

제264호

2008. 4. 1

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- King soft(金山), 2008년 온라인게임 전략 발표
- 머환성디엔(魔幻圣典), 오픈베타시 타이완 게이머들을 위한 서버 개설

China Game News

- 나인유닷컴(久游网), <클로즈게이트 2> 동남아시아 운영권 획득
- 완메이스공(完美时空), 청두(成都) 지사 설립
- 중국 온라인게임 게이머 지역별 비율 산둥지역이 1위
- 왕룡(网龙), 정식으로 타이완 지역 온라인게임시장 진출
- 슈웨이스지(数位世纪), 《뒤바오슈옌펑/夺宝旋风》대리운영권 획득
- 《쥐런/巨人/거인》, 중국 신흥 주류 게임으로 부상

Game 순위

- 온라인게임 기대작 순위
- 2008년 3월 온라인게임 순위
- 2008년 3월 FlashGet 중국 온라인게임 다운로드 순위

Game 회사 소개

- 청두 스푸 컴퓨터 과기유한공사(成都斯普电脑科技有限公司)

New Game 소개

- 《페이디비더스 전기/菲迪彼德斯传奇》

King soft(金山), 2008년 온라인게임 전략 발표

2008년 년초, 성따가 "20계획", 즉 2008년 20편의 신규 온라인게임을 출시한다는 전략을 발표한 것에 뒤이어, 중국 국내 온라인게임 노장 King soft(金山软件) 또한 3월 27일 베이징 중화스지탄(北京中华世纪坛)에서 기자회견을 열고 정식으로 2008년 온라인게임 전략에 대해 발표하였다. 또한 King soft의 대표이사 겸 CEO인 치우보천(求伯君)은 이 자리에서 King soft의 2008년 야심작 온라인게임 5편을 선보였다.

King soft의 2008년 계획은 2008년 내로 7편의 온라인게임을 발표하는 것으로, 이 게임들은 각각 <평선팡2/封神榜2/봉신방2>, <지엔샤세계/剑侠世界/검협세계>, <지엔샤칭웬 온라인버전3/剑侠情缘网络版3/검협정연 온라인버전3>, <반공심똥/反恐行动/반공행동>, <티에슈에산귀즈/铁血三国志/철혈삼국지>와 알려지지 않은 2편의 라운드식 온라인게임이다. 게임 소재들을 살펴보면, 중화무협, 신화, 액션 사격 등 다양한 분야로 이루어져 있으며, 게임 방식은 리얼타임 전략 및 라운드식 방식으로 이루어져 있고 게임 화면 표현 방식은 2D와 3D를 모두 포함하고 있다.

기자회견 현장에서 치우보천은 차석 CEO 저우타오(邹韬)를 필두로 하는 온라인게임 5인 리더팀을 소개하였다. 이들 5인의 새로운 리더들은 King soft의 차석 CEO 저우타오와 천페이단(陈飞舟), 온라인게임 사업부 리우펑(刘鹏)과 주용(朱勇), 잔젠양(湛振阳)이다. 이들은 주로 King soft의 온라인게임 관련 실무에서 연구개발, 운영 등 업무를 담당할 예정이다.

치우보천은 온라인게임 수량으로 말하자면, 2008년은 King soft 사상 가장 많은 제품이 출시되는 해가 될 것이라고 밝혔다. 또한 게임 품질 방면으로 살펴볼 때, 2008년은 King soft 온라인게임 업무 발전이 가장 급속도로 이루어질 해가 될 것이라고 밝혔다. King soft의 2008년 전략의 의도는 매우 분명하다. 즉 King soft는 올해 중국 국내 게임 시장 3위권에 진입한다는 야심 찬 목표를 갖고 힘차게 전진하고 있다.

저우타오는 King soft는 2008년 내내 언제나 불확실한 요소에 대비할 수 있도록 만반의 준비를 갖추는 것으로, 우선 <봉신방2>, <검협세계>, <검협정연 온라인버전3>의 출시 작업에 착수할 것이라고 밝혔다. 현재 <봉신방2>는 이미 최종 클로즈베타 단계에 진입하였으며, <검협세계> 또한 알파테스트 단계에 접어들었다. <검협정연 온라인버전3>은 3/4분기에 테스트를 시작할 예정이며 이 기간동안 <반공행동>과 2편의 라운드식 온라인게임 또한 연이어 출시될 예정이다.

게임 명칭	게임 유형	게임 소재	제품 연구개발측	발표 시기
<봉신방2>	MMORPG	신화	King soft 리에훙 스튜디오 (烈火)	2008년 3월
<검협세계>	MMORPG	중화무협	King soft 시산취 스튜디오 (西山居)	2005년 5월

<검협정연 온라인버전3>	MMORPG	중화무협	King soft 시산취 스튜디오	2008년 11월
<반공행동>	FPS	제 1인칭 사격	King soft 따리엔 지사 징차이 스튜디오(大连鲸彩)	2008년 5월
<철혈삼국지>	라운드식	퓨전 판타지	기밀	2008년 3/4 분기

King soft의 이번 계획은 2008년 내로 <봉신방2>, <검협세계>, <검협정연 온라인버전3> 등 블록버스터급 제품을 포함한 7편의 온라인게임을 발표하는 것이다. King soft는 과거 <검협정연>을 통해 성공적으로 온라인게임기업으로 전환, 시장을 정복하였다. 또한 <봉신방> 제품으로 새로운 혁신적인 게임을 선보이며 큰 인기를 끌었다. 현재 King soft 브랜드의 이미지와 호소력은 아직 흥보단계인 <봉신방2>와 <검협세계>가 출시되기도 전부터 선풍적인 인기를 끌도록 하고 있다. 소식에 따르면 <검협세계>의 테스트 계정은 이미 인터넷 사이트에서 고가에 거래되고 있다고 한다.

업계 분석가에 따르면, 2008년 온라인게임시장에는 여전히 수많은 변수가 존재하고 있다고 한다. 성파는 플랫폼화 초기 계획이 별다른 강세를 나타내지 못하며 제품 출시가 지연되고 있으며, 완메이스공의 제품 또한 성장세가 둔화되고 있다. 이러한 현상은 이미 오랫동안 기대작을 선보이지 못하고 있는 King soft가 곧 선보일 화려한 제품라인에 대한 기대가 더욱 커지도록 하고 있다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2008-03-27/1756241755.shtml>

머환성디엔(魔幻圣典), 오픈베타시 타이완 게이머들을 위한 서버 개설

중국 국내 운영업체들이 홍콩, 마카오, 타이완 지역으로 제품을 수출하는 일은 이미 새로운 현상은 아니다. 그러나 현재 클로즈베타 마무리 단계에 있는 중국산 판타지 온라인게임 《머환성디엔/魔幻圣典/마환성전》은 더욱 혁신적인 전략을 채택하였다. 최근 소식에 따르면, 4월에 오픈베타 단계에 진입할 《마환성전》은 오픈베타시 타이완 게이머들을 위해 타이완 지역 전속 서버를 개설할 예정이라고 한다. 일찍부터 《마환성전》은 이미 타이완 운영을 확정하였는데, 만약 머리여우(摩力游) 회사측이 이번 중국대륙 오픈베타 테스트 때 타이완 게이머 전용 서버를 개설 계획은 조금 지나친 것은 아닐까?

WOW 이후 시대의 블록버스터로 주목받는 《마환성전》

WOW 게임이 상용화 된지 이미 3년이 넘었다. WOW 게임에 대한 열기가 점차 식어가면서 대다수 게이머들은 같은 장르의 새로운 게임을 찾기 시작하였다. 이는 중국 국내 온라인게임시장만의 실정은 아니며, 중국, 타이완, 한국 등 지역의 WOW 게이머의 유실 추세는 날로 심각해지고 있어 유실 게이머 수가 하루가 다르게 증가하고 있다.

《마환성전》은 머리여우 회사가 자체 연구개발한 퓨전 판타지 대작으로 제작 완료 발표 단계에서부터 게이머들의 높은 관심을 받았다. 이 게임은 동양 문화의 시각에서 서양 판타지 소재를 도입, 직업 시스템, 파티 시스템 등 다양한 분야의 설계가 모두 기존 게임들보다 우수하다. 현재

중국 내 수많은 관련 매체들이 《마환성전》의 클로즈베타에 모두 높은 평점을 주었다. "WOW업그레이드버전"으로 불리우는 《마환성전》 제품은 타이완 운영업체 측과 계약을 맺으면서 타이완 게이머들의 주목을 받기 시작하였다.

클로즈베타에 참가한 대량의 타이완 게이머들

《마환성전》은 2008년 2월 말 첫 클로즈베타 테스트를 시작하였다. 클로즈베타 기간은 약 1개월에 달한다. 머리여우에 따르면, 회사측이 클로즈베타 관련 데이터 통계를 대량의 타이완 IP 주소가 《마환성전》 클로즈베타 서버에 접속한 것이 발견되었으며, 로그인 시간도 비교적 긴 편으로 작지 않은 규모를 이루었다고 한다. 클로즈베타 기간에는 접속할 수 있는 숫자가 한정되어 있기 때문에 클로즈베타 서버에 접속하려던 타이완 IP 주소들의 대부분은 차단당했다.

《마환성전》의 타이완 번체자버전 서비스는 2008년 여름에서야 시작될 예정이기 때문에, 적지 않은 타이완 게이머들이 《마환성전》 중국대륙 서버에 접속을 시도하였을 것으로 분석된다. 이 밖에 머리여우가 출시한 2008 《마환성전》 계획 범위에는 타이완 지역도 포함되어 있으며 이 또한 타이완 게이머들의 관심을 끌었을 것으로 분석된다.

《마환성전》, 타이완 게이머들을 위한 서버 개설 예정

타이완 번체자 버전의 《마환성전》이 정식으로 운영을 시작할 때까지는 아직 몇 개월의 시간이 필요하나 중국대륙 《마환성전》 게임은 현재 이미 2008년 4월 오픈베타를 시작할 계획이라고 발표하였다. 따라서 이 게임이 출시되기를 학수고대하는 타이완 게이머들의 편의를 위해 머리여우 회사측은 내부 회의를 거쳐 4월 초 해당 게임의 오픈베타 때 1개조의 서버를 증설, 타이완 게이머들을 위한 전용 서버로 만들기로 결정하였다.

머리여우 회사의 이번 결정은 타이완 게이머들의 편의를 위한 것이다. 그러나 업계 내 인사의 분석에 따르면 《마환성전》의 이번 결정은 일석 삼조의 효과를 거둘 수 있을 것이라고 한다. 우선, 타이완 게이머들의 높은 관심도를 활용, 타이완 게이머 전용 서버를 개설하는 것은 《마환성전》 게임의 중국 국내 인기를 향상시킬 수 있으며 중국대륙 오픈베타시 타이완 게이머들의 관심도를 계속 유지할 수 있다. 이러한 방법은 과거 WOW가 타이완 지역에 먼저 상용화를 시작하였을 때 수많은 중국지역 게이머들이 몰려들었을 때와 유사하다고 할 수 있다. 마지막으로 만약 타이완 게이머 전용 서버가 번체자로 서비스될 경우, 머리여우 측은 해당 서버 유지 및 운영을 통해 번체자의 안정성을 테스트할 수 있을 것으로 분석된다.

이번 타이완 게이머 전용 서버 개설은 2008년 머리여우의 운영 전략의 하나로 중국 온라인게임 시장에서 최초로 시도하는 혁신적인 전략이라고 할 수 있을 것이다. 머리여우는 이번 타이완 게이머 전용 서버를 개설하면서 머리여우의 행동 하나하나가 모두 중국 온라인게임 운영업체의 이미지가 되어 타이완 게이머들의 마음에 자리 잡을 것임을 고려하여 신중하게 행동해야 할 것이다.

자료: <http://www.donews.com/Content/200804/478f562742fc479da3c1ae2fadd57b4b.shtml>

나인유닷컴(久游网), <클로즈게이트 2> 동남아시아 운영권 획득

2008년 3월 27일, 중국 인터랙티브 엔터테인먼트 사이버 커뮤니티 2.0 운영업체 나인유닷컴(久游网)의 상하이 본사는 일본 SQUARE ENIX와 계약을 맺고 이 회사의 온라인게임제품 <클로즈게이트 2>의 중국대륙, 마카오지역의 독점 운영권을 획득한 데 이어 이 제품의 동남아시아(싱가폴, 말레이시아, 태국, 필리핀, 인도, 베트남 등 총 6국) 독점 운영권 및 발행권을 획득하였다고 발표하였다.

나인유닷컴은 SQUARE ENIX <클로즈게이트 2>의 연구개발팀의 지원을 통해, 이미 상하이 연구개발센터 <클로즈게이트 2> 프로젝트팀이 선보인 중국버전을 바탕으로 동남아시아 게이머들의 기호와 요구에 맞춰 제품의 현지화 작업을 진행 중에 있다. 또한 동남아시아 각국 현지 운영 합작 파트너와 공동으로 현지 유저들에게 고품질의 게임제품 및 서비스를 제공하기 위해 전력을 다하고 있다.

이번에 나인유닷컴이 계약을 체결한 <클로즈게이트 2> 동남아시아 발행권은 이 회사가 적극적으로 세계화 전략을 추진한 것에 대한 결과로, 나인유닷컴과 일본 SQUARE ENIX의 긴밀한 협업을 통해 이루어졌다. 또한 양측은 이번 협업을 통해 상호 보완적인 세계 분업 합작 모델을 실현하였다.

2007년 12월 말까지 나인유닷컴의 총등록계정수는 이미 2.8억 개를 초과하였으며, 총 동시접속계정수 또한 100만을 돌파, 이미 세계 선두 인터랙티브 엔터테인먼트 유저 커뮤니티로 부상하였다. 나인유닷컴은 "2006년도 Red Herring 아시아 우수 성장기업 100강"에 선정되는 영예를 안았으며, "2007년도 아시아 태평양 첨단기술 고성장 500강" 제 9위, "2007년도 중국 첨단기술 고성장 500강" 제 3위, 2005~2007년도 중국 10대 우수 게임 연구개발업체 및 운영업체 등 100여 개에 달하는 항목의 상을 수상한 경력을 보유하고 있다. 나인유닷컴은 2008년 8~10편에 달하는 우수 온라인게임제품을 발표할 계획으로, 이 중 5~6편은 중대형 캐주얼 게임이며, 3~4편은 MMORPG에 해당한다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2008-03-27/1622241704.shtml>

완메이스공(完美时空), 청두(成都) 지사 설립

완메이스공은 최근 상하이 지사를 설립한 데 이어, 청두 지사의 설립 또한 정식으로 선포하였다. 완메이스공은 설립 이래 "자체 혁신 창조, 민족 온라인게임 발전"의 취지를 견지, 자체 지적재산권을 보유한 세계 정상급 온라인게임 우수제품을 제작하기 위해 전력을 다해왔다. 이에 따라 이 회사는 <완메이스제/完美世界/완미세계>, <우리와의외전/武林外传/무림외전>, <주시엔/诛仙/주선>, <츠뵈/赤壁/적벽>, <러우파이웨이/热舞派对/열무파티> 등 중국산 온라인게임 대작을 잇달아 출시

하였으며, 단순한 온라인게임제품 개발 위주의 소프트웨어 기업에서 연구개발, 운영, 판매, 서비스를 일체화한 중국 선두 온라인게임 플랫폼 서비스 제공업체의 하나로 부상하였다. 이와 동시에 완메이스공은 적극적으로 해외 업무를 전개, 상기 제품들을 해외 16개 국가 및 지역에 수출하는데 성공, 이를 통해 중국 전통문화를 적극적으로 전 세계에 보급하는데 공헌하였다.

2007년 7월 26일, 완메이스공은 미국 나스닥 시장 상장에 성공, 2007년 세계 온라인게임시장에서 가장 주목을 받은 상장회사가 되었다. 이를 통해 완메이스공은 새로운 발전단계에 돌입하게 되었다.

완메이스공은 미래를 위해 중국 국내에 베이징, 상하이, 청두 등 세 지역을 연구개발 중심으로 삼고 기술 우세를 통해 지속적으로 빠르고 안정적인 제품 연구개발 속도를 유지해나갈 계획이다. 완메이스공은 자사의 제품 라인 건설을 완료하는 동시에 끊임없이 온라인게임 각 분야의 지명도와 선두적인 위치를 확대 및 강화하여 해외 시장에 대한 영향력을 확대, 세계화 목표를 실현할 것을 목표로 하고 있다.

완메이스공은 세계 정상급 게임 개발 운영업체로 발돋움하기위해 관련 계획을 이미 가동하였으며, 게임산업 관련 각계 인사들이 적극적으로 완메이스공 청두 지사를 지원하기를 희망하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-28/20080328091615234.shtml>

중국 온라인게임 게이머 지역별 비율 산둥지역이 1위

3월 27일 <바이두(百度) 풍운방 - 중국 온라인게임산업보고(제2기)>가 발표되었다. 이 보고서에 따르면, 중국 전역 각 성(省)별 게이머 수치는 성별 네티즌 수량의 변화에 따라 변화되고 있으며, 온라인게임 게이머 분포로 볼 때, 산둥성(山东省) 게이머 수치가 가장 높았으며 광둥(广东)과 허난(河南)이 그 뒤를 이었다.

이 밖에, <제 21차 중국 인터넷 발전 현황 통계 보고>에 따르면, 2007년 12월 31일까지 집계된 중국 네티즌은 2.1억 명에 달하며, 온라인게임 사용 비율은 59.3%에 달했다. 이 비율에 따른 게이머 수치는 1.25억 명이며, 네티즌이 온라인게임을 플레이하는 시간은 주당 평균 7.3시간인 것으로 나타났다.

<바이두(百度) 풍운방 - 중국 온라인게임산업보고(제2기)>의 조사결과에 따르면, 광둥성 네티즌의 절대 수치는 기타 중국 전역의 모든 성을 훨씬 웃도나, 게이머의 비율은 오히려 산둥성에 못 미쳤다. 허베이(河北), 베이징(北京), 랴오닝(辽宁), 헤이룽장(黑龙江) 등 성의 네티즌 수치는 우세를 나타내고 있지 못하나, 게이머 수치 랭킹은 선두권을 차지하였다. 게이머 비율과 네티즌 수치간 비교 분석을 볼 때, 광둥(广东), 장수(江苏), 저장(浙江), 푸지엔(福建), 후난(湖南), 신장(新疆) 등 성의 온라인게임시장은 아직 비교적 큰 발전 공간을 보유하고 있는 것으로 분석된다.

자료: <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/7056767.html>

왕룡(网龙), 정식으로 타이완 지역 온라인게임시장 진출

최근 홍콩 증시에 상장하였으며, 중국 국내 온라인게임 개발 및 운영업체의 선구자로 불리는 왕룡(网龙)회사는 타이완 온라인게임시장에 정식으로 진출할 것을 선언하였으며, 산하 2편의 주력 온라인게임제품 번체자 버전의 타이완지역 대리운영권과 관련하여 두 곳의 타이완 상장 회사와 정식 계약을 체결하였다고 발표하였다. 그 중 《머위/魔域/마역》의 번체자 버전의 타이완 지역 대리운영권은 위천아오팅(宇峻奥汀) 과기가 정식으로 획득하였으며, 《지짚/机战/기전》 번체자 버전의 타이완 지역 대리운영권은 화이 인터네셔널(华义国际)이 획득하였다.

중국 온라인게임업계 10강 기업 중에서 유일하게 푸지엔(福建)에 본사가 위치한 왕룡회사가 정식으로 타이완 시장에 진출함을 선언한 것은 양안(两岸) 문화 분야의 혁신산업이 푸지엔을 최전선으로 하여 발전하게 됨을 의미하며, 중국대륙과 타이완 지역이 협력을 더욱 강화하게 됨을 의미한다. 현재 중국대륙의 온라인게임은 이미 타이완 지역의 30%를 점유하고 있으며 점차적으로 시장의 주도적인 세력으로 자리 잡고 있다.

왕룡회사의 관련 책임자에 따르면, 타이완 지역의 온라인게임시장 발전은 이미 성숙기에 접어들었다고 한다. 중국 온라인게임의 해외개척 선구자 위치의 왕룡회사는 2003년 이래 이미 영어, 프랑스, 스페인어권 해외시장의 운영분야에서 눈부신 성적을 거두고 있다. 왕룡은 이번 타이완 지역과의 대리운영 합작을 통해 자사의 아시아권 중국화교지역 시장의 확대를 더욱 효과적으로 추진할 수 있게 되었으며 이를 기점으로 북아메리카, 유럽 등지 전 세계 온라인게임시장으로 뻗어나갈 계획이다.

《마역》은 왕룡회사가 2년여 동안 심혈을 기울여 제작한 자체 연구개발 대형 판타지 온라인 게임으로 2006년 3월 정식으로 오픈베타를 실시하였다. 현재 중국대륙지역 동점자수는 이미 57만을 넘어섰다. 《마역》은 이미 영문버전과 포르투갈어버전을 출시하였으며 성공적으로 유럽 및 미국 시장에 진출하였다. 2007년도 《마역》의 총운영수입은 4.48억 위안에 달했다.

《기전》은 왕룡회사가 자체 연구개발한 중국 최초 우주 및 로봇을 소재로 한 온라인게임으로 2007년 6월 13일 중국대륙시장에서 정식으로 오픈베타를 실시하였다. 또한 같은 해 이 게임의 번체자버전이 홍콩 게임시장에 진출하였으며, 영문버전은 이미 테스트단계에 돌입하였다. 2007년도 《기전》의 총운영수입은 이미 5,875만 위안을 기록하였다.

왕룡회사는 《마역》과 《기전》은 높은 제품 완성도를 자랑하며, 각각 독특한 환수 양성 시스템과 화려한 우주 과학기술장비 업그레이드 시스템을 보유, 게이머들의 주목을 받고 있다고 밝혔다. 또한 위천아오팅과 화이 인터네셔널의 게임산업계의 영향력을 감안할 때, 이 두 게임이 타이완 지역에서 큰 인기를 얻을 것으로 확신한다고 자신하였다.

2007년도 왕룡회사의 영업수입은 6.45억 위안을 기록, 전년 대비 428.6% 증가하였다. 순이익은 전년 대비 772% 증가, 3.74억 위안을 기록하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/7056633.html>

슈웨이스지(数位世纪), 《뒤바오슈옌펑/夺宝旋风》 대리운영권 획득

최근 슈웨이스지 베이징 과기유한공사(数位世纪(北京)科技有限公司)는 샤먼 리엔위(厦门联宇)가 개발한 엔터테인먼트 경기 온라인게임 블록버스터 <OOXX-OL>의 대리운영권을 획득하였으며, 본 게임의 명칭 또한 <뒤바오슈옌펑/夺宝旋风/탈보선풍>으로 정식 개명하였다. 현재 이 게임은 최종 테스트단계에 있으며, 공식 사이트측은 4월 중순 이후 출시되어 5월 초 게이머들에게 정식으로 선보이게 될 예정이라고 발표하였다.

<탈보선풍>은 2008년 중국 국내 최초로 선보이게 되는 엔터테인먼트와 경기시합을 완벽하게 결합한 제품으로, 게임설계이념에서부터 기존의 온라인 경기게임과 완전히 다르다. 이 게임은 맵을 돌기만 하는 게임을 탈피, "아이템을 빼앗는" 방식을 게임의 핵심 설계 이념으로 삼았다. 화려한 맵, 놀라운 액션, 최신 레이스 로드와 다양한 배경화면 등을 자랑하며, 시합에서 승리하는 게이머들에게는 대량의 게임머니와 아이템 등이 보상으로 주어진다. 시합 승리를 통해 획득하는 보상은 각종 실제 물품으로도 교환할 수 있는 기회가 주어진다. 슈웨이스지는 이미 세계 유명 브랜드와 제휴, 유명 브랜드의 광고 등도 향후 게임에 삽입될 예정이다.

샤먼 리엔위 개발팀은 풍부한 경험, 안정적인 게임 엔진 및 성숙한 기술 등으로 2년여에 걸쳐 심혈을 기울여 <탈보선풍>을 제작하였다. <탈보선풍>의 운영권을 획득한 베이징 슈웨이스지는 2007년에 설립된 회사로 2007년 리스크 투자기구의 거액에 해당하는 투자를 획득하였다. 슈웨이스지는 게임 개발 및 운영 외에도 대학의 게임분야 전문교육을 동시에 진행하고 있는 신생 회사이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-28/20080328144243578,1.shtml>

《쥘런/巨人/거인》, 중국 신흥 주류 게임으로 부상

2008년 3월 28일, 쥘런 네트워크 산하 2번째 게임인 《쥘런/巨人/거인》이 오픈베타를 시작하였다. 28일 저녁 최고 동접자수는 23만을 돌파, 237,686명을 기록하였다. 28일 활성화 유저수는 614,403명에 달했다. 이 놀라운 데이터에 따르면 이 게임은 2008년 오픈베타 첫날 최고기록을 기록한 온라인게임이다.

쥘런 네트워크는 《쟁투/征途/정도》 게임을 발표한 이래 게이머들에게 열정적으로 서비스하는 운영 정신으로 고품질 온라인게임을 서비스하기 위해 노력하였으며, 게임 펀드, 주식 등 혁신적인 게임 시스템을 가장 먼저 선보인 기업에 속한다.

최근 중국 온라인게임 시장에는 신작들이 끊임없이 출시되고 있고 시장 경쟁이 더욱 치열해졌다. 가장 인기를 끌고 있는 제품인 《징도》, 《티엔롱빠뿌/天龙八部/천룡팔부》, 《주시엔/诛仙/주선》 등 제품이 당초 오픈베타를 진행할 당시 최고 동접자수는 20만명 수준이었다. 그런데 이번 《거인》의 오픈베타 동접자수는 첫날 무려 23만을 기록, 향후 밝은 전망을 예고하였다.

Mop(猫扑) 게임 사이트는 《거인》 게임에 대해 분석하면서 오픈베타의 놀라운 성적은 예상 훨씬 웃도는 수준으로 이는 게이머들이 이 게임의 게임방법, 시스템, 조작 등에 대해 매우 만족하고 있음을 의미하는 것이라고 밝혔다.

PK와 캐주얼의 결합은 현재 게이머들에게 가장 환영받는 게임 방식이다. 《거인》은 현재 시장에서 볼 수 없는 현대전쟁이라는 신선한 소재를 채택, 비행기, 탱크, 대포 등을 게이머들이 자주 사용하는 무기로 등장시켰으며, 육해공 입체 전쟁을 게임에 도입하였다. 또한 대량의 캐주얼적인 요소를 결합, 댄스, 낚시, 수영, 결혼, 연애 등 다양한 시스템을 준비하였으며 이러한 캐주얼적인 요소들은 기존 캐주얼게임 못지않다.

또한 《거인》의 조작 시스템은 신규 게이머들이 쉽게 입문할 수 있도록 마련되어 있다. 초보자들은 《거인》에 접속하자마자 퀘스트를 받고 완성하는 과정, 레벨업 관련 설명, 스킬 추가 기능, 친구 사귀기 등 다양한 시스템 관련 설명을 자막과 언어 등 2가지 시스템으로 접할 수 있기 때문에 입문이 매우 쉽다. 초보자들은 게임 시스템 도우미를 통해 매우 빨리 스킬 향상, 레벨업, 우수 장비 획득 등을 시도할 수 있다.

현재 《거인》의 개발정도는 아직 50% 수준에 불과하기 때문에 이 게임은 앞으로도 지속적으로 발전할 수 있는 가능성을 보유하고 있다. 향후 신규 기능과 신규 게임법이 끊임없이 추가될 예정이며 중국 온라인게임시장의 최신 주류 온라인게임으로 부상하게 될 전망이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2008-04-01/1652242443.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	창티엔(蒼天 / 창천)
3	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣網絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	띠샤칭위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)

6	-	치롱쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
7	-	산궈처(三国策 / 삼국책)
8	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	머환성디엔(魔幻圣典 / 마환성전)
10	-	성샤오촨쉬(生肖传说 / 생초전설)
11	15↑	러우파이뚜이(热舞派对 / 열무파대)
12	-	카이신(开心 / 개심)
13	11↓	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
14	13↓	우린촨샤판(武林群侠传 / 무림군협전)
15	14↓	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
16	19↑	룽주엔스제 (龍騰世界 / 용권세계)
17	16↓	穿越火线(CF)
18	17↓	쑤셴(寻仙 / 심선)
19	18↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
20	-	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-31/20080331111720164,1.shtml>

2008년 3월 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	○	파오파오카딩처 (跑跑卡丁车, 카트라이더)	Nexon / 스키티엔칭(世纪天成)
3	↑	진우환 (劲舞团, 오디션)	T3 엔터테인먼트 / 나인유닷컴(久游网)
4	○	쭈시엔 (诛仙, 주선)	완메이스퉁 / 완메이스퉁(完美时空)

5	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
6	↑	따화시여우3 (大话西游3, 대화서유3)	왕이 / 왕이(网易)
7	↓	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
8	↓	제투우란치우 (街头篮球, 프리스타일)	JCC / 티엔렌스지(天联世纪)
9	↓	티엔룽빠부 (天龙八部, 천룡팔부)	SOHU / SOHU(搜狐)
10	○	춘치우Q짤 (春秋Q传, 춘추Q전)	청두(成都) King soft / King soft(金山)

자료 : 大众软件

2008년 3월 FlashGet 중국 온라인게임 다운로드 순위

순위	게임 명칭
1	진우환 (劲舞团, 오디션)
2	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)
3	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
4	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
5	쥐런 (巨人, 거인)
6	QQ화샤 (QQ华夏, QQ화하)
7	원따오 (问道, 문도)
8	쥐위에즈젠 (卓越之剑, 그라나도 에스파다)
9	티엔룽빠부 (天龙八部, 천룡팔부)
10	머위 (魔域, 마역)

자료 : 大众软件

청두 스푸 컴퓨터 과기유한공사(成都斯普电脑科技有限公司)

청두 스푸 컴퓨터 과기유한공사는 1998년 초에 설립된 컴퓨터 네트워크 게임 소프트웨어 연구개발에 전문 회사이다. 스푸 소프트의 관리층 및 핵심개발인력들은 1992년부터 게임개발에 참여하고 있으며 이들은 중국 국내 최초 게임 소프트웨어 개발 대열에 진입한 원로들이라고 할 수 있겠다.

2002년 스푸 소프트웨어는 전문 핵심인력을 선발, 3D 온라인게임 기술 플랫폼 개발에 뛰어들었다. 현재에는 이미 온라인게임 개발 분야에 정식으로 진출하였다. 스푸 소프트웨어가 출시한 3D 온라인 캐주얼 커뮤니티 게임 <산마오환러파이/三毛欢乐派/삼도환락파>는 상당한 발전 가능성을 보유한 제품이다.

스푸 소프트웨어는 전자과기대학(电子科技大学), 스촨대학(四川大学)이 합작하여 설립한 회사로 디지털 엔터테인먼트 인력양성기지가 할 수 있다. 최근 스푸 소프트웨어는 스촨성 소프트웨어 협회(四川省软件协会), 신식산업청(信息产业厅)의 대폭 지원을 획득, 스촨성에서 유일하게 소프트웨어 기업인증을 보유한 게임 소프트웨어 연구개발 기업으로 부상하였다.

스푸 소프트웨어는 스촨성 청두(成都)의 디지털 엔터테인먼트 발전 분야에서 중요한 인프라 기업으로 주목받고 있다. 스푸 소프트웨어가 자체 연구개발한 "3D 온라인게임 엔진"은 2003년 청두시 "하이테크 기업 지원 프로젝트"에 선정되었다. 또한 스푸 소프트웨어와 전자과기대학이 합작 연구한 <3D 게임엔진 중 실시간 캐릭터 움직임에 대한 연구 및 실현> 과제는 청두시 과학기술국 2004년 "중요 과학기술상"을 획득하였다.

▶ 주요업무 : 온라인게임 및 캐주얼엔터테인먼트제품

▶ 회사연락처

주 소 : 成都 天府大道南延线 高新孵化园 8号楼 1019

전 화 : (86-28) 8533-5799

팩 스 : (86-28) 8533-5788

공식사이트 : <http://www.cpssoft.com.cn/>



자료: <http://news.17173.com/zhuanti/res/2005/cs/sprj/index.htm>

《페이디비더스 전기/菲迪彼德斯传奇》



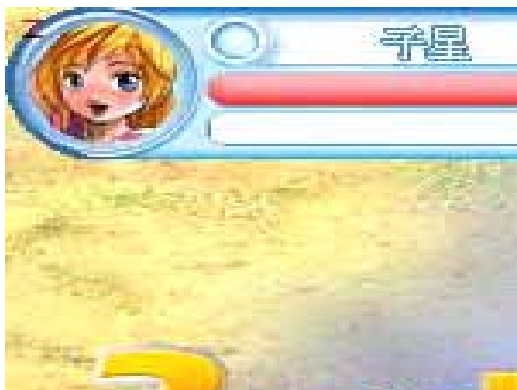
- 게임 이름 : 페이디비더스 전기(菲迪彼德斯传奇)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 스포츠게임
- 개발 업체 : 성샤(盛夏)
- 운영 업체 : 성샤(盛夏)
- 공식 사이트 : www.sssgz.com
- 현재 현황 : 2008년 1월 25일 클로즈베타

《페이디비더스 전기/菲迪彼德斯传奇》는 성샤(盛夏) 게임회사가 2년 동안 심혈을 기울여 제작한 게임으로 마카오 세계 마라톤을 주제 배경으로 펼쳐지는 스포츠 경기 캐주얼 게임이다. 이 게임은 마라톤 문화를 충분히 반영하였으며, 제품 설계부터 제품 홍보 마케팅에 이르기까지 모두 마라톤 스포츠의 요소를 잘 표현하였다.

《페이디비더스 전기》의 주인공은 그리스에서 온 두 명의 마라톤 애호가로, 그들은 마라톤 경기 민족 영웅인 페이디비더스를 매우 숭배한다. 게이머들은 남, 녀 캐릭터를 선택, 마라톤 어드벤처를 경험할 수 있으며, 스틸 넘치는 마라톤을 체험할 수 있을 것이다.

《페이디비더스 전기》는 게임 레이싱 로드 분야에서도 혁신을 추구하였다. 이는 성샤가 현실세계의 스포츠 관련 분야를 세심하게 연구, 사이버 세계 설계 분야에 밀접하게 결합하기 위해 노력한 결과이다. 게이머들은 게임 레이싱 로드에서 과거 찬란했던 역사를 느낄 수 있으며, 문화의 깊이를 체험할 수 있다. 또한 역사문화전통과 현대 시대의 완벽한 결합을 발견할 수 있을 것이다. 게이머들은 레이싱 로드에서 현대 도시의 번잡함과 거리가 있는 아름다운 대자연의 동화의 세계로 돌아갈 수 있을 것이다.

이 게임의 게임 방식은 매우 다양하다. 난쟁이로 변신하여 IT 왕국에 들어가 최첨단 기술을 누릴 수도 있으며, 유행 존에 들어가 쇼핑하는 즐거움을 느낄 수도 있다. 게이머들은 이 게임을 통해 스포츠 경기의 즐거움과 캐주얼 게임의 가볍고 편안한 분위기를 동시에 즐길 수 있을 것이다.



자료: <http://newgame.17173.com/content/2008-01-28/20080128173649544.shtml>

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