

제220호

2007. 4. 16

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 썬넷네트워크(智川网络) 대표 왕병(王兵)이 본 3G시대 모바일 온라인게임

China Game News

- 성따(盛大) 《투이투이사/推推侠/추추협》 4월 28일 클로즈베타 테스트
- 2007 ChinaJoy 산업 컨퍼런스 의제 확정
- 스네일게임(游戏蜗牛), 《항하이스지귀지반 / 航海世纪国际版》 출시 예정
- “짜이짚장후(再战江湖, 재전강호)” 4월 15일 오픈 베타 테스트
- 웹2.0 온라인게임 《완쿠 온라인/玩酷 Online》 16일 알파테스트

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (04.01~04.07)

Game 회사 소개

- 상하이 짜오홍 투자관리 유한공사(兆鸿投资管理有限公司)

법률 및 정책

- 하이난성 온라인 게임시장 감독관리 강화
- 온라인게임 중독방지 시스템 15일부터 실시

쯔촨네트워크(智川网络) 대표 왕뺱(王兵)이 본 3G시대 모바일 온라인게임

과거 몇 년간 모바일 온라인게임은 PC 온라인게임의 뒤를 잇는 엔터테인먼트 분야의 새로운 시장으로 주목되어 왔다. 그러나 현재까지 핸드폰에서 인터넷을 연결, 인터랙티브한 온라인게임을 실현한 예는 찾기 힘들다. PC에 비해 부족한 핸드폰의 연산기능이나, GPRS 혹은 CDMA 네트워크의 취약점 등 여러 요소들이 모바일 온라인게임 발전을 제약하고 있다. 그렇다면 과연 핸드폰에서 온라인게임을 즐길 수 있을까? 핸드폰에서의 온라인게임을 PC에서의 온라인게임과 동시에 즐길 수 있을까? 상하이 쯔촨네트워크 대표 겸 CEO인 왕뺱이 향후 도래할 3G 시대와 3G시대의 모바일 온라인게임에 대해 해답을 제시했다.

왕뺱 박사는 미국 SmartCell Technology, LLC와 쯔촨 정보 과기유한공사의 대표 겸 CEO다. 그는 반도체, 무선기술 및 인터넷기초 산업 등의 분야에서 10여 년간 종사한 기술 및 관리 경험을 보유하고 있다.

17173닷컴 : 안녕하세요, 왕뺱 박사님과 3G시대의 모바일 온라인게임에 대해 토론할 기회가 생겨서 영광입니다. 귀사의 《안영신적/暗影神迹/암영신적》 게임에 대해 좀 소개해 주실 수 있습니까? 이 게임은 핸드폰과 PC플랫폼에서 동시에 운행될 수 있다고 들었는데요.

왕뺱 : 《암영신적》은 세계 최초로 모바일 설비를 겨냥한 고성능 교차 플랫폼 MMORPG 게임입니다. 세계 각지의 게이머들이 광활하고 신비로운 아그니스 세계 안에서 어드벤처를 즐기고, 각종 임무를 완성, 자신의 전기를 쓰는 것입니다. 《암영신적》은 수천, 수만에 달하는 게이머들이 게임 안에서 상호 작용하는 것을 지원합니다. PC게이머, 핸드폰 게이머 또는 PDA 게이머에 관계 없이 모두 함께 전장에서 싸우고 우정을 쌓으며 판타지 세계에서 새로운 가상 인생을 시작할 수 있습니다.

17173닷컴 : 핸드폰과 PC 게이머들이 실시간으로 상호 작용이 가능합니까? 즉 단말기 차이로 인해 체험 범위가 다른 것 외에, 게임 자료나 게임 행위 등이 모두 일치합니까?

왕뺱 : 그렇습니다. 《암영신적》의 핵심 설계이념은 PC게이머와 각종 모바일 설비 게이머들이 모두 평등하게 게임의 즐거움을 체험하는 것입니다. 모바일 설비에서 게임의 모든 기능을 실현할 수 있습니다. 따라서 기존의 모바일 온라인게임과 다른 점은 《암영신적》을 플레이할 때, 게이머가 PC유저인지 핸드폰 유저인지 구별해낼 수 없다는 점입니다. 우리는 또한 최대한 핸드폰 유저들이 게임 플레이 시 모바일 단말기의 작은 화면 및 키보드(버튼)로 인한 제약을 최소로 줄이기 위해 노력할 것입니다.

17173닷컴 : 전송 매개가 게임에 미치는 영향은 어떻게 처리하실 예정입니까?

왕뺱 : 미국, 유럽 및 대다수 아시아 국가들에서는 3G, 3.5G무선 기술이 발전함에 따라, 고정 네트워크와 무선 네트워크간 데이터, 안정성 방면에서의 차이가 점차 줄어들고 있는 상황입니다.

예를 들어, HSDPA와 EVDO 무선 기술의 성능과 ADSL 고정 브로드밴드 서비스의 성능은 이미 거의 차이가 없는 수준입니다. 또한, 유동 영상신호 주파수 응용과 온라인게임의 다른 부분은 온라인게임이 고려해야 할 점이 단지 데이터 전송속도 및 안정성에 한정되어 있다는 것입니다. 우리는 현재 중국이 전개하고 있는 3G기술인 TD-CDMA를 통해 모바일 설비에서도 게이머들에게 훌륭한 플레이 체험을 제공할 수 있을 것이라고 믿습니다.

17173닷컴 : 핸드폰 단말기의 요구 사양은 어떠합니까? 브랜드나 모델에 대한 요구조건이 있습니까?

왕뽕 : 현재 버전은 Windows Mobile에 기초한 지능형 핸드폰 및 PDA 시스템에서 게임 운영이 가능합니다. 3~6개월 안에 우리는 게임을 Symbian OS, Palm OS 및 Linux 운영체제에서도 가능하게 전환할 것입니다. 올해 말에는 거의 모든 주요 지능형 핸드폰 및 PDA 모델에서 본 게임의 지원이 가능하게 될 것입니다.

17173닷컴 : 이 게임의 모바일 클라이언트의 용량은 어느 정도입니까?

왕뽕 : 게임이 아직 개발단계에 있기 때문에 현재로서는 클라이언트 프로그램의 구체적인 용량을 확정지을 수는 없습니다. 그러나 현재 기타 모바일 게임들과 다른 점은 모바일 설비에서 게이머들에게 고품질의 화면과 광활한 게임세계를 제공할 것이라는 점입니다. 따라서 모바일 클라이언트의 용량은 비교적 커질 예정입니다. 예측을 거쳐 공식 사이트 측에 발표 시에는 모든 게임 자료를 포함한 모바일 클라이언트 프로그램의 용량이 대략 500메가 전후가 될 것으로 예상됩니다. 모바일 클라이언트는 메모리 카드에 저장하게 될 것입니다. 메모리 카드의 가격은 점점 하락하고 있으며, 거의 모든 지능형 핸드폰 유저들은 이미 1기가 혹은 그 이상에 해당하는 메모리 카드를 보유하고 있기 때문에, 그리 문제가 되지 않을 것으로 봅니다.

17173닷컴 : 귀사가 사용하는 이러한 종류의 기술 혹은 개발한 플랫폼에 대한 소개를 부탁드립니다.

왕뽕 : 《암영신적》의 교차 플랫폼 기술을 지원하기 위해, 우리는 보유하고 있는 HCM 기술의 기초 위에 자신만의 창궁(苍穹, Aether) 모바일 온라인게임 엔진을 개발하였습니다. HCM 기술은 High-Performance, Cross-Platform Mobile Technology(고성능 교차 플랫폼 모바일 기술)의 약칭입니다. HCM기술은 각종 고정 및 모바일 플랫폼을 넘나드는 대규모 고성능 응용을 가능하게 만들었습니다. 목표 플랫폼상의 가상 기기를 기초로 하는 기술과는 다르게 HCM기술은 이진법 차원에서 직접 원시 조작 시스템과 결합하며 동시에 응용 소프트웨어 개발자를 위해 일종의 통용되는 프로그램을 제공합니다. HCM기술을 기초로 하는 시스템은 4개의 층, 즉 원시 조작 시스템, HCM 플랫폼 적용층, HCM의 가상 조작 시스템, HCM 응용 소프트웨어로 구성됩니다.

17173닷컴 : 중국의 3G기술은 아직 채택되지 않았으며, 시장 또한 거의 성숙되지 못한 상황입니다. 시장 안에서 이 게임의 미래에 대해 말씀해주실 수 있습니까?

왕뽕 : 다음 달에 우리는 미국에서 《암영신적》의 클로즈베타 테스트를 시작할 예정입니다. 이 테스트에는 PC버전과 Windows Mobile버전이 모두 포함됩니다. 중국에서 현재 우리는 운영 파트너

를 모색하고 있으며, 올해 여름에 PC버전의 중국 서비스를 시작할 수 있을 것으로 예상됩니다. 3G가 중국에서 아직 상용화되지는 않았지만, 중국에서 WiFi를 지원하는 지능형 핸드폰과 PDA에서 《암영신적》을 플레이할 수 있습니다.

17173닷컴 : 업계 관계자로서 3G가 대략 언제쯤 중국에서 자리 잡을 것으로 생각되십니까?

왕땡 : 우리는 지속적으로 중국 3G개발 및 설립 현황에 주목하고 있습니다. 비록 중국 내에 아직 3G상용화에 관한 공식 발표 소식은 없지만, 최근 많은 보도들 속에서 대규모의 3G서비스 설립이 올해 하반기, 특히 8개 올림픽 도시에서 시작될 것으로 예견할 수 있습니다.

17173닷컴 : 게임 콘텐츠에 대해서 간략하게 소개해주실 수 있습니까?

왕땡 : 《암영신적》은 교차 플랫폼 다중 접속 롤플레이팅 온라인게임입니다. 이 게임은 사이버 환경 속에서 창조된 방대하고 생기 넘치는 판타지 세계이며, 세계 각지의 수천수만의 게이머들이 모두 이 세계에서 어드벤처를 즐길 수 있습니다. 다양한 지리를 포함한 지도와 변화무쌍한 기후, 우호적이거나 적대적인 생물들이 아그니스 대륙 각지에 분포되어 있습니다. 게임에 접속하면 《암영신적》의 매력을 곳곳에서 느낄 수 있을 것입니다. 아그니스 대륙의 생활은 매우 바빠, 모험가들은 각 도시를 왕래하고, 대장간에서 일하는 게이머들은 제작 완료된 무기들을 광장으로 가져가 경매에 부치는 등 여러 일상을 느낄 수 있을 것입니다. 《암영신적》은 게이머들에게 또 다른 생활을 체험하게 할 것입니다.

17173닷컴 : 중국 게이머들은 언제 이 게임을 플레이하게 될 것입니까? 게이머들은 어떤 경로를 통해 게임 플레이 자격을 획득하게 됩니까?

왕땡 : 우리는 중국에서 올해 7,8월경에 오픈베타 테스트를 실시할 예정입니다. 오픈베타는 무료로 제공될 것입니다. 현재 아직 《암영신적》의 정가는 결정되지 않았습니다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-03/20070403151103039.shtml>



성따(盛大) 《투이투이사/推推侠/추추협》 4월 28일 클로즈베타 테스트

4월 28일 《투이투이사/推推侠/추추협》 클로즈베타 테스트가 정식으로 실시된다.

캐주얼 온라인게임 《추추협》은 간단한 게임 조작으로 게이머들이 쉽게 게임을 배우고 즐길 수 있도록 하였다. 《추추협》은 경쾌한 액션과 상쾌하고 빠른 선율, 카툰 캐릭터, 다양한 게임방법 등으로 단순한 레벨업과 PK로 지친 유저들을 즐겁게 해줄 것이다.

《추추협》은 성따가 자체 연구개발한 부감 시각(俯视角) 액션 캐주얼 온라인게임으로 게임



장면속의 거의 모든 물체를 움직일 수 있으며, 적에게 폭탄처럼 던질 수도 있다. 게이머들을 위해 풍부한 아이템과 다양한 지형 지물 등을 설치, 대전게임에서 더욱 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다. 이 게임의 가장 큰 특색은 전형적인 캐주얼 게임에 파티 퀘스트 형식을 추가하였다는 것인데, 완벽한 연결된 관문뿐만 아니라, 최종관문의 보스, 환상적 스토리까지 어우러져 흥미진진하다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-10/20070410183248772.shtml>

2007 ChinaJoy 산업 컨퍼런스 의제 확정

점점 더 많은 국내외 기업들이 중국 게임 산업에 주목하고 있으며, 매우 큰 잠재력을 지닌 이 시장에 참여할 수 있게 되기를 희망하고 있다. ChinaJoy 조직위원회는 2007년 4월 11일 상하이 동진지양 쉬페이더(上海东锦江索菲特) 호텔에서 "2007 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스"를 개최하여 국내외 참여업체에게 교류 및 토론의 장을 제공 하였다.

컨퍼런스에서 조직위원회는 중국 정부의 업계 관리 부문 인사들을 초청하여 국내외 게임 개발업체, 운영업체, 투자업체들에게 중국정부의 게임 산업에 대한 최신정책을 소개하였다. 또한 이 컨퍼런스 현장에서 업계투자업체, 개발자, 영업업체 등 고위 인사들의 최신 업무자료와 운영노하우도 소개하여 현장 관중들과의 교류와 토론을 진행하였다.

산업 발전의 요구에 한층 더 부합된 “중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스” 회의 의제선정을 위해 ChinaJoy 조직위원회는 2007년 1월 중순부터 평면 매체, 온라인매체 및 전문 루트를 통하여 업계 인사들을 향한 컨퍼런스 의제 모집 활동을 개시하였으며 업계 인사들의 폭 넓은 관심과 지지로 한 달 반 이라는 짧은 기간 내에 100개에 달하는 대회 의제를 접수받았다.

3월 1일 의제 모집 활동이 끝난 후, ChinaJoy 조직위원회는 관련 업계 전문가와 경력인사들을 선정위원으로 구성하여 업계 인사들이 제공한 의제를 선별, 최종적으로 아래 10가지 주제를 “2007 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스”의 대회 의제로 추천했다.

1. 온라인게임 사이버 경제가 현실 생활에 미치는 영향 및 그에 대한 조정
(사이버 머니 및 물품 거래 문제, 사이버 물품 보호 문제에 대해 토론을 전개할 수 있음)
2. 중국 온라인게임기업의 경쟁력 강화 및 세계시장 참여 방안
3. 온라인게임의 신규 이윤추구 방식에 대한 토론(리스크 투자 기업에 대해)
4. 인터랙티브 엔터테인먼트와 교육 간의 결합 및 발전
5. 게임 대리 작업 및 자체 창작의 병행 발전 토론
6. 전자 경기 시장의 정규화, 규범화 방안
7. 지속적인 산업 발전을 위해 산업 부문별 조정 방안
8. 중국은 20개 "애니메이션 시티"가 필요한가?

9. 중국 게임 개발 산업의 차세대 CPU 개발 분야에서의 기회와 도전
10. 소규모 게임 개발 단체에 대한 기술·경제적 지지 확대 및 정부의 양호한 산업 환경 제공

“2007 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스” 추천 의제 확정 후, 업계의 경험이 풍부한 인사 및 매체들을 초청하여 이상의 주제들에 대해 토론하고, 의제 연설자의 초청과 연설 원고의 수집을 진행할 예정이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-11/1531194020.shtml>

스네일게임(游戏蜗牛) 《항하이시지귀지반 / 航海世纪国际版》 출시 예정



《항하이시지/航海世纪/항해세기》, 《지자스지/机甲世纪/기갑세기》 등의 게임 출시와 함께, 스네일게임은 중국 최고 자체 게임 개발업체로서 게이머들의 인정을 받았으며, 게이머들과 긴밀한 상호 체계를 형성하였다. 이에 따라 후속 작 연구개발에 있어서 게이머들의 최신 경향을 더욱 정확하게 반영할 수 있게 되었다.

세계 정상급 혁신 게임으로 연속 수차례 국가급 상들을 수상한 3D온라인게임 《항해세기》는 동접자수 40만을 기록하면서, 20여개 국가에 수출되었고 총 8개 언어 버전으로 출시되었다. 게이머들의 관심과 열정은 《항해세기》 개발팀들의 창작 원동력이 되었으며, 광범위한 의견 수렴 및 완벽한 데이터 분석을 통해, 최신 항해 류 게임 《항해세기국제판》이 마침내 완성되었다.

중국 온라인게임 시장의 대규모 성장에 따라, 중국의 게임 자체개발 역량 또한 신속하게 성장하고 있다. 중국 온라인게임 개발회사는 중국 게이머들이 무엇을 필요로 하고 어떤 게임을 원하는지 가장 잘 이해하고 있으며, 《항해세기국제판》 또한 전 세계 게이머들을 타깃으로, 게이머들이 게임에서 진정한 평등 그리고 즐거움을 체험할 수 있도록 하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-12/20070412142840146,1.shtml>

“짜이싼장후(再战江湖, 재전강호)” 4월 15일 오픈 베타 테스트

《剑网2》 무료서버 “짜이싼장후(再战江湖, 재전강호)”가 4월 15일 오픈베타 테스트 및 영구 무료 서비스를 시작했다. 이 제품은 2007년 시산취(西山居)가 출시한 첫 무료서비스 게임이다

King soft(金山) 차석 CEO 쉰우타오(邹涛)는 《검망 2》 "재전강호" 의 오픈베타 테스트는 시산취의 2007년 "찌엔샤칭웬(검협정연, 剑侠情缘)" 시리즈의 서막을 여는 것이며 오픈베타에 맞춰 화이트골드 아이디카드(白金帐号卡), 향산무림회의(香山高峰论坛), 옛 전우를 찾아라 등의 풍부하고

다채로운 온라인 이벤트가 개최될 것이라고 밝혔다.

《검망 2》는 방대한 게이머 층을 보유하고 있으며, 2005년 말 출시된 후 동접자수 30만으로 중국산 무협 온라인게임 최고 접속수를 기록하였다. 또한 "2005년도 최고 자체개발 온라인게임 인기작", "2006 China Joy 금상", "2006년도 10대 자체개발 온라인게임 인기작" 등의 영예를 안았다.

시산쥬 스튜디오는 "중국인이 있는 곳에 무협이 있다"라는 주제를 가지고 《찌엔샤칭웬 Online》의 장점의 계승 및 확대해 게이머들의 게임에 대한 건의와 요구를 수렴, 지속적인 개발을 통해 《검망 2》라는 게임을 창조해냈다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/5578381.html>

2.0 개념 온라인게임 《완쿠 온라인/玩酷 Online》 16일 알파테스트



훤스 소프트웨어(火石软件)가 천만 달러를 투자하여 제작한 2.0버전 개념 온라인게임 《완쿠 OL/玩酷OL》의 공식 사이트가 4월 5일 정식으로 개방되었다. 훤스 소프트웨어는 또한 《완쿠 OL》이 4월 16일 제 1차 알파 테스트를 실시한다고 발표하였다.

이번 테스트에서 2.0 이념의 기본 요소인 완쿠 하우스(玩酷家园)를 오픈한다. 웹 2.0 기술을 채택, 완쿠 하우스의 모든 기능을 게이머 스스로 창조할 수 있다. 완쿠 하우스에서 각 건축물, 각 가구들마다 모두 자신만의 독특한 기능을 보유할 수 있게 되어 있다. 예를 들어, TV를 클릭하면 선택한 MTV가 방송되거나 집에 게임기를 설치, 각종 게임을 즐길 수다 있다. 또한 집에서 일기장을 통해 블로그를 제작할 수 있으며, 지능형 로봇을 만들어 사이트를 방문하도록 할 수도 있다. 이러한 2.0 버전기능들은 현실생활과 같거나 더욱 뛰어난 기능들을 실현할 수 있도록 한다.

다수의 온라인게임 제품은 연구개발 과정에서 알파 테스트는 모두 내부에서 전문 인력들끼리 진행, 일반 게이머들에게 개방하지 않는다. 그러나 기타 게임들과 달리 《완쿠 OL》는 웹 2.0 온라인게임 이기 때문에 대부분의 콘텐츠들이 게이머들의 참여가 필요하다. 그래서 훤스 소프트웨어는 게임산업 최초로 개방성 알파 테스트를 진행할 예정이다. 훤스 소프트웨어는 소수의 게이머들을 초대해 함께 참여하고 체험할 수 있도록 할 것이며, 테스트 인원을 엄격히 통제할 것이다. 일단 테스트 참가에 선정된 게이머들은 향후 훤스 소프트웨어의 VIP회원이 될 것이고, 이들에 대해 전문적인 이벤트와 각종 특혜가 주어질 예정이다.

알파 테스트(原形测试)는 연구 개발 전문 용어로 제품 연구개발 전반기 제작 과정에서 기본적인 기능을 지닌 프로토타입 제품에 대해 테스트를 진행하는 것을 가리키며 제품 기능의 발전 추세 확정이 게이머들의 요구를 만족시킬 수 있는지를 테스트하는 것이다. 게이머들에게 익숙한 클로

즈베타 및 오픈베타 테스트는 제품이 이미 대부분 완성된 상태에서 버그 및 프로그램 미스에 대해 테스트를 진행하는 것을 가리킨다. 알파 테스트 단계의 제품은 아직 제품 전체 구조가 완벽한 상태가 아니기 때문에 때때로 원형 테스트를 통해 제품에 대해 대폭 조정을 가하기도 한다.



공식사이트: <http://ww.wanku.com/>

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-05/20070405115922166,1.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (4월 1일-4월 7일)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	멍환시여우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMORP
3	찌엔샤칭원Online II (剑侠情缘Online II, 검협정원II)	MMORP
4	완메이스페귀지반 (完美世界国际版, Perfect world)	MMORP
5	뤄치 (洛奇,마비노기)	MMORP
6	따항하이스따이 (大航海时代Online)	MMORP
7	지짠 (激战, Guild Wars, 길드워)	MMORP
8	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车 / 카트라이더)	MMORP
9	싱짠치엔예 (星战前夜, 성전전야)	MMORP
10	따화시여우(大话西游Online II/대화서유 II)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-02/1704192679.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

상하이 짜오훙 투자 관리 유한공사(兆鸿投资管理有限公司)

▶ 회사 소개

상하이 짜오훙은 2001년 설립되어 연간 생산액 300억 달러에 달하는 중국 인터넷 시장을 겨냥해 상하이 동방 사이트에 투자, 프랜차이즈 경영 방식으로 중국 정보화 시장에 진입하였다. 인터넷 및 소프트웨어 산업이 빠르게 발전하며 소비자가 점점 더 캐주얼 엔터테인먼트를 중시하는 현 시점에서 짜오훙은 게임 시장에 회사의 역량을 쏟고 있다.

상하이 짜오훙은 2002년 말 온라인게임 시장에 진출하여 타이완 및 중국의 전문 엔지니어 들을 영입하고, 투자전환기업 동방 사이트의 풍부한 매체 자원 등을 활용하는 등 중국의 방대한 게임 시장에서 왕성한 활동 중이다.

- ▶ 주요 업무 : 온라인게임 운영
- ▶ 주요 관련 제품 : 《선즈링위/神之领域/아스가르드》 온라인게임 대리 운영
- ▶ 연락처

회사 주소 : 上海市长宁路1207号 2701
 회사 전화 : (86-21) 52415566
 회사 팩스 : (86-21) 52418055
 회사 홈페이지 : www.asgard.com.cn



자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/117.shtml>

CGW China Game Weekly **법률 및 정책**

하이난성 온라인 게임시장 감독관리 강화

하이난성(海南省) PC방 관리 업무 협조팀은 명칭을 하이난성 PC방 및 온라인게임 관리 업무 협조팀으로 바꾸고 온라인게임시장을 감독관리 체계에 추가하기로 결정했다.

1. 미성년자 출입
2. 불법PC방 단속
3. 학교 내 인터넷 접속장소관리
4. 온라인게임 위법행위 등 4가지 중점목표를 가지고 PC방 및 온라인게임 분야를 감독관리를 강화하고 있다.

업무 협조팀은 각 구성원들에게 감독관리 중점목표를 중심으로 적극적인 업무태도와 혁신적인 사고방식으로 인터넷 문화시장의 효과적인 관리 기구를 설립할 것을 요청하였다. 미성년자의 출입을 허용한 PC방에 대해서는 법으로 엄격히 처벌할 것이며, 불법 PC방에 대해서는 벌금뿐만 아니라 영업정지등 강력한 규제를 실시할 예정이다. 또한 학교 내 인터넷 접속장소는 규정에 따라 엄격하게 정리할 것이며, 온라인게임을 통해 도박을 하는 자를 엄격히 단속하고 관련 사이트는 폐쇄시킬 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-02/20070402090708439.shtml>

온라인게임 중독방지 시스템 15일부터 실시

8개 부서 위원회는 《중국 공산당 국무원의 미성년자 도덕사상 정립 강화 및 개선에 대한 의견》의 실행 및 관철을 위해, 중앙 지도자들의 중점지시사항 및 중앙 정신문화 건설지도 위원회 관련 부서의 연구에 근거하여 중국 온라인게임에 온라인게임 중독방지 시스템을 추진하기로 결정했다. 4월9일 이와 관련된 《미성년자 심신건강 보호 관련 온라인게임 중독방지 시스템 실시에 대한 통지》가 정식으로 발표되었다.

온라인게임 중독방지 시스템 및 관련 《온라인게임 중독방지 시스템 실명인증 방안》은 2007년 4월 15일 부터 실시될 예정이다. 3달간의 시스템 개발 및 테스트 기간을 거쳐 오는 7월 16일부터 정식으로 사용된다. 2007년 7월 16일 이후 오픈베타 서비스되는 온라인게임은 반드시 《온라인게임 중독방지 시스템 개발 표준》 및 《온라인게임 중독방지 시스템 실명인증 방안》에 따라 개발 되어야 한다. 그렇지 않으면 심사에서 통과될 수 없으며, 오픈베타 운영도 할 수 없게 된다. 이번 시스템은 자체 개발 및 해외 수입 게임이 모두 포함되어 한국 업체들의 주의를 요망된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-08/20070408120243756.shtml>

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