

# 제179호

2006. 5. 29

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국산 게임 제국시대로 진입
- 왕이(网易) 1/4분기 재정보고서 발표
- 성따(盛大) 1/4분기 재정보고서 발표

## China Game News

- The9, <차오녀쓰제/超女世界/Super Girl> 게임에 거액투자
- 대형 온라인게임 <관우티엔샤/乱武天下/난무천하>
- 신용 분석가가 예측한 성따의 1/4분기 재정
- 한빛소프트 <헬게이트 : 런던>의 중국 운영권 미확정
- 왕이(网易) 인사

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (19)
- NVIDIA 중국 게임순위 TOP 10 (5월7일-13일)

## 법률 및 정책

- 베이징 PC방 컴퓨터 실시간 모니터링 실시

## 중국산 게임 제국시대로 진입

중국 게임 산업의 성장과 함께 중국 게임업체들은 축적된 기술과 경험을 바탕으로 우수한 많은 게임들을 제작하고 있다. 따라서 게임 운영업체들은 기존의 한국, 구미 게임대리에서 중국산 게임대리로 점차 방향을 바꾸고 있다.

4월 6일, 중국의 유명 게임개발 업체인 King Soft는 중국산 게임 <시엔뤄2/仙侶2/선려2>의 대리 운영을 담당, 게임운영 사업을 본격적으로 추진할 것이라고 발표했다. 이는 중국 게임 산업에 있어서 3월 14일 왕이(网易)의 일카통 50 포인트 카드 구매가격 인상, 그리고 4월 6일 뒤이은 성따(盛大)의 온라인카드 가격조정 이후, 예측치 못한 새로운 사건이다.

베이징 바이엔 빌딩에서 King Soft사와 베이징 게임 띠엔핑(巔峰)과기회사는 정식으로 계약을 체결, King Soft가 앞으로 띠엔핑이 2년 동안 연구 개발한 무협 판타지게임 <시엔뤄2>를 대리 운영할 것이라고 발표했다.

소식에 따르면 이는 King Soft가 2005년 말 대만 화의귀찌(华义国际)의 중국지역 게임 사업 인수에 이은 새로운 태동으로 온라인게임 대리 사업의 본격적인 추진을 보여주는 것이다.

King Soft의 부총재 왕펑(王峰)은 앞으로 게임 연구 개발에 대한 투자를 확대하여 더욱 많은 우수한 게임을 개발할 것이라고 밝혔다. 또한 많은 우수한 중국산 게임과 온라인게임 산업의 여러 강자들의 경쟁에 의해 게임의 개발이 경쟁에서 협력으로 변화됨에 따라 King Soft도 점차 우수한 게임들을 대리 운영할 것이라고 밝혔다.

King Soft가 대리 운영하는 <시엔뤄2>는 띠엔핑이 2년 동안 연구 개발한 무협 판타지물로 중국의 고대 신화, 고전, 역사를 배경으로 사랑과 기연을 다룬 캐주얼 엔터테인먼트 게임이다.

게임은 중국 고대 문화의 3대 주류인 유교, 불교, 도교를 3대 직업으로 하고 있다. 그리고 기존 동종 게임의 잔혹하고 폭력적인 화면 대신 우아한 배경 음악과 아름다운 배경, 캐릭터 및 감동적인 스토리를 채택하고 있어 게이머들은 게임과 동시에 중국의 역사와 문화를 체험할 수 있다.

부총재 왕펑은 “King Soft의 핵심 경쟁력은 여전히 게임의 연구 개발부분이다. 하지만 본사는 앞으로 게임의 운영도 규모화 할 것이다. 본사는 <검협정연>, <검협정연2> 및 <봉신방> 등 여러 게임의 성공적인 운영을 통해 표준화된 운영 플랫폼과 여러 게임을 동시에 운영할 수 있는 능력을 구비하고 있다.”라고 밝혔다.

PC게임 산업의 풍운아로 <검협정연2> 등 여러 유명 게임의 개발에 참여하였고, 현재 띠엔핑의 총경리인 왕웨이(王炜)는 King Soft와의 협력에 대해 “중국 온라인 산업의 경쟁이 심화되고 있는 상황에서 중국산 게임 제작 업체들은 대규모 홍보, 운영 능력을 갖추지 못하고 있어 소규모 업체들은 시장에서 점점 도태되고 있는 반면 King Soft는 탁월한 시장 홍보 능력과 운영 플랫폼을 갖추고 있다. 향후 중

국산 게임은 협력을 더욱 강화할 것이다.”라고 밝혔다.

업계 인사들은 현재 외국 온라인게임 대리가 보편화되고 있는 게임시장에서 주류에 맹목적으로 편승하지 않고 중국산 게임을 선택한 King Soft의 행보를 긍정적으로 보고 있다.

King Soft 온라인게임 시장부 총감 리우양(刘阳)은 인터뷰에서 <Stone Age> 시리즈 및 <New Stone Age>의 성공은 King Soft의 탁월한 게임 운영 능력을 증명하고 있다고 밝혔다. 그리고 게임의 운영을 규모화한 King Soft는 더욱 많은 우수한 게임을 필요로 했지만 게임의 연구 개발 주기가 길어 수요를 충족시키지 못했다. 따라서 게임의 연구 개발 구축과 동시에 우수한 게임을 서비스하기 위한 게임 대리 운영은 King Soft와 같은 대형 운영업체들의 새로운 전략이 되고 있다고 밝혔다.

이와 동시에 10여 년의 게임 연구 개발 경험을 갖춘 중국 개발업체들도 우수한 제품을 제작해내고 있어 우수한 중국산 게임과 중국 대형 운영업체간의 협력은 중국산 온라인게임의 지속적인 발전에 유리할 것이라고 밝혔다.

“성따의 현행 중계정책은 이미 3년 동안 안정적으로 실시되어 왔으나 급속히 발전하는 게임시장의 변혁시기에 성따 포인트 카드 협력업체들의 이익을 확보하기 위해 성따는 4월 6일부터 유통가격 체제를 조정합니다. 단지 일카통 50포인트 카드의 가격만 인상한 왕이((网易)와 달리 성따는 전체 온라인 카드의 구매가격을 8% 인상했습니다.”

위와 같은 성따의 공고와 관련해 업계의 의견이 분분한 가운데 베이징의 일부 온라인 판매업체는 인터뷰에서 이번 성따의 결정은 분명 이전 왕이의 포인트 카드 가격 인상 사건의 연속으로 볼 수 있지만, 성따는 왕이와 달리 이익 반환 정책을 같이 펴고 있다고 밝혔다. 즉 중계업체가 타지가 아닌 현지에서 판매한 판매액이 40만 위안인 경우, 성따는 여기에 상응하는 이익, 40만 위안의 1%-2%를 중계업체에게 반환해주기 때문에 성따의 온라인카드 가격 인상은 중계업체에게도 이익을 가져다줌으로 중계업체들은 현지 시장을 지키면서 성따의 가격조정을 지지하고 있다.

많은 온라인게임 중계업체들이 자발적으로 왕이 제품을 불매, 왕이의 가격 인상을 반대하고 있지만 왕이 온라인 게임 사업부 시장총감인 리르창(李日强)은 포인트 카드의 가격 인상이 판매에 아무런 영향을 미치지 않았으며 전체적으로 포인트 카드 판매량이 제고되었다고 밝혔다.

소식에 따르면 왕이와 성따 외에 The9, 9YOU 등 유명 게임업체들도 포인트 카드 가격 인상을 계획하고 있다. 게임업체들의 가격 인상은 대리업체들을 압박하려는 신호이며, 향후 대리업체의 이익은 더욱 감소될 것이다. 성따의 가격 조정이 어떤 식으로 진행되는 카드의 도매가격 인상은 기정사실이다. 결과적으로 게임업체들이 인상한 가격은 게이머들이 모두 부담하게 된다.

중국 온라인게임 시장의 거두인 King Soft 부총재 왕펑(王锋)은 당사의 중계업체들에 대한 지지는 이전과 변함없을 것이며 기존의 일카통 중계판매 정책을 유지, 어떠한 가격 인상도 없을 것이라고 밝혔다. 또한 중국 각 지역 및 각 급 판매업체들의 King Soft 일카통 판매를 지지, 그들의 이익을 최대한 보호할 것이라고 전했다.

## 중국산 게임 - 투자 전망 밝음

중국 사회과학원이 발표한 "2006년 중국 문화산업 발전보고서"는 2006년 세계 온라인게임 거래액은 56억 달러, 중국 온라인게임의 시장규모는 83.4억 위안에 달할 것으로 예측하고 있다.

2005년 통계에 따르면 중국 온라인게임 시장에서 수익을 창출한 제품은 5% 미만으로 King Soft, 왕이, 성따 등 소수의 대형 업체들이 게임시장을 장악하고 있다.

업계 분석에 따르면 게임시장의 문턱이 급속히 높아지고 있는 상황에서 한 편의 게임으로 성공하 기란 거의 불가능한 일이다. 단순한 게임 운영업체들은 인기제품 하나에 너무 의존하기 때문에 수입이 불안정하고 시장경쟁에서도 밀려나게 된다. "어떻게 하면 지속적인 성장세를 유지할 수 있는가?"란 문 제는 중국 온라인게임 업체들이 직면하고 있는 새로운 과제이다.

게임 대리에 편중하는 성따, The9과 달리 King Soft는 게임의 연구 개발에 중점을 두는 동시에 대 형 운영플랫폼을 이용해 여러 제품을 각각의 세분화된 시장에 진출하고 있다. 대형 운영플랫폼의 가동 으로 King Soft는 범위효과를 획득할 수 있으며 최종적으로 온라인게임 운영에서 지속적인 경쟁 우위 를 차지할 수 있을 것이다.

왕이의 게임시장부 총감 리르창은 인터뷰에서 온라인게임의 보편적인 가격 인상은 게임업체와 대 리업체간의 이익분배에 있어 균형을 맞추기 위한 것이라고 밝혔다. 그리고 독창적인 King Soft의 행보 에 대해 아주 좋은 새로운 시도라고 밝혔다.

한국 및 구미 게임 대리에서 중국산 게임 대리로의 전환은 일부 게임업체에게 있어 좋은 기회가 될 수 있다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2006-04-13/1043902081.shtml>

## 왕이(网易) 1/4분기 재정보고서 발표

1/4분기 총수익은 6,610만 달러로 지난 분기 대비 8.7%, 전년 동기 대비 61.7% 증가했다. 온라인게임 서비스 수익은 목표인 8-10%를 초과한 5,620만 달러로, 지난 분기 대비 12.4%, 전년 동기 대비 71.9% 증가했다.

수정된 SFAS 123(R) 회계준칙을 적용한 1/4분기 순이익은 3,660만 달러로, 주당(미국자사 주식) 이익은 0.26달러이다. 수정된 회계준칙을 적용하지 않은 순이익은 3,990만 달러로 지난 분 기 대비 15.5%, 전년 동기 대비 107.7% 증가했으며 주당 이익은 0.28달러이다.

<명환시요우/梦幻西游/몽환서유>와 <따화시요우 II/大话西游/대화서유>의 1/4분기 최고 동시 접속자 수는 각각 128만 명, 58만 명이다.

왕이의 덩레이(丁磊) 사장은 "<몽환서유>는 1/4분기에 두 자리 수 수익 증가율을 달성했으 며, 게임 출시 2년이 지난 지금도 중국 온라인게임 순위에서 1위를 차지하고 있다. 그리고 <대화

서유 II>는 출시 4년 후 처음으로 수익이 소폭 하락했으나, 여전히 중국 온라인게임 순위에서 3위에 들고 있다”고 밝혔다.

또한 “1/4분기에는 이후 출시될 온라인게임 분야의 꾸준한 발전을 볼 수 있다. <따탕/大唐/대당>은 5월 말에 오픈 베타서비스를 진행할 예정이며, <티엔샤/天下/천하>도 올해 말에 오픈 베타서비스를 진행할 예정”이라고 밝혔다.

1/4분기 총수익은 6,610만 달러로 지난 분기 6,040만 달러에 비해 8.7% 증가했으며, 전년 동기의 3,960만 달러에 비해 61.7% 증가했다.

<몽환서유>의 수익 증가로 1/4분기 온라인게임 수익은 회사의 예측을 뛰어넘은 5,620만 달러로 지난 분기 대비 12.4%, 전년 분기 대비 71.9% 증가했다. 2006년 1월 게이머들의 <몽환서유> 2주년 축하로 게임의 유저 수는 지속적으로 증가했다.

온라인 광고 서비스 수익은 770만 달러로 지난 분기 860만 달러에 비해 10.9% 하락했다. 수익 하락의 이유는 몇몇 광고의 1/4분기 광고공급의 계절성이 감소했기 때문이다. 하지만 전년 동기 550만 달러에 비해서는 36% 증가했다.

무선 부가서비스 및 기타 사업도 회사의 예측을 뛰어넘은 220만 달러로, 지난 분기 210만 달러에 비해 약 2.3% 증가했지만 전년 동기 240만 달러에 비해 13% 하락했다. 수익의 증가 원인은 온라인게임관련 제품의 판매 증가와 무료 메일 사용자에게 제공되는 부가서비스의 수익에 있다.

수정 회계준칙 적용에 따른 총수익은 5,250만 달러이다. 수정 회계준칙을 적용하지 않은 총수익은 5,300만 달러로, 지난 분기 4,790만 달러에 비해 10% 증가했으며, 전년 동기 3,060만 달러에 비해 68% 증가했다.

매출총이익 비율은 82.7%다. 수정 회계준칙을 적용하지 않은 매출총이익 비율은 83.6%로 지난 분기 매출총이익 비율은 82.6%였으며, 전년 동기 비율은 82%였다.

온라인게임 총매출이익 비율은 90.7%로 지난 분기 89.4%와 전년 동기의 89.0%에 비해 다소 증가했다. 증가 원인은 2005년 11월 중지한 <몽환서유>와 <대화서유 II>의 대변인 비용지출에 있다. 수정 회계준칙 적용에 따른 비율은 90.4%다.

운영비용은 1,420만 달러로 지난 분기에 비해 하락 원인은 몇몇 장기채무 해결과 대손충당금 삭감에 있다.

현행 회계방식에 따라 외화를 인민폐로 전환함에 따라 1/4분기에 210만 위안(30만 달러)의 환율손실을 입었다. 지난 분기의 환율손실은 190만 위안(20만 달러)이었으며 1년 전에는 환율손실이 없었다.

순이익은 3,660만 달러로, 수정 회계준칙을 적용하지 않은 순이익은 3,990만 달러로 지난 분기 3,430만 달러에 비해 15.5% 증가했으며, 전년 동기 대비 107.7% 증가했다.

2006년 3월 31일까지의 왕이의 현금, 정기예금, 기간만료까지 보유한 투자금은 38억 위안(4.70억 달러)로 지난 분기의 34억 위안(4.19억 달러)에 비해 11.5% 증가했다. 1/4분기 캐시플로는 4.12억 위안(5,140만 달러)로 지난 분기의 2.20억 위안(2,730만 달러)에 비해 87.2% 증가했으며 전년 동기의 2.04억 위안(2,470만 달러)에 비해 101.9% 증가했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-17/20060517095922187.shtml>

## 성따(盛大) 1/4분기 재정보고서 발표

중국의 유명 인터랙티브 엔터테인먼트 매스미디어 회사인 성따가 1/4분기 재무보고서를 발표했다.

1/4분기 순수익은 3.41억 위안(4,260만 달러)으로 전년 동기 대비 31.3%, 지난 분기 대비 5.3% 하락했다. 온라인게임 수익(MMORPG, 캐주얼게임 수익 포함)은 3.10억 위안(3,860만 위안)으로 전년 동기 대비 29.9%, 지난 분기 대비 0.7% 하락했다.

성따가 상업적으로 운영하는 모든 게임의 평균 동시접속자 수는 135만 명으로, 지난 분기 평균 동시접속자 수는 130만 명이였다. 1/4분기 성따가 상업적으로 운영하는 모든 MMORPG의 평균 동시접속자 수는 70.6만 명으로 지난 분기는 54.8만 명이였다.

순이익은 1,180만 위안(150만 달러)이며 전년 동기 순이익은 2.20억 위안, 지난 분기의 순손해는 5.39억 위안이었다. 1/4분기 주당 이익은 0.16위안(0.02달러)로 전년 동기의 이익은 3위안이었으며 지난 분기의 손해는 7.58위안이었다.

“성따의 1/4분기 재무제표는 온라인게임 사업의 안정과 디지털 흥 엔터테인먼트 전략의 지속적인 발전을 보여주고 있다. 성따는 유명 컴퓨터 제조업체인 웨이푸(HP/惠普)와의 전략적 협의를 통해 이바오(EZ Pod)의 판매 플랫폼을 더욱 확장할 것이다”다 라고 성따의 천티엔차오(陈天桥)가 밝혔다.

성따의 1/4분기 순수익은 3.41억 위안(4,260만 달러)로 전년 동기의 4.97억 위안에 비해 31.3% 하락했으며 지난 분기의 3.61억 위안에 비해 5.3% 하락했다.

온라인게임 순수익은 3.10억 위안(3,860만 달러)으로 전년 동기 대비 29.9%, 지난 분기 대비 0.7% 하락했다.

MMORPG의 순수익은 2.25억 위안(2,810만 달러)으로 전년 동기 대비 32.0%, 지난 분기 대비 2.4% 하락했으며, 전체 수익의 65.9%를 차지했다.

1/4분기는 성따가 새로운 요금방식을 채택한 분기로, 성따가 운영하는 MMORPG의 유료 회원 수는 247만 명에 달하며 이들 회원 1명이 매월 지불하는 평균 요금은 30.4위안이다.

캐주얼게임 순수익은 8,440만 위안(1,050만 달러)으로 전년 동기 대비 23.4% 하락했지만 지난 분기에 비해 3.9% 증가했다. 증가 원인은 캐주얼게임 몇 편의 인기로 있으며, 이들 게임의 수익이 <파오파오탕/泡泡堂/비엔비>의 적자를 메꾸었기 때문이다.

게임 외 기타사업의 순수익은 3,180만 위안(400만 달러)으로 전년 동기 대비 42.6%, 지난 분기 대비 34.5% 하락했다. 기타사업의 순수익 하락원인은 EZ Pod의 판매부진에 있다.

매출총이익 비율은 56.8%로 전년 동기 비율은 71.0%였으며 지난 분기 비율은 59.9%였다. 하락 원인은 수익 하락과 대리 게임의 수입증가에 따른 게임 분담비용의 증가에 있다.

영업이익은 1,840만 위안(230만 달러)으로 전년 동기 영업이익은 2.54억 위안이었으며, 지난 분기의 영업적자는 2,760만 위안이었다. 이번 분기의 영업이익 증가의 주요 원인은 판매비용, 시장 광고비용 및 관리비용의 감소에 있으며 판매비용과 시장광고비용의 감소원인은 1/4분기의 강력한 예산통제에 있다. 관리비용 감소의 주요 원인은 회사의 신용관리 강화로 인한 대손충당금의 삭감에 있다. 지난 분기의 대손충당금은 4,800만 위안이었다.

성따는 미국증권거래위원회가 공고한 회계공고 제107호 규정에 따라 스톡옵션 보상비용을 각 비용항목에 분담해야 한다. 2006년도 1/4분기 성따의 스톡옵션 보상비용은 총 1,200만 위안(150만 달러)으로 지난 분기의 보상비용은 총 330만 위안이었다. 스톡옵션 보상비용의 증가 이유는 성따가 수정된 SFAS 123(R)회계준칙을 채용했기 때문이다. 수정된 회계준칙에 따라 스톡옵션을 포함한 주식기반의 모든 지출비용을 현행시가에 따라 계산해야 하기 때문이다.

자료 : <http://net.chinabyte.com/227/2403227.shtml>



## The9, <차오녀쓰제/超女世界/Super Girl> 게임에 거액 투자

5월 9일, 상하이 상허(尚禾) 엔터테인먼트 대표 순쥘(孙隽)은 총 1억 위안을 투자한 <Super Girl>의 오픈 베타서비스를 6월에 진행할 것이라고 밝혔다.

상허 엔터테인먼트는 순쥘과 The9이 공동 투자한 회사로 순쥘이 게임의 연구 개발을 추진하고 있다. 소식에 따르면 <Super Girl>은 현재 연구 개발의 마지막 단계에 있으며, 중국 현지 게임 개발업체에 위탁, 이미 게임의 전반 구조가 완성되었다.

순쥘은 인터뷰에서 <Super Girl>은 지난 2년 동안 중국의 전통산업, 전통 미디어, 모바일 무선 부가서비스 부문에서 이미 많이 개발되었기 때문에 발전에 한계가 있지만, 인터넷은 새로운 멀티미디어로 TV와 같은 강력한 미디어로 발전될 것으로 전망했다.

또한 <Super Girl> 프로그램의 시청자 대부분이 인터넷의 주 소비층인 젊은 층이기 때문에 새로운 분야인 온라인게임으로 눈을 돌렸다고 밝혔다.

소식에 따르면 <Super Girl>이 개발되면 The9는 전통적인 운영방식과 달리, 게임 브랜드를 사용하지 않고 홍보를 하게 되며, 순천의 관리 하에 양사의 합자회사인 상하이 상허가 운영을 담당하게 된다. 즉 The9는 게임의 판매 네트워크와 운영 서비스만을 담당하게 된다.

그리고 <Super Girl>의 초상권을 가진 상하이 티엔위 미디어는 초상권을 제공함으로써 온라인게임의 이익분배에 참여하며, 게임관련 제품 개발에도 참여하게 된다. 양사의 계약 기간은 3년 이상으로, 사전에 상하이 상허는 티엔위에 거액의 “기본비용”을 지불, <Super Girl>의 판권을 구입했다.

본 온라인게임은 <Super Girl>을 사랑하는 사람들을 대상으로 한 파생제품이라고 순천은 밝혔다. 또한 <Super Girl> TV프로가 인기를 끈 후 전국 각 지역에서 유사한 프로그램이 속속 등장했기 때문에 브랜드를 보호하기 위해 실행 가능하고 창의적인 조치가 필요하다고 밝혔다.

<Super Girl>은 2005년과 2006년에 걸친 인기 TV프로그램으로 가창력과 끼가 출중한 여성을 스타로 뽑는 프로그램이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-15/20060515111306007.shtml>



## 대형 온라인게임 <환우티엔샤/乱武天下/난무천하>

소식에 따르면 중국 대형 캐주얼게임 개발업체인 중위온라인(中娛在线)이 개발한 대형 3D 무협 캐주얼게임 <환우티엔샤>의 게임조작기와 관련해 현재 여러 대형 게임주변기기 생산업체와 계약 협상 중이다.

<환우티엔샤>는 무협게임으로 게임 중의 싸움은 지혜와 용맹함을 겨루는 주요 요소이다. 게이머들이 게임에서 더욱 많은 재미와 우수한 조작방법을 충분히 체험토록 하기 위해 중위온라인은 게임이 일반 게임조작기로도 사용이 가능하도록 노력하고 있다. 만약 이것이 실현되면 게이머들은 진정한 온라인게임 PS2를 체험할 수 있을 것이다.

<환우티엔샤>는 3A급 대형 영화액션 캐주얼 온라인게임으로 새로운 게임 소재를 개발했다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-16/20060516103259567.shtml>

## 신용 분석가가 예측한 성따의 1/4분기 재정

성따의 2006년 1/4분기 재정보고서 발표를 앞둔 가운데, 스위스 신용분석가 Wallace Cheung은 안정적으로 발전하고 있는 중국 온라인게임 산업이 앞으로 30억 달러에 달하는 거대한 시장으로 성장할 것으로 보고 있다. 또한 가장 인기 있는 시장은 MMOG게임 시장으로 이익률도 높다고 밝혔다.

하지만 성따의 향후 전망이 어둡고, 매력적인 게임 제공의 부족 및 The9등 경쟁업체들과의 경쟁으로 인해 성따에 대한 투자 의견을 “시장수익율하회”로 평가했다.

성따는 현재 EZ 가정용 엔터테인먼트 제품을 통해 "EZ Pod" 개인 PC용 리모트컨트롤 및 개인PC

를 엔터테인먼트 센터로 전환해주는 소프트웨어를 포함한 엔터테인먼트와 미디어 플랫폼을 확대하고 있다.

Wallace Cheung은 4월 연구 보고서에서 핵심 사업을 온라인게임 사업에서 가정용 엔터테인먼트 플랫폼의 발전으로 전환하는 성따가 이익률에서 어려움을 겪게 될 것이라고 예상했다.

분석가들은 성따의 1/4분기 미국자사주식 주당 이익을 7센트, 총수익을 3,980만 달러로 예측하고 있다. 서스퀘한나(Susquehanna) 분석가 자오밍(赵明)은 성따 멀티플레이어 게임과 캐주얼게임의 판매는 예상보다 높지만 “EZ Pod”의 1/4분기 판매량은 하락하고 있다고 밝히며 성따에 대한 투자 의견을 “중립”으로 평가했다.

“성따는 2007-08년 전에 대규모의 가정용 엔터테인먼트 플랫폼을 구축, 콘텐츠 창구로서 지속적으로 발전할 수 있는 플랫폼이 되기를 바라고 있으나 판매루트, 콘텐츠 획득, 고객 분화 및 잠재적 경쟁력 등 많은 어려움이 예상 된다” 고 Wallace Cheung은 밝혔다. 그리고 올해 EZ 유저는 130만 명으로 예상되며 2007년 안에 290만 명으로 증가될 것이라고 예측했다.

성따의 1/4분기 미국자사 주식은 14.35달러로 마감했으며 1/4분기 하락폭은 7%이다. 지난 52주간 성따의 주가 범위는 12.23 ~ 42.24달러를 기록했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-16/20060516101017612.shtml>

## 한빛소프트 <헬게이트 : 런던>의 중국 운영권 미확정

최근 <띠위즈먼:룬똘/地狱之门:伦敦/헬게이트:런던>의 한국 및 아시아지역(일본 이외) 유통권을 가진 한빛소프트는 성명을 통해 <헬게이트: 런던>의 중국 운영권이 아직 확정되지 않았으며, 빠른 시일 내에 확정지를 것이라고 밝혔다. 다음은 성명 내용이다.

한빛소프트가 유통하고 플래그쉽 스튜디오가 제작하는 <헬게이트: 런던>에 대한 여러분의 관심에 깊은 감사의 뜻을 표합니다.

<헬게이트: 런던>은 플래그쉽 스튜디오가 제작한 첫 온라인게임 제품입니다. 본 스튜디오의 직원은 모두 <헤이안퍼화이션/暗黑破坏神/디아블로>시리즈의 제작팀원들로 이루어져있으며 <디아블로>를 제작한 빌로퍼가 본 게임의 제작자입니다.

<헬게이트: 런던>은 액션 RPG게임과 1인칭 FPS게임의 특징이 결합된 제품입니다. 본 게임은 2가지 게임모드에서 전환이 가능해 취향이 다른 유저의 수요를 만족시킬 수 있는 창의적인 3D MMORPG게임입니다.

게임 제작자와 제작팀에 대한 많은 중국 게이머들의 믿음으로 <헬게이트: 런던>는 제작 발표 이래 커다란 주목을 받아 왔습니다.

현재, <헬게이트: 런던>의 중국 대리권과 관련해 중국의 몇몇 유명 온라인게임 대리업체와 상담을 진행하고 있습니다. 본 게임이 플래그쉽 스튜디오의 첫 작품이인 동시에 한빛소프트가 유통하는 특급 제품이기 때문에 당사는 운영업체의 자금 규모, 투자 자원과 과거 MMORPG게임의 성공적인 운영 경험 부분에 대해 각별히 신경 쓰고 있습니다.

플래그쉽 스튜디오와 한빛소프트가 최종 확정된 운영업체는 자체 게임운영 능력으로 중국 게이머들이 진정한 <헬게이트: 런던>게임을 체험할 수 있도록 게임을 제공할 것이며, 투자 수익이나 게임운영 성과 부분에서도 중국 온라인게임 운영 역사에 새로운 기록을 남길 것입니다.

당사는 빠른 시일 내에 <헬게이트: 런던>의 중국 운영권을 확정해 중국 매체와 게이머들에게 발표하겠습니다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-16/20060516100505359.shtml>

## 왕이(网易)의 인사

왕이(网易)는 5월 17일 2006년도 1/4분기 재정보고서 발표와 함께 인사도 같이 발표했다. 회사 이사회는 잔중회이(詹钟晖)를 전체 최고운영책임자로 임명, 현 최고운영책임자인 동웨이바오(董瑞豹)와 공동 운영도록 했다.

잔중회이는 1999년 10월 입사 후, 여러 직책을 맡아왔다. 최근에는 회사 게임 개발 발전 그룹의 부총재 직책을 맡고 있었으며, 최고운영책임자의 직위에서도 온라인게임 업무에 계속 전념할 것이다.

딩레이(丁磊) 사장은 이번 인사에 대해 잔중회이는 왕이 설립 초기에 입사해 온라인게임 산업에 대한 풍부한 경험을 보유하고 있어 당사 온라인게임 사업을 더욱 발전시킬 것이라고 밝혔다.

또한 왕이는 천밍용(陈明永) 이사의 사직을 발표했으며, 딩레이 사장은 천밍용 이사의 회사에 대한 기여에 감사의 뜻을 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-17/20060517100704454.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (19)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
2	-	쥬웨즈씨엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
3	-	롱위띠샤청(龍與地下城 / Dungeons Dragons Online)
4	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	7↑	EVE
6	5↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	6↓	지짚(激戰 / Guild Wars)
8	New	제토우주치우(街頭足球 / Street Soccer)
9	8↓	파오리우환징(飄流幻境 / Wonderland Online)
10	-	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10(19)에서는 게임박람회 E3 이후 강력한 기능의 차세대 코어가 선보였다.

온라인게임 분야에서 볼 때 3대 코어는 많은 PC Online 게이머들이 접촉해 보지 못한 새로운 온라인게임을 보여줄 것이다.

비록 R, S, M 3대 코어가 이미 온라인게임에 도입되었지만 네트워크 프로토콜의 봉쇄로 인해 크게 발전하지 못했다. 만약 코어 업체가 마이크로 소프트의 네트워크 프로토콜을 사용한다면 게임 개발 업체들은 4대 게임플랫폼을 동시에 업 데이트 할 수 있게 된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-15/20060515095845286.shtml>

## NVIDIA 중국 게임 게임순위 TOP 10 (5월7일-13일)

주 최 : 가정용 컴퓨터 및 게임, SINA게임

스폰서 : NVIDIA 협찬: PHILIPS, Logi, Edifier

순 위	게 임 명	운 영 업 체	게임장르
1	머썬우스제 (魔兽世界/WOW)	The9	MMORP
2	따푸웡 VIII(大富翁 VIII/ 대부호 VIII)	환위즈싱(寰宇之星)	CP
3	완메이스제(完美世界/완미세계)	완메이스콩(完美时空)	MMORP
4	파오파오카딩쳐(跑跑卡丁车/Happy Go Go)	쓰지티엔청(世纪天成)	MMOCP
5	정투(征途/정도)	정투네트워크(征途网络)	MMORP
6	찌엔샤칭웬OL II(剑侠情缘OL II/검협정연OL II)	King Soft	MMORP
7	잉승찬쉬VI공즈게이지 (英雄传说VI空之轨迹/영웅전설VI 공지궤적)	위러통(娱乐通)	RP
8	진우환(劲舞团/Audition)	9YOU	MMOCP
9	따화시요우OL II(大话西游OL II/대화서유 OLII)	왕이(网易)	MMORP
10	멍환시요우OL(梦幻西游OL/몽환서유OL)	왕이(网易)	MMORP

자료:[http://www.tkgame.com/inews4/quanqiou\\_5/2006/05-17/70453491-F610-669D-A1C-A-1087BEE8B8CB.html](http://www.tkgame.com/inews4/quanqiou_5/2006/05-17/70453491-F610-669D-A1C-A-1087BEE8B8CB.html)

**CGW** **China Game Weekly** **법률 및 정책**

**베이징 PC방 컴퓨터에 실시간 모니터링 실시**

베이징은 올해 안에 모든 PC방 컴퓨터에 대해 실시간 모니터링을 실시, 신기술 소프트웨어로 많은 학부모들이 걱정하고 있는 미성년자 PC방 중독 문제를 완벽하게 해결할 예정이다.

5월 13일 저녁 베이징 시당위원회(市党委员会) 상임위원 겸 홍보부장인 차이푸차오(蔡赴朝)는 베이징 문화구, 공안구, 공상구, 통신관리구 등과 함께 단속반을 편성해 총원취(崇文区) 쉐우취(宣武区)의 3개 PC방에 대해 단속을 실시했다. 4일간 진행된 베이징 PC방 단속으로 관련 법규를 위반한 11개 PC방을 적발했으며 이 중 5개 PC방은 미성년자 출입을 허용, 6개 PC방은 곳은 신분증 등록에 관한 위법행위로 적발되었다.

베이징 시문화구 부국장 왕주(王珠)는 새로 제작된 "미성년자 출입 금지" 표지를 직접 시청취(西城区)의 한 PC방 입구에 부착했다. 표지에는 신고 전화번호 12318이 선명하게 찍혀있으며, 15일부터 베이징 내 모든 PC방은 이 표지를 부착해야 한다.

소식에 따르면 베이징은 올해 내 모든 PC방 컴퓨터에 "PC방 컴퓨터 경영관리 시스템" 소프트웨어를 설치, 네트워크 모니터링을 실시해 미성년자의 PC방 출입을 근절할 것이다.

“정부가 투자한 "PC방 컴퓨터 경영관리 시스템" 소프트웨어는 PC방 인터넷 접속자의 신분 확인, 인터넷 접속시간 모니터링, 인터넷 접속 페이지 캡처, 지불된 PC방 요금에 대해 실시간으로 모니터링할 수 있다”고 베이징 시문화구 관계자는 밝혔다. 이러한 새로운 기술은 관련 부서가 실시간으로 정확한 정보를 파악, 장기적인 PC방 관리체제를 구축할 수 있게 도와준다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060515/13318006.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060515/13318006.html)

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002		北京金碧伟业有限公司 <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062