

The Biweekly

Taiwan Game News

2008. 2. 14. Vol.3

[CONTENTS]

기획특집

- 대만의 2007년 가정식 broadband [broadband], 모바일 및 무선 인터넷 사용 현황

뉴스 & 화제

- 1 eMarketer 예측보고자료
- 아시아태평양의 B2C전자상거래 매년 20%이상의 성장률
- 2 智冠업체의 2008년 1월 경영수익
- 3 싱가포르 2015년 차세대 초고속 인터넷을 향한 발전 계획 입찰 공고
- 4 Nokia가 새롭게 선보이는 온라인게임 서비스 「N-Gage」

게임 순위

기획 특집

대만의 2007년 가정식 broadband [broadband] - 모바일 및 무선 인터넷 사용 현황

자 책회 (資策會FIND)의 가장 새로운 자료 보고에 따르면 대만의 최근 모바일/무선인터넷 사용 보급률이 24.2%로써 2006년과 비교하여 볼 때 8.6%의 상승을 나타내었다. 이 중 무선인터넷 사용 보급률은 19.7%에 달하였고 2006년과 비교하여 볼 때 7.7%의 상승을 보이는 등 대폭적인 성장을 보여 전체적 모바일/무선 인터넷 사용 보급률의 주요 성장 요인으로 새롭게 인식되어졌다. 또한 핸드폰 인터넷 보급률은 9.7%로써 2006년에 비해 1.6%의 상승을 나타내었다. 만약 이러한 결과들을 과거의 것과 비교하여 볼 때 2007년에는 비교적 눈에 띄는 성장 태세를 나타낸 것으로 파악된다.

자책회 (資策會FIND)의 연구중심은 “대만의 2007년 가정식 broadband [broadband] 모바일 및 무선 인터넷 사용 현황 및 요구 조사“ 중 그 조사 대상자들에게 모바일/무선인터넷 사용 현황에 관한 내용에 대해 특별히 질문 조사를 시행하였다. 추첨식의 조사 계획 중 대만지역의 25개 현시(縣市)에 해당하는 가정 수에 맞추어 단계식의 추첨을 통해 가정식 broadband [broadband] 모바일 및 무선 인터넷 사용 보급률 현황을 관찰할 수 있도록 진행함과 동시에 무선인터넷 사용자 중 본 조사 대상에 해당하는 805명의 조사 대상자를 선출하였으며 모바일 사용자 중에서도 마찬가지로 본 조사 대상 조건에 해당하는 409명을 선출하여 모바일/무선인터넷 사용현황의 파악 조사를 시행하였다.

1. 무선인터넷 보급률의 대폭성장 출현

본 조사 과정 중 대만 지역의 개인 모바일 인터넷 사용 혹은 무선 인터넷 사용 보급률이 약 24.2%에 달한 것을 발견하게 되었다. 이러한 점을 2006년과 비교하여 볼 때 약 8.6%의 상승을 보였으며 약 555만 명의 기존 모바일 및 무선 인터넷 사용 인구수로 감안하여 볼 때 그 사용 인구수는 2006년에 비해 약 56.8%의 성장을 보인 것으로 계

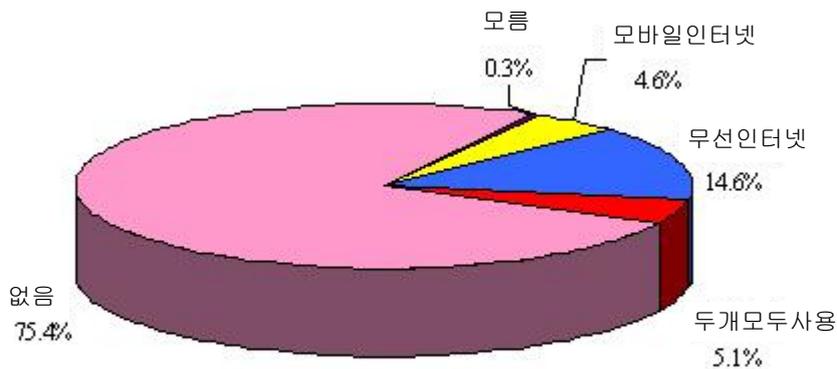
산하여 볼 수 있다.

만약 모바일인터넷 [모바일 인터넷은 「WAP핸드폰, GPRS핸드폰, PDA, PHS, 3G핸드폰」 등의 기기를 뜻하며 MMS의 전송 및 핸드폰 인터넷 접속 등을 말한다. emome, i-mode, Catch, mobee life, MiMi, VIBO모바일 인터넷 및 Qma인터넷 등이 이에 포함된다] 및 무선인터넷 [노트북 이용 및 PDA사용하여 무선 인터넷을 이용하는 경우이다] 으로 구별 하여 분석하여 본다면 다음과 같을 것이다.

모바일 인터넷의 보급률은 9.7%에 달하였고 2006년에 비해 1.6% 상승한 것을 알 수 있다. 만약 과거 이 인터넷을 사용한 인구수의 연간 성장률을 가지고 계산하여 보면 2007년에는 과거에 비해 훨씬 높은 성장을 확연히 실현된 모습이다.

무선인터넷의 보급률은 19.7%로써 2006년에 비해 7.7%증가한 수치이다. 3년 연속 대폭의 성장을 나타내주고 있으며 이러한 결과는 무선인터넷 사용이 모바일 및 인터넷의 전체적 사용 보급률 성장을 향상하게 도모하는 원동력의 중요 요소 중의 하나라고 볼 수 있다.

모바일/무선인터넷 사용보급률



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」

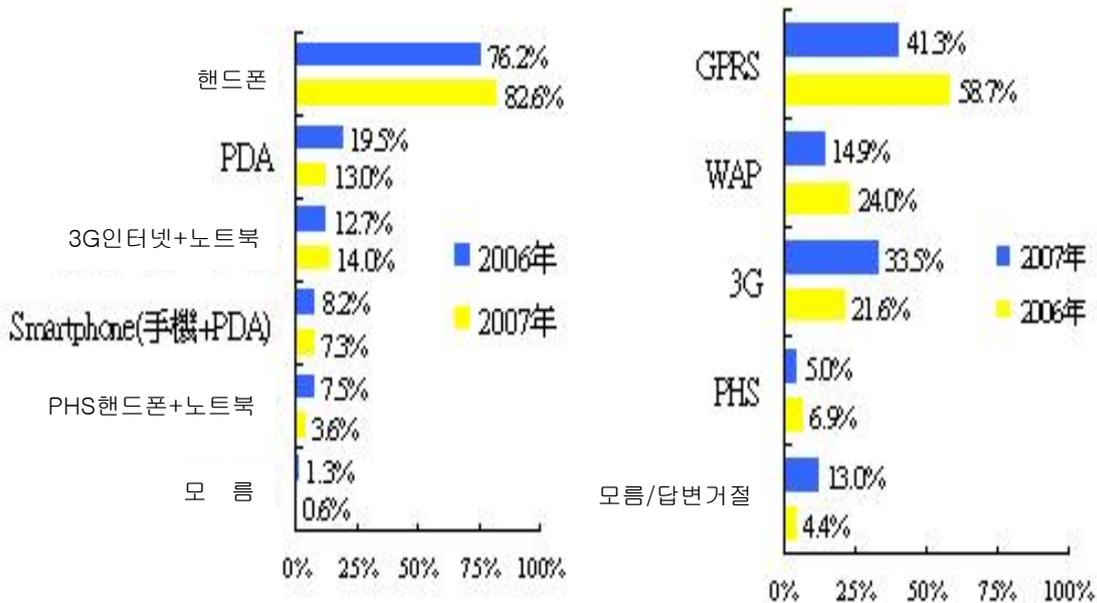
2. 핸드폰 및 노트북은 여전히 무선인터넷 및 모바일의 주요 사용기기

본 조사에 따르면 모바일 사용의 경험이 있는 사람들 중 82.6%에 해당하는 사람들이

“핸드폰”은 여전히 모바일 사용의 주요 기기로 인식하고 있다고 알려준다. 우리가 관심을 기울일 만한 사실은 “3G인터넷+노트북”으로 인터넷 사용 설비의 예이다. 이것은 매년 마다 증가하고 있는 추세에 있다.

최근의 모바일 인터넷 방식은 여전히 GPRS의 사용이 가장 높으며 전체의 41.3%를 차지한다. 하지만 이것을 2006년의 자료와 비교하면 보면 분명하게 하락된 것을 볼 수 있다. 이에 반면 3G 모바일 인터넷 사용은 현저하게 높은 상승을 나타내고 있으며 그 수치를 분석하여 보면 2006년 21.6%에서 2007년에는 33.5%로 크게 성장한 것을 볼 수 있다.

모바일인터넷 연결 도구 및 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」

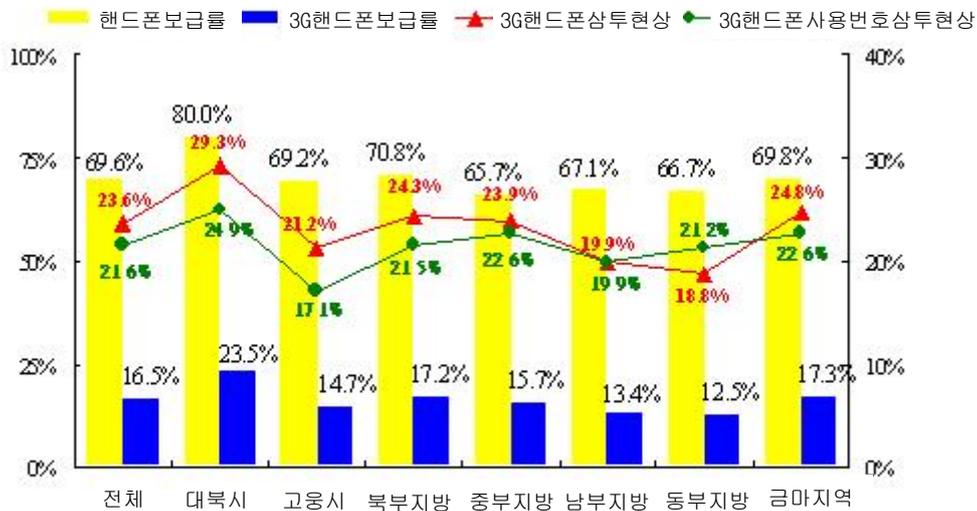
또한 무선인터넷 기기 방면에서는 노트북 위주의 사용이 여전히 진행되고 있다. 그 수치를 분석하여 보면 전체의 약 81.9%에 달한다. 노트북 다음으로 활발하게 사용되고 있는 무선 인터넷 사용 현황을 살펴보면 집안에서 설치하여 사용하고 있는 몇몇 사용자들을 보유한 AP가 있고 노트북이 아닌 일반 데스크 컴퓨터를 통해 사용하는 무선인터넷 전용 카드 무선 인터넷 사용이 22.1%에 해당한다. 이 외에도 WiFi의 기능을 통한 Smartphone, PDA 혹은 일반 핸드폰 상에서의 인터넷 사용이 적은 수치를 보여 주고 있다.

3. 핸드폰 보급률의 지속적인 성장 그러나 성장 추세는 매우 완만 곡선

핸드폰 기기의 사용 보급률 방면에서는 대만 내의 핸드폰 사용 보급률은 계속적으로 쉬지 않고 높은 수치를 보여주었기에 2007년에는 대폭적인 상승 기록을 보여주지 못하였다. 2006년에 비해 약 1.8%증가한 수치를 기록하였다. 사용 인구수의 성장 증가는 약 3.3%로써 매우 완만한 성장 곡선을 보이고 있다.

이에 반면 3G핸드폰 사용보급률은 16.5%에 달하였다. 2006년의 10.2%에서 6.3%증가한 대폭의 성장을 보였다. 그 사용 인구수는 377만 명으로 2006년에 비해 62.5%증가한 기록이다. 또한 최근의 3G핸드폰 삼투현상(3G핸드폰 삼투현상 = 3G핸드폰 사용 인구수 ÷ 핸드폰 사용 인구수) 비율이 약 4분의 1에 해당하여 약 23.6%의 비율을 나타낸다. 2006년의 15.0%의 수치와 비교하여 볼 때 역시 눈에 띄는 성장을 볼 수 있다. 3G핸드폰 개통 삼투현상(3G핸드폰 개통 삼투현상 = 3G핸드폰 개통 사용 인구수 ÷ 핸드폰 사용인구수) 또한 5분의 1에 해당하는 21.6%의 기록을 나타내어 2006년의 10.2%보다 배로 증가한 수치를 나타내었다.

핸드폰 보급률 3G사용번호 삼투현상



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」

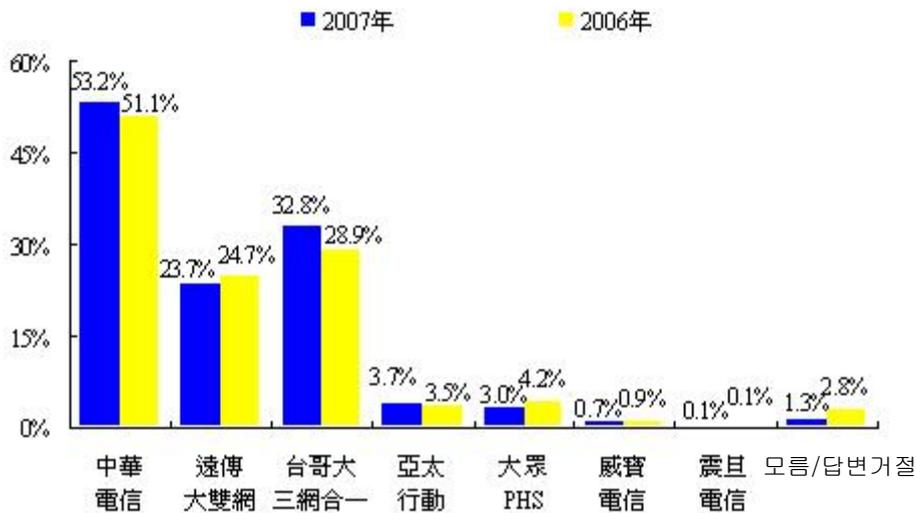
핸드폰 보급률의 완만한 성장 곡선은 핸드폰의 새로운 시장 진출의 기회가 점점 줄어들고 있다는 사실이다. 각 통신업계의 시스템은 이미 보다 많은 새로운 사용자의 유입이 힘들어진 상태이다. 새로운 가입자 확보로 경영 수익을 증가시키는 방법은 더 이상 존재 하지 않는다. 따라서 어떠한 방식으로 소비자의 핸드폰의 교체시기에 본 소비자

에게 3G모바일 인터넷 기기 혹은 3G번호 개통 판매를 할 것인지는 미래의 통신업계에서 반드시 직면해야 하는 도전 과제일 것이다.

4. 中華電信통신업계의 가입자의 시장 점유가 가장 높으며 최근 2년간의 시장 현황은 커다란 변화가 없음

각 통신업체의 가입자 보유 시장 현황을 살펴보자면 中華電信업체가 가장 많은 고객을 보유하고 있었다. 53.2%에 달하는 수치를 보였으며 2006년에 비해 다소 증가한 기록이다. 台灣大哥大(기존의 합병 업무과정을 통해 「台灣大哥大」, 「東信」 및 「泛亞」 모두 포함된 가입자 수)는 그 뒤를 이어 2위를 차지하였다. 32.8%의 기록을 보였다. 본 업체 역시 2006년에 비해 다소 상승한 수치를 보였다. 遠傳電信 업체(「遠傳電信」와 「和信電訊」의 합병)는 3위로 2006년과 크게 다른 변화가 없는 모습을 보였다. 이 세 업체를 제외한 기타 통신업체의 점유율은 5%에도 달하지 못하였다.

각 통신업체 핸드폰 번호 시장 점유율

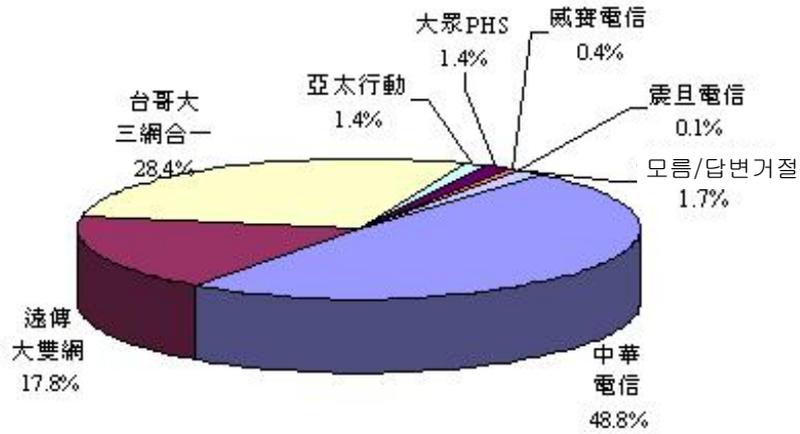


資料來源：資策會 FIND / 經濟部工業局 「電信平台應用發展推動計畫」

핸드폰의 사용자 중 주로 사용하는 통신업체의 번호를 조사하여 본 결과 핸드폰을 사용 중인 사용자 중 48.8%는 주로 中華電信의 번호를 사용하고 있는 것을 밝혀졌다. 2006년의 47.3%와 비교하여 보면 대동소이한 수치를 보여주었다. 28.4%의 台灣大哥大업체(台灣大哥大, 東信및泛亞포함)는 2006년의 24.6%에서 다소 성장한 수치를 보여 주었다. 주로 遠傳電信 (遠傳및和信포함) 통신 업체를 사용하는 이용자들은 20.5%로 2006년의 20.5%보다 약간의 증가를 보였다. 기타 통신업계의 점유율은 2%에도 미치

지 못하였다.

핸드폰사용자가 주요 사용하는 번호의 통신업체



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」

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=191>]

News & issue

eMarketer 예측보고자료 아시아태평양의 B2C전자상거래 매년 20%이상의 성장률

2006년에서 2007년에 이르기까지 중국 및 인도의 인터넷 사용자 수는 각각 20% 와 33%의 대폭적인 증가세를 보였다. 이러한 점은 일본 및 한국이 아시아 태평양지역의 전자상거래시장에서 선두주자를 거머쥐고 있던 상황에서 기존과는 상이한 전에 없는 이변이 일어난 것과 동시에 전 세계의 전자상거래 업계에 새로운 도전 및 기회를 가져다 준 것임이 틀림없다.

eMarketer의 아시아태평양의 B2C전자상거래의 판매 금액 예측보고자료에 의하면 매년 23.3%가량의 성장을 보여 줄 것으로 예상하고 있다. 더욱이 2011년부터 1,687억 달러의 놀라운 판매 금액을 달성 수 있을 것으로 예견하고 있다. eMarketer의 자료 심사 분석 전문가인 Jeffrey Grau씨는 본인의 연구 보고 자료에서 밝히기를 현재 한국 및 일본은 아시아 태평양 지역 내의 B2C전자상거래의 선두를 달리고 있지만 이 두 국가는 급격한 성장을 나타내고 있는 다른 두 나라의 추세에 대응해야 할 것이라는 내용을 다루었다. 급격한 성장을 나타내고 있는 다른 두 나라는 바로 중국 및 인도의 도전이라고 판단할 수 있다.

사실 중국 및 인도뿐만이 아니라 심지어 전자상거래 업무 발전에 막 힘차게 첫발을 내딛은 국가도 더 존재한다. 태국 혹은 필리핀 그리고 말레이시아등의 나라에서도 전자상거래 시장에서 상당히 크게 발전할 수 있는 잠재력을 가지고 있다. 그들은 단지 아직까지 더 크고 완전하게 발전할 수 있는 길에 걸림이 되는 장애들을 아직 완벽하게 해결하지 못하였기 때문이다. 될 수 있는 요인들이 아직 해결하지 못하였기 때문이다. 이러한 장애물 중에는 비용계산방식의 미완성, 상품 물류의 안전성 미해결, 구매자 및 판매자 서로간의 신뢰심결여 등이다.

이러한 현상은 중국의 인터넷정보중심 (CCNIC)에서 조사 보고 한 자료를 통해서도 쉽게 이해할 수 있다. 그 보고 자료에서는 중국 국민이 인터넷 상에서 상품 구입을 꺼려하는 원인을 몇 가지 지적하였다. 그 주요 내용으로는 다음과 같다.

1. 인터넷상의 상품 유통경로의 안전성 불신
2. 인터넷상의 구매는 물건 구입 후의 서비스 보장을 받기 어려움
3. 개인의 사권 침해 우려
4. 비용 지불의 번거로움
5. 상품의 유통기한 불명확

Jeffrey Grau씨가 밝히는 바에 의하면 서양의 전자상거래업계는 아시아태평양국가지역 간의 문화 차이를 이해하여야만이 아시아태평양지역의 전자상거래업무의 발전에 기여할 수 있을 것이라고 밝혔다. 중국 전 국민의 신용카드 시스템구축 혹은 상품의 유통 경로 등의 문제는 아직 더욱 해결해야 하는 많은 과정들이 남아있지만 그들의 잠재된 미래의 발전 능력을 정확히 파악 할 수 있다면 이러한 기회는 절대로 놓치지 말아야 하는 뜨거운 감자중의 하나일 것이다.

[자료출처 : <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=170>]

News & issue

智冠업체의 2008년 1월 경영수익

智冠업체의 2008년 1월 경영수익 결산분이 막 보고되었다. 1월 한 달간의 경영수익은 4.62억 원으로 다시 한 번 창사 이래 새로운 신기록을 세울 수 있게 되었다. 작년 같은 시기의 수치와 비교하여 볼 때 36.46%의 성장 증가를 보여 이처럼 2008년 새해의 첫 번째 달을 기분 좋은 성적으로 화려하게 장식하게 되었다.

智冠업체가 설명하는 바에 의하면 자회사의 遊戲新幹線이 1월 판매 제시한 《武林外傳online》, 《天使之戀online》, 《Web三國》 및 《新絕代雙驕online》 등의 게임 개정판 그리고 《完美世界online》 및 《十二之天online》의 안정적인 매출로 이와 같은 경영수익을 얻을 수 있었다고 밝혔다.

이 외에도 다른 자회사 中華網龍(Chinesegamer)은 1월 1.07억원의 경영수익을 보고하여 한 달 전보다 11%의 성장증가를 보여 11개월 만에 새로운 고수익을 산출하였다. 中華網龍(Chinesegamer)은 주로 《路尼亞戰記》, 《六聖群俠傳》 및 《九洲英雄》의 게임을 통해 높은 경영수익을 얻을 수 있었으며 智冠사의 경영수익 획득에 커다란 공헌을 할 수 있게 되었다.



智冠업체가 밝히는 바에 의하면 2월은 학교의 겨울 방학 및 음력절의 세뱃돈의 효과를 품고 보다 더 큰 수익을 낼 수 있을 것이라고 전망하고 있다고 설명하였다.

또한 遊戲新幹線에서 예상하고 있는 바로는 제1회계 분기에 출시 예정으로 되어 있는 MMORPG의 대작 《天龍八部online》이 智冠업체에게 지속적으로 높은 경영수익을 얻을 수 있도록 큰 역할을 할 것이라는 큰 기대를 가지고 있다.



[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/080212/17/tbfo.html>]

News & issue

싱가포르 2015년 차세대 초고속 인터넷을 향한 발전 계획 입찰 공고

싱가포르 정부는 2007년 12월 차세대 국가 브로드밴드 (Next Generation National Broadband Network, Next Gen NBN) 입찰 공고를 발표하였다. 싱가포르 2015년 차세대 초고속 인터넷을 향한 발전 계획 입찰 공고 작업은 2015년 보편적인 차세대 초고속 인터넷 서비스를 공급할 수 있도록 하는 데에 그 중점을 두고 있다. 최근 발표한 제안 요구 신청서 (Request For Proposal, RFP) 본 입찰 공고에 관심 있는 모든 도급 업체가 인터넷 사업 진행 설계 혹은 인테리어 및 경영 등을 포함하여 작업하는 다음 세대를 위한 피동적인 싱가포르 브로드 밴드 계획 설계이다. 이 방안은 2008년 3월 25일 까지 신청할 수 있으며 싱가포르 정부는 2008년 제 3분기에 당첨된 도급 업체를 발표할 수 있도록 기대하고 있는 바이다.

싱가포르는 2007년 12월 차세대 브로드밴드 인터넷(Next Generation National Broadband Network, Next Gen NBN)의 입찰 공고를 발표하였다. 싱가포르 정부에서 예측 계획 내용은 2015년 보편적인 차세대 초고속 인터넷 서비스의 제공이다. 최근 발표한 제안 요구 신청서 (Request For Proposal, RFP) 본 입찰 공고에 관심 있는 모든 도급 업체가 인터넷 사업 진행 설계 혹은 인테리어 및 경영 등을 포함하여 작업에 참여할 수 있고 다음 세대를 위한 피동적인 싱가포르 브로드 밴드 계획 설계를 진행 하게 될 것이다.

싱가포르의 뉴스, 자료 및 예술부장李文獻씨가 표명하는 바에 의하면 「다음 세대를 위한 국가 브로드 밴드 인터넷은 경쟁을 통한 가격으로 초고속 브로드밴드 서비스를 소비자에게 제공하여 줄 것이며 싱가포르의 시민과 상인들이 집에서 혹은 학교 등의 각종 장소에서 쉽게 인터넷 연결 서비스를 받을 수 있도록 하는 많은 편리함을 가져다 줄 것이다 」 이러한 고속 인터넷 사용은 2015년부터 보다 새로운 서비스를 받을 수 있도록 제공될 것이며 고화질자료회의, 원거리의료처리 안전하고 생동감 넘치는 학습 운영 서비스 등이 이에 해

당하는 서비스 제공이 될 것이다.

싱가포르 정부는 미래의 보다 효과적인 관리를 위해 특별히 Network Company, Operating Company, Retail Service Provider의 업무 범위를 지정시켜 서비스 상의 각자의 업무 범위를 분리하여 놓았다.

싱가포르 정부는 이와 같은 차세대 브로드밴드 인터넷(Next Generation National Broadband Network, Next Gen NBN)의 입찰 공고 금액에 대해 가장 높게는 7억 5천 만 원의 금액을 지정하였고 이러한 입찰은 2008년 3월 25일 까지 진행될 예정이다. 싱가포르 정부는 제 3분기에 당첨된 도급 업체를 발표할 수 있도록 기대하고 있는 바이다. 도급 업체는 Infocomm Development Authority, IDA를 통해 경영 계획서, 인터넷 기초 건설 품질 보고서, 재무제표자료 등 입찰 공고에서 유리한 경영 상관 내용을 담아 싱가포르 정부로부터의 입찰 대상 선출을 기대해 볼 수 있다.

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=5074>]

News & issue

Nokia가 새롭게 선보이는 온라인게임 서비스 「N-Gage」

전 세계 핸드폰 생산 거인 노키아는 온라인 게임 서비스 「N-Gage」를 새롭게 선보였다. 이것은 노키아의 정식적 모바일 인터넷 서비스를 향한 첫 걸음마인 것으로 인식할 수 있다.



노키아사의 언론 대표 담당이 밝히는 바에 의하면 노키아의 그룹별 인터넷 사이트 「Share onOvi」 역시 동일한

날에 신 발표를 열기로 하였다. 미국회사의 Twango의 기술을 채용하여 사진 및 영화서비스를 즐길 수 있는 혜택이 제공되어 지도록 하였다.

노키아의 이러한 게임 서비스 종목 및 다중 매체 이용을 위한 인터넷 사이트는 노키아에서 전부 새롭게 제작한 「Ovi」이다. 그동안 노키아가 성심성의껏 준비하여 온 모바일 서비스 시장의 두 가지의 핵심 제품이 마침내 출현한 것이라고 볼 수 있겠다.

노키아는 전 세계에서 가장 먼저 인터넷 내용 시장의 핸드폰 제조상의 전쟁터와 같은 곳에 몸을 던진 업체로써 음악 및 파일 레코드를 즐길 수 있는 인터넷 사이트 「Mosh」등을 제작하여 서비스를 제공하여 왔다. 이미 본 인터넷 사이트 「Mosh」는 수백 만 명의 이용자들이 본 인터넷 사이트를 방문하고 있으며 다운로드, 음악 파일 혹은 문서 등이 제공되어 지고 있다.

노키아는 작년 소프트 측량 실험 과정이 지연되는 사유로 인해 두 차례의 지연을 거쳐 비로소 본 게임 서비스를 실시할 수 있게 되었다. 노키아는 전 세계 N81 다중매체 핸드폰 사용자에게 이와 같은 게임 서비스를 제공하게 될 것이다.

노키아의 언론 담당자 Damian Stathonikos가 설명하기를 N81은 게임을 원활하게 진행할 수 있도록 만들어진 게임 전문 핸드폰이라고 밝혔다.

[자료출처:

http://tw.news.yahoo.com/photo/url/d/i/080205/16/20080205_1315933/20080205_1315933.jpg.html]

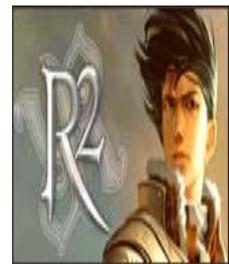
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	Shaiya	PC	Sonokong
2	DEVIL MAY CRY 4	PS3	CAPCOM
3	軒轅劍外傳：漢之雲	PC	大宇資訊
4	涼宮春日的困惑	PS2	BANPRESTO
5	DEVIL MAY CRY 4	XB360	CAPCOM
6	幻想三國誌 4	PC	宇峻奧汀
7	Naruto Shippuuden: Narutimate Accel 2	PS2	Cyber Connect 2 / NBGI
8	Yggdra Union	PSP	STING
9	Super Smash Bros. Brawl	Wii	任天堂
10	明星志願 3	PC	大宇
11	Memories Off #5 とぎれたフィルム	PC	KID
12	富甲天下 5	PC	光譜資訊
13	THE LEGEND OF HEROS VI SC	PC	FALCOM
14	Lunia 戰記	PC	allm
15	らき☆すた ~ 陵??園 ? 藤祭 ~	PS2	角川書店
16	Super Robot War OG Original Generations Gaiden	PS2	BANPRESTO
17	可愛公園 Online	PC	圓躍科技
18	涼宮春日的約定	PSP	NAMCO BANDAI Games
19	機動士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	PSP	BANDAI NAMCO Games
20	Lost Odyssey	XB360	MISTWALKER



▲ 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	Shaiya	PC	Sonokong
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	明星志願 3：甜蜜樂章	PC	大宇
5	Memories Off #5 とぎれたフィルム	PC	KID
6	富甲天下 5	PC	光譜資訊
7	THE LEGEND OF HEROS VI SC	PC	FALCOM
8	Lunia 戰記	PC	allm
9	可愛公園 Online	PC	圓躍科技
10	武林外傳 Online	PC	完美時空
11	三國策 V-蠻族入侵	PC	皓宇
12	The Witcher	PC	CD Projekt
13	決地戰將 Online	PC	格美時空科技
14	三國群英傳 7	PC	宇峻奧汀
15	World in Conflict	PC	Massive Entertainment
16	Loki	PC	FOCUS
17	自律機動車イツナ	PC	TEA-CROWN
18	Medieval : Total War II	PC	Creative Assembly
19	第五大街	PC	遊戲蝸牛
20	Grand Theft Auto: Vice City	PC	Rockstar



▲ Fantasy Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Yggdra Union	PSP	STING
2	涼宮ハルヒの約束	PSP	NAMCO BANDAI Games
3	機動士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威	PSP	BANDAI NAMCO Games
4	はじめの— P O R T A B L E VICTORIOUS SPIRITS	PSP	ESP
5	PATAPON	PSP	SCE
6	STAR OCEAN First Departure	PSP	SQUARE ENIX
7	Coded Souls -受けがれしイデア-	PSP	SCE
8	太平洋風暴~戦艦大和拂曉出撃~	PSP	System Soft Alpha
9	變形金剛 THE GAME	PSP	Activition
10	空の軌跡 完全版	PSP	日本Falcom
11	零式艦上戦	PSP	Global A Entertainment
12	WORLD SOCCER Winning Eleven 2008 Ubiquitous Evolution	PSP	KONAMI
13	WWE SmackDown vs. RAW 2007	PSP	Yuke's
14	Tony Hawk's Project 8	PSP	Neversoft Entertainment
15	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	PSP	KONAMI
16	Harvest Moon Back to Nature ~ boy and girl ~ (PSP the BEST)	PSP	Marvelous Interactive
17	The Sims 2 Pets	PSP	Maxis
18	WORLD SOCCER Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution	PSP	KONAMI
19	金色のコルダ(KOEI The Best)	PSP	KOEI
20	三國志VI (KOEI The Best)	PSP	KOEI



▲ Ape
Escape
SaruSaruDaisak
usen



▲ METAL GEAR
SOLID PORTABLE
OPS



▲ Silent Hill
Origins

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