



## 중국 게임 시장 동향

### 中 NetDragon, EA와 함께 중국판 ‘Ultima Online’ 개발키로

#### ● NetDragon, 신버전 ‘Ultima Online’ 공동 개발

- ◆ 중국 게임 개발사 NetDragon Websoft(홍콩 소재)가 Electronic Arts와 중국판 ‘Ultima Online’의 개발을 위해 제휴를 체결한 것으로 지난 7월 22일 알려짐
  - 중국어 버전 ‘Ultima Online’의 개발에는 EA의 자회사인 Mythic Entertainment가 참여하며, NetDragon은 이번 개발을 통해 중국 외에도 홍콩, 마카오, 인도 등지의 독점 라이선스를 확보하게 됨
  - ‘Ultima Online’은 지난 1997년 EA에서 출시한 온라인게임으로 MMORPG 장르를 대중화했다는 평가를 받고 있음
  - NetDragon Websoft는 ‘Way of the Five’, ‘Eudemons Online’, ‘Conquer Online’, ‘Zero Online’, ‘Tou Ming Zhuang Online’, ‘Heroes of Might and Magic Online’ 등의 다양한 온라인게임을 아시아 시장에 서비스하고 있으며, 올해 출시를 목표로 ‘Tian Yuan’, ‘Disney Fantasy Online’, ‘Dungeon Keeper Online’, ‘CJ7 Online’ 등을 개발 중임

#### ● 시사점

- ◆ 글로벌 게임 퍼블리셔인 EA의 이 같은 행보는 전세계 온라인게임 시장에서 중국의 입지가 커지고 있다는 사실을 보여주는 단적인 증거임
  - EA와 같은 글로벌 게임업체 입장에서 특정 게임의 글로벌 서비스 여부를 결정하기 위한 테스트 마켓으로서 중국이 부상하고 있음을 시사하고 있으며, 중국의 개발력이 상당한 수준에 올랐음을 반증
  - 시장조사업체 Niko Partners에 따르면 올해 중국 온라인게임 시장은 지난해보다 38% 증가한 약 38억 달러에 달할 전망이다
  - 한편으로는 중국정부와 Blizzard의 마찰로 인한 ‘World of Warcraft’의 서비스 중단을 틈타 중국 시장을 공략하려는 의도로도 풀이됨

 [www.netdragon.us](http://www.netdragon.us)  [www.ea.com](http://www.ea.com)

## Shanda, 자사 게임 펀드 '18 기금'에 향후 3년간 10억 위안 투자

### Shanda, 군소 게임 개발사 지원 위해 10억 위안 추가 투입 예정



- ◆ 지난 7월 22일, Shanda의 Diana Li CEO는 상하이에서 개최된 제7회 China Joy 박람회를 참관한 자리에서 군소 개발사 지원을 위한 자사 게임펀드 '18 기금(18 Capital)'에 향후 3년간 10억 위안(약 2,000억 원)을 추가 투입할 예정이라고 거듭 공언
  - '18 기금'은 자금력이 약한 군소 개발사들에게 게임 개발비, 서비스 플랫폼, 퍼블리싱 등의 각종 지원을 제공하는 포괄적 프로그램
  - 18의 중국식 발음은 부자가 된다는 뜻의 한자와 발음이 같은 '야오파'이며, Shanda는 매달 18일에 투자 대상 게임을 결정하는 임원회의를 진행

### 18 기금 현황

- ◆ 지금까지 18 기금을 통해 40여 개 총 5억 달러를 지원 받았고, 그 중 일부는 2차 투자협상이나 상장을 준비하고 있다고 Diana Li CEO는 전언
  - Shanda는 지난 1월에도 '현재까지 30여 개 업체에 3억 위안을 지원했고 향후 3년간 10억 위안을 더 투입할 것'이라고 언급
  - 2007년 한 해에만 15~16개 업체가 각각 800~1,000만 위안을 지원 받았음

### 성과 및 시사점

- ◆ Shanda는 'Feng Yun Online', 'Shu Shan Xin Zhuan' 등 일부 18 기금 게임이 이미 연간 결산에서 흑자를 냈다는 평가이며, China Joy 2009 박람회에서도 자사 부스를 18 기금 게임 중심으로 꾸몄음
- ◆ 지난 6월 기준으로 시가 총액 5조원을 돌파한 Shanda의 막강한 자금력이 영세 개발사의 유망 프로젝트를 적극 부양한다는 것은 중국 게임업계의 질적/양적 성장에 유의미한 변수일 수 있음
  - 최근 중국에서도 인력 규모가 3~4명에 불과한 개발팀이 많아졌지만, 자금력 부족으로 인해 중도에 프로젝트를 포기하는 사례가 많음

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

## The9, 'Blizzard와 NetEase의 합작법인은 불법' 주장

### ● The9, 합작회사 'StormNet'의 적법성에 이문 제기



- ◆ 지난 7월 22일, China Joy 2009의 전야행사에 참석한 The9의 천 샤오웨이 대표가 Blizzard Entertainment와 NetEase의 합작법인 StormNet에 대해 '중국 정부의 규정과 법률에 배치되는 측면이 있을 수 있다'는 취지의 발언을 해 파문을 일으켰음
  - 중국에서는 단독/합작 여하에 관계 없이 외국 업체의 온라인게임 운영이 금지돼 있기 때문에, 만약 Blizzard가 'StormNet'을 통해 'World of Warcraft'의 운영에 나선 것이라면 불법행위에 해당됨
  - The9 역시 Blizzard로부터 합작법인 설립을 제의 받았으나 위법성을 우려해 거절했고, 결국 'World of Warcraft' 재계약을 체결하지 못했다고 천 샤오웨이 대표는 덧붙였음

### ● Blizzard의 StormNet 참여 성격이 관건



- ◆ The9의 이번 발언 이전에도 중국에서는 'NetEase와 Blizzard의 합작법인에 대한 당국의 조사가 진행 중'이라는 루머가 돌고 있었으나, NetEase 측은 "2008년 설립된 해당 합작벤처는 'StarCraft II', 'Warcraft III', 'Battle.net' 등에 관한 기술 지원을 위한 것이므로 아무런 문제가 없다"고 일축한 바 있음
  - NetEase의 덩 레이 대표는 China Joy 2009 전야행사 당시 The9 대표보다 먼저 단상에 올라 "경쟁사가 악의적으로 왜곡한 소문이 확산돼 게이머들이 피해를 입고 있는 상황이고 그들의 (소송) 공격에 의해 'World of Warcraft'의 서비스에도 차질이 발생했다"고 토로
- ◆ NetEase는 'World of Warcraft' 판권 계약을 체결한 지 두 달여 만인 7월 30일부터 '불타는 성전' 서비스의 재개가 허용된 것으로 알려졌으나 향후의 서비스 정상화 및 '리치킹의 분노' 출시 여부는 StormNet의 적법성에 대한 당국의 판단에 따라 갈릴 전망

[www.the9.com](http://www.the9.com) [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

**STAT** ChinaJoy 2009 Briefing



**ChinaJoy 2009 개요 및 특징**

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
ChinaJoy 2009	2009.07.23 ~ 26	중국 (상하이 New International Expo Center)	en.chinajoy.net/

- ◆ ChinaJoy 박람회는 E3, 동경게임쇼 등과 유사한 성격의 글로벌 게임행사를 지향하고 있으며, 中 신문출판총서(GAPP), 과학기술부(MST) 등 관계 당국들의 후원으로 치러졌음
  - 7회째를 맞은 올해의 ChinaJoy 2009 박람회는 50개국 195개 업체가 참가해 역대 최대 규모를 이룸
  - 22일 전야행사의 China Digital Entertainment Summit을 시작으로 26일의 China Web Game Development Forum에 이르기까지 총 6건의 업계 컨퍼런스 병행

**ChinaJoy 2009 주요 트렌드 및 이슈**

- ◆ [중국 메이저 게임업체들의 자체개발작 다수 출시] Shanda, Tencent, Perfect World, NetEase, The9 등의 주요 중국 게임업체들의 자체개발작 출시가 전년도 10개에 불과했던 데에서 올해 14개로 40% 증가한 것으로 나타남
  - Shanda의 '월드 제로', Giant Online의 'wjdeh2', '용혼', The9의 '명장삼국', '뮤X', '구주전기', 9you의 '유성호접검', '신병전기', Tencent의 'QQ선협전', '대명용권' 등이 출시됨
- ◆ [삼국지 소재 게임 인기] 이번 전시회에서는 중국인들에게 인기있는 '삼국지'를 소재로한 게임이 중국 업체와 한국 업체 양측에서 모두 대거 등장해 향후 경쟁 양상이 주목 받고 있음
  - 국내업체로는 웹진이 세련된 그래픽과 액션을 무기로 '일기당천'을 출시했으며, 위메이드가 '창천'을 출시
  - 중국업체로는 '용환서유'로 이미 인기를 얻고 있는 NetEase가 '삼국지영웅전'을 출시했으며, 9you는 '맹장'을 출시
- ◆ [미숙한 전시회 운영으로 비판] 이번 전시회에서는 과도한 소음과 외국인을 위한 안내표지판 미비, 열악한 취재기자들을 위한 프레스 센터 인프라 등으로 비판 받음
  - E3나 동경게임쇼 같은 여타 글로벌 게임행사들과는 달리 소음 관련 규제 기준이 없는 탓에 관람객들이 대화조차 어려울 정도의 소음에 시달려야 했음

 [en.chinajoy.net](http://en.chinajoy.net)

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (7월 셋째 주)

**Table** 중국 PC방 온라인게임 순위 (7월 3일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤 파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-
3	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	-
4	오디션(劲舞团)	Nineyou	-
5	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	-
6	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	-
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-

[출처] ICM Data