

제237호

2007. 8. 27

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2007년 왕이(网易)가 직면한 난관에 대한 분석

China Game News

- 《선빙OL/神兵OL/신병OL》 9월 초 클로즈베타 테스트 예정
- 《쟁투/征途/정도》 유료 과금제 방식으로 전환, 시간당 0.3 위안
- 《송빠티엔샤/雄霸天下/웅패천하》 무료 버전 2.0 소개
- 2007 한·중 온라인게임 교류 컨퍼런스, 10월 베이징에서 개막
- 상하이 천청(上海晨城), 《펑광탄터우/疯狂弹头/Crazy Slug》 정식 대리운영 발표
- King soft(金山), 《춘치우Q짘/春秋Q传/춘추Q전》 1단계 홍보투자액 2,000만 위안

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방

New Game 소개

- 《롱치스OL(龙骑士OL)》

법률 및 정책

- 민족 온라인게임 출판 제3차 프로젝트 심사 발표

2007년 왕이(网易)가 직면한 난관에 대한 분석

유료화 방식의 온라인게임 성장신화를 창조한 왕이가 마침내 무료화 방식의 포위 아래 무릎을 꿇었다. 왕이가 최근 발표한 2007년도 2/4분기 재무보고에 따르면 온라인게임수입이 다시 감소했다.

왕이의 주요 영업 분야인 온라인게임 서비스수입은 4.75억 달러로 지난분기와 전년 동기 수입보다 감소했다. 이는 2006년도 3/4분기 왕이의 온라인게임수입이 최초로 감소하기 시작한 후, 두 번째 수입 감소 기록이다.

왕이의 이러한 상황은 일찍이 많은 사람들이 우려했었던 것이다. 왕이는 아직 몇 편의 신규게임을 보유하고 있어, 이를 통해 재도약을 준비할 것이다. 그러나 중국 온라인게임시장 현황을 살펴볼 때, 수입규모에서 왕이를 초과할 기업들이 이미 한 두 곳이 아니다.

사면초가

수개월 전, 왕이의 게임부문 시장 책임자 리르치양(李日强)은 "《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》과 《티엔샤얼/天下2/천하2》의 업무실적이 그다지 좋지 않으며, 특히 《천하2》는 재개발이 필요하다"며 이러한 사실을 인정하였다.

성숙하지 못한 게임을 억지로 추진하는 것에 대한 배후에는 성장의 압력이 자리하고 있었다. 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》와 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》 2개 제품의 출시 후, 몇년간 지속적인 성장을 이루었으며, 게임부문에 심혈을 기울여 왔다. 그러나 어떠한 제품들도 모두 생명주기가 있기 마련이다.

King soft(金山)의 CEO 레이쥘(雷军)은 "같은 장르 게임 중에서 왕이의 이 두 서유 시리즈 제품을 뛰어넘을만한 게임은 아직 없다."고 평가하였다. 그러나 게임 자체는 뛰어넘을 수 없다고 평가하더라도 이것이 약점이 전혀 없음을 의미하는 것은 아니다. 유료화 방식이 가장 핵심적인 문제이다.

《원따오/问道/문도》는 《몽환서유》를 분명히 모방한 게임으로, 아이템 유료 전략을 채택하였다. 아이템 유료의 특징은 게이머들이 무료로 게임을 즐길 수 있으며, 레벨을 더욱 올리고 싶으면, 아이템 구매를 고려해야 한다는 점이다. 그러나 왕이는 시간당 0.5위안의 과금제를 유지하고 있으며, 월정액 카드 등의 혜택 또한 출시하고 있지 않다. 이러한 경쟁의 결과, 《문도》는 동점자수 수 만 명이라는 쾌거를 올렸다.

이와 유사한 일이 완메이스공(完美时空)과 The 9(第九城市) 사이에도 발생하였다. 7월 26일, 2004년에 설립된 온라인게임기업 완메이스공이 나스닥에 상장되었다. 완메이스공의 여러 편의 온라인게임은 모두 무료화 운영방식을 채택하였다. 만약 완메이스공, 썬투, 성따 등이 무료화 운영방

식을 선택하지 않았다면 왕이의 성장 신화는 아마도 계속되었을 것이다.

왕이의 CEO 덩레이(丁磊)는 2007년 왕이는 온라인게임의 아이템 유료 방식을 선택할 것을 고려하고 있는 중이라고 발표하였다.

혼란에 빠진 온라인게임시장

중국 인터넷산업분야에서, 광고, 무선인터넷 및 온라인게임 분야가 전체 산업의 대부분을 차지하고 있다. 특히 온라인게임은 성따, The 9 등이 급부상하고 왕이가 온라인게임을 통해 대변신한 후, 온라인게임은 중국 인터넷산업의 대표로 도약하였다. SINA(新浪), SOHU(搜狐) 등 포털 사이트 기업들도 잇따라 온라인게임분야에 뛰어들기 시작하였다.

인터넷 생산력과 상업가치를 주목하고 있는 대중들과 매체들은 빠른 속도로 부를 축적하며 성장하고 있는 온라인게임에 대한 놀라움에서 벗어나 이 "신비한 산업"에 내재되어 있는 상업가치와 상업적인 리스크에 주목하기 시작하였다. 천티엔치아오(陈天桥), 덩레이(丁磊) 등 주요 기업 대표들이 잇따라 부호 랭킹에 오르면서 물질 숭상 주의가 팽배한 요즘, 온라인게임산업은 더욱 주목을 받게 되었다. 그러나 온라인게임 산업 규모는 2006년 이전에는 100억 위안을 넘지 못했었고, 실제로 빠른 속도로 부를 축적한 것은 기업가 개인이라고 할 수 있을 것이다.

SINA, SOHU 등 포털 사이트들의 온라인게임분야 진입은 결코 순탄하지 못하다. 따라서 현재까지 온라인게임을 통한 수입은 이 두 회사에서 일부분만을 차지하고 있는 실정이다. 반면에 왕이는 3대 포털 사이트 중에서 유일하게 온라인게임분야 비중이 비교적 높은 회사이다. 때문에 왕이의 온라인게임분야 수입이 재차 감소를 기록하였을 때, 사람들은 온라인게임이 인터넷 산업 수익을 총당하는 공신역할을 지속할 수 있을지 여부에 대해 의심하기 시작하고 있다.

완메이스퉁, 쩡투 등은 분명 왕이의 일부 유저들을 흡수하였다. 또는 왕이가 타겟으로 점했던 유저들을 흡수, 왕이의 성장의 맥을 끊었다고 말할 수도 있을 것이다.

왕이가 성따를 대신하여 온라인게임산업 제1의 위치로 부상하였을 때, 성따 관계자는 다른 기업이 우리 앞에 달리는 것도 나쁠 것 없다며 가볍게 표현하였다. 그러나 최근 1-2년 간 쩡투가 급부상하는 등 현 중국 온라인게임시장의 판국은 빠른 속도로 전환되고 있다. 현재 쩡투는 이미 온라인게임산업에서 가장 의견이 분분한 기업으로 자리매김하였다.

왕이는 몇 편의 신규게임을 통해서 다시 과거의 영광을 되찾을 수 있을까?

8월 30일 <제일재경일보(第一财经日报)> YouPower 인터넷가치 연구센터에서 "온라인게임 10년 : 왕자에 대한 재정의(网游十年 : 重新定义王者)"라는 주제로 온라인게임산업의 전망과 가치에 대해 토론을 펼칠 예정이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6120768.html>

《선빙OL/神兵OL/신병OL》 9월 초 클로즈베타 테스트 예정



몇 개월에 걸쳐 버전 업데이트와 알파 테스트를 진행한 《선빙OL/神兵OL/신병OL》은 2007년 9월 초 클로즈베타 버전을 출시할 예정이다. 클로즈베타 한정수량 아이디는 8월 말 정식으로 발행될 계획이다.

《신병OL》은 2D 엔진을 기초로 하여 개발된 MMORPG 게임이다. 비교적 낮은 컴퓨터 사양으로 더 많은 게이머들의 요구를 만족시킬 수 있으며, 만 명 동시접속 PK 시스템을 지원한다. 게이머들은 상고시대 판타지 세계의 아름다움을 느낄 수 있을 뿐 아니라, PK 시스템의 스타일을 느낄 수 있을 것이다.

이 게임은 중국 역사상 유명한 왕인 염제, 황제, 치우대왕의 전쟁을 소재로 하여, 중국 고대 역사 및 중국 고대 사신수의 전설을 결합하였다. 또한 공성전, 장비제련, 의상변신 시스템, 개인 주택, 각종 탈 것, DIY 등 풍부한 기능들도 추가하였다. 편리하고 간편한 조작, 간단하면서도 아름다운 화면, 우아한 음악 등은 게이머들을 더욱 더 게임 속으로 이끌 것이다.

9월 초 제1차 클로즈베타 테스트를 실시할 예정으로, 이번 버전 업데이트는 알파 테스트 버전의 일부 콘텐츠를 수정하였으며, 게이머들의 의견 및 건의를 수렴한 후 새로운 요소들을 삽입하였다. 특히, 게이머들이 주목하는 PK 시스템이 이번 클로즈베타 버전에 더욱 완벽한 설정으로 수정되었다.

현재, 《신병OL》은 이미 클로즈베타 전 마지막 준비단계에 돌입하였다. 또한, 클로즈베타 활성화 아이디 발행 관련 이벤트 및 클로즈베타와 함께 진행될 일련의 이벤트들 또한 클로즈베타 일시가 다가오에 따라 잇따라 진행될 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-13/20070813112343152,1.shtml>

《쟁투/征途/정도》 유료 과금제 방식으로 전환, 시간당 0.3 위안

온라인게임 무료화 방식 채택으로 업계 내에서 유명한 상하이 쟁투 온라인게임회사(上海征途网络游戏公司)가 뜻밖의 결정을 내렸다. 8월 13일, 쟁투 대표 스위쭈(史玉柱)는 《쟁투/征途/정도》가 유료 과금제 방식을 도입할 예정이라고 발표하였다.

스위쭈는 《쟁투》 온라인게임의 "시간제 구역"이 8월 16일부터 개방될 예정이며, 시간당 0.3 위안으로 운영될 예정이라고 발표하였다. 이는 《쟁투》가 순수 무료 방식에서 무료와 유료로 "병

행"하는 방식으로 전환하였음을 의미한다.

스위쭈의 이번 결정은 중국 국내 온라인게임회사들이 점차 무료화 운영방식으로 전환함에 따라, 유료화 방식 관련 시장의 발전가능성을 의식한 것이며, 관련 시장 조사에 따르면, 1/3에 해당하는 게이머들이 여전히 유료 과금제 방식을 선호하기 때문이라고 밝혔다. 그는 또한 유료 《쟁투》 출시와 회사의 향후 성장과는 관계가 없다고 덧붙였다.

그러나, 쟁투의 이번 행동은 부분 무료 게이머들을 유료에서 분리되게 하는 위험을 안고 있다. 이에 대해 스위쭈는 회사는 향후 무료 수입이 여전히 유료 수입을 훨씬 뛰어넘을 것으로 예상한다고 밝혔으나, 30%의 무료게이머들과 70%의 기타 게임의 게이머들이 유료로 옮겨갈 것으로 예측된다고 덧붙였다.

주목할 만한 점은 2005년 쟁투가 무료 게임을 출시하였을 당시, 업계의 높은 관심을 받았으며, 여러 회사들이 잇따라 쟁투의 방식을 모방하기 시작했었다. 《쟁투》는 2년여의 시장 운영을 통해 최고 동접자수 100만을 기록하였으며, 이를 통해 무료 운영방식의 성공을 충분히 증명하였다. 스위쭈는 이번 유료화로의 전환이 온라인게임업계에 어떠한 영향을 미칠지에 대해, 업계는 일정 기간 《쟁투》의 추이를 관찰한 후, 효과가 증명되면 이를 모방하게 될 것이라고 밝혔다. 그는 또한 시간당 0.3 위안이라는 가격은 업계 최저가로, 많은 비판을 야기할 수도 있을 것이라고 지적하였다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-08/20070814053323.html>

《송빠티엔샤/雄霸天下/웅패천하》 무료 버전 2.0 소개

영구무료 개념은 이미 비교적 긴 시간 동안 널리 알려졌으며, 각 게이머들은 이 개념에 대해 이미 어떠한 신선함도 느끼지 못할 것이라고 생각된다. 그러나 기존 영구무료게임의 폐단에 대해 느껴본 적이 있는가? 기존의 영구무료 온라인게임들은 유료 과금제 방식에서 전환된 게임들이 대다수이며, 게임 설정 방면에서도 기존 유료화 방식 설정을 채택한 경우가 많다. 또한 이러한 게임들은 개발시기가 오래되었기 때문에 수정이 어렵다.

《송빠티엔샤/雄霸天下/웅패천하》는 영구무료방식을 겨냥하여 탄생한 제품으로, 기존 영구무료게임들의 방식보다 각종 소비계층을 모두 만족시킬 수 있을 뿐 아니라, 현재 주류를 이루고 있는 게임방법들을 총집합, 《웅패천하》속에서 각종 게임방법을 즐길 수 있도록 하였다. 또한, 독창적인 요소를 대량 삽입, 각종 게이머들을 모두 포용할 수 있으며, 각종 게임방식을 집대성하였다. 이 게임은 8월 22일 오픈베타를 실시할 예정이다.

《웅패천하》는 게임방법측면에 기울인 노력 외에도 각종 세분화된 요소들에 많은 노력을 기울였다. 《웅패천하》는 수 천 개의 미션으로 이루어져있으며, NPC들 또한 수백종류에 달한다. 다양한 미션은 현재 출시되고 있는 신규 게임들의 대표적인 특징으로 게이머들에게 새로운 즐거움을 제공할 것이다. 그러나 임무가 증가하는 동시에 NPC의 수량도 함께 증가한다. 자동 길 찾기 시스

템이 있더라도 NPC의 방향을 자세히 찾고 나서야 정확하게 클릭할 수 있으며, 이는 은연중에 NPC에 대한 부담을 키울 것이다.

그러나 《웅패천하》 무료버전 2.0은 편리함을 위주로 업그레이드되어, 게이머들이 더욱 쉽게 임무를 완성, 아이템을 획득할 수 있도록 하였다. 《웅패천하》의 게이머들은 임무를 받은 후 임무창의 자동 이동기능을 클릭하면, 바로 직접 도착할 수 있어 NPC를 기억할 필요가 없다. 클라이언트가 자동으로 원하는 것을 실현시켜줄 것이다. 《웅패천하》의 모든 설정은 게이머들을 중심으로 서비스되어 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-13/20070813145847122.shtml>

2007 한·중 온라인게임 교류 컨퍼런스, 10월 베이징에서 개막

"스마일 한·중 2007 한중 온라인게임 산업 컨퍼런스 및 게임 브랜드전"이 2007년 10월 20일 베이징에서 개막될 예정이다. 이번 활동은 한중 경제발전협회와 한중 양국 온라인게임 주관기구, 관련 산업조직, 매스컴이 함께 주최할 계획이다.

이 컨퍼런스에서는 한중 양국 관련 부서위원회 대표, 온라인게임기업 대표 및 온라인게임산업 각계 유명 인사들이 "한중 온라인게임산업의 협력 및 발전"에 대해 토론을 진행할 것이며, 동시에 한중 게임전시회를 개최할 예정이다. 이번 활동은 중국 신식산업부, 문화부, 교육부, 한국 정보통신부, 한국 문화관광부 위원회 및 한국 게임협회, 한국 게임산업진흥원이 전폭 지원한다.

조직위원회의 소개에 따르면, 이번 활동의 특징은 다음과 같다.

1. 이번 컨퍼런스는 최초로 한중 양국 국가 주관부문대표, 게임산업 유명인사가 참여하여 최첨단 비즈니스 관련 토론 공간을 구축하였다.
2. 한중 양국의 여러 유명기업이 참여, 연구개발 협력을 체결할 계획이며, 한중 양국의 여러 기업들이 처음으로 신제품 온라인게임을 발표할 예정이다.
3. 이번 컨퍼런스는 최초로 한중 게임산업을 정리, 회고할 예정이며, 약 100개의 상을 수여할 계획으로, 양국의 게임산업에 공헌한 기업 및 개인을 표창, 게임산업 브랜드화를 추진할 것이다.
4. 컨퍼런스, 전시회, 체험플레이 등의 활동은 비즈니스성, 인터랙티브성, 엔터테인먼트성을 일체화한 이벤트가 될 것이다.
5. 한중 게이머들을 초청, 이번 활동에 참여토록 하여, 온라인게임 기업들에게 최고의 홍보 공간을 제공할 예정이다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-08-14/20070814165159879.shtml>

상하이 천청(上海晨城), 《평광탄터우/疯狂弹头Crazy Slug》 정식 대리운영 발표

셔우링 과기(首领科技)가 2년간 심혈을 기울여 개발한 중국 국내 최초 3D 캐주얼 포탄류 온라인게임 《평광탄터우/疯狂弹头Crazy Slug》가 발표되자마자, 수많은 운영업체들의 주목을 받았으며, 최근 마침내 상하이 천청 과기유한공사(上海晨城科技有限公司)가 거액의 자금을 투자, 중국지역 운영권을 획득하였다.

셔우링 과기는 인터넷 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 및 기타 네트워크 응용분야의 기술 연구개발 서비스에 종사하는 회사로, 과거 13Free 무료 게임을 성공적으로 제작한 바 있다. 산하 베이징 지사 연구개발팀 대부분은 온라인게임 개발 분야에 2년 이상 종사한 풍부한 경험을 가진 사람들로 구성되어 있다. 베이징 지사 연구개발팀은 1년에 걸쳐 자체 지적재산권을 보유한 온라인 게임 엔진 롱허우(The Roars of the Dragon)를 제작하였으며, 이 엔진을 기초로 중국 국내 최초 포탄류 캐주얼 액션게임 《Crazy Slug》를 개발하였다.

천청 디지털은 설립된 지 3년이 넘는 회사로, 다수의 온라인게임회사들의 지역별 운영에 참여하였으며, 양호한 실적을 거두었다. 묵묵히 지역별 운영에 참여하던 게임회사인 천청 디지털은 그동안 쌓아온 기초를 토대로 중국 전역 게임운영을 시도하고자 한다. 지역별 운영을 통해 획득한 운영경험과 전략으로 중국 전역 운영업체로의 부상을 위한 기초를 준비하였다.

셔우링 과기의 관련 책임자에 따르면, 천청 디지털에게 운영권을 부여한 이유는 가격 요소 때문은 결코 아니며, 천청 디지털이 가장 낮은 가격을 제시한 업체가 아님을 밝혔다. 그는 디지털의 실력과 성실함, 제품을 존중하는 태도로 천청을 선택하였다고 밝혔다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-08-15/20070815090751834,1.shtml>

King soft(金山), 《춘치우Q전/春秋Q传춘추Q전》 1단계 홍보투자액 2,000만 위안

8월 16일 오전, King soft(金山) 관계자에 따르면 King soft는 2,000만 위안을 초기 투자, 온라인게임 《춘치우Q전/春秋Q传/춘추Q전》을 홍보하기로 하였다고 한다. 관련 보도에 따르면, King soft는 이미 개발 시 2,700만 위안을 투입하였다고 한다. 《춘추Q전》은 8월 17일 알파 테스트를 시작하여, 9월에 오픈베타를 실시할 계획이다.

왕이(网易)의 《멍환시요우/梦幻西游 / 몽환서유》, 《따화시요우/大话西游/대화서유》는 카툰 스타일 온라인게임시장의 최대 점유율을 자랑하고 있다. King soft의 CEO 레이쥘(雷军)은 여러 차례 카툰 스타일 시장의 밝은 전망에 대해 관심을 표하며, 좋은 제품이 출현하기만 한다면, 왕이가 독주하는 시장 국면을 전환할 수 있다고 지적하였다. King soft는 2005년 말 화이(华义)를 인수한

후, 《스치스파이2/石器时代2/스톤 에이지2》를 개발하였으며, 2006년에는 휘스 소프트웨어(火石软件)가 개발한 《웨이후Q전/水浒传/수호Q전》을 대리 운영하였다. 2007년에는 《춘추Q전》 출시를 통해, 끊임없이 카툰 스타일 게임시장을 공략하고 있다.

2006년 《수호Q전》은 King soft가 카툰 스타일 게임시장에 진출, 일석을 차지할 수 있도록 하였다. King soft 내부인사에 따르면, 《수호Q전》의 전체 투자액은 1,000만 위안에 달하며, 최고 동접자수도 20만 이상을 기록하였다. 그러나 《춘추Q전》에 대한 투자액은 《수호Q전》을 훨씬 넘어서는 금액으로, King soft는 12월 말까지에 해당하는 1단계 투자액을 2,000만 위안으로 설정, 《춘추Q전》을 홍보할 계획이다. 향후 시장 현황에 근거하여 투자액을 조정할 계획이며, 최고 3,000만 위안까지 증가할 가능성도 있다고 한다.

《춘추Q전》의 주요 경쟁목표인 왕이의 《대화서유》 후속작인 《따화시요우3/大话西游3/대화서유3》는 이미 8월 15일 오픈베타를 시작하였다. 왕이의 COO 동웨이바오(董瑞豹)는 《대화서유3》의 발행량이 기존 제품을 초과할 것이라며 자신감을 나타내고 있다. 그러나 레이전은 카툰 스타일 게임시장의 잠재력은 상당하며, King soft가 3년간 개발한 《춘추Q전》을 향후 2007년도 주력제품으로 삼을 예정이라고 밝혔다. King soft 시장부가 제공한 데이터에 따르면, 3월 22일부터 테스트를 시작한 이래로, 《춘추Q전》의 서버는 이미 45개에 달한다고 한다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-08-16/12201680456.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-33)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	씨엔찌엔치사짤(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	핑인찬슈어(封印传说 / 봉인전설)	MMORP
3	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMOCP
4	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
5	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
6	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
7	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	잉송찬취(英雄传说VI空之轨迹 / 영웅전설4)	RP

9	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
10	머췌우쯩뻑3(魔兽争霸III冰封王座 / 위크래프트3)	ST

(2007年8月13日 ~ 8月19日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-08-24/0936210644.shtml>



New Game 소개

《츠뻑/赤壁/적벽》



- 게임 이름 : 츠뻑(赤壁, 적벽)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 역사게임
- 개발 업체 : 완메이스공(完美时空)
- 운영 업체 : 완메이스공(完美时空)
- 현재 현황 : 2007년말 출시예정

완메이스공은 삼국역사를 소재로 한 온라인게임 저작 《츠뻑/赤壁/적벽》을 출시할 예정이다. 중국 국내 최초 전 3D 사실 장르 삼국소재 온라인게임인 《적벽》은 적벽대전 시기의 삼국 역사를 배경으로 하고 있으며, 완벽하고 정련된 기술과 역사적 사실에 근접한 체계로 삼국 시대 역사를 재현하였다.

삼국쟁패는 《적벽》 게임의 핵심 구조가 될 것이며, 게이머들은 게임 내에서 자유롭게 자신이 좋아하는 진영을 선택할 수 있다. 게이머들이 속해있는 진영이 위, 촉, 오 중 어느 나라이건 관계 없이, 모두 삼국간의 협력과 투쟁의 역사 분위기를 생생히 체험할 수 있을 것이다. 수백 수천 명의 대규모 전쟁은 삼국시기 적벽대전의 장관을 그대로 재현하고 있다. 자신의 국가와 가족을 위해, 최고의 영예와 이익을 쟁취하기 위해 각국의 용사들은 성지 쟁탈을 위해 최선을 다할 것이다.

완메이스공이 자체 개발한 세계 정상급 수준의 Element 3D 엔진은 삼국역사의 유명한 장면과 역사인물들, 화려한 화면, 풍부한 화면요소들을 완벽하게 재현해 내고 있으며, 중국 스타일의 삼국 전기를 게임 속에서 연출할 것이다. 역사 사실에 근접한 임무, 게임 도감 수집, 풍부한 병기 체계, 다양한 삼국 관련 관직, 세심한 군단 기능 등은 게이머들에게 역사에 참여, 삼국 인물사건을 전면적으로 느낄 수 있는 기회를 제공할 것이며, 게이머들을 삼국 쟁패의 주인공으로 초대할 것이다.



자료: <http://newgame.17173.com/content/2007-08-06/20070806202226718.shtml>

중국 국가판권국 등 3개 부문, 온라인 저작권침해 불법복제판 단속

중국 국가판권국,公安部, 新식산업부는 <2007년 중국 지적재산권 보호 행동계획>에 근거하여, 8월부터 10월 말까지 전국적으로 3개월간 온라인 저작권침해 불법복제판 집중 단속활동을 벌일 예정이다. 3개 부서위원회는 8월 1일 <2007년 온라인 저작권침해 불법복제판 집중 단속활동에 관한 통지>를 공동 발표하였다.

국가판권국 관련 책임자에 따르면, 이번 집중 단속활동은 준비, 집중처리, 종결의 3단계로 구분하고 있으며 이번 단속의 핵심은 다음 4가지 분야라고 밝혔다.

(1) 불법 사이트를 집중 단속 : 저작권침해 불법복제판과 관련하여 산업 주관부문의 심사를 통과하지 않은 불법 사이트들에 대해 판권부문의 인증을 거친 후, 전신(電信)주관부문이 법에 의거하여 단속한다.

(2) 인터넷을 통한 불법 영화, 음악, 소프트웨어(게임), 도서 등 제품 유포 집중 단속.

(3) 성(구, 시)에 등록된 유명 대형 사이트 및 전문 영화, 음악, 소프트웨어(게임), 도서 등 제품 다운로드 전문 사이트 감독 관리 강화, <저작권법>에 의거하여 인터넷 관련 감독관리 체제건립.

(4) PC방 저작권 침해 불법복제판에 대한 감독관리 강화 : 인터넷을 통한 PC방의 불법 영화, 게임 다운로드 중점 조사.

이 책임자는 판권,公安, 전신 등 주관부문은 이번 집중단속활동을 매우 중시하고 있으며, 판권,公安, 전신 등 주관부문간의 협력을 더욱 완벽히 하여, 온라인 저작권 관련 활동에 유리하고 효과적인 체제를 세울 계획이라고 밝혔다. 또한 판권 관리부문은 公安부문과 전신 주관부문의 지원을 통해 색출작업을 완성할 예정이라고 밝혔다. 그리고 公安기관으로 이송하여 형사책임을 물어야 하는 안건에 대해서는 형사소송과정 중에 사법기관에 협조할 것이라고 하였다.

공안부문은 연합 처리 방식을 통해 판권부문의 안건처리에 필요한 수단을 제공할 수 있으며, 기술적인 지원이 가능하다. 전신 주관부문은 판권부문의 합법적인 조사 작업 및 불법 사이트 폐쇄 조치에 협력한다. 각 지역 판권국은 연동 기구를 설립, 안건 처리 효율을 제고할 것이다. 온라인 저작권 침해 불법복제를 진행한 네트워크 서버는 몰수될 것이다. 서버 몰수를 통해 불법복제행위를 단속하고, 관련 서버를 통한 지속적인 불법복제행위를 방지할 수 있을 것이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48604/48623/6104839.html>

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