

제188호

2006. 8. 14

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 게임 산업 내 중국 게임인재 부족
- 정부의 온라인문화 관리 필요

China Game News

- CNNIC : 중국 게이머 게임시간 매주 약 11시간
- King Soft 홍콩에서의 IPO위해 7.80억 홍콩 달러 준비
- 창저우(常州) 15.5억 위안 투자, 중국 게임랜드 조성
- 중국산 인터랙티브 교육 온라인게임 출시
- 문화부 디지털 엔터테인먼트 간담회에서 "EZ STATION" 언급
- 왕이의 ADR 주식등급 하향 조절

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 순위 TOP 20 (26)

Game 소개

- 《룡후먼Online/龙虎门online/용호문online》

Game 법률 및 정책

- 국무원 사무청 《중국 애니메이션 산업 발전에 관한 몇 가지 의견》 전달

게임 산업 내 중국 게임인재 부족

인터넷이 빠르게 발전하면서 IT부문에서 게임이 점차 중요한 신흥 산업으로 부상하고 있다. 하지만 유저의 급격한 증가에 비해 게임개발 인재가 부족한 불균형, 즉 게임 인재의 심각한 부족이 중국 게임 산업의 발전을 저해시키고 있다.

게임 산업 조사 보고서는 “현재 60만 명의 게임 산업 관련 인력이 부족한 상태로 인력이 가장 부족한 분야는 게임설계와 개발 분야이다. 모 게임회사 시장 매니저의 연봉은 26만 위안에 달하며 유명 게임설계사의 연봉은 30만 위안에 달하지만 인력이 절대적으로 부족한 상태로 게임시장의 인력수요가 공급을 크게 초과하고 있다.”고 밝혔다.

중국 사회과학원에서 발표한 “2006년 문화 청서”에 따르면 2006년 중국 온라인게임 시장 규모는 83.4억 위안에 이르고, 세계 온라인게임 매출액의 20%를 차지할 것으로 예상했다.

그리고 “2005년 중국 게임 산업보고서”에 따르면 2005년 중국산 게임의 시장 점유율은 60% 이상에 달하고 있다. 하지만 중국산 게임을 발전시키기 위한 우수한 게임인재가 매우 부족한 상황이다.

전통적인 산업과 달리 게임 산업은 물적 자원이 아닌 인적자원을 가장 필요로 한다. 수천만 위안에 달하는 게임 1편의 개발 원가 중 대부분이 게임 개발인력 특히, 개발원의 보수로 지급될 만큼 게임 개발인력은 게임 산업 발전에 있어 주요한 위치를 차지하고 있다. 따라서 게임 산업의 질을 높이기 위해서는 우수한 게임인재가 필요하다.

중국산 온라인게임의 자체개발 역량 부족은 이미 게임 산업 발전의 저해 요인으로 지적되고 있다. 청두(成都) 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 대학 관련 책임자에 따르면 게임업체는 이미 게임 인재 양성의 중요성을 인식하고 있으며, 이제 게임 산업의 발전에 있어 인재양성은 필연적이라고 밝혔다.

모바일게임, 온라인게임 및 게임미술 설계사 관련 학과는 이미 각 대학, 전문대학 및 중등 직업학교의 인기 학과로 급부상하고 있다. 청두 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 대학은 게임업체와의 긴밀한 관계를 유지해 기술 강좌와 현장 실습으로 구성된 수업을 진행, 산업 발전에 필요한 실질적인 인재를 육성하고 있다.

현재 학생들은 인재양성 과정에서 많은 게임업체들과 전략적인 합작계약을 체결하고 있다. 청두 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 대학은 몇몇 업체에 실습기지를 설립하고 업체들과 전문 인재 양성 및 프로젝트 하청 합작을 전개하고 있다. 즉 현장 체험수업과 모의게임을 개발하는 실질적인

과정으로 학생들을 이끌며 프로젝트를 진행하고 있으며 학생들은 완성된 작품과 프로젝트를 통해 기업에 채용된다.

3개 인기 게임 전공

○ 모바일게임 개발 : 이동 플랫폼 상의 게임설계 및 게임의 구상, 기획, 개발, 프로그램 설계, 소프트웨어 활용 및 제작 등 전문적인 교과과정. 학생들은 많은 실습을 통해 독립적인 게임계획, 개발능력 및 자아컨트롤 능력과 전문적인 게임설계 및 제작능력 특히 이동플랫폼 상의 게임설계 및 제작능력을 갖추게 된다.

○ 온라인게임 개발 : 현재 온라인게임 개발 인재양성은 국가계획에 포함되어 있어 온라인게임 프로그램 설계개발, 게임프로젝트 개발 엔지니어를 전면적으로 양성하고 있다. 게임개발에 필요한 프로그램 언어와 게임에 활용되는 기본적인 수학과 물리를 학습한다. 그리고 게임개발에 참여해 게임엔진의 기본구조와 운영, 온라인게임의 핵심 서버 및 제작 방법, 데이터베이스와 유저의 정보를 데이터베이스에 저장하는 방법을 배우게 된다.

○ 3D 미술 및 기획 : 고급모형, 캐릭터모형 및 고급 재질의 설정을 포함한 인간 및 동물모형과 특수 시각효과 제작 그리고 그래픽 리스트 조정 및 고급 그라데이션 적용 방법을 학습함에 따라 학생들은 독립적인 3D 배경, 캐릭터, 동작 설계능력을 갖추게 된다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/it/2006-07-04/08251019582.shtml>

정부의 온라인문화 관리 필요

2006년 상반기에 제창된 “인터넷 문명”, “건강한 인터넷 문화” 운동에서 말하는 인터넷 문명과 건강한 인터넷 문화의 정확한 뜻은 무엇이며 이러한 개념은 어떻게 수립되었을까?

제4회 중국 국제 인터넷 문화 박람회 초기 세미나를 구성하는 주요 포럼 "풍운 인터랙티브 대화"가 7월 20일 중국 인민대학에서 개최되었다. 본 포럼에 참가한 전문가들은 주요 인터넷 문제에 대해 심도 있는 토론을 진행했다. 소식에 따르면 이번 포럼은 대학 순회강연 방식으로 진행됐으며, 대학생들이 관심을 가지고 있는 인터넷 문제에 대한 주제회의가 단계적으로 개최되었다.

최신 《중국 인터넷 발전 상황 통계 보고》에 따르면 현재 중국 네티즌 수는 1.1억 명 이상, 사이트 수는 69만개 이상으로 인터넷은 사회생활에 깊숙이 자리 잡고 있으며 커다란 영향력을 미치고 있다. 또한 발전 전망이 높은 신형 산업 및 매체로 중국의 경제발전과 사회생활에 있어 중요한 역할을 담당하고 있다.

현재 인터넷의 활용이 더욱 광범위하게 진행됨에 따라 앞으로 핸드폰과 컴퓨터 모니터를 통해 좋아하는 드라마와 외국 영화들을 손쉽게 볼 수 있을 것이다. 그리고 전통적인 블로그에 영상이 더해진 새로운 비디오 블로그(Vlog)는 현 인터넷상의 텍스트 자료 및 기타 콘텐츠에 싫증이 난 유저에게 새로운 즐거움을 가져다 줄 것이다.

유저들은 모든 비디오 블로그를 열람할 수 있으며 최신 내용은 자동적으로 유저의 컴퓨터 바탕화면으로 전송된다. 이 외 야후, 구글 및 마이크로소프트 등에 의해 인터넷전화도 더욱 널리 보급되고 있다. 이러한 인터넷으로 인해 우리들의 생활은 많은 변화를 겪고 있다.

2006년, 관련 전문가들은 새로운 이념, 기술, 기업, 서비스가 급속하게 생성 발전하게 됨에 따라 과거에 주목받지 못했던 여러 세부적 영역들이 점차 산업과 언론의 주요 관심사로 떠오를 것으로 예측했다. 그리고 온라인매체를 근원으로 하는 인터넷 문화는 이미 사회 깊숙이 침투, 사회의 발전을 이끄는 원동력이라고 밝혔다.

문화부 문화시장 발전센터의 후웨이밍(胡月明)은 포럼에서 인터넷 문화는 새롭게 생성된 경제 및 문화 상태로서 두 가지 형태로 요약할 수 있다고 밝혔다. 첫 번째는 인터넷 접속 문화로 새로운 문화를 전파하는 형태, 즉 새로운 매체이다. 두 번째는 온라인 문화로 다양하고 새로운 문화형태를 발생시키는 동시에 도덕, 상업 규범상의 문제도 발생시킨다.

중국의 인터넷 문화 산업은 잠재력이 높은 새로운 영역으로 안정적인 발전단계에 접어들었으며, 이에 인터넷을 기반으로 하는 정보산업 및 인터넷 문화 산업은 경제 발전의 주요 원동력으로 성장했다.

인터넷 문화가 사람들의 생활에 미치는 영향에 대해 후웨이밍은 인터넷 문화의 파급력이 커짐에 따라 인터넷이 우리 일상생활에 미치는 영향도 더욱 커지고 있다고 밝혔다. 그리고 새로운 사물을 받아들이는 속도와 완전성과 상관없이 모든 대학생들은 중국 인터넷의 미래이며 인터넷 문화 역량의 주축이기 때문에 더욱 올바른 인터넷 접속을 유도해야 한다고 밝혔다.

컴퓨터신문 편집장 리허성(黎和生)은 “온라인세계는 일종의 가상세계로 현실세계와 다르다. 사람들이 이것을 하나의 사회로 볼 때, 온라인상의 모든 행위는 현실세계에서 할 수 없었던 모든 일들일 것이다. 따라서 온라인세계를 정비하기 위해서는 현실세계의 방식을 적용해야 하며 온라인상의 부도덕한 행위는 도덕적, 법률적으로 제약해야 한다.”고 밝혔다.

인터넷의 영향력과 전파력은 매우 강하다. 이에 치엔쌍(千橡)그룹의 부총재 왕씨우첸(王秀娟)은 포럼에서 자아보호 의식이 결핍된 온라인상 유저들의 행위에 대해 어떠한 동기로 인한 행위이든 기초적인 자아보호 의식을 갖추어야 한다고 밝혔다.

무바오(目标) 소프트웨어 장춘(张淳)은 인터넷의 자율규제와 감독은 매우 중요하며 중국의 발전을 촉진함에 있어서도 매우 중요하다고 밝혔다. 후웨이밍은 “현재 인터넷 관리 조례가 제정되어 있

지만 온라인 및 온라인 문화의 발전을 위해서는 더욱 전면적인 법률, 법규가 필요하다. 이것은 인터넷의 발전을 제언하는 것이 아니라 건강한 인터넷의 발전을 더욱 촉진해 더욱 완전하고 새로운 문화형태를 발생시킬 것이다.”라고 지적했다.

온라인 문제와 인터넷의 인터랙티브적인 요소는 밀접한 관련이 있다. 정보의 전파방식은 조직적, 자발적 전파 등 매우 다양한 방식을 가지고 있기 때문에 단지 법률에만 근거해서는 인터넷을 관리할 수 없다고 후웨이밍은 밝혔다. 인터넷은 시간·공간 관념을 가지고 있기 때문에 법률의 영향을 받지 않기 때문이다.

그리고 인터넷은 의식형태의 문화상품으로 정부는 이러한 인터넷의 발전에 관용적인 태도를 취하고 있다. 하지만 이러한 인터넷은 올바른 방향으로 역량이 발휘되는 것만이 아니라 잘못된 방향으로 역량이 발휘될 수도 있기 때문에 경제적, 사회적 이익을 모두 추구할 수 있는 정부의 관리가 필요하다고 밝혔다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-07-05/nw2006070500002.shtml>

CNNIC : 중국 게이머 게임시간 매주 약 11시간

중국 인터넷 네트워크 정보센터(CNNIC)는 베이징에서 《제18차 중국 인터넷 네트워크 발전 상황 통계 보고》를 발표했다. 조사결과에 따르면 인터넷은 이미 많은 사람들의 일상에서 사용되고 있다. 현재 약 2,500만 명이 온라인채용 서비스를 이용하고 있으며, 온라인 교육서비스를 사용하는 유저는 20%, 블로그를 사용하는 유저는 23.7%이다.

온라인게임에 대한 조사결과에 따르면 게이머는 매주 평균 11시간 게임을 즐기고 있다. 즉 매년 23.8일을 게임에 사용하고 있는 것이다.

그리고 26%에 달하는 유저들이 온라인 구매서비스를 이용하고 있으며, 2006년 6월까지 온라인 구매자 수는 전년 동기 대비 50% 증가한 3,000만 명에 이르고 있어 온라인 구매방식의 높은 잠재성과 밝은 전망을 보여주고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-20/20060720090247025.shtml>

King Soft 홍콩에서의 IPO위해 7.80억 홍콩 달러 준비

King Soft가 홍콩에서 IPO를 진행하기위해 약 7.80억 홍콩달러를 준비했으며, 내년 초에 홍콩에 상장할 것이라는 소문이 전해지고 있다. 이전에도 이 같은 소문이 있었으나 이번에는 홍콩 시장과 더불어 시장가치가 10억~30억 달러에 달하는 주식 10%를 매각할 것이라는 구체적인 소문이 전해지고 있다.

온라인게임, 백신, WPS를 취급하는 King Soft는 주로 온라인게임의 수익에 의지하고 있다. King Soft는 최근 타이완과 베트남 등 해외 시장에 진출했으며 《검협정연》 등 게임은 현지에서 좋은 반응을 얻고 있다.

이와 대조적으로 백신과 WPS 분야에서는 부진한 성적을 거두고 있다. 백신 분야에서는 기업급 시장에 진출했으나 취스커지(趋势科技/Trendtech), 싸이먼터커(赛门铁克/Symantec), 웨이싱(瑞星) 업체가 오랫동안 시장을 점유하고 있어 수익창출이 어려운 실정이다.

King Soft는 이미 중국 내 게임시장에서 왕이, 성따, 9YOU와 선두적인 위치에서 경쟁하고 있지만 이들 기업은 모두 상장기업인 동시에 나스닥에도 상장되어 있다. 이러한 이유로 King Soft도 나스닥 상장을 원하고 있을 것이다. 하지만 여전히 소프트웨어업체에 머물러 있는 King Soft와는 달리 이들 왕이, 성따, 9YOU는 모두 순수한 인터넷업체이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-18/20060718125842064.shtml>

창저우(常州) 15.5억 위안 투자, 중국 게임랜드 조성

중국 IT, 디지털, 문화산업 관련 고위인사들이 강소성 창저우(常州)에서 개최된 “중국 제1회 디지털 엔터테인먼트 산업 포럼”에 참가, 투자계획을 확정지었다.

창저우시는 우쥘(武进) 타이후(太湖)만 지역에 15.5억 위안을 투자해 세계 최초의 게임 문화를 주제로 한 “중국 게임랜드(中国游戏嘉年华)”를 조성할 예정이다. 본 랜드는 게임 산업과 여행 산업이 유기적으로 결합, 가상세계와 현실세계가 공존되는 세계 최초의 디지털 엔터테인먼트 공간이 될 것이다.

신흥 산업인 세계 디지털 엔터테인먼트 산업은 급속하게 발전하고 있다. 2004년 세계 디지털 애니메이션 게임 산업의 생산액은 2,228억 달러에 달했으며, 관련 파생제품의 생산액은 5,000억 달러를 넘어섰다. 현재 중국 게이머 수는 6,000만 명에 달하며 매년 30% 속도로 증가하고 있다.

타이후만의 면적은 약 3km²로 이곳에 조성될 중국 게임랜드(中国游戏嘉年华)는 디지털경제 발전의 원동력이 될 뿐만 아니라, 여행, 교통, 부동산, 전시회, 스포츠 등 관련 산업에도 상당한 파급 효과를 미칠 것이다. 그리고 지역의 경제 산업 망을 조성, 주변 도시 및 중국 전 지역의 관련 분야의 경제를 점차 촉진시킬 것이다.

본 프로젝트 진행자에 따르면 중국 게임랜드에는 온라인게임 《WOW》의 오크, 나이트엘프 등의 캐릭터들이 배치되고, 스톤월드, 아이언포지 등의 아름답고 웅장한 게임배경들도 그대로 재현 될 것이다. 중국 게임랜드는 전통적인 산수여행과 각 지역의 주제별 공원의 정수들을 결합, 가상과 현실이 교차되는 환상적인 매력을 발산할 것이다.

중국 및 세계 최초의 게임문화 공간이 될 중국 게임랜드는 가상과 현실이 결합된 특수성으로 인해 중국 2,500개의 다른 공원들과 구별된다. 그리고 빠르게 부상하고 있는 디지털 엔터테인먼트 산업의 초석으로서 거대한 발전 공간을 가지게 될 것이다.

현실 공간인 중국 게임랜드에 뒤이어 "게임랜드" 온라인게임을 개발하고 브랜드 게임 엔터테인먼트 사이트도 구축할 예정이다. 시공간의 제약을 받지 않는 네트워크 플랫폼을 이용해 개발된 온라인게임 및 국내·외 우수한 온라인게임들을 홍보, 제공할 것이다. 게이머들은 게임장비 및 중국 게임랜드 이용권을 사이트를 통해 무료로 획득할 수 있을 것이다.

소식에 따르면 현재 본 프로젝트는 이미 중국 내 많은 대형 온라인게임 개발업체, 운영업체 및 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠 제공업체의 적극적인 지지를 받고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-19/20060719150752839.shtml>

중국산 인터랙티브 교육 온라인게임 출시

싼첸(三辰) 카툰그룹, K12 교육넷이 투자한 인터랙티브 교육 온라인게임 《K12PIAY 콰이러짜 오위쓰찌/쾌락교육세계》이 출시되었다. 본 제품은 베이징 사범대학 등 대학교 및 과학연구소의 교육 전문가들의 지도 하에 중국 “십오계획”의 교육 과학 계획 중점 과학연구 주제를 기반으로 2년의 시간을 거쳐 개발되었다.

베이징 사범대학의 선치윈(沈绮云)교수는 본 제품은 각 영역의 자원을 조합했으며, 중국 교육 게임 시장의 공백을 메울 것이라고 밝혔다. 또한 최근 몇 년간 200여 편의 게임 평가에 참여했지만 교육 게임은 아주 적었다고 밝혔다.

중국 소프트웨어 산업협회 게임 소프트웨어 분회 부회장 리우진화(刘金华)는 현재 한국의 교육장르 게임이 적기 때문에 중국의 교육 장르 게임의 해외진출 전망은 밝은 편이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-18/20060718150137341.shtml>

문화부 디지털 엔터테인먼트 간담회에서 "EZ STATION" 언급

몇 일전 문화부는 칭다오(靑島)에서 디지털 엔터테인먼트 산업 정책 및 기술 간담회를 개최했으며, TV, 컴퓨터, 핸드폰, 엔터테인먼트 단말기, 콘텐츠 제공 및 산업 연맹 등 각 분야의 대표들이 참석해 중국 디지털 엔터테인먼트 산업의 정책과 기술 방향 문제를 논의했다. 간담회를 주관한 정부 대표로 문화부 문화시장사 투오주하이(庠祖海) 부사장은 디지털 엔터테인먼트 산업의 전체적인 발전 상황에 대해서 아래와 같이 발표했다.

디지털 엔터테인먼트 산업은 중국 경제발전의 커다란 원동력으로 발전 전망이 매우 밝으며, 최근 몇 년간 세계 전자 게임 산업은 매년 30%의 속도로 발전, 기타 산업들을 제치고 세계 경제의 원동력으로 부상했다. 2004년 세계 전자 게임 산업의 총 생산액은 750억 달러에 달했으며 매체, 전시회, 전자정보 등 관련 산업의 발전을 촉진시켰다.

특히 디지털화, 네트워크화, 멀티미디어화의 발전 추세와 3G, 대역폭, 3Net 통합 등 신규 기술의 확대 그리고 디지털 홈의 출현으로 전자 게임 등 전자엔터테인먼트 산업이 급속도로 발전했으며 2005년 중국 온라인게임 시장 규모는 37억 위안에 달했다.

상하이 성따는 게임을 주요 기능으로 하는 EZ STATION의 출시를 발표했으며, 하이썬(海信), 창홍(长虹), TCL 등 가전업체들도 유사한 홈 엔터테인먼트 장비를 곧 출시할 예정으로 디지털 엔터테인먼트 산업의 발전을 예견되고 있다.

투오하이(庠祖海)는 산업 정책에 대해서도 정부와 기업이 긴밀한 관계를 유지, 정보를 교환하여 산업 정책의 방향을 더욱 명확하게 해야 한다고 밝혔다. 그리고 콘텐츠와 기술로서 중국 디지털 엔터테인먼트 산업의 발전을 이끌어야 한다고 밝혔다.

소식에 따르면 정부 주관부문 인사가 성따의 EZ STATION을 공개적인 장소에서 언급한 것은 처음이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-19/20060719153720978.shtml>

왕이의 ADR 주식등급 하향 조절

해외 보도에 따르면 미국에 상장한 아시아 회사의 주가 전체가 올랐다. 뉴욕 은행의 아시아

ADR (미국예탁증권)지수는 3% 상승한 134.85, 뉴욕 은행의 종합 ADR지수는 3.1% 상승한 142.98에 거래를 마쳤다.

중국 주식 중 왕이의 주가는 0.49 달러 하락한 19.72달러로 마감되었으며 하락폭은 2.42%이다. 서스퀘어나 금융그룹은 왕이의 신규 온라인게임 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》의 성과가 이상적이지 못할 것으로 판단, 왕이의 주식 등급을 Positive(긍정적)에서 neutral(중립)로 하향 조절했다.

서스퀘어나 금융그룹 자오춘밍(赵春明) 분석가는 “7월의 데이터 상에서 왕이의 주가는 줄곧 하락세를 보여 왔다. 왕이 온라인게임 사업의 성과가 이상적이니 못한 원인이 단지 계절적 요인만은 아닐 것이다. 따라서 왕이의 주식에 대해 신중한 태도를 취하기로 했다.”고 밝혔다.

기타 중국 개념주식 대부분은 상승세로 마감되었다. 이 중 치엔청우요우(前程无忧)는 1.69달러 인상된 21.15달러로 마감되었으며, 상승폭은 8.68%, TOM온라인은 0.82달러 인상된 12.82달러로 마감되었다. 상승폭은 6.83%, The9은 0.75달러 인상된 24.75달러로 마감되었으며 상승폭은 3.13%, SHOU는 0.55달러 인상된 22.83달러로 마감되었으며 상승폭은 2.46%, 공중왕(空中网)은 0.11달러 인상된 6.22달러로 마감되었으며 상승폭은 1.80%이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-20/20060720151509228.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP10 (26)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
2	-	화샤II(华夏II / 화하II)
3	-	지짚(激戰 / Guild Wars)
4	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	-	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)

6	-	쥘웨즈씨엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
7	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	-	띠위즈먼:룬똘(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
9	-	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
10	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
11	-	Shaiya(샤이야)
12	-	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
13	-	따항하이스따이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
14	-	펑우티앤짜오(鳳舞天驕 / 봉무천교)
15	-	짚철휘Online(战锤online / Warhammer Online)
16	-	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
17	-	Rohan
18	-	HUXLEY
19	-	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)
20	-	Gambledon

보름 만에 복귀한 중국 온라인게임 기대작 순위에 새로운 중국산 게임들이 등장했다. 김용(金庸)의 대작인 《티엔롱빠뿌/天龙八部/천룡팔부》의 온라인버전은 SOHU에서 개발 및 운영되고 있으며 현재 기술적인 테스트가 진행되고 있다. 본 테스트 게임계정은 게이머들 간에 50위안에 거래되고 있다. 중국산 게임을 감안했을 때 이 같은 가격은 게이머들이 중국산 게임을 인정하고 있음을 보여주는 동시에 중국산 게임의 품질이 크게 제고되고 있음을 보여주는 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-17/20060717095817003.shtml>

《룡후먼Online / 龙虎门online / 용호문online》



게임 이름 : 룡후먼Online/龙虎门online/용호문online

게임 종류 : NTCG

개발 회사 : 머리요우(摩力游)디지털 엔터테인먼트

운영 회사 : 머리요우(摩力游)디지털 엔터테인먼트

공식사이트 : <http://lhm.moliyo.com>

현재 상황 : 클로즈베타 서비스 중

◆ 게임소개

《룡후먼Online/龙虎门online/용호문online》은 중국 처음으로 자체 개발된 NTCG 게임으로 전통적인 TCG게임을 온라인으로 변형시킨 게임이다.

이 같은 카드 대전방식은 게임의 재미를 더해줌으로 캐주얼게임에 적합하다. 《용호문OL》속의 카드들은 모두 원작 만화의 인물, 무술, 풍경, 도구에서 가져왔다. 게이머는 카드를 사용해 백여 개 이상의 무술 초식으로 상대방과 겨룰 수 있으며 여러 대전을 통해 획득한 포인트로 더욱 많은 무술 초식을 획득할 수 있다. 이 외, 다양한 특수 스킬 및 도구를 구입해 캐릭터를 육성할 수 있다.

카드 대전방식이 간단해 보이지만 카드의 종류가 많고 다른 카드들을 조합해 겨룰 수 있기 때문에 여러 가지 다양한 대전방식을 가지게 된다. 따라서 게임에서 승리를 거두기 위해서는 용기와 뛰어난 전술 계획이 필요하다.

◆ 게임 줄거리

의협심이 강한 왕샤오후(王小虎/왕소호)는 우연히 암흑세력이 주최하는 대회에 참가해 악당들과 대적하던 중, 암흑세계의 보물인 금패를 얻게 된다.

본 금패는 아시아 범죄조직 루오샤(罗刹)교의 교주 화운사신이 만든 루오샤링(罗刹令)이다. 암흑세력의 매복공격에 당하던 왕소호는 암흑세력의 우두머리인 왕소룡에 의해 목숨을 구하게 되고, 금발소년인 석흑룡의 도움을 받게 된다. 후에 왕소호는 왕소룡이 자신의 배다른 형제임을 알게 되고 왕소룡, 석흑룡과 함께 용문호를 설립해 암흑세력과 맞서게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/c/2006-07-13/4009.shtml>

국무원 사무청 《중국 애니메이션 산업 발전에 관한 몇 가지 의견》 전달

몇 일전, 국무원 사무청은 재정부, 교육부, 과학기술부, 신식산업부, 상무부, 문화부, 세무총국, 공상총국, 광전총국, 신문출판총서 등 10개 부문에 《중국 애니메이션 산업 발전에 관한 몇 가지 의견》(이하 《의견》)을 전달했다.

《의견》은 체계적, 전면적으로 중국 애니메이션 산업 발전 정책을 제시하고 있다. 캐리어에 따라 문화제품과 서비스를 분류 관리함에 따라 부서가 분할되는 것을 막고, 산업 발전에 있어 정부의 주도적 역할을 강화하도록 한다. 부서 간의 연동체제를 형성해 중앙과 지방의 애니메이션 산업 발전을 충분히 촉진할 수 있도록 한다.

애니메이션 산업은 “창의성”을 핵심으로 하며 만화를 표현방식으로 한 만화책, 신문, 영화, TV, 음향제품, 무대극 및 현대 정보 전파기술을 기반으로 한 애니메이션 신제품 등 애니메이션 관련 제품의 개발, 생산, 출판, 방송, 연출 및 판매를 포함한다. 그리고 애니메이션 이미지 관련 복장, 완구, 전자 게임 등 파생제품의 생산과 경영도 포함한다.

《의견》은 모두 28개 조항으로 되어있으며 메카니즘 구축과 정책 강화를 기초로 5년~10년 내에 중국 애니메이션 산업의 창의적인 개발 및 생산능력을 세계 애니메이션 대국 및 강국의 수준으로 끌어올려야 한다고 밝히고 있다.

애니메이션 산업 발전을 지원하는 부제연석회의(部际联席会议)는 문화부의 주도하에 교육부, 재정부, 과학기술부, 신식산업부, 상무부, 세무총국, 공상총국, 광전총국, 신문출판총서 등 부문관계자들이 참석하며 문화부에 사무소를 설립한다.

중국 재정의 투자를 확대해 성숙된 애니메이션 산업 망 형성을 추진한다. 중앙재정은 애니메이션 산업 발전을 지원할 전문 자금을 설립하고, 지방정부는 이에 맞추어 조치를 취해 우수한 애니메이션 창작 제품의 창작생산, 민족 민간 애니메이션 자료실 구축 및 애니메이션 공공기술 서비스 체제 구축 등 애니메이션 산업 망 발전 관련 단계에 사용한다.

중국 최우수 애니메이션 창작 대상을 설립해 건강하고 예술성 및 창의성이 높으며 대중의 사랑을 받는 중국산 애니메이션 창작 제품의 개발을 장려한다. 이 외 효과적인 조치를 취해 중국산 애니메이션 제품의 출판, 게재, 방송 및 연출에 대한 원가 보상을 증가하도록 한다.

중국 애니메이션 기업의 시장경쟁력을 증가시키기 위해 투자와 용자를 대폭 지원해 애니메이션 기업이 현대적인 기업제도 구축을 지원한다. 정책성 은행은 조건에 부합되는 애니메이션 기업에

용자를 제공해주며 중소기업 창업투자 관련기금을 이용해 애니메이션 산업의 벤처 투자 확대를 장려한다. 또한 중국 내 실력 있는 대형 기업에 대한 지분참여, 지분통제 및 합병 등 방식을 통해 비공유자본이 평등하게 각종 애니메이션 제품의 연구개발 및 창업생산에 투자 및 참여토록 장려한다.

그리고 조건에 부합되는 애니메이션 기업의 중국시장 진출에 필요한 용자를 우선적으로 제공한다. 이와 동시에 국가의 인정을 받은 애니메이션 기업의 자체 개발, 애니메이션 제품 생산은 현행 소프트웨어 산업발전 관련 부가세 및 소득세의 특혜를 받을 수 있다.

국가 애니메이션 산업기지를 구축해 애니메이션 산, 학, 연의 연계발전을 촉진시킨다. 부제연석회의(部际联席会议)는 국가 애니메이션 산업기지의 배치와 계획을 진행하고 관련 기준 및 인정 및 평가 등 업무를 제정한다. 애니메이션 핵심기술의 연구 개발을 지원하고 애니메이션 기술 설비와 공공기술 플랫폼 서비스 체제 및 공유체제를 구축한다. 그리고 애니메이션 인재 양성을 강화해 산업의 후속발전을 촉진시킨다.

정부는 중국 교육 및 양성 자원의 우위를 충분히 활용, 애니메이션 인재양성을 국가문화예술 인재 양성 계획에 편입해 합당한 지원을 제공한다. 인재양성 원가 분담 체제에 따라 인재양성 규모를 확대하고 인재양성 방식을 개혁한다. 이와 동시에 해외의 우수한 교육자원을 이용해 애니메이션 산업의 수요를 기반으로 “출국유학경비” 등 루트를 통해 애니메이션 교원과 우수 인재를 양성하며 해외 애니메이션 창작, 기술 및 기업경영관리 전문가를 초청한다.

시장감독관리와 지적재산권 보호를 강화해 애니메이션 산업 발전에 필요한 양질의 환경을 조성한다. 애니메이션 산업의 지적재산권 보호를 더욱 강화해 각종 밀수, 권리침해 및 해적판 애니메이션 제품을 엄격히 단속한다. 그리고 애니메이션 제품 수입에 대한 심사를 강화해 제품의 저급 콘텐츠의 유입을 막는다.

애니메이션 제품의 수출을 지원해 산업 발전 공간을 확대시킨다. 그리고 애니메이션 산업의 완전한 해외 서비스 시스템을 구축한다. 중국 애니메이션 기업의 해외시장 개척을 지원하며 애니메이션 제품의 수출에 필요한 번역 경비를 제공해 우수한 중국산 애니메이션 제품이 해외 전시회에 참여할 수 있도록 적극 장려한다. 중국 수출입 은행은 제품을 수출하는 애니메이션 기업에게 신용대출을 제공한다. 국가 수출 신용 보증을 이용해 애니메이션 제품의 해외 마케팅을 적극 추진한다. 이와 동시에 애니메이션 기업은 제품의 수출 시, 국가에서 규정한 수출 면세 특혜를 받을 수 있다.

산업의 자율을 제창하고 애니메이션 산업의 건강한 발전을 촉진한다. 애니메이션 산업 발전의 집중도에 따라 부동한 등급의 애니메이션 산업협회 설립을 장려하고, 산업협회가 이에 맞추어 산업기준과 애니메이션 등급 제도를 제정토록 지원한다.

애니메이션 산업기준의 제정과 정책 혜택 지원을 받을 수 있는 애니메이션 기업의 선별에 신중을 가해야 한다. 부제연석회의(部际联席会议)는 애니메이션 산업기준을 제정하고 본 《의견》이 규정한 정책의 혜택을 받을 수 있는 애니메이션 기업을 선정한다. 그리고 본 《의견》이 규정한 정

책의 혜택을 받는 애니메이션 기업에 대한 심사를 매년 진행한다. 심사를 통과하지 못한 기업은 더 이상 정책 혜택을 받을 수 없다.

자료 : http://www.china.com.cn/txt/2006-07/15/content_7008717.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