

# 제230호

2007. 7. 2

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 국학문화(国学文化) 온라인게임시장 진입 - QQ싼귀(QQ三国)
- 성따(盛大), 온라인게임 혁신추구에서 글로벌 기업으로의 부상까지

## China Game News

- 청두(成都) 게임센터(游戏工厂) 설립, 게임관련 인력 전문 양성
- TOM 온라인, 무비아오 소프트웨어 온라인게임 대리 운영 예정
- 2007년 중국 온라인게임수익 13억 달러에 달할 전망
- 《선화귀지쥬원반/神话国际中文版/신화국제중문판》 6월 30일 클로즈베타
- 2006년 중국 온라인게임 광고시장 수익규모 8,700만 위안
- 《쯔시엔/诛仙/주선》 신 길드 이념 창조

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방
- 중국 온라인게임 기대작

## Game 회사 소개

- 샤먼 치위 과기유한공사(厦门奇域科技有限公司)

## New Game 소개

- 《멍환구룡/梦幻古龙/몽환고룡》



## 국학문화(国学文化) 온라인게임시장 진입 - QQ삼국(QQ三国)

중국 최고 커뮤니티화 온라인게임 기업 텡쑤게임(腾讯游戏)이 다시 한 번 게임시장의 최전선에 섰다. 텡쑤게임은 6월 21일 발표회를 열고 2년 동안 2천만 위안을 투자하여 제작한 자체 개발 및 운영 온라인게임 《QQ삼국/QQ三国/QQ삼국》의 정식 출시를 발표하였다. 또한 중국 IT업계의 거두 TCL과 제휴, 양측 제품에 대해 전략적 합작을 전개한다는 발표도 덧붙였다.

중국에서 최초로 삼국을 소재로 채택한 온라인게임인 《QQ삼국》은 기존의 액션과 전투장면 그래픽에 치중하던 PC게임과는 완전히 다르다. 이 게임은 개성만점의 카툰 스타일 캐릭터와 사이드 스크롤 방식의 게임화면을 통해 전통 고전과 현대적인 귀여움을 완벽하게 결합, 텡쑤 특유의 커뮤니티화 온라인게임의 매력을 충분히 표현하였다. 발표회 현장에서 《QQ삼국》의 총책임자는 "중국 게임인으로서 사실 오랫동안 중국인이 자체 개발한 삼국소재의 온라인게임이 제작되어 일본, 한국 등의 해외 온라인게임의 독식 현상을 이겨내고 중국인의 전통 문화가 충분히 표현되기를 희망했었다"라고 말했다.

## 대중 엔터테인먼트에 침투한 국학문화

"이종티엔핀싼귀(易中天品三国, CCTV 강좌프로의 일종)"가 유행함에 따라 《싼귀연이/三国演义/삼국연의》로 대표되는 국학문화가 점차 대중 엔터테인먼트계에 스며들고 있다. CCTV의 오락 프로그램 기획편집자에 따르면 일반적인 콘서트, 종합예술프로그램 등으로는 점점 대중들의 욕구를 만족시키기가 어려워지고 있으며, 문화 특히 전통 국학문화와 결합한 형식들이 대중들의 사랑을 받고 있다고 한다.

텡쑤의 엔터테인먼트 업무시스템책임자 런위신(任宇昕) 또한 온라인게임은 결국 네티즌의 엔터테인먼트 욕구를 만족시키기 위한 것이기 때문에, 텡쑤는 대중들의 엔터테인먼트 추세에 부합하는 것은 모두 다 흡수하는 것을 원칙으로 하고 있다고 표명하였다. 그는 올해 《QQ삼국》의 오픈 베타테스트 실시는 바로 텡쑤게임의 네티즌의 엔터테인먼트 욕구에 대한 깊은 이해의 표현이라고 말했다.

게이머들은 《QQ삼국》 게임에서 위(魏), 촉(蜀), 오(吳) 삼국의 인물을 선택할 수 있다. 게임의 초기단계는 개인의 성장 위주로, 게이머들은 임무 완성 과정에서 삼국 이야기 속의 인물들과 친해질 수 있다. 게임의 각 부분마다 모두 삼국문화를 결합하기 위해 세심하게 노력하였고, 맵, 무기, 심지어는 캐릭터 스킬까지 모두 삼국연의의 내용과 밀접하게 연관되어 있다. 게이머들은 전통문화와 최신유행 두 가지 측면에서 모두 소설, 드라마 속에서 느낄 수 있었던 삼국시대를 다시 한 번 체험 할 수 있을 것이다.

## 올 여름 유행이 될 《QQ삼국》

《QQ삼국》은 6월 29일 정식으로 오픈베타를 실시할 예정이지만, 텡쑤 산하 기타 제품들의

클로즈베타와 비교할 때 《QQ삼국》은 이미 전작들의 인기를 뛰어넘었으며, 오픈베타 참여자수도 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》이 세운 66만 동접자수 기록을 경신할 수 있을 것으로 기대된다.

런위신은 《QQ삼국》이 게이머들의 주목을 받는 이유는 삼국역사소재가 중국 게이머들에게 거대한 흡인 작용을 하기 때문으로, 중국 대중문화분야의 "2007년 삼국의 해(三國年)"와 맞물린 일종의 필연적인 현상이라고 밝혔다. 그리고 텅선게임이 다수의 고급온라인게임제품을 통해 수립한 커뮤니티화 온라인게임 브랜드 이미지와 반복적인 등록이 필요 없이 QQ번호를 사용, 테스트 권한을 부여받는 즉시 시작할 수 있는 게임의 편리성 또한 《QQ삼국》이 주목을 받는 이유 중의 하나일 것이라고 말했다.

### 텅선게임의 3대 성공열쇠 - 녹색, 건강, 커뮤니티화

최근, 텅선은 온라인게임시장에 주력, 다수의 우수 온라인게임제품을 출시, 업계 내 우수 온라인게임 브랜드로 자리 잡았다. 그러나 대다수의 사람들은 QQ메신저의 후광에 힘입은 텅선 온라인게임의 이러한 실적이 그다지 대단한 것은 아니라는 평가를 내리고 있다.

하지만 사실은 이와 다르다. 온라인게임산업 전문가는 게이머들이 어느 게임에 지속적으로 남아있도록 하려면, 운영업체들은 끊임없이 콘텐츠를 업데이트해야하며, 다양한 게이머 관련 이벤트를 진행, 게이머들간의 교류를 촉진하거나 광범위한 기타 업종간의 제휴를 전개하는 등의 노력을 기울여야 한다고 밝혔다. 전문가는 또한 이러한 노력을 통해서만이 고정 유저층을 확보할 수 있으며, 진정한 "커뮤니티화 온라인게임"을 형성할 수 있을 것이라고 밝혔다.

텅선은 실제로 이러한 측면에서 성공을 거두었다. 런위신은 QQ메신저가 텅선게임의 홍보과정에서 매우 중요한 역할을 수행하였다고 밝혔다. 예를 들어 《QQ삼국》의 레벨 20 이상의 게이머라면, QQ 메신저화면의 본인 아이디 앞에 《QQ삼국》 관련 특수 아이콘이 뜨게 된다. 이는 바로 텅선의 일종의 커뮤니티화, 일체화의 표현에 해당한다고 할 수 있겠다.

런위신은 "녹색과 건강이념은 텅선게임의 주요 발전방향이다"라고 말했다. 그는 또 "우리는 온라인게임이 폭력적이어서 많이 게이머들을 흡인할 수 있다고 결코 생각해본 적이 없다. 이러한 관념과는 반대로 녹색, 건강을 주제로 한 《QQ환상》 등의 게임들이 매우 인기를 끌고 있다. 이러한 현상을 통해 녹색 건강 온라인게임이야말로 네티즌의 장기적인 이익에 부합하는 게임이라는 것이 증명되었다"라고 설명했다. 이 밖에 업계 전문가들은 게임에 국학지식을 결합한 《QQ삼국》에 대해서도 대체로 긍정적인 반응이다.

《QQ삼국》의 출시는 시기적절하다고 말할 수 있을 것이다. 이 게임은 삼국문화에 대한 관심이 고조되고 있는 시기에 극대화된 게임성을 통해 삼국문화, 역사를 생동감 있게 표현하였다. 또한 국학문화의 전파를 유행적인 요소와 결합하는 측면에서 적극적인 작용을 하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5897092.html>

## 성따(盛大), 온라인게임 혁신추구에서 글로벌 기업으로의 부상까지

6월 21일 오후 "중국 소프트웨어 자체혁신 포럼(中国软件自主创新论坛)"에서 탕롄(唐骏)은 EMC, 마이크로소프트 등 외국계기업 중국지사 관련 인사들과 함께 참여하였다. 과거 마이크로소프트 중국지사에서 10년간 CEO로 역임한 후 중국기업 성따의 CEO가 된 탕롄은 성따(盛大)가 나스닥 상장에서부터 글로벌 기업으로 부상하기까지의 전 과정에 산증인이라고 할 수 있을 것이다.

2007년 5월, 성따, The9(九城), 왕이(网易) 등 3대 게임기업은 연이어 2007년 1/4분기 재무 보고를 발표하였다. 성따는 온라인게임수익이 5.05억 위안에 달해 최대 경쟁상대 왕이(왕이의 1/4분기 게임수익은 4.82억 위안)를 누르고 다시 온라인게임계의 선두주자로 자리 잡았다.

## 무료운영방식

커뮤니티의 첫 발을 내딛은 성따의 천텐치아오(陈天桥)에게 고효율 상업방식의 모색은 그가 직면한 최대 난제였다.

1999년 11월 천텐치아오는 성따네트워크를 설립한 후, 2000년 초 차이나넛컴(中华网)의 300만 달러 투자액을 획득하였으며, 이를 통해 양측은 Stammer라는 회사를 설립하였다. 성따는 신속하게 온라인 인터랙티브 커뮤니티의 개발 및 운영, 리얼타임통신 소프트웨어의 개발 및 서비스, 온라인 애니메이션 등의 분야에 뛰어 들었다.

회사가 확장됨에 따라, 병목현상 또한 발생하였으며, 천텐치아오는 1년 반의 기간 동안 각종 다양한 이윤창출방식을 연구하였으나 적절한 방식을 찾아내지 못했다. 커뮤니티 유저들에게 유료요금을 적용하자 유저들의 커뮤니티에 대한 밀착도 점점 낮아졌다.

탕롄은 "상업방식의 혁신 측면에서 성따는, 유저의 고밀착도를 유지할 수 있는 방식을 모색하기 시작하였다"고 하며, "온라인게임은 임무 완성을 취지로 하기 때문에 인터넷 서비스 분야에서 밀착도가 가장 높은 제품 중의 하나라고 할 수 있다"고 말했다.

이 때, 성따에게 《찬치/传奇/미르의 전설》가 포착되었다. 천텐치아오는 이를 위해 실행 가능한 상세한 방안들에 대해 준비, 온라인게임 운영과 관련하여 차이나넛컴 고위층을 설득하였다. 그러나 온라인게임 운영은 리스크가 높고, 당시 중국 기타 게임들의 좋지 않은 운영상황을 고려, 양측은 최종적으로 분리를 결정하였다.

2001년 7월 14일, 성따는 《미르의 전설》의 해외 판권을 보유하고 있는 업체 Actoz와 매년 30만 달러의 가격을 지불하는 조건으로 계약하였으며, 계약기간은 2년으로, 판권운영비용을 제외하고 매월 수익의 27%를 인센티브로 지불하기로 계약하고, 그해 9월 온라인게임시장에 진출, 《미르의 전설》의 오픈베타테스트를 시작하였다. 2001년 11월, 《미르의 전설》는 정식으로 상용화되었으며, 유료요금제를 실시하였으며, 2002년 10월 《미르의 전설》의 최고동접자수는 60만을 돌파하였다. 전국 포인트카드 소비량도 잇따라 좋은 소식을 전했고, 재무방면 또한 신속한 회복세를 나타내어 성따는 기업전환에 성공하였다.

탕전은 "사실상, 온라인게임운영으로의 전환성공의 배후에는 성따의 여러 아이디어가 숨겨져 있다"라고 하며, 중국은 미국 시장이 일정한 가격에 소프트웨어를 판매하는 것과는 달리, 게이머들에게 어떻게 게임비용을 지불하게 할지가 난제였다고 말했다. 그는 "당시, 중국의 지적재산권에 대한 인식이 매우 부족하였기 때문에, 미국의 소프트웨어 판매 방식을 따른다면 성따는 영원히 성장할 수 없다고 생각하였다. 따라서 성따는 최종적으로 서비스의 방식을 채택, 다운로드는 전면 무료, 게이머들의 게임시간에 따라 이용료를 계산하는 방식으로 업무를 진행하였다. 이는 한국과 미국을 벤치마킹하는 동시에 중국식 사고를 결합한 혁신적인 모델이었다."라고 설명하였다.

2003년 9월까지 성따가 운영하는 온라인게임제품 등록유저 수는 이미 1억 5000만 명에 달했으며, 각종제품 판매지점도 35만개를 초과, 신기록을 세웠다.

### 글로벌 기업으로의 부상

2004년 5월, 성따는 나스닥에 상장되었다. 시간이 흐를수록 성따의 경쟁상대 또한 차츰 증가하였으며, 가장 큰 적수는 자체연구개발 관련 우수실력을 보유한 왕이와 《WOW》의 운영으로 일약 대기업으로 부상한 The9로, 성따는 제품, 가격 등 여러 측면에서 치열한 경쟁을 벌이기 시작했다.

탕전은 "무료운영은 성따의 제3혁신의 키포인트라고 할 수 있겠다. 이는 성따가 신중하게 고려하고 연구한 것이다"라고 밝혔다. 그는 성따가 2007년 1/4분기에서 중국게임기업 최고 분기수익을 기록한 것은 모두 이러한 연구 덕분이며, 무료운영방식의 성공은 이미 충분히 증명되었다고 덧붙였다.

2005년 11월, 성따가 《환치스제/传奇世界/전기세계》, 《명환귀뚜/梦幻国度/몽환국도》 《러쉐 환치/热血传奇/미르의 전설》 등 3개 MMORPG제품의 영구무료화를 선언하자 성따의 MMORPG 수익이 대폭 하락하는 결과를 초래하였다. 그러나 성따의 무료운영방식으로 인한 경제적 효과는 여러 대책을 통해 점차 향상되기 시작하였다.

자본 운영에 뛰어난 성따는 과거 수차례 북아메리카, 일본, 한국 및 중국내 10여개 기업을 사들였으며 "상하이를 중심으로 세계를 향하는" 글로벌 기업전략을 점차 형성해나가기 시작하였다.

탕전은 "사실상, 성따는 나스닥 상장 후 계속 글로벌 기업 이미지를 강조했었다"라며, "우리의 글로벌기업전략은 현재 계속 진행 중에 있으며, 우리의 목표는 전세계의 가장 뛰어난 기술, 혁신, 제품을 성따로 흡수하는 것이다"라고 말했다.

6월 8일 성따는 자체 개발한 게임제품 《환치스제/传奇世界/전기세계》, 《평광사이처/疯狂赛车/Kart》의 베트남지역 운영판권 및 《명환귀뚜/梦幻国度/몽환국도》, 《평광사이처/疯狂赛车/Kart》의 중국 홍콩, 마카오 지역 운영판권에 대해 현지 온라인게임 운영업체들과 계약을 체결하였다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-06-26/09221583108.shtml>

**청두(成都) 게임센터(游戏工厂) 설립, 게임관련 인력 전문 양성**

게임관련 인력의 양성은 관리의 전문분업화, 생산의 규모화 방식을 채택해야한다. 6월 21일, 청두(成都) 게임센터(游戏工厂)는 청두의 게임관련 인력을 전문적으로 양성하기 위해 정식으로 설립되었다. 현재, 게임팩토리는 매년 약 200명의 인력 양성 및 훈련을 완료할 수 있으며, 향후 점차적으로 규모를 확대, 양성된 게임인력들이 게임연구개발, 게임프로젝트 외주, 게임응용기술개발 등의 임무를 수행할 수 있도록 할 계획이라고 한다.

**학생들의 훈련을 위한 프로그램 제공 보장**

청두 게임팩토리는 청두게임학원, 청두리엔과기유한공사(成都力联科技有限公司)와 성경제신식협회(省经济信息协会)가 연합하여 설립한 것이다. 설립 초기, 리엔과기가 모바일게임, 비디오 인터랙티브게임 및 온라인게임 등의 고정 프로그램을 제공하며, 게임학원이 매년 200여명의 학생을 조직, 프로그램에 참여토록 한다. 청두게임학원장 쑨룽여우(孙荣友)는 "기존의 훈련은 비정기적으로 진행되었으며, 소규모 프로그램이었다"라고 하며, 향후 게임센터에서 장기적이며, 고정적인 프로그램을 보장하게 되어 학생들의 기술수준이 안정적으로 향상될 수 있을 것이라고 말했다. 그는 현재 국내에 이미 100여개 게임기업이 청두게임학원과 인력 관련 전략적 양성 협의를 체결하였으며 이는 모두 게임센터의 잠재적인 합작 파트너라고 밝혔다.

**기업 발전을 위한 인력 제공 보장**

성경제신식협회 관련책임자는 게임센터는 기존 프로그램 훈련 외에 실전 개발능력을 향상시키는 프로그램을 제공할 것이라고 밝혔다. 그는 게임센터의 자체개발게임 제작과 온라인게임운영을 발전방침으로 하여 게임인력들이 게임기업에서, 게임전략 및 게임디자인설계, 온라인게임프로그램 개발 및 모바일게임 프로그램 개발 등의 일에 종사할 수 있도록 할 것이라고 하였다. 그는 청두게임인력은 전문 분업화된 관리 및 체계적인 생산을 통해 체계를 이루며 발전할 것이라고 밝혔다. 또한 향후 점차적으로 규모를 확대, 게임센터로 하여금 청두에서 큰 영향력을 지닌 선진 인력양성기지로 발전시킬 계획이라고 덧붙였다.

**인력, 기업을 위한 연결고리 담당**

청두 리엔과기 책임자는 게임센터의 운영방식을 "학생 모집부터 훈련까지, 기업입사에서 기업 핵심인사가 되기까지"라는 우수한 순환과정이라 표현하였다. 그는 훈련 중인 우수인력에 대해 회사는 우선채용을 고려하고 있다고 밝혔다.

청두시 관련부서 책임자는 국가급 디지털 엔터테인먼트 시범기지인 청두가 현재 게임산업발전에서 국내의 선두위치를 차지하고 있다고 말했다. 그는 디지털 엔터테인먼트는 발전 잠재력이 가장 큰 벤처산업이며, 이 산업에서 가장 중요하면서도 가장 취약한 부분이 바로 인력이라고 밝히며, 인력양성, 프로그램외주, 게임연구개발을 일체화한 청두게임센터는 효과적으로 인력, 기업의 연결

고리 역할을 담당, 청두의 게임산업 발전을 촉진할 것이라고 말했다.

자료:[http://game.china.com/zh\\_cn/industry/news/11011446/20070622/14175803.html](http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070622/14175803.html)

### TOM 온라인, 무비아오 소프트웨어 온라인게임 대리 운영 예정

6월 25일, 무비아오 소프트웨어 대표이사 쟡춘(张淳)은 TOM온라인이 무비아오 소프트웨어와 온라인게임 《펑우텐지아오/风舞天骄/봉무천교》 후속작 대리운영계약을 체결하였다고 발표하였다.

《봉무천교》는 춘추전국시대를 스토리 배경으로 하는 무료화 운영방식의 2D 무협 온라인게임이다. 이 게임의 후속 작은 아직 개발단계에 있으며, 명칭은 아직 확정되지 않았지만 올해 하반기에 무료화 운영방식을 택하여 정식으로 출시될 예정이다. 현재 《봉무천교》는 무비아오에서 자체 운영하고 있다.

쟡춘은 무비아오가 개발한 신화 배경의 온라인게임 《룡텡스제/龙腾世界/용등세계》 또한 한 회사에게 운영판권을 넘겼다고 밝혔다. 이 밖에, 무비아오는 100% 3D온라인게임 《텐지아오/天骄/천교》와 제1인칭 사격 온라인게임 《티에지아첸짚/铁甲前传/철갑전전》을 개발 중에 있다.

무비아오 소프트웨어는 중국 유명 게임개발회사로 과거 PC게임 이 유행하던 시대에 《티에지아평빠오/铁甲风暴/철갑풍폭》, 《아오스싼귀/傲世三国/오세삼국》 등의 게임을 개발하였다. 그러나 2002년 이후, 《천교》, 《봉무천교》, 《친상스제/秦殇世界/진상세계》, 《아오스싼귀OL/傲世三国OL/오세삼국OL》 등 온라인게임이 예상했던 성공을 거두지 못하였다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-06-25/12111581189.shtml>

### 2007년 중국 온라인게임수익 13억 달러에 달할 전망

6월 28일에 발표된 예측 보고서에 따르면, 인터넷 유저의 급속한 증가와 신규 고품격 게임의 출시에 힘입은 2007년 중국 온라인게임시장수익은 13억 달러에 달할 것으로 예상된다 한다.

AFP의 보도에 따르면, Credit Suisse회사의 분석전문가 Wallace Cheung은 연구보고서에서 중국 온라인게임시장의 2007년 수익이 2006년에 비해 35% 증가할 것이라고 밝혔다고 한다. 온라인게임은 중국 최대 인터넷 시장이다.

이 연구보고서는 중국이 세계에서 인터넷 유저수가 두번째로 많은 나라이며, 2006년 말 인터넷 유저수 1.37억 명을 기록한 점을 근거로 들면서, 2007년 중국의 인터넷 유저 수는 23% 증가할 것으로 예상하였다. 무료 온라인게임 상업방식은 2006년에 유행하기 시작한 이래, 더 많은 게이머들을 한 편의 게임에서 또 다른 게임으로 전환하게 하였으며, 이는 신규게임의 시작 비용이 매우

저렴하기 때문이라고 분석하였다.

자료: <http://www.weamax.com/articles/11/2007-06/20070629083422.html>

### 《선화귀지종원반/神话国际中文版/신화국제중문판》 6월 30일 클로즈베타



2004년 당시 상하이쥬요우네트워크(上海聚友网络公司)는 최신 3D 온라인게임—선화(神话, 신화)를 선보였고, 많은 게이머들의 주목을 받았다. 그러나 상하이쥬요우의 내부분제로 선화는 불과 몇 개월 만에 게이머들을 떠났다.

2007년 베이징니빠탄과기유한공사(北京泥巴潭科技有限公司)는 말레이시아 CIB NET과 선화 게임의 재작업에 돌입, 다시 한 번 게이머들 앞에 선보일 예정이다.

《선화귀지종원반/神话国际中文版/신화국제중문판》은 종족 전쟁을 배경으로 한 3D MMORPG로 2007년 6월 30일 클로즈베타 테스트를 실시할 예정이다. 이 온라인게임은 2개의 종족이 영토 확장을 위해 서로간에 벌이는 전쟁을 배경으로, 최종 목적은 공동으로 신세계를 개척하는 것이며, 게이머들은 지속되는 전투와 분쟁 속에서 전쟁에 대해 확실히 체험하게 될 것이다.

게이머들은 게임을 시작할 때 자신이 속할 종족을 선택해야 하며 어떤 목적을 위해 끊임없이 다른 사람들과 협력, 경쟁, 모험, 전투를 진행해야 한다. 이 점이 바로 이 게임의 독특한 특색이자 이 게임이 전쟁 장르 온라인게임으로 불리게 된 주요 원인이다.

이 게임은 종족 전쟁과 관련하여 두 가지 대립되는 캐릭터를 설정하였는데, 인류와 이(異)종족이다. 각기 다른 종족에는 다양한 직업시스템이 있으며, 각 직업시스템은 또한 각종 하위 직업으로 세분화되어 있다. 예를 들어, 인류는 전사, 도적, 마법사, 술사로 구분되어 있으며, 이종족은 재판관과 성투사로 나뉘어 있다. 그 중 이종족의 성투사는 또 무사, 기사, 신공수로 나뉘어 있다. 이렇듯 다양하게 나뉘어진 직업 설정을 통해 종족전쟁의 모순은 더욱 심화되며, 게이머들의 전쟁은 더욱 박진감 넘치게 된다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-06-26/20070626133827980.shtml>

### 2006년 중국 온라인게임 광고시장 수익규모 8,700만 위안

어널리시스는 2006년 중국 온라인게임 광고시장 연구조사를 통해 분석한 결과, 2006년 중국 온라인게임 광고시장은 게임운영업체와 광고주간의 협력이 기타 업종간의 상호교환 방식으로 진행

되었으며, 관련 현금거래 금액 총규모는 크지 않다고 밝혔다. 온라인게임 광고시장규모(현금수익, 자원 상호교환가치 불포함)는 8,700만 위안으로 집계되었다. 주요 온라인게임 운영업체 중에서 텡선(腾讯)의 온라인게임 광고수익은 2,400만 위안으로 업계 선두를 차지하였다. 린쑹(联众), 성따(盛大), 나인유닷컴(久游), The9(九城), 티엔렌스지(天联世纪) 등 운영업체의 온라인게임 광고수익은 1,000~2,000만 위안이다. 그러나 왕이(网易), King soft(金山), 쩡투(征途) 등 회사의 광고 업무는 비교적 규모가 작으며, 어떤 기업은 아직 관련 업무를 진행하지 않고 있다. 일부 중소형 온라인게임 운영업체는 이윤창출을 위해, 대형 게임운영업체보다 광고 업무 분야 확장에 더욱 적극적이다.

2006년, 온라인게임유저규모는 4,328만이며, 그 중 유료요금제유저는 2,458만으로 전체 유저수의 56.8%를 차지한다. 방대한 유저규모와 관련한 사업가치를 어떻게 개발하는가가 게임운영업체의 관건이 되었다. 또한 중국의 온라인게임 게이머들의 구조에도 현저한 변화가 발생, 18~22세 청소년층 게이머 위주의 단일 구조에서 18~30세 청소년 및 성인 게이머가 공존하는 구조로 점차 발전하고 있다. 광고업체 또한 이러한 특수한 연령층을 타겟으로 주로 그들의 소비경향과 밀접한 연관이 있는 음료, 패스트푸드, MP3, IT, 의류분야 등의 광고에 집중하고 있다.

온라인게임 광고가 보유하고 있는 주요 이점으로는 분명한 유저들의 특징, 융통성 있는 광고 형식, 비교적 적은 시간, 공간적인 제약, 상호 유기적 특성 등이 있다. 그러나 온라인게임 수량에는 한계가 있으며, 상품수명주기 또한 짧다, 그리고 온라인게임 운영업체들의 광고제작 및 운영경험이 미흡하며 온라인게임이 사회에 미치는 악영향이 존재하는 등의 단점들이 있다. 이는 온라인게임광고가 직면한 주요 문제들이다.

어널리시스는 향후 몇 년 간 온라인게임 광고시장과 온라인게임 운영업체의 수익구조에는 변화가 발생할 것이라고 분석하였다. 기존의 요금제 유저들의 비중은 현저하게 하락할 것이며, 융통성 있고 다양한 온라인게임 광고들이 온라인게임운영수익에서 차지하는 비율이 점차 상승할 전망이다. 무료화게임 및 캐주얼장르 게임의 지속적인 발전에 따라, 70% 이상의 게임이 2007년도에 무료화운영방식을 채택, 온라인게임 광고는 온라인게임 운영업체의 중요한 수익출처로 자리 잡고 있다. 어널리시스는 2009년 중국 온라인게임시장규모는 4.26억 위안에 달할 것이며, 2006~2009년 연평균 복합성장률은 60%를 초과할 것이라고 분석하였다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/main/www/index.php?action=showContent&ID=4930&WID=2&TID=10>

### 《쑤시엔/诛仙/주선》 신 길드 이념 창조

온라인게임에서 길드시스템은 무시할 수 없는 중요한 요소이다. 길드는 바로 하나의 작은 사회로, 영웅들이 모이고, 각계각층의 친구들이 모이는 공간으로 게이머들은 이 안에서 열정을 발산하고, 힘을 결집시킬 수 있다.

거의 모든 온라인게임은 길드시스템을 보유하고 있는데, 경험있는 게이머들은 이러한 길드시스템에 대해 잘 알고 있다. 일반적으로 길드 호칭, 길드 채널, 길드 공헌 등의 내용으로, 이러한 것들 외 새로운 참신한 기능을 찾아보기 어려우며, 점점 계륵과 같은 존재가 되기 시작하였다. 《쑤

시엔/诛仙/주선》은 게이머들에게 최신 길드시스템을 선보였다. 기본적인 길드 설정 외, 길드 스킬, 길드 임무 및 길드 랭킹을 추가하였다.

길드에 가입하는 즉시 별도의 4가지 길드 스킬을 사용할 수 있다. 이 스킬을 보유한 후, 접속 중인 길드원이 있기만 하면, 한 파티에 속해있지 않더라도 경험치를 나눠가질 수 있으며, 별도의 길드 스킬을 사용하면 해당 길드의 같은 파티안의 길드원들은 모두 증가한 공격력, 체력 상승 등의 효과를 함께 체험할 수 있다.

길드 임무는 길드 스킬과 관련 있는 길드 스킬 숙련도 임무, 길드 스킬 레벨업 임무 외, 각종 형식의 길드 도전 임무 및 개인 릴레이 임무 등이 있다. 물론 개인 릴레이 임무에서 받을 수 있는 가장 높은 임무의 수와 상응하는 상품은 모두 길드 도전 임무의 최고기록과 밀접한 관련이 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-27/20070627104139793,1.shtml>

**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-25)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	씨엔씨엔치샤짤(仙剑奇侠传IV, 신검기협전)	RP
2	잔취:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
3	머리바오베이2(魔力宝贝II, 클로즈게이트II)	MMORP
4	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	MMORP
5	싱지쟁빠(星际争霸, 스타크래프트2)	ST
6	멍환시여우 Online(梦幻西游, 몽환서유)	MMORP
7	티엔롱빠부(天龙八部, 천룡팔부)	MMORP
8	주선(诛仙 / 주선)	MMOCP
9	티엔탕2(天堂2 / 리니지2)	MMORP
10	완메이스제(完美世界, 완미세계)	MMORP

(2007年6月18日到6月24日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-06-27/0059203215.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	-	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	-	창티엔(蒼天 / 창천)
7	-	따화시여우3(大话西游3 / 대화서유3)
8	-	잔훤:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)
9	11↑	QQ싼궈(QQ三国 / QQ삼국)
10	9↓	우제취(舞街区)
11	10↓	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
12	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
13	-	츠홍취online(赤红血 / Red blood Online)
14	-	띠샤칭위용쓰 (地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
15	-	싼궈쯔online(三国志online / 삼국지online)
16	-	전·싼궈우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
17	18↑	웨이우두쭈(唯舞独尊 / 유무독존)
18	19↑	머리바오베이(魔力宝贝 / 마력보배)
19	17↓	짠션(战神 / Warlord)
20	-	잉송2(英雄2 / 영웅2)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-06-25/20070625102354390.shtml>

## 샤먼 치위 과기유한공사(厦门奇域科技有限公司)

샤먼 치위 과기유한공사(厦门奇域科技有限公司)는 2003년 8월 8일 설립되었으며, 등록 자본은 1,000만 위안이다. 본 회사는 디지털 콘텐츠 개발 운영 및 우수한 텔레커뮤니케이션 부가가치 서비스 제공에 주력하고 있다. 샤먼 치위는 중국내 소수에 불과한 대형 온라인게임 자체 개발이 가능하고 또한 무선통신 부가가치업무실력을 보유한 IT기업이다. 온라인게임, 텔레커뮤니케이션 부가가치서비스업무 및 모바일게임 3대 영역의 모든 핵심 기술을 보유하고 있으며, 자체 개발, 기술 및 루트 통합 등을 통해 독자적인 길을 걷고 있는 기업이다.

샤먼 치위는 SINA(新浪) 게임 플랫폼 "IGAME"과 제휴 중이다. 2006년 1월경, 샤먼 치위는 기자회견을 열고 SINA와의 협력 체결을 발표하였다. 또한 자체개발게임 《선머선머따마오시엔/什么什么大冒险/무슨무슨대모험》은 2006년 4월 클로즈베타 테스트를 실시하였으며, 현재 운영 중이다.

샤먼 치위는 《○○대모험》시리즈를 위주로 후속 제품을 기획중에 있다. 후속제품은 현재 구상단계이며, 이미 대략적인 계획에 따라 디자인 및 프로그램 일부의 제작을 진행 중이다.

- ▶ 설립일자 : 2003년 8월
- ▶ 주요업무 : 온라인게임개발 및 운영
- ▶ 회사연락처
  - 주 소 : 厦门市 厦禾路 1128号 富兴大厦 B栋 9楼
  - 전 화 : (86-592)588-8431
  - 팩 스 : (86-592)588-7431
  - 홈페이지 : <http://www.wonderzone.com.cn>



- ▶ 주요 제품 :
  - 게임 명칭 : 선머선머따마오시엔(什么什么大冒险)
  - 게임 유형 : 코믹 2D MMORPG
  - 제품 성질 : 자체개발
  - 현재 상황 : 운영중



자료: <http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/xm/qy.shtml>

## 《명환구룡/梦幻古龙/몽환고룡》



- 게임 이름 : 《명환구룡/梦幻古龙/몽환고룡》
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 무협게임
- 개발 업체 : 타이아오 인터랙티브(泰傲互动)
- 운영 업체 : 타이아오 인터랙티브(泰傲互动)
- 공식 사이트 : qlo.gameone.com.cn

《명환구룡/梦幻古龙/몽환고룡》은 무협소설을 소재로 한 2D라운드식 온라인게임으로, 중국 민족온라인게임 문화프로젝트 항목 중 하나로 선정되었다. 이 제품은 선전 타이아오(深圳泰傲)와 홍콩 쓰아오(香港智傲) 2곳의 회사가 3년간 협력, 제작한 제품이다. 초류향(楚留香), 육소봉(陆小凤) 등 고룡 소설 속 협객들이 게임 속에서 게이머들과 함께 협력하여 싸우게 될 것이다. 4대 직업, 8대 방파, 산장 창립 등의 설정은 특별한 강호, 특별한 은원의 세계를 느낄 수 있으며 게이머들은 이 속에서 자신만의 무협 스토리를 펼쳐나갈 것이다.

《몽환고룡》은 중국 특색 무협장르 2D 라운드식 롤플레이팅 온라인게임으로 고룡의 소설을 배경으로 하고 있으며, 세밀한 스토리, 뚜렷하고 개성 있는 인물 묘사로 살아 숨 쉬는 주인공 캐릭터를 창조하였다. 또한 깨끗한 화면 스타일, 귀여운 인물 캐릭터, 신비로운 스토리 전개, 풍부하고 다양한 전투 스킬 등의 특징을 보유하고 있는 이 게임 속에서 게이머들은 고룡의 무협 및 인생에 관한 철학을 느낄 수 있으며, 게임을 하는 과정 속에서 중국 전통문화의 불변의 가치를 발견할 수 있을 것이다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-06-13/20070613150533568.shtml>

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