



특집

- 성따 3/4분기 재무보고에 대한 陈天桥의 분석 : Pipeline전략과 EZ전략
- 루트의 관점에서 본 게임시장에 대한 천왕(骏网)의 견해

China Game News

- 온라인게임 중독방지 시스템 12월부터 시행
- 《진빠오주치우/劲爆足球/Real extreme action》 오픈베타 테스트 시작
- 《파오리우환징2.0/飘流幻境/Wonderland》 12월에 출시예정
- The9, 펍시와 《Guild Wars》 홍보 추진

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (41)
- 2006년 11월 온라인게임 인기순위

New Game 소개

- 《티엔룽빠뿌 / 天龙八部 / 천룡팔부》

Game 회사 소개

- 성셴밍(盛宣鸣) 디지털과기(북경)유한공사

Game 법률 및 정책

- <엔터테인먼트 장소 관리 조항>에 대한 문화부 의견(上)

성따 3/4분기 재무보고에 대한 陈天桥의 분석 : Pipeline전략과 EZ전략

11월 10일, 성따가 2006년 3/4분기 재무보고서를 발표했다. 전화를 통한 전문가와의 인터뷰에서 성따 CEO 천티엔차오(陈天桥)의 재무보고서에 대한 분석은 다음과 같다.

3/4분기의 성따의 순수 판매수입은 2/4분기 대비 7.7% 증가했으며 운영이익은 23.4% 증가했다. 그리고 순이익은 2/4분기의 1,670만 달러에서 1,810만 달러로 증가했다. 이는 작년 연말 유료화 방식에서의 전환 이후 지속적인 증가세를 유지한 것으로 성따의 신규 운영방식의 규모화와 지속발전 가능성을 보여주고 있다.

우선, 신규방식에 따른 수입은 규모화 가능성을 가지고 있다. 3/4분기 성따 대형게임의 ARPU는 지난 분기의 45.5위안에서 51.6위안으로 증가했으며 그 증가율은 13.4%에 달한다. ARPU의 지속적 성장은 신규 운영모델을 기반으로 한 매출의 규모화 가능성을 충분히 보여주고 있다.

기존의 운영모델에서 게임수입을 제고시키기 위해서는 단지 새로운 유저들을 끌어들이거나 유저의 온라인 접속시간 연장을 유도해야만 했다. 반면, 현재 신규모델에서는 게임수입을 제고시키기 위해 온라인 접속자수를 제고시키거나 유료 유저수와 ARPU를 제고시키는 등 다양한 방식을 취할 수 있다. 따라서 이론적으로 신규모델을 채택할 경우 ARPU의 증가는 상한선이 없다고 볼 수 있다.

다음으로 수입의 지속 가능성을 가지고 있다. 운영모델 전환의 본질은 기존의 "Come-pay-stay" 모델에서 "Come-stay-pay" 모델로의 전환에 있다. CSP모델은 유저의 진입문턱을 낮추었다. 성따는 3개 분기의 실적을 통해 새로운 모델이 게임수입을 제고시키고 게임의 생명주기를 연장시킬 뿐만 아니라 이를 통해 게임업무의 장기적 발전을 확보할 수 있음을 증명하고 있다.

성따의 모델 전환에 따라 CSP모델을 적용하는 업체들이 점점 많아지고 있다. 이것은 유저의 요구에 부응하는 필연적인 결과이다. 신규모델의 성공은 중국 온라인게임 산업에서 성따의 선두적인 위치를 다시 한 번 증명했다. 그리고 성따의 경쟁력은 유저의 요구에 대한 세심한 파악과 만족에 있음을 다시 한 번 보여주고 있다.

게임 Pipeline 전략

성따는 Pipeline구축에 있어 다음의 세 가지 기준을 지키고 있다.

첫째, Pipeline은 회사의 발전전략에 부합되어야 하며 콘텐츠, 유형, 조작방식 등 분야에서 혁신적이어야 한다. 신규게임과 우수한 게임이 대량 개발되고 있지만 성따는 콘텐츠, 게임유형, 조작방식 등 분야에서 혁신적인 hot game을 선택, 도입하여 그 영역에서 최고가 되도록 전력하고 있

다.

둘째, 성따의 운영 플랫폼과 핵심 경쟁력은 우리로 하여금 새로운 게임에 더욱 큰 부가가치를 부여할 수 있게 함으로써 두 번째 표준은 Discover-Recommend-Feedback-Improvement 이다. 현재 성따는 인증, 지불, 보안, 서비스와 루트를 일괄한 통일적 플랫폼을 갖추고 있다. 더욱 활성화된 CSP모델의 도입에 따라 플랫폼은 향후 게임운영에 있어 더욱 중요한 역할을 하게 될 것이다.

셋째, 온라인게임은 자동 업 데이트를 통해 지속적인 성장이 가능하다. 신규모델 적용을 통해 성따는 한편의 온라인게임은 하나의 커뮤니티이지 단순한 제품이 아님을 명확히 하고 있다. 따라서 성숙한 유료유저를 기반으로 한 신규 버전의 개발은 신규게임 개발과 같이 중요하다. 성따는 현재 《찬치/传奇/전기》, 《찬치스제/传奇世界/전기세계》, 《몽환귀두/梦幻国度/몽환국도》 등 게임에 신규모델을 적용한 신규 버전을 출시했다. 더욱 큰 버전은 개발 중에 있으며 4/4분기에 출시할 계획이다.

2006년 4/4분기, 2007년에 신규 버전을 출시하는 것 외에 성따는 적어도 13편의 신규게임(자체개발제품과 수입제품 포함)을 출시할 예정이다. 또한 대리운영 게임과 자체개발 게임 간의 균형과 중국산 게임과 수입게임 간의 균형을 잘 파악하여 게이머로 하여금 더욱 풍부한 게임 콘텐츠를 누릴 수 있도록 할 것이다.

EZ전략 분석

성따는 새로운 전략 하에 작년 12월 1일 ezpod를 출시, 성공을 거두었다. 고객의 평가와 1년 간의 노력을 통해 성따는 EZ전략과 주요업무의 배합에 있어 최적인 online video game을 선택했다. 이러한 조작방식은 세계적인 주류로 성공을 거둘 경우, 아직 중국시장에 도입되지 않은 많은 게임들을 중국 게이머들에게 제공할 수 있을 것이다.

3/4분기 성따의 EZ등록자는 계속 증가하고 있으며 현재 10만 명을 돌파한 것으로 집계되고 있다. 현재 성따는 EZ플랫폼의 게임콘텐츠를 끊임없이 개선하고 있을 뿐만 아니라 4/4분기에는 EZ플랫폼 신규 캐주얼게임을 출시할 계획이다.

마지막으로 성따는 운영모델 전환을 성공적으로 마쳤으며 명확한 발전방향을 가지고 있다. 풍부한 대형게임, 캐주얼게임 제품을 보유하고 있으며 활성화된 유료모델과 통일적일 플랫폼의 보유로 향후 성따의 온라인게임 전망은 밝은 것으로 예상된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2006-11-10/2_0061110160448513.shtml

루트의 관점에서 본 게임시장에 대한 권왕(骏网)의 견해

온라인게임 출시의 황금시기인 연말이 또 다시 다가왔다. 《따항하이스타이/大航海时代/대항해시대》와 《지짠/激戰/Guild Wars》을 선두로 각종 온라인게임의 테스트가 시작되었으며, 기대를 모으고 있는 기타 게임들도 내년 초에 출시될 예정이다.

우수한 제품들의 출시로 인해 내년 온라인게임 시장은 빠른 발전 속도를 유지하게 될 것이다. 수많은 제품들이 경쟁하고 있는 현재의 온라인게임 시장현황에 대해 베이징 권왕(骏网)의 전략발전 총감독인 원리(尹力)를 방문, 루트의 관점에서 게임시장 상황을 알아보았다.

SINA : 모두가 잘 알고 있듯이 연말은 각종 게임출시의 황금시기입니다. 중국 루트 마케팅 지불서비스의 선두기업인 권왕(骏网)은 올해 연말과 내년의 온라인게임 시장에 대해 어떻게 생각하고 계십니까?

尹力 : 온라인게임은 몇 년간의 발전을 거쳐 이미 안정된 시기에 진입했습니다. 온라인게임 시장이 확대되고 게이머 수가 계속 늘어남에 따라 품질이 우수한 제품과 운영능력이 강화된 제품 제공업체가 게임시장에 출현하게 될 것입니다. 온라인게임 시장발전의 양성적인 순환시스템은 이미 형성되었습니다.

이러한 시장전망 아래 온라인게임 마케팅 지불서비스에 주력하고 있는 권왕은 자체발전을 도모할 뿐만 아니라 성숙되고 있는 게임시장에 발맞추어 자체의 우위를 통해 더욱 많은 협력파트너를 모색해 온라인게임 시장 발전에 공동으로 기여하고자 합니다.

SINA : 입체적 마케팅 지불시스템은 어떠한 개념입니까?

尹力 : 입체적 마케팅 지불시스템은 권왕이카통(骏网一卡通)을 대표로 하는 실물카드 판매시스템과 권왕온라인(骏网在线)을 대표로 하는 전자상거래 판매시스템과 마케팅 추진서비스를 삼위일체로 하는 시스템을 가리킵니다. 현재 이 시스템은 이미 상당한 성숙단계에 진입했으며 빠르게 발전하는 온라인게임 시장의 루트 지불 수요에 적합합니다.

SINA : 권왕이카통은 권왕이 자체 출시한 충전 지불카드로 많은 디지털제품 특히 온라인게임에 사용할 수 있다고 알고 있습니다. 연말, 수많은 온라인게임이 출시되는 상황에서 권왕이카통은 또 어떤 새로운 제품들과 계약을 맺었는지 소개해 주십시오.

尹力 : 권왕 역시 최근 출시될 많은 게임을 주목하고 있습니다. 권왕은 이미 일부 게임 운영업체들과 합작의향을 타결했으며, 일부 우수한 게임은 이미 권왕이카통 시스템에 가입했습니다. 자세한 상황은 몇 주내에 발표될 것입니다.

SINA : 그럼 천왕이카통의 현황에 대해 자세히 소개해 주십시오.

尹力 : 천왕이카통은 천왕의 루트 상의 게임자원 우위를 토대로 전자상거래의 발전 기회를 맞아 제작한 새로운 충전 지불카드입니다. 수년간의 발전 과정을 거쳐 천왕이카통은 160여 종의 각종 다양한 제품들과 계약을 체결했습니다. 게이머들은 천왕이카통을 사용해 100여 종의 각종 게임에 대한 충전이 가능합니다. 일부제품은 천왕이카통과의 독점계약으로 인해 천왕이카통으로만 충전이 가능합니다.

SINA : 천왕이카통과의 독점계약 제품은 자체적으로 실제카드를 발매하지 못하는 제품과의 협력 상황을 알려주십시오.

尹力 : 천왕이카통의 판매방식을 사용할 경우, 운영업체는 카드판매에 따른 여러 작업들을 생략할 수 있으며 짧은 시간 내에 포인트 카드를 판매할 수 있습니다. 현재 천왕이카통과 독점계약을 맺고 있는 온라인게임은 100 여 종으로 2005년 말에 계약한 《완메이스제/完美世界/완미세계》와 올해 출시한 《우린와이잔/武林外传/무림외전》, 《신정허/新郑和Online/신정화》, 《신장후/新江湖Online/신강호》 및 《샤오린찬치/少林传奇/소림전기》 등이 있습니다.

SINA : 천왕이카통의 기능이 매우 뛰어난데요, 이러한 새로운 지불제품에 대한 시장반응은 어떨습니까? 인정을 받고 있나요?

尹力 : 판매실적으로 볼 때 현재 천왕이카통의 시장인지도는 점점 높아지고 있습니다. 더욱 정확한 시장데이터를 얻기 위해 천왕이카통 시장조사 항목을 천왕 PC방 조사에 추가하였습니다. 곧 발표될 제20회 PC방 조사보고서에서 관련된 상세한 데이터를 볼 수 있을 것입니다.

SINA : 천왕이카통의 개념은 이미 제가 알고 있는 것을 훨씬 뛰어넘고 있는 것 같습니다. 천왕이카통의 설계이념에 대해 말씀해 주십시오.

尹力 : 천왕이카통의 구상은 아주 간단합니다. 바로 디지털제품에 통용될 수 있는 지불 플랫폼을 만드는 것입니다. 이 플랫폼은 온라인게임 뿐만 아니라 인터넷응용 등 다양한 디지털제품을 포함하고 있습니다. 즉, 플랫폼을 하나의 디지털제품 슈퍼마켓처럼 만드는 것입니다. 천왕의 전자상거래 플랫폼과 마케팅 추진서비스에 맞춰 각종 디지털제품을 겨냥한 루트 입체 마케팅 지불서비스 시스템을 구성한 것입니다.

SINA : 천왕의 루트 입체식 마케팅 지불시스템은 아주 높은 가치가 지니고 있는 것으로 보입니다. 하지만 지금 시장에서는 "루트무용론"이 줄곧 제기되고 있습니다. 이러한 의견이 제기되고 있는 것은 어떠한 이유 때문일까요?

尹力 : "루트무용론"도 어느 정도 일리는 있습니다. 루트의 가치는 전통적인 판매방식에서 창조된 것이 아닙니다. 단순한 소매는 커다란 가치를 지니지 못하며 단지 강력한 시장통제력과 전문

적인 마케팅 추진서비스야말로 가치를 지닐 수 있는 원천이 될 수 있습니다. 현재 천왕은 끊임없는 자원 통합을 통해 루트의 전문화와 서비스의 다양화를 추진하고 있습니다.

SINA : 그럼 루트 통합을 통해 업무의 뛰어난 상호보완과 전문화를 이루어 낼 수 있다고 말할 수 있는데요, 이러한 온오프라인 루트서비스가 "원스톱" 서비스를 형성했다고 할 수 있을까요?

尹力 : 아직 완전하지는 않습니다. 천왕의 "원스톱"서비스는 고객요구 만족을 기본으로 하고 있습니다. 루트서비스 외에도, 마케팅추진 또한 천왕이 고객에게 제공하는 중요한 서비스 내용입니다. 천왕의 업무 전문화 수준이 제고됨에 따라 천왕은 이미 우수한 홍보팀을 보유하고 있습니다. 그리고 현재 더욱 전문화된 마케팅 기구를 준비하고 있으며 곧 정식 설립될 것입니다.

천왕은 중국 32개성에 대리업체들을 두고 있어 전국 각지 어디에서나 우리의 제품을 볼 수 있습니다. 몇 년 동안 500여 개 대학교, 5,000여 개의 신문서적 가판점, 1만 5천여 개의 판매 대리점, 전국 곳곳 12만 개의 PC방은 "원스톱"서비스의 기초자원이 됩니다. 개발업체가 천왕을 선택할 경우, 가장 빠른 시간 내에 정액카드 또는 기타 디지털제품을 전국각지에 보급할 수 있을 뿐만 아니라 보급의 범위를 넓히는 동시에 시간을 단축할 수 있습니다.

게다가 루트통합의 환경아래 천왕의 루트서비스는 생산업체들에게 서비스를 제공할 뿐만 아니라 영업판매 업체들에게도 이익을 가져다주고 있습니다. 여러 단계의 협력업체들과의 공동발전에 주력해 더욱 많은 소비자들에게 편리하고 빠른 지불수단을 제공하는 것이 천왕의 주요 발전방향입니다.

SINA : 충실한 답변에 감사드립니다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2006-11-22/1257176454.shtml>

온라인게임 중독방지 시스템 12월부터 시행

온라인게임 중독방지 시스템이 올해 12월 초부터 시행될 것으로 알려졌다. 2005년 10월 SOHU, 성따, 광통(光通), king soft, 왕이(网易), The9, SINA 등 온라인게임 운영업체는 잇달아 제품에 온라인게임 중독방지 시스템을 설치, 시범운영을 진행했다. 현재 시스템 방안은 거의 완료된 상태로 이변이 없는 한 12월 초에 정식으로 실시될 예정이다.

이 방안은 《온라인게임 중독방지 시스템》 및 《온라인게임 실명 인증방안》으로 구성되었다.

이번 방안이 실시되면 모든 온라인게임 운영업체들은 무조건 시행해야 하며 본 방안이 규정한 시스템 기능 및 권한을 임의로 수정, 확대 및 축소할 수 없다. 만약 이를 어길 경우, 신문출판총부서의 허가를 받을 수 없으며 관련 법률 및 규정에 의해 책임을 지게 된다.

이번 방안은 일률적으로 집행되며 본 방안이 공표된 후 모든 온라인게임 운영업체는 3개월의 개발 기간과 1개월의 테스트 기간을 가지게 된다. 기한을 초과할 경우 처벌받게 된다.

이 외, 《온라인게임 실명 인증방안》의 세부 조항도 적극 검토되고 있으며 《온라인게임 중독방지 시스템》과 함께 실시될 것이다. 그리고 이 두 방안의 실행에 맞춰 신문출판총부서는 실명 검색 시스템을 가동할 것이다. 본 시스템을 가동할 경우 게이머 자신의 정보검색이 용이하며 관리자의 미성년자 관리보호가 용이하다.

실명검색 시스템은 게이머의 정보를 성인, 미성년자, 비규범 정보 등 세 부분으로 구분하며 미성년자 및 비규범 정보를 중독방지 시스템에 입력해 감독 관리한다.

자료 : <http://games.9you.com/cy/2006-10-18/1305.html>

《진빠오주치우/劲爆足球/Real extreme action》 오픈베타 테스트 시작

1년 반에 걸친 연구개발과 여러 차례의 테스트를 거친 신규 장르의 스포츠 캐주얼 온라인게임인 《진빠오주치우/劲爆足球/Real extreme action》가 11월 30일 오픈베타 테스트를 시작했다. 여러 차례의 테스트를 거쳐 완전히 새로운 모습으로 탈바꿈한 개정판의 오픈베타 버전이 마침내 모습을 드러냈다.

9YOU가 서비스하게 될 2006년 최고의 중국 첫 캐주얼게임의 오픈베타 다운로드가 시작되었다. (다운로드 주소: soccer.9you.com/download_01.html) 치열한 경쟁 분위기에 휩싸인 축구장에서 격렬한 선수들의 볼 쟁탈전과 아름다운 드리프트 동작, 멋진 개인기, 현란한 슈트 동작이 넘치는 게임은 게이머로 하여금 진정한 축구게임을 체험할 수 있도록 할 것이다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A1120061124012.html>

《파오리우환징2.0/飘流幻境/Wonderland》 12월에 출시예정

《파오리우환징/飘流幻境/Wonderland》의 출시는 중국 Q버전 대전식 온라인게임의 새로운 국면을 열었으며 게이머들에게 새로운 대전식 온라인게임 개념을 알렸다. 소식에 따르면 유저들에

게 더욱 다채로운 내용을 보여주기 위해서 12월 《파오리우환징2.0》이 출시될 예정이며 새로운 서버 또한 증설될 예정이다.

《파오리우환징》은 전폭적인 게임시스템 설정으로 Q버전 대전식 온라인게임을 좋아하는 유저들을 끌어 모을 것이다. 참신하고 귀여운 캐릭터와 몬스터, 새로운 연구개발 시스템, 풍부하고 다양한 임무수행 시스템, 자유롭고 공평한 PK시스템, 전통적인 게임형식을 뒤집는 시스템 및 여러 가지 다채로운 활동들은 유저들로 하여금 다른 게임과는 다른 온라인게임을 체험하도록 할 것이다.

《파오리우환징2.0》 "정령간의 전언"은 유저들에게 새롭게 탈바꿈한 신선한 느낌을 줄 뿐만 아니라 역사 및 지리 지식도 제공하고 있다. 게임 속에는 유명한 동화작품들이 포함되어 있으며, 고대 마야문명과 신비한 이집트의 피라미드를 의 광채를 재현해 풍부한 지리탐험을 비롯한 역사관련 내용을 포함하고 있어 학생유저들로 하여금 게임을 즐겁게 즐기는 동시에 문화지식을 습득하도록 한다.

자료 : <http://www.17351.com/game/219/article/2006-11-22/20061122112817.html>

The9, 펩시와 《Guild Wars》 홍보 추진

중국 온라인게임 개발 및 운영업체인 The9과 세계적인 브랜드인 펩시는 새로운 온라인게임 《지짠/激戰/Guild Wars》의 마케팅과 홍보를 공동 추진한다고 밝혔다. 이는 중국 온라인게임 업계에 있어 이종업계 간의 최초의 합작 시도이다.

양사 간의 이번 합작은 《Guild Wars》에 대한 깊은 이해와 새로운 온라인게임 유저세대에 대한 광범위한 인식에 기반을 두고 있다. 그리고 “꿈을 실현시킬 수 있는 경기플랫폼 구축”을 원칙으로 하는 우수한 자원과 경험을 갖춘 업체들 간의 연합이다.

소식에 따르면 양사는 PC방 루트, 이벤트 찬조, 유저 교류 등을 중심으로 하는 전방위적이고 심도 있는 합작을 추진할 계획이다. 《Guild Wars》의 클로즈베타 서비스부터 정식 상업화 운영에 이르기까지 양사는 중국에 만개이상의 "PEPSI-GW 전문PC방"을 세우고 판촉 및 홍보활동을 진행할 계획이다. 그리고 각종 미디어 광고와 시합이벤트도 대규모로 진행할 예정이다.

The9의 CEO인 주전(朱駿)은 "젊은이들에게 가장 사랑받고 있는 브랜드 펩시와의 《Guild Wars》의 시장마케팅 분야 협력을 매우 기쁘게 생각하고 있다. 《Guild Wars》가 제창하고 있는 이념은 어떤 면에서 볼 때 펩시콜라의 이념을 구현하고 있다고 볼 수 있다. The9은 이번 펩시와의 협력을 통해 유저들에게 이상을 실현하고 자기를 표현할 수 있는 플랫폼을 제공할 수 있을 것으로 믿고 있다. 그리고 온라인게임 분야에서 중국 게이머들에게 세계의 무대를 선보일 수 있을 것이다."라고 밝혔다.

펑시 중국시장부 부총재인 리쯔창(李自強)은 "인터넷은 음악, 체육 외에 펑시가 관심을 두고 있는 분야이며, The9의 뛰어난 운영능력과 거대한 유저 층을 주목해오고 있었다. 이번 양사의 《Guild Wars》 협력이 펑시와 중국 젊은이들의 새로운 문화를 더욱 가깝게 연결시켜줄 것이라고 믿고 있으며 양사의 브랜드 이미지도 한층 제고될 것으로 기대하고 있다."고 밝혔다.

《Guild Wars》은 MMORPG 게임과 경기게임의 장점을 성공적으로 결합한 일종의 새로운 형태의 CORPG(Competitive Online Role-Playing Game)게임이라고 할 수 있다. 게임 속에서 유저들은 전통적인 MMORPG게임과 같이 기타 게이머들과 다양하게 교류할 수 있으며 게임속의 NPC와 대항해 임무를 완성할 수 있다.

그리고 《Guild Wars》 또한 유저와 유저, 길드와 길드간의 경쟁을 할 수 있는 플랫폼의 역할을 담당할 수 있다. 유저 및 길드들은 그들의 기능, 전략 및 팀원 간의 협동을 통해 경쟁에서 승리함으로써 중국 또는 세계 순위를 공식적으로 인증을 받을 수 있다.

자료 : [http://game.pchome.net/00/05/46/11/?118./](http://game.pchome.net/00/05/46/11/?118/)

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (41)

순 위		게 임 명 칭
1	4↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
2	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
3	-	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
4	6↑	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룽팔부)
5	7↑	찌엔샤칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	5↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	8↑	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)

8	13↑	징티엔똥띠(惊天动地(Cabal) / 대지의 올림)
9	11↑	가오궤이(搞鬼online / Ghost online)
10	新	완메이스제궤찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)
11	9↓	쥬웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
12	10↓	Aion
13	12↓	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
14	-	띠위즈먼:룬똥(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
15	-	머째(魔界 / 마계)
16	-	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
17	-	머썬우쓰제:란소우웬징(魔兽世界:燃烧远征 / WOW)
18	新	황이촨샤촨(黄易群侠传 / 황역군협전)
19	20↑	진빠오주치우(劲爆足球 / Real extreme action)
20	新	환상스째(幻想世界FM / 환상세계FM)

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-11-27/20061127103026067.shtml>

2006년 11월 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	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)

3	↓	명환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
4	↑	시엔징환쉬Online (仙境傳說Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
5	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
6	↓	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
7	New	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)	텅선 / 텅선 (腾讯)
8	○	셴웬찌엔 (軒轅劍網絡版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
9	○	티엔탕 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
10	↓	찌엔사칭웬 (劍俠情緣網絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山居) / Kingsoft

자료 : 大众软件

《티엔룽빠부/天龙八部/천룡팔부》



- 게임 이름 : 티엔룽빠부 / 天龙八部 / 천룡팔부
- 게임 종류 : 무협 MMORPG
- 개발 업체 : SOHU
- 운영 업체 : SOHU
- 공식사이트 : tl.sohu.com
- 현재 현황 : 8월 21일 클로즈베타 테스트

2006년 중국 전통 민족문화를 선양할 수 있는 우수한 중국산 온라인게임 제작을 목표로 하고 있는 SOHU가 3D MMORPG 게임인 《티엔룽빠부/天龙八部/천룡팔부》를 출시했다.

《천룡팔부》는 독립적인 자체 연구개발을 통해 제작된 무협 온라인게임으로 SOHU는 본 게임의 연구개발 과정에 거액의 자금을 투자, 연도 무협작가의 슈퍼라인업을 구축하였다. 《천룡팔부》의 연구개발 및 운영에 참가한 직원들은 모두 가장 우수한 제품을 유저들에게 보여주겠다는 마음을 지니고 있다. 그리고 본 게임의 연구개발 과정은 줄곧 대외적으로 공개되지 않고 있다.

《천룡팔부》의 게임배경 소재는 무협소설의 거두인 김용의 동명소설을 차용하고 있으며 김용 작품 속의 문화사상을 포함하고 있다. 정교한 게임화면, 인성화된 기능설계, 대량의 전투 및 임무 내용, 풍부한 생활기능, 세심한 애완동물 및 파벌체계 등 여러 가지 참신하고 다양한 오락적 요소들로 인해 유저들은 더욱 완벽하고 조화로운 가상의 무협세계를 체험할 수 있다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-06-18/20060618142632780.shtml>

성셴밍(盛宣鸣) 디지털과기(북경)유한공사

▶ 회사소개

성셴밍(盛宣鸣) 디지털과기(북경)유한공사(DEA)는 평웬신(丰元信) 그룹 산하의 "디지털 엔터테인먼트" 콘텐츠 제공업체로 중국에서 내 가장 우수한 콘텐츠 제공을 목표로 삼고 있다. 성셴밍은 SONY의 중국지역 상품 총 대리업체인 동시에 SONY의 중국지역 주요 협력업체로 강력한 자금력과 우수한 운영능력을 바탕으로 2003년에 온라인게임 산업에 진출했다.

2004년 성셴밍은 일본 KOEI와 정식으로 전략적 협력관계를 구축하여 KOEI제품의 중국지역 대리 및 운영을 맡을 예정이다. 첫 제품인 《신창즈예왕/信长之野望/신장의 야망》의 운영업무가 곧 전면적으로 시행될 것이다.

▶ 주요 대리 및 운영게임:

- 《신창즈예왕/信长之野望/신장의 야망》
- 《따항하이스타이/大航海时代/대항해시대》

▶ 연락처

주 소 : 北京市 朝阳区 丰联广场 A座 27层
전 화 : (86-10)6591-6899
팩 스 : (86-10)6588-6556
이메일 : service@dolchn.com

<엔터테인먼트 장소 관리 조항>에 관한 문화부 의견(上)

각 성, 자치구, 직할시 문화청(국), 신장(新疆)생산건설병단(兵团) 문화국 :

《엔터테인먼트 장소 관리 조항(이하 조항)》을 철저히 집행해 엔터테인먼트 장소의 감독 및 관리를 강화하고 규범엔터테인먼트 장소의 경영 질서를 규범하기 위해 《조항》집행 관련문제에 대해 아래와 같이 의견을 제시한다.

1. 《조항》의 적용범위

엔터테인먼트 장소는 영리를 목적으로 대중을 위해 개방된 곳으로 소비자들이 스스로 가무와 오락을 즐기는 곳이다. 주로 디스코텍, 노래방 등의 가무엔터테인먼트 장소와 게임 및 오락설비로 엔터테인먼트를 즐기는 오락엔터테인먼트 장소를 포함하고 있다. 엔터테인먼트 항목을 겸하는 영업장소는 그 겸업운영에 있어 《조항》의 규정을 적용해야 한다.

자체단위 내부직원들을 위해 개방된 복리성 엔터테인먼트 장소와 비영리성 무도회, 가라오케 등은 문화엔터테인먼트 활동으로 《조항》의 적용범위에 속하지 않는다. 영리성 볼링장, 당구장, 스케이트장 등의 장소와 대중 헬스시설 등 장소의 관리 체제 및 제도는 각 지방자치정부가 정하며 《조항》의 관리방법을 참조할 수 있다.

2. 엔터테인먼트 장소 설립 장소

새로이 비준 받은 엔터테인먼트 장소는 주민 주거건물(지상복합주거 포함) 내에 설립할 수 없으며 박물관, 도서관 및 문물보호단위의 건축물 내에 설립할 수 없다. 그리고 주민거주 지구 내에 설립할 수 없으며 정류장, 공항 등 인구밀집 장소에 설립할 수 없다. 또한 건물의 지하 1층 이하에(지하1층 포함하지 않음) 설립할 수 없으며 학교, 병원, 정부기관 내부 및 주위에 설립할 수 없다.

엔터테인먼트장소와 학교, 병원, 정부기관은 서로 인접할 수 없으며 최소 거리 및 그 측량방법은 각 성, 자치구, 직할시 지방자치정부 문화주관부문이 제정한다. 엔터테인먼트장소와 위험 화학물질창고 간의 거리는 반드시 《위험 화학물질 안전관리 조항》관련 규정과 위험 화학물질 관리 관련기준에 부합해야 한다. 쟁의 중인 화학물질 창고와 인접한 위치에 엔터테인먼트 장소 설립을 신청할 경우 신청자는 《위험 화학물질 안전관리 조항》이 규정한 현지산업

주관부문의 서면동의서를 제출해야 한다.

3. 가무엔터테인먼트 장소 영업면적 및 소비자 수 심의 결정

새로이 설립된 가무엔터테인먼트 장소의 영업면적은 200평방미터를 넘어야 하며 룸이 있는 경우 룸의 면적은 8평방미터를 넘어야 한다. 소비자 한 명이 차지하는 영업면적은 1.5평방미터를 넘어야 한다. 신규 《조항》의 실시이전 법에 따라 설립된 가무엔터테인먼트 장소의 개조 및 확장, 설립 장소, 설비시설, 투자인원의 변경 그리고 《엔터테인먼트 경영 허가증》 기재사항 변경 및 재신청은 새로 설립된 가무엔터테인먼트 장소의 심사과정과 기준에 따라 심사를 진행한다.

성, 자치구, 직할시 인민정부문화 주관부문을 현지 실정에 맞춰 엔터테인먼트 장소의 종류에 따라 영업면적의 최저기준 및 소비자 수를 심의 결정하지만 전국 최저기준보다 낮아서는 안 된다. 엔터테인먼트 장소 심의부문의 《엔터테인먼트 경영 허가증》에 심의 결정된 엔터테인먼트 장소 소비자 수를 명시해야 한다.

4. 엔터테인먼트 장소 투자자, 법정대표자와 기타책임자의 종사자격 성명의 사실성 심사 방식

문화주관부문이 엔터테인먼트 장소 신청을 접수 및 처리할 때에는 완전한 심사 제도를 갖추어야 한다. 아래의 심사방식 중 하나를 채택해 관련인사의 종사자격 성명의 사실성을 심사해야 한다.

(1) 문화주관부문은 서신 또는 기타 법정유효방식을 통해 관련인사의 호적소재지 및 상주지역公安부문 그리고 기타 관련부문에 심사를 요청, 법에 따라 답변을 심사한다.

(2) 신청자는 자원(自願)원칙에 근거해, 문화주관부문이 제정한 규격화된 서면성명 심사 문서로 관련인사의 호적소재지 및 상주지역 공문부문, 그리고 기타 관련부문에서 서면 성명의 사실성에 대한 심사를 신청한다. 호적소재지 및 상주지역公安부문 그리고 기타 관련부문의 법에 따른 엄격한 심사와 엄격한 서면성명 관련사항을 거쳐 부문의 날인을 받은 후, 신청자가 문화주관부문에 제출한다. 자세한 심사방식은 성, 자치구, 직할시 인민정부 문화주관부문이 확정한다.

엔터테인먼트 장소의 중·외 합자경영 및 중·외 합작경영을 신청할 경우, 신청자는 법에 따라 해외투자자 등 인사의 관련 서면성명을 제출해야 한다. 그리고 해외투자자 등 인사의 소재국가, 지역, 관련기구 및 주중대사관, 관련 파견기구가 제시한 법적효력을 지닌 서면 성명 심사 문서를 제출해야 한다.

출처 : 文市发 [2006] 31号

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