
저자 (Authors)	단효운, 전진선, 김수균, 김석훈, 정진영, 안우영 Duan Xiao Yun, JinSun Jeon, SooKyun Kim, SeokHun Kim, JinYoung Jung, WooYoung Ahn
출처 (Source)	한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집 22(1) , 2014.1, 335-336 (2 pages) Proceedings of the Korean Society of Computer Information Conference 22(1) , 2014.1, 335-336 (2 pages)
발행처 (Publisher)	한국컴퓨터정보학회 The Korean Society Of Computer And Information
URL	http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06545799
APA Style	단효운, 전진선, 김수균, 김석훈, 정진영, 안우영 (2014). 중국 게임 순위 및 동향. 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, 22(1), 335-336.
이용정보 (Accessed)	배재대학교 203.250.136.*** 2017/11/22 23:14 (KST)

저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독 계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

중국 게임 순위 및 동향

단효운[○], 전진선^{*}, 김수균^{*}, 김석훈^{**}, 정진영^{***}, 안우영^{***}

[○]배재대학교 게임공학과

^{**}수원여자대학교 모바일미디어과

^{***}대전보건대학교 바이오정보과

e-mail:nicesk@gmail.com, vambition@paran.com, jjjung@hit.ac.kr, wyahn@hit.ac.kr,

Game Ranking and Trend in China

Duan Xiao Yun^{*}, JinSun Jeon^{*}, SooKyun Kim^{*}, SeokHun Kim^{**}, JinYoung Jung^{***}

and WooYoung Ahn^{***}

^{*}Dept. of Game Engineering, Paichai University

^{**}Dept. of Mobile Media, Suwon Women's College

^{***}Dept. of BioInformation, Daejeon Health Science College

● 요약 ●

중국의 게임 시장은 매우 높은 성장률을 기록하며, 성장하고 있다. 우리나라의 게임 업체들은 중국 수출을 통해 높은 수익을 얻고, 높은 경쟁력을 유지하고 있다. 특히 중국 온라인 게임 시장의 2011년 성장률은 클라이언트용 19.5%, 브라우저 게임 76.6%, 모바일 게임 성장 41.8%를 기록하고 있다. 본 논문은 중국에서 급성장하고 있는 모바일 게임 및 PC게임 시장 동향에 대해 분석한 것에 대해 설명한다.

키워드: Mobile Game, PC Game, Game Ranking

I. 서론

매년 중국에서는 수많은 게임들이 쏟아지고 있고, 특히 모바일 게임은 해마다 5,000개 이상이 개발되고 있다. 중국 게임시장의 경쟁은 매우 치열하고, 단기간에 양질의 게임을 제작하고 있다[1]. 본 논문은 중국 게임 시장에서 인기 있는 PC 게임과 모바일 게임에 대해 설명하고, 특히 한국 개발업체에서 제작한 게임의 순위와 영향력에 대해 설명한다.

II. 본론

2.1 PC 게임시장

중국의 게임 시장은 주로 온라인 게임시장, PC게임시장, 모바일 게임 시장의 세부분으로 구성된다. 2012년도 중국 게임시장의 온라인

게임은 569.6억원의 매출을 기록했다. 특히 온라인게임은 여전히 중국 게임시장의 주요 구성 요소로 작용한다. 온라인게임 개발 동향은 아직도 롤플레이팅 게임(MMORPG)이 아직도 지배적이다[1].

그림 1에서와 같이 중국 PC게임은 MMORPG 게임이 압도적으로 많은 것을 알 수 있다. 또한 순위에서 알 수 있듯이 중국내 PC게임 1위와 2위 게임은 한국 개발업체인 NCSoft의 블러드 앤 소울과 길워즈 2인 것을 알 수 있다. 또한 중국 게임 개발업체들은 점차적으로 e-스포츠게임 전략을 바탕으로 수입된 게임들의 현지화 대신 새로운 게임을 직접 개발하면서, 중년층의 사람들도 쉽게 접근할 수 있도록 개발하여 게임시장의 붐을 일으키고 있다.

排名	游戏名称	热度值
1	剑灵	92841
2	激战2	83351
3	EQ Next	79152
4	天涯明月刀	77128
5	上古卷轴OL	76965
6	龙剑	76119
7	最终幻想14	75398
8	天堂永恒	75363
9	地域之光	72723
10	黑色沙漠	71627
11	上古世纪	71426
12	神之浩劫	71118
13	怪物猎人OL	70879
14	MU2	70851
15	新流星搜剑录	70774

그림 1. PC게임 순위 (2013)

Fig. 1. PC Game ranking in China

표 1. PC게임 순위에 따른 개발사 및 서비스회사

	게임 종류	개발사	서비스회사
1	MMORPG	NCsoft	Tecent
2	MMORPG	ArenaNet	KONG
3	MMORPG	SOE	
4	MMORPG	Tecent	Tecent
5	MMORPG	ZeniMax	
6	ARPG	NetEase	NetEase
7	MMORPG	Squar-Enix	SHANDA
8	MMORPG	NCsoft	
9	MMORPG	EYEDENTITY	SHANDA
10	MMORPG	PearlAbyss	

2.2 모바일 게임시장

가볍고 편리한 모바일 게임은 네트워크를 통해 다운로드 할 수 있다. PC게임과 다른 장점은 게임을 스마트폰을 이용해 즐길 수 있다는 점이다. 공공장소를 중심으로 현재 차이나 유니콤이 서비스를 우선적으로 제공했다. WIFI, 4G 통신을 통해 빠른 속도로 공용 인터넷 장소를 제공하여 더 많은 모바일 게임 사용자들을 유치할 수 있는 계기가 되었다. 이를 통해 모바일 게임의 발전하게 되었으며, 특히 모바일 게임의 성장에는 다음과 같은 요소들이 있다. 첫째 모바일 게임 개발은 모바일 기반으로 개발되어, 고성능 휴대전화 시장의 발전을 이끌었다. 둘째 캐주얼 게임 플레이어의 심리적 요구로, 운영적 플레이 모드, 온라인 멀티 플레이어경쟁, 친구목록을 관

리하기 쉽게 하기위한 인터페이스의 간단한 조작감으로 편리성을 추구한다. 이러한 모바일 게임은 게임 이용자에게 언제 어디서나 게임을 제공 할 수 있다. 그림 2는 중국내의 모바일 게임 순위를 나타내고 있다[3]. 특히 Tencent의 위챗이라는 채팅 프로그램을 이용하여, 친구끼리 공유가 가능한 모바일 게임이 모바일 게임 시장에서 높은 순위를 차지하고 있다.

III. 결론

본 논문에서는 중국에서의 온라인 게임 시장 및 모바일 게임 시장에 대해 설명하였다. 특히 중국 내에서 온라인 PC 게임의 경우 현재 MMORPG 게임이 여전히 상위를 차지하고 있다. 특히 스마트폰의 이동성과 편리성은 고속 네트워크 환경의 성장과 더불어 모바일 게임 시장이 성장하는데 기여한 바가 크다는 것을 알 수 있다. 중국 게임 시장의 높은 성장률에서 알 수 있듯이, 향후 개발에서는 온라인게임 시장보다 모바일 게임 시장에 더욱 매진할 필요가 있다.

排名	游戏名称	热度值
1	我叫mt	557822 -
2	天天飞车	326311 +
3	天天酷跑	289911 +
4	时空猎人	147281 +
5	节奏大师	118099 +
6	天天爱消除	84980 +
7	炉石传说	76668 +
8	百万亚瑟王	56720 +
9	大掌门	47416 +
10	部落战争	40306 -
11	混沌与秩序	23221 +
12	王者之剑	22877 +
13	忘仙	16485 +
14	世界	15641 +
15	魔卡幻想	14432 +

그림 2. 모바일 게임 순위 (2013년도)

Fig. 2. Mobile Game ranking in China

참고문헌

- [1] 디스이즈게임 (<http://www.thisisgame.com/webzine/>)
- [2] <http://top.sina.com.cn/>
- [3] <http://top.baidu.com>