

제242호

2007. 10. 15

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 나인유닷컴(久游网) 광고 비즈니스 합작 책임자 장디(张迪) 인터뷰
- 2007년 모바일 온라인게임시장 영업수입 1.10억 위안 전망

China Game News

- 2007 신규 미디어 및 게임 투자회, 10월 개최 예정
- 광위화샤, 항저우 신규 온라인게임 《쟁빠티엔샤/争霸天下 / 쟁패천하》 대리 운영
- 《관우티엔샤/乱武天下/난무천하》 중국 격투온라인게임 브랜드 창조
- King soft, 온라인게임기업으로 전환 후 상장
- 온라인게임 《쥐런/巨人/거인》 두 가지 버전 클로즈베타 실시

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-40)
- 중국 온라인게임 기대작

Game 회사 소개

- 광저우 지아인 통신유한공사(广州佳音通讯有限公司)

New Game 소개

- 《띠귀쥬치/帝国崛起/제국굴기》

법률 및 정책

- 중국 미성년자 왕마이 프로젝트 신장(新疆)지역 활동 개시



나인유닷컴(久游网) 광고 비즈니스 합작 책임자 장디(张迪) 인터뷰

나인유닷컴(久游网)은 뮤직 댄스 장르 온라인게임에서 성공을 거둔 후, 적극적으로 《광시엔 페이지어/光线飞车/Ray City Online》, 《평광비오쳐/疯狂飚车/Crazy Speed》 등과 같은 레이싱 장르 카레이싱 캐주얼 온라인게임분야를 개척하기 시작하였다. 그 중 《Crazy Speed》는 첫 자체 개발제품으로 이번 상하이 따중(上海大众, 상하이 폭스바겐) 산하 자동차 브랜드와 합작으로 탄생되었다.

게이머들은 그들 간의 상호 교류, 시합, 튜닝 시스템 등을 통해 《Crazy Speed》의 현실감, 속도감, 성취감, 시합 중의 스릴, 팀원들과 함께 느끼는 소속감 및 차량 튜닝 전시회의 신선함과 개성 등을 만끽 할 수 있다. 또한 이 게임은 더 나아가 차량문화 및 카레이싱 스포츠 관련 지식보급에도 힘쓸 예정이다. 상하이 따중과의 이번 합작은 나인유닷컴 카레이싱 온라인게임이 정식으로 중국 온라인게임시장에 진출함을 뜻한다.

나인유닷컴의 카레이싱 온라인게임의 발전 동향에 대해 더욱 심도 있게 알아보기 위해 나인유닷컴 광고 및 비즈니스 합작 총책임자 장디(张迪)를 만나보았다.

기자 : 안녕하세요, 인터뷰하게 되어 영광입니다. 캐주얼 게임의 급속한 발전에 따라, 카레이싱 장르 온라인게임 또한 각 업체들의 광범위한 주목을 받고 있습니다. 나인유닷컴은 잇따라 《Ray City Online》, 《Crazy Speed》 두 편의 카레이싱 온라인게임제품을 출시하였는데요, 현재 제품 동향에 대해 간단히 소개해주실 수 있습니까? 이 두 편의 제품의 홍보 및 확대는 어떠한 방식을 통해 전개되고 있습니까?

장디 : 《Ray City Online》의 클로즈베타 작업은 현재 이미 일정 기간 동안 진행되었으며, 온라인 상태가 양호한 편입니다. 《Crazy Speed》는 나인유닷컴이 자체 연구개발한 현실세계를 모방한 온라인 카레이싱 게임으로, 조만간 내부 테스트 활동을 시작할 것입니다. 나인유닷컴은 이러한 캐주얼 레이싱 온라인게임 홍보면에서 이미 성숙된 노하우를 보유하고 있으며, 출시 때가 되면 각 미디어를 통해 게이머들에게 게임 계정을 분배하고 각종 이벤트를 개최할 것입니다. 이러한 이벤트 등을 통해 게이머들이 최대한 빨리 이 두 편의 우수한 게임을 체험할 수 있도록 할 계획입니다.

기자 : 나인유닷컴은 《Ray City Online》 출시 때, 자동차업체와 합작과 함께 타 업종간의 합작 발전을 위해 노력할 계획이라고 들었습니다. 이 합작에는 어떠한 동기가 있었습니까? 나인유닷컴은 각각 어떠한 자동차업체와 합작을 전개할 예정입니까?

장디 : 우선, 저희가 보기에 중국 국내 게임시장에 아직 진정한 카레이싱 장르 게임은 없다고 생각했습니다. 이 게임이 이러한 시장의 공백을 메울 수 있을 것이라 생각했습니다. 카레이싱 게임 시장은 아직 거대하고 구체적인 발전 공간을 보유하고 있습니다. 《Ray City Online》은 속도만을 즐기는 단순 속도경기게임형식이 아니라, 속도경기인 동시에 MMORPG의 개념을 삼입하였습니다.

둘째로, 온라인게임의 유저층으로 볼 때 확대 가능성이 있습니다. 나인유닷컴의 기존 유저는 주로 청소년층이었으나 카레이싱게임의 출현으로 자동차에 흥미를 가지고 있는 더 많은 성인 유저들이 게이머가 되면서 유저층이 고연령대로 확대될 것입니다. 현재 나인유닷컴은 이미 상하이 따중, KIA, 푸조, 현대, Fiat, GM 등과 합작에 대해 협상 중에 있으며, 조만간 게임 속에서 이 업체들의 전속 모델을 보게 될 것이라 확신합니다.

기자 : 이번 각 대형 자동차 브랜드와의 합작은 게임산업에서 최초로 할 수 있는데 참고할 만한 곳이 없던 상황에서 나인유닷컴은 어느 방면에서 시작하여, 어떠한 합작 방식을 채택하였습니까?

장디 : 게임산업 내에서 자동차 브랜드와의 합작과 관련하여 참고할 만한 예는 거의 없었지만, 나인유닷컴은 제품 홍보 및 타 업종과의 합작분야에서 일관되게 사용하는 홍보 마케팅 방식을 보유하고 있었으며, 또한 방대한 관련 자원 지원 및 풍부한 게임 마케팅 경험을 통해 좋은 효과를 거둘 것이라 생각합니다. 현재 저희는 각 대형 자동차업체와 구체적인 합작 내용을 협의 중에 있습니다.

기자 : 게임 유저들에게나 자동차 애호가들에게나 이번 나인유닷컴과 자동차업체의 제휴는 기대할 만한 합작운영인데요. 이번 합작에 대해서 어떻게 생각하십니까? 나인유닷컴과 기존 자동차산업의 Win-Win 포인트는 어느 측면에서 발휘될 것이라고 생각하십니까?

장디 : 기존 자동차산업은 온라인게임산업과의 합작을 선택하였습니다. 나인유닷컴은 이번 합작을 통해 잠재된 소비층 및 고객 연령층을 확대하고, 자동차에 흥미를 가진 더 많은 청소년을 게이머의 대열에 흡수시킬 수 있었습니다. 자동차업계 기업을 위해서는 우수 브랜드 이미지 및 제품 전시 플랫폼을 제공할 것이며, 그들의 제품 삽입은 게임에 또 다른 신선한 활력을 불어넣을 것입니다. 또한 이번 합작은 기존의 TV, 평면광고 홍보 방식을 타파하여, 인터넷 및 온라인게임의 장점을 충분히 활용, 차세대 홍보 마케팅 수단 개척 측면에서 큰 의의가 있습니다. 캐주얼 게임시장에서 나인유닷컴은 현재 풍부한 노하우를 보유하고, 그를 통해 성공한 기업으로 자동차업체의 신뢰를 얻을 수 있었으며, 자동차 브랜드제품 홍보에도 우수한 역할을 할 것으로 생각합니다.

기자 : 나인유닷컴의 카레이싱 장르 게임제품과 자동차업체와의 합작 진행 후, 양측의 향후 발전 전망에 대해 말씀해 주십시오.

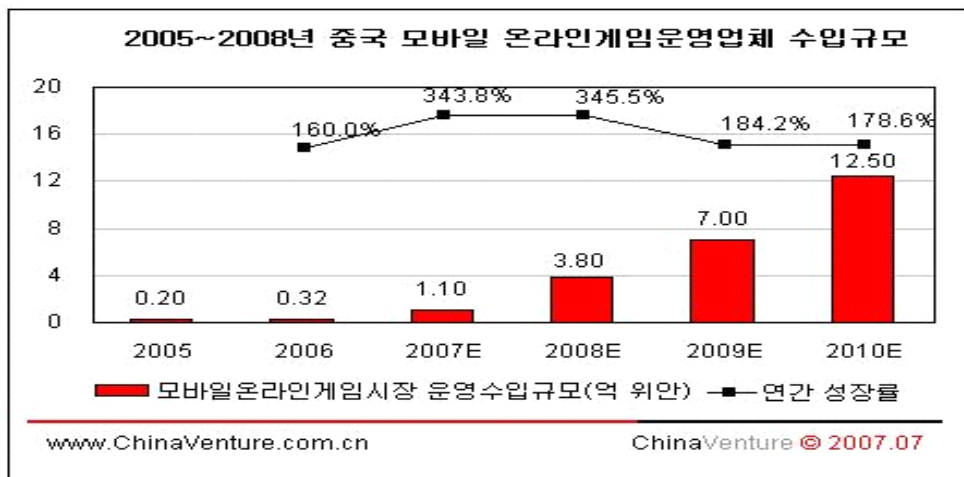
장디 : 현재 나인유닷컴과 자동차업체와의 합작은 진행 중에 있으며, 이미 정식 합작에 첫 발을 내딛은 상하이 따중에 대해 말하자면, 나인유닷컴과 상하이 따중의 강력한 제휴가 불러일으킬 브랜드 효과는 상당히 뛰어난 홍보 효과를 낳게 될 것이라 생각하며, 게임 속에서 평소에 익숙하였던 각양각색의 차종을 만날 수 있게끔 하여 게이머들에게는 친밀감을 고조시킬 것입니다. 또한 이번 합작을 통해 급속한 속도로 발전하고 있는 게임산업분야에서 나날이 커지고 있는 미디어 가치를 충분히 증명하였다고 생각 됩니다. 이번 합작을 통해 더욱 많은 업체들이 이 점을 인식, 점차 온라인게임과의 결합 방식을 통한 제품 광고에 참여 하게 될 것이라고 생각합니다.

기자 : 인터뷰에 감사드립니다.

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-10-08/1531216635.shtml>**2007년 모바일 온라인게임시장 영업수입 1.10억 위안 전망**

창업투자연구기구 China Venture는 최근 <China Venture 2007년 중국 모바일 온라인게임 산업 투자가치 연구보고>를 발표하였다. 이 보고서에 따르면, 2007년 중국 모바일 온라인게임 유저 및 제품 규모가 확대됨에 따라 모바일 온라인게임시장 영업수입은 1.10억 위안에 달할 전망이다. 2008년에도 고속 성장 추세를 유지, 2008년 영업수입은 3.80억 위안에 달할 것으로 예상된다.

보고서는 2003년과 2004년 중국 모바일 온라인게임업체들은 대부분 제품 연구개발 및 테스트 단계에 있었기 때문에 운영수입이 거의 없었다고 분석하였다. 2005년 중국 시장에 모바일 온라인게임제품이 상용화되기 시작한 후 모바일 온라인게임운영수입은 2,000만 위안을 기록하였으며, 2006년 중국 모바일 온라인게임 운영업체의 총수입규모는 3,200만 위안으로 증가율 160%를 기록하였다.



모바일 온라인게임 업무는 몇 년 간의 발전기를 거쳐 시장 규모가 점차 확대되고 있다. 유저들의 인지도 및 보급율이 점차 향상됨에 따라, 향후 게임산업의 새로운 성장포인트로 자리 잡을 전망이다. 모바일 게임의 향후 발전방향을 대표하는 모바일 온라인게임시장은 2008년~2009년 리스크 투자업체들의 광범위한 주목을 받게 될 것이다.

China Venture의 보고는 또 2002년~2007년 상반기 중국 모바일 게임시장에 대한 투자건수는 16건, 투자 금액은 6,100만 달러에 달한다고 밝혔다. 그 중 2004년과 2006년 중국 모바일게임시장의 리스크 투자는 절정기에 달했다. 2004년은 5건의 투자가 발생, 전체 건수의 31.3%를 차지하였으며, 투자금액은 1,700만 달러를 기록, 전체의 27.9%를 차지하였다. 2006년도에 발생한 투자는 모두 6건으로 전체 건수의 37.5%를 차지하였으며, 투자 금액은 3,300만 달러를 기록하여 전체 총투자금액의 54.1%를 차지하였다.



China Venture의 분석가는 2006년 제통안텅(触通安腾)과 장상밍주(掌上明珠)가 모바일온라인 게임 업무를 통해 수백만 달러의 투자금액을 획득한 것을 포함해 나머지 기업들도 모두 모바일 PC 게임을 통해 투자금액을 획득하였다고 밝혔다. 2007년 이전 모바일 온라인게임시장의 규모가 지나치게 작았으며, 무선 네트워크 환경의 제약 등의 한계 때문에 리스크 투자업체들의 대부분은 관망하는 태도를 나타내었다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48604/48621/6326324.html>

CGW China Game Weekly **China Game News**

2007 신규 미디어 및 게임 투자회, 10월 개최 예정

2007년 10월 26일 "2007 중국 신규 미디어 및 게임 프로젝트 투자회"가 상하이에서 개최될 예정이다. 이번 대회는 중국 비즈니스 릴레이션 플랫폼 쥐왕(聚网)과 팡창 캐피탈(方创资本)이 공동으로 주최한다.

편중 미디어(分众传媒)의 상장, 성따(盛大)의 고도성장은 중국 미디어 및 온라인게임의 혁신을 촉진 시켰다. 이 회사들은 나스닥에서 주가를 올리고 있으며, 무수한 중국내 국내 창업자들을 자극 시켰다. 현재 지엔강 미디어(健康传媒), 항메이 미디어(航美传媒), 쩡투(征途) 등의 회사들 또한 상장을 준비 중이다.

2006년 중국 신규 미디어 시장 총생산액은 1,140억 위안에 달했다. 핫이슈에 해당하는 온라인 미디어를 제외하고도, 사회 경제, 기술 및 인간 생활형태의 변화, 과학 기술의 끊임없는 혁신에 따라 더욱 많은 신규 미디어 형식이 출현할 것이라고 예상된다. 전자 잡지, IPTV, 모바일 신문, 브로드밴드, 동영상, 라디오, TV, 신문, 잡지, 옥외광고, 열차, 지하철, 버스 등의 미디어 형식은 이미 인류 생활의 대부분을 차지하고 있다. 2006년 중국 온라인게임산업은 신속한 발전을 이루어, 총생산액이 전년 동기 대비 73.5% 증가하였으며, 이 중 중국산 온라인게임시장이 64.8%를 차지하였

다.

중국의 거대한 시장 및 활발한 창업투자 분위기는 상당수의 신규 미디어와 온라인게임 회사의 창업붐을 일으켰으며, 투자자들이 신규 미디어 및 게임 분야에 잇따라 참여 하게끔 하였다. 그러나 수면 위로 부상한 프로젝트들은 빙산의 일각에 불과하며, 거대한 잠재력을 지닌 더 많은 프로젝트들은 아직 준비 단계에 있다. 2007 중국 신규 미디어 및 게임 프로젝트 투자회는 수많은 신규 미디어 및 온라인게임 투자 회사들이 함께 모여 창업팀들과 의사소통을 진행하는 기회를 제공할 예정이다.

광황 캐피탈 대표 우명화(吴明华)의 소개에 따르면, 이번 회의는 창업팀과 투자자 간의 일대일 면담 방식을 위주로 하고 있으며, 우수 프로젝트 공개 일정을 통해 투자 회사와 창업팀 양측의 교류의 장을 제공할 예정이다.

이번 회의는 프로젝트 교섭 성공률을 향상시키기 위해, 비 업계관계자들에게는 비공개로 진행될 예정이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6320575.html>

광위화샤, 항저우 신규 온라인게임 《쟁빠티엔샤/争霸天下/쟁패천하》 대리 운영

《쟁빠티엔샤》는 항저우 아오텐 과기(杭州傲天科技)가 2년 동안 심혈을 기울여 제작하였으며, 베이징 광위화샤(北京光宇华夏)가 대리 운영하는 중국 고유 스타일의 2D 중국산 온라인게임이다. 이 게임은 깨끗하고 실제적인 중국 고대 분위기의 화면, 간편한 조작법 등을 통해 게이머들에게 풍부하고 다채로운 게임 세계를 제공한다.

‘아오텐 과기’는 중국 게임 유저들에게 가장 우수한 제품을 제공할 것이라는 취지로 이번 2D 제품에 더욱 심혈을 기울였으며, 《쟁패천하》는 초기 개발 및 테스트 단계부터 끊임없이 주목을 받아왔다. 중국 유명회사인 베이징 광위화샤가, 대리 운영한 라운드식 온라인게임제품 《원다오/问道/문도》는 이미 65만 동점자수라는 대기록을 수립하였다. 이번 합작의 취지는 양측이 향후 중국산 최우수 온라인게임 창조를 위해 함께 노력하는 데 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-09-28/20070928161111344,1.shtml>

《완우티엔샤/乱武天下/난무천하》 중국 격투온라인게임 브랜드 창조

현재, 성따 온라인은 각 미디어에 자사제품인 세계 최초 중국 자체개발 코믹 액션 온라인게임 《완우티엔샤/乱武天下/난무천하》가 2007년 10월 12일 2차 테스트를 실시함을 발표하였다.



순수 격투분야는 과거부터 일본문화권의 영향 아래 있었다. 스트리트 파이터부터 킹 오브 파이터까지 중국 게임 유저들은 대체로 일본 계열 게임 속에서 성장, 조작 방법 및 게임관이 이미 일본게임에 익숙해져 있다. PC게임 시대가 점차 온라인게임 시대화 됨에 따라 수많은 온라인게임들이 출시되고 있으나, 게이머들을 만족시킬만한 격투 게임은 아직 출시되지 않고 있다. 또한 게이머들은 온라인게임은 플레이어 네트워크를 상호 연결시킨 아케이드 게임기에 불과하다고 말하고 있다.

이러한 상황에서 최근 각 미디어에 등장한 《난무천하》의 격투 스크린샷과 동영상은 수많은 격투 커뮤니티의 주목을 받았으며, 《난무천하》의 공식 사이트 게시판은 게이머들의 격투에 대한 심도 있는 토론으로 가득 찼다.

《난무천하》격투 시스템은 모두 중국 개발인력들이 개발한 것으로 자체 저작권을 보유하고 있으며 세계 선진 "액션 포착 시스템"을 채택하고 있다. 또한 유명 코치들과 무술 연예인들을 초빙, 액션 동작을 다량 확보, 격투 액션의 원활성과 현실성을 강조하였다. 이 게임의 각 캐릭터는 모두 독특한 필살기를 보유, 게이머들의 만족도를 더욱 향상시켰다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-09/20071009091537414,1.shtml>

King soft, 온라인게임기업으로 전환 후 상장

중국 소프트웨어기업의 선두King soft(金山)는 19년간의 기다림, 8년간의 준비과정 및 모델전환 끝에 소프트웨어기업이 아닌 온라인게임기업의 신분으로 홍콩 증시에 상장되었다.

1990년대 King soft는 "중국의 마이크로소프트"라는 이름으로 업계의 주목을 받았으며, 소프트웨어 관련 업무에서 괄목할만한 발전을 이룩하였다. 1999년부터 상장 준비를 시작, King soft의 주요 소프트웨어제품을 통해 시장 발전을 주도하였다.

그러나 인터넷의 급속한 성장속도와 비해, 소프트웨어 분야는 자본 및 이윤의 압박 속에 주요 업무에서 뒷전으로 밀려나고 말았다.

현재 투자자들 앞에 나타난 King soft는 이미 완전한 온라인게임업체로, King soft의 대표 레이전(雷军)은 홍콩 증시에는 아직 없는 순수 온라인게임기업 개념 주식의 공백을 메울 수 있을 것으로 기대된다고 말했다.

온라인게임은 소프트웨어 분야와 비교할 때 비교적 순조로운 편이다. 투자자들은 이미 성파의 성공에 대해 잘 알고 있으며, 중국 IT 산업에 앞 다투어 뛰어든 투자자들은 너도나도 온라인게임을 찾고 있다. 이러한 투자자들은 소프트웨어 산업의 전망에는 전혀 관심이 없다.

King soft 또한 일찍부터 모델 전환을 시작하였으며, 게임 분야 업무를 통한 수입은 지속적으로 상승해 전체의 60% 이상을 차지하기에 이르렀다.

그러나 레이전은 소프트웨어를 포기할 생각은 없으며, 자신과 투자자들은 여전히 소프트웨어 분야의 잠재력을 중시하고 있다고 강조하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6352766.html>

온라인게임 《쥘런/巨人/거인》 두 가지 버전 클로즈베타 실시

상하이 쟁투(征途)는 최근 이 회사가 자체 개발한 두 번째 제품 2.5D 온라인게임 《쥘런/巨人/거인》이 9월 28일 "두 가지 버전" 클로즈베타 테스트 진행을 시작하였다고 발표하였다.

게임업무위원회 및 IDC의 연합 조사에 따르면, 2006년 중국 자체 개발 온라인게임은 강력한 경쟁 우위를 보유하며 중국 국내시장의 호황 및 정책의 지원 등의 영향 아래 이미 중국 시장의 주요 위치를 차지하였다. 자체 연구개발 능력 없이 해외제품 대리운명을 통한 경영 방식은 점차 도전에 직면하고 있다.

《거인》프로젝트의 총책임자에 따르면, 《거인》은 현대 대규모 전쟁을 소재로 한 온라인게임이며 다수의 캐주얼 게임적인 요소 또한 포함하고 있다고 한다. 또한 《거인》의 새로운 특징 중 하나는 이 게임이 업계 최초로 두 가지 각각 다른 버전의 클로즈베타를 실시, 게이머들에게 직접 게임의 기획 및 평가에 참여하도록 하여 게이머들의 의견에 따라 최종적으로 어느 버전을 선택할지 결정한다는 점이다. 《거인》의 알파 테스트에 참가한 게이머들에 따르면, 《거인》은 초대형 해상, 대륙, 공중전 체계로 최신 직업 및 스킬 등을 보유하고 있어 새로운 게임 경험을 제공한다고 한다.

쟁투의 대표 스위쭈(史玉柱)는 올해 China Joy 석상에서 《거인》은 향후 최신 게임법과 풍부한 게임 요소들을 창조, 2008년 중국에서 가장 인기 있는 게임이 될 것이라고 자신하였다. 또한 쟁투는 곧 "쥘런(巨人)"으로 개명할 예정이다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-10/20071011071925.html>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-40)

순위	게임 명 칭	게임유형
1	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP

2	씨엔씨엔치샤판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
3	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
4	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
5	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
6	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
7	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
8	잉송찬슈어(英雄传说 / 영웅전설)	RP
9	티엔탕II (天堂 II / 리니지 2)	MMORP
10	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP

(2007年10月01日 ~ 10月 07日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-10-11/1035217133.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔씨엔치샤판OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
2	-	씨엔샤칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	-	창티엔(苍天 / 창천)
5	-	취웨즈젠(卓越之剑GE / 탁월지검)
6	-	시엔징찬슈2(仙境传说2 / RO2)
7	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
8	-	펑훤즈뤄(风火之旅 / 풍화지여)
9	-	허진판지(合金战纪 / 합금전기)
10	11↑	이치당치엔(一骑当千 / 일기당천)

11	13↑	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)
12	14↑	머리바오베이2(魔力宝贝II / 마력보배2)
13	15↑	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
14	16↑	이티엔지엔위투롱따오(倚天剑与屠龙刀/의천검과 도룡도)
15	18↑	전·싼귀우쌍 (真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
16	17↑	루라이션장(如来神掌 / 여래신장)
17	19↑	웨이우두쥘(唯舞独尊 / 유무독존)
18	20↑	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)
19	新	스훤성(死或生 / 사혹생)
20	新	공푸스제(功夫世界 / 공부세계)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-08/20071008113636366.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

광저우 지아인 통신유한공사(广州佳音通讯有限公司)

광저우시 지아인 통신유한공사(广州佳音通讯有限公司)는 리신기업(立信企业) 자회사의 하나로 1993년에 설립되었다. 이 회사의 주요 업무는 인터넷 및 모바일 엔터테인먼트 서비스, 데이터 업무, 부가 서비스 및 콘텐츠 서비스 등이다. 본 회사는 설립 초기부터 자금 관리, 인력에 중점을 두고, 회사의 종합 목표를 위해 건실한 기초를 다지고 있다.

회사개관

지아인은 중국 국내 시장을 타겟으로 자체적으로 보유하고 있는 여러 자원을 이용하여 신속히 발전, 중국 최대 모바일 및 인터넷 부가가치 서비스 업무, 게임 엔터테인먼트 서비스 제공업체로 부상하였다. 지아인이 제공하는 서비스는 중국 및 전세계의 엔터테인먼트 시장을 주도할 것이며, 지아인은 실생활 및 사회 속에서 서로 상호 교류, 소통하는 점이지대 역할을 할 것이다.

향후목표

지아인은 중국 최우수 온라인게임 업체, 엔터테인먼트 서비스업체, 전세계 최대 모바일게임

업체, 무선 데이터 부가 서비스 제공업체를 목표로 노력하고 있다.

- ▶ 설립일자 : 1993년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발 및 운영
- ▶ 회사연락처
주 소 : 广州市 广州大南道 368号
전 화 : 021-63203586(86-20) 87116543
팩 스 : (86-20) 87116108
홈페이지 : www.2510.com



자료: <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/mobilegames/company/308.shtml>

CGW China Game Weekly **New Game 소개**

《띠귀쥬치/帝国崛起/제국굴기》



- 게임 이름 : 띠귀쥬치(帝国崛起 / 제국굴기)
- 게임 종류 : SLG 전략
- 게임 특징 : 전략 경영
- 개발 업체 : 쯙청세쥬(众诚协作)
- 운영 업체 : 51wan
- 공식 사이트: www.51wan.com
- 현황 : 2007년 10월 16일 클로즈베타 테스트

《띠귀쥬치/帝国崛起/제국굴기》는 대형 전략장르 웹페이지 게임으로 중세 세계 형세를 참조하여 개발하였으며, 10종에 달하는 중세 문명을 제공, 게이머들이 자유롭게 선택할 수 있다. 게이머들은 한 명의 제국 군주로서 자신이 선택한 문명의 특색을 이용, 자신의 제국을 관리하고 발전시켜나갈 수 있다. 게임 속에서 게이머는 자신의 백성을 파견하여 더욱 많은 영토를 찾도록 할 수 있으며, 각종 건축물들을 지을 수 있다. 또한 자신의 백성을 정예부대로 훈련시킬 수 있으며, 각종 과학기술을 발전시켜 자신의 제국을 더욱 부강하게 만들 수 있다.

게이머들은 민족을 선택하고 영웅을 모집하는 동시에 그들의 각기 다른 특징들을 세심하게 고려, 선택해야 한다. 이는 게이머들의 게임 진행에 직접적인 영향을 미칠 것이다. 10여개의 문명의 특징은 각각 다르며, 공식 사이트측은 현재까지 중국, 예만, 터키 등만을 발표한 상태이다. 각 문명은 전쟁분야에서 치중하는 포인트도 각기 달라, 공격에 능한 민족, 방어체계가 우수한 민족, 교묘한 전술 사용이 용이한 민족 등 게이머들은 다양한 특성에 따라 종족을 선택할 수 있다.

게임 속 전투는 전략 전술 운용 또한 고려해야 한다. 각 민족마다 우수한 스킬 등이 틀리며, 장단점을 보유하고 있다. 레벨업과 관련된 스킬 포인트 분배 또한 게이머들이 고려해야 할 부분이다. 게임 진행과정에서 어떠한 정치적 성향도 띠지 않는 은거한 종립 민족들 또한 등장할 것인데, 게이머들이 그들의 도움을 획득할 수 있다면, 무역, 연맹, 전쟁, 임무 완성 등 측면에서 큰 도움이 될 것이다.

게이머들의 가장 주된 임무는 전투 중에 성장하여 진정한 제왕이 되는 것이다. 게이머들은 게임 내 광활한 지역에서 고대 유적, 성전 등을 끊임없이 탐색해야 하며, 이를 통해 최상급 무기, 재물 등을 찾아내게 되면 게이머들은 더욱 부강해지게 될 것이다. 게이머들은 전쟁 승리를 통해 획득하는 경험치 및 게임과 연관된 자원 영토, 제국 레벨 상승을 통해 자신만의 세계 질서를 수립할 수 있으며, 자신의 군대를 훈련시킬 수 있다. 게이머의 레벨이 제왕으로 상승될 때, 수하 영웅들은 막강한 위력의 무장 스킬을 활성화 시킬 수 있으며, 이렇게 활성화된 무장들은 전투 중에서 매우 중요한 역할을 하게 된다.

《제국굴기》는 SLG와 RPG의 결합을 통해 게이머들에게 더욱 독특한 게임 체험을 제공할 것이다. 또한 주요 과정 외 수많은 부가 임무 등을 설정한 다각도의 설계는 게이머들에게 더욱 신선한 느낌을 제공할 것이다. 이 게임이 제공하는 200여 종의 무장 전용 아이템, 70 종의 건축물, 10대 민족의 주요 성지간의 전혀 다른 스타일, 뛰어난 음향 및 시각효과 등은 또 다른 매력으로 작용할 것이다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-09-27/20070927074419878.shtml>



법률 및 정책

중국 미성년자 왕마이 프로젝트 신장(新疆)지역 활동 개시


중국 공산주의 청년단 중앙위원회, 중앙문명사무실, 국무원 신문사무실 등의 부서가 지휘하고 중국 공산당 신장구역위원회 선전부, 공산주의 청년단 신장구역위원회 등의 부서가 주최하는 "중국 미성년자 왕마이 프로젝트 신장지역 활동(中国未成年人网脉)이 9월 29일 우루무치(乌鲁木齐)에서 정식으로 시작되었다.

미성년자 온라인게임중독현상, 부도덕한 채팅 등의 두드러진 문제점을 타깃으로 하는 "왕마이 프로젝트"는 인터넷 문명 공약 준수, 인터넷 문명의 선구자 등을 주제로 전개되는 일련의 활동으로, 다수의 전문가를 초빙하여 심리, 생리, 기술, 콘텐츠 등 분야를 중심으로 학생과 학부모에게 인터넷의 올바른 사용법 관련 학습, 생활, 여가생활에 대한 자문 및 효과적인 제의 등의 강좌를 제공할 예정이다.

또한 학교 및 현지 미성년자 활동 밀집구역에 사진 전시회를 열 예정이며, 학교 및 해당지역에 "미성년자 왕마이 프로젝트" 활동 센터를 건립, "왕마이 프로젝트"의 확대를 추진할 계획이다. 또한 이러한 센터를 통해 미성년자에게 개방된 건전한 플랫폼 및 네트워크 공간을 제공할 예정이

다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6331229.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