

제229호

2007. 6. 25

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 모바일게임시장 전환점, 가장 큰 장애물은 이용료
- 온라인게임계 혁명, 중국 최초 "무구역경계(无区界)" 기술

China Game News

- 무비아오(目标) 신화전쟁 온라인게임 《룽텡스제/龙腾世界/용등세계》 발표
- 2008년 중국 온라인게임 유저수 4,100만
- 뽀뽀 신식(八八信息), 렌쑹(联众)과 제휴 신지양후 2.0(新江湖2.0) 제작
- 중국 첫 애니메이션 게임 인력 컨퍼런스 개막 예정

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방
- 중국 온라인게임 기대작

Game 회사 소개

- 쑤저우 지우탕 네트워크 과기유한공사 (苏州九唐网络技术有限公司)

New Game 소개

- 《원딩/问鼎/문정》

모바일게임시장 전환점, 가장 큰 장애물은 이용료

최근 China Mobile(中国移动)은 자사의 "바이바오상(百宝箱, China Mobile의 모바일 브랜드)"과 이동명왕(移动梦网)의 업무와 관련된 최신 데이터를 발표하였다. 어널리시스 분석가는 모바일 게임시장은 신규 업무 성장을 통해 형성된 추진력을 바탕으로 시장 전환점에 도달 할 수 있는 힘을 얻게 되었지만 운영업체의 비싼 이용료가 모바일게임산업의 시장 확대에 악영향을 미치고 있다고 지적하였다.

China Mobile의 "바이바오상" 관련 최신 데이터에 따르면, 2007년 1/4분기 "바이바오상"의 모바일게임 다운로드량은 완만한 증가곡선을 나타내며 총 다운로드 액수는 약 0.95억 위안, 월별 시장규모는 3,000만 위안 정도로, 지난 분기 대비 0.94% 증가한 것으로 나타났다. 이는 모바일게임 관련 수입이 연속 2개 분기 감소 후 다시 회복되고 있음을 의미한다. 모바일게임 다운로드를 제공하는 업체 중, 1~3월 총수입합계 3위권 기업은 각각 장쑹미거(掌中米格), SINA(新浪)와 광저우 머션으로, 상위 3위권 기업들이 전체의 20%를 점유하고 있다. 이동명왕의 1/4분기 수입 데이터에 따르면 모바일게임 정품코너의 3대 서비스제공업체 순위는 장쑹미거(掌中米格), SINA(新浪), 공중왕(空中网) 순이다. 서비스 콘텐츠의 전체 수입 또한 안정적인 증가추세를 유지, 매월 수입이 100만 위안을 넘어섰다.

어널리시스의 <중국 모바일게임시장 추세예측 2006-2010> 연구에 따르면, 2010년 중국 모바일게임시장 총규모는 95.27억 위안에 달할 전망이다. 2003년부터 2010년까지의 시장규모는 연평균 복합성장률 62.4%를 기록할 것으로 예측된다. 현재 모바일게임시장은 기업역량 및 시장규모 면에서 3대 주요부문으로 구성되어있다. 공중왕 등을 대표로 하는 텔레커뮤니케이션 부가가치 서비스제공업체, SINA 등을 대표로 하는 인터넷 포털 종합 서비스업체, 장쑹미거 등을 대표로 하는 전문 모바일게임제품 및 서비스제공업체이다.

데이터를 통해 알 수 있듯이 전문 모바일게임 서비스제공업체 장쑹미거는 정품코너, 바이바오상 분야에서 모두 뛰어난 실적을 거두었다. 장쑹미거는 China Mobile의 바이바오상 모바일게임분야에서 10%를 점유, 전체 모바일게임 서비스 제공업체에서 선두를 달리고 있을 뿐 아니라, 중국 최고수준의 연구개발능력을 보유하고 있다. 장쑹미거는 100명에 가까운 모바일게임 개발팀을 보유, 다운로드율이 높고, 인기 있는 모바일게임제품을 다수 개발하였다. 또한 세계적인 게임 브랜드 KONAMI, 일본 Koei와 제휴, 여러 유명 PC게임을 모바일게임으로 전환할 예정이다.

그러나, 업무 및 이윤창출 방식면에서 볼 때, 현재 각 모바일게임 서비스제공업체들은 아직 분명한 발전방향을 찾아내지 못했다. 어널리시스에 따르면, 머룡(魔龙), 공중왕 등을 대표로 하는 업체들은 현재 모바일게임시장을 모바일 온라인게임 분야로 전환하려 하고 있다. 머룡의 대형 모바일게임 "셰이징즈슈(水晶之树, 수정의 나무)"가 이미 출시되었으며, 장쑹미거를 대표로 하는 모바일게임업체들도 다운로드 유료방식을 탈피하고 현 무료 인터넷 온라인게임방식을 참고, "선 게임 후 구매"라는 새로운 아이디어를 선보였다. 이는 향후 모바일게임시장의 주요 이윤창출방식으로 자리잡을 것으로 예상된다.

유저들의 엔터테인먼트 관련 욕구의 증가, 3G 네트워크의 상용화 등은 모두 모바일게임시장의 빠른 발전의 원동력이 되고 있다. 특히 유저들의 엔터테인먼트 욕구와 관련하여 유저들의 인식이 성숙기에 접어들고 유저들에게 다매체기능 등을 통해 풍부한 콘텐츠를 제공하고 있는 온라인게임시장은 현재 모바일게임시장 발전을 촉진하는 중요 요소로 자리 잡았다. 이러한 원동력들은 모바일게임시장이 전환점에 진입할 수 있는 가능성을 보여주고 있다.

어널리시스는 현재 모바일게임 상업방식에서 산업 발전을 막는 주요 장애요소로 산업구조의 변화, 제품의 동질화, 우수제품 부족, 운영업체의 정보이용료 문제 등을 지적하였다. 현재 모바일게임의 요금방식은 주로 다운로드횟수에 따른 요금과 사용시간에 따른 월정액요금의 2가지 방식으로 구분할 수 있다. 이용료부과기준은 일반적으로 1개월에 5위안 혹은 10위안이다. 어널리시스는 모바일게임제품이 획일적으로 변해감에 따라 게이머들의 다양한 욕구를 충족시켜 주지 못하고 있으며 이에 대해 서비스공급업체들은 혁신을 시도하는 동시에 제품이 게이머들에게 제공하는 다양한 체험을 더욱 중시해야 한다고 지적하였다.

어널리시스의 소비자에 대한 연구를 통해 비교적 높은 정보이용료가 유저들이 모바일게임 플레이를 주저하게 하는 중요 원인임을 발견할 수 있었다. 현재 유저들은 게임을 이용하기 전에 이미 PC게임 다운로드를 통해 발생하는 웹페이지 정보이용료 및 다운로드 이용료나 비정액 온라인게임의 정보이용료에 대해 걱정하고 있다. 어널리시스는 정보이용료가 모바일게임 산업에 형성된 좋은 기회를 놓치도록 하고 있다고 말했다.

또한 모바일게임 서비스제공업체들은 유저들의 기호와 요구를 분석하여 어떻게 하면 유저들이 모바일게임을 접착하고 좋아하게 될 것인가, 어떻게 모바일게임에 대한 밀착도를 유지 할 것인가를 개발 중점으로 삼아야 한다고 지적하였다.

어널리시스는 모바일 운영업체들은 비록 정보이용료가 자체 수익을 향상시킬 수 있지만 동시에 모바일 온라인게임 유저들이 사용을 주저하도록 하기 때문에 월정액제도를 채택하는 동시에 각종 다양한 메뉴를 통해 각기 다른 유저층의 차별화된 요구를 만족시킬 필요가 있다고 덧붙였다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/industry/talk/11011447/20070615/14162858.html

온라인게임계 혁명, 중국 최초 "무구역경계(无区界)" 기술

온라인게임에서 하나의 서버에 수용할 수 있는 인원은 최고 몇 명이나 될까? 최근 중국이 최초로 개발한 기술이 세계의 주목을 받고 있다. 《정투/征途/징도》의 독창적인 서버 "무구역경계" 신기술은 온라인게임 단일구역 수용인원 100만을 실현하였다.

"무구역경계" 기술의 개발은 오랜 시간 전세계 온라인게임 개발업체들이 고민해왔던 '어떻게 서버간의 격리 현상을 타파할 것인가'라는 문제를 해결, 모든 구역 게이머들이 왕래가 가능하도록 하였다. 이 기술은 향후 전세계 온라인게임 산업에 획기적인 영향을 미칠 것으로 전망된다.

세계 첫 온라인게임 "무구역경계" 실현

온라인게임의 기존 관례에 따르면, 게이머들은 한 게임에 접속하면 하나의 게임구역에서만 활동할 수 있기 때문에, 신규구역으로 이동하고 싶다면 원캐릭터를 포기하고 신규구역에 새로운 아이디를 만들어 처음부터 다시 시작하여야 했다. 최근 들어 일부 게임들, 즉 《징도》나 《WOW》 등이 구역을 넘나들 수 있는 기능을 선보였으나 그러한 기능들은 일정 기간 동안 한계가 있는 시스템 지정 전장 구역에만 적용될 뿐 각 서버를 자유롭게 넘나드는 것은 상상할 수 없는 일이었다.

《징도》가 이번에 선보인, 구역을 넘나들며 여행할 수 있는 기능은 기존 온라인게임 서버구조관념을 깨고 마음대로 게임구역을 선택할 수 있도록 하였으며, 캐릭터 레벨, 장비, 창고, 게임머니 등을 모두 다른 구역으로 옮길 수 있도록 하였다.

100만 게이머들과의 교류 실현

기존의 게임에서는 아무리 게임 실력이 뛰어나도 몇 천의 게이머 앞에서만 뽐낼 수 있었다. 다른 구역의 친구와 함께 전쟁에 참여하거나 새로운 서버에서 자신의 캐릭터를 사용하기를 원하면 반드시 많은 것들을 포기하고 서버를 이동, 새로운 아이디로 처음부터 다시 시작해야 했다.

그러나 게이머들은 "무구역경계" 기술 지원을 통해 언제 어디서나 각기 다른 구역의 수백만의 게이머들과 상호 교류를 진행할 수 있다. 자신의 캐릭터의 모든 관련 정보를 가고 싶은 구역의 서버로 옮기는 데에는 단지 몇 초의 시간만이 소요될 뿐이다.

"무구역경계", 온라인게임 산업에 어떠한 변화를 일으킬 것인가?

최근 몇 년 간에 걸친 온라인게임시장의 지속적인 성장에 따라 업체 및 광고경영인들은 끊임 없이 현실세계의 상업방식을 가상의 온라인게임세계에 도입할 계기를 모색해왔다. 그러나 게이머들이 각 서버에 분산되어 있기 때문에, 게임내 마케팅 및 광고단가가 지나치게 높아 주저해왔다.

온라인게임 "무구역경계" 이념은 100만 게이머들이 동시에 전투를 진행할 수 있도록 하였으며 향후 온라인게임 발전에 하나의 방향을 제시하였다. 즉 MMORPG 자체가 하나의 인터랙티브 플랫폼이 될 수 있는 가능성을 제시한 것이다.

수백만을 수용할 수 있는 플랫폼에서, 게이머들간의 상호 교류는 더욱 빈번해질 것이며, 게임내 활동 또한 현실세계속의 상업행위 추세에 따라 점차 변화할 것이다. 게임내 사이버 세계 상업체계가 세워질 것이며 이를 통해 방대한 사이버 산업시장이 형성될 것이다. 이러한 플랫폼의 개발은 향후 거대한 시장 및 상업기회를 창출할 것이다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-06/20070613072438.html>

무비아오(目标) 신화전쟁 온라인게임 《룡텡스제/龙腾世界/용등세계》 발표



6월 18일, 무비아오 소프트웨어(目标软件)는 대형 온라인 MMORPG게임—신화전쟁 온라인게임 《룡텡스제/龙腾世界/용등세계》를 정식으로 발표하였다. 이 제품은 무비아오 소프트웨어가 올해 발표한 최신 온라인게임이다.

무비아오 대변인에 따르면, 《용등세계》는 2005년 말에 연구 개발을 시작, 2년간의 개발기간을 거쳐 내부 조정 단계에 있으며, 2007년 하반기에 출시될 예정이다.

무비아오 소프트웨어의 2007년 주력 제품인 《용등세계》는 중국 신화전설을 배경으로 민족적 특색을 바탕으로 한 온라인게임속의 전쟁 개념을 강조하는 게임이다. 본 제품은 기존의 누적된 경험과 게이머들 및 업계 인사들의 의견 수렴을 통해 인성화(게이머들을 위한 편리한 설정), 풍부성(게이머들이 좋아하는 게임형식 대량추가), 개성화(게이머들의 개성추구)등 인터랙티브적인 특징들을 모두 융합하였다.

무비아오 대변인은 "무비아오는 비교적 장시간동안 신제품을 출시하지 않고, 기존 제품의 업데이트를 실행해왔다. 연구 제작면에서 오랜 기간 심혈을 기울인 끝에 탄생한 《용등세계》는 시장과 게이머들에게 알맞은 작품이라고 믿는다."라고 말했다. 무비아오 소프트웨어는 온라인게임 기술면으로 우수한 실력을 보유한 회사지만 제품의 시장 밀착화 분야에서는 뒤떨어지곤 하였다. 무비아오는 향후 연구개발을 게이머 및 시장 우선 각도에서 출발, 정기적으로 게이머들의 의견을 수렴하여 온라인게임에 반영할 예정이다.

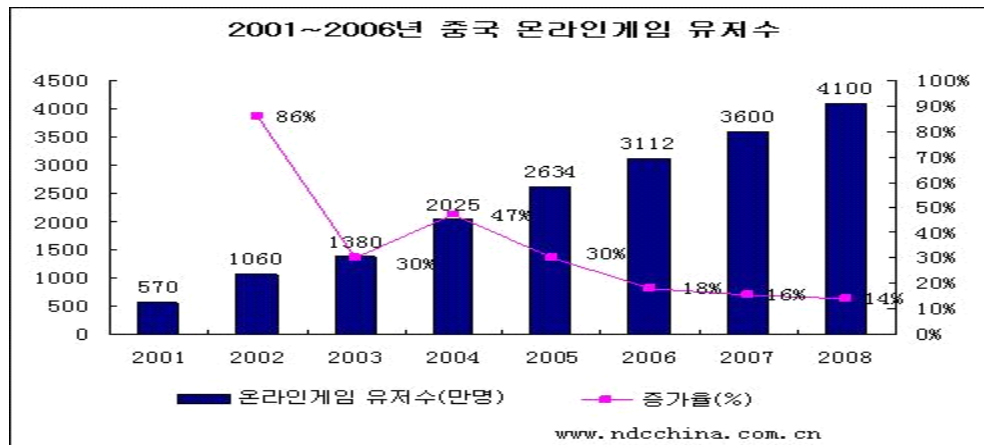
《용등세계》는 중국 전통식 무협 스타일의 소재를 채택하였으며, 무비아오는 이 게임에서 영제, 황제 시대를 배경으로 하는 게임세계를 표현해냈다.

업계 인사에 따르면, 중국 온라인게임시장의 대다수 게임은 서양 신화를 바탕으로 한 제품들이며 중국 대다수 젊은 게이머들 또한 서양 판타지에 익숙한 편이다. 때문에 자체 체계를 보유하고 있는 뛰어난 중국 신화들은 온라인게임 속에서 표현되지 못하고 있는 것이 사실이며 현재 인기를 끌고 있는 중국 신화 온라인게임제품도 많지 않다. 《용등세계》는 이러한 소재의 공백을 메울 수 있을 것으로 기대된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-18/20070618095340057,1.shtml>

2008년 중국 온라인게임 유저수 4,100만

TMT 분야 선두 컨설팅회사 NDC가 발표한 <중국 "사이버 아이템 거래 발전 연구보고서">에 따르면, 2006년 중국 온라인게임 유저수는 3112만 명에 달했다고 한다. 또한 중국이 점차 게임산업을 중시함에 따라, 중국 게임산업 품질은 각 분야의 적극적인 추진력에 힘입어 지속적으로 향상, 신규 온라인게임이 끊임없이 출시될 것이며, 온라인게임 유저수 또한 지속적인 증가추세를 나타낼 것이라고 한다. NDC는 2008년 중국 온라인게임 유저수가 4,100만에 달할 전망이라고 예측하였다.



자료: <http://www.weamax.com/articles/11/2007-06/20070619080408.html>

빠빠 신식(八八信息), 렌쑹(联众)과 제후 신지양후 2.0(新江湖2.0) 제작

최근, 빠빠 신식(八八信息)은 렌쑹스제(联众世界)와 전략적 협력 관계를 체결, 공동으로 중국산 대형 판타지 무협장르 3D 온라인게임—신 《지양후OL/江湖OL/강호OL》 2.0을 제작하기로 결정하였으며, 향후 신 《지양후OL》 2.0은 렌쑹의 게임 플랫폼에 포함되어 "렌쑹스제(Our game)"에서 운영되는 MMORPG가 될 것이며, 신 《지양후OL》 2.0은 렌쑹스제가 출시할 온라인게임제품이 될 것이다.

현재 빠빠 신식은 이미 렌쑹스제와 정식으로 제후 항목에 서명, 관련 제품에 대해 협력을 진행중에 있으며, 조만간 렌쑹의 유저들은 렌쑹스제 엔터테인먼트 플랫폼을 통해 직접 신 《지양후OL》 2.0에 접속, 새로운 아이디를 등록할 필요 없이 게임을 즐길 수 있을 것이다. 또한 렌쑹 플랫폼 속 신 《지양후OL》 2.0 포인트카드 시스템 또한 렌쑹 머니 충전을 통해 사용할 수 있다. 이 온라인 게임제품은 빠빠 신식과 렌쑹스제의 협력 운영을 통해 업계에 새로운 붐을 일으킬 수 있을 것으로 기대된다.

베이징 빠빠 신식과기유한공사는 온라인게임 연구개발, 운영, 판매, 서비스를 일체화한 온라인게임 플랫폼 서비스업체이다. 본 회사는 2004년 다수의 투자자 및 기구의 공동 투자로 설립되었으며 현재 운영중인 제품으로 《지양후OL》 2.0이 있다. 빠빠 신식은 게임전략, 프로그램개발, 디자

인설계, 시장마케팅, 게임운영 및 고객센터 등 전문인력과 엘리트층 관리로 구성된 신에 회사이다. 본회사의 경영이념은 정직, 혁신으로 중국 인터랙티브 엔터테인먼트산업의 선두 브랜드가 되기 위해 전격하고 있다.

렌즈스제는 전세계 네티즌에게 온라인 캐주얼 엔터테인먼트 플랫폼을 제공하는 서비스업체로 다년간의 운영을 통해 "중국인의 게임월드"로 자리 잡았다. 등록 유저수는 2억이 넘으며, 최고 동접자수는 70만 이상을 기록한다. 현재, 렌즈회사가 선보인 연합 운영방식은 캐주얼게임 플랫폼과 온라인게임을 결합, 풍부한 캐주얼게임 콘텐츠로 캐주얼 엔터테인먼트 플랫폼을 확장하였다.

신 《지양후OL》 2.0은 베이징 뽀뽀 신식이 대량의 자본을 들여 자체 개발한 대형 판타지 무협 장르 3D 온라인게임으로 독특한 매력을 지니고 있다. 본제품은 무료 운영(포인트카드 아이템 소비 방식)을 실시할 것이며 참무협의 액션온라인게임의 이념을 핵심으로 하고 있다. 무협을 배경으로, 삼대문파의 은원을 주제로 한 애증이 교차하는 세계를 표현하며, Direct X엔진을 채택하고 3D 특수효과를 결합, 정교하고 아름다운 화면을 제작해내었다. 기존 게임과 비교할 때 구별되는 특징은 캐릭터 외관이 우아하고, 동작이 원활하며 성공방전, 쟁탈전 등 다원화된 게임요소를 보유하고 있다는 점이다. 신 《지양후OL》 2.0은 운영 시작이후 현재까지 최고 동접자수 3만3천명을 기록한 적이 있다.

자료: http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070620/14170320.html

중국 첫 애니메이션 게임 인력 컨퍼런스 개막 예정

중국 첫 애니메이션 게임인력 컨퍼런스(CGЕ2007)가 6월 29일 상하이 푸동 장강(上海浦东张江)에서 개막될 예정이다.

이번 컨퍼런스는 중국 세계 애니메이션 게임 박람회의 중요한 구성요소의 하나로 중국 문화부와 상하이시 인민정부가 공동 주관한다, 국가 애니메이션산업 지원부 연석회의 사무실이 지휘하에 상하이시 문화방송영상관리국, 상하이시 노동보장국, 국가 애니메이션산업 진흥기지가 함께 참여하며, 상하이시 푸동신구 장강구역관리위원회, 상하이 장강 유한공사, 상하이 영화예술학원이 연합하여 주최한다.

이번 컨퍼런스에서 국가 문화부, 교육부 등 관련 부서 지도자 및 상하이 푸동신구, 장강고과 기원구 관련 책임자, 국내외 애니메이션 게임기업 대표, 애니메이션 게임 학교대표, 관련 협회 책임자 등 수백명의 국내외 애니메이션 게임산업 관련 인사들은 한자리에 모여 중국 애니메이션 게임산업 관련 인력 수요 전망, 중국 특색 교학체계 모색, 인력 양성 표준화 정의, 해외 정부의 애니메이션 게임산업 인력교육에 대한 지원 경험, 전문 양성기술의 핵심 등에 대해 토론할 예정이다.

중국에서 최초로 개최되는 애니메이션 게임 인력을 주제로 한 이번 컨퍼런스는 향후 중국 애니메이션 게임산업 인력 양성의 방향 및 방식과 관련해 명확한 지침을 제시할 것이다. 애니메이션 게임산업은 차세대 신흥산업으로 국가 정부의 지원 아래 급속히 발전하고 있다. 이러한 환경 속에

서 중국 애니메이션 게임산업의 인력구조 미흡현상이 두드러지게 나타나고 있다. 특히 첨단 혁신인력 및 시장관리, 경영에 능숙한 복합형 인력의 부족은 중국 애니메이션 게임산업 발전의 주요 병목현상에 해당한다. 이번 애니메이션 게임 인력 컨퍼런스는 애니메이션 게임 문화사업 인력발전에 대해 연구토론을 진행, 각 산업전문가들의 견해 및 대중의 필요에 근거, 중국 특색의 인력 양성 체계에 대한 방향을 제시하게 된다. 또한 중국 관련 산업 인력 양성 현황에 대해 자세하게 분석한다. 상하이시는 이번 컨퍼런스 개최 기간 동안 제 3회 중국 세계 애니메이션 게임박람회를 동시에 개최, 중국 애니메이션 게임산업의 총체적인 발전에 대해 거대한 촉진제 역할을 할 것으로 기대된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-20/20070620170833347.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-24)

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

(2007年6月11日到6月17日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-06-19/1615202314.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	-	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	7↑	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
5	4↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	9↑	창텐(蒼天 / 창천)
7	6↓	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
8	10↑	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
9	11↑	우제취(舞街区)
10	-	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
11	20↑	QQ싼귀(QQ三国 / QQ삼국)
12	-	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	-	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
16	-	전·싼귀우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
17	18↑	잔션(战神 / Warlord)
18	17↓	웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존)
19	新	머리바오베이(魔力宝贝 / 마력보배)
20	19↓	잉송2(英雄2 / 영웅2)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-18/20070618112622946.shtml>

쑤저우 지우탕 네트워크 과기유한공사 (苏州九唐网络技术有限公司)

지우탕 네트워크(九唐网络)는 2005년 4월에 설립된 중국 기업으로 네트워크 선진 기술과 혁신적인 온라인 엔터테인먼트 생활을 설계, 창조하는 것을 목표로 하고 있다. 본 회사는 최신 개발 기술 및 주변자원을 결합, 온라인게임을 개발하고 있으며 중국 온라인게임업계에 새로운 붐을 일으킬 것으로 기대된다.

지우탕 네트워크의 첫 제품은 현재 개발 중인 대형 3D 온라인게임 《허우치스루/后启示录/후계시록》으로 연해 선진도시 및 전국 대도시를 겨냥하여 출시한 첨단 게임제품이다. 이 제품은 이름에서도 알 수 있듯이 신화를 배경으로 한 온라인게임이다. 상고시대 신화이야기를 재조합, 대환란 이후 각 종족들이 상호 융합하여 생활한다. 스토리를 기본으로 생동감 있는 고대문명세계를 표현하였다. 게이머들은 4대 종족 6대 직업을 선택할 수 있으며 각기 다른 종족을 선택할 때마다 다른 숙명을 갖게 됨으로써 각 직업 특유의 즐거움을 느낄 수 있다. 현재 게임 개발 작업은 순조롭게 이루어지고 있으며, 기본 구조는 이미 완성단계로 현재는 디자인 분야 제작을 진행하고 있다.

- ▶ 영문이름 : Nine Network Corporation
- ▶ 설립일자 : 2005년 4월
- ▶ 회사 주요 업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처
주 소 : 苏州 高新区 竹园路209号 创业园
전 화 : (86-512) 6807-5799
팩 스 : (86-512) 6807-0791
홈페이지 : <http://www.9tang.net>



▶ 주요 제품 :



- 게임 명칭 : 《허우치스루/后启示录/후계시록》
- 게임 유형 : 3D MMORPG
- 제품 성질 : 자체 개발
- 현재 현황 : 개발 진행중

자료: <http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/sz/jiutang.shtml>

《원딩/问鼎/문정》



- 게임 이름 : 원딩(问鼎, 문정)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 역사게임
- 개발 업체 : 지비터(吉比特)

《원딩/问鼎/문정》은 지비터(吉比特) 《원따오/问道/문도》의 뒤를 잇는 두 번째 제품으로 2D 롤플레이팅 장르 온라인게임이다. 이 게임은 중국 역대 역사인물을 중심으로 스토리가 전개된다. 이 게임 속에는 중국 수천 년의 방대한 문화가 녹아 있다.

게임에서는 강자아(姜子牙), 관중(管仲), 공자(孔子), 조운(赵云), 제갈량(诸葛亮), 장삼봉(张三丰) 등 각 시대의 유명인들이 모두 등장하며, 게이머들은 자신이 좋아하는 인물들과 가까워질 수 있다.

이 게임은 1만 명에 상당하는 역사인물, 천여 개의 게임장면 및 풍부한 스토리 등을 보유하고 있으며, 일반 온라인게임의 몇 배에 해당하는 규모를 지니고 있다. 게임 속에서 게이머들은 장평(长平), 적벽(赤壁) 등 유명 대전을 직접 경험할 수 있다. 또한 서호(西湖), 천지(天池), 오악(五岳) 등 여러 명승고적들을 유람할 수 있으며, 기경팔맥(奇经八脉)에서 무공을 단련할 수도 있다. 풍부한 게임 콘텐츠와 심후한 중국 문화와의 결합은 즐거움을 제공하는 동시에 역사 학습도 가능 할 것이다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-05-30/20070530173309332.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