

제169호

2006. 2. 13

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년도 중국 게임 산업 총회

China Game News

- PC방의 연 수익 30% 증가! 신란의 쥐보우편(聚宝盆) 계획
- 베이징 거화, 애니메이션 온라인게임에 5억 투자
- 성따 지역화 운영 관련 공개 투자 유치
- 련중 시안 소프트웨어 단지에 입주
- 모바일게임 규모 180억 위안으로 예측
- Sina UTalk의 실시간 음성 영역

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대 작 TOP10 순위(5)

법률 및 정책

- 베이징 PC방 등급 평가 기준 제정

2005년도 중국 게임 산업 총회

중국 게임 산업을 진흥시키고 정부, 산업협회, 기업, 매체에게 게임정보 교류의 장을 제공해주기 위해 '2005년 중국 게임 산업 총회'가 개최되었다. 중국 출판협회가 주최하고, 신문출판총서가 후원하며, 중국 출판자 사업위원회와 SOHU 본사 및 푸젠(福建)지사인 17173이 공동으로 주관했다.

이번 총회에는 10개 국가 부서의 위원들이 참석했으며, 중국 내륙, 홍콩, 타이완의 10여 개 산업 협회와 200여 개 게임기업, 100여 개의 매체 등에서 총 350여명이 참석했다.

게임 산업의 빠른 발전으로 중국에는 현재 300여 온라인게임 업체와 300여 편의 제품, 5,000만 이상의 유저가 있다. 중국의 온라인게임시장은 현재 세계에서 가장 주목을 받고 있다. 업계의 분석에 따르면 2005년 중국 온라인게임 산업 규모는 약 80억 위안으로, 통신, IT제조 등 관련업체의 발전을 유도하고 있다.

최근, 신문출판총서 등 정부에서는 민족 온라인게임 산업의 발전을 적극 지원하고 있다. 또한, 온라인게임의 R&D, 운영, 판매를 규범화하는 정책을 발표 및 시행하고 있다. 1) "중화민족 온라인게임 출판공정 프로젝트" 실시, 2) 베이징, 상하이, 광둥, 스촨 4개 지역에 국가급 온라인게임 애니메이션 산업기지의 설립, 3) 해킹, 매크로 등 불법게임출판을 단속하여 온라인게임시장의 규범화, 4) 청소년들의 건강한 성장을 확보하기 위해 "온라인게임 중독방지 시스템"을 출시했다.

이러한 정책과 조치로 중국 온라인게임은 R&D, 운영, 마케팅, 산업발전환경 등 각 방면에서 빠르게 개선되고 있으며, 비교적 완전해진 산업망의 구축으로 게임시장의 지속적인 발전이 기대되고 있다.

2005년도 중국 게임 산업 총회기간동안, 정부, 산업협회, 게임 R&D기업, 게임운영기업, 게임 유통기업 등 각계 인사들이 한자리에 모여 의견을 나누었다. 신문출판총서는 최근 중국 게임 산업발전과 관련된 발표를 하였으며, 신문출판총서 음향전자와 인터넷출판관리사, 중국 출판사업자협회 게임사업 위원회에서는 2005년 중국 게임 산업에 대해 보고했다. 또한 새로운 게임 산업, 게임 산업 환경, 민족 게임 R&D, 중국 게임 산업발전 등에 대한 포럼이 진행되었다.

총회에서는 2005년도 인기 온라인게임, 인기 민족 온라인게임, 인기 패키지게임, 우수 게임개발 업체, 우수 게임운영업체, 우수 게임매체, 중국 게임 산업부문 가장 영향력 있는 인물상 등을 시상했다. 2005년 중국 게임 산업 총회는 2005년도 중국 게임 산업발전의 총결산인 동시에, 향후중국 게임 산업발전의 이정표이기도 하다.

주최 측은 중국 선전부, 중앙문명사무실, 신문출판총서, 국무원 신문사무실, 교육부, 신식산업부, 과기부, 공청단 중앙, 푸젠(福建)성 하문시 정부 등과, 중국 출판사업자협회, 중국 차세대 관심위원회, 중국 소프트웨어산업협회, 중국 인터넷협회, 중국 청소년 인터넷협회 등 산업협회도 초청했다. 또한 성파, SOHU, 시나, 왕이, 텅쑤, 띠저우청스, 광통, Kingsoft 등 유명기업도 참가하였으며, 신화

사, 인민일보, 광명일보 등 유명 언론들이 총회 소식을 대대적으로 보도했다.

2005년 10대 인기 패키지게임

COUNTER·STRIKE-CONOITION ZERO 反恐精英零点行动	오우메이 전자유한회사 奥美电子有限公司
치찌똥우원 奇迹动物园	광푸뵤슈오 전자과기(베이징)유한회사 光谱博硕电子科技(北京)有限公司
Play station2 极品飞车地下车会2	EA
선요우런티엔탕 명싱따짤또우 神游任天堂 明星大乱斗	IQUE 선요우 과기(중국)유한회사 IQUE 神游科技(中国)有限公司
따푸옹7 大富翁7	환위즈싱 / 제작 : 베이징 환싱 寰宇之星/制作:北京软星
스째제토우싸이쳐 II 世界街头赛车II	Bizarre Creations 제작 마이크로소프트 발행
즈쥬이비 直感一笔	IQUE 선요우 과기(중국)유한회사 IQUE神游科技(中国)有限公司
뵤쓰왕즈 : 우저즈신 波斯王子 : 武者之心	상하이 위뵤 컴퓨터소프트웨어유한회사 上海育碧电脑软件有限公司
환상싼귀쯔(II) 幻想三国志(II)	베이징 환위즈싱 소프트웨어유한회사 北京寰宇之星软件有限公司
NBA LIVE 2005	EA

2005년 10대 인기 온라인게임

WOW 魔兽世界	띠지우청쓰 컴퓨터기술컨설팅(상하이)유한회사 第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司
찌엔샤칭웬 剑侠情缘II Online	Kingsoft 유한회사 金山软件有限公司
환치스째 传奇世界	상하이 성따 인터넷유한회사 上海盛大网络有限公司
찌엔샤칭웬 剑侠情缘Online	Kingsoft 유한회사 金山软件有限公司
따화시요우 II 大话西游 II	왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 网易互动娱乐有限公司
명환시요우 梦幻西游	왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 网易互动娱乐有限公司
러쉐장후 热血江湖Online	베이징 이치완 인터넷과기유한회사 北京一起玩网络科技有限公司
라그라노크 仙境传说	상하이 성따 인터넷유한회사 上海盛大网络有限公司
마오씨엔다오 冒险岛Online	상하이 성따 인터넷유한회사 上海盛大网络有限公司
리니지II 天堂II	신량 인터넷정보서비스유한회사 新浪互联信息服务有限公司

2005년 10대 인기 민족 온라인게임

씨엔샤칭원 II 剑侠情缘II Online	Kingsoft 유한회사 金山软件有限公司
찬치스제 传奇世界	상하이 성따 인터넷유한회사 上海盛大网络有限公司
씨엔샤칭원 剑侠情缘 Online	Kingsoft 유한회사 金山软件有限公司
따화시요우II 大话西游II	왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 网易娱乐互动有限公司
멍한시요우 梦幻西游	왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 网易娱乐互动有限公司
완메이쓰제 完美世界	베이징 완메이쓰콩 인터넷기술유한회사 北京完美时空网络技术有限公司
QQ환상 QQ幻想	션똥 텅썬 컴퓨터시스템유한회사 深圳腾讯计算机系统有限公司
평션방 封神榜	Kingsoft 유한회사 金山软件公司
항하이쓰지 航海世纪	쑤저우 워니우 전자유한회사 苏州蜗牛电子有限公司
따오씨엔 刀剑 Online	베이징 쑤우후짜이씨엔 인터넷정보서비스유한회사 北京搜狐在线网络信息服务有限公司

2005년 중국 게임 산업 부문 가장 영향력 있는 인물

레이쥘 (雷军)	베이징 Kingsoft 유한회사 총재 겸 CEO 北京金山软件有限公司总裁兼CEO
첸티엔차오 (陈天桥)	상하이 성따 인터넷유한회사 수석집행관 上海盛大网络有限公司首席执行官
치우뉘쥘 (裘伯君)	베이징 Kingsoft 유한회사 동사장 北京金山软件有限公司董事长
장차오양 (张朝阳)	베이징 쑤우후짜이씨엔 인터넷정보서비스유한회사 동사장 겸 CEO 北京搜狐在线网络信息服务有限公司董事局主席兼首席执行官
주쥘 (朱骏)	띠지우청쓰 컴퓨터기술컨설팅(상하이)유한회사 동사장 겸 CEO 第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司董事长兼CEO
딩레이 (丁磊)	왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 CEO 网易互动娱乐有限公司CEO
장이 (张毅)	쑤우후 푸저우지사 총경리 搜狐福州分公司总经理
왕쥘뉘 (王俊博)	쯔관전자 (베이징)유한회사 동사장 겸 총경리 智冠电子(北京)有限公司董事长兼总经理
탕쥘 (唐骏)	상하이 성따 인터넷유한회사 총재 上海盛大网络有限公司总裁
왕즈제 (王子杰)	지우즈요우 정보기술(상하이)유한회사 총재 久之游信息技术(上海)有限公司总裁

2005년 최우수 캐주얼 온라인게임 운영 플랫폼(사이트)

딩선QQ요우씨 腾讯QQ游戏	션쩨 딩선 컴퓨터시스템유한회사 深圳腾讯计算机系统有限公司
하오팡요우씨핑타이 浩方游戏平台	하오팡 浩方
리엔쥙왕뤄요우씨스제 联众网络游戏世界	베이징 리엔쥙 컴퓨터기술유한회사 北京联众电脑技术有限责任公司
쥙궈요우씨중신 中国游戏中心	쥙궈 요우씨 중신 中国游戏中心
삐엔핑왕루오요우씨스제 边峰网络游戏世界	삐엔핑 边峰

2005년 신예 게임기업상

- 베이징 이치완 인터넷과기유한회사 (北京一起玩网络科技有限公司)
- 상하이 요우통 과기유한회사 (上海邮通科技有限公司)
- 상하이 요우요우왕 소프트웨어과기유한회사 (上海悠游网软件科技有限公司)
- 상하이 쥙투 인터넷과기유한회사 (上海征途网络科技有限公司)
- 상하이 티엔리엔쓰지 정보기술유한회사 (上海天联世纪信息技术有限公司)

2005년 민족 온라인게임 해외 개척상

- 무바오 soft (目标软件)
- 쑤저우 요우씨워니우 전자유한회사 (苏州游戏蜗牛电子有限公司)
- Kingsoft 유한회사 (金山软件有限公司)
- 티엔칭 슈마 엔터테인먼트유한회사 (天晴数码娱乐有限公司)
- 상하이 미궈짜이씨엔 정보유한회사 (上海米果在线信息有限公司)

2005년 우수 게임 유통업체

- 베이징 쥙왕 연합과기유한회사 (北京骏网联合科技有限公司)
- 베이징 윈왕회사 (北京云网公司)
- 베이징 리엔방 soft주식유한회사 (北京连邦软件股份有限公司)
- 후리엔싱공 (互联星空)
- 쥙궈왕 (卓越网)

2005년 10대 우수 게임매체

- 17173
- 요우씨지띠 (游戏基地)
- 띠엔나오빠오 (电脑报)
- 띠엔나오상빠오요우씨티엔띠 (电脑商情报游戏天地)
- www.game.sina.com
- 찌싼지쓰제 (计算机世界, 잡지)
- 따쥙궈왕 (大众软件, 잡지)

www.game.163.com

자용띠엔나오위요우씨 (家用电脑与游戏, 잡지)

띠엔나오위요우씨신간씨엔 (电脑游戏新干线)

2005년 10대 우수 게임 개발업체

Kingsoft 유한회사 (金山软件有限公司)

왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 (网易互动娱乐有限公司)

따위 컨설팅주식유한회사 (大宇咨询股份有限公司)

무바오 Soft(베이징)유한회사 (目标软件(北京)有限公司)

상하이 성따 인터넷유한회사 (上海盛大网络有限公司)

베이징 완메이스공 인터넷기술유한회사 (北京完美时空网络技术有限公司)

쯔관 전자(베이징)유한회사 (智冠电子(北京)有限公司)

지우즈요우 정보기술(상하이)유한회사 (久之游信息技术(上海)有限公司)

베이징 휘후 디지털과기유한회사 (北京火狐数码科技有限公司)

요우씨미귀 인터넷과기(상하이)유한회사 (游戏米果网络科技(上海)有限公司)

2005년 10대 우수 게임 운영업체

Kingsoft 유한회사 (金山软件有限公司)

왕이후똥 엔터테인먼트유한회사 (网易互动娱乐有限公司)

베이징 이치완 인터넷과기유한회사 (北京一起玩网络科技有限公司)

띠지우청쓰 컴퓨터기술컨설팅(상하이)유한회사 (第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司)

상하이 성따 인터넷유한회사 (上海盛大网络有限公司)

션쩨팅션 컴퓨터시스템유한회사 (深圳腾讯计算机系统有限公司)

쯔관 전자(베이징)유한회사 (智冠电子(北京)有限公司)

지우즈요우 정보기술(상하이)유한회사 (久之游信息技术(上海)有限公司)

베이징 소우후파이씨엔 인터넷정보서비스유한회사 (北京搜狐在线网络信息服务有限公司)

요우씨미귀 인터넷과기(상하이)유한회사 (游戏米果网络科技(上海)有限公司)

자료 : <http://cgiac.17173.com/2005/intro.html>



PC방 연 수익 30% 증가! 신란의 쥐바오펀(聚宝盆) 계획

최근 신란이 내놓은 "쥐바오펀(聚宝盆) PC방 계획"은 PC방 업주의 이윤을 30% 높일 수 있는 탁월한 PC방 해결책이다. 신란 PC방 전용 CRT 모니터의 전력소비율은 65W로, 일반 CRT 모니터보다 전력소비율이 20% 낮다. 대기상태에서는 모니터와 호스트의 전력소비율을 3.0W 이하로 제어할 수 있다. 중형 PC방을 예로 들어 100대의 컴퓨터를 하루 15시간씩 가동한다면 매일 37,500W, 연간 13,687,500W를 절약할 수 있다.

현재 시장에서 판매되는 주요 컴퓨터의 경우 전원을 끄는데 드는 전력소비가 5W 정도이지만 신란 PC방의 전원절약모드는 3W이하로 낮출 수 있다. 100대의 컴퓨터를 사용할 경우 매일 4,800W, 연간 1,752,000W를 절약할 수 있다.

하드웨어의 경우 신란 메인보드 BIOS의 내부 삼입 하드디스크 보호기능으로 인해 PC방 업주는 환원 카드를 구입할 필요가 없다. 또한 고성능 전원에는 12 CM의 저소음 쿨러와 온도제어가 가능한 CPU쿨러가 장착되어 컴퓨터를 오래 사용할 수 있다. 따라서 조용한 PC방 환경을 제공해주는 동시에 수리비용을 크게 절감할 수 있다.

신란의 세트 당 설계(모니터, 키보드, 마우스 등)는 짙은 색상으로 더러움을 잘 타지 않는다. 또한 방진, 방수 설계는 키보드 등 설비의 교체비용을 효과적으로 낮추어 줄 것이다. 신란 PC방 컴퓨터는 입력 전압은 145V-265V로 전압이 불안정한 상황에서도 안정적으로 운행된다.

신란의 쥐바오편은 "소프트웨어 도난 방지"와 "하드웨어 도난 방지"의 두 가지 방화선을 가지고 있어 효과적으로 도난 사건을 제어할 수 있다. 그리고 "쥐바오편"을 채택하는 업주에 대해서는 무료로 기술 훈련을 실시하고 있다. 또한 전문 인력을 PC방에 파견하여 관리자가 숙련되도록 현장지도를 실시하고 있다.

일카통(一卡通) 시스템은 회원으로 하여금 각 체인 PC방에서 자유롭게 인터넷에 접속 가능토록 하며, 데이터의 인증, 보안강화 전송 등의 기술을 통해 시스템의 안전성을 확보한다.

신란의 쥐바오편 PC방 계획은 독자적인 멀티 캐스트 방식(1: 특정다수)으로 이미지를 나누어 전송함으로써 네트워크 혼잡을 피할 수 있으며, 또한 100Mb의 이더넷에서 1GB의 운영시스템을 실현하여 몇 분 내에 몇 백대의 PC에 이미지를 전송할 수 있다.

쥐바오편 PC방 계획은 소프트웨어의 빠른 분배와 업그레이드를 제공한다. 또한 엔지니어는 PC방 업주와 긴밀한 연락을 유지하며, 온라인 지원을 한다. PC방 업주는 평생 무료 기술 지도와 "쥐바오편" 신 버전의 무료 업그레이드를 받을 수 있다.

자료: http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060118/13041038_1.html

베이징 거화, 애니메이션 온라인게임에 5억 투자

5억 여 위안의 자금을 들여 설립한 베이징 거화문화개발 그룹의 거화창의 산업센터는 중국 최초의 창의적 플랫폼이다. 거화그룹 매체 총감 및 중화세기당 기획부 매니저인 스징생(石京生-석경생)에 따르면 거화세가, 거화상진, 거화명석, 거화티켓서비스와 거화득고 등 주요 애니메이션 온라인게임, 문화 엔터테인먼트와 광고 기업들이 금년 5,6월에 계속 입주할 예정이며, 애니메이션 온라인게임을 대표하는 디지털 콘텐츠 기업들도 입주할 예정이다.

소식에 따르면, 이 센터는 이미 2004-2008년 베이징 문화산업 발전 계획에 정식 포함되어 있

다. 또한 베이징 "애니메이션과 인터넷 게임 연구개발 제작 센터"로 중점 육성될 전망이다. 그리고 중관춘 과학기술 단지의 "융화문화과기원"도 거화창의 산업센터를 시범 모델로 삼을 것으로 알려졌다.

거화창의 산업센터는 애니메이션 온라인게임을 선호하고 있어, "국가급 애니메이션 인터넷 게임 산업발전 기지"로 만들 계획이다. 스징성은 국내외의 유명 애니메이션 온라인게임 연구개발 제작 기업을 유치하여 경쟁력을 갖출 것이라고 밝혔다.

또한 북경의 애니메이션 온라인게임과 인터넷 게임의 연구개발 제작센터, 중국 유명 브랜드의 애니메이션 인터넷 게임 산업의 시범센터, 애니메이션 온라인게임 판권의 인증거래 및 수출입의 무역센터로 발전시킬 것으로 알려졌다.

자료 : http://www.tkgame.com/news/yejie_2/2006-01/1137734477.html

성따 지역화 운영 관련 공개 투자 유치

성따 네트워크의 지역화 운영은 최근 사회 각계를 대상으로 공개적으로 투자자를 유치하고 있다. 지역화 운영은 성따 네트워크가 개발한 온라인게임 운영 모델로서, 문화 제품의 권한부여 경영개념을 온라인게임 운영에 도입한 것이다. 이는 성따가 운영하고 있는 제품을 지역 사업자에게 운영 권한을 부여함으로써 실현된다.

사업자는 성따 네트워크에 어느 한 제품의 지역경영 신청을 하게 되면, 성따의 자격 비준과 더불어 계약 체결 후에 즉시 그 제품의 일정 지역 및 기간 동안 운영 할 수 있다. 지역 운영권을 얻은 회사는 성따 네트워크의 통일된 기술 보장과 과금 플랫폼을 사용할 수 있다. 또한, 권한이 부여된 지역 내에서 게이머에게 독자적으로 홍보를 할 수 있으며, 현지화 서비스도 제공할 수 있다.

투자 상황과 제품의 다양성으로 지역화 운영의 수입은 사업자와 성따 양측의 약정된 분배비율과 방식에 따라 나누게 된다.

업종 진입 문턱이 나날이 높아지고 사회 정책, 경쟁 등의 요인으로 리스크가 나날이 격화되어 가는 오늘에 있어서, 성따 네트워크는 지역화 운영을 통해 온라인게임 제품 운영의 진입 문턱을 크게 낮추었다.

1. 한국 게임의 수백만 달러의 비싼 커미션에 비해 수만 위안의 최저 커미션을 성따 네트워크의에게 납부하면 된다.

2. 성따 네트워크는 지역 사업자에게 게임 판매 채널과 기술보장 등의 편의를 제공해 줌으로써 지역 사업자는 게임의 운영과 보급에만 총력을 기울이면 된다.

3. 성따 네트워크는 지역 사업자에게 고객센터와 GM 등의 교육과정을 제공해 주며, 성따 네트워크 자신의 운영 경험을 전수해 준다.

4. 성따 네트워크는 지역 사업자에게 현지화 보급과 현지화 서비스개발에 필요한 도움을 제공해 주며, 각 지역에 맞는 차별화된 서비스도 제공해 준다.

지역 운영권을 위탁한 게임제품 소개

1. 《신적(神迹)》
2. 《영웅년대(英雄年代)》
3. 《몽환귀두(梦幻国度)》
4. 《열혈전기(热血传奇)》, 《RO》, 《열혈영호(热血英豪)》 등 기타 제품도 지속적으로 지역 사업자를 모집하고 있다. 자세한 사항은 지역화 운영 공식 사이트 qy.sdo.com에서 확인할 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-23/20060123161203606.shtml>

렌중 시안 소프트웨어 단지에 입주

렌중스제가 400 여 만을 투자한 시안(西安) 소프트웨어 단지 내 연구개발 기구를 설립 관련 기자회견에서 렌중의 CEO 바오웨이차오(鲍岳桥)는 시안 연구개발기구는 앞으로 렌중의 게임개발을 주도 할 것이며, 렌중의 게임 운영 또한 게임 연구개발의 상황에 따라 진행될 것이라고 밝혔다.

시안의 연구개발 기구는 우선 60명으로 구성되었다. 연구인원도 계속 모집하고 있으며 렌중의 베이징 고객센터 센터도 시안으로 옮길 예정이다. 한국 NHN 그룹의 외자유치 후 렌중의 이런 행보는 변화하는 온라인게임 산업에 적극 대처하고 있음을 보여주고 있다.

신식산업부가 3G를 확정하게 되면 휴대폰은 많은 회사들의 연구개발 대상이 될 것이다. 따라서 2006년 렌중은 휴대폰 온라인게임과 TV 온라인게임의 연구개발에 많은 투자를 할 계획이다.

인기 게임인 와킹, 또우띠주, 웨이치 등 보드게임은 렌중이 개발한 것으로 등록된 게이머 수는 2,000 여 만이다. 렌중스제는 캐주얼 온라인게임 부문에서 강세를 보이고 있다. 동질화 경쟁이 심한 MMORPG 게임 시장에서 렌중은 중화민족의 유구한 역사 문화 속에서 많은 소재를 발굴할 것이다.

치열한 온라인게임의 경쟁은 제품경쟁에 이어 판로경쟁으로 심화되고 있다. 렌중은 게임의 판로 부문이 약하다. 렌중이 플랫폼 운영하고 편팅(纷腾)이 게임을 제공하는 방식으로 수익은 양측이 나누어 가지게 된다. 현재 렌중은 운영 측+SP+CP 플랫폼 전략을 모색하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-01-23/1731140807.shtml>

모바일게임 규모 180억 위안으로 예측

차이나유니콤 부가가치서비스 발전 포럼에서, 차이나유니콤은 오랫동안 준비한 "차이나유니콤

Uni 전략적 협력안”을 정식으로 제안했다. 화유스지, 텡선, TOM, 성따 등 20개 유명 SP가 이에 참여했다. 앞으로 Uni 전략적 협력업체 수는 계속 늘어날 것이지만 수량의 제한으로 차이나유니콤에 의지하는 수십만의 소규모 SP들의 입지는 계속 줄어들 전망이다.

소규모 SP는 살아남기 위하여 차이나유니콤과 계약한 대형 SP와 협력할 것이다. 소규모 SP는 대형 SP와의 계약을 통해 업무를 제공, 대형 SP는 차이나유니콤의 Uni 플랫폼에 업무를 제공하게 될 것이다. 소규모 SP는 요금을 대형 SP와 직접 결산하게 되므로 차이나유니콤과는 직접 거래하지 않게 된다.

CCID컨설팅은 SP가 모바일게임 산업의 연결고리로서 CP와 운영상을 더욱 강하게 연결시킬 것으로 보고 있다. SP와 CP의 연합은 하나의 모바일게임의 "생산과 판매의 프로세스"를 구축하게 될 것이다. SP와 CP의 연합으로 모바일게임 개발업체의 게임 판로문제는 사라질 것이다. 또한 게임 운영상도 게임개발의 압력에서 벗어나 게임운영에만 집중할 수 있을 것이다.

CCID컨설팅은 네트워크와 휴대폰 단말기의 개선이 반드시 모바일게임 산업의 발전을 가속화할 것이라 믿고 있다. 더욱 다양한 게임을 즐기기 위하여 반드시 필요한 것이 3G 휴대폰이다. 만약 2006년 3G 라이선스가 발급된다면 모바일게임 산업의 빠른 발전과 사업자의 ARPU 가치향상은 예상할 수 있는 것이다. 2006년 중국 휴대폰 보유량의 50%가 모두 컬러폰 일 것이며 2억 대를 넘을 것이다.

컬러폰의 보급에 따라, 휴대폰의 부가가치서비스는 새로운 멀티미디어 시대로 진입하게 될 것이며, 핸드폰 사용자는 다양한 멀티미디어 엔터테인먼트 서비스를 즐길 수 있게 된다. 모바일게임은 기존의 패키지 버전에서 신속하게 컴퓨터 온라인게임 시대와 유사한 시대로 발전하게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-01-23/1734140809.shtml>

Sina UTalk의 실시간 음성 영역

최근 중국 온라인게임 시장은 매우 빠르게 발전하고 있다. 자료에 따르면 현재 중국 온라인게임 게이머는 이미 2,000만 명을 넘어섰다. IDG는 2009년이 되면 중국 온라인 게이머는 5억 명, 시장 규모는 109억 위안에 달할 것이라고 예측했다.

이처럼 큰 시장 환경에서 온라인게임의 주변산업도 급속히 발전하고 있다. 그 중 Sina UTalk단체의 음성도구 소프트웨어는 국내 온라인게임 시장의 보석으로 불리고 있다.

모든 온라인게임은 단체의 협력을 떠날 수 없으며, 게임 중 단체의 협력은 성원들의 효과적인 커뮤니케이션을 떠날 수 없다. 현재 이런 커뮤니케이션은 아래 몇 가지 방식을 포함한다. 1) 게임 중의 문자 채팅 도구, 2) Sina UTalk와 비슷한 제3자 단체의 음성도구, 3) QQ, UC, Skype등 음성기능을 가진 IM소프트웨어의 사용 등이다.

위의 3가지 소프트웨어는 전문적으로 온라인게임을 대상으로 개발한 "전문 음성도구 소프트웨

어"가 아니기 때문에 기능이 많고 컴퓨터 용량을 많이 차지한다. 따라서 이는 기존에 존재하던 소리와 화면이 끊기는 현상이 더욱 뚜렷하게 발생토록 한다.

Sina UTalk의 출시는 중국 온라인 게이머들에게 자체의 지적재산권을 가진 전문단체 음성 실시간 통신제품을 제공하였으며, 중국 온라인게임 시장의 발전에 도움을 제공하였다. Sina UTalk의 우위는 정교하고 전문적이며 중문으로 되어 편리하다는 특징을 가진 것이다.

또한 Sina UTalk가 제공하는 무료 서버 및 클라이언트는 온라인게임 운영자나 게이머 단체의 인기를 끌고 있다.

동시에 Sina UTalk는 게임공회의 형식으로 신청 시 SIMA 관리자의 UTalk 음성 서버를 무료로 제공한다. 그 외, Sina UTalk는 많은 게임운영자와 협력하여 게이머들에 양질의 UTalk게임 단체 음성 서비스를 제공토록 한다.

Sina UTalk의 마케팅 관계자는 05년 8월 출시하여 UTalk 사용자는 이미 100만을 초과하였으며, UTalk 동시 온라인 사용자 규모가 당해 영역에서 제2위를 차지한다고 밝혔다. 또한 UTalk 동시온라인 수는 주당 수천 명 규모로 점차 증가하고 있다.

자료 : http://www.tkgame.com/news/dalu_4/2006-01/1138066492.html



Game 순위

내륙 온라인 게임 기대 작 TOP 10 (5)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	-	산귀처 / 三國策 / 삼국책
3	2↓	허이안위광밍 / 黑暗與光明 / 흑암과 광명
4	3↓	정치환상 / 蒸氣幻想 / 증기환상
5	4↓	러쉐주츄우Online / 熱血足球Online / 열혈축구Online

6	5↓	지자쓰지 / 机甲世纪 / 기갑세기
7	6↓	샌뤄치웬 / 仙侶奇緣II / 선려기원II
8	7↓	이치당첸 / 一騎當千 / 일기당천
9	-	룽위디샤청 / 龍與地下城 / 용과 지하성
10	8↓	썬머썬머따모우썬 / 什么什么大冒險 / 무슨무슨대모험

06년 제5기 신규 온라인게임 기대 작 TOP 10은 춘절 후 제1기로서 기본상 큰 변화가 없다. 제2위에 놓인 MMOSLG <삼국책 4>는 오픈 베타를 시작하기 때문에 다음 주 새로운 한편의 게임이 순위 에 오르게 될 것으로 예상된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-06/20060206091623780.shtml>

CGW **China Game Weekly** **법률 및 정책**

베이징 PC방 등급 평가 기준 제정

"베이징 인터넷 접속 서비스 영업장소 협회"의 비서장 류우보화(刘宝华)의 소개에 따르면 최근 베이징에서 PC방에 대하여 등급 평정을 진행한다고 한다.

류우보화(刘宝华)는 베이징은 이미 PC방 영업시간을 24시간으로 오픈 하였고, PC방에 대한 규범화 관리를 강화하기 위하여 "인터넷 접속 서비스 영업장소협회"에서 PC방 등급평가 기준을 제정하고 있다고 밝혔다.

소식에 따르면 베이징 문화국과公安, 공상 등은 PC방에 대하여 정기적 또는 비정기적 검사를 진행한다고 한다. 검사내용은 주로 인입허가 및 안전 두 가지가 있으며 또한 네트워크 불량정보, 미성년자 유무, 네트워크 안전 및 화재사고 피해 등 문제를 중점적으로 검사한다.

베이징에서 PC방 영업시간을 완화하여 저녁 12시 후에도 계속 영업을 진행 가능토록 하고 있다. 베이징 부시장 손안민(孙安民)은 PC방 영업시간을 완화하지만 미성년자에 대한 단속은 더욱 강화 될 것이며 "이는 국무원에서 시운영 PC방에 대한 조치"라고 밝혔다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060117/13037996.html

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