

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 12. 13. Vol.23

[CONTENTS]

기획특집

- 2007년 제 2분기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

뉴스 & 화제

- 1 온라인 게임사 智冠、大宇 공동 합작 - 「仙劍」 게임 운영
- 2 대만 온라인게임 산업의 매출 수익 제도의 변화 및 개혁
- 3 지관 (智冠科技) - 해외 게임 산업 발전을 향한 부단한 매진
- 4 12월 중 게임 시장 내의 PSP 게임 현황

게임 순위

기획 특집

2007년 제 2분기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

2 007년 제 2분기 대만내의 핸드폰 사용자가 2,364만 명수로 그 핸드폰 번호 개통 보급률은 103.2%에 달한다. 이 결과를 재분석하여 보자면 100명의 국민 중 103개 이상의 핸드폰 번호가 존재한다는 것을 의미한다. 2G 핸드폰 번호 수량은 전 반기에 비해 4.1% 정도가 감소하였고 그 반대로 3G 및 PHS 총 사용자수는 전반기와 비교하여 볼 때 14.3% 성장을 보였다. 그 이용자수는 647.4만 명에 달하는 수치이다. 3G 및 PHS의 총 이용자 수량은 이미 대만 핸드폰 내 번호 개통된 번호 중 27.4%를 차지하는 수치를 보고 하였으며 처음으로 핸드폰 번호 중 4분의 1을 초과하는 점유율을 보였다.

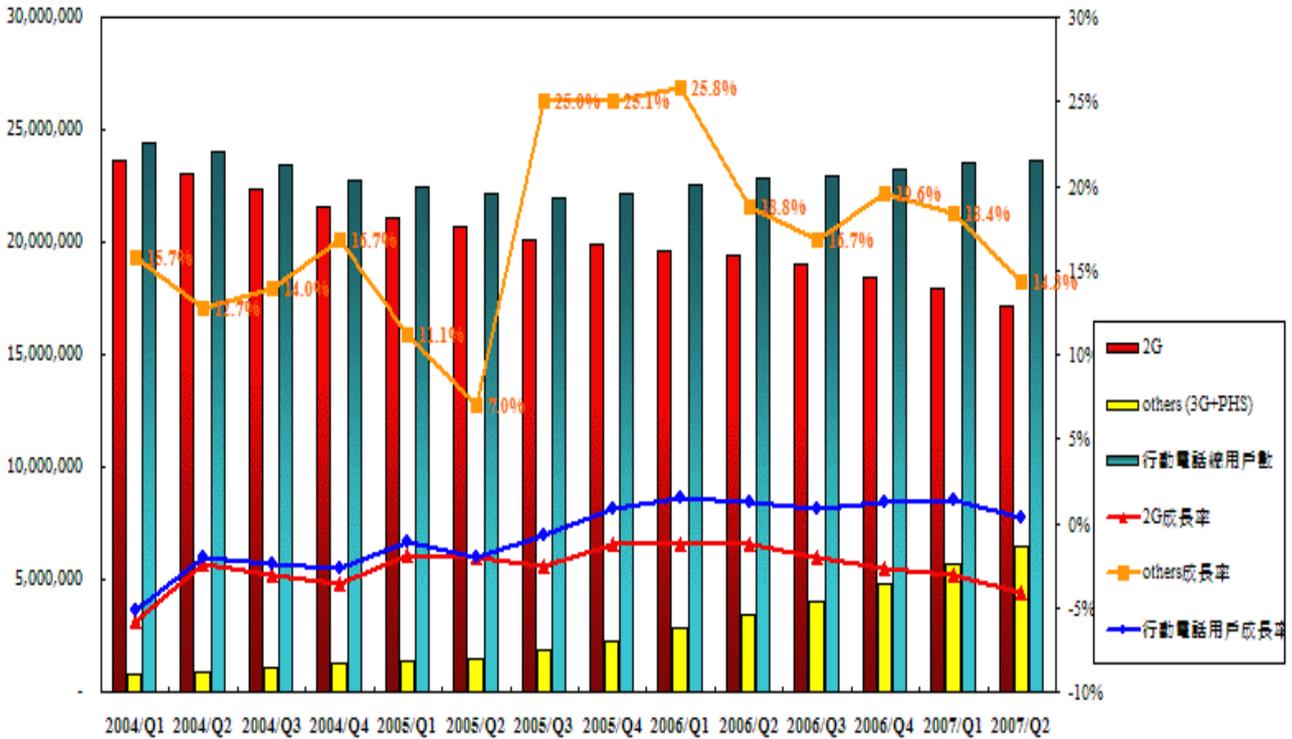
핸드폰 번호 보급률 - 103% 돌파

국가 통신 정보 전달 위원회(NCC)가 제공하는 자료에 의하면 2007년 제 2분기 대만내의 핸드폰 사용자 수는 2,364만 가구로 그 핸드폰 번호 개통 보급률은 103.2%에 달한다. 이 결과를 재분석하여 보자면 100명의 국민 중 103개 이상의 핸드폰 번호가 존재한다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

대만의 핸드폰 번호 보급률은 2003년 제 3분기 최고의 성적을 기록한 바 있으며 전세계 제 1위의 기록 113%을 기록하였다. [국가 정보 전달위원회(NCC)가 제공하는 자료에 의하면 2003년 제 3분기 핸드폰 번호 개통 수량은 25,843,622로 그 당시 자료는 PHS 및 기타 프로그램 서비스 등을 포함하고 있지 아니 한다]

그 후 통신 업계의 병합 및 사용 중단 된 번호의 총 정리 등을 통해 핸드폰 번호 개통 보급률은 점점 감소하는 추세에 진입하였다. 하지만 2005년 3G가 출시된 이래 대만의 핸드폰 정보 시장은 다시 한 번 새로운 도약의 시기를 맞이하였으며 100%의 기록을 돌파하는 대만내의 핸드폰 통신 업계 시장의 발전 상승에 큰 역할을 주도하는 데에 기여하였다.

<대만 핸드폰 이용자 수 열람표>



資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/8)
資料整理：實業會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

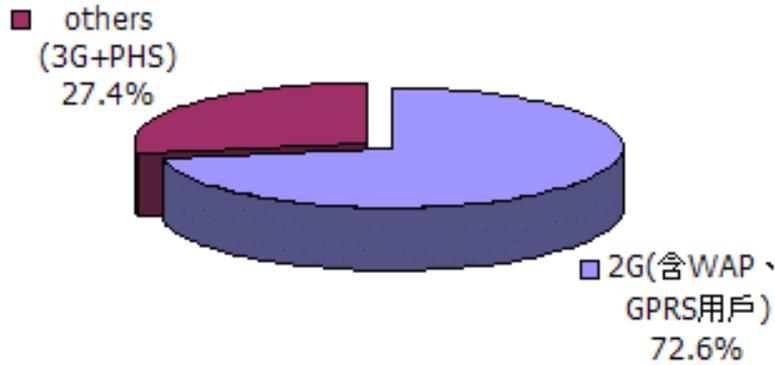
3G의 이용자수는 지속적인 상승 성장의 주요 열쇠

2007년 제 2분기의 2G 핸드폰 1,716.8만 명으로 (WAP 및 GPRS사용자수 포함) 전반기와 비교하여 볼 때 4.1% 감소한 수량이다. 그에 반해 3G 및 PHS의 사용자수는 2007년 제 1분기에 비해 14.3% 증가된 성장률을 보였다. 핸드폰 총 사용자수의 전체적 수량과 비교하여 볼 때 본 분기는 제 1분기에 비해 약간 증가한 0.3%의 성장을 보였다.

대만의 핸드폰 사용 총 사용자수로 이 점을 고려하여 볼 때 3G 및 PHS의 사용자수는 점점 상향되는 추세이며 3G 및 PHS의 총 사용자수는 이미 대만 핸드폰 내 번호 개통된 번호 중 27.4%를 차지하는 수치를 차지하였으며 처음으로 전체 핸드폰 번호 중 4분의 1을 초과하는 점유율을 보였다.

대만 핸드폰 DATA 사용자 분포도

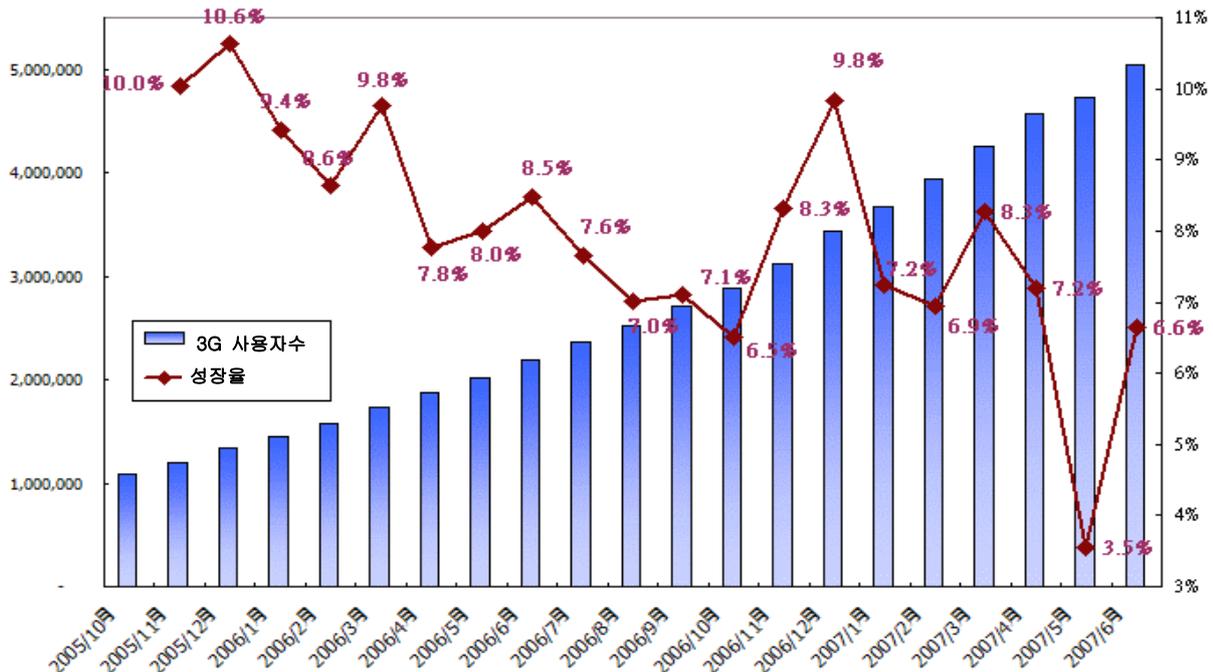
2007년 핸드폰 사용자 수 : 23,642,000



資料來源 : 國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/8)

2007년 제 2분기 3G 이용자수는 503.9만 명으로 대만 핸드폰 업계는 이미 3G 이용자수의 끊임없는 성장 추세에 있다. 3G 이용자수는 전체 대만의 핸드폰 수량 중 전반기의 18%의 비율을 차지하고 있으며 본 분기의 21.5%의 비율로 상승하였다. 이러한 점으로 비추어 볼 때 3G 이용자수의 성장을 앞으로도 과히 높게 기대해 볼 만한 일이며 대만의 핸드폰 통신 이용 고객들의 3G로 이동 중인 성향을 지켜 볼 수 있겠다.

<대만 지역의 3G 사용자수 열람표>



資料來源 : 國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/8)

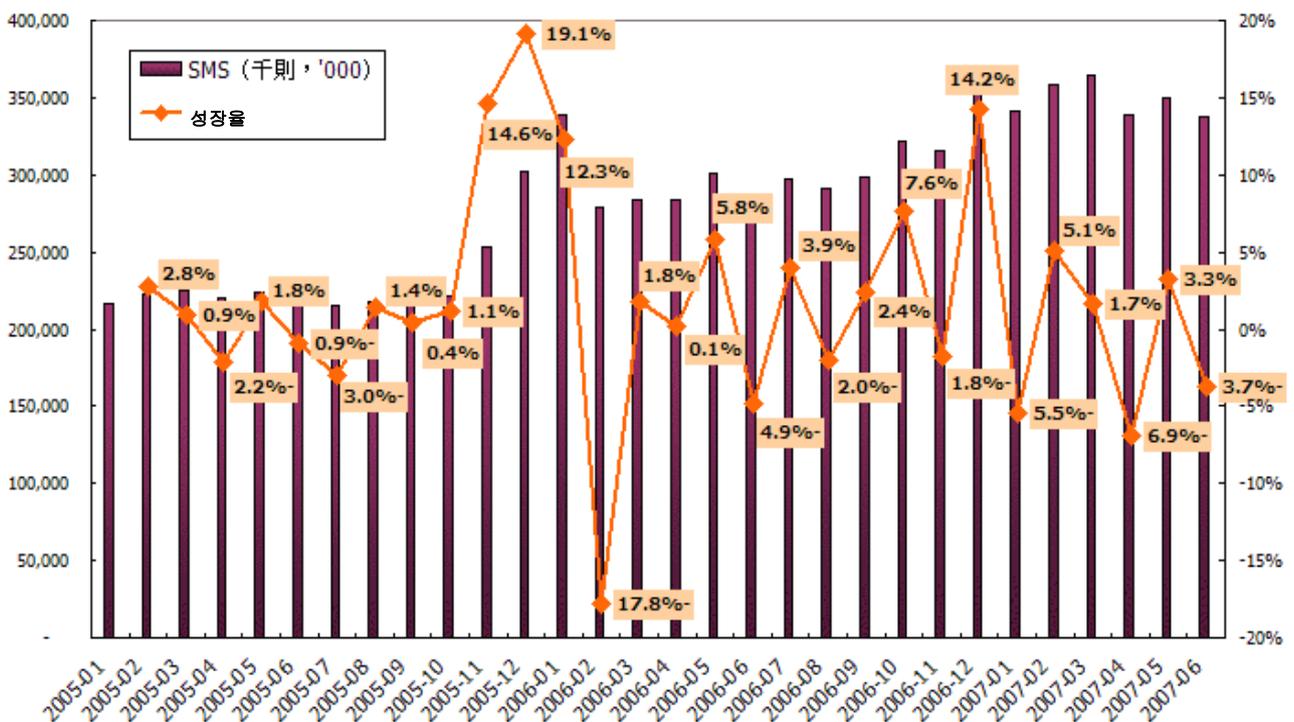
資料整理 : 資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

문자 발송 건수 한 달 3.3억 개 돌파

문자 발송(SMS)의 발송 수량 조사 결과 중 2007년 제 2분기 문자 발송 수량 (4월 ~ 6월까지의 총 수량)을 분석하여 본다면 10.27억의 발송 수량을 달하여 전분기와 비교하여 볼 때 3.655만 개가량이 감소하였다. 매년 제 1분기는 새로운 해의 기간으로 문자 발송으로 새해 축하 메시지를 전달하기에 문자 발송 건수가 대량으로 증폭되곤 한다. 이것을 인구수로 통계하여 볼 때 2007년 제 2분기 대만 국민의 한 사람이 문자 발송을 사용하는 건수가 한분기당 대략 44.8개를 사용하는 것으로 나타났다.

2007년 제 2분기의 한 달 평균 문자 발송 건수는 3.42억 개로 그 중 5월 분 사용량이 가장 많았으며 2006년 10월부터 이미 9개월 연속적으로 한 달 동안 평균 3억 개 사용량을 돌파하였다.

대만의 핸드폰 문자 발송 건수 열람표



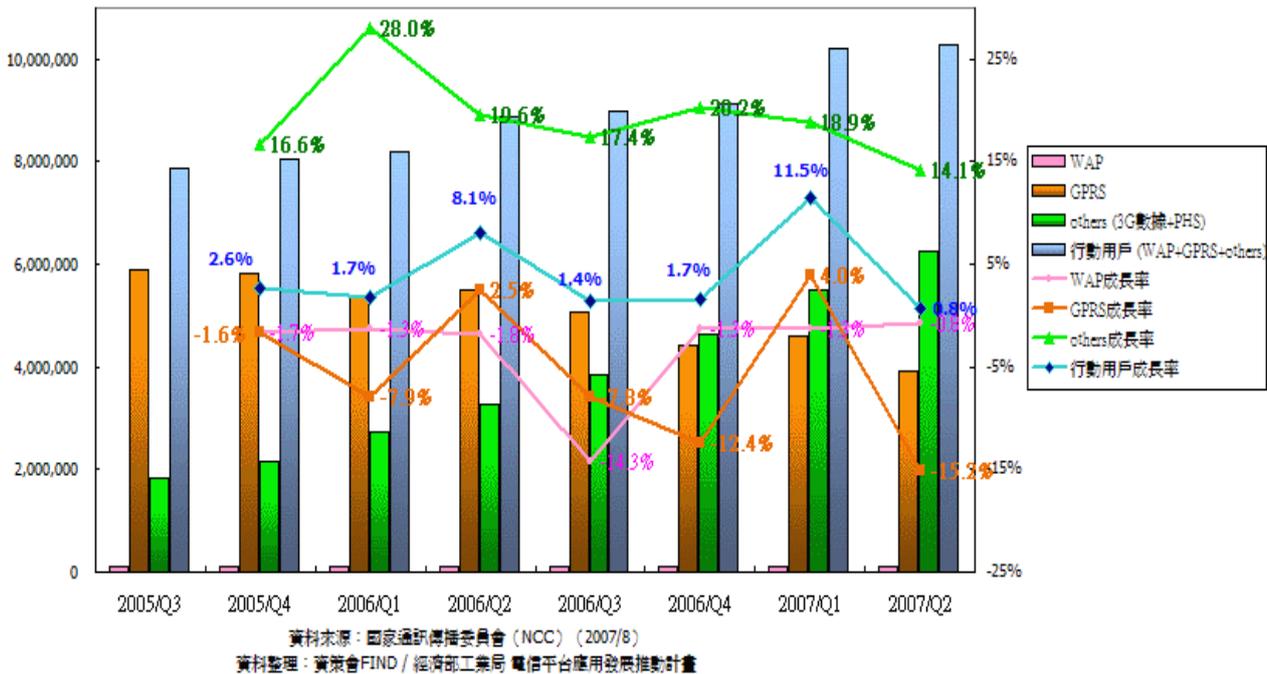
資料來源：國家通訊傳播委員會 (NCC) (2007/8)
資料整理：資策會FIND / 經濟部工業局 電信平台應用發展推動計畫

Mobile Internet 이용자수의 지속적인 성장

2007년 제 2분기 대만의 Mobile Internet 이용자수는 1,027.3만 명에 달하였다. [핸드폰 모바일 서비스 사용자수는 3G의 부분에 있어 오로지 3G “DATA” 서비스 사용자수만 계산되어 진다.] 전반기 성적과 비교하여 볼 때 0.8%의 성장률을 나타내었다. 본 분기의 WAP 이용자수는 0.8% 감소하였으며 GPRS는 15.2%의 대폭 감소를 보고하였다. 이 점은 핸드폰 업계 발전의 주 원동력은 바로 3G 및 PHS의 사용량과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있으며 전 분기 보다 14.1% 증가하였다.

대만의 Mobile Internet 이용자수는 연속 두 분기 동안 이미 1천만 명을 돌파하였다. 이러한 수량은 대만인구의 절반을 차지한 수량으로 이러한 점을 통해 Mobile Internet 서비스 방면의 상태를 파악하여 볼 수 있겠다. 3G의 Mobile Internet서비스는 이미 GPRS의 오래된 서비스를 대체하였으며 지속적인 고도의 발전을 보이고 있다.

Mobile Internet 사용자 수 열람표



핸드폰 사용자수는 날로 증가 하는 반면 서비스는 상당히 부족

자책회(FIND)의 2006년 제 4분기 대만핸드폰모바일서비스조사 「台灣行動數據服務使用行為調查」 자료에 근거하여 볼 때 9명 중 5명의 사람이 핸드폰 DATA 서비스를 이용

그 중 4명은 최근 1개월 동안 사용 실적이 있고 나머지 한 명은 최근 1개월 동안 재 사용한 실적을 가지고 있지 않다. 2004年과 2005年를 비교하여 볼 때 거의 같은 수준의 상황을 지속하고 있으며 3G의 사용자수로 인해 그 성장을 가져다주는 것은 아니라고 볼 수 있다.

고객들로부터 가장 환영 받는 핸드폰 DATA 서비스로는 여전히 전통적인 문자 서비스와 핸드폰 벨소리 다운로드 기능 이다. 상기에서 언급한 조사 자료 분석에 의하면 대만 국민의 매월 핸드폰 사용 요금은 핸드폰 DATA 서비스 734원(한국 화폐 약 25,000원) 정도이며 그 중 핸드폰 DATA 서비스 지출 비용은 61원 (한국 화폐 약 1,800원 가량) 이 금액은 총 비용의 8.3%를 차지한다. 이러한 점은 핸드폰 DATA 서비스 비용 지출은 여전히 적은 비중을 차지한다고 볼 수 있겠다.

대만은 핸드폰 정보 생산 대국의 하나로 인정받고자 노력하고 있다. 이 효과를 누리기 위해서는 대만의 핸드폰 통신 업계는 핸드폰 번호 개통 보급률 혹은 많은 수량의 핸드폰 증가 사용 등에 그 중점을 두어서는 안 되며 일본 및 한국 등의 나라의 기술 등을 본받아 핸드폰 서비스 기능을 더욱 강화 시키는 길만이 대만이 설비 생산 대국 및 나아가 정보 응용과학 기술의 주력으로 인식될 수 있는 방법이라 하겠다.

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=178>]

News & issue

온라인 게임사 智冠、大宇 공동 합작 「仙劍」 게임 운영

국 내 게임 업계 중 智冠 科技 와 大宇資訊 업체는 남과 북처럼 나뉜 두 파를 대표하는 업체이다. 남쪽을 대표한다는 智冠科技 와 북쪽을 대표한다는 大宇資訊 (「南智冠、北大宇」)을 가지고 본 두 업체의 구호 아래 大宇資訊 업체는 경영 운영 정책 관리 조정을 거쳐 상품 개발 연구에 주력을 다하며 국제화 및 전 세계 게임 시장을 향한 매진에 포커스를 맞출 계획을 智冠科技와 공동 발표하였다. 大宇資訊가 직접 자체 제작한 온라인 게임 「仙劍online」은 智冠科技의 자회사인 遊戲新幹線 그 경영을 맡을 예정이다.



智冠科技의 대표 王俊博가 표명하는 바에 의하면 大宇資訊업체는 게임 연구 개발 조직에 있어 강대한 파워를 가지고 있으며 우수한 개발 능력을 지니고 있다. 그에 반면 遊戲新幹線의 경영 운영 능력 역시 무시할 수 없는 힘을 가지고 있어 이러한 점이 바로 수많은 소규모 게임 창작품들 각각 좋은 성적을 획득할 수 있는 중요 요소 중의 하나로 속하는 것이다. 본 게임 「仙劍online」을 통해 이러한 남과 북의 훌륭한 자원을 하나로 연결시켜 몇 배 이상의 증가된 효과를 기대해 볼 수 있을 것이며 이러한 점은 두 업체 모두 적지 않은 이익을 가져다 줄 것으로 예상하고 있다.

경영 조정을 거친 大宇資訊업체는 상품 연구 개발 및 국제화 및 전 세계 게임 시장을 향한 매진에 주력을 집중시켜 회사 규모를 확대시키고 기타 게임 업계 및 더 나아가 새로운 시장과의 합작 운영의 기회를 엿보고 있다. 智冠科技업체는 이러한 大宇資訊업

체의 연구 개발 능력을 높이 평가하여 大宇資訊업체와의 합작을 적극적으로 추진하여 왔으며 그리하여 두 업체 간 「仙劍online」의 게임을 통해 처음으로 공동 작업의 계기를 마련하였으며 이러한 점은 미래 게임 산업의 전문적 분담작업의 추세를 이끌어 나갈 수 있을 것이라고 예상하고 있다.

大宇資訊업체의 대표작으로는 「大富翁」, 「軒轅劍」, 「仙劍奇俠傳」, 「軒轅劍online」, 「大富翁online」, 「飛天歷險Free」 등 대부분의 제품들이 많은 게임 이용자들로부터 사랑을 받고 있는 것들이다. 智冠科技업체는 「RO仙境傳說online」, 「三國群英傳online」, 「完美世界online」, 「十二之天online」 및 「武林外傳online」 작품들이 그 대표작으로 꼽을 수 있겠다.

[자료출처 : <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071130/17/p3pu.html>]

News & issue

대만 온라인게임 산업의 매출 수익 제도의 변화 및 개혁

대만 온라인 게임 과거 적립 카드 및 월 단위 사용 카드 방식 등 이러한 게임 판매 수입 방식의 장점은 게임 이용자들이 본인 스스로 게임 이용을 하고자 하는 시간과 횟수를 정할 수가 있다는 것인데 이러한 점은 카드를 한 번 구입하게 되면 카드 유효 기간 동안 끊임없이 게임 이용에서 벗어나지 못하게 하는 단점 역시 지니고 있다. 최근 게임 중의 일명 평생 무료 게임의 출현은 遊戲橘子업체가 한국 게임 업체 NEXO이 제작한 「楓之谷」(Maple story)의 판매 대행으로 그 대 전환점을 맞게 되었다. 遊戲橘子업체가 본 게임 상품을 대만 게임 업계에 선보였을 때 그 반응이 매우 저조하여 遊戲橘子는 본 게임을 무료 게임으로 전환 판매 하게 되었다. 하지만 그 반응은 예상하지 못한 극대한 성공을 가지고 오게 되었다. 그리하여 이후 많은 게임 업체들 역시 이러한 판매 방식을 모방하게 되었고 수많은 자체 게임 제작 제품 혹은 대리 판매 제품 모두 무료 게임 이용 방식으로 진행하고 있다.



이러한 게임 무료 판매 방식에 게임 경영 업체들은 어떠한 방법으로 그 매출 수익을 창출해 내는지 의문을 가질 수 있을지도 있을지 모른다. 사실 이러한 게임 무료 판매 방식은 시간제한 등의 규정 없이 게임 이용자들이 마음껏 게임을 즐길 수 있도록 한 목적아래 그

판매 모양을 약간 탈바꿈 한 것이라 할 수 있겠다. 게임 무료 판매 방식에 게임 경영 업체들은 게임 도구 및 이미지 등의 판매를 통해 그 판매의 수익을 창출 하고 있다. 과거 게임 판매를 목적으로 매출 수익을 획득 시에는 게임 도구 및 이미지 등의 판매가 게임 이용자들 사이 서로 몰래 교류하고 있는 방식으로 이루어졌었다. 심지어 yahoo 혹은 e-bay 등의 사이트에서 게임 도구 및 이미지 판매 관련 검색 등이 이루어지곤 하였다. 그렇지만 이러한 이용자들 사이 서로 게임 도구 및 이미지 등을 몰래 교류하고 있는 방식은 게임업체들의 경영 수익에도 그 영향을 미칠 뿐 더러 만약 게임 이용자 간의 교류에 문제가 발생 시 그 게임업체의 책임을 법률적으로 회피하기도 힘들게 되어 있다.

이러한 무료 게임 방식은 사물의 시선을 보다 넓게 확장시켜 미래를 위한 투자 방식으로 등장하게 된 것이 사실이다. 하지만 이러한 경영 수익의 기대는 기대만큼 높지 않다. 경제적으로 풍족하지 않은 게이미용자들은 이러한 무료 게임을 이용 시 대부분 게임 도구 및 이미지 구매 등을 원하지 않고 일반 게임 이용자들보다 오히려 보다 많은 시간을 게임 이용하는 것으로 알려 졌다.

이러한 게임 도구 및 이미지 구매 등을 원하지 않는 반면 일반 게임 이용자들보다 훨씬 더 많은 시간을 무료 게임을 이용하는 자는 전체 게임 이용자들 중 30%정도를 차지하는 것으로 전체 경영 수익 상 과거 적립 카드 및 월 단위 사용 카드 방식 등의 게임 판매 수입 방식과 비교하여 볼 때 그 수익이 상당 감소되었고 대부분의 게임 이용자들은 경제적으로 비교적 낮은 부류의 그룹위주로 구성되게 되었다. 이러한 점은 게임의 품질이나 그 효과 등을 매우 중요시하는 게임 이용자들에게 그에 해당하는 만족을 가져다주지 못하는 문제가 발생되었다. 그리하여 이러한 고품질 게임을 중요시하는 고급 게임 이용자들을 위해 과거 적립 카드 및 월 단위 사용 카드 방식 등의 게임 판매 수입 방식을 여전히 운영하고 있다.

최근 많은 게임업체들은 광고비등의 비용 제출 등으로 인해 그 경영 수익이 비교적 낮은 수준을 보이고 있다. 이러한 점은 앞으로 게임 업체가 그 게임 이용자들의 상황에 대해 보다 한 발 더 앞선 관찰과 정확한 평가 과정 등이 필요하다고 볼 수 있겠다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071120/17/okmw.html>]

News & issue

지관 (智冠科技) - 해외 게임 산업 발전을 향한 부단한 매진

지관 (智冠科技) 업체는 제 4분기에 싱가포르에 게임 연구 개발사 「智樂堂」을 설립하였다. 이러한 최근 연구 개발 단체들은 그 인원수로는 이미 600명을 초과한 것으로 알려지고 있다. 지관 (智冠科技) 업체는 아시아의 온라인 게임 산업계의 최고라고 하여도 과언이 아닐 정도로 끊임없는 발전을 보이고 있다. 지관 (智冠科技) 업체는 내년 중국 대륙을 향한 게임 진출 시장을 엿보고 있는 것 외에도 기타 해외 게임 시장의 진출 또한 계속적으로 추진하고 있다. 이러한 매출로 인한 수익 금액 및 게임 판매권의 수익에 대한 기대 또한 매우 크다.



동남아 지역의 게임 시장 진출을 확대시키기 위해 지관 (智冠科技) 업체는 제 4분기에 싱가포르에 게임 연구 개발사 「智樂堂」을 설립하였고 지관 (智冠科技) 업체는 100%의 주주권을 가지고 있다.

싱가포르 정부 역시 세금 적인 감면을 제공해주는 등 지관 (智冠科技) 업체를 적극적으로 지지해주고 있으며 중국인 신분의 배경을 가지고 처음으로 싱가포르 게임 업계에 진출한 대규모 게임 연구 개발 단체라고 볼 수 있겠다.

鍾興博씨가 표명하는 바에 의하면 싱가포르의 자회사 「智樂堂」은 해당 지역의 연구 개발원을 위주로 엔지니어링 및 디자인 설계 개발을 진행하고 있으며 최근 까지 30명가량의 엔지니어링 및 디자인 설계사를 보유하고 있다.

싱가포르의 자회사 「智樂堂」은 5년 안에 10 ~ 14 종류의 새로운 게임 제작을 완성시킬 것으로 예상 계획하고 있으며 그 중 2D 및 3D게임을 모두 포함하고 있다. 지관 (智冠科技) 업체는 이러한 계획을 바탕으로 2 ~ 3 년 내 경영 수익 손해에서 고수익 경영으로 전환 할 수 있는 기회를 노리고 있다. 鍾興博씨가 표명하는 바에 의하면 이러한 대규모 게임 연구 개발의 실력은 상당히 전문적으로 처리하고 있으며 진행과정의 대부분은 완성 단계에 있다고 전하였다.

[자료출처: <http://udn.com/NEWS/STOCK/STO1/4109490.shtml>]

News & issue

12월 중 게임 시장내의 PSP 게임 현황

2007년은 참으로 SCE의 PSP와 PS3의 게임 대혁명을 이룩한 시기라고 할 수 있겠다. 특히 골프 게임 《大眾高爾夫球 便攜版》은 최고의 인기를 누린 제품 중의 하나이다. 본 게임은 올해 5월 초 SCE의 대중골프장 《大眾高爾夫球場 VOL.1》 게임으로 처음 선보여 폭발적인 인기를 누리기 시작하였다. 그 후 7월 경 PS3의 《大眾高爾夫球 5》이 계속적으로 대량 선보였고 8월 에는 PSP의 제 2탄 《大眾高爾夫球場》을 판매 출시하였다. 그 판매는 계속적으로 이어져 10월에 그 제 3탄이 판매되었고 11월에는 제 4탄 까지 출시되는 성과를 보였다. 특히 본 게임의 출시 판매는 그 질이 점점 향상된 것을 확연하게 발견 할 수 있었다.

12월 중 게임 시장내의 PSP 게임에는 골프게임 《大眾高爾夫球場》의 대량 판매외에도 《啪嗒砰》, 《反重力賽車2 脈搏》 등의 보다 정교한 게임들이 더욱 많이 출시 판매 될 것이다.

아래에 다음과 같이 12월에 게임업계에 선보이는 PSP 게임을 10위 단위 순위별로 정렬하여 본다.

12월 선보이는 PSP 게임 대 10위 순위별	
제품명	출시일자
大眾高爾夫 攜帶版 2	2007年12月06日
啪嗒砰	2007年12月20日
究級大越野 突破控制	2007年12月17日
反重力賽車2 脈搏	2007年12月07日
勇者別囂張	2007年12月06日
一步神拳 攜帶版·勝利	2007年12月20日

涼宮春日的約定	2007年12月20日
迷宮製造者編年史2	2007年12月06日
雅達利經典遊戲·進化	2007年12月04日
黃金羅盤	2007年12月06日

PSP 게임이 선보일 시기 본 게임을 구입하는 소비자의 대다수가 오래 동안 게임을 이용한 게임 전문 매니아가 그 주를 이루었다. 하지만 2006년부터 PSP 게임의 소비자의 주요 범위가 점점 광대해지기 시작하여 비게임 이용자들로까지 그 소비가 확산되었다. PSP 게임기는 이미 MP3의 필요 기능 대체시켰으며 심지어 MP4의 수요마저 대체할 막강할 힘을 가지고 있다.

[자료출처 :

<http://news.sina.com.tw/tech/sinacn/cn/2007-11-29/153138210462.shtml>]

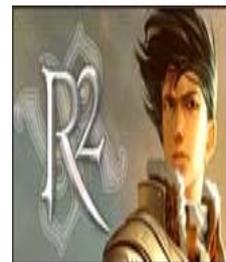
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	WEB 三國	PC	gameflier
2	戰國 BASARA 2 英雄外傳	PS2	CAPCOM
3	真·三國無雙 5	PS3	KOEI
4	SD GUNDAM G GENERATION SPIRITS	PS2	BANDAI NAMCO Games
5	失落的奧德賽	XB360	MISTWALKER
6	真·三國無雙 5	XB360	KOEI
7	末日之戰 Crisis	PC	CryTek
8	biohazard Umbrella Chronicle	Wii	CAPCOM
9	ドカボンキングダム	PS2	STING
10	Dragon Quest IV	NDS	ArtePiazza
11	Need For Speed Prostreet	PC	EA
12	Silent Hill Origins	PSP	KONAMI
13	Wii Fit	Wii	任天堂
14	SENGOKU BASARA 2 HEROS	Wii	CAPCOM
15	Tales of Innocence	NDS	BANDAI NAMCO Games
16	Assassin's Creed	XB360	Ubisoft
17	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
18	NBA 2K8	XB360	2K Sports
19	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
20	The Eye of Judgement Biolith Rebellion	PS3	SCE



▲ 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	WEB 三國	PC	gamefler
2	末日之戰 Crysis	PC	CryTek
3	Need For Speed Prostreet	PC	EA
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
5	大富翁世界之旅 3	PC	宇峻奧汀
6	NBA LIVE 08	PC	EA
7	Age of Empires III: The Asian Dynasty	PC	Big Huge Games 及 Ensemble Studios
8	Company of Heroes : Opposing Fronts	PC	Relic
9	SimCity Societies	PC	Tilted Mill Entertainment
10	六聖群俠傳 Online	PC	中華網龍
11	SilkRoad FOS Online	PC	Joymax
12	EverQuest II: Rise of Kunark	PC	Sony Online Entertainment
13	Kane & Lynch : Dead Men	PC	IO Interactive
14	Grand Theft Auto 3	PC	Rockstar
15	Enemy Territory : Quake Wars	PC	Splash Damage
16	Viva Pinata	PC	Rare
17	Theatre of War	PC	1C Company
18	戰魂 Online : 愛與榮耀之章	PC	Webzen
19	台客麻將	PC	華義國際
20	Neighbors From Hell 2	PC	JoWood



▲ F a n t a Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Silent Hill Origins	PSP	KONAMI
2	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
3	勇者別囂張	PSP	Sony Computer Entertainment Japan
4	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008	PSP	Yuke's
5	Everybody's Golf Portalbe 2	PSP	SCE
6	AIR	PSP	PROTOTYPE
7	Jackass the game	PSP	Red Mile Entertainment
8	AIR	PSP	PROTOTYPE
9	ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉	PSP	HUDSON
10	クロニクル オブ ダンジョンメーカーII	PSP	Global A Entertainment
11	Beowulf	PSP	UBI
12	The Simpsons Game	PSP	EA
13	魔界戦記PORTABLE 通信對戰開始啦	PSP	日本 - SOFTWARE
14	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	PSP	Taito
15	Astonishia Story	PSP	コンパイルハート
16	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo II	PSP	Zipper Interactive
17	麻將格鬥俱樂部 全國對戰版	PSP	Konami
18	Gangs of London	PSP	SCEE
19	Princess Maker 4 Portable	PSP	GeneX
20	フィッシュアイズポータブル	PSP	マーベラスインタラクティブ



▲ Ape
Escape
SaruSaruDaisakusen



▲ METAL GEAR
SOLID PORTABLE
OPS



▲ Silent Hill
Origins

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