

제132호

2005. 05. 16

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국의 게임인력 배양

China Game News

- 제2회 중국 가상현실 정상회담 베이징에서 열릴 예정
- 2005년 대학지망 온라인게임 전문과 개설
- 직장인 40%, 매달 온라인게임에 160위안 투자
- 성파, 5월 고객센터 포털 사이트 오픈
- 게임회사, 백만 위안 연봉 인력 모집
- 온라인게임회사 청소년들의 인터넷 중독방지 대책 강구
- 새로운 여가활동의 온라인게임
- Kingsoft "모바일 결제" 업무 개통

Game 소개

- 12편의 모바일 아케이드게임 플레이

법률 및 정책

- 게임소비자 권익보호 조사

중국의 게임인력 배양

최근 게임산업계에서는 게임인력을 어떻게 양성할 것인가? 게임회사에서는 어떤 인력을 필요로 하는가? 단순한 전문 인력이 더 필요한가? 아니면 다방면에 재능을 가진 인력이 필요한가? 직업양성에 있어서 단일한 과목의 교육과 전공을 넘어, 다재다능한 교육에 필요한 교재를 사용할 것인가에 대해 많은 논쟁을 하고 있다. 얼마 전, 게임 학원 프로젝트 2005 신규 과정 체계의 뉴스발표회의에서 베이징석간이 포털 사이트 시나와 연합하여 “첫 게임인력 양성 콘퍼런스”를 개최했다. 정부 주관부문, 게임산업협회, 게임 R&D회사 및 인력교육기구의 전문가들이 참석하여 이러한 문제들에 대해 연구 토론을 하였다.

1. 중국 교재로 중국 인력을 양성

중국 소프트웨어협회 게임분회 부회장 류진화(刘金华)

현재 게임인력 양성기구에서 사용하고 있는 교재는 한국, 일본의 교재를 그대로 옮겨왔기 때문에 중국에서 자체 개발된 교재가 부족하다. 많은 것들이 서양에서 전해져 왔기 때문에 선진적인 기술 이기는 하지만 개념에서의 문제 때문에 어느 정도 차이가 있다. 이런 교재로 양성한 인력은 중국 본토의 게임회사에서의 수요와는 거리가 있다. 이것은 자원 낭비와도 같다.

우리는 교육기구에서 중국화된 교재를 사용하여 우리 자체의 본토화 게임디자인 인력을 양성할 것을 희망한다. 게임 학원이 자체 R&D한 교재를 본 적이 있다. 형식면에서는 자체 특징이 뚜렷하고, 게임직업 양성 교재는 형식상에서 미국의 방식을 채택했다. 다시 말하면 게임과 관련된 국제적인 전문 지식을 반드시 배워야 한다는 말이다. 예를 들면 기획, 그래픽과 프로그램 등 각 전공별 수행에서는 또 일본의 게임교재 방식을 채택한다. 풍부한 세부 프로그램과 팀 프로젝트로 학생들의 조작성, 수행능력과 협조능력을 훈련시킨다. 동시에 중국화 특징이 뚜렷한 운영관리 등을 제공한다. 이렇게 양성한 본토 인력이여야만이 중국 게임개발에 더욱 부합된다.

2. 게임의 기반 인력을 양성

중국 출판사업자협회 게임사업위원회 부이사장 겸 비서장 신쇼우정(辛晓征)

중국 게임 산업은 기반 종사인력과 첨단인력 모두가 부족하다. 이런 인력부족은 관련 교육이 낙후하기 때문이다. 아직까지 중국의 정규대학에서는 확실한 게임전문학과를 개설하지 않았다. 게임회사의 핵심적인 인물은 게이머다. 게이머의 표준에 따라 제품을 개발하고 운영해야 하는데, 현재는 봉쇄 상태라고 볼 수 있다. 매년 개발되고 있는 제품은 많지만 창조적인 제품은 매우 적다. 몇 십 편의 게임을 보아도 마치 몇 가지를 보는 것과 같이 비슷하다. 게임 학원의 설립과 발전이 중국의 게임인력의 부족 현상을 하루속히 개선하고, 전반적으로 산업수준의 기반부터 제고하기를 바란다.

3. 게임기반 인력수요량 가장 크다

중국 과학원자동화연구소, 국가 863 온라인게임 프로젝트 책임자 왕양성(王阳生)

863프로젝트 중의 한 가지가 기술 부문의 연구인데, 이는 인력양성에 영향을 미치게 된다. 인력 양성의 시각에서 볼 때 인력문제는 3가지로 구분된다.

- 1) 기술면에서 앞서 있으며, 비교적 높은 수준에 있는 인력공급문제. (중국과학원에도 이 부문의 박사, 석사가 있다)
- 2) 게임플레이 중 사람과 컴퓨터 간의 상호작용문제, 상호작용 중의 3D 표시, 그래픽구조, 시각에서 볼 수 있는 3D 효과 등을 포함한 3D 문제.
- 3) 게임 기반인력 양성문제. 현재 중국의 각 지역에 게임 학원을 설립했으며, 게임 산업에서 볼 때 이 수요가 가장 크며, 인력부족문제를 완화시킬 수 있다.

4. 서로 다른 기초를 가진 인력을 특성에 따라 양성

베이징항공대학 소프트웨어학원 원장 순위이(孙伟)

우리 소프트웨어학원은 비교적 전문성과 학위를 가질 수 있는 교육을 한다. 내 생각에는 학위, 학원파가 아닌 게임 학원이 게임 산업에 더욱 큰 도움이 될 것이며, 학원자체에도 더욱 좋은 발전이 있을 것이다. 얼마 전, 인도의 NIIT 본사에 간적이 있다. NIIT는 전형적인 비학원파이며, 비 학력적인 방대한 교육기구가 받들어 주고 있다. 인도의 소프트웨어산업이 오늘의 성공을 거둔 것은 NIIT가 인도의 소프트웨어산업에 몇 백만의 소프트웨어 엔지니어를 양성했기 때문이다. 전에 무슨 전공을 배웠던 관계없이 양성을 했다, 이것은 아주 좋은 모델이다. 중국 게임도 마찬가지로 전공에 관계없이 인력을 양성한다면, 모두 게임개발 디자인 인력이 될 것이다. 다만 상이한 기초를 가진 인력을 특성에 따라 써 주면 된다. 우리 게임교육기구는 NIIT의 전략을 확실하게 연구해볼 필요가 있다. 먼저 몇 백만의 게임 인력을 양성한 다음, 그 중에서 더욱 우수한 인력을 선발한다. 그렇게 한다면 현재 이런 인력위기가 없게 될 것이다. 게임 학원이 현재하고 있는 것은 교재, 교학과정 및 교학모델이다. NIIT 10년 전의 시작 초기단계와 같은 길을 가고 있다. 여기 우리는 좋은 경험과 교훈을 받아들일 수 있다.

5. 중국화 체계가 발전에 필요하다.

베이징대학 소프트웨어학원 부원장 수웨이전(苏渭珍)

게임 학원 프로젝트는 21세기 교육에 적용되고 있다. 현재 게임 학원의 시작은 좋은 편이며, 가장 중요한 것은 교육특징과 인력양성에 있어서의 Key를 가지고 있는 것이다. 게임 학원의 장점은 자체 개발한 시스템을 가지고 있다는 것이다. 만약 자체의 시스템이 없다면 게임 산업에 종사하는 인원들은 단지 자신의 체험으로 일을 할 수 밖에 없다. 자체의 경험을 집대성하여 개발한 교재가 있어야 만, 더욱 많은 사람들에게 보급하고 확실하게 배울 수 있다. 이것은 가장 빠른 경로이며, 게임 학원의 가장 좋은 장점이다.

6. 개발 인력들의 지식 폭은 넓을수록 좋다.

베이징 완쿠(玩酷)과기유한회사 기술총감 리충(李翀)

R&D 인원은 프로그램 편집이든 그래픽기획이든 모두 서로가 하는 일을 잘 알아야 한다. 기획은 그래픽, 프로그램편집이 무엇인지를 알아야 하고, 그래픽 하는 사람은 기획, 프로그램편집이 뭔지를 알아야 하며, 편집도 그래픽과 기획의 기본 요구를 알아야 한다. 게임 한편을 개발할 때 필요로 하는 것은 상호간의 협력이다. 만약 서로가 상대방의 기술을 전혀 모른다면 교류가 이루어지지 않는다. 이는 게임 개발에 있어서 가장 꺼려하는 일이다. 이 면에서 게임 학원의 커리큘럼은 아주 잘 되어 있다. 기획, 그래픽, 프로그램 편집, 운영지식이 포함된다. 이렇게 되면 어떤 과목을 전문으로 하든, 기타 다른 프로그램을 이해할 수 있다. 꼭 잘 하지 못하더라도, 조금만 알면 서로가 교류하는데 편리하다.

7. 여러 부문의 능력을 갖춘 인력 양성

베이징 Kingsoft 해외업무 확장과 제휴 관리자 황후이(黄晖)

현재 게임회사에는 프로그램 편집을 알면서 그래픽을 아는 사람이 적으며, 시장을 알면서 운영까지 아는 인력이 적다. "게임은 제 9 예술"이란 말이 있다. 게임 산업에 종사하는 사람들은 이런 점을 느낄 수 있다. R&D와 홍보과정에서 보면 어떠한 인력이거나, 전공과 관계없이 모두 장점을 발휘할 때가 있다. 예를 들면, 현재 Kingsoft가 해외에서 게임 홍보를 할 때는 반드시 현지 버전을 만들어야 한다. 하지만 엔지니어들은 현지의 문화특색에 대해 전혀 모른다. 이것은 게임을 현지화 시키는데 있어서 아주 힘든 일이다. 때문에 여러 부문의 능력을 갖춘 인력이 비교적 부족하다. 수학이든, 예술이든, 건축이든, 각 전공 인력들이 게임전문 시스템교육을 통해 게임 산업에 종사한다면, 개인 소질이 게임 산업 발전에 적합하다면 반드시 큰 발전을 할 것이다.

8. 기본 인력을 늘려 게임인력 양성

베이징 후이중과기유한회사 총재 리신커(李新科)

세계적으로 볼 때, 게임인력 양성은 특별히 성숙된 방법과 경험이 없으며, 각 국가마다 자체의 방법과 경험을 가지고 있다. 중국에서 게임 산업은 그 발전시기가 짧으며, 실천과정이 필요하다. 인력 성장도 주기가 필요하다. 어떤 인력이 이 산업에 적합한지? 어떻게 게임 산업의 고급인력이 될 것인지는 한 단계를 지나봐야 알 수 있다. 하지만 현재 게임 산업의 인력수요가 아주 시급하며, 신흥 산업으로서 제공 기회도 아주 많다. 게임인력의 기초를 튼튼히 해야만 더욱 고급인력을 양성할 수 있다. 예를 들면 현재 게임 학원이 제공할 수 있는 교육체계는 100명중 30명만이 아주 우수하다. 만약 2만 명을 양성한다면 그 중 3천명이 우수할 것이다. 3:4:3의 비율로 30%가 우수한 인력이며, 30%의 학생들은 입학해서부터 성적이 아주 좋으며 종합적인 교육과 각 방면에서 아주 우수하다. 배양할 만한 인력은 40% 정도 - 이들은 기업의 일반 사업을 할 수 있다. 고급인력으로 되려면 일정한 시간과 인내성이 필요하다. 나머지 30%는 자체의 노력이 부족하거나 기초가 모자란다. 이것이 바로 게임 산업체가 교육 기구에 대한 인력에 대한 불만족 부분이다. 때문에 우리는 기반을 튼튼히 해야 한다. 게임 산업에 더욱 우수한 인력들이 나타나게 하기 위해서는 학원과 교육기구의 공동 노력이 필요하다. 동시에 사회 각 계층 정부 산업협회, 매체, 기업 등의 큰 지원과 감독 등으로 인력양성기구에 양호한 사회 환경을 마련 해주어야 한다.

결론

중국의 게임 산업이 점차 국제화되면서, 게임의 개발과 운영도 점차 국제화되고 있다. 온라인 게임회사는 게임 산업에 종사하는 인원들에게 세계를 상대로 한 개방된 사고능력, 자체 창작능력 및 그룹 협조의식이 있는 다방면의 인력 등과 같은 몇 가지 소질을 갖추 것을 요구했다. 인력모집과정에서 이런 부문의 인력이 가장 부족하다는 것을 발견했다. 상대적으로 볼 때 게임 산업의 실업률은 기타 산업에 비해 낮다. 많은 업체들의 빠른 업무확장과 회사규모 확장으로 인해 인력자원의 부족함이 나타났다. 이상 전문가들의 분석으로 볼 때 직업교육기구에서 다양한 인력을 양성해야만 현재의 수요를 해결할 수 있다.

자료 : <http://games.it.sohu.com/20050509/n225486339.shtml>

제2회 중국 가상현실 정상회담 베이징에서 열릴 예정

중국 하이테크놀러지 산업화 연구회는 5월 18일부터 21일까지 베이징 만상화원호텔(万商花园酒店)에서 제2회 중국 가상현실 정상회담 및 제1회 “VR in China” 국제 세미나를 열 예정이다.

가상현실(신의 영역 기술이라고도 불린다), 영어로는 Virtual Reality, 약칭으로 VR은 정보기술을 이용하여 하나의 실시간성, 상호 교환성을 가지고 있는 가상 장면을 형성하는 것이다. 하나의 아주 실용적인 가치를 구비한 주 기술이다. 복잡한 가상현실 시스템 심지어 인체의 촉각, 후각 등 각종 감각을 감지한다. 《매트릭스》에서 묘사한 것처럼 사람이 가상공간 혹은 현실세계에 나누어져 있도록 하는 것이다.

virtual reality technology는 우리나라에서 매우 빠른 발전을 하여 광범위하게 응용되었다. 도시 계획, 교육 훈련, 문화재 보호, 의료, 부동산, 인터넷, 탐사 측량제도, 생산 제조, 군사 우주 비행 등 수십 개의 중요한 업종으로 이용되고 있다. 전 세계가 중국의 가상현실 기술에 대해 주목하고 있다. 한때 유행한 온라인게임은 이 기술의 간단한 응용이라고 할 수 있다.

매년 5월에 열리는 가상현실 정상회담은 현재 업계에서 유일하게 상업적인 응용을 위주로 한 성대한 모임으로 업계의 관심을 받고 있다. 2004년 제1회 정상회담이 커다란 성공을 얻은 것을 기초로 미국, 벨기에, 프랑스, 중국 타이완 등의 국가와 지역에서 유명한 제조상을 초청하며 그들은 회의에서 최근 기술 및 완전한 해결방안을 제시할 것이다.

관련 회의의 자세한 상황은 대회 전문 제휴업체인 86VR의 www.86vr.com을 통해 조회할 수 있으며, 회의 주최 측인 중국 하이테크놀러지 산업화 연구회에 연락하면 된다.

전화 : 010-88478867/88478860

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-12/1650103051.shtml>

2005년 대학지망 온라인게임 전공과 개설

2005년 대학지망이 전국적으로 전개되었다. 교육부에서 발표한 2,442개 신규 전공분야에서 신입생을 맞이하게 된다. 여기에는 게이머들이 관심을 가진 ‘온라인게임 관련 전공’도 포함된다. 하지만 이 전공을 개설한 학교는 많지 않다. 예를 들어 베이징 영화학원이 동화 전공, 온라인게임 쪽으로 개설을 할 것이지만, 게임기획은 보통 게임 산업체에서 자체 배양한다.

전공 소개

이번에 개설하는 전공은 컴퓨터기술, 동화기술 및 컴퓨터게임 디자인제작기술을 일체화하여, 양

호한 과학소질과 덕, 지, 체, 미를 전반적으로 발전시키는 것을 중점으로 한다. 컴퓨터 기초이론과 소프트웨어 기술을 체계적으로 가르치고, 컴퓨터 동화기술, PC 게임과 온라인게임 디자인과 제작기술의 고급 전문 인력을 배양하여, 현재, 온라인게임시장의 인력수요를 만족시킨다.

주요 과정

영어, 고등수학, 그래픽기초, C언어 프로그램 디자인, 고급 프로그램 편집기술, 소프트웨어기술, 디지털구조 등.

취업 전망

현재, 온라인게임 인력의 인기는 좋다. 하지만 모든 업무에서 인력이 모자라는 것이 아니며, 모든 학생들이 온라인게임 천재가 될 수 있다는 것도 아니다. 때문에 게이머들이 전공을 선택할 때 신중히 고려해야 한다. 졸업생들은 영화, TV 방송계통, 전자상거래 사이트 및 PC 게임, 온라인게임 등 기술영역에서 동화디자인과 제작, 온라인게임 디자인과 제작을 할 수 있으며, 관련 응용소프트웨어 개발 사업을 할 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-5-9/n943_860054.html

직장인 40%, 매달 온라인게임에 160위안 투자

최근, 2년 정도 직장을 다니는 신입사원들에게 "직장 Tweens 단체" 라는 호칭이 유행되고 있다. 2005년 4월에 완성한 《시대를 이끌어가고 있는 직장 Tweens 단체문화와 소비 특징 연구보고》를 보면 약 40%의 직장인들이 온라인게임을 하고 있으며, 매달 평균 지출이 160위안이다. 이는 다른 유저들의 수준을 훨씬 초과한다. 이는 베이징, 상하이, 광주 등 9개 도시의 3,515명의 장기 거주 주민을 상대로 한 조사다.

전자게임이 도시에 보급 된지 10여년이 지났다. 다년간 직장생활을 한 사람들은 거의 전자게임 애호가들이다. 온라인게임은 보급이 오래되지 않은 새로운 대상으로 직장 Tweens 단체의 사랑을 더욱 받고 있다. 직장 Tweens 단체 중 온라인게임을 즐기는 비율은 36.1%, 1인 평균 매달 160위안을 지출한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-5-10/n23_939644.html

성따, 5월 고객센터 포털 사이트 오픈

4월 하순에 성따가 VIP서비스를 출시한 후, 5월에 또 통일된 고객센터 포털 사이트를 오픈할 계획이다. 이는 "고객은 곧 하느님"이란 진리를 표방하고 있다. 성따의 통일된 고객센터 포털 사이트는 portal을 기반으로 한 기술 사이트다. 향후, 게이머들은 성따의 고객센터에서 문제가 발생할 경우, 직접 이 사이트에 가서 일차적으로 해결할 수 있다.

게이머들은 이 사이트에서 성따의 모든 게임 공식사이트와 고객센터 우편함에 들어갈 수 있으며, 정액카드 잔액, 충전기록 및 VIP회원 포인트 누적 등 개인 ID정보를 조사할 수 있다. 자주 발생하는 문제를 조사할 수도 있으며, 잃어버린 비밀번호 다시 찾기 등 자동서비스 및 통일된 고객센터를 받을 수 있다. 성따는 지속적으로 인터넷 제1고객 서비스에 힘쓰고 있으며, 아주 높은 신뢰를 받고 있다. 7가지의 특색 있는 서비스로 "무지개 관심"이란 이름까지 갖고 있다. 게이머가 이 고객센터 사이트에 등록하게 되면, 기존에 있던 각 게임의 고객센터까지 다 받을 수 있다.

성따는 여러 게임을 동시에 운영하고 있는 회사로서, 이미 방대한 유저들을 조정하고 있다. "5가지의 종합" 중 "종합 고객센터"는 중요한 한걸음을 내디뎠다.

장래의 온라인게임 산업의 경쟁에서, 게이머들에게 우수한 서비스를 제공한 자가 가장 성공한 온라인게임 운영업체라고 사람들이 예언한 바 있다. 이 시기가 다가온 것 같다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20050509/12298956.html

게임회사, 백만 위안 연봉 인력 모집

5월 10일, 어느 회사가 사천에 입주하면서 부사장 연봉 100만 위안, 기술 총감독 60만 위안의 인력모집 광고로 인재쟁탈전을 벌였다. 고객센터, 게임 클라이언트 프로그래머, 게임서버 프로그래머, 테스트 엔지니어, 그래픽 디자인 동화제작에서부터 게임기획자, 프로젝트 책임자, 부사장 등 이틀 동안 200여명의 게임인력을 모집할 계획이다.

인력모집회사가 부사장, 기술 총감독 등 중·고위층 직위에 몇 십만에서 백만 위안의 연봉을 제시했지만, 면접하러 온 사람들은 대부분 게임고객 클라이언트 프로그래머, 고객센터 등이었으며, 중·고급 게임인력은 여전히 부족했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-11/0921102458.shtml>

온라인게임회사 청소년들의 인터넷 중독방지 대책 강구

중국의 일부 온라인게임 산업체들이 최근 다양한 기술을 개발하여 청소년 인터넷 중독과의 전쟁을 선포했다. 베이징 위뉴우(蜗牛)인터넷기술유한회사는 실크로드에서 발견한 지리를 역사적 배경으로 <항하이쓰지-航海世纪>게임을 개발했다. 게이머들의 심신건강을 위해 이 게임에는 피로 시스템을 설치하여 게임시간을 제한했다. 성따도 산하에 있는 몇 편의 게임에 피로 시스템을 설치하였으며, "친즈시스템-亲子系统"을 출시하여, 부모들이 직접 자녀들의 전체 게임과정을 감독할 수 있게 했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-10/1458102240.shtml>

새로운 여가활동의 온라인게임

사람들의 관념이 바뀌면서 소비방식도 날로 다양화되고 있다. 최근 온라인게임이 점차 여행, 음식, 쇼핑 다음의 여가 방식으로 자리잡아가고 있다. Kingsoft의 CEO 라이쥘은 온라인게임이 홀리데이 경제에 있어서의 사업기회와 콘텐츠서비스로 자리잡아가고 있다고 하였다. 온라인게임은 신흥 산업의 대표 격으로써 그의 출시는 사람들의 전통방식 이외의 수요를 만족시켰으며, 전통적인 소비관념에 충격을 주었다. 새롭고 현대적인 휴일 여가개념이 점차 사람들에게 받아들여지고 있으며, 휴일경제가 국민경제 중에서의 신규 성장점, 이슈가 되고 있다. 동시에 소비관념과 생활방식이 사회발전에 발맞추어 부단히 개선되고 있다.

지난 5.1절, 많은 온라인게임 산업체들이 다양한 이벤트를 진행하였다. 예를 들면, Kingsoft는 대형 MMORPG 게임 《평선방-封神榜》에 새로운 게임기능을 추가하여 전국 몇 만개 PC 방에서 “상저우잔창-商周战场”、“귀잔쥬치창센치-国战坐骑抢先骑”등 대형 게임을 오프라인에서도 플레이할 수 있는 “5.1절 무료 PC방 체험 이벤트”를 진행했다. 목표는 5.1절 휴가를 이용하여 온라인게임 유저를 늘리려는 것이다. 많은 업체들이 이 휴가를 이용하여 게임을 경험해볼 수 있는 기회를 배로 늘리었다.

전문가들은 온라인게임 산업체들이 “휴일경제 카드”를 내놓은 것은 첫 번째로는 날로 치열해가는 경쟁 속에서 나타나게 된 새로운 판촉수단이며, 둘째는 온라인게임이 새로운 여가 오락방식으로서 이미 많은 유저들을 가지고 있기 때문이라고 했다. 업체들의 이런 “휴일경제 카드”는 유저들의 휴일에 요구하는 대안을 제공했다.

온라인게임은 IT 산업의 일부분으로서, 발전시기가 IT산업역사보다 늦다. 하지만 발전과정을 보면 비슷한 점이 많다. 특히 공통점이라면 모두 발전초기의 마케팅을 소홀히 하며 제품으로 유도한다. 시장의 성숙과 경쟁의 열기에 의한 시장마케팅이 R&D와 주요 단계이다.

전통업종에서 상업은 명절만 되면 열기를 띤다. 온라인게임시장은 시작단계에 있으므로 마케팅 방식이 아직 성숙되지 못했기 때문에 마케팅방법은 전통적인 방식을 많이 따라간다. 많은 온라인게임 산업체들이 명절기간에 다양한 온라인, 오프라인 이벤트를 진행하는 것은 “휴일경제노선”이 이미 온라인게임 산업에서 나타나고 있음을 말한다.

휴일경제의 실질, 사업적인 기회와 콘텐츠서비스는 사실상 시장의 수요다. 시장의 수요는 유저들의 상이한 단계, 상이한 생각과 기호에 따라 만들어진다. 가장 수익이 많은 것은 철도, 여행업, 음식업, 통신업, 무선업무, 전화업무 등이다. 그러나 이 모든 전통업무 외, 휴가방식이 다양화되고 있다. 온라인게임이 출시되어 휴가의 다른 수요의 선택으로 되었다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-05-08/1632601257.shtml>

Kingsoft "모바일 결제" 업무 개통

2004년 8월 말, 차이나모바일에서 전체, 전국 규모의 "모바일 결제" 업무를 개시했다. 유저들은 핸드폰번호와 은행 ID를 묶어서 쉽게 전화비를 납부할 수 있다. 이는 전자상거래의 새로운 개념이며, 이동지불방식이 인터넷소비 다음의 주요 지불방식이 된다는 것이다. 2005년 2월 말, 중국 각 유형의 은행카드 발행량은 7.6억 위안, 핸드폰 유저만 4억 위안이다. 관련 전문가는 2006년, 모바일지불이 세계 전자상거래 온라인거래의 15%를 차지할 것이라고 예측했다. 그렇기 때문에 시장전망은 매우 밝다.

Kingsoft 사는 시대의 흐름에 앞서서 무선지불의 막대한 발전전망을 보고, 자체의 스타브랜드로 "모바일 결제" 업무를 출시했다. 고품질의 바이러스제거 시너지제품이라든가, 현재 전국에서 인기를 끌고 있는 온라인게임 《검협정원-剑侠情缘》, 《평선방-封神榜》을 "모바일 결제" 업무를 개통한 후, 메시지, 음성, USSD로 쉽게 Kingsoft 일카통(一卡通)을 구입하여 비용을 납부 할 수 있다. 핸드폰으로 메시지를 발송하거나 전화하면, 일카통으로 비용을 납부할 수 있으며, Kingsoft의 온라인게임, 소프트웨어, 단문 메시지 등 많은 서비스를 즐길 수 있다.

자료 : http://games.17173.com/pages/news/20050509/20050509_9962.shtml



Game 소개

12편의 모바일 아케이드게임 플레이



허진판터우-合金弹头 (혹은 베트남전쟁)

2D 게임 허진판터우가 핸드폰 플랫폼에서 선보이게 되었다. 이 게임은 만화풍의 인물, 현실 같은 동작과 치열한 총격전 장면을 가지고 있어서 많은 게이머들의 사랑을 받고 있다. 적수는 대체로 병사와 다양한 적군 전투차량이다. 저격수, 검수(刀手), 엘리베이터, 탱크, 지프차 등 다양한 작전상대가 게임에 나타날 것이다. 게임 중 다양한 무기를 사용할 수 있다.



첸황-拳皇(권투황제)

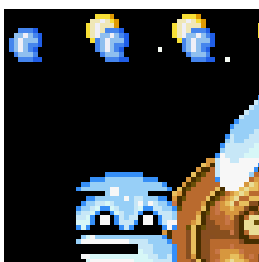
랜멍위러(联梦娱乐)의 이 모바일 게임은 SNK가 모바일게임 플랫폼에 이식했다. 아케이드게임의 완벽한 격투장면을 나타냈으며, 많은 형식을 선택할 수 있게 했다. 싱글 생존 형식, 팀 생존형식과 훈련 형식 등으로 게임의 플레이 재미를 높였다. 원작 속의 인기인물인 초우쯔징(草薙京), 바선안(八神庵)과 마궁야덴나(麻宮雅典娜)를 보유했으며, 인물 선택에 따라 다른 격투기능을 가지고 있다. 또 게이머들은 자체의 수준에 따라 난이도를 설정할 수 있다.

**제터우빠왕-街头霸王(거리패왕)**

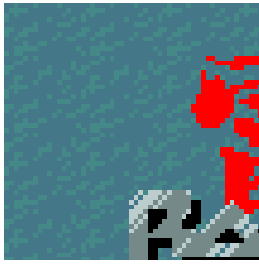
화면, 조작감 등이 대형 아케이드게임 못지않은 격투게임이다. 화위(华娱)는 이 게임으로 세계적으로 유명한 모바일게임 개발업체에 선전포고를 했다. 동일한 용량에서 누가 제작한 격투게임이 제터우빠왕(街头霸王)에 미치거나 능가할 수 있는 효과를 가져 올 수 있는가에 대한 보고서다.

**따이훈-侍魂(대 혼)**

SNK의 브랜드게임, 인기작 따이훈이 무기를 가지고 싸우는 게임의 선을 보였다. 이는 게이머들이 핸드폰으로도 이 게임을 체험할 수 있다는 것을 말한다.

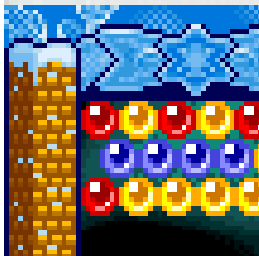
**쉐런송띠-雪人兄弟(눈덩이 형제)**

첸왕, 허진딤터우에서 성공한 후, 랜멍의 쉐런송띠는 완벽한 화면, 강한 게임성으로 많은 게이머들의 신뢰를 얻었다. 게임 중, 쉐런을 게임 안에서 행동하게 하며, 버튼 5를 눌러 눈덩이 폭탄을 발사하여 괴물을 둘러싼다. 눈덩이를 따라 이동하면서 눈덩이를 움직인다. 버튼 5를 눌러 눈덩이를 밀어내면서 괴물이 사라진다. 이 게임은 화면에서 완전 아케이드 게임 풍의 특징을 가지고 있다.



레이뎀-雷电(우뢰)

특급 아케이드게임 레이뎀을 핸드폰에 이식해서 어디에서나 시간 있을 때마다 플레이할 수 있게 되었다. 게임시작 할 때 3개 생명과 폭탄 3개가 주어진다. 게임은 다양한 무기와 적군을 제공한다. 적군의 특정된 비행물을 파괴하면 신무기- 즉사미사일, 추적미사일, 적색 탄알, 블룸레이저를 얻을 수 있다. 레이뎀 전쟁기의 무기를 부단히 업그레이드 시키면 쉽게 난관을 돌파할 수 있다.



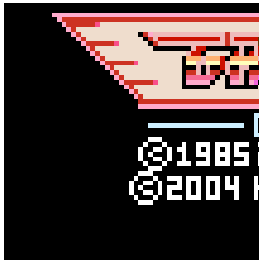
파오파오롱-泡泡龙

파오파오롱(Puzzle Bobble)은 아주 유명한 지력게임이다. 이런 게임이 화면이 작은 핸드폰에 적합하지 않지만 Taito의 이 게임은 모바일 플랫폼에 나타났을 뿐만 아니고 표현도 괜찮다. 게임 중, 작은 공룡을 컨트롤하여 위로 다양한 물거품을 뿜게 하여, 화면 위의 물거품과 한데 붙게 만든다. 만약 다른 색깔의 물거품이 한데 붙게 되면 이 거품들이 사라지게 되면서 점수를 획득한다. 승리하려면 화면 위에 있는 물거품이 모두 사라지게 해야 한다. 만약 화면에 물거품이 화면에 가득차면 게임이 끝난다.



호우셰스이주-豪血寺一族(호혈사 일족)

12개 띠를 나타내는 동물이 하늘로 치솟아 떠돌고 있다. 아케이드게임으로 열기를 띠던 다른 장르의 격투게임으로 드디어 모바일에 선보이게 되었다. 음흉한 뱀, 격렬한 돼지, 용맹한 범, 교활한 토끼, 신속한 소, 웅장한 말 등이 웃겨주면서도 화려한 사상 기술, 극도의 격투속도, 폭발력 있는 육박전 등을 자체의 띠를 선택하여 도전할 수 있다.



Gradius : 사뤼만서-沙罗曼蛇-街机版(사뤼만뱀 아케이드 버전)

1986년의 <우주순항기외전> <사뤼만 사> 아케이드 버전이 선보이게 되었다. 중,행 버전의 교차로 구성된 검문구(关卡), 아름다운 화면, 웅장한 BOSS, 아케이드게임에서 역사상 처음으로 입체음 FM을 사용하였다. 극히 높은 평가를 받은 <사뤼만 사>는 과학, 그래픽, 음악의 대표적인 사격게임이다. 모바일버전은 명작의 매력을 완벽하게 나타낸다.



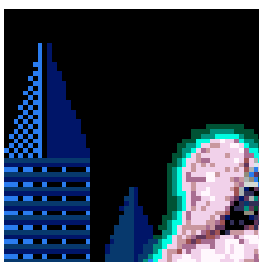
러이서짚지-雷射战机(우뢰로 전쟁기 사격)

이 게임은 게이머가 중형대표와 레이저미사일을 실은 만능 전쟁기를 몰고 가다가 은하수 옆에서 외계인 점령자와 도전하여, 지구를 침략자의 수중에서 빼앗는 다채로운 콘텐츠다. 이 게임은 여러 개 버전으로 구성되었다. 각 단계의 장면과 적군의 종적이 다르다. 각 단계마다 최후에 패기가 가득 찬 거대한 적군하나가 나온다. 이를 소멸시켜야만, 다음 단계로 들어갈 수 있다.



쿵룽과이다-恐龙快打(공룡 빨리 때려라)

화위우선(华娱无线) 최신 모바일버전이 선보이게 되었다. 이 게임은 특별히 훌륭한 화면과 게임 캐릭터는 사람 비율에 맞춰 제작했으며, 동작이 풍부하고, 멋지다. 격투장면이 치열하며, 게이머는 전투 중, 흉악한 공룡과 사냥물을 훔치는 자를 상대하게 된다. 두 손과 자동소총으로 길을 뚫어야 한다.



밍짱-名将(유명한 장군)

밍짱은 화위사가 <쿵룽과이다>를 출시한 후, 또 하나의 '던지고 부수'는 동작 게임이다. '던지고 부수'는 외에 이 게임에는 공격, 필사기(必杀)가 설정되어 있다. 어떻게 이 동작들을 운용하는가 하는 것은 게임의 쾌감과 전략성이다.

자료 : http://games.17173.com/pages/news/20050509/20050509_9951.shtml

CGW
China Game Weekly

법률 및 정책

게임소비자 권익보호 조사

베이징해전소비자협회와 12개 학교 학생연합회가 온라인게임에 대해 조사연구 한 결과 법적으로 게이머들의 이익을 보호해 줄 것을 호소했다. 하이톈(海澱) 소비자협회와 베이징대학, 청화대학, 인민대학, 정법대학 등 12개 학교의 학생들이 연합하여 진행한 최초의 온라인게임 조사연구를 끝냈다. 87.38% 게이머들의 ID를 봉쇄당했고, 사이버재산을 분실하는 등의 상황이 발생하였으나, 문제를 해결하지 못했으며, 소비자의 권리와 이익을 보호받을 수 없었다.

이번 “온라인게임 권리수호상황 조사”는 7개월에 걸쳐 진행하였으며, 2,400장의 설문조사 중에서 1,165장의 회신을 받았다. “사이버재산의 가치”에 대해 67%의 게이머가 사이버재산이 실제적인 가치를 가지고 있다고 응답했다. 온라인게임을 하는 과정에서 대부분의 문제는 사이버재산 분실, ID 도난, 봉쇄, 상대방이 사용하는 게임 매크로 및 인터넷 등록이 힘든 것 등이 문제로 나타났다. 이런 문제들이 발생했을 때 12.62%의 게이머들은 해결을 받았으며, 87.38%의 게이머들은 해결 받지 못하고 시간만 지연하다가 끝나버렸다.

소비자협회는 이번 조사를 통해 상용화 온라인게임에서 소비자권리 침해 현상에 대해 예측, 예방과 법의 제정을 호소할 것이며, 법률규범이 없는 온라인게임 영역을 완벽히 처리할 수 있게 하여, 많은 게이머들에게 안전하고 믿음직한 온라인공간을 제공하여 줄 것이라고 하였다.

자료 : <http://www.51lawyer.com/whz/dispbbs.asp?boardid=40&ID=2330&replyID=2330>

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