

제130호

2005. 05. 02

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 청두 Kingsoft 고신개발구에 입주, 쓰촨 진출 전략
- [동향] 2005년 중국 캐주얼게임 플랫폼 발전전망

China Game News

- 문화부, 민간자본 도입하여 게임인재 기지 구축
- 청두에 전국 첫 게임 애니메이션 기지 건설
- 중국 게임기기 제조 1/4분기 7억 달러 수출
- 소프트웨어협회 게임업체와 게임업체가 규범 제정
- 온라인 전략게임 《싼궈취4(三国策IV)》 여름방학에 출시
- Kingsoft 게임 3개, 13free 무료 플랫폼에 가입
- 2005년 E3게임박람회 10대 전시 게임 유형 통계
- 온라인게임 회사 사장, 초빙교수 직함을 얻다.
- 왕이 제2/4분기 순이익 2,300만 달러로 예상

Game 소개

- 보석공원(宝石公园)

Game 순위

- 2005년 4월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 문화부,公安부와 연합하여 해킹서버 매크로 단속
- 《온라인게임 출판관리방법》 5가지 수정

청두 Kingsoft 고신개발구에 입주, 쓰촨 진출 전략

4월 25일, 온라인게임 업체의 선두그룹인 청두 Kingsoft가 청두(成都) 고신개발구 소프트웨어개발단지에 입주했다. 이번 청두 고신개발구 입주로 Kingsoft는 서남지역에서 최대 규모를 갖춘 온라인 게임기지의 하나가 될 것이라고 한다. 현재 Kingsoft는 4개의 사업부문, 즉 캐주얼 카툰유형의 온라인 게임을 담당하는 야딩작업실(亚丁工作室), 온라인게임 플랫폼 연구 개발부문, 전국 Call-Center 서비스센터, 서부지역 마케팅본부 등을 확정하였다. 야딩작업실의 첫 대형 Q버전 대작인 《환상춘추(幻想春秋)》가 클로즈베타 단계에 들어갔으며, 5월에 정식 출시, 6월에 오픈베타 서비스를 진행할 계획이다.

레이쥘(雷军)은 "Kingsoft가 세계 최고 수준의 소프트웨어 및 게임을 개발하려는 목표를 실현하고, 중국시장에서 선두를 차지하려면 쓰촨(四川) 진출이 관건이다. 쓰촨 진출 전략의 핵심은 청두의 장점을 충분히 활용하여 Kingsoft의 경쟁력을 제고시키고, 장기적인 전략을 효과적으로 실시할 수 있도록 확보해야 한다. 쓰촨 진출 전략에는 다음 세 가지 사항이 포함된다. 3~5년 내에 Kingsoft가 청두에서 최대 규모를 갖춘 현지 소프트웨어 기업이 되는 것과, 청두 Kingsoft 연구개발기지의 제품이 국내, 나아가서 국제적으로 지명도가 있는 작품이 되게 하는 것."이라고 말했다.

소식에 따르면 Kingsoft는 5월 초순 대형 발표회를 열고, Kingsoft의 3번째 대형 온라인게임 《환상춘추(幻想春秋)》를 출시한다고 한다. 《환상춘추》는 야딩작업실이 개발한 첫 대형 Q버전 온라인게임이다. 이 게임은 중국 춘추시기 역사문화를 배경으로 "각주구검-刻舟求剑", "여와보천-女娲补天" 등 365개의 유명한 이야기와 성구를 게이머의 게임 목표로 하여, 게이머가 게임과정에서 성구와 이야기의 유래와 전통 역사문화에 대한 이해를 갖도록 하고 있다.

Kingsoft가 2003년과 2004년에 연이어 출시한 두 개의 MMORPG 온라인게임 《전사칭원online(剑侠情缘网络版)》과 《평선방(封神榜)》이 청두에서 인기가 매우 많고, 줄곧 선두를 차지하고 있다. 2004년 제1차 게임산업 연차 총회에서 이 두 게임은 모두 전국 10순위 게임에 들었다. 업계 내 인사들은 자체 연구개발 능력과 시장 개척에서의 우위에 힘입어 세 번째 작품인 《환상춘추》가 10순위에 들어갈 가능성이 클 것으로 예상했다.

현재 청두의 온라인 게이머는 약 100만 명 정도이며, 온라인 접속자수는 10만 명으로 온라인서비스, 게임배급, 정액기록카드 판매, 온라인 요금 지불 등을 포함한 디지털 엔터테인먼트 소비시장에 매월 수 천만 위안의 시장규모가 잠재되어 있다.

청두 온라인시장에 대하여 레이쥘은 다음과 같이 분석했다. "청두시의 온라인게임시장은 계속 중요한 위치를 차지하고 있었으며, 온라인게임시장의 점유율이 2003년 이미 전국 2위에 올라섰다. 한편 MMORPG게임의 경쟁이 갈수록 치열해지고 있기 때문에 업계는 카툰형의 게임에 눈길을 돌리고 있다. 2004년 카툰류의 게임이 시장의 18%를 점하고 있어 시장 가능성은 크다. 카툰유형, 캐주얼유형의 게임이 청두 온라인게임에 있어서 전략적인 연구개발제품이 되어야 한다. 다른 게임은 결국 여전히

서비스에 속하기 때문에 다음 단계에 가서는 서비스가 각 업체의 중요한 포인트가 될 것이다."

Kingsoft는 청두에 국내 최대 규모, 최고의 서비스 품질을 갖춘 call-center를 설치할 계획이라고 한다. 업계 내 인사들의 분석에 따르면 청두에 디지털 엔터테인먼트 붐이 불기 시작했다. Kingsoft와 같은 대형 게임업체의 입주와 함께 청두의 온라인게임 경쟁력이 향상 될 것이며, 동시에 청두가 보유한 4대 장점에 힘입어 Kingsoft의 경쟁력이 향상될 것이라고 분석했다.

4대 장점은,

1. 성, 시 정부가 디지털 엔터테인먼트산업 및 소프트웨어산업을 고도로 중시한다.
2. 스촨에 대학이 집중되어 인력 자원이 풍부하다.
3. 청두가 서부의 중심에 위치하고 있기 때문에 전국적으로 원가 면에서 우위가 있다.
4. 스촨 자체가 국내 최대 시장 중의 하나이며, 그중 온라인 게임시장은 더욱 그렇다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-25/n752_668755.html

[동향] 2005년 중국 캐주얼게임 플랫폼 발전 전망

캐주얼게임 유저 지속 성장

IDC는 2005년 중국 캐주얼게임 플랫폼에 접속하는 유저수가 9,000만 명으로 늘어날 것이며, 지난해 대비 31%, 2003년 대비 78%로 제고될 것이라고 예측했다. 이것은 대형 온라인게임 유저의 성장률보다 뚜렷이 높다. 전문가들은 중국 플랫폼유저의 강력한 발전은 인터넷 인프라 구축의 발전과 네티즌의 수적 성장, 몇 년간 네티즌들의 인터넷을 통한 긴 시간의 오락을 즐기는 데 힘입어서라고 했다. 또 하나는 플랫폼에서 제공되는 캐주얼게임(보드유형)이 다수 중국 네티즌들의 평소 오락습관과 생활에 맞기 때문이라고 한다.

유료 유저비율의 향상

온라인 상용화가 완벽해지고 유저들의 인터넷 소비의식이 증가되면서, 2005년 초 중국 캐주얼게임 유료 유저가 총 유저의 39%를 차지했다. 이 비율은 3년 전, 업계인사들이 상상도 하지 못할 일이었다. 그때의 캐주얼게임 플랫폼은 ISP 로열티와 광고수익으로 생존했으며, 유저들을 잃지 않고 유료화한다는 것은 꿈같은 일이었다. 2003년 중국 게임센터에서 처음으로 유료 게임제품을 출시하여 이 소망을 실현했다. 하지만 현재, 유료 게임은 전체 게임의 40%를 차지한다. 분석가들은 유료 유저 중, 65%가 거의 24~35세의 샐러리맨들이라고 한다. 이들은 환경과 직업의 영향으로 새로운 사물을 쉽게 받아들일 뿐 아니라, 인터넷을 통하여 교류, 오락을 함으로서 사업과 생활에서의 스트레스를 푼다. 뿐만 아니라 인터넷 소비의식이 강하다. 업계인사들은 다른 연령층의 유료 유저들을 발굴하는 것이 차츰 경쟁의 초점이 될 것이라고 분석했다.

경쟁구조 변화

3년 전, 중유(中游), 랜중(联众)의 "2강의 경쟁"에서 2003년 QQ게임의 출시로 '3두 체제'를 형성했다. 2004년 벤펑(边锋) 및 일부 중소게임 플랫폼(시나, 17러러)의 성장과 2005년에는 중국 캐주얼게임시장에 수많은 업체들이 등장함으로써 춘추전국시대를 이루었다. 중국 캐주얼게임시장의 현황

에 대해 세계적인 유명 IT회사인 GRI의 톈우칭위이(陶青伟)는 독특한 견해를 발표했다. "일반 게임과는 달리, 온라인게임 유저들은 연령, 직업특징, 사용습관 및 의식 등에서 안정성과 충실도를 높여준다. 2004-2005년 자극적인 시장전망과 유혹적인 조건하에 많은 업체들이 캐주얼게임시장으로 진출했지만, 전체 시장이 큰 충격을 받지 않았다. 중유, 랜중, QQ가 여전히 캐주얼게임시장의 70%를 차지한다."고 말했다.

"이 업체들은 다년간 경영에서 안정적이면서도 충실한 유저들을 만들어, 끊임없이 신제품서비스를 완벽화하여 자체적으로 시장에서의 선두지위를 지켜냈다" 며 방대하고 안정적인 유저군 및 다년간의 경험과 노하우가 3대 플랫폼업체의 핵심이라고 지적했다. 3대 플랫폼업체가 제공하는 장점을 기타 작은 플랫폼업체는 제공 할 수 없다.

중국 게임센터도 광동성 통신의 배경에 힘입어 몇 년간의 견고한 경영으로 광동본토 캐주얼게임 시장을 주도해 왔으며, 이를 기반으로 전체 중국 남방시장을 점령했다. "미래의 경영 중, 능력 있는 기업은 유저 쟁탈에서 시작하여 이미지, 언어권 쟁탈로 바뀌어야 하며, 제품, 서비스, 브랜드 등의 측면에서 직접적인 교전을 해야 한다."라고 톈우칭위이는 결론지었다.

플랫폼 초월 전략 출시

2004년 심천 박람회에서 중유는 심천之窗(深圳之窗)과 손잡고 중국 제1 엔터테인먼트 컨설팅 포털을 설립하여 큰 파문을 일으켰었다. 랜중, QQ 및 뎬핑도 뒤질세라 플랫폼제품과 기타 제품을 묶거나, 혹은 기타 플랫폼에 이식하여, 포털 붐을 일으켰다. 성따사는 마이크로소프트, 창홍과 협력하여 오랫동안 준비해오던 IP-TV계획을 추진시키고 있으며, 광케이블방식으로 캐주얼게임을 많은 가정에 공급할 것으로 기대된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-425/n280_196770.html



문화부, 민간자본 도입 게임인재기지 구축

중국 신화사 보도에 따르면 4월 25일, 중국 문화부에서 설립한 첫 "국가 문화산업 인재양성기지" 민간학원이 북경 쥘다(卓达)경제관리연수학원에서 현판식을 가졌다.

문화부 부장보조 딩위이(丁伟)는 현판식에서, 문화산업의 여러 가지 인재부족은 중국 문화산업의 발전을 제약하는 요인이 되고 있다고 말했다. 문화부의 2005년 중점사업은 인재육성 경로를 넓히고, 사회의 역량을 이용해 문화산업 인재 교육을 강화하는 것이다.

소식에 따르면 양측의 합작은 문화부 문화산업사를 교육기지의 사업지도 부문으로 정하고, 정책, 교육, 정보 등 면에서 지원하며, 학원은 주로 기지의 일상사업과 전반 운영경비를 부담한다.

취다경제연수학원은 이미 2억여 위안을 투입하여 시설을 갖추었다. 또한 "국가 문화산업 인재양성기지"의 교육 수요에 따라, 1억 위안을 재투자하여, 온라인 홍보매체 R&D, 동화 애니메이션 연구와 창작, 온라인게임 R&D, 음성홍보매체 등 콘텐츠를 포함한 학원실습센터를 설립할 계획이다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A4620050426004.html>

청두에 전국 첫 게임 애니메이션 기지 건설

4월 26일 전국 첫 게임 애니메이션 산업기지를 청두에 건설함을 알리는 행사가 있었다. 국가 신문출판총서 부서장 위융잔(于永湛)은 쓰촨성 신문출판국과 청두시 정부에 “기지” 액자를 수여했다. 이것은 쓰촨성의 청두를 중심으로 한 온라인게임과 애니메이션 산업의 발전을 촉진시킬 것이다.

조사에 따르면, “국가 온라인게임 애니메이션 산업 발전기지”를 건설하는 것은 국가가 실시하는 민족 온라인게임 애니메이션 산업 발전의 중요한 사업 중의 하나이다. 쓰촨성 신문출판국은 청두시 인민정부와 연합하여 진지하게 신문출판총서의 비준을 얻는데 앞장섰다.

기지가 설립된 후, 쓰촨성 신문출판국은 한층 온라인게임과 애니메이션의 출판 계획 및 출판물의 내용의 심사, 시장에 대해 감독 관리하는 것을 강화하고, 확실하게 온라인게임과 애니메이션 제품의 지적재산권을 보호한다. 그리고 “국가 온라인게임 애니메이션 산업 발전기지”를 플랫폼으로 하여 청두의 지역 특징 또는 서부의 특색을 가지고 있는 온라인게임과 애니메이션 제품을 연구 개발한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-27/99796.shtml>

중국 게임기기 제조 1/4분기 7억 달러 수출

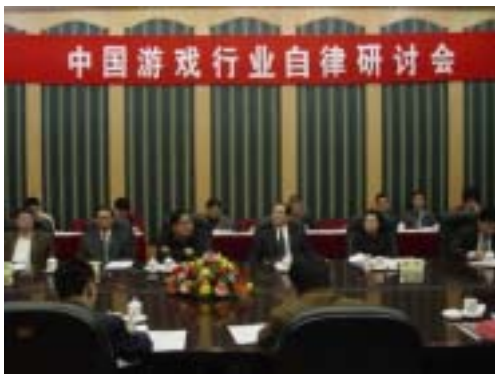
4월 21일 런민왕(人民网)에 따르면, 2005년 1/4분기에 심천항에서 게임기기 2,408.4만대를 수출하여, 작년의 같은 시기 대비 3.9%가 성장하였고 수출수익은 7억 달러에 달해 2.4배 증가했다고 밝혔다.

1/4분기 심천항에서 수출된 게임기기 중, 고가의 TV 게임기기가 995.6만대로 669.5만대 증가되어 2.1배 성장, 지난해 14.1%에서 41.3%로 성장했다. 수입평균가격은 대당 57.9달러, 작년 같은 시기 대비 한 대당 3.6배 증가했다. 기타 전자게임기기 수출량은 1,412.2만대, 작년 대비 27.3% 하락했지만, 수출 평균가격은 대당 8.9달러로 4.7배 성장했다. 홍콩, 미국, 유럽동맹 3개 시장에 수출한 TV게임기기가 686.9만대 증가하였고, 아메리카, 라틴아메리카 등 지역에 최저 전자게임기기 수출이 각각 32.3만대와 83.7만대로 120%와 89.6% 성장했다. 그 중 9개 기업의 수출총액이 6.8억 달러에 달해서 수출 총액의 97%를 차지했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-23/n918_835121.html

소프트웨어협회 게임업체와 게임업계가 규범 제정

4월 23일, 중국 소프트웨어협회 게임분회가 중국 내 주요 게임업체와 손잡고 베이징에서 온라인 게임 산업 업계규범을 제정할 세미나를 개최했다.



중국 게임업계 자율 세미나 현장

현재, 중국 소비자들의 온라인게임에 대한 ID 도난, 매크로, 서비스면의 신고가 날로 많아지며, 온라인게임에 대한 분쟁이 끊이지 않고 있다. 중국 온라인게임기업의 시장행위 규범과 양호한 생태환경을 양성하기 위해, 중국 소프트웨어협회 게임분회가 이번 콘퍼런스에서 성따, 쥬우청, 노키아 등 인터넷/모바일게임 운영업체 및 개발업체와 공동으로 업계의 발전전략 및 규범을 토론했다.

CCTV, 시나 및 베이징의 몇 개 매체가 이번 콘퍼런스에 참석했으며, CCID가 사이트에 게임운 영업체 제휴 초안과 게임운영업체들이 자체로 제정한 규범초안을 발표할 예정이다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/40132/40171/3344135.html>

온라인 전략게임 《싼궈처Ⅳ(三国策Ⅳ)》 여름방학에 출시

중국 첫 대형 온라인 전략 게임 《싼궈처 On-Line IV》가 올해 여름방학에 출시된다. 《싼궈처 V》는 출시 시기가 일본의 삼국지 Online보다 2년 앞섰을 뿐만 아니라, 그보다 화면 및 음질이 국제 블록버스터 제작수준을 갖추었다.

《싼궈처Ⅳ》는 역사상 첫 대형온라인 전략게임으로, 괴물을 잡고 업그레이드하는 형식을 벗어나 게이머가 게임 중, 모든 삼국의 고수들과 지혜와 용기를 겨루는 게임이다. 따라서 이 게임은 기타 패키지 삼국게임과 비길 수 없다. 2005년 여름방학, 《싼궈처Ⅳ》는 일본의 삼국 패권을 누르고, 중국의 삼국 게이머가 선호하는 게임으로 부상될 것이다.

동시에 《싼귀처Ⅳ》는 국내의 많은 대형 대리업체의 각광을 받고 있다. 그 중 대형 포털 사이트로 이름난 업체 및 캐주얼 게임으로 국내에 유명한 게임플랫폼 운영업체도 《싼귀처Ⅳ》 대리권 쟁탈에 나섰다고 한다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20050426/12271143.html

Kingsoft 게임 3개, 13free 무료 플랫폼에 가입

최근, 상하이 서우링(首领)인터넷과기유한회사와 Kingsoft 사가 Kingsoft 사의 《젠샤칭웬 인터넷버전-剑侠情缘网络版》、《평선방-封神榜》、《환상춘추-幻想春秋》 등 3편의 온라인게임을 13Free무료 플랫폼에 가입시키기로 결정했다. 초기 협상이 이미 끝나고, 양측은 기술과 세부적인 협상에 들어갔다.

이는 13Free무료 플랫폼이 Kingsoft사와의 협력과 "온라인게임 무료화" 이념을 나타낸다. 때가 되면 게이머들은 "13Free 무료게임"플랫폼에서 Kingsoft의 3편의 게임을 무료로 즐길 수 있다.

Kingsoft는 중국 올드 브랜드(老牌)게임 R&D회사로서 10여년의 게임 R&D역사를 가지고 있으며, 많은 제품들이 정품으로 되어 있다. 현재, 《젠샤칭웬 인터넷버전》、《평선방》、《환상춘추》 등 3편의 온라인게임도 아주 많은 시장을 가지고 있다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/40132/40170/3353948.html>

2005년 E3게임박람회 10대 전시 게임 유형 통계

이번 E3전의 주최기관인 미국 오락(게임) 소프트웨어 협회(Entertainment Software Association, ESA)가 이번 E3전에서 10위권 안에 드는 오락유형 조사 결과를 발표하였다. 이번 E3전에서 1,000개 이상의 이미 시장에 출시된 컴퓨터 및 가정용 게임을 선보일 것을 예상하고 ESA는 전시회 측에 게임 분류 통계를 요구하였는데, 이때 얻은 10대 항목의 데이터이다.

- 모험류 게임 : 약 19%
- 역할 출연(RPG) : 약 13%
- 운동 경기 : 약 11%
- 레저 오락 : 약 6%
- 전략 모의 : 약 5%
- 가상 경영 : 약 4%
- 교육 엔터테인먼트 : 약 3%
- 대형 아케이드 게임기 : 약 3%
- 수수께끼 오락 : 약 4%

이상의 통계에서 10대 게임 유형은 모든 전시게임의 68%를 차지하고 있으며 그 밖에 32%는 아직 10대 게임 유형에 진입하지 않았다.

이 보고서에서 또 하나의 중요한 정보를 얻을 수 있었다. 이번에 전시되는 4,000여종의 게임은 아직 시장에 출품되지 않은 것이며 올해 성탄절 이전에 구매할 수 있다. 바꾸어 말하면 이번 E3은 5,000여종의 게임 작품이 전시에 참가한다는 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-27/99790.shtml>

온라인게임 회사 사장, 초빙교수 직함을 얻다.

온라인게임 기업의 항저우 텐창(天暢) 네트워크 과학기술 유한회사 이사장 겸 총재 귀위(郭翊)는 여러 직함 중에 교수라는 직함이 있다. 그는 항저우의 전자 과학기술대학에 객원교수로 파격적으로 스카웃되었기 때문이다. 귀위가 학생에게 강의하는 내용은 그가 투자한 업종과 완전히 일치되는 온라인게임이다. 그는 또한 이 때문에 온라인게임 기업 중의 “교수급 사장”이 되었다.

항저우의 전자 과학기술대학 소속의 국가 시범성 소프트웨어 직업기술대학은 사회적 수요에 따라 전문적으로 온라인게임과 애니메이션을 설계한다. 귀위 측은 온라인게임 업종에 대해 충분한 이해를 통해 일찍이 성공적으로 바둑 온라인게임 세계에 투자하였다. 그는 중국에서 가장 먼저 온라인게임에 투자한 사람 중의 한명이다. 귀위는 기업의 경영에도 뜻이 있어 오스트레일리아에서 학업을 마치고 돌아온 경영학석사(MBA)이자, 그가 쓴 책 ‘네 가지 훈련’은 베스트셀러가 되었으며 이미 여러 개의 대학에서 교재로 이용되고 있다.

귀위는 국가 시범성 소프트웨어 직업 기술 단과대 학장 정닝(郑宁) 교수에게서 객원교수 초청장을 받을 때 매우 기뻐하며 자신은 일찍이 대학 교수가 되는 것을 갈망하였다고 말하였다.

이어서 텐창(天暢) 과학기술은 연말에 3D의 역사 민족 온라인게임 《다탕평원 大唐风云》(《다탕Online》으로 약칭)을 출시할 계획이다. 귀위는 항저우 전자 과학기술대학의 학생들에게 각각 “온라인게임 인재가 구비해야 할 소질”과 “하나의 게임 인물 탄생”의 주제로 강좌를 열어 대학생들의 환영을 받았다.

조사에 따르면, 현재 저장(浙江)에서 저장대학, 중국미술학원, 저장언론매체학원, 저장 공상대학, 저장 이공대학 등의 대학이 온라인게임과 애니메이션 설계전문을 설치하였고, 텐창 과학기술은 이미 그 중의 여러 개의 대학을 도와주고 전략적인 협력 동반자관계를 맺고 있다. 또한 온라인게임 기업의 사장이 대학 교수로 초빙되는 것은 “뉴스”로, 곧 하나의 측면에서 보면 대학이 온라인게임과 애니메이션 전문을 중시함을 설명한다.

뉴스링크 : 온라인게임 《다탕평원 大唐风云》, 애니메이션 대회 주제 된다.

민족 녹색 온라인게임은 현재 더욱 더 많은 관심을 받고 있으며 며칠 전 시작한 중국미술학

원 “텐창(天暢)배” 제3회 애니메이션 대회 중, 중국의 첫 전 3D 역사 민족 온라인게임 《다당평원》이 이번 만화 대회의 지정 주제가 되었다. 이것은 국내 온라인게임에서는 처음으로 규격 애니메이션 대회의 주제가 된 것이다.

중국미술학원은 중국의 유명한 미술 대학교로 국제적으로도 매우 큰 영향력을 가지고 있다. 이 대회는 일년에 한번 열리는 것으로 이번 대회는 6월 1일에서 4일까지 항저우에서 거행될 제1회 중국 국제 애니메이션(국가 방송부 주최)의 일부에 포함된다. 대회 시상식은 애니메이션 축제 “중국 국제 애니메이션 게임 산업 회의”에서 거행되고, 국제 애니메이션 협회 위원장 등 많은 업계의 권위자들이 시상식에 참석할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-27/99784.shtml>

왕이 제2/4분기 순이익 2,300만 달러로 예상

4월 27일 로이터 금융소식에 따르면, 왕이网易(Nasdaq : NTES)가 2005년 제1분기 재정보고를 발표했다. 보고서에서 온라인게임 업무의 고속성장 덕분에 왕이는 1/4분기 순이익이 같은 기간에 비해 48.1%늘어났다. 새로운 게임과 게임 플랫폼이 곧 출시됨에 따라 왕이는 제2/4분기 순이익이 2,300만 달러에서 2,380만 달러에 이를 것으로 예상했다. 예측에 따르면, 중국 온라인게임 시장 총 생산액은 올해 39% 늘어나고, 5.2억 달러에 달한다.

왕이의 CEO대리 쑤더디(孙德棣)는 왕이의 2/4분기 순이익이 1/4분기보다 25%가 증가할 것으로 발표했다. 왕이의 1/4분기 순이익이 1,860만 달러이고 같은 기간에 비해 48.1%, 1분기보다 18.2% 늘어난 것이다. 로이터 금융의 조사에서는 왕이의 주가가 1/4분기 45센트에서 55센트로, 2/4분기에는 57센트로 오를 것으로 분석했다.

쑤더디가 예상하길 왕이의 제2분기 매출액은 4,600만 달러에서 4,700만 달러 사이가 될 것이고, 1/4분기의 3,960만 달러를 초과한다고 말했다. 중국 정부 관련 부문은 SMS 시장을 정돈하기 시작함에 따라, 왕이와 기타 몇몇 회사들은 첫 번째로 영향을 받는 문자 서비스 사업자가 되었다. 과거 여러 분기동안 왕이의 SMS 업무는 쇠퇴하기 시작하였다. 이 때문에 이동 서비스에 대한 의존에서 벗어나고자 회사 업무 중심을 기타 분야 특히 온라인게임 방면으로 옮겼다.

올해 1분기 왕이의 온라인게임 매출액이 3,170만 달러이고, 이는 총 판매액의 80%를 차지한다. 쑤더디가 예측하길, 올해 제2/4분기 왕이의 온라인게임 매출액은 제1/4분기보다 18%에서 20%까지 늘어날 전망이라고 했다. 그는 왕이가 신속하게 SMS 업무에서 온라인게임으로 방향을 돌려 회사가 자체 개발한 온라인게임 《명환시유》와 《따화시유 II》 덕분이라고 그 공로를 돌렸다. 왕이는 올해 하반기에 하나의 새로운 온라인게임을 내놓을 계획이며, 이 온라인게임을 통해 또 하나의 새로운 신장을 이루어 낼 예정이다.

쑤더디는 왕이의 또 다른 관심의 초점은 매체 회사와 세운 협력 동반자 관계로 자신의 웹사이트에서 네티즌에게 더욱 풍부한 내용을 제공하며, 따라서 더 많은 광고 수익을 얻는다. 이밖

에, 왕이는 또한 레저 게임 시장을 겨냥 새로운 게임 플랫폼을 추진할 계획이며, 이것은 동시에 회사의 현재 대형 네트워크 롤플레이싱게임을 위주로 한 발전 전략에 대한 하나의 필요보충이다. 왕이의 수석 운영장 동루이바오(董瑞豹)는 새로운 게임 플랫폼은 다음 달에 출시되어 올해 6월 상용될 것이다. 그는 “재정 보고 측면에서 보면, 새로운 게임 플랫폼은 제4분기 매출액에 실질적인 영향을 가져올 수 있다.”고 언급했다.

왕이의 중국 온라인게임 시장에서 가장 큰 경쟁상대는 성따(Nasdaq: SNDA)로 최근 중점을 두는 방향을 레저 게임으로 바꾸었고, 기타 경쟁상대로는 홍콩에서 상장한 텡신이 있다. 이 날, 왕이는 미국 증권시장에서 가격이 나스닥의 정상 거래 중에 4%가 떨어져서 50.10달러에 마감되었다. 그러나 뒤 따른 거래에선 가격이 상승하여 51달러에 이르렀다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-04-27/1329595508.shtml>

보석공원(宝石公园)



- ◆ 게임 명칭 : 보석공원 (宝石公园)
- ◆ 게임 종류 : 레저게임
- ◆ 운영 회사 : 시나 igrade
- ◆ 공식사이트 : <http://igrade.sina.com.cn/>

기존의 단순 PC 게임을 벗어나서 온라인게임의 장점을 가미한 레저게임이다.

“보석 공원”은 조작이 간단하고 화면이 섬세하면서 예쁘며 재미있는 레저 게임이다. 아름다운 화면과 감동적인 음향효과가 한데 어우러져서 더욱 풍부하고 다채로운 게임 세계로 안내한다. 게임 중에 게이머는 오직 마우스를 사용하여 서로 인접한 두 개의 보석을 클릭하면 바로 많은 변화가 생길 수 있는 흥미로운 게임이다.

<http://igrade.sina.com.cn/Help/Game/twinky/howto.htm>

<게임규칙>

기본게임규칙

마우스 왼쪽 키를 사용하여 2개의 서로 인접한 네모를 클릭하고, 네모의 위치를 교환할 수 있으며 3개 혹은 3개 이상의 서로 같은 네모를 하나의 일직선으로 이을 때에 바로 제거된다.

***속도 대결 모델**

게임의 규칙은 비교적 간단하며 게이머가 해야 하는 것은 열심히 게임 중의 네모를 제거하는 것이다. 하나가 제거될 때마다 한 단계씩 높아지며 제일 먼저 결승에 도착한 게이머가 승리한다.

***생존 대결 모델**

이 모델은 중급 단계에서 선택할 수 있다. 이 모델의 화면 안에서는 보석이 끊임없이 이동하며 꼭대기에서부터 이동할 때 양쪽의 애드벌룬이 팽창하기 시작한다. 이 풍선이 터지기 전에 마지막으로 생존한 게이머가 승리한다.

***모험 대결 모델**

이 모델 역시 중급 단계에서만 선택할 수 있다. 여기에서는 게이머가 산 넘고 재를 넘어 도깨비 집을 지나가서 결국 호박 대마왕을 물리친다. 게임의 기본은 속도 대결 모델과 같으며 게이머는 각종 지형을 지나갈 때에 여러 가지 사건에 부딪힐 수 있고, 결승점에 도착해서 호박 대마왕과 전투를 벌여야 한다. 이 때 단지 스크린 위에 제시한 보석을 제거해야 하며 제일 먼저 보석공원을 완성한 게이머가 승리하게 된다.

<게임고급기술>

1. 만약 게임 중에 제거될 수 있는 보석을 찾아낼 수 없으면, F2 기능을 사용하여 다시 배열할 수 있고 그 기능은 각 게임에서 3번 사용할 수 있다.
2. 자신이 좋아하는 보석을 선택할 수 있으며 그것을 제거하는데 더 유리할 것이다.

<게임화면>

2005년 4월 온라인게임 인기순위

| 순위 | 변동 | 게임명칭 | 개발회사 / 운영회사 |
|----|----|----------------------|---------------------------------------|
| 1 | ○ | 모서우쓰제(魔兽世界, WOW) | 블리자드사(暴雪) / 띠쥬우청스(第九城市) |
| 2 | ○ | 젠사칭웬(剑侠情缘, 검협정연) | 시산쥐(西山据) / Kingsoft |
| 3 | ○ | 파오파오탕(泡泡堂, 비엔비) | Nexon / 상하이성따(上海盛大网络) |
| 4 | ↑ | 탠탕2(天堂II, 리니지) | Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷) |
| 5 | ↓ | 명환시유(梦幻西游) | 왕이 / 왕이(网易) |
| 6 | ↑ | 따화시유II(大话西游 II) | 왕이 / 왕이(网易) |
| 7 | ↓ | 모리바오베이(魔力宝贝, 클로즈게이트) | 아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯) |
| 8 | ↑ | 셴웬첸Online(轩辕剑Online) | 대우(大宇) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯) |
| 9 | ↓ | 셴징촨쉬(仙境传说(RO) 라그나로크) | Gravity / 유씨신간셴(Gravity/游戏新干线) |
| 10 | ↑ | A3 | Actoz / 베이징둥팡후통과기(北京东方互通科技) |

문화부,公安부와 연합하여 해킹서버 매크로 단속

신화망의 4월 21일자 보도에 따르면, 포르노, 도박, 폭력, 미신, 해킹, 매크로 등이 현재 중국 온라인게임시장에서 큰 문제가 되고 있다. 문화부, 중앙문명반연합산식산업부,公安부, 공상총국부서가 연합하여, 4월부터 8월까지 전국적으로 온라인게임정화(净化)사업을 진행한다.

온라인게임은 신흥 산업으로서 최근 중국에서 급속히 발전해왔다. 생산액이 2000년의 0.3억 위안에서 2004년의 36억 위안으로 성장했다. 그러나 발전 중 많은 문제점들이 존재했다. 일부 온라인 게임제품에 포르노, 도박, 폭력 등 불건전한 콘텐츠가 존재했으며, 수입 온라인게임 제품은 중국 시장

의 주도적인 지위를 차지할 뿐만 아니라 "해킹서버" "매크로" 등 지적 재산권 침해, 시장질서 파괴 등 문제들을 야기했다. 이런 실정은 자제력이 약한 미성년들이 쉽게 '중독'에 걸려, 학습과 심신건강에 영향을 끼쳤기 때문에 사회 각 계층의 강력한 반응을 일으켰다.

이번 온라인게임 정화사업은 현재 인터넷문화관리의 중점사업으로 진행할 것이라고 소식이 전했다. 5개 부분에서 《온라인게임 소프트웨어 정화에 관한 사업 대책》에 따라 중점적으로 온라인 게임을 정화한다.

1. 포르노, 도박, 폭력, 미신, 금전거래와 국가 안전을 해치는 등 위법 콘텐츠의 온라인게임 제품 및 관련 경영행위
2. 주관부서의 콘텐츠심사를 받지 않고, 자체로 인터넷에서 해외게임제품을 운영하는 것을 조사처리 한다.
3. 주관부서의 허가를 받지 않고, 자체로 온라인게임을 경영하는 업체를 정리한다.
4. "해킹서버" "매크로" 등 지적재산권 침해, 시장질서 위법행위를 엄격히 배격한다.
5. 사회여론을 적극적으로 인도한다.

정화 과정에서 문화부는 현존하는 인터넷문화업체를 정리하며, 위법 온라인게임의 신고전화와 사이트를 사회에 공개한다. 포르노, 폭력, 도박 등 위법 콘텐츠는 법에 따라 처리하며, 심한 것은 《인터넷문화경영허가증》을 취소한다. 문화부의 허가를 받지 않고 자체로 인터넷을 이용하여, 온라인게임 업체 종사하는 업체는 법에 따라 단속한다. (전자경기라는 이름으로 온라인게임 리그이벤트를 진행하는 것도 포함) 심사비준과 비교를 하지 않은 온라인게임 제품을 강력 정리하며, 문화부에서 콘텐츠심사와 비준등록을 하지 않은 온라인게임제품은 국내에서 운영하지 못하게 하며, 전자경기 등 온라인게임 리그 프로그램으로 해서도 안 된다. 위법게임이 PC방에서 운영되는 것을 금지하며, 그 정액카드를 판매하는 것도 금지된다.

동시에 문명반은 불량 온라인게임 제품과 관련 경영행위를 노출시켜, 미성년자들의 자아보호의 식제고에 힘쓴다. 통신관리부서는 위법 게임사이트에 접속서비스를 제공하는 업체도 단속한다.公安기관은 법에 따라 온라인게임을 이용하여 위법범죄행위를 진행하는 사이트와 운영업체를 처리하며, 불법분자들을 엄격히 처리한다. 공상행정관리부서는 온라인게임 경영업체의 시장진입을 엄격히 관리하며, 경영허가증이 없이 온라인게임을 운영하는 업체를 단속하는데 총력을 기울인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-22/98597.shtml>

《온라인게임 출판관리방법》 5가지 수정

신문출판총서 음반관리사 관리처 송젠신(宋建新)은 온라인게임, 동화 애니메이션산업 발전의 중요한 감독관리 법규인 《온라인게임출판관리방법》에 대해 5가지를 수정한다고 발표했다.

송젠신은 신문출판총서와 신식산업부등 관련 관리부서가 함께 수정하는 《온라인게임출판관리방법》이 최근에 출시하게 될 것이라고 말했다.


1. 전에 언급했던 “인터넷게임출판물” 포함범위를 더욱 넓은 의미의 “온라인게임출판물”로 수

정하여, 감독관리의 실정에 부합되게 한다.

2. 온라인게임 중, 도박게임과 간접적인 도박게임에 전문적인 제한 조례를 추가한다.
3. 국산게임은 "등록기한" 제도를 실시. 등록시간을 오픈베타 30일전으로 정한다.
4. 온라인게임 출판물 홍보매체에 세부적인 규정을 정한다.
5. 조사, 처리할 때 통신관리부서도 참여한다.

송편신은 또 향후, 신문출판총서는 운영이 정지된 게임 및 자체로 외국 게임을 도입하고, 심사비준을 거치지 않은 것을 조사 처리하며, "해킹서버", "매크로", "운영정지 게임"과 "도박게임"을 배격하고 조사처리 한다고 설명했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-21/98246.shtml>

| CHINA GAME WEEKLY 자료제공 | | | |
|---|---|---|---|
|  DONGGUK UNIVERSITY | 동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002 |  | 北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062 |
| | | | |