



## 중국 게임 시장 동향

### 중국 온라인게임 업계에서도 ‘오토’가 문제

#### 중국 게이머의 57.8%가 오토 프로그램에 대해 강한 불만

- ◆ 중국 시장조사업체인 Analysis International의 '중국 온라인게임 시장 사용자 조사보고서 2008'에 따르면, 중국 게이머의 가장 많은 불만 사항은 ‘오토’인 것으로 나타남(57.8% 응답)
  - 서버 환경 불만(54.9%)과 비싼 아이템 (52%)이 뒤를 이음
  - 서버 환경에 대해서는 특정 게임업체들이 업계의 흥행 기준이 되는 서버당 동시접속자 수를 늘리기 위해 신규 서버 추가를 지연하는 경우가 있는 것으로 알려짐

#### 오토 프로그램 관련 법안 제정 필요성 대두

- ◆ 최근 중국 내에서 2년간 4억 원 이상의 오토 프로그램을 판매해온 이들이, '정보 인터넷 전파권 보호조항' 제 18조(고의적으로 피해를 입히거나 제공되는 기술을 파괴하는 행위는 범죄로 규정하고 형사 처벌)을 근거로 검거되었으나 논란의 여지가 있음
  - 관련 피고인들은 2006년 말부터 '미르의 전설2'의 오토 프로그램을 주당 80위안(1만 7,000원), 월당 300위안(6만 6,000원)에 제공, 지난 2년 동안 200만 위안(4억 3,000만원)의 불법 이익을 챙긴 혐의를 받고 있음
  - 이와 관련하여 중국 국무원은 오토 프로그램이 게임 환경을 문란하게 하고, 서비스 업체에게 경제적 손해를 입혔다고 주장하고 있으나, 피고인 측은 오토 프로그램을 유통했을 뿐, 개발이나 복제 및 저작권 침해를 한 것이 아니므로 법의 제재가 부당하다고 주장하는 상황이어서 이에 대한 법안 제정의 필요성이 대두되고 있는 상황
  - 최근 엔씨소프트에서 오토 유저들의 계정 정지 정책을 내세운 가운데, 중국 게임업체와 정부 당국의 대응이 주목됨

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

## 中 SNS서비스 51.com, 게임포털 3월 공개 예정

### ● 향후 2년간 1억 위안(약 220억 원) 투자할 계획

- ◆ 中 SNS서비스 51.com은 지난 1년 간 일부 PC방을 통해 내부적으로 진행해온 자체 캐주얼게임 포털에 대한 클로즈베타 테스트를 지난 2월 마치고, 3월 중으로 공개 서비스를 실시할 계획
  - 51.com은 2010년까지 총 1억 위안을 투자, 신작 개발을 진행할 계획
  - 51.Com은 중국의 대형 게임업체인 Giant Interactive의 투자를 받은 바 있으나, Giant Interactive의 게임을 서비스할 계획은 없으며 우선적으로 자체 제작한 캐주얼 게임을 서비스하고 차후 타사의 MMORPG, 웹게임 등을 제공할 예정
  - 이와 관련하여 최근 캐주얼게임 개발 인력을 충원하였으며, 심천 화웨이 기술유한 공사, 차이나넷, 차이나텔레콤 등과 협력하여 개발인력 확보, 게임 서버 유지/보수할 계획

 [www.51.com](http://www.51.com)  [www.ga-me.com](http://www.ga-me.com)

## 중국 온라인게임 업계, 횡스크롤 액션 RPG 게임 부상

### ● ‘던전 앤 파이터’ 등 횡스크롤 액션 RPG 게임이 인기

- ◆ ‘테일즈 오브 히어로즈’, ‘던전 앤 파이터’ ‘명장삼국’ 등이 인기를 얻고 있으며, 최근 다수의 유사 장르 게임이 개발 중에 있는 것으로 알려짐
  - ‘던전앤파이터(地下城与勇士)’는 2008년 중국에서 가장 성공한 온라인게임으로 꼽히고 있으며, 지난 2월 말 기준 4주 연속 온라인게임 다운로드 횟수 1위를 차지하는 등 인기를 얻고 있음

Table

중국의 대표적 횡스크린 액션 RPG

게임명	개발사	비고
던전앤파이터(地下城与勇士)	네오플(한국)	동시접속사 140만 명 이상
귀취등 온라인	산다, 마이엘스톤	인기소설 ‘귀취등’ 원작
명장삼국	The9	삼국지 배경
동유기온라인	영룡과기유한공사	중국 최초의 3D 횡스크롤 액션 RPG

[출처] 머드포유, 스트라베이스 재구성

## Kingsoft, 신규 스튜디오 설립

### 7번째 스튜디오인 Rainbow 설립 예정

- ◆ 中 게임업체인 Kingsoft는 자사의 일곱 번째 스튜디오인 Rainbow를 북경에 설립할 예정이며, 현재 구체적인 운영 방안은 미정
  - 현재로서는 MMORPG 개발을 담당할 것으로 보이며 최근 중국의 온라인 구직 사이트인 ChinaHR.com 등에 개발인력 모집 공고를 게재한 바 있음
  - Rainbow 스튜디오는 주하이의 서산거, 삼국, 청두의 아정, 대련의 경채, 북경의 뇌정과 열화 등에 이은 Kingsoft의 7번째 스튜디오
  - 한편 2009년도에는 주하이의 서산거 스튜디오가 'JX Online 3'를 공개할 예정이며 나머지 스튜디오는 신작의 초기 기획 및 기존 게임의 업그레이드에 주력할 전망

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

### STAT 중국 웹게임 시장, 유저 이탈률 높아

### 회원수 증가에 비해 이용횟수 증가는 크게 미흡

- ◆ 중국 시장조사업체인 iResearch의 '2008-2009년 중국 온라인게임산업 발전 보고서'에 따르면 중국 웹게임 사용자수가 2008년 8월 1,203 만 명에서 월 평균 45.3%씩 증가하여 12월 5,364 만 명에 이를
  - 그러나 방문횟수는 월평균 19.5% 성장하는데 그쳐, 회원 증가 수에 비해 실질적인 이용은 크게 증가하지 않은 것으로 나타남(전체 기간 내 345% 대 104% 증가)
  - 이는 웹게임의 신규가입 이용자들이 게임에 적응, 만족하지 못하고 금방 이탈했기 때문으로 분석되며, 웹게임 이용자 충성도를 높이기 위한 대책 마련이 필요한 것으로 보임

 [www.iresearch.cn](http://www.iresearch.cn)

Chart

중국 웹게임 월 가입자 수 및 방문횟수 추이(2008. 8 ~12)



[출처] iResearch; 스트라베이스 재구성

STAT

중국 온라인게임 순위

Table

중국 PC방 온라인게임 순위 (2월 13일 기준)

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	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	▲
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	▼
8	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-
9	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
10	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	▲

[출처] ICM Data



## 일본 게임 시장 동향

### SEGA, 아케이드게임 사업부 구조조정



#### ● SEGA의 2009년 생존 전략, 성인용 게임

◆ 최근의 실적 악화로 인해 아케이드게임 사업을 구조 조정할 바 있는 Sega는 차별화된 형식의 Wii용 성인등급 게임 ‘Mad World’를 출시할 예정

- 최근 실적 악화로 인해 지주회사인 Sega Sammy Holdings 인원의 18%에 해당하는 560명을 정리 해고, 중복 타이틀 통폐합, 내부 개발 비율 제고 등을 통해 자체 게임 관련 R&D 비용의 20%를 삭감했으며, 일본 내 아케이드 센터 110개를 폐쇄하는 내용의 구조조정안을 지난 2월 12일 발표
- Sega는 이처럼 규모를 축소하는 대신 대형 게임업체와 차별화하는 방안으로 ‘Mad World’와 같은 성인용 게임에 큰 기대를 걸고 있으나, ‘Mad World’는 전체가 흑백인 화면에서 폭력적인 장면에서만 컬러 화면을 보여주기 때문에 저연령, 가족들이 주로 이용하는 Wii의 이용자 층과 성격과 맞지 않는다는 비판이 제기되고 있는 상황

#### ● Wii에 특화된 성인 등급 게임으로 차별화를 노리는 Sega

◆ 그러나 Sega는 PS3와 X360에 비해 경쟁이 치열하지 않은 Wii 시장에서 새로운 형식의 게임을 도입, 틈새 시장을 공략한다는 전략으로 향후에도 성인 등급의 게임을 지속적으로 개발할 계획

- Sega of America의 Simon Jeffery 대표에 따르면 "Wii는 요즘 세대의 PlayStation 2라고 부를 수 있을 만큼 시장 장악력을 갖고 있으며, 판매량 역시 수천만에 이른다"고 말하며 Sega는 Wii가 어린이용 게임기기가 아니라 가장 많이 팔린 게임기이므로 성인용 게임도 충분히 승산이 있다는 입장
- Sega는 PS3와 X360의 FPS 시장에서는 Epic과 id Software 같은 걸출한 경쟁사가 있기 때문에 시장 진입이 쉽지 않다고 판단하여, Wii 콘솔 위주로 새로운 장르의 게임을 적극적으로 모색하고 있으며 ‘Mad World’ 이전에도 Sega는 ‘House of the Dead: Overkill’와 ‘The conduit’ 등의 Wii 용 성인 등급 게임을 발표한 바 있음
- 이 외에도 Nintendo와 합작하여 ‘Mario and Sonic at the Winter Olympic Games’를 출시할 예정이며 전작인 ‘Mario and Sonic at the Summer Olympic Games’는 전세계적으로 1,000만 개 이상을 판매하는 등 인기를 누린 바 있음

[www.sega.com](http://www.sega.com) [www.segasammy.co.jp](http://www.segasammy.co.jp)

## Square Enix, 자사 타이틀 온라인 유통 플랫폼 Steam으로 제공 개시

### 🌐 'The Last Remnant', Steam 통해 출시

- ◆ 'Final Fantasy' 시리즈로 유명한 일본 게임업체 Square Enix가 북미, 호주 및 유럽 지역 진출 전략의 일환으로 PC게임 온라인 유통 서비스인 Steam과 제휴 체결
  - 'The Last Remnant'는 지난 11월 콘솔게임으로 출시되었으며, Steam에서의 서비스는 올 4월 9일, PC판의 오프라인 유통은 올 3월 24일 시작할 예정

### 🌐 PC플랫폼이 향후 Square Enix의 서비스 전략의 중심이 될 전망

- ◆ Square Enix는 향후 출시 게임은 PC를 비롯한 멀티플랫폼 전략을 취하겠다고 밝힌 가운데 최근 영국의 개발사 Eidos 인수의 주주 승인 절차를 밟고 있음
  - Eidos는 Square Enix의 베스트셀러 'Final Fantasy' 시리즈 7, 8편의 PC판을 개발한 바 있으며, 출시 예정작인 'Final Fantasy 13'의 PC판과 관련하여 주목 받고 있음
  - Square Enix는 이외에도 다수의 타이틀을 Steam을 통해 제공할 계획이며, Square Enix와 제휴 관계에 있는 PC게임 개발사 Gas Powered Games의 'Supreme Commander 2' 등도 Steam 에서 서비스될 것으로 전망

 [www.square-enix.com/jpn/index.html](http://www.square-enix.com/jpn/index.html)  [www.valvesoftware.com/about.html](http://www.valvesoftware.com/about.html)

 [na.square-enix.com/remnant/](http://na.square-enix.com/remnant/)

## Nintendo, 신규 컨트롤러 출시

### 🌐 신규 컨트롤러 'Classic Controller PRO' 올 여름 출시 예정

- ◆ Nintendo의 신규 컨트롤러의 발매 일정 및 가격은 미정이나 공개된 제품 사진을 통해 디자인과 기능성 면에서의 문제점들이 제기되고 있는 상황
  - Wii-mote, Nunchuk 등의 참신한 유저 인터페이스로 인기를 끈 Nintendo가 고전 게임용 컨트롤러 Classic Controller PRO를 올 여름께 출시 예정
  - 그러나 디자인 차원에서 기존의 GameCube용 컨트롤러나, Wii의 써드파티인 Nyko 컨트롤러와 유사하다는 지적을 받고 있음
  - 또 미끄러운 표면 처리, 후면의 경사 등이 유저들에게 불편을 유발할 것이라는 주장도 제기

- 발매 일정과 가격은 미정이나, 일본에서는 09년 여름, 북미에서는 겨울에 출시될 예정이며, 가격은 기존 Classic Controller 보다 고가인 24.99 달러로 예측

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



[출처] Nintendo; 스트라베이스 재구성

## Sony, Blu-ray 다음 전략은 게임-영화 콤보 디스크

### ● PS3, 가장 저렴한 Blu-Ray 플레이어는 장점 상실

- ◆ PS3는 게임기로서 가장 비싼 가격임에도 불구하고, 세계에서 가장 저렴한 Blu-Ray(Blu-ray) 플레이어라는 점을 주요 마케팅 포인트로 강조해왔으나, 최근 더 저렴한 플레이어가 출시되면서 기존의 강점이 상실된 상황
  - 현재 일부 Blu-ray 플레이어의 실제 판매가는 약 200 달러 수준이며, 올해 중으로 150 달러까지 인하될 전망이며 연말 판촉 시즌에는 100 달러 이하로 떨어질 가능성도 제기됨
  - 경기침체로 고가의 가격은 기기 보급에 큰 장애요소가 되었으며, 최근 더 저렴한 Blu-ray 플레이어가 출시됨에 따라 Sony의 마케팅 전략에도 변화가 요구됨
  - 게다가 시장조사업체 SNL Kagan에 따르면 Blu-ray 디스크의 홈비디오 시장 점유율이

2014년 경 60%에 달할 것이라고 전망한 바 있으나, 한편으로는 초고속통신망의 속도가 지속적으로 개선되면서 Blu-ray와 같은 패키지 형태의 디스크가 아닌 Netflix 등 온라인 유통 업체가 실질적인 패권을 잡을 것이라는 전망도 제기되고 있음

### Sony의 신규 마케팅 전략: 콤보 디스크

- ◆ Sony는 1개의 Blu-Ray 디스크에 게임과 관련 동영상을 모두 담은 콤보형 디스크를 올해 2~3종 출시할 예정
  - Blu-Ray의 싱글 레이어는 25GB, 듀얼 레이어는 50GB의 용량을 지원하는데, PS3의 게임은 보통 30~40GB이며, Blu-Ray 영화는 12~40GB를 차지하므로 충분한 용량
  - 또한 hybrid 전략은 휴대용 게임기인 PSP에도 적용할 계획인 것으로 알려짐

### Capcom의 'Bio Hazard 5'를 비롯한 2~3종 출시 예정

- ◆ 올 3월 출시 예정인 Capcom의 'Bio Hazard 5'는 세계 최초의 콤보 타이틀로 발매될 예정
  - PS3판 'Bio Hazard 5'에는 게임과 함께 제작 과정을 담은 메이킹 필름이 담길 예정이며, 완성도를 높이기 위해 할리우드의 스텝을 기용한 것으로 알려짐
  - 한편 'Bio Hazard 5'는 Xbox360용으로도 발매되지만, Blu-ray가 아닌 DVD를 이용하고 있기 때문에 하이브리드 기능은 제외되어 있음
  - Microsoft는 비록 HD-DVD는 포기하였지만, Xbox 360에 Blu-Ray를 탑재할 계획은 향후에도 없다고 CES 2009에서 밝힌 바 있어, 이 같은 추세는 계속될 전망

## Wii, 사용자는 많지만, 평균 이용 시간은 적어...Nielsen

### Wii의 11월 평균 이용시간은 6.6일

- ◆ 시장조사업체 Nielsen가 지난 2월 발표한 조사결과에 따르면, 가족 중심의 라이트 유저(Light-User)가 많은 Wii의 1인당 평균 이용시간은 6.6일로 PS3(9.2일), Xbox360(10.2일)에 비해 2/3 수준인 것으로 나타남
  - 미국 전역에 걸쳐 구축된 TV 시청률 조사 패널을 이용하여 2008년 10월부터 12월까지 3개월 동안 Wii, PS 3 그리고 Xbox 360의 이용 현황을 조사하여 발표
  - Nintendo Wii는 6~11세 남성과 25~35세의 여성이 가장 많이 이용하는 것으로

## 글로벌 게임산업 Trend

나타났으며, 특히 'Wii Fit', 'Guitar Hero', 'Rock Band 2'와 같은 새로운 형식의 게임이 전통적으로 비게이머였던 35세 이상의 여성을 크게 유인한 것으로 나타남

- Wii의 높은 판매 대수에 비해 낮은 이용 시간은, 하드코어 게이머가 중심인 PS3와 Xbox360에 비해 주요 이용자 층이 가족 단위로 이루어져 있기 때문인 것으로 분석
- 반면 평균 연령이 가장 높은 PS3는 남성, 여성 모두 18~24세 그룹에서 가장 인기가 있었는데, 이는 PS(1994), PS2(2000)를 접해온 세대가 성장하면서 PS3를 선택했기 때문으로 분석됨

**Table** 콘솔기기 별 3개월 간 이용 시간 (2008.10~12) (단위: 일)

플랫폼 성별	Wii		PS3		Xbox360	
	3개월 합계	08년 11월	3개월 합계	08년 11월	3개월 합계	08년 11월
남성	17.9	6.6	24.4	9.2	27.1	10.2
여성	12.2		14.5		14.3	

주: 해당 기간(90일 또는 30일간) 각각의 콘솔기기를 이용한 날짜 수

[출처] Nielsen Media Research, 2009; 스트라베이스 재구성

**Table** 콘솔기기 별 주요 사용자 (연령별, 성별)

플랫폼 연령대	Wii		PS3		X360	
	남성	여성	남성	여성	남성	여성
6 ~ 11 세	★					
12 ~ 17 세					★	
18 ~ 24 세			★	★		
25 ~ 34 세		★				★
35 세 이상		☆				

주: ★는 해당 콘솔기기/성별로 가장 많은 비중을 차지하는 연령층을 의미

[출처] Nielsen Media Research, 2009; 스트라베이스 재구성

**참 고** 북미지역 콘솔기기 누적 판매량 (2009. 2. 21 기준)

플랫폼	Wii	PS 3	X360
누적 판매량	21,663,313	7,914,727	16,498,578

[출처] VGchartz

**STAT** 日 콘솔 HW&SW 판매량 (2월 셋째 주)

**Table** 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.2.2~2.8) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	41,839
	PSP	-	Sony	29,552
	Wii	-	Nintendo	25,334
	PlayStation 3	-	Sony	16,973
	DS Lite	-	Nintendo	16,149
	Xbox360	-	MS	9,975
	PlayStation 2	-	Sony	5,029
SW	Star Ocean 4 - The Last Hope (XB360)	RPG	Square Enix	162,232
	Mario & Luigi RPG3!!! (DS)	RPG	Nintendo	61,781
	Idolm@ster SP: Perfect Sun (PSP)	SLG	BANDAI NAMCO	46,474
	Idolm@ster SP: Missing Moon (PSP)	SLG	BANDAI NAMCO	39,523
	Idolm@ster SP: Wandering Star (PSP)	SLG	BANDAI NAMCO	35,376
	Shining Force Feather (DS)	SLG	Sega	30,581
	Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)	Action	Capcom	17,775
	Sacred Blaze (PS2)	SLG	Flightplan	17,586
	Street Fighter IV (PS3)	대전격투	Capcom	17,416
Demon's Souls (PS3)	RPG	SCE	15,581	

[출처] Media Create