

# 제231호

2007. 7. 9

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년 제1/4분기 쟁투(征途) 수입, 업체 순위 3위권 첫 진입
- 중국 영화산업 온라인게임과 연합, 신규 마케팅전략 모색

## China Game News

- 중국 애니메이션 게임산업 연간 총생산액 180억 위안, 일본 한국제품 위주
- 성따의 세계화, 세계적으로 인정받은 중국 온라인게임기술
- 차이나조이 기대작 《평화지려/风火之旅/풍화지려》
- 성따(盛大), 중국 온라인게임회사 진티엔커지(锦天科技) 인수

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방

## Game 회사 소개

- 항저우하이통디지털인터랙티브과기유한공사(杭州海童数字互动科技有限公司)

## New Game 소개

- 성샤오환슈어(生肖传说, 생소전설)

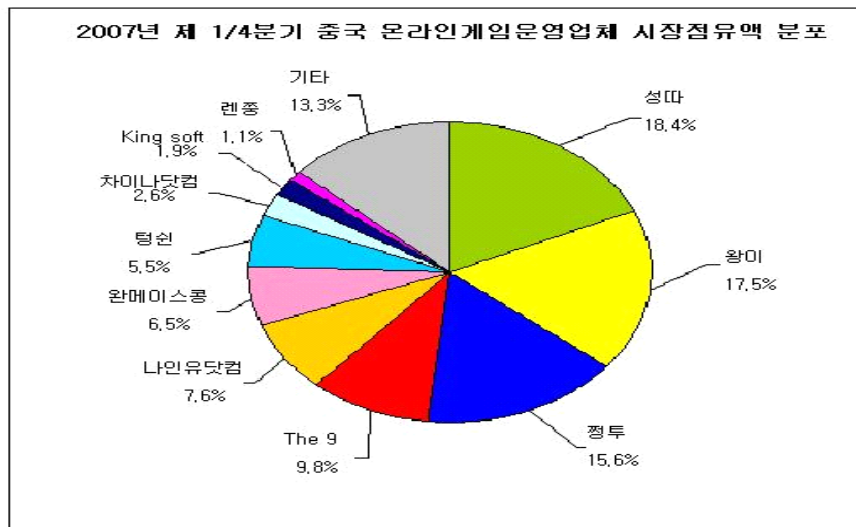
## 법률 및 정책

- 우한(武汉) 신규 PC방 허가 중지, 불법 PC방 단속



2007년 제1/4분기 쟁투(征途) 수입, 업체 순위 3위권 첫 진입

아이리서치는 중국 온라인게임 운영업체들에 대해 상장 회사의 재무보고 및 기타 운영업체 방문 등을 통해 수집한 자료를 통해 다음과 같이 분석하였다. 2007년 제1/4분기 쟁투(征途)회사는 이미 The 9(第九城市)를 추월, 수입 점유액에서 최초로 3위권에 진입, 왕이(网易)를 바짝 추격하였다. 성따는 18.4%의 점유액으로 중국 온라인게임업체 1위를 차지하였다.



중국 온라인게임시장의 주요 운영업체 명단을 분석하면, 현재 쟁투는 유일하게 온라인게임제품 한 편만을 운영하고 있는 업체이다. 하지만 이 점은 쟁투가 유저수를 유지하고, 온라인게임 영업수입 증가를 위한 노력에 영향을 미치지 않는 않았다. 쟁투 공식 홈페이지의 데이터에 따르면, 2007년 5월 20일까지 《쟁투/征途/정도》의 동점자수는 100만을 초과하였으며 이는 《쟁투》가 왕이의 《명환시요우/梦幻西游/몽환서유》, The 9의 《WOW/魔兽世界》의 뒤를 이어 전세계에서 세 번째로 동점자수 100만을 초과한 중문 온라인게임이 되었음을 뜻한다.

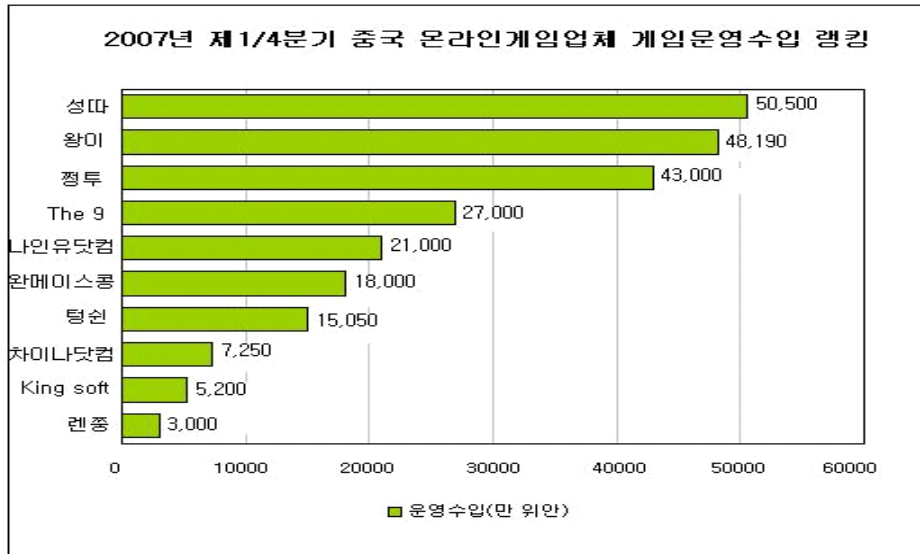
2007년 제1/4분기 중국 각 온라인게임 운영업체의 게임운영수입현황을 분석하면, 쟁투의 온라인게임수입은 4.8억 위안으로 3위를 기록했다. 1위를 기록한 성따의 2007년 1/4분기 온라인게임수입은 5억 위안을 초과, 양측의 격차는 2,500만 위안으로 감소하였다.

아이리서치는 쟁투의 이러한 성공 원인에 대해 다음과 같은 3가지 주요 요소를 들었다.

첫째, CEO의 역량

유명 건강보조제품의 성공적인 경영 및 다년간의 IT업계 종사경험 등은 스위쭈(史玉柱, 쟁투 대표이사)가 풍부한 시장 마케팅 전략을 보유할 수 있도록 하였다. 스위쭈의 쟁투네트워크는 온라인게임시장에 새로 진입한 회사들과는 달리 스위쭈 개인의 존재가 남다르게 부각되었다. 다년간 축

적한 시장의 운영에 대한 깊은 이해력 또한 지금의 쟁투를 만들었다.



둘째, 전통 미디어 및 직접판매를 통한 시장확대를 중시하였다.

쟁투가 기타 온라인게임회사와 다른 점은 쟁투는 TV미디어에 광고를 투입한 극소수의 온라인게임운영업체에 해당한다는 점이다. 초기 건강보조제품의 TV광고가 성공을 거둔 이후, 스위쭈는 자연스럽게 TV와 인터넷 간의 연계에 대해 신뢰하게 되었다. 이 밖에, 쟁투는 전국 대다수 도시에 장기적인 사무소를 건립, 중국 온라인게임 최대 마케팅 네트워크를 목표로 하고 있다.

셋째, 게이머에 부합하는 게임 마케팅 전략을 채택하였다.

《쟁투》가 같은 장르의 다른 MMORPG게임들과 다른 점은 신규 게이머들이 입문할 때 어떠한 어려움도 없어 매우 쉽게 시작할 수 있다는 점이다. 이는 《쟁투》가 신속하게 방대한 유저층을 보유할 수 있도록 하였다. 또한 《쟁투》는 대담하게 혁신적으로 기타 게임과는 다른 게임 전략을 채택, 게이머들이 충분한 자금을 투입한다면, 레벨이 더 높은 게이머들을 물리칠 수 있도록 하여 게이머들의 심리적인 욕구를 꿰뚫어 보았다.

아이리서치는 최종적으로 스위쭈의 쟁투는 이미 《쟁투》게임의 대성공을 통해 중국 온라인게임운영업체의 중요 일원으로 자리 잡았으며, 정식 상용화를 시작한지 1년이 되지 않은 온라인게임인 《정도》는 아직 성장단계이기 때문에 향후 일정기간동안 《쟁투》는 회사의 주요 수입원 역할을 할 것이라고 분석하였다. 또한 《쥘런/巨人/거인》이 2007년 출시를 앞두고 있기 때문에, 쟁투의 온라인게임수입도 게임 한 편에 국한되지 않고 영업수입구조가 더욱 합리화될 전망이다. 이는 향후 장기적인 발전에 튼튼한 기초가 될 것이다.

경쟁업체 측면에서 볼 때, The 9는 쟁투의 최대 경쟁 상대이다. The 9의 2007년도 제1/4분기 영업수입의 하락은 <WOW>의 영업수입이 2006년도 4/4분기보다 감소했기 때문이며, 이는 또한 쟁투에게 게임제품 및 영업수입원의 다원화가 온라인게임회사의 장기적인 발전에서 어떠한 중요성을 가지는지에 대한 좋은 경고가 될 것이다. The 9의 《진우환2/劲舞团2/오디션2》, 《지짚/激战/Guild Wars》 등 온라인게임의 정식 출시에 따라 쟁투의 현재 위치는 도전에 직면하게 될 것이

다.

자료: <http://www.weamax.com/articles/11/2007-07/20070704062950.html>

## 중국 영화산업 온라인게임과 연합, 신규 마케팅전략 모색

2007년 6월 24일 제10회 상해 세계 영화제가 막을 내렸다. 이번 영화제에서는 영화계의 온라인게임과의 제휴가 많은 사람들의 이목을 끌었다. 영화 《티엔지/无极/천극》은 베이징의 한 게임개발회사의 동명 제품의 판권을 사들여 제작된 제품이다. 또한 상하이 한 온라인게임회사는 3년간 1억 위안을 투자, 장이모(张艺谋) 감독의 영화 《스미엔마이푸/十面埋伏/십면매복》과 같은 이름의 온라인게임을 제작하였다.

### IT업계와 영화산업간의 제휴

영화와 게임은 엔터테인먼트 산업에서 매우 밀접한 관계에 있다. 인기 게임이 영화화 되거나, 블록버스터가 게임화 된 예는 매우 많다. 비록 게임이 영화화되는 경우에는 적지 않은 문제들에 직면하지만, 영화가 게임화 되는 경우에는 대부분 게이머들의 호평을 얻을 수 있다. 그 원인은 매우 간단하다. 이 영화를 좋아하는 영화팬들과 게이머들은 게임 플랫폼을 통해 게임속의 주인공이 되어 직접 영화 스토리를 체험할 수 있게 된다.

2006년 중국 온라인게임시장의 총수입은 65.4억 위안에 달했다. 엔터테인먼트 시장의 주변 산업인 온라인게임의 이윤창출능력은 엔터테인먼트 시장의 주류산업인 영화산업을 훨씬 넘어섰다. 더욱 중요한 사실은 온라인게임이 직접 이끄는 관련 산업, 즉 PC방, broadband, 게임 미디어 등의 총생산액은 이미 수천억 위안에 달했다는 점이다. 이와 비교할 때, 중국 영화시장의 주변산업은 아직 형성되지 못했으며, 이는 중국 영화산업의 발전을 가로막는 주요 장애물로 작용하고 있다.

과거 몇 년 간 영화에서 파생된 관련 게임이 적지 않게 출시되었다. 예를 들어 <스타워즈> 시리즈는 여러 편의 게임으로 출시되었다. 최근 영화뿐만 아니라, 30년 전의 <대부> 또한 <The Godfather the Game>으로 출시되었다. 업체들의 이러한 시도의 목적은 매우 분명하다. 현재 영화의 운영방식에서 영화 투자자측이 자금을 투입하여 영화를 찍는 동시에 각종 관련 파생제품들을 개발하는 것은 이미 자주 볼 수 있는 일이 되었으며, 과거와 비교할 때, 완구, 모형, 포스터, 게임 등은 자금 회수율 및 판매량 측면에서 우세를 보유하고 있음은 분명한 사실이다.

### 영화, 온라인게임이 서로를 선택한 이유

그렇다면, 영화와 온라인게임은 왜 서로에게 이끌렸을까? 영화 제작자측은 온라인게임이 젊은 층에서의 영향력이 매우 크며, 영화회사의 홍보는 젊은 층에 모두를 만족시킬 수 없다는 것을 잘 알고 있다. 따라서 온라인게임과 제휴하는 목적 중 하나가 바로 온라인게임을 통해 이러한 계층에 영향력을 행사하고자 하는 것이다. 또한 영화계와 제휴하는 온라인게임 운영업체가 주목하는 것은 블록버스터 영화 한 편에 몰입하는 수많은 대중들로, 온라인게임 운영업체는 영화를 빌어 온라인게

임의 소식을 더욱 광범위한 계층에 홍보할 수 있다.

미국 영화산업이 전 세계적으로 유명한 이유는 완벽한 산업화관리방식과 제품개발방식 때문이다. 미국의 전체 영화산업의 티켓하우스 수입은 27%에 불과하며, 73%에 해당하는 수입은 주변 제품 및 후속제품 개발에서 온다. 특히 핫이슈 영화의 동명 게임화 측면에서 볼 때 헐리웃의 유명 블록버스터는 대부분 상영 후 얼마 지나지 않아 게임화 되고 있는 실정이다.

영화에서 파생된 제품인 게임은 영화의 간단 복제는 결코 아니다. 가장 전형적인 예는 <반지의 제왕>으로 영화 <반지의 제왕>은 3부작으로 "반지 수호대"를 중심으로 이야기가 전개되나, 게임버전 <반지의 제왕>은 제 1부작만 중복되며, 나머지 부분은 원작소설의 북방전쟁을 재현하였고, 영화에서 삭제된 중요 인물의 역사배경을 추가하였다.

### 마케팅 돌파구를 모색하는 영화산업

여러 유명 영화계인사들은 헐리웃과 유사한 영화 주변시장을 설립하는 것이 중국 영화산업이 더욱 발전할 수 있는 관건이며, 영화산업체인에서 빼놓을 수 없는 중요한 부분이라고 지적하였다. 중국은 향후 세계에서 가장 큰 영화시장이 될 것이며, 이러한 사실이 현재 각 계층의 투자자들의 눈길을 끄는 부분이다.

중국 영화 주변산업의 개발은 더 이상 늦어질 수 없다. 현재 중국 상업영화 주변시장의 운영 방식은 주로 영화판권 관련 음향제품의 발행에 아직 집중되어 있으며, 불법복제판의 영향으로 이 산업의 산업가치 또한 매우 한정되어 있다. 영화판권소설, 도서, 완구, 게임개정판 등의 분야는 아직 공백이라고 할 수 있겠다.

사실상, 업체들의 최종 목적은 이윤창출로 모든 수단은 더욱 풍부한 경제적 효과를 획득하기 위한 것이다. 종합적으로 말하면, 온라인게임의 영화와의 통합 마케팅은 온라인게임산업과 영화산업의 성장을 촉진하였으며, 성숙된 사업은 더욱 다양화된 마케팅 수단이 필요함을 증명하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5951855.html>

### 중국 애니메이션 게임산업 연간 총생산액 180억 위안, 일본 한국제품 위주

상하이 연합 생산권거래 관련 협회의 예측에 따르면, 중국 애니메이션 게임산업 연간 총생산액은 약 180억 위안으로 그 중 상당 부분이 외국업체가 지불한 작업 관련 비용으로 나타났다.

상하이 연합거래소가 제공한 자료에 의하면, 중국 애니메이션 게임산업은 아직 발전초기단계에 속해있지만, 발전속도는 매우 빨라 발전의 여지가 매우 크다고 한다. 중국 애니메이션 협회의 예측에 따르면 3년 전 중국 애니메이션 게임산업 연간 총생산액은 117억 위안에 불과했다고 한다.

대량의 해외 애니메이션이 중국 애니메이션 시장을 점유하고 있으며, 이로 인해 중국 국내 애니메이션 시장 생산액이 끊임없이 해외로 유출되고 있다.

중국 국내 한 연구조사결과에 따르면, 청소년이 가장 좋아하는 애니메이션 제품에서 일본, 한국제품이 차지하는 비율이 60%, 유럽, 미국제품이 29%이며, 중국 국내 및 홍콩 타이완 지역 제품은 11%에 불과한 것으로 나타났다.

애니메이션 게임산업은 신형 문화산업으로 최근 전세계적으로 매우 빠른 속도로 성장하고 있다. 2005년 전세계 총생산액은 5000억 달러를 초과, 이미 일본, 미국, 영국, 한국 등의 제 1 대형 산업 혹은 지주 산업으로 자리 잡았다.

중국 애니메이션 게임산업의 발전은 현재 도전과 기회의 다음과 같은 상황에 직면하고 있다. 첫째, 정부의 강력한 지지를 받고 있다. 문화산업은 이미 현재 및 향후 중국 경제성장의 새로운 성장 포인트가 되었고 중국 문화체제개혁은 적극적이고 안정적으로 추진되고 있으며, 사회역량이 문화산업발전에 참여하도록 장려하고 지원하고 있다. 상하이 "11.5" 규획은 온라인 애니메이션, 영화 미디어, 게임 등을 돌파구로 하여 문화 및 관련 산업을 중점적으로 발전시킬 것을 제기하였다. 둘째, 시장 수요가 막대하다. 중국의 문화생활에 대한 수요는 매우 빠른 속도로 상승하고 있다. 국제 데이터회사의 통계에 따르면, 중국 애니메이션 게임산업시장의 연수요 규모는 최소 600억 위안이라고 한다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-29/20070629154913553.shtml>

## 성따의 세계화, 세계적으로 인정받은 중국 온라인게임기술

7월 2일, 성따는 일본 TECMO회사의 온라인게임 대표작 《Dead or Alive OL/死或生ONLINE》의 중국 전지역, 홍콩, 마카오지역의 독점 운영권을 획득하였음을 발표하였다. 또한 이 온라인 게임버전의 전례 없는 합작 개발 참여와 전세계 운영이윤분할 계약에 관해서도 발표하였다. 최근 성따는 《환치스제/传奇世界/전기세계》, 《명환귀두/梦幻国度/몽환국도》, 《평광사이처/疯狂赛车/Kart》 등 자체 개발 게임의 해외시장 진출을 전격 발표하였으며, 이번 세계 정상급 게임회사와의 합작 개발 형식을 통해 출시할 전세계 버전의 신규 게임은 성따의 세계화 행보 중 하나로 받아들여지고 있다.

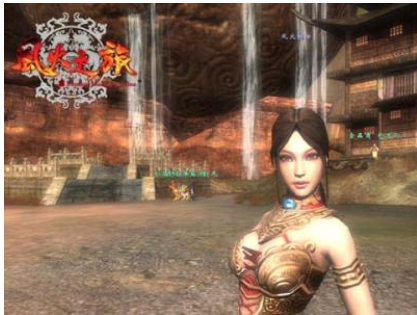
한 업계인사는 "중국의 게임 수출은 일찍부터 이루어지고 있었으며, 주로 게임산업이 아직 발달하지 않은 지역의 시장으로 수출되고 있다. 업계 선두기업인 성따의 이번 행보는 이러한 발전 과정을 더욱 가속화하는 것임에 틀림없다"라고 말했다. 그는 또 "《DOA ONLINE》의 합작은 성따와 오래된 게임강국의 유명브랜드회사와의 합작으로, 이는 세계의 성따의 저력 및 중국 온라인게임산업의 저력에 대한 인정일 것이다"라고 분석하였다.

《따항하이스타이/大航海时代/대항해시대》라는 유명 PC게임의 온라인화 실패에 따라 세계 게임업계는 온라인게임업체의 연구개발 참여의 중요성에 대해 어느 때보다 더 강력하게 인식하고

있다.

자료 <http://game.people.com.cn/GB/48604/48622/5941769.html>

## 차이나조이 기대작 《평화즈뤼/风火之旅/풍화지려》



베이징 린과(北京林果)가 연구 개발하고, 중국 온라인게임 선두기업 나인유닷컴(久游网)이 운영하는 중국산 자체개발 게임 《평화즈뤼/风火之旅/풍화지려》가 7월 12~15일 거행되는 China Joy 세계 게임전시회 현장에서 선보일 것이며, 동시에 성대한 알파 테스트를 실시할 예정이다.

인터넷상에서 시행된 수많은 조사와 관련 보도에 따르면, 현재 중국산 자체개발 온라인게임이 유럽, 미국지역, 일본, 한국지역의 온라인게임을 뛰어넘은 근본적인 이유는 해외 게임들의 장점들을 살린 자체개발에 성공했기 때문이라고 한다. 《풍화지려》의 게임 특징은 다음과 같다:

### - 다수의 성공한 MMORPG게임의 정수를 이어받음

《풍화지려》는 다수의 성공한 MMORPG게임의 장점들을 살려, 게임조작, 배경설정, 게임시스템구조, 격투, 전쟁 등 분야에서 매우 세심한 설계를 거쳤다.

### - 중국산 게임 연구개발의 4대 병목현상을 극복함

#### 1. 현실 같은 영화급 게임배경

《풍화지려》는 차세대 3D그래픽기술을 사용하였다. 이러한 기술의 운용은 기존 게임들의 거칠고 입체적이지 못했던 단점을 극복, 현실 같고 정교한 실사 화면 수준에 도달하였다. 정교하고 방대한 게임배경은 해외 게임 그래픽 수준을 넘어섰다고 말할 수 있을 것이다.

#### 2. 정교하고 고전적인 중국형 캐릭터

남녀 캐릭터는 진정한 중국형 이미지로 더 이상 캐릭터 스타일이 한국, 혹은 유럽 및 미국 등지 캐릭터에 치우친 느낌이 들지 않도록 한다. 게임 내 8대 직업은 게이머들의 개성을 충분히 만족시킬 것이다.

#### 3. 성숙함 그리고 귀여움

성숙한 어른의 모습과 귀여운 아이의 캐릭터가 각 연령층 게이머들에게 모두 적합하며 어른과 아이 캐릭터 사이에 차별은 없으며 능력치는 평등하다.



## 4. 동서양이 합쳐진 신개념 전장

게이머들은 전장에서 중국 고대 역사의 유명사건을 체험할 수 있는 동시에 평소에는 획득할 수 없었던 신병이기를 획득할 수 있다. 게이머들은 캐주얼 엔터테인먼트와 최신 중국산 3D MMORPG 게임이 결합된 《풍화지려》에서 전장의 각종 다양한 방식의 전투를 체험할 수 있을 것이다.



자료: <http://games.sina.com.cn/o/n/2007-07-05/1204204139.shtml>

### 성따(盛大), 중국 온라인게임회사 진티엔커지(锦天科技) 인수

7월 5일 성따(盛大)는 온라인게임 자체 연구개발 실력 강화를 위해 중국 온라인게임회사 청두 진티엔커지(成都锦天科技)를 인수한다고 발표하였다. 양측은 이미 정식으로 협의를 체결하였다. 진티엔커지는 MMORPG 연구개발, 운영에 주력하는 업체로, 현재 2개의 자체개발 3D 대형 MMORPG 《평원/风云Online/풍운 온라인》, 《환슈어/传说Online/전설 온라인》을 운영하고 있다.

그 중, 이 회사의 대표작 《풍운 온라인》은 중국 신화 스토리를 배경으로 하는 3D MMORPG로 2006년 12월부터 상용화를 시작한 후 성공적으로 운영되고 있다. 현재 등록 유저수는 이미 600만을 초과하였으며, 2007년 2/4분기 활성화 유저수는 약 150만으로 집계되었다. 이 회사의 또 다른 제품 《전설 온라인》 또한 중국 신화전설을 바탕으로 한 3D MMORPG이다.

성따 CEO 천티엔치아오(陈天桥)는 진티엔커지의 인수를 통해 성따의 유저층을 확대하고, 제품라인을 다양하게 할 수 있을 것으로 기대되며, 성따의 수입에 중요한 공헌을 하게 될 것이라고 밝혔다. 이 밖에 천티엔치아오는 "이번 인수는 우리가 중국 서부—청두(成都)에 온라인게임 연구개발 발기지를 건립, 현지 연구개발 인력 및 기술적 측면의 우위를 활용, 고품격 온라인게임제품을 개발하는 데 도움이 될 것이다"라고 덧붙였다.

자료: <http://tech.sina.com.cn/i/2007-07-05/19491600978.shtml>



중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔사칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	4↑	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	6↓	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
5	3↑	창티엔(蒼天 / 창천)
6	5↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	-	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
8	-	잔훤:홍서징제(战火:紅色警戒 / 전화 홍색경계)
9	10↑	우제취(舞街区)QQ싼귀(QQ三國 / QQ삼국)
10	11↑	진우스제(勁舞世界 / Groove Party)
11	12↑	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
12	13↑	츠홍쉐online(赤紅血 / Red blood Online)
13	14↑	뽀사청위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
14	15↑	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
15	16↑	전·싼귀우쌍BB(真·三國無雙BB / 진·삼국무쌍BB)
16	17↑	머리바오베이(魔力寶貝 / 마력보배)
17	18↑	웨이우두쭈(唯舞獨尊 / 유무독존)
18	20↑	잉송 II(英雄 II / 영웅 II)
19	-	잔션(戰神 / Warlord)
20	新	차오지파오파오(超級跑跑 / 초급포포)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-07-02/20070702105432912.shtml>

## NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-26)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	씨엔찌엔치사짤(仙剑奇侠传IV, 신검기협전)	RP
2	머리바오베이2(魔力宝贝II, 클로즈게이트II)	MMORP
3	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
4	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
5	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	ST
6	싱지쟁빠2(星际争霸2, 스타크래프트2)	MMORP
7	티엔롱빠뿌(天龙八部, 천룡팔부)	MMORP
8	주썬(诛仙 / 주선)	MMOCP
9	티엔탕2(天堂2 / 리니지2)	MMORP
10	멍환시여우 Online(梦幻西游, 몽환서유)	MMORP

(2007年6月25日到7月1日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-07-05/1340204147.shtml>

## 항저우하이통디지털인터랙티브과기유한공사(杭州海童数字互动科技有限公司)

항저우 하이통은 2005년 3월에 설립된 첨단 테크놀로지 기업으로, 회사의 주요 경영업무는 컴퓨터게임제작, 다큐멘터리 및 종합예술프로그램제작, 애니메이션, 드라마 등 분야에 집중되어 있다. 본 회사는 현재 디자인부, 기획부, 기술프로그램부, 인사행정부, 재무부 등의 부서를 설립하였으며, 핵심제작인력과 PD팀은 각각 중국 유명 게임제작회사 및 애니메이션회사로부터 왔다.

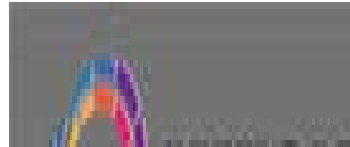
하이통의 인력들은 대부분 풍부한 경험을 보유한 개발자들로 특히 디자인 분야에서 뛰어난 실력을 보유하고 있다.

하이통의 제품 《통니엔/童年/동년》은 그 명칭처럼 어린 시절, 어떠한 근심 걱정도 없었던 마음을 주로 표현하고자 하였으며, 이 제품을 통해 어린 시절의 추억을 찾을 수 있게 되기를 희망한

다. 전체 게임은 배경, 캐릭터 및 각종 게임시스템 상으로 볼 때 가볍고 유쾌한 체험을 제공하며, 실제 어린 시절로 돌아간 듯한 느낌이 들게 할 것이다.

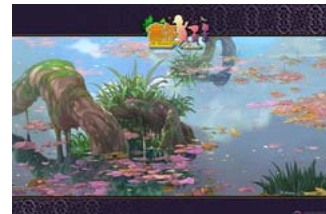
- ▶ 설립일자 : 2005년 3월
- ▶ 주요업무 : 온라인게임개발
- ▶ 회사연락처

주 소 : 杭州市 滨江区 江南大道3778号 元天科技楼 A楼 8F  
 전 화 : (86-571) 28937166  
 팩 스 : (86-571) 28937167  
 홈페이지 : <http://hitone.net.cn/>



▶ 주요 제품 :

게임 명칭 : 《통니엔/童年/동년》  
 게임 유형 : 3D MMORPG  
 제품 성질 : 자체 개발  
 현재 현황 : 알파 테스트 실시



자료:<http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/hz/haizhitong.shtml>

《쓰커띠귀 / 纸客帝国 / Patrix》



- 게임 이름 : 성샤오촨슈어(生肖传说, 생소전설)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 카툰스타일
- 개발 업체 : 홍리(진쿠)(鸿利 (金酷) )
- 운영 업체 : 홍리(진쿠)(鸿利 (金酷) )

진쿠(金酷)가 자체 개발한 카툰 스타일 라운드식 온라인게임 《성샤오촨슈어/生肖传说/생소전설》가 연내 중국 게이머들 앞에 선보일 예정이다. 중국 고대 십이지신 전설에서 착안한 이 게임은 중국적인 요소를 포함하고 있으며, 그래픽 또한 고급스러우면서도 귀엽고 생동감이 넘친다. 이 게임은 진쿠의 다양한 창의적인 아이디어를 포함하고 있는데, 최신 성어수집시스템부터 용병 등급제 임무시스템, 강력한 성장무기 및 최신 서버 랭킹시스템, NPC 도전 시스템에 이르기까지 모두 다른 게임제품에서 찾아볼 수 없는 독특한 설정들이다. 이 모든 것들로 미루어볼 때, 2007년 주목할만

한 중국산 카툰 스타일 게임이라 할 수 있을 것이다.

카툰 스타일 신작 《생소전설》은 널리 알려진 기존의 라운드식 전투방식을 채택 제작한 우수한 온라인게임이다. 진쿠게임회사는 카툰 스타일 라운드식 게임구조에만 국한되지 않고, 창의적인 아이디어를 활용, 각종 다양한 게임방식을 융합, 기존의 게임들과는 완전히 다른 게임을 창조해내었다.

### 최신 성어수집시스템

이 게임에서는 중국의 문화를 배울 수 있고, 모두에게 익숙한 고사 성어가 등장한다. 학습과 오락이 병존하는 건전한 녹색 온라인게임의 모범이라고 할 수 있을 것이다.

### 다양하게 변화하는 직업

대부분의 게이머들은 전사, 마법사 등의 직업에 싫증을 느낄 것이다. 이 게임에서는 고정적인 직업이 없다. 마법을 사용할 수 있는 전사가 될 수도 있고, 도끼를 사용하는 궁수가 될 수도 있다.

게이머들은 향후 자신의 미래와 스킬을 스스로 결정할 수 있다. 4개의 스탯포인트에서 힘과 지력을 올리면, 마법을 사용할 수 있는 전사가 될 수 있다.

### 생명을 지닌 장비

이 게임의 장비는 살아 있어 게이머의 등급에 따라 함께 성장한다. 게이머들은 장비의 성장을 세심하게 보살펴야 한다. 장비가 제대로 성장했는지 여부가 게이머들의 능력 구현에 직접적인 영향을 미친다.

### 전체 서버 랭킹시스템

서버 랭킹시스템은 십이지신의 개방된 모든 서버의 랭킹을 가리키는 것이다. 게이머들은 자신의 서버내의 게이머들과 경쟁할 수 있을 뿐 아니라, 모든 서버의 게이머들과도 경쟁할 수 있다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-06-21/20070621105426259.shtml#menu>



**법률 및 정책**

**우한(武汉) 신규 PC방 허가 중지, 불법 PC방 단속**

7월 1일부터, 우한시(武汉市)는 연내 일률적으로 신규PC방의 허가 및 등록을 중지하며, PC방 감독관리를 강화하고, 불법 PC방을 엄격히 단속할 예정이다.


6월 30일 이전, 우한시 문화부문은 이미 <온라인 엔터테인먼트 경영 허가증>(PC방 허가증)의 발급 심사를 중지하였으며, 공상부문은 "PC방 허가증"을 보유한 신청인의 영업 라이선스 발급 외 신규 PC방 등록을 일률적으로 중지하였다.

우한시 문화시장관리 책임자는 현재, 우한시에 영업허가증을 모두 구비한 PC방은 1,300여 곳에 달한다고 밝혔다. 신규 증가 PC방의 운영 금지 여부는 국가 관련 부서위원회의 규정에 따를 것이며 PC방 시장의 수급현황 및 감독관리상황에 따라 결정할 것이라고 한다.

우한시 문화, 공상부문은 신규PC방 영업증 심사 중지와 동시에 현재 영업중인 PC방의 감독관리를 강화하여 불법 PC방에 대한 단속 강도를 높여 건전한 온라인문화환경을 조성할 것이라고 표명하였다.

2007년 우한시 공상부문은 법에 의거, 55곳의 불법 PC방의 영업을 취소하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5936357.html>

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