 개발 센터를 설립하는 것을 고려하고 있다고 설명했다. 그는 태국 또는 베트남의 연구, 개발 거점을 올해 안으로 설립하고, 2년 안에 구체적으로 효과가 드러나길 희망한다고 밝혔다.

中時科技 신문 사이트 2. 8

<http://news.chinatimes.com/2007Cti/2007Cti-News/2007Cti-News-Content/0,4521,12050903+122007020800464,00.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	ROHAN	PC	YNK Korea
2	.hack// G.U. Vol.3 - Speed like a walking -	PS2	BANDAI
3	SUN Soul of the Ultimate Nation	PC	Webzen
4	三國策Online	PC	皓宇
5	카트라이더	PC	NEXON
6	聖劍傳說 4	PS2	SQUARE ENIX
7	完美世界	PC	北京完美時空網路
8	명성지원(明星志願) 3 : 은색환상곡(銀色幻想曲)	PC	소프트스(大宇)
9	牧場物語	NDS	Marvelous Interactive
10	The Battle of Yuyuhakusho Gekitou!	PS2	Banpresto
11	Ys ORIGIN	PC	FALCOM
12	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
13	Lost Planet Extreme Condition	XB360	CAPCOM
14	Fate/stay Night [Realta Nua]	PS2	Type Moon / 角川書店
15	XANDOU NEXT	PC	Falcom
16	喧嘩番長2 ~ FULL THROTTLE ~	PS2	Spike
17	Cabal Online	PC	ESTsoft
18	THE IDOLM@STER	XB360	BANDAI NAMCO Games
19	Saint Seiya: The Hades	PS2	BANDAI NAMCO Games
20	Tales of The World Radiant Mythology	PSP	BANDAI NAMCO 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	ROHAN	PC	YNK Korea
2	SUN Soul of the Ultimate Nation	PC	Webzen
3	完美世界	PC	北京完美時空網路
4	Cabal Online	PC	ESTsoft
5	大航海時代 Online : La Frontera	PC	KOEI
6	Cabal Online : 冰封之塔	PC	ESTsoft
7	Ragnarok Online	PC	GRAVITY
8	信長 14 野望Online ~破天 14 章~	PC	KOEI
9	征途 Online	PC	上海征途
10	九龍爭霸 : 名門再現	PC	INDY 21
11	黃易群俠傳 Online : 破碎虛空	PC	중화왕룡(中華網龍)
12	Maplestory	PC	Wizet
13	MU v0.99 Y+	PC	webzen
14	Last Chaos	PC	NAKO
15	封神2 : 仙界傳	PC	
16	마비노기	PC	Nexon
17	亂舞三國Online	PC	松崗
18	Carpe Diem	PC	GNI Soft
19	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
20	Seal Online	PC	Sunny YNK / GRIGON



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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