

# 제245호

2007. 11. 12

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국산 자체개발 온라인게임의 강점
- 중국 온라인게임산업의 "성따(盛大) 효과"

## China Game News

- 왕이(网易) 3/4분기 영업수입 예상
- 쥐런 네트워크 상장, 북미 지역 투자자들 온라인게임에 대한 견해 전환
- 왕룡(网龙) 홍콩 증시 상장, 주목받는 신규 온라인게임 《카이신/开心》
- 성따(盛大) 금령상(金翎奖) 독점, 6대 항목 중 4개 차지

## Game 순위

- 2007년 10월 온라인게임 순위
- 2007년 10월 중국 PC방 유행게임 순위
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-43)
- 중국 온라인게임 기대작

## New Game 소개

- 《즈밍다지/致命打击/Critical Hit》

## 법률 및 정책

- 중국 상무부, 사이버 거래 결재 관련 법규 제정 계획

## 중국산 자체개발 온라인게임의 강점

"2007년 7월 26일 완메이스공(完美时空) 나스닥 상장, 10월 9일 King soft(金山软件) 홍콩 거래소 상장, 10월 12일 쥐런 네트워크(巨人网络) 미국 증권 거래 위원회 설명서 제출, 11월 뉴욕 증권 거래소 상장 계획, 10월 18일 왕룡(网龙) 회사 11월 홍콩 거래소 상장 예정……"

통계에 따르면, 2007년과 2008년 이미 상장했거나 상장 계획을 갖고 있는 온라인게임기업수는 2006년 말까지 상장한 온라인게임기업수를 넘어섰다. 2007년은 중국 온라인게임기업의 "상장의 해"로 중국 국내에서 급성장하고 있는 자체개발 온라인게임 세력이 2007년 급부상한 것이다.

### 중국 자체개발 온라인게임의 길

2000년 7월 최초 중문 온라인게임인 《완왕즈왕/万王之王/만왕지왕》이 정식으로 출시되었으며, 우수한 게임 품질에 힘입어 중국 제1세대 온라인게임의 제왕으로 떠올랐다. 2000년 9월, 같은 시기 《만왕지왕》의 경쟁작 《왕뤄산궈/网络三国/인터넷 삼국》이 출시되었으며, 이 제품 또한 양호한 성적을 거두면서 중국산 온라인게임은 쾌조의 스타트를 보였다.

그러나 이러한 추세는 지속되지 못하였다. 한국의 《찬치/传奇/미르의 전설》은 2001년 11월 성따(盛大)에 의해 정식으로 중국에 서비스되기 시작하였다. 이 제품은 중국 온라인게임시장에서 최대 승자로 부상하며 모든 사람들을 놀라게 하였다. 그 후 장기간 《미르의 전설》, 《치지/奇迹/MU》, 《티엔탕/天堂/리니지》를 대표로 하는 "한국 게임 열풍"은 아직 발전 초기단계였던 중국산 온라인게임이 최대 위기에 직면하도록 하였다.

2003년 5월, 《환링여우샤/幻灵游侠/환령유협》의 E3 전시회 참여를 시작으로 중국산 자체개발 온라인게임 발전에 새로운 막이 올랐다. 이는 중국 온라인게임 역사상 최초로 세계 일류 전시회에 참여했다. 왕이(网易)의 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》, 《멍환시여우/梦幻西游/몽환서유》 또한 한국 온라인게임과 경쟁할 수 있는 중국산 온라인게임제품으로 부상하였다.

2005년 <WOW>의 출시는 중국산 온라인게임 발전의 계기가 되었다. 《쟁투/征途/정도》와 기타 몇 편의 중국산 자체개발 온라인게임은 2005년 연이어 테스트를 실시하였으며, 동점자수 또한 지속적으로 상승하였다. 《정도》는 연달아 신기록을 세우며 세계에서 3번째로 동점자수 100만을 돌파한 온라인게임제품이 되었다.

2005년과 2006년 연속 2년간 중국산 자체개발 온라인게임의 중국 시장에서의 점유율은 모두 60% 이상을 유지, 중국 게임시장을 주도하는 역량으로 부상하였으며, 2003년의 32%, 2003년 이전 30%에도 못 미쳤던 시장 점유율과 비교할 때, 중국산 온라인게임이 마침내 발전기에 이르렀음을 알 수 있다.

### 중국산 온라인게임의 현지화 강점



관련 전문가는 과거 몇 년간을 돌아볼 때 IT 기타 분야에서 바이두(百度)와 구글(Google), QQ와 MSN, 타오바오(淘宝)과 ebay간의 경쟁과 마찬가지로 현지 기업이 보유하게 되는 수많은 우세가 중국산 온라인게임이 난관을 극복하는 핵심 동력일 것이라고 분석하였다.

## 1. 정책분야의 강점

2003년 중국 국가신문출판총서는 "중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트"를 실시하였다. 이 프로젝트는 100종의 자체 연구개발 대형 민족 온라인게임의 출판을 계획, 이 프로젝트에 선정된 제품들은 신문출판총서 및 국가 관련 부문이 제공하는 다방면의 정책 지원을 받을 수 있으며, 국가 관련 부문들은 이 프로젝트의 순조로운 완성을 보장한다.

"중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트"의 실시는 문화적인 측면에서 인도적인 작용을 하였을 뿐 아니라, 중국 온라인게임의 자체개발 역량 및 마케팅 분야에서도 우세를 보인다. 통계에 따르면, 약 3년의 노력을 통해 중국산 온라인게임의 시장 점유율은 이미 64.8%까지 상승하였으며, 현재 우수한 경제적 효과를 거두고 있는 중국산 자체개발게임의 대다수는 바로 이 프로젝트의 지원 항목으로 선정된 제품이라고 한다.

2004년, 중국 신식산업부의 발표에 따르면 온라인게임을 중국의 중요 유망산업으로 정하고 있으며, 국가가 게임 제작기술의 발전을 추진할 필요가 있다고 밝혔다. 또한 곧 제정되는 인터넷 출판산업 "11.5" 기획 중점 발전 계획 중에서 온라인게임산업에 대한 더욱 강화된 경제 지원정책을 펴나갈 예정이며, 국가급 온라인게임 애니메이션 산업발전기지 및 중국 민족 온라인게임 핵심기업을 육성할 계획이다.

정부 주관 기구의 각종 정책은 중국산 자체개발 온라인게임에 대한 지원을 실현, 온라인게임 우수제품의 순조로운 발전을 보장하고 있다.

## 2. 누적된 강점

몇 년간의 발전기를 거친 중국 현지 자체개발 온라인게임회사는 제품 제작 및 기획 분야에서 모두 장족의 발전을 이룩하였다.

유구한 역사를 지닌 중국 문화는 무궁무진한 게임 소재를 포함하고 있다. 왕이(周易)와 쥐런(巨人)이 제작한 게임제품은 모두 중국 역사 혹은 신화 전설을 스토리 배경으로 삼고 있다. 문화측면에서 중국 현지 소비자들은 더욱 현지 자체개발게임을 친숙하게 생각할 것이며, 이는 해외 중세기 판타지 장르 게임들은 표현할 수 없는 것들이다.

PC게임 유명제품을 온라인게임화 하는 것은 최근 유행하는 추세 중 하나이다. 비록 중국 온라인게임이 21세기에 진입한 후 진정으로 발전하기 시작하였으나, 1990년대 중국 게임시장은 중국산 유명 PC게임들로 활발하였다. 《仙剑奇侠传/선검기협전》, 《轩辕剑/천원검》, 《剑侠情缘/검협정연》, 《炎龙骑士团/염룡기사단》 등은 최근 이미 온라인게임화 되었거나 혹은 제작 단계에 있으며, 한국 등지에서 수입되는 제품명조차 아직 미정인 온라인게임과 비교할 때, 중국 게이머들이 느낄 친숙함은 이미 예견되어 있다.

또 다른 추세는 온라인게임 유명 제품의 속편 제작이다. 왕이의 《大话西游/대화서유》는 이미 3편까지 개발되었으며, 《梦幻西游2/몽환서유2》 또한 개발 단계에 있다. 과거 게임의 제왕이었던 《万王之王/만왕지왕》 또한 2008년 게이머들 앞에 다시 선보여질 예정이다. 이렇듯 과거 중국 온라인게임시장을 풍미하였던 제품들은 여러 모로 게이머들에게 친화력을 갖고 있으며 더욱 쉽게 다가갈 수 있다.

### 3. 제품의 우수성

현지 게임업체는 기획 및 전략 분야에서 능동적일 수 있으며, 마케팅 또한 융통성 있게 추진할 수 있다. 따라서 제품 자체 측면에서 볼 때, 해외 제품들에 비해 더욱 강력한 우세를 보유하고 있다.

대다수 퍼블리싱 업체들은 해외에서 도입한 온라인게임 제품에 대해서는 일반적으로 운영권만 갖고 있기 때문에 시장 관련 전체 전략을 추진할 때 보통 원 개발업체의 관여 및 영향을 받게 마련이다. 때때로 게임 내부 프로그램 수정 시에는 개발업체와 협상을 반복해야한다. 그러나 자체 개발 온라인게임에 대해서는 완전한 판권을 획득할 수 있기 때문에 프로그램 수정이 상대적으로 용이하며, 게임에 대한 전략 수정이 편리하다.

이 밖에, 중국 국내 자체개발 온라인게임은 현지 게이머들의 심리에 대한 파악이 빠르고 더욱 정확하다. 그 예로 중국 게이머들을 타겟으로 개발된 《정도》를 들 수 있다. 《정도》는 4만 명 동시접속구역 기술을 개발하였으며, 각종 인성화된 편리한 기능을 제공하였다. 또한 기존에는 볼 수 없었던 각종 신선한 이벤트를 마련, 중국 자체개발 온라인게임의 마케팅 우세를 심분 발휘하였다.

이러한 다양한 현지화 우세 덕분에 중국산 자체개발게임은 해외 수입제품들과의 경쟁에서 점차 유리한 위치를 차지하고 있다. 2007년 중국 현지 게임회사들의 연이은 상장 또한 이를 증명하고 있다. 현재 중국 시장에서는 현지 기업들이 더욱 유리한 추세이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-10-26/0943219355.shtml>

### 중국 온라인게임산업의 "성따(盛大) 효과"

최근 개최된 제5회 중국 세계 인터넷문화박람회 석상에서, 중국 국내 온라인게임업체 성따(盛大) 네트워크는 동시에 5편의 중국산 자체개발 온라인게임을 전시하였으며, 지적재산권 전략 추진의 성과를 자랑하였다.

성따 CEO 탕쥘(唐骏)에 따르면, 성따는 내부 자체 연구개발을 강화하는 동시에 이미 2년 전부터 중국 국내 우수 온라인게임 연구개발회사에 투자하기 시작, 민족 온라인게임 우수제품 개발을 추진하였다. 현재 데이터베이스에 선택된 프로젝트 항목 수는 200여개에 달하며, 초기 심사를 완료한 프로젝트 항목도 약 60개에 달한다. 그 중 투자가 확정된 프로젝트는 7개이며, 이번 문화박람회 석상에서 공개된 제품은 그 중 일부분에 해당한다.

일부 전문가에 따르면, 온라인게임산업은 현재 더욱더 강력해진 "성따 효과"를 보고 있다고 한다. 성따는 현재 온라인게임 선두기업을 핵심으로 하는 개방식 연구개발체제를 형성하고 있으며, 이는 온라인게임산업에 거대한 영향을 미칠 뿐 아니라, 기타 산업에도 강력한 본보기 작용을 하고 있다.

"성따 효과"가 유발시킨 것은 온라인게임산업의 창의력에 대한 아낌과 지원이며, 신생 역량을 단순히 경쟁상대로 삼아 억누르는 것이 아니다. 성따는 온라인게임으로 향하는 문을 개방, 게임을 제작하고 있으며, 인재들의 성장을 유도하고 기술력의 제고를 위해 노력, 더 많은 젊은이들이 창업 성공의 길을 향해 나아갈 수 있도록 돕고 있다. 또한, 더욱 많은 우수 게임제품들이 두각을 나타낼 수 있도록 하고, 소비자들에게 더욱 다양한 선택의 기회를 제공하며, 전체 온라인게임산업의 발전을 촉진하고 있다.

현재 중국은 17차 전국인민대표회의에서 지적한 바와 같이 기업을 주체로 하고 시장을 인도로 삼으며, 산업과 학문연구를 상호 결합한 기술혁신 체계를 강화하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 혁신 요소를 지원하고, 과학기술성과를 촉진, 현실적인 생산력으로 전환하며, 지적재산권 전략 실시를 계획하고 있다. 이러한 측면에서 볼 때, 온라인게임산업은 이미 전체 문화산업의 최전선을 달리고 있다고 할 수 있을 것이다.

중국의 애니메이션 온라인게임산업에 대한 투자는 적지 않으며, 지원 강도도 높은 수준이다. 애니메이션, 영화, 음향산업은 끊임없이 외래품, 불법복제판 등과 같은 문제를 겪고 있으나, 동시에 성따를 대표로 하는 민족 온라인게임 기업들도 두각을 나타내고 있어 중국 국내 온라인게임시장을 이끌어 나갈 뿐 아니라, 급속도로 대다수 지적재산권 소유 제품을 장악해나가고 있다.

성따 네트워크 대표 천티엔치아오(陈天桥)는 지적재산권을 보유 및 장악해야 할 뿐 아니라, 이러한 지적재산권의 우세를 충분히 발휘, 애니메이션, 영화 등 문화산업과 상호 결합, 촉진하여 해외 시장 진출 또한 노려야 한다고 지적하였다. 따라서 "성따 효과"가 불러일으키는 영향력은 온라인게임 산업 자체에만 국한되지 않을 전망이다.

수평적인 협력과 통합은 현재 전세계 경제 및 상업 발전을 촉진하고 있다. 수평적인 통합은 세계화된 세계에서 성패를 판가름하는 핵심 요소로 부상할 것이다. 성따의 이러한 행보는 성따의 산업에 대한 심층적인 사고와 의식을 반영한 것이며, 성따가 지금까지 기타 온라인게임 기업들과는 다른 주요 원인일 것이다.

"성따 효과"는 기업이 'good'에서 'great'로 나아갈 수 있게 하며, 전체 산업이 무질서에서 성숙함으로 변화할 수 있게 하고 있으며, 온라인게임산업이 번영의 길로 나아갈 수 있도록 하고 있다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6474613.html>

## 왕이(网易) 3/4분기 영업수입 예상

11월 6일 해외 매체의 보도에 따르면, 미국 투자회사 SIC의 분석 전문가 짜오춘밍(赵春明)은

게임제품들의 과도기가 왕이(网易)의 3/4분기 영업수입에 일정 수준의 악영향을 끼칠 것이라고 분석하였다고 한다.

짜오춘밍은 투자자 보고에서 왕이가 운영하는 온라인게임 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》와 《따화시여우3/大话西游3/대화서유3》의 유저수는 2007년 9월 모두 감소하기 시작하였으나, 4/4분기 개발로 다시 회복세로 돌아설 것이라고 밝혔다. 또한 왕이가 운영하는 중량급 온라인게임 《멍환시여우/梦幻西游/몽환서유》는 양호한 성적을 지속적으로 유지하고 있다고 덧붙였다.

짜오춘밍은 또한 완메이스공의 3/4분기 실적은 여러 편의 온라인게임의 양호한 실적에 힘입어 예상액을 초과할 것이라고 분석하였다. 그는 완메이스공의 4/4분기 수입은 신규 온라인게임의 영업수입을 고려하지 않더라도 우수한 실적을 거둘 수 있을 것이라고 덧붙였다.

11월 5일 중국 온라인게임주식은 등락이 함께 나타났다. 그 중 왕이는 0.25달러 상승, 주당 23.15달러를 기록, The 9는 0.34달러 상승, 주당 33.44달러를 기록하였으며, 완메이스공은 0.53달러 상승, 주당 31.58달러를 기록하였다. 성따는 0.49달러 하락한 주당 38.97달러를 기록하였으며, 차이나닷컴 투자집단은 0.10 달러 하락한 주당 7.04달러를 기록하였다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200711/c9512be3c5854b1683d7412bc8dca78f.shtml>

### 취런 네트워크 상장, 북미 지역 투자자들 온라인게임에 대한 견해 전환

증시 전문가들은 취런 네트워크(巨人网络)의 미국 주요 증시 상장 성공으로 북미 지역 투자자들의 온라인게임에 대한 견해가 변화할 전망이다, 이는 또한 현재 온라인게임은 미국 주요 거래 시장에 진입할 수 없다는 보편적인 견해 또한 전환시킬 것으로 전망하고 있다.

2007년 11월 1일 중국 시간 9시 취런 네트워크는 미국 뉴욕 증권 거래소에 상장될 예정이다. 시장 연구조사 전문 IPOBoutique 대표에 따르면, 취런 네트워크의 주식 발행가는 상향 조정될 것이라고 예상하였으며, Pali의 분석가 또한 투자자 보고에서 현재 주식 가격으로 볼 때, 취런의 주가는 상향 조정될 가능성이 크다고 표명하며 취런 네트워크의 주가는 주당 20달러까지 상승할 것으로 예측하였다.

분석가들에 따르면, 취런 네트워크의 미국 주요 증시 상장 성공은 향후 북미 지역 투자자들의 온라인게임에 대한 견해를 변화시킬 것이며, 이는 또한 현재 온라인게임은 미국 주요 거래시장에 진입할 수 없다는 보편적인 견해를 전환시킬 전망이다이라고 한다. 미국 나스닥 상장과 비교할 때, 미국 뉴욕 증권 거래소의 융자액은 훨씬 높은 수준이다. 현재 중국 국내에서 미국 상장 후 획득한 융자액이 5억 달러를 초과한 기업은 아직 없다.

취런 네트워크 상장에 따라 취런 CEO 스위쭈(史玉柱)는 회사 지분의 68.43%를 소유하게 될 전망이다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-01/20071101100805069.shtml>

## 왕룡(网龙) 홍콩 증시 상장, 주목받는 신규 온라인게임 《카이신/开心》



중국 온라인게임 자체 연구개발 및 운영을 추진하던 온라인게임회사 왕룡(网龙)이 정식으로 홍콩 증시에 상장하였다. 또한 11월 16일 왕룡 산하 2007년 주목작 라운드식 카툰 스타일 온라인게임 《카이신/开心/개심》이 정식으로 클로즈베타 테스트를 실시할 예정이다. 이는 왕룡의 제품라인이 더욱 다양해지고 있음을 의미할 것이다.

왕룡은 중국 국내에서 가장 일찍 온라인게임 자체 연구개발 및 운영에 뛰어든 회사들 중 하나로, 다년간 온라인게임 자체 개발에 주력하였으며, 왕룡이 초기에 개발한 《환령여우샤/幻灵游侠/환령유협》과 《정푸/征服/정복》은 모두 이름을 날린 중량급 제품이다. 최근 2년간 연이어 출시한 《위위/魔域/마역》와 《지판/机战/기전》 또한 수천만 게이머들의 사랑을 받았다. 왕룡이 상장시 제출한 데이터에 의하면, 2007년 상반기 수입은 2.617억 위안에 달해, 902.4%라는 놀라운 증가율을 기록하였다.

그러나, 왕룡이 추구하는 목표는 현재 중국 국내 모든 운영업체들이 추구하는 목표와 마찬가지로 최대한 빨리 제품의 다원화를 실현하고 제품라인을 확대하며, 이를 통해 중국 국내 온라인게임시장에서의 점유율을 높이는 것이다. 왕룡이 현재 운영하는 게임 중에서 무협, 판타지, SF 장르 등은 이미 큰 성공을 거두었다. 《개심》의 정식 출시는 왕룡이 카툰 스타일 게임 분야에 진출할 것이며, 이를 통해 온라인게임 운영 장르의 다양화 실현을 추진할 것임을 의미한다. 또한 왕룡은 이를 통해 전 장르 운영제품이 모두 자체 개발 게임이라는 대기록을 수립하였다.

《개심》의 이러한 위치 덕분에 11월 16일에 실시될 클로즈베타 테스트는 더욱 관심을 모으고 있다. 이 제품이 왕룡 제품라인의 2007년도 중요 제품이기 때문만이 아니라, 이 제품이 현재 동질화 현상이 심각한 카툰 스타일 온라인게임시장에서 혁신적인 제품이 될 것이기 때문에 그러하다. 현재 《개심》이 발표한 게임 화면은 카툰 스타일 게임 역사상 가장 정교하며, 라운드식 전투 방식에서의 참신한 게임법 또한 많은 게이머들의 주목을 받고 있다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-02/20071102111429484.shtml>

## 성따(盛大) 금령상(金翎奖) 독점, 6대 항목 중 4개 차지

"온라인게임계의 오스카"로 불리는 금령상(金翎奖)이 최근 정식으로 각 항목 수상작을 발표하였다. 중국 국내 온라인게임산업 선두기업 성따(盛大)가 금령상 항목 중 온라인게임 분야 6대 대상 중 4개 항목을 독점 차지하였다.

《창티엔/苍天/창천》은 최우수 3D 온라인게임제품, 최우수 해외 온라인게임제품, 최고 기대작 온라인게임제품 3대 항목 대상을 거머쥐었으며, 《러쉐환치/热血传奇/열혈전기》는 게이머들이



가장 좋아하는 온라인게임제품 대상을 수상하였다.

삼국 관련 우수제품 대작으로 손꼽히는 《창천》은 중국 4대 소설 중의 하나인 《삼국연의/三国演义》를 소재로 제작한 독특한 스타일의 대하 서사시 온라인게임 거작이다. 이 게임은 온라인게임계의 "스필버그"라 불리는 '피아오관하오(朴瓘镐)'가 이끄는 스튜디오가 제작, 게이머들의 높은 관심을 받고 있다. 다양한 국전 시스템, 격투 스킬, 현실같은 삼국 세계는 역사를 좋아하는 게이머들을 멈출 수 없게 하고 있다.

《열혈전기》는 장기간 인기를 누리고 있는 오래된 인기작으로, 2005년 11월 28일 성따가 《열혈전기》의 유료 요금제를 포기, 시간당 요금제 대신 각종 사이버 아이템 및 부가가치 서비스를 통해 수입을 확대하겠다고 선언한 뒤 더욱 인기를 얻었다. 새로운 운영 방식은 유저들의 요구에 더욱 부합, 최근까지도 성따 제품라인 및 중국 온라인게임업계에서 가장 높은 수입을 자랑하는 게임 중 하나로 발전하였다. 이는 무료화 운영방식하의 버전 업데이트 및 부가가치 서비스 측면의 혁신과 밀접한 관계가 있다. 《열혈전기》 운영팀은 이와 같은 우수한 운영성적을 통해, 성따 "20 계획"에 합류, 높은 인텐시브를 획득하게 되었다.

업계내 인사는 성따 산하의 신규 대표작이 동시에 금령상의 여러 부문을 획득한 것은 바로 성따의 플랫폼 운영의 매력 및 신규 온라인게임제품에 대한 심도 있는 파악 능력을 반영한 것이라고 분석하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-05/20071105145522677.shtml>

**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**2007년 10월 온라인게임 순위**

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The 9(第九城市)
2	↑	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↑	진우환 (劲舞团, 오디션)	T3 엔터테인먼트 / 나인유닷컴(久游网)
4	↓	쭈시엔 (诛仙, 주선)	완메이스공 / 완메이스공(完美时空)
5	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
6	↑	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)	텅쑤 / 텅쑤 (腾讯)
7	New	우린와이짤 (武林外传, 무림외전)	완메이스공 / 완메이스공(完美时空)



8	New	제토우란치우 (街头篮球, 프리스타일)	JCC / 티엔렌스지(天联世纪)
9	New	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)	Nexon / 스키티엔칭(世纪天成)
10	New	치지스제 (奇迹世界, SUN)	한국 Webzen / The 9(第九城市)

2007년 10월 중국 PC방 유행게임 순위

순위	게임 명칭
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	진우환 (劲舞团, 오디션)
4	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)
5	제토우란치우 (街头篮球, 프리스타일)
6	CS(카운터스트라이크)
7	치지스제 (奇迹世界, SUN)
8	머썬우징빠3 (魔兽争霸3, 마수쟁패3)
9	티엔롱빠부 (天龙八部, 천룡팔부)
10	우제취 (舞街区, 무가구)

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-42)

순위	게임 명칭	게임유형
1	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
2	따항하이시다이(大航海时代Online / 대항해시대 OL)	RP
3	시엔찌엔치샤짚(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	MMORP
4	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
5	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
6	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
7	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
8	광셴페이차(光线飞车 / 광선비차)	RP

9	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
10	모어리바오뻬이(魔力宝贝 II / 마력보배)	MMORP

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-11-01/1036220155.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	4↑	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
4	3↓	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
5	-	창티엔(蒼天 / 창천)
6	7↑	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	8↑	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
8	9↑	허진짚지(合金战紀 / 합금전기)
9	10↑	광선페이차(光线飞车 / 광선비차)
10	12↑	전·싼궈우쌍 (真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
11	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
12	17↑	파이파이뿌뤼(拍拍部落 / 박박부락)
13	-	머리바오뻬이2(魔力宝贝 II / 마력보배2)
14	15↑	멍장짚(猛將傳 / 맹장전)
15	14↓	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)

16	-	이티엔지엔위투롱따오(倚天剑与屠龙刀/의천검과 도룡도)
17	18↑	웨이우두쥘(唯舞独尊 / 유무독존)
18	16↓	산궈처(三国策 / 삼국책)
19	-	스훤성(死或生 / 사혹생)
20	-	산궈쯔 OL(三国志OL / 삼국지 온라인)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-05/20071105141852231.shtml>

### 《즈밍다지/致命打击/Critical Hit》



- 게임 이름 : 즘밍다지(致命打击, Critical Hit)
- 게임 종류 : FPS 사격
- 게임 특징 : 사격
- 개발 업체 : 하오위 네트워크(皓羽网络)
- 운영 업체 : 하오위 네트워크(皓羽网络)

《즈밍다지/致命打击/Critical Hit》는 하오위 네트워크(皓羽网络)가 자체 연구개발한 다중 FPS 사격 게임으로, 이 게임은 풍부한 관문 맵, 각종 다양한 임무 및 총 관련 아이템 등을 제공하며, 게이머들은 게임 속에서 용병 캐릭터로 변해 자신의 조작 스킬을 향상시키고 수많은 게이머들과의 긴밀한 협력을 통해 전술 스킬을 발전시킬 수 있다. 또한 군단을 조직, 《즈밍다지/Critical Hit》가 주최하는 시합에 참여할 수 있다.

#### 게임 특징

##### 1. 친숙한 유저 인터페이스(UI), 간단하면서도 강화된 조작방식

《즈밍다지/Critical Hit》는 유저들의 사용습관에서 출발, 복잡한 군단관리, 개인정보, 친구, 채팅, 아이템관리기능 등을 간단한 조작 화면에 통합하였다. 이를 통해 게이머들이 복잡한 UI 조작에서 벗어나, 가볍게 게임을 즐길 수 있도록 하였다. 《즈밍다지/Critical Hit》는 전투 조작에 있어서, 기존의 우수 사격게임의 경험을 흡수, 게임 조작이 간단하고 쉽게 입문할 수 있도록 하였으며, 이동, 사격, 장비 교환, 아이템 사용 및 전장에서 교류 등이 원활하도록 하였다. 따라서 사격 게임을 접하지 못한 게이머들도 단시간내 게임 조작에 익숙해질 수 있다.

## 2. 풍부한 무기 체험

《즈밍다지/Critical Hit》가 제공하는 풍부한 총기 아이템 특히 최신 유행하는 중국산 무기 및 장비 아이템은 게이머들에게 다양한 선택의 폭을 제공하였다. 퀘스트의 필요에 부합, 원거리 폭탄, 지뢰, 폭약 등 보조 무기도 제공된다. 게이머들은 자신의 기호에 따라 최전선 돌격병, 저격수 등 마음대로 선택할 수 있다.

## 3. 팀원 간의 상호 협력

《즈밍다지/Critical Hit》는 팀원 간의 협력을 강조하는 게임이다. 이 게임은 다양한 게임 방식을 제공하고 있으며, 임무 중 대원들간의 긴밀한 전술 협력을 통해 보너스 경험치를 획득할 수 있다. 게이머들은 각기 다른 임무에 근거, 전략 계획을 조정할 수 있도록 설계되었다.

## 4. 풍부한 게임 의상 아이템

이 게임은 풍부한 캐릭터 얼굴 형상, 의상, 문신, 장식품 등을 제공, 게이머들이 마음대로 선택 조합할 수 있도록 하고 있으며, 남녀 성별에 따라 특정 의상 및 아이템이 제공된다. 고레벨 게이머들은 사용자 정의 의상, 팀 마크, 문신 등을 설정할 수 있다.

## 5. 전면적이고 공평한 시합 제도

《즈밍다지/Critical Hit》는 완벽한 시합 시스템을 제공한다. 개인 랭킹 시합, 토너먼트전, 팀 대항전, 리그전, 군단 대항전 등 다양한 시합에 자유롭게 참여할 수 있다. 《즈밍다지/Critical Hit》는 시합의 공평성에 대해 기술적인 측면에서 감독, 부정행위의 통제 및 처리를 보장하며, 이 밖에 편리한 신고 시스템을 구축, 게이머들이 공평한 시합을 즐길 수 있도록 하였다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-10-02/20071002120754208.shtml#menu>

### 중국 상무부, 사이버 거래 결재 관련 법규 제정 계획

현재 중국의 전자 결재 산업은 아직 성장 단계에 있으며, 이러한 과정 중에서 일련의 문제에 직면하고 있다. 예를 들어, 결재 참여측의 의무가 불명확하거나 법률책임이 분명하지 않다. 또한 인터넷 결재 안전 및 비밀성 보장 측면 문제, 업계의 악성 경쟁 등 문제들도 존재한다. 분석가에 따르면, 현재 전자 상거래 결재산업은 결재 관련 조례 및 상업 보호법의 출범이 매우 필요한 시점이다.


상무부 신식화사(商务部信息化司) 스웨이광(石伟光) 처장은 제3회 중국 전자 결재 관련 컨퍼

런스에서 상무부는 현재 <인터넷 거래에 관한 지도의견(임시)>을 기초로 하여 전자 상거래 결제 조례 수정을 준비하고 있다고 밝혔다. 또한 상무부는 상업 데이터 보호법 초안 작성을 계획하고 있다고 한다.

결제 서비스업체 관련 인사의 소개에 따르면, 2007년 중국 제3자 인터넷 결제 플랫폼 시장 규모는 215억 위안에 달할 전망이라고 한다. 전자 결제의 발전은 다양화되는 추세를 나타내는 동시에, 결제 리스크 또한 점차 확대되고 있는 실정이다. 우선, 결제는 인터넷 네트워크를 기초로 하여 진행되는 것으로 자체적인 네트워크 리스크가 존재한다. 또한, 결제 계정 사이에 복잡성과 은폐성이라는 특징이 존재한다. 이 밖에, 전자 상거래의 발전 추세에 따라 전자 결제 분야는 현재 사이버 경제와 실물 경제가 교차하는 지점에 위치하고 있으며, 아직 실재적인 법률이 없기 때문에 상응하는 관리 법규의 출범이 시급한 시점이다.

제3자 결제 업체의 경쟁 환경에서 볼 때, <전자 결제 제2호 방침(电子支付二号指引)> 및 <결제 청산 조직 관리 방법(支付清算组织管理办法)>의 발표는 전체 산업을 규범화하는 긍정적인 역할을 할 것으로 기대된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-05/20071105114229460.shtml>

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