

제152호

2005. 10. 8

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 17173 제2회 온라인게임 개발능력 조사
- 거대 규모의 텐칭수마

China Game News

- 인터넷박람회 최신 디지털통계
- 성따와 Actoz 제휴 연장
- King soft 연말 나스닥 상장
- <젠왕2>맥도날드와 마케팅 제휴
- 수저우 엔터테인먼트기지 설립
- P5P 호환플랫폼 신 버전 출시
- 내륙 온라인게임 기대작 TOP10

Game 순위

- 2005년 8월 온라인게임 순위

Game 소개

- 승머이렌 <兄妹连>

법률 및 정책

- 온라인게임 중독 원인

17173, 제2회 온라인게임 개발능력 조사

1. 서언

2004년 제1회 온라인게임 개발능력 조사 이후, 2005년 제2회 조사가 8월 31일 끝났다. 이번 조사는 게임사업위원회와 17173이 공동 주최하였다. 화동, 화남, 화북, 화중, 서남 등 5대 구역을 위주로 총 17개 도시와 100여개 업체를 대상으로 조사하였다. 7월 15일부터 8월 31일까지 17173의 취재 기자들이 베이징(北京), 상하이(上海), 수저우(苏州), 항저우(杭州), 난징(南京), 전장(镇江), 청두(成都), 시안(西安), 우한(武汉), 광저우(广州), 선쩐(深圳), 주하이(珠海), 샤먼(厦门), 창춘(长春), 동잉(东营), 친황도우(秦皇島), 홍콩특별행정구와 온라인게임개발회사가 있는 도시를 빠짐없이 다니며 조사를 진행하였다.

2. 비교와 발전

2004년에는 80여개 업체를 방문하였다. 2004-2005년, 중국 국내 온라인게임 산업은 전환기를 맞아 많은 회사들이 문을 닫게 되고, 몇몇 능력 있는 대기업으로 자금이 집중될 것으로 보도가 있었지만, 아직 이런 이야기를 하기에는 이른 것 같다. 2005년에 기존의 게임 개발회사가 줄어든 대신 반면 절반이상이 신규로 늘어났다.

제1회 조사에 많은 업체들이 관심을 가졌었기 때문에, 2005년에는 조사를 시작하면서부터 신문출판총서 고위층의 관심과 게임사업위원회 같은 정부기관이 참여했으며, 각 지역정부의 대폭적인 지원과 각 게임개발회사의 적극적인 협조를 받았다. 이런 관심과 지원 하에 2005년의 조사는 제1회 보다 더욱 깊이 있고 광범히 하게 진행되었다. 조사된 데이터와 결론도 현실에 더욱 부합된다.

특히 이번 조사에는 홍콩이 추가되었다. 홍콩특별행정구는 많은 게이머들에게 있어서 아주 신비스러운 곳이다. 홍콩에서 출시된 게임제품은 현재 중국에는 단 1편밖에 없다.(원명 : 싱쿵즈먼-星穹之门, 현재 이름 : 싱짠칭웬-星战情缘)

신문출판총서와 게임사업위원회 고위층의 지원 하에 홍콩정부 주관부서와 연결되었다. 6월 홍콩에 요청서를 보내고, 8월 초 홍콩에 도착하여 2박 3일 동안 6개 업체를 방문했다.

이번 조사를 통해 산업 각 계층의 회사 대표로부터 스튜디오의 일반 직원에 이르기까지, 고위층에서 말단 직원까지 조사를 진행하면서 전반적으로 산업의 왕성한 활기를 보기도 했으며, 반면 조용한 수평선 아래 꿈틀거리는 많은 풍량을 확인하기도 했다.

3. 구체적인 코스

화북지역에서 베이징 25개 이상, 친황도 1개, 동잉 1개, 창춘 1개 총 28개 이상의 개발업체를 방문했다. 화동지역은 상하이 28개 이상, 항저우 7개, 수저우 2개, 난징 1개, 쩐장 1개로 총 40여개 개발업체를 방문했다. 화남지역은 샤먼 9개, 푸저우 1개, 광저우 3개, 선쩐 5개, 화두 1개, 주하이 1개, 홍콩 6개로 총 26개 개발업체 방문했다. 서남지역 및 기타도시로는 청두 9개, 시안 2개, 우한 2개로

총 13개 개발업체를 방문했다. 이상 총 110개 이상의 업체를 방문했다.

4. 조사결과 발표

이번 조사결과는 몇 가지 형식으로 발표된다. 전자버전은 17173 사이트에서 지속적으로 발표될 것이다. 인쇄물도 제작하고 있으며, 무료로 볼 수 있는 형식도 만들고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-13/n815_732018.html

원작 역량 조사

1. 거대 규모의 텐칭수마(天晴数码)



2001년 2월에 설립된 텐칭수마는 푸저우시(福州市)의 유일한 온라인게임회사다. 여러 편의 대형 MMORPG게임을 제작, 운영했으며, 국내에서 성따, 왕이, King soft, 쥬우청을 제외하고는 직원이 가장 많고, 규모가 가장 큰 게임개발회사 중의 하나다.

이 회사는 2000년 말, 게임 <석기시대-石器时代>에 빠져있던 텐칭수마 동사장 류더젠(刘德建)이 구상했다고 한다. 당시 몇 백 명으로 시작하여 현재 몇 천 명 규모에 이르며, 국내외에 지사를 가지고 있고, 10여 편의 온라인게임을 제작, 운영하고 있다.

텐칭수마의 본사 왕룡(网龙)은 푸저우에 독립된 빌딩을 가지고 있으며, 현재 빌딩 하나로 부족하여 호텔 2개 층을 임대하여 게임개발을 하고 있다.

현재 운영하고 있는 4편의 게임에는 <환령유사-幻灵游侠>, <정복-征服>, <신앙-信仰>, <머위-魔域>가 있다. 그 중 <환령유사>는 왕룡의 가장 초기 온라인게임이며, 중국 최초로 자체 개발한 온라인게임이다. 중국 온라인게임이 많지 않을 때 출시한 <환령유사>는 아주 좋은 실적을 거두었다. 이 게임은 카툰 장르의 2D MMORPG 게임으로 귀여운 애완견이 게이머들의 사랑을 받았다.

<정복-征服 Conquer>은 중국 무협게임을 배경으로 하였으며, 현란한 효과와 간단한 조작에 마음대로 역할을 선택할 수 있도록 하여 게이머들의 마음을 사로잡았다. 이 게임은 미국에서 동시 온라인접속 자 수가 10여 만이라는 기록을 세웠다.

<신앙-信仰>은 서방 판타지풍의 MMORPG게임이다. 게임 중 역할 속성에 따라 상이한 방향으로 발전하게 되어 있다. <신앙>의 주 기획자 위이칭(韦青)은 현재 그의 프로젝트팀과 함께 텐칭수마와 광저우 텔레콤의 제휴로 제작하는 항일전쟁 소재의 온라인게임을 개발하고 있다.

<머위-魔域>는 현재 테스트 중으로 판타지 장르의 MMORPG게임으로, 웅대한 배경과 세계관을 갖추었다. 뿐만 아니라 게임을 시작하면서부터 한사람이 많은 애완견을 거느리는 통쾌감을 느낄 수 있다.

텐칭수마의 가장 주목을 끄는 게임은 2004년 China joy에서 계약을 체결한 <마법의 문-영웅무적 인터넷 버전>이다. 관련 책임자의 소개에 따르면 이 게임은 패키지버전 <영웅무적세계>의 배경 및 일부 시스템을 사용하며, 외국 전문가를 초빙하여 함께 개발한다. <영웅무적>의 기존 장점을 유지하면서 새로운 요소를 추가하여 중국 시장에 적합한 대형 MMORPG게임으로 만든다.

기타 R&D중에 있는 게임은 <지짠-机战> 과 <무창-牧场OL>이 있다. <지짠>의 기획자 유우웅(刘勇)의 ID는 “베이징의 신강인(新疆人在北京)”으로, 업계에서 비교적 유명한 게임 기획자이다. 이 게임은 현재 국내에서 보기 드문 기갑 장르의 게임이다. Q버전게임의 캐주얼게임으로 참신하고 귀여우며 애니메이션과 영화의 요소를 많이 결합시켰다. 제품이 아직 출시되지 않았음에도 벌써 해외시장에서 주목을 받고 있다. 이미 40만 달러로 동남아시아의 대리권을 체결한 상태다.

온라인게임 외, 왕룽은 현재 91 플랫폼 프로젝트를 진행 중에 있다. 이 플랫폼에는 온라인 미니 게임, 문학, 영화, 음악 등등 다양한 캐주얼 엔터테인먼트방식을 모았으며, 전국적으로 가장 넓은 플랫폼 중의 하나라고 할 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-22/n105_21752.html

<2005年网络游戏原创大搜查> 다음호에 계속...

CGW
China Game Weekly
China Game News

인터넷박람회 최신 디지털 통계

제3회 중국 국제 인터넷문화박람회 기자회견에 따르면 10월 3~6일 인터넷문화의 성대한 잔치가 베이징 전람관에서 개최된다.



이번 박람회 전체 전시장 면적은 2만 5천 평방미터로 지난해보다 2배 정도 확장되었다. 현재까지 조직위원회의에 등록된 전시회, 콘퍼런스에 참가하는 업체는 총 252개 업체에 달한다. 그 중 국내업체가 234개, 해외 참가업체가 18개다. 이들은 중국 타이완, 미국, 독일, 일본, 한국, 싱가포르 등 국가들이다. 유명한 해외 업체로는 Intel, sony, EA, AMD, ADOBE, AUTODESK, WACOM, 캄바이크 등이며, 국내 유명업체로는 성따, 쥬우청, 왕이, 텅선, 수이징스(水晶石)등이 참여한다. 박람회 때 이 기업들은 가장 최신의 제품을 선보인다.

이번 전시회는 건강한 인터넷문화를 이념으로, 업체로 하여금 자신을 전시할 수 있는 기회를 제공한다. 동시에 관중들에게 "인터넷문화"에 대한 인식을 뚜렷하게 해주며, 인터넷문화의 풍부한 콘텐츠를 보여준다. 이번 인터넷박람회는 인터넷문화 PC방 사업, 디지털 성전(盛典), PC방 기능경기와 PC방 구락부 시합 4가지 경기에 전문 부스를 설립했으며, 이 모든 이벤트는 인터넷박람회 현장에서 진행되고 상장도 수여한다.

동시에 정부의 유도과 기업의 교류를 달성하기 위해 이번 인터넷박람회 기간에 "제3회 중국 국제 인터넷문화 콘퍼런스"를 개최한다. 콘퍼런스는 인터넷문화 개발 산업의 발전, 디지털 콘텐츠산업과 PC방 산업의 핵심 콘텐츠를 중점으로 강연 및 세미나를 진행한다. 세미나는 관련 부문 위원회 고위층 및 관련 기업의 부총재 이상 인사들이 초빙되어 강연을 하며, 규모로는 역대 최대이다.

온라인박람회 개최 기간, 문화부에서는 <2005년 전국 PC방 산업 조사보고>를 발표할 것이며, 이 조사보고는 관련 산업에 가장 확실한 조사보고 수치를 제공할 것이며, 정부관련 산업정책의 제정 및 산업 방향의 인도 기준을 제공해준다. 그 외, 풍부한 현장 이벤트는 인터넷문화의 매력을 마음껏 느끼게 한다.

이번 인터넷박람회에는 많은 온라인게임업체들이 자신들의 가장 대작 게임제품을 가지고 참여한다. 100여 편의 녹색건강 온라인게임이 인터넷박람회의에서 선보이게 된다. 이것 외, 아워게임이 주최하는 "아워세계 2005 인터넷패션 문화연출"도 진행된다. 인터넷박람회 조직위원회는 특별히 베이징 전람관 옥외에 단독으로 200평방미터의 무대를 설치하고 10월 4~6일까지 대형 인터넷문화를 연출한다.

이번 박람회에는 국내 유명한 3D 그래픽개발업체 수이징스(水晶石)회사가 원따두(元大都 원나라 도읍), 진시황릉 복원 등 사이버 현실 제품을 가지고 참여한다.

이외에도 자극적이고 재미있는 각 경기시합이 현장에서 승패를 겨룬다. 시합 콘텐츠는 미국 EA사의 제품 <FIFA 2005>이다. 하드웨어나 소프트웨어 콘텐츠에 흥미가 있는 관중들은 160여명의 PC방 관리자들이 동시에 참여하는 PC방 기능경기를 볼 수 있다.

인터넷박람회 조직위원회의 소식에 따르면, 10월 4일부터 입장권을 구매하여 전시관에 입장하는 관람자 1만 명에게 SONY사에서 50위안 대의 PS2 가방을 선물로 준다. 이번 인터넷박람회는 10월의 베이징에 디지털 엔터테인먼트에 대한 열기를 불러일으킬 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-23/1816126765.shtml>

성따와 Actoz 제휴 연장

9월 23일 한국 Actoz는 상하이 성따가 서비스하고 있는 온라인게임 <미르 2>의 계약서를 변경하고 계약을 체결했다. 이번에 체결한 계약 조건은 계약금 300만 달러와 3년 간(특수상황이 없을 경우 1년 연장) 운영할 수 있는 내용이다. 기타 콘텐츠는 2003년 8월에 체결한 계약서와 같다.

9월 14일, 장기간 상하이 성따와 불편했던 한국 Wemade는 Actoz와 상하이 성따가 계약을 체결할 때 변경 콘텐츠와 발생하는 비용을 Wemade와 Actoz 의 계약서에 추가할 것을 요구했다. 그러나 Actoz는 지난해 4월 Wemade 와의 성공적으로 조정을 마치고, 두 회사는 계약의 수정 내용에 대해 협의하고 있다. 상하이 성따와 연장 계약을 체결하기 전, Wemade와 상하이 성따의 의견을 청취했으며, 계약서를 수정했다.

Actoz의 대표이사도 "이번 계약체결은 Wemade, 상하이 성따, Actoz가 상호 이해를 하고 얻은 성과이다. 향후 지속적으로 각자 의견을 주고받는 것을 강화하며, 게임사업 발전을 위해 많은 노력을 할 것"이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-26/1535126914.shtml>

세계 5대 젊은 CEO

미국의 한 애널리스트가 Capital IQ에서 발표한 데이터를 활용하여 35세 이하의 세계 5대 젊은 CEO를 선정했다. 시나 CEO 왕옌(汪延), 성따 CEO 천텐초우(陈天桥)가 그중에 포함되었다.



新浪 CEO 汪延



盛大 CEO 陈天桥

Motley Fool의 애널리스트 John Reeves가 선택한 5명의 35세 이하 젊은 CEO는 성따의 천텐초우, Blackboard의 CEO Michael Chasen, Top Tankers 사의 CEO Evangelos Pistiolis, Taser사의 CEO Patrick Smith 및 시나의 CEO 왕옌 등이다. 상술한 5개 기업은 모두 나스닥에 상장한 기업이며, 시가 평균 약 20억 달러에 달하기 때문에 아직도 많은 발전 여지를 가지고 있다.

젊은 사람들이 더욱 많은 창조력과 창조정신을 가지고 있는지는 판단하기 힘들지만, 현실을 보

면 많은 창조적인 회사들은 모두 젊은이들이 창립한 것이다. Rule Breakers 투자서비스사의 수석 애널리스트 David Gardner는 "산업혁명은 나이 많은 사람이나 세계 400호 부호들이 일으키는 것이 아니다"라고 했다.

전통문화에서는 젊은 사람들은 무시당하고 있지만, 투자자 입장에서 젊은 CEO를 알본다면 현명하지 못한 행동일 것이다.

5대 젊은 CEO 및 회사

회사	CEO	연령	회사가치	3년 투자수익율	5년 성장예측
SINA	왕옌(汪延)	33	13억 달러	29%	30%
SANDA	천텐초우(陈天桥)	32	19억 달러	135%	44%
Blackboard	Michael Chasen	33	6.4억 달러	68%	27%
TopTankers	Evangelos Pistiolis	32	4.37억 달러	42%	NA
Taser	Patrick Smith	34	4.61억 달러	-41%	NA

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-26/1147126846.shtml>

King soft 나스닥 상장 추진

"인터넷을 떠난 소프트웨어는 공룡처럼 멸망하게 된다. King soft는 다시는 박스 제품을 출시하지 않을 것이다. 모든 제품은 인터넷을 통해 판매하게 될 것이다"라고 막 일본지사를 상장시킨 후 귀국한 King soft 총재 레이쥘(雷军)이 말했다. 지난해부터 업무를 인터넷으로 전환한 King soft는 소프트웨어와 엔터테인먼트를 뛰어넘는 플랫폼을 구축하고 있다.

많은 인터넷회사들이 해외로 진출하는 것을 보고 King soft도 온라인게임, 실시간 통신, 단문 메신저 등을 포함한 인터넷 사업으로 전력을 다해 달리고 있다.

"인터넷을 통해 마케팅 하는 것은 비용이 아주 저렴하다"고 레이쥘이 말했다. 회사는 패키지버전 게임의 R&D에서 온라인게임으로 전환하는 동시에 King soft 산하에 있는 모든 업무는 이미 인터넷으로 바뀌었다. 소프트웨어와 인터넷의 결합은 King soft의 특색이 되었다.

기존 오피스 소프트웨어 WPS가 부진했던 9월 중순 레이쥘은 수천만 위안의 자금과 100여 명의 인원을 투입하여 3년 간 진행하던 오피스 소프트웨어 WPS Office 2005를 인터넷 플랫폼으로 전환시켰다. 100일 간 전 세계의 유저들로 하여금 무료로 인터넷에서 다운로드 받을 수 있게 하였다. 일부에서는 King soft와 MS의 10년 동안의 경쟁은 지속으로부터 반공세 단계로 되었다고 한다.

인터넷을 이용하여 WPS를 처음으로 정부구매 시장에서 개인유저시장으로 확장했다. 10여 년

간의 유저들의 사용습관을 바꾸기 위하여 라이즌은 WPS를 개선하여 King soft의 개인버전을 15.4조의 용량으로 업그레이드하여 다운로드에 2분밖에 걸리지 않게 하였다.

지난해 쥐웨(卓越)를 판매한 후 아쉬워하던 라이즌은 "King soft는 100% 인터넷을 통해 발전해야 한다."고 말했다.

거의 동시에 King soft의 다른 사업인 천정(群正)이 무협게임대작 <왕젠 - 剑网2>의 제품발표회를 준비하고 있다. <검협정원-剑侠情缘online>과 <평선방-封神榜> 두 편의 자체 R&D 게임이 성공한 후, King soft의 운명을 거의 바꾼 게임사업이 라이즌을 흥분하게 했다.

관련 소식에 따르면 King soft는 년 말, 미국 나스닥에 상장할 준비를 급히 진행하고 있다. 때문에 회사의 해외 확장전략이 날로 가속화 되고 있다. "일본은 세계에서 지적재산권 보호가 가장 완벽한 국가 중의 하나다. King soft의 일본시장에서의 성패는 세계화 전략에 직접적인 영향을 미친다."고 라이즌이 말했다. King soft가 일본으로 진출하는 것은 해외시장의 확장에 있어 중요한 단계이다.

상장 준비를 하고 있기 때문에 현재 King soft의 재무 수치는 발표할 수 없는 "비밀"이다. 관련 자료를 보면 현재 King soft의 년 수입은 약 2억 위안으로, 그 중 40%는 온라인게임에서 창출된 것이다. 12년 전 라이즌은 King soft를 중국의 마이크로소프트로 만들려고 하였으나 뜻대로 되지 않았다. 마이크로소프트의 직원은 총 5만 명이며, 인도에도 가장 큰 소프트웨어회사로 이런 규모가 있다. 그러나 중국은 이런 소프트웨어회사를 찾아볼 수 없다. 마이크로소프트에서 사업한 경험이 있는 COO 런젠(任健)은 감격하여 "중국에서 정품 사용률이 많지 않은 현실에 비추어 재무나 안티바이러스소프트웨어만이 살아남을 수 있으며, 또 다른 하나는 게임이다. King soft의 기원은 WPS이다. 온라인게임경험과 지불 플랫폼을 가지고 있기 때문에 King soft가 인터넷기업으로 전환하는 것은 정확한 선택이다"고 말했다.

온라인게임, 국제화 등은 모두 King soft와 밀접히 관련되며, 일본은 King soft가 상장하기 전의 마지막 수순이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-25/n962_879036.html

<젠왕2> 맥도날드와 마케팅 제휴

<WOW>와 코카콜라의 성공적인 제휴가 업계의 주목을 받고 나서, King soft가 최근 무협 온라인게임 거작 <젠황2>를 맥도날드와 제휴하여 남방 각 도시에서 마케팅 업무를 시작한다.

King soft는 이런 제휴방식으로 마케팅에서 성공한 사례를 가지고 있다. 신화 온라인게임인 <평선방>을 출시할 때 King soft는 펄시콜라와 손잡고, 2005년 1월 청두와 시안 등 지역에서 <평선방>의 이벤트를 진행했다. <평선방> 오픈베타의 성공은 King soft 제품 능력과 대기업이 제휴하여 성공할 수 있다는 것을 보여 주었다.

이번 제휴 마케팅은 우한(武汉), 청두(成都), 충칭(重庆), 시안(西安)등 도시와 남방의 작은 도시에서 계속 진행된다.

King soft 관련인사들의 소개에 따르면 많은 게이머들이 곧 남방도시의 맥도날드에서 즐기면서 맥도날드의 포장과 소개에서 <젠왕2>의 다양한 인물이미지를 볼 수 있다. 또 맥도날드를 이용하는 고객에게 무료로 King soft에서 선물하는 카드와 주변제품을 받을 수 있다.

King soft는 중국 국내 유명브랜드로서 브랜드 파워와 충실한 게이머들이 있기 때문에 맥도날드 측에서도 제휴하는 것을 기회로 보았다.



자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-23/n329_245842.html

수저우 엔터테인먼트기지 설립

온라인게임, 애니메이션시장의 확장에 따라 관련 인재들이 각광을 받고 있다. 수저우도 첨단과학기술인 게임 산업기지의 하나로, 최근 단지 내 국가 애니메이션산업기지 현판식과 단지 내부 게임, 애니메이션기업의 발전에 따른 수요에 따라 상하이 위주(羽宙)소프트과기유한회사는 단지 내에서 시리즈 게임, 애니메이션과 관련된 소재에 대한 강좌를 개최하여, 게임 및 애니메이션 학술적인 분위기를 조성하였으며, 공동으로 민족 게임, 애니메이션의 발전에 대한 기획을 했다.

수저우 국가 애니메이션산업기지는 9월초에 현판식을 가졌다. 이것은 수저우도 중국 애니메이션산업에 있어서 중요한 기지로 부상했음을 나타낸다. 동시에 수저우소프트웨어와 상하이 위주소프트웨어과기유한회사의 제휴는, 위주과기의 강력한 기술적인 능력과 풍부한 전문 역량과 수저우 소프트웨어단지의 우수한 하드웨어의 장점으로 단지 분위기를 활성화 시켰다. 양측은 게임 애니메이션 인재 양성 계획을 결정했으며, 기존에 붐을 이루었던 게임, 애니메이션산업의 뒷받침을 해주었다. 또한, 주변지역의 게임 및 애니메이션 인재에 대한 지속적인 수요에 대한 해결책을 제공했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-23/n147_63866.html

P5P 호환 플랫폼 새로운 버전 출시

P5P 플랫폼은 중국이 자체로 개발한 신세대 캐주얼보드 장르의 게임, MMORPG 온라인게임 <수마징링-数码精灵>, <황왕따푸왕-创网大富翁>, P5P 음성채팅, 영화, 실시간 통신과 애니메이션 등 다양한 서비스를 제공하는 종합적인 Interactive 엔터테인먼트 플랫폼이다. P5P Interactive 엔터테인먼트 플랫폼은 인터넷의 각종 제품과 일체화 서비스 플랫폼을 조정한 것이라고 말할 수 있다. 9월 1일부터 정식 오픈베타를 실시하면서 게이머들이 지속적으로 늘고 있다.

중국 황왕(创网)은 또 다른 P5P의 새로운 버전 beta1.1을 출시했다. 새로운 버전에는 13개의 수정 콘텐츠를 추가했다. 음성 버그 문제, XP 시스템의 일부 유저들이 음량을 조절에서 나타나는 정보, P5P 충전을 단순화시켜 마우스로 클릭만하면 되는 충전, 좌우측에 나타나는 적색 삼각형 문제, 홈페이지에 나타나는 잘못된 문제, 일부 유저들이 dll을 잘못 부팅한 문제, 쟁반그래픽 기능 등을 해결했다. 이 버전은 지난 beta1.0 버전보다 기능이 더욱 강력하며, 시스템이 안정되었다.

P5P의 기능은 현재 아주 뛰어나다. P5P 이카통(一卡通)은 <수마징링> 게임을 충전 할 수 있으며, 전화도 할 수 있다. 소리가 맑고, 가격이 저렴하다. 이것 외, 영화방의 모든 영화와 TV를 맘껏 볼 수 있게 하였다. 또 P5P 플랫폼은 보드장르의 캐주얼게임을 출시하여 더욱 많은 혜택기능을 추가했다.

황왕의 P5P는 중국 interactive 플랫폼의 새로운 길을 개척했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-23/n198_114571.html

중국 온라인게임 기대작 TOP 10 (9.19-9.25)

순위		게임 명칭	투표 수
1	new	실�크로드의 길-丝路传说	9,204
2	↓	SUN	8,702
3	↓	석기시대II-石器时代II	6,786
4	↓	완미이쓰제-完美世界	6,419
5	↓	수광OL-曙光	6,089
6	↓	고우다 OL-高达	4,487
7	-	금용군협전2-金庸群侠传	3,879
8	-	프리스타일-街头篮球	3,861
9	-	지자쓰제-机甲世纪	3,600
10	-	만왕의 왕2-王万之王 2	3,529

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-26/n590_506554.html

2005년 8월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임 명칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / 주우청(第九城市)
2	○	멍환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
3	○	비엔비 (泡泡堂)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
4	○	젠샤칭웬 (剑侠情缘Online, 검협정연)	시산쥐(西山居) / Kingsoft
5	○	리니지II (天堂II)	NC soft / 시나 러구(新浪乐谷)
6	↑	클로즈게이트 (魔力宝贝)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
7	○	텐죠후2 (天骄2)	무묘우자이셴(目标在线) / 目标在线
8	↓	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
9	↑	뮤(MU)	Webzen/ 주우청(第九城市)
10	↓	라그나로크 (仙境传说(RO))	Gravity / 유씨신간선(Gravity / 游戏新干线)

자료 : 大众软件

승머이렌-兄妹连



- ◆ 게임 명칭 : 승머이렌(兄妹连)
- ◆ 게임 종류 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : gamesoon(宋游戏开发) 
- ◆ 공식사이트 : <http://211.167.75.204/index.htm>
- ◆ 현재상황 : 10월 10일 베타 테스트

승머이렌은 GameSoon이 개발한 중국산 MMORPG 캐주얼게임 게임이다. 현재 출시 준비 중에 있다. 이 게임에는 재미있는 도구 장치들이 있어 게임을 더욱 재미있게 한다. 뿐만 아니라 게임 중 상이한 맵을 가지고 있다. 그 중 사막 장면은 자신이 포화 속의 전쟁터에 들어간 듯하다. 사막 지도 속에서 중형 탱크의 공격을 적과 경쟁하면서 피해야 한다.

게임은 전체적으로 참신하고 인물 캐릭터가 우화적이며 개성이 가득하다. 어떤 것은 착하고 귀엽고, 어떤 것은 똑똑하고, 어떤 것은 성질이 불같다. 게이머들은 자신들의 취향에 따라 캐릭터를 선택할 수 있다. 캐릭터가 바뀔에 따라 능력도 달라진다. 자신이 좋아하고 능력이 좋은 것을 선택한다는 것은 쉬운 일이 아니다.



뉴우뉴우(牛牛) : 신선하고, 품질이 좋은 우유를 마시기 위해 젖소농장에서 Gord 간첩으로 있다. 광우병이 발생한 후, 면양농장으로 이동하여 계속 간첩생활을 한다.



해커(黑客) : 몇 년 전 세계를 들쭉이는 영화 3부작을 찍었다. 지난 일이지만 줄곧 영화 속의 이미지에서 현실생활로 벗어나지 못하고 있다. 치명적인 것은 아직도 총알이 그의 장기라고 생각한다.



이도우타이랑(一刀太郎) : 이도우류우의 계승자이다. 말수가 적지만 행동은 질풍 같다. 칼 빛이 번쩍일 때 마다 적의 주요 부분을 압박한다. 이것은 여름날 무더위 속에서 파리, 모기를 죽이면서 연마한 재능이다.



하이즈즈(海之子 바다의 아들) : 스스로 자기가 훌륭하다고 생각하는 잠수원이다. 그는 바다의 황제 버어싸이둥(波塞冬)의 손자이며, 바다를 지배하는 역량을 갖고 있다고 한다. 하지만 그는 아직도 수영장의 물이 깊은 곳은 들어가지도 못하고 있다.



gord 자객 : 자신보다 멋진 남자를 질투한다. 뿐만 아니라 자신보다 못 생긴 사람을 못살게 굴어 자신의 충실한 "동생"으로 만든다.



거스라(哥斯拉) : 쥐라기를 연상하지 말라. 다만 커트모양이 특별할 뿐이다.



하이도우왕(海盜王 해적왕) : 18대에 걸쳐 전문 해적대장을 했다. 용렬한 표정, 고전적인 캐릭터 스타일, 언제든지 태평양을 뛰쳐나가 육지로 가고 싶어 한다.



보우자광런(爆炸狂人 폭발 광인) : 반공부대에서 각종 변태 폭탄을 연구하던 전문가다. 10년의 시간을 들여 미사일보다 더 훌륭한 슈퍼급 폭탄-원기탄(元气弹)을 자체로 R&D했다. 하지만 정부에서 사용하지 못하게 했기 때문에 이로부터 붕괴상태에 빠지게 되었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-09-26/1533126911.shtml>

온라인 중독 원인

안휘성 의과대학의 전문가들은 청소년들의 인터넷 접속 횟수와 시간을 매주 2~3회, 매회 1.5시간을 넘어서서는 안 된다고 밝혔다.

전문가들은 첫 ‘중국 청소년 발전 콘퍼런스’에서 중학생들의 인터넷 중독요소를 6가지로 나누어야 한다고 했다.

1. 성별
2. 부모들과의 관계가 좋지 못하다.
3. 집에 컴퓨터가 있다.
4. 학교를 옮겨 다른 학교에 가서 공부한다.
5. 학교생활이 풍부하지 못하다.

이것은 안휘성 의과대학 정신위생 임상학원의 세원(谢雯) 등 10여명의 전문가, 학자들이 합비시의 서로 다른 유형의 6개 중학교의 2,010명의 학생들에 대해 설문조사한 후 얻은 결론이다. 집에 컴퓨터를 가지고 있고, 자신의 방이 있다면 인터넷 중독 발생률이 높다. 학교를 옮겨 다른 학교에 가서 공부하는 학생들과 중점반이 아닌 학생들의 인터넷 중독발생률이 중점반과 정식 학적을 갖고 있는 학생들보다 높다. 중학생들이 부모들과 관계가 좋지 않을수록 인터넷 중독 현상이 뚜렷하다. 전반적으로 볼 때 부모들의 학력이 높은 가정일수록 자녀들의 인터넷 중독 가능성이 높다. 그중 모친의 학력이 높을수록 자녀들의 인터넷 중독 비율이 더욱 높다.

청소년 인터넷 중독이 이미 사회의 초점이 되었다. 안휘성 의과대학의 전문가들은 이 조사를 통해 현재 인터넷 중독자가 이미 3.5%에 달한다고 밝혔다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=6953&lm=ywxw>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002		北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062