

제193호

2006. 9. 15

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 성따 2/4분기 재정보고서 발표, 순이익 1,670만 달러 기록
- 왕이의 2/4분기 재정보고서 분석

China Game News

- 2006년 2/4분기 중국 온라인게임 시장 규모 17.8억 위안
- 중화왕(中华网), 게임개발 합작파트너 물색위해 1.6억 위안 투자
- 흑룡강성 게임·애니메이션 인재양성센터 설립
- 텡쑤 2/4분기 재정보고서 발표 - 신규게임 개발을 발전중심으로
- 왕이, 새로운 주식환매 계획 발표

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (31)

Game 소개

- <신티엔상베이 / 新天上碑 / 신천상비>

Game 회사 소개

- 베이징 스피레이션(世紀雷神)디지털 과기 유한회사

성따 2/4분기 재정보고서 발표, 순이익 1,670만 달러 기록

8월 16일, 성따가 2006년 2/4분기 재정보고서를 발표했다.

◆ 주요 실적

▶ 2/4분기 성따의 순수 영업수입은 지난 분기 대비 18.8% 증가, 동기 대비 24.8% 감소한 4.057억 위안(5,070만 달러)을 기록했다.

▶ MMORPG게임 및 캐주얼게임을 포함한 온라인게임 수입은 지난 분기 대비 20.8% 증가, 동기 대비 19.8% 감소한 3.471억 위안(4,680만 달러)을 기록했다.

▶ 성따가 상업서비스를 제공하는 게임의 전체 평균 동접자수는 지난 분기의 135만 명에서 134만 명으로 다소 감소했다. 하지만 MMORPG게임의 평균 동접자수는 지난 분기의 70.6만 명에서 72.4만 명으로 증가했다.

▶ 성따의 순이익은 1.336억 위안(1,670만 달러)으로 지난 분기에는 1,180만 위안, 작년 동기에는 2.23억 위안이었다. 그리고 2/4분기 미국에탁주식의 희석주당 이익은 1.86위안(0.24달러)으로 지난 분기에는 0.16위안, 작년 동기에는 3.06위안 이었다.

성따의 CEO 천티엔차오(陈天桥)는 MMORPG게임의 영향으로 2/4분기 수익이 증가했으며 앞으로 더욱 많은 온라인게임을 선보일 계획이라고 밝혔다.

◆ 세부 내용

2/4분기 성따의 순수 영업수입은 4.057억 위안(5,070만 달러)으로 1/4분기의 3.414억 위안에 비해 18.8% 증가했으나 작년 동기의 5.395억 위안에 비해 24.8% 감소했다.

성따의 온라인게임 수입은 지난 분기 대비 20.8% 증가, 동기 대비 19.8% 감소한 3.741억 위안(4,680만 달러)을 기록했다.

MMORPG게임 수입은 《미르의 전설2》와 《환치스제/传奇世界/전기전설》의 수입증가로 인해 지난 분기 대비 35.3% 증가, 동기 대비 15.9% 감소한 3.047억 위안(3,810만 달러)으로 2/4분기 총 수입의 75.1%를 차지했다.

MMORPG게임 유료유저의 수는 223만 명으로 1/4분기에는 247만 명에 비해 감소했다. 하지만 구매비용 외, 보조금의 증가로 인해 MMORPG게임의 가입자당 매월 평균매출은 1/4분기의 30.4위안에서 45.5위안으로 증가했다.

캐주얼게임 수입은 학교 시험 및 월드컵 등 주요 영향으로 인해 지난 분기 대비 17.8%, 동기 대비 33.7% 감소한 6,940만 위안(870만 달러)을 기록했다. 2/4분기 기타수입은 지난 분기 대비 0.7%, 동기 대비 56.6% 감소한 3,160만 위안(390만 달러)을 기록했다.

매출총이익률은 56.5%로 1/4분기의 56.8%와 작년 동기의 68.4%에 비해 하락했다.

운영이익은 9,130만 위안(1,140만 달러)을 기록했으며 1/4분기 및 작년 동기의 운영이익은 각각 1,840만 위안과 2.438억 위안이었다. 1/4분기 대비 2/4분기 운영이익 증가요인은 운영원가의 하락과 예산통제 실시로 인한 운영지출 감소에 있다. 그리고 EZ게임 연구개발 비용의 감소와부서의 구조조정으로 인한 임금원가의 하락도 운영이익의 증가에 영향을 미쳤다.

이 외, OEM 및 전자통신 파트너와의 협력관계 구축으로 인해 판매 및 시장 마케팅 비용이 감소되었다. 운영지출의 감소는 주식 보상비용의 감소를 촉진, 2/4분기 주식 보상비용은 지난 분기의 1,200만 위안에서 610만 위안(75.7만 달러)으로 감소되었다.

기타이익은 4,940만 위안(620만 달러)으로 지난 분기의 1,050만 위안에 비해 372.0%, 작년 동기의 2,390만 위안에 비해 106.2% 증가했다. 기타수입은 4,590만 위안(570만 달러)의 정부의 장려금 및 540만 위안(67.6만 달러)의 외환수익을 포함하고 있다.

2/4분기 성따의 순이익은 1.336억 위안(1670만 달러)을 기록했으며 1/4분기 및 작년 동기의 순이익은 각각 1,180만 위안과 2.23억 위안이었다. 미국예탁주식의 희석주당 이익은 1.86 위안(0.24달러)을 기록했으며 1/4분기 및 작년 동기의 희석주당 이익은 각각 0.16위안과 3.06위안이었다.

성따의 2/4분 이익 과세금액은 210만 위안(26만 달러)에 이른다.

주 : 달러금액은 2006년 6월 30일 뉴욕 연방준비은행(FRB)의 1달러 = 7.9956위안 적용.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-16/20060816073959776.shtml>

왕이의 2/4분기 재정보고서 분석

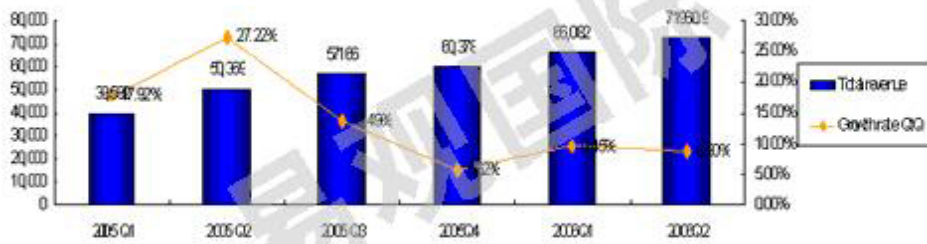
중국 선진적인 인터넷 기술 및 온라인게임 서비스 제공업체인 왕이가 2/4분기 재무보고서를 발표했다.

2006년 2/4분기의 총수입은 5.75억 위안(7,200만 달러)으로 지난 분기 대비 8.6%, 작년 동기 대비 38.0% 증가했다. 《명환시요우Online/梦幻西游Online/몽환서유Online》의 수입증가로 인해 온라인게임 서비스 수입은 지난 분기 대비 7.9%, 작년 동기 대비 41.4% 증가한 4.86억 위안(6,08

0만 달러)을 기록했다.

광고 투자 확대 및 콘텐츠 추가에 따른 전체 광고수입의 증가로 인해 2/4분기 광고서비스 수입은 지난 분기 대비 11.7%, 작년 동기 대비 28.7% 증가한 6,880만 위안(860만 달러)을 기록했다.

2005년 1/4분기 ~ 2006년 2/4분기 수입 (단위: 천 달러)



http://www.analysis.com.cn

출처: analysis

2/4분기 재정보고서 분석

1. 모바일 부가가치 및 기타서비스 수입은 지난 분기에 비해 16.61% 증가했으나 매출총이익률은 하락했다. 모바일 운영업체와 신식산업부 정책에 따른 관리감독의 영향으로 모바일 부가가치 서비스 수입은 3/4분기에도 계속 감소될 것으로 예측된다.

	2005Q1	2005Q2	2005Q3	2005Q4	2006Q1	2006Q2
모바일 부가가치 및 기타수입 (단위:천달러)	2449	2384	2040	2135	2200	2565
분기증가율	-18.72%	-2.69%	-14.39%	4.66%	3.03%	16.81%
점유비중	6.19%	4.73%	3.57%	3.54%	3.33%	3.56%
원가 (단위:천달러)	797.0	1873.0	1743.0	2082.8	2372.3	2527.1
총이익 (단위:천달러)	1562.0	424.4	221.7	-26.5	-255.1	-57.6
매출총이익률	67.46%	21.40%	14.56%	-1.24%	-11.60%	-2.25%

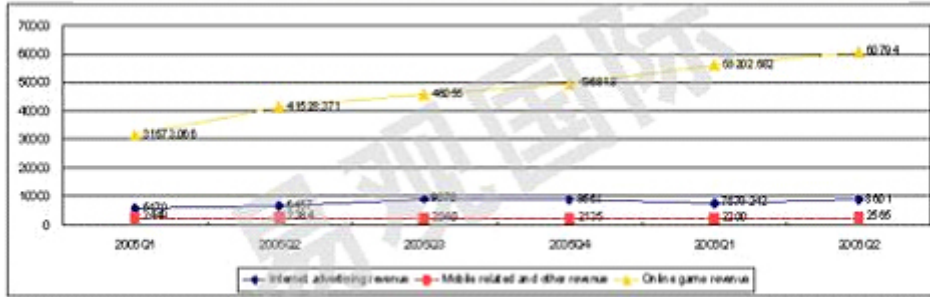
2. 왕이는 2/4분기 신규게임 개발 투자를 확대해 579만 달러를 투자했으며 이는 지난 분기 대비 49.6%, 동기 대비 228% 증가한 비용으로 전체 운영지출 비용의 34.47%를 차지하고 있다.

단위: 천 달러	2005 Q1	2005 Q2	2005 Q3	2005 Q4	2006Q1	2006Q2
운영지출	10936	9677	11709	11763	14154.128	16800.9
제품 R&D지출	4040	1765	2144	3069	3670.016	5790.8
분기증가율		-56.31%	21.47%	43.14%	26.10%	49.63%
점유비중	36.94%	18.24%	18.31%	26.09%	27.34%	34.47%

3. 온라인게임 수입은 6,079.4만 달러로 증가율이 주춤했지만 지난 분기 대비 8.17%, 동기 대비 46.4% 증가, 총수입의 84.5%를 차지하고 있으며 매출총이익률은 87% ~ 88% 정도이다

4. 광고수입은 광고 투자 확대 및 콘텐츠 증가로 인해 11.7% 증가했다. 올해 상반기 왕이의 광고수입은 1,628만 달러로 전년 동기의 1,192.7만 달러에 비해 36.5% 증가했다.

2005년 1/4분기 ~ 2006년 2/4분기 각 서비스수입 (단위:천 달러)



http://www.analysys.com.cn

출처: analysys

Analysys International은 왕이의 R&D 투자 확대로 인해 온라인게임 서비스 수입이 지속적으로 안정적으로 증가할 것으로 밝혔다. 또한 왕이 R&D팀의 능력과 경험은 이미 온라인게임 분야의 핵심 경쟁력으로 떠올랐다고 밝혔다.

게임의 자체개발은 소비자의 정확한 수요를 겨냥해 제작됨에 따라 게임개발 속도를 가속화, 업그레이드 시간을 단축할 수 있어 유리한 시장기회를 갖게 된다. 그리고 중국산 게임의 심사비준 기간은 해외게임보다 확연히 짧다. 2/4분기 《몽환시요우/梦幻西游/몽환서유》 제작자의 이직은 단기간 내에 게임의 수입에 영향을 미치지 않겠지만 게임의 후속개발에는 일정 영향을 미칠 것으로 판단된다.

신규게임의 R&D에 대한 왕이의 투자 확대는 신규게임을 통해 새로운 수입원을 창출, 기존 《따화시요우II/大话西游II/대화서유II》 수입 감소와 《몽환시요우/梦幻西游/몽환서유》 제작자의 이직으로 인한 영향을 최소화 시키고자 함을 보여주고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-23/20060823090740282.shtml>

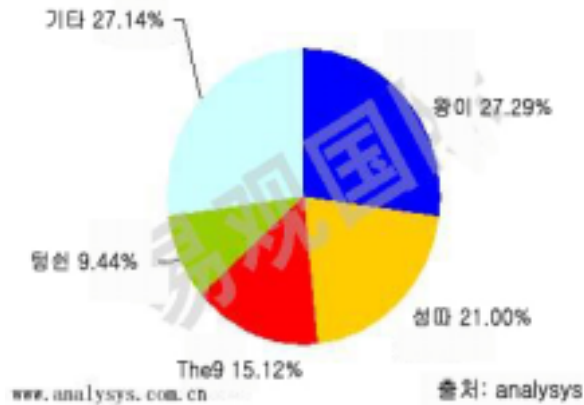
2006년 2/4분기 중국 온라인게임 시장 규모 17.8억 위안

Analysys International의 “2006년 중국 온라인게임 시장 2/4분기 모니터”에 따르면 2006년 2/4분기 중국 인터넷게임 시장의 규모는 17.8억 위안으로 1/4분기에 비해 19.02% 증가했다. 시장 집중도는 1/4분기에 비해 다소 감소했으며 왕이, 성따, The9 등 선두 3위 업체의 시장점유율은 기타 업체들의 신규게임 출시로 인한 유저들의 분산으로 1/4분기의 65.6%에서 63.4%로 감소했다.

왕이의 2/4분기 수입은 1/4분기 대비 8.7% 증가로 수입증가세가 주춤해졌으며 시장점유율

또한 1/4분기의 30.1% 에서 27.3% 로 감소했다. 텡쑤(騰訊)의 2/4분기 게임수입도 1/4분기 대비 5%만 증가했으며 시장점유율은 1/4분기의 10.7% 에서 9.4% 로 감소했다.

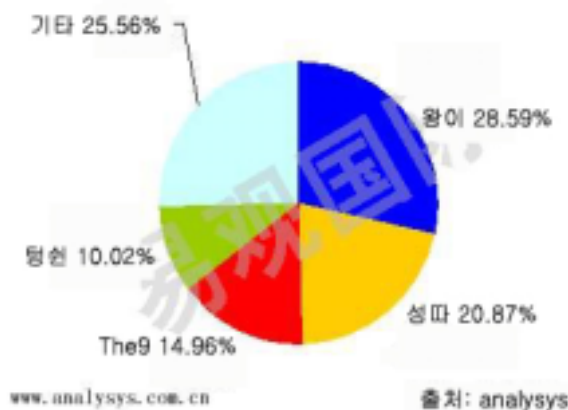
2006년 2/4분기 업체별 인터넷게임 시장점유율



2006년 상반기 중국 인터넷게임 시장 규모는 32.75억 위안으로 선두 3위 업체의 시장점유율은 64.42% 로 전년 동기의 51%에 비해 증가했으며 시장 집중도도 같이 증가했다.

왕이의 시장점유율은 성따의 20.9%를 초과한 28.6% 로 The9는 15.0%, 텡쑤는 10.0%를 각각 기록했다. 어널리시스 인터내셔널은 왕이의 온라인게임 서비스수입이 차후 안정적으로 증가세를 보일 것으로 예측했다.

2006년 상반기 업체별 인터넷게임 시장점유율



어널리시스 인터내셔널의 분석

인터랙티브 게임은 이미 기술구동에서 기술구동 및 유저확대의 2개영역으로 발전방향을 전환하고 있으며, 유저의 체험은 게임발전에 있어 중요한 역할을 하고 있다. 이와 동시에 게임의 상호성이 강해질수록 자원의 소모 또한 더욱 커져 특히 MMORPG게임의 터미널 및 네트워크 성능에

대한 요구가 지속적으로 높아지고 있다.

소비자들이 점차 가정에서 온라인게임을 즐기기에 따라 각종 온라인게임이 요구하는 PC사양이 유저의 체험에 직접적인 영향을 미치게 됨에 따라 가정용 PC의 연산능력과 멀티미디어 성능 분야에 대한 요구가 매우 높아지고 있다.

실시간 인터랙티브 게임은 실시간 및 인터랙티브 특성을 발휘하는 동시에 IM 도구, 전자상거래 및 인터넷 서비스와 결합 및 발전할 수 있으며 더욱 다원화된 서비스체형은 유저의 충성도를 더욱 높일 수 있다. 이와 동시에 온라인게임은 온라인광고 캐리어로 유저 확대의 우위를 갖고 있어 게임개발에 있어 개발업체들은 게임의 상업적인 가치발굴을 더욱 고려해야 한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-02/20060902112946930.shtml>

중화왕(中华网), 게임개발 합작파트너 물색위해 1.6억 위안 투자

중화왕(中华网)게임집단유한회사가 1.6억 위안을 투자, 국내·외에서 온라인게임 개발 합작파트너를 물색하고 있는 것으로 알려졌다. 중화왕은 직접적인 자금투자, 지분참여 및 신용대부 등의 합작방법을 통해 장기적으로 합작관계를 유지할 수 있는 온라인게임 개발업체를 물색하고 있다고 밝혔다.

이번 중화왕의 1.6억 위안 투자에 대해 중화왕 대변인은 “현재 중국의 온라인게임 시장은 한국, 일본 등 지역에 비해 상대적으로 낙후되어 있지만 시장잠재력은 매우 크다. 최대의 게임운영업체를 목표로 하고 있는 본사는 오래지않아 런던주식거래소 또는 나스닥에 상장할 계획을 가지고 있다.”고 밝혔다.

관련 보도 : 중화왕(中华网) 온라인게임 개발위해 2,000만 달러 투자

2006년 2/4분기 중화왕 산하 게임인 《열혈강호》는 양호한 운영실적을 기록했다. 중화왕은 올해 《신석기 시대II》와 한국게임인 《Special Force》의 운영권을 획득, 무료게임으로 출시할 계획이며 또한 유럽게임 1편의 운영권을 획득할 계획이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-02/20060902111541558.shtml>

흑룡강성 게임·애니메이션 인재양성센터 설립

흑룡강성 게임·애니메이션 전문 인재 양성기지센터 설립식이 9월 1일 하얼빈에서 거행되었다.

흑룡강성 신식산업청 교육센터, 흑룡강성 전자정보 활용 교육센터, 흑룡강성 소프트웨어 산업협회가 양성센터 설립에 참여했다. 이로써 흑룡강성 게임·애니메이션 인재 양성 사업이 정상궤도에 진입했음을 알 수 있다.

중국 게임 산업의 시장규모는 매년 배 이상 증가하고 있어 향후 최소 300여 편의 온라인게임이 출시될 것으로 예측되며 이에 필요한 전문적인 개발인력은 약 2만 여명에 달한다. 하지만 현재 전문 게임개발 인력은 몇 천 명으로 약 1.5만 여명의 인력이 부족한 상황이다.

비록 흑룡강성 게임 및 애니메이션 산업이 늦게 시작되었지만 근 몇 개월 동안 10개 게임업체들이 하얼빈에 설립되었다. 흑룡강 지역만 보더라도 게임 및 애니메이션 인력 수요량이 기업의 수요에 훨씬 못 미치고 있어 인재양성 기지가 설립됨에 따라 대량의 게임개발 전문 인재들이 게임 산업에 진출, 흑룡강성 게임 산업 내 부족한 인력문제를 해결할 수 있을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-04/20060904140830831.shtml>

騰訊 2/4분기 재정보고서 발표 - 신규게임 개발을 발전중심으로

8월 23일,騰訊(騰訊)이 2006년 2/4분기 및 상반기 재정보고서를 발표했다. 2/4분기 총수입은 7.050억 위안(8,817만 달러), 경영이익은 3.100억 위안(3,877만 달러)으로 2006년 상반기 총수입은 13.503억 위안(1.689억 달러)에 달했다.

1/4분기 성공적으로 《QQ환상 / QQ幻想》을 운영한騰訊은 향후 게임 콘텐츠를 중심으로 게임을 더욱 발전시킬 계획이다.騰訊은 게임의 오락성 증강을 위해 이미 8월에 《QQ환상》 관련 게임영상을 제작, 출시했으며 이전 7월에는 두 번째 중형 캐주얼게임인 《QQ인수/QQ音速/QQ음속》의 오픈베타 서비스를 실시했다.

계절적 요인의 영향으로 캐주얼게임 플랫폼의 최고 동접자수가 하락세를 보이고 있기 때문에騰訊은 캐주얼게임 플랫폼의 수입모델 구축을 통해 신규게임 개발과 유저의 게임체험 개선에 중점을 두어 시장에서의 위치를 공고히 할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-24/20060824083716282.shtml>

왕이, 새로운 주식환매 계획 발표

소식에 따르면 8월 29일, 왕이 이사회는 이미 새로운 주식환매 계획을 비준했다. 본 계획에

따라 왕이는 6개월 내, 1억 달러 이하의 미국예탁증권을 환매할 예정이다. 2006년 5월 18일 발표한 주식환매 계획을 이미 실행, 240만 주의 미국예탁증권을 환매했으며 환매비용은 5,030만 달러에 달했다.

8월 29일 왕이의 나스닥 주가는 59센트 증가한 17.60달러를 기록, 3.5%의 상승폭을 보였다.

자료

:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/08-31/78E538BE-EBAF-2A86-FC25-C541CD3B8835.html



Game 순위

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (31)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
2	-	션치(神泣 / Shaiya)
3	4↑	지짠(激戰 / Guild Wars)
4	5↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	6↑	쥬웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
6	7↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	13↑	우린와이잔(武林外傳 / 무림외전)
8	-	티엔롱빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
9	11↑	두스2046(都市2046 / 도시2046)
10	9↓	신싼궈쳐(新三國策 / 신삼국책)

11	10↓	띠위즈먼:룬둔(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
12	NEW	쉐이쉬Q잔(水滸Q傳 / 수호Q전)
13	14↑	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
14	15↑	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
15	16↑	짚철휘Online(战锤online / Warhammer Online)
16	17↑	따항하이스타이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
17	20↑	Aion
18	-	환상스페(幻想世界FM / 환상세계FM)
19	NEW	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
20	NEW	HUXLEY

순위의 새로운 게임 중 《진빠오주치우/劲爆足球/Extreme Soccer Online》과 《HUXLEY》는 TOP 20위 순위 내 등락을 반복하고 있다. 《쉐이쉬Q잔/水滸Q傳/수호Q전》은 기대에 못 미치는 성적을 거두었으나 이번 King soft의 운영으로 우수한 실적을 얻을 것으로 기대된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-28/20060828101437001.shtml>

<신티엔상베이 / 新天上碑 / 신천상비>



게임 이름 : 신티엔상베이 / 新天上碑 / 신천상비

게임 종류 : 무협 MMORPG

개발 회사 : 한국 Hiwin회사

운영 회사 : 상하이양란(盎然)정보기술유한회사

공식사이트 : www.game176.com/new1003b/

▶ 게임소개

《신티엔상베이/新天上碑/신천상비》는 한국의 유명 무협소설을 개편, 제작한 게임으로 "천상에 오른 자는 천하를 얻으며, '천상비'에 오른 자는 천상을 얻는다."는 강호전설을 소재로 삼고 있다. 원나라 말기, 백성들이 고난에서 허덕이고 각 지역 영웅들의 곁기로 천하가 어지러운 때에 제일세가는 정체불명 세력들의 공격을 받게 된다. 제일세가의 유일한 후손의 생명을 지키기 위해 웅거로 호법법사인 일주(日周)와 소룡(小龙)은 3살밖에 안된 어린 주인을 안고 적의 추격을 피해 다녔으며 결국 낙양성의 왕협객에게 어린 주인을 부탁하게 된다. 그 후, 13년이란 시간이 흘러 어린 주인은 어느덧 어른으로 자라 강호에 발을 딛고 전설 속의 "천상비"를 향해 나아가기 시작했다.

게임 초, 게이머는 캐릭터 설정에 있어 정파와 사파의 성격 중 하나를 선택해야 하며, 선택된 성격은 게이머 진영과 연마하게 될 무술과 수행 퀘스트에 영향을 미치게 된다. 사파의 캐릭터는 정파의 파벌에 가입할 수 없으며 정파의 캐릭터 또한 사파의 캐릭터와 결혼할 수 없다. 게임 속, 정파, 사파의 두 성격은 캐릭터 성장에 어떠한 차별적인 영향을 미치지 않기 때문에 게이머는 자체 취향에 따라 성격을 선택할 수 있다. 이 외, 게이머는 캐릭터 설정 시 검(劍), 도(刀), 창(槍) 및 조(爪) 등 무기 중에서 알맞은 무기를 선택해야 하며 게임 시작 시, 선택한 기본 무기를 얻게 된다. 각 무기의 종류는 50여 종으로 각각 조(爪)<도(刀)<창(槍)<검(劍)<조(爪)의 상극관계로 이루어져 있다.

▶ 게임 특징

- 풍부한 무술 시스템
- 더블 인터랙티브의 다양한 기능
- 간단한 인터페이스 설계
- 변신 시스템
- 초 특혜 요금제도

자료 : <http://1003b.17173.com/>

베이징 스피레이션(世紀雷神)디지털 과기 유한회사

▶ 회사소개

2003년 4월에 설립된 베이징 스피레이션(世紀雷神)은 게임의 연구개발, 대리 및 판매에 주력하는 전문 PC게임 회사이다. 회사설립 후 1년여 동안 10여 편의 PC게임을 대리 및 발행해 중국 PC게임 산업을 이끌고 있다.

그리고 이미 EA, Activision, EIDOS, TK2 등 많은 저명한 국제적 출판사와 합작관계를 구축했으며, 현재 40여 명의 직원 중 15명의 전문적인 기술 인력을 보유하고 있다. 또한 상하이, 광저우 등 지역에 판매 및 판권 무역 위주의 지사를 설립했으며 2005년 6월에는 선양(沈阳), 청두(成都), 우한(武汉) 지역에도 지사를 설립했다.

이 외, 스피레이션은 미래지향적 계획을 세워, 여러 나라의 판매 네트워크 회사와 전략적 합작관계를 구축했다. 2003년 6월에는 스포츠게임인 《관권주치우징리4/冠军足球经理4/관군족구경리4》을 출시, 중국 최초로 전문 웹 사이트를 이용한 게임 홍보 및 제작 체제를 시도해 좋은 성과를 거두었다.

회사의 판매수량과 매출은 빠르게 증가하고 있으며 게임의 개발 및 지역화 작업 기술에서 선두적인 위치를 차지하고 있다. 그리고 풍부한 자금과 높은 기술역량으로 향후 밝은 발전전망을 보여주고 있다.

▶ 주요 제품

- 관권주치우징리 시리즈/冠军足球经理系列 /Champion Manager
- 웨이지치엔씨엔 시리즈/危机最前线2/위기최전선2
- 성리스이런/胜利十一人/승리11인
- 티에루따헝3/铁路大亨3/철로대형3

▶ 연락처

회사주소 : 北京市 海淀区 北三环西路11号 首体师院内 中展二层

우편번호 : 100088

전화번호 : 010-82098054/55/57/58

팩스번호 : 010-82098054/55/57/58-1018

홈페이지 : www.thor.com.cn (9월 20일 오픈예정)

자료 : <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/110.shtml>

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