



## 중국 게임 시장 동향

### 中 신문출판총서, 'NetEase의 무허가 WoW 서비스 용인 못해'

#### ● 이용료 과금 및 신규 가입자 유치 중단해야



◆ 中 신문출판총서(GAPP)가 자국 내 'WoW' 정식서비스를 개시한 온라인게임 사업자 NetEase에 대해 '판호조치 받지 못한 게임으로 유료 서비스에 나선 것은 명백한 위법'이라며, '신규 사용자 유치 및 이용료 과금 행위 중단'을 요구한 사실이 Reuters를 통해 지난 11월 3일 보도됐음

- NetEase는 Blizzard와의 계약 체결에 따라 The9으로부터 현지 판권을 넘겨받고도 관련 소송으로 인한 판호 재심의와 사용자 데이터 이전 지연 등의 문제로 인해 난항을 겪었고, 결국 판호를 다시 받지 않은 상태로 지난 9월 19일 'WoW: Burning Crusades'의 정식 서비스를 개시했음
- 신문출판총서는 NetEase에 벌금 등의 추가 조치도 고려하고 있다고 부연

#### ● 배경 및 전망

◆ 중국 정부의 편제 개편에 따라 현지 온라인게임에 대한 규제권이 문화부로 넘어가게 됐음에도 불구하고, 신문출판총서는 지난 10월 12일 '해외 온라인게임에 대한 승인 및 사후관리를 강화'하겠다는 입장을 밝히며 사실상 NetEase에 경고 메시지를 보낸 바 있음

- NetEase 입장에서는 'WoW' 판매 금지 조치라는 최악의 가능성도 아예 배제할 수는 없는 상황
- 그러나 Morgan Stanley의 Richard Ji 애널리스트는 "최고 동접자 100만을 기록 중인 'WoW' 서비스가 전면 금지되더라도 다수의 인기 게임을 보유한 NetEase는 향후 30% 가량의 주가 상승을 기대할 수 있을 것"이라고 진단

◆ 한편, 여타 온라인게임 대다수는 신문출판총서와 문화부로 양분됐던 종전 규제체제 하에서 양쪽 모두의 관리감독을 거처온 것들이라 'WoW'와 유사한 사례가 잇따르지는 않을 전망이나 이번 공방의 결과에 따라 향후 중국 온라인게임 규제 기관 재편의 방향이 결정될 것으로 보여 귀추가 주목되는 상황임

## Changyou, 차기 MMO 개발 위해 BigWorld 엔진 채택

### Changyou, 새 게임엔진 채택



- ◆ 中 온라인게임 사업자 Changyou.com이 차기 온라인게임 개발을 위해 호주 게임엔진 BigWorld와 게임 엔진 사용에 관한 다중 계약을 체결했다고 게임웹진 Gamasutra가 지난 10월 23일 보도

### 배경



- ◆ 지난 4월 나스닥에 상장된 Changyou는 자체 개발 타이틀인 'Tian Long Ba By'(쿵후게임)와 라이선스 게임 'Blade Online', 'Blade Hero 2'를 서비스하고 있으며 미래 성장동력 확보 차원에서 자체 타이틀 확대에 박차를 가하고 있음
  - 현재 개발 중인 게임은 'Immortal Faith', 'Legend of the Ancient World', 'Duke of Mount' 등 최소 3종임
- ◆ 온라인게임 및 가상세계 제작툴인 BigWorld Technology 엔진은 'Tian Xia 2'(NetEase), 'Floral Fire Online'(TianCheng Interactive) 등 10여 종의 중국 온라인게임에 사용됐으며, Vivendi 산하 Sierra Online의 신작 일부 등도 이를 기반으로 제작될 예정
  - 이번 계약과 관련, Changyou의 Xiaojian Hong CTO는 'BigWorld 엔진은 세계적으로 인정받는 우수한 게임엔진이기 때문에 아무 망설임 없이 이 엔진을 택했다'며 '이번 계약을 계기로 3D 타이틀 개발에 더욱 힘이 실릴 것'이라고 피력

 [www.changyou.com](http://www.changyou.com)     [www.bigworldtech.com](http://www.bigworldtech.com)

## The9, 美 주주들로부터 피소... 'WoW' 판권 상실에 따른 투자 손실이 배격

### 🌐 The9 美 주주들, 회사 상대 집단 소송 제기



- ◆ 지난 4월 'WoW'의 중국 서비스 판권 상실로 극심한 매출 부진을 겪고 있는 The9이 최근 美 나스닥 주주들로부터 집단소송에 직면했음
  - 주주들은 “The9 측이 'WoW'의 중국 서비스 판권 상실이 확정적인 상황임에도 사실에 근거하지 않은 허위 자료를 공시했고, 결국 2006년 11월부터 2009년 7월 사이에 해당 주식을 구매한 사람들은 판권 상실에 따른 주가 하락으로 막대한 피해를 입게 됐다”며 증권거래법 위반을 주장
  - 이에 법률사무소 CSGRR(www.csgr.com)은 21일(미국 현지시간) The9의 불공정 공시로 인해 피해를 입었다고 주장하는 주주들을 대리해 Manhattan 법원에 소장을 제출하고 The9의 경영진과 전현직 임직원들을 대상으로 관련 소송을 진행하겠다는 뜻을 밝혔음

### 🌐 핵심 쟁점: Blizzard와의 재계약 협상과정에 관한 사실 공시 여부

- ◆ 이번 재판의 쟁점은 1) 피고(The9)의 연방 증권거래법 위반 여부, 2) 영업 및 경영 관련 정보의 정확한 공개 여부, 3) 주주들이 입은 실질적인 피해 정도 등으로 압축됨
- ◆ The9의 승패는 주가하락의 결정적 계기였던 'WoW' 판권 상실 이전에 회사 측이 Blizzard와의 관련 협상 상황을 주주들에게 사실 대로 공개했는가의 여부에 따라 갈릴 전망
  - 주주들은 The9이 Blizzard와의 재협상에 아예 착수하지도 못한 상태에서 고의로 낙관적인 정보를 흘려 주주들을 오도했을 수도 있다며 소송기간 당시의 공시 내용과 실제 협상 상황을 비교해 위법 여부를 가려야 한다고 주장
  - 이번 소송을 주도한 미국 내 The9의 주주 Lawrence Glaser는 “The9 경영진 및 관계자들이 소송기간 내에 매각한 주식의 총액이 1억 2,500만 달러에 달한다”며 내부자거래 의혹까지 제기하고 있으나, 설득력을 담보하기 위해서는 추가적인 정황이나 근거가 필요한 상황임

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

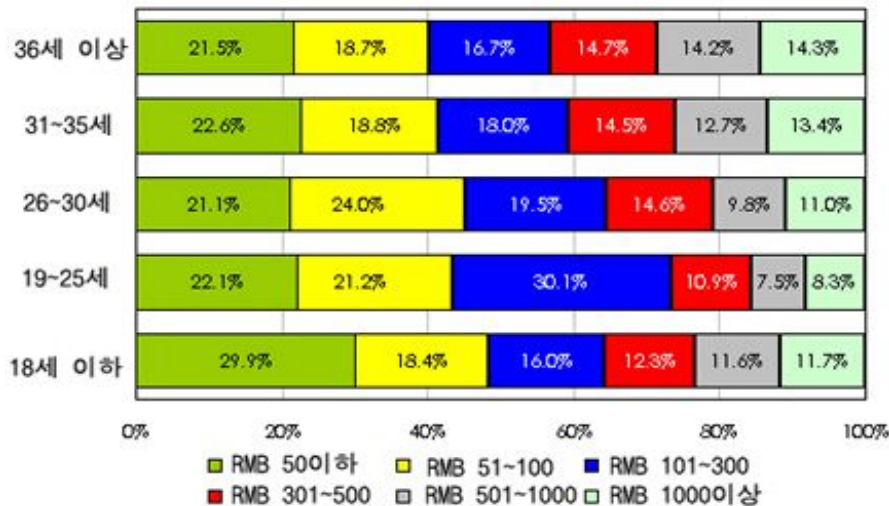
**STAT** 중국 온라인게임 시장, 30대 직장인이 소비 주축으로 부상...CNNIC



**中 20~30대 직장인 온라인게임의 주력 소비층**

- ◆ 중국 인터넷정보센터(CNNIC)의 조사 결과, 中 온라인게임 시장에서 30대 게이머가 차지하는 비중이 지난해 17.6%에서 올해 20.7%로 증가했고, 이들의 게임 관련 구매액도 증가세인 것으로 확인됐음
  - 20~30대 게이머들은 경제적 여력이 있기 때문에 온라인 콘텐츠 구입에 대한 거부감이 적은 편으로, 시장조사기관 iResearch의 '2008 중국 온라인게임 시장 보고서'를 통해서도 연령이 높을수록 게임 내 소비 또한 높아진다는 사실이 입증됐음
  - 이들은 10대와 달리 부분 유료화보다는 정액제 방식을 선호하는 것으로 드러났으며, 일부 직장인들의 경우 짧은 시간 동안 즐길 수 있는 웹게임과 SNS 게임에 관심을 돌려 해당 게임의 시장점유율 상승을 주도하고 있음
- ◆ 이에 따라 최근 중국의 온라인게임 업체들은 많은 시간을 할애하기 어려운 20~30대 직장인들을 붙잡기 위해 게임 내 매크로(사냥 편의성 제고 및 퀘스트 진행에 유용) 기능을 지원하거나 간단한 미니게임을 추가하고 있음

**Chart** 2008년 중국 온라인게임 연령층별 월간 소비 분석



[출처] iResearch, 경향게임스 재인용

**STAT** 중국 온라인게임 순위 (10월 넷째 주)

**Table** 중국 PC방 온라인게임 순위 (10월 24일 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	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	▲1
7	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	▲1
8	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	▼2
9	천룡팔부(天龍八部)	Changyou	-
10	서유기2(大西游 II)	NetEase	-

[출처] ICM Data