

제67호

CHINA GAME WEEKLY

CGW

특집

- 중국 온라인 게임의 규범화

CHINA GAME NEWS

- 온라인 게임 보안문제, 업체 공동으로 해결 노력
- 온라인 게임의 RPG 황금시대 종결위기
- 소니 중국진출, 중국게임 견인 효과 기대

MOBILE NEWS

- 차이나 텔레콤 실시간 통신분야 진출

IT NEWS

- 중국 최초 《사이버 호스트 고객센터 서비스 규범》 시행

GAME 관련 기관

- 동팡즈통-상하이 동환즈통 정보기술유한회사

GAME 소개

- 《The World Online: 人間》

CHINA GAME 순위

- 12월 GAME TOP 10

법률과 정책

- 출판물시장 관리규정(1)

중국 온라인 게임의 규범화

2003년, 다운로드 기능을 가진 컬러폰이 유통되면서 모바일게임 시장이 급부상하였고, 이로써 중국 게임은 3대 특성과 더불어 규범화되기 시작했다. 그리고 사회 각 계층의 주목을 받았던 《중국 부호 순위(中国内地富豪榜)》가 발표되면서 사람들의 시선이 점차 천텐초우(陈天桥)라는 사람에게 모이기 시작했다. "적당한 직업없이" 매일 게임에만 열중하던 사람이 어떻게 하루아침에 사람을 놀라게 할 만한 부를 쌓았는지, 사람들은 의혹의 눈초리를 감출 수가 없었다.

실제 천텐초우의 개인 경력은 《미르의 전설》 소송 시 이미 많은 사람들에게 알려졌으며, 단지 그때 사람들의 생각이 지금과 달랐을 뿐이다. 그 당시 사람들은 "적당한 직업"도 없는데 "엄청난 재산을 모았다"고 비난했지만, 오늘날 《천텐초우 : 하루아침에 부자가 된 게이머》라고 말을 고치는 걸 보면 게임 산업과 천텐초우 그 개인에 대해 긍정적인 태도를 보이기 시작했다는 것을 설명해준다.

물론 사람들의 이러한 태도 변화에는 정부가 한몫 했다고 볼 수 있다. 신규산업인 게임산업을 추진하기 위해 정부는 2002년 8월에 개최된 "온라인 산업과 온라인 게임 컨퍼런스(网络产业与网络游戏研讨会)", 2002년 12월의 "2002년 중국 온라인 게임 산업조사 보고회(2002年度中国网络网游产业调查报告会暨网络游戏产业峰会)", 2003년 1월 "제1차 온라인 게임 문화 고위 컨퍼런스(首届网络游戏文化高层研讨会)"를 개최하였다.

그리고 2003년 4월 엔터테인먼트 소프트웨어 산업 즉, "온라인 게임 관리대책 컨퍼런스(娱乐软件产业暨网络游戏管理对策研讨会)", 2003년 7월 "제1기 규범화와 발전, 온라인 게임 컨퍼런스(首届'规范与发展'网络游戏研讨会)", 2003년 9월 "온라인 게임 전문 디자이너 인력배양 컨퍼런스(网络游戏专业设计人才培养研讨会)", 9월 26일에 개최된 "2003년 중국 온라인 게임 년도회의(2003中国网络游戏年会)"를 개최하였다.

2003년 9월 말에는 "제1기 중국 PC 게임절(首届中国电脑游戏节)" 및 10월 23일부터 26일까지 진행된 "제1기 중국 국제 온라인 문화 박람회(首届中国国际网络文化博览会)" 등 일련의 이벤트를 조직하고, 온라인 산업에 대한 정부의 지원태도를 명확히 밝혔다. 한편 국가 신문출판총서도 전국적인 게임 출판조직-중국출판 사업자협회 게임사업위원회(中国出版工作者协会游戏工作委员会)를 설립하였으며, 주로 온라인 게임의 입법연구를 협조하는 등 온라인 게임 산업발전에 법률적 보호를 확보했다.

바로 이러한 정부의 움직임으로 인해 사람들이 온라인 게임에 대한 인식이 향상되었고, 태도 역시 커다란 전환을 가져왔다. 사회의 적극적인 태도는 중국 게임산업의 생존환경을 변화시키고 향후 발전에 비옥한 토양을 마련해준 셈이다. 하지만 지원한다는 말로만으로는 부족하다. 실제로 사람들이 게임을 가지고 놀 수 있는지, 즐기고 있는지가 결정적인 문제로 대두되고 있다.

"10.1절(중국의 국경절)" 황금주에 대한 조사에서 알 수 있듯이 게임은 이미 사회의 새로운 이슈로 떠올랐으며, 여러 업체들이 새로운 온라인 게임들을 선보였고, PC방 역시 온라인 게임에 전념하고 있는 유저들로 꽉 들어찼는가 하면, 각종 온라인 게임의 포인트 카드 판매도 새로운 전기를 맞이하고 있다. 후난(湖南) 전자경기연맹(湖南电竞联盟)의 통계 데이터에 따르면 "10.1절" 황금주 기간 후난성의 포인트카드는 500만 장 판매되었다고 하며 왕이(网易)도 올 7월 게임 《다화시유우(大话西游)》의 동시 접속인수가 16만 명을 넘겼다고 집계됐다.

그 외 성다(盛大)가 독자적으로 개발한 게임 《찬치스제(传奇世界)》도 동시 접속 19만 명을 넘겨 이목을 끌고 있다. 몇 년 전만 해도 사람들의 엔터테인먼트 프로는 대개가 영화관람, VCD 관람, 가라오케, 장기, 마작 등일 뿐 게임이라는 단어를 찾아볼 수 없었는데, 오늘날 광대역이 가정에 보급되면서 게임은 엔터테인먼트의 선호 대상으로 부각되고 있다.

2002년 말 중국 온라인 게임의 유저수는 1,000만 명에 달하며 올해에는 1,500만 명으로 늘어났다. 그리고 광대역과 모바일 통신의 보급과 더불어 이러한 수치는 향후 배로 불어날 것으로 전망된다. 전자 게임시장을 전문적으로 연구하는 DFC 정보회사는 오는 2006년까지 세계 유저수가 2002년의 5,000만 명에서 1억 1,400만 명으로 늘어날 것이라고 예측했다.

발전환경과 사람들의 의식전환이 마련되었으니 이제 남은 건 제조업체의 제조능력이다. 온라인 게임은 탄생 그 날부터 고 성장성과 높은 수익력으로 IT 산업의 견인차 역할을 하고 있으며 많은 제조업체들의 시선을 끌고 있다. 왕이(网易), 시나(新浪), 소호(搜狐) 등의 포털 사이트, 성다(盛大) 등 게임회사, 칭화통팡(清华同方) 등의 컴퓨터(소프트웨어) 회사, 광통(光通通信) 등의 통신회사들이 속속 게임산업에 진출하였다.

게임수량도 2001년의 50여 개로부터 2002년에는 140개, 올해는 220개로 늘어났다. 그리고 고속 모바일 인터넷과 3D 영상 등 최신기술의 응용과 더불어 온라인 게임의 수량도 빠르게 늘어나고 있다. 현재 온라인 게임은 계속적으로 상승세에 있으며, 온라인 게임의 제조 및 운영업체는 산업의 핵심으로 자리 잡고 있다. 특히 7월 31일, 진산(金山)사가 장장 3년 동안 1,000만 위안을 투자하여 개발 완성한 게임인 《젠샤칭웬(剑侠情缘) 온라인》의 클로즈 테스트를 시작하면서 중국 온라인 게임 산업은 대항시대에서 창작시대로 전환되었다.

최근 "온라인 게임 통용 엔진 연구 및 시범제품 개발(网络游戏通用引擎研究及示范产品开发)", "지능화 인기교환 온라인 시범응용(智能化人机交互网络示范应用)" 등 2개 프로젝트가 국가 863계획에 속하면서 중국 온라인 게임이 국가 과기 발전의 핵심 프로젝트로 정식 인정되었고, 이는 향후 중국산 게임산업의 발전을 강도 깊게 추진할 것으로 전망된다. 이와 같이 중국 온라인 게임은 2000년 6월 《왕중왕(万王之王)》의 정식 출시로 시작하여 3년의 짧은 발전 시간이었음에도 불구하고 많은 발전을 하였다.

2000년 중국 온라인 게임의 판매규모는 3,800만 위안이었으며, 2001년에는 3억 2,500만 위안, 2002년에는 10억 2,000만 위안, 2003년에는 25억 5,000만 위안, 2004년에는 42억 위안을 달성했다. IDC는 오는 2006년까지 판매규모가 83억 4,000만을 달성할 것이며, 향후 5년 동안 50%의 성장률로 고속 발전할 것이라고 예측하고 있으며 업계 관련자들도 중국 온라인 게임의 시장 잠재력을 5,000억 위안으로 추산하고 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 중국 게임산업은 날로 규범화되고 있으며 향후 계속적으로 발전할 전망이다. 게임 제조업체들이 과단성 있게 추진한다면 중국 온라인 게임은 중국 경제의 발전, 사회전환, 정보화의 추진 및 산업환경의 최적화와 산업자체의 고속발전과 더불어 더욱 찬란한 내일을 맞이할 수 있을 것이다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/ColumnArea/217034803524927488/20031031/1740777.shtml>)

온라인 게임 보안문제, 업체 공동으로 해결 노력

뤼이싱(瑞星)사는 12월 3, 4일 상하이와 베이징에서 온라인 게임의 정보 보안을 주제로 토론회를 개최했다. 성다(盛大), 광통(光通), 쥬우청(九城), 화이(华义), 왕싱(网星) 등의 온라인 게임 운영업체들 뿐 아니라 관련 부서,公安 네트워크 감찰서(公安局网监处) 등의 관리기구도 참석하였다. 최근 온라인 게임의 급성장으로 시장규모가 연 평균 10억 위안에 달한다. 그러나 전체 산업의 확대에 반해 유저들의 정보 보안 문제는 여전히 해결되지 못하고 있고, 유저들의 정보, 장비, 도구를 도용하는 현상이 빈번히 발생하고 있다.

심지어 이를 전문 직업으로 삼는 “해커”가 나타나 유저가 게임 제조업체를 기소하는 사례도 나타나고 있다. 현재 게임 매니아가 매년 온라인 게임에 소비하는 비용은 수천에서 심지어 수만 위안 이상으로 추정된다. 그들에게 있어 사이버 장비와 도구는 생명과 같아 돈으로 타인의 장비를 구매하는 것은 더 이상 새로운 일이 아니며, 불법 매매 유통시장 또한 나타나고 있다. 현 단계에서 해커 단속은 매우 중요하고, 중국 온라인 게임 건전 발전의 전제라고 할 수 있다.

이러한 현실에서 개최된 컨퍼런스는 온라인 게임 제조업체의 전폭적인 지지를 받았다. 게임 운영업체들에게 있어 보안 문제가 있다면 이는 유저들의 신뢰를 상실하게 될 것이며, 비즈니스에도 상당한 영향을 받게 될 것이다. 뤼이싱사는 보안 문제를 확실하게 해결할 수 있는 기술을 이미 보유하고 있으며, 최근 출시하는 2004년 신제품에 이 보안기능을 탑재했다고 한다. 문제는 보안업체와 게임업체들의 문제해결을 위한 공동 협조 노력이라 할 것이다.

회의 내용과 문제 해결의 대체적인 방안에 대해서 뤼이싱사 마케팅 부서에서는 대외 공개가 어렵다는 입장을 표명하였으나, 뤼이싱사의 마오이땡(毛一丁) 부총재는 “뤼이싱사는 이미 많은 기술이 축적되었고, 여러 업체들과의 긴밀한 협력으로 보안 문제를 철저히 해결할 수 있도록 최선을 다할 것이다”라고 말하였다. 기타 업체들 또한 회의의 구체적인 내용에 대해서는 언급하지 않았지만, 서로 협력하여 온라인 게임 해커에 대처하여 유저들에게 최대한 만족을 줄 것이라고 하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/12029241.shtml>)

온라인 게임의 RPG 황금시대 종결위기

현재 RPG 황금시대가 시련을 겪고 있다. 한국은 현재 온라인게임이 가장 발전한 국가로 인정받고 있으며, 중국에서 흥행하고 있는 온라인 게임의 절반 이상이 한국산 게임이다. 업계 내에는 한국 온라인 게임의 발전이 중국보다 1,2년 앞섰다고 분석하면서 한국 게임시장의 발전상황으로부터 중국 온라인 게임시장을 예견할 수 있다고 생각하고 있다.

-RPG 게임 : 현재 한국에서는 《리니지》가 여전히 1위를 점하고 있고 이런 현상은 지속될 것으로 예상된다. 많은 3D RPG 게임이 속속 선보이고 있지만, 총 인구가 중국 네티즌 수보다도 적은 한국에서는 게임시장의 경쟁이 치열하고 강자가 더욱 강해질 수밖에 없는 현실이다. 유저와 시장이 모두 성숙된 배경에서 새로 출시된 게임이 성공을 이루려면 반드시 창의와 변화를 도모해야 한다. 이에 반해 RPG는 온라인 게임의 왕으로 불리지만, 기존 기술과 이념의 제한으로 그 발전이

한계가 있게 되었다. 물론 캐주얼 게임의 출시가 유저들의 눈길을 끌고 있지만 이윤 창출이 크지 않아 새로운 장르의 온라인 게임의 출현이 필요하다.

-FPS 게임의 발전 : FPS 게임은 현재 세계에서 흥행하고 있는 일종의 게임 장르로, 몇 년 전의 《wolf-3D》 출시는 386 시대의 폭발적인 인기를 끌었으며, 이어서 DOOM 계열은 FPS 게임의 발전에 튼튼한 토대를 마련했다. FPS 게임의 가장 큰 특성은 인간의 파괴욕망을 철저하게 실현시켜주는 것이다. 세계의 많은 게임회사들이 FPS 게임개발에 착수했고, 기술의 성숙과 더불어 《Unreal》, 《QUAKE》, 《Delta Force》 등 FPS 게임들이 속속 출시되고 있다.

-신제품의 발전 가능성 : 성다사에 의하면, 게임 《미르의 전설》에서 얻는 일 평균 이윤이 150만 위안, 즉 시간 당 6만 위안이 성다사의 계좌에 입금되고 있다. 왕이 3분기 온라인 게임의 수익도 5,650만 위안이고, 2003년 9월까지 120만 명의 유료 고객을 확보했다. 그 외 기타 사이트는 게임에서 창출되는 이윤이 확실하지 않아 새로운 수익모델 개척의 필요성이 강력히 제기되고 있다. 최근 TOM사가 출시한 게임 《Karma Online》은 국내 게임가운데서 최초로 장시간의 업그레йд 과정을 취소한 FPS 게임으로 신인발전의 기대를 부풀이고 있다. 게임은 조작 및 인터페이스가 간단하여 쉽게 익숙해지고 모든 유형의 유저들에게 모두 적합하다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/12029242.shtml>)

소니 중국진출, 중국 게임 견인 효과 기대

지금까지 공백상태에 있던 중국 비디오게임 산업에서 소니 PS2의 중국진출은 중국 게임산업에 새로운 기회를 마련해 주고 있다. 중국 엔터테인먼트 산업이 발전하면서 게임은 많은 사람들의 주요 오락 방식으로 부각되었고, 게임산업은 잠재력이 가장 큰 시장으로 부상되었다. 업계 관계자는 올해 중국 온라인 게임산업의 수익규모는 20억 위안을 돌파, 매년 50%의 성장세를 보일 것으로 전망했다.

이러한 성장에도 불구하고, 개발능력의 취약으로 인하여 중국산 게임은 여전히 미발전 상태에 있다. 신문출판총서 음반전자 및 온라인 출판사 부사장 커우쇼우위이(寇晓伟)는 국산게임의 발전이 미약하여 중국 게임산업은 세계무대에서 자리잡기 어렵다고 하면서, “특히 개발능력의 취약은 중국 게임산업의 치명적인 약점이다”라고 지적했다. 가장 주목받고 잇는 온라인 게임 분야에서 우수한 국산게임의 비중은 극히 낮고, 또 대부분은 창의력 부족, 세련성 부족 또는 표절 등으로 인해 사용자로부터 외면을 받고 있다.

반면, 일본, 한국 등의 온라인 게임은 중국시장에 폭 넓게 보급되고 있으며 대부분 게임순위 상위에 위치하고 있다. 이런 상황에서 업계는 비디오 게임산업의 선두 주자인 소니의 중국진출에 큰 기대를 가지고 있다. 커우쇼우위이는 중국 게임시장은 규모가 크고, 발전 초기단계에 있다고 분석하는 한편 이런 배경에서 소니의 중국진출은 산업발전을 크게 자극할 것으로 전망하고 있다.

소니의 진출과 더불어 많은 소프트웨어 개발업체들이 중국 진출을 준비하고 있다. 게임업계 관계자는 소니 등 비디오 게임 선두업체들의 진출은 중국의 비디오 게임시장 발전을 가속화시킬 것으로 보고 있다. 1994년 Play Station을 출시한 소니는 게임산업 진출이 10년을 넘었으며, 이 과정에서 선진 개발기술을 장악했다. 또 소니의 강력한 브랜드 파워와 추진력도 제휴 게임업체들에게 좋은 기회를 마련해주었다.

PS2의 중국진출은 외국 게임업체들의 중국진입을 촉진할 것이다. SEGA, NAMCO, KONAMI, CAPCOM, KOEI, TAITO 등 일본 게임업체들이 중국 국내에 분사를 설립했고, 그 중 SEGA, KONA

MI, KOEI 등은 이미 중국에 연구개발센터를 설립하고 중국인 독자적인 개발설계를 시작했다. 이로 인해 중국 비디오 게임은 새로운 발전기를 맞이하게 될 것이며 중국의 게임 개발력도 일보 향상될 전망이다.

PS2의 중국진출은 중국 본토 창작 게임에 대한 수요를 확대할 것이다. 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 총재 겸 CEO 사토우는 게임제품은 각 지방 문화격차의 영향을 많이 받으므로 동일한 제품이 모든 지방에서 모두 인기를 누릴 수는 없다고 언급했다. 그는 또 향후 많은 중국 게임업체들이 중국의 전통 소재, 내용을 갖고 독자적으로 게임을 개발할 것이라고 분석하면서 이미 적잖은 업체들이 소니와 접촉하고 있다고 했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/12039334.shtml>)

CGW MOBILE NEWS

차이나 텔레콤 실시간 통신분야 진출

차이나 텔레콤은 최근 실시간 통신시스템 개발을 진행하고 있으며 내년에 기업 사용자를 대상으로 상용화할 계획이다. 이 시스템은 하나의 실시간 통신코드를 통해 유선전화, 쇼우링통(小灵通), 휴대폰과 실시간 통화 및 파일 전송이 가능하며 또한 전화회의, 화상회의도 할 수 있다고 한다. 차이나 텔레콤 인터넷 업무부의 류우즈용(刘志勇) 총감은 이것을 VIM 시스템으로 부르고 있는데 중문명은 아직 미정이다.

베이징 우전(邮电)대학 리홍(李洪)교수는 차이나 텔레콤이 거액을 투자하여 VIM 시스템을 개발하는 이유는 실시간 통신시스템이 이미 전화 사업에 큰 영향을 미치고 있으며, 또한 많은 아날로그 운영업체들의 현실적, 잠재적 위협에 대한 차이나 텔레콤의 기선 제압이라고 분석하고 있다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=6731>)

CGW IT NEWS

중국 최초 《사이버 호스트 고객센터 서비스 규범》 시행

중국 최대의 도메인 등록 및 웹 호스팅 관리 서비스 업체인 차이나 완왕(万网)이 제작한 국내 최초의 《사이버 호스트 고객센터 서비스 규범(虚拟主机客户服务规范)》이 정식 시행된다. 《사이버 호스트 고객센터 서비스 규범》의 출범은 사이버 호스트 산업표준의 반포에 이어 중국내 웹 호스팅 관리시장 질서를 규범화하는 또 하나의 중대 조치로 중국내 사이트 사후 서비스 품질을 개선하는데 유리하다.

《사이버 호스트 고객센터 서비스 규범》은 도메인 분석, 사이트 오픈과 보유 등 사이트응용 사후서비스에 관련된 여러 유통사슬, 즉 업무 처리기한, 고장해결 시간의 보장, 신고 감독 관리제, 서비

스 보장을 지원하는 소프트웨어 및 하드웨어 시설환경 등에 대해 명확한 보장을 승낙했다. 고객 사이트의 긴급한 문제는 3시간 이내에 처리되고, 고객 전화 접수률은 90% 이상을 확보, 기술인원은 7×24 시간 대기상태를 취한다.

전문가들은 《사이버 호스트 고객서비스 규범》의 시행은 국내 고객이 사이트 구축 서비스에 대한 소비력을 강화하고 중국 사이버 호스트 전체 서비스 수준을 향상시킬 것이라고 전망했다.
(<http://www.chinabyte.com/NetCom/218437776067002368/20031201/1749156.shtml>)

CGW GAME 관련 기관

동팡즈통-상하이 동환즈통 정보기술유한회사

동팡즈통(东方宽通)-상하이 동환즈통(东环宽通) 정보기술유한회사는 2002년 상하이 푸둥 국가 소프트웨어 단지에 설립되었으며 동팡즈통을 정보화 서비스 브랜드의 하나로 사용한다. 이 회사는 여러 업체들을 대상으로 정보화 솔루션과 유도 서비스를 제공한다. 산업거래 플랫폼의 구축과 운영, 온라인 게임의 보급과 운영, 업체 e소프트웨어 개발, 네트워크 시스템 집성과 네트워크 기반 유도서비스, 업체 시각적 VI, 멀티미디어 종합 디자인, 국제무역 물류 서비스 등 동팡즈통의 서비스를 다 업종, 다 분야로 확장하여 브랜드 파워를 형성했다.

【 업무부서 】

제품사업부-Eastern Web EIP 제품의 판매에 주력

사이트사업부-Industry Marketplace 운영에 주력

게임사업부-온라인 게임의 운영에 주력, 현재 한국 DOOBIC사의 게임 《히트프로젝트》 대리 운영 중

동팡즈통은 상하이에 운영 본부를, 대만(타이중), 한국(서울) 및 필리핀(마닐라)에 지사와 사무실을 설립하였다. 현재 9명의 IT 엘리트로 구성된 관리팀이 80여 명의 직원들과 공동으로 운영하고 있으며 핵심기술은 정보기술과 시각적 창의력을 겸비한 기술센터가 주관하고 응용한다.

(자료: <http://www.asiaeastern.net/default.asp>)

《The World Online : 人間》



- * 개발 업체 : 화이(華義) 디지털
- * 대리 업체 : 화이 디지털
- * 공식 사이트 : <http://www.wayi.com.cn/zhuanqu/theworld/storybg.asp>
- * 게임 장르 : RPG 게임

소의 머리에 인간의 몸, 4개의 눈과 6개의 팔을 가진 마신 치우는 천하를 손아귀에 장악하기 위해 구이부락을 거느리고 무고한 백성들을 수없이 살해한다. 달는 곳마다 백성들의 고통의 신음 소리가 들려오고 보이는 곳마다 시체가 산을 이루었다. 현원 황제가 백성들을 구하기 위해 치우 부락과 중원에서 대결을 하게 되는데, 이 싸움은 장장 3년이나 지속되었다. 치우의 막강한 파워에 황제도 무기력해져가고 있는데, 이때 천제가 9천 현녀를 황제에게 파견하여 병신신부(兵神身符)를 갖다주었으며, 이로 인해 황제는 치우를 격파한다.

전쟁에서 패배한 치우는 비록 몸이 죽긴 했지만 영혼은 여전히 살아있었다. 치우의 영혼이 가족에게 피해를 갖다줄지 모른다는 우려를 한 황제는 동평군에 치우의 영혼을 봉인했다. 황제는 포로가 되었던 구이부락을 석방했고 이에 감복한 구이부락은 황제 및 “천견현녀·병신신부”에서 충성할 것을 맹세하면서 자손대대로 동평군에서 치우 영혼을 지켜나가기 시작했다. 이로부터 천하가 태평하고 백성들이 평안한 생활을 시작할 수가 있었다.

수천 년의 세월이 흘러 치우란세는 이미 사람들의 기억 속에서 까맣게 잊혀졌는데 사람들의 평온하던 생활은 마신의 불같은 심장으로 인해 사람들을 또다시 불행의 구렁텅이에 빠지게 된다. 천보 14년 11월, 안록산은 양국총을 토벌하겠다는 명분으로 15만 대군을 거느리고 범양에서 반란을 일으켰으며 수도 낙양을 공격했다. 이에 대응해 당 현종은 대장 봉상청의 60만 대군을 파견하여 반란을 평정했다. 승승장구하던 봉상청의 대군은 갑자기 적군에 나타난 소머리 마귀장군의 반격을 받기 시작했고, 60만 대군은 순식간에 괴멸되고 당 현종은 장안을 떠나야만 했다.

대승한 안록산은 낙양에서 대연황제를 사칭하고 부하 사사명을 파견하여 허복을 진수했다. 중원 지역의 전란은 날로 심각해지고 요괴들의 횡포가 만연하였다. 심지어 어떤 이는 수천 년 전에 봉인되었던 치우를 보았다고 주장하기도 했다. 중원에 거주하던 백성들은 살길을 찾기 위해 고향을 떠나 남하했으며 중원의 번영하던 모습은 더 이상 찾아볼 수 없게 되었다.

안록산 부대의 마귀 장군은 알고 보니 사사명이 요술을 이용해 소환한 치우와 그 부장이었다. 하지만 사사명의 요술로 치우의 기력을 완전 회복하기에는 역부족이었고 오직 운남 구이부락 내에서 현원 황제가 치우를 격파했던 “천견현녀·병신신부”를 찾아야만 치우를 완전히 회생할 수 있다는 것이다. 천하를 구하고 평화를 실현하려는 유저들은 장안에서 출발, “천파현녀·병신신부”를 찾아 남하한다.

구이부락은 치우의 부하였는데 황제가 치우를 격파한 후 구이족을 석방해주었으며, 그 은혜에 감사한 구이부락은 황제에게 충성할 것과 자손대대로 치우 무덤을 고수할 것을 맹세했다. 수천 년의 세월이 지나면서 구이부락은 일부가 남아서 “천견현녀·병신신부”를 지키는 것 외에 대부분의 사람들은 남하했거나 또는 대리 일대에서 안온한 생활을 즐기고 있었다.

동평에서 치우봉인을 고수한 구이부락 후대와 연락이 단절되었던 탓으로 “천견현녀·병신신부”의 행방을 잃어버렸던 구이부락은 안록산의 반란과 치우 부활소문을 듣고 더 이상 방치할 수가 없었다. 유저들은 구이부락의 젊은이로 등장하여 가족을 위해, 천년 전의 언약을 위해, 천하 백성들의 평안을 위해 “천견현녀·병신신부”를 추적하는 모험 길에 오를 수 있다.

최신뉴스: 게임 《The World Online》 테스트 완료, 정식 운영을 가동

2003년 9월 25일 오픈 테스트를 시작하면서 《The World Online》은 엄청난 인기를 누려왔다. 그 동안 게임을 아끼고 사랑했던 고객들에게 진심으로 감사를 표하면서 정식 운영 뒤 로그인 시 유저들의 WGS 점수도 여전히 변함없음을 보장한다.

일반적으로 온라인 게임은 정식 운영을 하면 유저들의 기록을 삭제해버린다. 하지만 《The World Online》의 경우 유저들의 의견을 수렴하여 업데이트 후 유저들의 기존 기록을 삭제하지 않기로 했다. 유저들은 오픈 된 3개의 서버에서 임의의 인물을 보유하거나 또는 전부 “남국서버”에 이전시킬 수 있으며 최대 2개 ID를 보유할 수 있다(3개의 서버에서 6개 ID를 등록할 수 있으나 남국서버에 이전한 후 최대 2개만 보유할 수 있어 유저들의 신중한 선택이 필요하다). 동시에 모든 서버를 업그레이드하며 더불어 신 기능도 가설된다.

【 새로운 기능 】

1. 지명수배 : 유저들은 조합에서 지명수 배자를 찾아서 사살하면 상응한 대가를 받는다.
2. 주선임무 : 유저들은 레벨15 이후 중원 황궁 또는 대리 왕족 저택에서 주선 임무를 맡을 수 있다.
3. New Map : 남북방향에 새로운 4개 도시와 고급 야외 맵을 가설했으며 더욱 방대한 몬스터와 Boss가 있다.
4. 혼인 : 레벨30 이후 결혼신청을 할 수 있으며, NPC의 지시에 따라 신청 후 결혼식을 한다.
5. 새 장비 : 기존의 장비 장르와 수량에서 민첩성과 속도를 더하는 구두 등 1,000여 가지 장비를 늘렸다.
6. 합성 : 유저들은 합성이 가능한 2가지 약품요소를 취득한 후 약점(藥店)에서 합성을 할 수 있다.

【 버전 개선 】

1. 무기장비의 드롭률 조정 : 무기장비 드롭률을 50% 향상시켰다.
2. Boss 원거리 공격 강화 : Boss마다 원거리 공격을 가설했다.
3. 방어력 강화 : 민첩 속성에서 유저들의 Miss치를 낮추었는데 이는 방어력 강화이다.
4. 몬스터 속도 조절 : 몬스터의 속성과 장르에 따라 이동속도를 조절했다.
5. 유저가 공동으로 몬스터를 공격했을 경우 Boss를 제외하고 장비가 떨어지지 않는다.

(자료: games.sina.com.cn/newgames/2003/10/10257273.shtml)

CHINA GAME 순위

12월 GAME TOP 10

순위	득표	게임 명칭	출품사/중국대리사
1	896	센젠치사관(仙劍奇俠傳)3	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
2	829	Half-Life:Counter Strike	Sierra/오메이(奧美)전자
3	752	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
4	513	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
5	357	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
6	316	센젠치사관(仙劍奇俠傳)2	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
7	278	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지흔(天之痕)	다위/유비아소프트웨어
8	275	센젠치사관(仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/징허스다이(晶合時代)
9	228	미르의 전설	Actoz/성다네트워크
10	224	MU	Webzen/디쥬우청스(第九城市)
11	214	Electronic Arts for Multiple Platforms	EA/EA
12	206	현원검IV	다위환싱(大宇寰星)/환위즈싱(寰宇之星)
13	199	도우젠평무어루(刀劍封魔錄)	상수(像素)소프트웨어/란더(蘭德)디지털과기
14	197	사구라대전3	SEGA/디산부어(第三波)
15	193	미르 3	Wemade/광통통신
16	173	검협의 인연 온라인	진산/진산
17	167	크로스게이트	왕싱(網星)에닉스/징허스다이(晶合時代)
18	149	FIFA 2003	EA/EA
19	137	신센젠치사관(新仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/중칭위황셴(中青旅創先)
20	95	몽환 삼국지	위전과기/환위즈싱

(자료: 大众软件 2003년 23호)

출판물 시장 관리규정(1)

-중화인민공화국 신문출판총서령 제20호

《출판물 시장 관리규정》은 2003년 7월 16일 신문출판총서 제2차 사무회의 심의를 통과·공포하고 2003년 9월 1일부터 정식 시행했다.

신문출판총서 서장 스중원(石宗源)

2003년 7월 24일

[차 례]

출판물 시장 관리규정(1)

제1장 총칙

출판물 시장 관리규정(2)

제2장 출판물 발행기구 설정-1

출판물 시장 관리규정(3)

제2장 출판물 발행기구 설정-2

출판물 시장 관리규정(4)

제3장 출판물 발행활동관리

출판물 시장 관리규정(5)

제4장 처분

제5장 부칙

제1장 총칙

제1조 출판물의 발행 및 감독관리를 규범화하고 전국적으로 통일·개방되고 경쟁력과 질서를 겸비한 출판물 시장시스템을 구축하여 사회주의 출판 산업을 추진하기 위해 《출판관리조례》와 관련 법률, 행정법규를 근거로 본 규정을 제정한다.

제2조 본 규정은 출판물의 발행 및 감독관리에 적용한다.

본 규정에 지정된 출판물이란 신문, 주간지, 도서, 전자출판물 등을 가리킨다.

본 규정에 지정된 발행이란 총 발행, 도매, 소매 및 대여, 전시판매 등 활동을 가리킨다.

본 규정에 지정된 총 발행이란 출판물 총 발행기구가 출판물을 통일적으로 판매하는 것을 말한다.

본 규정에 지정된 도매란 기타 출판물 경영업체에 출판물을 판매하는 행동을 가리킨다.

본 규정에 지정된 소매란 소비자에게 출판물을 판매하는 행동을 가리킨다.

본 규정에 지정된 대여란 대여금을 받는 형식으로 독자들에게 출판물을 제공하는 행동을 가리킨다.

본 규정에 지정된 전시판매란 지정된 장소 또는 지정된 방식으로 일정한 시간 내 출판물을 전람, 판매, 주문하는 행동을 가리킨다.

제3조 국가는 출판물 발행을 상대로 라이선스 제도를 시행하며 업체와 개인은 라이선스를 취득하지 않은 조건에서 출판물을 발행할 수 없다.

법에 따라 설립된 출판물 발행 기구와 출판물 발행업무 라이선스를 통과한 개인은 법적으로 출판물 발행활동에 종사하며 법이 지정하지 않은 기구와 개인은 간섭하지 못한다.

제4조 신문출판총서가 전국 출판물 발행활동을 감독하고 발전기획을 지정한다.

성, 자치주, 직할시 신문출판행정부서가 본 행정구역 내 출판물 발행활동을 감독관리하고 본 성, 자치주, 직할시의 출판물 발행산업의 발전기획을 지정한다.

성 급 이하 각급 인문정부 신문출판행정부서는 본 행정구역 내 출판물의 발행을 감독·관리한다.

제5조 신문출판총서와 성, 자치주, 직할시 신문출판행정부서가 출판물 발행지점을 지정할 시 반드시 필요한 과학적 논증을 거쳐야 하며 합법공정, 명실상부, 발전추진 등의 원칙을 준수해야 한다.

성, 자치주, 직할시 신문출판 행정부서가 출판물 발행지점을 지정할 시 반드시 신문출판총서의 심사를 통과하고 본 급 인민정부가 허가·비준 후 본 행정구역 내에 반포해야 하며 그렇지 않았을 경우 출판물발행기구의 심사의거로 인정되지 않는다.

계속...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高華偉業