

제235호

2007. 8. 13

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 완메이스공(完美时空) 상장, 중국게임 도약 추구
- 성따(盛大) 2007 온라인게임 신규전략 분석 (上)

China Game News

- 중국 Ningbo(宁波)시, 청렴정치게임 출시
- 성원밍(盛宣鸣) COO 리우양(刘阳) 회사 창립, 온라인게임업무 시작
- 《티엔공선화/天空神话/천공신화》 8월 1일 첫 기술 테스트 실시
- 《루라이션장OL/如来神掌OL/여래신장OL》 클로즈베타 실시 예정
- 스포츠 육성 게임 《파이파이부류/拍拍部落/박박부락》 알파 테스트

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방

Game 회사소개

- 샤먼 진통(厦门金通)

New Game 소개

- 《랑만짱원 / 浪漫庄园 / 낭만장원》

완메이스공(完美时空) 상장, 중국게임 도약 추구

완메이스공(完美时空)이 7월 26일 나스닥에 성공적으로 상장되었다. 이는 중국 온라인게임이 “대리운영”시대에서 “자체 개발”시대로 전환하는 신호탄으로 여겨지고 있다.

중국 온라인게임산업은 남·북 두 개의 중심지를 보유하고 있다. 남쪽은 상하이이고, 북쪽은 베이징이다. 남과 북 두 지역의 특색은 매우 분명해서, 상하이는 자체 개발은 극소수며 모두 퍼블리싱 위주로 한국 게임을 많이 수입한다. 베이징은 개발 기술 및 자체 개발을 강조한다.

베이징에서는 렌쑹(联众), King soft(金山) 등의 회사들이 동시에 등장하면서 비교적 이른 시기에 게임 산업이 시작되었다. 그러나 성따, The 9 등이 등장한 이후로, 중국 온라인게임은 한국 온라인게임 대리운업을 위주로, 퍼블리싱을 특색으로 하는 상하이 온라인게임산업 위주로 바뀌었다. 그러나 자체 개발을 특색으로 하는 완메이스공이 이번에 성공적으로 상장을 마친 후, 베이징 온라인게임산업은 재기의 희망을 보았다.

특히 주목할 만한 점은 베이징 계통의 완메이스공이 상장에 성공한 후, 상하이 계통을 대표하는 나인유닷컴의 상장이 난관에 봉착하였다는 점이다. 이러한 현상은 우연일까? 아니면 필연일까? 이것이 가장 주목해야 할 포인트일 것이다.

먼저 직접적인 배경을 살펴보자. 완메이스공의 《완메이스제/完美世界/Perfect world》, 《우린와이짚/武林外传/무림외전》, 《쯔시엔/诛仙/주선》은 모두 중국 자체개발게임이다. 《Perfect world》는 반고신화 등 상고신화전설을 모티브로 하여 제작되었다. 《무림외전》 게임은 중국 국내 동명 드라마를 떠올리게 한다. 《주선》은 유명 인터넷 소설을 기초로 제작된 것이다. 완메이스공은 중국 특색의 콘텐츠를 보유한 첫 나스닥 상장 기업으로 큰 의의가 있다. 3D 신기술 분야에서도 베이징 계통의 전형적인 특색을 지니고 있다.

이와는 반대로, 나인유닷컴의 방향은 상하이 계통의 익숙한 길로, 이 길은 이미 성따와 The 9이 걸었던 길이며, 하나가 더 늘어난다 하더라도 “퍼블리싱 중심” 방식에 하나의 기업을 더 더할 뿐이다. 그러나 이번에 퍼블리싱을 중심으로 하던 상하이 계통은 타격을 입었다. 나인유닷컴 상장의 장애물은 다름 아닌 한국측 “합작파트너” T3였다. T3가 이러한 행동을 한 원인은 산업체인의 주도권 쟁탈일 것이다. 한국측에서 볼 때, 온라인게임 먹이사슬에서, 개발은 상류이며, 퍼블리싱은 하류산업으로, 퍼블리싱 업체가 거대해질수록 상류산업 개발업체에게 불리해지기 때문일 것이다.

이러한 배경 아래, 운영업체유형의 나인유닷컴은 유저수가 비록 80만이나, 상장에 좌절을 겪었으며, 개발업체유형의 완메이스공은 유저수는 30만에 불과하나, 상장에 성공하였다는 점은 필연적인 결과일 것이다. 이는 퍼블리싱은 더 이상 과거와 같이 온라인게임업체의 유일한 결정적인 역할이 아니며, 온라인게임업체가 현재 상류로 도약하는 단계임을 증명한다. 상류 위치의 개발업체는 주도권을 잡기가 더 쉬워질 것이다.

더욱 큰 배경 측면에서 볼 때, 중국 온라인게임은 현재 크게 발전하는 추세에서 우수하게 발전하는 추세로 전환하고 있는 과정 중에 있다. 크게 발전하는 것은 시장, 무역에 의지하면 쉽게 실현할 수 있기 때문에, 개방, 해외게임 수입 등으로 쉽게 선두위치를 차지할 수 있었다. 그러나 우수하게 발전하는 것은 자체 혁신, 기술 개선을 통해서만 실현할 수 있는 것이다.

중국 온라인게임의 이러한 전환의 대세는 의식하지 못하고 있는 사이에 발생하고 있다. 가장 분명한 지표는 2002년 이래, 한국이 중국 온라인게임시장의 70%를 점유하던 국면에 큰 변화가 발생하였다는 점이다. 2006년 중국산 온라인게임은 이미 중국 국내시장의 64.8%를 차지하였다.

이러한 주요 배경 속에서 완메이스공의 승리는 더 이상 우연만이 아닐 것이다. 완메이스공은 개발업체일 뿐만 아니라, 운영업체이기도 하다. 따라서 이 분야에서 더 큰 우세를 보유하고 있다.

이 밖에 중국 시장의 작용에 대해서 언급할 필요가 있다. 중국은 방대한 온라인게임시장을 보유하고 있다. 이 점은 중국 온라인게임업체가 온라인게임을 운영하기만 하면 우세를 발휘할 수 있다는 뜻을 의미할까? 시장의 더욱 중요한 작용은 게임 개발의 주도적인 입장을 도울 수 있다는 데에 있을 것이다. 운영을 통해서 쌓은 자본으로 개발을 통해 상류로 도약하는 것이 시장 분야에서 보유하고 있는 강점을 전면적으로 이용하는 길일 것이다.

완메이스공의 나스닥 상장이 향후 모든 분야의 승승장구를 의미하는 것은 아니다. 자체 온라인게임 개발의 길이 이제 막 한걸음을 내딛었을 뿐이다. 이 분야에서 완메이스공의 게임은 일본이나 미국 게임과 아직 어느 정도 차이가 있다. 완메이스공은 상장을 통해 향후 더 우수한 게임개발의 기회를 획득하게 될 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-31/20070731100739335.shtml>

성따(盛大) 2007 온라인게임 신규전략 분석 (上)

성따는 2007년 온라인게임 신규전략을 출시함과 동시에 그에 따르는 대변혁을 시도 중에 있다. 성따의 전략과 그 맥락에 대해서 다음과 같이 분석해 보도록 한다.

성따의 최근 현황에 대해서는 매스컴에 수없이 보도되고 있다. 성따의 신규전략은 천티엔치아오(陈天桥) CEO의 China Joy 석상에서의 연설 및 제1재경(第一财经) 등의 보도를 통해 더욱 분명해지고 있다. 간단히 정리하면, 성따의 신규전략은 "내외상하(内外上下)"로 나눌 수 있다. 본문에서 "내외상하"의 의미에 대해서 중점적으로 설명하도록 할 것이다.

(1) 내(内) — 내부 관리제도의 다양한 혁신 추구

1. 사업부 측면의 혁신

창립시기부터 분리되어 있었던 성따 게임사업부와 운영사업부를 결합하였다. 운영과 연구개발

을 결합, 더 많은 이윤의 창출을 목표로 서비스경로 및 고객센터, 인증, 요금제, 마일리지 등 공통적인 직무를 통합, 신규 운영사업부를 설립하여 원가를 절감하려는 계획을 가지고 있다.

2. 프로젝트 측면의 혁신

성따 게임사업부문을 예로 들면, 현재도 프로젝트팀의 형식으로 독립적으로 존재하고 있으나, 향후 더욱 개방되어 회사 안팎에 상관없이 우수한 개인 혹은 단체가 성공적인 게임운동을 하고 있다면, 성따는 160%의 급여 외에도 게임 관련 인센티브 방식으로 회사 공동 경영을 시도할 방침이다. 이 분야 혁신의 의도는 분명하다. 연구개발 및 운영인력의 CSP(무료운영방식) 체계에서의 역할을 인정, 강조하며 더 나은 이익 분배 제도를 마련하기 위함이다. 이러한 제도를 실시한다면, 우수 인력의 유실을 막고, 직원들을 장려하는데 큰 영향을 미칠 것이다.

3. 직원 측면의 혁신

현재 큰 조정을 겪고 있는 분야는 운영사업부와 지원부문이다. 성따는 "게임식" 관리를 채택, 즉 각 직원들에게 '직위 경험치'와 '프로젝트 경험치'를 부여, 모든 경험치의 총합을 내부 직원들이 승진할 수 있는 표준으로 채택하였다. 이러한 관리방식은 매우 흥미로운데, 성따는 MMORPG에 대해 상당한 이해력을 가지고 있으며, MMORPG의 핵심 내용을 직원 성장을 위한 규칙에 활용, 긍정적으로 평가되고 있다.

(2) 외(外) — 회사 내부 이외의 다양한 전략 운용

1. 진텐커지(锦天科技) 인수

다양하고 경쟁력 있는 기술능력을 보유하기 위해 성따는 진텐커지(锦天科技)를 인수하였다.

2. 다수의 제품 구비

이 부분은 이번 China Joy 석상에서 충분히 나타났다. <창티엔/苍天/창천온라인>, <차오지 파오파오/超级跑跑/Tales Runner>, <DOA Online> 등이 최근 주목받는 성따의 제품들에 속한다. 이러한 제품들 중 <Tales Runner>를 포함한 2가지 제품만을 기존의 대리운영 방식으로 서비스하기로 결정하였다. <창천온라인>은 성따의 자회사인 액토즈가 개발한 것이며, <DOA Online>은 성따가 해외 개발업체와 협력 개발한 제품이다. 이 밖에, China Joy에서는 발표되지 않았지만, 상당한 의의를 지니고 있는 제품이 있는데, 바로 최근 관련 합작 프로젝트를 체결한 <잉송렌/英雄连OL/영웅련 OL>이다. 이 또한 해외 게임업체와 협력 개발하는 제품이다.

3. 온라인게임 투자계획 가동

온라인게임 투자계획은 매스컴에 보도된 "풍운계획(风云计划)" 등을 포함한다. 이러한 계획의 주요 목적은 중국 국내 우수 프로젝트 및 단체에 대한 투자이다.

4. 성따 플랫폼의 단계적인 개방

겉으로 드러나지는 않지만, 성따의 플랫폼이 서서히 게임산업계 기타 회사들에게 개방되고 있다. 장기간 진행해 온 성따의 지역간 협력 등을 예로 들 수 있으며, 제품, 유저 등 분야가 점차적으로 대외 개방되는 추세이다.

내적인 부분과 외적인 부분은 서로 차별화되었지만, 서로 유기적인 관계를 맺고 있다. 이는 상(上)과 하(下)의 관계에서 드러난다.

(3) 상(上) — 온라인게임 산업체인 - 개발분야

온라인게임 산업체인에서 상(上)은 자연히 개발분야, 즉 제품 혹은 넓은 의미의 저작권을 의미한다. 온라인게임산업에서 우수한 제품은 매우 중요한 위치를 차지한다. 성따는 2005년과 2006년 게임제품측면에서 문제가 발생했었다. 당시 성따는 EZPOD(간단한 리모콘을 통해 TV로 화면을 출력하는 방식의 신개념 플랫폼)를 핵심으로 하는 "가정전략(家庭战略)"이라는 신규 업무를 추진, 주요 영업업무의 비중이 줄어들었다.

그러나 신규업무가 제대로 추진되지 못해 다시 주요 영업업무로 돌아왔을 때에는 이미 우수 제품들은 경쟁사들이 계약을 맺은 후였다. 향후 1-2년 내 기대작들은 이미 모두 계약을 맺은 후였고, 성따 자체 연구개발 게임제품들은 반응이 좋지 않았다. 이와는 반대로 완메이스공(完美时空), 쟁투(征途) 등과 같은 회사들은 우수한 제품을 개발, 큰 성공을 거두었다.

일반 대중들이 보기에, 성따가 나아갈 수 있는 길은 점점 더 협소해지는 것처럼 보였으나, 성따는 "CSP(come-stay-pay)방식" 즉, 무료화 운영방식으로 막대한 성공을 거두었으며, 효과적으로 제품의 생명 주기를 연장, 영업수익을 대폭 제고, 재기에 성공하였다 현재 이러한 성공은 중국 게임시장의 모범으로 인식되어, The 9(九城), 왕이(网易) 등과 같은 회사들도 그 뒤를 쫓고 있다. 성따는 모든 사람들에게 성따가 중국 제일임을 증명하였으나, 뛰어난 경영자라면 미래를 예견할 수 있어야 할 것이다. 만약 우수제품들이 모두 계약을 맺고 시장에 더 이상 남아있지 않다면, 어떻게 해야 할까?

성따의 해결 방법

성따는 '그래도 구매'라는 가장 간단한 전략으로 이러한 위기를 극복 해냈다. 따라서 성따는 <빠왕따루/霸王大陆/패왕대륙>, <Tales Runner>, <완우텐샤/乱舞天下/난무천하> 등과 같은 제품과 계약을 맺었다.

그 다음으로, 자사 계열 제품을 활용하는 것이다. 이러한 제품으로 액토즈가 개발한 <차이홍다오/彩虹岛/라테일> 및 <공부샤오즈/功夫小子/Kungfu Kids> 등 성따 자체개발제품들이 있다.

하지만 이러한 방법들로만 역부족이었다. 성따는 보통 수준의 평범한 회사처럼 회사를 유지하기만 하면 되는 회사가 아니다. 그렇다면, 성따는 어떠한 성장 전략을 보유하고 있을까?

성따 CEO '천티엔치아오' 그는 과감하고, 통합에 능하다. 그의 이러한 특징이 성따를 분석함에 있어 중요 요소로 작용한다.

또한 성따 회사의 기본 현황을 살펴본다면, 성따는 비교적 장기간 자금 부족 현상이 발생하지 않았으며, 업무실적도 양호하였다. 성따가 보유하고 있는 자체 핵심 경쟁력 측면을 살펴보면, 업계 내에는 성따가 운영하면, 다른 회사보다 동접자수가 더 높고, 운영수익이 더 높으며, 원가는 더 낮다는 인식이 있을 만큼, 성따의 경쟁력은 우수하다.

그렇다면 온라인게임산업은 아직 새로운 성장 포인트가 존재할까? 게임분야를 기존의 기준에 따라 나눠본다면, 대형 온라인게임, 캐주얼 온라인게임(2D, 2.5D, 3D), FPS(사격), 경영전략 장르, MMO게임 중 리얼타임액션, 라운드식 게임 등의 구분이 있을 수 있겠다. 이러한 게임 분야들은 끊임없이 세분화되고 있으며, 이에 따라 시장의 발전공간도 더욱 커지고 있다. 이에 따라 나인유닷컴, 썬투 등의 기업들과 유사한 기업들이 탄생할 수 있는 여지가 아직 존재한다. 바꿔 말하면, 좋은 제품이 있다면 아직 이 시장에서 두각을 나타낼 수 있다는 뜻이다.

한 기업의 역사를 볼 때, 현재 우수한 실적을 거두고 있다고 해서 과거에도 우수했다고 말할 수 없다. 이와 마찬가지로, 현재 실적이 뒤떨어지더라도 향후 미래에도 뒤떨어질 것이라고 할 수 없으며 자신이 보유하고 있는 강점을 살려, 우수한 경쟁전략을 모색하는 것이 발전의 기본 방향일 것이다. 성따는 자금이 풍부하고, 운영면에서 매우 뛰어나며, 강력한 유저층을 보유하고 있다. 시장 또한 아직 수많은 기회들이 존재하고 있으므로, 성따는 발전을 위해 시도할 수 있는 전략들이 많을 것이다.

(다음호에 계속)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-31/20070731174238289,1.shtml>

중국 Ningbo(宁波)시, 청렴정치게임 출시

최근, 중국 최초로 청렴정치문화를 주제로 한 대형 온라인게임 《청렴전사/清廉战士/청렴전사》가 정식으로 출시되었다.

《청렴전사》는 Ningbo(宁波)시 하이수(海曙)구 관련 위원회들이 2년간 자체 연구제작을 거쳐 청소년을 대상으로 협력 개발한 공익성 온라인게임이다. 주요 스토리는 협객의사들이 탐관오리들을 물리치는 내용이다. 이 게임의 357개 장면, 165개 게임 속 캐릭터들은 모두 역사에 실제로 기록된 것에 근거하였으며, 스토리 또한 역사 전고, 우화 등에 기초하여 설계되었다. 또한 청소년의 과도한 중독을 방지하기 위해, 게임 플레이 한도 시간을 1시간으로 설정하였다.

최초로 게임에 등록된 게이머는 “게임을 통해 역사 지식을 배울 수 있다”며 기존 온라인게임과는 다른 독특한 경험을 강조하였다. 게임 화면 속에서 볼 수 있었던 탐관오리들은 탐욕지수에 따라 각기 다른 복장과 난이도를 보유하고 있다. 게이머가 일정한 레벨로 상승할 때 마다 청렴정치학당에서 관련 역사 전고를 이해하고 능력치를 보충해야 한다.

또한 이 게임에는 닝보의 역사문화요소들을 삽입하였다. 게임 속에서 닝보 본토의 실제 풍경과 역사 유적을 기초로 제작된 장면을 만날 수 있다. 게임 아이템 설계시, 401개 아이템이 닝보의 음식 특산물로 이루어져 있으며, 이러한 아이템들에 전투 능력을 부여한 것은 매우 새로운 시도이다.

하이수구 관련 위원회 책임자는 청렴정치문화를 온라인게임 속에 삽입한 것은 청렴정치문화를 현대적으로 전파할 수 있을 뿐 아니라, 청소년이 흥미를 느끼는 방식으로 건전한 도덕사상을 주입할 수 있을 것이라고 밝혔다. 현재 게임이 출시된 후, 300여명의 게이머들이 이미 온라인 등록을 마쳤다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-07-30/20070730085559912.shtml>

성췌밍(盛宣鸣) COO 리우양(刘阳) 회사 창립, 온라인게임업무 시작



원 성췌밍(盛宣鸣) COO 리우양(刘阳)이 신위송띠네트워크과기유한공사(新娱兄弟网络科技有限公司)의 CEO가 되어 창업의 길을 걷는다. 신위송띠네트워크는 온라인게임 관련 운영업무를 주요 업무로 한다.

업계 인사에 따르면, 신위송띠네트워크는 웹 브라우저를 클라이언트로 하는 Web에 기초한 신유형의 게임모델을 운영할 예정이다. 웹 브라우저에서 Java 혹은 관련 언어를 통한 기술 응용을 토대로 개발하는 게임이 될 것이나, 구체적으로 어떤 형태와 형식을 갖출 것인지는 아직 알 수 없다.

또한 이 회사는 이미 대형 3D 온라인게임의 무(無) 클라이언트화에 성공하였다고 한다. 가까운 미래에 상응하는 운영방식 및 기타 관련 기술들이 등장하리라 생각된다. 분석가는 Web에 기초한 게임이 기존의 유료 요금제 방식을 제외하고 가장 큰 이윤창출방향을 선택하게 된다면, 역시 광고가 될 것이라고 지적하였다.

얼마 전, 주주의 변화 때문에 원 성췌밍 게임운영 관련 핵심인력들이 성췌밍을 떠나게 되었지만, 모두 다시 온라인게임 관련 업무를 모색, 신위송띠네트워크를 창립하게 되었다.

무비아오소프트웨어(目标软件) 차석 CEO, King soft(金山软件) 해외업무부 책임자 리췌메이(李雪梅)가 신규회사의 제품 수입 및 해외 수출 업무를 담당한다. 원 SINA IGame 마케팅 운영 총

책임자 장푸마오(张福茂)는 IDC 운영 및 루트 홍보 업무를 담당한다.

신위송띠네트워크의 팀원들은 과거 《찌엔샤칭원/剑侠情缘/검협정연》, 《핑선방/封神榜/봉신방》, 《따항하이스타이/大航海时代/대항해시대》 등 대형 온라인게임의 출시 운영 작업에 성공한 경력들을 보유하고 있으나, 향후 퍼블리싱 위주 방식 혹은 자체 연구개발 방식 선택 여부와 관계없이 현재 온라인게임 시장의 치열한 경쟁에 직면해야 할 것이다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070802/14257009.html

《티엔콩선화/天空神话/천공신화》 8월 1일 첫 기술 테스트 실시

게이머들의 기대를 받고 있는 《티엔콩선화/天空神话/천공신화》가 8월 1일 첫 기술 테스트를 실시하였다.

《천공신화》는 베이징 렌청스지(联成世纪)과기유한공사가 2년에 걸쳐 개발한 중국 고대 천궁 어드벤처 MMORPG이다. 《천공신화》에서 게이머들은 고대 및 현대 복장으로 하늘, 인간세계, 지옥을 모두 여행할 수 있다. 귀에 익은 신화 인물들, 천계 신들, 옥황상제, 영라대왕, 선녀들을 만날 수 있다. 18반병기를 사용, 72변화를 이용할 수 있으며, 게이머들의 희망에 따라 자신이 선택한 발전의 길을 걸을 수 있다. 이 게임은 다양한 직업 및 애완동물들, 새로운 게임방법 등을 제공한다. 또한 천계의 여러 신들과 경쟁할 수 있으며, 관할 도시를 돌보고, 경제 및 환경을 발전시킬 수 있다.

이번 테스트는 30일 동안 지속될 예정이며, 이 기간 동안 《천공신화》 측은 전사, 법사, 궁수, 술사, 의사 등의 5대 직업을 개방할 것이다. 또한 비행, 변신, 생산 및 채집, 장비제조 등 각종 다양한 시스템을 개방, 게이머들에게 초기 테스트를 통한 체험을 제공할 것이다. 더 많은 게임 콘텐츠 및 다양한 특색들이 향후 업데이트 버전을 통해 단계별로 출시될 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-01/20070801123727471,1.shtml>

《루라이션장OL/如来神掌OL/여래신장OL》 클로즈베타 실시 예정

많은 사람들의 주목을 받고 있는 3D 라운드식 애니메이션 온라인게임 《루라이션장OL/如来神掌OL/여래신장OL》이 최근 알파 테스트를 완료하였다. 완벽한 효과 시스템, 다원화된 임무 시스템은 의심할 여지없이 중국 게이머들의 마음을 사로잡았다. 요우시미귀(游戏)는 게이머들의 《여래신장OL》 체험 열망을 만족시키고, 각 게이머들에게 클로즈베타를 통해 더욱 완벽해진 버전의 게임을 체험할 수 있도록 하기 위해, 300여 개 의견들을 수렴, 수정을 거쳐 2007년 8월 18일 《여래신장OL》의 클로즈베타 테스트를 실시한다.

알파 테스트 완료 후 《여래신장OL》 개발팀은 게임 콘텐츠 및 버전 수정을 위해 전력을 다하였으며, 대부분의 의견과 건의를 정리, 신규 테스트 버전에 더욱 혁신적이고, 캐주얼적이며 흥미로운 게임 콘텐츠를 추가하였다. 캐주얼 두뇌게임, 독창적인 온라인 육성게임, 방파설립 시스템 등 다양한 게임 콘텐츠들이 그 예이다. 현재 조만간 클로즈베타 클라이언트의 고속 다운로드가 개방될 예정이다.

2007년도 우수시미귀의 야심작인 《여래신장OL》은 RPG, 펫육성(Mon), 두뇌지혜 캐주얼(TAB) 및 전략 경기장르(SLG) 등 게임들의 방식을 완벽하게 융합, 각 게이머들에게 자신에게 가장 적합한 게임 스타일을 찾을 수 있도록 하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-06/20070806102207927,1.shtml>

스포츠 육성 게임 《파이파이부뤄/拍拍部落/박박부락》 알파 테스트

티엔렌스지(天联世纪)는 <프리스타일/街头篮球>의 성공적인 출시 이후, 차세대 스포츠 온라인 게임 《파이파이부뤄/拍拍部落/박박부락》을 곧 출시할 예정이다. 이 게임은 마법과 애완동물을 주제로 테니스를 접목시킨 스포츠 육성 RPG게임이다. 가상의 파이파이 세계(拍拍世界)를 배경으로 독립적인 사이버 세계를 창조하였으며, 게이머들은 테니스 시합을 통해서 게임을 진행하고 모험을 즐기며, 다른 이들과 교류할 수 있다.

이 게임에서 각 게이머들은 모두 자신의 방이 있으며, 자신의 방에서 다른 게이머들과 교류할 수 있다. 또한 채집, 낚시 등 재미있는 미니게임 등을 통해 특수한 아이템을 모아 스릴 넘치는 아이템전을 펼칠 수도 있다. 게이머들은 자신의 애완동물과 함께 모험과 전투를 즐길 수 있다.

《박박부락》은 이렇듯 독특한 사이버 부동산 시스템과 주택 시스템으로 알파 테스트 전부터 게이머들의 주목을 받고 있다.



자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-05/20070805114901316,1.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 | - | 용형즈타(永恒之塔 / Aion) |
| 4 | - | 창티엔(蒼天 / 창천) |
| 5 | - | 시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2) |
| 6 | 7↑ | 따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3) |
| 7 | 6↓ | 이치당치엔(一騎當千 / 일기당천) |
| 8 | - | 치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online) |
| 9 | - | 잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계) |
| 10 | - | 진우스제(劲舞世界 / Groove Party) |
| 11 | - | 스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복) |
| 12 | - | 머리바오베이(魔力宝贝 / 마력보배) |
| 13 | 14↑ | 똌사칭위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter) |
| 14 | 13↓ | 츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online) |
| 15 | - | 전·싼궈우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB) |
| 16 | - | 싼궈쯔online(三国志online / 삼국지online) |
| 17 | 19↑ | 웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존) |
| 18 | 17↓ | 잉송 II(英雄 II / 영웅 II) |
| 19 | 18↓ | 잔션(战神 / Warlord) |
| 20 | 新 | 쥬웨즈젠(卓越之剑 / 탁월지검) |

자료: <http://news.17173.com/content/2007-08-06/20070806144953386.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-30)

| 순위 | 게 임 명 칭 | 게임유형 |
|----|----------------------------|-------|
| 1 | 씨엔지엔치샤판(仙剑奇侠传Ⅳ / 신검기협전4) | RP |
| 2 | 잔화: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 | 싱지쟁빠Ⅱ(星际争霸Ⅱ / 스타크래프트Ⅱ) | MMORP |
| 6 | 머리바오베이2(魔力宝贝Ⅱ / 클로즈게이트Ⅱ) | MMORP |
| 7 | 머서우쟁빠Ⅲ(魔兽争霸Ⅲ冰封王座 / 워크래프트Ⅲ) | ST |
| 8 | 멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유) | MMOCP |
| 9 | 신시엔지엔치샤판(新仙剑奇侠传 / 신신검기협전) | MMORP |
| 10 | 머서우쓰제(魔兽世界 / WOW) | MMORP |

(2007年7月23日到7月29日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-08-01/1727207691.shtml>

샤먼 진통(厦门金通)

샤먼 진통(厦门金通)은 싱가포르 관련 독자 회사로, 주요 업무는 PC방 분야 및 온라인게임개발 등을 들 수 있으며, 각기 3개의 자회사로 나뉘어 운영되고 있다. 그 중 진통 왕원(金通网苑)은 샤먼(厦门)에 3개 프리미엄 체인 PC방을 개설하였으며, 코카콜라의 중국 최대 PC방 협력지점이다. 이러한 PC방 체인점의 개설은 진통 디지털 엔터테인먼트(金通数字娱乐)가 개발한 제품에 우수한 테스트 환경 및 테스트 모니터 인력을 제공하였다.

샤먼 진통은 2004년 말에 설립된 후 2005년 까지 1년에 걸쳐 《제투우주치우/街头足球/Street Soccer》를 개발, 대중들에게 선보였다. 《Street Soccer》의 개발 외, 샤먼 특색의 캐주얼 미니게임을 개발하였으며, 캐주얼 엔터테인먼트 플랫폼 또한 보유하고 있다.

2005년 캐주얼 온라인게임의 강세로 수많은 회사들의 각종 신규장르 캐주얼게임이 잇따라 쏟아졌으며, 이 중 게이머들의 사랑을 받은 《제투우란치우/街头篮球/Free style》도 포함되어 있었다. 진통은 《Free style》의 폭발적인 인기로 주목, 《Street Soccer》개발을 시작하게 되었다. 2005년 12월 말, 《Street Soccer》 첫 테스트를 시작하였으며, 각 운영업체들의 주목을 받았다. 《Street Soccer》는 경기장르 온라인게임으로, 대항전을 주요 형식으로 한다.

장기적인 측면에서 볼 때, 다방면으로 경영상의 강점을 보유하고 있는 진통은 지속 발전 가능한 잠재력을 보유하고 있으나 어떻게 이러한 잠재력을 실제 생산력으로 전환할지 여부가 진통이 직면하고 있는 핵심 문제일 것이다.

- ▶ 설립일자 : 2004년 말
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처
 - 주 소 : 厦门 莲前东路 409号 联丰大厦 19A
 - 전 화 : (86-592) 5612568 / 5613568
 - 팩 스 : (86-592) 5672168
 - 홈페이지 : www.istreetsoccer.com



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

《랑만짱원 / 浪漫庄园 / 낭만장원》



- 게임 이름 : 랑만짱원(浪漫庄园, 낭만장원)
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : 카툰 스타일
- 개발 업체 : 러요우왕(乐游网)
- 운영 업체 : 러요우왕(乐游网)
- 공식 사이트 : www.leeuu.com/rc/
- 현재 현황 : 2007년 7월 30일 내부테스트

러요우왕(乐游网)이 출시한 《랑만짱원/浪漫庄园/Romantic chaste OL》은 엔터테인먼트, 육성 시뮬레이션 등을 모두 결합한 대형 커뮤니티 장르 온라인게임으로 현재 세계에서 가장 최신개념인 Game 3.0 개념을 도입, 다양한 DIY 요소들을 삽입하는 등 우수한 제작 수준으로 게이머들이 자신의 인생, 자신의 개성 표현을 통해 다채로운 개인 공간을 창조할 수 있도록 하였다.

《Romantic chaste OL》에서 게이머들은 무료로 자신만의 집을 소유할 수 있으며, 수종의 아이템으로 풍부하고 다채로운 세계를 창조할 수 있다. 이 게임에서는 복잡한 직업과 임무, 무미건

조한 몬스터 잡기를 통한 레벨업도 없다. 깨끗하고 아름다운 환경 속에서 아름다운 집의 주인이 되어 자신의 삶을 꾸며나갈 수 있다.

특징

1. 게이머들의 자체 설계

《Romantic chaste OL》 게임은 게이머들에게 다양한 소재를 제공할 뿐 아니라, 게이머들의 자체 설계를 지원한다. 게이머들은 시스템이 제공하는 도구들을 사용하여 설계부터 건설까지 모두 스스로 할 수 있다.

게이머들은 “그래픽 편집도구”를 사용하여 각종 특이한 외형의 방을 설계할 수 있다. 자신의 방을 스스로 설계하는 것 외에도 설계도를 필요한 사람에게 판매할 수 있다.

2. 자신만의 장원 설계, 다른 게이머들과의 경쟁

장원은 각 게이머들이 게임에 접속한 후 무료로 획득할 수 있는 토지이다. 이 토지에서 대량의 노동, 경작, 애완동물 기르기 등을 진행할 수 있다. 게임 속의 장원은 목장, 정원, 영지, 선경 등 4가지 등급으로 구분된다.

등급이 높은 장원일수록 신비한 인물과 사건이 등장할 확률이 더욱 커진다. 게이머들의 인지도가 일정 수준에 도달하기만 한다면, 장원의 등급 향상을 신청할 수 있다.

이 게임은 남작, 자작, 백작, 후작, 공작 등과 같은 등급으로 구성된 인지도 시스템을 보유하고 있다. 이러한 칭호의 획득은 일정한 조건을 필요로 한다.

3. 간행물 발행

《Romantic chaste OL》 게임은 신문전용설계아이템을 이용하여 간행물을 창간할 수 있다. 이러한 간행물을 통해 각 게이머들의 전원생활을 더욱 풍부하게 할 수 있을 것이다. 또한 인쇄용 아이템을 사용, 더 많은 양을 인쇄, 전세계에 배포할 수 있다.

4. 사이버 커뮤니티 애완동물 시스템

《Romantic chaste OL》에서 게이머들은 자신의 애완동물에게 먹이를 주고, 스킬을 가르치면서 애완동물과 함께 아름답고 신비로운 세계로 여행을 떠날 수 있다. 또한 애완동물에게 말을 가르칠 수도 있다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-07-24/20070724200601305.shtml>

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