

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2008. 1. 10. Vol.1

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

■ 2007년 제 3분기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

### 뉴스 & 화제

- 1 대만 내 인터넷 사용 의존도 날로 증가
- 2 遊戲橘子(Gamania) - 새로운 동화 제작 진출 관련
- 3 핸드폰 게임 시장의 과열  
- 통신업계간의 새로운 수익 수단 경로

### 게임 순위

기획 특집

## 2007년 제 3분기 핸드폰 인터넷 사용량 관측 조사 결과

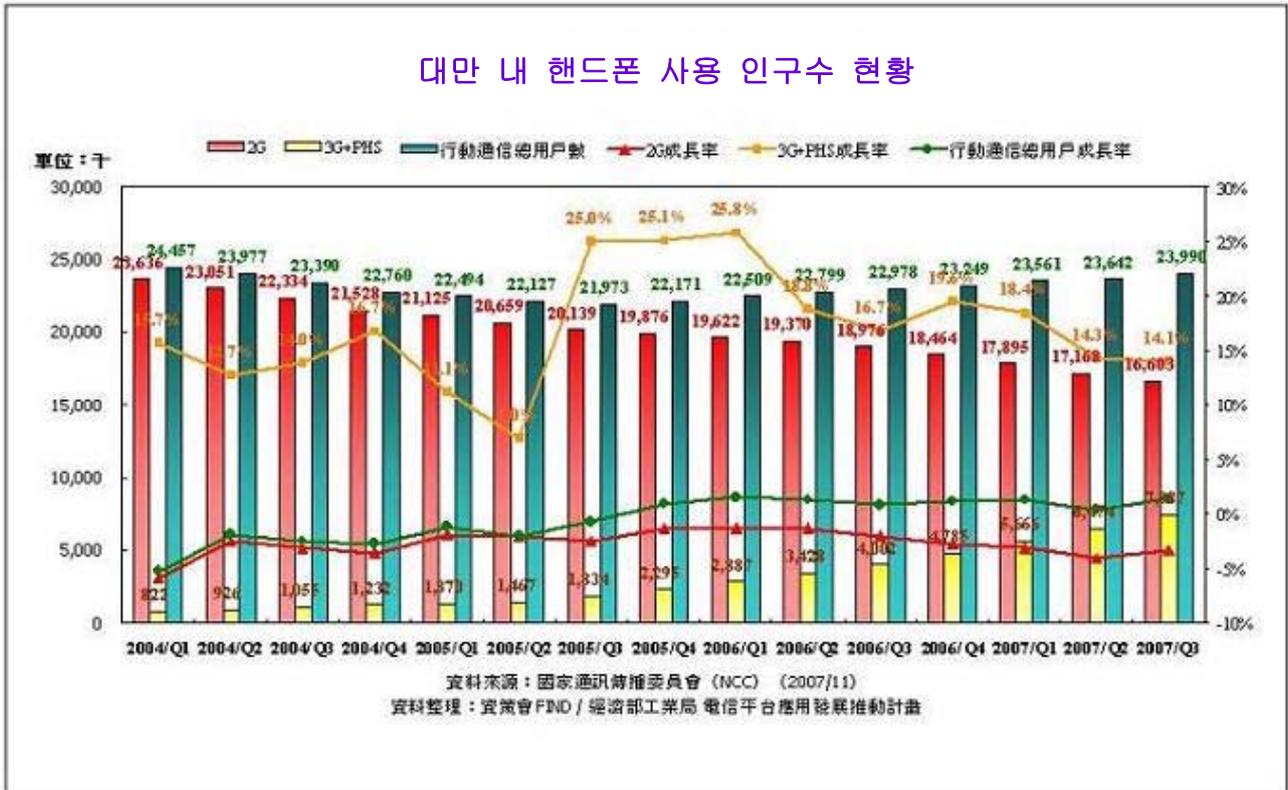
**2** 007년 제 3분기 대만내의 핸드폰 사용자가 2,399만 명수로 그 핸드폰 번호 개통 보급률은 104.6% 에 달한다. 2G 핸드폰 번호 수량은 전 반기에 비해 3.3% 정도가 감소하였고 그 반대로 3G 및 PHS 총 사용자수는 전반기와 비교하여 볼 때 17.8% 성장을 보였다. 3G 및 PHS의 총 이용자 수량을 대만 핸드폰 내 개통된 번호 수량과 비교하여 보면 전반기의 21.3%의 보고 결과에 비해 큰 증가 폭을 보인 24.7%를 나타내었다. 2007년 제 3분기의 대만 국민 중 매월 매 1인당 16.76개의 문자를 사용하는 것으로 나타내었다. 핸드폰 상에서 인터넷 이용자는 본 분기에 1,099.7 만 명을 기록하여 이 수치는 대만의 총 인구수 중 절반 가까이를 차지하는 수량이라고 볼 수 있겠다.

### 핸드폰 번호 보급률 - 104.6% 돌파

국가 통신 정보 전달 위원회(NCC)가 제공하는 자료에 의하면 2007년 제 3분기 대만 내의 핸드폰 사용자 수는 2,399만 가구로 그 핸드폰 번호 개통 보급률은 104.6% (핸드폰 번호 총 개통 수량을 대만 전 국민 수에 나눈 수치)에 달한다. 이 결과를 재분석하여 보자면 100명의 국민 중 104개 이상의 핸드폰 번호가 존재한다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

대만의 핸드폰 번호 보급률은 2003년 제 3분기 최고의 성적을 기록한 바 있으며 전 세계 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 출시 된 이래 대만의 핸드폰 정보 시장은 다시 한 번 새로운 도약의 시기를 맞이하였다.

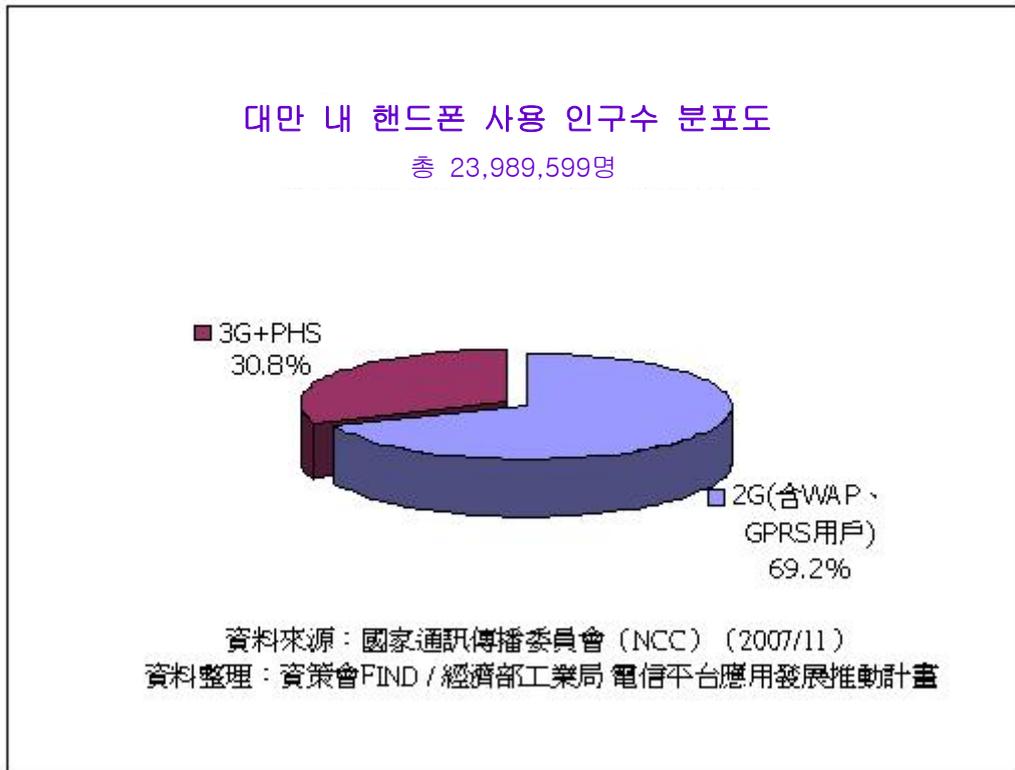


### 3G의 이용자수의 지속적인 상승

2007년 제 3분기의 2G 핸드폰 1,660.3만 명으로 (WAP 및 GPRS사용자수 포함) 전반기와 비교하여 볼 때 3.3% 감소한 수치이다. 대략 56만 이상의 그 사용자 수가 감소하였다는 수치로 볼 수 있겠다. 그에 반해 3G 및 PHS의 사용자수는 지속적인 성장세를 보여 2007년 제 2분기에 비해 14.1% 증가된 성장률을 보였다. 본 성장률을 대략 91만 명 이상의 사용자수의 증가로 볼 수 있다. 그 전체 수량은 이미 738.7만 명에 이르는 것으로 추정되어 진다.

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 30.8%를 차지하는 수치를 차지하였으며 처음으로 전체 핸드폰 번호 중 3분의 1을 초과하는 점유율을 보였다.

핸드폰 총 사용자수의 전체적 수량과 비교하여 볼 때 본 분기는 제 2분기에 비해 크게 증가한 1.5%의 성장을 보였다.



2007년 제 3분기 3G 이용자수는 593.7만 명으로 2007년 제 2분기에 비해 17.8%증가한 수치이다. 대만은 2005년 Q3으로부터 시작하여 핸드폰 업계의 3G 이용자수의 끊임없는 성장 추세에 있다. 3G의 첫 출시 이후 단 한 달 동안 10%이상의 놀라운 성장을 기록한 바 있다.

하지만 이러한 3G 이용의 끊임없는 성장추세 3G의 보급화 및 지속 성장률은 큰 폭의 그래프를 그려내었던 과거와는 조금 달리 근래에 들어 그 성장률이 점점 완만한 그래프를 그리기 시작하였다. 그러나 여전히 한 달간 5%이상의 꾸준한 성장 파워를 보여주고 있다.

3G 이용자수를 대만 전체의 핸드폰 개통된 수량과 비교하여 볼 때 본기의 수치는 전반기의 21.3%의 수치 보다 큰 폭으로 증가를 보인 24.7%의 기록을 보고하였다. 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.

아래의 표는 대만지역의 3G 이용자수 및 그 성장률을 분석 후 표기하여 만든 그래프로 이 내용을 바탕으로 참고 가능하다.



## 핸드폰 문자 메시지 사용의 최고를 기록

문자 발송(SMS)의 발송 수량 조사 결과 중 2007년 제 3분기 문자 발송 수량 (7월 ~ 9월까지의 총 수량)을 분석하여 본다면 11.52억의 발송 수량을 달하여 전분기와 비교하여 볼 때 약 1.25억 개 가량이 증가하였다. 그 성장률은 12.23%에나 달하는 수치이다.

만약 작년 본 분기와 동일한 기간의 문자 메시지 발송 건수와 비교하여 본다면 0.91억 개 가량이 증가한 것을 알 수 있다. 이러한 수치는 대략 30.7%의 성장률을 나타낸다. 매달 문자 메시지 발송 건수는 약 3.84억 개에 달하는 수치로써 8월 분 한 달 동안의 기록을 살펴보면 약 3.96억 개로 본 분기 중 가장 높은 수치를 달성하였다. 대략 4억 개에 해당하는 이 수치는 다시 한 번 재 최고 수치를 달할 것을 충분히 예상 해 볼 수 있겠으며 이러한 자료 보고는 대만의 문자 메시지 사용이 매 년마다 증가 추세에 있음을 알 수 있다. 이것을 인구수로 통계하여 볼 때 2007년 제 3분기 대만 국민의 한 사

람이 문자 발송을 사용하는 건수가 한분기당 대략 50.28개를 사용하는 것으로 나타났다. 이것을 한 달 평균 문자 발송 건수로 계산하여 볼 때 매 1명이 매 한 달 16.76개의 문자 메시지를 이용하고 있는 것으로 알 수 있다.

### 핸드폰 SMS 사용 인구수 표



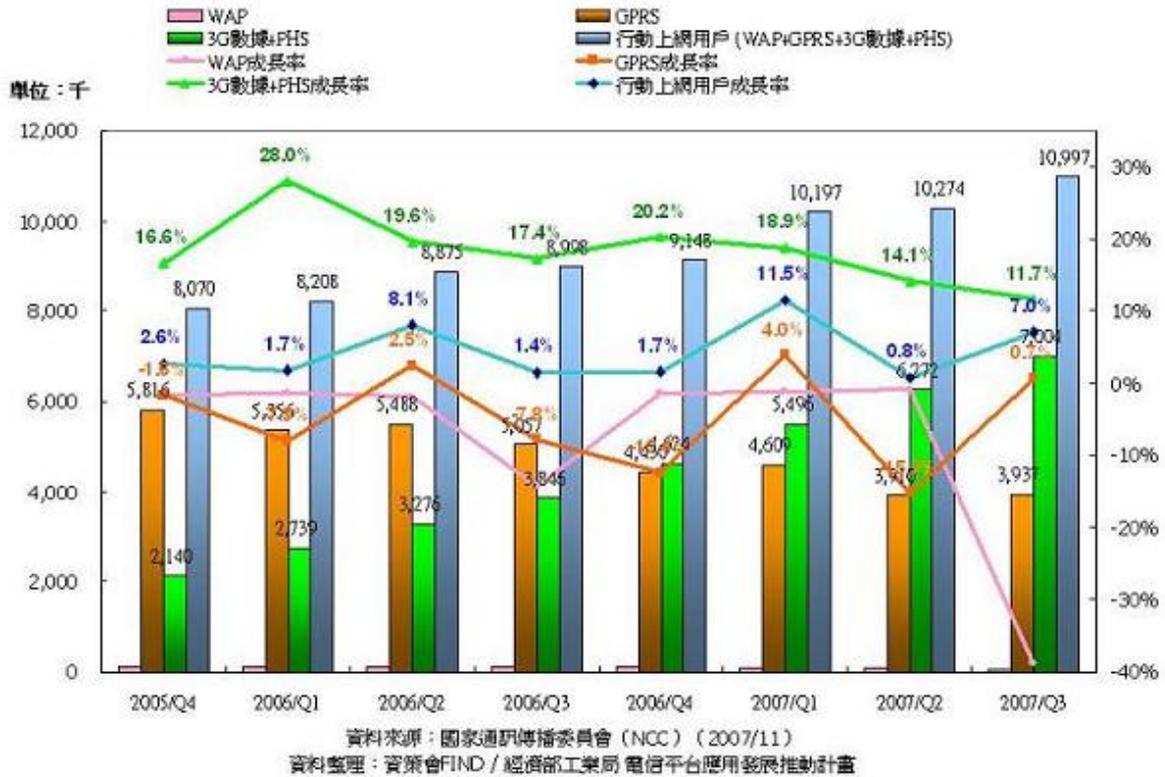
### Mobile Internet 이용자수의 지속적인 성장 - 전 분기에 비해 7.0% 성장

2007년 제 3분기 대만의 Mobile Internet 이용자수는 1,099.7만 명에 달하였다. [핸드폰 모바일 서비스 사용자수는 3G의 부분에 있어 오로지 3G “DATA” 서비스 사용자수만 계산되어 진다.] 전반기 성적과 비교하여 볼 때 7.0%의 성장률을 나타내었다. 본 분기의 WAP 이용자수는 8월부터 시작하여 대폭 감소하는 모습을 보였다. 본 분기는 전체적으로 38.8%의 대폭 감소율을 보였다. GPRS는 0.7%의 감소를 보고하였다. 본 분기의 전체 Mobile Internet의 성장 주력은 3G 및 PHS의 사용자에 의해 결정되었다고 하여도 과언이 아닐 것이다. 이점은 핸드폰 업계 발전의 주 원동력은 바로 3G 및 PHS의 사용량과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있으며 본 분기는 전 분기에 비해 11.7% 증가하였다.

대만의 Mobile Internet 이용자수는 이미 연속 세 분기 동안 계속적으로 1천만 명을 돌파하였다. 이러한 수량은 대만인구의 전체 수량의 절반을 차지하는 수량으로 이러한 점을 통해 Mobile Internet서비스 방면의 미래를 파악하여 볼 수 있겠다. 3G의

Mobile Internet서비스는 이미 GPRS의 오래된 서비스를 대체하였으며 지속적인 고도의 발전을 보이고 있다.

핸드폰 Mobile Internet 사용 인구수 표



[자료 출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=184>]

News & issue

## 대만 내 인터넷 사용 의존도 날로 증가 - 새로운 인터넷 사업 창출에 대한 기대 가치 증가

**자** 책회 (資策會FIND)의 조사 결과에 따르면 대만 국민의 63.8%에 해당하는 사람들이 기존에 인터넷을 사용 한 경험을 가지고 있고 이러한 인터넷 사용자 중 88.8%를 차지하는 인구수는 인터넷을 주로 본인의 집안에서 사용하는 것으로 나타났다. 이러한 점은 대만 국민의 인터넷 주요 사용처는 여전히 주로 본인의 거주지에서 이루어지고 있는 것으로 알 수 있다.

이것을 인터넷 게임 사용자의 인터넷 사용 시간과 대조 비교 분석 하여 볼 때 인터넷은 이미 국민 생활의 일부분으로 차지하였다는 것은 전혀 의심할 만할 일이 아니며 대만 내 인터넷 사용 의존도는 점점 증가하고 있는 추세를 쉽게 발견할 수 있다. 이러한 인터넷 사용 의존도 증가는 새로운 인터넷 사업 진출에 대한 기대 가치를 동시에 증가 시키는 주요 원인 중의 하나이다.

자책회 (資策會FIND)의 조사 결과에 따르면 대만 국민의 63.8%에 해당하는 사람들이 과거 인터넷을 사용 한 경험을 가지고 있고 이 사용자의 총 수를 추정 산출하여 보면 그 수는 대략 1,452만 명가량으로 밝혀진다. 이러한 인터넷 사용자 중 88.8% 가량을 차지하는 이용자는 주로 본인의 집안에서 직접 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다. 본인의 거주지에서 가장 최근 간 인터넷을 마지막으로 사용 한 이용자 중 최근 한 달 이내에 접속한 자를 분석해 본 결과 그 수치는 약 92.0%에 달하였다. 이러한 점은 본인의 거주지에서 인터넷을 이용하는 이용자의 그 사용 빈도가 상당히 자주 이루어지고 있음을 알 수 있는 자료이다.

### 대만 내 인터넷 사용 의존도 날로 증가

대만 인터넷 이용자가 자택에서 인터넷을 사용하는 빈도를 분석하여 보면 최근 한 달 간 자택에서 사용 한 경험이 있는 이용자 중 52.8%에 해당하는 사용자가 최근 한 달

「거의 매일」 인터넷을 사용하였다고 밝혔다. 평균적인 수치를 계산 하여 보자면 자택 인터넷 사용자 중 매 월 인터넷을 사용하는 날은 평균 22.9일 정도로 파악되었고 한 주 간 인터넷을 사용 중 인터넷 평균 이용 시간은 19.0시간으로 나타났다. 이러한 결과는 2004년 및 2005년과 비교하여 볼 때 현저한 성장을 나타내고 있다. (표1)

만약 한 층 더 자세하게 이 점을 분석하여 보자면 대만 국민의 시간 운용 활용 내용을 가지고 분석하여 볼 때 행정원이 주관하여 실시한 2004년 사회 발전 추세 조사에 근거 자료에 의거하여 보면 대만 국민은 하루에 평균적으로 8시간 40분을 수면 시간으로 보내고 있다. 식사 시의 평균적 시간은 1시간 25분이고 평일 노동 시간(겸직이나 야근 포함)은 8시간 17분 정도이다. 출 퇴근 (학교 등교 및 하교)시간으로 매일 1시간 가량이상을 할애 하고 있다. 이러한 분석 자료를 가지고 매일 자택에서 인터넷을 사용하는 시간을 대략적으로 계산하여 볼 때 매일 약 4시간가량 이상을 이용하고 있는 것으로 알 수 있다.

다른 방식으로 이것을 계산하여 보자면 자택에서 인터넷을 사용하는 이용자들은 매 월 적어도 60.5시간의 인터넷을 사용하고 있으며 이러한 수치는 매 한 명당 매월 자택에서의 여가 시간 활용의 절반 이상을 차지하는 수치이다. 인터넷이 국민의 생활에 차지하는 비중이 보다 깊숙해졌으며 인터넷 사용자가 인터넷을 이용하는 의존도 역시 점점 높아지고 있는 추세를 명확히 알 수 있게 해주는 결과라고 할 수 있겠다.

### 인터넷은 대화 소통 및 기타 교역의 중요 매개체

자택 내 인터넷 사용 중 자료 검색 및 E-Mail 수신 및 발송 작업이 여전히 그 주를 이루고 있다. 하지만 최근 들어 인터넷이 우리에게 가져다주는 가치가 점점 증가하고 있으며 인터넷이 일상생활의 요구에 점점 충족되어지어 인터넷 사용 인구는 최근 4년 간 대폭적인 성장을 보였다. 그 중 인터넷을 이용한 전화 통화, 인터넷 송금 및 신용카드 결제 인터넷을 이용한 인스턴트 메시지 (IM)등이 가장 놀라운 성장 기록을 보고하였

다. 이러한 점은 점점 많은 이용자들이 인터넷을 통해 사람들과의 대화를 이루어 가고 있으며 즉시적으로 편리하게 사용할 수 있을 뿐 만 아니라 비용의 절감 효과마저 얻을 수 있는 많은 이익을 얻을 수 있는 일상생활에서 반드시 필요한 도구 중의 하나이다. 인터넷을 통한 금전 교역은 은행을 방문하는 시간적 비용을 절감할 수 있으며 편리점을 통해 공과금을 납부할 필요성 또한 사라졌다.

또한 블로그나 인터넷을 통한 물건 구입, 인터넷 매매 인터넷 학습 등 최근 몇 년 간 그 사용자수는 상상을 초월하는 대폭적인 성장을 보였다. 이러한 성장은 각종 인터넷 내용 상 여러 사용자 계층의 필요를 모두 충족시킬 수 있는 효과를 가져다주었고 인터

넷을 통한 수입은 인터넷 시대의 도래와 함께 주요 수입 수단의 하나로 차지하고 있다.

표 1. 가정집 인터넷 사용 빈도수

연도	월평균 인터넷 사용일수 (단위 : 일)	매주평균 인터넷 사용 일수 (단위 : 시간)	매월평균 인터넷 사용시간 (단위 : 시간)
2006	22.3	19.0	60.5
2005	21.2	15.1	45.7
2004	20.8	15.5	46.0

자료출처 : 자책회 FIND(2006/11)

### 인터넷의 흥행과 인터넷 응용 사업의 수익 창출에 대한 기대 정도

대만 국민의 일상생활 중 인터넷 사용의 의존도가 날로 증가하는 동시에 그 인터넷 사용의 빈도에 맞는 안전성 여부의 요구 사항 역시 날로 증가하고 있다. FTTx 혹은 무선 방식의 WiMAX 은 모두 대규모 주파수 대역폭으로 인식되어진 것으로써 이들 모두 안전성면을 보다 강화시키고 인터넷을 보다 안정적으로 이용 가능 하게 하였다. 심지어 초스피드로 인터넷 이용이 가능 하도록 구비하였다.

인터넷이 높게 발전한 선진국 또는 국내 인터넷 업계의 인터넷에 대한 발전 방향의 예측 및 계획은 모두 「triple play」의 개념으로 진행되어 지고 있다. 이것은 데이터 및 인터넷 전화 혹은 인터넷 텔레비전 등의 서비스를 종합적으로 하나로 통합시키는 것을 의미하며 이러한 통합 서비스를 인해서 훨씬 커다란 경영 이익 기대가 가능하게 되었다.

이러한 인터넷 고도 연결 방식의 완비는 인터넷 상관 업계에 보다 풍부한 자원을 공급 하여 준 계기가 되었을 뿐 아니라 즉시 서비스 및 상호성을 높이 강조하여 인터넷 사업의 새로운 발전의 문을 열었으며 미래의 인터넷 사업 창출에 대한 기대 가치는 더욱 증가되었다.

하지만 현재의 인터넷 시장은 어떠한가? 인터넷 업계에서 바라는 인터넷 소비자들은 어디서 찾을 수 있는가? 가장 합리적인 인터넷 가격 산정은 어느 정도 선에서 이루어져야 하는가? 이러한 문제 들은 인터넷 업계가 반드시 찾아내야 하는 과제 중의 하나 일 것이다.

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

News & issue

## 遊戲橘子(Gamania) - 새로운 동화 제작 진출 관련

G amania(遊戲橘子)업체는 대리 판매 및 온라인 게임 연구 제작을 제외하고 2004년부터 동화 제작 시장에 발을 내딛기 시작하였다. 가장 대표적 작품으로는 「水火108」로써 이미 영국과 Cartoon Network계약을 맺은 상태이다. 빠르면 2009년 봄 영국에서 통신 매체를 통해 접할 수 있게 될 것이다. 매 1집은 약 11분가량으로 구성되었고 내용은 총 52집으로 구성되었다. 遊戲橘子(Gamania)가 표하는 바에 의하면 본 동화는 대만 내의 동화시장에서 처음으로 국제 시장에 진출한 대표 원작 제품이라고 밝혔다.

遊戲橘子(Gamania)는 밝히는 바에 의하면 「水火108」는 2003년 국제 디지털 내용 모델상을 획득한 바 있으며 2004년 미국 The Nicktoons Film Festival에서 선정하여 개시하였으며 2004년 대만국제동화영화전람회(台灣國際動畫影展入選播映)에서도 출시한 바 있다. 미국의 동화업계에서 지명도 높은 Mike Young Production (MYP) 와 공동 합작으로 동화, 영화 모음집을 제작하였으며 그 중 동화 창작 관련 遊戲橘子(Gamania)에서 스토리 구성 혹은 주인공 구성 등을 책임지어 제작하였다.

「水火108」는 중국의 유명 소설 「水滸傳」 중의 내용을 가지고 제작한 것으로써 그 안의 주인공들은 매우 전설적으로 다루어 진 내용이다. 이러한 주인공을 인류 및 동물의 대항을 SF 공상 과학물로 다루었다.

遊戲橘子(Gamania)는 2D를 3D와 혼합시켜 주인공의 풍부한 조형 및 특색을 살려 내었고 이러한 점은 해외의 동화업계에서 상당히 좋은 평가를 획득한 바 있다. 국제 동화 시장의 진출 후 본 업체는 동화 개발 상관 게임을 제작 예정에 있으며 DVD 관련 저작권 또한 획득하였다.

遊戲橘子(Gamania)의 창작 중심은 2008년 「米各說」 (Mig Said) 에서 다시 한번 그 숨씨를 발휘할 예정이며 본 작품은 2살에서 5살 정도의 연령대의 아이들을 위해 제작된 미니

스토리이다. 100편 제작을 그 목표로 하고 있으며 매 한 편은 약 1에서 2분 정도의 길이로 제작된다. 。

遊戲橘子(Gamania)가 밝히는 바에 의하면 이러한 작품들은 2005년 이태리의 Cartoons on the Bay, International Showcase 및 미국의 The Nicktoons Film Festival 및 2005크로아티아 Zagreb 유아 콘테스트 관할 주관에서 모두 선정되어 개봉된 작품들이다. 올해 들어 증가된 성장을 보여 Cartoon Network 의 일본 매개체 및 Nick Jr. 영국 영상 매개체에서 연속적으로 소개되었으며 최근 유명한 프랑스 국제 IP 대리상 Millimages에서 전세계 대리 판매를 하기로 하여 각 종 작품의 제작권을 획득하고 있다.

[자료 출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071227/17/qon5.html>]

News & issue

## 핸드폰 게임 시장의 과열 - 통신업계간의 새로운 수익 수단

**핸**드폰 게임은 각 통신업체에서 끊임없이 새로운 제품을 출시하고 있다. 台灣大哥大的 통신업체가 단독으로 출시한 「太鼓達人」 및 遠傳 통신업체 및 遊戲橘子가 공동 제작 및 威寶통신업체가 온라인 게임을 선보인 「大宋豪俠」 등 이후, 中華電信 통신업계 역시 노키아와 합작하여 「口袋擂台」를 출시하였다. 통신업계는 핸드폰 게임을 가지고 그들의 경영 수익을 극대화하고자 하는 계획을 눈에 보이지 않게 진행하고 있다.



핸드폰의 보급화 및 기능 향상은 핸드폰의 운용 능력을 점점 다양화 하게 하였으며 핸드폰 기기에 장착되어진 게임을 가지고 게임 판매 수익을 창출하는 것 외에도 핸드폰 기기는 새로운 게임기로 등장되어지고 있다. 3G 서비스의 성숙은 통신업계의 적극적인 게임 시장 공략의 중대한 원인 중의 하나이다.

한 조사 자료에 의하면 일본 및 한국 통신업계의 통화 서비스를 제외한 기타 서비스 이용은 20%이상을 차지하고 있는 반면 대만의 통신업계 기타 서비스 이용은 7~8% 정도 밖에 미치지 않는 것으로 밝혀졌다. 威寶통신업체 만이 유일하게 20%를 초과한 것으로 알려졌다.

핸드폰의 기타 서비스 기능과 관련하여 遠傳電信 판매 실장 陳立人씨가 설명하는 바에 의하면 최근의 기타 서비스 사용은 문자 수신 및 발송, 핸드폰 벨소리다운, 게임 이용 등이

가장 많이 사용되는 3순위에 속한다고 전하였다. 그 중 핸드폰 게임이용은 제3위에 속하였는데 그 성장 속도는 상당히 놀라울 정도로 급속히 증가하였다고 전하였다.

台灣大哥大 및 일본 게임 제조업체 NAMCO BANDAI Games Inc 단독으로 제작한 「太鼓達人」는 7월 초에 그 선을 보여 지금까지 그 게임을 다운로드 하여 이용한 자 수가 이미 8만 명을 돌파하였다.

台灣大哥大的 연구개발 실장 谷元宏씨가 표명하는 바에 의하면 핸드폰 게임의 주요 기능은 시간을 보내기 위하는 것이므로 간단한 게임 조작 방식은 가장 중요한 요소 중의 하나로서 반면 복잡한 게임 조작 방식은 게임 이용자들의 주목을 받는 데에 장애가 되는 요소 중의 하나라고 밝혔다.

2007년 자책회(資策會)의 관찰에 따르면 대만 온라인 게임 중 가볍게 즐길 수 있는 지능 게임 혹은 캐주얼 게임 등이 차지하는 비율이 약 36.6%로써 가장 높은 비중을 차지하고 있다고 밝힌 바 있다.

威寶통신업체의 부사장 겸 사장인 曹萬鈞씨는 설명하기를 핸드폰 게임 시장은 게임 시장에 있어 가장 기대가 높은 것으로써 威寶통신업체는 단독으로 「大宋豪俠」 게임을 무료로 출시하여 3G사용자의 보다 많은 인터넷 연결 서비스 이용을 독려하고 있다.

노키아의 단독 서비스 Nokia SNAP Mobile 의 「口袋擂台」 서비스는 JAVA 핸드폰 인터넷 연결 게임으로써 국내 핸드폰 게임 시장의 높은 기대를 사고 있다.

[자료출처: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071207/78/phvk.html>]

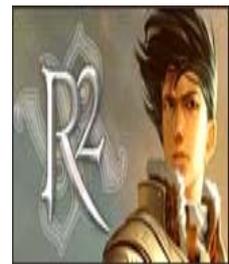
게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	幻想三國誌 4	PC	宇峻奥汀
2	軒轅劍外傳：漢之雲	PC	大宇資訊
3	WEB 三國	PC	gameflier
4	明星志願 3：甜蜜樂章	PC	大宇
5	Lunia 戰記	PC	allm
6	三國策 V：蠻族入侵	PC	皓宇
7	Naruto Shippuuden: Narutimate Accel 2	PS2	Cyber Connect 2 / NBGI
8	THE LEGEND OF HEROS VI SC	PC	FALCOM
9	Memories Off #5 とぎれたフィルム	PC	KID
10	武林外傳 Online	PC	完美時空
11	Super Robot War OG Original Generations Gaiden	PS2	BANPRESTO
12	涼宮ハルヒの約束	PSP	NAMCO BANDAI Games
13	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	XB360	BLUESIDE
14	SENGOKU BASARA 2 HEROS	PS2	CAPCOM
15	Lost Odyssey	XB360	MISTWALKER
16	SD GUNDAM G GENERATION SPIRITS	PS2	BANDAI NAMCO Games
17	三國群英傳 VII	PC	宇峻奥汀
18	Final Fantasy IV	NDS	SQUARE ENIX
19	ドカボンキングダム	PS2	STING
20	決地戰將 Online	PC	格美時空科技



▲ 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	幻想三國誌 4	PC	宇峻奧汀
2	軒轅劍外傳：漢之雲	PC	大宇資訊
3	WEB 三國	PC	gameflie
4	明星志願 3：甜蜜樂章	PC	大宇
5	Lunia 戰記	PC	allm
6	三國策 V：蠻族入侵	PC	皓宇
7	THE LEGEND OF HEROS VI SC	PC	FALCOM
8	Memories Off #5 とぎれたフィルム	PC	KID
9	武林外傳 Online	PC	完美時空
10	三國群英傳 VII	PC	宇峻奧汀
11	決地戰將 Online	PC	格美時空科技
12	The Witcher	PC	CD Projekt
13	World in Conflict	PC	Massive Entertainment
14	第五大街	PC	遊戲蝸牛
15	Crysis	PC	CryTek
16	Need For Speed Prostreet	PC	EA
17	信長の野望・革新 with パワーアップキット	PC	KOEI
18	SimCity Societies	PC	Tilted Mill Entertainment
19	大富翁世界之旅 3	PC	宇峻奧汀
20	SilkRoad FOS Online	PC	Joymax



▲ F a n t a  
Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky  
Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	涼宮ハルヒの約束	PSP	NAMCO BANDAI Games
2	サイレントヒル -オリジン-	PSP	KONAMI
3	STAR OCEAN First Departure	PSP	SQUARE ENIX
4	勇者のくせになまいきだ。	PSP	Sony Computer Entertainment Japan
5	PATAPON	PSP	SCE
6	はじめの一步 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS	PSP	ESP
7	Everybody's Golf Portalbe 2	PSP	SCE
8	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008	PSP	Yuke's
9	AIR	PSP	PROTOTYPE
10	Jackass the game	PSP	Red Mile Entertainment
11	空の軌跡 完全版	PSP	日本Falcom
12	トランスフォーマー THE GAME	PSP	Activition
13	Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	KONAMI
14	太平洋の嵐 ~戦艦大和、暁に出撃す~2	PSP	System Soft Alpha
15	クロニクル オブ ダンジョンメーカーII	PSP	Global A Entertainment
16	Audition Portable	PSP	T3 Entertainment
17	ダンジョンエクスプローラー 盟約の扉	PSP	HUDSON
18	Beowulf: The Game	PSP	Ubisoft
19	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
20	インテリジェント ライセンス2	PSP	NOWPRODUCTION



▲ Ape  
Escape  
SaruSaruDaisakusen



▲ METAL GEAR  
SOLID PORTABLE  
OPS



▲ Silent Hill  
Origins

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