제151호
2005. 10. 3

CGW
Game Korea China Game Weekly

특집
- 불법 게임 아이템시장

China Game News
- 양대 콜라업체 PC방 판매 경쟁
- <쉔웬2> 일본시장 진출
- 문화부 13 Free 무료 플랫폼 표창
- 성따 디지털 인화사업으로 진출
- 천텐쵸우 모교 교육사업에 백만 달러 지원
- 텅쉰 neowizd와 제휴
- 10대 게임인재 주목
- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10

Game 소개
- 콰이러시유 <快乐西游>

법률 및 정책
- 문화부 PC방 산업제고 계획

불법 게임 아이템시장

1. 불법 아이템시장의 열기

중국은 텔레콤 기반시설이 잘 되어 있다. 100미터마다 인터넷 접속을 할 수 있는 커뮤니티가 구비되어 있다. 저렴한 집세와 매월 1,000위안만 내면 고속 광케이블로 인터넷에 접속할 수 있다. 때문에 많은 인터넷 상인들이 불법 아이템을 제작할 수 있는 기회라고 볼 수 있다.

PC방에서 많은 청소년들이 눈을 비비면서 온라인게임을 한다. 어떻게 보면 그 나이에 어울리게 시대에 발맞추어 휴식과 여가시간을 보내는 것 같지만 그들이 사이버 괴물들과 싸워 사이버 아이템을 획득하는 것은 자신들의 오락을 위한 것이 아니라 세계적으로 유행이 되고 있는 아이템과 금전을 거래하기 위한 것이다.

많은 외국 게이머들이 사업에 바쁘고 시간이 없기 때문에 사이버 아이템을 획득하고 싶으면 돈을 주고 산다고 한 PC방주인이 말했다. 현재 천만 명이 MMORPG게임을 하고 있으며, 게임 아이템의 년 시장가격은 9억 달러를 넘어 쾌속성장하고 있다.

이에 따라 PC방주인 이모씨는 외자를 유도하여 게임 불법 아이템 "공장" 및 거래플랫폼을 구축하려는 계획을 세우고 있다. 중국 사람들이 이 거래에서 가장 큰 곤란은 아이템을 해외에 팔고 돈을 어떻게 받는가 하는 것이다. 해외에 제휴 파트너가 있다면 이 문제를 해결 할 수 있다. 미국의 한 아이템 경매사이트인 인터넷게임 엔터테인먼트회사는 직접 중국 배급업체에 돈을 송금하는 솔루션을 제공한다. 이런 방법은 현재 법적으로 문제가 되지 않는다.

이모씨는 정부의 허가를 받지 않은 상황에서 40여명을 고용하여 불법 아이템 공장을 운영하고 있다. 그는 이 시장에 관한 법규가 출시되어 합법화되기를 바랐다.

일부 직원들은 <WOW>게임에서 게임화폐와 경험수치를 획득하여 수고비를 받고, 일부는 마케팅을 위주로 한다. 그들은 번역 소프트웨어를 사용하여 한 게임에서 영어, 일어를 하는 게이머들과 교류하여 임무를 함께 완성한다. 때문에 상호 협조가 아주 중요하다.

다수의 업체들이 사이버 아이템 거래를 반대하며 이런 거래를 사기라고 생각한다. 때문에 게임 관리원들이 아이템과 금전의 거래라고 생각하는 계좌는 정기적으로 삭제한다.

게임업체들의 추적을 피하기 위해 이씨는 직원들이 인터넷에서의 예절과 규율을 지키도록 교육한다. 이씨의 직원들은 매달 평균 700위안씩 받을 수 있다. 또 중국은 MMORPG게임의 열기로 직원을 찾기는 힘들지 않다.

2. 불법 아이템시장의 선택

외국 시장을 보면 불법 아이템의 주변시장 총액이 게임시장의 8~9배가 되어야 적합하지만 중국

은 절반도 되지 않는다. 새로운 정책의 출시는 불법 아이템 "공장" 등 주변 시장을 규범화하고 정돈하는 작용을 한다.

10월 1일이 다가옴에 따라 단동의 왕쇼우펑(王晓峰), 소주의 장이(张毅), 줘웨왕의 창시자 천넨(陈年) 등이 모두 긴장하고 있다. 이들은 모두 온라인게임 불법 아이템 "공장"을 운영하고 있다. 왕쇼우펑은 20여명을 고용하고 있는 "공장"이 있다. 장이는 불법 아이템 거래 플랫폼의 관리자이고, 천넨은 늦게 이 산업에 발을 들여놓았지만 그가 창업한 "워유왕-我有网"은 이 시장에서 가장 자금이 많은 회사로 불리고 있다.

그러나 10월 1일부터 정부의 <온라인게임 중독 방지시스템> 표준 규정이 실시되면서 불법 아이템 공장이 기로에 서게 되었다. 이 표준에는 게이머가 3시간이상 게임을 플레이하면 '피로' 게임시간이 되며, 경험가지와 사이버아이템이 절반으로 감소된다. 5시간을 초과하면 '불건전'시간이 되므로 게이머의 수확은 '0'가 된다.

이 표준의 출시는 온라인게임을 운영하는 모든 업체들을 불안하게 했다. 특히 온라인게임 대리업체가 먼저 타격을 받게 된다. 그들의 사업콘텐츠가 대량의 게임시간으로 다른 사람을 위해 업그레이드, 아이템의 획득, 게임화폐를 누적하여 상대편에게서 돈을 받는 것이다. 협의 체결에 따라 성따, 왕이, 주우청, 광퉁, kingsoft, 시나, 서우후 등 업체로부터 가장 인기를 끌고 있는 11편의 게임부터 먼저 베타테스트를 하게 된다. 중요한 것은 모든 불법 아이템 "공장"에서 만들어 내는 아이템은 이 몇 개 업체의 게임이다.

1) 불법 아이템 "공장" 현황

"최근 비교적 바쁘다. 모든 게이머들이 목숨을 내걸고 작업하고 있다. 10월 1일이 지나면 이런 기회가 다시는 없을 것이다"며 불법 아이템 공장의 한 게이머가 말했다.

"현재 가장 인기 있는 게임의 아이템을 만드는 게이머가 1일 80~100위안의 수입을 얻는다. 이 아이템을 외국에 팔면 더욱 많은 돈을 벌 수 있다"고 장이가 말했다. 몇 명의 게이머를 고용하면 한달에 5,000위안은 쉽게 벌수 있다. 중소도시에서 이런 수입은 보통사람들 봉급의 5배다.

최근, 이 시장을 연구하던 천넨이 "사람을 고용하는데 대우가 아주 낮다. 날마다 pc방에서 게임을 하는 젊은이들을 몇 명 불러다가 무료로 게임을 하게하고 몇 백 위안의 봉급을 주면된다. 많은 pc방의 주인들이 직접 아이템을 만들고 있다 " 고 했다.

문턱이 낮기 때문에 현재 중국에는 불법 아이템 "공장"이 부지기수며, 하얼빈 한 지역만 해도 한국 온라인게임 아이템을 만드는 "공장"이 200여개나 된다. 한 작은 도시에만 <미르의 세계> 아이템을 만드는 "공장"이 70~80개며, 성수기일 때에는 300여개였다고 장이가 말했다.

2) 온라인게임 불법 아이템 "공장"의 위기

불법 아이템 거래량이 적어도 몇 억 위안 이상 되지만 이 시장이 현재 회색지대에 처하게 되었다. 어느 도시에서나 불법 아이템 "공장"을 설립할 수는 있지만 아직까지 규범화된 전문 "공장"은 없다. 법적으로 규정한 것이 없으며, 다수가 영업허가증도 없다. 이 직업에 종사하는 사람들은 거의 법의 보호를 받지 못하며, 법률 수행기관도 관련 단서를 찾지 못하고 있다.

이 산업의 거래유치라든가 지불수단 등이 모두 온라인에서 진행되기 때문에 영수증도 필요 없고 장소도 집 하나만 임대하면 된다. 때문에 세수부문에 관계하지 못하고 있다.

정당하게 진행되는 일이 아니기 때문에 사기꾼들이 많아 이 직업에 종사하는 많은 업체들이 위기에 처해있다. 더욱 큰 위기는 산업내의 경쟁이 점점 심해지고 있다는 것이다. 주문을 받지 못해 최근 많은 업체들이 운영정지상태에 있으며 다시 PC방으로 돌아온 업체가 많다.

2003년 말 이 산업에 종사하는 사람들이 적었으며, 한 사람이 만 위안씩 벌기는 쉬운 일이었다. 2004년 6월 전국에 갑자기 대량의 불법 아이템 "공장"이 생기면서 가격이 폭락했다. 현재는 직원들의 봉급을 지불하고 나면 남는 이윤이 약 30%밖에 되지 않는다.

현재 불법 아이템 "공장"은 신용위기와 경쟁의 악순환뿐만 아니라 <중독 방지시스템>의 제한까지 받아야 하는 실정이다.

3) 전망과 운명

<중독 방지시스템> 표준은 많은 중소 게임 불법 아이템 "공장"에 어려움을 가져왔다. 영향을 가장 많이 받는 것은 온라인게임업체 뿐만 아이라 불법 아이템 "공장"의 게이머들도 있다. 전에는 쉽게 임무를 완성하고 돈을 받았지만 앞으로는 힘들다. 이에 대해 장이는 시간이 제한됨에 따라 게이머들이 불법 아이템 "공장"을 찾아오지 않겠는가 하는 생각을 하고 있다.

천넨은 "<중독 방지시스템> 표준의 실시는 좋은 소식이다. 향후 불법 아이템 "공장"의 게이머들이 바꾸어서 작업을 하면 된다. 그러나 작은 스튜디오는 주문을 받지 못해 사라지게 될 것“이라고 말했다. 천넨은 이 표준의 출시로 전국에 있는 불법 아이템 "공장"이 정규화 될 것을 바랬다. 그렇게 되면 현재 존재하는 거래할 때의 신용, 세수, 안전 등의 문제들이 해결되어 미국의 유명한 사이버 아이템 거래회사 GE처럼 대형 플랫폼이 될 것이다.

불법 아이템 "공장"은 온라인게임의 일종 서비스업에 속하기 때문에 규범화 되어야 하고 지원과 발전을 받아야 하며 소멸해서는 안 된다는 의견도 있다. 현재 온라인게임 산업에는 개발업체, 경로업체와 운영업체밖에 없다. 이것은 정상적이 아니라고 한 인사가 말했다. 2004년의 온라인게임시장 규모가 24.7억 위안, 주변시장이 15억 위안밖에 달하지 않았다. 외국은 불법 아이템 "공장"을 포함한 주변시장 총 생산액이 게임시장의 8~9배이다. 하지만 중국은 절반도 되지 않는다.

이 인사는 <중독 방지 시스템> 표준이 아직 많은 문제에 직면해야 하며 앞으로 순조롭게 실시될 수 있는가 하는 것이 문제라고 했다. 예들 들면 법률적으로 이 표준이 성년들의 오락권리를 제한하는 것이 아닌가? 게이머들로 하여 더욱 많은 계좌를 만들게 하는 것이 아닌가? 더욱 많은 해킹 매크로를 유발하는 것이 아닌가 하는 등이다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-15/1050125473.shtml
http://news.17173.com/content/2005-9-19/n15_931847.html

China Game News

양대 콜라업체 PC방 판매 경쟁

최근, 코카콜라 전문매장이 상하이 난징시루(南京西路)에 나타났다. 소식에 따르면 코카콜라는 PC방 판매망을 확보하기 위해 부단히 노력하고 있다. 상하이 PC방을 자체 전문 영업장소로 만들어 펩시콜라의 판매량을 따라잡으려 하고 있다.

상하이 PC방 체인점관리유한회사의 부총경리 탄워이린(谈伟林)은 인터뷰에서 코카콜라와의 거래를 확인했다. 기존 PC방과 펩시콜라는 밀접한 제휴를 해왔다. PC방에서 탄산음료 중, 펩시콜라와 코카콜라의 비율은 8:2다. 이를 발견한 코카콜라가 PC방과 제휴를 제의했으며, PC방이 코카콜라 음료수만 팔게 하고, 펩시콜라를 PC방에 들어오지 못하게 할 계획이다. 코카콜라와 펩시콜라가 이 시장을 쟁탈하고 있을 때, PC방 시장과 밀접한 관계가 있는 장비업체들도 이 시장을 쟁탈하고 있다.

소식에 따르면 AMD와 INTEL이 CPU시장의 99%를 차지한다. 이 두 회사는 화숴(华硕), 팡정(方正)등 회사와 손잡고 PC방 시장에서 자신들의 세력범위에 경계선을 그었다. 코카콜라와 펩시콜라가 PC방 시장에서 전문판매하려는 사실에 대해 탄워이린은 현재 상담 중에 있으며, 10월 말쯤이면 결과가 밝혀질 것이라고 말했다.

현재 상황으로 볼 때 일단 한 측과 제휴 파트너가 된다면 탄산음료시장이 배타성 판매현상이 나타나게 된다. 이는 양측이 기대하는 것으로, 전에는 펩시콜라와 많이 제휴했었다. 코카콜라의 제휴측은 쥬우청의 WOW이고, 펩시콜라의 제휴측은 성따다. 최근 성따의 신게임이 너무 인기 있는 것이 아니기 때문에 코카콜라 측을 쉽게 놓칠 수 없다고 말했다.

자료 : http://news.ccidnet.com/art/1032/20050919/335495_1.html

쉔웬2(轩辕二) 일본시장 진출

<쉔웬2-퍼이텐리센(轩辕二-飞天历险)>은 2005년 동경 전자경기 전시회에 유일하게 초청받고 참가한 중국 온라인게임이다. 전시회 기간 3일 동안 일본 게이머, 매체, 업계 인사들로부터 많은 관심을 받았다.

전시회 첫날부터 <쉔웬2> 부스 앞에는 일본 게이머들이 끊이지 않았다. 그들은 열심히 게임소개 안내문을 읽었으며, 줄을 서서 이 게임을 즐기기도 했다. 더욱 많은 게이머들은 따위즈쉰(大宇资讯) 직원들에게 여러 가지 질문을 하며 게임을 더욱 많이 알려고 했다.

일본 게이머들은 초청된 이 게임에 대해 호기심이 가득 했을 뿐만 아니라 일본 언론에서도 각별한 관심을 나타냈다. 언론매체들은 연일 이 게임의 제작자 류우쟈웬(刘家源)과 계열작품<轩辕剑>의

제작자 차이밍훙(蔡明宏) 및 대우 동사장 리융진(李永进)을 인터뷰하여 대우가 일본게임시장에 대한 기획과 <쉔웬2>의 발전기획을 알려고 했다.

전시회 기간동안 CAPCOM、KONAMI、SAMMY 등 많은 유명한 업체들이 <쉔웬2>의 부스를 참관했으며, 모두 대우와 대리 협의를 체결하겠다는 뜻을 밝혔다. 현재 대우는 관련 회사와 상담 중에 있으며, 리융진은 대우가 일본뿐만 아니라 더욱 많은 나라와 지역에 진출하여 중국 전통문화가 외국 게이머들의 익숙해지고 인정을 받게 할 것이라고 밝혔다.

자료 : http://games.sina.com.cn/o/n/2005-09-19/1044125850.shtml

문화부 13 Free 무료 게임 플랫폼 표창

최근 "13 Free 무료 게임 플랫폼"이 문화부로부터 표창을 받았다. 국가 문화부 문화시장발전센터의 인증을 받은 "13 Free 무료 게임 플랫폼"은 <PC방 산업제품 추천목록>에 정식 포함되었다. 상하이 서우링(首领)인터넷과기유한회사 산하 제품으로, 중국 온라인게임산업 및 PC방 산업에 대한 공로를 인정받은 것이다.

"13 Free 무료 게임 플랫폼"은 처음부터 산업 전반의 이미지를 자신의 임무로 하고 정부정책에 적극적으로 호응해 왔다. 중국 온라인게임의 녹색화, PC방 산업의 건강화를 추진하는데 적극적인 활동을 했다.

"13 Free 무료 게임 플랫폼"의 지속적인 발전과 성장은 많은 게임업체들과 PC방주인의 인증을 받았으며, 프로젝트의 지속적인 확장은 "13 Free 무료 플랫폼"의 무게감을 느끼게 했다. PC방 산업이나 게임업체에 항상 건강한 모습으로 나타난 "13 Free 무료 플랫폼"은 장기간의 노력 끝에 산업 전반의 인증을 받았다. 이번 문화부에서 준 영예와 표창은 "13 Free 무료 플랫폼"에 대한 격려다. "13 Free 무료 게임 플랫폼"은 앞으로 더욱 우수한 제품으로 사회에 보답할 것을 다짐했다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-20/1149126055.shtml

성따 디지털 인화서비스업으로 진출

성따사와 디지털 인화(冲印)서비스 제공 업체인 산지수마(三集数码)가 최근 제휴 계약을 체결했다. 산지수마는 백만 여명의 성따 유저들에게 밀보(密宝)를 홍보하고, 관련혜택과 부가가치서비스를 제공한다. 성따는 매체자원을 이용하여 산지수마의 인터넷 인화서비스를 선전하게 된다.

성따 유저들이 밀보로 산지 디지털 사이트에 등록하면 바로 특별한 혜택과 관련 부가가치서비스를 받을 수 있다. 즉 한 장에 0.48위안, 처음 산지플랫폼에서 충전한다면 사진 20장을 무료로 인화할 수 있으며, 기타 혜택 서비스도 받을 수 있다. 산지수마 회원도 "성따 밀보"를 구입함으로 성따의 유저

가 될 수 있으며 성따에서 제공하는 각종 부가가치서비스를 받을 수 있다. (성따 VIP 공식사이트: vip.sdo.com)

산지수마

상하이 포동에 위치하고 있으며, 전국을 향한 다원화 영화업 체인기구이다. 10여 년간 포동의 영화, 인화, 촬영 등의 발전에 전력을 다해왔다. 89년 9월에 설립되었으며, 방송 TV국 음반관리처의 《영업성녹상제작허가증-营业性录像摄制许可证》, 공안국《특종산업허가증-特种行业许可证》을 받은 전문 회사이다.

온라인 인화

온라인 인화는 새로운 산업이다. 디지털 인화가 나타나게 된 것은 디지털 카메라의 보급과 디지털영상에 대한 수요다. 디지털 인화업무는 대중에게 새로운 영상모델을 제공했으며 현재 유저들은 집을 나서지 않고 온라인은행으로 안전하게 인화를 완성할 수 있다. 각종 서비스, 품질, 규격, 수량 등 모두 유저들이 인터넷에 제공한 요구에 따라 제작된다. 인터넷 디지털 사진인화 서비스를 받는 동시에 디지털사진 기술을 이용하여 개성화된 제작 서비스를 받을 수 있다.

성따

성따사((NASDAQ : SNDA)는 중국에서 앞서가고 있는 interactive 엔터테인먼트 매체 회사다. 인터넷을 통해 유저들에게 다원화 엔터테인먼트 서비스를 제공하는데 주력하고 있다. 성따는 부단히 유저들의 수요를 연구하고 만족시키며, 유저들에게 MMORPG게임, 캐주얼게임, 보드게임, 대전게임, 무선게임, 애니메이션게임, 문학, 음악 등을 포함한 다양한 연령층의 유저들에게 적합한 interactive 엔터테인먼트 제품을 제공하여 많은 유저들로부터 환영을 받고 있다.

성따 밀보

자체 R&D한 이 비밀 키 제품은 동일한 시간의 원리로 R&D한 두 가지 요소의 비밀인증 시스템으로 유저들의 계좌보안을 강화한다. 밀보는 일분에 하나씩 새로운 복제할 수 없는 비밀번호가 생긴다. 보안성이 높으며, 어떤 기계에서나 사용할 수 있고, 공격난도가 큰 특징이 있다. 성따 밀보와 유저계좌를 묶어서 사용한다면, 유저들의 등록과 거래에 이중보장이 된다. 성따 밀보는 개인의 인터넷계좌, 거래계좌에 양호한 신분인증 및 안전보호 작용을 한다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-19/1710125976.shtml

천텐쵸우 모교 교육사업에 백만 달러 지원

2005년 9월 16일 "성따-복단학생 해외 교류 제휴기금" 조인식이 복단대학에서 있었다. 복단대학교 교장 왕성홍(王生洪)와 상하이 성따인터넷발전유한회사 CEO 천텐쵸우가 제휴 협의서를 체결했다.

협의서는 천텐쵸우가 개인 명의로 2006~2009년 간, 매년 복단대학에 25만 달러씩, 총 100만 달러를 기증하여 "성따-복단학생 해외 교류 제휴기금"을 조성하고 복단대학교 학생들이 해외에 나가

공부하는 것을 지원하기로 했다. 이렇게 해외로 나가 학습하는 복단대학생들을 "성따학자"라고 칭한다.

그 동안 복단대학의 국제화 정도가 계속되면서 2004년만 637명이 해외로 나가 공부하고 있다. 천텐쵸우의 지원은 복단대학의 국제화를 가속화 시키며, 국제교류 규모를 확장하여, 더욱 많은 복단대학생들이 해외에서 교류할 수 있는 기회를 만들어 준다.

9월 24일 저녁, 복단대학교 100주년기념회의에서 천텐쵸우는 성따 명의로 복단대학에 100만 위안을 증정한다. 동시에 이 축제를 "일월광화 성따의 밤(日月光华盛大之夜)"이라고 칭한다.

자료 : http://games.enet.com.cn/article/A4620050919001.html

텅쉰(腾讯) NEOWIZD와 제휴

9월 22일 NEOWIZ는 중국 게임운영업체인 텅쉰과 캐주얼게임 <R2beat> 대리협의를 체결한다고 발표했다.

한국 Seed9 엔터테인먼트사에서 개발한 <R2beat> 캐주얼 온라인게임은 발랄한 분위기를 좋아하는 10대의 중학생들과 간단한 게임을 즐기는 25~30세의 성년 게이머들을 상대로 했다. 이 게임은 레이싱유형과 격투유형의 장점을 결합시켜 X-게임의 특징을 잘 살린 체육게임이다. 동시에 음악반주를 제공한다.

NEOWIZ 책임자는 “NEOWIZ가 중국에 진출하여 기쁘다. 동시에 텅쉰사와 제휴를 하게 된 것에 대해 영광으로 생각한다. 앞으로 중국 파트너와 함께 중국 게이머들을 지원하게 될 것이며 좋은 성적을 얻기 위해 노력할 것이다"고 말했다.

자료 : http://www.jxgdw.com/game/yxzx/2005-09-22/3000066952.html

10대 게임인재 주목

신문출판총서의 통계에 따르면 향후, 중국 온라인게임 개발인재는 약 2만 명이 필요하다. 그러나 현재 5,000명밖에 되지 않기 때문에 만5천 명이 더 필요하다.

전문가의 분석에 따르면 향후 5년간 중국에 최소 300여 편의 자체 개발한 대형 온라인게임을 상장해야 하기 때문에 훌륭한 프로개발인원이 있어야 한다는 것이다.

<중화잉차이왕이 최신 발표한 통계에 따른 게임업의 10대 인력 수요>

1. J2ME게임 소프트웨어 엔지니어
2. 게임도구 프로그래머
3. BREW게임 소프트웨어 엔지니어
4. 게임 미술 디자이너 (2D / 3D)
5. 게임 플랫폼 개발
6. 3D게임 디자이너 고급강사
7. 모바일게임 디자이너 고급강사
8. 온라인게임 디자이너 고급강사
9. 게임 기획자
10. 게임 테스트 인원

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-23/1049126620.shtml

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10

순 위		게 임 명 칭	투 표 수
1	-	SUN	8,516
2	-	석기시대II - 石器时代II	6,743
3	-	완머이쓰제 - 完美世界	6,317
4	-	수광OL - 曙光	5,870
5	-	고우다 OL - 高达	4,262
6	-	쉔웬젠2 - 轩辕剑 2	3,780
7	↑	금융군협전2 - 金庸群侠传	3,356
8	↓	프리스타일 - 街头篮球	3,351
9	-	지쟈쓰제 - 机甲世纪	3,240
10	-	만왕의 왕2 - 王万之王 2	3,213

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-19/n260_176247.html

CGW China Game Weekly Game 소개

◈ 게임 명칭 : 콰이러시유(快乐西游)
◈ 게임 종류 : MMOACT,MMORPG
◈ 개발 회사 : 쥬우청(The9-上海九城信息技术有限公司)
◈ 운영 회사 : (The9-上海九城信息技术有限公司)
◈ 공식사이트 : http://joyxy.the9.com/data/yxjs/index.htm#yxjs
◈ 현재 상황 : 오픈베타 중

게임 배경

여래불이 손오공을 500년 항복시키고 영산에서 3장 진경을 동토(중원 땅)에 전하려고 했다. 관세음보살이 부처님의 뜻에 따라 당나라 스님, 손오공, 저팔계 등과 함께 서천 영산대래음사에서 부처님에게 빌고 경을 가져가게 했다. 그러나 경을 가지러가는 사람들마다 평등을 요구, 출생이 어떠하던 3세에 81경을 겪고 나면 누구나 경을 획득할 수 있으며, 정과를 얻을 수 있다.

천계에서는 내부로는 개방정책을 실시하여 여러 가지 하늘의 조례를 느슨하게 했다. 하늘에서는 끊임없이 선인과 영수, 석가모니불도 많은 제자나 타고 다니는 영수들을 인간계에 내려가게 했다. 인간과 천계의 거래가 이렇게 밀접한 적이 없었다. 경을 가지러가는 열조를 불러일으켰고, 천, 지, 인, 신, 귀신들이 모두 서천에 경을 가지러가는 대오에 나타나게 된다. 이 시대를 천계의 역사에서 콰이러(快乐)시대 혹은 시유(西游)시대하고 한다.

화면 풍격

Q버전 풍격의 화면이다. 선명하고 귀여움으로 전반 게임세계를 구성했다. 게임하는 과정에서 게임의 재미를 감지할 수 있으며, 또 신기한 환상의 세계에서 여행을 할 수 있다. 게임은 2D화면과 릴(横板卷轴)을 채용하여 다채로운 과정을 연출한다.

게임 특색

<콰이러시유>는 서유기를 원본으로 고대 신화와 현대 예술을 융합시킨 릴 온라인게임이다. 게임에서 명성이 높은 손오공을 찾을 수 있을 뿐만 아니라 잔소리가 많은 탕성(唐僧-삼장법사), 무슨 일

이나 크게 놀라하는 링후충(拎壶冲), 유모아적인 스마깡(司马缸)의 개성이 선명한 대화는 게이머들의 웃음을 자아낸다.

게임 중, <서유기>중의 장면이 재현된다. 울울창창한 펑라이도(蓬莱岛), 흥성한 장안성(长安城), 음침하고 두려운 바이후링(白虎岭), 귀신기가 가득한 바이구뚱(白骨洞), 성대한 기세의 황진타(黄金塔), 이국풍격이 있는 보우샹궈(宝象国)등이 모두 유저들로 하여 그 장소에 직접 간 듯한 느낌이 들게 한다. 더욱이 활발하고 귀여운 Q버전인물과 각종 선명한 표정과 언어는 기쁘게 서행을 하는 진리를 표현한다.

게임 시스템

게임을 플레이 할 때 역사(力士), 사냥꾼, 선동, 변화사 4개의 직업과 2개 진영이 있는데 의향에 따라 선택할 수 있다. 직업에 따라 플레이하는 방법도 크게 다르다. 게임은 완벽한 임무시스템이 있기 때문에 업그레이드하는 과정이 무미건조하지 않다. 업그레이드 후, 속성 포인트와 기능 포인트를 속성과 기능나무에 분배할 수 있다. 기능나무는 비교적 복잡하다. 구체적으로 어떻게 분배하는가 하는 것은 연구해야 할 문제다. 이것은 인물의 발전방향을 결정하기 때문에 신중해야 한다.

특히 게임의 상금시스템과 합성시스템은 게이머가 일정한 레벨에 도달하면 '상금시스템'이 개방된다. 게이머는 임무를 완성함으로 상금을 획득한다. 이 부분은 전에 테스트할 때보다 더욱 많은 수정을 했으며, 상금시스템이 더욱 합리적이다. '합성시스템'의 특징은 북두칠성, 별자리 등을 구분한다. 때문에 도교의 맛이 난다.

<콰이러시유>의 가장 큰 구매력의 특징은 스티커다. 스티커도 재미있는 것을 많이 추가했으며, 매 스티커마다 자기의 특수한 음악효과가 있다. 스티커의 효과를 조합하여 의외의 효과를 얻을 수도 있다. 기타 온라인게임 중에 있는 공회시스템, 타기시스템 등이 모두 있다.

평가

게임과정에서 Bug도 발견되지 않았으며 일부 사항들은 아직 개선이 필요하지만 전반적으로 비교적 성숙되었다. 게임은 간단한 조작과 제목을 단 화면, 재미있는 풍격으로 많은 게이머들의 환영을 받았으며 쥬우청의 wow외에 또 다른 아름다운 풍경으로 된다.

자료 : http://joyxy.the9.com/data/yxjs/index.htm

CGW China Game Weekly 법률 및 정책

문화부 PC방 산업 제고 계획

학부모들의 걱정거리인 자녀들이 하학 후 PC방에 가서 게임을 하는 문제가 얼마 지나지 않아 곧 해결될 전망이다. 문화부에서 출시하는 PC방 산업제고 계획사무실 부주임 룽잉제(戎英杰)가 얼마 전

PC방 제고계획 중, 기술수단(영상신호주파수+실명인증) 식별로 미성년자들의 PC방 출입을 제한한다고 발표했다.

학부모들은 PC방 자료가 등록되어 있는 사이트에 들어가서 자녀의 자료를 등록한 후, 시스템에 설정되어 있는 메신저로 자녀들이 어떤 PC방에서 인터넷을 사용하고 있는지를 알 수 있게 된다고 한다.

자료 : http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3702708.html

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