



## I -2. 업체

### 1. 개발 업체



#### 1) 따와와 (北京大娃娃网络科技有限公司)

##### 1. 회사 개요

베이징 따와와(大娃娃) 네트워크 과기유한회사(이하 “따와와”)는 2002년 10월에 설립되었다. 독자 지적재산권을 가진 게임 제작시스템 및 우수한 기술을 구비한 개발팀을 보유한 게임 개발회사이다. 온라인게임 개발에 뚜렷한 특징을 가지고 있으며, VisonNet 전문 게임 개발시스템 기반의 게임 개발을 주 업무로 이미 ‘뫼환스제(魔幻世界)’, ‘모바일 게임’, ‘커뮤니티 구축’ 등의 게임을 개발하였다.

1개월이란 짧은 기간 안에 독자적인 지적재산권을 보유한 게임 제작시스템 VisonNet를 개발하였으며, 이 시스템을 기반으로 첫 번째 대형 온라인 게임 《뫼환선린(魔幻森林)》의 1 단계 개발을 완성하였다.

##### 2. 회사 이념

경쟁이 치열한 게임 시장에서 3가지 측면에서 우위.

- 1) 무선 인터넷시장에 대한 정확한 이해.
- 2) 풍부한 기획 노하우.
- 3) 장기간 누적된 디자인 노하우 및 성과.

##### 3. 인력 구성

인터넷, 프로그래밍, 디자인 등 각 방면의 기술을 보유한 우수한 전문가들을 보유하고 있다. 그들은 각각 기술 장점을 가지고 있으며 기존 인터넷산업 및 온라인 게임 개발에서 풍부한 노하우를 보유하고 있다.

##### 4. 회사 제품

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- 1) 《따와와우리청(大娃娃娱乐城)》
- 2) 《서우지칭제(手机情结)》
- 3) 《뮈환선린(魔幻森林)》
- 4) 《벤웬(边缘)》



## 2) 위완왕 (我玩网)

### 1. 회사 개요

2000년 북경에서 설립된 위완왕(5wan.com)은 모바일 엔터테인먼트 응용 개발에 주력해왔다. 또한 기술, 기획, 마케팅, 디자인에 이르기까지 모바일 엔터테인먼트 응용분야에 풍부한 노하우를 가진 인력들로 구성되었으며, 3년 동안 모바일게임 개발에 많은 노하우를 쌓아왔다.

### 2. 회사 연혁

- 1) 2002년 모토로라 388매 모바일 Java 응용프로그램 대회에서 게임부문 1등상 수상
- 2) 에릭슨 2002년 2월 전국적 조사에서 5wan게임 사용자 최우선선택 영예 수상
- 3) 중국 최초 SMS게임 《거더우즈왕(格斗之王)》 출시
- 4) 중국 최초의 영화 개편 WAP게임 《저우도우디(走到底)》 출시
- 5) 중국 최초로 텔런트를 주인공으로 하는 SMS게임 《싱싱즈워신(星星知我心)》, 《아이칭원옌(爱情宣言)》 출시
- 6) 중국 최초의 GPRS게임 《Ericsson Start Package》 출시
- 7) 중국 최초로 일본 모바일 게임시장에 진입
- 8) 2002년 Ericsson 용상 수상
- 9) 아시아 모바일 응용대회(Wireless Asia M-Apps Competition)에서 동시에 2개 부분에 수상한 유일한 회사

### 3. 지원 기술플랫폼

SMS, EMS, MMS, WAP, GPRS, KJAVA, MPEG4, BREW, CDMA.

### 4. 협력 파트너

Ericsson, Intel, Mitsubishi, Motorola, NEC, Nokia, Packet Video, Siemens, Sms.enet.com.cn, www.17173.com/sms, wap.monternet.com, 차이나모바일, 차이나유니콤, 차이나텔레콤, 야후 등.

## 5. 연락처

- 1) 사이트: [www.enorbus.com/](http://www.enorbus.com/) [www.5wan.com](http://www.5wan.com)
- 2) Tel: 86-10-65618788
- 3) Email: [huafei.zhang@enorbus.com.cn](mailto:huafei.zhang@enorbus.com.cn)



## 2. 개발 및 퍼블리싱 업체



### 1) 진산 (金山软件股份公司)

#### 1. 회사 개요

##### 1) 전반

베이징 “진산 소프트웨어 유한회사(<http://www.kingsoft.net>)”는 1988년 설립, 지난 14년 동안 중국 소프트웨어 산업의 성장과 더불어 발전하면서 가장 각광받는 브랜드로 부각되었다. 현재 “진산”은 중국에서 가장 큰 응용소프트웨어 제품 및 서비스 제공업체 중의 하나이다. 진산 제품에는 오피스 시스템, 정보보안, 실용 툴 및 게임 엔터테인먼트 등 많은 분야가 있으며 ‘WPS office’, ‘진산사전’, ‘진산 백신프로그램’, ‘검협의 인연’ 등 유명 제품을 제작하였다. 응용소프트웨어 분야의 기술수준 및 마케팅 능력에서 진산은 선두를 달리고 있으며 영업규모는 고속성장하고 있다.

현재 진산의 총 직원은 500여 명으로 상하이, 청두, 광저우, 홍콩에 사무소를 설립하고, 중국 각 지역에 수천 개의 유통망을 구축하였다. 더 나아가 홍콩, 대만, 일본, 북아메리카지역에 퍼블리싱 업체를 확보하여 이미 국제적 영향력을 구비한 대형 전문 소프트웨어 회사이다. 중국에서 가장 큰 응용 소프트웨어 서비스 및 솔루션 제공업체의 하나인 진산은 소프트웨어 OEM 생산을 통하여 IBM, DELL, HP, Compaq, 렐상, 하이얼, 하이신 등 유명 IT회사들과 파트너 관계를 맺었다.

##### 2) 게임 분야

중국의 유명 게임업체인 진산사는 비교적 이른 1995년 5월에 ‘시산취(西山居) 제작연구실’을 설립하였다. 대표작인 《검협의 인연(剑侠情缘)》은 대만 등 해외로 수출하고 있으며 2000년 6월에 출시된 《검협의 인연II》도 중국에서 많은 인기를 누렸다.

‘시산취 제작 연구실’은 전략기획 3명, 프로그래머 2명, 그래픽 디자이너 2명, 음향담당 1명 등으로 구성되어 있다.



## 2) 러러커지 (乐乐科技有限公司)

### 1. 회사 개요

러러커지(乐乐科技) 유한회사는 베이징 중관춘 하이테크 과학기술단지에 위치하여 게임 개발 및 운영을 전문적으로 하는 게임회사이다. 주로 다인 온라인 엔터테인먼트 소프트웨어 개발과 시장운영을 하며, 지난 2001년 중국 최초의 대형 온라인 생활게임 《디스스제(第四世界)》를 출시하였다.

줄곧 온라인 게임 개발플랫폼(Online Game Development Platform OGDП)의 구축 및 중국 전통문화를 배경으로 한 온라인 게임 개발에 주력하였다.

전신은 “평초우(蜂巢) 연구실”이며, 이 연구실은 1999년 3월 “광정신텐디소프트웨어과기유한회사” 즉 지금의 “중원즈싱(中文之星)디지털과기유한회사”에서 투자하여 설립한 것이다.

2001년 3월 “평초우(蜂巢) 연구실”은 2년 동안 축적한 풍부한 네트워크 기술 및 게임 개발 노하우를 기반으로 중국 최초로 새로운 형식의 온라인 연동 생활게임 《디스스제(第四世界)》 개발하여 시장에 출시하였다. 그 해 7월 연구실은 “중원즈싱(中文之星)디지털과기유한회사”에서 분할되어 러러커지(乐乐科技)유한회사를 설립하였다.

이미 신기술기업 및 소프트웨어 기업 인증을 통과하였다. 관리팀은 유명한 창업기업가, 젊은 직업 경영인으로 구성되었으며 제품 연구·개발팀의 핵심 구성원들은 엔터테인먼트 제품 개발에 풍부한 노하우 및 탁월한 전문 기능을 보유한 연구진들로 다년간 엔터테인먼트 소프트웨어 개발에 종사한 사람들이다.

온라인 엔터테인먼트 산업의 광범위한 시장에 견주어 러러커지는 온라인 연동 엔터테인먼트 제품 연구·개발 전략을 확정하고, 선진 온라인 엔터테인먼트 콘텐츠 제공업체 및 운영업체로 부상하기 위하여 회사 전체 구성원들이 노력하고 있다.

### 2. 주요 업무

중국 내외 우수 게임 퍼블리싱, 온라인 게임 개발 제작, 온라인 게임 개발 플랫폼 및 요금 결제 플랫폼 구축 등이 3대 주요 업무이다.

- 1) 중국 내외 우수 게임 퍼블리싱: 이미 중국 내외의 많은 게임 개발업체와 협의하여 중국 유저들의 요구에 부합되는 새로운 게임을 퍼블리싱 하고 있다.
- 2) 온라인 게임 개발 제작: 우수한 소프트웨어 개발인원 및 우수한 게임 개발 기능 플랫폼을 보유한 러러커지는 게임 소프트웨어에 대한 깊은 이해와 게임 유저들에게 좋은 게임을 제공하기 위해 더욱 좋은 게임 개발에 박차를 가하고 있다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- 3) 온라인 게임 개발 플랫폼 및 요금 결제 플랫폼 구축: 온라인 게임에 이미 러러커지에 서 제공하는 운영 플랫폼이 사용되고 있다.

### 3. 전략 목표

선진 온라인 연동 엔터테인먼트 콘텐츠 제공업체 및 운영업체로 부각되는 것을 전략목표로 삼고있다.

중국 최초로 창신 형식 온라인 연동 엔터테인먼트 생활게임 《디스스제(第四世界)》를 출시한 후, 계속하여 중국 온라인 현황 및 유저들의 심리특징에 적합한 새로운 게임을 끊임없이 개발·출시하였다.

### 4. 연락처

- 1) 주소: 베이징 해전구 즈주웬(紫竹院)로 33호 메이린(美林)화원 3동 20E
- 2) 전화: 86-10-68710435-805
- 3) 팩스: 86-10-88551138



### 3) 렌중 (北京联众■脑技术有限■任公司)

#### 1. 회사 개요

1998년 3월 23일, 3명의 프로그래머 보우웨초우(鲍岳桥), 쯤징(简晶), 왕젠화(王建华)가 공동으로 "베이징 렌중 컴퓨터 기술 유한책임회사"를 설립하고 중국 최초 보드게임 사이트인 렌중월드(www.ourgame.com)를 출시했다.

당시 이들은 인터넷을 이용하여 중국 전통 문화를 알릴 생각이었다. 5년 후 렌중사는 중국 게임사이트의 50%이상을 차지하고 게임개발, 콘텐츠서비스, 통신부가가치 등 다양한 분야를 개척하는 등 중국 메이저 네트워크업체로 부상했다.

회사는 꾸준하게 자기만의 상업모델을 발굴했고 규모 있는 수익을 창출했다.

1998년 설립초기 자본금은 백만 위안에도 미치지 못했던 렌중은 지난 5년에 걸쳐 중국 IT업계에서 하나의 신화를 창조해냈다.

5년간 렌중월드 게임의 동시 접속자는 매년 급속한 성장세로 증가해왔다. 1999년 초기 1,000명, 2000년에는 10,000명, 2001년에는 10만 명, 2002년 초에는 23만 명, 현재는 약 40만 명에 이르렀다. 등록 가입자 또한 7,000만 명을 초월했으며 그 가운데 유료회원 70만 명을 기록했다. 일 평균 접속자가 5,000만 명 이상, 주 평균 1,000만 명을 초월했다.

오늘의 렌중월드는 세계 최대의 온라인 보드게임 사이트로 하였으며, 많은 중국인과 세계 화교들의 캐주얼 패션을 주도하고 있다.

중국의 전통 보드 문화를 타깃으로 한 것이 렌중의 주요 성공 비결이라고 할 수 있다. 렌중은 지적재산권을 소지한 온라인게임을 줄곧 고려해왔으며, 1998년 온라인게임 사이트의 출시로 중국내 온라인 보드 게임사이트의 공백을 메우고 외국사이트에 등록해야만 온라인보드 게임을 할 수 있었던 역사를 바꾸었다.

5년 동안의 꾸준한 노력을 통해 초기 바둑게임, 중국 장기게임, 다이아몬드 게임 등의 P2P 게임에서 보드게임 위주의 대중화된 캐주얼 게임까지 30여 종류로 늘렸다. 이와 동시에 렌중은 온라인게임의 종합 커뮤니티화 서비스를 제공하고, 게임·게시판·알아맞히기 등 콘텐츠 서비스분야에서도 문화·지력·오락성·건전한 문화·평등을 주장했으며, 중국의 전통 보드문화를 이끌어 가는데 있어서 핵심적인 역할을 하였다.

이로서 렌중월드는 신식산업부, 문화부, 교육부, 국가체육총국, 차이나텔레콤, 중국장기원 등의 국가기관으로부터 인정과 지원을 받았다. 2001년 10월 문화부 등 10개 기관이 선정한 "중국 우수 문화사이트" 칭호를 받았으며, 네트워크 문명 공정 위원회로부터 "건전한 문화 사이트"로 특별추천을 받았다.

2002년 1월 23일, 렌중 총재 보우웨초우(鲍岳桥)는 《중국청년보·디지털청년》과 인터넷 실험실이 공동으로 평가한 "2001년 중국 IT 10대 우수인물"로 평가받았으며, 2002년 12월 16일 스촨(四川)텔레콤과 다중(大众)네트워크신문사가 공동으로 발표한 《중국 온라인게임 산업 조사보고》에서 "2002년 중국 10대 온라인게임-최우수 캐주얼대결 온라인게임 상"을 수상했다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원



정부의 지원과 사회 각 계층의 인정은 렌중의 발전에 튼튼한 받침대로 작용했다.

렌중의 우수한 프로그래머와 운영인원으로 구성된 관리팀은 막강한 개발능력, 서비스 능력 및 브랜드 관리능력을 자랑하고 있다.

창업초기 4명에서 시작하여 현재 150명 직원에 이르기까지, 렌중은 줄곧 관리자와 직원들의 규범화된 관리정책으로 안정된 근로환경을 만들었다.

시장 경영은 렌중의 지속적인 발전에 또 다른 하나의 중요한 요소이기도 하다.

1999년 9월 렌중은 베이징 전보국과 169호출방식 로열티 협정을 맺고, 중국 최초로 전신 부문과 비용로열티 협정을 체결한 네트워크 서비스 회사가 되었으며, 차이나텔레콤과의 개방성 로열티 모델을 발굴했다.

2000년 6월 유료 회원 제도의 도입과 아울러 렌중은 무료 서비스 제공 업체로부터 다양한 이익모형을 병행하는 온라인 게임 회사로 전환되었다.

2002년 4월 10일 렌중 회사는 “렌중 문자메시지”서비스를 출시했다.

이와 같이 렌중은 5년 동안 많은 수익모형을 꾸준히 출시해왔으며 현재, 인터넷광고의 판매, 전신합작기초, 부단히 확장되는 모바일 업무 등은 모두 렌중에 광범위한 네트워크 서비스 합작을 제공하고 많은 경제적 효율을 창출하게 했다.

동시에 렌중은 자체의 홍보 및 기타 업무파트너들과의 광범위한 합작으로 건전한 인터넷 캐주얼 엔터테인먼트 개념을 대중에게 심어주었으며, 중국 디지털 엔터테인먼트 시장의 성장에 견인차 역할을 하였다.

현재 렌중은 대형 온라인 게임의 개발 및 운영업무, 모바일 업무의 확장 등의 분야에서 탄탄한 기반을 갖추었으며 지속적인 발전 잠재력을 과시하고 있다.

게임산업이 점차 성숙되어 가면서 네티즌의 높은 인지도에 편승해 렌중도 거대한 경제적 효율과 사회 효과를 거두고 있다.

빠르게 발전해온 지난 5년간 렌중월드는 온라인게임과 전자경기를 완벽하게 결합시켰으며, 성공적으로 수백 차례의 온라인경기 게임대회를 개최하였다.

“한·중·일 시리즈 온라인대회”, “BGN 월드장기 선발전대회”, “제1기 WCG 중국지역 선발전대회”등이며, 이 중 “한·중 온라인바둑 도전시합”은 중국 인터넷사이트 최초로 기네스 북에 올랐다.

렌중은 2002년 8월에 개최된 “제1차 렌중월드 보드대회”에서 자체개발한 전문자동화 온라인경기시스템을 사용했으며 바둑, 브리지, 4국군기, 오목, 중국장기 등 총 12개 항목으로 온라인경기의 새로운 첫 발을 내디뎠다.

이로써 “렌중경기”는 이미 온라인 경기의 우수한 서비스 브랜드로 부각되었다.

오늘날 “렌중월드”는 문화·캐주얼·엔터테인먼트·경기·상거래 등 다양한 분야의 콘텐츠를 광범위하게 통합하여 네티즌에게 진정한 의미의 “통합 서비스”를 제공하고 있다.

곧 출시될 “렌중 신월드”는 게임 커뮤니티, 자원정보커뮤니티, 문화엔터테인먼트 커뮤니티, 회원 커뮤니티, 사이버 그래픽 커뮤니티 등 다양한 콘텐츠가 집중된 대형 포털 문화 커뮤니티로 구축될 것이다.

또한 중문 간체, 중문 번체, 일본어, 한국어 등 다양한 버전의 언어를 출시해 한국, 중국, 미국, 일본 등의 국가에도 서버를 구축할 예정이다.

그 외에도 렌중은 게임 소프트웨어 라이선스, 보드 외의 기타 게임, 전자상거래 등을 포함한 다양한 수익통로를 개척하기 위해 노력하고 있다



## 4) 무비오우 (北京目标软件有限公司)

### 1. 회사 개요

“베이징 무비오우(目标) 소프트웨어 유한회사”는 1995년에 설립되어 현재까지 7년 동안 고 품질의 PC게임 및 멀티미디어 소프트웨어개발에 주력하였으며, 중국 내 유명 소프트웨어회사 중의 하나이다. 현재 임직원 60여명을 보유하고 있으며 PC게임, 온라인 게임, 원격교육 및 상무응용 소프트웨어 등 다양한 분야의 업무를 중국, 유럽구미, 홍콩, 마카오, 동남아에서 경영하고 있다. 회사는 설립 초기부터 “정품 소프트웨어 개발”을 발전의 방향으로 확정하고 중국의 유명 소프트웨어 기업으로 부상할 것을 목표로 하였다.

### 2. 소프트웨어 개발부

1995년 무비오우 소프트웨어는 미국 “MICROLEAGUE사”를 위하여 영문게임제품인 《Hooves of Thunder》를 개발하였으며, 1996년 엔터테인먼트 소프트웨어 권위 잡지 《PC Gamer》에서 82점으로 평가받았다. 이는 처음으로 국제시장에 진입한 중국산 엔터테인먼트 소프트웨어이다. 《Hooves of Thunder》 게임을 성공적으로 개발한데 이어 “MICROLEAGUE사”에서 의뢰한 스포츠 게임인 《Sports Pinball》, 아이스하키 계열, 럭비 계열 및 농구 계열을 개발하였다.

중국 PC게임시장이 활성화되던 95년부터 국제 출판업체에 게임 개발을 제공해온 “무비오우 소프트웨어”는 그 동안의 풍부한 노하우를 바탕으로 1998년 4월 국내시장을 겨냥한 첫 번째 전략게임인 《테자평보우(铁甲风暴: Metal Knight)》를 개발·출시하였다. 중국내지와 홍콩, 마카오 지역에서 큰 붐을 일으켰으며 많은 언론매체와 업계의 호평을 받았다. 그 해 “다중(大众) 소프트웨어” 잡지 “TOP TEN” 인기순위에 중국게임 최초로 진입하여 연속 수 개월동안 5위 이상을 유지하였으며 1998년 판매량이 높은 제품 중의 하나가 되었다.

《테자평보우(铁甲风暴: Metal Knight)》 성공에 이어 곧 세계시장으로 눈길을 돌렸다. 그러나 이번에 출시한 제품은 독자 설계·개발한 완전 독자 브랜드인 《오스산귀어(傲世三国)》 게임이다. 이 게임은 출시 전부터 많은 사람들의 관심을 받아 국제 유명 게임 발행업체인 “EIDOS”사에서 중문제품을 제외한 국제시장 판매 퍼블리싱권을 독점하였으며, 2000년 E3전시회 전시제품 자격으로 참석하여 중국 게임산업 사에 큰 획을 그었다. 《오스산귀어(傲世三国)》 중문제품은 중국에서 가장 큰 소프트웨어 판매업체인 “롄방(联邦)소프트웨어”에서 퍼블리싱 발행하였다.

《오스산귀어(傲世三国)》는

- 1) 최초로 구미 권위 게임 인기랭킹 《GLOBAL 100》에 진입한 중국 게임
- 2) 2001년 3월 《PC GAMER》 “우수 게임상” 획득
- 3) 제4기 “수어여우버이(所有杯)” 2000년도 10대 우수 국산 소프트웨어로 평가받음
- 4) “다중(大众) 소프트웨어” 2001년 중국 내지 독자 개발 게임 최고 성공게임 상 획득

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- 5) “다중(大衆) 소프트웨어” 《TOP TEN GAME》 인기 순위 5위 차지
  - 6) “자용덴노우위여우시지(家用电脑与游戏机)” 인기 순위 5위 차지
  - 7) 《PC GAMER》 평점 86점
  - 8) 《PC FORMAT》 평점 87점
  - 9) 《STRATEGY PLAYER》 평점 87점
  - 10) 일본 게임 시장 판매량 1위
  - 11) 《게임시대》 게임 순위 제1위
  - 12) 최초의 세계 다국어 버전을 출시한 중국 게임(간체 중문, 번체 중문, 영문, 프랑스 문, 독일 문, 러시아 문, 스페인 문, 한글, 일본글, 이탈리아 문 등등) 등의 평가를 받았다.
- 2002년 “무비오우 소프트웨어”는 액션 롤플레이 게임大作인 《친상(秦殇)》을 출시하였다.



## 5) 성다 (上海盛大网络有限公司)

### 1. 회사 개요

“상하이 성다(盛大) 네트워크 발전유한회사”는 1999년 11월에 설립되었다. 전문기술 단체 및 선진적인 네트워크기술을 통하여 사용자들에게 최고 품질의 온라인 엔터테인먼트를 제공하는 것을 목표로 최선을 다하고 있다.

올 7월 22일까지 “성다”가 성공적으로 운영한 온라인 게임인 《미르의 전설》의 등록 회원 수는 이미 4,000만 명에 이르고, 동시 접속자수는 최고 50만 명을 기록하였다. 중국 12개 대도시에 125개 서버군, 1,500여 대의 서버 및 18만 개의 온라인 판매PC방을 보유하고 있다.

“성다”의 업무분야는 온라인 만화에서 온라인게임으로 발전하였으며, 점차적으로 연동엔터테인먼트 미디어에까지 확장하고 있다. 유저들의 수요를 충분히 이해하고 선진적인 과학 기술 및 고급 인력을 통하여 서비스 품질을 향상시켜 온라인 엔터테인먼트 운영수준을 높이기 위한 노력을 계속하고 있다.

이미 완벽한 온라인 엔터테인먼트 운영모델의 초보적 단계를 형성하였으며, 향후 산업발전을 이끄는 선구자 지위를 계속 유지할 것으로 전망된다.

### 2. 회사 연혁

1999년: 상하이 성다 네트워크 발전유한회사 성립

2001년: 7월~11월 한국 “ACTOZ사”와 계약

MUG 온라인 게임 《미르의 전설》 수입 및 상업화 시작

12월 《미르의 전설》 동시 접속인수 10만 명 돌파

“롄방(联邦)” 판매 랭킹 1위,

2002년: 2월, 《미르의 전설》 동시 접속인수 12만 명 돌파

온라인 게임 운영 성공으로 “충칭(重庆) 핫라인” 중국 온라인 게임 상업상 수상

4월, 《미르의 전설》 동시 접속자수 25만 명 돌파 : 세계 최고의 동시 접속자수 기록

한국 “TAEWOOL사”와 계약 체결 : 대형 온라인게임인 《신영웅문》 수입

5월, “중국 네트워크 문명 공정 조직위원회”에서 “상하이 성다 네트워크 발전유한회사”를 업계 최초 “네트워크 문명 공정 환보 컨소시엄” 이사 단위로 인증

6월 한국 GV회사와 퍼블리싱 계약 : 대형 온라인 게임 《포트레스》를 수입

7월 《미르의 전설》 동시 접속자수 50만 명 돌파



### 3. 협력 파트너

#### 1) 통신 및 네트워크 생산업체

적극적으로 업무를 확장하여 통신 및 네트워크 생산업체와 장기적이고 안정된 파트너 관계를 유지하였다. 그 중 e 차이나텔레콤(CT), 차이나유니콤(CU), 차이나모바일(CM), 차이나왕통(CNC), 창청(長城) 광대역(BWBN), 톈푸(天府) 핫라인(TO), 상하이 핫라인(SO), 263, 광둥 광통신 회사 등이 있다.

#### 2) 게임 소프트웨어 판매업체

렌방(聯邦)소프트웨어(Federal Soft), 권왕(駿網)과기, 즈관(智冠)과기(Softstar), 오우메이(奧美)전자(AomeiSoft), 쩡허(晶合)소프트웨어(King-Hope), 모우리(茂立)소프트웨어 등 중국 내 주요 게임 소프트웨어 판매업체와 협력관계를 유지하고 있다.

#### 3) 사이트

시나사이트(sina.com), 중화사이트(china.com), 소호(sohu.com), Lycos(Lycos.com), 스지룽(21cn.com), 왕이(163.com) 등 유명 포털 사이트와 파트너 관계를 확보하고 공동으로 온라인게임 홍보를 진행하고 있다.

#### 4) 국제 파트너

한국, 구미, 일본의 Wemade Entertainment, Actozsoft, Taewool, CCR 등 유명 게임 생산업체와 밀접한 관계를 유지하고 R&D 및 아이템 선정을 진행하여 전문화 및 시장분석을 통하여 시장 잠재력을 구비한 제품을 수색하고 있다.



## 6) 신상 (深圳市翔通信科技展有限公司)

### 1. 회사 개요

선전시 신상 통신 과기 발전 유한회사(이후 신상통신)는 2001년 8월에 설립되었다. 신상통신은 중국 대륙의 모바일 가입자들에게 보다 풍부하고 다양한 서비스 제공을 목적으로 모바일통신 기반의 무선 부가가치 서비스를 제공하고 있다. 신상통신은 모바일 운영업체들과 협력하여 모바일 부가가치 운영을 책임지고 모바일 운영업체, 휴대폰 가입자, ICP(인터넷 콘텐츠 공급업체) 부가가치 업무의 3가지 수익환경을 창조한다.

### 2. 회사 방향 및 경영 이념

본토지역에 입각하여 세계를 내다본 무선인터넷 콘텐츠 제공업체인 신상통신은 자체의 하이테크기술과 유능한 인력으로 무선 인터넷 정보 부가가치 서비스 및 관련기술 솔루션 분야에 종사해왔다. 한편 휴대폰 가입자들에게 풍부한 무선 콘텐츠 및 응용서비스를 개발·제공하였다.

세계 통신업무의 발전 추세를 살펴보면 향후 데이터서비스의 성장속도는 음성서비스를 훨씬 초월할 것으로 전망된다.

신상통신은 중국 최초로 모바일 인터넷 정보서비스를 제공하는 업체 중의 하나로, 경영팀은 중국 모바일 데이터업무의 응용발전현황을 분석하고, 무제한 부가가치 업무의 사업경험을 살려 운영업체로서의 기획정책을 전면 파악하고 있다. 동시에 모바일 ICP사업경험으로 모바일 가입자의 수요 및 이에 따르는 운영서비스를 정확하게 파악하고 있다.

더욱이 차이나모바일 본사 및 광둥, 저장, 장수, 허난, 스촨, 료우닝, 산둥, 상하이 등 도시와 장기적인 합작관계를 맺었으며, 운영업체에게 7,000만 개의 메시지용량을 창조했다. 현재까지 신상통신의 업무용 모바일 가입자수는 100만 명을 넘었다.

신상통신은 초기개발을 모바일 메시지 정보에 기반한 무선 엔터테인먼트 프로젝트를 개발하여 사용자들이 이동과정에서 임의의 장소, 임의의 시간에 편하게 게임을 즐길 수 있도록 최선을 다하고 있다. 또한 네트워크 및 단말 환경에서 중국 운영업체에 적극 호응하여 WAP, K-java 등 응용분야를 부단히 확대할 수 있다는 것이다.

### 3. 회사 연혁

- 2002년: 4월, 광둥모바일에 접속 2002년 4월 "2594 아름다운 마음" 메시지제품 출시  
2월, 산둥(山東)모바일과 제휴  
1월, 저장(浙江), 장수(江蘇)모바일과 제휴
- 2001년: 12월, 1591 승자위왕, 2596 메시지 감정전달 메시지 제품 출시  
12월, 상하이모바일과 제휴  
10월, 2593 반 테러 공략 메시지제품 출시  
10월, 스촨(四川), 료우닝(遼寧)모바일과 제휴  
9월, 2598 메시지발송제품 허난(河南)모바일과 제휴  
9월, ICP라이센스: 오우 ICP증 010177호  
8월, 선상통신과기발전유한회사 성립



## 7) 신텐디 (北京新天地多媒体技术有限公司)

### 1. 회사 개요

“북경 신텐디(新天地) 멀티미디어 기술유한공사”는 1997년에 설립되었다. 자본금 4,000만 위안, 임직원이 40여 명으로 중국 최초의 게임 소프트웨어 수입, 개발 및 판매 업무를 시작한 회사이다. 2000년 말 현재 “신텐디”는 이미 40여 개의 우수 제품을 출시하였다. 현재 제품부, 마케팅부, 설계부, 영업부, 개발부, 기술지원부 등의 부서를 구성하고 있다.

### 2. 국외 협력 파트너사

- 1) EIDOS Interactive
- 2) Infogrames
- 3) Gathering of Developers
- 4) Interplay
- 5) Virgin Interactive
- 6) Activision
- 7) Nihon Falcom
- 8) Inventec Online
- 9) Prima Publishing
- 10) Bradygames

### 3. 연동 멀티미디어 제품

- 1) Lands of Lore: Guardians of Destiny
- 2) Westwood Studios(黑暗王座 II)
- 3) Tomb Raider I, II, III, V, Eidos Interactive(古墓丽影 系列)
- 4) Blade Runner-Simplified Chinese Version
- 5) Westwood Studios(银翼杀手-中文版)
- 6) Commandos: Behind Enemy Lines
- 7) Commandos: Beyond The Call of Duty
- 8) Commandos2: Man of Courage, Eidos Interactive(盟军敢死队 系列)
- 9) Rollercoaster Tycoon-Simplified Chinese Version, Hasbro(过山车大亨-中文版)
- 10) Railroad Tycoon II-Simplified Chinese Version, G. O. D(铁路大亨II-中文版)
- 11) Quake III Arena:Elite Edition
- 12) Activision (雷神竞技场:精英版)



- 13) Planescape Torment
- 14) Simplified Chinese Version
- 15) Interplay(异域惊魂曲-中文版)
- 16) Desperados: Wanted Dead or Alive
- 17) Infogrames(黄金奇兵:西部通缉令)
- 18) Alone in Dark 4:The New Nightmare
- 19) Infogrames(鬼屋魔影4)
- 20) Ys II Eternal
- 21) Nihon Falcom(永远的伊苏II)

#### 4. PC 게임전략 소개 잡지

- 1) 《Blade RunnerSimplified Chinese Version,Westwood Studios》
- 2) 《Commandos : Behind Enemy Lines,Commandos:Beyond The Call of Duty, Commandos2 : Man of Courage, Eidos Interactive》
- 3) 《沙丘2000》
- 4) 《魔法门英雄无敌3》
- 5) 《Tomb Raider I,II,III,V,Eidos Interactive 3》
- 6) 《劳拉写真集》
- 7) 《命令与征服:泰伯利亚之日》
- 8) 《暗黑破坏神 II 》

#### 5. 우수 실적

1997년: 자체의 첫 번째 게임 《97사이쇼우(賽手)》 발행 시 이미 구미의 최신 포장디자인을 도입하였으며, 이후 외국의 우수한 노하우를 참고로 제품 설계를 하면서 최종적으로 독자적인 제품 이미지를 형성하였다. “신텐디”는 제품 품질 보장을 모토로 광범한 유저들에게 우수 품질의 게임을 제공하였다.

1999년: 중국 소프트웨어 소비시장 현황을 분석한 후 제일 먼저 게임제품 가격을 50위안으로 인하하여 가격혁명을 일으켰는데 이는 전반 게임시장 발전을 추진하는 긍정적인 역할을 하였다.

1999년: 중국 최초의 캐릭터 선정 이벤트 즉 《Tomb Raider I, II, III, V, Eidos interactive》 ‘로라’ 형상 모델선정 이벤트를 개최, 당시 중국 게임업계의 핫 뉴스가 됨

## 6. 현지화 제품

- 1) Blade Runner 중문버전
- 2) Commandos : Beyond Enemy Lines 중문버전
- 3) Commandos : Beyond the Call of Duty 중문버전
- 4) Magic & Mayhem 중문버전과 일본글버전
- 5) Rollercoaster Tycoon 중문버전
- 6) Silver 중문버전
- 7) Railroad Tycoon 2 중문버전
- 8) Railroad Tycoon 2: The Second Century 중문버전
- 9) Age of Wonders 중문버전
- 10) Soulbringer 중문버전
- 11) Planescape:Torment 중문버전
- 12) 《心跳回忆》 계열 중문버전



## 8) 왕이 (网易公司)

### 1. 회사 개요

왕이(网易)회사는 중국 선진 인터넷기술 회사로 인터넷 응용, 서비스 및 기타 기술 개발 면에서 중국 내 업계에서의 선두자리를 차지하고 있다. 선진적인 인터넷기술을 이용하여 사람과 사람사이의 정보 교류 및 공유를 강화하였으며 "인터넷을 통한 인류의 역량 집결"을 실현하였다.

1997년 6월에 설립된 이래 선진적인 기술과 우수품질의 서비스로 네티즌들의 호평을 받았으며 현재 등록 사용자는 이미 8,560만 명, 하루평균 조회수는 3억 900만 명을 기록하였다. 2차례나 중국 인터넷정보센터(CNNIC)의 중국 10대 사이트 중 1위 사이트로 평가받았다.

인터넷 응용, 서비스 및 기타 기술 개발 면에서 선진적인 기술을 보유하고 있으며, 중국 인터넷업계에서 여러 면에서 최고의 자리를 차지하고 있다. 중국 최초로 중문 검색 제공, 최초로 대용량 개인 홈페이지 서버 제공, 최초로 무료 전자카드 사이트 구축, 최초로 온라인 사이버 커뮤니티 구축, 최초로 온라인 경매 플랫폼 구축 등 화려한 기록을 남겼다.

왕이 <http://www.163.com>은 다양한 인터넷상 콘텐츠를 보유하고 있다. 18개의 각자의 특징을 보유한 온라인 콘텐츠를 개발·조직·출시하여 사용자들에게 중국 내외 시사, 재정경제보도, 생활정보, 유행, 연예계동향, 환경보호소식, 스포츠 대회정보 등 정보들을 제공하고 있다. 중국 내외 100여개 온라인 콘텐츠 제공업체와 협력관계를 맺고 온라인 콘텐츠의 풍부성과 독특성을 보장하였다. 또한 45가지의 무료 전자잡지를 제공하는데 현재 1,500만부의 주문량을 기록하였다.

왕이는 중국 최초 온라인 연동식 커뮤니티 서비스를 제공한 인터넷 회사이다. 사이버 커뮤니티에는 1,800개의 게시판을 제공하였으며 시사 논평으로부터 요리예술 교류에 이르기까지 사람들은 자기의 흥미에 따라 정보 및 글을 올리고 의견을 발표할 수 있으며 다른 사람의 의견에 대하여 평가도 진행할 수 있다. 다양한 클럽, 채팅방도 제공되어 최고 5만 5476명 동시접속을 기록했으며 등록 커뮤니티 구성원들은 채팅방에서 메신저를 주고받고 조사에 참여하며 기타 등록 성원에게 실시간 정보 전송 등을 진행할 수 있다.

왕이는 중국 최초로 온라인 경매업무를 제공한 인터넷 회사이다. 전자상거래 플랫폼은 온라인 신용카드 및 기록카드를 포함한 다양한 온라인 지불형식을 지원하며 사용자는 수표 지불 혹은 현금 배달 지불 방식도 채택할 수 있다.

2000년 11월, 왕이상점을 출시하여 전자상거래공급업체와 기존기업 고객들에게 온라인 전자상거래 플랫폼을 제공하였다.



## 2. 관리 단체

- 1) 순더디(孙德棣): 퍼블리싱 수석집행관
- 2) 리팅빈(李廷斌): 수석 재무집행관
- 3) 량권(梁轲): 고급 부총재, 무선 사업부 총경리
- 4) 후즈친(胡智琴): 마케팅 판매부서 고급 부총재
- 5) 우쇠권(伍雪君): 제품부서 고급 부총재

## 3. 이사회

- 1) 덩루이(丁磊): 왕이 창시자, 수석 구조 설계사
- 2) 류우위량(刘禹亮): STAR Group Limited. News Corporation 아세이 위성TV 및 멀티 미디어 업무 수석 재무 총감
- 3) 리팅빈(李廷斌): 수석 재무집행관
- 4) 리청윈(李承运): 핑롄(锋联)회사 집행이사, 련허(联合) 창시인
- 5) 량민제(梁民杰): Genesis Global Strategies Limited 재무총감
- 6) 순더디(孙德棣): 퍼블리싱 수석집행관
- 7) 둥러이보우(董瑞豹): techpacific.com Venture Capital Limited 투자경리

## 4. 주식 정보

- 1) 증권거래소: 나스닥
- 2) 업종: 중국 포털사이트
- 3) 최초 발행일자: 2000년 6월 30일
- 4) 주식코드: NTES
- 5) 유통주식 총수: 3,034,241,863 보통주식



## 9) 위등궁창 (北京娱动工场数码科技有限公司)

### 1. 회사 개요

“베이징 위등궁창(北京娱动工场) 디지털 과학기술 유한회사”는 2000년 회사 본사를 정치, 문화, 금융, 하이테크 기술인력 등이 밀집된 북경에 설립하였다. “위등궁창”은 설립 첫날부터 중국 최고품질의 게임소프트웨어 개발, 발행 및 게임 주변제품 제조, 판매하는 회사로의 부상을 목표로 최대의 노력을 하였다.

“위등궁창”은 자체 제작그룹과 첨단 개발 기술, 선진적인 기술 장비를 이용하여 성공적으로 게임을 제작하여 단기간 내 중국에서 우수한 게임회사로 인정받았다. “위등궁창”은 설립 초기 100여명의 직원 중 개발 인원만 80여명에 이른다.

“베이징위등궁창”은 소프트웨어 개발·연구부, 네트워크사업부(사이트:<http://www.Xgameworks.com>), 마케팅부, 해외연락부, 동영상제작부, 매체 홍보부 등을 조직하여 전문으로 엔터테인먼트 소프트웨어, 특히 게임 소프트웨어 및 주변제품의 연구·개발과 동영상 제작에 주력하고 있다.

### 2. 회사 연혁

2000년: 12월, 회사 설립

2001년: 1월, “순간연구실” 구축

4월, 회사 공식 홈페이지 구축 (<http://www.xgameworks.com>)

6월, 세가와 협력 협상, 독자 개발한 《다자라이조우X(大家来找X)》와 《원다핑광(问答也疯狂)》 두 게임은 베이징시 전자제품 품질 테스트센터의 소프트웨어 검사를 통과하고 본격 출시

7월, 3D RPG게임 《영원한 전설·기환 수정 인연》 출시

《老夫子大富翁》 우수만화경기대회 개최

중국대외우호협회의 조직으로 일본 게임업계대표단 “위등궁창” 방문

《다자라이조우X(大家来找X)》와 《원다예핑광(问答也疯狂)》 중문 번째버전 출시  
《다자라이조우X(大家来找X)》 2001년 7월 게임 인기 순위 9위로 부상

“위등궁창”은 컴팩사 및 “컴퓨터와 생활”잡지사와 협력으로 《다자라이조우大家来找》 경기 대회 개최.

2001년: 8월 대만 “후이위(隼宇) 멀티미디어 주식회사”와 “귀이스(鬼寺)”게임 대만 및 홍콩지역 판매퍼블리싱계약 체결

《老夫子大富翁》 게임 출시

대만“후이위 주식유한회사”와 중국지역 《신비로운 여행》 퍼블리싱권 체결

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원



- 2001년: 9월 3D 스틸러 모험게임 《선과이료우자이귀이스(神怪聊齋鬼寺)》 출시.
- 2001년: 10월 한국 게임개발회사인 “Leading Edge Co.,LTD”의 관계자 “위등궁창” 방문
- 2001년: 11월 일본의 “G-PLUS” 및 “Chime”의 관계자들 “위등궁창” 방문 및 PS2게임 제작 관련사항 협의
- 2001년: 12월 3D 모험게임인 《신비로운 여행》 및 TAB게임인 《다자라이조우X2(大家来找×2)》 출시
- 한국의 게임제작사인 “쉬리야”의 강대정 총경리와 “宇智科通”사의 관계자 일행 “위등궁창” 방문 및 온라인 게임 개발관련 2002년 협력사항에 대하여 협의
- 2002년: 1월 “새해성회이벤트”를 개최하고 《스쿱잉호우(时空英豪)》, 《지선중제저(机神终结者)》, 《투보우보우스쿱리센(宝宝时空历险)》, 《형충즈왕(横冲直撞)》 등 게임 출시
- 프랑스의 게임 발행사인 “Inforgrames”사와 《鬼神之门》 게임 대만·홍콩 지역 퍼블리싱권 체결
- RPG게임인 《鬼神之门之醉梦余生》과 《问答也疯狂2》 출시.
- 2002년: 2월 RPG게임 《영원한 전설·기환 수정 인연》 일본에서 출시.
- 2002년: 4월 3D 게임 《선과이료우자이귀이스(神怪聊齋鬼寺)》 성공적으로 한국 및 유럽시장에 진입
- 2002년: 7월 《다자라이조우X2002(大家来找×2002)》와 《원다예핑광2002(问答也疯狂 2002)》 축구자료 출시.
- 2002년: 8월 《GetMedieval》, 《Toyand Racing》 퍼블리싱 발행.



## 10) 이싱 (上海依星软件有限公司)

### 1. 회사 개요

“상하이 이싱 소프트웨어 유한회사”는 1999년 12월 설립되었으며, 컴퓨터게임 소프트웨어 제작 및 발행, 컴퓨터 애니메이션 및 기타 출판물 제작과 퍼블리싱 발행업무에 주력하고 있다. 회사 등록 자본금은 150만 위안, 직원 약 25명(2001년 7월 현재)이다. 회사 설립 이래 25 세트 이상의 중문 게임소프트웨어 및 게임공략 서적을 유치, 제작 발행하였고 중문제작, 판촉홍보, 설계생산에서부터 발행 판매에 이르는 독립적이고 완벽한 게임 소프트웨어 발행 시스템을 구축하여 중국의 주요 게임 소프트웨어 제공업체 중의 하나로 성장하였다.

애니메이션 기술부는 이미 2세트의 장편 애니메이션 발행을 기반으로 완벽한 만화 제작 및 유통체제를 구축하였다. “이싱”은 올해 15세트에 이르는 장편 애니메이션을 제작 발행하였으며, 외국의 선진적인 제작기술을 영입하여 중국 최초의 독립적 애니메이션제작팀을 구성하고 중국의 주요 애니메이션영화, 정품 애니메이션제품 제공업체로 부상할 계획이다. 현재 온라인 게임 시장 확장에 전력을 다하고 있으며, 핸드폰 무선 응용 콘텐츠 개발 및 기존 출판사업 분야에 진출할 준비를 진행하고 있다.

### 2. 회사 제품

- 1) 永远的伊苏 (YS ETERNAL)
- 2) 圣魔战记 (Spectual Force)
- 3) 新英雄传说 (The new legend of heros)
- 4) 魔唤精灵 (Vantage Master)
- 5) 青涩宝贝 (Sentimental graffiti)
  
- 6) 西风狂诗曲2 暴风雨 (Tempest)
- 7) 人偶情缘 (Marionette Company)
- 8) 魔导异元素精灵战士篇 (Sequence palladium)
- 9) 火星计划1 (The Projects Mars1)
- 10) 圣灵 (Zaphie)
  
- 11) 西风狂诗曲2 基督山恩仇记 (The Rhapsody of Zephyr)
- 12) 英雄传说5 海之槛歌 (A Cagesong of the Ocean)
- 13) 三千年食堂 (Bistro3)
- 14) 炼金术士玛俐 (Atelier Marie(Speicaledition))
- 15) 科隆战记外传 (CORON another story)



- 16) 梦幻模拟传2 (Langrisser2)
- 17) 魔导异元素2 暗夜笑声 (Sequence Palldium 2)
- 18) 天谕 (The Lost Prophecy)
- 19) 四星荟萃 (--)
- 20) 炼金术士艾莉 (Ateller Elie)
  
- 21) 金蛇犹舞 (--)
- 22) 十全十美 (--)
- 23) 火星计划2 (The Projects Mars 2)
- 24) 时空战士 (Mebuis link real)
- 25) 青涩宝贝2 (Sentimental Graffiti 2)
  
- 26) 人偶情缘2 (Marionette Company 2)
- 27) 格兰蒂亚2 (Grandia 2)
- 28) 星辰物语 (ArcTurus)
- 29) 快乐糕饼店(前瞻) (Cookey Shop)
- 30) 龙枪英雄传 (Elixir)

### 3. 회사 연혁

1999년: 10월 회사설립

1999년: 12월 150만 위안 투자액 등록

2000년: 2월 《青涩宝贝(Sentimental Graffiti)》 출시, 판매량 5만 세트 기록

2000년: 5월 《西凤狂诗曲2(TEMPEST)》 출시, 판매량 5만 세트 돌파

2001년: 1월 애니메이션 기술부 구축, 《仙劍奇侠传(仙剑奇侠传)》 출시

2001년: 2월 2001년 상해 영화만화 전시회 협찬

2001년: 7월 애니메이션 기술부 《数码宝贝》계열 제1부 제작 완성

영화만화 《青涩宝贝2 (Sentimental Graffiti2)》 시나 사이트와 협력으로 게임 주제가 노래대회 및 게임 이미지 대표인 평가이벤트 개최.



MSOFT - A MOBILE SOFTWARE COMPANY

## 11) 장쿤(掌坤■件)

### 1. 회사 개요

베이징 장쿤(掌坤) 소프트웨어 유한회사(이후 장쿤사)는 2003년 3월 베이징 중관춘(中关村)에 설립되었으며, 회사 설립 초기부터 휴대폰 소프트웨어 개발 및 보급에 전력을 다하고 있다. 다년간 관련 분야의 기술개발 및 프로젝트 관리에 종사해온 전문 인력으로 구성된 개발팀은 프로젝트 공정에 대한 엄밀한 심사로 프로젝트의 모험을 최대한 줄이고, 고객에게 최고의 품질과 서비스를 보장한다.

모바일 게임 개발 분야에서 장쿤사는 패키지 및 온라인 휴대폰 게임 개발 노하우를 쌓아왔으며 수요분석, 프로젝트개발, 테스트검사 및 A/S등의 제어시스템으로 품질을 보장한다.

휴대폰 부가가치서비스 분야에서도 독특한 기술기획과 창의력으로 여러 시장운영업체 및 상당한 규모의 휴대폰 제조업체들과 제휴관계를 맺었다. 향후 새로운 휴대폰 부가가치서비스를 공동개발하고 시장보급을 활발히 할 예정이다.

장쿤사는 고객을 중심으로 여러 업체들에게 완벽한 기술개발서비스 및 휴대폰 소프트웨어 솔루션을 제공해주는 것을 목적으로 한다.

장쿤소프트는 빠르게 성장중인 업체중의 하나로 현재 프로젝트 위탁개발, 제품퍼블리싱 및 투자합작 등의 분야에서 여러 업체들과의 광범위한 합작을 추진하고 있다.

### 2. 회사 제품

산덴추지(闪电出击), 지사광뽕우(急煞狂飙), 경마, 싸후츄우(沙弧球), 당구, Casino



## 12) 진위탠리 (北京金玉天立■件技术■■有限公司)

### 1. 회사 개요

베이징 진위탠리 소프트웨어 과기개발 유한회사(이후 진위탠리소프트)는 완제(万杰)그룹이 투자 설립한 온라인게임운영 및 소프트웨어개발을 주 업무로 하는 하이테크 기술업체이다. 2003년 4월 설립 이래 온라인 엔터테인먼트 매스컴 운영 능력으로 전문적인 팀원 및 선진 네트워크 기술로 고객에게 온라인 엔터테인먼트산업의 매력을 선보였다. 진위탠리 소프트사의 서비스, 기술 및 관리팀원은 고객에게 지속적이고 우수한 품질의 서비스를 제공하여 사용자들에 대한 엔터테인먼트 수요를 확보하기 위해 최선을 다하고 있다.

완제(万杰)그룹은 완제그룹회사를 모체로 설립된 국영기업에 상당한 대형 그룹이다. 모회사인 완제그룹회사는 산둥성 즈부어시 부어산구(山东省淄博市博山区) 경제개발구의 중심지역에 자리 잡았으며, 현재 산둥 완제 하이테크 기술주식 유한회사(상하이 600223 완제하이테크), 즈부어완제병원, 완제섬유회사, 완제제약회사, 완제방직제조회사, 완제국제호텔, 완제의학원, 완제초우양(朝陽)학교 등 11개 자회사와 12개 계열회사 규모를 갖추었으며 임직원이 8,000여명, 총 자산이 64억 위안에 이른다. 지난해 총 수익이 55억 6,000만 위안으로 그 중 공업판매수익이 33억 8,000만 위안을 차지했다.

완제그룹회사의 당 위원회 서기이자 총재인 순치이위(孙启玉)는 전국 노동모범, 전국 우수기업가 및 제8, 9, 10기 전국인민대회 대표이다. 완제그룹은 정보화, 규범화, 세계화를 목표로 발전을 재촉하고 있다.

완제그룹은 꾸준한 노력과 발전으로 업무범위를 다양한 분야로 넓히고 한국의 SK그룹과도 광범위하게 거래를 하고 있다.

또한 현재 급부상하고 있는 IT산업에 큰 관심을 가지고 IT분야 진출을 위해 적당한 기회를 노리고 있던 중, 21세기 초 한국이 온라인게임산업발전을 국가의 효자산업으로 앞세우고 중국의 많은 우수 IT업체들도 온라인게임 운영을 시작하고 있던 중 완제그룹은 거액을 투자하여 베이징진위탠리소프트웨어과기개발유한책임회사를 설립함으로써 IT산업으로 진출하는 첫 발을 내딛었다.

완제그룹의 총재 순치이위의 아들 순정(孙正)이 진위탠리 소프트사의 이사장직을 맡았다. 일본 저명 대학 국제금융석사 출신인 순정은 중국 IT산업의 발전에 남다른 인식 뿐 아니라 풍부한 관리 및 운영 노하우도 겸비하고 있다.

인력양성 및 배치를 중요시하는 순정은 학력, 전문력, 경영관리능력 등 각 방면으로 우수한 인원들로 구성된 사업단체를 구축했다. 전 사원은 모두 온라인게임사업에 대한 한결같은 애착으로 중국의 게임시장 진흥을 위해 하이테크과학기술이 창조한 디지털게임방식을 활용하여 사용자들에게 보다 건전하고 좋은 엔터테인먼트방식을 제공하기에 전력을 모으고 있다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

완제그룹의 도움으로 진위탠리 소프트사는 초기 등록자금만 수천만 위안이 넘으며 향후 회사의 실제 운영상황에 근거하여 적당한 자금추가도 진행할 계획이다. 막강한 투자자금, 정부와의 양호한 관계, 풍부한 시장자원 등은 모두 진위탠리 소프트사의 향후 발전에 유력한 도움을 주었다.

## 2. 완제그룹 수상 내용

- 1) 1997년: 국무원이 선정한 120개 시범업체그룹 중 하나
- 2) 2002년: 국가통계국이 확정한 전국 500강 업체 중의 하나  
성 경제무역위원회, 성 통계국이 인정한 상등성 21개 특 대형 공업업체 중의 하나로 평가받았다.

## 3. 진위탠리 소프트사의 발전전략

### 1) ~2003년 연말

우수한 온라인게임 하나를 성공적으로 운영하여 이윤을 창출하고성숙하고 안정된 운영체제를 형성하여 유통자원과 마케팅노하우를 장악한다.

### 2) 2004년 1분기

기존 고객을 튼튼히 하는 동시에 새로운 게임을 수입하여 중국 온라인시장에서의 주도적인 위치를 확립한다.

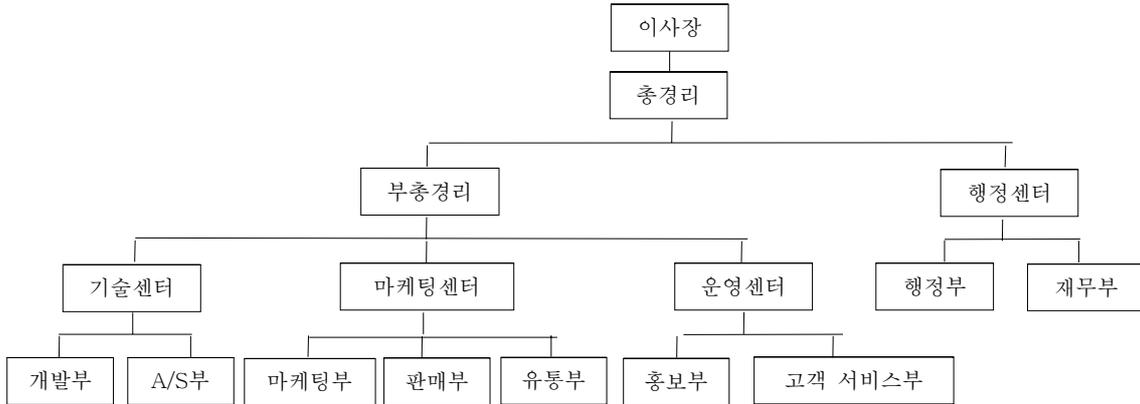
### 3) 2004년 하반기

온라인게임 개발 분야에 진입하여 한국 게임회사와 협력하여 중국에 알맞은 온라인게임 연구·개발을 추진하고 다 지역, 다 문화가 융합된 게임산업을 구축한다.

## 4. 진위탠리 소프트사의 발전목표

중국을 발판으로 아시아지역으로 확장하며, 중국 연동엔터테인먼트업체의 선구자로 부각시킬 예정이다.

## 5. 조직도





## 13) 진즈타 (金智塔电脑软件有限公司)

### 1. 회사 개요

“진즈타(金智塔) 컴퓨터 소프트웨어 유한회사(Gameking)”는 1997년 선전(深圳)에 설립된 컴퓨터 소프트웨어 제작을 주력으로 하는 하이테크업체이다.

진즈타(Gameking)는 소프트웨어개발부, 인터넷 사업부, 멀티미디어부, 만화부, 편집부, 컴퓨터제작부, 시장 기획부 등 여러 부서로 구성되었으며, 전문적으로 컴퓨터 소프트웨어 특히 게임 소프트웨어의 연구개발과 컴퓨터 소프트웨어 유통판매 업무를 진행하고 있다. 진즈타(Gameking)는 계속 전국적인 소프트웨어 판매 플랫폼을 구축하고 있으므로 중국 내 일류 소프트웨어 및 그 판매망을 보유하게 될 것으로 전망된다.

설립된 지 오래되지는 않았지만 선진적인 설비와 보유하고 있는 첨단기술 및 전문 개발 노하우를 충분히 활용하여 주목받는 게임제품들을 제작하고 있다.

### 2. 주요 제품

1999년: 2월 《장후(江湖)》출시. 3CD 첫 번째 M-RPG게임.

1999년: 4월 《진즈타(金智塔):GAMEKING》 게임사이트 운영.

1999년: 5월 《런자이장후(人在江湖)》 정식 가동.

중국 최초 네트워크 기반의 3D MUD게임.

1999년: 6월 《성저위이왕(胜者为王)》출시, 1CD 전투게임.

1999년: 11월 《장후(江湖) 황금버전》출시, 4CD.

1999년: 12월 《커룽잔지(科隆战记)》출시, 3CD 액션 RPG게임.

2000년: 12월 《환상서유기》출시, 1CD 액션 RPG게임.

《컴퓨터전자:게임세계》월간지, 《PS SUPER GAMER》월간지,

《신게임 익스프레스》주간지, 《PC GAME》반월간지,

《지황(季皇)》만화 주간지 등 간행물 발행.

### 3. 서비스 종목

1) 전문 컴퓨터게임 개발 및 제작

2) 진즈타(金智塔:Gameking) 사이트(www.gameking.net.cn) 운영: 업계 뉴스, 게임 테스트 플레이, 비밀공략 등 콘텐츠 제공.

3) 외국 및 홍콩, 대만 유명한 게임 퍼블리싱.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- 4) 외국 및 홍콩, 대만 게임 컨설팅 및 만화제품 퍼블리싱.
- 5) 제품 추적 서비스.
- 6) 전국 대도시 진즈타(金智塔) 소프트웨어 판매망 구축.
- 7) 전국 게이머들을 대상으로 하는 비영리 서비스 진풍평(金凤平)게임 클럽 운영.
- 8) 정기적인 진즈타(金智塔)컵 전국게임 대회

### 4. 게임 소프트웨어 개발부

게임 소프트웨어 개발부는 제품의 연구, 개발, 제작 및 테스트 등의 업무를 담당하고 있다. 개발부에는 “수우월(岁月)”, “스하이(四海)” “산덴(闪电)”, “명징(梦境)” 등 4개 개발실이 있으며, 각각 기획팀, 프로그래밍팀, 미술팀, 음악팀, 테스트팀, 신기술연구·토론팀 등으로 구성되어 있다.



## 14) 청두환러 (成都欢乐数码信息技术有限公司)

### 1. 회사 개요

청두환러 디지털 정보기술 유한회사(成都欢乐数码信息技术有限公司)는 스촨 공용정보산업 유한책임회사(TANFO ONLINE)(四川公用信息产业有限公司)와 외국의 대형 디지털 엔터테인먼트 회사가 공동 출자하여 설립하였고 온라인 게임과 모바일 게임의 운영 및 온라인 게임의 기술연구·개발을 주 업무로 한다.

이 회사는 중국에서 완벽하게 개발, 퍼블리싱, 판매 및 운영망을 가진 하이테크 소프트웨어 업체로 부각되었고, 중국 전자 엔터테인먼트 산업의 발전을 위해 전력을 모으고 있다. 회사는 또 모바일 통신 위주의 신세대 텔레콤 및 온라인 부가가치 서비스분야에 시선을 돌리기 시작하여, 기존 통신계통과의 파트너 관계 및 유선 온라인 게임제품의 운영분야에서 쌓아온 기술, 시장, 유통 노하우를 바탕으로 국내외 시장을 적극 개척하고 있다.

### 2. 퍼블리싱 운영 제품

#### 1) 서바이벌 프로젝트

깔끔하고 밝은 느낌의 배경에 개성 있고 감쪽한 8명의 캐릭터가 있다. 다양한 장소와 독특한 무기장비들은 능력 발휘에 넓은 공간을 마련했으며 유저들은 시스템이 제공하는 도구들을 사용하여 대전을 펼치거나 팀 사이 작전을 전개할 수 있다.

아름답고 정결하던 지구에 인류와 각종 생물들이 탄생하면서 복잡해지기 시작했다. 그 가운데 인류는 차츰 맑은 심령을 잃어버렸고, 이를 안타깝게 생각한 대지의 여신이 하나 둘 소실되는 인류의 심령들을 한데 모아 무지개 원신 내에 감추었다.

#### 2) W.Y.D

한국 3G 온라인게임의 대표작인 《W.Y.D》는 유저들에게 세밀한 화면, 넓은 게임 환경, 경쾌한 음악리듬과 완벽하고 엄밀한 연동시스템을 갖추었다.

게임업계의 선진수준 그래픽엔진 사용으로 《W.Y.D》는 화면이 화려하고 유저들은 임의의 위치에서 주변의 인물, 환경을 통찰할 수 있다는 장점도 있어 게임이 전반적으로 더욱 정밀하게 느껴진다.



## 15) 텐번커모우 (天本科 有 限 责 任 公 司)

### 1. 회사 개요

1996년 1월에 설립된 텐번커모우 유한책임회사(이후 텐번커모우)는 컴퓨터 시스템 프로젝트, 특종 국제 망 기술지원, 네트워크 멀티미디어 연구개발, 비디오게임 제품 개발·생산·판매 등을 주로 하는 회사이다.

현재 베이징, 상하이 등지에 현지 법인회사를 설립했다. 또한 지난 2002년 10월 베이징 통신관리국에 ICP허가증을 신청하는 등 자체의 실력과 결부한 전신컨설팅 멀티미디어 부가가치 서비스업무 개척에도 힘을 모으고 있다.

텐번커모우사는 중국의 다양한 고객을 유치하는 동시에 홍콩, 일본 등의 업체들과도 다양한 기술프로젝트 제휴관계를 맺고 있다.

또한, 국제 정세에 대한 충분한 이해를 장점으로 외국 특히 일본의 CP회사, 휴대폰 개발 생산회사 및 운영업체들과 양호한 합작관계를 추진해왔다.

일본 DoCoMo사가 20%의 지분을 차지한 홍콩 허지황푸(和记黄埔)가 최초로 일본 모바일 게임을 수입할 때 텐번커모우사의 기술인원 및 번역인원들이 공동 참여하였다.

현재도 본 게임의 운영·보수, 고객서비스 및 기술지원은 텐번커모우사가 제공하고 있다.

이 업무는 텐번커모우사가 외국 휴대폰 게임컨텐츠의 현지화를 추진하는 계기로 되었다. 향후 중국 고객에서 최적의 서비스모형을 개발해낼 것으로 기대된다.

ICP라이선스 취득을 앞두고 차이나 모바일과의 제휴를 적극 추진하고 있다.

개발 실력을 가진 일본 CP사와의 합작을 발판으로 중국시장에 적절한 컨텐츠를 도입하고 기술이전을 전제로 컨텐츠의 현지화, 상업화를 완성하는 한편, 중국시장과 어긋나는 컨텐츠 및 차이나 모바일과의 제휴추진에 애로사항이 되고있는 CP운영방식을 해결한다.

텐번커모우사는 차이나 모바일과 일본 CP업체 사이 협력의 창구역할을 제공할 자신과 능력을 갖추었으며, 단기일 내 양호한 상업모형을 구축해 모바일 컨텐츠 발전분야에서 차이나 모바일에 가치성 높은 참고자료를 제공해줄 것으로 기대된다.

텐번커모우사는 또한 신기술의 개발이용을 중요시하고 국내외의 다각적인 합작을 적극 추진하고 있다.

차이나 모바일 데이터업무는 현재 빠른 발전을 하고 있다. 차이나 모바일의 거대한 사용자시장 또한 우수한 ICP에게 무한한 시장호기를 마련해주었다.

텐번커모우사는 차이나 모바일의 발전 환경에 발맞춰 외국의 우수 모바일 컨텐츠 현지화에 최선을 다할 것을 약속했다.

## 2. 제품

### 1) 모바일게임

- (1) 《未知の情~~緒~~-情篇》 (영문: 《Other Side Boys》 )
- (2) 《未知の情~~緒~~-~~緒~~篇》 (영문: 《Other Side Girls》 )



## 16) 텡쑤 (騰訊公司)

### 1. 회사 개요

텡쑤(騰訊)회사는 하이테크 과학기술 민영업체로써 1998년 11월에 설립되었다. 중국에서 가장 일찍 Internet 인스턴트메신저 및 이동통신 업무에 종사한 전문 소프트웨어 개발업체 중의 하나이다.

1999년 2월, 텡쑤는 독자적으로 Internet기반의 인스턴트통신 네트워크 도구인 텡쑤 인스턴트메신저(Tencent Instant Messenger, IM 혹은 텡쑤QQ로 약칭)를 개발하였으며 “텡쑤 QQ”의 합리적인 디자인, 양호한 역용성, 강대한 기능, 고효율 및 안정된 시스템 운영으로 인하여 많은 사용자들의 각광을 받았다.

“텡쑤QQ”는 이미 중국에서 가장 주요한 인스턴트메신저 서비스 네트워크로 부각되었으며, 텡쑤사도 아시아에서 가장 큰 인스턴트메신저 서비스업체로 부상되었다. 현재 TIM사용자 그룹은 중국 최대의 인터넷 등록 사용자 그룹을 기록하였다.

TIM는 하나의 인스턴트메신저 도구로써 온라인 친구표시, 호출, 채팅, 인스턴트문자, 음성 및 파일 전송 등 기능 외에도 무선타입, GSM단신, IP전화망 링크도 지원한다. 현재 TIM은 이미 고속 성장단계에 진입하였으며 방대한 사용자그룹은 전자상거래, 포털정보서비스 및 홍보 등 광범한 인터넷 업무를 전개할 수 있다.

선진기술 능력을 충분히 발휘하여 이동서비스 운영업체들에게 우수한 솔루션을 제공하기 위하여 전력을 다하고 있다. 텡쑤는 이미 많은 이동통신 운영업체(SMS/S사/WAP), 호출 운영업체(Paging)와 협력하여 무선 인스턴트메신저 운영업무를 전개하였으며, 현재 TIM은 이미 4,000만 개 이상의 핸드폰과 호출 회원을 보유하고 있다.

또한 사용자들을 위한 인터넷 메신저 및 정보 부가가치 서비스에 주력하고 있다. 텡쑤의 목표는 인터넷 메신저 분야를 중심으로 부가가치 업무 시스템 개발과 관련 서비스를 제공하는 것이다. 통신 및 정보 부가가치 서비스 시장에 대한 분석 및 전망에 근거하여 Internet기반의 통신서비스 및 정보서비스 개발에 힘을 모으고 있다.

광대한 인터넷 사용자 그룹을 충분히 활용하여 통일, 고속, 풍부한 인터넷 응용 플랫폼 개발과 확장을 진행하고 온라인 광고업무, 이동통신 업무, ISP 및 IP전화 합작업무, 기업 상용 인스턴트메신저 서비스, 온라인 고객지원 및 온라인 호출업무를 확장하게 된다.

### 2. 회사 제품

인스턴트 메신저 소프트웨어는 “인터넷 호출기” 혹은 “buddy list”로도 불리고 있는데 인터넷사용자들의 온라인 상태 추종 및 사용자 실시간 쌍방향 교류 기능을 제공하는 응용소프트웨어이다. 사용자는 특정된 클라이언트 소프트웨어를 다운로드 받아야만 사용할 수 있으며 또한 일반적으로 동일 소프트웨어에서만 메신저 전송이 가능하다.

인스턴트 메신저 소프트웨어는 메일 등 정보전송 소프트웨어와 “상태 테스트”면에서 큰

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

구별이 있다. 전반적인 온라인 상태 테스트는 차세대 상용 및 개인용 메신저 개발에 있어서 매우 중요하며 온라인 회의, 무선 모바일 서비스 및 협동사업 등 상업응용의 주요 구성부분으로 되고 있다.

## 17) 텐런후둥(天人互■■■件技术有限公司)

### 1. 회사 개요

텐런후둥(天人互动) 소프트웨어 유한회사는 지난 2001년 베이징에서 설립되었다. 조직으로는 대표이사실, 제품사업부, 인터넷사업부, 연구개발사업부, 기획부, 재무부, 인사행정부 등이 있다.

디지털게임 엔터테인먼트 소프트웨어를 개발하고, 외국의 게임을 수입·퍼블리싱·현지화·판매·발행한다. 또한 광역 온라인게임 플랫폼 기술개발, 기술지원 및 퍼블리싱 서비스와 게임 엔터테인먼트 주변 제품을 개발·수입·판매한다.

게임 엔터테인먼트와 경기스포츠뉴스의 통합 및 전파 등의 업무를 주력으로, 게임 엔터테인먼트의 산업화를 강도 있게 추진하는데 많은 노력을 기울이고 있다.

텐런후둥은 게임 엔터테인먼트 제품의 판매, 네트워크 뉴스제공, 네트워크 기술서비스, 공공관계, 회사 및 제품의 브랜드 확정 및 보급 등 분야에서 뛰어난 성적을 보유한 우수한 경력인력들을 모아 경영관리 층을 구성했다.

그 외 게임 엔터테인먼트산업과 밀접히 관계되는 정부기구와 양호한 소통도로 및 관계를 맺었으며, 통신시스템 및 여러 상업은행과도 튼튼한 합작기반과 자원을 보유하고 있다.

### 2. 제품사업부

시장판매를 맡고있는 제품사업부는 다년간의 실전경험을 가진 부서이다.

판권부, 마케팅부, 영업부, 디자인부, 생산부 및 기술개발부 등 6개 부서로 구성되어 있으며, 모두 3년 이상의 전문노하우를 갖춘 인력들로 구성되어 있다.

주요 업무는 외국의 게임을 수입·퍼블리싱·현지화·발행과 소프트웨어 개발, 부속제품 및 주변제품의 개발·수입·판매, 온라인게임 제품의 홍보 및 판매 등의 업무를 담당한다.

### 3. 인터넷사업부

인터넷을 통해 다각적인 게임 엔터테인먼트 플랫폼, 게임제품, 게임뉴스 및 경기스포츠뉴스를 제공하는 사업부서로 텐런 엔터테인먼트 망과 343 축구망을 운영한다.

게임채널 “게임 e시대”는 디지털게임의 대량 자료 및 핫 다운로드, 대형게임 전문구역, 핫뉴스 등을 주 콘텐츠로, 고객에게 다양하고 고품질의 서비스를 제공하는데 전력을 쏟고 있다.

또 “게임 e시대”는 텐런후둥이 퍼블리싱하는 게임제품들의 가장 권위적인 중문 공식사이트로, 제품에 대한 상세한 소개, 공략, 패치 파일 다운로드, 그래픽 감상 등의 서비스를 제공한다. “스포츠 선봉” 채널은 전 세계 중문사용자에게 가장 입체적인 스포츠뉴스(축구 제외)를 제공하는데 취지를 두고 있다. 특히 NBA프로는 업데이트가 원활하고 실시간으로 경기를 보도한다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

그 외 CBA, F1 및 테니스 등 인기스포츠 프로도 주요 보도 대상으로, 현재 NBA 야날로 그 프로리그 게임을 출시 할 계획이다.

343축구망은 1999년 7월에 설립되어 2000년에는 《인터넷주간》 으로부터 “100강 우수 사이트”로 선정되었다. 또한 2000년 중국 인터넷 관리센터(CNNIC)의 조사평가에서 엔터테인먼트 스포츠류 사이트 중 제3위, 스포츠 사이트 제1위의 영예를 획득했다.

현재 “축구경기보도”, “축구게임”, “축구평론” 등 십여 개 다양한 채널을 구비하고 있다.

### 4. 연구개발사업부

게임제품 기획 및 시스템개발 두 부분으로 구성된 연구개발사업부는 주로 온라인게임 제품 및 기술지원 연구·개발을 한다.

초기 보드 및 소형 바탕화면 게임의 온라인 서비스를 원활하게 이용한 기반에서 온라인 PC게임 등 서비스 항목을 넓혀 고객의 다양한 수요를 충족시킨다.

중국 게임플랫폼 발전 현황에 근거해 온라인게임의 경쟁성, 합작 및 소통, 단체조직의 완벽성, 엄격한 관리제도 등의 분야를 돌파구로, 안정된 온라인게임 시스템을 구축하는데 전력을 모으고 있다.

동시에 외국의 우수 온라인게임 중 중국 실정과 소비자 수요에 적합한 그래픽 MUD를 적극 수입하여, 중국 고객에게 입체적인 서비스를 제공하고 있다.

### 5. 기획부

기획 및 상용화 모델을 탐색하는 창의적인 부서로서 정책, 자본, 기술, 통합 솔루션 등 다방면으로 중국 광역구축에 대해 많은 노력을 하고 있다. 회사 자체의 자원상황에 근거해 광역접속 운영업체들과 제휴하여 광역게임 기술플랫폼 솔루션 및 온라인게임 서비스 디자인을 제공하는 한편, 중국 온라인 전자상거래의 발전을 진단하고 회사에 상용화 모델 및 금융시스템 보장을 제공한다.

게임 엔터테인먼트 산업화 발전의 견인력으로 작용하는 텐런후등은 중국 내·외 협력업체와의 교류 및 합작을 중요시하며, 외국으로부터 선진적인 제품과 기술을 수입하는 한편 관리방법과 노하우도 빠르게 습득하고 있다.



### 3. 퍼블리싱 업체



#### 1) 감마니아 (游戏橘子)

##### 1. 회사 개요

1990년에 설립되어 2002년에 대만Taisdaq 증권시장에 상장된 "Gamania(游戏橘子:여우시 쥐즈)"사는 대만 최고의 온라인게임서비스 및 퍼블리싱 업체로서 한국 엔씨소프트의 《리니지》를 대만에서 서비스하고 있으며, 《벤리상텐(便利商店:편의점)》, 《패스트푸드》, 《샤브샤브》 등의 경영시물레이션 게임 시리즈를 아시아 전역에 100만개 이상을 판매하였다.

2002년 8월 Gamania는 대형 온라인 3D게임 《라그하임》의 운영을 시점으로 중국 대륙의 온라인 게임시장에 본격적으로 진입했다.

##### 2. 베이징 Gamania 비전

Gamania의 CEO 류우버웬(刘柏园)은 Gamania의 역사와 향후 목표를 소개하면서, 중국 대륙시장의 현실상황과 결부시켜 온라인게임 및 관련 엔터테인먼트의 디지털통로를 구축하고 자체 미디어 및 판매자원을 이용하여 과학적이고 네트워크화된 건전한 엔터테인먼트 시장 구축을 위하여 공헌할 것이라고 했다.

##### 3. 대만 Gamania의 특징

###### 1) 게임 미디어 운영

위성 프로그램, 잡지, 네트워크 미디어 등 게임 멀티미디어 구조를 갖추고 있으며 시간, 내용, 연동성 등 각 방면에서 고도의 상호 보완성을 지닌 거대한 영향력을 가진 스타 벤처 기업이다.

###### 2) 판매범위

판매능력은 아시아지역에서 최강으로 공인 받고 있으며 출시한 주력제품은 아시아지역에서 여러 번 판매 기록을 세웠을 뿐만 아니라 여러 차례의 시장 구조 변화 및 개혁을 이뤘다.

###### 3) 온라인게임 운영능력

온라인게임 후기 운영시스템 독자 개발에 힘입어, 업계 내 기타 게임업체들과의 치열한



경쟁에서 두각을 나타냈으며 절대적 우위의 시장점유율을 기록하여 현재 세계에서 가장 큰 온라인 게임 퍼블리싱 업체 중 하나로 부상하였다. Gamania가 처음으로 독자 개발한 게임 《벤리상텐(便利商店:편의점)》은 아시아지역에서 100만 세트이상의 판매기록을 세웠다. 2003년, 2년간의 시간을 투자하여 독자적으로 연구·개발한 최초의 대형 온라인 게임을 출시할 예정이며, 기존의 Gamania 제품 사용자 외 일반 네티즌을 제품의 소비대상으로 확정하고 전반적으로 시장을 더욱 확장시킬 계획이다.

#### 4) GASH 요금결제 시스템

Gamania가 독자적으로 구축한 “게임 요금결제 시스템”과 상용화 경영모델은 유저와 Gamania사이에서 온라인상의 거래를 제공하는 플랫폼으로 이 요금결제 시스템을 통하여 매우 편리하게 온라인결제를 할 수 있다.

### 4. 세계로 진입한 Gamania

현재 스타TV에 아시아 최대 게임채널인 “덴완다관웬(电玩大观园)”을 운영하고 있으며 이미 한국, 중국, 일본, 홍콩 및 미국에 지사를 설립하고 해외게임시장 개척의 발걸음을 다그치고 있다.



## 2) 광통 (光通通信■展有限公司)

### 1. 회사 개요

1999년 2월에 설립된 광통(光通)통신발전유한회사(이후 광통)는 국가신식산업부의 허가 아래 전국적인 범위 내에서 정보네트워크/국제인터넷, ISP, ICP 및 현지방 업무 경영권을 가진 하이테크기업이다.

광통사는 인터넷 서비스 제공기업, 산업고객, 집단고객 및 외국기업 등에 통신 네트워크 서비스 솔루션을 제공해주며, 이미 광저우(广州), 베이징(北京), 상하이(上海), 우한(武汉), 선전(深圳), 푸저우(福州), 시안(西安), 청두(成都), 난징(南京), 항저우(杭州), 다롄(大连), 순더(顺德), 중산(中山), 둥완(东莞), 수저우(苏州), 항저우(杭州), 쿤산(昆山), 충칭(重庆) 등 중·대도시에서 업무를 추진하였다.

중국통신데이터총국, 중국통신 광저우지사의 후원아래 광통사는 광저우에 CNC 뒤를 이어 차이나통신과 BGP4방식 인터넷연동을 실현할 수 있는 155M회로를 개통했다. 급상승하는 고객의 수요를 만족시키기 위해 광통사는 동일한 방식으로 우한, 상하이, 선전 등에 차이나통신 155M와 이어진 회로를 개통하고 이를 통해 CNC, 교육망 등 기타 통신운영기업과의 연동을 실현했다.

광통사는 아시아태평양지역 국제인터넷관리기구(APNIC)의 회원이며, 독자적으로 APNIC에 각종 인터넷자원 배포를 신청할 권리를 가지고 있다. 현재 독자적인 자치구역(AS-10212) 및 32개 C형 주소를 소유하고 있고, 2개 B형 IP주소공간도 예비하고 있다. 풍부한 IP주소자원은 광통사가 광대역 인터넷 고객 접속서비스의 개척을 보장할 것이다.

광통사는 강대한 기술개발 실력과 풍부한 운영보호 노하우를 바탕으로 2002년 말 광저우에 1200㎡의 인터넷 데이터센터를 구축했고, 그 외 베이징, 상하이, 우한, 청두, 선전 등지에 상당한 규모의 데이터센터를 구축할 예정이다. 광통데이터센터는 ISP, ICP, ASP 및 기업고객에게 전산실 임대, 호스트 위탁관리, 호스트 임대, 사이버호스트, 전자메일 등 서비스를 제공하는 것 외에도 도메인등록, 사이트구축, 인터넷가속, 축적백업, 유량감독제어 및 네트워크 보안 등 서비스를 지원한다.

풍부한 자원을 가진 광통사는 현재 종합 광대역 연동 멀티미디어 부가가치 응용 플랫폼 구축도 적극적으로 추진하고 있다. 이런 플랫폼을 통해 기업과 일반 고객에게 원격교육, 온라인게임, 전자메일(상거래 편지함), 화상미팅, 시청 리퀘스트, 전력기업자원기획시스템(SEPerp) 등 부가가치 서비스를 제공할 계획이다.

풍부한 자원 우세를 가진 광통사는 국내외 협력 파트너와 손을 잡고 고객 중심, 고객의 수요를 발전방향으로 하는 다각적이고 개성적인 광대역 네트워크 응용서비스를 고객에게 제공할 것이다.



## 2. 회사 연혁

- 2002년: 11월 29일, IBM사와 합작하여 공동으로 BCRS Center 출시  
2002년: 9월 2일, 상하이지사 사무실 이전- 상하이시 난징시루(上海市南京西路)1168호 중신타이푸광창(中信泰富广场)907-910실  
7월 31일, 인터넷 접속 서비스업무 18개 도시로 확장- 광저우, 상하이, 선전, 우한, 충칭, 다롄, 난징, 수저우, 쿤산, 항저우, 푸저우, 쩌장, 둥완, 중산, 순더, 시안, 청두 등  
7월 16일, 인터넷 게임센터 IGC 출시  
1월 8일, 상하이지사 사무실 이전- 상하이난징시루(南京西路)1168호 중신타이푸광창(中信泰富广场)1207실  
2001년: 12월 9일, 선전지사 사무실 이전- 선전푸톈쑤민허루(深圳福田区滨河路)5022호 렌허광창(联合广场)4203실  
12월 6일, 베이징지사 사무실 이전- 베이징시젠거먼와이다제(北京市建国门外大街)19호 귀지다사(国际大厦)1701실  
10월 22일, 광저우 광통 통신 발전 유한회사 사무실 이전- 중신광창(中信广场)5806-07실)  
8월 28일, 양징(杨京)총경리 발인- “IP-Billing기술 및 응용-광대역네트워크유료화모델실현컨퍼런스”  
8월 27일, “광저우국제정보산업주”전시활동에 참가  
7월 5일 상하이 중신타이푸(中信泰富) 광장 광대역 네트워크 접속이 전면 완공, 서비스제공 시작  
6월 20일, 광통 155M회로가 전면개통 신문발표회, 광대역 네트워크 응용컨퍼런스가 광저우 중국시장빌딩에서 개최  
5월 20일, 광통과 차이나통신이 연동, 155M BGP4회로가 개통  
4월 18일, 선전렌허광창(联合广场) 광대역 네트워크 개통  
2000년: 10월 10일, 광통 최초의 데이터센터 정식 가동사용  
9월 19일, 광통사 하이테크업체로 부각  
8월 21일, 최초의 단지접속에 성공-둥쥘(东峻)광장  
8월 8일, APNIC회원으로 선정

## 3. 주요 업무

- 1) 인터넷 전용선 접속 서비스
- 2) 전국적인 범위 내 155M 광대역 인터넷 분포식 데이터센터(IDC)서비스
- 3) IBM과 재난복구 서비스센터(BCRS Cenrter) 제휴합작
- 4) 정부부서 및 기업단위 통신네트워크시스템 통합서비스
- 5) 광대역 고객 접속서비스
- 6) 95993 로밍 전화 인터넷 접속서비스



### 3) 광푸 (光谱信息股份有限公司)

#### 1. 회사 개요

"광푸정보주식유한회사(光谱信息股份有限公司)"는 1992년 3월 대만에 본사를 설립하여 현재 임직원 45명, 자본금 3,600만 대만달러를 보유하고 있다. 베이징 해전구에 자회사를 설립하였으며 자회사 임직원은 15명이며 주로 게임 소프트웨어 개발 및 발행에 종사한다.

회장 위시순(虞希舜)은 인공지능 전문가로 여러 가지 인공지능 제품을 보유하고 있으며 많은 국제적으로 권위 있는 상을 획득하였다.

많은 신기술 및 신제품을 출시하였으며 그 중 《장주(将族)》, 《올림피아초우사이(奥林匹亚桥赛)》, 《빠스제국(巴士帝国)》, 《카내지의 인생지남(卡耐基的人生的指南)》, 《푸자텐샤(富甲天下)계열》, 《세기말 상업혁명(世纪末商业革命)》, 《식민계획계열(殖民计划系列)》, 《마작대사(麻将大师)》, 《청소년 방양위이(棒扬威)기》 등 수상작품들도 적지 않다.

《올림피아초우사이(奥林匹亚桥赛)》는 1993년 미국 QQP회사의 퍼블리싱으로 전 세계에 발행되었으며 중국산 게임으로는 세계무대에 처음 진출한 것이다. 2002년 3월 《평광쿵젠왕(疯狂空间王)》 독자 개발 게임으로 유럽시장에 진출했으며 7가지 언어로 발행되었다. 2001년 광푸는 "련상(联想)컴퓨터"의 주요 게임소프트웨어 제휴 개발업체로 현재까지 1,000만 대만달러에 달하는 주문을 받았다.

타이베이 및 베이징에 모두 발행 센터를 설립하고 또한 800 여 개의 판매점을 보유하고 있으며 자체 제작 제품뿐만 아니라 일부 다른 게임제품도 퍼블리싱한다. 이미 세계 4위의 중국 게임 발행 사이트로 부상하였다.

#### 2. 회사 연혁

1992년: 광푸정보유한회사 설립

첫 제품 《장주(将族)》를 출시하여 영국 런던 컴퓨터게임소프트웨어 1등상 수상

1992년: 영업부를 설립하여 대만 발행사이트를 독자적으로 구축.

1993년: 게임 《올림피아초우사이(奥林匹亚桥赛)》 독자 개발- 중국 산 게임으로는 세계 무대에 처음 진출.

1994년: 개발부서 인원을 50명으로 확장.

1995년: 《빠스제국(巴士帝国)》, 《카내지의 인생지남(卡耐基的人生的指南)》 등 게임 제품을 독자적으로 연구·개발하여 1995년 게임소프트웨어 1등상 수상.

1996년: 신스다이(新时代)잡지에서 1996년 발전 잠재력이 가장 많은 업체로 평가

1996년: 베이징에 자회사를 설립하고 중국 내외의 게임을 대륙 및 대만시장에 양방향 발

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

행과 판매를 담당

1997년: 대만 본사를 광푸정보주식유한회사로 변경.

1997년: 독자 개발제품 《식민지 계획 계열》, 《청소년 방양위이(棒揚威)기》 한국에 발행.

1998년: 독자 개발제품 《푸자텐샤(富甲天下) 2》 한국에 발행.

1999년: 대만 본사에 국제 마케팅 부서를 구축하고 중국내외시장 개척에 박차를 가함.

독자 제작 게임 《명환스퀴처(夢幻四驅車)》 한국 발행권 계약을 체결하고 한국에서 베스트셀러 소프트웨어제품으로 부상.

2000년: 회사 경영범위를 확장하고 자본금을 3,600만 대만달러로 추가했으며 전문 인력을 초빙하여 규모화 경영 추구.

2001년: 《음성 조절 대만 마작왕》을 독자 개발하여 7-11통로 패키지 게임 중 유통시간 최고를 기록하고 대만지역에서 12만 세트 이상을 판매

2001년: 국제 퍼블리싱 발행 사업부를 설립하고 구미·일본 및 한국의 게임을 중국지역에 퍼블리싱·발행

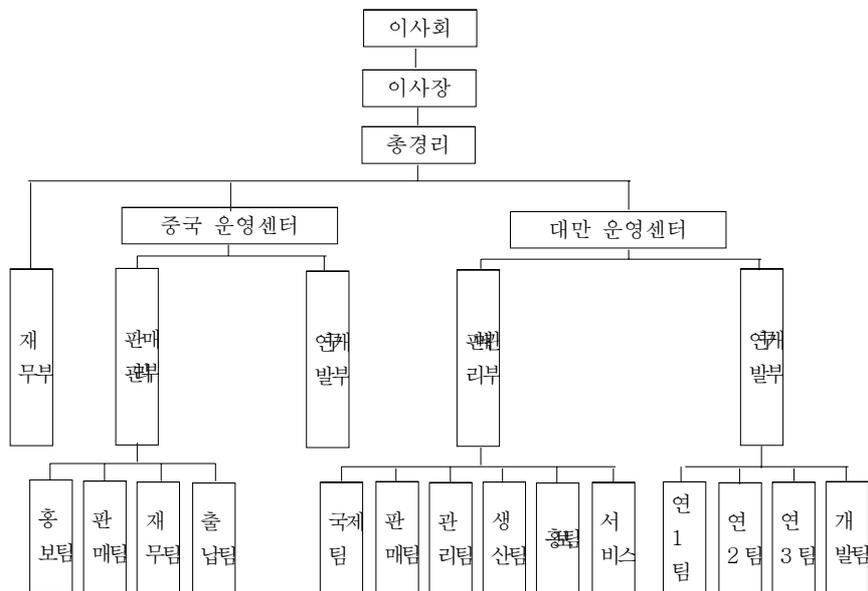
2001년: "랜상(联想)컴퓨터"와 제휴하여 《텐러(天乐)계열》 컴퓨터게임을 공동 개발

2002년: 게임 《푸자텐샤(富甲天下) 3》 독자 개발하여 중국 시장에 9만 세트 판매 기록.

2002년: 독자 개발제품 《평광쿵젠왕(瘋狂空間王)》의 유럽 발행계약을 체결하고 7가지 버전의 제품을 발행할 계획.

2002년: 1/4분기 EPS 5.5위안 기록

### 3. 조직도





## 4. 부서

### 1) 중국 운영센터: 중국 연구·개발 및 판매 담당.

- (1) 개발부: 게임 기획제작·프로그램 편집·미술 제작·외국 퍼블리싱 제품 개편 등 담당.
- (2) 판매관리부: 중국 내외 게임소프트웨어 업체들의 제품 퍼블리싱 및 라이선스·제작 진행 과정 파악·포장디자인·홍보·판매·A/S 담당.

### 2) 대만 운영센터: 대만지역 연구·개발 및 판매 담당.

- (1) 개발부: 게임 기획 제작·프로그램 편집·미술 제작·외국 연구 개발팀과 연계·외국 퍼블리싱 제품 개편 등 담당.
- (2) 판매관리부: 중국 내외 게임 소프트웨어 업체들의 제품 퍼블리싱 및 라이선스·제작 과정 파악·포장디자인·홍보·판매·A/S 담당.
- (3) 재무부: 재무기록·세무관리·자금조달·출납수금결제·자재장비 제어관리·재무제도 계획 및 집행 담당.

## 5. 전망

광푸사의 경쟁우위를 충분히 살려 향후 제품 개발 면에서 인공지능기술을 활용한 전략 지능형 게임을 출시하고, 성공 노하우를 바탕으로 연구·개발팀을 확장하여 세계 선진수준의 게임과 차별된 플랫폼을 연구·개발하며 소비자들에게 더욱 다양하고 우수한 제품의 선택 기회를 제공할 예정이다.



#### 4) 동팡즈통-상하이 동환즈통

(■方■通-上海■环■通信息技术有限公司)

##### 1. 회사 개요

동팡즈통(东方资通)-상하이 동환즈통(东环资通) 정보기술유한회사는 2002년 상하이 푸둥 국가소프트웨어 단지에 설립되었으며, 동팡즈통을 정보화 서비스 브랜드의 하나로 사용한다. 이 회사는 여러 업체들을 대상으로 정보화 솔루션과 유도 서비스를 제공한다. 산업거래 플랫폼의 구축과 운영, 온라인 게임의 보급과 운영, 업체 e소프트웨어 개발, 네트워크 시스템 집성과 네트워크 기반유도서비스, 업체 시각적 VI, 멀티미디어 종합 디자인, 국제무역 물류 서비스 등 동팡즈통의 서비스를 다 업종, 다 분야로 확장하여 브랜드 파워를 형성했다.

##### 2. 부서

- 1) 제품사업부: Eastern Web EIP 제품의 판매에 주력
- 2) 사이트사업부: Industry Marketplace 운영에 주력
- 3) 게임사업부: 온라인 게임의 운영에 주력, 현재 한국 DOOBIC사의 게임 《히트 프로젝트》 퍼블리싱 운영 중

동팡즈통은 상하이에 운영 본부를, 대만(타이중), 한국(서울) 및 필리핀(마닐라)에 지사와 사무실을 설립하였다. 현재 9명의 IT 엘리트로 구성된 관리팀이 80여 명의 직원들과 공동으로 운영하고 있으며 핵심기술은 정보기술과 시각적 창의력을 겸비한 기술센터가 주관하고 응용한다.



## 5) 디쥬우청스 (第九城市■算机技术咨■(上海)有限公司)

### 1. 회사 개요

상하이 디쥬우청스 컴퓨터 컨설팅 유한회사는 1999년 8월 30일에 설립하였으며, 도메인 네임을 www.gamenow.net에서 2000년 5월 www.the9.com으로 변경하였다.

www.the9.com은 “제4매체” 개념 범위를 초월한 신세대 사이트로 지목될 만큼 인터넷의 연동성 우위를 충분히 살려 초 대규모의 다 지역 온라인 도시를 형성하였다.

여기서 사람들은 현실생활의 여러 가지 문제들을 교류할 수 있을 뿐만 아니라, 현실생활 외의 온라인생활의 즐거움도 충분히 누릴 수 있다.

중국 최고권위의 CNNIC 네트워크발전상황 조사에서 15강 우수 중문 사이트 중의 하나로 평가받았으며, 오락 스포츠게임 사이트 중 1위의 최고 영예를 수상했다.

권위 있는 CNNIC의 인증에 의하면 디쥬우청스 사이트의 일평균 조회수가 4,000만 명에 달한다고 한다.

디쥬우청스 사이트회사(www.the9.com Limited)는 미국의 한 벤처캐피탈회사가 투자하여 설립된 인터넷회사로 사이트에 기술지원 제공 및 전자상거래 등에 주력해왔다.

회사는 인터넷 및 회사 운영관리에 풍부한 노하우를 지닌 고학력의 인재들로 구성되어 있으며, 회사 전신은 상하이 주치(主旗) 하이테크 유한회사이다.

최근, 디쥬우청스는 온라인게임 분야의 진출에 박차를 가하고 있다.

지난 2001년 6월 게임 개발업체인 (주)제이씨 엔터테인먼트(대표 김양신 - <http://gameprie.st.co.kr/>)와 전략적 제휴를 맺었고 최초로 한국에서 온라인게임을 직접 수입, 독자적으로 중 문화 개발, 운영관리를 담당한 중국회사가 되었다.

또한 그 해 10월, 디쥬우청스는 게임 개발사인 트라이글로우픽처스(주) (대표 김건일 - <http://www.pristontale.com/>)의 BnB를 출시하여 좋은 시장 효과를 보았다.

### 2. 회사 제품

#### 1) 《조유청(新城)》 Joycity

완전 3D 사이버 공간, 인생의 온라인상의 재현, 게임 속에서 유저들은 사랑하는 사람과 함께 사이버공간의 아름다운 생활을 펼쳐나갈 수 있다.

인생을 업그레이드하고, 애완동물을 기를 수도 있으며, 게임을 하고, 직장을 바꾸고, 결혼도 하고 심지어는 뜻이 맞는 친구와 함께 조직을 만드는 등 다양하고 짜릿한 생활을 마음껏 누릴 수 있다.

#### 2) 《성전(圣战)》 Warbible

캐주얼 카툰 전투게임이다. 수 천 가지 종류의 아이템, 다양한 직업 및 수백 종의 몬스터

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

들이 한데 엉켜 다양하고 풍부한 생활 및 전투화면을 엮어나간다.

게임의 특징은 게임 중 유저들은 경찰로 등장하여 도적을 잡는 재미를 누릴 수도 있고 유명한 탐정이 되어 사회악의 세력과 치열한 싸움을 벌일 수도 있다는 것이다.

완벽한 연동게임, 연동직업, 수시로 묶일 수 있는 단체 제도 등은 연동 온라인게임의 진정한 매력을 남김없이 보여주고 있다.

### 3) 《중형(規模)》

88개 국가에 제공되는 완전 Web 기반의 온라인게임 《중형(規模)》월드에서 유저들은 자신의 재능을 충분히 발휘할 수 있다.

Web 기반의 탐정게임인 《베이커거리》는 매주 다른 안건, 매일 다른 화제로 유저들의 지능개발에 도움을 줄 것이다.

《사이버주식》은 현실 속의 주식규칙과 똑 같아 자신의 지혜와 용기로 재산을 쌓아나갈 수 있으며, 《사이버결혼》은 온라인 결혼에 대해 항상 못마땅하게 여기는 유저들에게 기대 이상의 놀라움과 기쁨을 가져다 줄 것이다.

### 4) 《MU》

《MU》는 Webzen사가 제작한 온라인게임이다. 우수한 3D엔진을 채택하였고, 화려한 화면과 풍부한 시스템 및 만인 이상의 동시접속 지원 등의 우위로 현재 중국에서 크게 주목받고 있다.

2003년 중국 온라인게임 시장조사 중 7개 종목에서 최우수상을 수상했다.

## 3. 연락처

1) 주소: 上海市南京西路 1168号 中信泰富广场30楼 200041

2) Tel: 86-21-32174567

3) Fax: 86-21-52984222



## 6) 환싱 (软星科技有限公司)

### 1. 회사 개요

환싱과기유한회사(软星科技有限公司)는 대만 다위즈션(天宇资讯)이 중국 대륙에 설립한 외상투자회사이며 현재 베이징과 상하이 두 곳에 자회사를 두고 있다.

다양한 게임 및 엔터테인먼트소프트웨어 개발·제작 업무에 주력하며 《선젠치샤전(仙剑奇侠传)》, 《대부호》, 《헌원검》, 《밍싱즈웬(明星志愿)》 등 중국 내외 유저들의 호평을 받고 있는 유명 게임 제품들을 보유하고 있다.

대만 다위즈션의 자회사로 모회사의 우수한 관리모델을 이어받았으며, 3D기술 및 온라인 게임을 적극적으로 발전시켜 국제시장으로 진출하기 위하여 갖은 노력을 다하고 있다.

### 2. 다위즈션환싱과기(베이징)유한회사

- 1) 회사 : Softstar Technology(BeiJing) Co.,Ltd
- 2) 전화 : 010-88514988/89/90
- 3) 팩스 : 010-68437133/68437404
- 4) 주소 : 北京市海淀区西三环北路甲105号 科原大厦B座五层502-504室
- 5) 우편번호 : 100085

### 3. 다위즈션환싱과기(상하이)유한회사

- 1) 회사 : Softstar Technology(ShangHai) Co.Ltd
- 2) 전화 : 021-68538245/8246/8247
- 3) 팩스 : 021-68537413
- 4) 주소 : 上海市浦东大道2123号 龙珠广场1001
- 5) 우편번호 : 200135

### 4. 다위즈션 회사 소개

1988년: 4월, 대만 타이베이시에 설립, 대만 최초로 PC GAME 개발에 종사.

1989년: 연구개발 인력을 유치하여 연구개발부를 설립하고 다위의 첫 번째 게임 제품인 《멸(灭)》을 발행. 다위제품 소개를 위주로 하는 《환젠즈싱(软件之星)》 잡지 출판.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원



- 
- 1990년: 대만에서 최초로 중국 품격의 RPG 게임인 《헌원검》을 발행하고 광범한 유저들과 업계의 호평을 받았으며 업계에서의 지위를 확정.
- 1991년: 3D 게임-《파괴신 전설》을 발행. 이 게임의 음악, 화면 등에서의 표현은 그때 당시의 수준보다 월등하였으며 기존의 게임에서 많이 사용되지 않는 3D시각으로 전개되어 업계와 유저들의 폭발적인 반응을 일으켰으며 대만 PC게임 발전사에 새로운 이정표로 작용함.
- 1992년: 해외시장 확장을 위하여 다위즈윈은 홍콩 및 동남아시아 시장으로 본격 진입.
- 1994년: 《헌원검 2》 한글버전으로 한국시장 개척에 나섬.
- 1995년: 《헌원검 2》 일본어제품 일본시장에 본격 출시. 일본 SEGA 32비트 게임기기 SATURN소프트웨어개발 권한을 획득.
- 1996년: 중국 대륙시장에 본격 진입.
- 1998년: 8월 다위즈윈주식유한회사로 재편성.
- 1999년: 프로그램 부서를 설립하고 미디어 전송업계로 업무 확장. 대만에서 최초로 중국인 독자로 제작한 TV GAME-《센첸치샤관(仙劍奇俠傳)》 SEGA SATURN 버전을 발행.
- 2000년: 9월 베이징에 자회사-환싱과기(베이징)유한회사 설립.
- 2001년: 7월 상하이에 자회사-환싱과기(상하이)유한회사 설립.



## 7) 상하이 온라인 (上海热线)

### 1. 회사 개요

차이나(상하이)텔레콤 소속인 “상하이 온라인”은 상하이 정보산업회사에서 설립하였으며 현재 중국의 가장 우수한 ISP(인터넷 서비스업체) 및 ICP(인터넷 정보 콘텐츠 서비스업체) 중의 하나이다.

“상하이 온라인”은 1996년에 본격 개통된 이래 현재 이미 176개의 정보 자원항목과 300여 개의 각종 응용서비스 규모를 갖추었고 홈페이지 누계 방문자수는 1억을 기록하였다. 현재 하루 평균 방문자수는 약 50만 명, 고정 방문자 80여만 명을 확보하고 있으며, 기간 대역 155MB/S, VIP를 통하여 “상하이 온라인”을 접속할 경우 정보를 무료로 제공한다. 수년간의 발전을 통해 “상하이 온라인”은 총 투자액이 5억 위안에 이르며, 전국에서 가장 큰 권역 정보망으로 부상되었다.

“상하이 온라인”은 유명 인터넷브랜드로 중국 인터넷정보센터(CNNIC)에서 진행한 중국 인터넷발전상황 조사에서 연속 5회 10대 사이트로 평가받았다. “상하이 온라인” 상의 정보는 10가지 분류로 크게 나누어지고 하위 20여개 항목으로 발전하였으며, “상하이 온라인” 네트워크 플랫폼 우위를 충분히 발휘하였다. 무료 중문 정보 제공 및 확장에 전력하고 있으며 현재 9가지 유형의 분류정보를 보유하고 동시에 “시테스(吸铁石)” 무료메일, 핫라인 전자카드, 검색엔진, BBS, CHAT 등 다양한 기능의 서비스를 제공하고 있다.

“정권즈싱(证券之星)”, “시나”, “에이야(美亚)온라인”등 우수 인터넷 콘텐츠 제공업체와 제휴하였으며, 종합실력과 자원우세로 상하이 나아가서 중국의 대외홍보창구로 활력하고 있다.

이외 “상하이 온라인”의 온라인 서비스 기능은 초기 단순한 정보제공에서 온라인쇼핑, 원격교육, 온라인의료 등 정보서비스로 발전하였고 중국 내 전자 상거래 방면은 이미 온라인 상 주식거래, 티켓예약, 꽃 배달 예약, 약 구매 등 프로젝트를 앞서 개발하였으며 부동산 교환, 호텔예약 등의 서비스도 제공한다.

### 2. 상하이 온라인 2

“상하이 온라인 2” 멀티미디어 광대역 정보서비스는 현재 시운영 단계에 진입하였다. “상하이 온라인 2”는 상하이 텔레콤에서 상하이 전체를 포함한 각종 정보인터넷과 상호 연결된 대형 광대역 멀티미디어 통신망으로 일반적인 광대역 접속 및 인터넷업무와 멀티미디어 정보업무를 제공하게 된다.

### 3. 제공정보 서비스

#### 1) 원격교육

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원



실시간, 원거리, 양방향인 원격교육은 멀티미디어 쌍방향성의 전자교실과 광대역 플랫폼 두 가지 방식으로 사생간의 교류, 의문점해답, 원격 작업등을 실현할 수 있으며 교육내용에는 대학교육(학력교육), 전업/직업배양(학력교육), 취학 전 교육, 기초교육 등이 포함된다.

상하이교통대학, 복단대학, 전자대학 등 유명 대학교에서 상하이 텔레콤과 협력으로 상하이 공중원격교육사이트를 구축하고 MBA 학습반, 연구생 시험준비반, 컴퓨터 네트워크와 기술, 금융·컴퓨터·영어·현대비서·컴퓨터 실용기술 5개 전문과목의 온라인 강좌를 출시할 계획이며 상하이 34개 강좌사이트의 10,000여명 학생들의 수업이 곧 시작하게 된다.

### 2) 쌍방향 시청 리퀘스트 (VOD)

VOD 시청 리퀘스트란 사용자가 집에서 하나의 STB(셋톱박스)와 TV를 통하여 시청 리퀘스트를 진행할 수 있는 방식을 가리킨다. STB는 양호한 조작 화면을 제공하여 원격 조종의 방식으로 조작할 수 있는데 사용자는 집에서 자기가 좋아하는 영화와 음악을 자유로이 감상할 수 있다.

### 3) 사이버 공간

사이버 쇼핑몰, 사이버 부동산을 포함하여 사용자들은 화면을 통해 온라인 쇼핑, 아파트 선택의 즐거움을 누릴 수 있다.

### 4) 쌍방향 게임

다인 접속을 지지하므로 온라인게임 업무를 실현하였다.

“상하이 온라인 2”는 고객들에게 금융정보, 뉴스, 교통정보, 상업서비스 등을 제공하고 사용자 주택관련 뉴스, 엔터테인먼트 정보, 게임, 온라인 채팅, 개인 홈페이지, 인터넷쇼핑 등 응용 정보 서비스를 제공하여 고객들의 수요를 최대한 충족시키고 있다.

## 4. 상하이 신식산업회사 개요

상하이 신식산업은 1995년 1월에 설립되었으며 차이나 텔레콤과 상하이 텔레콤의 직접 관리하게되는 법인지위를 보유한 전문 통신회사이다.

### 1) 주요 업무

- (1) “상하이 온라인” 1, 2 정보플랫폼 및 정보 부가가치 업무
- (2) 160 인공 컨설팅서비스
- (3) 166 음성 우편함 서비스
- (4) 168 자동 음성체널 서비스
- (5) 상용 콜 센터(call center)
- (6) 응용업무통합(ASP)
- (7) 전자상거래
- (8) 원격교육업무
- (9) 멀티미디어 제작센터

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- (10) 상하이 온라인 데이터센터
- (11) 인터넷 광고
- (12) 정보 유대 빌딩구축 등 음성, 그래픽, 멀티미디어 포탈 정보 서비스 업무



## 8) 스뮌 (北京世模科技有限■任公司)

### 1. 회사 개요

2003년 4월 8일, 베이징 스뮌과기 유한책임회사(CIMO)는 앤황신싱(炎黃新星)그룹 이사회의 지원을 받고 앤황신싱그룹의 온라인 게임사업부를 기반으로 정식 성립되면서 그룹의 “신세대” 브랜드 및 온라인 게임업무의 전문 브랜드로 부각되고 있다. 스뮌과기는 앤황그룹 소속으로 총경리에 쟈중화(賈中華), 상무 부총경리는 덩웬리(丁元力) 그리고 기술, 운영, 서비스 분야의 전문인력으로 구성되어 있다.

스뮌과기사는 전문적인 연동 디지털 엔터테인먼트 업체로 자체 노하우를 기반으로 국내·외 자원을 동원하여 제품기획, 시장판매, 기술연구, 고객서비스, 시스템 보유, 텔레콤과의 제휴 및 공공관계 등 부문을 강화하고 있다. 또 제품도입, 합작개발, 자주개발 등 방식으로 계열화, 표준화, 신속화, 개성화된 고객 서비스 시스템을 구축하고 젊은 층을 대상으로 전면적이고 시대적인 온라인 엔터테인먼트 캐주얼 서비스를 제공하고 있다.

스뮌과기사는 고객 수요와 시장 발전 추세를 파악하여 중국 유일의 “4위1체” 업무모델(게임운영Carry, 온라인경기Competition, 연동커뮤니티Community, 주변업무Consortion)을 구축했다. 또 고객에 대한 서비스를 핵심으로 다각적인 파트너 관계를 바탕으로 통합판매 서비스 플랫폼을 구축하고, 최상의 게임 엔터테인먼트 제품과 서비스를 제공하고 중국의 인터넷 고객에서 풍부하고 다양한 캐주얼 오락 문화 환경을 마련하기에 힘을 모으고 있다.

2003년 스뮌과기사는 2-3개 대형 온라인 게임을 출시했고, 그 가운데 게임 《The Rept Online》은 현재 클로즈테스트 단계로 ESWC 중국지역 선발 대회, 각종 온라인 경기, 대형 연동커뮤니티 등 다양한 이벤트와 함께 관련 게임 엔터테인먼트 캐주얼 제품들을 속속 선보이고 있다.

네트워크 과학기술이 현대생활에 새로운 활력소를 불어넣음에 따라, 게임 엔터테인먼트도 현대사회가 자기 개선과 자기 도전을 완성하는 일종 문화 캐주얼 형식으로 부각되었다. 스뮌과기(CIMO)는 앤황그룹이 온라인 게임산업에 진출하는 전문 브랜드로 “최상의 콘텐츠와 서비스 시스템을 구축하고 게임산업의 민족성과 세계화를 추진”하기 위해 전사적인 힘을 모으고 있다.

### 2. Competition- 온라인 경기

스뮌과기사는 온라인 경기를 신규 스포츠 활동으로 발전시키기 위해 꾸준히 노력하고 있다. 스뮌 경기는 광범한 의미에서의 온라인 경기를 포함하고 있으며, 현대정보기술을 이용한 신규 스포츠 종목이다. 스뮌사의 3대 업무중의 하나로 스뮌 경기는 자원 우세를 기반으로 고급 경기노선을 선정했으며, 세계 우수한 경기를 도입하는 한편 자체 브랜드를 구축하기에 힘쓰고 있다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

2003년 5-6월, 스튀과기사는 국내에서 ESWC 경기 중국지역 선발대회를 개최하고, 전국 13개 도시에 경기장을 설치했다. 또 총 금액 15만 유로에 달하는 상금을 쟁취하기 위해 팀원을 프랑스에 파견해 유저들의 광범위한 관심을 끌었다.

스튀 경기는 스튀 게임, 스튀 커뮤니티와 상부상조하여 게임, 경기, 커뮤니티 자원 통합 플랫폼을 구축을 취지로 중국 내 유일한 운영 모델로 브랜드 인지도를 높이고 상응한 이윤과 종합효과를 이룰 계획이다.



## 9) 신뉘어 (鑫诺公司)

### 1. 회사 개요

2002년 10월에 설립된 상하이 신뉘어 컴퓨터 소프트웨어개발 유한회사(FGOG, 이후 상하이 신뉘어)는 상하이 정보산업회사와 Four Gold Group이 공동으로 상하이에 설립한 합자회사로 본사는 싱가포르에 있다. 중국 네티즌을 대상으로 완벽한 엔터테인먼트 및 TAB 게임을 제공하는 것이 상하이 신뉘어의 취지이다.

상하이 신뉘어는 “고객을 핵심으로 시장의 주류에 발맞추는” 원칙 하에 여러 제휴 파트너와 공동으로 표준화 핵심기술 및 운영 플랫폼을 구축하고, 온라인게임 개발업체를 위해 최적화 산업가치를 실현하며 온라인게임 유저들에게는 완벽한 디지털 생활서비스 제공에 전력을 모으고 있다.

상하이 신뉘어는 온라인게임 제품, 연동 엔터테인먼트 소프트웨어, 온라인 교육 소프트웨어 등 제품 및 서비스를 주 업무로 정하고, 우수한 기술실력을 보유한 신뉘어 연동 엔터테인먼트 플랫폼에 기반하여 고객 및 제휴 파트너에게 최고 품질의 네트워크 엔터테인먼트를 제공한다.

2003년 2월 1일 회사의 공식 사이트(www.fgog.com.sg)가 정식으로 오픈 되었다. 본 사이트는 다른 게임회사의 사이트와는 달리 고객을 대상으로 일반적인 회사정보와 게임소개 등 콘텐츠를 제공하는 기능 외에, 고객들에게 완벽한 기술지원 및 상거래 서비스 플랫폼을 제공한다. 또한 중국 세계게임 개발업체 산업협회(IGDA)의 유일한 대표기구 사이트로 뉴스보도, 제품 및 서비스, 상거래협작, IGDA 등 4개 프로그램을 갖고 있다. 대행한 게임으로 판구(盘古) 소프트웨어개발 유한회사가 개발한 《칭키스칸 Online》이 있으며, 현재 클로즈 테스트 중이다.

### 2. Four Gold Group

Four Gold Group사는 과기그룹 회사로 아시아 각 국에 여러 개의 자회사를 두었으며, 정보 및 통신과학기술분야에 주력하고 있다.

### 3. 상하이 정보산업회사

상하이 정보산업회사는 차이나 텔레콤 상하이시 텔레콤 회사의 직접적인 관할 하에 종합 응용 서비스 제공을 전문으로 하는 회사이다.

#### 4. 주요 업무

- 1) 현지 ISP와 8888, 169와의 접속
- 2) 상하이 온라인 I (<http://www.online.sh.cn>), 상하이 온라인 II (<http://www.online2.sh.cn>)의 정보응용플랫폼 및 정보 부가가치업무
- 3) 160인공컨설팅서비스
- 4) 166음성메시지(IPN)서비스
- 5) 168자동음성서비스, 상용 호출센터(Call Center), 응용업무집성(ASP), 전자상거래, 원격 교육서비스, 멀티미디어제작, 상하이 핫라인 응용데이터센터(AIDC), 온라인광고, 상하이정보빌딩구축 등 다양한 형식의 정보응용서비스



## 10) 싸이위이창스 (北京■■■■世■■件技术有限公司)

### 1. 회사 개요

베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사는 국내·외 온라인 게임의 운영 및 게임의 중국 내 퍼블리싱발매를 주 업무로 하는 회사로 미국 신더 그룹(shinedhe group)이 투자·설립했다. 신더 그룹은 지난 1995년부터 아시아와 중국에서 텔레콤 산업을 포함한 인프라 프로젝트를 추진해왔으며, 특히 신더 텔레콤은 이미 중국 전신산업에서 주목되는 발전을 가져왔다.

1996년에 설립된 신더 텔레콤(<http://www.xinde.com>)은 차이나 유니콤 설립 초기, 가장 성공적인 외자 합작 파트너로 자체적으로 방대한 투자규모, GSM 핵심 네트워크 프로젝트의 원활한 운영 및 투자업체(지멘스, 중신(中信), 독일텔레콤)의 실력 등을 기반으로 차이나 유니콤과 30여 개 국제 파트너의 관계발전을 협조했다.

신더 텔레콤은 투자은행산업, 모험투자, 업체와 증권법, 텔레콤 프로젝트 설계 및 운영, 관리 컨설팅, 하이테크 제품제조, 업체 기획, 장부관리, 공중회계와 회계 감사, 소프트웨어 프로젝트 설계와 데이터 보안성, 시스템 집성, 유선 및 위성방송, ISP, ICP, 포털 사이트 등 광범위한 분야에서 풍부한 노하우를 쌓아왔다.

베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사는 설립한지 얼마 안되었지만 그 동안 업계에서 활동해온 경력을 바탕으로 고 효율의 유통인원과 전문적인 게임관리 팀원 등 풍부한 인력자원을 흡수했다. 또 양호한 전신 IDC 제휴 및 언론관계를 활용해 업체형상을 수립하고 차이나 텔레콤, 공안부, 문화부, 신식산업부, 신문출판사 등 정부 부서와도 좋은 관계를 유지하고 있다.

현재 대행 중인 게임 《통화(童话)》는 타이완 레이죄(雷爵) 컨설팅사가 연구 개발해 낸 온라인게임으로 유료화를 추진하는 한편 판매업체 징허스다이(晶合时代)와 제휴하여 이미 상당한 실적을 거둔 실정이다.

### 2. 회사 연혁

- 2002년: 5월, 베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사 설립 준비
- 10월, 베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사 정식 설립
- 11월, 싸이위이창스사는 신더 그룹과 신더 텔레콤의 중국 디지털 엔터테인먼트 업무를 정식 관리 및 운영
- 2003년 3월, 레이죄 컨설팅사와 온라인 게임 《통화》대행계약 체결
- 4월, 게임 《통화》클로즈 테스트

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

2003년 5월, 게임 《통화》 오픈 테스트 시작

6월, 《통화》의 전국 대표 판매업체를 선정, 싸이위이창스사와 베이징 징허스다이스가 정식 계약체결

7월, 《통화》 제품 “여름 방학 COOL 여행 수상식 및 제품출시 발표회”를 베이징에서 개최

8월, 《통화》 유료화 시작

### 3. 파트너

- 1) 《통화》 제품연구개발업체: 베이징 레이쥬 컨설팅회사
- 2) 《통화》 제품 대표판매업체: 베이징 징허스다이 소프트웨어 기술유한회사
- 3) 《통화》 제품장비 제공업체: 베이징 란즈(聯志) 과기

### 4. 매체 제휴 파트너

사이트 매체	기존 매체	TV 매체
sina	대중 소프트	유우시둥시 프로그램
17173	가정용 PC와 게임	덴완팡저우 프로그램
SA20	소프트웨어와 CD	커지첸팡위이 프로그램
왕이	대중 게임	유우시즈예
TOM.COM	컴퓨터 업체정보	페이창수뽀우 프로그램
BOX 게임 포럼	컴퓨터보	
쥬우양(joyyang) 사이트	연동 소프트	
ITIT 게임포럼	E-GAMER	
야랜게임	게임기지 E-PLAY	



## 11) 아시아 게임 (亚联游)

### 1. 회사 개요

“아시아 게임”은 ‘하이홍(海虹) 기업주식 유한회사’ 소속 ‘베이지빙(北极冰) 과기발전 유한 회사’의 사이트이다. 하이홍은 선전(深圳)증권거래소에 상장한 상장회사로 주식 번호 0503, 등록자본금은 2억 135만 위안(RMB)이다.

하이홍은 자산 재조합 및 구조조정을 거쳐 자본경영 위주의 다원화 경영회사로 나아갈 것을 회사 발전 전략으로 책정하였다.

“아시아 게임”은 2000년 5월에 설립되어, 현재 컴퓨터 게임 분야의 여러 방면에서 업무를 진행하고 있다. “아시아 게임”은 중국 내 많은 유명한 게임 전문 사이트를 인수하였으며, 각 사이트들의 독특한 매력으로 자체의 지명도를 높였다. 동시에 “아시아 게임”은 일부 외국 게임 제작업체와 적극적으로 교섭하여 여러 우수한 온라인 게임을 퍼블리싱하였다. 최근 출시한 《천년》, 《레드문》 등의 온라인 게임이 큰 성공을 이루어 많은 유저 그룹을 유치하였다.

현재 “아시아 게임” 사이트는 《Age Of Empires 2》, 《Star Craft》, 《Diablo II》 등 게임 전문 사이트 30여 개를 통합적으로 관리하고 있다.

“아시아 게임”은 2001년 6월에 온라인 쇼핑몰을 개설하고, 게임 및 게임 주변 기기 판매를 위하여 온라인 전자 상거래 플랫폼을 제공하고 있다.

### 2. 회사 연혁

- 2000년: 6월 5일, “아시아 게임” 사이트 본격 개통, 중국 최초 《DIABLO2》 서버 구축.  
8월, “소호”와 공동으로 제1회 중국 ‘FIFA99 대회’ 개최, 미국 CPL과 협력으로 중국에서 “제1회 IE 레이선(雷神) 대회” 개최, WCGC 중국 지역 “Age Of Empires 2 대회”와 “FIFA2000 선발대회”를 진행  
10월, ASIACONTENT사와 합작하여 중국 첫 대형 포털 온라인 게임 플랫폼 구축  
12월, 제1회 중국 “Star Craft 전투 편대 경기” 진행, 독일 FSGS사와 중국 공식 FSGS 서버 구축관련 협의 체결.
- 2001년: 1월, 제1회 중국 Star Craft 개인 경기 진행, 대형 온라인 무협RPG 게임 《천년》 테스트 시작.  
2월, 《천년》 동시 인터넷 접속 수 1만 명 기록, ‘컴퓨터보(电脑报)’에서 “2000년 최고 인기 게임 사이트”로 평가.  
4월, 《천년》 본격 출시, 중국 25대 인터넷 선두 기업으로 평가, 《천년》 판매량 10만 세트 기록  
5월, 《천년》 등록 회원 수 100만 명 돌파
- 2001년: 6월, 대형 온라인게임 《레드문》 테스트 시작, 제1차 중국 연동게임 콘퍼런스 구축.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

7월, 《레드문》 출시.

10월, 《천년》, 《레드문》 중국 내 운영 업무 전반적으로 접수 관리.

2002년: 4월, 한국 온라인게임 《전장(战场)》 퍼블리싱 계약 체결, 중·한 《레드문》 유저 대회 개최.



## 12) 오우메이 (奧美子(武)有限公司)

### 1. 회사 개요

‘오우메이(奧美)전자(武)유한회사’는 ‘오우메이(奧美)과기(홍콩)유한회사’가 1996년 우한(武漢)시에 설립한 외국 독자 하이테크 기업이다. 현재 베이징, 상하이에 지사를 설립하였으며 각종 멀티미디어 제품의 제작, 생산, 판매 및 관련 소프트웨어의 개발, 편집을 주력으로 한다. 그리고 외국의 새로운 소프트웨어 제품의 판매대행 및 중문화(필요한 프로그래밍 포함) 서비스를 제공하며 전문 사이트를 구축하여 전자상거래와 정보서비스를 제공한다.

### 2. 파트너

#### 1) 공급업체

세계 유명한 소프트웨어 회사 DAVISON, BLIZZARD, SIERRA, LEGO, BERKELEY 등 회사와 장기 파트너관계 유지.

#### 2) 미디어

중국에서 발행 부수가 가장 많은 전문 잡지, 신문 그리고 인기 중문 사이트 및 각 방송국 등 포함하여 유명 미디어와 협력관계 유지.

#### 3) 출판사

국내 많은 출판사와 협력 관계를 가지고 있고 중국 관련 심사허가 절차, 요구 등에 대한 자체 노하우 보유.

#### 4) 판매망

장기 협력 관계를 가지고 있는 각 지방의 총판은 모두 30개, 직접 거래하는 소매 기업이 200개 이상, 전국 대, 중, 소도시에서 2000여 개의 판매점이 제품을 보급.

### 3. 대행 사업 종사 특징

- 1) 중국 소프트웨어 업체와 동시에 성장한 ‘오우메이(奧美)전자(우한)유한회사’는 외국의 선진적인 마케팅개념을 도입하는 한편, 중국 실정에 적합한 가장 효과적인 영업 모델, 건전한 정보교환, 완벽한 A/S 및 기술지원을 형성하고 있음.
- 2) 판매망과 A/S를 전국 각지에 보급하기 위하여 베이징, 상하이, 광저우, 청두에 지사 설립.
- 3) 회원의 교육과 발전 중시.

### 4. 전문 사이트

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

‘오우메이(奧美)’는 설립 초기에 자사 홈페이지 “aomeisoft.com”을 구축하였다. 네트워크의 이점을 충분히 발휘하여 중국 사용자들에게 자사의 최신 동향과 신제품 소개 및 출시 후의 각종 A/S와 기술지원을 제공한다.



## 13) 완상통신 (万向通信有限公司)

### 1. 회사 개요

2001년 11월 15일에 설립된 완상통신은 등록자본금 10억 위안으로 현재 중국 통신부가치 서비스분야에서 투자규모가 최고를 기록한 신규 통신업체이다. 주 투자 측은 중국에서 유명한 민영업체인 완상그룹이며 모바일 부가가치서비스, 온라인게임 운영서비스, 기초통신서비스 등을 주로 한다.

완상통신은 이미 전국의 20여 개 성, 자치구, 직할시에 지사를 설립하고 이를 기반으로 서비스범위를 2003년까지 전국으로 확장할 예정이다. 서비스 현지화 실현은 완상통신의 서비스품질의 실현이기도 하다. 창사 이후 지속적인 보완으로 경영서비스도 초기의 모바일통신 메시지서비스에서 다각적인 모바일통신 부가가치 서비스로 확장되고 있으며, 동시 인터넷기술 기반의 응용서비스와 엔터테인먼트서비스 그리고 무선전화통신기술 기반의 부가가치서비스와 전화서비스 및 기초통신서비스를 기반으로 전개한 전매 등 서비스도 출시했다.

향후 발전에서도 완상통신은 모바일 통신서비스, 데이터엔터테인먼트, 기초통신서비스를 핵심으로 자체의 현지우위를 충분히 활용하여 고객에게 최상의 서비스를 제공할 것이다. 한편 신기술, 신 서비스를 개척하여 경쟁력을 증강시켜 세계 메이저 전신업체로 부상하여 중국 전신 부가가치서비스의 발전을 추진하기 위해 많은 힘을 모을 것이다.

### 2. 모바일통신 부가가치 서비스

모바일통신 부가가치 서비스는 완상통신이 창사 초기부터 개척한 전신부가가치서비스로, 현재 서비스중 규모가 가장 크고 수익성장도 가장 빠른 서비스이다. 2001년 11월 창사 이래 모바일통신 부가가치서비스는 이미 전국의 20여 개 성, 자치주, 직할시에도 확장되었으며, 2003년까지 전국으로 확장할 예정이다. 한편 서비스품목도 끊임없는 개척으로 이미 20여 가지 정보품목과 게임품목을 보유하고 있으며, 여러 콘텐츠업체들과의 협력을 통해 서비스내용을 더 다양화하였다. 1년 남짓 운영하여 모바일 부가가치서비스의 수익이 빠르게 상승하고 서비스규모도 업계의 앞자리를 달리고 있다. 회사의 모바일 부가가치서비스는 "5252엔터테인먼트플랫폼"을 통해 고객에게 입체적인 엔터테인먼트, 정보서비스를 제공해준다.

### 3. 데이터 엔터테인먼트 서비스

완상통신은 온라인게임 운영으로 고객에게 보다 풍부한 온라인 엔터테인먼트서비스를 제공한다. 현재 운영 중인 대형 온라인게임 《네이버필드 2》《선저우(神州) Online》《노바1492》 등으로 많은 유저들을 유치하는 한편 포탈 네트워크 커뮤니티 생활 플랫폼 - 오렌지도시(<http://www.ogame.cn>)를 구축하여 유저들에게 완벽한 기술, 새로운 이념, 우월한 성능



및 안정화된 서비스를 제공하고 있다.

제품보급과 고객서비스분야에서 완상통신은 퍼블리싱업체, PC방, 광대역 커뮤니티, 휴대폰 포인트카드 판매 등의 방식을 통해 이미 백만 여명의 충성도 높은 사용자를 유치했었다.

완상통신은 호출센터의 운영 라이선스를 이용하여 전국적인 고객센터센터와 22개 서비스센터지사를 구축하고 사용자들에게 좋은 현지서비스를 제공하며 최종 데이터집중, 서비스 분산의 전국적인 서비스 망을 형성하여 더욱 풍부한 서비스모델을 제시하기에 최선을 다하고 있다.

### 4. 서비스 제품

#### 1) 《네이버필드 2》

(<http://www.nf2.com.cn>)는 한국 SD사가 개발·제작하고 완상통신이 운영하는 최초의 군사 아날로그 소재의 대형 해전온라인게임이다.

#### 2) 《선저우 Online》

(<http://www.szo.com.cn>)은 대만 위이오우(宇奥)과기사가 개발·제작하고 완상통신이 운영 퍼블리싱하는 중국 무협특색의 온라인게임이다.

#### 3) 《노바 1492》 (NOVA 1492)

(<http://nova1492.com.cn>)는 한국 Aramaru사가 개발하고 완상통신이 운영한 실시간전략 온라인게임이다.

완상통신의 지원으로 기초사업부는 이미 중국 신식산업부, 차이나텔레콤, 차이나왕통(CNC), 차이나모바일, 차이나유니콤 등 기초 전신운영업체들과 밀접한 제휴관계를 맺고 여러 가지 서비스를 병행하는 운영모델을 구축했다. 한편 장비제공업체, 콘텐츠 제공업체, 매체, 유통업체 및 그룹기업 등 기타 산업의 고객들과도 안정하고 장기적인 제휴관계를 확고히 다졌다.



## 14) 왕싱 에닉스 (网星艾尼克斯网络科技有限公司(北京)有限公司)

### 1. 회사 개요

지난 2001년 11월 다위즈윈주식유한회사(WebstarInc.大宇资讯有限公司)와 일본 에닉스 회사(ENIX CORPORATION 艾尼克斯公司)가 공동 투자하여 설립한 왕싱에닉스(网星艾尼克斯)네트워크기술(베이징)유한회사는 네트워크기술개발 및 온라인 게임 운영에 주력하는 자회사이다.

### 2. 연구 및 개발

다위즈윈의 200명에 가까운 전문인력과 일본 ENIX회사의 풍부한 기술노하우를 바탕으로 중국 본토에서 최강의 온라인 게임사로 발전할 계획을 가지고 있다.

### 3. 계열제품의 우위 확보

다위과 에닉스는 모두 유명 게임제품을 많이 보유하고 있다. 양사의 이 같은 게임 제품들은 온라인 게임으로 전환되자마자 유저들에게 좋은 반응을 얻었다. 현재 《대부호》, 《쉬엔웬젠(軒轅劍)》, 《센젠치샤관(仙剑奇侠传)》, 《Dragon Quest》 등 작품들도 온라인 게임으로 전환시킬 예정이며 신규 개발한 온라인 게임인 《크로스게이트》 및 《Depth Fantasia》는 이미 출시되었다.

### 4. 기업 이미지 및 지명도

다위 및 에닉스의 브랜드 자체는 바로 세계 일류게임의 대명사로 불린다. 이런 브랜드 이미지 우위로 인하여 양사는 유럽, 미국, 일본, 중국 등 국가들에게 라이선스, 판매, 전략 제휴의 대상이 되었다. 네트워크 산업이 점차적으로 국제화가 되어가고 있는 현재 왕싱에닉스는 기타 중국게임회사를 상대로 강력한 경쟁우위를 확보하고 있는 실정이다.

### 5. 넓은 유저 기반 및 높은 유저 지지율

다위즈윈은 13년 동안의 꾸준한 노력을 통하여 제품이 유저들에게 이미 긍정적인 반응



을 얻었다. 현재 《대부호》 게임은 1500만 명, 《쉬엔웬젠》 500만 명, 《셴젠치샤관》 500만 명 등의 유저수를 기록하였다. 일본 에닉스사는 《Dragon Quest》 게임 하나만으로 세계에서 2000여만 세트의 판매기록을 세웠으며 3000만 명 이상의 유저들이 이 게임에 접속한 것으로 알려졌다.

## 6. 공동 투자사 소개

### 1) 다위즈원유한회사(Webstar Inc.)

13년 동안 중국 온라인게임 소프트웨어업계 및 유저들에게서 높은 평가를 받고 있으며, “다위”의 대표작품으로는 《대부호》 《쉬엔웬젠(軒轅劍)》, 《셴젠치샤관(仙劍奇俠傳)》 등이 있다.

### 2) 에닉스사(ENIX CORPORATION)

1975년에 설립된 일본 ENIX회사는 일본 비디오게임 소프트웨어의 선두기업으로 수 차례 일본 CESA 대상을 수여 받았다. ENIX회사가 출시한 RPG게임 《Dragon Quest》은 “일본의 국민게임”으로 불려지고 있다. 《Dragon Quest》 게임의 출시는 일본식 RPG게임의 본보기가 되었을 뿐만 아니라 많은 유저들에게 RPG게임에 대한 호기심을 불러일으키는 등 게임 업계에 영향을 끼쳤다.

## 7. 제품

### 1) 크로스게이트(魔力寶貝)

《크로스게이트》는 일본의 ENIX회사가 출품한 다인 접속방식의 온라인 RPG게임으로 게임 방식은 《스톤 에이지》와 유사하다. 일본 만화풍의 크로스게이트는 화면이 깨끗하고 세밀하며 인터페이스를 누구나 조작하기 쉽도록 간편하게 디자인했다. 또한 캐릭터 및 역할이 다양하므로 게임의 변화성과 플레이성이 강하다. 동시에 네트워크 사양에 대한 요구가 낮아 PPP방식의 인터넷 사용자들도 무리 없이 이용할 수 있다.

### 2) Depth Fantasia(极度幻想)

크로스게이트의 뒤를 이어 뜨거운 열풍을 일으킨 또 하나의 온라인 RPG게임으로 2001년 12월 6일 일본에서 먼저 판매되었다. 이 게임은 ENIX의 기술을 바탕으로 그래픽효과가 한층 더 강화되었을 뿐만 아니라 게임시스템에서도 획기적인 변혁을 일으켜 유저들의 각광을 받는 RPG대작이 되었다.

### 3) 쉬엔웬젠(軒轅劍)

중국 최초의 독자 개발 형태인 RPG게임으로 인증 받고 있는 이 게임은 중국 토종 RPG의 독특한 형태를 창조하였다.

### 4) 셴젠치샤관(仙劍奇俠傳)

중국에서 최고의 인기를 끌었던 컴퓨터게임으로 중국 본토, 대만, 홍콩 등의 게임 인기순

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

위에서 24개월 동안 연속하여 1위를 기록하였다.

### 5) Dragon Quest Online( 勇者斗惡在线)

“일본 국민 PRG 게임” 이라 불리는 《Dragon Quest Online》 시리즈 게임은 판매 규모면에서 2,000여만 세트를 기록하였으며 일본의 RPG 게임에 많은 영향을 주었다. 에닉스는 온라인게임 시장확장을 위하여 《Dragon Quest Online》을 온라인게임으로 전환시킬 계획이다.



## 15) 이신 (上海奕信科技有限公司)

### 1. 회사 개요

이신과기는 상하이 창장(长江) 하이테크 과기 푸둥 소프트웨어 단지에 등록된 기업이고, 풍부한 IDC 및 인터넷 인프라 운영노하우를 갖추고 있다. 이 회사는 상하이 텔레콤과 협력하여 다방면에 걸쳐서 시장개척을 해왔으며, 인터넷산업에 대한 풍부한 투자경험도 가지고 있다.

통신자원, IT기술 분야 등의 전문인력으로 고객에게 필요한 인터넷 및 IT 인프라 솔루션을 제공, 판매기획 및 집행을 하고 있다. 또한 전문 서비스 인력들은 ISO표준에 근거하여 고객들에게 우수한 서비스를 제공하고 있다.

### 2. 회사의 사명 및 목표

#### 1) 사명

관련 업체에 고품질의 통신 및 IT 인프라 장비서비스를 제공하여, 업체의 운영효율을 향상시키는 한편 운영원가를 절감한다.

#### 2) 목표

##### (1) 단기목표(6개월)

시장판매, 고객서비스, 통신솔루션 등의 분야에서 상하이 텔레콤과 가장 밀접한 협력 파트너로 부상하고 회사 보유의 제도 및 전문인력(인프라)에 관한 장점을 충분히 활용해 상하이 텔레콤과 함께 고품질의 통신 및 IT 인프라서비스를 제공한다.

##### (2) 중기목표(1-2년)

상하이에서 최고로 영향력 있는 통신시스템 통합업체로 부상하는 한편 통신 및 IT 인프라 장비 서비스 제공사 중 업체들이 가장 선호하는 회사로 발전시킬 계획이다.

##### (3) 장기목표

고객들에게 다각적인 인프라서비스를 제공하고 중국 최대의 IT 및 부가가치 통신서비스 제공업체로 발돋움하여 기업 공개를 통한 증시상장을 목표로 하고 있다.

### 3. 회사의 가치

‘직원의 성공은 곧 회사의 성공’이라는 신념으로 각 직원들에게 자신의 이상을 실현시킬 수 있는 최적의 환경을 마련해 주고 있다. 직원들 각자 맡은바 책임을 다하고 회사의 우수한 서비스 체계를 구성하는데 노력을 기울이고 있다. 또한 고객에게 최상의 서비스를 제공하여

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

다양한 이익을 실현시키는데 그 목표를 두고 있다.

### 4. 회사 제품

- 1) GateLock(안티바이러스, 광대역x200버전)
- 2) ADSL
- 3) Asante FR3004LC

### 5. 연락처

- 1) 회사주소: 상하이 시취이후이구역 완핑난루 99거리3번 206실  
(上海市徐汇区宛平南路99弄3号206室)
- 2) 우편번호: 200030
- 3) E mail 서비스: service@etengtech.com  
기 술: support@etengtech.com  
관 매: sales@etengtech.com
- 4) 전화: 021-54243036/3026/3035



## 16) 조우다밍타이 (交大■泰■件有限公司)

### 1. 회사 개요

1997년, 조우다밍타이사는 “실사구시, 합작공진, 가치공유”의 사훈아래 그 동안 “제품, 시장, 관리, 자본”을 기반으로 기술향상과 인력양성을 병행한 결과, 현재 정보 현지화, PC 보안, 엔터테인먼트 및 교육, 인터넷 응용 등 4대 시리즈 제품라인을 형성했고 《동광콰이처(东方快车)》, 《동광잉두(东方影都)》, 《동광위이스(东方卫士)》, 《동광왕선(东方罔神)》 등 20여 가지 대표제품과 천만에 달하는 업체 및 개인 소비자 그룹을 보유하고 있다. 특히 정보 현지화 분야에서는 이미 “번역 툴”과 “번역 서비스”의 2대 발전방향이 잡혔고 그 분야의 시장 주도자로 제품라인의 주력제품마다 상위 3위권에 들고 있다.

세계화 발전전략의 수요에 따라 조우다밍타이사는 전략관리 발전부, 제품계통, 판매계통, 관리플랫폼 등의 조직기구를 구축하고 광저우(广州), 청두(成都), 상하이, 홍콩 등 지역에 사무처를 설립하였으며, 전국 각지에 수천 개의 퍼블리싱판매점을 보유하고 있다. 중국 최대의 응용 소프트웨어 및 서비스 제공업체의 하나로 조우다밍타이는 소프트웨어, OEM, 업계합작 및 기술제휴 등을 통해 IBM, HP, 토시바, 렐샹(联想), 스다(实达), 팡정(方正), 하이얼(海尔), 하이신(海信) 등 중국내외의 유명 업체들과 파트너 관계를 맺었으며 제품판매를 미국, 싱가포르, 일본, 한국, 대만 등 국가에까지 넓혀 세계 소프트웨어 무대에 중국업체 이미지를 심어 주었고 그들로부터 “소프트웨어 산업의 동방전차”라고 불리기도 한다.

세계경제의 융합과 정보기술의 고속발전을 배경으로 조우다밍타이사는 꾸준한 기술창조와 인력가치를 핵심으로 하는 한편 고객의 수요를 방향으로 잡고 새로운 분야를 개척하여 중국 응용소프트웨어의 제 1브랜드를 수립하기 위해 전사적인 힘을 모으고 있다.

### 2. 회사 제품

4년 동안의 꾸준한 발전으로 조우다밍타이사는 현재 많은 고객들의 사랑을 받는 “동광계열 소프트웨어”, 정보 현지화, 정보 보안, 교육 엔터테인먼트, 인터넷 응용 등 4대 제품 라인 선을 보유하고 있으며 그 가운데 《동광콰이처》, 《동광위이스》, 《동광잉두》, 《동광왕선》 등을 중심으로 한 20여 종류의 소프트웨어는 “실용, 고품질, 편리한 사용”을 장점으로 중국 인기 소프트 정품으로 인정되고 있다.

#### 1) 정보 현지화 시리즈

- (1) 《동광콰이처》: 지능 다 어종 번역 플랫폼으로 국내 중문화 번역 소프트웨어의 제 1 브랜드로 부각.
- (2) 《야신(雅信)CAT》: 번역업무가 있는 업체 또는 개인에게 제공되는 전문 번역도구 소프트웨어.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

(3)기타 제품 : 《동광다덴(东方大典)》, 《동광왕이(东方罔译)》

### 2) 정보 보안 시리즈

(1) 《동광위이스》: 신세대 PC보안소프트웨어로, 선진적인 자동 번역 방독 시스템을 보유하고 있으며, “3겹 안티 바이러스, 방어 위주”를 장점으로 한다.

### 3) 엔터테인먼트와 교육 시리즈

(1) 《동광잉두》: 신세대 영상 미디어플레이 소프트웨어, 독창적인 3대 기술과 DVD성능 지원으로 새로운 미디어플레이 분야를 개척했다.

(2) 《동광요우콩관자(东方遥控专家)》: 최초로 소프트웨어, 하드웨어 일체화 제품을 창조했다.

### 4) 인터넷 응용 시리즈

(1) 《동광왕선》: 국내 최초의 인터넷 전능도구 소프트웨어, I소프트웨어의 대표작이다.

(2) 기타 제품: 《동광(东方)홈페이지왕》, 《동광홍(东方虹)》, 《동광쇼핑왕》, 《동광경매왕》

## 3. 회사 연혁

2002년: 9월, 조우다밍타이사 “동광위이스2003“ 제품발표회 개최, 이를 계기로 안티 바이러스시장 진출을 계획

2001년: 12월, 상하이 교통대학 주식 매입. 회사명을 조우다밍타이 소프트웨어회사라고 개칭. 중국 소프트웨어 업체와 저명한 고등학교 연합의 발전모델을 개척

11월, “전국민 정품사용, 불법복제 소각”의 대형 사회공익활동을 전개로 전국적인 불법복제 통제력 고조시킴.

10월, 《동광위이스》 출시, 정식 안티 바이러스분야에 진출. 《동광위이스》는 기존의 바이러스 특징코드검색방식을 돌파하고 선진의 “H-SOFT” 소프트웨어 및 하드웨어일체화 발전전략을 개척했으며, 더불어 독자적으로 연구 개발해 낸 소프트 및 하드 일체화제품-《동광광취이무어수스(东方光驱魔术师)》,

《동광리티관자(东方立体专家)》, 《동광요우콩 관자(东方遥控专家)》를 출시.

1월, “입체연동 영거리(立体互动零距离)”서비스 이념을 선전하고 중국 소프트웨어 산업의 첫 브랜드 서비스프로젝트-춘초우(春潮) 프로젝트를 시행. 또한 전국 대형 서비스 이벤트 “동광콰이처 만리행, 밉타이서비스 영거리(东方快车万里行, 铭泰服务零距离)” 전개.

2000년: 10월, 《동광잉두》 출시, 출시 1주만에 란방 소프트웨어 판매순위 제1위 석권.

8월, 홍콩 스다(实达) 과기 주식 매입, 최초로 “I소프트웨어”이념을 제출,

I소프트웨어-제조자인터넷 신세계” 신문발표회 개최

1999년: 6월, 베이징 야신청 소프트웨어회사 수매, 10월 신식산업부의 기술검정을 통해 야신 CAT번 역수준이 국내 수위를 달리고 있음을 증명

1월, “썬핑(旋风)29” 소프트웨어 판매돌풍을 일으켰고 1개월 내

《동광콰이처스지호우(东方快车世纪号)》와 《동광왕선스지호우》가 전국으로 인기절정을 맞이했다.

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

- 1998년: 6월, 스다그룹이 타이핑에 자금 투입, 스다밍타이 설립  
1월, 번역 소프트웨어 《등광콰이처》가 출시, 1개월 내 랜방 소프트웨어순위 제1위를 석권.
- 1997년: 10월, 18일 베이징 밍타이과기유한회사 설립.



## 17) 중공왕 (中公网信息技术与服务有限公司)

### 1. 회사 개요

“중공왕(中公网) 정보기술 및 서비스 유한회사”(中公网으로 약칭)는 “하이홍(海虹)주식유한회사”와 “중하이형(中海恒)실업회사”의 공동 투자로 설립되었다. 등록 자본금이 1억 위안, 주로 인터넷 정보 서비스, 기술 서비스, 부가가치 업무, 제품 판매 및 인터넷 전자상거래 업무에 종사한다.

“중공왕(中公网)”은 1997년 10월에 설립되었으며, 1999년 중국에서 최초로 ICP와 통신정보비용 분할의 수익모델을 구축하였다. 3년 동안 이 모델은 끊임없는 발전을 거쳐 점차적으로 인터넷분야에도 적용하며 시장의 인증을 획득하였고, 업계에서 다양한 서비스 시스템을 확보하고 전국적인 규모를 형성하였다. 통신운영업체, ISP접속 업체와의 광범한 제휴를 통하여 부가가치 업무를 완벽히 하는 동시에 새로운 협력 분야를 구축하여 네트워크 운영자원과 부가가치 서비스 기술 및 운영 노하우를 쌓아가고 있다. 렌중(联众), 야련(亚联), 소오강호, 디스니 차이나 등 유명 사이트의 발전을 위하여 지원하였으며 공동으로 새로운 온라인 엔터테인먼트 방식을 추진하고 유명 브랜드를 형성하였다.

수년간의 노력을 거쳐 높은 수준의 전문화된 기술, 풍부한 노하우, 폭넓은 협력 파트너 및 관리 운영을 보유하고 있다.

### 2. 전문화 분야

- 1) 중국 국가 신식산업부 INTERNET 정보기술 서비스 자격
- 2) 마이크로 소프트 인증 바야안 제공업체 (MCSP)
- 3) SUN사 개발 연맹 성원

### 3. 풍부한 노하우

- 1) 풍부한 소프트웨어 개발, 데이터 베이스 구축
- 2) 20여 개 상업 사이트 운영

### 4. 협력사

차이나 텔레콤, 베이징 텔레콤, 베이징 창제(暢捷) 네트워크, 선진 룡마이(龙脉), 선진 스루(丝路)



## 5. 관리 운영

렌중(联众), 야련(亚联), 소오강호, 디스니 차이나 등 유명 게임 회사와의 시스템 플랫폼 및 통신운영 업무

## 6. 주요 업무

텔레콤 업체와의 협력, 부가가치 서비스(콜 비용 분할 업무, PC방 부가가치 업무), 시스템 관리 보호 서비스, 온라인 서비스(문자서비스, 쇼핑몰, 증권, 군사, 심리...)

## 7. 중공왕(中公网) 전자 잡지

중공왕(中公网)은 생활, 엔터테인먼트를 중심으로 하는 포털 사이트로서 현재 아래와 같이 많은 자 사이트들을 보유하고 있으며 정보, 게임, 교육, 건강, 상거래, 커뮤니티, 엔터테인먼트 등 정보를 제공한다.

- 1) 렌중왕루어여우시스템(联众网络游戏世界)
- 2) 투우즈잉자(投资赢家)
- 3) 마이버어즈쥘(迈博资讯)
- 4) 휘서통도우(绿色通道)
- 5) 치디(启迪)
- 6) 소오강호
- 7) 아시아 게임
- 8) 85818 온라인 쇼핑
- 9) 마이자스다이(买家时代)
- 10) 신리자이셴(心理在线)



## 18) 즈관(智冠科技股份有限公司)

### 1. 회사 개요

즈관과기주식유한회사(Soft-World International Corp)는 1983년 7월 15일에 설립되었다. 자본금이 대만화페로 7,560만 원, 임직원이 350명 정도에 이르는 컴퓨터 게임 소프트웨어 개발·연구·퍼블리싱·생산·판매 및 컴퓨터 게임 잡지 편집·출판·발행을 주력으로 하는 회사이다.

### 2. 회사 연혁

- 1983년: 대만 까오슝(高雄)시에서 회사 설립
- 1985년: 대만 타이베이(台北)에 사무소 설립  
일년 간의 준비와 기획과정을 거쳐 즈관과기 컴퓨터 상장
- 1986년: 즈관과기는 미국 SSI회사와 최초 게임 중문화 관련 계약 체결
- 1987년: 미국의 EA, ACTIVISION, LUCS, ARTACOLADE 등 십여 개의 컴퓨터 게임 제조업체와 중문화 퍼블리싱 계약 체결
- 1988년: 대만 타이중(台中)에 사무소 설립  
귀족 버전 게임 출시로 게임시장에 충격을 주었으며, 대만의 1위 컴퓨터게임 제조 업체로 부상
- 1989년: “완센스제(軟件世界)”잡지 발행(동남아중문 컴퓨터 잡지 중 최고의 발행 부수)  
구미의 30여 개 컴퓨터게임 제조업체와 중문화 퍼블리싱 판매 계약 체결  
홍콩 지사 설립  
타이베이에 자체 게임 연구·개발 센터 설립  
홍청(虹成)과기와 협력으로 “쇼우뉴둔영중/중영사전(小牛頓英漢/漢英電腦字典)” 검색 소프트웨어 제작 및 출시.
- 1990년: “완센스제(軟件世界)” BBS사이트 구축 을 통해 서비스 제공 범위 확장.
- 1991년: 최초의 중국산 게임인 《삼국지》를 출시하여 대만에서 판매량 최고 기록  
최초의 교육 소프트웨어인 《즐거운 타자학습》발행  
미국 ELECTRONIC ARTS사가 출판한 멀티미디어 그래픽 소프트웨어인 《DELUXEPAINT2》 중문버전 퍼블리싱 발행.
- 1992년: 《마법문 3》출판. 한국에 사무소 설립 및 사무소를 한국 지사로 개편  
대륙 광궈우지사 설립.
- 1993년: 유명한 무협 소설가 금용 선생과 저작권 라이선스 계약 체결  
까오슝(高雄)에 게임 연구·개발 센터 설립

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원



- 최초의 중문버전 야구게임인 《중화 프로 야구》 발행. 말레이시아에 지사 설립.
- 1994년: 베이징 지사 설립
- 1995년: “환젠스제(软件世界)” 잡지 개관 판매량 6만 부 기록,
- 1996년: 1차 자금을 증가하고 즈관과기 주식유한회사(智冠科技股份有限公司)로 명명  
일본과 미국에 지사 설립.
- 1997년: 《진용천사관(金庸群侠传)》은 “신 게임시대”에서 1996년도 가장 인기 있는 RPG  
게임으로 추천  
상하이 및 청두에 지사 설립  
캐나다 지사 설립  
다피리(大霹雳)회사와 체결한 《피리어우링젠(霹雳幽灵剑)》 컴퓨터 게임 출시.
- 1998년: “즈관커지(智冠科技)”는 중국 대륙의 “센다이화(现代化)잡지사”와 협력으로  
《센다이화환젠스제(现代化软件世界)》컴퓨터 게임 잡지 공동 발행하여 현지의  
《환젠스제(软件世界)》 대체 발행  
일본 최대의 TV게임 제조업체인 SONY사와 계약 체결로 SONY의 기술 지원 및  
중문제품 합작파트너 체결
- 1999년: 세계 범위 내 중문 버전 게임잡지 발행  
《텐샤(天下)》잡지에서 성장 속도 가 가장 빠른 100개 회사로 평가
- 2000년: “중화왕(中华网)주식유한회사” 자회사 설립 온라인 게임 업무 개시



## 19) 칭화통팡 (清华同方股份有限公司)

### 1. 회사 개요

칭화통팡 주식유한회사(이후 칭화통팡)는 베이징 칭화대학 업체그룹의 사회 자금모집 방식으로 설립된 주식회사로 1997년 6월 27일 상하이 증권거래소에 본격 상장되었다. 현재 강력한 기술인력 자원을 갖고 있으며 직원 평균 연령이 30세, 그 가운데 석사 졸업이 24%, 대학 졸업이 60%이다.

칭화통팡은 하이테크기술 산업을 주도로 하는 과정에 과학기술 성과의 제품화, 산업화를 고수하는 한편, 칭화대학의 인력과 기술자원을 충분히 동원하여 “칭화통팡 연구발전센터”의 인큐베이팅 및 2차 개발을 통해 대량의 과학 연구성과 산업화를 완성했다.

또 정보산업 분야에서도 뚜렷한 성과를 보이고 있다. 네트워크 기술, 소프트웨어와 시스템 통합, 전자통신, 마이컴용 CD, 정보가공 및 서비스 등 분야의 고급 과학연구 성과 및 튼튼한 과학연구기초를 바탕으로 독자적인 지적재산권을 소지한 하이테크기술제품 시리즈를 형성했다.

칭화통팡은 국내·외 시장개척을 동시에 추진하고 있다. 전국 범위의 수십 개 사무처를 설립하고 미국, 독일, 일본, 홍콩 등 국가와 지역에 연락처를 설치했다. 칭화통팡은 소속 부서로 컴퓨터 시스템 본부, 인공환경 프로젝트 회사, 교육정보 본부, 응용 시스템 본부, 에너지 환경 회사, 수무 프로젝트회사, 디지털 TV 본부, 소프트웨어 수출사업부 등을 갖고 있다.

### 2. 칭화통팡 교육정보본부

칭화통팡 교육정보본부는 디지털 매체 콘텐츠 제공업체로 주로 각종 합법적인 판권의 디지털 프로그램(교육, 문화, 연예, 오락, 게임 등) 제공, 연동 멀티미디어 프로그램 개발, 광대역 정보서비스 프로그램의 관리, 업데이트 및 결제시스템, 디지털화 멀티미디어 데이터베이스의 본문 및 가시성 표기, 멀티미디어 자산관리 시스템, 데이터 암호화 및 판권보호 등을 주 업무로 한다. 교육정보부서의 설립은 통팡 E-Home 전략의 일부로 회사는 고 품질의 정보 서비스를 제공할 것이다.

2002년 10월에는 디지털 오락분야에 정식 진출하였고, 한국 esofnet 회사와 제휴하여 공동으로 FPS 대형 온라인게임 《엔에이지》 중국 버전을 출시했다. 교육정보 본부 소속의 디지털 오락사업부는 중국 최대의 온라인 게임 운영업체로 부상하려는 꿈을 품고 고객에게 완벽한 네트워크 연동 오락을 제공할 것이다.



## 20) 화이 (北京义联合件有限公司)

### 1. 회사 개요

2000년 8월에 설립된 베이징 화이랜허 소프트웨어 개발유한회사는 타이완 화이귀지수우위 이(华义国际数位) 유한회사(주)가 투자 설립한 하이테크 업체로, 중국 자체 소프트웨어 브랜드를 개발하는 것을 목표로 하고 있다. 화이사는 여러 가지 온라인 엔터테인먼트 플랫폼의 제공을 주 업무로 하며, 그 범위를 온라인 게임의 연구·개발, WGS 온라인 유료시 스템에 기존한 온라인 게임의 운영 및 기타 소프트웨어 퍼블리싱판매에 이르기까지 그 영역을 넓혀가고 있다.

화이사는 《스톤에이지》, 《Stoneage arena online》 등 4개의 온라인 게임을 발행했으며 등록인수는 1,000만 명을 넘기고 있다. 특히 《스톤에이지》는 동시 접속인수 20만 명을 기록하는 등의 실적을 거두었으며, 중국 디지털 오락을 견인하는 온라인 게임의 선구자라고 평가해도 과언이 아니다. 현재 《스톤에이지》의 모바일 버전 개발도 완성을 목전에 두고 있어 모바일 분야로 영역을 넓힐 것으로 전망된다.

경쟁력을 강화하기 위해 화이사는 “자체 개발능력의 향상”과 “세계화로의 확장”을 핵심으로 잡고 있다. 즉 경쟁력을 갖춘 주력제품과 함께 고품질의 서비스를 출시하는 한편, 국내의 제한된 시장규모에서 가능한 소비층을 확대하고 수익원을 넓힐 수 있는 방도를 고심하고 있으며 독자 개발과 세계 선진기술의 도입을 병행하고 있다.

올해 베이징 화이사는 운영, 시스템 및 브랜드 발전 등 내용을 포함한 “신스루(新丝路)” 계획을 내놓았으며, 이를 통해 업체의 향후 발전 전망을 구체화하였다. 회사는 “고객의 이상클럽 구축”을 목적으로 잡고 창의적이고 열정적인 브랜드 취지로 중국인 자체의 디지털 엔터테인먼트 브랜드를 구축하기에 전력을 모을 계획이다.

### 2. 회사 제품

#### 1) 스톤 에이지

- (1) 개발사: 한국 넷마블
- (2) 석기시대를 배경으로 하며 공룡을 잡아서 팔거나 애완동물로 기르는 게임
- (3) 공식 사이트: <http://www.wayi.com.cn/zhuanqu/sa6/index1.asp>

#### 2) 텐샤우쌍(天下无双)

- (1) 개발사: 화이가 독자 개발한 무협 온라인 게임
- (2) 공식사이트: <http://www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/index1.html>

3) 런젠(人陣: The World Online)

- (1) 공식사이트: <http://www.wayi.com.cn/zhuanqu/theworld/join.asp>

4) Stoneage arena online

- (1) 2002년 6월 15일, 화의사가 게임 《스톤 에이지》에 기반해 출시한 온라인 PK 게임. 레이스, 교제, 지력 등을 통합한 게임으로 조작이 간단하며 최대 vs 5를 지원, 조합 변화가 다양하다



## 21) TOM (TOM.COM有限公司)

### 1. 회사 개요

“TOM.COM유한회사”는 “허지황푸(和记黄埔)유한회사”, “창장스예(长江实业)그룹유한회사” 및 기타 전략 투자업체들과 협력으로 구성된 공동 경영 회사이다. 2000년 3월 홍콩 렌허(聯合) 거래소에 상장하였다. (주식 코드:8001)

TOM은 매체와 독립적인 전략을 추진한 선구자로서 합병 및 내부 강화를 통하여 실력이 강대한 매체산업을 구축하고 스포츠 추진, 옥외 미디어, 인쇄 미디어 및 온라인 미디어 등을 주력으로 업계의 거목이 되기 위한 노력을 아끼지 않고 있다. TOM은 양청(羊城)신문업 광고를 대표로 이미 중국 스포츠 시장 추진의 선두역할을 하고 있다. 또한 산하 7개 옥외 미디어 기구(상하이 메이야(美亚)문화, 핑즈(凤驰)스타, 베이징 앤황(炎黄), 톈밍(天明), 텡룽(腾龙), 치루(齐鲁), 춘위(春雨))를 통하여 중국에서 대규모 옥외 미디어 네트워크를 구축하였으며 그 영향력이 중국 내 각 도시에 퍼졌다. TOM의 온라인 업무에는 TOM.COM 베이징 사이트, 상하이 사이트, 광저우 사이트, 홍콩 사이트, 국제 사이트, 163.net 및 싸위이(鲨威) 스포츠 포럼 등을 포함하였으며 온라인 광고 수익 또한 업계 2위 자리를 차지하였다. 인쇄미디어 업무에서 TOM은 선후로 아시아 위클리 및 대만의 2대 잡지 출판 그룹인-PC HOME 과 청방(城邦)을 합병하고 중화 지구의 인쇄사업 발전을 강화하고 있다. 전신(电讯) 부가 서비스 면에서 TOM은 중국 대륙의 여러 전신 업체와 협력으로 사이버 인터넷 접속 서비스 “TOM 왕유우선(网游神)”을 출시하였다. 이외 TOM은 또 광대역 부가 서비스(창통(长通) 광대역) 및 정합판매 업무(타이완 중스(中时)그룹과 합자하여 China-Plus를 성립) 개발을 적극적으로 진행하고 있다.

### 2. TOM 의 주요업무 및 주력 지사

#### 1) 옥외 미디어

핑즈(凤驰)스타, 상하이 메이야(美亚)문화, 베이징 앤황(炎黄), 텡룽(腾龙), 톈밍(天明), 치루(齐鲁), 춘위(春雨)

#### 2) 스포츠 미디어

양청(羊城)회사

#### 3) 인쇄 미디어

아시아 주간, PC Home 및 청방(城邦)

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

### 4) 온라인 미디어

CNTOM(cn.tom.com), HKTOM(hk.tom.com), 163.net( [www.163.net](http://www.163.net) ), 싸위이(壹威) 스포츠 포럼

### 5) 기타 입문 사이트 업무

온라인 상하이 메이야([www.cnmaya.com](http://www.cnmaya.com)), 인터넷 재무 경제 정보 및 분석 제공 사이트 AASStock.com([www.aastocks.com](http://www.aastocks.com)), 유람 관련 내용 및 온라인 여행사 서비스 제공 사이트 GoChinaGo.com([www.gochinago.com](http://www.gochinago.com)), 여성 입문 사이트 she.com([www.she.com](http://www.she.com))



## 22) UBI (上海育碧电脑软件有限公司)

### 1. 회사 개요

Ubi Soft Entertainment 회사는 1986년 프랑스에서 Guilemot 형제들에 의해 설립되었다. 멀티미디어 게임소프트웨어 등의 제작, 출판, 발행을 주력으로 하고 있다.

1996년 7월 프랑스 증권거래소에 상장

1998년, 1999년 평균 매출액 1억 5000만 달러

### 2. 프랑스 본부

LucasArts, Broderbund, Blizzard, Eurppress, Funsoft 등 유명회사 제품 대행판매, 최대 오락 소프트웨어 발행업체로 부상. 세계 55개 국가 및 지역에 업무개설, 미국, 일본, 독일, 스페인, 이탈리아, 영국, 오스트레일리아, 중국 및 캐나다 등 16개 나라에 지사 설립.

### 3. 제작 부문

막강한 게임기획, 3차원 영상디자인, 음성처리 및 비디오 제작팀 보유, 오락과 교육을 결합시킨 게임 및 문화 CD-ROM 개발에 주력. 다양한 버전의 Rayman 게임 및 MMX 기술을 이용한 《POD》 PII를 위한 《Tonic Trouble》 등 게임 개발에 성공. 그 중 《리이만 (雷曼)》 판매량 420만 장.

### 4. 직원 수

1,500 명 이상.

### 5. Ubi Soft 중국지사

- 1) 1996년 12월 상하이 지사 설립
- 2) 중문 명칭: 上海育碧电脑软件有限公司
- 3) 직원 수: 240명 이상.
- 4) 회사의 업무가 확장되고 있어 해외 우수 제품의 중국어 현지화업무를 제공하고 중국 시장을 목표로 한 게임제품 개발 계획.
- 5) 1997년 7월 제작부 설치. 첨단 장비 및 멀티미디어 개발전문가 유치. 중국 최대 게임 및 멀티미디어 제품 개발 판매업체로 부상할 것을 목표, 1998년 12월 베이징에 지사

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

설립(직원 수: 30여명)



## 4. 퍼블리싱 및 게임 SW 유통 업체



### 1) 징허스다이 (北京晶合时代软件技术有限公司)

#### 1. 회사 개요

“북경 징허스다이 소프트웨어 기술 유한회사”(이하 “징허스다이”)의 전신은 “북경 징허 순다(顺达) 컴퓨터회사”이며, 개인 투자로 1995년 설립되었다. 소프트웨어개발, 다중소프트웨어(大众软件)발행, 국내외 가정용 소프트웨어제품 퍼블리싱 판매 등을 주로 하고 있다. 전국적으로 판매체인시스템을 구성, 광범위한 판매유통기반을 구축하였다.

회사 설립 시 자본금 50만 위안과 직원 3명으로 시작하여 최근 몇 년간 급속한 발전을 하여 현재 80여명의 직원과 450만 위안의 자본금을 보유하고 있다.

2000년에 “징허스다이”로 이름을 바꾸었으며, 중국 최대 발행 부수를 자랑하고 있다.

#### 2. 회사 연혁

1995년: 베이징 징허시대 소프트웨어 기술유한회사의 전신인 “징허순다” 설립

1996년: 1월 자체 판로를 이용해 정품 소프트웨어 시장에 진입

1997년: 보다 많은 사용자를 대상으로 대중 소프트웨어 독자 서비스를 징허 소프트웨어 전매점으로 변경

1997년: 우수 음악교육 소프트웨어인 “음악전당”을 수입해 중국 사용자 선호

1997년: 하반기, 징허 소프트웨어 전매점 성숙단계 진입

1998년: 3월 전국 68개 도시에 “징허 소프트웨어” 퍼블리싱점 설립, 국내 3대 소프트웨어 체인업체 중의 하나로 부상, 중국 게임 소프트웨어 시장에서 1/4, 1/5 점유율 확보

1998년: 게임 소프트웨어 “암흑왕조” 등 대표 작품 퍼블리싱 판매

10월 “Rich Man4” 퍼블리싱, 발행 부수 10만 세트 이상

하반기, 베이징 지구에서 8개 소프트웨어 소매점 개설

“유우리(友立) 컨설팅회사”와 제휴로 독립 제작인 출시, 사용자들이 각광

“유우리 컨설팅회사”와 재차 제휴하여 COOL 3D그래픽프로세스 소프트웨어 출시

“신인류회사”와 공동으로 《PCSHOW IN》소프트웨어 출시

1999년: “징허홍토투(洪涛) 소프트웨어 개발회사” 설립,

“영구 중문화 2000 번역 툴” 소프트웨어 출시

“SofteStar” 대표작품인 무협 RPG 게임 《췌웬젠(轩辕剑) 3》 수입

《몽환의 서양요리점》 수입

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

- “진산” 《흑색폭풍》 프로젝트 입찰에서 낙찰, 전국에서 매출액 1위 기록  
중국산 게임을 지원하기 위해 《생사지간II》 판매 전담
- 1999년: 중국산 게임 추진에 박차를 가하기 위해 《평원의 천둥》 출시
- 2000년: “Softe Star”의 《벽력무협전》 수입
- 2000년: 5월 베이징 “징허스다이 소프트웨어 기술유한회사” 본격 설립, 원 징허순다 업무 인계
- 2000년: 6월 “징허스다이 하이테크 과학기술 소프트웨어기업” 인증 획득
- 2001년: 1월 “Softe Star”와 “징허시대” 공동 출시, 《신선첸치샤관(新仙剑奇侠传)》, 《웬웬젠 3》, 《스타지원(志愿)》 《신 천사 제국》, 《벽력무협전》 등의 게임제품 출시
- 2001년: 4월 미국 “위스즈회사”와 계약 체결. 중국 지구 총 퍼블리싱 획득, ‘매직카드’사업 부 설립

### 3. 징허 소프트 거래망

- 1) 징허 소프트 거래망: [www.jhpop.com](http://www.jhpop.com)
- 2) 최종 유저: 제품 정보 및 직관 서비스
- 3) 징허 체인점: 정보교류와 교환 체인점에서 제품정보를 발표하고 제품추천
- 4) 소프트웨어유통업체: 정보서비스, 발주를 위한 신속성과 편리성
- 5) 소프트웨어개발업체: 시장정보 및 제품발표 플랫폼
- 6) 온라인전자상거래: 온라인 오더 접수

### 4. 합작 파트너

- 1) 소프트웨어개발업체: 대만소프트웨어, YAEI, ULEAD, 일본ENIX, 아시아게임, OUR GAME, TOM, INTERSERV 국제
- 2) 하드웨어업체: 레젠드, 하이얼, 청화동방 등
- 3) 기타: 많은 소프트웨어개발단체 및 개인
- 4) 회사주소: 베이징시해전구쇼우난좡이슈우웬1호4층(北京市海淀区小南庄怡秀园1号四层)



## 5. 게임 SW 유통 업체



### 1) 렌방 (北京■邦■件股份有限公司)

#### 1. 회사 개요

2001년 1월 9일, 베이징 렌방 소프트웨어 유한회사는 베이징시 정부의 허가 아래 베이징 렌방 소프트웨어 주식유한회사(이하 “렌방 소프트“로 약칭)로 명칭을 변경했다. 렌방 소프트의 전신이었던 베이징 렌방 소프트웨어 산업발전회사는 1994년 1월 27일 베이징 행정구 공상행정관리국(北京市海淀区工商行政管理局)에 등록하고 설립되었으며, 총 등록자금은 5,517만 6,177위안으로 소프트웨어, 주변제품의 유통 및 서비스가 주 업무이다.

렌방 소프트는 중국에서 처음으로 전국적으로 전문화 정품 소프트웨어 유통시스템을 구축했다.

8년간의 발전기간 동안 줄곧 브랜드 경영을 중심으로 소프트웨어 유통시스템에 의존하여, 소프트웨어기술과 시장을 결합시켜 렌방 소프트를 중국 정품 소프트웨어 유통의 주 통로로 구축했다. 이미 전국 170여 개 도시에 302개 특별허가경영전문점을 설치했으며, 현재는 중국 최대의 소프트웨어판매 체인망을 갖춘 기업으로 부상했다.

렌방 소프트는 소프트웨어, ADOBE, CA, 용여우(用友), 진산(金山) 등 중국 내외의 유명 소프트웨어 개발업체들과 합작관계를 맺고, 1만 여종의 제품을 판매했다.

1996년 초에 구축한 “렌방 소프트웨어 판매 랭킹”은 이미 중국 소프트웨어 판매시장의 전반 현황을 반영할 수 있는 수준이며, 또한 “렌방 소프트웨어 판매 랭킹”과 고객들의 투표결과에 근거하여 발표한 “10대 국산 소프트웨어”도 업계에서 최고의 영향력을 가진 대상으로 자리 잡았다. 렌방사는 중국 최초로 컴퓨터교육 체인망을 조직하여 보급한 업체중 하나이다. 렌방 컴퓨터 교육 체인조직은 풍부한 교사자원 및 과학적인 연구 개발시스템으로 교수연구, 수강학습, 인증수능 등 교육업무들을 전개하였으며, 렌방 특유의 컴퓨터교육 체인시스템을 구축했다.

현재 베이징, 톈진, 광저우, 청두, 하얼빈, 쿤밍, 양저우, 하이커우 등 지역에 30여 개 교육 체인업체가 설립되었다.

렌방은 중국 최초로 전자상거래업무를 개척한 업체 중의 하나로, 중국 최대의 전자상거래 사이트 8848을 구축했던 만큼 풍부한 전자상거래 운영노하우를 가지고 있다.

지난 2000년 1월 15일, 중국에서 처음으로 인터넷 소프트웨어 판매점인 “온라인 렌방”(www.w.federal.com.cn)을 오픈 했으며, 현재 소프트웨어 전문점 80% 이상이 “온라인 렌방”을 통해 주문하는 등 운영효율을 대폭 향상시켰다. 1995년 렌방 소프트 등이 발기한 중국 소프트웨어 보호연맹(CSA)이 신식산업부, 중국 소프트웨어 산업협회 및 업계의 지원 하에 베이징에 설립됐다. 이 연맹은 중국 지적재산권의 홍보사업을 추진하고 불법복제를 단속

## I. 중국 게임 관련 기관 및 업체 (재)한국게임산업개발원

---

하며, 지적재산권 소지인의 합법적인 권익을 보호하는 데 취지를 두고 있다.

렌방 소프트는 현재 중국 소프트웨어 산업협회 이사 업체이자 베이징 소프트웨어 산업협회 상무이사 업체 및 중국 소프트웨어 산업협회 출판분회 부 회장업체로 베이징시 정부, 신식산업부 및 국가 관권국 등 정부기관의 지원을 받고 있다.