

## 2007년 상반기 중국 온라인게임 기업보고 총결①

2007-08-06 신량망

### 2007년 중국 온라인게임 기업 현황

2007년 상반기 중국 온라인게임 시장은 새로운 게임사들이 빠른 속도로 성장하였다. 쥬유, 완미세계와 쟁투는 대형 캐주얼 게임과 전통 2D MMORPG 영역에서 모두 좋은 성과를 거뒀다. 오랜 명성을 가지고 있는 온라인 게임업체 산다는 주력 게임의 갱신과 업그레이드로 더 많은 게이머들을 때려시켰으며 CSP(Come-Stay-Pay)모델도 1년간의 홍보로 점차 주류 수익모델이 되어가고 있다. 2007년 상반기 중국 온라인 게임 산업은 다음과 같은 몇 가지 특징을 나타내고 있다.

#### 1. 대형 온라인 게임회사의 뚜렷한 분화

팅훤은 거대한 게이머 집단과 빠른 연구개발 능력에 힘입어 캐주얼 게임 영역에서 새롭게 주목받기 시작하여 베테랑 리엔쥬과 비엔펑을 빠른 속도로 따라잡았다. 2007년 3월 텡훤의 게임홀, 대전플랫폼, QQ당을 포함한 미니 게임의 동시 접속자 수는 300만 명을 넘었으나 리엔쥬 캐주얼 게임의 최고 기록은 60만 명에 그쳤다.

#### 2. 쥬청, 3D 대형온라인게임 대리 시장 독점

쥬청은 한국의 온라인 게임 <류>와 블리자드의 <월드오브워크래프트>를 대리 서비스한 이후 많은 이익을 남겼다. 외부에서 그들의 상품 단일성을 질타하는 가운데 쥬청은 빠른 속도로 <SUN>, <그라나도 에스파다>, <라그나로크2>, <헬게이트> 등 많은 대형 MMORPG 게임을 대리 서비스하였다. 이러한 온라인게임은 쥬청이 대형 3D 온라인게임의 영역에서 리더의 지위를 굳힐 수 있도록 해줄 것이다.



### 3. 정투 상품단일, 잘 가꿔 우수한 성적

<정도>는 2005년 운영에 투자한 이래 계속 동시간대 온라인게이머 수 최고 기록을 갱신해 왔다. 더욱이 2007년 5월에는 동시간대 온라인 게이머수가 100만이 넘었다고 발표하여 세계에서 3번째로 동시간대 온라인 게이머수가 100만을 넘은 온라인 게임 중의 하나가 되었다. 정투는 하나의 게임을 잘 갖고 닦아 결국 이와 같이 좋은 성적을 거두었으며 이는 온라인게임 산업에 대한 회사 고위층 인사들의 이해와 상품 개발, 운영팀의 참신한 창작과 마케팅 능력과 떼어놓을 수 없다. 게다가 <미르의 전설> 이후 <정도>는 이미 중국 2D 환타지 게임 시장에서 엄청난 성공을 거둔 상품이 되었다.

### 4. 왕이, 서유를 배경으로 한 횡수제 게임 장기간 독점



왕이 상품라인 중 <대화서유2>와 <몽환서유> 2개의 서유를 배경으로 한 온라인 게임은 중국 온라인게임시장에서 끊이지 않고 인기를 얻었다. 그중 <몽환서유>의 동시간대 온라인 게이머 수는 최신기록을 세워 2007년 3월 그 수가 150만 명에 달했다고 발표하였다. <몽환서유>는 세계에서 동시간대 온라인 게이머수가 가장 많은 게임 중에 하나가 된 것이다. 횡수제 온라인게임이 우후죽순처럼 계속 출현하고 있다해도 왕이는 이미 서유를 배경으로 한 횡수제 온라인게임 시장을 독점하였다.

## 5. 주유, 중대형 캐주얼게임 패자(覇者)

주유는 초기에 대형 온라인 게임을 대리하였으나 성공하지 못하고 설립일부터 2006년까지 줄곧 손해를 봐왔다. 최근 2년동안 <오디션>, <O2Jam>같은 몇 개의 대형 음악류 캐주얼 게임을 대리하여 주유는 새로운 기회를 얻고 주유의 성공을 자리매김할 수 있었다. 현재 주유의 음악 캐주얼 게임의 동시간대 접속 게이머 수는 이미 100만을 넘었으며 <오디션>의 최고 접속자 수는 80만에 달했다.

## 6. 완미세계 자주 3D 온라인게임의 기치 보여

중국 국내 2D 온라인게임의 자주 연구개발은 이미 안정적 발전을 이루었으나 3D 온라인 게임 방면에서는 계속 유럽, 미국, 한국, 일본의 대형 제작 업체에 낙후되어 왔다. 그러나 완미시공은 이 영역에서 세계 선진 수준과의 거리를 많이 좁혔다. <완미세계>는 중국 국내에서 연구 개발된 온라인 게임 중에서 접속자 수가 가장 많은 대형 3D 온라인 게임이다. 중국에서 이 게임의 접속자 수는 최고 30만 명에 달했으며 해외 시장에서도 접속자수 최고 20만 명이라는 성과를 거뒀다. 완미시공의 몇 개의 3D 온라인 게임의 누적 접속자수는 이미 중국에서 명성을 떨친 <월드 오브 워크래프트>를 넘어서 중국 국산 우수 3D 온라인게임의 기치를 보여주고 있다.

