

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 2. 23. Vol.4

[CONTENTS]

기획특집

- 2007 Taipei Game Show를 통해 예측해본 대만 게임 시장

뉴스 & 화제

- 1 게임 업자들의 특명 - 설 대목을 잡아라!
- 2 온라인 게임 유저 구성의 변화 - 경도(輕度) 유저 대폭 증가
- 3 침투시험으로 악성 코드를 막는 유희신간선(遊戲新幹線)
- 4 수호전을 게임으로 재현하다 <수호신전(水滸新傳)>

게임 순위

기획 특집

2007 Taipei Game Show를 통해 예측해본 대만 게임 시장

마다 한번씩 열리는 [Taipei Game Show(台北電玩展)]가 2월 8일 화려하게 등장해 첫날 관람객이 5만 명을 돌파했다. 매년 겨울 방학 시즌을 겨냥해 열리는 [Taipei Game Show(台北電玩展)]에는 많은 관람객들이 참석, 전시회 장 구석구석을 누비며 각종 이벤트에 참여해 경품을 챙기고, 'Show Girl'들을 구경하는 등 축제 분위기가 연출된다. 올해에는 29명의 Show Girl중 최고의 Show Girl을 뽑는 선발대회 및 XBOX360의 대만 전속 모델인 오월천(五月天)의 미니 콘서트 등의 다양한 이벤트가 열릴 계획이다.

게임 업자들이 가장 중요하게 생각하는 겨울 방학과 설 연휴 기간에 맞춰 치러지는 [Taipei Game Show(台北電玩展)]는 한 해의 게임 시장을 미리 예견할 수 있는 좋은 기회로, 주요 게임 업체의 주력 게임을 한 눈에 볼 수 있는 자리이기도 하다.

[2007년 Taipei Game Show(台北電玩展)]에서 가장 많은 부스를 설치한 게임 업체는 희곡(戲谷)으로 총 84개의 부스를 설치하였으며, NTD 2만원을 들여 올 여름에 출시될 게임 「HELLGATE : London」의 장면을 그대로 재현해 관람객들이 실제로 게임 배경을 체험하도록 하였다. 이 게임은 MMORPG및 사격 기능을 겸비한 게임으로, 특별히 여성 게이머들의 주목을 받았으며, 출시가 기대되는 게임 중의 하나이다. 현재 미국에서 6월에 출시되면 중국어 버전이 뒤를 이어 출시될 예정이다.

鈹象電子가 특별히 微星電腦와 합작해 제작한 <유무독존(唯舞獨尊)Online>은 여성 게이머들뿐만 아니라 어린이들의 이목을 집중 시켰는데, 펌프와 비슷한 게임기로 유명한 화면과 대중에게 익숙한 가요를 배경으로 하여, 게이머가 박자에 맞춰 버튼을 누르며 음악에 도취하게 된다.

이번 [Taipei Game Show(台北電玩展)]에서는 아직 출시되지 않은 게임과 게임 개정판이 공개되었는데, <WOW>의 '燃燒的遠征' 역시 그 중의 하나이다. <WOW>는 대만 게이머들이 좋아하는 온라인 게임으로, 부스에 가장 많은 관람객들이 붐비는 등 인기를 그 실감하게 했다.

松崗 역시 <실크로드FOS Online> 개정판을 공개하였는데, 화려한 게임 화면이 많은 게이머들의 흥미를 자극했다. 松崗은 이번 게임쇼에 <실크로드FOS Online> 개정판 이외에도 대만 유일의 통을 날려 대결하는 <십이기초(十二起肖)>와 어린이 게이머에게 대단한 호응을 얻은 <KERORO軍曹~侵略藍星大作戰~> 등의 3가지 게임을 전시하였다.

富格曼의 <Cabal Online>은 게이머들에게 레벨이 높은 캐릭터로 게임을 테스트 할 수 있는 기회를 제공하였는데, 가장 좋은 아이템을 가지고 있는 캐릭터들이 게이머들에게 인기를 끌었다.

그 밖에 소프트스타(大宇)의 <선검(仙劍) Online>, <대부옹(大富翁) Online>, UserJoy Technology(宇峻奧汀)의 <삼국군영대부옹(三國群英大富翁)>과 <환상삼국지삼대(幻想三國誌三代)>, Insrea(因思銳)의 <흑암(暗黑)> 및 大蕃薯의 <3D경폭대만마작(勁爆台灣麻將)>, 遊戲王의 <METIN(神域)>, 億泰利의 <구룡쟁패(九龍爭霸)> 등의 새로운 게임들이 전시되었다.

또한 올해 처음으로 국제구(國際區)를 신설해 5개 국가 11개 게임 업체가 참가, 국제 교류를 확대했다. 한국에서는 SONOKONG, ENTERMATE, Interpark Games, Zemi 등이 참가해 해외 참가국 중 가장 큰 규모를 자랑했다. 그 밖에도 러시아의 GameX, 싱가포르의 GCA 주최측이 방문단을 파견해 게임쇼 운영을 관찰하는 등 국제 게임 산업 교류의 장으로서 그 역할을 감당하였다.

이처럼 [Taipei Game Show(台北電玩展)]는 대만 게임 업체들에게 가장 좋은 전시 무대를 마련해 주는 한편, 대만 게임 시장과 화교권 시장을 잇는 교량으로서, 또한 국제 무대 진출로서의 발판으로 다양한 역할을 감당해 내고 있다.

< >

작년 한해 대만 게임 산업의 총 수익은 NTD 100억을 돌파했다. 이에 총 수익 100억 돌파와 올해로 15회를 맞는 [Taipei Game Show]의 성공을 축하하기 위해, 게임쇼 주최측인 타이페이(Taipei)시 컴퓨터 공회는 게임쇼 참가 업체의 주요 인사와 일본, 한국, 호주 등 8개국의 게임 업자를 초청해 연회를 마련했다.

타이페이 컴퓨터 공회의 황송인(黃崇仁) 이사장은 13억 중국인(華人) 시장은 모두가 기회를 노리고 있는 큰 시장으로, 중국 및 화교 시장에서 발전하기 위해 필요한 부분이 있다면 언제든지 도움을 제공하겠다고 발언했다.

학용빈(郝龍斌) 타이페이시 시장은 게임 산업이 타이페이시 및 전체 대만의 발전에 매우 큰 도움이 되며, 타이페이시는 게임 품질의 향상을 위해 협조할 의향이 있음을 전했다. 또한 현재 타이페이시는 (아케이드) 게임장의 제한을 조정해 더욱 많은 백화점, 대형 쇼핑센터에 게임장을 설치할 수 있도록 하는 방안에 대해 연구 중이라고 밝혔다. 이에 대형 아케이드 게임기 전문 제조 업체인 鈇象電子는 반가운 기색을 드러냈다.

희곡(戲谷)의 주모식(周謀式) 사장은 [Taipei Game Show(台北電玩展)]가 해를 거듭하면서 게임 판촉전의 경향으로 치달고 있음을 지적하고, 미래의 [Taipei Game Show(台北電玩展)]는 동경이나 미국처럼 공간의 제약을 받지 않는 넓은 장소에서 더욱 크고 높은 전시 공간을 제공, 게이머들이 더욱 강렬한 느낌을 받을 수 있는 무대 효과를 연출해야 한다고 발언했다.

특히 이번 연회는 아시아, 태평양 지역 게임 업자의 교류회장이 되어 미국, 호주, 일본, 한국, 러시아, 싱가포르, 말레이시아 등의 주요 게임관련 인사들이 [Taipei Game Show(台北電玩展)]의 성공을 기원하는 한편 서로 의견과 정보를 교환하였다.

작년 2006년은 대만 게임 산업이 가장 화려했던 한 해로, 주식 시장에 상장된 게임 업체의 주식이 큰 폭으로 성장하였다. 이는 무료 게임의 치열한 경쟁 하에 게임 업체들이 새로운 이윤획득 방식을 창조해 낸 결과로 MIC의 연구 결과에 따르면 2003년부터 2007년까지는 전 세계 온라인 게임 시장 규모가 지속적으로 성장하여, 2007년 전 세계 온라인 게임 시장 규모는 미화 80.88억 달러에 이르며, 연복합성장률(YOY)은 45.1%에 달할 것으로 예측하고 있으며, 그 중 아시아 태평양 지역이 차지하는 비율이 가장 높아, 그 시장 규모가 미화 51.15억 달러(YOY+40.21%)에 달할 것으로 예상된다.

특히 2007년은 대만 게임 산업의 새로운 기념비로, 대만 전체 게임 시장의 규모가 NTD 100억 원의 고지를 돌파할 것으로 예상된다. 그 중 온라인 게임 시장은 MMORPG 게임이 월정액 요금 제도가 이미 안정적으로 자리 잡고, 무료 게임의 운영 방식이 크게 인기를 끌고 있는데다 대만 게임 업체에서 개발한 게임 상품이 화려한 성적을 올리고 해외 시장에 진출하는 등 가장 풍성한 수확이 있는 한 해가 될 것으로 예측된다.

News & issue

게임 업자들의 특명 - 설 대목을 잡아라!

명절은 가족들이 모두 모이는 날임은 물론 한 해 중 가장 긴 휴일이다. 온라인 게임 업자들은 설 연휴를 가장 중요시 하는데, 비록 온라인 접속자 수가 평일보다 훨씬 많다고는 할 수 없지만, 유저들에게 남는 시간이 많고 선택의 폭이 큰 만큼, 게임 업자들은 유저들의 요구에 부응해 높은 수익을 얻길 희망하고 있다.

1년 중 11월부터 다음해 음력설까지는 온라인 게임 산업의 성수기로, 학기의 마지막과 겨울 방학, 설 연휴 기간 동안 게임 업자들은 이 기간에 새로운 게임을 출시하여 유저들을 공략한다. 특히 설 연휴에는 유저들의 세뱃돈을 벌어들이기 위해 더욱 노력하고 있다.

최근 몇 년을 돌아보면 대다수의 새 게임이 사사분기부터 다음해 1월에 출시되어왔다. 새로운 게임은 대부분 한 분기 동안 클로즈베타 서비스와 오픈베타 서비스를 진행해 게임을 홍보하고, 유저들의 손에 익을 때쯤 정식 서비스를 개시하여 유료 서비스로 전환된다. 이렇게 유료로 전환되는 시기가 바로 겨울 방학 시작 전후로, 유저들의 세뱃돈을 겨냥하는 것이다.

게임 업자들은 24시간 서비스 센터를 설치해 각종 문제에 대처하고 있으며, 서버 관리원들도 휴무 없이 대기 중이다. 이에 게임 업자들은 직원들에게 추가 수당과 보너스를 지급해 격려하고 있다.

소프트월드(智冠)의 경험에 의하면 정월 초하루부터 사흘까지는 친척집에 방문하거나 가족끼리 여행을 가기 때문에 접속자 수가 오히려 감소하나 설 연휴 막바지에 이르면 감소했던 접속자 수가 빠르게 증가하여 최대 접속자가 평소보다 10% 증가한다.

이번 설 연휴는 무려 9일에 달해 유저들이 여행이나 외출을 할 가능성이 높아, 업자들은 접속자 수가 평소와 별로 차이가 없을 것으로 예상하고 있다.

그럼에도 불구하고 게임 업자들이 설 연휴를 중요시하는 이유는 무엇일까? 비록 접속자 수는 평소와 차이가 없다고 하지만, 유저들이 설 연휴 기간 동안 받은 세뱃돈의 효과로 인해, 대다수의 유저들의 소비액이 증가하고, 이로 인해 설 연휴 기간의 영업 수익 역시 10%

이대로 증가하기 때문이다.

이렇듯 게임 업자들이 설 연휴 기간을 중요하게 생각하기 때문에 이 기간에 새로운 게임을 출시하거나, 예전 게임에 새로운 버전을 추가하거나 여러 가지 이벤트로 유저들을 관심을 사로잡기 위해 노력하고 있다. 만약 설 대목을 놓친다면, 유저들에게 감점을 받게 되는 것이다.

설 대목을 겨냥한 새로운 이벤트와 새로운 게임, 업데이트 등이 지속적으로 출시되며, 또한 [Taipei Game Show(台北電玩大展)] 역시 설 연휴 이전에 치러지는데, 이 모두 겨울 방학을 맞은 학생들과 젊은 유저들을 겨냥한 것이다.

이처럼 유한(有限)한 게임 시장에서 기회와 타이밍을 놓치지 않고 적절한 이벤트와 전략으로 유저들을 사로잡는 것이 치열한 경쟁에서 살아남는 비결이라 하겠다.

大紀元 신문 사이트 2. 23

<http://tw.epochtimes.com/bt/7/2/23/n1628582.htm>

News & issue

온라인 게임 유저 구성의 변화 - 경도(輕度) 유저 대폭 증가

책회(資策會)MIC에서 [2007년 Taipei Game Show(台北電玩展)]를 관찰한 결과 대부분의 유저들이 게임을 선택할 때 게임의 스토리(내용)을 중요시 하는 것 이외에, 중도(重度) 유저들은 게임의 화질과 음악 효과를, 경도(輕度) 유저들은 게임의 가격과 이벤트, 부가 서비스 등을 중요시하는 것으로 나타났다.

[2007년 Taipei Game Show(台北電玩展)] 관찰 결과 온라인 게임은 해외 MMORPG, 대만 자체 제작 캐주얼 게임 위주이며, 또한 게임 업체들은 대부분 새로 출시될 게임을 전시하였는데, 이는 유저들의 입맛을 미리 시험해 정식 출시 이후 더욱 많은 유저들을 확보하려는 것이다.

자책회(資策會)MIC의 연구 결과에 따르면 캐주얼 게임의 발전으로 인해 대만 온라인 게임 시장의 구조가 점차 변화하였다. 만약 현재 온라인 게임 유저를 중도(重度), 중도(中度), 경도(輕度)로 구분한다면, 전체 온라인 게임 유저 중 중도(重度)유저는 27.5%, 중도(中度)유저는 35.9%, 경도(輕度) 유저는 36.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 2006년과 비교해보면 중도(重度) 및 중도(中度) 유저의 비율은 감소한 반면, 경도(輕度) 유저의 비율은 증가하였다. 이러한 유저 구성 비율의 변화와 캐주얼 게임 풍조는 깊은 관련이 있다.

온라인 게임 이용 시간이 많은 유저일수록 온라인 게임을 해온 연수가 많으며, 남성의 비율이 높았고, 월정액에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 또한 중도(重度) 유저에 가까울수록 MMORPG 류의 게임을 선호하고, 두뇌게임, 퍼즐, 장기 같은 캐주얼 게임을 좋아하는 비율이 낮았다. 즉 중도(重度) 유저들은 MMORPG 게임을 선호하고, 중도(中度) 유저들은 게임 스토리(내용)을 가장 중요하게 여기며, 경도(輕度) 유저들은 무료 게임이나 캐주얼 게임을 선호하는 것이다.

사실상 온라인 게임 대국인 한국에서는 동시에 2가지 이상의 게임을 즐기고 있는 유저들의 비율이 전체 시장의 50% 이상을 차지하고 있다. 즉 유저 구성 비율의 변화는 캐주얼 게임을 즐기는 새로운 유저로 인해 경도(輕度) 유저의 비율이 증가한 것 이외에도, 이전의 중도(重道), 중도(中度) 유저들의 게임 습관 상의 변화 모두 게임 시장에 영향을 줄 수 있는 요소로, 꾸준한 관찰이 필요하다.

GNN 신문 사이트 2. 16

News & issue

침투시험으로 악성 코드를 막는 유희신간선(遊戲新幹線)

희신간선(遊戲新幹線)은 유저들에게 더욱 안전한 인터넷 환경을 만들어 주기 위해 계속해서 가장 좋은 안전 제도를 도용해 자사의 게임 사이트를 관리해왔으며, 이번에는 數聯資安(Information Security Service Digit United, Inc.: ISSDU)과 합작해 사이트의 안전 보호 작업을 더욱 강화하여, 동종 업계를 리드하는 안전보장증명(安全保障證明)을 만들어 자사 게임 사이트에 적용, 침투시험(Penetration Test) 기술을 이용해 프로그램의 약점 및 안전 위협을 감지하는 한편 전체적인 방어를 강화해 유저들이 정보 누출이나 악성코드의 위협이 없는 안전한 환경에서 즐겁게 게임을 할 수 있도록 하였다.

유희신간선(遊戲新幹線)의 임영일(林榮一) 부사장은 유저들에게 최고품질의 안전 기제를 제공, 유저들이 더욱 안심하고 게임을 즐길 수 있도록 하기 위해 계속해서 여러 가지 테스트와 개발을 아끼지 않았으며, 특히 數聯資安(ISSDU)과 합작을 통해 자사 게임 사이트의 안전에 완벽을 기했으며, 유저들에게도 정기적으로 비밀번호를 바꾸고 바이러스를 체크하여 함께 힘을 모아 안전한 게임 환경을 만들어 나갈 것을 권유하고 있다.

數聯資安(ISSDU) (安全聲明) :

유희신간선(遊戲新幹線)의 모든 게임 사이트는 이미 數聯資安(ISSDU)에 의해 아래와 같은 웹 보안테스트를 제공하고 있다.

- ▷ 위험성이 높고 불필요한 HTTP 액세스(접근) 방식을 제공하지 않는다.
- ▷ 로그인을 거치지 않은 비표준인증방식은 절대 사용할 수 없다.
- ▷ SSL추가 비밀번호를 통해, 안전하게 자료를 전송시킬 수 있다.
- ▷ 웹 서버와 웹 자료 안전의 약점을 구비하지 않아 악성 코드 및 보안에 영향을 받지 않는다.
- ▷ SQL/Command/LDAP Injection문제를 가지고 있지 않아, 데이터베이스 자료들이 유출되지 않는다.

- ▷ Cross-site Scripting문제를 가지고 있지 않아, Phishing(유명한 금융기관이나 공신력 있는 업체의 이름을 사칭한 메일을 보내 수신자들의 민감한 개인정보 및 금융정보를 요구하고 이를 이용, 범죄 수단으로 악용하는 행위)을 하는 웹 사이트가 될 수 없다.

數聯資安(IISDU)은 대만 굴지의 인터넷 정보 안전 회사로, 당사의 SOC (Security Operation Center : 資訊安全監控中心) 는 ISO 27001/ CNS 17800 등의 안전 규범을 획득하였으며, 세계 수준의 보안팀 G-Expert(팀원 모두 CERT/CC인증을 가지고 있음)를 보유하고 있다.

GameBase 신문 사이트 2. 16

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=26608&category=news

News & issue

수호전을 게임으로 재현하다 <수호신전(水滸新傳)>

협 게임의 천왕 '소프트월드(智冠)'와 RSLG 지존인 '弘煜'이 합작 제작한 <수호신전(水滸新傳)>은 중국 고전 소설 수호전(水滸傳)에 새로운 캐릭터를 가미한 RSLG 게임이다. 유저들은 수호전의 세계에서 사부의 퇴마(化魔) 임무를 수행해야 한다. 물론 여러 가지 배경에 따라 유저들이 완성해야 하는 임무도 달라지며, 이에 따라 결말도 각각 달라지게 된다.



복숭 말기, 내정이 불안하고, 천하는 어지러워 탐관 오리와 간신이 넘쳐나고, 악한 권력의 기세가 하늘을 찌르고 있다. 여기에 변경의 오랑캐가 중원을 호시탐탐 노리고 있어, 힘없는 백성들이 고초를 겪고 있다.

이에 성인에 가까운 장진인(張畝人)은 퇴마(化魔)의 시기가 이미 다다랐음을 예고하고, 풍양(風颺:주인공 캐릭터), 령자(靈姿)를 하산시켜 사형수진(殊塵), 사매 현영(玆穎)과 함께 108마성(魔星) 중 가장 중요한 18명을 찾는 임무를 부여한다. 이 18명의 견인과 협동으로 이 난세를 변화시키고, 퇴마(化魔)의 큰 임무를 완성하는 것이 유저들의 역할이다.

이 게임은 모험과 전투의 두 가지 요소가 번갈아 가며 구성되어 있는데, 유저들은 맵에서 탐색이 개방된 지점에서 다른 캐릭터들과 함께 해당 임무를 진행하게 되는데 마지막에는 전투로 마무리를 한다. 전투에서는 공격, 방어 등등의 각종 전술이 있으며, 각기 다른 캐릭터의 독특한 전투 방식 역시 준비되어 있다. 또한 적을 없애는 것만이 유일한 우승 방법이 아니라 다양한 승부 조건이 있다. 특정 캐릭터, 특정 지역, 위치에서만 일어날 수 있는 특이한 사건이 숨겨져 있어 재미를 더하고 있다.

아군으로 모일 수 있는 유저의 수는 40여명으로, 이들은 각기 다른 스토리 라인으로 나뉘어 게임을 진행하며, 각각 다른 영토 혹은 강호에서 모인 고수들을 모아 한 조에 20인 이상의 팀을 만들 수 있다. 이렇게 각기 다른 스토리 라인에서 모인 고수들로 변화무쌍한 진영(陣容)을 구성할 수 있다. 전투가 시작되면 적절한 병력 배치와 교묘한 전술로 전장을 배치해 다양한 전술을 사용할 수 있어, 유저들은 대전(大戰)을 웅장함과 짜릿한 승부를 맛볼 수 있다. 이 밖에도 캐릭터에 따라 백 여종 이상의 전투 기술과 기묘한 마법을 가지고 있어, 유저들이 단조로움을 느끼지 않도록 하였다.

가

각기 캐릭터는 게임 시작 전부터 전용 병기와 갑옷을 가지고 있어, 따로 병기와 갑옷 아이템을 구매하거나, 전투 중 적에게서 병기나 갑옷을 빼앗지 않아도 된다. 그러나 아이템 상자 혹은 적에게 '정련석(精煉石)'을 취득할 수 있는데, 이것은 갖고 있는 병기와 갑옷을 더욱 강하게 해주는 역할을 한다. 그 밖에도 적에게 빼앗은 무기부(武器符) 혹은 전갑부(戰甲符)는 병기의 명중률과 폭발력을 더해주거나 특수한 능력을 갖게 해준다. 그 외의 물약이나 전투력을 상승시켜주는 도구 등은 아이템 물에서 구매할 수 있다.

수호전 원작에 있는 양산결의(梁山聚義), 토벌방랍(討伐方臘), 계단(契丹) 등과 같은 스토리가 그대로 <수호신전(水滸新傳)> 수록되어 있어, 유저들에게 각기 다른 캐릭터를 통해 수호전의 세계를 경험하도록 하였으며, 이를 통해 중국 4대 기서(奇書)인 수호전을 새로 인식하는 계기를 마련해 주고 있다. 유저들이 108마성(魔星) 중 가장 중요한 18명을 찾게 되면, 시스템은 유저들의 임무 달성 기록을 통해 계단(契丹), 대송(大宋), 방랍(方臘) 중 다음 번 가입할 진영을 자동으로 선택해주며, 이는 유저들이 각기 다른 임무를 수행하고, 다양한 결말을 맺을 수 있도록 하는 것이다.

GameBase 신문 사이트 2. 12
http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=26585&category=pc

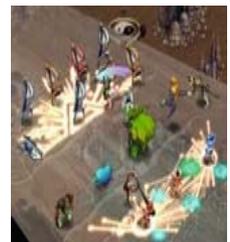
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	ROHAN	PC	YNK Korea
2	幻想三國誌 3	PC	宇峻奥汀
3	三國策 Online	PC	Webzen
4	.hack// G.U. Vol.3 - Speed like a walking -	PS2	BANDAI
5	카트라이더	PC	넥슨
6	熱舞 온라인	PC	久游網
7	牧場物語	NDS	BANDAI NAMCO Games
8	LuminousArc	PSP	Imageepoch
9	The Battle of Yuyuhakusho Gekitou! Ankokubujyutsukai 120 %	NDS	Banpresto
10	SUN: Soul of the Ultimate Nation	PS2	Webzen
11	Lost Planet Extreme Condition	PC	CAPCOM
12	Virtua Fighter 5	XB360	Type Moon / 角川書店
13	XANDOU NEXT	PS3	SEGA
14	喧嘩番長2 ~ FULL THROTTLE ~	PS2	Spike
15	THE IDOLM@STER	XB360	BANDAI NAMCO Games
16	Saint Seiya: The Hades	PS2	BANDAI NAMCO Games
17	BLEACH DS 2nd	NDS	SEGA
18	三國志大戰 DS	NDS	SEGA
19	FreeStyle	PC	Joy City Entertainment
20	大航海時代 Online : La Fronte	PC	KOEI



▲ 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	三國策 온라인	PC	皓宇
2	카트라이더	PC	넥슨
3	熱舞 온라인	PC	久游網
4	프리스타일	PC	조이시티
5	서바이벌 프로젝트	PC	한빛소프트
6	SAVE OUR SCHOOL ONLINE	PC	ALEA
7	GUNSTRIKE ~ RAIN OF BULLETS ~	PC	NHN
8	절대(絶代)마작 온라인	PC	宇峻奥汀
9	大蕃薯 Online : 接龍高手	PC	鉅崙科技
10	黃金城 온라인	PC	京群
11	戲谷 : 水果方塊	PC	戲谷
12	Grand Chase	PC	KOG Studios
13	富貴達人 온라인	PC	감마니아
14	오디션	PC	YEDANG-T3
15	馬場風雲 Online	PC	GAMECYBER
16	팡야 : Season 2	PC	NTREEV SOFT
17	瘋狂星球 : 骰王吹牛戰	PC	松崗
18	서바이벌 프로젝트 : 大亂鬥	PC	한빛소프트
19	大蕃薯 Online : 象棋麻將 2.0	PC	鉅崙科技
20	GoPets	PC	GopeTs Ltd.



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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