

제222호

2007. 4. 30

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 온라인게임산업 2007년도 합작 협력 운영 열풍

China Game News

- 온라인게임 중독방지 시스템 The 9(九城) 영업수익에 영향 미칠 전망
- 《QQ산귀/QQ三国/QQ삼국》 4월 24일 클로즈베타 실시
- 따화시여우3/大话西游3> 9,900만 아이디 이동 문제 직면
- 항저우 우화마(无花马) 《쯩룽티엔샤/峥嵘天下》 신규 출시
- 성따, 지적 재산권 분야 모범 기업상 수상

Game 순위

- 4월 온라인게임 순위
- 4월 PC방 인기 게임 순위
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-16)

NewGame 소개

- 《완쿠 Online/玩酷 Online/완혹Online》

법률 및 정책

- 온라인게임 중독방지 시스템에 대한 사회 각계의 긍정적 반응

온라인게임산업 2007년도 합작 협력 운영 열풍

머릿말

지역화 운영이 온라인게임의 새로운 운영 방식으로 주목을 받고 있다. 지역화 운영이란 지역 운영업체가 게임 운영업체에게 신청하여 일정기간, 일정지역 내에서 자체적으로 해당 제품을 운영할 권리를 획득하는 것으로, 업체는 상응하는 기술적 지원을 받고 지정된 비율로 분할된 이익을 얻게 된다. 지역화 운영은 지역 특화된 서비스, 홍보, 판매 및 서버 개설 등을 주 내용으로 하며 원가가 상대적으로 낮고, 이윤 창출 공간은 커서 게임업체와 대다수 지역 운영업체의 주목을 받고 있다.

현재 일부 게임 운영업체 들은 자신이 보유하고 있는 제품을 지역 업체를 통해 지역화 방식으로 운영하는 동시에 자신 또한 다른 게임업체의 영업 지사로서 활동, 자신의 지역에서 자원, 홍보 분야의 이점을 이용하여 지역화 된 제품의 운영 및 합작을 시작하였다. 이러한 방식의 새로운 양방향 합작을 협력 운영이라고 부른다.

이익 증대를 위한 새로운 아이디어

온라인게임 시장이 투명화 되고 있는 오늘날, 온라인게임 운영능력을 보유한 수많은 종개업체, 자원제공업체 및 PC방 연합, 기타 업종의 경제 주체, 심지어 개인까지도 지역화 운영에 대해 많은 관심을 보이고 있다. 초기 온라인게임시장은 운영업체가 범위를 결정한 후, 서버 및 판매 루트를 개척하는 방식으로 방대한 인적, 금전적 투자의 위험부담이 커서 대다수의 우수한 제품과 운영업체를 곤란하게 만들었다.

성따(盛大)의 천티엔차오(陈天桥)는 "온라인게임 지역화 운영은 필수적이다."라고 말하며, 2005년 자체 제작 판권을 보유한 《잉송넨다이/英雄年代/영웅연대》를 시(市)급 지역의 역량있는 업체들과 지역화 운영 합작을 진행하기 시작, 양호한 실적을 거두고 있다.

현재, 성따는 《영웅연대》 등 3개 대형 온라인게임제품과 《성따부왕/盛大富翁/성따부왕》 등 2개 캐주얼게임제품을 전 지역 합작 파트너들에게 공개하였으며, 수량과 종류를 계속해서 증가시킬 예정이다. 업체들은 현금 유통증가 및 시장 확대를 목적으로 지역화 운영을 선택하고 있다. 기타 운영업체들도 잇따라 성따의 지역화 운영을 모방하고 있으며, 이를 바탕으로 판매 방식과 요금 방식의 통일에 더욱 박차를 가하고 있다.

지역화 운영이라는 조치는 중국 자체 연구개발 물결을 일으키는 데 어느 정도 영향을 주었다. 지역화 운영은 시장의 각 자원을 조정, 제품의 더 광범위한 시장 및 자원 유통 점유에 있어 매우 유리한 조건을 제공하였다.

비록 그간 대다수 지역 운영업체들이 질적 측면이나 운영 조건 면에서 장단점들을 가지고

있고 운영업체에게 약간의 손실을 가져다주기도 하였지만, 그중 두각을 나타내는 지역 업체들은 게임을 높은 수준으로 끌어올리기도 하였다. 게이머들도 이러한 현상에 대해 긍정적이며 현지화된 서버와 인터넷 환경은 게이머들에게 더욱 나은 게임 환경을 제공하였다. 복합적인 원인 때문에 이익률이 좋지 못했던 게임들도 지역화 운영으로 재기의 기회를 얻기도 하였다.

그러나, 지역화 운영의 체계화된 규칙 혹은 표준이 아직 정립되지 않아 운영업체와 지역 운영업체 간의 협력 체계, 운영 전략 계획, 서버 개설, 제품 홍보 등 부문에서 명료하고 투명한 협력 시스템이 부족한 점 등이 문제점으로 지적되고 있다. 이러한 문제점들은 게이머들이 누리는 서비스의 품질, 요금제 및 판매 시스템 데이터의 진실성과 투명도, 전체 제품 전략, 회사와 제품의 브랜드 홍보 등에 직접적으로 영향을 주고 있어 불안요소로 작용한다. 그러나 이와 같은 문제점에도 불구하고, 지역화 운영은 천티엔차오의 말처럼 이미 막을 수 없는 물결이 되었다.

지역화 운영을 통한 생존 모색

온라인게임 지역화 운영은 주류 시장의 유기적인 보충 역할을 하지만 한편으로는, 온라인 충전, 카드구매 등의 구매 루트 방면의 문제점들이 아직 산재해 있다. 중간 단계의 제공업체들 및 기타 지원 업체들은 모두 영향을 받을 것으로 예상되며, 이에 따른 이윤 감소도 예상된다. 이러한 루트로는 게이머들과 게임 운영업체의 중간업체 혹은 서비스 제공업체, 또는 IDC자원, 현지 유지 홍보 능력을 지녔거나, 자금력이 되는 업체 등 여러 종류가 있다. 시장성 있는 게임을 선별, 합작하여 지역화 운영을 통해 자체 경쟁력을 향상시키는 것은 이미 모든 게임 산업 업체들이 추구하는 목표가 되었다.

지역화 운영 방식은 지속적으로 세분화되고 있으며 개선되고 있다. 더 다양한 방법으로 더 많은 업체들이 합작운영을 시도 하고 있는 현시점에서 광동 디지털 네트워크(广东数网)는 독특한 아이디어로 양방향 운영을 진행하고 있다. 업체 관계자는 "광동 디지털 네트워크는 운영업체로서 자체적으로 우수한 현지 자원을 보유하고 있기 때문에, 지역화 합작 파트너를 모색하는 동시에 자체적으로도 기타 운영업체의 지역화 합작 파트너가 될 수도 있다."라고 밝혔다.

그는 또 "이러한 합작 방식은 우리가 기타 게임 제품과의 단순 경쟁 상태를 벗어나 경쟁 관계에 있으면서도, 또한 상호 촉진 관계에 있을 수 있도록 하였다"라고 덧붙이며, 이러한 합작 방식으로 인해 회사 자체의 경쟁력을 강화할 수 있을 뿐 아니라, 전체적으로 새로운 성장점을 찾을 수 있게 되었다고 밝혔다.

광동 디지털 네트워크의 《RF》, 《두스2046/都市2046/도시 2046》의 지역 운영업체는 이미 헤이룽장(黑龙江), 저장(浙江), 베이징(北京), 지린(吉林) 및 기타 성과 도시에 분포되었으며, 동시에 왕이의 인기작 《명환시요우/梦幻西游/몽환서유》 및 《공부OL/功夫Online/공부OL》 등 제품의 지역화 운영을 담당하고 있다.

자체 제품과 위탁 제품

광동 디지털 네트워크의 예를 분석해보면 "자체적으로 《RF》, 《도시 2046》과 곧 출시될 《귀웨이/国威/국위》 등 제품을 보유하고 있는 상태에서 《명환시요우》 및 《공부OL》 등과 같은

합작 제품들에게 불리한 영향을 미치지 않을까?"하는 의문이 쉽게 생긴다. 이 문제에 대해 광동 네트워크의 또 다른 관계자는 1월 합작 제품의 서버를 개방한 이래, 게이머 수량과 소비액은 지속적으로 안정적 상승 추세를 유지하고 있으며, 본사는 이미 투입 자원을 증대할 준비를 갖추고 있다고 밝히며 "만약 게이머 수량 부하 수치가 지나치게 높을 경우 서버 증설이 가장 좋은 방법이다"라고 덧붙이며 현재 운영 현황에 대해 자신감을 드러냈다.

이상의 문제는 향후 협력 운영업체들이 피할 수 없는 문제가 될 것이다. 광동 디지털 네트워크는 아마도 자체 내 보유 자원 및 유리한 조건들로 문제를 해결할 수 있을 것이다. 그러나 더 많은 운영업체들은 어떻게 협력하여 "자체 제품"과 "위탁 제품" 간에 발생하게 될 문제들을 적절히 처리할 수 있을지가 관건이 될 것이다. 향후 일정 기간 동안은 이로 인해 발생하게 될 문제들이 적지 않을 것이나, 어떠한 합작 방식이건 초기에는 모두 각양각색의 문제들이 발생하기 마련이며 탐색과 시행착오 속에서 발전하는 것이다.

결론

사실, 아이디어는 매우 간단하다. 그러나 광동 디지털 네트워크는 성파의 지역화 운영의 뒤를 이어, 또 다른 신규 합작 방식을 창조하였다. 광동 디지털 네트워크의 더 많은 신규제품 및 합작제품의 출시에 따라 이러한 합작 방식은 각 민감한 운영업체들의 주목을 받게 될 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-17/20070417164559996.shtml>

온라인게임 중독방지 시스템, The 9(九城) 영업수익에 영향 미칠 전망

배경

신문출판총서, 교육부, 중국 공산주의 청년단, 신식산업부,公安部 등 8개부서 위원회는 4월 15일부터 전국 온라인게임에 대해 온라인게임 중독방지 시스템을 권고하고, 7월 16일부터 전면적으로 실행할 것이라고 발표하였다.

어널리시스의 분석

온라인게임 중독방지 시스템은 미성년자가 주요대상이 된다. 현재 미성년자(만 18세 이하) 게임 유저의 비율이 20%가 넘기는 하지만 주당 20시간이상 게임을 하는 유저들은 이중에서 16%에 불과 전체유저의 3.4%에 그친다. 따라서 이번 중독방지 시스템의 출시가 전체 게임 산업에 큰 영향을 미치지 않을 것으로 분석 된다. 하지만 미성년자 유저가 많은 유료 게임업체, 그중에서도 특히 The 9이 영향을 가장 크게 받을 것으로 예상된다.

어널리시스 연구 분석에 따르면, The 9의 주력 제품인 <WOW>는 미성년 게이머들의

접속률이 가장 크다. 온라인게임 중독방지 시스템으로 인해 <WOW>유자들의 접속시간이 감소하면 기타 운영 주력제품이 모두 오픈베타 혹은 오픈베타 예정 단계 상태인 The 9의 영업수익에 직접적인 영향을 끼칠 것으로 예상된다.

어널리시스의 제안

The 9에 대해-

제품 라인의 단순화는 지금까지 The 9에 지속적으로 존재하던 문제였으며, 이는 리스크 대처 능력 약화를 가져왔다. 제품 라인 구조의 합리화는 The 9가 해결해야 할 문제일 것이다. 그러나 다른 한편으로, 온라인게임 중독방지 시스템은 게이머에 대한 시간제한 정책으로 The 9 제품 간의 유저 쟁탈을 감소시킬 수 있을 것으로 The 9는 이 기회를 빌어 신규 제품을 확대하고 유저 유실을 감소하도록 노력해야 할 것이다.

기타 온라인게임 운영업체에 대해-

게임업체는 온라인게임 중독방지 시스템이 성인 게이머들에게 미치는 영향에 주목해야 한다. 로그인 단계의 증가로 인해 게임 접속을 포기할 것인지 여부, 혹은 개인 정보를 게임업체에 제공하는 것에 대한 경계심 등의 문제는 모두 염두 해 두어야 한다. 이 밖에도 아이디와 신분 정보의 결합으로 인해 게임 운영업체의 보안 분야에 대한 요구가 더욱 높아지고 있는 등의 문제에 대해 운영업체는 기술 개선 및 유저 협의 등의 방법을 통해 완벽히 개선하고 아이디 안전을 보장하여 법률 분쟁을 피하도록 해야 할 것이다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/main/www/index.php?action=showContent&ID=4817&WID=2&TID=10>

《QQ산귀/QQ三国/QQ삼국》 4월 24일 클로즈베타 실시



덩선(腾讯)이 3년에 걸쳐 제작한 문화 캐주얼 온라인 게임 《QQ 산귀/QQ三国/QQ삼국》이 4월 24일 정식으로 클로즈베타를 실시한다.

《QQ삼국》은 삼국시대를 (스토리) 배경으로 한 귀여운 Q버전 게임이다. 간단하고 편리한 실시간 조작 방식의 사이드 스크롤 온라인게임으로 다양한 직업과 파티 퀘스트, 자유PK 등 MMOG의 특징과 사제, 군단, 부장, 행정관 등의 독특한 신규 시스템을 융합시킨 게임이다.

삼국 대립 구도

《QQ삼국》은 삼국이 대립하던 시기를 시대적 배경으로 캐릭터를 생성 시, 위, 촉, 오 삼국

중에서 자신이 좋아하는 진영을 선택하여 가입할 수 있다. 첫 접속 후에 우선 초보자 학교“鏢騎營”에서 기본기를 익혀야만 독립적으로 삼국 안에 뛰어 들 수 있다. 레벨이 증가함에 따라 삼국을 오가며 다른 나라 게이머들과 대결할 수 있게 된다.

영웅과 미녀

‘삼국’이라는 단어를 접하면 대다수의 게이머들은 영웅, 미녀들을 떠올릴 것이다. 《QQ삼국》은 삼국시대의 영웅과 미녀들을 모두 한 자리에 모아 놓았다. 게이머들은 게임 곳곳에서 그들을 만날 수 있을 것이다.

게이머를 통한 역사의 전환

《QQ삼국》은 게임 안에서 적벽대전과 같은 삼국시대의 수많은 전장들을 재현, 각 게이머들에게 역사를 재창조 해볼 수 있는 기회를 제공한다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-24/20070424112555179,1.shtml>

<따화시여우3/大话西游3> 9,900만 아이디 이동 문제 직면



최근 게임 시장에 신규 온라인게임이 점점 더 많아지고 있으며, 무료 게임, 유료 게임, 각종 광고등이 연일 쏟아지고 있는 가운데 《따화시여우2/大话西游2》의 유저들이 가장 주목하고 있는 게임은 단연 《따화시여우3/大话西游3》이다.

이번 달, 《대화서유3》는 클로즈베타 아이디 개방, 캐릭터 그림 출시 등 행보가 점차 빨라지고 있다. 왕이(网易)는 《대화서유2》와 《대화서유3》를 "아이디 이동" 방식을 통해 연결시킬 예정이다. 《대화서유2》는, 등록 유저수는 9900만을 넘어섰으며, 최고 동접자수는 60만 이상으로 운영 기간은 근 5년에 달한다. 이렇게 방대한 유저 데이터를 모두 《대화서유3》으로 이동하는 것은 왕이에게 큰 시험임에 틀림없다.

아이디 이동과 관련된 기술 분야에서 가장 먼저 시험에 직면하게 될 것이다. 《대화서유3》 공식 사이트가 발표한 아이디 이동 규칙 및 왕이가 내건 게이머들의 이익을 최대한 보호한 아이디 이동 설계는 경험치, 사이버 아이템 데이터, 캐릭터 관계 등 방면에서 완벽한 이동을 실현하는 것으로 많은 시간이 필요한 작업이다.

9,900만 아이디의 이동은 ‘이동규칙설계’를 기본으로 한다. 현재 이미 발표된 이동 규칙은 일부 방향만을 제시할 뿐이며, 구체적인 규칙이 어떻게 설계될 지와 관련해서 구체적 언급은 없는 상황이다.

아이디의 이동은 게이머들의 지원이 관건이다. 이번 대규모 이동의 진정한 주체는 게이머이며, 이동 성공 여부는 게이머들의 지원과 불가분 관계에 있다. 왕이의 입장에서 아이디 이동 규칙의 설계, 아이디 이동 시간 배치 및 《대화서유3》의 품질은 게이머들의 반응에 종합적으로 영향을 줄 것이며 전략, 기술, 시장 관련 종합 능력등도 역시 시험대 위에 오를 것이다.

9,900만 유저의 아이디 이동이 왕이에게 도전이라고 한다면, 《대화서유2》의 현 유저들에게는 하나의 기회일 것이다. 데이터의 등가 이동으로 현 게이머들이 《대화서유3》 개방 시 유입될 대량의 신규 게이머들보다 앞선 출발선에 설 수 있게 할 것이며, 현재 진행 중인 《대화서유2》의 각종 이벤트 또한 《대화서유3》을 겨냥하고 있는 등 기존 게이머들의 마음을 설레게 하고 있다.



자료: <http://news.17173.com/content/2007-04-20/20070420114100339,1.shtml>

항저우 우화마(无花马) 신규 게임 명칭 “쟁룡티엔샤(峥嵘天下)”로 확정

최근 몇 년간 게임 산업의 놀라운 발전은 이미 사회 각계의 주목을 받고 있으며, 각 산업들은 자신이 보유한 항목적인 특색을 살려, 온라인게임이라는 공간을 통해 각자 잠재력을 발휘, WIN-WIN 방식으로 상호 발전하고 있다. 현재, 항저우 우화마(杭州五花马) 네트워크 회사 또한 과학 기술 혁신을 바탕으로 탁월함 추구를 목표로 하며 고객 최대 가치 창조를 취지로 하여 사회 이익 및 경제 이익 통일의 발전 전략을 유지, 수많은 게이머들과 네티즌들에게 고품질의 건전한 온라인게임 제품을 제공하기 위해 전력하고 있다.

우화마 네트워크는 현재 리얼타임 MMO 3D ARPG(액션 롤플레잉) 게임 《쟁룡티엔샤/峥嵘天下/쟁영천하》을 연구 개발 중에 있다. 게임 배경은 현실을 바탕으로 제작한 것으로 중국 신화의 여와신이 축복한 지우리(九黎)족, 치우왕의 후손 치우(蚩尤)족, 음울에 능한 부의(伏羲)의 제자 루이쭈(蕊珠所)가 창건한 소상파 등 6개 부족이 평화롭게 공존하며 생활하는 곳이 게임의 시작이다.

《쟁룡티엔샤》는 오스트레일리아 Big World Pty.Ltd.가 제공한 현재 세계 유일의 완전한 MM OG 관련 기술을 사용하였다. 전문화된 게임 엔진의 지원 아래, 본 게임은 리얼타임 3D 선영 기술을 사용, 게이머들을 위해 중국 고대 사회의 고대 건축물 특색을 잘 살린 게임을 구현하였다.

게임 시스템은 현실 사회의 개념을 융합, 현세계의 각종 관계를 반영하여 게이머들 간의 결의 관계, 부부관계, 성주와 시민 관계 등등 다양한 관계들이 존재할 것이다. 또한 게임 속에 유명 명승고적을 설계, 게이머들은 게임 속에서 현실 세계로 돌아온 듯한 배경을 볼 수 있을 것이다.

이 게임은 또한 게이머들에게 완벽한 성장 시스템을 제공, 게이머들은 세심한 레벨 시스템 속에서 각종 다양한 경쟁 또는 협력 방식으로 성장할 수 있게 된다. 이러한 시스템은 몬스터를 잡아 레벨을 올려야하는 고통에서 벗어나 게임의 즐거움을 체험할 수 있게 할 것이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/5665825.html>

성따, 지적재산권 분야 모범 기업상 수상

4월 25일 세계 지적재산권의 날 전야제에서 상하이시 지적재산권 모범 기업상 수여식이 거행되어, 상하이 성따 온라인 발전 유한공사 등 20개 기업이 "상하이시 지적재산권 모범 기업"으로 선정되었다.

2004년부터 상하이 시경제위원회(市经委), 시국가자원위원회(市财政局), 시재정국(市工商局), 시공상국(市工商局), 시지적재산국(市知识产权局), 시판권국(市版权局)이 연합, 지적재산권 모범 기업 창건 프로젝트를 전개하기 시작하였다. 올해는 제2차 모범 기업이 선정되었으며, 각 모범 기업마다 모두 각 산업의 지적재산권 보호의 대표들로 정부는 향후 정책적인 지원을 제공할 예정이다.

이번 심사는 전문가들의 투표에 의해 진행되었다. 성따는 지적재산권 추진 기업 중에서 현저한 공헌을 하였으며, 기업 자체 혁신 능력의 향상 면에서 전체3위를 차지, 모범 기업의 영예를 차지한 유일한 인터넷 엔터테인먼트 기업이 되었다.

성따 관계자는 지적재산권 확립 및 보호 관련 난이도가 상대적으로 높은 인터넷 환경 속에서 성따는 게임 산업의 선두 기업으로서 연구 개발 및 제품 운영 과정 중에서 지적재산권의 관리 및 보호의 중시를 통해 네트워크 시대 지적재산권 보호와 관련한 새로운 도전을 극복하고 있다고 말했다. 또한 그는 "성따는 자신의 지적재산권을 보호할 뿐 아니라, 게임 산업을 위해, 건전한 지적재산권 환경을 만들 것이다. 작년 우리는 800만 위안의 지적 재산권 보호 기금을 설립, 전 사회, 전 게임 산업이 공동으로 인터넷 권리 침해 행위를 타파할 것을 장려하고 있으며, 이미 실질적인 효과를 거두었다. 향후 정부 관련 부분의 지원 아래 더욱 확대 강화해 나갈 것이다"라고 덧붙였다.

성따는 《환치스제/传奇世界/전기세계》, 《명환귀두/梦幻国度/몽환국도》, 《평광사이차/疯狂赛车/Kart Online》, 《쿵푸샤오즈/功夫小子/Kungfu Kinds》 등 자체 연구 개발한 대표성 제품들 뿐 아니라 판권, 특허, 상표, 기술 기밀 등 무형 자산 307개 항목을 보유하고 있다. 이는 중국 인터넷 산업에서 보기 드문 현상에 속한다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-25/1404195805.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

4월 온라인게임 순위

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

제공 : 大众软件

4월 PC방 인기 게임 순위

순위	게임 명칭
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	제투우란치우 (街头篮球, 프리 스타일)
4	CS
5	따화시여우 II (大话西游, 대화서유)
6	진우환 (劲舞团, 오디션)
7	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)
8	우린와이짤 (武林外传, 무림외전)
9	쟁투 (征途, 징도)
10	티엔탕 II (天堂II, 리니지)

제공 : 大众软件

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-16)

순위	게임 명칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界 / WOW)	MMORP
2	멍환시여우 (梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
3	치지스제 (奇迹世界 / 기적세계)	MMORP
4	우린와이짤(武林外传 / 무림외전)	MMORP
5	찌엔샤칭웬Online II (剑侠情缘Online II / 검협정원II)	MMORP
6	티엔룽빠뿌 (天龙八部)	MMORP
7	뤄치 (洛奇 / 마비노기)	MMORP
8	씨엔찌엔치샤짤 (仙剑奇侠传IV / 신검기협전)	MMOCP
9	티엔탕 II (天堂II / 리니지 II)	MMORP
10	완메이스페귀지반 (完美世界国际版 / Perfect world)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-25/1429195814.shtml>

《완쿠 Online / 玩酷 Online / 완혹 Online》



- 게임 이름 : 완쿠 Online/玩酷 Online/완혹Online
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : 커뮤니티 게임
- 개발 업체 : 휘스(火石)
- 공식사이트 : www.wanku.com
- 현재 현황 : 2007년 4월16일 알파테스트

완쿠 Online은 온라인게임 버전 2.0제품이다. 이 제품은 미니게임, 특색 있는 서비스, 커뮤니티, 교류 시스템 등의 각종 콘텐츠를 포함하고 있을 뿐 아니라, 게이머들이 게임의 내용을 직접 만들어 갈수 있도록 하였다. 이는 웹 2.0 이전 제품에서는 찾아볼 수 없던 부분이다.

개방성과 자유로움



완쿠 Online은, 게이머들로 하여금 새로운 세계의 주인이 되어 자신이 상상하던 세계를 창조해 나가도록 하고 있어 기존 게임처럼 몇 명의 개발 인력들이 제공할수 없는 즐거움을 느낄 수 있다. 완쿠의 세계에서 게이머들은 자신이 게임속의 땅을 구매하여, 건축물을 설계할 수 있으며, 건축물 내부 공간도 자연히 게이머의 소유가 된다.

게이머는 자신의 기호에 따라 각종 형식(일반 가정, 쑤저우원린(苏州园林), 체육관, 박물관 등)으로 건설할 수 있다. 물론, 진열 및 배치 또한 게이머가 스스로 정한다. 또한 게이머들은 방 안의 모든 가구나 사물에 대해 사용자정의 기능을 부여할 수 있어 방안의 TV가 DVD를 재생하거나 방 안에 피아노 연주자를 배치하여 MP3를 재생하도록 할 수도 있다. 이러한 개방적인 시스템은 게이머들에게 자신만의 창의력을 자유롭게 발휘할 수 있도록 하여 모든 완쿠 세계 속에 각양각색의 즐거움이 넘치도록 하였다.

나누는 즐거움

완쿠 Online은 게이머들이 자신의 방식으로 자기만의 공간을 표현하면서, 다른 사람들과 즐거움을 나눌 수 있도록 하였다. 완쿠Online에서는 블로그, 사진첩에서부터 채널 공유까지 모든 기능을 간단한 조작을 통해 사용할 수 있다. 이 밖에도 자신의 음악을 녹음제작하거나, 모두 함께 방 안에서 노래 연습을 할 수도 있었다. 또 실제 사진을 사용하여 자신의 머리 모습을 표현할 수도

있고 자신만을 위해 게임 속 가상 이미지를 제작할 수도 있다. 이와 같이 각 분야에서 자신만의 재능과 끼를 발휘할 수 있다.



현실과의 연결

완쿠 Online이 기존의 게임들과 가장 다른 점은 현실과 밀접하게 결합할 수 있다는 점이다. 각 온라인게임들은 일종의 가상현실이라고 할 수 있다. 게이머들의 생활은 가상과 현실의 두 부분으로 분명히 구분된다. 그러나 완쿠에서 마주치는 것이 꼭 가상의 허구만은 아니다. 현실 생활에서 백화점을 쇼핑하듯이, 완쿠에서도 다른 사람의 상점에서 실제의 상품을 구입할 수 있다.

완쿠에서 자신의 그림 재능을 발휘, 다른 사람에게 창작물을 판매할 수도 있다. 현실 속에서 결혼하여 아이를 낳을 수 있듯이 완쿠에서 가상 동거를 할 수도 있다. 게이머가 원한다면, 완쿠에서 회사를 차리고 인민폐(중국 화폐 단위)를 벌수도 있을 것이며, 회사를 찾아 아르바이트를 할 수도 있을 것이다. 완쿠는 단지 게임만이 아닌, 현실과 서로 융합된 세계이다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-04-05/20070405212038794.shtml>



법률 및 정책

온라인게임 중독방지 시스템에 대한 사회 각계의 긍정적 반응

신문출판총서 등 8개 부문이 최근 중국 전역에서 온라인게임에 중독방지시스템 확대를 실시, 사회 각계의 적극적인 평가를 받고 있으며, 이 기술적 조치의 효과에 대해 긍정적으로 전망을 내놓고 있다.

한 학부모는 자신의 16세 아들이 온라인게임에 빠져 장기간 PC방에서 머물며 자주 학교 수업을 빼먹고, 성격이 불안정해지고 학업성적도 지속적으로 하락하는 등 걱정이 이루 말할 수 없었다고 한다. 그는 이번 온라인게임 중독방지 시스템의 확대 실시는 미성년자의 온라인게임 중독 현상에 대한 정부, 인터넷 기업 및 사회 각계의 우려를 증명하는 것이라며, 이번 시스템을 통해 문제 해결에 희망이 생겼다고 밝혔다.

베이징 King soft(金山软件公司) CEO 레이쥘(雷军)은 " 한 기업의 발전이 미성년자의 건강을 해치는 댓가로 얻는 것이라면 그 기업은 불건전한 기업이다"라고 말했다. 그는 기업이 책임을 지고, 적극적으로 중독방지 시스템을 개발하여 미성년자가 중독을 극복하도록 최대한 노력해 대중과 사회의 인정을 받는 것이 향후 기업의 건전한 발전에 유리할 것이라고 밝혔다.

그는 또 King soft는 이미 《온라인게임 중독방지시스템 개발 표준/网络游戏防沉迷系统开发标

准》에 따라 5개 온라인게임 제품에 중독방지 시스템을 설치했으며, 사용가능 하다고 밝혔다. 정식 운영 후 미성년 인터넷 중독 문제를 크게 완화시킬 수 있을 것이며 향후 King soft는 실제 상황에 맞게 이 방면의 기술을 지속적으로 개선시킬 것이라고 덧붙였다.

중국 게임 출판물 위원회 관계자 리우지에화(刘杰华)는 "온라인게임 중독방지 시스템의 확대는 백여 개에 가까운 중국 온라인게임 회사의 지지를 받았다"라고 소개하며, 게임에 중독방지 기능을 강화하는 것은 단기적으로는 기업에 어느 정도 손실을 가져올지도 모르지만, 기업들은 경제 발전과 경제 이익을 중시하는 동시에 사회 이익도 중시해야 지속 가능한 발전을 도모할 수 있음을 인식해야 한다고 말했다. 청소년의 온라인게임 중독을 방지하는 것은 전 사회의 공동 노력이 필요하며, 온라인게임 기업은 솔선하여 책임을 져야 한다고 덧붙였다.

2005년 신문출판총서는 관련 부문, 기업조직, 전문가, 교육업 종사자, 학부모 등을 조직, 미성년자의 온라인게임 중독 원인과 기술 수단을 이용 미성년자의 게임 접속 시간제한 조치에 대한 공동 연구 및 광범위한 의견 수렴을 통해 《온라인게임 중독방지시스템 개발 표준》을 제정하였다. 2006년 3월, 시스템 개발의 기본 작업이 마무리 되어 운영을 시작하였으며 이러한 조치는 사회 각계의 긍정적인 평가를 얻고 있다.

중국 청소년 인터넷 협회 회장 하오상홍(郝向宏)은 이 정책은 현재 가장 적극적이며 가장 건설적인 조치라고 말했다. 비록 온라인게임 중독 현상이 세계적으로 보편화되고 있으나, 중국이 이러한 정책을 가장 먼저 실시하는 것은 중국 정부가 법에 의거해 미성년의 심신 건강을 보호하고, 조화로운 사회를 창조하기 위한 결심을 나타낸다고 밝혔다.

베이징 사범대학 교육기술학 교수 선치원(沈琦云)은 "중국 네티즌은 약 1.4억 명에 달하며, 그 중 청소년 네티즌은 80%를 차지하고 있다. 일부 미성년자의 온라인게임 중독으로 인해 유발된 성격 이상, 학업 중단 등의 문제는 이미 가정의 행복에 큰 영향을 미치며 사회 불안정을 야기할 수 있는 무시할 수 없는 문제가 되었다"라고 말했다. 그는 온라인게임 중독방지 시스템 실시는 미성년자가 건전한 인터넷 접속 습관을 양성하는 데 도움이 될 것이며 우리는 이에 대해 적극적인 지지를 보내야 한다고 덧붙였다.

선치원은 인터넷 중독 해결의 모든 희망을 온라인게임 중독방지 시스템에 걸 수 없을 뿐 아니라, 인터넷 중독의 원인은 복잡하고 다양하여 사회적, 가정적, 개인적 원인이 있을 수 있기 때문에 각 분야의 책임이 필요하다고 밝혔다. 그는 온라인게임 중독방지 시스템의 확대는 사회 각계의 지지 및 각종 기타 조치의 협력이 필요하다고 지적했다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-04/20070421130310.html>

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