



특집

- 중국 온라인게임 중독방지 시스템 설치, 각계 분쟁 초래
- 《리니지2》가 차이나조이에 불참한 진짜 이유?

China Game News

- 한국 싸이더스 800만 위안 투자해 게임 전시장 구축
- 9YOU, 홍콩영황 엔터테인먼트와 전략적 제휴
- 한국 나인브라더스 차이나조이에서 우수 중국산게임 모색
- 하드웨어 업체, 온라인게임 대작들과 함께 차이나조이에 참여
- 중국 온라인게임 나스닥주식 가격 전반적으로 하락
- OURGAME-NHN 세계 게임운영 서비스 정식 오픈

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 순위 TOP 20 (27)

Game 소개

- <티엔스즈리엔/天使之戀Online/천사지련Online>

Game 법률 및 정책

- 베이징 정치협상회의 위원회, 온라인게임 개방시간 제한 건의

중국 온라인게임 중독방지 시스템 설치, 각계 분쟁 초래

테스트를 거친 “온라인게임 중독방지 시스템”이 곧 모든 온라인게임에 설치될 예정이다. 신문 출판총서 위용선(于永湛) 부사장에 따르면 《미르의 전설》 등 대형 온라인게임의 “온라인게임 중독 방지 시스템” 시범운영 결과가 좋아 빠른 시일 내에 전국적인 시스템 운영을 준비 중이다.

작년 9월에 개발된 “온라인게임 중독방지 시스템”은 불건전한 게임시간의 경험치 비율을 강제로 낮춰 게이머들이 합리적으로 공부, 사업, 휴식 및 오락시간을 분배하게 하도록 한다. 온라인게임 누적시간이 연속 3시간 이내일 경우 “건강시간”으로 구분되며, 3시간을 초과할 경우 “피로시간”으로 구분되어 경험치 비율과 아이템가치가 절반으로 떨어지게 된다.

게임시간이 연속 5시간을 초과할 경우 “불건전시간”으로 구분되며 게이머의 경험치 비율은 0으로 처리된다. 게이머가 오프라인으로 5시간 이상 휴식을 취하고 게임에 재접속할 경우, 게임 누적시간은 다시 계산된다.

성따, 왕이, The9, 광통, King Soft, SINA, SOHU 7개 온라인게임 업체들은 이미 본 시스템의 내부 테스트를 진행했으며 현재 인기를 끌고 있는 《미르의 전설》 등 11편의 게임에서 시범적으로 운영되고 있다.

통계에 따르면 현재 중국 유저 수는 1.2억 명에 달하며 25세 이하의 유저 수가 절반 이상을 차지하고 있다. 이 중 10%가 온라인게임 중독 증세를 보이고 있다. 관련 연구원에 따르면 많은 청소년들의 온라인게임 중독은 매우 심각한 상황이다. 온라인게임 중독 문제가 하나의 사회문제로 대두되고 있다.

“온라인게임 중독방지 시스템”의 분쟁 초래

■ 게이머 분석 : 자제력이 부족한 미성년자들의 게임시간을 효과적으로 통제할 수 있다.

■ 전문가 분석 : 온라인게임 중독 문제의 관건은 게임의 사행적인 요소로 “온라인게임 중독 방지 시스템”은 근본적인 문제해결 방법이 될 수 없다.

과연 많은 사람들의 주목을 받고 있는 “온라인게임 중독방지 시스템”은 게임중독 문제의 근본을 해결할 수 있는 방법이 될 수 있는가?

◆ 아이템사냥꾼 : 실업 초래

선양(沈阳)시 허핑취(和平区)의 30평방미터도 안 되는 작은 방에 온라인게임 아이템을 모으고 있는 18,19세 청소년 6명이 거주하고 있으며 이들의 급여는 500위안이다. 한 아이템사냥꾼은 “온

라인게임 중독방지 시스템”의 운영으로 아이템을 모으지 못하고 있다고 밝혔다.

◆ 게임업체 : 시스템으로 인한 게임 산업의 규범화

게임업체에서 다년간 경험을 쌓은 관련자는 "온라인게임 중독방지 시스템" 운영이 결코 나쁜 일만은 아니라고 밝혔다. 현재 많은 온라인게임의 범람으로 인해 게임 산업은 규범화 작업이 필요하며, 본 시스템이 이러한 산업의 규범화를 촉진시킬 수도 있다고 전했다.

또 다른 업체 관계자에 따르면 기존 게임의 유효기간은 약 3년이었지만 현재 게임의 수명은 더욱 길어졌으며 게이머도 안정되었다.

◆ 게임 편집자 : 시스템의 운영 실패 예상

유명한 게임 사이트 모 편집장은 시스템업체들이 시스템 운영을 철저하게 하지 않을 것이라고 장담했다. 예를 들어 몇 개의 중독방지 서버를 개설은 해놓지만 서버에 들어가지는 않을 것이므로, "온라인게임 중독방지 시스템" 운영추진은 실패할 가능성이 크다고 밝혔다.

그리고 만약 운영업체들이 강요에 의해 시스템을 설치하게 될 경우, 더욱 많은 사람들이 불법 프리서버를 이용하게 될 것이라고 전망했다. 조사에 따르면 중독 방지 시스템을 운영하는 서버는 거의 죽어있었다. 《리니지2》를 예로 들자면 시스템을 운영하는 서버와 운영하지 않는 서버의 개이며 수 비중은 1:1000 이었다.

◆ 게이머 분석 : 미성년자 통제에 유용

성년 게이머들은 온라인 게임에 많은 시간을 투자하는 것이 무의미하다는 것을 잘 알고 있다. 자제력이 부족한 게이머들은 대부분 미성년자로, 시스템은 이러한 미성년자 게이머 통제에 유용할 것이라고 밝혔다.

◆ 게이머의 대응 : 다수의 게임계정 신청

하지만 모든 게이머들이 "온라인게임 중독방지 시스템"의 취지를 그대로 받아들이지는 않는다. 일부 게이머들은 시스템 운영에 대비한 방법들을 미리 준비해 놓았다.

첫 째, 동일 게임에 여러 계정을 등록한 후, 3시간의 누적시간이 경과되는 즉시 다른 계정을 이용해 게임을 즐기는 것이다. 둘째, 여러 편의 온라인게임에 계정을 등록해 누적시간이 경과할 때 마다 다른 게임으로 대체해 게임을 즐기는 것이다.

◆ PC방 업주 : 수익 타격 예상

PC방 운영자는 시스템의 운영으로 자신들의 수익이 커다란 타격을 받게 될 것이라고 밝혔다. PC방의 수익창출은 채팅이나 자료검색이 아닌 하루 종일 온라인게임을 즐기는 게이머에 의해 이루어진다. 그리고 게이머들이 장시간 게임을 즐기므로 인해 인터넷 접속 비용 외에도 음료수, 도시락 등 판매를 통해 적지 않은 수익을 낼 수 있다. 하지만 시스템이 운영된다면 게이머들은 PC방에 장시간 머물지 않을 것이다.

◆ 사회학자 : 근본적인 치료 불가능.

요녕성 사회과학원의 장쓰닝(张思宁) 연구원은 온라인게임 중독 문제는 게임설계 단계에서부터 해결의 실마리를 찾아야 한다고 밝혔다. 온라인게임 중독 방지 시스템은 게임의 내용을 제약하는 것이 아니기 때문에 게임 중독 문제를 근본적으로 해결할 수 없다.

온라인게임이 점점 사회문제화 되고 있는 것은 게임 개발업체들이 게임의 내용에 사행적인 요소를 주입시키고 있기 때문이다. 게임 중독문제를 해결하기 위해서는 게임설계 단계에 존재하는 근본적인 문제를 해결해야 한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-26/20060726093647207.shtml>

《리니지2》가 차이나조이에 불참한 진짜 이유?

제4회 차이나조이가 7월 28일 상하이에서 개최되었다. 이번 전시회는 온라인게임 업체를 중심으로 전시장 내의 Shougirl 공연과 코스플레이로 게이머들의 관심을 끌었다. 하지만 매회 인기를 끌었던 《리니지》와 《리니지2》의 코스플레이는 찾아볼 수 없었다. (주: 현장에는 《리니지2》 게이머의 코스플레이는 있었으나 《리니지2》 부스는 없었다.)

올해 3월 말, 《리니지》 시리즈 게임 운영업체인 SINA는 온라인게임 시장에서 철수할 예정이며, 한국 Ncsoft사와 합자 설립한 상하이 SINA러구(乐谷)의 주식 51%를 Ncsoft에 양도, 회사명을 상하이러구로 고칠 것이라는 소식이 전해졌다. 하지만 이에 대해 SINA 관계자는 《리니지》 시리즈 게임의 운영권을 포기하거나, 온라인게임 시장에서 철수하지 않을 것이라고 명확하게 밝혔다.

SINA측의 부인에도 불구하고, 업계인사들은 최근 SINA러구가 이미 실제적인 주식양도 작업을 마쳤다고 밝히고 있다. 그리고 Ncsoft의 새로운 회사명은 NcChina로 기존 SINA러구 책임자들에게 의해 운영될 것이기 때문에 NCsoft의 《리니지》 시리즈 게임은 여전히 SINA에 의해 운영되는 것이라고 밝혔다. 즉 《리니지》 시리즈 게임의 운영권은 여전히 SINA가 소유하고 있는 것이다.

그리고 게임시장에서 철수하지 않을 것이라는 발표는 실제로 게임 정보채널의 역할을 포기하지 않는다는 것을 의미한다. 정확하게 말하자면, SINA가 온라인게임 시장을 아직 탈퇴하진 않았지만 이미 게임운영에서 손을 떼 상태로, 게임 광고사업과 합작 파트너인 Ncsoft와의 이익관계를 고려해 관련 부인 성명을 발표한 것이다. (www.ncchina.com는 이미 광저우의 한 전자기술회사에 의해 등록됨)

그렇다면 《리니지2》의 운영권을 갖고 있는 NcChina는 왜 차이나조이에 참석하지 않았을까? 얼마 전 보도에 따르면, Ncsoft는 중국 현지화 계획을 추진하고 있다. 중국지사 설립 외에 중국 게임 개발업체 인수 또는 중국적인 특색을 가진 게임개발을 통해 중국시장을 확대할 것이며,

NcCina 설립은 이 같은 계획의 시작에 불과하다.

하지만 중국에서 이 같은 계획은 반드시 정책리스크를 감안해야 한다. 현재 중국 정책규정에 따라 순수 외자기업은 인터넷 정보서비스 유형의 사업 운영허가 취득에 많은 어려움을 겪게 되며, ICP인증을 취득하기 위해서는 일련의 복잡한 조치를 취해야 한다. 그렇기 때문에 많은 한국 게임 업체들이 중국에서 회사 홍보를 피하고 있다.

따라서 이러한 요소가 NcChina의 게임운영에 불리하게 작용할 것을 우려해 차이나 조이에 불참한 것이 아닌지 추측해 볼 수 있다. 현재 《리니지2》 운영사이트(www.lineage2.com.cn)에는 여전히 SINA의 로고가 등재되어 있다. 만약 업계인사들이 밝히 내용이 사실이라면, 등재되어 있는 SINA의 로고가 증거가 될 것이다.

소식에 따르면 현재 인기를 끌고 있는 중국산 게임 일부가 사실상 한국에서 제조된 것으로, 앞으로 한국자본이 중국 게임운영에 더욱 유입될 것이다. 이러한 현상이 현재 중국 게임시장의 발전을 촉진하고 있지만 그 배경을 살펴보면 비관적이다. 외자기업이 형태를 바꾸어 중국 게임 운영에 참여하게 되면, 중국기업들은 드러내진 게임시장에서 외자기업들과의 경쟁에 직면하게 될 것이기 때문이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-29/20060729092143437.shtml>



China Game News

한국 싸이더스 800만 위안 투자해 게임 전시장 구축

한국의 유명한 엔터테인먼트 그룹인 싸이더스가 상하이 포동지역에 3,000평방미터에 달하는 새로운 엔터테인먼트개념의 전시장을 구축하고 있다. 주목받고 있는 《파천일검2》, 《ROnline》, 《Super Jam》, 《Battle Zone》 게임의 홍보와 새로운 개념의 실물 전시장 구축을 포함한 싸이더스의 게임 엔터테인먼트 시장 투자 예산액은 약 800만 위안에 달한다.

싸이더스는 엔터테인먼트 분야 사업을 더욱 확대하기 위해 2006년부터 온라인게임 분야에 진출하기 시작했다. 게임 산업의 신흥기업으로 싸이더스는 한국에서 이미 5개의 온라인게임 연구개발팀과 1개의 모바일게임 연구개발팀을 보유하고 있으며 《무인가》, 《페르시아왕자》 등 유명한 콘솔게임의 온라인 및 모바일 게임 개발권을 획득했다.

그리고 세계적으로 《파천일검2》를 포함한 4편의 온라인게임 제품을 퍼블리싱하고 있다. 이들 제품은 이미 중국에 수입되었으며, 현재 몇 개의 운영업체와 협상을 진행하고 있다.

싸이더스는 중국에서의 게임 사업을 확장하기 위해 거액을 지불하고 차이나조이 행사에 참여했으며, 포동과학기술관 부근에 3,000평방미터에 달하는 새로운 개념의 인터넷 엔터테인먼트 전시장도 구축하고 있다. 전시장은 제품 전시, 무대 공연, 온라인 엔터테인먼트, 음식, 미용 등 많은 기능들을 갖추고 있으며 올해 10월경에 오픈 될 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-25/20060725152814461.shtml>

9YOU, 홍콩영황 엔터테인먼트와 전략적 제휴

중국의 대형 인터랙티브 엔터테인먼트 포털사이트인 9YOU는 몇 일전, 중국의 유명한 음반회사인 홍콩영황 엔터테인먼트와 전략적 제휴를 맺었다고 발표했다. 양사는 자원 공유, 상호 보완, 우호적 협력 원칙에 따라 전면적인 협력을 진행할 것이다. 9YOU의 뮤직 캐주얼게임과 홍콩영황 엔터테인먼트의 음악자원은 완벽하게 조합될 것이다.

양사의 협력계약에 따라 9YOU는 홍콩영황 엔터테인먼트사의 TWINS, 씨에팅펑(谢霆锋/사정봉), 롱주얼(容祖儿/용조아), 정시이(郑希怡/정희이) 등 유명 가수들의 노래를 산하 온라인게임에 사용할 수 있게 되었다.

이번 제휴로 9YOU는 중국 내륙 및 홍콩 지역에서 운영하고 있는 대형 온라인게임 《O2Jam》, 《Audition》, 《Super Dancer Online》, 《Burst A Fever》 및 후속 제품에 홍콩영황 엔터테인먼트가 제공해주는 음원을 사용할 수 있으며, 중국 인기음악을 포함한 음악콘텐츠 제작 및 발표할 수 있는 권리를 갖게 되었다. 그리고 모바일게임에도 음원을 사용할 수 있어 9YOU 산하게임의 음악콘텐츠는 더욱 풍부해지고 품질도 제고될 것이다.

9YOU는 이미 SONY/BMG, WARNER 베이징 유한회사, Rolling Stone, EMI, 베이징 쉰슈(竹书)문화, 화이(华谊)브라더스 회사 등 많은 유명 업체와 제휴를 맺었다. 이번 홍콩영황 엔터테인먼트와의 제휴는 9YOU의 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전을 더욱 촉진시킬 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-24/20060724101457060,1.shtml>

한국 나인브라더스 차이나조이에서 우수 중국산게임 모색

한국 나인브라더스는 한국 게임시장을 개척할 중국산 게임을 모색하고 있는 중이다.

중국 해양모험 MMORPG게임 《항해세기》를 한국에 수입해 서비스하고 있는 한국 나인브라

더스는 22일 한국 게임시장에 진출하고자 하는 중국 게임업체와 대리 합작 관계구축을 희망한다고 정식 발표했다.

나인브라더스는 2004년 중국 워니우(蜗牛)와 온라인게임 《항해세기》의 한국 판권협의를 마쳤다. 그리고 게임의 현지화작업을 진행한 후, 작년 9월부터 한국에서 정식으로 서비스를 시작했다. 현재 이미 중국 워니우(蜗牛)와 《기갑세기》의 한국 판권 MOU를 체결했으며, 앞으로 많은 우수한 중국산 온라인게임을 한국에 수입할 계획이다.

7월 28일부터 30일까지 상하이에서 개최된 차이나조이 행사에 참석한 나인브라더스는 올 하반기 한국에 서비스할 게임을 선정하기 위해 우수한 중국 게임 개발업체를 모색하고 있다. 선정된 게임 개발업체는 나인브라더스 본사를 방문할 기회를 갖게 된다.

나인브라더스는 중국게임의 한국 서비스 및 현지화 작업 그리고 홍보 및 판매를 전문적으로 담당하고 있다. 중국 게임의 서비스 외에도 한국의 여러 온라인게임 업체와 긴밀한 관계를 맺고 있어 중국 게임업체에게 한국 온라인게임에 대한 정보를 제공할 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-25/20060725170828451.shtml>

하드웨어 업체, 온라인게임大作들과 함께 차이나조이에 참여

7월 28일, 제4회 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술 활용 전시회(차이나조이)가 상하이 국제 전시회장에서 개최되었다. 차이나조이는 미국의 E3, 일본의 동경 전자게임 전시회와 같은 인터랙티브 엔터테인먼트 전시회로 매해 많은 국내·외 게임 소프트웨어 업체와 운영업체들을 초청하고 있다. 중국의 수많은 게이머들도 행사에 참가해 최신 게임들과 최신 게임 하드웨어들을 체험하고 있다.

3D게임의 발전으로 게이머들은 컴퓨터의 전반적인 성능을 중요시여기고 있다. 특히 메인보드와 그래픽 카드의 성능은 3D게임의 순조로운 운영과 직결되기 때문이다. 6월 초, 인텔은 게이머들이 오랫동안 기다린 965칩 세트를 발표했으며 고성능 인텔 클리어 비디오 기술은 바로 영상을 전문적으로 처리하는 기술이다.

게이머들이 빠른 시일 내에 965칩을 체험토록 하기 위해 지자(技嘉)과기는 이번 차이나조이의 The9 부스에 지자(技嘉) 965시리즈 칩 메인보드 CPU를 탑재한 체험기를 설치했다. 게이머들은 체험기를 통해 한국 온라인게임 《SUN》을 체험할 수 있다.

그리고 한국 3D MMORPG게임 《SUN》은 체험기의 성능을 검수하기 좋은 게임이다. 《SUN》의 게임화면은 영화와 같은 수준으로, 성능이 우수한 칩세트를 이용해야만 최고의 화질을 있는

그대로 즐길 수 있기 때문이다. 정교한 화면 외에, 개발업체 웹젠은 영화 《반지의 제왕》의 음악 감독인 하워드 쇼를 초빙해 게임의 음악과 음향효과를 담당하도록 했으며 러시아 국립 교향악단으로 하여금 음악을 연주하도록 했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-26/20060726131951881.shtml>

중국 온라인게임 나스닥주식 가격 전반적으로 하락

나스닥에 상장된 3개 중국 온라인게임 업체인 성따(SNDA), 왕이(NTES), The9(NCTY)의 주식이 최근 시장에서 부진한 성적을 보이고 있다.

이전 게임 산업의 선두주자였던 성따는 이미 작년부터 위기를 위태로운 모습을 보였다. 2004년 말 47.5 달러를 기록한 이후 줄곧 30~40 달러의 주시가격을 유지했다. 그러나 작년 8월 중순 마지막으로 41.18달러를 기록한 이후부터 주시가격은 하락하기 시작했다.

작년 11월, 《열혈전기》를 무료서비스로 전환한 성따의 조치는 월가에서 커다란 반향을 불러일으켰으며 당일 주가는 6.14% 하락했다. 그 후, 성따는 “온라인게임 중독 방지 시스템”의 슬션 운영을 발표했으며, 분석가들은 이 같은 조치로 성따는 자본소장에서 급속히 하락할 것으로 판단했다.

실제로 성따의 작년 4/4분기와 올해 1/4분기의 재정보고서의 실적은 엉망이었다. 특히 작년 4/4분기의 순 적자 금액은 6,680만 달러(5.39억 위안)에 달했으며 주가 또한 19% 하락했다. 올해 1/4분기에서도 회생의 기미는 보이지 않았으며, 온라인게임 순 판매수익은 동기 대비 30% 하락한 3.10억 위안이었다.

순 수익은 작년 동기 2.2억 위안에 비해 94.6% 하락한 1,180만 위안 이었다. 25일 성따는 1주당 13.27 달러로 거래를 마쳤다. 이전 40 달러에 비해 시장가격이 66.8% 감소했으며 1년 사이 손실된 시장가치는 19억 달러를 넘어섰다.

성따에 비해 왕이와 The9은 안정된 주시가격을 보이고 있지만 최근 타격을 받고 있다. 왕이 주가는 7월 초, 23달러로 반락한 이래 계속 하락세를 보이고 있으며 최근 19.72달러에서 17.19달러로 12.3% 하락했다. The9의 주가는 6월 초 28달러에서 최근 24.58달러로 하락했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-26/20060726144302343.shtml>

OURGAME-NHN 세계 게임운영 서비스 정식 오픈

7월 28일, 차이나조이가 개최된 상하이 국제전시회장에서 리엔중(联中)과 한국 NHN그룹은 OURGAME-NHN 세계 게임운영 서비스의 정식 오픈을 공동 발표했다.

이번에 정식으로 오픈 된 세계 게임운영 서비스는 세계적 게임 교류 플랫폼 구축을 목적으로 리엔중과 한국 NHN그룹이 공동 추진하는 서비스이다. 중국 게임 운영업체에게 우수한 해외게임 자원을 제공할 뿐만 아니라 우수한 중국산 게임의 해외 수출에도 기여할 것이다.

2002년 10월, NHN그룹은 성공적으로 한국 코스닥시장에 상장되었으며, 현재 한국 주식시장에서 주가가 가장 높은 인터넷 기업이다. NHN그룹은 주로 인터넷 검색 서비스를 기반으로 한 한국 최대 포털사이트 NEVER, 블로그 엔터테인먼트 커뮤니케이션 서비스를 기반으로 한 Entoi, 한국 제일의 청소년 사이트 Junior Naver, 그리고 한국과 일본에서 최대 동시 등록 유저 수와 동접자수를 보유한 온라인 디지털 엔터테인먼트 플랫폼 Hangame 등 4가지 온라인 매체산업에 주력하고 있다.

2004년 NHN그룹은 1억 달러에 달하는 리엔중의 주식 50% 을 매입했으며 2005년에는 미국에 IJIGAME 사이트를 설립했다. 현재 NHN그룹이 퍼블리싱하는 온라인게임은 중국, 한국, 미국, 일본 4개 나라에 전파되고 있다.

리엔중은 1998년에 설립되었으며 중국에서 가장 먼저 온라인게임 산업에 진출한 게임 개발업체 및 운영업체이다. 풍부한 게임 개발 및 운영 경험을 보유하고 있으며 막강한 온라인게임 유저 기반을 갖추고 있다. 리엔중에 등록된 유저 수는 2억 명에 달하며 매주 900만 명의 유저들이 활발히 활동하고 있다. 최고 동접자수는 75만 명 이상이며 평균 접속시간은 2.7시간에 달한다.

OURGAME-NHN 세계 게임 운영서비스가 오픈 되면 게임 운영업체는 본 플랫폼을 통해 많은 우수한 해외 게임들을 선택할 수 있으며, 중국 게임 개발업체들도 자체개발한 우수 온라인게임의 해외진출 문제를 고민할 필요가 없게 된다. 리엔중과 NHN그룹이 연합 구축한 서비스 플랫폼을 통해 우수한 중국산 온라인게임들은 곧 해외로 진출될 것이다.

본 서비스로 유럽게임과 한국, 일본 게임의 일방적인 중국에 수입되는 현상이 타개될 것이며 또한 중국에 수입되는 해외 게임의 품질도 확보될 것이다. 풍부한 게임 개발 및 운영 경험을 갖고 있는 NHN그룹 및 중국 내 가장 성숙된 게임회사 리엔중의 제휴는 세계 게임교류와 세계적 게임 개발업체 및 운영업체의 공동 발전을 촉진시킬 것이다.

한국의 Mgame을 대리 운영하고 있는 NNG회사가 개발한 《Ghost Online》은 본 서비스의 오픈 후 중국에 처음으로 수입될 게임이 될 것이며 또한 리엔중이 독립적으로 운영할 첫 대형 온라인게임이 될 것이다. 본 서비스 오픈식이 끝난 뒤, Mgame과 리엔중은 《Ghost Online》의 계약

서명식을 진행했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-28/20060728181146122.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (27)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치씨스페(奇迹世界 / SUN)
2	3↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
3	-	화샤II(華夏II / 화하II)
4	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	6↑	줘웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
6	5↓	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
7	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	-	띠위즈먼:룬똘(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
9	12↑	티엔롱빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
10	9↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
11	10↓	시엔징촨취2(仙境传说2 / 선경전설2)
12	11↓	션치(神泣 / Shaiya)
13	-	따항하이스따이올(大航海时代OL / 대항해시대OL)

14	15↑	짠철패이Online(战锤online / Warhammer Online)
15	19↑	신삼국책(新三國策 / 신삼국책)
16	-	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
17	18↑	HUXLEY
18	NEW	취상2(巨商2 / 거상2)
19	17↓	Rohan
20	-	Gambledon

순위 중, 《激戰(지짠/Guild Wars)》과 《神泣(선치/Shaiya)》의 클로즈 베타서비스가 7월에 예정되어 투표수가 증가되었으나 아직까지 관련 소식이 전해지지 않고 있어 서비스 일정의 변경이 예상된다.

《蒸氣幻想(정치환상/네오스팀)》 오픈 테스트 전의 마지막 점검으로 지난 주, 최종 클로즈 베타서비스를 진행했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-24/20060724110726405.shtml>

<티엔스즈리엔/天使之戀Online/천사지련Online>



- 게임 이름: 티엔스즈리엔OL/天使之戀OL/천사지련OL
- 게임 종류: MMORPG
- 개발 회사: 위쥘아오팅(宇峻奥汀)
- 운영 회사: 요우요우왕(悠游网)
- 공식사이트: ts.iyoyo.com.cn
- 현재 상황: 테스트 곧 진행

◆ 게임소개

게임 속에서 게이머는 천국에서 아무런 걱정 근심 없이 생활하는 천사가 된다. 천사가 된 게이머는 인간 세상의 에덴대륙에 내려와 대륙 내의 성광족(圣光族), 암영족(暗影族), 강철족(钢铁族), 백수족(百兽族)들을 도와 각종 고민을 해결해 에덴대륙에 희망과 즐거움을 가져다준다.

게임 초기, 천사는 우선 천사학원에서 훈련을 받아야만 에덴대륙에 내려갈 수 있으며 또한 천신이 부여한 사명을 완수할 수 있다. 에덴대륙의 4개 종족들은 선입관으로 인해 서로 대립하고 있다. 천사는 우선 4개 종족 중, 한 종족을 선택해 종족 내에서 자신의 위치를 높여 종족 내 강한 영향력을 갖추어 각 종족을 방문, 종족 간의 분쟁을 해결해야 한다.



본 게임은 조작이 간단하고 사회공능이 강해 각 서버 간의 채팅이 가능하며 또한 게임 중에 친구 사귀기 기능을 통해 친구를 사귄 수도 있다. 게임은 스킬 가이드를 채택하고 있어, 각 캐릭터는 전투, 법술, 채집, 제조 등 4가지 유형의 30여 개 스킬 중에서 6개를 선택, 배울 수 있어 자신만의 게임캐릭터를 창조할 수 있다.

일반적인 온라인게임들은 직업 가이드를 채택하고 있어 같은 직업의 속성, 스킬, 게임 방법이 유사하다. 하지만 본 게임의 캐릭터들의 속성은 습득한 스킬에 따라 변하게 된다. 만약 게이머가 검술, 격투 등 전투유형의 스킬을 습득할 경우, 게이머의 공격 및 방어력이 높아진다. 그리고 마법, 명상 등 술법유형의 스킬을 습득할 경우, 게이머의 마법 공격력 및 마법 방어력이 높아진다. 따라서 게이머는 캐릭터와 캐릭터간의 차이점을 확실하게 느낄 수 있다.

자료:

http://www.766.com/pd_7/new_126/2006/07-27/BFEEBEB7-DEA6-9EFE-FE7B-BB1CA08634D9.shtml



법률 및 정책

베이징 정치협상회의 위원회, 온라인게임 개방시간 제한 건의

인터넷은 우리에게 편리를 갖다 주는 동시에 많은 청소년들로 하여금 인터넷의 가상세계에 빠져들게 해 청소년들의 발육과 성장의 심리행위에 나쁜 영향을 미치고 있다.

이에 베이징 정치협상회의의 리우펑즈(刘彭芝) 위원은 올해 전국인민대표대회와 정치협상회의에서 《청소년 온라인중독 심리문제에 대한 건의》 건의서를 제출했다. 그리고 논리, 도덕적 방법을 통해 인터넷 행위를 제한하고 학생들의 다양한 인간관계 구축과 교류를 강화해야 한다고 호소했다.

【현장 조사】 온라인 감찰로 불량 정보 삭제

여름방학 시기인 현재 많은 중학생들이 PC방을 찾고 있다. 베이징의 한 PC방에는 100여 대의 컴퓨터 앞에 학생인 듯한 고객들이 헤드폰을 끼고 컴퓨터 화면을 응시하고 있었다. 한 학생은 다른 학생들에 비해 자신은 하루에 5, 6시간 게임을 즐기고 있으며, 게임 시간이 짧은 편이라고 밝혔다. 또한 어떤 학생은 심지어 PC방에서 하루를 보낸다고 밝혔다.

PC방 관계자에 따르면 인터넷 보안작업 시간은 매일 오후 3시부터 저녁 11시까지이며 인터넷 감찰원들의 업무는 PC방 고객들의 불량 사이트 접속 감시, 각종 불량 정보 삭제 및 백신 프로그램 업그레이드 등 외, 인터넷 접속자 등록, 미성년자 PC방 출입 금지 및 치안유지 라고 밝혔다.

【위원 건의】 온라인게임 개방시간 제한 추진

정치협상회의의 리우펑즈 위원에 따르면 많은 심리 문제 중 인터넷 중독문제는 네트워크 기술 보급에 따라 나타난 일종의 심리문제로 짧은 시간에 대두되었지만 그 확산속도와 영향력은 매우 크다. 특히 익일 많은 청소년들이 인터넷 중독에 빠지고 있어 청소년들의 발육과 성장의 심리행위에 장애가 되고 있다.

그리고 인터넷 중독에 빠져드는 주요 원인은 청소년 생활의 공허함과 인간관계의 장애로 청소년들은 가상 인터넷을 통해 현실을 위조하고 자극을 추구하며 감정을 표출하기 때문에 인터넷에 중독 된다. 결과적으로 인터넷 중독의 원인은 청소년들에 대한 관심부족과 청소년들의 생활 목표의 결핍에 있다.

리우핑즈는 건강한 인터넷 감독을 강화하고 전문적인 감독관리 기구를 구축해 불법 PC방과 무허가 PC방에 대한 강력한 조치를 취할 것을 정부 부문에 건의했다. 그리고 온라인 영화, 게임 사이트 등에 대한 관리 강화하고, 올바른 경영이념을 수립할 수 있도록 유도해야 하며 개방 시간을 엄격히 제한해 청소년들에게 건강한 인터넷 환경을 제공하도록 건의했다.

【정부 반응】 불법 사이트의 정리 및 폐쇄

리우핑즈 위원의 건의에 대해 시 당위원회는 빠르게 답변했다. 시 당위원회는 우선 관련 입법 부문과의 교류를 통해 완벽한 법률을 제정하고 합리적이고 합법적으로 법을 집행할 것이다. 그리고 허가를 받지 않았거나 등록 절차를 밟지 않은 불법 사이트를 폐쇄할 것이다. 허가를 받은 사이트에 대해서는 규정의 준수 여부를 감찰하고 올바른 경영이념 수립을 유도해 불량정보를 제한하고 삭제하도록 할 것이다.

이외, 시 당위원회는 학생들이 현실 생활 속에서 우정과 자신감을 찾도록 해 심리적으로 인터넷 중독에서 벗어날 수 있도록 할 것이다. 청소년들이 안전하고 효과적으로 인터넷 자원을 사용하도록 지도할 것이다.

"홍(虹)"계획과 관련된 기초 과학 연구를 마친 현재, 평타이취(丰台区)에 "홍(虹)"계획 양성기지를 구축할 30무의 땅을 선정했다. 본 계획은 베이징 미성년 보호위원회, 시 당위원회 등 4개 기관이 추진하는 것으로 인터넷 중독에 빠진 아이들의 치료를 목적으로 하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-25/20060725115352087.shtml>

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