



CHINA GAME NEWS

- 국가공상국(国家工商局), PC방 등록 잠시정지
- 휴대폰게임 디자인 경시대회 개최
- 가정용 캐주얼게임 열풍
- 2008년 온라인게임 광고수익 40억 달러 전망돼
- 쟁사(剑侠, 검협) 시리즈게임, 타이완(台湾) 상륙
- 한국산 게임의 단점과 중국산 게임의 장점
- 중국산 게임의 경쟁력 확보 방안
- 북경 A3전문 PC방 설립
- 중한게임학원 제1기 수업 시작
- IT 업계 거두의 신규사업

GAME 소개

- 밍원(命運, 운명)

CHINA GAME 순위

- 6월 테스트 온라인게임 인기 순위

법률과 정책

- 문화부 : 게임 산업 정책 대폭 정돈 예정
- 중국 온라인게임 주관부서 신문출판총서로

국가공상국(国家工商局), PC방 등록 잠시정지

미성년자들에게 건강한 사회분위기를 형성해주기 위해 국가공상국은 지난 6월 4일에 '인터넷접속 영업장소와 나이트클럽' 등록을 잠시 정지하는 것에 관한 규정과 초. 중등학교 주변의 PC방과 나이트클럽에 대한 관리를 강화하는 규정을 발표하였다.

국가공상국은 각 성과 소속 시의 공상기관에게 얼마 전 PC방 정돈작업을 한 것을 바탕으로 법률에 따라 다시 한 번 PC방에 대한 관리를 강화할 것을 요구했다. 이미 등록한 PC방의 경우 영업규칙을 잘 지키고 있는지 여부와 영업허가증이 없이 운영하는 PC방은 없는지 여부를 정확하게 파악하여 법을 위반하면 엄격히 처리할 예정이다.

또한 나이트클럽의 등록을 잠시 정지하고 이미 심사 승인한 나이트클럽에 대해서는 관련부문의 행정허가를 받아야만 운영할 수 있도록 했다.

국가공상국은 각 성과 시의 공상기관이 초. 중등학교 주변의 환경에 대해 각별히 신경을 쓸 것을 제의했다. 초. 중등학교와 200미터 거리 안에서는 PC방과 나이트클럽의 설립을 금지했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/060623376.shtml>, 2004-06-06

휴대폰게임 디자인 경시대회 개최

최초의 '휴대폰게임 디자인 경시대회'가 올 여름에 청두(成都)에서 개최될 예정이다. 이 경시대회는 전국 대학교와 게임디자이너, 게임개발업체 등으로부터 경시대회에 참여할 작품을 응모할 계획이다.

이번 경시대회는 게임디자인의 지적재산권에 대한 보호에 각별한 관심을 두고 있다. 경시대회의 규칙에 따라 참여자는 작품에 대한 저작권과 사용권을 보유하고 있어야 하고, 상업적으로 운영 중인 제품은 안 된다.

주최 측에서는 수상작품을 3개월 안에 온라인 '바이보우쌍(百宝箱)', '선치바오덴(神奇宝典)'에 추천하거나 기타 방식으로 운영할 예정이다. 경시대회에 참여한 휴대폰게임 개발업체에 대해서는 참여자의 동의를 거쳐 투자업체에게 추천할 계획이다. 또한 이 업체에 대해 청두 디지털 소프트웨어단지에 입주하는 혜택도 줄 예정이다.

수상작은 1등 2명, 2등 8명, 3등 10명으로 선정하며, 수상금은 각기 15,000 위안, 5,000 위안, 2,500 위안이다

대회 주요 일정은 다음과 같다.

6월 28일~9월 15일 : 등록 및 작품 제출

9월 15일~9월 28일 : 심사위원회에서 심사, 9월 20일 결과 발표

9월 30일 : 수상대회 및 작품전시

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/062126623.shtml>

가정용 캐주얼게임 열풍

2004년 초, 중국 인터넷 정보센터(CNNIC)의 '제13차 중국 인터넷 발전상황 통계'에 따르면 2003년 12월 31일 현재 중국 네티즌 수는 7,950만 명에 이르고 있다. 이는 6월부터 12월까지 반년동안에 1,150만 명이나 늘어났으며, 그중 광대역 인터넷 접속 자가 1,740만 명에 달한 것으로 나타났다. 인터넷의 빠른 보급에 의해 지역차이가 점차 줄어들고 있으며, 온라인게임시장은 대형 도시에서 2급, 3급, 4급 도시로 빠르게 보급되고 있다. 청두(成都)는 전국 3위의 게임기지로써 서부지역의 대표적 게임시장이기 때문에 여러 게임운영업체들이 시장을 점유하려고 경쟁을 벌이고 있다.

청두의 PC방은 게임업체들이 중점적으로 경쟁하는 곳이다. 자기들의 게임을 운영하기 위해서는 PC방의 유저들을 유치해야 하는 것이다. 대형PC방 입구와 실내 벽에는 여러 개의 게임 홍보물을 붙여놓았으며 어떤 대형 PC방은 게임전용 PC방으로 전환된 경우도 있다. 컴퓨터, 광대역의 보급에 따라 가정에서 게임을 하는 사람들은 날로 늘어나고 있는 추세이다.

모 PC방 업주에 따르면 요즘 들어 게임유저들이 서로 PC방에 초대해서 게임을 하는 경우가 줄어들었다고 한다. 예전에는 단골이 많았는데 얼마 전 광대역을 보급하면서부터 PC방을 찾는 유저들이 많이 줄어들었다고 한다. 한 게임유저는 PC방에서 게임을 하면 분위기가 좋지만 너무 시끄럽고 흡연자들이 많아 집에서 하는 것이 더 편하다고 한다. IDG의 통계에 따르면 현재 집에서 게임을 하는 유저들이 64%를 차지하며, 게임유저 중 여성이 30%를 차지하는 것으로 나타났다.

밤을 새우면서 대형 온라인 RPG를 하는 유저들이 점차 줄어들고 '평광탄커(疯狂坦克)'나 '파오파오탕(泡泡糖)' 등 캐주얼게임을 하는 유저들이 날로 늘어나고 있는 추세이다. PC방주인의 말에 따르면 예전에는 PC방에서 친구들과 RPG게임을 즐겨하던 것이 얼마 전 '파오파오탕'을 경험하고부터는 근무와 학습에 큰 방해가 안 되는 캐주얼게임이 인기를 얻게 되었다고 한다.

업계에 따르면 캐주얼게임은 새로운 게임방식, 다원화 게임 등의 특징으로 온라인게임 유저들을 유치하고 있다고 한다. 시간과 돈을 최대한 적게 투자하고 최대한의 재미를 보는 것이 유저들의 심리에 알맞기 때문에 대형 온라인게임은 캐주얼게임에 뒤떨어진다는 것이다.

대형온라인 RPG 게임을 보완할 수 있는 캐주얼게임은 많은 시간을 투자하지 않아도 게임을 즐길 수 있어 유저들이 선호하고 있다.

향후 2~3년 안에 캐주얼게임은 많은 시장을 확보할 수 있을 것으로 예상된다. 따라서 게임 운영업체들도 캐주얼게임을 대량으로 보급할 것이다. 상하이 성따가 개발한 '여우씨빠스(游戏巴士)'가 6월 19일 출시되면 스촨(四川)성의 2급 도시로 가서 각종 행사를 가질 계획이며, 가정용 캐주얼게임을 보급할 예정이다.

한 게임 관계자는 '여우씨빠스'는 좋은 판매플랫폼으로서 지난해 각 지역 유저들의 관심을 듬뿍 받았다고 한다. 올 '여우씨빠스'는 많은 유저들이 다 아는 '찬치스째(传奇世界)', '치찌(奇迹)' 등 대형 온라인게임뿐만 아니라 '파오파오탕'과 같은 캐주얼게임이 있기 때문에 스촨성의 캐주얼 게임의 주민들의 분위기와 더욱 어울릴 것으로 예상했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/061625611.shtml>

2008년 온라인게임 광고수익 40억 달러 전망돼

하이테크 기술시장 연구기관인 Stat/MDR의 최신 연구보고에 따르면 온라인게임에 광고를

접목시키면 광고업의 발전을 크게 추진할 수 있을 것으로 나타났다. 2003년 온라인 광고시장 수익은 10억 달러에 달했으나 오는 2008년에는 40억 달러로 예상된다.

온라인게임이 시간당 1달러인데 비하여 TV는 0.13달러에 불과하다. 온라인게임에 광고를 접목시키는 것은 TV에 상업광고를 넣는 것과 같다.

TV광고 영역에서 가장 권위 있는 ratings/Nielsen도 온라인게임에 광고를 게재하는 방식을 테스트 중에 있다. 온라인게임 유저들이 성장하면 기업용 사용자는 광고를 구입할 것이기 때문에 광고수익이 풍부해지고 게임원가가 하락할 것으로 예상된다. 오는 2008년경에는 미국 통신네트워크의 주요 수입원이 온라인게임일 것으로 추측된다.

현재 온라인게임 유저들은 게임기나 컴퓨터로 게임을 한다. PC를 이용하는 유저가 게임기를 이용하는 유저보다 20배 많은 것으로 추정되며, 세계 MMORPG 유저들은 600만 명에 달한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/061124705.shtml>, 2004-06-06

싼샤(劍俠, 검협) 시리즈게임, 타이완(台灣) 상륙

타이완 즈관(智冠)은 진산(金山)과 싘샤(劍俠, 검협) 시리즈게임 운영에 대해 협약을 체결했다. 진산은 향후 3년간 운영권을 즈관에 넘겨주었다.

진산은 올 초부터 싘샤 시리즈게임의 타이완 퍼블리싱을 구하던 중에 반년간의 검토를 거쳐 결국 즈관을 합작 파트너로 선정한 것으로 알려졌다.

현재 구체적인 협의금액, 협력모델, 수익분할비율 등은 아직 확실하지 않으나 중국 퍼블리싱이 한국게임을 대리 운영하는 모델과 비슷한 것으로 알려졌다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/061224911.shtml>, 2004-06-06

한국산 게임의 단점과 중국산 게임의 장점

한국산 온라인게임은 독특한 게임기능과 강대한 3D엔진, 매력적인 화면으로 중국 유저들을 유치하였다. 하지만 서로 다른 지역에서 개발된 게임인 만큼 유저들은 게임을 하는 과정에서 문제점을 발견하게 된다.

한국게임은 화면의 정밀함을 강조하기 때문에 컴퓨터 사양에 대한 요구가 매우 높다. 한국의 컴퓨터는 이 게임을 할 수 있는 사양에 도달했는지는 모르지만 중국 게임유저들은 이런 컴퓨터를 보유하고 있는 수가 소수이다. 그래서 한국산 게임을 할 때 유저들은 우선 컴퓨터를 업그레이드해야 한다. 이러한 상황은 한국 게임개발업체가 중국의 컴퓨터 사양현황을 몰랐기 때문에 생긴 문제점으로 보인다.

한국 게임개발업체는 지리적인 여건, 언어 등의 원인으로 유저들과 의사소통을 활발하게 하지 못한다. 따라서 게임이 출시한 후에 완벽한 서비스를 제공하기가 어렵게 된다.

중국산 게임과 한국게임은 모두 장점과 단점을 가지고 있다. 한국산 게임이 화려함을 갖고 있다면 중국산 게임은 중국 유저들의 취향에 맞게 개발한 제품이다. 중국게임은 외국게임에 비해 두 가지 장점을 가지고 있다. 첫째, 게임내용이 건전하다는 것이다. 둘째, 사후 서비스가 우수하다. 예를 들면 사이버선봉(賽博先鋒)은 '룽야오(榮耀, 영요)'를 출시한 뒤 '룽야오법전(榮耀法典)'을 출시했다. 법전의 출시는 유저들에게 우수한 서비스를 제공했는데, 게임 제조업체들에게 유저들의

의견에 따라 게임을 실시간 수정하도록 했다.

중국산 게임의 장점은 위 두 가지를 제외하고도 많이 있다. 특히 ‘롱야오’가 보유하고 있는 장점은 매우 많다. 2004년 현재, 중국 온라인게임업계에는 게임 운영업체 뿐만 아니라 이미 우수한 게임 개발업체가 중국 유저들에게 품질 좋은 게임을 제공하고 있다. 중국산 게임의 장점을 체험하기 위해서는 게임 ‘롱야오’를 해보면 알 수 있다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/040618/040618_213152.html

중국산 게임의 경쟁력 확보 방안

중국산 온라인게임이 한국게임을 이기고 중국 게임시장을 확보하려면 중국 문화배경을 바탕으로 한 게임을 개발해야 할 뿐만 아니라 또 게임유저들의 이익을 철저히 보호해줘야 할 것이다. 중국산 게임은 현재 기술면에서는 한국에 뒤떨어지기 때문에 유저들의 이익을 보호해주는 것을 가장 먼저 생각해야 유저들을 유치할 수 있을 것으로 보아진다.

베이징사이버(北京赛博)가 운영하는 ‘롱야오(榮耀, 영요)’는 개발에서 운영에 이르기까지 ‘유저의 이익’을 최우선에 두고 있다. 우선, 관계자와 유저들을 초빙하여 공동으로 제정한 ‘롱야오법전(榮耀法典)’은 게임업계 최초의 ‘온라인게임 헌법’으로서 유저들과 운영업체의 권리와 이익을 보호하였다. ‘롱야오법전’은 유저들이 참여하여 제정했기 때문에 기존의 운영업체가 제정했던 규칙의 역사를 뒤엎었다. ‘롱야오법전’이 출시된 후, 사이버센핑은 공식사이트에서 유저들의 의견을 광범히 수렴하여 적당한 보충작업을 할 것이라고 밝혔다.

‘롱야오’의 개발을 놓고 볼 때, 기술면에서 완벽해지고 게임 자체의 결함으로 인해 게임유저들이 손해를 받는 것을 방지한다. 지난 2003년 5월에 설립된 베이징 사이버센핑은 ‘롱야오’ 개발에만 힘을 기울여왔다. 여러 차례 테스트를 거쳤으며 2차례나 온라인게임 DIY행사를 전개함으로써 유저들의 의견을 모았다. ‘롱야오’가 내부테스트를 거친 후 지난 6월 8일 또 공식테스트를 진행했는데 이는 유저들에게 보다 좋은 제품을 제공하기 위한 책임감 때문이었다.

완벽한 제품을 유저들에게 제공하는 것이 게임개발업체의 정신이 아닐까 싶다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/040618/040618_213148.html

북경 A3 전문 PC방 설립

A3 북경 대리업체인 동팡베이얼(东方贝尔) 통신기술 유한공사는 유저들의 요구에 따라 베이징에 최초로 A3전문 PC방인 A3클럽 회원센터를 설립하여 북경시와 그 주변지역의 A3유저들에게 저렴한 서비스를 제공했으며 PC방 관리인원도 A3전문 인력을 배치해 놓았다.

A3 PC방은 유저들에게 정기적인 경기, 교류, 거래 등 풍부한 콘텐츠와 서비스를 제공해주며 매일 PK경기가 있는데 참여하면 여기에 경품을 받을 수 있다. A3클럽센터를 설립한 목적은 기존의 BBS와 채팅방 및 게임 중 채팅시스템의 모델을 버리고 A3유저들에게 모임의 플랫폼을 구축하기 위한 것이다. 게임 중 4~13인으로 가입을 제한하는 Guild도 A3클럽센터에서는 인원수를 확장할 수가 있어 유저들에게 넓은 공간을 제공해 주었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/060323092.shtml>, 2004-06-06

중한게임학원 제1기 수업 시작

1년간의 준비를 거쳐 중한게임학원 제1기 수업이 지난 5월 31일부터 시작되었다. 제1기 학생들과 게임업계 인사들이 입학식에 참석했다. 교학과장을 담당하고 있는 한국인은 학생들이 날마다 즐겁게 수업을 받아야 나중에 재미있는 게임을 제작할 수 있을 것이라고 했다. 일본과 프랑스에서 온 게임업계 인사도 각기 향후 게임의 전망에 대해서 발표를 하면서 학생들이 공부를 열심히 할 것을 격려해주었다. 아카데미의 전공담당선생님들은 각기 수업내용을 발표했으며 학생들의 질문에 응답했다.

5월 31일까지 등록하지 못한 학생들을 위해 등록기간을 조금 연장할 예정이며, 후에 등록한 학생들은 야간에 수업을 보충해줄 예정이다. 그리고 게임개발에 취미를 가진 사람들을 위해 학교에서는 여름방학반과 주말반을 개설하였다.

상세한 내용은 공식사이트 www.gameacademy.com.cn를 방문하면 구체적인 정보를 얻을 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/060222983.shtml>

IT 업계 거두(巨头)의 신규사업

최근 들어 미성년자의 온라인게임 중독으로 인한 사회문제가 사람들의 화제다. 얼마 전, 국가광전국(国家广电局)은 TV 방송에서 온라인게임의 방영 금지 조치를 취한 것도 온라인게임의 부정적인 영향이 컸기 때문인 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고, 온라인게임 산업의 발전은 여전히 주목을 받고 있으며, 매년 매출과 자체 개발 게임의 수가 꾸준히 늘어나고 있다. 또한 온라인게임의 유저들도 날로 성장하고 있다. 온라인게임의 주변산업 규모는 이미 온라인게임 자체 시장 규모를 훨씬 능가하고 있다. 어떤 권위 있는 게임지에 의하면 2003년 온라인게임이 통신산업(电信产业)에 미치는 기여 금액은 87.1억 위안, 2004년 중국 온라인게임 시장규모는 16.5억 위안에 달하는 것으로 나타났다.

전 세계의 PC시장은 오래전부터 저가(廉价)단계에 있었지만, 요즘 게임업계의 과열이 PC시장에 다시 새로운 활력을 불어 넣어주고 있다. 게임 산업이 고속 발전함에 따라 게임유저들의 PC의 고성능화에 대한 요구가 점차 높아지고 있기 때문이다.

고성능 PC에 대한 광범위한 시장의 수요가 PC 업계에 많은 이익을 안겨 주기 때문에, Dell(戴尔)과 HP(惠普) 등 PC산업의 대기업들이 모두 이 게임 산업 시장에서의 투자를 늘리고 있다.

캐나다의 PC제조업체 Voodoo PC사의 회장 Rahu Sood는 게임시장에서의 PC에 대한 수요가 오히려 허리우드에서의 수요를 초과 하며, Sood가 얼마 전에 개최한 "Computex" 과학기술 회의에서 게임시장에 필요한 PC 시장 규모가 매년 20억 달러에 달한다고 하였다. 그렇기 때문에 일부 PC제조업체들이 끊임없이 이 시장에 진입하고 있어서 게임관련 PC시장이 이미 상당한 규모를 확보하였다.

현재 PC산업의 두 거두(巨头)인 Dell(戴尔)과 HP(惠普)는 일찍부터 이 시장을 주요 경쟁목표로 하고 있다. 비록 지금 PC 전체 판매액에서 차지하는 패키지 게임의 판매 규모는 아주 작지만 전문가의 분석에 따르면 게임시장의 지속적인 성장에 힘입어 필연적으로 PC 제조업체의 주요 수입원이 될 것이라고 예상했다.

실제 PC 제조업체 뿐 아니라 IBM, SUN 등 많은 소프트웨어와 하드웨어, IT서비스 업체들이 모

두 게임시장에 대거 진출하면서 많은 수익을 기대하고 있다. 심지어 온라인게임에 대한 열기는 높은 기대치를 가지고 있는 Online-Bank와 Bio-Technology를 초월할 정도이다.

얼마 전, IBM에서는 Butterfly.net에 대한 전폭적인 지원을 선언하고, 온라인 게임시장에 IBM의 Super internet Computing Technology를 적용했다. 또한 “수요에 따른 자동 대응(隨需应变)” 계산 기술을 온라인게임 영역에 응용할 계획이다. 이와 유사하게 SUN도 온라인 게임시장에서 크게 부각되기 시작하였으며, 시장 개척을 위한 게임기술 전문그룹을 만들어 SUN의 Java 기술과 이에 관련된 하드웨어 서비스 홍보에 최선을 다하고 있다. 이외에 DB업계의 거두인 ORACLE(甲骨文)과 이동통신(移動通訊)업계의 거두인 ALCATEL(阿尔卡特)도 차분히 온라인게임 시장에 진출을 시작하여, 각 사가 보유한 관련 기술을 이 분야에 적용할 준비를 하고 있다.

IBM의 미디어 & 엔터테인먼트 그룹의 Steven(史帝夫) 부회장은 “현재 온라인게임 산업은 단계 상승을 위한 한차례의 혁명이 이루어지고 있으며, 이 전환 과정에 좋은 사업기회가 포함되어 있으며, 동시에 온라인게임은 다른 IT산업과는 많은 차이가 있기 때문에 여러 프로젝트의 소프트웨어, 하드웨어 업체가 서로 돕고, 협력해야 한다고 하였다. 게임 산업에서 위로부터 아래에 이르는 모든 Chain을 한 업체가 독립적으로 운영한다는 것은 상상하기 어렵다. 오직 협력만이 경쟁에서 필요한 우위를 차지할 수 있다.

국제 IT의 거두들이 게임시장을 노리고 있는데 반하여, 중국의 국내 PC 제조업체의 반응은 전반적으로 잠잠한 편이다. 단지 몇 개 업체만이 서버 부문에서 “PC방” 전략을 수립하였다. 전문가 시장 분석에 따르면, 온라인 게임시장의 거대한 발전성만큼 동시에 많은 수익이 필연적으로 수반될 것이라고 하였다.

온라인게임 전체 산업사슬의 관점에서 중국 국내 업체들도 거대한 사업기회를 가지고 있다. 중국국내 온라인게임의 운영업체가 제품의 핵심기술과 지적 소유권을 가지고 있지 못하기 때문에 계속 해외 업체들의 다리를 놓아주는 역할만 해왔었다. 2003년 6월 오미(奧美)전자회사에서 한국게임 ‘공취애왕(孔雀王)’의 서버를 중단하였는데, 그 원인은 중국의 운영사업이 장기적으로 한국의 기술지원을 받지 못하고, 후에 저작권 변경문제로 인한 게임서비스의 마비상태가 시장에 큰 영향을 끼쳤기 때문이다.

업계 전문가의 분석에 따르면, 중국의 운영업체가 산업사슬에서 다른 국가의 제한을 벗어나려면, 중국 국내에서 우수한 게임을 자체개발하여 시장에서 위치를 확보하여야 한다고 한다.盛大(盛大) 온라인회사, 망이(網易) 등의 중국 국내의 온라인업체에서도 온라인게임의 자체개발만이 중국 국내 온라인게임의 산업화를 실현할 수 있는 방법이라고 한다.

중국의 온라인 게임 산업은 계속 한류에 피동적 이었다. 침묵은 거대한 폭발력을 내포하고 있다. 온라인게임 산업이 당면하고 있는 여러 가지 문제들 중에서 중요한 것은 여전히 게임 그 자체이므로, 게임의 품질 면에서 부단히 노력하여 자체적인 개발 능력을 향상시킨다면 중국의 온라인게임 산업에 대한 전망은 더욱 밝을 것으로 보인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn> 2004-06-10



명운(命運, 운명)

개발업체 : joyimpact
 퍼블리싱 : 환러수마(歡樂數碼)
 게임유형 : MMORPG
 공식사이트 : www.wydcn.com



1. 게임소개

머나먼 옛날

하늘과 땅이 생기면서 인류활동이 날로 많아지기 시작했다. 인류는 지하자원을 이용하여 전 대륙에 확산시키고 천사들은 하느님의 명을 받들고 인류를 도와주었다. 대륙의 여러 지역에서 각 민족의 문화를 흡수하고 서로 융합하면서 국가라는 시스템을 형성했으며 그 형성과정은 정치, 과학, 예술, 경제 및 종교의 부흥을 가져왔다.

천사와 하느님 간의 대전

하느님이 인류에 대한 사랑은 지극했는데 일부 천사들에 대해서는 사랑을 주지 않았다.

hekhallloth 하층에 사는 천사들은 하느님에 대해 원한을 품고 반란을 일으켰다. 반란은 한동안 지속되다가 천자장 kafma에 의해 전쟁이 끝났다.

대륙전쟁

하늘에서 일어난 전쟁으로 인해 세계를 창조하는 비밀이 인간 세상에 누설되었는데 이는 높은 과학 기술을 보유한 인간 세상에 큰 변화를 가져왔다. 하느님과 하늘세계를 숭배하던 인류는 이를 연구하는 대상으로 만들었다. sephira가 마법의 문명을 가져왔으며 인류에게 하느님을 초월하는 목적을 달성하게 했다.

마법의 도시 '카렌(卡连)'의 왕궁에 있는 마법사와 천사 반란군의 두목이 결탁하여 하느님의 관할지역에서 전쟁을 일으켰다. 천사 반란군의 두목은 신수(神水)와 괴물을 혼합해서 만든 초신수(超神水)를 전반 대륙에 퍼뜨렸다. 인간세상은 순식간에 불바다로 되었다. 이때 인간세상에서 하늘나라로 통하는 문이 닫혔다.

마귀들이 우글거리는 인간세상

이로 인하여 인간세상은 그늘이 졌다. 반란군의 두목은 하늘나라로 통하는 문이 닫히게 되자 이제는 다리를 쌓기 시작했다. 그의 꿈은 자기의 세력이 하늘나라에까지 미치는 것이었다.

희망을 향하여

400년이 지난 후,

사방으로 헤어졌던 사람들은 다시 ‘아얼미야(阿爾彌亞)’대륙에 모이기 시작했다. 그들은 다시 화려한 시대를 창조하기 위한 노력을 시작한다.

CGW CHINA GAME 순위

2004년 6월 테스트 온라인게임 인기 순위

순 위	변 동	게 임 명 칭	대 리 사
1	+1	파오파오탕 (泡泡糖, 비엔비)	성따왕뤄 (盛大网络)
2	-1	A3	베지빙커지 (北极冰科技)
3	-	선즈링위 (神之领域, Asgard)	조우훙커지 (兆鸿科技)
4	+2	선찌 (神迹, 신적)	성따왕뤄 (盛大网络)
5	-1	레런 (猎人, Mixmaster)	쥬유왕 (久游网)
6	-1	선자치빙 (神甲奇兵, Last post)	위촨 (昱泉)
7	new	텐탕 (天堂2, 리니지2)	신랑러구 (新浪乐谷)
8	-1	텐즈랴위 (天之炼狱, Dardeden)	텐투커지 (天图科技)
9	-	펑광탱크 (疯狂坦克, 포트레스)	성따왕뤄 (盛大网络)
10	+1	탄커바우베이 (坦克宝贝, Tankbb)	조우훙터우즈 (兆鸿投资)
11	new	커룽 (科隆, Corum)	저우여우왕 (久游网)
12	-2	죄두이누션 (绝对女神, Gate To Heabers)	진위탠리 (金玉大地)
13	-5	레이팅장두이 (雷霆战队, 카르마)	SHT, TOM
14	-2	멍상 (梦想, 넷드림)	꾸이구동리 (硅谷动力)

15	new	머썬우즈제 (魔兽世界, Wow)	따쥬청스 (第九城市)
----	-----	-------------------	-------------

자료 : 인터넷게임 신간선(电脑游戏新干线) 2004년 6월호

CGW 법률과 정책

문화부 : 게임 산업 정책 대폭 정돈 예정

텐지왕(天积网)의 6월 17일 소식에 따르면 문화부 문화 시장사(文化市场司) 튀주하이(虞祖海) 부사장은 최근 정부가 게임 산업 정책을 대폭 정돈할 예정인 것으로 알려졌다. 정부의 검토 서류 가운데는 민족게임의 소프트웨어산업을 지원할 것이라고 명확히 제시한 것처럼 2004년은 중국 게임 산업 발전의 전환점으로 보인다. 문화부는 PC방과 전자게임 시장에 대한 정돈을 실시하는 동시에 전문팀을 구성하여 게임 애니메이션, 만화산업을 추진할 계획이다.

신화사가 3월 22일 발표한 <중공 중앙 국무원의 미성년 사상도덕 건설사업 강화 방안(中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年思想道德建设的若干意见)>에는 28개 조례가 포함되어 있다. 그중 <미성년자 사상도덕 건설에 유리한 사회분위기를 만들자(关于积极营造有利于未成年思想道德建设的社会氛围)>는 것과 관련하여 22개 조례가 있다. <소프트웨어 개발업체를 적극적으로 지원, 이끌고 부추겨 민족정신을 홍보하고, 시대적 특징을 반영하며, 미성년자의 건전한 성장에 유익한 게임 소프트웨어 제품을 개발하여야 한다.>고 명시되어 있다.

튀주하이는 현재 작업은 두 가지가 있다고 밝혔다. 첫째, 10개 팀으로 구성하여 전문적으로 PC방을 정돈하고 아울러 전자게임시장을 정돈, 규범화한다. 둘째, 문화부와 관련 부서가 공동으로 전자게임 산업 발전 전문팀을 구성하여 관련 조치를 제정하고 민족 애니메이션(动漫)과 게임 산업의 발전을 추진하는 것이다.

튀주하이는 위와 같은 온라인게임 산업 정책의 변화로 올해 중국 게임 업이 대폭 발전하고 아울러 업체들에게도 좋은 전환점이 될 것으로 예상했다. 또한 법규의 발표로 민족 게임 산업이 큰 발전을 가져올 것으로 전망했다.

자료 : www.17173.com 2004-06-17

중국 온라인게임 주관부서 신문출판총서로

시나과기는 ‘국무원이 곧 문건을 통하여 온라인게임에 대한 관리 담당 창구를 신문출판총서로 확정 한다’는 뉴스를 발표했다. 관련인사는 6월28일 오후 "이 문건에는 온라인게임의 관리에 대한 담당창구 문제가 상세히 설명되어 있다. 당연히 신문출판총서에 전달되었을 것이며, 머지않아 곧 정식으로 대외 발표가 있을 것"이라고 밝혔다.

신문출판총서 음상전자 및 온라인게임출판관리사의 부사장인 커우샤오웨이(寇晓伟)는 이에 대해 부정하지는 않고 떠도는 내용에 대해 다음과 같이 수정 하였다.

그는 5월 19일 국무원에서 발표한 <제3차 취소와 조정 대상의 행정심사 부문에 대한 국무원의 결정> 중 문화부의 '인터넷을 기반으로 운영되는 예술작품, 영상제품, 온라인게임, 연출 활동 및 관련 활동에 대한 심사' 조항은 취소하고, 당연히 이와 관련된 몇 가지 행정심사 조항의 결정에 대해서는 보류한다고 말했다. 또한 '국무원에서 하달하게 될 결정 중에는 당연히 위의 내용에 대한 명확한 규정이 있을 것이며, 온라인게임 심사에 대한 심사권이 신문출판총서로 귀속되어, 온라인게임의 관리에 관한 업무도 귀속 시킨다'고 말했다. 언제 반포하는가 하는 것은 단지 시간문제일 뿐이라고 밝혔다.

커우샤오위이는 아직 관련 서류는 받지 못하였으며, 언제 발표하게 될 지도 아직 확정할 수 없다고 말했다. 그는 지난번의 <제3차 취소와 조정 대상의 행정심사 부문에 대한 국무원의 결정> 서류도 발표 기일이 10일이나 지난 후 받았기 때문에 이번에도 서류 발표 시점을 정확히 알 수 없다는 것이다.

이외에도 6월에 발표하기로 했던 <인터넷게임 출판관리법>도 아직 '조정 중'으로, 곧 발표 예정이라고 알려졌다. 커우샤오위이는 국무원에서 이미 정식으로 이<법>의 반포 권한을 결정하였지만, 최근 신문출판총서의 심사를 거친 후, 신식산업부에서 토론, 연구를 거쳐야 정식으로 출시할 수 있다고 밝혔다. 이 때문에 6월에 반포될 가능성은 적으며, 7월로 미루어질 것으로 예측된다.

6월에 기자 취재 시 커우샤오위이는 <인터넷게임 출판관리법>은 6월에 출시되고, 이 문건에서 중국 국내 온라인게임의 심사는 사후비준안제도(事后备案制度)를 시행하는 것으로 규정되었다고 말했다. 업계에서는 이 문건의 출시를 '중국 국내 온라인게임 산업을 진작시키는 주요 조치'라고 보고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn> 2004-06-28

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	北京金碧偉業有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062