

제154호

2005. 10. 24

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 사이버 온라인게임의 금융시스템

China Game News

- 온라인게임 운영업체 오우머이(澳美) 부도
- 쥬우청 <WOW> 해외운영에 참여
- 쥬우청 축구팀과 제휴
- 성따 휴대용 온라인게임기기 출시
- 텅윈 성따 IP-TV 도전
- <마비노기> 주변기기제품 사이트 개통

Game업체 소개

- 원작업체 : 야미뒤(亚米多)
- 원작업체 : 광통(光通)

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10

법률 및 정책

- 온라인게임 11편 <중독 방지 시스템> 실시
- 온라인게임 <중독 방지 시스템> 실시 전 대책 발표

사이버 온라인게임의 금융시스템

온라인게임의 지속적인 발전으로 사이버세계에도 완벽한 금융시스템이 나타나게 되었다. 현재 이미 구축된 이 '금융시스템'에는 현실생활 중의 "중앙은행", "상업은행", "외화관리국" 등 사이버 금융기관이 이미 나타났다.



현재, 이 금융체계는 B2C, C2C의 거래플랫폼을 통해 사이버 세계의 "부"를 현실의 부로 전환시킨다. 이 플랫폼이 맡은 캐릭터는 현실속의 거래기구와 같다. 여기에서는 <WOW>, <열혈강호>, <검협정원> 등의 게임화폐 등 사이버 화폐를 인민폐, 달러, 일본엔, 유럽달러 등으로 바꿀 수 있다.

사이버화폐, 인민폐, 달러

현실에서 중앙은행은 주로 화폐발행, 저금, 대출 등의 업무를 하고 있다. 사이버 세계에서 온라인 게임 운영업체, 인터넷회사 등이 중앙은행 측을 대표한다. 그들은 사이버 세계에서 금융정책 제정, 화폐 발행, 저금 등의 일을 책임지고 관리한다.

현재, QQ의 보급은 많은 사람들의 예상을 넘어섰다. 현재, QQ화폐로는 기타 게임의 점액카드, 사이버 아이템을 구입할 수 있으며, 심지어 영화, 소프트웨어 다운로드 등의 소비도 할 수 있다. QQ화폐의 가치를 감안하여 QQ화폐와 인민폐를 교환해주는 전문 사이트도 구축되었으며, 이 화폐가 점차 유통되는 화폐와 같은 단위로 될 것이다.

인류사회에 처음 화폐로 사용된 것은 조개껍질이다. 이것도 서로 다른 물건을 편하게 교환하기 위하여 만들어진 것이다. 만약 사이버세계에서도 많은 사람들이 "화폐"의 가치를 인정한다면 물자교환을 대리하여 사용할 수 있다.

매일 100만 여명이 참여하는 온라인 게이머 중에서 하루에 4~5시간은 생산, 거래를 진행하고 있다. 때문에 한편의 게임을 한 개 작은 "국가"라고 볼 수 있다. 이 "국가"는 자체의 정치제도, 통치제도와 인문관계를 가지고 있다. 때문에 사이버 세계에서 존재하는 경제규모와 현실 세계의 경제규모이

여러 방면으로 관계된다.

화치(花旗)은행처럼 달러 교환

상업은행은 인민폐를 각종 외화로, 외화를 인민폐로 교환해주는 업무가 있다. 사이버 세계에서 이 캐릭터를 담당하는 것은 각종 게임화폐를 거래하는 인터넷이다. 이들은 미국의 Game USD와 GE.com, 중국의 위유왕(我有网) 5173.com, 한국의 itembay회사 등이다. 그들의 주요 업무는 게임화폐를 인민폐, 달러, 한국화폐로 교환해주는 것이다. 그들의 교환과정은 현실의 상업은행과 별 다른 차이가 없다.

IGE는 미국의 유명한 온라인게임 사이버아이템 거래회사다. 쉬윈퍼(许云波)가 이 회사의 중국 상하이 사무실의 총경리로 있다. 중국 국내의 게임화폐를 인수하는 업무를 책임지고, IGE를 위해 중국 시장을 개척하고 있다. 쉬윈퍼의 장사는 아주 간단하다. 달러로 게이머 수중에서 저가로 게임화폐를 구입한 후, 고가로 기타 게이머들에게 판매하는 것이다.

이 거래시장을 미국에서는 온라인게임 제2시장이라고 하며, 성장속도가 놀랄 만큼 빠르다. 보기에는 허황한 장사 같지만 IGE의 시장가가 6억 달러에 달할 것이라고 예측하고 있다. 현재 IGE회사는 16편 게임의 화폐를 인수, 판매하고 있으며, 매달 1~2천만 달러의 수익을 창출하고 있다. 수익률은 20%~50%에 달한다. 사이버세계에서 IGE는 현실 중 화치은행의 지위와 같다. 화치은행은 달러를 인민폐, 유럽달러, 일본 엔으로 환전해주고, IGE는 <WOW> 게임화폐, EQ를 달리고 교환해준다.

현재, 온라인게임 게이머 사이에 진행되는 사이버아이템과 현실중의 화폐거래는 이미 보편화 되고 있으며, 사이버화폐 거래에만 그치는 것이 아니다. King soft가 운영하는 <검험>게임의 게이머가 번러이창(奔雷枪)이라는 아이템을 구입하려면 1,500~2,500위안을 지불해야 한다.

사이버와 현실

몇 천원을 들여 어디에 있는 지도 모르는 서버에 있는 코드를 사라고 하면 이해할 수 없는 사람들이 많다. 하지만 이런 일들이 매일 발생되고 있다. 온라인게임 <WOW>에서 60급이 되는 사이버 인물의 아이템을 중국 사이버아이템 거래 사이트에서 몇 천 위안에 판매할 수 있다. 게임금전으로 교환한다면 약 1만개를 바꿀 수 있다. 비율은 약 1:5로 안정상태에 있다. 중앙은행과 상업은행, 현실세계의 모든 금융모형을 사이버세계에서 거의 실현할 수 있다. 외국의 일부 운영업체들은 심지어 사이버 아바타에게 보험까지 보급할 계획을 하고 있다고 한다. 이것은 게이머들이 많은 노력과 투자를 했기 때문이다.

<WOW>가 전 세계에서 흥행하고 있을 때, Game USD에서 매일 달러와 <WOW> 금전 환율이 바뀌고 있을 때, 사이버화폐가 하루저녁사이에 오리지널 돈으로 변화고 있을 때, 사이버세계에 "통화팽창"현상이 나타날 때, "통화긴축"과 "금융위기"가 나타날 때 이 모든 것은 간단한 게임이 아니다. 현재 변화를 일고 있는 온라인게임은 그 영향이 벌써 온라인게임의 범위를 넘어섰다. 사이버아이템 거래를 통해 사이버세계와 현실사이에 "재산교환통로"가 이미 형성되었다. 이것은 점점 현실이 되고 있는 사이버세계다. 어떤 사람들은 "현재 사이버세계를 개발하는 것은 300년 전 아프리카 신대륙을 개발하는 것과 별 차이점이 없다"고 한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-19/20051019102204153.shtml>

온라인게임 운영업체 오우머이(奥美) 부도

2005년 10월 14일, 중국 상하이 오우머이게임 운영사가 갑자기 부도났다. <카이텐-开天>, <월드 오브 워크래프트-魔兽争霸>, <판공징잉-反恐精英>, <스타크래프트-星际争霸>, <암흑파괴신-暗黑破坏神>, <반투우밍-半条命2> 등 유명한 게임은 게이머들에게 익숙해져 있다. 하지만 <공작왕-孔雀王>, <카이텐-开天> 등의 제품을 운영하면서 실패한 후, 2005년 상반기, 오우머이전자는 겨우 유지하는 상황에 이르렀다.

소식에 따르면 오우머이는 년 초부터 직원들의 봉급을 3개월이나 지급하지 못했다고 한다. 그러나 이때도 오우머이는 한국의 신작게임을 수입하여 회사를 다시 살리려고 했다. 금년 4월, 중국 국내 텔레콤의 대표기업인 선저우(神州)통신이 오우머이전자(무한)의 51% 주식을 인수했다. 그때는 오우머이가 재생하여 성따, 쥬우청과 온라인게임시장을 차지한다고 소문이 전해졌다. 몇 개월 후, 선저우통신의 자금이 오우머이 직원들의 봉급을 지불한 것이 아니라 일부 빚을 갚았으며, 일부는 어디에다 사용했는지 불확실하다.

오우머이전자를 도입하려고 했던 게임은 현재 올해 설립된 다른 회사에서 운영되고 있다. 이 회사가 오우머이와 무슨 관계가 되는지는 알 수 없다.

오우머이전자

- 1994년 4월 오우머이전자 홍콩회사 설립.
- 1996년 10월 오우머이전자 우한(武汉)회사 설립
- 1997년 8월 오우머이전자 베이징회사 설립
- 2000년 11월 오우머이전자 상하이회사 설립
- 2005년 4월 선저우통신 오우머이전자 주식 51%인수

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-14/20051014180824995.shtml>

쥬우청 <WOW> 해외운영에 참여

10월 14일 소식에 따르면 중국의 유명한 온라인게임업체 쥬우청(NCTY)이 이날 <WOW>게임의 중국 외 지역운영에 참여할 것이라고 발표했다.

현재, Vivendi Universal Games회사가 중화지역 외 다른 지역에서 <WOW>게임의 독자허가권을 확보했다. 이 회사는 쥬우청의 지사와 외국의 유명한 온라인게임 경영업체가 합자하여 설립했다. 쥬우청은 이 합자회사의 30%의 주식을 소유하고 있다.

쥬우청의 총재 겸 CEO 주쥘(朱骏)은 "우리의 장기적인 목표는 아시아지역에서 가장 주요한 온라인게임 운영업체가 되는 것이다. 쥬우청이 <WOW게임>의 해외시장에서의 운영에 참여한다는 것은 쥬우청이 이미 이 시장에 튼튼한 한 발자국을 내딛게 된 것을 뜻하며, 아시아지역 온라인게임업의 지속적인 발전에 따라 우리의 장기발전 목표를 한 걸음 더 앞당긴 것이다"고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-15/20051015000014063.shtml>

쥬우청 중국 축구팀과 제휴

얼마 전, 쥬우청은 중국 축구팀 중방(中邦)과 정식 협의를 달성했다. 금년, 상반기 쥬우청은 충칭의 리판(力帆) 등 구락부에 제휴의 손을 내밀었지만 여러 가지 이유로 하나도 손잡지 못했다. 하지만 온라인게임을 위주로 한 쥬우청은 인수한다는 뜻을 버리지 않았다.

우여곡절 끝에 쥬우청이 중방과 제휴 협의를 체결했다. 협의 규정에 따라 쥬우청이 중방 구락부의 90%의 주식을 소유하게 되며, 쥬우청은 중방구락부에 1500만 위안을 지불해야 한다. 나머지 10%의 주식은 중방이 보유한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-17/20051017084140978.shtml>

성따 휴대용 온라인게임기기 출시



오색찬란한 EZ MINI

이동게임기기시장은 줄곧 SONY의 PSP, 런텐탕(任天堂) GAMEBOY시너지 제품들이 독점했다. 하지만 현재, 국산 휴대용 게임기기가 출시되었다. 지난 17일 성따사와 선다(神达)컴퓨터그룹이 공동으로 세계에서 첫 모델인 휴대용 무선 인터넷 엔터테인먼트 단말기 EZ Mini를 출시했다. 이 게임기기는 게임기능 뿐만 아니라 인터넷에도 접속할 수 있고, <미르>게임도 할 수 있으며, 전자서적도 다운

로드받을 수 있다.

인터넷에 접속할 수 있는 휴대용 게임기기

EZ Mini는 Inter의 XScale기술 플랫폼을 기반으로, 하드는 선다사에서 디자인하고 개발했다. 성따는 온라인게임 및 inter acative 엔터테인먼트의 콘텐츠를 제공한다.

성따 엔지니어의 소개에 따르면 EZ Mini는 WI-FI를 통해 인터넷에 접속한다. 현재 1세대 제품은 무선 인터넷접속 기능이 지원되지 않는다. 차세대 제품은 직접 CDMA 혹은 GPRS에 접속할 수 있는 기능을 갖추게된다. 이렇게 되면 어디에서든지 온라인게임을 진행할 수 있다.

영화와 전자서적도 볼 수 있어

EZ Mini는 게임을 할 수 있을 뿐만 아니라 영화도 볼 수 있으며, 각종 TV게임도 다운로드할 수 있고, 사진과 전자서적 등도 브라우저 할 수 있다. 이것 외, 휴대용PC의 강한 기능과 휴대용 게임기기의 엔터테인먼트 콘텐츠도 갖추었다.

EZ Mini에는 또 성따의 게임 <미르의 세계>, <명환귀뚜> 등이 속속 이식될 것이다. 동시에 mp3와 wma격식의 음악파일도 지원한다. 향후, 점차 압축되지 않은 음악파일도 지원하게 된다. 또 0.8W가 되는 사운드장치를 갖고 있어 작은 범위 내에 있는 사람들이 함께 공유할 수 있다.

화면이 작은 것이 결점

EZ Mini로 온라인게임을 한다면 화면이 좀 작을 듯하다. 게임속의 디자인과 캐릭터 이미지를 온전하게 나타낼 수가 없다. EZ Mini는 2.7인치의 접촉화면과 반투명식의 LCD를 설치했고, 분별율이 240~320만이지만 화면이 뚜렷하지 못하다.

하드 면에서는 휴대용 버전으로 수정한 <미르의 세계>는 문제없이 실시된다. 그러나 현재 HOTPOT를 나타내고 있는 곳이나 혹은 기타 인터넷접속 장비를 이용해야 만 인터넷에 접속할 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-18/0930129395.shtml>

騰訊 성따 IP-TV 도전

騰訊(騰訊)이 자체 개발한 첫 온라인게임 <QQ환상-QQ幻想>이 곧 오픈베타하게 된다. 최근, 騰訊사가 베이징에서 3,000만 위안을 투자하여 자체 R&D하고, 운영하게 될 온라인게임 <QQ환상>을 발표했다. 騰訊사의 총재 겸 CEO 마화텡(馬化騰)은 회의에서 騰訊이 PC 단말 뿐만 아니라 이동 단말, IP-TV 등의 영역까지 업무를 기획하고 있다고 발표했다. 이것은 마화텡이 천텐쑤우에 도전하고 있다는 것을 말한다.

"커뮤니티형"에 속하는 이 온라인게임은 단순히 괴물을 부수고 레벨업만 하는 것이 아니라 騰訊 커뮤니티에 있는 실시간 통신, QQ수게임, QQ게임 등과 연결할 수 있어 전반적인 체제를 이루었다.

이에 대해 마화팅은 "대형 종합성 인터넷 커뮤니티는 미래의 추세"라고 말했다. 이것이 바로 텡쑤원이 다년간 실시간 통신시장 외, 목표물로 했던 게임, 콘텐츠, 전자상거래 등의 영역을 겨냥한 이유다. 현재, 텡쑤원은 QQ.COM 외, 3GQQ.COM의 무선 온라인 플랫폼과 기타 중소형 온라인게임도 구축 개발 중에 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=1301&lm=hygc>

<마비노기> 주변기기제품 사이트 개통

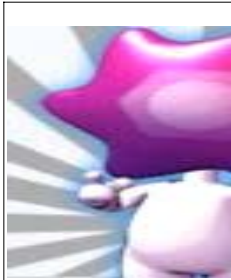
10월 19일, 온라인게임 <길드워>의 주변제품 사이트 쓰지텐청상청(世纪天成网上商城 <http://shop.tiancity.com>)이 오픈 했다. 이 사이트에서는 두 가지 방법으로 쇼핑을 할 수 있다. 물건을 주문한 후, 우체국이나 온라인은행을 통해 돈을 지불할 수 있다. 거래확인 후, 집에서 물건을 기다리면 배달해준다. 온라인상점 오픈을 기념하기 위해 개업일부터 이벤트와 판촉활동을 진행한다.

<길드워> G2전시사이트 : <http://www.luoqi.com.cn/homepage/zhuanti/g2/>



자료 : <http://game.21cn.com/online/news/2005/10/20/2332228.shtml>

원작 업체 : 야미뒤(亚米多)



- ◆ 회사명칭 : 야미뒤(亚米多)과기 (심천) 유한회사
- ◆ 주 소 : 深圳市福田区红棉道八号英达利科技数码园B座七层
- ◆ 우편번호 : 518038
- ◆ 연계전화 : 0755-25331103
- ◆ 팩 스 : 0755-25331185
- ◆ 사 이 트 : www.yamido.com

2001년에 설립된 야미뒤과기(심천)유한회사는 게이머들에게 아직은 낯설다. 최초의 업무는 가정에서 플레이할 수 있는 게임을 개발하던 데서부터 차츰 온라인게임 산업으로 발을 들여놓기 시작했다. 2004년 초, 전적으로 온라인게임 산업에 진입했다.

대만 독자 회사인 야미뒤회사는 심천에서 2,200여 평방미터의 사무실을 갖고 있다. 다년간의 노력 끝에 중국에서 정상급 수준의 3D그래픽엔진 Y Engine과 인터넷엔진을 R&D했다. Y Engine은 쾌속 3D그래픽선염(渲染) 기술과 화려하고 다양한 그래픽효과를 갖고 있다. 실내장면과 실외배경을 지원 해주며, 고급 캐릭터 골격, 애니메이션기술, 실시간 액션게임의 작전시스템, 3D음성기술, 완벽한 3D 제작도구 삽입과 게임편집도구를 갖고 있다.

현재 총 3개 온라인게임 개발 프로젝트팀이 있다. XBOX게임 <영혼의 돌-灵魂之石>에서 개편한 Y엔진을 기반으로 개발한 3D게임 <러우란 OL-楼兰OL>, 커뮤니티게임 <도와원-桃花源>, 준비 중에 있는 중국 고대 신화를 배경으로 한 온라인게임 <오색석-五色石>이 있다. 이상 프로젝트는 King soft의 시산위에 있던 장홍즈(张宏资), 우징(吴竞)의 감독 하에 진행되고 있다. 노하우가 풍부한 직원들의 인솔 하에 현재 3개 프로젝트가 순조롭게 진행되고 있다.

<러우란 OL>은 3D MMORPG게임이다. 특징은 동양과 서방의 문화를 합병하여 다양한 예술 형태가 공존하는 게임배경, 광명과 암흑의 치열한 대항, 규모가 방대한 전쟁으로 만들어졌다. 또 게임에는 풍부한 임무가 있어 게이머들이 선택할 수 있게 했으며, 직업임무 이전, 진영임무 전환, 시너지 임무 등이 포함된다. 비교적 특이한 것은 현재 게이머들간의 호환임무를 기획하고 있다. chinajoy에서 이 게임이 선을 보여 많은 관심을 모은 바 있다. 현재 마무리작업 단계에 있다.

<도와원>은 3D 그래픽 커뮤니티 장르의 온라인게임이다. 각종 커뮤니티 기능을 모았으며, 커뮤니티와 온라인게임을 융합시켜 기능이 더욱 풍부하고 표현력이 더욱 직관적이며, 더욱 감화력이 있다. 게임은 신선하고 귀여우며, 당구, 포커, 마작 등 많은 정품게임들을 결합시켰다. 커뮤니티에는 각종 게임에 따라 아파트도 틀리다. 아파트에 들어가면 테이블마다 캐릭터들이 실시간 나타난다. 뿐만 아니라 게임에 따라 아파트도 게임도 다르며, 아파트 안에서 인도하는 NPC도 서로 다른 풍격을 갖고 있다. <도와원>은 <대부자>게임도 추가했으며 단독으로 한 개 지도를 만들었다.

풍부한 작은 게임 외, 농장 시스템도 특색이 있다. 게임에서 각종 시스템의 설치가 서로 관련되지 않지만, 농장시스템과 기타 캐릭터 업그레이드, 게임화폐 등 시스템을 결합시켜 게이머들이 서로 다른 씨앗을 뿌려 수확을 얻게 한다. 또 제품, 약재, 의복, 식물 등을 제작할 수 있다.

<오색석>은 기획 중에 있는 한편의 게임이다. 프로젝트 담당자의 소개에 따르면 이 게임은 틈이 없는 지도, 카드시스템 및 게임 호환연결 등 다양한 기능을 실현하게 할 것이라고 했다. 또 미궁시스템을 도입할 것이며, 게임 중 4개 종족이 있으며, 라마교의 일부 특색 있는 문화를 인용했다고 한다. 이 게임은 2006년 말에 개발 완성할 계획이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-20/n514_430702.html

원작업체 : 광통 (光通)

	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 회사명칭 : 广州光通通信发展有限公司 ◆ 주 소 : 广州市中山大道西 (天河工业园) 建中路58号地铁大厦101室 ◆ 우편번호 : 510665 ◆ 전 화 : (020)85539000 ◆ 팩 스 : (020)85538830 ◆ 전국 무료 고객센터전화 : 800-830-3077 ◆ 사 이 트 : www.optisp.com/
--	--

1999년에 설립된 광통(光通)통신이 정식으로 게임업을 접하게 된 것은 2002년 7월에 후렌(互聯) 온라인게임센터를 설립하면서부터다. 2003년 3월 17일, 광통은 정식으로 게임운영사업부를 설립했으며, "광통 엔터테인먼트"라는 서비스 브랜드를 출시했다. 3일 후 한국게임 개발업체 WEMADE와 <미르3-악마의 환영> 게임을 중국 내륙과 홍콩, 마카오지역 대리권 계약을 체결했으며, <미르>로 하여 일어난 성따의 수중에서 절반을 빼앗았다.

<미르3>의 운영은 계속 지속해왔으며, 2004년부터는 <미르3G>로 전반적인 업그레이드를 했다. 현재, 광통 엔터테인먼트가 경영하는 대형 게임제품은 4편 있다. 그중 <미르3> 버전을 업그레이드 한 <미르3G>와 <평선환쉬-封神传说>가 있다. 그중 <평선환쉬>는 King soft사의 원작 게임 <평선방-封神榜>과 명칭문제로 분쟁까지 있었다. <S.O.S>는 광통이 금년에 도입한 대형 MMORPG 캐주얼 게임이다. 이것 외 광통 산하의 개발팀 휘스(火石)스튜디오는 <수호Q전-水浒Q传>을 아직도 개발 중에 있다.

휘스스튜디오의 책임자인 우시상(吴锡桑)은 최초 게임개발자 중의 한사람이다. 그가 설립했던 천하스튜디오는 국내에서 인정하는 온라인게임 개발팀이다. 2000년부터 천하스튜디오는 온라인게임을 개발하기 시작했으며, 왕이가 큰 희망을 걸고 있는 <천하 2>의 전작 <천하> 및 왕이의 두 개 지주 게임 중의 하나인 <따화시유>를 개발했다. 2001년 덩러이(丁磊)가 천하스튜디오 및 <따화시유>

<천하>를 인수할 때 이 두 편의 게임이 왕이 게임의 기반이 될 줄을 생각지 못했다.



훅스스튜디오의 핵심 인원은 원 천하스튜디오의 직원들이다. 왕이를 떠난 뒤 훅스스튜디오는 광통과 제휴하기 시작했으며, 대형 MMORPG게임 <수호Q전>을 개발하기 시작했다. "수호"라는 소재를 둘러싸고 그들은 또 기타 게임을 개발하려고 계획하고 있다. 광통의 "수호" 시너지와 왕이의 "시유-西游" 시너지는 앞으로 국산 게임 중에서 가장 특색이 있고, 대표성이 있는 시너지 게임이 될 것이다.

<수호Q전>과 <명환시유-梦幻西游>는 모두 Q버전이며, 신선하고 귀여운 스타일이다. 화면과 복장이 천변만화이며, 장경은 입체감을 갖고 있다. 이 게임은 2004년 12월부터 2005년 춘절 후, 모두 3차례의 알파테스트를 진행했다. 게이머들이 테스트 중에 제출한 일부 문제와 건의에 따라 조정을 해 왔다. 사실 <수호Q전>은 이미 완성도가 아주 높다. 대규모 베타테스트를 진행하지 않는 것은 더욱 완벽하게 하기 위한 것이다.

<수호Q전>은 국내에서 가장 먼저 <중독 미혹방지 시스템>을 설치한 게임 중의 하나다. 우시상은 <중독 방지 시스템>은 <수호Q전>에 큰 영향을 미치지 않을 것이다. 이 게임은 편하고 쉽게 승리를 얻을 수 있는 캐주얼장르의 게임이기 때문이다. 또 이 게임을 개발과정에 이 시스템을 설치했기 때문에 기타 운영 중인 게임에 시스템을 설치하는 것 보다 쉽고 엄밀하게 되었다. <수호Q전>은 금년 4분기부터 오픈베타를 시작하고 정식운영하게 된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-20/n294_210716.html

<2005年网络游戏原创大搜查> 다음호에 계속...

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (10.10-10.16)

순	위	게 임 명 칭
1	↑	SUN
2	↓	도전 - 挑战
3	↑	룽위띠사청 - 龙与地下城
4	-	고우다 OL - 高达
5	↓	석기시대II - 石器时代II
6	↑	흑암과 광명 - 黑暗与光明
7	↑	길드워 - 激战
8	↓	대항해 세기 - 大航海时代
9	↑	QQ환상 - QQ幻想
10	↓	완미이쓰제 - 完美世界

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-17/20051017123901505.shtml>

온라인게임 11편 <중독 방지 시스템> 실시

10월 21일부터 베이징을 비롯한 전국 각지에서 11편의 게임에 <중독 방지 시스템>을 시범으로 실시한다. 신문출판총서의 소식에 따르면 온라인게임<검왕>을 비롯해 게임시간을 3가지 형식으로 분리한다.

1. 3시간 내에 하는 게임은 녹색 시간, 이 시간에 게임을 하면 경험수치와 업그레이드 속도가 모두 정상이다.

2. 3~5시간은 피로시간, 게이머들의 업그레йд속도, 경험수치가 절반으로 감소된다.

3. 5시간을 초과하면 시스템이 자동으로 오프라인 된다. 5시간 휴식 후, 게이머들이 다시 온라인 게임을 할 수 있다.

우선 성따, 왕이, 시나, sohu 등 7개 온라인게임업체의 11편의 온라인게임제품 <미르>, <검왕>, <따화시유> 등에서 <중독 방지 시스템>을 실시한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-20/20051020093951709.shtml>

온라인게임 <중독 방지 시스템> 실시 사전 대책 발표

매일 10시간 이상 온라인게임을 하는 게이머들이 셀 수 없이 많다. 그들의 게임시간을 갑자기 3시간 ~ 5시간으로 제한한다면 반드시 부작용이 생길 것이다. 온라인게임 <중독 방지 시스템>은 바로 이런 현상을 막기 위해서 '건전'한 게임시간을 3시간에서 5시간으로 제한하여 3시간을 초과하면 '피로' 게임시간으로 간주하여 게임 경험수치와 아이템이 절반으로 감소되고, 5시간을 초과하면 '불건전' 게임시간에 속하며 게임수익이 0으로 된다.

이미 개발 완성된 <온라인게임 중독 방지 시스템>은 현재 테스트 중에 있으며, 10월 20일 후 정식 실시하게 된다. 온라인게임 주관부서인 신문출판총서가 이 방법을 도입하게 된 것은 게이머들이 긴 시간동안 게임을 해도 경험수치를 높일 수 없게 한다는 점에서 온라인게임 시간을 제어, 불건전한 습관을 바꾸려고 한 것이다. 그러나 <중독 방지 시스템>이 공포된 첫 날부터 분쟁이 끊이지 않았으며, 그 실시효과도 불확실하다.

분쟁속의 <중독 방지 시스템>

현재, 중국은 '온라인게임 중독'환자들이 날로 늘어나고 있다. 동시에 '온라인게임 중독'으로 인한 사건과 사회문제가 날로 심각해지고 있다. 온라인게임은 산업발전을 가속화하는 동시에 부정적인 면도 날로 나타나고 있다.

"온라인게임에 대해서 정부는 한 면으로는 적극적인 지원을 하고, 한 면으로는 감독 관리를 강화하고 있다. 감독관리 면에서 수입 온라인게임에 대한 콘텐츠심사를 강화하고 '녹색 온라인게임'으로 인도하지만, 아직도 심사를 받지 않은 폭력, 포르노등 불건전한 콘텐츠가 들어간 외국 온라인게임제품들이 많이 존재한다. 때문에 이 표준은 철저히 실시되지 못하고 있다"고 사이디망 분석사 천원(陈文)이 평가했다.

<중독 방지 시스템>에 대해 천원은 "이 표준은 표면에만 머물러 있는 것이지, 확실한 효과를 거두기는 힘들다"라고 했다. 우선 많은 게이머들이 게임 한편에 2~3개 계좌가 있기 때문에 쉽게 감독 관리를 피할 수 있다. 또 이 표준으로 하여 운영업체의 정액카드 판매량이 감소한다면 운영업체들은 위법을 하면서 까지도 게이머들에게 '편리'를 제공할 것이다. 감독관리 부문에서는 이렇게 세부적인 문제까지 조사하기가 힘들다. 동시에 이런 현상은 <중독 방지 시스템>을 설치한 운영업체에 불공평한

경쟁으로 되어 게이머들을 빼앗아 갈 수 있다."라고 했다. 때문에 중국도 감독관리 면에서 한국의 방법을 참고로 할 수 있다. 실명 제도를 실시하여 계좌와 신분증을 연결한 후, 게이머가 한 편의 게임에서 한 개의 계좌만을 허용되게 한다. 동시에 신용시스템과 지불시스템(핸드폰 지불)이 있기 때문에 감독 관리를 철저히 할 수 있다.

흥분한 어떤 게이머는 기자에게 "<중독 방지 시스템>표준은 게임을 전혀 하지 않는 사람이 만들어 낸 것이다. 게이머와 운영업체들에게 아무런 의미가 없다. 인터넷 중독의 죄를 전부 온라인게임에 귀속시켜서는 안 된다. 한 사람이 온라인게임에 빠지지 않는다면 기타 도박이나 마약에 중독 될 수도 있다"라고 했다. 또 한 게이머는 "꼭 <중독 방지 시스템>을 실시한다면 최종 결과는 많은 게이머들이 유실될 것이며, 이것은 운영업체들이 짊어질 수 없는 일이다"라고 했다. 이런 것들을 볼 때 <중독 방지 시스템>이 실시되면 운영업체의 수입이 단기간 대폭 감소하게 될 것이다. 하지만 업체들은 <중독 방지 시스템>의 실시를 적극적으로 지원했으며 실적에 큰 영향이 되지 않는다고 했다.

한 면으로 운영업체들은 정부의 호감을 사기위해, 강제적인 정책에 적극적으로 협력해야만 했다. 다른 한 면으로는 운영업체들이 다른 준비를 하고 있다. 세계에서 가장 큰 전문게임거래 사이트 IC G회사 상하이사무소 시장부경리 이훤은 "<중독 방지 시스템>의 영향을 가장 많이 받게 되는 것은 온라인게임 운영업체다. 때문에 그들은 게이머들과 함께 규칙을 피하고 방법을 써서 손실을 감소시킬 것이다"라고 했다.

대책

분석사 천원은 "성따, 왕이와 같은 운영업체들은 큰 영향을 받지 않을 것이다. 그들이 운영하고 있는 몇 편의 게임은 콘텐츠 면에서 거의 비슷하기 때문이다. 망이의 <따화시유>, <명환시유>의 점액 카드는 통용할 수 있다. 때문에 게이머들이 게임을 교환하여 지속적으로 할 수 있다. 뿐만 아니라 운영업체들의 점액카드 소비에도 큰 변동이 없다"라고 했다.


온라인게임 운영업체들을 놓고 볼 때, <중독 방지 시스템>은 반드시 새로운 변화를 가져오게 된다. 한 편의 게임에 유저수가 대량 증가한다면, 콘텐츠가 비슷한 게임 간에 유저들의 유동량이 빈번해지는 등이다. 이런 변화에 대해 운영업체들이 어떻게 운영전략을 조정하는가 하는 것이 아주 중요하다. 만약 정확한 솔루션을 채용한다면 업체가 영향을 크게 받지 않을 것이다. 잘 경영한다면 점액카드의 판매량도 증가될 수 있다.

진산화루(金山华络) 상하이회사 판매처의 책임자인 천소우양(陈晓阳)은 한사람이 한편의 게임에 몇 개 계좌가 있는 현상이 있는데 대비해 상용화 방식을 바꿔야 하며, 한사람이 몇 개 계좌를 통해 소비하는 모델도 계좌수량에 따라 다단계 상용화방식을 채용해야 하거나 혹은 계좌수량에 따라 할인 상용화 방식(한 계좌 월 카드 30위안, 두 개 45위안 등)을 채용해야 한다고 했다. 그는 또 제품기획, 영업수익예산, 시장전략, 종업원 소질 등 면에서도 조정하여 운영업체가 단 한 게이머의 이익이라도 중시해야 한다고 했다. 그렇지 못한다면 몇 개 계좌를 가지고 있는 한 게이머를 놓칠 수 있기 때문에 몇 개 업무수익을 유실한 것과 같다고 언급했다.

"온라인게임시장을 볼 때 <중독 방지 시스템>의 실시는 성따, 왕이, 쥬우청 등 몇 개 대형 운영업체에 영향이 크지 않다. 그러나 생사 선에서 허덕이고 있는 중소 운영업체들은 이 기회를 이용하여 발전하지 않는다면 사라지게 될 것이다"라고 천원이 말했다.

<중독 방지 시스템>의 실시로 온라인게임 운영업체의 업무가 영향을 받지 않는다면 게이머들의 온라인게임접속 시간이 줄어들지 않았다는 말이고, 온라인게임 중독에 빠진 게이머들이 방식을 바꾸어서 계속 게임을 한다는 얘기가 된다. 그러나 <중독 방지 시스템>이 효력을 가져온다면 게이머들의 온라인중독이 일정한 제어를 받았다는 것을 말하고, 온라인게임 운영업체의 실적이 감소하여 온라인 게임 산업이 바닥에 달하게 된다는 것을 말한다. 이 문제가 어떻게 해결 될 것인지는 시간이 흐르면 그 답을 얻을 수 있을 것이다.

자료 : http://games.enet.com.cn/article/A1120051016006_1.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