



## 특집

- 인터뷰 : 중·한 게임인력 양성 프로젝트(2)

## CHINA GAME NEWS

- 하반기 중국어 게임 대폭 증가 추이
- 연방(连邦)과 광통(光通) 연합
- 베이징화이(北京华义)와 징허스다이(晶合时代) 공동판매망 구축
- 차이나왕룡(中国网龙) 유통채널 부서 설립
- ‘링두쥘이쥘(零度聚阵)과 란방란젠(连邦软件)’ 체인PC방 설립
- 게임쥘즈(游戏橘子), SOE와 PS2게임의 공동 개발
- 제2회 CHINA JOY에서 <거상>, <EQ2> 선보일 예정
- “드래곤하트” 올 10월 선보일 예정
- 샤이다오(侠义道) 중추절 행사로 미니게임 오픈베타 테스트

## GAME 소개

- 항하이쓰지(航海世纪, 항해세기)

## 법률 및 정책

- 문화부 : 제2차 위법게임 명단 공표일 미결정
- 신식산업부, 온라인게임 산업에 개입



## 인터뷰 : 중·한 게임인력 양성 프로젝트 (2)

Fovix는 중국 및 동남아시아 등 해외 파트너 업체를 통해 우수한 콘텐츠 공급을 목표로 하는 한국의 IT 개발업체이다. 현재 중국 칭화완보교육센터와 합작하여 북경시에 IT교육센터를 개설 중에 있으며, 중국에서 전문 게임인력 양성을 목표로 하고 있다. 다음은 Fovix 노흥식 이사와의 인터뷰 내용이다.

### 온라인게임 분야를 선택하게 된 계기는?

90년대 중반 ‘어린이 명작동화’를 비롯한 멀티미디어와 컴퓨터기술의 응용에 주력하였으며, 1995년 한국 최초의 전자지도 ‘대동여지도’를 연구 개발하여 한국에서 판매하기도 하였다. 1999년 인터넷의 확산에 따라 포털사이트와 hub사이트 제작에 참여하기 시작하였다. 멀티미디어, 데이터와 인터넷기술을 접목한 프로젝트를 모색하던 중 ‘온라인게임’이라는 종합예술을 발견하게 되었다.

### 세계 온라인게임시장에 대한 견해는?

세계게임의 발전추이는 이미 패키지나 X BOX에서 온라인게임으로 전환되어 가고 있으며, 시장에 출시된 패키지게임들도 거의 온라인기능을 접목하고 있다. 미국, 유럽의 게임시장은 ‘Stand-Alone(독립화면)’의 옵션기능을 위주로 하지만, 한국 및 아시아지역은 다인 동점의 ‘MMORPG’를 위주로 한다. 따라서 북미 또는 유럽에서 인기가 많은 게임이라도 한국과 중국에서는 큰 인기가 없다.

개인적으로 미국과 유럽, 아시아의 게임에 대한 최종목표는 같다고 본다. 다시 말해 미국, 유럽지역의 주류인 ‘Simulation’과 ‘Action’게임이 현재 온라인기능과 접목되고 있고, 한국과 중국 등 아시아의 게임도 ‘업그레이드’ 및 ‘도구’ 등 MMORPG유형으로부터 ‘Simulation + RPG’나 ‘Action + RPG’의 방향으로 바뀌고 있다.

### 한국 온라인게임 산업 발전에 대한 전망은?

한국게임, 특히 한국 온라인게임의 발전은 온라인 기본시설을 토대로 하여 급속하게 발전했다. 현재 일부 국가에서는 아직 시작도 하지 못한 미래형 온라인게임 산업이 한국에서는 이미 성행되고 있다. 90% 이상의 가정에서 4M/초의 인터넷 라인을 사용하고 있으며, 인터넷에 관련한 기초시설이 이미 전 지역에 보급되었다. 많은 국가에서 한국을 흥 쇼핑과 오디오 등 미래 산업 실험실로 칭하고 있다.

이런 상황에서 한국게임시장은 더욱 화려한 그래픽과 대용량의 개발추세로 나아가고 있으며, '대작'이 게임주류가 될 것이다. 많은 게임개발사의 기대처럼 기초시설의 제한을 받지 않는 게임을 개발하려고 하고 있다.

### 중국 온라인게임에 대한 견해는?

중국 게임시장의 빠른 발전은 일정 기간 동안은 지속될 것이지만, 중국 게임 산업의 일부 정책에 문제가 있다. 한국 게임 산업은 게임개발사를 위주로 하지만, 중국 게임 산업은 운영업체(Publisher나 Operator)를 위주로 하는 점에서 뚜렷한 차이를 보인다. 이러한 차이점을 초래하게 된 이유는 국가의 정책 및 경제와 관련이 많다. 한국은 IMF 경제위기 이후, 정부의 투자와 지원이 주로 부가가치가 높은 벤처사업에 집중되었다. 때문에 한국 게임시장은 기술을 핵심으로 발전하여 개발사가 위주가 되고 운영업체는 보조역할을 하는 구도를 형성하였다. 반면 중국 온라인게임 산업은 기본적으로 유통사가 위주이다. 현재 중국의 운영업체는 단지 한국제품만을 대리 운영하는데 그치지 않고, 자체개발을 시작하는 방향으로 나아가고 있다. 중국 온라인게임기술이 아직 미성숙한 상태이고, 기술 인력의 경험이 부족하지만 방대한 시장을 가지고 있기 때문에, 자체개발을 위주로 하는 일부 비영리 기술 팀원들이 속출하고 있다. 개인적으로 중국게임시장은 앞으로 '기술을 핵심으로 하고, 운영을 보조로'하는 방향으로 발전할 것으로 기대된다. 이런 부분을 실현하는 가장 좋은 방법은 바로 한국의 선진기술과 중국의 우수한 인력 및 자금을 결합시켜 중국본토의 게임 산업을 발전시키는 것이다.

### 중국 온라인게임과 한국 온라인게임의 차이점은?

중·한 온라인게임을 비교해보면, 한국 게임 산업은 문화산업 및 중점 육성산업으로, 정부의 지지가 있었다. 한국 온라인게임시장은 개발사가 위주이고, 운영업체는 보조역할을 하는 구도이다. 중국 온라인게임 산업은 이와 정반대이다.

중국 게임의 불균형적인 구도는 조정이 필요하다. 중국 본토의 게임 산업이 '기술 핵심, 운영 보조'의 방향으로 빠르게 발전하기 위해서는 게임의 선진기술과 게임이념으로 게임개발 및 게임업체의 운영, 관리 등 각 방면에서 중국 정부정책과 연계하여 지속적으로, 기술의 독립적인 게임 산업망을 형성해야 한다.

### 중국 온라인게임의 발전방안은?

패키지게임과 온라인게임의 차이점은 패키지게임이 게이머에게 제공하는 것은 개발사가 자체로 제정한 일방정보(만화, 영화 등)이고, 온라인게임은 게이머에게 최대한으로 공원, 운동과 같은 자유공간을 제공한다. 게이머가 자유공간에서 무슨 게임을, 어떻게 할지 결정한다. 게임개발에 있어서 현재 아직 구체적인 통계는 없지만, 개인적으로 온라인게임은 개발사가 50%, 유저가 50%를 창조해야 한다고 생각한다. 이런 비율이 비교적 적합하다고 본다.

온라인게임을 개발하는데 있어 가장 어려운 점은 자유공간이다. 다시 말해 게임기획사가 우선 목표 유저군의 소비습관을 예측하여, 자유공간을 전면적으로 반영해야 한다. 중국 게임의 편집

과 화면 기술은 한국에 비해 뒤지지 않지만, 경험에서 뚜렷한 차이점을 보인다. 이런 이유로, 현재 중국 게임시장에서 한국 게임이 차지하는 비율이 비교적 높다. 중국 게임이 빠르게 발전하려면, 한국의 개발경험을 도입해야 한다. 도입방식은 여러 가지이다. 예를 들면 합자개발, 개발인원 배출이다. 우리 회사와 칭화완보가 진행하는 ‘중·한 게임재교육계획’의 합자는 매우 우수한 모델이 될 것이다.

칭화완보는 중국의 유명 IT인재 교육기구다. 우리 회사와의 합자과정에서, 중·한 양국의 인기 게임개발자를 강사로 초빙하고, 칭화완보의 IT교육부문의 실력과 경험을 이용하여 실무능력을 구비하고, 완벽한 게임개발교육 시스템을 출시할 것이다. 온라인게임의 핵심기술개발 경험이 있는 강사는 자신의 경험으로 교과서에 없는 실무지식을 학생에게 가르치고, 학생을 실제 게임프로젝트 개발로 인도한다. 학생들은 강사의 지도 아래에서 사업팀의 형식으로 게임개발을 진행하고, 졸업할 때 자신이 제작한 제품을 가질 수 있다. 우리의 교육계획은 초급, 중급, 고급 및 전문가 등 4개 단계로 분류하지만, 어느 단계든지 학생들에게 가르치는 것은 실무능력과 경험을 핵심으로 한다. 우리의 교육목표는 이미 게임개발의 기초지식과 기능을 가진 기술 인력이 한국의 게임 개발경험을 받아들여, 그것을 실무에 적용할 수 있는 인재를 양성하는 것이다.

#### 현재 중국의 많은 전통 소프트웨어 업체들이 온라인게임 영역으로 진입하려고 하는데?

중국 게임시장의 발전공간은 매우 거대하다. 유감이라면 현재 중국의 게임운영업체나 유통채널업체 대부분이 해외게임의 대리 운영을 위주로 한다는 것이다. 개인적인 생각으로 중국기업에서 해외게임의 대리 업무량을 최대한 축소하고, 자체개발을 추진해야 한다고 본다.

그러나 현재 어느 개발회사든지 개발경험이 있는 인력은 물론이고 요구에 적합한 게임개발 인재를 구하기가 어렵다. 때문에 ‘합자개발’은 지금 시기에 아주 적합한 선택이다. 만약 중국회사에서 합자개발의 의도가 있다면, 우리는 경험이 풍부한 핵심기술 개발인력(클라이언트, 서버, 회화, 기획 등 각개 고리)을 중국에 파견하여 합자개발을 진행할 수 있다. 중국회사에서는 합자개발의 기회를 이용하여 자체의 개발팀을 구축할 수 있다. 중국 게임 산업은 충분한 개발회사를 가지고 있어, 수준 높은 본토의 온라인게임을 개발 후, 운영업체에서는 중국 자체개발의 온라인게임을 대리하는 것이다. 중국 국산 온라인게임의 대리 운영은 해외 온라인게임의 운영에 비해 뚜렷한 장점이 있는데, 거액의 저작권대리비용과 수익분배를 부담하지 않아도 된다.

개발사는 시장변화에 따라 신속한 게임 업그레이드를 진행하여야만 시장의 수요에 적응할 수 있다. 또한 자체개발한 게임을 해외에 수출하여 분배수익을 얻을 수 있다. 한국을 예로 들면, 현재 한국게임은 중국, 태국, 일본에 수출되고 있다. 중국은 강력한 소프트웨어 인재의 잠재력을 가졌음에도 불구하고 게임 개발영역으로 발전하지 못하고 있다. 개인적으로 중국 게임 산업이 빠른 시간 내에 자체 개발능력을 갖추어, 게임개발과 중국의 게임 운영과정에서 국제적으로 발전하기를 바란다.

#### 온라인게임에 관심을 가진 젊은이들에게 하고 싶은 말은?

첫째, 소프트웨어 개발에서 가장 중요한 것은 스스로 노력하는 것이다. 5년 전 미국 IBM의

보고에 따르면 소프트웨어 개발주기는 6개월이지만, 현재 3개월로 단축되었다고 한다. 다시 말해 신기술이 3개월을 주기로 출시된다. 때문에 스스로의 노력은 선택이 아니라 당연한 것이다. 만약 이를 게을리 한다면 게임개발부문의 진출을 포기해야 한다고 건의하고 싶다.

둘째, 게임 개발은 영화, 소설, 음악, 극본 등 여러 가지 예술 활동에 많이 참여해야 한다. 만화뿐만 아니라 예술 활동에 많이 참여하는 편이 게임 개발에 이롭다고 본다. 이런 예술 활동은 유저의 창조성을 자극하기에, 예술 활동은 그 자체만으로도 높은 가치를 지닌다.

### 중국 온라인게임 산업에는 많은 전문 인력이 필요한데?

이 문제에 대해서는 이미 언급한 대로, 수년간 게임개발과정에서 쌓은 한국 기술 인력의 경험을 수용해야 한다고 본다. 한국의 성공적인 경험을 더욱 잘 배우기 위해서는 게임교육 및 공동개발이 필요하다. 한국시장과 중국시장을 나누는 것은 그 의의를 상실하는 것으로, 가장 관건이 되는 문제는 어느 회사의 무슨 게임이 최고 영향력을 가지고 있는가 하는 것이다. 게임개발기술은 교과서에만 의지하지 말아야 한다. 정말 필요한 부분은 게임편집의 실무경험이다. 현재 한국의 '게임소프트웨어'학과가 있는 대학의 학과 교수들은 박사나 학자, 또는 연구원이 아니라 실제 실무경험을 가진 개발인력들이다. 본인은 개인적으로 2개 대학의 교수직을 담당했었고, 향후 칭화완보와의 게임교육 프로젝트과정에서도 직접 강의를 할 것이다. 다시 한 번 강조하고 싶은 부분은 게임개발의 박사는 실제 존재하지 않으므로 우리는 게임인력을 양성해야 한다는 것이다.

### 귀사의 계획은?

우리는 중국 전문IT교육회사 칭화완보와 함께 게임교육을 실시하여, 우수한 게임인재를 양성하고, 또 우수한 게임개발을 추진할 것이다. 우리는 한국의 기술과 중국의 인재를 결합시켜 중국 자체의 온라인게임을 개발한다. 우리의 계획은 우수인재양성을 통해 먼저 중국에서 게임서비스를 시작하고, 그 후 중·한 게임개발자의 공동개발로 한국, 일본, 태국에 수출하는 것이다.

### 9월의 중국방문은 시장전략과 관련이 있는가?

위에서 언급한 바와 같이, 계획의 제1단계 '우수게임인재 양성' 프로젝트가 이미 시작되었다. 우리 회사와 칭화완보의 '중·한게임인재교육계획'은 이미 시작되었다. 9월 17일에 칭화대학에서 '중·한게임인재교육 계획' 발표회가 열렸다. 곧이어 우리는 게임교육에 관련한 연구 토론회를 추진하고, 게임개발 학과의 테스트강의를 진행한 다음, 교육 교과서를 정식으로 출시한다. 제1단계의 기술교육을 진행하는 동시에 중국 게임개발사 또는 게임개발에 진입하려는 중국 국내 업체가 우리와 게임개발과 운영 합자를 이루기를 기대한다. 우리는 성공적인 경험과 동남아 시장의 자원을 가졌기에, 만약 중국 국내 업체가 게임 산업에서 합자 의향이 있다면 우리는 더욱 광범위하고 심도 있는 합자를 추진할 것이다.

### 온라인게임기술 개발을 배우려는 젊은이들에게 한마디 한다면?

사실상 '게임박사'란 존재하지 않는다. 다시 말하면, 단순한 이론만으로 우수한 게임개발자가

될 수 없다. 게임개발이든 또는 소프트웨어개발이든 가장 좋은 방법은 우수한 소프트웨어의 코드 해석 방법을 배우는 것이다. 소프트웨어 개발을 배우는데 있어서, 각종 언어로 된 교과서의 지식은 누구나 다 알아볼 수 있다. 정작 배워야 할 부분은 교과서를 초월한 내적 지식이다. 이런 지식을 구비해야만 독특한 소프트웨어를 개발해낼 수 있다. 사실 소프트웨어 개발의 기본지식을 알면 일단 게임개발의 능력은 갖춘 셈이다. 그러나 풍부한 경험을 가진 개발자에게 가르침을 받아야만 게임을 개발하는 과정에서 가장 빠른 시간 내에 훌륭한 게임개발인원으로 성장할 수 있다. 만일 개발경험이 없다면, 게임개발과정의 모든 기술을 배우려고 하는 것은 실현될 수 없는 일이다. 한마디로 말한다면, 게임개발영역에 진입하려는 이들은 실무능력 제고에 힘을 쏟고, 단순히 이론적인 지식만을 습득하는데 치우치지 말아야 한다. 게임개발과정에서 이미 습득한 이론지식을 합리적으로 사용하는 것이 가장 중요하다고 본다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/091447642.shtml>



## 하반기 중국어 게임 대폭 증가 추이

여름 휴가기간 동안 대만에서 제작된 온라인게임의 출시가 연기됨에 따라 중국어로 된 온라인게임이 올해 하반기부터 내년 말까지 대폭 증가할 것으로 보인다. 현재의 점유율은 10%대인데 내년 말에는 30%까지 이를 것으로 보인다.

쯔관(智冠) 관계자는 온라인게임 발전 이후, 온라인게임 업계에서 상위를 차지하고 있는 한국의 여러 게임들은 현재 대동소이한 양상을 띠고 있어 게이머들에게 깊은 인상을 남기지 못하고 있다. 이 틈을 이용하여 중국의 문화배경을 바탕으로 한 중국게임들이 게임유저들에게 큰 호응을 얻을 것으로 예상된다.

대만의 게임업체들은 올해 하반기 온라인게임 <텐와이(天外, 천외)>의 출시를 시작으로 중국어로 된 게임을 늘릴 생각이다. 쯔관은 오는 11월에 <신궈에따이쌍자오(新絶代双骄, 신절대쌍교)>, 12월에 <쥘용천사환2(金庸群侠传2, 금용군협전2)>, 내년 1분기에 <산궈권영환(三国群侠传, 삼국군영전)>, 2분기에 <앤룽치쓰환(炎龙骑士团, 담용기사단)>, 하반기에 <툰쓰텐띠2(吞食天地2, 탄식천지2)> 및 황이(黄易, 황역)의 작품을 선보일 예정이다.

이 외에 쯔관은 또 싱가포르에 R&D팀을 구성하여 현지에서 기술협력을 추진하는 동시에 게임을 개발할 예정이다. 해외 기술 도입의 방식으로 게임을 개발한다면 중국 자체의 기술로 개발하는 것보다 훨씬 시간을 단축시킬 수 있다. 이 팀이 개발한 게임은 내년 하반기에 출시될 예정이다.

사실상 쯔관이 개발한 이런 게임 외에도 화이(华义)의 <티에썬궈쯔(铁血三国志, 철혈삼국지)>, 따위(大宇)의 <페이텐리셴(飞天历险, 비천력험)>과 <셴쨌치사환Online(仙剑奇侠传, 선검기협전)>, 송강(松岗)의 <란우산궈(乱舞三国, 란무삼국)>, 완궈(玩酷)의 <샤오린찬치(少林传奇, 소림전

기)> 등의 국산 게임도 지속적으로 출시될 전망이다.

쓰관에서는 점차 국산 게임의 비율이 늘고 있다고 전했다. 현재 10~12%의 점유율을 보이고 있는 국산 게임은 내년에 30%로 오를 가능성이 있다. 나머지 70%는 한국 게임이 차지할 것이나 향후의 중국어 게임은 50%를 차지할 것으로 전망했다. 그 50%중에 쓰관 게임이 절반을 차지하고 <찐용천사찬2>는 3대 게임 안에는 들것으로 예상했다.

그러나 쓰관은 중국 본토에 개발센터를 설립할 계획은 없다고 밝혔다. 관계자는 현재 중국 본토의 게임 개발업체는 상당히 빠른 발전을 보이고 있는데 성따, 저우청, 텅선, 왕이 등의 게임 업체들은 전문 게임 전문 인력이 매우 필요한 상황이다. 그러므로 지금은 전문 인력을 육성할 시기가 아니라고 덧붙였다.

대만 업체들이 조만간에 중국어로 된 게임을 대폭 출시하게 된다면, 각자 개발한 게임의 유형이 비슷한 문제가 발생하게 되지 않을까하는 우려도 있다. 그러나 주제는 비슷하나 스타일은 다르기 때문에 크게 문제가 되지는 않을 것으로 보인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092249450.shtml>

### 연방(连邦)과 광통(光通) 연합

중국의 온라인게임 산업을 공동으로 발전시키기 위해, 국내 최대의 소프트웨어 유통채널업체인 베이징연방소프트웨어주식유한공사(北京连邦软件股份有限公司)와 유명 온라인게임 운영업체인 광저우광통통신발전유한공사(广州光通通信发展有限公司)가 연합하여 ‘<미르3>의 총연합전략 계약’과 관련한 뉴스발표회를 9월 22일 베이징 장성호텔에서 개최한다고 전했다.

이 두 회사의 이번 전략은 업계의 주목을 끌 것으로 보인다. 이번 회의에서 두 회사는 전략적 연맹결성을 발표하고, 베이징연방회사는 광통회사에서 운영하던 <미르3>게임 실물카드의 전국 판매 총대리사로 결정되었고, 연방은 자체의 유통채널의 우위를 이용하여 <미르3>의 전국 범위의 시장홍보와 판매 업무를 담당한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092048982.shtml>

### 베이징화이(北京华义)와 징허스다이(晶合时代) 공동판매망 구축

10월에 베이징화이의 주요 제품이 전면 출시된다. 동시에 줄곧 화이를 지지해왔던 여러 게이머들에게 새로운 WGS정액카드를 출시하여, 전국의 각 판매 사이트에 발송된다고 한다. 이번 300점과 620점 WGS정액카드 오픈기념으로 점수를 2배 선물하고, 이번 카드를 이용하여 화이사의 정액카드를 사용하는 모든 유저들은 기존보다 2배의 점수를 얻게 된다고 한다.

현재 점수로 <쓰치스다이(石器时代)>7.0 중의 가상물품 및 애완동물을 교환할 수 있는데, 관련정보는 <http://www.wayi.com.cn/kefu/gfen/> 에서 알아 볼 수 있다. 새로운 정액카드에는 베이징화이와 베이징징허스다이 소프트웨어회사의 명칭 및 LOGO가 새겨져 있고, 징허 및 대리 판매 사이트에서 판매된다고 한다.

베이징화이는 징허스다이와 함께 강력한 온라인 판매망을 구축하여, 모든 게이머가 여러 가지 편리한 방식으로 WGS정액카드와 화이의 기타 판매제품을 구매할 수 있도록 하였다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-9-20/n52\\_968666.html](http://news.17173.com/content/2004-9-20/n52_968666.html)

### 차이나왕룡(中国网龙) 유통채널 부서 설립

즈환링(值幻灵)3.0 - 융형즈랜(永恒之恋)이 정식 출시 후, 왕룡91패션 엔터테인먼트 플랫폼이 본격적으로 시장에 출시되면서 왕룡사의 유통채널 부서가 9월 1일에 황푸장판(黄浦江畔)에서 정식으로 설립되었다. 이로써 민족문화산업과 중국 국산게임에 뜻을 둔 왕룡회사와 게이머 사이는 더욱 가까워지고 고객 서비스도 더욱 빠르게 될 것으로 기대된다.

회사는 500명의 개발팀원이 정성들여, 성능 좋고 장기적인 부가가치가 높은 91카드를 설계하였다고 한다. 합자의 첫 번째 단계에서 91카드로 '융형즈랜'의 도구 구매를 개방하여, 게이머들은 168.91.com 또는 hl.91.com에서 충전할 수 있고, 이후 91카드의 10가지 대형게임, 100여 가지 소형게임, 다운로드, MP3 문학홈페이지, 91현(炫) 등 13개 프로젝트의 비용과 충전을 개방한다. 게이머와 유저들에게 최상의 서비스를 제공하여, 각 유통채널업계와 더불어 새 장을 열 것으로 기대한다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-9-14/n304\\_221031.html](http://news.17173.com/content/2004-9-14/n304_221031.html)

### '링두쥘이쩐(零度聚阵)과 랜방란젠(连邦软件)' 체인PC방 설립

PC방의 발전모델인 '링두쥘이쩐 - 랜방란젠' 체인PC방이 성도에 설립된다. 2004년 중국 도시 최초로 개최된 인터넷 문화제는 'PC방 업주의 연구 토론회'를 통하여 'PC방의 새로운 경제적 확장', '체인PC방'등의 문제에 대한 연구 토론회로 PC방 경영자의 발전적 사고방식을 넓혔고, PC방을 '정규화, 규범화, 체인'의 방향으로 이끌게 하였다. 베이징랜방본부 체인관리 책임자는 연구 토론회에서 '랜방소프트 체인PC방'과 'PC방에서의 온라인게임 판매홍보'라는 문제에 대하여 발표하였다. 회의는 사천성 문화청, 성도 문화국, 중국청소년 온라인협회, 업계 전문가 및 전국의 유명 PC방 업주 등 300여명이 참석하였다.

이전에 베이징랜방소프트주식회사와 베이징링두쩐산문화유한공사가 공동으로 '링두쥘이쩐(零度聚阵) - 랜방란젠(连邦软件, 연방소프트)' 체인PC방의 합자계약을 맺었다. 양측은 체인PC방의

브랜드 구축, 시장홍보, 경영개발 및 체인관리에서 밀접한 합자를 진행할 것이라고 한다. 업계의 한 인사는 경쟁이 날로 치열해지는 상황에서, PC방 업주들은 가맹체 또는 신제품 도입의 방식으로 시장진입의 위험성을 낮출 수 있다고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/091748580.shtml>

## 게임쥘즈(游戏橘子), SOE와 PS2게임 공동 개발

최근에 베이징게임쥘즈의 초대 CEO 허리상(贺立祥)은 기자회견에서 소니온라인(SOE)과 합자하여 중국에 연구, 개발회사를 설립하고, 연구방향은 PS2게임을 포함한다고 밝혔다.

소식에 따르면, 게임쥘즈사는 7월에 대만에서, SOE와 4가지 프로젝트의 합자진행을 발표하였다. 그 중 중국 국내의 투자계획이 업계의 주목을 끌었다. (기타 3개 프로젝트는 합자회사 설립, 지역제품의 대리, 기술수여이다.) 그러나 게임쥘즈사는 당시 투자계획의 구체적인 부분을 발표하지 않았다. 최근에 게임쥘즈사의 수석 운영자는 게임쥘즈사에서 게임의 연구 개발을 책임지고, 그 개발 방향은 온라인게임과 PS2게임이라고 밝혔다.

중국은 게임기기 하드웨어 제조업에 참여한 이후, 갈수록 게임 소프트웨어의 개발에 더욱 많이 참여하기 시작했다. 일본 게임의 땅이공회사(代工公司)에 이어, 쓰자(世嘉) 등의 게임사가 개발회사를 투자 설립한 후, 중국 본토의 기업들도 게임개발을 시작하였다. 쥘즈 외에 '위첸(昱泉)국제'사에서는 이미 마이크로소프트사의 X BOX게임 개발을 시작하였다.

허리상은 오는 10월에 더욱 상세한 부분을 발표할 계획이며, 쥘즈를 상대로 한 내자회사와 구도개혁에 대한 생각이 확실히 있는 것으로 전했다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-9-17/n331\\_248085.html](http://news.17173.com/content/2004-9-17/n331_248085.html)

## 제2회 CHINA JOY에서 <거상>, <EQ2> 선보일 예정

중국에서 가장 큰 영향력을 가지고 있는 국제 게임전시회인 "제2회 중국 국제 디지털 호환 게임 상품 및 기술 응용 박람회(China Joy)"가 2004년 10월5일~7일까지 상하이 신국제전람센터에서 열린다.

온라인 게임업체 감마니아는 이 전시회에서 현재 무료로 운영 중인 온라인 게임 <거상>과 게임<EQ2>를 선보인다.

2004년 9월 1일, 거상의 무료화는 전 인터넷 게임시장에서 큰 관심을 불러 일으켰다. <거상>은 국가가 제창하는 건전한 온라인 게임에 적합한 게임으로 2백여 개의 성시에서 일어나는 다양한 교역을 통해 게이머들이 경영수단이나 능력을 기를 수 있는 게임이다.

이번 전시회에서는 온라인 게임인 <EQ2>도 등장한다. 이는 <EQ1>의 인물, 줄거리 및 기본 기법을 그대로 이어 받았으나, 500년 전의 시대를 거슬러 올라가서 전혀 새로운 이야기를 전개하고 있다.

이 게임에서 각종 모험을 통해 게이머들은 게임을 즐기고, 16종의 종족과 24종의 직업 중 자신만의 캐릭터를 만들어 낼 수 있다. 고전 RPG게임의 배경들은 EQ2에도 여전히 나타나며 EQ1의 다양한 게임 내용 역시 EQ2의 모험 여정에 잘 드러난다.

이번에 개최되는 CHINA JOY에서 이 게임에 대한 더 많은 정보가 나올 것으로 기대한다.

\*감마니아 사이트 : [www.gamania.com.cn](http://www.gamania.com.cn) \*거상 운영사이트 : [www.jushang.com.cn](http://www.jushang.com.cn)

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092149207.shtml>

### “드래곤하트” 올 10월 선보일 예정

2004년은 중국 온라인게임에 있어서 상당히 의미가 있는 한 해이다. 신문출판총서 등 관련 부문에서는 2004년을 “중국 민족게임 산업의 해”로 지정하고, “제2회 CHINA JOY”를 2004년 10월 5일부터 7일까지 상하이의 신국제전람센터에서 행사를 가질 예정이다.

2004년 드래곤하트는 대표적인 중국 자체개발의 민족게임 상품으로 시장에 출시되어, 외국산 게임이 주요한 위치를 차지하는 시장에 새로운 변화를 주었다.

난징완마왕뤄파잔어우셴공스(南京万马网络发展有限公司)는 드래곤하트로 이번 전시회에 참여한다. 전시회 기간 동안 이 회사는 대형 거리 공연과 함께 일반인들을 대상으로 “드래곤하트 스타”게임 MM 캠퍼스 선발대회를 개최한다. 상하이의 송장(松江)대학과 함께 각성의 고등학교와 제휴하여 신청한 여학생들 중에서 온라인 심사를 통해 “드래곤하트 스타”게임 MM 1,2,3위를 각각 뽑아 풍성한 상품을 지급하고 이 행사에 참여한 게임 MM은 완마왕뤄의 대변인이 되는 기회를 가지게 된다. “드래곤하트 스타”게임 MM은 아름다움으로 드래곤하트 게임의 매력을 알린다. 이번 행사는 국산게임의 우수성을 유저들에게 알리고 깊은 인상을 심어주기에 충분하다.

자료 : [http://www.dragonheart.com.cn/news\\_1.asp?cid=105&ctype=1](http://www.dragonheart.com.cn/news_1.asp?cid=105&ctype=1)

### 샤이다오(侠义道) 중추절 행사로 미니게임 오픈베타 테스트

<샤이다오>는 중추절 행사용 게임 5개를 내놓았다. 5개의 미니게임은 두더지 잡기, 미로 찾기, 차이뎡미(猜灯谜), 운세보기, 숫자 맞추기이다. 유저들은 각각의 게임안의 NPC와 함께 활동에 참여할 수 있다.

1. 두더지 잡기 : 중추절 행사 화면에 들어간 후, NPC가 있는 곳에서 두더지를 잡는 임무를

받고 그 후에 두더지 잡기 장면에서 지정된 두더지를 잡는다.(들쥐, 햄스터, 다람쥐, 집쥐, 시궁쥐) 10마리의 지정된 쥐를 잡으면, 게임 상품인 “중추절 월병“을 받을 수 있다.

2. 미로 찾기 : 중추절 행사 화면에 들어간 후, NPC가 있는 곳에서 미로 찾기의 임무를 부여받는다. 미로 찾기 화면에서는 캐릭터가 정면의 출구에 도착하면 출구의 NPC와 대화를 통해 임무를 완성하게 된다. 미로의 중간 중간에는 함정과 문제풀기가 있는데 문제를 맞추면 계속해서 진행을 할 수가 있고, 답을 틀리면 미로의 시작점으로 다시 돌아가게 된다. 3번 연속으로 틀리게 되면 미로게임은 완전히 실패하게 된다. 미로게임은 반복해서 즐길 수 있고, 성공하면 맛있는 월병을 먹을 수 있다.

3. 차이뎡미(猜灯谜) : 수수께끼 5~7문제를 맞추면 바로 월병을 획득할 수 있다.

4. 운세보기 : NPC를 찾아서 돈을 주고 월병 하나를 구입하면 앞으로의 운세를 알 수 있게 된다.

5. 숫자 맞추기 : NPC가 1~50 사이의 숫자를 알려주면, 1에서 50까지의 숫자 중 하나를 선택해서 빈칸을 채우면 된다. 유저의 수준에 따라 빈칸 숫자와 힌트를 얻을 수 있다. 총 5번의 기회를 상실하면 실패하게 된다. 이 게임은 반복해서 즐길 수 있으며 상품은 월병이다.

이번행사의 월병은 녹용(장수)과 각시서덜취(정력) 두 종류로 나뉜다. 만약 두 서버를 모두 성공하면, 그 밖의 게임을 할 때, “강스푸3 + 2샌드“중 한 가지를 임의로 받을 수가 있다.

일정한 양의 과자를 모으면 지정한 NPC가 있는 곳에서 추첨행사에 참여할 수 있고, 운이 좋으면 여성 그룹 SHE를 만나는 행운을 얻게 된다.

이런 식의 소규모 게임은 그 종류가 다양하다. 이 오픈 베타 테스트 이후에 유저들은 <샤이다오>에서 더 나은 게임을 즐길 수가 있다.

\*참고 ▶ 샤이다오(侠义道) 운영 사이트 : [www.xiayidao.com](http://www.xiayidao.com)

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092048908.shtml>



## 항하이쓰지(航海世纪, 항해세기)

·개발업체 및 운영업체 : 중국 북경 snailgame (北京游戏蜗牛网络技术有限公司)

·게임유형 : 온라인 3D MMORPG

·공식사이트 : <http://www.hanghai.com/>



## 1. 게임 배경

<항하이쓰지(航海世紀 항해세기)>는 중국의 게임회사 "Snailgame"에서 4년 전에 개발한 온라인게임이다. “항해세기”는 일본 코에이(KOEI)사의 “대항해시대”를 연상케 하는 게임이지만 그보다 낫다는 평가를 받고 있다.

이 게임은 중국문화사를 배경으로 제작되었으며, 오천년의 유구한 중국 역사와 16세기의 유럽 지중해를 배경으로 무역과 해적소탕, 모험 등을 주제로 하고 있는데, 결국 돌아가야 할 곳은 조국이라는 한 가지 신념을 가진 캐릭터들이 출현한다.

## 2. 게임 특징

\* 해전 : 100여척이 넘는 함대가 한꺼번에 전투를 벌일 수 있을 뿐만 아니라, 아름다운 해안 배경을 바탕으로 대규모의 해상전투 장면 등 다양한 방식의 전투를 즐길 수 있다.

\* 무역 : 종류별로 다양한 무역물품과 자유로운 무역방식, 금융체계 체험, 변화에 적응하는 노련한 상인들의 경력, 상품의 유통경로와 16세기에 번영한 해상무역을 체험할 수 있다.

\* 모험 : 끝없이 펼쳐진 자연과, 해적과의 격돌, 항해의 체험, 400여종에 이르는 신기한 물건이 호기심을 만족시켜준다. 또한, 풍부한 모험가들의 지식과 16세기의 역사 배경을 이해할 수 있다.

\* 캐릭터 : 다양한 직업을 가진 자신만의 독특한 캐릭터를 만들어 낼 수가 있다. 풍부한 무기와 복장, 개성 있는 의복과 장신구가 제공된다. 새로운 합성시스템과 자유로운 기능시스템으로 항해선의 업그레이드와 개조가 쉽다.

\* 임무 : 방대한 임무 시스템을 바탕으로 한 일관된 게임의 줄거리로 진정한 항해의 성취감을 느낄 수 있다.

수집과 재련이라는 생산과정을 통해 아이템을 만드는 것이 가능하며 게임 내에 펼쳐진 수십 개의 보물섬 탐험을 통해 진귀한 아이템을 구할 수도 있다.

온라인게임으로는 해양 MMORPG가 거의 없기 때문에 항해세기는 많은 유저들의 큰 관심을 받을 것으로 예상된다. 특히, 개발사가 그래픽 팀만 100명을 가동하면서 구현한 그래픽 자체가 장관을 연출하기에 그것만으로도 볼거리를 제공할 것으로 보인다.

### 3. 관련 소식

인간은 어린 시절부터 매사에 많은 의문을 가지게 된다. 끝없이 탐구하고 답안을 찾아내고, 또 의문을 가지고 답을 찾아내는 행위를 반복하면서 어른이 된다. 사람의 천성은 탐구심을 채우는 것이라고 감히 말할 수 있다.

4년의 정성으로 만들어낸 중국 최초의 항해 온라인 게임<항해세기>의 정식 클로즈 베타 테스트의 시간이 정해졌다. 올해 10월 1일 국경일 오전10시 1분이다. 어떻게 테스트 신호를 알아낼 수 있을까? 기대해온 <항해세기>는 “101 푸른 폭풍의 행동”이라는 지시에 따라 진행된다.

9월 20일부터 미래의 어떤 상황에서 당신이 오직 항해에만 관심을 기울이고 항해체험만을 기대하고 있다면 매일 1시간 1분 동안의 기회를 얻게 된다. 매일 개통시간을 당일 공지하며 이 단계에서는 관리자가 홈페이지에 광고를 한다. 이 광고를 보는 순간 바로 한 장면이 나타나며 직접 <항해세기>의 클로즈베타 테스트의 활성화 부호를 얻게 된다. 그저 매일 이 게임의 사이트에 들어가기만 하면 매일 1시간 1분이라는 체험을 할 수가 있으며, 대양의 힘과 푸른 물결의 꿈을 이루게 된다.

이 전율을 느끼고 싶다면 바로 인터넷 사이트 [www.hanghai.com](http://www.hanghai.com)에 접속하면 된다.

1시간 1분이라는 제한된 시간과 수량으로 분명 얻기 힘든 기회이지만, 본인의 게임역사를 바꾸고, 국산 게임에 대한 믿음을 키울 수 있는 소중한 기회가 될 수 있다.

자료 : <http://hhsj.17173.com/guide/guide.htm>

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092049079.shtml>



### 문화부 : 제2차 위법게임 명단 공표일 미결정

문화부 문화시장사 사장 튀주하이(虞祖海)는 최근 조사 과정에서 제2차 위법게임 명단 공표일은 아직 미결정상태라고 밝혔다.

튀주하이는 제1차 위법게임을 공표한 후, 각 지역의 집행부문에서 법적집행을 전개하였고, 소식에 따르면 현재 절강성과 사천성의 문화부문에서 이미 그 집행결과를 공표하였다고 한다. 두 개 성 문화부문은 PC방 감독 플랫폼과 연합집행팀원의 동원을 통하여 PC방에서 경영되는 금지게임제품에 대한 조사를 진행하였다. 이외에 절강성 문화문물시장 조사원은 현지 조사원과 함께 위법으로 ‘사설서버’, ‘핵 프로그램’을 진행하는 절강 린하이(临海)지역의 ‘중싱소프트(中兴软件)’, ‘사설 서버’와 ‘핵 프로그램’서버 및 관련 설비에 대하여 유치 및 이 같은 장소에 대한 입안(立案)을 실시하였다.

시장에는 이번에 공개되지 않은 위법게임이 여전히 운영되고 있으나, 법적 집행이 계속되고, 또 조사처리의 증거수집도 일정한 과정이 필요하기 때문에, 제2차 처벌게임 명단의 공표일은 아직 결정되지 않은 상태라고 밝혔다. 처벌당한 4개 온라인게임 운영업체에 대해 보충기회는 있으나, 처벌은 면하지 못할 것이라고 전했다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-9-15/n461\\_377342.html](http://news.17173.com/content/2004-9-15/n461_377342.html)

### 신식산업부, 온라인게임 산업에 개입

신식산업부의 한 관계자는 온라인게임 산업은 문화, 체육, 정보 등의 산업과 연관되어 있고, 게임 산업의 발전은 타 산업의 발전과 긴밀한 관계가 있다고 말했다. 신식산업부 부사장 러우친(娄勤)은 조항을 만들어 민족특색이 있는 게임소프트웨어산업을 발전시킬 것이라고 밝혔다. 업계 인사들은 이런 말들이 온라인게임 산업의 고속 발전이 이미 사회 각계의 주목을 받고 있음을 나타내는 것이라고 했다.

소식통에 따르면, 2003년 국가 온라인게임 산업의 발전을 지지하는 정책이 명확하게 제정된 이래, 온라인게임 산업의 발전 속도는 뚜렷이 증가했다. 온라인게임 산업규모가 날로 확대됨에 따라 사회적인 영향도 갈수록 많아졌다. 게임 산업에 대한 국가 감독 시스템은 이미 조정을 거쳤고, 현재 국가의 명확한 규범이 나오지는 않았으나, 최근에 출시된 일련의 정책은 온라인게임의 분담 관리가 시작됨을 알리는 것이다.

게임출판에 대한 신문출판총서의 관리, 온라인문화 경영관리에 대한 문화부의 관리, e-sports에 대한 국가체육총국의 관리가 진행되어 왔다. 최근 신식부와 중앙문명 등 관련부문에서도 게임 산업관리에 개입한다는 소식이 전해졌다. 새로운 소식이 더 나온 것은 아니지만, 업계의 인사들은 곧 분담관리를 시행할 것이라고 말했다.

온라인게임 산업은 문화부, 신문출판총서 등 각 관련부문의 많은 지원 아래에서 발전되었고, 이 게임은 인터넷, 컴퓨터, 소프트웨어, 통신, 제조업, 운영, 서비스, 유통채널과 연관이 있다. 신식산업부가 이를 문화산업, 매체 등의 업계와 연관되게 했다고 신식산업부 사장 장치(张淇)사장이 말했다. 그는 또 온라인게임 산업은 문화 엔터테인먼트산업을 디지털화로써 인터넷산업을 연속이며, 온라인게임 산업 발전은 반드시 문화, 체육, 정보 등의 산업에 영향을 미칠 것이라고 전망했다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2004-9-16/n926\\_842949.html](http://news.17173.com/content/2004-9-16/n926_842949.html)

※ 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