

제123호

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 서우링(首领)과기 13free 평생 무료!
-인터뷰 : 서우링과기 운영총감독 후쥘(胡俊)

China Game News

- 17173 최신 채널 "장유텐샤(掌游天下)" 정식 개통
- 왕이(网易), 성따를 상대로 온라인게임 범위 확장
- 차이나닷컴(中华网) 17GAME에 출자, 한국의 유명 온라인게임 도입
- Ubisoft, 마이크로소프트의 지원으로 스포츠게임에 진출
- 2005년 중국 PC방 훈련 만리행 곧 출항

Game 소개

- 디궤찬치 (帝国传奇 제국전기)

법률 및 정책

- 국제화를 위한 게임 인재배양 정책 본격 가동
- 온라인게임의 밝은 전망, 모바일게임이 거대한 산업으로 부상

서우링(首领)과기 13free 평생 무료!

- 인터뷰 : 서우링과기 운영총감독 후전(胡俊)

2004년은 온라인게임이 가장 빨리 발전한 해이며, 2005년은 더욱 가속화하여 발전 할 것이다. 2005년 중국 온라인게임업의 판매액은 RMB 35억 원, 2006년에는 RMB 50억 원에 달하고, 시장 규모와 성장속도도 세계의 주목을 끌 것으로 전문가들은 예측하고 있다. 이러한 상황에서 서우링과기는 전문 온라인게임업과 서비스업에 무료게임 플랫폼을 출시했다. 무료게임 플랫폼은 최신 서비스 프로젝트로, 플랫폼이 다양한 유저들에게 완벽한 서비스를 제공하게 된다. 이 플랫폼에 가입하는 게임업체의 제품은 강력한 경쟁력과 중국 1억 유저들에게 온라인게임을 즐길 수 있는 공간을 제공해 줄 것이다.

다음은 13free 무료게임 플랫폼에 대해 17173사이트의 기자가 상하이 포동신구 장장 첨단기술원 서우링과기 운영총감독 후전(胡俊)과의 인터뷰 내용이다.

1. 회사 소개

상하이 서우링 인터넷과기 유한회사는 2004년 1월에 설립된 인터넷회사이다. 기반이 든든하며 고급 인터넷 기술인재와 관리인재가 많다. 설립 때부터 줄곧 중국 인터넷발전 추진사업에 주력해왔다.

2. 13free 무료게임이 서우링과기의 프로젝트라고 들었는데, 어떤 제품들이 있는가?

서우링 인터넷과기 유한회사는 현재 게임개발, 전자 상거래, 13free 플랫폼 등 3개 분야로 나뉘어 있다. 현재 인터넷기업들은 회사를 크고 강하게 하기 위해 다원화하고 있다. 이는 서우링과기의 향후 핵심이념이다.

3. 13free의 핵심 경쟁력은 어떤 면에서 나타나는지

13free(평생무료)는 PC방 유저들을 상대로 한다. 가맹한 PC방은 13free의 모든 인터넷서비스(온라인게임, 온라인 보드게임, 영화, 미니 게임, 핸드폰 정보, 책자신문, 서적)를 무료로 이용할 수 있다. 이 플랫폼의 취지는 PC방의 유저들이 우리의 플랫폼을 통해 인터넷에 접속한 후 모든 서비스를 무료로 받을 수 있게 하는 것이다. (예: 온라인게임) 이로서 온라인게임 산업의 발전을 촉진시킨다. 동시에 우리는 가맹업체와 상호 이익관계이며 게임개발업체, 운영업체와도 장기간의 합작 및 공동 이익창출관계를 유지할 것이다.

4. 유저들이 13free 플랫폼을 사용 할 때 완전무료인가?

유저들이 우리와 가맹한 PC방에서 인터넷에 접속하고 플랫폼을 사용한다면 모든 서비스는 완전 무료이다. 그러나 유저들이 우리 플랫폼을 사용하지 않거나 혹은 가맹하지 않은 PC방에서 사용하면 무료서비스를 받을 수 없다.

5. 현재 13free 플랫폼에 가입한 PC방이 몇 개 있는가?

중국의 PC방이 모두 13free 플랫폼에 가입할 것으로 믿는다. 우리는 상호 이익을 창출할 것으로 확신한다.

6. 서우링과기의 PC방 가맹에 어떤 조건이 있는가?

우리는 전문 서비스를 제공하는 플랫폼으로서 정규적이고 영업허가가 있는 PC방 이어야 한다. 그래야만 유저들에게 정규적인 서비스를 제공할 수 있다.

7. 13free외 온라인게임 연구개발에 대한 프로젝트는?

게임 연구개발팀은 30-40명으로 구성되어 있으며 개발하고 있는 게임은 《상궐우텐샤-商周天下》이다. 중국 고전신화소설 (평선옌이-封神演义)를 배경으로 한 멀티 접속 온라인 캐릭터(MMORPG) 게임이다.

8. 운영이나 온라인게임을 대리할 생각은 없는가?

현재 서우링과기는 훌륭한 연구개발팀이 있으며 자체의 제품에 몰두하고 있다. 게임운영에 대해서는 회사의 발전에 따라 결정지을 것이고, 온라인게임 대리에 대해서는 고려하지도 않으며 쉽게 다른 업체의 온라인게임 운영과 대리에 나서지 않을 것이다.

9. 2005년 게임시장에 대한 견해는?

2005년은 온라인게임이 지속 발전하는 해이다. 온라인게임 업체들의 치열한 경쟁이 시장의 혼란을 가져오겠지만 향후 온라인게임시장이 정규화 되고 나면 낙관적일 것이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-8/n447_363976.html

17173 최신 채널 "장유텐샤(掌游天下)" 정식 개통

중국 최대 게임 포털 사이트 중 하나인 17173 닷컴의 최신 채널인 "장유텐샤"가 정식으로 개통되었다. (<http://games.17173.com>) 장유텐샤는 "핸드폰게임센터", "콘솔게임센터", "PDA게임센터", "PS2게임센터", "XBOX게임센터", "NGC게임센터" 및 "장유커뮤니티(掌游社区)", "장유교실(掌游教室)" 등 16개 채널로 구성되었다. 또한 중국 국내의 유명한 모바일게임 업체의 전문 사이트도 직접 방문하여 관련 정보 취득이 가능하도록 설계되었다.

장유텐샤의 개통은 많은 게이머들에게 참신한 정보교류의 플랫폼을 제공해 줄 뿐만 아니라 17173 닷컴은 장유텐샤를 통해 게이머로 하여금 더욱 많은 형식의 게임 콘텐츠와 정보를 접촉하여 국내 게임의 발전을 이끌어가는 것을 목적으로 하고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-7/n429_345223.html

왕이(网易), 성따를 상대로 온라인게임 범위 확장

2월 24일 발표된 2004년 4/4분기 재무제표를 보면 주요 수익은 온라인게임 부분에서 오며, 순수익이 1.97억 위안(2,380만 달러)으로 3/4분기의 수익 1.61억 위안(1,940만 달러)보다 22.6% 증가된 것으로 나타났다. 이는 온라인게임이 왕이의 발전에 있어서 중요한 비중을 차지하고 있다는 것을 알 수 있다.

왕이의 COO인 동루이뽀우(董瑞豹)는 “현재 왕이의 수익은 주로 세 부분으로 구분된다. 첫 번째는 온라인게임 수익이 전체 회사 수익의 70% 이상을 점하고, 두 번째는 포털 사이트 광고수익이고, 세 번째는 무선 부가가치 서비스 수익이다.”라고 말했다.

4/4분기 들어 왕이의 사이트광고 및 무선 부가가치 수익이 모두 하락세를 보였으나 온라인게임은 3/4분기보다 19.3% 증가세를 보였다. 2005년 연초에 기존의 3종 온라인게임 외에 자체로 연구 개발한 게임 2종을 더 내 놓을 것이며, 2,070만 위안 (250만 달러)을 투입하여 3D엔진 온라인게임 개발 기술을 취득할 것이라고 발표했다.

“올해 내놓은 3D게임이 바로 이 기술을 기반으로 개발한 것이다. 향후 게임개발에도 계속 적용할 수 있다.” 동루이뽀우는 이 기술이 향후 이 회사에서 모든 게임을 자체 개발하는데 있어서 핵심기술로 자리 잡을 것이라고 말했다.

“온라인게임시장의 성장률이 2005년에 정점을 이룬 후 점차 하강하게 될 것이다.”는 예측에 동감을 표시하는 한편 “점점 좋아지고 있는 우리의 규모와 효율 및 이익”에 힘입어 왕이는 2004년 온라인게임의 총이익율 88.3% 수준으로 유지 성장 할 것이라고 언급했다.

“왕이의 자체 개발능력, 게임브랜드, 포털 사이트의 플랫폼 등이 계속 성장할 수 있기 때문에 우리의 시장점유율도 꾸준히 증가될 것이다. 전체 시장의 성장률이 감소된다 해도 우리의 성장률은 계속 좋은 수준을 유지할 것이다. 시기가 되면 왕이는 해외시장에 진출할 계획이다.”

“왕이가 포털 사이트라는 점이 성따와의 최대 차이점이다. 온라인게임이라는 방향에서 우리는 무분별한 확충이 아닌 정식적인 전략을 취하고 있으며 게임도 자체 연구개발한 것으로 기술과 경험 등의 면에서 우위를 가지고 있다.”고 말했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-1/n254_170952.html

차이나닷컴(中华网) 17GAME에 출자, 한국의 유명 온라인게임 도입

3월 4일 중국의 유명한 포털 사이트 차이나닷컴은 17game사이트 (www.17game.com)에 3,300만 위안이라는 전략적 투자를 진행한 동시에 300만 달러라는 거액의 자금을 투입, 한국의 유명한 온라인게임 《열혈강호》를 도입하여, 3월 8일 정식으로 클로즈 베타서비스에 들어가게 된다고 발표

했다. 올해 국내 온라인게임시장에 막강한 영향력을 행사한 차이나닷컴은 이번 투자를 통해 17game의 주식 36.5%를 소유하게 되었다.

소식에 따르면 차이나닷컴은 17game 사이트의 주식 보유량을 늘려 시나, 왕이와 sohu의 경쟁에 대응함과 더불어 빠른 시일 내에 17game 사이트가 중국에서 최고 영향력을 갖춘 게임 포털 사이트로 부상되도록 부추기는 등 공동 발전에 그 목적이 있는 것으로 밝혔다.

차이나닷컴(china.com)은 1999년 5월에 중국 현지에서 출범, 1999년 7월에 미국 나스닥에 상장되었으며 일찍이 성따 온라인게임회사의 전략적 투자업체인 것으로 알려지고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-4/n750_666664.html

Ubisoft, 마이크로소프트의 지원으로 스포츠게임에 진출

마이크로소프트의 기술지원을 받고 있는 Ubisoft는 최근 경쟁이 치열한 스포츠게임 분야에 진출한다고 발표하였다. 그들이 제작 중에 있는 골프게임이 세계 Top 프로 골퍼 Vijay Singh와 계약 체결을 마친 상황이다. EA 및 Take-Two와의 경쟁이 이루어질지 기대된다.

스포츠게임 개발에 필요한 모든 기술, 설비, 소스코드는 모두 NHL Rivals, NFL Fever, NBA Inside Drive와 MLB Inside Pitch 등 스포츠게임을 개발한 적 있는 Microsoft Game Studios에서 나오게 되는데 현재 이런 것들이 모두 Ubisoft에서 사용되고 있다.

Ubisoft의 사업은 슈팅게임으로부터 시작하여 아동 소재, 지금의 스포츠게임 등으로 추진되고 있다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/050302/050302_362778.html

2005년 중국 PC방 훈련 만리행 곧 출항

2005년 4월부터 “2005 중국 PC방 훈련 만리행” 활동이 정식으로 시작된다. 이 활동은 베이징, 정저우, 난징, 지린, 푸저우, 칭다오, 양저우, 닝보, 톈진, 창사, 시안 등을 포함한 전국 10여개의 중심 도시에서 열린다. PC방 종사자들에 대해 급히 필요한 경영 관리, 구조 건설, 제품 구매, 가맹 주의 등의 지식을 전방위적으로 훈련시킨다. 전면적이고 철저한 PC방의 건강한 발전을 위해 문제점을 제거하도록 노력한다.

이번 활동은 중국 PC방의 첫 간행물인 《PC방 경영》잡지가 주최한다. PC방 종사자를 위한 전문 매체로 전국 150여개의 도시에서 판매되고 있으며, 그 발행량은 현재 이미 8만부가 넘는다. 자세한 상황은 www.netbarol.com/hn/html/2005/2005wanlixing001.htm에서 확인할 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-03-08/87568.shtml>

[참고]

www.netbarol.com/hn/html/2005/2005wanlixing001.htm 기사 내용

▶ 2005년 중국 PC방 관리행 훈련

1. 활동 도시

베이징, 정저우, 난징, 지린, 푸저우, 칭다오, 양저우, 닝보, 톈진, 창사, 우한 등

2. 활동 시간

2005년 4월-5월

3. 훈련 목적

1) 산업의 사슬에서 각 마디 점의 도달과 협력을 지지하며 업종의 건강과 질서 있는 발전을 도모한다.

2) 더 많은 소비자가 메이커 제품의 판매에 관심을 가지도록 노력한다.

3) 인적자원 및 재무관리 수준을 향상시키고, PC방의 핵심 경쟁력을 강화한다.

4) 이익의 공간을 확장하고, 제품의 구매 원가를 낮춘다.

5) 사용자의 최대한의 이해를 바탕으로 정품의 창조적인 우수성을 체험토록 한다.

4. 훈련 내용

1) PC방의 최종 출구는 어디인가?

2) PC방 경영의 위험은 무엇인가? 어떻게 그 위험을 낮추는가?

3) 어떻게 조항 및 계약 함정에 빠지는 것을 피할 수 있는가?

4) 어떻게 구매 원가를 최대한 낮출 수 있을까?

5) 어떻게 PC방의 직원에 대한 관리를 강화하는가?

6) 어떻게 PC방의 재무관리, 임금 관리를 규범화시키는가?

7) PC방 인적자원의 조절과 통제 기술

5. 활동 형식

1) 주제교육 : 메이커 제품의 응용, 구매, 법률 등의 지식에 대해 전방위적인 주제 훈련을 실시한다.

2) 상품전시 : 참가한 제조상에 대한 제품 혹은 해결방안을 전시한다.

3) 언론보도 : 관련 웹 사이트의 활동에 대해 전 과정 생방송으로 진행하고, 활동 초기의 1개월 정도를 강력하게 선전한다. 어느 수준이 되면 수십만의 PC방 종사자는 인터넷에서 현장의 열정을 깨닫게 될 것이다. 동시에 국내 수십 개의 영향력 있는 매체는 이번 활동에 대해 보도할 것이다.

6. 비즈니스의 문의

《PC방 경영》 잡지

디귀환치 (帝国传奇 제국전기)



- ◆ 게임명칭 : 디귀환치 (帝国传奇 제국전기)
- ◆ 게임종류 : MMORPG
- ◆ 개발회사 : 항저우얼위안커지 (杭州二元科技有限公司, <http://www.au-t.com/>)
- ◆ 운영회사 : 항저우얼위안커지 杭州二元科技有限公司
- ◆ 공식 사이트 : <http://www.el-g.com>

<게임 길잡이>

국산 대형 온라인게임 <제국전기> 2월 3일 0.6판 출시

국산 대형 온라인게임인 제국전기는 2004년 12월 3일 0.1판의 정식 클로즈 베타 테스트를 거쳐 지금까지 계속해서 여러 가지 버전을 내놓고 있어 게이머들이 많은 관심을 가지고 지지하고 있다.

현재 2005년 2월 3일 대외적으로 0.6판을 발표하였다. 이전 버전의 기초 위에서 진일보한 게임으로 오락성을 더욱 증가시켰다. 이 한 별의 대형 온라인게임은 사람과 컴퓨터 사이의 결투방식에서 진정한 사람과 사람 사이의 겨루기로 전환하였다고 할 수 있다.

홍명(红名) 설치 : 만약 조심하지 않고 홍명이 되면, 양민이 산적 패에 시험 삼아 들어가는 것을 막지 못한다. 당신은 자신의 산채와 수하가 있을 수 있고, 상인을 약탈하며 전문적인 어떤

NPC를 향해 물품을 구입할 수 있다.

물가(가격) 시스템 : 물가는 한 번 정해지면 고쳐지지 않는 것이 아니며 시장수요의 차이는 물가를 형성한다. 당신은 이런 물가를 이용하여 많은 돈을 벌 수 있다.

합성 시스템 : 당신은 스스로 최상품의 장비를 합성하고 명명할 수 있다.

조직 시스템 : 당신의 팀 동료가 어렵게 완성한 막중한 시스템 임무와 함께 게임 가운데의 동반자와 특수한 기법의 진영 재능을 연습할 수 있다.

<게임배경>

옛날 신비한 색깔을 가진 동방에는 풍요롭고 아득히 먼 토지가 하나 있었다. 인류가 그 토양에 이르렀을 때 비옥한 토양은 자원이 풍부하데 반해 주거지는 초라하고 무기는 뒤떨어졌다. 대자연과 투쟁하고 더 나은 생활을 위해 사람들은 스스로 각지에 모여살기 시작했으며, 뜻을 합쳐 각자의 가정을 만들어 나갔다. 오랜 시간의 발전을 통해 각지의 작은 부족은 더 큰 부락으로 확대되었다. 큰 부락은 점차 국가의 모습으로 변화 발전되어 갔다. 수백 년 후, 대지 위에는 최종적으로 동저우(东洲), 서저우(西洲), 남저우(南洲), 베이저우(北洲), 중저우(中洲)와 하이저우(海洲)의 6개 왕국이 형성된다.

서저우와 베이저우는 금광, 사파이어, 루비, 철광석과 같은 풍부한 광산물 및 빙하 각시서덜취, 천년의 눈 속의 삼 등의 고급 약재를 보유하고 있다. 남저우와 하이저우에서는 매우 많은 보물을 보유하고 있다. 에메랄드, 사파이어, 신통한 효력이 있는 보석 등이 그것이고, 동시에 백신, 금창 등의 약재가 많이 난다. 중저우의 교통은 편리하며 공업이 발달하여 일부의 광산과 직조 작업장은 중저우에 비교적 큰 규모로 자리 잡고 있다. 교통의 편리성 때문에 변화한 시장을 형성하고 있으며 화려하고 진귀한 건축물들이 즐비하게 늘어서 있고, 섬세하고 아름다운 생활의 장식 용품들이 거리에 가득하다. 동저우에서는 상대적으로 자원이 부족하였으나 많은 국민들은 오히려 높은 생산의 기능을 가지고 있어서 무기를 생산하는 기술은 세계 일류에 이른다.

그러나 안일하고 평화로운 세월은 사람들에게 풍부하고 넉넉한 생활을 가져다주는 동시에 마음속의 욕심과 전쟁을 좋아하는 마음을 생기게 하였다. 몇몇 국가들은 자신의 이익을 챙기기 시작하였다. 오랜 시간동안 자원을 허비하는 전쟁을 일으켰고, 전쟁은 사람들이 건설한 모든 것을 파괴하기에 이르렀다. 문명의 대지는 백성들이 도탄에 빠지게 하였고, 수백만의 백성들은 전쟁 중에 살해되고 살아남은 자들의 원한은 거리에 가득했으며 그들의 고생은 말할 수 없을 만큼 처참하였다.

전쟁은 한 자루의 쌍날 검과 같아서 상대방의 힘을 약화 시키는 동시에 자신에게도 상처를 입힌다. 각국의 실력이 대체로 비슷하기 때문에 전쟁의 승패가 명확하게 나타나지 않았다. 해를 거듭한 전쟁은 전국 각지의 인구가 크게 줄도록 하였다. 당시 가장 변화한 중저우는 열 집에 아홉은 텅 비게 되었다. 빈털터리 백성들은 종일 두려움 속에서 지내면서 그들을 도와줄 구세주를 기다리고 있었다. 그러나 한편으로는 여전히 척박하게 변한 토지마저도 짓밟고 있었으며 전쟁의 불길은 각 나라를 불태우고 있었다.

재난의 시대는 곧 영웅이 탄생하는 시대이다. 사람들은 파멸의 순간 그들의 영웅이 나타나길 희망한다. 이들 영웅의 사명은 인류의 재난을 가져온 호전자(好戰者)를 몰아내는 것과 문명의 가정을 재건하는 것이다. 지난날의 평화와 미래의 희망을 위해서 영웅들은 무기를 들고 군마를 타고, 희생을 무릅쓰고 용감하게 전쟁터에 전진한다. 사람들은 다시금 힘, 신념, 선혈, 사망, 토지가 있는 제국의 통일과 번영을 꿈꾸게 된다. 한 무리의 젊은 영웅들은 자신의 열혈 생명을 통해 거만하고 웅장한 전기적 이야기를 만들어 나간다.

당신은 한 명의 출중한 영웅으로 동저우(東洲), 서저우(西洲), 남저우(南洲), 베이저우(北洲), 중저우(中洲)와 하이저우(海洲)의 6개 왕국 중 하나의 국가를 선택해서 출생할 수 있다. 이들 국가의 머나먼 토지로부터 온 당신은 산업을 경영할 수 있고 또한 백성을 구한 협객이 될 수도 있으며 백만 대군을 편성할 수 있고 부강한 제국을 세울 수도 있다.

당신은 공동의 발전을 위해 동맹을 맺을 수 있다. 또한 남보다 뛰어난 경제 실력과 군사 전략을 이용하여 6국을 통일하고 천하를 소탕하여 평정할 수 있다. 강력한 제국을 건설하는 패업을 달성하고 천하의 백성을 위로하며 다시 평화와 문명을 되살리고 토지를 풍요롭게 할 수 있다.

게임에 진입한 후, 당신은 하나의 왕국에서 출생하는 것을 선택할 수 있다. 당신에게 주어진 시간, 거래 회수, 교역량, 괴물을 죽이고, 군사력을 증강시키고, 무예를 겨루고 이름을 날리는 활동에 참가하는 등 당신과 관련된 경험의 가치와 그 경험 가치의 증가에 따라 당신의 등급이 결정될 것이다. 제국 전기는, 당신만의 환상적인 이야기를 만들어 나갈 것이다!

<게임기능 사용 방법>

1. 기능 작동(발사) 버튼

게임 글자판 중의 “기술 技”의 글자 버튼을 클릭하거나 혹은 단축키 ALT+S를 사용하여 기능 인터페이스를 연다. 마우스를 이용하여 기능 아이콘 위의 F1-F8 중의 임의의 1개의 버튼을 누른다.

2. 기능 작동

공격할 대상을 마우스로 가리키고 이미 정한 좋은 기능의 버튼을 누른다.

3. 작동 기능의 제한

기능의 발사는 거리와 발사 간격 시간 등에 의해 제한된다. 가까운 거리에 유효한 기능은 먼 거리에는 사용할 수 없다. 당신이 만약 이 기능을 계속해서 사용한다면 다음에는 이 기능조차도 사용할 수 없게 될 것이다. 게임 화면 오른쪽에 구체적인 제시가 나타날 것이다.

4. 기능 획득 방식

도시의 서점 주인에게서 기능 책을 얻을 수 있다. 클릭 하여 사용 후에 이 기능을 배운다. 기능의 숙련 정도에 따라 이 기능의 회수 혹은 기능은 책을 계속 사용하여 향상할 것인가를 결정된다.

5. 기능 학습조건

서로 다른 기능은 속성에 따라 요구하는 점도 다르기 때문에 요구사항에 부합해야만 비로소

습득할 수 있다. 또한 동일 기능은 다른 등급에 있을 때에 속성의 요구에 대해 약간의 향상이 있을 수 있다.

<관련그림>



국제화를 위한 게임 인재배양 정책 본격 가동

2005년 3월 4일, 베이징 후이중이쯔(汇众益智) 과기유한회사에서 주최한 "게임 학원 프로젝트 2005 신 버전 커리큘럼 체계 발표, 후이중이쯔와 IGDEA(국제게임개발교육연합회) 의 전략적 합작 기자회견"이 베이징 신쓰지호텔에서 열리게 되었다.

신식산업부 전자교육센터주임 쉬위산(徐玉彬)、베이징 후이중이쯔 과기유한회사 대표이사 겸 총재 리신커(李新科)、국제게임개발교육연합회 주석 Nolan Bushnell(诺兰·布什内尔)、중국 S/W업종

협회 게임S/W분회 부회장 류우진화(刘金华)、중국출판공작자협회 게임공작위원회 비서장 신쇼우정(辛晓征)、베이징대학 S/W학원 부원장 수위이전(苏渭珍)등이 이번 회의에 참석했다.

한 차원 높은 게임업종 국제성회로서의 이번 회의에는 국제게임개발교육연합회(IGDEA), 중국 S/W업 협회 게임S/W분회, 중국 출판사업자협회 게임사업위원회, 과기부 횡불센터, 베이징 디지털엔터테인먼트시범기지, 베이징대학 S/W학원, 베이징 영화학원, 쩐산S/W, 환성(软星)과기, 칭화통팡(同方), 게임쥬즈(橘子)등의 국제게임기구와 국내 관련 정부협회, 유명 게임개발기업 및 전국 100여개의 영향력 있는 미디어의 지지를 받았다.

2005년은 중국 민족게임 산업이 급부상하는 한해이다. 신식산업부, 과기부, 문화부, 광전총국, 신문출판사 등의 정부 관련기관이 민족게임 산업에 관심을 기울이고 있어 중국 민족게임 산업은 새로운 발전단계에 들어서게 되었다. 하지만 게임개발 인재의 부족이 게임 산업 발전을 심각히 저해하고 있다. 중국 민족게임 산업이 성공하려면 기술, 시장, 운영 중에 하나라도 모자라면 안 된다고 한다.

국내에서 자체 연구개발 하는 것이 국내 게임업체의 바람이지만 현재 대부분의 게임업체 개발 인력은 배우면서 연구개발하거나 연구개발 중에서 배우고 있어 국제 게임발전에 발걸음을 맞추지 못하고 있으며 게이머들의 수요를 만족시키지 못하고 있다. 이는 전문적으로 교육받은 인재의 부족이 중국 본토 게임 산업 발전을 제한하고 있음을 나타내고 있다.

국제화를 위한 게임 디자인 및 개발인재를 배양하기 위해 베이징 후이중이즈 과기유한회사는 이번 발표회에서 게임 학원 프로젝트 교재인 《게임 디자인과 개발 고급교재》를 출시했다. 후이중이즈 부총재 송젠(宋健)의 소개에 따르면 게임사업의 핵심인 게임개발 및 교학전문가들이 IGDEA 국제게임의 선진적이고 과학적인 디자이너 개념을 국내 게임개발 디자인, 운영, 관리특징과 규범 등에 적용, 풍부한 게임 프로젝트 개발경험과 교학기초를 쌓는다고 한다.

현재, 국내 게임업계는 완벽성, 실용성, 간편성, 선진성, 권위성 등이 구비되어 있으며 국제화와 함께하고 있다. 신식산업부 전자교육센터 쉬위산 주임은 회의에서 2005 신 버전 《게임 디자인과 개발 고급교재》는 향후 교학실천을 통해 중국 게임 인재배양에 귀중한 경험과 참고가 될 것이며, 이는 중국 게임 산업의 건강한 발전을 추진할 것이라고 평가했다. 회의에 참여한 기타 인사들도 이 교재를 통해 중국의 게임 인재배양 프로젝트는 선진국의 앞선 기술을 잇따를 것이며 국제화를 위한 게임디자인과 개발인재를 배양, 교육 하는데 그 가치가 있을 것이라고 했다.

특히 IGDEA 주석 Nolan Bushnell은 이번 행사를 위해 미국에서 왔다. 그는 베이징 후이중이즈 과기유한회사(게임 학원)와 게임인재교육, 교재, R&D, 게임인재인증 등에 대해 전략합작협의를 체결했다. 이 합작은 게임 학원에서 배양한 인재가 국제화 수준의 고속도로에 들어서게 된다는 것을 의미하고 있다.

동시에 북경 후이중이즈 과기유한회사는 Nolan Bushnell을 게임 학원 수석고문으로 영입했다. 이번 대회에서는 또 중국 S/W 협회-게임S/W 분회 류진화 부회장, 중국 출판사업자협회 게임사업위원회 신쇼우정부이사장, 국가 863 온라인게임 프로젝트책임자, 중국 과학원 자동화연구소 왕양성(王阳生)연구원, 베이징 대학 S/W학원 수위전부원장, 베이징 영화학원 인터넷게임실험실 주임, 영화기술계주임, 디지털 영화연구소 소장 장상허(张祥和)등 5명의 전문가도 게임 학원 프로젝트 고급고문으로

영입되었다.

회의가 끝난 후 Nolan Bushnell은 "전자게임의 미래"라는 주제로 전문기술 강연을 했다. 그는 게임의 오락성, 응집력 및 기타 업종의 영향력 등에 대해 게임이 미래의 멀티미디어라고 설명했다.

게임 학원 프로젝트는 베이징 후이중이즈 과기유한회사가 신식산업부 전자교육센터와 홍콩 직업 훈련국을 연합하여 공동 출시한 게임전문 인재배양 프로젝트이며 2004년 6월, 홍보를 시작했었다. 2005년 1월말 게임 학원 프로젝트는 이미 베이징, 상하이, 톈진, 광저우, 선전, 창사, 시안, 청두, 칭도우, 하얼빈, 선양, 따렌 등의 도시에 45개 센터가 설립되었다. 게임 학원 프로젝트는 독특한 매력과 거대한 시장잠재력으로 많은 해외 게임업계 인사들을 유혹하고 있다. 게임 학원은 브랜드 이미지를 좀 더 다지는 동시에 민족게임 산업이 세계로 나아가는데 적극적인 공헌을 할 것이다.

베이징 후이중이즈 과기유한회사 :

베이징 후이중이즈 과기유한회사는 전문 게임개발과 디자인, 인재교육을 위주로 하는 기구이다. 중국 게임산업의 발전과 본토게임의 전문 인재 배양을 추진하기 위해 후이중이즈는 신식산업부 전자교육센터와 홍콩 직업 훈련국을 연결하여 2004년 6월 성공적으로 게임 학원 프로젝트를 출시했으며 전국적으로 추진시키고 있다. 전국 45개 게임 학원에는 이미 학생이 3,000여명이 있다.

이 프로젝트의 성공적인 운영과 고객에게 필요한 기술을 지원하기 위하여 후이중이즈 과기유한회사는 다년간 온라인게임과 모바일게임 개발에 경험이 풍부한 업체들과 협력하여 게임교육의 현지화 사업을 완성하였다. 2005년 1월, 후이중이즈회사는 게임 학원 프로젝트 2004버전 교재를 기반으로 많은 전문가, 학자들의 독특한 연구 성과 등을 결합하여 2005년 신 버전 《게임 디자인과 개발 고급교재》를 출시했다. 이는 현재 중국 국내에서 유일하게 완성도가 높은 게임디자인과 개발을 위한 교재이다. 이 프로젝트에는 온라인게임, 모바일게임 개발에 다년간 경험 있는 게임개발 전문가가 담당하므로 안정적이고 선진적인 기술의 개발, 서비스 군을 형성하게 되었다.

후이중이즈 과기유한회사의 주지는 고객의 성공을 책임지고 고객에게 IT직업교육의 완벽한 솔루션 및 우수한 기술지원서비스를 제공한다.

IGDEA :

2004년 3월 미국 게임업체의 유명 인사들로 설립되었으며, 현재 세계 30여개 유명 게임업체가 가입하였다. IGDEA는 우수한 게임기업과 개발자를 회원으로 받아들여 게임개발기지와 교육의 핵심이 되는 그룹을 만들었다.

IGDEA의 주 활동 :

세계게임회사 및 모든 게임업의 전문가와 업무조정, 학술연구, 인재교육, 정보홍보, 자문서비스 등을 하여 게임산업을 번영 발전시킬 것이며, 게임개발자의 기술수준향상을 최종목적으로 한다. IGDEA는 부정기적으로 전문교육을 개최 할 것이며 게임업계인사들과의 교류와 콘퍼런스를 개최 할 것이다. IGDEA은 또 업종전문가들을 초청하여 정기적인 게임교육을 진행 할 것이며 세계적인 게임개발교육프로 (GDEC) 를 개최할 것이다.IGDEA는 현재 미국의 뤼산지, 중국의 베이징과 상하이에 사무소가 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-7/n689_605858.html

온라인게임의 밝은 전망, 모바일게임이 거대한 산업으로 부상

국민생활수준의 개선과 향상에 따라 현재 엔터테인먼트화, 캐주얼화의 통신서비스 사업 시장이 방대해 지고 있다. 온라인게임이 2000년부터 줄곧 상승세를 유지하였지만, 2004년은 모바일게임 발전의 해라고 볼 수 있다. 또한 2005년 온라인게임과 모바일게임의 산업규모는 50억 위안 정도로 예측되며, 이 두 산업은 운영업체 수익 포인트로 자리 잡는 동시에 관련 산업의 발전을 이끌게 될 것이다.

모바일게임이 두각을 나타낸다.

2005년 모바일게임은 다음과 같은 발전추세를 보여줄 것이다.

1. 급성장단계에 진입하며 시장규모, 유저 수가 상승세를 나타낸다.

관련기관의 예측에 따르면 2005년 모바일게임의 시장규모는 12억 위안에 이를 것이며 WAP, JAVA/BREW등의 기술 플랫폼을 기반으로 한 모바일 게임시장 규모가 확대될 것이다. 2004년에 시작단계에 들어선 게임 산업은 2005년에 100%이상의 성장 폭을 보여주면서 급성장 단계에 진입하게 된다. 2003년 9월, 중국의 모바일게임 산업은 '바이보상'(百宝箱) 출시를 시점으로 수개월이란 짧은 기간 내에 유저가 200만 명에 이르렀다. 중국 모바일게임의 해라고 부르는 2004년에 와서 유저가 1,600만 명을 넘어섰으며, 2005년에는 더욱 확대 될 것으로 예측된다. 현재 3.25억 명이라는 규모의 휴대폰이용자가 게임 가능한 기기로 업그레이드한다면 모바일게임 유저가 1.08억 명에 이를 것이며 중국 게임시장의 연간규모는 121억 위안에 이르게 된다.

2. 유저의 게임수요 수준이 향상, 소비속도 가속화

유저가 게임을 선택할 때, 게임의 생산국과는 상관없이 제품의 품질에 따라 선택하는 것으로 나타났다. 국내외 제품을 비교해보면 품질 상에서 국외 게임이 어느 정도 우위를 차지한다. 새로운 게임 종류의 증가와 사람들의 생활리듬이 빨라져 게임을 하는 시간이 더욱 단축됨에 따라 유저가 게임을 바꾸는 빈도도 빨라지고 있다. 조사에 따르면 67%의 게이머가 한 가지 게임을 하는 시간이 1주 정도이고 평균 1개월 이상인 게이머가 33%를 점한 것으로 나타났다. 게임의 생명주기를 연장시키는 문제는 게임 제작자와 업그레이드에 새로운 요구를 제기한다.

3. 모바일게임이 수익 포인트가 되고 소비지출이 증가될 듯

2004년 모바일게임이 나타나면서 모바일 운영업체와 sp의 주요수익 포인트가 되었다. 모바일 게임 수익의 운영업체 전체 수익에 대한 비중은 1~2%에 그친다. 2005년에는 이 비중이 크게 확대 될 것으로 전망된다. 조사에 따르면 게이머가 게임을 하는데 소요되는 월 평균 지출이 30.5위안이고, 93%의 게이머의 월별지출이 50위안 이하, 100위안 이내와 그 이상이 각각 3%와 4%로 나타난다. 게임 시장의 경쟁력이 강화되고 유저의 생활수준이 향상되며 게임종류가 다양해짐에 따라 2005년 모바일 게임의 소비지출이 증가될 것으로 예상된다.

4. 해외게임이 시장에서 주도, 국산게임의 약진 기대

국외 게임의 제작경험과 기술이 국내기업보다 우수한 동시에 게임개발 경험이 풍부하여 국외 게임의 경쟁력이 국내보다 뚜렷이 높다. 조사에 따르면 현재 국내시장의 국외게임 비중이 58%이고 국산 제품이 42%를 점한다. 하지만 2005년에는 국산게임의 약진도 기대된다.

5. 모바일 온라인게임이 두각을 보이기 시작, 그러나 발전에 영향 주는 핵심적 요인을 파악해야

모바일 온라인게임 출시 후 시장수요의 강세와 시장의 발전은 사람들에게 커다란 상상력을 키워 주었다. 비록 전통적인 모바일게임과 구별되지만 대중화, 편리성과 조작성은 게임의 오락정도에 영향을 준다. 모바일 온라인게임의 발전은 유저, 모바일 단말기 플랫폼, 네트워크, 산업 환경, 경쟁구조, 산업사슬 등의 요인에 의해 결정된다. 단말기 플랫폼을 예로 들면 전통적인 플랫폼은 하드웨어 여건이 간단한 휴대폰에 부합되지 않는다. 동시에 소프트웨어는 모바일게임을 제한하며, 게임 과금 표준 적용 방법 등, 모바일 온라인게임의 발전에 영향을 주게 되는 이런 문제들이 2005년에 반드시 해결해야 할 과제로 떠올랐다.

6. 온라인게임에 힘입어 모바일게임 SP의 실적이 뚜렷하다.

GPRS와 CDMA1X사업의 발전을 기반으로 휴대폰SP시장이 이미 형성되었다. WAP모바일게임에 있어서 시장운영이 뛰어난 SP로는 쿵중왕, 선전선천(深圳迅天), 나위통신(纳维通讯), TOM, 장중완위(掌中万维) 등을 들 수 있다. 이에 비해 JAVA게임시장은 규모가 작지만 발전 속도는 놀라울 정도로 빠르다. 시장 점유율로 보면 쿵중왕, 장중미거(掌中米格), 앤장쑤마(岩浆数码), 쑤즈위(数字鱼), 천성왕(群胜网)등이 특출하다. 이런 구조는 2005년까지 지속될 것이며 쿵중왕이 모바일게임시장에서 여전히 경쟁력 우위를 확보할 것이다. 휴대폰게임SP를 놓고 보면 온라인게임보다 늦게 시작했기 때문에 온라인게임 발전과정에서의 성공경험을 거울로 삼는 동시에 온라인게임에서의 이동성 효과를 기대할 수 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-03-04/87003.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