제206호
2006. 12. 25
CGW
Game Korea China Game Weekly

특집

- 온라인게임 업체, 경제이익과 사회이익을 함께 고려해야
- 2006년, 다양한 변화를 거친 중국 온라인게임

China Game News

- MGAME, 《영웅 OL/英雄OL》의 운영권 회수
- 중국산 온라인게임의 활약, 중국 영화수익을 추월
- 《따오찌엔Online/刀剑/도검》, 고대 전설의 매력
- 완메이스콩(完美时空), 한국 CJ Internt과 전략적 합작 체결
- 서버한계, 《지쟈쓰제/机甲世纪/기갑세기》 신규서버 재개설

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (44)
- 2006년 12월 상반기 온라인게임 인기순위

New Game 소개

- 《붜커 Online(搏客Online / Boke Online)》

Game 회사 소개

- 상하이 통펑(同风)디지털과학기술 공사

Game 법률 및 정책

- 감독관리 받게 될 가상재산, 중국정부 중점 처리할 계획

특 집

온라인게임 업체, 경제이익과 사회이익을 함께 고려해야

《2005년도 중국 게임 산업 보고서》에 따르면 중국 온라인게임 유저의 대부분이 19~25세로 전체 60% 이상을 차지하고 있으며 이 중 학생이 차지하는 비율은 38.9% 이다. 한 연구 결과에 따르면, 중국 청소년들의 온라인게임 중독문제는 매우 심각한 상태이다. 41%의 게이머들이 하루 평균 4시간 이상 게임을 즐기고 있으며 14%의 게이머들이 하루 평균 8시간 이상 게임을 즐기고 있다. 그리고 이들 대부분의 게이머들은 청소년들이다.

올해 6월, 북경의 어느 학부모가 쓴 편지에서 "수많은 온라인게임 제품들은 시종일관 폭력성이 짙고, 게이머들이 온라인게임에 대해 집착 및 의존하도록 유발시키고 있어 현실 속에서 범죄를 저지르고, 부모를 때리며, 외부세계와 교류를 단절시키도록 해 퇴학을 당하는 등의 사건들을 일으키고 있다. 어떤 게임은 그야말로 지옥 같아서, 게이머들이 서로를 윽박지르고, 레벨을 업그레이드하기 위해서 침식을 잊고 두문불출하기까지 한다. 현재 청소년 범죄가 두 자리 수의 증가율을 나타내는 것은 온라인게임이 청소년에게 끼치는 악영향과 밀접한 관계가 있다. 온라인게임은 수많은 청소년들의 도덕적 품행을 손상시키고, 수많은 가정에 재난을 불러일으키며 또한 사회문제를 일으키고 있다."고 토로했다.

편지에서 학부모는 일부 매체들이 온라인게임 중독문제에 대한 원인이 가정에 있다고 하지만 사실은 바로 관념론적 의식형태의 온라인게임이 수많은 청소년들로 하여금 게임에 깊이 빠져들게 하고 있다고 밝혔다. 그리고 갖은 방법으로 게이머들을 게임 속으로 끌어들여 이익을 챙기고자 하는 온라인게임 업체의 행태가 오늘날 온라인게임 중독 현상을 더욱 부추기고 있다고 밝혔다.

이러한 의혹과 비판에 대해 온라인게임 업체들 또한 자신들의 입장을 밝히고 있다. 성따의 대변인 주거훼이(诸葛辉)는 이것은 책임의 문제가 아니며, 더욱 넓은 시각으로 온라인게임을 보아야 한다고 밝혔다. 그리고 전체 게이머 수와 비교해 볼 때, 온라인 게임에 중독된 청소년들은 극소수로, 이것은 게임 산업 성장에 따른 필연적인 결과라고 밝혔다.

또한 주거훼이는 "기업생존의 기본은 경제이기 때문에 기업은 우선적으로 경제적 책임을 고려해야 한다. 만약 경제이익이 없다면 기업자체가 존재할 수 없기 때문에 사회적 책임을 이야기할 수조차 없기 때문이다. 경제이익이 생기게 되면 기업은 당연히 사회적 책임을 고려하게 된다. 성따는 일정 수준의 경제이익을 다진 후, 장학금 기부 등 사회에 많은 공헌을 해왔다. 그리고 청소년에게 악영향을 미치는 대형 온라인게임의 대리를 포기하기도 했다."고 밝혔다.

텅쉰(腾讯)의 공관부 마오샤오팡(毛晓芳)은 청소년들을 올바르게 지도하기 위해서는 학교, 사회, 가정의 긴밀한 협조가 필요하며 가정과 학교는 청소년과 가장 밀접한 관계에 놓여있기

때문에 교육과 지도에 있어 가장 중요한 근원이라고 밝혔다. 그리고 게임 운영업체도 일정수준의 책임을 져야 하지만 가정, 학교, 정부 그리고 온라인게임 운영업체가 함께 노력할 때에 비로소 실질적인 효과를 거둘 수 있다고 밝혔다. 또한 전체 산업이 건강하게 발전할 때 기업은 진정한 장기적인 경제효과를 누릴 수 있다고 밝혔다.

왕이의 시장총감인 리르챵(李日强)은 온라인게임 산업의 거대한 생산액 규모와 사회에서의 온라인게임에 대한 대중의 비판적인 여론은 경제이익과 사회이익을 함께 고려해야 하는 것이 기업만의 책임이 아닌 정부와 기업 그리고 사회 각 계층이 공동으로 노력해야 하는 일임을 보여주고 있다고 밝혔다.

그리고 온라인게임 기업들은 빠른 기간 내에 이익을 챙기려는 짧은 생각을 버리고 사회적 책임을 고려하는 동시에 게임 업체의 건전한 발전을 고려해야 한며 사회여론은 온라인게임에 대한 객관적인 평가와 이해를 추구해야 한다고 밝혔다.

사회적 책임과 기업의 책임 중 어느 것을 우선해야 하는가에 대해 베이징대학 시장매체 연구센터의 주임인 리우더환(刘德寰)은 기업에게 있어 가장 우선해야 할 것은 이윤추구이지만 온라인게임 중독자들에 대한 사회적 책임은 져야 한다고 밝혔다. 그리고 기업은 반드시 산업의 인격적 정신과 사회적 책임에서 출발해야 하기 때문에 기업은 현 온라인게임의 좋지 않은 상태를 변화시키기 위해 조치를 취해야 한다고 밝혔다.

안휘성(安徽省) 사회과학원 사회학 왕카이위(王开玉)교수는 기업의 사회적 지위를 평가할 때 우선적으로 기업의 사회적 책임감을 고려해야 한다고 밝혔다. 기업의 경제발전이 시민들에게 도움이 되려면 사회적 책임의 전제 하에 발전을 모색해야 하며 이것은 또한 국제사회에서 기업의 지위를 평가하는 표준이라고 밝혔다.

자료 : 중국청년보

2006년, 다양한 변화를 거친 중국 온라인게임

올해 중국 온라인게임 시장의 마지막 작품인 《따항하이스따이Online/大航海时代/대항해시대》가 11월 16일 정식 오픈베타 테스트를 실시했다. IBM사와 전략적 합작체결 후, 엄청남 자금을 들인 무대 공연으로 오픈베타 서비스 전부터 고액 투자로 소문이 났다. 《대항해시대Online》의 대리운영 업체인 펑웬신(丰元信) 그룹 CEO인 양펑밍(杨峰铭)은 작년 《WOW》의 성공에 힘입은 The 9에 대한 도전뿐만 아니라 게임과 기타 디지털 엔터테인먼트 문화 산업의 결합을 시도하려는 듯하다.

9YOU 또한 최근 동방위성 TV의 인기프로인《우린따훼이/舞林大会/무림대회》와 결합, 게이머들과 관중들에게《진우톈/劲舞团/오디션》의 "춤" 문화를 보여주고 있다.

업계 내부인사의 분석에 따르면, 중국 온라인게임 업계에 있어 2006년은 아주 특별한 해로 전환점으로 부를 수 있다. 2006년은 중국 온라인게임이 다각도의 변화를 겪은 해이다.

전환 및 의문

이 모든 분석들은 거시적인 것들로, 2006년도 온라인게임 업계의 미시적인 구체적 사실들을 살펴본다면 이해력을 더욱 높일 수 있을 것이다.

2006년, 상계의 "괴협"이라 불리는 스위쭈(史玉柱)는 2억 위안으로 온라인게임으로의 진입을 시도했다. 이 전, 성따의 CEO 탕쥔(唐骏)은 1억 위안이 없으면 온라인게임을 시작하지 말라는 충고를 한 적이 있다.

이에 대해 어떤 분석가는 도박성 짙은 투자라 평했고 또 어떤 분석가는 스위쭈가 다원화의 잘못된 길에 들어선 것이라고 평했다. 이러한 평가에는 모두 신중한 수치 분석이 뒷받침하고 있다. 예로 현재 게임업계는 20%의 우수기업이 총 이윤의 80%를 차지하고 있으며, 운영 중에 있는 온라인게임의 90%가 적자를 보고 있다. 작년 중국 온라인게임 산업 연회가 발표한 정보에 따르면, 중국 온라인게임 시장에서 흑자를 거둔 제품은 5%를 넘지 않았다. 즉, 소수 대기업들에 의해 게임시장이 지배되고 있는 상황이다.

하지만 이러한 통계들도 스위쭈로 하여금 투자를 포기하게 만들 수 없었다. "손해를 본다 해도 장부에서 2억 위안이 줄어들 뿐이다."라는 그의 호언장담은 업계를 떠들썩하게 만들었다.

그 후, 일찍이 "중국 온라인게임 제 1 주식"이라고 불려졌던 하이훙콩구(海虹控股) 지주회사도 2006년을 권토중래의 해로 선택, 재기를 시도했다. 6월 16일, 하이훙콩구는 타이완 온라인게임 개발업체와 함께 5,000만 위안을 공동으로 투자, 신규게임의 홍보에 나섰다. 하이훙콩구는 중국 온라인게임 시장에서 선두적인 위치를 차지했지만 2년 전 온라인게임 영역에서 물러났었다.

하이훙콩구의 재기는 스위쭈의 투자와 같이 부정적인 평가를 받았다. 그리고 이번 성쉔밍(盛宣鸣)의《대항해시대Online》를 통한 The9에 대한 도전 또한 많은 사람들에게 부정적인 평가를 받고 있다. analysys 분석가에 따르면 《WOW》의 출시 전, 온라인게임 시장은 강력한 힘을 가진 대작제품이 부족했으나 《WOW》의 성공 후 유럽 및 한국의 3D 대작들이 대거 진입함에 따라 2006년 온라인게임 시장의 경쟁은 더욱 치열해졌다. 따라서 《대항해시대Online》가 넘어야 할 큰 산들이 더욱 많아졌다고 분석했다.

양펑밍은 4,000만 달러는 《대항해시대Online》의 시작단계에 불과하며 이후 더욱 큰 자금이 투자될 것이라고 밝혔다. 작년《WOW》는 코카콜라, 인텔 등 다른 업계업체와의 합작을 통해 제품 홍보에서 유리한 위치를 획득했었다. 소식에 따르면 성쉔밍도 모 국제 유명 소비 브랜드와 접촉하

고 있어 향후 더욱 큰 지출을 준비하고 있다.

더욱 많은 문화가 내재된 온라인게임

사실, 중국 온라인게임 산업이 시작된 이래 게임문화에 대한 연구토론 및 논쟁이 그치지 않았다. 하지만 동서양의 차이 및 무협과 판타지의 문화배경의 차이 등에 관계없이 게이머들에 영향을 끼치는 것은 게임 자체의 가치관이라고 할 수 있다.

작년 대성공을 거둔《WOW》는 서양 판타지 소재의 문화배경과 괴물을 죽이는 게임방식을 기초로 많은 서양사회의 가치관을 융합한 게임으로 광범위한 게이머들의 사랑을 받았다. 20대 학생, 일반 청소년뿐만 아니라 30대 이상의 화이트칼라 계층들도 게이머 대열에 들어섰다.

이 밖에 《제토우란치우/街头篮球/Free Style》, 《진우톤/劲舞团/오디션》등 제품의 유행은 괴물을 죽이는 것 외에 새로운 엔터테인먼트 요소를 게임에 삽입, 실제 게임 속에 더욱 많은 문화가 내재되어 있음을 증명했다. 《대항해시대OnLine》는 일찍이 PC게임 때부터 다양한 연령층의 사랑을 받아왔다. 이번 대형 RPG게임은 지리, 문화, 사회 요소들로 게이머로 하여금 현실사회의 가치관에 더욱 접근할 수 있도록 했다.

9YOU의 CEO 왕즈지에(王子杰)는 인터뷰에서, "게임 자체의 가치관은 게이머들에게 영향을 미치는 근본적 요소이며, 게임과 게이머의 인도에 있어서도 매우 중요한 사항이다. 게임 개발업체 및 운영업체는 단독으로 자신의 상업적 역할을 결정지을 수 없다. 이것은 하나의 작업인 동시에 하나의 예술이기도 하기 때문이다. 기업은 이익 외에 더욱 많은 것들을 고려해야 한다. 개임 개발업체와 운영업체는 사명감과 책임감을 가지고 장기적인 이익과 눈앞의 이익의 파악해 균형을 이루어야 한다."고 밝혔다.

게임제품, 유저시장과 회사이념 간의 필연적인 관계에 대해 양펑밍은 게이머들이 게임 속에서 성장해야 기업도 성장할 수 있다고 밝혔다. 그리고 게임은 사람의 감가기관을 즐겁게 하는 동시에 게이머로 하여금 인생에 대해 깨달을 수 있도록 해야 뛰어난 작품이라 할 수 있다고 덧붙였다.

몇 년간에 걸친 진통과 탐색기를 거친 중국의 게임 산업은 자신의 발전에 맞는 방향과 길을 찾아가고 있다. 어떻게 문화로 하여금 게임 속에서 더욱 긍정적인 작용을 할 수 있도록 하는지, 게임의 문화로 하여금 어떻게 사람들에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있게 하는지 이 모드가 미래 게임업체들이 풀어야 할 문제들일 것이다.

자료 : 《中国经济时报》

MGAME, 《영웅 OL/英雄OL》의 운영권 회수

12월 6일 한국 MGAME 중국지사는 17173 사이트에 성명을 보내와 MGAME이 산동쮜펑(山东聚丰)의 《잉슝Online/英雄/영웅》 운영권을 회수한다고 밝혔다.

이 전 12월 4일 17173사이트는 "《영웅 Online》의 새로운 재탄생"이라는 소식을 접한 적이 있다. 주요 내용은 산동쮜펑(山东聚丰)네트워크 과기유한공사와 쟝수쑤치엔쥔잉(江苏宿迁群英)인터넷 정보서비스 유한공사가 《영웅 Online》의 포인트 카드 판매권과 부분 대리운영권에 관한 협의를 달성, 쟝수쑤치엔쥔잉이 천만 위안을 들여 전국 포인트 카드의 유일한 판매권과 운영권을 매입했다는 것이다.

한국 MGAME 중국지사 관련 인사는 이 소식에 대해, 산동쮜펑이 MGAME의 허가를 거치지 않은 채 《영웅 Online》의 운영권을 넘겼다고 표명했다.

12월 11일 정오, 한국 MGAME 중국지사는 게임의 운영권 회수와 관한 상세한 사항들이 기재된 성명을 재차 17173 사이트에 보내왔다. MGAME은 성명에서 산동쮜펑은 이미 《영웅 Online》에 대한 권한과 권리를 상실했기에 《영웅 Online》을 다른 회사에 양도할 수 없다고 밝혔다.

성명 원문

수권자(授权者) Mgame corp와 피수권자(被授权者) Jufeng internet 사이의 《영웅 Online》의 계약은 이미 종결되었다. 피수권자는 반드시 아래의 조항을 이행해야 하며 이를 위반 시 피수권자는 각 조항에 대한 법적 책임을 져야 한다.

1. 쮜펑은 《영웅 Online》에 대한 어떠한 권한도 없다.
2. 쮜펑은 《영웅 Online》의 명칭을 다시는 사용할 수 없다.
3. 쮜펑은 《영웅 Online》과 관련된 어떠한 도표, 문자, 명칭, 그림들을 사용할 수 없다.
4. 쮜펑은 MGAME과의 합작회사라는 명의를 사용할 수 없다.
5. 쮜펑은 《영웅 Online》 사이트를 제작할 수 없으며, 사이트 서비스를 제공할 수 없다.
6. 쮜펑은 《영웅 Online》에 대한 어떠한 권한도 없기에 이전에 제작된 사이트 www.yxol.com.cn의 서비스를 즉시 중지해야 한다. 적시에 중지하지 않을 경우 위법행위에 대한 법적 책임을 져야 한다.
7. 쮜펑은 《영웅 Online》에 대한 어떠한 권한도 없기에 《영웅 Online》을 타 회사로 양도할 수 없으며 본 게임을 이용해 융자를 받을 수 없다. 이와 관련된 손해 및 손상에 대해서 쮜펑은 MGAME에 현금으로 보상해야 한다.
8. 쮜펑은 이전에 사용하던 서버를 통해 《영웅 Online》을 운영할 수 없으며, 개인 서버를

통해 게임을 불법으로 운영하거나 불법적인 상업목적에 본 게임을 사용할 수 없다.

9. 쮜펑은 《영웅 Online》에 대해 온오프라인으로 어떠한 뉴스 및 매스컴 조작을 꾀할 수 없다.
10. 쮜펑은 상기 사항 외에 어떠한 상황에서도 MGAME 합작회사의 명의 및 《영웅 Online》의 명의를 사용할 수 없다.

MGAME는 쮜펑이 이미 《영웅 Online》에 대한 모든 권한 및 권리를 상실했음을 재차 밝혔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-11/20061211155145652.shtml

중국산 온라인게임의 활약, 중국 영화수익을 추월

지속적인 발전을 보이고 있는 온라인게임 시장에서 중국 업체에 의해 개발된 중국산게임이 절반이상을 차지하고 있다. 12월 12일에 거행된 "애니메이션 게임 산업 논단"에서 신문출판총서 음향전자 온라인출판 관리사 부사장인 커우샤오웨이(寇晓伟)는 현재 중국 온라인게임 시장의 실제 매출액은 37.7억 위안을 넘어, 6년 만에 중국 영화수익을 추월했다고 밝혔다.

"이것은 허황된 숫자가 아니다. 이 금액은 이미 포인트 카드 등 각종 형식으로 전환되어 소비자들에 의해 소비된 액수이다. 그리고 현재 중국산 온라인게임의 판매수입은 이미 22.62억 위안에 넘어섰다. 이에 따라 현재 중국산 온라인게임은 게임시장의 60%를 차지하고 있다."고 커우샤오웨이는 밝혔다. 또한 "이미 두 번에 걸쳐 총 41종의 중국산 게임이 심사를 통과했으며 이 중, 2/3에 달하는 제품들이 시장에서 운영되고 있다. 그리고 현재 주관 부문은 세 번째 중국산 온라인게임의 출판신청을 받고 있다."고 밝혔다.

전 세계 시장에서 수익을 올리고 있는 해외 게임들이 왜 중국산 무협게임을 이기지 못하고 있는가에 대해 커우샤오웨이는 중국 온라인게임 시장의 정책적인 방어벽의 존재를 부인하며 온라인게임 관리부문의 책임자로서 어떠한 해외 우수 온라인게임을 거부한 적이 없다고 밝혔다. 그러나 문화차이, 소비습관 등의 원인을 고려했을 때 적지 않은 온라인게임 제품이 중국인의 취향에 맞지 않아 중국 게이머들의 관심을 받지 못하고 있다고 밝혔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-13/20061213152745671.shtml

《따오찌엔Online/刀剑/도검》, 고대 전설의 매력

모두가 익히 알고 있듯이, 온라인게임의 문화적 배경은 게이머들을 끌어들이는 중요한 요소로, 문화는 온라인게임의 영혼이라고 말할 수 있다. 《따오찌엔Online/刀剑/도검》은 중국산 온라인게임으로 중국의 깊은 문화적 함의와 풍부한 중국문화 특색 및 역사배경을 담고 있다.

《도검Online》은 각종 다양한 퀘스트와 캐릭터들은 중국의 전통적인 도덕관념과 철학 사상들을 구현, 순수한 중국적 판타지 세계관을 보여주고 있다. 많은 사람들의 귀에 익숙한 신화 및 역사적인 인물들이 게이머들과 함께 신비롭고 심오한 세계를 구성해 나간다. 게이머들은 게임 속에서 각종 고대 수수께끼의 해답을 찾고, 역사 속 깊이 잠든 고대 유물들을 발굴하기도 한다.

《도검Online》의 모든 스토리는 일 만년 중국 문명을 가로지른다. 반고(盘古)의 개벽천지, 여와(女娲)의 인간창조 등의 상고시대 신화에서 시작해 신족과 마족의 천지대전의 신화시대를 거쳐 치우대왕의 시대 그리고 구정(九鼎)시대까지 아우른다. 모든 게임은 신마(神魔) 양대 족속의 암중대항과 인간과 신선의 동맹 중 반역도의 출현 등 복잡한 스토리를 중심으로 펼쳐진다. 이 중 《도검Online》의 대형 퀘스트인 "왜적대항(痛击倭猴)"은 상고시대 조상들이 왜적들을 물리친 전설에서 온 것이다.

《도검Online》은 중국 고대 신화와 역사 전설로부터 온 깊이 있는 내용과 더불어 유구한 전통문화와 특색 있는 민간문화를 기초로 제작되었기 때문에 게이머들의 사랑을 받을 수 있을 것으로 예상된다. 문화에 근거한 게임의 방대한 배경 스토리는 순수한 중국 신협(神侠) 세계관에 뿌리를 둔 본 게임은 오래된 전설의 매력을 내뿜고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-07/20061207171542019.shtml

완메이스콩(完美时空), 한국 CJ Internt과 전략적 합작 체결

CJ Internt은 중국 게임개발·운영 업체인 베이징 완메이스콩(完美时空)과의 전략적 합작체결 소식을 발표했다. 이번 합작은 《완메이스찌에/完美世界/Perfect World》의 한국어판 공동 개발 및 운영 전략 업무의 시작으로, 《Perfect World》의 한국지역 독점대리 및 부가 사업권은 CJ Internt이 소유하게 된다.

이와 동시에《Perfect World》의 부가사업 및 한국에서의 순조로운 상업화 진행을 위해 CJ Internt은 Twofun Communications 주식회사와 공동으로 한국에서 《Perfect World》를 개발 운영하기로 했다. 이로 인해 CJ Internt은 중국시장을 기점으로 아시아 및 해외시장 진출을 가속화할 수 있게 되었다. 게이머들은《Perfect World》를 통해 독특한 동방 판타지의 풍격과 온라인게임 대

작들의 장점만을 모아 완벽하게 구현한 온라인게임의 세계를 즐길 수 있게 되었다.

CJ Internt의 CEO 정영종 씨는 "이번 합작을 통해 CJ Internt는 게임개발 및 운영분야에서 완메이스콩과 일종의 협력관계를 유지할 것이다. 그리고 본사의 게임운영 자체기술력과 한국의 게임규모 그리고 완메이스콩의 개발력을 결합해 최대의 효과를 이끌어 낼 것이다."라고 밝혔다.

2004년에 설립된 완메이스콩은 《Perfect World》, 《우린와이쫜/武林外传/무림외전》, 《완메이스찌에궈지반/完美世界国际版/완미세계 국제판》등 모두 3종류의 온라인게임을 개발했다. 완메이스쿵은 독자적으로 개발한 3D게임엔진으로 우수한 기술력을 업계에서 인정받고 있다.

한국에서 서비스될 예정인《Perfect World》는 중국의 전설을 바탕으로 한 무협판타지 MMORPG로 중국에서 성공리에 운영되고 있는 작품이다. 한국의 독특한 정서를 표현하기 위해 완메이스콩은 쿵은 CJ Internt과 공동으로 한국 게이머들의 요구에 맞춘 현지화 수정 작업에 들어갈 예정이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-15/20061215155057653.shtml

서버한계, 《지쟈쓰제/机甲世纪/기갑세기》신규서버 재개설

소식에 따르면 화제의 중국산 온라인게임인《지쟈쓰제/机甲世纪/기갑세기》의 서버가 또다시 한계에 도달, 현재 신규서버의 재개설을 준비하고 있다. 중국 첫 메카닉 액션 온라인게임인《기갑세기》는 12월 9일 오픈베타 테스트를 시작한 이래 제 1구역부터 제 7구역까지의 서버접속자 수가 초과되어 중국 온라인게임사에 한 획을 그었다.

12월 14일《기갑세기》는 오픈베타 서비스 개시 후 며칠 만에 동접자수 10만을 초과, 기존 서버의 한계를 초과해 제 8구역을 개설할 수밖에 없었다.

제 8구역 서버개설 후, 소문을 듣고 몰려든 게이머들로 인해 서버는 북새통을 이루었고, 새로운 서버도 게이머들로 가득 찼다. 이와 더불어 많은 게이머들의 레벨이 점점 상승하기 시작했기 때문에 12월 16일 《기갑세기》의 신규서버 추가 개설을 결정했다. 즉, 레벨이 높은 게이머들의 수요를 만족시키기 위해 제 1구역부터 제 7구역까지 각 구역에 신규서버인 "기동전선"을 개설, 레벨이 21에 도달한 게이머는 신규서버에 접속하도록 했다.

현재《기갑세기》의 8대 구역 서버의 게이머 수는 나날이 증가하고 있는 상태로 매일 새로운 게이머들이 접속하고 있다. 수많은 게이머들이 앞 다투어 게임에 접속하려 하기 때문에 일부 게이머들은 줄을 서서 기다려야 하는 실정이다. 향후 몇 일후엔 8대 구역의 서버도 포화상태가 될 것으로 예상된다. 따라서 《기갑세기》운영업체는 게임접속에 따른 게이머들의 불편을 덜기 위해 12

월 21일에 8대 구역에 새로운 서버를 개설하기로 했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-18/20061218135723772,1.shtml

CGW China Game Weekly Game 순위

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (44)

순 위		게 임 명 칭
1	2↑	지짠(激戰 / Guild Wars)
2	1↓	치찌스졔(奇迹世界 / SUN)
3	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
4	-	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
5	6↑	완메이스졔궈찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)
6	5↓	찌엔샤칭웬(剑侠情缘罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
7	-	징티엔똥띠(惊天动地 / 카발온라인)
8	-	시엔찌엔치샤좐OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
9	-	붜커 Online(搏客Online / Boke Online)
10	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
11	14↑	황이춴샤촨(黃易群俠传 / 황역군협전)
12	11↓	가오궤이(搞鬼online / Ghost online)
13	12↓	줘웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)

14	13↓	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
15	16↑	시엔징촨숴2(仙境传说2 / 선경전설2)
16	17↑	띠위즈먼:룬뚠(地狱之门：伦敦 / Hellgate : London)
17	18↑	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
18	19↑	머써우스제:란소우웬정(魔兽世界:燃烧远征 / WOW)
19	20↑	광즈궈두(光之国度 / Shine)
20	新	환샹스제(幻想世界 / FM)

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-18/20061218095512601.shtml

2006년 12월 상반기 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머써우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
3	↓	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
4	↓	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	시엔징촨숴Online (仙境傳說Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
6	○	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
7	○	QQ환샹 (QQ幻想, QQ환상)	텅쉰 / 텅쉰 (腾讯)
8	○	센웬찌엔 (軒轅劍罔絡版, 헌원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
9	↑	찌엔샤칭웬 (剑侠情缘罔絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
10	↓	티엔탕 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)

자료 : 大众软件

New Game 소개

《뷔커 Online(搏客Online / Boke Online)》

- 게임 이름 : 뷔커Online/搏客Online/Boke Online
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 개발 업체 : 인터티엔멍(因特天盟)
- 운영 업체 : 인터티엔멍(因特天盟)
- 공식사이트 : www.bokeonline.com
- 현재 현황 : 12월 2차 클로즈베타 테스트

《뷔커Online/搏客Online/Boke Online》은 여러 게임유형을 종합한 것으로 게이머들은 게임 속에서 MMORPG의 다양한 대전과 창조 시스템을 즐길 수 있으며 또한 캐주얼게임의 즐거움도 느낄 수 있다.

게임화면은 깔끔하고 생동감이 넘치며 입체감이 강하다. 게임의 배경 또한 웅장하면서도 귀여움을 잃지 않았다. 대전 시스템은 실시간 대전방식을 채택하고 있어 전략, 기술 등의 면에서 어떤 시합도 쉽게 볼 수 없게 만든다. 긴장감과 자극이 넘치는 대전 과정은 당신으로 하여금 모든 시합을 영원히 잊지 못하게 할 것이다.

변화무쌍한 창조 시스템은 자신만의 지도를 만들 수 있게 해서 로맨틱한 공주의 공간도, 호기 넘치는 무협의 공간도, 커다란 미궁들도 만들 수 있다. 자신의 공간에 함정, 지뢰를 설치할 수 있으며 또한 커다란 나무 아래에서 석양과 떨어지는 낙엽도 감상할 수 있다.

본 게임은 전통적인 캐주얼방식의 원시적인 개념에서 벗어나 MMORPG게임과 같이 상대방의 모습을 볼 수 있으며 자유롭게 게임 안으로 뛰어들 수도 있다.

자료 : http://newgame.17173.com/content/2006-11-02/20061102151437945.shtml

Game 회사 소개

상하이 통펑(同风)디지털과학기술 공사

▶ **회사 소개 :**

상하이 통펑(同风)디지털과학기술 공사는 2003년 3월에 설립된 기업으로, 디지털 엔터테인먼트 제품의 개발과 운영을 일체화한 첨단 과학기술 기업이다. 본 회사가 보유하고 있는 개발팀 양광(阳光)은 넘치는 개척정신과 창조정신을 소유하고 있으며, 게임제작 분야에서 풍부한 경험과 독창적인 창의를 가지고 있다.

통펑 디지털은 온라인게임의 개발과 운영을 핵심으로 하며, 관련 주변제품으로 분야를 넓혀 문화 상품 시리즈를 완성하는 것을 목적으로 한다. 본 회사는 독특한 동방의 전설을 제품의 문화기초로 삼아 동방 특색이 넘치는 판타지 세계를 창조해냈으며, 이 안에 포함된 관련 문화 엔터테인먼트 제품들을 양성, 브랜드 문화를 회사의 핵심 경쟁력으로 삼고 있다.

▶ **개발 및 운영 제품 :**

자체개발 제품 : 《티엔웬 4591/天源4591/천원4591》

대리운영 제품 : 《티엔웬 4591/天源4591/천원4591》

《티엔웬 4591/天源4591/천원4591》은 중국에서 처음으로 자체 개발된 MMOFPS게임으로 전통적인 PC게임과 다르다. 특히 다양한 병기와 바다와 육지를 아우르는 전 방위적인 대규모 전쟁 장면 표현에 중점을 두었다.

▶ **연락처 :**

주 소 : 上海市 长宁区 天山路 600弄 思创大厦 3号楼 24楼

전 화 : (86-21)5206-3281
팩 스 : (86-21)5206-3283
홈페이지 : http://www.outpop.com
E-Mail : info@outpop.com

자료 : http://www.365ng.com/businesssup/f195.htm

CGW China Game Weekly 법률 및 정책

감독관리 받게 될 가상재산, 중국정부 중점 처리할 계획

12월 6일, 문화부 문화시장사 부사장 투오주하이(庹祖海)는 최근 온라인게임 속에서 발생하고 있는 가상재산 거래에 의한 불법 재물착취에 대해 정부가 이미 주목하고 있으며, 정부는 응당 가산재산 거래를 법으로 금지시켜야 한다고 공개적으로 밝혔다. 이에 대해 업계 측은 익일 보급되고 있는 인터넷 거래행위가 인민폐와 교환이 가능한 "가상재산" 등에 관련되어 있기 때문에 엄격한 감독 관리를 받게 될 것으로 보고 있다.

"가상재산"은 주로 게임장비, 고급레벨 계정 등 게임의 성취감을 구현할 수 있는 가상아이템의 화폐화를 가리킨다. 관련 법률학자는 가상재산이 네트워크 운영업체의 네트워크 범위 내에서 유통된다면 큰 문제가 되지 않지만 만약 사사로이 거래가 진행된다면 시장과 산업질서의 혼란을 야기할 수 있다고 지적했다.

온라인게임 장비의 개인적인 거래가 야기하는 범죄문제를 해결하기 위해 한국 문화부는 국회에 가상화폐 중개금지 법안을 이미 제출했다. 일단 통과가 되면 전문적으로 가상아이템을 거래하는 사이트, C2C 전자상거래 사이트 등은 모든 가상화폐거래의 중개서비스를 중지해야 한다. 이를 위반 할 경우에는 5년 이하의 징역 혹은 5,000 만원의 벌금형에 처해지게 된다.

투오주하이는 이 같은 한국정부의 정책에 대해 중국 관련 부문이 주목하고 있다고 밝혔다. 그리고 현재 정부는 인터넷 가상재산 등의 문제를 중점 처리문제로 삼을 예정이라고 밝혔다.

관련 소식에 따르면, 올해 인터넷 계정 및 아이템 도난문제가 중점적으로 해결해야 할 범죄행위에 포함되었다. 만약 중국정부가 지속적으로 문제해결을 위해 노력한다면 가상재산과 계정 도난, 아이템 거래 등과 관련된 네트워크 거래 플랫폼 역시 중점 규범화 대상이 될 것이다. "게임 산업을 바라보는 국가의 시각은 대체로 긍정적이지만 가상재산 거래는 금지시켜야 한다. 왜냐하면 게임은 게임이기 때문이다."

온라인게임 업체들은 정부의 정책에 대해 호응했으며, 성따의 CEO 탕쥔(唐骏)은 효과적인 관리를 위해서는 경찰의 도움이 필요하다고 밝혔다. 왕이의 시장 총감독 황화(黄华)는 “시장에서의 가상아이템 개인 교역을 절대 반대한다.”고 밝혔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-12-08/20061208090239882.shtml

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