



특집

- 중국산 온라인게임의 3가지 주요 게임소재

China Game News

- King soft 새로운 온라인게임 대리 예정
- “산동성 온라인 산업 포럼” 개최
- 사천성 온라인게임 업체 동남아 진출, 해외 투자
- 《타오짠/挑战/대카론》 애니메이션 원고 모집
- 성따 《아크로드》 접속자수 15만 명 돌파
- 성따의 주동적인 판권보호 운동

Game 순위

- 중국 온라인 게임 기대작 TOP 20 순위(25)

Game 회사소개

- 환러청(欢乐城) 온라인게임회사

법률 및 정책

- 정보 네트워크 전파 권리 보호 규정 (1)

중국산 온라인게임의 3가지 주요 게임소재

21세기 들어 지구촌 개념이 보편화됨에 따라 중국인들도 점차 서양문화에 동화되어 가고 있다. 이것은 세계화에 따른 당연한 현상인 동시에 염황(炎黄)의 자손으로 불리는 중국에 있어서는 걱정스러운 현상이기도 하다. 현재 중국인들은 서양 음식을 즐겨먹으며, 서양의 연예인과 영화를 좋아하고, 서양의 기사도 정신과 신화전설 그리고 서양의 마법 및 판타지 세계를 동경하고 있다.

심지어 가장 빠른 발전을 보이고 있는 온라인게임 산업도 서양 문화에 의해 잠식되고 있다. 비록 아직까지 많은 중국 게이머들이 제자백가, 사서오경, 시사예악(诗词乐礼), 금기서화(琴棋書畫), 신화전설, 강호무협 등 넓고도 깊은 중국문화를 자랑스러워하고 있지만, 이러한 우수한 중국문화가 내포된, 중국적인 특색이 가미된 중국산 온라인게임은 극소수에 불과한 실정이다.

중국산 온라인게임을 논할 때, 게임소재의 원천이 되는 중국문화는 빼놓을 수 없는 중요한 부분으로 주로 전통 무협문화, 고전 문학명작 및 신화전설 3가지 소재 군으로 크게 나눌 수 있다.

1. 전통 무협문화

중국의 전통 무협문화는 중국인들 곁에서 오랜 세월동안 발전해 오면서 환상적인 무협세계를 보여주었다. 무협세계 속의 다양한 문파와 권법 그리고 수많은 영웅 이야기는 중국인들에게 무협세계에 대한 동경을 갖게 했다.

1. 무협문화 배경

협객은 중국 고대에서 가장 멋진 직업 중의 하나로 명리를 탐하지 않고 사람들 앞에 나서는 것을 싫어해 은거생활을 한다. 하지만 누구보다도 뜨거운 가슴을 가지고 있으며 스스로의 능력으로 핍박받는 백성들을 구해내고자 한다.

그렇기 때문에 협객은 무거운 갑옷을 입는 서양 기사와 달리 일반적인 평복차림에 날카로운 검을 지니고 다닌다. 그리고 시시각각 변화하는 거대한 “강호”의 세계에 몸을 담고 있으며, 보이는 이의 간담을 서늘하게 하는 날카로운 공격력을 갖고 있다.

무협문화는 중국 역사 전반에 걸쳐있으며 특히 당나라에서 청조 말 사이에 형성된 협객 이미지가 가장 유명하다. 현재까지도 중국의 전통적인 무술 정신과 협객의 의협심은 계속 이어지고 있다.

2. 무협문화를 배경으로 하는 게임

무협소설은 중국인이 가장 선호하는 도서이다. 마찬가지로 중국 게이머들에게 있어 무협은 가장 고전적인 게임소재이다. 콘솔시대부터 무협소재 게임은 시장의 절반을 넘는 점유율을 보였다.

특히 유명한 무협소설을 각색한 게임은 형상화된, 그리고 직접 참여할 수 있는 무협의 세계를 게이머들에게 보여준다.

컴퓨터 하드웨어와 인터넷 기술의 지속적인 발전에 따라 게임은 콘솔에서 컴퓨터 온라인으로 이동했으며, 온라인게임은 급속한 발전을 이뤘다. 온라인게임의 출현으로 무협문화는 가장 훌륭한 표현체제를 갖게 되었다.

“사람이 있으면 은혜와 원한이 있고, 은혜와 원한이 있으면 강호가 있기 마련이므로 사람이 곧 강호라 할 수 있다”는 말처럼 무협세계는 각각의 독립적인 생각을 가진 사람에 의해서 유기적으로 구성되어 있다. 따라서 무협 온라인게임 속의 사랑, 복수 등 유명한 고전이야기는 각각의 게이머들에 의해 연출되어진다. 이러한 이유로 게임화면이나 콘텐츠가 우수하지 않은 게임들도 많은 게이머를 보유할 수 있다.

3. 중국산 무협 온라인게임의 발전

온라인게임의 거대한 경제파급효과로 중국은 온라인게임의 산업화와 함께 중국산 온라인게임의 구축에도 박차를 가하고 있다. 온라인게임 개발은 하나의 커다란 역사적 배경과 문화 속에서 이뤄져야 한다. 처음 온라인게임이 중국에 들어왔을 때, 《러쉐장후/热血江湖/열혈강호》 및 《퍼티엔이찌엔/破天一劍/파천일검》과 같은 한국산 무협 온라인게임에 의해 시장이 잠식되었다.

하지만 한국인에 의해 제작된 무협 게임은 무협의 정수를 제대로 살려내지 못했다. 중국산 온라인게임의 발전에 따라 중국의 문화가 녹아있는 무협게임이 점차 거대한 게임시장에 진출하기 시작했으며, King soft의 《찌엔사칭웬/劍俠情緣/검협정연》과 같은 우수한 무협 온라인게임들이 계속 출시되었다. 올해에는 퉁리스공(动力时空)의 《쯔준/至尊/지존》 및 왕이가 자체개발한 《따당호야/大唐豪俠/대당호협》 등 게임들이 출시되어 게이머들의 사랑을 받고 있다.

《지존》의 제작자는 인터뷰에서 무협 문화의 표현에 있어 게임 캐릭터 설정에 중점을 두었다고 밝혔다. 전통적이고 고정적인 직업과 캐릭터의 능력을 버리고 무협 소설 속 인물의 이미지를 중심으로 한 새로운 형식의 캐릭터를 설계했다. 따라서 《지존》은 전사, 법사, 궁수 등 고정적인 직업이 아닌 캐릭터의 천명에 따라 정(正-선), 사(邪-악), 중(中-선·악 공존) 세 가지 직업으로 나뉘어진다.

왕이의 《대당호협》 제작자에 의하면 게임은 무협 문화의 표현에 있어 임무 시스템과 생동감 있는 각 문파의 무술동작 설계에 중점을 두었다. 게임 속의 건축 및 의복 등에서 그리고 임무의 문자 설명에서 농후한 무협 분위기와 협객의 풍모를 느낄 수 있다. 이 외에 게임캐릭터의 기능 설계 등 세부적인 부분에도 중점을 두었다. 기존 무협 게임의 과장된 원거리 마법기능을 버리고 사실적인 무술동작을 설계해 중국 무술의 매력을 보여주고 있다.

이러한 한 가지만으로도 《대당호협》은 무협 문화를 좋아하는 많은 게이머들의 사랑을 받고 있다. 비록 원거리 마법기능이 제외된 게임캐릭터의 기능으로 인해 일부 게이머들의 질타를 받고

있지만 왕이의 우수한 게임 품질로 진정한 무협 문화를 널리 알릴 수 있을 것이라 확신한다.

현재, 더욱 많은 우수한 무협 온라인게임이 중국 시장에서 안정된 발전을 보이고 있음에 따라 게임시장에 무협게임이 유행하고 있다. 이러한 유행에 따라 많은 무협게임들이 출시되고 있지만 이들 게임은 단지 무협의 외관만 차용했을 뿐, 그 품질이 낮으며 게임 속 무술도 이름만 바뀐 서양 마법에 불과해 거시적인 무협 세계관을 찾아볼 수 없다.

II. 고전 문학명작

온라인게임은 문학성을 가지고 있다. 어떤 게임이든 내재적 정신을 핵심으로 하고 있으며, 이러한 내재적 정신은 어떤 관점에서 온라인게임 자체에 부속된 문학성이라고 이해할 수 있다. 그렇기 때문에 내재적 정신을 갖춰야만 온라인게임의 기초적인 함의를 갖추었다고 볼 수 있다.

현재의 중국 온라인게임 상황에서 볼 때, 어떤 게임이 함의를 갖췄다고 말할 때, 어떤 시스템, 어떤 게임 포인트를 열거할 뿐 게임스토리 배경, 문자자료, 세계관 등은 이야기하지 않는다. 중국산 게임에 적합한 문학 시스템 제작은 거대한 공정으로 쉽게 완성할 수 없다. 따라서 조상들이 남겨준 귀중한 문화유산을 이용하는 방법이 있는데, 가장 대표적인 것이 문학명작이다.

1. 고전 문학명작 판권 보호

고전 문학명작 중 가장 유명한 것이 바로 4대 기서로 신(神), 귀(鬼), 선(仙), 불(佛), 괴(怪)를 생동감 있게 서술한 《서유기》, 양산박의 108명 호한을 세밀하게 묘사한 《수호전》, 고대 군사를 다채롭게 서술한 《삼국연의》, 귀족들의 생활을 자세히 묘사한 《홍루몽》이 있다. 이러한 4대 기서는 그 내용이나 언어의 수식에 있어서 국내·외에 중국 전통 정신의 매력을 보여주고 있다.

"삼국지를 보지 않은 노인이 없고, 수호전을 보지 않은 젊은이가 없으며, 서유기를 보지 않은 남자가 없고, 홍루몽을 보지 않은 여인이 없다"는 말처럼 4대 기서가 중국인에게 끼친 영향은 매우 크다. 하지만 얼마 전 인터넷에 발표된 일본 업체의 4대 기서 등을 게임 브랜드로 등록한다는 보도가 나온 것과 관련해 중국 고전명작의 판권보호 문제는 더 이상 미룰 수 없게 되었다. 하지만 현재 중국의 상표법 및 도메인 등록법 등 관련 법규가 매우 허술하고 문화유산의 이름을 보호하지 않고 있어, 중국 문화유산의 이름을 브랜드화 하거나 도메인으로 등록하려는 자들에게 기회를 제공하고 있는 실정이다.

중국산 게임의 중요한 게임소재로 고전 명작의 판권은 매우 중요하다. 중국 온라인게임 시장의 급속한 발전과 창출되는 수익의 빠른 증가로 게임업체의 사고방식은 기타 전통업체에 비해 진보적이다. 따라서 내용 자체가 탁월한 게임성을 갖고 있는 4대 기서는 일찍부터 게임업체의 주목을 받아 왔다. 《서유기》, 《삼국연의》, 《수호전》은 이미 많은 버전의 온라인게임으로 출시되었으며, 《홍루몽》 관련 온라인게임도 게임업체에 의해 머지않아 출시 될 것이다. 중국산 게임업체는 고전 명작을 소재로 한 게임개발에 더욱 박차를 가해 국민들에게 중국 문화의 정수를 체험하게 해야 할 것이다.

일반적으로 게임 속에서 문학 명작을 표현하는 방법은 원작을 그대로 가져오는 것과 각색하는 것 두 가지로 나눌 수 있다. 원작을 그대로 가져오는 방법은 명작 문화에 대한 전반적인 재현으로 그 지식 함량과 문학성이 게임의 함의를 대표하게 된다. 그리고 각색하는 방법은 명작 원작에 예술적인 재창작을 더하게 됨에 따라 게이머들의 원작에 대한 탐구를 유도할 뿐만 아니라 게임에 더욱 많은 즐거움을 추가해 준다.

2. 명작을 재현한 온라인게임

중국의 4대 기서와 《봉신방》, 《요재지이》, 《수신기》, 《유림외사》 등 문장이 구성이 완벽하고 해학적인 유명 작품으로 원작을 그대로 차용한 온라인게임은 원작의 재현을 기본으로 게이머들에게 사실적인 게임세계를 보여주고자 노력한다. 이러한 명작을 소재로 한 게임제작은 간단한 동시에 고급 기술을 요한다.

명작을 사실적으로 재현한 중국산 온라인게임 《싼궈취OL/三国策OL/삼국책Online》을 예로 들면, 《삼국연의》로 인해 이미 완벽한 세계관과 문화 배경은 간단히 설정되었다. 하지만 게임개발 관점에서 볼 때, 초기 제작 자금을 절감할 수 있을 뿐만 아니라 제작이 간단하다는 장점 외에 사실적인 재현의 어려움에 부딪히게 된다. 소설 속의 수많은 배경과 줄거리를 게임 속에 묘사하기 위해서는 높은 문학적 수양을 갖춰야 하기 때문이다.

2. 명작을 각색한 온라인게임

명작을 예술적으로 재창작해 온라인게임을 제작하는 방식은 온라인게임이 유행하는 현재 흔히 볼 수 있다. 명작 속의 시대와 인물의 특징을 배경으로 새로운 게임을 제작하는 것이다. 이러한 방식으로 제작된 온라인게임에 대해 보수파적인 문학연구원들을 포함한 일부 사람들의 비난을 받기도 하지만 게임의 주요 특징은 바로 오락성이다.

그렇지만 시장의 인정을 받기 위해서는 함부로 원작을 변형해서는 안 되며 원작의 기본을 유지하는 범위 내에서 적절하게 각색해야 한다. 그리고 내용과 캐릭터의 이미지 각색도 적절하게 이뤄져야 한다. 인물의 이미지를 왜곡시키거나 선과 악을 전도시켜서는 안 된다. 마지막으로 새로운 요소가 적절하게 첨가되어야 하지만 동시대에 맞지 않는 요소를 첨가해서는 안 된다. 문화와 오락은 유기적으로 결합되어야 하기 때문이다.

위와 같이 명작을 각색해 온라인게임을 제작할 때에는 커다란 용기와 높은 문화적 수양이 필요하다. 이로 인해 명작을 각색한 중국산 온라인게임 중 성공한 제품은 극소수에 불과하다. 현재 시장에서 가장 성공한 중국산 게임으로는 왕이의 《따화시요우/大话西游/대화서유》와 《몽환시요우/梦幻西游/몽환서유》로 게임 속의 임무와 캐릭터는 모두 《서유기》에서 각색된 것이다. 원작과 비교했을 때, 임무 내용과 캐릭터 이미지가 다소 변했지만 제작자의 적절한 조율로 중국인의 반감을 일으키지 않는 동시에 게임에 더욱 많은 오락성을 추가할 수 있었다.

III. 고전 신화전설

신화전설은 고대 문학 및 현대 영화·예술보다 가장 중국적인 특색을 지니고 있지만 신화전

설을 소재로 한 중국산 온라인게임은 매우 적다.

중국 온라인게임 시장이 미성숙한 시기에 진출한 한국게임은 중국 온라인게임 시장의 절반 이상을 손쉽게 장악했다. 당시 중국 게이머들은 한국게임 외 다른 게임을 선택할 여지가 거의 없었기 때문에 한국게임은 중국시장에서 독점적인 발전을 이룬 동시에 높은 수익을 올렸다. 이런 한국게임의 성공은 중국 온라인게임 시장의 성장과 발전을 촉진했다.

하지만 온라인게임 시장의 발전과 함께 중국 업체들이 맹목적으로 게임 산업에 뛰어들었기 때문에 이들 업체의 발전 방향이 비슷하고 대부분 한국게임을 모방한 제품을 출시하게 됨에 따라 심각한 동질성 현상이 나타났다. 이런 반면 한국게임은 주로 유럽문화를 배경으로 하고 있기 때문에 어떤 관점에서 본다면 중국의 게임 산업이 점차 서양 문화의 영향을 받고 있는 것으로 볼 수 있다.

1. 동양 신화를 이용한 게임 제작의 어려움

인류사회가 모계사회에서 발전되었기에 신화전설 초반에는 주로 여신이 등장하게 된다. 고대 희랍신화에서의 대표적인 여신은 대지의 여신 가이아이며, 중국 고대신화에서는 여와(女媧)와 《산해경》에서 전해지는 서왕모(西王母)를 대표적인 여신으로 볼 수 있다. 그리고 사회의 발전과 함께 인류사회가 모계사회에서 부계사회로 진입함에 따라 동서양의 신화전설 속에서도 강한 남신이 등장하게 되었다.

서양 창세신화의 가장 큰 특징은 뚜렷한 체계성으로 하늘의 신 제우스의 지휘 하에 포세이돈, 하데스, 아레스, 아폴론 등의 각각의 신들은 각각의 임무를 주관하며 공동으로 천지창조에 참여한 다. 그리고 혈연관계로 구축된 정연한 위계질서를 기반으로 이들 각각의 신은 각각의 창세신 체제를 갖추고 있다. 이와 달리 중국의 창세신은 각각 분리되어 있어 어떠한 체제를 이루지 못하고 있다. 몇 십 개 민족의 창세신은 뿐만 아니라 단일 민족의 창세신조차 완전한 체제를 갖추고 있지 않고 있다. 중국의 신화와 사시(史詩) 중에서 한족의 창세신을 찾고자 한다면 반고(盤古), 제준(帝俊), 거령(巨靈), 촉룡(燭龍) 및 황제(皇帝) 등을 들 수 있을 것이다.

서양신화의 체계성과 다른 중국 신화의 분산성으로 인해 신화를 소재로 한 온라인게임 개발 및 제작은 더욱 많은 어려움을 겪게 된다. 그리고 이러한 분산성으로 인해 중국신화는 현대인들이 신화를 이해하고 감상할 수 있는 적합한 서술방식이 결핍되어 있다. 범례로 삼을 수 있는 신화를 소재로 한 소설도 없으며, 신화전설에 첨가할 예술적인 기법도 없기 때문에 현재 중국산 게임시장은 마법과 선술, 기사와 협객 등 동서양의 문화가 혼잡하게 결합된 제품이 만연하고 있다.

이와 같은 제품은 그 함의가 부족하기 때문에 비록 많은 부분을 포함하고 있지만 문화적인 기반이 결핍되어 있다. 해외의 경우, 특히 유럽은 그들의 예술방식을 게임에 결합해 문화적 기반이 튼튼한 게임을 제작해내고 있다. 하지만 중국산 게임은 단지 신화와 무협을 외관만을 빌어 게임을 제작해 게이머들은 게임의 신화 및 무협의 배경을 이해할 수 없다.

2. 신화를 소재로 한 온라인게임의 발전 가망

유럽은 그들이 문화를 이용한 판타지게임으로 중국 시장을 공략하고 있다. 이에 대항하기 위해 중국은 무협과 명작 이외에 가장 좋은 소재인 신화전설을 이용해야 한다. 비록 전문에서 중국 신화전설을 이용한 게임제작의 어려움을 밝혔으나 어렵다고 해서 게임개발을 그만두어서는 안 된다.

각종 소재의 게임들이 경쟁하고 있는 시장상황에서 신화전설을 소재로 한 게임은 시장에서 좋은 성과를 거둘 것이다. 초기 콘솔게임에서 신화전설을 소재로 성공한 게임으로는 《시엔웬찌엔/軒轅劍/현원검》 시리즈가 있으며 이후 비교적 성공한 중국산 온라인게임으로는 《화샤OL/华夏OL/화하OL》가 있다. 《화하OL》는 다양한 중국 신화의 특징이 잘 결합된 중국 특색을 지닌 온라인 게임으로 많은 게이머들의 사랑을 받았다.

작년에 출시된 《완메이스제/完美世界/완미세계》는 세계적으로 유행하고 있는 3D방식을 이용해 제작되었다. 본 게임은 신화전설과 게임 콘텐츠를 적절하게 결합했기에 게이머들은 자연스럽게 게임을 즐길 수 있었다. 2006년 왕이는 거액의 자금을 들여 외국의 3D게임 개발엔진을 구입해 반고의 천지창조 이후부터의 신화전설을 배경으로 한 《티엔샤얼/天下貳/천하2》 개발에 착수했다.

《천하2》는 성공한 게임들의 성공요소를 배합했다. 뿐만 아니라 문화의 기반확립에도 중점을 두고 있어 문학, 게임화면, 게임음악 등 전반 영역에서 중국적인 특색이 강한 신화세계 재현에 힘쓰고 있다. 이러한 노력은 공식 홈페이지에서 더욱 두드러진다. 본 게임의 공식 홈페이지는 기타 게임들처럼 게임 공략, 이벤트 등 홍보에 중점을 두지 않고 게임 속 각 종족 및 지리적 배경 등 지식 전달에 중점을 두고 있다. 이러한 방법은 많은 어려움이 따르지만 신화전설 소재의 온라인게임 제작에 있어 자국 업체들의 좋은 본보기가 되고 있다.

중국산 온라인게임에 있어 중국적인 특색을 지닌 게임소재는 위와 같이 3가지로 구분할 수 있다. 이 3가지 소재는 중국산 온라인게임 개발에 있어 중요한 요소로 이미 많은 게임제작자들도 관심을 두고 있지만 시장 체계에 대한 완벽한 인식이 결핍되어 있다. 그리고 왕이처럼 선진적인 기술에 거액을 투자, 게임을 제작하는 업체도 소수에 불과하다. 중국산 게임제작에 있어 기술부문의 투자를 확대, 고품질의 중국산 게임을 제작해 게이머들의 인정을 받는 날이 빨리 오기를 기대해 본다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-15/20060615165628135.shtml>

King soft 새로운 온라인게임 대리 예정

소식에 따르면 King soft는 새로운 온라인게임을 대리할 계획으로 King soft와 대리 계약을 맺을 업체는 유명한 게임스튜디오이다. 본 게임스튜디오가 제작한 게임은 Q버전으로 계약이 성사 될 경우 King soft는 4번째 Q버전 게임을 대리하게 될 것이다.

2005년 《WOW》의 성공에 가려진 왕이의 2가지 Q버전 제품 《따화시요우2/大话西游2/대화서유2》와 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》는 1.71억 달러의 높은 수익을 창출한 동시에 유저들에게 높은 인기를 끌었다. 하지만 이 두 편의 게임은 출시 된지 이미 2년이 지난 관계로 게이머들은 새로운 Q버전 게임을 필요로 하고 있어 king soft에게는 호기가 아닐 수 없다.

King soft가 대리하게 될 게임은 아직까지 베일에 가려져 있지만 King soft 고위층 인사들은 앞으로 대리하게 될 게임에 상당한 기대를 가지고 있다. 어려운 전환기를 거치고 있는 성따와 대형 게임을 자체개발하는 왕이가 전성기를 거쳐 안정적인 단계에 진입함에 따라 king soft와 다른 업체들에게 있어 주춤거리는 두 회사의 자리를 차지할 수 있는 최상의 기회가 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-19/20060619101432923.shtml>

“산동성 온라인 산업 포럼” 개최

온라인게임의 급속한 발전으로 올해 시장규모가 80억 위안을 돌파할 것으로 예상된다. 하지만 산동지역에는 올해 3월까지도 온라인게임 업체가 한 개도 없어 이러한 온라인게임의 발전을 찾아보기 힘든 실정이다. 하지만 6월 17일, "산동성 온라인산업 발전 포럼"이 상설조직 되었으며 관련 인사들은 앞으로 산동성 온라인산업의 빠른 발전을 위해 노력할 것이라고 밝혔다.

온라인게임은 90년대 중국에 등장한 이후 급속한 발전을 이뤘으며, 게임시장은 지난 5년간 12배의 증가세를 보였다. 소식에 따르면 현재 중국 100여 개 게임 운영업체들은 주로 베이징(43.1%), 상하이(33.3%) 두 곳에 분포되어 있으며 나머지는 광둥, 푸지엔(福建) 및 쓰촨(四川) 지역에 분포되어 있다.

산동성은 경제가 비교적 발달된 도시로 많은 인구를 보유하고 있다. 그리고 약 70만 명의 게임 유저 및 네티즌을 보유하고 있어 중국 각 대형 게임업체들이 앞 다투어 진출하고자 하는 지역이다. 또한 산동성에는 우수한 인터넷 업체와 기초 전자 통신 설비 및 IT 관련 회사들이 많이 소재

해 있다. 하지만 올해 3월에 이르러서야 첫 게임 운영업체인 산둥 환러청(欢乐城)네트워크 회사가 설립되어 산동성은 비로소 게임 산업에 진출하기 시작했다.

"산동성 온라인산업 발전 포럼"도 바로 환러청회사가 주최한 것이다. 소식에 따르면 환러청은 중국에서 비교적 유명한 한 실업회사가 투자한 회사로 서버와 관련해 량차오(浪潮)와 전략적 협력 관계를 맺었다. 량차오는 몇 년 전 온라인게임에 전문적으로 사용되는 고성능 서버를 개발한 회사로 본 서버는 현재 중국 각 온라인게임 회사들이 대량으로 사용하고 있다.

"산동성 온라인산업 발전 포럼"은 온라인게임 시장의 육성과 발전에 도움을 주는 각종 세미나와 교류행사를 정기적으로 개최해 산동성 게임 산업의 빠른 발전을 이끌 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-20/20060620090426370.shtml>

사천성 온라인게임 업체 동남아 진출, 해외 투자

청두 디지털 엔터테인먼트 산업 해외 확장계획이 첫 발을 내딛었다. 청두지역의 게임 개발업체로는 처음으로 동남아 시장에 진출한 이하이칭티엔(逸海情天) 과기유한공사의 허샤오웨이(何啸威) CEO는 싱가포르의 한 유명한 투자기구에게서 융자실시 의향을 확인했다고 밝혔다. 또한 본 프로젝트는 싱가포르 경제개발원(EDB)이 추진하는 계획의 하나로 정부와 벤처 투자자가 동등한 금액의 자금을 투입함에 따라 관련 자금은 수천만 위안에 달한다고 밝혔다. 따라서 이하이칭티엔은 싱가포르에서 처음으로 융자를 받는 사천 IT기업이 될 것이다.

작년 싱가포르에서 개최한 동남아기업 정상회담에서 허샤오웨이는 “이하이칭티엔의 사업 발전계획은 싱가포르 경제개발원과 중국 과기부의 지원을 받고 있다. 싱가포르는 아시아의 상업중심인 동시에 동남아, 중국 및 유럽 시장을 연결하는 교량으로 신규 게임을 세계 여러 시장에 홍보할 수 있는 좋은 시범지역이다” 라고 밝혀 현지 투자자들로부터 많은 주목을 받았다.

이하이칭티엔은 작년 중국 휘쨰(火炬) 싱가포르 과기원 창업센터에 처음으로 진출한 기업 중의 하나로 허샤오웨이가 팀을 조직, 싱가포르와 말레이시아의 게임시장을 개척했다. 이들이 개발한 《하이티엔잉승찬/海天英雄传/해천영웅전》은 이미 이 두 나라에서 6만 명의 유저를 보유하고 있으며 앞으로는 베트남의 게임시장을 개척할 예정이다.

허샤오웨이에 따르면, 이하이칭티엔이 개발한 모바일 게이머와 컴퓨터 게이머가 동시에 게임을 즐길 수 있는 Dream I 소프트웨어가 현재 네덜란드, 이태리 및 호주에서 테스트 중이다. 또한 2006년 게임박람회 E3 참가를 통해 여러 나라에서 합작 파트너를 찾고 있는 중이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-21/20060621091359750.shtml>

《타오짤/挑战/데카론》 애니메이션 원고 모집

온라인게임 《타오짤/挑战/데카론》은 각 만화가들의 작품을 모아 한국에서 전시회를 열 계획이다.

온라인게임 《데카론》의 동명 만화가 한국에서 인기를 얻고 있으며 또한 만화제국인 일본에도 성공적으로 진출, 일본 동류 만화를 제치고 만화제품 중 판매 1위를 차지해 일본의 여러 유명 애니메이션 주식회사들은 《데카론》 플래시게임 제작을 계획하고 있다.

최근 《데카론》의 한·중 양국의 운영업체는 대규모의 애니메이션 전시회를 개최할 계획이다. 본 행사는 한·중 양국 및 세계 각국의 우수한 만화가를 대상으로 만화 원고를 모집, 공동으로 애니메이션 사업을 추진할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-22/20060622112152628.shtml>

성따 《아크로드》 접속자수 15만 명 돌파

성따의 올해 첫 MMORPG게임 《빠왕따루/霸王大陆/아크로드》는 4월 30일 클로즈 베타서비스 이래 많은 게이머들의 사랑을 받고 있으며 성따의 베타서비스 기록을 이미 넘어섰다.

6월 18일 오픈 베타서비스를 시행한 이후, 클로즈 베타서비스 지역이 포함된 이전 6구역 서버의 한정 인원수가 꼭 차 당일 저녁 오픈 베타서비스를 시행할 예정이었던 6, 7구역도 시간을 앞당겨 베타서비스를 시행했다. 시행 후 20분 뒤 6, 7구역 서버의 한정 인원수도 꼭 차버렸다. 오픈 베타테스트 시행 3일 후, 제 8, 9 구역도 베타테스트를 동시에 시행했으나 서버가 마비되어 접속자수가 15만에 그쳤으나 성따의 최고 게임기록을 넘어섰다.

그러나 본 게임 운영진들이 가장 관심을 두는 부분은 데이터 상의 수치가 아닌 유저들의 서버 접속 상태이다. 전 구역의 베타서비스로 인한 서버의 과부하로 게임접속 및 게임과정에서 일부 유저들이 불편을 겪었기 때문이다. 이런 상황을 타개하기 위해 성따는 최근 국제 서버 공급업체에 대량의 발주서를 보낸 동시에 중국 각 기계 관리실의 잔여 서버를 이용, 서버 상태를 조율하고 있다.

많은 유저를 게임에 끌어오는 것보다 더욱 중요한 것이 바로 게임을 제대로 체험할 수 있는 최상의 서비스를 유저들에게 제공하는 것이다. 이를 위해 《아크로드》 기술진들은 중국 각 지역의 기계 관리실에서 서버 가설작업을 진행하고 있다. 그리고 기획원들은 대규모 온라인 이벤트를 기획하고 있으며 한국에서 온 기술진들은 베타테스트 직원과 함께 테스트 기간에 발생된 BUG를 해결

하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-21/20060621114226984,1.shtml>

성따의 주동적인 판권보호 운동

2006년 6월 6일 국가판권국은 국무원 총리 원자바오(温家宝)가 서명한 제468호 국무원령 《정보 네트워크 전파 권리 보호 규정》을 발표했으며 본 규정은 2006년 7월 1일부터 시행된다. 하지만 본 규정은 온라인게임 판권에 대한 구체적인 보호 사항이 해석되어 있지 않기 때문에 중국 게임업체들의 주동적인 판권보호는 현명한 선택이라고 할 수 있다. 중국 업체 중 성따가 가장 주동적으로 판권보호에 힘쓰고 있다.

성따가 지적재산권 보호를 중시하게 된 원인은 《미르의 전설》 게임에 있다. 성따는 《미르의 전설》 대리로 엄청난 성공을 거두었지만 또한 《미르의 전설》 판권문제로 인해 위기에 처하기도 했기 때문이다.

판권 문제 외에 게임업체는 불법 프리서버와 매크로 문제에 직면해 있다. 해적판 방지에 효과적인 비즈니스 시뮬레이션으로 온라인게임은 해적판으로 위기를 겪었던 콘솔에서 벗어났으며 짧은 몇 년 사이에 수십억 위안에 달하는 새로운 산업으로 발전했다. 그러나 현재 또다시 해적판이 온라인게임 산업에 침범하고 있다.

2002년 9월 《미르의 전설》 한국 판권을 보유한 액토스소프트가 이태리의 유럽 서버의 초기 영문버전 서버 설치프로그램이 부주의로 인해 노출되었다고 밝혔다. 이로 인해 결국 중국 내 《미르의 전설》 불법 프리서버가 범람하게 되었다. 성따는 그 후 몇 개 월 동안 중국 각 지역의 문화, 공상 및公安 부문과 함께 효과적인 불법 프리서버 단속활동을 진행했다.

그리고 중국 전신(电信), CNC, 차이나 모바일, 차이나 유니콤 등 전자통신 운영업체와 연합하여 불법적인 프리서버 접속 서비스를 거부했으며, 운영업체의 각 지역 자회사에 대해서도 불법 프리서버 환경에 노출되지 않도록 당부했다.

《미르의 전설》 불법 프리서버 사건 이후, 성따는 판권보호 체제를 성공적으로 구축했다. 성따의 판권보호 활동에 있어 지적재산권 소유에 가장 큰 중점을 두었다.

2004년 11월 성따는 정식으로 액토스소프트와 계약을 체결, 9,170만 달러의 현금을 지불하고 액토스소프트의 주식 29%를 인수해 액토스소프트의 제1주주가 되었다. 액토스소프트는 《미르의 전설》의 50% 판권을 갖고 있어 성따는 액토스소프트의 주식을 인수함으로써 판권문제를 마무리 짓게 되었다.

또한 미국의 게임엔진 개발 전문업체인 ZONA의 인수와 중국 과학원 자동차 연구소와의 각종 기술 협력으로 성따는 게임의 연구·개발에 필요한 핵심적인 기술 지원을 제공 받을 수 있게 되었으며 만약에 발생할 수 있는 지적재산권 문제도 예방할 수 있게 되었다.

성따는 이미 완벽한 지적재산권 관리 제도를 도입했으며 직원들의 창조적 역량을 적극 지원하는 동시에 소프트웨어 지적재산권의 소유권을 명확히 했다. 2005년 초부터 성따는 거대한 흥 엔터테인먼트전략을 전개했으며 인수 및 전략적 협력 등의 방식을 통해 이미 가장 풍부한 콘텐츠 자원을 보유하게 되었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-14/20060614140852140.shtml>



Game 순위

중국 온라인게임 기대 작 TOP10 (25)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
2	3↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
3	4↑	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
4	5↑	화샤II(華夏II / 화하II)
5	9↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
6	7↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	8↑	줘웨즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
8	10↑	시엔징찬취2(仙境传说2 / 선경전설2)
9	12↑	띠위즈먼:룬똥(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)

10	11↑	완왕즈왕2(万王之王2 / 만왕지왕2)
11	14↑	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
12	13↑	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
13	6↓	따탕평원(大唐风云 / 대당풍운)
14	2↓	Rohan
15	-	따항하이스트아이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
16	-	짚철퇴이Online(战锤online / Warhammer Online)
17	-	Gambledon
18	NEW	HUXLEY
19	20↑	Shaiya(샤이아)
20	NEW	취상2(巨商2 / 거상2)

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-19/20060619090203657.shtml>



Game 회사소개

환러청(欢乐城) 온라인게임회사

환러청(欢乐城)은 온라인게임 개발, 운영, 홍보 및 관련 서비스를 제공하는 온라인게임 회사로 산동성의 첫 게임회사로 게임 산업을 이끌고 있다. 그리고 대형 MMORPG온라인게임, 모바일게임, 캐주얼게임 및 게임관련 교육 등 여러 사업을 추진하고 있어 산동성 정부와 관련 부문의 적극적인 지원을 받고 있다.

환러청의 2006년 목표는 산동성을 기반으로 중국 10대 게임회사로 부상하는 것이다. 그리고

2008년에는 25억 위안의 수익 달성을, 2009년에는 나스닥 상장을 목표로 하고 있다.

《신정허OL/新郑和OL/신정하OL》 : 현재 전국적으로 오픈 베타서비스를 진행하고 있는 본 게임은 환러청의 첫 제품으로 3D 해양 MMORPG게임이다. 본 게임은 광활한 바다, 웅장한 해전, 완벽한 임무 및 화려한 장비로 해상전투를 좋아하는 게이머들의 주목을 받고 있으며 현재 동접자 수 2만 명을 초과했다.

본 게임은 중국의 대항해사 정하(鄭和, Zheng He, 1371~1435)의 항해를 배경으로 하고 있으며 민족정신의 고취와 건전한 온라인게임 제작을 위해 자체개발로 제작되었다. 그리고 선진기술을 이용해 온라인접속 문제를 해결함으로써 게이머들은 어떠한 네트워크를 사용해도 게임 서버에 손쉽게 접속할 수 있게 되었다. 또한 네트워크 불안정으로 인해 게임 속도가 느려지는 상황도 발생하지 않게 되었다.

몇 개월에 걸쳐 오픈 베타서비스를 진행한 《신정하》는 7월 중순부터 정식으로 유료서비스를 진행하게 된다. 그리고 유료서비스 전에 선불 충전을 실시하고 게이머들에게 각종 우대정책을 실시할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-19/20060619143622170,1.shtml>

정보 네트워크 전파 권리 보호 규정 (1)

제 1 조 저작권자, 공연자, 녹음 녹화 제작자(이하 저작권자로 통칭)의 정보 네트워크 전파 권리를 보호하고 사회주의의 정신문명과 물질문명 건설에 유익한 작품의 제작 및 전파를 지지하기 위해 《중화인민공화국 저작권법》(이하 저작권법)에 근거해 본 규정을 제정한다.

제 2 조 저작권자가 가진 정보 네트워크 전파 권리는 저작권법과 본 규정의 보호를 받는다. 법률 및 행정 법규가 별도로 규정한 것 외에 어떠한 단체나 개인이 정보 네트워크를 통해 타인의 작품, 공연, 녹음 녹화 작품을 공개 및 제공할 경우, 반드시 권리인의 허가를 받아야하며 비용을 지불해야 한다.

제 3 조 법적으로 금지된 작품, 공연, 녹음 녹화 제품은 본 규정의 보호를 받지 못한다. 저작권자가 정보 네트워크 전파 권리를 행사할 경우, 헌법, 법률 및 행정법규를 위반하거나 공공이익에 손해를 주어서는 안 된다.

제 4 조 정보 네트워크 전파 권리를 보호하기 위해 저작권자는 기술적인 조치를 취할 수 있다. 어떠한 단체나 개인은 저작권자가 취한 기술적인 조치를 고의적으로 파괴 혹은 우회할 수 없다. 또한 기술적인 조치를 파괴 혹은 우회할 수 있는 장치 및 부품을 고의적으로 제조, 수입 및 제공할 수 없다. 그리고 타인에게 기술적인 조치를 파괴 혹은 우회할 수 있는 기술적인 서비스도 제공할 수도 없다. 그러나 법률 및 행정법규가 우회할 수 있다고 규정된 것은 제외된다.

제 5 조 어떠한 단체나 개인은 저작권자의 허가 없이 아래와 같은 행위를 할 수 없다.

(1) 정보 네트워크를 통해 제공되는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 저작권 전자 정보를 고의로 삭제 또는 변경하는 경우. 기술적 원인으로 불가피하게 삭제 또는 변경된 경우는 제외된다.

(2) 저작권자의 허가 없이 저작권 전자 정보가 삭제 또는 변경된 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 고의로 정보 네트워크를 통해 제공하는 경우.

제 6 조 정보 네트워크를 통해 타인의 작품을 제공할 경우, 아래의 상황에서는 저작권자의 허가 와 비용 지불이 불필요하다.

(1) 어떠한 제품을 소개 및 평가하거나 어떠한 문제를 설명하기 위해 대중에게 제공된 작품에서 이미 발표된 작품을 인용한 경우.

(2) 시사뉴스를 실시간으로 보도하기 위해 대중에게 제공된 작품에서 불가피하게 이미 발표된 작품을 재현했거나 인용한 경우.

(3) 학교 수업 또는 과학적인 연구를 위해 소수의 학생 및 연구원에게 이미 발표된 작품을 소량으로 제공한 경우.

(4) 국가 기관이 공무 집행을 위해 합리적인 범위 내에서 이미 발표된 작품을 대중에게 제공한 경우.

(5) 중국 공민, 법인 및 기타 조직이 중국 언어와 문자로 제작한 작품을 소수민족의 언어로 번역해 중국 내 소수민족에게 제공한 경우.

(6) 영리를 목적으로 하지 않고 이미 발표된 작품을 맹인들이 감지할 수 있는 특수한 방법을 이용해 맹인에게 작품을 제공한 경우.

(7) 정보 네트워크에 이미 발표된 정치 및 경제와 관련된 시사성 문장을 제공한 경우.

(8) 공공집회에서 발표된 발언내용을 제공한 경우.

제 7 조 도서관, 문서국, 기념관, 박물관 및 미술관 등은 저작권자의 허가 없이 소장하고 있는 작품을 합법적으로 출판한 디지털 작품과 법에 따라 진열 또는 보존을 위해 디지털 형식으로 복제한 작품을 각 서비스 대상에게 정보 네트워크를 통해 제공할 수 있다. 하지만 직접적 또는 간접적으로 경제적 이익을 취해서는 안 된다. 하지만 당사자와 별도로 약정한 경우는 제외된다.

상기에 규정한 진열 또는 보존을 위해 디지털 형식으로 복제되는 작품은 이미 손실 및 파손 위험이 있거나 또는 분실 및 도난 되었거나 저장 방식이 이미 기한을 초과한 경우여야 한다. 또한 시장에서 구매할 수 없거나 현저하게 높은 가격으로만 구입이 가능한 작품이어야 한다.

제 8 조 정보 네트워크를 통해 9년제 의무교육 또는 국가교육을 시행할 경우, 저작권자의

허가 없이 이미 발표된 작품의 부분단락 또는 짧은 문장, 음악, 미술, 촬영 작품을 수업 자료로 이용할 수 있다. 원격 교육기관은 등록된 학생들에게 상기와 같은 수업 자료를 제공할 수 있다. 하지만 저작권자에게 비용을 지불해야 한다.

<다음 호에 계속>

자료 : http://www.gov.cn/zwgk/2006-05/29/content_294000.htm

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