

# 제239호

2007. 9. 10

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년 상반기 중국 온라인게임기업 보고 분석(하)

## China Game News

- 아시아 10대 온라인게임회사 왕이(网易), The 9(九城), 성따(盛大), 텡쑤(腾讯) 진입
- 성따, 충칭(重庆) 3D 온라인게임회사 인수 의향
- 2007년 2/4분기 중국 JAVA/BREW 모바일 게임시장 총규모 1.81억 위안
- 쑹난(中南) 네트워크 신규 온라인게임 《머환시엔종/魔幻仙踪/마환선종》

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-35)
- 중국 온라인게임 기대작

## Game 회사 소개

- 베이징 홍상 네트워크과기유한공사(北京宏象网络科技有限责任公司)

## New Game 소개

- 《광밍위헤이안OL / 光明与黑暗OL / Light & Dark OL》

## 법률 및 정책

- 칭하이(青海) 관련 부문 연합, 시닝(西宁)지역 PC방 및 게임장소 조사

## 2007년 상반기 중국 온라인게임기업 보고 분석(하)

## 5. 온라인게임의 두드러진 매체화 추세, 온라인게임 내부설치광고의 부상

광고를 통한 이윤창출방식은 무료화 운영방식의 일종이다. 그러나 다수의 유료 요금제 온라인 게임 또한 광고 방식을 일종의 중요한 이윤창출방식으로 활용하고 있다. 따라서 본 보고는 광고 방식을 하나의 독립적인 방식으로 다루도록 하겠다.

온라인게임 광고는 대형 온라인게임의 고정 유저층을 기초로 하여, 고정적인 조건을 통해 게임 속 적절한 시간에 적절한 위치에 출현하는 광고를 의미한다.

## 1) 온라인게임 사이버 광고의 일반적인 3종 형식

첫 번째 형식은 제품 혹은 관련 정보를 게임에서 없어서는 안 될 아이템 혹은 수단으로 사용하는 것이다. 두 번째 형식은 제품 혹은 브랜드 정보를 게임의 환경 속에 삽입, 게임을 광고 관련 소식을 포함한 환경 안에서 진행하도록 하는 것이다. 예를 들어 온라인 축구게임이 있을 수 있다. 세 번째 형식은 게이머들이 게임 속에서 구매하는 사이버 제품을 현실 속에서도 사용할 수 있도록 하여, 사이버세계와 현실세계를 통일하는 방식이다.

## 2) 온라인게임 광고의 독특한 우위

초기에 환영을 받다가 점점 식어가고 있는 인터넷 광고 및 TV, 신문 광고들과 비교할 때, 온라인게임 사이버 광고는 독특한 장점을 보유하고 있다.

온라인게임 유저층은 중대형 도시에 주로 살며, 연령은 16~30세 사이에 집중되어 있다. 그들은 매일 대량의 시간과 자금을 들여 온라인게임을 즐기며, 이는 거대한 브랜드 홍보의 기회가 될 수 있다. 런중 게임(联众游戏)을 예로 들면, 각 게임의 웹페이지마다 모두 배너 형식의 광고를 삽입, 매년 광고로 인한 수입은 이미 500만 위안을 넘어섰다.

또한, 온라인게임 유저는 특정 광고업체가 필요로 하는 거대한 소비능력을 보유하고 있다. 온라인게임 소비주체는 1980년대 이후 출생한 연령층으로, 그들의 소비능력은 화이트칼라 계층과 비교할 때 전혀 손색이 없을 정도로, 온라인게임 사이버 광고는 이러한 유저들의 거대한 소비 잠재력을 개발할 수 있다.

마지막으로, 온라인게임 사이버 광고를 인식하는 비율이 기타 각종 광고매체보다 높다. 온라인게임에서 기타 매체의 광고와는 다르게 비교적 친화적인 방식으로 출현하며, 온라인게임에 맞는 합리적인 설계는 그다지 반감을 일으키지 않는다. 오히려 현실세계에 존재하는 상품이 게이머들에게 더욱 현실감을 불러일으키게 되며 눈길을 끌 수 있게 된다.

## 6. 온라인게임 중독방지시스템의 실시, 대다수 온라인게임에 대한 영향은 미미한 수준이나 일부 게임은 영향을 받게 될 전망

데이터에 따르면, 전체 게이머의 1/3에 불과한 숫자만이 한 종류의 게임을 즐기며, 나머지 2/3에 해당하는 게이머는 두 가지 이상의 게임을 동시에 즐기고 있는 것으로 드러났다.

중독방지시스템은 이 2/3에 해당하는 게이머들에게는 기본적으로 효과가 없다. 왜냐하면, 게이머들은 게임 한편의 건강 게임시간을 다 소모한 후, 또 다른 게임을 플레이할 수 있으며, 심지어는 다수의 온라인게임을 왔다 갔다 하는 방법으로 중독방지시스템을 피할 수 있다.

- 1) 중독방지시스템의 한 종류의 게임만을 즐기는 1/3 게이머에 대한 효과도 그리 크지 않다. 왜냐하면, 게이머들은 한 종류의 게임에서 다른 아이디를 신청할 수 있기 때문이다. 게이머가 다수의 아이디로 게임을 즐길 경우, 이 시스템은 완전히 무용지물이 된다.
- 2) 이 밖에, 중독방지시스템은 상당한 수의 게이머들을 불법 게임서비스로 전향하도록 할 수 있다. 기존의 불법 게임서비스는 포인트 카드가 불필요하고 빠르게 레벨업할 수 있는 등의 특징으로 적지 않은 게이머들을 유혹하였다. 불법 게임서비스는 중독방지시스템을 설치하지 않기 때문에, 더욱 많은 게이머들이 불법 서비스로 몰릴 것으로 예상된다.

이와 같이, 온라인게임 중독방지시스템 자체에 어느 정도 문제점이 있기 때문에, 이 시스템의 효과는 뒤떨어지게 마련이며, 대다수 온라인게임에 대한 영향 또한 미미한 수준이 될 것으로 예상하고 있다.

그러나, 대형 임무형 온라인게임 즉 <WOW>, 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》 등과 같은 게임은 게임의 임무시스템이 방대하여, 보통 일반적인 임무는 여러 게이머의 협력이 필요하며, 소모시간이 비교적 길다. 게이머들이 게임을 로그아웃하게 되면, 보통 임무에서도 탈퇴하게 되며 이는 일부 게이머들의 게임에 대한 충실도에 반드시 영향을 줄 것이다. 또한 매크로형 게임도 영향을 받을 것이다. 대다수 퓨전 판타지 게임은 주로 캐릭터가 몬스터를 잡아서 레벨업을 하는 시스템으로 게이머들간의 교류가 비교적 적은 편이다. 따라서 많은 게이머들이 매크로 프로그램을 통해 레벨업을 하는데, 만약 3시간이 넘을 경우 경험치가 없어지게 되므로 매크로를 사용하던 게이머들은 게임을 로그아웃할 것이며, 이는 게임의 동점자수 하락을 초래할 것이다.

물론, 중독방지시스템의 실시에 따라, 온라인게임업체협회는 상황에 따라 온라인게임 시스템을 조정할 것이며, 최대한 게임 시스템과 중독방지시스템이 충돌하지 않도록 할 것이다. 이러한 부분은 자체 연구개발능력을 보유한 왕이(网易)와 성따(盛大)는 모두 단시간 내에 빠르게 적응할 것이다. 그러나 대리운영을 위주로 하는 The 9(九城), 나인유닷컴(久游)과 같은 온라인게임업체는 상황이 그리 좋지 않다.

## 제 2 장 2007년 중국 온라인게임산업의 발전 추세

### 1. 포인트카드방식, 아이템유료방식, 광고방식과 무선방식이 4대 이윤창출방식으로 부상

온라인게임의 포인트카드방식은 온라인게임 발전초기에 형성된 것으로, 게이머들이 게임에 접속한 시간에 따라 비용을 받는 것이다. 이 방식은 시간에 따른 요금제방식과 주정액카드, 월정액카드 등을 포함하고 있다. 포인트카드방식은 온라인게임기업에 가장 전형적인 요금제방식으로 여전히 강력한 생명력을 보유, 현재 중국 국내 최다 동점자수를 자랑하는 3D 게임 <WOW> 및 최다 동점자수 2D 게임 《몽환서유》는 모두 포인트카드 형식의 요금제를 사용하고 있다.

2005년 말 성따는 인기 제품 3편의 무료 운영을 발표하였으며, 성따가 제창한 무료 운영, 아 아이템 유료방식인 CSP 방식은 1년 반에 걸쳐 지속적으로 확대되었다.

CSP 방식과 포인트카드 방식의 가장 큰 차이는 후자는 돈을 먼저 지불하고 게임을 시작하는 것이며, 전자는 게임에 먼저 진입하여 흥미를 느끼면 아이템 사용 시 돈을 지불하는 것이다. 온라인게임 광고 방식은 바로 사이버 게임공간을 광고 투입공간을 삼는 것으로, 현재 이 방식은 이미 성공을 거두었다. 향후 스포츠 경기장르 온라인게임, 대형 뮤직 캐주얼게임, 카레이싱게임 등에서 더욱 큰 성공을 거두게 될 전망이다.

무선 방식은 주로 모바일 온라인게임 관련 각종 부가가치 서비스를 가리킨다. 지능형 PDA 핸드폰 시장은 2004~2005년부터 급성장기에 진입하였으며, 시장 침투율 또한 3%에서 9%로 상승하였다. PDA 핸드폰의 처리속도는 일반 핸드폰보다 대폭 향상되어 그래픽화 온라인게임을 무리 없이 지원할 수 있다. 따라서 모바일 온라인게임의 무선 부가가치 방식 또한 향후 온라인게임의 하나의 추세로 부상하고 있다.

위와 같은 온라인게임의 4종 상업방식 사이에는 엄격한 경계가 존재하지 않는다. 따뚜 컨설팅(大度咨询)에 따르면, 게이머들의 환영을 받는 대형 우수 온라인게임은 포인트카드 형식이 적합하며, 경쟁이 치열한 MMORPG 분야는 아이템 유료 방식이 더 적합하다고 한다. 또한 광고 방식은 판타지 MMORPG 게임에는 그리 적합하지 않는데, 게임의 전체 스타일을 파괴할 수 있기 때문으로, 광고 방식은 현대 스타일 게임 또는 경기, 카레이싱, 스포츠 등의 게임에 더 적합하다. 중국 국내 다수의 온라인게임업체는 무선 방식의 시 운영을 시작하였으며, 따뚜 컨설팅은 이러한 무선 방식은 중소형 캐주얼게임에서 향후 단계적으로 대형 MMORPG 분야로 확대할 수 있을 것이라고 지적하였다.

## 2. 캐주얼게임의 급성장, 온라인게임 유형의 다원화

나인유닷컴은 최근 일본 시장에 상장을 희망하고 있다. 산하 2편의 뮤직 온라인게임 《진웨탄/劲乐团/O2jam》, 《진우탄/劲舞团/오디션》 모두 우수한 실적을 거두며 최고 동점자수 100만 돌파를 기록하였다. 나인유닷컴은 오로지 2편의 뮤직 캐주얼게임을 통해서 이와 같은 성공을 거둔 것은 나인유닷컴측이 온라인게임의 신규 장르, 뮤직 온라인게임을 발전시켰기 때문이다. 이와 유사하게, 성따 또한 신규 장르 온라인게임의 대리운영을 잇따라 발표하였다. 최근 대리운영을 선포한 <DOA 4>는 격투장르 온라인게임이다. 또한 <테일즈러너>는 경기장르 온라인게임이며, <X-up>은 탁구경기 온라인게임이다. The 9가 대리운영하는 신규게임 <혁슬리>, 《안헤이즈먼/暗黑之门/Hellgate》은 모두 사격장르 MMORPG이다. 온라인게임의 발전에 따라, 온라인게임시장에 진출하는 새로운 게임들이 점점 더 많아지고 있다.

### 3. 자본시장의 온라인게임간 경쟁 촉진

성따와 The 9는 발전 중기단계에 모두 대규모의 리스크성 투자를 획득하였으며, 빠른 발전 성장을 위한 기초를 쌓았다. 또한 나스닥에 상장한 후 풍부한 자금을 마련하였으며, 게임회사의 대량 인수 및 다수의 해외수입제품 대리운영을 통해 기초를 다졌다. 최근 2년간 온라인게임 개념의 상장회사는 더욱 증가, 왕이, 성따, The 9 이외에 차이나닷컴(中华网)의 온라인게임수입 비율도 우수한 편으로, 총수입이 수천만 위안에 달한다. 2007년 상반기 나인유닷컴과 완메이스콩은 모두 상장 준비에 주력하였으며, King soft와 쟁투 또한 빠른 시일 내 상장한다는 계획을 갖고 있다.

2007년 7월 성따는 진텐커지(锦天科技) 인수를 통해 두 편의 온라인게임제품을 획득하였을 뿐 아니라, 단시간 내 성따의 3D 온라인게임 개발 능력을 대폭 향상, 성따의 3D 온라인게임 연구 개발 역량 및 3D 온라인게임제품의 부족을 보완할 수 있었다.

신규 온라인게임회사의 상장 추세에 따라, 신규 및 기존 회사간의 경쟁이 심화되고 있으며, 자본의 추진 아래, 중국 온라인게임시장의 경쟁구도는 더욱 치열해질 전망이다.

### 4. 온라인게임 정책 리스크의 존재

온라인게임 중독방지시스템은 이미 운영되고 있으나, 현재 효과측면에서 볼 때 그다지 성공적이지 못하다. 따라서 단기간 내 중독방지시스템의 제약을 피하는 것은 어렵지 않다. 그러나 온라인게임의 악영향, 특히 대형 온라인게임의 악영향은 여전히 존재하기 때문에, 이에 대한 새로운 제한정책이 향후 지속적으로 출범될 전망이다.

## 제 3 장 따뚜 컨설팅의 온라인게임기업에 대한 건의

### 1. 동질화 경쟁을 피하고, 적극적으로 신규 온라인게임시장과 신규 모델 개척

중국내 지적 재산권 보호의식이 미흡하기 때문에, 중국 온라인게임업체간에 게임의 형식, 배경 심지어는 매우 세밀한 게임 구조마저도 모방하는 일이 빈번하다. 일례로 성따의 비엔비는 10여 편의 유사제품이 출시되어 있다. 이처럼, 중국의 온라인게임시장은 고도의 동질화경쟁추세를 나타내고 있으며, 이러한 경쟁은 최종적으로 중국 온라인게임산업의 악화를 초래할 것이다. 따라서 온라인게임기업들은 대리운영 및 자체개발을 추구하는 동시에 온라인게임시장의 잠재력을 발굴하기 위해 노력해야 할 것이다.

#### 1) PC게임 및 비디오 게임의 잠재시장 개척

중국의 PC게임은 90년대부터 발전하기 시작 이미 10여년의 발전 역사를 보유하고 있다. PC게임의 종류 또한 매우 풍부하다. 과거 10년간 PC게임 랭킹 10위권의 PC게임의 온라인버전은 모두 두터운 유저층을 보유할 수 있을 것으로 전망된다.

또한 비디오게임의 온라인화도 무시할 수 없다. 성따가 성공적으로 운영한 비엔비는 비디오게임 <bombman>을 개작한 것이다. 수많은 유명 미니게임들은 여전히 많은 인기를 누리고 있기 때

문에, 이러한 게임들의 온라인화 또한 뛰어난 효과를 거둘 수 있을 것이라고 예상된다.

## 2) 적극적인 해외시장 개척

중국 국내 게임시장 경쟁이 치열해짐에 따라, 광활한 해외시장을 주목하고 있다. 중국 국내 온라인게임기업, 특히 자체 지적재산권을 보유하고 있는 기업들은 해외시장 진출 측면에 있어서 경쟁적 우위를 보유하고 있다.

## 3) 모바일 온라인게임시장

모바일 온라인게임시장의 타겟은 주로 지능형 PDA 핸드폰 유저로, 이 유저층의 소비능력은 비교적 높은 편으로 최첨단 유저시장에 속한다. 중국 국내 성따 및 텡쑤 등의 기업들은 잇따라 모바일 온라인게임시장에 진출, 모바일 온라인게임시장의 발전을 촉진하고 있다.

## 2. 자본의 힘을 통한 발전 호기 획득

나인유닷컴의 강력한 자본능력은 이 회사가 2년 연속 적자를 기록한 후 흑자로 돌아서게 하였다. 2007년 나인유닷컴은 재차 자본의 역량을 통해 일본시장 상장을 준비 중이다. The 9와 성따의 중기 발전도 자본의 지원과 무관하지 않다.

온라인게임기업은 적시에 리스크성 투자를 흡수, 자본의 지원을 통해 우수 온라인게임제품을 제작해야지만 가장 빠른 속도로 발전할 수 있으며, 발전의 기회를 획득할 수 있을 것이다.

## 3. 자체개발과 대리운영간의 균형 유지

현재 중국 내에서 대리운영 혹은 자체개발을 통한 성공의 예는 모두 찾아볼 수 있다. 자체개발 위주로 성공한 기업은 쟁투, 완메이스공, 왕이 등이 있을 수 있다. 한편, 대리운영 위주로 성공한 기업은 나인유닷컴과 The 9를 들 수 있을 것이다.

### 1) 자체개발

자체개발게임의 강점은 융통성이다. 예를 들어, 왕이는 시장의 변화에 빠르게 대처, 게임의 업데이트를 진행, 게이머들이 선선함을 느낄 수 있도록 하여 더욱 많은 유저들의 가입을 촉진할 뿐 아니라 온라인게임의 생명주기를 대폭 연장할 수 있다. 그러나 The 9의 <WOW>의 경우 버전 업데이트는 모두 본사에서 완성을 기다려야 하기 때문에 The 9에게 불리한 영향을 미치게 된다.

그 밖에, 자체개발게임은 대리운영 관련 비용이 없기 때문에, 운영 시 발생하는 이윤이 비교적 높다. The 9의 <WOW>는 비록 큰 인기를 얻고 있으나, 고액의 로열티 및 인센티브를 지불해야 하기 때문에 The 9의 이윤율이 50% 이하로 하락하는 주요 원인으로 작용하였다.

자체개발게임 또한 약점이 있다. 바로 거대한 개발인력 투입이 필요하며, 게임 출시주기가 비교적 길어 정식운영까지 몇 년이라는 시간이 필요하다는 점이다.

## 2) 대리운영

대리운영은 단독으로 자금을 투자, 개발할 필요가 없기 때문에 운영에 주력할 수 있다. 그 밖에, 온라인게임 출시주기가 비교적 짧아 바로 운영에 투입할 수 있다.

대리운영의 약점 또한 비교적 분명한 편이다. 저작권을 보유하고 있지 않기 때문에 거대한 리스크를 부담해야 한다. 만약 게임이 성공하면, 제작업체가 더욱 높은 비용을 요구할 수 있으며, 불법 서비스 또한 난무, 게임에 불리한 영향을 미칠 수 있다. 만약 게임이 성공하지 못할 경우에도, 운영업체는 높은 운영비용을 지불하지 않을 수 없다. 또한 대리운영은 업데이트 및 버전 업그레이드 측면으로 제작업체의 제약을 받기 때문에, 상당히 피동적이라고 할 수 있겠다.

## 3) 대리운영과 자체개발 사이의 균형 유지

따뜻 컨설팅은 성공한 온라인게임기업은 대리운영과 자체개발사이의 균형 유지에 성공한 기업들이라고 생각한다. 기업 발전 초기에는 시장분에 대한 깊은 이해를 통해 비교적 낮은 가격으로 판권을 획득, 운영에 주력하면 성공을 거둘 수 있다. 이를 통해 충분한 현금이 확보되면, 자체개발을 고려할 수 있을 것이며, 이를 통해 주도권을 획득하게 될 것이다.

또 다른 방법은 지분 통제 혹은 제작업체 인수이다. 이러한 방법은 비교적 빨리 발전할 수 있는 길로 연구개발 역량을 빨리 흡수할 수 있으며, 현지 연구개발측면의 우세를 획득할 수 있게 된다. 예를 들어, 업데이트 시 현지의 문화를 더욱 잘 이해할 수 있으며, 대리비용을 낮출 수 있다는 이점이 있을 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-08-03/1716208010.shtml>



### 아시아 10대 온라인게임회사 왕이(网易), The 9(九城), 성따(盛大), 텡쑤(腾讯) 진입

Pearl Research가 최근 발표한 아시아 온라인게임 관련 연구보고에 따르면, 아시아 10대 온라인게임회사의 2006년 총수입은 20억 달러에 달했다고 한다. 또한 2008년도 해당회사의 연간 수입 총합계는 25억 달러에 달할 것으로 전망했다.

아시아 10대 온라인게임회사에 한국의 CJ인터넷, NC소프트, 네오위즈, NHN, 퍼펙트월드 등 회사가 다섯 자리를 차지하였으며, 중국의 왕이(网易), The 9(九城), 성따(盛大), 텡쑤(腾讯)이 네 자리를 차지하였다. 남은 한 자리는 타이완의 즈관즈쑤(智冠资讯)이 차지하였다. 이 10대 회사의 연간 수입은 모두 1억 달러 이상이다.

인터넷의 발전에 따라, 점점 더 많은 사람들이 온라인게임에 관심을 갖기 시작하였고 아시아는 현재 약 4억 여 명에 달하는 네티즌을 보유하고 있다. 또한 베트남, 인도, 중국 등 게이머들의

증가 및 현재 젊은 층의 인터넷 접촉 기회의 점진적인 증가에 따라, 기존보다 더 일찍 인터넷 및 온라인게임분야를 접할 수 있게 되었다. 향후 온라인게임을 시작하는 연령층은 더욱 낮아질 전망이며, 온라인게임은 계속해서 거대한 잠재 발전공간을 보유하고 있을 것으로 예상된다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200709/9ca0ab3902ae470ab866c6ad60a9e027.shtm>

## 성따, 충칭(重庆) 3D 온라인게임회사 인수 의향

최근 충칭(重庆)은 첫 자체개발 온라인게임 《싱치우지화/星球计划/성구계획》의 게이머들을 통한 공개 의견 수렴을 시작하였다. 충칭시 경제위원회책임회사(市经委责任公司) 관계자는 상하이 IT 업계의 거두 천티엔치아오(陈天桥)가 회사에 대해 인수 의향을 전해왔다고 밝혔다.

### 게임 캐릭터 변형 가능

충칭 홍신 소프트웨어(重庆宏信软件) CEO 천홍강(陈宏刚)은 현재 해외에도 "싱치우따잔(星球大战, 스타워즈)"이라는 이름의 SF 환타지 온라인게임이 개발되어 있으나, 해외 버전의 컴퓨터 요구 사양이 높고, 설명이 모두 영문인 탓에 중국 내에서 이 게임을 즐기는 게이머들이 많지 않다고 밝혔다.

충칭이 이번에 개발한 《싱치우지화》의 게임 스토리는 지구 대환란을 배경으로 생존자들이 지구 재건 혹은 외계 유량을 선택, 2가지의 전혀 다른 발전 방향으로 나아가는 것이다. 이 게임의 화면은 매우 현실적인 3D 화면을 채택하였으며, 캐릭터 전투 시 트랜스포머 영화처럼, 기계 혹은 비행선으로 변환하여 전투할 수 있다. 본 회사는 9월 3일부터 30일까지 게이머들의 의견을 수렴, 게임에 대한 수정을 진행할 예정이다.

### 2년 내, 2편의 게임 출시 예정

천홍강은 《성구계획》이 2008년 초에야 정식 출시될 예정이나, 이미 성따 등 IT업계의 관심을 끌고 있다고 밝혔다. 그는 천티엔치아오가 이끄는 성따는 최근 충칭에 와서 접촉을 시도하였으며, 본 회사를 인수하려는 의향을 밝혔다고 말했다. 천홍강은 이러한 합작에 대해 완곡하게 거절하였으며, 현재 온라인게임 개발에 주력하고 있기 때문에 대외 합작은 당분간 진행하지 않을 예정이라고 덧붙였다. 이 회사는 2년 내 2편의 신규게임제품을 출시할 예정이라고 한다.

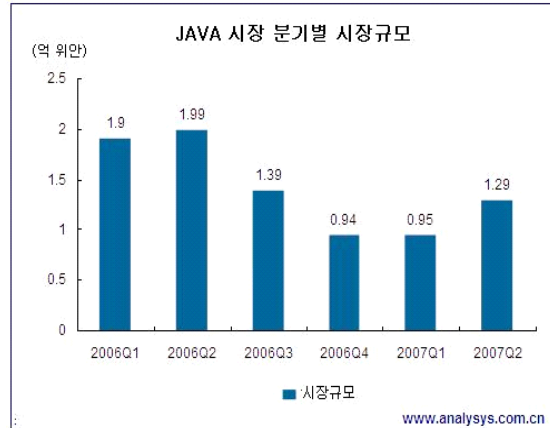
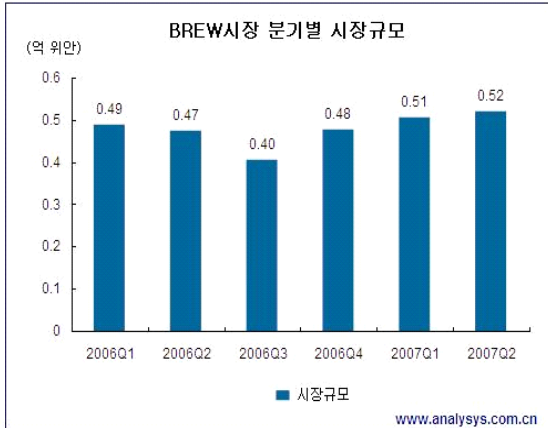
자료:<http://www.weamax.com/articles/11/2007-09/20070904120644.html>

## 2/4분기 중국 JAVA/BREW 모바일 게임시장 총규모 1.81억 위안

차이나 모바일 JAVA 게임 SP 정보이용료 분야에서, 베이징 SINA(北京新浪), 장중미거(掌中米



格)가 각각 1, 2위를 차지하였다. SINA는 차이나 모바일과의 협력 강화 및 게임 투입 증가로 정보 이용료가 대폭 증가, 차이나 모바일 JAVA 업무 SP 정보이용료 총수입에서 차지하는 비율이 3.93%에서 5.40%로 상승하였다. 장중미거는 2위를 차지하였으며, 정보료 점유율도 다소 상승하였다.



차이나 유니콤 BREW 게임 SP 정보이용료 분야에서는 스촨 창청(四川长城), 주하이 왕이(珠海网易)가 각각 17.42%, 7.93%의 비율을 차지, 각각 1, 2위를 기록하였다. 이번 분기 SP 경쟁은 비교적 안정적인 국면으로 접어들었으며, 기타 SP 정보료 수입은 소폭 증가를 나타내었다.

어널러시스에 따르면, 중국 JAVA/BREW 모바일 게임시장의 2007년 2/4분기 전체 시장규모는 1.81억 위안이며, 그 중 차이나 모바일JAVA 게임시장규모가 1.28억 위안을 차지, 전년도 동기 대비 35.39% 감소하였다. 또한 차이나 유니콤BREW 게임시장규모는 0.5억 위안을 기록, 전년도 동기 대비 9.56%, 상분기 대비 2.90% 증가하였다.

자료: <http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5072&wid>

**중남(中南) 네트워크 신규 온라인게임 《머환시엔종/魔幻仙踪/마환선종》**

제5회 중국 세계 인터넷 문화박람회(中国国际网络文化博览会)가 10월 25일~10월 28일까지 베이징 전람관에서 개최된다. 온라인게임 신흥 투자 업체인 중남 네트워크(中南网络) 또한 이번 박람회에서 모습을 드러낼 예정이다.

온라인게임 개발 및 운영업체인 중남 네트워크의 모회사는 저장 중남그룹(浙江中南集团)으로, 연간 총매출액이 25억 위안 이상이며, 500대 민영기업에 포함된다.

현재, 중남 네트워크는 MMORPG 한 편과 경기장르 캐주얼 온라인게임 한 편을 개발하고 있으며, 다수의 온라인게임 개발 진행을 계획하고 있다.

중남 네트워크가 이번 전람회에 출품하는 주력 제품은 《머환시엔종/魔幻仙踪/마환선종》이다. 이 제품은 동명 3D 애니메이션 작품을 개편한 것으로 영구 무료 운영방식을 채택할 것이다.

중난 네트워크는 이번 박람회 기간 동안 박람회 현장에 게임을 플레이해 볼 수 있는 장비를 설치, 게이머들에게 신규게임 시연의 기회를 제공할 예정이다. 또한 이 신규게임과 관련한 동영상, 주변제품 등을 함께 전시하여 게임에 대해 1차적으로 이해할 수 있는 계기가 될 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-09-06/20070906172457010.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-35)

순위	게임명칭	게임유형
1	씨엔씨엔치사판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	평인찬슈어(封印传说 / 봉인전설)	MMORP
3	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMOCP
4	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
5	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
6	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
7	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
8	머썬우쟁빠3(魔兽争霸III冰封王座 / 워크래프트3)	ST
9	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
10	싱지쟁빠2(星际争霸II / 스타크래프트2)	ST

(2007年8月27日 ~ 9月 2日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-09-06/1140212411.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위	게임명칭
1	시엔씨엔치사판OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
2	씨엔사칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)

3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	6↑	취워즈젠(卓越之剑GE / 탁월지검)
5	4↓	창티엔(苍天 / 창천)
6	5↓	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / RO2)
7	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
8	10↑	펑훤즈뤄(风火之旅 / 풍화지여)
9	8↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
10	11↑	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
11	9↓	신수산젠샤(新蜀山剑侠 / 신촉산검협)
12	19↑	광선페이차(光线飞车 / 광선비차)
13	12↓	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
14	13↓	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
15	14↓	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
16	15↓	머리바오베이(魔力宝贝 / 마력보배)
17	新	이티엔지엔위투롱따오(倚天剑与屠龙刀 / 의천검과 도룡도)
18	16↓	쓰훤성(死或生online / 사혹생)
19	18↓	루라이션장(如来神掌 / 여래신장)
20	17↓	웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-09-03/20070903111750202.shtml>

## 베이징 홍상 네트워크과기유한공사(北京宏象网络科技有限公司)

베이징 홍상 네트워크 과기유한공사는 2004년 4월에 게임기제조업체 타이완 IGS와 중국 측의 합자로 설립되었다.

홍상 네트워크는 '사람이 근본'이라는 발전이념을 가지고 기술 수준이 높은 우수한 인력들을 흡수, 심후한 기술실력, 강력한 운영능력 및 세심한 고객서비스를 통해 수편의 우수 엔터테인먼트 제품을 개발하였으며, 치열한 경쟁환경 속에서 끊임없이 새로운 핵심 경쟁력을 창조해 내었다.

2005년, 홍상 네트워크는 첫 카툰스타일 라운드식 온라인게임 《시엔지에짤/仙界传/선계전》을 성공적으로 운영, 시장에 큰 반향을 불러일으켰다. 2006년에는 "GAME 타오 게임 엔터테인먼트 플랫폼"을 출시, 현 시장의 모든 게임홀의 게임형식을 망라하였다. 이 플랫폼은 기존의 보드게임장르, 액션 어드벤처장르, 두뇌개발게임, 커뮤니티장르게임 등을 모두 포함하고 있다.

2006년 6월 새로운 소재 및 콘텐츠로 구성된 《밍산산체이OL/明星3缺1online/명성삼결일OL》을 출시하였으며, 연이어 《렌렌칸/连连看/연연간》, 《도우띠주/斗地主/투지주》 등을 출시하였다. 홍상은 다수제품의 성공적인 운영을 통해 다양한 종류의 게임 장르 관련 업무를 완벽히 소화하는 온라인 캐주얼 엔터테인먼트 플랫폼으로 발전할 수 있는 기초를 다졌다.

홍상 네트워크는 아시아 유명 게임업체들과 장기 합작 협의를 체결, 다수의 게임 프로젝트 개발을 진행하였으며, 이러한 회사들의 유명 게임제품의 온라인화를 계획하였다.

- ▶ 설립일자 : 2004년 4월
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 및 캐주얼엔터테인먼트제품
- ▶ 회사연락처

주 소 : 北京市 海淀区 北四环西路52号 中芯数码大厦10层 1005、1006

전 화 : 86-10-62692228

팩 스 : 86-10-62691119

자료:<http://www.gametower.com.cn/Crop/about.aspx>

## 《광명위헤이안OL / 光明与黑暗OL / Light &amp; Dark OL》



- 게임 이름 : 광명위헤이안OL(光明与黑暗OL)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 판타지 게임
- 개발 업체 : 바오리잉통(保利盈通)
- 운영 업체 : 바오리잉통(保利盈通)
- 현재 현황 : 2007년 9월 8일 클로즈베타
- 공식 사이트: [www.17mmo.com](http://www.17mmo.com)

요우니커레이(尤尼克雷)의 탄생에 따라, 물질세계와 비물질세계가 구분이 되었으며, 인류대륙도 동북방에서 형성되었다. 물질문명을 건립한 대군사대륙—메이란나(美兰纳)와 마법공화국—웨이언(瑞恩)은 몇 천 년간 분쟁과 평화의 시기를 지속해왔다.

베이징 바오리잉통(北京保利盈通)이 자체 개발 운영하고 있는 온라인게임 《광명위헤이안/光明与黑暗/Light & Dark OL》은 3D MMORPG게임으로 조작 방식은 대다수 한국 온라인게임과 마찬가지로 "마우스 클릭"으로 모두 해결할 수 있는 형식을 채택, 매우 간단하다. 강력한 액션 요소 및 화려한 시각 효과를 삼입, 현재 상당히 높은 인기를 누리고 있다.

### 기능 설정

《Light & Dark OL》의 전투 시스템은 고레벨이나 고급장비, 또는 운에 따라 결정되지 않는다. 이 게임의 열신 시스템과 스킬 조합 시스템은 게임의 즐거움을 더욱 향상시킬 것이다.

### 열신 시스템

열신 시스템은 기존의 게임과는 다르게 크리티컬 공격을 사용하기 전에 준비활동이 필요한 시스템을 일컫는다. 현실세계에서도 어려운 동작을 하기 전에 몸을 데우는 준비운동이 없으면, 부상을 입는데, 열신 시스템도 현실세계 속의 이러한 과정과 유사하다고 할 수 있겠다.

### 스킬 조합

이 게임에서는 각기 다른 무기, 각기 다른 직업의 스킬 조합이 모두 다르다. 공격과정에서 상응하는 조합 버튼을 누르면 연속 콤보공격을 완성할 수 있다. 연속 콤보가 성공하면, 스킬 조합 능력치가 모이며, 스킬 조합 능력치 전부를 보유하게 될 때, 크리티컬 공격을 사용할 수 있다.

### PK 설정

경기장에서는 정식 시합과 자유 시합 중 하나를 선택할 수 있다. 정식 시합은 각기 다른 국가에서 온 게이머들끼리 하는 시합으로 승리할 경우 명예치가 상승한다. 자유 시합은 국적 및 레벨의 제한이 없으나, 승리할 경우에도 명예치가 상승하지 않는다.

### 명예 시스템

경기장에서 승리하거나 평원의 PVP에서 승리한 게이머들은 명예치를 획득할 수 있다. 명예치가 높아질수록 더욱 많은 스킬포인트를 획득할 수 있으며 상점에서 파는 물건 중, 명예치가 높은 게이머만이 사용할 수 있는 물건들도 있다.

### 아이템 설정

강화와 합성 두 가지 방법으로 무기 및 방어구를 개량할 수 있다. 강화는 레벨 상승을 통해 아이템의 능력치를 상승시키는 것으로 +1~+9 단계까지 있다. 그러나 모든 아이템이 +9단계까지 도달할 수 있는 것은 아니며, 고급 아이템만이 더욱 높은 능력 등급을 보유할 수 있다. 합성은 해당 결정석을 통해 아이템의 속성능력을 증가시키는 것이다. 10종의 결정석이 있으며, 각 종류마다 각기 다른 능력을 갖고 있다. 또한 각각 색이 다른 결정석도 1~10의 등급으로 나누어져 있다. 높은 등급의 결정석 일수록 더욱 강한 속성능력을 보유하고 있다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-08-27/20070827200947056.shtml>


## 칭하이(青海) 관련 부문 연합, 시닝(西宁)지역 PC방 및 게임장소 조사

8월 23일 칭하이성 공상국(青海省工商局), 칭하이성 공안청(青海省公安厅), 문화청(文化厅)으로 이루어진 연합 조사팀이 시닝(西宁)지역 PC방 및 온라인게임가능 장소에 대해 연합조사작업을 실시하였다.

조사 결과 조사작업을 진행한 PC방은 모두 합법적임이 증명되었으며, 경영상태도 비교적 규범적임이 밝혀졌다. 전체적인 질서 또한 과거 몇 년전 보다 현저히 호전되었다. 그러나 몇 가지 무시할 수 없는 문제들이 드러났다. 예를 들어, 개별 PC방 내부관리제도의 불완전성, 내부관리측면에서 존재하는 규정에 어긋나는 부분들에 대한 문제들이 그 중 하나이다.

이번 연합 조사활동 중에서, 공상, 공안, 문화부문의 집행위원들은 각자의 직책에 근거하여 PC방 경영 중에 존재하는 문제들에 대해 엄격한 조사를 진행하였다. 일부 경미한 위법현상에 대해서는 현장에서 교육 및 정정을 진행하였다. 미성년자를 받아들여 영업하는 등의 비교적 엄중한 위법경영행위를 한 PC방에 대해서는 입건 후 조사를 진행할 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-09-02/20070902180116200.shtml>

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