제226호
2007. 6. 4

CGW

Game Korea China Game Weekly

특집

· 온라인게임 중독방지시스템 출시, 온라인게임산업 영리추구방식 변화
· 2006년 중국 온라인게임시장 회고 : 가정내 유저 및 은행카드 소비 위주

China Game News

·《슈샨 OL/蜀山OL/촉산 OL》알파 테스트 5월 25일 13시 실시
· 2007 ChinaJoy 중국산 브랜드 게임이 대세
·《원따오/问道/문도》개발회사 지비터(吉比特)의 신작《원딩/问鼎/문정》
· 캐주얼게임의 선두기업 스지텐청(世纪天成), 신규 온라인게임 운영 준비

Game 순위

· 중국 온라인게임 기대작
· 5월 온라인게임 순위
· 5월 PC방 인기게임 순위

Game 회사 소개

· 샤먼 지비터 네트워크 유한공사(厦门吉比特网络有限公司, G-Bites)

NewGame 소개

·《멍환스졔/梦幻世界/몽환세계》

법률 및 정책

· 신문출판총서, 5가지 조치를 통해 온라인 문화 환경 정화

CGW China Game Weekly 특 집

온라인게임 중독방지시스템 출시, 온라인게임산업 영리추구방식 변화

4월 15일, 8개 부서위원회가 공동 발표한 <미성년자 심신건강 보호에 관한 온라인게임 중독방지시스템 실시 통지>는 각 대형 온라인게임 회사들이 7월 이전까지 기술조치를 통해 미성년자 온라인게임 접속시간을 제한할 것을 요구하였다. 1개월여의 기간 동안 각 대형 온라인게임 회사들은 이미 기술적인 방면에서의 "중독방지" 시스템 실시 준비를 마쳤지만, 이 시스템이 기업의 이윤에 영향을 미치지 않도록 하기 위해 향후 제품의 연구개발 방향을 전환, 사이버 아이템 거래로 시간제 포인트카드를 대체할 것으로 보이며 이후 온라인게임 업체들의 주요 수입원이 될 전망이다.

많은 온라인게임 기업에 따르면, "중독방지" 시스템이 회사 수익에 영향을 미치지 않도록 하기 위해 향후 온라인게임기업의 연구개발 방향에 큰 변화가 일 것이라고 한다. 기존 온라인게임의 게이머들을 장시간 접속하도록 하여 포인트카드를 소비하게 하는 경영방식은 점차 과도기를 거쳐 게이머들에게 게임 중의 사이버 아이템을 구매하도록 하여 이윤을 획득하는 방식으로 전환되고 있다.

사실상, 현재 시장에 출시되어 있는 "쩡투"라는 온라인게임은 이미 이러한 방식을 채택하여 이윤을 획득하였다. 이 게임은 기타 온라인게임들과 달리 게이머들이 게임을 할 때 포인트카드를 구매할 필요 없이 무료로 게임에 접속할 수 있다는 점이다. 그러나 만약 게이머들이 더 좋은 환경에서 게임을 즐기고 싶다면 온라인게임 운영업체에 현금을 지불하고 상응하는 사이버 아이템을 구매하여야 한다.

과거 중국 최대 온라인게임 기업에서 근무했던 관계자에 따르면 온라인게임 업계는 청소년의 온라인게임 중독이 초래하는 악영향에 비추어볼 때, 국가가 게이머들의 연속 게임시간을 제한하는 조치를 취한 것이 그리 놀랄만한 일은 아니라는 반응이라고 한다. 그러나 게임시간 제한은 기업의 게임포인트카드 판매수익에 직접적인 영향을 미치기 때문에 온라인게임 기업은 반드시 신규 이윤 성장 포인트를 모색해야 한다고 밝혔다.

전문가의 의견

"신 영리추구 방식"에 대한 우려

상해 교통대학(上海交通大学) MPA 지도교수 푸쉐량(傅学良)은 인터뷰에서 온라인게임기업의 포인트카드를 판매하지 않고 아이템을 판매하는 신 영리추구방식은 어느 정도 역효과가 발생할 것이라고 말했다. 현재 중국 온라인게임은 일반적으로 모두 "게이머 VS 게이머"의 대전 형식을 갖추고 있다. 만약 게이머들이 사이버 세계에서 괴롭힘을 당하고 싶지 않다면 반드시 온라인게임회사로부터 자신의 살상능력을 향상시킬 수 있는 사이버 아이템을 구매하기 마련이다. 이로 인해 아직 고정적인 수입이 없는 미성년자들이 자칫하면 함정에 빠질 수 있다. 장시간 게임을 하지 않더라도 현금으로 "장비"를 구매하여 다른 게이머들을 PK시켜 "경험, 재물, 영예"를 빼앗는 것에 중독되는 것 또한 청소년들의 건전한 성장에 불리할 것으로 예상된다.

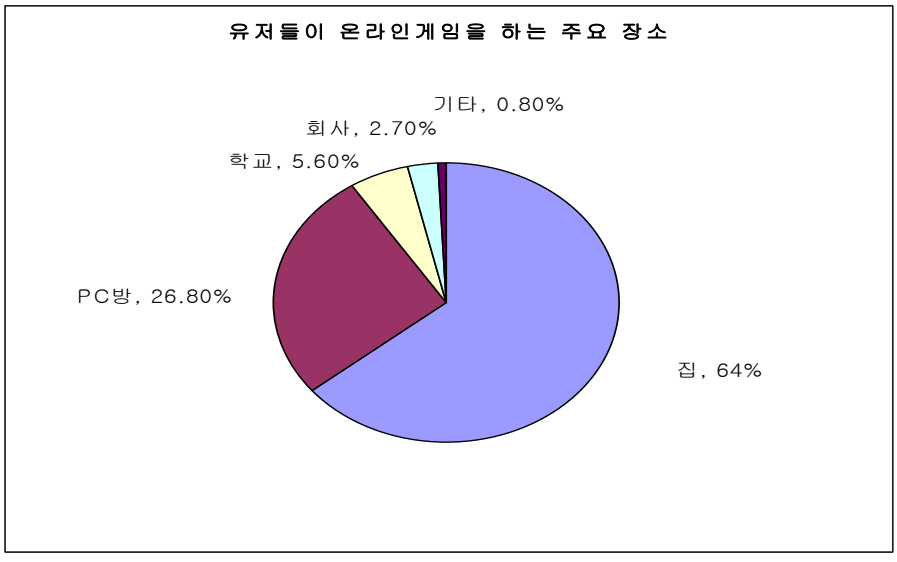
장기간 온라인게임 관련문제 법률 연구에 종사하였던 쩌우삔칭(周宾卿) 변호사는 최근 몇 년간 온라인게임 게이머들의 지속적인 증가에 따라 사이버 아이템 거래가 야기하는 각종 분쟁들이 연속적으로 상승하는 추세를 나타내고 있다고 밝혔다. 또한 그는 온라인게임 기업이 취한 게임내 게이머들간의 "사이버 아이템" 현금거래 금지조치로 인해 게이머들간의 "사이버 아이템 오프라인 거래"가 더욱 빈번해지고 있다고 지적하였다. 그는 현재 중국 법률상 "사이버 아이템 거래" 문제에 대해 아직 상세한 정의 및 규정이 없기 때문에 일단 분쟁이 발생하면 게이머들의 이익은 보장을 받지 못하게 되며, 이로 인해 더욱 더 많은 사회문제를 야기하게 된다고 덧붙였다.

쩌우 변호사는 또한 현재 천만이 넘는 중국 온라인게임 게이머들이 "비공식적인" 루트를 통해 "아이템 거래"를 진행하는 것이 이미 기정사실화 되었으며, 이로 인해 발생하는 분쟁이 초래하는 영향은 사이버 세계에서부터 현실 세계까지 미치고 있다고 하였다. 그는 이러한 현상을 못 본 척하는 것보다 공정하고 공평한 제 3자 거래 플랫폼을 건설하는 것이 훨씬 유익하며 모든 문제를 밝은 곳에서 처리하는 것이 기업, 게이머, 사회 모두에게 이익이 되는 일이라고 덧붙였다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/industry/talk/11011447/20070528/14125303.html

2006년 중국 온라인게임시장 회고 : 가정내 유저 및 은행카드 소비 위주

2006년 중국 온라인게임시장규모는 71.3억 위안에 달해, 전년도보다 27% 성장하였다. 2005년과 비교할 때, 온라인게임시장은 2가지 주요 추세, 즉 PC방 유저 위주에서 가정내 유저 위주로 전환되는 추세이며 은행카드 지불 분야가 빠른 성장률을 나타내고 있다.



어낼러시스는 Enfopanel 온라인 리서치가 조사한 데이터에 근거해 유저들의 주요 온라인게임 플레이 장소가 점차 가정으로 전환되고 있다고 분석하였다. 피조사자 중 64%에 해당하는 유저들이 주로 자신의 거처에서 온라인게임을 하고 있다고 답했으며, PC방에서 온라인게임을 하는 비율은 26.8%로 하락하였다. 조사에 따르면, 게이머들이 향후 1년간 온라인게임을 플레이하게 될 장소로

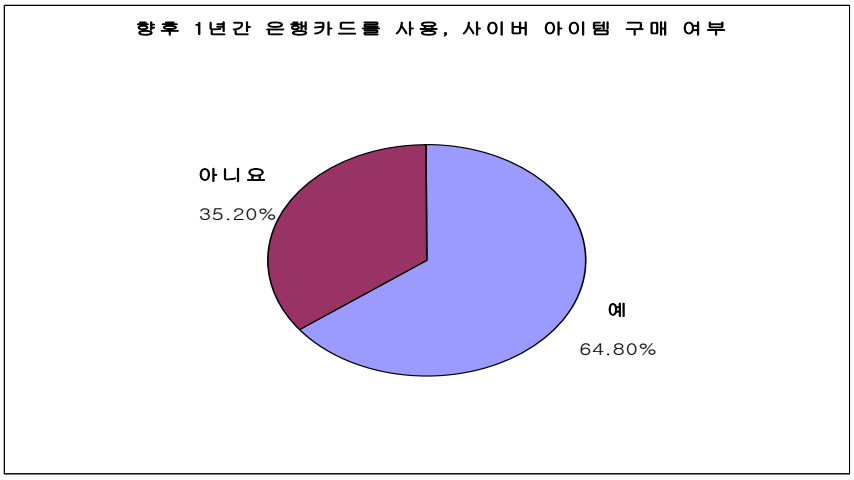
자신의 거처를 선택한 비율은 73.6%까지 증가한 반면 PC방의 비율은 더욱 하락, 15.2%를 기록하였다. 현재 더욱 많은 PC방 게이머들이 자신의 거처로 이동하고 있는 실정이다.

또한, 어낼러시스의 연구에 따르면, 현재 온라인게임의 주요 지불방식 종류에서 신문가판대, PC방, 소프트웨어전문점 등지에서 게임카드를 구매하는 유저들의 비율은 56.4%이며, 그중 오로지 이 방식을 통해서만 구매하는 유저들은 이 방식의 75%를 차지하였다.

인터넷 뱅킹 방식을 통해 온라인에서 금액을 직접 자신의 계정으로 이체하는 유저들의 비율은 30.4%이며, 이중 77%는 자신의 거처에서 인터넷에 접속하는 유저들로 주로 직할 시 및 성급 도시에 집중되어 있다.

전체의 64%를 넘는 유저들이 향후 1년간 은행카드를 사용하여 사이버 아이템을 구매할 의사가 있다고 밝혔으며, 그중 신문가판대, PC방, 소프트웨어전문점 등지에서 게임카드를 구매하던 유저들의 46.35%가 향후 1년간 은행카드를 사용하여 사이버 아이템을 구매할 의사가 있다고 밝혔다.

전체적으로 볼 때, 매주 온라인게임에 20시간 이상을 투자하는 온라인게임 유저들 중 향후 1년간 은행카드를 사용하여 사이버 아이템을 구매할 의사가 있는 유저들의 44%를 차지하였으며, 수입의 증가에 따라 이 서비스를 사용하려는 유저들이 빠르게 증가할 것으로 예상된다.



자료:http://www.analysys.com.cn/main/www/index.php?action=showContent&ID=4884&WID=2&TID=10

China Game News

《슈샨 OL/蜀山OL/촉산 OL》 알파 테스트 5월 25일 13시 실시

중국의 천년 전통문화 정수를 결합한《슈샨 OL/蜀山Online/촉산 OL》이 5월 25일 13시 게이

머들 앞에 선보인다. 샤먼위펑싱(厦门御风行)이 3년간 심혈을 기울여 제작한《촉산 OL》은 단순한 게임 상품의 범주를 넘어서서 중국 무협문화시스템 계승을 바탕으로 중국산 온라인게임 및 민족 문화에 대한 사람들의 기대를 더 많이 반영하였다. Mop(猫扑网)은《촉산 OL》의 대리 운영을 발표한 후, 첫 단계로 알파 테스트를 실시할 것이다. 기술 알파 테스트에 속하는 이번 테스트는 게이머들의 열정에 보답하고 테스트 효과를 향상시키기 위해, 전문팀에게만 아이디를 발행한다는 결정을 변경하여 일반 게이머들에게도 아이디를 제공하기로 하였다.

전문팀은 게임 게시판을 통해 테스트 자격 신청을 할 수 있으며, 독립 유저들은 공식 사이트 및 공식 사이트 게시판을 통해 아이디를 받을 수 있다. 《촉산 OL》의 알파 테스트를 위해 모집된 테스트 참여자들은 각 분야에서 온 다양한 계층의 사람들이며, 그들의 테스트 결과 및 의견들이 게임의 최종 형태에 영향을 미칠 것이다.

5월 25일 13시,《촉산 OL》이 띠엔신(电信)과 왕통 서버(网通)를 개방했다. 《촉산 OL》은 약간 수정을 가한 현실 그대로의 역사를 체험하는 것으로 외재적 위협과 내부적인 장애가 게임 속에서 최대한 구현될 것이다. 만약, 테스트 참여자가 과거에 각종 다양한 게임을 체험해 본 적이 있다면, 이번에 경험하게 될 것은 안과 밖이 교차하는 시험이 될 것이다. 촉산의 곳곳이 아름답고 화려한 풍경들로 가득하겠지만, 참여자는 한가롭게 감상할 시간이 없이, 일단 발을 내딛으면 현실과 같은 세계가 시작될 것이다.

자료:http://games.sina.com.cn/o/n/2007-05-25/1026199205.shtml

2007 ChinaJoy 중국산 브랜드 게임이 대세

5월 24일 소식에 따르면, 완메이스콩 네트워크기술유한공사(完美时空网络技术有限公司), 텅쉰과기(심천)유한공사(腾讯科技(深圳)有限公司) 등 중국 인터렉티브 엔터테인먼트 게임 기업들은 2007 China Joy 전시회 기간 동안 자체 연구개발 제작한 온라인게임 신규제품들을 출시할 예정이라고 한다. 그중 완메이스콩의《쭈시엔/诛仙/주선》,《우린와이쫜/武林外传/무림외전》, 텅쉰의《QQ총우/QQ宠物/QQ pet》, 《QQ싼궈/QQ三国/QQ삼국》, 《쉰시엔/寻仙/심선》, 왕이(网易)의《따화시

여우3/大话西游3/대화서유3》,《티엔샤얼/天下贰/천하2》등이 눈길을 끈다.

완메이스콩 네트워크기술유한공사가 2007년 출시할 주요 제품은《주선》과 《무림외전》이다. 대형 검선(剑 퓨전환타지 온라인게임《주선》은 수많은 독자들에게 "김용시대를 잇는 무협성경"으로 불리워지며 폭발적인 인기를 얻은 퓨전판타지소설 "주선(诛仙)"을 수정하여 만든 새로운 개념의 온라인게임이다. 독보적인 제 4세대 MMORPG 시스템 설정은 현재 중국 온라인게임시장에 대해 전면적인 혁신으로 작용할 것이다.

텅쉰은 새롭고 독특한 형식으로 변신, 2007년 China Joy를 빌어 전력을 다한 3편의 게임제품을 출시할 예정이다. 그중《QQ pet》은 세계 처음으로 IM에 기초한 사이버 Pet 육성게임으로 유저들에게 사이버 펫을 기르고, 학습시키며, 오락을 하는 등의 캐주얼 엔터테인먼트 체험을 제공할 예정이다. 2005년 6월 출시에 성공한 펭귄 형태의 QQ펫은 귀여운 캐릭터, 풍부한 표현, 독특한 체험으로 많은 네티즌들의 사랑을 받았으며, 2006년 7월 최고동접자수 100만 돌파라는 신기록을 수립, 중국 및 전 세계 최대 규모의 온라인 사이버 펫 커뮤니티가 되었다.

기타 엔터테인먼트 제품들과는 다르게《QQ pet》은 비교할 수 없는 생동감으로 장기간 유저들의 컴퓨터를 사로잡았으며, 경쾌한 캐주얼 엔터테인먼트 체험방식을 제공할 뿐만 아니라, 일종의 동반자 또는 감정을 의탁할 대상을 제공, 마음속의 애정 및 책임감을 불러일으킨다. 이것이 바로 이 게임이 유저들에게 제공하는 무엇과도 바꿀 수 없는 핵심 가치인 것이다.

《QQ삼국》은 텅쉰사가《QQ환상》후속 작으로 개발한 대형 온라인게임으로 삼국 문화를 게임 배경으로 하고, 3D 건축모양, 2D그래픽 방식을 화면기술형식으로 채택하였다. 카툰 스타일 캐릭터, 사실적인 색채, 사이드 스크롤 이동방식 등을 주요 특징으로 하는 온라인 캐주얼 인터렉티브 RPG인 《QQ삼국》은 삼국의 역사배경에 현대의 신 애니메이션주의적인 부분을 첨가, 독특한 게임분위기 창조를 통해 삼국 시대와 연결되는 친밀감과 함께 현대의 가볍고 캐주얼한 카툰 스타일의 개념을 결합하여 게이머들에게 완전히 새로운 게임 세계에서 유쾌한 체험을 할 수 있도록 하였다.

《심선》또한 중국 첫 예술작품 스타일의 3D MMORPG로, 텅쉰이 대리 운영하고 중국 유명 온라인게임 개발회사 샹쑤 소프트웨어(像素软件)가 연구개발한 작품으로 머지않아 게이머들에게 선보일 예정이다. 《심선》은 모두에게 익숙한 중국 신화를 기초로 하여, 게이머들 스스로가 보통 서민 스토리를 이루어 나가는 것으로 고화질 저사양으로 가볍게 입문할 수 있다. 이 게임은 독창적인 전투 시스템, 액션감이 강한 전쟁, 여러 사람이 함께 탈 수 있는 동물 등이 특징이라 할 수 있다.

《대화서유3》은 왕이의 야심작《대화서유2》의 업그레이드 제품이며, 왕이의 2007년 주력 신작이다. 《대화서유3》은 왕이가 2007년 자체 연구개발한 최신 엔진을 사용하였으며, 다양한 2D 라운드식 온라인게임의 새로운 게임법들을 지원하는 기능이 있다. 또한《대화서유3》은《대화서유2》의 고대 중국화풍 특징의 연장선에서 선진 기술을 적용하여, 세계 2D게임제품 중에서 손에 꼽을 만한 높은 수준의 화면을 자랑한다. 《대화서유3》은《대화서유2》의 브랜드 영향력을 계승할 것이다. 현재《대화서유2》의 최고동접자수는 60만이며, 등록 유저 수는 9,600만이 넘는다.

왕이의 첫 자체 연구개발 3D 온라인게임《티엔샤얼》은 중국 전통 신화 스토리를 근거로 제

작되어 짙은 중국 전통문화의 색채를 띠고 있으며, 중국의 많은 수려한 풍경을 3D 모방기술로 게임속에 재현하였다. 현재《티엔샤얼》은 오픈베타 테스트를 시작하였다.

게임공위(游戏工委)와 세계 데이터회사(国际数据公司)의 연합조사에 따르면 2006년 중국이 자체 연구개발한 민족 온라인게임이 강력한 경쟁 우세를 보이며 시장 규모 42.4억 위안을 달성, 온라인게임시장 총규모의 64.8%를 차지하여 2005년의 22.6억 위안보다 무려 87.4%나 증가하였다. 2006년 중국 시장에 오픈베타 운영을 시작한 온라인게임은 총 111개 제품으로 그중 자체 연구개발 온라인게임이 79개로 71.7%를 차지하였다. 해외 시장에서는 8개 기업의 14개 온라인게임 제품이 13개 국가 및 지역에 판매되고 있다. 중국 온라인게임 연구개발 역량 조사에 따르면, 2006년도 중국전지역 온라인게임 자체 연구개발제품은 총 218개로 2005년도 192개보다 26개 증가, 13.5%의 증가율을 나타내었다.

자료:http://games.sina.com.cn/y/n/2007-05-24/1640199160.shtml

《원따오/问道/문도》 개발회사 지비터(吉比特)의 신작《원딩/问鼎/문정》

5월 30일 샤먼 지비터 네트워크기술유한공사(厦门吉比特网络技术有限公司)는《원따오/问道/문도》의 뒤를 이을 후속작 온라인게임의 출시를 앞두고 있으며, 정식 명칭은《원딩/问鼎/문정》이라고 한다.

《문도》는 중국 온라인게임시장에서 무료화 운영방식을 실시, 빠른 속도로 게이머들의 인정을 받아 동접자수가 수십만에 달한다. 《문도》의 성공은 지비터(吉比特)가 제품 위주의 중국 온라인게임시장에서 순식간에 두각을 나타내며 일선 개발업체 반열에 들 수 있도록 하였다.

《문정》은 《문도》의 맥을 잇는 제품으로, 《문도》의 연구개발팀이 1년간 심혈을 기울여 제작한 제품이다. 《문정》제작팀은 5000명이 넘는 역사인물, 수천 개의 게임장면 및 풍부한 스토리를 설계, 제작하였으며 중국 각 왕조 역사 인물들을 핵심으로 하고 중국 천년의 문화를 바탕으로 한 자유롭고 다양한 게임법을 보유한 게임 세계를 창조해 내었다.

현재 중국 인터넷 유저는 이미 1.44억 명에 달하고 있으며 지속적인 성장 추세를 유지하고 있다. 또한 온라인게임시장규모는 2011년에 244.3억 위안까지 성장할 것으로 예측되고 있다. 이렇듯 거대한 시장은 더욱 많은 국내외 대형 제품들로 하여금 연이어 시장에 뛰어들게 하고 있으며, 업계 내 인사의 분석에 따르면 중국내 수많은 자체 개발업체들은 향후 뛰어난 제품들을 보유한 공급자로 거듭날 전망이라고 한다.

자료:http://www.weamax.com/articles/11/2007-05/20070530061451.html

캐주얼게임의 선두기업 스지텐청(世纪天成), 신규 온라인게임 운영 준비

최근 2년간 급부상하고 있는 캐주얼게임 분야의 선두기업 스지텐청(世纪天成)의 제품《파오파오카딩처/跑跑卡丁车/카트라이더》의 지명도는 여타업체들의 그것을 훨씬 뛰어넘었으며 초등학생부터 대학생까지, 화이트칼라부터 가정주부계층까지《카트라이더》를 즐기는 모습을 쉽게 찾아볼 수 있다. 간단하고, 즐거우며, 예측할 수 없는 상황 등이 많은 사람들로 하여금 이게임을 즐기게 하는 매력일 것이다. 이 덕분에《카트라이더》는 2006년과 2007년 수차례 동접자수 기록을 갱신하였으며, 방대한 유저 층은 스지텐청회사가 1년간 많은 자금을 축적 할 수 있도록 해주었다.

그러나 스지텐청은 풍부한 기초자금을 보유하게 된 후에도 차기작을 준비하지 않았다. 리스크 분산 각도에서 보면, 스지텐청은 이미 다른 제품을 찾아 제품라인을 확충했어야 한다. 이제 곧 여름방학이 시작되며, 1년에 1번 개최되는 China joy 또한 곧 시작될 것이다. 이 시점은 일반적으로 게임업체들이 최신 게임을 발표하기에 아주 좋은 기회이며, 스지텐청 또한 구애받지 않을 수 없을 것이다. 초기에 크게 성공을 거둔 회사로서 스지텐청의 다음 행보는 MMORPG가 될지 캐주얼게임이 될지 업계의 여러 추측을 낳고 있다. 업계는 스지텐청이 이미 신규게임을 정해 놓고, 조만간 발표할 가능성이 매우 크다고 예상하고 있으며, 업계가 추측하는 게임 종류와 그에 대한 이유는 다음과 같다.

첫째, MMORPG 대리 운영. 캐주얼게임시장이 점차 포화상태가 되어감에 따라 발생하는 리스크를 피할 수 있다. MMORPG게임의 성공적인 운영여부는 게임회사 운영 실력을 평가할 수 있는 가장 좋은 잣대이다. 스지텐청은 한국 온라인게임《마비노기》를 성공적으로 중국내에 도입한 후, MMORPG를 지속적으로 대리하고자 하는 욕구를 지니고 있다. 《카트라이더》의 성공 후, 현재의 스지텐청은 더욱 풍부한 콘텐츠를 보유한 온라인게임제품 운영을 시작할 필요가 있다. 스지텐청의 다음 행보는 최근 몇 년간 점차 중국내 대형업체들에게 외면당하고 있는 MMORPG가 될 가능성이 크다. 품질이 뛰어난 온라인게임을 선택하여 기존의 운영성공경험과 결합시킨다면, MMORPG를 통해 이윤을 창출해내는 것은 어려운 일은 아닐 것이다.

둘째, 캐주얼게임 운영노선 고수. 신흥 캐주얼게임계 패권자 자리를 굳힌다. 현재, 스지텐청이《카트라이더》의 영향력을 바탕으로 순조롭게 캐주얼온라인게임을 출시하는 것이 바로 가장 적은 힘을 들이고 가장 큰 효과를 보는 방법이다. 이와 같은 방침을 선택한다면, 게임 자체는 브랜드 파워에 힘입어 빠른 속도로 홍보될 수 있으며 기존 게임에 다소 흥미를 잃은 유저들을 쉽게 흡수, 기타 회사 제품으로의 유실을 방지할 수 있다. 이러한 전략을 취한다면, 향후 시장에서 스지텐청은 안정적이고 성숙된 제품 체인을 형성할 수 있으며, 유저들의 게임에 대한 밀착도를 최대로 향상시켜 경쟁상대의 영향을 받지 않을 수 있다.

이상과 같은 2가지 관점은 모두 적지 않은 지지자들을 보유하고 있다. 사실상, 장기적으로 볼 때, 무료화 운영방식과 캐주얼게임이라는 양날검은 분명히 향후 중국 전체 게임시장의 구도에 영향을 미칠 것이다. 스지텐청은 첫 단계 행보에 성공, 강력한 제품 및 강력한 홍보 루트를 통해《카트라이더》를 한국 국민 온라인게임에서 중국 국민 온라인게임으로 전환시켰다. 그러나 MMORPG 분야의 상대적 약세 및《카트라이더》의 지나친 강세는 유저들의 다음 제품에 대한 기대를 너무 높게 만들었으며, 이는 스지텐청이 향후 직면해야할 또한 시급히 해결해야만 하는 문제이다.

현재 우리가 확신할 수 있는 것은 이 신흥 회사가 향후 전무후무한 도전과 어려움에 직면하게 될 것이라는 것이며 이러한 잔혹한 현실은 스지텐청으로 하여금 조만간 신규 온라인게임 운영을 시작, 이미 예견한 각종 어려움을 해결하도록 강요하고 있다. 정품전략을 꾀하고 있는 스지텐청으로서는 다음 제품이 어떤 제품이 될 지와 관계없이 기다리는 게이머들을 실망시킬 수 없을 것이다.

자료:http://www.weamax.com/articles/11/2007-05/20070527085947.html

CGW China Game Weekly Game 순위

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤좐OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(剑侠情缘罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	주셴(诛仙 / 주선)
4	-	다항하이스다이 (大航海时代:黄金大陆 / 대항해시대:황금대륙)
5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	-	시엔징촨숴2(仙境传说2 / 선경전설2)
7	8↑	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
8	7↓	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	지짠(机战 / 기전)
10	-	진우스찌(劲舞世界 / Groove Party)
11	-	우제취(舞街区 / 무가구)
12	-	잔훠:훙서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
13	-	츠훙쉐online(赤红血 / Red blood Online)
14	-	띠샤청위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
15	-	치롱쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)

16	-	싼궈쯔online(三国志online / 삼국지online)
17	18↑	창톈(苍天 / 창천)
18	17↓	젼·싼궈우쐉BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
19		짠션(战神 / Warlord)
20		꽝즈궈두(光之国度 / Shine)

자료 : 大众软件

자료:http://news.17173.com/content/2007-05-28/20070528094234006.shtml

5월 온라인게임 순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머써우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
4	↑	센웬찌엔 (轩辕剑罔絡版, 헌원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
5	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
6	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
7	↓	QQ환샹 (QQ幻想, QQ환상)	텅쉰 / 텅쉰(腾讯)
8	↑	시엔징촨숴Online (仙境傳說Online, 라그나로크Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
9	↑	티엔탕 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
10	↓	찌엔샤칭웬 (剑侠情缘罔絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft

제공 : 大众软件

5월 PC방 인기 게임 순위

순위	게임 명칭
1	머써우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩처 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)
4	쩡투 (征途, 징도)
5	머써우쩡빠 III (魔兽争霸III-冰封王座, 마수쟁패)
6	CS
7	제토우란치우 (街头篮球, 프리 스타일)
8	티엔탕 II (天堂II, 리니지)
9	우린와이쫜 (武林外传, 무림외전)
10	촨치 (传奇, MU)

제공 : 大众软件

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

샤먼 지비터 네트워크 유한공사(厦门吉比特网络有限公司, G-Bites)

지비터는 2004년 3월에 설립되었으며, 직원 수는 80여명에 달한다. 고급관리팀 직원들은 해외에서 관련업에 종사한 경험을 보유하고 있다. 지비터는 주로 온라인게임 개발에 주력, 가볍고 캐주얼하며 인터렉티브한 게임 설계 이념을 바탕으로 안정적이고 원활한 게임 서비스를 제공할 뿐만 아니라 고효율적이며 신속한 대량의 업데이트를 보장함으로써 온라인게임의 안정적인 발전 및 왕성한 생명력을 보장한다.

샤먼 지비터는 온라인제품의 개발 및 기술혁신에 주력할 것이다. 기술 및 이념, 관리의 선진을 추구하는 전략을 통한 세계급 우수 온라인게임 개발을 목표로 하고 있다. 게임산업 현황 및 발

전추세에 대한 깊은 이해와 인식을 바탕으로 한 진취적인 정신으로 무장한 지비터는 단계별 개발을 통한 산업화 방향으로의 발전을 핵심 이념으로 하여 중국 최우수 연구 개발 기업으로 성장하는 것이 장래 목표이다.

▶ 설립일자 : 2004년 3월
▶ 회사 주요 업무 : 온라인게임 개발
▶ 주요 관련 제품 : 원따오(问道, 문도)
▶ 회사연락처
주 소 : 厦门市湖滨北路宏业大厦904
전 화 : (86-592) 503-9061
팩 스 : (86-592) 503-9061
홈페이지 : http://wd.byyx.cn/

자료:http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/xm/jbt.shtml

CGW China Game Weekly New Game 소개

《멍환스쪠/梦幻世界/몽환세계》

- 게임 이름 : 멍환스쪠(梦幻世界, 몽환세계)
- 게임 종류 : 롤플레잉
- 게임 특징 : 카툰 스타일
- 개발 업체 : 뛰이 네트워크(多益网络)
- 운영 업체 : 뛰이 네트워크(多益网络)
- 공식사이트 : www.henhaoji.com
- 현재 현황 : 2007년 6월 15일 클로즈베타 테스트

《멍환스쪠/梦幻世界/몽환세계》는 최신 2D 라운드식 온라인게임으로 중국내 일류 개발팀의 노력의 결정체이다. 몰입하게 하는 스토리, 깔끔하고 아름다운 카툰 스타일, 자유롭고 개방적인 캐릭터 성장, 변화무쌍한 전투 시스템 및 풍부하고 다채로운 커뮤니티 등 특색 있는 시스템을 보유하고 있어 게이머들에게 즐겁고 유쾌한 게임체험을 제공한다. 또한《몽환세계》는 오락성이 매우 강한 가상 세계로 게이머들은 공장 건설, 주식 거래, 과학기술 발명, 방파 설립, 경제 발전 등을 모두 체험할 수 있다.

정교하고 아름다운 화면 스타일

기술 발전 속도가 하루가 다른 오늘날, 중국내 3D 기술이 아직 성숙되지 못함을 고려해, 《몽환세계》는 더욱 성숙한 기술의 2D엔진을 사용하여 일류 디자인 설계를 통해 놀라운 화면 효과를 실현하였다. 정교한 동양의 건축물, 화려하고 웅장한 초식, 독특한 캐릭터 설계 등 게임 속의

각 장면들마다 모두 특유의 미를 느낄 수 있다.

무기와 유파의 자유로운 조합

도검은 전사와, 지팡이는 마법사와 결합하는 것이 기존의 일반적인 설정이다. 그러나 《몽환세계》에서는 직업별로 고정적인 무기 및 마법이 존재하지 않으며 전사와 마법사에 관계없이 자유롭게, 도, 검, 창, 권, 필 5종의 무기를 사용할 수 있다. 또한 자유롭게 불가, 도가, 유가, 무술(巫术), 음양(阴阳) 등 5종 유파의 법술을 배울 수 있다. 비록 《몽환세계》에는 전사, 법사, 술사의 3종 직업만이 존재하지만, 무기와 유파의 자유로운 조합으로 각 직업마다 몇 십 종에 해당하는 변화를 줄 수 있으며, 이렇게 풍부한 직업 변수는 다른 게임에서는 찾아볼 수 없는 특징이다. 이러한 변화 외에도, 각 직업마다 선천적인 속성이 조금씩 달라, 무기초식 및 유파 초식 파악 학습 능력에도 본질적인 차이가 존재한다.

혁신적인 초식 각성

무기와 유파의 자유로운 조합에 따라, 각 캐릭터들은 모두 수 백 종에 달하는 무기초식 및 마법초식을 마스터할 수 있게 된다. 이러한 초식들은 마찬가지로 고정적인 것이 아니기 때문에 게이머들은 전투를 통해 랜덤으로 초식에 대해 각성(깨달음)할 수 있으며 비법서를 통해서도 초식을 마스터할 수 있다. 이러한 초식은 유형, 계통, 위력, 속도, 사용소모 등 방면에서 모두 차이가 있으며, 게이머들은 각각 각기 다른 수량과 구조를 가진 스킬 박스를 보유하고 있기 때문에 한정적인 공간을 감안하여 스킬 박스를 잘 배치해야 한다. 이러한 설정들은 모두 각 캐릭터마다 큰 차별성이 존재한다는 것을 뜻하며, 캐릭터의 레벨이 올라갈 때마다 차별성은 더욱 커진다.

변화무쌍한 전투 시스템

《몽환세계》는 전투 방면으로 전략성이 비교적 높은 라운드식 방식을 채택하였다. 이 방식은 바둑을 두는 것과 같아 게이머들은 반드시 한 수 한 수 신중해야 하며 어떠한 실수라도 전체 전투의 역전을 초래할 수 있다. 전투 중 게이머들은 언제든지 무기를 바꿀 수 있으며 각각 무기에 따른 특수 초식을 시전할 수 있다. 또한 언제든지 소환수도 바꿀 수 있어 상대방에게 연속 공격이 가능하다. 심지어는 특수한 진법을 사용하여 특수 효과를 낼 수도 있다. 본게임에는 상생상극 전투 기능이 있어 전투에 큰 영향을 미칠 수 있다.

독특한 과학기술발명 시스템

《몽환세계》는 과학기술발명 개념을 도입, 전체 국가의 발전 상황에 영향을 줄 수 있다. 게임 세계는 4대 왕국으로 구성되며, 각각 자연지국 텐닝국(天宁国), 고산지국 칭란국(清岚国), 평원지국 난야오국(南遥国) 및 해양지국 지아뤄국(加洛国)이다. 각 국가의 초기 단계는 모두 과학기술이 존재하지 않는 단계로 게이머들의 과학기술에 대한 연구 진행이 필요하며 신기술 발명을 통해 전체 국가의 문명 발전을 추진해야 한다. 다양한 과학기술의 발명은 게이머들로 하여금 전투, 생활, 생산 등 분야에서 더욱 편리해질 수 있도록 한다. 또한 과학기술을 발명한 사람은 풍부한 보상이 따른다.

현대적인 개념의 방파 주식

《몽환세계》에서 방파는 단순히 게이머들이 모이는 장소가 아니라 자신의 영리추구 방식을 보유한 집단으로 방파가 발행하는 주식을 통해 거래를 진행할 수 있으며 이를 통해 고액의 거래 이윤을 챙길 수 있다. 각 게이머들은 방파를 위해 헌신하는 동시에 방파가 번영한 후 생기게 될 이익에 대해서도 함께 누릴 수 있다. 이 밖에 방파 주식 시스템은 주주의 개념도 언급되어 있어 일정 지분을 보유한 게이머는 방파의 주주가 될 수 있으며 이러한 게이머들은 주주의 직책을 발휘, 방파 발전과 관련이 있는 중요한 일들을 결정할 수 있는 권한을 보유하게 된다.

다양한 생활 시스템

《몽환세계》는 전투 관련 기능 외에도 풍부한 생활 기능을 보유하고 있다. 재봉, 의약품 제조, 요리, 제련, 공예, 농사, 채광 등의 생활 기능들이 존재하며, 이러한 기능들의 학습에는 직업 및 수량의 제한이 없어 게이머들은 자신의 흥미에 따라 적합한 생활 기능을 선택할 수 있다. 생활 기능이 일정 수준에 도달한 후에는 상응하는 제품을 제작 및 발굴할 수 있다.

자료:http://newgame.17173.com/content/2007-05-15/20070515153038274.shtml#menu

CGW China Game Weekly 법률 및 정책

신문출판총서, 5가지 조치를 통해 온라인 문화 환경 정화

신문출판총서 서장(新闻出版总署署长) 리우빈지에(柳斌杰)는 인터뷰에서 신문출판총서는 당과 정부가 주목하고 시민들이 큰 관심을 보이며 사회 이슈로 등장한 청소년의 건전한 성장과 관련한 문화환경 문제를 위해 사회 각 분야의 인력들을 조직, 각 항목 관련 집중적인 관리를 통해 각종 출판활동과 출판물 시장의 일상 감독 관리를 강화, 문화환경보호 프로젝트를 실시할 예정이라고 밝혔다. 이번 프로젝트는 특히 온라인 문화 환경 정화에 더 많은 노력을 기울일 예정이다.

인터넷상의 음란 콘텐츠는 문화적 쓰레기로 사회에 심각한 오염을 일으키며, 청소년 정신건강

에 심각한 영향을 미친다. 음란 콘텐츠의 인터넷 유포 억제는 건전한 성장을 위한 문화 환경에 해당한다.

리우빈지에는 현재 신문출판부문과 각 관련부문이 연합하여 5개 방면의 온라인 문화 환경 정화 프로젝트 전개를 시작하였다고 밝혔다.

첫째는 법률법규분야이다. <미성년자보호법>, <인터넷정보서비스관리방안> 등 법률 및 법규를 관철, <인터넷출판관리임시규정>을 수정하는 등 각종 법률 및 제도를 통해 인터넷 유포행위를 규범화한다. 인터넷을 통한 유포는 국제적이기 때문에, 중국은 현재 국제 범위 내 온라인법규와 맞물려 공동으로 다국적 인터넷 음란 콘텐츠 유포행위 방지에 주력하고 있다.

둘째는 교육인도분야이다. 인터넷은 현대사회에서 지식 및 정보를 흡수하는 편리하고 빠른 루트로 광범위하게 사용하는 동시에 반드시 불건전한 정보의 확산을 방지해야 한다. 신문출판총서는 인터넷접속 충고제도를 설립하였으며, 온라인게임 중독방지 시스템 관련 개발 표준을 정립하였다. 온라인게임 중독방지 시스템은 미성년자가 인터넷게임에 중독되는 원인을 겨냥, 기술적인 수단을 사용하여 미성년자의 접속시간을 제한하는 것이다. 이 시스템은 2007년 7월부터 전면적으로 실행된다.

셋째는 감독관리분야의 강화이다. 행정직권행사를 통한 관리는 온라인 음란물 단속의 주요 수단이다. 신문출판총서는 기술수단을 이용, 실시간 통제 관리를 실행하여 불건전한 정보를 발견하면 즉시 처리한다. 24시간 신고전화를 마련하였으며, 매일 시민의 신고를 통해 적발하는 인터넷 음란 활동은 6~8건에 달한다. 또한 전국적으로 공공장소 순찰제도를 시행, 문제를 발견하는 즉시 처리를 진행한다.

넷째는 전문 항목을 통한 관리이다. 인터넷 "음란물단속" 전문항목 관리작업은 지속적으로 실시되어, 작년 한 해 동안 2000여건에 해당하는 온라인 음란 활동을 적발, 범죄혐의자들을 떨게 하였다. 인터넷상의 음란 콘텐츠의 대부분은 불법복제 소프트웨어로 불법복제판 금지 전문 항목 프로젝트를 통해서도 일부 음란 범죄를 색출하였다.

다섯째는 건전한 온라인 출판을 발전시키는 것이다. 불건전한 정보의 유포를 단속하는 동시에 풍부하고 다채로우며 청소년들을 끌 수 있는 건전한 온라인제품 출판을 조직해야 한다. 신문출판총서는 연이어 자체개발 문화 온라인게임제품 출판을 실시하였다. 애니메이션 산업기지를 건립하고 연구개발 자금을 투입, 자체개발 게임, 지적재산권보유 온라인제품을 지원하여 우수하고 풍부한 온라인출판물을 통해 미성년자의 정신문화욕구를 충족시켜야 할 것이다.

자료:http://www.weamax.com/articles/2/2007-06/20070601092136.html

CHINA GAME WEEKLY 자료제공

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