



### 특집

- The9, 2/4분기 재정보고 발표, 《WOW》 관련수입 3,200만 달러
- 왕이, 성따, The9의 게임운영 방식

### China Game News

- 워니우(蜗牛), 신규게임 3편의 지역운영 선언
- 왕위(网域), 텡선(腾讯)과 《화샤2/华夏2/화하2》 공동운영
- 성따, 애국영웅 소재의 게임 개발
- 닌텐도, 내년 초 Wii 서드파트의 온라인게임 출시
- 첫 비행장르 캐주얼게임 《파오파오/飘飘/표표》 오픈 베타서비스 진행

### Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (30)

### Game 소개

- <스공즈레이 / 时空之泪 / 시공지루>

### Game 법률 및 정책

- 유니콤 2,000여 개 체인 PC방 전략적 영업중지



**The9, 2/4분기 재정보고 발표, 《WOW》 관련수입 3,200만 달러**

The9가 2006년 2/4분기 재정보고서를 발표했다.

◆ 주요 실적

▶ 순수 영업수입은 동기 대비 363%, 지난 분기 대비 21% 증가한 2.576억 위안(3,220만 달러)이다.

▶ 순수 영업수입은 주로 블리자드가 제작한 《WOW》에 의해 창출된 것으로 《WOW》 관련 수입은 2.562억 위안(3,200만 달러)으로 지난 분기 대비 22% 증가했다.

▶ 2/4분기 순이익은 8,430만 위안(1,050만 달러)으로 1/4분기의 5,880만 위안(740만 달러)에 비해 43% 증가했다. 중국 현지 정부가 제공한 1,120만 위안(140만 달러)의 보조금을 포함하지 않을 경우 순이익 증가율은 24% 이다.

▶ 비 미국공인회계기준에 따른 2/4분기 수입은 1.247억 위안(1,560만 달러)으로 지난 분기의 9,960만 위안(1,250만 달러)에 비해 25% 증가했다.

▶ 2006년 2/4분기 미국예탁증권 희석주당이익은 3.42위안(0.43달러)으로 지난 분기에는 2.42위안(0.30달러)이었다. 비 미국공인회계기준에 따른 2/4분기 희석주당이익은 5.06위안(0.63달러)으로 지난 분기에는 4.10위안 (0.51달러)이었다.

◆ The9 평가

The9의 CEO인 주쥘(朱駿)은 2/4분기의 높은 실적에 대해 만족하며, 2/4분기 《WOW》의 중국지역 최고 동접자수와 평균 접속자수는 각각 63만 명과 33만 명, 6월 말까지 유료유저 수는 500만 명을 초과했다고 밝혔다.

또한 한국게임 《Guild Wars》외, 《Hellgate : London》의 중국 지역 독점경영권을 획득, 게임사업의 발전을 더욱 촉진시켰으며, 앞으로 중국 온라인게임 시장 잠재력을 더욱 효과적으로 활용할 것이라고 밝혔다.

◆ 수입

2006년 2/4분기 The9의 총수입은 2.713억 위안(3,390만 달러)으로 지난 분기의 2.235억 위안(2,800만 달러)에 비해 21% 증가했다. 순수 영업수입은 2.576억 위안(3,200만 달러)으로 지난 분기의 2.121억 위안(2,650만 달러)에 비해 21% 증가했다. 2/4분기 《WOW》 관련 제품 및 설치 판매수입은 2.562억 위안(3,200만 달러)으로 지난 분기에 비해 22% 증가했다.

2/4분기 온라인게임 서비스 총수입은 2.693억 위안(3,370만 달러)으로 지난 분기의 2.208억 위안(2,760만 달러)에 비해 22% 증가했다. 게임운영 지원, 온라인 솔루션 및 광고 등 총수입은 90만 위안(10만 달러)으로 지난 분기에 비해 16% 증가했다. 주요 증가 요인은 《MU/뮤》 수입의 소폭 증가에 있다.

2/4분기 《WOW》 관련 제품 및 설치 등 판매수입을 포함한 기타 총수입은 110만 위안(10만 달러)으로 1/4분기의 190만 위안(20만 달러)에 비해 하락했다.

#### ◆ 총수익

2/4분기 총수익은 지난 분기의 9,610만 위안(1,190만 달러)에 비해 31% 증가한 1.241억 위안(1,550만 달러)에 달했다. 2/4분기 이율은 1/4분기의 45%에서 48%로 증가했으며, 주요 증가 요인은 일부 서비스 부품(서버 감가상각, 인터넷 데이터센터 임대비용 및 무형 자산 분할 상환요금 등) 원가의 경제규모 증가에 있다.

#### ◆ 운영 지출

2/4분기 운영 지출은 지난 분기의 3,830만 위안(480만 달러)에 비해 41% 증가한 5,410만 위안(680만 달러)으로 《WOW》의 시장판매 활동에 필요한 마케팅비용, 사베인-옥슬리법(Sarbanes-Oxley)법안에 따른 임금의 증가로 인한 업무용 비용이 증가했기 때문이다.

2006년 1월 1일부터 채택된 미국 회계준칙 SFAS 123R에 따라 2/4분기 주식보상비용은 1/4분기의 450만 위안에서 480만 위안(60만 달러)으로 증가했다.

#### ◆ 운영 수익

운영 수익은 7,000만 위안(880만 달러)으로 지난 분기의 5,680만 위안(710만 달러)에 비해 23% 증가했다.

#### ◆ 기타 수입(지출)

기타수입은 1,080만 위안(140만 달러)으로 지난 분기의 50만 위안(6만 달러)에 비해 크게 증가했다. 이는 2/4분기 현지 정부의 재정보조금이 1,120만 위안(140만 달러)으로 증가했기 때문이다.

#### ◆ 순수익

순수익은 현지 정부가 제공한 주식보상비용 480만 위안(740만 달러)을 포함한 8,430만 위안(1,050만 달러)으로 지난 분기 450만 위안 주식보상비용을 포함한 5,880만 위안(740만 달러)에 비해 43% 증가했다. 이 외, 미국예탁증권 희석주당이익은 지난 분기의 2.42위안(0.30달러)에서 3.42위안(0.43달러)으로 증가했다.

2006년 2/4분기의 비 미국공인회계준칙에 따른 순수익은 1.247억 위안(1,560만 달러)으로 지난 분기의 순수익은 9,960만 위안(1,250만 달러)이었다. 비 미국공인회계준칙에 따른 희석주당

이익은 완전회석주당이익은 5.60위안(0.63달러)으로 지난 분기의 완전회석주당이익은 4.10위안 (0.51달러)이었다.

2/4분기 The9의 현금 및 현금등가물 자산은 6.578억 위안(8,230만 달러)으로 1/4분기의 6.117억 위안(7,650만 달러)보다 증가했다. 이러한 증가 요인은 게임의 선불카드 그리고 《WOW》 운영의 보상비용 및 《Hellgate : London》의 중국 독점운영권 비용 증가에 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-10/20060810081623641.shtml>

### 왕이, 성따, The9의 게임운영 방식

2006년 2/4분기의 왕이, 성따 및 The9의 순수 영업수입은 각각 4.86억 위안, 3.74억 위안, 2.562억 위안으로 우수한 실적을 거두었지만 이들 3개 기업의 문제점도 더욱 뚜렷해지고 있다.

The9의 경우 《WOW》 관련 실적에 너무 의존하고 있으며, 왕이의 경우 새로이 출시한 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》의 운영이 순탄치 않은 상황이다. 그리고 과도한 무료서비스를 실시하고 있는 성따도 현재 적지 않은 어려움을 겪고 있다.

‘태평양 신기원(Pacific Epoch)’ 분석가 Shang Koo에 따르면 이미 합병 및 재조직 등을 거쳐 규모가 큰 해외의 게임업체에 비해 중국 게임업체의 발전기간은 5년밖에 되지 않는다. 또한 동시에 여러 게임제품을 개발해 리스크를 낮출 수 있는 게임업체가 없기 때문에 단기수입과 장기수입의 균형을 맞추기가 어려운 실정이다.

The9의 2/4분기 재정정보고서에 따르면 순수 영업수입은 2.576억 위안으로 지난 분기에 비해 21% 증가했다. 하지만 수입의 99.46%가 《WOW》에 의해 창출된 것으로 《WOW》 게임에 대한 의존도가 매우 높다.

이러한 현상은 작년부터 시작되었으며 2005년도 2/4분기부터 2006년 2/4분기까지 《WOW》에 의해 창출된 수입은 전체 수입에서 각각 94%, 97.8%, 99.6%, 98.9%, 99.46%를 차지했다.

인터넷 분석가 천하이잉(陈海滢)은 “언젠가 《WOW》의 인기는 쇠퇴할 것이다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해 준비된 4개 제품 《취웨즈찌엔/卓越之剑/그라나도 에스파다》, 《치찌스제/奇迹世界/SUN》, 《지짚/激戰/Guild Wars》, 《띠위즈먼:룬문/地狱之门:伦敦/Hellgate : London》 중 두 제품이상 성공을 거두지 못할 경우 The9은 어려운 상황에 처하게 될 것이다”라고 전망했다.

해외의 경우, 고급게임 한 편의 개발 원가는 최저 1,000만 달러 이상이며 게임기획에서 2년 후 제품출시까지 모든 것은 경험에 의존되어 이루어진다. 따라서 자금과 제한된 자체개발 능력을

고려한 The9의 CEO 주권(朱駿)의 게임대리 방식, 즉 운영 경험을 활용해 우수 게임제품을 대리하는 방식은 매우 현명한 방식으로 볼 수 있다.

이는 가장 기본적인 무역형 발전방식이다. 하지만 막대한 게임대리 비용 등을 지불해야 하기 때문에 이익이 점차 감소되는 결과를 초래하게 된다. 그리고 한 편의 제품에 과도하게 의존하기 때문에 리스크가 점차 증대된다. 이 외, 장기적으로 게임 대리방식은 게임 개발업체와 중국 내 더욱 엄격해지는 게임 환경 등 요소의 제한을 받기 때문에 자금결핍 등의 잠재적인 문제 또한 유발하게 될 것이다.

The9이 게임 대리방식의 대표적인 기업이라면 왕이는 게임을 자체개발하는 대표적인 기업이다. 왕이가 자체 제작한 《따화시요우/大话西游/대화서유》와 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》로 인해 왕이의 CEO인 덩레이(丁磊)는 중국 온라인게임에서 선두적인 위치에 오르게 되었다. 그리고 이들 제품이 기록한 높은 수익률은 자체 개발된 게임의 우위를 보여주었다. 자체 개발된 게임의 심사비준 기간은 비교적 짧으며, 대리 비용과 이익분할비용을 지불하지 않아도 되기 때문에 일단 제품이 성공을 거둘 경우 매우 높은 수익을 창출할 수 있기 때문이다.

하지만 모든 게임제품은 생명주기를 갖고 있다. 《대화서유》, 《몽환서유》가 현재 양호한 수익을 올리고 있지만 최근 출시된 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》은 테스트기간 동안의 시장평가는 부정적이었다. 만약 곧이어 출시될 왕이의 《티엔샤얼/天下貳/천하2》가 성공을 거두지 못할 경우, 왕이는 경영의 어려움을 겪게 될 것이다.

올해 7월 왕이는 핵심 R&D인원들을 떠나보냈다. “해외의 UBSOFT도 R&D인재의 대량 이직을 경험한 바 있다. 이러한 현상은 게임인재가 부족한 현 시점에서 게임 자체개발업체들이 직면하고 있는 피할 수 없는 문제이다.”라고 분석가 Shang Koo는 밝혔다.

게임대리와 게임 자체개발을 병행하고 있던 성따는 게임분야에서 벗어나 홈 디지털 엔터테인먼트 분야로의 과도한 진입으로 부정적인 평가를 받았으나 2/4분기 긍정적인 실적을 거두었다. 성따의 재정보고서에 따르면 순이익은 1.336억 위안, MMORPG게임의 가입자당 평균매출액은 45.5 위안, EZ Pod의 판매량은 6.1만 세트로 각각 지난 분기의 1,180만 위안, 30.4위안, 4.1만 세트에 비해 크게 증가했다.

천티엔차오(陈天桥)는 게임 상업모델의 전환 즉, 전자상거래방식의 “아이템 유료화”로의 전환을 2/4분기 실적의 증가요인으로 밝혔다. 이에 대해 분석가 Shang Koo는 “게임의 무료서비스로 게이머들은 자유롭게 게임을 즐길 수 있다. 하지만 좋은 아이템을 구비하기 위해서는 더욱 많은 돈을 지불해야하기 때문에 인플레이션을 초래할 수 있어 결국 게임의 경제시스템에 혼란을 야기할 것이다. 따라서 일정시간이 지나면 게이머들의 게임체험이 급격히 떨어져 대량의 유저들을 유실하게 될 것이다.”라고 밝혔다.

그리고 “해외에서도 이러한 수익모델이 존재하나 기본적으로 게임개발 시, 특정 아이템의 출

현빈도를 낮추는 등 내부경제가 과열될 가능성을 상대적으로 제어하고 있다. 하지만 성따의 경우, 이미 개발이 완료되고 게이머들의 인기를 독차지하고 있는 게임에 아이템의 유료화운명을 채택하고 있다.”고 밝혔다.

EZ Pod의 매출증가 요인에 대해 분석가 Shang Koo는 성따가 OEM합작 업체와의 전략적인 합작방식을 채택하고 있기 때문에 실질적인 소비자들의 EZ Pod 구매에 의한 것인지는 확실치 않다고 밝혔다.

인터넷 분석가 천하이잉(陈海滢)은 “EZ Pod의 판매는 대부분 경영매출과 전략적 효과에 의해 이루어지기 때문에 차후 상업모델은 변화될 수 있다. 따라서 현재 EZ Pod의 판매결과에 대한 평가를 내리기는 어렵다”고 밝혔다.

현재 《WOW》 관련 수입이 전체수입의 99.46%를 차지하고 있는 상황에서 주전(朱骏)은 향후 The9은 게임의 대규모 자체개발을 추진할 것이라고 밝혔다. 주전에 따르면 The9의 자체 연구개발은 방식은 주식출자(무바오<目标>소프트웨어 주식투자 20%, 콘텐츠 운영 권 획득), 합작(게임 개발업체 웨이징<唯晶>과기와 전략적 합작관계 체결), 《Super Girl Online》 투자운영(상허<尚禾>인터랙티브 업체에 투자) 및 R&D단체 조직 등을 포함하고 있다. 따라서 게임의 대리운영과 자체개발은 향후 The9의 주요 발전전략이 될 것이다.

소식에 따르면 “차오지닝성/超级女声/슈퍼걸” 프로그램 외에도 올해의 인기 프로그램인 “위싱 위시우/我型我秀/아형아수”도 The9과의 게임개발 의향을 갖고 있다. 2003년 자체 R&D단체를 해체한 The9은 이번 합작으로 자체 R&D단체를 2번째로 조직하게 되는 것으로 이에 주전은 “R&D 단체를 조직하게 됨에 따라 개발합작 파트너의 의견을 충분히 반영할 수 있어 파트너와 본사의 이익을 최대화 시킬 수 있다”고 밝혔다.

이에 대해 분석가 Shang Koo는 “The9이 자체개발 직접투자에 대한 고자금과 리스크를 피할 수 있게 되었다. 하지만 The9이 비록 우선운영권을 갖고 있지만 수익분배에 대해서는 세부적인 계약내용을 봐야 한다.”라고 밝혔다.

그리고 “왕이는 충분한 자금을 통해 일부 게임 개발업체 인수 및 해외게임 대리 등으로 리스크를 감소시킬 수 있는 방법을 강구할 수 있다”고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-21/20060821162900223.shtml>

**워니우(蜗牛), 신규게임 3편의 지역운영 선언**

중국 온라인게임 지역운영의 제1브랜드를 목표로 하고 있는 워니우(蜗牛)는 8월부터 자체개발한 《우제취/5街区/5가구》, 《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》, 《자러비하이따오OL/加勒比海盜OL/캐리비안해적OL》를 지역운영 업체를 모집하는 게임리스트에 추가한다고 밝혔다. 이로서 지역운영 방식을 채택한 워니우의 게임은 모두 6편이 되었으며, 온라인게임 지역운영방식의 선두적인 위치에 서게 되었다.

2006년 7월 28일 제4회 차이나조회 행사에서 워니우는 온라인게임의 지역운영방식으로의 필연적인 발전을 제시했다. 당일 진행된 "워니우 지역운영 전략 가동 및 《지자쓰지/机甲世纪/기갑세기》, 《PP치우/PP球/PP구》 제품 발표회"에서 항하이시航海世纪/항해세기 및 《지자쓰지/机甲世纪/기갑세기》, 《PP치우/PP球/PP구》의 지역운영을 정식으로 발표했다. 또한 향후 《헤이안위 광밍/黑暗与光明/Dark and light》를 포함한 워니우 산하의 모든 게임에 지역운영방식을 채택할 것을 약속했다.

현재 워니우가 약속한 사항은 현실화되었으며 완성도가 높은 《우제취/5街区/5가구》, 《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》, 《자러비하이따오OL/加勒比海盜OL/캐리비안해적OL》에 대한 대규모 테스트가 곧 진행될 예정이다. 이 3편의 게임은 워니우 제품의 가장 중요한 부분으로 게임의 품질 및 창조성에 있어 기존의 온라인게임 시장에 새로운 활력소가 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-22/20060822173236615,1.shtml>

**왕위(网域), 텡쑤(腾讯)과 《화샤2/华夏2/화하2》 공동운영**

화남지역의 온라인게임 개발 및 운영업체인 심천 왕위(网域)와 중국 인터넷 실시간 통신 소프트웨어 개발업체인 텡쑤(腾讯)은 몇 일전 2년여 간의 개발기간과 3,500만 위안이 투자된 온라인게임 《화샤2/华夏2/화하2》의 공동운영을 발표했다. 올해 5월 AMD, 화웨이(华为)와 이미 온라인게임 산업연맹 관계를 맺은 심천 왕위(网域)는 이로서 《화샤2/华夏2/화하2》에 대한 텡쑤, AMD, 화웨이(华为) 3개 회사의 지원을 받게 되었다.

독립적인 R&D 및 운영 실력을 갖춘 2개 회사가 1편의 게임을 공동운영하는 것은 업계에서 처음 시행되는 것이다. 소식에 따르면 양사 고위층 인사가 직접 관리하게 되는 전문 운영팀을 구성한 상태이며 공동운영의 효과와 자원이용을 최대화시키기 위한 일련의 교류 시스템도 제정되었다.

업계인사에 따르면 어느 게임을 대리하더라도 쉽게 이익을 창출하던 이전과 다른 현 상황에서 게임업체들은 고품질 및 대작게임을 발전노선으로 인식 게임의 품질, 홍보 및 서비스를 핵심 경쟁력으로 삼고 있다. 이번 왕위와 텡신의 새로운 공동운영 방식으로 《화샤2/华夏2/화하 2》는 기존에 볼 수 없었던 거대한 운영단체를 갖게 되는 동시에 양사의 광고자금, 플랫폼, 유저 군을 공유하게 되었다. 따라서 현재 양사의 공동운영 방식에 대한 평가를 내릴 수는 없지만 본 게임은 온라인게임 시장에서 높은 경쟁력을 확보하게 될 것이다.

소식에 따르면 텡신은 이번 공동운영에 일억 위안 이상의 자금 및 자원을 투자했으며, IM(QQ)와 기타 플랫폼 자원을 이용해 《화샤2/华夏2/화하2》 게임의 운영범위를 확보하고 있다. QQ계정을 통해 게임접속이 가능해짐에 따라 수많은 QQ사용자들은 본 게임의 잠재유저로 확보될 것이다. 작년 《QQ환상/QQ幻想/QQ환상》 접속자수 70만 명을 기록한 QQ플랫폼과 왕위의 든든한 지원을 받게 될 《화샤2/华夏2/화하2》는 올해 또 다른 신화를 창조하게 될 전망이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-15/20060815103230655.shtml>

## 성따, 애국영웅 소재의 게임 개발

소식에 따르면 중국의 애국영웅을 소재로 한 온라인게임이 1년 후 발표될 예정으로 본 게임은 기타 기존의 게임들과 달리 뛰어난 스킬, 격투 및 폭력적인 장면이 없다. "중국영웅"의 게이머들은 관련 규칙에 따라 경험치를 얻게 되며 벽돌 옮기기와 같은 임무를 수행하게 된다.

본 게임은 게이머들의 도덕규범 학습을 강화하고자 신문출판총서에 의해 개발된 것으로 모택동 시기의 레이펑(雷锋/뇌봉), 1661년 타이완을 네덜란드의 식민통치에서 구원한 정성공(郑成功/정성공) 등 인물들이 등장한다. 본 게임의 설계를 맡은 성따의 대변인에 따르면 이미 게임 속 5명의 영웅에 대한 설계를 마쳤지만 발표일자는 아직 확정되지 않았다.

현재 급속한 발전을 이루고 있는 중국 온라인게임 게이머 수는 1,380만 여명에 달한다. 하지만 시간이 지날수록 많은 젊은 게이머들이 게임중독에 빠져 학업을 등한시하고 있다.

베이징 인터넷 중독방지 센터의 타오란저(陶然则)주임은 본 게임이 전투, 정복 등의 내용을 포함하고 있지 않아 자극적이고 모험적인 요소가 적기 때문에 게이머들의 관심을 끌기에는 부족할 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-30/20060830112536885.shtml>



## 닌텐도, 내년 초 Wii 서드파트의 온라인게임 출시

과거, 세가의 드림캐스트와 마이크로소프트의 엑스박스가 온라인기능을 중시, 탑재할 때에 닌텐도의 게임큐브는 몇 편의 게임에만 온라인기능을 지원했다. 그리고 닌텐도의 DS가 온라인기능을 중시하는 상황에서도 몇 편의 DS게임에만 온라인대전 기능을 지원한 까닭에 온라인게임 시장의 추세를 따라가지 못했다. 하지만 더욱 안타까운 것은 현재 닌텐도의 Wii가 내년에야 비로소 서드파트(third party)의 온라인게임을 지원한다는 것이다.

Wii 게임개발 관련자에 따르면 닌텐도는 내년 연초에야 개발자들에게 Wii의 Wi-Fi 커넥션 함수라이브러리를 제공할 예정이다. 즉 올해 Wii이 발표되었을 때, Wii 전용 온라인게임은 함께 발표되지 못했던 것이다. 만약 닌텐도가 내년 초에 Wii의 Wi-Fi 커넥션 함수라이브러리를 제공하지 못할 경우 Wii은 내년 연말에야 비로소 서드파트의 온라인게임을 출시하게 될 것이다.

그러나 닌텐도와 Wii 게임개발 업체는 WiiConnect24서비스를 이용, Wii유저들에게 게임패치, 게임팩, 다운로드서비스를 제공할 수 있다. 심지어 온라인으로 Wii게임을 구입, 다운로드할 수 있는 서비스도 제공할 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-28/20060828093108477.shtml>

## 첫 비행장르 캐주얼게임 《파오파오/飘飘/飘飘》 오픈 베타서비스 진행

첫 비행게임 장르인 《파오파오/飘飘/飘飘》는 QQ게임 플랫폼에서 새롭게 운영될 캐주얼게임이다. 본 게임은 세계 첫 Q버전의 비행대전 캐주얼게임으로 닌텐도의 고전적인 게임 《Balloon Fight》에서 소재를 차용했다. 그리고 온라인 환경에 더욱 적합하게 설계될 동시에 다양한 게임모드, 완벽한 장비 시스템 및 기능 도구가 새롭게 추가되었지만 원작 게임의 조작의 편이성 및 기타 정수를 보존했다.

본 게임은 화남지역의 온라인게임 개발 및 운영업체인 심천 왕위(网域)에 의해 개발 및 제작된 캐주얼게임으로 왕위의 《화샤/华夏/화하》 시리즈를 비롯한 기타 게임과 마찬가지로 품질이 뛰어나며 게이머들의 의견을 반영해 지속적으로 제품을 개선시키고 있다.

그리고 QQ게임 플랫폼에서 곧 운영될 예정으로 QQ계정을 통해 게임접속이 가능해 게이머들은 쉽게 게임을 즐길 수 있다. 그리고 본게임은 수많은 QQ사용자들을 잠재적인 유저 군으로 확보할 수 있다. 《파오파오/飘飘/飘飘》는 2006년 9월 25일 오픈 베타서비스를 진행할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2006-08-30/1829165232.shtml>

**중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (30)**

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
2	4↑	션치(神泣 / Shaiya)
3	-	화샤II(华夏II / 화하II)
4	2↓	지짠(激戰 / Guild Wars)
5	-	띠샤칭위웅쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
6	7↑	쥐웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
7	6↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	-	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
9	-	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)
10	11↑	띠위즈먼:룬똘(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
11	12↑	두스2046(都市2046 / 도시2046)
12	10↓	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
13	15↑	우린와이짠(武林外傳 / 무림외전)
14	13↓	시엔징촨취2(仙境传说2 / 선경전설2)
15	14↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)

16	-	짚췘이Online(战锤online / Warhammer Online)
17	-	따항하이스따이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
18	NEW	환상스째(幻想世界FM / 환상세계FM)
19	NEW	룽위띠샤청(龍與地下城 / Dungeons Dragons Online)
20	NEW	Aion

제18위를 차지한 《환상스째/幻想世界FM/환상세계FM》은 The9과 위이징(唯晶)이 합작 개발한 MMORPG게임으로 3D게임에 라운드제의 전투방식이 도입되었다.

《룽위띠샤청/龍與地下城/Dungeons Dragons Online》이 오픈 베타서비스 실시 후 오랜만에 순위에 재진입했다. 그리고 《리니지2》에 이은 한국 NCSoft의 대작게임인 《Aion》도 순위에 진입했다. 《Aion》의 예고화면 중, 아름다운 날개를 펼치고 광활한 하늘을 나는 캐릭터의 모습은 많은 게이머들의 주목을 끌었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-21/20060821114823965.shtml>

### <스콩즈레이/时空之泪/시공지루>



게임 이름: 스큡즈레이/时空之泪/시공지루

게임 종류: MMORPG

개발 회사: 성컸(盛科)네트워크

공식사이트: [www.sancogame.com](http://www.sancogame.com)

#### ▶ 게임소개

《스콩즈레이/时空之泪/시공지루》는 우한 성컸(武汉盛科)네트워크 유한회사에서 2년여 간의

연구기간을 거쳐 제작한 MMORPG게임이다.

본 게임은 성커(盛科)네트워크가 개발한 게임엔진 SancoX으로 제작된 것으로 게임화면이 매우 정교하다. 게임 속에는 과학이 매우 발달한 유전자 세계, 오랜 역사를 가진 용족 대륙, 신비하고 조용한 천인 계곡에 사는 차별화된 3개의 종족이 존재한다.

그리고 현실적인 게임화면, 일출, 석양, 밝은 달, 거친 파도의 해안 등으로 게이머들은 마치 현실세계에 있는 듯한 착각을 느끼게 된다. 또한 독특한 무기 시스템, 거대하고 완벽한 게임세계, 다양한 임무시스템, 대규모 전투장면, 이국적인 게임배경 그리고 간단한 조작방식으로 중국 온라인 게임의 대작으로 손색이 없다.



<유전자족 세계>



<용족 세계>



<천인족 세계>

#### ▶ 개발업체 소개

성커(盛科)네트워크는 2004년말에 설립되었으며, 1년여 간의 노력과 대규모 투자를 통해 게임엔진인 SancoX를 연구 제작했다. 본 게임엔진은 여러 완벽한 개발 도구들을 갖추고 있으며 각 도구들의 기능은 국제적인 수준으로 이러한 도구들로 제작된 게임은 낮은 사양의 하드웨어 환경에서도 순조롭게 운행된다.

성커네트워크는 중국 중부 지역의 호북성(湖北) 무한(武汉)시에 위치해 있으며 무한시 최초의 온라인게임 전문 개발업체로 우수한 인력자원과 풍부한 게임개발 경험을 갖고 있다.

자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-06-04/20060604225919394.shtml>

### 유니콤 2,000여 개 체인 PC방 전략적 영업중지

최근 차이나유니콤 관계자는 유니콤 일차 공개회의에서 고정 네트워크 운영업체간의 불합리

한 비용결산으로 인해 유니콤 산하 2,000여 개 PC방이 파산되었으며 이로 인해 국유자산이 유실되었다고 비판했다.

차이나유니콤의 고정 데이터 서비스 브랜드 “유니콤 비즈니스” 발표회에서 차이나유니콤 데이터 및 고정사업 매니저인 주스쥘(朱士钧)은 현재 고정 네트워크 운영업체의 불합리한 요금요구로 인해 대량의 유니콤 산하 PC방 운영을 중지하게 되었다고 밝혔다.

그리고 각각 수만 위안이 투자된 2,000여 개의 산하 PC방 운영이 중지됨에 따라 국가의 재산이 유실되었으며 이는 실로 안타까운 일이라고 밝혔다

유니콤은 2003년 인터넷 문화 운영 허가증을 획득했으며 중국에서 처음으로 전국적인 PC방 체인점 운영을 기반으로 하는 기초 전자통신 운영업체였다. 그리고 2004년 유니콤은 체인 PC방을 향후 "거대한 서비스 센터"로 발전시켜 인터넷 접속, 게임, 교육, 영상, IP전화 등 전반적인 서비스 제공 계획을 발표했다.

당시 유니콤은 300개 유니콤 왕원지엔(网苑旗舰) 외에, 중국 내 2,500개~ 2,800개 체인점 설립을 계획, 유니콤 왕원(网苑) 가입업체 수를 3,000여 개 증가시켜 중국 최대의 체인 PC방 운영업체가 되고자했다. 그리고 PC방 또한 줄곧 사회문제로 불거지고 있었기 때문에 중국 11만 개 PC방들은 그들의 생계를 위해 유니콤 산하 PC방이 될 가능성이 높은 상황이었다.

또한 성따를 대표로 하는 저명 콘텐츠 제공업체(SP)와의 합작을 통해 PC방 부가가치 서비스 영역을 넓힐 것을 계획했다. 만약 상술한 계획들이 모두 실현되었다면 유니콤의 부가가치 서비스는 인터넷 영역에 막대한 영향력을 미치게 되어 2개 대형 인터넷 운영업체에 상당한 위협을 주었을 것이다.

차이나유니콤 데이터 및 고정사업 매니저인 주스쥘(朱士钧)은 현 유니콤 PC방 상황을 조성한 것은 바로 불합리한 요금결산 기준이라고 지적했다. 예로, 차이나유니콤은 1메가에 2,200위안의 비용을 차이나텔레콤에게 납부하지만 체인 PC방으로부터는 500위안만 받고 있어 1메가에 1,700위안의 비용손실을 입고 있다고 밝혔다.

그리고 차이나텔레콤이 PC방 운영자에게는 1메가에 500위안, 해외 운영자에게는 400위안을 받지만 유독 유니콤에게 이처럼 거액의 비용을 수취하는 것은 불합리하다고 밝혔다.


그 외, 고정전화 운영업체는 일찍이 많은 SP들과 계약을 체결, 다양한 콘텐츠를 보유하고 있는 상황으로, 유니콤 체인 PC방 고객들은 자연스럽게 고정전화 운영업체 사이트를 방문하게 된다. 하지만 일단 사이트를 방문할 경우 네트워크 간의 비용 결산이 발생하게 된다고 밝혔다.

사실 운영업체 간의 비용 결산은 몇 년 동안 업계에서 쟁점의 대상이 되었으며 "비용 결산은 기업의 생사존망과 관련된다."고 지적한 사람도 있었다. 하지만 주목할 부분은 기존의 네트워크 간

의 비용 결산기준에 대해 대부분 운영업체들은 모두 자신들에게 불합리하다고 생각하고 있으며 고정 네트워크 운영업체와 유니콤 모두 서로 다른 관점에서 각자가 손실을 입고 있다고 생각하고 있는 것이다.

3년 전, 신식산업부는 사회과학원 연구원이며 중국 사회과학원 규칙과 제도 및 경쟁 연구소 주임인 장시주(张昕竹)에게 새로운 네트워크 결산기준에 대한 연구를 위탁하였지만 아무런 진전도 보이지 못했다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060817/13549296.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060817/13549296.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	<b>J B T</b>	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