

제157호

2005. 11. 14

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 제1회 중국 애니메이션게임 원작대회

China Game News

- 선저우통신 오메이 CS SC 발행권 인수
- 중·한·일 <청두선언> 체결
- QQ환상 동시온라인접속자수 30만 돌파
- 천망 체인마케팅플랫폼 곧 출시
- 민족온라인게임 동남아 유럽 아프리카로 진출
- IP-TV 열기
- 중국 인터넷접속 비용 하락

Game업체 소개

- 원작업체 : 라이쥬(雷爵)
- 원작업체 : 주이웨(追月)

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10
- 2005년 9월 패키지게임 인기순위

법률 및 정책

- 중국 게임실명제도 곧 실시
- 위법 온라인게임 14편

제1회 중국 애니메이션게임 원작대회

제1회 중국 애니메이션게임 원작대회(공식사이트 : www.creative.gov.cn)가 11월 청두에서 개최된다. 중화인민공화국 문화부 및 사천성 인민정부가 비준하고 문화부시장사, 사천성문화청, 국가 애니메이션게임 산업진흥기지가 공동으로 주최한다. 이번 대회 및 이벤트는 중국 서부지역에서 처음 개최되는 대형 애니메이션게임 행사다.

대회 이벤트 구성 :

- 1, 제1회 중국 애니메이션게임(China Top-Design) 원작시합
- 2, 제1회 China Top-Design COSPLAY 도전시합
- 3, 제1회 China Top-Design 애니메이션게임 체험
- 4, 제1회 China Top-Design 원작발전 세미나

이번 대회의 8개 이슈 :

1. 정부에서 처음으로 돈을 지급하여 우수한 애니메이션게임 원 작품을 장려한다. 국산 애니메이션게임 산업의 민족원작과 발전을 장려하기 위해 문화부와 사천성 인민정부에서 비준하여 전문기금으로 이번 대회에 출시되는 우수한 개인과 팀을 표창한다.

2. 이번 대회는 국내외 애니메이션게임 산업의 유명한 전문가들이 심사를 담당하게 된다. 동시에 상금은 국내 같은 유형의 시합 중에서 가장 높으며, 가장 광범위하게 개인이나 팀을 표창한다. 뿐만 아니라 장기간 국내 애니메이션게임 산업의 발전에 기여한 기업과 개인을 표창한다. 이번 대회는 국내에서 가장 권위 있는 대회를 목표로 한다.

3. 애니메이션게임 원작 발전 세미나가 12월 청두에서 개최된다. 이때 개최되는 세미나에는 일본, 한국, 홍콩, 마카오, 대만, 내륙의 중량급 인사들이 참여하여 공동으로 중국 애니메이션게임의 원작발전과 TV 생방송에 대해 토론한다.

4. 많은 매체가 공동으로 이번 대회 및 이벤트를 보도한다. 이번 이벤트는 전국의 대형 사이트, 신문잡지, TV 방송국, 방송국, 옥외 영상신호주파수 매체가 공동으로 참여하여 이번 이벤트를 보도한다. 다양한 기술과 방법으로 이벤트를 전국에 보도한다.

5. 이벤트중의 하나인 Cosplay 청두 도전시합은 TV 방송국과 공동 개최하여 일류의 Cosplay 오락프로를 만들어 많은 애니메이션 업체들을 위해 스타를 선발한다.

6. 이벤트에 참여하는 사람들의 인기를 모으기 위한 다양한 프로그램이 있으며 경품을 제공한다.

7. 이번 행사에는 국내외의 많은 애니메이션게임기구, 출판업체, 주변부품업체, 교육기구 등이

참여하여 소비자들에게 다양한 신제품, 신기술, 새로운 서비스를 전시한다.

8. 이벤트 콘텐츠가 다채로우며 참여자가 많다. 이번 이벤트는 풍부한 콘텐츠를 기획했으며, 2005년 12월 말에서 2006년 초까지 오락열기를 빌어 출시한다. 이로 인해 많은 애니메이션게임 애호가와 소비자의 관심을 높이고, 이벤트에 참여하는 기구에 절호의 기회를 제공해준다.

이번 행사는 세계 각 지역의 만화기업, 애니메이션기업, 게임기업, 디지털하드웨어기업, 통신기업, 애니메이션 전문학원, 애니메이션 주변제품 제조업체, 판매업체, 벤처투자업체 등이 청두에 모여 함께 사업기회와 발전을 연구하는 성대한 애니메이션 대회가 될 것이다.

이번 애니메이션 체험행사의 특징은 전시회가 아니라 전반적인 오락체험이라고 볼 수 있다. 이번 애니메이션게임 체험 전시관의 면적은 4만 평방미터, 옥외면적이 18,000평이나 된다. 주로 애니메이션 원작제품 전시, 애니메이션 제작기업 전시, 게임개발기구 전시, 디지털제품 전시, COSPLAY 연출, 애니메이션영화 중개, 애니메이션 주변제품과 출판물 전시 등이 있다.

조직위원회는 애니메이션 성탄의 밤, 애니메이션 혼례, 애니메이션 성탄선물 경매, 전자경기 체험(마이크로소프트사에서 200대 xbox 제공), 원단 신년축하회, 원작제품 전시회, 유명인사들의 현장 사인 판매 등 다양한 이벤트를 개최한다. 동시에 참가자들의 추천이벤트도 진행하며 가장 큰 추첨상품으로는 승용차 한 대가 있다. 이번 이벤트에는 약 150만 명이 참여할 것으로 예상된다.

이번 중국 애니메이션 원작대회 및 이벤트는 전국 애니메이션산업의 우수한 창작인재와 팀을 발굴하여 국산 애니메이션게임 산업의 발전을 추진하기 위해서다. 국내 애니메이션산업의 발전환경을 창조하고, 민족원작문화를 발전시키며, 민족 애니메이션게임을 진흥시켜 국산 애니메이션게임 산업의 민족원작을 격려한다. 또 이번 전시회의 플랫폼을 통해 애니메이션게임 산업의 시장정보를 교류하고, 업계의 우수한 전문서비스 등 애니메이션 산업발전의 새로운 방안을 제시할 계획이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-04/1648131672.shtml>



선저우(神州)통신 오메이 CS、SC발행권 인수

11월 1일, 선저우통신은 정따그룹과 합자제휴를 체결하고 오메이전자 라이선스를 인수하여 선저우 오메이(神州奥美)인터넷유한회사를 설립했다. 오메이전자 산하에 있던 게임제품 <판공징잉>, <머썬우정빠>, <흑암파괴신>, <스타워크래프트>의 라이선스와 발행권을 선저우통신이 확보했다.

선저우통신은 전국에서 처음으로 통신서비스업체 신분으로 게임회사를 운영한다. 이번의 제휴는 오메이전자의 모든 게임업무가 선저우통신의 자금원과 융합된다는 것을 나타낸다.

소식에 따르면 선저우 오메이는 지속적으로 패키지게임 업무를 확장할 것이며, 동시에 온라인게임과 대전플랫폼을 함께 발전시키며, 패키지게임과 RPG게임간의 교량을 구축할 계획인 것으로 알려졌다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-02/20051102085612180.shtml>

중·한·일 <청두선언> 체결

11월 1일, 제4회 중·한·일 문화산업세미나가 청두에서 막을 올렸다. 중, 한, 일 3국 정부의 문화주관부문 관계자, 문화기업계 인사와 전문가 등 약 백여 명의 대표들이 금강호텔에 모여 3국 문화산업의 발전을 주제로 공동 대책을 연구했다.

세미나 첫 단계로 <청두선언>을 체결했다. 이것은 사천성이 역사상 처음으로 개최하는 국제 문화산업 세미나다. 22개 중국 문화기업이 20여개의 한 일 문화기업과 비즈니스협상을 전개했다.

몇 년 동안 중국의 온라인게임 산업은 빠른 발전을 가져와 이번 세미나의 초점이 되었다. 문화시장사 송치후이(宋奇慧)의 소개에 따르면 2000년 중국 온라인게임의 시장규모는 0.3억 위안에 불과했으나 2004년에는 36억 위안에 달해 100% 이상 확대되었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-02/20051102085234771.shtml>

QQ환상 동시온라인접속자수 30만 돌파

11월 4일, <QQ 환상-QQ幻想>의 동시온라인접속자수가 30만을 돌파했다. <QQ 환상>은 텅선사의 모든 QQ 유저들의 취미에 맞게 만들어진 카툰 MMORPG 온라인게임이다. 2005년 3월 25일 베타테스트를 진행했다. 유저들에 대한 책임감과 품질에 대한 태도에서 이 게임은 7개월간 베타테스트를 진행한 끝에 10월 25일 오픈베타를 진행했다.

<QQ 환상> 게임이 출시되자 많은 유저들이 붓물처럼 밀려들었으며, 11일 만에 동시온라인접속자수 30만을 돌파했다. 게이머들의 성원에 따라 앞으로 서버를 지속적으로 추가한다. 11월 4일에 4개 구역의 서버를 추가했음에도 불구하고 5일 또 상하이(텔레콤) 4개, 안후이(텔레콤) 1개, 동북(왕통)3개 등 3개 구역을 개통했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-06/20051106011308825.shtml>

전망 체인 마케팅 플랫폼 곧 출시

전망 인터넷 마케팅 플랫폼은 실물택배가 없는 전국적 전자상거래 플랫폼이다. 현존하는 제품자원, 기술 장점 및 경로자원을 기반으로 대, 중, 소형 엔터테인먼트사이트, 각 포털 사이트, 개인사이트, 기업사이트, 교육사이트, 전자상거래사이트, BBS등 여러 산업의 포탈, 세미나를 위해 새롭게 만들어진 온라인 부가가치서비스다.

디지털제품 콘텐츠를 위주로 한 서비스와 가맹식 온라인 B2C 업무서비스를 제공한다. B2C 업무의 플랫폼, 상가 혹은 개인에게 제품, 재고, 결산, 지불관리 등 부가가치서비스를 제공한다. 체인플랫폼에 가입한 회원과 상가에게 가장 좋은 품질의 B2C 판매환경을 제공해준다. 통합마케팅 솔루션의 기반이기도 하며, '많은 디지털제품, 운영업체, 매체, 단말을 위해 전반적인 제품마케팅 솔루션을 제공'한다. 이것이 전망의 발전타깃이다.

상가들이 전망의 사이트체인점에 가맹하게 되면 자체가격, 가맹문턱이 낮고, 보완이 간단하고, 커미션비율이 높고, 양측 수익, 실시간으로 자금이 흘러드는 좋은 점이 있다.

'자체 가격'이란 업체가 가맹을 신청한 후, 여전히 자체의 홈페이지, 브랜드와 상업이미지를 가질 수 있으며, 원래의 사이트가격을 그대로 보존할 수 있다.

'가맹문턱이 낮다'는 것은 업체가 가맹할 때 무료다. 업체가 사이트에 자체의 전문매장을 구축할 수 있으며, 동시에 무료로 전망이 제공하는 홈페이지, 상품 및 결산과 지불을 사용할 수 있다.

'보완이 간단하다'는 것은 업체가 체인마케팅 플랫폼을 자체로 보완하지 않아도 된다는 뜻이다. 전망이 시장의 변화에 따라서 통일적으로 홍보하고, 페이지의 문자선전을 진행한다.

'커미션 비율이 높다'는 전망이 가격조절 할 수 없는 가맹업체와 가격 조절할 수 있는 가맹업체에 대해 서로 다른 조치를 취한다. 즉 가격을 조절할 수 없는 가맹업체의 상품을 판매한 후, 전망은 사이트판매액의 2%를 커미션으로 주며, 판매량이 많으면 많을수록 커미션이 많다. 그러나 가격조절이 가능한 가맹업체는 자체로 정한 판매액을 얻을 수 있는 외, 전망이 주는 최저가격 차를 얻을 수 있다.

'양측 수익'은 전망이 대량의 사이트자원을 상대로 하고 있기 때문에 플랫폼의 홍보인으로 되어 '양측수익'제휴를 출시할 수 있다. 만약 업체가 등록할 때 한 계좌를 추천인으로 한다면 그 업체는 전망으로부터 더욱 저렴한 가격으로 받을 수 있다. 동시에 그 추천인도 업체에서 이윤을 얻을 수 있다.

'실시간 자금 입금'은 전망 체인판매센터에서 실시간으로 거래한 수익을 계좌로 입금시킨다. 따라서 유저마다 한 거래에 성공하는 동시에 이윤이 입금되는 것을 볼 수 있게 한다.

개인 고객은 전망 B2C 플랫폼(www.jcardmart.com)에서 자유로이 자신이 좋아하는 상품을 선택할 수 있다. 회원은 등록하는 동시에 전망의 일카통 플랫폼회원으로 된다. 회원은 자신의 계좌를 갖게 된 후, 회원등록하지 않은 은행에서 지불하는 방식으로 쇼핑할 수 있으며, 자신의 계좌를 통해 포인트를 저축할 수도 있다. 다음 계좌에 있는 돈 혹은 포인트로 쇼핑할 수 있으며 동시에 포인트를 얻을

수 있다. 포인트를 누적하여 상품을 얻을 수 있다. 회원은 정기적으로 전망이 인터넷 체인점에서 진행하는 판촉이벤트와 주점이벤트에 참여할 수 있다.

전망 체인마케팅플랫폼이 11월 5일에 개통하기 위해 전망사는 개통하는 동시에 2005년 11월 5~11월 30일 내에 등록하거나 전망의 제품을 구입한 회원에게는“행운추첨이벤트”를 진행한다. 12월 5일부터 상품추첨을 시작한다.

자료 : <http://game.21cn.com/online/news/2005/11/03/2349713.shtml>

민족 온라인게임 동남아와 유럽 아프리카로 진출

중국과 베트남의 <검협정원 인터넷버전> 시험이 중국 측 게이머의 승리로 끝났다. kingsoft 총재 겸 CEO 라이첸(雷军)은 온라인게임 해외시장 진출 전략을 소개했다. 이것은 성따 등 게임업체에 시위하는 것이라고 볼 수 있다.

라이첸은 현재 <검왕>이 동남아시아에 본격 진출하고 있다고 밝혔다. 해외 전략에 대해 그는 “우리의 해외 온라인게임 전략은 해외시장을 고찰하고 연구한 후 얻은 결과다. 동남아시아의 잠재력이 거대하며, 먼저 진출한 기업이 좋은 자리를 차지하게 되며, 풍부한 보답을 받을 수 있다”고 말했다.

<검왕>은 대만 외에도 현재 말레이시아, 싱가포르, 베트남 등 여러 국가에 수출한 상황이다. 라이첸은 “향후, Kingsoft는 동남아 시장을 독점하여 국산게임의 선두가 될 것이다”고 자신감 넘치게 말했다.

최근, 중국과 한국 등 지역의 게임시장이 날로 치열해지고 있다. 2004년에서부터 지금까지 국내에서 40여 편의 게임을 수입했다. 성따, 주우청 등 업계에서 유명한 게임업체들은 모두 외국 온라인게임을 대리운영 하여 일어섰다. 주우청의 <WOW>와 성따가 운영한 <미르>게임은 한때는 시장의 이슈로 되었다. Kingsoft의 <검왕>은 국내 첫 자체 R&D한 게임이며 해외시장에 진출한 온라인게임이다. 이번에 Kingsoft가 해외시장 전략을 선포한 것은 성따, 주우청 등 온라인게임업체에 도전과 시위를 하고 있는 것이다. 라이첸은 “중국열”이 “한류”를 초과하길 바란다고 말했다.

현재 성따의 14편 게임 중 7편이 자체 R&D한 게임이다. 그러나 아직 한편도 외국으로 진출한다는 소식이 없다. 이에 대해 성따의 관련인사는 “성따는 기타 업체와 노선이 같지 않다. 성따는 벌써 일본, 한국 등 지역의 게임기업을 인수했으며, 많은 국가에 관련투자를 했다”고 언급했다.

업계인사들은 현재 중국의 온라인게임 산업은 이미 점차적으로 해외시장으로 나아가고 있다고 분석했다. 노선은 주로 동남아와 유럽 아프리카다. 하지만 실제상황으로 볼 때 뜻대로 되지 않는 것 같다. 때문에 Kingsoft가 동남아 시장으로 진출하는 결과에 대해서는 지켜보아야 할 사항이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-08/1002131879.shtml>

IP-TV 열기

10월에 개최된 통신전시회에서 IP-TV와 3G가 핫이슈로 되었다. 화웨이(华为), UT 스다캉 등 각 주류통신기술제공업체들은 모두 자체 R&D한 솔루션을 출시했다. 10월 상하이 IP-TV 업체가 시범 오픈을 했다. 가장 높은 브로드밴드 용량이 46M에 달했다. 또 전국적으로 볼 때 차이나텔레콤, 중국 망통 등이 큰 범위에서 IP-TV를 실험하고 있다. 정책이 뚜렷하지 않은 단계에서 여러 가지 세력들이 나타나고 있다.

그러나 텔레콤, 망통 등이 길잡이가 되고 IP-TV의 콘텐츠제공이 중요한 다음 단계로 되었다. 현재 상하이 문화방송국이 국내에서 유일하게 IP-TV 허가를 받았다. 콘텐츠를 장점으로 문화방송국은 광전인터넷, 전신인터넷과 인연이 되어 매체의 독점적 지위를 차지했다.

상하이 문화방송국은 국내에서 CCTV 다음인 매체거두로서 뉴스, 오락, 체육 등 각 방면에서 종합콘텐츠를 제공한다. 그러나 문화방송국의 내부인사의 소식에 따르면 IP-TV 콘텐츠제공에서의 주류는 게임일 것이라고 했다. 국내 온라인게임 산업의 추진 하에 전반 게임 산업은 캐주얼게임, TV 게임, 모바일게임 등으로 대폭 증가했다. 그러나 국내 게임프로그 너무 적다. 특히 2004년 4월 광전총국이 게임유형의 TV 프로방송을 금지 한 후, 더욱 많은 게임프로그가 거의 사라졌다. 그러나 광전총국이 금지한 것은 아날로그 TV 프로에서 방송되는 것을 금지시켰다. 디지털, IP-TV 등은 지지했다. 소식에 따르면 상하이 문화방송의 게임풍운채널은 광전총국이 전문 게임채널로 비준했다. 이것 외, 요녕 TV방송국의 GTV가 이 자격을 획득했다.

상하이 문화방송국의 게임풍운과 요녕 TV의 GTV는 모두 전문 게임 채널이다. 그러나 모두 국유 TV국 자산에 속한다. 국가에서 제창한 제작과 방송을 분리한 정책에 따라 민영 TV 프로제작업체들은 주요 게임TV 매체역량으로 되었다. 광전총국에서 아날로그 TV 게임프로 방송을 금지하지 않은 상황에서 이미 2개 민영 매체가 게임 TV 영역에 진입했다.

첫 프로는 게임업계에서 유명한 '환텡촨머이-欢腾传媒'다. 소식에 따르면 이 매체는 가장 유명한 게임TV프로 '게임동서-游戏东西', '땀완팡저우-电玩方舟' 등에서 방송되었는데 광전총국에서 방송 금지를 한 후, 몇 개 프로의 제작팀을 합쳐 콘텐츠를 제작하여 시나, sohu 등 인터넷플랫폼, P2P 유통 매체에서, 유니콤의 '스신신간선-视讯新干线'을 통해 모바일에서 방송했으며, 상하이 문화방송국의 게임풍운채널도 곧 그들의 프로를 방송할 것이다. 이 회사의 배경은 정확히 알길 없다. 더욱이 우수한 제작팀과 각 게임리그전 등 대량 게임영역콘텐츠자원을 갖고 있다.

다른 하나는 금년 8월에 출시된 "중국게임 스신왕(视讯网)"이다. 이 사이트는 미국에서 가장 큰 게임 아이템 거래업체 IGE가 투자한 것이다. 주로 IGE 미국의 전자경기 등 리그를 위주로 보도하며, 주로 시나 등 포탈 플랫폼을 통해 P2P기술로 전자경기리그전을 생방송한다. IGE의 막강한 자금으로 "중국게임 스신왕(视讯网)"은 신속한 발전을 가져올 것이며, 생방송되는 리그전은 많은 유저들이 보고 있다.

게임풍운, GTV, 환텡촨머이, 중국 게임스신왕 4개 업체가 각자의 독특한 장점으로 산업영역에서 자신들의 위치를 차지하게 되었다. 향후 누구 주류로 될지는 판단하기 어렵다. 그러나 중국 게임 산업

의 공백상태인 이 시장은 그들에게 광활한 발전공간을 제공해주고 있다. IP-TV의 발전은 게임방송과 IP-TV 양측이 수익을 얻을 수 있는 결과를 갖게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-07/1735131864.shtml>

중국 인터넷 접속 비용 하락

중국 네티즌들의 빠른 증가는 인터넷 접속 비용을 빠른 속도로 하락시켰다. 우한(武汉)에서 개최된 제4회 중국 광구 국제 광전자박람회 소식에 따르면 70%의 네티즌들이 매달 인터넷 접속 이용료가 최저 100위안이라고 한다.

중국 통신학회 광통신위원회 주임 모우첸(毛谦)은 “제16차 중국 인터넷 발전상황 통계보고에 따르면 2005년 6월말까지 중국 38%의 네티즌들이 월 평균 최저 50위안, 31%의 네티즌이 51~100위안, 21%의 네티즌이 101~200위안, 10%의 네티즌들이 200위안을 소비한다.”고 했다.

인터넷 이용료가 높은 데서부터 서민들의 수준에 맞게 하락한 것은 중국 네티즌들의 수가 증가된 것과 밀접한 관계된다. 모우첸은 “ADSL 브로드밴드를 설치하는데 한번에 3,000위안이다. 유저들의 지속된 성장으로 가격이 점차 하락했다. 규모가 백만에 달할 때 자본금이 약 1,500위안 든다. 동시에 관련 브로드밴드의 월 임대료도 점차 낮게 조절된다. 현재 브로드밴드 월 임대료가 몇 백 위안으로 부터 70위안으로 하락된다.

자료에 따르면 중국 인터넷유저가 신속한 성장을 했다. 2002년 후부터 성장속도가 느려졌지만 매년 유저들이 천만 이상 증가되었다. 금년 6월 말까지 1.03억에 달했으며, 그중 브로드밴드 유저들이 5,300만이며, 전화접속 유저가 4,950만이었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-07/1042131760.shtml>

원작업체 : 베이징 레이쥬(雷爵)



회사명칭 : 北京雷爵
 회사주소 : 北京市海淀区学院路5号南门C座
 우편번호 : 100083
 연계전화 : 010-82413881
 회사사이트 : <http://www.lager.com.cn/>

베이징 레이쥬 본사는 타이완에 있는 게임개발회사다. 1999년 4월 “레이쥬정보주식유한회사”가 정식 설립되었다. 설립 초기에는 타이완의 첫 MUD 온라인게임회사였으며, 처음으로 온라인게임을 경영하는 선두가 되었다. 1999년 7월 레이쥬사에서 처음으로 <만왕의 왕-万王之王>을 개발하여 출시한 후, 게이머들의 온라인접속시간이 3.4시간이라는 기적을 창조했다. 동시에 국내인이 처음으로 제작한 게임이 홍콩, 중국 내륙, 태국, 한국시장으로 진출했으며, 그때 당시 회원수가 약 90만에 달했다.

현재, 레이쥬의 <텐와이-天外(천외)>, <통화-童话(동화)>등의 제품이 해외에서 판매되고 있으며 좋은 성적을 거두고 있다. 동시에 <만왕의 왕 II> 차기작 R&D를 독려하고 있다. 미소오(吴小姐)는 <동화-童话>의 주요편집자이며 10명이 한 팀을 이루어 이 게임을 개발했다고 한다. <동화>의 개발자본은 적게 들었으나 효과가 아주 좋다. 미국의 E3 전시회에서 <동화>는 많은 사람들의 주목을 끌었으며 좋은 성적을 얻었다.

현재, 베이징 레이쥬는 전력을 다해 신제품 <ZU>를 개발하고 있다. 중국 무협신화 장르의 3D MMORPG 게임이다. 이 프로젝트를 책임진 사람은 미소오다. 이것은 베이징 레이쥬가 설립되어 처음으로 진행하는 프로젝트다. 미소오는 이 프로젝트는 팀을 단련시키는 과정이며, 다음 프로젝트를 위한 준비로 연말에 게이머들에게 선보일 것이라고 밝혔다.

대만과 내륙지역에 게임 개발하는 차이점에 대해 미소오는 대만에서는 어려서부터 다양한 게임을 접촉하기 때문에 비교적 좋은 게임의식이 있다고 했다. 타이완의 게임은 일찍 발전했기 때문에 현재 이미 규모가 형성되어 발전할 수 있는 공간이 작아졌다. 이것이 바로 레이쥬가 북경에 지사를 설립하는 이유다. 타이완에서 홍보하는 수법은 거의 비슷하다. 그러나 내륙은 한 편의 게임을 운영할 때 홍보비용이 운영비용보다 더 많다. 또 아직 발굴하지 않은 것이 많기 때문에 잠재력이 무한하다.

현재 <만왕의 왕1>을 제작한 천광밍(陈光明)이 베이징 레이쥬의 부총재직을 맡고 있으며 개발팀을 책임지고 있다. 이것은 레이쥬가 내륙시장을 얼마나 중요시하는 가를 알 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-18/n838_754509.html

원작 업체 : 도랑검객(刀郎劍客)



회사명칭 : 北京追月软件科技有限公司
 회사주소 : 中国北京市海淀区西直门北大街58号2座2-702
 우편번호 : 100088
 연계전화 : +86-10-82292373
 팩스번호 : +86-10-82292343
 회사사이트 : www.zyplay.com
 E-mail : zhangdp@zyplay.com

베이징 주이웨소프트웨어과기유한회사는 2003년 10월에 설립된 새로운 역량을 가진 국내 게임 소프트웨어 개발사다. 막강한 자금으로 중국 문화를 홍보하고, 민족 게임산업을 진흥시키는 것을 책임감으로 국내 게임업계의 브랜드를 만들기에 노력하고 있다.

주이웨소프트웨어는 독립적으로 기술이 국내에서 앞서가는 3D 온라인게임엔진을 R&D했다. 현재 이 엔진을 이용하여 대형 MMORPG게임 <도우랑전기-刀郎传Online> 개발사업을 진행하고 있다. 총경리 조우쉐명(邵雪濛)은 몇 개 유명한 온라인게임 운영회사에서 게임제품을 운영한 경험이 있다. 현재는 베이징 주이웨 소프트웨어의 일상관리와 회사 발전전략을 책임지고 있다.

주이웨소프트웨어사가 이미 개발 완성한 제품은 <란스엔이-乱世演义>다. 현재 <도랑검객-刀郎劍客>은 안취오우란(澳譚)과기발전유한회사에서 서비스하고 있다. 새로 설립된 이 회사는 홍보하는 방식이 개성이 있기 때문에 가장 먼저 홍보했던 <도랑전>이 더욱 사람들의 시선을 끌었다.

<도랑검객>의 베타테스트를 8월에 정했지만 시장 열기는 지난해부터 시작되었다. 때문에 게이머들의 기대감도 아주 높다. 이 게임은 평형성이 좋으며, 게임 중의 시스템과 장르는 게이머들이 접수 할 수 있게 개발되었다. 게임소재는 역사를 신화배경으로 반영했다. 기타 대형 MMORPG와 비교할 때 화면이 뚜렷하고 카툰 형식으로 되었다.

<란스엔이>를 통해 주이웨개발팀은 비교적 성숙되어 있으며, 현재 PG요소가 섞인 캐주얼게임을 기획하고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-18/n384_301033.html

<2005年网络游戏原创大搜查> 다음호에 계속...



내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (10.31-11.06)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	↑	도전-挑战
3	↓	룡위띠사청-龙与地下城
4	↓	RF Online
5	New	삼국책-三國策IV
6	↓	길드워-激战
7	-	흑암과 광명-黑暗与光明
8	↓	줘웨즈젠-卓越之劍
9	↑	프리스타일
10	↓	대항해 세기-大航海时代

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-07/20051107094713545.shtml>

2005년 9월 패기지게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	↑	暗黑破坏神 II-毁灭之王 (디아블로2, 후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
2	↓	魔兽争霸III---冰封王座 (머서우쟁빠3.빙평왕쥬)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
3	↓	新仙剑奇侠传(신센첸치샤편)	따위(大宇) / 징허스따이(晶合時代)
4	↓	半条命-反恐精英 (반타우밍-판풍징징)	SIERRA / 오메이(奥美)
5	↑	星际争霸(싱찌쟁빠)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
6	↓	仙剑奇侠传叁外传-问情篇 (센첸치샤편3와이편-원칭펜)	상하이완싱(上海软星) / 환위즈싱(环宇之星)
7	○	轩辕剑叁外传-苍之濤 (썬위안젠와이편-창즈타오)	따위(大宇) / 환위즈싱(环宇之星)
8	↑	FIFA 2004	미국 이뎨(美国艺电) / 미국 이뎨(美国艺电)
9	↑	三国志IX(삼국지)	KOEI / 무
10	↑	轩辕剑叁外传-天之痕 (썬위안젠3와이편-텐즈헌)	따위(大宇) / 상하이위빠(上海育碧)

자료 : 大众软件

중국 게임실명제 곧 실시

문화부 문화시장사 송기혜는 중국이 곧 게임실명제를 실시하여 청소년들이 PK 게임을 하지 못하게 할 것이라고 밝혔다. 중국에서 온라인게임의 빠른 발전은 미성년자들의 인터넷 중독문제와 영클어져 사회 각계각층의 관심사로 부상했다.

이에 대해 정부 관련부처는 온라인게임기업이 제품을 개발할 때 신분인증과 식별시스템 소프트웨어를 개발하게 하여 미성년자들의 게임시간을 제한하도록 했다. 또 온라인게임 중독을 유발할 수 있는 게임규칙에 대해 기술적 개선을 하게 했다. 특히 PK 레벨게임은 신분증으로 등록하게 하며 게임실명제를 실시하여 미성년자들이 등록하는 것을 제한한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-03/20051103090903229.shtml>

위법 온라인게임 14편

최근, 신문출판총서는 “인터넷출판위법경고제도”를 가동하여 14편의 포르노, 폭력 콘텐츠가 들어간 위법 게임을 다운로드하여 제공한 53개 사이트를 단속했다.

1. “인터넷출판위법경고제도”에는 주로 불량 출판물을 올린 사이트(발표한 사이트와 링크하여 올릴 수 있는 사이트 포함)에 대해 조사되는 즉시 위법행위를 경고 처리하며, 24시간 내에 불량 콘텐츠를 삭제하게 한다.

2. 규정된 기한 내에 개선하지 않은 사이트는 <출판관리조례>, <인터넷정보서비스관리방법>, <인터넷출판관리장행규정> 등 법규에 따라 행정처분을 하는 동시에 사회에 공개한다.

3. 서류를 작성하여 사이트의 위법행위를 기록하여 등록한다. 연속 위법하는 사이트는 관련 경영허가증을 취소하거나 사이트를 취소한다.

이번에 단속된 14편의 불법게임 :

<초한스판주이-痴汉是犯罪(정에 매인 범죄)>,

<싱푸런성-性福人生(성복인생)>,

<위이싱-尾行(꼬리행)>,

<아이제머이-爱姐妹(자매사랑)>,

<러우라-露拉3D>,


<유우취2진지스완-游具2禁忌试玩>,

<런궁소우늬-人工少女(인공소녀)>,

- <처우쥘-臭作>,
- <이쥘-遗作>,
- <머이늬예쥘우첸-美女野球拳(미녀야구권투)>,
- <호사 24점-护士24点>,
- <7가지 죄-七宗罪>,
- <The3FeelOnline>,
- <시웨라이언-吸血莱恩2(흡혈라이언)>.

현재, 신문출판총서는 베이징지역에서 포르노, 폭력 콘텐츠가 섞인 온라인게임을 홍보하는 사이트를 엄격히 단속하고 있다. 동시에 이번에는 위법 사이트를 중점 감독대상으로 하며, 향후, 엄격히 감독하고 제한하여 건전한 베이징지역 인터넷환경을 조성할 계획이다.

자료 : http://news.ccidnet.com/art/1032/20051107/365949_1.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