

제141호

2005. 07. 18

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 산업 측면에서 보는 교육 온라인게임

China Game News

- 렌중(联众)과 펀팅후동(纷腾互动), 국산 제일의 SF온라인게임 제작
- 성따, Gravity 의 <라그나로크> 운영
- 진텐(锦天)과 징허(晶合时代) 제휴 <전설-传说> 홍보
- Sohu 캐주얼게임 플랫폼 곧 개통
- 게임직업 TOP 10
- 90% 청소년이 온라인게임 위해 인터넷접속
- 9개 도시에 PC방 제한
- 베이징, 디지털 예술교육 보급위해 전자게임을 교실로 끌어 들여

Game 소개

- 욕망·용의 고향 (欲望·龙之故乡)

법률 및 정책

- 문화부, 우수 온라인게임 모집
- 문화부, 온라인게임의 심사비준 영화보다 엄격하게

산업 측면에서 보는 교육 온라인게임

1. 교육 소프트웨어산업

현재 교육 소프트웨어산업은 3개영역으로 나눈다.

1) 학교, 교육국이 고객을 상대로 하는 교육 소프트웨어.

학교와 교육국을 상대로 하는 교육 소프트웨어는 중국 교육부의 "학교별 통합 프로젝트"와 "서부농촌 원격교육 프로젝트"의 교육정보화 수요를 촉진하며, 제공되는 주요제품과 서비스는 각종 교육 자원베이스, 교원망, 지역교육망 솔루션이다.

운영하는 모델은 교원망, 지역교육망 응용소프트웨어 프로젝트 혹은 교육시스템 내부에서 제품을 판매한다. 현재 주요 대표 업체로는 K12 교육망, 절강대학 인터넷, 중국 교육의 등이 있다.

중국에는 천차만별의 중소학교와 중소학교 교사, 2억의 중소학생이 있지만, 교육시장은 붕쇄, 독점으로 개방되지 않았다. 프로젝트는 많으나 경비가 적고, 교육과정의 개성화를 너무 추구하기 때문에 표준, 규모화를 실시하기 힘들다. 이 산업시장은 몇 개 중소형 기업을 먹여 살릴 수는 있지만 대형 교육 소프트웨어 기업을 육성하기는 힘들다. 현재 다수의 교육 소프트웨어 기업은 생과 사의 갈림길에서 발버둥치고 있다.

2) 가정, 학생을 상대로 한 가정용 교육 소프트웨어

가정과 학생을 상대로 한 교육 소프트웨어는 학생들의 멀티미디어과정, 보조교육과 교육소프트웨어 연습 등을 위한 것이다. 경영모델은 시장대리와 소매경로를 통해 제품을 판매한다. 대표적인 업체는 커리화(科利华), 한린후이(翰林汇), 홍언(洪恩) 등이 있다.

최근 중국 기반교육은 새로운 교재개혁을 진행했다. 9년 의무교육을 실시한지 이미 5년이 되었으며, 새 학기가 시작될 때 모두 새로운 교재를 사용하게 한다. 고등학교 교재는 이미 광둥, 산둥, 하이난, 닝샤 등 6개성에서 테스트하고 있다. 때문에 기반 교육단계의 교학 콘텐츠 및 시험평가모델은 모두 변화가 생길 것이다.

기반교육과정의 개혁은 5~10년에 한 번씩 진행된다. 그러나 중소학교의 다양한 정책은 교재버전을 몇 십 가지에서 몇 백가지로 복잡하게 만들었다. 이는 교학 소프트웨어의 개발 자본을 대폭 증가시킨다. 패키지 버전의 가정교육 소프트웨어 해적판 문제와 커리화, 한린후이 등 대형 가정교육 소프트웨어 업체의 시장탈퇴는 제품의 유형과 수량을 급격히 줄어들게 했다. 현재 컴퓨터와 영어 교학의 소프트웨어만이 겨우 이 국면을 지탱하고 있다.

3) 각종 중소학교의 인터넷학교

교육 소프트웨어 영역은 중, 소 인터넷학교며, 보통 유명한 중소학교 산하에 이름을 걸고 있다. 업무는 주로 "비 학력교육의 온라인 보조교육"으로 정해져 있다. 운영모델은 회원제도 상용화 혹은 학

교 이름을 상용화로 하며, 대표 업체로는 101인터넷학교, 사중 인터넷학교, 베이징대학 부속 인터넷 중학교 등이 있다.

현재, 중소학교의 인터넷학교는 다수가 기존학과 교육을 간단하게 인터넷에 올리고 있다. 인터넷의 주요 콘텐츠는 강의와 숙제이기 때문에 융통성이 없으며, 인터넷의 협력성과 호환성을 충분히 발휘하지 못 한다. 또한 콘텐츠가 너무 적다. 다수의 인터넷학교가 한 학교에 이름을 걸고 있기 때문에 더욱 큰 범위 내에서 교학 자원을 구조조정하기 어렵다. 중소학교의 경쟁이 아주 치열하므로 인터넷학교의 수량이 200여개에 달한 적도 있다. 2003년의 "사스"가 많은 중소학교에 '강심제(強心劑)'를 놓았지만 한동안에 그쳤으며, 현재 다시 잠잠해지고 있다.

이 3개 영역의 현황으로 볼 때 교육소프트웨어는 새로운 돌파구를 찾아야 하며, 업무모델과 운영모델이 모두 새롭게 바뀌어야 한다. 교육 정보화도 향후 교육발전의 추세로 되고 있기 때문에 교육 소프트웨어의 수요는 여전히 왕성할 것이다. 만약 교육소프트웨어가 새로운 모델로 바뀌는데 성공한다면 이 산업은 다시 일어서게 된다.

2. 온라인게임 산업에 관해

통계에 따르면 2001년 중국 온라인게임 시장규모는 3.7억 위안, 2004년에는 24.7억 위안에 달했으며, 5년 후에는 중국 온라인게임 출판시장의 년 수익이 100억 위안에 달하게 될 전망이다.

- 1) 온라인게임의 신속한 발전으로 국가 정책도 점차 이 산업을 지원하고 있다.
- 2) 성따, 망이, King soft의 수익창출이 확대되면서 사회자금이 끊임없이 이 산업으로 흘러들고 있다.
- 3) 경쟁이 치열하다.
- 4) 제품의 품질이 거의 비슷하다.
- 5) 박투와 마환(魔幻)소재의 모델이 단일하다.
- 6) 마귀를 부시고 업그레이드 하는 모델에 싫증을 느낀다.

많은 사회여론이 온라인게임에 반감을 나타내고 있다. 주요 문제점은 일부 온라인게임에 포르노, 폭력, 미신 등 불건전한 콘텐츠가 존재하며, 무의식중에 청소년들의 도덕관과 가치관에 영향을 주기 때문이다. 자제력이 없는 일부 청소년들은 온라인게임에 빠져 헤어 나오지 못하며, 학업과 심신건강에 영향을 주는 등 일련의 문제들을 일으키게 된다.

현재 정부 관련 부서의 의견은 신흥 산업으로서 발전 초기에 일부 문제가 나타나는 것은 피하기 어렵지만, 이런 문제들 때문에 포기해서는 안 된다는 것이다. 좋은 것은 발전시키고 나쁜 것은 제거하면서 문제들을 해결해야 한다. 동시에 적극적으로 시장을 지도, 감독관리 해야 하며, 게임시장을 건전하고 질서 있게 인도해야 한다.

이 때문에 지적재산권을 발전시켜야 하며, 중국의 우수한 민족문화를 선양해야 한다. 현재 미성년자들의 흥미와 지력개발에 유익하고 건전한 온라인게임을 발전시키는 것이 급히 해결해야 할 문제들이다. 청소년들에게 적합한 온라인게임 정품의 시장 보급과, 특히 학생들에게 적합한 교육형 온라인게임을 개발하는 것이 중요한 과제중의 하나이다.

3. 교육유형 온라인게임 산업에 관해

현재 비판적 사회이론으로 온라인게임이 곤경에 빠졌으나 새로운 교육 소프트웨어와 결합하여, 학과, 백과지식, 생활상식 및 행위규범등과 교육을 결합시키면 된다. 지식, 오락, 취미, 교육을 결합시키는 것은 교육 소프트웨어와 온라인게임 발전의 새로운 시장기회가 될 것이다. 이는 교원망, 지역교육망의 새로운 영역일 수도 있으며, 많은 교육계와 온라인게임 업계인사들이 관심을 가지고 있는 교육유형 온라인게임에 존재하는 문제점이다.

중국 국내에서 유명한 기초교육 포털사이트 K12 교육망은 산천(三辰)카톤그룹 등과 연합하여 산하에 있는 한 가지 업무를 교육유형의 온라인게임과 인터넷운영으로 전환할 계획이다. 많은 자금을 교육기술 전문가와 국내 최고 게임개발 인재들에게 투자하여 곧 중소학생들을 상대로 한 대형 교육 온라인게임 플랫폼 K12 play를 출시할 예정이다.

상하이 호우첸(昱泉)회사, 주하이 오우취얼(珠海奥卓尔)회사 등도 교육유형의 온라인게임 개발을 시도하고 있다. 지난해 상하이 교육위원회는 공개적으로 중소학교에 지력개발에 유익한 온라인게임과 애니메이션 제품을 입찰 구입했으며, 교육주관부서가 학생들의 게임행위를 책임지기로 했다. 이것은 국내에서 처음으로 시도한 것이다. 금년 아동 절 기간 충칭시위원회에서도 도시 중소학생들이 지력에 유익하며, 건전한 게임을 할 것을 것을 지지했다. 여러 면에서 볼 때 교육부서가 피동적으로 온라인게임을 억제하던 것이 주동적으로 이끌고 나아갔으며, 교육의 유력한 무기로 사용하고 있다.

교육과정과 온라인게임을 결합하여 교육을 타깃으로, 게임을 수단으로 하는 시장으로 볼 때 별 문제가 존재하지 않는다. 그러나 구체적으로 어떠한 방식을 채용하여 온라인게임과 교육과정을 결합하는가 하는 것이 복잡한 문제이다. 유저 상대가 주로 학생이기 때문에 소비모델은 학부모나 교육사업자들의 지지를 받는 동시에 학생들이 즐기게 해야 한다. 어떻게 "교육"과 "게임"간의 평형을 찾을 것이며, "게임"과 "교육"의 결합모델을 찾을 것인가 하는 것이 교육유형 온라인게임 산업의 발전 과제이다.

유익한 캐주얼 교육 온라인게임은 간단하게 조작할 수 있고, 쉽게 중독이 되지 않아야 하며, 쉽게 배울 수 있고 교학을 통일되게 하는 것이 우선 택해야 할 모델이다. MMORPG 온라인 캐릭터게임의 교육 온라인게임은 지리, 역사, 문화 등 지식에 결합되게 해야 한다.

그러나 해결해야 할 문제점으로는 개발기술의 문제와 개발주기가 길다는 점이 있다. 비교적 강한 흡인력으로 학생들이 쉽게 중독에 빠질 수 있으며 일정한 시장 위험이 따르기 때문에 신중히 고려해야 한다.

(베이징 사범대학 전국 중,소학 컴퓨터교육연구센터 황소우위(黄小玉))

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=5220&lm=ywxw>

렌중(联众)과 펀텡후둥(纷腾互动), 국산 제일의 SF온라인게임 제작

렌중(OurGame)은 전 세계 네티즌에게 온라인 레저오락 플랫폼의 서비스를 제공하는 업체이다. 여러 해를 지나는 동안 “렌중 세계” 제품은 이미 진정한 “중국인의 오락 세계”가 되었다. 2억 명의 등록사용자를 보유하는 동시에 동시 온라인 접속 인원이 70만 명을 넘어섰다. 현재, 렌중은 연합 운영의 협력 모델을 추진하고 있다. 레저게임 플랫폼과 온라인게임을 결합하여 레저게임의 내용을 풍부하게하며 레저오락 플랫폼의 개념을 확장하고 있다.

시안 펀텡후둥 디지털 과학기술유한회사는 시안(西安)의 유일한 자체 연구개발, 독립 운영의 온라인게임회사이다. 펀텡후둥의 이념은 서북지방을 기점으로 시안의 중후한 문화를 결합하여 서부지역의 인터넷 게임산업을 공동으로 발전시키는 것이다. 더불어 국제시장의 경쟁력을 갖춘 최첨단 제품을 개발하여 중국 서부의 문화를 국제무대로 이끌어 나가는 것이다.

《SPACE HOMELAND》는 펀텡후둥이 2003년 10월 출시한 온라인게임이다. 이 게임은 현재 중국 내에서 유일하게 국민 스스로 연구개발, 운영하는 SF 배경의 RPG 게임으로 게이머에게 스릴과 끝없는 모험 이야기를 제공한다. 서기 23세기, 인류는 자성의 인력권과 아시아의 광속도 기술의 연구 발전에 따라 유인 우주선이 마침내 태양계를 초월하여 은하계로 나아가고 인류는 새로운 우주 공간에 직면하게 된다. 우주 시대의 원정군 멤버로서, 게이머는 천체로 파견되어 새롭게 개척한 인류 식민지에 가게 된다. 인류의 새로운 보금자리를 건설하는 것은 게이머들의 사명이며 앞으로 많은 어려움이 닥칠 것이다. 미지의 탐색은 게이머의 지혜와 용기가 필요하다.

가까운 시일 안에 렌중과 펀텡후둥은 공동으로 국산 첫 SF 온라인게임 《SPACE HOMELAND》를 만드는데 전략적으로 협의한다. 그 때가 되면 《SPACE HOMELAND》는 렌중 플랫폼에 머무르게 되며 “렌중 세계”에서 운행하는 MMORPG 게임이 된다. 《SPACE HOMELAND》는 “렌중 세계”에서 내놓는 제1번째 온라인게임 제품으로, 이것은 렌중과 시안 펀텡후둥이 서로의 이익을 위해 공감하는 것이다. 현재 《SPACE HOMELAND》는 신속하게 개편 작업이 진행 중에 있으며 개정판 후의 게임은 완성성과 화면 측면에서 모두 향상될 것으로 보인다.

《SPACE HOMELAND ; 星际家园》 게임 사이트 주소

▶ space.fenteng.net/gameser/joingame95.htm

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-07-15/1011118097.shtml>

성따, Gravity 의 <라그나로크> 운영

지난 7월 11일 성따(Nasdaq: SNDA)는 한국 온라인게임업체 Gravity(Nasdaq: GRVY)사에서 개발한 카톤 장르의 MMORPG 게임 <라그나로크>를 중국 내에서 독점 운영하는 협의를 체결했다고 밝혔다.

“<라그나로크>의 카툰, 건전한 게임 풍격은 여성들과 청소년 게이머들에게 아주 적합하며, 성장 잠재력이 있다. 이것은 성따가 실시하는 가정전략 유저들이다”고 성따의 천텐쥬우가 말했다. “성따는 앞서가는 판매망과 운영플랫폼이 있기 때문에 중국에 있는 <라그나로크> 게이머들을 위해 풍부한 게임 체험을 제공할 수 있다”

Gravity의 CEO David Woong-Jin Yoon도 "우리는 성따와의 협력을 아주 기쁘게 생각한다. 이번 협력을 통해 Gravity는 중국 온라인게임시장 중의 지위를 공고히 할 수 있다"고 말했다.

자료 : <http://www.shanda.com.cn/homepage/index.htm#>

진텐(锦天)과 징허(晶合时代) 제휴 <전설-传说> 홍보

2005년 7월 6일, 청두 진텐과기와 베이징 징허스따이 소프트웨어유한회사가 베이징에서 제휴 협의를 체결했으며, <전설-传说>게임의 홍보, 전시 등 사항에 대한 제휴도 전개하고 있다.

청두 진텐과기는 중국에서 디지털 엔터테인먼트와 인터넷 안전사업을 동시에 하고 있는 첫 종합 대형기업이다. 발전전략은 온라인게임 제작, 운영, 인터넷안전 소프트웨어 R&D, 디지털 엔터테인먼트 교육세트, 이동 엔터테인먼트 제품 R&D 운영, 디지털 엔터테인먼트 산업연구소, 디지털 엔터테인먼트 고 첨단 매체 등의 영역이다. 지금까지의 운영은 업계의 인증을 받고 있으며, <전설>게임에는 백만 명의 유저들이 등록해 있다.

베이징 징허스따이는 전국에서 곧 <전설>의 홍보, 대형 전시를 할 것이다. 양측의 이번 협력은 게임운영업체와 판매업체가 온라인게임 홍보영역에서의 새로운 제휴모델이다.

<전설 OL>의 이번 연합 홍보사업은 7월중부터 베이징, 상하이, 광저우, 청두를 중심으로 전국에 퍼지게 된다. 이번 홍보모델은 구식과 달리 새롭고 창의적이다. 머지않아 게이머들은 <전설 OL>의 매력을 체험할 수 있을 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-07-14/1340117978.shtml>

Sohu 캐주얼게임 플랫폼 곧 개통

7월 18일부터 Sohu(NASDAQ:SOHU)가 캐주얼게임시장으로 진출하게 되며, Sohugame을 테스트하게 된다.

18일 출시하게 될 캐주얼게임으로는 바둑, 장기, 오자기, 떠우띠주(斗地主), 튀라지(拖拉机), 궁주(拱猪), 랜랜칸(连连看), 동동러(动动乐), 펑광펑치(疯狂碰棋) 등 9편의 게임이다. 앞으로도 지속적으로 다채롭고 재미있는 게임을 출시할 예정이다.

1. 이번에 출시하게 되는 9편의 게임은 기존이슈 보드게임과 최신 특색게임의 결합이다.



캐주얼게임 흥

2. 팀을 모집하는 독특한 모델로 팀원과 같이 한 지도에서 동고동락하는 기쁨을 누린다.



랜랜칸(连连看)

3. 새로운 게임모델, 긴장감이 넘치는 게임, 치열한 대항전



둥둥러(动动乐)

4. 옛 이야기를 더듬어 가면서 즐거움을 느낀다.



평광평치(疯狂碰棋)

5. 게이머가 점차 성공해 가는 인생을 맛본다.



떠우띠주(斗地主)

6. 감정교류 운반체(载体). MM이 당신의 행동에 관심을 보인다.



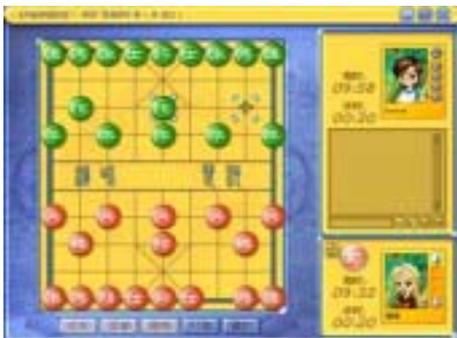
튀라지(拖拉机)-드래그

7. A를 통해 B를 파는 지혜를 배운다.



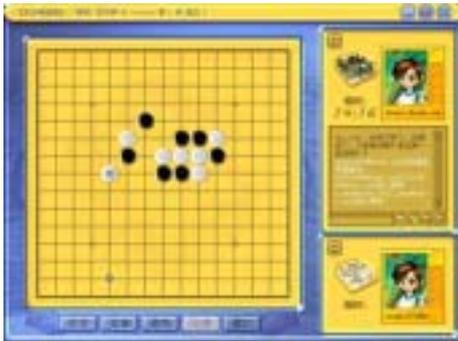
궁주(拱猪)

8. 중국 옛 문화를 계승하여 게이머들에게 고대 전쟁장면을 체험하게 한다.



장기(象棋)

9. 노인과 어린이들 모두에게 적합한 지력개발에 유익한 게임



오목장기(五子棋)

Sohu캐주얼게임 플랫폼은 많은 유저들의 편리를 위해 @sohu.com ; @chinaren.com ; @sol.sohu.com ; @sms.sohu.com 에 등록하면 이 9편의 게임을 할 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-15/n241_157616.html

게임직업 TOP 10

10대 게임직업

1. J2ME 게임소프트웨어 엔지니어 - J2ME游戏软件工程师
2. 게임도구 프로그래머 - 游戏工具程序员
3. BREW 게임소프트웨어 엔지니어 - BREW游戏软件工程师
4. 게임 미술디자이너 - 游戏美术设计师(2D/3D)、
5. 게임 플랫폼 개발 - 游戏平台开发
6. 3D 게임디자인 고급강사 - 3D游戏设计高级讲师
7. 모바일게임 디자인 고급강사 - 手机游戏设计高级讲师
8. 온라인게임 디자인 고급강사 - 在线网络游戏设计高级讲师
9. 게임기획사 - 游戏策划师
10. 게임테스트 인 - 游戏测试员

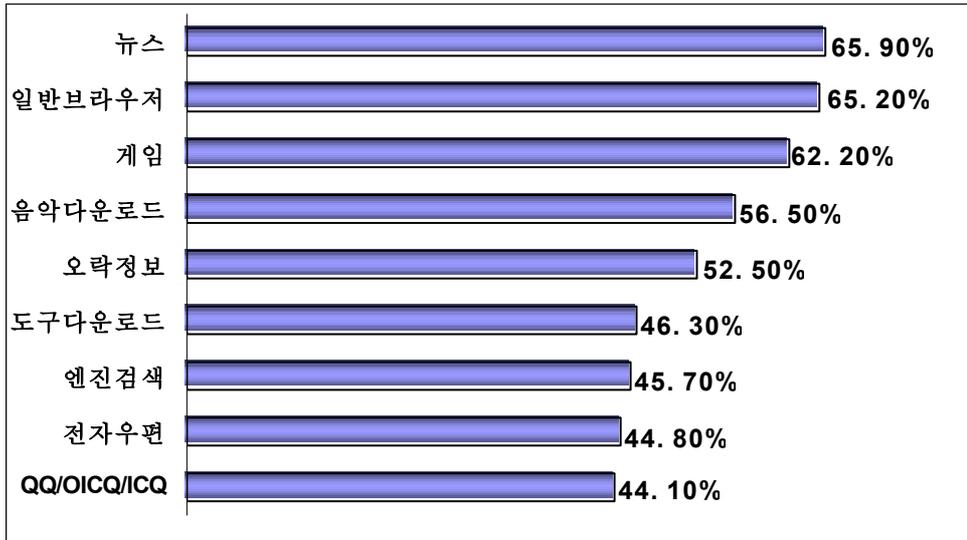
국가 신문출판총서는 향후, 중국 온라인게임 개발인재가 2만 명가량 필요 할 것이라고 했다. 현재 5,000명도 안되기 때문에 아직도 1,500명이상 부족하다는 예기다. 어떤 전문가는 향후 중국 온라인게임에 종사하는 인재가 놀랄 정도로 부족할 것이라고 전망했다.

현재, King soft, 성따, 텡쑤(腾讯), 광통(光通), 게임쥐즈(游戏橘子), 텐칭수마(天晴数码) 등 국내 최고 게임업체들이 각종 인재를 모집하고 있다. King soft 사의 한 관계자는 게임인재들이 오는 것을 거절하지 않는다고 말했다. 2005년에 들어서면서 중국 내의 많은 온라인게임 업체들의 인력 유치 경쟁이 더욱 치열해졌으며, 주류 업체들은 ‘혈전’을 벌이고 있다. 향후 5년 동안 중국에서는 자체 개발한 최저 300여 편의 대형 온라인게임이 출시하게 될 예정이다. 때문에 우수한 전문 개발인재들이 더욱 필요하다.

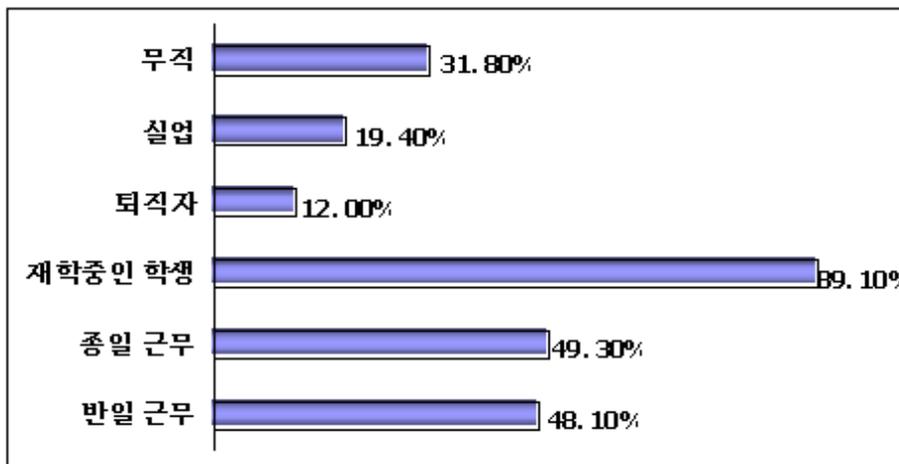
자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-06/1653116826.shtml>

90% 청소년이 온라인게임을 위해 인터넷접속

네티즌의 온라인 이용 :



직장인들의 인터넷 사용 비율 :



중국 사회과학원에서 발표한 '중국 5대 도시 인터넷사용자 조사보고'에 의하면 90%의 청소년들은 온라인게임을 즐기기 위해 인터넷을 사용하고 있다고 밝혔다.

조사 대상자들을 연령대로 살펴보면 16세부터 24세 사이의 유저가 전체의 90%를 차지하고 있으며, 이 중 고등학교에 재학 중인 학생 유저가 80%를 차지했다. 한편 중국 청소년들의 일일 평균 인터넷 사용시간은 2.73시간으로 조사되었으며, TV시청률 1.29시간과 비교할 때 2배가 넘는 수치를 기록했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-08/1102117261.shtml>

9개 도시에 PC방 제한

지난 7월 8일 문화부부장 순자정(孙家正)은 9개 도시에 실험용 PC방을 설립할 것에 관한 정책 회의를 국무원에서 개최했다. 문화부,公安부, 신식산업부, 단 중앙, 세무총국, 공상총국, 뉴스사무실 등 관련 부문의 대표들이 회의에 참가했다. 베이징, 상하이, 톈진, 충칭, 청두, 선양, 선젠, 창사, 스자좡 등 9개 도시의 대표들이 부시장을 단장으로 문화,公安, 공상 부국장과 함께 회의에 참석했다.

이번 회의에서는 현재 국내 PC방 시장의 작전추세, 관련 조치 등 문제를 집중 토론했다. 회의에서는 학교 200M 안, 영업시간, 세수세율, 청소년 입장 등 4가지 PC방 초점문제에 대한 결론을 얻었으며, 9개 시점도시의 실정을 적당히 구조조정 하기로 했다. 구조조정은 정상적인 관리와 PC방의 건전한 발전을 전제로 하고 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=5360&lm=ywxw>

베이징, 디지털 예술교육 보급위해 전자게임을 교실로 끌어 들어

7월 13일, 다싱구(大兴区) 창쯔잉(长子营) 중 고등학교의 미술수업 교사 청(程)선생은 베이징 시 시청각 교육관 교실에서 초, 중등학교 디지털 예술교육 항목의 훈련을 받았다. 그 후에, 청(程)교사는 자신의 미술수업에 디지털 예술교육이 필요함을 느끼고 전자게임, 만화 애니메이션 등을 통해 학생들이 자연스럽게 교실로 발걸음을 옮기게끔 하였다.

베이징의 70개의 초, 중등학교 정보과와 미술과의 선생님들은 청교사와 함께 훈련을 받았다. 첫 번째 교사훈련을 끝낸 후, 베이징에서는 지속적으로 디지털 예술교육을 보급하고 진행할 것이다.

청(程)교사는 다음과 같이 언급했다. 전통 미술은 이미 많은 학생들에게 관심밖에 대상이 되었다. 모두가 늘 똑같이 그리기 때문이다. 만약 교실에서 전문 설계의 창작 소프트웨어를 사용하도록 한다면 마음대로 자신의 작품을 설계할 것이고 학생들은 흥미를 가지게 될 것이다. 디지털 예술은 학생들이 전문 설계 컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 작품을 창작하도록 한다. 형식은 전자게임, 컴퓨터 동영상, 애니메이션, 디지털 음악 등이 포함된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-15/1041118123.shtml>

욕망 · 용의 고향 (欲望·龙之故乡)



- ◆ 게임 명칭 : 욕망 · 용의 고향 (欲望·龙之故乡)
- ◆ 게임 유형 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 셴진 커지 (现今科技)
- ◆ 운영 회사 : 现今科技
- ◆ 공식사이트 : <http://www.ywgames.com/>
- ◆ 현재 상황 : 내부테스트

<게임특색>

《욕망 Online》은 중국 고대의 신화를 배경으로 한 대형 Q버전의 2D 온라인게임이다. 임무는 대개 중국 고대의 신화 이야기에서 비롯되었다.

게임은 전통 온라인게임의 풍격을 타파하고, 하나의 새로운 게임 세계를 묘사해 내고 있다. 사냥, 재배, 한의사, 요리사 및 제조 등 다양한 생산 직업을 설계하고 고도의 세부화 된 설계와 자유는 게이머에게 이전에 체험할 수 없었던 기쁨을 제공한다. 게이머는 직접 숙련되게 파종하는 전 과정을 볼 수 있다. 게임 중의 건축은 고대시대의 풍격을 결합하고 많은 중국 고대의 건축을 융합하였다.

게임은 게이머 사이의 양방향을 중시하며 인공 지능화된 채팅의 기능 및 서로 다른 단계와 규모, 목표의 전쟁과 임무를 통해 게이머가 게임을 하는 동시에 다른 따뜻한 분위기를 느끼도록 한다. 균형 있는 게임 설정과 더불어 방대한 규모의 공략전, 경기 시스템, PK시스템, 해상전 시스템을 더하여 게이머가 다양한 체험을 하도록 도와준다.

<관련기사>

《욕망-용의 고향》 클로즈 베타 테스트 일단락

중국 고전 문화가 모여 현대의 과학기술 문명과 서로 융합한 온라인게임 대작 《욕망- 용의 고향》의 첫 번째 클로즈 베타테스트가 이미 끝났다. 셴진커지(现今科技)가 16개월 동안 개발, 제작한 작품으로 그 첫 테스트는 상당한 사람들에게 만족감을 가지게 하였다. 게이머들은 여러 가지

귀중한 의견을 제시하였다. 많은 사람들이 더욱 만족할 수 있도록 개발팀은 게임 중의 몇 가지 작은 세부사항을 수정한다.

이번 첫 테스트 기간에 센지커지는 대량의 양방향 이벤트를 개최하여 게이머와 좀 더 친밀해질 수 있었다. 두 번째 내부 테스트는 더욱 더 큰 반향을 불러일으킬 것으로 예상된다.

자료 : <http://www.ywgames.com/get/news/200507/20050715113003.html>

문화부, 우수 온라인게임 모집

지난 9일 문화부의 소식에 따르면 문화부와 중앙문명사무실이 미성년들에게 유익한 우수 온라인게임을 모집한다고 한다. 문화부 게임제품 콘텐츠 심사위원회의 평가를 거친 후, 미성년자들에게 추천하여 미성년자들의 건전한 게임오락 수요를 일으키고자 한다.

문화부 문화시장 관련 책임자는 각 단위에서 추천하는 온라인게임 제품 수는 2편을 초과하지 말아야 한다고 당부했다.

게임이 갖추어야 할 6가지 조건

1. 애국주의, 집체주의와 사회주의 정신 및 중화민족 전통미덕과 사회공덕을 포함해야 한다.
2. 역사 혹은 고전명작으로 개편되어 중화민족의 우수한 전통문화를 포함해야 한다.
3. 풍부한 상상력으로 미성년자들이 과학, 세계, 미래를 탐색하게 해야 한다.
4. 사회 공공도덕규범에 부합 되어야 하며, 교육의 혹은 예술 향수를 제공해야 한다.
5. 게임규칙을 설정할 때 미성년자들의 온라인게임 중독문제와 기술 문제의 제어에 대해 충분히 고려해야 한다.
6. 현재 등록되어 있는 유저가 적어도 1만 명이상이 되어야 한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=5343&lm=ywxw>

문화부, 온라인게임의 심사비준 영화보다 엄격하게

문화부, 중앙문명사무실, 신식산업부,公安부, 국가 공상행정관리총국이 연합하여 “온라인게임 정돈사업에 관한 통지”를 곧 발표할 것이라고 소식이 전했다. 이것은 정부 방면에서 불 건전한 인터넷문화에 대한 대 청결에 힘을 기울이고 있음을 나타내고 있다.

현재, 온라인게임시장은 발전이 빠르며 영향력도 크다. PC 게임시장의 생산액이 지난해 36억 위

안, 모바일게임 12억 위안에 달했으며, 시장전망이 크다. 반면에 온라인게임이 문제점도 많으며, 분쟁도 크다. 가장 돌출된 문제는 게임품질이 높지 못하다는 것이다. 도입한 많은 게임에 폭력, 포르노, 미신 등 콘텐츠가 들어있다. 온라인게임은 일차적 소비가 아니기 때문에 영화보다 영향력이 더욱 오래 지속되며, 청소년들의 심신건강에 더욱 큰 영향을 미친다. 때문에 문화부의 관련인사는 향후 온라인게임에 대한 심사를 영화보다 더욱 엄격히 해야 한다고 했다.

상하이의 온라인게임 생산액은 중국의 절반이상을 차지한다. 상하이의 한 게임업계 인사는 온라인문화를 정돈하는 것은 건전할 발전을 추진하기 위해서라고 했으며, 우수한 온라인게임을 접수해야만 실제적으로 이 시장을 번영하고 강대하게 할 수 있다고 했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-29/n533_449471.html

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002	J B T	北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062