

제166호

2006. 01. 16

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년 중국 PC게임산업 보고(3)

China Game News

- 온라인게임 개발 플랫폼 설립
- The9의 냉전 사고방식
- 9you.com 4/4분기 영업실적
- <화샤> 중국 10대 영향력 있는 브랜드로 선정
- 영화 <7검> OSMU로 구축
- 천왕 제12회 전국 PC방 조사보고

Game 소개

- <무슨무슨대모험-什么什么大冒险>

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (2)

법률 및 정책

- 국내 첫 인터넷보안회사 설립

2005년 중국 PC게임산업 보고(3)

인재양성산업 회고

온라인게임 산업의 빠른 발전에 따라 온라인게임 제작에 필요한 인재의 시장수요가 많다. 따라서 게임양성학원이 환영을 받고 있다. 그러나 게임양성산업 내 분쟁이 심하여 혼란스러운 면도 없지 않다. 언론에서는 학원과 학생들의 분쟁을 자주 보도하고 있다. 기업은 유능한 인재를 요구하지만 정규교육을 받았다는 인재들이 R&D 사업에 바로 적응할 수 없어 게임업체들로부터 불만을 사고 있다.

통계에 따르면, 현재 중국 내에서 비교적 규모가 큰 게임제작 인재양성 전문학교는 17개다. 주로 베이징, 상하이, 청두, 충칭에 집중되어 있으며, 따론펬, 사먼, 칭도우 등의 지역에 분포되어 있다. 이런 학원들은 거의 기업적인 규모를 갖추었기 때문에 국가 교육기관의 직접적인 관리가 부족하다. 문제가 생기면 그냥 도망가는 것도 많다. 또한 전국 90여개 정규 고등학교에서도 게임 디자인학과 혹은 전문과를 설치했으며, 외국과 제휴하여 게임디자인 양성학원을 설치하기도 했다.

게임교육 양성 콘텐츠는 주로 기술과 기획 두가지면에 집중된다. 기술교육은 또 애니메이션, 프로그램, 미술공예 등의 부분으로 나뉘며, 기획은 보통 극본 구축 디자인, 대화 편집 등으로 나뉜다. 이외에도 상업 프로젝트관리 제어 등 상업양성 과목을 배워야 한다.

현재, 국내 게임인재 양성에는 많은 문제점들이 있다. 일부조사에 따르면 국내에서 가장 큰 게임 학원인 상하이 교통대학, 사천 툽푸(托普), 북대광정(北大方正)에 재학 중인 학생들이 12,000명을 넘는다. 또한 90여개의 고등학교에서 게임제작 콘텐츠를 배우고 있는 학생들도 3,000명이 넘는다. 기타 중소 게임디자인 양성학교의 학생들을 대략 계산해도 약 13,000명으로 전체 약 30,000명에 이른다.

이렇게 많은 학생들이 각 학교에서 관련교육을 받고 있다. 2004년에 일부 학생들은 "실질적인 콘텐츠가 없다"며 퇴학을 원했다. 2005년에는 졸업생들이 "배운 것을 사용할 수 없으며, 취직도 안 된다"는 이유로 게임 학원과 분쟁이 일어난 일도 있었다. 이들을 분석해 보면 현재 게임교육에는 다음과 같은 문제가 있다.

1. 학과 설치가 합당하지 않다. 콘텐츠에 이론이 너무 많고, 실습이 너무 적다.
2. 시스템이 없다. 과학적이고 전문적인 교재, 특히 중국 게임시장에 적합한 본토교재가 없다. 다수의 교재가 외국에서 도입한 것이다.
3. 강사진이 부족하다. 무엇보다 게임디자인 제작경험이 있는 강사진이 부족하다. 많은 선생님들이 컴퓨터, 미술, 영상 등의 전문학원에서 왔기 때문에 게임 산업에 대한 이해가 부족하다.
4. 맹목적으로 시장의 수요를 확대하고 있다. 현재, 게임 산업이 빠르게 발전하고 있다고는 하

지만, 필요한 인재는 날로 전문화, 세분화 되고 있다. 다수 학교에서는 왕성한 시장수요만 선전하고 기업이 학원들에게 요구하는 조작능력은 숨긴다. 따라서 많은 학생들이 졸업 후, 취직에 곤란을 겪고 있다.

온라인게임 업체 및 종사업체 분석

1. 기업 개황

2005년까지 중국 국내 온라인게임 운영업체는 총 97개다. 2004년보다 19개가 줄어들었다. 기업 수는 줄어들었지만, 한 업체가 동시에 여러 편의 게임을 운영하는 현상이 늘어났다. 기업수가 줄어들고 있다는 것은 다른 면에서 보면 이 산업이 성숙되어 가고 있다는 것을 말한다. 이 97개 운영업체 중에는 대리한 온라인게임의 업그레이드를 정지한 회사도 있다. 하지만 아직 새로운 온라인게임을 출시한다는 확실한 소식이 없다. 이 97개 기업 중, 확실히 전문 수준이 있고, 게임 산업을 충분히 인식한 기업이 반수도 되지 않는다.

2005년 말, 75개 R&D팀과 연락을 취할 수 있었다. 하지만 자료를 보면 내륙지역의 2005년도 실제 개발팀 총 수는 134개다. 이런 실정의 주요 원인은 일부 게임업체들이 자체의 개발역량으로 한 가지 제품을 성공적으로 완성하게 되면 개발팀을 설립한다. 때문에 년 초와 연말의 변화가 비교적 크다. 또한 각 지역에 분산된 온라인개발팀들이 등록하지 않은 것이 있을 뿐만 아니라, 경제적인 이유로 자주 사무실을 이전한다. 이 모든 것이 통계가 곤란한 이유가 되었다. 이 게임개발팀들은 절대다수가 상하이, 베이징에 집중되었다.

2005년, 최신 캐주얼제품을 대리하여 운영하는 업체는 6개 밖에 되지 않았다. 2005년에 신제품을 출시한 오우머이(奧美)전자, 양광위동(陽光娛動), 신천지(新天地), 쿵젠후동(空間互動) 등 옛 게임대리업체들은 거의 사라졌다. 특히, 오우머이, 신천지와 같은 회사는 기다림 속에서 패키지게임의 부활을 기대했다. 그러나 최종 결과는 회사의 부도로 나타났다. 국내 게이머들에게 우수한 게임을 도입해 주었고, 중국 게이머들에게 심각한 영향을 미쳤던 패키지게임 업체들이 5년 간, 빠르게 쇠퇴의 길로 미끄러질 했다. 이런 현상의 주 원인은 해적 판 외에도 많은 이유들이 있다.

2. 종사업체 분석

2005년도 게임 개발업체, 대리운영업체 및 채널업체들을 설문조사하여 얻은 통계에 따르면, 중국 내륙지역의 게임 산업에 종사하는 인원은 약 25,000명이다. 총 인원이 2004년보다 조금 많아졌다. 이 종사원들은 게임개발기업의 전체 구성원, 게임운영기업 중의 관리, 시장 홍보, 기술개발과 보완, 게임테스트 및 고객센터 인원이 포함된다.

데이터 중, 약 8,100명이 대학 본과이상 학력이다. 이 데이터는 예측보다 좀 낮다. 이것은 고객센터에 종사하는 인원들이 게임업체의 주도지위를 나타내기 때문이다.

종사원들의 평균 연령은 25~30세다. 그 중, 55% 기업 중, 여성은 30%에도 달하지도 않는다. 45% 기업의 여성의 비율이 30%~50%다. 예산에 따르면 중국 내륙지역에서 온라인게임 업체 종사하는 여성이 약 7,500~8,700명이다.

모든 인원 중, 게임개발과 기술지원에 종사하는 기술인원들의 평균수입은 3,500~4,000위안이다. 고객 서비스인원들의 평균수입은 2,000위안 이하이다. 기타 기술인원들의 평균 수입이 3,500위안 이하이다. 기업관리인원들의 평균수입은 4,500위안 이상이다. 기술개발인원들의 수입 평균수준이 제고된 것은 다른 면에서 국내 게임 산업이 게임개발인재에 대한 수요가 늘어나고 있다는 것을 나타낸다. 그러나 조사에서 보면, 산업 내에 풍부한 노하우를 갖고 있는 개발인원들이 아주 적다. 실력이 있는 기업들은 보통 높은 봉급으로 기타 개발팀의 인재를 유혹한다. 반면에 아무런 경험도 없는 신인들의 봉급 수준은 아주 낮다.

끝.

자료 : 大眾軟件

온라인게임 개발 플랫폼 설립

절강대학, 상하이대학, 수저우 위뉴우(苏州市蜗牛)전자유한회사, 상하이 바이얼(贝尔)유한회사, 황왕(创网)과기유한회사 등 5개 학교와 기업이 공동 투자하여 개발한 "온라인게임 개발 플랫폼 설립" 계획이 국가 전자 정보산업발전기금의 중요한 프로젝트 중의 하나로 되어 최근 기금을 지원받았다.

두 대학교에서는 위뉴우전자유한회사가 주요 기술지원자로서 온라인게임 R&D나 운영이 현재 국내에서 가장 앞선 수준이라고 생각하고 있다. 위뉴우사는 설립 초기부터 성숙되고 안정적인 고효율의 게임엔진 R&D에 주력해왔으며, 대형 온라인게임 <항해세기>를 R&D하면서 많은 노하우를 축적했다. 현재, 위뉴우사의 R&D기술은 국내뿐만 아니라 세계에서 선진적인 수준이다.

<항해세기>의 차세대 제품을 지속적으로 개발하기 위해, 게임 위뉴우는 기존의 기술에서 더욱 고효능인 시스템 플랫폼을 R&D하여 게임시스템을 안정화 했다. 동시에 <지자쓰지-机甲世纪>, <흑암과 광명-黑暗与光明>, <강도와 부상-强盗与富商>등 기대도가 높은 게임도 위뉴우가 R&D 중에 있으며, 2006년에 속속 출시될 것이다.

민영기업이 자체로 여러 편의 대형 온라인게임을 R&D 할 수 있다는 것은 회사가 소프트웨어 인재 양성과 소프트웨어의 학술성 발굴을 아주 중요시했기 때문이다. 게임 위뉴우의 관련인사는 절강대학, 상하이대학과 제휴하여 공동으로 이 프로젝트를 R&D하게 되어 영광스럽다면서 두 대학교의 소프트웨어 교육에 도움이 되었으면 좋겠다고 표시했다.

소프트웨어산업 발전과 인재 양성문제에 대해 국내 유명한 컴퓨터와 소프트웨어 교육전문가이며 상하이대학교 컴퓨터학원의 교수인 첸스더(钱世德)는 소프트웨어 인재에 대한 교육을 직업화로 가속화해야 한다고 했다. 소프트웨어산업은 인력자원을 기반으로 한 산업이다. 학교에서는 소프트웨어산업의 인재양성을 가속화하려면, 직업 수요를 연구해야하며, 직업교육의 깃대를 들고 나서야 한다.

이번 온라인게임개발 플랫폼의 설립은 직업화인 소프트웨어인재를 양성하는 좋은 기회다. 시장 노하우가 풍부한 온라인게임 R&D운영업체와 제휴하여 이론과 실재를 상호 보완한다면 반드시 중국 온

라인게임 R&D기술을 제고할 것이다.

이 프로젝트에 총 1,000만 위안을 투자할 것으로 예측되며, 2006년 말에 완성되어 가동된다. 개발 플랫폼이 가동되면 동시에 15편 이상의 온라인게임을 개발할 수 있고, 10편 이상의 온라인게임 모델을 오픈베타 할 수 있다. 이 플랫폼을 통해 온라인게임개발의 효율을 기존보다 30%이상 제고할 수 있으며, 투자 자본은 20%이상 절감하게 된다.

온라인게임업의 부단한 발전과 직업 R&D인재의 부족은 고등학교의 소프트웨어교육에 새로운 이정표를 제공한다. 온라인게임 개발 플랫폼의 설립은 고등학교와 기업간 온라인게임 영역에서 제휴의 시작이다. 일단 년 말, 성공적으로 가동된다면 중국 게임R&D 영역의 이정표에 중대한 의의가 된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-10/20060110114207179.shtml>

The9의 냉전 사고방식

2005년 12월 27일, The9의 CEO 주권(朱駿)은 인터뷰에서 실천적인 "냉전" 사고방식과 핵심전략 및 정품 전략으로 The9이 향후 3년 내에 운영을 주도할 것이라고 밝혔다.

온라인게임의 자체 R&D 열기가 높아가고 있을 때에도 주권은 대리운영에 전력을 다하고 있었으며 최근, 한국의 유명한 게임 <SUN>과 <Granado Espada>의 중국 독점 운영권을 확보했다. 뿐만 아니라 현재, 또 한편의 이슈게임 대리운영에 관한 협상을 진행 중에 있다.

국내 온라인게임 시장을 독점하던 한국 온라인게임의 시대는 이미 지나가고 있다. CCID의 데이터에 따르면, 한국게임의 중국시장 점유율은 2004년의 68%에서 2005년에는 49%로 하락하였으며, 2006년에도 계속 하락 추세를 나타낼 것으로 예상된다.

반면에 주권은 이러한 시점이 최상의 기회라고 말했다. <미르의 전설> 등 한국 온라인게임이 쇠퇴하고 있지만, 게이머들의 습성은 큰 변화가 없을 것이며, <SUN>은 이 게이머들을 끌어 들였다.

2005년 <WOW> 대리 후, The9이 내놓은 큰 제품으로는 <SUN>과 <Granado Espada>가 있다. 주권은 이것이 바로 정품전략에서 거둔 성과라고 했다. 한때 정품게임을 운영하게 된 전략은 '압력'에 의해서, 성따 등 게임사를 '적군'으로 가상하고 자신의 전략을 수립했다.

주우청과 성따사는 모두 상하이에서 설립되었다. 온라인게임이 중국에서 빠르게 발전하고 있을 때, 이 산업의 대표로는 줄곧 성따와 천텐초우가 담당했다. 특히 2004년 5월, 성따가 나스닥에 상장한 후, 주우청은 점점 위기에 처했다.

해외 전문 상담조직의 경험과 이론에 따르면, 온라인게임 산업에서 제1위의 회사가 상장 후, 반년 내에 제2, 3위로 성장하지 못할 경우 빠르게 무너진다. 상장 후 획득한 자금으로 신속히 자원을 점유하여 상대방을 무너뜨릴 수 있기 때문이다. 주권은 이사들을 설득하여 성따가 상장한 반년 후, The9도 순

조롭게 상장하여 오늘의 기반을 만들어 놓았다.

성따는 상장 후 대규모로 합병하여 2개월 내에 6회에 달하는 자본금 운영 기록을 돌파하였으며, 국내 합병가치가 있는 게임 회사들은 거의 성따 소속으로 만들었다. 이런 상황에서 The9는 또 다시 밀려나게 되는 위기에 처하게 되었다. 하지만 The9는 그렇게 많은 자금을 갖고 있지 않았다. The9가 나스닥에서 상장하고 돌아오자, 돈은 생겼지만 기회를 놓쳤다. 주전은 "성따가 회사를 합병하면 우리는 우수제품을 대리한다."고 말하였다. 그들은 <WOW>의 중국 대리권을 확보하는 동시에 정품전략을 세웠다.

주전의 정품전략은 상대의 급소를 명중시켰다. 전문가들은 <미르의 전설> 시리즈를 성공적으로 운영한 성따도 최근에는 최고급 온라인 제품을 내놓은 것이 없다고 평가했다. 2005년에 <Dungeons & Dragons (DDO)>를 내놓았지만, 그 전망을 예견하기가 어려우며, 왕이(网易)의 <따화시유우> 시리즈도 몇 년간은 성공적으로 운영되다가 빠르게 생명을 다할 것으로 전망했다.

주전은 부단히 자체개발을 확대할 것이라고 밝혔다. 하지만 이 전략은 아직도 "물밑"에 있으며, 현재 주요업무는 "대리운영"이라고 했다. 또 예술은 복제할 수 없으며, 그가 대리한 우수한 온라인게임이 바로 예술이기에 경쟁자가 복제할 수 없다는 것이다.

주전은 각종 괴상한 이론과 모델을 출시하기 좋아한다. <WOW>가 곧 2차 세계대전을 모방하여 2~3급 시장으로 대규모 진출하게 된다. 주전이 견지하는 한 가지 이론은 온라인게임회사가 상장한 후, 3년 내에 반드시 안정화되어야 한다는 것이다. 때문에 성따가 '박스'를 만들던, 기타 시장 풍랑에 두 눈을 팔지 않았다.

주전이 3년을 한 단계로 하는 것은 좋은 게임이 희소자원이어서 현재 보유하고 있는 <WOW>등 온라인게임이 2~3년 내에도 희소한 제품일 것이기 때문에 상대방이 초과할 수 없다는 것을 믿고 있기 때문이다. 이런 최고급 제품을 보유한 상황에서 향후 몇 년 간 운영에 전력 투입할 것이다. 또한 주전은 미래의 온라인게임은 3D가 주도하게 될 것이므로 현재 최고의 3D를 전부 손에 넣는 것이 상책이라고 밝혔다.

주전은 <WOW>등 게임의 성공적인 노하우와 독특한 운영이념, 마케팅능력을 보유하고 있기 때문에 상대방보다 쉽게 좋은 게임을 차지할 수 있다고 한다. 예를 들면 많은 회사들이 그와 <SUN>대리권을 경쟁할 때 800만 달러의 가격을 내놓는 사람도 있었지만, 그는 400만 달러에 대리운영권을 쟁취했다. 뿐만 아니라 지불방식을 시장실정에 따라 분할하여 지불할 수도 있다.

3년 간, 주전은 상대방이 실수를 범하기를 기다리는 것이다. 그는 최고의 제품을 손에 넣고 있으므로 제일 나쁜 상황에서도 몇 년간은 지탱할 수 있지만 기타 업체들은 좋은 제품이 없기 때문에 자연히 자체로 무너지게 되어 있다고 생각했다. The9가 나스닥에 상장할 때 성따의 주가는 The9의 8배였지만 현재는 2배밖에 되지 않는다. 이것 또한 주전의 냉전전략의 초보적인 성공일지도 모르는 일이다.

주전은 현재 "냉전"사고방식으로 경쟁자와 겨루고 있다. 좋은 게임이라면 주전은 자금을 아끼지 않고 게임 대리권을 획득할 것이다. 좋은 게임의 대리권을 획득하는 것은 운영에 성공하기 위해서이지만, 경쟁자가 좋은 게임을 가지지 못하게 하자는 뜻도 있을 것이다. 자신이 운영에서 성공하는가는 후에 고려할 문제다. "냉전"은 후퇴의 길이라고 주전은 덧붙였다.

현재 성씨는 가정전략으로 전력투구하고 있으며, 왕이는 자주개발에 전력을 다하고 있다. 반면에 The9는 게임 대리운명을 계속하고 있다. 이에 대하여 주전은 세상에는 절대적인 이론이 없다면서 중요한 것은 어떻게 하느냐에 달렸다고 말한다. 하지만 온라인게임 산업의 발전 속도가 점차 완화되고 시장 및 도덕적 압력이 가중해지고 있을 때, 주전이 예전과 같이 순조로울지는 판정을 기다려봐야 할 것이다.

자료 : <http://gameonline.yesky.com/53/2262053.shtml?330>

9You.COM 4/4분기 영업 실적

Inter Active 엔터테인먼트 포털 사이트인 9You닷컴 (www.9you.com)이 최근, 상하이에서 2005년 4/4분기 경영목표를 순조롭게 달성하였다고 발표하였다. 신규가입자 수, 온라인게임 총 접속자수 및 영업수입이 3/4분기에 대비하여 대폭 증가하였다고 한다.

12월 30일까지 9You닷컴의 가입자 총 수는 8,126만에 달하였다. 4/4분기에 출시된 온라인게임 <Super Dancer Online> 등 2개의 신규 제품을 포함하여 9You 닷컴에서 운영하고 있는 온라인게임 제품의 동시온라인 수는 총 586,537에 달하여 이미 국내 및 세계 최대의 온라인게임 커뮤니티 중의 하나로 되었다. 또한 심사를 거치지 않은 4/4분기 영업수입은 지난 3/4분기보다 133.5%늘어나, 4/4분기의 경영이윤이 16.8%에 달했다.

회사 직원 총수는 온라인게임 개발 인원을 포함하여 460명이다. 이것은 9You닷컴이 이미 국내 온라인게임 운영업체 중에서 규모나 운영실적 면에서 선두 위치를 차지하는 주력 운영업체중의 하나가 되었다는 것을 말한다.

9You닷컴의 창시자이고 CEO인 왕즈제(王子杰)는 2005년에 9You가 국내 온라인게임 시장의 기회를 잡고 차별화된 상업모델, 제품전략 및 시장판매 전략으로 급속한 발전을 가져왔으며, 온라인접속자수와 영업수입이 동시에 증가하였다고 발표했다. 영업수입은 분기마다 평균 200%이상 증가되었으며, 회사의 영업수입구조도 점차 다양하게 발전하고 있다.

CEO 왕즈제는 2006년 9You닷컴이 MMORPG 및 대형 온라인게임을 포함한 12편의 신규 제품을 제공할 것이며, 각종 엔터테인먼트 콘텐츠의 부가가치서비스도 제공하여 세계에서 처음으로 2세대 온라인게임 운영 플랫폼을 설립할 것이라고 밝혔다. 2006년 1/4분기, 9You닷컴은 자체로 연구개발한 4편의 대형 온라인게임 제품인 <02JAM>, <CRAZY RIOER>, <BombMan> 및 1편의 비공개된 MMOSPT 스포츠유형 제품을 운영할 것이다.

동시에 9You닷컴은 일본, 구미 및 동남아를 포함한 해외 온라인게임 시장에 본격적으로 진출할 것이며, 국제 주주의 자원 및 판매채널의 장점을 통해 일본에서 6-7편의 국산 대형 온라인게임제품을 자체로 운영할 것이다. 또 회사는 2006년 1/4분기부터 국내 인터넷 광고시장에도 본격적인 진출할 것이다. 온라인 광고업무 개척에도 노력하여 모바일 부가가치서비스 및 뮤직 다운로드 등을 포함한 온라인 엔터테인먼트 부가가치서비스에 투자를 대폭 증가하여 수입구조의 포털화 및 다양화를 실현할 것이다. 왕즈제는 2006년에도 9You닷컴은 전 직원들의 노력으로 지속적으로 발전할 것이라고 기대했다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/060106/060106_564605.html

<화샤> 중국 10대 영향력 있는 브랜드로 선정

<화샤-華夏Online>가 중국 온라인게임 산업 총회에서 "가장 환영받는 온라인게임", "발전이 가장 빠른 게임업체"로 선정된 후, 중국 기업문화 추진회의, 중국 공업디자인협회, 중국 품질과 브랜드 잡지사 등이 공동으로 주최한 "제2회(2005년) 중국 10대 가장 영향력 있는 브랜드" 선정에서 선편왕위(深圳网域) 및 게임<화샤 Online>가 지난 1년의 실적에 힘입어 전문가와 기업 인사들의 인정을 받고 "중국 온라인게임 산업 10대 영향력 있는 브랜드"로 선정되었다.

동시에 SOHU, 성따 등 본토 게임업체들도 "중국 온라인게임 산업 10대 영향력 브랜드"에 선정되었다.

선편왕위는 중국 화남지역에서 온라인게임 R&D와 운영을 동시에 진행하는 가장 큰 게임업체중의 하나로, <화샤Online>을 R&D하면서 '간단하고 즐거우며, 게이머들을 중심'으로 하는 이념을 지켜왔다. 지난 1년 동안, 선편왕위는 <화샤>에 대한 홍보를 크게 하지 않았음에도 100개의 서버는 개통하는 즉시 포화상태를 이루어, 기타 대작들과 비기기에 손색이 없었다.

2004년 이래, 선편왕위 및 <화샤 Online>은 많은 영예를 얻었다. 제5회 전국 온라인게임 시장조사에서, "2005년 중국 10대 가장 우수한 게임개발업체", "2005년 중국 10대 가장 우수한 게임 운영업체", "2005년 중국 게임기업의 신인상" 등을 수상했다. 동시에 선편왕위의 총경리 장옌(张岩)은 "2005년 중국 게임 산업의 가장 영향력 있는 인물상"을 받았다.

2005년, 온라인게임 순위선정에서 <화샤 Online>이 "가장 환영받는 온라인게임"과 "2005년 속도가 가장 빠른 업체"로 선정되었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-11/20060111153729815.shtml>

영화 "7검-七劍" OSMU로 구축

최근, "동방무협신세계" 사이트 개통식에서 중국, 일본, 한국이 함께 10억 위안이란 자금을 투자하여 영화 <7검>을 막대한 이윤의 산업라인 OSMU를 구축할 것이라고 소식이 전했다.

OSMU(One Source Multi Use)는 한 가지 자원이 다양한 용도를 갖추었다는 뜻이다. "한 가지 자원"이란 창조적인 소재로 소설, 영화극본 심지어 창의적인 줄거리 등을 말한다. "다양한 용도"란 프로젝트를 영화, 드라마, 게임, 출판(만화, 애니메이션), 스타제품, 뮤직, 무대이벤트, 스타 등을 말한다. <할리우드>등 미국 영화들이 아주 성공적인 사례다.

주최 측의 소식에 따르면 <7검>의 OSMU는 량위성(梁羽生)의 원작소설 <7검이 천산을 내려가다-七劍下天山>을 기반으로 영화, 드라마, 온라인게임, 애니메이션, 뮤직, 무협인물, 스타제품 등 7개 프로젝트를 개발한다. 산업제휴에는 중국, 일본, 한국의 10여개 회사가 참여하게 되며 이 산업에 총 10억 위안이란 자금을 투자하게 된다. <7검> OSMU는 무협정신과 무협문화대산업을 실현한다. 이것은 중국 국내에서 가장 먼저 가동되는 개발범위가 가장 넓은 OSMU 문화산업이다.

소식에 따르면 영화<7검>은 이미 아주 좋은 수익을 거두었으며, 드라마 <7검이 천산을 내려가다>는 이미 해외에서 방송되고 있다. 관련 게임은 이미 한국 측에서 R&D중에 있으며, 제1부 만화책은 한국에서 출판하여 발행되고 있고, 팡따쿵첸(放大空间)뮤직 스튜디오에서는 <7검이 천산을 내려가다>의 음악을 제작하기 시작했다. 향후, 이 산업라인에서는 대량의 무협작가, 무협인물들이 나타나게 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-07/20060107031439558.shtml>

천왕 제12회 전국 PC방 조사보고

천왕의 제12회 전국 PC방 관련 조사는 12개 중점도시를 대상으로 하였다. 이번 조사는 240개 PC방과 21,673명의 게이머가 참여하였다. 이 보고서 중의 데이터는 천왕이 각 지방 추진단체에서 샘플을 추출하여 조사한 것으로서 진실하고 유효하다. 조사에 따르면 <WOW>, <QQ환상>, <명황시유>, <오디션>/<02JAM>은 큰 변화 없이 여전히 순위의 앞자리를 차지하였다.

<WOW>는 최근, 대규모 이벤트를 진행하기 않았지만 온라인점자 수가 큰 변동이 없으며, 1위를 지켰다.

9you닷컴의 <오디션>/<02JAM>이 활발하고 유쾌한 콘텐츠로 게이머들을 잡고 있어 여전히 2위를 차지하였다. 하지만 현재 상황으로 보아 2005년 12월 8일 오픈베타 서비스를 실시한 <프리스트아일>이 빠르게 캐주얼 게임시장을 점유하고 있다. 이것은 <오디션>/<02JAM>과의 치열한 경쟁을 형성할 것이다.

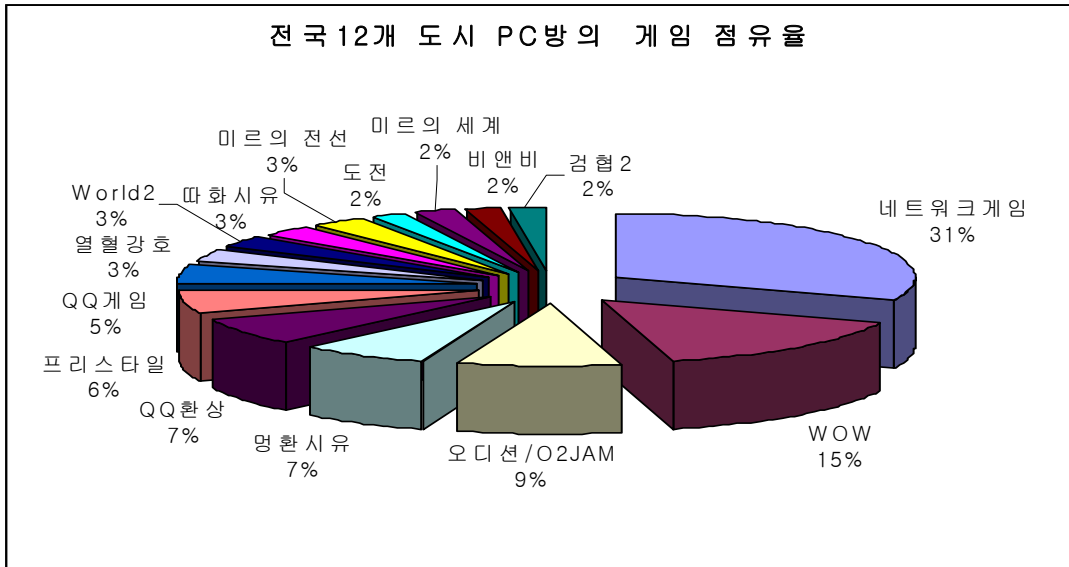
<QQ환상>은 안정적으로 상용화를 실시하였다. 이 게임은 기존의 대규모 유저들을 기반으로 QQ제품의 소비도 방대하다. 상용화를 실시했지만 게이머들을 잃지는 않았다.

<World2>는 화려한 화면과 정교한 복장 시스템 등의 특징으로 오픈 베타를 실시한 후에도 많은 게이머들의 사랑을 받았다. 이 게임도 2006년 1월 중순부터 상용화를 실시한다.

몇 달 간 시장점유율의 하락추세를 보이던 성따의 <미르의 전설> 시리즈 제품은 무료 운영을 실시하고 있다. 후에 출시된 몇 편의 온라인게임의 강세가 <미르의 전설> 시리즈의 무료선언을 뒤엎었다. 때문에 성따의 전체 온라인게임은 지속적인 하락추세를 보이고 있다.

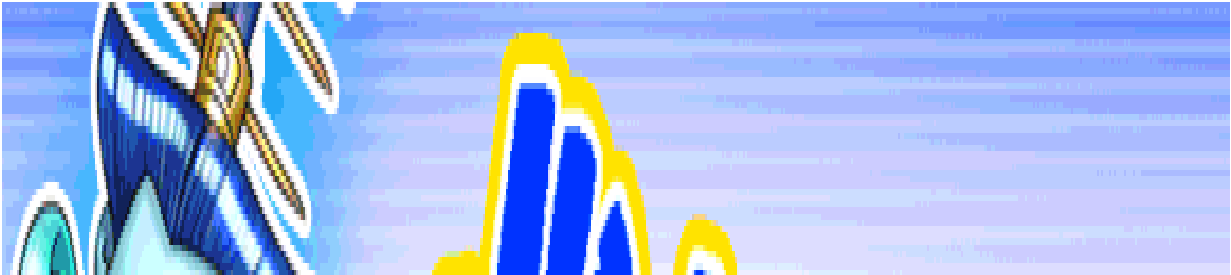
이번 조사는 베이징, 상하이, 우한(武汉), 충칭(重庆), 청두(成都), 선양(沈阳), 광저우(广州), 지난(济南), 칭도우(青岛), 항저우(杭州), 시안(西安), 쿤밍(昆明) 등 12개 도시에서 진행되었다. 각 도시의 20개 PC방을 선별하여 진행한 것으로서 데이터의 광범성 및 전면성을 보증하였다. 천왕은 자체의 전문성

을 바탕으로 온라인게임 산업에 정기적으로 각종 조사보고를 제공할 것이다.



자료 : http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/060105/060105_564332.html

<무슨무슨대모험-什么什么大冒险>



샤먼치위(厦门奇域)과기유한회사는 2003년 8월 8일에 설립되었으며, 등록자본금이 1000만 위안이다. 회사는 디지털 콘텐츠 관련 개발운영을 주력으로 양질의 전자통신 부가가치서비스를 제공하는 업체로서, 국내 소수의 대형 온라인게임을 자체 개발 가능하며, 무선통신 부가가치서비스에도 진출할 자격이 있는 IT업체다. 회사는 온라인게임, 전자통신부가가치서비스 및 모바일게임 3개영역의 핵심기술을 보유하고 있으며, 자체 개발, 기술적 정립 및 기능의 병합을 통하여 특유의 채널을 개척하고 있다.

<무슨무슨대모험-什么什么大冒险>은 샤먼치위과기유한회사가 자체로 개발한 Q버전 대형 2D 온라인게임이다. 정교한 화질과 아름다운 음악효과 외에 게임의 가장 큰 특징은 처음부터 마지막까지 BT문화로 되었다는 것이다.

캐릭터의 외형, 지도의 대상, 괴물의 이미지, 도구 등 모든 게임 중의 화면이 주는 느낌은 "이렇게 추할 수도 있었구나" 하는 것이다. 아름답지는 않지만 아름다움을 뒷받침해준다. 그중에도 불행한 것은 게임을 하고 있는 당신이 게임 중 귀여운 괴물들의 보조적 역할을 하게 된다는 것이다.



게임 중의 NPC는 모두 자체의 개성을 보유하고 있으며, 서로 다른 NPC는 게이머와 교류할 때 자체의 개성을 나타낸다. 임무접수, 제품매매 외, 그들은 가끔 당신에게 예상치 못했던 기쁨과 충격을 주기도 한다. 예를 들면 그는 귀중한 도구를 돈도 받지 않고 당신에 판매할 수도 있으며, 어느 날 갑자기 화가 나서 당신에게 물건을 판매하지 않을 수도 있다. 당신이 임무 접수 시, 그는 망치로 당신을 흔내줄 수도 있다. 이런 상황에서 당신은 'TMD의 기괴함'을 만끽하게 될 것이다.



독특한 전투는 게이머가 라운드형의 전략과 캐주얼을 향수할 수 있게 하며, 실시간 제도의 긴장과 속도를 만끽할 수 있게 한다. 행동력이 게임의 진행을 결정하는데 따라 게임의 속성, 기능, 직업은 모두 기존의 온라인게임과 또 다른 느낌을 주며, 호흡이 맞는 친구일수록 공격 시, 강력한 위력을 나타낼 수 있다. 또한 이를 통하여 친구사이의 우정을 깊이 할 수 있다. 기획의 각도로 볼 때, 게임 중의 해킹 문제를 교묘하게 해결하였다. 이는 매번 전쟁이 모두 부동한 전술을 요구하기 때문이다. 당신의 창의성과 정성을 보이는 BT온라인 게임이 이로서 탄생하였다.



매일 게임을 하는 것은 임무를 수행하지 않으면 레벨을 올리기 위한 것일 것이다. 프로그램으로 미리 다 설계되어 있는 것들은 왠지 싫증이 나는 것 같다. 더 재미있는 것은 없을 가하고 생각할 때 들려오는 목소리, "있다, 당신은 점수할 준비가 되어있는가?" 이런 방식은 매일 당신에게 새로운 느낌을 줄 것이다. 당신은 매일 머리를 짜면서 서로 속고 속이는 게임세계에서 생활하게 될 것이다.



괴물을 잡아 레벨을 올리는 것도 이젠 게임의 전부가 아니다. 게임 중에서 당신이 즐기는 생활을 선택할 수 있다. 생산, 정제, 경영 등. 게임 중 각종 임무를 수행하는 것도 관찮은 선택이 될 것이며, 화목하고, 재미있는 전투방식으로 게임의 콘텐츠를 나타내어 게이머들이 신기함속에서 특별한 재미가 있는 온라인게임을 체험할 수 있다.



자료 : <http://www.iuiuu.com/sub/yqtese.asp>

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10(2)

순	위	게 임 명 칭
1	2↑	SUN
2	NEW	싼귀쳐4(三國策4)
3	1↓	강짚Online(抗戰Online)
4	2↓	시엔취치웬(仙侶奇緣)
5	8↑	이치당치엔(一騎當千)
6	5↓	워파페이치우 PangYa(魔法飛球)
7	NEW	룽위띠사청(龍与地下城)
8	7↓	따탕(大唐)
9	6↓	러셰주치우Online(熱血足球)
10	NEW	헤이안위광밍(黑暗与光明)

2006년 제2기 신규 온라인게임 TOP10은 별다른 변화가 없다. 3편의 게임이 새로 등장한 반면에 3편의 게임이 낙방되었지만 모두 TOP10과 큰 차이가 없이 매일 오르내리고 있다.

<SUN>이 다시 제1위에 올랐으며, <항전Online>는 2개 순위가 떨어졌다. 상승이 가장 큰 신규 게임으로는 첨단 국산 삼국소재의 온라인게임 <일기당천> 이다. 소식에 따르면 본 게임은 06년 1/4분기에 테스트를 시작할 것이다. <선려기원-仙侶奇緣2>는 알파테스트 계좌가 공급부족이며, 심지어 일부 게이머들은 인터넷에서 약 15위안에 하나씩 판매하고 있다. <삼국책4>는 SLG장르의 삼국 온라인게임으로서 독자적인 한 파를 형성하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-09/20060109102008554.shtml>

국내 첫 인터넷보안회사 설립


최근, 중국 국내에서 유일하게 인터넷안전을 위주로 한, 전문 보안서비스회사인 베이징시 보안서비스본사 인터넷안전보안지사가 정식 설립되어 인터넷 보안요원들을 모집하고 있다. 소식에 따르면 '인터넷 보안'은 보안중의 '셀러리 맨'이라고 한다. 베이징에는 이미 500여명의 '인터넷보안'들이 정식 출근하기 시작했다. 이들 중, 베이징 고등학교, 대학졸업생들이 1/3을 차지한다.

현재, 베이징시에는 1,000여개 PC방과 3,000여개 인터넷접속 회사가 있다. 반년간의 테스트를 통해, 인터넷보안회사의 500여명 '인터넷 보안원'들이 천룡왕(千龍岡)을 대표한 80여개 회사에 서비스하고 있다.

인터넷보안회사의 총경리 왕테안(王铁安)의 소개에 따르면 향후, 매 PC방마다 최저 3명의 보안을 배치할 것이며, 인터넷 보안은 PC방, 회사의 방화사업을 책임져야 한다. 동시에 실시간으로 안티바이러스 소프트웨어, 방화벽 업그레이드를 진행해야 한다. 일단 PC방에서 포르노사이트 혹은 거짓정보를 발표하는 등을 발견하게 되면 즉시 위법행위를 정지시키는 동시에 인터넷 감독기관에 신고해야 한다. 이것 외에도 인터넷 보안원들은 사회치안을 수호해야 하며, PC방 불법세력을 몰아내고, 불법 자들의 활동을 진압하고 파괴하여 경찰들을 보조하는 작용을 한다.

왕경리의 소개에 따르면 PC방의 인터넷보안들의 월급은 600위안부터고, 포탈사이트, 회사의 인터넷보안들의 월 최저 봉급은 1,500위안부터다. 현재 500여명의 인터넷보안 중, 컴퓨터학원을 졸업한 비율이 상당수를 차지한다. 인터넷보안 응접에 대한 요구는 18~45세, 고등이상 학력을 갖추어야 한다. 이력서가 합격되면 인터넷 법률, 소방, 인터넷보안기술등 지식에 대한 교육을 받은 후, 시험을 치른다. 합격자는 "인터넷보안 원 자격증"을 발급받게 되며, 이 증을 가지고 취직을 한다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060111/13021946.html

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