

제133호

2005. 05. 24

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국, 전문 게이머 생존현황 낙관적이지 못해

China Game News

- 2005년 온라인게임 가정유저 5,000만에 달할 듯
- 성따 1/4분기 재무보고 2억 위안 초과
- 성따 온라인 新게임 홍보하는 PC방 장려
- 성따와 화유스지 협력
- 성도(成都) 첫 카툰 온라인게임 출시
- Kingsoft 3년간 온라인게임에 전력
- 9YOU(久游网), 올해 여름 《명장 OL - 猛将OL》 출시
- 휴대폰 캐주얼게임 TeveQ "4국 대전(四国对战)"출시

Game 회사 소개

- 중국 선전 진즈타(金智塔) 소프트웨어 과학기술유한회사

중국, 전문 게이머 생존현황 낙관적이지 못해

중국의 전문 게이머는 2003년의 활기와 2004년의 침체를 거쳤지만, 생존현황이 아직도 낙관적이지 못하다. 하지만 2005년 여름, 희망이 보이고 있다.

2005년 기회가 돌아왔다?

한국의 유명한 WoW 게이머 Boxer의 연봉 2억6천만 한화(약 173만 위안).

한국 게이머 Yellow의 연봉 40만 달러.

유럽 게이머 Heaton의 연봉 33만 달러.

중국 유명한 팀의 stellaR의 2004년 수익 3만 위안(RMB), 2005년 수익은 "0".

지난 2004년 프랑스 ESWC 결승전에서 3등을 한 중국 New4MM팀은 자금문제로 협찬을 바라고 있다.

중국 전문 게이머와 외국 전문 게이머의 선명한 대비

중국에서 전문 게이머란 유명무실하다. 외국 선수들이 매니저의 관리 하에 어떤 브랜드의 모델이 될 것인가를 고려하고 있을 때, 중국의 게이머들은 시합에 참가하는 기차표를 어떻게 구할 수 있을지를 생각한다. 사실 매니저를 고용한다는 것은 중국 게이머들이 상상도 못할 일이다. 중국은 아직까지 전문 게이머 환경이 형성되지 않았다. 아직 게임규칙과 정부의 지원, 자금투입이 없기 때문이다.

중국에서 전문 게이머의 시작은 게임프로가 TV에 방송되고 나서부터 이다. 2002년의 <게임이란>프로가 방송되고 나서 많은 젊은이들이 레이저게임이 무엇이며, 전문 게이머가 무엇인지, 게임을 플레이하면서도 돈을 벌수 있고, 스타들처럼 유명해질 수 있다는 것을 알게 되었다. WCG등 국제게임 리그전이 중국에서 개최되면서 중국 게이머들의 전문화를 이끌었다. 2003년, CCTV에서 <전자레이싱 게임세계>가 방송되면서 중국 레이저게임을 고조시켰다. 그 시기 많은 사람들이 직장을 그만두고 게임을 전문업으로 택했다. 전국적인 리그전들이 계속되어 개최되었으며 상금도 10만 위안에 달했다. 2004년 초, 중국 체육총국은 전자레이싱게임을 제99번째 체육종목에 포함시켰다. 동시에 중국 전자게임 국가 팀까지 형성되어 전자레이싱게임의 붐을 이루었다. 하지만 이런 붐은 얼마가지 못하고 식어버렸다.

냉정한 현실

2004년 4월 21일 광전총국이 "PC게임에 관한 프로 방송금지 통보"를 내렸다. 동시에 모든 TV 프로의 게임관련 콘텐츠가 전부 차단되었다. 광고효력을 잃게 되자 많은 업체들이 후퇴했다. 리그전 상금도 10만 위안에서 2~3만으로 줄어들었다. 이러한 영향으로 많은 전문 게이머들이 다른 직업을 택하게 되었으며, 전문 게이머란 직업이 하루사이에 적자를 보는 장사로 변했다. 국내 몇 개의 게임 리그전에서 1등상을 받은 장원웨이(张文伟)는 꿈같은 느낌이라고 한탄했다.

전문 게이머들은 분노하여 "처음부터 전문화를 한 적이 없었으며, 전문리그전, 전문선수도 없었으며, 완전 뉴스조작이다"고 했다. 중국 전문 게이머가 침체해 있을 지라도 일부 사람들은 일말의 희

망을 갖고 있다. 만약 조작하는 사람마저 없다면 전문 게이머는 정말 사라지게 될 것이다. 하지만 생존이 쉽지는 않다. 많은 직업선수들이 휴일도 없이 하루에 16시간씩 앉아서 게임을 하지만 매달 받는 봉급은 2,000위안을 넘지 않는다. 가장 적은 사람은 600위안밖에 받지 못한다.

봄은 언제 오려는지

금년, 북경을 대표하여 전국 ESWC리그전에 참가한 왕원(王缘)은 "체육계와 마찬가지로 게임 계에도 새로운 전문 게이머들이 계속 나오고 있다. 많은 게이머들이 상황이 좋으면 전문선수로 선택되며, 상황이 좋지 못하면 실업할 위험성이 존재한다. 끊임없이 연습해야만 이 전문 직업을 잃지 않는다."고 말했다. 현재, 베이징시의 일부 게이머들은 게임에 대한 열정으로 각종 기술훈련을 하고 있다. 주로 사격술, 지도 외우기, 전우들과의 전술협력 등 저녁이 되면 자료를 보고, 전술을 연구, 분석해야 한다. 때문에 다수의 전문선수들은 건강을 투자했다고 봐야한다. 왕원은 이미 야맹증에 걸렸다. PC방의 공기도 좋지 않고, 통풍이 잘 되지 않아 대뇌 산소 부족, 어지럼증 등 현상이 나타난다. 하지만 게이머들에게 보험을 들어주는 사람은 없다.

직업선수들은 환경이 좋아질 것을 기다리면서 겨우 버티고 있다. 한 구락부의 사장은 "금년의 상황이 지난해보다 좋다. 전국의 리그전이 적어도 4개 있으며, 국제적인 WCG 등 시너지시합도 있다"면서 기뻐했다. 일부 전문 게이머들이 몰려섰다가 이 소식을 듣고 다시 적극적으로 훈련준비를 하고 있다. 그들은 전망이 보이기 때문에 다시 전문게임에 뛰어든 것이다.

2005년, 중국 게임은 2002년의 열기를 다시 나타내고 있다. 많은 리그전들이 연이어 열리고 있다. 2005년의 준비를 통해 점점 더 발전하고 있으며 2006년에는 영예와 부의 최고봉에 오르게 될 것이다.

장원웨이(张文伟)의 "중계방송구락부"

2002년 전국 실시간 리그전을 전담하여 2만 위안의 수익을 얻은 장원웨이는 그때부터 뜨거운 열정으로 제1회 전문게임 리그전을 기획했다. 2002년 6월 사직하고 "중계방송구락부"를 설립했다.

최초, 장원웨이는 전문리그전이 수익창출의 보고라고 생각했다. 친구들과 20만 위안을 투자하여 장소임대, 장비를 구입하고 사이트까지 만들었다. 최초에 만들어진 첫 전문구락부이기 때문에 시작 때 수익이 괜찮았다. 축구 리그전을 보는 것과 같이 TV 생방송 중계가 있어야 하며, 관련된 주변제품들도 있어야 한다. 예를 들면 캐릭터, 주제가 등. 기회가 되면 외국의 게임구락부와도 연락하여 관군배, 세계배도 진행 할 수 있다. 그때 <전자레이싱게임>과 <게임이란>프로그가 방송되면서 장원웨이도 인터뷰를 하게 되었으며, 스타 같은 느낌이었다고 했다. 동시에 많은 구락부들이 나타나게 되었으며, 운영방식은 장원웨이 구락부와 비슷했다.

관리상의 문제와 광전총국의 "PC게임유형 프로 방송금지 통보"로 광고와 TV매체의 관심을 잃어 업체모집이 힘들어졌기 때문에, 안달이 난 장원웨이는 자신의 자금을 계속 투자할 수밖에 없었다. 2003년 장원웨이가 모집한 상인들이 총 50만 위안을 투자했지만, 2004년에는 이 숫자가 "0"이었다. 많은 전문구락부가 이시기에 부도났으며, 일부는 게임PC나 주변제품을 판매하는 데로 발길을 돌렸다.

중국 전문 리그전을 위해 장원웨이는 많은 고생을 했지만, 현재, 구락부는 문을 닫은 실정이다. 그는 환경이 차츰 좋아질 것이라고 믿고 있었다. "많은 사람들은 전망을 밝게 보고 있기 때문에, 금년

에도 많은 구락부가 계속 설립되고 있다. 충분한 자금과 정부 정책, 인재관리만 따라간다면 수익창출이 가능하다."고 말했다.

전문 게이머 인터뷰

게임구락부의 전자레이싱게임 팀원 중 한 사람인 리옌(李延)을 인터뷰했다.

언제부터 전문팀에 가입했으며, 팀의 현황은?

리옌 : 2001년에 팀에 가입했으며, 2002년 베이징 한 업체의 도움으로 e.f.(dtemal force)팀을 구성했다. 이는 중국에서 가장 먼저 구성된 전문팀이다. 이 팀에는 고정된 훈련장소와 고정된 봉급이 있었다. 우리는 구락부가 우리에게 확실한 보장을 줄 수 있으며, 자신의 꿈을 실현할 수 있다고 생각했다. 이것은 게임구락부의 발전과정에서 절호의 기회였다.

하지만 2002년 하반기, 베이징 란지수(蓝极速) PC방의 화재로 이런 기회를 놓쳐버렸다. 베이징의 모든 PC방이 문을 닫게 되었으며 협찬업체의 투자도 사라졌다. 이렇게 어려운 상황이었지만 우리 전문팀은 진황도에서 자비로 훈련을 계속했다. 훈련시간은 길지 않지만 CBI컴퓨터상업정보 전국 CS 리그전에서 2등과 2002년 WCTG의 2등을 따냈다. 그 후 우리 팀은 해체되었다. 한번의 화재가 구락부의 발전을 몇 년이나 지연시켰으며, 전자레이싱게임 선수의 미래는 다시 시작해야 했다.

전문 게이머들의 수입은?

리옌 : 상금을 받으려면 모든 정력을 들여 훈련해야 한다. 이것은 기타 사업과 학업을 포기해야 한다는 것이다. 또 전문 전자레이싱게임 선수의 왕성기는 아주 짧다. 1년 좌우밖에 유지하지 못한다. 국내 전자레이싱게임 환경과 구락부 성원의 수입은 사람들을 만족시키지 못하고 있다. 이것이 팀 가입의 잔혹한 점이다.

내가 가입한 구락부 수입으로 볼 때 가장 많았던 때가 1등상을 받았을 때 15만 위안의 장려금이다. 5명이 각각 3만 위안씩 나눈다. 이는 다수의 구락부들의 바람이다. 국내 시험은 규모가 너무 작고 국제 시험은 너무 많은 정력을 투자해야 한다. 때문에 리그전 장려금으로 돈벌이를 한다는 것은 어렵다. 많은 사람들은 훈련시간이 길어지면서 정신이 흐려진다. 이런 승리는 사람의 마음을 아프게 한다.

개인상황은?

리옌 : 구락부에서 나온 후, 전력으로 공부를 했다. 졸업 후, 전자레이싱게임 잡지사에서 편집 일을 하다가, 현재는 온라인게임 정보사이트에서 일하고 있다. 내 개인의 발전은 비교적 순조로웠다. 하지만 날이 갈수록 느껴지는 것이, 전자레이싱게임이 많은 사람들의 청춘에 한을 남긴다고 생각한다.

게임구락부와 청춘성장기간을 어떻게 생각하는가?

리옌 : 밤낮없이 훈련하던 날들을 돌이켜보면, 자신의 목표를 위해 전력을 투자했다고 생각한다. 날마다 컴퓨터 앞에 앉아서 사이버세계의 아름다움을 보노라면 현실적인 생활을 잊어버리게 된다. 게임구락부를 통해 우리는 뜻이 맞는 친구들을 사귀게 되었는데 이것이 우리가 얻은 가장 큰 수확이며, 성장시기의 기억으로 남는다. 사실 또 이것이면 충분하다고 생각한다.

전자레이싱게임의 성지 여행(朝聖之旅)

전자레이싱게임의 정신핵심은 일종의 신앙이다. 세계 전자레이싱게임 중심인 한국의 국가급 리

그전은 중국 전문 게이머들이 꿈을 이루는 성지가 되었다. 중국의 선수들이 WCG 리그전에 참가하여 많은 상을 받았다. 거액의 상금과 세계 1등이라는 명예는 많은 사람들로 하여금 중국 전자레이싱게임 영역의 스타로 되었다고 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-17/1728104318.shtml>

2005년 온라인게임 가정유저 5,000만에 달할 듯

5월 13일 Kingsoft가 온라인게임 <명환춘추>를 출시했다. 성따사는 <명환귀뚜>, 쥬우청은 <머써우쓰제>를 곧 출시 예정이다. 관련 업계에서는 가정유저들이 점차 온라인게임 운영업체의 경쟁대상이 될 것으로 예상했다.

출시시기가 비슷하기 때문에 성따의 <명환귀뚜>와 쥬우청의 <머써우쓰제>가 대결할 수밖에 없다. 성따는 막대한 자금과 판매경로, <미르>로 닦은 튼튼한 게이머 기반이 있다. 하지만 업계인사들은 대형 온라인게임을 자체로 R&D하는 것은 성따의 장점이 아니기 때문에 게임 인지도는 두고 봐야 한다는 의견이다.

온라인게임이 신 콘텐츠를 부단히 개척하는 동시에 온라인게임 업체들의 마케팅도 다양한 변화를 가져오고 있다. 2004년 IDC의 조사에 따르면, 한 면으로 온라인게임시장이 부단히 커져가고 있다. 2004년 중국 온라인게임시장 규모는 24.5억 위안, 총 200여 편의 각기 다른 장르의 게임이 있었다. 이는 2003년 IDC가 발표한 13.5억 위안보다 약 2배 증가한 것이다. 온라인게임이 이미 중국 국내에서 가장 큰 인터넷 소비시장으로 자리 잡았다. IDC는 2005년 게임업체 및 게임제품 수가 배로 성장될 것이며, 86억 위안에 달할 것이라고 예측했다.

다른 한 면으로 볼 때 2004년 후, 시장추이를 보면 가정유저들이 급속히 성장하고 있다. 2004년에 이미 3,000만호에 달했으며, 2005년에는 5,000만으로 예상된다. 이는 온라인게임 업체들이 고려하지 않으면 안 될 시장이다.

조사에서 볼 수 있는 바와 같이 온라인게임시장의 향후 성장점은 가정시장이다. 대중 유저시장을 점령하는데 있어서 전통적인 온라인게임 마케팅모델을 사용하면 뒤떨어지게 된다. 기존의 온라인게임업체의 시장홍보모델을 보면 전문적인 노선이었다. 중국 게임산업이 오늘까지 발전함에 있어서 브로드밴드의 보급과 정부의 PC방 정돈에 따라 가정유저가 2005년부터 점차 온라인게임시장 유저의 주류로 될 것이며, PC방은 중국 인터넷의 계몽캐릭터에서 물러나게 된다. 업계인사들은 2004년 말, 온라인게임 유저가 PC방에서 가정으로 분리되는 시기라고 표현했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?lm=ywxw&id=4318>

성따 1/4분기 재무보고 2억 위안 초과

최근, 성따가 1/4분기 재무보고를 발표했다. 총 수익 4.97억 위안(6,000만 달러)을 창출하여 동기대비 118.3% 성장하였으며, 순 수익은 2.201억 위안(1,660만 달러)으로 동기대비 205.9% 성장했다.

1/4분기 성따의 온라인게임 수익은 4.416억 위안(5,330만 달러)으로, 총 수익의 88.9%를 차지하였으며, 동기대비 96.7%, 지난 4/4분기 대비 13.2% 성장했다. 그중, MMORPG게임 수익은 3.312억 위안(4,000만 달러)으로 지난 4/4분기 대비 10.3% 성장하였다. 캐주얼게임 수익은 1.104억 위안(1,330만 달러)으로 지난 4/4분기 대비 22.7% 성장했다.

기타 수익(인터넷 광고와 기타 부가가치서비스 및 제품)이 5,540만 위안(670만 달러)으로 총 수익의 11.1%로 지난 4/4분기 대비 36.2% 성장했다, 이번 1/4분기 회사의 총 수익이 71%로 지난 4/4분기 대비 67.1% 성장, 운영이윤이 51.1%, 지난 4/4분기 대비 43.5%성장, 순수익이 2.201억 위안(2,260만 달러)이었다.

이에 대해 성따의 CEO 천텐쑤우는 "지난 4/4분기 성따의 온라인게임업무는 지속적으로 강한 성장세를 보였다. 새로운 MMORPG게임 <명환귀뚜-梦幻国度> 및 <룽위띠사청차이센-龙与地下城在线>으로 성따는 지속적인 성장추세를 나타낼 것이며, 동시에 다원화전략을 전개할 것이다. 예를 들면 온라인광고업무 등이다."고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-17/1018104084.shtml>

성따 -온라인 新게임 홍보하는 PC방 장려

성따는 최근 거액의 자금을 준비하여, 새로 출시한 온라인게임 <명환귀뚜>를 홍보하는 PC방을 장려하는 이벤트를 진행할 것이라고 밝혔다.

관련인사에 따르면 이번 이벤트는 4월 29일 게임 오픈베타를 하면서 시작되었다. 전국 각 지역의 PC방이 이벤트에 참여하는 방식은 아주 간단하다. <명환 골드계좌>를 취득하여 자체의 PC방 유저들에게 추천하면 된다. 특별한 것이라면 성따가 이번 PC방 이벤트를 위해 일차적으로 거액의 자금을 투입했으며, 사전에 PC방주인의 판매계좌에 입금시켰다. 이벤트는 PC방이 홍보요구에 도달만 하면 PC방 몇 달의 수익만큼 되는 장려금을 받게 된다.

업계인사는 <명환귀뚜>의 개발사업을 이미 3년간 진행해 왔다고 했다. 이것은 성따가 처음으로 여성들을 위해 개발한 Q버전의 온라인게임이다. 이미 몇 억 위안을 투자한 성따의 이번 사업이 히트를 치게 될 것으로 기대된다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=241&lm=yxyt>

성따와 화유스지 협력

성따가 화유스지(华友世纪)통신유한회사를 합병한다고 전했다. 성따의 1/4분기 재무보고는 아주 놀랍다. 하지만 2/4분기는 어떻게 될지 모른다. 주된 원인은 게임시장의 날로 치열해지는 경쟁과 성따가 주력하는 IP-TV가 인기가 모자라기 때문이다. 화유스지통신과 같은 기업을 합병하는 것은 양측의 공동 생존을 위해서다. 더욱 중요한 것은 합병으로 성따가 향후 직면하게 될 일부 업무구조문제를 극복하는데 도움이 된다.

1999년 9월 설립된 화유스지통신유한회사는 전문 콘텐츠 제공업체 및 종합 소프트웨어 개발업체다. 무선평가절상 업무의 콘텐츠 응용 및 종합 소프트웨어 플랫폼의 개발, 합성과 서비스에 주력해 왔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-5-13/n292_208214.html

성도(成都) 첫 카툰 온라인게임 출시

성도의 온라인게임 R&D산업과 엔터테인먼트산업이 새로운 결합을 했다. 5월 15일, 성도 고신구 소프트웨어 인큐베이팅 단지 내에서는 평균 연령이 24세 되는 100여명의 R&D 인원들이 신 버전 온라인게임의 프로그램 편집과 유명 스타가수들의 원목소리를 특수 소프트웨어를 통해 온라인게임에 정한 캐릭터에 삽입했다. 게이머들이 <환상춘추>게임을 플레이하게 되면 많은 유명스타들의 익숙한 음성을 들을 수 있다.

Kingsoft는 싱가포르에서 상장한 홍콩환야(寰亚)회사와 이미 전략적 협력을 달성하여, Kingsoft 온라인게임이 영화홍보 무대가 되게 한다. 첫 협력은 6월에 테스트하게 되는 <환상춘추>다. Kingsoft는 성도에 전국에서 규모가 가장 큰 게임 R&D스튜디오를 설립했다.

이번 협력은 양측의 자원 교환이라고 관련인사가 말했다. 환야는 <환상춘추>에게 전국 200여개 도시 영화관과 선을 이어주며 DVD, VCD등의 백보광고 등 자원을 제공한다. Kingsoft도 환야를 협조하여 10만개의 PC방, 200개 고등학교, 1만 여개 아파트단지에 동시에 홍보한다.

업계인사들은 중국 온라인게임의 년 생존율이 3% 밖에 되지 않을 것이라고 했다. 산업경쟁의 문턱이 높아졌기 때문에 국내 주류 온라인게임업체는 새로운 경쟁수단을 써야 한다. Kingsoft의 총재 레이전은 "전통 엔터테인먼트산업의 인기에 힘입어 돈을 벌 수 있다. 하지만 엔터테인먼트 콘텐츠, 제품 R&D와 결합하는 것은 보기 드물다"고 했다.

2002년부터 성도시에서는 "디지털 엔터테인먼트 제3성"으로 만들기에 주력하고 있다. 하지만 아직도 베이징, 상하이, 광저우와 차이가 있다. 업계인사들은 디지털 엔터테인먼트산업과 전통 엔터테인먼트산업의 부딪힘은 성도 디지털 엔터테인먼트산업이 주류업으로 되는데 기회를 가져왔다고 했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-16/1133103769.shtml>

Kingsoft 3년간 온라인게임에 전력

5월16일 소식에 따르면 Kingsoft가 최근 소집된 대형 시각 Q버전 온라인게임 《환상춘추(幻想春秋)》 발표회에서 총재 레이쥔(雷军)은 3년 내 온라인게임 이외의 기타 엔터테인먼트산업에 종사하지 않을 것이라고 발표했다.

온라인게임은 리스크가 큰 만큼 이익회수율도 높은 산업이다. 소프트웨어산업과 달리 Kingsoft는 온라인게임을 엔터테인먼트산업으로 간주하여 진행해 왔다. 온라인게임을 보급하는 과정에 Kingsoft는 영화 등과 같은 전통 엔터테인먼트산업과 사업 제휴를 하는 형식을 취하였다.

양측은 현재 제휴 심화 형식을 검토 중에 있다고 《환상춘추(幻想春秋)》 제휴 보급측인 홍콩환야공사(香港寰亚公司)의 관계자가 말했다. 환야공사의 주런(朱任) 총재의 소개에 따르면 양측의 유저는 모두 청년이기 때문에 보급방식은 시장폭발정도, 유명브랜드 지명도 등을 중심으로 하며, 이 면에서 튼튼한 합작 기반을 갖추고 있다고 하면서 이번 제휴에 자신감을 보였다.

환야공사는 《환상춘추》의 보급을 위해 전국적으로 영화 30,000회 상영기간에 본격적으로 홍보하며, 《터우원쯔D(头文字D)》라는 영화를 통해 10만개의 PC방, 200개 대학교, 1만여 개 주민아파트단지에서 동시에 홍보하기로 결정했다.

온라인게임이 Kingsoft의 주요 수익원이기 때문에 단기 내에 온라인게임에 전력을 할 것이며, 기타 엔터테인먼트 산업에 종사하지 않을 계획이다. "어렵던 전통 소프트웨어분야로부터 온라인게임이라는 넓은 산업으로 진출함에 있어서 Kingsoft는 충분한 자신을 가지고 있다."고 레이쥔이 덧붙였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-17/0951104072.shtml>

9YOU(久游网), 올해 여름 《명장 OL -猛将OL》 출시

최근 9YOU(久游网)이 전한 소식에 따르면 9YOU가 진웨툰(劲乐团), 진우툰(劲舞团)등 일련의 캐주얼 게임을 연이어 출시한 후, 3국 문화를 숭배하는 기분으로 3국 온라인게임 붐을 일으킬 만한 신규 작품 《명장Online(猛将Online)》을 제작했다고 전했다.

5천년의 기나긴 중국역사 중 세인들의 절찬을 받을 만한 많은 역사적 단락 가운데 삼국, 수호 등 권위적 문학저작은 그 시대 사람들의 역사적 발자취를 기록, 묘사하였다. 현대인들의 기억 속에 깊이 뿌리박은 이런 역사는 그 어느 시대를 물론하고 지워지지 않는 흔적으로 남게 될 것이라고 보아진다.

지금까지의 온라인게임을 보면 3국이란 내용으로 된 게임이 적지는 않지만 진정으로 원작에 입각하여 3국 시대에 들어서는 것과 같은 작품은 거의 없다고 할 수 있다.

《명장Online》은 9YOU가 자체로 연구개발한 국산 온라인게임으로 그 연구개발팀은 개발경험이 풍부한 인력으로 묶여졌다. 그들은 새로운 안광으로 3국시대의 난세풍운(乱世风云)을 해석, 묘사하였을 뿐만 아니라 열혈청년들에게 열정을 내뿜는 영웅, 지존의 고대 전쟁터를 제공하여 게이머가 영웅이 되어보는 꿈과 영광을 체험하게 한다.

게임 중 게이머는 보통 무사의 신분으로 전쟁에 참가하여 개인의 시각으로 삼국시대의 군사와 인문 문화를 체험하게 될 뿐만 아니라 국가 고급 장교의 신분으로 하늘땅을 뒤흔드는 대형 역사사건에 참여하게 된다. 최종 목적은 관우(关羽), 조운(赵云), 여부(吕布) 등 일대 맹장으로 변신하여 자기가 처한 위(魏), 촉(蜀), 오(吳) 세력의 천하 통일에 공헌하는 것이다.

게임은 3D 45도 각도로 만들어졌으며 LightMap 기술을 운용하여 시각감상이 뛰어나며, 진실에 가까운 무기와 장비를 만들어 냈다. 《명장Online》의 개발은 이미 최후 마무리 단계에 들어갔다. 올 여름에 클로즈베타 테스트를 진행하게 된다. 시대적 의의가 있는 국산 3국 온라인게임이 새로운 3국 붐을 일으킬 것으로 기대된다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20050512/12309045.html

휴대폰 캐주얼게임 TeveQ "4국 대전(四国对战)" 출시

랜쌍우썬과학기술공사(联盛无限科技公司, TeveQ.com)가 최근 5종의 휴대폰 캐주얼게임인 TeveQ 캐주얼 시리즈를 출시하게 된다는 소식이 전해지고 있다. 그중의 랜랜칸(连连看), 두이두이핑(对对碰)은 공격적으로 4인 대전 형식을 지원하여 중국 동 업계에서 기술공백을 메웠다.

“TeveQ캐주얼”은 TeveQ사가 “TeveQ카드보드” 출시와 함께 호평을 받은 뒤로 이어지는 두번째 휴대폰게임 시리즈이다. 최근 출시하게 되는 그 중의 5종 게임으로 랜랜칸(连连看), 두이두이핑(对对碰), 파오파오웅(泡泡熊), 어뤼스팡팔(俄罗斯方块), 찰똥샤오즈(钻地小子)등이 있다.

캐주얼버전은 TeveQ카드보드게임의 다양한 장점을 이어받아 게임과정에 게이머는 게임자체가 가져다주는 쾌감을 느낄 수 있을 뿐만 아니라 표정채팅, 별자리운세 등 귀여운 아이콘을 사용할 수 있다.

혁신을 거친 TeveQ랜랜칸, 두이두이핑 휴대폰 4인 대전 형식은 게임이 더욱 치열하고 변화가 다양하게 할 뿐만 아니라, 3G표준에 따라 개발된 게임이기 때문에 화면효과가 우수하고 휴대폰 콘텐츠가 더욱 풍부해지게 한다. 따라서 TeveQ랜랜칸, 두이두이핑은 PC게임과 비교할 때 추호의 손색이 없으며 또 일부 세부 부분에서는 동류 PC게임을 초과한다고 볼 수 있다.



자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-05-14/1246103578.shtml>

중국 선전 진즈타(金智塔)소프트웨어과학기술유한회사



◆ 홈페이지 - <http://www.gameking.com.cn>

<회사 소개>

중국 선전 진즈타 소프트웨어 과학기술유한회사(深圳金智塔软件科技公司)의 전신(前身)은 중국 선전 컴퓨터 소프트웨어 유한회사로 1997년 설립되었다. 회사 본부는 중국에서 가장 활기가 넘치는 도시인 선전에 있다. 진즈타 회사의 설립 초기 목표는 중국 국내의 우수한 게임 제조상이 되는 것이었다. 우수한 자질을 갖춘 전문 인력과 첨단기술을 개발하고 선진적인 기술 설비를 받아들여 진즈타는 매우 짧은 시간 안에 같은 업종에서 명성을 드날릴 정도로 성공을 하였다. 올해, 진즈타가 한국의 통신회사 SK주식회사와 협력을 체결하면서 제2의 창업과정을 시작하고 있다. 회사의 직원은 100여명으로 전문 개발 인원은 80명이 있다.

진즈타 회사는 마케팅부, 네트워크 기술부 등 여러 개의 부문이 있다. 컴퓨터 소프트웨어 특히 오락 소프트웨어의 연구개발의 제작에 종사하고 있다. 그리고 상하이, 베이징, 충칭, 샤먼의 4개의 지역에 지점을 설립하여 제품 보급 작업을 책임지고 있다. 진즈타는 일관된 정품의 게임 개념을 받들어 더욱 더 완벽한 개발과 판매망을 구축하고 있으며 최근 중국에서 가장 큰 개발, 대리, 판매를 진행하는 종합적인 소프트웨어 그룹이 되려고 한다. 오늘날, 중국 선전 진즈타 소프트웨어 과학기술유한회사는 적극적으로 해외시장을 확장하고, 해외의 많은 게임 제조상과 양호한 협력 관계를 맺고 있다. 진즈타의 기업취지는 “신 이념 추구! 고품질 창조!”이다.

회사가 설립된 초기에는 컴퓨터 게임소프트웨어 연구 개발 분야에서 뛰어난 베테랑 제작자를 독점하여 국산게임에 대한 열정을 가지고 조직되었다. 과거의 경험과 실사구시의 정신에 따라 중국 게이머에게 가치 있고 신뢰성 있는 국산게임 대변인이 되었다. 회사 전체의 직원들은 일관되고 엄격하며 성실한 직업 태도를 가지고 있으며, 끊임없는 창조를 이루고 있다.

국산게임의 발전과정에서 선진적인 기업 관리이념을 결합한 정교한 게임을 기획 제작하는 것이 고객을 위한 것임을 깨달았다. 정확한 관리이념은 컴퓨터게임 업종과 같은 독특한 업계에서 독특하게 요구되는 것이다. 컴퓨터는 신형 양방향 예술이다.(Interactive Art) 그것은 첨단기술에 의지한 합리적 운용이며 각 예술 부문의 고급 표현 수법은 인류 지혜의 결정의 집대성자이다. 해외의 클래식 게임을 위주로 한 오락 소프트웨어 시장에서 우리는 민족 특색에 근거한 국제적인 유명 브랜드를 창조하고 있다.

본 회사는 경영을 확대하고 조기에 자본 운영 시장에 진입하기 위해 세 번째 용자를 받는 것을 준비하고 있다. 이 떠오르는 산업에 가입하는 것을 환영한다.

<제휴업체>

대중(大众) 소프트웨어, PC와 게임기, 컴퓨터신문, 시나, 왕이, 홍콩 Game one, 타이완 중국 공익 국제, 화차이(华彩), 홍콩 중형 게임넷, 한국 Night Storm, 한국 SK telecom, 한국 Game Incu, 한국 Childnet, 홍콩 쥐웨(卓越) 디지털, 상해전신(电信), 광저우전신, 베이징 텔레콤, 충칭 전신, 베이징 전신 등

<이미 출품한 제품>

1999년 2월, 《강호 江湖》-- 역사 상 첫 번째 M-RPG
 1999년 4월, “진즈타의 게임 왕” (www.gameking.com.cn) 권위 있는 게임 사이트
 1999년 5월, 《런짜이강호 人在江湖》--국내 첫 번째 실시간 3차원 그래픽 MUD 게임
 1999년 6월, 《동경용호투 胜者为王》-- 전쟁 부문 대부호 게임
 1999년 7월, 《강호후 전설 江湖后传》 -- 정통 협객 문예 RPG
 2000년 2월, 《삼국지 영웅 무적 三国志英雄无敌》 -- 정통 협객 문예 RPG
 2000년 2월, 《환상 서유기 幻想西游记》
 2001년 3월, 《고룡군협전 古龙群侠传》
 2001년 5월, 《1937 특수병(特种兵)》

<출시 준비중인 게임>

-온라인 게임 :

《특별남녀 非常男女》
 《녹야선종 绿野仙踪》
 《중횡사해 纵横四海》
 《은하수 베이베이 星海贝贝》
 《기사 고수 骑士高手》

-PC 게임 :

《절권도 截拳道》

- 《잉타오샤오완쯔 櫻桃小丸子》
- 《부활 악마2 復活邪神II》
- 《몽상 오락실 夢幻游戏厅》

<확장 업무>

96291업무
모바일게임

<운영 중인 해외제품>

- 《낭군 真命天子》、《세기의 대부호 世紀大富翁》
- 《청혼365 II 求婚365 II》、《킬른 전쟁기록 III 科隆战记III》
- 《지능 대 전투 腦力大作战》、《천둥 전기 雷霆战机》
- 《부활 악마2 復活邪神II》、《여 황제 기사단 女皇騎士團》
- 《샤오잉타오 모험기 小櫻桃历险记》、《기갑전사 机甲战士》
- 《무력동맹 铁血联盟》、《왕자의 싸움 王者之争》

-이상의 게임은 모두 완전한 간체 중국어판을 제작 발행.

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