

# 제156호

2005. 11. 07

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 게임교육산업 발전의 신대륙
- 광저우 애니메이션기업에 대한 혜택 정책

## China Game News

- 중국 국산 온라인게임 독일 수출
- Activision 중국 게임시장 진출 발표
- 세계 첫 인도주의 교육게임 도입
- 중국 <대장금> 모바일게임 도입
- 성따와 Inter 디지털 가정영역 제휴
- 충칭 게이머 5만 위안 컴퓨터 구입

## Game업체 소개

- 원작업체 : 중위짜이센(中娱在线)
- 원작업체 : 파이웨멍상(飞越梦幻)

## Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10
- 온라인게임 순위

## 법률 및 정책

- <온라인게임 서비스 표준계약> 시범버전 내년 출시

## 게임교육산업 발전의 신대륙

최근, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회가 베이징 후이중이즈(汇众益智)과기유한회사 등 게임 교육기구와 공동으로 출시한 "중국 민족 온라인게임 인재 만 명 양성프로젝트"가 전국에서 정식 가동되었다.

중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회와 게임 학원이 전국 10개 교육기구에 대한 심사비준사업을 이미 마쳤으며, "중국 민족게임 인재양성 프로젝트기지"라는 명칭을 부여했다. "중국 민족 온라인게임 인재 만 명 양성 프로젝트"는 3년 내, 중국 게임 산업에 모바일게임 인재 2,000명, 온라인게임 인재 2,000명, 애니메이션 인재 1,000명과 게임미술 인재 5,000명 총 1만 명의 인재를 양성한다는 계획이다. 향후, 이 게임 인재들은 중국 게임 산업 발전을 주도할 것이다. 더욱 중요한 것은 프로젝트를 실시하는 과정으로, 게임교육산업이 한 단계 더 성숙될 것이며, 더욱 많은 우수한 인재를 양성하는 튼튼한 기초가 될 것이다.

중국 게임산업합법주관협회, 중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회가 제출한 "중국 민족 온라인게임 인재 만 명 양성프로젝트"는 국내에서 처음으로 게임인재를 양성하기 위해 제출한 국가 프로젝트다. 만 명 프로젝트가 전국범위에서 가동 된 후, 막대한 자금과 실력, 엄격하면서도 과학적인 관리는 게임교육산업 전반에 물질적, 정신적인 영양을 공급해준다. 동시에 게임교육산업을 관리하고 단속하는 작용을 한다. 이러한 영양 공급과 단속은 게임교육산업을 발전시켜 "신대륙"을 얻게 한다.

만 명 프로젝트는 학생들에게 교육을 받을 수 있는 기지와 프로젝트 실습을 위주로 하는 게임공장, 10여개 디지털 엔터테인먼트 프로그램 실천기지 및 200여개 게임기업으로 형성된 인터넷 취업서비스 플랫폼을 제공해준다. 이렇게 우수한 교육과 취업지원을 통해, 짧은 기간 내에 우수한 많은 본토 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

후이중이즈과기유한회사의 총재 리신커(李新科)는 "이번 프로젝트의 교육내용을 보장하기 위해 산업협회는 만 명 프로젝트의 의의를 확실하게 실천하고, 전력을 다 할 것이며 게임 학원은 각 방면에서 자신의 역량을 다 할 것이다. 그중, 게임 학원은 자신들의 선진적인 교육노하우 및 교육자원을 각 게임교육기구와 공유할뿐더러 산업협회를 도와 교육기구의 심사비준을 엄격히 지킬 것이다"고 했다. 이 명칭을 받은 각 교육기구는 학과체계, 역량 및 취업서비스 등에서 만 명 프로젝트의 수요에 완벽히 도달할 것이다."고 말했다.

중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회의 류회장은 "중국 민족 온라인게임 인재 만 명 양성 프로젝트"는 게임교육산업의 성숙을 촉진할 것이며, 게임인재의 수와 능력을 향상시켜 중국 게임산업 인재의 부족을 속히 보충시킬 것"이라고 전망했다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3808657.html>

## 광저우 애니메이션기업에 대한 혜택 정책

20억 위안을 투자하여 조성하고 있는 “국가 온라인게임 애니메이션산업 발전기지” 광저우 황푸원 단지가 10월 30일 정식 가동되었다. 소식에 따르면 등록자본금 500만 위안 이상인 기업은 황푸구에서 1,000평방미터 이내의 집세를 3년간 보조해주는 정책을 발표했다.

### 20억 위안으로 구축될 주제공원

이 주제공원에는 전국 각 지역의 완구제품, 예물, 공예품, 문구 등 제조, 소매업체들이 모였다. 현재 국내에서 가장 큰 완구 전시업체이며 교류센터다. 광저우 국제 완구센터의 총경리 덩시웨이(邓锡伟)는 20억 위안을 투자하여 구축될 이 공원에는 완구와 온라인게임 애니메이션을 위주로 한 현대화 주제공원 완구성이 들어서게 된다고 했다.

카툰 이미지가 많은 사람들에게 접수되는 완구제품으로 되게 하는 것이 중요한 것이다. 국내 시장을 보게 되면 중국 본토 애니메이션제품의 완구브랜드가 너무 적다. 그러나 얼마 지나지 않아 "MADE IN GUANGZHOU" 동화편이 광저우의 명함으로 될 것이다.

### 정부 3년 집세 혜택

온라인게임, 애니메이션기업이 단지에 입주 한 후, 첫째 집세는 완전무료혜택을 받을 수 있고, 2,3년은 절반의 혜택을 받을 수 있다. 그중 500만 위안의 자본으로 등록한 회사는 국가 급 브랜드기업이라는 영예를 주며 1,000평방미터 내의 면적은 모두 혜택을 받을 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-31/1436130942.shtml>

## 국산 온라인게임 독일 수출

<항해세기-航海世纪>가 독일에 수출된 후, <천교II-天骄II>도 곧 독일에 수출하게 된다. 무묘우(目标)소프트웨어의 <천교>계열은 벌써 외국으로 수출한 선례가 있으며, 이번에 독일과의 수출계약 체결은 운영제휴 방식으로 유럽 및 기타 국가와 지역에 진출하는 것이다.

최근, 무묘우소프트웨어는 베이징에서 자체 R&D한 온라인게임 <천교II>를 독일의 Gamigo사와 제휴했다고 발표했다. Gamigo사는 <천교II>가 독일 등 유럽국가와 지역의 유일한 퍼블리셔로서 이 지역의 서버구축, 제품홍보 등 운영업무를 책임진다.

이번 <천교II>를 독일에서 운영하는데 대해 무묘우는 기존 게임수출 모델을 채용하지 않고 독일 본토 Gamigo와 제휴하여 서비스하는 모델을 선택했다. 이런 모델은 운영 양측의 최대 권익을 보장하고, 중국 게임기업의 글로벌운영영역에서 새로운 사례가 된다.

관련인사는 <천교II>의 독일과의 제휴는 대표성이 있다고 했다. 이것은 중국 게임기업이 글로벌 운영의 선례를 창조한 것뿐만 아니라 더욱이 게임의 핵심기술 면에서 지적 재산권이 있는 민족 온라인 게임이 국제시장으로 확장하는데 이정표적인 한걸음을 내디뎠기 때문이다.

독일은 유럽 온라인게임 산업중의 한 기지다. 완벽한 인터넷장비와 성숙된 산업구조를 갖추었다. Gamigo가 <천교II>를 도입한 후, 현지화로 개편하여 2006년부터 본격적인 확장과 운영을 하게 되며, 향후 무보우와의 제휴는 Gamigo사가 설립한 10여개 지사를 통해 기타 유럽국가와 지역에 전파될 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-25/20051025153826669.shtml>

## Activision 중국 게임시장 진출 발표

미국 Activision Inc사가 중국 퍼블리셔 베이징 중뎬버야(中电博亚)과기유한회사와 2005년 10월 25일 베이징호텔에서 본격적인 중국게임시장 진출을 발표했다.

중국 정부 관련기구의 지원 하에 Activision사와 중뎬버야사는 2006년 2월 전, 공동으로 중국 게이머들에게 8편의 게임을 선보일 예정이다. Activision사는 중국 제작회사 설립, 기술제휴, 기술교육 등 중국 게임시장에 대한 투자를 통해 중국 게임시장을 개발하여 PC게임, 온라인게임과 모바일 게임 등의 수요를 만족시킬 것이라고 했다.

미국 Activision사는 세계 정상급 Inter active 엔터테인먼트 소프트웨어 출판업체중의 하나다. 2004년 년 재정수입이 112억 위안(14억 달러)에 달했다. 동시에 여러 유형의 엔터테인먼트 소프트웨어와 최근 유행되고 있는 하드웨어 플랫폼과 조작시스템을 갖고 있다. 지속성장하는 각 유형의 소비자들을 상대로 Activision사의 많은 제품들은 많은 엔터테인먼트 제품은 브랜드를 창조했다. Call of Duty, DOOM, Quake, Tony Hawk, Spider-Man, Shrek, X-Men, True Crime, Fantastic Four, Madagascar 등. 기타 액션, 모험, 스포츠, 레이저, MMORPG, 시뮬레이션, 전략 등 다양한 장르가 포함된다.

베이징 중뎬버야과기유한회사는 국내에서 유명한 게임전문 서비스업체다. 설립된 지 6년으로 줄곧 정품 PC게임 소프트웨어와 게임주변제품시장 확보와 판매사업을 진행해 왔다. 성공적으로 FIFA 계열, NBA계열, Need for speed under ground(极品飞车)계열, 아날로그인생 계열, 영예훈장 계열 등 50여 편의 유명한 대작을 도입했으며, 100만조라는 정품 PC게임 판매량을 창조했다.

Activision사 세계 부총재 겸 아시아 태평양지구 총경리 John Watts는 "중국이 세계 게임출판업체들에게 있어서 성장하고 있는 중요한 시장이다. 우리의 중량급 제품을 중국 게이머들에게 가져다주고 싶으며, 베이징 중뎬버야사와의 성숙된 제휴파트너가 되길 바란다. 동시에 중국 정부의 지원에 감사한다."고 말했다.

베이징 중뎬버야의 총경리 우리(吴立)도 양측의 전망에 대해 아주 낙관적인 태도를 표시했다. "

우리들의 제휴는 미국 Activision사가 세계에서 앞서가는 엔터테인먼트 소프트웨어 출판업체라는 것이 아니라, 더욱 중요한 것은 그들의 넓은 시야와 막대한 자금 외, 중국 게임소비시장에 대한 탁월한 이해와 평가다. 이런 팀과 제휴를 할 수 있다는데 대해 기쁨으로 생각하며, John Watts와 그의 팀들이 여기에서 성공하길 바란다."고 했다.



베이징 중문버야 총경리 우리(吴立)



제휴의 악수

자료 : <http://games.sina.com.cn/j/n/2005-10-26/1057130452.shtml>

## 세계 첫 인도주의 교육게임 도입

2005년 10월 25일, 상하이 성따(Nasdaq : SNDA)와 연합국 식량계획서(WFP)가 제휴하여 전자 게임 <식량의 힘-糧食力量> 중문버전을 출시할 것이라고 발표했다. <식량의 힘>은 교육성을 갖춘 무료게임이다. 어린이들을 도와 전 세계의 굶주리고 있는 사람들과 굶주림과 싸우는 곤경을 느끼게 한다. 제휴에 따라 성따사가 중국지역에서 이 게임을 독자 운영하고 홍보를 책임진다.

2005년 4월, <식량의 힘> 영문버전을 무료 다운로드하게 했다. 취지는 8~13살의 어린이들이 빈곤 국가에 대한 식량지원계획을 알게 하는 것이다. 게임 공식사이트(www.food-force.com)에서는 세계 식량위기의 최신정보를 대량 제공하며, 교사들에게 교육계획과 창의력 있는 기부금 기회를 제공한다. 게이머들은 사이트에 참가할 수 있으며, 그들의 최고 점수를 기록할 수 있다. 6개월 간, <식량의 힘> 국제사이트 클릭수가 1,000만을 돌파했다.

성따사의 CEO 천텐쥬우는 <식량의 힘>은 전 세계 사람들을 깨우치게 했으며, 전자게임을 통해 교육을 하는 사례가 되었다고 했다. 동시에 세계 식량계획서의 인도주의 지원사업에 동참할 수 있는데 대해 아주 자랑스러움을 표시했다.

이 게임은 굶주림과 빈곤지역을 지원하는 것은 국제적인 일이라는 정보를 전달한다. 세계 식량 계획서 총간사 James Morris는 "우리 공식사이트는 세계 각 지역 수천만의 게이머들의 의견 중 가장 많은 것이 언제 자신들의 언어로 된 버전이 출시되는가 하는 것이다. 우리가 대답할 수 있는 것은 '지금 노력하고 있다' 현재, 성따의 도움 하에 중문버전을 출시할 수 있게 되었다"고 했다.

연합국 식량계획서는 전 세계에서 가장 큰 인도주의 지원기구이다. WFP는 매년 세계 80여개 국가의 9,000만 굶주린 사람들에게 식량지원을 한다. 그중 5,600만은 굶주림에 시달리고 있는 아동들이다.

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-26/0958130421.shtml>

## 중국 <대장금> 모바일게임 도입

소식에 따르면 상하이 SOCO SOFT사가 한국 MDOCKS사를 통해 한국 MBC TV 방송국에서 제작하고, 한국의 유명한 무선게임 개발업체 LIONLOGICS사가 개발한 <대장금> 시너지 모바일게임을 도입했다.



<대장금> 시너지 모바일게임은 3개 부분으로 나뉘었다.

1. <대장금-어산방 편> : ORPG게임으로 게이머가 게임 중, 장금역을 할 수 있으며, 타깃은 장금을 보통궁녀로부터 어산방 최고상궁으로 만드는 것이다.

2. <대장금-어전의 편> : 여기에서는 게이머가 의녀 장금역을 맡을 수 있으며, 명의로 되어 죽을 위기에 놓인 사람들을 구조하고 부상자를 돌보며, 마지막에 자신의 모친과 스승 한상궁 및 자신의 명예를 회복한다.

3. <대장금-절대적 미각 편> : 게이머는 장금 혹은 민정호역을 할 수 있으며, 금계를 찾고, 광천수로 냉면을 하고, 요리와 화분채집 등 8개 극에 따라 변화하는 시너지 캐주얼게임이다.

<대장금> 시너지게임의 가장 큰 특색은 원작에 따라 인물형태, 이야기 시너지, 심지어 게임 중 인물의 표정 등 세부적인 것이 모두 원작에 따라 제작되었다.





대장금 게임 중 장금이의 형태가 신분의 차이에 따라 궁녀로부터 내인, 상궁으로부터 최고상궁에 이르기까지 드라마와 똑 같다.



대장금 게임 중 장금이의 표정에 따라 게이머들이 장금이의 희로애락을 느낄 수 있다.



대장금 게임 중 나타나게 될 캐릭터로는 민정호, 중중, 한상궁, 정상궁.....



대장금-어선방편

SOCO에 따르면 <대장금> 시너지 JAVA 핸드폰은 연말부터 이동바이보우상(移动百宝箱)에 등장하게 될 것이며, <대장금> JAVA 모바일게임 중국 운영업체 SOHU도 최근에 <대장금> 모바일게임 공식사이트를 개통할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-10-31/1533130947.shtml>

## 성따와 Inter 디지털 가정영역 제휴



천텐초우와 안치

상하이 성따(Nasdaq : SNDA)사와 Inter(중국)유한회사가 2005년 10월 27일 전략적 제휴파트너 관계를 발표했다. 양측이 체결한 양해각서에 따르면, 양측은 공동으로 브로드밴드 엔터테인먼트 콘텐츠와 디지털 가정 엔터테인먼트 플랫폼인 성따 EZ 브로드밴드 엔터테인먼트 종합플랫폼을 출시하게 된다. 이번 제휴를 통해 성따의 디지털 가정 엔터테인먼트 솔루션을 중국에서부터 전 세계소비자에게 까지 홍보하게 된다.

이번 제휴는 성따가 자체 R&D한 EZ 브로드밴드 엔터테인먼트 플랫폼의 출시를 의미한다. EZ에는 EZ CENTER (PC를 업그레이드하여 종합 Interactive 엔터테인먼트 기능이 있는 엔터테인먼트 플랫폼)과 EZ Pod(EZ Center와 리모콘을 포함한 PC 브로드밴드 엔터테인먼트 업그레이드 세트 제품)가 포함된다.

성따의 제품 EZ Center / EZ Pod는 개인 PC를 설치한 소비자가 TV를 조작하는 것처럼 쉽게 성따의 다양한 온라인 엔터테인먼트 서비스에 접속할 수 있다. 쉽게 영화, 음악, 게임, 문학, 뉴스 등 콘텐츠를 다운받을 수 있다.

Inter는 성따의 EZ 브로드밴드 엔터테인먼트 종합플랫폼의 시장홍보와 마케팅에도 제휴를 했으며, 양측이 공동으로 시장홍보 기금을 투자한다. Inter는 성따의 EZ Center/EZ Pod를 새로운 디지털 가정 기술플랫폼의 중요한 제휴파트너로 선택했다. 동시에 양측의 협의에 따라 Inter와 성따가 손잡고 EZ 엔터테인먼트 종합플랫폼 제품을 홍보하게 되며, 1년 내에 50만 세트를 시장에 출시할 계획이다. 양측은 성따의 EZ Center/EZ Pod를 Inter의 디지털 가정플랫폼 기술에 결부시켜 더욱 깊은 개발제휴를 할 것이다.

두 회사는 공동으로 중국 가정유저들에게 디지털가정생활을 홍보할 것이며, 엔터테인먼트 콘텐츠



츠와 서비스의 호환성을 강화할 것이다. 협의에 따르면 Inter와 성따는 내년에 함께 PC방 계획을 출시하게 된다. 양측은 공동으로 중국 국내 10,000개 PC방 유저들에게 EZ Center 및 관련 엔터테인먼트 콘텐츠와 서비스를 PC방 유저들에게 제공한다.

“성따는 EZ Center/EZ Pod를 통해 중국 가정소비자들에게 더욱 완벽한 종합 엔터테인먼트 솔루션을 제공할 것이다” 또 “Inter와의 제휴를 통해 사용하기 쉬운 브로드밴드 엔터테인먼트 콘텐츠와 서비스를 출시할 수 있는 플랫폼을 구축했으며, 양측의 공동 시장홍보 이벤트도 중국 소비자들에게 도움이 된다.”고 CEO 천텐초우가 언급했다.

Inter 중국 총경리 안치여사는 “Inter는 새로운 디지털가정플랫폼을 구축함으로써 소비자들로 하여 자체의 방식대로 충분히 자신의 디지털 엔터테인먼트를 향수하고 조작할 수 있게 한다. Inter는 향후 성따를 포함한 산업시스템과 긴밀한 제휴를 통해 디지털가정이 중국에서의 발전을 추진할 것이다.”고 했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-28/1713130862.shtml>

## 충칭 게이머 5만 위안 컴퓨터구입

소식에 따르면 충칭의 25세 된 게이머가 5만 위안이 되는 컴퓨터를 구입했다. 취지는 게임을 하기 위한 것이다. 이것은 충칭에서 가장 비싼 컴퓨터가 되었다.

충칭시에 살고 있는 한 게이머가 충칭에서 최고급 컴퓨터를 사려고 조립가게를 찾았다. 2만 위안에 맞춘 부품명단을 보여주자 그는 최저 4만 위안 선의 컴퓨터를 요구했다. 그러나 너무 많이는 초과하지 말라는 요구였다. 이에 따라 현재 국제적으로 유행되고 있는 부품명단과 가격을 제시했다. 이 게이머는 만족의 뜻을 표하는 동시에 1,000위안의 예약금을 내고, 이튿날 2.5만 위안을 지불했다.

15일의 기한이었기에 주문을 받은 이 가게주인은 전국 각 지역의 경로를 통해 물건을 구입했다. 코드, 하드웨어 외에 이 컴퓨터의 기타 부품은 모두 수입품으로 되었다. 기계박스는 대만의 TT9000SWA, CPU는 미국의 AMDFX57, 대만의 丽台7800GTX 호화버전, 칩은 독일 “해적선”(항공으로 운송)의 것으로 되었다. 이 것이 총 3.66만 위안이고 기타 모니터, 사운드카드, 키보드, 마우스 등은 이 게이머가 자체로 제공했다. 토달 약 5만 위안이다.

이 게이머는 성이 유(刘)씨다. 가족은 기업을 하고 있고, 본인도 컴퓨터를 좀 알고 있는 편이다. 2년 전 2만 위안이 되는 컴퓨터를 조립한 적 있다. 5만 위안의 컴퓨터를 구입한 취지는 게임을 하기 위한 것이다.

현재 시장에서 최고 높은 부품으로 조립된 컴퓨터가 약 1만 위안이며, 보통은 3,000~5,000위안이다. 5만 위안의 컴퓨터와 다른 제품과의 차별점이라면 기기박스가 보통기계 보다 많이 컸으며, 반투명으로 되었고 내부에는 적색, 녹색, 블루 3가지 빛이 반짝여 아주 예뻐다. 박스코드는 서버에서 사용하는 특수 코드를 사용했다. 보통 컴퓨터는 배열풍선이 두 개지만 이 컴퓨터는 4개다.

이 컴퓨터의 장점은 3D 게임에서 게임속의 캐릭터가 상처받으면 보통 컴퓨터에서는 그냥 흔적만 보이지만 여기에서는 상처 자욱이 뚜렷하며 팔에 있는 모공까지 볼 수 있다. 또 보통 컴퓨터는 시스템에 들어가려면 20~30초 걸리지만, 이 컴퓨터는 10초, 보통은 WINXP를 설치하는데 반시간이 걸리지만 이것은 10분이면 된다. 보통 컴퓨터는 테스트하면 2,000점이지만 이 컴퓨터는 1만점이상으로 될 것이다.

충칭시에서 현재 가장 비싼 것은 사천미술학원의 25만 원짜리 컴퓨터다. 그중 한 부품이 20만 위안이다. 하지만 이것은 전문용 컴퓨터이고 개인 컴퓨터가 5만 위안짜리는 현재 가장 비싼 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-25/1048130243.shtml>

## CGW China Game Weekly Game 업체소개

원작 업체 : 中娱在线



- ◆ 회사명칭 : 北京中娱在线网络科技有限公司
- ◆ 회사주소 : 北京市海淀区蓝?厂南路25号牛顿办公区604室
- ◆ 우편번호 : 100089
- ◆ 연계전화 : 010-88400606
- ◆ 팩스번호 : 010-88400606转816
- ◆ 사 이 트 : <http://www.17lele.com/zhongyu/>

중위짜이센이란 이름은 많은 사람들에게 익숙하지 않다. 아마도 생기발랄한 이치러러(17lele)가 더욱 기억에 남을 것이다.

한 유명한 브랜드와 브랜드의 인지도를 양성하는 데는 많은 사업을 해야 한다. 하지만 이 기업은 계속 이름을 바꾸었다. 따와와(大娃娃)로부터 17lele로, 17lele에서 중위짜이센으로 계속 이름을 바꾸었다.

사실 이런 변화과정이 중위짜이센의 성장과정과 회사의 끊임없는 발전을 나타낸다. 따와와는 2002년 3월에 설립되었다. 회사 총재 세청홍(谢成鸿)은 유명한 캐주얼게임 플랫폼 커러빠(可乐吧)의 개발자다. 회사의 업무범위는 게임 R&D와 서비스, 심지어 모바일게임 개발 및 게임 주변제품 등 게임 선물, 게임서적업무도 진행했다. 그때는 회사명이 따와와였다.

따와와의 이름이 17lele로 바뀌면서 주로 R&D와 서비스로 자리를 잡게 되었으며, 캐주얼게임을 중심으로 했다. 2004년 따와와는 4개 프로그램 <머환선린-魔幻森林>, <완구군단-玩具军团>, <찬상-参商>, <영웅전설-英雄传说> 등이 있었다. 그중 <찬상>과 <영웅전설>은 대형 MMORPG 게임이다. 이 두 편의 게임은 한동안 개발하다가 정지했다. 이 두게임은 DEMO를 제작한 후, 회사의 게임성 평가

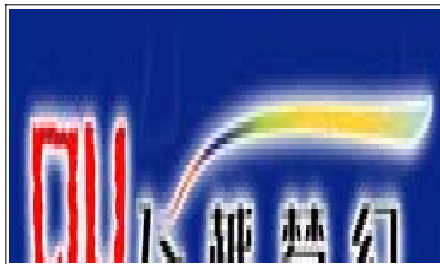
를 통과하지 못했기 때문에 도중에 사라졌다.

17lele의 이름을 중위짜이센으로 바꾸었다고 딱히 말할 수 없다. 현재, 중위짜이센이 발전시키고 있는 것이 대형 17lele 캐주얼게임 플랫폼이기 때문이다. 기타 캐주얼 플랫폼과 다른 점이라면 17lele는 완전 소형 보드장르의 캐주얼 게임만 있는 것이 아니고, 창이잉상(创意鹰翔)이 개발한 <비쉐칭텐-碧雪情天OL>과 서안 펀팅후동(纷腾互动)사가 개발한 <상찌자웬-星际家园> 두 편의 MMORPG 제품도 있다. 이것 외, 또 중위짜이센이 자체로 개발한 캐주얼게임도 많다. 현재 출시되고 있는 것이 카레이싱게임에서 개편한 <카톤오토바이>와 <탱크대전-坦克大战>이 있다.

중위짜이센이 R&D한 게임들은 FC 혹은 TV 의 정품들을 많이 이식하여 중국 특색의 인터넷버전을 만들었다. 현재 대형 캐주얼게임을 R&D하고 있으며, 국내에서 동시 온라인접속자수가 가장 많은 캐주얼게임 성따의 <비앤비>에 도전할 것이다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-8-17/n933\\_849785.html](http://news.17173.com/content/2005-8-17/n933_849785.html)

#### 원작 업체 : 퍼이웨멍환(飞越梦幻)



- ◆ 회사명칭 : 北京飞越梦幻科技有限责任公司
- ◆ 회사주소 : 北京市海淀区苏州街18号院长远天地写字楼C座1单元四层3A01室
- ◆ 우편번호 : 100080
- ◆ 연계전화 : 010-82608383
- ◆ 팩스번호 : 010-82608373
- ◆ 회사사이트 : [www.92get.com](http://www.92get.com)

2003년 11월에 설립된 퍼이웨멍환과기유한책임회사는 자체의 온라인게임 제품 <벤웬-边缘>을 개발하기 시작했다.

<벤웬>게임은 유럽 중세기 마귀환상 소재를 배경으로 한 3D 온라인 RPG 게임이다. 게임은 풍부하고 다양한 교류모형을 제공한다. 보통 팀을 조직하는 모델로부터 전쟁하는 모델, 결혼하는 모델, 결의형제를 맺는 모델, 스승과 제자모델, 적수모델 등이 있다. 더욱이 독특한 수십 가지의 참신한 게임시스템으로 게이머들에게 우수한 서비스를 제공한다. 게이머들은 업그레이드하여 괴물을 부시는 외에 다양한 엔터테인먼트를 선택 할 수 있다.

이 게임은 두 가지 특색이 있다.

1. 자체로 R&D한 엔진이기에 저단기에서도 유창하고 화려한 효과를 나타낸다.

2. 보조시스템을 쉽게 조작할 수 있게 했다. 게이머가 어떤 지역에 가려고 할 때 큰 지도에서 그 지역을 클릭만 하면 시스템이 자동으로 가장 가까운 노선을 제시해준다. 이는 게이머들의 시간을 많이 절감해준다.

또 <벤웬>은 현재 이미 베이징 수위이공창 인터넷문화유한책임회사와 협의를 달성하고 수

위이공창이 이 게임을 운영하기로 했다. 이 게임은 현재 알파 테스트단계에 있다. 이 게임이 출시된 후, 퍼이웨멍환은 또 차세대 프로젝트 개발을 시작하게 된다.

게임 공식사이트 : [www.92by.com](http://www.92by.com).

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-8-5/n569\\_485161.html](http://news.17173.com/content/2005-8-5/n569_485161.html)

<2005年网络游戏原创大搜查> 다음호에 계속...

내륙 온라인게임 기대 작 TOP 10 (10.24-10.30)

순	위	게 임 명 칭
1	-	SUN
2	↑	룽위띠사청-龙与地下城
3	↑	RF Online
4	↓	도전-挑战
5	↑	길드워-激战
6	New	취웨즈젠-卓越之剑
7	↓	흑암과 광명-黑暗与光明
8	↑	대항해 세기-大航海时代
9	↓	고우다 OL-高达
10	New	프리스타일

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-31/20051031104416974.shtml>

## 2005년 9월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / 쥬우청(第九城市)
2	↑	A3	Actoz/징둥팡후통과기 (京东方互动科技)
3	↓	멍환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
4	○	젠사칭원 (剑侠情缘 Online, 검협정연)	시산쥐(西山居) / Kingsoft
5	↓	비엔비 (泡泡堂)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
6	↑	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
7	↓	리니지II (天堂II)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
8	↓	탠조우2 (天骄2)	目标在线 / 目标在线 (무묘우자이셴)
9	↓	클로즈게이트 (魔力宝贝)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
10	○	라그나로크 (仙境传说(RO))	Gravity / 성따(盛大)

자료 : 大众软件

## &lt;온라인게임 서비스 표준계약&gt; 시범버전 내년 출시

중국 출판사업자협회 게임사업위원회의 소식에 따르면 신문출판총서음반사가 주최하고 게임사업자조직에서 준비한 <온라인게임 서비스 표준계약> 초안이 지난 4월 30일 이미 초고로 된 기반에서 현재 시범버전으로 만들어졌다. 내년 1월 발표 예정이다.



몇 년간, 중국 온라인게임시장은 급속한 발전을 가져왔다. 그러나 게임운영업체의 전반적인 서비스 품질과 수준은 천차만별이다. 온라인게임 운영이 불안정 상태에 있으므로 관련 법률 분쟁이 자주 일어나게 된다. 현재 있는 온라인게임제휴 조례는 모두 온라인게임 운영업체들이 제공한 것이다. 때문에 불공평한 조례들이 많다. <온라인게임 서비스 표준계약> 시범버전의 의의는 기업이 제정하고 게임 유저들이 접수하는 단일한 서비스모형을 제3자가 제정하여, 기업이 접수하고 기업과 유저들에게 적용



되는 양방향 서비스모델을 채용했다.

<온라인게임 서비스 표준계약> 시범버전을 제정한 팀의 우쑤우동(吴晓东)변호사는 “유저와 기업의 권익은 이 제휴를 통해 법률형식으로 실현한다. 온라인게임에서 제휴시범문서를 제정한 것은 기존에 온라인게임 업체들이 일방적으로 제정한 혼란한 질서를 바로잡기 위해서다. 이것은 정상적인 인터넷 경제 질서를 유지하는데 아주 중요한 의의가 있다”고 말했다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3804671.html>

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