



특집

- 중국 PC게임 산업보고

CHINA GAME NEWS

- 게임<젠샤칭웬> 서버 고장 전국 확산
- 제3회 차이나 조이, 오는 7월 상하이에서 개최 예정
- 오우메이(奥美) Vansoft 인수, 대표팀 한국에서 협상 진행
- 성따 본격적인 온라인 TV 개발 진입
- IBM과 상하이 Capital 손잡고 온라인시장 진출

GAME 소개

- 텐자오 2 (天骄 II 군주 2)

GAME 순위

- 2005년 1월 패키지게임 인기순위

법률 및 정책

- 공안부문 가상재산 유실에 대하여 중시할 것을 강조
- 랜중(联众)의 2종류 게임 재산도박게임 혐의로 운영 금지

중국 PC게임 산업보고

<따중관젠(대중소프트)>가 조사(1회/년)한 중국 PC게임 산업보고가 나왔다. 이는 지난해에 이은 제4기 산업보고서로, 지난해에 비해 발전되었다. 1년 동안 많은 업체와 매체, 조사기구가 게임분야를 대상으로 산업보고서를 출시하였고, 또한 많은 사람들이 적극적으로 경험담을 소개하였다. 우리는 이를 정리하는 과정에서 업계의 빠른 발전변화를 인식하였다. 모두 좋은 방향의 변화만은 아니지만, 업계에서 억만 장자가 나왔고, 그 전망에 따른 산업영역의 각 고리에 대한 분석보고가 잇따랐다. 이는 게임 산업에 대한 관심정도를 보인다. 10여년의 산업경험이 있는 조사보고 통계사의 이번 산업보고 데이터는 그 확실성과 정확성이 인정되어진다.

I. 산업배경

고대 로마인이 이집트를 발견하고 광대한 영토에 대하여 vini, vedi, veci라 말했듯이, 2004년 중국 게임 산업 및 미래 산업 고조에 대하여 한마디로 표현한다면 <왔노라, 보았노라. 쇼크 받았노라>라고 할 수 있다.

게임은 중국시장에서 매우 독특한 역할을 하고 있어서 현재 경제를 이끄는 IT산업의 주요 구성 부분이다. 산업의 빠른 발전과 더불어 많은 사회여론을 낳고 있다. 2004년 중국 온라인게임 업체의 비약적인 발전과 함께 자체의 잠재모순이 뚜렷하게 나타났다. 비록 관리자, 생산자, 소비자 차원에서 게임 산업이 거대한 GDP증가와 취업공간을 제공하였으나, 게임 산업 발전에서 성과가 보여 질 때 업계의 부작용도 나타났다.

II. 패키지게임 시장의 총체적 분석

1. 2004년 중국(내륙) 패키지게임 종류 및 수량 분석

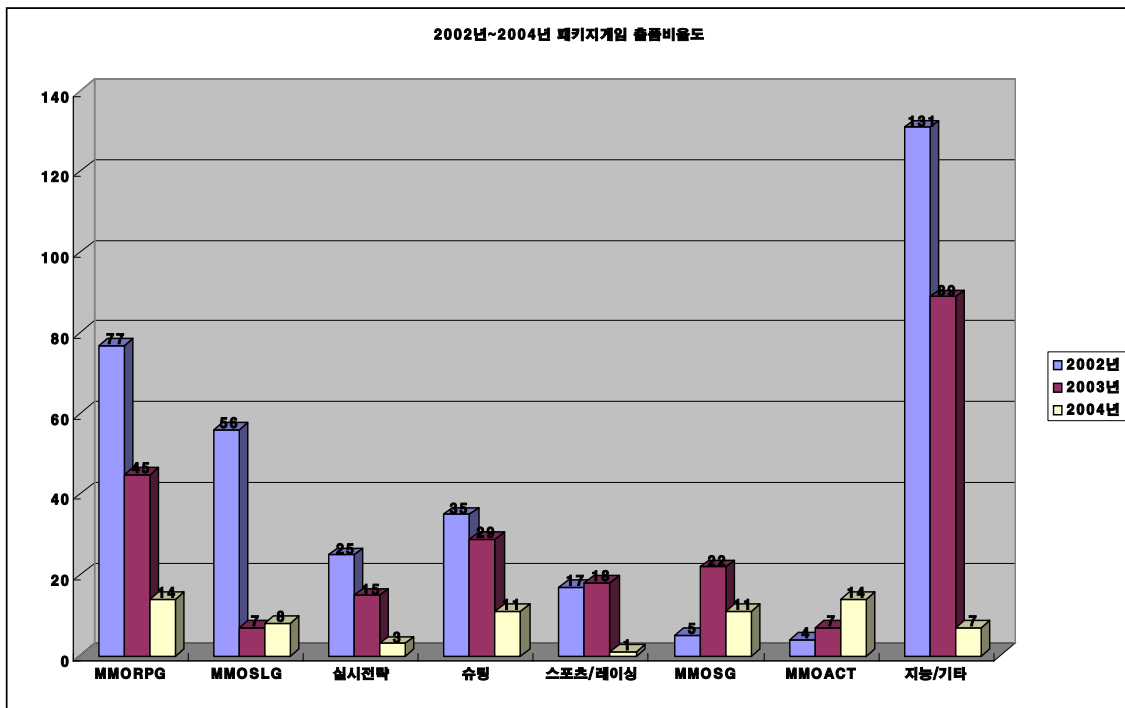
2004년 중국에서 본격 판매된 패키지게임 제품은 모두 201가지이다. 그중 단지 69가지가 2004년 제작게임이고, 나머지 132가지 제품은 2004년 지속 판매제품이어서 그 대부분 판권이 저렴한 가격에 출시되었다. 2004년 패키지게임은 2003년에 비해 뚜렷하게 줄었다. 2003년 출시된 패키지게임 제품의 총수량은 232가지인데, 2004년에는 70%나 줄었다. 중국 대륙지구가 직접 개발한 신제품은 단지 <무획-친양천관(复活-秦殇前传), <썬첸치사환산와이잔-원칭팬(仙剑奇侠传-问情篇)> 몇 가지뿐이다.

제품수량이 줄어든 것은 일정한 차원에서 패키지게임의 개발인원 유동변화를 반영한다. 이는 대리사와 개발사의 총체적 축소로 인한 패키지시장의 축소에서 나타났다. 현재 중국 국내의 패키지게임 운영사는 편집인원을 균형 있게 축소하거나 시장 저조기가 지나가기를 기대, 또는 새로운 분야의 전환을 꾀하고 있다.

공식사이트의 판매수량 조사에 따르면 <셴옌젠와이쥘-창즈타우(轩辕外传-苍之涛), <셴진치사 쥘싼와이쥘-원칭판(仙剑奇侠传三外传), <쩨이텐투룽지(真依天屠龙记)> 등 3가지 무협 RPG게임의 판매량이 평균 10만~20만 세트, <푸훤-친양첸판(复活-秦殇前传), <푸자텐샤쓰(富甲天下四), <판쿵징잉-링덴썩둥(反恐精英-零点行动), <스밍더자우환(使命的召唤)> 4가지 제품 판매량은 평균 5만~10만 세트로 나타났다. 판매에서 중국 게이머가 정품 구매를 유도하는 요인은 게임 품질뿐만 아니라 종류에 매우 집중되고 있다. 이는 중국 게이머의 패키지게임 제품 집중정도를 보여주었다.

제품 장르에서 보면 올해 TV게임 플랫폼의 접목 제품이 많아졌다. <즈환왕(指环王), <버쓰왕즈(波斯王子), <구이무저(鬼武者)> 등 전형적인 액션 모험류의 TV게임이 많아짐과 함께 실시간전략게임류 게임은 단지 3가지에 불과하다. 2004년에도 슈팅 게임이 2003년의 인기를 이었으나, 대부분이 중국시장 발행에 적합하지 않다. 올해 중국에서 발행한 슈팅 위주 게임은 총 11가지이다. MMORPG게임이 총 14가지, MMOSG게임은 총 11가지로 많아졌다. 많은 게임이 다양화되어 MMOACT, MMOAVG, 슈팅, MMOSLG류가 균형 접목하였는데, 이것이 소프트웨어 게임발전의 지향점이다.

<표 1 : 2002년~2004년 패키지게임 제품 출시 비율(단위: 가지 수)>



2. 2004년 패키지게임 총 시장규모

패키지게임 대리사와 유통 채널사의 제공 데이터에 의하면, 2004년 패키지게임 시장총액은 2.77억 위안이고, 그중 2004년 신작게임 시장총액은 단지 1.03억 위안에 불과하다. 2003년 3억 위안 시장총액에 비해 65.7%나 하락하였다. 이런 하락추이는 중국 게임산업 발전의 일각에서 낙관적이지 못하다.

아래 분석 도표는 2004년 중국 주요 패키지게임 유형의 시장비율을 보여준다. 분석 데이터는 2004년 전체 201가지 패키지게임 제품의 총 유형 및 판매량에서 분석한 것이다.

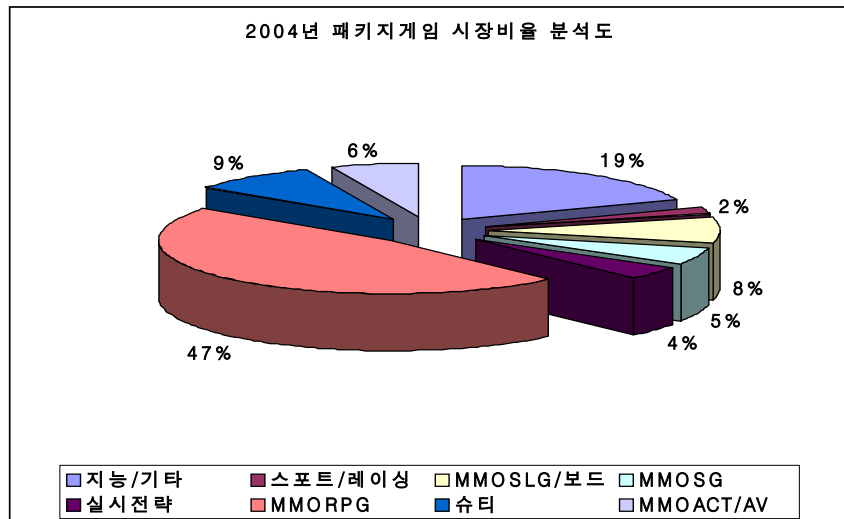
그중 MMORPG게임이 중국 패키지게임 시장의 47%를 점해 중국시장에서의 우위를 보인다. 또한 중국 게이머의 대중화 추이를 나타낸다. 지능개발 유형 게임이 19% 시장비율을 차지했고, 0.53억 위안 새로운 가치를 창조했다. 이 유형게임은 느긋하고 간편하여 쉽게 손에 익고, 개발원가가 비교적 낮아서 많은 게임에 능숙하지 않은 게이머가 유저 군을 이루었다.

슈팅유형 게임이 9% 시장비율을 점했고, 액션유형 게임이 6% 시장비율을 점했다. 최근 몇 년 간의 조사보고에 따르면 이 2개 유형 게임은 중국 게이머의 주요 구매대상에 속하지 않았다.

2004년에 이런 유형 게임이 증가된 이유는 첫 번째, CS의 지속적인 열기가 슈팅유형 게임의 확산을 추진했고 두 번째는, 우수 TV게임 종합게임의 출시가 원래의 패키지 게이머를 끌어들었다.

올해 MMOACT/AVG 게임이 2% 시장비율을 점하여, 북미시장에서 큰 인기를 얻고 있는데 반해 뚜렷한 차이점을 보인다.

<표 2 : 2004년 패키지게임 시장비율 분석도>



Ⅲ. 온라인게임 시장의 총체적 분석

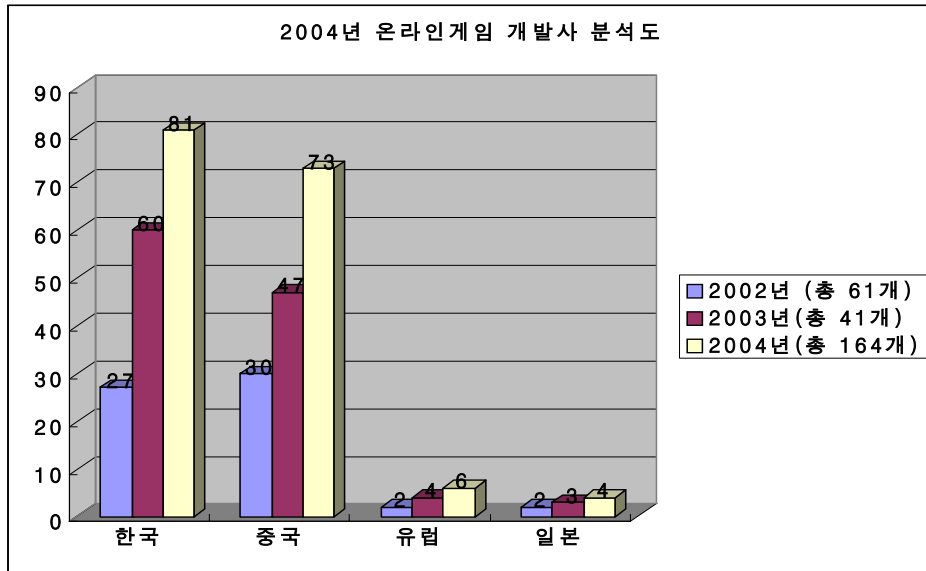
1. 2004년 온라인게임 제품 구성 분석

통계에 따르면 2004년 중국 시장에 운영된 온라인게임은 총 164가지이다. 그중 중국 국산 온라인게임이 73개, 유럽게임이 6개, 일본게임이 4개, 한국게임이 81개이다.

164가지 온라인게임 중 유료게임이 76개, 올해 유료로 시작하는 게임이 26개이다. 현재 온라인 게임 유료주기가 빨라지고 있다. 비록 정부 관련부문의 의도적인 지지로 중국 국산 온라인게임 개발능력이 제고되었으나, 일부 게임의 개발주기가 갈수록 짧아지고, 부분 팀원들이 한 개의 완벽한 온라인 게임을 개발할 수 있는 경험을 갖추지 못했다. 3개월의 짧은 테스트기간에 시급히 제품을 시장에 출시하였기에 온라인게임 시장 품질 하락이 나타났다. 계속 이런 추이로 나간다면 비록 발전은 할 수 있지만 발전원가가 지나치게 높아진다. 만약 정부의 대대적인 부추김이 없으면 현재의 개발사 시장비율

구도가 이루어질 수 없다.

<표 3 : 2004년 온라인게임 개발사 분석도(단위: 가지)>



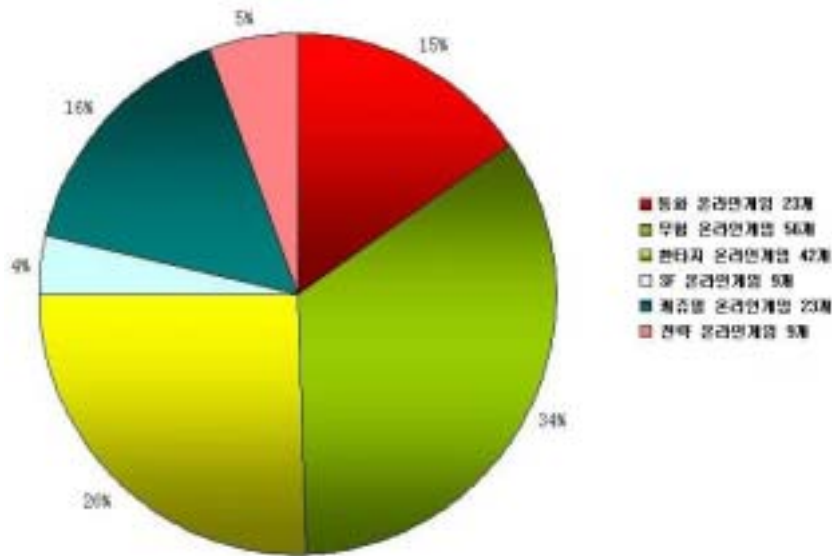
2. 2004년 온라인게임 제품 유형 분석

2004년 중국 온라인게임 제품 유형이 여전히 단순해 보인다. 총 164개 게임에서 무협유형과 환타지 유형 게임이 98개로 60%이고, 동화(귀여움)형 온라인게임이 23개로 2003년 21개에 대체로 맞먹는다. 캐주얼(캐주얼게임 커뮤니케이션 대작 포함)류 게임이 23개로 16%를 차지한다. 캐주얼게임이 근 1년 동안 재도약 추이를 보인 것은 캐주얼게임유형 게임이 한국시장에서 매우 큰 수익을 올린 것과 관계된다.

몇 년 전 온라인게임이 초기 발전단계에서 캐주얼게임 커뮤니케이션 돌풍을 일으켰었으나, 충분하고 명확한 요금제 부족으로 재차 잠잠해졌다. 캐주얼유형 온라인게임이 지능개발유형 패키지게임과 유사하게 광대한 유저 군을 갖고 있고, 특히 여성 게이머와 사무직원에게 인기가 있다. 그러나 현재 단일한 캐주얼 플랫폼은 안정된 유료유저 군을 끌어들이지 못하는 것으로 나타났다.

2004년에 출시된 중국국산 온라인게임 중 종합경쟁력을 갖춘 완벽한 제품은 없다. 현재 테스트 진행중인 몇 가지 중국 제작 온라인게임이 미래에 산업의 새로운 증가 요인이 되는가는 지켜봐야 한다.

<표 4 : 2004년 온라인게임 유형 분석도(단위: 개)>



3. 2004년 온라인게임 시장 총규모 분석

2004년 온라인게임 총규모는 다음 루트를 통해 얻어냈다. 첫 번째, 온라인게임 운영사가 제공한 게임접속 수 및 온라인게임의 시간당 평균 비용에 따라 현재 온라인게임의 년 총 판매액을 통계해냈다. 두 번째, 유통채널업체가 제공한 관련데이터에 따라 상의한 온라인게임의 접속수치 및 시간당 평균 비용통계의 정확여부를 분석해냈다.

각 지역 정보제공자가 PC방 및 판매구역 서비스에 대한 조사로 위의 분석과 데이터의 정확성을 검증했다. 그중에 왕이(网易)와 성따(盛大) 2개 회사는 현재 유통채널업체 카드요금제를 이용하지 않기에 2개 회사의 재무보고 및 비용정액카드 액에 따라 2개 회사 유료게임 접속수치를 재 통계하였다. 기타 온라인게임의 총 접속수치 비율을 통하여 2004년 온라인게임시장 총 규모를 조사했으며, 검증과정에 정보제공자의 수치를 참조하였다.

이런 분석 조사를 통해 최종적으로 2004년 중국 온라인게임 평균접속 수치가 총 281만 명이고, 2003년에 비해 104만 명 증가된 통계데이터가 나왔다.

성따, 왕이 2개 회사의 년 수익 총금액이 2004년 중국 온라인게임시장 총액의43.4%를 점했다. 이 수치는 예상 비율보다 적다. 본 잡지사 정보제공자의 조사에서 년 초와 년 말 중국 국내 시장 온라인게임의 인기도 변화가 뚜렷하게 나타났다.

운영사의 수익은 평시의 절감비율에 유통채널 업체의 수익을 합해 얻어냈다. 2004년 중국 온라인게임 산업 총 시장규모는 55.3억 위안이고, 2003년에 비해 59% 증가하였다.

올해 통계에 따르면, 온라인게임 소비가 월 60위안 이상의 유저비율이 지난해의 16.08%에서 11.74%로 하락하였다. 온라인게임 유저의 총수가 비록 확장되었으나, 온라인게임의 개인소비 수준이 낮아졌다. 우리는 각 회사에 대한 데이터에서 2005년 MMORPG의 소비능력이 기본상 포화되었고, 유저 증가속도가 완화되었음을 분석했다. 이밖에 성따를 비롯한 게임운영사의 재무 분석에서 올해 시장

의 캐주얼유형 온라인게임 수익이 전체 시장게임업무 총수익 20%를 차지한 것으로 나타났다. 미래 증가될 네티즌 수치와 CNNIC의 통계수치에 의해 내년 온라인게임시장 증가비율이 39%, 시장 총 규모가 76.8억 위안에 달한다고 내다봤다.

<표 5 : 온라인게임 년도별 시장총액(단위: 억 위안)>



IV. 종합

2004년에 중국 PC게임시장 총규모는 58.07억 위안, 그중 패키지게임시장 총규모가 2.77억 위안이고, 온라인게임시장 총규모가 55.3억 위안으로 양자 비례가 1:20 이다. 국가와 지역에 따라 서로 다른 소비습관이 존재하나, 게임 산업 특히 패키지게임 산업으로 보면 이런 비례는 기형적이다.

2004년은 중국 온라인게임 산업발전과정의 중요한 한해로서, 전환과 변화의 한해, 단계를 이어주는 한해이다. 2004년에 온라인게임의 돌풍이 뚜렷하게 나타났고, 이런 돌풍이 멎기 전에 여전히 새로운 자본금이 기타 전통산업에서 전이해 왔다.

2004년은 새로운 구도형성 과정 중의 한해이다. 최근 2년 내 발전한 온라인게임 선두권 업체의 출시제품에 대한 게이머의 인기가 점차 떨어져가고, 여러 요인에 의해 성과를 얻은 운영사가 서로 유저 군을 분할하고 있는 가운데 유저 군이 점차 증가하고 있다.

2004년은 패키지게임 운영사가 관망 자세를 취한 한해로서, 업체가 여전히 생존하고, 또한 시기를 기대하고 있다. 2004년은 여전히 끊임없이 산업을 관찰한 한해이다. 신생산업은 끊임없이 변화하고 있어서 미래전망이 예상된다.

자료 : 따중완젠(大众软件) 2005년 제1호

게임 <젠샤칭웬> 서버 고장 전국 확산

1월 9일 오전 9시경 쩐산 소프트웨어의 서버에 문제가 발생했다. 젠샤칭웬 게임의 일부 게이머는 게임 중에 컴퓨터가 갑자기 다운되는 것을 발견하였으며, 같은 날 저녁 8시에 일부 지역의 게임이 정상화 되었다.

한 게이머에 의하면 오전 9시에 등록할 때는 정상적으로 사용할 수 있었으나 11시에 로그아웃한 후 다시 들어갈 수 없었다고 한다. 오후 5시 쯤 쩐산 소프트웨어는 전국 19개 지역의 모든 서버에 대해 긴급 보수를 진행한다고 알렸으며 전국의 많은 게이머가 영향을 받았다.

오후 6시, 기자가 고객센터 핫라인에 연락을 한 결과 아침 9시부터 전국의 여러 지역에 분포하고 있는 게이머로부터 게임에 문제가 있다는 사실을 통보받았다고 밝혔다. 이에 쩐산 측에서는 게이머에게 가져온 불편에 대해 유감의 뜻을 전했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-09/74556.shtml>

제3회 차이나 조이, 오는 7월 상하이에서 개최 예정

1월 11일자 천극망(天极网) 보도에 따르면 차이나 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 및 기술 응용 전시회, 즉 제3회 차이나 조이가 2005년 7월 21일~23일 상하이 신국제전시센터에서 열린다. 또한 위원회 관계자에 의하면 향후 차이나 조이는 모두 상하이에서 개최될 예정이라고 밝혔다.

차이나 조이는 신문출판총서가 최초로 주최한 게임전시회다. 2003년 7월 개최 예정이던 1회 전시회는 2004년 1월에야 개최되었다. 개최주기를 고려하여 주최기관은 제2회 차이나 조이 전시회를 2004년 10월로 미루었다. 업계 관계자는 2005년에는 전시회를 1회 중지해야 한다는 주장도 있었으나, 제3회 차이나 조이 전시회를 7월 21일 개최한다고 발표했다.

전시회 관계자의 소개에 따르면 차이나 조이 전시회의 매년 개최시기는 7월 이후로, 개최장소도 정해졌다고 한다. 지난 2회 차이나 조이 전시회는 베이징과 상하이에서 전시하였으나, 향후 계속 상하이에서 진행할 예정이다. 차이나 조이 주최기관은 제3회 차이나 조이 업체 참가 안내 업무를 11월부터 본격 시작하였다고 밝혔다. 지난 2회 전시회에 비해 이번 전시회는 게임평가를 비롯한 내용을 추가할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-11/75038.shtml>

오우메이(奥美) Vansoft 인수, 대표팀 한국에서 협상 진행

최근 오우메이사가 <开天>게임 개발사인 한국 Vansoft를 인수한다는 보도가 나왔다. 그러나 오우메이 관계자는 인수소식에 대하여 시인하지 않아 인수사실 여부가 밝혀지지 않았다. 최근 관계자는 오우메이사가 관련 팀을 한국에 파견, 중국 서버의 일부 현황 및 게임 <开天>의 지속개발에 대하여 Vansoft와 공동 협상, 계획을 수립 할 것으로 전했다.

관계자는 또 지난번 한국 측의 일부 기술적인 문제로 운영과정에 서버에 문제가 발생하였고, 문제해결이 제때에 이루어지지 못해, 게이머들의 불만이 심각했다고 하였다. 이에 대해 오우메이 측은 이번 인수 의지를 다지게 된 것으로 보인다.

이번 협상의 중요한 목적은 Vansoft 에 압력을 가하여 한국 측이 중국 게이머들의 의견 및 갑작스런 문제발생에 따른 해결속도를 권고할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-05/73505.shtml>

성따 본격적인 온라인 TV 개발 진입



성따 네트워크 CEO 천탄초

“2005년에는 보드카드게임, 온라인게임, MP3, 영화 등을 모두 TV로 즐길 수 있다.” 성따의 CEO 천탄초가 북경에서 신년 전략을 발표했다. 온라인 TV 개발에 본격적으로 돌입하여 디지털 엔터테인먼트 왕국을 구축하려는 꿈이 실제로 한 걸음 다가서게 되었다고 한다.

“2005년 들어 성따의 돌파구는 온라인 TV(IPTV)이다. 성따는 온라인게임을 TV에 옮길 목적으로 IPTV에 콘텐츠 제공을 꾀하고 있다.” 천탄초가 언급한 바에 따르면 보드카드게임, 온라인게임, 소설, MP3, 영화 등은 모두 TV에 옮겨 즐길 수 있다고 한다.

그는 성따는 IPTV 준비 작업에 착수한지 1년여가 되며, 이 기간에 중국의 모든 유명 TV제조업체와 이미 상담을 진행한 상황이라고 덧붙였다. 이런 업체에서 생산되는 기존의 세톱박스는 온라인게임 운영에 필요한 CPU, 메모리, 하드디스크 등 부품이 설치되지 않았다. 이런 상황에서 성따는 INTEL 및 전통 PC 생산업체에 전문 "성따 IPTV 인터페이스"를 설계 생산하도록 의뢰하였다. 소식에 따르면 인터페이스가 현재 성따 측의 테스트 결과 합격한 것으로 알려지고 있다.

천텐초는 "우리는 이 설비에 장벽을 설치하지 않을 것이며, 기타 콘텐츠 제공업체의 콘텐츠가 이 설비를 통해 가정에 들어오는 것을 제한하지 않는다."고 뺨기를 박았다. 다시 말하면 게이머는 이 설비를 이용해 TV로 보드카드 게임을 할 수 있는 외에 랜종 보드카드 게임도 선택 가능하다. 일부의 성따 제품을 설비에 설치하나 기타 업체의 제품에도 영향주지 않는다는 해석이다.

2005년 성따의 인터페이스 수요량은 약 100만대로 짐작된다. 이것은 가정에서 이용하는 온라인 소비자 수의 1/10정도 된다. "이 설비 생산을 원하는 업체가 있으면 성따는 즉시 말길 생각이다. 성따는 설비에서 이익창출을 꾀하지는 않는다. 우리의 제안가격에 따른 설비 생산 이익은 한 대당 100위안으로 100만대에 1억 위안의 이익창출이 가능하다."

천텐초는 IPTV분야에 진출하는 첫 걸음은 "게임 콘텐츠 제공"으로 양호한 피드백을 얻은 후에 음악, 영화 등의 내용을 제공해야 한다고 했다. 그의 소개에 따르면 IPTV가 보급되고 시기가 성숙되면 성따는 영화제작업체를 인수할 가능성도 있다고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-10/74571.shtml>

IBM과 상하이 Capital 손잡고 온라인시장 진출

최근 국제 유명 IT기업인 IBM사와 중국의 유명 게임 운영업체인 상하이 Capital 정보과학기술 유한회사가 상하이에서 기자회견을 가지고 IBM그룹과 상하이 Capital이 제휴하여 온라인 서버시장에 진출한다고 발표했다. 동시에 최근에 Capital의 《머파치빙2.0 (魔法奇兵2.0)》을 선보이게 된다고 공개했다. 두 회사의 이번 제휴는 매스컴과 게임업체, 유통업체의 각별한 주목을 받았다.

IBM은 현재 세계에서 최대 규모의 서버 제조업체중의 하나이다. Gartner의 데이터에 따르면 2003년, 세계 서버 시장에서 IBM의 시장 점유율은 32%로 1위를 차지하고 있다. 서버시장에서 차지하는 IBM의 선두지위는 이번 합작을 통해 중국 온라인게임 서버 시장 진출에 튼튼한 기반이 된다. 중국의 유명한 게임 운영업체인 상하이 Capital은 지금까지 온라인게임의 개발과 운영에 종사하여 훌륭한 성과를 올렸다. 이번 합작에 사용되는 eServer JS20 블레이더 서버는 향후 운영하게 되는 일련의 게임 제품을 위해 튼튼한 기술보장이 된다.

Capital 정보과학기술 유한회사

Capital 정보과학기술 유한회사는 주로 상호연동 엔터테인먼트, 부가가치 서비스와 소프트웨어 기술개발 및 서비스 등에 종사하는 종합 IT기업이다. 상해시 초허징 하이테크 과학기술 개발구역 소프트웨어 개발센터에 위치하고 있다. 기술사업 범위로 기업 혹은 개인에게 Portal제품(정보 포털) 과 관리 자문을 제공한다.

Capital은 인터넷과 디지털 엔터테인먼트 업계에서 풍부한 경력을 쌓은 인사로 묶여진 관리운영진이 있다. 한국, 대만 등 해외 유명한 디지털 엔터테인먼트 제품 개발업체와 장기적인 전략적 제휴 관계를 확보하고 있다. 건전한 온라인게임과 우수한 서비스 경영이념으로 매체들의 각광과 지지를 받고 있다. 인기 온라인게임인 《머파치빙(魔法奇兵)》은 중국 국내에서 광범위한 게이머가 선호하는 게

임 중의 하나이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-1-10/n988_904457.html



텐자오 2 (天驕 II 군주 2)



게 임 명 : 텐자오 2 (天驕 II 군주 2)
 게임유형 : MMORPG
 개 발 사 : 무바오 소프트웨어(目标软件)
 운 영 사 : 련방 소프트웨어(联邦软件)
 운영사이트 : <http://www.tj2.com.cn/>

<게임소개>

《텐자오》는 순수 국산 온라인게임이다. 2004년 1월 15일 운영을 시작한 이래 가장 주목 받는 국산 온라인게임이 되었다. 잇달아서 여러 분야에서 대상의 영예를 안았다. 예를 들면 시나 넷과 Game Spot은 이 게임을 최고의 국산 온라인게임 대상에 추천했으며, Pc Home은 최고의 편집 선택상에 추천을 하였다. 《텐자오》가 꾸준히 국산게임의 매력을 발산할 때, 이 게임의 신비한 베일을 벗는다.

《텐자오 II》 칠웅쟁패(七雄爭霸),백가쟁명(百家爭鳴)의 중국 역사상 가장 다채로운 시대인 춘추전국을 배경으로 하였다. 그 웅대한 세계관과 깊고 두터운 역사 문화적 배경은 중국 게이머의 공감을 얻기에 충분하다. 《텐자오 II》에서는 게이머가 8종류의 신분 탈바꿈을 할 수 있고, 7개국 의 대전에 참여하여 이런 불안정한 시대에서 다시 자신만의 전국 역사를 창조할 수 있다.

게임 중의 독특한 오행 설계는 중국의 오래된 철학의 심오한 사상을 나타내고 있다. 게임 속에서 다양한 속성과 기능 시스템을 이용하여 게이머가 자유롭게 발전방향을 선택하도록 하고, 자신만의 독특한 수련의 길을 위해서 연구한다. 상생(相生), 상극(相剋)의 장비와 함께 다채로운 시스템을 만들어 게이머가 손수 자신의 보검을 만들도록 한다. 흥미로운 배양 시스템을 통해 게이머가 괴물을 지배하는 성취감을 체험하도록 한다. 독창적인 호칭 시스템은 게이머가 난세(亂世)에서 자신의 이념을 선택하여 성공하도록 도와준다. 정복활동에 해마다 출전하지 않아도 되며 생산 활동에만 몰두할 수 있으며, 혼란스런 가운데 자신의 무릉도원을 창조할 수도 있다.

《텐자오 II》는 강력한 Relive1 그래픽 엔진을 이용하여 보다 섬세하고 아름다운 게임 세계를 창조할 것이다. 《텐자오 II》는 새로운 설계방식인 분포식 서버 구조를 채택하여 하나의 서버에서 만 명이 동시에 온라인 접속할 수 있도록 하였다. 이 게임은 완벽한 서버 검증의 구조를 가지고 있다. 서버 내에서의 원인 분석을 통해 근본적으로 악성 와레즈의 발생을 막는다. 동시에 데

이더, 네트워크 구조, 클라이언트에 대해 예측 등의 분야에 많은 장점이 있어서 각종 열악한 네트워크 환경 아래에서도 게임을 안정되게 진행할 수 있다.

《텐자오 II》는 《텐자오》의 개발이 끝난 후 곧바로 기획과 연구개발 작업을 시작하였다. 게임의 품질에 대해 일관적인 태도를 가지고 개발을 하고 있으며, 일정한 형식에 구애받지 않는 창조 정신을 동력으로 삼아 《텐자오 II》를 국산게임의 새로운 자랑으로 만들고자 한다.

<게임특색>

역사 계승



무바오 소프트웨어는 역사 대작으로 이름난 업체이다. 《텐자오》는 중국에서 18개월 동안 성공적인 운영을 보여 왔고 각종 대상을 안는 영광을 얻기도 했다. 이는 유일하게 싱가포르와 게임의 최고사령부인 한국에 진출한 중국 게임으로 많은 환영을 받아왔다. 무바오는 현재 필리핀, 말레이시아, 인도네시아 등의 국제시장을 타깃으로 《텐자오》를 새롭게 제작중이다.

《텐자오 II》 군주 시리즈의 또 하나의 서사 대작이다. 한국과 일본의 게임은 전국에서 이미 유행하고 있다. 게임 모델이 단일화되어 무미건조한 상황에서 이 게임은 뛰어난 창조와 3A급의 국제화 제작의 기준을 통해 문화와 개성의 풍조를 가져왔다. 중국의 게임이 진짜로 세계에 발붙일 수 있도록 돕고 있다.

넓은 세계관



《텐자오 II》의 게임 배경은 정세가 급변하는 전국시대이다.

역사적 사실의 재현 : 칠웅쟁패(七雄爭霸)의 난세를 재현하고자 한다. 춘추전국은 중국 역사상 지역 관계가 가장 불안정한 동시에 문화 발전은 가장 활발한 시기였다. 모두가 익숙한 역사적 사건, 영웅 인물, 이야기, 제자백가 등이 잇따라 게임 무대에 등장한다.

오행- 중국 AD&D : AD&D는 하나의 중국을 형성하는 시스템 체계이다. 모두의 희망을 바탕으로 여러 해의 경험을 축적을 통해 텐자오 II를 완성하였다. 오행은 전국시대부터 번성하기 시작한 우수한 문화유산으로 이 게임의 오행은 하나의 간단한 시스템이 상승하는 것부터 전체 게임을 관통하기 까지 이론의 높이가 되고 있다. 그것은 한가지의 문화 맥박이 방대한 게임에 약동하여 무한한 힘을 부여한다.

넓은 장면, 복잡한 임무 : 게임은 300개의 대형 장면에 300여 종류 이상의 NPC를 가지고 있으며 다양한 줄거리를 통해 주변 국가를 포함한 장엄한 세계를 건설한다. Easy RPG2.0 엔진을 사용하고 있으며 게임 중의 임무가 1,000개를 초과할 만큼 다채롭다.

팀을 짜 난관을 극복하고 끊임없이 도전한다. : 게임은 부분 장면을 이용하여 실현하는 독립적인 설계를 통해 게이머가 진짜로 팀을 짜서 모험을 하고 협력하는 독특한 재미를 체험하도록

할 것이다.

아름다운 화면

<게임화면 일부>▼



《텐자오 II》 무바오 자체 연구개발의 GFX3D 그래픽 엔진을 사용하고 있으며 숙련된 2D 기술과 독특한 2.5D의 디스플레이 효과를 구성하여 전체적으로 게임이 매우 훌륭하다.

새롭고 섬세한 2D 장면 : 《텐자오 II》의 그림은 무바오의 다른 게임과 달리 중국의 수목화와 같이 대체로 장중함과 심오함이 느껴지는 풍격을 사실대로 묘사하고 있다. 무바오의 숙련된 2D 디스플레이 기술은 아름답고 섬세한 4가지 영역의 경치를 성공적으로 건설하고 있다.

3D 인물의 생동감 : 강력한 GFX3D 엔진 아래, 무술 대가를 특별 초청하여 선진 동작을 캐치하여 전문성을 더한 격투장면을 설계 하고 인물과 움직이는 구름, 흘러가는 물 등의 변화무쌍함을 제작하였다. 뛰어난 3D 시스템을 결합하여 훌륭한 효과를 나타내고 있다.

일반인의 하드웨어 수요 증가 : 2.5D 엔진을 사용하기 때문에 3D 게임 배치를 하지 못한 게이머들도 쉽게 아름다운 화면을 볼 수 있게 된다. 그래서 하드웨어 배치에 대한 수요가 점차 낮아지고 있다.

개성 표현



내가 주인공 : 시스템을 만드는 것이 군주 시리즈의 특색이기에 이 게임 또한 그를 바탕으로 대폭적인 확장과 창조를 가미했다. 《텐자오 II》 중의 도구는 모든 게이머가 자신을 창조하는데 편리하게 이용된다. 약 300가지의 재료와 500개의 장비 유형, 500개의 분류, 다른 재료의 배치 및 다른 처방을 통해 독특하고 새로운 병사 도구를 창조할 것이다. 이를 기초로 고정된 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 자신을 구성할 수 있다. 풍부한 슈트 효과를 통해 게이머 자신의 더욱 개성화된 특색을 전개할 수 있다.

뛰어난 무공 : 완전히 서로 같은 2개의 도구는 없다. 이 게임에서는 어느 누구도 서로 같은 무공을 지닐 수가 없다. 150종의 주 기능과 500여 종의 부 기능을 가지고 있다. 이러한 기능의 자유로운 선택과 배치는 게이머 자신만의 독특한 무공을 가지도록 도와준다.

영웅호걸이 된다. : 게임 중에는 수백종류의 칭호가 있는데 게이머는 오직 일정한 조건을 만족시켜야만 자동으로 그 칭호를 얻을 수 있다. 대표적인 오행의 “불의 신”과 대표적 직업의 “젠사(검사)”, 대표 생활 기능 “의선”이 있으며, 심지어 무수한 살인을 저지른 “살인 왕”이 있다. 이러한 칭호는 게이머의 속성을 나타내 주기도 한다.

자유로운 활약 : 《텐자오 II》의 탈것은 애완동물뿐만 아니라 각종 짐승에서 상고 신까지 다양하다. 이들은 걸음을 대신할 수 있으며 심지어 비행할 수도 있고 일부는 공격 능력을 가져 게이머의 전투를 돕는다.

뛰어난 전투 장면



전국시대에 있는 것이 곧 전투이다! 《텐자오 II》의 전투 시스템 기능이 완비되어 있으며 규모는 성대하다.

만 명의 동시 온라인 접속 : 《텐자오 II》는 분포식 서버를 채택하고 있어서, 하나의 서버에 만 명이상의 게이머가 동시에 온라인 접속할 수가 있다. 7개국의 혼란 상황을 잘 표현하고 있다.

성 공격하기 : 도시는 곧 토지이며 토지는 자원이고 자원이 있으면 전쟁이 있다. 게임 중에 수십 개의 도시가 있다. 싸움의 기세는 예측할 수가 없다. 국가는 게이머가 구성하고 게이머의 관계는 결국 국가의 관계에 영향을 주며 7개국 사이에서 서로 연합하고 속고 속이는 것을 통해 게이머 스스로 전국시대의 역사를 새로이 하도록 한다.

게임의 각종 기구를 통해 저급의 게이머가 공병의 신분으로 전투에 참여할 수 있도록 하여 손쉽게 싸움을 이끌어 가도록 한다.

완벽한 지역사회 상호 교환



채팅 친구는 무한대 : 게임 속에 QQ와 유사한 채팅의 기능을 만들어 고급기능을 수행하여 다른 서버의 게이머와 자유롭게 연락할 수 있으며, 심지어 외부의 채팅 도구와 서로 상호교환을 이룰 수 있다.

생활의 직업은 자유롭게 : 전투 직업 외에, 게임 중에 다양한 생활 직업을 제공하여 게이머는 새로운 도구를 만드는 것을 배울 수 있을 뿐만 아니라, 장사를 배워 나라를 풍부하게 한다.

석양 아래의 친밀한 접촉 : 게임에는 풍부한 무공, 표정 이외에 상호방식의 포옹과 손을 잡는 등의 동작이 있다. 끊임없이 변하는 날씨 시스템에 배합하여 게이머가 새벽안개 속에서 산책하고, 석양의 아래에서 다정히 기대어 한가로이 거니는 등 이런 체험은 난세에서도 존재하는 달콤한 감정이다.

기술특성



① 무바오 소프트웨어가 자체 연구개발한 게임 엔진 OverMax SDK에 데이터뱅크 OmUtil, 그림 엔진 Gfx3d, 멀티미디어 엔진 Mfx, 그리고 원본 엔진 Tfx 방송이 있다.

② 분포식 서버 구조를 실현하여 다른 서버의 게이머는 서로 같은 서버 상에 있는 느낌을 가지게 하며 만 명이 동시에 접속하여 게임을 즐긴다.

③ 자주적으로 연구개발한 GFX-3D 그래픽 엔진은 강력한 그림 표현력을 제공하고 있다. 또한 10만개의 다각형 표현 능력을 가지고 있으며 그림의 품질은 이미 Unreal(비현실성) 엔진에 이르렀다.

④ 자체적으로 연구개발한 Easy RPG2.0 엔진은 완벽한 검증과 경보를 통해 외부로 복제되는 것을 근절한다.

⑤ 자체 개발의 온라인게임의 일반적인 관리 플랫폼은 게임에 대해 실시간 상세하고 빠짐없는 기록과 감독을 진행하고 제품의 운영을 위해 양호한 기초 환경을 설정한다.

<관련기사>

《텐자오 II》 1월 15일 클로즈 베타 테스트 성명

2005년 1월 15일은 하나의 감동적인 시간이었다. 약 10년 동안의 기술 축적은 게이머들이 천 년 전의 중국 역사에 대해 말할 수 있게끔 해준 발판으로 《텐자오II》는 서사의 문장을 연 그 첫 번째였다.

이전에 있었던 클로즈베타 테스트 기간 중에 《텐자오II》의 지지자들은 게임의 완성을 위해 많은 작업을 하였다. 또한 좋은 의견과 건의를 해주었다. 우리는 이에 대해 대단히 감사하다는 말을 전한다. 동시에 그들의 열정을 행동으로 실천할 것이다.

이번의 클로즈 베타 테스트 기간에는 연이어 3차 서버를 증설하였음에도 항상 만원사례를 펼치게 되었을 만큼 게이머의 열정이 우리의 상상을 초과할 만큼 대단하였다. 이번 베타 테스트를 통해 이 게임을 안정되게 운행할 수 있음을 증명하게 되었다. 우리는 충분한 서버를 통해 모두에게 완벽한 게임 환경을 제공한다.

많은 게이머들의 요구 사항은 이 게임의 내용 수준을 높일 수가 있다. 우리는 본래의 게임을 점차 완성시키고 채팅시스템을 비롯한 여러 설치를 통해 개선을 진행한다. 동시에 시스템의 안정성을 강화시킨다.

모두의 도움 아래 곧 대규모 클로즈 베타 테스트를 실시할 예정이다. 《텐자오II》 운영자들은 기술, 고객센터 등의 부문을 포함한 운영자들은 모두들 진지하게 그 테스트 시간을 기다리고 있다.

CGW GAME 순위

2005년 1월 패키지게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	○	워셔우쟁빠3 (魔兽争霸3, War Craft3)	Blizzarb / 오메이덴즈(奥美电子)
2	↑	안헤이퍼화이선2(暗黑破坏神2, 디아블로2)	Blizzarb / 오메이덴즈(奥美电子)
3	↑	셴젠치샤판3 (仙剑奇侠传3, PAL3)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
4	○	싱찌쟁빠 (星际争霸, Star Craft)	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	○	셴젠치샤판(仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 징허스다이(晶合时代)
7	↑	셴위안젠싼와이판-토크헨 (轩辕剑叁外传-天之痕, TIAN ZHI HEN)	따위(大宇) / 위빠관젠(育碧软件)
8	↓	셴위안젠와이판-창즈타우 (轩辕剑外传-苍之涛)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)
9	↓	FIFA 2004	메이귀이뎨(美国艺电) / 메이귀이뎨(美国艺电)
10	○	셴젠치샤판2 (仙剑奇侠传2, PAL2)	따위(大宇) / 황위즈싱(寰宇之星)

자료 : 大众软件 2005년 1월호

CGW 법률 및 정책

공안부문 가상재산 유실에 대하여 중시할 것을 강조

최근 칭다오 공안부문은 게이머가 구좌 및 게임 무기장비를 인터넷 도적에 의해 없어졌다는 보고를 받았다. 이 게이머는 <미르> 온라인게임 '왕'이 되기 위해 1년여 동안, 천여 시간이나 들 여 업그레이드를 실현하였고, 아바타 주역 38급에 올랐다고 하였다. 그의 게임구좌에는 1만 위안 이상이 되는 '장비'가 들어있고, 그중 '법사 장비세트'는 5,000위안에 들어 다른 게이머를 통해 구매해온 것이다. 며칠 전부터 게임에 접속할 때 시스템에 줄곧 '비밀번호 오류'로 나왔다고 밝혔다. 그 후 게이머는 구좌가 도적당한 사실을 알았다고 밝혔다.

온라인게임 산업의 급속한 발전에 이어 가상세계의 게이머 권익이 손해당하는 사례가 연이어 발생하였다. 대량의 비용과 시간을 들여 취득한 막대한 가상재산을 자신도 모르게 갑자기 없어진다면 게이머는 매우 큰 상처를 입게 된다.

이외에 칭다오 공안 네트워크 보고센터는 최근 메시지를 이용한 사기현상이 여전히 존재한다는 사실을 보고했다. 사기범은 홍콩과 대만의 지사명의를 가장해 핸드폰 유저를 대상으로 대량의 '전화번호 상장'을 발송하여 '저가격 불법물품'을 판매하고, '복권 비밀번호' 및 가짜 증서 제작, 가짜영수증 복제, 환각제 등의 제공 등 불법메시지를 발송한다고 한다. 피해자를 끌어 들이면 사기범들은 상이한 신분으로 세율, 보증금, 발송비용, 보험비 등의 명목으로 돈을 불법 주민등록증을 이용해 개설한 은행구좌에 송금하도록 유인한다.

통계에 따르면 칭다오 네트워크 공안보고 센터는 2004년 마지막 분기에 총 1,434건의 신고를 접수하였다고 한다. 그중 네트워크 구매사기가 255건으로 43만 위안의 경제손해를 초래하였고, 네트워크로 도적당한 가상재산 207건, 정보건 312건, 핸드폰 유해 메시지건 66건, 기타 172건으로 나타났다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-05/73544.shtml>

랜중(联众)의 2종류 게임 재산도박게임 혐의로 운영 금지

최근 랜중(联众)의 공식사이트에 '도박'게임 혐의를 받아왔던 <평원치(碰运气)>와 <링하(棱哈)>게임의 운영을 중지한다는 발표가 나왔다. 랜중 마케팅 담당자는 '이 2개게임에 재산쟁탈 콘텐츠가 취급되어 있어서 임시 취소하기로 결정했다.'고 밝혔다.

2004년 12월 25일 랜중의 새로운 게임의 도박 콘텐츠에 관련한 보도가 나간 후, 일부 네티즌들은 랜중이 운영 중인 '재산'문제에 대한 질문을 해왔다. 잇따라 CCTV 경제채널 및 부분 네트워크 매체가 앞 다투어 이를 보도했다. 최근 랜중의 공식사이트에 '<평원치>와 <링하> 재부가치 유 게임이 논쟁이 되고 있어, 회사는 2개게임 서비스를 잠시 중지한다.'는 공표가 나왔다.

관계자는 최근 여러 매체가 <평원치>와 <링하>게임에 대하여 논쟁하고 있어 회사에서는 서비스를 잠시 중단하였다고 밝혔다. 랜중 사이트의 회원서비스 중 매번 최대 이동 재산액수는 100만에서 10만으로 줄여, 재산유동 속도를 공제하였다. '회사는 이미 관련부문의 통지를 받았고, 일련의 조치로 재산 도매인을 단속한다. 단속방법은 게임 중에 발송한 도매인 광고를 추적, 비밀조사한 후 구좌번호를 검증하여 단속한다.'고 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-05/73460.shtml>

※ 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