

제261호

2008. 3. 10

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2007년 중국 베이징, 광동 온라인게임 연구개발회사 대폭 증가
- 성따, 쥐런, 왕이 4/4분기 재무보고 비교분석

China Game News

- 2008년 세계 모바일 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스, 베이징에서 첫 개최
- 중국 여우스왕(UUsee.com), 온라인게임 개발 및 대리운영 착수
- 쥐런, 화웨이(华为)와 제휴하여 자체 연구개발에 주력할 계획
- 완메이스공 07년 4/4분기 재무보고 분석, 08년 양호한 발전추세 전망

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작

New Game 소개

- 《티엔관짚지 / 天关战纪 / 천관전기》

법률 및 정책

- 8개 부서위원회, 3개 항목 엄중조치로 온라인게임 중독방지시스템 강화

2007년 중국 베이징, 광둥 온라인게임 연구개발회사 대폭 증가

2007년 중국 온라인게임 연구개발산업이 급성장, 또 다른 신기록을 창조하였다. 중국 출판협회 게임위원회가 최근 발표한 "중국 온라인게임 연구개발 역량" 조사보고에 따르면 2006년에 누적된 경험과 다양한 사고를 통해 2007년 중국 온라인게임 연구개발산업은 다시 한번 강력한 발전 추세를 나타내며 연구개발회사 수가 대폭 증가하고, 업계 종사 인원 또한 대폭 증가하여 역대 조사 중에서 최대치를 기록하였다.

베이징과 광저우지역 회사 수 급증, 2006년의 약 2배 기록

2007년 중국 온라인게임 연구개발 역량 조사 보고서에 수록된 중국 전역 연구개발조사회사는 총 126곳으로 2006년 93곳보다 비교적 큰 폭으로 증가하였으며, 33곳 증가라는 증가폭은 역대 조사 사상 최대치이다.

연구개발조사회사가 대폭 증가한 지역 가운데, 베이징과 광둥 지역이 중심을 이루었는데, 2006년 베이징과 광둥은 각각 24곳과 7곳에 달하는 연구개발회사와 팀을 보유하고 있었으나 2007년 급속도로 증가, 각각 41곳과 19곳을 기록하였다.

두 곳은 온라인게임 연구개발회사의 수만도 93.5% 증가, 놀라운 증가율을 기록하였다. 연구조사보고 중 일부 회사들은 2007년에 설립되지는 않았으며 제품 연구개발이 점차 성숙해짐에 따라 비로소 수면위로 부상한 회사들이나, 중국 전역에 걸친 연구개발회사의 대폭 증가는 의심할 여지가 없이 분명한 현상이다.

연구조사에 따르면, 2007년 설립된 신규회사 중에서 대다수 창립인들은 모두 대형 온라인게임 연구개발회사의 핵심 책임자층이었으며, 특히 베이징과 광둥 지역이 대표적이다. 이들은 일정한 투자를 획득한 후 잇달아 자신의 회사를 설립하였으며, 자신들이 추구하는 목표대로 온라인게임 연구개발을 진행하고 있다. 이러한 회사들은 게임산업에 갓 진출한 신흥회사들에 비해 풍부한 경험과 기술을 보유한 인력들의 지원이 있기 때문에 더욱 안정적인 면을 가지고 있다.

자체 연구개발제품의 다양화

2007년 연구조사 보고서에 수록된 중국대륙 자체 연구개발 온라인게임업체는 126곳으로 제품은 250편을 초과하였다. 왕이, 성따, 텅션, King soft, 왕룡 등과 같은 대다수 대형 온라인게임 연구개발회사는 모두 5편 이상에 달하는 제품을 보유하고 있으며 롤플레이, 캐주얼게임, 카드게임 플랫폼 등 다양한 게임장르를 모두 보유하고 있다.

대형 게임개발회사는 점점 더 제품의 다양화에 노력하고 있다. 따라서 유저들의 다양한 엔터테인먼트 수요를 만족시키고 "대형 종합 엔터테인먼트 플랫폼"을 설립하는 것이 2007년 대형 온라인게임회사가 자주 언급하던 단어 중 하나로 부상하였다.

2007년 조사에 새로이 추가된 온라인게임 연구개발회사들의 자체 연구개발 게임 유형 또한 다양해졌다. 단일 제품만을 보유하고 있는 온라인게임회사의 제품 유형 통계를 보면, 비록 캐주얼 게임 연구개발이 여전히 주류적인 위치를 차지하고 있으나 롤플레이팅 장르와 카드게임 장르 온라인 게임의 수량이 이로 인해 약세를 나타내고 있지 않음 또한 발견할 수 있었다. 이번 연구조사에서 대다수 게임회사의 책임자들은 이미 온라인게임시장의 치열한 경쟁 속에서 회사의 생존을 보장하기 위해서는 신규분야 개발 작업에 더 많은 정력을 투입해야한다는 것을 이미 인식하고 있었다.

2007년 4곳의 온라인게임회사의 성공적인 상장을 본보기로 삼아 점차 더 많은 자체 연구개발 회사들이 자신의 회사가 연구개발한 온라인게임제품을 자체적으로 운영하는 것을 고려하기 시작하였다. 자체 운영이 낳는 수익은 대리운영회사를 통해 운영할 때의 수익을 훨씬 웃도는 수준이다. 그러나 그로 인한 리스크 또한 종종 발생하고 있다. 중국 온라인게임 연구개발산업 측면에서 볼 때 현재 자체 연구개발능력은 있으나 운영능력을 아직 보유하지 못한 회사들의 대다수는 중소기업들이다. 이러한 회사들은 자금과 자원의 지원이 부족한 상태에서 대부분 지역별 운영방식을 채택, 생산 판매를 진행하고 있다.

온라인게임제품분야 3D 제품 연구개발 아직 미성숙

이번 조사에서 베이징, 상하이 등 지역의 온라인게임 연구개발업체는 대부분 3D 온라인게임 제품의 연구개발을 추진하였다. 광둥, 장저(江浙, 강소 및 절강지역), 칭두 등 지역의 대형 온라인 게임 연구개발업체들 또한 3D 제품의 연구개발을 점차적으로 시도하기 시작하였다. 완메이스공 산하 3D 제품의 대표적인 온라인게임 3D화는 이미 대부분 게임개발인력들의 공통적인 의견이다. 그러나 기술 노하우의 부족 등 다양한 문제점들이 노출되고 있는 실정이다.

2007년 중국 온라인게임시장에 출시된 자체 연구개발 3D 온라인게임 성공사례는 결코 많지 않다. 2D 혹은 2.5D 온라인게임제품이 여전히 시장점유율의 대부분을 차지하고 있다. 한 편의 게임제품의 연구개발주기가 2~3년에 해당하는 것을 기준으로 계산하였을 때, 2009년 3D 게임제품은 중국 온라인게임제품시장을 크게 놀라게 할 수 있을 것으로 전망된다.

캐주얼 게임제품 동질화현상 심각

캐주얼 게임제품의 시장점유율은 최근 줄곧 상승세를 유지하며 캐주얼 게임은 시장에서 주도적인 위치를 차지, 시장에 큰 영향을 미쳐왔다. 중국 온라인게임 연구개발업체 중 캐주얼 온라인 게임제품을 연구 개발하는 회사는 비교적 많은 부분을 차지한다. 캐주얼 게임제품의 연구개발 원가는 비교적 낮은 편이며, 기술 난이도 또한 상대적으로 낮아 신규 설립된 소형 연구개발팀들은 모두 소형 캐주얼게임제품을 통해 시장 출로를 열고 자본을 축적하여 대형 연구 개발 작업을 진행할 수 있기를 희망하고 있는 실정이다.

캐주얼게임제품의 연구개발은 연구개발 속도를 향상시켜 시장의 변화에 적응하기 위해 일반적으로 기존 캐주얼게임 성공사례를 모방하거나 과거 성공하였던 PC게임을 개작하는 등의 2가지 방법을 주로 사용하고 있다. 이는 중국 온라인게임시장에 유사한 유형의 캐주얼 제품들이 단기간에 대폭 증가하는 현상을 낳고 있으며, 이러한 제품들은 품질면에서 경쟁력이 부족, 이미 시장에 출시되어 성공을 거둔 캐주얼 게임제품들의 제품 점유율 구조를 동요시킬 수 없었으며 2007년 중

소형 연구개발팀이 출시한 대부분의 캐주얼 게임제품은 중국 온라인게임시장에서 커다란 센세이션을 일으키지 못하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-04/20080304091653233.shtml>

성따, 쥐런, 왕이 4/4분기 재무보고 비교분석

3월 4일 <월스트리트, 중국 온라인게임 전망 제고>라는 글은 월스트리트가 보는 중국 온라인 게임시장의 전망과 미래 문제를 다루었다. 사실상, 온라인게임의 현황을 평가하기 위해서는 재무보고가 가장 좋은 자료이다. 또한 온라인게임의 지속적인 성장 여부를 다룰 때에는 전략적인 측면에서 분석해야할 것이다.

1. 재무보고 간략소개

현재 성따, 쥐런, 왕이 3곳은 중국 온라인게임업체의 선두그룹에 함께 속해 있으며, 이들 3개 기업의 2007년도 4/4분기 재무보고에 대해 분석 비교를 진행하였다. 왕이는 포털 사이트 광고 업무를 겸하고 있기 때문에 왕이의 이 분야 수입을 제외한 상태에서 비교하였으며 그 수치는 다음 표와 같다.

회사	영업수입 (만 달러)	전년 동기 대비	전기 대비	순이익 (만 달러)	전년 동기 대비	전기 대비	주가 반응
성따	9,780	51.8%	8.8%	4,010	21.8%	22.5%	+8.27%
쥐런	5,960	151.8%	7.3%	4,580	287.2%	15%	+4.15%
왕이	6,950	12%	8%	5,340	21.6%	49.6%	+8.2%

2. 재무보고 분석

상기 표에서 보는 바와 같이 성따의 규모적인 우세는 매우 현저하여 여전히 3곳 중에서 선두 자리를 지키고 있다. 심지어 왕이는 게임 외 수입을 더하더라도 성따에 미치지 못한다. 비록 성따는 순이익 분야에서 가장 높은 수치를 기록하고 있지는 않으나, 성따가 2007년 내놓은 풍운계획 등 일부 신규 전략 등을 분석하면, 이러한 신규 조치들은 무료 온라인게임 운영방식의 성공을 바탕으로 성따에게 더욱 많은 발전 기회들을 지속 제공할 수 있으며, 게임 생명주기 문제를 초기 해결하였다는 점에서 주목할 만하다. 또한 성따의 분기 영업수입은 1억 달러에 근접, 중국 온라인게임 산업의 또 다른 이정표가 될 것이다.

2007년은 쥐런이 급성장하였던 한 해였다. 쥐런의 뉴욕증시 상장까지 포함한다면, 2007년은 쥐런이 중국 온라인게임시장에서 맹렬히 전진하였던 1년이라고 할 수 있겠다. 영업수입과 순이익은 대폭 증가하였으나 현재 쥐런의 주가는 10.71달러로 상장 시 15.5달러의 발행가보다 다소 낮은 수준이다. 현재 쥐런은 성따와 왕이가 당초 고속성장을 기록하였을 때 맞닥뜨렸던 전환점에 처해있

다고 볼 수 있으며, 시장 요구에 대해 적응할 기간이 필요할 것이다.

왕이의 2007년 업무실적은 그 전과 다를 바 없는 평범한 기록이었다. 영업수입은 규모면에서 대폭 증가를 기록하지 못했다. 이는 왕이의 대표적인 구게임 <따화시여우 2/大话西游Online/대화서유2>, <몽환시여우/梦幻西游Online/몽환서유>의 포화상태와 관련이 있다. 또한 2007년 9월 정식으로 운영을 시작한 <대화서유3>로 인한 수입 또한 매우 제한적이었다. 2007년 <몽환서유>는 최고 동접자수 신기록을 수립, 150만 명을 달성하였다. 이 사실은 왕이에게 놀라운 수입을 가져다주었으나, 한편으로는 바로 이 게임의 성장 잠재력이 거의 한계에 달했다는 것을 암시하기도 하였다. 왕이는 온라인게임수입의 지속적인 성장을 만족시킬 수 있는 대체 제품 개발이 시급하다.

3. 향후 예측과 전망

이 3개 기업의 현재 주가는 각각 성따 34.89달러, 쥐런 10.71달러, 왕이 20.85달러를 기록하였다. 쥐런의 스위쭈, 성따의 탕천 등에 따르면 자본시장은 중국 온라인게임에 대해 아직 충분한 안정감을 느끼고 있지 못하기 때문에 바이두, 알리바바 등과 비교하였을 때 이 3개 기업의 주가가 모두 낮게 평가되고 있는 현상이 발생하고 있다. 이와 같이 안정감을 부족하게 하는 리스크 요소는 주로 2가지가 있을 수 있다. 첫째는 정책적인 리스크이며, 둘째는 시장적인 리스크이다.

이 3개 기업은 모두 정책적인 리스크의 영향을 철저하게 피할 수는 없다. 그러나 성따가 전개하는 홈 엔터테인먼트 전략을 통해 볼 때 성따는 일찍부터 이에 대한 대비책을 강구하고 있었으나 왕이와 쥐런은 모두 관련 조치가 아직 없는 상태이다. 다만 왕이는 포털 사이트 업무 발전에 주력, 온라인게임의 불리한 요소들로 인한 악영향을 최대한 낮추기 위해 노력하고 있는 실정이다.

상기 3개 회사가 재무보고를 발표한 후 주가 반응을 통해 볼 때, 자본시장의 온라인게임에 대한 과소평가는 객관적으로 존재하고 있다. 시장 리스크 면에서 성따의 무료 운영방식 및 풍운 계획 등은 모두 시장 리스크를 낮추는 효과를 발휘하였으나, 왕이 및 쥐런의 리스크는 성따에 비해 상대적으로 큰 편이다. 따라서 2008년 성따는 지속적인 발전을 이룩할 수 있을 것으로 예측되며, 왕이의 지속적인 성장 여부는 신규 출시 게임의 시장 반응에 달려있다. 쥐런은 향후 고속 성장기를 넘어서 상대적으로 안정된 발전기에 접어들 것으로 전망된다.

자료: <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6954086.html>

2008년 세계 모바일 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스, 베이징에서 첫 개최

중국 3G 시대는 전신 통합 재조정 등 요인으로 아직 시작되지 못하였으나, 중국 모바일 엔터테인먼트산업은 현재 급속도로 성장하고 있는 추세이다.

2월 26일 "2008년 세계 모바일 엔터테인먼트 산업 컨퍼런스"가 중국 베이징에서 개최되었다. 이 컨퍼런스는 "모바일 엔터테인먼트의 발전"을 주제로 문화부, 신식산업부, 상무부, 베이징 올림픽

조직위원회, 모바일 게임 산업연맹, 중국 인터넷협회, OMA 등 정부 기구들의 대표들이 참석하였으며 차이나 모바일, 차이나 유니콤, NTT, DoCoMo, SKT 등 운영업체들과 모바일 설비 제공업체, EA, GLU 등 유명 모바일 엔터테인먼트 소프트웨어 공급업체 등이 참석하였다. 또한 저명 투자기구들도 참여, 함께 자리를 빛냈다. 이번 컨퍼런스는 업계 내에서 보기 드물게 토론 분야가 광범위하고 심도 있는 내용을 다루었다.

중국 문화부 문화시장사 부사장 장신지엔은 컨퍼런스에서 문화부는 중국 전역 인터넷문화콘텐츠 주관 부문의 하나로서 적극적으로 문화 엔터테인먼트 제품의 디지털화를 추진하고 있다고 밝혔다. 최근 문화부는 일련의 온라인게임, 인터넷 뮤직 등 분야의 관리 규정을 발표하였으며, 또한 애니메이션 게임 및 디지털 엔터테인먼트 산업기지 양성 및 건설을 추진하고 있다. 모바일 엔터테인먼트는 신생산업으로 장신지엔 부사장은 이 산업의 건강한 발전을 위해 다음과 같은 3가지 방안을 제시하였다.

첫째, 정부는 관련 산업을 대폭 지원하고 인도할 계획이다. 정부는 적극적으로 중국 문화 산업의 발전을 지원할 책임이 있으며 정확한 방향으로 발전하도록 인도하여야 한다. 정부는 관련 정책 제정 등 수단을 통해 문화 산업이 중국 국가 이익 및 시민 이익에 부합하도록 할 예정이다.

둘째, 관련 산업 종사자는 자율적인 정신을 배양하여야 한다. 민간 산업조직과 기업은 기업 업무분야를 발전시키는 동시에 산업 자체 규율을 중시하여야 한다. 자율적인 정신 배양을 통해 전체 산업의 번영과 발전을 촉진하도록 노력해야 할 것이다.

셋째, 해당 산업의 각 부문들의 적극적인 참여가 필요하다. 정부는 사회 각계가 문화 산업의 발전에 적극적으로 참여하도록 호소할 계획이며, 중소기업들의 기업 혁신 추구를 적극 장려, 혁신을 주요 이념으로 하는 문화 산업 발전 기제를 형성하도록 추진할 것이다.

세계 저명 모바일 응용분야 전문가 저우쉬춘(周旭春)은 컨퍼런스에서 향후 중국의 모바일 엔터테인먼트 산업은 세계무대에서 더욱 중요한 역할을 담당하게 될 것이라고 말했다. 중국의 모바일 폰 유저는 이미 5.5억 명 수준을 기록하고 있으며 이는 모바일 엔터테인먼트 산업의 대규모 발전에 탄탄한 기초 역할을 할 것이다. 저우쉬춘은 이번 컨퍼런스를 통해 OMA 및 세계가 중국을 더욱 이해할 수 있고, 중국이 세계 모바일 엔터테인먼트 응용분야에서 지속적으로 혁신적인 발전을 거듭할 수 있게 되길 희망한다고 덧붙였다.

현재 운영업체와 대다수 서비스 제공업체가 전개하고 있는 다양한 혁신적인 이동 부가가치 업무 또한 양호한 성적을 거두고 있다. 저우쉬춘은 모바일 뮤직, 모바일 소프트웨어, 핸드폰 게임, 핸드폰 모바일 뉴스, 메신저 등 모바일 엔터테인먼트 응용분야는 현재 광범위한 유저층을 자랑하고 있다고 밝혔다. 더욱 놀라운 점은 모바일 온라인게임 등 혁신 응용분야 또한 급속한 발전 추세를 나타내고 있으며 현재 중국은 세계 선진 수준을 기록하고 있다는 사실이라고 표명하였다. 중국은 2008년 올림픽을 개최할 예정이며, 운영업체들의 통합 재조정은 초기 단계를 완료한 상태이다. 이로써 중국 또한 순조롭게 3G시대로 진입할 전망이다.

이번 컨퍼런스는 OMA가 주관하고 모바일 게임산업연맹이 주최하는 것으로 Frost & Sullivan, 당러왕(当乐网) 등이 함께 개최하였다. 또한 중국 문화부, 신식산업부 등 다양한 부서 위원회, 중국

인터넷협회, 중싱 통신(中兴通讯) 등 기업 또한 대폭 지원하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48604/48622/6933719.html>

중국 여우스왕(UUsee.com), 온라인게임 개발 및 대리운영 착수

여우스왕은 세계 수준을 자랑하는 중국의 인터넷 TV, 신형 동영상매체를 전문으로 하는 사이트이며, 현재 온라인게임 개발 및 대리운영에 정식으로 뛰어들었다.

2.1억 네티즌을 보유하고 있는 중국의 온라인게임산업은 현재 아직 초기 발전단계이다. 인터넷 TV, 동영상 매체 발전을 위주로 하던 여우스왕은 자신의 시장 범주를 더욱 확대하고 온라인게임 산업의 새로운 상업기회를 획득하기 위해 자체 연구개발 운영을 목표로 온라인게임시장에 뛰어들었다.

여우스왕은 4,000만에 달하는 등록 유저를 보유한 중국 최대 인터넷 TV 운영업체이다. 여우스왕은 안정적인 신호로 원활한 화면을 방송하는 기술 플랫폼 분야의 우세를 통해 전세계 인터넷 동영상 사이트의 선두를 달리고 있다. 여우스왕은 향후 전개할 온라인게임 대리운영 측면에서 볼 때 이미 가장 우수한 기초조건을 구비, 방대한 유저층에게 서비스할 준비작업을 진행 중에 있다. 여우스왕은 게임서버 감당능력, 게임기술 등 분야에 최대의 노력을 기울이고 있다.

강력한 개발능력을 보유하고 있는 여우스왕은 게임제품 서비스 측면에서 향후 유저위주의 서비스 이념으로 심혈을 기울여 선택한 게임을 최고의 전문 게임운영팀에게 전달, 유저의 이익 방면으로 최대의 보장을 제공할 예정이다.

향후 여우스왕은 제품품질 제고, 유저들을 위한 서비스 품질 향상 등을 회사발전의 중요한 목표로 삼고 유저들의 요구, 건의, 피드백 의견 등을 수렴하여 최대한 유저들을 만족시키기 위해 노력할 예정이다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20080305/14708590.html

쥘런(巨人), 화웨이(华为)와 제휴하여 자체 연구개발에 주력할 계획

쥘런 네트워크는 화웨이 기술유한공사와 공동으로 쥘런 네트워크와 화웨이 기술유한공사가 향후 온라인게임분야에서 기술 합작을 추진할 계획이라고 발표하였다. 이번 합작은 양측의 자체 연구개발 우세를 충분히 발휘, 기술 혁신을 통해 유저 체험을 향상코자 하는데 그 목적이 있다.

이번 합작은 2가지 방면으로 집중되어 실시될 예정이다. 첫 번째는 대규모 플랫폼 개발이며, 두 번째는 쥘런 네트워크가 온라인게임 소프트웨어 기술 분야에서 이미 보유하고 있는 우세 및 화웨이가 전신분야에서 보유하고 있는 풍부한 경험을 이용, 쥘런의 운영유지 및 고객센터 서비스 능력을

더욱 향상시키는 것이다.

쥘런 네트워크는 온라인게임 자체연구개발 기술 측면에서 줄곧 업계 선두를 달려왔으며, 서버 엔진 기술 또한 세계 선진 수준을 자랑한다. 이 기술은 이미 현재 오픈베타를 준비하고 있는 제품 <쥘런/巨人/거인> 속에 운용되어 있으며, <거인>은 현재 1개 구역 100만 명 접속 기술을 실현하였다.

쥘런과 화웨이 기술팀은 함께 연합 스튜디오를 설립할 계획이며, 양측은 이는 온라인게임시장의 급성장에 적응하기 위한 기술 확보 차원이라고 밝혔다.

양측의 합작 방식은 자원 공유 원칙에 근거한다. 화웨이는 스튜디오를 위해 하드웨어 설비 등을 무료로 제공할 예정이며, 쥘런은 스튜디오를 위해 온라인게임 운영서버의 각종 다양한 성능 참고 데이터를 제공할 예정이다.

화웨이는 자체 연구개발 및 혁신 창조 능력을 보유한 회사와 장기적인 합작관계를 통해 최종적으로 우수 온라인 인터랙티브 플랫폼을 설립하기를 희망하고 있었다.

IT 업계 인사는 이는 Win-Win 합작이 될 것으로 전망되며, 중국 현지 기업의 자체 연구개발 능력 제고에 유리할 것이라고 밝혔다. 이 인사는 세계 유명 전신 네트워크 해결방안 공급업체인 화웨이는 방대한 네트워크 자원 및 유저층을 보유한 기업과 합작관계를 맺는 것이 필요하며, 이를 통해 소프트웨어 기술의 온라인게임 시장 응용을 연구할 계획이라고 밝혔다.

이와 마찬가지로 중국 국내 선두 온라인게임 개발업체 및 운영업체인 쥘런 네트워크 또한 게이머들을 위해 더 나은 게임체험을 제공하는 것이 필요하다고 지적하였다. 따라서 이번 합작을 통해 쥘런 네트워크의 서버기술과 동종업계 기술수준의 격차가 더욱 벌어지게 될 것으로 전망되며, 이는 또한 화웨이 서버가 온라인게임 산업에 진출하는 것을 의미한다고 덧붙였다.

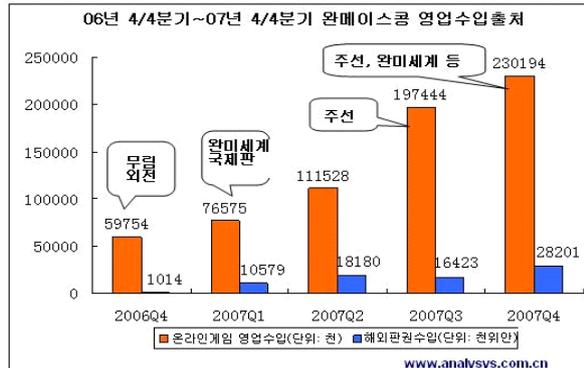
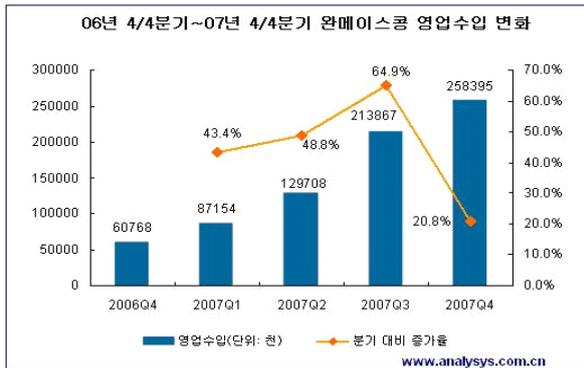
쥘런 네트워크는 향후 더 많은 세계적인 대그룹과 합작을 전개할 계획으로 이를 통해 기술 혁신을 시도하고 유저들에게 더욱 고품질의 서비스를 제공하기 위해 노력할 것이라고 밝혔다. 쥘런은 자체 연구개발 원칙을 견지, 더욱 효과적인 매커니즘을 모색하고 각종 자원을 통합, 세계에서 영향력 있는 인터넷 엔터테인먼트 제품 개발업체 및 운영업체로 거듭나기 위해 노력할 것이라고 포부를 밝혔다.

쥘런 네트워크는 중국 선두 온라인게임 개발업체 및 운영업체로 MMORPG 게임을 전문적으로 운영한다. IDC 통계에 따르면, 쥘런 네트워크가 개발 운영하고 있는 <쥘투/정도>는 2006년 중국 최고 인기작으로 선정되었으며, 쥘런은 이미 또다른 3편의 신규 온라인게임 출시를 선포하였다. 그 게임은 각각 <거인>, <완왕즈왕3/万王之王3/만왕지왕3>, <티위띠귀/体育帝国/empire of sports>이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-05/20080305090538635.shtml>

완메이스콩 07년 4/4분기 재무보고 분석, 08년 양호한 발전추세 전망

2월 25일 완메이스콩은 2007년 4/4분기와 2007년 연간 재무보고를 발표하였다. 완메이스콩의 07년 4/4분기 총영업수입은 2.584억 위안(약 3,540만 달러)으로 전기 대비 20.8% 증가하였으며, 전년 동기 대비 325.2% 증가하였다. 완메이스콩의 4/4분기 순이익은 1.462억 위안(약 2,000만 달러)으로 전기 대비 18.6% 증가하였으나, 전년 동기 대비 1,110만 위안 감소하였다.



어널리시스의 분석

완메이스콩의 4/4분기 온라인게임 영업수입은 2.3억 위안으로 분기 대비 16.6% 증가하였다. 업무 증가부분은 주로 활성화 소비 유지(APC)의 증가에 힘입은 것으로 4/4분기 완메이스콩의 APC 수치는 분기 대비 12.6% 증가, 전년 동기 대비 160% 증가를 기록하였다. APC 수치의 증가는 주로 게임 홍보 활동에 근거한 것이다. 2007년 9월과 11월 <주시엔/诛仙/주선>이 각각 출시한 업데이트 버전은 비교적 새로운 게임 콘텐츠를 포함하고 있었다. <완메이귀지/完美国际/완미세계국제판>등 게임도 4/4분기 적지 않은 홍보활동을 진행하였다.

상기 지표로 볼 때, 완메이스콩의 게임수입의 증가는 매우 안정적인 모습을 나타내고 있으며, 각 단계마다 온라인게임 대표제품들이 수입의 증가를 촉진하고 있는 모습이다. 또한 현재 이 회사가 운영하는 3편의 주력 제품 <완미세계국제판>, <우리외이전/武林外传/무림외전>과 <주선> 등의 운영시간은 모두 1년 반이 채 되지 않아, 향후 이 3편의 온라인게임제품들이 아직도 발전할 수 있는 공간이 남아있음을 알 수 있다. 현재 이 회사가 테스트를 준비하고 있는 2편의 온라인게임 <초삐/赤壁/적벽>, <러우파이웨이/热舞派对/열무파티> 또한 비교적 양호한 반응을 얻고 있다. 이 밖에 완메이스콩은 2008년 총 7편에 달하는 신규 게임을 발표할 계획이다.

어널리시스는 완메이스콩은 우수한 게임 연구개발 및 운영 능력과 풍부한 게임제품라인을 통해 발전의 기회를 획득, 2008년 또한 비교적 안정적인 성장 추세를 유지할 수 있을 것이며 시장 점유율 또한 향상될 것으로 전망하였다.

완메이스콩에 대한 어널리시스의 제안

1. <주선>, <완미세계국제판>과 <무림외전>은 다채로운 게임 관련 이벤트를 지속적으로 전

개, 유저들의 활성화 정도를 유지한다. 특히 신규 유저들에 대한 마케팅에 주의, 게임의 동점자 수를 지속적으로 상승시킨다.

2. 고객 서비스 분야에서 게이머들의 게임체험을 더욱 높이기 위해 노력해야 할 것이다. 인터랙티브 커뮤니티 구축 및 고객서비스 품질 제고 등에 신경써야 할 것이며, 불법 서비스, 아이디 해킹 등 행위를 방지하기 위해 노력, 게이머들의 권익 보호를 강화해야 할 것이다.

3. 개방적인 전략을 통해 게임을 다원화하여 제품의 차별화를 추진하여야 할 것이다.

자료: <http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5386&wid=>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	창티엔(蒼天 / 창천)
3	4↑	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
4	3↓	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	띠샤청위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
6	-	치롱쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
7	-	산궈처(三國策 / 삼국책)
8	-	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	성샤오촨쉬(生肖傳說 / 생초전설)
10	12↑	머환성디엔(魔幻聖典 / 마환성전)
11	10↓	시엔징촨쉬2(仙境傳說2 / RO2)
12	11↓	카이신(開心 / 개심)
13	-	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
14	-	Crossfire

15	-	원선(寻仙 / 심선)
16	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
17	-	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
18	-	우린첸사짤(武林群侠传 / 무림군협전)
19	-	룽주엔스제 (龍騰世界 / 용권세계)
20	-	웨이우두존(唯无独尊 / 유무독존)

자료: <http://news.17173.com/content/2008-03-03/20080303154257244,1.shtml>

《티엔관짤지/天关战纪/천관전기》



- 게임 이름 : 티엔관짤지(天关战纪)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 격투게임
- 개발 업체 : 웨이이 과기(唯艺科技)
- 운영 업체 : 스키티엔칭(世纪天成)
- 공식사이트: tg.tiandcity.com

스지티엔칭(世纪天成)과 상하이 웨이이 신식과기유한공사(海唯艺信息科技有限公司)는 연합 성명을 발표, 스키티엔칭이 정식으로 최신 중국산 온라인게임 《티엔관짤지/天关战纪/천관전기》의 중국 대륙지역 지정 운영업체로 선정되었음을 선포하였다.

중국 국내 2D 사이드 스크롤 캐주얼 액션 RPG 게임인 《천관전기》는 상하이 웨이이가 다년간 심혈을 기울여 자체 연구개발한 제품으로 중국 국내 게이머들의 입장에 서서 설계한 최신 역작이다.

이 게임은 각종 중국 현지화 게임 특색이 가득 담겨있다. 충실한 게임시스템, 편리하고 빠른 온라인 의사소통방식 및 성취감이 넘치는 대전시스템 등이 바로 그것이다. 게이머들은 게임 과정에서 간단한 조작을 통해 상쾌한 액션을 체험할 수 있으며 기존 MMORPG와는 다른 새로운 감각을 맛볼 수 있을 것이다. 이 게임은 독특한 단계성 관문통과 시스템을 보유, 모든 유저들이 기존 게임의 지루한 장시간 플레이를 탈피, 언제 어디서나 가볍게 게임을 즐길 수 있도록 하였다.

사이드스크롤 슈팅 온라인게임인 《천관전기》의 주요 특징은 아케이드 게임기 속 레벨 액션 게임의 정수를 RPG게임 속에 결합하였다는 점이다. 이를 통해 현재 단일하고 참신함이 부족한 온

라인게임 유형을 탈피, 사이드스크롤 액션 RPG 신 영역을 개척하였으며 조작 또한 매우 간편하다는 특징을 자랑한다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2008-02-22/20080222105941469.shtml>

8개 부서위원회, 3개 항목 엄중조치로 온라인게임 중독방지시스템 강화

신문출판총서 음향전자 및 인터넷출판관리사 부사장 커우샤오웨이는 2008년 1월 중순 2007년 중국 게임산업연회 기자회견에서 관련 부서위원회는 향후 3개 항목에 해당하는 엄중 조치를 시행, 온라인게임 중독방지시스템 실시를 강화할 것이라고 발표하였다. 가장 엄중한 처벌은 위반 온라인게임 운영업체의 전신부문 접속 서비스를 중지하도록 직접 통지하는 것이다.

2007년 4월 9일, 일부 청소년들이 온라인게임에 중독되는 현상에 대해 중국 국가 신문출판총서, 중앙문명사무실, 교육부, 신식산업부, 공안부, 전국부녀자연합 등 8개 부서위원회는 <미성년자 심신건강 보호를 위한 온라인게임 중독방지시스템 실시 관련 통지>를 발표하였다.

2007년 7월 16일 각 게임운영기업의 온라인게임 중독방지시스템이 정식으로 사용되기 시작하였다. 커우샤오웨이는 이 시스템의 추진 작업이 순조롭게 진행되고 있으나 일부 문제들이 존재한다고 밝혔다. 예를 들어 일부 기업은 중독방지시스템을 그다지 중요하게 생각하지 않으며 중독방지시스템에 의한 경험치 제약 효과를 축소 시행하고 있는 등의 문제가 발생하고 있다.

2007년 시행일부터 2008년 현재까지 관련 부서위원회가 온라인게임기업에 대해 4차에 걸친 표본 추출 테스트를 실시한 결과, 소수 기업의 중독방지시스템 실시에 문제가 있는 것으로 나타났다. 커우샤오웨이는 중독방지시스템은 8개 부서위원회가 연합 추진하는 중대한 작업으로 반드시 철저히 시행되어야 한다고 밝혔다. 이 작업의 순조로운 시행을 보장하기 위해 관련 부서위원회는 일부 기업들의 위법 행위에 대해 3개 항목에 해당하는 엄중 조치를 취할 예정이다.

1차 검측 시 문제가 발견되면 서면 경고 통지서를 정식으로 발송한다. 2차 검측 시 문제가 발견되면, 해당 기업에 대해 공개적인 처벌 조치를 취하며, 이 기업이 수입하는 해외 게임에 대한

심사를 일시 중지하며 이 기업의 중국산 게임의 연구개발 권리를 박탈한다. 또한 해당 기업의 모든 신규제품의 출시가 불가능해진다. 3차 검측 시 문제가 발견된다면 더 이상 기업에 통지하지 않으며, 전신 부문에 직접 통지, 해당 기업의 접속 서버를 중단시킨다.

커우샤오웨이는 이러한 검측은 기업을 대상으로 하는 것이며 제품을 대상으로 하는 것은 아니라고 덧붙였다. 예를 들어 2차 검측 시 동일 기업의 다른 제품에서 문제가 발생된다면, 이를 2차 위반행위로 간주하는 것이다.

기업이 만약 전신부문에 의해 서비스가 중단되게 된다면, 반드시 중독방지시스템의 요구조건을 철저히 시행하여야만 접속 서비스가 회복되게 된다.

커우샤오웨이는 온라인게임 중독방지시스템의 온라인게임산업 수입에 대한 영향과 관련하여 단기 내 경제적 효과 분야에 대한 영향은 필연적인 현상으로 생각하나 치명적인 영향은 없을 것이라고 생각한다. 그는 온라인게임산업은 현재까지 거대한 이윤을 창출했으며, 반드시 사회적인 문제에 대해 고려해야할 시기라고 강조하며 이 조치의 출범은 산업 발전의 사회에 대한 영향을 해결하기 위한 것이라고 설명하였다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200803/0059689083764a84a1fd74549a99057f.shtml>

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