



## 특집

- 인터뷰 : 성탕커지유한공사(圣堂科技有限公司) 이사 왕쑤우(王潇)

## CHINA GAME NEWS

- 중국산 온라인게임 그룹화 개발 개시
- 2010년 상하이 온라인게임 산업, 70억 위안 전망
- 성따(盛大), 휴대폰게임 개발회사 합병
- 고 연봉 온라인게임 전문 인력, 스트레스도 커
- 불법게임, 여전히 판매돼
- 중국과 한국, 공동으로 전시회 개최

## GAME 소개

- 탠탕(天堂, 리니지)

## GAME 순위

- 2004년 9월 패키지게임 인기순위

## 법률 및 정책

- 단기간 내 온라인게임에 대한 지나친 제한 없을 듯
- 수입 온라인게임 평가기준 제정



## 인터뷰 : 성탕커지유한공사(圣堂科技有限公司) 이사 왕소우(王潇)

중국 내 게임업체가 증가함에 따라 중국 국산 게임도 날로 증가하고 있다. 특히 캐주얼게임은 많은 게임업체와 게이머가 관심을 가지는 게임 유형이다. 성탕커지유한공사에서 제작한 <치웬(奇缘)>게임은 중국 캐주얼 엔터테인먼트시장의 많은 관심을 끌 것으로 기대된다.

### 게임 산업과 관련한 운영경험이 있는가? 갈수록 치열해지는 중국 국내 게임시장에서의 전략은?

: 성탕커지는 대중들에게 온라인게임 서비스, 인터넷 엔터테인먼트 및 가상 생활서비스에 주력하고 있는 새로운 회사이다. 중국 인터넷응용과 엔터테인먼트시장에서의 다년간의 경험과 깊이 있는 지식을 기초로 하여, 2003년 여러 나라의 모험투자기금으로 SHENGTANG INTERACTIVE ENTERTAINMENT LIMITED를 설립하였다. 또 중국 국내에 전문적인 독자기술회사와 운영회사를 설립하였다. 현재 성탕커지는 매우 빠른 속도로 중국시장을 개척하고 있다.

성탕커지는 유저를 중심으로 파트너와 대중의 서비스 제공을 기본으로 한다. 또한 기초온라인 운영업체를 중심으로 합작, 공동수익을 경영이념으로 하고 있다. 새로운 산업이든지 전통산업이든지 시장이 있으면 필연적으로 경쟁이 있다. 성탕커지의 팀원들은 다년간 경쟁과정을 거쳤기 때문에 경쟁은 아주 보편적인 현상이라고 본다. 어떤 의미에서 우리의 경영이념은 '보수적'이지만, <실적, 생존, 창조>가 전체 경영의 핵심이다.

우리의 목표는 유저에게 부단히 우수한 품질의 서비스를 제공하고, 또 회사 주주에게 장기적인 수익을 주는 기업으로 성장하는 것이다. 어떠한 시장에서든지 진심으로 유저들을 위하고, 부단히 유저들의 수요를 만족시키는 동시에 원가조절을 잘 통제하는 회사는 꼭 가치 있는 좋은 기업으로 성장할 수 있다고 생각한다.

<치웬(奇缘)>게임으로 보아 성탕커지의 게임 플랫폼은 여전히 캐주얼게임이다. 많은 게이머들이 이 개념에 대하여 아직 잘 모르고 있는 것 같은데?

: <치웬>의 제1대 제품은 아바타 연동 엔터테인먼트 커뮤니티다. 이 커뮤니티는 온라인게임의 표면과 가상커뮤니티 성질을 지니고 있다. <치웬>의 최종제품은 현실과 가상의 결합게임으로, 이 게임은 현실을 초월한 사람들이 자유, 자주적인 정신수요를 만족시킬 수 있다. 현재 <치웬>의 제2대 제품이 이미 기획단계에 진입했다.

성탕커지는 <연동(Interactive), 호통(Interconnect), 호환(Inexchange), 수집(Integration)과 탐색(Investigation)> 등 5개 이념을 기본으로 하고 있다. 통합 Avatar, 신속통신, 현장 채팅, 낭만친구사귀기, 내 정원, 캐주얼게임, 애완동물 기르기, 가상사회 등 여러 가지 많은 패션적인 엔터테인먼트의 요소들이 결합된 대형 연동 엔터테인먼트의 플랫폼인 <치웬(奇缘, Xpay World)>, 캐주얼 온라인게임

<화화만(哔哩哔哩, BiBiMan)>, 광대역 연동게임의 플랫폼 등의 제품을 출시했다. 생활을 즐길 줄 알고 현대기질이 넘치는 젊은 세대에게 전 방위적인 디지털 엔터테인먼트와 가상생활 체험을 서비스한다.

<치웬>게임은 광범위한 연령의 유저 군을 고려하였기 때문에, 12살~40살 또는 연령이 더 많은 그룹도 적응된다. 폭력을 사용하지 않는 가상세계에서 제2인생을 찾으려는 게이머들에게 매우 적합하다.

**현재 중국 국내의 캐주얼게임시장은 주로 성파(盛大)의 <비엔비>가 시장의 거의 대부분을 차지하고 있고, 게임의 플랫폼에서는 상하이 호우팡(上海浩方)의 영향력이 매우 크다. <치웬>의 장점은?**

: 객관적으로 말한다면, 타사에 비해 특별한 장점은 없지만 부담도 없다. 인터넷시장은 변화무쌍한 시장으로, 시간이 바뀔에 따라 시장·새로운 기술·새로운 창의, 또 새로운 수요가 끊임없이 나타난다. 특히 중국 인터넷 소비시장은 방대한 인구를 바탕으로 그 전망이 무한하기 때문에 어떤 회사든지 장기적으로 시장을 독점할 수 없다고 생각한다. 때문에 새로운 시장기회는 언제나 존재한다. 이 기회를 잘 잡으면 회사는 큰 성과를 가져올 수 있다.

성탕커지는 자체의 연구개발과 합작운동을 위주로 하는 온라인 엔터테인먼트 서비스 제공업체다. 지난 1년간 우리는 내부 생산력의 구축에 주력하였고, 몇 가지 소형 엔터테인먼트 제품을 출시했다. 그 주요 제품으로는 <치웬>과 캐주얼온라인게임 <화화만>이다. 2005년에는 <치웬>의 제2대 제품의 개발과 홍보에 주력할 것이다.

**게이머들은 <치웬>에서 패션적인 캐주얼게임이라는 것을 충분히 체험할 수 있을 것 같은데?**

: <치웬>의 제1대 제품은 Avatar 연동 엔터테인먼트 커뮤니티다. 이 커뮤니티는 온라인게임의 표면과 가상 커뮤니티의 성질을 띠고 있다. 현재 주요한 성능은 Avatar, 내 정원, 친구 사귀기, 커뮤니티그룹과 소형게임 등이다.

첫째, <치웬>게임 가운데 의상이 잘 갖추어져 있고, 그 종류가 매우 다양하다. 겨울 의상, 봄·가을 의상, 여름 의상, 제복, 정장, 드레스, 아바타 형상이 모두 갖추어져 있다. 현실적인 시각에서 보면 이에 빠져들게 될 정도다. 또 프랑스 최신 패션발표회에서의 복장을 제공했기 때문에, 패션과 개성을 추구하는 게이머에게 자신을 더욱 돋보이게 한다.

둘째, 고전적인 온화함과 화려함, 현대의 간단함과 편리함, 옛것을 추구하는 소박함과 우아함, 자연적인 신선함 등 여러 가지 인테리어 설계는 유명 설계사들이 제공한 것이 아니라, 우리 커뮤니티 내의 평범한 사람들이 설계한 자신의 집이다. 게이머들은 커뮤니티 내에서 자신의 상상력과 창조력을 발휘하여, 나름대로 자신의 집을 장식할 수 있다. 실내장식 취미와 사랑하는 사람과 공동으로 '보금자리'를 구축하는 취미를 충분히 체험할 수 있다.

셋째, 록, 게임, 정감, 느긋한 채팅을 주제로 한 가상적인 실제 환경 채팅실을 공동으로 설계했다. 패션적인 게이머가 패션적인 환경에서 풍부하고 다채로운 동작, 표정을 설정하여, 커뮤니케이션 과정에 장애가 없고, 교류가 단조롭지 않다. 채팅 체험과 느낌을 최대한 높였다.

넷째, 커뮤니티 그룹의 게이머들이 연동을 진행하는 주체이므로 결혼, 의형제, 가족, 커뮤니티

그룹, 회의와 정부 등 패션적인 성능 등 게임을 하는 재미를 최대한 향상시켰다. 게이머들로 하여금 자신이 단순한 게임을 하고 있기보다는 천당과 환상 속에 있다는 것을 체험하게 한다. 그중에 시종 연관되어 있는 주제는 영원불변한 사랑이다. 어느 시대든지 사랑은 이 세계의 주제로 우리의 커뮤니티도 예외가 아니다. 그러나 창의가 없는 직접적인 고백은 아주 식상하다. 때문에 우리는 게이머들을 위하여 생화 등 여러 가지 낭만적이고 패션적인 작은 소품을 준비했다. 이에 따라 많은 사람들이 부러워하는 경우직녀가 되는 체험을 할 수 있다.

**이 게임의 오픈 베타 예정일은?**

: 10월쯤에 내부 테스트를 진행하여 12월쯤 정식으로 오픈 베타 할 예정이다.

**현재 성탕커지에서 <치웬>제품 외에 계획하고 있는 게임관련 프로젝트는?**

: 2004년에 캐주얼게임 <화화만>을 출시할 예정이다. 이 게임은 주로 천체대전을 배경으로 하고, 3D기술을 응용하여, 게임 중에 매우 귀여운 7가지 인물형상을 부각할 계획이다. 귀여운 게임도구와 게임 바탕화면, 미국식Q판 애니메이션을 바탕으로 하였기 때문에 밝은 칼라의 효과가 뚜렷하다. 화면에는 많은 랩과 그림 등을 첨가시켰다. 동시에 게임의 음악과 음성효과 부분에서도 특징이 있다. 이 게임 외에 2004년 마지막 분기에 모바일게임 유형의 개발프로젝트를 추진할 예정이며, <치웬>의 제2대 제품도 현재 이미 기획단계에 들어서 있다.

자료 : <http://www.52pk.net/html/Commerce/Gather/20040810/230112.h>



**중국산 온라인게임 그룹화 개발 개시**

신문출판총서 전문가들의 심사를 거쳐 ‘중국 민족 온라인게임 출판공정’에 20개 게임이 선정되었다. 여기에는 진산(金山)이 개발한 ‘평선환취(封神传说)’, 왕이(网易)가 개발한 ‘텐샤2(天下2)’, 무바오란쎄(目标软件)의 ‘아오쓰 online(傲世 online)’ 등 20개가 포함된다.

‘중국 민족 온라인게임 출판공정’은 2004~2008년에 100개에 달하는 홍콩, 타이완 등을 포함한 중국 자체개발 온라인게임을 출판하는 것이다. 이 공정은 수입 온라인게임과의 치열한 경쟁 속에서 중국산 온라인게임을 대량 개발하여 중국시장을 차지하는 데 그 목적이 있다.

21세기에 진입하면서 온라인게임을 위주로 하는 전자게임 산업은 이미 새로운 경제성장점으로 되었다. 지난 2002년, 중국 온라인게임 유저는 840만 명에 달했고 온라인게임 출판시장의 매출수익은 9.1억 위안에 달했다. 이는 또 통신서비스, IT장비제조 등 주변산업에 100억 위안에 달하는 수익을 가져다주었다. 지난 2003년 중국 온라인게임 유저는 1,380만 명으로 전년 대비 63.8% 성장했고, 온라인게임 출판시장의 매출수익은 13.2억 위안으로 전년대비 45.8% 성장률을 보였으며, 주변산업은 150억 위안에 가까운 수익을 올렸다. 업계 전문가는 중국은 이미 세계 온라인게임 산업에서 발전이 가장 빠르고 잠재력이 가장 큰 시장으로 평가했다.

중국 문화시장에서 대다수 전자게임 제품은 해외로부터 수입되고, 중국산 게임의 경우 5%에도 달하지 못했다. 이는 중국 온라인게임 산업발전을 저해하는 큰 요소이다. 여러 가지 원인이 있지만 국내업체가 아직 준비되지 못한 상황에서 중국시장의 신속한 성장은 해외의 우수한 제품들이 시장을 점유할 수밖에 없었다. 외국제품을 대리함으로써 큰 이윤을 얻을 수 있기 때문에 대다수 국내 업체들은 연구개발에는 신경을 쓰지 않았다.

‘중국 민족 온라인게임 출판공정’은 국가에서 지원하고 전국 50개 업체가 공동으로 이 그룹화공정에 참여하게 된다. 이 공정에 참여하는 업체들에 대해서 국가에서는 관리, 세금, 자금 등 면에서 지원을 아끼지 않을 것이다.

국내기업이 해외기업을 이길 수 있는가 하는 관건은 게임 수량이 아닌 제품의 질이다. 질 면에서 이기려면 인재, 기술이 해외보다 우수해야 한다. 하지만 현재 국내에는 중, 고급 전문 인력이 매우 부족하고 핵심기술이 낙후한 상황이다. 이는 중국 민족 온라인게임 개발에 큰 저해요소로 작용할 것으로 보인다. 때문에 신문출판총서는 단기와 장기적으로 인력육성계획을 수립하였다. 단기적인 계획은 외국의 고급개발인원을 초빙하여 중국에서 게임전문 인력 육성반을 개설하는 동시에 20~30명에 달하는 외국게임업체에 파견하여 공부를 하게 하는 것이다. 장기적인 계획으로는 두개가 있다. 하나는 우선 고급개발인력 육성학원을 설립한 후 외국의 학원과 합작하는 방식으로 베이징 혹은 상하이에 전문적으로 석사생수준의 고급개발인력을 육성하는 학원을 설립하는 것이다. 오는 2008년에 국내 업체에 100명에 달하는 고급인력을 보급하는 것이다. 또 하나는 전국적으로 관련 교수진이 튼튼한 대학 10개를 선정하고 여기에서 관련 학부, 전공을 개설하여 오는 2008년에 3,000~5,000명에 달하는 전문 인력을 육성하는 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090745711.shtml>

## 2010년 상하이 온라인게임 산업, 70억 위안 전망

온라인게임 제품 전시회 ‘ChinaJoy’가 오는 10월 5일부터 7일까지 상하이에서 개최된다. 얼마 전, 상하이출판국 부국장 쭈진뽀(祝君波)는 현재 상하이 온라인게임 산업은 전국적으로 가장 앞서 있으며, 상하이 문화산업계획과 현재의 발전 속도로 보아 2010년에는 상하이 온라인게임 산업 수익이 60~70억 위안에 달해 신문과 TV의 수익을 훨씬 능가할 것으로 예상했다.

주최 측인 국가신문출판총서 관계자는 올해 하반기에는 20여 종의 국내에서 자체개발한 게임제품이 속속 출시될 것으로 예상했다. 민족게임 산업의 발전을 지원하기 위해 국가신문출판총서는 관련부서와 공동으로 향후 5년 안에 100종에 달하는 민족게임 제품을 연구개발 할 계획이며, 남세 면에서도 국내 온라인게임 개발업체에 대해서는 할인혜택을 줄 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090745684.shtml>

## 성따(盛大), 휴대폰게임 개발회사 합병

최근 들어 성따가 베이징의 ‘수위이홍(数位红)’이라는 휴대폰게임 개발업체를 합병하고 베이

징에 지사를 설립할 의사를 보였다. 성따가 계획 중인 베이징지사는 이미 초보적으로 규모를 갖추었으며, 이 지사는 엔터테인먼트 플랫폼을 주 업무로 할 것으로 알려졌다.

성따가 이번 수위이흥을 합병하는 것은 최근 2개월 사이에 제6차로 자본운동을 하는 것이다. 업계인사들은 성따가 수위이흥을 합병하는 데 1,200만 달러에 달하는 자금을 투입한 것으로 예상했다. 현재 수위이흥과 최종담판 진행 중이며 지금 계획 중인 베이징지사로 바로 합병할 것으로 보인다.

성따는 주식시장 상장 후 온라인게임 운영업체에서 종합적인 엔터테인먼트 제공업체로 전환하는 것을 최종목표로 하고 있다. 얼마 전 성따는 내년에는 현재의 직원 수 1,100명에서 75%를 더 늘려 이 목표를 본격적으로 실현할 것이라고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090845963.shtml>

## 고 연봉 온라인게임 전문 인력, 스트레스도 커

최근 들어 온라인게임 전문 인력에 대한 인기가 높다. 많은 게임업체들이 구인광고를 통해 게임인력을 구하는 경쟁을 치르고 있다. 중국 현재 온라인게임 유저가 3,000만 명에 달하는 데 반하여 게임기술 인력은 3,000명에도 미치지 못하고 있다. 통계에 따르면 현재 국내 온라인게임 전문 인력은 60만 명이 부족한 것으로 나타났다.

온라인게임 전문 인력에는 기획, 미술 디자인, 운영, 시장개발, 고객센터 등 여러 분야의 인재들이 포함된다. 업계인사들은 현재 온라인게임 인력이 너무 부족해 고 연봉으로도 구인을 하지 못하는 형편이라고 한다. 텡쑤(腾讯), 광통통신(光通通信), 여우씨취즈(游戏橘子) 등 지명도가 있는 게임회사들은 현재 온라인게임 개발 운영에 필요한 인력을 구하기 위해 온갖 힘을 기울이고 있다.

월 8,000 위안을 준다 해도 적당한 인력을 구하기 힘들다. 여우씨취즈 관계자는 현재 일반 연구개발 인력의 경우에는 월 4,000 위안을 주는데 우수한 인력일 경우 월 8,000 위안 이상, 1만 위안 이상을 받는다고 한다.

온라인게임 종업원들이 업계 외 사람들에게는 '게이미 일'이라는 인상을 준다. 사람들은 온라인게임은 패션이고 쉬운 직업으로서 온라인게임 전문 인력은 게임을 하면서 소득이 높다고 생각한다. 하지만 게임 종업원들은 중국 온라인게임의 발전에 따라 온라인게임 인력들 사이의 치열한 경쟁, 유저들의 날로 늘어나는 수요, 시장에서 많아지는 동류제품, 온라인제품의 연구개발과 운영의 낮은 성공률, 온라인제품의 짧은 수명 등 많은 압력을 받고 있다. GM이라 할지라도 고객들의 불만의 목소리를 매일 들어야 하고 간혹 전산실에 해커가 들어오는 날에는 그들의 '재난일'이다. 따라서 고 연봉의 뒤에는 높은 위험성과 치열한 경쟁이 숨어있다.

온라인게임 업계에 진입하는 것은 치열한 경쟁과 무거운 짐을 진다는 각오가 되어 있어야 한다. 이밖에, 신흥업종인 온라인게임 업체의 구인 기준은 '게임을 좋아하느냐 좋아하지 않느냐'가

관건이다. 광통통신과 텅선은 모두 구인광고에 ‘게임을 사랑하고 게임 창작과 일생을 동반할 자’라는 글을 실었다. 궁극적으로 온라인게임 종업원은 게임을 좋아해야 유저들의 심리와 요구를 잘 알 수 있기 때문이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090846200.shtml>

## 불법게임, 여전히 판매돼

보도에 의하면 난징(南京)시 문화시장에서 ‘쌍화위이지(生化危机)’, ‘후단송신(虎胆雄心)’, ‘미미첸루2(秘密潜入2)’ 등 6종의 게임이 여전히 판매중인 것으로 나타났다.

이 시장빌딩 4층에서 불법게임을 판매하는 가게가 10여 개에 달했다. 기자가 한 가게에 들어가 ‘멍환마짱관(梦幻麻将馆)’이라는 게임이 있냐고 묻자 판매원은 가게 구석진 곳으로 들어가 ‘멍환마짱관’과 ‘튀이(脱衣)’ 등 선정적인 그림이 있는 게임을 가져다주었다. 이 게임은 9 위안이면 구입할 수 있을 정도로 가격이 매우 저렴하였다. 기자는 이 가게 외에 또 다른 가게에서 ‘쌍화위이지’ 등 불법게임을 10 위안에 구입했는데 이는 아직 불법게임이 판매되고 있다는 것을 말해준다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090846056.shtml>

## 중국과 한국, 공동으로 전시회 개최

문화부문화시장 발전센터와 한국 문화진흥원이 2004년 9월 1일 문화부에서 <2004년 국제 데이터 콘텐츠 박람회> 기자회견을 가졌다. 문화시장사, 산업사 및 주중한국대사관 문화처, 한국 문화산업진흥원의 관계자가 회의에 참석했다.

회의에서는 ‘제2차 중국 국제 온라인 문화박람회’와 ‘2004년 국제 데이터 콘텐츠 박람회(DI CON)’의 상황을 소개하였다. 그리고 중국문화부 문화시장발전센터와 한국문화진흥원이 공동계약을 맺고, 양국 전시회의 교류 등에 관해 논의했다. 양측은 서울에서 개최하는 <2004년 국제 데이터 콘텐츠 박람회>에, 중국문화부 문화시장발전센터에서 조직한 모바일 콘텐츠와 호연망(互联网) 콘텐츠의 중국 제공업체의 우수한 데이터 콘텐츠 기술과 그 제품의 전시를 확정하였다. 또한 곧 북경전람관에서 열리게 되는 제2차 중국 인터넷 문화박람회 해외 특별지원업체인 한국문화산업진흥원은 한국 업체가 한국의 콘텐츠 제품과 그 기술을 전시하게 된다. 동시에 중국 국제 온라인 문화박람회 논단에서 발표를 한다고 한다. 한중 양국 업체에 온라인과 디지털 콘텐츠 상호교류의 플랫폼과 시장발전의 공간을 제공하게 된 것이다.

회의에서 시장사 류처장(刘处长)은 중국 국내의 모바일 콘텐츠와 인터넷 콘텐츠 업체에서 자체의 우수한 디지털 콘텐츠 기술 및 그 제품으로 해외박람회에 참석하는 것을 지지한다고 밝혔다. 또 해외박람회 참석을 통하여 해외 문화산업영역과 여러 방면에서 진일보된 교류를 진행한다고 말했다. 또 해외문화산업과 밀접하게 교류를 진행하고, 함께 노력하여 공동으로 본국의 문화산업의 발전을 추진할 것을 기대했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=2686&lm=ywxw>



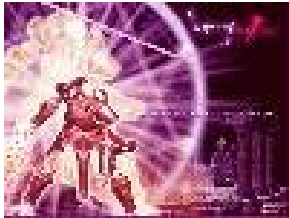
## 탱탕(天堂, 리니지)

개발업체 : 한국Ncsoft

퍼블리싱 : 신랑후렌썬시(新浪互联信息)

게임유형 : 2D 판타지 MMORPG

공식사이트 : <http://www.tiantang.com.cn/>



### 1. 게임 배경

Lineage는 Internet을 통해 즐길 수 있는 MMORPG(Multi Massively Online Role Playing Game)이다. 인기 만화가 신일숙씨의 동명 만화와 배경세계를 공유하고 있지만 보다 매력적인 게임이 되기 위해 많은 창작 설정이 추가되어 있다.

정당한 혈통을 깨뜨리고 왕좌에 군림하고 있는 반왕(反王)을 물리치기 위해 왕자나 공주가 되거나, 혹은 그를 보좌하는 기사나 요정, 또는 마법사가 되어 그가 왕위를 되찾을 수 있도록 도와주게 된다. 물론 이러한 임무를 수행하는 데에는 많은 역경이 기다리고 있다.

게임의 배경세계가 되는 아덴 왕국에는 오크나 골렘 등 인간을 위협하는 몬스터들이 서식하고 있으며, 반왕도 자신의 지위를 위협하는 것을 방관하지는 않을 것이다. 그리고 무엇보다도 자신이야말로 진정한 왕국의 후계자라 자칭하는 무리들이 여기저기에 존재한다. 목적을 이루기 위해 이 모든 난관을 극복하지 않으면 안 된다.

목적을 위해 자신의 힘을 키움과 동시에 뜻을 같이하는 사람들을 모아야 한다. 만약 정당한 혈통의 후계자라면 도와줄 사람들을, 충성을 바칠 주군을 찾고 있는 기사나 마법사라면 왕의 그릇으로 부족함이 없는 사람을 골라야 한다. 사람들은 높은 뜻을 가지고 모인 존경을 담아 혈맹(血盟)이라 부를 것이다.

### 2. 게임의 세계관

Lineage의 배경이 되는 '아덴 왕국'은 10세기 전후 유럽의 이미지를 딴 가상의 세계다. 원작의 표현을 빌자면 '용과 기사와 마법사와 요정의 시대 - 수 많은 왕과 여왕, 왕자와 공주들이 있



있던 메르헨의 시대. 모든 흉악한 것들과, 그에 맞서 싸우는 정의로운 것들이 아직 존재하던 그 시대'라고 할 수 있다. 중세 유럽의 이미지를 강하게 따르고 있다는 그 세계의 사회, 경제적 제도를 받아들이고 있다는 말도 된다. 그렇기 때문에 Lineage의 세계는 왕과 영주와 기사와 영토로 계약을 맺는 봉건제도를 그 사회적, 경제적 근간으로 한다.

하지만 플레이어들은 이러한 제도의 속박에서 비교적 자유로운 사람들이다. 한 때 아덴 왕국은 위대한 선대왕 듀크 데필이 죽은 후 그의 어린 후계자 대신에 용병 대장 출신인 엘리아드 켄라우헬이 왕권을 잡게 됨으로 왕국과 각 제후 간에 팽팽한 긴장감이 감돌고 있었다. '왕이 아닌 왕'이라는 뜻에서 '반왕(反王)'이라 불리는 켄라우헬은 자신의 세력을 공고히 하기 위해 자신을 지지하지 않는 지방영주 세력을 철저하게 굴복시킬 생각으로 있으며, 전왕 듀크 데필의 5인의 혈맹을 비롯한 몇몇 뜻있는 제후들은 그들의 정통 후계자의 소식을 기다리며 반왕에게 반기를 들 기회만을 노리고 있었고, 결국에는 정통 후계자 데포르쥬와 그의 동료들에 의해 반왕 켄라우헬은 힘을 잃고 쓰러지고 만다.

힘을 잃고 쓰러진 반왕이 파괴의 신 그랑카인을 섬기는 다크엘프 일족을 만나 다시 한 번 재기를 꿈꾸게 되면서 Lineage The Corss Rancor의 흥미진진한 스토리가 시작된다.

### 3. 관련 소식

지난 8월 25일 베이징에서는 여름방학 막바지에 들어서면서 리니지를 사랑해준 유저들을 위해 행사를 개최하였다. 베이징 리니지 유저들은 아무나 막론하고 이번 행사에 참여할 자격이 있었다. 이번 행사에는 슈퍼+++, 리니지 마라손 경기, 리니지 지력문제 경시대회 등 다양한 행사를 진행하였으며 사은품도 많았다. 이번 행사는 '리니지'의 유저수를 늘리고 국내 유저들과 게임개발업체, 운영업체 3자간의 교류플랫폼을 제공했으며, 온라인게임 운영업체의 홍보, 기획 등에 도움을 주었다.



### 2004년 9월 패키지게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	○	성지쟁패 (星际争霸, Star Craft)	Blizzarb / 오메이덴즈(奥美电子)
2	○	워써우쟁패3 (魔兽争霸3, War Craft3)	Blizzarb / 오메이덴즈(奥美电子)
3	○	선첸치샤짚3 (仙剑奇侠传3, PAL3)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
4	○	헤이안퍼화이선2(黑暗破坏神2, 디아블로2)	Blizzarb / 오메이덴즈(奥美电子)
5	○	반타우밍-판쿵징잉 (半条命-反恐精英, Half-life)	Sierra / 오메이덴즈(奥美电子)

6	↑	썬위안젠싼와이쩨-텐즈헨 (轩辕剑叁外传-天之痕, TIAN ZHI HEN)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
7	↑	FIFA 2004	메이귀이뎨(美国艺电) / 메이귀이뎨(美国艺电)
8	↓	셴젠치샤쩨(仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 징허스다이(晶合时代)
9	↓	썬위안젠싼와이쩨-창즈타우 (轩辕剑外传-苍之涛)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
10	↑	NBA Live2004	메이귀이뎨(美国艺电)
11	↑	주이중환상VIII(最终幻想VIII)	스커위이얼(史克威尔) / 메이귀이뎨(美国艺电)
12	↓	셴젠치샤쩨2 (仙剑奇侠传2, PAL2)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
13	↑	잉승우디3(英雄无敌3, Heroes3)	3DO / 위삐란젠(育碧软件)
14	↑	썬위안젠싼(轩辕剑叁)	따위(大宇) / 위삐란젠(育碧软件)
15	↑	신셴셴치샤쩨(新仙剑奇侠传, Pal)	따위(大宇) / 중칭뤼황셴(中青旅创先)

자료 : 大众软件 2004년 9월호



### 단기간 내 온라인게임에 대한 지나친 제한 없을 듯

사이디(赛迪网讯)의 9월 3일 소식에 따르면, 무선서비스 제공업체에 대한 감독 관리의 강화로 인해, 중국 국내의 주요 이동 운영업체인 중화사이트(中华网)와 수호(搜狐)사이트의 부분적 멀티미디어 메시지(MMS) 서비스 자격이 연이어 취소되었다고 한다. 이에 중국의 온라인게임 제공업체들이 우려하고 있으며, 무선서비스 제공업체와 같은 입장에 처하게 될까봐 걱정하고 있다.

유명 온라인게임 <미르>의 운영업체에서는 현재 저작권 수여, 해적판과 폭력 등 문제로 인해, 이 게임이 다음번 서비스금지 대상으로 될 가능성이 있다고 우려하고 있다.

이런 문제는 중국이란 새로운 시장에서 사업을 개척하는 과정에 존재하는 모형을 제시한다. 중국 게임시장의 증가속도는 매우 빠르나, 새롭게 시작된 산업으로 규정 제도가 완벽하지 못하고, 성숙되지 못하였으며, 또한 이런 부분이 메시지와 인터넷서비스 면에서 많이 나타났다.

그러나 온라인게임시장의 우려에 대하여, 신식산업부 관계자는 적어도 단기간 내에 중국정부는 온라인게임에 대하여 지나친 제한은 하지 않을 것이라고 밝혔다.

일부 업계인사는 금년 초경에 중국정부가 PC방에 대한 관리, 정돈으로 보아, 온라인게임 산업

은 여전히 일정한 정도의 영향을 받게 될 것으로 인정하고 있다.

왕이(网易, 망역)회사의 Michael Tong은 <현재 중국의 온라인게임시장의 발전은 매우 건전하다. 관련부문에서 온라인게임 산업에 대하여 통제조치를 취한다 하더라도, 회사의 업무에 지나친 영향은 끼치지 않을 것>이라고 말했다. 소식에 따르면, 현재 왕이회사 수익의 60%가 온라인게임에서 창출된다고 한다.

메시지서비스와 마찬가지로 중국의 온라인게임시장은 근 몇 년간에 지속적인 발전을 가져왔다. 예측 데이터에 근거하면, 중국의 메시지와 온라인게임 2가지 서비스의 수익은 10억 달러를 돌파할 것이라고 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090344980.shtml>

### 수입 온라인게임 평가기준 제정

텐지왕(天极网, 천극망)의 9월 2일 소식에 따르면, 신문출판총서의 음향 및 비디오 출판사 부사장 커우쇼우웨이(寇晓伟)는 2004년 중국 호련망(互联网)대회에서, 해외게임 도입에 대하여 계속하여 규제를 강화하고, 총 수량을 제한하는 외에 또 게임도입에 대한 객관적인 평가기준을 현재 제정중이라고 하였다. 만약 해외제작의 게임이 평가기준 테스트에서 통과되지 못하면, 그 게임을 도입하지 못한다고 밝혔다.

그의 소개에 따르면, 중국 온라인게임 산업의 지속적인 증가와 민족 개발능력의 부족으로 인해, 지난 2년 이래 많은 불량한 해외 온라인게임이 중국시장에 반입되었고, 그 가운데는 게임<잔여품(殘次品)>으로 돈을 사기 치는 소규모의 유랑극단(草台班子)현상, 즉 중국 업체가 사기를 당하는 사건들이 연이어 발생하고 있다. 예를 들면 중국의 일부 업체에서 거액의 저작권 금액을 지불했으나, 게임완성도가 매우 저질이어서 근본적으로 운영을 계속할 수 없는 등의 현상도 있다.

중국의 업체, 소비자가 이런 피해를 받는 것을 예방하기 위하여, 총서에서는 게임사업위원회와 중국 국내 업체에 해외게임의 도입에 대한 객관적 평가테스트기준 제정을 위탁하였고, 현재 기준제정을 가속화하고 있다. 이 기준은 해외 온라인게임도입의 강력한 기준이 될 것으로 평가기준을 통과하지 못하면 도입을 금지한다고 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090244697.sht>

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공



DONGGUK UNIVERSITY

동국대학교 중국산업경제연구소

<http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie>

TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002

北京金碧偉業有限公司

<http://www.jinbitech.com>

TEL: 010-8483-2061 / FAX: 010-8483-2062