



제213호

2007. 2. 12

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (1)

China Game News

- 2010년 중국 온라인게임 시장 규모 163.88억 위안
- 《쓰준티엔샤/至尊天下/지존천하》 2월 5일 기술 알파테스트 시작
- 《따화춘치우/大话春秋》, 《춘치우Q짠/春秋Q传》으로 개명
- 신개념 캐주얼 온라인게임 《평광파이웨이/疯狂派对》 알파테스트 시작
- 웹 온라인게임 《황스즈광/创世之光/창세지광》 인기

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (06)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (2월04일-2월10일)

New Game 소개

- 《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》

법률 및 정책

- 상하이시 정부협회, 기술 수단 동원한 인터넷 중독 해결을 건의

2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (1)

목 차

- ◆ 조사 배경
- ◆ 조사 콘텐츠
- ◆ 보고서 요약

◆ 조사 배경

"2006년 17173 제6회 중국 온라인게임 시장 조사 보고서"는 www.17173.com과 iResearch에 의해 작성되었다. 40여 개의 유명 매스컴의 지원 하에 공정, 권위, 과학적인 태도로 온라인 설문조사와 SMS투표 그리고 오프라인 연구조사를 통해 현재 시장에 출시된 롤플레이게임, 캐주얼게임, 보드게임 등을 포함한 각종 게임제품의 콘텐츠, 화면, 기술, 시장인지도 그리고 중국 온라인게임 운영업체와 대리업체들의 현황, 고객센터 현황, 중국 온라인게임 게이머들의 인터넷 접속행위 등에 대해 조사 및 분석을 진행했다.

이번 조사는 2006년 10월 18일부터 12월 11일까지 약 2개월간 진행되었다. 조사기간 동안 수많은 게이머들이 적극적으로 조사에 참여해 온라인 투표부터 SMS투표까지 모두 15만여 건의 의견을 수렴했다.

◆ 조사 콘텐츠

1. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 행위 분석

- 온라인게임 게이머들의 주요 게임 목적
- 온라인게임 게이머들이 중시하는 게임 요소
- 온라인게임 게이머들의 주요 게임 장소
- 온라인게임 게이머들의 게임 시간
- 온라인게임 게이머들의 주요 게임 시간대
- 온라인게임 게이머들의 게임에 대한 밀착도
- 온라인게임 게이머들의 게임 포인트 카드 구매 장소
- 온라인게임 게이머들의 게임정보 획득 경로
- 온라인게임 게이머들의 온라인게임과 기타산업 제품 간의 합작홍보 활동에 대한 태도
- 온라인게임 게이머들이 게임을 떠나는 이유
- 온라인게임 게이머 주변의 친구들이 온라인게임을 하지 않는 원인
- 온라인게임 게이머들의 게임 시 인터넷 접속 방법

2. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 선호 경향 분석

- 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 유형
- 온라인게임 게이머들이 게임 속에서 즐겨하는 행동
- 온라인게임 게이머들이 선호하는 서버 현황
- 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 이벤트

온라인게임 게이머들이 다운 받는 주요 모바일게임 유형
 온라인게임 게이머들의 모바일게임 정보획득 경로
 온라인게임 게이머들이 모바일게임을 즐기는 핸드폰 브랜드
 다른 게이머가 레벨 업을 시켜주는 행위에 대한 온라인게임 게이머들의 태도

3. 중국 온라인게임 게이머들의 소비 행위 분석

온라인게임 게이머들의 매월 평균 게임비용
 온라인게임 게이머들이 선호하는 과금 방식
 온라인게임 게이머들의 게임비용 출처
 온라인게임 게이머들의 게임 속 아이템 및 현금 거래 진행 현황
 온라인게임 게이머들이 선호하는 온라인게임 주변제품

4. 중국 최우수 온라인게임 분석

중국 시장 점유율 15위권 온라인게임
 중국 10대 인기 3D 온라인게임
 중국 10대 인기 2D 온라인게임
 중국 10대 우수 음악, 음향효과 온라인게임
 중국 10대 우수 고객센터 온라인게임 운영회사
 중국 10대 우수 매크로 방지 온라인게임
 중국 10대 우수 화면 온라인게임
 2006년도 10대 최고 기대작 온라인게임

5. 온라인게임 게이머들의 기본 속성 분석

중국 온라인게임 게이머 개인 월수입 분석
 중국 온라인게임 게이머 성별 분석
 중국 온라인게임 게이머의 게임 속 성별 분석
 중국 온라인게임 게이머의 거주 지역 분포 분석
 중국 온라인게임 게이머의 연령 현황
 중국 온라인게임 게이머의 문화수준 현황
 중국 온라인게임 게이머의 인터넷사용 기간 및 게임플레이 기간 현황

◆ 보고서 요약

▶ 조사통계에 따르면, 온라인게임 게이머들의 주요 게임 목적은 친구 사귀기로 전체 비율의 59.6%를 차지했다. 그리고 지력 훈련과 순수 오락을 위한 목적은 각각 전체 비율의 9.7%와 7.5%를 차지하며 뒤를 이었다. 전년도 통계와 비교해 볼 때, 순수 오락을 위해 게임을 즐기는 유저의 비율은 현저히 감소했지만 온라인게임을 통해 친구 사귀기를 희망하는 유저의 비율은 대폭 증가했다. 이로서 온라인게임이 점점 대인교류 방식 중 하나로 자리잡아가고 있음을 알 수 있다.

▶ 게임조작의 난이도와 게임화면 및 음향효과는 온라인게임 게이머들이 가장 중시하는 게임 요소로 나타났다. 그 다음으로는 이벤트와 고객센터로 각각 전체 비율의 9%와 8%를 차지했다.

▶ 66%의 온라인게임 게이머들이 주로 자신의 집에서 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다.

그 다음으로는 학교와 회사로 각각 전체 비율의 15%와 9%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들이 매일 게임에 투자하는 평균시간은 4.1시간으로 나타났다. 이 중 매일 1~3시간을 투자하는 게이머들은 전체 비율의 45%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들의 주요 게임 시간대는 퇴근 후 혹은 하교 후인 18~24시이며, 이 중 20~22시에 비교적 게임플레이가 집중되어 있다.

▶ 온라인게임 게이머들의 게임제품에 대한 평균 밀착도는 7.9개월로, 2005년도 조사 결과와 기본적으로 동일하다.

▶ 온라인게임 게이머들이 게임 포인트 카드를 구매하는 주요 장소는 소프트웨어 전문판매점으로 전체 비율의 51%를 차지했다. 그 다음으로는 신문잡지 판매점과 신문가판대로 각각 15%와 12%를 차지했다.

▶ 전체 비율의 43%를 차지한 전문 온라인게임 사이트가 온라인게임 게이머들이 게임관련 정보를 습득하는 주요 경로로 나타났다. 그 다음으로는 칼럼과 잡지 및 광고가 뒤를 잇고 있다. 통계에서 알 수 있듯이 광고 및 일부 제품 이벤트를 결합한 홍보방식은 이미 게이머들의 인정을 받으며 온라인게임 관련 정보를 습득하는 주요 경로가 되었다. 50%에 이르는 온라인게임 게이머들은 온라인게임과 기타산업 제품과의 연합 홍보활동을 인정하고 있으며 이러한 합작이 더욱 활발해지기를 희망하고 있다.

▶ 중국 온라인게임 게이머들이 온라인게임을 떠나는 가장 주요한 원인은 가족과 친구의 반대로 전체의 29%를 차지했다. 그 다음 원인으로는 사이트 이동과 게임안전 때문으로 나타났다.

▶ 온라인게임 게이머들의 주변 친구들이 온라인게임을 하지 않는 주요 원인으로는 관심이 없기 때문으로 나타났다. 그 다음으로는 온라인게임을 잘 모른다는 것과 가족 및 친구의 반대로 나타났다.

▶ 온라인게임 게이머들이 게임 시 주요 인터넷 접속방식은 ADSL로 전체의 39.7%를 차지했다. 그 다음으로는 띠엔신(电信) 광대역과 왕통(网通) 광대역으로 각각 25.4%와 17.7%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들이 가장 선호하는 게임유형은 전체 비율의 33.1%를 차지한 격투게임/사격 장르로 나타났다. 그 다음으로는 각각 27%와 18.3%를 차지한 전략 장르와 롤플레이밍 장르로 나타났다.

▶ 온라인게임 게이머들이 게임 속에서 가장 즐겨하는 행동은 새로운 친구를 사귀는 것이며 그 다음으로는 최고급 아이템 찾기/최고급 아이템 제조 및 임무 완성이었다. 통계데이터는 기본적으로 작년 연구조사와 동일하다.

▶ 온라인게임 게이머들은 거주지에서 가장 가까운 서버를 선택하고 있으며 그 다음으로는

사람이 적고 속도가 빠른 서버와 새롭게 개통한 서버를 선택하고 있다. 친구가 선택한 서버를 선택하는 게이머의 비율은 작년에 비해 현저하게 감소했다.

▶ 온라인게임 게이머들이 가장 선호하는 이벤트는 사이버 결혼이며, 그 다음으로는 무료 증정 테스트CD와 게이머가 설계하는 임무가 차지했다.

▶ 게이머들이 가장 자주 다운받는 모바일게임은 캐주얼 장르 게임으로 전체 비율의 51.9%를 차지했다. 그 다음으로는 스포츠 장르 및 액션 장르로 각각 8.4%와 8%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들은 이동 바이바오상(百宝箱: 차이나모바일의 무선인터넷 브랜드)을 통해 모바일게임 정보를 얻고 있으며 그 다음으로는 SP공급업체를 통해 정보를 얻고 있다.

▶ 온라인게임 게이머들은 Nokia 핸드폰을 통해 가장 많이 게임을 즐기고 있으며, 그 다음으로는 Dopod와 삼성 핸드폰을 통해 게임을 즐기고 있다.

▶ 대부분의 온라인게임 게이머들은 자신의 레벨을 올려주는 비용으로 다른 게이머들에게 매월 10~300위안의 금액을 지출할 용의가 있다.

▶ 현재, 온라인게임 게이머들의 매월 평균 게임비용(인터넷 접속비용 포함)은 205위안이며, 이 중 온라인게임에 매월 평균 81~120위안을 사용하는 게이머들의 비율이 비교적 높다.

▶ 온라인게임 게이머들이 받아들일 수 있는 매월 게임비용은 현재 실제로 지출하고 있는 금액보다 훨씬 낮다. 게이머들이 받아들일 수 있는 매월 게임비용은 87위안으로 나타났다. 심리적으로 받아들일 수 있는 가격 중, 20~50위안 비율이 가장 높은 29.1%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들이 선호하는 과금 방식은 포인트 카드로 전체의 37.7%를 차지했다. 그 다음으로 아이템 유료방식과 월정액카드를 선호하는 것으로 나타났다.

▶ 개인 수입으로 온라인게임 비용을 지불하는 게이머들은 전체 비율의 48.1%를 차지했으며 부모에게 의지하는 게이머들은 전체 비율의 26.6%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머들 중에서 아이템 혹은 현금을 거래한 적이 있는 게이머의 비율은 83.7%로 거래 규모는 대부분 500위안 이하였다. 게이머가 받아들일 수 있는 아이템 혹은 현금 거래 금액은 현재 유저들이 거래해본 금액보다 높게 나타났다.

▶ 47%의 온라인게임 게이머들은 게임 주변제품으로 게임 공략집을 구매할 것이라고 밝혔다. 그 다음으로 온라인게임 게이머들의 소비를 촉진시키는 게임 주변제품으로 영화와 의상이 차지했다.

▶ 온라인게임 시장에서 시장점유율이 가장 높은 3개 온라인게임은 각각 《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》, 《WOW》, 《러쉐장후/热血江湖/열혈강호》로 나타났다.

▶ 중국에서 가장 인기 있는 3D온라인게임은 《WOW》, 《열혈강호》, 《완메이스제/完美世界/Perfect world》 순으로 나타났다.

▶ 중국에서 가장 인기 있는 2D 온라인게임은 《열혈전기》와 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》, 《몽환시요우/梦幻西游/몽환서유》와 《쟁투/征途/정도》 순으로 나타났다.

▶ 음악, 음향효과 방면에서 가장 인기 있는 온라인게임은 《WOW》, 《QQ환상》과 《우린 와이지/武林外传/무림외전》 순으로 나타났다.

▶ 고객센터가 가장 뛰어난 온라인게임 운영업체는 The9, 완메이스콩과 성따 순으로 나타났다.

▶ 매크로 방지 10대 온라인게임 중에서 가장 우수한 게임은 《WOW》, 《몽환서유》와 《QQ환상》 순으로 나타났다.

▶ 게이머들이 선호하는 게임화면으로는 《WOW》, 《QQ환상》, 《Perfect world》가 선정되었다.

▶ 2006년도 최고 기대작 조사에서 《따항하이스타이OL/大航海时代OL/대항해시대OL》이 가장 높은 비율을 차지하며 1위에 선정되었다. 그 다음으로는 《티엔롱빠뿌/天龙八部/천룡팔부》와 《SUN》이 선정되었다.

▶ 온라인게임 게이머들 중에서 재학생은 전체 비율의 15.3%를 차지했으며, 무수입 게이머는 6%를 차지했다. 그리고 78.7%의 수입이 있는 게이머들의 평균 월수입은 1,683.7위안으로 나타났다.

▶ 중국 온라인게임 게이머들의 남녀 비율은 5:5에 가깝다.

▶ 온라인게임 게이머의 게임 속 성별의 남녀 비율은 55.7 : 44.3로 게임 속 남성의 비율이 온라인게임 게이머들의 실제 남성 비율보다 높다. 많은 여성 게이머들이 게임 속에서 남성 캐릭터로 게임을 즐기는 것을 좋아하는 경향이 있음을 알 수 있다.

▶ 중국 온라인게임 게이머들의 거주 지역 분포를 살펴보면 베이징시의 비율이 25.35%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 티엔진(天津)과 저장(浙江)이 각각 10.6%와 8.1%를 차지했다.

▶ 중국 온라인게임 게이머의 평균 연령은 23.6세이며, 19~25세 게이머가 전체 비율의 약 50%를 차지했다.

▶ 온라인게임 게이머의 학력계층의 비율의 차이는 별로 크지 않으며 전문대 및 학부졸업 학력의 게이머들이 약간 더 많은 비중을 차지하고 있다.

▶ 연구조사 통계데이터에 따르면 온라인게임 게이머들의 인터넷 사용 기간은 주로 1~5년간

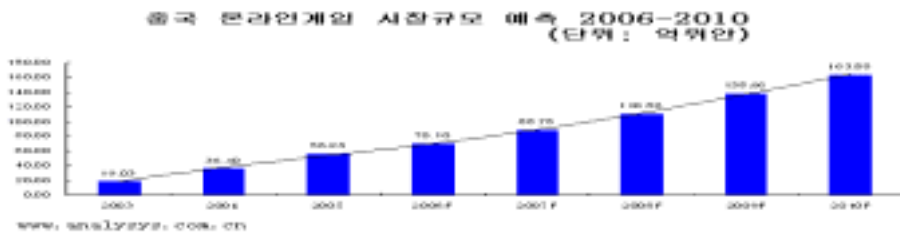
으로 나타났다. 이 중 3~5년간 사용기간 비율이 다소 높았으며 1~3년간 사용기간 비율은 매우 높았다.

(다음 호에 계속)

CGW China Game News

2010년 중국 온라인게임 시장 규모 163.88억 위안

Analysys의 최신 보고서 《중국 온라인게임시장 추세 예측 2006-2010》의 데이터에 따르면 2010년 중국 온라인게임 시장 규모는 163.88억 위안에 달할 것이다. 2006년부터 2010년까지 온라인게임 시장 규모의 연평균 복합 성장률은 23.65%로 2002년부터 2005년까지의 연평균 복합 성장률인 79%에는 크게 못 미치는 수준이다.



Analysys는 중국 온라인게임 시장이 비록 발전 초기단계에 머물러 있지만 이미 시장 초기의 폭발적인 성장 단계를 지나 비교적 안정적인 그리고 지속적인 발전 단계에 접어들었다고 보고 있다. 그리고 중국 게임 운영업체의 지속적인 성숙과 발전, 중국 온라인게임 유저 연령층의 지속적인 확대 그리고 온라인게임 사이버 재산에 대한 중국 법률 및 법규 강화로 인해 향후 5년 내 중국 온라인게임 시장이 지속적으로 높은 성장률을 유지할 것으로 보고 있다.

이와 동시에, 일부 게임 개발업체들의 음란, 폭력 콘텐츠 위주의 게임 배급, 해킹 기술의 발달 그리고 온라인게임 운영 등에 대한 정부의 관리제도 강화를 중국 게임시장의 발전을 가로막을 것으로 보고 있다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/main/www/index.php?action=showContent&ID=4682&WID=2&TID=10>

《쯔준티엔샤/至尊天下/지존천하》 2월 5일 기술 알파테스트 시작

중화 무학의 정수로 돌아가자는 취지로 만들어진 3D 무협 거작인 《쯔준티엔샤/至尊天下/지존천하》가 2월 5일 정식으로 기술 알파테스트를 실시했다. 《쯔준티엔샤》는 뛰어난 표현능력을 갖춘 최신 3D 엔진을 사용해 게임 속의 모든 지도와 각각의 지역들 그리고 나무가 우거진 촌락, 구름이 자욱한 봉우리 등 각 장면마다 사소한 부분까지 세밀하게 표현해 시각적으로 즐길 수 있는 무협세계를 창조해 내었다.

무협세계에서 가장 주목받는 것은 무림절학일 것이다. 게이머는 게임 속에서 도, 검, 창, 곤, 암기 등 여러 가지 병기들을 자신의 기호에 따라 선택할 수 있으며 각각의 무기는 그 특성에 따라 백여 종의 무학들을 파생시킨다. 각종 무학들은 모두 무협문화 애호가들에게 익숙한 무학들이다.

《쯔준티엔샤》는 새로운 무공 시스템을 탄생시켰다. 상대방의 상반신과 하반신을 타격할 때 순서를 달리해 자유롭게 각종 무공 절학을 조합해낼 수 있으며, 온라인게임에 격투게임의 기교를 융합해 PK시 게이머의 조작 실력을 과시할 수도 있다. 각종 무공은 초식간의 상생상극의 원리에 의해 설정되었으며 무공 비결과 운용초식을 파악한 공격은 타격을 더욱 가중시킬 수 있다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-05/20070205105326805,1.shtml>

《따화춘치우/大话春秋》, 《춘치우Q판/春秋Q传》으로 개명

2월 7일, King soft는 Q버전 야심작 《따화춘치우/大话春秋/대화춘추》의 정식 개명을 발표했다. 새로운 게임명은 《춘치우Q판/春秋Q传/춘추Q전》으로 King soft의 Q버전 3부작 시리즈 구성을 나타내고 있다. 그리고 본 제품은 King soft가 대리 운영하고 있는 《웨이후Q판/水浒Q传/수호Q전》 및 곧 출시될 《스치스파이2/石器时代2/석기시대 2》와 함께 2D, 2.5D, 3D의 다양한 그래픽 형식을 이루며 역사, 무협, 판타지 소재를 넘나들고 있다.

개명의 원인에 대해 King soft 온라인게임 시장부 책임자 쟡커(郑可)는 "이번 개명은 우선 King soft의 Q버전 시리즈 제품의 연속성을 유지하기 위한 것이다. 그리고 제품 자체의 변화와 제고된 품질로 게이머들에게 새로운 모습을 선보이기 때문이다."라고 밝혔다. 쟡커는 특별히 《춘치우Q판》의 여러 특징, 역사의 흐름을 완벽하게 재현한 세계 임무, 애완동물과 소환수를 함께 소유할

수 있는 기능, 게임조작이 더욱 간편해진 실시간 단체전 등에 대해 소개했다.

쩡커의 소개에 따르면 《춘치우Q짠》은 알파테스트 기간에 처음으로 유저 행위 분석시스템을 도입했다. 게이머 그룹의 행위 데이터에 근거해 게임의 기능성 문제를 판단, 이를 통해 게이머의 유실을 통제했다. 게임명의 변경 또한 본 게임의 연구개발 운영팀이 엄격한 데이터 분석 및 게임 평가 테스트를 거쳐 본 게임의 품질이 이미 절대 다수 게이머들의 수요를 만족시킬 수 있다는 결론에 도달했기 때문이다.

쩡커는 《춘치우Q짠》의 향후 마케팅 홍보에 대해 전통 온라인게임과는 차별화된 홍보 전략을 사용할 것이며 또한 인터넷 WEB2.0 시대로의 진입에 맞춰 최신 방식을 도입할 것이라고 밝혔다. 시기를 겨냥한 최신 방식을 도입할 것이라고 밝혔다. 그리고 2007년 King soft는 다년간 연구개발을 거친 일련의大作들, 《씨엔사칭원/剑侠情缘网络版3/검협정연 인터넷버전 3》, 《티에쉐싼귀쯔/铁血三国志/철혈삼국지》, 《평선방/封神榜2/봉신방 2》 등 다양한 제품들을 출시할 예정이다.



자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2007-02-07/0918186745.shtml>

신개념 캐주얼 온라인게임 《평광파이웨이/疯狂派对》 알파테스트 시작

위황(宇皇) 소프트웨어가 2년간의 연구 끝에 개발한 신개념 온라인 캐주얼게임 《평광파이웨이/疯狂派对/풍광파대》의 알파테스트가 2007년 2월 10일 진행될 계획이다. 본 게임은 텡런썬시(腾仁信息)에 의해 운영된다.



순수하게 게임성을 추구한 《평광파이웨이》는 액션, 스포츠, 음악 등 캐주얼 게이머들이 좋아하는 각종 콘텐츠들이 적절히 융합되어있어 게이머들에게 다채로운 즐거움을 안겨 줄 것이다. 게이

머들은 누적 점수로 생성되는 "필살기"를 통해 다른 게이머들을 공격할 수 있으며 여러 가지 미션을 통해 획득하게 되는 각종 아이템들로 인해 게임의 재미를 더욱 느낄 수 있다.

그리고 게임 속에 대량의 동적 화면효과와 고품질의 자체개발 음악을 도입한 《평광파이웨이》의 음향 및 화면효과는 매우 뛰어나다. 자체개발한 Q버전과 현실 세계를 융합한 스타일, 고풍 셀 애니메이션 화면은 캐릭터, 배경, 미니게임 등을 정교하고 세밀하게 표현, 전체적으로 생동감이 넘쳐난다. 또한 게임 시스템과 플레이 방법은 모두 간단명료해 쉽게 게임을 즐길 수 있다. 그리고 간단명료한 조작 시스템에도 변화를 주어 게이머들에게 항상 새로운 즐거움을 선사할 것이다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-07/20070207111953435,1.shtml>

웹 온라인게임 《황스즈광/创世之光/창세지광》 인기

클로즈베타 서비스를 시작한 웹 온라인게임 《황스즈광/创世之光/창세지광》의 게이머 수가 점점 증가하고 있는 추세이다. 소식에 따르면 《황스즈광》은 수많은 유명 온라인게임 《마오여우찌/猫游记/묘유기》, 《잔션스제/战神世界/World of Warlord》, 《Ogame》 등과 나란히 웹 온라인게임에서 선두자리를 차지하고 있다.

현재 본 게임은 과거 《신룡주/新龙族/드래곤라자》를 대리 운영했던 베이징 니빠탄(泥巴潭) 네트워크 기술유한공사가 대리하고 있다. 니빠탄 제품부 관계자에 따르면 웹 온라인게임은 게임 클라이언트가 필요 없기 때문에 웹페이지를 열면 게임에 바로 접속할 수 있으며, 빠른 생활방식과 소비방식으로 인해 웹 온라인게임 게이머의 수도 점차 증가하고 있다. 《황스즈광》의 클로즈베타 서비스 후 2주간 띠엔신(电信)과 왕통(网通) 서버의 매일 평균 동접자수는 모두 2,000여 명에 달했다.

《황스즈광》은 web 3.0기술에 근거하는 신형 온라인게임으로 게이머들은 게임 속에서 각자의 성을 건립할 수 있다. 본 게임의 특징인 무레벨, 애완동물 전투, 27종 직업, 3번에 걸친 전직 및 미 개방된 공성 등은 을 들 수 있다. 그리고 단순한 한국게임과 달리 구미 온라인게임처럼 복잡하면서도 산만하지 않게 설정되어 있다. 대형 맵, 아름다운 화면과 생일, 별자리, 혈액형까지도 선택할 수 있는 속성선택은 본 게임을 웹 온라인게임 중에서 선두적인 위치에 오르게 했다.



자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/5380237.html>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07-06)

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
3	-	시엔징찬취2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	5↑	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
5	6↑	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
6	7↑	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
7	9↑	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
8	-	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
9	10↑	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
10	11↑	완우티엔샤(乱武天下 / 난무천하)
11	15↑	짚션(战神 / Warlord)
12	13↑	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
13	20↑	츠홍취online(赤红血 / Red blood Online)
14	12↓	광즈귀두(光之国度 / Shine)
15	14↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)

16	-	위퍼우스찌:간다Online(宇宙世纪:敢达 / 우주세기:건담)
17	新	머썬우쓰제:란샤오원정(魔兽世界:燃烧远征 / WOW)
18	19↑	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
19	新	파오먀오즈취(飘邈之旅 / 표막지려)
20	17↓	선시엔(寻仙 / 심선)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-05/20070205102142925.shtm>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (2월 4일 - 2월 10일)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	싱짠치엔예 (星战前夜, EVE Online)	MMORP
3	따항하이스따이 (大航海时代, 대항해시대 Online)	MMORP
4	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMORP
5	룽위띠사청 (龙与地下城, Dungeons&Dragons)	MMORP
6	과이러시여우 (快乐西游, JOYXY)	MMORP
7	찌엔샤칭웬Online II (剑侠情缘Online II, 검협정원II)	MMOCP
8	티엔탕 II (天堂 II, 리니지 II)	MMORP
9	완메이스페귀지반 (完美世界国际版, Perfect world 국제판)	MMORP
10	우린와이짘OL (武林外传OL, 무림외전OL)	MMORP

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-02-12/1806187436.shtml>

《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》

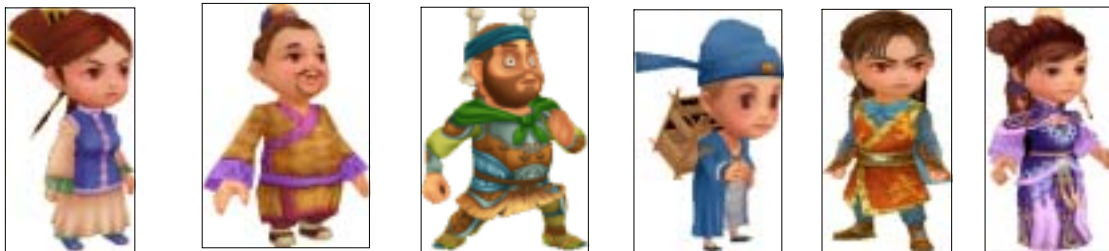


- 게임 이름 : 창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : Q버전 카툰
- 개발 업체 : 스네일게임(游戏蜗牛)
- 운영 업체 : 스네일게임(游戏蜗牛)
- 공식사이트 : qd.hanghai.com
- 현재 현황 : 2007년 2월 7일 알파테스트

《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》의 주인공 푸티엔시에(复天邪)는 일찍이 인간이었으며, 대륙 역사상 큰 쟁의성을 지닌 인물로 사악의 대명사가 되었지만 과거 그의 패도적인 행보는 대륙 역사의 기점이 될 수밖에 없다. 인류의 조상들이 제창하는 힘과 지혜가 함께 결합된 수많은 가르침들은 푸티엔시에에게 강도와 부자의 잠재 대명사로 변했다. 대륙에서 가장 부유한 상인이면서 가장 흉악한 강도의 우두머리라는 양면성을 지닌 인물인 푸티엔시에는 인류 세계에 절대적인 영향을 끼쳤다.

푸티엔시에가 죽은 후 5년 동안, 인류 사회는 여전히 변형을 거친 강도와 부자 이론을 계속 발전시켜 나갔다. 이미 사람 마음속에 깊이 새겨진 재물의 힘은 혼란 속에서 더욱 그 중요성이 돋보이게 마련이다. 어떤 사람들은 푸티엔시에가 수집한 문헌 자료와 기괴한 물품을 연구해 대륙에 발견되지 못한 수많은 곳과 신비한 보물이 숨겨져 있음을 발견했다. 이때부터 미지의 신비로 인류의 판타지 모험이 시작되었다.

다시 태어난 푸티엔시에에는 반인반수의 괴물로 괴물, 야수간의 언어를 모두 이해할 수 있으며 강대한 괴물을 번식시킬 수 있는 능력을 지녔다. 그리고 인간의 신체에 암흑세계와 야수 혈액의 혼합된 힘을 받아 몬스터 대군을 통솔할 수 있는 무상 권한을 획득하였다. 푸티엔시에에는 과거의 기억과 12보물에 대한 동경으로 몬스터를 통솔, 12보물에 대한 자료를 충분히 모았다. 하지만 보물 소재지의 수많은 금제들의 방해로 받게 되었다.



인류는 점점 방대해져갔고, 푸티엔시에에는 이미 자신의 인성을 완전히 상실하였다. 현재 그는 머리끝부터 발끝까지 완전한 몬스터로 변했다. 그는 인류에 대한 증오와 12보물에 대한 동경으로 보물에 대한 소식을 크게 선전, 금력과 힘에 대한 유혹을 이용해 인류를 끌어들이기 시작했다. 푸

티엔시에는 인류에게 복수하는 동시에 인류의 힘을 이용하여 그가 12보물을 찾으면서 완성할 수 없었던 부분들을 완성하려 한다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2007-02-01/20070201164323788.shtml#menu>

상하이시 정부협회, 기술 수단 동원한 인터넷 중독 해결을 건의

현대 정보기술은 인류에게 점점 더 풍부하고 다양한 문화 콘텐츠를 제공하고 있지만 이와 동시에 특히 청소년의 건강을 위협하는 "인터넷 중독"이라는 사회질병을 파생시켰다. 이에 상하이시 정부협회(上海市政协)는 "중독 방지 시스템"을 포함한 기술적 수단을 사용해 미성년자의 "인터넷 중독"을 예방하고 치료할 수 있도록 도움을 줄 것을 건의했다.

상하이시 정부협회는 적극적인 "온라인게임 실명제" 추진과 정부 관리부문이 온라인게임 경영자들에게 "중독 방지 시스템"의 설정을 강제적으로 요구할 것을 건의했다. 이 시스템은 국제 선진 "경험치 보상 방식" 기술을 도입해 과학적으로 게임 간격을 통제, 게이머들이 합리적으로 게임 시간을 정할 수 있도록 유도하는 시스템이다.


상하이시 정부협회는 정부 관리부문의 강제적인 기술 수단 외에 온라인게임 콘텐츠에 대한 심사 강화와 심사를 통과한 게임에 대한 감독도 강화해야 한다고 주장했다. 그리고 온라인게임 관리에 대한 입법 작업, 즉 게이머의 가상재산 보호 및 거래 등 문제의 법률화, 규범화 등을 강화하고, 게임 등급 제도를 실시해 미성년자의 게임중독을 유발하거나 폭력적인 게임에 대해 제재를 가해야 한다고 주장했다.

상하이시 정부협회의 조사연구 결과에 따르면 현재 수많은 미성년자들이 온라인게임 중독으로 인해 학업을 소홀히 하고 있으며 게임중독으로 인한 위법행위가 빠른 속도로 증가하고 있다고 밝혔다. 중국에서 "인터넷 중독증"을 앓고 있는 사람들의 연령층은 주로 15세-20세 사이에 집중되어 있으며 이 중 80%-90%가 온라인게임에 집중하고 있다.

본 조사연구에서 학생, 학부모 및 교사는 현재 영리를 목적으로 하는 PC방의 경영 관리 현황

에 대해 강력한 비평을 가했으며, PC방 관리의 소홀이 미성년자를 온라인게임에 중독되게 하는 중요 원인이라고 지적했다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48604/48623/5348232.html>

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