

제148호

2005. 09. 05

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (5)
- 신문출판총서 《온라인 중독 방지 시스템》 기대효과

China Game News

- kingsoft 베이징 왕통과 게임직통업무 개통
- 온라인게임 <성잔 圣战>문화부에서 조사
- 국산게임 지자쓰제 한국 진출
- 텅윈 2005 2/4분기 재무보고
- 광저우 온라인 애니메이션 기지 건설

Game 순위

- 2005년 7월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 문화부 : 온라인게임 등기 후 운영서비스
- 문화부 위법 온라인게임 제품 조사

2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (5)

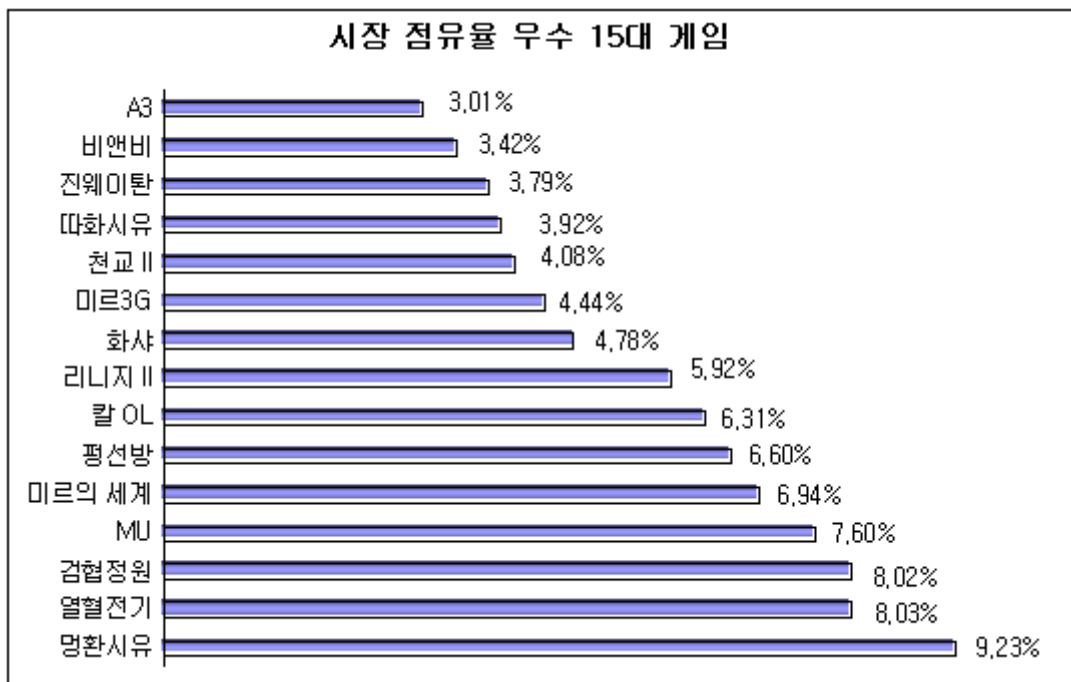
목 차

4 . 국내 가장 우수한 온라인게임 분석

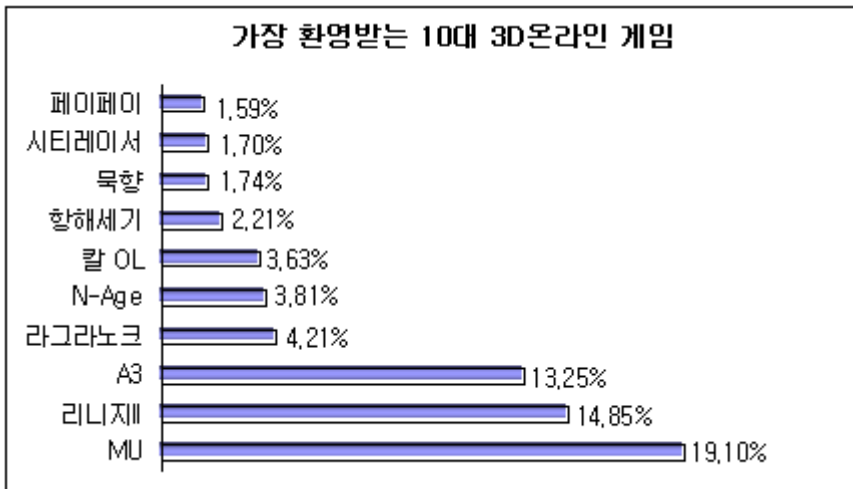
- 4.1. 국내시장 점유율 우수 15대 온라인게임
- 4.2. 국내에서 가장 환영받는 10대 3D 온라인게임
- 4.3. 국내에서 가장 환영받는 10대 2D 온라인게임
- 4.4. 국내에서 가장 환영받는 10대 음악, 음향효과 온라인게임

4 . 국내 가장 우수한 온라인게임 분석

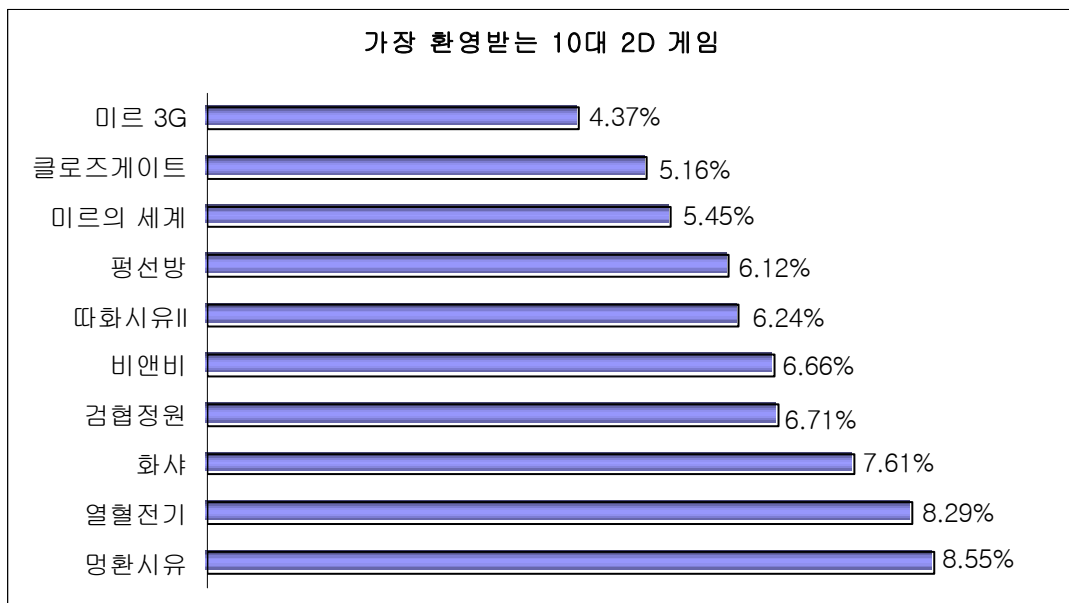
4.1. 국내시장 점유율 우수 15대 온라인게임



4.2. 국내에서 가장 환영받는 10대 3D 온라인게임

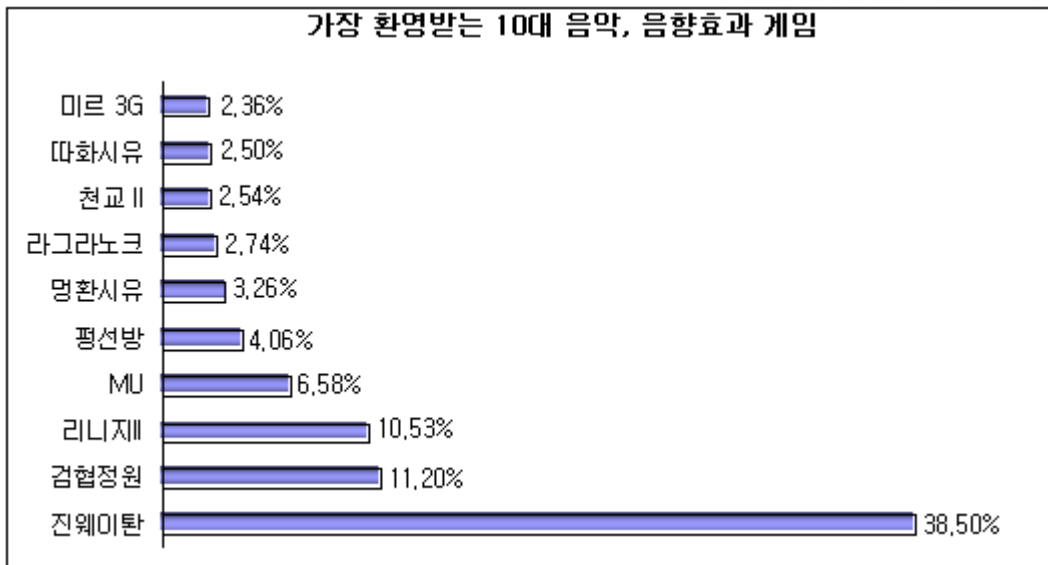


4.3. 국내에서 가장 환영받는 10대 2D 온라인게임



4.4. 국내에서 가장 환영받는 10대 음악, 음향효과 온라인게임

젠웨이탄(劲乐团)은 독특한 줄거리와 설치로 국내에서 가장 좋은 음악과 음향효과의 온라인게임으로 선정되었다.



자료 : 《17173第五届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속..

신문출판총서 《온라인게임 중독 방지 시스템》 기대효과

8월 23일 신문출판총서에서 발표한 <온라인게임 중독 방지 시스템 표준>에는 게이머가 3시간 연속 게임을 플레이하면 경험수치가 절반으로 감소되며, 5시간 후에는 0으로 되게 한다고 규정했다. 2005년 9월 30일까지 개발하게 되며, 10월 1일~20일까지 베타테스트를 실시하고, 20일 후에는 중국 10대 온라인게임에서 시범 운영하게 된다.

1. 온라인 중독

최근, 온라인게임 <중독 방지 시스템> 콘퍼런스에서 29살의 장춘량(张春良)은 온라인게임은 반드시 등급과 시간을 제한해야 한다는 의견을 강조하고, 온라인게임을 새로운 “아편전쟁”이라고 평가했다.

인터넷 중독 치료 관계자인 장춘량은 약 1년 동안 전국 각지 300개 PC방을 방문하여 청소년들의 온라인게임 관련 비극 700여건을 조사했다. 또한 학부모들을 위주로 한 인터넷 중독 치료 지원자 900여명을 모집했다. 각 분야에서 모인 지원자들은 학부모들을 도와 온라인게임을 정확히 판단하게 하며 어린 게이머들을 도와준다.

1) 한 어머니의 눈물

2004년 한 PC방에서 장춘량이 직접 목격한 일이다. 50대의 한 어머니가 수심에 가득 찬 얼굴로 PC방에 들어와서 아들 앞에 다가갔다. 자극적인 온라인게임 화면을 보면서 “죽여라. 죽여라.” 외치는 아들을 보면서 어머니는 뚝어앉아 울었다. “너를 찾은 지 일주일이었다. 이제 제발 그만하고 학교

에 가자. 엄마가 너한테 빌께.” 이 어머니의 눈물을 보면서 장춘량은 온라인게임 중독을 조사하기 시작했다.

2) 8만자 유서

2004년 말, 텐진의 한 13세 소년이 PC방에서 36시간 연속 게임을 한 후 다음날 24층 아파트에서 뛰어내렸다. 이 소년은 8만자의 온라인게임 유서를 남기고 갔다. 이 유서를 이야기할 때마다 장춘량은 어깨가 무거워지는 느낌이라고 말했다. IDC의 조사보고에 따르면 온라인게임의 대부분 게이머들은 중·고등학생, 전문학생, 대학생과 연령이 어린 사람들이다.

3) 아이템 교환위해 “하룻밤 사랑”

조사 중에서 온라인게임 중독으로 인해 가정이 파산되는 일들을 많이 보게 되었다. 하지만 가장 마음 아픈 일은 여자 게이머가 게임 중 남들에게 떳떳하게 보이려고 자신의 육체를 매매하는 것이다.

몇 개월 전, 장춘량이 한 여자 게이머로부터 ‘여러 차례 “하루저녁 사랑”으로 온라인게임 중의 고급 아이템을 인수한 것 때문에 마음이 답답하니 만나서 얘기 좀 하자’는 메일을 받게 되었다. 젊고 예쁘며 몸매도 좋은 여자였다. 이 여자 게이머는 게임 중 몇 천 원 가량의 최고급 아이템을 획득하기 위해 두 번이나 육체를 매매했다. 장춘량이 고민하는 것은 이런 경험이 있는 여자 게이머들이 한 두 명이 아니라는 것이다.

장춘량의 권유로 이 여자 게이머는 다시는 육체를 매매하여 장비를 교환하지 않을 것이라고 했지만 게임 중독으로 인해 온라인게임은 계속 할 것이라고 했다고 한다.

4) <온라인게임 중독 구조 사이트> 해커 공격

1년 전, 장춘량은 “온라인게임 중독 구조 사이트”를 구축했다. 주로 일부업체와 개인을 상대로 사이트에 “과도 온라인게임”이란 문장을 발표했다. 많은 해커들의 공격을 받으면서도 그는 “이 사업은 일부 업체와 개인의 이익에 손상을 주기 때문에 처음 시작할 때부터 힘들 것을 각오했다. 많은 청소년과 가정을 구해낼 수 있다면 가치가 있다고 생각한다.”고 말했다. 동시에 그는 국내 온라인게임 발전환경이 점점 건강해지고 있으며 좋은 방향으로 발전하고 있다고 말했다.

2. <중독 방지 시스템>의 효력

시나와 중국 컴퓨터신문이 온라인게임 <중독 방지 시스템>에 대한 조사를 실시했다. 온라인 게임에 5시간 이상 소비하는 게이머가 37%, 3~5시간은 약 30%였다. 대충 계산해 봐도 <중독 방지 시스템>의 제한을 받게 될 게이머가 67%에 해당된다. 때문에 <중독 방지 시스템>을 시행하기 전부터 의견이 분분하다.

1) 시스템의 효력

<중독 방지 시스템> 표준이 발표되자 게이머들의 반응이 가장 민감했다. 약 70%의 게이머들이 시스템 설치를 반대했다. 이에 대해 중국 신문출판총서의 전자음반과 영상출판사 부사장 커우쇼우위(寇晓伟)는 “이 표준을 제정할 때 먼저 산업의 건강한 발전을 고려했다. 산업의 건강한 발전은 산업 이익과 사회 이익 모두 고려되어야 한다. 게이머들의 관점에서는 게이머들의 자유를 어느 정도 제한하는 것이라고 생각하겠지만, 게이머들의 입장만 고려할 수는 없다. 이것은 우리산업의 발전방향을 대표할 수 없기 때문이다”고 말했다.

게임업체 대표인 광통(光通) 총재 양징(杨京)도 같은 의견이다. 그는 표준의 시행은 게임산업의 안정적인 발전에 도움이 된다고 언급했다. 또한 학부모들이 자녀들이 온라인게임을 하는데 걱정을 하지 않아도 된다. 한편 매크로 등 불법 소프트웨어를 해결하는데 아주 유리하다.

2) 게임 규칙의 변화

이 시스템의 출시에 대해 많은 게이머들은 인터넷접속시간을 제한하면 게임의 오락성을 완전히 발휘할 수 없다는 반응이다. <WOW>중 한 개 줄거리는 40명을 모집해야 한다. 모집하는 시간만 해도 몇 시간이 걸리며 들어가서 한 개 BOSS를 돌파하려 해도 5시간 내에 완성하기 어렵다. 그러나 신 표준에 따라 3시간의 “건강한 시간” 내에 완성한다는 것은 불가능한 일이다.

시나의 조사 중 70%의 게이머들이 이 시스템은 게임구조를 파괴하는 것이라고 응답했다. 커우쇼우위이는 <중독 방지 시스템>은 게임을 변화시킬 것이라고 예상했다. 이 시스템은 통용되는 소프트웨어가 아니라 신문출판총서에서 설정한 표준이며, 각 게임회사는 게임에 따라 데이터, 프로그램 등을 수정할 수 있다고 설명했다.

쥬우칭의 우이난(吴秩楠)은 표준이 최근에 발표되었기 때문에 구체적인 문제는 아직 검토 중에 있다고 말했다. 성따는 준비 중에 있으며 게임의 수정여부를 밝힐 수 없다고 했다. 따라서 새로운 게임규칙이 게이머들을 유혹할 수 있을지 의문이다.

3) 게임업체

이 시스템의 시행은 상용화에 영향을 줄 것으로 예상된다. 게임규칙에 따르는 것이 바로 비용 문제다. 현재 게임업체들은 주로 점액카드, 주 카드, 월 카드 등으로서 게이머들에게 게임시간을 판매하고 있다. <중독 방지 시스템>의 실시에 따라 게이머들의 유효한 게임시간은 같은 시간 내에서 많이 줄어든다.

업체의 입장에서 볼 때 점액카드의 가격을 낮추지 않으며, 신 표준이 실행되면서 게이머들의 기존에 누적되었던 게임시간이 대폭 축소된다. 이 표준의 실행은 온라인게임시간이 길수록 이윤이 많아지는 게임업체에 아주 큰 영향을 미친다.

<중독 방지 시스템> 기자회견에서 왕이의 수석운영관 동루이뱌우(董瑞豹)는 표준의 실행이 게임업체의 단기 수익에는 영향이 되겠지만 장기적으로 볼 때 산업 전반에 좋은 일이며, 상당한 온라인게임 업체들에게 있어서 안정된 산업 환경은 업체에 더욱 많은 수익을 창조하게 될 것이라고 말했다.

성따 총재 탕쥘(唐骏)도 “<중독 방지 시스템>이 중국에서 처음 출시되는 것은 아니다. <미르의 세계>에 나타난 적이 있었지만 게임업체들은 이 표준이 게임수익에 가져다주는 영향을 평가하지 않았다”고 말했다.

4) <중독 방지 시스템>을 해제하는 소프트웨어

<중독 방지 시스템>의 실행에 대해 모 회사의 총경리는 “우리 게임회사로 볼 때 가장 많은 영향을 받게 되는 것이 수입이며, 주식도 영향을 받게 될 것이다. 뿐만 아니라 이 시스템을 해제하는 소프트웨어가 곧 출시될 것”이라고 했다. 만약 이 시스템이 홍보된다면 두 가지 결론이 나타나게 된다.

1. 게이머들이 지나간 습관을 버리고 이 규칙을 수용
2. 이런 방식을 수용하지 않고 대체하는 방식을 찾게 된다.

이 총경리는 “온라인게임회사들이 겉으로는 동의하는 것 같지만 뒤에서 모여 얼마 지나지 않으면 비 공식사이트의 명의로 해제소프트웨어를 출시하게 될 것이다. 일단 이런 소프트웨어가 출시되면 아주 빠른 속도로 전파 된다”고 전했다.

그는 또 많은 온라인게임이 포인트 누적, 업그레이드 등이 게임시간과 직접적인 관계가 되며, 이는 게이머들로 하여 점액카드를 사게 하며 게이머들의 충성도를 나타낸다고 했다. 한 편의 게임을 평가하는 중요한 표준은 온라인접속시간과도 관계된다.

5) 기술 만능

<중독 방지 시스템>은 주관부서에서 청소년들의 심리적 특성과 게임특성을 장기간 조사 연구하여 제정한 표준이지만 게이머들에게는 일정한 제한이 되고 있다. 시나의 조사에서 반수이상의 게이머들은 자체로 게임시간을 배치하여 시스템의 제한을 받지 않을 것이며, 아무런 수익이 없어도 지속해서 게임을 할 것이라고 응답했다.

이 표준에 대해 인터넷에는 벌써 다양한 대책이 나오고 있다. 많은 게이머들이 시스템을 제한하는 것은 한 계좌에 한해서이기 때문에 계좌 몇 개를 사용하면 지속적으로 게임을 할 수 있고 게임 중독에 큰 작용을 일으키지 못한다고 했다. 일부 게이머들은 이 표준의 출시는 더욱 많은 게이머들이 매크로의 길로 접근하게 하는 것과 같다고 했다.

업체의 입장에서 보면 표준에 따라 자체 개발한 게임을 수정한다 해도 원가가 몇 백만 위안 이 소요된다. 사실상 국내 70% 이상의 운영업체들이 외국 게임을 대리하고 있다. 게임을 수정하려면 외국 R&D팀과 교섭해야 하며 지출되는 비용이 더욱 많다. 때문에 일부 사람들은 업체의 합법적인 경제이익을 보장할 수 없다면 표준을 추진하는 도중에 많은 제한을 받게 될 것이다.

청소년들이 온라인게임에 중독되는 것은 사회문제가기 때문에 정부, 산업, 사회가 공동으로 노력해야 한다. <중독 방지 시스템>과 계약을 체결한 11편의 게임과 회사는 성따-미르, 미르의 세계(盛大-传奇, 传奇世界), 왕이-따화시유, 명환시유(网易-大话西游, 梦幻西游), 쥬우청(九城-WOW), 광통-(光通), Kingsoft-검협정원(剑侠情缘), 시나-리니지2(新浪-天堂2), 서우후-도검(搜狐-刀剑)등이며 게이머수는 7,500만을 넘어선다.

현재 게임의 포기여부에 대해 4,500명을 조사한 결과 절반이상의 게이머들이 지속적으로 게임을 할 것이라고 응답했다. 매크로로 <중독 방지 시스템>의 수익제한을 피할 수 있을 것인가에 대해 조사한 결과 53%의 게이머들이 'YES'를 선택했다.

5시간만 지나면 경험수치가 없어지기 때문에 <중독 방지 시스템>은 겉으로는 매크로를 제한하고 있다. 때문에 일부 게임업체와 게이머들에게는 좋은 수확이 될 수 있다. 하지만 현재 매크로 기술로 이 표준을 해제하는 것은 아주 쉬운 일이다. 때문에 <중독 방지 시스템>을 확실하게 실행하려면 정부, 산업, 사회가 공동으로 노력해야 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-30/0959123515.shtml>

Kingsoft 베이징 왕통(网通)과 게임 직통업무 개통

베이징 kingsoft는 최근 왕통과 협의를 통해 8월 31일부터 게임 직통업무를 개통했다. 이 업무는 모든 kingsoft 온라인게임의 게이머들을 상대로 했으며, 취지는 온라인게임업체와 전신플랫폼의 제휴를 통해 많은 게이머들로 하여 더욱 편리하고 품질이 좋은 서비스를 받게 하는 것이다.

kingsoft가 개통한 이 직통업무는 현재 온라인게임시장에 존재하는 번거로운 등록, 조작 불편 등의 문제들을 해결했다. <검협정원>과 <평선방>의 모든 게이머들이 베이징 인터넷전용선 (ADSL, LAN, 16900 등록, 96369)에 등록하여 '직통'코드를 누르면 계좌, 패스워드, 검증번호 등을 입력하지 않아도 된다. 또 지금 게임에 등록하면 무료 게임시간 10시간을 얻을 수 있다. 인터넷 보안면에서 직통서비스는 고객이 등록한 IP에 따라 고객의 신분을 조사할 수 있어 확실한 보안게임을 할 수 있으며, 게임계좌 등을 도둑맞는 일이 없게 했다.

인터넷산업 전반이 가정화, 개인화 되면서 kingsoft가 선두가 되었다. 전문가들의 분석에 따르면 온라인게임이 가정화되는 것은 향후 인터넷산업의 새로운 전쟁터로 될 것이라고 한다. kingsoft의 <검협정원>과 <평선방>은 시작할 때부터 콘텐츠를 가정에 적합한 녹색게임으로 제작했으며, 이번 왕통과의 제휴는 기술상에서 게임이 가정으로 보급되게 추진했다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-31/1058123683.shtml>

온라인게임 <성잔 圣战> 문화부에서 조사

중국게임센터에서 운영하고 있는 온라인게임 <성잔>이 규정된 시간 내에 문화부에 등기하지 않아 문화부로부터 처분을 받았다. 국내에서 가장 큰 캐주얼 게임업체 중의 하나인 중국게임센터의 이름이 <문화부 반공청 제3차 위법 온라인게임 등 사항의 통지>에 실렸다. 지난 30일 중국게임센터가 이 사실을 확인했다.

<성잔>을 운영하고 있는 광둥성 전신유한회사 심천시 분사 중국게임센터는 문화부의 조사처리가 게이머들에게는 영향을 미치지 않는다고 발표했다. 이 사이트가 차압당했지만 시장부 관련 책임인 사들은 문화부에 등기하지 않은 사실에 대해 아무런 해석을 하지 않았다. 사이트가 언제 재개통 될 것이라는 것도 밝히지 않았다고 소식은 전했다.

지난 8월 말, <성잔>은 텡쑤(腾讯) QQ와의 PK시스템을 개통했다. 이 부분은 온라인게임 리그전에 속하기 때문에 문화부에 등기를 해야 한다. 하지만 중국게임센터가 이 부분을 등기하지 않았기 때문에 차압을 당한 것이다. 중국게임센터는 현재 국내에서 렌중의 레저 게임(아워게임) 다음으로 큰 플랫폼이며, 동시에 《성잔》 온라인게임 가입자는 천만을 넘는다.

문화부의 조사에 의해 차압을 받은 온라인게임은 중국게임센터뿐만 아니라 무바오 소프트웨어의 《아오스의 online 傲世online》 및 쿵중넷의 《섹시한 트럼프 性感扑克》 등 4편이다.

소식에 따르면, 지난해부터 문화부는 이미 국내의 35편의 게임에 대해 조사를 진행하였다. 문화부는 지속적으로 위법 온라인게임 활동을 단속하여 온라인게임 시장 경영 질서를 규범화할 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-31/1018123667.shtml>

국산 게임<지자쓰지-机甲世纪> 한국 진출

<항해세기>를 성공적으로 한국에 진출시킨 워뉴우(蜗牛)사는 또 한편의 게임 <지자쓰지>를 한국시장에 진출시키려 하고 있다. 이 게임의 한국 퍼블리셔는 구형제사로 알려지고 있다.

대형 3D MMORPG게임 <지자쓰지>는 "로봇트"를 핵심으로 미래세계의 모순과 충돌 및 과학적인 시간발전과 전망을 표현했다. 게임 디자인방식은 우선 Easy&Fun을 원칙으로 했다. 동시에 심오한 문명배경, 복잡한 고 단계 성장과 조작을 제공했다. 게임의 소재는 두 가지 경로에서 나타난다. 그중 하나는 "먼저 볼 수 있는 후 과거시대 격투체험"이다. 그러나 게임의 은밀한 소재는 "문명세계의 충돌과 과기배경하의 인류 존재의 의의"다.

<지자쓰지>는 내년 초 한국 구형제사에서 운영서비스하게 된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-24/n99_15877.html

騰訊(腾讯) 2005년 2/4분기 재무보고

2005년 8월 24일騰訊의 2/4분기 재무보고를 보면 총 매출액이 지난 동기 대비 20.1%성장하여 6.341억 위안(7,660만 달러)에 달했다.

주요 실적은 다음과 같다.

- 총 매출액이 3.337억 위안(4,030만 달러)으로 1/4분기와 대비해 11.1%늘어났으며, 작년 동기 대비 23.3% 늘어났다. 순 수익은 1.870억 위안(2,260만 달러)으로 1/4분기 대비 92.8% 성장, 지난 동기 대비 67.1% 성장했다. 주가의 순수익은 매주 0.106위안이다.

- 인터넷부가가치 매출액은 1.699억 위안(2,050만 달러)으로 1/4분기와 대비하여 14.0% 성장했으며, 지난 동기 대비 70.0% 성장했다.

- 이동 및 텔레콤 부가가치서비스 매출액은 1.365억 위안(1,650만 달러)으로 1/4분기 대비 1.

7% 성장, 지난 동기 대비 12.5% 하락했다.

- 인터넷 광고매출액은 2,520만 위안(300만 달러)으로 1/4분기 대비 64.6% 성장, 지난 동기 대비 95.9% 성장했다. 경영 순 이익은 1.188억 위안(1,430만 달러)으로 1/4분기 대비 14.8% 성장, 지난 동기 대비 3.1% 성장했다.

- 실시간통신서비스 최고 동시온라인 접속자 수가 1,620만, 분기별 증가폭이 22.7% 성장, "QQ 게임"포탈 동시온라인 접속자 수가(소형 캐주얼게임과 중형 캐주얼게임 포함) 144만에 달했다.

- 2/4분기 말 상용화 인터넷부가가치서비스 사용유저가 940만, 1/4분기 대비 2.1% 하락했다.

-2/4 분기 말 상용화 이동 및 텔레콤 부가가치서비스 유저가 920만, 1/4분기 대비 1.1%성장했다.

팅션 주식 겸 수석수행관 마화텡(马化腾)은 "유저수와 브라우저 량의 성장에 따라 QQ,QQ.COM 과 QQ게임포탈, 3대 인터넷플랫폼은 지속적인 선두지위를 보유하고 있다. 이것 외 인터넷부가가치서비스도 2자리 수 증가했고 인터넷광고수익도 비교적 큰 성장을 했다. 이것은 고객들이 텡션플랫폼의 가치에 대한 인증이 점차 증가되고 있다는 것을 말한다. 앞으로 R&D와 인력에 대한 투입을 증가하여 텡션의 시장우세를 공고히 해야 한다"고 했다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A4620050825003.html>

광저우 온라인 애니메이션 기지 건설

리자청(李嘉诚) 산하에 있는 홍콩 허황(和黄)부동산과 창장스예(长江实业)가 광저우 국제 완구 센터 부근에 애니메이션게임기지 설립을 계획하고 있다는 소식이다. 광저우 국제완구센터의 총경리 덩시위이(邓锡伟)는 리자청이 기획하고 있는 애니메이션기지는 국제완구센터와 연계된 프로젝트이며, 이미 정부계획에 포함되었다고 전했다.

국내외에서 각광받고 있는 광저우 국제완구센터는 황푸 국제물류 단지 내에 위치하고 있다. 애니메이션게임기지 점유면적은 10,667평방킬로미터로, 총 20억 위안이 투자된다. 창장스예와 허황이 60%, 광저우 기타 기업이 40%의 주식을 소유한다.

애니메이션 제품을 생산하는 광둥아이위이(爱威)문화발전유한회사 총경리 보조 저우진홍(周锦洪)은 애니메이션게임은 전망이 밝은 신흥 산업으로서, PC소프트웨어개발에서부터 완구제품, 영화 음악제품 등에 까지 영향을 끼쳐 막대한 이익을 창출할 수 있을 것으로 전망했다.

< 리자청 >

1928년생으로 광둥 초우저우(潮州)에서 출생했다. 1940년 일제의 침략으로 가족과 함께 홍콩으로 피난했다. 완구제작회사의 판매원으로 시작해 부단한 노력으로 20살에 플라스틱완구공장의 총경

리에 올랐다. 2년 후, 7,000달러의 저축으로 합성수지공장 창장스예(长江实业)를 창립했다. 1958년부터 부동산시장 투자. 1972년에는 홍콩 주식시장에 상장되었다, 1979년 영국상사인 허지황푸(和记黄埔)를 인수했다. 이로 인해 리자청은 영국 독자상사를 인수한 첫 중국인이 되었다. 리자청은 1984년에 또 홍콩 전등회사의 주식 절반이상을 인수해, “창장스예그룹유한회사”의 이사장 겸 총경리, “허지황푸유한회사”의 이사장을 담당했다. 그가 관리하고 있는 기업은 1994년 28억 달러의 순수익을 창출했다. 1995년 12월, 창장스예그룹 3개 상장회사의 시가는 총 420억 달러를 초과했다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A4620050817006.html>

2005년 7월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / 띠쥬우청스(第九城市)
2	↑	명환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
3	↑	비엔비 (泡泡堂)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
4	↓	젠사칭웬 (剑侠情缘Online, 검협정연)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
5	○	리니지II (天堂II)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
6	↑	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
7	↑	텐조우2 (天骄2)	目标在线 / 目标在线 (무보우자이셴)
8	↑	라그나로크 (仙境传说(RO))	Gravity / 유씨신간선(游戏新干线)
9	↓	클로즈게이트 (魔力宝贝)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼 아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
10	↑	뮤(MU)	Webzen 쥬우청(第九城市)

자료:大众软件

문화부 : 온라인게임 등기 후 운영서비스

문화부시장사의 소식에 따르면 《인터넷문화관리 잠행규정》 및 《문화부 온라인게임제품 콘텐츠 심사사업에 관한 통지》의 요구에 따라 중화인민공화국과 국경 내에서 운영하는 국산 온라인게임은 반드시 문화부의 승인허가 후 운영할 수 있다.

<국산 온라인게임제품 승인허가 안내>

* 문화부에 등록할 때 제출해야 할 자료 :

1. 문화부 온라인게임제품 승인허가 신청서
2. 제품소재 및 콘텐츠설명서
3. 제품조작 설명
4. 제품샘플 (온라인게임소프트웨어 고객단말기 프로그램, CD-ROM 혹은 DVD판을 캐리어로 한 것을 포함) 3부, 동시에 계좌 및 관련 패스워드, 이 계좌는 응당 최고 관리권한(혹은 최고 게임등급)을 구비.
5. 게임 중 대화, 글씨, 방백(旁白), 서술한 문자 및 게임주제곡, 삽입곡의 가사원본.
6. 신청한 회사의 《인터넷문화경영허가증》과 《영업허가증》 복사 본.
7. 자체로 심사결과 (분쟁 콘텐츠가 실린 관련 설명 포함).
8. 콘텐츠심사에 필요한 기타 서류

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-25/n4_920296.html

문화부 위법 온라인게임 제품 조사

문화부에서 최근 제3차 위법 온라인게임조사처리 사업을 진행했다.

문화부 관련책임인사는 <중지초커2: 천위사서우-终极刺客2 : 沉默杀手>, <쿵취사서우-恐惧杀手>, <싱칸푸커-性感扑克>(모바일게임)등 여러 편의 온라인게임 제품에 국가 안전에 손상을 주는 포르노, 도박, 폭력 등 위법 콘텐츠가 실렸다고 밝혔다. 각 지역의 문화행정부서는公安, 통신, 공상 등 부서와 함께 상기 위법 온라인게임(각 종 업그레이드 버전포함)을 선전하는 사이트, 장소에 대해 검사했다. 발견되는 즉시로 금지하며, 몰수 혹은 정지시키며, 근원을 찾아서 법에 따라 처벌한다. 인터넷문화회사가 상기 게임을 제공한다면 관련 규정에 따라 엄격히 처벌한다.

문화부의 승인허가를 받지 않았기 때문에 규정에 따라 조사 처리된 업체 및 온라인게임 제품은 다음과 같다.

베이징 밍눠둥팡(明诺东方)과기발전유한회사
선전시 보우더(宝德)인터넷과기유한회사

시안 펀팅후동수마(纷腾互动数码)과기유한회사
 선전시 왕위(网域)컴퓨터인터넷유한회사
 허난 상추우쯔통(商丘智通)인터넷회사
 광둥 텔레콤유한회사 선전시 분사 중국게임센터

- <따추우원밍-地球文明(지구문명)>
- <짚귀잉슝-战国英雄(전국영웅)>
- <싱찌자원-星际家园>
- <화샤-华夏online>
- <류우상쉐웬-流星学园>
- <성짚-圣战>


문화부에서는 또 불법으로 온라인게임 "해킹" "매크로"를 제공하는 관련 정보회사를 발표했다.

중국 매크로 순위사이트, 중국 매크로 순위정품점, 첸쑤 매크로순위, 중국 해킹사이트, 해킹 999, 해킹X8, 머썬우쓰지(魔兽世纪) 해킹, 펑선선펑(封神先锋), 펑선쇼우텐(封神啸天), 모우셴왕해킹(冒险王), 두두전기(嘟嘟传奇) 등 사이트다.

문화부에서는 PC방등 인터넷접속 서비스영업장소에서 소비자들이 위법 게임을 다운받거나 안장 혹은 사용하는 것을 제지하고 문화행정부문에 보고하지 않는다면 각 지역의 문화행정부문은 <인터넷접속서비스 영업장소관리조례>의 제 31조 규정에 따라 엄격히 조사 처리한다. 각 지역에서는 온라인게임 리그전 이벤트 감독관리를 강화해야 하며, 전국적인 온라인게임 리그전(전자경기 포함)을 개최하려면 문화부의 승인허가를 받아야 한다. 지방 단위의 온라인게임 리그전(전자경기 포함)을 개최하려면 현지 문화행정부문에 등록해야 한다.

전자경기를 포함한 온라인게임 리그전 이벤트에 종사하는 회사는 인터넷문화제품 리그전 이벤트의 <인터넷문화경영허가증>을 획득해야 하며, 리그진에 사용할 온라인게임제품은 응당 문화부의 콘텐츠심사 혹은 승인허락을 받아야 한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-29/n796_712242.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