



특집

- 온라인게임 실명제의 법제화
- 한국게임의 벽을 뛰어넘기 위해

China Game News

- 미국 비즈니스 위크, 중국 게임시장 규모 한국 추월
- CEG, QQ와 2006년 캐주얼부문 게임경기 진행
- 9YOU, 국제 ISO 9001인증 취득
- 상하이 완진(软金), 란바오(蓝宝)과기와 전략적 제휴
- 랑차오(浪潮), LG와 함께 온라인게임 진출

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 순위 TOP 20 (28)

Game 소개

- <티엔지Online/天机Online/천기Online>

Game 법률 및 정책

- 문화부, 불법 게임제품 처벌 결과 발표

온라인게임 실명제의 법제화

7월 27일, 국가신문출판총서 롱신민(龙新民) 서장은 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 포럼에서 실명인증 방안이 현재 최종단계에 있으며, 4/4분기부터 모든 온라인게임에 적용될 것이라고 밝혔다. 또한 6개월간의 테스트를 거친 온라인게임중독 방지시스템이 이미 각 온라인 게임에서 운영되고 있다고 밝혔다.

어떻게 효과적으로 온라인세계의 많은 유저들을 관리할 수 있을까? 정부의 온라인게임 감독 관리 및 치안유지를 위해 실명제 및 온라인게임중독 방지시스템이 시험대에 올려졌다.

실명제를 실시한 후, 게임중독 방지시스템을 운영한 외국과 달리 중국은 게임중독 방지시스템을 먼저 운영한 후 실명제를 실시하는 방식을 택했다.

중국 청소년 인터넷 협회 게임전문 위원회 샤오더하이(邵德海) 비서장은 《재경 타임스(财经时报)》에서 현재 실명인증과 관련된 방안이 빠르게 진행되고 있으며 올해 안에 시행될 것이라고 밝혔다.

그리고 주요 게임업체를 초청해 《중국 청소년 인터넷 협회 녹색게임 추천기준》에 관한 토론을 진행할 것이며, 온라인게임 실명제 실시 여부는 녹색게임 추천기준의 하나로 적용될 것이라고 밝혔다.

또한 국가신문출판총서가 제정한 《온라인게임 실명제 방안》이 현재 개선 중에 있으며, 올 하반기에 정식으로 시행될 예정으로公安부문이 온라인을 통해 정보등록에 대한 인증작업을 진행할 것이라고 밝혔다.

중국 출판사업자협회 게임사업 위원회 신샤오핑(辛晓征) 비서장의 게임실명제 소개에 따르면 게이머는 게임등록 시, 이름과 신분번호 등의 정보를 입력해야 하며 公安부문은 온라인을 통해 등록정보의 인증작업을 진행하게 된다. 등록된 게이머가 미성년자일 경우, 게임업체는 게임중독 방지시스템을 실행시키게 되며 게임 누적시간이 4시간을 초과할 경우 게임 경험치 비율은 절반으로 떨어지게 된다. 게임 누적시간이 6시간을 초과하게 되면 경험치 비율은 0으로 삭감된다.

샤오더하이(邵德海)에 따르면 실명제란 운영업체가 등록정보의 진실여부를 확인한 후, 등록된 자료에 따라 구분된 서비스를(특정 연령대의 유저들에게 특정 게임구역 지정해 시간제한을 설정) 게이머에게 제공하는 것이라고 밝혔다. 그리고 실명제는 학부모들과 선생님들의 신뢰를 이끌어 낼 수 있기 때문에 게임시장을 더욱 확대할 수 있다고 밝혔다.

2006년 초, 국가신문출판총서 음향전자 및 온라인출판 관리사 커우샤오웨이(寇晓伟) 부사장의 '실명제는 반드시 법으로 규정될 것이며 관련 법률 부문의 토론을 거쳐 이 부분에 대한 개선을 모색할 것'이라는 공개발언으로 인해 온라인게임 산업은 크게 흔들렸다.

그리고 7월 말, 온라인게임중독 방지시스템의 운영으로 온라인게임 산업 발전이 타격을 받은 가운데, 온라인게임 실명제 실시 소식은 게임 산업의 발전을 더욱 더디게 할 것으로 예상된다.

소식에 따르면 온라인게임 실명제는 작년 게임중독 방지시스템이 시범적으로 운영된 King Soft, 광통(光通), 왕이, SINA, 성따, SOHU 및 The9 등 7개 중국산 게임업체의 게임에서 우선 시범적으로 실시될 것이다. 현재 게임중독 방지시스템은 1년여의 시범운영을 거쳐 정식 운영되고 있다.

커우샤오웨이는 게임에 대한 정부의 감독을 강화하고 있음을 밝히고, 게임중독 방지시스템이 작년에 초보적인 효과를 거두었다고 강조했다.

작년 10월부터 시범적으로 운영된 게임중독 방지시스템은 유저의 게임시간을 단축하고 청소년들의 건강한 성장을 목적으로 하고 있다. 그러나 관련조사에 따르면 중국 게이머의 평균 연령은 24세이며, 가장 인기 있는 게임의 하루 평균 게임시간은 2시간으로 많은 유저들이 신문출판총서가 규정한 범위에 들지 않음을 알 수 있다.

그리고 게임업체에게 있어 수익가치가 높은 게이머들에게도 영향을 미치지 못함을 알 수 있다. 또한 게이머들은 게임계정의 교체 등 여러 방식을 통해 게임중독 방지시스템의 영향을 받지 않고 있다. 하지만 게임중독 방지시스템이 게임 산업에 미치는 영향은 매우 크다.

샤오더하이(肖德海)는 실명제 실시 목적이 게임 산업의 올바른 발전 촉진에 있다고 밝혔다. 그리고 커우샤오웨이(寇晓伟)에 따르면 실명제의 초보적인 3가지 시스템인 등록시스템, 검색시스템, 인증시스템이 이미 구축되었으며 연령 대에 따라 유저를 구분해 미성년자를 보호할 것이다.

지난 세기 말, 인터넷은 새로운 첨단기술의 산물로 전 세계적으로 급속히 보급되었다. 그리고 인터넷이 생활에 파고듦에 따라 각종 인터넷 파생제품도 생겨났다. 온라인게임은 인터넷 엔터테인먼트 수요에 따라 제작되어진 것으로 이는 사람들이 일상생활에서 휴식을 취하는 것과 같은 의미를 지닌다.

샤오더하이(肖德海)는 온라인게임의 엔터테인먼트는 사회로부터 더욱 부정적인 평가를 받는다고 밝혔다. 그리고 청소년들의 미성숙한 심리도 이러한 편견을 심화시키고 있으며 게임업체들은 이것을 이용해 더욱 많은 유저와 이익을 챙기고 있다고 밝혔다.

그러나 많은 업계인사들은 게임이 제작된 초기에 게임으로 인한 부정적인 문제들을 예견하지 못했기 때문에 한 번에 강제적으로 게임중독 방지시스템 운영이 진행되어서는 안 되며 한 단계 한 단계씩 상황에 따라 진행되어야 한다고 밝혔다.

샤오더하이(肖德海)는 현재 게임중독 방지시스템을 운영한 후 실명제를 시행하는 것은 정부가 게임에 대한 관리에 신중을 가하고 있음을 보여주고 있다고 밝혔다. 그리고 게임중독 방지시스템에 실명제를 실시할 경우, 현재 온라인게임에 존재하는 많은 폐단을 효과적으로 해소할 수 있다고 밝혔다.

중국 인민정치협상회의 베이징 제10회 위원회 제2차 회의에서 일부 위원들이 처음으로 "게임 실명제의 적절한 시행"에 대한 의견을 발표했다. 하지만 온라인게임이 발전 과정에서 야기시키고 있는 많은 사회적 문제를 해결하기 위해 중국 정부는 게임실명제를 앞당겨 실행하고 있다.

다행인 것은 현재 중국 내 각 운영업체들이 실명제 실시를 반기고 있다는 것이다. 리엔중(联众)의 천리(陈立) 부총재는 《재경 타임스》에서 모든 게임유저에 대한 실명제를 실시해 인터넷상의 불법적이고 부도덕한 행위를 철저히 관리해야 한다고 밝혔다.

하지만 게임실명제 실시는 중국의 수많은 유저, 복잡한 온라인구조와 불안정한 인터넷 관리제도 등 인터넷 환경으로 인해 한국처럼 손쉽게 시행될 수 없으며 오랜 시간이 걸릴 것이다. 많은 업계인사들은 실명제가 게임중독 방지시스템처럼 효과를 거두기 위해서는 정책의 실행력과 과정이 매우 중요하다고 밝혔다.

천만 명 이상의 게임유저와 아이템에 대한 실명제를 어떻게 시행할 것인가? 샤오더하이(肖德海)는 게이머의 이익에 영향을 주지 않고 실명제를 실시하는 것은 불가능하다고 밝혔다. 그리고 많은 온라인게임 운영업체들이 상장회사로, 이들 업체를 어떻게 실명제로 전환시키느냐는 매우 중요한 문제라고 밝혔다.

베이징의 한 변호사에 따르면 실명제를 실시하게 되면, 아이템 도난으로 인한 게이머와 게이머간의 분쟁 및 아이템 매매에 따른 오프라인 현금 교역으로 인한 분쟁들을 해결할 수 있다고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-05/20060805094916053.shtml>

한국게임의 벽을 뛰어넘기 위해

중국 인터넷의 급속한 발전에 따라 온라인게임의 경제적 가치가 익일 높아져 한국, 유럽, 일본의 게임제품들이 앞 다투어 중국시장에 진출하고 있다. 이는 중국 게임 산업의 발전을 촉진하는 동시에 게임 개발업체에 타격을 주고 있어 중국 각 지역의 첨단기술 단지에 게임개발 중심의 산업기지가 설립되고 있다.

중국 온라인게임 개발업체들이 대규모로 중국산게임을 자체개발하고 있지만, 많은 게임 운영업체들이 여전히 한국게임을 선호하고 있다. 중국게임과 한국게임의 차이는 도대체 무엇일까? 7월

25일, 한국 16개 게임업체들이 중국에서 새로운 형식의 중·한 게임교류회를 개최해 40여개 중국 게임 운영업체와 일대일 교류를 진행했다.

중·한 게임교류회 주최 책임자인 박훈철씨에 따르면 “이번 게임교류회의 목적은 한국 업체와 중국 온라인게임 운영업체 및 대리업체와의 합작 모색에 있다. 그리고 이번 게임교류회에 참가한 16개 한국 온라인게임 개발업체들의 제품은 모두 자체개발한 것으로 화면과 제작이 정교해 높은 경쟁력을 갖추고 있다”고 밝혔다.

한국게임이 중국에서 인기를 끌고 있는 것은 한국의 오랜 노력의 결과로 한국은 일찍이 몇 년 전부터 중국시장을 주목해 왔다. 한국소프트웨어진흥원, 한국문화산업진흥원은 베이징에서 일련의 한국 게임업체 홍보이벤트를 개최했다. 통계에 따르면 2004년 한국 온라인게임의 수출액은 2.5억 달러에 달하며 이 중 40%가 중국수출에 의해 창출된 것이다.

베이징 왕제썬(网捷信)과기유한회사의 시장부 양리(杨丽) 매니저는 중국산 게임제품을 지원했으나 결과는 실패였다고 밝혔다. 그리고 한국게임은 품질이 우수할 뿐만 아니라 한국기업의 제품개발, 기술합작 및 판매서비스 등 능력이 중국 업체보다 뛰어나다고 밝혔다.

2004년 11월, 베이징 왕제썬과기유한회사는 중국산 게임 《훈OL/魂OL/혼OL》을 대리했으나, 오픈 베타서비스 1년 후에도 수익을 창출하지 못했으며 올해 6월부터 전면 무료 서비스화를 시행해 기존의 포인트 카드 판매의 수익모델도 없어졌다.

티엔(天津)시 티엔무(天幕)온라인 미디어 유한회사의 네트워크 운영 매니저 우디(吴迪)는 한국 개발업체들은 창의력이 매우 뛰어난 반면 중국 개발업체들은 모방력이 뛰어나다고 밝혔다. 이다양광(易达阳光)회사 책임자도 중국산 게임은 게이머들의 관심을 끌기 어려워 중국산 게임을 대리할 경우 리스크가 매우 크다고 밝혔다.

많은 중국 운영업체들은 중국 게이머들의 단체협동 능력이 약해 대부분 단독 전투게임에 쏠리고 있다고 분석하고 있다. 한국 업체가 개발한 《리니지》, 《미르의 전설》과 같은 한국 게임은 이러한 특성을 지닌 중국 게이머에 적합하다. 소식에 따르면 이번 게임교류회의 게임들도 이러한 유형의 제품에 속한다.

중국산 게임의 주요 개발기지인 상하이에 소재한 온라인게임 업체들이 자체개발한 게임 수량은 이미 수입게임의 수량을 초과하고 있다. 중국 내 절반 이상의 게임개발 및 운영업체들이 상하이에 집중되어 있기 때문이다. 이 외 강소성, 절강성의 몇 개 도시들도 애니메이션 게임을 문화 벤처산업의 주요 항목으로 지정하고 있다.

기업과 현지 정부의 노력으로 이미 많은 업체들이 해외시장 진출에 박차를 가하고 있다. 초기 동남아시아에 진출한 게임 개발업체 이하이칭티엔(逸海情天)과기는 이미 해외 모 투자기구와 용자협약을 체결했으며 최초로 중국 휘쨌(火炬) 싱가포르 과학기술 창업센터에 입주했다. 이하이칭티엔

(逸海情天)과기가 개발한 《하이티엔잉송판/海天英雄传/해천영웅전》의 해외 유저 수는 6만 명에 달하며, 플랫폼을 뛰어넘는 게임소프트웨어 Dreaml은 네덜란드, 이탈리아 및 호주 3개국에서의 테스트를 통과했다.

국가신문출판총서는 2006년-2010년의 온라인게임 산업 증가율이 35%에 달할 것으로 예측하고 있다. 전문가들의 분석에 따르면 게임시장의 확대와 기업 간의 경쟁이 치열해짐에 따라 투자를 확대해야만 경쟁에서 이길 수 있다. 온라인게임 산업이 발전하기 위해서는 충분한 투자자원이 필요하며, 용자시스템을 구축하기 위해서는 사회 각 부문, 특히 정부의 지원이 필요하다.

한국 게임업체들은 정부의 적극적인 지원을 받고 있다. 한국 문화관광부가 조직한 한국게임지원센터는 한국 게임 산업에 필요한 자금 및 기술적인 지원을 제공하고 있다. 또한 정부는 게임투자연맹을 설립해 매년 한화 500억에 달하는 투자금과 저금리 대출을 게임 산업에 제공하고 있다.

신문출판총서 위용선(于永湛) 부서장은 중국 중앙재정이 전문적인 기금을 설립해 온라인게임을 포함한 우수한 제품의 연구 및 개발을 장려할 것이라고 밝혔다.

하지만 중국산 게임 발전을 위해서는 인재양성 문제도 해결해야 한다. 한국은 전문적인 학원을 설립, 게임전문 인재를 양성함으로써 게임 산업의 기반을 제공하고 있다. 하지만 중국은 게임인력이 매우 부족하며 창의적인 기술인재와 관리인재 양성이 시급한 실정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-07/20060807154850544.shtml>

미국 비즈니스 위크, 중국 게임시장 규모 한국 추월

대형 온라인게임 전시회 차이나조이가 성공적으로 개최되어 중국 온라인게임 산업에 대한 국내·외의 각계 인사들로부터 많은 관심을 끌었다. 미국 비즈니스 위크는 몇 년간의 중국 온라인게임 시장을 연구, 《완왕즈왕2/万王之王2/만왕지왕2》, 《러쉐환치/热血传奇/열혈전기》, 《멍환시요우Online/梦幻西游Online/몽환서유Online》 등 게임이 포함된 “중국 최고 인기 온라인게임 10편”을 선정했다.

최근 비즈니스 위크는 중국 MMORPG게임시장 분석과 관련된 자료를 발표했다. 자료에 따르면 2005년 중국 MMORPG게임 시장총액은 4억 6천만 달러에 달했으며, 2006년에는 한국을 초월해 아시아 온라인게임 시장이 될 것으로 전망했다.

그리고 비즈니스 위크는 미국 독자들에게 최근 몇 년간 중국시장은 유럽과 한국, 일본 등 지역에서 대량의 게임판권을 인수해 온라인게임 붐을 일으켰다고 소개했다. 또한 최근 1~2년간 중국 게임업체들이 많은 우수한 중국산 게임을 제작해 게이머들의 사랑을 받고 있어, 줄곧 해외게임에 의해 잠식당한 게임시장을 변화시키고 있다고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-04/20060804143901926.shtml>

CEG, QQ와 2006년 캐주얼부문 게임경기 진행

2006년 8월 1일, 중국체육총국 기자회견장에서 2006년 중국 E-Sport Game(CEG) 캐주얼부문 경기 개막식이 개최되었다. 중국 올림픽위원회 부주석, 중국체육총회 명예위원, 2006년 CEG조직위원회 집행주임, 중국체육총회 비서장, 2006년 CEG조직위원회 부주임 겸 비서장, 베이징 화아오싱공(华奥星空)과기발전유한회사 부사장, 텡선(腾讯)과기심천유한회사 온라인판매 및 기업브랜드 집행 총재가 본 개막식에 참석했다. 본 행사는 텡선과 베이징화아오싱공이 공동으로 주최했으며, CEG 캐주얼경기 플랫폼으로 유일하게 QQ게임플랫폼이 지정되었다.

2004년부터 개최되어 올해로 3회를 맞는 CEG는 중국체육총국이 주최하고 중국체육총회가 주관하는 가장 권위 있는 게임리그이다. CEG는 대전부문 경기와 캐주얼부문 경기로 나뉘며, 캐주얼부문 경기는 떤우띠주(斗地主/두지주), 업그레이드, 중국 장기, 바둑, 오목 및 QQ당구 항목을 포함하고 있다.

2005년 CEG캐주얼부문 경기를 성공적으로 진행한 텡선이 올해 다시 한 번 캐주얼부문 경기를 진행하게 되었다. 텡선 관련책임자는 QQ게임의 동점자수가 이미 240만 명을 초과했으며 높은 인기를 누리고 있다고 밝혔다.

인터넷의 보급과 발전에 따라 E-Sport Game도 빠르게 발전해 점차 정규화, 산업화되고 있다. 올해로 3회를 맞는 CEG는 E-Sport Game에 대한 정부의 지지를 보여주는 동시에 참가 선수들의 경기 수준을 높이고 E-Sport Game산업 발전도 촉진하고 있다.

선두적인 게임업체 텡선의 CEG참여와 캐주얼부문 경기의 진행은 중국 온라인 캐주얼게임의 E-Sport Game화, E-SPORT의 산업화 및 국제화에 있어 중요한 의의를 가진다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-02/20060802151544855.shtml>

9YOU, 국제 ISO 9001인증 취득

7월 31일, 인터랙티브 엔터테인먼트 포털사이트인 9YOU가 SGS의 심사를 통과, ISO9001 인증을 취득했다.

9YOU는 세계 최대 규모의 음악 온라인게임 운영업체로 《오디션》, 《O2Jam》, 《Super Dancer Online》, 《Burst A Fever》를 대리하고 있으며 높은 캐주얼게임 시장점유율을 차지하고 있다. 9YOU의 게임 중 《오디션》은 중국 게이머들이 가장 좋아하는 캐주얼게임이다.

9YOU는 2004년부터 연중무휴 고객센터를 실시하고 있다. 상하이 중심지역에 위치한 인민광장의 9YOU고객서비스 센터는 가장 뛰어난 콜센터 시스템을 갖추고 있어 매일 만 여건의 고객전화를 접수, 고객들이 9YOU의 인터랙티브 엔터테인먼트 제품을 손조롭게 사용할 수 있도록 서비스를 제공하고 있다.

서비스원은 CRM, 온라인 고객센터 플랫폼, E-MAIL 및 게임 게시판을 통해 매일 5,000명에게 효과적인 서비스를 제공하고 있다. 정확한 고객센터과정과 효과적인 고객관리는 9YOU의 SGS인증 취득에 중요한 역할을 담당했다.

9YOU의 대변인 우카이(吴凯)는 ISO9001 인증취득으로 9YOU는 기쁨과 무거운 책임감을 느끼고 있다고 밝혔다. 그리고 중국 유저들에게 고품질과 우수한 서비스를 제공하기위해 더욱 노력할 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-02/20060802162322283.shtml>

상하이 란진(软金), 란바오(蓝宝)과기와 전략적 제휴

상하이 란진게임업체는 란바오과기와 전략적 제휴를 체결했다. 양사는 중국에서 무료운영, 설계된 첫 3D 동방 판타지게임 《환스/传世/전세》를 중심으로 게임 내·외부 및 하드웨어 판매 분야에서 전면적인 합작을 진행할 것이며, 컴퓨터 하드웨어와 온라인게임의 빠른 발전을 촉진할 것이라고 밝혔다.

《환스/传世/전세》는 베이징 란진(朗金)과기가 2년에 걸쳐 연구개발한 3D 동방 판타지 MMORPG게임인 동시에 중국에서 처음으로 무료 운영, 설계된 게임이다. 본 게임은 독특한 중국판타지를 배경으로, 거대한 전쟁시스템, 독특한 게임장비 시스템, 전복된 캐릭터시스템, 창조적인 모임조직시스템으로 게이머들을 끌어들이고 있다. 그리고 중국 내 선진적인 기술수준에 달하는 3D엔진을 구비하고 있어 중국산 게임의 새로운 전환점으로 부를 수 있다.

자료: <http://news.17173.com/content/2006-08-02/20060802164023722.shtml>

량차오(浪潮), LG와 함께 온라인게임 진출

7월 29일, 산둥성 위해시(威海市)의 동아시아 투자 포럼에서 량차오그룹 산하의 산둥 환러청(欢乐城)네트워크 유한회사가 국내·외 투자업체들을 초청, 증자를 통해 주식을 늘려 등록자본금을 2,500만 달러로 높일 것이라는 소식이 전해졌다.

환러청은 작년 겨울에 설립된 산둥성 소재의 첫 게임업체로 주로 온라인게임의 연구개발, 운영, 홍보 및 관련 서비스를 담당하고 있다. 현재 환러청의 등록자본금은 2,000만 위안으로 량차오 러진정보시스템 유한회사(량차오 51%, LG 49%), 산둥 량차오전자정보과기유한회사, 한국 MVP5V ENTURE-LG통신기금 및 3명의 민간인 등 6명의 주주로 구성되었다.

환러청의 첫 대형 항해 3D MMORPG게임 《신정허OL/新郑和OL/신정화OL》은 현재 오픈 베타서비스 중이며 7월 중순에 무료서비스 실시를 발표했다.

중국 온라인게임은 20세기 90년대부터 시작해 급속한 발전을 이뤄 지난 5년 간 시장용량은 12배로 급증했다. 중국 100여개 게임 운영업체 중 대부분이 베이징과 상하이(베이징 43%, 상하이 33%)에 밀집되어 있으며 기타업체들은 주로 광둥, 복건, 사천 등 지역에 분포되어 있다. 약 70만 명의 유저를 보유하고 있는 산둥성은 게임 운영업체들 간의 경쟁이 치열한 곳이지만 게임 운영업체가 소재하지 않고 있는 상황이다.

량차오는 게임서버 분야에서 기술 및 시장 확장력이 뛰어난 업체로 몇 년 전 출시한 온라인 게임 전용서버는 중국 게임업체들의 각광을 받고 있으며, LG와의 합작을 통해 LG의 게임개발 기술 우위를 가지고 있다.

환러청 관계자에 따르면 운영 초기단계의 환러청은 대형 MMORPG게임, 모바일게임, 캐주얼 게임 및 게임 제작 및 양성에 뛰어날 것이며, 게임개발, 운영 및 관련 서비스에 주력할 것이다. 그리고 한국의 게임개발 전문가를 초청해 현지 소프트웨어 인재를 양성하여 게임 소프트웨어를 개발할 것이다.

량차오의 올해 목표는 중국 10대 온라인게임 회사로 선정되는 것이며, 2008년에는 25억 위안의 수익 달성을 계획하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-01/20060801090358602.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (28)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
2	-	지짠(激戰 / Guild Wars)
3	4↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
4	7↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
5	-	줘웨즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
6	3↓	화샤II(華夏II / 화하II)
7	12↑	션치(神泣 / Shaiya)
8	6↓	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
9	-	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
10	8↓	띠위즈먼:룬똥(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
11	-	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
12	10↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
13	-	따항하이스트아이올(大航海时代OL / 대항해시대OL)
14	-	짚철패이Online(战锤online / Warhammer Online)
15	-	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)

16	-	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
17	-	HUXLEY
18	-	취상2(巨商2 / 거상2)
19	-	Rohan
20	-	Gambledon

게임 《SUN》이 차이나조이에서 시범용 게임으로 선을 보였다. 시범용 게임으로 미루어볼 때, 대규모 클로즈 베타서비스가 올해 안에 진행될 것으로 예상된다. 《SUN》외, 《Guild Wars》, 《이치당치엔/一騎當千/일기당천》의 시범용 게임들도 차이나조이에서 선을 보였다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-31/20060731104149734.shtml>

<티엔지Online/天机Online/천기Online>



게임 이름 : 티엔지Online/天机Online/천기Online

게임 종류 : MMORPG

개발 회사 : 두커우(渡口)과기

운영 회사 : 두커우(渡口)과기

공식사이트 : www.tianjionline.com/

현재 상황 : 8월 12일 내부테스트 진행

▶ 게임 소개

본 게임은 중국 고대의 패권사를 표현한 웅장한 3D MMORPG게임이다. 상고시대 영제와 황제의 전쟁 그리고 황제와 치우의 패권 다툼으로 인한 인간, 신(神), 마(魔) 간의 전쟁을 소재로 하고 있다.

게임은 중국의 유구한 역사위에 신화와 전설을 결합하였으며, 상고시대부터 진나라 말기에 이르기까지 그 시대의 사회문화 환경과 풍경들을 아름답게 표현했다. 게이머들은 게임을 통해 중국

전통 문화의 함의와 신화전설의 매력을 체험할 수 있을 것이다. 게임 속 직업에는 자객, 무사, 방사, 사냥꾼, 술법자가 있다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-08-08/20060808203120662.shtml#menu>

CGW China Game Weekly **법률 및 정책**

문화부, 불법 게임제품 처벌 결과 발표

문화부는 온라인 문화 시장의 발전과 질서유지를 위해 올해 4월과 5월, 불법 온라인게임 운영사이트와 불법 온라인음악 사이트에 대한 조사를 각각 진행했다. 7월말 1단계 조사를 마쳤으며 현재 2단계 조사를 진행하고 있다. 《인터넷 문화관리 잠정 규정》 등 관련 법규에 따라 이번 조사는 본 규정 제22조, 제24조 및 제26조를 위반한 온라인 운영업체를 중점적으로 조사하고 있다.

각 지방 문화행정부문은 문화부의 제4회 불법 게임제품 조사처리 실시에 따라 《시쉐라이언II/吸血莱恩II/BloodRayne2》, 《징수공씨엔/惊悚空间/Obscure》 등 음란물, 도박 및 폭력적인 내용이 포함된 불법게임을 조사 처벌하고, 리스트를 작성하는 동시에 문화부문 PC방 관리플랫폼을 이용해 게임의 유통을 금지시키게 된다.

상하이, 절강(浙江)문화행정 집행부문은 허가 및 등록절차를 밟지 않거나 무단으로 운영한 《제터우란치우/街头篮球/Free Style》, 《띠귀환치/帝国传奇/제국전기》 등의 게임관련 업체에 벌금 부과 및 수정명령 등 행정처벌을 내렸다.


사천, 호북, 중경, 하남, 강소 등 문화행정부문은 문화부가 하달한 온라인게임 불법 프리서버 및 매크로 조사처리 명단에 따라 29편 온라인게임의 불법 프리서버 및 매크로를 조사, 폐쇄했으며 법에 따라 관련자들을 처벌했다.

상하이, 광둥 등 지역의 문화시장 행정집법부문은 운영허가를 받지 않고 무단으로 불법 온라인음악 사이트를 운영한 9SKY, SoGua 등 사이트 운영자에게 벌금을 부과하고 사이트운영을 중지시켰다.

사천, 광둥 등 지역의 문화시장 행정집법부문은 "티엔후(天虎)음악, A8음악 등 사이트를 조사, 문화부의 비준 없이 수입한 온라인음악 콘텐츠 운영사실을 확인하고 벌금을 부과했다. 이와 동시에 수입 온라인음악 콘텐츠의 운영을 중지시키고 문화부의 비준을 거치도록 행정 처리했다.

문화부 문화시장사 관계자는 온라인 문화 관리는 시장 감독관리가 어렵고 불법행위가 반복적으로 일어나고 있다고 밝혔다. 하지만 문화시장의 지적재산권을 보호하고 온라인 문화 시장의 질서를 바로잡기 위해서는 감독 관리를 더욱 강화해야 한다고 밝혔다. 그리고 제1단계 조사의 효과적인 성과를 기반으로 제2단계의 조사를 더욱 강화할 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-07/20060807101219119.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