

제187호

2006. 8. 4

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 인터뷰 : 성따 부총재 장연메이(张燕梅)
- “온라인게임 공공기술 플랫폼” 국가 863검사 통과

China Game News

- 머리오우(摩力游)의 새로운 게임운영 방식
- 왕이 《몽환서유》 계정 차단으로 대규모 항의
- 유저들의 스트레스를 완화시킬 수 있는 게임 시스템 출시
- 모바일게임 시장흡인력 도수 3.55
- 성따, 《환쓰Online/传世online/전세online》를 지적재산권 침해로 신고
- SOHU 인터넷 문화 박람회 초청
- 드라마 "무림외전" 온라인게임 버전 8월에 출시 예정

Game 순위

- 2006년 6월 온라인게임 인기 순위

Game 회사 소개

- 베이징 바이주(百竹) 디지털 엔터테인먼트 과기 유한공사

인터뷰 : 성따 부총재 장옌메이(张燕梅)

6월 27일, 베이징대학에서 개최된 중국 대학생이 뽑은 2006년 최우수 경영자에 성따가 선정되었다. 이번 행사 주최 측은 “성따는 인터넷 유저들에게 다원화된 서비스를 제공하기 위해 노력하였다. 또한 중국 온라인게임 산업의 최고봉으로 중국 젊은이들의 생활을 변화시켰으며, 사람들에게 각기 다른 생활방식을 제공하였다. 그리고 동심을 간직하고 이상을 추구할 수 있는 희망을 중국 대학생들에게 가져다주었다.”고 평가했다. 다음은 성따의 장옌메이 부총재와의 인터뷰 내용이다.

Q: 대학생들이 뽑은 최우수 경영자로 선정된 소감은?

A: 대학생들에게 있어 졸업 후 직면하게 되는 취업문제는 매우 중요한 문제로 성공적인 취업은 이후 사업으로의 발전 가능성을 가지기 때문입니다. 저의 생각으로는 성따가 대학생들에게 다양한 진로와 가능성을 보여주었기에 최우수 경영자로 선정되지 않았나 싶습니다.

제가 수상식에서 연설한 제목은 "성따의 즐거움"입니다. 당사는 대학생들에 의해 설립된 젊은 기업으로 대학생들에게 더욱 친근하게 다가갈 수 있습니다. 대학교에서 개최된 구직박람회에서도 많은 대학생들과 교류를 가졌으며, 대학생들과의 다양한 교류방식으로 인해 채용과정이 매우 즐겁게 진행되었습니다. 이러한 것들이 기타 회사들과 차별화된 부분일 것입니다.

Q: 신흥기업으로서 성따가 추구하는 기업문화는 무엇입니까? 또한 어떤 방식을 통해 직원들이 기업문화를 일궈가도록 하고 있습니까?

A: 당사의 기업문화는 창의, 교류 그리고 즐거움입니다. 즉 창의적인 환경을 조성해 즐겁게 일을 진행하는 것으로 이 같은 방식은 업무를 수행하는 동시에 무엇인가를 배울 수 있습니다.

내부적으로 다른 회사들이 실적을 평가한다면 당사는 실적을 관리합니다. 즉 매년 직원들의 업무실적을 평가하기에 앞서 우선 직원들의 목표를 명확하게 해줍니다. 목표가 명확해지면 총재는 각 사업부에게, 각 사업부는 각 부서에, 각 부서는 각 직원들에게 올해의 목표를 위한 업무를 분담해줍니다.

이렇게 설정된 목표를 바탕으로 업무가 명확하게 분담되기 때문에 업무의 관리도 쉽게 이뤄집니다. 때문에 목표를 달성하지 못한 업무에 대한 타당한 이유와 원인이 연말 실적평가에서 쉽게 도출됩니다. 당사는 업무는 위에서 아래로 지시되지만 업무에 대한 평가는 아래에서 위로 이루어짐을 강조합니다. 이런 관리방식은 기타 피동적인 관리방식과 달리 모든 직원이 참여하고 약속한 것입니다.

이 외, 당사는 각각의 직원들을 대상으로 상급자, 하급자 및 동료직원에 대한 평가도 진행하고 있습니다. 올해 저는 190명의 중간 관리직원들과 대화를 나누며 그들에 대한 평가를 알려줄 예정입니다. 그들도 자신의 상사나 하급자가 자신을 어떻게 평가하는지를 알고 싶어 합니다. 그리고 내부 인사를 포함한 외부 경영자들에 대한 평가도 진행하고 있습니다.

Q: 많은 직원들이 성따를 학교로 비유하고 있는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

A: 당사는 학교 졸업 후 사회에 막 진출한 몇몇의 학생들에 의해 설립되었기 때문에 회사 초기에는 업무 경력자 및 회사 규정이 없었습니다. 그들은 자신들의 흥미에 의해 모였기 때문에 관리에 있어서도 학생 때의 방식이 사용되었습니다. 그래서 정통적인 방식이 아닌 학생회가 학생들을 조직해서 일을 진행하듯이 업무도 진행되었습니다.

이것은 하나의 이념으로도 볼 수 있는데, 우리가 알고 있는 것처럼 학교 또한 지식과 기술을 배울 수 있는 곳이기 때문입니다. 당사는 초기 5년까지 직원을 교육시키면서 업무를 진행해 왔으나 6년째부터 인재양성 기관을 따로 설립하여 천티엔차오(陈天桥) 총재의 지휘아래 당사가 직접 제작한 교재로 교육을 진행했습니다. 당사는 중국 인터랙티브 엔터테인먼트 분야의 선두기업으로서 축적되어진 주요 경험들을 직원에게 전수하며 인재를 양성하고 있습니다.

Q: 직원 채용 시, 어떠한 부분을 중시하십니까?

A: 저희는 우선 인품을 그리고 현명함을 마지막으로 능력을 봅니다. 당사가 보는 좋은 인품 가진 자는 자신이 하고자 하는 일에 전념하고, 일을 위해서 주저 없이 다른 사람과 협력하며 회사의 규칙을 준수하는 자입니다. 현명한 자는 자신이 하는 일을 정확히 이해하고 일에 대한 의무와 책임을 가진 자, 즉 책임을 남에게 전가시키지 않는 자입니다. 능력 있는 자는 좋은 인품을 가진 자의 태도와 직장인의 자세를 가진 자로 자신의 위치에서 시간과 능력에 맞게 업무를 진행하는 자입니다.

Q: 부총재께서는 부임 후, 성따의 행정부서의 역할을 후원으로 바꾸기를 희망하셨는데 어떠한 견해를 가지고 계신지요?

A: 행정부서는 없어서는 안 되는 중요한 부서지만 행정 자체는 무형적인 것으로 사람들이 저를 볼 수 없다는 것은 오히려 제가 업무를 잘 진행하고 있음을 증명해주는 것이라고 생각합니다. 저는 저의 존재를 드러내지 않으면서 모든 업무를 순조롭게 처리하고 싶습니다. 예를 들자면 전쟁의 결과에서는 후방의 지원이 뚜렷이 드러나진 않지만 만약 후방의 지원이 없다면 승리의 희망이 없는 전쟁과 같은 이치입니다.

당사는 업무 중심의 회사로 항공모함과 같습니다. 항공모함의 갑판 위에는 아무 것도 없지만 사실 모든 관련 작업들은 보이지 않는 갑판 아래에서 진행되는 것과 같습니다. 회사가 집이라면 행정부서는 뒤뜰로, 회사가 공항이라면 행정부서는 지상관측소로 볼 수 있습니다.

Q: 기업 관리에 있어 국제적인 기업인 소니와 성따는 분명 차이가 있을 것이라고 생각합니다. 부총재님은 이러한 차이를 어떻게 극복하실 생각입니까?

A: 제 생각에는 회사가 아닌 저 자신을 회사에 맞게 적시에 변화시켜야 한다고 생각합니다. 제가 소니에 있다면 저의 업무는 국제적인 회사 소니를 중국에 맞게 현지화 시키는 것이겠지요. 그러나 성따도 국제적인 기업이기에 현재 제가 맡은 업무는 소니에서의 업무보다 크다고 생각합니다.

현 단계에서 천티엔차오 총재가 저를 영입한 것은 당사를 더욱 규범적이고 체계적인 회사로 발전시키기 위해서입니다. 마침 이러한 업무들은 제가 대기업에서 이미 진행했었던 업무로 저의 경험을 성따에 빠르게 적용시킬 수 있습니다. 하지만 중요한 것은 성따가 저에게 업무를 지시하는 것이지 제가 성따를 변화시키는 것이 아닙니다.

Q: 인력자원관리의 전문가로서 많은 신입 직원들과 구직자들에게 한 말씀 해주시기 바랍니다.

A: 직장인에 있어 가장 중요한 것은 바로 지피지기로 시대에 맞추어 변화해야 합니다. 신입 사원은 우선 자신이 하고자 하는 일이 무엇인지 그리고 무엇을 할 수 있는지를 알아야 합니다. 예술가가 되고자 하지만 필요한 천부적인 재능이 없다면 예술가가 되지 못합니다.

그리고 현재 중국의 경제 상태가 어떠한지, 세계의 인터넷 환경이 어떠한지, 세계에서 현재 상하이의 경제적 지위가 어떠한지 등 모든 상황을 고려하고 어떠한 것이 자신에게 적합한지를 알아야 합니다. 다른 이에게 적합한 사항들이 반드시 자신에게 적합하지 않으며, 다른 이에게 부적합한 사항들이 자신에게 적합할 수도 있습니다. 가장 중요한 것은 개방적이고 유연한 마음가짐으로 자신에게 맞는 적합한 사항들을 찾는 것입니다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-05/20060705114552493.shtml>

“온라인게임 공공기술 플랫폼” 국가 863검사 통과

한 편의 3D온라인게임을 개발하기 위한 자금 중, 약 2/3가 외국의 통용 게임엔진과 게임 테스트 시스템 사용권 구매에 사용되고 있어 중국 온라인게임 산업의 발전을 제약하고 있는 가운데 1년 반 동안 총 2,100만 위안에 달하는 자금이 투자된 국가 디지털 미디어 기술 산업화(사천 청두) 기지의 "온라인게임 공공기술 플랫폼" 프로젝트가 국가 863 전문가팀의 최종 검사를 통과했다. 본 기술은 중국의 통용 게임엔진과 게임 테스트 시스템의 연구개발 공백을 메워 청두의 온라인게임 관건 기술을 국내·외의 선진적인 수준으로 끌어올릴 것이다.

여러 검사 테스트를 거친 후, 국가 863 전문가팀들은 “온라인게임 공공기술 플랫폼”에 대해 공공기술 플랫폼을 기반으로 온라인게임의 핵심기술을 깊이 연구하여 기초기술 측면에서의 중국

디지털 엔터테인먼트 핵심 경쟁력을 증가시켰다고 높게 평가했다.

소식에 따르면 “온라인게임 공공기술 플랫폼”은 통용 게임엔진과 게임 테스트 시스템의 두 가지 기술을 포함하고 있다. 기지 책임자는 게임엔진은 자동차 모터와 같아서 자동차를 생산할 때, 모터의 국산화를 이루지 못한다면 다른 나라에 끌려 다닐 수밖에 없다고 밝혔다. 그리고 디지털 미디어 산업 망에서 2D/3D 게임엔진의 연구개발은 줄곧 이루어지지 못했으나 통용 게임엔진이 국가의 검사를 통과함에 따라 온라인게임 핵심기술의 자주적인 지적재산권을 가질 수 있을 것이라고 밝혔다.

클로즈베타 테스트와 오픈베타 테스트는 온라인게임 정식 운영 전의 마지막 관문으로 게임테스트 시스템의 연구개발은 중국 게임테스트 검증기술의 맹점을 보완해 줄 것이다. 게임테스트 시스템은 온라인게임의 품질을 최종적으로 결정한다. 예를 들면 동접자수 1만 명을 수용할 수 있는 서버에 1만 1명이 접속하게 될 경우, 게임이 손상될 수 있다. 이러한 경우 게임 테스트 시스템은 게임의 문제를 발견하고 적시에 경고 신호를 보내게 된다.

해외 온라인게임의 게임엔진 사용권을 신청할 경우, 약 수천만 위안에 달하는 거금이 필요하다. 한 편의 3D 온라인게임을 개발할 경우 일반적으로 10개 또는 10개 이상의 사용권을 신청해야 되기 때문에 게임 개발비용의 2/3가 이곳에 소요된다. 현재 중국 대부분의 디지털 미디어 기업의 규모는 작은 편으로 이러한 거금을 지불하지 못하고 있다.

소식에 따르면 청두 현지에 위치한 30여 개의 디지털 미디어 기술 연구개발 기업에게는 기술 사용권을 무료로 제공해 현지 온라인게임을 발전을 촉진시킬 예정이다. 그리고 기술이 기업에 의해 운영될 경우, 공공기술 플랫폼 특성에 의해 통용 게임엔진과 게임 테스트 시스템 사용 비용은 해외의 1/50-1/100 수준으로 책정될 것이다.

통용 게임엔진과 게임 테스트 시스템 기술을 기반으로 한 게임 개발 환경 공정 연구 센터와 게임 평가 테스트 연구 센터가 7월 5일 오픈 될 것이다. 이 두 가지 주요 기술의 개발로 인해 현지 온라인게임 기업은 몇 년 내에 첨단 온라인게임을 개발하게 될 것이다.

앞으로 기지는 10년 동안 청두에서 100편의 첨단 온라인게임이 개발되도록 촉진할 예정이다. 2D게임 한 편의 개발비용이 2,000만 위안이라면, 공공기술 플랫폼의 오픈으로 인해 기업들은 14억 위안에 달하는 연구개발 비용을 절약할 수 있게 되었다. 현재 칭화동방(清华同方), 시안 선치(神奇) 네트워크 회사, 환따(川大) 소프트웨어 학원 등의 업체들은 이미 "온라인게임 공공기술 플랫폼" 기술을 사용하기 시작했다. 그리고 게임 테스트 시스템도 King soft 청두지사의 《따화춘치우/大话春秋/대화춘추》 게임의 테스트 부분에 사용되고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-05/20060705115141881.shtml>

머리요우(摩力游)의 새로운 게임운영 방식

통계에 따르면 2005년 온라인게임의 성장속도는 50.6%로 시장규모는 40.7억 위안에 달했다. 그리고 온라인게임은 6가지 인터넷 활용(온라인게임, 검색, 실시간 통신, 온라인 광고, 전자상거래 플랫폼, 전자 메일)의 전체 수익 중 35.7%를 차지했다. 전문가들은 올해 중국 온라인게임 시장 규모가 작년 대비 28% 증가할 것이라고 예측하고 있다.

지난 2년간 중국의 온라인게임 시장은 한국게임의 독주 국면에서 벗어났으며, 중국산 게임의 증가로 중국 온라인게임 사업의 발전이 촉진되었다. 그리고 게임사업의 백가쟁명시기가 도래함에 따라 경쟁도 더욱 치열해질 전망이다.

현재 해외로 수출되는 중국산 게임의 수는 극히 적으며, 대부분 중국산 게임업체들은 자체 개발한 게임을 국내에서만 운영하고 있는 상황이다. 중국적 특성이 강한 중국산 온라인게임은 문화적 차이로 인해 국제시장 진출이 어렵기 때문이다.

올해 해외대리분야에서 변화를 일으키고 있는 상하이 머리요우(摩力游) 디지털 엔터테인먼트 유한공사의 대리운영 방식은 업계인사들에게 새로운 활력을 불어넣었다. 현재까지 머리요우는 TO M 및 리엔중(联众)과 합작해 이들 산하의 게임 플랫폼에서 《하이따오왕OL/海盜王OL/해적왕OL》을 서비스하기 시작했으며 iGame 게임 플랫폼에서도 서비스를 곧 시행할 예정이다.

중국 게임업체에게 운영권한을 부여하는 머리요우의 대리운영 방식은 중국 내 《해적왕OL》의 입지를 더욱 확고히 했다. 그리고 중국 게임시장에서의 입지를 기반으로 타이완 시장에도 진출했다. 또한 홍콩에서도 5월에 계약을 체결해 6월말부터 알파 베타테스트를 진행하고 있다. 소식에 따르면 현재 동남아 및 유럽 등 국가와의 합작도 진행 중 이다.

《해적왕》의 해외운영 성공요인은 바로 게임 품질에 있다. 《해적왕》도 중국의 역사를 배경으로 하고 있지만 일반 중국산 온라인게임과 달리 중국의 역사배경에 국한되지 않고 국내·외 모든 게이머들이 좋아하는 해양탐험의 소재를 차용하고 있다. 그리고 《해적왕》의 귀여운 컨셉은 Q 버전 게임이 대세인 현재 높은 우위를 차지하고 있다.

중국산 온라인게임의 해외운영을 위해서는 머리요우의 발전모델처럼 우선 중국 게임시장에서의 기반을 확고히 해야 만이 경쟁이 치열한 온라인게임 시장에서 생존할 수 있을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-06/20060706145454310.shtml>

왕이 《몽환서유》 계정 차단으로 대규모 항의

7월 7일, 중국의 유명한 온라인게임 《몽환서유/梦幻西游/몽환서유》 베이징 1구 이화원 서버에 대한 게이머들의 대규모 항의가 발생했다. 소식에 따르면 본 사건은 게임 운영업체인 왕이가 이화원 서버 상의 게이머 한 명의 계정을 차단하면서 발생했다.

7월 4일 왕이에 의해 계정이 차단당한 게이머의 아이디는 “일본을 죽이자(干死4小日本)”이며 등급은 144급(본 게임의 최고 등급은 155급)으로 약 5만 위안에 달하는 최상품의 아이템과 장비를 구비하고 있었다. 그리고 본 게이머가 창설한 “항일 동맹회”도 왕이에 의해 해체되었다.

계정을 차단당한 게이머는 왕이의 조치에 강한 불만을 표명한 글을 관련 게시판에 올려 많은 게이머들의 지지를 받았으며, 다른 서버의 게이머들도 《몽환서유》 베이징 1구 이화원 서버에 캐릭터를 생성해 항의 활동에 참여하고 있다.

7월 7일 왕이는 본 사건에 대한 성명을 아래와 같이 발표했다.

최근 이화원 서버 상, 게이머의 아이디 및 게이머가 조직한 길드명이 《게이머 수칙》을 위반하여 이에 대한 처리를 진행했습니다.

본사는 여러분의 애국에 대한 열정을 잘 알고 있으며 또한 일본과 관련된 남경대학살, 조어도 분쟁 등 여러 사건과 분쟁도 기억하고 있습니다. 이러한 역사적 사건과 분쟁은 우리를 더욱 강하게 변화시키며 우리에게 있어 애국은 우리에게 있어 일종의 존엄이며 신념입니다. 하지만 우리는 모든 사람들이 이지적인 애국행위를 할 수 있기를 희망합니다.

게임에 사용되는 모든 명칭은 게이머에 의해 명명되어지지만 녹색게임을 제창하고 보호하기 위해 그리고 조화로운 게임세계를 유지하기 위해 본사는 종족, 종교, 국가 정치, 국가 책임자, 저속함과 비방, 종교 또는 종교인, 공격적이고 모욕적인 내용이 언급되는 명칭의 사용을 금지하고 있습니다.

만약 금지되는 명칭을 사용할 경우 상황에 따라 상황에 따라 경고, 명칭 변경, 강제 탈퇴, 잠정 차단, 영구 차단, 길드 해산 등의 조치가 취해지게 됩니다.

본사는 게이머의 아이디 변경 및 길드에 대한 조치가 여러분들의 기분과 애국심에 영향을 미치지 않기를 바라고 있습니다. 그러나 본사는 게임의 운영에 있어 국가네트워크 감독 관리국의 감독 관리를 받고 있으며 또한 국가가 반포한 인터넷 관리 규정을 준수해야 합니다. 여러분이 게임을 즐기고자 하는 만큼 정치적인 민감한 사항을 게임에 끌어들이서는 안 된다고 생각합니다.

역사의 경험으로 보아 애국은 열정의 표현인 동시에 국가와 민족의 이익의 보호에서 출발하

고 있음을 알 수 있습니다. 하지만 애국에는 열정도 필요하지만 이성도 더욱 많이 필요로 하기에 열정과 이성의 결합이 애국에 가장 적합하다고 생각합니다.

중국의 발전은 평화로운 환경을 필요로 합니다. 게임이나 토론도 이와 같아서 본사는 여러분 스스로 게임의 문제에 대해 여러분의 생각과 의견을 다각적으로 이야기하면서 토론하기를 바라고 있습니다. 그리고 게임 속에서 떠도는 황당한 소문을 믿지 마시기 바랍니다.

《몽환서유》는 중국인이 자체 개발한 중국산 게임으로 앞으로 여러분과 같이 더욱 좋은 게임으로 이끌어 갈 수 있다고 믿고 있습니다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-07/20060707155833147.shtml>

유저들의 스트레스를 완화시킬 수 있는 게임 시스템 출시

엔터테인먼트의 형식의 하나인 전자 엔터테인먼트를 대표하는 것이 바로 컴퓨터 게임이다. 전자 기술의 발전과 컴퓨터의 보급에 따라 점점 많은 청소년들이 컴퓨터 및 인터넷을 통해 컴퓨터 게임을 즐기고 있다. 과중한 학업 부담에 시달리고 있는 청소년들에게 스트레스를 해소할 수 있는 엔터테인먼트는 이들의 성장과 학업에도 유리한 작용을 하고 있다. 하지만 청소년 시기에는 자아통제 능력이 부족해 게임에 중독 돼 학업을 망치는 일부 청소년들도 있다.

최근 베이징 바이주(百竹) 디지털 엔터테인먼트 과기 유한공사는 미국 교육기구인 Heart Math와 협력해 “생리 자체 평형 시스템”(SPCS로 약칭) 등 일련의 심리를 건강하게 조절하는 제품을 출시했다. 앞으로 선진적인 건강기술을 게임 등 디지털 엔터테인먼트 제품의 개발 및 제작해 응용해 건강한 심리 양성 프로젝트를 전개할 예정이다.

SPCS는 HRV(심박변이율)과 분석된 파워 스펙트럼에 따라 사람의 심리 전송상태를 확인하고 신체 내 자율 신경계 간의 조화와 균형을 통해 심리 생리 소질을 강화시키는 시스템이다. 본 시스템은 수시로 자체 심리 상태를 측정할 수 있으며 풍부한 현실 환경 시뮬레이션을 포함하고 있어 유저의 훈련에 도움을 줄 수 있다.

전문적인 교육과 종합적인 훈련을 통해 유저는 스스로의 정신과 감정을 조절 및 제어해 교감 신경계의 평형시스템을 변화시키고 긴장되고 억압된 감정을 이완시켜 심박 수를 조절하기 때문에 신체 각 기관의 평형상태를 유지, 현저한 효과를 볼 수 있다.

장기적으로 본 시스템을 사용할 경우, 각종 스트레스를 줄이고 불안한 심리 상태를 해소시켜 유저의 업무, 학업 및 생활에 효과적인 도움을 줄 수 있다. 그리고 매우 광범위한 영역 내에서 더욱 응용할 수 있어 미국에서는 이미 교육, 스포츠, 의료, 군사 등 영역에서 응용되어 매우 높은 효

과를 나타내고 있다.

컴퓨터 게임은 이상적인 청소년 엔터테인먼트의 하나로 게임문제에 대해 논의할 때에는 게이머들에게 게임을 생활의 일부분으로 인식하게 하여 게임중독에 빠지지 않도록 해 청소년들이 건강한 게이머로 성장하도록 유도해야 한다.

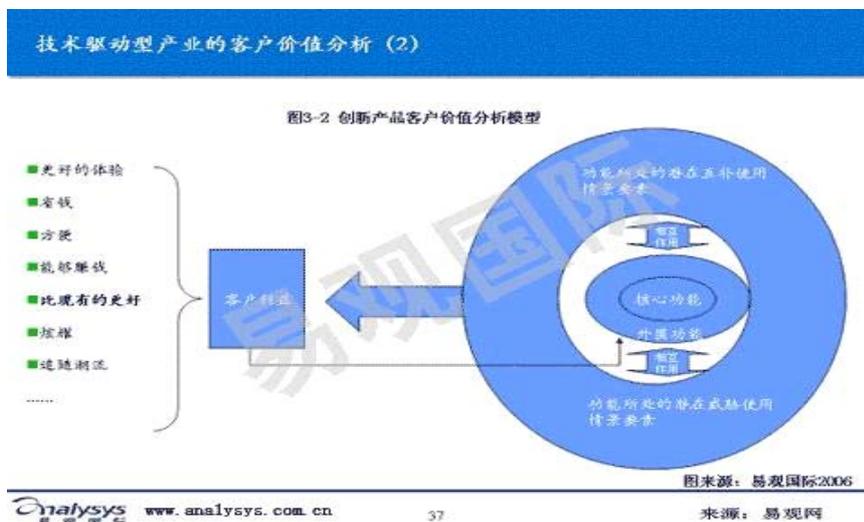
자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-11/20060711150401569.shtml>

모바일게임 시장흡인력 도수 3.55

모바일게임 산업은 많은 사업기회가 잠재되어 있어 모바일 운영업체나 SP 등 산업 망을 형성하고 있는 모든 업체들은 모바일게임에서 일정한 위치를 확보하기를 원하고 있다. 하지만 모바일게임 시장에 대한 전면적이고 객관적인 분석과 평가를 거치지 않은 맹목적인 투자는 위험 리스크를 더욱 증가시키게 된다.

영국 시장조사기관 Analysys에 따르면 현재 모바일게임 산업은 잠재 단계에 위치해 있으며, 2005년 산업 조정과 치열한 경쟁으로 형성된 적자생존의 시장에서 실력 있는 기업들은 핵심 경쟁력으로 자본시장의 관심을 끌었으며 제품 구조를 최적화하는 동시에 연구개발 능력도 강화했다. 그리고 2006년의 3G 네트워크의 상용화와 스마트 폰의 보급으로 모바일게임 플랫폼이 더욱 완벽해지고 있어 2007년 이후에는 모바일게임 시장규모가 더욱 확대될 것으로 예측되고 있다.

Analysys는 모바일게임 산업에 대해 장기적이고 심도 있는 조사와 분석을 진행해 산업투자자의 대가에 영향을 미치는 주요 요소를 선택, Analysys 산업 평가모형을 이용해 아래와 같은 투자 가치 평가 결과를 얻었다.



투자가치 평가기준에 따르면 모바일게임 산업의 시장 흡인력은 3.55점으로 일정한 시장 흡인력을 가지고 있어 투자가치를 갖고 있다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/roll/2006-07-03/110927372.shtml>

성따, 《환쓰Online/传世online/전세online》를 지적재산권 침해로 신고

업계에 따르면 성따는 행정집법부에 《환쓰Online/传世online/전세online》이 《환치쓰찌/传奇世界/The world of legend》의 지적재산권을 침해했다고 신고했으며, 상하이 및 베이징 지역의 공상집법부가 《전세online》의 개발업체 랑진(朗金)과기와 운영업체인 환진(软金)과기에 대한 조사를 진행하고 있다.

소식에 따르면 《전세online》의 원 게임명은 《선취/神曲/신곡》로 랑진과기가 2003년 개발한 첫 3D MMORPG게임이다. 2004년에 야쉴스파이(亚讯时代)통신설비 유한회사가 대리운영 하였으나 이후 랑진과기가 자체 운영하였다. 2005년 말 환진과기가 게임운업을 이어받아 업그레이드한 후 게임명을 《전세online》으로 변경, 관련 부서에 상표를 등록했다. 을 >라는 이름으로 고쳤으며 또한 관련 부서에 상표 등록을 하였다고 한다. 랑진과기와 환진과기는 공동 투자자가 투자한 업체이다.

업계인사들의 분석에 따르면 성따가 2003년 출시한 2D MMORPG게임 《환치쓰찌/传奇世界/The world of legend》를 당시 《환쓰/传世》로 불리고 있었다. 따라서 《선취/神曲》를 고의적으로 《환쓰Online/传世》으로 변경한 것은 두 게임을 혼동 시키려는 혐의가 있으며, 이외 《환쓰Online/传世》의 로고와 공식 사이트의 이미지도 성따의 《환치쓰찌/传奇世界/The world of legend》와 유사해 성따의 지적재산권을 보호하기 위한 조치는 필연적인 것이다.

성따와 환진(软金)과기 모두 본 사건에 대한 입장을 아직 밝히지 않고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-12/20060712141806673.shtml>

SOHU 인터넷 문화 박람회에 초청

국가문화부, 신식산업부, 라디오 TV 총국, 공청단 등이 연합 주최한 “인터넷 문화 박람회 - 중국 국제 인터넷 문화 축제 및 게임 총동원”이 6월 요녕성에서 처음으로 개최되었다. 본 행사의 참여초청을 받은 SOHU는 운영하는 모든 온라인게임을 게이머들에게 선보이는 동시에 녹색게임 브랜드 이미지를 높이고 있다.

이번 행사는 2006년 7월 9일에 정식으로 개최되며 요녕성 내 통신 대역폭 유저들은 모두 참여할 수 있다. 행사에 참여하는 유저들은 SOHU에서 제공하는 3개월 무료 게임 체험 혜택을 받을 수 있으며, 무료 체험기간에 이용한 계정은 무료 체험기간이 끝난 뒤에도 보유가능하며 정식 계정으로 전환도 가능하다.

SOHU는 이번 행사에 참여하는 요녕성 통신 게이머들을 위해 특별한 게임 장비카드를 출시했다. 게이머들은 장비카드의 번호와 비밀번호로 게임 속에서 무료로 게임 장비를 획득할 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-11/20060711161420315.shtml>

드라마 "무림외전" 온라인게임 버전 8월에 출시 예정

Donews 소식에 따르면 인기드라마 "무림외전"을 소재로 한 온라인게임이 8월에 출시될 예정이며 개발업체를 포함한 세부적인 자료들이 곧 발표될 것으로 알려졌다.

관련인사에 따르면 성따를 포함한 많은 중국 게임업체들이 "무림외전"의 게임제작 권한을 얻기 위해 치열한 경쟁을 벌여 게임제작 권한 비용이 이미 수백만 위안에 달하며 베이징에 위치한 개발업체가 최종 선택되었다. 그리고 온라인게임 버전인 "무림외전"은 무료 Q버전 게임일 가능성이 높으며 개발업체에 대한 세부적인 정보는 8월에 발표될 것이다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-07-04/nw2006070400002.shtml>



Game 순위

2006년 6월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	○	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
4	↑	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)

5	↓	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
6	○	티엔당 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
7	↑	티엔짜오 II (天驕 II, 천교)	무바오짜이씨엔(目標在線) / 무바오짜이씨엔(目標在線)
8	↑	시엔징환쉬Online (仙境傳說Online, 라그나노크Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
9	↓	씨엔샤칭웬 (劍俠情緣網絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산취(西山据) / Kingsoft
10	↓	셴웬찌엔 (軒轅劍網絡版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(网星)

자료 : 大众软件

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

베이징 바이주(百竹) 디지털 엔터테인먼트 과기유한공사

▶ **회사 소개**

베이징 바이주(百竹) 디지털 엔터테인먼트 과기유한공사는 2005년 4월에 설립되었다. 넓은 국제적인 시야와 선두적인 게임 소프트웨어 개발을 이념으로 경험이 풍부한 게임 개발자와 관리자를 모집하였고, 이와 동시에 미국, 캐나다의 게임 관리 및 개발 고문을 초빙해 게임 개발을 위한 기반을 확고히 다졌다.

자체 기술과 공정 구축에 주력한 바이주(百竹) 디지털은 자체적으로 완전한 게임엔진을 성공적으로 개발했다. 이를 기반으로 여러 편의 대형 MMORPG게임, 캐주얼게임 및 콘솔게임 제품 개발을 진행하고 있으며, 이들 제품은 곧 국내·외 게임시장에 진출하게 될 것이다.

또한 선진적인 건강 기술을 게임 등 디지털 엔터테인먼트 제품의 개발과 제작에 활용해 바이오 피드백기술과 결합, 일련의 시뮬레이션 게임 소프트웨어를 개발했다. 그리고 이를 기반으로 건강한 심리 양성 프로젝트를 진행하고 있어 녹색게임의 혁명을 일으킬 것이다. 앞으로 바이주 디지털은 전문적인 게임 소프트웨어 개발기업에서 디지털 엔터테인먼트 산업을 이끌면서 첨단 기술을 활용하는 국제적인 회사로 발전할 것이다.

바이주 디지털은 국내·외 정부, 기관 및 기업과의 적극적인 협력을 검토하고 있다. 현재 계

임개발 및 홍보부문과 건강기술의 개발, 활용 및 양성 부문에서 이미 많은 기업 및 정부기관과 협력관계를 구축했다. 그리고 앞으로 더욱 많은 협력관계를 구축하고 심화시켜 국내·외 시장에 적합하고 게이머들에게 즐거움을 제공할 수 있는 디지털 엔터테인먼트 및 첨단 기술 제품을 개발하여 국내·외 디지털 엔터테인먼트 산업에서 선두적인 역할을 담당할 것이다.

바이주 디지털의 직원은 200여 명이며 이 중 개발인원이 70% 를 차지하고 있으며 주요 사업은 온라인게임 소프트웨어 개발이다. 미국의 유명한 타임워너에서 초빙한 총경리 Brett Skongen은 게임 산업에서 14년간의 경력을 쌓았다. 이 중 7년은 워너브라더스 엔터테인먼트 인터랙티브 업체에서 게임제작에 종사했으며 풍부한 게임 및 디지털 콘텐츠 개발 경험을 보유하고 있다.

▶ 연락처

전 화 : (86) 010-58693777

팩 스 : (86) 010-58693576

사 이 트 : www.digitalbamboo.com

주 소 : 中国 北京市 朝阳区 东三环中路39号建外 SOHO 16号楼 29层

우편번호 : 100022

메 일 : business@digitalbamboo.com

자료 : www.digitalbamboo.com

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