

# 제254호

2008. 1. 14

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (5)

## China Game News

- JP 모건, 2008년 중국 인터넷산업 예측 : 왕이(网易) 신규게임 역부족 예상
- 쥐런(巨人), 해외온라인게임 《体育帝国/empire of sports》 운영권 획득
- The 9, WOW 재계약 난관 직면, 미 분석가 The 9 주가 하향 조정
- 어널리시스 분석- 란강(蓝港)온라인, 운영 및 시장분야 리스크 피해야
- 차이나닷컴 게임즈 07년 12월 업무실적 발표, 신규게임 발행

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (08-01)

## New Game 소개

- 《뽕뽕당/棒棒堂/봉봉당》

## 법률 및 정책

- 중국 현급(县级) PC방 관리상의 5대 문제점

2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (5)

목 차

2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석

- 2.16. 중국 온라인게임 게이머의 컴퓨터 CPU 브랜드
- 2.17. 중국 온라인게임 게이머의 CPU 작용에 대한 태도
- 2.18. 중국 온라인게임 게이머의 컴퓨터 바이러스 감염 빈도
- 2.19. 중국 온라인게임 게이머가 주로 사용하는 바이러스 감염 방지 조치
- 2.20. 중국 온라인게임 게이머의 바이러스 백신 선택시 영향을 미치는 요소

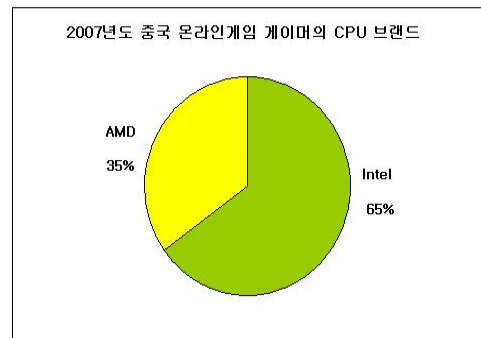
3. 중국 온라인게임 게이머의 소비 행위 분석

- 3.1. 중국 온라인게임 게이머의 게임 소비 현황(인터넷접속비용 불포함)
- 3.2. 중국 온라인게임 게이머가 소비 가능한 월 최고 소비액(인터넷접속비용 불포함)
- 3.3. 중국 온라인게임 게이머간에 성사된 사이버 아이템 거래 금액

2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석

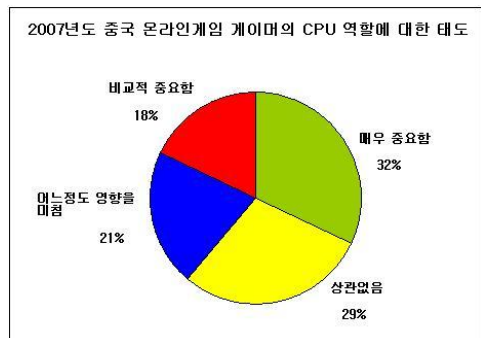
2.16. 중국 온라인게임 게이머의 컴퓨터 CPU 브랜드

17173 중국 온라인게임 게이머 연구조사 보고서 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머의 65%는 Intel CPU를 사용하며, 35%는 AMD의 CPU를 사용하는 것으로 나타났다.



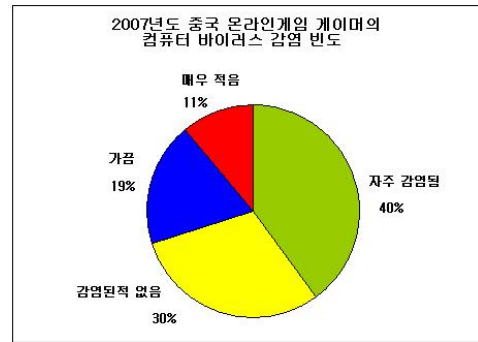
2.17. 중국 온라인게임 게이머의 CPU 성능에 대한 태도

2007년도 중국 온라인게임 게이머의 32%는 컴퓨터의 CPU가 게임을 즐기는 데 매우 중요한 역할을 한다고 답했으며, 29%는 상관없다고 답했다.



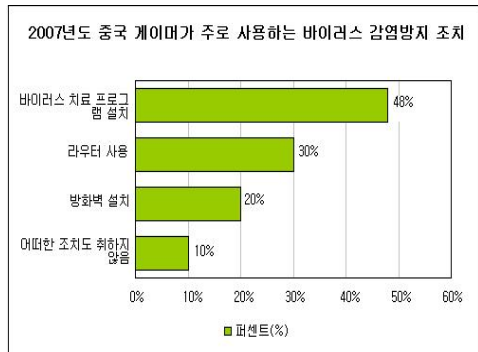
2.18. 중국 온라인게임 게이머의 컴퓨터 바이러스 감염 빈도

2007년도 중국 온라인게임 게이머들의 40%는 컴퓨터 바이러스에 자주 감염되나, 30%에 해당하는 게이머들은 한 번도 감염된 적이 없다고 답했다.



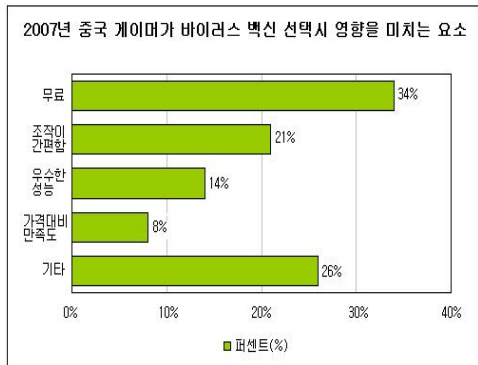
2.19. 중국 온라인게임 게이머가 주로 사용하는 바이러스 감염 방지 조치

2007년도 중국 온라인게임 게이머가 가장 많이 사용하는 바이러스 감염 방지 조치는 전문 바이러스 치료 소프트웨어를 설치하는 것이며, 그 다음으로는 라우터를 사용하거나 방화벽을 설치하는 방법을 사용하는 것으로 나타났다.



2.20. 중국 온라인게임 게이머의 바이러스 백신 선택 시 영향을 미치는 요소

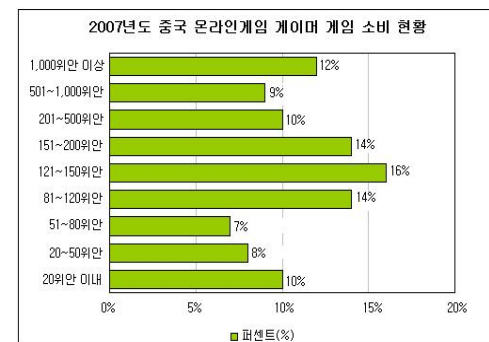
2007년도 중국 온라인게임 게이머가 바이러스 백신 소프트웨어를 선택할 때 영향을 미치는 주요 요소는 바이러스 백신이 무료인지 여부였으며, 그 다음으로는 소프트웨어 조작이 간편한지 여부와 소프트웨어 성능이 좋은지 여부로 나타났다.



3. 중국 온라인게임 게이머의 소비 행위 분석

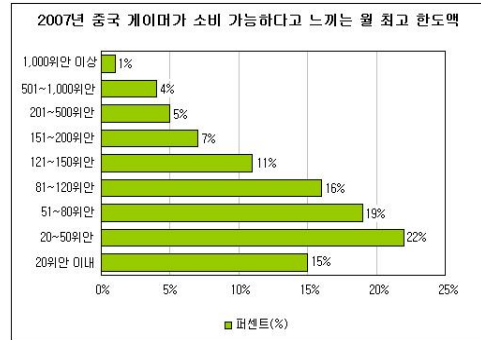
3.1. 중국 온라인게임 게이머의 게임 소비 현황(인터넷 접속비용 불포함)

2007년도 중국 온라인게임 게이머의 월 게임 소비액은 주로 80~200 위안 사이에 분포되어 있는 것으로 나타났다.



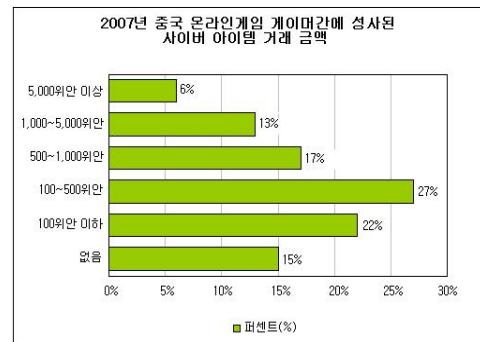
3.2. 중국 온라인게임 게이머가 소비 가능한 월 최고 소비액(인터넷접속비용 불포함)

2007년도 중국 온라인게임 게이머가 온라인게임에 소비 가능하다고 느끼는 월 최고 한도 비용은 20~80위안 사이로 나타났다.



3.3. 중국 온라인게임 게이머간에 성사된 사이버 아이템 거래 금액

2007년도 중국 온라인게임 게이머간에 발생한 적이 있는 사이버 아이템 거래 금액은 주로 500위안 이하에 분포되어 있는 것으로 나타났다.



(다음 호에 계속)

자료 출처: 《17173第七届中国网络游戏市场调查报告》

JP 모건, 2008년 중국 인터넷산업 예측: 왕이(网易) 신규게임 역부족 예상

JP모건의 인터넷 산업 분석가 Imran Khan과 연구팀은 1월 2일 2008년 중국 인터넷산업 예측 보고서를 발표하였다. 이 보고서는 중국 나스닥 상장 기업들인 바이두(百度), 왕이(网易), 성따(盛大), SINA(新浪), SOHU(搜狐) 등의 2008년과 향후 업무실적에 대해 예측하였다.

왕이에 대한 분석

JP모건은 왕이에 대해 "관망" 등급을 유지할 예정이다. 왕이의 현재 주가는 이미 매우 낮은 실정이나, JP모건은 왕이가 단기간 내 영업수익 성장 추진력이 부족하거나 대형 게임 출시를 통해 업무 성적 향상을 추진할 것이라고 생각한다고 밝혔다. 《따화시여우3/大话西游3/대화서유3》이 이미 상용화되었으며, 현 실적이 만족할만한 수준이나, JP모건은 투자자들은 여전히 다음 온라인게임 제품을 기다리고 있다고 밝혔다. 《티엔샤얼/天下2/천하2》과 무료 온라인게임 《따탕/大唐/대당》은 2008년 2/4분기에 발표될 것으로 추측되나 투자자들은 쉽게 만족하지 않을 것으로 보인다. 이

는 《천하2》와 《대당》의 테스트결과가 만족할만한 수준이 아니기 때문에 분석된다.

JP모건의 분석에 따르면, 왕이는 여전히 온라인게임 전환기에 직면해있다. 모건은 왕이의 2007년 4/4분기 온라인게임 영업수익은 7% 증가를 기록할 것이라고 예측하였으나, 왕이는 현재 지속적인 성장을 유지할만한 성공적인 신규게임이 부족한 실정이다. 《천하2》의 2008년 1/4분기 알파테스트 실시일자가 나날이 가까워지고 있으며, 2008년 2/4분기 초 상용화가 될 것으로 예상된다. 무료운영, 아이템판매방식의 온라인게임 《대당》 또한 늦어도 2008년 중반에 출시될 것으로 보인다.

《몽환시여우/梦幻西游/몽환서유》의 2007년 4/4분기 영업수익은 여전히 안정적인 수준을 유지할 것으로 보인다. 《몽환서유》의 영업수익은 2008년 3/4분기 최고조에 달할 것이며, 그 후 매분기마다 몇 퍼센트씩 하락할 것으로 전망된다.

단기적으로 볼 때 왕이는 전환점에 처해있으나, 장기적으로 볼 때, JP모건은 여전히 왕이에 대해 긍정적인 관점을 유지할 것이다. 중국 선두 온라인게임 개발업체인 왕이는 게임 운영 노하우를 상당량 보유하고 있음이 증명되었으며, 장기적으로 볼 때 중국 온라인게임산업 발전 경쟁 속에서 유리한 위치를 탈환할 수 있을 것으로 보인다. 이 밖에, 왕이는 중국 최대 무료 이메일 유저층을 보유하고 있다. 따라서 왕이는 온라인 광고 및 검색 서비스와 이러한 유저 기초, 포털 유동량 등을 통해 충분히 영업수익을 올릴 수 있을 것으로 보인다.

왕이의 주가는 향후 6개월 내 다음과 같은 요소들의 영향을 받을 것으로 보인다.

1. 《대화서유3》 진행 뉴스, 2. 《몽환서유》 2008년 1월 1주년 홍보이벤트, 3. 《천하2》의 2008년 1/4분기 알파테스트. 또한 잠재적인 리스크로는 향후 게임 출시의 늦어짐, 신규 온라인게임 판권의 획득 등이 있을 것이다.

JP모건은 왕이의 2007년도 4/4분기 순영업수익이 7,800만 달러에 달할 것으로 전기 대비 7% 증가, 전년 동기 대비 17% 증가를 기록할 것으로 예상하였다.

### 왕이의 2008년 영업실적 예측

왕이의 2008년 순영업수익은 3.265억 달러에 달할 것으로 추정되며, 이는 전년 대비 12% 증가한 수치이다. 《천하2》, 《대당》과 《페이페이/飞飞/비비》가 2008년 1/4분기에 출시될 예정이며, JP모건측은 왕이가 2008년 5월 상용화할 신규 퍼블리싱 게임을 모델 속에 포함시켰다. 이를 모두 종합해볼 때, 왕이의 2008년 온라인게임 영업수익은 2.639억 달러에 달할 전망으로 이는 전년 대비 7% 증가한 수치이다.

온라인 광고 영업수익은 2007년 비교적 안정적인 발전 수준을 유지하였으며, 2008년 광고 영업수익은 안정적인 발전 추세를 그대로 유지 50% 전후의 증가율을 기록할 것으로 보인다. 왕이는 온라인 광고 영업수익 발전 촉진을 위해 뉴스, 엔터테인먼트, 스포츠, 여성 및 금융경제 채널 콘텐츠를 지속적으로 보충해나갈 예정이다. 이 밖에, 왕이는 이메일 서비스를 더욱 개선할 계획으로 이를 통해 광고 영업수익 루트를 더욱 강화할 예정이다. 2008년 왕이의 이윤율은 2007년에 비해 다소 하락할 것으로 보인다.

### 왕이의 2009년 영업실적 예측

왕이의 2009년 순영업수익은 3.74억 달러에 달할 것으로 추정되며, 이는 전년 대비 15% 증가한 수치이다. 왕이의 2009년 온라인게임 영업수익은 2.953억 달러에 달할 것으로 보이며, 이는 전년 대비 12% 증가한 수치이다. JP모건측은 왕이가 2009년 자체 연구개발을 통해 출시할 제품이 1~2편일 것이라고 예측하였다. 2009년 왕이의 순이익률은 50.9% 정도일 것이라고 추정된다.

### 왕이의 평가 등급

JP모건은 왕이에 대해 "관망" 등급을 내렸다. 왕이의 주가는 2008년 12월 18달러에 이를 것으로 추정된다.

예상되는 리스크로는 더욱 치열해진 경쟁이 산업 환경에 미치는 악영향과 불법복제판 혹은 불법 서비스 문제가 유저 증가에 미치는 제약, 게임의 출시 딜레이, 연구개발비용 지출의 대폭 증가 등을 꼽을 수 있을 것이다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200801/5d7f16f4fdca44a9ad642594ea12ac0e.shtml>

### 쥐런(巨人), 해외온라인게임 《体育帝国/empire of sports》 운영권 획득

1월 10일자 소식에 따르면, 쥐런 네트워크(巨人网络)는 스위스 Empire of sports 회사와 계약 협의를 완료하고 해당 회사가 개발한 MMORPG 스포츠 경기 온라인게임 《티위띠귀/体育帝国/empire of sports》의 독점 운영권을 획득, 중국과 타이완, 홍콩, 마카오 전 지역을 포함한 중화권 지역 퍼블리싱을 담당하게 될 예정이며, 판권 계약 유효기간은 2011년 9월 15일까지이다.

Empire of sports 회사는 Infront Sports & Media와 유럽 선진 컴퓨터 게임 개발회사 F4가 공동으로 설립한 합자회사이다. 《티위띠귀/empire of sports》는 이 회사가 개발한 첫 온라인게임으로, 이 게임은 사이버 스포츠 세계를 구현한 게임으로 유저들은 게임 속에서 자신만의 캐릭터로 분할 수 있다.

주목할 점은 이 게임은 단체전을 도입, 게이머들이 사이버 세계 대회에서 함께 시합할 수 있도록 되어 최신 게임체험을 누릴 수 있다. 《티위띠귀/empire of sports》의 출시에 따라 고품격 다인 경기게임 즉 축구, 농구, 스키, 테니스 등 일련의 스포츠들이 게이머들 앞에 선보이게 되었다. 개발팀들은 이 게임의 설계와 개발과정 중에서 현실세계의 시합규칙 삼입을 위해 세계 정상급 심판들에게 자문을 구했으며, 이를 통해 게임의 현실성과 권위성을 더욱 높였다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200801/0985bed7d2354a5b8a2948e1a90276f7.shtml>

## The 9, WOW 재계약 난관 직면, 미 분석가 The 9 주가 하향 조정

해외 매스컴 보도에 따르면, 씨티 투자 연구회사 분석가 Alicia Yap은 최근 The 9의 목표 주가를 35달러에서 26달러로 하향 조정하였다. 그 주요 원인으로 The 9가 곧 추진할 블리자드사와의 <WOW> 재계약 협상에 존재하는 잠재적 우려가 지적되고 있다. 또한 기타 중국 온라인게임회사 주식 중에서 완메이스퐁(完美时空) 주식이 그가 추천하는 우선순위 주식으로 꼽혔다. 이에 영향을 받은 완메이스퐁 주가는 당일 대폭 상승하였으며, 기타 중국 온라인게임회사 주식은 대부분 하락하였다.

이 분석가는 The 9가 곧 추진할 블리자드사와의 <WOW> 재계약 협상에 존재하는 잠재적 우려를 이유로 The 9의 목표주가를 35달러에서 26달러로 하향 조정하였으며, The 9의 주가는 나스닥 시장에서 0.42달러 하락, 19.73달러를 기록, 2.08%의 하향 폭을 기록하였다. 지난 1년간 The 9의 최고 주가는 52.44달러, 최저 주가는 19.56달러였다.

### 신규게임 판권문제 또한 주가에 영향을 미치는 주요 원인

이 분석가는 투자자보고에서 중국 온라인게임 운영업체 중 완메이스퐁이 신규게임판권 감소의 영향을 가장 덜 받을 것이며, 중국 정부의 게임 수입제한은 2008년도에 완메이스퐁 경쟁 상대들에게는 일정 정도 영향을 줄 것이라고 지적하였다. 그는 완메이스퐁이 신규게임판권이 감소될 가능성이 가장 작은 이유는 이 회사가 지속적으로 자체 개발게임에 주력, 해외게임판권계약이 필요 없기 때문이라고 말했다. 이 밖에 완메이스퐁이 신규온라인게임을 출시하는 속도도 상당히 빠른 편이라고 말했다.

이 분석가가 완메이스퐁 주식에 대해 내린 등급은 "매입(Buy)"로 목표 주가는 42달러 선으로 지정하였다.

중국 온라인게임회사 주식 중 이 분석가의 두 번째 선택은 왕이(网易)이다. 이 또한 자체 연구개발전략을 유지하고 있는 왕이 역시 게임판권문제가 존재할 가능성이 적기 때문으로, 그는 투자자가 왕이를 더욱 좋게 보게 될 것이라 예측하였으며, 왕이 회사 자체도 안정적으로 성장할 것이라고 말했다. 그의 왕이 주식에 대한 평가등급 또한 "매입"으로 목표 주가는 24달러 선으로 설정하였다. 지난 1년간 왕이의 최고주가는 24달러였으며, 최저주가는 13.45달러를 기록하였다.

### 성따(盛大) 상향조정, 쥐런(巨人) 주가 하락

이 분석가는 성따의 주가 상승을 촉진하는 주요 추진력으로 신규 온라인게임 <창천 OL>이 될 것으로 예상하였으며, 성따는 이미 이 게임의 중국 지역 운영 판권을 획득하였다. 그는 성따의 주식 평가등급을 "매입"으로 상향 조정하였으며, 목표 주가를 40달러로 결정하였다. 지난 1년간 성따의 최고주가는 40.71달러, 최저주가는 20.25달러를 기록하였다.

이 밖에, 쥐런 네트워크의 주가는 뉴욕증시에서 0.64달러 하락, 11.96달러를 기록하였으며, 하락폭은 5.08%를 나타내었다.

자료: <http://news.17173.com/content/2008-01-10/20080110091701015.shtml>

## 어널리시스 분석- 란강(藍港)온라인, 운영 및 시장분야 리스크 피해야

07년 12월 초 란강온라인(藍港在线)은 판타지 무협 온라인 문학작품 <용병천하/佣兵天下>와 계약, 이 작품의 온라인게임 개작 및 게임제품 전세계 발행권을 획득하였다. 이에 따라 란강온라인(藍港在线) CEO 왕펑(王峰)은 란강이 이미 온라인게임 <용병천하/佣兵天下> 연구개발에 착수하였으며, 2008년 연말 클로즈베타를 실시할 계획이라고 발표하였다. 이 게임은 2009년 상반기 상용화될 전망이다.

### 어널리시스의 분석

란강온라인은 "차세대 주력 게임 발행업체 및 온라인 엔터테인먼트 커뮤니티 기업으로의 부상"을 목표로 노력하고 있으며, 현재 <의천검과 도룡도/倚天剑与屠龙刀>와 <원딩/问鼎/问鼎> 두 편의 게임을 대리운영하고 있다. 그 중 <의천검과 도룡도>는 2007년 12월 26일 오픈베타를 시작하였다. 어널리시스는 이번 란강온라인이 <용병천하> 제작을 통해 MMORPG 연구개발에 뛰어드는 것에 대해 다음과 같이 분석하였다.

#### 1. <용병천하>게임의 소재는 비교적 우수한 상업가치를 지니고 있어 핫이슈 온라인게임으로 부상할 수 있는 잠재력을 보유

현재 중국 국내 온라인게임시장에는 이미 무협소설을 소재로 한 많은 온라인게임이 성공을 거두었다. SOHU(搜狐)회사의 <티엔롱빠뿌/天龙八部/천룡팔부>는 07년 3/4분기에 1,030만 달러의 수입을 거두었다. 중국 온라인소설로 현재 클릭수 제 5위인 <주선/诛仙> 또한 완메이스공을 통해 동명 온라인게임으로 거듭났으며, 클로즈베타 때 동시접속자수가 30만에 달하였다. <용병천하>는 현재 온라인소설 클릭수 제 2위인 판타지 무협소설로 소재 면에서 비교적 우수한 상업가치를 보유하고 있다.

#### 2. 란강온라인은 원 <따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협> 시리즈 연구개발팀을 흡수한 후 대형 3D 게임 자체 연구개발 인력의 기반을 마련

구 왕이 팡저우 스튜디오(网易方舟工作室) 주요 구성원들은 07년 11월 왕이를 떠나 란강온라인에 흡수되었다. 이 팀의 전신은 King soft 시산쥬(金山西山居) <지엔샤칭웬/剑侠情缘/검협정연> 3D 프로젝트팀으로 왕이에 흡수된 후 대형 3D 온라인게임 <대당호협>과 <대당호협2> 설계 제작에 참여하였다. 따라서 이 팀은 <용병천하> 제작에 기술적인 기초를 제공할 것으로 전망된다.

#### 3. 란강온라인은 중국 국내 온라인게임 운영업체의 자체 연구개발게임이 기록하고 있는 고이윤율에 주목

07년 3/4분기 재무보고에 따르면, 자체 연구개발을 위주로 하는 운영업체들의 운영이윤율이 대리운영을 위주로 하는(혹은 제품라인에서 대리운영제품이 비교적 큰 비중을 차지하고 있는) 운영



업체의 운영이윤율을 크게 웃돌고 있는 것으로 나타났다. 그 비율은 아래의 표와 같다. 란강온라인은 이렇듯 높은 이윤율에 주목하였다.

07년 제 3/4분기 중국 온라인게임회사 운영이윤율 소개

회사명칭	운영이윤율	제품라인 특징
완메이스공(完美时空)	54.4%	자체 연구개발
쥐런(巨人)	71.5%	자체 연구개발
왕룡(网龙)	63.6%	자체 연구개발
성따(盛大)	43.2%	자체 연구개발, 대리운영 병행
The 9(九城)	13.1%	절대다수제품의 대리운영

란강온라인은 현재 이미 대리운영에서 자체 연구개발로 전환하는 계획을 추진하고 있으며, 어널리시스는 란강온라인의 향후 업무중점은 현재 보유하고 있는 게임의 운영을 강화하는 동시에 필요한 조치를 통해 출현 가능성이 있는 운영 및 시장분야 리스크를 피하는 것이 되어야 할 것이라고 분석하였다.

#### 어널리시스의 건의

##### 1. 자체 연구개발에 주력하는 동시에, <의천검과 도룡도>의 운영 강화와 마케팅의 적절한 투입 또한 보장될 필요

란강의 첫 대리운영 게임인 <의천검과 도룡도>의 테스트는 반드시 세심하게 진행되어야 하며, 게이머들과 충분히 의사소통할 필요가 있다. 지속적으로 게임을 개선해나갈 때에도 최대한 기술적인 세부사항을 분명히 이해할 필요가 있으며, 이를 통해서 후기 시장에 출현 가능한 변화에 신속하게 대처할 수 있을 것이다. 마케팅 분야도 지속적인 투입이 필요하며, 마케팅 및 판매루트를 끊임없이 개선, <문정>, <용병천하> 등 후속 게임의 출시를 위해 튼튼한 기초를 닦을 필요가 있을 것이다.

##### 2. 란강 온라인은 연구개발인력의 투입을 지속적으로 강화, 자체 연구개발 게임제품의 품질을 보장

자체 연구개발의 리스크는 주로 출시된 게임의 시장에서의 좋지 않은 반응에 있다. 즉 초기 대량으로 투입된 연구개발 운영작업이 모두 어떠한 보답도 받을 수 없다는 뜻이다. 란강온라인측은 "주력 온라인게임 발행업체로의 부상"을 목표로 하고 있기 때문에, 게임 개발 인력 비축이 미흡할 경우 리스크가 존재하게 된다. 현재 중국 국내에서 기술분야 혁신을 이룩한 온라인게임 개발 및 운영업체는 모두 방대한 연구개발팀을 보유하고 있다.

완메이스공 주룡(祖龙) 스튜디오 인원은 150명 이상이며, King soft(金山)는 과거 <쉐이후Q판/水浒传传/수호Q전> 연구개발 당시 200명이 넘는 연구개발인력을 투입했었다. 그러나 현재 란강온라인의 총직원수는 100명에 불과, 업계 내 선진 기술 회사들과 어느 정도 격차가 존재한다. 따라서 란강온라인은 3D 온라인게임의 자체 연구개발을 결심하였다면, 연구개발인력의 투입을 지속적으로

강화하여야 한다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5287&wid=>

## 차이나닷컴 게임즈 07년 12월 업무실적 발표, 신규게임 발행

차이나닷컴 게임즈(中华网游戏)는 1월 10일 차이나닷컴 게임즈가 운영에 투입한 온라인게임의 주요 업무실적 데이터를 발표하였다. 또한 이 회사는 이미 일본시장에서 <Minna de Battle>을 정식으로 발행하였다고 발표하였다.

2007년 4/4분기 차이나닷컴 게임즈 산하 중국에서 운영되고 있는 6편의 온라인게임의 일평균 수입은 모두 전기 대비 16% 가량 상승하였다. 2007년 12월 이 회사는 지속적으로 수입 다원화 목표를 위해 노력, <열혈강호>의 운영수입이 전체 수입의 약 41%를 차지하였으며, 기타 5편의 신규 온라인게임(<스페셜 포스>, <Shaiya>, <찬치3/传奇III>, <EVE>, <Shine>) 수입이 전체의 약 59%를 차지하였다. 2007년 12월 말까지 차이나닷컴 게임즈가 발행한 모든 게임의 총등록유저는 이미 1.28억 명 이상을 기록하고 있다.

<스페셜 포스>는 계속하여 급속한 성장추세를 유지하고 있다. 2007년 11월과 비교할 때, 2007년 12월 <스페셜 포스의> 주요 업무실적 데이터는 다음과 같이 일제히 상승하였다.

- 일평균 영업수익 120% 성장
- 총등록유저수 23.8% 증가, 1,180만 명 이상
- 최고 동점자수 30% 증가
- 평균 동점자수 30% 증가

2007년 4/4분기 <스페셜 포스>의 일평균 영업수익은 전기 대비 271% 증가했다.

2007년 12월 <Shaiya>의 일평균수입은 11월 대비 17.3% 증가하였다. 이 게임의 2007년 4/4분기 일평균수입은 전기 대비 22% 증가하였다. 이 밖에, <찬치3>의 2007년 12월 수입은 11월 대비 6.9% 증가하였다. <열혈강호>의 2007년 12월 일평균수입은 11월 대비 30.5% 감소하였으나, 이 게임의 4/4분기 일평균 영업수익은 전기 대비 3.2% 증가를 기록하였다.

<Minna de Battle>의 일본 오픈베타 테스트를 성공적으로 마친 차이나닷컴 게임즈 일본 지사는 2007년 12월 20일 일본에서 이 게임을 정식으로 발행하였다. <Minna de Battle>은 3D 무료 액션 온라인게임으로 다양한 무술 기술(태권도, 중국 우슈, 가라데 등)을 삼입하였으며 조이스틱 또한 지원, 게이머들에게 편리함을 제공하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-01-11/20080111114131701.shtml>

## 중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	창티엔(蒼天 / 창천)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	츠뻬(赤壁 / 적벽)
6	-	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	-	치룽쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
8	-	용형즈타(永恆之塔 / Aion)
9	-	띠샤칭위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
10	-	산궈처(三國策 / 삼국책)
11	12↑	카이신(開心 / 개심)
12	11↓	시엔징촨쉬2(仙境傳說2 / RO2)
13	-	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
14	-	Crossfire
15	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
16	-	쑤셴(尋仙 / 심선)
17	-	QQ페이차(QQ飛車 / QQ비차)
18	-	성샤오촨쉬(生肖傳說 / 생초전설)
19	-	웨이우두쭈(唯無獨尊 / 유무독존)
20	-	머리바오베이2(魔力寶貝II / 마력보배2)

자료: <http://news.17173.com/content/2008-01-07/20080107110313641.1.shtml>

## NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-52)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
2	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
3	시엔찌엔치샤판4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
4	짠훤 홍씨징지(战火 : 红色警戒 / 전화 홍생경계)	MMORP
5	창티엔(苍天 / 창천)	MMORP
6	쩐·산귀우쌍(真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)	MMORP
7	머췌우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
9	쉬안위안지엔와이짠(轩辕剑外传 : 汉之云 / 현원검외전)	RP
10	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP

자료: <http://news.duowan.com/0801/63891393240.html>

## 《뽕뽕탕/棒棒堂/봉봉당》



- 게임 이름 : 뽕뽕탕(棒棒堂, 봉봉당)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 판타지 게임
- 개발 업체 : 러탕 게임(乐堂游戏)
- 운영 업체 :
- 현재 현황 :
- 공식사이트: [www.ptent.com](http://www.ptent.com)

《뽕뽕탕/棒棒堂/봉봉당》은 매우 간단한 전투 조작법을 채택, 마우스를 통한 상하 좌우 이동과 클릭만으로 가볍게 전투를 할 수 있다.

## 화려한 마법 스킬

이 게임은 35종에 달하는 마법 스킬을 제공한다. 마법 스킬에는 공격, 변속, 힐, 방어 등

다양한 효과들이 포함되어 있다. 게이머들은 자유로운 마법 사용을 통해 RPG 게임과 같은 화려한 전투 효과를 체험할 수 있다.

### 변화무쌍한 맵, 다양한 게임방식

천공의 성, 지하 심연, 상고시대 신전, 신비한 마을 등 이 게임의 세계 속에서 게이머들은 다양한 전투장면을 선택할 수 있으며, 최대 20명까지 동시 참여할 수 있다. 이 게임은 서바이벌전, 시간제한전, 스피드전, 공성전 등 다양한 게임방식을 제공, 게이머들은 방을 만들 때 자유롭게 게임방식을 선택할 수 있다.

### 풍부한 게임 임무

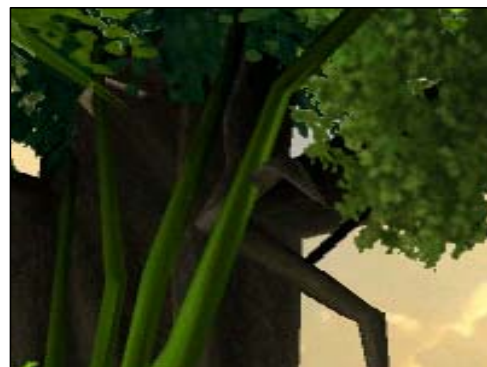
이 게임은 풍부한 퀘스트 임무 시스템을 설계, 언제라도 자신의 임무 다이어리를 검색할 수 있도록 제공하였다. 임무의 내용은 게임의 각 분야와 모두 연결되어 있다. 즉 초보자 가르치기, 레벨업, 스토리, 길드원, 결혼 등 다양한 분야를 모두 즐길 수 있도록 이루어져 있으며, 임무를 완성하면 대량의 경험치를 획득할 수 있을 뿐 아니라, 게임머니 등의 보상도 준비되어 있다.

### 랭킹 시스템

이 게임은 "천공 경기장"을 개설, 게이머들이 충분한 실력발휘를 펼칠 수 있는 대항전을 통해 자신의 명예를 높일 수 있도록 하였으며, 최종적으로는 "법신"의 지위를 획득할 수 있다.

### 캐주얼 친구사귀기 시스템

이 게임은 완벽한 커뮤니티 시스템을 제공하고 있다. 친구사귀기, 결혼, 개인집, 길드, 애완동물, 미니 게임 등 다양한 콘텐츠가 마련되어 있으며, 다이어리 작성, 애완동물 기르기 등을 즐기며 긴장 넘치는 전투 외 여가시간을 보낼 수 있다.



자료: <http://newgame.17173.com/content/2008-01-09/20080109162244255.shtml>

**중국 현급(县级) PC방 관리상의 5대 문제점**

중국의 현급(县级) PC방의 소재지는 대부분 도시와 농촌의 경계지와 도시 주변 중소읍 등의 지역에 위치하고 있으며, 소재지의 위치가 비교적 외진 곳이기 때문에 효과적인 관리에 어려움을 겪고 있으며, 현존하는 법규 위반 문제 또한 도시지역의 PC방과 비교할 때 현저하게 심각한 실정이다. 현급 PC방의 관리는 중국 각 지역의 골칫거리가 되고 있다.

**현급 PC방 관리에 존재하는 5가지 문제점**

- 1) 내부 설비환경 상태가 비교적 열악함
- 2) 인터넷 접속집단의 연령이 비교적 낮기 때문에 PC방 미성년자 출입 문제가 심각한 수준임
- 3) 개인경영 PC방이 대다수를 차지하고 있으며, 체인점 PC방이 거의 없기 때문에 PC방 경쟁은 아직 초보적인 단계로 저렴한 과금제로 미성년자 출입을 유도하는 실정임
- 4) PC방이 분산되어 있기 때문에 PC방 관리작업이 어려움을 겪음. 현급 PC방 감독관리역량 부족으로 문제가 더욱 심각해지는 경향이 있음
- 5) PC방 업주의 경영의식 미흡, 법률의식 미흡 현상이 심각함

중국 문화부 판공청은 2007년 7월 1일부터 9월 30일까지 "조화로운 문화시장 구축"을 주제로 한 문화시장 법집행 검사 작업을 집중 전개하였다. 이 작업은 PC방 미성년자 출입 허용 등 위법 경영행위 색출을 중점으로 하여 PC방 시장 감독관리 작업횟수 및 행정처벌강도를 더욱 강화하였다.


2007년 5월 2일부터 7일 허난성 문화청(河南省文化厅)은 13개 직할시 구역과 14개 현 137개 PC방에 대해 조사를 실시하였으며, 이 조사를 통해 현급 PC방에 적지 않은 문제점이 존재하고 있는 것으로 나타났다. 대표적인 문제들로는 미성년자 출입 허용 관련 위법행위, PC방 출입 사용자들의 신분증 대조 무시 등으로 나타났다.

2007년 5월 15일 허난성 문화청은 5월 16일부터 전면적으로 현급 PC방 시장에 대한 조정을 강화하겠다고 발표하였다. 위법 행위가 심각한 PC방에 대해서는 직할시가 직접 조사 처벌에 나설 것이라고 한다. 이번 대규모 현급 PC방 단속 작업에 대한 허난성 문화청의 태도는 매우 단호하며 현급 PC방에 대한 단속 강화를 약속하였다.

2007년 5월 말 정조우(郑州市)시 문화시장조사팀은 관할 6개 현 1구 문화시장에 대해 전면 단속에 나섰다. 통계에 따르면 이번 단속 작업 범위는 112개 PC방이며, 그 중 미성년자 출입 허용 등 위법행위를 범한 PC방은 11곳이며, 규정에 따라 출입자의 신분증을 등록하지 않는 등의 행위를 저지른 곳은 27곳으로 나타났다.

정조우시 문화시장조사팀은 각 급 문화청 행정집행부문을 엄중한 위법행위를 저지른 PC방에 대해 엄중히 처벌할 것을 요구하였다.

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2008-01-07/1127230244.shtml>

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