

제139호

2005. 07. 05

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 온라인게임 실적
- [전망] 투자자들, 온라인게임 전망 밝다.

China Game News

- 성따와 왕통, 충칭(重庆)에서 셋톱박스 비밀리에 테스트
- 광전총국 무료 셋톱박스 보급, 유저 3,000만 돌파
- 10대 건전 온라인게임 출시
- 상하이 국제 교육자원 도입, 애니메이션게임 인재 양성
- 즈관(智冠), 2005년 아시아 최대 게임플랫폼과 사이버 경로 구축
- 차이나텔레콤과 17Game, 공동으로 <17Game 카드> 출시
- 중국 인터넷사용자 세계 1위

Game 소개

- 다오랑(도랑) 검객 (刀郎剑客)

Game 순위

- 2005년 5월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 온라인게임 소프트웨어산업에 귀속

중국 온라인게임 실정

얼마 전에 끝난 E3에서 가장 인기를 끌었던 중국 게임업체는 아마 위뉴우(蜗牛)일 것이다. 위뉴우와 유럽 게임업체 NPCube의 <암흑과 광명-黑暗与光明> 대리에 관한 계약체결은 사람들의 관심을 중국 민족온라인게임의 해외진출로 집중시켰다.

유혹적인 해외시장

지금까지 해외에 진출한 중국 국산 온라인게임 중 일부분은 다음과 같다.

- 1) 무묘우소프트웨어(目标软件)의 <텐조우-天骄> : 가장 먼저 싱가포르에 진출한 후 한국, 미국, 말레이시아, 인도네시아 등 국가에 진출.
- 2) 왕제신(网捷信)의 <혼-魂OL> : 프랑스와 계약체결.
- 3) King soft 의 <검협정원 인터넷버전-剑侠情缘网络版>의 <노선도-路线图> : 대만, 홍콩, 말레이시아, 싱가포르, 베트남, 태국, 일본, 한국, 인도, 인도네시아.
- 4) 위뉴우의 <항해세기-航海世纪> : 한국을 시점으로 유럽, 북미.

해외시장 진출에 가장 적극적인 업체는 King soft 다. 2004년부터 King soft의 고위 인사들은 해외시장을 자주 둘러보고, 즈관(智冠)과 제휴하여 대만시장을 개발했고, 일본에 지사까지 설립했다. 2005년 <젠왕-剑网>의 해외수익은 5,000만 위안을 넘어 설 것으로 예상된다. 온라인게임은 중국 IT 기업이 해외시장에서 가장 먼저 성공한 프로젝트가 될 것이라고 King soft의 CEO 라이쥘은 낙관적으로 전망했다.

국내의 치열한 경쟁

현재 해외시장으로 진출하고 있는 기업들을 살펴보면 모두 국내에서 2위 그룹 기업들이다. 1위 그룹의 기업으로는 성따, 쥬우청, 왕이 등이다.

성따 인터넷 관련 책임자는 "성따는 해외로 관심을 돌리지 않는다. 막강한 잠재력을 가지고 있는 중국 시장을 위주로 한다."고 말했다. 쥬우청도 아직까지 해외진출에 대한 구체적인 계획은 없다고 밝혔다. 왕이의 덩러이(丁磊)도 공개적으로 해외진출은 하지 않을 것이라고 말했다. 왕이 시장부 총감독 리르창(李日强)은 "온라인게임은 패키지게임과 달리 일차적인 판매가 아니다. 한편의 게임이 해외로 진출하려면 언어에서부터 풍속, 습관에 이르기까지 현지실정에 부합되게 고쳐야 되며, 많은 인력과 투자를 해야 한다. 현재 중국 국내의 경쟁이 너무나 치열하기 때문에 업무를 분산시키지 않을 것이다"고 밝혔다.

위뉴우의 부총경리 리류우쥘(李柳军)은 위와 같은 반응에 대해 "그것은 이유밖에 되지 않는다. 자금만 있다면 누가 벌고 싶지 않겠는가? 성따, 쥬우청, 왕이가 해외시장에 진출하지 않는 이유는 성따와 쥬우청은 자체 R&D능력이 부족하고, 왕이가 성공한 온라인게임은 민족성이 너무 강하기 때문에 글로벌화에 맞지 않으며, 고품질의 제품이 부족하다"며 자신의 의사를 표시했다.

E3에 참가했던 한 업체의 CEO는 "King soft의 제품 <젠왕>이 대만, 동남아시아에서 큰 인기가 없기 때문에 해외시장에서 성공했다고는 볼 수 없다."고 말했다.

광통(光通)의 한 고위인사는 "유럽, 미국 게임업체들은 몇 십 년의 발전과 쇠퇴를 거쳐 기술과 응용 면에서 아주 성숙되었다. 한국, 대만의 실력도 중국 대륙을 넘어섰다. 때문에 본토업체의 해외진출의 길은 저가격, 저 단계의 경쟁일 뿐이다"고 직설적으로 표현했다. 동시에 이번 E3전시회에 정부가 조직한 중국 게임기업이 단체로 참가하여 해외시장에 진출하려고 했다. 하지만 조건이 성숙되지 않았기 때문에 취소되었다. 결국 관심을 가진 회사들만 자체로 전시회에 참가했다.

해외진출 아무에게나 적합한 것이 아니다

리류우전은 처음부터 위뉴우는 중국 국내시장의 선두 기업들과는 비교할 수 없다는 것과 그들과는 다른 일을 해야 한다는 것을 알았다. <미르의 전설>, <따화시유>등의 제품은 국제시장에서 운영하기 힘들다. 때문에 <항해세기>의 R&D 초기, 위뉴우는 제품을 첨단, 글로벌화로 국제시장에 쉽게 진출할 수 있는 방향으로 시작했다. 따라서 <항해세기>는 성공적으로 한국과 유럽시장에 진출하였고, 업체도 쉽게 외국 개발업체에 진출하였다. 위뉴우가 <암흑과 광명>게임을 도입할 수 있었던 것도 바로 이런 이유다. 자체 제품을 해외로 진출시키는 동시에 외국 제품을 도입한 것이다.

다른 업체와는 달리 위뉴우는 처음부터 해외시장과 첨단제품을 타깃으로 한국, 구미시장을 상대로 했다. 또한 3D제품을 개발하여 국내의 저 단계의 경쟁을 피했다. "아시아에서 위뉴우는 한국과 대만시장만을 고려한다. 일본 및 동남아시아는 고려하지도 않는다."고 리류우전이 말했다.

신과 괴물을 소재로 하던 구미게임은 점차 중국 게이머들의 흥미를 잃었다. 한국게임도 중국문화와 부합되지 않기 때문에 많은 사람들의 책망을 받고 있다. 게임 위뉴우는 게임소재와 문화를 신중히 고려했다. <항해세기>는 세계에서 처음으로 항해를 소재로 한 온라인게임이다. 항해를 기반으로 방대한 세계를 구축했으며, 쉽고 다양한 문화배경으로 게이머들의 사랑을 받을 수 있다.

"해외시장 진출은 업체의 R&D능력, 제품의 품질, 게임소재 등 조건이 구비되어 있는 기업만이 선택하는 길이다"고 리류우전이 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-28/1735114569.shtml>

[전망] 투자자들, 온라인게임 전망 밝다.

최근 "세계재정박람회적록"에서 세계 최고 투자분석가들은 투자자들에게 중국 온라인게임주식 쥬우청(九城[NASDAQ : NCTY])과 왕이(网易[NASDAQ : NTES]), 회풍은행(汇丰)을 추천했다.

쥬우청, 왕이 온라인게임에서 수익 창출

머이린(美林)사의 전 수석경제사 Don Straszheim은 중국 온라인게임업의 전망을 밝게 보고, 투자자들에게 쥬우청과 왕이 두 인터넷주식을 추천했다. 쥬우청은 중국에서 두 번째로 큰 온라인게임 운영업체이며, 규모가 성따 다음이다.

2004년 중국 온라인게임시장의 규모는 약 3억 달러에 달했으며, 매년 평균 35%의 속도로 증가하고 있다. 2010년이 되면 시장규모가 약 13억에 달할 것이다. 하지만 이 숫자도 아주 보수적인 것이다. 2004년 쥬우청의 재무보고를 보면 순 이윤이 148% 증가되어 94만 달러에 달했다. 그는 쥬우청 주식이 아주 잠재력이 있다고 평가하고, 도입한 온라인게임 <WOW>에 많은 기대를 걸고 있었다. 그것은 이 게임이 한국과 기타 지역에서 모두 많은 사람들의 환영을 받고 있기 때문이다.

왕이의 업무는 온라인게임, 무선 부가가치 증가서비스 및 인터넷포털과 광고 등이다. 전자상거래, 온라인게임과 기타 상용화서비스의 발전은 왕이의 수익과 이윤의 성장세를 보유하게 했다. 왕이는 아직도 포털 사이트의 다양한 서비스인 온라인 쇼핑, 경매와 거래서비스 등을 구조조정하고 있다. Straszheim은 향후 인터넷업무가 고속 성장을 유지할 것이라고 전망했다.

부자들을 위해 서비스하는 회풍(汇丰)은행

뉴진(牛津)투자구락부의 총감독 Alexander Green은 중국에 투자하려면 회풍은행이 가장 좋은 선택이라고 추천했다.

Green은 인민폐 가치의 성장률이 점차적으로 커지고 있다고 평가했다. 년 말 전에 인민폐 가치가 약 10~15% 성장 할 것이며, 이렇게 되면 중국과 관련된 주식기금의 가치가 대폭 올라가게 될 것이다. 덩푸둔롱 기금(NYSE : TDF)등은 회풍은행(NYSE : HBC)으로 하여금 많은 수익을 얻게 할 것이다. 회풍은행은 현재 세계에서 5번째로 큰 은행이다. 1999년 이래 이 은행의 주가가 62% 성장했으며, 동기 런던 FTSE100의 지수는 18% 하락했다.

회풍은행의 지사가 중국 각 지역에 분포되어 있으며, 계속 확장되고 있다. 최근 회풍은행은 11억 달러를 출자하여 평안보험(平安保險)의 주식을 19.9% 인수했다. 이것은 중국 법률이 허용하는 외국기업이 주식을 보유할 수 있는 가장 높은 비율이다. 지난해, 회풍은행은 상하이은행의 주식 8%를 구입했으며, 17.5억 달러로 중국의 5번째로 큰 은행인 교통은행의 부분 주식을 인수했다.

회풍의 중국에서의 의의는 아주 크다. 중국은 중간층 수입 사람들이 수천만 명 되며, 선진적인 금융제품과 서비스 받기를 갈망한다. 현재, 이 외자은행을 통해 경로를 찾게 되었다. 중국은 저금, 신용카드, 상업과 주택대부금 및 재정과 투자은행 등 금융서비스의 수요가 붓물과 같은 성장세를 보이고 있으며, 회풍은 이미 중국 각 도시에 완벽한 지사망을 설립했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-28/n439_355660.html

성따와 왕통, 충칭(重庆)에서 셋톱박스 비밀리에 테스트

26일 충칭왕통(网通) 정보 관련인사는 "왕통이 중국에서 가장 큰 온라인게임사인 성따와 초기 협의를 달성했으며, 충칭에서 비밀리에 "성따 인터넷 접속기"를 테스트하고 있다"고 밝혔다. 이 접속기를 사용하면 TV에서 IP-TV 콘텐츠를 볼 수 있으며, PC처럼 인터넷에 접속할 수도 있고, 게임도 플레이할 수 있다. 달라진 것이라면, 모니터가 보통 TV로 변한 것이다.

관련인사는 "이 접속기는 외형이 보통 컴퓨터와 같기 때문에 "슈퍼맨 급 셋톱박스"라고 부르기도 한다. 보통 셋톱박스과 다른 것이라면 성따의 박스는 Inter의 칩을 사용, 브로드밴드 접속구가 준비, 마이크로소프트의 시스템을 내부에 설치, 보통 가정용 PC와 별 차이점이 없다. 브로드밴드로 인터넷에 접속한 후, 유저들은 30만 명이나 되는 온라인유저들과 함께 카드놀이를 할 수 있으며, 시나의 뉴스를 브라우저 할 수 있고, 인터넷에서 소설을 볼 수도 있으며, 성따가 운영하는 12편의 게임도 즐길 수 있다."고 했다.

이 셋톱박스가 언제 시장에 출시될 지는 비밀로 되어 있다. 이 제품의 시장 판매가는 약 2,000위안이 될 것이라고 덧붙였다.

슈퍼맨 셋톱박스 IP-TV를 도와

많은 IT업체들이 TV를 PC화로 만들고 있는 이유는 현재 이슈로 되고 있는 IP-TV가 난처한 국면에 이르게 되었기 때문이다. IP-TV의 장점은 유저들이 좋아하는 프로그램을 수시로 볼 수 있는 것이다. 그러나 현재의 IP-TV는 가정용 TV로 인터넷에 접속해야만 실현할 수 있으며, 아직까지 정확한 수익모델이 없다. 때문에 많은 업체들이 현재 PC의 기능을 전부 TV로 이전한다. 그러나 중국 1.2억의 네티즌 수량으로 볼 때 TV의 IP-TV시장 잠재력이 매우 크다.

자료 : http://news.ccidnet.com/pub/article/c945_a275043_p1.html

광전총국 무료 셋톱박스 보급, 유저 3,000만 돌파

중국 시장에 곧 디지털 TV가 출시되면서, 2015년에는 아날로그 TV 방송을 정지하게 된다.

중국의 다수 디지털 TV는 모방한 것이며, 표준을 생산하기 힘들기 때문에 업체들은 외국 표준을 채용하기로 했다고 신식산업부 관련인사가 전했다. 얼마 전, 업계인사는 광전총국이 전국적으로 무료로 디지털 TV 셋톱박스를 보급할 것이며, 이것으로 디지털 TV의 전환을 촉진 할 것이라고 했다.

소식에 따르면 광전총국이 5월 11일부터 내부회의를 거쳐 <디지털 TV 개혁 가속화에 대한 의견>을 통과했으며, 디지털 TV 전환에 대한 "정부인도, 광전실시, 사회참여, 군중 인증, 전반전환, 시장

운영" 방침을 확정했다. 회의에서 통과한 다른 한 가지 방침은 광전총국이 "무료로 셋톱박스를 보급하는 방식을 통해 커뮤니티, 구역, 도시가 짧은 시간 내에 디지털화로 전환"할 것을 결정했다.

회의에서는 2005년에 디지털 TV 유저가 3천만에 달해야 하며, 2010년에는 디지털 방송, 디지털 TV를 전반적으로 실시해야 하고, 2015년에는 아날로그 디지털 TV 방송을 정지할 것을 결정했다. 이번 실험은 베이징, 천진, 상하이, 충칭 등 도시에서 진행할 것이며, 세부규칙은 현재 제정 중에 있다.

자료 : http://news.ccidnet.com/pub/article/c1032_a275183_p1.html

10대 건전 온라인게임 출시

얼마 전 충칭시 문명사무실, 공청단 시 위원회, 충칭상보사가 공동 주최하고 게임학원 충칭즈중(智众)교육센터가 주관한 "게임학원컵" 10대 건전 온라인게임 이벤트가 발표되었다. <리니지 II>가 유일한 3D온라인게임으로 많은 업체와 매체의 관심을 모았다.

최고급 온라인게임 <리니지 II>가 2004년 중국에 도입되면서 화려하고 다채로운 화면, 세계관, 독특하고 새로운 게임시스템으로 많은 업계와 게이머들의 호평을 받았다. 시나(新浪)가 중국 국내의 대리업체로서 게이머들에게 더욱 좋은 서비스를 제공하는 것 외에 녹색 건전 게임이념으로 게이머들을 인도했다.

2005년 6월 10일, <리니지 II>는 새로운 녹색 서버를 개통했다. 녹색서버는 새로운 운영모델(매주 게임시간 40시간으로 제한)과 더욱 저렴한 포인트 절감 시스템으로 해킹타격을 도와주었으며, 게임유저들에게 공평하고 건전한 게임 환경을 마련해 주었다. 시나의 녹색서버 개통은 국가 관련부서의 "건전한 온라인게임 홍보", "온라인게임 중독 방지" 및 "녹색 건전한 온라인게임"을 운영정책에 적극 호응해 나선 것이다.

6월 22일 <리니지 II>의 38, 39 신 게이머의 서버는 무료서비스의 변하지 않은 전제하에 녹색 서비스 시간제한 운영모델을 채용했으며, 세계에서 첫 걸음을 내디뎠다.

10대 건전 게임

- 1위 : QQ시너지 게임 - QQ系列游戏
- 2위 : 아날로그 인생 - 模拟人生
- 3위 : 비앤비 - 泡泡堂
- 4위 : 몽환귀뚜 - 梦幻国度
- 5위 : 리니지2 - 天堂2
- 6위 : 신궤따이쌍조우 - 新绝代双娇
- 7위 : 라그나로크 - 仙境传说
- 8위 : 멩환시유 - 梦幻西游
- 9위 : 랜중세계 - 联众世界
- 10위 : 선검기협전 시너지 - 仙剑奇侠传系列

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-06-23/1146113254.shtml>

상하이 국제 교육자원 도입, 애니메이션게임 인재 양성

중국 명대 상하이대학 성인교육학원이 전문기구와 협력하여, 북미의 유명한 애니메이션게임 학원, 캐나다 첨단과기 interactive (CIA)의 교육자원을 도입하여 개최한 CIA게임 영화 애니메이션 제9기 고급전문교육반이 학생모집을 시작했다.

상하이대학은 국가 "211프로젝트"에서 설립된 중점 학교 중의 하나다. 예과, 공상과, 문과, 법률, 역사, 경제, 관리학과 및 미술, 영화예술 등을 포함한 종합 대학이며, 첨단 교육장비와 과학연구 실력을 갖추고 있다. 현 교장은 유명한 과학자이며 교육가인 중국 과학원 원사(院士) 첸웨이창(钱伟长) 교수다.

CIA는 캐나다에서 졸업증서를 발급하는 애니메이션게임 학원이다. 2002년부터 중국의 전문대와 협력하여 CIA게임 영화 동화교육센터를 플랫폼으로 전통동화, 3D동화, 영화TV 제작, 게임디자인을 위주로 교육했다. 현재, 중국에서 제8기 교육을 성공적으로 마쳤으며, 1,000여명의 전문 인재를 양성했다. CIA게임 영화 동화교육센터는 이미 국내에서 교육 시스템이 가장 완벽하고 교육단계가 가장 높다. 또한, 종합실력이 우수한 전문 디지털 예술교육기구다.

이번 교육은 북미의 선진적인 동화제작기술과 교육자원을 통합했으며, 강사들은 풍부한 교육경험과 전문제작 경험을 갖추었다. MAYA에 정통한 팡(房)선생은 영화제작영역에 조예가 깊다. <보우랜딩-宝莲灯>, <런웬타이산-人猿泰山>, <벤푸늬-蝙蝠女> 등 유명한 동화를 제작한 장(章)선생은 여러 편의 동화 편 감독을 책임졌다. 왕(王)선생은 3ds max에 정통하며, 게임동화와 건축동화 면에서 권위가 있는 전문가로 몇 개 회사의 예술 감독을 맡은 적이 있다. 학원은 또 CIA전문가 및 <변형금강> 3D 카툰 제작인 David Liu를 초청 했으며, 윌리엄·우디, MARK ROSE, Cliff Garbutt 등 국제 애니메이션 거장들을 초빙하여 지도한다.

현재, 북미동화제작기술은 특히 캐나다 3D제작 기술수준은 국제적으로도 앞서가고 있으며, 세계 3D애니메이션 소프트웨어의 80% 이상을 시장을 차지하고 있는 MAYA, 3ds max, SOFTIMAGE 등이 모두 캐나다에서 출시되었다.

4년간의 교육실천으로 점차 국제화된 중국의 게임영화 TV동화 교육체계에 적합한 CIA교육인증체계를 이루었다. 교재와 교학계획은 북미 원 버전의 기반에서 중국 국내학생들의 특징에 부합되게 개조한다. 현재, 게임애니메이션, 영화TV 동화, 건축동화 3개 전문 직업으로 나뉘어져 있고 교육받는 기간은 5개월에서 1년까지 있다.

교육이 끝나서 성적이 합격되면 상하이대학 졸업증서 및 캐나다 첨단과기 interactive 예술학원 전문 인증증서를 발급한다. 동시에 직접 MAYA와 3ds max에서 공식 인증하는 시험에 참가할 수 있다.

성적에 합격된 학생은 Main Frame(캐나다), RADICA(캐나다), 위빠(育碧)(프랑스), 동성(东星)(일본), 따위(大宇), 리첸(昱泉), 성따(盛大), 쥬우청, 수정석(水晶石), 상하이카툰 등 국내외 유명게임, 영화, 건축동화제작회사에 추천한다. 또 졸업생은 캐나다 첨단과기 interactive 예술학원에서 계속 공부를 할 수 있다.

이번 교육은 2005년 9월부터 시작하며, 학원의 질을 보장하기 위해 학생을 제한한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-24/0902113469.shtml>

즈관(智冠), 2005년 아시아 최대 게임플랫폼과 사이버 경로 구축

[전자정보산업발전연구원 (赛迪网讯) 6월 22일자 소식]

즈관과기의 2005년 목표는 아시아 최대 게임플랫폼과 사이버경로, 중국인이 가장 많이 게임에 접속할 수 있는 포털 사이트로, 가장 큰 중문 게임 R&D팀을 구축하는 것이다.

홍콩, 대만 매체에 따르면 즈관은 산하에 있는 "게임신간선-游戏新干线"이 중문 게임운영서비스를 책임지게 하고, 본사가 중국 국내 30,000여개의 PC방과 대만의 3,000여개 PC방을 통해 판매경로를 책임진다고 밝혔으며, 동시에 인터넷 사이버경로를 확장할 것이라고 전했다.

게이머들의 편리를 위해 즈관은 대만 지역의 사이버경로를 "즈유왕-智游网", 중국 내륙은 "전통망-全通网"이라고 칭했다. 두 지역의 게이머들은 각 지역의 PC방에 가서 사이트를 통해 정액카드를 구입할 수 있으며, 관련거래를 진행할 수 있다. 이것을 통해 아시아에서 가장 큰 게임플랫폼과 사이버경로를 구축하는 타깃에 도달한다.

현재 즈관이 출시한 여러 가지 게임의 중국 내륙, 홍콩, 대만의 유저가 모두 1,300만에 달하며, 동시온라인접속 자 수는 85만에 달한다. 향후, 즈관은 경기, 연동, 핸드폰, 대청 등 다양한 유형의 포털 사이트를 구축하여 아시아에서 가장 큰 중국인 포털 사이트를 구축할 계획이다.

아시아에서 가장 큰 중문 게임 팀을 구축하기 위해 즈관은 자사 중화망(中华网)에 위탁하여 신 게임소프트웨어를 R&D하며, 대만, 홍콩, 내륙의 모든 게임 개발업체들과 협력하여, 공동으로 중문 게임시장으로 진출한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-24/1632113686.shtml>

차이나텔레콤과 17Game, 공동으로 <17Game 카드> 출시

차이나텔레콤 후렌싱콩(ChinaVnet) 과 베이징 17Game이 "17Game 카드"의 협력방안에 합의했으며, 후렌싱콩이 총대리를 맡게 된다. 이 소식은 7월 중순 기자회견을 통해 발표될 예정이며 구체적인 세부사항은 협상 중에 있다.

이번 협력은 차이나텔레콤산업과 온라인게임산업 경로의 문을 열었다. 17Game은 이번 협력을 통해 차이나텔레콤 후렌싱콩의 서비스 및 경로자원을 이용하여 17Game의 우수한 제품들을 많은 유저들에게 서비스할 것이라고 했다.

베이징 17Game 소개

베이징 17Game 사이트는 2003년 9월 1일에 설립되었으며, 온라인게임 대리, 운영, 발행 업무를 위주로 한다. 2003년 8월 한국 온라인게임 업체인 Wizgate와 KRG soft와 계약을 체결하고 대형 온라인게임 Droiyon<결전방풍전기>의 중국 발행권을 획득했다. 그 후 <트라비아 OL>등 대형 온라인 게임을 대리하여 좋은 성적을 따냈다. 2004년 초 베이징 17Game은 중화망 (China.com) 의 전략적 투자를 받게 되었다.

현재, 중국 게이머의 건의와 게임특징에 따라 대형 종합성게임운영 개척에 힘쓰고 있다. 2005년 5월 운영하고 있는 대형 MMORPG <열혈강호> 의 영구 무료운영을 선포하면서 17Game의 또 하나의 고봉에 이르렀다. 2005년 <열혈강호>는 MMORPG 게임 리서치 중에서 3위를 차지했다.

차이나 후렌싱콩

후렌싱콩은 차이나텔레콤이 출시한 인터넷응용서비스다. 유저들은 후렌싱콩을 통해 영화 TV, 게임, 교육 등 다채로운 인터넷 콘텐츠서비스를 받을 수 있다. 이 서비스의 특색은 한번만 계좌 등록을 하면 후렌싱콩과 제휴한 사이트가 제공하는 모든 인터넷 콘텐츠와 응용서비스를 사용할 수 있다. 사천성의 후렌싱콩은 각 유형의 SP 제휴를 하여 영화 TV, 게임, 교육, 음악, 오락, 온라인 안티바이러스, 디지털방식으로 필름을 현상하고 인화 등 기타 종합서비스를 진행 할 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-27/n500_416466.html

중국 인터넷사용자 세계 1위

지난 28일 신식산업부 부부장 시궈화(奚国华)는 제6회 중국(베이징)이동통신 국제 세미나 개막식에서 현재 중국의 인터넷 유저들이 1억을 초과하며, 브로드밴드 접속 가정이 3010호가 된다고 밝혔다. 이 수치는 인터넷유저 규모가 세계 1위를 차지한다고 말하고 있다.

중국 통신업의 발전 중, 이동통신의 지속적인 발전이 사람들의 주목을 끌었다. 1998년에 중국 첫 아날로그 이동전화 시스템이 구축되었으며, 상용화 초기 전국의 이동전화 유저가 3,000여 호 밖에 되지 않았다. 그러나 최근 3년, 매년 새로 증가되는 유저가 6,000만호로 현재 까지 중국의 이동전화 유저가 3.58억에 달한다.

"이동통신 업무는 전체 업무 중에서 44.6%의 비율을 차지한다. 동시에 이동통신망의 부가가치 업무도 빠르게 발전하고 있다. 현재 전국에서 이동통신 부가가치서비스를 하고 있는 기업이 5,000여 개나 된다. 이동통신 업무는 이미 중국 정보통신산업의 지속적인 발전에 원동력이 되었다"고 시궈화가 말했다.

신식산업부의 디지털을 보면 2005년 전 5개월간 새로 증가된 전화유저가 4477.8만호에 달하며, 전화유저 총수는 6.92억 호에 달한다.

자료:<http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4970&lm=ywxw>

CGW China Game Weekly **Game 소개**

다오랑(도랑) 검객 (刀郎剑客)



- ◆ 게임 명칭 : 다오랑(도랑) 검객 (刀郎剑客)
- ◆ 게임 유형 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 주이웨커지 (追月科技)
- ◆ 운영 회사 : 아오란커지 (澳澜科技)
- ◆ 공식사이트 : <http://www.dlang.com.cn/>

<게임 화면>



<회사 소개>



개발회사



운영회사

- ◆ 저작권 소유 : 안후이 아오란 과학기술 발전유한회사 安徽澳澜科技发展有限公司
- ◆ 사업자 : 안후이 아오란 과학기술 발전유한회사

- ◆ 개발업체 : 베이징 주이웨이 소프트웨어 과학기술유한회사 北京追月软件科技有限公司
- ◆ 고객센터전화:0551-4257577 고객센터 이메일 : service@dlang.com.cn
- ◆ ICP경영허가증번호 : 皖ICP证B2-20040032
- ◆ 네트워크 문화 경영허가증번호 : 원왕원文网文[2005]025호

<게임 특색>

이 게임은 순수한 중국적 특징을 지닌 환상류의 대형 3D 네트워크 역할게임이다(MMORPG). 게임의 주요 무대는 대륙에서 진행되고, 보조적인 임무는 타이완, 하이난다오 등의 장면에서 펼쳐진다.

이 게임은 도교의 음양오행 학설을 채택하여 금, 나무, 물, 불, 흙 오행의 상부상조, 상극의 원칙을 사물의 발전의 근본으로 삼고 역사의 수법을 기동으로 활용한다. 《산해경 山海经》, 《봉신연의 封神演义》, 《촉산전 蜀山传》 등 고대 전설, 신화의 사물과 줄거리를 이용하며 중국 상고 시대의 환상 게임 세계를 만들어낸다.

중국의 넓은 지역에서는 생산물이 풍부하고, 문화 또한 넓고 깊다. 게임은 감동적인 중국 토지의 생성과정을 연속적으로 이야기한다. 이 게임은 중화민족에게 일치단결하며 스스로 노력하여 게을리 하지 않으면 반드시 아름다운 미래가 펼쳐질 수 있음을 알린다.

이 게임은 온라인게임으로 수십만의 게이머가 동시에 인터넷을 통해 게임을 할 수 있다. 상호 교류와 의사소통 등은 게임에서 재미를 체험하는 목적이다.

새롭고 아름다운 그림풍격을 채택하고 만화캐릭터를 살려 만화 스타일의 표현양식을 가지고 있다. 많은 사람들의 교류시스템을 중점적으로 설계하였으며, 게이머가 게임에서 기타 제품까지 체험하도록 하였다.

풍부한 만화의 인물과 산해경(山海经)으로부터 소재를 얻은 괴물, 중국 고대의 전형적인 건축 설계는 게임에서 농후한 중국 색깔을 느낄 수 있게 하였고 시장에서 다른 제품들과 구별되도록 한다.

2005년 5월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발회사/운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	뽀우썬(暴雪) / 띠썬우청스(第九城市)
2	↑	멍환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	포포탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
4	↑	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	탕탕2 (天堂II, 리니지III)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
6	↓	젠샤칭웬 (剑侠情缘Online, 검협정연)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
7	↑	셴웬첸Online (轩辕剑Online)	대우(大宇/) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
8	○	탕쥬우2 (天骄2)	目标在线 / 目标在线 (무묘우자이셴)
9	○	머리보베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
10	↓	셴징촨쉬 (仙境传说(RO) 라그나로크)	Gravity / 유씨신간셴(Gravity/游戏新干线)

자료 : 大众软件

온라인게임 소프트웨어산업에 귀속

2005년 중국 국제 카톤산업 및 디지털 엔터테인먼트산업 세미나가 2005년 6월 23일부터 26일까지 개최되었다.

중국 문화부 문화시장사 인터넷문화처처장 류스파(柳士发)는 "법적으로 볼 때 온라인게임은 정당한 산업이다. 하지만 현재 분쟁과 영향으로 볼 때 비정상적인 행위로 되고 있다. 이 모든 부정적인 영향을 게임 혹은 인터넷 때문이라고 하면 불합리하다. 산업의 발전은 양호하고 건전한 방향으로 발전해야 한다."고 세미나에서 말했다.

그는 또 문화부는 온라인게임을 소프트웨어산업에 귀속시키려 하며, 관련 세수정책을 실시하여 지원할 것이라고 했다. 년 내에 출시하게 될 전문 애니메이션 산업을 위해 제정한 정책에는 온라인게임 산업이 지원범위에 속하지 않을 수 있다. 문화부는 민족게임 정품 프로젝트를 실시하여 현재 국내 한국게임을 위주로 하는 현황을 변화시킬 것이라고 했다. 문화부는 전국에서 온라인게임을 모집할 것이며 정부 명의로 사회에 추천할 예정이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-24/n418_334557.html

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