

제228호

2007. 6. 18

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 차세대 온라인게임의 중국식 발전

China Game News

- 나인유닷컴(久游网), 상하이따중(上海大众, 상하이 폭스바겐)과 제휴
- 《차오지우린따푸웡/超级武林大富翁》 7월 20일 2차 테스트
- 티엔창커지(天畅科技), 2008 올림픽을 위한 스포츠 온라인게임 운영준비
- 상하이 쟁투(上海征途)의 신규게임 《취런/巨人/거인》 담당자 인터뷰
- 삼국문화의 인터넷 상륙, 텡선(腾讯)게임 속 삼국의 부활

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방
- 중국 온라인게임 기대작

Game 회사 소개

- 샤먼 얼진즈 디지털 과기유한공사 (厦门二进制数码科技有限公司)

New Game 소개

- 《쑹형쟁빠텐샤 / 纵横争霸天下 / 쑹형쟁패천하》

차세대 온라인게임의 중국식 발전

3년 전, WOW의 주제작자 Mark Kern는 차세대 온라인게임을 개발하기 위해서 블리자드사를 떠나 Red5를 설립하였다. 3년이 지난 오늘날, <Second Life>라는 가상 커뮤니티형의 게임이 중국 게이머들의 많은 주목을 받고 있다.

"나는 게이머들이 게임을 플레이함과 동시에 전체 게임의 창조자가 될 수 있을 것이라고는 생각도 못했다" 어느 <Second Life>(이하 약칭: SL)의 게이머는 흥분을 감추지 못하며 "비록 중국에는 아직 없지만, 향후 반드시 출시될 것이라고 생각한다. 이것이 바로 내가 생각하던 차세대 온라인게임이다"라고 말했다.

게임 산업계에서 차세대 온라인게임에 대한 기대심리가 점차 높아지고 있다. 해외 차세대 온라인게임이 매우 빠른 속도로 발전하고 있을 때, 중국적인 차세대 온라인게임은 조용히 싹을 틔우고 있었다. 이는 지난 7년간 중국 온라인게임 시장을 지배하고 있는 한국산 혹은 한국식의 온라인게임의 시대가 끝나고 다양한 커뮤니티식 차세대 온라인게임 발전이 추진되고 있다는 것을 뜻한다.

1. 시대에 뒤떨어진 한국식 온라인게임

"김치(泡菜, 한국식 온라인게임을 지칭하는 말)"게임은 장기간 몬스터를 잡아 레벨을 올리는 단조로운 방식의 온라인게임이 대부분이다. 2001년, 천텐치아오(陈天桥)가 한국에서 《환차/传奇/MU》를 도입한 후, 한국식 온라인게임의 시대가 시작되었다.

현재 《MU》는 7년째 운영되고 있으며, 그 동안 성따(盛大)의 신화를 창조했을 뿐 아니라, 전체 1세대 온라인게임의 이정표가 되었다. 한때 온라인게임 수익으로 성따를 추월했었던 왕이(网易), 현재 끊임없이 모델 전환을 시도하며 온라인게임에 다가가고 있는 King soft(金山) 및 온라인게임 강행군을 시도하는 텡쑨(腾讯) 등 후발주자들은 모두 한국식 온라인게임의 사업 방식을 따랐다.

그러나, 현재 일반 게이머들은 "한국식 온라인게임에 질렸다"며 수많은 온라인게임들에 대해 불만스러운 태도를 나타내고 있다. 끝없는 몬스터와 레벨 올리기는 사람을 무감각하게 만들며, 늘 똑같은 스토리가 반복된다. 또한 비싼 충전카드 및 선불제 요금시스템 역시 수많은 게이머들의 불만을 낳고 있다.

이렇게 게임에 통제당하는 느낌은 주로 기존 온라인게임의 설계, 운영 및 요금제에서 온다. 초기 온라인게임의 설계는 게이머들이 시스템에서 더 많은 시간을 쓰도록 설계되었다. 성따의 대변인 쭈거웨이(诸葛辉)는 "그러한 기존의 낡은 온라인게임 방식을 간단히 말하면 Come-Pay-Stay(CPS방식)라고 할 수 있으며, 이미 온라인게임의 발전에서 낙후되고 있다"라고 밝혔다. 그러나 문제는 기존의 시스템이 시대의 요구에 부합하지 못하고 있지만 어느 누구도 1세대 온라인게임의 CPS 방식을 뒤흔들 능력이 없다는 점이다.

온라인게임 개발업체들은 차세대 온라인게임 개념에 대해 지나치게 민감한 탓인지, 아직 차세대 온라인게임의 형식에 대해 통일된 견해를 가지고 있지 않다. King soft 게임부서 책임자는 "1세대인지 2세대인지는 중요하지 않다. 우리는 시장의 요구에 부합하기만 한다면, 즉 게이머들이 필요로 하는 모든 것을 적극적으로 지지, 개발하겠다."라고 신중하게 답했다.

최근, 《티엔샤얼/天下贰/천하2》 등을 포함한 중국내 적지 않은 신규 온라인게임들이 재설계를 시작하였다. 왕이 인터랙티브 시장총책임자 리르치양(李日强)은 "기존 게임설계는 대다수 게이머들의 요구를 만족시킬 수 없기 때문에, 제품팀은 전체 게임의 세계관, 게임법 등에 대해 재설계를 진행할 예정이다"이라고 밝혔다.

그는 또한 이번 기회를 통해 현재 게임 개발자들이 게이머들의 게임 속 창조력을 키울 수 있도록 할 수 있게 되기를 바란다고 하였다. CPS 방식의 기존 MMORPG는 게임법 및 스토리 설계가 완료되어 있기 때문에 게이머들은 게임 속 에서 이미 존재하는 설계에 맞춰 임무를 수행할 수밖에 없다.

차세대 온라인게임을 기대하는 사람들은 게이머만이 아니다. 거대한 중국 시장에서 모든 업체들의 수익을 만족시키는 것이 아직은 용이 보이지만, 게임 개발 운영기업들은 점점 위기의식을 느끼고 있다.

2. 온라인게임계의 변법자강운동

각 기업들은 각종 방법을 동원하여 끊임없이 기존 게임의 생명주기를 연장하고 있지만, 온라인게임 제품 개발 관련 운영방식 부분에서는 현재 그다지 큰 변혁은 없는 실정이다.

한 분석가는 게임이 정식으로 발표된 후 일단 게이머들의 수가 안정적인 추세로 접어들 때 게이머들의 접속시간 증가는 한계에 다다르며, 이를 통한 수익 또한 난관에 부딪힌다고 지적했다. CPS 방식은 경제수익면의 한계뿐만 아니라 청소년들의 중독을 유발하는 원인 중 하나로 지적되고 있으며, 업계는 이미 오래전부터 CPS 방식의 퇴출을 요구하고 있다.

온라인게임 개발업체는 이미 거대한 압력에 직면하여 CPS방식의 개선에 대해 논의하고 있다. 왕이 인터랙티브의 리르치양은 SL과 같은 가상 커뮤니티형 게임이 향후 발전을 주도 할 것이라고 하며 "게이머들은 업체 측이 제공하는 콘텐츠 외에 게임 속의 도구들을 통해 자신이 좋아하는 아이템을 제작할 수도 있다"라고 말했다. 이러한 방식은 게임의 상호작용을 더욱 향상시킬 수 있을 뿐 아니라 게이머들에게 거래가치를 제공할 수 있다.

중국 일부기업은 이미 게임방식 연구개발 단계에서 개선을 시도했다. 리르치양은 "《명환서유/梦幻西游/몽환서유》에서 자신의 집을 제작할 수 있는 시스템을 제공하였고 임무를 완수하거나 혹은 상점에서 구매를 선택한 후 업체 측에서 제공하는 가구를 획득해야 한다."고 말했다. 비록 이 단계가 완성형은 아니지만, 차세대 온라인게임의 초기 발전단계라고 할 수 있겠다.

쭈거웨이(诸葛辉)는 "이러한 변화는 일종의 자연적인 발전추세로, 1세대, 2세대 간에 분명한 경계는 없다"라고 말했다. King soft 차석 CEO 쯔우타오(邹涛)도 이에 동의하며 "우리는 현재 언급

되는 차세대 온라인게임이 게이머들로 하여금 사이버 세계에 더 많이 참여할 수 있도록 하는 것이라고 이해하고 있다. 그러나 이러한 차세대 온라인게임은 현재 중국에 존재하는 기존의 온라인게임에 대해 단시간 내에 심각한 충격을 주지는 않을 것이다."라고 말했다.

3. 중국판 SL 모방의 증가

1세대 온라인게임의 품질개선 및 사이버 아이템 거래시장의 지속적인 발전은 게임 내 대규모의 길드조직이 형성되게 하여 하나의 거대한 커뮤니티로 발전하도록 하였다.

커뮤니티화 게임방식 및 거래 창조는 게이머들의 협동심, 창조력을 구현하도록 하였다. 짜우 타오는 "기존 인터넷 콘텐츠는 ICP(인터넷 커머스 제공자)에 의해 제공되었는데, 현재 ICP는 하나의 플랫폼을 제공, 네티즌들이 이러한 플랫폼에서 스스로 콘텐츠를 창조하도록 지원한다. 차세대 온라인게임도 대략 이러한 것이다. 현재 업계는 이러한 조건에 부합하는 것이 바로 SL이라고 공인하고 있다"라고 말했다.

상하이의 어느 사이버 세계 참여자는 "나는 SL에서 게임을 플레이할 수 있을 뿐 아니라, 전자상거래도 할 수 있다"라고 하며 "사람들은 게임 속 캐릭터들과 교류만 하는 것이 아니다. 캐릭터들은 이미 사람들의 생활과 융합되었다"라고 덧붙였다.

쭈거웨이는 "SL은 단지 커뮤니티화 게임의 하나의 방향에 불과하다. 중국은 자신의 커뮤니티화 모델이 있다"라며 수많은 게임들이 중국에서 적응하지 못하는 것처럼, SL이 중국 게이머들의 요구를 대표한다고 생각지는 않는다고 밝혔다.

장기간 SL을 연구해온 전문가는 "만약 중국에서 단순하게 SL을 복제한다면 반드시 실패할 것이다"라고 말했다. 그는 중국 시장의 각도에서 볼 때, 중국 게이머들은 게이머들간의 상호 경쟁을 더욱 좋아하기 때문에 강한 엔터테인먼트적인 성격의 게임이 요구되고 있으며, 지나치게 복잡한 현실에 근접한 게임은 요구되지 않는다고 지적하였다.

그러나 부인할 수 없는 사실은, SL이 온라인게임계에 일으킨 혁명은 전무후무한 것이라는 점이다. 비록 성따, 왕이, The 9 등 기업들은 아직 신중하게 고려하고 있지만, 기타 일부 기업들은 그 영향으로 이미 중국적인 발전을 시도하는 단계에 접어들었다.

최신 소식에 따르면, 몇 개월 후, 중국판 SL이라고 불리우는 《HiPiHi세계/HiPiHi世界》가 정식으로 발표되어 운영을 시작할 것이라고 한다. HiPiHi 제작자 쉬웨이(许晖)는 "3D 인터넷을 통해 하나의 세계, 하나의 꿈을 창조하는 것이 우리의 목표다"라며 자신의 포부를 표현하였다.

《HiPiHi세계》 외에 유사한 게임으로 베이징 스텔라넷 네트워크 과기유한공사(北京实力空间网络科技有限公司)의 《티아오티아오따루통베이징/条条大路通北京/조조대로통북경》, 요우완 네트워크 과기유한공사(优万网络科技有限公司)의 《요우위스제/由我世界/유아세계》 등이 있다.

SL과 가장 다른 점은 중국의 모방게임들은 보편적으로 게임의 마케팅 작업을 매우 중시, "마케팅 선행"이라는 중국식 발전방식을 택했다는 점이다. HiPiHi회사는 게임이 아직 출시되지 않았고

심지어는 아직 테스트도 진행되기 전에 연구개발팀 외에 시장마케팅팀을 설립하였다. 요우완 회사는 회사 설립 초기 마케팅 센터를 바로 설립하였다. 스리콩지엔은 게임 개발단계에서 상업계획협력자들을 모으기 시작하였다.

SL모델에 기초하여 탄생한 중국판 SL의 기본적인 설치 및 조작방식이 중국 게이머들의 게임 습관에 부합될지의 여부는 아직 분명하지 않다. 따라서 향후 시장에 출시된 후 비로소 검증되게 될 것이다.

4. 차세대 온라인게임의 기초인 커뮤니티화 기능

성따, 텡선 등 1세대 온라인게임을 평정했던 기업들도 움직이고 있다. 얼마 전, 성따가 유사한 커뮤니티 게임을 개발 중에 있다는 소문이 있었다. 그러나 성따 대변인 쭈거웨이는 단지 온라인 게임의 커뮤니티화에 관해서만 "이것은 향후 성따의 발전방향"이라고 답했다.

그러나, 현재 성따가 자체 설계 커뮤니티화 게임의 방향으로 발전하기 시작했다는 것을 느낄 수 있다. 성따는 차세대 온라인게임에서 "대형게임" 이념을 채택하였다. 쭈거웨이는 "우리는 이미 20여종 온라인게임을 모두 연결, 유저들은 하나의 아이디어로 모든 게임을 즐길 수 있으며, 각종 풍부한 콘텐츠와 게임 방식을 보유하고 있는 플랫폼화된 커뮤니티를 제공할 계획이다"라고 말했다. 그는 또 "향후 성따는 대형게임커뮤니티에 삽입식 광고 서비스를 제공할 것이다"라고 덧붙였다. 그러나 커뮤니티화에 근거한 신규 게임방식은 아직 탐색 중에 있다고 한다.

텡선 역시 적극적이다. 2007년4월 텡선은 차세대 전자 애완동물의 스케치를 공개하였다. 이 버전에 해당하는 QQ 애완동물은 더욱 다양한 커뮤니티 배경 기능이 추가되었다. 이는 텡선이 게임 기능면에서 대형게임 방향으로의 발전을 꾀하고 있다는 것을 뜻한다. QQ애완동물이 원래 보유하고 있던 커뮤니티 기능을 바탕으로 텡선QQ(중국 유명 메신저)의 막대한 시장을 더한다면 미래는 상당히 낙관적이다.

사실, 차세대 온라인게임의 개념이 아직 통일되어 있지는 않지만, 업계내 공통적인 관점은 커뮤니티화 게임이 게이머들을 끌어들이기 위해서는 게이머들을 위한 창조 가치 부분에 중점을 두어야 한다는 점이다. 게임을 즐길 뿐 아니라 게이머들에게 수익을 창출하게 할 수도 있어 게이머들의 부가가치를 실현할 수 있다. 이것이 커뮤니티화의 본질일 것이다.

분석가는 게이머들이 추구하는 각종 가치가 실현되어야지만 더 많은 게이머들을 이 사이버 커뮤니티 안에 머물게 할 수 있으며 이것이 바로 차세대 온라인게임의 핵심경쟁력일 것이라고 지적했다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-06/20070605090642.html>

나인유닷컴(久游网), 상하이따중(上海大众, 상하이 폭스바겐)과 제휴

나인유닷컴(久游网)은 유명 자동차기업 상하이따중(上海大众)과 제휴 협의를 달성, 2007년 출시 예정인 자체 개발 레이싱 캐주얼온라인게임 《평광비아오차/疯狂飚车/Crazy speed》에 상하이따중 자동차 브랜드의 특징을 지닌 자동차 모델 및 관련 부속 등 요소를 삽입하기로 정식 발표하였다. 또한 양측은 각자가 보유한 장점들을 종합해, 브랜드 홍보, 시장개척 등 방면으로 일련의 심도있는 협력을 전개할 예정이다.

이번 제휴는 나인유닷컴을 대표로 하는 신홍 네트워크 인터랙티브 엔터테인먼트 플랫폼과 상하이따중을 대표로 하는 전통 자동차산업 선두기업의 강력한 연합을 뜻하며 온라인게임과 자동차를 통한 업무 제휴의 신모델을 창조, 다른 업종간의 통합적인 마케팅 및 제휴의 새로운 사례를 남겼다.

나인유닷컴은 중국 온라인게임업계의 선두 기업의 하나로 세계 최대 뮤직댄스장르 온라인게임 운영업체이다. 나인유닷컴이 운영하는 주요 뮤직댄스장르 캐주얼온라인게임 《진우환/劲舞团/오디션》, 《차오지우저/超级舞者/슈퍼댄서》 등은 동점자수 최고기록을 수 차례 갱신하였다. 뮤직댄스장르 온라인게임이 일차적인 성공을 거둔 후 적극적으로 레이싱 캐주얼온라인게임을 개발하고 있으며 《Crazy speed》는 그 중 첫 자체 개발 제품으로 이번에 상하이따중 산하 자동차 브랜드와의 제휴 주인공이다.

이 제품은 게이머들간의 상호 교류, 경기, 차량개조시스템 등을 통해 게이머들에게 《Crazy speed》속 자동차의 실제감, 레이싱의 속도감, 성취감, 경기의 스릴, 팀을 통한 영예 및 개성있는 차량 개조 등을 체험하도록 하며, 더 나아가 자동차문화 및 레이싱 스포츠 지식을 보급한다. 이번 상하이따중과의 합작은 나인유닷컴 레이싱 온라인게임이 정식으로 중국 온라인게임시장에 출시됨을 뜻한다. 7월에 개최되는 2007 China Joy 전시회에서 《Crazy speed》는 온라인게임 유저들에게 선보일 예정이다.

나인유닷컴 광고 및 비즈니스 제휴 총책임자 장디(张迪)는 "상하이따중과의 연합이 가져 올 브랜드 효과는 분명 상당할 것으로, 게임 속에서 각양각색의 낯익은 상하이따중 자동차를 만나는 것은 게이머들에게 상당히 친숙할 것이다. 또한 이번 다른 업종과의 제휴는, 현재 왕성하게 발전하고 있는 온라인게임 산업이 점차 강력해지고 있는 매체적 가치를 증명할 것이다. 이번 합작을 통해 더욱 많은 기존의 업체들은 이 점을 인식, 온라인게임과 결합한 광고라는 신규방식을 채택할 것이다"라고 말했다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-08/20070608105639871.shtml>

《차오지우린따푸웡/超级武林大富翁》 7월 20일 2차 테스트

2007년 7월 20일, 스네일 게임 (蜗牛)은 2년을 투자하여 연구개발한 "대부자"를 기본으로 보부상 시스템, 물질주의 시스템, 수련 시스템, PK 시스템 등을 일체화 한 캐주얼 온라인게임대작 《차오지우린따푸웡/超级武林大富翁/초급무림대부웅》의 2차 클로즈베타 테스트를 실시한다.

제 1차 클로즈베타 테스트에서는 일부 게임 요소 및 많은 시스템들이 완벽하지 못했다. 그러나 2차 테스트에서는 전면적으로 수정으로 6개 캐릭터의 외형 및 동작이 모두 개선되었으며 아이템, 스킬 등이 수십 개 추가되었다. 기존의 14개 맵에 10개의 맵을 더 추가하였으며, 임무 및 사건 또한 200여 개로 증가하였다. 게임의 기본적인 요소들 외 특성화된 시스템들이 더욱 완벽하게 개선되었다.



자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-11/20070611165416802.1.shtml>

티엔창커지(天畅科技), 2008 올림픽을 위한 스포츠 온라인게임 운영준비

2008 베이징 올림픽이 점점 다가옴에 따라 기존 산업 및 신흥 산업들은 중국 최초 올림픽 개최라는 거대한 상업적 기회를 잡기 위해 노력하고 있다. 성따(盛大)가 《차오지파오파오/超级跑跑/Tales Runner》의 대리운영을 발표한 후, 현재 상승세를 타고 있는 유명 게임 기업인 항저우 티엔창과기(杭州天畅科技) 또한 적극적으로 스포츠 장르 온라인게임에 접촉을 시도, 성따를 벤치마킹하여 올림픽을 준비하고 있다.

"스포츠 온라인게임"이라는 단어는 점점 더 업계의 주목을 받고 있으며, 이미 '스포츠 온라인 게임=성공'이라는 공식이 점점 설득력을 얻고 있다. 스포츠 온라인게임 또한 소리없이 변화하고 있으며 "스포츠 온라인게임"이라는 단어가 천천히 각 대형 미디어의 눈에 띄는 위치를 차지하기 시작하였다. 항저우 티엔창과기는 바로 이러한 환경에서 이 시장에 주목, 2008년에 대형 스포츠 온라인게임을 운영, 더 많은 사람들이 올림픽 경기를 시청할 뿐만 아니라 직접 스틸을 맛볼 수 있게 되기를 희망하고 있다.

티엔창과기는 올 하반기에 출시될 예정으로 기대를 모으고 있는 신규 온라인게임 《츠빠/赤壁/적벽》외 우수 2D온라인게임 한 편을 더 대리운영 하고 있으며, 자체 제품라인을 확대할 계획이라고 발표한 적이 있다. 티엔창은 캐주얼 장르 게임의 대리운영 가능성 또한 배제하지 않겠다고 덧붙였다. 실제로 티엔창과기는 비밀리에 수많은 캐주얼게임업체들과 접촉해왔으며 소재 로 "자전거, 오토바이, 배드민턴, 테니스, 탁구" 등도 포함하고 있었다.

최근 티엔창은 샤먼렌위과기(厦门联宇科技)가 연구개발한 자전거 운동을 소재로 한 캐주얼 스포츠 온라인게임 《OOXX-Online》을 주목하고 있다. 이 게임의 캐주얼적인 특색은 티엔창이 타 업체와 합작한 방식인 "R&V 방식"과 잘 부합한다. 현재 티엔창은 지대한 관심을 기울이며 《OOXX-Online》의 알파 테스트 진행과정을 주시하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-14/20070614100007081.shtml>

상하이 쟁투(上海征途)의 신규게임 《쥐런/巨人/거인》 담당자 인터뷰

6월 15일 《쥐런/巨人/거인》이 알파 테스트를 실시할 예정이다. 이 게임의 특징 및 알파 테스트의 목적 그리고 향후 서비스 방식(요금제를 중심으로) 등의 주제로 《거인》담당자를 인터뷰하였다.

《거인》은 어떠한 운영방식을 채택할 것인가?

《거인》이 향후 어떠한 운영방식을 채택할 것인지에 대해 운영 담당자는 영구무료 운영방식을 채택할 예정이며, "대중화"게임을 만들기 위해 노력, 모든 게이머들이 즐겁게 플레이할 수 있는 게임을 만들 것이라고 밝혔다.

《거인》은 어떠한 제품인가?

담당자에 따르면 이 게임은 캐주얼 MMORPG 2.5D 대형 캐릭터 육성장르 온라인게임으로 스토리의 시대적 배경은 다음과 같다. 2060년 중국이 세계 최고 선진국이 되어 역사를 회고할 때, 사람들은 200년 전, 즉 1860년 8국 연합군의 위엔밍웬(圓明園) 습격사건에 대해 치욕을 느낀다. 일단의 청년들이 타임머신을 타고 1850년으로 돌아가 10년간의 시간동안 민간에 과학문화지식을 신속히 보급, 국가의 종합실력이 빠른 속도로 향상된다. 1860년 8국 연합군이 쳐들어 왔을 때, 이 이야기의 서막이 오른다.

게임의 화면은 선진 3D 선염기술을 채택, 그래픽이 몽환적이며 아름답다. 비록 이 게임은 2.5D 시각으로 한정되어 있지만 게이머들이 아름다운 풍경을 감상하는 데에 전혀 지장을 주지 않는다.

《거인》은 게이머들에게 14종에 달하는 직업, 즉 저격수, 폭파수, 스파이, 무희, 마법사, 조련사 등을 자유롭게 선택할 수 있도록 한다. 또한 일반 MMORPG와 다른 점은 게이머들은 게임을 시

작하자마자 게임 속의 직업을 확정할 필요가 없으며 각기 다른 무기 선택을 통해 다양한 직업으로 전환할 수 있어 끊임없이 새로운 것을 체험할 수 있다는 점이다. 게이머들은 끊임없는 레벨업 과정에서 다른 속성 및 스킬 배합을 통해 개성 및 능력이 완전히 다른 캐릭터를 육성해낼 수 있다.

《거인》 알파 테스트의 목적은 무엇인가?

《거인》은 1년여의 기간 동안 독립 연구개발을 거쳐 6월 15일 알파 테스트를 시작, 게이머들의 검열을 받을 것이다. 이번 알파 테스트의 주요 목적은 게이머들을 통해 게임 속의 버그를 발견하고 게임 속의 기능 설계가 합리적인지 여부 등을 살펴보는 것이다.

그는 또 알파 테스트 기간 동안 게이머들과의 신속한 의사소통을 유지하고 게이머들의 의견 수렴이 용이하도록 각종 장치를 마련, 게이머들과 함께 게임을 만들어가기 위해 노력할 것이라고 덧붙였다.



자료: <http://news.17173.com/content/2007-06-13/20070613103624287,1.shtml>

삼국문화의 인터넷 상륙, 텡쑤(腾讯)게임 속 삼국의 부활

인기 TV프로 《이쑤티엔핀싼궈/易中天品三国/역중천품삼국》, 베스트셀러 《쉐이주싼궈/水煮三国/수자삼국》, 영화 《싼궈쯔/三国志/삼국지》, 드라마 《초삐즈싼/赤壁之战/적벽지전》 등 2007년 시작된 삼국 문화의 열기는 사람들의 예상을 초월하고 있다.

현재 인터넷 역시 삼국 관련 소재가 인기를 얻고 있다. 신흥 엔터테인먼트 산업인 온라인게임 또한 이러한 열풍에 편승, 많은 게임업체들이 2007년 자체 개발한 삼국소재 온라인게임을 출시하였다. 현 인터넷업계 선두기업 텡쑤(腾讯)은 2년여 동안 개발하고 2천만 위안을 투자한 전략제품 《QQ싼궈/QQ三国/QQ삼국》을 출시하였다. 《QQ삼국》은 QQ의 거대한 유저 플랫폼의 막강한 추진 능력과 유저들의 QQ브랜드에 대한 지대한 관심에 힘입어 네티즌 사이에서 빠른 속도로 인기를 얻어 핫이슈로 떠올랐다.

사실, PC게임시대 《싼궈쯔/三国志/삼국지》 시리즈게임때 부터 삼국게임은 이미 게이머들이 즐기는 시리즈가 되었으며 중국 게이머들의 마음속에 매우 중요한 위치를 차지하고 있었다. 그러나

일본 계열 삼국게임과의 상호 배척은 쉽게 사라지지 않아 게이머들은 삼국과 같은 권위적인 소재의 국산 제품이 부족하여 아름다운 중국 문화가 오히려 다른 나라의 게임제품으로 탄생하고 있다는 점에 대해 한탄하였다. 텡선게임의 《QQ삼국》을 대표작으로 하는 연이은 삼국 소재 온라인게임의 출시는 온라인게임계에 삼국 열풍을 다시 불러일으키고 있다.

《QQ삼국》의 게임설정은 게이머들이 가볍고 즐겁게 게임을 즐길 수 있도록 되어 있고, 게임을 해본 적 없는 게이머들을 위해 많은 인성화된 인도 설계 또한 포함되어 있다. 《QQ삼국》은 기존의 무력 표현에만 치중한 삼국 소재 게임과는 다르게 사이드 스크롤 방식을 채택한 가볍고 코믹스러운 형식의 게임이다. 또한 역사 소재를 구현하는 동시에 수많은 인터넷 유행요소들을 첨가하였으며 귀여운 캐릭터역시 게임에 처음 입문하는 다양한 연령층의 게이머들에게 적합한 온라인게임이다.

《QQ삼국》등 일련의 온라인게임 출시에 따라 인터넷 삼국문화 열풍은 새로운 클라이막스를 맞고 있다. 삼국문화는 TV, 인터넷, 신문 등 매체 어디서나 볼 수 있으며 2007년은 이미 명실상부한 삼국의 해로 자리 잡았다.

자료:<http://games.enet.com.cn/article/A4620070614002.html>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-22)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
2	씨엔찌엔치샤판(仙剑奇侠传IV, 신검기협전)	MMORP
3	싱지쟁빠(星际争霸, 스타크래프트2)	MMORP
4	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	RP
5	머리바오베이2(魔力宝贝II, 클로즈게이트II)	MMORP
6	텐탕2(天堂2 / 리니지2)	RP
7	티엔롱빠뿌(天龙八部, 천룡팔부)	MMORP
8	주셴(诛仙 / 주선)	MMOCP
9	완메이스제(完美世界, 완미세계)	MMORP
10	러세장후(热血江湖 / 열혈강호))	MMORP

星际争霸II: 스타크래프트2

(2007年6月4日到6月10日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-06-13/1059201583.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	5↑	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
5	3↓	다항하이스다이 (大航海时代:黄金大陆 / 대항해시대:황금대륙)
6		따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
7	8↑	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
8	7↓	지판(机战 / 기전)
9	-	창텐(蒼天 / 창천)
10	12↑	잔휘:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
11	10↓	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
12	15↑	치롱쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
13	-	츠홍취online(赤红血 / Red blood Online)
14	-	띠샤칭위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
15	16↑	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
16	17↑	전·싼귀우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
17	新	웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존)
18	-	짚션(战神 / Warlord)

19	-	광즈귀두(光之国度 / Shine)
20	新	QQ싼귀(QQ三国 / QQ삼국)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-06-11/20070611093932237.shtml>

샤먼 얼진즈 디지털 과기유한공사 (厦门二进制数码科技有限公司)

샤먼 얼진즈 디지털 과기유한공사는 2004년 4월 설립, 현재 온라인게임 개발에 주력하고 있다. 중국내에서 가장 일찍 온라인게임 개발에 참여한 개발팀 중 하나를 보유하고 있으며, 주요 제품으로 《둔황/敦煌/돈황》, 《시짱편머취/西藏镇魔曲/서장진마곡》, 《빠오칭텐/包青天/포청천》 《성머쟁빠/圣魔争霸성마쟁패》 등의 게임이 있다. 이 회사의 전신은 《하이즈위예짱/海之乐章/해지악장》 제작 스튜디오이다. 회사의 구성원들은 모두 3년 이상의 풍부한 경력을 보유하고 있다. 회사는 전면적인 개발 능력을 보유하고 있으며, 《오피스 자동화 시스템/办公自动化系统》 등의 여러 제품들을 개발하였다.

얼진즈의 상용화운영은 대다수의 온라인게임과 차이가 있다. 상용화운영을 시작하였어도 여전히 무료로 플레이할 수 있으며, 과금제 게이머들은 비과금제 게이머들의 2배에 해당하는 경험치를 획득할 수 있을 뿐이다. 얼진즈가 채택한 이러한 전략은 《해지악장》이 오픈베타테스트 후 유료 게임으로 전환되는 과정에서 일반 온라인게임제품처럼 대량의 유저들을 유실하지 않도록 하였으며, 각기 다른 게이머들이 자신의 필요에 따른 게임 서비스를 자신에게 맞는 방식으로 선택하도록 하여 《해지악장》의 안정적인 발전을 보장하였다.

현재 얼진즈는 주로 현 게임 서비스 유지 작업과 신규 버전 개발을 통한 업데이트 진행에 주력, 점차 증가하고 있는 게이머들의 게임에 대한 요구를 만족시키기 위해 노력하고 있다. 현재 신규2.0버전이 개발중에 있다.

- ▶ Binary Digital Technology Co.,Ltd.
- ▶ 설립일자 : 2004년 4월
- ▶ 회사 주요 업무 : 온라인게임 개발 및 운영
- ▶ 회사연락처
 - 주 소 : 厦门市 嘉禾路 267号 惠元大厦10楼
 - 전 화 : (86-592) 5126439
 - 팩 스 : (86-592) 5126459
 - 홈페이지 : <http://www.01-binary.com/>



▶ 주요 제품 :



명칭: 《하이즈위에짱/海之乐章/해지악장》

게임 유형: 카툰 스타일 MMORPG

제품의 성격: 자체 개발

현재 현황: 운영중

자료: <http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/xm/2jz.shtml>

《중형쟁빠텐샤 / 纵横争霸天下 / 중횡쟁패천하》



- 게임 이름 : 중형쟁빠텐샤(纵横争霸 중횡쟁패천하)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 판타지게임
- 개발 업체 : 아오텐커지(傲天科技)
- 운영 업체 : 아오텐커지(傲天科技)
- 공식사이트 : www.atgame.com.cn

《중형쟁빠텐샤/纵横争霸/중횡쟁패천하》 게임 소개

이 게임은 아름다운 중국신화와 산수강산의 결합 바탕 위에 전란이 난무하는 배경으로 신비로운 동방대륙을 설계하였으며, 13개 경쟁 세력을 창조하였다. 게임 속의 각종 진귀한 몬스터들은 중국의 <산해경(山海经)>을 바탕으로 제작, 중국 특색의 판타지 스타일 게임을 창조하였다. 이 게임은 깨끗하며 사실적인 스타일을 위주로 한 게임화면, 세력들간의 협력 및 충돌 위주의 스토리배경 등의 특징을 보유하고 있으며, 경영 및 생존을 강조한 소재를 바탕으로 상호 작용을 통해 생활해나가는 가상 세계를 창조하였다.


게이머들은 게임 속의 무역거래, 경영시스템을 통해 캐릭터의 능력치를 향상시키는 동시에 함께 교류, 왕래를 촉진, 상호 융합, 협력적인 세계 분위기를 형성할 수 있을 것이다. 게이머들은 상점을 구매하거나, 국가를 건설, 서로 협력하여 도시를 개발할 수 있으며 상호 협력 과정 중에 대인 관계를 강화하는 등 게임의 커뮤니티식 설계를 충분히 체험할 수 있을 것이다.

단일구조의 조화로운 커뮤니티는 게이머들의 욕구를 완전히 만족시킬 수 없을 것이다. 협력만이 존재하고 충돌이 없는 세계 또한 게임의 즐거움을 향상시킬 수 없다. 따라서 아오텐커지는 각 세력 간의 협력 외 전쟁, 경기 등의 방식을 게임 속에 도입, 기존의 나라간의 전쟁 방식과 같은 간

단한 혼전과는 차별화를 시도하였다. 각종 규모의 전쟁 및 경기를 통해 게임의 대규모 전투 장면을 전개하는 동시에 이러한 전쟁들이 경기적 특성을 나타내도록 하였다.

게이머들은 커뮤니티와 경기 분야의 결합, 우수한 배경 스토리 및 임무의 설계, 전쟁을 주요 콘텐츠로 하는 동시에 탐색, 수수께끼 해결, 도전 등을 추가한 게임 콘텐츠 등의 특징들을 통해 전체 세계에 익숙해질 수 있으며, 동양 문화 관련 세계 설정을 이해할 수 있다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-05-23/20070523121417365.shtml>

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