

# 제209호

2007. 1. 15

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2006년 중국 온라인게임 시장 분석
- 미국 분석가가 본 중국 온라인게임 산업에 존재하는 리스크

## China Game News

- 중국산 온라인게임 《도우도우빙환/斗豆兵团》 클로즈베타 테스트 기간 발표
- 《飘流幻境2.0/Wonderland Online》 12월 31일 오프베타 테스트 시작
- 1월 8일, The 9 《SUN》 클로즈베타 테스트 시사회
- 《따오찌엔·잉송/刀剑·英雄/도검·영웅》 제품 매니저가 직접 고객센터 담당
- 무료 온라인게임 《완미세계 국제판/完美世界国际版》 오프베타 MM서버 개방
- 중국 게임산업 “오스카”, 1월 18일 개막

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (02)

## New Game 소개

- 《째이추환상OL/最初幻想OL/최초환상OL》

## Game 법률 및 정책

- 인터넷 엔터테인먼트 관리 임시 시행 규정 제17조

**2006년 중국 온라인게임 시장 분석**

[2006년 온라인게임 구조 분석]

2006년 온라인게임 국가별 개발업체 분석 (단위 : 개)

	한국	중국	유럽, 미국	일본
2002년 총 61개	27	30	2	2
2003년 총 114개	60	47	4	3
2004년 총 164개	81	73	6	4
2005년 총 209개	91	109	5	4
2006년 총 222개	50	154	12	6

2006년 중국에서 정식 운영(유료, 무료 및 오픈베타 게임 포함)된 온라인게임은 총 222개로 집계되었다. 이 중 오픈베타 테스트 단계에 있거나 무료 온라인게임으로 불려지는 제품이 102개, 유료 게임은 56개 이다. 나머지 64개 제품은 “영구무료”게임이지만 실제로 유료게임의 범주에 속한다고 볼 수 있다. 유료 항목이 "서비스"가 아닌 "장비 및 아이템 등이 포함된 사이버 물품"이기 때문이다. 그러나 명칭을 통일하기 위해 본문에서는 “영구무료”게임으로 부르기로 한다.

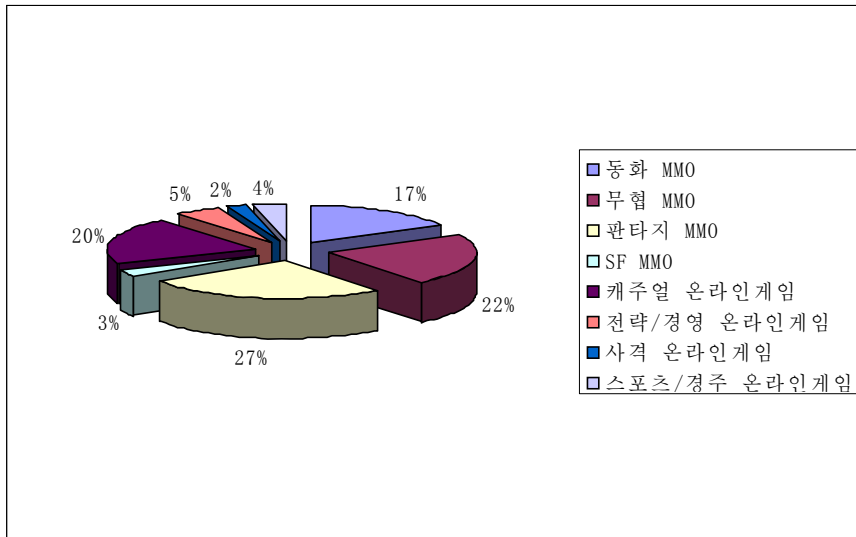
전체 222개의 게임 중, 중국이 자체 개발한 온라인게임은 154개로, 2005년 45개에 비해 41%나 증가했다. 또한 한국이 개발한 온라인게임 50개와 비교했을 때 절대적인 우세를 차지하고 있다. 한국이 개발한 게임은 2005년 91개에서 2006년 50개로 41개가 감소했다. 정부의 거시정책상의 장려와 중국 게임산업 종사자들의 자체개발 의지에 힘입어 몇 년에 걸친 힘든 노력과 발전이 2006년 결실을 맺었다.

중국산 온라인게임은 개발 원가나 운영 리스크(게이머들의 요구에 맞춰 콘텐츠를 지속적으로 조정)부분 모두 우위를 차지하고 있다. 과거 몇 년 동안 서비스를 중단한 게임 중, 중국산 게임의 비율은 상대적으로 낮은 편에 속한다.

2006년 유럽과 미국이 개발한 온라인게임의 수입은 여전히 적은 추세이다. 그러나 《WOW》, 《Dungeons and Dragons》, 《EVE》, 《EverQuest 2》 등 세계적으로 영향력이 큰 게임들은 빠짐 없이 중국에 수입되었다. 일본이 개발한 온라인게임의 수적 증가는 世嘉(Seга) , 光榮(Koei) 등 일본회사 제품의 중국시장 유입과 직접적인 관계가 있다.

[2006년 온라인게임 유형 분석]

2006년 온라인게임 유형 분석표

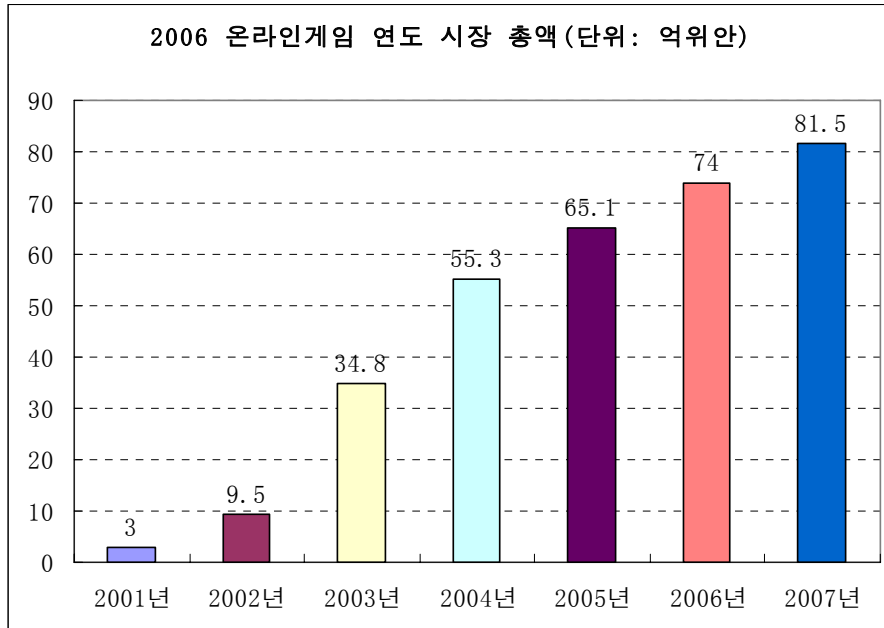


2006년 중국에서 서비스가 시작된 온라인게임 제품 수는 총 222개로 이전보다 증가했다. 2006년 온라인게임 유형 분석표를 보면, 가장 많은 비중을 차지하는 제품군은 판타지 계열 MMO로 총 60개, 그 다음은 49개인 무협 MMO로 각각 전체의 27%와 21.6%(약 22%)를 차지하고 있다. 따라서 판타지 MMORPG가 여전히 게이머들의 사랑을 받고 있음을 알 수 있다. MMO게임의 지속적인 인기는 "영구무료" 온라인게임 운영방식의 성행과 직접적인 관계가 있다.

이전 몇 년 동안과 비교했을 때, 캐주얼 온라인게임의 대두는 2006년 중국 온라인게임 산업의 뚜렷한 특징으로 볼 수 있다. 캐주얼게임은 한국에서 가장 먼저 운영 및 성공적으로 발전했으며, 2005년부터 중국 운영업체들의 주목을 받기 시작했다. 2년여 동안, 캐주얼게임의 발전은 매우 빨랐다. 2005년 중국에서 정식 운영된 캐주얼게임은 23개 제품에 불과했으나, 2006년 정식 운영된 캐주얼게임은 45개 제품으로 거의 2배 증가했다. 캐주얼게임 《Free Style/街头篮球》, 《오디션/劲舞团》, 《O2Jam/劲乐团》과 레이싱게임 《CT Racer/飚车》 등도 2006년 게이머들에게 많은 사랑을 받았다.

그러나 "영구무료"게임의 성행 등으로 인해 캐주얼게임의 전체 수는 증가했으나 제품의 운영 수입은 급격히 늘어나지는 않았다. 성따의 경우 2006년도 제3분기 캐주얼게임 사업의 순수입은 7,680만 위안(970만 달러)으로 전체 게임사업 총 수입의 17%에 불과했다. 이는 전년도에 비해 감소한 수치이다. 그리고 캐주얼게임의 생명주기는 MMORPG보다 짧다.

## 2006 온라인게임 시장 총규모 분석



역대 온라인게임 조사에서 온라인게임시장의 총 규모를 통계 내는 일은 매우 방대하고 복잡한 작업이다. 운영업체 측이 제공한 온라인 통계와 판매량은 어느 정도 오차가 존재하기 때문이다. 그리고 같은 온라인게임 운영업체라도 연초와 연말의 운영 현황은 큰 차이가 있기 때문에, 각 기업마다 12개월 동안의 전체 수입 현황에 대해 통계를 내야 한다. 따라서 본 조사는 두 가지 경로를 통해 중국 온라인게임 시장 총규모를 조사 통계했다.

2006년도 보고서를 작성할 때, 우선 온라인게임 대리운영 업체가 발표 및 제공한 게임 접속자수 및 온라인게임 평균 이용시간 비용에 근거해 2006년도 중국 유료 온라인게임 총 운영 수익을 계산했다. 그러나 2006년, "영구무료"게임이라는 새로운 운영 방식이 업계에서 대규모 붐을 일으켰다. 따라서 "영구무료"게임이라는 새로운 운영 방식의 월 운영 수익을 조사할 때, 새로운 개념, 즉 "적극적 비용 지불 유저 수"라는 개념을 도입할 수밖에 없었다.

이 개념은 매월 게임 속에서 장비 및 아이템을 구매하는 유저들을 가리킨다. 이 수치는 평균 접속자수와는 다르다. 성따의 2006년도 제2분기를 예로 들면, 이 시기 성따의 MMORPG 적극적 비용 지불 유저 수는 223만에 달했으며, 매월 한 사람이 평균적으로 지불하는 회사의 운영 수익(A RPU)은 45.5 위안에 달했다. 그러나 이 시기 모든 상용화된 운영게임의 평균 동접자수는 134만이 었다.

일부 회사들은 "영구무료" 운영 방식을 시행하면서 선불카드, 은행카드 및 PC방 충전 등 다양한 충전 방식을 채택해 조사에 어려움이 더해졌다. 각각의 영구무료 게임의 "적극적 비용 지불 유저 수"의 총 숫자 및 그들이 매월 평균 올리는 운영수익을 파악하기 위해, 운영업체 측 자료를 획득뿐만 아니라 조사 위원들의 각 지역 PC방 조사 항목들을 조정했다.

최종적으로 도출된 결과에 따르면 2006년 중국 유료 및 영구무료 온라인게임 총 평균 접속자 수는 403만 5천 명이며, 2006년 영구무료 온라인게임 적극적 비용 지불 유저 수는 총 705만 명 (같은 영구무료 게임에서 적극적 비용 지불 유저 수는 평균 접속자수 보다 약간 높은 편이다)이다. 2006년 중국 온라인게임 게이머는 5,000만에서 6,500만 명 사이로 예상된다.

본 조사팀의 통계에 따라 중국 온라인게임 운영업계의 3위권 회사들을 살펴보면 왕이의 2006년 수입은 18.73억 위안으로 성따와 The 9를 제치고 2006년 중국 온라인게임 1위 업체가 되었다. 성따는 2006년에 거의 모든 제품을 "영구무료" 운영 방식으로 바꿨기 때문에 운영 수입 면에서 여전히 2위 자리를 지켰다. The 9는 《WOW》의 운영에 힘입어 3위를 차지했다. 이 3개 온라인게임 회사의 수입이 2006년 중국 온라인게임 시장 총액의 68%를 차지한다. 이는 2005년도 통계와 기본적으로 일치하는 수치이다.

유료 온라인게임 운영 업체의 수익을 통상적인 비율에 따라 산하 루트 판매업체의 수익을 계산하고 영구무료 온라인게임 운영 업체의 수익을 합하여 계산해 낸 2006년도 중국 온라인게임 연도 산업시장 총액은 74억 위안에 달했다. 이는 2005년 온라인게임 시장 총액 65.1억 위안과 비교했을 때 13% 증가한 수치이다.

중국 온라인게임 시장은 2004년부터 지속적으로 성장률이 둔화된 지 3년째이다. 2006년 온라인게임 업체 3위권 기업들 중 성따만이 2005년에 비해 총수익이 감소했지만 제3분기에는 왕이와 The 9의 수익 또한 둔화율을 나타냈다. 또한 대부분의 유료게임들이 잇달아 "영구무료" 운영방식으로 전환하는 동시에 아직 클로즈베타 테스트 단계에 이르지 못한 많은 온라인게임 제품들도 비용을 지불하여 아이템을 구매하는 방식의 유료 운영을 선포하고 있다.

《다오Online/刀 Online/도 Online》, 《징링/精灵/정령》 등 운영을 중지했던 일부 게임들도 영구무료 운영방식으로 전환해 서비스를 재개했다. 이러한 상황은 "영구무료"게임의 전체적인 품질 하락을 초래했다. "영구무료"게임 한 편의 접속자 수는 결코 유료게임보다 적지 않지만, 전체 수익은 같은 양의 접속자수를 보유한 유료게임 만큼 높지 못하다. 또한 온라인게임 산업은 투자 면에서 더욱 축소되어 투자환경과 투자규모 등이 여전히 떨어지고 있는 실정이다.

2007년 온라인게임 산업의 성장률은 지속적인 하락세를 보일 것이다. 2007년 중국 온라인게임 산업시장의 총 규모 증가율은 10%가 될 것으로 예측되며, 시장 총규모는 81.5억 위안에 달할 것으로 예상된다. 2007년 영구무료 게임의 이윤 추구 방식이 더욱 성숙해질 것이며, 이로 인해 소규모 운영회사들이 출현할 것으로 보인다. 캐주얼게임 또한 장차 지속적으로 증가할 전망이다. 종전의 유료 게임들은 여전히 남아있을 것이며, 첨단화의 방향으로 발전해나갈 전망이다.

자료 : 《大众软件》

## 미국 분석가가 본 중국 온라인게임 산업에 존재하는 리스크

미국의 분석가 데이비드 올리버(David Oliver)는 최근 중국의 온라인게임 산업의 특징 및 주요 온라인게임 회사의 미래 발전추세와 당면한 리스크에 대한 분석을 밝혔다. 올리버는 중국의 온라인게임 산업이 아래와 같은 5가지 특징을 나타내고 있다고 분석했다 :

(1) 왕이(网易), 성따(盛大)와 The 9 (第九城市) 등의 주요 온라인게임 운영 업체를 제외한 기타 몇 개의 기업들은 주목할 만하다. 예로, 메신저 QQ를 통해 온라인게임 시장에 진출한 텡선(腾讯) 및 중량급 게임 《러췌장후/热血江湖/열혈강호》에 기대어 큰 성공을 거둔 CDC 게임 등이다. 이 중, CDC 게임은 2007년 말, 또는 2008년 초에 《머째Online/魔戒Online/마계Online》을 포함한 많은 신규게임을 중국시장에 선보일 예정이다.

(2) EA 등 서양 게임업체들이 중국에서 고전을 면치 못하는 주된 이유는 이들이 받고 있는 정책적 제한에 있다. 정책적 제한으로 인해 게임을 직접 발행할 수 없기 때문에 중국 업체와의 합작을 선택하고 있다. 이 분야에서 한국 게임회사들의 전략은 매우 훌륭하다. 이들이 개발한 게임이 중국시장의 대부분을 차지하고 있다. 그리고 Xbox와 Play Station 등 게임기가 중국에서 겪고 있는 정책적 문제, 불법 복제판 및 상업 형식 등의 문제로 인해 이후 중국 시장에서 PC게임이 장기간 독점적인 지위를 누릴 전망이다.

(3) 중국은 고급 게임개발 인력, 특히 게임설계 인력이 부족하며 게임개발 인력의 교육 수준 또한 비교적 낮은 편이다. 이것은 중국 게임 업계가 직면한 가장 큰 문제이다. 비록 왕이가 자체 2D/3D 게임개발에 성공했지만, 중국 게임업체는 아직 고급 3D게임을 개발해내지 못하고 있다. 그리고 수많은 중국 회사들의 게임개발에 있어 창조성이 부족해 아직까지 모방단계에 있다고 볼 수 있다.

(4) 중국의 모든 온라인게임 운영업체는 지속적으로 해외 회사로부터 게임 판권을 구매할 것이다. 이러한 분석에는 세 가지 주요 근거가 있다. 첫째, 중국은 중국산 고급 게임이 부족하다. 둘째, 게임 판권을 구매할 때 고액의 비용을 지불해야 하지만, 《WOW》같은 수입게임이 여전히 높은 이윤을 창출하고 있기 때문이다. 셋째, 수많은 해외게임들이 이미 상업화되었거나, 오픈베타 테스트를 통해 중국 회사의 운영 리스크를 낮출 수 있기 때문이다.

(5) 점점 더 많은 중국 게임회사들이 "무료게임" 형식, 즉 유저들에게 무료로 게임 서비스를 제공하고 아이템 판매 또는 업그레이드 서비스를 통해 운영수입을 취하는 방식을 채택하기 시작했다. 이러한 방식은 이미 한국에서 커다란 성공을 거두었으며, 성따와 CDC 게임이 중국 내에서도 이 같은 방식이 사용될 수 있음을 증명했다.

게임 산업 자체의 특징 때문에 왕이, 성따, The 9 등 나스닥 상장 회사들의 주식 가격은 안정세를 유지하기가 어렵다. 왕이는 관리팀과 게임 자체개발 분야에서 일정수준의 우세를 보유하고

있으며, 자체 개발한 3D 게임 《티엔샤 2/天下2/ 천하 2》를 곧 출시할 예정이다. 이 게임의 성공 여부는 왕이가 당연하게 될 가장 큰 시험이 될 것이다. 만약 실패한다면 왕이는 신규게임 부족의 난관에 맞닥뜨리게 되며, 해외게임의 판권을 사들이는 것이 우선 정책이 될 것이다.

The 9는 《WOW》의 성공에 힘입어 많은 해외게임의 판권을 구입했다. 하지만 《WOW》의 성공이 반드시 다른 게임의 성공을 보장하지는 않는다. 실제로, The 9는 18개월 후 내지는 24개월 후 이내로 최대 6개의 신제품을 출시할 예정이다. 올리버는 The 9가 신규게임과 관련해 "봉쇄" 정책을 채택할 것이라고 분석했다.

다시 말해 The 9는 소량의 전기(前期)비용을 지불해 해외게임 판권을 사들인 후, 게임이 상용화되기를 기다린 후 판권비용의 대부분을 지불할 것이다. 예로, 《Granada Espada》의 원 계획은 2004년 말에 출시하는 것이었으나 아직까지 출시되고 있지 않다. 이러한 전략은 The 9 측에는 유리하게 작용하지만 게임 판권을 소유한 합작 파트너에게는 불리하게 작용된다. 만약 이러한 전략이 장기적으로 지속된다면 The 9에 대한 해외 회사의 신뢰는 점차 사라질 것이다.

성따의 불안정한 상태는 지속될 예정이다. 장기간 동안, 성따는 2류 게임의 판권을 사들인 후, 자체의 강력한 영업 마케팅 능력을 통해 넓게 유통시키는 전략을 취해왔다. 그러나 최근 성따의 이러한 전략은 성공을 거두지 못하고 있다. 성따의 게임 자체개발 능력 또한 뛰어난 편이 아니다. 그리고 시장에서의 반응이 평범한 중량급 온라인게임 《Dungeons and Dragons》이 적시에 상용화될지도 의문이다. 만약 성따가 중국시장에 맞는 게임을 취하고 잘못된 "EZ Station(盛大盒子)" 전략을 포기한다면 이전에 거둔 성공을 지속할 수 있는 희망이 존재한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-07/20070107141243994.shtml>

### 중국산 온라인게임 《도우도우빙환/斗豆兵团》 클로즈베타 테스트 기간 발표

《도우도우빙환/斗豆兵团/두두병단》은 허베이(河北)성이 자체 연구개발 및 운영을 시도한 첫 온라인게임으로 PC게임과 온라인게임의 장점들을 모아 제작된 신세대 캐주얼 판타지 대전게임이다. 《도우도우빙환》의 운영 업체인 허베이 루이(河北如意) 네트워크 과기주식 유한회사는 2007년 1월 11일에 클로즈베타 테스트를 실시할 예정이라고 발표했다.

《도우도우빙환》은 대전위주의 게임으로, 풍부하고 다양한 인물 캐릭터, 격렬하고 스릴 있는 대전장면, 예상 밖의 게임 결말, 각기 다른 성격의 장비, 무기 아이템 등의 특징은 각각의 게이머

들의 요구를 만족시켜줄 수 있어 각 연령층의 온라인게임 애호가들에게 모두 적합하다.

또한 게임 속에 특별한 티엔티(天梯 사다리)랭킹으로 인해 승리한 게이머들은 실제 전투와 마찬가지로 군 계급이 상승되며 게임에 진 게이머들의 계급은 하락한다. 일개 군병에서 장군까지 승급하게 되는 군사게임이다.

《도우도우빙환》은 같은 공간에서 최대 10명까지 대전이 가능하다. 또한 각각 다른 무기 아이템 변환을 이용해 상대방을 쓰러뜨릴 수 있다. 절묘한 사격, 합리적인 전술 운용, 합리적인 무기 선택이 승리의 관건이다. 가볍고 자유로운 대전방식은 전쟁의 짓누르는 분위기 대신 진정한 편안함을 느낄 수 있게 한다. 또한 귀엽고 활발한 게임 속 인물 캐릭터와 다양한 종류의 복장변경 시스템을 가지고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-31/20061231162745563,1.shtml>

### 《飘流幻境2.0/Wonderland Online》 12월 31일 오피베타 테스트 시작

2006년 중국 첫 무료 라운드제 온라인게임 《飘流幻境/Wonderland Online》의 최신 후속 작가이자 2007년 새해 첫 온라인게임인 《Wonderland Online 2.0 정령간의 전언/飘流幻境2.0 精灵间的传言》이 2006년 12월 31일 17시 30분 오피베타 테스트를 시작했다. 《Wonderland Online 2.0》의 최신 제품에는 전작과 이어지는 색다른 특색들 외에도 많은 최신 콘텐츠들이 추가되었다.

이번 게임 스토리는 천사와 악마 사이에서 벌어지는 이야기이다. 빛의 검의 수호자 소천사 안젤라(安杰拉)와 장난기 넘치고 사람을 놀리기 좋아하는 개구쟁이 소악마 이와(依娃), 그리고 이계에서 온 족속 정령들 간에는 다양한 일들이 발생할 것이다. 게이머는 다채로운 스토리와 절묘하고 신기한 탐색, 스킬 넘치는 모험 등을 통해 최신 판타지세계를 체험하게 될 것이다.

과학기술의 진보와 항공기술의 발전에 따라 게임 스토리는 우주까지 확대된다. 게이머들은 자신이 소유한 과학기술의 지속적인 발전과 생산제조 능력의 강화를 통해 우주비행선류의 교통수단을 제작해 달에 착륙하고 우주를 유람하는 꿈을 실현할 수 있을 것이다.

그리고 게임에는 세계적으로 유명한 황금의 도시 잉카제국, 크메르 왕국의 앙코르 와트, 중국 고도 장안, 백상정토 태국 등 4대문명의 고대 유적지가 모두 포함되어 있다. 각지의 자연 풍경, 민족적 특색과 풍토, 오래된 전설 및 다채로운 퀘스트 등이 당신을 신비로운 성토로 데려갈 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-31/20061231104054817.shtml>



## 1월 8일, The 9 《SUN》 클로즈베타 테스트 시사회

2007년 1월 8일, 한국 온라인게임 3D 거작 《SUN》을 대리 운영할 The 9는 100명의 게이머들을 초대해 베이징에서 특별한 "《SUN》 클로즈베타 테스트 시사회"를 진행할 계획이다.

The 9의 관계자 자오위룬(赵雨润)은 "이번 클로즈베타 테스트 시사회는 곧 시작될 《SUN》의 중국 운영의 서막이라고 부를 수 있을 것이다. 현재 시사회 주제와 개최 장소의 특수성으로 인해 아쉽게도 100명의 게이머만을 시사회에 초청했다. 100명의 게이머들은 중국에서 처음으로 '클로즈베타 테스트 아이디' 획득 자격을 갖춘 VIP가 될 것이다."라고 밝혔다.

개최 장소에 대한 질문에 대해 자오위룬은 "지금은 밝힐 수 없지만, 분명히 모두가 깜짝 놀랄 만한 예상 밖의 장소가 될 것이다"라고 밝혔다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/onlinegame/news/10003534/20061231/13851232.html](http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20061231/13851232.html)

## 《따오찌엔·잉슁/刀劍·英雄/도검·영웅》 제품 매니저가 직접 고객센터 담당

12월 27일, SOHU가 대리 운영하는 《따오찌엔·잉슁》이 마침내 오픈베타 테스트를 시작했다. 이와 동시에 게임의 무료 서비스를 공시했다.

짧은 3일 간의 오픈베타 서비스 기간동안 백만에 달하는 게이머가 모여들었다. 유구한 중국 고대 문화배경, 다양한 제품기능, 풍부한 게임 콘텐츠로 인해 《따오찌엔·잉슁》은 출시되자마자 많은 게이머의 호평을 받았으며, 오픈베타 서비스기간 동안 《따오찌엔·잉슁》의 51대 서버가 이미 전부 만원을 이루었다.

《따오찌엔·잉슁》업체는 게이머의 요구를 더욱 효과적으로 파악하기 위해 오픈베타 서비스 3일 간 제품 매니저들이 직접 고객센터팀에 참여, 일반 서비스직원과 같이 게이머가 제기하는 문제와 의견을 접수하며 일부 기술적 문제를 기록했다. 제품 매니저는 3일 간 최대한 모든 게이머에게 가장 새롭고 상세한 제품 정보를 제공하고 봉착한 문제점을 체험, 기록, 답변했다. 또한 게임과정에 얻은 체험을 게이머와 서로 나눴다.

게이머와 가까이 한 이번 특별 경험을 통해 제품 매니저는 게이머가 게임 중 문제에 봉착할 때의 심정을 체험했다. 그리고 더욱 완벽한 게임을 기대하고 있다는 점도 느꼈으며 개선 가능성을 찾아보게 되었다. SOHU게임은 일류 온라인게임에 대한 체험을 제공할 뿐만 아니라 게이머들에게 높은 품질의 서비스도 제공하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-03/20070103112032058.shtml>

### 무료 온라인게임 《완미세계 국제판/完美世界国际版》 오픈베타 MM서버 개방

대형 3D판타지 온라인게임 《완메이스제귀찌반/完美世界国际版/완미세계 국제판》이 11월 30일 클로즈베타 테스트를 시작한지 이미 한 달이 지났다. 그리고 연말연시를 맞아 《완미세계 국제판》의 오픈베타 테스트가 성대하게 시작될 계획이다.

중국 고대신화와 전설을 배경으로 제작된 《완미세계 국제판》은 문화적 깊이와 웅대한 내용으로 중국 3D판타지 온라인게임에 있어 우수 제품으로 자리 잡았다. 게임은 독특한 수십 가지의 새로운 내용, 자유로이 지정할 수 있는 캐릭터 외관, 대형의 지도, 전 종족 프로 비행, 도시건설, 정원 건설, 다양한 패션 등으로 전 세계 게이머에게 색다른 재미를 제공할 것이다.

이번 오픈베타 테스트에서는 새로운 메이메이 서버(妹妹, MM서버)가 선을 보이며, 게이머들에게 독특한 서비스를 제공할 예정이어서 더욱 많은 게이머들이 게임에 몰려들 것이다. PVE 구조를 기반으로 한 메이메이 서버는 전 세계 게이머들에게 공정하고 안정된 게임 환경을 제공하고, 신규 게이머들이 안전하게 게임을 체험할 수 있도록 하기 위해 구축되었다. 메이메이 서버의 게임 세계에서는 각종 유혈 폭력이 많이 줄어들 것이다.

《완미세계 국제판》의 메이메이 서버 출시는 PVE 구조가 대다수 여성 게이머에 부합되기 때문이기도 하지만 메이메이 서버가 가지고 있는 독특한 서비스 때문이다. 폭력을 싫어하는 여성들은 게임에서 자유롭고 구속 없는 게임 환경을 추구한다. 캐릭터의 개성화와 참신하고 산뜻한 패션 등 다양하고 독특한 특징으로 인해 여성 게이머들은 게임 속에서 천사 같은 아름다운 외모, 화려하고 산뜻한 패션으로 자기만의 안정된 생활을 유지할 수 있다.

게이머의 자료를 영구히 삭제하지 않고, 영구 무료화 할 《완미세계 국제판》의 오픈베타 테스트의 시작으로 메이메이 서버도 곧 선보여질 것이다. 메이메이 서버가 제공하는 평화롭고 완벽한 게임세계에서 게이머들은 자신이 원하는 게임을 체험할 수 있을 뿐만 아니라 대륙의 곳곳에서 아름답고 우아한 미녀들과 마주하게 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-03/20070103111823625.1.shtml>

### 중국 게임산업 “오스카”, 1월 18일 개막

2007년도 중국 게임업계 발전을 알아 볼 수 있는 “제3회 중국 게임산업 연회(이하 "연회")”가

1월 청두(成都)에서 거행될 예정으로 중국 게임 산업계의 주목을 받고 있다. “연회” 뿐만 아니라 1월 18일 오후에 진행될 게임분야 연도 시상 또한 업계 내 인사들에게 화제가 되고 있다. 주최 측은 이번 “연회”에서 시상될 상들은 2006년도 게임산업에서 가장 중요하고 가장 권위가 높은 것으로 중국 게임산업의 "오스카"라고 부를 수 있다고 소개했다.

이번 “연회”가 심사하는 시상 항목은 게임 산업상, 게임 IT 제품상, 게임 제품상의 3개 분야 대상으로 나뉘며 총 19개의 상이 주어진다. 조직위원회는 공평, 공정, 공개의 원칙에 따라 엄격하게 심사하게 된다. 이 중 일부분의 시상 항목은 게임 연도 산업 보고 조사에 의해 선정되며, 다른 일부분은 공식 사이트에서의 투표 혹은 모집 등의 방식으로 선정된다. 인터넷 투표가 끝나고 나면 조직위원회는 “연회” 전 수상 명단을 작성하고 기타 부분 시상 항목은 조금 늦게 위원회 자체에서 선정한다.

인터넷 투표는 “연회”의 공식 사이트 <http://cgiac.ciw.com.cn/>에서 진행된다. 투표를 위해 관련 링크를 제공하는 주요 인터넷 사이트에는 SOHU(搜狐), 텡쑤(腾讯), 왕이(网易), 중관촌 온라인(中关村在线), TOM, 싸이피왕(赛迪网), 중국게임 블로그넷(中国游戏博客网), 블로그넷(博客网), 중여우왕(中域网), 완위 온라인(万宇在线), 천왕(骏网), 태평양 게임넷(太平洋游戏网), 중국 게임 부락자문 넷(中国游戏部落资讯网) 등이 있다. 이 밖에도 50개 사이트 및 게이머 연합 사이트 등이 “연회” 공식 사이트와의 링크를 제공하고 있다.

매 심사 항목 선정 투표 시, 규정수치와 같거나 적으면 유효표로 처리되며 규정수치보다 많으면 무효표로 처리된다. 만약 모든 투표 항목 중 어느 항목이 기재되어 있지 않으면 그 투표지 전체가 무효처리 된다. 투표인은 자신의 개인정보를 완전히 기재해야 하며 기재가 되어있지 않을 경우 투표는 무효처리 된다. 수상 조건에 있어, 수상 단체 혹은 개인은 인터넷 투표 선정 대기 명단에 있어야 한다. 매 항목마다 차액에 따라 표를 계수하고 득표수가 많은 자가 우선이며 명단이 차게 되면 중지된다. 만약 투표결과에서 마지막 등수가 여러 명일 경우 공동 수상자로 선정한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-04/20070104101149824.shtml>

**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (07-02)**

순 위		게 임 명 칭
1	2↑	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	4↑	시엔징환취2(仙境传说2 / 선경전설2)

3	-	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
4	6↑	완메이스제귀찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)
5	-	찌엔사칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	1↓	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
7	19↑	황이첸사찬(黄易群侠传 / 황역군협전)
8	10↑	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
9	8↓	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
10	14↑	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
11	13↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
12	新	스콩즈레이(时空之泪 / sanco)
13	新	션시엔(寻仙 / 심선)
14	11↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
15	新	진우스째(劲舞世界 / Groove Party)
16	7↓	샤무Online(莎木 / 사목)
17	16↓	광즈귀두(光之国度 / Shine)
18	15↓	웬스부뤄(原始部落 / 원시부락)
19	20↑	헤이안즈먼:룬둔(黑暗之门:伦敦 / The Black Gate:London)
20	9↓	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-08/20070108094723246.shtml>

## 《뽀이츠헬상OL/最初幻想OL/최초환상OL》



- 게임 이름 : 뽀이츠헬상OL/最初幻想OL/최초환상OL
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : Q버전 판타지 카툰
- 개발 업체 : 신싱뵤통(新兴博通)

《뽀이츠헬상OL/最初幻想OL/최초환상OL》은 Q버전 판타지 카툰 MMORPG로, 일본과 한국의 유행 문화 요소들을 첨가해 현 청소년들의 심미적 관심분야를 고려했다. 전투방식은 라운드제를 채택해 일반적인 실시간 온라인게임과는 다르다. 또한 전략 및 전술 운영과 게이머 간의 협력은 게임의 과정을 변화무쌍하게 바꾸어 이전 온라인게임의 단독격투처럼 혼자 게임을 체험하지 않는다. 게이머들은 스틸 넘치는 격투 진행과 동시에 다른 게이머들과의 교류의 즐거움을 충분히 체험할 수 있다.

게임 속에는 상고시대 문명과 관련된 세계관이 녹아들어 있으며, 게임화면은 깨끗하며 캐릭터 또한 매우 귀엽다. 게임 속 세계에는 9개의 각각 다른 대륙들이 존재하는 데 그 중 지(地), 수(水), 풍(风), 화(火) 4개 대륙은 각각 4개의 고대 문명, 즉 고대 이집트, 고대 그리스, 고대 페르시아, 고대 중국 문명을 상징한다. 각각의 대륙에서는 캐릭터, 임무, 사건, 배경 등에 차이 두어 게이머들에게 탐험의 재미를 제공하고 있다. 한다.

그리고 전투관련 직업 뿐 아니라, 생존관련 직업도 있어 게이머들은 각자 자신이 좋아하는 직업을 마음대로 선택할 수 있다. 직업에는 일부 공통 스킬도 존재한다. 게임을 더욱 풍부하게 만드는 직업의 증가는 게이머들 간의 교류를 촉진시키고 게임 속에서 친구를 많이 사귀도록 해 직업 간의 상호보충 작용을 형성, 자신의 친구들과 팀을 만들어 함께 게임을 즐길 수 있다.



이 외, 게임 속의 모든 몬스터는 포획해 애완동물로 기를 수 있는데, 이러한 특징은 많은 여

성 게이머들을 만족시키고 있다.

자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-12-02/20061202011201754.shtml>



법률 및 정책

인터넷 엔터테인먼트 관리 임시 시행 규정 제17조

인터넷 엔터테인먼트 단위는 이하 내용의 엔터테인먼트 상품을 제공할 수 없다.

- (1) 헌법이 확정한 기본 원칙을 반대하는 것
- (2) 국가의 통일, 주권 및 영토 연합을 위협하는 것
- (3) 국가의 기밀을 누설하거나 국가 안전을 위협하는 것 혹은 국가의 영예와 이익에 손해를 가하는 것
- (4) 민족 간의 증오나 경시를 선동하는 것, 민족의 단결을 훼손하는 것, 또는 민족의 풍속, 습관을 침해하는 것
- (5) 사교나 미신을 선양하는 것
- (6) 루머를 퍼뜨리거나 사회질서를 혼란시키고 사회 안정을 훼손시키는 것
- (7) 음란, 도박, 폭력을 선양하거나 범죄를 교사하는 것
- (8) 타인을 모욕하거나 비방하는 것, 타인의 합법적인 권익을 침해하는 것
- (9) 사회의 공중도덕 혹은 민족의 우수한 문화 전통을 위협하는 것
- (10) 법률, 행정 법규 및 국가 규정이 금지하는 기타 내용의 것

자료 : <http://www.3dpie.com/cul.php>

<b>CHINA GAME WEEKLY 자료제공</b>			
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002	<b>J B T</b>	<b>北京金碧伟业有限公司</b> <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062