

# 제244호

2007. 11. 05

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국 캐주얼 온라인게임의 새로운 발전 아이디어
- 《쟁투/征途/정도》, 해외 퍼블리싱 핫이슈 온라인게임으로 부상

## China Game News

- 제2회 중국 베이징 세계문화창의산업 박람회
- 성따(盛大), 중국문화를 통한 해외게임시장 점유 추진
- SOHU(搜狐) 2007년도 3/4분기 온라인게임분야 수입 473% 성장
- 중국산 SF온라인게임 신작 《헤이안도우스/黑暗斗士/흑암투사》

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-42)
- 중국 온라인게임 기대작

## Game 회사 소개

- 흥신 소프트웨어(重庆宏信软件)

## New Game 소개

- 《진빠오화반/劲爆滑板/Extreme Skate Online》

## 법률 및 정책

- 2008년 1월 1일부터 시닝(西宁)지역 PC방 동일 세율 적용



## 중국 캐주얼 온라인게임의 새로운 발전 아이디어

## 카툰스타일 레이싱게임의 문화영역과의 결합

2006년 중국 온라인게임시장에 대한 보고서에 따르면, 중국 온라인게임 유저는 3,112만 명을 넘어섰으며, 주로 18~30세 연령층에 집중되어 있다. 또한 일평균 2~3시간 또는 1시간 이하 온라인게임을 즐기는 유저들이 절대다수를 차지, 전체의 63.5%를 기록하였으며, 월평균 50위안 이하를 소비하는 유저는 전체의 73%를 차지하였다. 이러한 데이터를 종합해 볼 때, 중국 온라인게임시장은 이미 성숙기에 접어들고 있으며, 대다수 핵심 유저들의 요구를 만족시킨 후 점차 일반인 계층으로 확대되기 시작, 캐주얼화 온라인게임의 새로운 시대가 열리고 있음을 알 수 있다.

온라인게임의 캐주얼화는 세계적인 게임산업 발전의 거대한 추세로, 온라인게임이 핵심 게이머들을 소비층으로 했던 시대에서 일반인 계층을 대상으로 더욱 광범위하게 확대해나가고 있음을 의미한다. 기존의 온라인게임은 게이머들의 게임에 대한 밀착도 유지 및 더 많은 게임 접속시간 달성을 목표로 하였다. 이러한 경쟁전략은 온라인게임이 일반인 계층으로 확대되어가는 과정에서 난관에 부딪히고 있다.

온라인게임에 대한 밀착도 및 게임 접속시간 강조 위주의 기존 온라인게임은 게이머들의 게임 접속시간 및 정력 투입에 대한 요구가 비교적 높은 편이다. 그러나 대다수 일반인들은 일이 바쁘고 여가시간이 비교적 짧기 때문에 하루에 심지어 8시간 이상을 투자해야하는 MMORPG같은 게임을 즐기기가 매우 어렵다. 따라서 기존 온라인게임은 핵심 게이머의 수량이 일정 규모에 달하고 난 뒤, 이러한 일반인 계층으로 확대, 지속 성장하기가 매우 어려운 실정이다. 또한 몬스터를 죽이는 게임 내용도 한계가 있어, 여성 혹은 중노년 계층에 대한 흡인력이 매우 부족한 실정이다.

학업, 직장 관련 시간 및 정력 등의 과도한 사용, 게임에 나타나는 폭력, 음란 관련 콘텐츠 등이 야기하는 사회에 대한 각종 악영향도 무시할 수 없다. 따라서 중국 온라인게임시장은 이러한 문제, 난관 등에 직면한 후, 캐주얼 게임의 방향으로 발전하기 시작하는 추세이다. 캐주얼 게임은 일반인 계층으로 확대 발전이 가능, 동접자수 증가가 쉬우며, 일반인 계층이 원하고 있는 짧은 플레이시간이라는 요구를 만족시킬 수 있다.

중국의 캐주얼화 온라인게임은 2005년부터 주목받기 시작, 현재 이미 일정 수준이상의 규모로 발전, 뮤직 장르, 레이싱 장르, 스포츠 및 격투 장르, 두뇌개발 장르 등 다양한 게임 유형을 출시하였다. 이러한 게임들은 모두 입문이 쉽고, 플레이 시간이 짧으며, 유행성 및 오락성이 강하다는 장점으로 인해 수많은 게이머들을 흡수하였으며, 특히 여유 시간이 비교적 짧은 직장인들의 사랑을 받고 있다. 수많은 캐주얼화 온라인게임 유형 중에서 뮤직 장르와 레이싱 장르는 특히 더욱 많은 사랑을 받으며 절대적인 시장 점유율을 자랑하고 있다.

뮤직 장르는 젊은 층의 게임 유형으로 유행 음악, 댄스 등의 유행 요소들을 통해 비교적 쉽게 젊은 층을 파고들 수 있으며, 레이싱 장르는 속도감, 스릴감, 고난이도 기술이 주는 조작감이 이

게임이 환영받는 이유이다. 더 나아가, 레이싱 장르는 게임 스타일에 따라 두 종류—현실 모방과 카툰 스타일—로 나눌 수 있다. 이 두 종류가 흡수하는 유저층은 각기 달라 현실 모방류는 주로 카 레이싱 게임에서 현실과 같은 스릴감을 찾고자 하는 젊은 남성층이 주유저층이며, 카툰 스타일은 색채가 화려하고, 판타지 카툰 스타일의 화면과 음악, 과장되고 코믹하지만 일정하게 요구되는 기술적인 관문 통과 설계는 수많은 게이머들을 흡수하였다.

카툰 스타일의 주요 타겟은 여성 및 젊은 게이머들이다. 흥미로운 점은 중국 온라인게임회사들이 일제히 약속이라도 한 듯이 카툰 스타일 레이싱 게임 제작 및 운영에 나서고 있다는 점이다. 이는 시뮬레이션 레이싱 게임의 제작 요구조건이 비교적 높고, 또한 현실감을 위해서 각종 진짜 자동차 브랜드 제품을 사용하다보면 로열티를 지불, 제작 단가가 상승하기 때문이다. 또한 고급 특수 효과 등으로 인해 컴퓨터 사양에 대한 요구가 높아져서 저사양 컴퓨터를 주요 플랫폼으로 사용하고 있는 중국 온라인게임의 현황에 맞지 않기 때문이다. 그러나 카툰 스타일 레이싱 게임은 이러한 문제들을 완화시킬 수 있을 뿐 아니라, 판타스틱하고 화려한 동화 스타일로 대량의 여성 게이머 및 젊은 게이머들의 사랑을 받을 수 있다. 따라서 캐주얼화 발전의 선택으로 카툰 스타일 레이싱 게임을 선택하는 것은 분명 현재 중국 온라인게임의 현황에 대한 심도 있는 고찰을 통해 얻은 결론일 것이다.

#### 우수 카툰 스타일 레이싱 게임들의 공통요소

우선, 인기 급상승 중인 스타 캐릭터, 화려하고 다양한 그래픽 스타일을 포함하고 있으며 귀를 자극하는 신나는 배경 음악, 과장되며 코믹한 관문 설계, 안정되고 원활한 게임 진행 등을 그 특징으로 한다. 그 중, 캐릭터, 화면 및 음악은 게임의 인문 분야에 속하며 게이머들을 우선적으로 흡수, 게이머들에게 게임에 대한 첫인상을 남기는 선결 요소에 속한다. 또한 게이머들이 게임을 지속할지 판단하는 근거가 된다. 관문 설계와 게임 운영은 게임회사의 연구개발능력 및 운영수준을 시험하는 잣대로 기술 분야에 속하며, 게이머들이 게임에 대해 얼마나 장기간 지속적이며 안정적으로 흥미를 유지하는지와 관련된 핵심 요소이다.

현재 중국 온라인게임회사는 기술의 현지화 작업을 대부분 완료하였으며, 중국 게임 프로그래머들은 이미 게임의 핵심 엔진 개발을 담당할 수 있는 수준에 도달하였다. 또한 그래픽, 네트워크 프로그래밍 수준 또한 세계 선진 수준이며, 다년간의 운영 경험 또한 온라인게임의 안정적인 운영을 보증한다. 따라서 카툰 스타일 레이싱 게임에 대해 보면, 기술적인 측면은 그리 큰 문제가 되지 않는다. 그러나 게임의 문화적인 요소는 단기간 내 완성할 수 있는 것이 아니며, 문화적인 요소가 부족한 온라인게임은 콘텐츠 면에서 지나치게 단순하거나 지속적인 흡입력이 없게 된다.

문화적인 요소들의 누적은 장기적인 과정으로, 기타 분야 문화제품들과 내용면에서 협력을 전개하는 것이 발전을 위한 새로운 아이디어로 떠오르고 있다. 캐주얼화 온라인게임은 주로 매일 소량의 시간을 투자, 게임을 즐기는 캐주얼 게이머들을 대상으로 하고 있다. 이러한 게이머들은 게임 자체의 세계 설정, 역사문화배경설정 등에 대한 관심이 적은 편이나, 그들에게 익숙한 문화제품에 대해서는 많은 관심을 나타내기 때문에, 이러한 게이머들에게 익숙한 문화제품을 배경으로 한 게임을 제작한다면 두 배의 효과를 거두게 될 것이다.

중국 온라인게임산업의 선두기업 성파(盛大)는 이러한 캐주얼 레이싱 게임의 특징에 기초, 2

년 전 이미 세계적으로 거대한 영향력을 미치고 있는 문화 합작 파트너를 모색하기 시작하였으며 또한 기술 분야에서 자체 연구개발 혁신, 문화 분야에서 다양한 합작을 전개하며 게임 발전의 새로운 아이디어를 창출하고 있다. 이렇게 탄생한 것이 상하이 성따와 미국 월트 디즈니의 합작으로, 캐주얼 카툰 스타일 레이싱 게임 《디즈니 매직보드/迪士尼魔幻飞板》가 양사의 제휴 속에서 제작되었다.

미국 문화의 상징이며, 예술 보급의 대표인 월트 디즈니사는 세계적으로 거대한 영향력을 지니고 있으며, 산하 수많은 영화, 애니메이션 제품들로 인지도가 매우 높은 회사이다. 월트 디즈니사는 중국 개혁 개방 이후 중국에 최초로 진출한 일련의 회사들 중 하나로 중국 진입 20여년의 역사를 지니고 있다. 이는 중국 온라인게임시장에서 가장 많은 부분을 차지하고 있는 유저층 18~30세 유저들과 함께 성장 해왔다는 뜻이다. 따라서 월트 디즈니의 캐릭터와 애니메이션은 이 연령층에게 거대한 문화적 영향력을 끼칠 수 있다.

이번 합작의 또 다른 주체인 성따 온라인은 밖으로는 월트 디즈니 애니메이션 캐릭터의 세계적인 브랜드효과 및 문화영향력에 힘입어 세계로 진출, 중국 온라인게임의 세계화 발전의 선구자가 되며 안으로는, 디즈니 애니메이션 캐릭터가 20여 년간 쌓아온 인기 등을 활용, 더 많은 사람들에게 캐주얼 레이싱 온라인게임의 매력을 발산할 계획이다. 성따가 온라인게임과 문화 분야를 합작하여 펼치는 새로운 시도는 중국 국내 온라인게임 자체 개발의 새로운 방향이 될 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-10-15/1147217602.shtml>

## 《쟁투/征途/정도》, 해외 퍼블리싱 핫이슈 온라인게임으로 부상

쥘런 네트워크(巨人网络, 구 쟁투 네트워크)는 11월 초 뉴욕 증권거래소에 상장할 계획이다. 중국 최초로 세계에서 가장 오래되었으며, 가장 엄격한 심사를 자랑하는 최대 규모 증시에 진입하는 첫 IT 기업이 될 예정이다.

쥘런 네트워크는 자본 시장에서 열렬히 환영받고 있으며, 산하 주력 제품인 《쟁투/征途/정도》 또한 업계에서 다방면으로 주목받고 있다. 소식에 따르면, 현재 이미 유럽 미국, 일본, 한국, 베트남 등 국가의 다수의 온라인게임 운영업체들이 《정도》를 수입할 의사가 있다고 한다. 그렇다면, 《정도》의 어떤 특징이 이와 같이 해외 운영업체들의 관심을 끌게 된 것일까?

### 인성화된 설계와 조작방식

해외 온라인게임의 설계는 일반적으로 매우 번거로우며, 조작방식 또한 복잡하여 게이머들을 피곤하게 한다. 《정도》는 이렇게 게이머들을 번거롭게 하는 설계를 과감히 개선, 혁신적으로 더욱 인성화된 "자동화" 조작방식을 설계, 해외 게이머들에게 독특한 체험을 제공할 수 있다.

자동 길 찾기, 자동 몬스터 사냥, 자동 아이템 줍기, 자동 스킬 사용 등의 설계는 게이머들의 양손을 해방시켜 게이머들이 커피를 마시며 게임을 즐길 수 있고, 심지어는 자연서도 레벨을 향상

시킬 수 있다.

NPC 자동검색, 퀘스트 임무 알리미 등 기타 인성화된 설계를 통해 게이머들은 더 이상 NPC를 찾고, 퀘스트를 하느라 머리 아프지 않아도 된다. 또한 다양한 시스템을 통해 장시간 게임에 접속할 수 없는 게이머들을 대상으로 캐릭터가 오프라인일 경우에도 레벨업이 가능하도록 하였다.

### 고갈되지 않는 다양한 게임방법

해외 게임은 일반적으로 몇 가지 독특한 게임방법으로 인해 인기를 끌지만 시간이 길어질수록 게임방법이 단조롭다는 문제점이 드러나게 된다. 한국 온라인게임이 바로 그러한 경우이다.

《정도》는 온라인게임의 백과사전이라고 칭해지며, 각종 게임의 흥미로운 게임방법을 흡수, 게이머들이 재미있다고 느끼는 게임방법이라면 모두 게임 속에 삼입하는 과감한 전략을 채택하였다. 《정도》는 PK, 캐주얼, 경영, 두뇌개발 등 다양한 유형의 게임방법을 모두 포함, 천여 종에 이르는 풍부한 게임방법을 자랑한다. 격렬하고 스릴 넘치는 만인 전쟁, 가볍게 즐길 수 있는 온천욕, 별장수리 시스템, 길드 설립, 주식 투자, 노점상 등 다양한 시스템이 가득하다.

### 세계 선진 서버 기술

《정도》의 서버 기술은 세계에서 선두 위치에 있다. 일반 게임은 각 서버 당 최대 4천 명 정도만 수용할 수 있으나, 《정도》가 채택한 선진 서버 기술은 10개의 서버를 하나의 서버조로 연합 구성, 하나의 게임 구역 당 최대 4만 명이 동시 접속할 수 있도록 하였다.

또한 《정도》는 "무구역경계" 기술을 최초로 개발, 서버 구역간의 한계를 타파, 모든 게임구역의 게이머들이 자유롭게 이동할 수 있으며, 번거로운 절차를 거칠 필요 없이 NPC와의 대화 한 번이면 이동할 수 있도록 하였다.

초대형 서버용량은 게이머들에게 만인전쟁 등 스릴 넘치는 게임을 즐길 수 있도록 하였으며, "무구역경계"기술은 온라인게임의 인터랙티브적인 특성이 최대한 발휘될 수 있도록 하였다.

### 깊이 있는 중국 문화

중국의 5천년 문화는 세계인들의 주목을 받고 있다. 중국산 온라인게임의 선두주자인 《정도》의 깊이 있는 중국 문화는 게이머들의 주목을 받는 주요 특징이다.

《정도》는 중국 특색의 건축물 외에도 다양한 중국 문화의 대표적인 특징을 삼입, 도가, 법가, 유가 등의 사상이 게이머들이 레벨업하는 과정에 포함되어 있으며 게임 콘텐츠에 있어서도 다양한 중국의 민족문화를 삼입하였다.

### 이윤창출 - 운영업체의 유일한 목표

해외 운영업체들이 《정도》를 퍼블리싱 하고자 하는 주요 원인은 《정도》를 통해 거대한 이

윤을 창출할 수 있기 때문일 것이다.

중국 시장에서 《정도》는 이미 성공한 게임임을 증명하였으며, 뛰어난 게임성은 《정도》가 전세계에서 세 번째로 동점자수 100만을 돌파한 게임으로 부상할 수 있도록 하였다. 인성화된 조작 방식, 다양한 게임방법, 선진 서버 기술 및 깊이 있는 중국 문화는 《정도》가 해외시장에서 성공할 수 있는 조건을 갖출 수 있도록 하였다.

줘런 네트워크가 가격 인하 조치를 취한 후, 게이머들이 《정도》에서 쓰는 비용은 이미 기타 게임에 비해 훨씬 저렴해졌으나, 《정도》가 해외에서 성공을 거둔다면, 방대한 유저수량이 퍼블리싱 업체의 거대한 이윤을 보장할 수 있을 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-10-23/1010218800.shtml>



## China Game News

### 제2회 중국 베이징 세계문화창의산업 박람회

제2회 중국 베이징 세계문화창의산업 박람회(中国北京国际文化创意产业博览会)는 중국 문화부, 국가 방송영화TV총국, 중국 신문출판총서와 베이징 인민정부가 주최, 11월 8일~11일까지 개최된다.

이번 박람회의 애니메이션 게임 프로젝트 소개회는 중국 베이징 세계문화창의산업 박람회 조직위원회 사무실, 베이징시 신문출판국, 베이징 디지털 엔터테인먼트산업 시범기지가 주최하며, 중국 국내외에서 다수의 리스크 투자기구 및 사회자본기구 등이 참석할 예정으로 국내외 투자자금과 우수 프로젝트 간 교류가 진행될 예정이다. 이번 박람회 및 게임 애니메이션산업 프로젝트 소개회를 통한 더 많은 기회와 협력은 중국 국내 애니메이션, 온라인게임산업의 안정적이며 건강한 발전을 촉진할 것이며, 투자자와 애니메이션 온라인게임 프로젝트 기획측 사이의 교류에 각종 편의를 제공하게 될 것이다.

이번 박람회 게임 애니메이션 프로젝트 소개회는 관련 프로젝트를 집중적으로 대중들에게 소개 및 전시할 계획이며, 프로젝트측과 투자자측의 직접적인 교류와 의사소통을 통해 애니메이션 온라인게임산업의 발전에 적극적인 추진 작용을 할 것으로 보인다. 또한 중국 애니메이션 온라인게임산업의 발전 현황에 착안, 정부 관련 부문 책임자, 애니메이션 온라인게임산업 중국 국내외 유명 기업 및 인사를 초빙하여 대중들이 공통적으로 관심을 나타내고 있는 융자, 홍보, 기술혁신, 경영관리 및 산업협력 등 문제에 대해 토론을 진행할 계획이다.

중국 국내 TV, 신문, 라디오, 인터넷 등 약 100 곳의 매스컴들 또한 이번 박람회에 대해 보도할 예정이다. 이번 박람회 애니메이션 게임 프로젝트 소개회의 하이라이트는 관련 정부 주관 부문의 지원 하에 최초로 중국 국내외 다수 리스크 투자기구 및 약 100곳의 인터넷 매체가 함께 구축하는 산업교류플랫폼으로, 애니메이션 온라인게임, 문화창의, 디지털 엔터테인먼트산업 프로젝트측

및 투자자본측에 산업 통합 비즈니스 마케팅 홍보 플랫폼을 제공할 예정이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48604/48624/6412726.html>

## 성따(盛大), 중국문화를 통한 해외게임시장 점유 추진

중국 국내 최대 온라인게임 운영업체 성따(盛大)는 조만간 자체 지적재산권을 보유하고 있는 4편의 최신 게임을 한꺼번에 출시할 계획이다. 성따 네트워크 CEO 천티엔치아오(陈天桥)는 중국 온라인게임산업은 향후 몇 년간 해외로 진출, 해외게임 엔터테인먼트 시장을 노릴 기회가 있을 것이며, 게임제품이 중국 문화적 특색을 보유하고 있는지 여부와 "지적 재산권" 보유 여부가 성공의 관건이 될 것이라고 밝혔다.

성따가 10월 25일 개최된 제5회 중국 세계 인터넷문화박람회 석상에서 출시한 4편의 게임은 모두 중국적 민족문화 특색이 뚜렷한 제품들로, 중국 고대전설에서 소재를 취한 《평선연이/封神演义/봉신연의》, 삼국연의를 개작한 《중형텐샤/纵横天下/중횡천하》, 무협소설에서 태어난 《슈산/蜀山/촉산》, 가장 주목을 받고 있는 핫이슈 어드벤처소설 개작 온라인게임 《퀘이철키딩/鬼吹灯귀취등》이 있다.

천티엔치아오는 "이러한 게임들은 더 이상 서양 게임이나, 한국 게임을 모방한 제품들이 아니며, 100% 중국 자체 문화 및 혁신이 반영된 제품이다"라고 밝혔다.

업계 인사는 최근 2년간 성따가 전력을 다해 추진하던 지적재산권 전략이 초기 효과를 보고 있다고 밝혔다. 성따는 온라인게임 연구개발 뿐 아니라 다양한 전략 기획을 연이어 출시, 중국 국내 우수 온라인게임 기업이 개발한 자체 지적재산권을 보유한 게임들을 구매하고 있다.

현재, 중국 온라인게임산업은 30%의 연간 성장속도를 계속 유지하고 있다. 지적재산권을 보유하고 있는 게임은 중국 온라인게임산업에 약 50%에 해당하는 수입을 가져다주었으며 왕이(网易), King soft(金山), 쥐런(巨人), 완메이스공(完美时空) 등 개발회사는 이미 자체 연구개발 기업층을 형성하였다.

천티엔치아오는 자체 지적재산권이 전체 온라인게임산업의 빠른 성장을 촉진하고 있다고 지적하였다. 최첨단 기술을 사용하여 문화 혁신을 추진하는 것은 온라인게임산업 발전의 거대한 원동력으로 자리 잡고 있는 추세이다. 중국 게임산업은 향후 몇 년간 "해외 진출"의 기회를 맞이하게 될 것이며, 해외 게임 엔터테인먼트 시장을 차지하기 위해서는 해외 온라인게임업체의 기술적인 측면 외에도 중국 민족문화의식을 통해 경쟁해야 할 것이다.

자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-10/20071025083013.html>

## SOHU(搜狐) 2007년도 3/4분기 온라인게임분야수입 473% 성장

- ▶ SOHU(搜狐) 2007년도 3/4분기 브랜드 광고 수입 2,980만 달러, 회사 예측을 뛰어넘는 수준으로 전년 동기 대비 42% 증가
- ▶ 2007년도 3/4분기 온라인게임수입 1,270만 달러, 전년 동기 대비 473% 증가
- ▶ 2007년도 3/4분기 총수입 5,150만 달러, 회사 예측 수준보다 450만 달러가 더 높으며, 전년 동기 대비 46% 증가

중국 유명 인터넷미디어, 검색 포털이며 온라인게임 및 부가가치 서비스 제공 회사인 SOHU(搜狐)는 2007년 10월 29일 2007년 3/4분기 재무보고 초안을 발표하였다.

## 2007년도 3/4분기 SOHU 주요 실적

- 총수입 및 브랜드 광고, 광고 및 비광고수입을 포함한 각종 분야의 수입이 사상 최고치를 기록하였다. 또한 이들 지표는 모두 회사의 예상치를 크게 뛰어넘는 수준이다.
- 브랜드 광고수입은 2,980만 달러를 기록, 전년 동기 대비 42% 증가하였으며, 2/4분기 대비 12% 증가하였다.
- 광고수입은 3,150만 달러에 달해 전년 동기 대비 32% 증가, 2/4분기 대비 11% 증가를 기록하였다.
- 온라인게임수입은 1,270만 달러를 기록, 전년 동기 대비 473% 증가하였으며, 2/4분기 대비 232% 증가하였다. 자체개발 온라인게임 "티엔룽빠뿌(天龙八部)"의 수입은 1,090만 달러에 달해, 2/4분기보다 384% 증가, 시장에서의 입지를 성공적으로 굳혔다.
- 비광고수입은 2,000만 달러에 달해 전년 동기 대비 74% 증가, 2/4분기 대비 88% 증가를 기록하였다.
- 총수입은 5,150만 달러를 기록, 전년 동기 대비 46% 증가, 2/4분기 대비 32% 증가하였으며, 회사의 예상치보다 450만 달러를 초과하였다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-10-30/20071030080848543.shtml>

## 중국산 SF온라인게임 신작 《헤이안도우스/黑暗斗士/흑암투사》

《헤이안도우스/黑暗斗士/흑암투사》는 산둥 쉰핑(山东聚丰) 네트워크가 약 3년에 걸쳐 제작한 제품으로 자체 개발 2D SF 온라인게임이다.

이 게임은 수세기 후 인류와 인류가 창조한 유전자인간이 공존하는 판타지 세계에서 각기 다른 종족간의 갈등 및 투쟁을 배경으로 하고 있으며, 과학기술과 사회문화 발전의 불균형으로 인한 갈등의 세계를 그리고 있다. 2대 종족, 6종 직업이 있으며, 권력, 자원을 위해 기나긴 전쟁을 펼치게 될 것이다.

이 게임은 SF를 배경으로 선택, 종족 대립 전쟁을 주요 스토리로 하였으며 종족전쟁, 임무 시스템, 다양한 직업 스킬, 풍부한 무기 장비 시스템, 편리하고 화려한 교통수단 등 수많은 게임 요소들을 포함하고 있다, 비록 3D 형식 대신 2D를 선택하였으나, 나날이 성숙되어가는 중국 국내 2D 기술, 정교한 화면 및 우수한 설계로 유저들의 주목을 받고 있다.

산둥 쥐핑 관련 책임자 허용성(何永胜)은 이 게임의 연구개발은 이미 약 3년간 심혈을 기울여 이루어졌으며, 우수제품을 제작하기 위해 연구개발과정에서 개발팀은 끊임없이 게이머들이 좋아하는 게임 요소들에 대해 연구 흡수하여 게임 시스템을 개선하였다고 한다. 그래픽 분야에서 《흑암투사》는 3D의 화려함을 포기하였으나 2D 화면의 정교함을 더욱 뛰어나게 표현, 초대형 맵과 사실적인 전쟁 스타일을 특징으로 하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-26/20071026115425613,1.shtml>

## NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-42)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
2	시엔찌엔치샤판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
3	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
4	따항하이스타이(大航海时代Online / 대항해시대 OL)	MMORP
5	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
6	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
7	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
8	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	RP
9	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
10	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-11-02/1157220411.shtml>

## 중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	4↑	치롱쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
5	5↓	창티엔(蒼天 / 창천)
6	-	취웨즈젠(卓越之劍GE / 탁월지검)
7	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
8	-	펑훤즈뤄(風火之旅 / 풍화지여)
9	-	허진싼지(合金战紀 / 합금전기)
10	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
11	-	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)
12	-	전·싼궈우쌍 (真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
13	-	머리바오베이2(魔力宝贝II / 마력보배2)
14	15↑	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
15	16↑	이티엔지엔위투롱따오(倚天劍与屠龙刀/의천검과 도룡도)
16	17↑	웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존)
17	18↑	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)
18	新	맹장판(猛将传 / 맹장전)
19	-	스훤성(死或生 / 사혹생)
20	新	산궈쯔 OL(三国志OL / 삼국지 온라인)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-10-22/20071022153558679.shtml>

## 홍신 소프트웨어(重庆宏信软件)



충칭 홍신 소프트웨어(重庆宏信软件)는 2003년 8월 설립되었으며, 2005년 자체개발 "하이왕성(海王星)" 3D 온라인게임엔진의 개발 완료 후, SF 온라인게임 《상치우지화/星球计划/성구계획》의 개발에 착수하였다. 2년간의 개발 기간을 거친 후, 현재 이 게임은 제 2단계 마무리 단계에 있으며, 알파 테스트를 진행 중으로 2007년 연말에 대규모 테스트 진행을 계획하고 있다.

《성구계획》은 3D 대형 SF 온라인게임으로, 게이머들은 연방과 제국이라는 두 상호 대립하고 있는 진영 중 한 곳을 선택할 수 있으며, 인물 캐릭터를 선택한 후 기갑을 조종, 전투를 진행하게 된다. 이 게임은 엄격한 직업 제약이 없으며 게이머들은 게임 과정 속에서 자유롭게 직업을 바꿀 수 있다. 또한 이 게임은 파티 퀘스트 외에도 게이머들 간의 대항전을 추가, 리얼 전략 게임 요소를 결합하였다.

홍신 소프트웨어는 2003년 설립된 후 주로 비즈니스 소프트웨어 개발에 주력하였다. 소프트웨어 기업의 관리, 연구개발, 운영방면으로 풍부한 경험을 보유하고 있으며, 《성구계획》 개발 이전에는 PC 교육게임을 제작하였다.

《성구계획》은 홍신 소프트웨어의 첫 번째 대형 온라인게임이며, 40여 명에 달하는 온라인게임 연구개발인력은 전체 회사 기술인력의 1/3을 차지하고 있다. 향후 온라인게임 연구개발팀은 회사의 기타 업무와 분리되어 독립적으로 게임 개발에 주력하는 회사를 이를 예정이며, 명칭 또한 홍신 디지털 엔터테인먼트로 바꿀 계획이다.

- ▶ 설립일자 : 2003년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발 및 운영
- ▶ 회사연락처

주 소 : 충칭 - 重庆 北部新区 星光大道62号 海王星大厦 三区 三楼 (401121)  
 북경 - 北京市 海淀区 知春路1号 学院国际大厦11层 1115号 (100083)  
 전 화 : (86-23) 6703 0999  
 팩 스 : (86-23) 6703 0998  
 홈페이지 : [www.u-soft.com.cn/](http://www.u-soft.com.cn/)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-10-24/20071024094650231,1.shtml>

## 《진빠오화반/劲爆滑板/Extreme Skate Online》



- 게임 이름 : 진빠오화반(劲爆滑板)
- 게임 종류 : 캐주얼/스포츠
- 게임 특징 : 캐주얼/스포츠
- 개발 업체 : 나인유닷컴(久游网)
- 운영 업체 : 나인유닷컴(久游网)
- 공식 사이트 : <http://skate.9you.com/>
- 고객 서비스 센터 : (86-21) 63601518

《진빠오화반/劲爆滑板/Extreme Skate Online》은 나인유닷컴(久游网)이 자체개발한 스포츠 경기를 캐주얼 온라인게임이다. 이 게임은 X-스포츠 운동 중 하나인 스케이트 보드를 게임 주제로 설정, 정교한 3D 화면 제작과 특수 효과 등을 통해 힙합 문화를 창조하였으며, 독특한 개성을 자랑하는 신세대 게임이다. 게이머들은 게임 속에서 등장하는 건축물들을 이용, 고난이도의 특수 동작을 취할 수 있으며, 개인, 다수, 팀이 함께 스케이트 보드 경기를 즐길 수 있다.

참신한 게임 방식 및 스킬 넘치는 조작감을 그 특징으로 하는 이 게임은 스피드 경기 방식을 가장 기본적인 게임 방식으로 하고 있으며, 스트리트 스케이트 보드, 공원 묘기 경연 등을 주로 하는 게임 방식을 추가할 예정이다. 나인유닷컴은 게임 조작면으로도 많은 노력을 기울여, 게이머들이 가장 간단한 조작만으로도 각종 고난이도 특수스킬을 펼칠 수 있도록 하였다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/c/2007-07-27/4775.shtml>

## 2008년 1월 1일부터 시닝(西宁)지역 PC방 동일 세율 적용

현재 시닝시(西宁)는 PC방의 납세 부담이 장기간 지나치게 낮았던 문제 해결을 위해 시닝시 전지역 PC방 경영규모 및 실제 납세 표준에 대해 전면적인 조사를 진행, 2008년 1월 1일부터 시닝지역 모든 PC방에 대해 동일 세율을 적용할 계획이다.

시닝시는 이번 조사를 통해 각 행정구역 간 PC방 납세 수준 차이가 비교적 큰 것을 발견, 납세 수준이 가장 높은 구는 납세 수준이 가장 낮은 구에 비해 심지어 높게는 5배 이상 차이가 나는 실정임을 알게 되었다. PC방 관리 관계자에 따르면, PC방 산업은 경영과정 중의 과금제 표준이 경영장소 위치의 영향을 받지 않기 때문에, 각 행정구역 간의 이와 같은 납세 수준의 격차는 시닝지역 PC방 전체 납세의 불균형, 불평등을 야기하고 있다고 지적하였다.

시닝시 세무국은 이번 조사 결과에 따라 2008년 1월 1일부터 전지역 PC방 컴퓨터 1대 영업액에 대해 매월 동일한 납세액을 적용할 예정이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-11-02/1716220484.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <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>	<b>北京金碧伟业有限公司</b> <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062