

The Biweekly

Taiwan Game News

2007. 12. 27. Vol.24

[CONTENTS]

기획특집

- 2007년 대만의 가정식 브로드밴드 [broadband], 핸드폰 및 무선 인터넷 사용 현황 및 요구 사항 조사 결과

뉴스 & 화제

- 1 온라인 게임의 연말 마지막 승부
- 2 핸드폰 게임 및 Nokia 핸드폰과의 만남
- 3 캐주얼 게임의 새로운 발전 - 새로운 단계 도약

게임 순위

기획 특집

2007년 대만의 가정식 broadband, 핸드폰 및 무선 인터넷 사용 현황 및 요구 사항 조사 결과

자 책회 (資策會FIND)의 가장 새로운 자료 보고에 따르면 대만의 최근 가정식 인터넷 보급화 및 보급률은 71%로 이 중 96%의 가정이 broadband [broadband] 광대역 인터넷을 사용하고 있다. ISP 관련업 시장 점유율은 Hinet이 82%로 독점하고 있는 것으로 보고되었다. 56%의 인터넷 가정은 본 ISP 업종 내의 인터넷 연결 서비스 시스템만을 이용하고 있으며 이와 달리 2가지 종류 이상 서비스의 인터넷 가정은 36%이다. 또한 이것은 핸드폰 업무 위주로 사용되는 것으로 알려졌다.

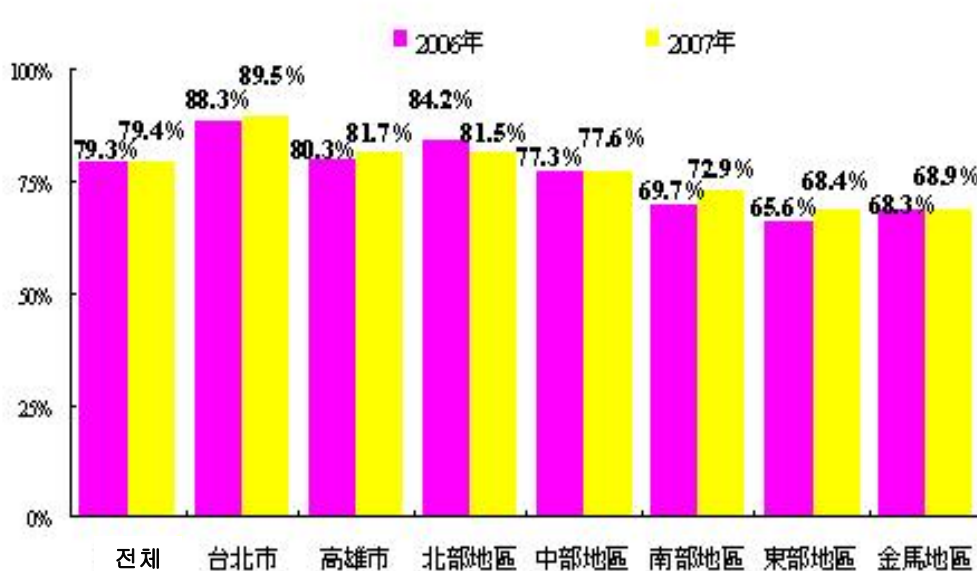
경제부공업국위탁자책회(資策會FIND)는 “2007년 대만내의 가정식 broadband [broadband], 핸드폰 및 무선 인터넷 사용 현황 및 요구 사항 조사”를 실시하여 인터넷을 위주로 한 가정식 인터넷 개인 핸드폰 및 무선 인터넷 사용 현황의 조사를 통해 대만 인터넷 보급화 정도와 사용 현황을 파악하고 이 자료를 통해 대만 정부가 이와 상관된 정책의 참고 자료로 활용하고 또한 본 조사 과정을 통해 더 나아가 대만 가정 인터넷 사용의 요구 사항을 이해하여 본 관련 업계의 시장 현황을 파악할 수 있고 서비스 발전의 현황 또한 분석하여 볼 수 있는 기회를 획득할 수 있겠다.

1. 가구식 인터넷 보급화 및 보급률 성장 추세

본 조사 과정에 따르면 대만 지역 가정의 컴퓨터 보급화 및 보급률은 79.4%, 이것을 2006년 자료의 수치와 비교하여 본다면 2007년 가정 인터넷 보급화 및 보급률은 2006년에 비해 0.1% 증가한 수치이다. 이것은 대만 지역의 약 592만 가구가 컴퓨터를 사용하고 있다는 것으로 2006년 580만 가구에 비해 대략 2.1%의 성장 정도를 나타내어 준다. 이러한 보고 자료는 대만 가정의 컴퓨터 보급화 및 보급률의 추세를 보여주는 자료라고 할 수 있겠다.

만약 본 자료 보고를 지역별로 분석하여 보고하자면 (참고 *주1) 대북시에는 89.5%의 가정이 컴퓨터를 소유하고 있으며 이것은 지역별 점유율 중 가장 높은 수치를 보여주고 있다. 그 다음으로는 북부지역(81.5%) 과 고웅시(高雄市) 지역 (81.7%)이 차지하였다. 이것을 2006년 조사 보고 자료의 수치와 비교하여 본다면 대만 각 지역 컴퓨터 보급화 및 보급률은 2006년 대부분의 평균 수치를 지속적으로 유지하고 있는 것으로 보여진다. 그 중 남북지역과 동부지역의 가정 인터넷은 비교적 확연하게 상승한 것으로 보이며 각 수치는 2006년에 비해 2.2 및 2.8% 의 상승률을 보였다.

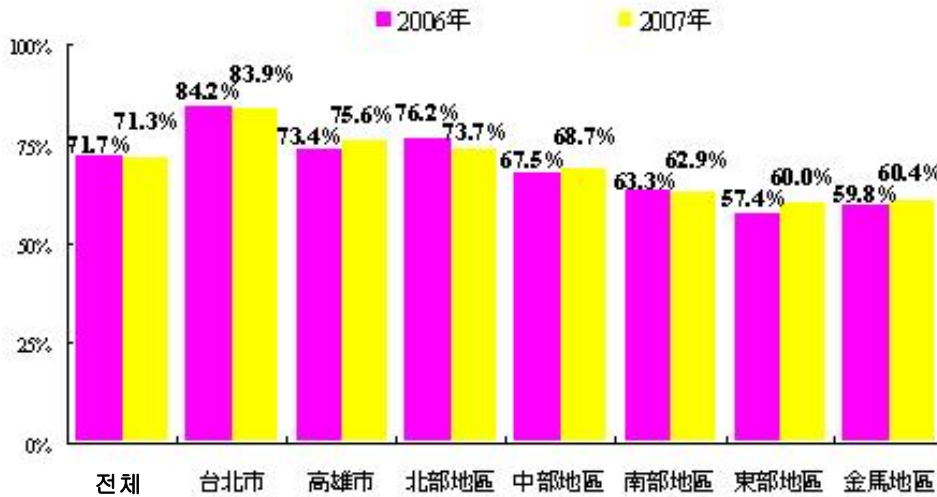
<대만 가구 내 컴퓨터 보급율>



資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

이외 가정 인터넷 보급화 및 보급률은 71.3%를 달하는 것으로 2006년과 비교하여 볼 때 0.1%가 감소한 것으로 나타내어진다. 이러한 점은 대만의 약 532만 가구가 인터넷을 사용하고 있는 것으로 2006년 525 만 가구의 인터넷 사용 수치와 비교하여 볼 때 연간 0.1%의 성장률을 보여 주는 것이다. 이러한 점을 지역 별로 분류하여 분석하여 볼 때 대북시(台北市)는 83.9%, 고웅시(高雄市) 75.6% 및 북부지역 73.7%로 가정 인터넷 보급률이 가장 높은 지역으로 포함되어진다. 이와 비교하여 볼 때 동부지역은 60.0% 그리고 금마(金馬) 지역은 60.4% 로 가정 인터넷 보급률이 비교적은 낮은 곳으로 속한다. 2006년의 수치 내용과 비교하여 볼 때 각 지역의 인터넷 보급 성장 및 성장률 모두 불분명한 상태를 보이고 있다. 이 중 동부지역 성장은 2.6%로 그 성장을 방면에서 가장 높은 수치를 보여주고 있다.

<대만 가정 내 인터넷 보급률>



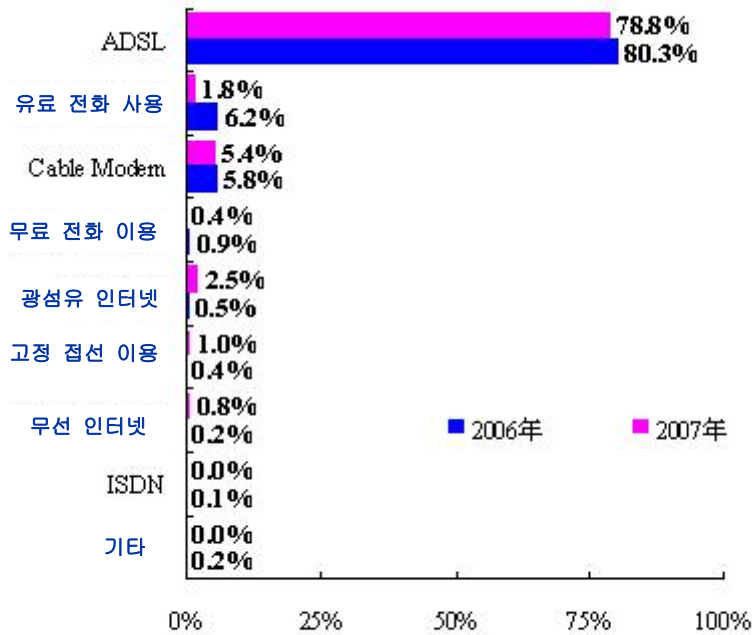
資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

2. ADSL은 인터넷의 주요 연결 방식이며 광섬유 인터넷의 확연한 성장을 보이고 있으며 中華電信Hinet 시장 점유율 1위

인터넷 연결 방식을 분석하여 볼 때 대만 가정 내 인터넷은 「ADSL」을 인터넷 주요 연결 방식으로 채택하고 있으며 매 100가구 인터넷 사용 가정 중 78.8가구가 ADSL을 사용하고 있는 것으로 보고되었다. 그 다음으로는 Cable Modem 이 5.4%를 차지하였고 광섬유 인터넷이 2.5%, 나머지 인터넷 연결 방식은 2%가 채 넘지 않는다. 본 자료 보고 중 광섬유 인터넷 연결 방식은 눈에 띄는 성장을 보여주고 있다.

이 밖에 본 조사 중 인터넷 서비스 업계 중 Internet Service Provider, ISP의 시장 점유율 중 中華電信Hinet이 82%의 비율로 거의 독점을 이루고 있는 것으로 보여진다. 이 외에도 각 지역의 유선 업체가 제공하는 Cable Modem 서비스는 5.3%, Seednet 3.3%, 대만고망(台灣固網) 3.1%, 동산(東森) 1.9%, So-net 1.5%, 亞太線上 1.3% 및 나머지 기타업체 등의 2%미만의 점유율로 이루고 있다.

<대만 가구 내 인터넷 연결 방식>



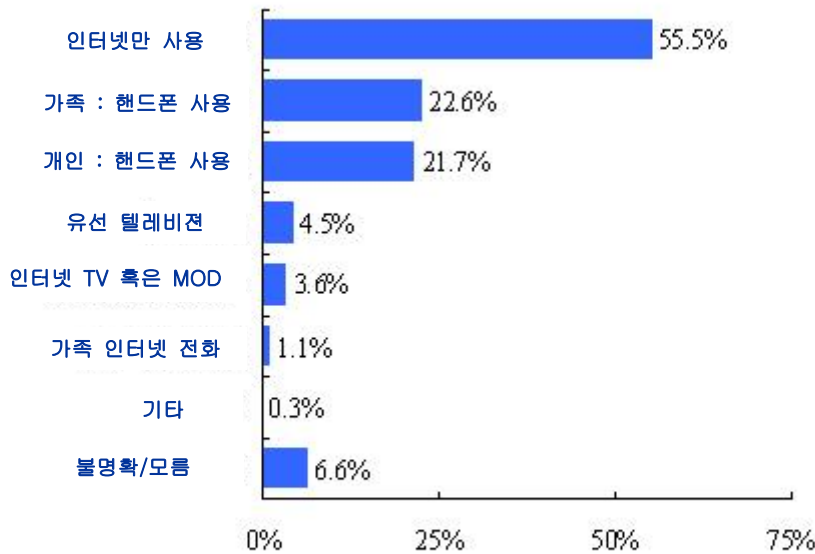
資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

본 자료를 좀 더 자세하게 가정 내 인터넷 사용은 본 ISP관련 인터넷 서비스 외에 다른 어떠한 서비스를 사용하고 있는 지를 분석하여 본 결과 56%이상의 가정들이 ISP관련 인터넷만을 주로 사용하고 있는 것으로 파악되어 절반이상의 인터넷 사용 가정이 핸드폰 및 인터넷 텔레비전 등의 서비스를 기타 다른 서비스를 제공받아 사용하고 있는 것으로 파악되었다.

이러한 상세 분석 조사 결과를 통해 대략적인 수치를 계산하여 보자면 대략 발견 할 36% 가량의 인터넷 연결 가정이 동일한 통신업체가 제공하는 서비스를 동시에 2가지 이상 사용하는 가정으로서 이러한 인터넷 사용 가정은 순수한 인터넷 서비스 연결 서비스를 제외한 나머지 대부분은 핸드폰 관련 서비스를 주로 이용하고 있는 것으로 발견 할 수 있다.

동시에 3종 이상의 서비스 (2.3%) 혹은 4종 (0.1%)이상의 서비스를 이용하는 가정은 그 점유율이 굉장히 낮은 것으로 나타내어진다. 이러한 점은 관련 업계의 대부분이 DATA 서비스나 음성 서비스 기타 통신 서비스 등의 상관 서비스를 동시에 제공하고 있는 않는 것으로 파악되며 이와 달리 이러한 DATA 서비스나 음성 서비스 기타 통신 서비스 등의 상관 서비스를 제공하는 업체의 그 해당 고객은 이러한 서비스 사용을 하는 데에 있어 매우 낮은 비율을 차지하고 있다는 것을 알 수 있다.

<ISP 관련 인터넷 서비스 외 다른 기타 서비스 사용>



資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

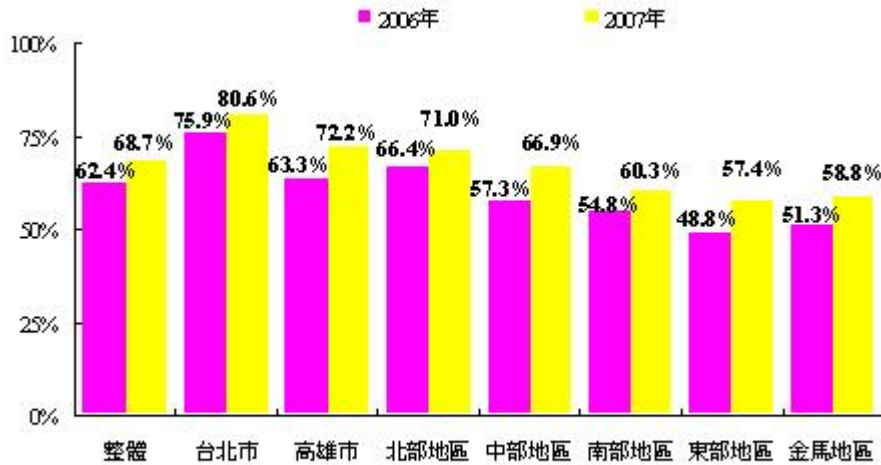
3. 브로드밴드 [broadband] 보급률의 지속적인 성장

대만지역의 68.7%의 인터넷 사용 가정은 브로드밴드 [broadband] 인터넷을 사용하고 있는 것으로 알려 졌다. 2006년에 비해 6.3% 상승한 수치이다. 이러한 점은 대만 내 대략 512만 가구 브로드밴드 [broadband] 인터넷을 사용하고 있는 것으로 추측해 볼 수 있으며 2006년의 456만 가구에 비해 연간 성장률 12.3%에 달하는 결과로 볼 수 있겠다.

이러한 결과를 지역적으로 분류하여 분석하여 보자면 대북시(台北市) 80.6%, 고웅시(高雄市) 72.2% 및 북부지역 71.0%가 브로드밴드 [broadband] 보급률이 가장 높은 지역으로 선정되었으며 이와 달리 동부지역 57.4% 및 금마(金馬)지역 58.8% 는 비교적 낮은 수치를 보였다. 2006년의 DATA와 비교하여 볼 때 중부지역, 고웅시(高雄市), 동부지역 및 금마(金馬)지역 모두 비교적 눈에 띄는 성장을 나타낸 것으로 보인다.

이러한 점을 브로드밴드 [broadband] 삼투율로 따져 보면 2007년 대만의 브로드밴드 [broadband] 삼투율은 96.3%에 달한다. 2006년의 86.9%의 결과 자료와 비교하여 보자면 대폭으로 상승한 9.4%의 성장률로 보여 진다.

<대만 가구 내 broadband [broadband] 보급률 >



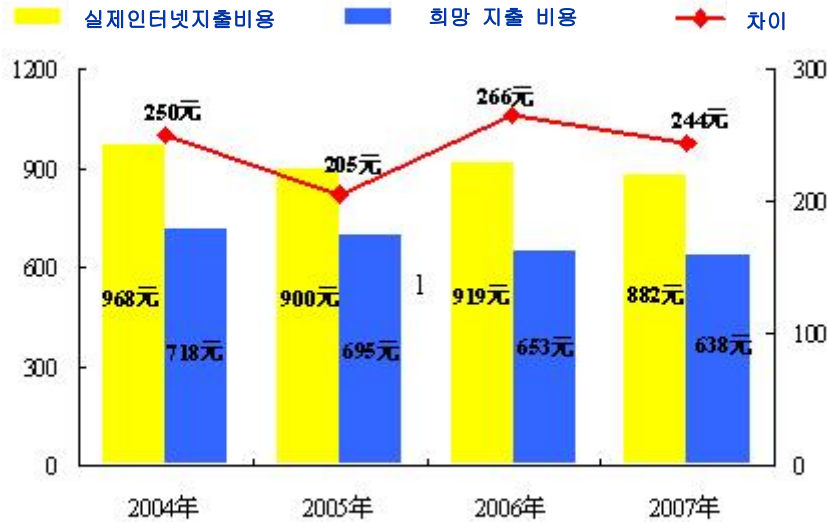
資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

4. 인터넷 사용 가구의 희망 사항 : 합리적인 비용 매년마다 할인 혜택 제공, 실제 및 합리적인 비용의 차이는 약 200원 (한화 약 6,000원) 가량

본 조사 결과에 따르면 인터넷 사용 가정이 매월 지출하는 비용은 대략 882원(한화 약 26,000원 가량)으로 2006년과 비교하여 볼 때 대략 37원(한화 약 1,000원) 가량이 절감되었으며 희망 하는 인터넷 비용은 2006년의 653원에 비교하여 조금 감소된 638원(한화 20,000원)이다. 실제 인터넷 사용 지출 비용 및 희망하는 비용 모두 감소한 이러한 상황아래 실제 지출 비용 및 그것의 희망 비용의 차이는 2006년 비해 22원 가량 감소하였다.

하지만 최근 4년 동안 조사한 자료 보고에 의하면 실제 인터넷 사용 지출 비용 및 그것의 희망 비용의 차이의 범위는 항상 200원 ~ 250원 (한화 6,000 ~ 7,500원) 사이를 나타내고 있다. 또한 아래의 표를 참고하여 보면 쉽게 알 수 있듯이 인터넷 사용 가정의 지출 비용은 2004년에서 2005년 사이에만 저하된 것을 볼 수 있고 2005년에서 2007년 사이의 차이는 거의 비교 할 수 없다. 다행스럽게 이러한 희망하는 인터넷 비용의 언급 아래 매년 그 비용이 점점 감소하는 추세를 보여 주고 있어 앞으로의 상황 역시 비교적 긍정적으로 바라 볼 수 있겠다.

<가구 내 인터넷 사용 지출 비용>



資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」

5. 결론

본 조사 결과는 대만 가정 내의 컴퓨터 보급 및 인터넷 보급률 현황의 추세 현황을 보여주는 것으로써 인터넷 사용 가구의 성장은 뚜렷이 나타나지 않지만 broadband [broadband] 인터넷 보급률을 크게 향상되고 있음을 볼 수 있다. 최근 인터넷 사용 가정 추세를 살펴보자면 과반수이상의 가구들이 ISP관련된 서비스만을 사용하고 있어 「triple play」 더 나아가 「quadruple play」 등의 토탈 서비스 방식은 미래를 이끌어 갈 새로운 방향의 하나로 고려해 볼 만 하다.

본 조사와 관련하여

본 조사는 2007년 8월 4일에서 8월 23일에 걸쳐 대만 내의 전 국민을 대상으로 하여 실시하였으며 전화상으로 앙케이트 조사 방식으로 그것을 진행하였다. 대만 지역은 현과 시로 나뉘어 (縣,市) 대북시(台北市), 고웅시(高雄市), 금문현(金門縣), 연장현(連江縣) 및 대만성(台灣省)의 21개 현시(縣市)등의 25층으로 나뉜다.

본 조사 과정은 22,309개의 가구 수를 대상으로 전화로 연결하는 방식으로 진행하였고 이 중 총 4,038가구와 연결되어 조사를 벌였다.

-참조-

* 주1 : 중화민국지역통계표준분류 (中華民國統計地區標準分類)를 기초로 하여 대북시(台北市)및 고웅시(高雄市) 를 따로 선별하고 그 후 金馬지역을 추가하여 대만 내 그 사용 현황을 파악하였다. 북부지역으로는基隆시(基隆市), 신주시(新竹市) 대북현(台北縣), 이란현(宜蘭縣), 도원현(桃園縣) 신주현(新竹縣)이 포함된다. 중북지역으로는 대중시(台中市), 묘리현(苗栗縣), 대중현(台中縣), 장화현(彰化縣), 남투현(南投縣), 운림현(雲林縣)으로 나뉜다. 남부지역으로는 가의시(嘉義市), 가의현(嘉義縣), 대남시(台南市), 대남현(台南縣), 고웅현(高雄縣), 빙동현(屏東縣), 호남현(澎湖縣)이 속한다. 남동지역으로는 대동현(台東縣), 화련현(花蓮縣), 금마(金馬)지역으로는 금문현(金門縣), 연장현(連江縣) 등이 있다.

[자료출처:<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=187>]

News & issue

온라인 게임의 연말 마지막 승부

크리스마스 시즌이 곧 도래하고 있다. 인터넷 세계 속에서도 이러한 크리스마스 기분을 한껏 느낄 수 있는 온라인 게임의 여러 가지 행사 및 판매가 진행되어 지고 있는 것을 볼 수 있다.



온라인 게임의 농구 게임인 「Free Style」은 게임 이용자들이 12월 22일에서 12월 23일에 걸쳐 매일 오후 2시, 3시 그리고 12월 24일에서 25일 간 매일 저녁 8시에서 9시 사이에 로그인을 하여 게임을 이용 시 크리스마스트리 장식 혹은 귀마개, 성탄절 장식품등의 도구들을 얻을 수 있다. 이러한 이벤트 기간은 12월 26일 까지 이루어지며 최고 1만 8천원(한화 약 540,000원)가량의 게임 화폐를 얻을 수 있는 기회중의 하나이다.

「大蕃薯online」 온라인 게임 역시 다양한 선물을 증정하는 이벤트를 벌여 게임 이용자들이 12월 24일 전 大蕃薯 게임내의 글쓰기에 50자 이상의 내용을 담은 이용자에게 푸짐한 선물을 제공하는 행사를 벌이고 있다.

「瑪奇mabinogi」 게임은 성탄절을 맞이하여 눈사람, 크리스마스트리, 사슴뿔 모양의 장식품등의 여러 가지 가상 장식품 도구들을 제공하고 있다.

「熱血江湖」은 12월 21일부터 28일까지 게임에서 승리할 경우 성탄절 캔디 및 화려한 캔디 선물 세트 등의 가상 도구 등을 받을 수 있다.

[자료출처 : <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071220/2/q995.html>]

News & issue

핸드폰 게임 및 Nokia 핸드폰과의 만남 하루 종일 게임 이용 - 단돈 300원으로 충분

걸 어 다니면서 즐기는 온라인 게임! Nokia 와 中華電信 그리고 遊戲橘子 공동 합작하여 출시한 JAVA 핸드폰 온라인 게임 “내 주머니속의 경기장 「口袋擂台」” 를 출시하였다. 게임이용자들이 가장 좋아하는 마장(麻將), 포커(大老二)등의 5가지 종류의 캐주얼 게임류를 게임 판매 초기 이용 시 대만화폐 10원(한화 약 300원) 가량 이면 하루 종일 이용할 수 있다. 이러한 판매는 국내 핸드폰 온라인 게임에 대한 새로운 시도 중의 하나이다.

Forrester 연구개발소의 조사에 의하면 전 세계 핸드폰 게임 시장의 규모는 2010년에 미화 100억 달러까지 성장할 것으로 예측 보고 하였다. 대만의 노키아 고객관리센터의 관리실장 程宗楷씨가 표명하는 바에 의하면 전 세계 각 연구개발소의 대 추세는 모두 핸드폰게임 시장의 고성장에 대해 높은 기대를 모으고 있다고 전하였다.

대만의 자책회(資策會 MIC)역시 예측하기를 2010년 까지 핸드폰 게임은 게임 전체 시장의 최고 41.4%의 점유율을 나타낼 것이라고 표기한 바 있다. 이 점은 핸드폰 게임 시장이 일반 휴대용 게임류의 예측 점유율 23.2%를 훨씬 초과하는 수치가 될 것이며 PC게임의



예측 점유를 35.4%를 초과하는 수치를 보일 것이다.

대만 게임 소비자가 선호하는 게임 유형을 분석하여 볼 때 程宗楷씨가 표명하는 바에 의하면 과거 특별히 선호하는 게임 주인공 대상들이나 전투 게임 등에 집중된 인기 등에 비해 현재는 아이디어 게임이나 도박류의 캐주얼 게임 등이 인기를 누리고 있다. 이러한 점을 바탕으로 핸드폰 게임 메뉴 「口袋擂台」는 캐주얼 게임을 위주로 다루고 있으며 그 게임 종류로는 마장게임(麻將)2, 決戰大老二, 神鬼梭哈, 勇者屠龍傳 및 超市大亨게임으로 구성되어 있다.

많은 게임 이용자들의 인기를 얻기 위해 통신업체 中華電信역시 새로운 이벤트를 제출하였다. 내년 2월 말경까지 일반 中華電信 고객이 emome게임 서비스를 통해 「口袋擂台」중의 어떠한 게임 하나를 다운 받거나 게임을 이용할 경우 단 30원 (한화 약 900원)으로 그 게임을 다운로드 받을 수 있으며 단 10원으로 24시간동안 계속해서 본 게임을 즐길 수 있다.

게임 이용자들이 본 「口袋擂台」통해 누적한 포인트 점수는 遊戲橘子的 여러 가지 인기 높은 게임 중의 가상 도구들과 교체할 수 있다. 이 중 跑跑卡丁車, 楓之谷, 爆爆王, 天翼之鍊, 瑪奇, 火線特戰隊등 6가지 종류의 게임 내의 도구들과 교환이 가능하다. 이러한 도구들은 5만개 이상에 달한다.

노키아가 표명하는 바에 의하면 「口袋擂台」는 Nokia SNAP Mobile 온라인기술을 채택하여 기존의 단순한 시대전의 게임기 형식의 게임이 아닌 보다 풍부하고 생동감 있는 움직임을 지니도록 한층 업그레이드되었다. 이러한 게임 즐기기는 Java MIDP2.0의QVGA 화면에서 모두 사용가능하며 어떠한 제조상의 핸드폰 상에서도 이용이 가능하다.

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

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

News & issue

캐주얼 게임의 새로운 발전 - 새로운 단계 도약

온라인 게임의 캐주얼 게임화는 모든 국제 게임 시장 업계 발전 중의 가장 큰 화제 중의 하나라고 볼 수 있다. 이러한 게임의 규모가 점점 발전함에 따라 온라인 게임 역시 기존의 특정 다수의 게임 이용자에서 불특정 다수의 보통 게임 이용자들로 그 성질이 완전하게 바뀌었다. 이러한 변화는 온라인 게임 발전 중 당연히 예측 할 수 있는 과정 중의 하나라고 볼 수 있겠다. 전통 적인 온라인 인터넷 게임은 고정적인 게임 이용자들의 획득과 게임 이용자들의 보다 많은 시간의 게임 이용에 초점을 맞추어 게임 판매를 하였다.

하지만 이러한 게임 판매 정책 방식은 일반 게임 이용자에게는 다소 장애 적인 요소 중의 하나로 인식되었다. 과거 고정적인 게임 이용자들 및 게임 이용자들의 보다 많은 시간의 게임 이용 판매 방식 위주의 온라인 인터넷 게임은 게임 이용자들의 시간적인 제한 요소와 보다 많은 정신력을 필요로 하였기에 캐주얼 게임의 등장은 이러한 일반 게임 이용자들의 새로운 출현으로 전체적인 게임 이용자 수가 증가 될 수 있는 계기가 되었다. 단기적인 시간에 일반 게임 이용자들에게 휴식과 오락적인 기능을 만족시켜 줄 수 있다는 점은 캐주얼 게임이 지닌 게임업계 발전의 큰 원동력 중의 하나라고 볼 수 있겠다.

중국의 캐주얼 게임은 2005년부터 게임 업계의 중시를 받기 시작하여 지금까지 그 규모 상으로도 전혀 무시할 수 없는 게임류 중의 하나로 인식 되어졌고 이러한 캐주얼 게임의 종류 또한 상당히 광범위하다. 음악적인 효과를 노린 캐주얼 게임이나 운동성 게임, 지능성 게임 등 이러한 캐주얼 게임은 일반적으로 빠른 손동작을 요하지만 많은 시간을 할애할 필요가 없고 유행적인 방면과 오락적인 효과를 크게 강조시킨 다양하고 풍부한 종류의 게임이 수많은 게임 이용자들의 시선을 주목시키고 있다. 시간적인 제한이 많은 직장인들에게 특히 많은 인기를 누리고 있다.

이러한 수많은 캐주얼 게임 종류 중 음악성 및 경기 게임 등은 지속적으로 가장 환영 받는 게임 중의 하나이며 특히 뮤직 캐주얼 게임은 비교적 연령대가 낮은 이용자들로부터 인기

를 누리고 있어 비교적 유행가요 혹은 댄스곡 등의 유행 및 시대 흐름에 민감한 청소년들로부터 큰 인기를 누리고 있다.

최근 인기를 누리고 있는 경기 게임은 사실성 및 만화적인 특성을 띤 두 가지 종류로 분류할 수 있는데 사실성의 띤 캐주얼 게임으로는 《極品飛車》 시리즈, 《GT賽車》 등을 꼽을 수 있고 만화류의 경기 게임으로는 일본 任天堂의 《馬利奧賽車》 시리즈 및 世嘉업체의 《SONIC超音鼠》 시리즈 등이 포함된다.

만화류의 캐주얼 게임은 자연스럽게 사람들의 환심을 사기에 충분하며 익숙한 동화나 동화속의 인물들을 게임속의 실제 주인공으로 각색하여 게임 이용자들의 동심을 이끌어 내기에 충분하며 화려한 색채의 조합과 몽환적인 기분의 화면과 배경음악들은 게임 이용자들의 주목을 받기에 충분한 요소들이다. 이러한 게임 이용자들의 주요 대상은 여성 및 낮은 연령대의 청소년들에 속한다. 그 예로 중국의 디즈니랜드 게임의 신기한 세계 속에서 게임 이용자들은 본인이 좋아하는 각색의 인물을 골라 게임을 즐길 수 있으며 미키 마우스 및 마법의 성 등의 풍부한 입체적인 효과들과 게임을 즐길 수 있다.



이러한 관찰을 통해서 발견할 수 있는 점은 국내 게임 업계는 만화류의 시합 경기 게임 선택을 비교적 선호하여 게임을 제작하고 경영하고 있다는 점이다. 또한 이러한 만화류의 게임은 동화속의 인물들을 게임속의 실제 주인공으로 각색하여 게임 이용자들의 동심을 이끌어 내기에 충분하며 화려한 색채의 조합과 몽환적인 기분의 화면 및 배경음악들은 게임 이용자들의 주목을 받기에 충분하여 여성 및 낮은 연령대의 청소년들 사이에 큰 인기를 누리고 있다.

우수한 만화류의 경기 진행 방식의 게임 스타일은 그것만의 독특한 특성을 지니고 있다. 인기 절정의 스타를 주인공으로 다루거나 화려한 배경화면이나 귀에서 반복적으로 들려오는 매력적인 음악, 조금은 과장되게 꾸며진 유머러스한 설계 등 더 나아가 순리적으로 진행되는 게임 방식 등이 이에 속한다.

상기에 열거한 특색들 중에서 열거한 세 가지는 게임 이용자들이 이러한 게임을 가장 처음

접촉할 때 고려하는 사항들이다. 이것은 게임 이용자들이 이러한 종류의 게임을 선택하는데 있어 가장 첫 인상이다. 그 다음으로 물론 게임 이용자들이 본 게임을 지속적으로 이용할 것인지 아닌지를 판단하는 주요 요소 중의 하나가 될 것이다.

조금은 과장되게 꾸며진 유머러스한 설계 방식의 게임과 순조롭게 진행되는 게임 방식 등은 게임제조 업체의 연구 개발 능력 및 경영 수준에 따라 그 결과가 결정된다. 즉 이러한 요소들은 기술을 요구하는 영역이라 볼 수 있겠다. 이 역시 게임 이용자들이 본 게임을 지속적으로 이용하고자 할 것인지 아닌지가 결정 지어 지는 주요 요소 중의 하나라고 볼 수 있다.

[자료출처:

<http://big5.ccidnet.com:89/gate/big5/xiaodaoma.blog.ccidnet.com/blog-htm-itemid-223161-uid-62265-do-showone-type-blog.html>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	明星志願 3 : 甜蜜樂章	PC	大宇
2	軒轅劍外傳 : 漢之雲	PC	大宇資訊
3	幻想三國誌 4	PC	宇峻奧汀
4	WEB 三國	PC	gameflier
5	三國策 V : 蠻族入侵	PC	皓宇
6	Naruto Shippuuden: Narutimate Accel 2	PS2	SCEH
7	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	XB360	BLUESIDE
8	SENGOKU BASARA 2 HEROS	PS2	CAPCOM
9	SD GUNDAM G GENERATION SPIRITS	PS2	BANDAI NAMCO Games
10	Lost Odyssey	XB360	MISTWALKER
11	らき☆すた ~ 陵桜学園 桜藤祭 ~	PS2	角川書店
12	真・三國無双 5	PS3	KOEI
13	ドカボンキングダム	PS2	STING
14	Need For Speed Prostreet	PC	EA
15	Crysis	PC	CryTek
16	真・三國無双 5	XB360	KOEI
17	biohazard Umbrella Chronicle	Wii	CAPCOM
18	三國群英傳 VII	PC	宇峻奧汀
19	Final Fantasy IV	NDS	SQUARE ENIX
20	Tales of Innocence	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	明星志願 3 : 甜蜜樂章	PC	大宇
2	軒轅劍外傳 : 漢之雲	PC	大宇資訊
3	幻想三國誌 4	PC	宇峻奧汀
4	WEB 三國	PC	gameflier
5	三國策 V : 蠻族入侵	PC	皓宇
6	Crysis	PC	CryTek
7	Need For Speed Prostreet	PC	EA
8	三國群英傳 VII	PC	宇峻奧汀
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC	Infinity Ward / Activision
10	大富翁世界之旅 3	PC	宇峻奧汀
11	Age of Empires III: The Asian Dynasty	PC	Big Huge Games 及 Ensemble Studios
12	SimCity Societies	PC	Tilted Mill Entertainment
13	Company of Heroes : Opposing Fronts	PC	Relic
14	信長の野望・革新 with パワーアップキット	PC	KOEI
15	NBA LIVE 08	PC	EA
16	SilkRoad FOS Online	PC	Joymax
17	EverQuest II: Rise of Kunark	PC	Sony Online Entertainment
18	Lineage II : The Kamael	PC	NC soft
19	Viva Pinata	PC	Rare
20	台客麻將	PC	華義國際



▲ 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	勇者のくせになまいきだ。	PSP	Sony Computer Entertainment Japan
3	Everybody's Golf Portalbe 2	PSP	SCE
4	PATAPON	PSP	SCE
5	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008	PSP	Yuke's
6	はじめの一步 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS	PSP	ESP
7	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
8	Jackass the game	PSP	Red Mile Entertainment
9	AIR	PSP	PROTOTYPE
10	空の軌跡 完全版	PSP	日本Falcom
11	トランスフォーマー THE GAME	PSP	Activition
12	クロニクル オブ ダンジョンメーカーII	PSP	Global A Entertainment
13	ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉	PSP	HUDSON
14	Audition Portable	PSP	T3 Entertainment
15	魔界戦記 ディスガイア PORTABLE 通信対戦はじめました。	PSP	日本-SOFTWARE
16	The Simpsons Game	PSP	EA
17	Beowulf	PSP	UBI
18	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo II	PSP	Zipper Interactive
19	Gangs of London	PSP	SCEE
20	サルゲッチュ ピポサルレーサー	PSP	SCE



▲ Ape
Escape
SaruSaruDaisak
usen



▲ METAL GEAR
SOLID PORTABLE
OPS



▲ Silent Hill
Origins

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