



특집

- “2006년도 중국 온라인게임 풍운방” 발표
- 주준(朱駿) : The9는 “기술”이 아닌 “예술”을 하는 기업

China Game News

- 애니메이션 게임업체 상하이에 집결 : 관련 상하이 기업 한국진출 소망
- 디지털 생활 국제 박람회 : 《관우티엔샤/관우티엔샤/난무천하》 체험
- 베이징 우수 게임 출판물 시상식, 짜엔왕(剑网/검왕)게임시리즈 2개 부문 수상
- 중화왕(中华网)게임집단, 한국 게임 개발업체에 15억 원 투자
- 9YOU, 게임 산업 연회의 4개 부문 대상 차지

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (45)

New Game 소개

- 《신샤오아오장후/신소오강호/新笑傲江湖》

Game 회사 소개

- 항저우 티엔창(天暢) 네트워크과기 유한공사

Game 법률 및 정책

- 영업성 인터넷문화 단위 《인터넷문화 영업허가증》 변경신청 관련 통지

“2006년도 중국 온라인게임 풍운방” 발표

수많은 게이머들과 게임 광고업체의 지지와 관심 속에 17173의 “제6회 중국 온라인게임 시장 조사 보고서” 및 “2006년도 중국 온라인게임 풍운방”이 정식 발표되었다.

이번 17173 “제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고서” 및 “2006년도 중국 온라인게임 풍운방”은 중국 최대 온라인게임 사이트인 www.17173.com과 iResearch에 의해 작성되었으며, 40여 개의 유명 매스컴의 지원 하에 온라인상의 설문조사와 SMS투표 및 오프라인 설문조사가 동시에 진행되었다.

그리고 현재 시장에 출시된 롤플레이게임, 캐주얼게임, 보드게임 등을 포함한 각종 게임제품의 콘텐츠, 화면, 기술, 시장인지도 그리고 중국 온라인게임 운영업체 및 대리업체들의 현황 및 고객센터 현황, 중국 온라인게임 게이머들의 인터넷 접속행위 등 몇 개 분야로 나눠 통계조사 및 분석을 진행했다.

이번 조사는 10월 18일에서 12월 11일까지 2달 가까이 진행되었다. 이 기간 동안 수많은 게이머들이 높은 관심을 보이며 적극적으로 조사에 참여, 온라인투표부터 SMS투표까지 모두 15만여 개의 의견을 수렴했다.

SMS투표에서 나온 “중국 온라인게임 년도 풍운방”은 순위형식을 갖추고 있어 2006년도 중국 온라인게임 시장에서 인정받은 우수한 게임이 무엇인지 쉽게 알 수 있다. 따라서 게이머들이 2006년도 중국 온라인게임 현황을 잘 이해할 수 있는 좋은 자료일 것이다.

중국 온라인게임 풍운방 (순위구별 없음)

◎ 15대 고시장 점유율 온라인게임

《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》, 《머썬우스제/魔兽世界/WOW》
 《러쉐장후/热血江湖열혈강호》, 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》
 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》, 《완메이스제/完美世界/Perfect World》
 《징투/征途/정도》 《찬치스제/传奇世界/전기세계》
 《진우탄/劲舞团/오디션》, 《마오시엔다오/冒险岛/메이플스토리》
 《우린와이짤/武林外传무림외전》, 《빠왕따루/霸王大陆/패왕대륙》
 《파오파오카딩쳐/跑跑卡丁车/카트라이더》, 《EVE》
 《쉐이후Q짤/水浒Q传/수호Q전》

◎ 10대 인기 3D 온라인게임

《머썬우스제/魔兽世界/WOW》, 《러쉐장후/热血江湖열혈강호》

《완메이스페/完美世界/Perfect World》, 《진우환/劲舞团/오디션》
 《티엔탕//天堂2/리니지2》, 《빠왕따루/霸王大陆/패왕대륙》
 《파오파오카딩처/跑跑卡丁车/카트라이더》, 《EVE》
 《정치환상/蒸汽幻想/네오스팀》, 《우린와이짘/武林外传무림외전》

◎ 10대 인기 2D 온라인게임

《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》, 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》
 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》, 《징투/征途/정도》
 《찬치스페/传奇世界/전기세계》, 《마오시엔다오/冒险岛/메이플스토리》
 《화샤2/华夏2/화하2》, 《시엔징찬쉬/仙境传说/선경전설》
 《웨이후Q짘/水浒Q传/수호Q전》, 《치찌/奇迹/MU》

◎ 10대 우수 고객센터 온라인게임 업체

The9(九城), 완메이스공(完美时空), 성따(盛大网络), 9you(久游网), King soft(金山软件), SOHU(搜狐), 징투(征途), 17GAME, 왕이(网易), 텅신(腾讯)

◎ 10대 우수 매크로방지 시스템 온라인게임

《머썬우스페/魔兽世界/WOW》, 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》
 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》, 《따오지엔OL/刀剑OL/도검OL》
 《징투/征途/정도》, 《EVE》
 《빠왕따루/霸王大陆/패왕대륙》, 《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》
 《멍환귀두/梦幻国度/magical land》, 《우린와이짘/武林外传무림외전》

◎ 10대 우수 음악 및 음향효과 온라인게임

《머썬우스페/魔兽世界/WOW》, 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》
 《우린와이짘/武林外传무림외전》, 《완메이스페/完美世界/Perfect World》
 《진우환/劲舞团/오디션》, 《시엔뤼치웬2/仙侣奇缘2/선려기연2》
 《빠왕따루/霸王大陆/패왕대륙》, 《밍씽산체이/明星三缺一/명성삼결일》
 《EVE》, 《파오파오탕/泡泡堂/비엔비》

◎ 10대 우수 화면효과 온라인게임

《머썬우스페/魔兽世界/WOW》, 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》
 《완메이스페/完美世界/Perfect World》, 《티엔탕//天堂2/리니지2》
 《핑선방/封神榜/봉신방》, 《진우환/劲舞团/오디션》
 《멍환귀두/梦幻国度/magical land》, 《따오지엔OL/刀剑OL/도검OL》
 《뚜스2046/都市2046/도시2046》, 《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》

◎ 10대 기대 작 온라인게임

《따항하이시대/大航海时代/대항해시대》, 《티엔룽빠뿌/天龙八部/천룡팔부》

《치지스페/奇迹世界/SUN》, 《선치/神泣/shaiya》, 《가오웨이OL/搞鬼OL/Ghost OL》
《지판/激战/Guild War》, 《이치당치엔/一骑当千/일기당천》, 《징티엔똥띠/惊天动地/Cabal》
《광즈귀두/光之国度/(Shine》, 《찌엔샤칭원/剑侠情缘网络版 3/검협정연 인터넷버전 3》

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-22/20061222164534757,1.shtml>

주천(朱骏) : The9은 “기술”이 아닌 “예술” 을 하는 기업

게임은 투기성이 매우 높기 때문에 한 편의 게임이 회사의 흥망을 좌우할 수도 있다. The9는 “우수제품 전략”을 통해 게임업계의 흥망성쇠 주기를 극복하고 있다.

"나는 3년간의 성장결과에는 연연해하지 않는다. 내가 고려하는 것은 회사가 지속적으로 성장세를 유지할 수 있는가와 어떻게 하면 오래 살아남을 수 있는가이다." The9 컴퓨터기술 자문(상해) 유한공사 CEO 주천(朱骏)은 “정확한 전략을 선택한다면 모든 것은 순조롭게 풀릴 것이다.”라고 밝혔다.

온라인게임 운영서비스를 제공하는 The9은 2004년 12월 16일에 나스닥에 상장되었으며 당해 수입은 3,663만 위안에 달했다. 작년 The9의 수입은 4.89억 위안에 달했으며, 올해 3/4분기까지의 수입은 이미 7억 위안을 초과했다. 2년간의 수입구조를 살펴보면 전체 수입에서 《WOW》의 수입이 98% 이상을 차지하고 있다.

주천 : 온라인게임 운영은 “기술”이 아닌 “예술”

주천의 입장에서, 온라인게임을 운영하는 것은 “기술”이 아닌 일종의 “예술”이다. 게임 자체가 “제9의 예술”이기 때문만이 아니라, 회사경영이 의사소통과 관리의 “예술”을 포함하고 있기 때문이다.

한 편의 게임이 이룬 신화

수천만에 달하는 중국의 온라인게임 유저들에게 The9는 바로 《WOW》의 대명사이다. 2004년 4월 The9는 블리자드 엔터테인먼트와의 계약을 발표, 세계 정상급 온라인게임인 《WOW》의 중국지역 독점 대리 운영권을 획득했다. 블리자드는 세계적으로 유명한 게임 회사 중 하나로, 《WOW》는 블리자드가 4년 반 동안 6,300여 만 달러를 투자해 제작한 초호화 거작이다. 《WOW》는 각 대형 게임 전시회에서 여러 차례 “가장 기대되는 온라인게임”으로 평가되었다.

그러나 블리자드가 중국 게임 운영업체와의 합작에 내건 요구는 지나치게 혹독했다. 최저 1,300만 달러의 권리금과 무상판권비용만도 300만 달러에 달했다. 또한 블리자드는 운영수입의 25%와 시장 루트 수입의 30%를 요구했다. 그리고 운영업체 측은 설비투자과 시장진입 전후의 관련 홍보비용, 시장진입 후의 리스크 및 운영원금을 모두 부담해야 했다.

블리자드는 운영분야에서도 8개의 CPU 서버를 설치하고 3대의 서버와 1대의 NAD를 한 세트의 서버로 삼아 매 서버에 60만 달러를 투자, 6,000명의 동시 접속을 지원하도록 요구했다. 그리고 운영업체가 독립적인 기계실을 두어 서버가 평균 70% 수준의 온라인 부하량을 유지, 게이머들이 불편함을 느끼지 않도록 할 것을 요구했다. 물론 기계실에는 다른 게임관련 서버 설치를 허용하지 않았다.

이 밖에 블리자드는 보안 분야에 높은 제한을 두었기 때문에 게임 대리업체는 데이터베이스를 수정할 수 없으며 기계실 또한 네트워크 CCTV로 감시해야 했다. 그리고 시스템의 모든 명령 또한 기록해야 한다. 이러한 제한으로 운영업체는 유저와 어떤 분쟁 및 문제가 생겨도 해결할 수 있는 권리조차 가지지 못했다.

이러한 요구로 인해 성따(盛大)는 결국 《WOW》의 운영을 포기했으며, The9이 블리자드와 계약을 체결했다. 블리자드와의 계약서는 약 30cm에 달할 정도로 두꺼웠지만 주전은 망설이지 않고 사인을 했다. 그는 "다른 사람들은 계약서의 흑독한 면만을 보고, 상세한 부분은 보지 않았다. 어쩌면 나는 온라인게임에 대해 잘 알지 못할지도 모르지만 상업계약에 대해서는 잘 알고 있다. 나는 바보가 아니다. 이익이 있느냐는 계약서를 보면 알 수 있다."라고 밝혔다.

리스크는 게임 개발업체의 흑독한 요구에도 그리고 시장에도 존재했다. The9는 개발업체의 뒤편 수입의 25%와 시장 루트수입의 30%를 제한 총 운영수입의 45%만을 손에 넣을 수 있었다. 즉, 게이머의 수가 충분히 높은 상태에서만이 이윤을 남길 수 있었다. 블리자드로부터 운영권을 넘겨받은 후, The9는 1년여의 시간동안 하드, 소프트웨어의 투입 및 시장루트를 준비했다. 《WOW》의 홍보에 있어서 The9는 코카콜라와 합작, 코카콜라의 TV광고 형식을 통해 게임은 TV광고를 할 수 없다는 규정을 깨고 중국 전역으로 홍보할 수 있었다.

2005년 6월 《WOW》는 정식으로 상용화되었다. "운영 첫날부터 난 돈을 벌어들였다." 주전은 《WOW》에 대한 판단과 일체의 준비 작업에 대해 매우 만족했다. 2005년 연이은 2개 분기동안 《WOW》는 The9에게 4억 위안의 이익을 가져다주었다. 2개 분기동안의 수입은 2005년도 총 수입의 80%이상을 차지했다. 그 해 《WOW》의 유저 수는 이미 150만에 달했으며 최고 동접자수도 145만에 달했다.

《WOW》 운영 전, The9는 조그만 온라인게임 운영업체에 불과했다. 2002년 7월에 한국 웹젠의 《치찌/奇迹/MU》를 들여왔지만, 성따의 《찬치/传奇미르의 전설》과 불법 프리서버로 인해 매년 1,000만여 위안의 수입밖에 벌어들이지 못했다. 그런데 1편의 게임, 《WOW》로 경쟁업체의 유저들을 끌어들이었을 뿐만 아니라 높은 수익까지 창출했다.

흥망성쇠 주기의 극복

아직까지 온라인게임의 투기성이 높아 한 편의 게임이 기업에게 단기적으로 높은 수입을 가져다 줄 수는 있지만 핵심경쟁력을 가져다주지는 않는다. 그리고 일반적으로 온라인게임 1편의 흥망성쇠 주기는 2-3년으로, 새로운 경쟁기업과 새로운 제품이 시장에 진입함에 따라 이 주기는 더

욱 짧아지고 있다.

코카콜라와의 합작을 통해 The9이 이뤄낸 《WOW》 마케팅 혁신

이러한 업계 내의 주기를 극복하기 위해 주전은 “우수제품 전략”을 채택했다. 즉 "내용이 가장 중요하다. 내용이 훌륭한 우수제품이면 모두 들어와 운영할 것이다. 우리는 이 전략을 끝까지 견지할 것이다." 주전에게 있어 게임 산업과 영화산업은 비슷하다. 소위 말하는 "우수제품"이란, 중국산 게임, 해외의 게임을 불문하고 유명 스튜디오에서 개발된 것, 거대한 자본이 투자된 것, 제작이 우수한 것, 업계와 게이머들의 인증을 거친 제품이라면 모두 “우수제품”의 범주에 속한다.

주전의 이러한 전략에 따라 The9는 《WOW》를 들여온 후 연달아 많은 3D 게임 즉, 한빛소프트가 4억 5천만 원을 들여 개발한 《쥬웨즈찌엔/卓越之剑/그라나도에스파다》, 동서양 문화의 완벽한 결합이라 칭해지는 웹젠의 《치찌스제/奇迹世界/SUN》, 세계 정상급 게임 개발업체 엔씨소프트가 제작한 《지짠/激战/Guild Wars》, 전 블리자드 제작팀이 개발한 《헤이안즈먼: 룬돈/暗黑之门:伦敦/The Black Gate:London》, 《WOW》의 업그레이드 버전 《머썬우스제:란소우웬정/魔兽世界:燃烧远征/WOW》의 대리 운영권을 획득했다.

주전은 온라인게임 기업이 자체 연구개발에만 의지하는 것은 커다란 모험이며, 전략적 투자와 해외와의 합작, 연합 운영 등의 다양한 방식을 통해 리스크를 분산시키면서 개발팀의 열정을 유발해야 한다고 밝혔다. 이러한 사고방식에 기초하여 The9는 티엔위(天娱)매체, 상허(尚禾)인터랙티브, 웨이징(唯晶)과기 등과 공동으로 2편의 캐주얼게임 《차오뉘스제/超女世界/초녀세계》와 《환상스제/幻想世界/FM》를 개발했다.

하지만 업계의 흥망성쇠 주기는 확실히 막아내기 어려웠다. 올해 10월, 《WOW》의 유저는 590만, 동점자수는 67만에 불과했다. 기존 유저들의 게임시간이 감소해 The9의 제 3/4분기 수입은 지난 분기 대비 9% 하락했으며 이익도 24% 하락했다. 현재 The9는 아직 무든 대리 운영 제품을 내놓지 않고 있다. 만약 이후, 몇 편의 "우수제품"들이 동시에 운영된다면 시장홍보와 자원분배에 있어 충돌이 생기겠지만 주전은 이에 대해 별로 걱정하지 않고 있다. 왜냐하면 그에게는 자신이 주장하는 의사소통과 관리의 "예술"이 있기 때문이다.

이윤을 남기는 예술

주전이 말하는 "관리의 예술" 및 "이윤을 남기는 예술"은 바로 이익을 이용해 자극하는 방법이다. 1998년 주전은 50만 달러로 홍콩에 Gamenow 회사를 상장, 60%의 지분을 보유하고 있었다. 2000년 The9는 MorningSide의 410만 달러의 투자를 유치, 주전의 지분율은 40%로 감소했다. 2004년 나스닥에 상장될 때 그의 지분율은 28.35%로 또다시 감소했는데 이는 인터넷이 침체해 있을 때 핵심 인사들을 회사에 잡아두기 위해 지분을 나누어주는 방법을 택했기 때문이다.

주전 또한 기업인으로서 자신의 이익을 극대화하고 싶을 것이다. 그러나 그는 분업이 더욱 세분화되는 시대에서 다른 사람과 이익을 나누는 것이야말로 관계를 지속할 수 있는 필수 조건임을 분명히 알고 있다. 이것은 또한 The9이 게임 개발업체를 컨트롤 및 운영하는 데에도 작용하고 있

다.

The9는 게임 개발업체를 컨트롤 할 때, 전문 게임제작 업체를 지원하는 방식으로 심도 있는 합작을 진행한다. 예로, 웨이징(唯晶)과기와의 합작은 프로젝트 계약방식을 통해, 상허(尚禾)인터랙티브와의 합작은 지분 참여방식으로 진행되며 최종적으로 제작된 제품은 모두 독점적인 운영권을 가진다. 주전은 "게임을 개발을 하는 것 또한 예술이라고 할 수 있다. 따라서 그들에게 강압적인 통제보다는 이익을 통해 자극해야 한다."라고 밝혔다.

주전은 블리자드와의 접촉을 통해 게임 개발업체는 이윤을 남기는 것에 관심을 가질 뿐만 아니라 유저들이 그들이 창조한 가상 세계에서 느낄 즐거움에 더 큰 관심을 갖는다는 것을 알았다. "게임은 바로 제9의 예술이다. 게임 운영업체인 나 또한 예술을 하는 게 아닌가?" 주전이 말하는 The9는 바로 이런 새로운 게임정신을 갖고 있었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-11/20061211175959721.shtml>



애니메이션 게임업체 상하이에 집결 : 관련 상하이 기업 한국진출 소망

12월 12일, 한중 애니메이션 게임업체 상담회가 상하이 다매체 산업원(多媒体产业园)에서 거행되었다. 이번 상담회는 한국 경기 디지털 콘텐츠 진흥원과 상하이 다매체 산업원가 공동으로 주최했다. 이번 상담회는 한국 경기도 관련기업들과 상하이 및 장강(长江)지구 애니메이션, 모바일게임 기업과의 교류와 합작에 좋은 기회를 제공해 주었다.

상담회에 참가한 중국 기업 수는 38개이며 상하이 미술 영화 제작업체, 베이성(贝生)애니메이션, 옌장(岩浆)디지털, 뮈디엔(墨典)디지털 설계 유한공사 등 상하이 기업 30개 업체가 참가했다. 이 중 상하이 옌장(岩浆)디지털 기술 유한공사 관련 책임자는 작년 10월 본사의 모바일게임 한판이 한국에서 좋은 반응을 얻어, 이번 상담회를 통해 한국 측 합작 파트너를 찾아 공동으로 이 게임을 개발할 계획이라고 밝혔다.

한국 경기도는 전력을 기울여 애니메이션, 게임, 디자인, 영화 등 디지털 문화콘텐츠 산업을 지원하고 있다. 경기도 디지털 콘텐츠 진흥원은 이번 상담회를 통해 디지털 문화콘텐츠 산업 발전을 위해 더욱 노력할 것이라고 밝혔다. 현재, 경기 디지털 콘텐츠 진흥원은 이미 많은 관련기업을 끌어들이었으며 기업을 위해 기획에서부터 마케팅까지 전면적인 지원을 제공하고 있다. 이번 상담회 참가를 위해 경기 디지털 콘텐츠 진흥원은 한국 StudioANIMAL(애니메이션), Mobirix(모바일게임) 등 회사의 상하이 방문을 추진했다. 상담회에서는 한중 관련기업에게 회사소개 및 홍보, 일대일 합

작 상담 등의 기회가 제공된다.

12월 11일자로 확인된 30개에 달하는 상담회 참가 상하이 관련기업들 중에는 상하이 미술 영화 제작업체, 베이성(贝生)애니메이션, 워디엔(墨典)디지털 설계 유한공사, 청스(城市)애니메이션, 스황(拾荒)애니메이션 및 진뵈루오(金菠萝) 카툰 등 애니메이션 기업들이 포함되어 있다.

베이성 애니메이션 CEO 쉬저우(许宙)의 소개에 따르면, 베이성 애니메이션은 줄곧 일본 측과 합작해왔다. 이전에도 한국 온라인게임 업체와 연계 합작을 했었으며 이번 상담회 참가를 통해 관련 프로젝트가 있는지 알아보고자 한다고 밝혔다.

상하이 모바일게임 회사는 이번 기회를 통해 해외시장으로의 확대를 계획하고 있다. 예로 엔장 디지털 관련책임자는 "본사의 《따한왕차오/大汉王朝/대한왕조》는 작년 10월, 한국 LGT 다운로드 횟수에서 1위를 차지했다."며, 한국시장에서 이미 비교적 좋은 기초를 갖고 있다고 밝혔다. 그리고 이번 상담회에서 한국 측과 교류해 더 많은 합작기회와 더 많은 시장 발전공간을 조사하고자 한다고 밝혔다.

또한 "본사는 한국의 합작 파트너를 찾아 공동으로 게임개발을 추진하려고 한다. 그리고 이 밖에 더욱 많은 게임을 해외시장으로 수출할 수 있는지에 대해 이 밖에도 더 많은 게임을 해외시장으로 수출할 수 있는 기회를 찾고자 한다."고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-12/20061212085851368.shtml>

디지털 생활 국제 박람회 : 《완우티엔샤/완우티엔샤/난무천하》 체험

얼마 전 막을 내린 디지털 생활 국제 박람회장에서, 박람회에 참가한 성따(盛大) 인터랙티브 엔터테인먼트 유한회사가 설치한 《완우티엔샤/乱武天下/난무천하》 체험 구역이 주최 측과 관중 그리고 매스컴 등의 호평을 얻으며 박람회에서 주 포커스로 선정되었다.

디지털 생활 국제 박람회는 중국 국제 무역센터에서 2006년 12월 9일에 개최되었다. 미국 Ziff Davis Media그룹의 초청으로 성따는 대리 운영하는 《난무천하》의 초대형 체험 전시 구역을 박람회장에 설치했다.

《난무천하》는 아직 공개적으로 운영되지 않고 있어 체험구역 안에서 운영 요원들이 기계를 점검하고 있는 동안 수많은 게이머들에게 밖에서 지켜보거나 현장에서 배포된 게임 홍보자료를 읽는 등 커다란 관심을 보였다.

체험구역이 정식으로 개방되자 게이머들이 한꺼번에 몰려 현장의 15대 컴퓨터 모두가 만원을

이루자 박람회 측에서 안전문제를 고려, 임시로 수십 명의 보안요원과 운영요원을 배치하고 체험구역의 울타리를 이용해 분리시켰다. 그리고 옆 전시 홀에 “성따 온라인 《난무천하》 체험 대기구역”을 만들었다. 또한 관중들에게 번호표를 배부하여 입장하도록 하였으며, 체험시간을 10분으로 제한해 모든 관중들이 조용하고 편안한 환경에서 게임을 체험할 수 있도록 배려했다.

이번 체험에 참여한 관중에는 노인과 어린아이도 있었다. 비록 나이차는 크지만 이들이 《난무천하》에 대한 관심과 열정은 모두 같았다. 수많은 관중들은 게임체험 후 운영요원에게 끊임없이 《난무천하》의 출시시기를 문의해 운영요원들을 바쁘게 했다.

반나절 동안의 체험은 당연히 관중들의 열정을 만족시키지 못했다. 이를 위해 성따는 체험구역의 개방시간을 연장해 대기 중인 관중 모두가 《난무천하》를 즐길 수 있도록 했다. 수많은 게이머들의 기대 속에, 성따는 2007년 1월 중순에 《난무천하》의 클로즈베타 테스트를 진행할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-14/20061214092920764,1.shtml>

베이징 우수 게임 출판물 시상식, 짜엔왕(剑网/검왕) 게임시리즈 2개 부문수상

12월 13일, 베이징 신문출판국이 주최한 "2006년도 우수게임 출판물 시상식"이 거행되었다. King Soft는 《짜엔왕/剑网/검왕》, 《짜엔왕2/剑网2/검왕2》로 "최우수 중국산게임 해외 개척상", "우수 온라인게임 출판물" 등 2개 부문에서 대상을 획득해 이번 시상식의 우승자로 뽑혔다. King Soft의 차석 CEO 쩌우타오(邹涛)는 시상식에 참석 "King Soft는 지속적으로 탁월한 게임출판 이념을 견지하여 중국산 온라인게임 연구개발에 힘써 많은 게이머들에게 더욱 건전하고 즐거운 게임체험을 제공하기 위해 노력해왔다."고 표명했다.

이번에 상을 탄 《검왕》, 《검왕2》는 중국시장에서 높은 지명도를 가진 중국산 온라인게임 중 하나이다. 《짜엔사칭원/剑侠情缘/검협정연》 시리즈 게임은 1995년 PC게임으로 출시된 이래 계속적인 인기를 누렸으며 《신짜엔사칭원/新剑侠情缘/심검협정연》은 70만 세트를 판매하는 기록을 세웠다.

《짜엔사칭원왕뤄반/剑侠情缘网络版/검협정연 인터넷버전》은 2003년 말 출시된 이후 중국산 온라인게임 동점자수에서 신기록을 달성했으며, 중국 타이완, 홍콩 및 말레이시아, 싱가포르 등지에서 놀랄만한 성적을 거두었다. 그리고 2005년 베트남으로 진출, 70~80%의 시장점유율을 기록해 중국 온라인게임 출판물의 해외진출에 있어 좋은 성공사례가 되었다. 《검왕2》는 2005년 출시된 이후 오픈베타 테스트 한 달 만에 동점자수 30만 명을 기록해 좋은 성적을 거두었으며, 그 뛰어난 품질로 인해 중국산 온라인게임 시장에서 선두적인 위치를 차지했다.

현재 《검왕》은 영구 무료구역인 "평취리엔청(烽火连城/봉화연성)"을 출시해 유료구역과 무

료구역을 함께 운영하는 방식을 시행하고 있다. 이 외 King Soft는 "무협 3부작"의 마지막 완결편인 《검협정연 인터넷버전 3》의 연구개발 마지막 단계에 진입, 각 온라인게임 기대순위에서 높은 순위를 차지하고 있다. 본 게임은 2007년에 출시될 예정이다.

소식에 따르면, 이번 심사는 건전한 콘텐츠, 참신한 소재, 선진기술, 제작기술 수준 및 시장의 호평 등의 기준으로 엄격하게 심사되었다. 그리고 베이징위원회 시정부의 문화 창의 산업 발전의 총체적 계획의 실현과 베이징 게임 애니메이션 산업 발전 촉진, 게임제품 콘텐츠 제공업체의 연구 개발, 제작, 출판 분야 민족문화 정신을 제고해 베이징 게임 애니메이션 기업의 발전을 가속화하는 데에 그 목적을 두고 있다. 심사위원회는 "King Soft의 게임제품은 미성년자들의 건전한 성장에 도움이 되는 게임 소프트웨어 제품으로 사회에 추천할 수 있는 제품이다."라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-14/20061214140949635.shtml>

중화왕(中华网)게임집단, 한국 게임 개발업체에 15억 원 투자

12월 20일, 중화왕(中华网) 게임집단공사는 한국 독립 온라인게임 개발업체인 Gorilla Banana Entertainment(고릴라 바나나 엔터테인먼트, 이하 GBE)에 15억 원을 투자해 신규게임을 개발하기로 했으며 양사는 이미 계약을 마쳤다. 협의규정에 따라 중화왕 게임집단공사는 GBE의 제2대 주주가 되었으며, 중화왕 게임집단공사의 모회사인 중화왕(中华网)투자집단유한공사의 CEO 예커용(叶克勇)이 회사의 대표이사로 취임하게 된다.

중화왕 게임집단은 이번 투자를 계기로 중국 내 온라인게임 발행업체의 위치를 넘어서게 되었다. 그리고 이번 투자로 GBE가 개발한 첫 게임 《츠췌(赤血/레드블러드 온라인)》의 중국지역 독점 발행권 및 인도지역의 독점 발행권도 획득했다. 중화왕 게임집단의 관리인사들은 인도를 세계에서 높은 잠재력을 지닌 온라인게임 시장으로 보고 있다. 중화의 이번 도약은 중국 내 경쟁업체를 뛰어넘을 뿐만 아니라 해외진출을 향한 첫 발걸음이 될 것이다.

중화왕 투자집단은 세계 30여개의 나라에 사무소와 연구센터를 갖추고 있다. 인도에만 400여 명의 소프트웨어 엔지니어와 프로그램 개발인력들이 상주하고 있다. 중화왕 투자집단은 이러한 방대한 글로벌 네트워크 우세를 발휘, 사업을 확장해나갈 계획이다. 동시에 세계수준의 온라인게임 제작업체 및 출판발행업체와 합작을 통해 중화왕 투자집단을 전 세계적으로 발전시켜 나갈 계획이다.

중화왕 게임집단공사는 미국 나스닥에 상장된 중화왕 투자집단유한공사의 계열사이며 GBE는 올해 2월에 설립된 한국의 실력 있는 독립 온라인게임 개발업체이다. 비록 회사의 역사는 짧지만, 회사 창립자 세 사람, 정무식(丁武植), 이정욱(李廷旭), 임도형(林度亨)은 모두 한국 온라인게임 업계의 중요한 인물이다.

이 세 사람은 한국 최대 온라인게임 출판 발행회사인 엔씨소프트의 전 게임사업 대표이사였으며 정무식 씨는 한국 게임개발 산업협회의 창립 회장이다. 1999년부터 2005년까지 6년간 협회에서 일해 왔다. 지난 달 엔터테인먼트계의 저명인사인 김찬준(金粲浚)씨와 정준혁(鄭峻赫)씨가 이 신규 회사에 새로이 힘을 보탤다.

GBE의 CEO 김찬준은 "중화왕 게임집단공사는 중국에서 가장 성공한 온라인게임 회사 중의 하나이다. 그들이 우리의 투자자가 된 것을 정말 기쁘게 생각한다. 중국은 세계 온라인게임 시장에서 가장 높은 잠재력을 지닌 국가이다. 우리는 중화왕 게임집단의 투자력과 중국에서의 게임운영을 통한 풍부한 경험 및 시장에 대한 정확한 분석 등을 통해 볼 때, 현재 개발 중인 온라인게임이 장차 세계시장에서 큰 성공을 거둘 것이라고 확신하고 있다."라고 밝혔다.

중화왕 게임집단유한공사의 CEO 천샤오웨이(陈晓薇) 박사는 "중국과 인도시장은 온라인게임 업무의 지속성장을 유지하는 2대 동력이다. GBE에 대한 투자로 인해 중국과 인도의 게임시장에 창의적이고 게이머들이 좋아할 수 있는 온라인게임을 제공하게 될 것이다. 그리고 본사는 이번 합작이 반드시 성공하리라고 믿는다. 그들의 운영관리진이 과거에 보여준 뛰어난 성적들은 우리의 자신감을 배로 증가시키고 있다."고 밝혔다.

중화왕 게임집단공사는 중국 온라인게임과 모바일게임 2대 분야에서 빠르게 발전해왔다. 중화왕 게임집단공사가 출시한 《러췌장후/热血江湖/열혈강호》의 유저 수는 이미 3,700만을 돌파했다. 그리고 솔선하여 게임의 무료화를 시행해 많은 사람들의 호평을 받았다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-20/20061220154958194,1.shtml>

9YOU, 게임 산업 연회의 4개 부문 대상 차지

중국 소프트웨어 산업 협회의 게임 소프트웨어 분회(CGIA)가 주최하고 중화인민공화국 정보산업부, 문화부, 과기부 및 중국 소비자협회 등이 참여한 "2006년도 중국 게임 산업 연회"가 지난 주에 막을 내렸다. 각계 인사들과 광고업체, 매스컴 대표들은 연회에 참가, 공동으로 1년간의 중국 게임 산업의 발전 현황을 정리하고 미래발전에 대한 전망 및 분석을 진행했다. 그리고 업계 내 선진기업, 개인 및 우수제품에 대한 시상식 또한 거행하였다.

9YOU는 이번 연회의 여러 분야에서 대상을 휩쓸었다. 중국 온라인게임 운영업체의 선두기업 중 하나인 9YOU의 CEO 왕즈제(王子杰)는 "2006년도 중국 온라인게임 산업 우수 기업가" 상을 획득했으며 온라인게임 전문위원회 부주임으로 임명되었다. 그리고 상하이 룬씽(润星) 네트워크 과기유한공사가 "2006년도 중국 게임 산업 우수기업" 상을 획득했다.

이 밖에, 11월 30일에 오픈베타 테스트를 시작한 9YOU의 첫 축구 캐주얼 온라인게임인 《징

빠오주치우/劲爆足球/Real extreme action》이 2006년도 중국 게임 산업 "최고 기대작"을 수상했다. 《Real extreme action》은 오픈베타 테스트 첫 날 동점자수 5만을 돌파해 9YOU의 또 다른 주력 캐주얼 온라인게임 《진우환/劲舞团/오디션》의 기록을 추월했다. 현재 본 게임의 동점자수는 안정적인 상승세를 보이고 있다.

9YOU의 또 다른 자체 연구개발 제품인 《차오지우저/超级舞者/Super Dancer Online》는 2006년도 중국 게임 산업 "최우수 녹색 온라인게임"을 수상했다.

9YOU는 현재 세계 최대의 뮤직, 댄스장르 온라인게임의 운영업체로 대리 운영하고 있는 《진우환/劲舞团/오디션》, 《진위환/劲乐团/오투잼》 및 자체 연구개발한 《Super Dancer Online》, 《차오지우저/超级乐者/Burst A Fever》는 중국 캐주얼 온라인게임 시장에서 상당부분을 점유하고 있다. 이 중 《오디션》은 이미 중국에서 게이머들의 사랑을 독차지하고 있는 제1의 온라인게임으로 자리잡고 있다.

9YOU가 자체 연구개발한 《Super Dancer Online》와 《Burst A Fever》는 중국 내 게이머들의 지지를 받고 있을 뿐만 아니라 해외 수십 개 국가와 지역에서의 판권 계약을 맺음으로 올해 말과 내년 초 해외 각 주요 온라인게임 시장의 떠오르는 별로 여겨지고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-18/20061218165304077.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (45)

순 위		게 임 명 칭
1	2↑	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
2	1↓	지짠(激戰 / Guild Wars)
3	7↑	징티엔동띠(惊天动地 / 카발온라인)
4	3↓	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	-	완메이스제귀찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)

6	4↓	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
7	11↑	황이천사찬(黄易群侠传 / 황역군협전)
8	6↓	씨엔샤칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
9	8↓	시엔찌엔치사관OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
10	9↓	뵈커 Online(博客Online / Boke Online)
11	10↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
12	-	가오궈이(搞鬼online / Ghost online)
13	-	쥬웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
14	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
15	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
16	-	띠위즈먼:룬똘(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
17	-	티엔샤얼(天下贰 / 천하2)
18	-	머썬우스제:란소우원정(魔兽世界:燃烧远征 / WOW)
19	-	광즈궈두(光之国度 / Shine)
20	-	환상스제(幻想世界 / FM)

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-25/20061225093853187.shtml>

《신샤오아오장후/신소오강호/新笑傲江湖》



- 게임 이름 : 신샤오아오장후/신소오강호/新笑傲江湖
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 개발 업체 : 항저우티엔창(杭州天暢)

《신샤오아오장후/新笑傲江湖/신소호강호》는 티엔창과기(天暢科技)의 CEO 귀위(郭羽)가 제작, 중국 요우이(友谊) 출판회사가 출판한 제품이다. 본 게임은 신 로맨틱 무협소설인 《강호/江湖》를 원작으로 자체개발한 중국산 3D역사무협 온라인게임이며 명나라 초, 풍운의 강호세계를 게임배경으로 중국 무협 특색의 역사를 완벽히 그려낸 거작이다.

항저우 티엔창(天暢) 네트워크과기 유한공사가 근 2년간의 기간에 수천만 위안을 투자해 제작한 《신소호강호》는 명나라 초의 역사배경 및 중국 특색의 무협 문화를 융합시켰기에 중국 무협 문화 배경의 특색을 갖고 있다. 강호는 중국인들이 줄곧 동경하던 세계로 무협 소설은 중국인들의 성인 동화라고 할 수 있다. 중국인들의 마음속에는 일정 무협적인 정서를 가지고 있어 무협소설 속에 등장하는 협객이 되고 싶어 한다.

게이머들은 게임을 통해 시공을 초월해 명나라 초 혼란했던 시기로 되돌아가 무협소설 속에서 묘사되는 강호세계를 체험할 수 있다. 그리고 게임세계의 상호작용을 통해 강호의 "은(恩), 의(义), 정(情), 수(仇)"를 깊이 느낄 수 있다. 게이머들은 파란만장한 강호세계에 뛰어들어 자신의 문파를 만들고 조정의 음모를 캐내어 중화를 재건해 자신만의 강호전설을 창조하게 된다.

《신소오강호》는 풍부한 게임내용을 보유한 동시에 게임설계에 있어 다양한 창의를 구비하고 있다. 특색 있는 역용(易容)변신 시스템, 방대한 무협스토리 구조, 다양한 레벨 업 방식, 게임캐릭터의 세세한 동작과 표정, 강호색채가 농후한 문파 및 파벌 시스템, 넓은 도시 및 시장의 묘사, 대항성이 높은 게임지도 및 공격방어 시스템, 중국 특색의 무공절기 등으로 현실감 넘치고 판타지적인 소오강호의 세계를 창조했다.

자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-12-13/20061213105005658.shtml>

항저우 티엔창(天暢) 네트워크과기 유한공사**▶ 회사소개**

항저우 티엔창(天暢) 네트워크과기 유한공사는 절강(浙江) 온라인게임 업계의 선두기업으로 아름다운 도시 항저우에 위치하고 있다. 티엔창은 경험이 풍부한 게임 인재들과 해외파 유학생들이 공동으로 투자, 설립한 회사이다.

기술과 자금력이 풍부한 티엔창은 중국에서 몇 안 되는 온라인게임기술 연구개발, 온라인게임 제품개발 및 운영을 일체화한 온라인게임 기업이다. 또한 중국에서 3D 온라인게임 핵심 개발기술과 3D온라인게임 자체개발 실력을 보유한 극소수 기업 중 하나이기도 하다.

티엔창은 200여 명의 직원을 보유하고 있으며 이 중, 80%가 기술요원들이다. 회사의 총책임자, 프로그램 주관, 미술 주관, 기획 주관 등의 기술 핵심 간부들과 핵심 연구개발 팀들은 중국에서 가장 먼저 게임 산업에 발을 디딘 엘리트들로 5년 이상의 경력을 보유하고 있다.

회사설립 초기, 티엔창은 국제적인 수준의 연구개발 기술과 자체개발한 게임엔진에 대한 저작권을 보유, 3D 온라인게임 개발에 필요한 핵심기술을 갖추었다. 대량의 인력, 물력 및 자금력을 투입한 티엔창은 3D 온라인게임 엔진 "티엔지(天机)"를 사용한 게임개발에 성공했다.

"티엔지" 게임엔진의 개발로 기술면에서 국제적인 수준에 도달할 수 있게 되었으며 중국 네트워크 하드웨어 분야에서 우세를 점하게 되었다. 그리고 이 우수한 게임엔진을 통해 《따탕평원/大唐风云/대당풍운》, 《신샤오아오장후/新笑傲江湖/신소호강호》, 《몽환쉐이후/梦幻水浒/몽환수호》 등 3D 중국산 온라인게임을 개발했다.

현재, 티엔창은 이미 절강(浙江)대학교, 중국 미술학원, 절강매체(浙江传媒)학원 및 항저우 전자과기대학(杭州电子科技大学) 국가시범 소프트웨어 직업기술학원 등의 대학들과 전략적 합작관계를 맺어, 공동으로 온라인게임과 애니메이션 기술개발 및 기술인력 양성 산업화 등 방면에서 심도 있는 합작을 진행하고 있다.

▶ 개발 및 운영 제품

- 《따탕평원Online/大唐风云/대당풍운》
- 《따탕쌍룡전/大唐双龙传/대당쌍용전》
- 《샤오아오장후笑傲江湖/소호강호》
- 《몽환쉐이후/梦幻水浒/몽환수호》

▶ 연락처

주소 : 杭州市 文三路 90号 东部软件园 科技大厦 4层
전화 : (86-571)2892-6866
팩스 : (86-571)2892-6857
사이트 : www.dtfy.cn
이메일 : service@fyplay.com

자료 : <http://www.tcgame.com.cn>

영업성 인터넷문화 단위 《인터넷문화 영업허가증》 변경신청 관련 통지

영업성 인터넷문화 단위는 아래의 서류를 제출해야 한다.

1. 회사명칭 변경신청 시

- 1) 회사 변경 신청 보고서(회사 직인 날인)
- 2) 영업성 인터넷문화 단위 설립 신청서(회사 직인 날인)
- 3) 변경 후 기업법인 영업허가증 복사본
- 4) 이전 《인터넷문화 영업허가증》
- 5) 회사 법정 대리인 신분증 복사본 및 개인 약력
- 6) 회사장정 (혹은 장정 수정안)

2. 회사 법정 대리인 변경신청 시

- 1) 회사 변경 신청 보고서(회사 직인 날인)
- 2) 영업성 인터넷 문화 단위 설립 신청서(회사 직인 날인)
- 3) 변경 후 기업법인 영업허가증 복사본
- 4) 이전 《인터넷문화 영업허가증》
- 5) 회사 법정 대리인 신분증 복사본 및 개인 약력
- 6) 회사장정 (혹은 장정 수정안)

3. 회사 등록 주소 변경신청 시

- 1) 회사 변경 신청 보고서(회사 직인 날인)
- 2) 영업성 인터넷 문화단위 설립 신청서(회사 직인 날인)
- 3) 변경 후 기업법인 영업허가증 복사본
- 4) 회사 영업장소 사용권 증명서
 - 가. 임대 장소일 경우, 임대계약서와 건물주 부동산 소유증명서 복사본 제출

- 나. 소유 장소일 경우, 부동산 소유증명서 복사본 제출)
- 5) 이전 《인터넷문화 영업허가증》
- 6) 회사장정 (혹은 장정 수정안)

4. 회사 영업 범위 변경신청 시

- 1) 회사 변경 신청 보고서(회사 직인 날인)
- 2) 영업성 인터넷문화 단위 설립 신청서(회사 직인 날인)
- 3) 변경 후 기업법인 영업허가증 복사본
- 4) 이전 《인터넷문화 영업허가증》
- 5) 회사장정 (혹은 장정 수정안)
- 6) 업무 발전 보고서

5. 회사 등록자금 및 주주 구성 변경신청 시

- 1) 회사 변경 신청 보고서(회사 직인 날인)
- 2) 영업성 인터넷문화 단위 설립 신청서(회사 직인 날인)
- 3) 변경 후 기업법인 영업허가증 복사본
- 4) 이전 《인터넷문화 영업허가증》
- 5) 자금 조사 보고서 (자금 내역, 액수 및 신용 증명 문서)
- 6) 자금 조사 보고서를 작성한 회계사무소 기업법인 영업허가증
- 7) 회사 주주, 대표이사 자료

가. 자연인 주주의 경우, 주주 개인의 신분증 복사본 및 개인 약력을 제출.


나. 기타 단위 주주인 경우, 단위 기업법인 영업허가증과 기업 법정 대리인의 신분증 복사본 및 개인약력을 제출.

다. 대표이사의 신분증 복사본 및 개인약력 제출.

- 8) 회사장정 (혹은 장정 수정안)

- ◆ 문화부 신청 접수 주소 : 北京市 东城区 朝阳门北大街 10号
- ◆ 전화 : (86-10)5988-2150
- ◆ 팩스 : (86-10)5988-2153

자료 : 中国文化市场网

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