

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 4. 27. Vol.8

[CONTENTS]

기획특집

■ 온라인게임의 새로운 바다 - 캐주얼게임의 중흥

뉴스 & 화제

- 1 <부갑천하(富甲天下)5> 출시예정
- 2 <OTTOPLAY>사의 새로운 캐주얼게임 등장
- 3 대만 게임업계의 새로운 주목- <SCEH> 대만고속철도게임

게임 순위

기획 특집

온라인게임의 새로운 바다 - 캐주얼게임의 중흥

현 재 대만의 온라인 게임시장은 이미 오래전부터 그 포화상태에 이르렀다는 내용에 관해 얼마 전에 보고 한 바 있다. 최근 게임시장의 상황은, 큰 변화를 추구하지 못한 채, 한 자리에만 계속 정체 되어있는 침체된 분위기를 보여주고 있으며, 새로 출시되는 게임의 내용들 대부분 역시 기존의 게임들과 무척 흡사하여 그 차별성을 충분히 그려내지 못하고 있는 실정이었다.

사실, 게임시장의 이러한 환경 및 포화상태는 매우 치열한 경쟁 속에 처해있는 게임시장의 수익률을 점점 감소시키고 있는 가장 큰 요소로 작용하고 있다. 그리하여 대만의 온라인게임시장업체에서는 차별화된 형식의 게임을 채택하여 게임시장의 새로운 돌파구를 찾기로 결정하였다. 즉, 새로운 프로젝트를 도입하여 게임 이용자들의 수적 증가와 더불어 다양한 계층의 게임 이용자 멤버들이 창출 될 수 있는 방안을 모색하였으며, 그 수익률의 증가 확보에 가장 큰 초점을 두었다.

새롭게 추진한 이번 작업계획과 관련하여, 대만에서는 이미 그것의 완성도를 위해 오래전부터 많은 노력을 기울여 왔으며, 그 예로 2006년 후반부에서부터는 많은 온라인 관련업체들이 주체가 되어 전면적인 계획을 설립, 추진하였다. 이번 프로젝트를 위해 해당관련기관에서는 게임 이용자들의 성향을 분석해 게임이용자들에게 가장 최적화된 게임을 서비스를 제공하는 등, 다양한 방면으로 정확한 필수정보를 수집해 나가는 활동을 벌여 나갔다. 이러한 지속적인 노력을 통해, 2007년 대만에서는 다수의 게임 이용자들을 확보하게 되는 수확을 얻게 되었으며, 나아가 향후 더욱 크게 발전할 수 있는 영업방식의 노하우를 터득하게 되었다.

온라인게임업계의 새로운 장을 열수 있는 중요한 열쇠는 바로 ‘캐주얼게임’이다. 본 기사에서는 캐주얼게임과 관련된 내용을 중심으로 다루고자 한다. 캐주얼게임의 소개와 더불어, 캐주얼게임만이 가지고 있는 특색 등을 고려하여, 이 게임에 맞는 영업방식을 어떻게 확보할 수 있는지에 관한 내용을 토론하고자 한다.

캐주얼게임의 가장 주요한 특색은 누구나 그것을 쉽게 접할 수 있으며, 이 게임의 흥미도 또한 상당히 높다는 것이다. 캐주얼게임 이용자들은 빠른 시간 내에 게임진행방

식을 익힐 수 있으며, 캐주얼게임이 진행되는 시간은 일반온라인게임에 비해 비교적 짧은 편이다. 캐주얼게임이 가지고 있는 장점은, 이용자 누구나 게임을 하고자 원할 때, 언제든지 자유롭고, 편리하게 게임을 이용 할 수 있으며, 게임이용을 원하지 아닐 경우에도 마찬가지로 자유자재로 그 이용을 정지 할 수 있는 점을 들 수 있다. 즉 시간 및 환경적인 요소의 제한을 대부분 받지 않는다는 점이다.

최근 1년 여 전 전 세계를 휩쓴 닌텐도 게임기 Wii는 TV게임기의 거대한 신 혁명을 이끌었다. 이것은 여러 가지 캐주얼게임을 종합하여 개발하여 만든 캐주얼게임의 대표적인 작품이라고 할 수 있다.

최근 대만에서 크게 유행한 각종 캐주얼게임의 동향을 살펴보자면, 우선 한국게임회사 위젯 WIZET (遊戲橘子) 의 카트라이더 (跑跑卡丁車 <http://tw.kartrider.gamania.com/>)을 가지고, 그 예를 들어 설명할 수 있다. 이 게임은 이용방법이 매우 쉽고 간단하며, 풍부한 시각적 효과를 느낄 수 있어, 많은 게임이용자들의 호감을 불러일으킨 것으로 알려졌다. 사실, 한국에서도 이 자동차경주게임이 출시된 후 상당히 좋은 반응이 있었던 것으로 한 자료는 알려주고 있다. 한국총인구수 4,800만 명중 무려 1,800만 명 이상의 국민들이 이 게임에 회원으로 가입, 이용한 것으로 알려져 그 인기를 짐작 할 수 있다.

이 게임은 현재 대만에서도 역시 상당히 좋은 반응을 보이고 있다. 최근 몇 개월간의 이 게임 이용자들의 실적을 조사한 결과, 매일 본 사이트로 접속하는 이용객수(중복접속 불 포함)가 이미 50만 명을 돌파한 것으로 알려졌다. 동시에 온라인게임이용자수는 이미 7만 명을 돌파하는 기록을 세웠다. 이러한 이유에서인지, 현재 이 게임은 하루 최고 이용횟수를 새롭게 규정하여 높은 것으로 알려진다. 이 게임기의 판매 실적 또한 날로 증가하고 있는 추세이며, 이 게임의 이용대상자들 역시 상당히 광범위하여, 초등학생부터, 중, 고등학생, 대학생까지 많은 이용대상자들을 보유하고 있다. 더욱이 기존에 온라인게임에 대해 소극적인 반응을 보여 왔던 22세~28세 사이의 직장여성들로부터 현재 많은 호응을 얻고 있다는 결과는 주목할 만하다.

대만에서 한국게임회사 위젯 WIZET (遊戲橘子) 이 판매하고 있는 또 다른 상품 중 폭폭왕 (爆爆王 <http://tw.bnb.gamania.com/>) 게임 역시 수많은 게임이용자들로부터 기대 높은 반응을 보이고 있다. 이 게임의 이용대상자들은 대상자가 어린아이들을 제외하고는 그 외 대부분이 직장인들인 것으로 알려졌다. 그 외, 위젯 WIZET (遊戲橘子) 에서 판매, 운영하고 있는 게임 중 가장 오래되고, 유명한 것으로 알려진 풍의곡 (楓之谷 <http://www.maplestory.com.tw/>) 은 최근 온라인이용자수가 여전히 12만 명에 임박하며,

현재 매월 1억 원(NTD)의 수입을 올리고 있다고 알려준다. 이게임의 주요 이용대상자들은 저 연령층의 학생들 위주이다.

이 외에도, 대만국산게임회사인 화의(華義)에서 판매한 사격게임 'SF'역시, 대만 내에 상당한 회원 수를 보유하고있으며, 한국에서도 최근 2년간 게임 인기순위10위 이내에 지속적으로 랭킹되는 성적을 기록하고 있다. 필자의 기억으로는, 대만에서는 2001년 전후, 온라인게임이 활성화를 이루기 시작한 이래, 전쟁시공<Counter-Strike (絕對武力)>이라는 게임이 마니아들 사이에서 가장 많은 인기를 얻었다.

이 게임은 2001년 전후에 가장 많은 매출을 기록하였으며, 2001년도 대만전국온라인 게임 인기 1위로 등록되었었던 기록 또한 보유하고 있다. 아쉽게도 현재 이 온라인게임과 관련된 담당업체와, 그 당시 매출액에 대한 정보를 검색할 수 있는 방법이 전혀 없어 그에 관한 정확한 자료수집에 어려운 점이 있다. 그러나 여러 가지 기타 과거자료를 기초로 대만의 온라인 게임을 분석 해보자면, 사격전투와 관련된 게임은 대만에서 가장 오랜 역사를 가진 게임형식 중의 하나라고 볼 수 있겠다.

즉, 과거 젊은 연령대의 게임 이용자들은 서로 싸우고 죽이고 하는 게임을 스트레스 해소의 주요 수단으로 이용하였다. 하지만 'SF'의 출현이후, 기존의 사격전투게임 애호가들은 'SF'에 새로운 주목을 가하게 되었다. 이러한 점은 이전 사격전투게임이 주를 이루었던 온라인 게임시장이 캐주얼게임 위주로 새롭게 변모하는 모습을 보여주는 본보기이다. 이 같은 게임시장의 흐름은 장기나 바둑, 고스톱 형식 등의 게임류의 수요가 날로 증가할 수 있게 된 가장 큰 영향력이라고 할 수 있겠다.

과거, 게임기가 새롭게 등장하였던 시대에서는, 단지 그 게임기기의 판매가 게임기 시장의 판도에 있어 가장 주요한 수입원이 되었으나, 온라인 게임의 새로운 등장이후, 그 상황은 180도로 바뀌게 되었다. 게임기기의 가격대가 급락하거나, 심지어 게임기를 무료로 배포하는 경우도 발생하였다.

사실 그 배경 안에는 게임기업체들이 게임기기를 무료로 지급하는 대신, 게임기 안의 프로그램카드를 판매하여 수익을 얻고자 하는 것에 그 목적이 있었다. 그러나 이러한 과정도 얼마 지나지 않아, 이제는 그러한 게임프로그램카드조차 구입 할 필요성이 없게 되었다. 게임기 시장은 최근 또 다른 영업형태를 채용하였던 것이다. 바로 '이용전액 무료'라는 타이틀 안에 다수의 게임머들을 모집하는 것이다. 이러한 상황속의 게임기 관련업체들의 주 수입원은 무엇인가? 그것은 게임도구 및 아이템의 새로운 판매도입이다.

즉, 게임속의 캐릭터들을 꾸밀 수 있는 도구 및 특수 장비의 판매 등을 통해 영업을 이루어 나가는 것이다. 물론, 이 게임이용자들은 게임 이용 시 캐릭터꾸미기도구 혹은 특수 장비의 구입 없이도 자유롭게 게임을 이용할 수 있다.

이와 같은 사실은, 지금의 게임 시장 판도가 과거와는 너무나 많은 차이가 있음을 보여 준다. 사실, 새롭게 도입한 캐릭터도구 및 장비들의 판매영업은 많은 시간의 연구 결과와 다양한 정보 수집을 근거로, 게임 이용자들의 성향을 분석해 게임이용자들에게 좀 더 차별화된 게임서비스를 제공하려는 과정에서 얻은 아이디어이다. 이와 같은 게임기기의 변천사는 앞으로 게임업계가 가야할 방향을 제시하고 있다고 할 수 있겠다.

최근 컴퓨터를 업그레이드하는 마니아의 상당수가 게임을 원활히 하기 위해서라는 이유를 꼽는다. 즉, 언제부터인가 ‘게임’은 컴퓨터를 통해 부수적으로 즐길 수 있는 옵션이 아니라, 컴퓨터의 존재 이유가 되어가고 있다. 컴퓨터 게임은 컴퓨터 자체의 역사와 그 맥을 함께 한다고 볼 수 있는 것이다. ‘컴퓨터의 역사는 곧 컴퓨터 게임의 역사이다’ 이 표현은 전혀 과장된 것이 아니다.

이상에서는 앞으로 게임업계를 주도해 나갈 캐주얼게임과 관련하여 간략한 소개를 하였고, 이러한 캐주얼 게임의 새로운 소재 선택의 방향제시와 캐주얼 게임 개발과 관련된 영업운영방침의 내용에 관해 간략히 서술하였다.

온라인게임이 대중문화 콘텐츠로 자리 잡기 위해서는 해당관련기관들이 보다 신속하고 정확한 정보 수집에 노력을 기울여, 다양하고 차별화된 종류의 게임을 부단히 개발해야 할 것이며, 새로운 게임 매출방식의 도입과 더불어, 게임이용자들에게 색다른 게임 방법을 서비스하는 것 역시 중요하다. 물론, 다양한 신규게임을 개발해 낼 수 있는 게임회사의 수량 또한 지속적으로 증가되어야 할 것이다. 이렇게 한다면, 보다 다양하고 광범위해진 게임이용자들을 확보할 수 있을 것이다.

[자료출처 : 東森 신문]

News & issue

<부갑천하(富甲天下)5> 출시예정

대만 게임업체인 광보자료 (光譜資訊) 는 올해 2월 <천하패도(天下霸圖)2>를 출시. 판매한 것에 이어, 올 여름시즌을 겨냥 한층 업그레이드된 <부갑천하 (The Millionaire of 3 Kingdoms) 5>를 출시 할 예정이라고 밝혔다.

대만산 부갑천하(富甲天下)시리즈는 1999년 처음 게임업계에 진출한 이래, 수많은 마니아들의 인기를 받아왔으며, 그 후 여러 가지 상을 수여받는 영광을 획득하는 등 게임업계에서 상당히 높은 지지도를 가지고 있다. 이 <부갑천하 (富甲天下) 5> 는 2005년 <부갑천하 4 (富甲天下)> 가 출시된 이후, 약 2년 만에 비로소 새롭게 선보이는 작품이다.

새로운 변화를 추구한 <부갑천하 (富甲天下) 5> 는 전체적인 업그레이드 작업을 통해, 기존의 부갑천하 시리즈에서 보여 진 느낌과는 한층 차별화된 분위기를 선보일 예정이다.

마니아들의 선호도를 보다 높이기 위해, 애완동물을 기를 수 있는 기능을 추가, 시간의 흐름에 따라 그들의 성장과정을 또한 지켜 볼 수 있는 시각적인 재미를 높여, 게임을 즐기지 않았던 사람들까지 게임과 접할 수 있게 시도하였다.

그 외, 이번 <부갑천하 (富甲天下) 5> 는 기존 시스템의 무기류 선택이 불가하였던 기능을 보완, 새로운 무기류를 등장시켜, 마니아들의 입맛에 맞게 선택 가능하게끔 하였다. 또한 게임내의 캐릭터들의 특색을 살리는 데에 그 중점을 두어, 각각의 캐릭터를 특색에 맞게 꾸밀 수 있는 선택 기능사항 또한 새롭게 추가하였다.

게임의 내용에 있어서도 많은 변화를 시도하였다. 기존의 부갑천하(富甲天下)시리즈는 4명의 주인공들로만 구성되었던 반면 새롭게 출시될 <부갑천하 (富甲天下) 5> 에서는 무려 21명의 주인공들이 출현, 마니아들에게 다양성을 제공할 예정이다. 또한, 새롭게 출시될 <부갑천하 (富甲天下) 5> 에서는 고품격 병원이 등장 예정, 기존에 존재하였던 무사들의 회복을 보조해주는 의료기관에서 한층 더 업그레이드 된, 무장들의 성형을 도와주는 병원이 선보일 예정이다. 그 외, 마계촌 등 특이한 건축물들이 배경화면으로

등장할 것이다.

이번 <부갑천하 (富甲天下) 5> 는 내달 5월, 테스트서비스 단계를 거친 후 여름방학시즌에 출시될 예정이다.



[자료출처: GAMEBASE 정보 센터]

News & issue

<OTTOPLAY>사의 새로운 캐주얼게임 등장

신 캐주얼게임의 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) , 재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 가 곧 출시 될 예정이다.

<OTTOPLAY>는 이번 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 과 재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 의 서로 다른 두 가지 종류의 캐주얼 게임을 새롭게 출시할 예정이다. 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 게임은 재밌는 경영게임의 소재를 채택한 작품이고, 재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 게임은 체스형식의 새로운 게임이다.

※미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 은 미녀음식점 (美女餐廳) 의 시리즈게임이다. <OTTOPLAY>게임업체는 미녀음식점 (美女餐廳) 이 캐주얼 게임 항목 에서 최근 2개월간 연속 우승한 데에 이어, 이번에는 미녀음식점 (美女餐廳) 의 새로운 시리즈 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 캐주얼게임을 출시를 앞두고 있다.

<OTTOPLAY> 측은 이 새로운 게임으로 마니아들의 새로운 입맛을 석권하겠다는 굳은 의지를 보였다.



먼저, 이곳에 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 의 게임 스토리를 간략하게 설명하자면, 길아 (吉兒) 라고 불리는 여주인공이 이 게임의 주인공이며, 길아 (吉兒) 는 작은 시장에서 케이크 점을 운영하고 있는 할아버지와 할머니를 모시고 있다. 길아 (吉兒) 가 요리학교를 막 졸업을 하고 할아버지, 할머니가 운영하시는 케이크 점을 방문하였을 때, 뜻밖에도, 이 케이크점이 곧 문을 닫아야 하는 상황에 처한 것을 발견하게 된다. 그 원인은 케이크 구매자들의 입맛이 바뀌어, 이제는 할아버지, 할머니가 만드시는 전통 케이크의 맛이 그들의 입맛과 맞지 않기 때문이다. 그리하여 젊고, 풍부한 아이디어를 소유한 길아 (吉兒) 는 새로운 임무를 맡게 된다.

길아 (吉兒) 는 몇 가지 계획을 세우게 되는데, 케이크점의 위치를 변경하고, 그동안 요리학교에서 배워온 지식을 바탕으로 그녀만의 독특한 케이크 제조방법을 채택하여

세상에서 유일한 그녀만의 케이크를 만들게 된다. 그리하여 모든 사람들은 이 케이크 점에서 그녀가 만든 맛있는 케이크를 누구나 맛 볼 수 있다. 이렇게 벌어들인 수입으로 그녀는 어렸을 적 소중한 추억의 장소로 남아있는 할아버지, 할머니의 케이크 점을 새롭게 열게 된다.

이 게임은 재래시장속의 작은 케이크 점을 제외하고, 3가지 종류의 흥미로운 개점장소를 제공한다. 그 장소는 서커스단, 하와이 그리고, 라스베가스 이다. 그곳은 손님들이 끊임없이 방문하기 때문에, 이게임에서 케이크를 만드는 과정에서 마니아들은 자연스럽게 긴장감과, 흥미를 동시에 느낄 수 있다. 손님이 케이크 점의 문을 열고 들어오게 되면, 마니아들은 손님에게 메뉴를 제공하고, 손님의 메뉴 결정이 끝나고 나면, 손님에게 원하는 케이크의 모양을 선택하게 한 후, 케이크를 만들기 시작한다. 빵을 굽고, 버터를 바르고, 포장을 하고, 계산을 하는 등, 여러 가지 작업을 해야 한다. 모든 작업의 순서는 하나라도 생략 할 수 없으며, 매 손님들의 성향 또한 정확히 고려해야 한다.

게임 진행의 과정에 따라, 빵 굽는 기술은 45종 이상의 등급으로 나뉘어 있는데, 매 해당 단계의 임무를 달성해야만 빵 굽는 기술 등급을 얻을 수 있다. 이러한 과정을 통해서만이 여러 가지의 다른 맛의 케이크를 제조할 수 있는 기술을 익힐 수 있다. 여러 가지 종류의 빵 굽는 기계나, 케이크점내의 화려한 인테리어 장식품등, 다양한 기능이 추가 되었으며, 케이크 점에 배치한 각종 인테리어 항목들로 경영점수를 평가 받게 된다.

예를 들어, 만약 케이크를 만드는 기계의 수량을 증가시키면, 케이크 점 손님들의 수요를 충분히 만족 시킬 수 있고, 케이크 점내에 텔레비전을 설치하였다면, 손님이 케이크를 구입하는 동안 기다리는 지루함을 감소시킬 수 있는 효과를 가질 수 있다. 케이크 점의 인테리어가 화려하고, 고급스러운 느낌을 가질 수 있다면, 많은 손님들을 확보할 수 있다. 이처럼, 게임 이용자들은 자기의 취향과 개성에 맞춰 나만의 멋진 케이크 점을 만들 수 있다.

이 미녀 케이크점 (美女蛋糕店) 게임 외에, 재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 역시 캐주얼 게임에 새로운 주인공으로 등장 할 예정이다. 이 재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 게임이용 방법은 매우 간단하다. 동일한 색깔의 5개의 공을 일률적으로 배열시키면, 공들이 화면에서 사라지게 된다. 만약, 공의 수량이 부족하게 되면, 게임 이용자는 필요한 색깔의 공들을 임의적으로 가지고 와서 맞출 수 있다. 임의적으로 가지고 온 공을 맞춰 배열한 줄은 화면에서 사라지지 않고, 보다 많은 공들로 채워지게 되는데. 만약 공이 계속 쌓이게 된다면, 이 게임은 실패한 것이다.

재밌는 공 맞추기 놀이 (搞笑碰碰球) 게임의 특색은 내용이 매우 간단하고, 게임방식이 이용자들의 손에 익히기 쉬울 뿐 아니라, 모든 공들이 각자 자기만의 생동감 있는 표정을 연출하여 표현해낸다는 것에 있다. 예를 들어, 게이머가 필요에 맞는 공을 선택할 때 시간을 지연한다면, 선택받기를 기다리고 있는 그 공들은 화면을 통해 기다리기 지루하다는 표정을 익살스럽게 표현해 내고, 때로는 원망스러운 말들을 내뱉기도 한다. 주변 공들은 심지어 신문을 꺼내 읽는 모습을 보여주기도 한다.



[자료출처: 게임 전문 사이트 바흐무트]

News & issue

대만 게임업계의 새로운 주목- <SCEH> 대만고속철도 게임 <台灣高鐵 Railfan> 출시 예정

p S3전용 철도시뮬레이션 게임인 대만고속철도 Railfan <台灣高鐵Railfan> 게임을 새로 선보일 예정이다. 대만고속철도 <台灣高鐵Railfan> 게임은 최근 대만에서 개통한 고속철도를 주제로 삼아 제작한 철도시뮬레이션PS3게임이다.



본 게임은 PS게임역사상 처음으로 대만을 주인공으로 한 PSC 전용 게임이다. 이 게임은 고속철도운전과정의 실제장면 녹화내용을 배경으로 하여, 주변 경치의 아름다운 풍경을 그대로 그려낼 예정이며, 게임이용자들에게 각 지역별로 유명한 맛있는 음식점을 소개하는 색다른 서비스를 제공할 예정이다.

대만고속철도 Railfan <台灣高鐵 Railfan> 게임은 SCEH와 대만게임업체 艾克特科技, 그리고 PS3게임 철도 시뮬레이션 게임으로 유명한 일본음악관 이세업체가 자매결연하여 만들게 될 공동합작품이다. 본 게임은 이전 작품인 PS3철도 시뮬레이션 게임 Railfan의 시스템을 그 기초로 하여 제작하였고, 대만고속철도회사와의 협업을 통해 다양한 소재를 취합하였다. 고해도 영상기술방식을 도입하여 대만내의 남쪽과 북쪽에 걸친 총 700킬로미터에 해당하는 철도연선의 풍경을 게임 내에 수록하였으며, 현재 운영 중인 8개가량의 철도정거장의 모습을 그려낼 예정이다.

본 게임은 Blu-ray Disc을 이용, 1080p의 고화질 방식을 가지고 대만의 자연이 가진 아름다운 모습을 섬세하고 자연스럽게 표현할 수 있는 철도 시뮬레이션 화면을 제작하였다. 게임이용자들이 본 게임을 접하게 될 경우, 순간정지에서부터 시속300킬로미터까지 실감나는 속도감을 체험해 볼 수 있으며, 13단 가속도기 시뮬레이터를 새롭게 작동해 볼 수 있다. 또한 3D그래픽을 가지고, 실제 녹화 본에 즉시 배합 처리하여, 게임이용자들이 본 게임을 이용하는 동안 마치 자신이 실제로 철도를 조작하고 있는 듯한 느낌을 충분히 갖게 하는 정교하고 섬세한 철도조작화면을 제작하였다.

게임 중에는 대만고속철도와 관련된 상세내용을 마니아에게 자세히 설명하여 주는 부가서비스가 제공될 예정이며, 3D모형으로 소개되는 고속열차 내, 외부의 모습 또한 자

세한 설명을 제공한다. 이러한 서비스 제공은 본게임의 이용대상자들에게 다양한 부면의 내용을 감상 할 수 있는 기회를 제공하여 줄 것이다.

대만고속철도 Railfan <台灣高鐵 Railfan> 게임은 이러한 가상철도시뮬레이션 게임을 제공하는 것 외에, 台灣角川와의 소규모 합작을 통해, 철도 여행 중 감상할 수 있는 각종 풍경에 관한 정보를 사진이나, 교통관련 안내문을 통해 상세하게 소개하여 주며, 유명지의 맛있는 음식점등의 소개 또한 제공한다. 이 게임의 주된 서비스는 마니아들이 대만고속철도 Railfan 시뮬레이션게임을 이용하여 많은 즐거움을 느낄 수 있도록 하는 목적과 더불어, 이용자들이 대만고속철도 Railfan 시뮬레이션게임 내의 대만 소개를 통해 대만에 관해 자세하게 이해할 수 있도록 하였다. 본 게임은 이용자들이 대만에 대해 좋은 이미지를 가질 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이며, 그리하여 이용자들로부터 실제로 직접 대만고속철도에 탑승하여 보다 많은 해외 여행객들이 대만을 방문하도록 하는 하나의 계기가 될 것으로 보고 있다.

이 게임은 현재 중국어판의 소개 글 외에도 영문 소개 글을 추가로 편집할 예정으로, 세계 전역의 게임이용자들에게 대만고속철도 Railfan 시뮬레이션게임을 맛 볼 수 있는 기회를 제공하는 동시에, 대만이 가진 특유한 아름다움을 전 세계에 널리 알리고자 한다.

[자료출처 : GAMEBASE 정보 센터]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	無双 OROCHI	PS2	KOEI
2	Command & Conquer 3 : Tiberium Wars	PC	EA
3	Kingdom Hearts II Final Mix+	PS2	SQUARE ENIX
4	Sign of the Immortals	PC	漢堂
5	Keroro 軍曹 ~ 藍星侵略大作戦 ~	PC	弘煜科技
6	Fate/stay Night	PS2	Type Moon
7	北斗の之拳 ~ 審判の双蒼星 拳豪列伝 ~	PS2	Arc System Works
8	Professional Baseball Spirits 4	PS2	KONAMI
9	逆轉裁判 4	NDS	CAPCOM
10	World of Warcraft: The Burning Crusade	PC	Blizzard
11	MLB 2K7	XB360	Kush Games
12	SilkRoad FOS	PC	Joymax
13	Super Paper Mario	Wii	닌텐도
14	真· 三國無 D S	NDS	KOEI
15	Supreme Commander	PC	Gas Powered Games
16	GUNDAM MUSOU	PS3	KOEI
17	Super Robot Wars W	NDS	BANPRESTO
18	Armored Core 4	XB360	From Software
19	Bio Hazard 4	PC	CAPCOM
20	Battlefield 2142 : Northern Strike	PC	Digital Illusions



▲ Flamedragon



▲ SilkRoad FOS



▲ GUNDAM MUSOU

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Flamedragon Online : Sign of the Immortals (FDO)	PC	漢堂
2	World of Warcraft : The Burning Crusade	PC	Blizzard
3	SilkRoad FOS	PC	Joymax
4	Dekaron	PC	GAMEHI
5	傲神傳(山海 Online)	PC	廈門榮耀科藝
6	新蜀山劍俠 Online	PC	中華網龍
7	Lineage II	PC	NC soft
8	SilkRoad Online	PC	AeonSoft
9	三國天下	PC	TeamMay
10	三國群英傳Online : 群雄爭霸	PC	奧汀
11	信長の野望 Online	PC	KOEI
12	Fairyland : Beauty and the Beast	PC	雷爵
13	God Sword Online	PC	歡樂家庭
14	TALES WEAVER	PC	NEXON / SOFTMAX
15	Cross Gate Ver4.0	PC	SQUARE ENIX
16	新天上碑3.2 : 鐵甲神獸	PC	億泰利
17	The evil's illusion	PC	Actoz / WEMADE
18	W.Y.D	PC	JOYIMPACT
19	N-age ver 5.3	PC	esofnet
20	新絕代雙驕Online : 幸福攻城計畫	PC	宇峻奧汀



▲ Dekaron



▲ 삼국영웅전
군웅쟁패



▲ 天外 Online

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