

# 제234호

2007. 8. 6

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국 온라인게임기업, 자체 개발능력 부족이 약점
- 제3자 결제방식, China Post 왕웨이통(网汇通)

## China Game News

- 텡선(腾讯) 신규 온라인게임 《성탕/盛唐/성당》 출시
- 《춘치우Q전/春秋Q传》, 《따오취시엔/导火线》 동시 발행
- 신개념 레이싱 온라인게임 《핑광비아오차/疯狂飚车/Crazy Speed》
- 중독방지시스템, 게임회사 전체소득에 대한 영향력은 미미

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작

## New Game 소개

- 《옌황찬슈어/炎黄传说/영황전설》

## 법률 및 정책

- 신문출판총서(新闻出版总署), 인터넷출판서비스관리 관련 법규 반포 예정

**중국 온라인게임기업, 자체 개발능력 부족이 약점**

나인유닷컴(久游网)은 한국 'T3 엔터테인먼트(이하 T3)'의 갑작스런 "러닝로열티 청구"에 직면, 7월 12일 오사카 상장 계획을 중단했다. 나인유닷컴과 'T3'와의 분쟁은 성따(盛大)의 나스닥 상장 직전, 한국의 액토즈 소프트와의 저작권 분쟁과 닮은꼴이다. 중국 온라인게임기업들이 "상장 직전"에 이러한 위기에 직면하는 까닭은 무엇일까? 이는 중국 온라인게임산업의 한계를 드러내고 있는 것은 아닐까?

**나인유닷컴과 T3의 분쟁**

2007년 6월, 일본 오사카 증권거래소는 나인유닷컴의 상장 신청이 이미 심사를 통과하여, 7월 12일 정식으로 상장될 것임을 발표하였다. 뉴스 보도직후 많은 사람들의 높은 관심을 끌었다. 간접적으로 나인유닷컴의 16.97%의 지분을 보유하고 있는 A주식 상장회사 쑹커잉화(中科英华)의 주가는 뉴스 발표 전후 연속 3일간 큰폭으로 상승했다.

중국 온라인게임산업이 오사카에서 펼칠 활약을 기대하고 있을 때, 나인유닷컴과 장기 합작관계를 유지하고 있는 한국의 'T3'가 갑자기 "러닝로열티 청구" 문제를 제기해왔다. T3는 나인유닷컴의 주력제품 <진우환/劲舞团/오디션>의 개발업체로서, 나인유닷컴이 중국에 <오디션>을 들여온 후, <오디션>은 빠른 속도로 발전, 80만 동점자수의 대형 캐주얼 온라인게임으로 성장했다.

양측의 논쟁은 여전히 계속 되고 있는 가운데 나인유닷컴이 이번 논쟁에 따른 손해는 분명하다. <오디션>의 버전 업데이트를 비롯한 각종 기술지원을 더 이상 지원 받을 수 없게 되었으며, 정부 정책인 중독방지시스템버전을 설치하기 위한 자금 400만 달러를 요구할 수 없게 되었다. 또한, 오사카 상장계획이 난관에 부딪히게 되었다.

**중국 온라인게임기업의 "상장 전 방해 직면"**

나인유닷컴이 중국 최초로 해외시장 상장 전 저작권분쟁에 휩쓸린 온라인게임기업은 아니다. 온라인게임 업계에서 비교적 높은 지명도를 보유한 성따는 2004년 5월 나스닥에 상장하기 전에, <환차/传奇/미르의 전설>의 해외 저작권 보유업체 '액토즈소프트'와 법률 분쟁을 일으킨 적이 있었다. 상장 후, 성따가 9,170만 달러로 액토즈의 주주권을 매입함으로써 오랜 기간 끌어왔던 분쟁이 비로소 막을 내렸다.

성따 또한 이 분쟁에서 적지 않은 대가를 치렀다. 발표에 따르면, 2005년 4/4분기 성따는 5.39억 위안의 적자를 기록하였으며, 적자의 주요 원인은 2005년 2월 보유하고 있던 액토즈사의 38%에 해당하는 주식의 가격이 폭락하였기 때문으로 드러났다.

성따와 액토즈, 나인유닷컴과 'T3'의 분쟁은 유사한 부분이 있다. 한국 온라인게임을 주력제품으로 하였으며, 해외 주식시장 상장 전에 분쟁에 휩쓸렸다. 그러나 나인유닷컴이 성따와 다른 부

분은 현재까지 T3로부터 어떠한 정식 소송 문건도 받지 못한 나인유닷컴이 이미 반격 준비에 나섰다는 점이다.

화둥 정법대학(华东政法大学) 경제법학원(经济法学院) 부원장 뤼페이신(罗培新) 교수는 만약 'T3'가 미디어를 통해 폭로한 나인유닷컴 관련 사실이 허위라면, 이는 정당하지 못한 경쟁 행위라고 지적하였다. <중화인민공화국 불공정경쟁반대법> 제14조에 따르면, 경영자는 허위사실을 날조하고 유포하여 경쟁상대의 상업적 명예 및 제품의 명성에 손해를 입힐 수 없도록 규정되어 있다.

### 자체개발, "유망산업"의 발전방향 모색

온라인게임은 빠르게 발전하고 있는 "유망산업"에 속한다. <2006년 중국게임산업보고>에 따르면, 중국 온라인게임유저는 3,260만 명으로 전년보다 23.8% 증가하였다. 중국 국내 온라인게임 연간 시장판매 총수입은 65.4억 위안으로 전년보다 73.5% 증가하였다. 또한 온라인게임산업의 빠른 발전이 전신, IT, 미디어 및 전통 출판 산업 등 관련 산업의 창출한 산업가치는 각각 210.5억 위안, 83.3억 위안, 39.4억 위안에 달하며, 전년보다 각각 21.4%, 16.3%, 6.2% 증가하였다. 예측에 근거하여 추산할 때, 2007년부터 2011년까지 중국의 온라인게임산업 년 복합 성장률은 30.2%에 달할 전망이다.

그러나, 성파와 나인유닷컴의 위와 같은 문제는 중국 온라인게임산업의 약점, 즉 "자체개발 능력 부족"을 잘 드러내고 있다.

나인유닷컴 차석 CEO 우젠(吴军)은 "한국기업이 수차례 중국 온라인게임기업의 상장 전에 문제를 제기한 것의 근본 원인은 결국 중국 자체개발 온라인게임이 중국시장에서 부상하고, 세계시장에서 부상하게 될 것을 우려하기 때문이다."라고 주장했다, 이런 측면에서 볼 때, 중국 온라인게임의 발전방향은 자체개발게임이 되어야 한다고 지적하였다.

과거 몇 년 전 중국시장을 통일하였던 "해외게임"이 현재는 중국 자체개발제품의 강력한 도전을 받고 있다. 2005년 중국 자체개발 온라인게임의 국내시장 점유율은 60% 이상에 달해, 최초로 해외에서 도입된 온라인게임제품 비율을 넘어섰다. 2006년 이 비율은 더욱 상승, 64.8%를 기록하였다.

제5회 중국 세계 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술 응용 전람회(China Joy 2007) 현장에는, King soft(金山)의 《춘치우Q짚/春秋Q传/춘추 Q전》, 썩투(征途)의 《쥐런/巨人/거인》, 완메이스공(完美时空)의 《주시엔/诛仙/주선》 등 자체개발 온라인게임제품이 잇따라 등장, 수많은 게이머들의 눈길을 사로잡았다.

우젠은 또한 나인유닷컴은 이미 600~800명 수준의 연구개발팀을 비축, 상장 후 더욱 많은 자체개발제품 출시를 위해 준비하고 있다고 밝혔다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-07/20070723123022.html>

## 제3자 결제방식, China Post 왕훼이통(网汇通)

온라인게임의 거래량의 빠른 발전에 따라, 온라인게임 충전방식은 포인트카드 사이트구매, 핸드폰결제, 인터넷거래 등의 방식을 거친 후, 최근 제3자 결제방식이 등장, 게이머들의 결제방식에 점점 더 많은 영향을 미치고 있다. 기존 온라인게임업체 자체 온라인게임 거래 플랫폼은 제3자 결제방식 서비스로 점차 전환되고 있다. 중국 China Post 왕훼이통(网汇通)은 현재 급부상하고 있는 제3자 결제방식으로 현행 포인트카드 기능과 차세대 인터넷 결제방식을 결합한 새로운 방식이다.

최근, China Post 왕훼이통은 베이징에서 기자회견을 열고, 왕훼이통 카드를 베이징 전역 신문판매소에서 판매를 시작 할 것이라고 발표하였다. 이는 China Post의 온라인게임시장에 대한 직접적인 진출을 의미한다.

### 시장수요가 바로 기회

2001년부터 전자 결제시장이 매년 100%가 넘는 성장율로 발전하고 있지만, 온라인게임 충전 관련 결제는 많지 않다. 기존의 판매업체 위주 시장이 점차 소비자 위주 시장으로 전환되면서, 중국의 온라인게임시장도 점차 판매업체 위주 시장에서 수많은 업체가 경쟁하고 있는 상태로 변화하고 있다. 온라인게임 거래량의 빠른 성장은 제3자 결제방식에 발전의 기회를 제공하였다.

아이리서치 컨설팅의 <2006년 인터넷 결제 보고서> 데이터에 따르면, 2006년 인터넷 결제 총규모는 320억 위안이며, 그 중 게임포인트카드가 12%로 약 39.4억 위안을 기록, 2005년 27억 위안보다 42% 증가하였다. China Post는 맹렬하게 성장하고 있는 온라인게임 충전시장을 주목, 중국 최대 네트워크 자원 및 루트분야에서 보유하고 있는 우세를 활용했다. 시장 흐름을 파악하는 능력을 통해 게임 운영업체들에게 루트 결제 서비스를 제공함으로써 해당 제품의 시장가치를 더욱 높이고 왕훼이통 또한 제3자 결제방식 대열에서 신속하게 부상하도록 하였다.

### 고객 만족에서 출발

온라인게임시대에서 얼마나 더 손쉽게 자신의 계정을 충전하느냐가 점점 더 많은 게이머들의 관심사로 자리 잡고 있다. China Post 왕훼이통의 게임충전서비스는 게이머들의 충전방식, 충전금액, 잔액전환, 구매루트 및 충전카드의 유효기간 등의 문제를 해결, 많은 게이머들의 관심을 받고 있다.

전문가의 분석에 따르면, 온라인게임은 더 이상 청소년만의 전유물도 아니며, 소일거리로 치부할 수 없을 정도로 발전하였다. 농민들도 온라인게임을 접하기 시작하였으며, 사회전문직 계층도 온라인게임에 흥미를 가지게 되었다. 따라서 단순한 인터넷 결제, 핸드폰 충전, 포인트카드 판매 등의 방식은 이러한 광범위한 계층의 요구를 만족시킬 수 없게 되었다. 왕훼이통은 안전하고 빠르며, 고효율적이며 경제적인 결제측면에서 완벽한 결제기능을 구비, 시장에서 인정을 받고 있다.

### 게이머들의 요구에 맞춘 서비스

제3자 결제방식은 온라인게임 포인트카드의 "운영업체—각 루트, 판매업체—유저"라는 직선적인 구도를 개선하여, 운영업체에 최신 선택방식을 제공하였으며 소비자들에게 상대적으로 더 많은 결제 방식 중에서 선택할 수 있도록 하였다. 어떤 업체의 서비스가 가장 세심하고, 게이머들의 요구에 가장 잘 부합하고 있는지 여부가 시장 점유의 관건이 될 것이다.

왕훼이통 관련 책임자에 따르면, 왕훼이통 카드는 게임 충전 면에서 다양한 경쟁력을 보유하고 있다. 우선, 유저 은행카드번호 및 비밀번호 노출 가능성을 크게 감소시켜, 사용시 더욱 안전하다. 둘째, 왕훼이통 충전은 금액의 제한이 없어 5천 위안 이상의 금액 결제도 더욱 편리하며, 신문 판매점에 15, 30, 50 위안의 소액 카드를 출시, 유저들의 선택의 폭을 넓혔다. 셋째, 구매가 편리하다. 각 지역의 우체국 및 신문판매점 어디에서나 구매할 수 있어 은행카드가 없는 유저들에게 더욱 실용적이다. 그밖에, 왕훼이통 카드는 인출, 이체, 카드 통합 등의 기능을 보유, 잔액의 처리가 더욱 완벽해졌으며, 게이머들의 게임거래 측면에서 혁명적인 변화를 실현하였다.

전문가의 분석에 따르면, 왕훼이통을 대표로 하는 제3자 결제서비스의 온라인게임 충전 분야 진출은 전체 산업에 적지 않은 충격을 주었다고 한다. 우선, 이러한 종합적인 결제서비스를 제공하는 시스템은 중소 온라인게임운영업체에 더 큰 발전의 기회를 제공한다. 또한, 대형루트 결제업체는 향후 시장에서 더욱 주도적인 위치를 차지할 것이며 중소기업의 경쟁력은 점점 더 뒤떨어질 것이다. 이러한 산업을 통한 재조정은 중국 온라인게임에 더욱 큰 발전의 기회를 제공할 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-07-22/2300206393.shtml>



China Game News

딩쑤(腾讯) 신규 온라인게임 《성탕/盛唐/성당》 출시

2007년 China Joy 개최 전날, 딩쑤(腾讯)은 상하이에서 개최한 신규제품 런칭쇼에서 5개 신규 온라인게임을 공개하였다. 그 중에는 딩쑤가 자체 연구개발한 성당시대를 배경으로 하는 3D 대형 MMORPG 《성탕/盛唐/성당》도 포함되어 있다.



《성당》은 최신 ATB 자유 라운드식 전투 시스템을 채택, 캐릭터는 풍부하고 다원화된 화려한 스킬들을 구사할 수 있다. 또한 독특한 "3시간 생활권" 개념은 중국 게이머들을 위한 설계로 게이머들이 즐겁게 게임을 즐길 수 있도록 하였으며 채팅, 친구, 길드, 결혼, 가정 등의 기능을 통해 다양한 커뮤니티 창조가 가능하다. 종류가 다양하고, 화려하며 우수한 속성을 지닌 장비와 귀여운 애완동물도 이 게임의 특징이다. 이 밖에, 게임은 세계 선진수준의 그래픽 엔진을 채택, 아름다운 화면과 마음을 울리는 음악 등으로 게이머들의 시각 및 청각을 사로잡는다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-23/20070723095016200,1.shtml>

### 《춘치우Q판/春秋Q传》, 《따오획시엔/导火线》 동시 발행

King soft(金山)는 7월 24일 기자회견을 열고, Polybona(保利博纳)영화사와 제휴, 양측의 야심작 《춘치우Q판/春秋Q传/춘추Q전》, 《따오획시엔/导火线/도화선》을 함께 발표한다고 밝혔다. 《춘치우Q판》은 King soft의 하반기 중점 출시 게임제품이며, 《따오획시엔》은 여름방학을 맞아 Polybona이 야심차게 준비한 블록버스터 작품이다.

또한, King soft와 Polybona는 이번 연합 발표를 통해 디지털 엔터테인먼트 발행 제휴 관계를 체결, 플랫폼과 관련 자원을 공유할 계획이다. 이번 제휴는 온라인게임산업과 영화 엔터테인먼트기업이 최초로 발행 플랫폼을 공유하는 것을 의미한다.

King soft의 온라인게임시장부 관련 인사에 따르면, 인터넷의 부상은 각종 제품의 홍보 및 선전에 거대한 변화를 가져왔다고 한다. 신형 제품에 속하는 온라인게임 또한 5년에 걸친 운영 경험을 통해 광범위한 광고 효과라는 매체 특성이 드러남으로써 소비류 제품으로부터 놀라운 광고효과를 지닌 인터넷 매체로 전환, 기타 산업과의 협력 측면에서 가장 먼저 선택받는 인터넷 광고 제휴 파트너로 떠올랐다고 한다.

게이머들의 요구를 제작에 최대한 반영하여 완성된 《춘치우Q판》은 King soft의 2007년도 카툰 스타일 온라인게임 대작으로, 3년간의 개발 과정에서 219명의 프로그래머들이 참여, 총 2,700여만 위안의 자금을 투자하여 제작되었다. 2005년 첫 테스트를 시작한 이후, 9차례나 발행을 연기한 제품이다. 현재 King soft는 《춘치우Q판》이 8월 15일에 클로즈베타테스트를 실시할 예정이라고 발표하였으며, 이는 또한 이 제품이 정식으로 판매 홍보 수순을 밟을 예정임을 뜻한다.

《따오획시엔》은 중국 쿵후 대가의 액션 블록버스터로 8월 3일 중국 전역에 상영을 시작할 예정이다. 이 두 제품의 결합 및 King soft 회사와 Polybona가 각자의 산업분야에서 보유하고 있는 장점은 모두 이번 제휴의 촉진에 큰 역할을 하였다. 양측은 상하이 China Joy기간에 이미 접촉을 갖고 향후 심도 있는 제휴에 대해 좋은 의견을 교환하였다고 한다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-24/20070724095653348.shtml>

## 신개념 레이싱 온라인게임 《평광비아오차/疯狂飚车/Crazy Speed》



중국 국내 최초 자체개발 레이싱 온라인게임 《평광비아오차/疯狂飚车/Crazy Speed》가 곧 클로즈베타 테스트를 실시한다. 리얼 레이싱게임을 좋아하는 게이머들에게 우수한 레이싱게임을 체험할 수 있을 것이다.

《Crazy Speed》는 나인유닷컴(久游网)이 자체개발한 최신 온라인 레이싱게임이다. 게임은 리얼하고 정교한 화면, 풍부하고 다양한 경기방식, 간단하고 실용적인 조작 등이 기본적인 콘텐츠를 구성하고 있다. 이 게임은 PC게임의 게임화면, 조작 느낌 및 스틸 넘치는 운전체험 등을 삼입하였다. 또한 온라인게임의 강력한 인터랙티브적인 성격 및 엔터테인먼트성을 게임 속에 완벽하게 융합하였다. 채팅 시스템, 같은 팀끼리의 교류시스템, 거래 시스템 등이 그 예이다. 이 게임은 기존의 온라인 레이싱게임의 문제들을 타파, 여러 가지 선진 인성화 게임 기능을 추가하였다.

### 인성화된 게임 동영상 녹화 시스템

《Crazy Speed》 게임에서 개인 및 팀이 매 차례 경기를 펼칠 때 마다 모두 차안, 혹은 도로 및 공중에 설치된 카메라를 통해 시합의 전 과정을 녹화할 수 있다. 게이머들은 간단한 조작을 통해 경기 동영상을 볼 수 있다. 또한 동영상을 자신의 컴퓨터로 다운로드 할 수 있으며, 게임 자체 내 전환 도구를 통해 게이머들이 원하는 동영상 형식으로 전환, 다른 사람들과 함께 감상할 수 있다.

### 세계 최초 원심력 반탄 지원 레이싱 온라인게임

레이싱게임에서 ‘드리프트’라는 단어는 게이머에게 <Need For Speed>라는 PC게임이 제공하는 격렬한 드리프트와 이에 따른 운전쾌감을 떠올릴 것이다. 온라인 레이싱게임 또한 이러한 원심력에 의한 드리프트를 제공할 수 있으며, 《Crazy Speed》는 여러 기술적인 난제를 극복, 최신 드리프트 시스템을 개발해 내었다.

### 리얼하며 정교한 게임맵 및 차량

《Crazy Speed》 게임의 경기맵은 모두 현실 속의 도시지도와 산지지도를 사실적으로 옮긴 것이며, 각 시합로드 모두 독특한 특성을 지니고 있다. 현재 상하이(上海) 도시지도, 충밍다오(崇明岛) 산길 등 수많은 맵들이 게임 속에 추가되었다. 중국 각지의 변화한 도시 및 유명 명승고적들이 현재 업데이트 과정 중에 있다. 가까운 시일 내에 게이머들은 이 게임 속에서 중국 및 전세계의 유명한 산천, 각기 다른 환경을 체험할 수 있을 것이다. 또한 레이싱 카들은 모두 현실 세계에서 유명한 명차들을 그대로 옮겼다. 이러한 차들은 모두 자동차업체들의 저작권을 획득한 것으로 실제 차량의 디자인 및 성능 수치를 그대로 참조하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/6030672.html>

## 중독방지시스템, 게임회사 전체소득에 대한 영향력은 미미

7월 16일부터 정식으로 가동된 온라인게임 중독방지시스템이 실시된 지 1주일 이상 지났다. 온라인게임 중독방지시스템에 따르면, 접속시간 0~3시간은 '건강한 게임시간', 3~5시간은 '피로시간', 5시간을 초과할 경우는 '건강하지 못한 게임시간'으로 시스템에 의한 일정한 제약을 받게 된다. 온라인게임회사는 게임 플레이시간 감소에 따라 수입에 어떠한 영향을 받았을까?

### □ 주가

#### 성따(盛大)의 주가는 오름세

사람들의 일반적인 상상과는 다르게, 온라인게임회사의 주가는 대폭 하락과 같은 변화는 결코 없었다. 오히려 이와는 반대로, 온라인게임 중독방지시스템 정식 가동 이튿날인 7월 17일, 성따의 주가는 오름세를 나타내었다. 즉 해외 투자자들은 여전히 중국 온라인게임 상장회사에 대해 좋게 평가하고 있음을 알 수 있다.

또한, 미국 투자회사 Pali Research는 7월 성따의 주식을 연구 대상에 포함시킬 계획으로, 초기 평가 등급을 "매입"으로 확정하였으며, 목표 주가를 43달러로 선정, 당시 성따 주가인 32.46달러보다 30% 이상 높게 책정하였다. 이렇게 좋게 평가될 수 있었던 주요 원인은 "아이템 요금제"라는 게임 방식을 통한 게이머 1인당 평균 영업수익(ARPU)이 "시간당 요금제"보다 높기 때문이다.

### □ 수입

#### 온라인게임의 실제수입에 대한 영향 미미

업계 내 인사에 따르면, 현재 중국의 대다수 온라인게임은 아이템 요금제 방식을 채택, 특수한 아이템 혹은 장비는 돈을 지불하고 구매하게끔 되어있다. 이러한 아이템 또는 장비를 제공하는 것은 바로 운영업체로 이것이 바로 그들의 새로운 이윤창출방식이다. 이러한 이윤창출방식의 잠재력은 "시간"을 요금 표준으로 삼는 시간당 요금제 방식의 잠재력을 훨씬 뛰어 넘는다.

2006년 중국 무료 온라인게임의 수량은 이미 전체의 70% 이상이며, 따라서 중독방지시스템이 온라인게임회사의 수입에 미치는 영향은 극히 미미할 것으로 추측된다. 시간당 요금제를 채택하고 있는 해외 게임 <WOW>에 수입의 대부분을 의지하는 대리운영업체 The 9(第九城市) 시장부 관련 책임자 또한 중독방지시스템의 주요 타겟은 미성년으로, The 9의 주력게임 <WOW>의 대부분의 게이머들은 성인이기 때문에 영향이 그리 크지 않다고 밝혔다.

이 밖에, 인터넷상의 한 조사에 따르면, 온라인게임 중독방지시스템이 각 게임에 미치는 작용은 어느 정도 차이가 있어 대형 MMORPG게임에 대한 영향은 비교적 크며, 캐주얼 온라인게임은 영향을 거의 받지 않는다고 하였다.

### □ 원가

#### 원가는 어느 정도 상승

중독방지시스템의 출시는 온라인게임회사가 게임을 개발할 때 이 시스템에 근거, 자신의 개발 방향을 조정하도록 하였다. 예를 들어, 온라인게임 개발팀이 신규게임을 개발할 때, 온라인게임 중독방지시스템을 고려, 관련 프로그램 설정을 더 증가시키게 된다. 이 밖에, 게임업체는 성인 게이머들의 요구에 더 주목해야 할 것으로 계정과 신분정보의 결합 또한 게임운영업체들이 보안측면에서 더욱 수준을 높여야 할 것을 의미한다. 이러한 것들이 모두 온라인게임 관련 업체들의 게임제작 단가가 상승하는 요인들로 작용할 것이다.

완메이스공(完美时空) 시장 책임자는 상대적으로 완메이스공의 게이머들은 20~35세 사이로 주로 성인게이머들이지만, 중독방지시스템 관련 요소들을 고려, 회사의 인력원가는 여전히 증가할 것으로 예상된다고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-24/20070724091524026.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

**중국 온라인게임 기대작 (07-29)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	씨엔찌엔치샤판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화:홍색경계)	MMORP
3	평인찬슈어(封印传说 / 봉인전설)	MMORP
4	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
5	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
6	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
7	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	ST
8	싱지쟁빠II(星际争霸II / 스타크래프트II)	MMOCP
9	신시엔찌엔치샤판(新仙剑奇侠传 / 신신검기협전)	MMORP
10	머썬우쟁빠III(魔兽争霸III冰封王座 / 워크래프트III)	MMORP

(2007年7月16日到7月22日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-07-24/1856206644.shtml>

## 《연황환슈어/炎黄传说/영황전설》



- 게임 이름 : 연황환슈어(炎黄传说)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 무협게임
- 개발 업체 : 머팡 소프트웨어(魔方软件)
- 운영 업체 : 광둥 수통(广东数通)
- 공식 사이트 : yh.5u56.com
- 현재 현황 : 2007년 7월 27일 알파테스트

## 게임 배경

고대 신화시대부터 그들은 이 비옥한 땅에서 번영해왔다. 끊임없는 생산과 생활 속에서 대륙에는 수많은 부락이 출현하였으며, 그중에서 황제(黄帝)부락, 염제(炎帝)부락, 순제(舜帝)부락, 대우(大禹)부락, 공공(共工)부락, 치우(蚩尤)부락, 소호(少昊)부락, 서왕모(西王母)부락 등 8개 부락이 강성하였다. 이 게임은 이곳에서 시작한다. 각종 천재지변 및 인재에 직면하여 어떻게 나아가야 할 것인가? 부락들이 협력하여 이겨낼 것인가?, 아니면 갈등을 교묘하게 이용하여 자신의 세력을 발전시켜 나갈 것인가? 아니면 이 난세에서 쾌락을 쫓는 부자가 될 것인가?

## 게임 시스템

이 게임은 중국 게이머들에게 더욱 익숙한 2D방식을 채택하였으나, 결코 그래픽이 부족하거나 하지 않으며, 강력한 2D엔진을 통해 정밀하고 아름다운 화면을 표현해내었다. 또한 입자특수효과를 삽입, 눈송이, 낙엽 등을 어디에서나 볼 수 있으며, 열정적이고 아름다운 음향효과체험은 게이머들의 시각과 청각을 만족시키는 이중효과를 거두었다. 또한 기타 온라인게임의 특징을 결합, 게이머들의 사용습관을 연구, 조작이 더욱 실용적이며 편리하다. 특히 목표 선택, 파티, 공격면에서 더욱 편리하며, 자동서치시스템, 아이템 자동줍기 시스템은 게이머들이 게임을 더욱 즐길 수 있도록 하였다.

## 3종 직업, 다양한 변화

이 게임의 직업은 용사, 무당, 사냥꾼의 3종으로 구분되며, 남녀의 구분을 포함하면 총 6개 캐릭터로 분류된다. 캐릭터의 외형, 아이템, 스킬 등 방면으로 각자의 특징을 보유하고 있다. 능력치분배는, 자유분배시스템 방식을 채택, 각 직업의 구분이 더욱 분명해지도록 하였으며, 게이머들에게 발전공간을 제공, 자신이 원하는 캐릭터를 창조할 수 있도록 하였다. 또한 몇 백종에 해당하는 스킬을 설정, 각 직업마다 다양한 변화를 추구할 수 있도록 하였다. 직업 스킬 외, 부부스킬, 부락스킬, 신수스킬, NPC스킬 등 다양한 형식의 스킬을 설정하였다.

## 기존의 게임전통의 타파

이 게임은 기존 게임의 몬스터를 잡아서 레벨업을 하는 방식과는 다르게, 임무 위주로 레벨업이 진행되도록 설계 되어 게임방식의 단순함을 탈피하기위해 노력하였다. 임무의 형식은 매우 다양하여 현재 출시되어 있는 모든 MMORPG의 임무 유형, 즉 몬스터 퇴치, 아이템 전송, 전쟁, 스토리 형식, 파티퀘스트, 직업별 퀘스트, 숨겨진 임무형식 등을 포함하고 있다. 또한 이 외에도 각종 다양한 길드시스템 및 아기자기한 미니게임 등을 포함, 레벨업의 방법을 다양하고 유저들이 즐겁게 느낄 수 있도록 배려하였다. 게임은 파티원간의 협동, 스킬간의 연계를 강조, 온라인게임의 캐릭터간의 인터랙티브 이념을 잘 반영하였다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-07-18/20070718153115673.shtml>

## 신문출판총서(新闻出版总署), 인터넷출판서비스관리 관련 법규 반포 예정

중국 전체 80여 만 개의 인터넷사이트 중에서 출판과 관련된 사이트는 25%를 차지하며, 이러한 사이트의 편집량은 전체 편집량의 40% 수준으로, 관련 종사자들만 4만 명이 넘는다. 최신 통계에 따르면 중국 인터넷출판 연간 총판매수입은 130억 위안을 넘어섰으며, 관련 산업 부가가치 창출액은 약 1,500억 위안이라고 한다.

7월 18일, 중국 국가판권국(国家版权局), WIPO(World Intellectual Property Organization)가 주최한 "2007 세계 저작권 포럼"에서 신문출판총서 음향전자 및 인터넷출판관리사(新闻出版总署音像电子和网络出版管理司) 부사장 커우샤오웨이(寇晓伟)가 발표한 <중국 인터넷출판 발전현황 및 정책> 보고서에 따르면, 세계에서 2번째로 많은 인터넷 유저를 보유하고 있는 중국의 인터넷출판은 인터넷의 발전 및 응용 보급 심화에 따라, 기존 전통출판방식의 관련 영역에 모두 진출하기 시작했다고 한다.

커우샤오웨이의 소개에 따르면, 인터넷출판은 시장수요 및 기술혁신의 촉진 하에 다음과 같은 4가지 발전추세를 나타내고 있다고 한다.

첫째, 현재 인터넷 출판 분야에서 학술문헌출판 및 대중소비출판 두 분야가 두각을 나타내고 있다. 학술문헌 데이터베이스출판은 이미 학술연구, 정보수집, 인터넷상 서비스, 지적재산권보호 등과 함께 완벽한 산업 체인을 형성하였으며, 특히 인터넷 학술계 간행물의 발전속도가 가장 빠르다.

온라인게임은 인터넷 대중화의 대표주자로, 현재 온라인게임 산업 체인에는 개발업체, 출판운 영업체, 판매업체, 전신운영업체 등이 포함되어 있으며, 이미 상호 독립적이면서도 서로 보완적인 체계를 형성하고 있다. 이 산업은 현재 모든 인터넷 정보서비스업계에서 시장화 정도가 가장 높고, 이윤창출방식이 가장 발전된 산업이다.

둘째, 기존의 전통출판산업이 지역 분할을 통해 각 지역시장을 독점하던 현상이 이미 철저히 타파되었다. 누가 플랫폼의 우세를 보유하고 있다면 경쟁면에서 우위를 차지할 수 있게 된다. 예를 들어, 칭화통팡(清华同方)의 칭화(清华) 간행물사이트가 현재 수집한 간행물은 이미 760여종에 달 해 중국 전체 간행물의 75%를 차지하고 있으며, 전체 학술계 과학기술간행물의 98%를 보유, 중국 국내 최대 전통 간행물 인터넷출판플랫폼으로 부상하였다. 이 밖에, SINA(新浪)는 인터넷뉴스분야 에서, Baidu(百度)는 검색분야에서 브랜드파워를 보유하고 있다. 이와 같은 예는 플랫폼화가 인터넷 정보경쟁에서 얼마나 중요한 위치를 차지하고 있는지 증명하고 있다.

셋째, 콘텐츠, 기술, 루트 및 자금방면으로 통합을 이룬 기업의 시장에서의 경쟁력 우세 현상 이 점차 두드러지고 있다. 예를 들어, 비교적 일찍 전자 도서관분야에 뛰어든 북대 광정(北大方正), 중문 온라인(中文在线) 등 기업은 비록 기존의 전통 출판사는 아니나, 중국 전역에 500여 곳의 도 서출판사와 120여 만 종의 도서자원에 대해 디지털화 통합 집대성을 실현, 이를 통해 중국 전자도 서관시장의 90%이상의 시장 점유율을 차지할 수 있게 되었다.

넷째, 커뮤니티화는 인터넷출판의 새로운 추세가 되었다. 중국의 약 80%의 인터넷사이트는 독립적인 커뮤니티를 보유하고 있으며, 그 중 60%의 네티즌은 커뮤니티를 통해 문제의 해결방법을 모색하고 있다. 또한 33.5%의 커뮤니티 네티즌의 소비행위는 커뮤니티 게시판 경험의 영향을 받고 있다. 인터넷출판의 빠른 발전에 따라 점점 더 많은 출판 관련 인터넷사이트가 유저 참여성, 상호 유기적인 특징 등을 통해 유저들에게 귀속감을 주는 출판 콘텐츠 부가가치 서비스를 형성하였다.

커우샤오웨이는 신문출판총서는 인터넷 출판서비스 관리방법을 곧 반포할 것이라고 밝혔다. 이 밖에, 신문출판총서는 현재 인터넷 출판에 종사하는 기업들에 대해 심사 및 허가제도 실행을 준비하고 있다고 밝혔다. 신문출판총서 서장 및 국가판권국 국장인 리우빈지에(柳斌杰)는 "2007 세계 저작권 포럼"에서 최근 국가판권국 등 8개부서가 참여한 인터넷문화 환경정화활동에서 관련부문을 모두 608건에 해당하는 인터넷권리 침해 관련 사건을 조사했으며, 불법 인터넷사이트 280여 곳을 폐쇄, 서버 110대를 몰수함으로써 인터넷 저작권침해활동 방지에 앞장서고 있다고 밝혔다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6018667.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	J B T	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