

제243호

2007. 10. 29

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국산 온라인게임 연이은 출시, 자체 연구개발 발전 가속화
- King soft 상장 성공, 단기간 내 중국 온라인게임산업 구조에 영향 없을 전망

China Game News

- 제5회 중국 세계 인터넷문화박람회 25일 개최
- 중국 전체 유료게임 게이머 2,000만 명 달해
- 휘스(火石) 신작, 웹 2.0게임개념의 《요우시런성/游戏人生/유희인생》
- 온라인게임회사의 연이은 상장, 선두주자에 대한 압력 가중 예상
- 원 왕이게임(网易游戏) 트레이더 황화(黄华)의 신규회사, 첫 제품 출시

Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-41)
- 중국 온라인게임 기대작

Game 회사 소개

- 완상통신유한공사(万向通信有限公司)

New Game 소개

- 《빈편쉐위엔/缤纷学院/빈분학원》

중국산 온라인게임 연이은 출시, 자체 연구개발 발전 가속화

2007년 하반기, 중국 게임시장이 뜨겁게 달궈지고 있다. 비시즌인 9월에 신규 온라인게임이 잇따라 오픈베타를 실시하며 시장에 출시되고 있다.

9월, 19편의 중국산 온라인게임 오픈베타 실시

2007년 9월 20일은 특별한 하루였다. 이 날 하루 동안 《춘치우Q전/春秋Q传/춘추Q전》, 《광즈귀두/光之国度/Shine》, 《공푸스제/功夫世界/공부세계》, 《이텐2/倚天2-自由世界/Metin2》, 《짱즈링원/壮志凌云/Ace online》이 동시에 오픈베타를 시작하였다. 9월 말에는 란강(蓝港) 온라인의 《이티엔지엔위투롱따오/倚天剑与屠龙刀/의천검과 도룡도》와 스위주의 《쥐런/巨人/거인》 등의 신규제품이 오픈베타를 실시하였다. 이는 중국산 온라인게임이 발전 가속화 단계에 진입하였음을 의미한다.

데이터에 따르면 9월 한 달에만 출시 예정인 신규 온라인게임이 총 28편으로 게임 성수기에 해당하는 8월에 출시된 27편을 초과하였다. 또한 10월~12월에 최소 18편의 신규 온라인게임이 출시될 예정이어서 2007년 4/4분기 게임시장 경쟁은 더욱 치열해질 것으로 예상된다. 다년간 게임을 즐겨 온 한 게이머는 "올해 출시된 게임이 너무 많고 거의 매주 신규게임이 출시되고 있기에 게이머들은 이렇게 빠른 게임 출시 속도를 따라가지 못하고 있으며, 무슨 게임을 플레이해야 좋을지 모르겠다."고 밝혔다.

이렇게 치열한 온라인게임시장의 경쟁 속에서 해외 온라인게임은 더 이상 독보적인 위치를 점유하지 못하고 있음을 발견할 수 있다. 중국산 온라인게임은 점차적으로 시장을 탈환, 중국 온라인게임시장의 절대 세력으로 부상하였다. 게임 출시가 집중된 2007년 9월, 28편의 온라인게임 중에서 중국산 온라인게임이 67.9%를 차지하였으며, 2007년 전체 게임 출시 계획에서 중국산 온라인게임은 총 69.6%를 차지하고 있다. 중국 국내 게임 연구개발센터가 자체 개발한 이러한 신규 온라인게임 중에서, 자신이 개발하고 자체 운영하는 기업들의 수가 반에 달한다. 이는 중국 게임산업이 이미 자체 연구개발, 자체 운영의 새로운 시대를 맞이하고 있음을 의미한다.

피동적인 게임 대리운영

《환치/传奇/미르의 전설》는 2001년 9월 28일 정식으로 오픈베타를 시작하였으며, 현재 중국 최대 게임회사인 성따 온라인이 대리운영을 하고 있다. 오픈베타 실시 후 《미르의 전설》 동점자수는 단기간 내 급상승하였으나 얼마 지나지 않아 성따는 난관에 직면하게 되었다.

한국 게임개발업체가 《미르의 전설》의 가장 기본이 되는 로그인 화면에 수정을 가했으며, 데이터 평형성을 조정하였다. 뿐만 아니라, 한국 개발업체는 게임 매크로 문제와 관련하여 관련 기술 지원을 연기 시키거나 거부하였다. 성따는 당시 대리운영 인텐시브와 관련하여 한국 개발업체 측과 법정에서 공방을 벌였으며, 이 사건 후 성따 CEO 천티엔치아오(陈天桥)는 자체 개발에 주목

하기 시작하였다.

성따 북경 지사의 한 직원은 "해외 온라인게임은 확실히 남다른 점이 있으며, 성따, The 9, 나인유닷컴 등의 급부상과 발전은 이와 밀접한 관계가 있다."라고 밝혔다. 그러나 성공한 기업은 극히 소수에 불과하다. 해외게임을 수입하여 대리 운영하다가 실패한 기업, 높은 가격에 제품 수입 경쟁을 벌이다가 사라진 온라인게임 운영기업들이 부가지수이다. 수년 전, 해외 온라인게임이 시장에서 절대적인 점유율을 자랑하고 있을 때 판권을 소유하고 있는 개발업체들은 안하무인이었다. 운영업체들끼리 가격 경쟁을 벌이고 높은 쪽이 우선권을 가지고 있었으며, 계약금을 지불한 후에도 안심할 수 없었다. 이렇듯 중국 국내 운영업체들이 처한 환경은 극히 피동적이고 열악하였다.

자체 연구개발, 발전 가속화단계 진입

중국 국내 과학기술이 빠른 속도로 발전함에 따라 게임 분야 연구개발 실력 또한 지속적으로 향상되고 있다. "자체 연구개발"은 이미 해외 게임의 침투에 대해 균형을 유지할 수 있는 가장 좋은 방법으로 부상하였다.

중위 온라인(中娱在线) CEO 세칭홍(谢成鸿)은 "중국 온라인게임산업은 모두 모방에서 시작하였다. 하지만 모방은 창조之母이다. 발전 단계에 있는 게임산업은 더 많이 모방하고 더 많이 학습함에 따라 시행착오를 줄일 수 있을 것이다"고 말했다. 확실히 현재의 수많은 카툰 스타일 온라인게임, MMORPG의 대부분은 적든 많은 해외 게임과 유사한 부분을 보유하고 있다. 그러나 이러한 경향들은 현재 중국산 게임에서 점차 사라지고 있는 추세이다.

따라서 발전 추세로 볼 때, 중국 온라인게임의 발전 속도는 매우 빠른 편이며 경험, 기술면의 누적으로 인한 우세 뿐 아니라, 거대한 시장 자본의 우세 또한 보유하고 있다. 중국 문화 특색에 맞는 대표 제품을 개발하는 것은 전체 게임산업이 장기간 노력해야 할 발전 방향일 것이다. 현재 기업들은 두 가지 분야에서 전력을 다하고 있다. 첫째, 자신의 제품에 대한 연구개발에 노력하고 있으며, 둘째, 해외 우수 온라인게임제품 도입을 위해 노력하고 있다. 그러나 후자의 목적은 이미 대리운동을 통해 고이윤을 창출하려는 것이 아닌 지속적으로 해외 우수제품을 흡수, 대중들에게 선보이기 위한 것으로 변화되었다.

현재 성따는 6년 전의 "미르의 전설" 사건을 경험한 후 "대리운영"과 "자체 연구개발"을 병행하는 발전 방향을 채택하였으며, 효과 면에서 볼 때, 기존에 비해 훨씬 안정되었다. 성따가 현재 자체 개발한 《평광사이처/疯狂赛车/Crazy kart》, 《명환귀도/梦幻国度/몽환국도》 등의 게임은 이미 해외로 수출되어, 훌륭한 판매 실적을 거두었다.

중국 온라인게임에 대한 기대와 우려

중국 게임은 이미 급속한 속도로 발전하고 있다. 그러나 아직 현재 개척 가능 공간은 부족하기만 하다. 세칭홍은 중국 게임산업의 우세 및 열세에 대해 다음과 같이 분석하였다.

중국 자체 개발 게임은 제작 기술면에서 대체로 한국과 비슷하나, 미국과는 아직 어느 정도 차이가 있다. 그러나 네트워크 기술적 문제 해결책 측면에서 중국 게임은 타국가의 게임보다 우수

하다. 그래픽, 음향효과 등 과학기술의 응용분야에서 중국은 이미 자신만의 연구개발내용을 보유하고 있으며, 이는 다른 나라가 아직 보유하고 있지 못한 부분이다.

중국 게임이 시장에서 차지하고 있는 또 다른 강점은 현지 시장에 적응력이 강하다는 것이다. 온라인게임 개발은 초기개발과 운영개발의 두 가지 부분으로 나눌 수 있으며, 운영 과정 중에서 게임 콘텐츠 및 게임 방식을 조정하는 것은 게이머들을 흡수할 수 있는 중요한 수단이다. 예를 들어 <WOW>의 확장팩은 중국에 상륙한 후 90% 이상의 기존 게이머들을 재 흡수했을 뿐 아니라, 대량의 신규 게이머들을 끌어들이 수 있었다. 중국 게임 연구개발팀의 가장 중요한 강점은 바로 중국 시장이 어떤 게임을 필요로 하는지 잘 알고 있다는 것이다. 중국 게임은 현재 이러한 우세를 십분 발휘, 시장에서 우수한 실적을 거두고 있다.

그러나 중국 게임 개발 또한 병목현상에 직면하고 있다. 장기간의 모방은 수많은 게임 연구 개발업체로 하여금 눈앞의 이익만을 추구하도록 하고 있으며, 현실에 안주하는 태도는 중국 게임이 자아를 잃게 하고 있다. 비록 현재 일정 수준의 경제적 효과를 획득할 수 있을지 몰라도 장기적인 관점에서 볼 때 해외 게임제작방식의 문제점을 해결하지 않는다면 이는 중국 게임 연구개발산업을 제약하는 가장 큰 폐단이 될 것이다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070929/14373112.html

King soft 상장성공, 단기간 내 중국 온라인게임산업 구조에 영향 없을 전망

10월 9일 중국 국내 온라인게임 및 소프트웨어업체 King soft(金山软件)가 홍콩 증시에 상장했다. 주식 발행가는 3.6 홍콩달러이다. 소개에 따르면, King soft는 상장을 통해 획득한 자본으로 연구개발 인력 모집 및 전략적 인수 합병 등 프로젝트에 사용할 예정이라고 한다. 1.915억 홍콩달러를 투자, 개발인력을 모집, 연구개발팀을 조직할 계획이며, 이를 통해 King soft의 엔터테인먼트 및 응용 소프트웨어 분야의 연구개발능력을 확대할 것이다. 또한 1.304억 홍콩달러를 투자 전략적 인수 합병 및 게임 합자 운영 프로젝트를 추진할 것이다.

어널리시스의 분석

King soft는 홍콩 증시 상장에 성공, 자금 루트를 확장하게 된 동시에 국내외 자본시장의 온라인게임시장에 대한 주목도를 높이는 결과를 낳았다. King soft가 홍콩 상장을 선택한 주요 원인은 다음과 같다.

- 1) 홍콩 증시의 상장에 대한 요구조건은 미국, 일본 등 지역 증시 상장보다 비교적 낮은 편이다.
- 2) King soft 이전에 텡선(腾讯), 차이나 모바일(中移动), 중국 석유(中石油) 등 중국 내 기업들이 이미 홍콩 증시 상장에 성공, King soft에 실례를 제공하였으며, King soft 자금 융자 환경에 일정 정도 영향을 미쳤다.

3) King soft는 홍콩 증시 상장 성공을 통해 기타 해외 시장 상장에 대한 기초를 마련할 수 있다.

어널리시스는 King soft가 상장 성공 후 아래와 같은 몇 가지에 유의해야 한다고 분석하였다.

1) 단기적인 측면에서 볼 때, King soft의 상장 성공은 자금 루트 확장에는 유리할 것이나 중국 국내 온라인게임시장의 전체적인 구조에 대한 영향은 그리 크지 않을 것이다. 이는 King soft가 온라인게임산업에서 차지하는 위치가 그리 크지 않기 때문이며, 자금에만 의존할 경우, 시장 점유율 분야의 단기적인 급상승은 어려울 것이다. 장기적인 측면에서 볼 때, King soft의 시장 점유율은 연구개발, 제품, 루트, 마케팅 등 다양한 요소들의 복합적인 작용에 영향을 받을 것으로 전망된다.

2) King soft의 이윤 창출 루트 측면에서 볼 때, 현재 이윤은 주로 온라인게임 수익 성장에 의존하여 창출되고 있다. 그러나 장기적인 측면에서 보면, 온라인게임분야의 성장은 소프트웨어 응용분야 유저들의 증가를 유도, 상호 발전할 수 있는 추세를 형성할 것으로 예상된다. King soft가 온라인게임 및 소프트웨어 응용 분야를 함께 묶어 발전을 추진한다면 브랜드, 루트, 가격 등 분야에서 타 기업에 비해 큰 우세를 보유하게 될 것이다.

3) King soft의 온라인게임분야 이윤창출방식에서 볼 때, 현재 주로 과금제방식 및 아이템 판매방식 위주이며 또한 온라인게임광고를 통한 방식을 시도하고 있다. 주의해야 할 점은 2006년 King soft 온라인게임의 주요 수익은 《지엔샤칭웬/剑侠情缘/검협정연》 시리즈에 집중되어 있으며, 이 시리즈 게임의 제품생명주기에는 한계가 있으므로, 향후 King soft 온라인게임분야 이윤창출능력은 신규제품의 연구개발주기 및 시장 마케팅 현황에 의해 좌우될 것이다.

King soft에 대한 어널리시스의 건의

1) 온라인게임광고방식은 시도해 볼 만한 이윤창출방식이다. 이 방식의 성공 여부는 2가지 요소에 달려 있다. 첫째는 자체 운영 온라인게임 종류가 다양하며, 각종 광고를 흡수할 수 있을지 여부이다. 둘째는 운영 온라인게임 수량이 충분하며, 광고 투입 효과 제고를 촉진할 수 있는지 여부일 것이다.

2) 온라인게임제품의 연구개발능력을 향상시키는 동시에 온라인게임 마케팅 루트 구축에 심혈을 기울여야 할 것이다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5140&wid>

제5회 중국 세계 인터넷문화박람회 25일 개최

제5회 중국 세계 인터넷문화박람회가 10월 25일 개최될 예정이다. 이번 박람회는 "인터넷에 문화의 영혼 삽입, 문화에 인터넷의 날개 첨가"를 주제로 "신기술, 신문화, 신생활" 등의 콘텐츠 관련 전시를 그 주제로 한다. 이번 박람회는 과거 기존의 박람회와는 다른 다음의 7가지 특징을 보유하고 있다.

첫째, 박람회 규모가 확대되었다. 작년 인터넷문화박람회장의 총면적은 2.5만 평방미터였으나, 올해는 1/3에 해당하는 면적이 확대되어 약 3만여 평방미터에 달할 전망이다. 박람회 참여 기업들은 20여개 국가 및 지역에서 참석할 예정이며, 기존 박람회 참여 기업 외에도 신규 기업들이 추가될 예정이다.

둘째, 박람회 참여기업들의 수준이 향상되었다. 박람회 책임자에 따르면, 참여기업들은 자격 인증을 통과해야만 박람회장에 참여할 수 있다. 특히 참여기업들의 전시 관련 콘텐츠는 건전하고 적극적인 인터넷 문화를 구현하는 것이어야 한다.

셋째, 산업구조가 더욱 완벽해졌다. 과거 박람회에서 온라인게임기업들은 눈에 띄게 드문 존재였다. 올해 박람회는 온라인게임기업들의 수량 및 규모에 관해 조정을 하였다. 응용기술, 디지털 제품, PC방 전용 설비 등 다양한 관련 전시가 추가될 예정이다.

넷째, 인도적인 역할이 두드러진다. 이번 박람회는 인터넷 문화 건설, 발전 및 관리 분야 사상에 치중하고 있으며, 전체 인터넷 문화 발전에 인도적인 역할을 할 예정이다. 인터넷 문화의 "혁신 및 발전"을 주제로 하여 다양한 세미나가 전개될 계획으로, 기업과 정부 간의 의사소통의 공간으로 부상할 전망이다.

다섯째, 정부 관련 부문들이 박람회에 대해 많은 관심을 기울이고 있다. 이번 박람회의 주최 측에는 문화부, 과학기술부, 신식산업부, 신문출판총서, 국무원 신문사무실 등이 추가되었다.

여섯째, 이번 박람회는 청소년에 더욱 중점을 두었다. 중국 청소년이 전체 네티즌에서 차지하는 비율은 점차 상승하고 있는 추세이므로, 이번 박람회는 주로 청소년에 초점을 맞추고 있다.

일곱째, 박람회의 전시 범위가 더욱 확대되었다. 이번 박람회는 다양한 인터넷 문화생활 방식 관련 활동 및 전시를 추가하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-15/20071015150747424.shtml>

중국 전체 유료게임 게이머 2,000만 명 달해

현재, 중국 전체 유료 온라인게임 게이머들은 이미 2,000만 명을 넘어섰으며, 온라인게임산업 연간 총생산액 또한 24.7억 위안에 달했다. 2009년에는 100억 위안에 달할 것으로 추정된다. Horizon Research(零点集团)의 최신 조사에 따르면 온라인게임을 즐기는 계층은 점차적으로 저연령화 되고 있으며 고학력, 고수입, 고직책의 3고 현상을 나타내고 있다고 한다.

이번 조사에서 온라인게임을 즐기는 게이머들은 저연령층에 집중되어 있다고 분석되었으며, 그 중 18~25세에 해당하는 연령층은 전체의 31.3%를 차지하고 있으며, 26~30세는 19.7%를 차지, 절반 이상에 해당하는 게이머들이 30세 이하의 저연령층임이 나타났다. 성별 측면에서 살펴보면, 남성 게이머가 절대 다수를 차지하던 기존의 형태는 점차 변화, 여성 게이머의 비율이 41.7%까지 상승하였다.

또한, 전문대 혹은 4년제 대학 이상의 학력 소유자가 전체 게이머의 41.8%를 차지, 비교적 높은 비율을 차지하였다.

온라인게임을 즐기지 않는 계층과 비교하였을 때, 온라인게임 게이머 중 중고층 관리직, 사무직, 변호사 등의 전문직이 차지하는 비율은 현저하게 높은 편으로 전체의 절반에 가까운(46.6%) 비중을 차지하고 있다. 온라인게임 게이머 계층에서 일반 사무직이 차지하는 비율은 1/4(25.2%) 수준이며, 학생은 8% 정도를 차지하고 있다.

개인 월소득과 관련된 조사에 따르면, 온라인게임을 즐기지 않는 계층과 비교하였을 때, 온라인게임을 즐기는 계층의 월소득은 3천 위안 이상이 10.6%를 차지하고 있으나, 게임을 즐기지 않는 계층의 월소득 3천 위안 이상은 3%에 불과하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6378809.html>

훅스(火石) 신작, 웹 2.0게임 개념의 《요우시런성/游戏人生/유희인생》

2007년 10월, 중국 국내 선두 온라인게임 연구개발업체 훅스 소프트웨어(火石软件)는 웹 2.0 게임 《요우시런성/游戏人生/유희인생》이 2007년 말 클로즈베타를 실시할 예정이라고 발표하였다.

2006년 초, 훅스 소프트웨어 CEO 우시상(吴锡桑)은 "웹 2.0 게임" 개념에 대해 이미 언급했으며, 제품 개발계획을 선보였었다. 훅스는 1,000만 달러의 투자를 획득한 후, 《유희인생》의 개발에 박차를 가했다. 2007년 4월, 《유희인생》은 내부 테스트를 시작, 중국 게임업계에서 중국판 "Second life"라고 칭해지며 "웹 2.0게임" 개념 관련 격렬한 논쟁을 불러일으켰다.

"웹 2.0게임"은 2007년 게임산업계에서 주목받고 있는 신조어로, 그 유래는 미국의 커뮤니티 게임 "Second life"이다. 웹 2.0게임은 개발자측이 게임의 전체적인 구조를 설정하고 게이머가 스스로 게임 콘텐츠를 창조하는 것으로 기존의 게임 개발자가 게임 콘텐츠를 기획 및 설계한 후 게이머들이 즐기는 "온라인게임 1.0" 방식을 뒤엎는 새로운 방식이다. 2006년 이래 게임 개발업체들은 끊임없이 제품 속에 "웹 2.0게임" 관련 콘텐츠를 삽입하기 위해 시도하였으나 개발 실력 및 웹

2.0게임 개념에 대한 이해 부족으로, 현재까지도 이렇다할 제품이 출시되지 못하고 있다. 성따(盛大) 등 유명 온라인게임회사 또한 이 시장에 뛰어들고 있으며, 웹 2.0게임의 향후 발전 전망에 대해 낙관적으로 예측하고 있다.

휘스 소프트웨어는 중국 국내 유명 게임개발회사로 게이머들에게 더욱 풍부한 게임을 제공하기 위해 노력하고 있다. 사실 《웨이후Q판/水滸Q传/수호Q전》의 설계 속에서도 휘스의 웹 2.0게임을 향한 시도를 엿볼 수 있다. 애완동물 기르기, 집 구매, 방파 건축 레벨업, 스스로 만드는 게임 퀘스트, 자녀 기르기 등의 다양한 콘텐츠는 모두 게이머들의 호평을 얻었다.

휘스의 신작 《유희인생》은 《수호Q전》의 설계를 기초로 게이머들에게 더욱 다양한 웹 2.0게임 체험을 제공할 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-16/20071016111451954.shtml>

온라인게임회사의 연이은 상장, 선두주자에 대한 압력 가중 예상

푸지엔(福建)성에 위치한 왕룽(网龙)이 상장 일정을 확정하였다. 이로써 중국 온라인게임 상장 기업이라는 희소가치는 더욱 하락하게 되었으며, 선두주자의 자본 측면에서의 이점이 더 이상 중요하지 않게 되었다.

IPO 선두주자 성따(盛大)가 3개월 전 발표한 3대 계획에 대해 돌아켜보면, 사실상 King soft (金山), 왕룽(网龙) 등 기업의 상장이 성따에게 압력을 가중시키고 있음을 알 수 있다.

성따의 3대 계획 중 "18계획"은 매월 18일 성따 고위층이 각계의 창업인들을 만나 그들이 내놓는 프로젝트가 성따의 인정을 받으면, 자금을 제공한다는 내용을 골자로 하는 계획이다. 또한 "풍운계획"은 성따의 상장회사라는 신분을 이용, 업계 내 신흥 우수 기업들을 위해 자금 통로 역할을 한다는 취지의 계획이다.

중국 시장에는 200여 곳의 온라인게임기업이 현재 활동 중에 있다. 그 중 상장회사는 아직 10곳에도 못 미친다. 이러한 신분의 희소가치는 성따, King soft 등 기업이 자금 수단을 통해 다수의 신생 역량을 통제할 수 있음을 의미한다. King soft는 상장 이전에도 이미 여러 곳에 달하는 게임 연구개발 스튜디오를 보유하고 있었다.

왕룽은 수많은 온라인게임기업 중에서 독특한 지리적 위치라는 특징을 갖고 있다. 푸지엔은 민간 인터넷이 비교적 발달한 지역이다. 왕룽은 온라인게임을 주요 업무로 하여 인터넷 관련 업무 구조를 형성, 동남 지역 인터넷 기업 제일로 부상하였다.

왕룽이 출시한 으로는 《정푸/征服/정복》, 《머위/魔域/마역》 등이 있다. 비록 시장에서 열렬한 반응을 얻지는 못하였으나 상장 후 자금 획득에 힘입어 더욱 발전해 나갈 전망이다.

사실상, The 9 등 초기 상장 기업들을 포함한 온라인게임산업은 현재 더욱 광대한 경쟁을 펼치고 있다. 상장 기업 간의 경쟁은 온라인게임산업 내 일반적인 경쟁 수준보다 더욱 혹독해질 전망이다. 따라서 각 상장 기업들은 반드시 자신만의 혁신을 모색, 발전시키는데 주력하여야 할 것이다. 그렇지 않으면 투자자들에 의해 경쟁에서 도태되게 될 것이다.

동일 산업내의 기업이 추가 상장하는 것은 중국 국내 온라인게임산업의 입장에서 볼 때, 그리 필요치 않다. 왕룽과 같은 기업이 상장할 수 있었던 것은 기업 자체가 보유하고 있는 특색 때문일 것이다. 향후 더욱 많은 기업들이 상장하기를 원한다면, 대담하고 혁신적인 기업이 우선순위를 차지하게 될 것이다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200710/27de42fa278e460297a62f8838422d8c.shtm>

원 왕이게임(网易游戏) 트레이더 황화(黄华)의 신규회사, 첫 제품 출시



최근 홍보되기 시작한 중국산 카툰스타일 온라인게임 《티엔위 환치/天羽传奇/천우전기》가 왕이와 관련된 여러 가지 키워드를 노출하고 있다.

관련 인사에 따르면, 최근 원 왕이게임(网易游戏) 트레이더 황화(黄华)가 200만 달러 자금을 통해 퍼블리싱을 주요 업무로 하는 온라인게임회사를 창립했다고 한다. 그러나 현재까지 이 회사는 아직 온라인게임제품을 하나도 발표하지 않았다. 최근 왕이의 《명환 시여우/梦幻西游/몽환서유》, 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》를 셀링 포인트로 하는 《천우전기》의 출현은 왕이의 《몽환서유》, 《대화서유2》의 개발 및 운영을 책임지던 황화의 포털 사이트와 어느 정도 관련 있을 것으로 보인다.

관련 인사에 따르면, 황화가 창립한 온라인게임 운영회사의 첫 제품이 최근 홍보를 시작한 한 이슈 온라인게임 《천우전기》일 가능성이 매우 클 것으로 나타났다.

자료:<http://q.games.sina.com.cn/newmmo/bbs/topic/tid=11824502>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-41)

순위	게임 명 칭	게임유형
1	씨엔씨엔치사판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	MMORP

2	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	RP
3	주선(诛仙 / 주선)	MMORP
4	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
5	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
6	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
7	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	RP
9	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMORP
10	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP

(2007年10月8日 ~ 10月 14日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-10-17/1454217994.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	-	창티엔(蒼天 / 창천)
5	7↑	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
6	6↓	취웨즈젠(卓越之劍GE / 탁월지검)
7	5↓	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
8	-	핑훤즈뤄(风火之旅 / 풍화지여)
9	-	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
10	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)

11	-	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)
12	15↑	전·싼귀우쌍 (真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
13	12↓	머리바오베이2(魔力宝贝 II / 마력보배2)
14	16↑	루라이션장(如来神掌 / 여래신장)
15	13↓	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
16	14↓	이티엔지엔위투롱따오(倚天剑与屠龙刀/의천검과 도룡도)
17	-	웨이우두쥘(唯舞独尊 / 유무독존)
18	-	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)
19	-	스훤성(死或生 / 사혹생)
20	-	공푸스제(功夫世界 / 공부세계)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-10-15/20071015112007901.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

완상통신유한공사(万向通信有限公司)

완상통신유한공사는 2001년 11월 15일 정식으로 설립되었으며, 등록자금은 10억 위안으로 중국 통신 부가가치 업무분야에서 최대 투자규모를 자랑하는 신흥 전신기업이다. 완상통신의 모 기업은 중국 국내 유명 민영기업 완상그룹(万向集团)이다. 완상통신의 주요 업무분야는 이동 부가가치 업무, 온라인게임 운영업무, 기초 전신업무 등 분야이다.

완상통신은 이미 중국 전역 20개 성, 자치구, 직할시에 지사를 설립하였으며, 이를 기초로 전국적인 범위로 확대해나갈 계획이다. 서비스의 현지화 실현이 완상통신 서비스 품질의 중요 목표이다. 본 회사는 설립 이래 전체적 기업 실력이 지속적으로 향상되고 있다. 회사는 설립초기의 이동통신 SMS 서비스 업무에서 전면적인 이동통신 부가가치 서비스업으로 발전하고 있으며, 동시에 네트워크 기술에 기초한 응용 서비스 및 엔터테인먼트 서비스를 출시하고 있다.

이 회사는 향후 이동통신업무, 데이터 엔터테인먼트, 기초 전신업무 등을 중점으로 하여 자사 우세를 충분히 발휘, 고객에게 고품질 서비스를 제공할 것이며, 또한 끊임없이 새로운 기술을 채택, 업무 품종 혁신, 핵심 경쟁력 향상을 위해 노력할 계획이다.

- ▶ 설립일자 : 2001년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발 및 운영
- ▶ 회사연락처

주 소 : 北京市 东城区 东四北大街107号 天海大厦 B座6层

전 화 : (86-10) 64184488

팩 스 : (86-10) 64184489

홈페이지 : www.woncore.com

주요제품 : 《지자짤션/机甲战神/기갑전신》, 《선저우티엔거/神州天戈/신주천과》



자료: <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/58.shtml>

《빈편쉐위엔/缤纷学院/빈분학원》



- 게임 이름 : 빈편쉐위엔(缤纷学院, 빈분학원)
- 게임 종류 : 캐주얼/스포츠
- 게임 특징 : 캐주얼/스포츠
- 개발 업체 : 총칭랑진커지(重庆朗金科技)
- 공식 사이트: <http://www.8fxy.com/>
- 현황 : 2007년 6월 22일 클로즈베타 테스트

《빈편쉐위엔/缤纷学院/빈분학원》은 중국산 온라인게임으로, 현실의 "총칭(重庆)"을 소재로 한 최초의 카툰 스타일 캐주얼 스포츠 온라인게임이다. 게임 스토리는 총칭의 몇 개 학교에서 시작되며, 독특한 개성을 가진 다양하고 귀여운 캐릭터들은 게임 속 학교간의 상호 교류를 통해 성장한다. 이 게임은 각 게이머들이 즐겁게 게임을 즐기는 동안 어린 시절을 다시 추억할 수 있도록 할 것이다.

이 게임은 그래픽이 깔끔하고 아름다우며, 60장에 달하는 게임 맵과 게이머들간의 교류 플랫폼 맵과 생동감 넘치는 효과들이다. 풍부한 게임 맵, 귀여운 애완동물 시스템, 시험 시스템, 풍부하고 흥미로운 아이템 시스템, 학교 시스템, 온라인 이벤트, 특수 임무 등은 간단하면서도 스릴감을 잃지 않도록 하여, 캐주얼게임 게이머들의 사랑을 기다리고 있다.

자료: <http://games.sina.com.cn/o/c/2007-05-17/4684.shtml>

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	JB T	http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062