

# 제249호

2007. 12. 10

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국 2007년 3/4분기 온라인게임시장 점유율 분석
- 한국 온라인게임, 중국 시장에서 심각한 불황에 직면

## China Game News

- 저무는 한류열풍, 중국 게임업체들의 문화 브랜드를 통한 추격
- 2007년도 17173 온라인게임 풍운방 순위 공개
- 2007년 중국 게임산업연회 개최, 《룡텡스제/龙腾世界/용등세계》 수상
- 중국 자체개발역량의 중요성

## Game 순위

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-48)

## New Game 소개

- 《지따오쳐션/极道车神/극도차신》

## Game 회사소개

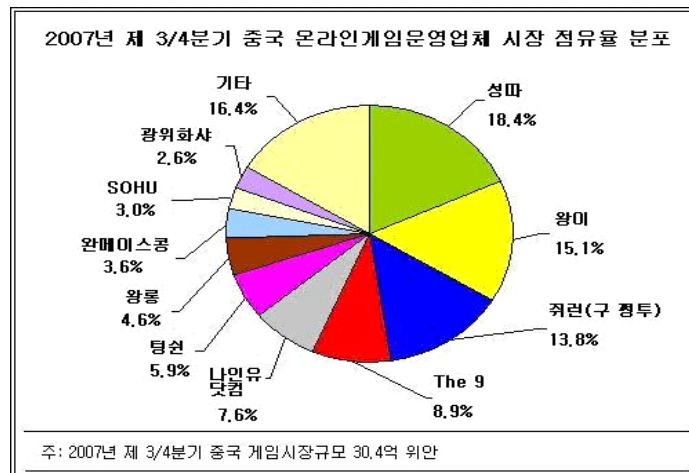
- 샤먼 룡야오 소프트웨어 개발 유한공사(厦门荣耀科艺软件开发有限公司)

## 법률 및 정책

- 샤먼(厦门) 민간 시위원회, 중독유발게임에 고액 세금 징수 제안

중국 2007년 3/4분기 온라인게임시장 점유율 분석

아이리서치(iResearch) 컨설팅의 <2007년 3/4분기 중국 온라인게임 연구보고>가 최근 발표되었다. 이 보고서에 따르면, 점점 더 치열해지고 있는 경쟁 가운데 3/4분기 중국 온라인게임시장 규모는 30.4억 위안에 달했으며, 그 중 성따(盛大)는 5.6억 위안, 왕이(网易)는 4.6억 위안, 쥘런(巨人)(구 쟁투)은 4.2억 위안을 기록, 각각 1~3위를 차지하였다.



소수 기업들의 강세, 후발 주자들의 더욱 치열해진 경쟁

3/4분기 중국 온라인게임시장 점유율 3위권 기업은 각각 성따, 왕이와 쥘런으로 이 세 기업의 수입은 모두 4억 위안 이상을 기록, 총합은 전체 중국 온라인게임시장 점유율의 절반에 가깝다. 이러한 통계로 볼 때, 이 기업들은 기타 기업들에 비해 현저한 우세를 보유하고 있다.

현재 중국 시장에는 수백 편의 온라인게임제품이 동시 운영되고 있다. 그러나 운영업체에게 안정적인 이윤을 보장, 대량의 영업수입을 창출할 수 있는 제품은 손에 꼽을 정도로 극소수에 불과하다. 치열한 경쟁 속에서는 강자만이 살아남을 수 있으며, 상기 분포도 속에 이름이 있는 기업들은 이미 실질적인 업무성적으로 그들의 성공을 증명한 기업들이다.

업계 내 인사는 수익 면에서는 성따, 왕이, 쥘런 등 세 기업이 4억 위안 이상을 기록하면서 확연한 우세를 보이고 있으며, 중국 게임시장의 대다수에 해당하는 유저들과 풍부한 자금이 모두 그들 아래 있고, 시장의 주도권 또한 장악하고 있다고 분석하였다. 따라서 기타 운영업체들이 단기간 내에 그들에게 위협적인 위치까지 상승한다는 것은 매우 어려운 실정으로 후발 주자들이 급부상하여 성공을 획득하기가 점점 더 어려워지고 있다. 중국 온라인게임산업은 이미 소수기업의 독점 시대로 접어들었다.

별들의 전쟁- 성따, 왕이, 쥘런의 3자 구도

시장 점유율 면에서 볼 때, 성따, 왕이, 쥐런은 2007년 3/4분기에 여전히 1~3위를 기록하였으며, 이들로 구성된 제 1그룹과 기타 회사들 간에는 상당히 큰 격차가 존재한다. 또한 그들 간에도 치열한 경쟁이 존재, 3자 구도를 형성하고 있다.

성따는 여전히 다수의 플랫폼, 다양한 제품 출시 전략, 풍부한 제품 라인 등을 통해 운영 리스크를 분산하였다. 그러나 성따는 <미르의 전설> 이후 중량급 대표작이 부족한 실정으로, 올해 연말에 출시될 <창천>이 성따에 대한 인식을 전환시킬 수 있게 되기를 기대하고 있다.

왕이의 온라인게임업무는 올해 거대한 위기에 직면하고 있다. 기대를 걸었던 2편의 신규제품 <티엔샤얼/天下2/천하2>와 <따화시여우3/大话西游/대화서유3>의 성적이 기대에 못 미치고 있으며, 다년간 운영된 <따화시여우2>와 <명환시여우/梦幻西游/몽환서유>는 가장 우수한 성적을 기록했던 클라이막스 시기를 이미 넘겨버렸다. 왕이는 현재 후속타가 없는 곤경에 처해 있다.

쥐런의 시장 점유율은 3위이다. 그러나 쥐런이 성따와 왕이와 다른 점은 산하 운영제품인 <쟁투/征途/정도>라는 단 한 편의 게임제품에만 의지, 이와 같이 뛰어난 성적을 거두었다는 점이다. 2007년 11월 1일 쥐런은 이미 성공적으로 뉴욕 증시에 상장하였으며, 미국 증시에 상장한 최대 규모의 중국 민영기업으로 부상하였다. 또한 상장 이후 성따를 뛰어넘어 중국 국내 최대 시장가치를 보유한 온라인게임업체로 등극하였다. 현재 쥐런의 시장가치는 50억 달러를 넘었으며, 이는 성따와 왕이의 시장가치의 총합과 맞먹는 액수이다. 쥐런의 향후 행보는 대중들의 높은 주목을 받고 있다.

이들의 후속 제품을 살펴보면, 성따는 <창천>, <Dead or Alive Online>을 출시할 예정이며, 왕이는 <명환시여우>의 시리즈 신작, 쥐런은 <쥐런/巨人/거인>과 <완왕즈왕3/万王之王3/만왕지왕3>을 출시할 예정으로 모두 상당히 기대되는 제품들이다. 이로써 3자 구도는 향후 지속될 전망이다.

### 경쟁 가속화- 매튜 효과

미국의 학자 Robert K. Merton은 "매튜 효과"에 대해 "어느 개인, 단체 혹은 지역이 일단 모 분야에서 성공을 획득하게 되면 일종의 누적된 우세가 생기며, 더욱 많은 기회를 통해 더욱 거대한 성공을 획득하게 된다"라고 설명하였다.

2007년 3/4분기 중국 온라인게임시장의 경쟁은 더욱 가속화되어, <쟁투>와 <명환시여우>는 여전히 상당히 양호한 성적을 거두고 있으며, <WOW>의 확장팩, <쯔시엔/诛仙/주선>, <티엔룽빠뿌/天龙八部/천룡팔부> 등 제품 또한 연이서 상용화되고 있다. 이에 더해 출시 카운트다운에 들어간 <창천>, <초빠/赤壁/적벽>, <완왕즈왕3> 등 시장에는 수많은 제품들이 넘쳐나고 있다. 그러나 시장에는 한계가 있기 때문에, 이렇게 많은 제품들이 동시에 출시될 경우 대다수의 제품들이 도태될 것이다.

중국 온라인게임산업에서 매튜 효과 현상은 매우 분명하게 나타나고 있다. 중국 온라인게임산업에서 성따, 왕이, 쥐런 등 10위권 기업들이 이미 전체의 80%를 넘는 시장 점유율을 차지하고 있다. 기타 대다수 제품들은 겨우 운영 마지노선을 유지하거나, 흔적조차 찾아볼 수 없게 되고 있다.

현재 대다수 제품들이 심각한 동질화 현상을 보이고 있는 상태에서, 소수 대기업들의 시장 점유율은 더욱 높아지고 있는 반면, 경쟁에서 도태되고 있는 중소기업은 점점 더 늘어나고 있는 실정이다.

### 전체 시장의 절반 이상을 차지하고 있는 중국산 자체개발게임

2005~2006년 연속 2년간 중국산 자체개발 온라인게임의 중국 시장 점유율이 모두 60% 이상을 유지, 중국 게임시장의 주도세력으로 부상하였다.

2007년 3/4분기 시장 점유율 10위권 기업 중 과반수 이상이 현지 자체개발 주력 기업들로, 자체개발 온라인게임제품은 이미 점점 더 많은 중국 국내 유저들의 사랑을 받고 있다. 현재 중국 자체개발 온라인게임기업들은 이미 시장의 주류로 자리 잡고 있다.

현재까지 완메이스공, King soft, 쥐런, 왕룡 등 기업이 연이어 상장을 완료하였다. 통계에 따르면, 중국에서 올해와 내년 상장을 완료하였거나 상장 계획 중인 기업 수량은 이미 작년 연말까지 해외 상장에 성공한 기업들의 총합보다 더 많다.

중국 온라인게임기업간의 경쟁, 중국산 온라인게임과 수입 온라인게임간의 경쟁 등 중국 온라인게임산업의 경쟁은 지속되고 있다. 그러나 경쟁의 목적은 상호 배척이 아니라, 경쟁 속에서 상호 공동발전의 추구여야 할 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-12-02/1214224933.shtml>

## 한국 온라인게임, 중국 시장에서 심각한 불황에 직면

한국은 아시아 금융위기 후 IT 첨단 테크놀로지 산업과 문화산업에 주력하기 시작하였다. 이는 한국이 신속히 경제를 다시 소생시키는 데 있어서 중요한 조치가 되었고, 한국 경제정책참여이 장기적인 미래를 내다본 것임을 증명하였다.

게임 산업은 한국 경제의 6대 지주 산업 중 하나로, 거대한 경제능력을 발휘, 한국경제가 빠르게 발전할 수 있도록 하였다.

그러나 최근 한국 게임은 중국에서 심각한 위기를 맞이하고 있으며, 시장 점유율이 단숨에 10%까지 하락하였다. 중국 각 분야의 여론들 또한 중국산 온라인게임의 발전을 도모하고 한국산 온라인게임을 몰아내자고 외치고 있으나, 중국산 게임은 또 다른 도전에 직면하고 있다.

### 2007년 한국 온라인게임 중국시장 점유율 10%에 불과

주중 한국대사관이 11월 19일에 발표한 자료에 따르면, 2007년 중국 온라인게임시장 규모는 100억 위안에 달할 것으로 추산되며, 과거 중국시장의 90%까지 점유하고 있었던 한국 온라인게임

의 시장 점유율이 최근 10%까지 하락하였다고 한다.

2000년 최초로 한국 온라인게임 《안헤이즈광/黑暗之光/암흑지광》이 중국에 진출한 후, 중국의 일부 평론가들은 온라인게임이 향후 중국 시장의 중요 경제 항목이 될 것이라고 예견했었다.

그 후 1년 뒤, 성따(盛大)가 수입한 한국 온라인게임 <미르의 전설>이 중국 온라인게임의 또 다른 이정표를 세웠다. 이 게임은 성따를 중국 온라인게임기업의 왕좌자리에 앉도록 하였으며, 한국 온라인게임은 중국 게임시장에 전격 진출, 왕이(网易)가 수입한 <프리스톤 테일>, SINA(新浪)가 수입한 <리니지> 등 게임은 모두 중국 온라인게임시장에서 누구나 아는 유명한 제품들로 부상하였다. 어느 조사통계에 따르면, 한국 온라인게임은 2005년 한 해 동안만 중국 온라인게임시장 15억 위안의 75%를 빼앗아갔으며, 획득한 이윤만도 11억 위안 이상이라고 한다. 신화사(新华社)가 발표한 참고 데이터에 따르면, 중국 온라인게임유저는 당시 급속히 증가하고 있었으며, 중국 게이머들의 증가에 따라 한국 온라인게임제품 시장 또한 지속적으로 확대되었다.

그러나 한국 온라인게임의 이러한 급성장은 지속되지 못하여, 시장 연구조사회사인 미국 IDC의 2006년 한국 온라인게임 관련 조사는 2006년 8월까지 조사된 수치에 따르면, 한국 온라인게임의 중국 게임시장 점유율은 36%에 불과하다고 밝혔다. 또한 이러한 수치는 지속적인 하락 추세를 나타내고 있었으며, 아이리서치 시장조사보고서에 따르면, 이 때, 중국산 온라인게임은 이미 중국 국내시장의 54%를 차지하고 있었다.

상기 사실들로 볼 때, 한국 온라인게임은 분명 급속 발전의 능력을 보유하고 있었으나, 급격한 하락 추세에 대해서는 속수무책으로, 2007년 11월 한국 온라인게임제품은 결국 중국내 시장점유율 10%를 기록하며 추락하였다.

### 한국 온라인게임의 실패 원인

한국 온라인게임의 중국시장에서의 쇠퇴는 하루 이틀 일이 아니다. 중위 온라인(中娛在线) CEO 세청홍(谢诚鸿)은 한국 온라인게임의 실패 원인에 대해 혁신성 부족, 기술 한계의 확대, 서비스 품질 부족 등 3가지로 종합하였다.

한국 온라인게임 콘텐츠는 비교적 단조로우며, 한국 게임제품들은 일반적으로 아이템 사용과 캐릭터 레벨업 위주이다. 단조로운 사냥을 통한 레벨업, 극히 낮은 당첨확률의 상급아이템 드롭은 게이머들이 매일 로그인해서 할 수 있는 유일한 활동이었다. 또한 이러한 활동들은 대량의 게임시간을 소비, 게이머들이 대량의 포인트카드를 소모하도록 하였으며 이것이 한국 온라인게임의 대표적인 이윤창출방식이였다. 이러한 온라인게임의 대표적인 제품은 <미르의 전설>로 이 제품의 출시 이후, 혁신성이 부족한 단순한 모방제품들이 대거 등장, 중국 게이머들이 대동소이한 한국 온라인 게임제품들에게 점점 흥미를 잃어가도록 하였다.

천편일률적인 한국 온라인게임제품들이 보편적으로 지니고 있는 프로그램 구조상의 문제들은 수많은 불법 프로그램들이 대거 등장하도록 하였다. 세청홍은 "어느 한국 온라인게임제품에 버그가 발생하면, 같은 회사의 다른 제품에도 여전히 같은 버그가 존재하는 경우가 있다. 이 뿐만 아니라, 수많은 유사 장르 온라인게임에 모두 비슷한 결함이 존재한다. 이것은 게임 매크로, 불법 서비스

등 현상이 발생하도록 하였다"라고 지적하였다. 한국 온라인게임이 프로그램 편집 제작 분야에서 소홀히 하는 문제와 한국 게임제작업체들의 기술적인 한계는 상용화되어 운영되는 한국 온라인게임의 대다수가 모두 매크로에 시달리는 현상을 초래하였으며, <미르의 전설>, <MU> 등과 같이 유명한 제품 관련 매크로는 더욱 더 빈번하게 등장하도록 하였다. 매크로문제 해결의 어려움은 게이머들이 매크로를 접하도록 하여, 게임 형평성에 거대한 악영향을 미쳤다.

성따, The 9는 모두 중국 국내 게임 산업의 노장들로, 그들은 퍼블리싱으로 회사를 일으켰었다. 그들은 과거에 모두 개발업체들의 간섭을 받았었다. 당초 성따는 한국 게임개발업체 Actoz 및 Wemade와 <미르의 전설> 관련 소송에 휘말렸었다. 또한 최근 나인유닷컴과 T3의 <오디션> 관련 분쟁, 차이나닷컴과 Mgame간의 <열혈강호> 관련 분쟁 등은 모두 중국과 한국 게임기업간에 발생한 분쟁들이다. 어느 게임 투자기구 전문가는 "한국 게임업체들은 지속적으로 자체제품의 가격을 인상하고 있으며, 이는 한국과 중국 게임분쟁의 주요 원인으로 지적되고 있다"고 밝혔다. 품질에는 변화가 없으나 자꾸만 인상되는 퍼블리싱 가격은 한국 온라인게임이 더욱 더 중국 퍼블리싱 업체와 게이머들의 인정을 받을 수 없도록 하고 있는 실정이다.

### 한국 온라인게임회사들의 대처

한국 온라인게임이 중국에서 심각한 불황에 직면하고 있는 실정에 대해, 한국측은 이 문제를 직접적으로 손보기 보다는 손실을 만회하는 방법으로 제품 영역 확대를 선택한 것으로 보인다. 소식에 따르면, 한국 온라인게임시장의 약 50%를 차지하고 있는 한국 5대 게임회사 엔씨소프트, 넥슨, NHN, 네오위즈, CJ인터넷은 모두 새로운 방향으로의 발전을 시작하였다.

한국 온라인게임은 MMORPG와 캐주얼 장르 게임 위주이나, 최근 <카트라이더>의 개발업체 넥슨은 콘솔게임 영역 연구개발 확대 의사를 밝혔다. 최근 일본의 PSP, NDS 등 게임기의 인기는 한국 회사들이 다른 금맥을 찾도록 하였다. 한국 국내 온라인게임시장이 이미 포화상태라는 분석과는 반대로 세계 최대 게임시장인 북아메리카 및 유럽 등지 콘솔 게임시장은 여전히 발전 추세를 나타내고 있다. 따라서 넥슨 회사는 콘솔게임 분야로 눈을 돌리기 시작하였다.

넥슨은 11월 8일 한국 국제전람센터에서 개최된 기자회견에서 온라인게임, 콘솔게임 등 다수의 신규게임제품을 발표하였다. 그 중 11편은 온라인게임이며, 콘솔게임은 30종에 달한다. 이와 같이 제품 투입 정도 또한 콘솔게임이 온라인게임보다 강세를 나타내었다.

어느 게임회사 관계자에 따르면, 한국 온라인게임회사는 중국 온라인게임시장에서의 쇠퇴 현황을 개선할 큰 의향은 없으며, 게임산업의 차세대 이윤창출포인트 모색으로 전환하였다고 한다. 이는 중국 게임업체들에게 하나의 경고가 될 것이다. 현 단계에서 중국산 온라인게임의 점유율 승리는 결국 피동적이며, 어떻게 먼저 새로운 상업기회를 발견하여 한 단계 업그레이드될 것인지가 중요한 관건이 되고 있다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6596743.html>

## 저무는 한류열풍, 중국 게임업체들의 문화 브랜드를 통한 추격

최근 각 대형 매스컴들은 앞 다투어 "한국 온라인게임 중국 시장 점유율 10%로 급격히 하락" 관련 기사를 발표하였다. 중국 국내 업계 내 대다수 전문가들은 한국 온라인게임의 중국 시장에서의 쇠퇴는 예상했었던 결과이며, 그동안 정확한 데이터가 없었을 따름이라고 분석하였다. 온라인게임 "한류열풍"의 쇠퇴 원인은 다양하나, 그 중 대다수 한국 온라인게임의 문화 내적인 힘의 부족이 치명적인 원인으로 지적되고 있다. 한국 개발업체들은 기술 및 화면효과 분야에서 절대적인 우세를 점하고 있으나, 콘텐츠 분야의 문화적인 요소 반영이 미흡하다.

한국의 대다수 롤플레이 장르 온라인게임의 소재 선택 범위는 매우 한정적으로, 중국 문화역사와 비교할 수 있을 만큼의 유구한 역사를 보유하고 있지 못하는 동시에 서양 문화 또한 완벽하게 소화해내지 못하여 문화적인 면에서 다소 미흡하다는 느낌을 지울 수 없다. 이와 비교할 때 최근 중국산 온라인게임들이 주력하고 있는 "중국 문화" 브랜드 창조는 더욱 큰 지지를 얻고 있으며, 점차 하나의 거대한 발전 추세로 자리 잡고 있다. 중국 문화의 유구한 역사적인 토대는 중국 개발업체들에게 무궁무진한 소재를 제공하고 있으며, 시장에서도 좋은 반응을 얻고 있다. 최근 전체적인 중한 온라인게임 경쟁 구도를 살펴볼 때, 온라인게임의 문화적인 측면에서 중국이 보유하고 있는 우세는 현저하다.

전문가들은 중국 온라인게임 연구개발기술능력의 향상에 대해 비교적 큰 자신감을 갖고 있다. 해외 선진 기술과의 격차는 시간과 노력을 통해 점차적으로 좁혀나갈 수 있을 것이다. 일례로 최근 세계 유명 게임엔진 서비스제공업체 BigWorld가 중국 링즈웨이에(灵智伟业)를 방문한 일은 중국 개발업체들이 기술면에서 급속도로 발전, 해외 기술업체들의 인정을 받고 있다는 것을 증명하는 것이라고 할 수 있겠다. 만약 중국 온라인게임 자체개발업체들이 기술 및 화면효과 측면에서의 발전을 더욱 가속화하고 "문화"라는 분야를 철저히 장악할 수 있다면 세계 게임 산업에서 거대한 성공을 거두는 것은 그리 어려운 일이 아닐 것이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-11-30/20071130114110841.shtml>

## 2007년도 17173 온라인게임 풍운방 순위 공개

### 중국 시장 점유율 15위권 온라인게임

梦幻西游 (멍환시여우, 몽환서유)  
 征途 (징투, 정도)  
 魔兽世界 (WOW)  
 劲舞团 (오디션)  
 跑跑卡丁车 (카트라이더)

- 天龙八部 (티엔룽빠뿌, 천룽팔부)
- 诛仙 (쭈시엔, 주선)
- 魔域 (머위, 마역)
- 街头篮球 (프리스타일)
- 完美世界国际版 (완메이스제귀지반, 완미세계 국제판)
- 大话西游3 (따화시여우3, 대화서유3)
- QQ幻想 (QQ환상, QQ환상)
- 武林外传 (우린와이짤, 무림외전)
- 热血江湖 (열혈강호)

중국 게이머들이 가장 좋아하는 10대 3D 온라인게임

- 魔兽世界 (WOW)
- 跑跑卡丁车 (카트라이더)
- 天龙八部 (티엔룽빠뿌, 천룽팔부)
- 劲舞团 (오디션)
- 诛仙 (쭈시엔, 주선)
- 奇迹世界 (SUN)
- 完美世界国际版 (완메이스제귀지반, 완미세계 국제판)
- QQ音速 (QQ인수, QQ음속)
- 完美世界 (완메이스제, 완미세계)
- 惊天动地 (Cabal Online)

중국 게이머들이 가장 좋아하는 10대 2D 온라인게임

- 梦幻西游 (멍환시여우, 몽환서유)
- 征途 (짱투, 정도)
- 魔域 (머위, 마역)
- QQ幻想 (QQ환상, QQ환상)
- 冒险岛 (메이플 스토리)
- 热血传奇 (갯엠프트)
- 大话西游3 (따화시여우3, 대화서유3)
- 泡泡堂 (비엔비)
- 机战 (지짤, 기전)
- QQ三国 (QQ싼귀, QQ삼국)

중국 최우수 고객센터 10대 온라인게임회사

- 九城 (The 9)



征途网络 (정투 네트워크, 현 쥐런 네트워크)  
 搜狐 (SOHU)  
 完美时(완메이스콩)  
 网易 (왕이)  
 摩力游 (머리여우)  
 腾讯公司 (탕선)  
 世纪天成 (스지텐청)  
 上海天游 (상하이 텐여우)  
 盛大网络 (성따 네트워크)

중국 최우수 매크로방지 10대 온라인게임

魔兽世界 (WOW)  
 天龙八部 (티엔룽빠뿌, 천룽팔부)  
 征途 (정투, 정도)  
 梦幻西游 (멍환시여우, 몽환서유)  
 诛仙 (쭈시엔, 주선)  
 武林外传 (우린와이쩡, 무림외전)  
 机战 (지짚, 기전)  
 跑跑卡丁车 (카트라이더)  
 QQ华夏 (QQ화샤, QQ화하)  
 特种部队 (스페셜 포스)

중국 음악 및 음향효과분야 최우수 10대 온라인게임

魔兽世界 (WOW)  
 劲舞团 (오디션)  
 天龙八部 (티엔룽빠뿌, 천룽팔부)  
 诛仙 (쭈시엔, 주선)  
 奇迹世界 (SUN)  
 完美世界国际版 (완메이스제귀지반, 완미세계 국제판)  
 征途 (정투, 정도)  
 梦幻西游 (멍환시여우, 몽환서유)  
 惊天动地 (Cabal Online)  
 龙与地下城 (Dungeons and Dragons)

중국 화면효과분야 최우수 10대 온라인게임

魔兽世界 (WOW)

诛仙 (쯔시엔, 주선)  
 天龙八部 (티엔롱빠뿌, 천룡팔부)  
 奇迹世界 (SUN)  
 大话西游3 (따화시여우3, 대화서유3)  
 征途 (쯩투, 정도)  
 跑跑卡丁车 (카트라이더)  
 梦幻西游 (멍환시여우, 몽환서유)  
 完美世界国际版 (완메이스제귀지반, 완미세계 국제판)  
 惊天动地 (Cabal Online)

### 중국 2007년도 최고 기대작 온라인게임제품 10편

仙剑奇侠传online (시엔젠치샤판 OL, 선검기협전 OL)  
 赤壁 (츠빠, 적벽)  
 卓越之剑 (그라나도 에스파다)  
 七龙珠Online (드래곤볼 OL)  
 永恒之塔 (Aion)  
 仙境传说2 (RO 2)  
 )地下城与勇士 (Dungeon and Fighter)  
 剑网3 (찌엔왕 3, 검망 3)  
 魔力宝贝 II (클로즈게이트 2)  
 Crossfire

자료: <http://news.17173.com/content/2007-11-20/20071120132643417,1.shtml>

### 2007년 중국 게임산업연회 개최, 《룽텅스제/龙腾世界/용등세계》 수상

2007년 12월 6일 "조화, 발전, 비상"을 주제로 하는 2007년도 제 5회 중국 게임산업연회가 인민대회당에서 성공적으로 거행되었다. 이번 연회에서는 중국 국내 유명 게임개발업체 무비아오 소프트웨어(目标软件)가 개발하고 바이어우 회사(百游公司)가 대리 운영하는 《룽텅스제/龙腾世界/용등세계》가 "2007년도 최고 기대작상"을 수상하였다.

이번 연회는 신식산업부, 문화부, 과학기술부, 중국 소비자협회, 중국 소프트웨어산업협회가 주관하고, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회가 주최하였다. 이번 연회의 취지는 고품격 연회를 통해 중국 게임 산업의 2007년도 발전 현황을 종합하고 산업 내 선진 기업과 개인 및 우수제품 등을 표창하며, 향후 발전 추세에 대해 전망과 분석을 진행하기 위한 것이다.

이번 연회 후 심사위원들은 인터뷰에서 "정부와 중국 국내 기업들의 공동 노력을 통해 중국산 게임 자체개발능력이 점차 성장, 시장의 주류를 형성하였다. 중국 전통 문화의 신화 전쟁을 기초로

하는 온라인게임 《용등세계》의 출시로 세계뿐만 아니라 게이머들에게 우수제품을 제공하였으며, 중국 자체개발 온라인게임개발에 새로운 아이디어를 제공하였다"라고 밝혔다.

《용등세계》는 2005년 연말부터 개발에 착수, 2년에 가까운 시간동안 개발되어 현재 내부 조정 단계에 진입하였으며, 2007년 연말 소규모 알파테스트를 진행할 계획이다. 무비아오의 제품인 《용등세계》는 중국인 자신의 신화 전쟁 게임으로 중국 신화 전설을 배경으로 민족적인 특색을 기초로 하며, 온라인게임 속 전쟁의 개념을 강조하고 있다. 무비아오 소프트웨어는 이 게임에 기존 제품 개발을 통해 누적된 경험과 게이머들의 의견 수렴을 기초로 인성화, 다양화, 개성화 방면으로 적지않은 혁신적인 요소를 포함시켰다.

"2007년도 최고 기대작상" 수상은 《용등세계》에게 어느 정도 압력으로 작용할 것이다. 무비아오 소프트웨어와 바이어우 운영팀은 현재 제품 연구개발에 더욱 완벽을 기하기 위해 전력을 하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-07/20071207101750386,1.shtml>

## 중국 자체개발역량의 중요성

2006년 온라인게임 포털 사이트 17173의 통계에 따르면, 89.1%의 네티즌의 인터넷 접속 목적은 온라인게임을 즐기기 위한 것으로, 차순위인 온라인 음악감상, 동영상, 이메일, 뉴스 등의 비율과 비교하였을 때 상당히 큰 격차가 있었다. 즉 약 90%에 해당하는 네티즌이 인터넷 접속을 하는 목적은 모두 온라인게임을 즐기기 위한 것이라는 뜻이다.

무비아오 소프트웨어(目标软件) 차석 CEO 마오하이빈(毛海滨)은 현재 중국 온라인게임산업은 이미 성숙기에 접어들었다고 하였다. 현재 온라인게임산업은 주로 운영업체들이 두각을 나타내어 전체 시장의 60~70%를 점유하고 있다. 또한 기존의 해외 게임 수입을 통한 대리 운영 위주의 단순한 산업 구조는 초기 단계에서 발전되어 비교적 다원화된 구조를 형성하게 되었다. 즉 자체 연구 개발에서 최첨단 엔진 개발 및 플랫폼 개발에 이르기까지 조정을 거듭하고 있는 것이다.

마오하이빈은 중국 게임산업이 더욱 더 발전하기 위해서는 자체 연구개발과 자체 운영을 병행해야 할 것이라고 강조하였다. 최근 몇 년간 발전해온 대리 운영은 온라인게임산업 발전의 기초 역할을 하였으나, 최종적으로 가장 큰 이윤을 챙기는 쪽은 제품을 수출하는 해외 개발업체들이었기 때문이다.

그는 가장 중요한 핵심이 자체 연구개발로 이며 일정 수준의 경험 축적을 필요로 하나, 장기적인 발전을 위해서는 꼭 필요한 길이라고 지적하였다. 해외 기업들의 입장에서 중국 국내기업의 현지 연구개발이 보유하고 있는 우세는 매우 두드러진다. 우선 문화 및 배경의 성숙도 측면에서 볼 때, 중국인 스스로가 중국 게이머들이 무엇을 필요로 하는지 가장 잘 이해하고 있다. 또한 중국인은 가장 적절한 시기에 게이머들이 무엇을 필요로 하는지 즉각 반영할 수 있을 것이다. 또 다른 이점은 바로 공간상의 이점으로 현지에서 개발, 운영하게 된다면 운영에서부터 고객 서비스까지 게이

머들이 원하는 시점에서 상응하는 해답을 제공할 수 있으며, 제품 수정 및 패치 업데이트 또한 신속하게 이루어질 수 있을 것이다.

그는 또 온라인게임 산업에 대한 예측에서, 무비아오의 데이터에 근거, 2009년 전체 온라인 게임산업의 산업가치는 100억 위안을 넘어설 것이며 온라인게임의 산업가치의 주변 산업에 대한 효과 또한 매우 현저할 것이라고 전망하였다. 그는 2011년에 이르면 온라인게임산업가치는 3억 달러 이상에 달할 것이라고 예측하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6625228.html>

### NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-48)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP
2	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
3	시엔찌엔치샤판(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
4	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
5	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
6	주선(诛仙 / 주선)	MMORP
7	완메이스제(完美世界 / 완미세계)	MMORP
8	쩐산궈우쌍(真三国无双Online / 진삼국무쌍OL)	MMORP
9	티엔탕(天堂II / 리니지2)	MMORP
10	웨이우두쥘(唯舞独尊OL / 유무독존 온라인)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-12-06/1120225641.shtml>

《지따오쳐션/极道车神/극도차신》



- 게임 이름 : 지따오쳐션(极道车神, 극도차신)
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : 카레이싱 게임
- 개발 업체 : 빙똥위러(冰动娱乐)
- 운영 업체 : 빙똥위러(冰动娱乐)
- 현재 현황 : 2007년 12월 10일 알파테스트
- 공식 사이트 : cs.playcool.com

《극도차신》은 기존 카레이싱 온라인게임의 속도감과 스릴 외에도 자유로운 의상 조합 시스템을 추가, 유사 장르 온라인게임과는 다른 독특한 면모로 게이머들에게 다가선다.

이 게임에서 게이머들은 자신의 차의 각 부품들을 모두 자유롭게 선택, 자신만의 개성있는 레이싱 카를 연출할 수 있다. 또한 F1과 같은 각기 다른 레이싱 로드 에 대비, 자신의 차의 부품들의 교환이 편리하여 더욱 우수한 성적을 낼 수 있도록 구성되어 있다. 또한 게임 속 캐릭터는 가장 유행하는 최신 헤어스타일과 의상으로 무제한 교체할 수 있다.

6대 특징 :

- ◎ 게이머가 스스로 차를 조합할 수 있으며, 팀원들의 마크 등과 같은 요소 삽입도 가능, 자신에게 가장 적합한 레이싱카를 보유할 수 있다
- ◎ 대량의 최고급 아이템과 다양한 레이싱 로드 설계를 통해 게임을 하는 동안 최대한 즐거움을 느낄 수 있도록 설계되어 있다.
- ◎ 다양한 의상과 헤어스타일 등으로 독특한 개성의 캐릭터를 창조할 수 있다.
- ◎ 자체개발을 통해 기존의 레이싱 게임을 초월하는 혁신적인 요소를 삽입, 조작이 간단하고 입문이 쉬우며 조작을 통한 스릴감을 느낄 수 있다.
- ◎ 온라인 채팅 시스템을 보유하고 있으며, 캐릭터들은 다른 게임에서는 볼 수 없는 최신 표정들을 보유하고 있어 게임에 즐거움을 더한다.
- ◎ 최신 스타일의 미술 효과, 정교한 표현들로 완벽한 판타지 세계를 창조하였다.



자료: <http://newgame.17173.com/content/2007-11-28/20071128092224194.shtml>

## 샤먼 롱야오 소프트웨어 개발 유한공사(厦门荣耀科艺软件开发有限公司)

샤먼 롱야오 소프트웨어 개발 유한공사(厦门荣耀科艺软件开发有限公司)는 2003년 초에 설립되었으며 샤먼 소프트웨어원(厦门软件园)에 위치하고 있다.

이 회사는 온라인 리얼 3D 엔진기술연구와 다매체 게임 엔터테인먼트 소프트웨어 개발에 끊임없이 주력해왔으며, 기술, 창의, 마케팅 분야의 우세와 우수한 게임 소프트웨어 개발 실력을 함께 결합한 전문 게임개발회사이다.

샤먼 롱야오는 활력 넘치는 젊은 인력으로 구성된 작은 기술 연구개발팀에서 시작, 2년여에 걸친 발전을 거쳐 기업기획, 3D제작, 프로그램, 관리 등 약 60명에 달하는 전문 기술인력으로 구성된 연구개발팀으로 발전하였다. 샤먼 롱야오는 이 개발팀들을 통해 현재의 안정적이고 창의력 및 혁신성을 지닌 발전 실력을 보유하게 되었다. 현재 이러한 게임 개발팀, 첨단 개발기술, 선진 기술설비 등을 통해 심혈을 기울여 각 게임들의 제작을 진행하고 있다.

회사의 목표는 중국 일류의 게임 개발회사가 되어 우수한 게임제품을 전세계 게이머들에게 널리 알리는 것으로, 현재 온라인게임개발 외에도 기타 분야로 뻗어나가고 있어 발전이 기대되는 회사이다.

- ▶ 설립일자 : 2003년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처
  - 주 소 : 厦门 软件园 技术服务楼 3F-C
  - 전 화 : (86-592) 2518095
  - 팩 스 : (86-592) 2519638
  - 홈페이지 : <http://www.honorgames.com>
- ▶ 주요제품 :



게임 명칭: 따칭따귀(大清帝国, 대청제국)  
 게임 유형: MMORPG  
 제품 특징: 자체개발, 현재 운영중



게임 명칭: 아오션짚(傲神传, 오신전)  
 게임 유형: MMORPG  
 제품 특징: 자체개발, 현재 운영중

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

CGW China Game Weekly **법률 및 정책**


**샤먼(厦門) 민간 시위원회, 중독유발게임에 고액 세금 징수 제안**

수많은 청소년들은 온라인게임을 즐기고 있다. 그러나 온라인게임은 양날의 검이라고 할 수 있다. 샤먼(厦門) 민간시위원회는 최근 샤먼 PC방에 대해 전문적인 조사를 실시, 온라인게임을 효과적으로 구분하여 특정 온라인게임에 대해 고액의 세금을 징수하거나 고액의 과금제를 시행, 소비자의 중독 현상을 완화시킬 것에 대해 제안하였다.

민간 시위원회는 논란의 대상이 되고 있는 온라인게임에 대해 연구조사를 진행, 네티즌의 사랑을 받고 있는 모든 게임들이 청소년 네티즌의 중독을 유발하는 것은 아니라는 것을 발견하였다. 청소년들의 중독을 유발하는 게임은 일반적으로 몇 가지 특징적인 시스템을 보유하고 있다. 예를 들어 파티 시스템, 방파 시스템, 결혼 시스템, 강력한 채팅 시스템, 2시간 이상을 투자하여야만 완성할 수 있는 퀘스트 시스템 등이 그 대표적인 특징이다.

샤먼 민간 시위원회는 이러한 연구조사에 기초하여 높은 중독성을 지닌 온라인게임에 대해 높은 세금을 징수할 것을 제안하였으며, 이를 통해 네티즌의 이 게임에 대한 소비 단가를 높일 것을 건의하였다. 또한 정부의 조치를 통해 이러한 종류의 게임에 대한 과금제 표준을 마련할 것을 제안하였다. 예를 들어 네티즌이 게임에서 한 시간이 지날 때 마다 25%가 더 부과된다. 또한 이러한 종류 게임의 무료화 운영을 엄격히 금지하는 등 구체적인 방안을 제시하였다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6625960.html>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 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>JB T</b>	<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