

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 3. 9. Vol.5

[CONTENTS]

기획특집

- 2006년 대만 유/무선통신 및 이동통신 국제경쟁력 분석

뉴스 & 화제

- 1 <完美世界>의 성공, 소프트웨어社 2월 수익 3.7억에 달해
- 2 Insrea(因思銳)社 해킹툴 제거 위해 위법계정 압류 결정
- 3 PC방과 유저들의 기대를 한 몸에 - <唯舞獨尊 online>
- 4 대만 디지털 콘텐츠 산업가치 17% 성장

게임 순위

기획 특집

2006년 대만 유/무선통신 및 이동통신 국제경쟁력 분석

본 보고서에서는 국제평점지수 데이터를 기본으로 대만의 유/무선통신 및 이동통신을 전반적인 기초건설, 비용의 부담성 그리고 응용 및 보급 정도 등 세 가지 부분으로 나누어 분석하였으며, 2005년 데이터와 비교하여 국제 경쟁력을 분석 하였다.

지난해 2006년 NCC (National Communication Commission)는 정식 출범하여 기지국의 심사 및 관리 그리고 비용의 하락요청 등의 상관정책들을 내세우면서 이 같은 방안들은 현재 통신시장에 떨어진 커다란 수류탄과 같으며 다시 한 번 커다란 변혁을 불러 일으켰다.

인터넷과 이동통신 이 두 거대한 영역은 이전의 완전히 구별되었던 두 개의 영역에서 2.5G, 3G, 4G등 기술의 발전흐름에 따라 두 영역의 구별이 점차적으로 모호해지고 있다. 3G의 시작과 WIMAX 네트워크 라이선스의 발급 등에 발맞추어 대만 네트워크 통신시장도 이 같은 흐름에 진입하였다. 2005년도를 되돌아보면 대만은 가격경쟁력과 응용서비스방면에서 타 아시아태평양 국가들에 비해 현저히 뒤떨어진 상황이었다. 그렇다면 일 년의 시간이 지난 지금 유선통신, 이동통신 그리고 무선통신의 경쟁력이 증가 하였는가? 기초설비가 전보다 완전해졌는가? 서비스비용이 하락하였는가? WIMAX가 곧 통신 산업에 발을 들여놓게 되는데 그렇다면 현존하는 통신시장에 어떠한 반향을 불러일으킬 것인가?

◆ 초고속 인터넷 구축 초기 단계

세계경제포럼 (WEF)가 최근 발표한 네트워크 준비지수 (NRI) 에 따르면 대만은 2006년에 총체적으로는 7위를 차지하였고 정보통신기술 환경에서 13위를 차지하였다. 이 순위는 2005년의 보고서에 비해 큰 상승을 한 것으로 아시아태평양 국가들과 비교해 봤을 때 정보통신기술 준비수준에서는 싱가포르를 선두로 한 2위에 랭크되었으나 초고속인터넷 보급에서는 다른 나라보다 뒤쳐진 상태다.

2005년 OECD보고서에 따르면 일본과 한국이 초고속통신망 구축 방면에 뛰어난 성적을 거두었다. 일본은 2005년 말 초고속 인터넷 사용자가 464만에 달하였고 한국의 초고속인터넷 사용자는 52.4%에 달한다. 그에 비해 대만은 일본과 한국에 비해 한참이나 뒤떨어진 상태다. 대만 FIND (Foreseeing Innovative New Digiservices)의 2006년 9월 보고서에 따르면 FTTx 보급률이 0.5%에 그친다고 한다.

Chunghwa(中華) Telecom은 올해 들어 초고속 인터넷 요금할인 정책과 부동산 산업으로의 확장 그리고 튼실한 기업들과 협력하여 초고속 인터넷 디지털방안에 이르기까지 종전과는 차별화된 전략으로 진행 중에 있으며 이러한 Chunghwa(中華) Telecom의 노력이 대만의 초고속 인터넷 구축 기초건설에 큰 도움이 되는 것은 두말 할 나위가 없을 것이다. 다만 아쉽게도 몇몇 문제점들이 지속적으로 발견되고 있어 앞으로 초고속 인터넷 구축의 효율성에 대해서는 관찰이 필요하다.

무선 네트워크 구축은 또 다른 중요한 숙제이다. WiMAX가 머지않아 대만국내 통신 산업에 뛰어 들 것이므로 현존하는 통신산업 업체들이 풀어야 할 과제가 그리 간단하지 않은 것이다. 대만주변 아시아 국가들을 살펴보면 싱가포르의 QMax, 일본의 YOZAN 그리고 한국의 KT까지 현재 적극적으로 무선 네트워크 구축에 앞장서고 있으며 그 중 WiBro 서비스가 전년도 6월말에 정식유료화 되었다. 각 나라의 환경, 상품, 표준 그리고 서비스 등 네 가지 방면에서 무선 네트워크 서비스의 상업화로 전환하는 경험들을 검토하여 국내 WiMAX 무선랜 구축 시에 본보기로 삼아도 될 것이다.

◆ 서비스 이용비용은 감소할 가능성이 있는가?

유선통신의 비용은 최근 이목이 집중되는 이슈이다. 국제전기통신연합 (ITU) 의 통계자료에 의하면 대만은 2004년 100kbps당 월평균 비용이 0.44달러로 일인당 매달 국민소득의 0.04%를 차지하였고 2005년에는 100kbps당 월평균 비용이 0.18달러로 일인당 매달 국민소득의 0.02%를 차지한다. 이 통계결과를 비교해볼 때 분명 최근 일년간 비용의 감소가 있었지만 일인당 월평균 국민소득의 0.01%를 차지하는 일본과 한국과 비교해 볼 때 대만의 유선통신 경쟁력이 더 많은 힘을 실어야 할 것으로 보인다.

게다가 국내 소비시장의 공정성을 유지하기 위해 정부는 통신 인터넷 시장의 비용구조를 법적으로 강제적으로 조정하고자 한다. 현재 NCC (National Communication Commission)는 통신업자들의 통신비용을 절감해달라는 요청을 하였으나 통신업자들의 반발이 적지 않다. 그들은 통신업체는 원래 생산원가 및 리스크가 타 업체보다 높다. 게다가 이제 곧 WiMA까지 합세하여 통신시장의 영업수익을 침식하는 상황에까지 이른다고 하소연 하였으나 사실상 생산원가는 최후에 소비자에게로 뒤편이 돌아가 그 비용을 부담해야 하므로 결론적으로는 소비자가 제일 큰 수혜자다. 정부의 이 같은 간섭 하에 통신업체가 과연 다음 비용조정 때 비용을 절감하여 저렴한 서비스를 제공할 것인가는 향후 일년간 관심을 가지고 지켜봐야 할 것이다.

◆ 서비스 응용 면에서는 일본, 한국에 못 미쳐

국제전기통신연합(ITU)의 2005년 보고서에 의하면 정보통신 인프라 보급에서 대만이 10위로 감소하였다. 또 Gartner사의 2006년 보고서에 따르면 가입자당 월평균 매출액(ARPU)이 2.10달러로 그쳐 일본 (16.02美元), 한국 (9.30美元), 싱가포르 (7.04美元), 홍콩 (2.18美元)에 훨씬 못 미친다.

앞서 발표한 보고서를 보면 알 수 있듯이 일본은 모바일 인터넷 서비스부분에서 월등한 선두를 달리고 있는데 그 원인은 모바일 인터넷 보급률의 높은 수준 때문이다. NPD Group의 한 보고서에 의하면 2006년 일본은 76%의 이동통신 사용자가 모바일 인터넷을 사용할 것이라고 밝혔고 이 같은 높은 비율의 주 원인은 모바일 서비스의 다양성 때문이다. 모바일 서비스는 무선전자메일, 벨소리 다운로드, 핸드폰 배경화면 및 스크린 세이버 다운로드, 모바일 게임, 그림문자, mp3, 영상문자, 모바일 방송 등이 있다. 이 외에도 NPD Group는 2차원 바코드, GPS, FM무선라디오, 모바일 텔레비전, 모바일 비즈니스 등 또한 일본이 현재 자랑하고 있는 서비스들이라고 밝혔다.

대만 통신시장의 이윤획득 패턴을 살펴보면 모바일 음성 서비스를 통해 현재 대만 통신업체들이 가장 많은 수익을 올리고 있다. 다른 모바일 서비스는 현재 발전이 두드러지지 않아 다급한 상황이다. VoIP기술의 진보와 응용보급의 신속화 거기에 정부의 WiMAX 무선랜의 구축 도입 등의 상황으로 미루어 볼 때 음성 서비스의 수익은 감소할 것으로 보여 음성 서비스에 의존하여 수익을 올리는 통신업체들에게는 큰 충격이 될 것으로 보인다. 통신업체들은 앞으로 어떻게 현재 얻고 있는 이윤을 성장시킬 것이며 저렴하고 풍부한 서비스를 소비자들에게 제공할 것인가가 성공열쇠가 된다.

[자료출처 : 資策會]

News & issue

<完美世界>의 성공, 소프트월드社 2월 수익 3.7억에 달해

온라인 게임의 인기가 한층 더해지면서 많은 게임업체가 신작을 발표하는 가운데 《로한》, 《데카론》 그리고 《카발》이 구정연휴기간에 힘입어 인기가 급성장하였지만 대부분은 미 상장 기업이고 아이템 유료화나 상업화 이전단계이므로 인기몰이는 하였지만 수익은 높지 않다. 앞서 출발한 게임 중 《퍼펙트월드(完美世界) 온라인》의 수익이 급성장하여 소프트월드社 (5478)의 2월 수익이 3.7억 이상을 기록하여 신기록을 달성할지도 모른다.

◆ 격렬한 전황

월정액 요금제의 철폐운동의 도움으로 다시 유저들의 사랑을 받아 작년 말부터 올해 초까지 수십 가지의 새로운 게임들이 시장에 나왔으며 이중에 가장 많은 인기몰이를 하고 있는 게임으로는 《로한》, 《데카론》, 《카발》 등이며 재미있는 것은 이 게임들은 모두 미 상장기업이 운영하고 있다는 것이다. 상장기업 중에서는 소프트월드社가 가장 좋은 성적을 거두고 있는데 자회사인 GF station은 《퍼펙트월드 온라인》의 성공으로 월 수익이 정식으로 1억을 넘어서는 성과를 보였다.

성수기인 구정연휴기간을 이용해야 하는데 이 좋은 기회를 이용한 게임수가 많지 않다. 이는 대부분의 새로 출시된 게임들이 아직 아이템을 공개하지 않았거나 월정액 요금 제도를 도입하지 않았고 혹은 아이템수량 부족 등이 원인이다. 《카트라이더》, 《스페셜포스》, 《로한》 그리고 《카발》 모두 이에 해당된다.

◆ 《데카론》 월 수익 천만 넘어서

《데카론》은 인스리아 (Insrea Game Center)社가 서비스하고 있으며 회원수는 45만 명에 달한다. <로한>이 유료화를 발표한 후 이틀간 동시접속자수가 4만 3천명으로 급증하였다고 밝혔으며 이 같은 성과는 라이벌 게임인 《로한》의 유료화에 의한 것으로 구정연휴기간 동안의 최고기록인 동시접속자수 3만5천명을 훌쩍 넘어선 결과라고 밝혔다. 《데카론》은 구정연휴 기간 중에도 아이템판매를 하지 않았으나 《로한》이 유료화를 발표한 후 《데카론》역시 오늘(3월 7일) 아이템 유료화를 시작하고 서버 수를 증가하는 등 정면 충돌하여 성과를 가리기를 두 회사모두 기대하고 있다.

인스리아는 《데카론》의 아이템 유료화 후에 월 수익이 천만 원을 넘어설 것이라고 전망하며 이용률 20%를 목표로 하고 있다. 인스리아는 또한 VIP 월정액 180원 요금제도와 아이템매매 두 제도를 같이 선보여 거대한 수익창출을 기대하고 있으며 이러한 기회를 통하여 유저당 평균 매출이 400~500타이완달러를 넘어설 것으로 기대하고 있다.

《카발》은 작년 12월부터 아이템 유료화를 시작하였고 퍼클맨 엔터테인먼트 (Fugleman Entertainment)를 통해 서비스되고 있다. 작년 12월 유동게임자수가 34위로 급증하였으나 라이벌 게임인 《로한》의 급성장으로 현재 평균동시접속자수는 구정 연휴기간중의 15만 명에서 10만 명으로 감소하였다고 발표하였다. 그러나 현재 유저당 평균 매출이 380~450 타이완달러로 좋은 성적을 보이고 있다고 덧붙였다.

◆ 《로한》 가입자 수, 백만 넘어

한국 게임개발 업체인 YNK Korea는 작년 6월 정식으로 대만에서 YNK Taiwan을 창립하여 《로한》을 서비스하고 있으며 현재 타 게임업체들에게 위협을 주고 있는 경쟁 상대로 발전하였다. 《로한》의 가입회원 수는 이미 백만 명을 초과하였다. YNK Taiwan은 올해 구정 연휴기간 동안 최고 동시접속자수가 13만 8천명에 달했으며 평균 동시접속자수가 9만 3천명이라고 밝혔다. 유저들의 좋은 반응에 힘입어 3월 9일 정식으로 월정액 399원 요금제도를 시작한다고 선포하였으며 유료화 후 회원수에 어떤 변화를 가져올 것인지 업계가 주목하고 있다.

◆ 《퍼펙트월드》 월 수익 1억 넘어서

소프트월드 社의 자회사인 GF station이 서비스 중인 《퍼펙트월드》는 구정 연휴기간 동안 동시접속자수가 6만 명에 이르는 좋은 성과를 보인 가운데 현재 유료화중인 상태를 감안할 때 2월 수익이 최고 신기록을 보일 것으로 기대되며 현재 월 수익이 1억을 넘어서면서 종전의 6천~7천만의 수익에서 근 50%에 가까운 성장을 보였다. 이러한 GF station의 활약으로 소프트월드 社의 2월 수익이 3.7억을 넘어서 신기록을 달성할 것으로 전망된다.

蘋果日報 사이트 3.7

http://apple.1-apple.com.tw/index.cfm?Fuseaction=Article&NewsType=twapple&Loc=TP&showdate=20070307&Sec_ID=8&Art_ID=3297828

Insrea(因思銳)社 해킹툴 제거 위해 위법계정 압류 결정

온라인 게임의 급성장과 더불어 공정성을 지키지 않는 해킹툴 사용자도 함께 급증하는 가운데 최근 게임회사 감마니아(Gamania)가 해킹툴 사용자에게 한해 법적 절차를 하겠다고 공고한데 이어 인스리아 역시 오늘 새로운 방안을 내놓았다. 이 방안은 해킹툴 사용자 해킹툴 프로그램 판매자가 발견되고 확인되는 즉시 엄중한 처벌을 가하겠다는 것인데 위법 정도에 따라 최고 종신 사용 금지 및 계정 삭제에 달한다고 밝혔다.

이 방안의 조항 중 자주 해킹툴을 사용하는 IP 구간을 막는다는 내용도 포함하고 있으며 해킹툴 사용자와 아이템교환을 하는 사용자 역시 해킹툴 사용자로 간주하여 처벌할 것이라고 하였다. 이러한 내용을 보면 필히 기타 다른 온라인게임에 비해 처벌이 엄격하지만 과연 실제로 좋은 성과를 낼 수 있을 것인지에 관해서는 인스리아社의 집행능력에 달려있다고 볼 수 있다. 게다가 해킹툴을 사용하거나 해킹툴 사이트를 통해 적지 않은 유저들의 계정이 불법 도용되고 있다. 여기에 그치지 않고 유저의 컴퓨터까지 해킹 당하고 있으나 다수의 해킹이 해킹방지 프로그램으로는 찾을 수 없어 대책이 없는 가운데 공식사이트와 유저간의 상부상조를 통한다면 해킹툴의 위험으로부터 벗어나는데 상당한 도움이 될 것으로 전망된다.

◆ 인스리아社의 해킹툴 사용자 처벌 사항

- ▶ 해킹툴 사용 계정의 종신 사용금지 및 삭제, 미 사용한 포인트 일절 몰수
- ▶ 해킹툴 사용 계정의 모든 게임캐릭터 종신 사용금지 및 삭제 : 하나의 캐릭터가 해킹툴을 사용하면 그 계정의 다른 캐릭터들도 모두 종신 사용금지
- ▶ 해킹툴 사용 계정에 속한 GGC회원 계정 또한 종신 사용 금지, 다른 게임의 포인트로 대체한 포인트 및 GGC포인트 또한 일절 몰수
- ▶ 사용 금지된 GGC회원계정이 만약 인스리아社의 다른 게임계정을 가지고 있을 경우 역시 종신 사용 금지 및 삭제. 이 계정 외 다른 계정 소유 시 역시 일절 종신 사용 금지, 미 사용된 포인트 일절 몰수

- ▶ 해킹툴 사용자와 비정상적인 아이템거래가 있을 경우 해킹툴을 사용하지 않아도 일절 종신 사용 금지 및 삭제
- ▶ 해킹툴 사용 인터넷 IP 구간을 블러킹하며 해킹툴 사용자의 컴퓨터 IP구간 역시 블러킹한다. 해킹툴을 사용한 유저는 향후 모든 인스리아 社의 게임서비스를 사용할 수 없으며 만약 해킹툴 사용자가 게임 방의 IP구간을 사용했다면 정확한 검사를 통해 그 게임방에서 불법 해킹툴 프로그램을 사용할 시 사용되는 모든 IP구간을 블로킹한다. 만약 게임 방에서 직접 해킹툴 프로그램을 제공하지 않았다면 각서를 쓴다는 조건하에 개방토록 하겠다.
- ▶ 현재 유저들이 자주 사용하는 해킹툴 사이트 및 해킹툴 프로그램 개발사에 한하여 위법 행동에 대한 증거자료 채택 및 법률상의 처벌이 가능하여 일단 고소에 들어가면 빠져나올 수 없으며 최소 타이완달러 1천만 원 이상의 손해배상을 청구할 수 있다.

GNN 신문 사이트 3. 2

<http://gnn.gamer.com.tw/3/26063.html>

News & issue

PC방과 유저들의 기대를 한 몸에 - <唯舞獨尊 online>

대만의 톱 가수 채의림(蔡依林)을 모델로 한 온라인 음악 게임 <유무독존 (唯舞獨尊) online>이 작년 Taipei Game Show에서 공개된 이후, 많은 유저들이 이 게임을 놓고 열띤 토론을 벌이는 등 주목 받고 있다. <유무독존 (唯舞獨尊) online>은 귀여운 캐릭터는 물론 대만의 톱 가수 채의림이 댄스 교사로 등장해 유저들과 함께 춤과 음악을 익히는 게임이다. 또한 유행곡을 배경음악으로 사용해 유저들에게 친숙함을 더했다.



이렇듯 유저들의 기대 속에 3월 15일부터 26일까지 클로즈베타 서비스를 시작하게 되는 <유무독존 (唯舞獨尊) online>의 제작사 심상 (鈺象)은 클로즈베타 서비스 기간 동안 2만 명의 유저들을 대상으로 시범 서비스를 제공할 것이라고 밝혔으며, 이 소식을 전해들은 게임 관련 매체와 유저들은 이번 기회를 잡기 위해 혈안이 되어 있다.

창세기(創世紀), 마법가족(魔法家族), 희골(戲骨), 가락성구(可樂星球), 유희부(遊戲阜) 등과 같은 대만의 500개 우수 PC방에서 클로즈 베타 비스를 제공할 계획이며, 그 밖에도 바하姆特, Game Base와 같은 지명도 높은 게임사이트와 합작하여 아이템을 증정 이벤트도 진행할 예정이다. 또한 전국 편의점에서 'GameTimes'를 구매하면, 게임 CD를 증정해주며, <유무독존 (唯舞獨尊) online>의 자세한 소개와 최신 소식을 접할 수 있다.

<유무독존 (唯舞獨尊) online>의 클로즈베타 서비스 기간에는 채의림의 히트곡 이외에도 왕력굉(王力宏), SHE, 오월천(五月天), 비륜해(飛輪海) 등의 인기가수의 히트곡을 포함한 200곡의 최신 유행곡이 공개되어, 흥미로운 게임을 즐기는 동시에 무료로 유행곡을 들을 수 있는 음악채널의 기능도 하게 된다.



▶ 최신 유행곡 수록

<유무독존 (唯舞獨尊) online>은 200곡의 최신 유행곡을 배경 음악으로 한 게임으로, 대만 탑 가수인 채의림의 히트곡 이외에도 노래방(KTV) 차트를 반영해 절대만족을 제공할 것이다.

▶ 다양한 게임 방법

<유무독존 (唯舞獨尊) online>은 일반형과 타격형, 스타형의 3가지 유형으로 나뉘며, 일반형은 ‘연습’과 ‘같이’하는 방법으로 나뉘어져, 다양한 방법으로 게임을 즐길 수 있다.

▶ 최신 유행의 캐릭터(아바타) 패션

<유무독존 (唯舞獨尊) online>은 일본, 한국의 최신 유행 패션은 물론 촌티패션과 공주패션, 세련된 도회풍 패션과 몽환적인 패션 등등 여러 가지 패션의 옷과 액세서리를 제공하여 기분에 따라 아바타를 꾸밀 수 있다.

▶ 정성을 기울여 만든 게임 배경

<유무독존 (唯舞獨尊) online>는 길거리, 나이트, 채의림의 뮤직비디오 배경과 콘서트 무대 등 다양한 배경을 제공하며, 배경음악의 박자에 맞춰 조명과 특수효과를 적절히 사용해 원하는 분위기를 만들 수 있다.

▶ 다양화된 커뮤니티 기능

<유무독존 (唯舞獨尊) online>은 같은 유형의 게임 중 가장 다양하고 풍부한 커뮤니티 기능을 가진다. 채널과 방송 기능 이외에도 ‘Game淘’의 ‘iCallCall채팅’과 ‘友團(친구 리스트) 시스템’을 종합하여 유저들에게 더욱 폭넓은 교류 공간을 제공한다.

GameBase 신문 사이트 3. 8

http://news.gamebase.com.tw/news/count.jsp?news_no=26782&category=pconline

News & issue

대만 디지털 콘텐츠 산업가치 17% 성장

경 제부 공업국 진소의(陳昭義) 국장은 오늘 정부가 적극 지원하고 있는 디지털 콘텐츠 사업의 2006년도 산업가치가 NTD 3천 4백 12억 원에 달해 17% 성장하였다고 발표했다. 그 중 디지털 게임의 산업가치는 처음으로 NTD 200억 원을 초과하였으며, 10%의 성장률을 기록했다.

진소의(陳昭義) 국장은 [2006년 우수 디지털 콘텐츠 시상식]에서 디지털 콘텐츠 사업은 정부에서 적극적으로 추진하고 있는 「兩兆雙星」 계획에 포함된 스타 산업 중의 하나라고 설명하고, 대만의 디지털 콘텐츠 산업이 업계와 인재간의 활발한 상호작용으로 인해, 대만의 디지털 콘텐츠가 아시아 시장은 물론 유럽, 미국 시장에 진출하길 희망한다고 전했다.

경제부 공업국에서 주관하는 [우수 디지털 콘텐츠 시상식]은 올해로 5회를 맞이하였으며, 시상 내역은 국제 시장을 목표로 하는 ‘국제급 디지털 콘텐츠 추형(雛形)상’과 우수 디지털 콘텐츠 상품을 뽑는 ‘디지털 콘텐츠 상품상’, 그리고 학생들과 개인 창작자를 위한 ‘4C 디지털 콘텐츠 창작상’ 등으로, 올해에는 5백여 점의 작품이 모집되었으며, 그 중 117개 작품이 각 부분의 상을 수상하였다.

[우수 디지털 콘텐츠 시상식]의 목적은 창의적인 디지털 콘텐츠 제작을 장려하고, 나아가 우수한 상품을 개발하여, 산업가치를 증가시키는 것이 그 목적이다. 또한 [우수 디지털 콘텐츠 시상식]이 업계와 학교를 잇는 교량이되어 학교의 우수 인재를 디지털 산업으로 흡수하길 희망하고 있다.

행정원 임봉경(林逢慶) 정무위원은 대만의 디지털 콘텐츠 산업이 이제 발전 방향을 정해 기초를 확립하고 인력을 개발하는 첫 번째 단계에서 벗어나 시장을 개척하고 세계로 뻗어나가는 두 번째 단계에 접어들었다고 설명하고, 애니메이션과 게임을 미래 발전의 핵심으로 삼아 국제시장에 진출하길 희망한다고 전했다.

SINA 신문 사이트 2. 7

<http://news.sina.com.tw/finance/cna/tw/2007-02-07/002912338667.shtml>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	ROHAN	PC	YNK Korea
2	幻想三國誌 3	PC	宇峻奥汀
3	Dekaron	PC	GAMEHI
4	Monster Hunter Portable 2nd	PSP	CAPCOM
5	GUNDAM MUSOU	PS3	KOEI
6	Super Robot Wars W	NDS	BANPRESTO
7	.hack// G.U. Vol.3 - Speed like a walking -	PS2	BANDAI
8	Supreme Commander	PC	Gas Powered Games
9	카트라이더	PC	NEXON
10	Tales of Destiny 2	PSP	BANDAI NAMCO Games
11	牧場物語	NDS	Marvelous Interactive
12	LuminousArc	NDS	imageepoch
13	熱舞 Online	PC	久游網
14	Crackdown	XB360	Real Time Worlds Microsoft Game Studio
15	Fire Emblem: Goddess of Dawn	Wii	닌텐도
16	연금술사	NDS	GUST
17	THE IDOLM@STER	XB360	BANDAI NAMCO Games
18	BLEACH DS 2nd 黒衣閃耀鎮魂歌	NDS	SEGA
19	The Battle of Yuyuhakusho Gekitou!	PS2	Banpresto
20	Saint Seiya: The Hades	PS2	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	Dekaron	PC	GAMEHI
3	新蜀山劍俠 Online	PC	中華網龍
4	大航海時代 Online : La Frontera	PC	KOEI
5	라그나로크	PC	GRAVITY
6	Cabal Online	PC	ESTsoft
7	W.Y.D 2	PC	JOYIMPACT
8	信長之野望 Online	PC	KOEI
9	EverQuest II	PC	Sony Online Entertainment
10	Fairyland : Beauty and the Beast	PC	雷爵
11	RAN Online	PC	Min Communications
12	라그나로크 : 新世代的誕生	PC	GRAVITY
13	Fly For Fun	PC	AeonSoft
14	TANTRA Online	PC	Hanbit Soft
15	三國天下	PC	TeamMay
16	神劍 Online (God Sword Online)	PC	歡樂家庭
17	碧雪情天煉魔錄 Online	PC	鷹翔科技
18	神州 Online : 地火神兵	PC	宇峻奧汀
19	SilkRoad Online	PC	Joymax
20	TALES WEAVER Ver.3.38	PC	NEXON / SOFTMAX



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

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