

제194호

2006. 9. 25

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중화왕(中华网), 2/4분기 재정보고서 발표

China Game News

- 한국 게임사, 텡쑤(腾讯) 게임 <QQ탕/QQ堂> 표절로 고발
- 성따와 중커(中科) 합작, 디지털 인터랙티브 미디어 실험실 설립
- 판타지게임 <잔후어OL/战火OL/전화OL> 출시 예정
- 17GAME, 두편의 해외 인기 게임 운영권 획득
- 무묘우(目标)소프트웨어, Subarea유저 경영 전문 구역 오픈 예정

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20

Game 소개

- <5제취 / 5街區 / 5구역>

Game 회사 소개

- 완상(万向)통신유한회사

Game 법률 및 정책

- 선양(沈阳)시, 앞으로 불법 PC방 공시 처벌 진행

중화왕(中华网), 2/4분기 재정보고서 발표

중화왕투자그룹유한회사(中华网投资集团有限公司: CDC)가 2006년도 2/4분기 재정보고 및 경영보고서를 발표했다. 보고서에 따르면 CDC의 2/4분기 전체 영업수입은 동기 대비 19% 증가한 7,700만 달러를 기록했다. 미국 통용회계준칙에 따른 2/4분기 순이익은 790만 달러로 전년 동기의 3.6만 달러를 크게 초과했다.

◆ 주요 실적

- ▶ CDC의 2/4분기 전체 영업수입은 7,700만 달러로 작년 동기의 6,460만 달러에 비해 19% 증가했다.
- ▶ CDC소프트웨어의 2/4분기 전체 영업수입은 5,770만 달러로 작년 동기의 5,370만 달러에 비해 8% 증가했다.
- ▶ 중화왕(中华网)의 2/4분기 전체 영업수입은 1,920만 달러로 작년 동기의 1,090만 달러에 비해 7% 증가했다.
- ▶ CDC의 2/4분기 조정 후, 순이익은 1,050만 달러로 작년 동기의 540만 달러에 비해 95% 증가했다.
- ▶ 미국 통용회계준칙에 따른 CDC의 2/4분기 순이익은 790만 달러로 작년 동기의 3.6만 달러에 비해 크게 증가했다.
- ▶ CDC의 2/4분기 조정 후, 희석주당 이익은 0.09달러를 기록했다. 작년 동기의 희석주당 이익은 0.05달러였다.
- ▶ 미국 통용회계준칙에 따르지 않은 2006년 6월 30일까지의 순수 현찰과 현찰등가물 총 가치는 2.149억 달러에 달했다.

◆ 재무 분석

CDC의 2/4분기 전체 영업수입은 7,700만 달러로 작년 동기의 6,460만 달러에 비해 19% 증가했으며, 조정 후 순이익은 1,050만 달러로 작년 동기의 540만 달러에 비해 95% 증가했다. 2006년 5월 25일 CDC는 2/4분기 영업수입을 7,060만 ~ 7,160만 달러로 예측했으며, 조정 후 순이익은 580만 ~ 630만 달러로 예측했었다.

2006년 7월 17일, CDC는 2006년 실적 목표를 추가 조정, 2006년 영업수입은 3억 ~ 3.05억 달

러로 예측했으며, 조정 후 순이익은 3,160만 ~ 3,280만 달러로 예측했다. 이에 앞서 CDC는 2006년 4월 12일, 2006년 영업수입을 2.83억 달러~2.90억 달러, 조정 후 순이익을 3,090만 ~ 3,210만 달러로 예측했었다.

2/4분기, CDC는 아시아와 태평양 지역에서 전체 영업수입의 40%인 3,080만 달러, 아메리카 지역에서 전체 영업수입의 40%인 3,060달러, 유럽, 중동 및 아프리카 지역에서 전체 영업수입의 20%인 1,560만 달러의 영업수입을 거두었다.

CDC소프트웨어의 2/4분기 전체 영업수입은 5,770만 달러로 작년 동기의 5,370만 달러에 비해 8% 증가했다. 이 중, 자문 및 서비스 영업수입은 1,720만 달러, 소프트웨어 위임 영업수입은 1,000만 달러, 유지보호 영업수입은 1,560만 달러, 상업서비스 영업수입은 1,490만 달러를 차지했다.

중화왕(中华网)의 2/4분기 전체 영업수입은 1,920만 달러로 작년 동기의 1,090만 달러에 비해 77% 증가했다. 2/4분기 총수익은 1,160만 달러로 작년 동기의 560만 달러에 비해 107% 증가했다.

◆ CDC소프트웨어 경영 보고

CDC소프트웨어의 2/4분기 소프트웨어, 자문 및 서비스 영업수입은 아메리카 지역에서 53%, 유럽, 중동 및 아프리카 지역에서 27%, 아시아 및 태평양 지역에서 20%가 창출되었다.

업무비용은 전체 영업수입의 32%를 차지, 작년 동기의 37%보다 감소했다. 이는 CDC의 지속적인 업무 조정과 전체 원가 통제에 따른 것이다.

연구개발 지출은 전체 영업수입의 7%를 차지, 작년 동기의 10%보다 감소했다. 이는 CDC가 인도와 중국 지역에 위치한 낮은 원가의 개발센터를 충분히 활용했기 때문이다.

유지보호 및 보유율은 90%로 전체 산업 평균인 85%보다 비교적 높다. 이는 고객의 만족도가 비교적 높음과 영업수입의 지속적인 증가세 유지를 보여준다.

전체 소프트웨어 위임 영업수입 중, 신규고객에 의해 창출된 영업수입은 49%이며, 기존고객에 의해 창출된 영업수입은 51%이다.

2/4분기 CDC소프트웨어의 신규 고객사는 중국시장의 19개 고객사를 포함한 61개이다.

◆ 중화왕(中华网) 경영 보고

중화왕은 48%의 주식을 보유했던 이치완(一起玩/17game)의 주식을 2006년 1/4분기에 100% 보유하게 되었다. 이치완은 MMORPG게임 제공업체로 중국 시장에 《열혈강호》 등 여러 편의 온라인 게임을 출시해 성공을 거두었다. 이치완의 영업실적은 2/4분기부터 중화왕의 재정보고서에 추가되었다.

2006년 2/4분기 《열혈강호》의 등록된 유저 수는 3,000만 명을 초과, 지난 분기의 2,200만에 비해 33% 증가했다. 본 게임의 2/4분기 평균 동접자수는 24.2만 명으로 지난 분기 대비 34% 증가했으며, 판매된 아이템 수량은 2,130만 개로 지난 분기 대비 187% 증가했다. 2/4분기 《열혈강호》와 중화왕의 기타 온라인게임을 지원하는 서버 수량은 48개로 지난 분기의 43개에 비해 12% 증가했다.

《열혈강호》 게이머 통계자료에 따르면 전체 게이머 중, 여성 게이머가 20%를, 18 ~ 25세 게이머가 60% 이상을 차지하고 있다. 그리고 중국 남방지역 게이머가 약 60%를 차지하고 있다.

《열혈강호》의 성공에 더불어 중화왕은 2편의 신규게임, 즉 한국 PC방에서 인기 1위를 차지하고 있는 한국게임인 《터중부웨이/特种部队/특종부대》와 커뮤니티 방식으로 많은 유저를 끌어모으고 있는 일본게임 《스치스따이II/石器时代II/석기시대II》를 획득하게 되었다. 2편의 게임은 올해 7월과 8월에 각각 계약을 달성했으며 모두 무료로 서비스될 것이다. 또한 중화왕은 현재 미국의 게임 개발업체와 또 다른 온라인게임에 대한 계약협상을 진행하고 있으며 3/4분기에 계약을 달성할 계획이다.

2006년 2/4분기, 중화왕 포털사이트는 생활, 유행, 구인구직, 엔터테인먼트, 과학기술 및 건강채널의 발전에 노력, 중화왕이 중국의 전문 포털사이트가 되고자 노력하고 있다. 그리고 올해 5월에 중국의 첫 인터넷 만화 뉴스 프로그램인 《정정씨유/正经秀/정경수》를 출시, 중국 인터넷 유저들로 광범위한 사랑을 받고 있다. 앞으로 《정정씨유/正经秀/정경수》는 인터랙티브 온라인 영화 및 음성 플랫폼으로 자리 잡게 될 것이다.

2/4분기 중화왕은 Google 등 여러 업체와 전략적 합작관계를 구축, 앞으로 국제브랜드 및 기술 우세를 중화왕 포털사이트 콘텐츠의 조정과 함께 진행할 것이다.

중화왕의 이동서비스 및 응용사업은 지속적으로 안정적인 상승세를 보였으며, 2.5G 서비스로 인해 이동서비스 및 응용사업의 영업수입은 지난 분기 대비 6% 증가했다. 그리고 WAP서비스와 MMS 서비스의 영업수입은 지난 분기 대비 27% 증가했으며 동기 대비 2배 증가했다.

올해 7월 초, 차이나 모바일은 고객들의 피해를 줄이고 만족도를 높이기 위해 이동 부가가치 서비스에 대한 새로운 정책을 발표했다. 이에 중화왕은 새로운 정책이 단기적으로 무선 사업에 부정적인 영향을 가져올 수 있으나 장기적으로 볼 때, 전체 산업 조정의 촉진에 이로울 것으로 예측했다.

미국 통용회계준칙에 따르지 않은 2006년 6월 30일까지의 CDC가 보유하고 있는 순수 현찰과 현찰등가물의 총 가치는 2.149억 달러에 달한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-08-24/20060824085122318.shtml>

한국 게임사, 텡쑤(腾讯) 게임 <QQ탕 / QQ堂> 표절로 고발

<비엔비>게임 개발사인 한국 NEXON HOLDING주식회사가 <QQ탕/Q Q堂>게임 개발사인 심 천 텡쑤 과기사 및 게임 운영 업체인 텡쑤 컴퓨터 시스템 유한회사를 표절 및 불법 경쟁을 이유로 고발했다. 베이징 제1중급 인민법원이 본 사건을 심의 중에 있다.

<비엔비>와 <QQ탕>은 모두 가정 온라인 캐주얼게임이다. <QQ탕>게임의 화면, 조작방식, 도구 디자인, 배경, 색상, 배치 등 세부적인 사항까지 모두 <비엔비>와 같거나 유사하여 <비엔비>의 저작권을 침해했으며, <QQ탕>으로 인해 경제적 손실을 입었다고 주장했다.

또한 <비엔비 泡泡堂>라는 게임명은 이미 중국에서 상당히 유명한데 이것을 이용해 게임 이름에 "탕(堂)"자를 사용 <비엔비>와 혼돈을 야기함으로써 인기를 누리고 있다고 밝혔다.

텡쑤가 게임명을 "XX탕(堂)"으로 정한 것은 분명히 <비엔비>의 중국 내 영향력을 이용해 게이머들이 <QQ탕>을 <비엔비>로 혼돈케 하고자 하는 의도라고 주장하고, 즉시 <QQ탕> 운영의 정지 및 관련 콘텐츠의 삭제, 공개 사과와 50만 위안의 배상금을 지불할 것을 요구했다.

반면에 텡쑤 측은 <QQ탕>은 텡쑤에서 자체 개발한 게임으로 이야기 줄거리, 캐릭터 디자인, 화면, 지도 및 도구 등 각 분야에서 <비엔비>와 다르다고 주장하고, 이 두 편의 게임은 "유사성"이 존재하지 않으며 <QQ탕>을 표절 게임이라고 주장하는 것은 아무런 사실적 증거가 없다고 밝혔다.

QQ탕 게임이 "독자적인 문자, 미술과 조작방식 등 각종 작품의 저작권"에 대해 표절했다는 주장에 대해서도 "조작방식"은 저작권법의 보호를 받는 대상이 아니므로 "조작방식"에 대한 저작권을 침해했다는 것은 사실이 아니라고 반박했다.

그 외, QQ는 텡쑤가 국가공상총국의 허가를 거친 등록상표로 이미 인터넷 서비스 중 유명 브랜드화 되고 있으며 표절은 있을 수 없는 일이라고 밝혔다. 또한 텡쑤사의 QQ탕 게임은 본 포털 사이트에서 특정 계좌를 사용해야만 다운로드 받을 수 있기 때문에 게이머들이 QQ탕과 <비엔비(泡泡堂)>에 같은 글자가 있다고 해 착각할 가능성은 없다고 밝혔다. 또한 정당하지 못한 경쟁이라는 이유는 아무런 사실적 근거가 없는 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-09/20060909182312688.shtml>

성따와 중커웬(中科院) 합작, 디지털 인터랙티브 미디어 실험실 설립

성따와 중커웬(中科院/중국과학원) 자동화연구소는 디지털 인터랙티브 미디어 실험실을 설립하고, 디지털 엔터테인먼트 기술의 연구 개발 및 국내외 엔터테인먼트 사업을 추진하기로 합의했다. 2005년 전략적 합작관계 구축 후 과학연구 영역에서 다시 합작을 진행하게 된 것이다.

디지털 인터랙티브 미디어 실험실 설립을 기반으로 유저를 위한 스마트 인터랙티브 게임을 제공하기 위해 양자는 자연 인터랙티브 기술을 기반으로 한 엔진 개발과 활용, 게임 중의 인공 스마트, 신형 인터랙티브 엔터테인먼트 기술 정합 개발 및 활용, 운동 검측 및 추적 등 많은 첨단 영역에서 활용화 방안을 연구하고 있다.

이번 합작의 주요 구성부분인 디지털 인터랙티브 미디어 실험실은 석·박사 등 국가 고급 기술자를 양성하는 것으로 국가급 대형 프로젝트를 책임지게 될 것이다.

“성따는 자체 개발력을 강화하고 있으며 과학원의 기술 지원을 받아 중국의 디지털 가정에 적합한 건전한 영상 엔터테인먼트 콘텐츠 개발 영역에 놀라운 발전을 가져왔다.”

성따의 CEO 당롄(唐駿)은 “이번 디지털 인터랙티브 미디어 실험실의 성공은 스마트 인터랙티브 기술의 활용과 개발, 신형 인터랙티브 엔터테인먼트 기술의 정합 응용 등 첨단 영역의 빠른 발전을 가져오게 될 것이며, 또한 성따의 가정 디지털 엔터테인먼트 센터 플랫폼에 더 많은 지원을 하게 될 것” 이라고 밝혔다.

자료 :

http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/09-07/F47E74DD-4C9A-A966-2D1C-109D7D9FB411.html

판타지게임 <잔후어OL/战火OL/전화OL> 출시 예정

소식에 따르면 광랜(光联)시공에서 2년 동안 연구 개발해 제작한 <잔후어Online/战火Online/전화Online>게임이 곧 출시될 예정이다. 본 게임은 2D의 정교한 화면과 3D 캐릭터로 디자인된 새로운 판타지 세계를 그려내고 있다.

게임은 두개의 대륙과 5개 종족으로 구성돼 있으며 게이머는 자신의 진영과 종족을 선택할 수 있다. 또한 게이머들은 정교한 화면과 은은한 음악, 풍부한 퀘스트와 특수 관문을 통해 도구의 업그레이드 기회를 가지며, 새로운 운전 도구와 수집 시스템을 마음껏 즐길 수 있다.

광랜시공의 장즈펑(张志鹏)에 따르면 <잔후어Online>은 순수 중국산 게임으로 엔진 등 전부 중국 내 첫 핵심 기술로 독자적으로 연구 개발한 작품이라고 전했다.

게임은 빠른 시일 내에 출시될 것이며, 이 개발팀은 모두 무보우(目标) 등 중국 내 유명 개발회사 출신으로 풍부한 개발 경험을 갖고 있을 뿐 아니라 <친/秦殇>, <텐조우/天骄/천교>, <시토후이이3/心跳回忆3/심조회억3> 등의 게임 개발에 참여했던 인재로 구성되었다고 전했다.

본 게임은 중국 내 첫 자체 개발 판타지게임으로 "병행세계" 설계, 가상 국전, 운전도구 체제, "수집"시스템, PVP시스템 등 독특한 창의성을 발휘한 게임이라고 전했다.

또한 본 게임은 중국에서 자체 개발한 첫 게임으로 설계, 엔진 개발 등을 포함하여 전부 중국 내에서 개발 제작한 것이다. 또한 게임의 주제 및 시스템도 전부 독특한 창의성을 갖고 있다. 중국 게임 산업 수준이 향상되려면 이런 작품과 작업실이 더 많이 필요한 것이 현실이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-12/20060912144451522,1.shtml>

17GAME, 두 편의 해외 인기 게임 운영권 획득

17GAME은 <열혈강호>게임을 성공적으로 운영하고 있는 중국 게임 회사로 얼마 전 <Special Force>, <Stone Age II> 두 편의 해외 인기 게임 운영권을 성공적으로 획득하여 단편 게임 운영에서 다수의 게임 운영으로 발전하였다. 이는 17GAME사가 중국 내 1류 게임 운영업체 진영에 들어섰다는 것을 대변하고 있다. 그 외, 다수의 주류 게임 동시 운영은 여러 제품운영 및 서비스 능력에 대한 새로운 도전이기도 하다.

<Special Force>는 한국의 Dragonfly사가 2004년 7월 제작한 군사사격 장르의 게임으로 다양한 게임 방식, 민첩한 단체 협력, 생생한 무기 표현, 생동적인 공격, 충실한 장면설정 기능 등 많은 특징들이 게이머들로부터 인기를 누리고 있으며 오랫동안 한국 PC방 인기게임 1위를 차지하고 있다고 전했다.

시장연구사의 최근 조사 데이터에 따르면 본 게임은 현재 한국 게임시장에서 12%의 시장점유율을 차지하고 있으며 한국 등록 유저수가 1,100만 명으로, 경험 풍부한 전문 팀 36개를 갖고 있으며 수상금 수입도 각 대형 게임 중에서 1위를 차지하고 있다고 한다.

또 다른 게임은 일본 digipark사의 <Stone AgeII>로 특수한 RPG게임 방식을 가지고 있으며 <석기시대>게임의 이야기 배경과 화려한 화면을 기반으로 우수한 창의성을 갖추고 있으며 또한 커뮤니티 방식을 기반으로 하는 것이 큰 특징이라고 할 수 있다.

17GAME의 부총재 우러이(武雷)는 "중국 내 온라인게임 엔터테인먼트 플랫폼을 구축하는 것은 당사의 취지이며 당사는 운영 유지보호, 고객 서비스, 시장 판매 등 소프트웨어와 하드웨어 관련

각 영역에서 능력을 키워 플랫폼 경영으로 인한 새로운 문제들을 해결해 나갈 것이며, 중국 게이머들이 국제적 인기 게임을 마음껏 즐기는 동시에 선진적 경영 방식과 서비스가 중국 게임 산업의 건전한 발전에 도움이 되기를 바란다."고 밝혔다.

중화왕(中华网) 산하의 독자 지사인 17GAME은 중국 내 인기 게임전문 제공업체이며 경영업체이다. 2005년 당사에서 제작한 Q버전의 무협 RPG게임 <열혈강호>는 중국 내에서 무료 서비스화가 처음으로 성공한 온라인게임이다. 또한 중화왕의 2006년 2/4분기 재정보고서에 따르면 <열혈강호>의 유저 수는 1/4분기 대비 36% 상승해 3,000만 명에 달했으며, 평균 동접자 수는 24.2만 명으로 34%의 상승을 보였고, 최고 동접자는 34만 명, 판매된 가상 물품은 지난 분기 대비 187% 상승해 2,130만 건에 달했다고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-14/20060914112808720.shtml>

무묘우(目标)소프트웨어, Subarea유저 경영 전문 구역 오픈 예정

"뚜렷하고 합리적인" 이익 모드의 대두로 온라인게임 산업은 인터넷 활용 및 유저 층의 확대에 힘입어 중국에서 급속한 발전을 이루고 있다. 비록 산업의 규모는 점차 확대되고 있지만 급속한 발전의 배후에는 게임의 동질화로 인한 거품 경제가 자리 잡고 있으며 경쟁자의 증가로 인해 제품의 창조, 경영, 홍보 방식의 세분화 및 창의성이 요구되고 있다.

무묘우(目标)소프트웨어는 중국의 유명 개발업체로 10여 년 동안 게이머들에게 고전적 중국 게임을 창조하여 왔으며 <텐조우/天骄/천교>, <텐조우II/天骄II/ 천교II>, <오우스Online/傲世Online/오세Online> 및 <평우텐조우/凤舞天骄 /봉무천교> 4편의 작품을 제작해 온라인게임 경영에 있어 많은 경험을 누적했으며 안정적인 경영체제를 구축했다.

날로 변하는 시장 환경과 치열해지는 경쟁 중에서 당사는 제품 개발 영역에서 창의성이 강조되고 있으며 경영에서도 Subarea경영, 플랫폼 경영, 유저 경영 등 여러 가지 신형 경영 방식을 채택해 놀라운 실적을 거두고 있다. 또한 당사는 일부 미디어와 합작 파트너 관계를 구축해 좋은 효과를 거두었으며 온라인게임의 다양화 경영을 위한 풍부한 경험을 축적하고 있다.

현재 Subarea유저 경영 전문 구역이 곧 오픈 될 것이며, 투자 유치도 빠른 시일 내에 개시될 것이라고 전했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-13/20060913171616117.shtml>



Game 순위

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (31)

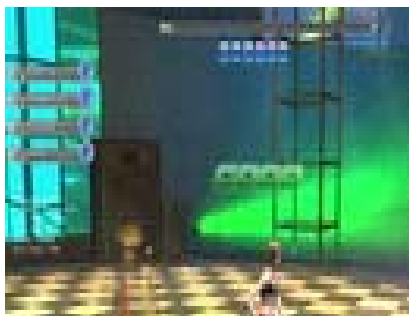
순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스찌(奇迹世界 / SUN)
2	-	션치(神泣 / Shaiya)
3	4↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
4	3↓	띠샤칭위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
5	6↑	줘웨즈찌엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
6	5↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
7	-	우린와이짚(武林外傳 / 무림외전)
8	-	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
9	-	두스2046(都市2046 / 도시2046)
10	-	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)
11	-	띠위즈먼:룬똘(地狱之门:伦敦 / Hellgate:London)
12	-	쉐이쉬Q짚(水滸Q傳 / 수호Q전)
13	-	시엔징촨쉬(仙境传说2 / 선경전설2)
14	17↑	Aion
15	14↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)

16	15↓	짠철힌Online(战锤online / Warhammer Online)
17	16↓	따항하이스다이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
18	-	환상스제(幻想世界 / 환상세계FM)
19	20↑	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
20	19↓	HUXLEY

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

CGW China Game Weekly **Game 소개**

<5제취/5街区/5구역>



게임 이름 : 5제취/5街区/5구역
 게임 종류 : 스포츠/ 캐주얼
 개발 회사 : 게임 워뉴우(蜗牛)

<우제취 / 5街区 / 제5공간>의 3가지 뜻

1. 중국어 "나"의 발음과 같다.

우제취/5街区/제5공간= "워더제취/我的街区/나의 공간"

M-Zone 중의 “워더디판/我的地盘/나의 근거지”와 유사한 의미로 본 게임을 즐기는 게이머들 자신의 공간임을 의미하는 동시에 제작자의 공간임을 표현하고 있다. “워디제취워도우우/我的街区我跳舞/나의 공간 나의 춤”은 자신의 개성을 과시할 수 있는 게임이나 음악과 춤을 즐기는 모든 사람들을 위해 디자인된 게임이다.

2. 5는 중국어 “춤”의 발음과도 같다

<우제취/5街区/제5공간>= “춤 공간(舞街区)”

제목을 통해 음악과 춤이 본 게임의 주요 내용임을 알 수 있다. 본 게임을 통해 광범위한 음악과 춤 동작을 만나볼 수 있으며 음악에 따라 키보드를 움직이면서 춤을 감상할 수 있다. 서로 다른 많은 춤과 음악 중 자신의 개성에 따라 자기만의 공간을 설정할 수 있고 자신만의 음악과 춤으로 이루어진 공간을 갖게 되는 것이다.

3. 숫자의 5를 가리킨다

본 게임명 중의 5는 제5공간이라는 의미를 갖고 있다. 본 게임은 독립적인 뮤직 장르의 캐주얼게임이면서 캐주얼 온라인게임 플랫폼에서 사이트 커뮤니티에 이르는 광범위한 게임이며, 첫 중국산 뮤직 캐주얼 게임이기도 하다. 사이트 커뮤니티를 가상의 도시로 가정할 경우 제5공간은 이 도시의 음악과 춤을 표현하는 구역으로 또한 레이스, 경주, 연주, 가라오케 등 기타 캐주얼게임을 더해 이 가상의 도시를 완성할 수 있다.

캐릭터의 복장, 이미지 또는 춤 동작 등은 게이머들 스스로 선택할 수 있어 더 매력적인 부분이다. 본 게임은 게이머들 스스로 마음에 드는 캐릭터를 자유롭게 선택하고 꾸밀 수 있어 진정한 자신만의 세계를 가꿀 수 있는 공간을 제공한다.

자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-09-08/20060908144119063.shtml>

완상(万向)통신유한회사

회사명 : 완상(万向)통신유한회사

영문명 : Woncore Communications Co.Ltd

본사 소재지 : 중국 베이징

회사 주소 : 北京市东城区东四北大街107号天海大厦B座6层

회사 전화 : 010-64184488

회사 팩스 : 010-64184489

회사 홈페이지 : www.woncore.com

주요 업무 : 게임 개발, 온라인게임 운영

주요 대리 제품 : <따하이잔II/大海戰II/대해전II>, <선저우/神州/신주>, <후이왕/輝煌/휘황>

완상(万向)통신유한회사는 2001년 11월 15일에 설립된 회사로 등록 자금은 10억 위안에 달한다. 당사는 중국 통신 부가가치 서비스 영역에서 투자 규모가 가장 큰 신흥 텔레콤 기업으로 주요 투자자는 중국 유명 민영기업인 완상(万向)그룹이며, 당사의 주요 업무는 모바일 부가가치 서비스, 온라인게임 경영서비스, 기초 텔레콤 업무 영업 등을 포함한다.

당사는 이미 중국 내 20여 개 성, 자치구, 직할시에 지사를 설립하고 이를 기반으로 소속 지역에서 영업 활동하고 있다. 당사는 설립 이래 크게 실력이 향상되고 있으며, 업무도 설립 초기의 모바일 통신 SMS 서비스에서 모바일 통신 부가가치 서비스로 발전하였다. 또한 인터넷 기술을 기반으로 한 엔터테인먼트 서비스, 고정통신 기술을 기반으로 한 부가가치 서비스와 음성 서비스 및 기초 텔레콤 서비스를 기반으로 한 영업 등의 서비스를 제공하고 있다.

향후, 당사는 모바일 통신 서비스, 디지털 엔터테인먼트, 기초 텔레콤 서비스를 중점으로 각 지역의 현지화 우위를 충분히 발휘하여 고객을 위한 더 나은 서비스를 제공할 것이며 새로운 기술 채택, 업무 창조, 핵심 경쟁력 강화 등의 조치를 통해 국제 일류의 텔레콤 기업으로 발전하여 중국 텔레콤 부가가치 서비스의 발전을 촉진할 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/58.shtml>

선양(沈阳)시, 앞으로 불법 PC방 공시 처벌 진행

문화부 문화시장사는 사이트에 "PC방 시장 관리 시 안건처리에 대한 공시제도 실시"를 발표하였다. 현재 선양(沈阳)시는 신고 대상자에게 전화로 통보하는 방식을 사용하여 왔으나 향후 본 사이트가 오픈 되면 사이트에 직접 공시할 것이라고 한다. 안건 신청 접수는 24시간 내에 공시해야 한다.

"시민들이 신고한 안건 및 시장조사 중에 발견한 불법 경영 안건에 대한 접수는 24시간 내에 처리 상황을 공시해야 한다."고 밝혔다.

문화시장행정 법무부에서 접수한 신고 안건 및 시장조사 시 발견한 불법 경영 관련 안건은 모두 공시 범위에 속한다. 공시 내용은 주로 입안 시간, 당사자 및 기본 상황, 안건 처리의 기본 상황을 포함한다고 밝혔다.

문화부 시장행정 법무부에서 접수한 안건은 조사 확인을 거쳐 입안 기준에 부합될 경우, 법정 처벌 시간 내에 처벌 근거, 처리 결과를 사회적으로 공시한다.


접수한 시민의 신고 안건이 문화 행정부문의 처벌 권한에 속하지 않을 경우 즉시 관련 부문에 전이하고 처리 상황을 공시하여 시민들이 안건의 처리 상황을 잘 알 수 있도록 하며 안건 처리 절차는 사이트에 공시한다.

PC방 안건 처리 절차에 대한 공시 제도를 실시하게 되면 담당 기관 및 담당 공무원을 보호할 수 있으며 책임 전가, 분쟁 및 기타 부패 현상을 방지할 수 있다.

불법 PC방을 신고할 경우 선양시 문화부가 관련 사이트 구축 후 사이트가 오픈하면 PC방 안건 처리 절차를 인터넷에 직접 공시하게 될 것이라고 전했다.

자료 :

http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/09-05/87C68F44-F47F-CE66-0A54-B05FCE8CEE22.html

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