

# 제238호

2007. 9. 3

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년 상반기 중국 온라인게임기업 보고 분석(상)

## China Game News

- QQ싼귀(QQ三国) 에너지절약 버전 첫 출시
- 중국산 신규 온라인게임 《싼션환슈어/战神传说/전신전설》 첫 공개
- 제1회 중국 게임 개발자 컨퍼런스, 상하이에서 개최
- 온라인게임 4편 동시 발행, 4대 온라인게임회사의 대결
- 일본계열 온라인게임, 중국에서 연이어 철수

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-34)
- 중국 온라인게임 기대작
- 8월 온라인게임 순위
- 8월 중국 PC방 유행게임 순위

## Game 회사 소개

- 티엔칭 디지털 유한공사(天晴数码有限公司)

## New Game 소개

- 《핑광비아오차 / 疯狂飚车 / Crazy speed》

## 2007년 상반기 중국 온라인게임기업 보고 분석(상)

## 제1장 2007 중국 온라인게임기업 요약

2007년 상반기 중국 온라인게임시장에서 신형 게임 기업들이 급부상했다. 나인유닷컴(久游), 완메이스공(完美时空), 쩡투(征途)등이 대형 캐주얼게임 및 전통 2D MMORPG 분야에서 모두 우수한 실적을 거두었다. 성따는 주력 게임의 업데이트 등으로 대량의 유저들의 유실을 막았으며, CSP(Come-Stay-Pay) 아이템유료화 전략은 1년여 기간 동안의 확대 보급을 통해 주류 요금제방식으로 자리 잡았다. 2007년 상반기 온라인게임산업은 다음과 같은 몇 가지 특징을 나타내었다.

## 1. 대형 온라인게임회사 분화현상

온라인게임 발전 초기(2002~2004년)에 보편적으로 존재했었던 동질화 경쟁과는 다르게, 2006~2007년도 대형 온라인게임 기업 들은 모두 어느 일정 분야에서 핵심 경쟁력을 보유, 기업 발전 측면에서 분화되어가는 추세를 나타내고 있다.

## 1) 텡션(腾讯) : 미니 캐주얼게임의 절대적인 시장 점유

텡션은 방대한 유저층을 보유하고 있는 우세와 빠른 연구개발능력을 통해 캐주얼게임시장에서 부상, 맹렬한 기세로 기존 시장을 점하고 있던 렌쑹(联众)과 삐엔핑(边锋)을 뛰어넘었다. 2007년 3월 텡션의 여우시따팅(游戏大厅), QQ탕(QQ堂) 등을 포함한 미니 캐주얼게임의 동점자수가 300만을 돌파하였다. 경쟁사인 렌쑹 캐주얼 미니게임의 최고기록은 60만에 불과하였다.

## 2) The 9(九城) : 3D 대형 온라인게임 퍼블리싱 시장 독점

The 9는 한국 온라인게임 《치지/奇迹/MU》와 블리자드사의 《WOW/魔兽世界》를 퍼블리싱한 후, 이를 통해 대량의 이윤을 축적하였다. 업계의 끝이지 않는 The 9 제품라인 단일화 의욕 속에서, The 9는 《치지스제/奇迹世界/SUN》, 《쥬웨즈지엔/卓越之剑/그라나도 에스파다》, 《시엔징 2/仙境2/RO2》 등 다수의 우수 대형 MMORPG 게임을 퍼블리싱 하였다. The 9는 이러한 온라인 게임들을 통해 3D 대형 온라인게임시장에서 독보적인 위치를 굳건히 하였다.

## 3) 쩡투(征途) : 단일 제품, 세심한 제작, 놀라운 성공

스위쭈(史玉柱)의 《쩡투/征途/정도》는 2005년 운영을 시작한 이래, 지속적으로 동점자수 신기록을 갱신하였으며, 2007년 5월에는 동점자수가 100만을 돌파하였다고 발표해 세계에서 3번째로 동점자수 100만을 돌파한 온라인게임이 되었다. 쩡투의 우수 온라인게임제품이 이렇게 놀라운 실적을 거둔 것은 회사 고위층의 온라인게임산업에 대한 이해와 게임제품 연구개발, 운영팀의 혁신성 및 마케팅 능력과 불가분의 관계라고 할 수 있을 것이다. 《정도》는 《찬치/传奇/미르의 전설》, 《찬치스제/传奇世界/전기세계》 등의 뒤를 이어, 중국 2D 퓨전 판타지 온라인게임시장에서

큰 성공을 거둔 제품으로 손꼽히고 있다.

#### 4) 왕이(网易) : 라운드식 게임 및 서유기 배경 온라인게임 장기 독점

왕이의 제품 중에서 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》, 《몽환시여우/梦幻西游/몽환서유》 등 2제품은 서유기를 배경으로 하는 게임 중 가장 큰 인기를 얻고 있다. 《몽환서유》의 동접자수는 수차례 최고기록을 갱신하였으며 2007년 3월 150만 동접자수 달성을 발표, 세계 최다 동접자수 기록 보유 온라인게임으로 부상하였다. 라운드식 온라인게임이 우후죽순처럼 출현하고 있으나, 왕이는 이미 서유기 배경 라운드식 온라인게임 분야를 독점하고 있다.

#### 5) 나인유닷컴(久游) : 중대형 캐주얼게임의 제왕

나인유닷컴은 초기에 대형 온라인게임을 퍼블리싱 하였으나 실패하는 등 회사 설립 이래 2006년도까지 지속적으로 적자를 기록하였다. 그러나 최근 2년간 퍼블리싱한 몇몇 대형 뮤직장르 캐주얼온라인게임 《진러탄/劲乐团/O2jam》, 《진우탄/劲舞团/오디션》이 나인유닷컴에게 재기의 기회를 제공하였으며, 나인유닷컴의 성공에 탄탄한 기초가 되었다. 현재 나인유닷컴의 뮤직 캐주얼게임의 동접자수는 이미 100만을 돌파하였으며, 《오디션》의 최고동접자수는 80만을 기록하였다.

#### 6) 완메이스공(完美时空) : 중국 자체개발 3D 온라인게임의 선두

중국 내 2D 온라인게임의 자체개발은 이미 꽤 성숙한 편이나, 3D 온라인게임분야는 유럽, 미국 및 한국, 일본 등지의 대형 온라인게임 제작업체에게 늘 뒤떨어져 있는 실정이다. 완메이스공은 이 분야에서 세계 선진 수준과의 거리를 대폭 축소하였다. 《완메이스제/完美世界/Perfect world》는 중국 자체개발 3D 온라인게임분야에서 동접자수가 최고인 게임으로, 중국 국내에서 최고 동접자수 30만을 기록하였다. 해외 시장에 진출한 후, 최고 동접자수 20만이라는 양호한 성적도 거두었다. 완메이스공의 3D 온라인게임들의 누적 동접자수는 이미 유명 게임 <WOW>를 뛰어넘어, 중국산 우수 3D 온라인게임의 선두로 부상하였다.

#### 7) 성따(盛大) : 완벽한 제품라인, 최고의 경쟁력

성따는 중국 온라인게임제품분야에서 가장 완벽한 제품라인을 구성하고 있고, 게임 운영경험이 가장 풍부한 기업이다. 성따는 광범위한 유저층의 자체 개발 제품을 보유하고 있는 동시에 다수의 우수 퍼블리싱 제품을 보유하고 있다. 대형 온라인게임을 보유하고 있는 동시에 캐주얼게임 및 대전 플랫폼 등도 보유하고 있다. 성따는 중국 국내 시장에서 선두 위치를 차지하고 있을 뿐 아니라, 적극적으로 해외시장을 개척하고 있다. 성따는 온라인게임산업에서 선두기업일 뿐 아니라, 모바일 온라인게임 분야시장에서도 끊임없이 탐색하고 있으며 중국 온라인게임산업 관련 시장에서 가장 전면적이며 종합적인 경쟁력이 가장 뛰어난 기업으로 자리 잡았다.

## 2. 발전을 위한 다원화 경영 모색 추세

중국 국내 선진 온라인게임 기업들은 각자의 영역에서 모두 성공을 거두고 있는 동시에 적극적으로 사업을 확장, 새로운 이윤 창출 포인트를 모색하고 있다.

- 1) **딩쑤**의 대형 온라인게임 진출 : 대형 MMORPG QQ환상(QQ幻想, QQ환상), 화샤(华夏, 화하) 등
- 2) **The 9**의 적극적인 캐주얼게임 개발 : 《콰이러시여우/快乐西游/쾌락서유》 자체 개발
- 3) **짱투**의 3D 시장 확장 : 신규 게임 쥐런(巨人, 거인) 개발 진행 중
- 4) **왕이**의 3D 게임 진출 : 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》, 《티엔샤얼/天下二/천하2》 테스트 단계
- 5) **나인유닷컴**의 자체 개발 진행 : 《차오지우저/超级舞者/슈퍼댄서》, 《차오지웨저/超级乐者/초급악자》, 《평광비아오차/疯狂飚车/Crazy speed》 등 게임의 자체 개발
- 6) **성따**의 캐주얼게임분야 주력 : 탁구 온라인게임 적극 퍼블리싱, 레이싱 게임 등 올림픽 관련 게임 퍼블리싱 계획
- 7) **완메이스콩**의 해외시장 진출 : 완메이스제(完美世界) 해외버전의 전격 출시

### 3. 온라인게임회사의 상장으로 통한 빠른 확장 실현 의지

- 1) 완메이스콩 : 나스닥에 상장을 신청하였으며, 초기 용자액은 1억 달러에 달함.
- 2) 나인유닷컴 : 일본시장에 상장할 계획임.
- 3) King soft(金山) : 온라인게임 업무분야를 분리, 상장할 계획
- 4) 짱투 : 나스닥 진출 계획을 지속적으로 추진하고 있음.

### 4. CSP라는 아이템 유료화 방식은 이미 주요 수입 모델로 부상, 대다수 온라인게임업체 및 유저들에게 받아들여짐

2005년 말 성따는 자사의 3편의 온라인게임제품 무료 운영을 선포, 중국 온라인게임산업의 무료화 운영방식의 서막을 열었다. 이전 캐주얼 온라인게임 비엔비(泡泡堂)가 이미 아이템 유료화 운영을 통해 양호한 수익을 올렸으며, 《쥐상/巨商/거상》 등 온라인게임은 사이버 머니 매매를 통해 무료화 운영방식의 선구자가 되었다. 성따는 주요 온라인게임에 무료화 운영방식을 채택하면서 중국 온라인게임 역사에 중요한 전환기를 가져 왔다. 이는 온라인게임의 경쟁이 더욱 가열화 되는 단계에 진입하였음을 의미할 뿐 아니라, 아이템을 통한 이윤창출방식이 주류로 부상하였음을 의미한다.

성따가 신규 무료화 방식을 출시한 이래로, 온라인게임의 신규 운영방식 관련 탐색이 전개되기 시작하였으나, 이것이 바로 게임의 무료 플레이를 의미하는 것은 아니다. 이와는 반대로, 포인트카드를 통한 사이버 아이템 매매는 온라인게임에 더욱 거대한 이윤창출공간을 제공하였다. CSP 방식이 점차 성숙함에 따라, 성따는 2006년 및 2007년 1/4분기에 우수한 실적을 거두었을 뿐 아니라, 수입 및 이윤분야에서 모두 최고기록을 수립하며 온라인게임기업 1위에 재등극하였다.

성따의 무료화 운영방식의 시작에 따라, 2007년 온라인게임산업의 CSP 방식은 더욱 확대되고 있으며, 유료와 무료 양대 운영방식 사이에 불균형 현상이 발생하기 시작, 포인트카드 방식을 계속 유지하고 있는 왕이도, 신규게임출시에서 이미 아이템 유료화방식을 채택하기 시작하였다.

CSP 방식은 1년 반에 걸친 발전을 통해 이미 요금제의 주류 방식으로 부상하였다.

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-08-03/1716208010.shtml>

## QQ산궈(QQ三国) 에너지절약 버전 첫 출시

오픈베타버전 등을 통해 더욱 완벽해진 QQ산궈(QQ三国/QQ삼국)는 다양한 신규서비스를 매주 출시하고 있다. QQ산궈는 최근 "에너지절약" 신규버전을 출시, 오프라인 후에서 성장이 가능한 시스템을 채택, 환경보호를 지원할 계획이다.

QQ산궈가 곧 출시할 최신 버전의 이름은 "에너지절약 버전"으로, 에너지절약을 주제로 전개되며, 내용은 게이머가 오프라인 상태일 때에 성장이 가능한 시스템이라는 점이 주목 받고 있다. 신규버전의 오프라인 성장 기능은 평소에 자주 접속하지 못하는 모든 게이머들을 만족시킬 것이다. 에너지절약 버전은 QQ산궈의 각 게이머들이 즐겁게 게임을 즐길 수 있도록 할 것이다.

### 환경보호 지원, 컴퓨터 전원을 끈 상태에서의 레벨업

에너지절약과 환경보호는 현재 가장 이슈로 떠오르는 사회적 화제이다. 전지구의 자원은 고갈되고 있으며, 환경파괴는 날로 심각해져, TV, 신문, 인터넷 등의 매체는 환경보호의식에 대해 지속적으로 보도하고 있다. 2008년 베이징 올림픽이 다가옴에 따라, 환경보호 및 에너지절약은 더욱 주목받고 있다. 인기 게임 QQ산궈는 환경보호 및 에너지절약 의무에 대한 홍보 역할을 담당, 건전한 녹색 게임 스타일 외에도 신규버전을 통해 오프라인 레벨업 시스템을 출시, 시간 및 전기 에너지를 절약, 컴퓨터를 끈 상태에서도 레벨업을 할 수 있도록 하였다.

QQ산궈의 신규 버전은 각 게이머들의 실제 생활에서 출발, 우수한 에너지절약의식을 배양하고 실제 행동을 통해 환경보호 및 에너지절약에 보탬이 될 수 있도록 하는데 주력할 것이다.

### 게이머들을 위한 배려, 오프라인 레벨업

QQ산궈는 오픈베타 실시 후 약 2달간에 걸쳐 높은 인기를 누리며, 매주 신규서비스를 출시, 신규게이머들을 흡수하였다. 방대한 유저층은 학생, 직장인, 사업가 등 각양각색의 게이머들로 이루어져 있으며, 게임 속의 생활을 통해 즐거움을 누린다. 그러나 현실생활과 사이버 세계와의 충돌을 피하기는 어렵다. 현실세계의 생활에 바쁘다보면, 게임 속 캐릭터를 걱정하기 마련이다. 레벨이 남보다 뒤떨어지진 않았을까, 경영 중인 길드 관리가 소홀해지진 않았을까 등의 걱정을 한번쯤은 해봤을 것이다. 에너지절약 신규버전은 캐릭터 레벨이 15보다 높을 경우, 시스템 메뉴에서 로그아웃을 선택할 때 확인 메세지 창이 뜨며 로그아웃 후 오프라인 "레벨업" 시작을 선택할 수 있다. 오프라인 시간을 기록, 경험치로 환산할 수 있으며, 하루 동안 누적 오프라인 시간 중 최대 3시간을 경험치로 환산할 수 있다.

이와 같이 QQ싼귀는 최초로 에너지절약버전을 출시, 환경보호를 지원하고 게이머들을 배려하는 데 앞장설 계획이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-27/20070827091849764,1.shtml>

### 중국산 신규 온라인게임 《싼선환슈어/战神传说/전신전설》 첫 공개



중국내 자체개발 대형 MMORPG 《싼선환슈어/战神传说/전신전설》가 곧 게이머들 앞에 선보일 예정이다. 이 3D 민족 온라인게임은 중국 국내외 게임의 정수를 모두 결합해 서양의 판타지 세계를 중국 스타일로 변신시켰다.

"대립"을 주제로 한 기존의 게임은 일반적으로 종족간의 대립을 위주로 하고 있다. 그러나 종족 대립에서 더욱 심화된 형태는 종교의 대립으로 《전신전설》은 바로 종교와 민족간의 대립을 소재로 사용, 국가간, 종교간, 전쟁과 게이머간의 대립 모순의 관계를 그려내고 있다. 이 게임은 시종일관 긴장과 스릴이 넘치는 분위기로 가득 차 있다.

게이머들은 방랑자가 된 후, 양대 진영의 하나를 선택할 수 있으며, 어드벤처, 캐릭터 성장, 길드의 지명도 향상, 영토 소유 및 종교, 전도 등 다양한 방식으로 국가의 영예를 위해 싸울 수 있다.

이러한 방식을 통해 생겨난 아이템은 시장경제 원리에 따라 유통되며, NPC와의 아이템 거래, 개인상점과의 거래 외에도 경매시스템 및 배송시스템을 설정하였다. 각 지역마다 각기 다른 정책과 세율을 채택하며, 지속적인 시장경제의 변화 속에서 현실세계와 유사한 주식 투자 등의 경제방식을 활용할 수 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-27/20070827154439859,1.shtml>

### 제1회 중국 게임 개발자 컨퍼런스, 상하이에서 개최

제1회 "중국 게임 개발자 컨퍼런스(China GDC)"가 2007년 8월 27일부터 29일까지 중국 상하이 국제 회의센터에서 성대하게 개최되며, 세계 각지에서 온 700여 명의 게임 개발 분야 엘리트들이 함께 모여 온라인게임 개발 및 업무, 외주 및 차세대 온라인게임, 모바일게임, 인력 교류 등의 이슈에 대해 토론을 펼친다. 컨퍼런스와 동시에 개최되는 기술 전람회 역시 수 천 명의 관중들에게 선보여질 예정이다.

세계 GDC 활동의 주최 측인 미국 CMP 기술그룹의 Michele은 "세계 게임 개발 분야에서 가

장 권위적이고 가장 규범화된 GDC는 미국에서 이미 21년의 역사를 보유하고 있으며, 세계 게임산업 분야에서 거대한 영향력을 지니고 있다. 이번 China GDC의 성대한 개최는 아시아의 GDC 분야 공백에 큰 도움이 될 것이다"라고 밝혔다.

게이머들을 주요 대상으로 하는 China Joy와 달리 GDC는 전문 개발자 및 매체를 타겟으로 하고 있으며 전체 회의장소가 매우 간소하게 이루어져 있다.

China GDC 조직위원회의 회의 자료에 따르면, 제1회 "중국 게임 개발자 컨퍼런스"의 전문가 고문단은 5명의 인사들로 구성되어 있으며, 전문가 고문단의 선택에 따라 이번 컨퍼런스는 총 60개 각종 유형의 강연을 포함하였다. 연사의 70%는 해외 유명 전문가, 30%는 중국 국내 유명 전문가로 구성되어 있다. 그 밖에 영국, 프랑스, 핀란드, 한국, 오스트레일리아, 캐나다, 싱가포르 등 국가 관련 대표들이 China GDC에 참석한다.

27일 첫날의 강연주제는 3DS MAX9의 차세대 제작과정 중에서의 고급기술, 게임개발에서 AGIIE를 사용하는 방법, 차세대 가정용 게임 관련 내용 및 모바일게임의 미래, 3G 세계 및 미래형 핸드폰 3D 그래픽 등에 대한 토론으로 이루어졌다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-08-28/20070828105906900,1.shtml>

## 온라인게임 4편 동시 발행, 4대 온라인게임회사의 대결

King soft(金山)는 《춘치우Q전/春秋Q传/춘추Q전》으로 《따화시여우3/大话西游3/대화서유3》을 뒤흔들 계획이다.

2007년 하반기, 온라인게임시장의 열기는 남다르다. 완메이스공(完美时空)이 새로이 나스닥에 상장한지 얼마 지나지 않아, 중국 국내 유명 게임업체 King soft, 왕이(网易), The 9(九城), 쟁투(征途)가 모두 핵심제품의 출시를 발표, 무미건조하였던 상반기와는 다르게, 하반기 경쟁구도는 치열해질 전망이다.

2007년 3월 아이리서치의 조사 데이터에 따르면, 온라인게임산업의 성장률이 3/4, 4/4분기에 집중, 전체 산업 성장률의 약 70%를 차지할 것이라고 하였다. 이러한 데이터를 볼 때, 2007년 하반기는 각 대기업의 중점 경쟁 황금기가 될 것으로 예상된다.

### 온라인게임 4편의 동시 발행

<WOW>의 계속된 확장팩 발행연기, <오디션>의 저작권 관련 소송 등이 잇따라 발생하고 있는 현재, 신문출판총서 관계자는 기자회견에서 "2007년도는 중국산 온라인게임의 풍성한 수확의 해가 될 것"이라고 밝힌 적이 있었다. 오래지 않아, 주목받고 있는 다수의 온라인게임 대작이 연이어 출시 일자를 발표, 중국산 온라인게임에 대한 기대를 저버리지 않았다.

딩레이(丁磊)는 이미 8월 15일을 《대화서유3》의 오픈베타 일시로 발표하였으며, 같은 날 The 9의 《취월즈젠/卓越之剑/그라나도 에스파다》도 제1차 클로즈베타를 시작하였다. 또한 King soft도 8월 1일 정식으로 3년간 연구개발을 걸친 카툰 스타일 게임 《춘추Q전》이 8월 17일 최종 테스트를 실시하고 9월 발행됨을 발표하였다. King soft CEO 레이전(雷军)은 "카툰 스타일 시장을 일거에 쟁취할 것"이라며 자신감을 표현하였다. 스위쭈(史玉柱)는 상하이에서 두 번째 제품 《취런/巨人/거인》의 최종 테스트 시기를 앞당겨 8월 7일 출시될 것임을 발표하였다. 온라인게임 대작 4편의 연이은 출시는 8, 9월 중국 국내 일선 온라인게임업체들의 전면 대결을 의미한다.

이번에 출시될 4편의 온라인게임 대작 중에서 자체 개발 제품이 3편을 차지한다. The 9가 대리 운영하는 《그라나도 에스파다》만이 유일한 해외수입제품이다.

아이리서치의 분석에 따르면, 9번이나 발행을 연기한 《춘추Q전》, 서유기 브랜드의 연속인 《대화서유3》, 《그라나도 에스파다》, 《거인》 모두 2007년 하반기의 블록버스터가 될 가능성이 있다. 가장 낙관적인 예측은 4편이 모두 성공한다는 가능성이다. 현재 온라인게임시장은 이미 동시에 동접자수 30만 이상 수준의 4편의 대작을 수용할 수 있는 규모로 성장하였다.

### King soft, 왕이에 전면 도전

왕이는 여전히 중국 국내 카툰 스타일 온라인게임분야에서 최대 점유율을 유지하고 있다. 왕이의 최신 재무보고에 따르면, 카툰 스타일 온라인게임 2편 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》와 《따화시여우2/大话西游2/대화서유2》의 수입이 여전히 왕이 수입의 90% 이상을 차지하고 있다.

2006년 9월, King soft는 첫 카툰스타일 온라인게임 《쉐이후Q전/水浒Q传/수호Q전》을 발표하였으며, 왕이에 강력한 충격으로 작용하였다. 당시 《수호Q전》은 시장 주목도가 가장 높은 제품 중 하나였다. 업계 인사에 따르면, 《수호Q전》의 성공은 King soft의 카툰 스타일 시장 진출에 대한 결심을 더욱 굳건하게 하였다고 한다. 2007년 King soft가 전력을 다해 발행하는 유일한 제품이 바로 《춘추Q전》으로, 이 제품의 발행에 뒤이어 King soft는 2008년 카툰 스타일 3D 제품 《스치스파이2/石器时代2/석기시대2》를 출시할 예정이다.

2006년 King soft는 카툰 스타일 온라인게임시장 쟁탈을 위한 준비를 거의 완료하였다. 성따, The 9, 썬투 등의 온라인게임회사는 여전히 대형 MMORPG 게임 장르에 집중하고 있었다. 업계 관계자는 "King soft는 카툰 스타일 시장에서의 빠른 성장을 통해 왕이에 대적할 수 있는 가장 큰 가능성을 지닌 온라인게임업체로 성장하였다. 2005년부터 왕이는 대량의 인적 및 물적자원을 카툰 스타일 장르가 아닌 《따탕/大唐/대당》, 《티엔샤얼/天下2/천하2》에 투입하였으며, 이는 King soft에 기회로 작용하였다. 《춘추Q전》의 성공은 King soft의 카툰 스타일 온라인게임시장에서의 점유율을 크게 향상시킬 것이다"라고 분석하였다.

신예 브랜드 《춘추Q전》과 서유기 브랜드의 후속작 《대화서유3》 간의 대결이 2007년 온라인 게임산업에서 가장 큰 이슈가 될 것으로 예상된다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6183947.html>

## 일본계열 온라인게임, 중국에서 연이어 철수

중국 온라인게임기업에 제2 상장물결이 일고 있을 때, 일본계열 온라인게임은 중국시장에서 잇따라 철수하기 시작하고 있다. 소식에 따르면, SQUAREChina(약칭: SE 차이나) CEO 천차오쑤(陈朝勋)은 이미 사직하였다. 이는 SEGA 차이나가 철수를 선포한지 6개월도 되지 않아 또 다른 일본계열 온라인게임기업이 중국시장에서 철수한다는 소식이다. 자신감에 넘쳐 중국시장에 진출하였던 일본 온라인게임기업들이 각종 이유들로 현재 곤경에 처했다.

### 지나친 자신감

천차오쑤가 사직한 원인에 대해서 SE 차이나 측은 어떠한 공식 성명도 내지 않고 있다. 그러나 SE 차이나 내부 소식에 따르면, 천차오쑤는 SE 차이나의 순조롭지 못한 발전에 대한 책임을 지고 사직하였을 가능성이 가장 크다고 한다.

SE 차이나의 연구개발팀은 주로 일본 연구개발인력으로 구성되어 있다. 이러한 상황은 SE 차이나의 전신인 왕싱(网星)회사가 당시 중국에서 《머리바오베이/魔力宝贝/클로즈게이트》를 운영하던 상황과 유사하다. 당시 왕싱은 따위 컨설팅(大宇资讯)의 중국인이 거주하는 지역에서 온라인게임을 운영한 경험을 보유하고 있는 인력들을 대량으로 사용하는 방법을 통해 《클로즈게이트》운영방면에서 성공을 거두었다.

그러나, 연구개발팀을 일본팀(SE 일본 본사에서 온 직원들)으로 전환한 후, 이 회사가 출시한 일련의 제품들은 중국 시장의 구체적인 상황과 전혀 부합하지 않았다.

SE는 일본 최대 게임 개발업체 중 하나이다. 그러나 SE 회사가 성공한 제품의 대다수는 PC 게임으로 온라인게임분야의 경험이 부족한 편이다.

어느 SE 차이나 내부 관계자는 "많은 제품들이 시장 홍보에서는 성공하였지만, 제품자체가 중국 유저들의 습관에는 부합하지 않는다."고 지적하였다. 그러나 자신감이 지나친 일본팀은 중국 시장을 이해하지 못해도 자신들이 시장을 바꿀 수 있다고 믿었다. 일본 본사는 제품 자체의 문제를 SE 차이나 지사가 제품 홍보를 제대로 하지 못하였다고 이해하였으며, 이러한 점이 이번 중국지역 CEO의 사직에 직접적인 영향을 준 원인일 것이라고 밝혔다.

### 중국과 부합하지 않는 게임

SE 차이나의 고위관리직은 사실상 최종 결정권을 보유하고 있지 않으며, 세부 추진 사항들을 일본 본사에 올린 후 비로소 진행할 수 있다. 핵심 제품의 연구개발팀의 대부분이 일본 프로그래머로 구성되어 있는 실정에서 중국 시장 적응을 위해 제품을 수정한다는 것은 거의 불가능하다.

2005년 초 설립된 상하이 SEGA는 SEGA 차이나가 전문적으로 관리하는 온라인게임업무분야 자회사이다. 이 회사는 설립 초기 한국 고위관리직을 대량으로 사용하였는데, 그 이유는 당시 한국 온라인게임이 중국에서 성공을 거두었기 때문이라고 한다. 당시 SEGA 차이나의 주요부문 판매부,

시장부, 기술부 책임자, 전략기획부, 프로그래밍 등의 고위관리직은 대부분 일본인 및 한국인으로 구성되었었다. 현지 경험을 보유한 중국 직원들의 가장 높은 직책은 결정권을 보유하지 못한 "부부장(副部长)"에 불과하였다.

따라서, 각기 다른 국적들의 직원들간의 혼선은 운영 효율성을 크게 떨어뜨렸으며, 2006년 초 SEGA 본사는 인사조정을 시도하였으나 중국 직원을 중용하지 않는 상황은 여전히 변화가 없었다.

업계 인사는 온라인게임 개발경험부족, 중국 시장에 대한 이해 부족 및 인사배치 실책이 일본 계열 온라인게임회사가 중국 온라인게임 산업 분야에서 발전하지 못한 주요 원인이라고 지적하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6141273.html>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-34)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	씨엔씨엔치사짤(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
2	평인환슈어(封印传说 / 봉인전설)	MMORP
3	광선페이처(光线飞车 / 광선비차)	MMOCP
4	잔휘:홍서징제(战火:红色警戒 / 전화 홍색경계)	MMORP
5	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
6	머췌우쟁빠3(魔兽争霸III冰封王座 / 워크래프트3)	ST
7	머리바오베이2(魔力宝贝II / 클로즈게이트II)	MMORP
8	머췌우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
9	멍환시여우 Online(梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
10	잉송찬취(英雄传说VI空之轨迹 / 영웅전설4)	RP

(2007年8月20日 ~ 8月26日)

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-08-29/1802211375.shtml>

## 중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
4	-	창티엔(蒼天 / 창천)
5	-	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / RO2)
6	↑	취웨이즈젠(卓越之劍GE / 탁월지검)
7	↑	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
8	↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
9	新	신수산젠샤(新蜀山劍俠 / 신촉산검협)
10	新	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
11	↓	잔훤:홍서징제(戰火:紅色警戒 / 전화 홍색경계)
12	新	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
13	↓	진우스제(勁舞世界 / Groove Party)
14	↓	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
15	-	머리바오베이(魔力寶貝 / 마력보배)
16	-	쓰훤성(死或生online / 사혹생)
17	-	웨이우두쭈(唯舞獨尊 / 유무독존)
18	新	루라이션장(如來神掌 / 여래신장)
19	新	광선페이처(光線飛車 / 광선비차)
20	↓	띠사칭위용쓰(地下城與勇士 / Dungeons and fighter)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-08-27/20070827111143882.shtml>

**8월 온라인게임 순위**

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
3	↑	쭈시엔(诛仙, 주선)	완메이스공 / 완메이스공(完美时空)
4	↓	따화시요우 II(大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	QQ환상(QQ幻想, QQ환상)	텅쑤 / 텅쑤腾讯)
6	↓	티엔탕 II(天堂II, 리니지 )	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
7	↓	멍환시요우(梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
8	↑	진우환(劲舞团, 오디션)	T3 엔터테인먼트 / 나인유닷컴(久游网)
9	↓	셴원찌엔 (軒轅劍罔絡版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
10	○	찌엔샤칭웬 (剑侠情缘罔絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산취(西山据) / Kingsoft

자료 : 大众软件

**8월 중국 PC방 유행게임 순위**

순위	게 임 명 칭
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	머썬우쟁빠(魔兽争霸, 마수쟁패)
4	CS
5	치지쓰제 (奇迹世界, SUN)
6	제투우란치우(街头篮球, 프리스타일)
7	차이홍다오(彩虹岛, 라테일)
8	진러환(劲乐团, O2jam)
9	진우환 (劲舞团, 오디션)
10	QQ요우시 (QQ游戏, QQ게임)

자료 : 大众软件

**티엔칭 디지털 유한공사(天晴数码有限公司)**

티엔칭 디지털은 2001년 2월에 설립되었으며, 왕룡(网龙)그룹 산하 계열회사이다. 티엔칭은 푸젠성(福建省) 푸저우시(福州市)에 위치하고 있으며 컴퓨터게임 소프트웨어 연구개발 분야에서 경험이 많은 제작자들이 모여서 설립하였다.

온라인게임 개발 및 발행, 캐주얼게임을 핵심 업무분야로 하고 있으며, 중국, 미국, 일본, 싱가포르, 타이완 등지에서 자체 개발한 각종 게임을 성공적으로 발표, 각지 게이머들의 사랑을 받고 있다.

**우수한 기업문화**

이 회사의 핵심 가치 이념은 "학습, 노력, 쟁취"이다. 티엔칭 디지털 대표 리우더지엔(刘德建)은 문화지식혁명의 시대에는 끊임없이 지속적으로 학습해야 시대의 도전을 받아들일 수 있다고 강조하였다.

**선진 관리 방식**

이 회사는 "규범화, 목표화" 관리 이념을 채택하였다. 모회사인 왕룡은 각 부서들의 관리에서 모두 명확한 표준과 규범을 수립하였을 뿐 아니라, 각 세부항목작업들도 모두 완벽하고 융통성 있는 전략을 보유, 개인의 능력을 결합하고 단체정신을 살려 WIN-WIN 관리이념 하에 제품 연구개발의 품질 및 시장 운영분야의 경쟁력을 대폭 상승시켰다.

**뛰어난 제작 기술**

이 회사는 "우수한 게임제작팀, 첨단 개발기술, 선진 기술설비를 통해 게이머들에게 우수한 게임제품을 선보인다"를 개발의 취지로 삼고, 뛰어난 기술역량으로 다양한 온라인게임을 출시하였다.

2001년, 티엔칭의 《환링여우사/幻灵游侠/환영유협》이 출시되었다. 이 카툰 스타일 제품은 티엔칭이 자체 개발 및 운영하였던 제품으로 정식 출시 기간 동안 동접자수가 2만여 명에 달하였으며, 등록 유저수는 100만을 돌파하였다.

2003년, 티엔칭은 《정푸/征服/정복》으로 또한번 성공을 거두었다. 이 게임은 3D 액션 포착 시스템을 채택, 미국E3 전시회 기간 동안 세계를 놀라게 하였다.

- ▶ 설립일자 : 2000년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발 및 운영
- ▶ 회사연락처

주 소 : 福建 福州市 温泉支路58号 851大楼  
전 화 : (86-591) 87660308  
팩 스 : (86-591) 87547083  
홈페이지 : [www.tqdigital.com](http://www.tqdigital.com)



▶ 주요 제품

게임 명칭 : 정복(征服)  
게임 유형 : MMORPG  
제품 성질 : 개발 및 운영  
현재 현황 : 정식 운영



게임 명칭 : 머위(魔域)  
게임 유형 : MMORPG  
제품 성질 : 개발 및 운영  
현재 현황 : 오픈베타



자료:<http://news.17173.com/zhuanti/res/2006/qt/tq.shtml>



New Game 소개

《평광비아오차 / 疯狂飚车 / Crazy speed)》



- 게임 이름 : 평광비아오차(疯狂飚车, Crazy speed)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 카레이싱 게임
- 개발 업체 : 나인유닷컴(久游)
- 운영 업체 : 나인유닷컴(久游)
- 현재 현황 : 2007년 9월 10일 알파테스트
- 공식 사이트: cs.9you.com

현실감 넘치는 역학 설정

세계에서 가장 뛰어난 역학 엔진을 사용, 자동차가 레이스에서 달릴 때의 실제 역학 상태를

재현하였다. 이것은 물리 시스템 분야의 게임엔진으로 전자 게임의 프로그램 설계를 위해 게임세계의 현실세계 재현에 초점을 맞춘 것이다. 충돌 검출 기능을 보유한 엔진을 사용, 현실세계를 더욱 완벽하게 재현하였다. 《평광비아오차/疯狂赛车/Crazy speed》의 모든 차량은 조종감과 운전감이 기존 게임과 차별화 되며, 게이머는 현실세계에서 운전하는 것 같은 기분을 느낄 수 있을 것이다.

### 현실세계에서 실제 존재하는 자동차 사용

《Crazy speed》 게임의 모든 차종은 현실세계에 존재하는 모델로, 각종 브랜드의 자동차가 설계되어 있다. 게이머는 각종 브랜드의 명차를 운전할 수 있는 동시에 각종 브랜드 자동차의 유구한 역사와 문화적 배경도 함께 이해할 수 있게 될 것이다. 나인유닷컴은 현실속의 자동차의 각종 실제 테스트 데이터를 그대로 활용, 각 자동차의 성능 특징에 반영하여 게이머들이 실제 해당 자동차를 운전하는 느낌을 받을 수 있게 하였다.

### 충격으로 인한 손상의 정교한 구현

《Crazy speed》는 더욱 현실적인 카레이스 구현 및 자극적인 화면 효과 표현, 레이스의 쾌감 및 공평성을 높이기 위해 각 차량마다 마모도나 충돌과 관련한 연산을 적용하였다. 게이머들이 운전하는 차량은 게임 속에서 마찰이나 부딪힘이 있을 경우 바로 차량에 적용되게 된다. 게이머들은 정교한 계산을 통해 차량의 손상 정도가 성능 및 외관 손상으로 반영되는 과정에서 더 큰 스릴을 느낄 수 있을 것이다.

### 아름다운 자연환경을 포함한 맵

이 게임의 화면은 실제 세계의 느낌의 재현을 기초로 하여 화면의 사실성을 추구할 뿐 아니라, 게이머에게 시각적인 아름다움을 제공한다. 레이스에 출현하는 자연풍경들은 모두 게이머들이 실제 세계에서 본 적이 있는 곳으로, 중국 대도시와 명승고적 등을 게임의 배경으로 하고 있으며, 세계 유명 도시 및 자연을 게임의 레이스 배경으로 삼고 있다.

### 간단한 게임 조작

차량의 조작감은 현재 시장에 출시되어 있는 유명한 레이싱 카들과 유사하며, 보통 운전자로 하여금 간단하고 편한 방법으로 고도의 기술을 사용, 짜릿한 스피드의 쾌감을 느낄 수 있다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-08-21/20070821214913440.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
	동국대학교 중국산업경제연구소	JB T	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

DONGGUK UNIVERSITY			
-----------------------	--	--	--