

제208호

2007. 1. 8



특집

- 평론 : 청소년 문제, 모두 온라인게임 책임인가?
- 온라인게임 유저의 유실을 감소시키는 효과적인 방법

China Game News

- 17173. 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고서 출시
- 《두스2046/都市2046/도시2046》 지역화 운영
- 《징티엔동띠/惊天动地/Cabal》 오픈베타 2시간 만에 동접자수 35만 돌파
- 성따의 신작 《파오파오다오/泡泡島/포포도》 1월 8일에 클로즈베타 테스트 진행
- 《티엔지OL/天机OL/천기OL》 -1월 최신 클로즈베타 테스트, 게임 속 둑가문화
- 9YOU, 《평화즈루/风火之旅/Fantasy Journey》의 운영권 획득

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (01)
- 2006년 12월 하반기 온라인게임 인기순위

New Game 소개

- 《공포 샤오즈/功夫小子/Kungfu Kids》

Game 법률 및 정책

- 인터넷 중독방지를 위해 미성년자 보호법 규정 수정



평론 : 청소년 문제, 모두 온라인게임 책임인가?

현재, 온라인게임에 중독된 청소년들이 점점 증가하고 있다. 우울, 자살, 범죄 등 일련의 청소년 문제를 놓고 수많은 매체와 학자들은 온라인게임에게 책임을 돌리고 있다. 심지어 온라인게임을 살인무기, 마약으로 부르는 사람도 있다. 그렇다면, 온라인게임은 이러한 청소년 문제를 야기하는 원흉일까? 일부 매체들이 보도한 실제 안건에 근거해 살펴보면 온라인게임 중독은 분명 수많은 문제들을 야기하고 있다. 그러나 이것이 일단의 문제들을 발생시킨 근본원인일까? 새로 탄생한지 얼마 안 된 온라인게임은 백해무익한 존재일까? 과연 철저히 없애버려야 하는 것인가? 찬성과 반대의 입장을 구분해 대표적인 의견을 모아보았다.

찬성 : 온라인게임은 유해하다.

“많은 온라인게임에는 폭력, 사기, 도박, 음란 등의 불건전한 콘텐츠들을 갖고 있다. 이는 온연중에 청소년들의 가치관 및 도덕관에 부정적인 영향을 끼쳐, 충동적인 성격으로 변화시킨다. 특히 돈이 필요할 때 일부 자제력이 부족한 청소년들은 자신도 모르게 훔치고, 속이려는 생각을 갖게 된다. 온라인게임은 일반적으로 공격, 전투, 경쟁을 위주로 하기 때문에 미성년자들이 게임 속에서 장기간 차를 운전하고, 사람을 죽이고, 건물을 폭파시키고, 총격전을 하다보면 이들의 도덕의식은 모호해지고 가상과 현실세계의 구분이 희미해진다. 또한 자신의 목적을 달성하기 위해 다른 사람을 해치는 방식이 합리적이라고 오해하게 된다.”

“마약의 폐해는 명확하기 때문에 모두가 경계하고 조심하지만 온라인게임은 탄생될 때부터 최첨단 기술이라는 운명의 허울을 쓰고 나타났다. 분명한 점은 매스컴이 게임을 홍보하고, 기업이 게임을 개발하고, 시장이 게임을 받아들이고, PC방이 게임을 운영한다는 것이다. 그러나 관련 정부부문의 감독관리가 부족하기 때문에 수많은 청소년들이 자신도 모르는 사이에 게임에 중독 되고 만다.”

반대 : 온라인게임은 무죄이다.

“온라인게임은 일련의 사회문제를 대신하는 희생양이 아니다. 사회문제, 그 배후에 관련된 것들은 매우 복잡해 대부분이 정리되어도 이해하기 어렵다. 많은 사람들이 온라인게임에 중독 되었다는 이유만으로 단순히 온라인게임을 마약과 같이 위험하다고 비평하는 것은 옳지 않다.”

“이름을 밝히기를 원치 않는 어떤 학자는 사회경제 발전이라는 거시적 요소를 버리고 온라인게임의 본질을 따져보면 장난감에 불과할 뿐이라고 밝혔다. 온라인게임은 단지 최첨단 기술을 빌어 게임의 상호작용성, 모방성, 경기성을 제고시켰을 뿐이다. 마치 자동차의 출현이 일부 사람들의 생명을 앗아갔던 것처럼, 온라인게임 같은 최첨단 기술의 발전도 일부 사람들에게 심각한 피해를 입

힐 수 있다. 온라인게임 산업이 지속적으로 개선됨에 따라 건전한 게임들도 늘어나 주류가 될 것이다."

"게임 자체는 결코 죄가 없다. 도리어 게임은 없어서는 안 될 인성교육 기능을 갖고 있다. 후용(胡泳)이 지적한 '독서를 할 때는 책의 내용이 첫째이다. 이는 독서를 통해서 우성(優性)의 지식을 배울 수 있기 때문이다. 마찬가지로, 당신이 게임을 할 때 먼저 가치를 둬야 하는 것은 게임이 어떻게 당신의 사고능력을 촉진해 문제를 해결하고 대책을 세우는 것을 배울 수 있게 하는가이다.'라는 표현과 같다."

위와 같은 의견은 모두 다 일리가 있는 듯하다. 그렇다면 도대체 문제는 어디에 있는 것인가? 과연 우리는 온라인게임을 지지해야 하는가, 비평해야 하는가?

먼저, 우리는 여러 가지 청소년 문제들을 대해 객관적이고 냉정하게 분석해야 한다. 관련 안건들을 자세히 연구해 보면, 대부분의 문제아들이 온라인게임을 제외하고도 과도한 스트레스, 가정 교육의 부족 등 기타 문제들을 가지고 있음을 쉽게 발견할 수 있다. 사실상, 온라인게임에 중독 되는 청소년 자체가 문제를 갖고 있는 경우가 많다. 이들은 자신들의 문제들을 해결하지 못해 온라인 게임을 일종의 스트레스 해소 및 도피 장소로 여기게 된 것이다. 이러한 문제가 발생되는 원인은 매우 복잡해서 중국이 현재 처해있는 발전단계, 교육자원, 교육체제, 가정교육 등의 문제들과 관계가 있다. 결코 온라인게임 자체로만 야기된 문제가 아니다.

어떤 사람은 일부 온라인게임의 폭력적이고 잔인한 화면으로 인해 청소년들이 모방, 범죄를 저지른다고 주장한다. 하지만 이는 온인게임의 부정적인 영향을 지나치게 과장한 것이다. 정신적으로 건강하고 적극적인 청소년은 온라인게임에 중독 되지 않을 뿐더러 그 속의 폭력적인 장면을 모방하여 범죄를 저지르지는 않는다. 온라인게임이 일정 부정적인 영향을 미치겠지만 그 영향력이 결코 크지는 않다.

그렇지 않다면 온라인게임을 즐기는 수많은 청소년들 중에서 게임중독자는 왜 소수에 불과한 것인가? 온라인게임에 중독 된 청소년들 중 또 얼마나 많은 아이들이 범죄를 저지르는가? 온라인 게임으로 인해 범죄를 저지르는 청소년은 기본적인 자제력이 약하고 명확한 도덕관 및 가치관이 부족하기 때문에 쉽게 외부 요소의 영향을 받게 된 것이다. 현재 학교교육은 점수만을 중시해 "지덕체의 전면적인 발전"은 이미 말뿐이 되어버렸다. 학부모들이 신경을 쓰지 않는다면 아이들의 도덕관 교육은 부족하게 될 것이다.

따라서 온라인게임은 유발 원인중의 하나이지 근본적인 원인이 아니다. 어떤 이는 온라인게임의 말살을 주장하고 있다. 하지만 온라인게임이 말살되면 과연 이 세계가 태평해 질까? 게임을 하지 않으면 아이들이 독서를 좋아하게 될까? 아이들이 싸우지 않게 될까? 온라인게임이 나타나기 전 비평받던 대상은 무협소설, 무협영화였지만 지금은 시대가 바뀌었고 대중이 비판하는 대상 또한 발전되었다. 어떤 이는 온라인게임의 부정적인 영향이 소설이나 영화를 훨씬 초월한다고 말할지 모른다. 그렇지만 양자 모두 본질적으로는 외부적인 요인에 불과하다. 근본적인 문제가 해결되지 않

는다면 온라인게임이 없더라도 청소년들은 또 다른 대상을 찾게 될 것이다.

둘째, 온라인게임은 무죄인가? 일종의 도구에 불과한 온라인게임이 어떻게 범죄를 저지를 수 있는가? 관건은 게임설계자가 게임에 어떠한 내용을 포함시키는 것이다. 현재 온라인게임들이 왜 청소년들에게 부정적인 영향을 미치는가? 게임의 내용이 대부분 폭력위주이기 때문이다. 그리고 기업들이 이익을 위해 게이머의 게임접속 시간을 연장시키기 위해 의도적으로 중독 될 수 있도록 설계하기 때문이다. 이러한 부류의 게임들은 외부요인이지만 분명 청소년들에게 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 폭력적이고 음란한 내용은 청소년의 건전한 성장을 방해하며, 장시간의 게임은 청소년들의 심신건강에 좋지 않기 때문이다.

그렇다면, 우리는 어떻게 온라인게임을 대해야 하는가?

온라인게임은 과학기술의 발전으로 인해 최근에 나타난 '신생사물(新生事物)'로 여러 가지 문제들이 발생하기 마련이다. 하지만 발생되는 여러 문제들 때문에 신생사물의 발전을 저지해야 하는가? 그렇지 않다. 사실상 그럴 수도 없다. 게다가 폭력적인 온라인게임은 단지 온라인게임의 한 종류일뿐 모든 온라인게임이 폭력적이라고 말할 수 없다. 일부 불건전한 온라인게임 때문에 모든 온라인게임을 부정해서는 안 된다.

사실상, 게임은 사람의 천성이며 좋은 학습도구이다. 온라인게임 속의 불건전한 부분을 제거하고 온라인게임의 특성을 이용해 청소년의 성장에 도움이 되는 게임을 제작하는 것이 단순한 비판보다 낫지 않을까?

온라인게임 자체는 죄가 없다. 어떻게 이용하는가가 중요한 문제이다. 이것은 교육계, 게임업계의 노력뿐만 아니라, 정부의 지지와 정확한 발전방향 및 관련 법률정책의 개선이 필요하다. 온라인게임 산업이 규범화 방향으로 발전할 수 있다면 그로 인해 발생하는 유익은 분명히 그로 인한 폐해보다 클 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-24/20061224162425942.shtml>

온라인게임 유저의 유실을 감소시키는 효과적인 방법

온라인게임 산업은 신흥 업종으로 단기간에 급성장을 이루었다. 이러한 급성장 과정 속에서 전체 게임 산업의 유저수도 함께 증가했다. 유저수의 대폭 상승에 따라 고객서비스는 자연히 게임 유저들에게 있어 운영회사와의 의사소통의 중요한 통로가 되었다. 만약 이러한 의사소통 통로를 완벽하게 설립한다면, 운영회사는 게이머들의 요구를 자세히 파악할 수 있을 뿐 아니라, 운영회사의 브랜드 이미지를 수립해 게이머들의 충성도를 제고시킬 수 있다. 그래서 각 업체는 자신의 서비스



의 질을 제고시키는 작업에 착수, “서비스 우선”의 구호 아래 유저들의 마음을 얻기 위해 노력하고 있다.

그러나 전통적인 방식의 서비스는 결코 온라인게임 유저들의 요구를 만족시킬 수 없다. 1717 3의 제5회 중국 온라인게임 시장조사 보고서에 따르면 낮은 고객서비스로 게임을 떠난 게이머는 1 0.67%로 게이머들이 게임을 떠나는 주요 원인 중의 하나이다.

현재 시장의 운영업체들은 게이머들이 어떠한 서비스를 원하는지 알고 있다. 하지만 게이머들이 원하는 서비스의 실현에는 원가, 유통과정, 안전성, 관리, 기술 등 여러 방면의 제한을 받게 된다. 또한 성공적인 사례모델이 없는 신흥 산업이기 때문에 오로지 하나씩 단계별로 해결방법을 모색하는 수밖에 없다. 그러나 게이머들에게 다행인 것은 운영회사들의 게이머들에 대한 중시도가 끊임없이 상승하고 있으며 이와 더불어 서비스 시스템도 점차 완벽함을 갖춰나가고 있다는 것이다.

“문제처리 시간 단축”이 바로 게이머가 가장 받고 싶어 하는 서비스이다. 이 점에 있어 《쩡치 환상/蒸汽幻想/네오스팀》의 처리방식 즉, 게이머의 문제를 해결하는 과정에서 게이머에게 문제처리 과정단계 및 해결에 필요한 시간을 알려주는 제도는 본받을 만하다. 이 방법은 게이머로 하여금 운영업체가 자신을 매우 중시하고, 자신의 문제가 신속히 처리되고 있다고 느끼게 한다.

예로, 《네오스팀》에 아이디와 비밀번호 찾기를 신청했을 경우, 팩스를 송부한 후 15분 만에 고객서비스 담당직원은 전화로 요청한 문제가 처리 중이며 48시간 내에 완료될 것을 통보, 제출한 자료의 사실여부를 확인한다. 전화를 끊고 10분 후에는 확인메일을 보낸다. 메일의 내용은 전화로 알려준 내용과 기본적으로 동일하다. 다시 7시간이 지나면 고객서비스 센터는 제출한 서류의 확인 작업이 끝났으며 다음 날 12시 전에 메일을 통해 아이디와 비밀번호를 통지할 것을 알려준다. 다음 날 정오, 고객서비스 센터가 통지했던 바와 같이 아이디와 비밀번호 찾기의 문제는 해결되었다.

비록 신청된 문제가 몇 시간 내에 바로 해결되지는 못했지만 문제처리의 매 과정에 대한 통보로 인해 게이머는 안심하게 문제가 해결되기를 기다릴 수 있었다. 이러한 방법을 통해 문제처리 과정이 길어짐에 따라 생길 수 있는 불만을 효과적으로 감소시킬 수 있다.

문제의 신속한 처리 외에도 전면적이고 세심한 서비스 제공은 서비스 질 제고에 있어 필수조건이다. 모든 고객은 게임회사가 기대 이상의 서비스를 제공해주길 바란다. 만약 게이머가 제기한 어떠한 게임관련 문제라도 해결될 수 있다면 운영회사에 대한 그들의 신뢰도는 대폭 제고될 것이다. 현 시점에서 게이머들이 자주 겪는 문제는 아이디문제(로그인, 아이디정보 분실/수정, 충전, 아이디 이상 등을 포함), 신고 및 의견제기(게이머 고발, 게이머 의견제기, 게이머 의견 리서치 등을 포함), 게임문제(아이템 분실, 캐릭터 이상, 게임 조작, 이벤트 문의, 게임 방법 등)로 분류할 수 있다.

이 중 “아이디문제”와 “신고 및 의견제기”는 각 운영업체가 가장 중시해왔던 문제이기 때문에 현재 대부분의 문제들은 해결이 되었다. 다만 운영업체에 따라 문제가 처리시간이 다를 뿐이다.

그러나 “게임문제”에 관해서는 많은 운영업체들이 대부분 완벽하게 처리하지 못하고 있다. 특히 게임조작 및 게임방법과 관련된 부분에 대해서 대부분의 운영업체의 고객서비스 담당은 “공식 사이트에서 관련 부분을 찾아볼 있다. 혹은 합작매체 링크 및 합작매체의 자료실을 통해 찾아볼 수 있다”라고 대답한다.

이러한 답변은 게이머들의 불만을 점점 더 증가시킬 뿐이다. 사실상 이러한 문제의 해결방법이 전혀 없는 것은 아니다. 예로, 전문적으로 게임에 익숙한 조직을 만들어 게이머들의 문제를 해결하도록 시도해볼 수 있다. 혹은 《네오스팀》의 고객서비스처럼 다소의 시간을 투자해 게이머들을 위해 자료를 검색한 후 게이머에게 알려준다면 더욱 좋을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-25/20061225145422919.shtml>



17173. 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고서 출시

인터넷 경제가 활발히 가속화되고 있는 가운데 온라인게임 산업은 여느 때보다 많은 사람들의 주목을 받고 있다. 수많은 게이머들과 게임 광고업체의 지지와 관심 속에 “17173 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고서”가 마침내 출시되었다. 본 보고서는 중국 최대 온라인게임 사이트 www.17173.com과 iResearch에 의해 작성되었다.

조사 결과, 온라인게임 게이머들의 가장 큰 게임목적은 친구를 사귀는 것으로 전체 59.6% 를 차지했다. 그리고 지력 훈련과 순수하게 게임을 즐기는 것이 각각 9.73% 와 7.49% 를 차지하며 뒤를 이었다. 전년도와 비교했을 때, 온라인게임의 사회적의의가 더욱 더 커지고 있음을 알 수 있다.

주요 온라인게임 접속방법으로는 ADSL이 39.7% 를 차지, 그리고 띠엔신(电信)과 왕통(网通)이 각각 25.4%와 17.7%를 차지했다. 전년도에 비해 ADSL의 비율은 다소 감소했으며 띠엔신(电信)과 왕통(网通)의 비율은 각각 5% 정도 증가했다. 그리고 온라인게임 게이머들은 여전히 자신과 가장 가까운 곳의 서버를 선택(전체 46%)했으며 그 다음으로 사람이 가장 적고 속도가 가장 빠른 서버를 선택(전체 16%)했다.

게임 주변제품에 대해, 47%의 게이머는 게임공략 단행본을, 17%의 게이머는 영화를, 14%의 게이머는 의상을 선호했다. 게임 산업과 기타 산업의 연계와 확대발전에 대해 조사대상자의 83% 가 긍정적인 태도를 보였으며 50%가 넘는 조사대상자들이 확대발전 가치가 크다고 대답했다. 21

세기, 게임은 이미 높은 잠재력으로 여러 산업에 영향을 끼치고 있음을 보여주고 있다.

그리고 조사보고서 결과, 전체 43%의 게이머들은 여전히 전문 게임 사이트를 통해 정보를 수집했으며 그 다음으로 논단, 잡지 소개 등이 뒤를 이었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-21/20061221193723864.shtml>

《두스2046/都市2046/도시2046》 지역화 운영

현재 온라인게임 운영방식의 대세는 지역화 운영이다. 많은 게임들이 이미 지역화 운영을 진행하고 있거나 준비하고 있다. 미래도시를 소재로 한 게임 대작 《두스2046/都市2046/도시2046》도 지역화 운영을 발표했다.

게임의 입장에서 볼 때, 지역화 운영은 분명히 《도시 2046》에 새로운 성장 동력을 가져다 줘 제 2의 생명을 얻게 될 것이다. 더욱이 지역화 운영으로 게임관련 난제들을 해결할 수 있을 뿐만 아니라 게이머들에게 더욱 나은 서비스를 제공할 수 있다. 이런 게이머들과의 호혜적인 요소는 게임운영 성공의 관건이다.

중국은 인구가 많고 각지의 문화와 풍습들도 모두 다르다. 그리고 대도시와 중소도시 간의 차이도 큰 편이다. 따라서 지역화 운영은 인성화를 더한 마케팅방식으로 지방 게이머들의 수요를 더욱 만족시킬 수 있기 때문에 게임서비스 효율을 대폭 증가시킬 수 있다.

게이머들의 입장에서 볼 때, 게이머는 더욱 세심한 서비스를 누릴 수 있을 뿐만 아니라 실제적인 이익도 얻을 수 있다. 각지 운영업체들이 온오프라인으로 다양한 이벤트를 펼치기 때문에 많은 선물과 특혜를 제공받을 수 있기 때문이다.

요컨대 《도시 2046》의 이번 지역화 운영계획은 게임의 분위기를 크게 자극시키고 새로운 유저들을 끌어들일 수 있는 일석이조의 방법이 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-20/20061220152532581.shtml>

《징티엔동띠/惊天动地/Cabal》 오픈베타 2시간 만에 동접자수 35만 돌파

2006년 12월 25일, 2007년 최고의 기대작인 MMORPG2.0 게임 《징티엔동띠/惊天动地/Cab

al》의 오픈베타 서비스가 시작되었다. 2006년도 금령상(金翎獎/최고 온라인게임 기대작)을 수상한 《Cabal》은 머리여우(摩力游)의 대리운영 발표 이래 줄곧 업계와 게이머들의 주목을 받아왔다. 그리고 크리스마스를 알리는 종소리와 함께 《Cabal》의 4대 구역이 동시에 개방되었으며 10분 만에 모든 서버가 포화상태를 이루었다.

《Cabal》공식 사이트의 기술부가 전한 소식에 따르면 단 10분 만에 10만 명에 가까운 새로운 유저가 게임에 접속했다. 머리여우는 예상을 뛰어넘은 게이머들의 호응에 놀랐다. 그리고 서버의 상태를 주시하며 지속적으로 신규서버를 개방했다. 마침내 25일 새벽 2시, 꾸준한 증가세를 보이던 동접자수는 35만 명을 돌파했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-25/20061225085049814.shtml>

성따의 신작 《파오파오다오/泡泡島/포포도》 1월 8일 클로즈베타 테스트 진행

성따(盛大)가 자체 연구개발한 캐주얼게임 《파오파오다오/泡泡島/포포도》가 알파테스트를 완료, 서버의 클로즈베타 테스트 준비를 거쳐 1월 8일에 정식으로 클로즈베타 테스트를 진행한다. 《포포도》는 성따가 심혈을 기울여 제작한 경기류 캐주얼게임으로 3D 색채를 띤 2D 동화 Q버전 형식의 최신 온라인게임이다.



《포포도》는 귀엽고 활발한 느낌의 캐릭터들과 가볍고 유쾌한 게임 분위기, 강한 리듬감, 간편한 게임조작, 낮은 컴퓨터 사양, 귀여운 장식아이템, 각종 신기한 기능을 갖춘 보조아이템 등으로 특히 여성 유저들의 사랑을 받을 것으로 기대된다. 그리고 가벼우면서도 스릴 넘치는 경기형식과 풍부한 게임콘텐츠 등은 각 연령대의 게이머들의 관심을 끌 것이다.

새로 출시된 캐주얼게임 《포포도》는 풍부하고 다양한 게임 지도와 배경, 각종 기관아이템을 갖춰 더욱 변화무쌍한 게임과정을 즐길 수 있다. 그리고 최신 "GOOD수치" 경험치 누적 변신시스템의 도입과 풍부한 아바타 캐릭터들은 게이머들에게 놀라운 즐거움을 줄 것이다. 또한 각종 최신 게임방식(대항전, 아이템전)은 짧은 시간 내에 게이머들에게 스릴 넘치는 경기와 성공의 기쁨을 제

공할 것이다. 이 외, 게임의 독특한 케도풍선 놀이방법은 게임과정 속에서 게이머들의 두뇌를 지속적으로 자극해 게이머들은 게임을 즐기면서 한층 더 똑똑해질 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-26/20061226163932061,1.shtml>

《티엔지OL/天机OL/천기OL》 -1월 최신 클로즈베타 테스트, 게임 속 묵가문화

2006년 말, 항저우뚜커우(杭州渡口) 온라인이 자체 연구개발한 《티엔지OL/天机OL/천기OL》이 3개월간의 준비를 거친 후, 2007년 1월에 최신 클로즈베타 테스트를 진행할 예정이다.

《티엔지OL》은 2006년 9월에 1차 클로즈베타 테스트를 진행했다. 테스트 과정에서 게임 속 완전하지 못한 부분들을 발견했으며 게이머들의 수많은 의견들도 받게 되었다. 이러한 과정을 통해 탄생한 《티엔지OL/天机online》의 신규 버전은 구 버전과 완전히 다르게 변했다. 크게는 전체 게임의 유저 인터페이스(UI)화면과 세계지도부터, 작게는 일반 몬스터들의 3D형상까지 각 의견들에 상응하는 변화를 겪었다.

《티엔지OL》의 가장 큰 변화는 주로 게임의 내적 함의의 업그레이드에 있다. 이번 최신버전 게임의 중점은 묵가(墨家)문화가 될 것이다. 중국 고대 문화와 전통에 깊이 뿌리내린 《티엔지 OL》은 묵가문화를 중심으로 묵가의 희생정신과 겸애(兼爱)정신, 임용(任勇)정신 등을 게임 속에서 구현해내고 있다. 그리고 중국적 정취가 넘치는 아름다운 화면, 소박하고 옛스러운 자연의 음악, 풍부한 문화적 분위기 등이 어우러져 2007년 최고의 기대작 《티엔지 OL》을 만들어 내었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-29/20061229084914220.shtml>

9YOU, 《평훼즈뤼/风火之旅/Fantasy Journey》의 운영권 획득

중국 온라인게임 산업의 선두기업 중의 하나인 9YOU는 2,000만 위안으로 베이징 린궈(北京林果:Lingo Soft)와 계약을 맺고 중국산 대형 3D MMORPG 《평훼즈뤼/风火之旅/Fantasy Journey》의 중국 독점운영권 및 해외시장 우선 발행권을 획득했다.

전 화이(华义)집단공사 CEO 겸 베이징 화이 CEO였던 린용청(林永青)은 일찍이 중국에서 《스치스따이/石器时代/석기시대》를 운영해 동접자수 30만 명을 기록한 중국 MMORPG방식의 창시자로 중국산 온라인게임 《티에쉐싼궈쯔/铁血三国志/철혈삼국지》를 개발하기도 했다. 2004년 화이를 떠난 린용청은 직접 베이징 린궈를 설립, 수년간의 연구기간을 거쳐 마침내 MMORPG 거작 《Fantasy Journey》를 개발했다.

이 제품은 베이징 린궈가 3년의 시간을 투자한 역작으로 엔진 기술 수준이 Unreal3.0 못지않다. 베이징 린궈 CEO 린용칭은 "《Fantasy Journey》는 대담하면서도 전면적인 시각으로 판타지 특색의 문화를 지닌 중국을 해석한 제품으로 중국의 무릉도원과 판타지 세계가 결합된 시대를 구현했다."라고 밝혔다.

《Fantasy Journey》의 배경은 중국과 판타지세계가 공존하는 시대와 장소로 대다수 온라인 게임의 특징인 서양의 판타지배경과 중국의 역사적배경과는 다르다. 《Fantasy Journey》는 두 가지 게임배경의 장점을 고루 갖추었다. 게임화면과 내부설정 및 음악분야에서 현 3D 온라인게임의 한계를 뛰어넘어 더욱 새로운 온라인게임의 창의적인 함의를 담고 있다. 게임배경과 인물에 Normal Map 기술을 사용해 게임화면을 더욱 세밀하게 구현했다.

많은 대형 온라인게임 업체들은 앞 다투어 《Fantasy Journey》과 계약을 맺고자 시도했지만 최종적으로 9YOU가 2,000만 위안으로 게임의 운영권을 획득했다. 일찍이 《석기시대》를 성공적으로 운영했으며 온라인게임의 운영 및 연구개발 경험을 보유한 린용칭은 "9YOU는 뮤직 캐주얼 온라인게임을 통해 풍부한 경험을 쌓았으며, 이미 1.7억 명의 유저를 보유하고 있다. 그리고 해외 시장에 진출해 온라인게임업계의 새로운 대기업으로 발전했다."고 밝혔다.

또한 9YOU의 가장 중요한 장점은 게이머들의 요구를 빠르게 파악해 변화하고 있다고 덧붙였다. 이번 합작의 목표는 《Fantasy Journey》이 9YOU의 플랫폼을 통해 중국산 온라인게임의 우수 브랜드로 발전하는 것이다.

9YOU의 대변인은 업계 내 풍부한 경험을 보유한 린용칭과의 합작을 매우 기쁘게 생각하고 있다고 밝혔다. 그리고 《Fantasy Journey》은 린용칭이 화이를 떠난 후 처음으로 제작한 제품으로 린용칭이 업계에서 쌓은 경험은 이 제품의 성공에 커다란 도움이 될 것이라고 밝혔다. 또한 9YOU가 중국산 온라인게임을 선택한 것은 해외제품의 대리운영에 따르는 리스크를 피해 MMORPG 영역으로 진출하고자 하는 것으로 이는, 대형 캐주얼 온라인게임 시장에서 성공한 9YOU의 새로운 발전방향이며 9YOU의 제품구조를 풍부하게 하고 제품라인을 확대시키기 위한 것이라고 밝혔다.

9YOU는 이미 보유하고 있는 국제적 발행 루트와 자원을 통해 이 제품을 해외시장에 출시할 예정이며 차후 10편의 신규 게임을 출시할 예정이다. 출시될 신규 게임 중 절반은 자체 연구개발한 제품이 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-20/20061220112330398,1.shtml>



중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (07-01)

순위		게임명칭
1	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
2	-	시엔찌엔치샤잔OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
3	-	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
4	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
5	-	찌엔샤칭원(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	-	완메이스제궈찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)
7	-	샤무Online(莎木 / 사목)
8	-	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
9	-	티엔룡빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
10	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
11	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
12	-	줘웨즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
13	-	지짠(激戰 / Guild Wars)
14	-	가오케이(搞鬼online / Ghost online)
15	-	웬스뿌뤼(原始部落 / 원시부락)



16	-	광즈궈두(光之国度 / Shine)
17	-	티엔샤얼(天下貳 / 천하2) 전·싼궈우쑹BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
18	-	머씨우스제:란소우웬정(魔兽世界:燃烧远征 / WOW) 옌롱치스톤Online(炎龙骑士团 / 염용기사단)
19	-	황이천샤촨(黃易群侠传 / 황역군협전)
20	-	해이안즈먼:룬뚜(黑暗之门:伦敦 / The Black Gate:London)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-01/20070101230451226.shtml>

2006년 12월 하반기 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머씨우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
4	↓	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
5	↓	명환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
6	↑	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)	텅쉰 / 텅쉰 (腾讯)
7	↑	센웨찌엔 (軒轅劍罔絡版, 헌원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
8	↓	시엔징환쉬Online (仙境傳說Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
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

《공푸샤오즈/功夫小子/Kungfu Kids》



- 게임 이름 : 공푸샤오즈/功夫小子/Kungfu Kids
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : 격투게임
- 개발 업체 : 성따(盛大)
- 운영 업체 : 성따(盛大)
- 공식사이트 : kk.sdo.com
- 현재 현황 : 2007년 1월 클로즈베타 서비스

▶ 게임 소개

킹 오브 파이터 (KOF) 만이 "화려한 진짜 격투"라고 불리는 것이 아니다. 2007년 성따(盛大) 온라인게임의 막을 올리는 첫 제품, 화려한 온라인 격투게임 《공푸샤오즈/功夫小子/Kungfu Kids》가 곧 출시될 예정이다.

《Kungfu Kids》는 제2차 중국산 온라인게임 프로젝트에 선정된 대작 캐주얼게임이다. 성따는 엄선된 최고의 연구개발팀을 동원, 지속적인 수정작업을 통한 끝에 2007년에 “세계 최초의 스트리트 쿵푸 격투 온라인게임” 《Kungfu Kids》를 출시하게 되었다.

어느 시대, 모종의 이유로 세계 각지에 각종 스트리트 쿵푸 격투영역이 생겨났다. 격투영역에 진입하게 되면 격투의 재능과 장비가 결합해 천부적 격투재능을 가진 쿵푸키드로 변신하게 된다. 신비한 “극도소년양성계획 (极道少年养成计划)”, 화려한 “격투천왕 쟁패전(格斗天王争霸赛)”, 스릴 넘치는 “세계 격투 리그”등이 존재하는 격투의 세계에 앞으로 어떠한 일들이 벌어지게 될지는 아무도 모른다.

전 국민의 격투문화 설정과 화려한 격투 기능은 게이머로 하여금 진정한 격투의쾌감을 체험 할 수 있게 할 것이다.

▶ 게임 캐릭터



▶ 게임 화면



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-12-20/20061220145451217.shtml>

인터넷 중독방지를 위해 미성년자 보호법 규정 수정

미성년자들의 건전한 인터넷 접속을 어떻게 인도해야 하는가에 관한 문제는 학부모들과 교사 및 교육계 인사들에 있어 오랜 난제였다. 전국인민대회 상임위원회는 "국가의 조치로 미성년자의 인터넷 중독을 방지하자"라는 모토로 12월 29일 새로이 미성년자 보호법 규정을 수정했다.

수정된 미성년자 보호법 규정은, 국가가 미성년자의 건강한 성장에 도움이 되는 인터넷제품의 연구개발을 장려해 미성년자의 인터넷 중독방지에 사용되는 신기술을 확대하는 것을 요점으로 하고 있다. 주민 거주구역 내에 공익성 인터넷 접속서비스 설비는 미성년자에게 무료 혹은 할인해 개방해야 하며, 미성년자를 위해 안전하고 건전한 인터넷 접속서비스를 제공해야 한다.

2005년 3월 "건전한 인터넷 접속으로 중독방지—미성년자를 도와 인터넷 중독 탈출 프로그램"이 실시된 이래, 직접참여 연인원이 100여만 명에 달했으며 인터넷 중독 탈출 지원자수도 1만여 명에 달했다. 또한 미성년자들이 인터넷 중독에서 벗어날 수 있도록 돋고 건전한 인터넷 접속을 장려 그리고 미성년자를 위해 적극적으로 녹색 네트워크 공간을 개설하자는 봄이 중국 전역으로 확대되었다.

신문출판총서는 중국 최초로 《온라인게임 중독 방지시스템》 개발 표준을 제정했으며, 중국 청소년 인터넷 협회는 중국 최초로 《중국 청소년 인터넷 중독 보고서(2005)》를 발표했다. 청소년들의 정확한 인터넷 사용과 건전한 인터넷 접속 이념수립을 위해 중앙 문명 사무기관(中央文明办), 중앙 공산주의 청년단(共青团中央) 등 관련부문은 각종 다양한 형식의 건강한 인터넷 접속이념을 이용해 각종 관련 이벤트들을 전개했다.

법률은 국가가 신문, 출판, 정보 산업, 매체, 영화, TV, 문예 등 단위와 작가, 예술가, 과학자 및 기타 공인을 장려해 미성년자의 건강한 성장에 도움이 되는 작품들을 창작 및 제공해야 함을 명확히 규정하고 있다. 국가는 미성년자를 대상으로 하는 건전한 내용의 도서, 간행물, 음반, 전자 출판물 및 온라인 정보 등을 출판, 제작 및 보급을 지원해야 한다.

또한 어떠한 조직이나 개인이 미성년자를 대상으로 음란, 폭력, 살인, 공포, 도박 등의 유해한 내용의 도서, 간행물, 음반, 전자 출판물 및 온라인 정보 등을 제작, 판매, 대여 및 기타 방식으로 제공하는 것을 법률로 엄격히 금하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-30/20061230162839721.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