

 **중국 게임 시장 동향**

**中 온라인게임, 드라마와 접목 활발**



**中 게임업체 SOHU, '녹정기(鹿鼎記)' 드라마와 동명 게임 동시 출시**

- ◆ 지난 10월27일 중국 포털 및 게임업체 SOHU는 안후이TV(安徽電視臺) 드라마 '녹정기'의 첫 방송과 동시에 동명 온라인게임의 제작발표회를 베이징에서 개최
  - 2004년부터 게임사업에 진출한 中 SOHU는 김용의 '천룡팔부(天龍八部)' 게임화에 성공함으로써 회사 수익의 절반을 게임사업에서 벌어들인 경험이 있어, 다시 한번 중국 유명 무협 소설 작가 김용의 무협 소설 '녹정기'를 게임화해 성공을 이어갈 계획
  - SOHU에서 두 번째로 직접 개발하고 있는 온라인게임 '녹정기'는 2009년 정식으로 오픈할 예정이며, 중국 게임업계의 오스카상이라는 불리는 '2008년 금령상 투표'에서 6만 건의 투표를 받으며 '2009년 유저들이 가장 기대하고 있는 10대 온라인게임'으로 꼽혀 기대를 모으고 있음

**9you, '오디션' 추억판 출시와 더불어 동명드라마 첫 방송**

- ◆ 中 게임업체 9you(나인유) 또한 자사에서 출자·제작하고 있는 드라마 '댄서'의 첫 방송과 동시에 자사에서 서비스 중인 온라인 음악게임 '오디션'의 새 버전인 '오디션 추억판-댄서'를 선보일 예정
  - '오디션 추억판-댄서'는 중국 시청자들에게서 많은 사랑을 받았던 한국 드라마 '폴하우스'의 내용을 기반으로 하고 있으며 '오디션'의 2005년 중국 첫 출시 때 사용한 노래와 의상, 기능 등이 포함될 예정
  - 9you측은 이번 드라마 '댄서'와 '오디션 추억판-댄서'의 동시 출시로 인해 드라마와 게임 양쪽의 시너지 효과가 발생할 것으로 기대

 [www.chinajoy.net/08award/](http://www.chinajoy.net/08award/)  [ldj.sohu.com](http://ldj.sohu.com)  [auhj.9you.com](http://auhj.9you.com)

## 2008년 中 모바일 네트워크게임 유저 866만 명 전망...Analysys

### 2008년 중국 모바일 네트워크게임 이용자 수 866만 명 전망

- ◆ 中 시장조사업체인 Analysys International에 따르면, 2008년 중국 모바일 네트워크게임 이용자 수가 지난 2007년 말 271만 명에서 올해 말 866만 명으로 3배 이상 급증한 것으로 나타남
  - 이 같은 성장세에 힘입어 올해 말까지 중국 전체 모바일게임 사용자 중 40%가 모바일 네트워크게임 사용자로 달할 전망
  - 2007년 말까지 중국 모바일 네트워크게임은 약 200종에 달함

### 성장 동력 및 장애요인

- ◆ 이처럼 중국 모바일 네트워크게임 시장이 성장한 데에는 모바일 네트워크게임 플랫폼의 발달과 결제 수단 보급률의 증가에 따른 것으로 분석됨
- ◆ 그러나 증가하는 트래픽 비용, 네트워크의 불안정성, 사용자들의 낮은 인식, 지원 단말기의 부족 등이 성장의 장애요인으로 작용하는 것으로 나타남

 [www.analysys.com.cn](http://www.analysys.com.cn)

## 中 온라인게임업계, '지역별 운영 모델' 실험



### '지역별 운영', 中 온라인게임 업계 새로운 트렌드로

- ◆ 최근 중국 온라인게임 업계에는 한 업체가 중국 쏘지역에 온라인게임을 서비스하던 기존의 방식이 아니라 지역별로 다양한 업체들이 서비스를 제공하는 방식이 등장하고 있음
  - 中 온라인게임 업체인 용유천하(龙游天下) 그룹은 자사에서 개발한 '정전 온라인'을 지역별로 다양한 퍼블리셔를 통해 서비스할 계획
  - 용유천하 그룹은 홍콩의 피넷 그룹이 지난 5월 상해에 설립한 게임업체이며, '정전 온라인', '신소오강호', '대당2'를 서비스할 계획
- ◆ 구체적으로 지역별로 '독립 게임 클라이언트-지역별 독립 서버 리스트'와 '회사측 공식 클라이언트-회사 측 공식 서버 리스트' 두 가지 모델로 나누어 서비스할 예정

- 지방의 퍼블리셔는 두 가지 모델 중 임의로 선택해 '정전 온라인'의 서비스를 진행할 것으로 보이며, 게임 콘텐츠 업데이트와 기술 지원을 제외한 서버, 회선, 결제 등 나머지 부분은 지방 퍼블리셔가 담당

### 🌐 온라인게임 지역별 운영 모델의 예상 효과

- ◆ 지역별 서비스 운영 모델에 따라 기존의 한 업체가 중국 전 지역에 서비스하기 위해 지불해야 하는 큰 규모의 라이선스 비용에 대한 리스크를 감소시킬 수 있을 것으로 기대
- ◆ 또 기존에는 엄청난 규모의 라이선스 비용 때문에 서비스할 엄두를 내지 못했던 각 지역별 퍼블리셔들이 초기 투자금에 대한 부담 없이 해당 지역에 대한 노하우를 바탕으로 세심한 운영의 묘미를 살릴 수 있을 것으로 기대

## 中 Tencent의 'QQ게임', 미국 시장 진출



### 🌐 Tencent, 미국 게임 시장 진출 가속화

- ◆ 중국 게임 업체 Tencent 산하의 미국 지사는 현지 온라인게임 업체 MochiMedia와 공동으로 게임을 출시를 통해 Tencent 미국 지사에서 더 많은 부분 유료화 온라인게임을 미국시장에 진출시킬 계획이라고 지난 10월17일 밝힘
  - 중국에서 일일 동시접속자 수가 300만 명을 초과하고 있는 QQ게임은 미국 지사를 통해 미국 시장에 맞게 현지화된 QQ게임의 신규 버전을 이미 출시했다고 밝힘
  - 미국 QQ게임 사이트 이용자의 평균 연령은 14세~24세이며, 평균 게임 이용 시간은 55분에 달함

### 🌐 향후 계획

- ◆ MochiMedia는 자체 온라인게임 서비스 플랫폼인 MochiAds를 보유, 플래시 캐주얼 게임 내 광고를 통해 수익을 내고 있음
  - MochiMedia는 올 3월과 6월에 각기 400만 달러(한화 약 52억2,400만원)와 1,000만 달러(한화 약 130억6,000만원)의 두 차례 투자를 받은 바 있음
- ◆ 기존 MochiAds 플랫폼에서 서비스하던 게임들은 향후 미국 시장에 출시될 QQ게임에 적용될 예정이며, 현재 8종의 QQ게임이 포함됨
  - 미국 유저들은 QQGames.com에 접속하거나 Tencent의 미국 지사에서 제공하고 있는 AOL의 메신저 도구 AIM에서 개발한 클라이언트 플러그를 통해 게임을 즐길 수 있음

STAT 중국 온라인게임 순위

Table 중국 온라인게임 순위(10월 23일 기준)

순위	게임명	장르	퍼블리셔	PV
1	몽환서유(梦幻西游)	MMORPG	Netease	12.66%
2	World of Warcraft(魔兽世界)	MMORPG	The9	10.42%
3	오디션(劲舞团)	Casual	9you	3.51%
4	천룡팔부(天龙八部)	MMORPG	게임온	3.26%
5	주선(诛仙)	MMORPG	완미시공	2.01%
6	카트라이더(跑跑卡丁车)	Casual	세기천성	1.42%
7	미르의 전설(传奇)	MMORPG	Shanda	1.28%
8	진삼국무쌍온라인(真三国无双OL)	MMORPG	천희	1.08%
9	적벽온라인(赤壁)	MMORPG	완미시공	0.86%
10	삼국군영전(三国群英传)	MMORPG	유유망	0.77%

[출처] 17173.com