

# 제248호

2007. 12. 3

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 상장 후 3년, The 9 전환점에서의 생존 모색
- 나인유닷컴(久游), 2008년 MMORPG시장 전면 공략 계획

## China Game News

- 2007년 3/4분기 중국 JAVA/BREW 모바일게임시장규모 2.13억 위안
- 뚜커우(渡口), 카툰 스타일 온라인게임 《티엔위찬치/天羽传奇》 운영 발표
- 야후(yahoo) 차이나와 중국 국내 온라인게임기업 전면 합작 계획
- King soft 2007년 3/4분기 영업수익 1.5억 위안, 동기 대비 122% 증가

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-47)
- 중국 온라인게임 기대작
- 2007년 11월 온라인게임 순위
- 2007년 11월 중국 PC방 유행게임 순위

## New Game 소개

- 《찬위 OL / 穿越OL / 천위OL》

## 상장 후 3년, The 9 전환점에서의 생존 모색

11월 20일 The 9(第九城市)는 자구책으로 주식 시장에서 총 5,000만 달러에 해당하는 주식을 매수할 것을 발표, 연속된 수일간의 주가 하락세를 겨우 수습하였다. The 9의 주가는 8월 말 40달러에서 11월 중순에는 30달러까지 대폭 하락하였다. 11월 17일 그리 낙관적이지 못한 재무보고가 발표된 후, 며칠 만에 또다시 10달러가 하락, 20달러 부근까지 하락하였다.

The 9 CEO 주진(朱骏)은 The 9가 현재 상장한지 3년, 전환점을 맞이하고 있다고 말했다. 그는 위와 같은 전환점에서의 낙관적이지 못한 상태를 돌파할 수 있다고 자신하였다. 현재 곤경에 처한 The 9는 전환점에서 방황하고 있으며, 아직 적합한 방향을 찾아내지 못한 것으로 보인다. 그러나 이 때, 온라인게임 신흥세력들의 부상은 The 9와 같은 구세력들에게 도전이 되고 있으며, 새로운 아이디어 또한 제공하고 있다.

### 난관에 직면한 The 9

재무보고에 따르면, The 9의 2007년 3/4분기 순이익은 3,820만 위안으로 전기 대비 25% 감소, 전년 동기 대비 41% 대폭 감소하였다. 2007년 2/4분기 이후 연속 2분기 동안 순이익이 대폭 감소하였다. 이에 대해 CEO 주진은 "우리는 신규게임 관련 시장비용이 증가하였으며, 운영 인력 구축 등 원인으로 운영 원가가 증가하였다. 이러한 지출이 전체 운영비용의 증가를 초래하였으며, 이로 인해 순이익이 감소하였다"라고 해명하였다.

업무성과 측면에서 볼 때, <WOW>는 여전히 The 9 전체 운영수입의 90% 이상을 차지하고 있다. 이 게임은 The 9가 세계에서 유명 기업으로 부상할 수 있도록 한 제품이다. 그러나 The 9가 업계의 비난을 받는 주요 원인 또한 The 9는 이 게임에 지나치게 의존, 단일한 영업수익구조로 다원화된 이윤창출방식이 미흡하다는 지적을 수차례 받고 있다. 이는 The 9가 거대한 운영 리스크에 직면하도록 하였으며, 또한 주진으로 하여금 The 9의 이윤창출구조에 대해 다시 한 번 심사숙고할 수밖에 없도록 만들었다.

The 9는 이와 같은 국면을 개선하기 위해 연이어 <Hellgate>, <그라나도 에스파다>, <SUN>, <Guild Wars>, <RO2>, <오디션2>, <FIFA Online 2> 등의 대리운영권을 획득하였으며, 2007년 초부터 이 중 몇 편의 중량급 MMORPG를 잇달아 출시하기 시작하였다. 게임기획 및 제작 분야 전문가는 "<그라나도 에스파다>, <Guild Wars>, <SUN>은 해외에서는 큰 성공을 거두었으나, The 9의 손에 들어온 후 모두 별다른 성적을 거두지 못하였다. 남은 4편의 제품은 모두 기대할만한大作들이나, <WOW>를 대신하기는 매우 어려울 것이다"라고 분석하였다. 나인유닷컴(久游网)의 차석 CEO 우천(吴军)은 The 9의 제품은 지나치게 많아서, 해외 우수 대형 온라인게임제품은 모두 대리 운영하고 싶은 것처럼 보이나, 사실은 대부분 유사 장르 게임으로 이는 스스로 자신에게 손해를 입히는 행동과 마찬가지로 일 것 이라고 지적하였다.

The 9의 제품대리권 획득 행보는 사람들을 놀라게 하고 있다. MMORPG 분야를 장악하고 난 후, 캐주얼 게임 분야로 뛰어 들었다. 이로 인해, 캐주얼 게임의 대표 나인유닷컴의 원망을 사고 있으며, 나인유닷컴에게서 빼앗은 <오디션2>의 판권에 대해서는 현재까지도 분쟁이 끊이지 않고 있다. 그러나 주전은 "향후 캐주얼 게임은 분명히 The 9의 새로운 지주로 부상할 것이며, <FIFA Online 2>과 <오디션2>는 The 9 수입 상승에 큰 역할을 할 것이다"라고 밝혔다.

주전은 중국 온라인게임회사는 일반적으로 발전기에 접어들 후 "3년 징크스"에 직면하며, 왕이, 성따, SOHU 등도 모두 이러한 기간을 겪었다고 말한다. 그는 상장 3년째인 The 9는 현재 바로 이러한 전환점에 처해 있으나, 반드시 전환점을 성공적으로 지날 수 있을 것이라고 자신하였다. 주전은 현재 다원화된 이윤창출방식을 기획, 전환점을 순조롭게 지나기 위해 주력하고 있다.

### 자체개발의 어려움

해외의 성숙된 게임을 찾아 수입, 출시하는 것은 The 9가 가장 뛰어난 분야이다. 그러나 대리운영은 또한 개발업체의 눈치를 보고 막대한 비용을 지불해야 한다는 것을 뜻한다. 대리운영비용만이 원가의 전부가 결코 아니다. 전문가에 따르면, <WOW>의 서버 원가만 8,000만 달러를 넘는다. 이에 더해 인력자원원가 및 기타 비용을 포함, 총 6억 위안 이상이 투입되었다. 이는 단지 2004년도 수준에 불과하며, <Hellgate>, <오디션2> 등의 대리운영비용은 더욱 높은 수준으로 서버에 대한 요구가 더 까다로운 게임은 단가가 더욱 올라간다.

The 9가 전환점에서 생존을 모색하고 있을 때, 일단의 온라인게임 신흥세력이 대거 두각을 나타내고 있다. 완메이스공의 3/4분기 순이익은 전기 대비 136% 증가하였다. SOHU 산하 자체개발 온라인게임 《티엔룽빠뿌/天龙八部/천룡팔부》의 3/4분기 영업수익은 1,090만 달러로 게임업무 분야 운영수입 등에 적지 않은 공헌을 하였다. 왕룡(网龙)은 자체개발 온라인게임인 《정푸/征服/정복》, 《머위/魔域/마역》, 《지짚/机战/기전》 등 3편의 제품에 힘입어 3/4분기 이윤 증가율이 높게는 26배까지 달했으며, 영업수입은 4.53억 위안을 기록, 동기 대비 699.6%라는 놀라운 상승율을 기록하였다. 쥐런(巨人)의 3/4분기 순영업수입은 4.052억 위안으로 전년 동기 대비 164.2% 증가하였다. 순이익은 2.902억 위안을 기록, 전년 동기 대비 152.6% 증가하였다.

위와 같이, 자체개발 온라인게임 위주 기업들은 현재 맹렬한 속도로 발전하고 있다. 그러나 The 9, 왕이 등 온라인게임 구세력들의 업무실적은 그리 좋지 못한 실정이다.

란강 온라인(藍港在线)의 CEO인 왕핑(王峰)은 자체개발은 중국 온라인게임의 미래라고 지적하였다. 그는 "2007년 온라인게임회사는 모두 자체개발방식을 통해 상장에 성공하였다. 현재 온라인게임 랭킹 중 80%에 해당하는 게임이 자체개발된 게임으로 한국 게임이 절대다수를 차지하던 국면은 이미 과거가 되었다"라고 말했다. "자체개발 + 자체운영"으로 성장하고 있는 온라인게임 신흥세력은 이미 기존의 구세력의 지위를 위협하고 있다. 아이리서치 컨설팅의 최근 통계에 따르면, The 9의 기업 순위는 이미 5위로 밀려났으며, 쥐런(구. 썬투)이 3위를 차지하였다. 10위권 온라인게임기업의 과반수 이상은 모두 현지 자체개발에 주력하는 기업들이다.

성따는 이러한 기업들의 위협 속에 "플랫폼 전략"으로의 전환을 꾀하고 있다. 자본 운용을 통해 기업을 인수하거나 기타 기업에 투자하는 것이다. 주전은 "이렇게 한다면 지나치게 많은 시간과

자본의 낭비를 막을 수 있다. 일부 자금을 우선적으로 지불, 게임 운영의 성과가 좋지 않으면 바로 이 프로젝트를 해약하게 된다. 이러한 전략을 지속적으로 진행, 성따는 연구개발과 제품 외주를 병행할 수 있다"라고 말했다.

온라인게임 신흥세력의 도전에 직면한 주전은 실제적인 행동으로 반격에 나서기 시작하고 있다. 그는 "우리 또한 자체개발 분야에 대한 투입을 지속하기 시작하였다. 현재 2-3편의 자체개발이 진행되고 있으며, 2008년 《명장산귀/名将三国/명장삼국》, 《환상스제/幻想世界/환상세계》가 출시될 예정이다. 2009년에는 한 편 이상의 제품이 반드시 성공할 것이며, 성공 기준은 연수입 1억 위안 달성이다."라고 밝혔다.

자체개발은 온라인게임 신흥세력이 The 9에게 제공한 새로운 생존방법이지만 아직 자구책으로 보기에는 좀 부족한 감이 있다. 아이리서치 분석 전문가는 "The 9가 근본적으로 해결해야 할 문제는 바로 전략기획에 있다. <WOW>를 포기하고 싶으나 내키지 않고, 대체제품을 찾기는 매우 어렵다. 대량으로 수입한 대리운영제품의 실적 또한 그다지 좋지 못하며, 자체개발 또한 모색해야 한다. 우물쭈물 내리지 못한 결정은 팀원들의 역량 분산을 초래하였다."라고 지적하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-25/20071125174025935.shtml>

## 나인유닷컴(久游), 2008년 MMORPG시장 전면 공략 계획

나인유닷컴의 최근 《시엔젠 OL/仙剑online/선검 OL》 계약 발표가 큰 주목을 받고 있다.

MMORPG를 주력으로 하여 회사를 창립한 나인유닷컴(久游)은 게임품질 및 운영전력 등 각 방면의 원인으로 2006년 전 출시한 《커롱 OL/科隆OL/클론 OL》, 《맹장OL/猛将online/맹장 OL》 등 일부 제품들이 그다지 좋은 반응을 얻지 못하며 주목할만한 실적을 거두지 못했다. 이후 <O2jam>, <오디션> 등이 폭발적인 인기를 얻으며 두각을 나타냄에 따라 나인유닷컴은 대규모의 인력을 유직 댄스장르 캐주얼 온라인게임 등에 투입하기 시작하였다. 2007년 이전까지 나인유닷컴은 MMORPG 분야에서 거의 제품을 출시하지 않았다.

### 캐주얼 온라인게임의 탄탄대로

<O2jam>으로 시작한 나인유닷컴의 캐주얼게임분야 발전은 순풍일로로, 한국 O2media가 개발한 새로운 형태의 뮤직 게임인 <O2jam>은 20만 명이라는 동점자수를 기록하며 일약 중국 국내에서 가장 유명한 캐주얼게임의 하나로 부상하였다. 또한 <오디션>이 시장에 출시되어 궤도에 오르고 난 후, 나인유닷컴은 눈부시게 도약, 2005년 적자상태에서 2006년 전면적인 흑자로 전환, 2007년에는 해외 상장을 준비하기까지, 나인유닷컴은 급속도로 발전하여 전체 업계가 캐주얼 온라인게임시장에 대해 다시 평가를 내릴 수밖에 없도록 하였다. 상장계획의 진행을 시작한 나인유닷컴은 자본시장에서 더욱 높은 평가를 받았으며, 회사수익은 다시 한 번 급상승하였다.

### 온라인게임분야 확대를 추진하는 나인유닷컴

최근 발표된 2007년 3/4분기 온라인게임시장 점유율 분포에서 나인유닷컴은 10대 온라인게임기업 중 6위를 차지하였다. 신예기업으로서 이번 6위의 성적은 이미 놀라운 결과이다. 비록 캐주얼게임에 의존, 우수한 성적을 거두었으나, 제품 구조의 단일성은 장기적인 시각으로 보았을 때 발전에 커다란 장애로 작용할 가능성이 크다. 따라서 나인유닷컴은 적극적으로 다른 발전 가능한 분야를 모색, 게임구조 확대 및 제품 다원화를 추진하는 것을 급선무로 삼고 있다.

이 밖에, 최근 출시된 캐주얼 온라인게임은 소재면 으로나 품질면 으로나 <O2jam>과 <오디션>의 신화를 이루어내기는 어렵다. 이 또한 나인유닷컴이 RPG 온라인게임으로 눈을 돌린 이유 중 하나일 것이다.

### 《평화지려/风火之旅/풍화지려》의 출격, 그 뒤를 잇는 《선검 OL》

《선검 OL》은 비록 중국 국내 신규 온라인게임 기대작 1위 자리를 굳게 지키고 있으나, 출시 시기는 여전히 베일에 싸여 있다. 이 때문에 단기간 내에 나인유닷컴 제품구조를 바꾸기는 어려우며, 나인유닷컴이 필요로 하는 《선검 OL》을 통한 추진력은 2008년 여름이나 발휘될 수 있을 것으로 보인다. 따라서 《선검 OL》 출시 전 품질 및 시장 경쟁력 면에서 모두 우수한 《평화지려/风火之旅/풍화지려》가 나인유닷컴을 위한 히든카드일 것이다.

《풍화지려》의 뛰어난 그래픽은 이 게임이 채용한 선진 엔진 덕분으로, 이는 런귀 소프트웨어가 자체개발한 세계 일류 수준의 중국산 3D 엔진이다. 이 엔진 덕분에 이 게임의 배경화면, 캐릭터 설계 모두 매우 뛰어난 품질을 자랑한다. 단순히 스타일만 놓고 평가한다면, 《풍화지려》는 같은 중국산 3D 온라인게임 블록버스터 <완미세계>를 능가한다고 평가된다. 《풍화지려》는 콘텐츠 방면에서도 뛰어나다고 여겨지며, 이는 게임의 지속적인 흡인력과 게이머들의 밀착도를 좌우할 것이다.

### 기회와 도전

나인유닷컴은 <오디션>을 통한 최근 2년간의 눈부신 발전에 힘입어 비교적 광범위한 제품 홍보 및 포인트 카드 판매 네트워크를 구축하였다. 이는 신규 게임의 홍보 및 운영 판매 등에 더욱 유리한 조건을 제공할 것이다. 《풍화지려》의 클로즈베타 테스트 반응 또한 양호한 수준으로 이 모든 것은 《풍화지려》의 향후 행보에 튼튼한 기초가 되고 있다.

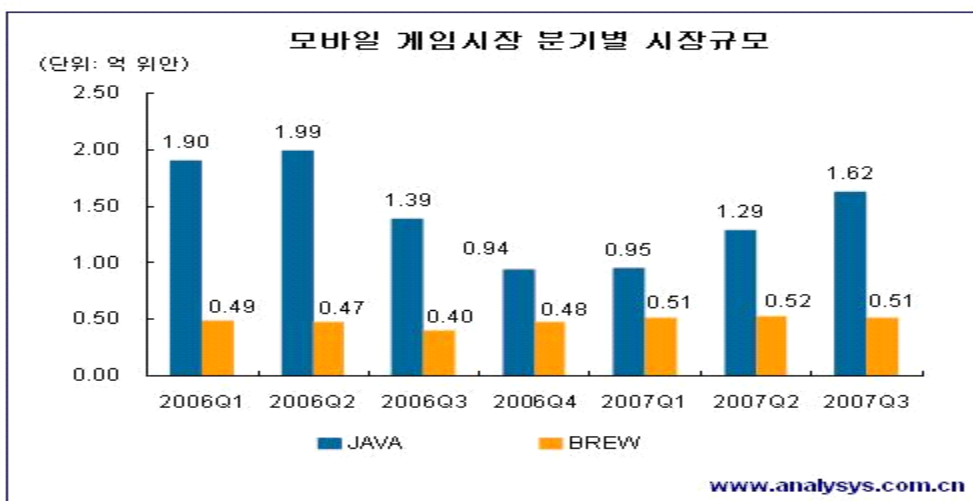
그러나 《풍화지려》의 품질이 뛰어나고 동류 제품 중에서 뛰어난 제품이라고 불리고 있으나, 이 게임이 직면한 여러 방면에서 오는 도전들은 피할 수 없다. 대부분의 게이머들은 현재 점차 기존의 RPG 게임방식에 싫증을 느끼고 있으며, <창천>과 같은 기타 신규 액션 및 격투 장르 온라인 게임들이 연이어 출시되며 《풍화지려》에 도전장을 내밀고 있다.

《풍화지려》는 향후 나인유닷컴의 시장 공략을 위한 대표적인 제품이라고 할 수 있을 것이다. 나인유닷컴이 이 제품을 통해 2008년 MMORPG 시장에서의 지위를 새로이 수립할 수 있을지에 수많은 사람들의 관심이 모아지고 있다.

자료: <http://www.donews.com/Content/200711/1fa265a2cfe2414fbf47ee6d013957f7.shtm>

## 2007년 3/4분기 중국 JAVA/BREW 모바일게임시장규모 2.13억 위안

어널리시스 인터네셔널의 최근 연구에 따르면, 중국 JAVA/BREW 모바일게임시장 2007년 3/4분기 시장 전체규모는 2.13억 위안을 기록하였다. 그 중 차이나 모바일(中国移动) JAVA 게임시장 규모는 1.62억 위안으로 전년 동기 대비 16.55% 증가를 기록, 2007년 이래 첫 성장을 나타내었다. 차이나 유니콤(中国联通) BREW 게임시장규모는 0.51억 위안을 기록, 전년 동기 대비 27.50% 증가를 기록하였으나 전기 대비 1.92% 감소를 나타내었다.



차이나 모바일 JAVA 업무 SP 정보이용료 분야에서, 베이징 SINA(北京新浪), 장중미거(掌中米格)는 안정적으로 1, 2위를 지켰다. SINA는 2007년 3/4분기 총 1,087만 위안의 수입을 거두며, 2007년 이래 SP JAVA업무 정보 이용료 수입 분야에서 최초로 1,000만 위안을 돌파하였다. 또한 시장 집중도 역시 재차 향상되어 1,2위 기업의 점유율이 12.22%에서 16.21%로 상승하였다.

차이나 유니콤 BREW 업무 SP 정보이용료 분야에서는 스촨 창청(四川长城), 지에통 화성(捷通华声), 주하이 왕이(珠海网易)가 각각 1~3위를 차지하였다. 스촨 창청의 시장규모는 더욱 확대되어 이미 전체의 21.32%에 달하였다. 지에통 화성은 8.77%의 시장 점유율을 기록하며 2위를 차지하였고, 주하이 왕이는 3위로 밀려났으나 2위와 별반 차이가 없는 점유율을 기록하였다.

자료: <http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5201&wid>

## 뚜커우(渡口), 카툰 스타일 온라인게임 《티엔위찬치/天羽传奇》 운영 발표

뚜커우 네트워크는(渡口网络科技有限公司)가 《티엔위찬치/天羽传奇/천우전기》의 운영을 정식으로 발표하였다.

곧 출시될 《천우전기》는 리얼 액션 기능을 보유하고 있는 완벽한 3D 롤플레이팅 온라인게임제품이다. 이 게임은 정교한 화면 효과, 카툰 스타일 애완동물 기르기, 화려한 무공 스킬, 우수한 커뮤니티 교류 시스템 등의 특징을 보유하고 있다.

이 게임은 중국 고대신화를 주요 배경으로 하여 후예(后羿)와 상아(嫦娥)의 구우전설(九羽传说)에 대한 아름답고 감동적인 로맨스를 중심으로 펼쳐질 것이다. 게이머들은 이 퓨전 판타지 신화 세계 속에서 온라인게임 사이버 커뮤니티 생활 및 이어지는 스토리 임무 등을 통해 점차 성장하게 되며, 최종적으로 전체 세계의 발전에 영향을 미치게 된다.

《천우전기》를 운영하는 뚜커우 네트워크는 《티엔지 OL/天机online/천기 OL》 또한 운영하고 있으며, 풍부한 운영경험과 우수 인력을 보유하고 있다. 뚜커우는 독특한 홍보 방식으로 《천우전기》의 정식 운영 전부터 많은 주목을 받고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-23/20071123091911450,1.shtml>

## 야후(yahoo) 차이나와 중국 국내 온라인게임기업 전면 합작 계획

온라인게임은 이미 인터넷 분야에서 자타가 공인하는 가장 유망한 산업으로 부상하였다. 2007년 온라인게임 전문회사의 연이은 상장과 대량의 자금 획득 소식 외에도 포털 사이트의 재무보고 발표와 온라인게임분야 수입의 전면적인 상승 추세 또한 전문가들의 많은 관심을 받고 있다. 뉴스 포털 사이트 왕이의 주요 수입 출처는 온라인게임업무이다. 또한 SOHU의 이번 3/4분기의 놀라운 성적의 재무보고 또한 온라인게임 《티엔롱빠뿌/天龙八部/천룡팔부》의 상승세에 힘입은 것이다. SINA, 텅쉰의 온라인게임 또한 이 회사 발전 전략의 중요한 구성 요소로 부상하였다.

야후 차이나는 뉴스 포털 사이트로 검색엔진, 이메일, 커뮤니티 등 인터넷 관련 핵심 업무분야를 보유하고 있으나, 최근 가장 떠오르고 있는 "온라인게임" 업무분야가 없는 실정이다. 최근 업계 내에서는 야후 차이나의 온라인게임분야 진출이 조만간 이루어질 것으로 추측하고 있다.

최근 소식에 따르면, 야후 차이나는 현재 성따, 쥐런, 완메이스콩, 왕룽, King soft, The 9, 렌쥙 등 거의 모든 주요 온라인게임 기업들과 합작 논의를 진행하고 있다고 한다. 또한 King soft 등 기업들과는 이미 계약을 체결하였으며, 기타 온라인게임 기업들과도 조만간 연이어 계약을 체결할 계획이라고 한다.

야후 차이나의 온라인게임분야 진출의 첫 행보는 합작 선택으로 온라인게임 전문기업들과의 합작을 통해 시장을 확대할 계획이다. 야후 차이나의 관계자는 야후 차이나는 아직 온라인게임 자체개발을 추진하지는 않고 있으며, 현재는 합작 위주로 진행할 계획이라고 밝혔다.

야후 차이나의 대규모 온라인게임 합작 진행 계획은 자체 포털 사이트 분야 실력을 통해 온라인게임을 전면적으로 적극 확대하려는 계획으로 이는 야후 차이나 합작 프로젝트의 일부에 불과하다. 업계는 야후 차이나가 언제 온라인게임 자체개발을 진행할 것 인지 주목하고 있다. 현재 야

후 차이나는 온라인게임 자체개발계획은 아직 없다고 강조하고 있으나, 야후 차이나의 온라인게임 분야 진출에 대한 전망은 대체로 밝은 편이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-29/20071129152039249.shtml>

**King soft 2007년 3/4분기 영업수익 1.5억 위안, 동기 대비 122% 증가**

2007년 11월 29일 King soft는 2007년 3/4분기 초기 재무보고를 발표하였으며, 이는 King soft의 상장 성공 후 두 번째 재무보고이다. 이 보고에 따르면, King soft의 2007년 3/4분기 총영업수익은 1.4696억 위안으로 전년 동기 대비 122% 증가하였으며, 순이익은 2997.4만 위안으로 전년 동기 대비 482% 증가하였다.

King soft의 기존의 재무보고 통계에 따르면, 2007년 1~9월 총 3.90412억 위안의 영업수익을 기록하였으며, 순이익은 1.00023억 위안을 달성하였다.

**온라인게임, 총영업수익의 69% 차지, 전년 동기 대비 135% 증가**

King soft의 2007년 3/4분기 영업수익 중 온라인게임 영업수익은 1.0118억 위안으로 전체의 69%를 차지하였다. 전기 대비 큰 변동은 없었으며, 전년 동기 대비 135% 증가를 기록하였다.

King soft 산하 온라인게임의 일일 동접자수는 현재 53만 명을 기록, 전기보다 8% 증가하였으며, 전년 동기 대비 16% 증가하였다. 유료 계정 유저 일인당 매월 평균 소비액은 31위안으로 전기 대비 11% 증가, 전년 동기 대비 138% 증가하였다. King soft 관리층은 MMORPG 게이머들의 게임 소비방식이 유료 과금제에서 점차 아이템 판매 소비방식으로 전환됨에 따라 각 유료 계정 유저 일인당 매월 평균 소비액의 상승 추세는 당분간 지속될 것이라고 예측하였다.

**King soft 바이러스 백신 수익 급성장 추세 지속, 전년 동기 대비 100% 증가**

King soft의 2007년 3/4분기 영업수익 중 응용소프트웨어 영업수익은 4,561만 위안으로 전체 수익의 31%를 차지, 전기 대비 25% 증가, 전년 동기 대비 100% 증가를 기록하였다.

이 분야 업무 성장은 주로 King soft 바이러스 백신 온라인 서비스 업무의 급속한 발전에 힘입은 것이다. 현재 매일 평균 백신구매 유저수는 651만 명으로 전기 대비 22% 증가, 전년 동기 대비 240% 증가를 기록하였다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-30/20071130091514814.shtml>



## NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-47)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
2	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
3	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
4	시엔찌엔치샤판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
5	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
6	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
7	머쑤우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	쩐산귀우쌍(真三国无双Online / 진삼국무쌍OL)	MMORP
9	모어리바오베이(魔力宝贝II / 마력보배)	MMORP
10	잉송촨쉬4(英雄传说4 / 영웅전설4)	RP

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-11-27/1125224034.shtml>

## 중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
4	-	창티엔(苍天 / 창천)
5	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
6	7↑	전·싼귀우쌍(真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
7	6↓	펑훤즈뤼(风火之旅 / 풍화지여)
8	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)

9	-	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
10	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
11	-	산궈처(三国策 / 삼국책)
12	15↑	카이신(开心 / 개심)
13	18↑	Crossfire
14	12↓	파이파이뿌뤄(拍拍部落 / 박박부락)
15	13↓	머리바오베이2(魔力宝贝II / 마력보배2)
16	20↑	띠샤청위용스(地下城与勇士 / 지하성과 용사)
17	14↓	멍장짚(猛将传 / 맹장전)
18	17↓	웨이우두쥘(唯舞独尊 / 유무독존)
19	16↓	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
20	19↓	이티엔지엔위룽따오(倚天剑与屠龙刀/의천검과 도룡도)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-26/20071126112543037,1.shtml>

**2007년 11월 온라인게임 순위**

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The 9(第九城市)
2	↑	파오파오카딩처(跑跑卡丁车, 카트라이더)	Nexon / 스키티엔청(世纪天成)
3	↑	쥬시엔(诛仙, 주선)	완메이스콩 / 완메이스콩(完美时空)
4	↓	멍환시요우(梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	진우환(劲舞团, 오디션)	T3 엔터테인먼트 / 나인유닷컴(久游网)
6	↑	치지스제(奇迹世界, SUN)	한국 Webzen / The 9(第九城市)
7	↑	제투우란치우(街头篮球, 프리스타일)	JCC / 티엔렌스지(天联世纪)
8	↓	QQ환상(QQ幻想, QQ환상)	팅쑤 / 텡쑤(腾讯)
9	↓	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)

10	↓	우린와이짤(武林外传, 무림외전)	완메이스콩 / 완메이스콩(完美时空)
----	---	-------------------	---------------------

자료 : 大众软件

2007년 11월 중국 PC방 유행게임 순위

순위	게임명칭
1	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)
2	진우탄(劲舞团, 오디션)
3	파오파오카딩차(跑跑卡丁车, 카트라이더)
4	멍환시요우(梦幻西游, 몽환서유)
5	완메이스제(完美世界, 완미세계)
6	치지스제(奇迹世界, SUN)
7	머썬우쟁빠3(魔兽争霸3, 마수쟁패3)
8	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)
9	따화시어우(大话西游, 대화서유)
10	쟁투(征途, 징도)

자료 : 大众软件



New Game 소개

《환위 OL / 穿越OL / 천위OL》



- 게임 이름 : 환위 Online(穿越Online)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 카툰 스타일
- 개발 업체 : 환위 스파이(穿越时代)
- 운영 업체 : 환위 스파이(穿越时代)
- 현재 현황 : 2007년 12월 5일 클로즈베타
- 공식 사이트: [www.in2108.com](http://www.in2108.com)

베이징 환위스파이(北京穿越时代信息技术有限公司)가 개발한 《환위Online/穿越Online》은 2D 대형 라운드식 온라인게임이다. 게임 속에는 45개 장면, 200개의 NPC 및 풍부하고 다채로운

스토리 등을 포함하고 있다. 이 게임은 전 연령층 게이머들에게 모두 적합한 캐주얼 엔터테인먼트 온라인게임으로, 게이머들은 각 부분의 퀘스트 임무 완성을 통해 사회를 전복시키는 악의 무리들을 무찌르는 것을 그 목표로 삼을 것이며, 이를 통해 게이머들의 애국주의정신을 고취할 수 있다.


《환위Online》는 시공, 지역을 초월, 게이머들을 과학이 발달된 미래로부터 비바람이 몰아치는 고대까지, 구름이 자욱한 강남의 작은 마을에서부터 얼음과 눈이 가득한 천산 연못까지 데려다 줄 것이며, 영웅호걸과 로맨스가 가득한 여정을 제공할 것이다.

2108년 미래세계는 게이머들이 세계를 구하는 중요 임무를 띠는 기점이며, 고대 청제국은 게이머들이 꿈과 사랑을 이루는 곳이다. 게이머들은 미래세계와 역대 왕조시대를 함께 결합해야 비로소 부여된 임무를 완성할 수 있다. 사실적인 화면과 카툰 스타일의 조화는 현실세계와 카툰세계를 완벽히 하나로 통일하였다.

《환위Online》 세계 속에서 게이머들은 기존 온라인게임 속의 어드벤처와 성장을 모두 경험할 수 있을 뿐 아니라, 다른 게임에서는 찾아보기 힘든 해양전투 콘텐츠를 즐길 수 있다. 이 게임은 도검을 들고 의협행에 나설 수 있을 뿐 아니라, 스마트폰, 자동차 등 현대 과학기술 산물을 이용, 임무를 완성할 수도 있다. 정교하고 사실적인 중국 고전 건축물, 지방마다 각기 다른 배경관, 베이징 상하이 등 초대형 도시 풍경 등 게임 속의 각 장면마다 모두 특유의 스타일이 살아있다. 게이머들은 각 지역의 독특한 풍경을 감상하는 동시에 천하를 중횡할 수 있을 것이다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-11-28/20071128135934761.shtml>

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