



## 중국 게임 시장 동향

### 中 게임업체, 잇따라 북미 시장 진출

#### Perfect World, 'Ether Saga Online(구대서유)' 북미 출시

- ◆ Perfect World는 북미 시장을 겨냥하여 자사 3D MMORPG 'Ether Saga Online(구대서유)'의 클로즈베타 테스트를 지난 10일 북미에서 실시했음
  - 'Ether Saga Online'으로 선보일 '구대서유'는 중국의 유명 문학작품 '서유기'를 소재로 한 게임으로, 아기자기한 그래픽과 다양한 게임성을 갖춰 지난해 10월 출시 이후 중국에서 인기를 얻어온 게임
  - 현재 Perfect World는 '구대서유'의 그래픽을 조정하고, 다양한 게임 시스템을 추가하는 등 북미 시장을 겨냥한 현지화 작업을 진행하고 있는 것으로 알려짐
  - Perfect World의 츠위펑 대표는 "이번 북미시장 진출은 Perfect World가 글로벌 퍼블리싱 업체로 발돋움하는 계기가 될 것"이라고 기대감을 나타냄

#### 中 Gold Cool Games, 美 IGL 통해 'Animal Sign Online(생소전설)' 출시

- ◆ 中 게임업체 Gold Cool Games는 북미 온라인게임 업체인 Ingle Games Ltd(IGL)를 통해 자사의 2D 턴방식 온라인게임인 'Animal Sign Online(생소전설)'을 북미 시장에 출시할 계획이라고 지난 1월 22일 밝힘
  - 'Animal Sign Online'은 중국 전통문화를 배경으로 제작한 만화풍의 2D 턴방식 온라인게임으로, 12간지를 기반으로 한 게임 캐릭터 등 중국 고유 문화가 상당히 반영됨
  - 'Animal Sign Online'은 중국 내에서 실시된 1차 클로즈베타 테스트 첫날 가입자수 100만 명, 동시접속자수 12만 명을 기록했으며, 이러한 실적으로 토대로 북미 퍼블리싱 계약을 맺게 된 것으로 알려짐
  - Gold Cool Games는 자체 개발한 판타지 MMORPG '신마계'의 북미 시장 출시를 통해 이미 주목을 받은 바 있음

[kdx.wanmei.com](http://kdx.wanmei.com) [mwo.yx025.com](http://mwo.yx025.com)

## 중국 온라인게임 중독 방지 위해 실명제 시스템 가동 계획

### ● 中 미디어 출판총서, '2008 중국 게임산업 연례총회'서 실명제 계획 발표

- ◆ 중국 미디어 출판총서 감독관인 장이전은 지난 1월 14일 중국 청도에서 열린 '2008 중국 게임산업 연례 총회'에서 온라인게임 중독을 예방하기 위해 중국 공안과의 협력을 통한 실명 인증 시스템을 도입할 계획이라고 밝힘
  - 중국 정부는 지난 2007년부터 온라인게임을 청소년들의 인터넷 중독의 주요 요인으로 지목하고, 이를 해결하기 위해 피로도 시스템 도입 등 다양한 방안을 강구해 왔음
- ◆ 온라인게임 실명제는 게이머가 회원가입시 반드시 실명을 사용하도록 강제하는 것으로서, 유령 회원의 퇴출 뿐만 아니라 계정도용을 방지하는 효과를 거둘 전망
  - 그러나 여러 개의 아이디를 보유하는 것이 보편화된 온라인게임 시장에서 '실명제'가 발효될 경우, 일부 이용자들이 게임 이용을 중단하거나, 기존에 부풀려진 이용자 거품이 빠질 가능성도 있음
- ◆ 같은 날 장이전은 2008년 온라인게임 피로도 시스템 운영 결과를 발표
  - 지난 2008년 말 법률 집행부를 통해 중국내 영향력이 큰 59개 게임에 피로도 시스템을 운영해 본 결과, 95%가 통과하고 4개 업체는 기준에 미달, 서비스 중단 조치를 내린 것으로 알려짐

### ● 2009년 中 정부의 온라인게임 규제 방안

- ◆ 중국 미디어 출판총서는 2009년 온라인게임 규제 방안을 다음과 같이 밝힘
  - 중국 자체 개발게임의 적극적인 활성화
  - 해외 업체들에 의한 중국 업체의 권리 침해를 방지하기 위해 소송이 제기된 게임은 최종 판결이 날 때까지 서비스를 중단할 계획
  - 게임 심의 완료 후 불법 콘텐츠를 업데이트하는 업체들에게 대한 규제 강화
  - 사설 서버 및 지적재산권 보호 강화

## Shanda에 이어 Tencent도 외부게임 퍼블리싱 전략에 동참

### ● Tencent, 3억 명 이용하는 포털 통해 외부 개발작 퍼블리싱

- ◆ 최근 Shanda가 Kingsoft게임을 자사 플랫폼을 통해 출시하기로 선언한 데 이어, 中 온라인게임 업체인 Tencent도 올해 자사 게임플랫폼을 외부 개발게임에 개발하고, 플랫폼 활성화에 나선다고 지난 1월 15일 밝힘
  - 지난해 3분기 Tencent의 QQ메신저 프로그램의 가입자수는 활성 이용자 수는 3억 5,510만 명을 포함한 8억 5,620만 명에 달했으며, 'QQ게임' 포털의 최고 동시접속자수는 440만 명을 달해 전분기대비 11.2% 증가한 것으로 알려짐
  - Shanda는 자사 온라인게임 포털 플랫폼을 통해 Kingsoft의 유명 게임 '검협세계'와 '검협정연 온라인2'를 서비스하기로 지난 1월 13일 발표한 바 있음

### ● 퍼블리싱 전략의 전환 배경

- ◆ 中 온라인게임 업체인 Tencent의 류츠핑 총재는 “기존에는 Tencent에서 자체 개발작과 수입한 외국게임의 서비스에 주력했지만, 최근 Shanda와 Kingsoft의 협력을 보면서 생각이 바뀌었다”며, 이번 퍼블리싱 전략의 전환 배경을 밝힘
  - Tencent는 8억이 넘는 강력한 QQ메신저 가입자 기반을 이용, 캐주얼 게임과 대형 MMORPG를 성공적으로 서비스했으며 최근에는 국산 게임 '던전앤파이터'를 퍼블리싱해 성공을 거둔바 있음
  - 이번 Tencent의 중국 내 외부 개발작 퍼블리싱 결정으로 인해 부가 수익이 창출될 수 있지만, 동시에 Tencent의 자체 개발작 부문 수익이 잠식될 수 있는 우려가 있음

 [www.qq.com](http://www.qq.com)

**STAT '2008 중국 게임산업 조사보고서' 발표...GPC**

**● 中 온라인게임과 모바일게임은 성장, PC게임은 사양세**

- ◆ 중국 판권협회 게임 위원회(GPC)는 시장조사업체인 IDC에 의뢰, '2008년 중국 게임산업 조사 보고서'를 지난 1월 20일 발표
  - 2008년 중국 온라인게임 시장규모는 183억 8,000만 위안(한화 약 4조원)으로 전년대비 76.6% 성장했으며, 향후 연평균 16.7% 성장하여 2013년에는 397억 6,000만 위안(한화 약 8조원)에 달할 전망
  - 모바일게임의 경우 2008년 시장규모가 1억 5,000만 위안(한화 약 302억 원)으로 전년대비 25% 증가했으며, 연평균 59.4% 증가해 2013년에는 15억 4,000만 위안(한화 약 3,100억 원)에 달할 전망
  - 한편, 2008년 중국 PC게임 시장규모는 3,060만 위안(한화 약 62억 원)으로 전년대비 58% 감소했으며, 출시된 PC게임 타이틀 수 또한 27개로 전년대비 60.3% 감소한 것으로 나타남

**● 중국 자체 개발 게임 및 해외 진출 증가**

- ◆ 2008년 중국 온라인게임 이용자 수는 4,936만 명으로 전년대비 22.9% 증가했으며, 향후 연평균 13.9% 성장, 2013년에는 9,453만 명에 달할 전망
  - 2008년 중국 온라인게임 유료 이용자 수는 3,042만 명으로 전년대비 36.0% 증가했으며, 연평균 14.3% 성장, 2013년에는 6,000만 명에 달할 전망
- ◆ 지난 2008년 10월 기준으로 중국 온라인게임 업체는 138개로 집계됐으며, 이는 전년대비 4% 증가한 것
  - 지역별로는 상하이 소재 온라인게임 업체가 28개로 전년대비 27% 증가한 반면, 베이징 소재 온라인게임 업체는 38개로 전년대비 7.3% 감소
  - 2008년 10월 기준 중국의 온라인게임 개발 인력은 2만 4,768명으로 전년대비 17.8% 증가했으며, 중국산 온라인게임 또한 286개로 전년대비 14.4% 증가
- ◆ 지난 2008년 중국 업체들의 해외 진출 실적을 보면, 총 15개 업체가 자체 개발한 온라인게임 33개를 해외로 수출했으며, 해당 매출규모는 7,074만 달러(한화 약 970억 원)로 전년대비 28.6% 성장했음

**STAT** 중국 온라인게임 순위

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-
3	오디션(劲舞团)	Nineyou	-
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-
5	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
6	문도 (问道)	Guang Yu Hua Xia	▲
7	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	▼
8	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	▼
9	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	-
10	프리스타일 (街头篮球)	T2CN	▲

[출처] ICM Data