



CHINA GAME WEEKLY

한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층
TEL:02) 3424-4131 FAX:02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

목 차

특 집

G 특 집

■ 중국 온라인 게임시장

중국 온라인 게임시장

G NEWS

■ 신 작

- 《The Legend of Heroes 6: A Tear of Vermilion》, 9월 20일 판매시작
- 《Ever Quest》 중국시장 진입

■ 제 품

- 온라인 게임의 매력, 색다른 추석선물

■ 업 계

- “위동궁창(娛動工場)”, 신제품 출시
- “오우메이(奧美)”에서 대리한 8개 게임 WCG2003대회에 참가
- “이차이커지(怡采科技)”, “왕투왕청(網圖網城)”과 제휴

■ 종 합

- 중국 게임 산업, 115%의 고속성장
- 상하이-중국 온라인 게임의 새로운 중심

G GAME 발행 일람표

■ 2002년 게임 발행 일람표(2/4분기)

G GAME 기업소개

■ 『北京娛動工場數碼科技有限公司』

G 법률과 정책

■ 《기술수출입 관리조례》(1)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 가정용 데스크 탑 PC 시장보고서

■ 모바일

- PDA 거목 중국 상륙

현재 인터넷산업이 불황 속에서 수익 창출에 애를 쓰고 있는 가운데 온라인 게임은 계속 고속 성장을 구가하고 있다.

올 들어 중국 시장으로 몰려들기 시작한 많은 게임 업체들은 향후 온라인 게임 개발 잠재력이 큰 중국시장을 놓고 치열한 경쟁을 벌이게 될 것이다.

미국, 일본, 한국 등 게임 대국에 비해 중국의 온라인 게임은 시작이 비교적 늦고 성장속도 역시 상대적으로 부진하였지만 지난해부터 급성장을 하고 있으며 놀라운 시장 잠재력을 과시하고 있다.

중국 인터넷 센터 및 CCID(중국 권위적인 정보 자문회사)의 통계에 따르면 중국 온라인 게임은 최근 2년 동안 급속 발전하여 시장 규모가 2000년에는 3,800만 위안, 2001년에는 3억 2,500만 위안, 2002년 상반기(1~6월) 2억 8,500만 위안으로 늘어났고, 시장구조는 대형 온라인 게임이 45.23%, TAB 게임이 43.08%, 일반 게임이 11.69%를 차지했으며, 총 유저수는 이미 700 ~1,000만 명(그 중 유료 온라인 게임 유저가 400만 명, 동시 접속인수가 60~90만 명)으로 늘어났다. 지난해 중국 온라인 게임 매출액은 3억 위안 이상에 이르러 2000년 대비 75.5% 성장하여 올 상반기 시장규모만 이미 2억 8,500만 위안으로 이는 지난 한해의 총 매출액에 해당한다. 이는 온라인 게임의 성장속도가 아주 빠르다는 것을 뜻하고 있다. 특히 대형 온라인 게임이 중국에서 가동된지 1년 만에 전체 게임시장의 약 50%를 차지하였다는 점은 매우 이례적인 일이라 할 수 있다.

이번 통계에 근거하여 볼 때 중국 온라인 게임 산업은 향후 3년 동안 약 115%의 평균속도로 성장할 것으로 전망된다.

온라인 게임이 급속히 발전하게 된 주요 요소:

1. 인터넷의 보급 및 인터넷 접속 비용의 하락 등의 이유로 네티즌 수가 계속 급증하고 있으며 전체 네티즌에서 온라인 게임 사용자들이 차지하는 비율도 급속히 늘어나고 있다. 올 6월 30일 현재 중국의 네티즌 총 수는 4,580만 명, 그중 18.6%에 이르는 네티즌들이 일상적으로 온라인 게임 서비스를 이용하고 있다. 1999-2001년 중국 온라인 게임 사용자들은 네티즌 총 수의 15%정도였지만 올 상반기 이 비율은 36%나 성장하였다.

2. 중국 정부는 게임산업에 대한 점차적인 인종과 함께 일정한 지원을 하고 있다. 신식산업부에서 발의한 “중국 게임산업 오스카”로 불리는 “제1회 중국전자경기대회”(1st China National Cyber Athletics, 약칭: CNCAM)가 지난 4월 22일 베이징에서 개최되었는데 다섯 달에 걸친 이번 온라인 게임 경기대회는 현재 최종 결승전 단계에 이르렀으며 온라인 게임 사용자들의 반응은 매우 폭발적이었다.

3. 온라인 게임은 가장 매력적인 엔터테인먼트의 한 형식이다. 미국 IDSA의 최신 조사에 의하면 영화, TV, 게임 등 엔터테인먼트 종목에서 게임을 가장 즐긴다는 사람들이 34%를 차지하였는데 이들은 인터넷 접속시간의 70%가 게임을 즐기는 시간이라고 한다. 현재 온라인 게임은 이미 국가와 지역을 초월하여 연령, 성별, 종족 및 국적의 구분 없이 수많은 유저들이 동시 접속할 수 있다.

4. 온라인 게임은 명확한 수익 모델이 구비되어 있다. 제품 판매와 회원카드 판매, 텔레콤과의 수익 분할, 온라인 광고를 통한 수익 등 3가지 수익모델이 포함되어 있다. 현재 이윤을 보고 있는 온라인 서비스 종목들 중 온라인 게임의 요금 납부 방식은 가장 성공적인 수익 모델중의 하나로 인정받았다.

현재 중국시장에서 10여 개의 온라인 게임을 운영하고 있는 한국, 일본 및 대만 회사들은 자체 개발 소프트웨어 제품을 판매할 뿐만 아니라 중국에서 게임 전문 서버를 구축하여 온라인 게임을 확장하고 있다. 이와 동시에 중국의 PC하드웨어, 소프트웨어, 네트워크(텔레콤 포함) 3대 IT산업에서도 온라인 게임시장의 전망을 긍정적으로 보고 있으며, 역량이 갖추어진 회사들은 모두 온라인 게임 산업으로 진출하였다.

중국 온라인 게임 시장은 거대한 상업적 잠재력

을 가지고 있으며, 중·외 업체 사이의 경쟁이 날로 치열해 지고 있다. 현재 게임 시장은 기본적으로 3가지 형태로 운영되고 있다.

1. 온라인 운영 업체와 게임 개발업체 제휴

2001년 7월, “상하이 성다(盛大)네트워크 회사”는 한국의 “ACOTZ”와 “WEMADE”에서 협력으로 개발한 온라인 게임 《미르의 전설》을 대리하여 중국 시장에서 본격 운영하기 시작하였다. “성다”는 현재 중국의 15개 도시에서 이미 1,500여 대 서버를 개통하였으며 등록 회원수가 4,000만 명, 동시 접속수가 30만 명을 돌파하여 중국 온라인 게임 시장의 약 65%를 점유하였으며 지난해 매출액은 이미 1억 7,000만 위안에 이르렀다.

또한 “성다”는 올해 한국에서 온라인 게임인 《포트레스 2》를 수입하여 이미 테스트를 진행하였다고 알려졌다. 더욱 높은 시장 점유율을 차지하기 위하여 “성다”는 “광저우 광통(廣州光通)”와 제휴하여 온라인 게임 전문 사이트를 구축하고 새로운 상업 모듈(게임 콘텐츠 업체와 광대역 연동 분포식 IDC서버 제공업체 협력)을 구축하였다. 여러 경로와 중국 내외 게임 공급업체와의 폭넓고 다양한 협력을 통하여 수준 높은 온라인 게임을 많이 수입하여 중국의 사용자들에게 제공할 것이라고 알려졌다.

2. 전문 게임 사이트와 텔레콤 운영업체와의 제휴

“렌중(聯衆)”도 한국 게임 수입을 위해 “하이홍(海虹)” 산하의 ‘아시아 게임’, ‘소오강호(笑傲江湖)’, ‘디즈니 중국’등 게임 사이트의 협력을 받아, “베이징 텔레콤”이 보유한 전국적 네트워크 자원과 합작 진행하는 것을 계획하고 있다. 이를 기반으로 제휴 양측의 초기 목표는 베이징, 상하이, 광저우(혹은 선전), 청두 등의 도시에서 온라인 게임 사이트를 개통하고 향후 중국의 전체시장에까지 확장시킬 예정이다. 비용 납부 모듈에서 “렌중”은 텔레콤과 일정한 비율로 인터넷 접속 비용을 분할하는 방법을 채택하였다.

“왕이(網易:www.163.com)”는 지난해 경영 전략을 조정한 후 온라인 게임을 주요 수익 사업의 하나로 채택하였다. “왕이”는 독자적으로 개발한 《다화시여우(大話西游)》등 제품을 출시한 뒤 사용자들이 급증하여 매일 동시 접속수가 10만 명에 이르렀다. 지난 7월 25일 “왕이”는 광둥텔레콤 광대역망의 “VNET연동 우주 계획”과 협력

계약을 독자적으로 체결하고 독자적으로 개발한 온라인 게임 《다화시어우(大話西游) 2》와 《프리스트데일》을 광대역 플랫폼에 진입시켰다.

3. 대만 게임회사들의 중국 시장 쟁탈

대만의 게임 산업은 비교적 빨리 시작하여 개발 수준이 이미 중국에 비해 월등하고 자금력이나 운영 면에서 역시 우위를 차지하고 있는 실정이다. 1999년 9월, “대만 즈관(智冠)”은 1억 5,000만 대만 화폐를 투자하여 중국의 온라인 게임 시장을 개척하고 “중화게임사이트”를 개통하였다. “즈관”에 이어 《신젠치사잔(新儉奇俠傳)》 개발로 국제 게임업계에 이름을 떨친 대만 “다위(大宇)”는 베이징에 지사를 설립한 동시에 일본의 유명한 게임 소프트웨어 생산업체인 “Enix”사와 제휴하여 공동 투자로 베이징에 새로운 게임 회사를 설립하였다.

올 상반기 대만 게임회사들은 중국 시장 진입을 위한 지원을 아끼지 않고 있다. 올 8월 “여우시쥐즈(遊戲橘子)”는 베이징 시장에 진입하여 한국의 SF 온라인 게임 《혼란모험》 출시 및 온라인 게임을 주제로 하는 잡지를 출판하여 향후 “중국 온라인 게임 운영업체 NO.1”을 바라보고 있다. 이와 동시에 《왕중왕》 개발로 중국 유저들의 각광을 받았던 대만 “러이죄(雷爵)”회사는 “러이죄(雷爵) 베이징 정보유한회사”의 설립을 선포하고 중국 온라인 시장에 본격 진출하였다.

현재 중국 온라인 게임시장에 발을 들여놓은 업체는 20여 개에 이르며 이밖에 일본, 유럽, 미국 등 게임 거목들도 중국 온라인 게임 시장의 거대한 잠재력에 이끌려 머지않아 중국 시장으로 몰려들 것으로 예측된다.

온라인 게임은 인터넷, 컴퓨터, 소프트웨어, 엔터테인먼트, 소비자용 전자 등 많은 분야와 밀접한 관계를 가지므로 게임 산업은 연구·개발로부터 운영 판매에 이르기까지 일단 완벽한 산업사슬만 형성되면 전반적인 IT산업 성장의 견인차 역할을 하게 된다. 중국의 온라인 게임 산업은 이미 초보적인 규모를 형성하였으며 관련 산업과의 합작도 활기차게 진행 중이다. 텔레콤 운영업체들도 자체의 독특한 네트워크 자원을 충분히 활용하여 온라인 게임산업 진출에 전력을 다하고 있다.

6월 14일, 충칭(重慶) 텔레콤은 한국 게임 《드로이안》 충칭지역 독자 경영권을 체결하고 온라인 게임 시장에 대거 진출하였다. 이는 텔레

콤 업체와 콘텐츠 제공업체간의 협력이며 텔레콤에서 게임업체들에게 높은 임대료를 받고 서버를 제공해주던 초기의 관례를 깨뜨리고 IDC를 개방하여 유저들이 무료로 사용할 수 있도록 제공하였다. 양측은 현지의 평균 서버 접속자수에 따라 정기적으로 게임 카드의 판매로 형성되는 이윤을 분할한다. 충칭 텔레콤의 데이터 업무는 이로 인하여 급성장하여 광대역 사용자들이 8,000 가구로부터 3만 가구로 늘어났고 수익은 수백만 위안으로 증가되었다.

온라인 게임 시장의 전망을 밝게 보고 있는 차이나 텔레콤, 차이나 모바일, 차이나 유니콤 등도 기회를 놓치지 않고 시장에 진입하고 있다. 이 같은 텔레콤 업체들의 시장진입은 게임산업의 발전을 위해서는 긍정적이지만 기존 온라인 게임 운영업체들에게는 생존 자체를 위협하는 큰 변수로 작용하고 있다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

NEWS

신 작

NEWS 《The Legend of Heroes6: A Tear of Vermilion》 9.20 판매시작

“신텐디(新天地)”사는 1개월 간의 테스트 작업을 걸쳐 《The Legend of Heroes6: A Tear of Vermilion》의 중문화 작업을 끝마치고 9월 20일 전국적인 판매를 시작하였다.

《The Legend of Heroes》 계열 게임은 중국 유저들에게 잘 알려져 있다. 10년 동안 5개 게임이 출시되었는데 이번에 출시된 《A Tear of Vermilion》는 전체 계열 게임 중 가장 훌륭한 작품으로 앞서 출시된 게임들과 주요 인물들이 서로 관계가 있어 독립되어 있던 세계가 밀접한 관계를 가지게 되었다.

《The Legend of Heroes6: A Tear of Vermilion》는 “신텐디”에서 올해 《쌍성우위(双星物語)》와 《치성무어파스(七星魔法使)》를 대리판매 한 뒤 세 번째 대리하는 제품으로 일본 “Falcom”에서 제작한 게임이다.

(자료: http://game.163.com/editor/020918/020918_51918.html)

NEWS 《Ever Quest》 중국시장 진입

세계에서 가장 큰 전자 게임 출판업체 중의 하나인 “유비아소프트”와 온라인 게임업계 거목인 “Sony Online Entertainment”는 상호 협력하여 중국 시장에 온라인 게임 《Ever Quest》를 출시한다고 지난 9월 19일에 공동 발표하였다. “Sony Online Entertainment”는 게임운영 기술을 지원하고 “유비아소프트”는 풍부한 현지 자원과 관리노하우를 이용함으로써 게임 운영을 강화할 것이라고 알려졌다.

아시아는 세계적으로 가장 큰 온라인 게임 시장을 보유하고 있다. “유비아”는 이번 협력을 통하여 아시아 사업이 진일보 추진될 것이라고 믿고 있다.

올 연말이면 중국 온라인 게임 유저들은 세계 43만여 명의 등록 회원을 보유한 온라인 게임을

직접 접할 수 있으며 “유비아”는 계속해서 《The Ruins of Kunark》, 《The Scars of Velious》, 《The Shadows of Luclin》 정보를 제공하게 된다.

(자료: http://game.163.com/editor/020920/020920_52128.html)

제 품

NEWS 온라인 게임의 매력, 색다른 추석 선물

추석을 맞아 “왕싱(網星)”에서는 《크로스게이트》에 대한 유저들의 지속적인 지원과 관심에 감사를 표시하기 위하여 추석 당일 크로노스 GM과 유저들이 온라인 상에서 만날 수 있는 독특한 ‘추석선물’을 준비하였다.

이벤트 시간: 9월 21일 00:00~24:00

이벤트 서버: 《크로노스게이트》의 모든 서버
이벤트 참가 방식:

크로노스 GM은 “파란디귀(法藍帝國)”의 여러 지역에서 불시에 나타나게 되는데 구체적인 출현 지점을 게임 내 방송을 통해 모든 유저들에게 알려주면 유저들은 방송에서 얻은 정보를 토대로 GM의 정확한 위치를 찾아 “풍성한 추석 선물”을 받게 된다.

요구사항:

1. 이벤트 진행 중 GM의 지시에 따라 움직여야 하며 개인의 무단 행위로 이벤트에 영향을 끼쳐서는 안 된다.
2. 이벤트 진행 중 GM에게 장비, 금전, 캐릭터 혹은 게임 도구 등을 요구하거나 혹은 명함교환 등의 요구를 하면 안 된다.
3. 이벤트 진행 중 유저들이 오프라인 혹은 기타 요소로 인하여 퇴출하는 경우 자동 포기로 취급한다.
4. 이벤트 진행 중 유저들이 불법행위(불건전한 언어 사용, 기타 유저들을 공격 혹은 교란하는 등)가 있는 경우 강제로 참가자격을 취소하며 규정제도에 따라 엄중하게 처벌한다.
5. 이벤트 전 후 GM으로 가장하여 어떤 활동을 진행 할 경우 규정제도에 따라 엄중하게 처벌하며 법적 기소를 보류한다.
6. 이벤트 진행 중 GM은 어떤 개방하지 않은

임무 혹은 게임 관련 설정 등 이벤트 행사와 관계되지 않는 문제에 영향을 주지 않는다.

7. 이벤트 전 후 온라인 상의 매너를 지키며, 선동, 보복 등 공격적인 행위를 하면 안 된다.

8. 이벤트 진행 중 질서를 준수하고 GM과의 행사 진행에 이의가 있는 경우 합법적인 경로를 통하여 제기하며 사적으로 불만을 표출해서는 안 된다.

9. 특수 상황의 경우 GM은 임시 결정 권한을 가진다.

10. 이벤트 진행 중 개인의 계좌번호 및 비밀번호 누설을 금지하며 GM도 유저들에게 개인 계좌번호 및 암호를 요구하지 않는다.

11. 기타 규정은 GM규정과 동일하다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0209/091812390.shtml>)

업 계

NEWS “위동궁창(娛動工場)”, 신제품 출시

“베이징 위동궁창 디지털 과기유한회사”는 최근 《GetMedieval》과 《Toyand Racing》 두 개 게임을 출시하여 판매중이다. 《GetMedieval》은 한국의 “MONOLITH”에서 제작한 이 게임은 온라인 상에서 협력 작전을 지원하는 동시에 하나의 컴퓨터로 4명이 동시에 접속하여 게임을 즐길 수 있도록 설계되었다. 《Toyand Racing》 자동차 경주게임은 어린이 사용자의 재능발휘의 공간으로 제공된다. 게임에서의 피라미드, 사신인면(獅身人面) 이집트 사막, 해안도시, 화산 등 여러 곳의 독특한 특색을 보유한 경기장이 준비되어있다.

이 두 게임의 출시는 자동차 경주게임과 액션 게임을 즐기는 유저들에게 좋은 기회를 마련해주었다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=7581>)

NEWS “오우메이(奧美)”에서 대리한 8개 게임 WCG2003대회에 참가

세계전자경기대회2002년(WCG2002)은 세계 각 지역에서 치열한 예선전이 진행 중이며, 각

나라의 지난 대회 경기 승자들은 한국으로 모여 “WCG 2003“ 공식 경기 종목을 온라인 투표를 통해 선발하게 된다.

WCG의 공식 경기종목으로 선발되는 게임들은 모두 우수한 게임으로 WCG 참가명단에 오른 게임 역시 우수한 제품임을 증명한다.

이번 WCG2003 공식 경기종목 추천제품에 “오우메이전자”에서 대리한 게임이 참가하게 되었다.

참가 제품

1. FPS게임: 《Alien vs. Predator 2》
《Half-Life: Counter-Strike》

《Warcraft 3》

2. RTS게임: 《Empire Earth》

《Starcraft》

《Warcraft3》

3. SPO게임: 《Nascar 2002》

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=7582>)

NEWS “이차이커지(怡采科技)“, “왕투왕청(網圖網城)과 제휴

“이차이커지(怡采科技)”는 “왕투왕청(網圖網城)”의 독자 콘텐츠 전략 협력 파트너로 되었다.

“왕투왕청”은 포털 사이트로 오픈한 후 현재까지 여러 차례 전자 경기대회를 개최하였으며 게이머들 사이에 인지도가 매우 높다. 특히 최근에 주최한 2002년 WCG 베이징 지역 경기대회는 게이머들의 폭넓은 지원과 호평을 받았다. 이외 “왕투왕청”은 현재 WCG 중국지역 총 결승전 개최를 준비 중 이다.

“이차이커지”는 신규 게임 대리업체로서 출시한 제품들로는 《주투다잔(猪兔大戰)》, 《위라이수이스제(未來水世界)》, 《전쟁지휘이관(戰爭指揮官)》 등이 있다. 얼마 전 “이차이커지”와 “왕투왕청”은 파트너관계를 확정하고 여러 방면에서의 협력할 것을 밝혔다. 최근 양사는 “콘텐츠 전파 협력 협의”를 체결하고 상호간 콘텐츠를 공유하며 “왕투왕청”의 뉴스를 “이차이커지”에서 편집하여 공동으로 발송하기로 결정하였다. 자원의 공유는 양측에 새로운 기회를 가져다 줄 것이라고 예측된다.

콘텐츠 협력 외에 “이차이커지”와 “왕투왕청”은

제 9 호

공동카드를 출시하게 되는데 두 회사의 공동이벤트에 참가하는 유저들은 공동카드를 획득할 기회가 있으며 이 카드로 두 회사에서 제공하는 고급 사양의 컴퓨터 사용권 및 정품 게임 등을 포함한 상품을 선물 받을 수 있다.

(자료: http://game.163.com/editor/020924/020924_52504.html)

총 합

NEWS 중국 게임 산업, 115%의 고속성장

지난 2000년 8월, “화차이(華彩) 소프트웨어”사에서 《왕중왕》 제품발표회를 개최하였는데 《왕중왕》은 중국 최초의 상업화된 입체 온라인 RPG 게임으로 중국에서의 출시는 당시 게임업계에 많은 궁금증과 강력한 인상을 남겼다. 많은 게이머들은 온라인 게임이 중국 시장 환경에서는 발전이 느릴 것으로 예측하였다. 그러나 불과 700 여일 후, 현재 모든 엔터테인먼트 방식 중 온라인 게임의 발전 속도는 최고치를 기록하였다. "PK", "핵사용자", "NPC" 등은 현재 네티즌들 사이에서 가장 사용 빈도가 높은 단어가 되었다.

중국 CCID(중국의 권위적인 정보 자문회사)의 “중국 온라인 게임 산업 발전 추이 및 투자가치 연구 전문 보고서”에 따르면 온라인 게임은 중국의 생산업체들에게 거대한 투자기회를 제공하였다. 지난해 중국 온라인 게임시장 판매액은 52% 성장한 3억 위안 이상에 이르렀으며 올 상반기 시장 규모만 이미 2억 8500만 위안에 이르렀다. 중국 온라인게임산업은 현재 초기단계이지만 향후 3년 동안 115%의 성장속도를 유지하며 성장기에 진입하여 비교적 큰 시장규모를 형성할 것으로 전망된다.

(자료: 大衆網絡報 9월 2일)

NEWS 상하이-중국 온라인 게임의 새로운 중심

화차이(華彩)로부터 화의(華義), 왕성(網星), 여우시취즈(遊戲橘子)··· 등에 이르기까지 많은 온라인 게임 운영업체들은 중국 게임 시장 점유를 위한 치열한 쟁탈전을 벌이고 있다. 이미 중국에

서의 온라인 게임 "전국시대"가 시작되었다.

인터넷게임의 "전국시대"는 상하이 게임산업의 급부상과 밀접한 관계를 가진다. 3년 전, 중국 게임시장은 북경이 80%, 상하이가 10%, 기타 지역이 10%를 차지하는 구조로 나타났지만 게임이 온라인 시대로 진입함에 따라 상하이는 “성다(盛大)”, “왕이(網易:www.163.com)”, “즈오우(智傲)” 등 신규업체들의 출현과 함께 게임 업계에서 급부상하고 있다. 또한 현재 게임 산업 진입 준비를 하고 있는 많은 업체들도 베이징에 비해 상대적으로 제조원가가 낮고 큰 발전 잠재력을 가지고 있는 상하이를 선호하는 것으로 알려졌다.

(자료: 大衆網絡報 9월 2일)

GAME 발행 일람표

GAME 기업소개

2002년 게임 발행 일람표(2/4분기)

北京娛動工場數碼科技有限公司

北京娛動工場數碼科技有限公司

출시 시간	게임명칭	제작사/발행사	장르
4월	Mysitc Mind	GAMANIA/ 텐런후둥(天人互動)	육성
4월	ARCTURUS	SONNORI&GRAVITY/ 상하이 이싱(依星)	RPG
4월	소오강호2 외전	위천(昱泉) / 위천	RPG
4월	Rally Championship2002	Warthog/유비아	카 레이스
4월	우주삼국	Dong S대/ 스지러이선(世紀雷神)	RTS
4월	바령공주	룽친커지(榮欽科技) / 즈관(智冠)	RPG
5월	Warlord Battlecry 2	유비아/유비아	RTS
5월	Director of Football	Empire Interactive/ 유비아	SIM
5월	Dogz 4	유비아/유비아	TAB
5월	Silent Hunter 2	유비아/유비아	SIM
5월	Resident Evil	Gun Survivor/Capcom	ACT
5월	정문-삼국지	gamearts/위천	SLG
6월	TinTin Destination Adventure	Infogrames/텐런후둥	AVG
6월	Soldier of Fortune 2	RavenSoftware/텐런후둥	FPS
6월	삼국군협전	즈관	RPG
6월	Desert Siege Red Storm	유비아	FPS
6월	Warlords BattleCry	SSI/유비아	RTS
6월	신세계 축구경리	Empire Interactive/ 유비아	사이버
6월	시장전위취 (西藏鎮魔曲)	신루이스(新瑞獅)/ 환위즈싱(寰宇之星)	RPG
6월	다부윙(大富翁) 6	다위관싱(大宇軟星)/ 환위즈싱	TAB
6월	Anstoss Action	ASCARON/스지러이선	SPT
6월	쇼우리푸이도우 (小李飛刀)	위천/위천	RPG
6월	중관촌치스루2 (中關村啓示錄2)	시산취(西山居)/ 시산취	TAB
6월	친상(秦殤)	무비오우(目標)/ 디산버우(第三波)	RPG
6월	Aliens vs.Predator2	Monolith/오우메이(奧美)	FPS
6월	Zwei!	FALCOM/신텐디(新天地)	RPG
6월	Elixir	eSofNet/상하이 이싱	RPG
6월	Global Operatios	Barkig Dog Studios/ 덴즈이제(電子藝界)	FPS
6월	Freedom Force	Irrational Games/ 덴즈이제(電子藝界)	RPG

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/sales2001.shtml>)

회사 개요

“베이징 위동궁창(北京娛動工場)디지털과학기술 유한회사”는 2000년 회사 본사를 정치, 문화, 금융, 하이테크 기술인력 등이 밀집된 북경에 설립하였다. “위동궁창”은 설립 첫날부터 중국 최고 품질의 게임소프트웨어 개발, 발행 및 게임 주변 제품 제조, 판매하는 회사로의 부상을 목표로 최대의 노력을 하였다. “위동궁창”은 자체 제작그룹과 첨단 개발 기술, 선진적인 기술 장비를 이용하여 성공적으로 게임을 제작하여 단기간 내 중국에서 우수한 게임회사로 인증 받았다. “위동궁창”은 설립 초기 100여명의 직원 중 개발 인원만 80여명에 이른다.

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

회사연혁

2000년 12월: 회사 설립

2001년 1월: “순간연구실” 구축

2001년 4월: 회사 공식 홈페이지 구축

(<http://www.xgameworks.com>)

2001년 6월: 세가와 협력 협상, 독자 개발한 《다자라이조우X(大家來找X)》와 《원다예핑광(問答也瘋狂)》 두 게임은 베이징시 전자제품 품질 테스트센터의 소프트웨어 검사를 통과하고 본격 출시.

2001년 7월: 3D RPG게임 《영원한 전설·기환수정 인연》 출시, 《老夫子大富翁》 우수만화경 기대회 개최, 중국대외우호협회의 조직으로 일본 게임업계대표단 “위동궁창” 방문, 《다자라이조우X(大家來找X)》와 《원다예핑광(問答也瘋狂)》 중문 번째 버전 출시, 《다자라이조우X(大家來找X)》 2001년 7월 게임 인기 순위 9위로 부상, “위동궁창”은 컴팩사 및 “컴퓨터와 생활”잡지사

협력으로 《다자라이조우X(大家來找X)》경기 대회 개최.

2001년 8월: 대만 “후이위(會宇)멀티미디어 주식회사”와 “귀이스(鬼寺)”게임 대만 및 홍콩 지역 판매대리계약 체결, 《老夫子大富翁》게임 출시, 대만 “후이위주식유한회사”와 중국 지역 《신비로운 여행》 대리권 체결.

2001년 9월: 3D 스릴러모험게임 《선과이료우 자이귀이스(神怪聊齋鬼寺)》 출시.

2001년 10월: 한국 게임개발회사인 “Leading Edge Co.,LTD”의 관계자 “위동궁창” 방문.

2001년 11월: 일본의 “G-PLUS” 및 “Chime”의 관계자들 “위동궁창” 방문 및 PS2게임 제작 관련사항 협의.

2001년 12월: 3D 모험게임인 《신비로운 여행》 및 TAB게임인 《다자라이조우X2(大家來找X2)》 출시, 한국의 게임제작사인 "쉬리야"의 강대정 총경리와 "우쥬코통"사의 관계자 일행 “위동궁창” 방문 및 온라인 게임 개발관련 2002년 협력사항에 대하여 협의.

2002년 1월: “새해성회이벤트”를 개최하고 《스쿱잉호우(時空英豪)》, 《지선종제저(機神終結者)》, 《투보우보우스쿱리센(兔宝宝時空歷險)》, 《형충즈창(橫冲直撞)》 등 게임 출시, 프랑스의 게임 발행사인 “Inforgames”사와 《鬼神之門》 게임 대만·홍콩 지역 대리권 체결, RPG게임인 《鬼神之門之醉夢余生》과 《問答也瘋狂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(大家來找X2002)》와 《원다예핑광2002(問答也瘋狂2002)》 축구자료 출시.

2002년 8월: 《GetMedieval》, 《Toyand Racing》 대리 발행.

(자료: 고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 기술수출입 관리조례(1)

중화 인민공화국령(제331호)

(관련 문서: 법률법규사법 해설4편9차)

《중화인민공화국 기술수출입 관리조례》는 2001년 10월 31일 국무원 제46차 상무회의에서 통과 공포하여 2002년 1월 1일부터 실시한다.

총리 주룽지

2001년 12월 10일

중화인민공화국 기술수출입 관리조례

제1장 총칙

제1조 기술수출입 관리를 규범하고 기술수출입 질서 유지하고 국민경제 및 사회 발전을 촉진하기 위해 《중화인민공화국 대외무역법》(이하 대외무역법이라 약칭)과 기타 관련 법률 규정에 따라 본 조례를 제정한다.

제2조 본 조례에서의 기술수출입이란 중화인민공화국 영토 외에서 중화인민공화국 영토 내로 혹은 중화인민공화국 영토 내에서 중화인민공화국 영토 내로 무역, 투자 혹은 경제기술합작 방식으로 기술을 이전하는 것을 말한다.

전항 규정은 특히 양도, 특허 신청권 양도, 특허 실행 허가, 기술 기밀 양도, 기술 서비스 및 기타 방식의 기술 이전을 포함한다.

제3조 국가는 기술수출입에 대해 통일 관리 제도를 실시하며 합법적인 공평, 자유 원리에 따라 기술 수출입 질서를 유지한다.

제4조 기술수출입은 반드시 국가의 산업 정책, 과학 기술 정책과 사회 발전 정책에 부응하여야 하며 중국 경제 과학 기술 진보 및 대외 경제기술합작 발전을 추진하고 중국 경제 기술 권익을 수호하는데 이로우야 한다.

IT NEWS

제5조 국가는 자유적인 기술 수출입을 허락한다. 그러나 법률, 행정 규정 관련 별도의 규정은 포함하지 않는다.

제6조 국무원 대외 경제 무역 주관 부처(이하 국무원 대외경제무역 주관 부처라 약칭)는 대외 무역법과 본 조례의 규정에 따라 전국의 기술 수출입 관리 작업을 주관한다. 성, 자치구, 직할시 인민정부 대외경제무역 주관 부처는 국무원 대외 경제무역 주관 부처의 위탁에 따라 본 행정 지역의 기술 수출입 관리를 주관한다.

국무원 관련 부처는 국무원의 규정에 따라 기술 수출입 관련 직책을 수행한다.

(2) 계속..

(자료: 고화위업정보과기유한회사)

인 터 넷

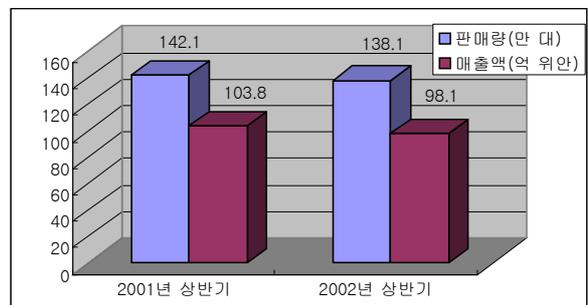
IT 가정용 데스크 탑 PC 시장보고서

올 상반기 가정용 데스크 탑 PC시장은 지난해의 성장속도 둔화를 벗어나지 못하고 시장 불황, 고객그룹 변화, 수요 세분화, 업체사이 경쟁 가열 등의 원인으로 인하여 여전히 제자리에서 답보하고 있는 실정이다.

판매량 및 매출액

2002년 상반기 중국 데스크 탑 컴퓨터 판매량은 404만4,000대, 그 중 가정용 데스크 탑 PC 판매량은 138만1,000대로 지난해 동기 대비 2.8% 하락되었으며 판매액은 98억 1,000만 위안으로 지난해 동기 대비 5.6% 하락하였다.

2002년 상반기와 2001년 상반기 중국 가정용 데스크 탑 PC 판매량 및 매출액 대조



판매량 하락 원인

1998년, 1999년 및 2000년 가정용 데스크 탑 PC 판매량이 급증하여 시장은 이미 어느 정도 포화상태로 나타나 단기간 내 큰 구매 붐이 일어나기는 어렵게 되었다. 또한 이동 PC 및 가정용 노트북의 인지도가 높아지면서 점차적으로 가정용 데스크 탑 PC의 대체품으로 작용하였는데 이 도 가정용 데스크 탑 PC 판매량이 하락된 중요한 이유이다.

시장에 영향 주는 요소

유리한 요소: ▲미국과 유럽국가의 경제는 2002년 상반기에 들어 일정한 성장세를 보이고 있는데 이는 세계 경제회복 견인의 촉매로 중국

제 9 호

IT시장 성장에도 적극적인 추진 작용을 일으키고 있다. ▲WTO 가입 후 가정용 데스크 탑 PC산업은 수출 전망이 밝아졌으며 또한 부품 관세의 하락으로 생산업체들의 원가가 줄어들었다. ▲2008년 올림픽 개최 신청 성공도 어느 정도 가정용 데스크 탑 PC 시장을 자극하였다. ▲생산업체들의 "디지털 가정"개념 확산으로 디지털 카메라, MP3 등 제품 판매량이 증가되었는데 이도 가정용 데스크 탑 PC 시장 성장을 견인하였다. ▲제품 사용주기를 놓고 보면 1995~1998년 사이 시장에 출시된 펜티엄 MMX계열 PC는 이미 5년 이상 사용되어 모든 기능조작을 위한 수요에 따르지 못하여 갱신이 필요하였다. 이점도 가정용 데스크 탑 PC 판매량 성장에 중요한 요소이다.

불리한 요소: 주민 소득의 향상과 노트북 가격의 인하로 인하여 노트북 보급률이 점차적으로 증가하고 있다. 이동PC의 시장 점유율이 높아지면 가정용 데스크 탑 PC의 시장 공간은 줄어들기 마련이다.

지역별 판매량

가정용 데스크 탑 PC의 지역별 판매량을 살펴보면 화둥, 화베이, 화남 3개 지역 시장점유율이 각각 23.7%, 21.9%, 19.1%로 1,2,3위를 차지하였다. 이는 이 3개 지역의 경제발전 정도와 소비수준과 밀접히 관계를 가진다. 상대적으로 소비수준이 낮은 동베이, 시난 시베이 지역의 시장점유율은 아주 낮아 각각 8.1%, 9.8%, 6.9%밖에 차지하지 못하였다.

시장 전망

가정용 데스크 탑 PC의 발전추이에 대한 연구에 의하면 올해 중국 가정용 데스크 탑 PC 시장 총 판매규모는 305만대, 지난해 대비 5.5% 성장할 것으로 예측된다.

(자료: 計算機世界 8월 19일)

모 바 일

☐☐ PDA 거목 중국 상륙

지난 9월 18일 Palm OS 조작시스템을 채택한 첨단 지능 휴대폰 'Treo 180' 오픈식이 베이징에

서 본격 개최되었다. 이는 세계 제2위 PDA 생산업체인 "Handspring"사가 본격으로 중국시장에 진입하는 것을 의미할 뿐만 아니라, 2대 PDA 생산업체가 중국 휴대폰 시장에서 펼칠 치열한 경쟁을 예고하는 것이다. "Handspring" 전 마이크로소프트의 Pocket PC 조작시스템을 채택한 PDA 휴대폰 "뉘푸다(多普達)"가 이미 베이징에서 출시되었는데 "뉘푸다"와 마찬가지로 "Handspring"의 'Treo 180'핸드폰도 중전(CECT)과의 제휴방식으로 중국 휴대폰 시장에 진입하여 판매하게 된다.

'Treo 180'은 휴대폰과 PDA 기능을 구비되었고 수시로 온라인상 Web 홈페이지 브라우저도 가능하다.

"Handspring"의 아세아지역 총 대리사인 "상치커지(上奇科技)" CEO는 'Treo 180' 휴대폰의 시장전략은 IT 업체에서의 확장, 휴대폰 유통 업체와의 협력 강화, 업계 응용 면에서의 추진을 중점으로 한다고 소개하였다.

이외 "상치커지"는 올 연말 다른 새로운 컬러 휴대폰을 출시하게 되는데 기능은 엔터테인먼트 면에서의 응용을 강화하며 대중시장을 중점목표로 한다고 알려졌다.

(자료: http://news.enet.com.cn/article/20020918/20020918216675_1.xml)

CHINA GAME SITE

사이트명 : sina新浪游戲

URL : <http://games.sina.com.cn>



- (1) URL : <http://games.sina.com.cn>
- (2) Sina Logo 및 사이트 명 (sina新浪游戲)
- (3) 메인 메뉴
- (4) 게임 검색
- (5) 게임 메뉴
- (6) 정보 자료

자료 제공	北京高華偉業信息科技有限公司
 GAOHUA	中國 北京市 海澱區 太陽園 6B 2412호 TEL:86-10-8213-8792 FAX:86-10-8213-8793