

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2007. 11. 22. Vol.22

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

- 2007년 6월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(2)

### 뉴스 & 화제

- 1 대만 순수 제작 게임 《World Puzzle》 XBOX 세계로
- 2 2009년 핸드폰 게임 시장 - 미화 100억 달러 도달 가능 예측
- 3 遊戲橘子 10月 경영 수익 23.84억 원 (연 성장률 2.44%)
- 4 Google 게임 내 광고 삽입 진행 예정
- 5 가마니아에서 처음 시도하는 색다른 두 종류의 게임

### 게임 순위

기획 특집

## 2007년 6월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(2)

**2** 007년 제 2분기 대만의 유선 인터넷 사용 인구는 453만 명에 달하여 전분기 보다 2만 명이 늘어난 전체 1%의 성장률을 보였다 : 다운로드 분포 내용으로 그것을 분류하자면 “2M≥채널 다운로드” 이용자수가 가장 많으며 그 전체의 65%를 차지하고 있다. 이에 반면 “채널 다운로드 < 2M”의 이용자수는 35%밖에 되지 않는다. 인터넷 통신 업체의 광섬유 인터넷 서비스 위주의 마케팅으로 인해 xDSL 사용은 점점 감소하고 있는 추세에 있어 광섬유 인터넷 서비스는 최근 가장 주목 받고 있는 인터넷 연결 통로 중의 하나이다.

대만 경제부 기술처 에서는 대만 국내 각 계열의 인터넷 사용 보급과 응용 상황을 알아보기 위해 정보책략회(資策會) - FIND 에 도움을 의뢰해 정해진 기간 안의 각종 인터넷 연결 상태 등을 살피는 "대만 인터넷 사용 인구 조사"를 실시하였다.

이번 조사는 인터넷 관련 사업자, 인터넷 서비스 관련 업자 (IPS), 교육부 컴퓨터 센터 (TANet) 과 국가 통신 방송 위원회 (NCC) 등의 기관을 통하여 실시되었으며 수집된 자료는 또 다른 인터넷 서비스 기관 (Internet subscriber) 에서 말아 대만의 인터넷 사용 상황을 분석하고 수치를 통계하여 대만 인터넷 사용 인구 (Internet user) 의 이용 상황을 살펴본다.

### 2007년 제 2분기 주요 조사 결과 분석:

채널 인터넷 이용자 종류별 분석:

#### ● Cable Modem 이용 고객

2007년 제 2분기 대만의 케이블 모뎀 이용 고객 수는 41만 가구로서 전분기와 비교하여 2천 가구가 증가하였으며 이는 약 1%의 성장을 이룬 것이다. 본 분기 케이블 모뎀 사용 가구 중 쌍방향 모뎀을 이용하는 가구는 거의 100%인 것에 반면 단방향 모뎀 이용 가구는 0.2%밖에 달하지 않는다.

이에 관하여 더욱 자세히 분석 하여 보자면 "2M≤채널 다운로드" 이용 고객이 가장 많

은 수량을 차지하여 전체 케이블 모뎀 이용 수의 58%를 차지하였고 그 다음으로는 "512≤채널 다운로드<2M" 사용 고객이 33%를 차지하고 있다. 또한 "다운로드 채널 <512K" 이용 고객으로는 9%의 수치를 보이고 있다.

● 기타 채널 기술 이용 고객

속도와 품질이 xDSL을 초월하는 광섬유의 인터넷 사용자는 전자 통신 관련 업체들의 적극적인 마케팅 조건 (가격우대 행사)등으로 최근 인터넷 채널 기술 시장에서 가장 활약적인 모습을 보여 주고 있다.

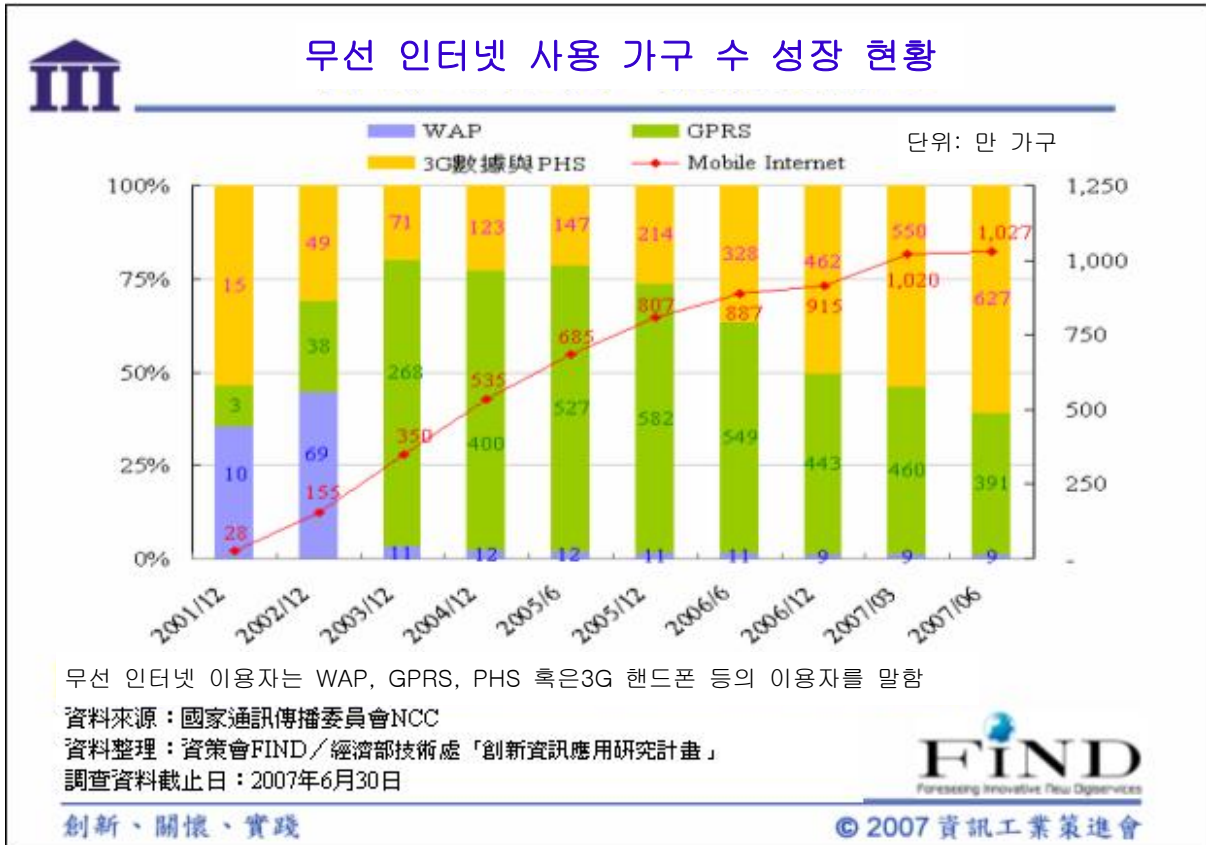
각 채널을 통해 분류 분석 하여 본 다면 광섬유 채널 이용 고객의 증가율이 대폭적으로 증가하여 "채널≥2M"의 사용자가 전체 광섬유 인터넷 고객의 96%를 차지하여 가장 많은 비율을 차지하고 있으며 "채널<2M"의 이용자는 4% 정도 밖에 미치지 않았다.

이뿐만 아니라 고정 연결선 인터넷 이용자들의 성장률은 지속적으로 감소하고 있는데 본 분기의 그 이용자 수량으로는 대략 5천 가구로 성장률 -24%를 보이고 있다. 이 중 『T1』의 이용자가 가장 많아 고정 연결선 인터넷 채널의 50%를 차지하고 있다. 그 다음으로는 "채널<T1"의 이용 고객이 전체 31%로 많은 비율을 차지하고 있으며 채널≥2M의 이용자는 단지 19%에 달하였다.

3. 대만 무선 인터넷 사용 가구 1,027 만 가구에 도달, 그 중 GPRS 이용 인구 전체 38% 차지

NCC 자료에 의하면 2007년 제 2분기 대만의 무선 인터넷 사용 가구 수는 1,027 만 가구에 달하여 2007년 제 1분기와 비교하여 볼 때 약 7만 가구가 증가한 것이며 이는 약 1%의 성장을 이룬 수치이다. (표 아래)

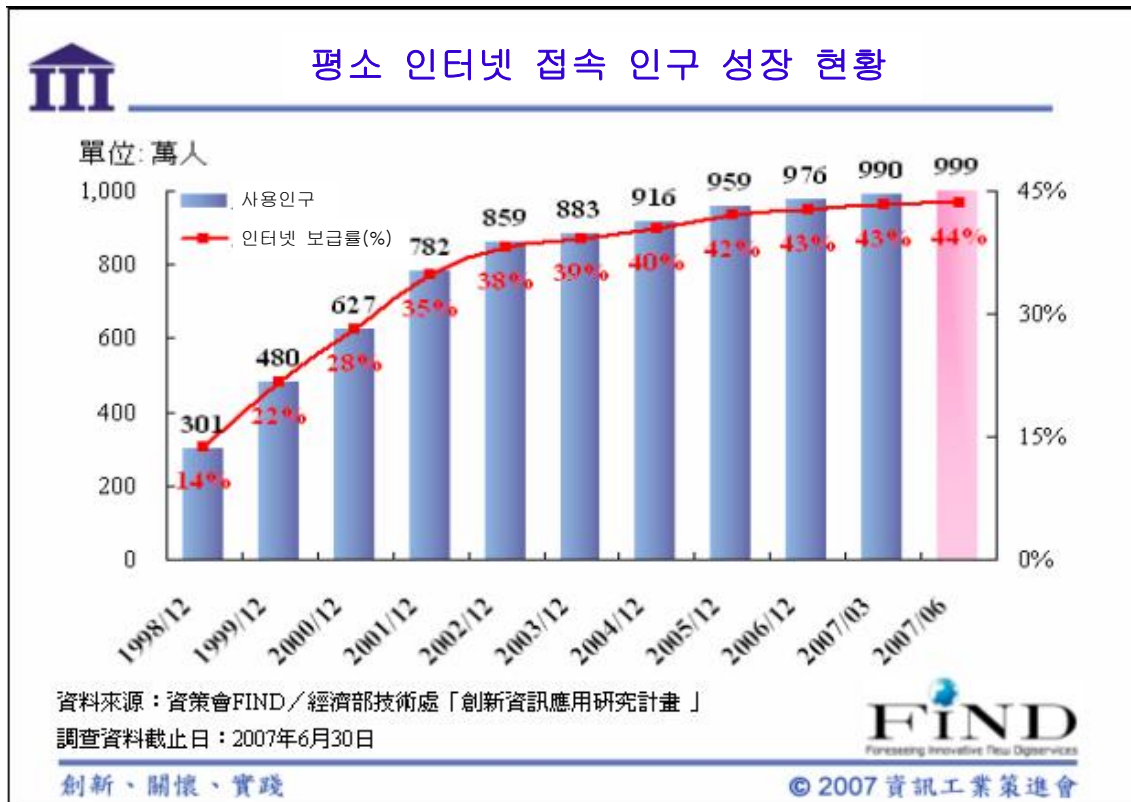
무선 인터넷 사용 가구를 분석하면 PHS 와 3G 사용 가구가 주요 대상으로 증가를 보였으며 약 627만 가구를 차지하였다. 이것을 전분기와 비교하여 보면 78만 가구가 늘어난 전체 무선 인터넷 사용자의 61%를 차지하였다. 이에 반면 GPRS의 이용 고객은 391만 가구로서 전분기와 비교할 때 69만 가구가 감소한 이는 -15%의 성장을 이루었다. 이는 전체 무선 인터넷 이용자의 비율의 4% 정도가 감소된 38%에 미치는 결과이다. 또한 WAP을 통해 인터넷에 접속하는 인구는 지속적으로 감소하는 추세에 있어 본 분기 역시 9만 가구에 그친 결과를 보여 주고 있다.



#### 4. 대만 일상 인터넷 접속자 990 만 가구, 인터넷 보급률 44%

2007년 6월 말까지의 통계에 따르면 대만의 유선 채널 사용 인구는 453 만 가구로서 전화 모뎀을 사용하는 이용자 수는 92만 가구이며 ISDN 이용자는 8천, 학술 인터넷 (TANet) 이용자 수는 448 만, 무선 인터넷 사용 인구는 1,027 만 가구이다.

상기에 언급한 내용을 각 종 인터넷 연결 방식의 이용자들 상황으로 다시 고려하여 보면 이용 빈도가 낮은 고객 수를 제외한 한 사람이 여러 개의 아이디를 갖고 사용하는 것과 여러 사람이 한 아이디를 공유하며 함께 사용하는 것 등을 고려하여 다시 종합 분석하여 판단하면 2007년 6월 말 대만의 평소 인터넷 접속 인구수는 999만 명으로서 포털 인터넷 보급률은 44%이며 이는 전분기와 비교할 때 약 9만 명이 증가한 수치로서 그 성장률은 0.9% 를 나타내었다. 이 결과를 그래프로 나타내어 보자면 아래와 같다.



## 이번 조사와 관하여

유선인터넷

"대만의 포털 인터넷 사용 인구 조사" 는 대만 정부 경제부 기술처 "새 전자 통신 응용 조성 연구 계획" 프로젝트 추진의 한 일부분으로 실시된 것으로서 본 조사 실시 기관은 정보책략회(資策會)FIND에서 담당하였다.

본 주제에 관한 조사는 1996년부터 실시되어 현재에 이르기까지 10년간의 포털 인터넷 접속 인구 자료를 모두 참고하였다.

본 조사는 대만의 인터넷 접속 인구 통계 수치 외에도 1999년 시작된 조사 통계 대만

각 인터넷 서비스 (access) 이용자의 수치도 포함되어 학술 인터넷 (TANet) 이용자, Narrow Band 사용 인터넷 이용자 그리고 유선 채널 이용자 (xDSL와 Cable Modem) 그리고 기타 방식의 인터넷 접속자를 모두 포함하여 실시된 것이다. 본 조사는 매 분기 2번씩 실시되며 본 조사의 분기는 매년 3월, 6월, 9월, 12월까지의 3개월을 단위로 한다.

[자료출처: <http://www.find.org.tw>]

News & issue

### 대만 순수 제작 게임 상품 《World Puzzle》 (千字王) XBOX로 세계 판매 시장을 노린다.

**대**만 순수 제작의 새로운 형식의 게임 제품으로 새롭게 출시된 《World Puzzle》 (千字王) 게임은 XBOX 게임기를 통한 국제화 판매에 진입하고자 노력 중에 있다. Interserv game사의 《World Puzzle》 (千字王) 게임은 XBOX LIVE Arcade 제품의 제 1위의 대만 제조 개발 게임 제품이다. 또한 일본을 제외한 아시아 중의 BEST이다.

《World Puzzle》 (千字王) 게임은 과거 대만에서 초등학생을 대상으로 한 PC용 《영어천자왕(千字王)》에 그 기초를 두어 오락적인 효과를 보다 발전시켜 제작한 새로운 게임 스타일이다. 과거 2005년도 전국 영어 천자왕 대시합 (全國英語千字王校際大賽)을 실시하였을 때 당시 8개 시,현의 약 2천 만 명의 초등학생들이 참가하는 등 큰 인기를 누렸었다. 이것은 국내 역사상 가장 규모가 큰 온라인 게임 경기라고 할 수 있겠다.



《World Puzzle》(千字王) 게임은 전통적인 단어 찾기 게임에 새로운 게임 기법을 추가하여 제작한 것으로 글자 및 숫자 등을 연결시켜 만든 숨어있는 글자 찾기 방식이다. 혼자 및 단체로 본 게임을 모두 즐길 수 있으며 영어, 프랑스어, 독일어, 스페인어 등 4종 언어의 단어 모음집 단어 찾기 등을 제공하여 세계 모든 게임 이용자들이 모두 이용할 수 있도록 하였다.

Interserv game사 대표 曹約文씨가 언급한 내용에 의하면 본 《World Puzzle》(千字王) 게임 외에 앞으로 캐주얼 게임과 두뇌 활용 게임 등을 XBOX 게임기를 통해 출시할 예정이라고 밝혔다. 기획실장의 沈榮津씨는 설명하기를 내년 전 세계적으로 게임 산업 가치는 3백 5십억 원의 미화 달러에 달할 것으로 영화 혹은 음악의 범위를 초과할 것으로 예상하고 있는 것을 근거로 하여 볼 때 대만의 게임 산업 역시 그 결석의 소지가 있으면 안 될 것이라고 밝혔다.

대만 마이크로소프트의 매출관리실장의 陳傑樺이 표명하는 바에 의하면 최근 전 세계적으로 마이크로 소프트 LIVE 회원은 8백 만 명에 달하고 있고 이곳에 대만 게임을 선전하게 되면 큰 성과를 볼 수 있다고 하였다. 하지만 한 게임의 이용이 오래도록 지속되기 위해서는 게임의 내용과 게임이용 방식의 창조 개발이야말로 가장 중요한 관건이 될 것이라고 설명하였다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071108/57/nu2j.html>]

News & issue

## 2009년 핸드폰 게임 시장 미화 100억 달러 도달 가능 예측

**새** 롭게 발표한 11월 10일의 자료 보고에 의하면 핸드폰 게임 매출 수익이 2009년에는 미화 100억 달러에 달할 것으로 예측 하여 진다. 해외 다중 매체 자료 보고에 의하면 Juniper Research의 자료 조사 내용 중 캐주얼 게임과 관련된 매출 수익은 하루하루 증가하는 보급화를 이루어 점점 증가추세에 있는 핸드폰 게임에 고품질 3D 화면 능력을 다량 지원 제공하여 질 것 이라고 밝혔다. 자료 보고자인 溫莎博박사에 의하면 수많은 서양 유럽 시장에서는 핸드폰의 게임 이용 다운로드 양은 이미 핸드폰 벨소리 다운로드를 초과하였고 많은 선진 국가에서 사실상 핸드폰은 이미 게임 이용 표준 도구 중의 하나로 인식되어 있다고 보고 하였다.

2009년에 이르러서는 핸드폰의 게임 다운로드 이용자들이 4.6억을 초과할 것으로 판단되며 이러한 수치는 현재 핸드폰의 게임 다운로드 이용자들 수량의 약 2배에 해당하는 수량이다. 이러한 증가 예상 수치의 대부분은 인도 및 중국 대륙의 새로운 게임 시장과 연결되어 있다고 볼 수 있다. 인도 및 중국 대륙 시장의 핸드폰 게임 시장 이용자수는 2007년 1,000만 명에 달한 것이 2009년 이러한 성장에 힘입어 약 4,000만의 이용자에게 달할 것으로 예상하고 있다.

하지만 이러한 보고 자료 중 주의 할 만 것은 수많은 국가들의 본 핸드폰 게임의 서비스와 관련된 내용 및 고가 측정된 가격 혹은 불분명한 가격 형성 등은 장래 핸드폰 게임의 지속적인 발전과 관련된 서비스 보급화에 가장 큰 하나의 장애 요소에 해당 될 것이라고 밝혔다.

Juniper은 계속적으로 부가 설명하기를 여성 게임 이용자들을 특별 대상으로 한 게임은 지속적으로 증가하고 있는 추세인 것이 사실이나 핸드폰 게임의 광대한 이용 대상자들을 위해서는 더 많은 노력이 필요하다고 전하였다. 溫莎博박사는 과거 2년 중에는 동작 및 모험게임의 비율의 뚜렷한 변화가 없어 전통의 게임 방식이 기존의 게임 이용



자들에게 지속적인 환영을 받고 있다 하더라도 기타 끊임없이 출시되는 풍부한 게임 종류의 증가는 게임 업자들이 캐주얼 게임 이용자들의 주목을 이끌 수 있는 중요한 기회 중의 하나라고 밝혔다.

2012년 전까지 중국 및 동남아 및 남아시아 지역, 원동지역 (러시아 동부지역)등이 핸드폰 게임시장의 가장 큰 게임 시장을 형성할 것이며 2012년에는 이 지역의 핸드폰 게임 시장 규모는 미화 57억 원에 달할 것으로 추정하고 있다.

전 세계적인 게임 내 광고 시장의 규모는 2007년 약 9,000만 미화달러에 이르는 것이 2012년에는 그 성장에 힘입어 미화 12억 원에 이를 것으로 역시 추정하고 있는 바이다.

이러한 보고는 게임 내용의 다양화가 보다 많은 게임 이용자들을 보유 할 수 있다는 목표 외에 게임의 운영업상 및 발행업상이 무료 게임의 수량을 더욱 증가 시켜야 한다는 것을 알려준다. Juniper는 보고하기를 가격상의 장애 요인을 제거한다면 장래 보다 많은 게임 이용자들을 확보할 수 있는 것이며 이것은 유료 게임 구입을 원하고자 하는 이용자들의 확보에 동일한 결과를 가져 올 수 있을 것이라고 판단하였다.

[자료출처:

[http://big5.ccidnet.com:89/gate/big5/news.ccidnet.com/art/1032/20071110/1271477\\_1.html](http://big5.ccidnet.com:89/gate/big5/news.ccidnet.com/art/1032/20071110/1271477_1.html)]

News & issue

## 遊戲橘子 - 전월 (10月) 경영 수익 23.84억 원 연 성장률 2.44%

G amania(遊戲橘子) 은 전월 10월 분 매출 수익을 2.24억 원(NTD)으로 통계 제출하였다. 이것은 9월분의 매출 수익 2.31억 원(NTD)에 비해 3.32% 감소한 금액이다. 작년 동기의 매출 수익과 비교하여 본다면 작년 매출 수익은 2.11억 원(NTD)으로 금년은 작년 동기 매출 수익보다 5.84%증가한 금액으로 계산되어 진다. 동시에 Gamania(遊戲橘子)은 정식으로 Counter-Strike Online의 대만 홍콩 대리상 권리를 획득하였다.



Gamania(遊戲橘子)은 9월 중순 경 온라인 게임의 매출 감소를 맞아 대부분의 게임의 경영 수익은 그 일반 수준을 회복하였으나 10월분 수입은 전월에 비해 소폭 3.32%감소하였다. 「楓之谷」게임이 할로윈을 맞아 제출한 새롭게 제작한 게임 도구 및 배경 화면들로 게임 이용자들의 큰 인기를 받았음에도 불구하고 수익 경영은 소폭 성장하는 것에 달하였다.

이외 Gamania(遊戲橘子)가 직접 제작한 MMORPG 「封魔獵人」은 10월중 매출 시작을 하여 경영 수익의 부족한 것을 보충하여 주는 것에 한 몫을 하였는데 작년 동기와 비교하여 볼 때 제 1분기 시 그 경영 업무가 자회사로 전환되어 경영되었음에도 불구하고 원래의 경영 운영 방침 및 새로운 게임의 추가 등으로 10월 경영 수익은 작년 동기에 비하여 5.84% 증가하였다. 1~10월의 경영 누계 수익 역시 비교적 안정적인 경향을 보여 주고 있다.

Gamania(遊戲橘子)이 언급하는 바에 의하면 Valve Corporation 연구 개발 내용에 의거한 전 세계적으로 가장 환영 받는 게임으로 선정된 《Counter-Strike》(絕對武力)은 최근 한국게임 제조 회사 NEXON과 공동으로 《Counter-Strike Online》을 진행하여 아시아 게임 업계를 향한 새로운 개발 및 경영 계획을 수립하고 있다. Gamania(遊

戲橘子)는 대만 및 홍콩 경영 대리 상권을 획득하였고 Gamania(遊戲橘子)의 경영실장 陳威光(Uncle William)이 한국의 NEXON사와 중국대륙의 대리상 tiancity.com과 공동 제작 계약하기로 한 《Counter-Strike Online》은 2008년 여름 방학을 전후로 게임 이용자들에게 선보일 예정이다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071109/17/nwgp.html>]

News & issue

## 구글(Google) 게임 내 광고 삽입 진행 예정

구글 (Google)은 2007년 11월 9일 여러 종류의 게임 내 애드센스를 통한 광고 방식을 삽입 할 예정이다. 하지만 이러한 계획을 거절하는 평론들 역시 연말 인터넷 상에서 전파될 것이다.



Google사가 관련 법 행정단위에서 면 제출한 내용에 의하면 : 본사는 게임 업계의 풍부한 환경 자원을 광고 효과에 있어 절대적으로 우월한 매개체로 판단하는바 이러한 계획 작업은 게임 이용자들 및 게임 제조업체 그리고 광고주 모두에게 이익을 가져다 줄 것으로 확신한다고 전하였다. Google 사는 최근 그 광고 삽입 과정에서 어떠한 방식을 채택하는 것이 가장 훌륭한 효과를 가져다 줄 것인지를 실험 중에 있다고 밝혔다.

구글(Google)사가 제 1의 인터넷 검색 사이트인 것은 의심할 여지가 없는 바이다. 일반적으로 전자 게임 내 광고 삽입은 매우 높은 매출 효과를 가져다주는 것으로 알려져 있다. 그 이유로는 그러한 광고들이 그에 알맞은 적합한 게임 이용자들에게 광고되어 지기 때문이며 게임 이용자들이 게임을 이용하고 있는 순간 이러한 게임 이용자들은 게임 이용 중 눈으로 보여진 사물들을 인상 깊게 기억하고 있기 때문이라고 할 수 있겠다.

구글(Google)사가 제 1의 인터넷 검색 사이트인 것은 의심할 여지가 없는 바이다. 일반적으로 전자 게임 내 광고 삽입은 매우 높은 매출 효과를 가져다주는 것으로 알려져 있다. 그 이유로는 그러한 광고들이 그에 알맞은 적합한 게임 이용자들에게 광고되어 지기 때문이며 게임 이용자들이 게임을 이용하고 있는 순간 이러한 게임 이용자들은 게임 이용 중 눈으로 보여진 사물들을 인상 깊게 기억하고 있기 때문이라고 할 수 있겠다.

그 예로 전투 게임을 즐기는 게임 이용자가 그 게임 안의 가상으로 제작된 레스토랑 안에서 상대 적을 수색하고 있을 시 상대 적이 음료 혹은 사탕 등의 브랜드가 확연하게 표기된 음료 간판 뒤어나 사탕 등의 브랜드가 표기된 자동판매기 등에 숨어 있는 것을 발견하였다면 그것이 바로 광고 효과인 셈이다.

게임 이용자들이 게임기 혹은 컴퓨터 온라인 게임을 이용하고 있을 시 이러한 광고들은 매 일정한 간격으로 새로운 광고로 전환되어 진다. 전자 게임 제조사는 이러한 광고들로 인한 게임 이용자들의 게임 중단으로 이루어지는 일의 발생 여부를 가장 중요한 요소로 판단하고 있다.

구글(Google)사가 설명하는 바에 의하면 당사는 게임 발행사와의 협력을 통해 광고주와 소비자의 만남을 접촉시키는 것을 도와주는 것을 처리하는 동시에 게임 이용자들의 고품질 향상을 유지시켜 게임 이용자들이 이것을 통한 보다 탁월한 게임 경험을 가질 수 있도록 하는 데 그 목표를 두고 있다고 밝혔다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071109/19/nwp2.html>]

News & issue

## 감마니아에서 처음 시도하는 완전 색다른 두 종류의 게임

**내**년 겨울 방학을 맞이한 온라인 게임의 준비가 이미 시작되었다. Gamania(遊戲橘子)사는 11월 9일 이미 대리 게임 판매 2종류를 발표하였다. 2가지 모두 기존에 존재 하지 않았던 게임 형식들이다. Gamania(遊戲橘子)사가 대리 판매 하고 있는 《Counter-Strike》(絕對武力) 혹은 Gamania(遊戲橘子)사의 자회사인 Taiwan Index Corporation사가 대리 판매중인 중국 무협 온라인 게임 (天機온라인) 게임 형식과는 그 형식이 매우 판이하다.

Gamania(遊戲橘子)의 부사장 劉柏園의 보고에 의하면 내년 대리 판매하는 게임은 보다 많아 질 것이며 그 종류 또한 다양화 되어 질 것이라 밝혔다. 《Counter-Strike》(絕對武力)은 제 1인칭 사격 게임으로서 LAN 게임 중의 하나에 속한다. 1999년 게임 시장에 진출한 이래 지금 까지 전 세계적으로 판매 된 게임 수량은 이미 900만 개를 초과하였으며 매일 평균적으로 동시 게임을 즐기는 이용자수는 30만명에 달하는 것으로 집계된다. 이것은 전 세계상 가장 환영 받는 제 1인칭 사격 게임이라고 할 수 있다.

게임 연구 개발소 Valve Corporation의 최근 보고 자료에 의하면 한국 게임 제조상 NEXON사와 공동 연구 개발한 “on-line 버전”은 그 개발의 완성 작업에 달하였고 올 연말 한국의 게임 업계에 미리 선보인 일 것으로 예상된다. Gamania(遊戲橘子)은 이미 대만 및 홍콩 판매권을 획득하였으며 내년 여름 방학을 전 후로 출시할 예정이다.

Gamania(遊戲橘子)의 경영실장 陳威光(Uncle William)가 보고하는 자료에 의하면 《Counter-Strike》(絕對武力) 본 게임명은 전 세계적으로 이미 널리 알려져 있으며 사격게임 이용자들 사이 대표 게임 중의 하나로 인식되어 있다. “on-line버전” 역시 본 게임이 기존에 가지고 있는 특성들을 강조하여 새로운 무기들의 보안하고 배경 및

각색들을 수정하여 컴퓨터 게임기 혹은 텔레비전 오락기 등의 보다 많은 게임 이용자들의 주목을 이끄는 것에 큰 목표를 두고 있다.

Gamania(遊戲橘子)사의 자회사인 Taiwan Index Corporation사의 보고에 의하면 중국 대륙의 신 3D게임 제품 「武俠玄幻風格」 MMORPG게임의 대리 판매를 획득한 「天機Online」 게임은 빠르면 12월 대만게임시장에 진출 할 것으로 예상되며 내년 제1분기부터 판매 자금을 회수할 것으로 예상된다. Taiwan Index Corporation사는 예정하기를 내년 2가지 혹은 3가지의 새로운 중국 무협 게임을 추가하여 대리 판매 할 것이라고 밝혔다.

Taiwan Index Corporation사의 분석 자료에 의하면 「天機Online」 게임은 중국 대륙에서 그 회원 수가 이미 300만 명을 초과 하였고 2007년도 가장 많은 기대를 받은 게임 상품으로 선정되는 영예를 누리기도 하였다.

Gamania(遊戲橘子)사의 10월 경영 수익은 미화 2.24억 원으로 9월에 비해 3%정도 감소하였으나 작년 동기 성장률에 비하면 5.8%의 성장을 보고 하였다. 재무관리부서장 蘇信泓의 보고에 의하면 상기 경영 계획에 따르자면 게임 이용자들의 증가는 큰 무리 없이 진행될 것이라고 밝혔다.

[자료출처: <http://udn.com/NEWS/STOCK/STO5/4088965.shtml>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	真三國無雙5	PS3	KOEI
2	真三國無雙5	XB360	KOEI
3	閃電霹靂車 無限之道 4	PS2	SUNRISE INTERACTIVE
4	Halo 3	XB360	Bungie / Microsoft
5	DRAGON BALL Z Sparking! METEOR	PS2	Spike
6	Ace Combat 6: Fires of Liberation	XB360	BANDAI NAMCO Games
7	Naruto: Rise of a Ninja	XB360	Ubisoft
8	BLEACH ~ 블레이드? 바트라?즈 2nd ~	PS2	Sony Computer Entertainment Japan
9	NBA LIVE 08	PC	EA
10	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
11	The Eye of Judgement Biolith Rebellion	PS3	SCE
12	Need For Speed Prostreet	PC	EA
13	アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩(メタファリカ)	PS2	GUST / BANPRESTO
14	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
15	Master of Fantasy	PC	BuddyBuddy
16	LAIR	PS3	Factor 5 / SCEA
17	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
18	NBA 2K8	XB360	2K Sports
19	Super Mario Galaxy	Wii	任天堂
20	ドラゴンテイマ? サウンドスピリット	NDS	BANDAI NAMCO Games



▲ Super Robot War OG Original Generations



▲ Reign of Revolution



▲ 風色幻想 6 ~ 冒險奏鳴



【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	NBA LIVE 08	PC	EA
2	Need For Speed Prostreet	PC	EA
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
4	Master of Fantasy	PC	BuddyBuddy
5	奪寶冒險王	PC	數力遊戲
6	Goonzu Online	PC	Ndoors
7	Grand Theft Auto 3	PC	Rockstar
8	Bright Shadow	PC	遊戲橘子
9	Age of Empires III: The Asian Dynasty	PC	Big Huge Games 及 Ensemble Studios
10	六聖群俠傳 Online	PC	中華網龍
11	九洲英雄 Online	PC	中華網龍
12	Enemy Territory : Quake Wars	PC	Splash Damage
13	PHANTASY STAR UNIVERSE	PC	SEGA
14	台客麻將	PC	華義國際
15	BioShock	PC	Irrational Games
16	EverQuest II: Rise of Kunark	PC	Sony Online Entertainment
17	三國大戰	PC	紫晶數位
18	Star Wars Knights of the Old Republic II: the Sith Lords	PC	Obsidian Entertainment
19	Cross Hermit	PC	EnterBrain
20	Call of Duty: United Offensive	PC	Gray Matter Studios



▲ F a n t a  
Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky  
Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
2	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP	BANDAI NAMCO Games
3	CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-	PSP	SQUARE ENIX
4	NBA LIVE 08	PSP	EA
5	The Simpsons Game	PSP	EA
6	英雄傳説 VI : 空之軌跡 SC	PSP	日本Falcon
7	フェイト/タイガ?ころしあむ	PSP	
8	AIR	PSP	PROTOTYPE
9	灣岸競速portable	PSP	元氣
10	方塊競技場 with 改造大冒險	PSP	IREM
11	萌學@Portable	PSP	Idea Factory
12	Boxer`s Road2 The Real	PSP	
13	飛行大考驗 名機總動員	PSP	
14	麻將格鬥俱樂部 全國對戰版	PSP	Konami
15	迷宮創造史	PSP	Taito
16	Astonishia Story	PSP	
17	BLOOD+ ~	PSP	SCE
18	夢幻遊戲 玄武開傳 外傳 鏡之巫女	PSP	Idea Factory
19	鋼彈激鬥會戰	PSP	BANDAI NAMCO Games
20	激爆職業摔角7 VS RAW 2006	PSP	SMACKDOWN!



▲ Ape Escape SaruSaruDaisakusen



▲ METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



▲ アイドル雀士 スーパーパイIII Rimix

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