

제263호

2008. 3. 24

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국산 온라인게임, 반드시 문화적 기초를 지켜야
- 중국 온라인게임시장, 2008년 제2차 구조조정 직면

China Game News

- China Joy, 디지털 엔터테인먼트 투자 발전 컨퍼런스 지속 설립 계획
- 비후 과기(壁虎科技), 독립식 교환형 게임광고 플랫폼 출시
- <우샤스제/武侠世界/무협세계>, 3월 18일 알파테스트 실시
- 중국 최신 사이드 스크롤 액션 MMORPG 《빠왕스제/패왕세계》
- 나인유닷컴, 싱가포르 Temasek Holdings의 1억 달러 투자 획득

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방

New Game 소개

- 《명환시여우 카드/梦幻西游之卡牌/명환서유 카드》

중국산 온라인게임, 반드시 문화적 기초를 지켜야

약 10년여의 발전을 거친 중국 온라인게임은 최초 단순한 오락게임에서 출발, 산업 기적의 대명사로 자리 잡았다. 중국 온라인게임의 발전 과정 중에서 수많은 해외 제품들이 "중국적 특색"이라는 깃발을 내걸고 중국 시장에 도입되었으나, 결국은 거대한 문화적 차이로 수많은 게임들이 중국 시장에 적응하지 못하고 퇴출되었다.

최근 2년간 중국산 온라인게임의 빠른 발전은 이러한 국면을 천천히 변화시키기 시작하였으며, 점점 더 많은 게이머들이 중국 문화적인 색채를 띤 온라인게임 제품들을 플레이하기 시작하였다. 이 모든 것은 모두 중국 전통 문화의 두터운 기초와 막강한 영향력 덕분이라고 할 수 있을 것이다. 이와 더불어 중국 국내 온라인게임 게이머들의 문화 평균 수준 또한 점점 더 상승되어 중국 전통 문화의 전파와 이해 상으로 어떠한 문제도 존재하지 않게 되었다.

중국 문화에 의해 좌우되는 중국 온라인게임의 흡인력

게임의 유형에 관계없이 중국 문화적 특징을 보유하고 있는 온라인게임은 한 권의 좋은 책과 같아서 사람들에게 게임 플레이 외 배후의 심오한 문화적 배경을 느낄 수 있게 한다. 이는 또한 바로 온라인게임이 우수제품으로 성공할 수 있는가 여부를 좌우하는 요소일 것이다.

여러 조사를 통해 볼 때, 온라인게임 게이머들이 가장 중시하는 게임 요소는 바로 게임의 스토리성이다. 광범위한 게이머층에게 모두 사랑을 받고 있는 <WOW>의 경우, 이와 같이 다수의 유저들을 보유할 수 있었던 비결은 바로 단지 정교한 화면과 우수한 게임 설계 덕분이 아니다. 그 주요 원인은 게임 속에 녹아들어 있는 심오한 문화적인 기초와 우수한 스토리 구성이다.

미국 블리자드사의 <워크래프트> 시리즈는 한 편의 서사시와 같은 스토리로 게임의 스토리성 퀘스트 확충을 통해 게이머들이 장기간 게임을 즐기며 점차적으로 게임의 스토리를 받아들이고 익숙할 수 있도록 하였다. 따라서 <WOW>는 출시되자마자 중국을 포함한 전세계 <워크래프트>의 스토리 배경을 사랑하는 게이머들의 열화와 같은 사랑을 받았다.

이와는 반대로 해외에서 <WOW>와 비길만한 또다른 블록버스터 제품인 <에버퀘스트/EQ>는 중국에서 참패하였는데, 이 게임의 문화적인 콘텐츠의 영향력이 미흡했었던 것이 그 주요 원인으로 지적되고 있다.

반드시 그 문화적 기초를 지켜나가야 하는 중국산 온라인게임

일본 KOEI사의 <대항해시대>는 PC게임버전과 온라인게임버전에 관계없이 모두 중국 게이머들의 주목과 사랑을 받았던 제품이다. 비록 수년간 중국 게이머들은 이 게임의 일본 버전을 통해서 어렵게 게임을 즐겨 왔으나, 게임 속에 구현되어 있는 항해지식, 각기 다른 국가들을 일주하는 동안 체험할 수 있는 각기 다른 문화 관련 설정 등의 요소 때문에 수많은 게이머들은 이 게임을 더

욱 즐겁게 플레이할 수 있었다.

이와 같이 풍부한 문화적인 요소를 포함하고 있는 게임은 장르와 언어에 관계없이 모두 거대한 영향력을 보유하고 있으며 게이머들에 대한 흡인력을 지니고 있다.

현재 중국산 온라인게임의 개발 분야를 살펴볼 때, 점점 더 많은 업체들이 모두 제품 속에 문화적인 요소를 삽입하는 것에 대해 주목하기 시작하고 있다. 특히 점점 더 많은 업체들이 중국 전통 문화 특색을 포함하고 있는 콘텐츠를 지키는 것을 중시하고 있다. 이는 온라인게임 소재의 주요 출처일 뿐 아니라, 중국산 온라인게임이 향후 반드시 지켜야 하는 문화적 기초이기도 할 것이다.

현재 중국 시장을 분석할 때, 완메이스공의 <주시엔/诛仙/주선>에서부터 베이징 바이여우의 <룡텅스제/龙腾世界/용등세계>에 이르기까지, 그리고 더욱 더 많은 기타 제품들이 모두 중국 전통 문화적 특색을 보유한 콘텐츠를 게임 연구개발의 소재로 삼기 시작하였으며, 상당히 중시하고 있다. 이러한 게임들의 출현은 중국 온라인게임 업계 및 게이머들에게 각기 다른 고유의 특색을 보유한 게임제품을 제공하는 계기가 되었으며, 게임 개발 추세를 중국 전통 문화 특색 위주의 방향으로 전환시키고 있다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/7019413.html>

중국 온라인게임시장, 2008년 제2차 구조조정 직면

2007년 연말, 중국 각 대형 온라인게임 상장 회사들은 잇달아 2007년도 재무보고를 발표하였으며, 관련 업무실적들은 모두 눈부신 발전을 이룩, 모두를 놀라게 하였다. 그러나 2008년 3월 중국 온라인게임 산업에 연이은 비보가 전해지고 있다. 2008년 평균 20일 마다 온라인게임 한 편 혹은 온라인게임 회사 한 곳이 서비스를 중지하거나 문을 닫았다는 소식이 발표되었다. 이 중 게이머들을 가장 놀라게 하였던 소식은 과거 나인유닷컴을 온라인게임산업의 다크호스로 부상할 수 있도록 하였던 일등공신 <O2jam>과 중국 국내 매체들과 게이머들에게 가장 혁신적이고 <WOW>를 물리칠만한 실력을 지닌 제품으로 평가되던 <Guild Wars>가 운영을 중지한다는 소식이다. 전세계 온라인게임업계에 거대한 영향력을 자랑하던大作들이 중국 국내 시장에서는 별다른 영향력을 발휘하지 못하고 있는 점에 대해 다음과 같이 분석하였다.

중국 온라인게임시장의 제1차 구조조정 회고

2008년 1월 초, 성따 산하 대리운영제품인 한국 캐주얼 뮤직장르 온라인게임 <DJMax>는 500여 일간의 테스트기간을 끝으로 정식운영 전에 운영중지를 선언하였다. 2008년 1월 중순, 여우시미귀사가 이미 부도위기에 처했다는 소문이 퍼지기 시작하였으며, 산하 제품이 잇달아 운영 중지를 선언하였다. 2008년 2월 말, 나인유닷컴측은 <O2jam>의 대리운영 계약이 2008년 5월 완료되며, 이에 따라 <O2jam>의 모든 서버를 폐쇄한다고 발표하였다. 2008년 3월 초, 환러스공사 또한 부도에 직면하였다. 2008년 3월 중순, The 9측은 산하 수입제품 온라인게임大作 <Guild Wars>가 3월 31일 운영을 중지할 것이라고 발표하였으며, 이 때는 이 제품이 오픈베타를 실시한지 1년째

되는 시점이었다.

2008년 중국 온라인게임산업에 운영중지바람이 불고 있는 이 시점, 수많은 게이머들이 이에 대해 우려를 나타내고 있다. 그러나 중국 온라인게임의 수년간에 걸친 발전 역사를 회고해보면, 이것이 중국 온라인게임산업이 직면한 최초의 대규모 운영중지현상이 아닌 것을 발견할 수 있다.

2000년 전후는 바로 중국 온라인게임시장의 초기 맹아 단계로 <완왕즈왕/万王之王>, <스톤 에이지/石器时代>, <러쉐환치/热血传奇>, <클로즈게이트/魔力宝贝> 등이 중국 시장을 점령하고 있을 때이며, 제품이 출시되기만 하면 바로 선풍적인 인기를 끌었다. 중국 온라인게임시장에 대한 이러한 소식이 퍼지기가 무섭게 대량의 리스크투자를 획득한 온라인게임회사들이 해외 대리운영제품을 들고 시장에 진입하기 시작하였다.

그러나 시장이 매우 거대하더라도 단시간 내에 급속도로 팽창하고, 전체적으로 우수한 발전방향이 미흡한 상태에서 대다수 제품들이 대동소이하다면 반드시 소비가 둔화되고 약세를 띠는 단계에 직면하게 된다.

이후 몇 년간 대부분의 온라인게임 게이머들은 대형 온라인게임에 의해 분할되어 대기업 산하 주력 제품의 추종자가 되었으며, <WOW>가 중국에 수입됨에 따라 소규모 신규제품이 시장에서 게이머들의 사랑을 받기란 더욱 어렵게 되었다.

이러한 배경은 결국 중국 온라인게임시장의 제1차 구조조정을 야기하였다. 2003년부터 2006년까지 중국 온라인게임산업은 4년간에 걸친 구조조정 단계를 경험하였다. 이 4년 동안 운영 중지된 제품은 적어도 100편 이상이다.

해외 수입제품이 잇달아 중국 현지 시장에 적응하지 못하는 현상에 대한 의문

2005년 중국 온라인게임시장은 제품 운영중지 절정기에 도달, 총 30여 편에 달하는 제품이 운영중지를 선언하였다. 2006년 중국 온라인게임시장은 다시 회복기에 진입, 20편의 제품만이 운영중지를 선언, 전년 대비 1/3 가량 감소하였다. 2007년 중국 온라인게임시장은 다시 한 번 발전기에 진입, 제품 운영중지 수량이 급격히 감소, 5편에도 못 미치는 제품만이 운영중지를 선언하였다.

또한 수년간 지속되어 온 유료 과금제 운영방식이 이미 퇴출되기 시작, 새로운 운영방식이 출현하였다. 2005년 <정투/征途/정도>는 무료화 운영방식의 대표적인 예로 온라인게임 속 사이버 아이템 판매를 통해 수입을 올렸다. 2006년 <징도>의 동접자수와 운영수익은 모두 놀라운 성적을 기록, 수많은 온라인게임회사들이 앞 다투어 신규 무료 운영방식을 채택하도록 하였다. 이때부터 중국 온라인게임시장은 회복세를 나타내기 시작하였다.

2007년은 중국 온라인게임산업이 호조를 띠었던 한 해였다. 적지 않은 사람들이 중국 온라인 게임시장의 위기가 이미 끝났다고 생각하였을 때 2008년 중국 게임시장은 연초부터 큰 타격에 직면하였다. 또한 운영이 중지된 제품들은 대부분 익숙한 해외 일류 제품들이었다. 이는 전체 중국 게임산업에 경종을 울린다.

사실상, 2006년부터 중국 온라인게임시장은 이러한 내재적인 위험이 점차 노출되기 시작하였다.

2005년과 2006년 각 게임전시회에서 모두 수상한 경력이 있는 <EVE>는 2006년 중국에서 오픈베타를 실시할 때 서버 동접자수가 일시에 7-8만에 달하기도 하였다. 그러나 대리운영측에서 유료화 운영을 선포한 후 <EVE>의 동접자수는 급격히 하락, 현재 최고 동접자수는 불과 4,000명에도 못미친다.

이와 마찬가지로 2006년 중국 게임시장을 들끓게 한 블록버스터 <던전 앤 드래곤>의 수입 또한 당시에는 수많은 중국 게이머들의 환호를 받았으나 한 때 중국 게임시장에서 선풍적인 인기를 끈 후 현재는 흔적도 없이 사라져버렸다.

이 밖에, <Aion>, <RF>, <R2>, <그라나도 에스파다>, <SUN> 등 2006~2007년 최고 인기작이었던 해외 블록버스터들 또한 현재 중국시장에서 맥을 못 추고 있다. <WOW>, <카트라이더>, <오디션> 등 몇 편의 제품 외 최근 몇 년간 중국 온라인게임시장에 수입된 해외 온라인게임제품들은 대다수 성공을 거두지 못했다.

현지 브랜드 창조가 중국 게임시장에서 성공을 거두는 가장 중요한 요소

<춘치우Q판/春秋Q传/춘추Q전>은 최고 동접자수가 13만에 달한다. <주시엔/诛仙/주선>의 최고 동접자수는 30만을 기록하였다. 또한 <환치스제/传奇世界/전기세계>의 최고 동접자수는 55만이다. <장도>의 최고 동접자수는 153만이며, 중국 최고 인기작 <멍환시여우/梦幻西游/몽환서유>의 최고 동접자수는 166만에 이른다.

과거 몇 년간 유럽 및 미국 등지와 일본 및 한국 등지 온라인게임업체들은 모두 중국 온라인 게임시장이 매우 거대한 것에 주목하였으며, 점점 더 많은 해외 온라인게임업체들이 산하 블록버스터 제품을 거느리고 중국 시장을 차지하게 되기를 바라고 있다. 그러나 직접 중국시장에 뛰어들거나, 중국에서 합작 파트너를 모색하거나 모두 별다른 영향력을 발휘하지 못하고 있는 실정이다. 해외 온라인게임 대작들이 중국에서 모두 참패를 당하고 있을 때 중국 현지 제품들은 오히려 큰 인기를 끌고 있다. 이러한 현지 제품들의 최고 동접자수는 적게는 수십만부터 많게는 백만 이상에 달한다.

물론 소위 현지 제품이란 단순히 게임 속에 중국풍 캐릭터를 삽입하거나 동양 문화를 소재로 게임을 제작하는 것을 의미하는 것이 아니라 제품이 중국 온라인게임시장의 특징을 겨냥하여 제작되고, 중국 게이머들이 좋아하는 요소들에 근거하여 제작되는 것을 의미한다.

중국 온라인게임시장이 제1차 구조조정을 거친 이후 성공한 중국 국내 게임회사들은 대부분은 자체 연구개발, 자체 운영 기업들이다. 이러한 기업들의 자체 연구개발팀은 이미 세계 선진 수준에 도달하였다. 왕이, 텅선, 왕룡, King soft 등 기존의 유명 온라인게임 운영회사들은 말할 것도 없으며, 쥐런 네트워크, 완메이스퐁 등 신예 기업들 또한 이러한 점을 충분히 증명하고 있다.

2003~2006년까지를 돌아보면, 중국 온라인게임 시장에 운영중지바람이 불었던 가장 근본적

인 이유는 또한 중국 국내 신.구 게이머들의 교체가 초래한 충격이라고 할 수 있을 것이다.

중국 온라인게임시장 초기 게이머들은 현재 사회에 진출, 가정을 꾸리고 있으며 연령이 증가하고 환경이 변화됨에 따라 게임에 대한 열정이 점차 사라지고 있다. 그러나 신세대 중국 게이머들은 초기 게이머들과는 매우 다르다. 유럽 및 미국 등지 게임제품과 일본 및 한국 게임제품 속에서 자라온 초기 게이머들과 비교할 때, 신세대 게이머들의 생활은 더욱 다채롭고 다양하며, 엔터테인먼트 방식의 선택 또한 다양하다. 초기 게이머들이 게임 스토리를 중시하고 게임 조작 난이도 등에 주로 관심을 기울이던 것은 이미 제품이 현 시장에서의 성공 여부를 좌우하는 주요 표준이 아니게 되었다.

그렇다면, 중국의 신세대 게이머들이 중시하는 부분은 무엇인가? 바로 "유행", "화려함" 등일 것이다. 신세대 게이머들이 게임 플레이를 결정하는 대부분의 동기는 바로 제품이 충분히 현대 유행 요소들을 반영하였는가이다. 또한 게임제품들이 개성 있고 독특하여야 하며, 이 게임제품을 플레이한다는 사실을 대외적으로 자랑할 수 있어야 한다. 이와 같은 몇 가지 면에서 볼 때 적지 않은 중국 현지 연구개발팀들은 이미 이러한 부분을 철저히 파악하고 있다.

과거 해외 게임들이 대부분을 차지하던 중국 온라인게임시장은 현재 이미 놀라운 변화를 이룩하였다. 현재 중국 온라인게임시장은 이미 "현지 특색"으로 전환되었으며, 현지 제품이 아닌 수입 제품들은 중국 시장 진출에 신중을 기해야 할 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-24/20080324134258165,1.shtml>

China Joy, 디지털 엔터테인먼트 투자 발전 컨퍼런스 지속 설립 계획

제 6회 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회가 2008년 7월 17~19일 상하이 신국제박람센터에서 개최될 예정이다. China Joy 조직위원회는 중국 디지털 엔터테인먼트 투자 발전 컨퍼런스를 지속 설립할 계획으로 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트업체와 리스크 투자 기업을 위해 교류 플랫폼을 제공할 것이다.

2007년 4개 중국 게임기업의 연이은 상장을 통해 중국 게임산업은 투자자들이 주목하는 핫이슈로 부상하였다. 이에 따라 중국 국내외 유명 리스크 투자기업과 중국 국내 기업 간의 광범위한 교류를 위해 중국 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 발전 추세 및 투자 기회에 대해 전면적, 객관적으로 이해하는 것이 필요하게 되었다.

China Joy 조직위는 이를 위해 특별히 투자 발전 컨퍼런스를 개설, 리스크 투자기업, 상장 게임회사 및 신규창업회사 등을 초빙, 함께 교류를 진행할 수 있는 기회를 제공하고 게임 산업의 자본 운행에 중요한 노하우를 제공할 계획이다. 또한 리스크 투자기업이 중국 게임산업의 운행방식과 이윤창출 포인트를 충분히 이해할 수 있도록 하며, 게임기업이 리스크 투자기업들이 필요로 하

는 조건을 충분히 이해할 수 있도록 하여 게임산업과 투자기업간의 심도 있는 합작을 촉진할 계획이다.

China Joy에 참여하는 China Venture 투자 그룹은 중국 선두 투자 시장 정보 컨설팅 기구이다. China Venture 투자 그룹은 중국 시장의 투자 기구로 활약하고 있으며 창업기업 및 투자은행에게 독립적이고 전문적인 제3자 정보 컨설팅 서비스를 제공하고 있으며 이러한 정보 컨설팅 서비스는 데이터 제품 연구, 컨설팅 서비스, 산업매체플랫폼 및 회의 서비스 제공 등을 포함하고 있다. 이 그룹 산하 창업 투자 포털 사이트는 2005년 5월 정식으로 개방되었으며 현재 이미 중국 투자산업 업계 내 최고 자문 플랫폼으로 부상하였다.

베이징 한웨이신형 전람유한공사가 주최하는 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회(China Joy)는 미국의 E3, 일본 도쿄 게임쇼와 같은 인터랙티브 엔터테인먼트 대전이다. China Joy는 전시회, 각종 전문 회의, 대형 이벤트 등을 통해 업계 내 인사들과 광범위한 게이머들에게 교류 플랫폼을 제공한다. 이 전시회는 신규제품 전시, 신규기술전달과 동시에 중국 정부기구를 위해 산업정책을 전달하고, 시장 정보를 획득할 수 있도록 하며, 산업 발전현황 및 중국 국내외 기업들의 의견을 수렴하는 창구로 부상하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-18/20080318131805907.shtml>

비후과기(壁虎科技), 독립식 교환형 게임광고 플랫폼 출시

최근, 비후과기(壁虎科技)는 자사가 심혈을 기울여 연구개발한 게임 내 광고(In game advertising, IGA) 제품을 발표하였다. 현재 시장에 나와 있는 게임 내 광고제품과 비교할 때 비후 IGA는 안정성과 성능설계 면에서 모두 거대한 혁신을 이룩하였으며, 또한 유저들이 관심을 나타내는 광고 인터랙티브성, 게임 클라이언트 호환성 등 문제에 대한 타겟성 설계를 완료하였다.

이 밖에 게임 내 광고제품에서 가장 중요한 광고 투입 데이터 검측 시스템에 대해서도 효과적으로 설계를 진행, 정확하게 유저들의 각종 정보를 포착할 수 있으며 다양한 투입 방식을 통해 유저들의 지역, 연령층, 인터넷행위 등 특징에 따라 광고를 더욱 정확하게 투입할 수 있고. 이와 더불어 효과적인 데이터 통계 분석을 진행, 최대효과로 광고 자원을 활용할 수 있다.

비후 과기는 이번에 출시하는 차세대 게임 내 광고제품에 대한 강한 자신감을 나타내고 있으며, 이번 신규 게임 내 광고 제품의 출시는 매크로식 일반형 게임 내 광고제품시대가 종결되었음을 대표한다고 밝혔다. 또한 이를 통해 독립식 교환형 게임 내 광고제품시대가 전면적으로 시작될 것이라고 덧붙였다.

비후 과기 CEO 리리우전(李柳军)은 비후 과기는 2005년부터 이미 게임 내 광고시장을 타겟으로 연구개발을 진행하였으며, 3년간의 연구개발시기를 거쳐 마침내 성숙한 기술 및 안정적인 플랫폼을 보유한 비후 IGA 제품을 출시하였다고 밝혔다. 사실상, 비후는 회사설립초기부터 줄곧 게임 내 광고 발전 변화를 주목하였으며, 게임 내 광고 성능 응용 분야에 대해 해결방법을 개발하고 계

임 내 광고의 단점에 대해 연구를 진행, 중국 국내외 게임 내 광고업체가 실현할 수 없었던 인터랙티브성 병목현상을 해결, 광고가 마우스, 키보드 등에 반응하는 기능을 지원하는 최신 광고제품을 출시하였다.

비후 과기는 최신 게임 내 광고제품 출시 외제품 마케팅 해결방안, 광고 다양화 투입형식, 유저 체험 및 밀착도, 유저행위분석 등 분야에서 더욱 심도 있고 자세한 연구를 진행할 예정이며, 더욱 많은 게임업체들과 각 분야 유명 브랜드와 전면적인 합작을 진행할 계획이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-18/20080318175217637.shtml>

<우샤스제/武侠世界/무협세계>, 3월 18일 알파테스트 실시



2008년 3월 18일 무협 3D MMORPG 게임 《우샤스제/武侠世界/무협세계》가 알파테스트를 시작하였다.

베이징 홍투 인터랙티브(北京红图互动网络信息技术有限公司)가 개발한 《무협세계》는 현재 <http://wxsj.hopecool.com/>에서 알파테스트 클라이언트 다운로드를 정식으로 개방하였다

순수 민족 무협장르 온라인게임인 《무협세계》는 성장, 수집, 어드벤처, 던전 퀘스트 등 다양한 요소들을 모두 포함하고 있으며, 이것을 기초로 하여 중국 게임과 함께 20년간 성장해온 오래된 게이머들 또한 《무협세계》 게임 속에서 더욱 신선하고 다양한 특색 있는 시스템을 체험할 수 있도록 하였다.

《무협세계》는 컴퓨터 사양에 대해서도 세심한 주의를 기울여 일부 저사양 컴퓨터에서도 《무협세계》가 여전히 원활하게 운행될 수 있도록 하였다. 그러나 이것이 《무협세계》의 품질이 떨어짐을 의미하는 것은 아니다. 이 게임은 자체 연구개발한 RED TOO 엔진을 사용, 3D 화면 표현에서 정교하고 세밀함을 자랑하며, 게임 속 캐릭터, 환경, 사물, 수면 효과, 독특한 환경기후상태 등을 더욱 실제적으로 묘사하였다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20080318/14732738.html

중국 최신 사이드 스크롤 액션 MMORPG 《빠왕스제/霸王世界/패왕세계》

베이징 빠빠 신식과기유한책임회사(北京八八信息科技有限公司)가 자체 연구개발한 사이드 스크롤 액션 게임 《빠왕스제/霸王世界/패왕세계》가 곧 출시될 예정이다. 이 게임은 2년간의 개발 기간을 거쳐 아케이드 게임과 RPG의 장점을 결합하여 제작된 신체제 게임으로, 더욱 쉬운 조작법, 더욱 풍부하고 다채로운 오락 효과를 추구한다.



패왕세계는 기존 아케이드 게임의 친밀감과 중독성 있는 격투 요소의 연장으로 키보드와 조이스틱 조작 방식을 도입하였으며, 기존 온라인 RPG게임이 사용하는 마우스 클릭방식을 채택하지 않았다. 아름답고 생동감 넘치는 인물 캐릭터 설계와 풍부하고 화려한 액션은 기존 액션장르 게임의 단조로움과 어색함을 개선하였다.

액션장르 게임에 있어서 간단하고 원활한 조작방식은 게임 PK를 진행하는데 필수적인 요소이다. 같은 장르의 기타 게임들과 비교하였을 때 《패왕세계》는 설계 초기부터 게이머의 조작 습관에 대한 연구를 진행하였으며, 이를 통해 게이머들의 게임 습관에 더욱 부합하는 조작 방식을 개발해내었다. 간단하면서도 쉬운 조작방식을 통해 더욱 빨리 게임에 입문할 수 있다.

아름다운 화면과 생동감 넘치는 캐릭터는 《패왕세계》의 또 다른 특징이다. 기존의 사이드 스크롤 액션 게임의 2D화면 설계를 뛰어넘는 설계로, 2D 자연 환경 설계를 바탕으로 3D 입체 인물 캐릭터를 창조하였다. 따라서 《패왕세계》속의 캐릭터는 360도 시각으로 구현되어 기존 사이드 스크롤 게임 속 인물의 어색함과 큰 차이가 있어 감정 표현 및 동작이 모두 자연스럽다.

《패왕세계》의 게임 방식은 대전방식, 퀘스트 방식, 수련을 통한 레벨업 방식으로 나눌 수 있다. 개인 관문 통과부터 최대 8인까지 가능한 대전 등 다양한 방식을 선택하여 게임을 즐길 수 있다. 기존 아케이드 게임의 기본적인 특색을 결합한 특징 외에도 다양한 스킬을 사용할 수 있어 캐주얼성이 비교적 높은 게임이라고 할 수 있겠다. 또한 게이머들은 정교한 조작을 통해 기존 아케이드 게임기에서 볼 수 있었던 놀라운 위력을 지닌 콤보를 구현할 수 있으며 이에 화려한 효과까지 추가되어 격투게임의 스타일과 쾌감을 맛볼 수 있을 것이다.

게임 개발 책임자에 따르면, 《패왕세계》속의 캐릭터들은 게임 배경에 근거, 4대 속성이 분명한 역사 인물로 구성되어 있다고 한다. 각 캐릭터 간의 스킬은 모두 서로 배합할 수 있는 특징을 지니고 있어 전체 게임 과정에 더욱 즐거움을 더한다. 또한 게이머들은 애완동물을 구입하거나 야생에서 포획, 훈련을 거쳐 탈 수 있으며 동물을 사용하는 게이머들의 위력은 더욱 배가될 수 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-19/20080319135320399.shtml>

나인유닷컴, 싱가포르 Temasek Holdings의 1억 달러 투자 획득

중국 국내 선진 인터랙티브 엔터테인먼트 커뮤니티 운영업체인 나인유닷컴(久游网) 상해 본사는 3월 20일 세계 유명 투자 기구 싱가포르 Temasek Holdings 등의 1억 달러 주식 투자를 획득하였으며, 투자 관련 수속이 모두 완료되었다고 발표하였다. 이는 나인유닷컴이 2008년 2월 정식으로 인터랙티브 엔터테인먼트 커뮤니티 운영업체로 전환하겠다는 선포한 이래 획득한 중요한 자본이다.

이번 나인유닷컴에 대한 투자는 싱가포르 Temasek Holdings가 처음으로 중국 인터넷 및 소비서비스 기업에 투자하는 것으로 현재까지 중국 국내 IT 및 인터넷 산업 업계에서 최대규모의

자본 융자 사례에 속한다. Temasek Holdings는 과거 중국 및 아시아 지역에 대한 투자를 금융, 항공, 부동산 등 인프라 분야에 집중해왔다. 현재 Temasek Holdings가 관리하고 있는 투자조합 총액수는 1,000억 달러가 넘으며, 명실 공히 세계 유명 전문 투자기구의 하나로 자리 잡았다.

이번 융자 성공에 대해 나인유닷컴 관계자는 세계 경제의 거시적 환경이 불안정한 상태에서 중국 인터랙티브 엔터테인먼트 산업의 전체 가치가 세계 자본 시장에서 상대적으로 낮게 평가되고 있다. 이런 실정에서 세계 유명 투자기구가 정식으로 나인유닷컴 주식을 매입한 것은 나인유닷컴의 현재 기업운영현황 및 이윤창출능력에 대한 긍정적인 평가이며, 또한 나인유닷컴이 차세대 인터넷 시장을 겨냥하여 적극적으로 인터랙티브 엔터테인먼트 사이버 커뮤니티 운영업체로의 전환을 꾀하고 있는 것이 업계의 인정을 받았다는 뜻이라고 밝혔다.

Temasek Holdings는 줄곧 "차세대 인터넷 및 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 돌파구"를 보유한 미래형 산업 기업을 모색하고 있었으며, 투자 측면의 협력을 통해 나인유닷컴과 중장기 발전 목표를 실현하기를 바라고 있다고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-20/20080320142351831.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤완OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	창티엔(蒼天 / 창천)
3	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣網絡版 3 / 경험정연 인터넷버전 3)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	띠샤칭위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
6	-	치룽쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
7	-	산궈처(三國策 / 삼국책)
8	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	성샤오환쉬(生肖傳說 / 생초전설)
10	-	머환성디엔(魔幻聖典 / 마환성전)

11	-	시엔징찬취2(仙境传说2 / RO2)
12	-	카이신(开心 / 개심)
13	-	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
14	17↑	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
15	14↓	Crossfire
16	15↓	쑤셴(寻仙 / 심션)
17	16↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
18	-	우린쵸샤짚(武林群侠传 / 무림군협전)
19	-	룽주엔스제 (龍睽世界 / 용권세계)
20	-	웨이우두쥘(唯无独尊 / 유무독존)

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-17/20080317120934854,1.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	시엔찌엔치샤짚4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RPG
2	러췌장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
3	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
4	머췌우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
5	명령과 정복(命令与征服III : 泰伯利亚战争)	STG
6	잉송찬취(英雄传说IV / 영웅전설)	RPG
7	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
8	티엔탕(天堂II / 리니지2)	MMORP
9	싱짚첸예(星战前夜 / 성전전야)	MMORP
10	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2008-03-25/1603241270.shtml>

《명환시여우 카드/梦幻西游之卡牌/몽환서유 카드》



- 게임 이름 : 명환시여우 카드(梦幻西游卡牌)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 카드게임
- 개발 업체 : 왕이(网易)
- 운영 업체 : 왕이(网易)
- 현재 현황 : 2008년 3월 10일 클로즈베타

왕이 게임 항저우 스튜디오(网易游戏杭州工作室)가 게이머들을 위해 2008년 3월 신규 게임을 선보였다. 이 게임은 《명환시여우 카드대결/梦幻西游卡牌/몽환서유 카드대결》로, 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》에 맞춰 제작된 캐주얼 카드 게임이며 또한 왕이가 출시하는 첫 카드게임이기도 하다.

《몽환서유》를 계속 즐겨왔던 게이머라면, 《몽환서유 카드대결》을 꼭 해볼만 하다. 이 게임 속에는 《몽환서유》속에 등장하는 다양한 요괴와 몬스터들이 게이머들의 명령에 따르게 설정되어 있다. 또한 《따부옹/大富翁/대부옹》을 즐겨왔던 게이머라면 《몽환서유 카드대결》 게임은 《대부옹》과 여러 각도에서 일맥상통하기 때문에 손쉽게 즐길 수 있을 것이다. 만약 아직 카드게임을 즐겨보지 않은 게이머라면, 《몽환서유 카드대결》속에서 카드를 수집하고 조합하는 재미에 빠져들게 될 것이다.

이 게임은 복잡하고 번거로운 조작이 없이 모두 간단한 방법으로 이루어져 있으며, 몬스터를 죽이고 레벨을 올려야하는 지루함도 없다. 또한 2-30분이면 가볍게 즐길 수 있는 캐주얼 게임이기 때문에 다양한 연령층의 게이머들이 모두 손쉽게 즐길 수 있을 것으로 예상된다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2008-03-10/20080310173214282.shtml>

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