



## 특 집

- 온라인게임 제3의 길

## CHINA GAME NEWS

- 올해 20여개 중국산 우수 온라인게임 출시 예정
- 한국 온라인게임 중국보다 5년 앞서
- 성따(盛大, 성대), 3D온라인게임 d.o 출시
- 중국 게임유저 대폭 성장 추이
- 중국 동영상 업종 고소득

## GAME 관련 기관

- 탁보정보기술대학(托普信息学院)

## GAME 소개

- 따화씨여우 II (大话西游 II)

## CHINA GAME 순위

- 2004년 4월 게임 순위

## 온라인게임 제3의 길

중국 온라인게임 시장의 운영모델은 대리운영방식과 자체개발이 있다. 이러한 시장 구도에 변화가 예상되며, 많은 게임회사와 투자자들이 중국산 게임개발에 적극적으로 참여하고 있다. 중국 국산 게임을 진흥시키기 위해서는 중국 온라인게임 시장 환경에 어울리도록 외국산 게임을 중국 게임으로 개조하여 시장에 출시하는 제3의 경영모델이 요구되고 있다.

여러 사례에서 보듯이 온라인게임은 인터넷 관련업종에서도 금광이라 불린다. 한국게임의 중국 대리운영은 "성따전설"(盛大传奇)을 만들었지만, 한국게임이 중국시장에서 환경에 어울리지 못하는 여러 가지 후유증을 남겼다. "미르의 전설" 사설 서버 사건이 발생한 이후 저작권 분쟁은 한국게임을 대리 운영하던 모델에 경종을 울렸다. 대리운영방식이 성공하더라도 많은 이익은 개발업체로 돌아가고, 계속 종속적인 관계에 놓이게 된다는 것이다. 따라서 정부와 업계를 막론하고 <온라인게임이 가야 할 길은 어디인가?>라는 문제의 해결책을 모색하고 있다.

2004년 초 신문출판총서에서는 어느 한 국가의 게임이 다른 국가의 게임 시장을 독점적으로 지배하는 것에 대해 규제하기로 하고, 한국 게임의 도입을 제한하고 중국산 게임개발을 지원하는 것으로써 현 상황을 타개해 나가기로 하였다. 신문출판총서의 온라인게임 대리운영 방식에 대한 이러한 태도는 중국 온라인게임 시장 구도에 한 차례의 변혁이 발생할 것을 의미하며, 시간이 지날수록 많은 게임회사와 온라인게임 투자자들이 중국산 게임 개발에 적극적으로 뛰어 들고 있다.

지난해부터 온라인게임 상품이 시장에 대량 출시되고 있다. 통계에 따르면, 2003년 11월 현재 인터넷상에 50여 업체의 160여 종의 온라인게임이 운영되고 있다. 연간 시장규모는 이미 RMB 25.5억 위엔을 초과 하고 있다.

비록 중국의 온라인게임 시장이 대호황을 누리고 있지만, 운영모델은 비교적 간단하여 현재 두 가지 주요 모델이 있다.

### 대리운영 방식

중국의 온라인게임 시장은 매우 뜨겁지만 유감스럽게도 중국 내에서 운영되고 있는 200여 종의 온라인게임 중 중국산 게임은 전체의 20%에도 못 미친다. 80% 정도를 차지하는 온라인게임이 해외에서 들여온 것으로, 한국게임이 전체 온라인게임의 70%를 차지한다. 중국산 게임이 차지하는 비율은 얼마 되지 않으며, 온라인게임 회사 중 심중팔구는 대리 운영사이다.

대리운영 모델은 투자회수의 주기가 짧고, 이익이 많으며, 직접 운영의 경험이 가능하다. 모험이 크지만 대신 이익회수가 빠른 것이 장점이다. 그러나 대리운영 모델은 제품의 유지보수, 업그레이드, 서비스 등 다양한 이익관계에서 대리업체가 개발업체로부터 심한 제한을 받으며, 충분한 협의에 도달하기 어려운 단점을 가지고 있다. 또한 다른 시각에서 게임사들 간의 악성적인 경쟁으로 인해 한국의 B급 게임 대리 비용이 이미 100여만 달러를 넘어 심지어 어떤 게임의 경우, RMB 1,000만 위엔 이라는 엄청난 가격에 달하고 있다.

경제학자들은 대리운영 모델에 대해 다음과 같은 문제점을 이유로 계속 회의적인 입장을 밝혔다. 한국의 개발업체가 핵심기술을 완벽하게 장악하고 있기 때문에, 기술지원이 제 때 이루어지지 않아 여러 가지 분쟁이 발생하는 경우가 흔하다. 그리고 수익의 분배 비율이 대리업체에 너무 불리하여 생존 능력에 문제가 생기며, 상호 합작관계가 아주 비합리적이다. 이 외에도 산업사슬이 너무 길고, 각 고리마다 상호 제약이 있어서 효율적인 커뮤니케이션이 부족하다.

사실 대리운영 모델에 있어서 가장 큰 문제점은 대리운영사와 개발업체가 서로 멀리 떨어져 있기 때문에 서비스가 보장되지 못하고, 후기 운영과 유지보수의 품질 또한 보장받지 못한다는 것이다. 한국의 개발업체에서 하나의 게임이 개발 완성되면 대리, 운영, 유지보수 및 마케팅과 홍보 모두를 대리업체에서 하는 것으로 되어 있어서, 무슨 문제가 발생하면 게이머들의 불만과 압력을 대리 경영업체가 받게 되는 등 비합리적인 구조가 형성됨으로써, 결국 게임업계의 발전에 영향을 미친다.

대리운영 모델은 투입자금, 대리 비용 및 후기 서비스 등 많은 불리한 요소를 안고 있어서 온라인게임 시장의 발전에 적응하지 못하고, 대리운영만으로는 핵심 경쟁력이 절대 부족하여 경쟁에서 영원히 수동적인 위치에 처하게 된다.

### 자체개발

중국의 온라인 게임이 자체적인 게임개발의 방향으로 나아간다면 수동적인 입장에서 벗어나게 된다. 왕이([www.163.com](http://www.163.com))는 중국에서 최초로 자체 개발한 "The legend of monkey king"의 참혹한 실패에도 포기하지 않고, 경험을 분석하고 교훈을 얻어 "The legend of monkey king 2"를 성공적으로 개발하여 최고 동접수가 15만 명에 달하는 기록을 세움으로써, 주식시장의 가격 인상에 직접적으로 영향을 미치고 만족할만한 결과를 얻었다.

그러나 왕이의 자체 게임 개발에 있어서 한 가지 부족했던 점은 온라인게임 개발의 주기가 너무 길었던 것으로, 만약 기술수준이 미약했다면 헤어 나오기 어려운 곤경에 처했을 것이다.

반드시 인정을 해야 할 것은 해외 개발업체에 비하여 중국의 온라인게임 산업은 기술개발이나 콘텐츠개발에 뚜렷한 차이를 가지고 있다. 그렇기 때문에 많은 게이머들이 중국산 게임에 대한 기대를 별로 하지 않고, 심지어 중국산게임은 양식이 단순하고, 제작이 거칠며, 해적판이 많고, 핵심기술이 없다는 등의 비판을 하기도 한다.

온라인게임의 산업사슬 중에는 개발에서 운영, 다시 유통에 진입하기까지 각 고리가 처하는 환경이 다르기 때문에 책임도 서로 다르다. 게임의 개발은 벤처성격이 아주 강하여 "연구"로부터 "개발"이 하나의 시스템적인 공정으로서, 제품이 시장에서 게이머들의 환영을 받을 수 있을지, 서비스 개시 후 동접수가 지속 증가할 것인지? 등은 성공을 위한 중요한 요소이면서 동시에 개발업체들이 직면하는 생사의 갈림길이기도 하다. 운영업체가 아무리 마케팅을 잘하더라도, 관건은 제품의 품질에 있기 때문에 품질이 떨어져서 게이머들의 "테스트"를 통과하지 못하면 모든 것이 헛된 일이 되어 버린다. 또 다른 하나는 중국산 게임의 고객군이 단순하며, 마케팅 홍보능력이 비교적 취약하고, 유통채널이 건전하지 못하여 경쟁에서 열세에 처한다는 것이다.

전문가에 의하면 향후 3년간 중국의 온라인게임 산업은 년 115%의 고속성장을 할 것이라 한다. 온라인 게임산업의 전망이 아주 매력적이기 때문에 중국 국내 업체들이 앞을 다투어 이 산업에 뛰어들어 새로운 경쟁이 이미 시작되었다.

현재 중국 온라인 게임의 운영모델은 너무 제한적이어서 이를 개선해야 할 필요가 있다. 민족문화 감정의 지배로 인하여 게이머들은 우수한 중국산 온라인게임의 탄생을 호소하고 있다. 사실 대리운영과 자체 개발 외에, 게임엔진 구매를 기반으로 자체 개발을 진행하는 제3의 모델이 될 수 있다.

중국 국산 게임을 진흥시키고, 중화 문명을 홍보하는 것은 온라인게임산업이 거부할 수 없는 책

임이다. 만약 중국의 온라인게임회사가 최선을 다해 게임엔진을 포함한 모든 소스코드, 자원 및 그에 상응한 저작권을 일차적으로 구매하여, 중국의 온라인게임 시장 환경에 어울리게 한국의 게임을 중국 게임으로 개조하여 시장에 출시하는 제3의 방식을 추진한다면 새로운 활로를 개척할 수 있을 것이다.

게임 핵심기술 구매를 기반으로 자체적으로 개발하고 운영하는 것이 일단 시장의 인증을 받는 새로운 모델로 부각되면, 전체 온라인게임산업의 발전을 촉진할 수 있을 것이다. 이런 모델의 특징은 "국산화"가 더욱 철저해져서 중국 온라인게임 시장의 발전 추이에 부응하고, 또한 대리 운영과 자체개발 모델의 많은 폐단을 효과적으로 피할 수 있다. 게임의 발전 방향에서 보면 중국산 게임은 최종적인 발전 목표이며, 원가 등을 고려하면 제3의 경영모델이 유저들에 더욱 가까이 접근하여 이익을 극대화시킬 수 있다.

온라인게임 산업도 체험유형의 경제로서, 그 본질은 서비스업이다. 어느 업계인사는 온라인 게임은 제품이 아니라 서비스라고 지적하였다. 온라인게임 산업을 전통게임 산업과 비교하면 본질적인 구별 요소가 있는데, 초기 단계의 시장 분석, 기획, 연구, 마케팅홍보 등의 단계에서는 대체적으로 비슷하지만, 판매 후기의 서비스가 가장 중요한 단계이다.

온라인 게임의 운영업체에서 핵심 경쟁력을 제고 하려면, 근본적으로 게이머들의 요구를 끊임없이 만족시키면서 "서비스"면에서 완벽해야 한다. 제3의 경영모델은 산업사슬구조를 최대한 축소하여 제품개발사와 최종고객 사이의 거리를 좁혀, 게이머들의 요구와 정보를 운영사에 직접 전달되기 때문에 운영자는 가장 빨리 게이머들의 수요에 맞게 조절, 수정하여 요구를 만족시킬 수 있다.

중국 온라인게임시장의 구도는 점차 개선되고 있으며, 네티즌의 증가와 게이머의 온라인 게임에 대한 요구가 날로 다양화 되고 있다. 온라인게임이 계속 호황세를 이어가는 환경에서 개발업체와 운영업체는 모두 냉정한 사고를 유지하면서, 결정을 버리고 장점을 발휘하여야 한다. 성숙한 비즈니스모델을 채택하는 것이 성공으로 가는 지름길이며, 또한 미래의 경쟁에서 이길 수 있는 바탕이다.

자료 : ([www.cbgame.com/inc/showcontent.jsp?articleId=2303](http://www.cbgame.com/inc/showcontent.jsp?articleId=2303))



## 올해 20여개 중국산 우수 온라인게임 출시 예정

5월 14일 신문출판총서에 의하면, 중국 민족게임산업의 발전을 유도하고, 청소년들을 올바르게 인도하기 위한 중국 온라인게임 자체개발 진행 일정이 진행되어, 몇 개의 중국산 우수 온라인게임 제품이 금년 내에 출시될 것이라고 한다. 신문출판총서에서는 2004년을 "중국 민족게임산업 원년"으로 확정하고, 일련의 조치를 통해 대폭적인 자체 개발을 유도하고, 해외제품의 대체를 지원하기로 하였다. 이런 조치들은 대다수 국내업체와 소비자들의 호응을 받아, 많은 중국기업들이 민족온라인게임 자체 개발의 행렬에 참가하고 있다.

현재 게임개발 엔지니어들의 노력으로 이미 몇몇 민족게임 제품들이 최종 테스트단계에 들어갔다. "자체개발, 건전한 체형, 중국 민족게임산업 진흥"을 주제로 10월 5일 상해에서 개최하는 "제2기 중국 국제 디지털 엔터테인먼트제품 및 기술응용전시회"에서 20여개의 중국 자체 개발 민족게임 우수 제품들을 대중들에게 선 보일 계획이다.

자료 : (<http://www.people.com.cn>, 기자 조아취, 2004.5.15)

## 한국 온라인게임 중국보다 5년 앞서

지난해 중국의 온라인게임 총수익은 20억 위안에 달했는데 이는 중국 영화산업 수익의 2배에 상당한다. 중국 문화부와 베이징시청은 오는 10월에 제2회 인터넷문화전시회를 공동 주최할 예정이다. 이 전시회에서 세계 온라인문화시장의 현황과 발전추이에 대한 소개를 할 예정으로 중국 온라인문화시장과 산업의 발전에 많은 도움이 될 것으로 보인다.

향후 몇 년 동안 중국의 온라인게임산업은 연간 115%의 속도로 지속성장할 것으로 보인다. 문화부 관계자는 온라인광고에 이어 온라인게임이 중국 사이트의 주 수익원으로 되었으며, 이번 인터넷전시회에서는 중점적으로 중국 자체 개발제품을 전시할 것이라고 밝혔다. 현재 외국 온라인게임이 중국 대부분의 시장을 점유하고 있는 상황인데 문화부는 중국 자체 개발을 대폭 지지해 향후 3~5년 안에 지적재산권을 보유한 온라인게임을 속속 개발할 예정이다.

광대역의 보급에 따라 앞으로 온라인동영상, 온라인음악 등이 빠른 발전을 가져올 것이며 사람들은 점차 온라인문화생활을 즐길 것으로 예상된다. 이번 온라인전시회에서는 체인점 형식으로 존재하는 PC방을 대량 홍보하는 동시에 시범으로 체인 PC방을 만들어 전시할 예정이다.

이번 전시회에서는 또 동영상 만화경시대회를 개최하여 중국 대륙의 만화가들이 자기의 작품을 전시하고 온라인게임 경시대회를 통해 온라인문화를 홍보하는 시간을 가질 예정이다.

자료 : <http://www.cbigame.com/inc/showcontent.jsp?articleid=2073&ss> 2004.4.19)

## 성따(盛大), 3D 온라인게임 d.o 출시

올해 들어 성따는 온라인게임을 계속 운영하는 동시에 자체 게임개발에도 전력을 다할 예정이다. 지난 3월 10일 성따는 한국 CR-SPACE 온라인개발사와 3D MMORPG "d.o" 운영에 관한 협의를 체결했다.

1999년 11월에 설립된 한국 CR-SPACE 온라인개발사는 현재 10억 6천만에 달하는 자본금과 41명의 종업원을 보유하고 있으며, 무협 온라인게임개발에서 선두를 달리고 있는 회사로 d.o, Java(카드, 그래픽)등 게임을 개발했다.

중국문화를 배경으로 개발한 무협게임 d.o는 2003년 10월 24일 한국에서 공식테스트를 시작해서 공식테스트에 참석한 게임 가운데서 제2위를 차지했으며, RPG게임 가운데서는 8위를 하는 등 좋은 성적을 거두었다. 이 게임을 비롯한 중국 무협문화를 배경으로 한 몇몇 게임들은 한국 온라인게임의 새로운 이미지로 부각되었다.

2세기 고대 중국을 배경으로 한 게임 d.o는 인터페이스에 여러 관람시스템이 있으며, 기술면에서 Maya 그래픽을 사용하여 골격분해시스템의 자연스러움을 강화시켰다. 사이버세계에서의 계절과 시간의 바뀜이 매우 자연스럽다. 게임의 캐릭터와 배경은 모두 3D로 구현했으며, 40개에 달하는 캐릭터와 300가지의 현실감 있는 액션, 108개에 달하는 풍부한 KARMA 등은 d.o만이 보유한 게임세계이다.

d.o가운데서 무사, 자객, 도사, 스님 등 4개 캐릭터에 수백 종의 무기와 방어기구 및 그 장식품을 이용하여 36가지의 기본무예를 창조하고, 150~180가지에 달하는 전문무예를 개발했다. 그래서 게임가운데서 모든 캐릭터들은 유저들의 취미에 따라 여러 가지로 변환할 수 있다.

최근 들어 성따는 d.o에 대해 이미 내부적인 테스트를 마쳤으며 조만간 출시할 예정이다.

자료 : (<http://games.sina.com.cn/newgames/2004/04/041618988.shtml>, 2004.4.16)

## 중국 게임유저 대폭 성장 추이

Abit와 AOpen을 비롯한 대만 PC제조업체는 중국 대륙 PC방의 증가추이에 따라 PC에 온라인 게임을 서비스하는 방식으로 브랜드의 지명도를 높일 예정이다.

중국게임시장협회(CGPA)와 IDC 조사에 따르면 중국의 온라인게임 유저숫자는 지난 2003년의 1,300만 명에서 오는 2007년에는 4,180만 명으로, 연간 수익은 현재 13억 위안에서 2006년에는 67억 위안에 달할 것으로 예상했다. 지난해 중국 통신업종과 IT업종의 부가가치는 각기 87억 위안, 35억 위안에 달했다.

ACON4와 같은 온라인게임 경시대회에 Abit는 최신 DigiDice 시리즈 미니형 컴퓨터를 제공하는 등 후원을 아끼지 않았다. 여기에 후원을 한 회사로는 인텔, ATI 등 이름 있는 회사들도 있었다.

AOpen은 E-Sports 게임경시대회(CEG)에 최신형 XC Cube컴퓨터 800대를 지원했다. CEG는 올해 중국의 모든 성에서 개최될 예정으로 최종 결승전은 내년 1월에 열리게 된다. 4만 명에 달하는 유저와 2억에 가까운 관객들을 유치할 것으로 예상된다.

자료 : (<http://games.sina.com.cn/newgames/2004/04/042719867.shtml>)

## 중국 동영상 업종 고소득

지난 4월 24일 베이징에서는 동영상, 게임 관련 업종 전문가들이 모여서 베이징시 씬씨학원(北京市信息学院)에 “멀티미디어예술창작학과”를 설립할 것인가 여부에 관해 의논하였다. 이와 관련해 한 전문가는 중국은 동영상과 게임 개발 면의 인재가 매우 부족한 상황이어서 대다수 대학에서는 관련 학과를 속속 설립하고 있는 중이라고 밝혔다. 이어 한 관계자는 이에 대해 동영상이나 게임 개발은 풍부한 역사적 문화적 바탕이 없이는 우수한 작품을 개발하기 어려운데 단시간의 교육으로 가능할 것인가 여부에 대해 우려를 표했다.

### 제품개발 인재 부족

모 게임개발회사 책임자는 회사에서 인원을 채용할 때 학벌과 관계없이 단지 컴퓨터로 제품을 만들 수 있는지 여부가 채용기준이라고 말했다.

천홍강(陈宏刚) 흥신(宏信)사 대표이사는 현재 충칭(重庆)에서 제품을 개발하는 인재가 없어 인원채용이 불가능한 상황이라고 말했다.

왕창(王强) 베이징대학 디지털예술학과 학과장은 디지털예술인재의 부족과 인재육성시스템의 미약은 동영상과 게임 산업이 발전에 저해작용을 하고 있다고 지적했다. 중국의 동영상산업 인재는 현재 8,000명 이내로 한 해 동안 제작한 동영상작품의 총 시간수가 2만분 이하이다. 이밖에 중국 현존 디지털예술육성시스템이 육성해낸 인재 가운데는 기초기술자와 고기술인재가 있는데 인재구조가 불균형을 이루고 있는 상황이다.

손리권(孙立军) 베이징영화대학(北京电影大学) 동영상대학 학장은 중국에서 최초로 동영상 인재를 육성하는 학과로서 여기서 육성해낸 인재를 중간단계 제작기술을 갖춘 인원이 대대수인데 이는 10여 년간 동영상 가공만 해왔기 때문이라고 지적하였다. 동영상 계획과 창작 단계(편집, 감독, 조형, 미술설계)에 필요한 인재가 특히 부족한데 지역적인 분포를 볼 때 베이징, 상하이, 선전, 항저우(杭州), 수저우(苏州) 등에 집중되어있고 기타 지역은 적거나 없는 현황이다.

#### 기술과 예술을 겸비한 인재가 적다.

홍신(宏信)사의 한 관계자는 외국의 우수한 3D동영상개발 인재를 기술과 예술을 완벽하게 접목시킬 수 있는 복합형인재인데 반해 중국은 기술만 놓고 보더라도 고기술 개발능력을 보유한 인재가 매우 부족하다고 지적했다.

베이징대학 동영상예술학과 Y재학생은 예전에 멀티미디어 관련 근무를 하던 중 기술과 예술의 접목방법 미숙으로 모 디지털설계 프로젝트를 완성하지 못했던 적이 있었는데 그 사건을 동기로 지금 베이징대학에서 공부를 하고 있다고 했다.

#### 중국 동영상제작 인재육성에 중시를 돌려야

과거에 창작한 애니메이션은 세계적으로도 지명도가 있었지만 현재 국내 동영상업계는 인재 부족으로 브레이크가 밝힌 상황이다. 맹목적인 투자와 서툰 모방현상, 제작기술의 미숙으로 인해 동영상 제작업은 정체현상을 보이고 있다.

베이징대학 디지털예술학과 학과장은 중국의 동영상업종 인원들은 창의적인 사고가 부족하고 동영상과 관련된 중량, 질, 관성 및 동력 등 물리특성에 대한 이해가 미숙하다고 지적했다.

#### 교수진이 미약하다

게임과 동영상 업종의 전망이 밝은 것으로 예상되어 현재 중국의 대다수 대학에서 디지털멀티미디어예술학과를 설립했는데 교수진이 부족한 탓으로 외국의 유명한 전문가들도 초빙하였다. 여러 대학에서 겸직하는 전문가들이 대다수여서 교육을 받은 학생들의 기술실력은 모두 비슷하다.

향후 디지털예술 인재를 대폭 육성하여 교수진을 확보할 예정이다.

#### 월 소득은 다른 직종에 비해 높은 편이다.

현재 동영상업종은 선전, 상하이 등 지역에서 월 소득이 가장 높은 것으로 조사되었는데 기술업무만 하는 직원도 최소한 3,000위안이고 보통 1만 위안을 맴도는 상황이다. 동영상업종은 월급제가 아니라 건당으로 수당을 받는 경우가 대부분인 것으로 나타났다.

동영상 업계 종업원들의 월 소득은 5,000 위안이 가장 보통인데 개발과 기획 등 여러 기술을 보유하고 있을 경우에는 연봉이 30만 위안에 달한다고 한다.

#### 동영상 업종 인재가 되는 길

합격된 동영상 업종 인재가 되기 위해서는 우선 의식을 가져야 한다. 애니메이션은 예술창조이고 예술창조는 일상생활을 바탕으로 하기 때문에 인물을 부각하고 조형에 힘을 기울여야 할 것이다. 기술과 창작, 심층 동영상 기획, 관리를 모두 하려면 대학원과정까지 밟아서 이 업계에서는 전문가가 되어야 자체 창작이 가능하다.

자료: (<http://games.sina.com.cn/newgames/2004/04/042619723.shtml>)

## 탁보정보기술대학(托普信息技术学院)

### 1. 대학 소개

상해남회과학교육단지(上海南汇科教园)에 위치한 상해탁보정보기술대학은 상해시청의 허가를 받고 탁보그룹에서 설립한 사립대학이다. 대학의 설립취지는 직업기술을 중심으로 교육브랜드를 높이고 중국의 사회발전에 기여할 수 있는 인재를 육성하는 것이다. 대학의 최종목표는 신세기 중국 현대화건설에 필요한 IT직업기술인재를 육성하고 소프트웨어 엔지니어를 보육하는 기지로 성장하는 것이다.

### 2. 캠퍼스 안내

캠퍼스 안에는 곳곳이 녹화가 잘 되어있고 본관은 웅장하고 아름답다. 부지면적이 5만 평방미터에 달하는 캠퍼스는 녹화시설에만 1,000만 위안의 거금을 투자했으며, 현재 14개 전공에 6,000명에 달하는 재학생을 보유하고 있다.

### 3. 정보화된 디지털 캠퍼스

고속 랜이 깔려있는 캠퍼스는 ATM 1000M에 달하는 주 랜선을 사용하였고 본관, 전산소, 도서관 등은 100M에 달하는 랜선을 사용하였다. 인터넷접속 방면에서 캠퍼스는 또한 차이나텔레콤과 차이나유니콤의 광케이블 기지국을 세웠다. 그리고 탁보그룹 연구개발부문과의 실시간 정보교환을 위해 캠퍼스는 탁보그룹의 데이터베이스와 네트워크로 연결하였다. 대학은 캠퍼스의 인터넷 시스템을 구축하기 위해 2,000만 위안에 달하는 자금을 투자했으며 평균 세 사람이 컴퓨터 한 대를 보유하고 있다. 대학은 자체에서 또한 캠퍼스 정보화 관리시스템 소프트웨어를 연구 개발했는데 내부관리와 학생서비스 두 시스템이 여기에 포함된다. 학생서비스시스템은 학업관리, 학생관리, 온라인평가, 온라인강의 등 기능이 있으며 내부관리시스템에는 오피스OA시스템, 전산소관리, 도서관관리 등이 포함된다. 모든 학생들은 학생증과 학번으로 학교홈페이지에 접속하여 필요한 정보를 검색할 수 있다.

### 4. 쾌적한 생활환경

학생들의 학습과 생활 편의를 위해 조건이 좋은 기숙사를 마련했으며 캠퍼스 IC카드 한 장으로 식사, 목욕, 매점 등을 이용할 수 있게끔 서비스를 제공하고 있다. 학생기숙사는 4인1실로 방에는 전화, LAN선이 있어 학생들은 방에서도 실시간으로 인터넷을 접속할 수 있다. 연구원이나 외국초빙교수를 위해서는 별장에 주택을 마련했으며 도서관은 학생들을 위한 전공분야의 서적들이 많으며 식당은 매일 저렴한 가격에 영양가가 높고 맛있는 메뉴로 학생들에게 식사를 제공하고 있다.

자료 : ([http://game.163.com/co\\_zq/tdac/2004-04-19](http://game.163.com/co_zq/tdac/2004-04-19))



## 따화씨여우 II (大话西游 II)

개발업체 : 왕이(网易)  
 퍼블리싱 : 왕이(网易)  
 게임유형 : 온라인 RPG  
 공식사이트 : <http://xy2.163.com/>



## 게임 소개

하늘을 3개 계(界)로 나누고 땅을 4개 주(州)로 나눈다. 신선, 사람, 마귀는 동성신주, 서우가주, 남첨부주와 구로주에서 공생하면서 천지(天地)를 이루고 있다.

3계간에는 원래 평화 공생하였는데 신선이 모든 것을 통치하고 사람들은 신을 받들고 살았으며 마귀는 지옥에서 고독하게 생존하고 있었다. 수 만년이 흐르는 과정에 어떠한 사건으로 인해 마귀들이 대대적으로 신선들을 침범했으며 전반 세계의 질서를 혼란시켰다.

토텐스찌(天庭史记, 천정사기)에 따르면 마귀들이 신선을 침범하는 날에는 천지가 흔들리고 광풍이 몰아치고 낙엽이 휘날리는 등 이상하고 무시무시하였다고 한다. 신선들의 통치지위가 불안정해지고 갇혀 있던 마귀들이 도망쳐 나오면서 인간세상이 어지러워지기 시작한다.

눈 깜짝할 사이에 시대가 교체되어 당나라에 진입한다.

보살, 금강(金剛), 스님 등이 법도를 지키고 부처님이 인간세상의 고생살이를 헤아려 관음보살에게 백성들을 보살피게 했다. 관음보살은 이 세상에 대승불법 3장이 있는데 사람들이 믿으면 81가지 난관을 극복할 수 있으며 이 불경을 당나라에 전하면 하늘과 땅 사이의 액운을 없앨 수 있다고 하였다. 그래서 사람들을 불경을 얻으러 서쪽나라로 보냈는데 그때 험난한 일들이 생긴다.

신선, 사람, 마귀가 공생하는 이 세상에 한 아이가 동해에서 태어난다. 사람들은 그 아이를 하느님이 보내주셨다고 믿는데...

**CGW CHINA GAME 순위**

2004년 4월 게임 순위

순위	변동	게 임 명 칭	출 품 / 퍼블리셔
1	→	워싸우쟁빠 (魔兽争霸, War Craft3)	Blizzard / 오메이덴즈(奥美电子)
2	→	지핀페이처7 (极品飞车7, Need For Speed7)	EA(电子艺界) / EA중귀 (EA中国)
3	↑	판쿵징잉 (反恐精英, Half-life)	Sierra / 오메이덴즈(奥美电子)
4	→	헤이안퍼화이선2 (黑暗破坏神2, 디아블로2)	Blizzard / 오메이덴즈(奥美电子)
5	↑	홍써징찌 (红色警戒2, Red Alert2)	Westwood studios
6	↑	산귀천잉짚4 (三国群英传4, Sango4)	아우딩커찌(奥汀科技)/환위즈싱 (环宇之星)
7	↑	샤도우레처서우 (侠盗猎车手, Grand Theft Auto)	Rockstar
8	↑	위이싱2 (尾行2, Biko2)	Illusionsoft
9	→	셴첸치샤짚 (仙剑奇侠传, PAL3)	따위즈싱(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
10	↓	찬치3 (传奇3,미르의 전설3)	Wemade / 광통통신(光通通信)
11	↓	치찌 (奇迹, MU online)	Webzen / 띠저우청쓰(第九城市)
12	↑	잉슁우디3 (英雄无敌3, Heroes3)	3DO
13	↓	따푸왕4 (大富翁, Richman4)	따위즈싱(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
14	N	커롱 (科隆, Corum online)	Esofnet / 저우여우왕 (久游网)
15	N	지핀페이처6 (极品飞车6, Need For Speed6)	EA(电子艺界) / EA중귀 (EA中国)
16	↓	셴징찬쉬 (仙境传说, Ragnar ok online)	Gravity / 여우씨신간셴(游戏新干线)
17	→	타이거리쯔짚 (太阁立志传4, Unknow)	KOEI / 띠산뽀란젠(第三波软件)
18	↑	신셴첸치샤짚 (新仙剑奇侠传, Pal)	따위즈싱(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
19	N	셴웬젠와이짚 (轩辕剑外传, TIAN ZHI HEN)	따위즈싱(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
20	↑	푸자텐샤4 (The millionaire of 3 kingdoms 4)	광푸쯔싱(光谱咨询)
21	↓	싱찌쟁빠 (星际争霸,Star Craft)	따위즈싱(大宇资讯)/환위즈싱

			(环宇之星)
22	↑	씽간싸탄 (性感沙滩, Unknow)	Illusionsoft
23	N	따오젠 (刀箭, Blade&Sword online)	상수란젠 (像素软件)/써우후 (搜狐)
24	↓	따푸윙4 (大富翁4, Richman4)	따위즈신(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
25	N	셴뎬치샤뽀2 (仙剑奇侠传2, PAL2)	따위즈신(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
26	↓	따푸윙6 (大富翁6, Richman6)	따위즈신(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)
27	N	잉슁우디4 (英雄无敌, Heros of might & Magic4)	3DO/베이징쿵젠후똥 (北京空间互动)
28	N	띠귀스따이2 (帝国时代, AGE EMPIRES 2)	마이크로소프트
29	↑	산귀첸잉뽀3 (三国群英传3, Sango3)	아우딩커찌(奥汀科技)/환위즈싱 (环宇之星)
30	↓	셴웬젠와이뽀 (轩辕剑外传, CHANGZHITAO)	따위즈신(大宇资讯)/환위즈싱 (环宇之星)

자료 : ( <http://IGDBOL.com> )

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공



DONGGUK UNIVERSITY

동국대학교 중국산업경제연구소

<http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie>

TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002