

제131호

2005. 05. 09

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 온라인게임 5년 결산
- 보건약품상 스위주(史玉柱) 온라인게임산업에 진출

China Game News

- 성따, 미국의 최대 개인 온라인게임 업체와 제휴
- 소프트웨어 산업협회, 게임제조업체와 손잡고 업계 자율규범 제정할 듯
- 중국, 게임기제조 대국 - 1분기 7억 달러 수출
- 샤먼챗왕커지(厦门前网科技), 신규 중국게임 플랫폼 출시
- 157종 휴대폰이 제일 선호하는 게임 《우썬첸쿤-无限乾坤》
- 80%의 온라인 게이머 권익 보장 없어
- 마이크로소프트의 XBOX 정식 중국 상륙
- 新부자 500인 발표 - 천텐차오(陈天桥) 1위
- 중국 첫 동영상 기지 기공, 베이징에 애니메이션 산업기지 건설
- 중국 과학원, 성따의 새로운 게임 방식과 합작

Game 업체 소개

- 베이징 완메이스쿵왕뤄지수유한회사

Game 순위

- 2005년 4월 패기지게임 인기순위

법률 및 정책

- 청소년의 건전한 인터넷 접속을 위한 9개 조항

중국 온라인게임 5년 결산

2005년 중국 온라인게임 시장은 1,2년 전에 비해 기세가 많이 수그러들었다. 신규 온라인 게임 출시도 지난해 동기 대비 많이 줄어들었고, 신규로 설립되는 온라인게임회사도 전에 비해 많이 적어졌다. 이것은 중국 온라인게임 산업이 수 년 간의 과열기로부터 점차 침체기로 진입하고 있음을 말해준다. 어느덧 중국 온라인게임 산업의 발전사도 이미 5년이 경과되었다.

중국 온라인게임의 발전과정

1995년, 중국 과학원의 NCFC 네트워크가 구축된 후 중국 과학원 사이트에 타이완의 MUD 중국 버전 《신동팡꾸스2(新东方故事2)》(약칭ES2)가 등장하였다. 이것은 MUD(Multi-User Dungeon)가 중국 대륙에 진출한 시초라고 할 수 있다.

중국 온라인게임의 역사는 문자 MUD에서 기원한 것이다. 그러나 당시 중국은 네트워크의 보급률이 높지 않았기 때문에 중국 온라인게임의 발전 속도에 직접적인 영향을 끼쳐 속도가 매우 늦었다. 몇 년 후인 1999년에 간단한 그래픽으로 된 MUD게임 《쇼우아우장후즈징쑹빠우궈(笑傲江湖之精忠报国)》가 출시되었다. 이어 중국에서 일련의 MUD게이머가 자체 연구에 착수하여 'UO'(네트워크 창세기)의 가상서버를 가설하였다. 이때부터 온라인게임이 실제적으로 중국에서 시작되었다.

중국의 게이머가 아직 MUD게임에 한창 흥미를 느끼고 있을 시기인 1998년 6월에 중국의 온라인 보드게임 《랜쑹 온라인게임세계(联众网络游戏世界)》가 정식으로 출시되었다. 2001년 5월에 이르러 《랜쑹 온라인게임세계》는 동시 접속자수 17만 명, 회원가입자가 2,000만이라는 세계 최대 규모의 온라인게임 사이트로 부상했다.

인터넷으로 온라인게임을 운영하는 방식은 중국 그래픽 MMORPG의 발전사에 있어서 중요한 단계에 속한다. 그러나 진정한 그래픽 MMORPG와 비교할 때 본질적인 차이가 있다. 그러나 진정한 의미에서 말하는 중국의 첫 중문 온라인 그래픽 MMORPG는 《완왕즈왕(万王之王)》이라는 게임이다. 이 게임은 뛰어난 품질을 기반으로 중국 온라인게임의 특수한 역사성을 배경으로 중국의 제1 세대 온라인게임 중 최고의 작품으로 자리매김했다. 이 게임은 중국 온라인게임의 운영체제를 구축하였다. 새로운 하이테크 엔터테인먼트산업으로 클라이언트 게임프로그램을 무료로 제공하고, 서비스에 접속할 때 요금을 과금하는 방식으로 전 중국 게임업계를 뒤흔들어 놓았다.

그 뒤를 이어 썬관(Soft-world Electronic Co)의 《왕뤄산궈(网络三国)》, BEIJING WAYI SOFTWARE DEVELOPMENT의 《스치스파이(石器时代)》, Asiagame(亚联)의 《천년(千年)》, 《홍월(红月)》, The Tird Wave의 《룽주(龙族)》, 성따의 《미르》 등이 연이어 출시되면서 중국 온라인게임 산업이 한 단계 높은 차원으로 발전되었을 뿐만 아니라 정식으로 온라인게임시장의 치열한 경쟁시대로 돌입하였다.

중국 온라인게임의 현황

중국의 첫 그래픽 온라인게임 《완왕즈왕(万王之王)》이 중국 온라인게임의 서막을 장식한 후 5년이 지난 오늘날까지 이미 백 여 종의 게임이 연이어 출시되었다. 또한 시장 점령을 위해 현재 국내의 선두위치에 있는 게임업체들이 연이어 자체의 차세대 제품들을 시장에 내놓고 있다.

이런 차세대 제품의 출시는 전 세대 제품의 명성만을 이용한 것이 아니라, 특히 기술수준, 게임 콘텐츠의 특징에 있어서 한 단계 더 향상되고 완벽하게 되었다. 예를 들면 《완왕즈왕(万王之王)》이 2D 제품인데 비해, 《완왕즈왕 2》은 3D 엔진을 이용한 3D 제품일 뿐만 아니라, 차세대 제품은 기존에 가지고 있던 특색에 더해 복잡한 조작기능을 간단하게 하였으며 게임의 화면을 더욱 뛰어나게 하였다.

온라인게임은 그 라이프 사이클이 1~3년에 불과하다. 게임업체는 자사의 게임에 대한 게이머의 관심을 유지시키는 동시에 그 생명주기의 연장에 대해 더욱 역점을 두어야 한다. 기존 작품의 특색을 살리면서 더욱 많은 새로운 기능을 갖추었을 뿐만 아니라 기술수준이 높은 차세대 제품을 개발하는 것이 바로 중국 온라인게임시장에 적응하는 중요한 방식이다.

결론적으로, 첫 개발단계 작품의 명성을 기반으로 발전한 차세대 제품은 그 동안 축적된 인기도에 힘입어 꾸준히 발전하고 있으며, 중국 온라인게임의 발전 방향에 커다란 영향을 끼치고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-25/99262.shtml>

보건약품상 스위주(史玉柱) 온라인게임 산업에 진출

보건약품상인 스위주가 온라인게임으로 관심을 돌려 지난 2004년 11월 18일, 상하이에서 등록 자본금 2,000만 위안으로 정투(征途)인터넷과기유한회사를 설립했다.



보건약품상 스위주(史玉柱)

정투사는 성따나, 쥬우청처럼 외국의 게임을 대리하는 것이 아니라, 왕이처럼 자체로 온라인 게임을 개발하여 운영할 것이라고 내부인사가 밝혔다. 정투사는 온라인게임 R&D, 운영과 판매를 일체화하는 종합적인 interactive 엔터테인먼트기업이다. 정투 온라인게임을 개발하여 interactive 엔터테인먼트의 선두주자가 될 것이다. 정투가 자체로 R&D한 처녀작 MMORPG게임은 2005년 상반기에 선

보일 예정이다.

온라인게임의 고수익

스위주가 게임산업에 뛰어든 주요 이유는 온라인게임의 고수익 때문이다. IDC 디지털에 따르면, 지난해 중국 온라인게임시장의 규모는 24.7억 위안으로, 2009년에는 109.6억 위안에 달해, 5년 내 복합성장률이 34.7%가 될 것이라고 예측했다. 아이루이 분석사는 지난해 온라인게임운영의 평균 수익률이 35%, 성따는 지난해 약 60%라고 밝혔다. 실제 온라인게임의 이윤율은 50% 이상이다.

업계의 반응 : 문턱이 높아 성공이 쉽지 않다

권왕그룹의 CEO 우홍빈(吴洪彬)은 보건의약품에서 성공한 스위주가 충분한 자금을 배경으로 온라인게임에 진출할 수도 있다고 했다. 하지만 이 영역이 점점 힘들어져가고 있으므로, 다른 온라인게임 업체와 협력하는 것이 좋을 듯싶다고 밝혔다. 또한 성따 총재 당전은 온라인게임의 문턱이 점점 높아지고 있기 때문에 1억 위안 정도가 되지 않고서는 온라인게임을 시작하지 않는 것이 낫다고 했다.

베이징 인관(银冠)전자출판사 CEO 웬빈(元兵)은 스위주가 개발과 운영을 같이 하게 되면 힘들어 질 것이며, 제품이 합격선에 들지 못하면 시장에서 밀려나게 된다고 염려했다. "현재 막대한 자금을 들여서 온라인 게임산업에 진출한다는 것은 도박과 같다"고 아이루이 분석사가 말했다. 온라인게임이 고수익 업종이기는 하지만 현재, 70%의 기업들이 적자를 보고 있다. 현재 시장의 집중도가 너무 높으며, 선두 업체의 지위를 끌어 내리기는 쉽지 않다. 통신 등 특수 배경이 있는 기업 등이 막대한 자금을 투입하지 않는다면 성공하기 힘들다.

스위주(史玉柱)의 이력

- 1989년 대학원 졸업 후 400만 위안을 대출받아 쥐런그룹을 창립. 자체 M-6401 텍스트편집 소프트웨어(桌面排版软件)를 개발했다.
- 1995년 7월 《푸부스-福布斯》월간지에 중국 대륙 갑부 제 8위로 올랐다.
- 1997년 쥐런그룹이 거의 부도 상태에 빠짐.
- 1999년 상하이 쟈터(海健特生物)에 등록하여 노우바이진(脑白金)이라는 보건의품을 개발, 판매. 2년 후 노우바이진은 중국에서 유명 브랜드로 자리 잡았다.
- 2001년 쥐런그룹의 채무(债务)를 거의 다 갚고, 쥐런투자회사를 설립하여 사장에 취임.
- 2001년 쥐런투자회사가 1억 위안으로 스통쥐광(四通巨光)의 32%주식을 구매. 후에 청도국화 가입 (현건특생물-现健特生物)
- 2002년 말 1.46억 위안에 노우바이진 상표권을 팔다.
- 2003년 6억 홍콩달러와 현금 5.7억 위안에 노우바이진과 황진따땅(黄金搭档)의 75% 유통 판매권을 채권형식으로 팔았다.
- 2004년 1년 봉급으로 스통지주회사(四通控股) CEO가 되었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-04-27/99851.shtml>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-28/n885_801277.html

성따, 미국 최대 개인 온라인게임 업체와 제휴

4월 21일 성따(SNDA) 는 미국의 최대 개인 온라인게임 업체인 Turbine사와 계약을 체결하고, 유럽에서 유행되는 온라인게임 《DUNGEON & DRAGON(龙与地下城)》을 대리하게 된다. 이 게임은 구미에서 시작하여 세계적으로 30여 년간 흥행하였으며, 《머썬우쓰제(魔兽世界)》 시리즈와 비슷한 인지도를 가지고 있는 온라인게임이다. 문화의 차이로 인해 유럽 온라인게임이 중국에서 운영되었으나 수차 실패한 경력이 있다. 그러나 성따는 조사를 통해 《머썬우쓰제(魔兽世界)》 클라이언트의 예매상황이 양호한 것을 보아 유럽의 게임이 약세를 보이던 상황이 전환을 가져올 것으로 분석했다.

성따에서 자체 연구개발한 온라인게임 《멍환귀뚜(梦幻国度)》와 the9가 대리하는 유럽의 게임 《머썬우쓰제(魔兽世界)》가 4월 29일에 같이 오픈베타서비스에 들어간다. 이 두 온라인게임은 경쟁자에게 압박감을 줄 것이라고 성따의 대변인이 말했다.

사업 확장을 가속화하기 위해 4월 23일 성따는 게임 연구개발과 시장을 위주로 약 100명의 직원을 모집한다고 한다. 현재 1,400여명의 직원이 있으며 올해 안으로 배정도 늘릴 계획이라고 한다. 소식에 따르면 최근 설립된 성따의 가정 디지털 엔터테인먼트센터에 많은 인재가 수요 될 것으로 전해지고 있다.

자료 : <http://www.cneci.gov.cn/icwa/news/view.asp?id=1055>

소프트웨어 산업협회, 게임 제조업체와 손잡고 업계 자율규범 제정할 듯

중국 소프트웨어 산업협회 게임분회는 국내의 주요 온라인게임 제조업체와 4월23일 베이징에서 네트워크 게임산업 자율규범 세미나를 개최한다.

현재, 국내 소비자의 온라인게임 중에 나타난 ID도용, 와레즈, 서비스방면에 대한 신고가 날로 증가하고 있으며 게다가 여론 환경의 온라인게임에 대한 논란이 끊이지 않고 있다. 국내 온라인게임 기업의 시장 행위를 규범화시키고, 양성의 생태 환경을 기르기 위해 중국 소프트웨어 산업협회 게임분회는 이번 세미나에서 성따, 쥬우청, 노키아 등 네트워크 / 모바일게임 사업자 및 개발업체와 공동으로 업계 발전 정책을 상의하여 규범화한다.

4월 23일, 중앙방송국과 시나 및 베이징의 여러 매체들이 이번 세미나에 참여하는데, 전자정보산업발전연구원은 이것에 대해 추적보도를 진행하는 동시에 CCID의 인터넷에서 게임 사업자 포맷 계약 초안을 발표하고, 게임 사업자의 자율규범 초안 등 주요 소식을 전할 계획이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-22/98781.shtml>

중국, 게임기제조 대국 - 1분기 7억 달러 수출

올해 1분기 선전 항구의 각종 게임기 수출이 2,408.4만대로 같은 기간에 비해 3.9% 늘어났다. 수출 화물가격도 7억 달러에 달하여 2.4배의 큰 폭의 증가가 있었다.

1분기 선전 항구에서 수출한 게임기 중에 고가 비디오게임 기계가 995.6만대로 669.5만대가 증가하여 2.1배 늘어난 것이며 그 비중이 작년 같은 시기의 14.1%에서 41.3%까지 상승하였다. 수입 평균 가격은 각 57.9달러로 작년 같은 시기와 비교할 때 3.6달러가 오른 것이다. 기타 전자오락기 수출 총량은 1,412.2만대로 작년 같은 시기에 비해 27.3% 감소한 것이다. 그러나 수출 평균 가격이 각 8.9달러로 4.7배 늘어났다.

홍콩, 미국, 유럽연합 3개 시장에 대한 텔레비전 게임기 수출은 686.9만대 증가하였다. 아프리카, 라틴아메리카 등의 지역에 기타 단음 전자 오락기를 각각 32.3만대와 83.7만대 수출하여 각각 120%와 89.6%의 성장률을 보였다. 그 중에 단지 9개의 기업 수출액이 6.8억 달러로 이 항구의 게임기 수출 총액의 97%를 점유한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-22/98841.shtml>

샤먼첸왕커지(厦门前网科技), 신규 중국게임 플랫폼 출시

2005년 샤먼첸왕커지유한회사는 중국게임 플랫폼을 출시한다고 밝혔다. 중국게임 플랫폼은 헤아릴 수 없이 많은 온라인게임과 복잡한 시장 상황을 상대로 온라인게임의 종합 엔터테인먼트 플랫폼을 구축하려는 것을 목적으로 한다. 이 플랫폼은 대형 온라인게임을 핵심으로 통신, 정보, 캐주얼 등 엔터테인먼트 서비스를 일체화하는 것이다. 가장 특색이 있는 것은 대형 온라인게임의 온라인 지원을 통해 최신 게임정보와 interactive 게이머를 제공하는 것이다. 따라서 온라인게임 콘텐츠와 업무 연계를 일치시키는 효과를 얻게 된다.

현재 시중에는 200여개의 온라인게임이 있으며, 매월 평균 3~4개의 신규 게임이 출시된다. 온라인게임시장이 활발히 발전되고 있는 가운데 현재 운영되고 있는 게임들이 대체 어느 정도 이익을 창출하는지, 이런 결과를 초래하는 요인은 무엇인지 등 일련의 의문이 생긴다.

온라인게임시장 경쟁의 치열화와 함께 전통 운영모델(총대리, 1급 대리, 2급 대리)이 더 이상 시장 발전의 리듬에 부합되지 않게 되었고, 업체는 점점 기존의 유통망에 만족을 느끼지 못하는 상황이다. 원가를 낮춰 더욱 많은 이익을 얻기 위하여 많은 업체들은 참신한 운영모델을 탐색하고 있으며 다원화에 대한 요구가 점점 높아지고 있다. 많은 게임업체는 자체 유통망을 구축하고 있다. 그러나 자체로 경로를 구축하는 것은 자금의 소비가 클 뿐만 아니라 유통망에 혼란을 일으켜 대리업체와의 갈등도 심해가고 있다. 거액의 홍보비용까지 더하면 압력이 매우 큰 것으로 알려지고 있다.

이런 현황에 비추어 중국게임 플랫폼의 등장은 게임산업의 발전에 부합되며, 운영업체의 문제를 해결했을 뿐만 아니라 유저의 소비심리도 만족시키게 된다. 중국게임 플랫폼은 게임 종합플랫폼 구축을 최종목표로 하고 있다. 원천을 통합하여 합작, 가맹 방식을 통해 강력한 배경으로 삼아 많은 게임 제작업체를 도와 운영과 판매 문제를 해결한다. 중국게임 플랫폼의 부추김을 받아 업체의 홍보와 운영이 더욱 경제적이면서 그 진도가 가속화 될 것이다.

현재 중국게임 플랫폼은 한창 추진 중에 있다. 게임제공업체와의 합작을 꾸준히 개척하고 풍부한 게임제품을 도입하고 있으며 플랫폼의 내용을 늘려가고 있다. 중국게임 플랫폼의 유저들은 캐주얼 미니게임으로부터 시작하여 왕이, 성따의 대형작품까지 마음껏 즐길 수 있게 된다.

중국게임 플랫폼이 국내 게임산업에 또 한 차례의 커다란 파문을 일으킬 것이며 게임산업 혁명이 머지않아 개시되게 될 것으로 기대된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-27/n277_193855.html

157종 휴대폰이 제일 선호하는 게임 《우썬첸쿤-无限乾坤》

휴대폰 온라인게임 《우썬첸쿤》은 현재 유일한 실시간 MMORPG 장르의 모바일게임으로서 휴대폰으로 직접 wap.wxqk.com 사이트에서 다운받을 수 있다. 현재 이 게임은 무료 체험단계이기에 때문에 게이머가 모바일 무선온라인 요금만 지불하면 플레이할 수 있다.



<게임화면>



《우썬첸쿤》은 호환성이 매우 강한 게임으로 현재 주요 브랜드 휴대폰에 적용되며, 지원하는 휴대폰 단말기가 157종이나 될 뿐만 아니라 수량이 꾸준히 증가되는 추세이다. 적용범위를 보면 고급, 중급, 저급 휴대폰 모델에 모두 적용되며, 지원 모델 중 가격이 3,000위안 이내의 휴대폰이 55%를 점하고 2,000위안이내의 휴대폰이 25%를 점한다.

온라인 접속자수의 증가에 따라 《우썬첸쿤》이 꾸준히 새로운 내용을 확대하는 동시에 게임지도(地图)도 확충되고 있으며 전투 채팅시스템 등 많은 기능도 연이어 오픈 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-04-27/1739100003.shtml>

80%의 온라인 게이머 권익 보장 없어

7개월 동안 1,165장의 설문지 조사가 이루어졌다. 피조사자 중 남성이 814명으로 총인원의 69.87%를 점유하였고, 여성이 351명으로 총인원의 30.13%를 차지했다.

게임 애호가들이 선택한 게임 중 “홍징(红警)”, “CS”, “모서우(魔兽)”, QQ 게임 등이 가장 인기를 얻었다. “가상 자산에 대한 가치”에 대해서는 67%의 게이머가 가상 자산은 실제의 가치를 가지고 있다고 여겼다. 온라인게임을 하는 도중에 가상 자산의 분실, 계좌번호 도적, 계좌번호 차압, 게임 와레즈 및 네트워크 혼잡 등의 문제에 부딪힌 적이 있다고 답했다.

이런 문제를 만날 때, 12.62%의 게이머만이 좋게 해결되었고, 87.38%의 게이머는 아예 해결할 수가 없었으며, 결국은 흐지부지하게 되었다. 이런 일들을 통해, 온라인게임의 권리침해의 현상이 심각하다는 것을 알게 된다. 대부분의 온라인게임 애호가의 합법적 권익이 보장되지 않고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-01/0954101028.shtml>

마이크로소프트의 XBOX 정식 중국 상륙

마이크로소프트사는 XBOX를 제3회 중국 국제 소프트웨어와 정보 서비스 교역회에서 처음으로 모습을 드러내었다.

Xbox는 이미 중국에서 제조되고 있었음에도 이제까지 중국 시장에 상륙하지는 않았다. 현재 Xbox의 제조업체 Flextronics는 우리나라의 주하이시의 더우먼 지역(珠海市斗门区)에 제조공장을 설립하였다. Flextronics의 주석 겸 CEO MichaelMarks는 일찍이 매체에 알리기를, 중국대륙의 낮은 노동력 원가를 바탕으로 마이크로소프트가 효과적으로 Xbox의 제조원가를 낮출 수 있을 것이라고 했다. 전 세계 판매망을 통해 마이크로소프트는 더욱 더 방대한 구매의 무리를 이룰 수 있을 것이며, 날로 증가하는 Xbox의 수요량을 만족시킬 것이다.

Flextronic은 이미 멕시코와 헝가리 2곳의 Xbox 생산능력을 점차 중국대륙으로 옮겨가고 있고, 연 생산량은 100만대를 초과할 가능성이 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-30/1837101008.shtml>

新부자 500인 발표 - 천텐차오(陈天桥) 1위

2005년 대륙의 최고 부자는 누구인가? 《신차이푸 新财富》의 '500대 부자'가 4월 말 선전(深圳)에서 언론에 발표되었다. 천텐차오(陈天桥), 황광위(黄光裕), 룡즈젠(荣智健), 루관주(鲁冠球), 딩레이(丁磊)가 '500대 부자' 차트에 오른 5명이다. 492위의 루궈지(卢国纪)의 나이가 가장 많아 올해 82세이다. 제29위의 리자오후이(李兆会)는 나이가 가장 어리며 올해 단지 24세이다. 이번 발표는 《신차이푸》 잡지가 3년 연속으로 내놓은 중국 대륙 부자 차트이다.

주최 측에서 규정하길, 순위에 참가한 부자는 반드시 중국에서 태어나 중국에서 자란 민영 기업가이어야 한다. 주요 업무는 반드시 내륙에서 이루어져야 하며 리자청(李嘉诚) 등 홍콩 부자를 부자명단에서 제외하기 위함이다.

관련 데이터에서는 500명의 부자 재산의 총액은 이미 6,000억 위안을 초과하였고, 이는 상하이시의 2003년 시 전체의 GDP에 해당한다. 한 가지 주목할 만한 것은 천텐차오(陈天桥)와 황광위(黄光裕)의 재산이 줄줄이 100억의 관문을 돌파했다는 것이다. 천텐차오는 전 세계 최대 온라인게임 사업자로 불리는 성따 네트워크에 의해 150억 위안에 달하는 자산을 보유하고 있다. 황광위는 평룬(鹏润) 그룹의 사장으로 유명한 귀메이(国美)그룹이 있다. 그 밖에, 500대 부자에서 가장 낮은 순위를 기록한 사람의 재산은 3.5억 위안 으로 작년 500위 보다 1억 위안이 더 많아졌다.

올해 대륙 부자의 차트 중에서 저장(浙江) 기업인이 105명으로 전체의 20% 정도를 차지한다. 이는 2004년에 비해 22명 정도 늘어난 수이다. 저장은 전국에서 명단에 가장 많이 오른 지역이다. 새로 명단에 오른 저장의 부자 중 35%는 전자제품, 자동차 부품과 포장 재료 생산 등의 제조업종에 종사한다. 또 35%는 방직, 화학섬유, 나염 등의 업종에 종사하고 있다. 작년에 호황을 누렸던 소매, 매체, 엔터테인먼트 및 서비스업도 드물게 영향을 미쳤다. 각 성 부자의 총 재산으로 보면 광둥성(广东省)은 저장성과 베이징시에 뒤이어 3위를 차지하였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-30/1825101004.shtml>

중국 첫 동영상 기지 기공, 베이징에 애니메이션 산업기지 건설

며칠 전 중국의 첫 번째 영화TV동영상 기지를 베이징 영화대학에서 기공하였다. 이것은 베이징시를 애니메이션과 게임 산업의 기지로 만드는 데 대하여 중요한 의의를 가지고 있다.

조사에 따르면, 이 건물은 칭화대학(清华大学) 설계 연구원이 설계하고, 중국철도 건설그룹 유한회사가 도급 건축하고, 베이징 국제 공정 관리회사에서 감리를 책임진다. 총 건평이 20,300 평방미터, 공정 예산은 6,986만 위안으로 2006년 상반기에 준공하여 사용할 것으로 예상되며, 그 때가 되면 베이징 영화대학에서 영화TV동영상 교육과 제작 및 사무를 보게 될 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-30/1352100879.shtml>

중국 과학원, 성따의 새로운 게임 방식과 합작

“원래 전자오락은 모두 손가락을 이용하는 놀이 기구이다. 그러나 앞으로는 체육기구를 가지고 놀게 될 가능성이 있다.” 최근, 중국 과학원 자동화연구소와 상하이의 성따가 전략적 협력에 대한 기자회견에서 성따의 CEO 천텐차오(陈天桥)는 한 종류의 새로운 게임 방식을 발표했다. “게이머는 진정한 참여감을 가지게 되고 그들의 민감성, 지능 반응 능력은 모두 게임 속에서 진실 구현을 하게 될 것이다. 이것은 사람들의 건강한 생활에 대해 실제로 대단히 유익한 것이다.”

소식에 따르면, 중국과학원의 자동화연구소는 성따가 아래 기술에 대한 권리를 사용하고 개진하는 것에 대해 권한을 부여할 것으로 알려졌다.

- 게이머의 자세와 음성 게임에 근거한 장면과 캐릭터의 통제 방법 기술
- 삼차원 영상 시스템 수집 기술
- 모바일 컴퓨팅 환경 아래에서의 사람 얼굴 검사 방법의 기술
- 모바일 컴퓨팅 환경에서의 분포식 사람 얼굴의 검사와 식별 방법 기술
- 전자게임 중 게이머의 빠른 설치 방법 기술 등이다.

성따는 이러한 기술과 건강을 결합하여 만든 새로운 게임에 대해 최근 테스트를 거쳤고, 디지털 게임 중심 플랫폼까지 내놓을 예정이다. 이것은 중국과학원의 자동화 연구소가 지능 양방향 기술 개발이 성공한 후, 처음으로 상업화하는 것이다.

중국 과학원 자동화연구소 부소장 탄민(谭民)은 이번 양측의 협력은 과학기술의 함량과 관련되며, 중국 과학원 자동화연구소가 국내의 부족한 기술을 메우는 것이라고 밝혔다. 이에 천텐차오(陈天桥)는 “성따는 줄곧 가정의 객실 문화에 적합한 건강 게임의 개발에 힘써왔다. 자동화연구소의 강력한 기술지원으로 중국의 가정 사용자는 성따의 가정 디지털 오락 중심 플랫폼을 사용할 수 있게 되었다. 레저오락, 학습과 헬스 등 여러 가지의 기능을 모아 하나로 만든 새로운 엔터테인먼트 내용을 누릴 수 있을 것”이라고 발표했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-29/1548100533.shtml>



Game 업체 소개

베이징 완메이스쿵왕뤄지수유한회사(北京完美时空网络技术有限公司)

- ◆ 게임 명칭 : 완메이쓰제(完美世界)
- ◆ 게임 유형 : MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 완메이스쿵(完美时空)
- ◆ 운영 회사 : 완메이스쿵(完美时空)

◆ 공식사이트 : <http://www.world2.com.cn>

◆ 현재 상황 : 개발 중



베이징 완메이스쿱왕뤄지수유한회사(北京完美时空网络技术有限公司)는 온라인게임 개발 및 운영 전문회사이다. 또한 온라인게임 관련 인터넷 부가서비스를 제공하고 있다.

완메이스쿱은 2004년, 중국의 유명한 교육 소프트웨어 대표 기업인 홍언소프트웨어회사(洪恩软件公司)의 이사장 지우봉(池宇峰) 및 기타 IT업계의 인사 몇 명이 투자하여 설립한 회사이다. 회사 목표는 민족 온라인게임 사업의 발전에 힘쓰는 것이다. 온힘을 기울여 세계수준의 명품 온라인게임을 만들고, 중국 온라인게임 개발의 선두 그룹이 되어 세계 시장에서 중국 전통문화를 보급한다는 것이다.

우수한 첨단기술과 관리능력을 가진 유학생을 핵심으로 하여 고효율적인 관리, 탁월한 기술인재, 풍부한 시장 및 운영 경험을 가지고 있다. 현재 직원이 120여명이며 그 중 석사 및 박사가 17%를 차지하고 있다. ‘서비스를 최상으로, 게이머는 근본’이라는 경영 이념을 바탕으로 처음 설립되었다. 우수한 브랜드 이미지와 시장에서의 좋은 평판과 신용을 얻기 위해 노력하고 있으며, 강력한 기술력은 회사의 건강한 발전을 보증하는 견고한 기초가 되고 있다.

제공하는 서비스는 디지털 양방향 엔터테인먼트 분야의 각 방면을 포함한다. 회사는 엄격하게 국가의 법률 법규에 따라 ‘녹색(건전), 창작, 최고’의 취지를 자체적으로 충분히 발휘하고 있다. 사용자와 게이머에게 우수한 품질과 고효율적인 전문 디지털 양방향 엔터테인먼트 서비스를 제공하고 있다.

앞으로 중국의 특색을 가진 양방향 엔터테인먼트 제품의 개발과 운영에 힘쓸 것이다. 엄격하고 알찬 기술의 축적을 통해 더 많은 분야에서 국제경쟁력을 가진 제품을 개발해내고, 동시에 국제 영향력과 더욱 광범위한 국제협력을 통해 중국 양방향 엔터테인먼트 제품의 세계화에 이바지하도록 노력할 계획이다.

자료 : <http://www.world2.com.cn/inc.htm>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

2005년 4월 패기지게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	○	센젠치사편 (仙剑奇侠传, PAL2)	따위(大宇) / 징허스따이(晶合时代)
2	○	센젠치사편3 (仙剑奇侠传三)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
3	↑	魔兽争霸III---冰封王座 (머썬우쨩빠3.빙펑왕궈)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
4	↑	暗黑破坏神II毁灭之王 (디아블로2, 후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
5	↑	半条命-反恐精英(반타우밍-판푹징징)	SIERRA / 오메이(奥美)
6	↓	센젠치사편2 (仙剑奇侠传二)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
7	↑	썬위안젠싼와이쨩-텐즈헌 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위빠(上海育碧)
8	↓	신센젠치사편 (新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 중칭뤄창셴(中青旅创先)
9	↑	상씨쨩빠(星际争霸)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
10	○	썬위안젠싼와이쨩-창즈타우 (轩辕剑外传苍之涛)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)

CGW China Game Weekly **법률 및 정책**

청소년의 건전한 인터넷 접속을 위한 9개 조항

최근 중앙문명사무실, 공청단중앙, 신문출판총서, 중국사회과학원과 광명일보사가 연합으로 《"미성년자들이 인터넷 중독 장애에서 벗어나 건전한 인터넷 접속을 위하여"에 관한 통지》(이하 《통

지》로 약칭)를 발표하였다.

《통지》는 청소년을 돕기 위한 인터넷 중독 장애 제거작업을 위해 다음과 같은 실제적인 조치 9가지를 잘 시행해야 한다고 지적했다.

1. 《중국 청소년 온라인 발전에서의 핫이슈 보고 인터넷 중독 장애》를 발표한다.
2. 인터넷 중독 장애 제거방향을 제정한다.
3. 자원 봉사팀을 조직한다.
4. 전국 10대 도시 순회강연을 진행한다.
5. 인터넷 중독 장애 제거를 내용으로 한 청소년 방학 기간에 특별이벤트를 진행한다.
6. 사회를 대상으로 공익 음악과 공익 스타모델을 모집한다.
7. 청소년을 도와 건전한 인터넷 안전과 도덕이념을 수립하도록 한다.
8. 녹색 온라인게임을 개발, 추천한다.
9. 기술수단을 응용하여 청소년을 도와 인터넷 중독 장애를 제거하고, 나쁜 정보의 침입을 제거한다.

"미성년자들이 인터넷 중독 장애에서 벗어나 건전한 인터넷 접속을 하도록 도와주는 이벤트"가 올해 3월 1일에 정식 가동된 것으로 전해지고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-26/n236_152641.html

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