

제260호

2008. 3. 3

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 온라인게임기업, 3강 구도에서 4강 구도로 변화

China Game News

- 완메이스공 07년도 순이익 3.6억 위안, 회사 확대 및 세계시장 개척 추진
- 나인유닷컴, 회사명칭 변경 및 08년 신규 CI 발표
- 성따 07년도 4/4분기 재무보고 발표, 이윤 대폭 증가 1위 고수
- <평선방2 / 封神榜2> 4월 3일 최종 클로즈베타, 4월 말 오픈베타 실시

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방
- 2008년 2월 온라인게임 순위
- 2008년 2월 FlashGet 중국 온라인게임 다운로드 순위

Game 회사 소개

- 청두 환러 디지털 정보기술유한공사(成都欢乐数码信息技术有限公司)

New Game 소개

- 《Egg Life》

중국 온라인게임기업, 3강 구도에서 4강 구도로 변화

최근 2007년도 4/4분기 재무보고를 발표한 기업들에 대해 비교 분석 결과, 2007년 4/4분기 성따가 9,780만 달러의 영업수입을 거두며 온라인게임기업 1위를 차지, 비교적 우위를 차지하였다. 또한 왕이와 줘런이 각각 뒤를 이어 2, 3위를 차지하였다. 이윤면에서 볼 때 왕이의 순이윤이 5,340만 달러로 1위를 차지하였으며, 줘런, 성따가 그 뒤를 바짝 쫓고 있다. 기타 온라인게임기업 들은 이들과 비교적 큰 격차를 나타내고 있다.

<중국 온라인게임기업 07년도 4/4분기 주요 업무지표 비교>

(단위 : 만달러)

	총수입	게임수입	이윤율	순이윤
성따	9,780	9,430	67.1%	4,010
왕이	8,530	6,950	90.7%	5,340
줘런	5,960	5,940	85.7%	4,580
The 9	5,810	5,310	48%	1,180
완메이스콩	3,540	3,160	85%	2,000
SOHU	6,530	2,400	79%	1,510

(비고: 왕이와 SOHU의 이윤율은 온라인게임만을 가리키는 것이며 기타 업무는 불포함)

▶ 영업수입 비교

2007년은 온라인게임기업이 모두 폭발적인 발전 추세를 기록한 한 해이다. 4/4분기 온라인게임기업의 총영업수입은 모두 비교적 큰 폭의 성장율을 기록하였으며, 기존 예측을 넘어서는 우수한 실적을 거두었다. 구체적인 수치는 다음과 같다

<총영업수입>

성따 : 9,780만 달러로 전년 동기 대비 51.8% 증가하였으며, 전기 대비 8.8% 증가

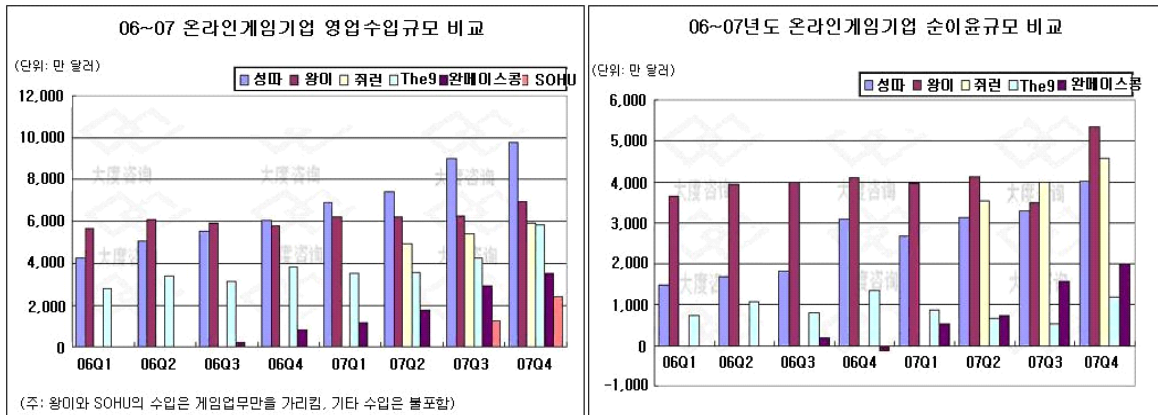
왕이 : 8,530만 달러이며, 그 중 게임분야 영업수입은 6,950만 달러로 전년 동기 대비 12.3% 증가, 전기 대비 8.3% 증가

줘런 : 5,960만 달러로 전년 동기 대비 151.8% 증가, 전기 대비 7.3% 증가

The 9 : 5,810만 달러로 전년 동기 대비 50% 증가, 전기 대비 34% 증가

완메이스콩 : 3,540만 달러로 전년 동기 대비 325.2% 증가, 전기 대비 20.8% 증가

SOHU : 6,530만 달러이며, 그 중 게임분야 영업수입은 2,400만 달러로 전년 동기 대비 10배 이상 증가하였으며, 전기 대비 89% 증가



▶ 최근 2년간 중국 온라인게임기업의 총영업수입 변화 추세

1. **성따** - 성따는 중국 온라인게임산업에서 선두 자리를 더욱 공고히 하였으며, 그 영업수입 규모는 안정적인 성장 추세를 지속 유지하고 있다. 주요 경쟁상대기업들과의 영업수입면에서 우세 격차를 더욱 벌리고 있다.

2. **왕이** - 왕이의 게임영업수입규모는 최근 2년간 6,000만 달러 수준에서 정체, 성장 원동력이 부족한 실정으로 전년 동기 대비 성장 현황은 게임산업 평균 수준에 못 미치고 있다. 성따와의 영업수입 격차가 점점 더 벌어지고 있는 상황에서 후발 주자들의 추격이라는 거대한 압력에 직면하고 있다.

3. **취련과 SOHU** - 취련을 대표로 하는 후발 주자들은 현재 시장의 전체적인 구도를 변화시키고 있다. 취련은 현재 영업수입 3위를 차지하고 있으며, SOHU의 온라인게임분야 실적 또한 급성장 추세를 나타내고 있다.

4. **The 9와 완메이스콩** - The 9의 2007년도 4/4분기 영업수입 증가 추세는 매우 현저하여, 기존의 불안정하고 둔화되었던 성장 추세에서 탈피, 온라인게임산업 선두그룹에 바짝 다가섰다. 완메이스콩의 영업수입 성장 추세는 2007년도 4/4분기 다소 둔화되었으나, 여전히 양호한 발전 추세를 유지하고 있다.

▶ 이윤창출능력

2007년도 4/4분기 왕이는 5,340만 달러의 순이익(광고 및 기타 업무 불포함)을 기록, 온라인 게임산업업계 선두를 차지하며 취련의 4,580만 달러와 성따의 4,010만 달러를 크게 앞질렀다. 완메이스콩의 4/4분기 순이익은 2,000만 달러이며, The 9는 1,180만 달러를 기록하였다.

이윤율 측면에서 볼 때, 왕이(90.7%), 취련(85.7%), 완메이스콩(85%) 등이 비교적 높은 수준을 유지하였다. 성따는 67.1%로 다소 낮은 수준을 기록하였으나, 이는 순이익과 영업수입간의 차이가 발생한 것이 그 원인으로 생각된다. The 9의 이윤율이 가장 낮아 48%를 기록하였다.

▶ 2007년 4/4분기 각 기업의 게임유저규모 비교

성따의 4/4분기 온라인게임 활성화 소비유저(APA)는 347만 명에 달해 전기 대비 12.7% 증가하였다. 평균 소비유저수입(ARPU)는 57.8위안으로 전기 대비 3.1% 감소하였다.

취련의 4/4분기 온라인게임 활성화 소비유저는 140.5만 명으로 전년도 동기 대비 78.6% 증가, 전기 대비 6.6% 증가하였다. ARPU는 308.6위안을 기록, 전년도 동기 대비 40.5% 증가하였으며, 전기 대비 1.1% 증가하였다. 평균 동접자수(ACU)는 51.2만 명을 기록하였으며 최고 동접자수(PCU)는 98.3만 명을 기록하였다.

완메이스공의 4/4분기 활성화 소비유저는 156.5만 명으로 전년 동기 대비 159.9% 증가, 전기 대비 12.8% 증가하였다. ARPU는 141위안으로 전년 동기 대비 85.2% 증가, 전기 대비 3.8% 증가하였다. 평균 동접자수는 62.4만 명으로 전기 대비 21.6% 증가하였다.

왕이의 4/4분기 최고 동접자수는 150만 명에 달했으며, The 9의 최고 동접자수는 120만 명을 기록하였다.

유저 규모 및 수입 수준 측면에서 볼 때, 성따는 최대 규모의 소비 유저층을 보유하고 있으며, 증가 상태도 양호한 편이나, 평균 유저수입이 비교적 낮아 57.8 위안에 불과하며, 이 또한 감소하는 추세를 나타내었다. 성따는 유저규모의 확대가 초래한 일시적인 현상이며, ARPU가 아직 더 증가할 수 있는 공간이 있다고 밝혔다.

취련의 ARPU는 308.6 위안에 달해 기타 경쟁상대들보다 훨씬 높은 수치를 기록하였다. 따라서 소비 유저 규모가 그다지 우세를 나타내지 못하고 있는 상황에서 높은 영업수입을 기록할 수 있었다. 취련은 이는 주력 게임 <뽕투/征途/징도>의 주요 유저층이 비교적 높은 소비능력을 보유한 까닭이라고 분석하였다.

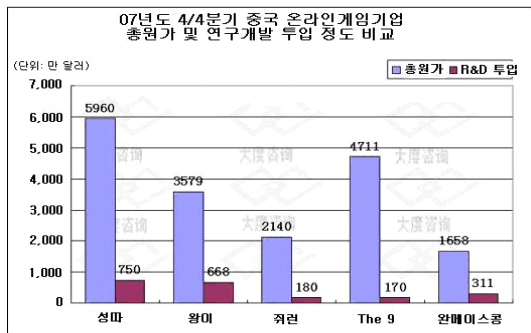
완메이스공의 4/4분기 활성화 소비유저와 동접자수는 모두 양호한 발전을 나타내었다. 완메이스공의 관련 인사에 따르면, ACU의 증가는 주로 신규게임의 지속적인 출시 덕분이며, 소비 유저의 증가는 게임의 마케팅 및 홍보 이벤트로 인한 결과라고 한다. 이 밖에 완메이스공의 관련 인사는 곧 출시될 <초삐/赤壁/적벽>은 향후 높은 ARPU 수치를 기록할 것으로 전망된다고 밝혔다.

▶ 원가 분석

4/4분기 온라인게임기업의 총원가(서비스 원가 및 운영지출 포함) 측면에서 볼 때, 성따의 총원가가 가장 높아 5,960만 달러를 기록하였다. 2위는 The 9으로 4,711만 달러를 기록하였다. 왕이(3,579만 달러), 취련(2,140만 달러), 완메이스공(1,658만 달러) 순으로 점차 낮아지는 모습을 나타내었다.

각 온라인게임기업들의 제품 연구개발 투입 정도를 분석하면, 성따는 750만 달러로 선두를 차지하였으며, 왕이는 668만 달러로 2위를 기록하였다. 이 두 곳 기업의 연구개발 투입액은 기타 온라인게임기업 수준을 훨씬 웃도는 수치로 나타났다. 취련의 연구개발 투입액은 180만 달러에 불

과, The 9(170만 달러)와 비슷한 수준을 기록하였다. 완메이스공은 311만 달러를 기록하였다.



연구개발 투입액이 판매수입에서 차지하는 비율을 비교하면, 완메이스공(8.79%) > 왕이(7.83%) > 성따(7.67%) > 쥐런(3.03%) > The 9(2.93%) 순으로 나타났다.

물론, 각 기업들의 연구개발비용은 운영하는 게임의 수량 및 운영 방식과 관련이 있으며 제품 연구개발 중 시도를 완벽히 반영하였다고는 볼 수 없을 것이다.

판매는 온라인게임 성공의 중요한 일환으로 각 기업의 판매 분야의 투입도를 분석, 판매비용이 운영비용에서 차지하는 비율로 나타내어 분석을 진행하였다. 온라인게임기업별 해당 비율을 살펴보면, 쥐런(61.24%) > 완메이스공(53.94%) > 왕이(39.09%) > The 9(26.73%) > 성따(25.55%) 순으로 나타났다.

위와 같이 비교하였을 때, 쥐런의 판매 분야 투입도가 비교적 높아 판매비용이 전체 운영비용의 60% 이상을 차지함을 알 수 있다. 완메이스공 역시 50% 이상의 비율을 기록하였다. 성따의 비율이 가장 낮은 수준을 기록하였으며, 절대적인 액수면에서도 쥐런 보다 낮게 나타났다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-27/20080227182726044,1.shtml>

CGW China Game Weekly China Game News

완메이스공 07년도 순이익 3.6억 위안, 회사 확대 및 세계시장 개척 추진

완메이스공은 2월 25일 2007년 4/4분기 및 2007년도 전체 재무보고를 발표하였다. 완메이스공의 4/4분기 총영업수입은 2.584억 위안으로 전년 동기 대비 325.2% 증가하였으며, 순이익은 1.462억 위안을 기록하였다. 2007년도 전체 총영업수입은 6.891억 위안으로 동기 대비 593.2% 증가하였으며, 순이익은 3.619억 위안을 기록하였다.

2007년 4/4분기 <완메이스제 귀지반/完美世界国际版/완미세계 국제판>, <주시엔/诛仙/주선>, <우린와이짚/武林外传/무림외전>이 확장팩 출시에 성공하였으며, <츠뵤/赤壁/적벽>, <러우스제/热舞世界/열무세계> 등의 알파 테스트 실시에 힘입어 완메이스공의 평균 동점자수(ACU)는 약 62.4만 명을 기록, 전기 대비 21.6% 증가, 전년 동기대비 153.5% 증가하였다. 활성화 소비 유저수(APC)는 약 156.5만 명을 기록하였으며, 유저 한 명당 소비금액은 141위안을 기록하였다.

완메이스공은 이번 재무보고에서 해외시장 개척 의지를 더욱 강하게 밝혔다. 현재 건설 중에 있는 지사인 미국 지사는 북아메리카 시장 개척에 주력할 계획이다. 이 미국 지사는 주로 본사의 발전 전략과의 협력에 주력할 것이며, 본사의 세계시장 무대에서의 발전을 더욱 공고히 하기 위해

노력할 계획이다.

<완미세계 국제판>의 한국 진출에 뒤이은 <무림외전>의 타이완 지역 출시 성공 이후 완메이스공은 2008년 2월 19일 Cubinet 회사와 <무림외전>의 베트남지역 대리운영 및 <주선>의 베트남, 태국, 말레이시아, 싱가포르 지역 대리운영권 관련 계약을 완료하였음을 발표하였다.

따라서 완메이스공은 향후 세계화 발전전략을 지속할 것으로 전망되며, 해외시장 개척 행보에 더욱 박차를 가할 것으로 보인다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-25/20080225165338719.shtml>

나인유닷컴, 회사명칭 변경 및 08년 신규 CI 발표



중국 국내 온라인게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 산업의 선두 기업 중 하나인 나인유닷컴(www.9you.com)은 2월 25일 상하이에서 브랜드 자원의 통일을 실현하고 나인유닷컴 브랜드의 유저 인지도를 더욱 높이기 위해 원 '상하이 룬싱 네트워크 과기유한공사(海润星网络科技有限公司)'라는 회사명을 변경하기로 결정하였다고 발표하였다.

또한 나인유닷컴은 생활화된 인터랙티브 엔터테인먼트 커뮤니티 기업이라는 장기적인 경영목표를 실현하기 위해 인터넷 유저 및 일반 대중에게 2008년도 최신 나인유닷컴 기업 정의 및 기업 CI를 발표하였다.

1. 상하이 룬싱 네트워크과기유한공사 명칭 변경

상하이시 공상국의 허가를 거쳐 원 상하이 룬싱 네트워크과기유한공사라는 명칭을 2월 25일부터 "상하이 나인유 네트워크 과기유한공사(上海久游网络科技有限公司)"로 변경한다. 또한 기업 CI에도 상응하는 조정과 변경을 진행한다.

2. 나인유닷컴 기업정의 변경

나인유닷컴의 기업정의는 원 온라인게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 포털 사이트 운영업체에서 인터랙티브 엔터테인먼트 사이버 커뮤니티 운영업체라는 정의로 변경된다. 이를 통해 인터넷 유저들 및 일반 대중들에게 더욱 분명하게 나인유닷컴의 생활화된 인터랙티브 엔터테인먼트 사이버 커뮤니티 건설 경영이념을 전달하도록 한다.

3. 나인유닷컴 2008년도 신규 기업 CI

나인유닷컴은 자체 기업 가치를 제품과 서비스 분야로부터 유저 커뮤니티 분야로 전면 전환하기 위한 전략 목표를 실현하고 기업 경영 이념을 더욱 강화하기 위해 원 "인터랙티브 엔터테인먼트 포털 사이트"를 포함한 나인유닷컴의 로고에 대한 내용에 조정을 거쳐 "인터랙티브 엔터테인먼트 커뮤니티"로 전환하였다. 나인유닷컴은 이러한 조정을 통해 나인유닷컴의 경영 비전을 실현하고 다음 발전 단계인 웹에 근거한 플랫폼 콘텐츠 및 서비스와 클라이언트에 근거한 플랫폼 콘텐츠 및 서비스라는 두 가지 측면을 모두 실현하는 사이버 커뮤니티를 구축하기 위한 기초를 닦을 계획이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-25/20080225154414379.shtml>

성따 07년도 4/4분기 재무보고 발표, 이윤 대폭 증가 1위 고수

성따가 2월 26일 발표한 재무보고에 따르면, 2007년 4/4분기 순영업수입은 7.14억 위안을 기록, 전기 대비 8.8% 증가하였다.

성따의 업무실적은 또 한 번 업계의 감탄을 자아냈으며, 성따의 2007년 혁신적인 계획에 완벽한 마침표를 찍었다. 최근 발표된 왕이의 재무보고에 따르면, 왕이의 2007년 4/4분기 수입은 5.06억 위안을 기록 여전히 업계 2위에 머물렀다.

2006년 초 모델 전환 후, 성따는 연속 9개 분기동안 급성장 추세를 유지하였으며, 2007년 연속 4차례 업계 최고 신기록을 경신하며 중국 온라인게임산업 1위 기업 자리를 굳혔다.

온라인게임 업무분야의 급성장은 주로 활성화 소비 유저수의 현저한 증가에 힘입은 것이었다. 성따가 유저들을 흡수할 수 있었던 주요 원인은 <환치스제/传奇世界/전기세계>, <파오파오탕/泡泡堂/비엔비> 등 구게임이 지속적으로 신규 버전 및 혁신적인 아이템들을 출시하였던 데에 있으며, 또한 <평원//풍운> 등 신규 게임들도 유저수 증가를 촉진하였다. 이러한 급성장은 성따 게임 구도 및 CSP(Come-Stay-Pay) 방식의 지속적인 발전 능력을 잘 나타내었다고 할 수 있을 것이다.

성따의 4/4분기 순이익은 2.93억 위안(약 3,820만 달러)을 기록, 전기 순이익은 2.39억 위안을 기록하였으며, 전년도 4/4분기 순이익은 2.40억 위안을 기록하였다.

재무보고에 따르면, 성따의 4/4분기 온라인게임 수입은 6.88억 위안으로 8.5% 증가, 또다시 월스트리트의 4~7% 성장이라는 예측을 뛰어넘었다. 운영이익은 2.79억 위안을 기록, 전년 동기 대비 79.7% 대폭 증가하였다.

성따의 4/4분기 업무실적은 월스트리트의 가장 높은 예측 평가수준을 뛰어넘었으며, 성따의 자체 내 7~8% 성장 예측을 훨씬 웃도는 수치이다. 성따의 4/4분기 우수 성적은 우선 온라인게임 수입의 대폭 증가에 힘입은 것으로 <환치/传奇/미르의 전설>, <환치스제/传奇世界/전기세계>, <평

원/风云/풍운> 등의 MMORPG가 지속적으로 성장함에 따라 수입 또한 지속적으로 증가하는 결과를 낳았다. 또한 <메이플스토리>, <비엔비> 등 캐주얼 게임의 APPU 수치 또한 대폭 상승, 전기 대비 4.4% 상승하였다.

중국 상장 온라인게임회사의 2007년도 4/4분기 재무보고는 모두 우수한 성적을 자랑하였으며, 성따의 수입은 또다시 사상 최고기록을 경신하였다. 성따는 선두 기업으로서의 자리를 더욱 굳혔으며, 경쟁 상대와의 격차를 더욱 벌렸다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-26/20080226115152008.shtml>

<평선방2 / 封神榜2> 4월 3일 최종 클로즈베타, 4월 말 오픈베타 실시



2008년 3월 6일 King soft(金山)의 2008년 첫 신작 대형 신화 국전 온라인게임 <평선방2/封神榜2/봉신방2>가 정식 클로즈베타 테스트를 실시한다. 2월 28일 베이징 King soft가 주최한 기자회견에서 King soft 관련 책임자 쉰우타오는 2008년 King soft는 주요 우세를 집중 발휘, 3대 블록 버스터를 출시할 예정이라고 밝혔다. 3대 블록버스터 중 첫 제품인 <봉신방2>는 4월 3일 최종 클로즈베타를 실시하고 4월 말 오픈베타 테스트를 시작할 예정이라고 한다.

모든 서버가 함께 참여할 수 있는 국전(国战) 시스템

10인의 게이머로 이루어진 팀을 상대로 자원 광물을 빼앗는 소규모 게릴라전은 언제든지 발생할 가능성이 있으며, PK를 좋아하는 게이머들 또한 매일같이 싸울 수 있다. 100인 규모의 병단을 이끄는 제후들은 성지를 중심으로 치열한 공성전을 벌일 수 있다.

<봉신방2>는 최초로 리얼타임 전략 시스템과 국전 시스템을 완벽하게 결합, 성을 수호하는 주둔군은 성을 방어하는 시스템을 완벽히 설치할 수 있으며, 성을 공격하는 군대는 삼국지와 같이 성 밖에 진영을 설치할 수 있도록 하였다. 또한 1,000인 이상 규모의 대형 전쟁은 서버 간에 발생할 수 있도록 하였다. 봉신 세계에서 각 서버들은 각자의 영토를 보유하고 있으며, 대군을 조직하여 서버간 원정에 나설 수 있다. 서버간 전쟁 결과는 실시간으로 업데이트 되어 공식 사이트의 세계 맵에 표시된다.

"신용 시스템", 온라인게임 운영의 신규 모델

King soft는 제 3세대 온라인게임 운영 방식 모색 과정 중에 <봉신방2> 출시를 빌어 최신 "T(try)/P(pay)" 게임운영모델을 출시할 계획이다. 이는 바로 생활 속에서 자주 등장하는 "신용 시스템"이라고 할 수 있을 것이다. 기존의 "구매 후 사용" 방식인 아이템 소비 방식과 비교하면, <봉신방2>의 "T/P" 신용 모델은 "시범 사용한 후 구매" 방식이다. 각 게이머들은 이러한 시스템을 통해 각자의 신용 한도를 보유하게 되며, 게이머들은 먼저 돈을 지불할 필요 없이 우선적으로 아이템을 소비 사용할 수 있게 된다. 만족하지 않는다면 무조건 환불 가능하며 이에 따른 손실은 게이머들이 게임을 진행하면서 쌓인 신용 포인트에서 차감하게 된다.

"게이머 고용 시스템"

<봉신방2>는 중국 최초로 "게이머 고용 시스템"을 출시할 계획이다. 고용 시스템이란 고용주와 피고용인이라는 두 종류의 게이머로 구성되며 기존 게임과 다른 점은 <봉신방2> 게임 속 고용주와 피고용인은 모두 실제 게이머로 이루어진다는 점이며, 결코 NPC가 아니다. 저레벨의 게이머들은 고레벨의 게이머들을 고용하여 자신의 보표로 삼을 수 있으며 함께 몬스터를 죽이고 레벨업을 할 수 있다. 고용된 고레벨 게이머들은 다양한 보상을 받게 된다.

위와 같은 3대 혁신을 통해 King soft는 게이머들이 게임 속에서 중국 고대 신화의 정수를 더욱 잘 체험할 수 있을 것이라 자신하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-29/20080229085648883,1.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	창티엔(蒼天 / 창천)
3	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
4	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣網絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
5	6↑	띠샤청위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
6	5↓	치롱쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
7	-	산궈처(三國策 / 삼국책)
8	-	용헝즈타(永恆之塔 / Aion)

9	-	성샤오촨쉬(生肖传说 / 생초전설)
10	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
11	-	카이신(开心 / 개심)
12	-	머환성디엔(魔幻圣典 / 마환성전)
13	-	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
14	-	Crossfire
15	-	선센(寻仙 / 심선)
16	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
17	-	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
18	新	우린촨샤짚(武林群侠传 / 무림군협전)
19	-	룽주엔스제 (龍騰世界 / 용권세계)
20	18↓	웨이우두쑤(唯无独尊 / 유무독존)

자료:<http://news.17173.com/content/2008-02-18/20080218110506868,1.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (08-05~07)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	시엔찌엔치샤짚4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
3	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
4	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
5	잉송촨쉬IV(英雄传说IV / 영웅전설4)	RP
6	짚취:홍써짚지(战火:红色警戒 / 전화:홍색경계)	MMORP
7	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
8	러썬장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
9	머리바오뻬이 II(魔力宝贝 II / 클로즈게이트2)	MMORP

10	명환시여우(梦幻西游 / 몽환서유)	RP
----	--------------------	----

자료: <http://www.play100.cn/News.asp?id=217>

2008년 2월 온라인게임 순위

순위	변동	게임 명칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The 9(第九城市)
2	○	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)	Nexon / 스지티엔칭(世纪天成)
3	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
4	↓	쭈시엔 (诛仙, 주선)	완메이스공 / 완메이스공(完美时空)
5	↑	진우환 (劲舞团, 오디션)	T3 엔터테인먼트 / 나인유닷컴(久游网)
6	↓	명환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
7	○	제투우란치우 (街头篮球, 프리스타일)	JCC / 티엔렌스지(天联世纪)
8	○	티엔룽빠부 (天龙八部, 천룡팔부)	SOHU / SOHU(搜狐)
9	○	따화시여우3 (大话西游3, 대화서유3)	왕이 / 왕이(网易)
10	↓	춘치우Q판 (春秋Q传, 춘추Q전)	청두(成都) King soft / King soft(金山)

자료 : 大众软件

2008년 2월 FlashGet 중국 온라인게임 다운로드 순위

순위	게임 명칭
1	진우환 (劲舞团, 오디션)
2	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	펑훤즈뤼 (风火之旅, 풍화지려)
4	쥬위에즈젠 (卓越之剑, 그라나도 에스파다)
5	명환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)
6	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
7	쥬런 (巨人, 거인)

8	초삐 (赤壁, 적벽)
9	QQ싼귀 (QQ三国, QQ삼국)
10	쩐싼귀우슈양 OL (真三国无双 OL, 진삼국무쌍 OL)

자료 : 大众软件

청두 환러 디지털 정보기술유한공사(成都欢乐数码信息技术有限公司)

청두 환러 디지털 정보기술유한공사는 스촨 공용 정보산업 유한책임공사와 해외 대형 디지털 엔터테인먼트 회사가 공동 투자로 설립한 것으로 온라인, 무선 네트워크 게임제품 운영과 온라인 게임 기술연구개발을 주요 업무로 하는 회사이다.

이 회사는 2002년에 설립되어 행정부, 제 3자 합작부, 시장부, 업무부, 기술부, 시스템 운영부, 고객 서비스부 등 다양한 부서를 두고 있다. 환러 디지털은 해외 온라인게임제품의 퍼블리싱, 운영, 판매 등에 전문 종사하는 기업이다. 이 회사는 직업화 정신을 계승, 개발, 퍼블리싱, 판매, 운영 등을 일체화한 종합적인 중국 최고 첨단 기술 소프트웨어 기업으로 거듭나기 위해 노력하고 있으며, 중국 게임 산업의 발전에 주력하고 있다.

환러 디지털은 또한 이동통신을 주로 하는 신세대 전신 및 네트워크 부가가치 서비스 영역을 주축, 각종 합작 파트너와 함께 유선 온라인게임제품 운영 분야에서 누적된 기술, 시장, 판매루트 등의 노하우를 통해 적극적으로 중국 국내외 시장 개척에 나서고 있다.

- ▶ 설립일자 : 2002년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 관련제품 : <진용천사짤2/金庸群侠传2/김용군협전2> 온라인게임 오픈베타 서비스 진행
<명운/命运/운명> 온라인게임 무료화 운영 진행
<미촨/密传/밀전> 온라인게임 무료화 운영 진행

▶ 회사연락처

주 소 : 四川 成都市 新鸿路181 # 天府热线大厦 5楼

전 화 : (86-28) 8431-0025

팩 스 : (86-28) 8432-0422

홈페이지 : <http://www.happydigi.com>자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/80.shtml>

《Egg Life》



- 게임 이름 : Egg Life
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 카툰 스타일
- 개발 업체 : 웨이스 인터랙티브(维思互动)
- 운영 업체 : 웨이스 인터랙티브(维思互动)
- 공식사이트:

<Egg Life>는 여성 게이머들을 타겟으로 제작된 3D 온라인 애완동물 캐주얼 게임이다.

게임 배경

Egg 별의 과학기술은 매우 놀라운 단계에 접어들었으나 Egg별의 알 주민들은 한 차례 거대한 전자폭풍으로 자신의 별을 잃어버렸으며, 극소수의 알들만이 강력한 전자파를 따라 우주에서 떠돌게 되었다. 그 중 한 마리의 알이 전자파를 따라 지구에 도착하였으며, 여성 게이머의 컴퓨터 안에 떨어지게 되었다. 이 알은 자신의 초능력을 통해 컴퓨터 속의 기이한 세계 즉 Egg Life를 창조하였다.

애완동물 육성

Egg Life에 접속하기만 하면 게이머들은 바로 자신의 귀여운 알을 소유할 수 있게 된다. 그들은 감정을 지닌 작은 요정들로, 각 알들은 모두 자신의 별자리 및 혈액형 등을 보유하고 있다. 이는 알들이 보유하고 있는 기본적인 특성이며, 여성 게이머들은 자신이 원하는 대로 각종 다양한 스킬을 보유한 개성 있는 알들을 키울 수 있다.

미니게임

여성 게이머들은 이러한 자신의 알들을 가지고 각종 두뇌개발용 미니게임들을 즐길 수 있다. 액션 장르, 두뇌개발 장르, 유익 장르, 댄스 장르, 스포츠 장르 등 다양한 미니게임들이 준비되어 있다. 이러한 미니게임들은 매우 간편하고 쉬우며, 인성화된 설정으로 게임을 처음 즐기는 게이머도 전혀 문제없이 배울 수 있다.

바탕화면 애완동물

Egg Life는 편리한 바탕화면 애완동물 게임방식 또한 제공한다. 게임에 접속할 수 없더라도 바탕화면 상태에서 자신의 알을 꺼내 즐길 수 있다.


개성화된 플랫폼

Egg Life는 게이머들에게 개성화된 플랫폼을 제공할 예정으로 자신의 각종 개성화된 언어로 게임 속 콘텐츠들을 대신할 수 있으며, 자신이 직접 제작한 독특한 표정도 즐길 수 있다.

Egg Life가 기타 게임들과 가장 다른 독특한 점은 여성 게이머들에게 각종 쉽고 편리한 편집기를 제공한다는 점으로 조작성이 매우 간편한 알 편집기를 통해 자신이 소유한 알들에게 다양한 개성, 언어, 동작 등을 부여할 수 있다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2008-02-20/20080220135743460.shtml>

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