



## 특집

- 민족 온라인게임 진흥 방안

## CHINA GAME NEWS

- 화쉐 2005 (滑雪 2005) 올 여름 출시될 듯
- Gwbn (长城宽带 Great Wall Broadband) 온라인게임 산업에 진출
- 온라인게임 쟁탈전, 한국게임과 중국산게임 대결이 주류
- 중국 온라인게임 산업 연간 규모 50% 증가
- 중국 "온라인게임" 개발 인재 1.5만 명 부족
- 《모상 墨香 墨香》의 새로운 사이트
- 중국 최대 게임업체 '성따', 포털사이트 '시나닷컴' 지분 19.5% 인수

## GAME 소개

- 화샤 온라인 (华夏 Online)

## 법률 및 정책

- 온라인게임과 PC방 도박, 복권 행위 단속
- 애니메이션과 전자게임산업 발전을 위한 문화부의 조치

## 민족 온라인게임 진흥 방안

최근 청소년들의 심신건강, 건전한 인터넷게임 개발과 좋은 인터넷 환경을 마련해주기 위해 중국 정부에서는 많은 관심을 기울이고 있다. 중국 청소년 인터넷협회와 광명일보 인터넷 정보부문이 <인터넷게임 진흥, 녹색 인터넷 공간 설립>이란 구호로 각계 인사들과 좌담회를 가졌다.

## 선진 인터넷문화 지향 &lt;당 중앙서기처 서기 양웨이(杨岳)&gt;

현재 중국 네티즌 수는 약 1억으로 세계 네티즌의 1/10을 차지하고 있다. 다수가 35세 이하의 청소년으로 80.8%를 차지한다. 그중 18세 이하 미성년자가 16.4%로 1,540만 명에 달하고 있다. 인터넷이 청소년들의 성장에 대해 영향력을 주고 있음을 알 수 있다.

2003년 중국의 게이머는 1,380만 명, 2004년에는 2,025만 명으로 동기대비 47%나 성장했다. 또한 2007년에는 4,180만 명에 달할 것으로 예측하고 있다. 이는 중국 인터넷게임산업의 비약적인 발전을 나타내고 있는 것이다.

작년 11월 중국 청소년 인터넷협회에서 북경의 10개 초, 중, 고등학교 학생 3,000여명을 대상으로 설문조사를 실시했다. 조사결과 중학생은 7%가 게임을 해보지 못했고, 매일 게임을 하는 학생은 44%, 게임을 해보지 못한 고등학생은 1%, 계속 게임을 하거나 매일 하는 학생은 39.8%였다. 말할 것도 없이 대학생들은 대부분 게임을 한다. 게임은 청소년들과 갈라놓을 수 없는 친구가 되었다고 볼 수 있다.

중국은 세계에서 인터넷게임의 발전이 가장 빠른 지역이지만 많은 문제점도 가지고 있다.

1. 산업 망이 아직 미완성된 상태라서 여러 가지 게임 간에 상호호환이 되지 않는다.
2. 인재 부족, 특히 게임제품 개발과 게임기업 경영관리 인재가 많이 부족하기 때문에 게임개발의 문화성, 예술성, 교육성, 기술성과 오락성이 원활하게 결합되지 못하고 있다.
3. 게임엔진기술의 낙후, 품종 부족, 기능부족 등은 인터넷게임 품질개발에 많은 영향을 끼치고 있다.
4. 고 품질의 민족 인터넷게임의 부족하며, 수량이 적고 외국게임을 많이 도입하고 있으며 자체 개발능력이 약하다.
5. 많은 중국기업이 외국 게임제품을 대리하지만 핵심기술을 장악하지 못했다. 자신의 합법적인 권리를 보장하지 못하기 때문에 불법 인터넷게임이 계속 유통되고 있다.

6. 완벽한 법률이 없기 때문에 사이버 물품과 게임장비의 법률지위, 운영업체의 법률책임, 게이머의 권익 보호 등의 문제들을 더 확고히 해야 한다

외국 게임 중엔 폭력적인 게임이 많아 청소년들의 성장에 많은 피해를 주고 있다. 설문조사에서 게임 중 돈을 받고 사람을 욕하고 죽이는 등의 게이머들이 있는데 중학생 52%, 고등학생 중 62%가 공감한다고 대답했다. 이러한 사이버 가치관은 청소년들을 잘못된 길로 인도하고 있다. 따라서 인터넷을 이용하여 청소년들을 교육하고 바른길로 선도하는 것이 현재 우리들의 중요한 사업이다.

인터넷게임은 산업문제뿐만 아니라 문화적인 문제가 더욱 중요한 것으로 볼 수 있기 때문에 아래와 같은 조치를 취해야 한다.

1. 정부는 청소년들이 게임을 하면서 민족 자존심, 자신감과 자긍심을 세울 수 있는 제품들을 발굴한다.

2. 인터넷게임을 위주로 청소년 소프트웨어 프로그램 디자인시합을 진행하여 청소년들의 성장에 도움이 되는 게임을 개발해 낸다.

3. 녹색게임을 표준으로 청소년들에게 적합한 게임을 추천한다.

4. <내일을 위하여>란 프로젝트는 청소년들이 자아보호능력 제고와 위법행위를 방지하기 위한 중앙종합처리위원회의 신 구호다.

### 인터넷게임에 등급을...

“적당히 하는 게임은 컴퓨터와 인터넷지식을 익히는데 도움이 된다. 타자라든가 인터넷에 대한 이해가 학교에서 배운 것보다 많이 실용적이다”라고 북경시 해전구 실험소학교의 6학년 생 조우바이즈난(赵白执南)이 말했다.

건의 : 중국 지도, 역사인물 등이 실제와 부합되게 게임을 개발한다면 게임을 하면서 지리, 역사인물을 익힐 수 있다. 역사 인물들을 신비감 있고 개성 있게 하여 게이머들에게 선택권을 준다. 예를 들면 게이머들이 자체로 헤어스타일이나 얼굴 모습, 성격들을 선택할 수 있는 등 게이머들이 사이버 세계에서 자신들의 상상력을 충분히 발휘할 수 있게 한다. 게임과정 중 잔인한 장면을 없애며 채팅으로 많이 교류할 수 있는 공간을 만들어 주면 작문 쓰기 등에 많은 도움이 될 것 같다.

더욱 많은 청소년들이 인터넷게임 중 지식을 얻게 하기 위해 저소득층 청소년 PC방이 설립되어 등급별로 관리하였으면 좋겠다.

**중국문화 홍보** <왕싱스커워이얼아이니커스인터넷과기(북경)유한회사 부총경리 린푸민(林阜民)>

인터넷게임은 인터넷문화의 일부분으로서 청소년들에게 적극적인 세계관과 인생관을 정립 시켜 주어야 한다.

중국인들은 웅장한 민족 문화 속에서 성장했다. 급성장하고 있는 시대에 발맞추기 위해 이 위대한 문화를 접촉할 시간이 없어진다. 이런 상황에서 책임감 있는 업체나 신흥 문화산업의 대표인 우리는 우리의 작품으로 천백만의 게이머들에게 민족문화와 정신을 홍보해야 한다.

따위즈쑨(大宇咨讯) 및 북경관싱(北京观星)이 개발한 《셴웬알--퍼이텐리셴 轩辕二--飞天历险》이란 게임이 바로 중국 5천년의 문화를 홍보하기 위해 만들어 진 것이다. 중국 사람들이 자체로 개발한 게임이기에 모두 민족의 특색을 나타내고 있다. 우리의 제품이 해외시장으로 진출하여 더 많은 외국 사람들이 게임을 통해 중국의 문화를 접촉하기 바란다.

### 감독관리 강화, 발전 추진 <북경시 신문출판국부국장 팡웨이(庞微)>

북경지역의 인터넷게임 업은 전국적으로 볼 때 비교적 발전이 빠른 편이다. 2004년 북경시 인터넷게임 출판시장의 규모는 RMB 1.7억원, 인터넷게임 운영업체는 약 20개로 전국의 10%를 차지하며, 인터넷게임 출판개발업체는 약 20개로 전국의 20%를 차지한다.

현재 중국 정부는 미성년자들의 사상도덕 교육과 만화 애니메이션 산업의 발전에 관심을 돌리고 있다. 북경시 신문출판국은 감독관리와 업종 발전에 아래와 같은 조치를 취했다.

1. 시장감독관리를 강화, 해적판 단속
2. 국가 인터넷게임산업 발전기지가 북경에 설립 될 것을 신청 중
3. 핵심기업 배양, 향후 진산(金山)회사와 같은 자체 R&D 능력이 있고 시장경험이 풍부하며 업계 신용도가 높은 게임업체를 중점적으로 배양할 것이며, 정책적으로나 인재 등의 면에서도 적극 지원할 것이다. 물론 기업규모가 작지만 발전 잠재력이 있는 소기업 역시 지원할 것이다.
4. 우수 게임출판 프로젝트 장려기금을 설립한다. 매년 국산게임업체가 건전한 제품을 만들 수 있게 도와준다. 건전한 게임 제품들의 시장점유율을 지원 격려하며 불량게임의 청소년들에 대한 피해를 단절시킨다.
5. 민족게임, 국산게임, 우수한 게임들을 북경시 우수 출판물 선정에 참여 시킨다. 게임 개발, 예술창의, 미술디자인, 프로그램개발, 운영서비스, 시장홍보 등에서 특별히 공헌한 기업이나 개인을 격려해주며 콘텐츠가 좋고, 올바른 사회문화를 선도하는 제품을 격려한다.
6. 미성년자에게 건전한 제품을 홍보한다. 북경신문출판국의 지도 하에 중국 청소년인터넷협회, 북경시 발행그룹, 출판사업자협회 등, 지난 1월 20일부터 미성년자들에게 건전한 제품을 홍보하는 등의 이벤트를 진행했다.

이번 이벤트에 발맞추어 신문출판 라이선스 부문에서도 해적판 게임시장을 단속하는 등의 활동을 진행하는 동시에 정품게임을 독려하는 활동을 진행했으며, 북경시 라이선스국에서는 정품판매 우수 업체들을 홍보하여 소비자들이 정품을 살 수 있게 도와주었다.

### 건전한 게임으로 인터넷시장 점유 <상하이 성따 인터넷 북경 분공사 총경리 첸중화(钱中华)>

성따 인터넷이 게임 R&D 과정에 많은 교육내용을 첨부시켰다. 2004년에 개발한 《쉐러이핑(学雷锋)》이 교육유형 게임의 첫 시도이다. 2005년 신문출판총서의 지도 하에 거액을 들여 “쥬화잉승

푸(中华英雄谱)”라는 대형 교육게임을 연구 개발할 것이다. 게이머들이 게임 중 중국 위인들의 업적과 경력을 경험하고 이해하게 하며 정신을 따라 배울 수 있게 할 것이다. 동시에 청소년들의 심신을 단련할 수 있는 《쉐러이핑 (学雷锋2)》 게임을 출시하여 게임성과 취미성 교육성이 과학적으로 융합되게 할 것이다.

네티즌들의 건전한 게임을 위해 “친즈시통-항綾溝固”이란 카드를 출시할 것이다. 부모와 자식의 카드를 한데 묶어서 부모의 카드가 자식의 카드를 공제할 수 있게 한다. 예: 게임유형 선택, 시간제한, 정보추적, 실시간 알람 등의 기능.

### 미성년자들에게 처음으로 출시된 건전한 게임

중국 청소년인터넷협회가 관련 부문과 전문가의 지원 하에 《녹색인터넷게임 추천표준(绿色网络游戏推荐标准)》([www.zqwx.com](http://www.zqwx.com))을 제출했다. 중국 청소년 인터넷협회가 추천한 건전한 게임은 다음과 같다.

### 패키지게임

《지핀퍼이처-极品飞车》, 《셴웬제이엔4-轩辕剑4》, 《셴제이엔치샤3와이잔:원칭핀-仙剑奇侠3外传:问情篇》, 《FIFA2004》, 《버스왕즈:스즈싸-波斯王子:时之砂》, 《오우스싼귀-傲世三国》, 《친상II:푸훤-秦殇II:复活》, 《뮌쑤우징빠3:빙핑왕궈-魔兽争霸:冰封王座》, 《싼궈첸잉잔 IV-三国群英传IV》, 《하이상왕-海商王》

### 인터넷게임

《젠샤칭웬online(剑侠情缘online)》, 《핑선방(封神榜)》, 《항하이쓰지(航海世纪)》, 《비엔비》, 《모우셴도우(冒险岛)》, 《텐조우2(天骄2)》, 《멍환시유online(梦幻西游online)》, 《퍼이페이(飞飞)》, 《비쉐칭텐online(碧血情天online)》, 《산궈처어(三国策)》, 《툰스텐띠(吞食天地)》, 《화샤online(华夏online)》, 《셴웬2-퍼이텐리셴(轩辕2-飞天历险)》, 《머리보우뻬이(魔力宝贝)》, 《셴징촨쉬(仙境传说)》

자료 : [http://game.163.com/game2002/editor/edit\\_jianzhi/050203/050203\\_348260.html](http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/050203/050203_348260.html)



## 화쉐 2005 (滑雪 2005) 올 여름 출시될 듯

북경 이치러러 인터넷 과기유한회사(17lele.com)가 2년간 비밀리에 개발해오던 대형 실시간 3D스포츠 온라인게임 《화쉐 2005-滑雪2005》를 금년 여름방학에 출시할 계획이다. 이 게임은 게이머의 범위를 확장하여 젊음이 넘치고 도전을 좋아하는 신세대의 오락수요를 만족시킬 수 있게 개발하고 있다.

화려한 시각향수와 유창하고 자극적인 동작, 한계에 도전하는 쾌감, 유행되고 있는 패션, 교정에

서 유행되는 음악 등으로 개발하고 있다. 국산 일류제품을 대표하는 이 게임이 온라인 게임시장의 붐을 일으킬 것이고 국산 게임을 단일한 위협소재에서 벗어나게 할 것이다.

《화세 2005-滑雪 2005》는 중국, 한국, 미국 등의 우수한 게임개발 인재들이 공동 참여하여 만드는 국제화 제품이다. 제품이 완성된 후 한국, 대만, 홍콩, 일본 등에 동시에 출시될 것이다. 이는 중국 스포츠소재의 온라인게임이 국제시장으로의 첫 진출이 될 것이다.

자료: [http://game.163.com/game2002/editor/edit\\_jianzhi/050204/050204\\_349103.html](http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/050204/050204_349103.html)

## Gwbn (长城宽带 Great Wall Broadband) 온라인게임 산업에 진출

"구정 이후 Gwbn그룹은 온라인게임 사업계획을 정식으로 공포한다."고 Gwbn온라인게임 사업부의 랜앤화(廉艳华) 부총경리가 언급했다. Gwbn은 우선 1억 위안 이상의 자금을 온라인게임 사업에 투자할 것으로 전해지고 있다.

랜앤화는 "온라인게임에 진출하려는 것은 이전부터 Gwbn그룹의 전략적 계획이었다. CITIC그룹(中信集团)도 우리의 동태를 주시하고 있다. 현재 Gwbn그룹이 출시한 서버와 게임전용 PC는 온라인게임과 밀접한 연관성이 있다."고 언급했다.

지난해 온라인게임의 시장 규모는 24.7억 위안에 달하고, IT산업과 통신사업에 대한 직접적 공헌은 214.4억 위안에 이른 것으로 나타났다. Gwbn그룹은 중국 최대 IT하드웨어 제조업체 중의 하나이며, CITIC그룹도 통신 분야에서 활약하고 있는 영향력 있는 업체이다. 온라인게임 산업은 두개 그룹의 우세를 유기적으로 결부시켜 통신과 IT사업에 있어서 새로운 이익 포인트를 창출시키기 위한 선택이라 할 수 있다.

현재 Gwbn은 IBM 및 국립연구소와 손잡고 온라인게임 엔진 기술개발을 추진 중에 있는데 예산은 1,000만 위안이며 정보산업부의 "온라인게임 개발 플랫폼 프로젝트" 특별기금의 지원을 받고 있다. 게임엔진은 온라인게임 개발에 있어서 핵심기술에 속한다. IBM은 Gwbn그룹에 핵심기술지원을 제공하게 되고, 기타 연구기구에서 그래픽기술을 제공한다. Gwbn은 엔진을 이용하여 자체개발을 진행할 뿐만 아니라 기타 온라인게임 업체에의 제공도 가능하다.

Gwbn은 내부적으로 지난해 10월, 온라인게임 사업부에 독립적인 베이징 자련후똥유한회사(北京嘉联互动科技有限公司 [www.joygogo.com](http://www.joygogo.com))를 설립, 온라인게임 개발과 운영을 추진하도록 했다. 올해 1월말 Gwbn은 "창관망왕(长宽梦网 [www.gwbn.com.cn](http://www.gwbn.com.cn))"의 명칭을 "비비쿠(比比酷 [www.bbco.ol.cn](http://www.bbco.ol.cn))"로 바꾸었다. Joygogo의 사업 핵심은 "종합 디지털 연동 엔터테인먼트 서비스 포털"사이트를 구축하는 것으로 상세내용은 대형 온라인게임뿐만 아니라 캐주얼게임, 모바일 부가가치서비스, 커뮤니티서비스 등이 포함된다.

Gwbn은 중국에서 세 번째인 브로드밴드 운영업체로서 사용자가 1,500만 명이고, 온라인 게임 중 Gwbn 사용자가 32만 명을 넘는다고 한다. Gwbn은 또한 전국 체인PC방 운영허가증을 소유하

고 있고 많은 개인유저와 PC방 사용자를 갖고 있다.

관련 선두 업체들은 Gwbn의 진출에 대해 주시하고 있다. 반면 Gwbn의 내부인사는 "시장 진출 후 Gwbn의 올해 목표는 시장에서 입지를 굳히고 중간정도의 위치를 확보하는 것이다. Gwbn가 바로 온라인게임으로 진출하는 것이 아니고, 투자 측인 Gwbn과 CITIC의 구체적 사업추진 방안 계획에 따라 추진하게 될 것이다."라고 언급했다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-2-12/n607\\_523720.html](http://news.17173.com/content/2005-2-12/n607_523720.html)

## 온라인게임 쟁탈전, 한국게임과 중국산게임 대결이 주류

2004년 연말부터 2005년 연초까지 중국의 온라인게임 시장에는 근 20종의 장르별 온라인게임이 오픈베타서비스에 들어갔다. 그 중 한국 온라인게임은 "프리프", "트라비아", "sealonline" 이고, 중국산 온라인게임으로는 kingsoft의 "평선방(封神榜)", "항하이쓰지(航海世纪)"등이 있다. 업계 내 인사들은 2005년 중국 내 온라인게임 시장의 대결이 새해 초부터 개시된 상황이며, 2005년 중국 온라인게임 시장 쟁탈전에서 한국 온라인게임과 중국산 온라인게임의 대결이 주류를 이룰 것으로 예상하고 있다.

2004년 연말 IDC가 발표한 데이터에 따르면 2004년 중국의 온라인게임 시장규모는 36.5억 위안으로 2003년에 비해 146% 증가되었으며, 2005년에는 규모가 50억~70억 위안으로 확충될 것으로 예측했다. 시장규모의 증가에 따라 시장점유를 목표로 더 많은 게임업체가 중국에서 대리운영업체를 찾고 있으며 많은 중국의 원시 개발제품도 2005년 초에 시장에 투입되고 있다.

2005년 1월 JUNNET(骏网)가 베이징(北京), 선양(沈阳), 지난(济南), 광저우(广州), 청두(成都), 충칭(重庆), 상하이(上海), 우한(武汉), 쿤밍(昆明), 시안(西安) 등 11개 지역에서 220개 PC방과 19,632명을 상대로 동시에 진행한 중국 내 PC방 게임별 비율에 대한 표본조사 결과는 다음과 같다. "미르"가 8.16%로 1위, "평선방(封神榜)"은 오픈베타서비스 1개월 내에 동시접속자수가 18만 명을 기록해 2위로, "대화시유(大话西游)"가 5.01%로 3위를 차지했다. 18만 명의 동시접속자수와 매일 평균 증가량이 1만 명이라는 데이터에 근거하여 "평선방"의 인기도가 예상을 훨씬 뛰어넘을 것으로 판단된다.

이런 현황에 대해 Kingsoft CEO인 레이쥘(雷军)은 2005년 중국의 온라인게임 시장에서 중국산 온라인게임의 시장 점유율이 최초로 한국게임을 초월하게 될 것이라고 했다.

"평선방"이 활기를 띠게 된 주요 요인은 첫째, Kingsoft가 대중화 마케팅을 방향으로 온라인게임 시장의 전반적 발전추세에 부응하도록 온라인 가정화 전략을 취하였으며 둘째, 제품 자체가 국내 게이머의 애호와 습관을 파악하고 중국 고전문화를 발굴하여 국내 게이머의 구미에 맞게 개발된 것으로 분석된다.

많은 한국 온라인게임이 중국 시장 쟁탈에 나선 상태에서 국산제품의 대표작 "평선방"이 선전하게 될 것이며, 이는 2005년 중국의 온라인게임 전반에 걸쳐 큰 변혁을 일으킬 것으로 전망된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-02-11/82953.shtml>

## 중국 온라인게임 산업 연간 규모 50% 증가

2월 14일 신문출판총서가 전한 소식에 따르면 중국 온라인게임 산업의 연간 규모가 매년 50%에 가까운 속도로 증가되고 있어 국제적으로 최대의 잠재력을 가지고 있는 시장으로 인정되고 있다고 한다.

업계 내 인사들은 중국 온라인게임 출판시장의 꾸준한 확장에 따라 경쟁이 더욱 치열해질 것이고 빠른 증가세는 궁극적으로 점차 안정될 것이며, 이로 인하여 국내 시장의 발전은 새로운 병목 현상이 나타날 것이라고 예측했다. 이런 병목 현상은 결국 중국의 민족게임산업을 어떻게 더욱 강하고 크게 발전시키느냐 하는 문제로, 중국 온라인게임 시장을 주도할 뿐만 아니라 국제 온라인게임 산업에서도 주요 경쟁력이 되어야 한다는 점이다.

이 목표를 실현하기 위해 현재 중국의 온라인게임 업체는 자국문화의 우월성과 풍부한 운영경험에 힘입어 두 단계의 전략을 전개하고 있다. 첫째 단계는 민족 문화를 원동력으로 자국시장을 선점하여 온라인게임 대국의 기반을 튼튼히 하는 것이다. 둘째 단계는 국외에 진출하는 전략으로서 지적재산권을 핵심으로 하고 민족문화를 배경위에 국제 발전의 흐름에 맞춰 재조정, 합작 등의 형식으로 국제시장을 개척하는 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-02-14/83081.shtml>

## 중국 "온라인게임" 개발 인재 1.5만 명 부족

2월14일 신문출판총서에서 전한 소식에 따르면 향후 5년 내 중국에서 자체 개발한 대형온라인게임이 최소 300여종이 출시하게 되는데 이에 따른 전문개발자가 2만여 명이 수요 된다고 한다. 현재 온라인게임 전문개발자가 5천 명 정도에 그쳐, 1만5천여 명이 부족한 것으로 예상된다.

중국은 게임개발인재가 부족하며 특히 중고급인재가 매우 부족한 상황으로 게임산업의 지속적인 발전을 제약하는 걸림돌로 나서고 있다. 높은 자질을 갖춘 개발인재의 교육체계가 없는 한 중국의 민족게임산업은 지속적인 발전을 가져오기 힘들다.

지금 신문출판총서는 차원별, 단계별, 형식별로 중국 민족 온라인게임 "1+10인재육성계획"을 준비 중에 있다. "1"은 한 개의 고급 게임개발인재 학원(기구)을 설립함을 뜻하며 "10"은 전국 범위 내에서 게임관련 전문성과 실력이 뛰어나고 교육조건이 우수한 10개 대학을 선정, 중국의 민족 온라인게임 인재 육성의 학원으로 지정하며 대학본과 수준의 게임 개발인재를 중점적으로 육성함을 뜻한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-02-15/83131.shtml>

## 《모상 墨香 묵향》의 새로운 사이트

《모상 墨香 묵향》 게임이 새로운 사이트를 만들어 게이머들의 호평을 받고 있다. 많은 게이머들의 요구에 따라 《모상 墨香》의 중국 측 운영업체와 한국 측 개발 운영업체가 협의 한 결과 사이트를 만들었다. 완전 게임만 하던 데서 벗어나 게이머들이 게임을 하는 동시에 QQ친구와 채팅도 할 수 있고 게임교환의 불편함도 덜어주었다. 창구식 게임을 즐기지 않은 게이머는 계속 옛 방식으로 계속 할 수 있다. 《모상 墨香》 사이트: [www.moxiang.com.cn](http://www.moxiang.com.cn)

자료 : <http://games.sina.com.cn>

## 중국 최대 게임업체 ‘성따’, 포털사이트 ‘시나닷컴’ 지분 19.5% 인수

시나의 과학기술 소식지에 따르면, 성따(Nasdaq : SNDA)가 시나사(Nasdaq : SINA)의 주식 약 19.5%를 인수하였다고 전했다. 성따는 이미 미국 증권법에 따라 미국 증권거래위원회에 Schedule 13D의 보고를 제출하였으며, 이 보고서에서 명확하게 시나의 증권에 대한 소유권을 밝혔다. 동시에 관련 거래 및 기타 Schedule 13D 보고의 특정한 내용을 발표했다.

만약 Schedule 13D 보고의 전체 내용을 알고 싶다면 미국 증권거래위원회의 공식사이트 [www.sec.gov](http://www.sec.gov)에서 그 내용을 상세하게 확인할 수 있다. 성따는 이미 확정 발표된 사항에 대해 더 이상의 논평을 하지 않을 것이라고 덧붙였다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/other/2005-02-21/1435530858.shtml>



## 화샤 온라인 (华夏 Online)



- ◆ 게임명칭 : 화샤 온라인 (华夏 Online)
- ◆ 게임종류 : 환상 RPG(2D)
- ◆ 개발사 : 선전 네트워크 (深圳网域)
- ◆ 운영사 : 선전 네트워크 (深圳网域)
- ◆ 공식 사이트 : <http://www.hx2004.com/>
- ◆ 현재상황 : 베타 테스트 중

### <게임배경>

《화샤 online》은 선전시의 왕위 컴퓨터 네트워크 유한회사가 자체 개발한 독립 지적재산권의 대형 온라인게임이다.

《화샤》는 중국 고대의 신화 전설과 역사를 배경으로 하여 《산해경 山海经》과 《회남자 淮南子》 등의 작품을 참고로 했으며 생동적이고 황홀한 환상세계를 묘사하였다. 게임은 기본적으로 정통적인 역할 분류의 게임 특징을 가지고 있으며, 중국 고대의 신화 전설의 기초 위에 게임 배경과 임무 체계를 지었다. 괴물과 나쁜 신들과의 전투를 통해 모험하고 등급을 향상시키며 신화에 전해 내려오는 귀중한 보물을 모은다.

게임은 화려하면서 고전 미술의 풍격을 가지고 있다. 새로운 임무와 체계, 파벌 시스템 등의 독특한 게임 기능을 갖추고 있으며 게임 사이의 상호 교환성을 중시하여 음성 채팅 기능을 첨가하였다.

### 게임 주요 특색 :

《화샤》는 화려하지만 고전적인 미술 풍격이 있다.

- 사람을 황홀하게 하는 게임 배경
- 아름다운 게임 화면
- 개성적인 캐릭터
- 출중한 보조 기능, 다른 성장 방식 제공
- 온 세상을 깜짝 놀라게 한 씨족 대전
- 신비로운 자극의 다양화된 임무 시스템  
(등급 임무, 줄거리 임무, 순환 임무, 특수 임무를 포함한다)
- 자원 수집 시스템
- 채팅 시스템
- 팀 구성 시스템

현재 《화샤 Online》은 이미 4번째 버전 《서광 버전 曙光版》까지 새롭게 출시하였는데 더욱 참신한 내용을 추가하였다.

<직업소개>



전사

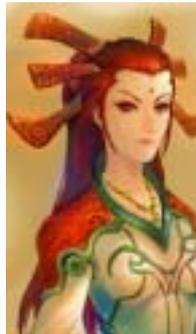


**전사**

전사는 절대 야만적인 힘을 가지고 있는 사람이 아니다. 그들은 건장한 체력과 기백이 있고 뜨거운 피가 흐르고 있으며 칼, 총, 검, 도끼를 자유자재로 사용한다. 전사는 술사의 전투 기교를 장악하기에 손색이 없다. 전사가 술사를 만날 때, 그 결과는 절대로 예상하기 어렵다. 치열한 전투에서는 그 전술이 심지어 술사를 뛰어넘는 대규모 전투의 주력군이다. 영웅이 되고 싶은가? 손안의 편리한 도구를 휘두르고 모래벌판을 종횡 무진하는 여정을 체험하고자 한다면 영웅 전사는 바로 당신이 될 수 있다.



술사(마법사)



**술사**

술사, 상고 시대에 그들은 신에 접근하는 사람으로 불린다. 어떤 사람은 술사와 충돌이 발생할 때, 안전하지 못하다고 생각한다. 왜냐하면 그들이 술사의 어떤 공포와 신기한 술법과 마주하게 될지 모르기 때문이다. 더욱 더 화려하고 거대한 법술을 위해 술사 자신의 생명을 수단으로 하여 그 생명을 강대한 신통력으로 변하게 한다. 그들은 한숨만으로 하나의 전쟁을 불러일으킬 수 있다. 화샤 대지로 걸어 들어가 당신은 선인의 풍채와 도사의 골격을 하고 움직임이 자유로운 그들은 볼 수 있다. 만약 당신이 희망한다면 당신은 신의 거대한 힘을 가지게 될 것이다.



사냥꾼



### 사냥꾼

사냥꾼, 짐승이 제멋대로 행동한 상고 시대 가장 존경을 받는 사람이라고 불린다. 짐승 가죽을 걸치고 긴 활을 가지고 있으며 건장한 모습으로 자주 정글과 황야 사이를 왕래한다. 적을 만났을 때, 그들은 이리의 냉정함과 매의 눈, 표범 같은 빠르고 맹렬함을 가지고 있다. 오랜 수렵 생활에서 그들은 도주하기 어려운 함정을 배치하는 것을 배울 뿐만 아니라 화살을 이용한 생존 방법과 화염, 냉기 등을 사냥에 이용한다. 또한 석양을 활로 쏜 전설을 기억하는가? 화사의 하늘 아래, 전설은 당신의 재도전을 필요로 한다.

### <캐릭터 소개>



이름 : 아치

성별 : 남자

나이 : 20

직업 : 전사

키 : 178cm

체중 : 70kg

출생지 : 사막 도시

취미 : 무술 연마

특기 : 제조

혐오 : 뉘썬(罗嗦) 와 대화

그는 증오와 고통 속에서 성장하였다. 그 이름이 화사의 토지에 올려 퍼지는 뜨거운 피 속에서 성장한 전사이다. 만약 갑자기 닥쳐온 전쟁이 없었다면, 아치는 계속 북방의 대초원에서 평범한 목축민의 생활을 했을 것이다. 오랑캐는 무정한 살육과 부모의 생명을 빼앗아 갔고, 행복한 가정을 파괴하였다. 어린 그에게 무한한 고통과 증오를 남겨 주었다. 겨우 열 살 밖에 되지 않은 아치는 피난민들을 따라 화사의 도시에 오게 된다. 다행히 늙은 대장장이가 갈 곳 없는 그를 받아들여 무기 가게에서 실습생으로 일하게 한다.

무기 가게에서의 10년 동안, 아치는 매일 묵묵히 무기만 만들뿐 전혀 웃음을 보이지 않는다. 오랑캐 군단이 다시 쳐들어온다는 소식이 전해졌을 때 아치의 얼굴에 씩씩하고 얽은 웃음이 띠는 것을 사람들은 보게 되었다. 아치는 늙은 대장장이에게 작별을 고하고 군대에 들어간다. 그러나 머지않아 사람들과 어울리지 못하는 그는 군대에서 배척을 받아 어쩔 수 없이 군대를 떠나게 되

고 혼자서 유랑하는 무사가 된다. 아치의 유일한 친구는 고독이다. 고독 속에서 그는 비로소 사람들의 고아라는 무시와 모욕을 잊어버릴 수 있었다. 그는 복수를 위해서 매일 무공을 꾸준히 연습한다. 점점 사람들과의 왕래가 없어지면서 심지어 그를 지능이 낮은 병어리로 보는 사람들도 생기게 된다.

아치, 그의 생명은 더 많은 적을 없애기 위해서 존재하는 것이다. 오직 적을 없앨 수 있다면 자신의 선혈을 죽음의 신에게 공물로 바칠 수도 있다. 전투 때마다 아치는 본인의 목숨에 연연하지 않고 미친 듯이 전투를 하기에 그의 온 몸은 상처로 가득하다. 매번 지옥의 끝까지 갈 만큼 위험한 상황에 놓이게 되면서 그의 강인한 체력과 기백, 무서움이 없는 정신력은 점점 사람들의 존경을 받게 된다. 한 용감한 단체는 천천히 아치의 주변에서 응집하기 시작하여 그의 지도 아래, 모든 최악의 근원을 향해서 돌진한다.



**이름 : 평림**  
 성별 : 여자  
 나이 : 17  
 직업 : 사냥꾼  
 키 : 162cm  
 체중 : 42kg  
 출생지 : 쉬안위안 도시 (軒轅城)  
 특기 : 돈벌기  
 취미 : 미식  
 혐오 : 살피는 것

빈곤한 사냥꾼 가정에서 비록 태어났지만 평림의 부친은 줄곧 고상하고 우아하게 그녀를 교육하고, 가난을 벗어나기 위해 딸이 언젠가는 대부호에게 시집갈 수 있을 것이라는 희망을 가지고 있었다. 그러나 흉악하고 잔인한 짐승은 이 가정의 꿈을 깨뜨리고 만다. 사냥 중에 평림의 아버지는 맹수에 의해서 크게 다쳐 장애를 입게 된다. 가족을 부양하기 위해 그녀는 냉정함을 잃지 않고서 어릴 때부터 아버지의 무기를 들고서 사냥터에 나가게 된다.

어렵고 고달픈 사냥꾼의 생활은 하마터면 평림을 궁지에 몰아넣을 뻔하였다. 생존을 위해서 이 작고 귀여운 여자 아이는 어쩔 수 없이 남자들과 같이 한밤에 얼음같이 찬 눈 위에서 잠복하여 사냥한 짐승의 고기를 먹으면서 배를 채운다. 이런 생활을 하면서도 그녀는 항상 낙관적이고 명랑하게 웃음을 지으면서 사람들을 대하였다. 눈발이 흠날리는 아주 깊은 밤 그녀는 혼자서 외롭게 흐느껴 울곤 한다.

1년 후에, 그녀는 다른 사냥꾼들의 존경을 받게 된다. 그녀는 냉정함과 인내심, 민첩성을 가지고서 사냥에 뛰어난 소질을 보여 화사 대지를 석권하게 된다. 자신의 능력에 따라, 평림은 많은 사람들의 난제를 해결하면서 점점 더 광범위한 명성을 얻게 되고 거액의 재산도 모으게 된다. 그러나 그녀는 여전히 소박한 생활을 하면서 고상하고 우아하면서 총명한 부잣집 귀공자를 갈망하고 있다. 그녀의 미모는 적지 않은 사람들로 하여금 관심을 가지게 한다.

그러나 가난한 사람들 중에는 오히려 평령을 좋지 않게 보는 이가 많은데 그 이유는 그녀가 도우는 대상은 대부분 부자들로 제한되어 있으며, 가난한 사람들의 부탁은 단호하게 거절하기 때문이다. 아무도 그녀의 이런 행동의 이유를 알 지 못하며, 아무도 그녀를 설득할 수가 없다.

어느 날, 어느 전사로부터 평령은 빵을 맞는다. 한참 후, 그녀는 배상을 요구하며 그것을 구실로 아치라는 전사를 뒤따르게 된다. 이때부터, 화샤의 대지에는 하나의 전설이 전해진다. 탐욕스러운 요부가 용감한 전사를 탐하고 있으며, 그녀는 악마의 조수이다. 또한 그녀가 진정으로 기다리는 것은 악마의 거대한 보물창고이다.



**이름 :** 선농수쇄  
**성별 :** 여자  
**나이 :** 22  
**직업 :** 술사(마법사)  
**키 :** 167cm  
**체중 :** 50kg  
**출생지 :** 쿤룬 도시(昆仑城)  
**특기 :** 독(毒) 넣기  
**취미 :** 사람 희롱하기  
**혐오 :** 자신보다 총명한 사람

신농(神农)의 딸로 구름을 관장하는 장로의 제자이다. 명문 귀족으로 태어나 어려서부터 엄격한 집안 교육을 받았다. 신농은 청렴한 정치로 유명하며 집에서 또한 줄곧 군대 규율의 방식으로 자녀를 가르쳤다. 수쇄(宿雪)로 하여금 부친의 권력에 어쩔 수 없이 복종하게끔 하였다. 착한 심성으로 아름다운 호족의 규수로 자라났다.

15세가 되었을 때, 신농은 수쇄를 대 장로에게 보내어 기예를 익히게 했다. 18세가 될 때까지 그녀는 힘든 나날을 보내야 했다. 기예를 배울 때, 그 신통력은 이미 수준이 매우 높아서 의식주의 문제를 마음대로 관장할 수 있었다. 시간이 갈수록 더욱 단단하고 강한 여인이 되어 있었다. 집에 돌아왔을 때, 그녀의 아버지는 더 이상 그녀에게 명령할 수 없었다. 그녀는 이제 강력한 마법으로 부친에게 대항할 수 있었다. 그 때부터 신농의 집에서는 용감한 여주인이 많아졌다. 신농 씨족은 약초에 대해서 매우 많이 알고 있었기에 그것으로 사람들의 병을 고쳤다. 그러나 수쇄는 사람을 살해할 수 있는 독약을 연구하는 일에 몰두를 함으로써 ‘독약을 만드는 여인’이란 별칭이 붙게 되었다.

그녀가 다른 씨족과 결혼을 하기로 한 날, 흔적도 없이 사라져 버렸다. 그러던 어느 날, 어떤 사람들은 그녀가 악마의 여인으로 변했다는 말을 전했고, 어떤 사람들은 화샤의 많은 사람들의 생명을 살리기 위해 싸우고 있다고 전했다. 어떤 이야기가 진짜인지는 그녀 자신만이 알고 있을 것이다.

## 온라인게임과 PC방 도박, 복권 행위 단속

최근 성 문화청은 성 범위 내에서 온라인게임, PC방과 전자게임장의 도박, 복권 행위를 엄격히 단속한다는 공문을 발송했다.

최근 일부 네트워크 문화부문에서 전반적으로 경제수익 효과만 중시하다 보니 온라인게임을 이용해 도박 혹은 기타 형식으로 전환하여 도박행위를 하는 현상들이 나타나고 있다.

문화청은 각급 문화행정기관에 대해 본 지역의 모든 네트워크 문화단위 및 사이트에 대해 전반적인 조사를 진행, 도박 등 불법내용과 관련된 서비스를 제공하는 네트워크 문화단위에 대해 법률에 준하여 처분할 것을 요구했다. 이미 심사허가를 거쳤거나 등록된 네트워크 문화단위에 대해 도박 또는 도박에 관련되는 위법내용을 담은 네트워크 문화제품을 엄격히 금지하며, 온라인게임을 이용해 도박 혹은 기타 형식으로 전환하여 도박행위를 하는 등을 금지하고 이 사이트에 연결서비스를 제공하지 못한다.

PC방과 온라인 소비자들은 PC방 제작, 다운로드, 복제, 열람, 발표, 전파 혹은 기타 방식으로 도박내용을 담은 정보를 홍보하지 못한다.

동시에 전자게임장은 게임용 화폐반환, 복권반환, 점수기록과 기타 추첨방식 등 기능을 갖춘 전자게임기, 전기 회로판을 설치하지 못하며, 전자게임장을 이용해 도박 혹은 기타 방식으로 전환하여 도박 행위를 하지 못한다. 위반한 자는 공안기관에 넘겨 처분한다.

자료 : [http://game.163.com/game2002/editor/050207/050207\\_351215.html](http://game.163.com/game2002/editor/050207/050207_351215.html)

## 애니메이션과 전자게임산업 발전을 위한 문화부의 조치

애니메이션과 게임산업의 건전하고 빠른 발전을 위하여 미성년자의 소비와 오락을 선도하고 만족시키기 위해 최근 문화부는 다음과 같은 6가지 조치를 취하게 된다고 발표했다.

첫째, 정책과 법규를 보완하여 애니메이션 및 전자 게임산업의 발전에 양호한 시장 환경을 마련해 준다. 관련 팀은 시범적이고 선도적인 자금 투입과 허가조건 조정 등 특별정책으로 애니메이션과 전자게임 산업을 이끌 것을 건의했다.

둘째, 민족 애니메이션과 게임의 정품화를 실현한다. 국가재정자금으로 애니메이션 및 게임의 연구개발, 운영기업을 적극 지원하고 육성시키며 중국 풍격과 국제적 영향력이 있는 일련의 애니메이션과 전자게임제품을 부각시킨다. 3~5년 사이에 국내 시장에서는 주류로서, 국제 시장에서는 일정한 점유율을 차지하는 것을 목표로 한다.

셋째, 청소년들을 위해 미성년자에게 알맞은 건전한 애니메이션 전자게임 정품을 추천하며, 평가와 장려체제를 수립하고 민족 애니메이션게임을 장려하여 시장의 발전추세를 인도한다.

넷째, 산업 진흥기지를 적극 육성한다. 애니메이션 게임 산업 발전이 빠른 상하이, 후난, 광둥, 저장 등 지역의 일부 대학교, 신기술지역에 애니메이션 게임 연구개발이 위주인 산업단지를 건립하고 애니메이션 산업 진흥 기지를 구축한다.

다섯째, 수입기준을 엄격히 한다. 세계각지의 우수한 온라인게임을 선택성 있게 수입하고 중국 실정에 부합되지 않거나 불건전한 내용을 담은 온라인게임의 수입을 방지한다. 문화부는 이미 네트워크 문화제품 콘텐츠의 심사 제도를 수립한 상황이다.

여섯째, 국가 급 애니메이션 게임전시회를 개최하고 중국에서 원작 개발한 제품 간의 교류에 있어서 영향력 있는 플랫폼을 구축한다.

자료 : [http://game.163.com/game2002/editor/050206/050206\\_350547.html](http://game.163.com/game2002/editor/050206/050206_350547.html)

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