



II. 중국 게임 소개

II-1. 온라인 시뮬레이션 게임

1. 네이비필드 2 : Navy Field 2 : 大海战 2

개발업체 : SD EnterNET(한국)
 퍼블리싱 : 완상(万向)통신
 공식사이트 : www.nf2.com.cn
 게임장르 : 온라인 시뮬레이션
 클로즈 테스트 : 2002년 12월 15일
 오픈 테스트 : 2003년 1월 2일
 유료화 : 2003년 3월 15일

1) 게임 줄거리

2차 대전 기간 미국 태평양전역에서 가장 유명했던 장군으로 육군 맥아더(McArthur)장군과 해군 니미츠(Nimitz)장군은 전략, 보급, 자원배치, 지휘권한 등 문제로 서로 다른 의견을 주장하던 사이 갈등이 갈수록 심각해졌고 의견충돌 시 루스벨트 대통령이 나서야만 해결할 수 있을 정도에까지 이르렀다. 물론 맥아더장군과 니미츠 장군의 갈등은 2차 대전의 작은 에피소드에 불과할 뿐, 전쟁터에서 그들은 일본군이 이름만 들어도 간담이 서늘할 만큼 용감하고 능력이 뛰어났다.

태평양전쟁이 가장 치열하던 시절, 니미츠 장군은 무엇보다도 대만공략이 시급하다고 주장하면서 일단 대만을 점령하면 일본군과 일본본토, 중국대륙의 피 점령지역 및 남양 일대의 보급선과 연계망을 철저히 차단할 수 있을 뿐만 아니라 훗날 대만을 발판으로 중국대륙과 필리핀을 공격하는데도 사뭇 중요하다고 강조했다. 반면 맥아더장군은 대만보다는 필리핀공략이 앞서야 한다는 의견을 내놓으면서 이를 통해 서남 태평양지역의 항공 및 해상 통제권을 장악해야 한다고 주장했다. 물론 니미츠 장군은 이런 움직임이 전반 대일 전략에서 아무런 의미도 존재하지 않는다며 극구 반대해왔지만 결정적으로 루스벨트는 맥아더장군의 주장에 찬성하고 필리핀 공격을 계획하기 시작했다.

한편, 미국정부는 일본이 점령한 섬들을 공략하고 최종 목표는 일본본토로 잡아야 한다는 니미츠 장군의 전략도 채택했다. 2차 대전 기간 대만은 여러 차례 미군의 기습을 많이 받았지만 그 충격을 심하지 않았다. 만약 니미츠 장군의 주장이 성립되었다면 아마도 그 당시 대만지역에서 제일 눈에 띄었던 총통부는 더 이상 존재하지 않았을 것이다.

니미츠 장군은 미국 해군역사에서 가장 탁월한 전략가이자 함대 지휘관이며 해전소질이 높은 그는 일찍부터 양서(两栖)작전, 잠수전 및 항공모함의 중요성을 깨달았다. 또한 행정능

력도 강하여 동료와 부하의 존경을 받았으며 평소 성격이 부드러워 날카롭고 오만한 성격소유자인 맥아더장군과는 완전히 다른 스타일이었다.

진주만 습격사건 후 지휘권을 둘러싸고 니미츠 장군과 맥아더장군 사이에 치열한 쟁탈싸움이 벌어졌다. 맥아더장군은 태평양군함대의 관할범위에 불만을 토했고 루스벨트 대통령 및 참모본부의 협조 하에 동경 160도 동쪽의 중태평양지역은 니미츠 장군이 통솔하고 서남태평양부터 동경 160도까지의 지역은 맥아더장군이 관장하기로 결정됐다. 태평양전쟁은 해전을 핵심으로 해야 한다는 니미츠 장군의 주장에 대해서도 맥아더장군은 부정하는 태도였다. 니미츠 장군의 부하로 제3함대 사령 Halsey와 제5함대 사령 Spnance는 태평양해전에서 많은 공적을 쌓았고 역사의 한 페이지를 메웠다. 니미츠 장군은 하와이군도를 보호함으로 하와이군도와 미국본토간의 교통라인의 보안을 확보해야 한다는 주임무를 차질 없이 완성했으며 1942년 5월 산호해 전역에서 대승리를 거두므로 일본군의 폭주에 일격을 가했을 뿐만 아니라 유럽 대외통신 및 연락을 원활하게 하였다.

1940년 초에 미국정보기관은 일본 통신암호를 해독, 니미츠 장군은 일본이 태평양에서 한 차례 대규모 해전을 준비하고 있다는 사실을 간파하고 태평양군함을 명령을 하달하고 3척 항공모함, 8척 순양함, 14척 추적함 및 20척의 잠수함을 동원하였다.

1942년 6월 3일, 미드웨이에서 미국해군은 일본연합함대와 3일 간 고진, 결과 1척 항공모함의 손실대가로 일본의 4척 항공모함, 1척 순양함과 1척 추적함을 격침했다. 미드웨이해전은 니미츠 장군이 태평양함대 총 사령으로 임명 된지 불과 반년만에 거둔 한차례 대 승리로 그 동안 미국해군이 받아왔던 치욕을 깨끗이 씻어버렸을 뿐만 아니라 하와이군도에 대한 일본군의 위협을 제거하고 미국해전의 범위를 남태평양일대로 축소시켰다.

니미츠 장군의 지휘하에 태평양함대는 2/3의 일본군함과 85%에 달하는 상거래용 물품을 격침했으며 그 과정에서 미국 잠수함이 거대한 위력을 발휘하였다. 1944년 12월 19일, 니미츠장군은 미해군 건군 역사에서 최초의 5성급인 Fleet Admiral로 승진했고 동시에 맥아더장군도 육군 5성 급 “General of the Army”로 승진하였다.

니미츠 장군과 맥아더장군의 이견은 전쟁초기부터 일본투항까지 줄곧 지속되었다. 일본투항문제에서 또다시 서로 다른 의견을 주장했지만 결국 두 사람 모두 한 발작씩 물러나기로 결정하고 니미츠 장군의 함대감반에서 투항을 진행하였다. 맥아더장군이 동맹군대표로 일본투항을 주최하고 니미츠 장군이 미국을 대표해 투항서에 조인하였다.

1945년 9월 2일 동경해만에 정박한 미국함대에서 일본투항의식이 장엄하게 진행되었고 일본의 절름발이 외교관이 맥아더장군 앞에서 투항서에 조인했다. 중국대표 군령부장 서영창이 니미츠 장군의 옆에 서있었고 중국 육군 군관 주세명이 번역을 담당하였다.

태평양전쟁-진주만 습격

1941년 12월 7일 일본이 미국 태평양 주요기지 진주만을 습격, 미국 육군, 해군 및 항공의 처참한 손실로 태평양전쟁이 발발한다. 이번 습격에서 미국 태평양함대의 항공모함 3척이 거의 손상되지 않은 상태로 보존되었고 이로 인해 일본이 불안감을 느낀다. 일본은 연합함대 사령 야마모토 대장의 강경한 태도로 미드웨이대전의 서막을 열었고, 이번 전역은 역사상 항공모함과 항공역량으로 전쟁의 승부를 겨루는 최대 전역으로 기록되었다.

1942년 4월, 일본은 중국대륙과 태평양의 많은 지역을 점령하고 동남아의 석유를 포함한 대량의 재물과 자연자원을 수탈했고, 이것들은 일본이 대규모 해전을 벌이는데 필요한 조건으로 뒷받침하였다. 일본 고위층 가운데 오직 한사람만이 승리의 환상에 빠지지 않았는데

이 사람이 바로 일본제국 해군연합군 사령관 야마모토이다. 진주만 습격도 야마모토의 책략이지만 그는 일시적인 승리에 자만하지 않았으며 미국과 미국인에 대해 정확한 인식을 갖고 있었다.

일본연합군 사령부는 6월 7일을 미드웨이 결전일로 정하고 그 이틀 전인 6월5일 남운함대가 미드웨이 서북 400킬로미터에 당도했을 시 미드웨이를 대규모 공습하기로 작정하였다. 남운함대의 비행기는 미드웨이에 주둔한 미국 육군항공역량과 방어공사를 철저히 분쇄해야 할뿐만 아니라 그 부근에 정박한 모든 미국군함을 격침해야 하는 임무를 지니고 있다.

결정일 전날 도모다 장군이 거느린 소형 수상비행기 제공부대가 미드웨이 96킬로미터 쿠러이(庫雷)섬에 하락하고 기지를 구축하려고 시도하였다. 그들은 상륙부대와 호응하는 한편 원거리 정찰임무를 갖고 미국함대를 감시해야 한다. 결전 당일 날이 밝자 일본 해군육전부대는 중형 순양함의 폭격보호 아래 미드웨이공격을 시작했고 강제로 상륙하였다.

이 과정에서 미드웨이의 남측과 서남측 방향을 통제하고 야마모토가 미드웨이 서북 1000킬로미터 해상을 지켰고, 남운함대는 미드웨이 이동 480킬로미터 위치에 은폐하고 있었다. 전반 작전해역에 일본잠수함의 3층 경계라인이 구축되었고, 이는 적군의 임박을 감시하고 경보를 울리는 작용을 했다. 일본연합군은 미드웨이와 아류신(阿刘申)에 대한 공격으로 미국을 궁지에 몰아넣기에 시급하여 정확한 저항을 조직하지 못했다. 미드웨이에서의 일본해군의 참패는 일본의 패배를 암시해주었다.

2. 관련 소식

울 9월, 《네이버필드 II》 월 정액카드에 새 서버까지

울 9월, 국경절 긴 휴가를 앞두고 《네이버필드 II》가 월 정액카드 출시 및 새 서버를 오픈 했다.

《네이버필드 II》는 한국 SD사가 개발·제작하고 완상(万向)통신이 대행한 군사소재 대형 해전 시뮬레이션 온라인게임이다. 유저들은 자신의 함선 하나로 기타 유저군에 맞설 수 있는가하면 또 방대한 함대를 조직하고 타 함대와 치열한 해전을 벌이는 등 다양한 전략을 구사할 수 있다. 게다가 깔끔한 화면과 완벽한 음향효과까지 가미하여 마치 파도가 일렁이는 망망대해에 처한 듯한 실감을 주고 있다.

《네이버필드 II》의 작업팀은 바다를 사랑하는 유저들의 더욱 완벽한 체험을 위해 월 정액카드를 출시함과 동시에 상하이서버를 새롭게 오픈 했다. 이로 인해 유저들은 더욱 많은 선택을 할 수 있으며, 포인트 카드 또는 월 정액카드 구매도 보다 편리하게 되었다. 새로 오픈 된 상하이서버도 유저들의 기대 이상이 될 것이며 국제서비스 기능까지 개통할 것으로 예정이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-9-19/n666_582710.html)

II-2. 온라인 비디오 게임

1. 비엔비 : BnB : 泡泡堂

개발업체 : 한국 NEXON
 퍼블리싱 : 상해 성따(盛大)네트워크유한회사
 공식사이트 : <http://www.bnb.com.cn/>
 게임장르 : 온라인 비디오
 클로즈 테스트 : 2002년 11월 18일
 오픈 테스트 : 2003년 4월 12일

1. 게임 줄거리

수림 속 어느 부락에 사는 사람들은 선천적으로 신기한 물폭탄을 만들 수 있는 능력을 타고났다. 그들은 물폭탄을 이용하여 수렵과 광산채집을 하면서 생계를 유지해 왔다. 마을의 어린이들도 어릴 적부터 물폭탄을 재미나는 놀이로 즐기며 행복하게 생활했다.

그러던 어느 날 해적선장과 그 부하들이 마을에 쳐들어왔다. 그들은 제멋대로 보석을 약탈하고 모든 마을 사람들을 감금해놓았다.

해적에게서 겨우 도망쳐 나온 어린이들은 신기한 물폭탄을 이용하여 마을 사람들을 구제하고 보석을 되찾기로 결심하는데...

2. 관련 소식

4월 12일, 《비엔비》 오픈 테스트 시작

한국 NEXON사에서 개발한 온라인 게임 《비엔비》는 간단한 조작방법과 감쪽한 캐릭터, 흥미진진한 시나리오 등으로 인해 중국의 많은 유저들이 즐기고 있으며, 특히 여성 유저들의 사랑을 독차지하고 있다.

지난 2002년 11월 18일부터 클로즈 테스트를 실시해온 《비엔비》는 4월 12일부터 본격적으로 오픈 테스트를 시작하게 된다.

《비엔비》는 오픈 테스트기간에 유저들에게 더욱 우수한 게임 환경을 제공하기 위해 클라이언트의 업그레이드를 실시했다. 업그레이드된 제품은 더욱 다양한 기능을 가지고 있으며, 유저들이 제시한 기존의 많은 문제점도 해결하였다. 신제품 게임 클라이언트는 이미 출시되었으며 공식사이트인 “클라이언트 다운로드” 가이드에 따라 다운로드 받을 수 있다. 또한 본 클라이언트는 완성된 제품으로 설치 후 별도의 패치 파일 다운로드 없이 바로 게임을 할 수 있다.

(자료: <http://www.bnb.com.cn/bnbnew/news/index.php?a=1>)

2. 팬시월드 : Fancy World : 奇域

개발업체 : 베이징 선선통(线线通) 과기
 퍼블리싱 : 베이징 환위풍경(环娱风景) 디지털
 공식사이트 : <http://www.kele8.com>
 게임장르 : 온라인 비디오
 유료화 : 2002년 8월 20일

1. 게임 줄거리

Fancy Box의 막강한 마법의 힘으로 Fancy World 세계가 창조된다. Fancy World는 2개의 떠돌아다니는 대륙으로 구성되었고 대륙의 대부분은 삼림이다. 대륙의 핵심지대에는 오락성이 마련되어 있고 사람들은 그 안에 다양한 오락 장비와 경기 광장을 구축해 놓고 각종목에서 우승하는 것을 일생의 영광으로 여긴다. 개개인은 각자의 취향에 따라 자유롭게 생활방식을 선택할 수 있다. 술집 출입, 당구놀이, 눈싸움, 바둑놀이 등 그야말로 풍부하고 다양하다.

유저들간 교류를 편리하게 하기 위해 각종 선진적인 연락 도구를 가설했으며 고속 배달로 선물 교환을 실현하였다. 사이버 정부 시스템은 주민들이 집정하고 사법과 금융기구가 사회의 균형을 유지한다. 뜻있는 사람들은 자체적으로 클럽을 만들거나 숭을 경영할 수 있으며 네트워크 회사를 설립할 수도 있다.

2. 관련 소식

《Fancy World》, 녹화 기능 추가

중국 사이버 사회형 온라인 게임인 《Fancy World》는 깔끔하고 미려한 화면과 풍부하고 다채로운 생활 내용, 특히 진한 인정미에 기반을 두어 출시 초기부터 업계 내외의 주목을 끌었으며, 기존 유저들과 온라인 게임에 익숙하지 않은 사람들을 대량 유치했다.

사이버 사회형 게임인 만큼 사람들 사이의 교제가 있을 것이고 다채로운 사회활동이 있기 마련이다. 화면이 섬세할 뿐만 아니라 공식 사이트에서 개최하는 각종 이벤트 활동, 유저가 자체적으로 조직한 민간활동, 친구들이 소집한 미니 파티, 연인들의 데이트, 특히 결혼하는 장면 등 모두가 의미가 크다.

《Fancy World》는 현실생활에서의 촬영 취미를 게임 속으로 연장하기 위해 그림 멈추기 기능을 설치하여 의미 깊은 순간들을 촬영할 수 있게 했다. 또 정지된 화면에 불만을 토하는 유저들의 수요를 감안하여 게임 제작팀은 녹화 기능을 개발해 냈으며 현재 테스트 진행 중이다. 녹화 기능은 기념적인 장면이나 순간을 영원히 간직할 수 있을 뿐만 아니라 게임에 존재하는 버그 제거에도 보조작용을 할 것으로 기대된다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-10-10/n585_501198.html)



II-3. 온라인 RPG 게임

1. 나이트온라인 : Knight Online : 骑士

개발업체	: Wizgate
퍼블리싱	: 수호닷컴(Sohu.com)
공식 사이트	: http://www.knight-online.com.cn
게임장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2003년 1월 30일
클로즈/오픈	: 2003년 2월 22일
유료화	: 2003년 6월 7일

《나이트 온라인》은 3D그래픽 기술로 인물의 세세한 부분, 정교한 자연환경, 현란한 마법효과 등을 생생하게 살려냈다.

마우스로 화면을 움직일 수 있어 조작이 더욱 간편해졌을 뿐만 아니라, 1인칭과 3인칭 시각의 신속한 교환으로 유저들이 다각적으로 볼 수 있는 환경을 제공하고 있다.

게임 속에서 유저들은 높은 산봉우리에서 떠오르는 태양을 감상할 수도 있고, 고요한 밤하늘 아래에서 유난히 빛나는 별들을 지켜볼 수도 있다. 그리고 낮에 걸려있는 명월을 발견할 수도 있다.

1. 게임 줄거리

아모니스 대륙에서 생활하는 인류는 북방에 자리 잡은 카루스(卡鲁斯)족과 남방에 자리 잡은 델모라드(艾莫尔)족 2종족으로 나뉜다.

2개 명월의 수호가 있음에 불구하고, 북방의 카루스족은 겨울의 혹한을 이겨내야 했고, 환경에 적응하여 일반인과 달리 거칠지만, 전투에 능숙하다.

이런 이유로 남방의 델모라드족에게 마족으로 불리면서, 멸시를 받으며 살아야만 하였다. 2개 종족사이의 전쟁은 끝이 보이지 않는다.

시간이 흐르면서 두 종족간의 사이는 더욱 악화되기만 하는데...

《나이트 온라인》에서 유저는 델모라드족 또는 카루스족 중에서 기사를 선택할 수 있는데, 두 종족 사이에 맺힌 갈등을 해결할 수 있는 진정한 영웅이 될 수 있을지.....

국가와 전쟁

《나이트 온라인》의 세계는 인류왕국인 델모라드와 마족왕국인 카루스 2개 부분으로 나뉜다. 양국의 전쟁은 수천 년 동안 계속되었으며, 또 끝이 어딘지 누구도 예측할 수 없는 전쟁이다.

게이머의 재미를 위해 《나이트온라인》은 수렵장, 전쟁터, 지하미궁, 도시공략 등 4개의 게임모델을 제시하여 PVP의 즐거움을 한층 더 하였다.

2. 관련 소식

《나이트온라인》 전용 월 정액 사이버카드 출시

지난 6월 7일 《나이트온라인》이 본격적으로 유료화 되었다. 유료화 첫날부터 유저들이 가장 기대했던 월 정액 카드 중 사이버 카드는 6월 22일 이전에 출시되었으며, 온라인 사이버카드 구매 사이트 혹은 PC방 판매시스템을 통해 구매할 수 있다. 월 정액 실물카드도 곧 출시할 예정이며, 가격은 40위안이다. 이외 SDE 충전사이트도 동시에 오픈 한다.

《나이트온라인》의 중국 대리운영사인 수호닷컴(sohu.com)은 사전에 유저들의 의견을 적극적으로 수용하여 게임의 공정성과 형평성을 위해 많은 노력을 해왔다. 또한 《나이트온라인》에 대한 유저들의 장기적인 성원에 보답하기 위해 월 카드 가격을 기존에 계획했던 45위안에서 40위안으로 인하하였다.

(자료: <http://www.knight-onlien.com.cn/18/40/article210054018.shtml>)



2. 다크에덴 : Dark Eden : 天之炼狱

개발업체 : metro tech
 퍼블리싱 : 텐투(天图)과기
 공식사이트 : <http://www.t2dk.com/>
 게임장르 : 온라인 RPG
 클로즈 테스트 : 2003년 11월 7일

1. 게임 줄거리

2000년 7월 “에슬라니아” 공화국의 수도 애도니아 북부 ‘헬레아’ 지방으로 전 세계 뱀파이어들이 집결하기 시작하였다는 정보가 입수됐다. 역사적으로 동시에 모인 적이 없던 열두 명의 클랜 마스터들까지 이 지방으로 모여들기 시작했다. 이로 인해 클랜 간의 분쟁이 심화되고 바티칸은 새로운 위기에 직면하게 된다.

뱀파이어 클랜들의 전쟁은 에슬라니아 전 지역으로 확대되면서 주민들의 피해가 심각해지고 있다. 에슬라니아 정부는 정부군을 파견하였지만 뱀파이어들의 파워와 숫자를 감당하기에는 역부족이었고, 수많은 군인들은 뱀파이어의 피의 노예로 전락할 수밖에 없었다. 군은 피해 규모를 최소화하기 위하여 주민의 대피를 우선으로 했으며, 에슬라니아 전역은 극비리에 대 뱀파이어 처리부대 E.V.E에게 작전권이 넘어간다.

E.V.E 처리부대는 1차 대 뱀파이어전에서 일부 뱀파이어를 생포하였다. 그들로부터 뱀파이어들의 집결과 클랜 전쟁의 목적이 실체가 밝혀지지 않았던 뱀파이어들의 경전 “피의 성서”라는 정보를 채집한 E.V.E는 큰 충격에 빠졌다. 바티칸에 소집된 수뇌부는 E.V.E에 대 뱀파이어전에 추가하여 피의 성서 발견과 파괴에 대한 임무를 부여한다.

배경

게임은 아름답고 공업화된 도시 에슬라니아에서 전개된다. 아름답던 도시는 주민들이 피난 아니면 뱀파이어로 전락되어 버리는 가운데 암흑의 소용돌이에 빠진다. 도시 한가운데는 E.V.E 군인, 성직자(목사), 무사협회가 뱀파이어들을 컨트롤하고 있으며 서쪽에는 “피의 여왕” 이라사·바토리와 그의 클랜이 자리잡고 있다. 서쪽에는 광산업과 임업이 발달한 라정산이 있어 그 곳에서 뱀파이어 클랜 마스터 브라더·터베즈가 거주한 라현성을 볼 수 있다. 남쪽에는 쇠퇴한 공업지대인 로비트 공원이 있고 배라나 국가의 남부를 지나면 절경으로 유명했던 티모얼 호수가 있다. 현재 티모얼 호수는 제3대 뱀파이어 마스트 질·털레에 장악되어 있다.

2. 관련 소식

게임 《다크에덴》 클로즈테스터 신 서버 정식 오픈

뱀파이어를 소재로 한 《다크에덴》이 지난 11월7일 클로즈 테스트를 시작하면서 폭발적인

인기를 얻고 있다. 공식 사이트 측은 유저들에게 더욱 좋은 게임 환경을 마련하기 위해 대량의 클로즈 테스트 계정을 신설했음에도 불구하고 동시 접속수가 3만 명을 돌파하여 서버 운영이 원활치 못하는 등 호조를 누리고 있다.

서버의 압력을 감소하고 게임의 품질을 향상시키고, 또한 계정을 획득하지 못해 초조해하는 유저들을 위하여 공식 사이트 측은 클로즈 테스트 신 서버인 선저우(神州)를 오픈 했고, 클로즈 테스트 계정을 여러 유통방식으로 유저들에게 넘겨주었다. 아직도 계정을 획득하지 못한 유저들은 공식 사이트가 발포한 사이트, 또는 판매업체로 부터 얻을 수 있다.

기존 서버의 계정은 신 서버에서도 사용이 가능하지만 인물의 프로필은 신 서버에 이전되지 않는다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11228715.shtml>)



3. 드래곤라자 : Dragon Raja : 龙翔万里

개발업체 : 한국 삼성전자, 이소프트넷
 퍼블리싱 : 베이징 디산부어시구(第三波戏谷)소프트웨어유한회사
 공식사이트 : <http://www.dragonraja.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

중세 유럽의 바이서스 왕국은 드래곤과 마법이 병존하는 세계였다. 상인, 농부, 마법사 등 그들은 친구들과 함께 신기한 모험의 길에 오른다.

서막

하늘과 땅이 혼돈 된 먼 옛날 8개 종족이 공존하는 “드래곤 대륙”이 있었다. 그 중 지위가 가장 높은 드래곤은 타고난 지혜와 하늘바다를 자유로이 넘나들 수 있는 능력, 게다가 마법을 사용할 수 있는 능력을 가지고 있다. 그들의 대왕 “드래곤 로드”는 각 종족의 운명을 장악하고 있다는 8개 보석(8행성)을 갖고 있다.

모든 생물을 지배하는 “용”, 잔인하지는 않지만 결코 인자한 존재는 아니기에 약육강식의 세계에서 인간은 작고 보잘것없는 존재였다.

신들의 축복 속에서 탄생한 인간 루트에리노는 “마법의 가을”에 대마법사 핸드레이크와 8명의 기사를 거느리고 드래곤과 혈전을 벌인다. 이번 결전은 루트에리노의 승리로 끝나지만, 루트에리노는 드래곤 로드를 죽이지 못하게 된다. 죽음의 구렁에서 살아남은 드래곤 로드는 할슈타일 후작의 도움으로 “대미궁”에 몸을 감추었다. 상고시기부터 시작되었던 드래곤 로드의 통치시기에 종지부를 찍고 인간의 시대가 열리게 되는데...

드래곤 로드를 물리친 루트에리노는 “바이서스왕국”을 건립하고 “용지성”외의 기타 7개 보석을 얻게된다.

“8행성”의 신기한 마력을 빌어 각 종족의 힘을 증가시키고자 했던 대법사 핸드레이크와의 의견과 달리 루트에리노는 각 종족은 자체의 힘에 의존하여 발전해야 하며 자신이 선택한 운명에 책임져야한다고 주장한다. 쌍방의 의견충돌이 해결되지 않은 상황에서 루트에리노는 핸드레이크 몰래 7개 보석을 파괴해버리고, 이를 안 핸드레이크는 루트에리노와 결별을 택한다.

루트에리노를 떠난 핸드레이크는 모든 희망을 “용지성”에 기탁하고 있는 드래곤 로드에게 걸고 찾아가지만, 그의 희망과는 달리 드래곤 로드는 8행성이 사실상 신비한 능력을 갖고 있지 않다는 말을 하게 되며, 긴 대화 끝에 드래곤과 인류간에 쌓인 오해가 너무 깊다는 사실을 발견한다.

이렇게 신의 마지막 선물인 8행성이 세계에서 사라지게 된다.

시간은 흘러 300년이 지나고, 바이서스 315년에 이르러 드래곤대륙은 동방 임해의 일스 왕국, 남방사막의 자이펀 왕국 및 중부 바이서스 왕국으로 분할되었다. 그 동안 국가사이에 쌓인 갈등이 극에 달했고, 결국 자이펀 왕국이 바이서스 왕국을 침공하였다.

자이펀 왕국은 빠르게 바이서스 왕국의 성지 칼라일과 중부 대 도시 레너스를 습격하고 헬던트 영지를 다음 목표로 잡았다. 이에 바이서스 왕국은 헬던트의 주변에 결계석을 설치하고 강대한 마법 결계를 구축하여 헬던트를 지키기로 했다. 쌍방은 레너스와 헬던트에서 결전을 벌이게 된다.

2. 관련 소식

《드래곤라자》, PC방 무료 플레이 가동

지난 4월 19일, 베이징 디산부어시구 소프트웨어유한회사는 베이징텔레콤과 공동으로 베이징 수어스호우(索思好) PC방에서 발표회를 개최하고, 유저에게 지정된 PC방에서 《드래곤라자》의 플레이를 무료로 제공한다고 발표했다.

일반적으로 유저는 PC방에서 온라인 게임을 플레이 할 경우 접속비용을 지불해야 할뿐만 아니라 각 게임당 PP료도 지불해야 한다. 현재 일부 PC방에는 《드래곤라자》뿐만 아니라 디산부어의 《산귀처(三國策) 온라인》을 포함한 기타 온라인 게임을 마음껏 플레이 할 수 있으며 게임 플레이 과정에 PP료는 지불하지 않는다. 이와 동시에 PC방에서 개최하는 온라인 이벤트 및 현장 이벤트에 참여할 기회도 가진다.

게임 무료 플레이 결정이 발표된 후 많은 PC방의 호응을 얻었으며 현재 이미 120개에 이르는 PC방이 무료서비스를 제공하고 있으며 향후 더욱 많은 PC방이 무료서비스 실시에 가입할 것으로 전망된다.

(자료: http://www.dragonraja.com.cn/news/2003104_6.html)



4. 드로이안 : Droiyon On-Line : 决战

제 작 업 체 : (주)위즈게이트, (주)KRGSOFT링크
 퍼 블 리 싱 : 베이징 찬통(蟬童)소프트웨어과기유한회사
 공식 사이트 : <http://www.droiyon.com.cn>
 게 임 장 르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

은하 2800년, 랜디아 주석은 룬 케네스 제국에 선전포고를 하게 된다. 전쟁 초기에 외행성 연합군과 황군은 각 전선에서 팽팽한 대립 상태를 유지한 채 전선의 균형을 이루고 있었다.

2주 후 외행성연합의 갑작스런 전면 항복으로 전쟁은 끝나게 되었다. 랜디아 주석이 탈출한 후 행방이 묘연해지자 줄루 후작이 통수권을 부여받는다. 승전 축하식 거행 중 갑자기 태양의 활동이 활발해지면서 거대한 플레어 현상이 일어나 황군뿐만 아니라 룬 케네스 역시 종말에 가까운 피해를 입게 된다. 페세우스는 태양의 플레어 현상이 세상의 종말을 의미한다고 예견하고 자신의 추종자들 일부만을 거느리고 룬 케네스를 떠났다는 소문이 퍼지게 된다. 룬 케네스의 사람들은 페세우스에 대해 배신감과 증오를 느끼며 룬 케네스를 탈출하기 위해 반드시 모든 힘을 합쳐야 한다는 것을 인식하게 된다.

정권을 장악한 줄루 후작은 통수권을 행사하고 룬 케네스를 탈출하기 위한 요새를 건설한다는 명목으로 플레이어로 인해 파괴된 G.O.D를 수리하며 이카루스 주변의 소행성대에서 거대한 소행성을 끌어들이 요새화하고 우주군 재건작업을 시작하였다.

G.O.D 복구가 거의 마무리되어 가던 중 장미화원의 사람들은 플레어 현상이 다시 일어날 조짐이 보이자 빠른 시일 내에 룬 케네스에서 이주를 시작해야 한다는 강박관념에 사로잡히기 시작하였다.

플레어 현상이 일어나기 전에 이주하기 위해 이민수송선 A.R.K I 과 A.R.K II 에는 룬 케네스를 떠나는 사람들로 가득 찼고 곧 출항을 앞두고 있었다. 그러나 예상보다 일찍 일어난 2차 플레어 현상으로 이민수송선은 위기에 처하게 되었다. A.R.K II는 플레이어로 직접적인 피해를 입게되었고, A.R.K II 뒤에 있던 A.R.K I은 간신히 룬 케네스에서 탈출하는데 성공하였다. 남은 사람들은 다행히 A.R.K II 내부에 있었기 때문에 인명피해는 입지 않았지만 A.R.K II는 더 이상 이민수송선으로써의 기능을 할 수 없게 되었다. A.R.K II의 외벽 조종실에 있던 장미화원 일원들은 다시 룬 케네스에 불시착시키는데 성공하였다. 우주로 떠나기 위해서는 반드시 군용 규격의 거대한 이민수송선이 필요했지만 남은 사람들 중 그러한 선박을 건조할 능력을 가지고 있는 사람이 없었다.

플레어 현상으로 폐허가 되어버린 도시에는 돌연변이들이 급증하고 반 이상 줄어들어 버린 사람들은 구심점마저 잃은 채로 방황하며 생존마저 위협받게 되었다. 사람들은 3차 플레어 현상에서 자신의 생명을 보존하고 또한 돌연변이 생명체들의 위협 속에서 살아남기 위하여 기존의 도시들을 재건하고 그 곳에서 모여 살면서 생존을 위한 방법을 모색하기 시작하였다.

하지만 에너지원으로 사용할 순수한 광물이 얼마 남지 않게 되자 생존에 필요한 에너지를 확보하기 위해 각 도시간의 분쟁은 무력분쟁으로 발전되었다. 에너지를 차지하는 소수의 인

종들만이 생존할 수 있다는 강박관념으로 인하여 전쟁은 점차 치열해졌으며 이 전쟁은 무려 40여 년간 지속되었다. 이로 인하여 이카루스에 남아 있던 소량의 자원들마저 점점 고갈되어 갔고, 각 도시의 통치자들도 뒤늦게 이런 상황을 인식하고 전쟁을 자제하기 시작하였다.

그러나 40여 년간 지속된 전쟁으로 서로 간의 신뢰가 무너진 상태에서 또다시 발발하게 될 전쟁에 대한 준비와 자신의 주민들만을 이주시킬 우주선 건조에 힘을 기울이기 시작했다. 이런 동안 도시간의 큰 전쟁 없이 20년의 세월이 흘러갔다. 하지만 우주선을 완성한 도시는 아직 없었고, 절대적으로 부족한 자원과 기술이 우주선 건조에서 가장 큰 장애로 가로막고 있어 단번에 탈출할 수 있는 우주선 건조는 현재 상황으로 불가능하였다.

이에 인근 행성까지 이동할 수 있는 우주선을 건조하여 이카루스에 부족한 자원을 수집하는 방향으로 정책이 변경되었다. 이카루스에 남아있는 사람들은 혹독해진 자연환경을 극복하고 이카루스를 탈출 할 수 있을 것인지...

2. 관련 소식

1) 《드로이안》 퀘스트 시나리오 공모전 본격 가동

"나만의 게임, 나만의 《드로이안》을 창조하자"를 주제로 하는 《드로이안》 퀘스트 시나리오 공모전이 지난 1월 13일에 본격 시작되었다. 이번 이벤트는 2003년 1월 13일~2월 28일까지 진행되며 참여자의 전문성에 대한 요구가 비교적 높다. 그러나 당선자에 대한 상금 또한 전문성 요구가 높은 만큼 상당한 금액의 시상이 있을 것이며, 전문 기획자들과 기술 수준을 겨루어 볼 수 있는 기회도 마련된다.

채택된 작품은 100위안/1,000자의 기준으로 원고료가 지불되고 최고 창작상 수상자에게는 5,000위안의 상금이 수여된다.

2) 《드로이안 2》 중국 대리업체 확정

2002년 5월 《드로이안》이 중국에 진입한 후 전체 온라인 게임산업에 새로운 분위기가 형성되었다. 《드로이안》은 우수한 2D화면과 화려한 마법그래픽 및 장비무기, 간단한 조작, 풍부한 이벤트로 인하여 많은 유저로부터 호평을 받았다.

현재 《드로이안》은 30개 이상의 서버군을 보유하고 있으며 등록 사용자가 600만 명에 이른다. 2002년 11월 《드로이안》의 새 버전 "우선장림(武神降临)"은 출시된 후 동시 접속인수가 10만 명 이상을 기록하였다.

신년을 맞아 《드로이안》 중국 대리업체인 "베이징 찬통(蟬童)소프트웨어과학기술유한회사"는 이 게임 개발사인 한국 "WIZGATE"사와 진지한 협상을 거쳐 최종 《드로이안 2》의 중국 대리권을 체결하였다.

(공식사이트 : <http://www.droiyan.com.cn>)

5. 라그나로크 : Ragnarok : 仙境传说

개발업체	: GRAVITY
퍼블리싱	: 즈관덴즈(智冠电子)
중국 운영업체	: 베이징 여우시신간센(游戏新干线)과기유한회사
공식 사이트	: http://ro.gameflier.com.cn
게임 장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2003년 1월 1일
유료화	: 2003년 5월 20일

1. 게임 배경

한국 게임 라그나로크는 대만에서는 “RO”라고 하고, 중국 대륙에서는 “仙境传说”라고 한다. ‘어쩐지 좋은 일이 생길 것 같은 저녁’으로 유명한 인기작가 이명진이 자신의 판타지 만화인 ‘라그나로크’ 에서 개편한 《라그나로크》는 판타지 게임의 대표작이다.

중세기 엘프들이 거주하는 삼림, 햇별이 짹짹한 사막, 동양 판타지풍의 촌 부락 등을 배경으로 하고 있다. 외전 까지 첨부하여 유저들에게 원 만화보다 더욱 환상적인 판타지 세계로 안내한다.

2. 게임 줄거리

신(神)과 인간(人间), 그리고 마족(魔族)의 길고 길었던 성전(圣战)이 끝난 후, 위협적이었던 전쟁의 시간 속에서 인간과 신, 마족은 모두 깊은 상처를 입고 있었다.

멸망의 위기에서 벗어나 인간, 신계, 마계는 길고 긴 휴전(休战)의 상태로 들어갔다.

1,000년의 거짓 평화...

인간들이 살고 있는 미드가르트 대륙의 이 거짓 평화의 시간은 그들로 하여금 비참했던 과거와 전쟁의 상처를 잊혀지게 만들었다. 인류는 과거의 잘못을 잊은 채 조금씩 다시 자신들의 문화 번성과 더불어 이기심과 자만을 키워가고 있었다.

그러던 어느 날, 조금씩 그 평화의 균형이 무너져 내리는 이상 징후가 미드가르트 대륙 곳곳에서 감지되기 시작한다.

인간계와 신계, 마계를 가로막고 있는 마벽에서 울려 퍼지는 굉음, 야생 생물들의 습격, 잦은 지진과 해일, 그리고 언제 어디에서부터인가 퍼지기 시작한 괴마물들에 대한 전설 등.

평화의 기운이 깨어져 나가면서 이 세계의 평화를 지탱하고 있다는 이미르의 조각(爪角)에 대한 이야기가 조금씩 모험자들을 중심으로 퍼져나가기 시작한다.

그러나 사람들은 그것의 본질은 망각한 채 하나 둘 자신만의 목적, 그 정체와 부(富)를 찾아 그 조각들을 찾아 나서는데...

3. 관련 소식

《라그나로크》 유료화 성공 - 포인트카드 판매량 백만 장 초과 -

5월 20일 오전 12:00시 《라그나로크》가 유료화 되었다. 이 게임은 자체의 독특한 Q버전 게임 유형, 독특한 캐릭터, 입체적 게임시각, 다양한 직업선택 및 PK가 제한된 게임 설정 등의 특징으로 “단순한 게임의 의미를 초월하여 사람과 사람 사이의 커뮤니케이션을 부각시키는” 게임 취지를 충분히 살리고 있다.

중국에서의 발전과정을 살펴보면 다음과 같다.

2003. 1. 1 중국 대륙지역 오픈테스트 시작

2003. 2. 27 등록회원 인원 백만 명 돌파

2003. 5. 18 동시 접속인원 17만 명

등록 회원 수 300만 명 기록

2003. 5. 20 유료화 시작

포인트카드 판매량 백만 장 기록

유료화를 시작한 당일에 평균 1.2초당 한 명 꼴로 카드가 충전되었으며, 공식사이트 조회 수 또한 50만회를 기록하였다. 이는 유저들이 베이징 신간센사가 진행해온 사업을 인정한다는 것을 입증해 주며, 이는 이 게임이 많은 유저들의 관심과 성원을 받고 있음을 증명하는 것이기도 하다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-22/n665_581597.html)



6. 라그하임 : Laghaim : 混乱冒险

제작업체	: Nako
퍼블리싱	: 여우시쥐즈(游戏橘子)
공식사이트	: http://www.gamania.com.cn/laghaim/
게임장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2002년 8월 7일

1. 게임 줄거리

라그하임 온라인 게임은 판타지를 소재로 한 3D 멀티 접속 온라인 게임이다.

서기 2357년 겨울, 선발된 50여만 명의 인류는 “사이얼선” 우주선을 타고 극심하게 오염된 지구를 떠나 “라그하임 행성”으로 출발하였다. 그들은 7년이란 긴 시간 동안 온갖 역경을 거쳐 결국 구원의 행성인 “라그하임 행성”에 도착하였다.

정착 초기 각 종족들은 그들의 세력과 영토 확장을 위하여 수많은 전쟁을 치르게 된다. 하지만 새로운 종족 “네오프로그매어”가 “라그하임 행성”에 침입하자 4개 종족들은 전쟁을 잠시 중단하고 서로 힘을 합쳐 “네오프로그매어”에 대항하면서 다시 평화롭게 지내기 시작한다. 지속적인 평화를 위해 각 종족들은 다른 종족과의 연맹이 필요하였으며, 전투기술 및 각종 장비를 사용할 수 있는 기술을 보유하여야 했다. 이야기는 이렇게 시작된다.

2. 관련 소식

《라그하임》 1월 18일 본격 유료화, 등록 회원 수 120만

“베이징 여우시쥐즈수위이커지(游戏橘子数位科技)유한회사”는 모회사인 “여우시쥐즈(游戏橘子)”사의 엔터테인먼트 운영의 풍부한 노하우와 충분한 기술 실력을 전수 받아 전문적인 국제화 단체 및 네트워크 기술을 통하여 사용자들을 위한 최적의 엔터테인먼트 서비스를 제공해왔다.

“여우시쥐즈(游戏橘子)”사가 중국 대륙에서 출시한 첫 제품인 대형 판타지 온라인 3D게임 《라그하임》은 지난해 8월 7일에 오픈 테스트를 시작한 이래 줄곧 많은 유저들의 호평을 받아왔다. 현재 《라그하임》의 중국 지역 등록 회원 수는 이미 120만 명을 넘어섰다.

새로 개방된 시스템과 다양하게 진행되는 온라인 이벤트에 대하여 유저들의 반응은 매우 좋으며 등록 회원 수도 지속적으로 증가하고 있는 상황이다. “여우시쥐즈(游戏橘子)”는 등록 회원수 증가로 나타난 서버 과부하의 현상을 고려하여 1월 18일에 화남, 화중 두 지역에 서버를 설치하는 동시에 1월 18일부터 중국 대륙지역에서 《라그하임》의 본격적인 유료화를 시작하였다.

유료화를 시작한 후 일정기간 동안 “여우시쥐즈(游戏橘子)”사는 다양한 특혜 이벤트를 시행하여 그 동안 성원을 보내준 유저들에게 보답하였다.

(공식사이트:<http://www.gamania.com.cn/laghaim/>)



7. 레드문 : Red Moon : 红月

개발업체 : 한국 (주)제이씨엔터테인먼트
 퍼블리싱 : 아시안게임
 공식사이트 : <http://www.redmoon.com>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 2001년 6월

1. 게임 줄거리

먼 옛날, “시그너스”에 알려졌던 예언에 의하면..

인간의 오만과 죄악, 그리고 전란이 극에 달하여 하늘이 진노하였다. 그 결과 화산이 폭발하고 해수가 범람하고 대지가 흔들리기 시작했는데...

뒤늦게 참회하고 하늘의 용서를 갈구하던 인간들은 곧 모성에서 온 선조 중 “태양”이라는 구세주가 나타날 것이며, 그의 이름을 광채의 “피라드”, 화산인 듯 “바카니스”, 유일무쌍 “피리오노”라고 불렀다.

암흑의 우주공간에 “시그너스”라는 천체에서 생활하는 사람들은 초현실적인 잠재의식과 자유롭게 시공을 뛰어넘는 과학기술을 가지고 있었다. 먼 옛날부터 그곳에는 “태양”의 전설이 있었는데...

평범한 고등학생 필라르(본명 윤태용 또는 필라르 볼카레스 페르우노)는 어느 날 갑자기 자신이 암살의 대상으로 되었다는 것과 누군가가 비밀리에 자신을 보호하고 있다는 사실을 알게되었다. 그리고 자신이 “시그너스” 인민들의 태양이라는 사실을 점차 깨닫게 되었다.

줄곧 필라르를 보호해 준 사람은 서울 어느 지방의 불량소년 박진희. 우연한 기회에 필라르를 구원하게 되었으며 이를 계기로 의리를 생명으로 삼은 진희는 서서히 뒤엎힌 운명과 사건 속에 빠져들기 시작하였다.

자신의 모든 것을 걸고 필라르를 수호하는 사다드, 고귀한 혈통을 지녔지만 데스티노의 노예가 되어 비참한 생활을 하던 그는 마음속의 태양인 필라르를 만나게 되면서 그의 수호기사가 된다.

시그너스의 용군 리더였던 데스티노는 사다드의 어머니 에스텔라에 대한 맹목적인 사랑으로 그녀의 남편을 모함하고 사다드를 노예로 만들었다. 시그너스의 사악한 과학자 이길라스에게 충성하던 데스티노는 시간이 흐름에 따라 지난날에 대한 잘못을 참회하기 시작했으며 결국 진정한 태양을 찾아 나서게 된다.

시그너스의 옛 궁녀 라비타는 신분상승을 위해 필라르의 수호기사 사다드와 빈번한 접촉을 하지만, 신분이 높은 데스티노를 선택하는 비정의 여자이다.

무당의 딸 한지화는 예지능력이 강하며 작은 돌로 점을 치는 능력을 가진 유일한 지구인이다. 줄곧 자신의 운명에 정해진 남자가 필라르라고 생각해왔던 그녀는 그게 아니라는 사실을 알고 방황하다 사고로 필라르의 피를 수혈 받는다. 그 뒤 필라르와 절친한 친구가 된다.

아길라스의 폭정에 대항하는 리더 캐논. 차가운 외모와는 달리 속마음은 따뜻하며 사랑과 증오에 대한 판단이 뚜렷하다. 자유승상주의자로 시그너스를 암흑으로부터 구제하고 진정한 태양의 빛이 시그너스 전체에 비치기를 갈망한다.

필라르의 동생 아즐라, 모든 기억을 상실한 채 아길라스에 의해 부양된다. 어려서부터 아길라스에게 모든 기억을 빼앗기고 친형인 필라르를 원수로 여기고 그를 죽이기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 비극적인 인물이다.

2. 관련 소식

《레드문》 관리시스템 업그레이드, 모든 해킹용 프로그램 단속

4월 10일, 《레드문》 게임 관리시스템은 현재 《레드문》 게임의 모든 해킹 프로그램을 검색할 수 있으며, 비정상 데이터에 대해서도 기록할 수 있도록 전면적으로 업그레이드를 시행하였다. 동시에 많은 유저들의 이익을 보장하고 최적의 서비스를 제공하기 위해 30명의 GM을 증가하여 24시간 서비스하도록 하였다.

《레드문》 게임 중 GM들은 통일적으로 redmoon 및 redmoon1~redmoon12의 아이디로 입장하여 유저들이 게임 게시판에 언급한 문제를 해결한다. 하지만 《레드문》 게임의 회원수가 많고, 다수 사용자들의 문제를 한꺼번에 해결해야 하기 때문에 GM들은 유저들과 직접 채팅을 통해 서비스를 제공하지 않는다.

이번에 증가한 GM 30명은 주로 해킹사용자들에 대한 관리감독과 《레드문》 서비스 관련 업무를 담당한다. 《레드문》은 해킹사용자들에 대한 단속을 강화하는 동시에 많은 유저들이 해킹 사용자 퇴치에 협조해 줄 것을 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-10/n213_129418.html)



8. 메틴 : Metin : 倚天

개발업체 : 한국 이미지 엔터테인먼트
 퍼블리싱 : 베이징 제산펑(捷三峰)
 공식 사이트 : <http://www.metin.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

먼 옛날, 평화로운 나이판 대륙, 그러나 이 평화는 악마 “메그라”가 떨어뜨린 8개의 악의 원석으로 인해 파괴된다. 8개의 악의 원석은 “죽음”, “파괴”, “공포”, “저주”, “탐욕”, “질투”, “혼돈”, “암흑”이다. 처음 이 원석을 발견한 자는 원석에 의식이 지배당해 사악한 “메그라사자-메틴”으로 변신하여 나이판의 곳곳에서 악의 세력을 확산시켰다.

나이판 기원 83200년 2월 8일, 마지막 악의 원석인 “암흑의 원석”이 “키티 메틴”에 의해 대륙북부에 설치되었다. 8개의 악의 원석이 8각형을 이루어 힘을 발휘하자 8각형 내의 몬스터와 모든 생명체들은 본성을 잃고 서로 전쟁을 일으키게 된다. 그리고 이 8명의 “메그라사자-메틴”들이 대륙의 몬스터를 제어하게 된다. 이 때부터 전쟁을 피하기 위한 타 생물들의 대이동이 시작되었으며, 대륙은 멸망의 혼돈속에 빠졌다.

뒤늦게 이 모든 것을 알아챈 나이판 대륙의 신 “나기라”는 메그라를 나이판에서 쫓아내려고 노력했지만 성공하지 못하였다. 그래서 “나기라”는 원석의 힘을 제어할 수 있는 지능이 높은 쉐트, 엘프, 드워프들 등의 세 종족이 원석의 영향을 받지 않도록 하기 위해 신의 사자 “지사”를 보낸 후 자신은 수면 상태에 빠졌다.

약 2,000여 년의 시간이 지나 여덟 마리의 메틴은 점차 세력이 커졌다. 강한 몬스터에 비해 소수의 지사들은 대륙을 지키기가 점차 힘들어졌다. 그래서, 이들은 자신들이 보호하고 있던 쉐트, 엘프, 드워프들을 수련시켜 메틴의 세력에 대항하기 시작했다.

모두 각자 자신특유의 강한 초능력을 지니고 있었던 지사들은 쉐트, 엘프, 드워프들의 힘을 키우기에 최선을 다했다. 그들은 각 마을마다 군주 1명, 기능 전수교사 1명 및 지사 1명을 배치했다. 대부분의 지사들은 쉐트, 엘프, 드워프들 중에서 탄생하였으며, 일부는 몬스터에서 탄생하였다.

지사들의 노력으로 쉐트, 엘프, 드워프들 종족의 능력과 힘은 날로 강해졌다. 그들은 악의 원흉인 악마 “메그라” 및 그 아래 몬스터와 메틴을 소멸하기 위해 서로 협력하여 전투를 벌였다. 진정한 그들의 영웅을 기다리면서.....

2. 관련 소식

《메틴》 불법 복제카드 ‘등장’

《메틴》의 인지도가 높아지고 유저의 수가 증가하면서 《메틴》 게임은 대도시에서 지방 도시로 확산되었으며, 성능 면에서도 많은 유저들의 호평을 받고 있다. 하지만 시장에서 《메틴》의 불법 복제카드가 판매되고 있다는 소문이 퍼지면서 제산평회사는 소비자들의 이익을 보장하고 회사 이미지 손상을 방지하기 위하여 다방면으로 조사하여 동북지역에서 확실히 이런 일이 발생되고 있다는 사실을 발견했다.

이 사건에 대하여 제산평회사측은 유저들이 카드 구매 시 주의해 줄 것을 당부하고, 《메틴》 카드를 자세히 살펴보면 불법 복제카드와는 차이점을 발견할 수 있다고 했다. 《메틴》 카드는 코팅하여 제작, 카드 뒷면에 문자도안 및 설명이 있는 반면에 불법 복제카드는 종이로 제작되었으며 카드 뒷면에 이 같은 점을 찾을 수가 없다

제산평회사는 이런 카드는 자사에서 발행한 카드가 아니며 불법경로를 통하여 생산한 것이므로 유저들이 구매하지 말 것을 권고하였다. 또한 회사는 불법카드 사용자들에게 어떤 형식의 서비스도 제공하지 않으며 불법카드 사용으로 인한 모든 손실은 유저 본인에게 부담시키겠다고 하였다.

현재 《메틴》은 28위안 월카드, 28위안 사이버카드, 120시간 타임 카드, 35위안 거래 월카드 등 4가지 게임카드를 출시하였으며, 이 카드들은 은행, 휴대폰, 연맹 PC방, 온라인 상점, 소프트웨어 판매상가, 우체국 등 다양한 경로를 통하여 구매할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-6/n800_717140.html)



9. 무어환선린 : 魔幻森林

개발업체 : 베이징 따와와(大娃娃)네트워크과학기술유한회사
 퍼블리싱 : 베이징 따와와네트워크과학기술유한회사
 공식사이트 : <http://www.dawawa.com>
 게임장르 : 온라인 RPG
 클로즈 테스트 : 2002년 12월(클로즈 테스트)
 오픈 테스트 : 2003년 2월 28일(오픈 테스트)
 유료화 : 2003년 6월 26일

1. 게임 줄거리

멀고 먼 옛날이야기다. 인류는 아름다운 산림, 신비한 정령... 등 너무나 많은 것들을 잃어버린다. 도시와 탐욕으로 푸른 숲과 고요한 계곡들이 사라지고 고향을 잃어버린 정령들은 유랑신세로 전락하고 사악한 정령들이 이 땅을 지배한다. 굶주림과 죽음의 유령이 밤하늘에 반짝인다. 신령의 저주를 해독할 길은 어디며 고향을 재건할 방법은 무엇일까?

전설에 따르면 머나먼 동방에 마법이 지키고 있는 원시림..상고시대 인류나 짐승 사이에 맺어진 계약, 원시림을 지키고 있는 적룡, 인류와 짐승 간에 맺어진 계약을 담고 있는 물병이 열리면 모든 예언과 계약이 실현되게 된다고 한다. 우리의 유일한 희망은 이때부터 시작된다.

2. 게임 특징

《무어환선린》 : 아름다운 신화

《무어환선린》은 Adventure 게임으로 PRG게임과 WEB게임의 장점을 통합하고 기타 온라인게임의 성공노하우를 참조하여 게임 요인을 다양하게 이용한 대형 온라인게임이다. 일반 톨플레이게임과 구분되며, 기타 Adventure 게임과 달리 게임 배경을 원시림의 첩첩 산중으로 설정하여 성격이 다른 정령들과 괴상한 무기들로 유저들에게 색다른 모험을 하는데 필요한 환경을 제공하고 있다.

또 흥미진진한 시나리오로 유저 혼자도 게임을 즐길 수 있게 했다. 거대한 환경이나 세부 표현이 완벽하여 일반 온라인게임의 상상을 초월하게 한다. 게임의 성공을 위해 개발자는 많은 자본을 투자하여 온라인게임분야의 새로운 장을 마련하고 있다.

3. 관련 소식

(1) 무어환선린(魔幻森林), 게임 사기 방지를 위한 물품교환시스템 오픈

《무어환선린》은 상인직업을 설정해 놓았지만 유저들은 여전히 물물교환을 통해 아이템을 얻을 수 있다. 물품교환시스템은 바로 기존의 물품 상호교환이 사기꾼에게 이용당할 수 있

었던 약점을 보완하고 게임 상의 사기를 방지하기 위해 만들어진 것이다.

(2) 조작방법

마우스 오른쪽 버튼으로 물품교환 상대방 유저를 선택하고 교환버튼을 클릭 하면 교환 인터페이스가 열린다. 교환 시 유저는 자신이 교환하려는 물품을 교환창구에 끌어넣는 동시에 상대방이 교환창구에 나열한 물품과 수량을 볼 수 있다. 일단 물품이 교환창구에 놓이면 다시 꺼낼 수 없으므로 잘못 놓았을 경우 교환을 취소하면 물품들은 다시 자신의 박스로 되돌아온다. 쌍방이 교환조건을 모두 만족했을 경우 확인버튼을 누르면 교환 성공이다.

따와와는 많은 유저들과 함께 깨끗하고 정결한 게임 환경을 구축하기 위해 최선을 다할 것이라고 밝혔다.

(자료: <http://www.dawawa.com>)



10. 무혼 : Muhon : 武魂

제작업체 : Uzdream
 퍼블리싱 : 중공왕(中公网)
 공식 사이트 : <http://www.muhon.com.cn>
 게임 장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 2002년 8월

1. 게임 줄거리

아득히 먼 옛날, 중화대지가 혼란스럽던 시절 하늘에서 여덟 성인(圣人)이 중원으로 내려와 사람들에게 문자, 역법, 방직, 채광, 야련, 목축 등 문자와 기술을 비롯한 문명을 전하였다. 이 여덟 성인이 바로 후세사람들의 공경을 받은 삼황(三皇)과 오제(五帝)이다. 그들은 수 백년간의 통치를 끝낸 후 신하 중 치수(治水)에 공이 있는 대우에게 제위를 넘겼으며 대우가 늙어 자기의 아들에게 제위를 넘겨준 후 중국 역사상 첫 번째 국가 즉 첫 번째 노예제 왕국인 하(夏)나라를 설립하였다.

하나라가 최초로 400여 년간 태평세월을 지낸 후 마지막 황제의 치국무능으로 인하여 천하가 어지러워지자 선인이 내려와 황제의 명을 거두었다. 제위 세습의 폐단을 끊기 위하여 나라 이름을 대동지국으로 고치고 삼황오제의 추천에 의하여 새로운 현인이 왕위에 올랐다. 이로서 제2대 황조가 시작되었으며 천룡제에 이르기까지 1,000여 년간 평화가 계속되었다.

천룡제는 지혜롭고 덕 있는 군주로 사해에 명성이 자자하였으며 원래 황제의 명령마저 듣지 않았던 각 지역의 무림 패주들도 천룡제에게 감탄하여 심복(心仆)하였다. 그러나 천룡제는 만리장성 순행 도중 급작스런 마물의 습격으로 황후를 잃은 후부터는 사람이 완전히 달라져 버렸다.

황후를 잃은 천룡제는 정사는 뒷전으로 밀어두고 황후를 되살릴 비법과 불로장생 추구에만 몰두하였으며, 이 때 간신이 충신을 몰아내고 정권을 차지하여 국가는 점차적으로 쇠퇴의 길로 들어서게 되었다. 천하가 혼란 시기에 중원으로 들어온 이국인이 사람을 되살릴 수 있는 선약을 가져와 황후를 살렸다. 사실 그때 나타난 자가 벽혈마군(碧血魔君)이었다.

벽혈마군은 그때부터 황제의 절대적인 신임을 얻었으며 법왕이라는 칭호를 얻었다. 그는 권력을 잡은 뒤, 천하의 기서(奇書)를 수집하고 무림을 탄압하기 시작하였다. 황제와 황후는 법왕의 괴뢰로 법왕과 대항할 사람은 누구도 없었다. 마침내 무림의 정직인사들은 천하를 구하기 위하여 동맹을 구성하고 벽혈마군과의 대항에 나섰다. 무림맹주의 지도하에 벽혈마군의 별궁으로 쳐들어가 삼일밤낮을 싸운 끝에 단 한 명만이 살아 나와 법왕을 죽였다는 소식을 전하고는 죽었다.

법왕이 죽었다는 소식은 곧 전 중원에 퍼졌고 사람들은 모두 희망을 갖게 되었다. 그러나 법왕의 죽음은 사람들의 생각대로 국가의 안정과 평화를 가져오지 못했으며 벽혈마군의 잔여 괴물들이 여기저기에서 파괴행위를 벌이고 있었다. 원래 협력하지 않았던 사파와 마교도 각자의 이익을 위하여 정파와 협력하여 괴물과의 대항에 나섰다. 중원무림과 서양 마법괴물과의 전쟁은 100여 년이나 지속되었으며 이때부터 무혼의 시대가 시작된다.

2. 관련 소식

1) 《무혼》, 신 장비 추가

유저들의 많은 기대를 받고 있었던 《무혼》의 신 장비가 최근 각 서버에서 이미 업 로드 되었다. 이런 신 장비는 한국측의 세밀한 설계를 거쳐 장비의 기능에서 시각 효과에 이르기 까지 모두 참신한 느낌을 준다. 특히 《무혼》의 독특한 3D효과는 시각적으로 다른 게임보다 더 우수하다.

《무혼》 게임의 사용자수가 늘어남에 따라 점차 많은 유저들이 비교적 높은 레벨에 도달 하였다. 중공왕(中公网)은 많은 유저들의 강렬한 요구를 받아들여 한국 개발사와 협력하여 신 장비 설계에 착수하였다.

신 장비는 칼, 검 등 무기와 머리에서 발까지 전부 무장한 갑옷 및 다양한 장식품에 이르기까지 그 그림 솜씨가 매우 섬세하고 아름답다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-17/n861_777168.html)

2) 유료화 후의 《무혼》

수개월 동안 백만 여명 유저들의 공동 테스트를 거친 대형 3D 무협온라인 게임 《무혼》은 춘절을 맞이하면서 최신 제품으로 출시됨과 동시에 2003년 1월 20일에 유료화에 본격적으로 진입하였다.

중공왕(中公网)회사의 데이터 통계에 의하면 《무혼》은 공개테스트를 실시한 이래 총 120만 명의 등록 사용자를 보유하고, 동시 온라인 접속자 수가 최고 10만 명을 기록하였다. 전국의 서버 또한 20조를 넘어섰다.

게임의 유료화에 발맞춰 《무혼》은 지난 2002년 12월부터 기존의 게임에 대하여 인물 레벨 상한을 200급 향상시켰다. 최신 최고의 화려한 무술을 업그레이드하고, 100종 이상의 피물을 추가, 40억 개 부동 속성의 장비를 포함한 새 물품 시스템, 참신한 PK시스템 등을 포함하여 크게 업그레이드하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-1-3/n891_807915.html)



11. 미르의 전설 3 : Mir3 : 传奇3

개발업체 : Wemade
 퍼블리싱 : 광통(光通)통신발전유한회사
 공식사이트 : <http://www.mir3.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 오픈테스트 : 2003년 5월 25일
 유료화 : 2003년 7월 16일

1. 게임 줄거리

죽음의 계곡 아래 자리잡고 있는 오마의 무덤 속에 계곡을 통과할 수 있는 입구가 있음을 발견한 비천의 사람들은 서둘러 동굴을 건너서 구원을 요청할 준비를 했다. 하지만 지하 깊은 곳은 복잡한 미로이고 그 속에는 수많은 괴물들이 포진하고 있어 들어가는 사람마다 무참한 죽음을 당한다. 이에 사람들은 뛰어난 무예를 가진 용사 100여명을 선발하여 통로개척에 나섰다. 만반의 준비를 하고 동굴 속으로 들어간 용사들은 무수히 많은 미로 갈림길과 괴물들의 습격으로 그 수가 급격히 줄어든다. 나중에는 몇 갈래로 나뉘어 괴물과 싸우게 되었다. 몇몇 그룹은 괴물들의 공격을 받아 전멸 당하기도 했고, 지하 미로에 갇혀 영원히 빠져나가지 못하게 된 그룹도 있었다. 다행히 적은 수이지만 층 층의 난관을 극복하고 절망의 계곡을 지나 반대편으로 통하는 출구를 찾아낸 그룹들도 있었다. 훗날에 신화인물로 전해진 전사 용희도 그 가운데 1명이었다.

하지만 고난은 이제부터가 시작이다. 그들 앞에 펼쳐진 것은 푸른 초원이 아니라 돌과 모래로만 뒤덮인 황량한 사막이었다. 낮에는 건조와 더위로 몸살이 나고 밤이면 얼어붙을 듯이 추운 기후가 반복되는 말 그대로 죽음의 땅이었다. 보이는 것이라고는 황사와 짐승의 뼈일 뿐. 겨우 살아남은 용사들은 서서히 희망을 잃어버리게 되었고, 준비해 왔던 마른 식량과 물도 다 떨어져 갈 무렵, 그들은 지금까지 싸워왔던 괴물들과는 비교도 안될 만큼 강력한 괴물들을 만나게 되었다.

힘 좋고 마법을 능숙하게 사용하는 괴물들을 대처하기 위해 용희 등 용사들은 혼신의 힘을 다했지만 괴물들의 파상 공세를 당해낼 수가 없었다. 간신히 포위를 뚫고 도망쳐 나오기는 했지만 이미 엄청난 부상을 입은 상태이고 게다가 이어지는 기아와 환경의 악화로 결국 그들은 사막의 한구석에 쓰러지게 되었다.

혼미상태의 그들을 구해낸 건 사막의 유목인들이었다. 그들이 쓰러진 곳과 얼마 멀지 않은 곳에 작은 오아시스를 중심으로 한 마을들이 있었다. 그 마을 가운데 생활하고 있던 유목인들은 이들을 구해줬을 뿐만 아니라 그들의 상처도 치료해주고 풍성한 음식과 편안한 안식처까지 마련해주었다. 얼마동안의 체력회복 후 용사들은 마을 주민들로부터 자기 고향에 대한 정보를 얻으려 했지만 외부와 소식이 단절되다시피 생활해온 주민들이기 때문에 아무 것도 알아내지 못하였다.

그러던 와중에 용사들은 자신들이 오기 바로 이틀 전에 그들과 똑같은 의복차림을 한 다른 일행이 이곳을 지나갔다는 정보를 전해 듣고, 자신들 외에도 살아남은 용사들이 있다는

사실을 확신했다. 이에 고무된 그들은 바빠 짐을 꾸려 친구들과의 합류를 준비하였다. 마을의 두령은 사막 속에 괴물들이 숨어 있으니 선불리 떠나지 말라고 권고했지만 이미 고향을 되찾으려고 결심한 그들을 막을 수 없었다.

마을을 떠난 그들은 기나긴 사막장정을 시작했으며, 며칠동안 수없이 많은 괴물들과 싸웠고 많은 위험 가운데서도 사막의 끝은 보이지 않았다. 다른 일행들을 쫓아가던 그들은 토성 부근에서 일행은커녕 산적들의 습격을 받아 위험에 처하게 되었다. 끝없이 반복되는 긴장과 위험으로 용사들의 피로는 극에 달하였다. 끝없는 전진 속에서 그들은 시간과 방향을 잃어버렸다. 이제 말할 기력조차 없는 그들은 무거운 몸을 간신히 지탱하며 걷고 또 걸었다.

어느 날 밤 그들은 멀지 않은 곳에서 빛을 발산하는 기이한 물체를 발견한다. 갑자기 발사되는 강력한 섬광으로 용사들은 그 자리에서 정신을 잃어갔고 다시 깨어났을 때 그들 앞에 펼쳐진 건 기이한 빛으로 뒤덮인 대지였다. 용사들은 이곳에서 평생 잊지 못할 악몽을 겪게 되는데....

2. 관련 소식

《미르3》 베이징 일류 대학생 유저들과의 토론회

9월 14일 오후, 사이얼(赛尔)온라인정보기술유한회사의 회의실내는 많은 사람들로 북적거리고 있었다. 주말임에도 불구하고 모두들 근무를 하고 있는 원인은 광통(光通) 엔터테인먼트, 램방(联邦)소프트 및 징징쇼우웬(菁菁校园) 엔터테인먼트 게임광장 등의 직원들이 베이징지역 《미르3》 대학교 일류 유저들과 토론회를 가지고 있었던 것이다.

사이얼온라인이 운영하고 있는 “징징쇼우웬(菁菁校园)”은 여러 개의 온라인게임에 빠르고 안정한 교육망 접속을 제공하는 포털사이트이다. 전문적으로 대학생을 대상으로 하는 게임 정보 플랫폼 <http://www.game-edu.cn>까지 포함하고 있다.

유저들의 말에 의하면 ‘학내망으로는 보다 원활한 게임접속을 즐길 수 있다’는 것이다. 보다 빠르고 안정된 플랫폼을 제공하는 한편, ‘학생들에게 최적의 엔터테인먼트 환경을 마련해 주겠다’는 것이 현재 징징쇼우웬(菁菁校园) 직원들의 목표이다.

대학생 유저들에게 한 걸음 더 접근하고 진정으로 그들이 《미르3》에서 원하는 서비스를 제공하기 위해 합작 파트너들과 함께 베이징 지역의 대학교 캠퍼스협회 회원들을 초청하여 그들의 의견을 한데 모았다.

회의는 “캠퍼스 유저들의 특징은 무엇인가? 가장 원하는 서비스는 무엇인가?”, “캠퍼스 유저들은 어떠한 이벤트를 원하며, 현재 진행 중인 캠퍼스협회 활동에 어떠한 의견을 갖고 있는가?” 등을 주제로 뜨거운 토론을 진행했다. 또 현장의 직원들은 유저들이 제기한 “게임 시간이 적고”, “캠퍼스협회 발전” 등의 문제들에 대해 여러 가지로 고심하고 다양한 의견을 수렴하여 최종 솔루션을 내오기까지 했다.

전반적으로 직원들과 유저들 사이에 진정한 교류가 진행되었고, 활발한 발언 가운데서 회의 분위기가 고조되었고 직원들도 많은 의견들을 수렴하였다.

회의가 끝난 후 광통사와 램방소프트 직원들은 연합 전문 사업팀을 설립하기로 결정하고, 유저들을 통합 분석한 후 초보적으로 형성된 솔루션의 최적화 시행을 서두르는 한편 광범위한 유저들을 위해 최상의 서비스방법을 적극 도모하였다.

대학생 유저들은 이러한 움직임들을 지켜보면서 오래지 않아 체험하게 될 완벽한 《미르



의 전설 3》에 대해 많은 기대를 가졌다.

(자료: <http://news.mir3.com.cn/news/2003915163157.htm>)

12. 미르의 전설 : Regend of Mir : 传奇

제작업체	: 한국 Wemade Entertainment Co.Ltd
퍼블리싱	: 상하이 성따(盛大)네트워크유한회사
공식 사이트	: http://www.mir2.com.cn
게임 장르	: 온라인 RPG
진출	: 2001년 7월
테스트	: 2001년 9월 28일
유료화	: 2001년 11월 18일

1. 게임 줄거리

먼 옛날, "미르"라는 대륙에 수많은 종류의 생명체가 살아가고 있었다. 인간도 그 속에서 살고 있었지만 보잘것없는 미약한 존재로 강한 힘을 가진 많은 동물들의 위협에 대항하기 위해 단체 생활을 하고 있었다. 이런 세월이 지속되는 동안 신비한 종족이 나타났다. 그들은 각종 능력을 빠르게 익혀 상상 할 수 없을 정도의 능력을 가지게 되었으며, 이 대륙에서 지도적인 위치에 이르게 되었다.

이 종족은 인간에게 불의 사용법뿐만 아니라 여러 가지 많은 생존 방법들을 전수해 주었다. 오랜 공포 및 위협적인 환경에서 살아온 인간들은 다양한 기술을 전수 받아 새로운 문명을 구축하기 시작하였다.

인간들은 신비종족들의 도움으로 영토 확장과 문명구축이라는 기나긴 과업을 시작하여 마침내 거대한 국가를 건설하였다. 이 국가는 상상도 하지 못할 정도의 발전된 문명을 가지고 있었지만, 어느 날 원인을 알 수 없는 거대한 폭발과 함께 사라지고 문명을 전달해준 신비종족들마저 사라져버렸다. 그 누구도 이 폭발사건에 대하여 정확히 알지 못했고 관련 정보 역시 찾을 수 없었다. 살아남은 사람들은 각지로 흩어져 다시 자손을 번성시키고 문명을 일으켰지만 이 폭발사건은 영원히 비밀 속에 묻히게 되었다.

인간들은 그 동안 발전을 거듭해 신비종족들로부터 전수 받은 기술을 바탕으로 많은 도시를 생성하고 국가를 형성하면서 새로운 역사를 이어나갔다. 그러나 폭발사건으로 사라진 신비종족과 고대 국가에 대해 알고 있는 사람은 아무도 없었다. 다만 전해지는 전설 속에서만 등장하게 되었다.

2. 관련 소식

- 2001. 7 : "성따(盛大)네트워크사"는 한국 "Actoz Soft"사와 계약을 체결하고 《미르의 전설》 중국 진입 선포
- 2001. 9. 28 : 《미르의 전설》 오픈 테스트를 시작
- 2001.11. 18 : 《미르의 전설》 본격적인 유료화 시작과 동시에 11월 소프트웨어 판매량 1위
- 2002. 1 : 《미르의 전설》 각 서버는 해커들의 공격을 받았으며, 일부 사용자들의 ID와

- 패스워드가 도용 당하고 인터넷상에 고의적으로 유포됨.
 "성파(盛大)"는 공안국에 통지하여 법률보호 요구
 "시나사이트", "톈푸(天府) 핫라인", "다중왕뤄보(大众网络报)", "상하이 온라인" 등 사이트 매체들이 "성파" 지지
2002. 2 : 《미르의 전설》 1.2버전 출시, 동시접속자수 12만명 돌파
 "성파"는 《미르의 전설》 게임 성공적 운영으로 "충칭(重庆) 핫라인 컵" 중국 온라인 게임 상업상을 수상
2002. 7 : 《미르의 전설》 1.5버전 출시
2002. 8 : 《미르의 전설》 1.5버전 자료제품 출시, 동시접속인수 50만 명 돌파
2002. 9 : 일부 원인으로 인하여 이탈리아에 위치한 《미르의 전설》 유럽서버 초기 영문버전 서버단말 설치프로그램이 누설되었으며, 그 후 신속히 중국으로 유입
2002. 10. 7 : 《미르의 전설》 민간 증문화 작업 완성
2002. 10. 8~9 : 중국의 IP주소를 공개한 많은 《미르의 전설》 개인서버가 해커의 공격을 받아 마비상태에 처함.
2002. 11. 1 : "성파"는 "지적재산권을 보호하고 산업발전을 추진하자"를 주제로 하는 기자회견을 주최하고 "개인서버 불법행위"에 대한 항전을 선포
 《미르의 전설》 1.6버전 출시, 동시접속인수 65만 명을 기록
2002. 11 : "중국 품질학회", "중국 명품협회", "중국 개혁신문사"에서 공동으로 주최한 "2002년 제1차 중국 시장 소비상품 품질 신의 경쟁력 조사"에서 게임업계 "10대" 브랜드제품 칭호를 수여
- 2002.12.16 : "스촨(四川)텔레콤"과 "다중왕뤄보(大众网络报)"에서 공동으로 주최한 "2002년 중국 온라인 게임 산업조사"에서 "최우수 온라인 게임"으로 평가받았으며, "최우수 환타지 온라인게임", "최고 게임설정 온라인 게임", "최고 화면 온라인 게임", "최고 서비스 온라인 게임" 등 4개상을 수상.
 "최우수 음악 온라인 게임"으로 추천



13. 산궈처 온라인 : 三国策

개발업체 : 건위환젠(巨宇软件)
 퍼블리싱 : 디산뵈(第三波)
 공식사이트 : <http://www.sgconline.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 오픈테스트 : 2003년 2월 14일

1. 게임 줄거리

동한(东汉) 말년, 무능한 한령제(汉灵帝)는 중국 역사상 최초로 관직 매매제도를 선포하였다. 무릇 돈 있는 자면 누구든 상관없이 관직을 살 수 있다는 관직 매매제도의 출현은 동한 왕권의 멸망을 가속화했다.

관리들의 부패와 우매, 그리고 끝없이 이어지는 착취에 백성들의 생활은 더욱 힘들어졌고, 여기저기서 고통의 소리가 높아졌다.

게다가 황건적의 난까지 발발하여 사회는 깊은 불안 속에 빠져들었다.

황건적의 난을 평정하기 위해 각 지방의 유지·지사들이 자체로 용맹군을 만들어 투쟁에 나섰으며, 그 결과 황건적의 난은 평정되었지만 이미 만들어진 군대는 해체되지 않고 지방 분할세력으로 발전했다.

게임 중 유저는 바로 이런 동란의 시대에서 시대의 흐름에 따라 남의 뒤를 따르던가, 아니면 자체적으로 나서서 천하를 통일하던가 유저의 선택에 달려있다.

2. 게임 특징

아시아지역의 많은 유저들은 모두 삼국 게임의 매니아다. 하지만 패키지 게임을 즐긴 후 “누구와 천하를 쟁탈하느냐”에 대한 물음은 유저들의 관심사이자 환위사가 《산궈처온라인》을 출시하게 된 직접적인 요인이다.

《산궈처온라인》이 출시되기 전 Lan Game의 삼국게임이 시장에 나타나긴 했지만, Lan Game은 극복할 수 없는 다음과 같은 2개의 단점이 있다.

1. 핵사용이 보편적이다.

2. 유저들은 타인과 대결을 진행할 수 있지만 유저의 성적이 반응되는 체계화된 사회제도가 없고, 일정한 전쟁목표가 없다.(일례로 중국을 통일하고 자기의 왕조를 건립하는 등)

이런 점에서 《산궈처온라인》은 유저들에게 합작 또는 대결을 할 수 있는 환경을 마련해 줄 뿐만 아니라, 전쟁 결과 유저들이 삼국의 세계에서 자신의 세력과 사회지위 등을 구축하고 나아가 중국을 통일하고 패업을 할 수 있는 기회를 제공해준다.

또한 《산궈처온라인》은 아래의 몇 개 특징을 가지고 있다.

1. 최초의 다수 전략게임이다.

2. 전략게임의 대결과 RPG 업그레이드 성능을 동시에 구비하였다.

3. 유저는 왕조를 건립하고 황제의 자리에 오를 수 있다.

4. 강대한 성수(聖獸)육성시스템을 보유하고 있다.
5. 원활한 전투시스템이 두뇌싸움의 스틸을 한층 질게 했준다.
6. 역사고찰이 엄밀하고 삼국의 기풍을 그대로 살려내고 있다.

3. 관련 소식

5월의 《산귀처 온라인》, 사스 바이러스 폭풍에도 유저 수 여전히 대폭 성장

사스 바이러스의 영향으로 인해 5월1일 국제노동절 휴가기간에 중국 국민들의 외출이 많이 위축되었으며, 이로 인해 유저들이 집에서 온라인을 하는 시간이 뚜렷이 증가되었다.

《산귀처 온라인》 게임은 모뎀 속도가 기타 온라인게임에 비해 상대적으로 낮아, 유저들이 집에서 게임 하는데 적절하였다. 《산귀처 온라인》의 중국내 대리운영업체인 디산뷔의 통계에 의하면 사스 바이러스가 한창 활발하던 기간, 온라인 게임을 즐기는 전체 유저 수는 줄어드는 반면 《산귀처온라인》 게임 접속 수는 뚜렷이 증가하였다.

비록 정부측에서 베이징 PC방의 임시 영업중지 명령을 내렸지만, 현재 오픈 테스트를 진행하고 있는 《산귀처 온라인》은 모뎀 속도가 56K밖에 되지 않아 무리 없이 게임을 할 수 있다는 장점을 가지고 있어 PC방이 아닌 일반 전화선으로 접속 된 인터넷 환경에서도 게임이 가능하다. 따라서 유저들의 외출 위축이 도리어 《산귀처 온라인》의 유저 수를 늘이는데 견인 작용을 하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-7/n690_607018.html)



14. 샤이닝로어 : Shinglore : 天使

제작업체	: 판타그램
퍼블리싱	: 베이징 고우자(高嘉)과기
공식 사이트	: http://www.shinglore.com.cn
게임장르	: 온라인 PRG
테스트	: 2002년 7월 31일
출시	: 2002년 8월
유료화	: 2003년 1월 10일

1. 게임 줄거리

1) 전설1 : 대지와 해양

대지와 해양 양국사이에 전쟁이 일어난 후 Ardran의 문명은 멸망하기에 이르렀다. 고신이라는 한 거인이 이곳에 내려온 때는 이미 Ardran의 회멸 운명이 결정된 시기이다. 대지의 아들 Kirie와 목사 Asha는 고신에게 저항하기 위해 고신의 주요 에너지원인 해양을 Overgear Blad Aquaerjous에 봉쇄시켰다. 그러나 고신의 에너지를 차단하기 위해 선택한 이 방법은 사람들에게 수원(水原)을 잃게 하였다. 그래서 사람들은 이 두 영웅을 원망하기 시작했으며 심지어 두 영웅과 그들의 아들을 왕국에서 쫓아내고 말았다. 전설은 이렇게 시작되었다.

2) 전설2 : 계승자

이는 전설시대와 수원(水原)시대를 연결시킨 8명의 영웅 이야기이다.

바닷물이 사라진 후 수 백년동안 세계는 점차적 사막으로 변해갔다. 룬(Kirie와 Asha의 아들)은 시공궤도를 통하여 이 시대로 들어왔다. 그는 사막이 형성된 주요 원인은 바로 고신 때문이란 사실을 알게 되어 8명의 젊은 영웅들을 모았다. 그리고 그들은 마지막으로 고신과의 전쟁에서 승리하였으며 해양 또한 회복되었다.

3) 전설3 : 신기원 개척

8명의 영웅들이 고신을 몰아내고 5년 후, 신비한 힘과 사건들이 여기저기서 나타나기 시작하였다. 게임 중 유저들은 신시대를 개척하고 기존의 8명 영웅들과의 교류하면서 몰락된 Ardran과 달나라 문명의 비밀을 발견하게 된다. 게임 속에서 유저는 이 세상을 구원하는 영웅이 되어 새로운 역사를 만들어갈 수 있게 된다.

2. 관련 소식

《샤이닝로어》, 게임 질서 엄격 단속

《샤이닝로어》는 지난해 중국 대륙에서 서비스한 이후 클로즈 테스트로부터 현재의 유료화에 이르기까지 이미 많은 유저들과 함께 7개월의 시간을 보냈으며, 유저들의 성원 속에

점차 발전해나갔다. 현재 온라인 게임세계에서는 게임해킹 및 스피드 핵에 대한 불법 소프트웨어 사용 현상이 곳곳에서 나타나고 있다. 이런 소프트웨어의 존재는 게임 서버에 부담을 줄뿐만 아니라 게임의 형평성 및 공정성을 파괴한다. 따라서 많은 사용자들의 권익을 보장하기 위하여 각 온라인 게임 운영업체들은 대책을 마련하였다.

《샤이닝로어》 게임에서도 일부 사용자가 기존의 Win98시스템의 약점을 이용하여 게임 도중 스피드 핵을 사용하는 등의 문제를 일으켰다. 이에 고우자과기(高嘉科技)는 한국의 기술인력들과 협력하여 Win98에서의 약점을 보완시키고 해킹행위를 방지하였다. 또한 업그레이드 제품을 출시함과 동시에 모든 게임 해킹을 방지하였고, Win2000과 WinXP시스템에서도 스피드핵 사용을 막았다. 기술 업그레이드 이전에도 《샤이닝로어》 온라인 GM은 많은 유저들과 협력하여 게임 도중에 사용되는 불법 게임 프로그램을 차단하여 불법 사용자들을 퇴치하는 등 정당한 게임플레이 환경을 만들기 위한 노력을 기울였다.



15. 새도우 베인 : Shadow Bane : 魔劍

개발업체	: Wolfpack Studios (미국)
퍼블리싱	: 텐런후둥(天人互动)소프트웨어기술유한회사
공식 사이트	: http://www.shadowbane.com.cn
게임장르	: 온라인 RPG
오픈 테스트	: 2003년 4월 26일
유료화	: 2003년 9월 25일

1. 게임 줄거리

1) The Legend of Shadow Bane 전설편

유명하면서도 두려운 이름, 세상을 가르는 칼날로 엘프 제국을 멸망시킨 검-새도우베인. 지금까지의 검 중에서 가장 위대한 검이고 희망의 대명사였던 새도우베인은 단조 될 당시부터 그 주위를 감돌던 어둠의 징조와 무수히 많은 전설들로 더욱더 아름답고 날카롭게 변한 듯하다.

검에 이름을 붙이는 것은 그 검에 영혼을 불어넣는 것과 같으며 이름을 가진 검은 스스로 선택한 운명을 개척한다고 한다. 그런 무기는 세상을 변화시키는 위력을 가졌다고 전해졌고, 결국 강력한 검이 인간을 정복할 것이기에 사람들은 이름이 지어진 검을 무서워한다.

새도우베인은 진정으로 위대하며 동시에 극도로 끔찍한 검이기도 하다. 검은 새도우베인이라는 이름 외에도 다른 여러 개의 이름을 갖고 있다. “빛의 소환자, 경계의 칼날, 두 번째 태양, 왕의 제작자, 아침의 별, 신의 손길, Thurin의 검, 용의 살해자, 전사의 검, Bergund의 상” 등 영광스런 이름을 갖고 있는가하면 “왕의 파괴자, 세상의 심판자, 제작자를 망치는 검, 복수의 검, 현란한 살육자, 반역자, Cambruin의 독” 등 어두운 이름도 가지고 있다.

세상의 모든 이들은 무시무시한 검의 그림자 밑에서 살아야만 했고, 투쟁의 시대에 몸부림치는 우리들은 그 칼날 위에서 발버둥치고 있다. 새도우베인의 검광은 각기 다른 시대에 세 번 나타났다. 세 번의 전쟁은 모두 새도우베인의 출현으로 발발되었고 3명의 위대한 인류와 2명의 엘프, 그리고 하나의 신이 새도우베인의 칼날 아래에서 죽어갔다. 만약 스스로 새도우베인을 알고 있다고 생각하는 사람이 있다면 그는 분명 새도우베인 이야기의 결말만 알고 있을 뿐...

새도우베인은 키어헤이븐에서 제왕을 살해하는 일격을 가한 것이다. 어찌 캄부루인이 그 무시무시한 검을 손에 쥐게 되었는지, 왜 그게 만들어진 건지, 그리고 그 검이 왜 자신을 휘두르는 자에 대해 그 정도로 잔혹한 건지... 이에 대한 대답을 찾으려면 시간 그 자체와 같이 오래되고 음산한 새도우베인의 전설에 귀를 기울여야 한다. 이는 번영과 좌절이 병존한 편년사이고 그 안에는 찢겨진 세계의 모든 비극들이 들어있다.

2) 대지 역사편

국왕시대로부터 이미 5개 시대를 지나왔다. 만신의 아버지가 세계를 외면하자 전반 국토는 암흑 속에 버려져버렸다. 태양은 승냥이의 전설로, 세계는 광전사들의 폭주로 엉망진창이

되었고 어둠으로 가려진 대지는 온통 피 흔적으로 얼룩지고 질병과 재난 속에서도 전쟁은 멈추지 아니하였다.

잔인한 군벌들이 토비, 강도들로 묶어진 군대를 이끌고 세상 곳곳을 어지럽히고 있었고, 교회는 그 가운데서 살아남은 사람들을 구제하느라 마지막 힘을 내고 있었다.

암흑시대가 시작하면서 많은 지식들이 소실되었다. 신기한 파워가 더 이상 사람들에게 의해 기억되지 않으며 Aerynth 도서관은 불바다 속에서 자취를 감추었다. 세계 종말이 임박해오고 마지막 시각, 한 가닥의 희망 서광이 비취 들어왔다. 사람들은 이를 보고 “새도우베인”, 암흑에 대항한 한 가닥의 희망이라고 불렀다.

2. 관련 소식

1) 《Shadow Bane》 9월 25일부터 유료화

4년 동안 1,000만 달러를 투자하여 제작된 《Shadow Bane》이 지난 4월 26일부터 오픈 테스트를 시작한 이래 5개월이라는 시간이 흘렀다. 그 동안 《Shadow Bane》에 많은 관심과 지원을 해온 유저들의 열정에 본 게임의 중국지역 대리운영사인 텐런후동사는 감사의 마음을 전했다.

무료 오픈 테스트를 마치고 텐런후동사는 2003년 9월 15일부터 《Shadow Bane》의 상용화를 시작하며 9월 25일부터 유료화 한다고 밝혔다. 텐런후동사는 9월 15일부터 10월 7일 사이에 카드를 구매한 유저들에게 7일 간의 무료 게임시간을 늘여주는 카드 축적 할인 이벤트를 개최하기로 했다. 유저들에게는 신비한 파워로 세계를 주도할 수 있는 새도우베인의 최강 족 “미노타우르”을 가질 수 있는 기회도 마련되어 있다.

9월 15일은 《Shadow Bane》의 새로운 기점이 될 것이며, 텐런후동사도 최상의 서비스로 유저들의 사랑에 보답하겠다고 다짐하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-9-15/n509_425896.html)



16. 서우선지 : 搜神记

개발업체 : 환러스다이(欢乐时代)
 퍼블리싱 : 환러스다이
 공식사이트 : <http://www.ssj.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 클로즈 테스트 : 2003년 8월 26일
 오픈 테스트 : 2003년 11월 1일

1. 게임 줄거리

5,000년간의 중국 고대문명은 세계에서 가장 화려하고 무한의 상상여운을 남겨주는 로맨틱한 고대문명으로, 여기에는 심금을 울려주는 사랑 이야기가 있는가하면 사랑과 증오로 불타는 인류와 신들 사이의 대전도 있었다. 만약 전체 중화 문학을 화려하고 호화로운 왕관에 비유한다면 진나라(晋) 저작 《서우선지》는 바로 이 왕관에서 가장 황홀한 다이아몬드임에 틀림없을 것이다.

중국의 신선에 관한 전설을 끊임없이 전래되고 있는데 백일승천, 우화등신, 동수천지(同寿天地)의 신선은 줄곧 인류 선망의 대상이었다. 과학이 발달함에 따라 전설 속의 기적들도 오늘날 과학으로 하나씩 실현되고, 신선·귀신에 관한 전설은 인간의 기억에서 멀어져갔다. 2305년, 중국의 지질학자가 묘우장(苗疆)지역에서 고대문명의 폐허를 발견했고, 지구의 운명은 이러한 의외의 발견으로 고쳐 쓰게 되었다.

사람들은 보름달 저녁마다 폐허에서 신기하게 막강한 에너지가 방출되어 공간과 시간을 혼돈케 하며 기이한 세계로 향하는 문을 열어주는 사실을 발견하였다. 더욱 놀라운 것은 기이한 세계가 고대 저서인 《산해경(山海经)》과 유사하다는 것이다. 전 세계는 이러한 사실에 경악했으며 《산해경》의 저자가 누구냐는 의문이 새로운 관심사로 떠올랐다.

수천 년의 세월을 거치면서 사람들은 기괴한 이야기를 적은 《산해경》을 가벼운 마음으로 읽었지만, 그러한 기괴한 생물과 화면들이 생생하게 눈앞에 나타나자 도대체 저자가 누구냐며 궁금증을 토해내기 시작하였다. 일부는 옛 문명의 유적이라고 주장하고 일부는 외계인의 실험기지라고 주장하기도 하고 일부는 신선의 거주지가 아니냐고 제기하기도 했다.

2307년 전체 인류의 투표 결과 60%의 사람들이 신선 거주지 설에 호응했고, 3년 후인 2310년 드디어 “산해경 세계”가 대외로 개방됐다. 일시에 많은 사람들이 선망의 세계로 모험의 첫 발을 내딛었고 신을 찾는 여행이 시작된 것이다.

2. 관련 소식

《서우선지》 오픈 테스트 동접수 2만명 돌파

중국 고전신화를 소재로 한 온라인 게임 《서우선지》는 오픈 테스트를 시작하면서 유저들 사이에 선풍적인 인기를 일으켰으며, 11월 1일 저녁 22:00시까지 접속인수 2만 5,000명을 돌파하였다. 지난 8월에 클로즈 테스트를 시작한 뒤로 게임은 연이어 온라인 게임의 기적을

창조했으며, 오픈 테스트 전까지 접속자 수가 8,300명에 달하여 《미르의 전설》의 기록을 추월하였다. 오픈 테스트를 시작한 첫 날인 11월 1일만 보아도 2시간 만에 접속자 수 1만 명을 기록하는 등 호조를 보였다.

게임은 기획초기부터 각별한 이목을 끌었으며, 2004년 가장 기대되는 10대 온라인 게임으로 선정되기도 했다. 《서우선지》가 이 같은 인기를 모은 데는 독특한 소재 외에도 한국에서 제작했다는 점에서 중·한 양국의 장점을 잘 결합시켰고 절묘한 배경디자인, 자유 전환이 가능한 게임시각, 풍부한 표정시스템과 현란한 시적 효과 등을 잘 살려내서 흥행을 누릴 수 있었던 것 같다.

11월 1일 오픈 테스트를 시작한 게임 《서우선지》의 인기는 상승세를 타고 있어, 2003년의 대표작으로 기대되고 있다. 회사는 유저들의 사랑과 열정에 보답하기 위해 다채로운 이벤트를 마련할 것이라고 하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-11-8/n234_150719.html)



17. 세피로스 : Sephiroth : 凱旋

개발업체 : 이매직
 퍼블리싱 : 선전팅쑤(深圳腾讯)컴퓨터시스템유한회사
 공식사이트 : <http://kaixuan.qq.com>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 2003년 5월 23일

1. 게임 줄거리

1) 배경 이야기

세피로스(Sephiroth)는 고대 유대교 신비교 중의 하나로 “생명의 나무”란 뜻이다. 게임 속에서 세피로스는 생명을 대표하며 진리의 근원을 의미한다.

아직까지 진실에 접근한 사람은 없었고 진실은 필러스(菲洛斯)의 주인인 유저들에 의해 정체를 드러내게 된다. 유저들은 각자의 경험으로부터 진실을 밝혀내고 필러스의 위대한 역사는 유저 개개인에 의해 새롭게 엮어질 수 있다.

2) 서막 : 혼돈의 시작

신과 문명이 인류와 점차 멀어지고 있지만 완강한 인간들은 새 가정의 재건설을 시작한다.

신의 약속에서 벗어난 인간은 자유로운 의지와 끊임없이 발전해 가는 지혜로 인해 문명세계로의 진척을 가속화시키고, 스스로 만들어낸 문명이 그 전 시대를 능가했을 때 인류는 자체의 힘으로도 역사를 만들어 나갈 수 있다는 확신을 갖게 되었다.

하지만 신의 힘을 기억하고 있는 그들은 더욱 큰 생존공간을 위해 잃어버린 신과 문명의 유적을 찾기 위해 대륙의 중심을 향해 진출하기 시작한다.

드디어 모험과 개척의 시대가 다가왔고, 그들에게 필요한 것은 광활한 토지와 새로운 역량, 그리고 잃어버린 신까지.....

3) 시작 : 암흑 어둠 속의 정후

대륙 개척의 발걸음이 빨라지면서 인류 자체의 강력한 힘과 신기한 마법은 대륙에서 그들을 습격하는 몬스터들을 제압하였다. 하지만 불안이 가라앉고 대륙이 안정을 되찾기 시작하면서 인류의 마음속 깊이 도사리고 있던 욕망이 다시 꿈틀거리기 시작했다.

새로운 미지 영토를 개척한 인류는 그 곳에서도 신의 흔적을 발견하지 못하자 초기의 실망이 자아팽창으로 뒤바뀌기 시작했고, 자신들의 이익을 위해서 총칼을 맞대기 시작하였다.

그들은 신들의 전쟁고훈을 까맣게 잊어버린 듯 자체의 욕망을 채우기에 바빴으며, 전쟁의 검은 그림자가 다시 한번 대륙에 무겁게 드리워졌다. 새로운 혼란의 시대가 시작되었고 인류분열이 이때부터 시작된다. 역사학자들은 이 시기를 암흑의 정조라고 했다.

4) 종결 : 성전(圣战)

전쟁 중에도 인류는 숭배하던 신들을 잊지 않고 있었다.

그들은 점차 정신상의 리더만이 자신에게 적을 이길 수 있는 큰 용기와 자신감을 부여할 수 있다는 사실을 깨닫기 시작했으며, 일부 거대한 힘을 소유한 전사들은 사람들의 숭배를 받게 되었다.

그들의 사적이 널리 전해지면서 그들의 전쟁 역시 “성전(圣战)”으로 부각되기 시작했으며, 이들 자신도 성전사로 부상하여 명예, 지위, 재산을 소지한 사람으로 탈바꿈하기 시작하였다.

젊음의 열정을 지닌 열혈남아들은 성전사를 자신의 분투목표로 잡고 언젠가는 자신도 이교도와 의 혈전에서 성전사와 같은 공적을 쌓을 수 있기를 희망하고 있었다.

그러나 이 모든 것은 인류가 이성을 회복하기 전의 폭행에 지나지 않았는바 지금의 혼전으로는 옛 문명으로, 신의 통치하의 융합으로 회복할 수 없다는 사실을 깨달았고 대규모의 전쟁 수도 줄어들었다.

성전사는 전설 속의 인물로 사람들의 머릿속에 각인 되었고, 서로간의 적대와 증오는 암암리에 진행되고 있었지만 그래도 진정한 진리와 이상을 위해 옛 문명을 복구하려는 젊은 영웅들이 나타나기 시작했다.

2. <세피로스> 클로즈테스트, QQ내장 엘프 버전 오픈.

《세피로스》는 오픈테스트 준비를 마감 중이며 버그도 더 이상 찾아볼 수 없게 되었다. 또한 유저들의 장기적인 사랑과 성원에 대한 보답으로 《세피로스》는 클로즈테스트 기간 즉 7월 22일 18:00시에 대규모 1.3.21버전 업데이트를 진행했다. 대다수 버그 수정 및 줄곧 유저들의 관심사였던 엘프족과 내장 QQ를 정식 오픈 하였다. 이번 업데이트의 주요내용은 다음과 같다

1) 엘프족 추가

- 엘프족의 2개 직업 추가 : 궁수와 블루 마법사
- 엘프족의 새로운 도시와 맵 추가
- 여러 종류의 몬스터 추가
- 엘프족이 완성해야 할 퀘스터 추가
- 엘프족 전용 물품 추가
- 엘프족 특징의 기능시스템 추가

2) 인류족의 업데이트

- 레드 마법사의 새로운 보좌마술시리즈 추가
- 창고 관리원의 위치를 비즈니스맨 부근으로 이동
- 투사 퀘스터가 무제한으로 돈이 떨어지는 BUG 해결

3) 게임 QQ성능 추가

- 게임 QQ를 통해 게임 밖의 QQ와 교류 진행



-기타 QQ 관련 기능 추가

4) 기타

- 메뉴 중 일부 오타와 알려지지 않는 문제 수정
- 게임설정 중의 문자오차 수정
- 퀘스터 메뉴에 나타나는 버그 수정
- 마법 명중률 조정
- 신성한 보석의 획득률 향상
- 세피로스 보석의 성공률 향상

(자료: http://news.17173.com/content/2003-7-22/n443_359184.html)



18. 쇼우오우장후 : 笑傲江湖

개발업체 : 대만 위첸귀지(昱泉国际)
 퍼블리싱 : 상하이 위첸정보기술유한회사
 공식사이트 : <http://www.isolg.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

세월의 흐름 속에서 오악검파(五岳剑派)의 세력은 날로 팽창해져 강호에서 소림(少林), 무당(武当)과 함께 상당한 명망을 갖게 된다. 형산파(衡山派) 고수 류우정평(刘正风)이 강호에서 은퇴하려던 참에 고산파(嵩山派)의 습격을 받아 온 가족이 죽음을 당하게 된다. 그 와중 류정풍이 마교(魔教) 장노 굴양과 결탁한 이유로 고산파의 습격을 받았고, 그는 신비한 곡보(曲谱)를 남기고 사라졌다는 소문이 돌기 시작했다.

화산파(华山派)의 장제자 링후충(令狐冲)은 청성파(青城派)의 제자들을 골탕 먹이고 텐바이광(田伯光)의 수중에서 탈출했음에도 불구하고, 화산파 장문인 “군자검” 웨부첸(岳不群)의 처벌을 받게 되어 화산 뒤의 사과애(思过崖)에 감금된다.

한편 웨부첸은 “벽사검보(辟邪剑谱)”를 쟁탈하기 위해 온 가족이 멸망한 림가 독남 린핑즈(林平之)를 데려와 청성파 송풍관(松风观)의 여관주(余观主)와 사이베이밍투어 무고우봉(塞北明驼木高峰)도 이번 림가 멸족사건에 참여하였다고 전한다. 이와 동시에 오악검파의 맹주 좌령찬(左冷禅)이 오악검파를 합병시킨다는 명분을 내걸고...

일월신교가 동방불패의 손에 넘겨지면서 내부갈등이 심각해지자 신교 중 명문인사들이 하나 둘 은퇴하거나 죽어가고 있다는 소문이 알려진다. 신교 내부정돈이 재정비되고 신교 아래 각 파들이 신교 내부 갈등의 충돌여파로 괴로움 당하다 성녀의 도움으로 간신히 생존해 나간다. 서호 호수 밑에서 짐승의 울부짖음을 방불케 하는 소리의 불길한 징조가 있어 주위를 어둡게 하고, 이런 일들이 벌어지면서 또 한차례의 파문이 일어나는데...

2. 관련 소식

《쇼우오우장후 online》 모바일 카드구매 서비스 오픈

아세아 최초 3D 무협 온라인게임인 《쇼우오우장후 online》은 현재 등록사용자가 200만 명을 돌파하였고, 동시 접속자가 수 만 명에 이르는 성과를 달성하였다. 《쇼우오우장후 online》은 중국 허난(河南), 산시(陕西) 성시에서 여러 차례 PC방 이벤트를 개최했으며, 최근에는 편리한 모바일 카드구매 서비스를 시작해 업무의 안정성과 효율성을 향상시켰다.

최근 “사스”의 영향으로 인해 집밖을 나서길 꺼리는 유저를 위해 상하이 위첸정보유한회사는 《쇼우오우장후 online》 카드를 빠르고 편리하게 구매할 수 있는 모바일 카드구매 서비스를 시작해 유저에게 편의를 제공하고 있다. 유저는 《쇼우오우장후 online》 공식사이트 혹은 모바일 카드구매 서비스제공업체 사이트(<http://www.163card.com/products/index.php?no=090>)에 접속하여 카드를 구매할 수 있다.(자료:<http://218.78.212.108/xin.php?no=584>)

19. 신 시여우지 : 新西游记

개발업체	: 주어웨이(卓越)디지털(중국)
퍼블리싱	: 21cn.com
공식 사이트	: http://online.21cn.com
게임 장르	: 온라인 RPG
클로즈 테스트	: 2002년 11월 20일
오픈 테스트	: 2003년 4월 1일
유료화	: 2003년 6월 18일

1. 게임 줄거리

《신 시여우지》는 중국 고전 소설 《서유기》를 소재로 하고 있다. “천궁에서 소동을 벌이다”와 “서천으로 불경을 취하러 가는” 것을 배경으로 다채로운 무협과 신화가 공존하는 환상의 세계를 부각하였다.

인물은 큰 머리 Q판 조형에 과장된 동작을 나타내고 성격, 행동, 감정 표현이 풍부하여 생동감이 넘치며 귀엽다.

미술 디자인은 당나라와 천축 사이 30여 개 국가와 지역을 관통하고 화면이 소박하고 인물이 많으며 줄거리가 풍부하다.

천궁에서 땅속의 저승에까지 화면이 계속 바뀌고 원작에 충실하여 중국 전통문화의 신선과 마귀세계를 구축하여 고전문화 분위기가 농후하다.

게임은 신선, 마귀, 요괴, 도술, 불교 등 8대 파로 구분되며 모두 각각의 장점을 갖고 있다.

기능설정이 풍부하고 다채로우며 각 파마다 자기 특유의 무술 및 법술을 보유하고 있다.

특기와 법술은 《신 시여우지》의 강점이다.

유저들은 게임에서 개인의 취향에 따라 어느 파든지 가입할 수 있으며, 신선 또는 요괴로 등장하여 자신의 개성을 나타낼 수도 있다.

미션이 방대하여 천궁에서 소동을 벌이던 곳에서 서천으로 불경을 취하러 가는 도중에 다양한 체험을 하면서 수많은 임무를 완성해야 하는 것 외에 많은 퀘스트까지 있어 유저들이 게임 도중에 해야 할 일이 많다.

미션은 초급에서 고급으로 갈수록 난이도가 크고 레벨에 따라 퀘스트가 나오는데, 이런 퀘스트는 완수 여부와 상관없다. 임무 완수 시 따르는 장려금은 게이머들의 수련에 도움을 준다.

2. 관련 소식

1) 《신 시여우지》 요금 결제방식 전환 시스템 9월 1일 오픈

《신 시여우지》는 지난 6월 18일부터 본격적으로 상업화한 후 많은 유저들의 관심과 성원을 받아왔다.

특히 학생 유저들을 대상으로 하는 요금결제방식 전환 시스템이 곧 오픈 될 것이라는 소식이 전해지면서 많은 학생 유저들의 기대를 모았다.

《신 시여우지》는 상업화를 진행해오면서 계속하여 점수제 결제방식을 진행해 왔다. 9월 1일부터는 점수제 결제방식과 월 정액 카드제를 동시 사용하게 된다. 또한 기존의 점수제 결제방식을 사용하였던 학생 유저들은 소원에 따라 월 정액 카드로 전환할 수 있게 되었다.

9월 1일 전에 "학생 무료 월 카드 전환" 이벤트를 통해 신청 답장을 받은 유저들은 아래 방법에 따라 기존에 사용하는 포인트카드를 월 정액 카드로 전환할 수 있다.

2) 방법 :

1. 《신 시여우지》의 공식사이트

<http://online.21cn.com/>에 등록한 후 "회원등록" 위치에 유저의 ID와 패스워드를 입력해야 한다.

2. 로그인을 마친 유저는 "월 정액카드로 전환"기능을 클릭 한 후 안내메시지에 따라 진행하면 된다.

(※주의 : 월 정액카드로 전환시키려면 유저의 계정에 최소 450점 이상 있어야 한다.)

(자료: http://news.17173.com/content/2003-8-29/n215_131676.html)



20. 신루 : Project Shin-Ru : 神泪

개발업체 : 한국 (주)아이닉스소프트
 퍼블리싱 : 상하이 창츠(创驰)소프트
 공식사이트 : <http://www.shenlei.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 출시일 : 2003년 1월 20일
 요금결제 방식 : 사이버카드/실물카드

1. 게임 줄거리

1. 태평양 가운데 숨겨져 있는 고대 전설 속의 거대한 대륙인 “베로니카”는 10개의 제국이 대륙통일을 위해 군사력을 확대하고 전쟁을 하고 있는 상황이었다.

2. “베로니카” 730년

과학이 가장 발전한 “칼리오나”의 도시 한 복판에 주변에 강력한 자기마당이 둘러싸고 있는 정체불명의 탐 모양의 비행물이 떨어졌다. 이를 연구하기 위해 “칼리오나”와 기타 동맹국의 400여 명 학자들은 20여 년 동안 계속하여 그 물체를 연구했다.

3. “베로니카” 751

오랜 연구 끝에 연구자들은 탐의 자기마당이 물체를 이동시킬 수 있으며, 전투함 같은 거대한 물체도 한순간에 다른 지역으로 운반할 수 있다는 사실을 발견했다. 그들은 이 놀라운 물체를 “시레이칸”이라고 불렀다.

군사력이 막강한 국가 “바란”을 침공하기 위해 이들은 “칼리오나”의 모든 전투함과 병력을 탐 주위에 배치시킨 후 한번에 수송을 하려고 했지만 실패하게 된다. 수송 도중 “시레이칸” 자기마당이 다른 탐의 자기마당과 마찰하여 폭발을 일으켰을 뿐만 아니라 “이계”의 생물들을 대륙으로 이동 시켜왔다. 이동해온 생물, 즉 악마들로 인해 대륙은 혼란상태에 빠진다.

4. “베로니카” 753

악마들과의 전쟁.....

악마들과의 전쟁으로 인해 인간들의 전쟁은 동맹으로 이어졌다. “바란”의 황제는 대륙에서 최강의 전투민족인 “하이야크” 특수부대를 편성하고 대륙 각지에 20만 명을 파견하여, 악마의 세력을 성공적으로 제어한다. 특수부대는 이계와 대륙의 연결고리를 파괴하기 위해 “칼리오나”의 수도에 집결했고, 악마와의 마지막 대결이 끝날 무렵 대악마가 다시 부활된다. 대악마의 막강한 힘은 특수부대 전체를 혼돈과 불안 속에 밀어 넣었으며, 약 20만 명의 특수부대는 전멸 당하고 단 한 명만이 살아 남는다. 마지막 하이야크가 죽음에 다가가고 있을 무렵 대악마의 출현보다 더욱 큰 일이 발생하고 있었으니.....

5. “베로니카” 753

최후의 하이야크족.....

“베로니카” 전설에서 언급했던 대로 마지막 1명의 하이야크족이 살아 남아있을 때 대마검이 부활하여 하이야크족과 하나를 이룬다. 대악마는 이계로 돌려 보내지고, 대지는 어둠에 덮여 하나의 덩어리였던 대륙이 악마의 형태로 조각조각 갈라지며, 대마검이 부활한 곳은 폐허가 된다. 하이야크족의 생명을 빨아들인 대마검은 마지막 1명의 하이야크족이 죽음에 이르자 함께 봉인되었고, 살아남은 사람들은 전쟁이 없는 생활로 돌아가 대륙의 재건을 시작한다.

6. “베로니카” 1753

1,000년 전 악마들과의 대결.....

“베로니카”의 사람들이 1,000년 전의 전쟁을 “항마대전”이라고 부르면서 기억 속에서 점차 지워가고 있을 무렵, “바란”의 과학자가 악마를 부활시킬 수 있는 전송기의 에너지를 증가시켜 1,000년 전의 항마대전을 재 연출할 수 있다는 사실을 발견한다. “바란”의 황제는 곧 다가올 전쟁에 맞서기 위해 대륙통일을 호소하지만, 다수의 국가들에게 거절당하고, 이에 황제는 무력으로 대륙을 통일하기로 결정한다.

7. “베로니카” 1753년

바란”의 다른 국가에 대한 침공을 시작으로 “베로니카” 대륙은 다시 1,000년 전의 항마대전이 재현되기 시작하는데.....

2. 관련 소식

《신루》 서버 16군까지 개통

상하이 황츠(创驰)소프트는 《신루》 게임 유저들의 서버 추가 요구가 점차 높아져감에 따라 유저들의 요구를 충족시키고, 좀 더 우수한 게임 환경을 제공하기 위해 제11군을 시작으로 현재 16군의 서버까지 개통한 상태다. 제16군 서버 후어룽(火龙) HMCS-6은 귀이양(贵阳)에 설치되었으며, 이미 유저들에게 오픈 된 상태이다. 또한 상하이 황츠는 계속해서 중국 각 지역에 서버를 추가하여 점차 증가하고 있는 유저들의 수요를 충족시킬 계획이다.

새로운 서버의 개통으로 접속자 수는 대폭 증가하여 동시 접속자 수가 4만 명을 초과하였다. 이는 유저들이 《신루》 게임에 대해 많은 기대와 관심이 있음을 반증하고 있다. 상하이 황츠는 유저들의 이 같은 성원과 사랑에 보답하기 위해 향후 더 안정된 게임 환경과 우수한 품질의 고객 서비스를 제공할 예정이라고 하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-24/n78_994469.html)



21. 애플파이 : Apple Pie : 苹果派

개발업체 : (주)제스턴
 퍼블리싱 : 중칭취창거(中青旅创格)과기유한회사
 공식사이트 : <http://www.appie.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 2002년 12월 26일

1. 게임 줄거리

이야기는 “질투의 불”을 둘러싸고 상처와 질투 속에서 전개된다.

“질투의 불”을 장악한 암흑의 왕 크로노스는 자신의 욕망을 만족시키기 위해 인류의 사랑을 파괴하기 시작한다. 크로노스는 “질투의 불”을 위해 인간의 사랑을 빼앗아갔고 사랑을 잃은 사람들은 상처 입은 짐승처럼 으르렁대며 싸워댄다. 많은 사람들이 공포와 암흑 속에서 죽어갔고, 살아남은 사람들은 끝까지 투쟁하는 것 외에는 다른 방법이 없었다.

각 나라는 자국민들을 보호하기 위해 이웃 나라 사람들을 납치해 외로움의 성에 보내고 패전국가의 사람들은 전승국의 노예가 되어 끌려간다. 사람들은 전쟁의 아픔을 겪으면서 “질투의 불”을 증오하기 시작한다.

돌로레 왕 “소울”은 자신의 국가를 대제국으로 만들 야심을 갖고 있는 폭군이다. 자기 야망을 실현하기 위해 그는 군대를 확충하고 세금을 증가시켰다. 이에 견디다 못한 백성들은 하나 둘 돌로레를 떠나기 시작한다.

가뭄이 계속되고 기근에 허덕이는 백성들의 원성이 높아가고, 이데아국가마저 공납을 거절하자 이를 계기로 소울은 이데아국가로 쳐들어간다. 이데아 국왕 “프레드쥬르”는 무참히 죽어 가는 국민들과 군사들을 바라보며 절망의 눈물을 흘리며 결국 투항한다.

이데아를 손에 넣은 소울은 이데아의 복수를 막기 위해 프레드쥬르의 여동생 아카리아를 납치하여 결혼을 요구했으나 아카리아는 거절한다. 아카리아를 감시하기 위해 소울은 자신의 심복이자 돌로레 최고의 미남 크로노스를 아카리아의 수호기사로 임명하고...

소울의 이런 결정은 커다란 실수였다. 크로노스는 고독과 외로움에 지쳐있던 아카리아의 새로운 희망이었고 조국으로 회귀하고 진정한 사랑을 이룩할 수 있는 유일한 대상이었다. 두 사람의 사랑은 깊어만 갔지만, 이를 발견한 소울은 아카리아를 어둠과 습기 찬 감옥에 거두었다. 그 해 겨울 아카리아는 감옥에서 왕자 “조이”를 출산하였다. 크로노스는 “정의의 기사단”의 도움으로 탈출하였지만 더 이상 과거의 크로노스가 아니었다.

고된 고문으로 인하여 크로노스는 왼쪽 손을 쓰지 못하고, 햇빛을 보면 피부가 타버려서 밤에만 외출할 수 있었다. 동굴에서 은신하는 동안 크로노스는 심한 고통과 상처 속에서 복수의 칼을 갈았고 이를 동정한 암흑의 왕 레니케가 크로노스에게 “질투의 불”을 전수했다.

“질투의 불”을 장악한 크로노스는 보름달이 뜨는 날 밤 소울의 성으로 쳐들어가 소울을 죽이고 13인의 흑기사를 거느린 절대 권력자가 되었다. 하지만 그의 야망은 이에 그치지 않았고 피비린내 나는 전쟁은 계속되어 가는데...

세월이 흐르고 흘러 민간에는 가장 순수한 마음을 가진 사람이 물, 불, 바람의 힘을 모아

질투의 불을 이길 수 있다는 전설이 전해진다.

2. 관련 소식

《애플파이》, 교육망과 제휴

현재 큰 인기를 끌고 있는 온라인 게임 《애플파이》는 참신한 캐주얼적인 경향과 완성도 높은 게임성으로 유저들의 호평을 받고 있다.

더 많은 유저에게 서비스를 제공하고 동시에 《애플파이》의 인지도를 높이기 위해 운영사인 중칭뤼창거과기유한회사는 교육망과 제휴하여 게임을 대학 교정으로 넓혀 《애플파이》 “징징쇼우웬(菁菁校园)” 게임서버를 오픈했다.

《애플파이》 “징징쇼우웬” 게임서버는 《애플파이》 각 서버 중 유일하게 교육망 (CERNET) 서버로 주요 대상은 교육망 사용자 즉 각 대학교의 대학생들이다.

교육망 CERNET와 公众网 CHINANET 간 호환불능의 문제는 CHINANET 사용자들이 “징징쇼우웬” 사이트에 등록할 수 없었던 가장 큰 난점이었으나, “징징쇼우웬” 서버의 구축으로 이 문제는 완전히 해결되었다. 이로써 CERNET 사용자와 CHINANET 사용자들이 게임 서버에 동시에 등록할 수 있게 되어 게임의 최적화를 이루게 되었다. 또한 “징징쇼우웬” 서버는 CERNET과 CHINANET 사용자들이 동시에 사용할 수 있으므로 각 사용자는 가장 편리한 방식으로 서버에 접속하여 게임 할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-9/n572_489082.html)



22. 에버퀘스트 : Ever Quest : 无尽的任务

개발업체	: Verant, SOE
퍼블리싱	: 상하이 유비아소프트
공식 사이트	: http://www.everquest.com.cn/
게임장르	: 온라인RPG
요금	: 60시간/30위안

1. 게임 줄거리

시공 저편의 이름 없는 생물들의 기원과 그 종에 관한 얘기로 우주의 수많은 태양계, 그리고 무수히 많은 인류, 엘프, 드워프와 같은 신이라고 불리우는 영민하고 힘있는 생명체들에 관한 이야기다.

과거에 이 신들 중 하나이며 하늘의 수정용 지배자인 Veeshan이 노라쓰라는 세계를 창조하여, 동결되었던 대륙인 “벨리어스”에 자신의 종족을 퍼뜨렸다. Veeshan은 예리한 발톱으로 노라쓰를 갈라놓고 화염으로 이 새로운 세계가 자기 것임을 표시했다. 그 후 지혜, 사교력, 힘을 가진 용들이 대륙을 지배하기 시작했으며, 용들의 시대가 도래하였다.

그 때 시기심 많은 다른 신들이 Veeshan이 한 일을 알아차리고 자신 또한 흔적을 남기기 위해 노라쓰로 내려왔다. 거대한 지하왕국에서 온 Brell Serilis가 가장 처음으로 왔으며, 몰래 노라쓰 계곡 깊숙한 동굴로 통하는 마법의 문도 만들었다. 그는 이 문으로 다양한 생명체를 창조했으며 고향에 돌아가서는 문을 봉인하였다. 이처럼 다른 신들도 노라쓰의 세계에 왔다.

얼마간의 시간이 흐른 후 Brell Serilis는 그들을 설득해 세계의 운명을 논하였다. 대지의 어머니 Tunare, 바다의 제왕 Prexus가 이 모임에 참석했고, 전쟁의 신 Rallos Zek도 참석했으나 불신과의 경계심으로 일정한 거리가 유지되었다. Rallos Zek을 제외한 모든 신들이 동맹을 맺었으며, Veeshan을 저지하려는 목적으로 노라쓰 세계를 분배하였다. 신들은 노라쓰를 감시하기 위해 종족을 창조하였는데, 이 대륙에 생명체를 퍼뜨리는 노력이 결국은 더 많은 신들을 끌어들이는 것이다. 이로부터 이 세계는 전쟁의 폭풍에 휩싸이게 되는데...

2. 관련 소식

《EQ》, 무료화 계속 유지.

소니 온라인은 세계 각 지 운영업체에 대한 운영규범이 매우 엄격하여, 중국대륙 이외 대만, 한국, 일본 및 구미지역의 임시 《EQ》 등록사용자들은 모두 요금을 지불해야만 게임을 할 수 있다. 하지만 중국의 유비아소프트는 소니사와 협의를 거쳐 중국 유저들에게 무료로 게임을 제공하기로 결정하였다. 이것은 영구적으로 실시되므로 사용자들은 공식사이트에서 게임 계정 등록만 하면 5시간 동안 무료로 게임을 할 수 있고 중문 《EQ》 기반버전도 제공할 수 있다. (자료: http://news.17173.com/content/2003-5-23/n54_970451.html)



23. 엔에이지 : N-age : 美丽世界

개발업체 : 한국 이소프넷
 퍼블리싱 : 칭화총광(清华同方)교육컨설팅
 본부디지털엔터테인먼트사업부
 공식사이트 : <http://www.nage.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 2003년 1월 10일 후

1. 게임 줄거리

아득히 먼 옛날, 인류는 100년도 되지 않는 시간 속에서 5차례의 “세계대전”을 일으켜 스스로 멸망의 길로 들어섰다. 그러나 전쟁에서 살아남은 사람들이 난관을 극복하고 인류문명 재건의 기반을 마련하여 새로운 역사의 장을 열었다.

그들은 힘들게 재건한 삶의 터를 “새로 시작된 대륙”이라는 뜻으로 “Rebirth world”라고 불렀고, 새로운 리버스(Rebirth)력을 만들고 이용하기 시작했다. 리버스력 전의 시대를 “전기 인류사(Old-age)”, 리버스력 후의 시대를 “후기 인류사(Neo-age, N-age)”라 구분하여 그 역사적 의미를 확고히 했다.

1) 새 시대 후기 인류사 “N-age”

인류가 리버스 대륙에 정착한 후 3세기가 흘렀다. 이 시기 폐허로 남겨진 지구는 다시 복구되어 대부분의 지역에서 인류가 다시 생활하기 시작했다. 인류는 과학기술 개발을 통해 약 200년 동안 “센터빌 프로젝트(Center Ville Project)”를 진행, 그 결과 당시 문명을 AD 2010년의 문명수준에 이르도록 했다.

2) 태양의 도시인 센터빌

센터빌의 총 면적은 1,000제곱 킬로미터로 면적상으로 리버스 대륙에서 가장 큰 도시로 꼽힌다. 또한 리버스 대륙의 최첨단도시로 “리사”라는 컴퓨터가 관리하는 “전자도시”이기도 하다. 센터빌의 가장 큰 특징은 “태양에너지 발전 시스템”의 이용이다.

센터빌의 모든 빌딩 표면에는 태양에너지 집적판, 즉 “솔라모듈(Solar Module)”이 설치되어 있어 “태양전지” 역할을 하며 매년 수천만 킬로와트에 달하는 전력을 생산해내고 있다. 이렇게 저장된 에너지를 바탕으로 인류는 센터빌에 4개의 기초생활권과 8개의 자유거주 지역을 구축하여 “태양의 도시”라고 불렀다. “센터빌을 잃으면 모든 것을 잃는다”는 말이 있을 만큼 이 도시의 가치는 크며 반드시 지켜야 할 핵심도시가 되었다.

N-age 온라인게임의 첫 에피소드는 센터빌을 둘러싼 유니온 연합과 마스터즈게이트지 간의 대립으로 막을 올린다. 폭풍우를 앞둔 당신이 시련을 하나씩 겪으면서 리버스 대륙의 비밀에 점차 접근하게 된다...

2. 관련 소식

《엔에이지》 전면 업그레이드 완성

지난 4월 10일 《엔에이지》 게임은 3일 동안의 테스트조정을 걸쳐 통해 게임 시스템의 전면적인 업그레이드를 성공했다. 《엔에이지》 수정영웅에 대한 오랜 기다림 끝에 유저들은 서버가 오픈 되자 바로 조수처럼 밀려들었다. 수개월 전부터 많은 유저들이 게임 업그레이드 문제에 대해 큰 기대와 관심을 가져왔다. 업그레이드 된 《엔에이지》는 게임의 전체적인 개선 및 공정성 강화에 중점을 두었다.

현재 일부 유저들이 한동안 게임에 등록할 수 없는 문제가 발생하였으나, 이에 대해 칭화 총팡은 1.3버전을 설치한 후 반드시 기존의 버전을 삭제할 것을 권유했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/0411687.shtml>)



24. 전사칭원온라인 : 劍俠情緣

개발업체 : 진산(金山)소프트웨어주식회사 시산취(西山居)연구실
 퍼블리싱 : 진산(金山)소프트웨어주식회사
 공식사이트 : <http://www.jxqyonline.net>
 클로즈 테스트 : 2003년 6월 25일(클로즈 테스트)
 오픈 테스트 : 2003년 9월 20일(오픈 테스트)

1. 게임 줄거리

남송 초기, 조정이 혼란하자 간신들은 권력쟁탈을 위해 충신들을 모함하기가 일쑤다. 중국 통일을 꿈꾸는 북쪽 금나라가 남하를 버리고 있고 악(岳)씨 일가가 이에 맞서 싸운다.

도처에서 백성들의 원성이 높아가고 있을 무렵, 강호의 사악파 오색교가 강호통일을 위해 요술을 받아 들였다. 의군의 잔여부대 천왕방이 복수의 칼날을 악비(岳飞)에게 돌렸지만, 수령 양영은 민족대의(大义)앞에서 사살을 포기하게 된다. 형산과 두령 고독검은 무림맹호의 자리를 취득하기 위해 처 장림심과 손잡고 강호 정파인사들을 거느리고 금군을 격퇴한다. 한편 강호에는 “산하사직도(山河社稷图)”가 나타나면서 한차례의 피의 세례를 거치게 된다. 그 과정에서 장여몽, 남궁채홍의 아름다운 사랑이야기가 엮어지며, 결국 그 둘은 국가와 가정을 버리고 결연히 강호를 떠나 은퇴한다.

16년 후 1160년 급변하는 정세 속에서 진괘(秦儉)가 악비를 모함하여 살해하고 금나라 완연량(完顏亮)은 이 기회에 대거 남하하여 중원지역을 점령한다. 남송 조정에서는 맞대응을 주장하는 파와 투항을 주장하는 파의 다툼이 끝날 줄 모르고, 와중에 중원지역의 대부분이 금나라에 점령당하고 만다. 한편, 금나라 국사 완연홍렬(完顏宏烈)은 사교를 설립하고 중원 무림을 다스리려고 시도한다. 국가흥망을 앞에 두고 무림맹주 고독검을 대표로 하는 정파인사들이 국가와 민족을 위해 피 흘릴 각오를 한다.

음력 4월, 유저들은 평화롭고 분쟁이 없는 작은 농가마을에서 태어나 행복한 생활을 시작한다. 하지만 이러한 평안은 금나라 군대의 남하로 인해 파괴되며, 각 파들이 세력 확충을 위해 인력을 모으기 시작한다. 가난한 집안의 아들인 유저는 흠모해오던 파당에 가입할 수 있으며, 만인의 선망의 대상으로 성장하던가 아니면 가슴 깊이 가로새기는 사랑을 할 수도 있다.

2. 관련 소식

《전사칭원(劍俠情緣)온라인》 오픈 테스트일 공포

《전사칭원 온라인》은 3개월간 진행해온 클로즈 테스트를 마치고 지난 9월 20일부터 오픈 테스트를 시작했다. 모든 유저들은 공정하게 원하는 게임서버에 연결하여 협객의 세계를 누릴 수 있다. 클로즈 테스트에서 만난 친밀한 전우, 또는 새로 만난 친구들과 함께 누리는 협객의 세계...

클로즈 테스트 기간 지속적으로 사랑과 지원을 아끼지 않았던 유저들에게 보답하기 위해 회사는 오픈 테스트버전 클라이언트 다운로드를 사전 공개하여 유저들에게 원활한 다운로드 환경을 마련했다.

모든 문서는 RAR로 작성되었으며, 다운로드 후 압축을 풀어서 설치할 수 있다. 설치 후 여전히 클로즈 테스트 기간에 사용해오던 서버에서 게임을 할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-9-11/n898_814171.html)



25. 천년 : 千年

제 작 업 체 : 액토즈소프트
 운 영 업 체 : 아시아게임
 공식사이트 : <http://www.1000y.com.cn>
 게 임 장 르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

중국은 남북조시기의 분열 국면이 종식되고 통일국가인 송나라(960~1279)가 성립되었다. 이 시기 한반도에서는 통일신라가 무너지고 후고구려가 통일하여 고려왕조를 성립하게 된다. 이러한 왕조의 변동과 함께 중국 대륙에서는 문화와 무공 모든 분야가 전환기를 맞음과 동시에 황금기에 접어들었고, 일본에서는 사무라이 세력이 새로운 막부를 성립하기에 이른다.

《천년》은 아시아의 3개 본토 대륙과 그 외 동부 아시아의 여러 지역들을 중심으로 한 시대적 배경으로 등장시켰다.

고려인들은 한반도 통일 후 신라시대의 화려한 검술인 신라검법을 계승하였으며, 그들은 또한 이 검법을 발전시키기에 충분한 자질을 가진 민족이었다.

중국의 중원에서는 여러 크고 작은 문파가 일어나고 무림지존으로 불리는 오악중 송산에 위치한 《소림사》의 역할이 중추를 이루는 가운데 역시 문화와 무공의 황금기를 맞이하였다.

일본 역시 강력한 막부체제를 구축하고 사무라이들의 전성시대를 맞아 일본 특유의 검술과 도법 그리고 무공의 역사를 맞이한다.

이러한 상황에서 각 대륙의 고수들은 각자 수련의 길을 나서고 그 과정 중 각 민족의 자존심을 건 결투가 벌어지기도 한다. 지존의 몰락과 함께 침묵으로 일관해온 천년의 기다림이 부활한 고수들에 의해 새로운 천년과 무림의 역사를 정점으로 이끌게 된다.

2. 관련 소식

1) 1월 21일, 새로이 증설된 천년 서버 다시 과부하

지난 1월 21일, 천년의 중국 운영사인 “아시아게임”은 중국 안휘이(安徽)지역에 새로운 서버인 “호우한(浩瀚)”을 구축하였다. “호우한(浩瀚)” 서버를 개방한 첫 날 동시 접속자가 3,000명을 기록하였으며, 자그마한 마을에 사람들이 발 디딜 자리가 없는 상황이었다.

“아시아게임”사에서 대리하는 무협 온라인 게임 《천년》은 수많은 사용자들의 지지로 중국에서 이미 탄탄한 기반을 갖추게 되었으며, 끊임없는 업그레이드와 함께 더욱 다채롭게 발전하였다. “아시아게임”사는 유저들에게 최적의 서비스 제공 및 우수한 게임 환경 조성을 목표로 현재까지 계속 노력해 왔으며, 향후의 시장 확장을 위하여 중국 각 지역에서 계속하여 더욱 많은 서버를 구축할 것을 예상된다.

2) “아시안게임”, 천년 중국 출시 2주년 축제 이벤트 개최

2001년 1월 23일, 대형 무협 RPG 온라인게임 《천년》이 본격적으로 중국에 출시되어, 현재 《천년》은 중국에서 2년 동안 성공적으로 운영되어왔다. 그 동안 《천년》은 많은 유저들의 뜨거운 성원아래 점차 독자적인 특징을 보유한 천년문화로 발전되었으며, 유저들에 의해 형성되는 다채로운 무협세계가 창조되었다.

지난 2년간의 발전사를 살펴보면 《제왕릉》, 《여우굴》 《극락동》, 《태극지장》에 이르기 까지 천년세계는 그야말로 풍부하다. 《천년》의 유저 길드도 점차 확장되어 최초의 몇 개 서버에서 현재 45개 서버로 발전되었다. 이 모든 성과는 오랜 시간 꾸준히 보여준 유저들의 뜨거운 지지의 결과이다.

《천년》 본격 출시 2주년 축제를 맞이하여 《천년》GM은 1월 23일에 행운 경첨 이벤트를 개최하여 각 서버에서 3명의 행운자를 추첨하였다.



26. 크로스게이트 : Cross Gate : 魔力宝贝

개발업체	: 일본 ENIX
퍼블리싱	: 베이징 왕싱(网星)에닉스 네트워크과학기술유한회사
공식 사이트	: http://www.crossgate.com.cn
게임장르	: 온라인 RPG
요금	: 6점/시간

1. 게임 줄거리

사람들의 기억 속에서 잊혀져가고 있는 신비한 섬 “이러리군도(伊乐利群岛)”, 마족의 장기적인 거주로 암흑세상의 마력에 영향을 받아가고 있었다. 국왕 야누어만(亚诺曼) 8세는 야심가이며 능력 있는 군주로 이러리군도 전체를 통일하고 인류와 마족의 영원한 평화를 위해 마족을 황후로 맞아들인다. 그 둘 사이에 아들 라제파얼(拉杰法尔)이 태어나고, 야누어만은 다시 인간을 왕비로 맞아들여 둘째 아들 안둥니오(安东尼奥)를 낳는다.

어느 날, 야누어만 8세가 가족을 거느리고 야외 사냥을 나가게 되었는데, 사냥 도중 실수로 라제파얼의 화살이 야누어만 8세를 향해 날아가고, 이를 막기 위해 왕비가 자신의 몸을 던져 죽게되는 사고가 일어난다. 이에 화가 난 야누어만 8세는 아들 라제파얼을 유폐시키지만, 자신도 중풍에 걸린다. 이 사건을 계기로 인류와 마족간의 종족문제가 발생하기 시작해 결국 두 종족 사이는 멀어지게 된다. 그리고 라제파얼의 선생 바커다(巴克达)장군이 라제파얼을 구하여 왕궁을 빠져나가는데...

2년 후 야누어만 8세가 세상을 뜨고 둘째 아들 안둥니오가 즉위하여, 칭호를 야누어만 9세라 고치고 이때부터 안둥니오의 통치가 시작된다. 20년 후 갑자기 마족군이 인류가 살고 있는 도시를 공격하기 시작했으며, 그들은 야누어만 9세의 퇴위를 요구해왔다. 마족을 거느리고 인류의 도시를 공격한 사람이 바로 바커다장군이라는 소문이 돌기 시작했지만 진실이 무엇인지는 그 누구도 알지 못하였다.

새로운 임무의 탄생!

천년 전 이러리군도에 엄청난 재해를 가져다 준 봉인 된 마룡이 있었으나, 바커다가 그 중의 한 봉인을 제거하면서 다시 세상에 나타나기 시작했다. 야누어만 9세는 왕국 학자들의 의견을 받아들여, 파렌왕국에 사자를 파견해 도움을 청하고, 파렌왕국의 후원하에 양국의 군사는 마족에게 대항한다. 전설 속의 용사들은 마왕 바커다에 대항해야 한다. 처음에 12개 임무가 주어지며 적웅(赤熊), 살인벼룩·이(杀人螳螂) 등 각 종 몬스터들이 등장한다.

2. 관련 소식

《크로스게이트》, 해킹 단속

왕싱회사는 공정한 게임환경을 만들기 위해 해사용자(해킹)에 대한 엄격한 단속을 해 왔으며, 지난 5월 15일부터 해사용자에 대한 상황을 각 유저들에게 매주 한번씩 사이트(<http://www.joypark.com.cn/agm/suspend.htm>)를 통해 공개하기로 결정했다.



왕싱회사는 지난 5월 9일부터 11일까지 《크로스게이트》 게임 중 가속기 및 핵(해킹)을 사용하는 유저와 기타 문제를 일으키는 유저의 아이디 총 1,293개를 취소시켰으며, 향후 핵사용(해킹)에 대한 단속을 점차 강화하여 지속적으로 해 나갈 예정이라고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-15/n275_191795.html)



27. 텐샤우쌍 : Clysium Online : 天下无双

개발업체 : 스촨화이(四川华义)
 퍼블리싱 : 베이징 화이
 공식사이트 : <http://www.waei.com.cn/zhuanqu/tews>
 게임장르 : 온라인 RPG
 오픈테스트 : 2003년 5월 1일

1. 게임 줄거리

천만번의 재난 뒤에야 한번씩 나타난다는 천상계의 8개 신기(神器), 그들은 반드시 가장 용감하고 재덕 있는 천신이 이어받으며, 최고 경지인 “검신”으로 수련해야 한다는 전설이 전해지고 있다. 8명의 천신이 소지하고 있는 천서의 8가지 신기를 결합하면 천상계의 문을 여는 비밀을 알아낼 수 있고, 외광보우허(月光宝盒)의 축복을 받을 수 있다고 한다.

천상계에는 13명의 천신이 13천을 지키고 있는데 그 가운데서 천외천 제12천을 관장하는 “육마천”은 사악 역량을 장악하고 있다. 어떻게든지 이번 기회에 신기를 취득하고 “검신”이 되려고 노력해오던 육마천은 신기를 얻지 못했을 뿐만 아니라 13신의 제일 마지막에 배치되었다는 사실을 알고 노발대발한다.

이것이 계기가 되어서 천상계와 절교하고 8신기를 획득한 여러 신들을 소멸하려는 심보를 갖게 되었다. 이제부터 육마천은 천마(天魔)로 변신하며 신과 마귀세계를 알각 뒤집는 한차례 풍파를 일으키게 된다. 여러 신에게 복수의 칼날을 휘두르기 위해 육마천은 마귀들을 거느리고 천상계를 공격했으며 이후로 신마지쟁(神魔之争)은 끊길 줄 모른다.

천상계 세기 2000년, 천상계는 8천신을 명명하고 동방에서 깨끗한 영지 사푸어(娑婆)를 창조하였다. 8천신은 자신의 피와 살을 신기에 주입하여 천상계지석을 만들었으며, 신의 영을 불어넣은 후 사푸어의 목, 화, 토, 금, 수 5행과 더불어 천인(天人)의 모양을 가지게 되었다. 천인은 여러 신들의 창조에 감사하여 8신전(8神殿)을 지었고 천상계지석이 8신전에서 8천신을 수호하면서 사푸어는 번영기에 진입했다.

천상계 세기 3000년, 천인들이 환락 속에서 타락하고 여태까지 기회를 노려오던 천외천 12천마가 8천신의 제어에서 벗어나 마계 8부를 거느리고 천상계지석을 침범하려고 계획하고 있다. 천상계와 마계의 혈전은 800여 년간 지속되었고 8신전은 피로 물들었다.

여러 신들은 전력 분전했으나 여전히 마계의 막강한 힘을 당해내지 못하고 열화 속에서 자결하였다. 그들의 영혼은 8개의 진주로 변해 사처로 분산되었고 천상계지석도 산산이 부서져버렸다. 사푸어는 5부분으로 나뉘고 사악한 3계 5주 대륙으로 변해 천상계와 함께 대륙에서 소실되었는데...

2. 관련 소식

1) 게임 《텐샤우쌍》 신제품 출시, 두 곳에 서버 추가 설치

게임 《텐샤우쌍》의 신제품이 출시를 앞두고 있다. 기존 버전을 기초로 새로운 직업을 오

폰, 새로운 직업은 주술로 적을 공격하며 그 방식이 다양하다. 또한 자신이 창조한 무예기능 조합 시스템까지 사용할 수 있어 무협 애호가들에게 남다른 경험을 제공할 것이다.

2) 신제품

텐샤우쑹 “밀집” 1권, 태샤우쑹 코드 5세트, 텐샤우쑹 클라이언트 CD 1장, 애니메이션 CD 1장.

- (1) “밀집” 1권 : 84페이지 4색 컬러 프린트 설명서.
 - (2) 코드 5세트 : 세트마다 7일7박 무료로 게임을 할 수 있다.
 - (3) 클라이언트 CD : 업데이트가 필요 없으며 기존 버전이 최종 버전이다.
 - (4) 애니메이션 CD : 텐샤우쑹 게임 배경음악 및 초기화면 애니메이션
- 급증하는 유저수에 대응해 베이징 화이는 우한(武汉) 1과 우한 2의 2개 서버를 가설했다.
(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/09/09185778.shtml>)



28. 테사 : Thesa : 天煞

개발업체 : 한국 브릿지 커뮤니케이션
 퍼블리싱 : 베이징 화왕우이통(华网汇通)기술서비스유한회사
 공식사이트 : <http://www.thesa.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 클로즈 테스트 : 2003년 5월 31일
 오픈 테스트 : 2003년 6월 29일

1. 게임소개

《테사》의 이야기는 옛 전설로 시작된다. 기록에 의하면 아틀란티스는 세계 최초로 철기를 사용한 문명사회라고 한다. 일년에 2번 파종하며 노천 수로관개, 수영장, 실내온천, 샤워실 등 그 당시 상상도 할 수 없을 만큼 고도의 과학문명을 지녔으며, 20세기 최강국 실력과 맞먹을 정도의 군사력을 가졌지만, 이 모든 것은 일순간에 사라져버렸다. 그러나 사라져버린 아틀란티스문명에 대해 그 영문을 아는 사람은 아무도 없었다. 신이 내린 재난인지 아니면 향락에 빠진 인간들에 대한 저주인지...

《테사》는 아틀란티스가 멸망된 후 간신히 살아남은 사람들이 신대륙을 찾아 나서는 것으로 시작된다.

2. 관련 소식

《테사》, 오픈테스트 서버 운영이 버거워 새로운 서버군 추가

중화왕(中华网)기술인원의 지원을 받아 최근 《테사》는 "사자", "천평" 2개 서버를 포함한 화둥(华东) 제2단지를 새롭게 오픈 했다. 그리고 화베이(华北) 제1단지에 기존의 2개 서버군 외 "청룡"서버군을 추가하여 화베이지역 유저들의 선택을 더 넓혔다. 이는 유저들에게 더욱 큰 게임 공간을 제공했으며 게임 운영 또한 원활하게 되었다.

《테사》는 오픈 테스트를 시작으로 유저들에게 폭발적인 인기를 받아왔다. 테스트 서버 역시 운영이 버거울 정도로 많은 유저들이 참여하여 한동안 압력을 느끼던 참에 화베이 제1단지에 "주작"서버군과 "현무"서버군, 화둥 제1단지에 "거해(巨蟹)" 서버군을 추가했었다. 이번 추가된 "사자", "천평", "청룡" 3개 서버군까지 포함하여 《테사》는 총 10개 서버군으로 유저들에게 원활한 접속 서비스를 제공하고 있다.

중화왕은 유저들이 새로 추가된 서버에 적극 참여하여 새로운 게임세계를 개척해나가기 바라는 한편 그동안 《테사》에 대한 유저들의 지원과 사랑에 감사를 표하며 유저들과 함께 공동으로 《테사》의 밝은 미래를 창조할 것을 약속하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-8-9/n46_962227.html)



29. 텐조우 : 天骄

개발업체	: 무비오우(目标)소프트웨어
퍼블리싱	: 환러스다이(欢乐时代)
공식 사이트	: http://www.tjnet.com.cn
게임 장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2002년 12월 9일(클로즈) 1월 15일(오픈)
유료화	: 2003년 4월 3일

1. 게임 줄거리

B.C.210년, 중국 역사상 첫 제왕, 즉 6국을 통일했던 거인 진시황이 동부시찰 중 죽고, 그의 막내아들 호해(胡亥)가 암흑세력의 부추김을 받고 왕위를 찬탈하였다.

제위에 오른 호해는 6국을 정비 통합했던 진시황의 정치·군사전략은 하나도 이어받지 못하고 폭정만 일삼았다. 기아와 고통 속에서 신음하던 백성들은 더 이상 참을 수 없어 저항하기 시작했으며, 그 가운데 진승, 오광, 유방, 항우 등 난세의 영웅들이 나타나기 시작하였다. 《텐조우》는 진말 한초 풍문변화의 난세시대를 배경으로 많은 영웅들을 등장시켰다.

유저들은 2천여 년 전의 분위기를 그대로 경험할 수 있을 뿐만 아니라, 도도한 기백으로 전쟁터에서 재능을 힘껏 과시하는 한 영웅의 일생을 통해 중국 역사에 얽은 한 획을 그을 수 있다. 이는 또한 기회가 충만한 시대로 이런저런 영웅담을 창조할 수 있으며, 한왕 유방, 패왕 항우, 모사 장량, 신선장군 한신 등 난세는 천지개벽의 시대이기도 하다.

유저들은 6국을 통일하는 일대 패왕을 선택할 수도 있고 검을 휘두르고 인생을 즐기는 협객을 선택할 수도 있다.

2. 관련 소식

《텐조우》, 6월 1일 북미시장에 본격 진출

중국이 독자개발 및 제작한 온라인게임이 최근에 많이 나타나고 있다. 그러나 중국의 대부분 온라인게임은 모두 제품 품질, 마케팅 수단, 자체 실력 등 방면에서 3류 수준으로 치열한 경쟁 속에서 겨우 생존해 나가는 처지였다.

그러나 무비오우 소프트사에서 개발한 온라인게임 《텐조우》는 중국 유저들의 기대를 저버리지 않고 자체의 강대한 기능 및 화려한 마법으로 많은 주목과 호평을 받았다. 《텐조우》는 이미 지난 지난 4월 3일에 본격적으로 유료화를 했으며, 점차 우위를 나타내고 있다. 미국의 유명 게임사이트인 GAMESPOT에 의하면 중국산 온라인게임 《텐조우》가 6월 1일 북미시장에 진출하였다고 한다. 이는 《텐조우》가 싱가포르시장에 출시된 후 두 번째로 외국시장에 선보이게 되었으며, 또한 최근에 브라질, 태국시장에도 진출을 준비중이라고 한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-24/n16_6_82619.html)

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-20/n45_0_366493.html)



30. 통화 : Fairy Land : 童话

개발업체	: 타이완 레이쥬에즈윈 (台湾雷爵资讯)
퍼블리싱	: 베이징 사이위이창스(赛维创世)소프트웨어기술유한회사
공식 사이트	: http://www.goth.com.cn/
게임 장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2003년 4월 27일(클로즈), 2003년 5월 17일(오픈)

1. 게임 줄거리

미스티리아(米司特里亚) 대륙에는 북쪽에서 남쪽으로 엘프들의 페이루얼(菲洛尔)왕국, 인류의 루자스(路加斯)왕국 및 드워프들의 커라부(克拉芙)왕국이 나란히 자리잡고 있다. 페이루얼왕국의 수도는 칭노우칭(青鸟城), 토지의 대부분은 숲과 호수이며, 루자스왕국의 수도는 차이홍칭(彩虹城), 토지의 대부분은 풍요로운 평원지역이다. 커라부왕국의 수도는 진인칭(金银城), 대부분이 산과 광산지역이다.

《통화》이야기에는 수많은 동화 속의 주인공들이 생활하고 있다. 그들의 행동 하나 하나에 관심과 마음을 써주는 사람들이 있었기 때문에 사람들의 상상력으로 인해 존재할 수 있는 동화세계는 더욱 활기찬 모습을 띠 수가 있었고, 어린이들의 웃음소리와 어른들의 잔잔한 미소 가운데 보다 많은 동화인물이 늘어났고 더욱 재미있는 이야기들이 생길 수 있었다.

하지만 시대의 발전과 더불어 아이들은 더 이상 동화이야기를 쉽게 믿지 않고, 동화이야기 속의 인물들의 존재여부에 대해 점차 의문 어린 눈초리를 던지기 시작했다.

따라서 널리 알려지지 않았던 동화인물과 이야기들은 사람들의 불신으로 서서히 동화세계에서 사라져버렸고, 간신히 남아있는 동화인물들도 언젠가는 사람들의 불신으로 인해 동화세계에서 영원히 사라져버리고 말 것이란 불안감 속에 살게되었다.

이에 대해 해결의 필요성을 절실히 느낀 백설공주, 성냥팔이 소녀, 신데렐라, 피노키오, 마법사연맹, 계모연맹 및 동화세계의 기타 핵심인물들은 한자리에 모여서 해결대안을 위한 회의를 가졌다. 회의는 아침에서 저녁까지, 심지어 다음날 아침까지 지속되었지만 좋은 결론이 나오지 않았다.

왜냐하면 표현에 더욱 힘을 모아 사람들의 시선을 끌자는 의견과 인물의 영리함을 더욱 부각시켜 어린이들의 의심을 지우자는 의견 중 어느 쪽이 더 적절한지 결정 내릴 수 없었던 것이다.

결국 그들은 위대한 지자(智者)를 찾아가기로 했다. 동화세계의 지자(智者)도 생각이 아주 단순하여 아무리 고민을 해봐도 적절한 방도를 내놓을 수가 없었다.

하지만 체면상 차마 모른다고 할 수가 없어서 《분명히 동화세계는 존재하고 있는데, 그래도 믿어지지 않는다면 직접 와서 눈으로 확인해 보라 해》라는 황당한 말을 던지고 말았다.

동화세계의 주민들은 생존을 위해서 정말 지자의 말대로 사람들을 동화왕국에 초청하기로 했고 이야기는 사람들이 동화세계에 도착한 후부터 시작된다.

2. 관련 소식

《통화》 유료화시스템 테스트 150점의 게임 시간 공짜

포인트카드가 온라인게임의 주류로 부상하게 된 오늘날 이러한 뉴스는 더 이상 놀라운 것이 아니다.

사실, 이런 움직임은 《통화》가 《런위환수어(人鱼传说)》로 개편되는 가운데 조희 안정성에 대한 테스트를 목적으로 한 것일 뿐 정식으로 유료화 한 것은 아니다.

오픈 테스트 이후 《통화》는 줄곧 많은 온라인게임 유저들의 관심과 성원을 받았으며, 짧은 기간 내에 많은 업그레이드와 수정을 거쳤으며, 이번에 출시하게 된 《런위환수어》는 최신 버전이다.

유료시스템을 포함한 《런위환수어》는 가장 최신 버전이며, 정식 유료시스템이 가동된 후 더욱 많은 《런위환수어》 콘텐츠를 《통화》 서버에서 테스트를 하게 될 것이다.

(http://news.17173.com/content/2003-7-14/n604_520470.html)



31. 파천일검 : PCIK : 破天一劍

개발업체	: MAGICS
퍼블리싱	: 중광왕(中广网)
공식 사이트	: http://www.pcik.com.cn/
게임장르	: 온라인 RPG
테스트	: 2002년 12월 29일(클로즈) 2003년 1월 23일(오픈)
유료화	: 2003년 6월 4일

1. 게임줄거리

창세기 초, 우주는 혼돈으로 무질서하고 태극 8괘가 천지에 자리잡은 후 자미성을 중심으로 하는 태초 우주가 생겼다. 이 가운데 천극성, 인극성, 지극성, 사상성, 대천왕성, 수라성 및 12지왕 행성 등 18개 행성이 있고, 우주는 전반적으로 명(明)의 창조신과 암(暗)의 역천마황이 평형을 유지하였다.

18개 행성 중, 신, 인, 마가 각각 천, 인, 지 3극 행성에 거주하고, 사상성에는 4방신(청룡, 백호, 주작, 현무), 대천왕성에는 지국, 성장, 광목, 다문 4대 천왕이 거주한다.

그 외 수라성은 황량하고 음산하기 그지없는 곳으로 주로 죄인들을 가두는 곳이며, 12지왕 행성은 우주의 12시각으로 우주운행을 유지하고 각각 12지왕 호법수(护法兽)가 관장한다.

오랜 세월이 흘러 18개 행성에서 생존하는 성령들은 서로 간섭하지 않고 자기 나름대로 번성해 가고 있다.

하지만, 자미성이 암담해지고 창조신이 파천검, 파천비, 파천비적 및 한편의 시를 남긴 후 우주에서 소실되면서 나중에는 인극성의 한줌 흙으로 변해버렸다.

자미성의 광 에너지를 잃어버린 세계는 광명의 힘이 쇠약해지고, 역천마황의 암흑세력이 날로 팽창해지기 시작하였다.

4대천왕, 사방신, 12지왕 등이 역천마황을 위협, 유혹한 후 본성을 잃어버리고 우주천지의 모든 순서가 뒤섞이는 가운데 인극성만이 역천마황의 암흑통치에 휘말려들지 않았다.

역천마황은 창조신이 죽기 전 남겨놓았던 예언이 현실로 되어 인간의 검신이 나타나 자기와 우주를 분할할지도 모른다는 염려를 하게 된다.

따라서 극천성의 암흑노예와 수라성의 원혼들을 풀어서 인간세계의 성령들을 해치도록 명령한 한편, 창조신의 유언에서 나타났던 3가지 성물인 파천검, 파천비, 파천비적을 찾아 나선다.

하지만 인극성의 인간들은 자신의 선조가 창조신이라는 사실을 잊고 있으며, 창조신이 남겨 놓은 유언에 대해서도 알 길이 없었다.

단지 열악한 환경 속에서 그들 몸에 남아있는 천신의 기억이 되살아났고, 태극 8괘 중 봉인된 신기한 능력을 가지고 있었다.

그들은 이러한 능력으로 덮치는 괴물들과 부단한 투쟁으로 생존해 왔으며, 투쟁 속에서 신기한 능력은 날로 강해져만 갔다.

그 와중에 창조신의 영혼이 그들에게 역천마황과 투쟁을 끝까지 견지해 암흑의 우주독재를 막아야 한다고 가르쳐주었다.

그들은 반드시 기타 행성에 가서 광명의 힘으로 기타 신들을 격파함으로써 역천마황의 유혹하에 타락한 신들을 구원할 수 있으며, 시간을 되돌려 만물의 질서를 회복할 수 있다.

그들은 또한 파천검, 파천비, 파천비적을 찾아 우주를 이끌어어나가는 태극 8괘를 회복하고 그 힘을 빌어 역천마황을 격파할 수 있다.

검선이 탄생하고, 기타 신들이 곧 구원을 받게 되는데...

2. 관련 소식

《파천일검》 6월 4일부터 유료화

대형 무협 판타지 온라인 FPG게임 《파천일검》이 5개월 동안의 오픈테스트를 마치고 지난 6월 4일 9시부터 정식 유료화 되었다.

5개월 동안 유저들의 성원아래 《파천일검》은 많은 발전을 해왔으며, 오픈 테스트에 참여한 모든 유저들과 함께 동고동락 해왔다.

유료화 된 후의 《파천일검》은 유저들에게 더욱 많은 희소식을 가져다줄 것이며, 중광왕(中光王)은 유저들에게 최상의 서비스를 제공하기 위해 서비스품질 향상에 최대의 노력을 다하고 있다.

지난 6월 4일, 중광왕은 모든 서버를 중지하고 게임의 원활한 운영을 위해 유료화를 하기 전, 마지막 보수를 했으며, 기술상 기존의 기록과 대조하여 오랜 시간 지속되어온 문제들을 완벽하게 해결하였다.

향후 다양하고 새로운 기능들을 추가하여 유저들에게 참신한 느낌을 주기 위해 공성전, 8가지 무기, 결혼육아 등등 개인화의 창의적인 시스템들도 차츰 출시하여 게임 방법을 다양화 할 계획이다.

끝없는 이벤트 추진도 파천의 또 다른 특성이다. 여름에 《파천일검》은 “자유스런 여름, 내 사랑 파천”을 테마로 시리즈 이벤트를 진행하여 매일 새로운 이벤트, 새로운 놀이법, 푸짐한 상품으로 유저들에게 참여에 대한 선물을 할 예정이다.

중광왕은 유저들에게 최상의 서비스 제공을 위해 가장 좋은 온라인게임 환경을 마련하고, 게임의 공정성과 형평성을 위해 최선을 다하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-4/n130_46745.html)



32. 헬브레스 : Helbreath : 战场

개발업체 : 한국 (주) Siementech
 퍼블리싱 : 아시안 게임
 공식사이트 : <http://www.helbreath.com.cn>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 시간 : 2002년 4월

1. 게임 줄거리

전해지는 바에 의하면 떠나면 옛날 지고지상의大神(大神)인 아레스엔과 엘디니엘이 헬브레스 대륙에 내려왔다고 한다. 창조주 신 아레스엔과 평화의 신 엘디니엘의 가호 속에 헬브레스 대륙은 찬란한 문명을 이루었다. 그 두 신은 헬브레스 대륙의 주요 12신을 복종시켰으며, 이때부터 헬브레스력이 시작되었다.

신들이 인간 세상에 내려와 사람들과 평화로운 생활을 누리면서 2000여 년의 세월이 흘러갔다. 그러나 헬브레스력 2192년 모든 것이 평화롭게 보이던 그 시기 아레스엔과 엘디니엘사의 충돌이 일어나면서 헬브레스 대륙에는 “대사건(일명 프라임 이벤트)”이 발생하였다. 이로부터 헬브레스 대륙의 찬란했던 문명은 파괴되었고, 수백만 명의 사람들이 전쟁의 폭풍에 휘말려 참살 당하였다. 신들이 떠난 후 인간들은 헬브레스 대륙에 대해 증오심을 품게 되었으며 동물들도 점차 포악해져 심지어 인류를 공격하기 시작하였다.

긴 시간이 흐른 후 대참사에서 살아남은 인간들은 황폐한 자연 환경 속에서 지난 시절의 문명을 재건하기 위하여 힘쓰기 시작했다.

엘디니엘을 숭배하는 사람들과 아레스엔을 숭배하는 사람들은 전쟁의 원인을 서로에게 돌리며 각기 다른 국가인 아레스텐과 엘바인을 세우고 서로 적대시하여 영원한 원수가 되었다. 양국사이에 전쟁이 계속되는 동안 헬브레스 대륙의 곳곳에서 마물, 요마들이 하나 둘씩 등장하기 시작했다. 사람들은 이것이 헬브레스 동쪽에 잠들어 있었던 과멸의 신 아바돈의 부활이 시작되었기 때문이라고 추측하였다. 아바돈은 점차 의식을 회복하였으며 그의 힘은 인간들의 증오심이 강해짐에 따라 점점 강해져, 지옥의 괴물들을 이끌고 헬브레스 대륙의 부락들을 공격하기 시작하였다.

수 백년간 계속된 아바돈과의 전쟁에서 많은 전사들과 마법사들은 되돌아오지 않았으며 다만 그들의 영웅담은 전설이 되어 널리 전해졌다. 아바돈은 헬브레스 대륙 인류의 가장 큰 위협이 되었다.

전쟁터에는 진정한 용사가 필요하였고, 이 용사는 반드시 헬브레스 대륙의 인간들을 이끌어 분열된 양국을 통일하고, 서로 협력하여 아바돈과의 전쟁에 나서야 하였다.

누가 이 전쟁에서 진정한 영웅이 될 수 있겠는가?...

2. 관련 소식

- 1) 《헬브레스》 2.181 버전으로 업그레이드

지난해 12월 10일 《헬브레스》는 2.181 버전으로 업그레이드하였다. 이번 업그레이드는 주로 게임에서 일부 드러나는 bug 및 문제를 수정하였으며 동시에 유저들의 조작에 편의성을 증가시켰다.

2) 업그레이드 내용

- (1) 3가지 중급 괴물인 산악거인, 식인 식물 및 쌍두 거인인 아이딩스(艾丁斯)를 추가하였다.
- (2) 작은 맵의 기능을 강화하여 마우스로 작은 맵을 가리키면 즉시 각 건축물의 명칭이 나타나고, 키보드의 “+”, “-”부호로 맵을 확대, 축소시킬 수 있도록 했다. 맵을 확대시키면 각 건축물의 입구가 보인다.
- (3) 평상시 적국에 들어갔을 때 강제로 불러오는 시간을 3분으로 수정하였다.
- (4) 적국의 괴물에 대해 방어마법을 사용할 수 없다.
- (5) 국가사이 전쟁기간 외 평상시에 전국의 도·시내 건축물에 진입할 수 없다.
- (6) 공회 구축의 조건으로 레벨을 100급 이상, 요금 100만, 매력 > 20으로 수정하였다.
- (7) 마법 단축의 저장은 현지에 보류한다.
- (8) 게임의 평형성을 파괴하는 헬브레스 핵사용을 차단하였다.
- (9) /tot명령을 차단하고 창고 살인의 bug를 봉쇄하였다.

《헬브레스》는 2003년에 새로운 맵 및 새로운 괴물 추가, 신기능 개방 등을 포함한 한차례 큰 업그레이드를 진행할 계획이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-12-5/n248_164681.html)



33. A3

개발업체 : 한국 Actoz-Soft
 퍼블리싱 : 베이징(北極冰)문화전파유한회사
 공식사이트 : <http://www.a3.com.cn/>
 게임장르 : 온라인 RPG
 테스트 : 미정

1. 게임 줄거리

바람새 “에렐(Airel)”이 살고 있는 거대한 알속에 세계수 실바두(Silveradoo)가 있다. 실바두의 맨 위 세 가지에는 각각 해, 별, 달이 달려있고, 등치의 여섯 개 가지는 여섯 개의 대륙을 떠받치고 있다. 그 아래에 ‘순환의 물’이 흐르고, 맨 아래 아홉 개로 나뉜 뿌리에는 검은 거미가 살고 있다. 이야기는 6개 대륙 중 2번째에 위치한 헬라쉬에서 시작된다.

1) 헬라쉬 역사 배경

태초에 낙원으로 불리는 이 세상에서 엘프들이 행복하게 생활하고 있었다. 땅을 개간하거나 종자를 뿌리지 않아도 나무 스스로가 열매를 맺고 바람이 종자를 뿌려주며 강물이 대지를 윤택하게 해준다.

엘프들은 하루 종일 노래하고 춤추며 근심걱정 없는 생활을 마음껏 누리고 있었다.

천년 후, 이 세상에 온 인간들은 엘프들과 함께 태평스런 생활을 즐기고 있었다. 시간의 흐름에 따라 인간과 엘프 사이 통혼으로 태어난 혼혈-반엘프가 나타났고, 심지어 엘프와 태고수(太古獸)사이의 혼혈까지 탄생하여 이종으로 번생하면서 마수(魔獸)가 나타났다.

헬라쉬력(?-2983년) 역사상 황금시대라고 불리운다.

헬라쉬력 3211년 특수한 능력을 가진 신족이 새롭게 탄생되면서 통치자의 신분을 강조한다. 그들은 대지의 혼란과 위험을 핑계로 이족간의 통혼 및 후대 번성을 엄금했고 이를 어기는 자는 가족을 멸하는 등 징벌을 가하였다. 이러한 억압에 놀려 반엘프들이 이 세상에서 사라졌고, 엘프수(獸)와 마수들도 원시삼림 또는 무인거주지로 도피했다. 이때부터 신의 통치시대가 열렸다.

헬라쉬력(2983-3211년) 역사상 백은시대라고 불리운다. 헬라쉬력 3211년 이족간 통혼제 규약으로 가족 전멸의 아픔을 겪었던 반엘프 루발과 그의 친구들은 복수를 위해 기사(騎士)단을 조직했고, 나중에는 신의 통치에 불만을 품고 있는 인간과 엘프들로 구성된 봉기군으로 발전하였다. 봉기군과 신들의 전쟁은 거의 20여 년 동안 지속되었고 결국 봉기군의 실패로 막을 내렸다. 루발과 그의 동료들은 실종된 상태이고 엘프수는 봉인 당하고, 인간은 황폐한 “아이고니”로 쫓겨났다.

헬라쉬력(3211-3442년) 역사상 흑철시대라고 불리운다. 신과의 전쟁이 끝난 200년 후, 이계의 용사들이 이 세상에 나타나기 시작했고 누구도 그들의 내력을 알지 못한다. 모험자로 자칭하는 그들이 대지에 갖다 줄 변화는 무엇일까? 새로운 역사가 시작된다.

2. 관련 소식

《A3》 대행협의 정식 체결

최근, 하이홍(海虹)사는 Actoz Soft사와 성인 전용 온라인 롤플레이팅게임인 《A3》의 중국 대륙지역 대리권협의를 체결하고 하이홍 산하의 베이징빙(北極冰)문화전파유한회사가 대리 운영하는 것으로 최종 결정하였다. 이 게임은 중국에서도 무척 인기를 끌고 있으며 곧 클로즈테스트를 시작할 예정이라고 알려졌다.

베이징빙문화사는 중국 대륙 온라인게임 유저들의 현황 및 수요에 대한 충분한 파악 위에 “유저 중심” 및 “고품질의 서비스, 투명한 관리”를 기본원칙으로 게임버전 수정과 운영관리 과정에 시리즈 신 조치를 채택하여 현 온라인게임의 각종 단점을 보완하는 한편, 게임의 오락성과 자율성을 대폭 향상했다.

Actoz Soft사도 베이징빙문화사의 운영과정에 적극 호응하여 중국 유저들의 수요에 적절한 후속버전을 계속적으로 개발 제공할 것을 약속했다.

현재 한국 기술팀은 중국 유저들의 평균 연령이 비교적 낮은 실정을 감안하여, 다양한 연령층의 유저들이 동시에 플레이할 수 있는 《A3》를 선보이기 위한 수정 및 조정을 하고 있다.

수정된 게임은 한국 및 대만에서 이미 출시된 게임과는 구별되는 모습으로 중국 유저들과 만나게 될 것이지만, 게임의 오락성과 시각효과는 떨어지지 않을 것이라고 밝혔다.

베이징빙문화사는 《A3》 운영서비스의 질적 보장과 Actoz Soft사와의 편리한 교류를 위해 한국에서 게임 운영관리, 고객센터, 기술, 마케팅 관련 고급 인력을 초빙했으며 이는 참신한 모델, 신속한 업데이트 및 합리적인 관리를 실현하는 만반의 준비를 갖추었다고 말할 수 있다.

(자료: <http://game.sina.com.cn/newsgames/2003/07/07314095.shtml>)



34. 정복 : Conquer : 征服

개발업체 : 텐칭 디지털 엔터테인먼트 회사(天晴数码娱乐公司(TQdigital.com))
 퍼블리싱 : 텐칭 디지털 엔터테인먼트 회사
 공식 사이트 : <http://www.tqzf.com>
 게임 장르 : 온라인 RPG
 클로즈 테스트 : 2003년 2월 3일
 오픈 테스트 : 2003년 4월 27일
 유료화 : 유료화 운영 중

1. 게임소개

《Conquer(征服)》는 텐칭(天晴) 디지털사(<http://www.tqdigital.com>)의 게임 제작팀이 독자적으로 개발·제작한 무협 온라인 게임이다. 중국 무협을 배경으로 유럽 판타지 스토리까지 추가하여 전반적으로 참신한 구조로 화면 또한 다채로워 게임 속에서 유저들은 바다 건너 유럽지역에서 독각수(独角兽)의 흔적을 찾거나 일본의 아름드리나무 밑에서 유유자적하게 음악감상을 할 수도 있다.

동일 장르의 게임에 비하여 《Conquer》는 직업과 액션 이 두 분야에서 색다른 묘미가 있다. 게임 초기 유저들에게 기본적으로 주어지는 직업들은 도사, 궁수, 전사 및 용사 4개뿐이지만 게임 진행시 각 직업마다 또 다른 여러 가지 하위 직업으로 세분된다.

“금”, “목”, “수”, “화”, “토” 등의 5개 다른 게임방식으로 나누어지는데, 도사인 경우 “수”, “화”의 완전히 다른 게임 방식이 있으며 세분된 하위 직업마다 독립적인 기능이 있을 뿐 아니라 완전히 다른 게임의 묘미를 느낄 수 있다. 도사인 경우 하위 직업의 일부는 생물 소환(召喚獸)기능 뿐 아니라, 일부는 대규모의 화려한 법술에, 또 일부는 회복과 축복에 편중된다. 또한 “토”도사는 자신의 피를 대지와 융합시켜 엘프의 혼을 몸에 지닌 후 여러 가지 몬스터로 변신할 수 있다.



게임에 사용되는 무기는 단기(단병기(短兵器))와 장기(장병기(长兵器))로 분류할 수 있다. 단기에는 칼, 검, 도끼 등, 장기에는 창, 막대기, 대도 등 무려 수십 종이나 되는데 무기들은 그 종류마다 동작이 틀려서 화려하고 다양함을 느낄 수 있다. 이런 효과를 살려내기 위해 거금을 투자하여 미국에서 액션 포착기를 구매했으며, 중국의 몇몇 무술전문가들을 초청하여 직접 각각의 게임 동작을 지도하게 하였다.

2. 관련 소식

텐칭수마(天晴数码), 백만 위안 현금으로 게임제작 엘리트 대회 전개

제1차 "텐칭컵" 중국 게임제작 엘리트 대회가 현재 준비단계에 들어섰다. 본 대회는 주로 중국 게임을 장려하며 중국 독자 게임 개발 능력 발전 속도에 박차를 가하고, 게임 제작 엘리트를 발굴하는데 목적을 두고 있다. 게임 제작 엘리트 대회를 통해 게임 기획, 원시 그래픽, 2D, 3D, 게임프로그램 등 각 분야의 게임 제작 우수 인력을 위해서 자체 능력 전시 기회를 제공하여, 그들이 향후 중국 게임 제작 분야에서 중추 역할을 할 수 있는 기회를 마련하게 될 것으로 기대된다.

이번 대회는 원시 그래픽, 2D, 3D, Flash, 게임 프로그램, 게임 기획 등 다양하게 진행이 되며 대회규모, 투자금, 홍보 등 각 방면에서 최고 수준에 이른다. 주최측인 텐칭수마는 200만 위안의 현금을 출자하여 대회 상금 및 비용으로 사용할 예정이며 이외에도 협찬 측과의 협력으로 대량의 실물상품을 준비했는데 해당 금액이 300만 위안 정도라고 한다.

대회 주최측 텐칭수마는 여러 개 독자 연구개발 온라인 게임들을 보유한 게임회사로 현재까지의 노하우와 실사구시의 태도로 인해 게임 유저들에게 신뢰성이 있는 게임 대변인이라는 이미지를 심어주었으며 창업 초기 꿈을 실현하였다. 텐칭수마는 중국 특징이 있는 국제적인 온라인 게임을 개발하여 전 세계 사람들로 하여금 게임을 통해 중국의 다양한 전통문화를 체험할 수 있는 공간을 마련하는 것이 그들의 꿈이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-11-18/n137_53291.html)



35. 뮤 : MU : 奇迹

개발업체 : Webzen, Inc
 퍼블리싱 : 상하이 디쥬청스(第九城市)컴퓨터기술건설팅유한회사
 공식사이트 : <http://www.muchina.com/>
 게임장르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

오랜 시간이 흐르면서 MU 제국은 지방 영주들의 세력이 날로 확대되어 분열되었다. 지방 영주들은 MU 대륙을 지배하기 위해 전쟁을 벌이고 있었으며 피로 물든 대지의 곳곳에서는 백성들의 고통스러운 신음소리가 들려왔다.

지옥의 문이 열린 것은 바로 그 순간, 봉인된 암흑의 제왕 쿤둔이 부활하였다. 이제 MU 대륙은 평화를 찾아볼 수 없고, 캄캄한 암흑의 공포 속에 빠졌다. 그리고, 백성들은 쿤둔의 노예와 가축이 되어버렸고.....

속박에서 풀려난 마왕은 지상을 피로 물들여갔다. 아름답고 평화로웠던 MU 대륙의 모습은 더 이상 찾아보기 힘들게 되어 버렸다.

전설에 나타났던 “피의 날”은 더 이상 전설 속의 이야기가 아니었다. 인간들은 다시 마왕을 이 땅에서 쫓아내기 위해 전설에 나타났던 8개의 봉인석을 연구하기 시작했다. 이는 인간에게 마지막 한줄기 희망이었다.

2. 관련 소식

1) 불법 《MU 월 카드》 등장

현재 베이징 시장에는 <강왕(康网)온라인게임 이카통(一卡通)>이란 게임카드가 나타났다. 소문으로는 이 카드로 《MU》 등 다양한 온라인 게임의 월 카드를 대체할 수 있다는 것이다.

이와 관련해 《MU》 중국 대리운영사인 상하이 디쥬청스 컴퓨터기술건설팅유한회사는 “현재 《MU》 월 카드 서비스는 ‘MU 온라인 판매시스템’을 통해서만 구입할 수 있다. 그러나 <강왕온라인게임 이카통>은 상하이 디쥬청스의 라이선스를 받지 않은 카드이기 때문에 게임 중 충전실패 혹은 계정도용 등의 문제점이 나타날 것이다. 유저 개인의 이익을 위해 서라도 이와 같은 불법 카드는 구매하지 않을 것을 권장하며, 만약 이로 인한 직·간접적인 피해 또는 경제적인 손실을 입었을 경우 상하이 디쥬청스는 이에 대한 어떠한 책임도 지지 않는다”고 발표했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-14/n837_753594.html)

2) 《MU》 특별 게임패킷 출시

현재 중국의 온라인 게임 중 가장 인기를 끌고 있는 《MU》는 6개월 사이에 이미 등록사용자 1,500만 명, 동시접속자 수 30만 명을 기록하여, 클라이언트 및 PP카드 공급부족 현상이 수 차례 나타났다. 이에 게임 운영사는 유저들의 성원에 보답하기 위해 《MU》 특별 게임



패킷을 출시했다.

《MU》 특별 게임패킷에는 0.85버전 《MU》 클라이언트 CD, 컬러 수첩, 450점 충전카드 외 계정등록카드(180점 충전)가 내장되어 있다. 이 제품은 이미 출시되었으며 각 지역 《MU》 판매점에서 판매하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-29/n804_720390.html)



36. 인간 : The World Online : 人间

개발업체 : 화이(华义) 디지털
 퍼블리싱 : 화이 디지털
 공식사이트 : <http://www.wayi.com.cn/zhuangu/the-world/storybg.asp>
 게임장르 : 온라인 RPG

1. 게임 줄거리

소의 머리에 인간의 몸, 4개의 눈과 6개의 팔을 가진 마신 치우는 천하를 손아귀에 장악하기 위해 구이부락을 거느리고 무고한 백성들을 수없이 살해한다. 닿는 곳마다 백성들의 고통의 신음소리가 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 가져다주었으며, 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 봉인하였다. 황제는 포로가 되었던 구이부락을 석방했고 이에 감복한 구이부락은 황제 및 “천견현녀·병신신부”에서 충성할 것을 맹세하면서 자손 대대로 동평군에서 치우 영혼을 지켜나가기 시작하였다. 이로부터 천하가 태평하고 백성들이 평안한 생활을 시작할 수가 있었다.

수천 년의 세월이 흘러 치우는 이미 사람들의 기억 속에서 까맣게 잊혀졌는데 사람들의 평온하던 생활은 마신의 불같은 심장으로 인해 사람들을 또다시 불행의 구렁텅이에 빠지게 된다. 천보 14년 11월, 안록산은 양국충을 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 하였다.

대승한 안록산은 낙양에서 대연황제를 사칭하고 부하 사사명을 파견하여 허복을 진수했다. 중원지역의 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, “천과현녀·병신신부”를 찾아 남하한다.

구이부락은 치우의 부하였는데 황제가 치우를 격파한 후 구이족을 석방해주었으며, 그 은혜에 감사한 구이부락은 황제에게 충성할 것과 자손 대대로 치우 무덤을 고수할 것을 맹세하였다. 수천 년의 세월이 지나면서 구이부락은 일부가 남아서 “천견현녀·병신신부”를 지

키는 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.

2. 관련 소식

1) 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 하였다. 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.

2) 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 늘였다.
6. 합성 : 유저들은 합성이 가능한 2가지 약품요소를 취득한 후 약점(药店)에서 합성을 할 수 있다.

3) 버전 개선

1. 무기장비의 드롭률 조정 : 무기장비 드롭률을 50% 향상시켰다.
 2. Boss 원거리 공격 강화 : Boss마다 원거리 공격을 가설하였다.
 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)



II-4. 온라인 RPG+FPS 게임

1. 류우싱후데젠 : 流星胡蝶劍.net

개발업체 : 위첸(昱泉)정보기술(상하이)유한회사
 중국 대리업체 : 위첸(昱泉)정보기술(상하이)유한회사
 공식 사이트 : <http://www.mbs.com.cn/>
 게임 장르 : 온라인 RPG+FPS
 테스트 : 2002년 9월 초
 유료화 : 2002년 10월 25일
 기본 배치 : PH450, 64MB이상

1. 게임 줄거리

2002년 8월, 위첸귀지는 기존의 RPG모델을 벗어나고 현재 가장 인기 있는 “다인 온라인대결”방식의 게임신작인 《류우싱후데젠.net》을 출시하였다.

고대 킬러들의 눈물겨운 생애와 무림의 풍파변혁에 기관총, 대포, 수류탄 등 현대무기가 나타날 수는 없다. 이것 또한 무협버전의 CS 게임인 《류우싱후데젠.net》과 일반 FPS게임 사이의 가장 큰 구별점이다. 유저들은 게임 속에서 검, 칼 등 고대무기와 담벼락, 지붕 위를 날아다니는 등 고대 무협 특수효과를 체험할 수 있다.

기존의 FPS게임의 번거로운 무기장비와는 달리 본 게임은 10여 종의 무기를 자유롭게 선택 사용할 수 있다. 사용하는 무기가 다르면 전투액션 및 특기가 달라지므로 유저들에게 제공되는 무술종류가 무려 100여 종이나 된다. 또한 기존의 RPG모델에서 벗어나 온라인 대결로 전환되어 전투에서 기존의 FPS에 접근한다.

유저들은 제1인칭 화면으로 키보드와 마우스를 이용해 인물의 “이동”, “뛰기”, “일반 공격”, “연속 공격”, “절기공격”, “무기 전환” 등 동작을 할 수 있다.

게임 중 유저들은 소설의 정·사 양파의 무림고수로 등장하게 되며, 각종 무기를 활용해 킬러들 사이 암살, 암기사격 등 활동을 벌이면서 상대방을 전멸하거나 또는 특정된 임무를 완수하는 가운데 게임을 진행한다. 게임 미션에는 “상대방 전멸하기”, “상대방의 주요 수기 빼앗기”, “상대방의 핵심인물 죽이기”, “상대방의 핵심대상 괴멸하기” 등 다양한 암살경기가 포함된다. 《류우싱후데젠.net》은 유저들에게 가장 진실하고 잔혹한 무림세계를 그대로 펼쳐줄 것이다.

2. 관련 소식

《류우싱후데젠.net》 v1.07 업그레이드 버전 7월 새롭게 등장

세계 최초의 무협격투 온라인게임인 《류우싱후데젠.net》은 지속적으로 무기, 배경, 도구

를 새롭게 단장하고, 게임평형을 잘 조절하여 유저들의 격투게임에 대한 요구를 최대한 만족시켜준다.

현재 《류우싱후테젠.net》는 중국 곳곳에서 각광받고 있으며, 가장 인기 있는 온라인게임 중의 하나로 부상했다.

v1.07 업그레이드 버전인 “위이전바광(威震八方)”이 최근 출시되어 이번 버전에서는 신무기 “인도(忍刀)”와 새 맵 “위이전바광”이 등장한다. 신무기 “인도”는 속도가 빨라 눈 깜짝하는 사이 사람을 죽인다는 점이 특징이다. 전설에 의하면 왕년에 푸부상미(服部香弥)가 조정을 협조하여 평천(丰臣)여당을 전멸하기 위해 중원에 거주하면서 연구해낸 기술(奇术)인데, 도법(刀法)이라기보다는 환술(幻术)이라고 하는 것이 적절하다.

신 맵 “위이전바광”은 “맹주(盟主)” 또는 “사투(死斗)”모델을 즐기는 유저들을 위해 전문적으로 증설한 것으로, 유저들에게 건(乾), 양(良), 감(坎), 진(震), 곤(坤), 태(兑), 이(离), 익(翼) 등 주역 8괘(八卦)에 따른 8개 경기장을 제공하며 유저들은 1대1 격투의 치열함을 체험할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-20/n377_293465.html)



2. 히트 프로젝트 : Heat Project : 火线任务

개발업체 : 한국 Doobic Entertainment
 퍼블리싱 : 상하이 동광즈통(东方资通) 유한회사(주)
 공식 사이트 : <http://www.heatproject.com.cn>
 게임 장르 : 온라인 RPG+FPS
 클로즈 테스트 : 2003년 5월 1일

1. 게임 즐거리

《히트 프로젝트》는 최초로 FPS와 RPG를 결합시킨 신형 FPS+RPG 온라인 게임으로 아래와 같은 FPS 게임의 장점을 살려냈다.

- 1) 배역의 생동감 : 세세한 부분까지 유저가 직접 조작한다.
- 2) 연속되는 긴장감 : 유저의 조작에 따라 승부가 결정된다.

기존 FPS 게임이 유저들 간의 교류를 만족시키지 못하고 있는 실정을 감안하여 《히트 프로젝트》는 독특한 시스템으로 온라인 게임의 장점을 충분히 살려내고 있다. 또 성장 시스템을 도입하여 유저들의 지속적인 온라인 상태를 보장했을 뿐만 아니라, 인물 특수 시스템으로 유저들마다 개성을 추가하였다.

게임은 기존 FPS 액션류 게임에서 찾아보기 힘든 교류 시스템을 제공하는 한편 RPG 게임의 배역 등급, 기능, 군대 계급 등 성장이 가능한 업그레이드 시스템까지 마련하여 유저들의 개성을 쉽게 만들 수 있다.

《히트 프로젝트》는 FPS의 기존 장점을 이어받는 기반 위에 완벽한 애니메이션 시스템, 강대한 FX3D 효과, 풍부한 무기음향, 막강한 맵 디자인 및 다양한 시나리오 등으로 3D 온라인 게임의 시각효과를 향상시켰고 온라인게임의 영역을 확장시켰다.

유저들은 게임 중 무선 통신장비를 사용할 수 있고, 키보드로 팀원에게 메시지를 발송할 수도 있으며, 물품구매, 무기선정 등 활동 등으로 게임에서 생존하기 위해 모든 수단을 동원해야만 한다.

2. 관련 소식

게임 《히트 프로젝트》, 오픈테스트를 앞두고...

유저들의 기대 속에 《히트 프로젝트》는 현재 관련 준비작업을 마감 중에 있다. 오픈 테스트를 앞두고 게임 작업팀은 게임의 향후 중국 내 운영과 관리를 중심으로 치밀한 기획을 준비하고 있다. FPS 온라인 게임은 게임인 한편 경기이기도 하다. 이런 분석에서 게임의 작업팀은 내용 상 경기성을 강조하므로 유저들에게 게임 세계와 함께 무제한의 경기공간을 마련했다.

곧 오픈 하게 될 게임의 새로운 버전 포럼도 유저들의 팀원 협동을 강화하고 지휘 능력, 리더 능력 및 팀원 협동 능력을 발휘하기 위한 무대를 제공한 셈이다. 그 외에도 유저들이 직접 참여하고 장기간 협동할 수 있는 이벤트들도 기획 중이며, 게임의 정식 운영과 함께 유저들과 만날 수 있을 것이다. 이런 이벤트들은 유저들의 게임 열정뿐만 아니라 게임 운영에도 이로워 유저들이 직접 게임 세계를 관리하고 개선하는 목적을 이룰 수 있다는 전망이다.

게임의 서비스 분야에서 작업팀은 고객 서비스 인원과 높은 실력을 갖고 있는 GM 관리 인원을 모집하고 있으며, 합격한 인원을 대상으로 전문적인 학습과정을 강조하는 한편 공식 사이트에 전문란을 개설, 관리인원의 24시간 온라인 감독이 있으며 24시간의 고객 서비스까지 합세하여 유저들에게 최상의 서비스를 제공하기 위해 최선을 다할 것이다.

또 현재 온라인 게임의 부정행위를 억제하기 위해 급별 관리 기제를 강화했고 계좌 관리에서도 많은 유저들이 PC방에서 게임하고 있어 계좌를 쉽게 도난 당할 수 있다는 실정을 감안하여 일련의 보안조치를 채택하였다. 핵 문제에서도 게임은 엄밀한 기술수단으로 핵 출현을 제어하는 한편 최신 방화벽으로 가능한 핵 제작자의 부정행위 기회를 줄였다. 핵 출현 시 제작팀은 클라이언트의 업데이트를 통해 관련 프로그램을 수정하고 핵 제거를 할 것이다.

사실, 《히트 프로젝트》는 핵이 거의 존재하지 않는다고 해도 과언이 아니다. 핵 사용의 목적은 업그레이드, 장비 획득을 통해 캐릭터의 파워를 강화하는데 비해 《히트 프로젝트》에서 인물의 파워는 단순한 업그레이드와 직접적인 연계를 갖고 있지 않으며 오로지 단결, 합작, 지휘능력, 신뢰 등만이 진정한 실력의 표현이다.

여기서 유저들에게 핵 사용을 금지할 것을 권고한다. 오픈 테스트 후 유저들의 일거수 일투족이 모두 서버에 기록된다. 또 전문적인 서버가 실시간 검사를 진행하고 있어 일단 이상이 발견되면 제작팀의 확인이 진행되며 핵사용이 확실한 경우 엄격한 처리가 뒤따를 것이다. 이러한 준비작업은 모두 게임의 품질을 보장하고 운영관리를 강화하기 위해서이며, 중국 내 최고의 서비스 품질을 인정받기 위해 회사는 전신의 힘을 모을 것을 약속한다.

다시 한번 유저들의 지원과 사랑에 감사를 표하며 오랜 기다림 끝에 드디어 오픈 하게 되는 게임 《히트 프로젝트》는 기다린 만큼 보람이 있는 게임임을 강조한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-11-4/n425_341759.html)



II-5. 월별 게임 순위 변화(2003)

<표II-1> 중국 게임 순위 변화 (2003)

게임명칭	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
검협의 전설(仙剑奇侠传)	1	2	2	2	5	3	2	2	2	2	3	1
Half-Life:Counter Strike	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Warcraft3: Reign of Destruction	3	4	4	4	2	5	3	4	3	3	4	6
Diablo2:Lord of Destruction	4	3	3	6	3	4	7	5	5	14	5	7
미르의 전설	5	9	6	7	7	6	5	9	4	13	9	8
크로스게이트	6	7	5	8	13	8	4	6	10	7	8	9
삼국조운전	7	27	10	30	27		20	27				
Starcraft: Brood War	8	5	9	9	6	7	9	13	6	15	6	4
FIFA 2002	9	8	18	11	19							
Commandos2: Men of Courage	10	13	12	14	29	17	11	3	18	5	13	20
헌원검IV	11	11	7	13	15	16	13	10		8		
검협의 인연	12	22	11	20	17	9	25	18		25	24	13
헌원검(轩辕剑)3 외전: 천지현(天之痕)	13	6	8	5	11	10	8	8	12	21	15	10
Heroes of Might and Magic4	14	10	20	12	21	19	12	11	9	9	14	
Mu	15	24	14	10	8	11	10	12	8	16	16	16
Prince of Qin	16	20	15		18				28	28		
사구라 대전2	17	15	16	17	16							
포트리스 2	18	14	13	18	10	22	17	18	20			
스톤에이지	19	12	21	19	24	21	19	19	16	24	23	21
Battle Field 1942	20		27				26	30				
Need For Speed: Hot Pursuit2	21	16	25	15	14	13	15	17	27		22	29
Never Winter Nights	22	19		27	26	18	21	15	15		25	26
다화시여우2 (大话西游2)	23											15
샤이닝로어	24											
Civilization 3	25	18	19	22	25		22	20	23			
Max Payne	26	29	23	21			27	24	24	29		
프리스톤테일	27	28	26									
대 항해시대 5	28	30	24	26			28	23	19	27	28	28



Medal of Honor	29	23	17								20	17
Baldyr's Gate2: Shadows of Amn	30	17	22	16	22		16	26	26	17	7	18
검협의 인연 : 달의 전설											21	23
검협의 전설 2 (仙剑奇侠传 2)				3	4	2	6	7	7	6		
검협의 전설 3 (仙剑奇侠传 3)										18	11	5
네이비필드												22
미르의 전설3												25
삼국군영전4				24	9	15	24	28	17	22	27	
세피로스											30	27
신 검협의 인연									13	23	18	30
신죄다이쌍조우3(新絶代双驕3)		26	30	29	23			29	21	26	29	
엔에이지					28	20						
진용천사관(金庸群侠传)									30			
현검원 Online			28									
Champion Manager 4								22	22	20	17	19
FIFA 2003					20	14	14			12	10	11
Harry Potter and the Chamber of Secrets				28								
Home World											12	12
MAFIA:City of Lost Heaven		25			30							
Resident Evil 3		21		23			23	25	29	30		
RO			29		12	12	18	14	11	10	26	24
Sakura War 3										11		
Shadow Bane										19	19	14
The Sims									25			
Warcraft 3:Frozen Throne								16	14	4	2	3
Worms Online				25			29					



*부록-게임 개발 및 퍼블리싱 업체의 게임

번호	게임명칭	개발/퍼블리셔																													
①	검협의 전설(仙剑奇侠传)	다위(大宇)/쌍위(双语)																													
②	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奥美)전자																													
③	Warcraft 3:Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)전자																													
④	Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)전자																													
⑤	미르의 전설	Actoz/성파																													
⑥	크로스게이트	ENIX/网星艾尼克斯																													
⑦	삼국조운전	주해 제3과/제3과																													
⑧	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奥美)전자																													
⑨	FIFA 2002	EA Sports/전자예계																													
⑩	Commandos2:Men of Courage	Eidos/신텐디																													
⑪	현원검IV	다위 환싱(大宇软星)/환위즈싱(寰宇之星)																													
⑫	검협의 인연	시산취(西产居)/진산 소프트웨어																													
⑬	현원검(轩辕剑)3 외전:천지현(天之痕)	다위/UBI 소프트웨어																													
⑭	Heroes of Might and Magic4	3DO/제3과																													
⑮	Mu	Webzen/제9도시																													
⑯	Prince of Qin	무비오우(目标)/제3과																													
⑰	사구라 대전2	일본 세가/텐런후동																													
⑱	포트리스 2	⑲	스톤에이지	JSS/베이징 화이(华义)	⑳	Battle Field 1942	Digital Illusions/메이귀이텐(美国艺电)	㉑	Need For Speed:Hot Pursuit2	EA/메이귀이텐(美国艺电)	㉒	Never Winter Nights	BioWare/텐런후동	㉓	다화시여우2 (大话西游2)	왕이(网易:163.com)/왕이	㉔	샤이닝로어	카오자커지(高嘉科技)	㉕	Civilization 3	Firaxis/텐런후동	㉖	Max Payne	Remedy Entertainment/신텐디	㉗	프리스톤테일	왕이(网易:163.com)	㉘	대 항해시대 5	영광/제3과
⑲	스톤에이지	JSS/베이징 화이(华义)																													
⑳	Battle Field 1942	Digital Illusions/메이귀이텐(美国艺电)																													
㉑	Need For Speed:Hot Pursuit2	EA/메이귀이텐(美国艺电)																													
㉒	Never Winter Nights	BioWare/텐런후동																													
㉓	다화시여우2 (大话西游2)	왕이(网易:163.com)/왕이																													
㉔	샤이닝로어	카오자커지(高嘉科技)																													
㉕	Civilization 3	Firaxis/텐런후동																													
㉖	Max Payne	Remedy Entertainment/신텐디																													
㉗	프리스톤테일	왕이(网易:163.com)																													
㉘	대 항해시대 5	영광/제3과																													



②9	Medal of Honor	EA/메이귀이텐(美国艺电)
③0	Baldyr's Gate2:Shadows of Amn	Interplay/제3과
③1	검협의 인연 : 달의 전설	시산취(西产居)/진산 소프트웨어
③2	검협의 전설 2 (仙剑奇侠传 2)	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
③3	검협의 전설 3 (仙剑奇侠传 3)	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
③4	네이버필드	SD EnterNET/만항통신
③5	미르의 전설3	위메이드/광통통신(光通通信)
③6	삼국군영전4	오우딩커지/환위즈싱
③7	세피로스	이메직/텅쑤
③8	신 검협의 인연	시산취(西产居)/진산 소프트웨어
③9	신죄다이쌍쥬우3(新絶代双驕3)	위켄커지(宇俊科技)/환위즈싱
④0	엔에이지	eSofnet/칭화통광
④1	진용춘샤관(金庸群侠传)	즈관(智冠)/즈관(智冠)
④2	현검원 Online	다위즈쑤/환위즈싱
④3	Champion Manager 4	Edios/스지러이션(世纪雷神)
④4	FIFA 2003	EA Sports/전자예계
④5	Harry Potter and the Chamber of Secrets	EA
④6	Home World	Sierra/UBI 소프트
④7	MAFIA:City of Lost Heaven	GOD/신텐디
④8	Resident Evil 3	Capcom/UBI 소프트웨어
④9	RO	Gravity/즈관
⑤0	Sakura War 3	SEGA/제3과
⑤1	Shadow Bane	En-Tranz/텐런후둥
⑤2	The Sims	EA/메이귀이텐(美国艺电)
⑤3	Warcraft 3:Frozen Throne	Bizzard/오메이(奥美)전자
⑤4	Worms Online	Wizgate/베이징빙(北极冰)

자료: 家用电脑与游戏 2003년 1~12월호