제129호
2005. 04. 25
CGW
Game Korea China Game Weekly

특집

· [진단] 게임교육의 거품
· 성따와 중국 과학원자동화연구소, 엔터테인먼트기술 교환

China Game News

· 성따, 거액의 자금을 남경에 투자
· 코카콜라와 펩시콜라 쥬우청(九城), 성따(盛大)와 손잡고 서로 경쟁
· 제1회 중국 국제 애니메이션 축제 6월 개최, 많은 유명기업들 참가 예정
· 韓·中 온라인게임 인력양성 기지 심천에 설립
· 게임 대학, 다롄에 게임 공장 건설
· 스네일 게임사 업무 확대 개발을 위해 아웃소싱 단체와 협력
· 중국 캐릭터(RPG)게임 게이머의 게임목적 분석
· 전국 PC방 온라인게임 설문조사(13개 지역)

Game 소개

· 하이즈러장 (海之乐章 바다의 악장)

법률 및 정책

· 신문출판총서, 2005년 게임에 대해 12가지 정책 실시

특 집

[진단] 게임교육의 거품

중국 온라인게임업의 열기는 관련 산업으로 파급되고 있다. 온라인게임과 관련된 시너지산업 중에서 게임회사를 위한 전문 인력 양성시장이 각 업체들의 전쟁터가 되고 있다. 최근, 중국에서 가장 큰 디지털 엔터테인먼트 인력교육기구인 '게임학원'이 청두(成都)에 설립되었다. 이전에 비슷한 교육프로젝트 두개가 이미 청두에 설립되었다. 따라서 3자간의 경쟁은 피할 수 없으며, 이러한 상황은 벌써 전국의 각 대도시에서 나타나고 있다.

자본의 움직임

게임인력 교육시장이 빠르게 형성될 수 있었던 것은, 2년간 중국 게임 산업의 왕성한 발전에 힘입은 것이다. 게임산업의 봇물과 같은 발전은 게임 전문 인력의 부족을 초래했다. 게임 학원의 운영관리담당자인 베이징 후이중이즈(汇众益智) 과기유한회사 총재 리신커(李新科)는 현재 약 20만의 게임 인력이 부족하며, IDC에서는 앞으로 60만의 인력이 부족하다고 예측했다.

게임인력 양성영역에의 자금 투자 열기는 지난해 하반기부터 시작되었다. 각 유형의 게임인력 양성학원이 베이징, 상하이, 난징 등 지역에서 연이어 설립되고 있다. 현재, 각 유형의 인재교육기구가 적어도 100개를 넘는다. 신문출판총사 부속인 게임사업위원회 산업발전부 천처장(陈处长)은 "이것은 전국에 이미 설립된 90여개의 동화, 게임디자인과 같은 전문대학을 포함하지 않은 것이다"고 말했다.

산업의 전망과 고액의 이윤은 자본진입을 유혹하고 있다. "인력양성은 전체 게임산업 중 비교적 이윤이 높은 산업에 속한다."고 리신커가 말했다. 하지만 업계인사들은 이윤이 적어도 60%이상이라고 한다. 천처장은 "현재, 이 산업에 투자한 총 자금을 통계 낼 수는 없다. 하지만 총액이 적지 않을 것이다. 국제적으로 좋은 교재의 라이선스비용이 1년에 400만 달러다. 다음은 교사다. 어떤 기구들에서는 많은 자금을 들여서라도 직접 한국에서 교사를 모셔온다."고 언급했다.

거품 시장

게임인력 양성 시장 붐의 직접적이 이유는 "인력부족 사태"의 낙관적인 분석 때문이다. 게임사업위원회의 한 인사는 "60만 명이나 20만 명이나 두 가지 예측 모두 실제 수요를 초과한다. 그들의 예측대로 사업을 기획하고 투자한다면 심각한 실책이 될 것이다"고 분석했다. 2004년 게임산업위원회의 중국 PC 게임 산업보고를 보면, 현재 중국에서 게임 업계에 근무하는 인원은 1.37~1.7만 명이다. 2003년말 까지 중국 국내에는 게임업체가 모두 187개, 각 개발업체에 근무하는 인원이 평균 35명이었다.

"각각의 기업에 100명의 인력이 필요하다고 해도 60만 명의 인력이 필요하려면 2010년 까지 6,000여개의 회사가 설립되어야 한다는 말이 된다. 온라인게임이 가장 발전한 한국도 게임기업이 2,000개 밖에 되지 않으며, 각 기업에 종사하는 인원이 20명도 되지 않는다. 60만, 20만은 모두 터무니없는 얘기다"라고 관련인사가 말했다. Kingsot의 부총재 장쯔훙도 향후 2~3년간 전체 업계에 근무하는 인력이 최고 5만 까지 증가될 것이라고 했다.

시장의 여러 가지 예측에 대해 신문출판총서음반사 커우쇼우웨이(寇晓伟)는 정부 측이 보유한 데이터를 발표했다. 현재 국내에서 필요한 게임기술 인력은 2만 명, 정확하게 1.5만 명의 인력이 부족하다고 했다.

사천성 소프트웨어협회 류성우(刘胜武)는 현재 많은 자본이 실제적인 수요를 근거로 하지 않고, 맹목적으로 게임인력 양성시장에 투자하는데, 이것은 산업 거품이라고 했으며, 이 산업의 발전과 그 참여자 모두 피해를 받게 될 것이고 했다.

게임 사업위원회의 한 인사는 "중국 게임인력 양성의 산업정책이 연이어 출시되고 있다. 그러나 시장 교육기구의 관리와 인도에 대해서는 아직 명확한 규정이 없다. 때문에 이 부분에서 국내의 게임 산업관리부문은 아직 해야 할 일이 많다."고 언급했다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-16/97226.shtml

성따와 중국 과학원자동화연구소, 엔터테인먼트기술 교환

가정에서 게임으로 학습과 건강기능을 실현

2005년 4월 19일, 중국에서 가장 큰 interactive 엔터테인먼트 매체기업인 상하이 성따와 중국 과학원자동화연구소가 협력 파트너관계를 맺는다고 발표했다. 중국 과학원자동화연구소와 성따는 엔터테인먼트기술을 서로 사용 할 수 있는 권한을 부여받으며, 성따는 엔터테인먼트를 운용할 수 있도록 거실용 문화의 건강한 지능 interactive게임을 출시하여, 성따의 가정전략 실시에 보조를 맞추게 된다.

성따와 중국 과학원자동화연구소의 전략적 협력은 중국에서 가정오락 콘텐츠영역 개척에 있어서 중요한 시작이다. 성따는 가정 디지털 엔터테인먼트센터 플랫폼에 온라인 게임, 온라인 음악, 뉴스 자막 등을 엮어서, interactive 엔터테인먼트 콘텐츠를 더욱 풍부히 하며, 중국 가정유저들에게 적합하고, 건강한 interactive 지능게임을 제공한다. 동시에 자동화연구소는 이 영역에서 성따의 첨단기술 산업을 중심으로 interactive 지능 기술을 실현시키며, 처음으로 상업화를 실시한다.

이번 프로젝트의 전략적 협력은 중국 과학원자동화연구소가 성따에 "게이머의 자세와 음성에 대한 게임장면과 캐릭터 컨트롤 방법", "3D 그래픽모집 시스템", "이동계산 환경 하에 사람 얼굴 검측방법", "이동계산 환경 하에 분포된 사람 얼굴 검측과 식별방법", "전자게임 중, 게이머가 빠른 속도로 접속할 수 있는 방법" 등의 기술을 사용, 개선할 수 있는 권리를 부여했다.

중국 과학원자동화연구소 부소장 탄민(谭民)박사는 "양측의 협력은 기술 수준이 비교적 높으며, 대부분이 중국 과학원자동화연구소에서 다년간 R&D하여 누적된 과학기술성과이다. 이 기술들은 도형, 그래픽 및 음성처리 등 면에서 사람과 기계가 서로 주고받을 수 있다. 성따와의 협력을 통해 중국 가정 엔터테인먼트영역에 새로운 오락 형태를 제공, 국제 선진수준을 넘어선 민족 디지털 엔터테인먼트 산업을 진흥시킬 것이다"고 했다.

성따의 CEO 천덴쵸우(陈天桥)는 “가정의 거실에서 사용하는 지능 interactive 엔터테인먼트 콘텐츠는 성따의 가정전략에 있어서 중요한 구성부분이다. 성따는 속히 지능기술의 응용 R&D를 시작할 것이며, R&D 성과와 성따가 곧 출시하게 될 홈 디지털센터 플랫폼을 묶어서 출시할 것이다”고 표시했다. “성따는 지속적으로 가정 거실문화에 적합한 건강한 게임을 개발하고 있다. 자동화연구소의 강력한 기술지원으로, 중국의 가정유저들은 성따의 홈 디지털 엔터테인먼트센터 플랫폼을 기반으로 캐주얼 오락, 학습과 건강한 기능을 일체화한 새로운 오락콘텐츠를 즐길 수 있게 될 것이다.”

성따에 대해서

성따는 중국에서 가장 큰 interactive 엔터테인먼트 매체 기업이다. 성따는 끊임없이 유저들의 오락 요구를 찾아내어 만족시키며, 유저들로부터 현재 환영받고 있는 대형 온라인게임, 지력을 돕는 캐주얼게임 및 기타 풍부한 interactive 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공하고 있다. 성따의 엔터테인먼트 플랫폼에는 방대한 홈 유저들이 있으며, 각 연령층의 유저들이 모두 성따사 엔터테인먼트 플랫폼을 이용하여, 다른 몇 천만 명의 유저들과 연결할 수 있게 했으며, interactive 엔터테인먼트가 가져오는 재미를 느낄 수 있게 했다. 성따는 중국에 자리 잡고, 아시아를 기반으로, 세계에서 앞서가는 interactive 엔터테인먼트 매체기업으로 성장을 목표로 하고 있다.

중국 과학원자동화연구소

중국 과학원자동화연구소는 1956년 10월 중국에서 가장 빨리 설립된 국가 자동화 연구기구다. 자동화연구소의 연구방향은 지능정보처리, 복잡한 시스템과 지능과학 및 지능제한과 종합자동화이다. 현재 3개의 기초실험실, 6개의 프로젝트센터가 설립되어 있으며, 또한 한왕과기(汉王科技), 중커렌촹(中科联创)등 20여개의 벤처회사가 있다. 수년간의 발전을 통해 자동화연구소는 이미 기초연구, 응용개발과 첨단기술산업을 일체화시켰으며, 상호 지원, 상호 보강의 양호한 형태를 갖추었다.

50여 년간 자동화연구소는 중국 국민경제건설, 사회 발전, 과기발전과 국가안전에 중요한 공헌을 했다. 1970년에서 지금까지 자동화연구소는 이미 과학기술 성과물 500여 가지를 취득 했으며, 성급 이상으로부터 150여 수상을 했다. 음성기술, 중문정보처리와 사람과 기계간의 교환, 그래픽처리와 이해, 집적 회로 분석과 디자인, 생산과정과 복잡한 시스템의 지능 컨트롤 등 핵심기술과 우위영역도 포함된다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-20/97904.shtml

CGW China Game Weekly China Game News

성따, 거액의 자금을 남경에 투자

실적이 부진하던 남경의 성따 인터넷발전유한회사가 두 달간에 1.97억 위안의 수익을 창출했으며, 지방세수를 700만 위안 납부했다. 남경 성따의 년 수익이 11억 위안을 돌파할 것이라고 세무부가 예측했다. 금령석간지 소식에 따르면 새로 설립한 남경 성따는 일반적인 지사가 아니며, 향후 성따의 게임 수익의 반이 여기에서 창출될 것이라고 했고, 또 향후 성따의 온라인게임 부문의 전체 운영을 모

두 남경으로 옮길 가능성이 있다고 했다.

거액의 자금을 남경에 투자

남경 진출은 성따의 1급 비밀이다. 기자가 여러모로 취재하려 했지만 모두 거부당했다. 기타 경로를 통해 남경 성따가 지사가 아니라, 상하이 성따의 중요한 투자프로젝트라는 것이 밝혀졌다. 성따 인터넷 발전유한회사는 2004년 12월, 본격적으로 남경 고신개발구에 입주했으며, 총 투자액이 천만 위엔 단위 이상이다. 현재, 공장은 아직도 전기 인테리어와 준비 중에 있다.

R&D 기지에서 운영센터로

소식에 따르면 지난해 상반기, 성따는 남경을 방문했으며, 고신구의 혜택정책이 성따를 유혹했기 때문에 천텐쵸우가 남경을 다음 투자의 중심으로 결정했다고 한다. 여러 가지 상황으로 볼 때, 새로운 성따 운영센터가 남경 고신개발구에서 만들어지고 있다. 남경 성따의 인테리어는 아직 완공되지 않았지만 실제운영은 이미 시작되었으며, 성따 게임 산업의 일부 수익이 이미 남경에서 창출되고 있다. 남경 성따는 두 달간에 1.97억 위안의 수익을 창출, 지방세금 700만 위안 납부, 년 수익이 11억 위안을 돌파, 영업세 3,300만 위안을 실현할 것이라고 한다. 성따 남경, 강소, 안휘 등의 운영자들의 말에 따르면 화동지역 성따의 전체 게임수익이 한달에 1억 위안을 넘지 않는다고 했다. 이것은 성따 게임사업의 수익의 반이다. 이에 남경 성따는 상하이 성따 운영의 제2 중심이 될 것이며 이런 사실은 성따의 본사에서 확인할 수 있었다.

남경 성따-성따의 금고?

관련인사에 따르면 천텐쵸우의 심중에 성따는 한 프로젝트회사 혹은 단순한 온라인게임회사가 아니라 interactive 엔터테인먼트 플랫폼이라고 했다. 금년 초, 성따는 기존에 있던 12개 센터를 구조조정 하여 3개 사업부로 나누었다.

1. SDG, 게임콘텐츠 개발, 경영, 관리, 입력, 수출 전반 시너지산업, Actoz, 벤펑(边锋), 호우팡(浩方)등 회사 포함. 이 플랫폼에는 10여 편의 게임이 운영 중에 있으며, 동시온라인 접속자가 230만으로 이 사업부의 총재는 탕쥔(唐骏)이다.
2. SDO, 즉 성따의 운영플랫폼이다. 주로 판매수익, 판매 후 관리 등.
3. SDS, 인터넷 콘텐츠를 가정의 거실로 전이시키는 셋톱박스와 종합 솔루션.

천텐쵸우가 아직 남경 성따에 각 사업부를 구분하지 않고, 책임자를 지정하지는 않았지만, 내부에서는 SDO 사업부가 주요로 될 것이라고 했다. 소식에 따르면 현재, 전국 40만개 점포에서 성따의 게임카드를 판매하고 있으며, 매달 1.5~2억 위안의 수익이 창출, 그중 실물카드 40%, 사이버카드 40%, 신용카드 10%. 내막을 아는 사람들은 이 운영업무의 대부분을 남경 성따가 관리할 것이라고 했다. 이것 외, 성따의 전국 몇 만대 서버와 판매 후 플랫폼이 남경 성따로 귀속될 가능성이 있으며, 향후 성따의 업무 분야가 많아지게 되면 게임운영 전체를 남경으로 옮길 가능성도 있다. 그러나 천텐쵸우가 남경 성따에서 무엇을 하려는 지에 대해서는 성따가 정식 발표해야지만 알게 될 것이다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-19/97864.shtml

코카콜라와 펩시콜라 쥬우청(九城), 성따(盛大)와 손잡고 서로 경쟁

4월 15일, 상하이. 코카콜라와 쥬우청(九城)의 발표회에서 쥬우청의 사장 주쥔(朱俊)은 《워크래프트 魔兽世界》의 예쁜 도안이 찍힌 코카콜라를 들고서 미소를 짓고 있었다. 그는 콜라를 마시지는 않았는데 그의 기호가 어떤지는 아무도 모를 일이다.

펩시콜라 캔에 인쇄된 멍환궈두(梦幻国度)의 이미지

소식통에 의하면, 코카콜라의 세계적인 경쟁업체인 펩시콜라는 최근 무한한 온라인게임세력으로 명성을 얻고 있는 성따(盛大)네트워크와 일련의 협력에 대해 계획하고 있다고 전했다. 이러한 내용들은 조만간 발표될 것이며, 올해 성따가 유일하게 힘을 기울이고 있는 여성게임《멍환궈두 梦幻国度》를 협력수단으로 쓸 가능성이 매우 크다. 《워크래프트》와 마찬가지로 4월 29일 발표할 예정이다. 이것은 확실히 우연의 일치는 아니다.

《워크래프트 魔兽世界》의 캐릭터와 LOGO가 인쇄된 코카콜라 포장

코카콜라는 1억이 넘는 콜라병에 《워크래프트》의 도안을 찍었다. 그림의 예쁜 정도보다는 약간의 과장된 스타일이 젊은 세대에 더욱 호소력을 가지고 있다고 여기고 있다. 사실, 음료계에서 세계 제일의 브랜드를 가진 코카콜라이지만 같은 세계의 범위 안에 있는 중국에서는 젊은이들에게 그 인지도가 펩시콜라보다 낮다.

한편, 펩시콜라와 성따의 협력에 대해서는 아무런 소식도 전해지지 않고 있다. 코카콜라와 쥬우청과 같이 협력계획을 완전히 공개하지 않은 것은 분명 이유가 있을 것이다. 중국에서 게임을 통해 손자병법을 읽지 않는 사람은 많지만,《소오강호 笑傲江湖》를 읽지 않는 사람은 아주 적다. 성따와 펩시콜라는 독고구검(独孤九剑)의 한 구절인 "일보 물러난 후 뒤에서 적을 제압한다."를 확실하게 믿고 있는 것이다.

외나무다리에서 만난다면, 과연 누가 최후의 승리자가 될 것인가? 4월 29일이 아마 하나의 시작이 될 것이기에 모두 그 날을 기다리고 있다.

코카콜라에 대해서

코카콜라 회사는 세계에서 가장 큰 음료 회사이다. 무알콜 청량음료 시장의 지도자로 전 세계에서 가장 잘 팔리는 5대 무알콜 청량음료 브랜드 중에서 코카콜라 계열의 음료가 4자리를 차지하고 있다. 세계에서 가장 유명한 브랜드인 코카콜라 이외에 다이어트 코카콜라, 스프라이트와 환타가 있다.

펩시콜라 (百事)에 대해서

펩시사는 세계에서 가장 유명한 식품 및 음료회사이다. 펩시콜라를 포함하여 세븐업, 미란다, 립톤 홍차, 레이스(lay's) 감자칩, 이온음료, 퀘이커오츠, KFC, 피자헛, TacoBell 및 PepsiCo Wines&Spirits 등의 여러 브랜드를 가지고 있다.

작년 펩시의 전 세계 판매액이 290억 달러를 초과하였으며 코카콜라는 220억 달러에 이르렀다. 이윤 증가율이 18%로 코카콜라회사보다 3분의 1이 높다. 판매액은 8% 증가하여 코카콜라보다 4배 더 높았다.

《워크래프트 魔兽世界》에 대해

다른 대형 온라인게임처럼 워크래프트는 수천 명의 게이머가 인터넷으로 모일 수 있도록 하였다. 전투의 세계에서 괴물을 무찌르거나 서로 전투한다. 전 세계의 게이머들은 현실의 세계에서 이탈하여 웅대한 임무를 가진 모험 속으로 빠져들 수 있다.

개발회사 : 블리자드사
운영회사 : 쥬우청
공식사이트 : www.wowchina.com
상장일자 : 4월 29일

《멍환궈두 梦幻国度》에 대해

Q버전의 애완동물 온라인게임 《멍환궈두》는 1벌의 특히 여성 게이머를 위해서 설계한 온라인게임이다. 귀여운 애완동물과 사랑스러운 화면, 변화무쌍한 의상과 여성 게이머의 게임 특권이 있다. 처음부터 끝까지 "무거운 여성 가벼운 남성"의 설계의 사고방식을 관철한다. 2005년 초에 《멍환궈두》는 국가신문출판서에 의해 첫 번째로 "중국 민족 온라인게임 출판의 공정"에 포함되었다.

개발 회사 : 성따

운영 회사 : 성따
공식사이트 : mland.poptang.com
상장일자 : 4월 29일

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-20/98188.shtml

제1회 중국 국제 애니메이션 축제 6월 개최, 많은 유명기업들 참가 예정

중국 국가방송 영화TV총국과 저장성(浙江省) 인민정부가 주최하고, 항저우시 인민정부, 저장성 방송국, 저장방송TV그룹이 공동으로 주관하는 "제1회 중국 국제 애니메이션 축제"가 2005년 6월 1일에서 5일까지 저장성 항저우시에서 개최될 예정이다.

중국 애니메이션 네트워크의 소식에 따르면, 이것은 미국, 프랑스, 일본 도쿄 애니메이션 산업 전시회를 뒤이은 첫 중국 애니메이션 산업 교류 전시회이다. 이번 산업 전시회는 중국 애니메이션 산업의 발전을 촉진시키는 것 외에도 국제적인 교류와 협력을 통해 중국 애니메이션 산업을 진흥하고, 중국 애니메이션 브랜드의 성공적인 모임을 추진하는 것과 더불어 국가 애니메이션 산업의 발전적인 플랫폼을 만든다는데 그 의미가 있다.

앞으로 열릴 이 전시회에는 유럽, 미주, 일본과 한국 등의 국가와 지역 및 중국 타이완, 홍콩이 참여하고 국내 중앙방송국, 9개 국가급 애니메이션 산업기지, 4개의 국가급 애니메이션 교육연구의원, 전국의 각 TV방송국 아동채널과 각 성시의 TV방송국이 축제에 참가한다.

또한 미국의 디즈니, 워너브러더스, 콜롬비아, 일본, 한국 및 중국 타이완의 유명 기업 대표를 초청하고, 홍콩 무역발전국, 홍콩 장난감 협회 대표, 투자 기업, 애니메이션영화 소프트웨어 하드웨어 기술 회사, 애니메이션·애니메이션영화 제작 기업, 애니메이션 도서 음반 제작 기구, 애니메이션 게임 제작 회사, 애니메이션 전문 인재 교육 학교, 판권 대리 판매 기구, 애니메이션 장난감제조업체와 애니메이션 관련 제품 제조상과 위탁판매상 등이 전시회에 참여하여 사업기회를 공유하고 발전을 도모한다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-18/97510.shtml

韓·中 온라인게임 인력양성기지 심천에 설립

"2005 국제 게임개발과 인력양성교류 협의회"가 17일 심천에서 개최되었다.

한국게임산업개발원과 한국주성대학(韩国舟城大学), 심천 유마이(优迈)과기회사가 이 자리에서 협의를 체결하여 공동으로 심천에 한·중 게임인력양성기지를 설립한다고 발표했다. 이 기지는 3년 내, 심천 온라인게임 산업에 1,000여명의 전문 인력을 배출할 계획이다. 현재 중국은 온라인게임 인력이 부족하며, 온라인게임을 자체로 R&D 할 능력이 약하다. 조사에 따르면 현재, 중국 온라인게임 업에

종사하는 인원이 6,000여명, 그래픽편집인원을 포함해 전문적인 온라인게임 기술인원이 3,000명도 되지 않는다. 그렇지만 향후, 중국 게임 산업은 더욱 많은 인재를 필요로 할 것이다. 현재, 심천에는 전문 온라인게임 개발회사가 30여개 있다. 하지만 온라인게임 업에 종사하는 인원은 1,000명도 되지 않는다. 베이징, 상하이, 광저우등 기타 도시와 비교할 때 심천의 게임 산업은 발전이 비교적 늦은 편이기 때문에 게임인력이 더욱 부족하다.

이번에 설립된 한·중 게임인력양성기지에서는 국제 게임 산업의 발전방향에 따라 한국 주성대학 온라인게임영역의 교수와 전문가들이 가르친다. 온라인게임 프로그램디자인, 모바일게임 프로그램디자인, 게임그래픽디자인 등 3개 가지를 중점으로 하며, 각 장르의 온라인게임 전문 인력을 양성한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-18/n624_540856.html

게임 대학, 다롄에 게임 공장 건설

베이징 후이중이즈(汇众益智)과학기술유한회사, 다롄시의 신기술산업지구 관리위원회, 다롄 따젠(大建) 디지털 과학기술유한회사는 연합하여 훈련기구인 “게임 공장”을 대련에 건설하여 운영한다. 이것은 국내에서 처음으로 게임 전문 인재훈련, 실습, 취업, 게임 소프트웨어 테스트, 국산 게임 제품의 아웃소싱 등을 모두 한데 모은 전문 게임 연구개발기구이다. 그리고 일본과 한국의 게임 소프트웨어의 아웃소싱 시장을 확장하는데 이용되며 국내의 가장 큰 게임 상품의 제작과 개발 기지가 된다.

조사에 따르면, 다롄의 게임 공장은 게임 대학을 주요 투자 방면으로 지정한 국내 게임 개발의 중요한 기지 중의 하나로 주로 게임엔진, 게임상품창고, 게임시리즈 등 여러 종류의 게임 관련 상품을 연구하고 개발하는 업무를 한다. 동시에 게임 업계 인사는 학생 훈련 등의 학력 교육과 실습지도, 취업추천, 창업을 돕고 토털 서비스 체계를 제공한다. 게임 공장에서는 게임 대학의 국내 선두의 교과과정 체계를 채택하고, 학생들을 위해서 게임구조의 설계와 기획, 게임운영관리, 3D게임을 제공하며 제작, 모바일게임 개발, 네트워크 엔진 실현 등의 교과과정 학습을 설계한다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-20/97922.shtml

스네일 게임사 업무 확대 개발을 위해 아웃소싱 단체와 협력

스네일 게임사는 회사의 새로운 제품의 수요로 현재 상하이 지역의 게임 회사 및 몇몇 팀과 협력하는 것을 모색 중이다. 아웃소싱과 협력, 개발 등 형식은 구애받지 않는다. 희망하는 업체들은 회사소개와 더불어 주요 작품 등을 기록하여 아래의 주소로 연락하면 된다.

: lyz@snailgame.net(담당 : 李 선생)

스네일 게임사 소개:

게임 스네일은 2000년 10월 설립되었다. 중국의 유명한 온라인게임 개발, 운영 회사이다.

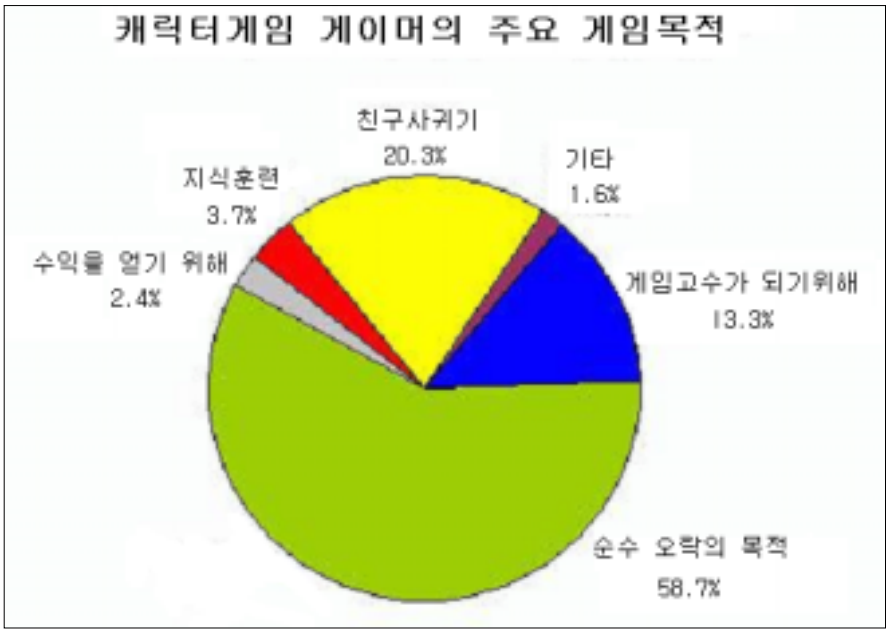
스네일 게임의 본사는 베이징이며, 쑤저우에 연구개발 기지와 고객서비스 기지가 있다. 시안, 창사, 난징, 상하이, 광저우, 하얼빈, 선양, 지난, 허페이, 우한, 청두, 정저우, 항저우, 충칭, 난닝, 푸저우, 타이위안, 쿤밍, 선전 등에 지점이 있다. 현재 근무하는 직원 수는 300여명이 넘고 그 중 전문 개발 인원이 110여 명이다.

회사의 대형 3D의 온라인게임 《항해세기》는 2005년 2월 3일에 정식으로 중국 지역에서 유료화 서비스에 들어갔다. 그리고 한국, 독일과 해외 운영 권한에 대해 체결했다. 《항해세기》의 특히 우수한 표현력 덕분에 제1기 중국 게임 산업 연회에서 스네일 게임사가 3분야에서 모두 대상을 차지했다. "2004년도 중국 10대 게임 개발업체" "2004년도 중국 게임 기업 신예상" "2004년도 중국 게임의 해외 확장상", 중국 게임 개발업계의 유명기업이 되었다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-20/97952.shtml

중국 캐릭터(RPG)게임 게이머의 게임목적 분석

아이리서치사(iResearch)가 내놓은 《 2004년 중국 온라인게임 연구보고 》 데이터에 근거한 자료이다. 캐릭터 게임(RPG) 게이머가 게임을 하는 가장 큰 목적은 순수오락을 하기위한 심심풀이로 전체의 58.7%를 차지했다. 그 다음은 많은 친구를 사귀기 위해서가 20.3%를 차지했다.



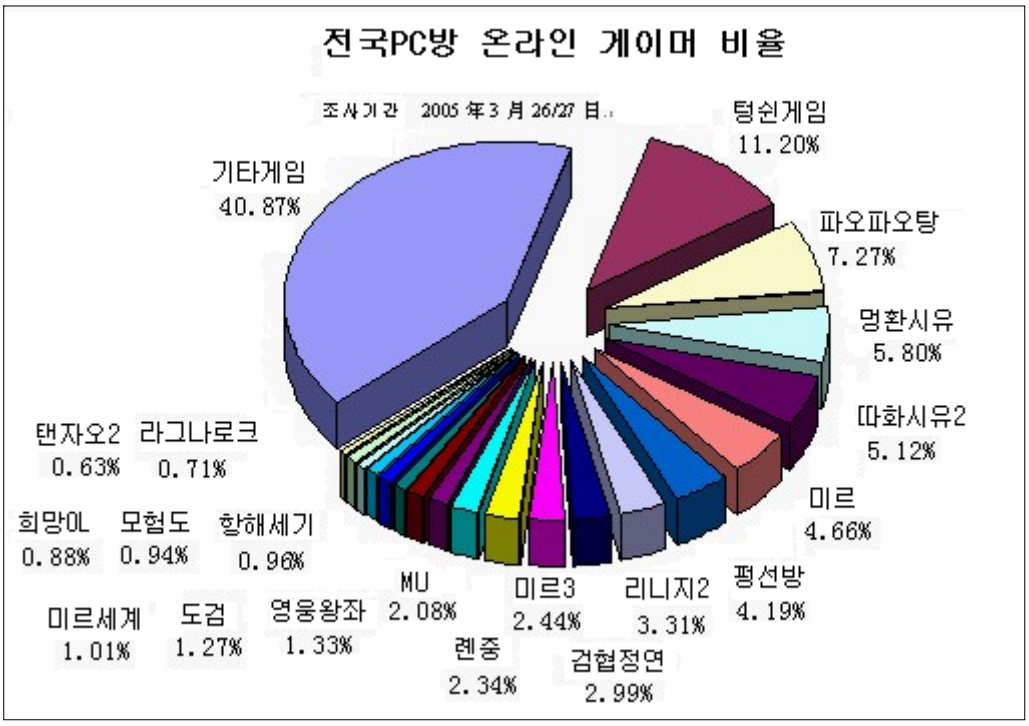
《2004년 중국온라인게임연구보고》의 데이타 분석

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-19/97793.shtml

전국 PC방 온라인게임 설문조사(13개 지역)

2005년 4월, 쥔왕(骏网)이 제 5차 전국 PC 방 온라인게임을 조사하였으며, 이번 조사는 베이징, 심양, 제남, 청도, 광주, 심천, 성도, 중경, 상하이, 항주, 무한, 곤명, 서안 등 13개 지역에서 동시에 진행했다. 260개 PC 방의 20,636명을 상대로 조사했다. 그림에서와 같이 18개의 게임 중, 중국 국산게임이 높은 비율을 차지했다. 이것은 중국 온라인게임시장의 밝은 전망을 나타낸다.

조사기간 : 3월 26/27일



자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-18/97351.shtml

CGW China Game Weekly **Game 소개**

하이즈러장 (海之乐章 바다의 악장)

◈ 오락 명칭 : 하이즈러장 (海之乐章 바다의 악장)
◈ 오락 유형 : MMORPG
◈ 개발 회사 : 얼진즈 (二进制)
◈ 운영 회사 : 산우커지 (三五科技) 35.COM
◈ 공식사이트 : http://www.seaonline.com.cn/

<게임 메인화면>

《바다의 악장》 새로운 캐릭터 등장

《바다의 악장》에서 게이머는 자신의 캐릭터를 만들어야 한다. 하나의 ID로 최대 4명의 캐릭터를 만들 수 있다. 좋은 사람 유형(검객, 사격수, 선교사, 점술사)을 선택하면 된다. 또한 "인물의 배합"의 게이머는 개인의 취향에 따라 인물의 장식품, 머리, 피부, 옷, 장갑과 신발의 양식과 색채를 매치할 수 있다. 각각의 캐릭터는 일정한 경험의 가치를 얻어 등급을 증가시킬 수 있다. 매번 1등급을 올리면 게이머 스스로의 분배능력에 따라 3점의 능력가치를 얻는다. 또한 구체적인 효과는 직업의 차이에 따라 변화가 있다.

CGW China Game Weekly 법률 및 정책

신문출판총서, 2005년 게임에 대해 12가지 정책 실시

민족 온라인게임의 산업발전을 적극적으로 배려, 인도하고, 환경을 규범화하기 위해, 2005년 신문출판총서에서는 관련 정책 12가지를 속속 출시, 실행할 예정이다.

1. 민족 전자게임, 동화 애니메이션의 발전을 촉진하기 위한 시장진출 허가정책 제정

2005년 신문출판총서는 정책을 더욱 개방하여, 중외합작이나 해외와 협력한 게임 R&D 기업이 선택과 조건을 컨트롤할 수 있는 상황 하에서 설립이 가능토록 한다. 선진기술과 경험을 도입하여 중국 민족게임 산업을 발전시키며, 점차적으로 외국에 대한 전자게임출판물 소매시장을 개방한다. 심사비준을 거쳐, 중외합자, 해외 협력 전자게임출판물소매기업을 설립하는 것을 허가한다.

2. 《온라인게임출판관리방법》과《게임출판물심사표준》 반포

중앙과 국무원의 권한을 수여받은 신문출판총서는 완벽한 관리규정을 제정하여, 2005년에 게임 출판물의 심사비준과 감독 관리를 강화하는 동시에, 심사비준의 공평성, 과학성, 실효성을 높이며, 높은 기술로서 온라인게임을 포함한 출판물 콘텐츠를 실시간 감독관리 한다.

3. "중화민족 온라인게임 출시 프로젝트" 실시

5년 내에 100여 편의 대형 우수한 민족 온라인게임을 개발하여 출시할 계획이다. 중국 온라인게임 산업의 불합리한 구조적인 모순을 개선하여, 중국 민족 온라인게임출판 산업의 국제 경쟁력을 높여주며, 중국 청소년들에게 중국 민족특색을 갖춘 건강하고 유익한 제품을 제공해 준다. (제1차로 선정된 21편이 연달아 출판운영 중에 있으며, 양호한 사회적인 효과와 이익, 경제적인 효과와 이익을 얻었다.)

4. 《중화잉슝푸-中华英雄谱》개발

중국의 역사적으로 100명의 걸출한 인물들을 선정하여, 각 인물의 대표적인 이야기를 배경으로, 시너지 온라인게임 작품을 개발한다. 중점은 인터넷에 접속하는 청소년들에게 애국주의와 규범화 교육을 진행하는 것이며, 놀면서 배울 수 있게 한다. 2005년 이 시너지 게임이 속속 출시될 것이다.

5. "녹색 온라인게임 보호"시너지 소프트웨어 개발

온라인게임 출판, 경영이벤트 가운데서 미성년자들의 합법적인 권리와 이익을 보호하기 위해, 신문출판총서는 중국 게임사업위원회조직의 관련부서에 위탁하여 "녹색 온라인게임 보호 신" 시너지 소프트웨어를 개발하게 했다. 여기에는《온라인게임 불량정보 여과(过滤)소프트웨어》、《미성년 온라인게임 유혹방지 소프트웨어》、《소프트웨어 번호 해킹방지》、《해킹 매크로 방지 소프트웨어》 등이 포함된다.

6. "중국 민족 온라인게임 상(奖)"설립

이 상은 나라에서 국가에서 높은 등급의 게임을 선정할 때, 민족 온라인게임 기술개발, 게임 기획, 예술 아이디어(创意), 프로그램 개발, 그래픽디자인, 운영서비스, 시장홍보 등에서 출중한 공헌을 한 기업이나 개인, 작품에 수상한다.

7. 4개 국가표준의 온라인게임 동화 애니메이션 산업발전기지 설립

인터넷기술의 밀집, 산업밀집을 발전의 특징으로, 신문출판총서는 베이징, 상하이, 광동, 사천 등 지역에 국가 온라인게임 동화 애니메이션산업 발전 기지를 설립할 것을 결정했다. 4개 기지의 기업의 밀집, 인력풍부, 시장발달, 우수한 인터넷 기반조건 등 장점을 이용하여, 전국 온라인게임 동화 애니메이션 출판 산업의 전체적인 발전을 선도한다.

8. 5개 국가 급 온라인게임기술 개발 프로젝트센터 설립

연구와 개발을 통합하고, 온라인게임개발업체에 의탁하여, 그들의 풍부한 개발경험과 막강한 자금, 강대한 시장홍보능력 등 장점을 이용하여 경영과 개발로 온라인게임의 핵심기술 개발 체제를 선도한다.

9. 중국 민족온라인게임 핵심기업양성

2005년부터 3년간, 20개의 자체적인 R&D 능력이 있고, 풍부한 운영경험과 양호한 상업신뢰도

가 있는 온라인 게임출판기업을 양성하며, 중점 대상으로 배려한다. 기울은 정책, 대외협력, 인재양성 등 부문을 지원하여, 국제 경쟁력이 있는 중국 민족 온라인게임출판 산업의 핵심기업으로 되게 한다.

10. "1+10인력 양성계획" 실시

"1"은 고급 게임, 동화 애니메이션을 개발하는 인력학원을 설립하는 것, "10"은 전국적으로 10개의 게임, 동화 애니메이션관련 전문 산업을 선택하여, 교사의 자질이 풍부하고, 교학조건이 좋은 고등학교를 설립한다. 이 학교는 중국 민족게임, 동화 애니메이션 인력양성 지정한 학교(계, 전문)로서, 본과 수준의 전문게임, 동화 애니메이션을 개발하는 인력을 중점으로 양성한다.

11. 중국 민족 온라인게임 "글로벌 전략"

2005년, 신문출판총서는 팀을 구성하여 미국에서 개최되는 전자게임거래 박람회(E3전시)에 참가한다. 이것은 중국 게임개발업체가 처음으로 국가적으로 정부의 직접적인 조직 하에 참가하게 되는 세계적인 게임산업 발표회이다. 동시에 중국 게임업체가 처음으로 자체 R&D한 민족게임제품을 가지고, 중국 게임 산업의 모든 스타일을 국제 온라인게임 업계에 선보이는 것이다.

12. 3개의 이벤트의 성공적인 개최.

제 3기 중국 국제디지털 엔터테인먼트제품 및 기술응용전람회(ChinaJoy)를 포함한 전시회를 잘 개최하여, 산업계에서 공인하는 세계 3대 게임전시회 중의 하나가 되게 한다. 2005년 중국 게임 산업의 조사 이벤트를 잘 진행하며, 《2005년도 중국 게임 산업보고》를 발표, 제 2기 중국 게임 산업 년 보고회를 성공적으로 진행한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-20/n378_294518.html

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