

제224호

2007. 5. 21



Game Korea

China Game Weekly

특집

- 07년 중국산 카툰 스타일 온라인게임 평가분석
- 온라인게임개발 관련 왕이 온라인게임사업부 인터뷰 (1)- 운영편

China Game News

- 온라인 동영상, 게임 산업에 새로운 이윤창출분야로 등장
- 《루라이선장/如来神掌/여래신장》 인터뷰 17일 개최 예정
- 왕이(网易) 《티엔샤얼/天下贰/천하2》 무료화에 관해(어널러시스 분석)
- 완메이스공(完美时空) 3D 온라인게임 일류 회사 반열 진입
- 천티엔차오(陈天桥), 왕이(网易), The 9(九城) 잘못된 상업 모델 유지 비판
- 《피아오리우환징/飘流2.0》 ATM기 도입

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-19)

Game 회사 소개

- 쯙지띠엔투자유한공사(中机电投资有限公司)

NewGame 소개

- 《평광파이웨이/疯狂派对/Crazy party》

07년 중국산 카툰 스타일 온라인게임 평가분석

중국산 카툰 스타일 온라인게임은 수년간의 시간을 거쳐 점차 성숙해지고 있으며 하나의 게임 스타일로 자리를 잡아가고 있다. 또한 여러 개발업체들이 카툰 스타일의 게임을 들고 끊임없이 시장에 진출하고 있다. 기존 게임인 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》, 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》가 지속적으로 유저들의 사랑을 받고있는것 외에도, 근래 출시된 《셰이후Q판/水浒Q传/수호Q전》, 《원따오/问道/문도》에서 서비스를 앞두고 있는 《따화판귀/大话战国/대화전국》, 《춘치우Q판/春秋Q传/춘추Q전》 등의 제품 모두 07년 중국산 카툰 스타일 온라인게임의 주류로 자리잡았다.

카툰 스타일 게임- 코믹, 역사 소재에 집중

중국 5천년 문명의 역사와 관련된 풍부한 역사 문화 배경 및 판타지적인 느낌을 주는 다양한 인물들은 온라인게임 창작에 적합한 소재들이다. 중국산 온라인게임은 소재 선택시 종종 이러한 분야에서 테마를 정하고, 특성화된 게임의 제작을 진행한다

시장에 출시된 카툰 스타일 게임을 종합해보면, 《西游记/서유기》를 소재로 국내 카툰 스타일 게임 중에서 가장 뛰어난 성과를 이루어낸 《몽환서유》를 필두로 최근 출시된 《수호Q전》과 중국 역사의 상주(商周)시대를 배경으로 하고 있는 판타지 신화 게임 《문도》등 이 있다. 또, 춘추전국시대 를 배경으로 한 MOP의 첫 카툰 스타일 게임 진출작 《대화전국》 및 King soft(金山)가 타이틀을 바꿔 출시한 《춘추Q전》등도 그중 하나이다.

역사를 완전히 재해석한 제품으로는 《대화전국》과 《춘추Q전》을 그 예로 들수있다. 현재 《대화전국》이 직면한 "역사왜곡" 문제는 이 게임을 동류의 게임들 중에서 눈에 띄도록 한 셈이다. MOP의 코믹 변형 정신이 전국시대 역사의 이전의 모습을 찾아볼 수 없게 한 것인지에 대한 문제는 게이머들의 결정을 기다리고 있는 실정이다. 또한 《춘추Q전》개명 출시는 많은 사람들의 우려를 낳았다. 2년간의 고뇌는 이 카툰 스타일 게임을 기존의 설계와는 현저하게 다른 모습으로 바꾸어 놓았으며, 《대화전국》과 마찬가지로 2년간 얼마만큼이나 환골탈태하였는지 게이머들의 입증을 기다리고 있다.

역사 카툰 스타일 온라인게임의 07년 추세

영화 및 드라마 영역에는 불문율이 있다. 역사 소재로 극을 제작할 때, 성공하면 대하서사시가 되고, 실패하면 역사를 왜곡하는 것이다. 온라인게임이 역시 어느 정도 이러한 법칙의 영향을 받는다. 07년도 중국산 카툰 스타일 게임 엄숙한 역사관 보다는 게이머들에게 즐거움을 제공하는데 중점을 두고 있긴 하지만, 만약 자신만의 색깔이 없다면 게이머들의 외면을 받을지도 모른다.

위화샤(光宇华夏)가 출시한 《문도》는 게임 설계면에서 《몽환서유》의 지속 혹은 모방이라

할 수 있겠다. 비슷하게 벤치마킹하고 너무 큰 문제만 없다면 게이머들은 여전히 이러한 게임을 선택할 것이다. 《수호Q전》은 현재 시장에서 비교적 안정적인 행보 중이며, 동점자수도 안정적인 추세로, 이렇게 큰 변화보다는 안정을 추구하는 것이 온라인 카툰게임이 나아가야 할 길일 지도 모른다.

"춘추전국"시대 관련 신규제품 《대화전국》과 《춘추Q전》 비슷해 보인다. 하지만 《대화전국》이 비록 대부분을 모방을 통한 게임설계를 하기는 했지만, 이 제품을 통해 내놓은 2D 리얼타임 전투 방식은 현재 카툰 스타일 온라인게임에서 오랜 세월 관습처럼 내려온 라운드식 게임방식을 바꾸어 놓았다. 또한 카툰 스타일 게임에서는 여전히 2D가 3D보다 훨씬 인기 있다는 것이 《대화전국》을 통해 증명되었다.

하지만 많은 사람들이 아직도 갈피를 잡지 못하고 있는 《춘추Q전》에 대해 우려하고 있다. 2년 동안 이 제품은 이름을 《환상춘치우/幻想春秋/환상춘추》, 《따화춘치우/大话春秋/대화춘추》로, 또다시 《춘추Q전》으로 변경되었다. 마지막 명칭변경은 자사의 《수호Q전》을 모방 한 것이 분명하다. 04년부터 07년까지 기나긴 제작기간을 거쳤으며, 최초 테스트 효과가 기대에 훨씬 못미친 것을 볼 때, 《춘추Q전》이 King soft의 3부작 중의 한 부분을 담당할 수 있을지가 의문시된다.

올해 중국산 카툰 스타일 게임들은 07년을 카툰 스타일 게임의 해로 전환시키기에는 역 부족일 것으로 생각된다. 그러나 많은 역사 카툰 스타일 게임의 집단 등장은 이 시장이 역사 코믹을 주류로 한 추세로 발전하고 있음을 나타낸다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-05/20070516074427.html>

온라인게임개발 관련 왕이 온라인게임사업부 인터뷰 (1)- 운영편

많은 게이머들은 운영과 고객센터가 왜 게임개발 분야에 포함되는지 의아해할 것이다. 정확히 구분 하자면, 운영 및 고객센터는 분명 개발 분야에 포함시킬 수 없을 것이나, 사실상 운영 및 고객센터 또한 온라인게임 개발과 매우 밀접하게 결합되어 있다. 온라인게임은 운영 시작이 결코 개발 종료를 뜻하는 것이 아니며, 운영 과정 중에서 끊임없이 새로운 문제들이 발견될 수 있고 지속적으로 게이머들의 욕구를 만족시켜야 한다. 현재 시장의 온라인게임제품의 후속 개발 능력의 지속 여부는 게임이 장기간 성공할 수 있는지 여부를 결정짓는 매우 중요한 요소이다. 그렇다면 후속 개발의 방향은 어떻게 결정되는가? 바로 시장 인력 및 고객센터 인력을 통한 의견 수렴 및 피드백을 통해 결정지어진다.

17173은 왕이(网易)의 온라인게임사업부 총책임자 리르치양(李日强)과 《티엔샤얼/天下贰/천하2》이 개발부문에서 시장부문으로 넘어진 후의 상황에 대해 인터뷰하였다.

17173: 온라인게임은 보통 개발 완성한 후, 출시 됩니다. 출시후 서비스은 어떤 과정으로 진행 됩니까? 또 서비스 업무에 대해서 어떻게 정의내리십니까?

리르치양: 한 편의 게임제품에 있어서 개발제작은 단지 최초의 단계에 불과합니다. 게임은 갓난아기와 같아서, 개발 인력들이 10개월간 품은 뒤 제품을 탄생시키고 나면, 어떤 식으로 성장하고, 어떻게 건강하게 자랄지는 운영부문의 완성이 필요한 작업입니다. 어떻게 서비스를 제공하고 게이머가 게임의 즐거움을 누릴 수 있게 하는 작업은 쉬운 일이 아닙니다.

운영분야는 매우 많은 내용을 담고 있습니다. 통상적으로 게이머들이 이해하고 있는 시장인력은 단지 운영의 일부분일 뿐입니다. 예를 들어, 서버 개설 및 보호, 대역폭의 제공, 고객센터, 포인트카드 판매, 루트 확대, 시장 마케팅 등 분야가 모두 온라인게임 운영부문이 담당하는 범위 내에 포함됩니다.

17173: 게이머들은 대부분 게임 산업 분야에 진출하려면 시장부문이 가장 쉽다는 생각을 갖고 있습니다. 어떤 전문적인 스킬이 필요없고, 문턱도 비교적 낮은편이라고 생각하는데, 운영자로서 이러한 생각에 대해 어떻게 평가하시겠습니까?

리르치양: 우선 저는 결코 그렇지 않다고 생각합니다. 개발부문 인력들은 디자인, 프로그램 분야의 전문 기능을 보유하고 있어야 하며 게이머들이 보기에 전문 기능이 그다지 필요하지 않을 것 같은 계획도 사실은 상당한 전문 지식이 필요합니다. 시장부문의 인력들이 구비해야 하는 전문 기술도 이에 못지 않습니다. 왕이의 '《티엔샤얼》 시장 마케팅 인력'들을 예로 들면 직원들이 어느 수준의 학력 혹은 관련학과 졸업이라는 요구조건을 내걸진 않지만, 저는 시장 마케팅 인력이라면 최소한 신문방송학, 인물심리학, 마케팅지식, 상무지식, 문학지식 및 언어표현능력 등 방면과 관련한 기초지식을 구비하고 있어야 한다고 생각합니다. 만약 이 분야와 관련한 기초 상식조차 없다면 훌륭한 시장 인력이 되기는 어렵다고 생각합니다.

17173: 방금 기본적인 기능에 대해 말씀하셨는데, 만약 우수한 시장 마케팅 인력이 되려면 어떠한 표준에 도달하는 것이 필요하겠습니까?

리르치양: 만약 우수한 게임 마케팅 인력이 되고 싶다면 일부 전문적인 기능을 구비하는 것 외에, 바로 게임에 대한 '열정' 을 꼭 갖추어야 합니다. 열정이 없다면 훌륭하게 해낼 수 없습니다. 열정을 계속 유지하는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 그 밖에 융통성있는 두뇌 및 사고방식과 시장의 동향에 대한 민감한 파악 능력 등이 필요할 것입니다.

17173: 그렇다면, 운영부문에 있어, 온라인게임개발 초기와 후기에 하는 작업은 어떻게 다릅니까? 운영 인력들은 개발 분야와 관련된 지식을 갖추어야 합니까?

리르치양: 사실 제가 보기에 운영부문은 개발 초기 및 후기 등의 시기로 구분하는 것이 적합하지 않다고 생각합니다. 온라인게임은 1차 개발이 완료된 후 개발 작업이 완료되는 PC 게임과는 다릅니다. 온라인게임의 개발 및 운영 인력은 서로 평행을 이루며 작업을 진행합니다. 《티엔샤얼》을 예로 들면, 운영 인력들은 개발 인력이 제작한 내용, 즉 업데이트, 신규게임법, 새 맵 등에 근거하여 관련 홍보 작업을 진행하며, 홍보작업중에 발생한 상황에 대해서도 수시로 개발 인력들에게 보고하여 참고하도록 합니다. 이는 장기간의 상호작용과정이며 어느 시점에는 이렇게 하고 어느 시점에서는 하지 않는다는 표현은 존재하지 않습니다.

개발 분야의 지식에 대해서 말하면, 당연히 어느 정도 수준의 기초 지식의 파악이 필요하며, 마케팅 인력은 목표 고객에 자신의 제품을 홍보할 수 있는 능력이 필요합니다. 만약 자신조차 자신의 제품에 대한 심층적인 내용을 이해하지 못한다면 어떻게 다른 사람을 설득시킬 수 있겠습니까?

17173: 현재 시장에 출시되어 있는 게임들을 보면, 모두 클로즈베타, 오픈베타, 정식 상용화 등의 단계를 거치는데 운영인력들의 입장에서 이러한 단계를 거치는 목적은 제품홍보입니까, 아니면 문제에 대한 의견수렴입니까?

리르치양: 사실 두가지 방면으로 이야기할 수 있습니다. 우선 예를 들어 《티엔샤얼》과 같은 중국산 온라인게임은 비록 개발 인력, 테스트 인력들이 시장에 출시되기 전이 이미 수많은 테스트 작업을 진행하였으나 노출되지 않은 일부 문제들이 아직 존재할 가능성이 있음을 부인할 수 없습니다. 이 점이 바로 게이머들을 통한 테스트 진행이 필요한 이유입니다. 예를 들어 게이머들의 동시접속이 일정 정도에 도달하였을 때 노출되는 문제들이 있을 수 있습니다.

또 다른 방면으로 중국 초기 대다수 온라인게임업체들은 해외 제품들을 수입하여 운영하였으며, 이러한 제품들 중 일부는 해외에서 이미 운영되고 있는 비교적 성숙한 제품들입니다. 그렇다면 다시 클로즈베타 및 오픈베타 등 일련의 단계를 거치는 이유는 홍보의 목적이 담겨 있음을 부인할 수 없다고 봅니다.

리르치양의 운영에 대한 견해를 들은 후, 이어서 왕이 《티엔샤얼》고객서비스 팀장 쟁화(张华)에게 고객서비스 책임에 대해 구체적으로 들어보았다.

(고객서비스 편은 다음호에..)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-05-17/20070517152913339,1.shtml>



온라인 동영상, 게임 산업에 새로운 이윤창출분야로 등장

2006년은 중국 네트워크 동영상의 원년으로 불리운다. 구글은 2006년 16억 달러를 주고 YouTube를 인수하였다. <2006 중국 온라인 동영상 연구보고>에 따르면, 2010년 중국 온라인 동영상 시장 전체 수익은 34억 위안에 달할 전망이다. 인터넷 분야 및 통신 분야에 관계없이 동영상은 차세대 응용분야로 칭해지고 있으며, 이는 통신네트워크 발전의 차세대 물결의 기초이다. 현재 영상 주파수 기술의 기초 응용방법이 모든 인터넷 영역에 침투하였다.

온라인게임과 온라인 동영상 시스템의 결합은 2007년 게임 산업의 새로운 발전 추세가 되었다. 기존 온라인게임은 문자를 통한 교류 기능만을 보유, 음성 및 화상(동영상) 교류 기능이

미흡하였다. 영상 주파수 코드 기술 및 P2P 전송 기술 혁신, 특히 통신 네트워크의 확대는 온라인게임에 음성 및 화상 교류 기능을 위해 기초를 제공하였으며, 영상 주파수 코드 기술 분야의 최신 H.264 영상 주파수 코드 기술은 더 낮은 대역폭(bandwidth)에서도 높은 선명도 유지가 가능, 서버 네트워크 대역폭에 대한 요구를 낮출 수 있어 운영업체는 투자 원가절약이 가능하게 되었다..

음성 및 동영상 기능을 탑재한 온라인게임은 더욱 높은 부가가치를 지닐 것이며 게이머들은 게임 속에서 더욱 현실에 가까운 체험을 할 수 있어 게임의 게이머에 대한 밀착도를 향상시킬 수 있다. 온라인게임이 일단 음성 및 동영상 기능을 보유한다면 게이머들은 타자가 느리다고 걱정할 필요가 없어지며 더 많은 시간 동안 게임에 집중할 수 있고 게임에서 기다리는 시간을 줄일 수 있다.

현재 중국내에는 소수의 게임운영업체들만이 음성 및 화상 채팅 기능을 보유한 게임 제품을 출시하고 있다. 이 거대한 상업 기회에 직면하여 더 많은 온라인게임 운영업체들은 모두 선진 기술을 추구, 기능 안정 문제 해결 대책을 찾고 있다. 보웨이(佰锐) 테크가 출시한 "Anychat 온라인게임 음성화상 인터랙티브 플랫폼"은 중국 소수 전문 게임 음성화상 개발 플랫폼으로 개발업체들은 이 플랫폼을 이용, 단시간에 게임에 음성화상채팅기능을 탑재할 수 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-05-14/20070514160327343.shtml>

《루라이션장/如来神掌/여래신장》 인터뷰 17일 개최

5월 17일, 여우시미귀(游戏米果)는 온라인게임 《루라이션장/如来神掌/여래신장》의 기자회견을 상하이에서 개최할 예정이다. 기자회견석상에서 여우시미귀가 3년간 심혈을 기울여 제작한 신개념 3D 라운드식 온라인게임 《여래신장OL》, 코믹 캐주얼 온라인게임 《루라이띠우띠우치우/如来丢丢球》, 《루라이페이페이샤/如来飞飞侠》, 모바일 게임 《커우따이왕귀/口袋王国》 및 4종 여래신장 모바일 패키지게임 등이 정식으로 선보여질 것이다. 또한 여우시미귀와 유명 모바일 사업 운영업체의 전략적 합작 파트너 계약 체결도 발표된다.

여우시미귀의 2007년도 역작 신개념 온라인게임 《여래신장》은 기존 게임의 관례를 타파하였다. 본 게임은 더이상 단일 분야에 국한되지 않고, 모바일 게임, 캐주얼 게임 및 무협 게임의 3가지 각기 다른 분야에서 발표될 예정으로 각기 다른 스타일의 8편의 게임제품이 모두에게 선보여질 것이다. 여우시미귀의 이번 《여래신장》 8위1체 마케팅은 혁신 게임 신개념을 대중 앞에 공개하는 것으로 현재 무질서한 중국 게임산업에 새로운 바람을 불러일으킬 것으로 전망되며 더이상 게이머들이 무료인지 여부, 대작인지 여부만을 고집하던 것에서 벗어나, 자신에게 진정으로 적합한 유형의 게임을 추구하도록 할 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-05-14/1927197840.shtml>

왕이(网易) 《티엔샤얼/天下贰/천하2》 무료화에 관해(어널리시스 분석)

왕이(网易)는 산하 첫 3D 온라인게임 《티엔샤얼/天下贰/천하2》의 2차 개발을 진행 중이며 이 게임은 5월 유료 상용화를 실시할 계획이었다.

어널리시스 분석:

어널리시스는 이번 《티엔샤얼》의 2차 연구개발은 제품 자체 및 운영 전략 방면으로 현재 환경에 적합하지 않다고 하며, 다음과 같은 문제점이 있다고 분석하였다.

1. 《티엔샤얼》은 게이머들이 입문하기 어려운 게임조작 방식으로 신규 게이머들의 초기 게임 포기를 야기시킬 수 있다.
2. 게임 출시를 연기함으로써 비교적 높은 사양의 컴퓨터 요구로 인해 게이머층을 한정시키는 영향을 감소시킬 수 있을 것이다.
3. 오픈베타 단계에서 절반에 가까운 게이머들이 《티엔샤얼》과 《WOW》가 유사하다고 평가했는데, 이는 게임의 흡인력을 대폭 감소시켰다.

위와 같은 몇 가지 문제 외에도 유료화 방식은 왕이의 또 다른 큰 문제이다: 어널리시스측의 분석에 따르면, 《티엔샤얼》은 유료 운영에 적합하지 않다고 한다. 우선 《따화시여우3/大话三》 등과 같은 전편의 유료 기초를 보유하고 있지 않으며, 이 밖에도 《티엔샤얼》과 동시에 출시된 《SUN/奇迹世界》, 《주시엔/诛仙》, 《티엔롱빠뿌/天龙八部》 등의 제품들이 무료화 방식을 채택하였는데, 이와 비교할 때 《티엔샤얼》이 현저한 경쟁우위를 보유하고 있지 못하기 때문이다.

어널리시스의 건의:

어널리시스측은 《티엔샤얼》이 유료화 방식에 적합하지 않아 효과적인 무료 이윤추구방식을 개발하는 것이 중점이라고 생각한다. 이 밖에 왕이는 아래와 같은 몇 가지 부분에 주목해야 할 것이다.

1. 향후 《티엔샤얼》의 정식 운영을 시작할 적당한 시기를 선정, 유사 제품과의 경쟁을 피해야 할 것이다.
2. 제품 개발 주기가 비교적 긴 단계에서는 다른 게임의 대리운영을 고려하는 것이 기존 게임 유저들의 유실 및 신규게임에 대한 압력을 피할 수 있을 것이다.
3. 왕이는 《따화시여우3》의 출시에 박차를 가해 유저들의 유실을 감소시켜야 할 것이다.

자료: <http://www.analysys.com.cn/main/www/index.php?action=showContent&ID=4854&WID=2&TID=10>

완메이스공(完美时空) 3D 온라인게임 일류 회사 반열 진입

중국산 온라인게임의 신속한 성장은 온라인게임 시장에 새로운 활력을 불어넣었다. 그러나 중국산 게임이 진정으로 뛰어넘어야 할 것은 <WOW>와 같은 여러 해외大作들이며 중국 본토의 문화를 세우고, 받아들일 것은 받아들여 수용하여 누구나 다 즐길 수 있는 제품으로 유저들에게 접근하는 것이 필요하다. 이와 같은 노력을 통해서만 시장의 더 많은 지지를 획득할 수 있을 것이다.

베이징 완메이스공(北京完美时空)이 바로 이러한 케이스로 산하 주룡(祖龙) 스튜디오는 십여년간 축적된 경험으로 자신의 첨단 3D 게임제작기술을 통해 중국 자체개발 온라인게임에서 독보적인 위치를 차지하고 있으며 본 스튜디오의 자체개발 3D 창세 온라인게임 《완메이스세계지반/完美世界国际版/Perfect world》은 해외 십여 국가로 수출되어 천만 이상의 유저를 보유, 여러 해외 유명 게임출판물에 일류 게임회사라고 칭해지는 영예를 안았다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-05/20070517083824.html>

천티엔차오(陈天桥), 왕이(网易), The 9(九城) 잘못된 상업 모델 유지 비판

영국 <파이낸셜 타임즈>는 성따 대표 천티엔차오가 최근 인터뷰에서 왕이와 The 9가 잘못된 상업 모델을 고수하고 있으며, 내부의 게임 연구 개발 및 판권 분야의 균형 유지면에서도 무력함을 나타내고 있다고 지적하였다.

성따는 최근 2년간 주가가 좋지 않아, 2005년 초 한때 40달러를 초과했던 주가가 2006년 중반 12달러로 대폭 하락하기도 하였다. 이와 동시에 성따의 나스닥 경쟁상대 왕이가 성따가 장기간 차지하고 있었던 중국 제일MMORPG 운영업체라는 호칭을 가로챘다.

그러나 천티엔차오는 인터뷰에서 1/4분기 게임 영업 수익면에서 왕이가 선두를 유지하고 있는 것은 이미 과거가 된 단기현상일 뿐이며 "성따는 중국 온라인게임 6년 역사에서 5년간 1위를 차지했기에, 다시 1위가 될 것이다."라고 밝혔다.

분석에 따르면, 성따와 천티엔차오 모두 이미 현저한 전환을 나타내고 있다고 한다. 성따는 작년, 자체 MMORPG 연구개발에 주력하였으나 최종적으로 실패하여 투자자들의 신뢰감을 잃도록 하였고, 동시에 천티엔차오는 TV를 매체로 성따가 엔터테인먼트 서비스 제공업체의 선두로 도약하기를 바랬으나, 정부정책의 제약 및 소비자들의 냉담한 반응으로 성공하지 못했다.

천티엔차오는 판매 감소 현상이 나타나기 훨씬 전에 이미 성따 영업수익 방면의 기초적인 전환 진행의 준비를 완료하여, 즉시 무료게임을 출시하게 되었으며, 만약 유료 게임이 뷔페라

한다면, 무료 게임은 대형 마트에 비할 수 있어, "뷔페에서는 먹고 싶은 만큼 먹을 수 있으나 반드시 100위안을 지불해야 하지만 대형 마트에서는 마음대로 쇼핑할 수 있으며 좋아하는 옷만 구매할 수도 있어서, 돈 있는 사람은 한번에 10만 위안도 쓸 것이다."라고 설명했다.

천티엔차오는 비록 5%의 등록 유저만이 돈을 지불하고 있지만, 성따는 이미 영업수익 신기록을 달성하였고, 온라인 게임 내부광고를 통해 기타 95% 유저로부터 영업수익을 획득하고 있다고 밝혔다. 또한 성따는 단지 온라인게임 회사가 아닌 미디어 회사로 불려야 하며, 이미 제품 라인의 다양화를 꾀하고 있어, 더 많은 캐주얼 온라인게임과 신규 MMORPG를 출시하고 있다고 했다. 이 밖에, 성따는 "Second Life"와 유사한 게임을 출시할 계획이다.

어널리시스 분석 전문가는 성따가 무료게임방식을 통해 얻은 성공은 나스닥 경쟁회사들에게 더 큰 압력으로 작용할 것이며 "성따는 뛰어난 발전 동력을 보유해, 이미 왕이를 추월하였다."라고 분석하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-05-13/20070513122921499.shtml>

《피아오리우환징/飄流2.0》ATM기 도입

ATM기기는 모든 게이머들에게 익숙할 것이다. ATM기기의 도입으로 인해 우리의 생활은 크게 편리해져, 은행에 가서 줄을 서서 업무를 보는 시간을 줄였을 뿐 아니라 24시간 사용할 수 있기 때문에 생활이 바쁘고 급히 업무를 봐야 하는 사람들에게 매우 유용하다.

중국 사회주의 시장경제의 건립 및 은행 전자화의 신속한 발전, ATM 기기 수량의 지속적인 증가와 사용보급에 따라 ATM기기는 생활을 편리하게 하고 금융시장을 활발하게 하는 등 적극적인 작용을 하고 있다. 우리의 일상생활에서 ATM 기기를 사용하여 현금을 찾고, 계좌이체를 하는 일은 매우 일상적인 일이 되었다.

현실세계에서 사이버 온라인게임세계에 이르기까지, 사람들은 편리하고 빠른 생활방식의 추구를 멈추지 않는다. 소식에 따르면, 2007캐주얼 온라인게임 대작 《피아오리우환징/飄流2.0/표류환경 2.0》이 최근 업데이트에 ATM기기를 도입할 예정으로 게이머들에게 언제 어디서나 현금 입출금 및 계좌이체가 가능하도록 서비스 할 것이라고 한다.

고품질의 온라인게임이 자신의 시장경쟁력을 향상시키려면 창의성 있고 혁신적인 서비스가 매우 중요한 부분이다. 생각하는 것과 실현하는 것은 다르다. 《표류환경 2.0》은 게이머들이 생각하는 것을 실현하였다.

업데이트 이후 게이머들은 더이상 한번의 거래를 위해서 매매 양측이 힘들게 창고로 가거나 은행에 갈 필요가 없어졌다. 표류환경 세계속의 각 대도시에는 모두 ATM기기가 있어 계좌이체 혹은 현금 입출금 모두 처리할 수 있다.

자료:http://www.tkgame.com/newtk/htdocs/yejie_2/2007/05-16/AEDC22AD-A47D-6B83-EC5E-50CDF46161F2.html

중국 온라인 게임기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	4↑	주셴(誅仙 / 주선)
4	7↑	다항하이시대 (大航海时代:黄金大陆 / 대항해시대:황금대륙)
5	8↑	텐지(天機Online / 천기)
6	5↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	6↓	시엔징환쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
8	9↑	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
9	11↑	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
10	-	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
11	9↑	지짚(机战 / 기전)
12	-	우제취(舞街区 / 무가구)
13	9↑	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
14	18↓	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
15	18↓	띠사청위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
16	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
17	19↓	싼궈쯔online(三国志online / 삼국지online)
18	20↑	전·싼궈우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
19	新	창텐(蒼天 / 창천)
20	19↓	짚션(战神 / Warlord)

자료 : 大众软件

자료:<http://news.17173.com/content/2007-05-14/20070514103840185.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-19)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	머리바오빼이 (魔力宝贝II, 마력보배II)	MMORP
3	뤄치 (洛奇,마비노기)	MMORP
4	잉슁촨쉬VI 쿵즈구이지 (英雄传说VI空之轨迹, 영웅전설)	RP
5	완메이스제(完美世界, 완미세계)	MMORP
6	씨엔찌엔치샤판 (仙剑奇侠传IV, 신검기협전)	RP
7	치지스제 (奇迹世界, 기적세계)	MMORP
8	멍환시여우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMOCP
9	우린와이판(武林外传, 무림외전)	MMORP
10	지판(激战 격전)	MMORP

(2007年5月6日到5月12日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-05-16/1031198027.shtml>

《평광파이웨이/疯狂派对/Crazy party》



- 게임 이름 : 평광파이웨이(Crazy party, 疯狂派对)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 커뮤니티 게임
- 개발 업체 : 위황 소프트웨어(宇皇软件)
- 운영 업체 : 텅런 신시(腾仁信息)
- 공식사이트 : cp.gamall.net
- 현황 : 2007년 5월 17일 알파테스트

플레이스테이션2나 닌텐도게임 유저들이 미니게임을 즐기며 미니게임의 신기함과 즐거움을 자랑할 때 기존 캐주얼 온라인게임 콘텐츠가 조금 식상하다고 느낀 적이 있을 것이다. 텅런 신시

(騰仁信息)가 운영하고 위황 소프트웨어(宇皇軟件)가 개발한 2년 여의 개발 기간을 거친 최신 대형 커뮤니티 캐주얼 온라인게임 《평광파이웨이》가 2007년 2월 10일 정식으로 첫 스킬 테스트를 시작하였다.

순수 게임성 추구를 특색으로 하는 《평광파이웨이》는 액션, 지혜, 스포츠, 뮤직, 수수께끼 등 각종 캐주얼 콘텐츠를 하나로 융합, 게이머들에게 풍부한 게임 콘텐츠를 제공한다. 게이머들은 흥미롭게 설계된 각종 경기 외에도 누적된 "능력치"를 통해 격투게임 속의 필살기와 유사한 방식으로 다른 게이머들을 공격할 수 있다. 또한 다양한 미션 수행을 통해 획득한 각종 아이템을 사용할 수도 있다.

《평광파이웨이》는 질리지 않는 게임성 외에도 음향 및 화면 효과 또한 뛰어나다. 게임속에 대량의 동적인 화면효과 및 다채로운 고품질 음악을 사용하였다. 자체 개발 카툰과 사실적인 면을 융합시킨 스타일 등으로 캐릭터, 화면, 미니게임 등을 정교하고 세밀하게 표현하여 생동감이 넘친다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-05-13/20070513192414270.shtml>

중지띠엔투자유한공사(中机电投资有限公司)

중지띠엔투자유한공사(中机电投资有限公司)는 중국 기계전자설비 총공사 (中国机电设备总公司), 중국 자동차무역 총공사(中国汽车贸易总公司), 중국 수입설비부품공사(中国进口设备配件公司)가 공동으로 출자, 1997년 11월 11일 국가 공상행정관리국의 허가를 거쳐 설립된 기업으로 회사의 등록 자본은 1억 위안이며 회사법인대표는 리우견산(刘根山)이다.

중지띠엔회사는 기업 발전의 필요에 의해 1999년 3월 3일 국가 공상행정관리국 허가를 거쳐 주주기업 분야의 조정을 진행하였다. 현 주주기업은 중국 수입설비부품공사, 화싱물자집단유한공사(华星物产集团有限公司) 및 셴쯔시 경안실무유한공사 (深圳市警安实业有限公司)이다.

쥙지띠엔투자유한회사 온라인 사업부는 쥙지띠엔투자유한회사 직속으로 주로 IT 산업 관련 업무를 담당한다. 컴퓨터 게임 소프트웨어의 개발 및 운영을 위주로 하고 있다.


쥙지띠엔투자유한회사 온라인 사업부는 세계 및 중국 디지털 게임 엔터테인먼트 산업 발전에 대한 깊은 이해와 지식을 보유하고 있으며, 모팡 스튜디오(魔方工作室)와 공동으로 고전 대형 온라인게임 《시여우푸모루/西游伏魔录/서유복마록》 개발하였다. 이 게임은 이미 정식으로 중국에 출시 운영되고 있으며, 현재 등록 유저수가 이미 100만을 넘어 중국 국산 온라인게임 중 우수작으로 손꼽힌다. 이 게임은 자체 지적 재산권 및 게임 엔진을 보유하고 있다.

- ▶ 회사 주요 업무: 온라인게임 운영
- ▶ 주요 관련 제품: 《시여우푸모루/西游伏魔录/서유복마록》 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처

주 소 : 北京 宣武区 广门内大街116号 2号楼1203室
 전 화 : (86-10) 63568068
 팩 스 : (86-10) 63569168
 홈페이지: www.xyfnnl.com



자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/65.shtml>

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