



### 특집

- 중국 온라인게임 산업 환경에 대한 분석

### CHINA GAME NEWS

- 게임기지와 한국 게임산업개발원 협약 체결
- 91.com 사이트 개편, 대형 온라인게임 정식 입주
- <초룡쟁신(赤龙剑心 적룡검심)> 10만 연봉활동 규칙 수정
- 감마니아, 게임<우진더런우2(无尽的任务2 무한 임무2)> 정식 운영
- 제3회 아시아게임전시회 12월 홍콩에서 개최 예정

### GAME 소개

- 시왕(希望 희망)

### 법률 및 정책

- <녹색게임>의 평가절차
- 중국 청소년 네트워크협회의 '녹색게임' 평가기준(초안)

## 중국 온라인게임 산업 환경에 대한 분석

2004년은 IT산업발전의 회복단계로서, 하드웨어 업체와 기술응용 업체를 제외한 기타 산업의 많은 업체가 게임영역에 뛰어들었다. 온라인게임 시장은 '막대한 수익창출'로 인해 시장의 주목을 받았다. 온라인게임 업체가 우후죽순처럼 나타났고, 2003년의 열기가 지금까지 이어졌다. 그러나 온라인게임 시장은 현재 부족한 점들이 많고, 규범화되지 못하였다.

## 온라인게임 시장경쟁의 2분화

일부 사람들은 2003년이 온라인게임 시장의 재조정기의 한해라고 하였고, 일부 사람들은 2004년이 온라인게임 시장의 재조정기의 한해라고 한다. 어느 주장이든지 모두 온라인게임의 치열한 시장경쟁상황을 보여준다.

IDC 통계에 의하면, 2003년 중국 온라인게임 시장규모는 13.2억 위안으로 2002년에 비해 45.8% 증가되었고, 2007년이 되면 67억 위안에 달한다고 한다. 2003년에서 2004년까지 온라인게임시장이 46% 성장하였다. 17173게임 사이트의 동기수치는 게임 운영사의 수치가 102% 증가하였고, 게임 수는 139% 성장하였다고 하였다.

이런 '수익 전망'의 이유로 대량의 TV게임 개발사, 포털사이트가 앞 다투어 온라인게임 분야에 뛰어들었다. 천톈초우(陈天桥)는 온라인게임 <미르>로 갑부신화를 창조해 온라인게임의 대표적인 사례가 되었다.

3대 포털사이트는 온라인게임을 이용해 막대한 이익을 창출했다. 왕이([www.163.com](http://www.163.com)), 시나([www.sina.com](http://www.sina.com)) 및 수호([www.suhu.com](http://www.suhu.com))의 재무보고에 따르면 게임이 수익원이 되었다고 한다. 업계 관계자는 온라인게임이 이미 중국 인터넷영역의 새로운 경제수익 증가점이 되었고, 메시지를 대체한 인터넷영역의 인기업무로 부상되었다고 밝혔다. 그러나 온라인게임 시장은 여전히 안정되지 못하고 경쟁이 매우 치열하다.

현재 중국 온라인게임 시장에 출시된 온라인게임과 운영사의 수량은 모두 100개가 넘는다. 그러나 실제로 온라인게임에서 수익을 얻는 업체는 극히 적다. 이관컨설팅사의 분석에 의하면 중국 온라인게임 시장의 전망은 크지만, 온라인게임 업체의 생존현황은 낙관적이지 못하다. 단지 10%~15%의 업체만이 수익을 얻고, 85%~90%의 업체는 현상유지 또는 적자상태라고 한다. 2003년에 국내외 대자본, 국내외 중소규모의 온라인게임 업체가 모두 앞 다투어 중국 온라인게임 시장에 뛰어들었기에, 업체가 급증하여 시장경쟁의 가속화를 초래하였다.

온라인게임은 개발주기가 길어 대리 운영이든지 자체개발이든지 모두 막대한 비용을 투입해

야 한다. 후기의 마케팅 및 운영과정에 게이머의 인정을 받지 못하거나 이외에 설비유통, 핵 프로그램 비롯한 부분들이 모두 온라인게임 업체가 직면한 어려운 문제이다. 다른 한 면으로 현재 시장의 방대한 게이머에 반해 우수 온라인게임 제품이 부족한 정도 온라인게임 시장이 직면한 주요 문제이다.

2004년-2005년 중국의 온라인게임 산업은 자본의 재조정을 거치게 되고, 온라인게임 회사가 급증하고, 경쟁이 갈수록 치열해지며, 산업의 평균수익이 하락한다고 한다. 때문에 최종적으로 적자생존의 구도가 나타나게 될 것이다.

### 국산 온라인게임 제품의 선호

한국 온라인게임이 중국의 온라인게임의 초기발전에서 중요한 역할을 일으켰지만, 중국 국내 온라인게임 시장의 끊임없는 성장에 따라 중국의 게임개발사는 민족간판을 선호하였고, 중국 온라인게임 시장의 새로운 화두로 되었다.

<선뤼이치웬(仙侶奇緣)>은 중국 고대무협과 신화전설을 배경으로 한 대형 온라인게임이다. 소개에 따르면 게임에 매우 패션적인 전투방식을 채용하였고, 전투과정에 중국 특색의 무술과 선술 및 연관된 무술방식을 설계하여, 게이머가 게임세계에서 무협의 취미를 충족하게 체험할 수 있다.

이외에도 올해 다양한 유형의 게임제품이 모두 중국문화의 성질을 보였고, 한국 인기 무협소설을 소재로 한 <안쌍(墨香)> 온라인게임도 동방의 신비한 무협세계를 배경으로 한 대형 3DM의 MORPG게임으로서, 완벽한 무협 세계관을 갖추었다.<하이항쓰지(行海世紀)>는 중국문화를 배경으로 제작하였고, 16세기 초 중국과 세계의 전설적인 환상을 스토리로 하였으며, 주로 중국 5000년 유구한 역사, 중국 해양문화 및 중화민족의 강렬한 애국정신을 선전하였다.

<싼궈잉웅(战国英雄)>은 11월에 전국적 범위에서 오픈 베타를 시작한다고 한다. 소개에 따르면 게임에는 제, 초, 연, 한, 조, 위, 진, 전국 등 중국 역사 중의 7개 제국이 등장한다고 한다. 중국 온라인게임 시장에서 중국 국내 업체는 민족문화의 구호를 받들어 경쟁의 우위를 차지하려 한다.

### 중국 국산게임의 향상

중국 국산 온라인게임은 2003년 초부터 성장하기 시작하였고, 많은 저명한 중국 국산 게임의 출시가 한류가 위주인 시장의 새로운 시점으로 되었다. <따화씨유(大话西游)>를 비롯한 중국 국산게임 제품이 날로 증가되고, 많은 게이머가 중국 국산 온라인게임에 대한 지지와 주목이 늘어남에 따라 민족게임 발전에 대한 지지가 구호로 되었다.

I research 데이터에 의하면 2004년 2월까지 중국 국내의 140개 온라인게임 제품 중에서 한국게임이 73개에 달하고, 중국 국산게임은 단지 시장에서 30%를 점한다고 한다.

자체개발의 시작은 곤경에서 벗어나는 필요방향이다. 업계 내 인사는 중국 온라인게임 국산화의 우세는 매우 뚜렷하다고 했다. 우선 국산화는 게임제품을 중국 국내 유저의 문화배경과 소비수요에 부합되고, 더욱 큰 정도로 유저의 수요를 만족시킨다. 다음으로 국산화는 게임의 운영과

보수 유지를 잘 이끌어 나가고, 시장의 변화에 대응한 제품의 조정을 제때에 완성할 수 있다.

현재 추진 중이거나 추진을 계획하는 국산게임이 50가지를 넘는다고 한다. 국가신문출판총서의 음향·영상출판사의 사장인 커우쑤우위이(寇晓伟)는 일찍 10월에 민족 온라인게임 출판공정을 본격적으로 추진하여, '향후 5년 내에 100가지 중국 제작의 온라인게임 출판물을 출판한다.'고 발표했다.

온라인게임 국산화의 구호가 날로 높아졌으나, 운영방식으로 볼 때 국산게임은 아직 시작단계에 있다. 현재 중국의 온라인게임 업체는 여전히 규모가 작고, 연구 개발에 투입하는 비용이 적으며, 창조 의식이 부족하고, 개발 인원이 연령, 경험으로 보아 성숙하지 못한 요소가 있다. 중국 국산 게임은 현재 단지 돌파구를 발견했을 뿐이지 아직 시간이 필요하다.

### 온라인게임 시장의 규범화를 실현해야 한다.

현재 중국 국내 온라인게임 발전의 배경은 각 방면에서 모두 완벽하지 못하고 규범화되지 못했다. 게임시장의 발전에 이어, 핵 프로그램, 온라인게임 교역시장의 사기현상, 운영사와 게이머 사이 불규칙적인 관계 등 문제가 여전히 효과적으로 해결되지 않았다. 관련 법률이 시행되기 전에는 이런 문제가 여전히 존재한다. 몇 개월 전에 모 대형 온라인게임의 유저는 운영사의 핵 프로그램사용의 의심으로 인해 등록번호와 정보를 모두 취소당했다고 했다. 서버문제로 인해 많은 유저가 정상적으로 게임을 할 수 없고, 합리적인 보상을 받지 못하며, 정보 유실이나 부분적으로 온라인게임의 비용이 없어지는 등 문제가 발생한다.

그리고 올해 중순, <후단송신(虎胆雄心)>, <미미첸루2(秘密潜入2)>, <밍링위정푸-장권(命与征服-将军)>, <명환마장관(梦幻麻将馆)>, <성화위이지(生化危机)>, <Quake3> 등 6개게임이 국가안전, 음란선전, 도박, 폭력 콘텐츠가 포함되어 있다는 이유로 인해 단속되었다. 또한 광전총국은 문건을 발표하여 TV방송국의 온라인게임 채널 방송을 금지시켰다. 관련인사는 광전총국의 금지령은 정부부문의 온라인게임시장 정돈에 대한 시작이라고 하였다.

문화부는 관련 법률 법규에 근거하여 콘텐츠 심사기준을 엄격히 시행하고, 중국 국정에 적합한 게임, 미성년자의 건강한 성장에 유리한 우수 온라인게임 제품을 선택성 있게 심사 허가하였다. 또한 음란, 도박, 폭력, 우매, 미신사상 및 국가안전에 유해한 등 불건전한 콘텐츠의 온라인게임 제품을 단속하였다.

온라인게임 시장에 대한 관련 법률이 시행되지 않았고, 온라인게임 등급제도의 시행이 성숙되지 않은 상황에서 소비자의 권익에 대한 보호가 시급하다. 또한 시장의 건강한 발전은 크게는 업체 및 운영사의 자율적인 행위에 의거해야 한다고 본다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/11/111560023.sht>

## 게임기지와 한국 게임산업개발원 협약 체결



▲ CNet 중국지역 총재 왕루(王路)(왼쪽)와 한국 게임산업개발원장이 서명하는 모습

게임 전문 사이트 '게임스팟 차이나'와 한국 게임산업개발원은 2004년 11월 19일 베이징 C Net 중국 본부에서 "협력과 발전을 위한 각서"라는 협약을 체결했다. 이 행사에서 CNet 중국지역 총재 왕루(王路 왕로)와 한국 게임산업개발원장이 각각 서명했다. 이 자리에는 신문출판총서 게임종사자 위원회 비서장 신샤오징(辛晓征 신호징)과 CNet 디지털게임그룹사장 그리고 여러 신문 매체의 관계자들이 참석하였다.



◀ 단체사진

▲ 신문출판총서 게임종사자 위원회 비서장 신샤오징(辛晓征 신호징)

이미 알고 있듯이, 최근 몇 년 동안 중국과 한국의 게임 산업은 괄목할 만한 성장과 발전을 거듭해 왔다. 갈수록 많은 한·중 업체들이 단순한 제품 합작에 만족하지 못하고 더욱 장기적인 발전 가능성을 찾고 있다. 하지만 오랫동안 적당한 경로를 찾지 못해서 적지 않은 한국 기업들이 중국시장에 진입한 후에도 그 환경을 이해하게 되어 절반의 성공밖에 거두지 못하였다. 또한 중국의 게임사 역시 한국의 합작사를 제대로 찾지 못해서 영업 기회를 상실하곤 했다. 이 외에도, 한·중 양국은 게임 영역에서 합작의 많은 잠재력을 통해 게임 산업의 발전에 전략적인 의의를 더할 것으로 예상된다.

이번에 서명한 각서 중에는 게임스팟 차이나와 한국 게임산업개발원 쌍방이 시장조사, 개발 및 대중화, 게임 산업 교육, 중국 측에서 한국 게임 산업을 이해할 수 있는 창구의 설치 등 다양한 영역에 대해 심도 있는 전략적 합작을 한다는 내용이 들어있다. 게임스팟 차이나는 이번 합작을 기초로 중국 게임 산업 연구와 서비스의 상표를 만들어 전략상품 시장에서 확고한 위치를 정립하고 사용자들의 소비 방식과 정책 환경의 발전변화 등에 깊이 있는 조사와 분석을 진행하여 중국의 게임업체의 발전전략을 제공하고자 한다.

현재, 게임스팟 차이나 게임기지는 이미 중국 제일의 전문 게임시장 조사 연구 기관이다. 나아가 앞으로의 중국 게임 산업 서비스를 제공하는 동시에 한국 게임 업체의 국내외 합작 수요를

해결하고, 특정 주제의 진행 가능성을 분석하고 기업에 객관적인 참고 자료를 제공하는 등 아시아 최고의 전문성을 갖춘 게임 연구 대표 브랜드로 거듭나는 것이 목표이다.

조사에 따르면, 현재의 기술능력 결핍의 문제를 해결하는데 향후 3년 안에 중국 국내에서 최소한 60만 명의 게임 인재들이 필요하다. 게임스팟 차이나는 이미 신식산업부의 후원을 얻어 국내 유명 고등학교와 연합을 맺고 한국의 선진 게임 교육 방식을 도입하여, 공동으로 본토에서 창조적인 인재를 배양하는데 힘써 일류 게임 기업에 인재들을 직접적으로 공급하고 있다. 이번 합작을 통해 게임스팟 차이나는 한·중 쌍방의 자문 창구를 건립할 예정이다.

또한 한·중 양국의 더 많은 기업들이 합작을 모색할 수 있도록 상품의 세부사항 투명화, 거래가격 투명화, 합작방식 투명화를 이루어 낼 것이다. 오랫동안 “게임스팟 차이나 게임기지” 상표와 우수한 내용을 기반으로 이미 출판, 전문 사이트 운영, 영상물 관리, 무선가치업무, 게임 소프트웨어 평가, 시장개척활동 등 여러 영역에서 활동을 벌이고 있다. 게임 전문 매체로서 이미 일정한 규모를 갖추었고, 다각도로 많은 플랫폼을 개발하는데 지속적으로 힘을 쏟고 있다. 또한 한국 게임산업개발원은 한국 게임 산업을 곳곳하게 뒷받침하고 있으며, 한국게임의 개발 제작과 보급, 발전의 임무를 책임지고 있다. 게임 산업 기초 기구의 게임 종합 확대 센터를 설립, 경영하는 것을 포함하여 게임 산업의 진흥과 발전, 기술개발 및 게임 상품의 수출 등의 주요임무를 지원한다.

중국과 한국 양국의 게임 산업의 핵심 역량인 “게임스팟 차이나 게임기지”와 한국 게임산업개발원의 이번 합작은 양국 게임 산업에 밝은 미래를 제시할 것으로 보인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-19/141761514.shtml>

## 91.com 사이트 개편, 대형 온라인게임 정식 입주



91.com사이트가 전면 개편에 들어갔다. “91.com 게임시대”는 디지털게임 전문인 왕룽은 온 힘을 다해 만든 새로운 형식의 휴식 플랫폼으로부터 시작한다. 그 플랫폼 속엔 휴식, 오락, 게임이 하나로 모여 있다. 다양한 정보매체를 종합하여 91플랫폼의 다운로드, 문학, 논단, 메일, 게임, mp3 등 여러 가지 프로그램을 함께 서비스한다.

91샤오(小)게임과 91U는 91.COM의 두 가지 특이할 만한 사항이다. 91샤오(小)-게임은 왕룽의 게임 제작팀으로부터 시작하여 탠칭디지털(天晴数码)이 공을 들여 계획하고 제작한 것이다. “천연강호”는 전혀 새로운 게임 방식을 통해 수다창을 만들어 냈다. 각종 샤오게임은 완전 무료이며 5분 정도의 게임설명사항을 읽고 나면 바로 게임을 시작할 수 있다.

모든 게임의 종류를 완비하고 있는 동시에 동작, 지식습득, 장기(바둑), 교육, 사회 등 크게 다섯 부분으로 나뉘어서 지속적으로 출시된다. 2005년에는 100개 이상의 종목을 만들어 낼 계획이다. 새로운 상품을 계속해서 발표하는 동시에 91.COM은 게이머의 상호 교류를 매우 중요시하기 때문에 사용하기 좋은 독창적인 게임 환경을 만들뿐 아니라 전국적인 “PC방 체험”이라는 행사

를 열어 상금을 주는 등 가입자들에게 다양한 행사를 벌일 계획이다.

게이머들이 가장 환호하는 것은 개정판으로 게임 종류에서 이전의 지식습득, 동작류, 장거리, 교육과 사회종류 기초에 대형 게임류를 추가시킨 것이다. 인기 게임 대작 <쌍공쯔먼>과 <신구룡천사편>은 이미 91의 플랫폼에 정식 입주하였다. 91가입자들은 91U의 비밀번호 하나만으로 여러 가지 게임을 무제한으로 이용할 수 있다.

게임개발 이외에, 91은 다원화된 디지털 게임 공간을 제공한다. 91U는 91.COM이 제공하는 다양한 기능을 갖춘 통신도구이다. 이용자들은 휴대폰, 이메일, 게임 아이디 등 각종 방식을 통해 등록이 가능하다. 91U는 문자, 음악, 채팅, 메일, 게시판 등 다양한 기능을 서비스한다.

이번 91의 대규모 개편은 위에서 언급한 기초적인 사항 외에 6가지가 더 있다.

“게이머 세계”-게이머의 솔직한 이야기, 경험 등을 기재하는 “게이머의 세계”, 게이머가 게임 중에 멋진 장면을 기록하는 “멋진 순간”, “활동공고”, “애니메이션 감상”, “예쁜 벽지”, “영화란” 등이 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-20/103861698.shtml>

### <츠룽젠신(赤龙剑心 적룡검심)> 10만 연봉활동 규칙 수정

11월 18일 오후 3시 <츠룽젠신>의 오픈 베타 테스트 이후, 새롭게 가입한 게이머들의 수는 1만 명을 돌파하여 2만 명에 육박하고 있다. 전국 각지의 게이머들은 이 게임에 대해 적극적인 지지를 보내고 있다. 이런 후원을 통해 짧은 시간 동안 지속적인 기록 갱신을 하고 있는데 이 게임은 가히 폭발적이라 할 만큼의 대단한 인기를 누리고 있다.

오픈 베타 테스트의 실시에 따라 “10만 연봉 초빙 전국 총 코치” 활동도 많은 게이머들의 대단한 지지를 얻었다. 운영 사이트의 토론방에는 적지 않은 게이머들이 새로운 캐릭터에 대한 의견과 50개에 달하는 비결을 제시하는 등 많은 성원을 보냈다. <츠룽젠신>의 고객센터에서도 이 활동의 구체적인 규칙 진행을 묻거나 자신의 의견을 말하는 게이머들의 많은 전화를 받았다.

더 많은 게이머들의 참여를 위해 게이머들에게 자유로운 공간을 제공하였다. 게임의 온라인 활동 부에서는 게이머들의 여러 의견을 받아들여 심사숙고한 끝에 같은 찬치(专区)내에서는 게이머 본인이 생각하는 대로 자유롭게 서버를 선택할 수 있도록 하였다.

구체적인 활동 규칙은 [www.cljx.com.cn/shiwan.htm](http://www.cljx.com.cn/shiwan.htm)를 살펴보면 된다. 더 자세한 사항을 알고 싶으면 게임 <츠룽젠신(赤龙剑心 적룡검심)>의 사이트 [www.cljx.com.cn](http://www.cljx.com.cn)에 접속하면 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-20/115761718.shtml>

## 감마니아, 게임 <우진더런우2(无尽的任务2 무한 임무2)> 정식 운영

세계적인 온라인게임 대작 《EverQuest II (에버퀘스트 II)》가 11월 8일 유럽과 미주에서 정식 출시 후 전 세계의 많은 게이머들로부터 대단한 지지를 받고 있다.

EQ2는 유럽과 미주에서의 출시로 인해 아시아 지역에서도 많은 관심을 받았다. 현재 EQ2는 아시아의 게임 운영회사 감마니아와 세계 게임의 거장 소니의 온라인 게임(간칭 SOE)과 함께 이미 중국 지역의 게임 출시 계획을 가속화하고 있으며, 이미 아시아 지역의 운영 준비 작업에 들어갔다.

베이징 게임 감마니아는 현재 EQ2의 중국 대륙지역(간칭 중문지역)의 각 프로그램 작업을 진행 준비 중에 있다. 이 게임의 국내 지역 출시는 “중국화”이외에 더 나아가 “아시아화”된 판본으로 국내 게이머들을 만족시킬 것이다. 내용은 캐릭터 인물의 모듈 수정과 문자해석 연구, 게임 캐릭터 더빙, 게임 조작 연결 조정, 서버관리 시스템 통제 및 기타 조정사항을 포함한다.

게이머를 중심으로 개발된 EQ2는 2005년 국내 온라인 게임 시장 각계에서 기대를 모으고 있는 제품이다. 2005년 초에는 게이머들을 직접 만날 수 있을 것으로 기대한다.

### [제품소개]

#### 우진더런우2(无尽的任务2 EverQuest II)

EQ II는 EQ의 인물, 이야기, 야수, 도구, 마법에 대한 그래픽 설정을 계승하였다. 500년의 시대를 거슬러 올라가 완전히 새로운 이야기를 전개시켜 나가고 있다. 각본과 미술 및 기술상의 생생한 묘사는 차세대 네트워크 게임의 표준이 될 만하다. 이 거대한 유선상의 가상세계는 사람들로 하여금 모퉁이 송연할 모험과 화려하고 무수히 많은 서사시 종류의 고전임무를 경험하게 한다.

게임에 접속한 게이머들은 자발적인 즐거움과 곳곳에 숨겨진 위험하고 자극적인 요소를 경험하게 된다. 역시 단결심과 모험심, 사람과 사람사이에서 통하는 즐거움을 만끽할 수 있다. 모험 도중에 좀 더 탄력적으로 개성 있는 영웅이나 악마를 창조해 내도록 게임이 설정되어 있다.

게이머는 총16개 종족과 24종의 직업 중에서 자신에게 적합한 인물을 만들어 낸다. 고전적 RPG중에서는 불가능했던 기암괴석, 황량한 사막, 신비한 산림, 번영한 도시 등의 장면이 나온다. EQ II도 이런 양상을 띤다. EQ의 풍부한 게임내용을 계승한 EQ II는 모험과정에서 여러 종류의 생물과 도구, 각종 마법 및 특징, 지선임무 등을 만나게 된다.

#### EverQuest II (에버퀘스트 II) 게임 특징

1. 위험과 모험, 신비, 새로움이 가득한 가상세계를 경험한다.
2. 절대 다수의 게임NPC는 자신들만의 목소리와 개성 있는 대화를 가질 수 있다. 이것은 대단히 특징적인 설계공정으로 10만 운행 게임내용 문자 및 130시간의 NPC대화(혹은 65시간의 동영상 대화)를 포함한다.
3. 영화와 같은 특수효과 품질의 3D화면과 현재 시장에 유통되는 각종 하드웨어 설치 검증

이다.

4. 게이머들은 자신만의 특징에 따라 여러 종류의 기구, 무기, 도구 등을 적절히 조합할 수 있다. 자신의 모양 및 상세사항을 개인이 설정할 수 있다.

5. 16개 종족, 24개 직업과 다원화된 임무 시스템이 있다. 특수한 지선 임무 구조는 게이머들에게 자신의 필수 임무를 창조하도록 한다.

6. 종족간의 임무 제한이 없고 게이머들은 완전한 선택권을 누리며 원하는 캐릭터를 만들 수 있다.

7. 게이머는 게임 중에 자신의 영토를 가진다.

8. 전면적이고 새로워진 사용자 접속 방식으로 새로운 게이머들의 학습시간을 감소시켰다.

9. 화려한 전투, 마법과 기능 효과를 가진다.

10. 모든 직업은 거래기능을 가지고 있다.

11. 반수인, 거대한 용을 비롯한 기이한 160여종의 종족이 존재하는 광대한 가상 대륙이 펼쳐진다.

※ EverQuest는 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카의 등록상표임. SOE, SOE 상표와 PlanetSide는 소니 온라인 엔터테인먼트의 등록상표임.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-22/103061825.shtml>

### 제3회 아시아게임전시회 12월 홍콩에서 개최 예정

야찌우보원(亚洲博闻 아시아박문)이 주최하는 제3회 아시아게임전시회가 12월 17일부터 19일까지 홍콩회의전람센터에서 열린다. 이 전시회는 게임 및 오락 상품을 함께 전시하는 아시아에서 하나밖에 없는 지역 게임전시회로 아시아의 게임 산업을 널리 알리는데 그 목적이 있다.

최근 온라인게임의 부흥에 따라, 홍콩의 게임 산업은 고속발전을 해오고 있으며 산업의 전망은 비교적 밝다. 이에, 많은 아시아의 게임 종사자들이 홍콩으로 몰려들고 있다. 주최 측은 이번 전시회가 홍콩의 관중과 업계의 환영을 받을 것으로 믿고 있다.

2003년 아시아 게임전시회에서는 연인원 25만 명이 참관한 적이 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-22/150861958.shtml>



### 시왕 (希望 희망)

◆ 게임명 : 시왕 OL(希望OL 희망OL)

◆ 게임유형 : MMORPG

◆ 개발사 : 베이징광위화샤커지유한회사 (北京光宇华夏科技有限责任公司)



◆ 퍼블리셔 : 베이징광위화샤커지유한회사

◆ 사이트 : <http://www.sealonline.com.cn/>

#### <창세신화>

태초의 세상에는 아무것도 존재하지 않았다. 암흑과 빛 그리고 온갖 사물들이 모두 섞여 있었다. 그러나 첫째 날의 유성으로부터 넷째 날의 수목에 이르기까지 점차 세상이 완성되어 갔다.

#### <게임특색>

##### 3D 카툰 연출

3D 카툰 연출 기술의 Seal online(시왕OL).

단순 캐주얼 게임이었던 Seal online을 개편하여 더 귀엽고 따뜻한 이미지의 카툰을 만들어 냈다. 게임내용과 분위기는 더욱 가벼워지고 유머러스해졌다.

##### 유쾌한 게임

게임속의 각 캐릭터는 다양한 개성을 지니고 있다. 귀여운 외모와 강력한 능력을 지닌 괴물들은 게이머들로 하여금 웃음을 자아내게 한다. 또한 게이머들은 각종 임무를 통해 게임의 즐거움을 한층 더 누리게 된다.

##### 공격 방식

1. 콤보(Combo)공격 : 이 게임에서 공격을 할 때, 컴퓨터 마우스를 간단히 조작해서 괴물을 선택할 수 있다. 키보드의 특정한 키를 누르면 다양한 콤보 공격을 펼칠 수 있다. 게이머는 일반적인 공격뿐만 아니라 콤보를 이용한 회전공격, 날아 차기, 연속공격 등의 전투 기술을 사용할 수 있다.

2. 합체공격 : 콤보 공격과 비슷하며 일인 전투 방식이다. 그러나 합체공격을 할 때는 반드시 2~3명의 게이머와 동시에 공격을 펼쳐야한다. 만약 말 탄 기사가 필살공격을 할 때, (합체공격을 하면) 주변의 마법사는 마법을 통해 그 공격력을 2배 이상 증가시킬 수 있다.

3. 기능 : 각 캐릭터는 화려하고 멋진 다양한 공격 기술을 펼칠 수 있다. 부분적으로 일정한 웃음의 효과도 나타낸다.

##### 강력해진 커뮤니티의 각종 시스템

각각의 직업기능의 특색 및 직업전환 시스템은 게이머들의 많은 참여를 불러, 다양한 시스템을 이용하여 더욱 강력해진 커뮤니티를 이룬다.

#### <게임소개 및 기본 조작>

1. 아래쪽에 광고 배너와 새 자료창이 뜬다. 게임을 시작하고 싶으면 seal online 게시 버튼을 누르면 된다.

2. 아이디와 비밀번호를 입력한 후, [진행] 버튼을 누른다.

3. 서버를 선택한다.

낙원구역- 무사의 도시를 위해 임무를 바꾼다. 사자구역-기사의 도시를 위해 임무를 바꾼다.

자신에게 맞는 서버를 선택하는데, 서버는 2개로 나누어서 선택할 수 있다. 같은 서버안의 캐릭터는 서버1과 서버2로 나누어서 사용할 수 있다.

4. 캐릭터가 화면에 나타난 후, 캐릭터의 정해진 위치가 없으면 [새로운 캐릭터]라는 단추를 눌러 새로운 캐릭터를 만든다. 모두 합쳐서 5개의 캐릭터를 만들어 낼 수 있다.

5. 새로운 캐릭터의 능력치를 결정한다.

6. 맘에 드는 캐릭터를 선택했다면, 게임을 시작할 도시를 선택한다. 자신이 선택한 직업은 간단하고 신속하게 전환된다.

7. 캐릭터를 결정하고 난 후, [완성]버튼을 눌러 게임을 시작한다. 커서로 C를 눌러 캐릭터를 선택한다. 캐릭터를 없애고 싶으면 [삭제]버튼을 누르면 된다. 완전한 삭제를 원한다면, 주의 사항을 자세하게 읽은 후 문제에 답한다. 총 3개의 문제가 나온다.

예)정말로 삭제하기를 원하는가? 확실한가? 최후의 선택! 진짜로 삭제하겠는가?

= 관련기사 =

### <시왕OL> PC방 전세 체험활동 개시

귀여운 화면과 재미있는 모양으로 전 아시아에서 인기를 모은 Q판 3D온라인 게임 대작<시왕OL>이 곧 우리의 곁으로 온다!

게임의 디자인이 깨끗하고 밝은 이미지의 시왕은 최근 이미 전국의 10대 도시에서 “햇빛활동”이라는 PC방 전세 체험활동을 개시했다. “햇빛활동”은 11월 22일 시작해서 12월 10일까지 17일 동안 진행된다. 활동은 난징, 항저우, 상하이, 시안, 베이징, 선양(심양), 청두, 우한, 푸저우 등의 도시에서 열리므로 PC방을 선택하여 게임의 고유번호를 부여 받은 후, 시왕을 체험하면 된다. 가장 먼저 게임 활동을 시작하는 사람은 무료로 게임을 즐길 수 있다.

“햇빛활동”은 10대 도시에서 17일 동안 지속적으로 열리게 되며, 매일 각 도시의 6개 PC방에서 각 3시간동안 진행된다. 자세한 사항은 [www.seaonline.com.cn](http://www.seaonline.com.cn) 를 방문하면 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-23/114962183.shtml>



### <녹색게임>의 평가절차

1. 게임추천

중국 시장에는 현재 100가지가 넘는 각종 유형의 게임이 운영되고 있어서, 이러한 게임에

대하여 선택, 구분하기 매우 어렵다. 때문에 ‘녹색게임’의 평가 대상게임은 운영사의 적극적인 요구에 따라 인기게임, 전문적인 평가기구, 전문적인 매체, 게이머의 추천에 근거하여 정한다.

## 2. 평가기구와 평가인원의 구성

평가할 게임을 정한 후, 지정된 시간 내에 하기 절차에 따라 게임에 대한 평가테스트를 진행한다.

1) 전문 평가테스트 팀 : 전문적인 평가인원을 초빙하여 녹색게임 평가기준(이하에 ‘평가기준’이라 약칭함)에 따라 게임에 대한 평가테스트를 진행한다.

2) 전문적인 매체 : 업계 내의 전문매체와 합자하여, 평가기준의 요구에 따라 게임 평가테스트를 진행한다.

3) 전문 평가인 : 전문적인 평가인원을 초빙하여 평가기준에 근거하여 대상게임에 대한 평가테스트를 진행한다.

지정된 기일 내에 평가결과를 수집하고, 매체를 통하여 공표하며, 사회 및 업체의 의견을 수집한다.

## 3. 녹색게임 평가회의를 진행

3개월을 주기로 하여 녹색게임 평가회의를 개최한다. 평가회의 성원은 게임전문위원회 위원, 전문평가 팀원의 대표, 전문매체의 대표, 게이머 대표, 게임업체의 대표로 구성된 평가 팀원이다. 회의는 대상게임의 평가테스트 팀원 또는 개인 및 게임 개발사가 수집한 보고를 진행하고, 또한 보고에 대하여 질문과 논평을 진행한다. 최종적으로 투표방식으로 평가팀원의 3/2를 넘으면 통과된다.

## 4. 녹색게임/녹색게임서버의 공표방식

모든 절차를 통과한 녹색게임/녹색게임서버의 명칭은 게임전문위원회 비서과가 합자매체 및 게임전문위원회 발간지를 통하여 일괄적으로 공표한다.

녹색게임/녹색게임서버로 평가되면 게임전문위원회의 녹색게임 추진방안에 따라 그 다음의 절차로 추진된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-17/145060759.shtml>

## 중국 청소년 네트워크협회의 ‘녹색게임’ 평가기준(초안)

### 一、의의:

중국 청소년 네트워크협회는 많은 청소년들에게 우수하고 건강한 엔터테인먼트를 제공하는 책임과 의무가 있고, 청소년을 위해 실제로 서비스를 진행해야 한다. 협회는 네트워크 관련 업무를 중시해 왔고, 이에 대한 초안을 내놓았다.

<녹색게임 평가기준>의 출시는 게이머의 게임(패키지 또는 온라인게임) 선택에 있어서 일정한 선도역할을 할 뿐만 아니라 업체의 게임출시, 대리 운영에 있어서도 참고역할을 한다.

게임에 대한 정부 관련부문의 엄격한 심사로 인해 나타난 중국 게임 산업의 많은 문제는 게임제품 자체에 있는 것이 아니라 운영 사의 운영방식의 문제이고, 또한 다양한 취미를 가진 게이머의 공통참여의 결과이다. 때문에 녹색게임의 추진중점을 게임운영 후의 동태지표로 정하였다.

## 二、 평가, 추천의 기준 및 참고의견

### 1. 정태지표(静态指标)

#### A. 폭력정도

- 1) 게임 콘텐츠가 건강하고, 뚜렷한 폭력장면이나 지나친 폭력적 전투가 없다.
- 2) 경한 폭력이 포함되어 있지만, 전투과정에 살해 장면이 적고, 아바타 신체에 대한 선명한 폭력을 허용하지 않았다.
- 3) 게임 콘텐츠에 심각한 폭력적 장면이 있고, 전투과정에 아바타의 시체가 나오거나 사지가 손상 받는 등 장면이 포함되어 있다. 전투과정에 극단적인 살해과정이 있어서, 지나치게 참혹하고, 냉정하며, 인권의 인성화 범위의 추월한 수단을 허용하였고, 게이머의 폭력의식에 영향을 끼친다.

#### B. 음란정도

- 1) 기본상에서 음란 및 성에 관련한 서술은 없으나, 게이머가 ‘성’지식 또는 남·여 사이의 관계의 정확한 인식에 도움이 되는 콘텐츠가 있다.
- 2) 게임에 남·여 사이 콘텐츠가 포함되어 있으나, ‘성’에 대한 직접적인 장면이 없고 ‘성’에 관련한 콘텐츠가 과학적인 예술성(스토리 발전의 필요, 이야기 발전의 필요에 부합되지만, 키스나 애무에 대한 착오인식의 인도가 없어야 함)의 필요에 부합되어, 게이머의 ‘성’에 대한 정확한 인식에 도움이 된다.
- 3) 게임 아바타에 일부러 예술적이지 않고, 과학적이지 못한 나체나 ‘성’에 관련된 신체접촉을 포함했다. 게임 콘텐츠에 직접적으로 남·여 양자관계의 암시가 나타나고, 직접적인 음란 콘텐츠를 포함했거나 표창했다.

#### C. 공포정도(A항과 함께 종합 고려함)

- ① 뚜렷한 살해 장면, 공포장면 및 아바타에 대한 이런 장면이 없다.
- ② 경한 살해, 공포장면 및 아바타에 대한 이런 장면, 사회의 과학규칙에 위반되는 신령, 귀신현상의 묘사가 있긴 하지만, 게이머의 착오적인 인도역할은 없다.
- ③ 심각한 살해, 공포장면 및 아바타 형상에 대한 이런 장면이 포함되어 있다.

#### D. 사회도덕 정도

- 1). 주제가 건강하고, 저질적인 문자 서술이 없고, 게임배경 및 의식이 중국 국정에 어긋나지 않는다. 게임과정이 게이머의 생활태도와 의식에 영향이 없다.
- 2). 주제가 비판이 위주이고, 일정한 수량의 저질적인 언어서술이 있고, 게임배경 및 의식형태가 중국 국정에 완전하게 부합되지 못하여 게이머에게 소극적인 영향을 끼칠 수 있다.

3). 주제가 퇴폐적이고, 비교적 많은 저질언어 서술이 있고, 게임배경 및 의식형태가 중국 국정과 상호 모순된다. 게임과정이 게이머에 대해 부정영향을 끼치며 게이머의 현실생활 행위가 사회에 부정적 영향을 가져오게 할 수 있다.

**E. 문화 내포정도**

1) 게임이 역사, 문화적 의의를 폭 깊게 발굴하였고, 게이머가 게임과정 중에서 역사, 문화적 내포를 체험하게 하며, 일정한 지식 전수 성을 갖추었다. 단 종교에 대한 콘텐츠를 지나치게 포함했거나, 또는 정부 외의 대중에게 종교를 긍정하거나 사교를 취급한데 대해서는 재차 게임평가를 진행한다.

2) 게임 콘텐츠가 일정한 심도가 있고, 게임의 소재가 일정한 심도를 발굴하며, 게이머가 인문배경, 세계관, 세계관 체계를 적극 이해하게 하며, 게임의 문화적 내포를 이해하게 한다.

3) 게임의 콘텐츠가 극히 간단하여 단지 단순한 배경, 임무 및 콘텐츠만 갖추었다. 게임이 전투가 위주이고 게이머가 게임전쟁 외에 기타 더욱 많은 것을 체험할 수 없다.

**2. 동태지표(动态指标)**

전자게임의 주요 부분인 온라인게임 중 게임 세계관에 대한 개발사의 제작은 단지 게임의 일부분만 완성한 것으로, 나머지 부분은 운영 사와 게임에 참여한 게이머가 완성한다. 때문에 온라인게임에 대한 평가는 단지 게임자체에 대한 평가만이 아니다. 건강한 온라인게임 환경을 위한 매개 게이머의 자율적인 보수 유지활동에 대한 평가이기도 하다. 때문에 온라인게임 운영 단계의 동태적 평가테스트 및 추천에 대한 참조 건의를 내놓았다.

이 참조 건의는 유저의 연령대의 구분을 대상으로 하여 추천, 평가한 것이 아니라, 게임 운영 사가 운영하고 있는 게임을 대상으로 하여 지속적인 위치를 정하는 것이다. 이 참조 건의는 운영 사의 그다음 단계의 조정과 유지 보수에 참고가 될 뿐만 아니라, 게임에 대한 게이머의 인도와 제시 역할도 한다. 미성년자가 온라인게임을 하는 과정에 필요한 경고는 보호자의 협조를 통하여 그 효과를 본다.

**적용범위 :**

운영되고 있는 모든 온라인게임에 대한 동태적, 유동성 참조 건의는 게임이 모두 불변하는 양이 아님을 보여주고, 이에 따라 평가결과도 변하게 된다. 이런 부분이 바로 게임 지속성에 관련된 평가기준이다.

**F. PK행위**

1. 게이머 간에 상호 평등하고 조화로운 관계가 이루어지고, PK행위가 효과적으로 공제되고, 단지 PK 참여 게이머 사이에 상호 인정하는 경우에만 발생하였다.

2. 게이머의 대부분 시간이 정상적인 사회시국에서 생활, 교류가 진행되고, PK현상이 제한되고, 악의적인 PK행위 게이머에 대해 처벌을 가했다.

3. PK행위가 횡행하고, 또한 효과적으로 단속하지 못하고, 게이머가 개인 생명 및 재불안전에 정상적인 조건하에서 보호를 받지 못하였다.

**G. 불법 프로그램(핵 프로그램)**

1. 게임과정에 불법 프로그램을 사용하는 유저가 없고, 게임의 단점 등 시스템 BUG를 제때에 처리하며, 게이머의 이익이 손해 받지 않게 보호한다.

2. 게임 중에 소량의 불법 프로그램 사용자가 있고, 게임의 단점 등 시스템 BUG의 처리능력이 손해를 피면할 수 있는 속도로 처리된다.

3. 게임 중에 대량의 위법 프로그램 사용자가 있고, 게임의 단점 등 시스템인 BUG 처리속도가 매우 완만하여 게이머의 이익에 막대한 손해를 준다.

#### H. 채팅 시스템의 문명정도

1. 게임 내의 공중 채팅 채널의 교류가 간편하고, 화목하고, 문명하고, 게이머 사이에 평등하고 조화적인 관계가 이루어져 게이머의 교체능력에 도움을 주고, 교체능력을 제고시킨다.

2. 게임 내의 공중 채팅 채널의 교류가 간편하고, 화목하고, 문명하고, 소량의 저질적인 언어 및 황색사이트 광고정보가 있지만, 게이머의 대부분 시간이 정상적인 공중채팅 공간에서 생활, 교류, 엔터테인먼트의 효과를 실현한다.

3. 게임 내의 공중 채팅 채널이 혼잡하고, 저질적인 욕, 야만적인 언어 및 음란사이트 광고 정보가 많고, 효과적으로 단속하지 못하며, 게이머가 공중 채팅공간에서 교류, 엔터테인먼트의 효과를 실현하지 못한다.

#### I. 게임 내의 사회체계에 대한 질서

1. 게임 내부의 사회질서 시스템이 완벽하고 조화로우며, 그룹은 상호 돕고 교류하는 게이머 작은 군으로 구성되었고, 게이머 사이에 상호 평등하고 조화로운 관계가 이루어지고, 게이머의 의식제고, 세계관, 인생관을 바꾸는데 도움이 된다.

2. 게임 내의 사회질서 시스템이 혼잡하지만, 관리인원이 제때에 처리를 진행하여 소량의 저질적인 수준의 금전 및 권리를 송배하는 게이머 군이 있고, 이런 그룹이 부분 게이머의 정상 생활과 교류에 영향을 끼친다. 그러나 대부분 게이머가 정상 사회시국아래 생활, 교류, 엔터테인먼트의 효과를 실현한다.

3. 게임 내의 사회질서 시스템이 혼잡하고, PK행위가 횡행하고, 이런 행위를 단속하지 못하였으며, 주요 그룹의 성원의 수준이 낮고, 금전 및 권리를 송상하며, 게이머의 개인안전이 정상조건에서 보호를 받지 못하며, 게이머 사이에 도움과 우정이 부족하다.

#### J. 게임 아바타의 홍보

1. 게임 운영 사는 게임매체 및 정보 사이트 등 합법적인 공간을 이용하여 대중에게 게임을 홍보할 때, 수려한 아바타형상과 적합한 그림이나 언어서술로 게임 내의 풍격을 홍보하고, 이에 따라 게임에 내포한 문화와 엔터테인먼트를 진실하게 반영하였다.

2. 게임 운영 사는 게임 매체 및 정보 사이트 등 합법적인 공간을 통하여 대중에게 게임을 홍보할 때, 양호한 아바타형상과 소량의 착오적이거나 또는 선동적인 언어서술 및 그림을 이용하였고, 게임에 내포된 문화와 엔터테인먼트를 기본상 진실하게 반영하였다.

3. 게임 운영 사는 게임 매체 및 정보 사이트 등 합법적인 공간을 이용하여 대중에게 게임을 홍보할 때, 일반적인 아바타형상과 대량의 착오적이거나 또는 선동적인 언어서술 및 그림, 심지어 일부 저질적인 그림이나 우매한 언어서술을 이용하였고, 게임에 내포된 문화와 엔터테인먼트의 정의를 진실하게 반영하지 않았다.

K. 게임의 시간제한

1. 게임시간의 개방은 게이머를 중심으로 하였고, 게이머의 업무, 공부, 휴식 등 일상생활습관을 충분히 고려하였고, 게임의 시간을 엄격히 제한하여 게이머의 업무, 공부, 엔터테인먼트의 양호한 순환이 이루어지게 한다.

2. 게임시간의 개방은 게이머를 중심으로 하였고, 게이머의 업무, 공부, 휴식 등 일상생활습관을 고려하였으며, 게임의 시간을 일정하게 제한하였고, 게이머의 업무, 공부, 엔터테인먼트, 휴식의 양호한 순환을 기본적으로 이루어지게 한다.

3. 게임시간의 개방은 운영 사의 이익을 중심으로 하였고, 게이머의 업무, 공부, 휴식 등 일상생활을 고려하지 않았으며, 게임시간을 제한하지 않았을 뿐만 아니라 여러 가지 방법을 이용하여 게이머 게임시간을 연장시키고, 게이머의 일상생활습관을 심각하게 파괴한다.

L. 사회적 책임

1. 게임 로그인할 때 실명제를 시행하여 확실한 방법으로 등록정보의 진실성을 보장하고, 등록정보에 근거하여 게이머에 대하여 구분을 시행하였다. (특정 연령대의 유저 군에 대하여 특정된 전문구역을 설계하고, 적합한 시간제한을 하는 등). 게이머의 실제이익에서 출발하여 게임에 대하여 각종 합리적인 설계를 진행하여 각 연령 대 게이머의 게임 중의 개인이익을 보장하고, 또한 관련부문과 적극 협조하여 게임과정 중의 개인손해에 대하여 조사와 보상을 하고, 게이머 사이의 모순을 제때에 공정하고 합리적으로 처리한다. 게임 운영 사의 고도의 사회적 책임감을 구현하였다.

2. 게임에 로그인할 때 실명제를 시행하고 일부 수단을 통해 등록정보의 진실성을 확보하고 등록정보에 근거하여 게이머에 대하여 일정한 정도로 구분하여 게임의 일부 합리적인 설계를 실현하였고, 각 연령 게이머의 개인이익을 기본적으로 보장하고, 관련부문에 대한 협조를 허락하여 게임과정 중의 손해에 대하여 조사와 대책을 시행하며, 제때에 게이머 사이의 모순을 처리하고 일정한 정도에서 사회적 책임감을 구현하였다.

3. 게임 등록정보에 대하여 확인하지 않고, 등록정보에 근거한 게이머 대응구분을 실현하지 않았으며, 게임의 설계는 주로 운영 사 자체이익을 보장하는데 목적을 두었고, 게임과정 중에 각종 연령대의 게이머의 개인이익을 보장하지 않았고, 게이머 사이에 모순이 발생했을 때 책임을 미루고, 게이머의 손해에 대하여 보상하지 않고, 심지어 게이머를 상대로 악성사건을 조작하였다.

반드시 주의해야 할 부분은 게임을 하는 과정에 이런 경우가 발생했을 때 심사원은 ‘직접적인가?’, ‘긍정적인가?’, ‘응당한 것인가?’의 3가지 경우를 고려해야 한다.

三、녹색게임 평가 및 추천에 대한 상세한 구분

위 항목의 내용을 기준으로 평가된 점수에 따라 부동한 연령별 평가테스트 결과를 구분하고, 미국영화 및 게임 ‘평가테스트와 추천’등급’을 참조기준으로 한다. 상세한 점수 판정은 실제 시행 과정에서 상세한 게임에 따라 융통성 있게 변동할 수 있다.

주의 점 : 위의 녹색게임 평가와 추천 중 F, G, H, I, J, K, L 등 기준은 패키지게임을 상대로 한 것이 아니라, 단지 온라인게임을 상대로 하였다.

18세 이하 연령에 적합한 게임을 ‘녹색게임’이라 통칭한다.

전체 연령 대

모든 미성년자에게 적합하고, 또한 성인자에게도 흡인력이 있다. 최저 정도의 폭력, 코미디의 '뭇된 장난', 저질적인 언어를 허용하였다.

각항 기준의 부합조건 :

정태 : A1/B1/C1/D1/E1

동태 : F1/G1/H1/I1/J1/K1/L1

종합평가 부합조건 : 전부 기준의 1지표의 조건에 부합되어야 한다.

### 중학생 연령 대 이상

폭력 콘텐츠, 경한 저질언어, 극히 적은 포르노 소재를 허용한다.

각항 기준의 부합조건

정태 : A1/B1/C1/D2/E2

동태 : F2/G2/H1/I1/J1/K1/L2

종합평가 부합조건 :

1) 정태지표 중 폭력, 포르노, 공포정도가 각항기준의 1지표에 부합되어야 하고; 사회도덕, 문화 내포정도가 최저로 기준의 1지표, 최대로 2지표에 부합되어야 한다.

2) 동태지표 중 채팅시스템의 문명정도, 게임 내부 사회체계의 질서, 게임 아바타의 홍보, 게임시간의 제한이 모두 기준의 1지표에 부합되어야 하고; 위법 프로그램(핵 프로그램), PK행위, 사회적 책임 정도가 기준의 1지표 또는 최대로 2에 부합되어야 한다.

### 고등학생 연령 이상

중학생 연령층에 비해 더욱 많은 폭력 및 포르노 콘텐츠를 허용한다.

각항 기준의 부합조건

정태 : A2/B1/C2/D2/E2

동태 : F2/G2/H2/I2/J1/K2/L2

종합평정 부합조건 : 정태지표 중 포르노 정도가 기준의 1지표에 부합되어야 하고, 기타 4가지에서 적어도 3가지가, 많게는 4가지가 기준의 2지표에 부합되어야 한다.

### 18세 이상

단지 18세 이상의 유저를 상대로 하였기에, 미성년자에 대한 홍보, 발행을 허용하지 않는다.

각항 기준 부합조건

정태 : A3/B3/C3/D3/E3

동태 : F3/G3/H3/I3/J3/K3/L3

종합평가 부합조건 : 종합평가에서 적어도 어느 한가지의 지표가 평가기준의 3지표에 부합되고, 기준의 3지표에 부합되는 항목이 적어도 4가지여야 한다. 동태지표 중 어느 1가지가 기준의 3지표에 부합되어야 한다.

### 위험 급별

주관부문에 이 급별 게임에 대하여 주의할 것을 신청한다.

각항 기준의 부합조건

정태 : A3/B3/C3/D3/E3

동태 : F3/G3/H3/I3/J3/K3/L3

종합평가 부합조건 : 평정지표 중 4가지이상의 항목의 지표가 기준의 3항에 부합되거나 또는 서비스과정에 게이머에 대한 악성사건의 조작을 목적으로 하였다.

※ 녹색게임 전문사이트 : [www.game315.com/yxfj](http://www.game315.com/yxfj).

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-11-17/145460760.shtml>

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