

# 제136호

2005. 06. 13

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국 모바일게임의 성공전략

## China Game News

- 전 세계 만화영화 생산액 5,000억 달러, 놀라운 중국 시장 잠재력
- 문화부 신식산업부 : 온라인게임 개발 게이머의 중독 피해야
- 모바일게임, 남성보다 여성에게 인기
- 세계 컴퓨터게임 경기 대회 무대, 중관춘(中关村)으로
- 인터넷 중독 치료비 6,000위안
- 수위이홍(数位红)과 텡쉰(腾讯) 모바일게임 제휴
- 게임업체와 과자업체 전략적 제휴
- 연장디지털(岩浆数码) 신 모바일게임<첸팅번번-潜艇笨笨> 출시
- 글로벌 온라인게임 《평광사이마-疯狂赛马》 출시
- NPCube 사장 상해 워뉴우(蜗牛) 방문
- PS 게임기의 아버지 : 차세대 DVD 포맷 교착국면 지속

## Game 소개

- QQ환상 (QQ幻想)

## Game 순위

- 2005년 4월 패기지게임 인기순위

## 법률 및 정책

- 인터넷저작권 보호법

## 중국 모바일게임의 성공전략

PC용 온라인게임이 성장기에 있을 때, 발 빠른 게임소프트웨어 개발업체들은 온라인게임을 PC로부터 핸드폰으로 이식하는 작업을 진행했다. 2005년에는 다양한 새로운 게임이 속속 출시되어 게이머들의 눈을 현혹시켰다. 짧은 시간에 게이머들의 흥미를 불러일으켜 마음을 사로잡는 것이 게임업체들의 목표다.

하나의 게임이 어떻게 살아남을 수 있을 것인가 하는 것은, 홍보를 통해 게임에 대한 세부적인 이해를 돕는 결정적인 작용을 한다. 한 편의 게임은 개발의 시작부터 클로즈 베타, 오픈 베타, 상용화 서비스, 버전 업그레이드, 홍보에 이르기까지 각 단계가 모두 연관되어있다. 홍보기획의 성공여부는 모바일게임의 운명을 결정짓는다.

어떤 게임이든 출시되기 전에 모두 홍보를 한다. 그러나 현재 많은 업체들은 무의미하게 홍보를 진행하고 있으며, 모바일게임도 예외가 아니다. 제1위 모바일 온라인게임과의 경쟁으로부터 접속자 유치 경쟁에 이르기까지, 사람들의 관심은 이 작은 공간에 집중되어 홍보가 무의미하게 진행되고 있다.

### 1. "제1위" 쟁탈전

2004년 "모바일 온라인게임 1위"라는 호칭을 차지하기 위해 많은 업체들이 경쟁을 하였다. 2004년 9월, 중국 국내에서 장선(掌讯)의 《선이-神役》, 수위이홍(数位红)의 《장상오우원후이-掌上奥运会(핸드올림픽)》, 수즈위(数字鱼)의 《따화산귀-大话三国》, 도우롱(道隆)과기의 《우셴첸쿤-无限乾坤》 등이 거의 동시에 "제1위의 모바일 온라인게임"을 출시했다고 발표했다. 제1위의 모바일게임은 아직도 지속적으로 출시되고 있는 중이다.

도대체 어느 게임이 확실한 최고의 모바일 온라인게임인가? 정답이 중요한 건 아니다. 많은 참여자들의 판단에 중요한 것은, 선을 보인 모바일 온라인게임이 상업적 가치를 가지고 있는가 하는 것이다. 이것은 이미 출시된 모바일 온라인게임 중 상용화를 실시한 업체는 아직 없기 때문이다.

모바일 온라인게임은 사람에 따라 평가 기준이 다르기 때문에 순위도 다르게 나타난다.

1) 간단히 누적된 포인트를 인터넷 서버에 올리는 것만으로는 부족하다. 수위이홍의 <핸드올림픽>이 대표적이다. 이것은 진정한 모바일 온라인게임이라고 할 수 없다.

2) 2~8명의 대전 게임부문에서는 위이서(威涩)과기의 <탄커-坦克> 와 수위이홍의 <띠위쩨훈취-地域镇魂曲>가 대표적이다. 어느 정도 관계가 있기는 하지만, 인터넷 속도의 제한으로 인하여 게임을 즐기기가 쉽지 않다.

3) 보드유형의 게임은 2~4명이 서버에 연결하여 게임을 플레이하는 것이다. 비교적 많은 유저들을 갖고 있으며 인터넷 속도제한은 이 유형의 게임에 영향을 주지 않는다. 현재 비교적 성공하기 쉬

운 장르이기 때문에 경쟁이 가장 치열하다. 하지만 이런 장르 게임의 상용화는 게이머들이 인정하지 않고 있다. 장기적으로 무료로 제공할 수 있는 회사가 성공할 수 있다. 하지만 현재 자본시장은 손해를 감수하면서 인기를 모으는 수익모델에는 관심을 두지 않는다.

4) 친구사귀기 장르의 모바일 온라인게임은 머판(摩帆)의 <2인 세계-二人世界>가 대표적이다. 이런 유형의 게임은 인터넷 속도제한을 받지 않으며, 접속성이 강하고 플레이하기 간단하다. 보통 게이머들에게 적합한 인터넷 메신저 문자게임이다.

5) 표준적인 MMORPG로는 장선의 <선이-神役>가 대표적이다. 방대한 채팅 시스템, 화려하고 유연한 게임 화면, 안정된 업데이트 시스템을 가지고 있다. 이 게임의 발전은 이미 많은 모바일게임 영역에 진출한 회사들의 모범이 되고 있다. <선이>는 우수한 품질로 경쟁에서 승리를 거두었다. 사실 게이머들이 중시하는 것은 누가 "최고"인가가 아니라, 게임을 플레이하는 재미와 오락성이다.

## 2. 핸드폰게임 모델 선택

현재 모바일게임은 모두 미인을 중심으로 한다. 콘텐츠라든가 스토리라든가 모두 미인을 중심으로 전개하고 있다. 2004년의 모바일게임시장이 이 조류를 따라서, 소비자의 마음을 사로잡고 미인선발 이벤트 등을 진행했다. 모델을 선택하는 것이 모바일게임에 적합한지는 게이머들이 평가할 일이다.

## 3. 온라인게임의 영향

<찬치쓰제-传奇世界(미르)>가 대표적이다. 성따가 모바일게임업체 수위이흥 소프트웨어와 손잡고 모바일 온라인게임에 진출했다. <미르>는 PC 온라인게임의 일환으로 게이머들의 호응을 받았으며, 한때는 모바일게임 순위에서 1위를 차지하기도 했다.

모바일게임 <찬치쓰제>의 화면 인물은 PC게임 중의 인물과 비슷하다. 하지만 어색한 PK장면과 목표 설정으로 인해 게이머들이 바로 싫증을 느끼게 했다. 게임품질과 PC게임과의 비교도 중요하지 않다. 업체가 중요시하는 것은 게이머들에 각인되어 있는 게임 <미르>에 대한 인지도이다. 이 이름을 빌어 한동안 붐을 일으켰으며, 홍보라는 측면에서 볼 때 이것도 배워야 할 점이다.

심혈을 기울여 개발한 게임에 이름만 바꾸었다. 소식에 따르면 모바일 온라인게임<MU>도 개발 중에 있다. 얼마 지나지 않아 모바일 온라인게임 <워크래프트>도 볼 수 있게 될 것이다. PC온라인게임과 모바일게임의 충실한 게이머들은 마음속으로 좋아하는 제품들에 대해 개발업체가 기대를 저버리지 않기를 바라고 있다.

## 전략

수많은 광고+오픈베타 발표+동화그래픽 전시=한 편의 게임의 성공인가? 이것만으로는 미흡하다. 매년 많은 게임업체들이 몇 백편의 게임을 운영하지만 수익을 창출하는 업체는 겨우 15%밖에 되지 않는다. 이유는 15%의 업체만이 어떠한 홍보가 정확하고, 유효한지를 알기 때문이다. 맹목적으로 홍보를 확대하여, 게임 엔진이 얼마나 좋고, 게임이 얼마나 훌륭하다고 하는 홍보로 인해 게이머가 기대를 가지고 플레이하다가 곧 실망하게 된다.

바람에 흔들리는 이런 홍보는 자체의 특색을 잃어버린다. 현재, 이런 홍보가 낯선 건 아니지만 사람들의 나무람과 눈앞의 이익밖에 실제적인 효과는 가져오지 못한다. 결국 마지막에 시장을 차지하

는 것은 게임의 품질이다. 한 편의 온라인게임이 성공하기 위해서는 성공적인 홍보 전략이 있어야 한다. 홍보가 제대로 되어야만 온라인 접속 자 수를 보장할 수 있으며, 게임 수익을 보장 할 수 있다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-6-6/n669\\_585884.html](http://news.17173.com/content/2005-6-6/n669_585884.html)



## 전 세계 만화영화 생산액 5,000억 달러, 놀라운 중국 시장 잠재력

만화영화, 온라인게임, 멀티미디어제품 등을 대표로 하는 애니메이션 산업은 “21세기의 지식 경제 핵심 산업”으로 불려지고 있다. 이 대단한 “포스트 모던의 산업 물결”은 중국 경제를 위한 천재일우의 역사적 발전기회를 창조하였다.

전문가에 따르면, 2004년 전 세계적으로 게임, 만화영화 산업과 관련된 주변 파생상품 생산액이 5,000억 달러를 넘어섰고, 영국 애니메이션은 이미 그 나라의 첫 번째 큰 산업이 되었다. 미국 온라인 게임 업은 이미 4년 연속으로 할리우드 영화를 넘어서서 미국 전역에서 가장 큰 엔터테인먼트 산업이 되었다. 일본에서의 애니메이션 산업은 두 번째 대 지주 산업으로 애니메이션 제품의 수출액은 철강 수출액보다 훨씬 높다.

중국 애니메이션 산업의 시작은 그리 늦지 않았다. 요즘은 더욱 거대한 잠재력이 있다. 현재 저장성(浙江)에서 제작중이거나 계획 중인 만화영화 소재의 영화와 TV는 18부의 3,500집이 있으며, 총 투자액은 약 2억 위안이다. 이 때문에, 완벽하고 전문적인 지적재산권 보호 체계 수립은 애니메이션 산업의 건강한 발전과 관계될 뿐만 아니라, 한시도 미룰 수 없는 중요 사안이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-10/0953110110.shtml>

## 문화부 신식산업부 : 온라인게임 개발은 게이머의 중독 피해야

최근, 기자는 문화부와 신식산업부로부터 정보를 얻었다. 두 기관이 공동으로 온라인게임의 개발과 운영 등에 관련된 강제적 업계 표준을 제정하고, 온라인게임 기업은 기술을 이용하여 온라인게임 중독 가능성이 있는 게임규칙에 대해 개정을 진행한다는 것이다. 문화부 문화시장사 네트워크 문화처 관계자는 인터뷰에서 이러한 기준의 등장은 온라인게임의 개발과 운영 기업에 직접적 영향이 있을 것이지만 구체적인 네트워크 게이머에 대한 영향은 간접적일 것이라고 발표했다.

중국 네트워크의 게임 산업은 2000년 시작되었다. 2001년 온라인게임 사용자는 400만에 불과했으나 2002년 800만을 넘어서서 2003년 1,380만에 달하고, 같은 기간에 비해 64% 늘어났으며 인터넷 가입자량의 20% 이상을 점유하였다. 2007년 인터넷 사용자가 1.4억을 넘을 것으로 예

상되어지며, 온라인게임 사용자는 4,200만을 넘어 온라인게임 산업 시장은 100억 위안에 달할 것으로 예상된다.

문화부 문화시장사 네트워크 문화처 관계자는, 강제적 표준은 온라인게임의 중독을 막기 위함이며, 일부 온라인게임의 게임규칙에 대해 기술 전환을 진행한다고 밝혔다. 예를 들어 비교적 짧은 시간에 게임을 설치하거나 혹은 게임 승급의 절차에서 점차 게이머의 게임에 대한 의존과 중독성을 제거한다는 것이다.

강제성의 업계 표준이 아직 공개되지 않아 온라인게임 개발과 운영 기업에 대해 여전히 매우 큰 불확실성을 주고 있다. 일부의 비규범적인 소형 기업이 아마도 제일 먼저 충격을 받게 될 것이다. 강제성의 기준에 대해 문화부 및 신식산업부는 모두 명확한 대답을 하지 않았다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-09/1111109777.shtml>

## 모바일 게임, 남성보다 여성에게 인기

[전자정보산업발전연구원 6월 8일자 소식]

Telephia사가 최근 발표한 조사 연구 보고에 따르면, 여성 이용자들이 남성 이용자들보다 더욱 더 모바일게임에 열중하는 것으로 나타났다. Telephia는 3만 명의 핸드폰 사용자에게 대해 추적 조사를 2005년 2월에서 4월까지 3개월 동안 진행하였다. 자료를 종합한 결과, 여성의 60%가 모바일 게임을 구입하였고, 남성은 다만 40%를 차지하였다. 구매비율이 6:4이다.

그 보고에서 가장 인기 있는 모바일게임은 컴퓨터 혹은 가전제품에 이식한 게임이다. 통계 결과에서 미국 1.8억 명의 핸드폰 사용자 중 630만 명(전체의 3.5%)은 이 3개월 안에 적어도 1벌의 모바일 게임을 구입한 것으로 나타났다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-08/1650109646.shtml>

## 세계 컴퓨터게임 경기 대회 무대, 중관촌(中关村)으로



게이머 왕신과 모셔우 3세계의 우승자 We.Sky

6월 7일 기술 ACONX가 주최하고 게임 대학과 광저우의 SOFT TRADING이 함께 주관한 “2005 ACON5 세계 CS 우승자와 모셔우 3세계(워크래프트) 1위의 만남의 자리”가 베이징의 중관춘 하이롱 게임센터에서 열렸다. 수백 명의 관중이 이번 행사에 참가하였다. ACON5 전 세계 CS의 우승자 러시아의 Virtus.pro 와 모셔우 3세계의 1위 we.Sky가 회의장에 들어설 때 한차례의 소동이 있었으며 열렬한 박수로 그들을 환영하였다.

러시아 Virtus.Pro와 중국의 SKY는 시안에서 끝난 ACON5 전 세계 게임대회 본선 경기에서 ACON5 카운터 스트라이크 전 세계 우승과 모셔우 3세계의 우승을 각각 차지했다. 그들의 방문은 많은 게이머들의 관심을 받았다. 개막 의식에서, 기술 ACONX, 게임 대학과 SOFT TRADING의 지도자들은 모두 컴퓨터게임 시험 사업에 대한 관심을 나타내었다. 각 측은 자신의 사업 방면에서 중국 게임업계를 위해 도움을 주기를 희망하고 있었다.

개막식 후, 세계 1위와 게이머 간의 우정의 도전시험이 있었다. 우선 모셔우 3세계 1위의 Sky와 지난 주말 게이머 도전시험에서 우승한 게임 대학의 왕신이 대전을 펼쳤다. 러시아 Virtus.pro 전투팀은 베이징체육대학, 게임 대학이 구성한 전투팀과 연합하여 진행한 CS와 결전하였다. CEG의 베이징 대표팀과 Virtus.pro 전투팀의 CS 대결 중, 두 전투팀은 막상막하의 실력을 겨루었다. 최종 양측은 무승부로 비겼다.

시험의 하프타임 기간에, 게임 대학과 ACONX 게임 체험센터에서 전략적 협력 의향을 발표했다. 양측은 전략적 협의서를 체결하고, 이후 일련의 관련활동에서 상호 지지, 자원 공유를 나타내기로 했다. 기술 ACONX 하이롱의 게임 체험센터와 게임 대학의 협력은 두 가지 새로운 형태의 서비스 이념의 결합이다. 양측은 이후 ACONX 게임 체험센터를 기지로 일련의 게임과 전문 훈련, 관련된 이벤트를 개최하며 공동으로 컴퓨터게임 시험과 우리나라의 게임산업 발전을 촉진시키기 위해서 노력할 것을 다짐하였다. 이번의 ACON5 세계우승자 만남회는 게임 대학과 기술 ACONX 하이롱의 게임 체험 센터의 첫 번째 협력사업이다.

이번 만남은 게이머와 우승자의 친밀한 교류뿐만 아니라, IT 제조상과 게임 훈련기구의 게임 산업에 대한 열의를 구현하고 이 떠오르는 산업에서 각 분야의 기업들이 온 힘을 다해 업계의 공동 발전을 도모하는데 그 의의가 크다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-08/1623109622.shtml>

## 인터넷 중독 치료비 6,000위안

베이징에 첫 인터넷 중독 치료센터가 개설되었다. 철조망으로 둘러싸인 이 치료센터는 벨을 누르고 인가를 받아야만 들어갈 수 있다. 기자가 취재하러 간 동안 전화가 계속 울렸다. 이 센터의 토우란(陶然)주임은 이 모든 전화가 학부모들이 자녀들의 병에 대한 문의라고 했으며, 며칠 후 이 센터에는 70여세의 인터넷 중독환자도 오게 될 것이라고 했다.

우윳빛 벽에 커튼과 침대카바가 모두 연한 남색으로 되어 있으며, 만화 곰 도안이 찍혀 있었다. 광선도 아주 좋았다. 다만 창문 밖은 모두 백색의 철조망으로 되어 있었다. 병실 내에는 TV, 에어컨, 냉장고, 독립된 화장실 등 설비가 완벽하게 갖추어져 있었다. 심리 전문의는 모든 병실의 설비가 통일 되어 있으며, 연한 남색은 마음을 진정시키는 작용을 하고, 만화 도안은 모두 애들이기 때문에 마음을 즐겁게 할 수 있다고 했다. 현재 7명의 남자와 한명의 여자가 있는데 가장 어린 학생이 15세, 가장 나이 많은 사람이 25세이며, 기타는 18~19세이며, 모두 외지에서 온 애들이라고 토크란 주임이 밝혔다. 의사가 학부모에게 환자의 상태를 묻고 나서, 환자와 대화를 나눈 다음, 격리치료라는 것을 알리고 계약서를 쓴 다음 입원하게 된다.

외지에 사는 사람들은 거의 부모들이 북경 구경을 시켜준다는 핑계로 데리고 와서 입원시켰다고 한다. 베이징의 애들은 입원시켜도 집을 찾아갈 수 있기 때문에 거의 통원 치료를 한다. 어떤 애들은 날마다 와야 하며, 어떤 애들은 의사들이 지어주는 약만 제때에 먹으면 된다.

애들은 날마다 자기의 심리 전문의와 대화를 나눈다. "이것은 의사들이 입원해서부터 중기, 말기의 심리변화를 파악하기 위해서이다. 치료가 완전 격리 상태이기 때문에 환자는 인터넷환경을 떠났을 뿐만 아니고, 완전 바깥 환경에서 벗어났기 때문에 환자들의 흥미에 따라 바둑, 독서, 축구, 헬스 등 각종 활동을 진행시킨다. 이것 외, 흥미가 비슷한 환자들 끼리 팀을 만들어서 치료에 대한 감각과 변화를 서로 교류하게 한다. 이런 특별한 체험은 점차적으로 인터넷 중독환경을 벗어나게 한다."고 심리의사가 말했다.

환자들이 침대 옆에 있는 마이크에 무엇을 먹겠다고 말하면, 잠시 후 간호사가 음식을 가져다준다. 환자들이 먹고 싶은 것은 간호사들이 가져다주지만, 침실의 위생은 날마다 환자 스스로 책임져야 한다.

입원한 인터넷 중독환자들은 15일의 치료를 받는다. 매 환자의 입원기간의 비용은 약 6,000위안이며, 환자의 모든 일정은 전문 간호사들이 책임지고 관리한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-06/1203108920.shtml>

## 수위이홍(数位红)과 텡쑤(腾讯) 모바일게임 제휴

최근, 성따-수위이홍이 디자인하여 제작한 QQ 펑귄 스타일의 두 편의 게임을 텡쑤사가 운영을 맡았다.



수위이훙의 우수한 개발력과 텅신사가 보유한 많은 유저를 결합한 성따-수위이훙과 텅신사의 연합은 무선게임시장에 새로운 상상의 공간을 펼치게 되었다. 이 게임은 QQ 펑권의 부담 없는 캐릭터의 특징과 우수한 제품품질을 갖추었다. 이 몇 편 게임의 QQ 스타일 및 브랜드가 더욱 많은 무선 게임의 게이머에게 확장될 것을 기대한다. 동시에 게임제품을 모방하는 무선게임시장에서 많은 업체들의 건전한 경영모델이 되기 바란다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-06-07/1450109248.shtml>

## 게임업체와 과자업체의 전략적 제휴



2005년 6월 6일, 중국 국내 제과업체 중 대기업인 산둥 정항(正航)식품유한회사가 청도에서 제품 발표회를 가졌다. 이번 발표회에서 국내 선두급인 온라인게임 개발업체 및 운영업체인 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯) 인터넷과기유한회사(베이징)와 전략적 제휴 파트너관계를 맺는다고 발표했다. 동시에 <센웬얼퍼이텐리센-軒轅二飞天历险>을 소재로 한 "헹헹하하-哼哼哈哈" 시리즈의 과자를 출시했다.

이번 제휴를 통해 양측은 자원의 통합, 제휴의 장점을 발휘하여, 브랜드, 시장, 유통 등의 부문에서 다단계의 제휴를 할 것이다. "헹헹하하" 시리즈의 과자의 입장에서는 게임을 소재로 한 포장인 신제품에 새로운 의미를 가져다 줄 것이며, <센웬젠-軒轅劍>의 풍부한 문화는 이 제품브랜드에 가능할 수 없는 부가가치를 가져다 줄 것이다. <센웬얼퍼이텐리센>은 이번 제휴를 통해 <센웬젠>의 문화를 쉽게 소화시킬 수 있는 제품으로 많은 유저들에게 홍보한다. 이는 중국 국내 게임의 주변제품을 활용한 새로운 창조적인 제휴이다.

산둥정항식품유한회사는 정항그룹의 핵심기업으로, 면적 10만 평, 직원 1,100명, 국내에서 가장 선진적인 생산라인 및 전자제어 자동포장설비를 갖추었다. 총자산이 1.2억 위안, 규모와 생산액이 국내 과자업계에서 수위를 차지하고 있다. 2002년에 설립한 이 회사는 2005년에 이르기까지 가장 빠른 성장과 가장 잠재력 있는 과자기업이 되었다. 2004년 정항식품유한회사는 전국 과자기업 중 2위를 차지했다.

<센웬젠> 시리즈 게임은 大宇资讯의 <센젠치사짱> 후의 새로운 작품이다. <센웬젠>시리즈 제품은 1990년에 발표되어 지금까지 15년의 역사를 갖고 있으며, 총 10편의 제품을 출시했다. 이것은 중국 국산게임의 최초 브랜드로 유저들로부터 "중국인 게임 역사상 넘기 힘든 고봉"이라고 불린다. <센웬얼퍼이텐리센>은 大宇资讯이 오래전부터 준비해온 비밀무기다. 이것은 베이징 완싱과기와 大宇

资讯 본사의 가장 우수한 R&D 인재들이 공동 개발한 제품이다. <센웬팬>시리즈 제품의 유명한 제작자인 차이밍훙(蔡明宏)과 <센젠치사촨>시리즈의 유명한 제작자인 요우쥙샨(姚壮宪)이 이 게임의 제작에 참여했다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-6-8/n351\\_267571.html](http://news.17173.com/content/2005-6-8/n351_267571.html)

**엔장디지탈(岩浆数码) 신 모바일게임<첸팅번번-潛艇笨笨> 출시**

엔장디지탈사가 최근 잠수함 대전을 소재로 한 모바일 온라인게임 <첸팅번번>을 출시했다. 이 게임은 미래 인류와 우주인과의 대결을 스토리로 했다. 우주인들이 지구의 해저자원을 빼앗아가지 못하게 하기 위해 신형 잠수함을 운전하면서, 우주인과 치열한 격투를 벌여 지구를 보호하는 것이다.



게임로고



게임화면

만화풍의 게임으로서 배, 비행기, 폭탄, 그래픽 등이 모두 산뜻하다. Q버전으로 되어 있어 귀여우며 게이머들을 위해 게임화면이 자동으로 넘어가게 했다. 게임 중 BOSS가 입으로 폭탄을 발사하며, 눈으로 레이저 빛을 발사한다. 폭탄과 레이저의 발사 숫자에 따라 상이한 조합과 변화를 가져온다.

**<개발회사 : 엔장디지탈>**

2001년 10월 설립하였으며, 무선 데이터 통신 부가서비스를 주요 업무로 한다. 회사는 설립 이래 연이어 2002, 2003 2회의 중앙방송국 음력설 환영회 및 2002년의 한일 월드컵의 SMS 양방향 기술 서비스를 담당하는 등의 실적이 있다.

엔장디지탈 공식사이트 : [www.magma-land.com](http://www.magma-land.com)

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-06-07/1420109230.shtml>

## 글로벌 온라인게임 《평광사이마-疯狂赛马》 출시

온라인게임이 성패를 성공시켰다면, 모바일게임이 시장에서 각광받고 있을 때 온라인게임과 모바일게임을 합친다면 또 하나의 기적을 이룰 수 있지 않는가?

이하이칭텐(逸海情天)은 현재 중국에서 글로벌 플랫폼게임기업 중에서 선두주자 격이다. 세계 최초로 JAVA 기술을 응용한 상업화 대형 온라인게임 하이틴영웅전(海天英雄传)을 개발했으며, SUN사의 전략적 제휴 파트너이기도 하다.

이하이칭텐의 목표는 장소에 관계없이 디지털 엔터테인먼트를 제공하는 것이다. "우리는 신기술을 이용하여 게이머들이 자유롭게 핸드폰에서 인터넷에 접속할 수 있도록 보장한다. 모바일게임과 온라인게임을 융합하여 상호 대전할 수 있게 하는 것이다."고 청두 이하이칭텐의 총재 허쇼유위(何啸威)가 말했다. "이것은 현재, 인터넷게임과 모바일게임 모델의 새로운 모델이며, 유저들에게 새로운 오락 경험을 맛보게 할 것이다." "우리의 게임플랫폼은 이미 R&D를 완성한 상태이며, 6월에 첫 제품을 출시하여 운영을 시작할 것이다."고 덧붙였다.

이하이칭텐이 개발한 이 플랫폼 온라인게임명은 《평광사이마》라고 부른다. 이것 외, 아직 몇 편의 플랫폼온라인게임이 R&D중에 있으며, 속속 출시될 예정이다.



-모바일 버전-



-PC버전-

평광사이마 소개 : 경마장에서 게이머가 마법으로 상대편과 경쟁하는 게임으로, 게임은 속도가 빠르며, 조작이 간단하고, 색채가 아름답다. 서로 다른 카드와 지형 변화에 따른 합리적인 조합, 승부의 지혜 겨루기, 등급의 변화는 게임성이 높다. 풍부한 화면, 명쾌한 질주의 캐주얼 온라인 작전게임이다. 이미 제품은 테스트를 완료한 상태로, 6월에 운영을 시작한다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-6-6/n517\\_433876.html](http://news.17173.com/content/2005-6-6/n517_433876.html)

## NPCube 사장 상해 워뉴우(蜗牛) 방문

지난 6월 6일 NPCube 사장인 Aifred, <Dark and Light-黑暗与光明>의 주요 그래픽 디자이너 JM과 주요 기획자 Stephane 일행이 상해에 도착했다.

NPCube사 일행의 이번 방문 목적은 워뉴우와의 R&D제휴와 운영에 대해 논의하고, <Dark and Light>와 워뉴우사와의 전반적인 제휴를 정식으로 가동하는 데 있다. 양측은 기술과 그래픽 등의 부문에 중점을 두고 논의할 예정이다. 동시에 중국의 사람, 문화 환경과 파트너 워뉴우에 대한 전반적인 이해를 위해 강소성, 베이징 등 지역과 워뉴우의 개발지인 소주를 참관하게 된다. 중국 매체가 NPCube사에 대해 친숙히 하고, 이해를 돕기 위해 상해에서 미디어 회견을 할 것이다. 그때 많은 매체들이 Aifred와 직접적인 교류를 진행할 수 있게 될 것이다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-6-7/n64\\_980339.html](http://news.17173.com/content/2005-6-7/n64_980339.html)

## PS 게임기의 아버지 : 차세대 DVD 포맷 교착국면 지속

[전자정보산업발전연구원 6월 9일자 소식]

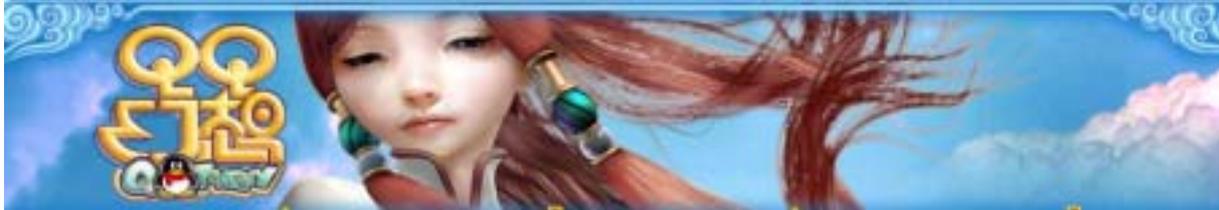
“PS 게임기의 아버지”라 불리는 양목건(良木健)은 지난 목요일, 차세대 DVD 포맷의 통일은 매우 어렵게 실현될 것이며 현 단계에서 제조상 사이에 얽힌 편견과 권리문제는 쉽게 풀 수 없을 것이라고 말했다.

소니의 이익에서 가장 안정된 Sony 컴퓨터 엔터테인먼트 부문의 총재로 오랫동안 DVD 포맷의 통일을 직언하였으나 거의 가능성이 없거나 난이도가 대단히 높다. 소니와 파나소닉전기는 블루 광선 디스크 (Blu-raydisc) 측면의 주요 보급자이고 또한 일찍이 대립중인 도시바 및 NEC 등은 HD-DVD 포맷의 보호 진영으로 여러 번 통합의 가능성을 협상하였으나 양측의 공감은 한계가 있다. 그러나 규격의 통일화에 대해 도시바는 여전히 희망을 가지고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-09/1436109876.shtml>

**CGW** China Game Weekly **Game 소개**

**QQ환상 (QQ幻想)**



- ◆ 게임 명칭 : QQ환상 (QQ幻想)
- ◆ 게임 유형 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 텡쑤(腾讯)
- ◆ 운영 회사 : 텡쑤(腾讯)
- ◆ 공식사이트 : <http://fo.qq.com/>
- ◆ 현재 상황 : 테스트 중



**-게임배경-**

**셋으로 나뉜 천지(天地)**

혼돈이 시작된 초기, 하늘은 위에 땅은 아래에 천지가 있었다. 하늘은 9층으로 되어 있고 까마득히 높은 곳에 평라이“蓬萊”라는 신선의 섬이 있었다. 이 섬의 각지에는 신선이 살고 있었으며 그 곳의 좋은 시절과 아름다운 경치는 영원히 끝이 없었다. 이 구천(九天) 아래 중국 대륙이 있고 사람이 그 대지의 주인이다. 이렇게 천년의 시간이 흘러간다.

**-다운로드 사양-**

항 목	최저 환경	추천 사양
CPU	PIII800Mhz	PIII 1GMhz 혹은 더 높은 사양
램	128M	256M 혹은 더 높은 사양
비디오 카드	GeForce2(램16M)	GeForce2(램32M)혹은 더 높은 사양
사운드 카드	Direct Sound 사운드 카드 지원	Direct Sound 사운드 카드 지원
운영 시스템	Windows98/2000/XP	Windows98/2000/XP



-관련소식-

## 당신의 직업 온라인게임 꿈을 이뤄줄 'QQ환상' 엘리트 고객센터

騰訊(腾讯)사는 중국에서 제일 먼저 인터넷 실시간통신 소프트웨어를 개발한 업체로, 중국의 인터넷 부가서비스 및 이동 공급의 서비스를 하고 있으며, 꾸준하게 실시간통신 및 관련 업무 서비스의 운영에 힘쓰고 있다.

QQ환상(QQ幻想)은騰訊사가 첫 번째로 자체 연구 개발한 것으로 레저게임을 좋아하는 게이머들을 위해 만든 Q버전의 온라인게임이다. 팔선(八仙)을 위주로 많은 중화민족 전통 신화의 환상적인 작품을 결합하였다.

환상의 세계 안에서 동방고도의 풍격을 느낄 수가 있고, 흰 구름위의 하늘은 이국적인 정취와 신비감이 가득하며 무릉도원의 낭만과 창러촌(长乐村)의 맑고 상쾌함, 신선의 산에서 오는 웅장함 등을 만끽할 수 있다. 3개의 도시, 2개의 촌과 진, 4개의 미궁과 33개의 야외 지도 등 방대한 게임 장면 체계는 풍부하고 다채로운 게임 콘텐츠를 내포할 뿐만 아니라, 각각의 하나하나가 귀엽고 사랑스러우며 나무인형 만화영화 같은 인물, 괴물과 장면들, 게이머를 위한 하나의 꿈같은 상상의 세계를 펼쳐 보인다.

QQ환상 중의 여러 가지 기능들은 모두 종이 인형 시스템, 애완동물의 시스템 등과 QQ소프트웨어에 상응하는 엔터테인먼트 기능의 유기적인 결합을 통해 채팅과 게임 일체의 Q인류 Q환경을 창조하는 데에 힘쓴다.

경쟁은 날로 치열해지고 있다. 또한 더 많은 목표가 생겼고 조금만 늦추어도 유리한 기회는 가버리고 만다. 고속으로 발전하는 업무에 맞는 실무팀, 완벽한 양성메커니즘과 인적자원 재개발, 이것은 당신이 꿈에서도 바라는 직업이 아니겠는가?

현재 우리는 곧 상하이에서 전문 초청회를 개최할 것이며 대형 온라인게임 QQ환상의 CS, GM, CS/GM LEADER 등 직위를 제공한다. 당신이 가입하기를 기다린다.

초청회 시간 : 2005년 6월 18일 9시-17시

초청회 주소 : 상하이시 푸둥 신구 스지대로 211호 상하이 정보 빌딩 3동 구형홀  
(上海市浦东新区世纪大道211号上海信息大楼3楼球形大厅)

자료 : [http://fo.qq.com/cgi-bin/news/news\\_info\\_detail?id=102](http://fo.qq.com/cgi-bin/news/news_info_detail?id=102) (2005-06-10 14:38:49)

**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**2005년4월 패기지게임 인기순위**

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	○	센젠치사짤 (仙剑奇侠传,PAL2)	따위(大宇) / 징허스따이( 晶合时代)
2	↑	魔兽争霸III---冰封王座 (머썬우짱빠3.빙펑왕쥬)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
3	↓	센젠치사짤3 (仙剑奇侠传三)	따위(大宇) / 환위즈싱 (寰宇之星)
4	○	暗黑破坏神II毁灭之王 (디아블로2,후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
5	↑	신센젠치사짤 (新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 중칭뤼황셴(中青旅创先)
6	↓	半条命-反恐精英(반타우밍-판푼징징)	SIERRA / 오메이(奥美)
7	○	썬위안쥬싼와이짤-탠즈현 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위빠 (上海育碧)
8	↑	센웬젠와이짤-창즈투우 (轩辕剑外传-苍之涛)	따위(大宇) / 환위즈싱 (寰宇之星)
9	○	싱찌짱빠(星际争霸)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
10	New	썬위안쥬싼와이짤-창즈타우 (仙剑奇侠传-问情篇)	상하이관싱 (上海软星) / 환위즈싱(寰宇之星)

자료 : 大众软件

**《인터넷저작권 보호법》**

5월 30일 국가 저작권관리국과 신식산업부가 공동 발표한 《인터넷저작권 행정보호방법》이 시행되었다. 이것은 처음 중국에서 시행되는 인터넷 콘텐츠 저작권 보호법규이다.

**벌금 최고 10만 위안**

《인터넷저작권 행정보호방법》은 "인터넷 정보서비스 이벤트 중에서 인터넷을 통해 자체로 작품, 녹음, 녹상 한 제품의 콘텐츠를 업로드, 저장, 연결 혹은 검색 등 기능을 제공하고, 저장 혹은 전송한 콘텐츠를 편집하지 않은 행위에 대해 규범적으로 조정한다.

이 보호방법은 총 19개의 조례로 구분되며, 주로 5가지 부분의 콘텐츠를 대상으로 규범화하고, 인터넷 정보서비스 제공자, ISP 법률책임, 통보와 부정 통보조치, 엄중한 위법행위처리와 인터넷접속 서비스제공자 의무 등이 포함된다.

《인터넷저작권 행정보호방법》은 또 권리를 침해한 사람은, 침해로 얻은 이익의 3배 이하의 벌금을 부과하며, 권리 침해로 이익을 산정키 곤란할 때는 10만 위안 이하의 벌금을 부과한다.

국가 저작권관리국 부사장 쉬초우(许超)는 《인터넷저작권 행정보호방법》은 권리를 침해하는 행위인줄 알면서도 계속 링크하는 인터넷 정보서비스 제공자들을 처벌하는 규정이라고 했다. 하지만 권리 침해 사실을 모르거나, 사전에 이런 사실을 모르고 있다가, 통보 받은 후 바로 삭제한 자는 책임을 면할 수 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=1243&lm=gldt>

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		北京金碧伟业有限公司 <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062