

# 제233호

2007. 7. 23

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 리우빈지에(柳斌杰), 중국 특색 온라인게임 산업 발전 강조

## China Game News

- 나인유닷컴(久游网), 베이징에 온라인게임연구개발센터 설립
- 중국 국내 온라인게이머 저연령화, 건전한 문화 창조 시급
- 무비아오(目标) 첫 FPS 게임 《MKZ》 연말 출시 예정
- 11개 온라인게임, 16일부터 중독방지시스템
- 실시 온라인게임 내부 삽입식 광고, 15~20세 청소년층 목표

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방

## New Game 소개

- 《쿵푸스제 / 功夫世界 / 공부세계》신문출판총서, 국유자본의 인터넷출판 진출 장려

## 법률 및 정책

- 신문출판총서, 국유자본의 인터넷출판 진출 장려

**리우빈지에(柳斌杰), 중국 특색 온라인게임 산업 발전 강조**

제 5회 중국 세계 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트산업 컨퍼런스가 11일 상하이에서 개최되었다. 신문출판총서(新闻出版总署) 서장 리우빈지에(柳斌杰)는 온라인게임산업과 같이 시장 활력을 지닌 문화창의산업은 사람들의 학습, 생활, 여가 및 경제발전, 문화번영 등에 점점 더 큰 영향을 미치고 있다고 표명하였다. 다음은 리우빈지에의 연설 전문이다.

**중국 특색 온라인게임 출판산업의 발전**

신사 숙녀 여러분.

제 5회 중국 세계 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트산업 컨퍼런스가 이곳에서 성대하게 막을 올렸습니다. 국내·외 수많은 게임산업계의 귀빈들이 한자리에 모여 게임산업의 번영과 발전에 대해 정보를 교환, 이해를 증진시키고 협력을 강화, 공동 발전을 도모하는 것은 매우 뜻 깊은 일이라고 생각합니다.

온라인게임산업과 같이 시장 활력을 지닌 문화창의산업은 현재 사람들의 학습, 생활, 여가 및 경제발전, 문화번영 등 분야에 점점 더 큰 영향을 미치고 있습니다. 중국 특색의 온라인게임 출판산업을 발전시키는 것이 중국 온라인게임문화건설의 중요한 임무로 주목받고 있습니다. 신문출판총서는 인터넷출판산업의 관리부문으로서 인터넷콘텐츠 건설 추진, 행정관리강화, 산업발전분야의 중대한 정책 및 지원에 힘쓰고 있으며 이는 온라인게임산업의 자체 혁신, 규범화된 경영, 지속가능한 발전 측면에 큰 영향을 미칠 것으로 예상됩니다. 저는 중국 게임산업발전에 대해 다음과 같은 3가지 측면에서 의견을 제시하고 싶습니다.

**1. 현황을 분석, 중국 게임산업의 발전방향에 대해 정확히 파악**

과거 1년간 국무원의 인도와 주관부문 및 각 관련부문들의 지원을 통해 중국 온라인게임산업은 비약적인 발전을 거두었으며, 온라인게임산업의 중국적인 특색 또한 점점 더 분명해졌습니다. 이는 다음과 같은 4가지 방면으로 구체화되었습니다.

**(1) 산업규모의 확대, 밝은 시장전망**

2006년은 중국 온라인게임산업이 지속적으로 고속성장 추세를 유지한 한 해였습니다. <2006년 중국 온라인게임산업 보고> 통계에 따르면, 중국 브로드밴드 유저는 4,873만으로 2005년에 비해 29% 증가, 온라인게임 유저는 3,260만으로 2005년보다 23.8% 증가하였으며, 온라인게임시장의 총판매수입은 65.4억 위안으로 2005년보다 37.7억 위안 증가, 73.5%의 증가율을 기록하였습니다. 온라인게임산업의 빠른 발전이 전신, IT, 미디어 및 전통 출판 산업 등 관련 산업분야에 창출한 산업가치는 각각 210.5억 위안, 83.3억 위안, 39.4억 위안이며, 2005년보다 각각 21.4%, 16.3%, 6.2% 증가한 수치입니다. 2007년부터 2011년까지의 중국 온라인게임 년 복합성장율은 30.2%에

달할 전망이라고 하며, 이러한 고속성장 추세는 중국 온라인게임시장이 이미 세계에서 발전 속도가 가장 빠르고, 전망이 가장 밝은 시장 중의 하나임을 증명하는 것입니다. 또한 현재 세계 게임의 중심이 지속적으로 아시아권 시장, 특히 중국시장으로 이동하고 있으며, 중국은 세계 게임시장의 이슈지역으로 떠오르고 있는 중입니다.

#### (2) 중국산 자체개발게임 역량의 지속적인 강화, 중국산게임이 시장의 주도적 위치 차지

애니메이션 게임산업에 대한 국가의 지원, 특히 "중국 자체개발 온라인게임 개발 프로젝트"의 실시에 따라, 중국 게임기업들의 개발팀 숫자, 자체 개발제품 수량, 게임 개발인력 수량 등이 대폭 증가하였습니다. 자체개발제품의 민족적인 특징은 게이머들의 환영을 받고 있으며, 핵심기술의 개선 및 서비스질의 지속적인 향상으로 자체개발게임의 중국시장 점유율은 2005년 60%를 기록, 최초로 해외게임의 점유율을 추월한 후, 2006년 64.8%를 기록, 연속 2년간 중국 온라인게임시장의 주도적인 위치를 차지하였습니다. 중국 게임산업은 해외게임 대리운영위주에서 자체개발로의 전환을 통해 안정적으로 발전하고 있습니다.

#### (3) 온라인게임제품 소재의 다양화

과거 1년간, 각기 다른 스타일, 콘텐츠, 형식의 캐주얼게임이 빠른 속도로 발전하였으며, 시장 규모 또한 끊임없이 확대되어 온라인게임 발전에서 무시할 수 없는 성장 포인트로 부상하였습니다. 2006년 중국 각 장르 캐주얼게임 시장규모는 12.3억 위안으로 전체 온라인게임시장 총규모의 18.8%를 차지, 전년 대비 100% 성장을 기록하였습니다. 캐주얼게임은 소재의 다원화, 스타일의 다양화를 통해 초기 보드게임장르에서 스포츠, 댄스, 뮤직 등 중대형 캐주얼게임에 이르기까지 게이머들의 개성을 강조, 더 많은 즐거움을 제공하였습니다. 이러한 전환은 또한 중국 온라인게임이 현재 시장의 물결에 순응하고 있으며, 기존의 단순한 격투 레벨 업 방식에서 개성화, 다양화 요구를 만족시킬 수 있는 방향으로 발전하고 있음을 증명하고 있습니다.

#### (4) 중국 자체개발게임의 해외 수출전략의 성공

최근 "중국 자체개발 온라인게임 출판 프로젝트"의 실시에 따라, 대량의 자체개발게임제품이 중국 시장에서 훌륭한 성적을 거두었을 뿐 아니라, 잇따라 해외로 수출 판매되었습니다. 많은 자체개발 온라인게임제품은 아시아, 유럽, 북아메리카 등지에 판매되었으며, 특히 2006년 완메이스공(完美时空)이 개발한 중국 대형 온라인게임 《완메이스제/完美世界/Perfect world》는 최초로 게임강국 일본에 200만 달러에 수출되어 중국산 자체개발 단일 온라인게임 제품의 해외 수출 최고가 기록을 수립하였습니다. 초기 통계에 따르면, 중국 게임개발기업이 해외로 수출한 대형 자체개발 온라인게임의 수량은 이미 10여개에 달하며, 수출액 누계는 이미 3,500만 달러를 초과하였다고 합니다.

위와 같은 모든 성적들은 우리가 정확한 방향으로 개혁 및 발전을 추구, 감독관리를 강화하며, 사회적 효과와 경제적 효과 사이에서 균형을 유지한다면, 조정 가능한 모든 적극적인 요소들을 발전시켜 나갈 수 있음을 증명합니다. 또한 자체개발을 지속, 기업들이 자체혁신의 길을 걷도록 장려하고, 다원화방향을 추진, 기업들이 시장 다방면의 요구를 만족시키도록 인도하며, 우수제품전략을 강화하여 기업이 더욱 우수한 제품을 개발하도록 장려한다면 중국 온라인게임산업은 빠른 발전

속도를 지속할 수 있을 것입니다.

중국 온라인게임산업은 비록 양호한 발전성적을 거두고 있으나, 우리는 중국 게임산업에 아직 존재하는 산업발전 장애요소에 대해 분명히 인식해야 할 것입니다. 세계 게임 선진국과 전체적으로 비교할 때, 중국 게임개발 산업은 아직 발전 초기단계로, 관련 법률 및 법규가 아직 완벽하게 갖춰져 있지 못하고, 업계 질서 또한 규범화 과정이 현재 진행되고 있는 실정입니다. 이 밖에, 기업책임의식, 자율의식이 더욱 제고되어야 하며, 기업의 창의적인 능력도 아직 미흡, 자체개발 관련 중고급 개발인력이 부족한 편입니다. 불법서비스, 게임 매크로, 아이디 해킹 등의 위법활동이 만연하고 있으며, 미성년자의 게임중독현상도 눈에 띄는 상황입니다. 이러한 모든 현상들이 각기 다른 방면으로 중국 게임산업의 발전에 제약 요소로 작용하고 있는 점에 대해 분명히 인식할 필요가 있을 것입니다.

## 2. 법에 의거한 집행, 산업발전을 위한 환경 조성

법에 의거한 집행, 감독관리 강화는 중국 게임산업의 건강한 발전을 위한 중요한 요소들입니다. 과거 1년간 신문출판총서 및 관련업무 부서들은 큰 효과를 거두었으며, 다음과 같은 산업발전 관련 3대 환경을 조성하였습니다.

첫째, 법규제도건설을 강화, 행정집행체계를 개선하여 산업발전 관련 우수한 법제 환경을 조성하였습니다. 신문출판총서는 2000년부터 온라인게임산업 관리 책임을 맡아, 연이어 <인터넷 출판관리 임시규정>, <전자출판물 관리규정> 및 <국무원의 전자 및 인터넷 게임출판물 심사결정에 관한 통지> 등 일련의 제도성 문건들을 발표, 전자출판물의 규범화, 온라인게임출판물의 관리측면에 적극적인 역할을 하였습니다. 2006년, 신문출판총서와 국가판권국은 저작권의보호를 위해 국무원과 협력하여 <인터넷 정보 전파권 보호조례>를 제정 및 발표, 저작권자의 합법적인 권익보호 문제를 해결하고 인터넷 출판물 전파의 규범화를 촉진하였습니다. 또한 신문출판총서는 감독관리의 필요에 따라, 2006년 <인터넷 출판관리 임시규정>, <전자출판물 관리규정>에 대해 전면적인 수정을 가했으며, <인터넷 게임 개발 서비스 관리방법> 또한 함께 발표하였습니다.

둘째, 불법복제판 단속을 강화, 온라인게임 시장 환경을 정화하였습니다. 최근, 지적재산권 보호와 온라인게임개발 산업 발전에 적합한 환경을 조성하기 위해, 신문개발총서는 기본적인 심사를 강화하고 심사과정을 규범화하여 불건전한 게임제품이 정규루트를 통과하여 시장에 유통되는 것을 방지하기 위해 노력하고 있습니다. 또한 중앙의 각 관련 부문들과 협력, 집중관리 및 다양한 방식의 전문 활동을 전개, 단속을 더욱 강화하였습니다. 2006년 7월 전국적으로 "음란 및 불법복제물 단속" 을 실시한 후, 신문출판총서, 국가판권국, 국가공상총국, 공안부 등 8개 부문이 연합하여 또 다른 불법복제판 단속활동을 벌여 우수한 실적을 거두었습니다. 이러한 감독관리조치 및 단속활동들은 각 위법 출판행위 및 불법복제판 활동을 대폭 억제, 시장을 정화하였으며, 사회 전체에 불법복제판 단속, 지적재산권 보호, 출판환경 정화의 목소리가 높아지게 하여 세계적인 호평을 획득하였습니다.

셋째, 적극적인 조치로 우수한 여론 환경을 조성하였습니다. 훌륭한 사회여론 분위기를 조성하여 소비자, 특히 청소년의 건전한 인터넷 접속을 유도하고, 기업의 자율정신을 강화하도록 하며, 사회가 객관적으로 산업발전규율을 인식, 감독관리를 강화하도록 하였습니다. 온라인게임은 수만

가구가 연관되어 있고 광범위한 청소년층의 건강한 성장 및 가정, 학교, 사회의 조화로운 질서와 직접적으로 연관되어 있기 때문에 여론의 지지가 특히 더 필요합니다. 이에 따라 신문출판총서는 여론의 인도문제를 매우 중시, 최근 관련 부서위원회와 연합, 각종 활동을 조직, 실시하여 효과적으로 학부모, 게이머, 사회, 게임기업, 관리부서간 의사소통의 공간을 만들고 있습니다. 특히 올해 상반기, 신문출판총서와 8개 부서위원회가 공동으로 전국적인 온라인게임 중독방지시스템을 실시, 미성년자의 건강한 성장을 보호하기 위해 노력하고 있습니다. 이러한 구체적인 조치는 전 사회에서 큰 반향을 일으켰으며, 가정, 학교 등 각계인사 및 사회여론의 호평을 받았습니다.

### 3. 개혁 강화, 중국 자체개발 온라인게임산업 발전

중국의 현 네티즌은 1.44억 명에 달하며, 온라인게임 유저는 3,260만 명에 달합니다. 그 중 30세 이하의 게이머는 전체 유저의 80.8%를 차지하고 있습니다. 이러한 방대한 네티즌에게 어떠한 온라인게임 제품을 제공하고, 어떠한 인터넷문화를 전달하는지가 매우 중요한 문제일 것입니다.

온라인게임은 인터넷출판의 중요한 구성요소이며, 인터넷문화 콘텐츠 건설의 중요한 일환으로 커다란 사회적 영향력을 보유하고 있습니다. 올해 상반기 후진타오(胡锦涛)는 인터넷문화건설 및 관리강화의 중요성에 대해 2번이나 언급, 인터넷문화제품 및 서비스 공급능력을 향상하고 중국문화를 인터넷문화의 중요한 근원으로 삼아 중국문화제품의 디지털화, 인터넷화를 추진할 것을 강조하였습니다.

최근, 국무원은 또한 인터넷문화건설 및 관리를 강화할 것을 제기하였습니다. 전략적인 측면에서 인터넷문화건설 강화의 중요성을 인식, 광범위한 영향력을 지닌 인터넷문화 전파공간을 건설, 대중들에게 더욱 다양하고 우수한 인터넷문화제품 및 서비스를 제공할 것을 강조하였습니다.

다음과 같은 지시 및 조치들은 중국 자체개발 게임산업의 건강한 발전에 거대한 추진력을 작용할 것으로 전망됩니다.

#### (1) 구체적인 발전계획을 통해 인터넷출판프로젝트 추진 강화

신문출판총서는 중국 인터넷출판 관련 산업 관리 부문으로, 향후 국가가 제정한 인터넷문화건설 및 관리 강화 방침 원칙 및 주요 임무 관련 요구조건에 따라 개혁을 심화하고 중국 게임 및 애니메이션 발전계획에 더욱 완벽을 기할 것입니다. 또한 중국 게임 및 애니메이션 산업 발전의 필요에 근거, 기존의 4개 국가급 온라인게임 애니메이션 산업발전기지를 바탕으로 정부 추진력과 기업 자체발전을 결합한 방식을 채택, 국가급 온라인게임 애니메이션 산업발전기지를 더 설립, 온라인게임발전균형을 촉진하고 중국 온라인게임산업의 세계 경쟁력을 제고할 계획입니다. 그리고 "중국 자체개발 온라인게임 출판프로젝트"의 실시작업을 지속, 중국 자체개발 능력 향상을 촉진하는 브랜드 프로젝트로서의 영향력을 더욱 확대해나갈 계획입니다.

#### (2) 개혁 심화, 중국 인터넷출판제품 공급능력 전면 향상 추진

중국의 유구한 역사와 문화는 온라인게임 창작에 무한한 소재를 제공합니다. 우리는 향후 적극적으로 출판 자원을 통합, 온라인게임을 포함한 신형 인터넷출판산업과 기존의 전통 출판산업 간

의 경계를 없애고 각기 다른 출판형식간의 우수브랜드출판물의 상호 결합을 촉진, 각종 디지털 출판산업 및 기존 전통 출판산업 간의 원만한 연결을 실현하도록 노력할 것입니다. 11차 5개년 계획 기간의 문화발전계획개요 및 중국 게임 및 애니메이션산업의 전체적인 계획 관련 요구에 따라 디지털 출판산업의 전체적인 추세 파악, 콘텐츠 강화, 신규 투자루트 개척 등을 통해 중국의 인터넷 출판 관련 세계 경쟁력을 강화하여 총체적으로 인터넷출판제품 공급 및 서비스 능력을 제고할 계획입니다.

### (3) 감독관리 강화, 각종 위법 출판활동 단속

중국 온라인게임산업의 발전은 정부의 각 감독관리정책의 구체적인 실시와 불가분의 관계에 있습니다. 감독관리를 통해 산업의 건강한 발전을 촉진하고, 또한 법에 의거해 각종 위법 출판활동을 단속하여 기업을 보호, 시장 질서를 규범화하여 발전에 적합한 환경을 조성하도록 노력할 것입니다.

신문출판총서는 향후 온라인게임 및 애니메이션 관련 신규현황, 새로운 문제점에 대해 <인터넷 출판관리 임시규정>의 수정 및 발표집행을 가속화하고 <인터넷 게임 출판서비스 관리방법>의 실시를 발표, 법에 의거한 행정을 강화할 예정입니다. 또한 위법 출판활동의 단속을 강화, 지적재산권을 보호하고 세계 지적재산권 보호 분야에서 양호한 국가 이미지를 수립하도록 할 것입니다. 그리고 심사제도를 개선, 거시적인 통제력 강화를 통해 제품구조를 조정, 기업이 다양한 건전한 게임출판물을 개발하도록 장려, 대중들의 정신문화적 욕구를 충족시키기 위해 노력할 것입니다.

온라인게임 중독방지시스템의 전면 실시는 신문출판총서의 2007년 감독관리분야 중점 항목으로 중국 각 계층의 광범위한 주목을 받고 있습니다. 우리는 중국의 모든 온라인게임운영기업이 국가, 시민의 이익을 중심으로 온라인게임산업의 건강하고 조화로운 발전을 위해 자신의 사회적인 책임에 대해 이해하며 온라인게임 중독방지작업에 대해 공헌하게 되기를 희망합니다.

신사 숙녀 여러분.

China Joy는 올해로 제 5회를 맞이하게 되었습니다. 제 5회 전시회는 중국 온라인게임의 무에서 유로의 발전 과정을 집중적으로 전시하게 될 것입니다. 5년의 발전기간은 중국 기존의 출판산업과 비교할 때 순간에 불과하지만, 전무후무한 속도로 발전하고 있습니다. 우리는 최신 과학기술 응용의 최전선을 걷고 있으며, 대중들의 사랑을 받는 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 방식인 중국 게임산업이 향후 중국 디지털 출판사업에서 점점 더 중요한 위치를 차지하고 중국 특색 인터넷문화콘텐츠건설에서 더욱 더 중요한 작용을 하게 될 것이라고 믿습니다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-07-11/10311609821.shtml>

중국 온라인게임 선두기업 중 하나인 나인유닷컴(久游网)은 최근 상하이 본사에서 이미 정식으로 베이징에 샤먼(厦門) 연구개발센터의 뒤를 잇는 두 번째 온라인게임 연구개발센터인 나인유닷컴 베이징 온라인게임연구개발센터를 설립하였다고 발표하였다. 나인유닷컴은 현재 상하이 연구개발본부를 포함, 총 3개의 온라인게임 연구개발센터를 보유하고 있으며, 500여명의 연구개발 엘리트들을 거느리고 세계 선진 온라인게임 자체개발기업으로 부상하였다.

나인유닷컴 베이징 온라인게임연구개발센터는 베이징 중관촌 디지털빌딩(北京市中关村数码大厦)에 위치하고 있으며 센터건물 면적은 1,200㎡ 이상, 기획인력 규모는 150명 이상이다. 주요 업무는 중대형 온라인게임 연구개발 등을 포함하고 있다.

나인유닷컴 관계자에 따르면, 나인유닷컴은 향후 적극적으로 자체 혁신 및 연구개발 실력을 강화, 회사 발전의 주요 목표중 하나로 삼을 것이라고 한다. 현재 이미 연구개발 인력 500명 이상을 보유하고 있으며, 연내 700명 이상의 연구개발 인력 규모로 확대, 세계 선두 대형 온라인게임 연구개발체계를 설립할 것을 계획하고 있다. 나인유닷컴의 연구개발 분야에서 중요한 위치를 차지하고 있는 베이징 온라인게임연구개발센터는 현지 지방정부의 전폭 지원과 회사의 적극적인 노력하에 베이징의 인터랙티브 엔터테인먼트 산업기초 및 인력의 우위를 통해 자체 혁신을 실현하고 더욱 많은 자체 지적재산권 획득, 자체 브랜드 전략 목표 달성을 실현, 베이징 및 중국 전체 온라인게임산업 발전에 적극적인 공헌을 할 수 있을 것으로 전망된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-15/20070715123524075.shtml>

### 중국 국내 온라인게이머 저연령화, 건전한 문화 창조 시급

7월 11일 개막된 "제 5회 중국 세계 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트산업 컨퍼런스"에서 중국 및 해외 온라인게임운영업체들은 잇따라 중국 온라인게임 게이머들의 평균 연령이 비교적 낮기 때문에, 온라인게임을 통해 청소년들에게 어떠한 문화를 전달하느냐가 매우 중요하다고 지적하였다.

바오카이 야쩌우(宝开亚洲) 게임회사 관계자는 해외의 권위 있는 리서치의 말을 빌려, 중국 온라인게임시장이 매우 특수하다고 지적하였다.

미국에서, 캐주얼 온라인게임 게이머의 70% 이상은 35세 이상이며, 60%는 여성으로 게이머들이 게임을 하는 목적은 주로 "스트레스 해소"이다. 그러나 중국의 상황은 이와는 전혀 달라, 61%에 해당하는 게이머들의 연령이 16~24세 사이이며, 남녀의 비율은 비슷하다. 그들이 게임을 하는 목적은 주로 친구들을 사귀는 것이나 경기를 목적으로 하고 있다. 이는 중국 온라인게임 게이머들과 미국 온라인게임 게이머들의 문화적 요구와 같지 않음을 뜻한다.

상하이 쟁투(征途) 네트워크 대표 스위쭈(史玉柱)는 현재 발전속도로 볼 때, 중국은 향후 단시간 내에 세계 온라인게임산업의 최대시장이 될 것이기 때문에, 중국 자신만의 게임문화의 수립이 매우 중요할 것이라고 말했다.



그는 롤플레이밍 게임이 중국시장에서 지속적으로 유행하고 있는 현상은 중국 온라인게임 게이머들의 자연령화 현상에 기인한 것이며, 이러한 장르의 게임은 청소년들에게 사이버 세계에서의 희노애락을 제공, 그들이 정신적 만족과 인생 체험을 누릴 수 있도록 도와준다고 밝혔다. 따라서 청소년 게이머들의 정신적인 추구를 만족시키는 것이 중국게임 개발 및 운영업체들이 추구하는 핵심적인 가치가 되어야 하나, 현재 중국 게임업계는 이와 관련한 성숙된 이념이 아직 부족하다고 지적하였다.

중국 국가판권국 국장 리우빈지에(柳斌杰)도 현재 중국의 네티즌은 1.44억 명이고, 온라인게임유저들은 3,269만에 달했으며 그 중 30세 이하가 전체 온라인게임유저들의 80.8%를 차지하고 있다고 밝혔다. 그는 "방대한 네티즌 층에게 어떠한 게임제품을 제공하고, 어떠한 온라인게임문화를 전달하는지가 중국 온라인게임산업이 향후 몇 년간 반드시 진지하게 대해야 할 문제일 것이다"라고 지적하였다.

자료:[http://game.china.com/zh\\_cn/industry/talk/11011447/20070712/14216587.html](http://game.china.com/zh_cn/industry/talk/11011447/20070712/14216587.html)

## 무비아오(目标) 첫 FPS 게임 《MKZ》연말 출시 예정



중국 유명 게임개발 및 운영회사 무비아오 소프트웨어(目标软件)는 2007년 제 5회 China Joy 전시회 기간에 첫 FPS(제 1인칭 사격장르게임) <MKZ> 및 대형 3D 온라인게임 <티엔지아오3/天骄III/천교3>의 출시를 발표하였다. 무비아오 CEO 쟡춘(张淳)을 통해 <MKZ>게임의 특색 및 운영계획에 대해 알아보았다.

### 혁신을 추구하는 무비아오

2006년부터 무비아오는 제품 유형 및 콘텐츠 분야에서 혁신을 추구해왔다. 무비아오가 기존에 개발하였던 게임은 모두 RPG 장르로 게임 스타일에서 카툰 스타일 관련 연구개발 등 일찌기 혁신을 시도했었다. 그러나 이 또한 RPG 범주에서 벗어나지 않은 것이다. 무비아오가 이번에 출시하는 FPS 게임 <MKZ>는 새로이 도전하는 제품으로 향후 제품의 혁신도를 더욱 강화할 예정이다.

쟡춘은 왜 FPS게임을 선택하였는가? 우선, 중국 FPS 게임시장은 매우 넓지만, CS를 제외하고 시장을 이끌어 나갈 우수한 FPS게임이 없기 때문이다. 둘째, 무비아오는 튼튼한 기술 기초를 보유하고 있는 연구개발형 회사로서 기술적 요구가 비교적 높은 FPS게임연구개발을 통해 기술면의 실력을 더욱 잘 드러낼 수 있기 때문이다. 셋째, 무비아오의 연구개발팀의 수많은 성원들이 FPS 애호가들로 FPS에 대해 매우 열정적이기 때문이다. 또한 현재 사격장르 게임에서 FPS게임 유저들이 대다수를 차지하고 있으며, 게이머들 또한 CS와 같은 FPS 게임에 대해 더 익숙하기 때문이다.

FPS게임시장을 지배하고자 하는 <MKZ>



<MKZ>의 게임 품질에 대해 언급할 때, 짱춘은 적어도 CS의 수준을 넘어선 제품이라고 자신했다. 기존 FPS게임은 인물의 동작이 간단하고 반복되지만, <MKZ>의 게임엔진은 역학에 근거, 정밀한 계산을 통해 생동감 있는 화면효과를 창출, 실제감이 넘치기 때문에 현재 출시된 모든 FPS게임의 효과를 넘어섰다고 할 수 있을 것이다. <MKZ>는 현 세계 각국의 경찰, 군대의 무기 및 장비를 기본으로 하며, 이에 더해 풍부한 부속 아이템을 구비하고 있다. <MKZ>는 정규 무기 외에 헬리콥터, 탱크 등의 장비들도 조종할 수 있도록 하였다.

<MKZ>가 채택한 엔진은 무비아오가 자체 개발한 최신 "OverMax SDK 2007"로, 이 엔진의 기술은 현재 세계 최고 수준으로 베이징 "온라인게임 핵심기술개발" 프로젝트에 선정되었다. <MKZ>는 강력한 게임엔진을 통해, 게임법의 혁신에도 성공, 게이머들은 무기를 사용하여 적과 싸울 수 있을 뿐 아니라, 맨손으로도 박투를 즐길 수 있으며, 게임 환경 속의 어떤 물체라도 싸움에 이용 가능하다.

<MKZ>는 고사양 및 저사양 음영효과를 제공, 게이머들이 품질 및 성능분야에서 더 많은 선택이 가능하도록 하였다. 또한 게임의 장면의 조명은 더욱 실제적인 효과를 제공, 더욱 정밀한 화면을 구현하였다. 연구개발팀은 현재 MMORPG의 네트워크 구조와는 다른 개선된 네트워크 연결방법 개발 중에 있으며, 현재 이미 16인 대 16인 대전모드 수준에 도달하였다.

짱춘은 게임 출시계획에 대해 이렇게 말했다. <MKZ>의 완성도는 현재 50% 전후로, 올해 말에 정식으로 출시될 예정이다. <티엔지아오3>의 완성도는 30% 전후로 내년 연중에 출시를 계획하고 있다. <MKZ>는 이미 무비아오에서 운영하지 않기로 결정, 적합한 대리 운영업체를 모색 중에 있으며, <티엔지아오3>는 아직 직접 운영할지, 대리 운영업체를 모색할지 결정하지 않았다.

### 더욱 새롭고 즐거운 게임 개발에 전력

짱춘은 무비아오의 향후 게임개발계획에 대하여 다음과 같이 말했다: 3D 게임은 향후 무비아오 소프트웨어의 주요 연구개발 방향으로, 이후 더 이상 2D 신규제품은 개발하지 않을 예정이다. 2D 게임은 중국 온라인게임시장에서 여전히 큰 비중을 차지하고 있으나, 3D 게임제품은 향후 무비아오의 주력 방향이 될 것이다. 짱춘은 현재 운영중인 2D 온라인게임제품에 대해 업데이트를 지속할 것으로, 현재 운영중인 2D 게임제품은 무비아오에 지속적인 이윤을 창출하고 있으며, 운영을 통해 시장의 요구 및 피드백을 더욱 잘 느낄 수 있어 연구개발 작업에 상당한 도움이 되고 있다고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-19/20070719204626713,1.shtml>

## 11개 온라인게임, 16일부터 중독방지시스템 실시

청소년의 인터넷 중독 방지를 목표로 하는 시스템이 7월 16일부터 7대 온라인게임회사의 11개 제품에 대해 정식으로 실시되며, 미성년 게이머들은 인터넷접속시간이 제한될 예정이다. 그러나

정책이 아직 실시되기도 전에 대응책을 찾는 움직임이 분주한 실정으로 중독방지시스템이 시운행되는 기간동안 이미 각종 해법이 등장하였다.

관련 전문가는 "중독방지시스템은 인도역할만을 할 뿐, 미성년의 중독을 방지하기 위해서는 학부모의 역할이 매우 중요하기 때문에, 필요한 온라인게임지식을 이해하는 것은 필수적인 일이다"라고 지적하며 학부모들이 경계심을 높일 것을 강조하였다.

### 많은 게임제품들의 시스템 자진 실시

국가의 관련 규정에 근거, 7월 16일부터 11개의 온라인게임제품이 모두 중독방지시스템을 추가한다. 7월 초부터, 《WOW/魔兽世界》, 《명환시요우/梦幻西游/몽환서유》 등 온라인게임의 공식 사이트의 광고란에는 모두 중독방지시스템 실시와 관련된 상세한 소개가 실렸다. 광고의 내용에 따르면, 《찬치/传奇/MU》, 《WOW》 등은 국가 규정의 실시에 앞서 이미 중독방지시스템 운영을 시작하였다. 기타 게임회사들도 모두 7월 16일 0시에 정식으로 중독방지시스템 운영을 시작한다. 게임회사 관계자는 "2005년에 중독방지시스템 표준이 출시되었을 때부터 이미 계속해서 테스트를 시행해왔으며, 다수의 온라인게임제품에 테스트구역을 설치하였기 때문에 언제라도 시스템 운영을 시작할 수 있다"라고 밝혔다.

### 공안부문의 계정 검증

《WOW》 공식 사이트 측에 따르면 게이머가 만 18세가 되었는지 검증하기 위해 모든 유저들의 계정은 공안부문에 제출되어 검증에 들어가며, 공안부문을 거친 유저 실명신분정보가 통과되지 못한 계정은 온라인게임 중독방지시스템에 포함되게 된다. 만약 검증이 잘못될 경우, 게이머들은 본인 신분증 복사본, 연락처 등 유효한 신분증명 자료를 제출한 후, 해당 게임회사에 본인의 신분정보로 등록된 계정이 온라인게임 중독방지시스템에 포함되었다고 알리면 된다.

### 전문가, 학부모의 온라인게임지식 학습 필요성 강조

온라인게임 중독방지시스템이 출시되었을 때, "중독방지시스템"에 대항하는 방법들이 각 게임 게시판에 끊임없이 등장하였다.

"중독방지시스템은 게임 한 편당 3시간의 한도를 규정할 뿐, 몇 가지의 게임을 플레이할 수 있는지는 규정하지 않았다. 여러 편의 게임을 연속하여 플레이한다면 인터넷 접속시간에 제약을 받지 않을 수 있다", "공식 운영측은 중독방지시스템을 실시하지만, 개인서비스측은 그런 시스템이 없기 때문에, 개인서비스로 전환하면 된다", "부모님의 신분증을 빌려 등록하면 된다" 등 여러 의견들이 올랐다.

모 사이트 책임자는 중독방지시스템은 미성년자의 온라인게임중독을 방지하기 위한 조치 중 하나이지 유일한 조치가 아니며, 중독방지시스템을 설치한 후 모든 문제가 해결되는 것은 더더욱 아니라고 지적하였다.

전문가는 학부모들도 어느 정도의 온라인게임 관련 지식을 습득해야 할 필요성이 있다고 지

적하였다. 그는 개인서비스와 공식운영을 분별하는 법을 배우고, 인터넷에서 자신 혹은 기타 친척의 신분증이 아이들에 의해 도용되고 있는지 확인하는 법을 배워야 한다고 강조하며, 아이들의 중독을 방지하기 위해서는 학부모들의 노력이 필요하다고 밝혔다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-07/20070716050711.html>

### 온라인게임 내부 삽입식 광고, 15~20세 청소년층 목표

최근 개최된 제 1회 게임 내부 삽입식 광고(IGA) 포럼에 따르면, 미디어 소비행위의 변화에 따라, 전통 매체가 15~20세 사이의 청소년들에게 미치는 영향력 및 흡인력이 점차적으로 약화되고 있으며, 이러한 전제하에 광고업계는 이미 인터넷 사이트를 광고투입의 신매체로 삼고 있다고 한다. 또한 광고업계는 젊은 층을 대상으로 더욱 새로운 광고방식 IGA를 발전시켜 온라인게임 속에 삽입할 예정이다.

인터넷 연구를 전문으로 하는 AC닐슨의 중국지역 책임자에 따르면 닐슨은 TV시청자와 인터넷 대중의 특징에 대한 분석 진행을 통해, 중국 인터넷 유저의 65% 이상이 평균 매주 10시간 이상 인터넷에 접속하고 있으며, 10시간 이상 접속자의 68%가 매주 TV를 시청하는 시간은 5시간 이내임을 발견하였다고 한다. 중국은 현재 1~2억에 해당하는 네티즌을 보유하고 있기 때문에, 전통 매체에만 광고를 투입하게 된다면, 위와 같은 대중에게 영향을 미치기가 매우 어렵게 된다.

온라인게임을 신매체로 하여 광고를 게임에 삽입하는 IGA방식은 해외에서는 이미 존재하고 있다. 현재 주류를 이루고 있는 인터넷 광고와는 다르게, 게임광고의 시청자 범위는 상대적으로 협소하나 타겟성이 비교적 강하다. 통계 수치에 의하면, 온라인게임을 즐겨하는 사람들의 평균 연령은 35세 이하이며, 유행을 추구하는 소비행위적 특징을 갖고 있다. 업계인사는 광고업체가 이러한 계층의 소비자 욕구에 부합하는 제품과 관련된 광고를 온라인게임 속에 삽입한다면, 전통 매체와 주류 인터넷 매체에 투입하는 광고보다 더 큰 수익을 올릴 수 있다고 분석하였다. 또한 온라인게임 플랫폼 속의 광고 투입방식이 더욱 융통성 있기 때문에, 더 쉽게 목표 시청자 계층의 공감을 얻을 수 있다.

통계에 의하면, 2006년 중국 온라인게임 유저는 3,112만에 달해 2005년보다 18.5% 증가하였다. 현재, 이 수치는 지속적으로 증가, 중국 온라인게임시장은 이미 세계가 공인하는 발전 잠재력이 가장 뛰어난 시장으로 부상하였다. 성웨(盛越) 광고회사는 이미 온라인게임회사 성따(盛大)의 투자를 획득, 현재까지 가장 큰 게임 삽입식 광고 투입 및 발표 플랫폼을 형성하였다. 현재 이미 찬지스제(传奇世界, 전기세계), 차이홍다오(彩虹岛, 라테일), 펑광사이처(疯狂赛车, Crazy Kart) 등 약 10개 게임제품이 폭스바겐, 펌시콜라 등 브랜드의 삽입식 광고 매체로 자리 잡았다.

6월 AC닐슨은 게임내부에 광고를 삽입한 상기 3개 제품에 대한 종합 분석을 실시하였다. 통계에 의하면, 이 3개 게임제품의 광고 시청자는 1,400만에 달하며, 1인당 1일 평균 광고 노출횟수는 3.7번에 달한다고 한다.

자료: [http://game.china.com/zh\\_cn/industry/news/11011446/20070717/14225760.html](http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070717/14225760.html)

중국 온라인게임 기대작

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	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	5↑	창티엔(蒼天 / 창천)
5	4↓	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
6	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	-	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
8	-	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
9	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
10	-	우제취(舞街区)
11	-	진우스페(劲舞世界 / Groove Party)
12	-	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
13	14↑	머리바오베이(魔力宝贝 / 마력보배)
14	15↑	전·싼궈우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
15	13↓	띠샤칭위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
16	-	싼궈쯔online(三国志online / 삼국지online)
17	20↑	차오지파오파오(超级跑跑 / 초급포포)
18	17↓	잉송 II(英雄 II / 영웅 II)
19	新	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
20	17↓	짚션(战神 / Warlord)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-07-16/20070716112648524.shtml>

**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-28)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	평인환슈어(封印传说 / 봉인전설)	RP
2	씨엔찌엔치샤짤(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	MMORP
3	신엔찌엔치샤짤(新仙剑奇侠传 / 신신검기협전)	MMORP
4	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
5	환상따루(幻想大陆 / 환상대륙)	MMORP
6	씨엔찌엔치샤짤(仙剑奇侠传3 / 신검기협전3)	MMORP
7	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	ST
8	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMOCP
9	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
10	이쑤 : 페이얼가이나즈스웨 (伊苏 :菲尔盖纳之誓约, / 이소 : 비이개납지서약)	MMORP

(2007年7月9日到7月15日)

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-07-18/1630205928.shtml>

**CGW** China Game Weekly **New Game 소개**

**《쿵푸스제 / 功夫世界 / 공부세계》**



- 게임 이름 : 쿵푸스제(功夫世界, 공부세계)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 무협게임
- 개발 업체 : 텅런신시(腾仁信息)
- 운영 업체 : 텅런신시(腾仁信息)
- 공식 사이트: www.wokchina.com

중국 온라인게임시장은 지속적으로 활발하게 발전, 한국 온라인게임에서부터 유럽 미국 대작

까지 중국 게임시장은 공급부족현상이 발생했던 적이 없다. 이러한大作들의 충격 속에서 중국 국내 온라인게임시장에서 두드러진 성적을 거두고 있는 장르가 있다. 바로 무협 온라인게임이다.

중국 게임개발팀 베이징 텡우(北京騰武)가 3년이 넘는 시간을 투자, 자체 개발한 무협게임제품 3D 무협 온라인게임 《쿵푸스제/功夫世界/공부세계》가 게이머들 앞에 곧 선보일 예정이다.

《쿵푸스제》는 게이머들의 이러한 변화에 따라 향후 중국 게이머들을 위해 무료화 운영방식을 선택할 것으로, 모든 게이머들이 돈을 지불하지 않고도 게임을 즐길 수 있도록 할 예정이며, 소량의 금액을 지불한다면 더욱 즐겁게 게임을 즐길 수 있도록 할 것이다. 또한 가격은 가장 낮고, 게이머들을 최우선으로 생각한다는 좌우명을 지킬 것이다.

《쿵푸스제》는 기존의 무협온라인게임이 갖고 있던 직업적인 제한을 타파, 게이머들이 진정한 무협을 즐길 수 있도록 하였다. 게이머들은 자신이 좋아하는 무공을 배우며, 수련을 통해 발전할 수 있다. 또한 다른 게이머들과 의기투합하여 문파를 세우고, 독문무공을 창조할 수 있다. 사회 시스템을 통해 무공전승을 완성, 무림세가를 설립할 수도 있다. 게이머들은 이러한 단계를 거쳐 최종적으로 쿵후의 세계를 만들고 "무림 창세기" 역사를 쓸 수 있을 것이다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2007-07-09/20070709150719188.shtml>

### 신문출판총서, 국유자본의 인터넷출판 진출 장려

중국 온라인게임시장은 이미 세계에서 가장 빠른 속도로 발전하는 시장의 하나로 부상하였으며, 어떻게 자본결합 루트를 개척, 실력 있는 온라인게임기업으로 성장하느냐가 업계가 주목하는 포인트로 자리 잡았다. 신문출판총서는 중국의 인터넷산업 관리부문으로서 온라인게임기업의 상장, 기타 업종과의 합작 및 자본결합 등 분야의 지속적인 지원을 바탕으로 적극적으로 다양한 출판형식간 우수 브랜드 출판물의 상호 결합을 촉진하고 국유자본의 인터넷출판 분야 진출을 장려할 계획이다. 이러한 계획은 China Joy "2007 중국 디지털 엔터테인먼트 투자발전포럼"에서 언급되었다.



신문출판총서 관련 인사에 따르면, 수많은 기업들은 이미 신규 자본결합 루트 개척분야에서 몇 년간 성공적으로 조사를 완료, 일부 기업은 우수한 실적을 거두었으나, 주로 상장, 기타 업종간의 합작, 리스크 투자 모색 등 분야에 집중되어 있으며, 우수한 실적을 거둔 회사들도 주로 대형기업임이 밝혀졌다. 그러나 중국 게임 및 애니메이션 산업 발전을 위해서는 중소기업들의 부상이 절실하다. 관련 인사는 투자는 장기적으로 외부요소를 고려해야 할 뿐 아니라, 내부적으로 기업 주변 요소들도 고려해야 한다고 지적하였다. 또한 온라인게임은 단지 인터넷출판의 일종일 뿐으로 전통 출판 산업의 역사가 훨씬 길고, 대량의 유형, 무형 자원을 축적하였기 때문에, 온라인게임과 같은 신흥 산업은 적극적으로 전통매체와의 연결접점, 상호결합, 대형기업의 온라인게임산업 참여, 국유 자본의 흡수 등의 다양한 문제들을 고려하여야 할 것이라고 밝혔다.

신문출판총서는 향후 다음과 같은 두 가지 분야의 업무를 중점으로 전개할 것이다. 첫째, 적극적인 조치를 취해 출판자원을 전면 통합, 온라인게임을 포함한 신흥 인터넷출판산업과 전통 출판 산업간의 경계를 타파, 각기 다른 출판형식간 우수 브랜드를 상호결합, 각종 디지털 출판산업과 신흥 인터넷 출판산업간의 동시발전을 실현할 계획이다. 둘째, 국가 11차 5개년 계획 기간의 문화발전계획개요 및 국가 게임 애니메이션 산업의 총체적인 계획에 따라 국유자본의 인터넷출판분야 진출을 장려, 국유자본의 전략적 투자지위를 확정할 것이며, 합병, 자본재조정, 제휴 등의 다양한 형식을 통해 온라인게임기업을 포함한 인터넷출판 선두기업 및 기업 층을 형성, 중국 기업의 인터넷출판 국제 경쟁력을 제고 할 계획이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48604/48623/5989944.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>J B 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