

제134호

2005. 05. 30

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년 E3 전시회 참가 성공적

China Game News

- 온라인게임 투자 실패로 주우청 1/4분기 손실
- 시나게임 사이트 5대 인기 온라인게임 특별보도
- 성따의 엔터테인먼트 PC
- 성따, 청두 R&D센터에서 3D캐주얼게임 추진
- <신화神话> 무기한 운영 정지
- "녹색 PC방" 프로젝트 천진에 진입

Game 업체 소개

- 청두 진텐커지 유한책임회사 (成都锦天科技发展有限公司)

법률 및 정책

- 수입 온라인게임 엄격관리, 국산 온라인문화산업 장려
- PC방 관리 강화에 대한 문화부 문화시장사(文化市场司) 담당자 발표

2005년 E3 전시회 참가 성공적

온라인게임의 발전을 촉진하기 위해 최근 신문출판총서는 중국산 게임개발에 대해 적극적인 지원을 하고 있다. 중국 민족온라인게임출판 프로젝트를 가동했을 뿐만 아니고, 중국산 게임개발업체들의 민족온라인게임 정품개발을 장려하고 있다. 국가급 게임산업기지 4곳, 국가급 게임기술창조센터 5개를 조성하고, "1+10" 인재양성 계획에 따라 게임산업 년도회의 등을 개최하여 정부와 기업 간의 교류를 촉진했다. 두 차례의 ChinaJoy 전시회를 성공적으로 개최했으며, 2005년에는 민족게임의 '글로벌화' 전략으로 E3에 참가 하였다. 이것은 중국정부가 게임업체를 구성하여 참가한 첫 번째 세계적인 게임산업 전시회이다.

미국 시간으로 5월 19일, 신문출판총서의 전자음향과 영상출판사 부사장 커우쇼위이(寇晓伟) 일행이 E3 전시회에 참가한 중국의 왕룽, 상하이 미귀(米果), 텐칭디지털(天晴), 연장(岩浆)디지털 등의 부스를 방문했다.

왕룽-网龙[中国]



왕룽의 이사장 류우더젠(刘德建)와 함께 커우쇼위이 부사장은 왕룽의 부스 및 게임 체험장을 참관했다. 커우쇼위이는 전시회에 참가한 제품, 현장 이벤트 및 동방무협문화를 콘텐츠로 한 <정푸-征服>의 해외 운영의 성공을 격려했다. 또한 왕룽이 처음으로 중국을 대표하여 E3의 주 전시장에서 중국의 게임제품을 본격적으로 전시하는 것이라고 했다.

텐칭디지털-天晴数码

텐칭디지털은 E3 주요 전시회장에서 이를 동안 세계 각 지역 매체들의 관심을 받았다. 이들간의 열정적인 노래와 춤으로 미국에서 가장 큰 중국 신문인 <세계일보>, 중국 신화사, CCTV, GAME SPOT, PC GAMER 등 많은 매체들의 관심을 모았다.

왕룽 및 텐칭디지털 류우더젠은 인터뷰에서 "외국 우수기업의 선진적인 관리모델과 기술을 끊임 없이 배우고 있기 때문에 외국시장에서 환영받을 수 있는 게임제품을 개발해냈다. 이 제품에 내포된 중국 전통문화는 외국 유저들로부터 환영을 받고 있다. <정푸>게임이 세계 각 지역에서의 운영됨으로써 이미 이 사실을 증명하고 있다"고 밝혔다.

미국 E3의 소식에 따르면, E3 민간 조사 결과에서 텐칭디지털(TQ) 부스가 "최대 SHOW" 상을

받았다. 이것은 E3 개최 10년 이래 처음으로 중국 업체가 획득한 상이다.

텐칭디지털 4050 ft2 (平方英尺)의 부스공간을 이용 동서양 문화를 융합시켜

<정푸>등은 반시간에 한번 씩 영문주제 반주곡의 댄스를 연출하여 관중의 시선을 끌었다. 부스 위에는 미국 쌍둥이 자매가 차이나복을 입고 <정푸> 게임의 이미지 캐릭터(形象)로 서있었으며, 부스 아래의 《Conquer》 LOGO 문신도 사람들의 주목을 끌었다.

이번 E3 전시회에서 왕룽, 텐칭은 중국 게임개발업체로서 2가지의 기록을 세웠다.

1. 처음으로 E3 주 전시장 남쪽 홀에 전시된 중국 기업.
2. 처음으로 E3에서 상을 받은 중국 기업.

E3 공식사이트(www.e3insider.com/images.aspx)는 Best of Photo 항목에서 우수제품과 전시회기간 중요한 뉴스를 발표할 때 중국의 온라인게임 <정푸>를 소재로 소개했다.

상하이 미귀-米果

커우사장은 또 상하이 미귀의 부스를 돌아보고 중국 3D온라인게임 <전평선즈텐준띠워-真封神之天尊地魔>를 참관했다. 커우사장은 이 게임의 기술 장점, 개발추진 및 게임시스템에 대해 질문을 한 후, 3D 게임엔진이 완전히 자체 R&D된 것이라는 것을 듣고는 매우 반겼다. 그리고 중국의 전통문화를 담은 콘텐츠가 담긴 태극도를 부스배경으로 한 것에 대해 칭찬을 아끼지 않았으며, 중국의 전통 문화를 홍보하려는 태도에 대해 기뻐했다.



<관련 그림>



5월 18일, E3 전시회 첫날, 전시회를 시작한지 한 시간도 되지 않아서 상하이 미귀(米果)의 영문, 중문, 한글판 등 모든 버전의 게임 카탈로그를 참관 온 게임업체들이 전부 다 가져갔다. 이탈리아, 프랑스, 스페인 등 10여개 유럽국가, 태국, 필리핀, 말레이시아, 싱가포르 등의 동남아 국가 및 현재 게임산업이 매우 활성화 되어 있는 한국과 일본의 게임개발업체, 운영업체, 미디어 기자들이 상하이 미귀(米果)의 태극 전시부스를 뱅뱅하게 에워쌌다.

미국의 마이크로소프트, EA, 프랑스의 Blizzard, 한국의 Webzen, 엠게임, 한게임, 일본의 나마고, 코나미등 국제 거두들이 오리지널 중국 온라인게임<전평선>에 대해 깊은 관심을 나타냈다. 특히 현재, 아시아에서 게임과 제작기술이 앞서있는 한국이 이 게임 소재에 대해 흥미를 가졌으며, <전평선>의 선진적인 제작기술과 신속한 게임제작기술의 발전에 놀라워했다. 그들은 앞 다투어 게임을 테스트 해봤으며, 해외 라이선스에 대해 상담했다.

<전평선>을 개발한 상하이 미귀는 설립한지 2년밖에 되지 않은 회사다. 2년 사이 한편의 Q버전 게임을 운영했으며, 자체로 대형 3D온라인게임 <전평선즈텐준띠위>를 R&D 했다. 이러한 운영, 개발 능력은 현재 중국 온라인게임업계에서는 찾아볼 수 없다. 상하이 미귀(米果)는 중국 업체로서 처음으로 한국 COEX에서 진행된 게임 정상 회의에 참가한 업체다.



소식에 따르면 상하이 미귀는 처음으로 E3에 참가했을 뿐만 아니고, 유일하게 참가 요청을 받고 참가한 국산 3D온라인 게임개발업체다. 현재, <전평선>은 중국에서 테스트 중에 있다. 많은 게임업체들이 앞 다투어 대리권 경쟁을 벌이고 있는 것을 보아 중국게임의 해외 실적에서 기적을 창조할 것이며, 중국 문화가 세계 각지로 홍보될 것으로 기대된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-21/1648105665.shtml>
<http://games.sina.com.cn/o/n/2005-05-21/1413105622.shtml>
<http://news.g365.net/200505/21110630511.shtml>
<http://news.g365.net/200505/21111430512.shtml>

온라인게임 투자 실패로 쥬우청 1/4분기 손실

[시나 과학기술 소식] 미국 동부 시간 5월 25일(베이징 시간 5월 26일)자 소식에 따르면, 쥬우청(더나인-Nasdaq : NCTY)은 이 날 2005년 1/4분기 재정보고를 발표했다. 보고에서는 새로운 투자 지출의 증가에 따라 쥬우청의 1/4분기 순 손실이 130만 달러라고 밝혔다.

3월 31일까지의 1/4분기 순 손실은 130만 달러이고, 미국 나스닥 주가가 5센트 떨어졌다. 이는 작년 같은 분기에 비해 비교적 큰 폭으로 하락한 것이며, 2004년 4/4분기에 이 회사의 순이익이 94만 미 달러로 매 주가가 5센트의 수익을 올렸다. 작년 같은 시기에, 쥬우청의 순이익이 41만 달러였다. 올해 쥬우청의 1/4분기 매출액은 150만 달러이며 작년 1/4분기는 100만 달러이다.

쥬우청은 현재 온 힘을 다해 온라인게임 《워크래프트》를 널리 보급하고 있으며 이 게임은 올해 6월 중국 시장에서 상용화 될 예정이다. 중국 온라인게임이 2D에서 3D로 모습을 바꾸고 있

고, 그래픽 기술의 진보에 따라 여러 형태의 대작 게임이 생겨난다. 쥬우청의 CEO 주쥘(朱骏)은 다음과 같이 말했다. “올해 1/4분기에 《워크래프트》의 관련 지출을 증가시켰으며, 현재 게임의 상용화 준비 작업이 이미 완성되었다. 《워크래프트》 관련 지출의 증가는 회사 업적에 일정한 영향을 준다.”

중국 온라인게임 시장에서 쥬우청의 주요 경쟁 상대가 성따(산다 네트워크-Nasdaq: SNDA)와 왕이(넷이즈-Nasdaq: NTES), DBS Vickers 증권회사는 2004년의 중국 온라인게임 시장 총 생산액이 3.74억 달러인 것으로 예상되며 올해 39%의 성장률을 보일 것으로 예상된다.

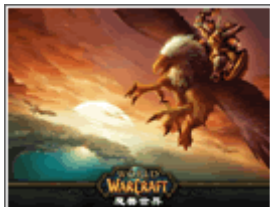
이 날 쥬우청의 주가는 나스닥의 정상 거래 중 0.94달러가 떨어져 19.81달러에 마감되었고, 하락폭이 4.53%로 나타났다. 뒤이은 거래에서 쥬우청의 주가는 0.7달러가 더 떨어져 19.11달러에 마감되어 하락폭이 3.53%였다. 작년 12월 주식시장에 상장한 후, 이 회사의 주가는 거래 첫 주에 49%가 올랐었다. 그러나 올해에는 16%나 하락하였다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-05-26/1118618477.shtml>

시나게임 사이트 - 5대 인기 온라인게임 특별보도

워크래프트의 정식 등장은 중국 온라인게임 시장에 하나의 제품 상장의 새로운 전환점이 되었다. 시나게임은 환텡(欢腾)과 함께 몇 편의 게임을 묶어 이번에 《온라인게임 풍운방》을 특별 제작하였다.

게임명칭	개발회사	운영회사
워크래프트(魔兽世界)	블리자드(미국)	쥬우청(第九城市)
명환귀도(梦幻国度)	성따(盛大网络)	성따(盛大网络)
환상춘추(幻想春秋)	진산(金山软件)	진산(金山软件)
바다의 악장(海之乐章)	샤먼 이진법(厦门二进制)	35후렌(35互联)
열혈강호(热血江湖)	MGAME, KRGSOFT(한국)	이치완네트워크(一起玩网络科技)



최근 블리자드사의 제1번째 온라인게임 대작 《워크래프트》는 폭발적인 인기를 받으며 무대에 등장하였다. 이 온라인게임은 도대체 어떠한 매력과 재미가 있기에 이렇게 많은 사람을 매료시킬 수 있었을까? 우리 다 함께 《워크래프트》의 매력을 느껴보자.



성따 네트워크의 자체 제작 2D MMOPRG 게임 《**명환귀두**》는 Q버전 양식을 채택하여 매우 사랑스러운 느낌이다. 전설 속의 신이 자신의 꿈으로 들어와 새로운 세계를 창조하며, 손수 창조한 하나의 영혼에 그 꿈을 불어넣는다.



샤먼 이진법 디지털 회사가 개발한 Q버전의 2D의 항해 게임 《**바다의 악장**》은 사랑스러운 그림에 새로운 여가 게임의 스타일을 더했다. 육지의 탐험과 해상의 모험을 서로 결합하여 많은 게이머의 관심을 받고 있다.



진산 소프트웨어 기치 아래의 아덴 작업실에서 자체적으로 연구개발한 Q버전의 대형 MMORPG 게임 《**환상춘추**》는 중국 역사를 소재로 하였다. 게이머가 맡는 캐릭터는 구주(九州)의 대지에서 생활하면서 각종 괴물의 침입에 대항한다.



동명 만화의 인기 협객 온라인게임 《**열혈강호**》의 가장 큰 특징은 밝고 즐거운 협객 이야기가 있다는 것이다. 일종의 밝고 유쾌한 협객의 정신을 제창하는 게임이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/zt/cyfw/2005052016/index.shtml>

성따의 엔터테인먼트 PC

“성따 박스” 엔터테인먼트 PC

천텐초우(陈天桥)는 많은 사람들이 성따가 IP-TV영역으로 진입하고 있다는 말에 대해 반대했다. "우리가 만드는 것은 IP-TV가 아니라 박스이다. 이 박스의 이름을 당분간 "성따 박스"라고 해도 좋다. 이것은 셋톱박스가 아니라 PC라고 볼 수 있다"

IP-TV와 본질적인 차별

"IP-TV는 TV 콘텐츠를 인터넷으로 전환하는 것이다. 성따는 다만 성공적으로 인터넷에 전환된 것을 다시 TV로 옮겼을 뿐이다. 때문에 두 가지 차이점은 IP-TV는 TV콘텐츠를 인터넷에 전환한 것이고, 성따는 인터넷콘텐츠를 TV로 전환한 것이다."

"이 '성따 박스'는 Intel이 디자인한 칩셋을 채용했으며, 마이크로소프트의 시스템을 사용했다. 이 박스와 TV와의 유일한 구별 점은 외형이다. 어떻게 보면 PC의 본체라고 볼 수 있으며, TV는 모니

터로 볼 수 있다. 그렇기 때문에 이를 게임기이라고 말하는 것은 적합하지 않다. 엔터테인먼트기라고 불러야 한다. 더욱 중요한 것은 '성따 박스'가 인터넷접속 할 때 PC의 인터넷 접속과 별다른 차이가 없다"고 천텐초우가 말했다.

영업허가증 문제

천텐초우가 '성따 박스'와 IP-TV를 구분하는 이유는, 이슈가 되고 있는 IP-TV와의 경쟁을 멀리 하기 위해서다. "영업허가증 문제에서 우리가 만들고 있는 것이 IP-TV가 아니라면 영업허가증의 제한을 받지 않을 것이다. 성따가 하는 모든 일은 국가의 관련 정책에 따라 진행되고 있으며, 국가의 심사 기준을 통과했다. 때문에 영업허가증 문제에서 우리가 이런 심사기준을 거쳐야 한다면 우리는 심사기준을 받을 것이다.

사전에 성따가 문광그룹과의 제휴를 통해 IP-TV 사업권을 취득한다고 전해진데 대해 성따 측은 아무런 언급도 하지 않았다. 현재, 천텐초우는 " '성따 박스'를 PC라고 생각한다면 영업허가증 제어문제가 쉽게 해결될 것이다"고 했다.

이는 천텐초우의 생각에 그칠 뿐, 관련 부문에서 '성따 박스'도 영업허가증이 있어야 한다고 하면 이 문제를 다시 고려해야 한다. 하지만 소식에 따르면 상하이 문광신문매체그룹이 이미 IP-TV 영업허가증을 취득했다고 했다. 이 그룹의 총재 리루이강(黎瑞刚)은 성따의 이사(理事)이며, 천텐초우와는 복단대학의 동창생이다. 때문에 업계에서는 성따가 문광그룹과 제휴하여 이 문제를 해결하는 것이 가장 빠른 길이라고 추측하고 있다.

성따가 PC업체로?

성따가 영업허가증 문제를 해결했다하더라도 '성따 박스'의 전망은 많은 사람들의 관심을 모은다. 판매가격이 3,000~4,000위안, 외형이 DVD와 별다른 차이점이 없는 셋톱박스는 도대체 얼마나 많은 사람들을 유혹할 것인가?

천텐초우는 '성따 박스'에 대해 자신의 모친을 예로 들어 기자에게 말했다. "만약 내 모친이 주식을 사고팔고 하려면 어떻게든 컴퓨터를 사용하는 법을 가르쳐 드려야 한다. 하지만 첫 과정도 배우지 못하고 귀찮아하신다. 하지만 이 박스를 통해 TV에서 진행된다면 리모컨으로 메뉴에 따라 편리하고, 빨리 배울 수 있다." 그는 기자에게 "기능은 PC와 비슷하며, 가격은 PC보다 싸고 편리한데 왜 사려는 사람이 없겠는가?"고 되물었다.

현재, PC 앞에 앉아있는 사람들은 다수가 약 20대의 젊은이들이다. 하지만 TV 앞에 앉아 있는 6~60세의 사람들이 더욱 많다. 이것이 바로 천텐초우의 최종 목표다. 데이터를 보면, 현재 중국에 있는 총 PC의 수량은 1,000~2,000만 대이다. 국내에서 가장 큰 PC업체인 련상(联想)의 년 PC 판매량이 약 400만 대다. 하지만 TV는 약 3.4억대가 된다. TV시장의 1% 만 점유해도 련상과 비슷해질 수 있다.

"만약 정말로 이렇게 된다면 성따는 국내에서 가장 큰 PC 업체 중의 하나가 된다."고 천텐초우가 언급했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-24/1811106264.shtml>

성따, 청두 R&D센터에서 3D캐주얼게임 추진

5월 22일 성따의 이사장 천텐초우와 부총재 두 명이 청두 고신구룽성(蓉城) "텐푸소프트웨어단지"에 R&D센터 설립 행사에 참석했다. 소식에 따르면 이 R&D센터는 성따가 상하이에 있는 본사 외에 중국 내에 설립되는 첫 R&D센터이다.

지난해 6월 하순, 성따 총재 탕쥔(唐駿)이 시찰할 때 "성따 인터넷 청두 R&D센터"를 설립할 것이라고 승인한 적이 있다. 상하이 성따 인터넷수석기술관, 부총재 탄첸조우(谭群钊)가 룽청 소프트웨어 협력회의에서 청두의 풍부한 인재자원 및 "디지털 엔터테인먼트 제3성"의 배경을 중요하게 보았기 때문이라고 했다. 성따는 이미 청두를 성따의 미래 5년 사이에 실시하게 될 "가정 전략"의 중요한 기지로 삼고 있다고 했다. 성따는 지난해 말부터 청두에서 30여명의 게임개발팀을 초빙했으며, 금년에 출시하게 될 대형 3D캐주얼게임을 준비를 하고 있다.

청두의 R&D운영에 초기 몇 천만위안을 투자했으며, 1~2년 내에 서남지역에서 가장 큰 온라인 게임 R&D센터가 될 것을 희망하고 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-5-23/n275_191887.html

<신화神話> 무기한 운영 정지

5월 24일, 청두 상장회사 쥐요우(聚友)인터넷은 투자 자회사인 상하이 관핀(宽频)이 이미 중국 국제 경제무역중재위원회에 중재신청서를 제출했다고 밝혔다. 그들은 유명한 온라인게임 <신화>의 제작사 헨츄우환러(全球欢乐)와의 협의를 파기하는 동시에 2,000만 위안의 배상을 요구했다.

2003년 <신화>의 공개입찰에서 쥐요우그룹은 성따, 쥬우청, 광통 등 온라인게임업체들을 제치고, 몇 백만 달러로 <신화> 운영권을 획득했다. 지난해 2월, 쥐요우인터넷은 1,200만 위안으로 쥐요우 본사가 이 게임의 운영권을 취득하여, 상하이 쥐요우 관핀인터넷이 운영토록 했다. 이로 인해 쥐요우인터넷의 주식은 급등 추세를 나타냈었다. 그러나 얼마 지나지 않아 문제가 나타났다. <신화>는 대형 다중접속 온라인게임이지만, 몇 만 명이 되는 게이머들이 동시에 온라인에 접속할 수 없었기 때문에 정상적으로 운영, 상용화 할 수 없었다. 2004년 쥐요우인터넷은 약 650만 위안의 손실을 보았다고 한다.

4월 20일, 쥐요우인터넷의 소식에 따르면 <신화>의 기술적인 문제로 게임개발업체와 여러 차례에 걸친 협상에서 결과가 없자, 부득이 이 게임의 운영을 무기한 정지할 수밖에 없었다고 했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-5-25/n413_329781.html

"녹색 PC방" 프로젝트 천진에 진입

최근, 문화부는 차이나텔레콤에게 전국적으로 인터넷 온라인접속서비스 영업장소를 체인 형식으로 경영할 수 있는 《인터넷문화경영허가증-网络文化经营许可证》을 발급했다. 텐진텔레콤의 소식에 따르면 텐진텔레콤은 텐진에서 "녹색동력"이란 주제로 인터넷접속서비스 영업장소 체인점 시 영업을 시작하여 텐진의 '개성화 인터넷 연맹'을 정식 가동했다고 했다.

PC방 불량정보 차단

현재 QQ, MSN, 온라인게임 등이 청소년들의 일상생활로 자리잡아가고 있다. 미성년자들이 포르노, 폭력 등의 인터넷 사이트에 접속할 수 없게 하기 위해, 텐진텔레콤 "녹색 동력" PC방 연맹은 자체적으로 R&D한 소프트웨어로 이런 불량정보를 여과한다.

소식에 따르면 차이나텔레콤이 지난해 3,000만을 투자하여 "녹색온라인접속" 프로젝트를 수립하여, 인터넷콘텐츠 차단 시스템을 구축했다. 차이나텔레콤의 소속인 텐진텔레콤도 그들의 PC방 연맹에 안전한 녹색PC방 시스템을 설치했다.

동시에 "녹색동력 PC방"은 미성년자들에게 적합한 학습, 교류, 오락 소프트웨어를 추가하여, 청소년들이 인터넷자원을 이용하여 공부할 수 있도록 했다. "PC방 연맹"은 또 각 학교의 인터넷과 과학연구단위에서 연구개발한 신기술을 결합하여, 건전한 정보자원으로 학교, 단지위원회, 가정과 연결하여 월 카드, 분기카드회원제의 운영을 시행할 것이다.

새로운 PC방 6가지 통일

차이나텔레콤의 각 성급회사는 "차이나텔레콤 녹색동력PC방 연맹"을 통일 브랜드로 전국 각지에서 현지 체인점경영허가 신청 사업을 시작했으며, 체인점 경영기획과 운영 장소를 설립하고 있다. 텐진텔레콤회사 시장부 주임 귀젠싱(郭建兴)은 텐진에서 가동될 '녹색동력'PC방은 차이나텔레콤의 기획에 따라 통일된 경영방침, 통일된 규범화 서비스, 통일된 이미지, 통일된 영업장소 풍격(风格), 통일된 홈페이지와 통일 컴퓨터 원격관리에 따라 실행할 것이라고 표시했다.

PC방 개성 서비스 제공

텐진텔레콤 녹색동력 PC방 연맹은 차이나텔레콤의 자원에 따라 각 PC방 연맹에 적합한 새로운 일상적인 보수 관리를 하게 될 것이다. 녹색동력 PC방 연맹의 메인서버 컨트롤 룸(主机控制室)의 설립과 인터넷의 등급 중추센터에 24시간 기술보장을 한다. 동시에 텐진텔레콤은 각 PC방 연맹에 현재의 조건에 따라 "기술서비스 지원", "온라인게임 정액카드판매", "온라인게임 확장", "하드웨어 판매"와 "PC방 연맹광고, 부가가치증가" 등의 서비스를 진행한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=125&lm=lswb>

청두 진텐커지 유한책임회사 (成都锦天科技发展有限公司)



<게임 개발 및 운영회사>

- ◆ 주소 : 청두시 첨단기술구역 소프트웨어 단지 국가정보안전성과의 안전산업화(쓰촨) 기지
- ◆ 회사 사이트 주소 : <http://www.7aurora.com>
- ◆ 고객 서비스전화 : 86-28-85335084 / 고객 신고전화 : 86-28-85335084

진텐 회사(aurora)의 완전한 명칭은 청두 진텐커지 발전 유한책임회사(chengdu aurora technology development Co. Ltd.)이다. 청두시 첨단기술구역 소프트웨어 단지 국가 정보 안전성과 산업화(쓰촨) 기지에 위치하고 있으며 행정부, 마케팅부, 업무부, 전략 계획부, 고객 서비스부, 시스템 운영부, 연구개발부, 웹사이트부, 재무부 등 여러 개의 부문이 있다.

진텐 회사는 중국에서 첫 번째로 디지털 엔터테인먼트와 네트워크 안전의 종합성 대기업을 동시에 연결하였다. 발전 전략은 네트워크 게임 제작의 운영, 네트워크 안전소프트웨어 연구개발, 디지털 엔터테인먼트 교육의 조립, 이동 엔터테인먼트 제품 연구개발 운영, 숫자 엔터테인먼트 산업 연구소, 숫자 엔터테인먼트의 최첨단 매체 등에 이른다.

회사는 중국 디지털 엔터테인먼트 시장의 발전에 힘쓰고 있으며 미래의 디지털화된 가상 사회를 향해서 노력한다.

“지혜를 모아서 꿈을 창조한다.”라는 관리이념에 따라 진텐커지는 인간을 근본으로 하여 개인과 집단의 힘을 충분히 결합한다. 회사는 직원들에게 완벽한 복지를 보장하고 양호한 근무 조건과 넓은 공간을 제공한다. 회사 전체의 직원들은 “영원히 꿈을 포기하지 않는다.”는 구호 아래 일치단결하여 유지함으로써 현지 디지털 엔터테인먼트 산업의 발전을 위해서 커다란 공헌을 하고 있다.

진텐커지는 온라인게임 및 안전 관련 소프트웨어의 개발에 힘쓰는 동시에 레저 게임, 이동 엔터테인먼트 관련 소프트웨어에 대해서도 투자를 시작했다. 2004년 9월초에 소프트웨어 단지의 새로운 근무지로 옮긴 후에, 진텐커지는 각기 다른 두 곳에서 연구개발과 운영을 하고 있다.

현재 회사는 주로 현지 온라인게임의 연구개발을 위주로 하며 넓게는 중국의 높은 문화정신에 입각하여, 많은 자금을 투자하여 소비자를 위해 정성껏 제품을 제작한다. 우리는 현지의 인재를 발굴하여 더욱 더 세심한 서비스를 하며 협력업체와의 합작 기술력을 높이고자 성실히 노력한다.

회사는 소비자를 위해서 완전한 온라인게임의 종합 서비스를 개발, 운영할 수 있을 것이다.

동시에, 우리는 각계의 관심과 지지를 얻을 수 있기를 바라며 우리의 작업에 대해 의견 제기하는 것을 환영한다.

<대표게임>



-전설 Online-

<관련 소식>

게임 <전설> 5월 27일 전면적 공개 테스트 진행

진텐커지의 자체 개발 게임 《전설 online》은 업계에서 2005년 중국 창작 온라인게임 중 가장 실력 있는 작품으로 인정받았다. 모든 엔진 기술을 스스로 연구 개발한 측면에서 볼 때 현재 국산 온라인게임에서 첫 번째라고 해도 손색이 없다.

5개월에 달한 내부 테스트를 거치면서 6만 여명의 테스트 게이머의 전폭적인 지지 아래, 《전설의 online》은 품질 믿음성이 이미 매우 좋은 보증을 얻어 상업적으로 운영할 수 있는 온라인게임이 되었다. 이에, 진텐커지는 5월 27일 《전설의 online》의 공개 테스트를 실시한다.

《전설online》 공개 테스트 후에 4대 지역에서 모두 12벌의 서버를 개방하며 텐신(电信)과 왕통(网通)의 접속 사용자는 모두 좋은 접속 환경을 얻게 될 것이다.

현재 이미 끝난 내부 테스트 버전과 비교해서 《전설》의 공개 테스트에서 20장의 새로운 지도가 늘어났다. 용사 복장이 고급화 되고, 대량의 무기와 새로운 괴물이 늘어났으며 광대한 도시를 개방하고 풍부한 비밀조직의 건설 시스템을 개방하며, 액세서리 반지의 합성 시스템을 개방한다. 그 밖에, 기능의 학습, 역할 사이의 균형에 대해 대량의 수정을 하였고 300여 항목에 달하는 각 종류를 새롭게 첨가하여 약간의 수정을 거쳤다.

테스트를 통해서 게임의 버그를 점검하고 시스템의 안정성을 더욱 강화, 개선하여 운행한다. 게임 흥미와 평형성을 강화하며 게임 화질, 유연성 분야도 기본적인 개선을 할 것이다.

수입 온라인게임 엄격관리, 국산 온라인문화산업 장려

지난 5월 17일 개최된 2005 인터넷문화와 청소년 발전에 대한 콘퍼런스에서 문화부 문화시장사 사장(文化部文化市场司司长) 류우위주(刘玉珠)는 중국은 인터넷문화제품의 콘텐츠심사를 강화할 것이며, 특히 수입게임에 대해 엄격히 적용할 것이라고 했다.

게임을 수입할 때 콘텐츠의 건전성을 중요시 할 뿐만 아니고, 수입국가간의 균형, 게임장르간의 균형 면에서, 현재 격투기 유형의 게임과 한국게임이 대부분의 시장을 점유하고 있는 실정을 개선할 것이라고 했다. 동시에 정부에서 중국산 인터넷 콘텐츠를 제공하여, 기업이 인터넷문화산업을 시작하는 것을 지원하며, 특히, 온라인게임, 온라인 동화 애니메이션, 디지털 영화와 TV의 창작과 R&D를 격려할 것이라고 했다. 이런 기업들에 대해 나라에서는 소유제, 산업, 지역 등 각 방면에서 장벽을 세우지 않고, 더욱 많은 사회자원, 자금, 기술, 인재가 원작개발에 나서도록 유도한다.

자료 : <http://www.ccnt.gov.cn/content.php?GName=whxx&id=3356>

PC방 관리 강화에 대한 문화부 문화시장사(文化市场司) 담당자 발표

2005년 4월 12일, PC방 관리를 강화, 심화하기 위하여 문화부, 국가공상행정관리총국,公安部, 정보산업부, 교육부, 재정부, 국무원법제행정사무실, 중앙문명행정사무실, 공청단중앙 등이 연합으로 《PC방 관리 강화, 심화에 관한 통지(关于进一步深化网吧管理工作的通知)》(文市发[2005]10号)를 배포하였다. 6월부터 8월까지 문화부는 전국적으로 PC방 관리 전문 검사를 진행하게 된다고 한다. 문화부 문화시장사 담당자가 이에 대한 담화를 발표하였다.

PC방 관리에 대해 장기적이고 효과적인 체제를 구축하도록 노력해야 한다.

2004년 전국적으로 전개되었던 PC방 전문 정리 사업은 뚜렷한 효과가 있었다. 그러나 전문 정리 단계에서 효율적인 관리와 효과적인 체제의 구축 단계로 전환하려면 아직도 면밀한 작업이 많이 필요하다. 이에 대해 PC방 전문 정리사업 경험을 총합하고, 지방의 건의를 집중시키는 것을 기반으로 문화부 등 9개 부문은 통지를 배포하여, 향후 PC방 관리에 대한 요건을 제시하였다.

‘전국 PC방 전문 정리사업 운영팀’은 현재 ‘전국 PC방 관리사업 운영팀’으로 조정되었으며, 각급 ‘PC방 전문 정리사업 운영팀’ 혹은 연석회의도 상응한 ‘PC방 관리사업 운영팀’ 혹은 연석회의로 조정되었다. 설립 목적을 잊지 않고, 기구를 유지시키며, 규범이 변하지 않도록 전력을 다한다. 기존의 사업체계와 체제를 지속적으로 유지하며, 문화행정법 집행 대열을 충실하게 만들고, 강화하며, 분담과 공동관리, 일상검사와 기술 감독관리, 거시 간축정책과 시장체제, 산업자율과 사회감독이 서로 결합하는 PC방 관리 장기 효과 체제를 구축하도록 전력을 기울인다.

소속 지역 관리 제도를 실시하여, PC방 관리에 있어서의 기초적인 관리의 책임을 명확히 하고, 도시구역, 가도(街道), 주민위원회와 농촌의 현(縣), 향진(乡镇), 촌민위원회(村委会)의 적극성을 유도하여, 관리 조치가 하위 기반 층까지 실시되도록 하여야 한다. 현재 도시와 향 발전을 기획하는 차원에서 농촌 PC방 관리 강화에 대한 중요성을 파악하여야 하며, 감독관리의 중심을 하위 단계로 옮겨 농촌 PC방 관리에 있어서의 현, 향진 인민정부의 지도와 협조 기능을 충분히 발휘하여야 한다. 향진에 한해 전직, 경직 문화 검사팀을 적극 구성하여, 향진 전직, 경직 문화검사원이 검사, 증거 취득 등의 기능을 발휘해야 한다.

각 지역은 책임 추궁제도를 수립하며, 장기적으로도 해결을 하지 못하고 심각한 결과를 초래할 경우 관련 담당자의 책임을 추궁한다. 하급 PC방 관리사업 운영팀은 각 지역별 사업에 대한 검사, 지도를 강화할 것이며, 상급은 하급 사업에 대한 독촉과 검사를 강화한다.

법을 엄격히 집행하는 것은 PC방 감독관리 사업의 핵심

법을 엄격히 집행하는 것은 PC방 감독관리 사업의 핵심이라는 점이 강조되어야 한다. 법 집행 주체를 충실히 하고, 관리 제도를 건전히 하며, 법 집행을 엄격히 하고, 책임제를 실시해야 한다. 문화 행정부문은 공상, 공안, 통신관리 등 부문과 정보 통보를 강화하고, 심사허가, 처분, 취소 등 각 프로세스를 규범화해야 한다.

문화부 행정부문은 미성년자의 PC방 출입에 대해 엄격한 관리와 벌금제도를 실시한다. 각급 문화행정부문은 본 지역 PC방 일상 검사 빈도에 대한 최저 표준을 확정하여야 하며, 각각의 PC방에 대한 검사 빈도와 주(월)간 관할구역내의 PC방 검사 빈도에 대한 규정이 포함된다. 현장검사 기록제도를 수립하여 집행자는 매번 검사 완료 후 규정에 따라 현장검사기록을 작성해야 하며, 검사자와 피검사자는 기록에 사인하여 책임을 보장해야 한다.

미성년자 출입이 누계로 2차 발생하였거나, 한번에 3명 이상의 출입을 허용하였을 경우 15일 이상 영업을 정지시킨다. 미성년자 출입이 누계 3차 발생하였거나, 한번에 8명 이상의 출입을 허용하였을 경우 혹은 규정된 영업시간 이외 미성년자 출입을 허용하였을 경우 《네트워크문화 경영허가증》을 취소하고, 인터넷 접속서비스를 단절시킨다. 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 PC방 위반 관련 벌금액 결정에 대해 건의를 제기할 수 있다.

PC방 출입 등기제도의 실시를 감독하여, 신분증 등 유효증명에 대한 PC방경영업체의 등기 직책을 강화하여야 하며, 미성년자의 PC방 출입을 예방하는 기능을 발휘해야 한다. 규정대로 대조 검토를 하지 않았거나, 대조 검토 시 허위가 있을 경우 법적 규제에 따라 처분한다. 《미성년자 보호법》에 따라 미성년자 판단은 신분증에 기록된 출생일을 기준으로 18세 도달 여부로 판단한다.

동시에 PC방 경영관리기술 장치의 실시를 심화하여, PC방과 컴퓨터 단말기의 접속률이 보장되어야 한다. PC방 경영관리기술 장치를 사사로이 정지시키거나, 저해할 경우 법적 규제에 따라 처리한다. PC방 경영관리기술 장치의 기능을 충분히 발휘하여 적시에 관리 소프트웨어의 기능을 완벽화, 업그레이드해야 하며, 문화부가 배포한 금지 리스트에 따라 위법 온라인게임 등 인터넷문화제품을 효과적으로 단속해야 한다.

총 수량에 대한 계획을 완벽히 하고 강화해야 한다.

PC방 관리의 거시적 긴축정책과 시장체제의 관계를 잘 처리해야 하며, 심사 비준과 PC방 시장 진입 허가 제도를 엄격히 하여야 한다. 10호 문건에 구체적 요건이 나타나 있다. 즉 《인터넷 온라인 서비스 영업장 관리조례》의 제8조 규제에 따라 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 당지 당위, 정부의 지도 하에 본 지역의 PC방 시장의 형국을 총괄적으로 분석하여, 경제사회 발전수준, 인구구조, 시장수요, 소비습관과 사회반응 등 요인을 종합적으로 감안하여, 본지 PC방 총 수량과 분포 계획에 대해 적시에 건의를 해야 한다.

여기에 따라 현, 시 문화행정부문은 본지 PC방 수량과 분포에 대해 과학적으로 확정하고, 여러 부문의 의견(필요시 청문회 소집)을 종합하는 동시에 당지 인민정부의 동의를 거쳐, 상급에서 하급의 순서로 성, 자치구, 직할시 문화행정부문에 신고하여 종합적인 균형을 거친 후 실시하도록 한다. 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 2005년 7월전에 본지 PC방 총 수량과 분포 계획을 문화부에 등록하는 동시에 동급 공상 등 부문에도 전달하기로 결정했다. 지방 각급 문화행정부문은 허가를 받은 본지 PC방의 총 수량, 분포계획과 관련 심사 요건을 사회에 공표하여 《행정허가법》, 《인터넷 온라인서비스 영업장 관리조례》 및 문화부 등 부문의 규정에 따라 PC방 설립 관련 행정허가를 취급해야 한다.

다시 말해 각 지역별로 PC방 총 수량과 분포계획을 먼저 제정해야만, 신규 PC방 설립 심사 허가 여부를 결정할 수 있다는 것이다. 지방문화행정부문은 10호 문건에 규정한 절차에 따라 총수량과 분포계획에 대한 제정 절차를 완료한 후 에야만 법에 따라 심사허가를 진행할 수 있다. 여기에서 4개 절차를 파악하고 있어야 한다.

첫째, 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 우선 본지 PC방 총 수량과 분포 계획에 대한 건의를 확정하여야 한다.

둘째, 현, 시 문화행정부문이 확정한 총 수량과 분포 계획은 반드시 당지 인민정부에 신고하여 허가를 받아야 한다.

셋째, 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 당지 PC방 총 수량과 분포계획을 문화부에 신고하여 등기한 후에야 실시가능하다.

넷째, 하위 기반 총 문화행정부문은 성, 자치구, 직할시 문화 행정부문이 비준한 총 수량과 분포 계획 범위 내에서 신규 PC방 설립의 심사 허가가 가능하며, 총 수량과 분포계획을 넘어서지 못한다. 총 수량과 분포계획의 확정 절차는 엄숙하고 구체적으로, 각급 문화행정부문은 10호문건의 규제에 따라 총 수량과 분포 계획을 면밀하게 확정해야 한다.

"심사 허가한 부문이 무조건 책임져야 한다."는 규정을 엄격히 실시해야 한다. 법을 위반한 심사 허가 행위는 법적 책임을 져야 한다. 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 감독검사를 강화하고, 최하위 부문을 적시에 지도하여, 경향성을 띤 문제가 발생할 경우 적시에 바로잡아야 하며, 관련 문제점은 적시에 문화부에 보고해야 한다. 본지 PC방 총 수량과 분포 계획이 성, 자치구, 직할시 문화행정부문의 허가를 받은 후, 하위 기반총 문화행정부문은 적시에 공시하는 동시에 《행정허가법》 관련 행정허가 규정에 따라 법적 절차대로 행정허가를 취급한다. 본지 PC방 총 수량 지표가 포화되었을 경우, 사회를 향해 신규 PC방 설립을 심사 허가 하지 않는다는 공시를 내어 투자자의 무분별한 투자를 미연에 방지해야 한다.

10호 문건에서 문화부는 성, 자치구, 직할시 문화행정부문에 문화부의 《〈인터넷 온라인서비스 영업장 관리조례〉의 실시에 관한 통지》(文市发[2002]46号)의 관련규정에 따른 권한을 부여한 이후 본지 신규 PC방에 대한 최저 영업면적, 컴퓨터 수량, 패키지게임기 면적의 표준 등을 확정하는

동시에 문화부에 신고하여 등기한다. 이 규정에 따라 성, 자치구, 직할시 문화행정부문은 본지 실제 상황에 맞춰 분류하여 지도 원칙에 따라 본 성, 자치구, 직할시의 상이한 지역의 신규 PC방 설립 표준을 구체화하여 관리의 과학성과 조준성(적시성)을 향상시켜야 한다.

PC방 체인 경영을 유도, 시장 구조를 합리화시켜야 한다.

PC방 시장구조를 합리적으로 조정하고, 시장체제 개선을 충분히 활용하여, PC방이 규모화, 체인화, 테마화, 브랜드화의 방향으로 건전하게 발전하게 해야 한다. 정책 유도를 강화하여 지방 보호를 제거하며, PC방 체인 경영업체의 인수, 합병, 연합, 재조정, 투자 참여, 주식투자를 장려하며, 문화부 등 부문은 법에 따라 허가증과 법인등록증 등 변경수속을 취급한다. PC방 체인경영기업을 적극 인도하여 경영관리의 수준을 높이고, 기업 문화건설을 강화하며, 서비스내용을 확장하고, 인터넷 소비자에게 다양하고 건전하며 유익한 문화제품과 부가가치 서비스 프로그램을 제공하며, 업계가 시범 선도 기능을 발휘해야 한다. 각급 문화행정부문은 체인PC방이 체인경영의 요구에 따라 운영하도록 독촉하여야 한다.

사회감독을 강화, 산업 자율을 유도해야 한다.

각급 문화행정부문은 문화시장 감시 체계를 건전히 하고, 사회 내부에 감시연락전화, 감시편지함을 정기적으로 공개하여, 군중 감시를 확실히 하여야 한다. 감시 상여제도를 수립, 합리화 하여야 한다. 이미 구성된 PC방 사회 감독자 대열을 공고히 하는 동시에 상회 감독자에 대해 실시 동태관리를 진행하여 감독효과를 보장하여야 한다. 조건 있는 곳에 각 학교, 아파트 단지, 촌 별로 각각 1명의 사회 감독자를 배치하여, 불법 PC방과 PC방 위법경영행위를 적시에 발견해야 한다. 문화행정부문은 PC방 산업협회에 대한 지도를 강화하여, 산업협회의 기능을 충분히 발휘해야 하며, 자체 관리와 감독을 강화하여 산업자율을 실현하도록 전력을 기울여야 한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4363&lm=ywxw>

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