



특집

- 시나(sina) 온라인게임 책임자가 본 “중국 온라인게임” 발전

CHINA GAME NEWS

- 세계 최대 규모의 PC방 베이징에 오픈 예정
- 한·일게임 발전에 대한 분석
- “온라인게임, 초·중등학교 교육과 결합되어야”
- “중국 온라인게임산업 대폭 성장으로 한국게임업체 우려 많아”

GAME 관련 기관

- 심천시망역컴퓨터네트워크유한공사

CHINA GAME 순위

- 2004년 3월 게임순위

법률과 정책

- 온라인게임 업계 첫 법률 ‘영요(榮耀)법전’ 출시 예정

시나(sina) 온라인게임 책임자가 본 "중국 온라인게임의 발전"

중국의 게임산업은 다년간의 발전을 거쳐 세계 상위에 오르게 되었는데 예전에 중국의 게임업계에는 불법 복제현상이 너무 심해 신제품 개발이 많지 않았다. 패키지게임에서 오늘의 온라인게임에 이르기까지 중국정부의 적극적인 지원 없이는 오늘과 같은 규모를 형성할 수 없었을 것이다.

중국 온라인게임의 환경, 시장현황, 문제점과 발전추이, 그리고 시나 온라인게임의 발전추이 등에 관해서 이야기하고자 한다.

첫째, 여러 포털사이트의 조사에 따르면, 네티즌은 여전히 증가추세인 것으로 나타나고 있다. 네티즌 가운데 광대역을 사용하는 네티즌이 현재 980만 명으로 조사됐으나 실제 사용자수는 1,000만 명을 넘을 것으로 예상된다. 광대역 사용자는 향후 온라인게임 유저들이 대다수를 차지할 것으로 보인다.

2003년 온라인게임 유저들이 1,900만 명으로 증가했는데 이는 전체 네티즌의 28.6%를 차지한다. 네티즌의 구조를 살펴보면 남성이 대다수를 차지하고 여성은 소수에 불과하다. 국민소득은 인터넷산업 발전과 밀접한 관련이 있는데 구체적으로는 온라인게임의 발전에도 영향을 미친다. 현재 대다수 네티즌의 월 소득이 2,500위안 이하이기 때문에 네티즌의 소득에 적합한 e-비즈니스와 콘텐츠 유료화 모델을 갖추어야 할 것이다.

네티즌의 인터넷 접속은 집에서 주로 이루어지고 있다. CNNIC의 통계에 따르면 PC방에서 인터넷을 접속하는 네티즌은 전체의 18%, 온라인게임의 경우 PC방 접속 유저들은 전체 온라인게임 유저 중 60%를 차지하는 것으로 나타났다.

현재 온라인게임 환경은 중국의 정책 방향이 매우 중요한 역할을 하고 있다. 온라인게임의 신속한 발전은 정부의 지원이 뒷받침되어야 하는데 문화부는 이 산업에 지원을 아끼지 않을 것이라고 밝혔다. 현재까지 발표된 정책과 법규를 보면 다음과 같다.

- 온라인게임 운영업체와 인터넷 콘텐츠 서비스업체를 포함한 온라인게임산업 관련 업체는 반드시 신식산업부에서 발급하는 ICP영업허가증이 있어야 한다.

- 출판 산업에 대한 국가관리는 출판업 관련 문화부와 신문출판부서에 대한 관리를 말한다. 작년과 올해에 출판업 관련 정책과 법규들이 속속 발표됐는데 특히 지난 2003년 8월에는 선정적 게임 금지에 관한 법규가 공포되었다.

- 올해 과학기술부가 온라인게임개발에 투자한 500만 위안은 게임산업 발전에 미흡한 소액에 불과하지만 과학기술부가 500만 위안을 투자한 사실은 정부에서 이 산업을 중시하고 있다는 것을 말해준다.

- 문화부는 시나를 포함한 12개 포털 온라인게임회사에 '네트워크 관련 영업허가증'을 발급했다. 그리고 10개의 체인점을 갖춘 PC방을 오픈 하여 온라인게임 산업구조를 변경할 예정이다.

- 중국 온라인게임산업에는 크게 개발업체, 운영업체, 유통업체 등이 포함된다. 온라인게임산업에는 또 통신업체, 장비서비스업체, 미디어업체 등이 포함된다.

둘째, 지난 연말 IDC의 조사에 따르면 중국의 온라인게임은 여전히 빠른 성장단계에 있으며 향후 2005~2006년에는 포화상태가 될 것으로 예상된다. 작년 중국 온라인게임의 수익은 9억 위안에 달했는데 올해는 100% 성장할 것으로 예상된다.

중국 게임산업은 지난 1996년부터 시작되었으며, 지난 2000년 8월에 첫 온라인게임이 출시되면서 2001년 게임수익이 3.1억 위안에 달했다. 이는 패키지게임이 7년간 이뤄낸 수익과 맞먹는다. 패키지게임이 발전하지 못한 원인은 불법복제가 심했기 때문이다. 세계 온라인게임 발전을 볼 때, 유럽시장은 모바일 게임이 대다수를 차지하고 컴퓨터게임이 적는데 비해 대만이나 한국이나 중국은 모두 네트워크가 발전한 지역으로서 온라인게임이 성장했다.

온라인게임산업의 발전 속도를 보면 2001년에는 19개, 2002년 29개, 2004년 들어서는 96개로 성장하여 현재까지 총 140개에 달한다. 사실상 절반가량이 경쟁에서 도태되고 절반만 생존한 상황이다.

중국 온라인게임 운영업체의 성장 현황을 보면 2001년 9개, 2002년 31개, 2003년 31개, 2004년에는 81개에 달하고 있다.

현재 온라인게임 회사는 북경과 상해에 분포되어 있으며, 매출액은 상해가 북경보다 상위에 있고, 성따(盛大) 등 유명 게임회사는 모두 상해에 위치하고 있다.

게임개발 숫자를 보면, 중국게임이 49%, 한국게임이 46%를 차지한다. 중국게임에는 중국 자체에서 개발한 것과 대만에서 개발한 제품이 포함된다. 하지만 실제 시장점유율을 보면 한국게임이 70%, 중국게임은 20%를 차지한다. 그 이유는 중국게임은 제품 개발 숫자는 많지만 시장경쟁에서 도태된 게임도 많기 때문이다. 이는 현재 중국 온라인게임 개발수준이 한국에 비해 뒤떨어진다는 것을 말해준다

시장점유율의 경우, 패키지게임시대와 온라인게임시대의 공통점은 단지 소수의 게임이 80%의 시장을 점유하고 있다는 사실이다.

CNNIC의 통계에 의하면 현재 네티즌들의 관심분야는 서로 다른 것으로 나타났다. 온라인게임운영업체는 인터넷 접속속도, 게임비용, 게임스토리, 게임화면 등을 게임유저 개개인의 요구에 맞게 조절해야 되는 것이 어려운 문제점이다.

현재, 대다수 유저들이 즐기는 게임유형은 레저형이다. 예를 들면 란중(聯衆)이 바로 레저형게임을 개발하는 회사이다. 또 유저들이 좋아하는 캐릭터를 선정하는 것도 매우 중요하다.

유저들의 연령층을 보면 25세 미만인 중학생, 고등학생, 대학생이 위주이다. 인터넷을 통해 정보를 얻는 네티즌들과 비교할 때 온라인게임 유저들의 연령층은 좀 낮은 것으로 보인다.

유저들의 게임사용료는 시간당 0.3~0.5 위안을 지불하는데 월 일시불로 낼 경우 30~50 위안을 지불하면 된다. 이는 시간당으로 지불하는 경우의 일주일 사용료에 해당된다. 현재 중국온라인게임 유저들은 화동지역에 가장 많다.

요약하면, 아직 중국 온라인게임시장은 안정적이지 못하고 게임산업은 아직도 성장단계에 있다. 비록 몇 개 기업은 선두에서 성장을 계속하고 있지만, 그 위치가 확고한 것은 아니다. 온라인게임업체가 성장과정에 있기 때문에 유저들은 앞으로 계속 증가할 것으로 예상된다. 그리고 온라인게임 종류도 급속하게 증가할 것으로 보인다. 현재 중국시장에는 한국에서 개발한 캐릭터게임이 위주이며 중국 자체에서 개발한 게임은 기술수준 면에서 한국에 뒤떨어져있다.

셋째, 현재 온라인게임 산업의 문제점은 다음과 같다.

1. 정부, 기업, 미디어 매체들은 국민들에게 온라인게임의 좋은 이미지를 심어주어야 게임산업의 발전에 유리하다.

2. 게임산업 관련부문은 정책과 법규를 제정했지만 운영업체, 개발업체, 사용자 등 관련 법규는 아직 미흡하다. 유저들의 계좌분실 현상은 보안문제가 미숙하다는 것을 말해주는데 한국은 보안이 매우 잘 돼있다.

3. 산업구조가 합리적이지 못하다. 중국은 게임운영업체가 위주이고 개발업체는 성따(盛大)와 왕이

2개만 있다. 현재 게임산업은 관련 인재가 많이 부족하며 인재육성 시스템도 없는 상황이다.

4. 판매 가능한 제품유형이 단순하다. 현재 캐릭터게임이 위주이기 때문에 게임의 동질화가 형성되었으며 이는 한국이 직면한 문제이다.

5. 현재 제품의 완성도는 높지 않으며 업그레이드 속도가 느리다. 제품완성도가 낮은 원인은 온라인 게임의 특성상 먼저 테스트를 하고 점차 반복 테스트를 하는 과정에서 제품이 완성이 되는데 테스트 과정이 길어져서 이 제품을 출시할 때면 유저들은 이 제품을 잊어버리는 경우가 종종 있다.

6. 개발업체와 운영업체의 합작문제인데 합작시스템을 잘 구축하여야 한다.

7. 시장 판매경로가 아직 미숙한 상황이다.

8. 게임의 신속한 성장에 비하여 유저 확대 속도가 느리다. 이로 인해 게임이 출시되자마자 도태되는 현상이 발생한다.

발전기회는 다음과 같다.

1. 온라인게임은 안정적이고 합리적인 수익 모델을 찾아야 한다.
2. 성숙된 제품라인이 형성되어야 한다.
3. 게임시장이 확장되어야 하고 자금을 많이 유치해야 한다.
4. 외부환경의 개선이 온라인게임산업의 신속한 발전을 가져올 수 있다. 통신회사에 의한 광대역의 보급과 PC방의 증가는 온라인게임의 신속한 성장을 가져올 것이고, 향후 통신업은 온라인게임산업 발전을 크게 촉진할 것으로 예상된다.

발전추이는 다음과 같다.

1. 산업구조조정이 필요하다. 산업구조조정은 내년부터 시작될 예정인데 일부 회사가 개입하고 일부 회사는 퇴장할 것으로 보인다. 산업라인을 형성하고 있는 개발업체, 운영업체, 유통업체 등은 융합되어야 하는데 운영업체는 기업에서 핵심부분이다. PC방도 문화부에서 10개 체인점을 동시에 오픈시켜 현재의 산업구조를 변화시킬 것으로 예상된다.
2. 게임시장의 경쟁이 국제화될 것이며 제품의 수입경로가 다양해 질 것이다. 현재의 주수입국인 한국에서 유럽과 일본으로도 확장시킬 예정이다. 무선게임은 3G시대에 진입하면 네트워크화 될 것으로 보이며, 차이나모바일과 차이나유니콤이 무선게임을 크게 추진할 것으로 보인다. 일본 SONY의 PS 2의 중국 시장진출과 관련해 일본 측에서는 기존에 있는 패키지게임을 네트워크화 하여 온라인게임으로 전환시킬 예정이며, 불법복제판은 콘텐츠 이용이 안 되도록 함으로서 정품시장을 확보할 예정이다.
3. 유통경로가 변경될 것이다. 온라인게임시장 규모가 확대됨에 따라 게임유통경로도 확장될 것이며, 인터넷뱅킹과 폰뱅킹 시스템이 점차 보급될 것이다. 향후 온라인게임의 지원시스템은 광대역 플랫폼이 기본이 되어야 하기 때문에 PC방이 큰 유통사로 될 가망이 클 것으로 보아진다.
4. 시장경쟁이 치열해질 것이다.
5. 게임유저들의 게임서비스에 대한 요구가 높아질 것이다. 현재 유저들은 게임운영업체에 대한 요구가 높아지고 있다. 게임자체뿐만 아니라 서비스의 질을 향상에 대한 목소리가 높아지고 있다. 우리는 온라인게임 운영업체이며 또한 서비스제공 업체이기 때문에 유저들을 위해 편의를 제공하거나 서비스를 하는 인원이 대다수를 차지할 것이다.
6. 제품 유형이 다양해지고 품질이 향상돼야 할 것이다. 내년에는 커뮤니티 레저형 온라인게임이 출시될 것이며 3D온라인게임이 위주가 되고 2D게임은 여전히 일정한 시장점유율을 보일 것으로 예상된다.

넷째, 시나의 발전추이는 다음과 같이 예측된다. 현재 시나는 중국 최고의 포털 사이트로서 올해 연초에 처음으로 온라인게임을 운영하게 되었으며, 내년 초에 '리니지 II' 게임을 출시할 예정으로 게임 시장에서 상위를 차지할 것이다. 조만간 게임커뮤니티를 보유하고, 온라인게임 운영업체와 협력하며, 한국 최대의 온라인게임개발회사 NC SOFT와 합자회사를 만드는 것이 향후 시나의 목표이다.

(자료: <http://www.17173.com>)



세계 최대 규모의 PC방 베이징에 오픈 예정

지난 1998년부터 발전하기 시작한 중국의 PC방은 지금까지 베이징, 상하이, 우한(武漢) 등 대도시 에 널리 보급된 상황이다. 련상(聯想)을 비롯한 중국의 여러 회사들이 PC방을 운영하면서 중국은 세계에서 온라인게임 성장이 가장 빠른 국가로 되었다. 중국의 네티즌 수는 8,000만 명에 달해 세계 2위를 달리고 있다.

한국 인터넷 회사들은 중국의 방대한 네티즌 시장을 목표로 중국 진출 기회를 찾고 있다. 한국의 게임 포털 사이트 <http://netmable.net/>의 운영업체인 Plenus는 올 7월부터 중국 최대 규모의 인터넷 포털 사이트와 서비스를 고유할 예정이다. 또 지난 4월 9일 한국 NHN은 중국 하이홍(海虹)과 1억 달러를 중국 인터넷 시장에 투자하는데 대해 협의를 체결했다. 이를 이어 한국 Istar network(<http://www.istar.co.kr/>)은 베이징에 세계 최대 규모의 PC방을 오픈 할 예정이라고 밝혔다.

Istar는 엔터테인먼트회사로서 현재 회상의 업무에는 엔터테인먼트 관련 제품 개발, 저작권, 유통, 음반 및 공연제작, 중한 엔터테인먼트 업무 등이 포함된다. 올 6월에 오픈 예정인 PC방의 이름은 'ReadChina'인 것으로 알려졌다.

2000년 11월에 오픈 한 현재 세계에서 가장 큰 PC방은 뉴욕에 있다. 부지면적이 1,600평방인치에 달하는 이 PC방은 하루 24시간 휴일 없이 개방하며, 총 648대에 달하는 컴퓨터를 보유하고 있다. 이 컴퓨터들은 모두 HP에서 제공한 '완전 평면' 컴퓨터이며, 광대역으로 인터넷을 접속하기 때문에 전송속도가 초당 6.16MB에 달하는데 조만간에 60MB에 달하도록 할 예정이다.

모든 컴퓨터 옆에는 전화기가 놓아져 있는데 PC방 이용자는 인터넷 회사의 장거리전화 서비스만 신청하면 전화를 사용할 수 있다. 모니터 위에는 PC카메라가 장치되어 있으며 프린트와 스캐너를 유료로 사용할 수 있다.

베이징에서 오픈 할 PC방은 부지면적이 2,541평방인치에 달하는데, 컴퓨터를 750대 설치할 예정이다. 또한 올해 연말까지 10개 대도시에 60여개 체인점을 오픈 할 계획이다.

오픈하게 될 PC방은 북경대학 근처에 위치한 'SILICONE VALLEY'빌딩에 입주할 예정이며, 오픈 기념행사로 첫 일주일 동안 1달러를 지불하면 5시간을 이용할 수 있다.

베이징 게임 유저들이 즐겨 찾는 PC방이 될 것으로 기대되고 있다.

자료 : (http://game.163.com/game2002/editor/040420/040420_184156.html) 4월 20일

한 일게임 발전에 대한 분석

중국은 수백 년간 동방문화의 중심지로서 한국과 일본은 중국문화의 영향을 받아왔다. 하지만 게임 산업을 볼 때 한국과 일본은 중국을 훨씬 앞질러가고 있다. 한국과 일본의 게임은 대다수가 문화배경이 풍부하지 못하고 유럽게임을 모방한 단점이 있지만 전반적으로 볼 때 게임산업 면에서는 큰 발전을 가져온 것으로 보아진다.

일본은 게임 CPU제조업의 발전에 의해 게임 CPU가 일본에서 대량으로 보급될 수 있었는데 이는 게임업계의 큰 발전을 가져올 수 있었던 요인이다. 지금까지 게임개발은 큰 성과를 가져온 동시에 게임 관련 여러 산업에서 좋은 성과를 이룩하였다. 한국은 일본보다 게임산업을 늦게 시작했지만 게임 '디아블로'와 '스타크래프트'가 한국정부의 전력지원을 받아 국민 지주 산업으로 부상되었으며 중국 최대의 온라인게임 수입창구로 되었다.

사실상, 한국게임과 일본게임의 발전과정을 놓고 볼 때 공통성이 적다. 일본은 최근 들어 서양문화를 받아들이면서 서양문화를 대표하는 '용과 지하성'을 대량으로 참고했지만 이것을 수정하고 발전시켜 자체의 특유한 일본식 이미지를 만들었다. 그 가운데서 가장 대표적인 것을 예를 들면 유럽 캐릭터 게임과 경쟁할 수 있는 일본식 캐릭터게임을 개발했다. 이를 제외하고도 일본의 오래된 애니메이션과 만화 산업은 게임발전에 풍부한 자료를 제공해주었다. 애니메이션, 만화, 게임의 연결은 소비자들의 구입욕망을 불러일으켰으며 애니메이션, 만화, 게임 산업의 지속적인 발전을 촉진하였다.

한국의 게임산업은 질 면에서는 일본보다 못하지만 발전 속도와 현재의 산업규모는 일본을 앞지르는 추이를 보인다. 한국게임에 익숙해있는 일부 유저들은 한국게임은 모방에 불과하다고 하는 얘기도 있지만 사실상 그렇지 않다.

중국 게임유저들이 한국 온라인게임 '서풍의 광시곡' 시리즈에 대한 인상이 가장 깊을 것이다. 이 게임은 비록 매우 우수한 오프라인 게임이지만 한국게임이 성공한 첫 사례는 아니다. 1996년 한국의 작은 게임회사에서 개발한 한국의 '쥬라기 원시전', C&C와 '워크래프트'가 당시 유저들을 확보할 때 '쥬라기 원시전'에 대해 유저들은 호평을 하지 않았다. '쥬라기 원시전' 출시 당시 부족한 점이 많았지만 게임에 나오는 영웅과 보물의 개념, 그리고 특이한 자원수집방식은 오늘날의 '워크래프트III'과 비슷한 면이 많은 것으로 보아진다. 이외에 한국에서는 기발한 아이디어로 여러 게임들을 속속 출시했다.

중국 유저들이 한국게임의 발전에 관심을 가졌을 때 '디아블로II'와 '스타크래프트'가 한국에서 붐을 일으키면서 모든 국민들에게 보급되는 수준이었다. 이런 틈을 타서 게임개발회사는 상업목적을 위해 대량으로 이 게임을 모방하여 한국 게임개발업의 발전에 역작용을 하기도 했지만 방대한 시장과 자금을 토대로 한 한국게임산업은 오히려 이 사건으로 자극을 받아 더욱 기반을 튼튼히 하게 되었다.

전체적으로 한일게임의 발전과정은 서양게임의 영향을 많이 받았다. 타국의 성공경험을 흡수하여 자체의 실재상황과 결부시켜 큰 성공을 이루듯이 중국게임산업도 외부의 성공경험을 받아들이면 큰 발전을 가져올 것으로 보아진다.

(자료: <http://ezit.com.cn>)

'온라인게임, 초, 중등학교 교육과 결합되어야'

지난 4월 5일 제2기 중국 '초, 중등학교 정보기술 실천 행사' 결승전이 중국 광저우 지난(暨南)대학의 이푸 체육관에서 개최되었다. 온라인게임 '신지영역(神之領域)'이 대회의 지정 게임으로 선정되

어 처음으로 초, 중등학교의 교육무대에 올랐다. 회의장에서 4명의 청소년유저들이 게임을 시작하자 학부모들의 열띤 응원과 함께 순식간에 회의장의 분위기는 최고조에 이르렀다. 이 행사는 중국교육부의 지원을 받아 온라인게임이 처음으로 '초, 중등학교 학생들의 정보기술 실천 교육'의 대표적인 프로그램으로 되었다. 이 행사의 주최 측인 '네트워크과기시대' 잡지사의 관계자는 '神之領域'가 비폭력 온라인게임으로서 학생들에게 적합한 게임이라고 그 선정이유를 밝혔다.

(자료: <http://games.sina.com.cn>)

중국 온라인게임산업 대폭 성장으로 한국 게임사 우려 많아

'세계의 공장'으로 불리는 중국은 막강한 자금력과 방대한 인구를 뒷받침으로 한국 온라인게임의 선두 위치를 위협하고 있다.

현재 중국 게임개발사는 대량의 자금으로 한국 게임개발 업체와 그 핵심기술을 인수하고 있다. 이에 반해 한국 게임개발업체는 개발환경이 좋은 중국으로 회사를 이전하고 있다.

최근 들어 한국에 벤처투자업체가 적은 틈을 타서 중국 개발업체는 한국게임개발업체에 자금을 투자함으로써 일정한 주식을 보유하고 합자기업을 설립하였다.

'미르의 전설'을 운영하여 큰 수익을 올린 성대(盛大)사는 1,000만 달러를 한국 게임개발업체 인수에 투자할 예정이다. 남경 BBMF회사와 CMIC도 현재 게임개발업체와 인수와 합작을 상담중인 것으로 나타났다.

중국 대만의 감마니아는 최근 들어 한국의 핸드폰게임개발업체를 인수 예정인 것으로 나타났으며 이외에 대만지역의 '라그나로크'게임 운영업체인 즈관(智冠)도 합작 파트너를 찾는 중인 것으로 보아졌다.

한국 게임업계 관계자는 중국 온라인게임의 화면제작 기술수준은 이미 한국과 비슷하며 서버도 1~2년 내에 한국과 동급 수준으로 될 것이라고 밝혔다. 일본의 패키지게임 개발업체도 온라인게임을 개발하고 있기 때문에 향후 온라인게임산업의 경쟁은 더욱 치열해질 것으로 보이며 한국 게임개발업체는 이 경쟁에서 물러날 수도 있을 것이라고 밝혔다.

(자료: <http://www.17173.com>)



심천시 망역 컴퓨터 네트워크 유한공사 (深圳市地域計算機網絡有限公司)

1. 회사 개요

1997년 4월에 설립된 심천시 망역 컴퓨터 네트워크 유한공사는 하이테크기술을 이용하여 온라인 응용 소프트웨어를 개발하는 회사이다. 오랫동안 통신 업체에 인터넷기술을 제공해 왔으며 주 거래 업체는 다음과 같다.

- 중국게임센터 (www.chinaGames.net)
- 상해핫라인(熱線)게임센터 (gameweb.game.online.sh.cn)
- 심천텔레콤(電信)기업사이트 (www.sztelecom.com)
- 심천유니콤(聯通)기업사이트 (www.szunicom.com)
- 광대역포털사이트 (www.sz.supergnet.com)

세계적으로 중국어 온라인게임 소프트웨어를 가장 많이 개발한 회사로, 중국 제3위 온라인 응용사이트 운영회사이다. 2001년말 까지 이 사이트에 등록된 게임유저들은 1,000만 여명에 달했으며 동접자수가 최고 10만 명에 달하였다.

안정적이고 우수한 기술 인력과 효율적인 시장운영 시스템을 갖추고 있다.

2. 회사 제품

- 보드 게임
 - '4국대전(四國大戰)'
 - '트랙터'
 - '두지주(斗地主)'
 - '중국장기'
 - '바둑'
 - 'showhand'
 - '21점 BlackJack'
- 온라인육성 게임
 - '온라인경마'
 - '온라인애완동물'
- 캐주얼 게임
 - '온라인 당구'
 - '탱크 대전'

3. 연락처

주소 : 심천시 북환대도 7001번 개원빌딩 605-607

우편번호 : 518034

전화 : 86-755-83546527

팩스 : 86-755-83053085

홈페이지 : www.szdomain.com

E-mail : business@szdomain.sina.net

(자료: www.szdomain.com)

CHINA GAME 순위

2004년 3월 게임순위

순위	변동	게임명칭	출품 / 퍼블리셔
1	→	War Craft3	Blizzard / 오메이(奧美)전자
2	→	Need For Speed7	EA(전자예계) / EA중국
3	↑	MU online	Webzen / (제9성시)第九城市
4	↑	디아블로 2	Blizzard / 오메이전자
5	↓	미르의 전설3	Wemade / 광통통신(光通通信)
6	↑	Red Alert2	Westwood studios
7	↓	Half-life	Sierra / 오메이전자
8	↑	Grand Theft Auto	Rockstar
9	↑	PAL3	대우자신(大宇資訊) / 환우지성(?宇之星)
10	↑	Ragnar ok online(RO)	Gravity / 유희신간선(遊戲新幹線)
11	↑	Sango4	오정과기(奧汀科技) / 환우지성
12	↓	Richman7	대우자신/환우지성
13	↑	Star Craft	Blizzard / 오메이전자
14	↑	Richman4	대우자신 / 환우지성
15	→	Biko3	Illusionsoft
16	↑	Heroes3	3DO
17	↑	Unknow	KOEI / 第三波軟件
18	↑	미르의 전설2	Wemade / 광통통신
19	↓	SWD4	대우자신/환우지성
20	↓	The sims2	EA(전자예계)
21	↓	Biko2	Illusionsoft
22	→	AGE EMPIRES	마이크로소프트

23	→	IGI2	Codemasters
24	↓	Richman6	대우자신/환우지성
25	↑	Onimusha	Capcom / 育碧?件
26	↓	N/A3	우준과기(宇峻科技) / 환우지성
27	↓	Command&Conquer	EA(전자세계)
28	↓	Pal	대우자신/환우지성
29	↓	ZHAO YUN ZHUAN	第三波軟件
30	→	대항해시대4	KOEI / 第三波軟件

(자료: <http://IGDBOL.com>)

CGW 법률과 정책

온라인게임 업계 첫 법률 '영요(榮耀)법전' 출시 예정

중국 온라인게임 개발업체와 운영업체들은 온라인게임 시장에서 각자 자리를 확보하기 위해 경쟁하고 있다. 일부 게임유저들이나 운영업체로 인해 혼란상태에 처해있는 중국온라인게임시장을 바로 잡기 위해서는 온라인게임 업계의 법률이 필요하다.

얼마 전 새박선봉(賽博先鋒)회사 ('영요'의 제작사) 책임자들은 관련부문의 관계자들과 온라인게임 업계의 첫 법률인 '영요(榮耀)법전'을 제정하는데 관해서 좌담회를 가졌다. 새박선봉(賽博先鋒)회사는 조만간에 게임유저들을 초빙하여 법전 제정에 참여시킬 예정이다. 이 유저들은 여러 대규모 온라인게임유저 동아리의 회장들이므로 알려졌다. 법전제정에 이들을 참여시키는 것은 이들이 대다수 유저들의 의견을 대표할 수 있고 또한 이들이 직접 제정한 법률인 만큼 유저들이 잘 집행할 것이라고 회사의 관계자는 밝혔다.

사이버세계와 현실은 점차 하나로 통합되어가고 있는 중에 '영요(榮耀)법전'의 출시는 온라인게임 발전사에서 핫이슈로 될 것으로 보인다.

(자료: <http://games.sina.com.cn>)

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공



DONGGUK
UNIVERSITY

동국대학교 중국산업경제연구소

<http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie>

TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002