



# CHINA GAME WEEKLY

한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층  
TEL:02) 3424-4131 FAX:02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

## 목 차

## 특 집

### G 특 집

■ 2001년 중국 컴퓨터 게임 산업 보고서(2)

2001년 중국 컴퓨터 게임 산업 보고서 (2)

### G NEWS

#### ■ 신 작

- 《Aliens vs Predator2》 9월5일 출시
- 화이(華義), 《스톤에이지4.0》 학교버전 교육사이트 진입

#### ■ 제 품

- 《공작왕》 인기 급상
- 《드로이안》 온라인 고객센터시스템 출범

#### ■ 업 계

- “이싱(依星)” 《크로노스》 제품 발표회 개최
- “베이징 환러이파이(歡樂亿派)유한공사”, “상하이탄(上海灘)”진공

#### ■ 종 합

- 제2회 한중 게임 교류회 9.16 개최
- 중국 게임시장 선두 다툼으로 미국서 소송

### G GAME 발행 일람표

■ 2002년 게임 발행 일람표(1/4분기)

### G GAME 기업소개

■ 『上海育碧(Ubi)電腦軟件有限公司』

### G 법률과 정책

■ 《오락장 관리조례》(1)

### G IT NEWS

#### ■ 인터넷

- 광대역+게임, 베이징텔레콤 새 수익 모델

#### ■ 모바일

- 차이나유니콤 ACCESS 사와 제휴로 휴대 폰에 브라우저소프트웨어 장착

#### - 서언

#### 1. 중국 컴퓨터 게임 산업 규모

- 1) 중국 현재 게임 대리, 제작, 발행사 수
- 2) 중국 게임회사 지역분포 현황
- 3) 중국 게임회사 인력 배치 현황
- 4) 게임산업 분석
- 5) 컴퓨터 게임회사 시장 점유율 분석

#### 2. 컴퓨터 게임 소프트웨어시장 분석

- 1) 중국 대형게임 현황 분석
- 2) 중국산 게임 현황 분석
- 3) 게임 장르별 시장 점유율 분석
- 4) 중국 온라인 게임시장 현황

#### - 결언

- 2001년 중국 게임시장 주요 사건 회고

#### 2. 컴퓨터 게임 소프트웨어시장 분석

##### 1) 중국 대리 게임 현황 분석

아래의 3개 그래프를 통해 2001년 중국에서 대리되는 게임업종이 다원화 추세를 보이고 있음을 알 수 있다. 그 중 RPG게임의 시장점유율은 하락의 추세를 보이고 있으며 1999년의 35%로부터 22%로 하락되었다. 온라인 게임, 경주 게임 및 시뮬레이션 비행게임의 점유율은 모두 다른 비율로 성장하였다. 사실 자세히 분석해 보면 1999년부터 2001년 사이에 대리된 게임의 수는 폭발적으로 증가하였으나 대다수 게임들은 수적으로 모두 일정하게 증가되었다. RPG 게임을 보면 지난 3년 사이 시장점유율이 13% 하락되

## 제 7 호

었지만 게임 제품 수는 1999년의 21개에서 2001년의 70개로 늘어났다.

그림6 1999년 대리 게임 장르별 상황

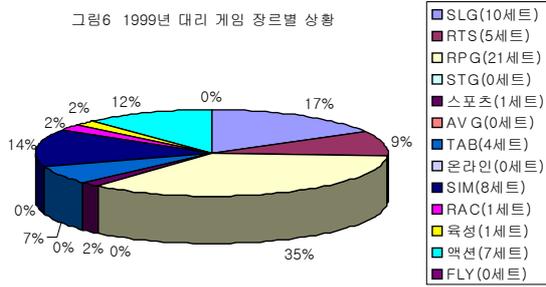


그림7 2000년 대리 게임 장르별 상황

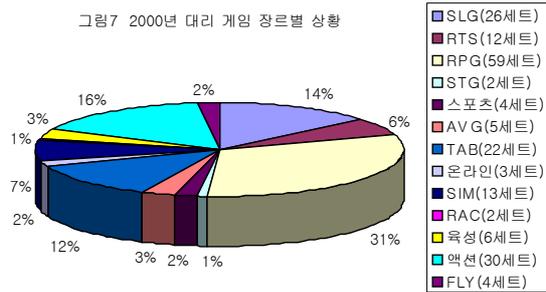
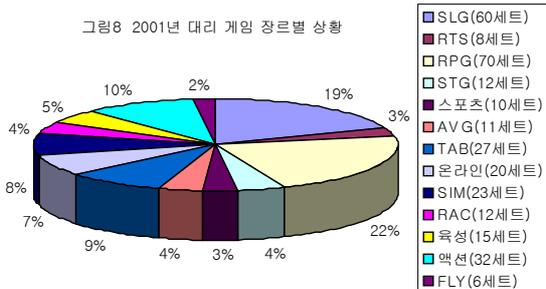


그림8 2001년 대리 게임 장르별 상황



현재 게임업계에서는 “무협+애정+RPG=황금 제품”이란 말이 돌고 있다. 업계의 이런 인식에 따르면 게임시장에서 RPG 게임, SLG 게임, RTS 게임은 수적으로 3대 게임 종류가 되어야 한다. 그러나 이번 조사에 따르면 RTS 게임은 수량이나 시장점유율이 모두 4위 안에 들지 못했으며, 대리 게임 수가 큰 폭으로 증가된 2001년에도 RTS 게임은 증가되기는 커녕 2000년의 12개 제품으로부터 8개 제품으로 줄어들어 전체 게임에서 차지하는 비율은 3%에 불과하다. 이런 상황의 원인은 세계시장에서 보면 RTS 게임이 《Starcraft: Brood War》 게임이 출시된 후 계속 큰 진전이 없었기 때문이다. 중국 유저들이 가장 즐기는 게임종류의 하나이지만 유저들이 주로 하는 게임은 고정된 3,4개 품목 뿐이기 때문이다. 지난해 게임산업에서 온라인 게임은 업계의 이슈로 부각되었다. 온라인 게임은 1999년의 0개로부터 2001년의 20개로 증가되었으며 현재 급속한 성장세를 보이고 있다.

### 2) 중국 제작 게임 현황 분석

중국 자체 개발·제작한 게임은 3년 동안 뚜렷한 발전이 없으며 총 제작편 수 역시 아주 적다. 그러나 분석해보면 이 3년 사이에 게임 제작 종류 면에서 비교적 큰 변화를 가져왔다. 1999년에는 SLG 게임과 RPG 게임이 위주였으나, 2000년에는 RPG 게임이 독점 하였으며, 2001년에는 종류들이 더욱 완벽해 졌을 뿐만 아니라 SLG 게임, RPG 게임, TAB 게임 등 3대 게임이 균형적으로 발전하는 추이로 나타났다.

그림9 1999년 제작 게임 장르별 상황

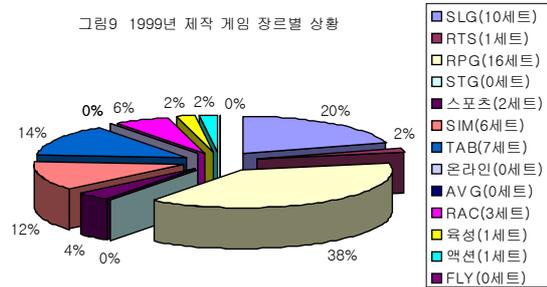


그림10 2000년 제작 게임 장르별 상황

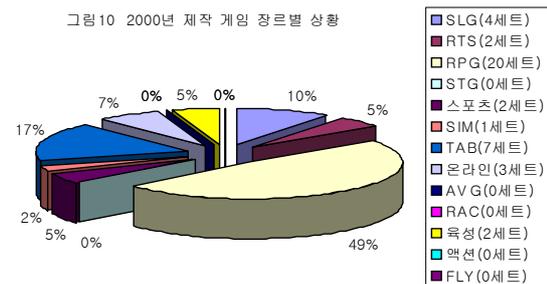
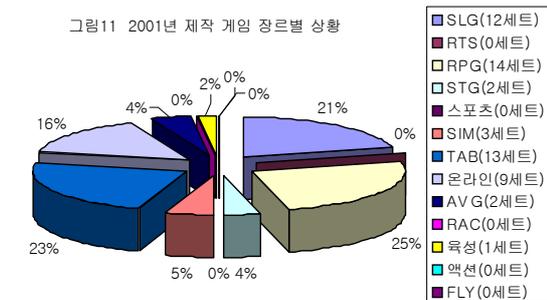


그림11 2001년 제작 게임 장르별 상황



### 3) 게임 장르별 시장 점유율 분석

2001년, 1억 4089만 위안의 총 판매규모에 이르는 중국 게임시장에서 롤플레이밍 게임이 절반을 차지하였으며, 액션 게임도 17%의 비교적 큰 점유율을 보이고 있는데 이는 주로 지난해 《Half-Life:Counter Strike》이 급성장했기 때문이다. 동시에 세계 게임업계에서 큰 주목을 받지 못하고 있는 지력개발형(TAB) 게임과 육성 게임도 중국시장에서는 비교적 큰 점유율을 차지하였다. 인터넷이 점차적으로 보급화 되고 있는 현재에도 《Rich Man》과 같은