



특집

- 게임 매크로로 인한 분쟁
- 중국 Q버전 온라인게임 경쟁의 7대 관건

China Game News

- 도시 청소년 매월 온라인게임에 82위안 소비
- 중국의 모바일 부가가치서비스와 온라인게임 산업
- 두커우(渡口), 《天机OL》로 제1회 런던 게임축제에 참가
- 아이템 도난당한 《미르》의 게이머, 성따 기소
- 게임사업위원회(游戏工委), 한국 G★2006 참가단 조직

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (37)

Game 소개

- 《진용천사판2Online/金庸群侠传2Online/김용군협전2Online》

Game 회사소개

- 상하이 선파(申发)소프트웨어

Game 법률 및 정책

- 18세 이하, E-sport 참여 불가능

게임 매크로로 인한 분쟁

즈창(志强) 등 3명은 2대의 서버와 6대의 컴퓨터만을 이용해 “미르의 전설 3G” 게임 매크로를 연구 개발해 280만 위안에 달하는 매출을 올렸다. 그러나 현재 이들 3명은 저작권 침해 혐의로 기소되었으며, 베이징에서의 첫 온라인게임 매크로 관련 사건이 되었다.

온라인게임 매크로는 합법적인 온라인게임 프로그램과 연결이 가능한, 게임 외 보조 프로그램 소프트웨어이다. 쉽게 말하면 게이머들이 짧은 시간과 적은 금액으로 업그레이드 할 수 있도록 도와주는 프로그램이다. 게이머들은 이를 통해 우수한 아이템들을 많이 획득할 수 있다.

“미르의 전설 3G” 게임의 운영업체인 광저우 광통(光通) 통신발전유한회사 관계자에 따르면 정상적인 상황에서 서버는 3,000명까지 수용할 수 있으나, 매크로가 사용될 경우 1,500명 정도만이 서버에 접속할 수 있다. 그리고 매크로가 서버의 고장을 유발, 게이머들의 정상적인 접속을 방해하고 있다.

2004년 초, 즈창(志强)은 웨이싱(瑞星)백신 소프트웨어의 부총재직을 사직했다. 그리고 대학 동창인 신흥(新鸿)과 아내인 룡링(龙玲)과 함께 베이징 웨이룽관(回龙观)에서 온라인게임 매크로를 설계, 판매하기 시작했다.

이들은 자체 기술과 경험을 이용, “미르의 전설 3G” 게임 프로그램의 소스코드를 해독한 후, 클라이언트의 일부분을 수정 또는 교체해 복제했다. 그리고 자체 연구개발한 “007 미르의 전설 3 매크로”, “008 미르의 전설 3 매크로”, “슈퍼맨 미르의 전설 3 매크로” 등 컴퓨터 소프트웨어도 판매했다.

올해 5월 19일, 하이디엔취(海淀区) 인민 검찰원은 저작권 침해 혐의로 이 세 사람을 기소했다. 검찰원은 이 세 사람이 저작자의 동의 없이 관련 소프트웨어를 복제 발행해 이익을 획득한 만큼, 저작권 침해행위가 성립된다고 밝혔다.

하지만 즈창은 자신의 행위는 “2차 개발” 과정일 뿐, 저작권을 위반한 복제행위가 아니라고 반박하고 있다. 사실 게임 매크로는 해적판 및 해적도서와는 다르다. 다른 사람의 성과를 그대로 취하는 것과는 달리, 일부 게임 매크로는 Sock기술, API기술, 시뮬레이션 키보드 및 마우스 등 첨단 기술을 이용하고 있어 상당한 기술력을 보유하고 있다. 이 부분 또한 피고인이 게임 매크로를 “2차 개발”로 주장하는 이유이다.

최근 온라인게임은 시장규모가 확장되는 동시에 “매크로” 연구개발단과 “개인서버” 시장 역시 급속히 발전하고 있다. “2006 국제 판권 포럼”에서 상하이 성따 네트워크 발전유한회사의 CE

O 천티엔차오는 온라인게임 산업에서 "개인서버"와 "매크로"가 정규 기업들이 노력으로 일궈놓은 결과물들을 자신들의 이익으로 삼고 있다고 주장했다.

국가 판권국의 연샤오홍(阎晓宏) 부국장은 “가상세계와 현실세계에서 법률은 모두 똑같이 적용될 것이며, 온라인 권리 보호는 네트워크 환경에서 저작권 보호의 연속선에서 이루어질 것이다. 7월 1일부터 시행되고 있는 《정보 네트워크 전파 권리 보호 규정》은 중국 산업발전의 수요 및 국제 정세변화 그리고 중국의 발전 요구에 부합되고 있다”고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-29/20060929140302969.shtml>

중국 Q버전 온라인게임 경쟁의 7대 관건

현재 언급되고 있는 MMORPG게임은 대부분 《WOW》와 같은 3D MMORPG게임을 가리키고 있다. 하지만 온라인게임의 다운로드 순위나 동접자수 등으로 볼 때 Q버전 MMORPG게임이 중국 온라인게임의 진정한 승자임을 알 수 있다. 수입부문을 보더라도 중국 온라인게임 산업의 거두인 The9과 성따는 2006년에 들어 수입의 유지단계에 진입했을 뿐이다.

이번 분기, The9는 《WOW》에 의존해 3,390만 달러의 영업수입을 기록했지만, 왕이의 수입액에는 훨씬 미치지 못한다. 성따의 순수 영업수입은 5,070만 달러로 The9보다는 높지만 작년 동기에 비해 24% 감소했다. 또한 7,200만 달러를 기록한 왕이보다 낮다. 그리고 현재 왕이가 자체 연구개발한 Q버전 중국산 온라인게임 《명환시요우/梦幻西游/명환서유》는 중국 온라인게임에서 높은 위치를 차지하고 있다.

1. 7,200만 달러 유치

7,200만 달러의 투자를 획득한 KingSoft는 올해 안으로 왕이가 독점하고 있는 현 게임 산업의 정세를 바꿀 것이라고 밝히며 Q버전 온라인게임 시장진출 의도를 비추었다. 왕이의 《명환서유》는 한 분기에 최대 5억 위안에 달하는 영업수입을 기록했다. 이에 Kingsoft 중국 4대 기서를 주제로 한 《수호Q전》의 대리권을 획득했다.

KingSoft의 CEO 레이전(雷军)은 7,200만 달러의 자금을 Q버전 MMORPG 게임운영 및 전략적 준비에 사용할 것이라고 밝혔다. 따라서 이는 KingSoft가 중국 최대의 게임 연구개발 기업을 목표로 하는 출발점이 될 것이다. 업계 인사들은 이 7,200만 달러의 자금이 향후 KingSoft의 상장을 촉진할 것으로 전망하고 있다.

2. 휘스스튜디오(火石工作室)

왕이와 KingSoft 간의 대립은 자금과 제품에서만 이루어지지 않고 있다. Q버전 온라인게임의 1인자 쟁탈전은 Q버전 《수호 Q전》이 왕이의 전 직원 우시쌍(吴锡桑)이 설립한 휘스스튜디오(火石工作室)에서 개발되었기 때문이다. 올해 6월 Kingsoft의 《수호Q전》 경영권 획득으로 인해 《수호Q전》과 《몽환서유》 간의 경쟁이 시작되었다. 그리고 우시쌍(吴锡桑)과 왕이의 관계, 그리고 《몽환서유》 기획책임자인 쉬버(徐波)가 KingSoft으로 이직함에 따라 양사는 가장 직접적인 경쟁자가 되었다.

《수호Q전》의 제작 기자회견에서 휘스스튜디오 CEO 우시쌍(吴锡桑)은 KingSoft와의 협력을 통해 《몽환서유》를 뛰어넘겠다고 도전장을 내밀었다. 하지만 KingSoft와 왕이 양사에 있어서 휘스스튜디오 또한 방심할 수 없는 상대임이 분명하다. KingSoft의 CEO인 레이전은 우시쌍(吴锡桑)의 발언을 묵인했다. 그리고 《수호Q전》의 경영목표에 관한 질문에는 직접적으로 대답하지는 않았지만 우시쌍(吴锡桑)보다 더 큰 목표를 갖고 있음을 내비쳤다.

3. Q버전 MMORPG

중국에서 Q버전 MMORPG게임은 세계 어느 국가에서보다 커다란 인기를 누리고 있다. 이는 중국의 게임 환경과 관계가 깊다. 해외 게이머, 특히 유럽의 게이머들은 대부분 TV 게임을 즐기기에 치열한 장면을 좋아하며, 일본과 한국의 게이머들은 화면의 이미지에 더 큰 관심을 두고 있다. 하지만 중국의 게이머들은 대부분 게임을 즐기는 동시에 채팅과 음악, 그리고 뉴스를 즐긴다. 이런 이유로 《몽환서유》 같은 게임이 넓은 시장을 보유하게 되었다. 그리고 조작이 간편하고 컴퓨터 사양이 낮기 때문에 중국 내에서 급속히 발전하고 있다.

이런 Q버전의 MMORPG는 대부분 실시간 지불 방식을 채택하고 있어 중국 게이머들에게 인기를 끌고 있다. 이것은 상당한 기술력을 갖춘 KingSoft가 Q버전 MMORPG 시장에 진출한 원인 중 하나이기도 하다. 이 외, 중국 Q버전 MMORPG는 기술 또는 경영면에서 모두 3D게임보다 우위를 갖고 있다. 이는 KingSoft나 휘스스튜디오가 《수호Q전》을 중국에서 성공시킬 수 있다는 자신감을 보이는 이유기도 하다.

4. 경쟁력

왕이의 《몽환서유》가 비록 현재 Q버전 온라인게임과 중국 온라인게임 분야에서 우위를 차지하고 있지만 오랜 경영으로 이미 쇠퇴기에 들어서고 있다. 하지만 아직 본 게임과 경쟁할 수 있는 게임이 나타나지 않았기 때문에 《몽환서유》의 생명이 지금까지 연장될 수 있었다. 이에 반해 KingSoft 레이전은 《수호Q전》을 “Q 버전 온라인게임의 백과사전”, “2D Bout장르 게임의 최종판”으로 극찬하고 있다.

하지만 중국에서 유일하게 백만 명의 동점자수를 돌파한 《몽환서유》는 기타 온라인게임이 갖추지 못한 특징을 갖고 있다. 바로 중국 서유기와 각종 줄거리, 퀘스트 시스템의 결합, 그리고 “보물찾기”와 같은 새로운 게임방법이다. 왕이의 게임 콘텐츠 제작수준은 이미 국제적인 수준으로

《수호Q전》은 바로 이러한 부분을 극복해야 한다. 게임자체의 품질과 게이머들의 선택에 의해 《수호Q전》의 성공과 실패가 결정될 것이다.

5. 자체 연구개발

성따와 The9과 달리 자체 연구개발의 길을 걷고 있는 왕이의 산하 게임 《몽환서유》와 《대화서유》는 각각 동접자수 100만과 50만 명을 기록했다. 하지만 왕이의 우시쌍(吴锡桑)과 쉰(徐波)이 모두 KingSoft로 이직한 상황에서 이번 경쟁에서는 KingSoft가 우위를 갖고 있다고 볼 수 있다.

그리고 왕이의 주력게임인 《대화서유》와 《몽환서유》의 게임 줄거리와 구조가 이미 게이머의 흥미를 끌지 못하고 있다. 또한 많은 새로운 게임의 출시와 무료화 서비스로 인해 게이머들을 끌어들이기가 쉽지 않다. 이러한 상황에서 왕이는 더 이상 자체 연구개발로만 문제를 해결할 수 없게 되었다.

지금까지 왕이는 합작파트너 없이 자체 제품의 경쟁력을 바탕으로 실적을 쌓아왔지만 이로 인해 유통 판매 구조의 부실을 키워왔다. 이는 왕이가 우수한 제품을 보유하고 있음에도 더 이상 발전하지 못하고 있는 원인이기도 하다.

반면, 《수호Q버전》의 지적재산권을 갖고 있는 KingSoft는 새로운 게임의 이미지로 게이머들의 주목을 받을 것으로 예상된다. 독창적 실력, 강력한 외적 지원으로 KingSoft는 왕이와 같은 기술력을 가지고도 우위를 갖게 될 것으로 전망된다.

6. 유료 서비스와 무료 서비스 간의 경쟁

중국 온라인게임 경영업체들은 무료서비스와 유료서비스 경영방식을 둘러싸고 많은 고민을 하고 있다. 유료서비스를 실시할 경우 게이머들이 감소할 것이며, 무료서비스를 실시할 경우 수익 문제가 발생할 수 있기 때문이다. 이는 《몽환서유》와 《대화서유》가 직면하고 있는 문제인 동시에 출시되기 전, 《수호Q전》이 해결해야 할 문제이기도 하다.

조사에 따르면 게이머의 게임에 대한 평균 집중도는 8개월로, 2년 이상 고정적인 게임을 즐기는 게이머는 없으며 한 게임을 1개월 동안만 즐기는 게이머는 17.28%에 달한다. 이는 중국의 많은 우수한 게임들이 무료서비스를 실시하는 원인이기도 하다. 하지만 왕이는 줄곧 0.4위안/시간, 유료서비스를 견지, 이로 인해 지속적인 발전을 유지해왔다. 그러나 KingSoft의 경우, 모든 게이머들이 대량의 시간을 소모하는 MMORPG의 비용을 부담할 수 없다는 현실을 고려해 《수호Q전》의 무료서비스와 부가가치서비스의 유료 경영방식을 동시에 채택할 것으로 예상된다.

7. 원가

원가는 기업 자체가 갖고 있는 자본에 의해 결정된다. 왕이는 최근 몇 년 간 온라인게임 시장에서의 노력과 상장 용자를 통해 커다란 발전을 이루었다. KingSoft 또한 연구개발에 대한 투자를 아끼지 않았다.

비록 현재, 왕이의 게임이 우수한 수익성을 유지하고 있지만 3/4분기 온라인게임 영업매출이 1% 하락했음을 발표함에 따라 현재 직면하고 있는 상황을 간접적으로 인정하고 있다. 그리고 《대당호협》과 《천하2》의 경영상의 어려움 또한 왕이에게 압력을 가하고 있다. 하지만 KingSoft는 이러한 문제없이 자체의 실력과 새로운 투자 자금으로 《수호Q전》을 성공적으로 운영할 수 있을 것으로 전망하고 있다.

결론

자세한 연구가 없이는 중국 Q버전 MMORPG게임이 중국 온라인게임의 승자인 것을 알기 힘들다. 현재 KingSoft가 중국 온라인게임 산업의 최고봉이 되기 위해 왕이의 Q버전 게임에 도전장을 내밀었지만, 여전히 100만 명의 동접자수를 보유하고 있는 왕이를 뛰어넘기 위해서는 충분한 준비와 실력을 갖추어야 할 것으로 예상된다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-10/nw2006101000007.shtml>



China Game News

도시 청소년 매월 온라인게임에 82위안 소비

중국 청소년 연구 센터와 시장 연구기관에서 발표한 청소년 생활 방식 관련 조사 결과에 따르면 베이징, 상하이, 광저우 등 8개 도시의 청소년들은 매월 온라인게임에 약 82위안을 소비하고 있다. 그리고 62.5%의 청소년들은 용돈의 대부분을 식품과 음료수 구매에 소비하고 있다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-09/nw2006100900007.shtml>

중국의 모바일 부가가치서비스와 온라인게임 산업

모건스탠리는 중국 인터넷 및 미디어 산업 연구 보고서에서 현재 중국의 모바일 부가가치서

비스(MVAS)시장은 쇠퇴하고 있지만, 온라인게임 산업은 시장 수요에 맞춘 구조 조정으로 인해 여전히 상승세를 유지하고 있다고 밝혔다.

2006년도 하반기 이래, 중국의 모바일 부가가치서비스 시장매출액은 전년 동기에 비해 20%~30% 감소했다. 비록 관련 경영업체들이 향후 2개 분기 내에 안정세를 회복할 수 있다고 주장하고 있지만, 자본시장은 본 산업이 향후 5~10년 내에 더욱 커다란 발전을 이루기는 어려울 것으로 보고 있다. 모바일 부가가치서비스 산업이 곤경에 처하고 있는 반면, 온라인게임 산업은 변화를 통해 더욱 빠르게 발전하고 있다.

온라인게임 산업의 변화는 바로 게임의 무료서비스로 현재 온라인게임 산업의 주류로 자리 잡았다. 운영업체의 수익모델도 게임 과정에서 필요한 아이템판매로 변했다. 예로 왕이는 《따탕 하오샤/大唐豪侠/대당호협》을 무료서비스로 전환시키고, 《쟁투/征途/정도》의 운영방식을 모방하여 시장에서 《쟁투》와 같은 성공을 거두었다. 현재 《쟁투》의 운영업체는 본 게임을 통해 매월 700만 달러의 수익을 거두고 있으며 순수 매출총이익률은 60~70%에 달하고 있다.

TOM온라인(8282.hk)은 모바일 부가가치서비스 수입에 대한 가이드가 지나치게 보수적이라고 보고서는 밝혔다. 비록 TOM온라인의 3/4분기 모바일 부가가치서비스 매출액의 하락폭이 다른 업체보다 크지만, 정책조정으로 인한 부정적인 영향을 이 기간에 해소한 것으로 보고 있다. 그리고 왕이 주식의 시장가치가 업계에서 가장 낮은 것을 비추어볼 때, 최근 7~8% 주식 환매를 진행한 왕이의 결정은 정확한 투자정책으로 보고서는 보고 있다.

또한 텡쉰왕(騰訊網(700.hk)의 블로그, 온라인 검색 및 경매 서비스의 평균 클릭수는 3위를 차지하고 있다. 하지만 QQ유저 중 유료유저는 단 7%이며, 유저들은 인터넷 접속시간의 20%를 무료 QQ서비스에 할애하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-17/20061017104044066.shtml>

두커우(渡口), 《天机OL》로 제1회 런던 게임축제에 참가

상하이 주재 영국 영사관의 요청을 받아, 두커우(渡口) 네트워크는 산하 온라인게임인 《티엔지Online/天机online/천기 Online》를 가지고 2006년 10월 2일~5일 까지 3일간 개최된 제1회 런던 게임축제에 참여했다.

London Development Agency, BAFTA, ELSPA and TIGA가 주최한 이번 런던 게임축제는 비즈니스 상담 및 상호 교류를 목적으로 하는 게임 전시회이다. 이번 전시회에는 US, Atari, Bunea Vista Games, Capcom, Codemasters, EA, Eidos, Empire, Konami, Infinium Labs, Merscom, Microsoft, Midway, Namco, Novalogic, Oxygen, Sci/Eidos, Sony, Sony online, THQ, Turbine,

Valcom and Ubisoft 등 유명 게임 회사를 포함한 영국, 프랑스, 러시아, 인도, 한국, 일본, 미국 등 국가의 수백 개 게임업체들이 참가했다.

국제 협력이 산업 발전의 주력이 되고 있는 현재, 중국의 게임업계는 해외의 대형게임의 대리에만 신경을 쓸 뿐, 중국산 게임개발에는 커다란 관심을 두지 않고 있어 중국의 게임 산업 발전을 저해하고 있다. 하지만 두커우 네트워크는 이번 게임전시회에 자체 제작한 제품을 출시하였을 뿐만 아니라 해외의 우수한 제품도 수입하고 있다. 두커우 네트워크는 《티엔지Online/天机online/천기 Online》를 해외업체에게 선보인 후, 많은 주목과 관심을 받았다.

3일간의 전시회를 통해 두커우 네트워크는 유럽, 북미, 한국 업체들과 교류 및 제품 전시를 진행했으며 BRITISH ACADEMY VIDEO GAMES AWARDS에도 참가했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-11/20061011173635768.shtml>

아이템 도난당한 《미르》의 게이머, 성따 기소

10월 11일, 우루무치(乌鲁木齐) 인민 법원에서는 신강 지역 첫 가상재산 사건의 심리가 진행되었다. 본 사건의 원고와 피고는 대리인을 위촉해 출정했으며, 상하이 성따 네트워크 발전 유한회사(이하 성따)는 서면답장을 제출, 법정에 나타나지 않았다.

원고인 게이머 왕씨는 성따에서 개발한 온라인게임 《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》를 좋아해 몇 년 동안 약 2만 위안에 달하는 무기, 장비아이템을 구매했다. 그리고 올해 3월 1일, 그는 자신의 계정과 비밀번호, 그리고 무기, 장비아이템을 도난당했음을 발견했다.

아이템 도난을 방지하기 위해 성따가 연구 제작한 게임계정 도난 방지용 비밀번호 보호기를 구입했던 원고는 성따를 법원에 기소, 도난당한 무기, 장비아이템의 복구와, 손해배상 1,000위안을 요구했다.

피고인 주진타오(祝金涛)는 성따의 온라인게임 포인트 카드의 우루무치 지역을 책임지고 있어 출정하게 되었다. 이 사건은 “재산 소유권분쟁”으로 입안되었다. 현재 법원은 본 사건에 대해 판결을 내리지 않은 상태이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-12/20061012151004373.shtml>

게임사업위원회(游戏工委), 한국 G★2006 참가단 조직

G★2006은 각 종류의 게임을 포함하고 있는 종합 게임 전시회이다. 각종 게임 중, 온라인 게임과 모바일게임은 향후 전망이 가장 밝은 게임으로 G★2006도 전시의 중점을 이 두 종류의 게임에 둘 계획이다. G★2006은 전문적인 비즈니스관을 설치, 세계 많은 게임 유통업체를 초청했다. 그리고 비즈니스 협력 교류 서비스 지원 기능을 강화시켜 비즈니스 상담 기회를 제공할 것이다.

이미 동경 TGS2006 전시회 참가단을 3회에 걸쳐 성공적으로 조직한 적이 있는 게임사업위원회는 한국 G★2006의 지원 하에 제2차 한국국제게임전시회 참가단을 조직했다. 이들은 풍부한 경험을 바탕으로 최고의 비즈니스 서비스를 제공할 것이다.

담당 : 황위명(黄玉萌)

전화 : 010-8404478184044782

팩스 : 010-84002733

E-mail : hym@cgpa.cn

중국 출판 사업자 협회 게임 사업위원회 www.cgpa.cn

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-13/20061013144503440.shtml>



Game 순위

중국 온라인 게임 기대 작 TOP 20 (37)

순 위		게 임 명 칭
1	2↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
2	3↑	선치(神泣 / Shaiya)
3	1↓	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
4	-	지짚(激戰 / Guild Wars)

5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	-	줘위즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
7	-	티엔롱빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
8	-	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)
9	-	Aion
10	12↑	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
11	11↑	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
12	10↓	띠위즈먼:룬똘(地獄之門 : 倫敦 / Hellgate : London)
13	15↑	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
14	13↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
15	14↓	魔界(머제 / 마계)
16	-	싼취이Online(战锤online / Warhammer Online)
17	-	따항하이스파이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
18	19↑	머썬우Tm제:란소우웬정/魔兽世界:燃烧远征/WOW
19	18↓	환상스페(幻想世界FM / 환상세계FM)
20	-	슈산online(蜀山online / 촉산online)

《띠샤칭위용쓰/地下城与勇士/Dungeons and fighter》의 일본 서버 테스트가 시작됨에 따라 중국 게이머들도 점점 더 주목하고 있다. 이 외, 《시엔찌엔치샤판OL/仙劍奇俠傳/선검기협전》과 《찌엔샤칭웬/劍俠情緣罔絡版 3/검협정연 인터넷버전 3》도 지속적인 상승세를 보이고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2006-10-09/20061009105045139.shtml>

《진용천사관2Online/金庸群侠传2Online/김용군협전2Online》



- 게임 이름 : 진용천사관Online
 金庸群侠传Online/김용군협전Online
- 게임 종류 : 3D·MMORPG
- 운영 회사 : 환러 디지털(欢乐数码)
- 공식사이트 : <http://www.jy2cn.com/>

▶ 게임 소개

1955년 처녀작 《서검은수록(书剑恩仇录)》의 발행으로 김용의 무협세계가 시작되었다. 그리고 《벽혈검(碧血剑)》, 《녹정기(鹿顶记)》 등 14부의 고전적인 장편소설들로 인해 무협소설의 새로운 규칙들이 제정되었으며 김용의 소설 또한 중국의 정통 무협문화의 중심에 자리 잡게 되었다.

이 후, 김용 소설을 원작으로 한 많은 영화작품들이 제작되었으며 무협스타들도 배출되었다. 그리고 1995년, 김용 소설을 원작으로 한 《진용천사관/金庸群侠传/김용군협전》 컴퓨터 게임이 출시되어 수많은 무협게임의 팬들을 만들어 냈으며 또 몇 년 후, 중화왕룡(中华网龙)에서 제작한 《진용천사관Online/金庸群侠传Online/김용군협전Online》이 출시되어 커다란 인기를 끌었다. 그리고 2005년 《진용천사관2Online/金庸群侠传2Online/김용군협전2Online》가 새롭게 제작되었다.

본 게임은 김용이 쓴 14부의 무협소설을 배경으로 500만 달러의 자금을 투자, 많은 무협게임 전문 연구개발 인원이 3년에 걸쳐 제작한 게임이다. 또한 쉬환(虚幻)II 엔진을 사용해 완벽한 3D를 재현해 정통적인 김용의 무협정신을 표현했다. 본 게임은 유럽의 대형게임들과 경쟁할 수 있는 유일한 거작일 뿐만 아니라 김용 소설의 게임계보를 이은 동시에 새로운 창조가 더해진 제품이다.

자료 : <http://jy2.17173.com/about/tsbj.shtml>

상하이 셴파(申发)소프트웨어



▶ 회사소개

모바일 통신시장의 급속한 발전에 따라 JAVA 모바일게임도 모바일통신의 부가가치서비스 시장에 진출했다. 모바일게임을 포함한 일본의 게임 산업은 정교한 제품 품질과 최적의 A/S로 세계 게임 시장에서 선두적인 위치를 차지하고 있다. 일본 게임업체의 기술을 배경으로 하고 있는 상하이 셴파(申发)소프트웨어는 일본의 첨단 모바일게임을 도입, 이를 기반으로 중국산 게임을 개발 및 제작하고 있다.

상하이 셴파(申发)소프트웨어는 2002년에 설립된 업체로 이미 여러 게임서비스 제공업체 및 일본의 유명 게임업체와 협력 관계를 구축하고 있다. 그리고 최근에는 여러 편의 고품질 모바일게임을 출시했다. 상하이 셴파는 일본의 여러 대형게임의 우수한 기술을 받아들이는 동시에 중국산 제품을 적극적으로 개발하고 있다. 이와 동시에 중국 시장수요와 문화 엔터테인먼트 수요에 부합하는 사업구축을 위해 최선을 다하고 있다.

▶ 연락처

주소 : 上海市 虹桥路 808号 加华商务中心 A8幢 303室

우편번호 : 200030

전화 : 021-64482003

팩스 : 021-64480969

홈페이지 : www.shenfasoft.com

자료 : <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/mobilegames/company/412.shtml>

CGW **China Game Weekly** **법률 및 정책**

18세 이하, E-sport 참여 불가능

중국 체육총회는 9월 27일 《중국 E-sport경기 관리방법》 등 5대 관리 규정을 발표했다. 새로운 규정에 따르면 18세 이상만이 E-Sport 경기에 참여할 수 있다.

중국 체육총회의 허웨이시엔(何慧娴) 위원은 “이번 규정에 경기 참여자 연령을 18세 이상으로 규정한 것은 현재 많은 사람들이 E-Sport와 온라인게임을 동일시 취급하는 상황을 고려한 것이다. 향후 점차적으로 제한을 완화해 18세 미만의 청소년들도 참여 가능토록 할 예정이다. 또한 E-Sport는 건전한 게임으로 실제 선수들 간에 경기를 진행하기 때문에 경기시간이 짧아 온라인게임과 본질적으로 다르다”고 밝혔다.

새로운 규정에 의해 《판공징잉/反恐精英》, 《머서우정빠3- 한빙왕쥬/魔兽争霸3-寒冰王座》, 《싱지정빠-무차오즈짤/星际争霸-母巢之战》, 《지핀페이처9-웨이까오통지/极品飞车9-最高通缉》, 《FIFA2006》 등 5편의 인터넷 게임이 주요 경기항목으로 선정되었다.

국가 체육총국의 왕루성(王路生) 부주임은 “경기항목은 주로 현 게임의 참여도에 따라 결정한다. 상술한 5편의 게임은 중국 게이머들이 비교적 많이 즐기는 게임이다”라고 밝혔다. 또한 일정 조사연구를 거쳐, 새로운 경기 항목을 증가시킬 것이라고 밝혔다.

새로운 규정에 따르면 중국 체육총회 비서실의 심사를 거치지 않은 E-Sport는 "세계", "국제", "아시아", "중국", "전국", "국가", "중화" 등으로 명명할 수 없으며, 그 어떤 조직이나 개인도 어떠한 형식의 E-Sport 국가팀을 조직할 수 없다

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-02/20061002104135449.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://www.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