



특집

- 2005년 인터넷 발전 8대 핵심 문제

CHINA GAME NEWS

- 중국 신규 온라인게임, 한국 게이머 쟁탈
- 2005년 온라인게임시장 '5분 미니게임'이 주류될 듯
- 성따의 두 게임, 인기 게임과 최고 게임으로 선정
- 지우청 디지털 모바일게임 관망
- 국가급 온라인게임 시설 올해 건설 예정

GAME 소개

- 《지짤(机战) 기계전쟁》

법률 및 정책

- 신문출판총서 도박 콘텐츠를 포함한 온라인게임 단속
- 전국 PC방, 게임 비중 표본조사

2005년 인터넷 발전 8대 핵심 문제

현재 중국 인터넷 산업은 지속적으로 발전을 거듭해왔으며 그야말로 인터넷 시대가 다가왔다. 지금의 중국 인터넷산업은 수많은 어려움을 극복해서 얻은 것이라고 할 수 있다. 네트워크 정보센터 조사에 따르면, 2004년 6월말 기준 중국 네티즌 수는 이미 8,700만에 이르러 안정적인 발전 단계에 진입했다. 유저 수의 증가 추이로 볼 때 중국 인터넷 산업의 발전 가능성 또한 매우 큰 것으로 보인다. 2005년 중국 인터넷 발전 가속화의 요인이 무엇인지가 인터넷 산업뿐만 아니라 전 사회, 중국 그리고 전 세계가 모두 관심을 두는 주제이다. 많은 자료의 분석과 업계의 제공정보를 통하여 2005년 중국 인터넷 발전을 둘러싸고 있는 몇 가지 핵심적인 문제에 대해 분석했다.

광대역 접속

광대역 접속방식은 인터넷정보를 멀티미디어로 전환하는 필수요구이다. 광대역 서비스 확산과 발전에 이어 초기의 전화선 ISDN, ADSL 접속방식에서 현재 광 FTTH기술 광대역으로, 통신 속도가 갈수록 빨라졌다.

아시아지역 네트워크연구협회 비서장은 다음과 같이 밝혔다. '광대역 접속은 필연적으로 네티즌 수, 인터넷서비스와 그 응용을 비롯해, 여러 면에서 인터넷산업의 발전을 이끈다. 현재 중국 광대역 확산율이 매우 낮은데, 내년에 광대역 접속방식이 진일보 확산되면 관련 산업을 크게 이끌게 되며, 그로인해 막대한 수익을 올리게 될 것이다.'

또 베이징대학 네트워크 경제연구센터 주임은 다음과 같이 지적 하였다. '인터넷발전에서 광대역 접속방식은 매우 효과적인 역할을 하고, 인터넷발전과 그 응용의 큰 원동력이다. 때문에 내년에 인터넷 멀티미디어서비스의 급속한 발전추세에서 광대역 접속방식은 관련 산업의 발전에 핵심역할을 할 것이다.'

IPV6기술

업계 주요 관계자에 의하면, IPV6는 신기술로서 인터넷의 잠재력을 더욱 크게, 풍부하게 만들고, 보다 지능화되며 안전하게 발전하게끔 한다고 한다. 또한 차세대 인터넷의 좋은 기반을 닦아주는데 관건은 좋은 제도를 제정하여 그 응용을 홍보, 추진하는데 있다고 하였다.

IPV6의 최대 장점은 Address인데 Address 용량이 많은 서비스가 새로운 서비스로 부각될 것이다. 예를 들면 그래픽서비스, 멀티미디어서비스가 미래 인터넷의 주류를 형성할 것이다. 그러나 현재, 대부분 그래픽 관련 서비스의 가격이 높아서 대규모의 홍보에 장벽이 된다. 디지털 판권문제 처리, 시스템구조의 개선 및 가격 저렴화가 향후 새로운 사고와 개념으로 완성, 해결해야 할 문제이다. 이런 문제의 가장 좋은 해결방법이 IPV6의 응용이다.

업계 관계자는 인터넷영역에서 IPV6의 장점은 서비스 수준(QoS)과 정보안전, 그리고 무궁한 주소자원이기때 미래 인터넷 발전 방향이며, 최종에 기존 IPV4시스템을 대체하게 된다고 보았다. IPV6은 세계 인터넷의 발전, 확산 및 응용에서 큰 추진역할을 할 것이다. 내년엔 IPV6 구축현황이 인터넷 발전 속도에 직접 영향을 주는 요소로서 새로운 서비스로 부상하게 될 것이다.

광대역 콘텐츠

정보세계를 형성하는 과정에 인터넷 정보가 폭증하였고 마침내 <콘텐츠> 시대가 열렸다. 이제는 콘텐츠가 사이트의 성공을 이루는 키라고 볼 수 있다. 업계 주요 관계자는 '광대역 접속 가격의 저렴화와 서비스 수준의 향상에 따라 광대역 확산율이 대폭 상승하게 될 것으로 본다.

광대역 접속에 의뢰한 인터넷 콘텐츠가 인터넷서비스사의 경쟁분야가 될 것이다. 현재 광대역 서비스 콘텐츠가 부족하여 광대역의 장점을 충분히 살리지 못하고 있다.' 또한 관계자는 다음과 같이 말했다. '디지털 콘텐츠산업은 신행산업을 형성할 것이다. 2004년 광대역 접속의 큰 발전에 이어 2005년에는 광대역 콘텐츠가 발전을 주도하는 시대를 형성하며, 콘텐츠가 각 업체의 시장이 될 것이다.'

E-비지니스

E-비지니스의 발전은 인터넷과 경제생활의 진일보된 결합을 부추기고, 인터넷의 역할을 충분히 발휘하며, 이에 따른 인터넷의 막대한 실적을 가져온다. 신기술의 응용과 확산은 모두 사회에 일정한 영향을 끼친다. 인터넷은 새로운 매체로서 일상생활에 매우 큰 역할을 일으킨다.

중국 현황을 보면 E-비지니스는 경제자체 요소를 제외하고 사람들의 의심과 우려 때문에 일상생활에 깊이 스며들지 못하였다. 실제로 중국 전자비지니스는 한차례 질적 변화를 거치고 있다. 인터넷을 통해 쉽게 실현하는 대외업무의뢰가 적은 새로운 무역방식이 빠르게 발전하고, 플랫폼 형 E-비지니스 업체가 현재 중요한 역할을 하고 있어 중국 중소형 업체의 E-비즈니스 무역 전개과정에서 매우 중요하다. 넓은 차원의 E-비지니스는 이미 중국 다수 기업 생산과 경영에 접목되었다. 이제 E-비지니스는 거대한 경제 산업이다.

그러나 최근 2년 동안 E-비지니스가 빠르게 발전하지 못한 이유는 중국 네트워크 기초시설과 관련 법률 및 신용거래시스템, 물류시스템이 완벽하지 못한데 있다. 인터넷 보안시스템의 부족도 이유 중 하나이다.

메시지, 교육, 게임

메시지는 중국 인터넷 발전에서 예상 밖의 기적을 창조했고 그 성과는 주로 물류, 자본유통, 정보유통의 완벽한 조합, 인터넷과 통신의 접목, 네티즌과 핸드폰 유저의 조합을 이루어 편리하고 저렴한 커뮤니케이션을 실현하는데 있었다. 또한 사람들은 인터넷에 대해 새롭게 인식하게 되었다.

현재 인터넷교육이 외부환경의 제약을 받는다. 예를 들면 전통교육방식, 교육관리방식, 실적효과의 인정과 창조성 및 잠재적 수요와 개발에서 큰 성과를 이루어야 한다.

현재 게임은 인터넷 발전에서 핵심적인 역할을 하고, 특히 거품 식 인터넷 발전 이후로 온라인게임은 여전히 매우 강력한 활력과 상승추세를 보이고 있다. 이와 동시에 우려되는 심각한 문제들이 존

재하는데, '온라인게임 가운데의 가치를 어떻게 볼 것인가? 청소년에 대한 부정적 영향을 어떻게 줄일 것인가? 또한 기술, 환경, 제도를 통하여 중국온라인게임 산업을 어떻게 더욱 빠르게 추진할 것인가?' 하는 문제들이다. 더불어 메시지, 교육, 게임분야의 수익방식이 올해의 주 관심사가 될 것으로 예상된다.

규범화된 PC방

중국 네트워크시험실 CEO는 중국 인터넷의 미래는 PC방에 있다고 하였다. 중국과 같은 생활수준이 여전히 낮은 개발도상 국가가 대규모 네티즌을 끌어들이려면 PC방의 큰 발전을 통해야 한다. 또한 PC방은 중국 디지털 장벽문제를 해결하는 주요 루트이다. 현재 중국 PC방 산업발전은 이미 년 생산액 4억 위안을 넘어섰고, 100만 명의 취업을 해결하는 방대한 산업 망을 형성하였다. 또한 통신사, 컴퓨터제조사, 게임제조사를 비롯한 일련의 산업발전을 이끌었다.

최근 몇 년 동안 PC방이 급속한 속도로 발전하고 수요가 폭증, 감독관리가 제때에 따라가지 못한 여러 이유 때문에 현재 PC방 산업은 심각한 우려를 자아내고 있다. 소형 PC방, 불법 PC방의 범람과 일부 PC방 업주가 미성년자 출입을 허용하는 현상이 연이어 발생하고 있다. 2004년 정리 정돈과정을 거친 뒤 2005년에 PC방 산업발전은 녹색 PC방, 합리적인 경영방식 등을 지향하게 될 것이다. 새로 나온 'PC방 체인', '신 방식의 무료 PC방' 등 새롭게 탐색 연구하게 될 핵심문제이다.

조정시기

2004년에 온라인업체들은 주식합병, 인수 돌풍을 일으켰다. 시나(www.sina.com)가 왕썩과기(网兴科技, 콘텐츠 제공사)를, 아마썬(亚马逊)이 쥐웨(卓越)를, TOM이 중국 모바일 엔터테인먼트사를 인수하는 등 여러 인수사례가 있었다.

2005년 중국 국내시장이 크게 개방되는 추세에 따라 외자기업이 대량으로 중국시장에 몰려들 것이다. 외자기업의 진입은 국내외 업체 조정의 복잡한 추이를 보이게 한다. 중국시장에서 이미 규모를 형성한 업체도 끊임없이 산업자원과 회사내부를 조정, 변화할 것이다. 업계 주요 관계자는 인터넷의 최대 특징은 저렴한 비용의 교류이고, 최대 역할은 자원유통과 조정이어서 각 자원요소가 모두 적절한 조정을 이룬다고 밝혔다.

'가상업체'는 인터넷을 통해 지역제한을 뛰어넘는 전형적 표본이다. 때문에 인터넷업체 사이에 조정을 거치는 것은 산업경쟁의 필연적 방향이다. 이는 인터넷이 더욱 높은 수준의 서비스, 더욱 풍부한 정보 및 더욱 다양한 제품을 제공하게 한다.

인터넷 재조정이 2005년에 이어질 것이며, 특히 산업이 비교적 분산되고 종합적 경쟁력이 부족한 많은 업체들이 네트워크 병합, 산업자원 조정을 통해 폭넓은 진영을 갖추게 될 것이다. 조정추세는 미래의 진일보된 인터넷 발전을 의미한다.

인터넷 보안

인터넷의 급속한 발전은 정보자원을 공유하게 하나 정보화 발전에 따른 인터넷 보안문제가 갈수록 뚜렷하게 나타난다. 현재 중국 컴퓨터시스템의 바이러스 피해는 매우 심각하다. 특히 현재 인터넷 사이트 및 서버 시스템의 95%가 국내외 사설 서버의 공격과 침해를 당했었다고 한다. 그중 은행 및 증

권, 금융 관련 시스템이 주요 공격대상 이었다. 이렇듯 인터넷 보안문제가 인터넷 발전에 큰 영향을 주고 있다. 2005년은 인터넷 보안문제 역시 업계의 주 관심대상이 될 것이다.

베이징대학의 관련 연구센터 주임은 보안문제는 인터넷 발전과정에서 언제나 주목이 될 것으로 밝혔다. 정책법규에서 기술보장까지, 하드웨어에서 소프트웨어까지, 디지털에서 콘텐츠까지, 국가에서 업체, 개인에 이르기까지 모두 인터넷 보안이 연구되고 완벽화해야 할 주제이다.

다른 주요 관계자는 보안은 인터넷 발전과정에서 반드시 해결되어야 하고, 반드시 기술, 교육, 기능, 법률과 국제협력을 비롯한 다양한 조치를 통해 공동으로 해결해야 한다고 지적하였다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-1-7/n473_389412.html



중국 신규 온라인게임, 한국 게이머 쟁탈!

최근 쩐산(金山公司)의 책임자는 현재 한국의 모 회사와 협상 중으로 머지않아 한국시장에 진출하게 된다고 밝혔다. 양측은 계약 체결 후 한국 회사가 쩐산의 《평션방(封神榜)》 등 2종의 온라인게임을 대리판매, 운영하게 된다고 한다.

이번 한국 진출은 한국을 배우기 위한 목표

한국 등 동남아시아의 게이머 중에는 중국 유학생을 위주로 하는 상당한 수의 게이머가 있는데 중국 문화가 짙은 배경으로 하는 온라인 게임에 대한 수요가 매우 큰 것으로 조사됐다. "우리가 한국에 진출하는 것은 바로 이 부분의 게이머들을 흡수하기 위한 것도 있지만, 한국의 선진 온라인게임 제작기술을 배우기 위한 목적도 있다."고 쩐산의 광저우지사 장생무(蠟生武)가 솔직하게 밝혔다.

중국의 온라인게임시장에서 75%이상의 온라인게임이 한국 제품이라고 한다. 그러나 한국의 온라인 게임은 인물부각, 게임구조, 게임기능, 미술 등 면에서 국내 온라인게임을 앞서고 있다. 국산 게임도 국내의 성숙되지 못한 게이머에게 있어서 간단하고 편리하여 게임하기 쉬울 뿐만 아니라 국내 온라인게임의 음악적 특징점 등으로 인해 한국게임에 비해 오락성과 감상성이 뛰어난 것으로 알려지고 있다.

따라서 이번 합작은 양측에 모두 이로울 것으로 분석된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-1-17/n790_706505.html

2005년 온라인게임시장 '5분 미니게임'이 주류될 듯

MMRPG게임 안정세

MMRPG게임은 대형 다중접속 온라인게임이란 뜻이다. 게이머가 CD 비슷한 클라이언트와 선불 정액카드를 구입하여 사이트에 접속한 다음, 즐기는 캐릭터를 선택하는 방식으로 세계 각지에 있는 게이머와 게임을 즐길 수 있게 된다. 《미르》의 큰 성공으로 인해 수백만의 게이머를 확보하고 있으며 이어 《유》 등 MMRPG게임이 전체 온라인게임시장의 80%이상을 점하고 있다.

5분 미니게임이 인기

MMORPG게임의 단점은 게임 소모시간이 길고 정신을 집중해야 하며 폭력적인 장면이 많은 것이다. 때문에 지식을 배우는 성장단계에 있는 청소년학생에게는 알맞지 않은 것으로 판단되고 있다. MMORPG게임이 포화상태에 이르고 관리부문으로부터 질의를 자아내는 배경 하에 SINA iGame 등은 "5분간 미니게임"이란 방향을 제기했다. 이런 종류의 게임은 몇 분이면 스트레스 해소에 도움이 된다. 지난해 말부터 올해 초까지 이런 미니게임이 사무실에서 환영받고 있다.

명절 휴가가 다가옴에 따라 캐주얼게임 환영

지난해 12월부터 현재까지 SINA iGame의 통계에 따르면 매년 명절 휴가 때면 미니게임의 게이머가 평소에 비해 배정도 급증하는 것으로 나타났다. 미니게임의 발전은 사회적 배경과 관련되는 것으로 분석된다. 하나는 최근 휴가일에 관광을 떠나는 사람들이 평소보다 대폭 증가되는 반면 개성을 추구하는 일부 젊은이들은 조용하게 집에서 가상세계에 파묻혀 즐거움을 찾는 비중도 늘어나고 있다. 다른 하나는 학생들이 PC방에 가서 불량 경향이 있는 게임을 하기보다 집에서 가족과 함께 캐주얼 지능 게임 혹은 카드보드게임을 즐기는 편이 낫다고 생각하는 사람들이 많아졌다. 또한 명절기간의 다채로운 특별 이벤트가 게이머의 마음을 사로잡는 것도 이유가 된다.

성따가 게임산업의 목표를 가정 상호연동 엔터테인먼트로 정한 뒤 캐주얼 소형게임 연구개발이 선두기업의 발전 중점이 될 것이며, 이런 전략은 캐주얼게임의 발전을 부추기게 될 것으로 기대된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-17/76821.shtml>

성따의 두 게임, 인기 게임과 최고 게임으로 선정

성따는 20일 두 가지 온라인 게임 《热血传奇 The Legend of Mir II》와 《传奇世界 World of Legend》가 국가신문출판서 주관의 2004 중국 게임의 해 논단에서 '가장 인기 있는 게임'과 '가장 좋은 게임'으로 선정되었다고 밝혔다. 이것은 성따가 온라인게임 업계에서 우월적 지위를 가지고 있다는 것을 나타내는 것이다.

성따는 온라인게임 업계의 우월적 지위에서 한층 더 중국 정부의 신뢰를 얻게 되었다. 신식 산업부와 국가신문출판서를 포함한 정부 기구는 모든 게임 산업의 발전을 지지하고 있다. 신식 산업부는 매년 인민폐 5억 위안(대략 6,000만 달러 상당)을 국내 IT업종의 발전을 위해 지원하고 있다. 얼마 전 신식 산업부는 올해 정부의 자금 지원을 받는 기업 명단을 발표했는데, 성따는 특수 지지를 얻는 중요한 기업이기에 중점적으로 온라인게임의 소프트웨어 연구개발을 한다.

국가신문출판서도 2004년에 “국가 온라인게임 출판공정”을 발동하여 국내 온라인게임 산업의 발전을 촉진시키고 있다. 며칠 전 국가신문출판서는 성따의 3가지 순수 국산 온라인 게임 The Age, Three Kingdom과 Magical Land 및 기타 18벌의 국내 연구개발 게임을 이미 그 공정에 포함시켰다고 선포했다.

자료 : <http://finance.sina.com.cn/stock/mgzgg/20050120/22431310373.shtml>

지우청, 디지털 모바일게임 관망

“지우청은 일찍이 종횡 무진하는 게임을 내놓았다. 지금 우리의 전략 역시 종횡 무진 전략이다.” 20일 제1기 연례회의에 참석한 지우청의 CEO 주쥘(朱駿)이 회사의 발전 방향에 대해 언급했다.

조사에 따르면, 주쥘의 전략 중 “종(縱)”은 지우청의 업무 운영을, “연구개발, 운영과 경로”를 포함한 산업의 기타 부분까지 넓히는 것에서 무바오 소프트웨어에 투자하여 온라인게임 《과려시유 快乐西游》의 출시 및 동맹을 맺는 등 모두 회사의 “전초전”을 확장하는 것을 가리킨다. 그 외 “횡(橫)”은 지우청의 기타 엔터테인먼트 방향을 가리킨다. “우리는 기회를 엿보아 디지털 게임과 모바일게임 시장에 진입한다.”고 주쥘은 말했다.

소식에 따르면, 2004년부터 지우청은 이미 본래의 보수적인 제품 전략을 포기하고 방향을 바꾸어 확장을 가속화하는 전략을 채택하기 시작했다. 상장 전후의 지우청은 많은 해외 제품과 연이은 체결을 통해 앞으로 일년 동안 2개월에 하나씩 제품을 내놓기로 하였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-21/78190.shtml>

국가급 온라인게임 시설 올해 건설 예정

1월 16일 전국 신문출판 국장 회의가 창사(长沙)에서 폐막되었다. 신문출판총서 서장 슝위안(石宗源)은 “중국 민족 온라인게임 출판공정”은 올해에도 계속 실시되며, 4개의 국가급 온라인 게임 애니메이션 산업 발전기지과 5개의 국가급 온라인게임 기술 창조 공정 중심을 세우고, 1개의 게임 애니메이션 개발 고급인재 양성 대학을 만들고, 10개의 게임 애니메이션과 관련된 전문성을 가진 지정 대학교를 세워서 중국 게임 애니메이션 기업의 국제경쟁력을 강화한다고 밝혔다.

그 밖에 새로운 중국 설립 이래 정식 발표한 각종 학술 저작과 학술논문은 모두 인터넷에 올릴 것이다. 슝위안은 올해부터 5~10년 안에 중국 신문출판 단위는 신(新)중국 설립 이래 이미 출판한 각종 학술 저작과 발표 학술논문에 대해 분류 정리를 완성하여 “중국 네트워크 학술 문헌 출판 총 참고”를 형성하며, 최대규모를 가진 네트워크 학술 문헌 데이터뱅크를 세울 계획을 덧붙였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-17/76804.shtml>

《지판 机战》



- ◆ 게임명칭 : 《지판(机战) 기계전쟁》
- ◆ 게임종류 : MMORPG
- ◆ 개발사 : 텐칭디지털엔터테인먼트(天晴数码)-<http://www.tqdigital.com/>
- ◆ 퍼블리셔 : www.91.com
- ◆ 사이트 : <http://jz.91.com>



자료 : <http://newgame.17173.com/pages/01/20040911/20040911203019.htm>

<게임설명>

《지판(机战) 기계전쟁》은 로봇 전쟁을 소재로 광대한 밤하늘을 배경으로 한 MMORPG게임이다. 게임에서 전투는 아득히 먼 태양계에서 발생하며 지구, 고리형의 산 그림자속 달 표면 기지, 붉은 화성, 토성 고리속의 행성 어디에서든 철은 없는 곳이 없다.

이 게임의 최대 특징은 주인공이 더 이상 인류가 아니라는 것이다. 바로 키가 수십 미터에 이르고 강대한 무기를 가진 얼음같이 찬 철갑으로 둘러싸인 로봇이다. 이러한 변화에 게임의 주요 포인트는 전통적인 업그레이드와 술법의 학습에서 갑옷 연구, 무기 개량, 기체 진화, 자원 쟁탈 등 로봇 특색의 내용으로 바뀐다는 것이다.

게임 중에는 2개의 진영인 행성 통일 전선과 신성한 지구의 동맹이 있다. 각각의 진영에는 모두 3가지 계통인 “에너지”, “근접전투”, “원정전투”가 있다. 로봇은 게임에서 진화할 수 있도록 만들어졌다. 진화도중 모두 2개의 부분이 있을 수 있는데 하나는 정밀부문이고 또 하나는 특수부

문이다.

정밀부문에 가면 로봇은 대단히 강력하게 변하게 된다. 예를 들면 양손 레이저 검과 원거리 대포, 어깨의 미사일 발사기 등을 사용할 수 있다.

특수부문에 가면 기계는 특수한 전투 능력을 가진다. 대포, 비행기, 군용차, 탱크 등으로 변형할 수 있거나 혹은 인공위성, 로봇을 데리고 다닐 수 있다.



일정시간 후 게이머는 자신의 연구소를 조직할 수 있고 동반자의 연구를 통해 더욱 고급스러운 무기, 장갑, 탄약을 구비할 수 있다.

게임에서는 어떤 고급 광석을 사용할 수 있다. 게임 중에 “원석”이라 부르는 것을 이용하여 고급의 무기와 탄약, 갑옷 연구를 진행할 수 있다. 동시에 협력자가 보내주는 광석을 이용하여 탄약 혹은 도구를 합성하고 그 후에 본인의 무기를 개량할 수 있다. 자신이 가장 좋아하는 진정한 의미의 철갑무기를 만들 수 있다.



《기계전쟁》은 놀라운 점을 가지고 있다. 예를 들면 원정전투 계통의 뛰어난 몸체는 양손에 저격총을 보유할 수 있고, 변형계통에서는 대포로 변할 때, 전투반경에 든 장소를 공격할 수 있고 게다가 한번에 여러 곳을 공격한다.

당신과 당신의 전우는 대포를 형성하여 강력한 폭발이 사방을 덮을 때, 어떤 느낌이 들 것인가? 이동의 방법에는 걷기, 달리기, 날기, 바람처럼 사라지기, 우주 비행, 땅을 통과하기, 고공 비행 등이 있다. 고공이동 때, 당신은 높은 곳에서 전체 전투를 살펴보고 구름이 발 아래로 지나가도록 할 수 있다. 지하에 있을 때에 당신은 조용히 기다릴 수 있다. 아무도 당신을 발견할 수 없기에 목표하는 때에 나타날 수 있다.

이 게임 가운데 “군단”은 하나의 “모함(母艦 보급선)”과 유사한 시스템으로 게이머에게 가장 많은 편리를 제공할 뿐만 아니라, 전투 중에 지원을 요청할 수 있다. 게이머는 지뢰를 묻고 대포를 세우고 미사일을 발사하며 합금 도끼, 광양자 방패, 레이저 검, 전자 포, 분사 관 심지어 핵무기를 사용한다. 당신의 몸은 비행기, 대포로 변할 수 있으며 강력한 화력으로 전체 전장을 뒤덮기도 한다. 강력한 정신력의 폭발은 강력한 병기를 만들어 낸다.

게임설치에 필요한 컴퓨터 사양은 아래와 같다.

- * CPU : PIII600MHz 혹은 이상
- * 램 : RAM 64M 혹은 이상
- * 비디오카드 : nVidia 시리즈 Riva TNT의 216MB, ATI 동급 제품 혹은 이상의 DirectX8.1 이상 버전 98/Me/2000/XP

자료 : <http://jz.91.com/guide/about.html>

<관련기사>

“로봇 대전”의 최종 형태, ONLINE 버전 《기계전쟁》

당신은 과학 환상을 좋아합니까? 아마 대답은 확실하지 않을 것이다.

당신은 높은 곳에 이르는 것을 좋아합니까? 정확하게 들은 적이 없다.

당신은 《슈퍼 로봇 대전》 시리즈를 좋아합니까? 아마도 매우 많은 사람이 좋아할 것이다.

《슈퍼 로봇 대전》 시리즈는 가정용 게임기 플랫폼에서 한차례의 기갑(机甲) 폭풍을 일으켰다고 말할 수 있다.

사람의 뇌는 컴퓨터와 대항하고 자신의 무적군대가 컴퓨터 군대에 승리하며 시간이 오래 될수록 생활에서 재미를 얻지 못한다. 왜 《기계전쟁》 네트워크를 옮길 수가 없을까? 애석하게도 현재 시장에서의 기타 선전 기갑, 과학 환상 게임 중에 기갑은 줄곧 한 종류의 강화형 갑옷 형식으로 존재해왔다. 그러나 게임에서 기갑(机甲)-로봇을 줄거리로 삼는 것이 아니고 오히려 있어도 되고 없어도 되는 존재가 되어버렸다. 더욱이 우주싸움은 말할 필요도 없다. 이러한 설정은 많은 기갑 애호가들에게 큰 불만을 안겨주었다.

지금 또 하나의 “기계전쟁”이 출시되었는데 결코 이것은 천편일률적인 게임이 아니다. 왕룡(网龙) 아래의 탕칭 디지털이 국내 게임 기획의 일인자 “신장(新疆) 사람 류용”이 인솔하는 기획 단체를 만들어 2년의 시간을 거쳐 모두를 위한 《기계전쟁》이 탄생했다.

전의 온라인게임과 다른 것은 《기계전쟁》의 오락 세계 중에, 기갑은 장비의 형식이 아니다. 여느 기타 게임처럼 기갑은 그다지 중요하지 않은 부분으로 삼지 않는다. 당신은 키의 16미터 가량 로봇을 몰고 자유로이 우주 공간을 날아다닌다. 지구 궤도와 화성 기지에서 당신을 지지하는 세력과 전투를 벌인다. 여기에서 당신의 기갑은 당신의 가장 충실한 동반자가 될 것이다. 등급의 향상에 따라 당신은 자신의 개인 연구소 안에서 개발을 통해 장갑에 속할 수도 있고 최신 추진기,

강력한 무기 (심지어 원자폭탄도 있음)도 만들어 낸다.

진정한 순수 로봇 게임, 진정한 기갑 세계관, 국내 첫 순수 로봇 대전은 바로 《기계전쟁》이다.

자료 : http://gnews.91.com/nd91news/Content/2005_1/N200511718484844363.Htm



신문출판총서 도박 콘텐츠를 포함한 온라인게임 단속

신화사 베이징의 1월 19일자 보도에 의하면, 최근 갈수록 심해지는 온라인게임을 이용한 도박 및 관련활동에 종사하는 현상에 대하여 신문출판총서가 <온라인게임을 통한 도박활동을 단속하는 통지>를 발표했다. 각 지역의 신문출판국은 현지공안부, 통신관리부서와 함께 온라인게임을 이용하여 도박 행위를 엄격히 단속하도록 요구하였다.

신문출판총서 관계자는 일부 인터넷게임 사이트는 게임인기도를 높여 수익목적을 달성하기 위해 온라인게임을 이용한 도박 및 관련 활동에 종사하고 있다. 이런 사이트 중 일부 도박사이트는 게이머가 가상재산을 이용하여 도박 및 관련 활동에 참여하도록 설계하였다. 이런 행위는 국가 법률과 <출판관리법>, <인터넷정보 서비스관리법>규정에 심각하게 어긋난다.

인터넷은 은폐성이 높고 규모가 클 뿐만 아니라 게임대상 대부분이 미성년자이기에 온라인을 통한 도박게임이 사회에 미치는 영향은 심각하다.

신문출판총서는 <통지>에서 다음과 같은 규정을 명확하게 제정하였다. 여러 유형의 도박 및 관련 게임에 대한 각 온라인게임 개발사, 출판운영 사의 개발을 단속하고, 온라인게임출판 운영업체는 일종 명의거나 형식으로 온라인게임 도박유형의 게임 및 기타 루트를 통한 플랫폼, 도구 또는 서비스를 제공하지 못하며, 각 사이트는 각종 도박유형이거나 도박게임 소프트웨어 다운로드 서비스하지 못하며, 사이트에 도박 및 관련정보를 광고하지 못한다. 또한 관련 사이트의 정리 정돈을 시행하고, 문제가 발견됐을 경우 단속 한다.

여전히 온라인게임을 이용하여 도박활동에 종사하는 업체나 개인에 대하여 각 신문출판총서 행정관리부문은 현지 공안부문, 통신관리부문과 긴밀히 연합하여 엄중히 조사 처리한다. 불법행위에 대하여 법에 따른 조치를 취한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-19/77695.shtml>

전국 PC방, 게임 비중 표본조사

No	게임 이름	비중(%)
1	비엔비(泡泡堂)	8.51
2	미르의 전설(传奇)	8.16
3	평선방(封神榜)	7.7
4	텡선게임(腾讯游戏)	6.47
5	멍환시유(梦幻西游)	5.01
6	랜중게임(联众游戏)	4.76
7	미르의 전설3(传奇3)	4.57
8	따화시유(大话西游)	4.36
9	젠샤칭웬(剑侠情缘)	4.01
10	마오샌다오(冒险岛)	3.63
11	리니지2(天堂2)	3.58
12	MU(奇迹)	3.52
13	미르세계(传奇世界)	3.28
14	라그나로크(仙境传说)	2.31
15	크로스게이트(魔力宝贝)	1.67
16	희망(希望)	1.23
17	잉승왕좌(英雄王座)	1.14
18	항해세기(航海世紀)	1.13
19	모쌍(墨香)	1.05
20	도검(刀劍)	0.95
21	Metin2(倚天2)	0.94
22	기타 게임	22.02

2005년 1월 Beijing Junnet Union Technology가 중국 PC방 게임 비중 관련 표본조사를 진행하였다. 이번 조사는 북경, 심양, 제남, 광주, 성도, 중경, 상해, 무한, 곤명, 서안 등 11개 지역에서 동시

에 시작됐다. 220개 PC방과 조사인원 19,632명을 대상으로 했다.

이번 조사는 중국 PC방 게임인원이 점하는 비례에 맞춰 각지 PC방의 종류별 게이머 수에 대한 통계로부터 시작되었다. 정확한 데이터를 기반으로 이번 조사는 게이머가 각종 게임에 대해 즐기는 정도를 반영했다.

조사는 주로 오프라인 조사 형식을 채용하여 Junnet가 각지에 파견한 전문 조사원이 각 PC방에서 게이머에 대한 통계를 통해 얻은 정보를 체계적으로 분석하여 최종 조사결과를 얻었다. 또한 Junnet는 2005년에 정기적으로 조사보고를 공포하여 합작파트너에게 정확하고 상세한 정보를 제공할 계획이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-18/77128.shtml>

※ 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