

제137호

2005. 06. 20

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 쥬우청과 성따의 경쟁
- [동향] 온라인게임 자본시장 변화

China Game News

- 성따 "민영 상장회사 100강" 수상
- “백만 가정 건전한 온라인 접속” 발표회
- “노트북 캠퍼스” 등장
- 청두에서 국가 디지털미디어 산업화기지 현판식 가져
- 왕이 캐주얼게임 7월 출시
- 9you와 상하이 환청(幻城)과 계약

Game 소개

- 젠샤칭위안 II (劍俠情緣 II)

Game 순위

- 10강 온라인게임
- 중국산 10대 역사 소재 온라인게임
- 음향 효과가 뛰어난 10대 온라인게임

법률 및 정책

- 문화부, 수입 온라인게임 중점 정리
- 다섯 유형의 위법사이트 중점 감독

쥬우청과 성따의 경쟁

주전과 천텐초우의 3년 약속

쥬우청이 운영하고 있는 <WOW>의 성과에 대해 경쟁자인 성따의 천텐초우는 축하의 뜻을 표하면서 동시에 "쥬우청의 추세를 보면 성따의 3년 전 모습을 생각하게 된다. 경쟁자가 되기 위해서 쥬우청은 아직도 많은 길을 걸어야 한다."고 말했다.

성따의 이러한 평가에 대하여 주전은 "성따가 3년 후에 어떻게 될 것이며, 이 3년간 무엇을 할 것인가를 생각해봐야 할 것이다. 3년 후 성따는 쥬우청을 다시 생각하게 될 것이며, 우리가 시장의 최고라는 것을 인정하게 될 것이다."며 의미심장하게 말했다. 쥬우청과 성따의 경쟁은 날로 치열해지고 있다.

2003년 성따의 연간 수익이 6억 위안을 넘어섰을 때, 쥬우청의 년 영업수익도 4.2억 위안에 달했으며, 순수익만도 1.8억 위안에 달했다. 하지만 2004년에 매크로 해킹 서버문제로 쥬우청의 수익은 뒷걸음질 했다. 이것은 블리자드의 <WOW>온라인게임 계약체결을 위한 준비에 전력을 다했기 때문이다. 이 때 천텐초우는 쥬우청의 3분기 이윤의 합계가 성따의 1분기 이윤의 1/10에 불과하다고 말한 적이 있다.

성따는 <WOW>의 대리권 경쟁에서 물러난 후, 자체로 <미르세계>, <포포탕>을 출시하여 수익을 2배로 증가시켰으며, NASDAQ에 상장하여 중국 최대 부자가 되기도 했고, ACTOZ, 시나 등을 인수하여 좋은 성과를 냈다. 하지만 주전이 <WOW>로 일어설 수 있는가 하는 것은 3년간에 결과가 나타나게 될 것이다.

두 고수간의 "난관" 도전

쥬우청이 <WOW>의 중국 대리업체를 독점하게 되자 일차적으로 대리 비용을 지불하는 외에도 1,300만 달러의 시장 홍보비용이 들어갔으며, 운영을 시작 한 후 4년 동안 매 분기마다 160~370만 달러의 라이선스 비용을 지불해야 한다. 쥬우청의 최고 동시 온라인 접속자 수를 45만이라고 할 때, 게이머 당 매달 소비 비용이 50위안이라면, 매달 수익은 2~3천만 위안이 되고, 이 중 1/3을 블리자드에 지불해야 한다.

쥬우청이 5월 26일 발표한 재무보고를 보면 제1분기에 1,050만 위안의 적자를 보았다. 그러나 얼마 후, 주식이 19달러에서 6월 13일 22.48달러까지 상승했다.

판매업체에 대해 쥬우청은 일시 지불정책을 실시했다. 자금문제로 관망하고 있는 업체들이 많았다. 이로 인해 쥬우청의 판매에 부정적인 영향을 끼치게 될지는 아직 판단하기 어렵다. 이것으로 볼 때, 천텐초우와 주전 두 고수는 모두 "난관"에 도전해야 한다. <WOW>와 같은 대작 게임을 유지하기 위해서는 막대한 자금체계, 기술, 고객센터 체계의 운영이 필요하다. 천텐초우의 입장에서는 새로운 인터넷 플랫폼을 기반으로 신규 인수한 회사와 자체의 장점을 살려야만 90%의 수익을 온라인게임에

서 창출할 수 있다.

왕이(Netease)

<WOW>의 도입으로 성따와 쥬우청이 경쟁하고 있을 때 온라인게임 3강에 속하는 왕이가 나타났다. 금년 4월 왕이의 제1분기 재무보고를 보면, 두 편의 브랜드게임 <명환시유 Online>와 <따화시유 Online II>의 지난 3월 동시 온라인 접속자 수가 각각 58.8만과 24.4만에 달해, 중국 온라인게임 순위 제1위와 제5위를 차지했다. 동시에 2.62억 위안의 수익을 창출했다.

<WOW>는 6월 7일 저녁부터 상용화를 발표하자마자, 동시 온라인 접속자 수가 이미 45만에 달하여 제3위가 되는 것은 문제가 없는 것 같다.

이 외에 성따는 4월 29일 Q버전 게임 <명환귀뚜>를 출시하여 <WOW>와 거의 동시에 오픈베타를 진행했다. 공식사이트의 숫자를 보면 오픈베타 제10일째에 <명환귀뚜>의 온라인 수는 이미 10만 명에 달하고 있다.

<WOW>가 왕이(Netease)의 수익을 침범?

4월부터 지금까지 <명환시유 Online>의 동시 온라인접속자 수는 이미 70만에 달했으며, <따화시유 Online II>는 48.6만 명에 달했다. 왕이의 시장 총감독 황화(黄华)는 기자의 취재에 "<WOW>와 왕이의 게임은 서로 다른 시장을 갖고 있다. 왕이는 Q버전게임이며, 중국문화를 배경으로 했고, <WOW>는 유럽을 배경으로 했기 때문에 소재가 다르다."고 전했다.

많은 사람들은 성따의 <명환귀뚜>가 왕이를 상대로 한 Q버전게임이며, 시장을 빼앗기 위해 출시한 신제품이라고 평가했다. 이에 대해 황화는 "<명환귀뚜>는 우리의 유저들 중에서 더욱 세분화된 시장을 상대로 했다. 때문에 16~18세 사이의 여성 게이머들이 좋아할 듯하다"고 전망했다.

왕이 게임의 자금 압박

"왕이는 대리제도를 실시한 것이 아니라, 판매업체들의 수요에 따라 오더를 받는다. 몇 년 전부터 왕이는 중간상을 줄였으며, 판매에서 14~16%의 이윤을 얻는다. 이는 왕이 자체가 게임을 R&D하기 때문에 이윤이 높은 것과도 관련된다. 때문에 왕이는 현금 압박을 받지 않는다."고 황화가 말했다. 왕이는 처음 온라인게임을 홍보할 때 자금난으로 회원들로 홍보맨으로 활용하였으며, <명환시유> 중에도 홍보제도를 실시하여 관련 경제시스템까지 설치했다.

속속 출시되고 있는 경쟁사들의 점유율과 비교하면 왕이의 게임은 아직도 순항단계에 있다. <명환시유 Online>는 2004년 초에 상용화를 시작했으며, 연말에 출시한 <웨이웨이-飞飞>도 아직은 오픈베타 단계에 있다. 선두의 두 게임이 언제까지 유지될 수 있을까를 우려하고 있는 사람들에게, 아직도 개발 중인 이 한국 게임 <웨이웨이>에 더욱 많은 중국적인 특색을 추가시키고 있다고 황화는 설명했다. 속속 출시되고 있는 유럽풍의 게임들과 속도 경쟁을 하지 않고 있으며, 조금 늦더라도 중국 시장에 맞는 중국 특색의 게임으로 만들고 있다는 것이다. 하물며 왕이는 지금 25억 위안의 현금을 보유하고 있기 때문에 자금이 문제는 없으며, 정품게임을 만들기 위하여 어느 정도의 이익을 희생할 수 있다고 했다.

소식에 따르면 왕이는 여름방학에 자체 R&D한 2.5D게임 <따탕-大唐>외에, 캐주얼게임을 출시

한다. 이는 텡쑤(騰訊)의 캐주얼게임에 영향을 줄 것이며, 텡쑤가 현재 출시한 자체 R&D게임은 또 다시 성따의 <포포탕>, <모험도>등 캐주얼게임에 위협을 줄 것이다. 2005년 여름의 게임시장은 혼전이 일어나게 될 것이다.

콜라판매 쥬우청의 압력을 덜어준다.

<WOW>가 6월 7일 상용화를 실시한 후, 현재 최고 동시 온라인접속 자 수가 45만에 달했다. CEO 주전은 "5번째 서버를 현재 설치 중에 있으며, 6번째 서버를 구입하고 있다"고 했다. 이전 4개 서버에는 80만 명이 동시에 온라인 접속을 할 수 있다. 45만이라는 숫자는 <WOW>가 오픈베타 후 한 달간의 실적이며, 이 순위는 선두 3위권에 해당하며, 또한 두 업체는 유통시장에서의 경쟁이 날로 심해가고 있다.

성따는 판매업체들이 쥬우청의 게임을 판매하면 영원히 성따의 게임을 판매할 수 없다는 계약서를 쓰도록 했다. 이로 인해 쥬우청도 한때에 모든 경쟁 판매업체들의 이름을 인터넷에 공개하여, 이들 모두가 <WOW>의 판매업체가 되었다는 것으로 상대방을 현혹시켰다.

판매업체 외에 쥬우청의 <WOW>는 마케팅, 유통 경로 면에서 훌륭한 제휴 파트너인 코카콜라를 가지고 있다. 사전 블리자드와 쥬우청과의 계약에서 쥬우청은 <WOW>를 중국시장에서 홍보하기 위해서는 1,300만 달러를 사용하도록 되어 있었다. 코카콜라의 출현은 쥬우청의 압력을 덜어주는 작용을 했다.

양측의 제휴는 코카콜라에 <WOW>의 디자인을 삼입하는 외에도 코카콜라가 쥬우청을 협찬하여 <WOW>라는 소재의 PC방을 구축한다. 전국 몇 만개의 쥬우청과 업무관계가 있는 PC방에 전용 콜라 포장기를 제공하여, 유저들이 스스로 콜라병에 <WOW> 캐릭터를 포장할 수 있도록 했다. 이것 외에도 향후 2달 간 전국 50여개 도시에서 홍보 이벤트를 진행하게 된다. 이것은 코카콜라가 성따와의 경쟁에서 쥬우청에 큰 힘이 되었다는 것을 말한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-15/1025111255.shtml>

[동향] 온라인게임 자본시장 변화

2004년과 비교하여 볼 때, 2005년에는 온라인게임 시장의 열기가 많이 식은 것 같다. GRI의 통계에 따르면, 2004년 109개 기구와 개인이 온라인게임에 투자 했지만, 2005년에는 20여개에 불과하다. "시장의 진입 문턱이 높아지고, 끊임없이 심해지는 경쟁으로 이윤이 하락세를 보이고 있으며, 예측하기 힘든 정책의 위험이 뒤따르고 있다. 때문에 많은 투자자들의 온라인게임시장에 대한 태도가 날로 이성적이 된다."라고 GRI 분석가 순전싱(孫振行)이 설명했다.

중국 과학원 문화연구센터 부주임 장소우밍(張曉明)도 "온라인게임에 투자하려면 많은 비용이 필요하다. 현재 외국게임 한편을 대리하려면 라이선스비용만 100만 달러다. 뿐만 아니라 영업을 위한 30%를 개발사에 주어야 한다. 때문에 능력 있는 큰 회사만이 이윤을 창출할 수 있다. 많은 중소기업은 자금 위기와 경쟁 위기에 처해 생존환경이 어려워지고 있다"고 분석했다.

지난달에 끝난 재부(財富)논담에서 환인(軟銀) 아시아 정보인프라 투자기금 이사 저우쯔쑹(周志雄)은 환인은 온라인게임 산업에 발을 들여놓지 않을 것이라고 했으며, 온라인게임 산업에 투자할 최상의 기회는 이미 지나갔다고 했다. 사전에 환싱은 이미 성공적으로 성따인터넷에 투자를 했었다.

"그러나 온라인게임에 투자하면 기회가 없다는 것은 아니다. 온라인게임시장은 아직도 많은 새로운 것을 발굴할 가치를 가지고 있다. 기반기술 R&D, 캐주얼게임, 모바일게임이 향후 투자에서 이슈가 될 것이다"라고 순전싱이 말했다." IDC의 보고에도 사이버 아이템거래영역에 대해 많은 투자자들이 밝게 전망하고 있다고 했으며, 현재 급히 해결해야 할 것은 인터넷거래에 관한 법규 문제라고 했다.

온라인게임 산업은 현재 자본 밀집산업이 되었다고 순전싱은 말했다. "어떠한 프로젝트에 투자를 하던 먼저 수익을 예측해야 하며, 더욱이 현재 시장의 거품을 감안하여 맹목적으로 뒤따라서는 안 된다"고 덧붙였다. 그는 운영업체들은 중국 게이머들의 소비성향과 특징을 잘 분석 한 후 투자해야 하며, 외국의 일부 대작이나 브랜드가 꼭 중국 게이머들에게 적합한 것만은 아니라고 했다. 순전싱은 중국 온라인게임 산업에 있어서 가장 잠재력 있는 것은 기반기술 R&D 라고 말했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-8/n341_258110.html

성따 "민영 상장회사 100강" 수상

2005년 6월 12일, 성따(NASDAQ : SNDA)가 제2차 민영기업발전 국제세미나 및 2005 민영 100대 상장기업 발표회에서 "민영 상장기업 100강", "2005년 민영기업 시가 10강", "2005년 민영기업 수익창출 능력 10강", "2005년 민영기업 성장 10강"등 영예를 수상했다.

이번 세미나는 세계상선(世界商訊, Business News International)그룹, 중어우(中欧)국제공상학원, 제1재정(第一财经)이 공동으로 주최했으며, <동방기업가>잡지사가 전담하여 중어우공상학원 회의실에서 개최되었다.

이번 회의에서 시상한 6개 부문 중에서 성따가 4개를 차지했다. "2005년 민영기업 시가 10강"에서 211.48억 위안으로 2위를 차지했으며, "2005년 민영기업 수익창출 능력 10강", "2005년 민영기업 성장 10강" 순위에서 성따는 3위와 4위를 차지했다.

성따 인터넷 부총재 장옌메이(张燕梅)여사는 수상소감을 통해 수상을 했다는 것은 성따가 앞으로 민영 경제의 지속적인 발전을 촉진하고, 시장경제의 안정과 번영을 촉진하며, 화목과 건전한 환경을 창조하여 사회에 더욱 많은 공헌을 하는데 힘이 될 것이라고 표시했다.

성따는 설립된 지 5년 만에 빠른 성장을 하였다. 현재 이미 Interactive 엔터테인먼트영역에서 선두 그룹이 되었으며, 건전한 온라인접속, 적극적인 납세와 사회복지사업에 대한 열정적인 태

도는 사회 각계로부터 긍정적인 평가를 받고 있다.

이번 평가는 주최 측이 우수한 민영기업 100강중에서 자본운영, 경영관리의 장점을 발굴하여, 상업발전의 잠재력을 이해하고, 민영 기업가의 관리능력을 보여주는 동시에 민영기업이 사회에 더욱 많은 공헌을 할 것을 격려하기 위한 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-14/0927110875.shtml>

“백만 가정 건전한 온라인 접속” 발표회

지난 3월 1일에 시작한 "건전한 온라인접속과 인터넷 중독 미성년자들을 돕는 이벤트"가 사회 각계 관심과 지지를 받고 있으며 성과를 거두고 있다. 이 이벤트를 더욱 확실하게 진행하기 위해 중앙 문명사무실, 공청단중앙, 신문출판총서, 중국사회과학원, 광명일보사가 여름방학기간을 이용하여 전국 10대 도시에서 "백만 가정 건전한 온라인접속 이벤트"를 진행한다. 이번 행사는 중국 청소년 인터넷협회, 중국 출판사업자협회, 광명일보사 인터넷정보부문 및 중국 통신이 공동으로 전담한다.

"정확하게 인터넷을 사용할 수 있는 가정환경을 조성해주며, 청소년들의 학습과 유쾌한 생활의 전반적인 발전"을 이념으로 하는 것이 이번 이벤트의 목표이다. 가정을 기반으로 미성년자들의 온라인 중독문제로부터 시작한다. 온라인기업을 조직하고, 가정과 청소년들에게 건전한 온라인접속 규칙을 제정하게 한다. 전문가, 학자, 인터넷지원자, 관련 사회관리자와 사회 책임감 있는 인터넷기업가 대표들이 전국 10여개 도시에서 강좌, 토론, 심리 자문전화, 현장전시와 체험 등을 조직하여 부모, 선생님, 청소년들에게 인터넷 중독에 관한 지식과 치료방법을 설명해주며, 인터넷지식을 보급한다. 동시에 청소년들에게 적합한 우수한 인터넷제품과 서비스를 추천하여 가정에서 청소년들이 인터넷접속 할 때 감독 할 수 있게 한다. 사회역량을 동원하여 청소년들에게 건전한 인터넷접속환경을 마련해 주며, 청소년들이 건전한 이념을 수립할 수 있도록 인도하며, 건전한 온라인접속 습관을 배양하게 하며, 온라인 중독을 예방 치료하는 것을 목표로 한다.

"백만 가정 건전한 온라인접속 이벤트" 관련 회의가 6월 14일 광명일보사에서 진행되며, 회의에는 주최사의 경영자, 전문가, 인터넷기업대표, 매체대표, 가장대표와 청소년 대표 등 사회각계인사 100여명이 참가하게 된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-13/n987_904030.html

“노트북 캠퍼스” 등장

2005년 6월 10일 오전, 중국교육과학연구 컴퓨터망(CERNET)이 베이징 칭화대학에서 "인터넷 신 캠퍼스"에 대한 계획을 선포했다. 100개의 무선망을 구축하는 동시에 2006년에는 전국 대학생들에게 30만대의 노트북 제공에 주력하여 "노트북 캠퍼스"를 만든다는 계획이다.

"노트북 캠퍼스"는 국제적으로 유행되고 있는 교원정보화 솔루션이다. 노트북 컴퓨터를 단말기로 하고, 유선 및 무선인터넷을 기반 환경으로 한다. 인터넷 부가가치 제품, 수학응용제품 등을 효율적으로 묶어서 교원 디지털 플랫폼으로 구축하며, 교정에 있는 동안 학습, 교류, 응용에 대한 수요에 끊임없이 대응할 수 있다.

이번 이벤트에 참석한 유일한 온라인게임 업체인 베이징 왕제신(网捷信)과기유한회사는 10만부의 고객 단말 소프트웨어(온라인게임 <훈-魂 Online> 포함)를 제공하게 된다. 무료로 증정하는 년 카드를 포함하여 노트북에 내장되어 캠퍼스로 진출하게 된다. 인터넷 교정망 서비스가 정식으로 개통되면 모든 학원의 유저들이 이 채널의 방송내용을 원할 하게 들을 수 있다. <훈-魂Online>에 가입함으로써 베이징 왕제신(网捷信)과기유한회사는 교원 디지털 플랫폼에 엔터테인먼트 콘텐츠를 늘리기 시작하여, 더욱 풍부하고 다채로운 엔터테인먼트 콘텐츠로 끊임없이 교원이 가입하게 된다. 따라서 모든 교원망의 유저들로 하여금 우수하고 편리한 엔터테인먼트 서비스를 받게 할 것이라고 말했다.

6월 11일부터 금요일까지 19:30-22:30에 교원망 유저들이 Windows Media Player 매체 소프트웨어를 작동시킨 후, mms://202.205.3.227/xiaoyuan를 삽입하면 <훈-魂Online>의 인터넷 채널에서 다채로운 방송을 들을 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-11/n692_608727.html

청두에서 국가 디지털미디어 산업화기지 현판식 가져



현판식

6월 12일, 국가 디지털 미디어 기술 산업화 기지가 사천성 청두시 고신구에서 정식으로 현판식을 가졌다. 이날 행사에는 과기부 부부장 리쉐융, 부성장 카준핑(柯尊平), 시장 거홍린(葛红林), 시장 무위원회 위원, 고신구 당 사업위원회 서기 리쿤쉐(李昆学), 부시장 주즈홍(朱志宏), 시장보조, 고신구 관리위원회주임 징강(敬刚), 시급 관련 부서 및 고신구 책임자들이 참석했다.

청두기지는 국가 863 소프트웨어 인큐베이터 공공기술 플랫폼을 빌어, 온라인게임을 중심으로 디지털 미디어산업 서비스 전문기술 플랫폼 체계를 구축하여, 적은 자본의 공공서비스를 제공하며, 산업을 유도하여 전문적으로 발전할 수 있도록 안정적인 산업이 되게 한다. 이런 발전 체계로 청두시에서는 세부적인 중기실시계획(2005~2007년, 기지 3년 계획)을 제정했다.

청두 진텐(锦天)과기는 사천성 본토의 디지털 소프트웨어 기업으로서 이번 현판식에 참여했으며, 자커(贾可) 총경리는 기자들에게 본 회사의 첫 온라인 디지털 엔터테인먼트 제품인 잔수오<传说>를 소개했다. 동시에 진텐과기는 민족 소프트웨어를 발전시키는 것을 자신의 사명으로 생각하며, 국내 첫 R&D한 3D 온라인게임 <잔수오>를 중국 문화 분위기와 정품으로 만드는데 힘쓰겠다고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-13/1701110763.shtml>

왕이 캐주얼게임 7월 출시

금년 7월 왕이는 새로운 캐주얼게임-파오파오 게임(泡泡游戏)을 출시한다. 새로이 선보이게 될 10편의 캐주얼게임은 두이두이핑(对对碰), 랜랜칸(连连看), 룽주(龙珠), 파오파오룽(泡泡龙), 피이상치(飞行棋), 마작(麻将), 군기(军棋), 태풍(台风), 업그레이드(升级)와 떤우띠주(斗地主) 등이다.



“누가 내게 도전할 수 있는가?”



취미 군기(趣味军棋)

게이머들의 수요를 만족시키기 위해 플랫폼과 게임에 인간미를 새로이 추가 했다. 왕이는 이 플랫폼을 독특한 이념으로 발전시켰으며, 대표적인 정품과 캐주얼게임의 유행으로 만들기 위해 전력을 다하고 있다. 이 10편의 게임은 기존의 이슈인 보드게임, 최신 유행 캐주얼게임과 새로운 특색을 갖춘 게임을 통합한 것이다. 그 중 군기의 "혼전모델", "운수 비교", "감별력 비교", "궤도(轨迹)가 보이지 않는 우주 풍경" 및 마우스로 플레이할 수 있는 파오파오퐁 등은 모두 국내에서 처음으로 선보이는 플레이 방법이다.



귀엽고 유행에 맞는 캐릭터 스타일

왕이 캐주얼게임 플랫폼은 “망이 파오파오”에 새로운 기능을 추가하여 출시될 것이며, 많은 유저들에게 편리성과 전문적인 캐주얼 엔터테인먼트 플랫폼을 제공한다. 게이머들은 “왕이 파오파오”의 ID나 통행증이 있으면 쉽게 파오파오 게임에 접속할 수 있다.

10편의 일류 게임을 출시한 후, 왕이는 계속하여 더욱 많은 중형 캐주얼게임과 새로운 캐주얼게임을 개발하여 게이머들에게 제공할 것이다. 캐주얼게임 개발 면에서 왕이는 중국에서 가장 큰 개발팀을 갖추고 있으며, 후기 개발 능력이 강하다. 왕이의 캐주얼게임 플랫폼인 파오파오 게임의 출시는 더욱 많은 유저들로 하여금 왕이 정품에 대한 흥미를 느끼게 할 것이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-13/n802_718331.html

9you와 상하이 환청(幻城)과 계약

6월 14일 9you가 상하이에서 국내 신형 인터넷게임 개발사인 상하이 환청(幻城)인터넷과기유한 회사와 온라인게임 독점판매 계약을 체결했다. 9you는 환청사가 최근 개발한 2편의 3D국산 캐주얼게임 <탄츠보우베이-贪吃宝贝>와 <반공폭탄인-反恐炸弹人>의 해외진출을 전반적으로 책임진다.

이번 계약 체결은 9you가 자체 제품의 R&D 외에, 처음으로 국산 대형 캐주얼게임을 대리하는 것이다. 이 두 편 제품의 독특한 개발과 정교한 디자인, 종합적인 품질은 현재 다수의 시장을 차지하고 있는 한국 제품과 비교 할 수 있다. 동시에 9you망의 캐주얼 장르의 온라인게임 제품라인을 강화하며, 운영 면에서의 장점을 공고히 하며, 확장한다.

2003년 6월에 개통된 9you망은 국내 첫 온라인게임 및 사이버 커뮤니티 서비스를 전문으로 한 종합 포털 사이트로서 최신형 온라인게임 및 사이버 커뮤니티 서비스 운영모델이다. 9you은 지난해 여름부터 지속적으로 음악 캐주얼 온라인게임 <劲乐团(O2Jam)>, 무도(舞蹈) 모델작전 장르의 온라인게임 <劲舞团, Audition>, 대형 RPG게임 <커룡-科隆>, <사냥꾼-猎人>등 4편의 온라인게임을 출시했다. 현재 동시 온라인 접속자 수는 35만을 돌파했다.

2005년, 9you는 10여 편의 신제품과 신 서비스를 출시할 것이다. 무도 온라인게임 <제우환-街舞团(DDR Online)>, 신형 TCG 온라인게임<워파이-魔牌>(Online Trading Card Game), 대형 MMORPG게임 <大地>, 커룡<科隆2>(MMORPG), 대형 MMORPG<맹장-猛将>, 대형 원작 캐주얼 온라인게임<탄츠서-贪吃蛇OL> (Casual-MMO)등 다양한 게임을 출시할 것이다. 9you는 하반기에 Casual-MMO제품의 영역을 확장하고, MMORPG 영역도 진출할 것을 계획하고 있다.

2005년 하반기 9you는 제품, 서비스와 영업수익에서 새로운 성과에 힘쓰고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-14/1346111010.shtml>

젠사칭위안 II (劍俠情緣 II)



- ◆ 게임 명칭 : 젠사칭위안 II (劍俠情緣 II)
- ◆ 게임 유형 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 진산(金山) ; 킹소프트
- ◆ 운영 회사 : 진산 ; 킹소프트
- ◆ 공식사이트: <http://jx2.kingsoft.com/>
- ◆ 현재 상황 : 테스트 예정

《젠사칭위안Online2》은 시산취(西山居) 작업실에서 2005년 야심 차게 내놓은 새로운 협객 온라인게임 역작이다. 젠왕(劍網)2는 2D의 지도위에 3D의 인물을 훌륭하게 결합하고 풍부한 게임 콘텐츠와 대량의 임무, 새로운 시스템을 추가했으며 새로운 무술동작 기능 시스템, 생활기능, 혁명적인 3D 복장 교환시스템을 포함하였다. 젠사 사이트 풍격의 진실한 강호 세계위에 새로운 엔진을 채택한 것으로 게임에서 자신만의 협객의 꿈을 실현할 수 있도록 도와준다.

<게임 초보자 10분 스피드 게임 입문>

1. 클로즈 베타 테스트 활성화 코드

Q : 어떻게 클로즈 베타 테스트의 활성화 코드를 얻는가?

A : 게이머는 공식사이트와 논단의 활동에 참가하여 테스트의 활성화코드를 얻을 수 있다.

-공식사이트 활동의 “비공개 테스트 계좌번호 선 등록” 웹 페이지 화면을 클릭

-논단에 가서 ;

1. 당신이 만약 진산(킹소프트)의 회원이면 클릭한 후 신청 : 우선 통행증 검증 후 신청
2. 만약 킹소프트의 통행증이 없으면 먼저 등록 후 신청

2. 게임 설치

Q : 어떻게 다운로드 하는가?

A : 공고된 고객 다운로드 장치를 이용하여 다운로드하면 된다.

3. 기본 조작

Q : 게임에서 어떻게 걷고, 앉고, 공격하는가?

A : * 걷기 : 게임 화면에서, 당신의 캐릭터는 스크린 중앙 부근에 위치한다. 이동을 하기 위해서는 가고자 하는 방향으로 마우스를 움직이면 된다. 마우스를 한 번 더 누르면 자동 구보의 상태로 변할 수 있고, 마우스 왼쪽 키를 누르면 중지된다.

* 앉기 : 왼쪽 버튼으로 스크린 아래쪽 빠른 아이콘 란의 “앉기” 아이콘을 클릭하거나 혹은 단축키를 누르면 된다. 앉은 상태에서는 당신의 생명과 내력이 자동으로 회답할 수 있다.

* 공격 : 야외에서, 마우스를 괴물의 몸에 댄 후, 왼쪽 버튼을 클릭하면 즉시 괴물에 대해 연속 공격을 진행한다.

4. 게임특색

Q : 젠왕 II에 추가된 기능은?

A : 젠왕 II-실물 화상 액션 | 3D 복장 교환 | 기분상태 상호 교환 | 남자와 여자의 역할분담 등

5. 무공 각 문파

Q : 협객 온라인게임으로서, 젠왕 II는 어떤 무공의 문파가 있는가?

A : 간결한 소림의 파벌, 부드럽고 단단한 우당의 도교, 자신을 잊는 어메이(峨嵋) 속가(俗家), 당문의 협객 등이 있다.

6. 임무 소개

Q : 게임에 진입한 후, 우리는 무엇을 할 수 있는가?

A : 게임에 진입하고 나서 먼저 제멋대로인 노인과의 이야기한다. 그 후 당신의 임무를 완성한다.

7. 물품 장비

Q1 : 복식 문제에 대해 자세하게 대답할 수 있는가?

A : 여러 종류 양식, 각종 스타일의 의류, 머리장식, 상의, 하의가 마음대로 어울릴 수 있고 28만 종의 다른 조합을 할 수 있다.

Q2 : 젠왕 II 중 전통 칼, 검, 암살용 무기를 제외하고, 무기 장비가 또 있는가?

A : 날밀(折手), 막대기, 지팡이, 붓, 거문고 등 마음대로 선택할 수 있다.

8. 생활직업

Q : 게임 속에서 나는 어떤 생활을 하는가?

A : 무기를 만드는 사람, 약사, 혹은 옷감을 짜는 사람 왕실 요리사 등

소란스러운 것을 싫어한다면 남자는 발을 갈고 여자는 옷감을 짜는 안정된 날을 보낼 수 있다.

9. 문제에 직면했을 때

Q : 만약 게임에서 어떤 문제를 만난다면 어떻게 해야 하는가?

A : 젠왕 II의 논란 속에 당신의 견해를 발표하여 친구가 당신을 위해서 대답해 주거나, 고객센터 서비스 센터로 연락하면 된다.

자료 : <http://jx2.kingsoft.com/intro/newp/>

《젠샤칭위안 온라인2, 剑侠情缘online II》 및 시산취 젠샤(西山居剑侠) 시리즈 온라인게임

현재 시산취(西山居)가 운영, 개발한 게임 항목은 모두 3개가 있다.

《젠샤칭위안online 剑侠情缘online》 젠왕으로 약칭된다, 바로 현재의 《산허서지 山河社稷》로 계속 개발되고 있다.

《젠샤칭위안online II》 젠왕2, 시산취 작업실에서 2005년 야심 차게 내놓은 협객 온라인게임 역작이다. 젠왕(剑网)2는 2D의 지도위에 3D의 인물을 훌륭하게 결합하고 풍부한 게임 콘텐츠와 대량의 임무, 새로운 시스템을 첨가했으며 새로운 무술 동작 기능 시스템, 생활 기능, 혁명적인 3D 복장 교환시스템을 포함하였다. 2005년 2사분기에 내부 테스트를 실시한다.

《젠샤칭위안online III》 젠왕3, 킹소프트의 소프트웨어 시산취 작업실에서 개발하고 있는 또 1벌의 협객 게임 거작이다. 이 온라인게임은 젠샤사이트의 사실적인 협객 스타일을 연장하는 동시에 새로운 3D의 풍격을 채택한다. 게임의 시대 배경은 태평 성대한 당조(唐朝)로 게임에 내포된 게이머의 체험을 더욱 중시하며, 게임의 규칙을 강조하고 인간관계와 교감을 중시한다. 새로운 무공 동작과 기능, 중화 문화의 생활 기능을 많이 함유하며 시뮬레이션의 인간관계 및 가상의 지역사회 시스템, “마음”과 “인연”의 요인을 중시한다. 당신을 위해서 예전의 당나라와 협객 문화의 처참한 전투, 강호 은원, 남녀간의 사랑을 재현한다. 내부 테스트는 2005년 4사분기에 실시할 예정이다.

제품 포지션 문제

우리의 세 작품에는 엄격한 의의가 있다. 각각은 서로 대체하는 것이 아니고, 차세대의 제품을 개발하는 것이다. 우리는 다른 요구에 대해, 제품에 대한 다른 포지션을 선택하고 게이머에게 더 많은 선택과 체험을 준다. 각 제품은 모두 자신의 독특한 특징을 기초로 동시에 일부 우수한 설정을 계승할 수 있다. 또한 서로 일정한 연속성을 계승한다.

게임 후속 개발 문제

시산취는 각 항목에 따라 나뉘어 작업을 진행하며 매 항목은 모두 관련된 인력과 조건을 갖추었다. 이전 세대의 제품에 대한 보수와 후속 개발을 중지하는 문제는 나타나지 않을 것이다. 각 제품의 승급과 후속 개발에 관해서는 자료 영화의 형식을 채택할 수 있다. 예를 들면 《젠샤칭위안 online》는 이미 《enemy at the gate 兵临城下》, 《산허서지 山河社稷》의 자료 영화를 출판하였다. 후속 자료 영화는 개발 중이다.

게임 계좌번호와 게이머 인물 파일의 문제

진산(킹소프트사)의 통합카드 정책에 따라, 게이머는 앞으로 1개의 킹소프트 통행증(Passport)을 사용하여 킹소프트의 각종 게임과 서비스를 받을 수 있다. 그러나 다른 게임의 엔진, 구조, 기능의 차이 및 다른 게임의 인물 파일은 통용하지 않는다.

자료 : <http://bbs.jx2.kingsoft.com:81/viewthread.php?tid=1310465&fpage=1>



10강 온라인게임

17173.com 주도로 아이루이(艾瑞)시장자문, 천왕(骏网)그룹이 연합하여 3월 28부터 5월 30일까지 온라인게임시장에 관한 다양한 시장조사를 진행했다. 이번 조사범위는 2005년 4월 1일전까지 오픈베타를 한 게임과 지금까지 운영하고 있는 온라인게임에 한해서이다.

중국 국내 10강 온라인게임 순위

1. 멩환시유 <梦幻西游>
2. MU <奇迹>
3. 따화시유 <大话西游>
4. 머리보우빠이 <魔力宝贝>
5. 리니지II <天堂II>
6. 검협정원 <剑侠情缘>
7. 평선방 <封神榜>
8. 도검OL <刀剑OL>
9. 찐러탄 <劲乐团>
10. 텐조우II <天骄II>

매크로 10강 외에 선정된 기타 온라인게임들 :

펑광탄커II <疯狂坦克II>, 따화시유II <大话西游II>, 리니지III <天堂III>, 텐조우 <天骄>, A3, 항하이쓰지 <航海世纪>, 화샤 <华夏>, 삼국책 <三国策OL>, 모험의 섬 <冒险岛>, 파오파오탕 <泡泡堂>, 페이페이 <飞飞>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-13/n934_850899.html

중국산 10대 역사 소재 온라인게임

중국산 10대 역사 소재 온라인게임

1. 화샤 <华夏>
2. 멩환시유 <梦幻西游>
3. 검협정원 <剑侠情缘>
4. 평선방 <封神榜>
5. 따화시유II <大话西游II>
6. 텐조우II <天骄II>
7. 삼국연의 <三国演义>
8. 금용 군협전 <金庸群侠传>

9. 툰스텐띠 <呑食天地>
10. 도검Online <刀劍Online>

이 외에 선정된 가장 좋은 역사소재 온라인 게임 :

3D시유 <3D西游>, 텐조우 <天驕>, 항해세기 <航海世紀>, 삼국책OL <三國策OL>, 선원검<軒轅劍>, 정복 <征服>, 미르<傳說>, 수호<水滸>, 전국영웅 <戰國英雄>, 대청제국 <大清帝國>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-10/n602_518501.html

음향 효과가 뛰어난 10대 온라인게임

음향 효과가 뛰어난 10대 온라인게임

1. 진위환 <勁樂團>
2. 검협정원 <劍俠情緣>
3. 리니지II <天堂II>
4. MU <奇跡>
5. 평선방 <封神榜>
6. 명환시유 <夢幻西游>
7. 라그나로크RO <仙境傳說RO>
8. 텐조우II <天驕II>
9. 따화시유II <大話西游II>
10. 미르3G <傳奇3G>

이 외에 선정된 가장 좋은 음향효과 온라인게임 :

리니지 <天堂>, A3, 텐조우 <天驕>, 미르 <傳說>, 도검Online <刀劍Online>, 항해세기 <航海世紀>, 포우포우탕 <泡泡堂>, 삼국책OL <三國策OL>, 룡주 <龍族>, 화샤 <華夏>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-11/n232_149132.html

문화부, 수입 온라인게임 중점 정리

최근, 문화부 관련 공무원은 로이터 통신과의 인터뷰에서 문화부가 온라인게임 산업에 대해 대대적인 정리를 진행하고 있다고 밝혔다. 포르노, 폭력과 도박 등 불건전한 내용의 수입게임이 이번 행동의 중점 정돈 대상이 된다. 사실, 이번 정리 활동은 올해 4월부터 이미 시작되었으며 9월까지 계속될 전망이다.

한 업계 평론가가 밝히길 올해 게임정리는 작년보다 더욱 강도가 세지고 범위 또한 더욱 넓어졌다고 한다. 이번 활동은 국외의 게임 제조상만을 겨냥한 것이 아니다. 다만 수입 게임이 중국 게임 시장에서 비교적 큰 비중을 차지하고 있기 때문에 그 영향력이 비교적 크다고 밝혔다. 이번의 정리 활동은 정부의 정돈 문화 사업의 일부분에 해당하며 관련 산업도 비슷한 정리사업을 진행할 수 있을 것이라고 덧붙였다.

중국 네트워크의 게임 산업의 최근 몇 년 동안 발전 속도는 대단히 빠르다. IDC는 중국 온라인게임 산업은 앞으로 몇 년 안에 연간 성장률이 39%에 이르고, 2008년이 되면 온라인게임 산업 연 수입은 8.23억 달러에 달할 것이라고 예측했다.

작년의 정리 사업은 어떤 영향력이 있는 온라인게임 회사와 관련되지 않았다. 이 때문에 분석가들은 이번의 정리가 주로 규모가 작은 온라인게임 회사에 영향을 줄 것으로 예측하고 있으며 성따(산다), 왕이(넷이즈), 쥬우청(더나인) 등의 사업자들은 큰 영향을 받지 않을 것이라고 보고 있다.

온라인게임 산업의 큰 잠재력을 보고 몇몇 전신 사업자도 잇따라 그 산업에 발을 들여 놓고 있는 가운데 그들은 이번의 정리의 행동에 영향을 받을 것이다. 이 때문에 문화부는 신식산업부와 연합하여 관련 전신 사업자에 대해 관리를 진행할 것이라고 발표했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-14/1122110945.shtml>

다섯 유형의 위법사이트 중점 감독

포르노 화면, 비밀리에 회원을 늘리는 위법 콘텐츠, 인터넷 도박 등 5가지 위법사이트가 주목받고 있으며, 중점 감독되고 있다. 지난 10일부터 이런 위법사이트를 신고한 자에게는 포상금을 지급했다.

국무원신문이 개최한 신문발표회의에서 인터넷 "위법과 불량정보 신고센터"의 책임자 류정룡(刘正荣)이 5가지 유형의 사이트를 발표했다.

1. 포르노 등 위법사이트에 링크를 걸거나 광고서비스를 제공하는 국내 사이트.
2. 포르노 등 위법사이트 서버를 외국에 설치하고, 중국 국내에서 불법 운영을 하는 것.
3. 비밀리에 회원을 늘리는 방식으로 위법 콘텐츠를 홍보하는 사이트.
4. 비밀리에 포르노 연출을 중개하는 사이트.
5. 도박활동을 하는 사이트.

비밀리에 회원을 늘리는 사이트를 신고 할 때, 유효한 사용자이름과 비밀번호를 제공해야 한다. 영상연출을 하는 것으로는 증거를 찾기가 힘들다. 신고할 때 책임자의 이름과 포르노연출지점 등 관련 실정을 상세히 제공해야 한다. 도박사이트도 사이트 담당자, 경영자, 지점 및 관련증거를 제공해야 한다. 조사결과와 부합되면 신고한 사람에게 1,500위안 이상의 포상금을 지급한다. "위법과 불량정보 신고센터"는 신고한 사람의 개인정보를 누설되지 않도록 해준다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4648&lm=ywxw>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002	J B T	北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062