



특집

- 초위펑(池宇峰) 인터뷰 : 완메이스공(完美时空)의 자체개발 게임의 길
- 《쿵푸online/功夫online/공부online》, 제품 외 경쟁력 제고

China Game News

- 2006년 게임산업 수익 65.4억 위안, 주목할 6대 관점
- 신세대 Q버전 온라인게임 《따화짤귀/大话战国/대화전국》 클로즈베타 테스트
- 《Sudden Attack/突袭Online》 콘텐츠 추가, 클로즈베타 테스트 시간 조정
- 중국우정집단(CHINA POST) 온라인게임 산업에 정식 진출
- 상하이 이땅(易当) 300만 달러 투자, 《太空牛仔/ACE Online》 대리 운영
- 《여우워스페/由我世界/유아세계》, 제2의 인생을 실현

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (04)
- 2007년도 1월 온라인게임 순위
- 2007년도 1월 중국 PC방 인기게임 순위

New Game 소개

- 《샤이따오 II / 侠义道 II / 협의도 II》

Game 회사 소개

- 상하이 베이즈첸(北之辰) 소프트웨어 기술 유한공사

Game 법률 및 정책

- 도시 관리부문, PC방 관련 법집행 참여

츠위펑(池宇峰) 인터뷰 : 완메이스공(完美时空)의 자체개발 게임의 길

2년 전 즈음에 완메이스공(完美时空)을 아는 사람은 아마도 손에 꼽을 만큼 적었다. 2004년 설립되었고 당시 이미 중국 굴지의 게임 개발팀인 "주룡(祖龙) 스튜디오"를 보유하고 있었으며, 세계 게이머들을 놀라게 한 온라인게임 《완메이스공/完美世界/Perfect world》를 연구 개발하고 있는 중이었다.

그 후 2년간 중국의 자체개발 게임산업은 커다란 변화를 겪었다. 이 중 가장 주요한 변화는 바로 완메이스공의 발전일 것이다. 우선 《Perfect world》와 《우린와이짚/武林外传/무림외전》을 개발했으며 또한 《완메이스공/完美世界/Perfect world 국제판》으로 세계에 진출해 수많은 나라와 지역의 게이머들을 놀라게 했다. 짧은 2년간 중국 온라인게임 발전에서 완메이스공은 이렇게 하나의 기적을 이루었다.

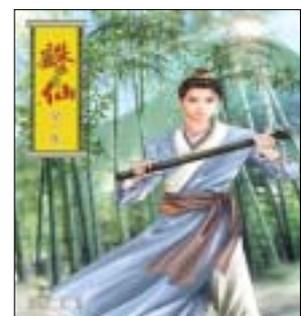
이번 청두(成都) 게임산업 연회에서 완메이스공 책임자인 츠위펑(池宇峰)을 만나 인터뷰를 진행했다. 츠위펑은 "《Perfect world 국제판》은 현재 이미 13개 국가와 지역에 진출했다. 본 게임은 5개의 세계가 존재하는 3D게임으로 우리는 이 제품이 매우 아름답게 만들어진 게임이라고 생각한다. 기본적으로 중국 신화 전통 배경을 바탕으로 했기 때문에 매우 중국적이다. 현재 타이완지역과 일본에서 계속 운영 중에 있으며, 곧이어 베트남, 한국에서도 운영될 것이다."라고 밝혔다.

츠위펑은 완메이스공은 중국산 온라인게임 운영에 대해 현재 어떻게 중국시장을 개척할 것인가 아닌 어떻게 현재의 상황을 더욱 발전할 것인가를 고려하고 있다고 밝히면서, 자신감을 드러냈다. 그는 "우리는 현재 《Perfect world 국제판》의 해외운영과 관련한 사안을 적절히 처리하고 있을 뿐만 아니라 중국에서의 무료운영으로 크게 사랑받고 있는 《무림외전》의 해외진출 계획을 가지고 있다. 현재 이미 타이완 지역 운영 관련 작업에 착수했으며 일부 운영업체들과 협상 및 준비 작업을 진행하고 있다. 몇 개월 후, 관련 소식에 대한 발표가 있을 것이다."라고 밝혔다.

그리고 수많은 네티즌들이 주목하고 있는 퓨전 판타지 소설 《쭈시엔/诛仙/주선》의 온라인게임 버전 출시에 대한 질문에 츠위펑은 "현재 이 제품은 제작 중에 있으며, 시장출시 단계와 발표 등 관련 계획이 이미 세워져 있다. 2007년 상반기 중국 게이머들은 마음속으로 그리던 완성된 게임을 볼 수 있을 것이다. 독자와 게이머들의 마음속에는 각기 다른 《주선》이 자리 잡고 있을 것이다. 완메이스공은 모두가 마음속에 그리고 있는 세계를 가장 완벽하게 게이머들에게 선보이기 위해 노력할 것이다."라고 밝혔다.

물론, 완메이스공의 후속제품은 《주선》뿐이 아니다. 이 점에 관해서 츠위펑은 "우리는 현재 많은 온라인게임 작품을 지속적으로 개발하고 있다. 2007년 상반기에 게이머 여러분은 《주선》을 만나볼 수 있을 것이며, 2007년 하반기에는 완메이스공이 출시할 또 다른 신규게임을 만나볼 수

있을 것이다. 완메이스공은 현재 수백 명에 달하는 대형 게임개발팀을 보유하고 있으며, 자체개발을 위해 지속적으로 노력을 기울이고 있다."고 밝혔다.



완메이스공은 자체개발에서 운영, 그리고 해외진출까지 이미 완벽한 순환 고리를 형성하고 있다. 지속적으로 게임을 개발하고 출시해 중국에서 성공적으로 운영하여 해외 등지로 수출하고 있다. 츠위핑이 이끄는 완메이스공은 2년 동안 중국의 수많은 기존 게임 개발업체들이 이루지 못한 꿈을 실현시켰다.

완메이스공은 지속적으로 자체 게임개발의 길을 견지해왔기에 중국 자체 게임개발 업체들의 선두에 설 수 있었다. 이는 츠위핑이 연회에서 "중국 자체 개발이 많으면 많을수록, 게임 수준도 점점 높아질 것이며 비로소 중국이 진정한 세계 온라인게임 연구개발의 중심이 될 수 있을 것"이라고 말했던 것과 같다. 이러한 중국 온라인게임의 목표는 완메이스공과 같은 회사들이 지속적인 노력으로 인해 곧 이루어질 것이다.

관련 소식 :

2007년 1월 18일, 청두 게임 산업 연회에서 완메이스공은 "2006년도 10대 우수 게임 운영업체", "2006년도 10대 우수 게임 개발업체", "2006년도 자체개발 게임 해외 개척상"의 3대 부문에 선정되는 영예를 안았다. 또한 완메이스공 책임자 츠위핑도 "2006년도 게임 산업 최고 영향력을 지닌 인물상"을 수상하는 영예를 얻었으며 완메이스공의 제품 《Perfect world》와 《무림외전》 등도 게임 제품 장르의 4개 부문에 선정되었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-24/20070124174342500,1.shtml>

《쿵푸online/功夫online/공부online》, 제품 외 경쟁력 제고

우리는 수년간의 발전을 거친 중국 온라인게임 시장에서 적지 않은 이상한 현상들을 발견할 수 있다. 수많은 해외 유명 게임들이 중국에서는 여러 리스크를 이겨내지 못하고 4,000만 온라인 게임 유저들을 보유하고 있는 중국 시장에서 주저앉고 만다. 일부 중국 게이머들이 게임 매크로, 게임 버그 등의 방면에 지나치게 천부적이라는 사실을 제외하고서라도 이러한 현상은 적어도 중국 시장에서는 제품이 모든 것을 결정한다는 말이 통하지 않음을 보여주고 있다.

우리는 습관적으로 게임이 성공하면 "좋은 제품"이라고 부른다. 그러나 이러한 생각은 합리적이지 못하다. 유럽 및 미국에서 수입된 일부大作들의 실패를 예로 들 수 있다. 그렇다면, 제품 외, 어떠한 무엇인가가 더 필요한가?

제품 외, 중요한 것은 게이머들의 체험에 있다. 하지만 체험의 좋고 나쁜 것에 대한 정의를 내리기를 어렵다. 그러나 제품 자체 외에 개발업체들이 다양한 방법으로 게임 속 유저들의 체험을 개선한다면 제품 이외의 경쟁력 제고에 좋은 방법이 될 것이다. 중국산 신규 게임 《쿵푸 online》을 예로 들면, 게임 자체가 지닌 특색 외에 서버의 환경, 고객 서비스 품질의 개선을 통해 게임 외 부분들에 대한 투자를 진행했다.

도편(刀片) 서버, 수리와 고장의 기다림의 끝

3D 온라인게임은 기타 게임에 비해 방대한 데이터의 연산 처리가 서버의 운영에 무리를 주게 된다. 전통적인 서버 구조로 《쿵푸 online》의 양자 엔진 방면을 지탱한다는 것은 이미 역부족이라는 것이 분명해졌다. 특히 곧 시작할 문파 쟁패 등 대규모 즉시 연산에 대해서는 더욱 그렇다. 2006년 12월 28일 오픈베타 테스트 실시이후, IBM 시스템의 도편 서버 구조를 채택한 《쿵푸 online》의 서버들은 실제 응용에서 양호한 성능과 안정성을 보였다. 서버의 하드웨어 시스템 부품들의 고장을 및 서버 시스템 운영의 효율 또한 만족할 만한 효과를 나타냈다.

중국 모 유명 하드웨어 실험실에 따르면, 도편(刀片) 서버는 일종의 HAHD(High Availability High Density, 고가용 고밀도, 高可用高密度) 고성능 서버 플랫폼으로 특수 응용 산업과 고밀도 연산 환경을 위해 전문 제작된 것이다. 독특하게 설계한 "집군(集群) 방식"을 통해 연결된 도편은 고속 네트워크 환경을 제공하며 높은 자유도의 확장성은 하드웨어 로딩 시간을 대폭 줄일 수 있게 한다. 하류형 온라인게임의 기나긴 로딩 시간과 비교해 볼 때, 《쿵푸 online》은 2분이라는 최단 시간 로딩 효율을 보여줌으로 "도편"에서 오는 위력을 느끼게 해준다. 이로 인해 유저들은 로딩의 기나긴 기다림을 피할 수 있게 되었으며 유저들의 체험 개선에 훌륭한 외적 환경을 제공받게 되었다.

투명한 고객센터

만약 도편 서버가 외적 환경 측면에서 게이머들의 게임 체험을 보장했다면, 고객센터는 바로 게이머들의 겪는 문제들을 해결하기 위한 "내적 환경"이다.

서비스 지연 및 서비스 효율 저조는 게이머들이 온라인게임 고객센터에 대해 지속적으로 제기해온 문제들이다. 이 "오래된 단점"의 원인은 중국 내 해외제품 대리운영이 초래한 원활하지 못한 의사소통에 있다. 이로 인해 게이머들이 제기한 문제들은 효과적으로 해결되지 못하고 있다. 그러나 이러한 문제는 중국산 게임에도 나타나고 있다.

고효율의 고객센터 제도 설립의 주요 관건은 어떠한 이념으로 게이머들에게 서비스를 제공

하느냐에 달려있다. 《쿵푸 online》은 자체의 강점을 적절한 곳에—자체 연구개발 게임의 특징을 살려, 고객센터-운영-연구개발-간에 사용, 시종일관 높은 효율의 의사소통 고리를 유지했으며 어떤 게이머의 피드백도 모두 최단 5분 안에 연구개발팀에 제출해 적시에 처리될 수 있도록 보장했다.

이 밖에, 《쿵푸 online》은 게이머들의 건의 장려, 녹색 서비스 라인 등의 조치를 통해 장기적으로 불투명했던 고객 서비스를 투명한 서비스 방식으로 개선해 게이머들에게 문제의 해결 과정을 공개했다. 정기적인 게이머 회람 및 증정 등을 통해 "인성화 서비스"가 각 게이머들에게 제공되도록 했다.

모든 곳에 산재해 있는 경쟁력

즉, 게임은 제품 자체 외에 또 다른 경쟁력을 가지고 있다고 할 수 있다. 《쿵푸 online》을 예로 볼 때, 유저들의 체험 개선을 통해 자체 경쟁력을 향상시키는 것은 게임제품 자체 외 운영 업체들이 가장 중시해야 할 부분이다. 중국 유명 게임 매체 17173의 조사에 따르면, 26.15%의 게이머들이 게임 선택에 있어 게임 매크로 방지, 서버 품질, 고객센터 품질을 가장 우선적으로 고려하고 있다. 즉, 중국 게이머들의 소비 관념이 점차 성숙해져 감을 보여주는 동시에 유저들의 체험을 무시하는 게임 개발업체들에게 경종을 울리고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-19/20070119111635011.shtml>



2006년 게임산업 수익 65.4억 위안, 주목할 6대 관점

제3회 중국 게임산업 연회가 1월 17, 18일 청두(成都)에서 개최되었다. 이번 회의에서 발표된 2006년도 게임산업 보고서에 따르면, 무료게임의 성행으로 2006년 중국 온라인게임 산업의 총 생산액은 전년도 대비 73.5% 증가한 65.4억 위안에 달했다. 게임 유저 수는 3,112만으로 전년도 대비 18.5% 증가했다. 전체 게임산업은 빠른 발전 속도를 유지, 건강하고 질서 있게 발전했다.

신문출판총서 음향전자 및 네트워크 출판관리사(司) 부사장(副司长) 커우샤오웨이(寇晓伟)는 보고서 발표 관련 성명에서, 2006년 온라인게임 산업은 6가지 주목할 만한 특징을 띠고 있으며 여전히 커다란 발전 공간을 제공하고 있다고 밝혔다.

(1) 2006년 중국산 자체개발 온라인게임 출판 프로젝트가 강화 실시되었고, 자체개발 역량 또한 더욱 강화되었다. 따라서 중국산 온라인게임이 지속적으로 주도적 위치를 차지하고 있다. 200

6년 중국산 온라인게임의 실제 판매수입은 42.4억 위안으로 전체 실제 판매수입의 64.8%를 차지했다.

(2) 중국산 온라인게임은 세계화에 성공했다. 최초 통계에 따르면, 중국산 온라인게임의 2006년 수출에 따른 수입은 2,000만 달러를 초과했다.

(3) 무료 운영방식이 성공을 거두었으며, 시장에서의 성장 추세도 강세를 나타냈다. 커우샤오웨이는 무료 운영방식에서 가장 성공을 거둔 실례로 성따를 꼽았다. 쩡투(征途), 썬관(智冠) 등의 많은 기업들이 모두 무료 운영방식으로 성공을 거두었다. 2006년 운영을 시작한 게임들 중 84%가 무료 운영방식을 채택했으며, 무료 운영방식의 총 수입이 전체 시장 수입의 60%를 차지했다.

(4) 기업 이익창출 능력이 보편적으로 제고되었다. 과거 몇 년 전 소수의 기업만이 이익을 창출한 것과 비교해 볼 때, 현재의 기업은 사다리꼴 형태의 분포를 보이고 있다. 년 수입규모가 10억 위안 이상인 왕이, 성따, The 9 등 3대 상장회사가 제1부분을 구성하고 있다. 년 수입규모가 5억 위안 정도인 9YOU, 쩡투 등의 기업이 제2부분을 구성하고 있으며 수입이 1억 위안에서 5억 위안 사이의 기업은 십여 개로 게임 산업의 중견 역량을 구성하고 있다. 이들 기업은 2007년도에 두드러진 성장세를 보일 것으로 예상된다.

(5) 캐주얼게임이 게임시장의 주요 부문으로 자리 잡았다.

(6) 게임기업의 사회 이미지가 개선되었다. 업계 자율성이 강화되어 기업들의 관련 프로그램들이 학부모, 게이머, 게임기업, 정부 관리부문 간의 교류의 장을 제공하고 있다.

그러나 중국 게임산업의 발전과정에는 아직도 많은 문제들이 존재하고 있다. 예를 들면, 업계 관리 법규가 더욱 개선되어야 하며, 업계 질서 또한 규범화되어야 한다. 온라인게임 중독문제가 해결되어야 하며, 산업 발전 관련 사회 환경 또한 개선되어야 한다. 이 밖에도 업계의 자율의식 및 책임의식이 비교적 낮으며, 중국산게임 자체 연구개발 인력이 부족하고 게임소재의 혁신성도 낮다. 게임 매크로, 아이디 해킹 등 권익을 침해하는 불법 행위들이 아직도 성행하는 문제 또한 중국 게임산업의 발전을 제어하고 있다.

커우샤오웨이는 “현재 중국 게임산업은 아직 발전의 초기단계로 앞으로 경쟁이 더욱 치열해질 것이다. 현재 중국 게임산업이 처해있는 상황과 존재하는 어려움 및 문제들에 대해 항상 인식할 필요가 있다.”고 강조했다.

자료 : <http://it.sohu.com/20070118/n247682280.shtml>

신세대 Q버전 온라인게임 《따화짤귀/大话战国/대화전국》 클로즈베타 테스트

광저우 온라인게임 디지털 과기 유한공사가 제작하고 Mop(猫扑网)이 대리 운영하는 Q버전 2D 온라인게임 《따화짤귀/大话战国/대화전국》가 2007년 1월 19일 정식으로 클로즈베타 테스트를 실시한다. 이는 Mop의 공식적인 온라인게임 시장 진출을 의미한다.

《대화전국》은 중국 그래픽 온라인게임의 선구 작인 《티엔샤/天下/천하》와 유명 Q버전 온라인게임 《따화시요우Online/大话西游Online/대화서유Online》 시리즈의 핵심 연구개발 인력들이 3년간의 연구기간을 거쳐 제작해 낸 신세대 온라인게임이다. 《대화전국》은 전통 Q버전 2D 온라인게임의 특징인 조작성이 쉽고, 저사양의 컴퓨터 환경 등을 전제로 현재 발전된 기술을 사용해 최신 Q버전 2D 온라인게임의 신개념을 창조했다.

과거 같은 장르의 게임들과 비교해 볼 때, 《대화전국》은 화면이 더욱 아름답고, 조작성이 더욱 간편해졌으며 임무가 풍부해지고 상호 작용성이 더욱 강조되었다. 그리고 게임 속의 애완동물들은 더욱 귀여워졌으며, 길드, 길드대항전, 생활 스킬 등의 유행 요소가 추가되었다. 《대화전국》은 현재 중국 내에서 선진적으로 즉시동작방식(即时动作方式)을 채택한 Q버전 2D 온라인게임이다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-19/20070119091059674,1.shtml>

《Sudden Attack/突袭Online》 콘텐츠 추가, 클로즈베타 테스트 시간 조정

1월 22일 《투시Online//突袭Online/Sudden Attack》의 운영업체 선저우아오메이(神州奥美)는 《Sudden Attack》의 버전이 업그레이드되어 되어 이번 클로즈베타 테스트에서 게이머들에게 최신 버전을 공개할 것이며, 1월 23일로 내정되었던 클로즈베타 테스트를 2월 3일로 조정한다고 밝혔다.

《Sudden Attack》은 게임 조작성이 간편하고, 게임 진행 속도 및 역할 이동 속도가 비교적 빠른 특징을 갖고 있다. 따라서 FPS의 전문 게이머들에서부터 입문단계의 게이머들까지 정통 FPS

장르의 게임에 쉽게 입문할 수 있다. 한국 각 대형 사이트의 게임 순위에서 보통 10위권 안에 드는 수준이며, 1위에 오른 적도 있다.

《Sudden Attack》은 한국 유명 게임 개발업체 게임하이(GameHi)가 개발하고 선저우아오메이가 중국 운영을 책임지고 있는 제1인칭 사격 장르 온라인게임이다. 《Sudden Attack》은 한국에서의 운영기간 동안 탁월한 품질로 게이머들의 지지를 받으며 세계인들의 주목을 받는 성과를 올렸다. 한국에서 최고 동점자수가 18만을 이미 초과했으며 한국 PC방 게임순위중서 연속 두 달 동안 1위를 지켜 시장 총액의 12%를 차지했었다.



자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/5315070.html>

중국우정집단(CHINA POST) 온라인게임 산업에 정식 진출

최근, 중국우정집단(CHINA POST)이 온라인게임 산업으로의 진출을 시작, 정식으로 게임 운영 업체들에게 게임지불카드 왕웨이통(网汇通)을 출시했다.

2006년도 게임업계는 각종 제품들이 번영했던 시기라고 할 수 있다. The 9이 게임대작을 대리 운영했으며 성따는 자체 게임개발을 지원했다. 통신집단(通信集团)이 게임운영 사업에 진출했으며, 스위쭈(史玉柱)가 《뽕투/征途/정도》의 운영을 시작했다. 그리고 2007년, 중국우정(CHINA POST)도 마침내 게임업계와의 접촉을 시작했다.

중국우정은 개혁 후, 중국우정집단을 설립했고 우정은행의 운영이 시작되었다. 중국우정은 산하 4만 5천개의 우정 온라인 업무소, 1만 5천억 위안의 저축액, 8천억 위안의 자체 운영자금, 10만개의 우정신문잡지 터미널 등을 보유하며 중국 최대 운영 및 네트워크 자원 기업이 되었다. 중국우정은 네트워크 경제의 신속한 발전과 시장화 경쟁의 대세에 직면해 집단의 자원을 종합, 전면적으로 인터넷 영역에 진출했다.

중국우정은 전자 우편환 업무, 속달 업무, 우정 신문잡지 보급소 등을 인터넷상에서 효과적으로 종합해 인터넷 제품 마케팅 플랫폼을 구축했다. 이 마케팅 플랫폼을 이용해 각 인터넷 운영기업 제품들의 대규모 루트 마케팅을 실시했다. 중국 우정 집단은 인터넷 경제 산업에서 대형 마케팅 루

트와 소매지점까지 포괄하는 역할을 담당하고 있다.

현재 중국 게임 운영업체에게 있어 어떻게 안전하고 효과적인 지불 플랫폼을 채택할 것인가는 매우 중요한 문제이다. 과거 지불 플랫폼들은 늘 많은 문제점들을 안고 있었다. 따라서 왕웨이통 제품의 출시는 의심할 여지없이 이런 문제점들의 효과적인 해결방안으로 자리 잡을 것이다.

현재 시장에 출시된 지불제품에 비해 왕웨이통이 갖고 있는 강점

1. 은행감독위원회가 보고 및 준비하는 인터넷 송금, 지불 업무
2. 현금(무기명), 소액의 특징
3. 전국 발행 카드/비밀번호 형식의 왕웨이통 카드
4. 우정 4만 5천개의 온라인 업무소에서 발매 시작, 10만개에 달하는 신문잡지 판매소에서 발매 예정

중국우정은 게임운영이 아닌 게임운영과 밀접한 관련이 있는 부문인 게임지불을 선택했다. 우정은 현재 보유하고 있는 루트 분야 및 제품의 우세를 충분히 고려, 안전적이고 효과적인 지불제품을 제작해냈다. 즉, 세 개의 거대업체가 대립하고 있는 게임운영에 직접 뛰어 들지 않고 운영업체와의 신뢰를 바탕으로 한 또 다른 측면으로의 합작을 시도한 것이다.

중국우정이라는 큰 브랜드를 통해 우정의 거대한 자원, 루트, 대형 마케팅이라는 특징을 충분히 살린 왕웨이통은 중국우정과 게임 운영업체간의 합작 제품 플랫폼을 구축했다. 왕웨이통의 발전은 전체 게임 산업 지불의 발전에 있어서 촉진제가 될 수 있을 것이라고 생각된다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-16/20070116112233809,1.shtml>

상하이 이땅(易当) 300만 달러 투자, 《太空牛仔/ACE Online》 대리 운영

한국 예당온라인은 상하이 이땅(易当) 네트워크 과기 유한공사와 예당이 운영하고 있는 비행 사격 RPG 《타이공니우자이/太空牛仔/ACE Online》 관련 계약을 맺었다고 발표했다. 이번 협의를 통해, 예당온라인은 300만 달러의 계약금과 총 판매수익의 25%를 갖게 되며 협의 유효기간은 4년이다.

우주를 배경으로 하는 《ACE Online》은 한국 마상소프트가 3년에 걸쳐 개발한 비행 사격 M MORPG이다. 게임은 UFO와 별이는 전투를 소재로 하며, 조작이 매우 간단하다. 게이머들은 게임 속에서 파티를 편성하거나 길드를 조직해 대규모 전투를 진행할 수 있다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-23/20070123140753290,1.shtml>

《여우워스페/由我世界/유아세계》, 제2의 인생을 실현

《여우워스페/由我世界/유아세계》는 중국 첫 자체개발 3D게임 사이버 커뮤니티이며, Web 3.0 플랫폼으로 게이머들의 제2의 인생을 실현시킬 것이다. 《유아세계》는 자유로운 3D 컴파일러, 간단한 게임조작, 실시간 가상 3D화면, 유저에게 개방된 사용자 정의효과 등 특징을 가지고 있다. 그리고 풍부한 서비스, 게이머와 시스템, 게이머와 게이머간의 지속적인 의사소통 등을 구현하고 있는 인터랙티브 플랫폼 게임이다.

《유아세계》는 다른 온라인게임과 달리 게임 속에는 위험하고 괴이한 몬스터들과 마수들이 존재하지 않으며 장삼과 마고자, 도검과 창도 존재하지 않는다. 게임 세계에서 존재하는 것은 모두 현실 세계에서 존재하는 것들이다. 대규모 및 소규모 사업, 가정과 친구, 이별과 만남, 희로애락과 애증, 복수, 여가와 여행, 노래방 등 모든 것이 게임 속에 존재한다.

게이머들은 게임 속에서 현실생활 속과 전혀 다른 역할을 체험해 볼 수 있다. 만약 현실사회의 변호사도 게임 속에서 시인이 될 수 있으며 현실사회의 교수도 선거에 출마해 대통령이 될 수 있다. 그리고 부동산에 투자해 아파트를 건설하고 매매할 수도 있다.

현실생활 속에서 대부분의 사람들은 이루지 못했던 꿈을 갖고 살아가고 있다. 그리고 현실과 다른 삶을 살아가고자 갈망하고 있다. 《유아세계》는 이들의 소망을 이루어 줄 것이다. 게이머는 게임 속에서 진정한 창조주로, 자신의 운명을 주관할 수 있고 최대한의 상상력과 창조력을 발휘해 현실세계 속에서 이루지 못한 꿈을 이룰 수 있을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-24/20070124120736138.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (07-04)

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
3	-	시엔징환쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	-	황이첸사관(黄易群侠传 / 황역군협전)
5	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
7	11↑	진우스째(劲舞世界 / Groove Party)
8	9↑	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
9	7↓	띠사칭위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
10	8↓	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
11	10↓	완우티엔샤(乱武天下 / 난무천하)
12	-	지짚(激戰 / Guild Wars)
13	-	짚션(战神 / Warlord)
14	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
15	18↑	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
16	17↑	광즈귀두(光之国度 / Shine)
17	16↓	쑤시엔(寻仙 / 심선)
18	15↓	스콩즈레이(时空之泪 / sancu)
19	新	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
20	19↓	샤무online(莎木 / 사목)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-15/20070115103140845.shtml>

2007년도 1월 온라인게임 순위

순위	변동	게임 명칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
3	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
4	↑	시엔징환쉬Online (仙境傳說Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
5	○	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
6	↓	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
7	↑	티엔탕 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
8	↓	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)	팅쑤 / 텡쑤 (腾讯)
9	↓	셴웬찌엔 (軒轅劍網絡版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(网星)
10	↓	찌엔샤칭웬 (劍俠情緣網絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft

자료 : 大众软件

2007년도 1월 중국 PC방 인기게임 순위

순위	게임 명칭
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩차(跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	진우환(劲舞团, 오디션)
4	제도우란치우(街头篮球, 프리 스타일)
5	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)
6	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)
7	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)
8	쯩치환상(蒸汽幻想, 네오 스팀)
9	쯩투(征途, 정도)

10	우린와이짤(武林外传, 무림외전)
----	-------------------

자료 : 大众软件

CGW China Game Weekly **New Game 소개**

《샤이따오 II / 侠义道 II / 협의도 II》



- 게임 이름 : 샤이따오 II / 侠义道 II / 협의도 II
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 무협게임
- 개발 업체 : 명공(梦工厂)
- 운영 업체 : TOM
- 공식사이트 : www.xyd2.com.cn
- 현재 현황 : 1월 29일 클로즈베타 테스트

《샤이따오 II / 侠义道 II / 협의도 II》의 게임 배경은 《협의도 I》의 스토리 배경의 연속이다. 5대 문파가 협력, 공동해 왜구의 세력을 약화시켜 중원에서 내쫓을 날만 기다리고 있을 때, 정사지간에 잠시 형성되었던 동맹 관계가 문파들 간의 편견과 이익 충돌로 인해 와해되고 새로운 강호의 분쟁이 시작되는 것이다. 배경으로 볼 때, 《협의도 I》은 게이머와 NPC 간의 항쟁에 더욱 편중해 퀘스트의 단계적인 인도에 따라 5대 문파의 공동 목표인 안토성 천수각의 최후의 BOSS를 물리치는 것이다. 최후의 퀘스트를 완성할 경우, 게이머들의 목표의식은 일정 정도 상실되어 게임의 후속 개발의 연속성에 있어서도 이전의 내용과 연결시키기가 쉽지 않다.

《협의도 II》의 배경은 정사 게이머 세력 간의 각종 은원 및 이익 충돌과 밀접한 관련을 맺고 있으며 게임속의 임무도 정사 게이머들이 점차 충돌의 중심으로 유도해 게이머들 간의 대항을 게임의 주제로 삼고 있다. 게이머들 간의 대항을 주제로 하기 때문에 게임의 끝이 없어 게임의 후속 개발에 따른 주제와 맞물릴 수 있기 때문에 게임에 장기적으로 활력을 불어 넣어 줄 수 있다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2007-01-11/20070111112255256.shtml>



Game 회사 소개

상하이 베이즈천(北之辰) 소프트웨어 기술 유한공사

▶ 회사 소개

상하이 베이즈천 소프트웨어 기술 유한공사는 온라인게임 운영 및 개발을 전문으로 하는 외 자기업이다. 베이즈천은 2004년 6월에 설립되어 완벽한 회사조직과 전문화된 기술팀을 통해 우수한 게임 제품을 개발하고 있으며, 국제 선진 게임 운영 이념 및 완벽한 소프트웨어 개발 관리 체계에 의지, 여러 경험 많은 게임 설계, 제작, 개발 엘리트들과 한 팀을 이루고 있다.

베이즈천의 주력분야는 아래와 같다.

- 전문적인 개발, 운영실력 및 게임에 대한 추구와 게이머에 대한 심도 있는 이해를 통해 지속적으로 시장에 우수한 온라인게임 제품과 서비스를 제공하는 것에 주력한다.
- 온라인게임을 바탕으로 상호 게임 운영 플랫폼을 완벽히 한다.
- 풍부한 제품 종류, 우수한 합작 파트너 추구를 통해 전략적 합작관계를 맺어 온라인게임 발전을 추진한다.

▶ 회사 연혁

- 2004년 12월 MMORPG 온라인게임 《탄쉬Online/探索Online/탐색Online》 개발 정식 발표
- 2005년 10월 한국 MMORPG 온라인게임 《티아오짠/挑战/도전》 정식 운영
- 2005년 12월 캐주얼게임 《우리터우팡과이/无厘头方块/무리두방괴》 개발 정식 발표
- 2006년 3월 MMORPG 온라인게임 《탄쉬Online/探索Online/탐색Online》 정식 발표
- 2005년 10월 CHINA JOY "중국 최고 수입 온라인게임"상 수상
- 2006년 1월 PCHOME "2005년도 최고 기대작 온라인게임"상 수상

▶ 운영 게임

- 《티아오짠/挑战/도전》: 본 게임은 한국 신세대 게임개발회사 Gamehi가 50억 원을 투자해 극한 동작성을 강조하고 각종 무술 초식을 정교하게 표현한 게임이다.
- 《탄쉬/探索/탐색》: 본 게임은 대형 3D 온라인게임이다. 게이머들이 다양한 자연과 인문지식과의 만남을 통해 게임 속에서 즐거움과 자연 및 인문지식을 얻을 수 있다.
- 《우리터우팡과이/无厘头方块/무리두방괴》: 본 게임은 주성치의 영화를 소재로 한 캐주얼 대형 온라인게임이다. 코믹한 영화 분위기를 통해 게이머들에게 가벼운 즐거움을 줄 수 있다.

▶ 연락처

주 소 : 上海市 徐汇区 乐山路 33号 1号楼 710室
전 화 : 86-21-64482901
팩 스 : 86-21-64482853

자료 : <http://www.nstartech.com/index.htm>

도시 관리부문, PC방 관련 법집행 참여

미성년자 인터넷 접속을 허용하는 PC방의 위법경영에 대해 도시 관리부문도 법집행에 참여할 수 있게 되었다. 화이베이(淮北)시는 현재 이 내용을 포함한 당정 공식 서류를 준비하고 있다. 《효과적인 인터넷 접속 서비스 영업장소 관리 메커니즘에 관한 화이베이시의 의견(淮北市关于建立互联网上网服务营业场所管理长效机制的意见)》이 지방자치정부 상무회의 원칙을 이미 통과했으며 세분화 및 실시 발표를 기다리고 있다.

화이베이시 4개 구와 1개 현에는 현재 145개의 PC방이 있다. 이 중 82개의 PC방이 시구역에 위치하고 있다. 최근, 화이베이시는 연석회의, 연합순찰, 사회감독 협력관리 등 10개 제도를 잇달아 확립했으며 PC방 관리에 좋은 효과를 낳고 있다. 빈약한 관리 인원과 관리가 미치지 않는 PC방의 위치 등의 문제를 효과적으로 해결하기 위해 본 지역 관련부문은 2006년 《효과적인 인터넷 접속 서비스 영업장소 관리 메커니즘에 관한 화이베이시의 의견》의 초안을 작성했다.

화이베이시 문화국 사무실 주임 마페이성(马培升)은 인터뷰에서 도시 관리부문 관리들의 PC방 순찰을 강화하기 위해 본 의견이 심사 통과될 때, 도시 관리국에 문화 부문의 PC방 순찰 집행시의 협력자격과 PC방의 위법경영 감독관리 진행에 대한 직책을 부여했다고 밝혔다. 그렇지만 처벌권한은 부여받지 못할 것이라고 밝혔다.

미성년자 PC방 출입 방지 문제 관련 현상을 개선하기 위해 화이베이시는 기존의 PC방 관리 메커니즘을 조정, 관련 부서를 5개에서 23개로 확대했다. 관련 부서에는 도시 관리국도 포함되어 있다.

현재, 관련 부문들이 이 방안에 대해 세분화 및 개선을 진행하고 있으며 PC방 관리에 따른 도시 관리국의 권리와 직책을 명확히 하고 있다. 마페이성은 "도시 관리부문에 일정 행정법 집행권을 부여해 PC방 관리에 협조하도록 하는 방법은 아직 중국 내에 선례가 없다."고 밝혔다.

자료 : <http://netbar.17173.com/content/2007-01-10/20070110144555076.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002		北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062
		J B T	