



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

CHINA GAME WEEKLY

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 온라인게임 시장 연구보고서

G NEWS

- 5월 23일 “2003년 중국 서부 국제 디지털 엔터테인먼트 전시회” 개최
- 징허(晶晷), 《텐조우(天驕)》 게임 전국 판매업체 대회 개최
- 윈난(云南) 및 상하이 창신(長信)의 《크로스게이트》 서버 본격 유료화로 진입
- 《신 서유기》 오픈테스트 인기 ‘冲天’
- 《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》 6월에 오픈테스트 진행

G GAME 제품소개

■ 《무혼(武魂)》

G GAME 순위

■ 2003년 2월 아케이드게임 인기순위

G GAME 관련기업

■ 『乐乐科技有限公司』

G 법률과 정책

■ 《컴퓨터 소프트웨어 보호조례》(2)

G IT NEWS

■ 모바일

- 중국 인터넷산업 2002년 결산(2)

■ 인터넷

- 차이나 모바일과 노키아, 응용개발 공동 추진

중국 온라인게임 시장 연구보고서

1. 중국 온라인게임 시장규모 및 발전추이

- 2001년엔 397만5000 명에 그친 중국 온라인 게임 유저 수는 지난 2002년 연말에 807만4000 명을 기록하여 103.1% 증가하였다. 2001년부터 오는 2006년까지 온라인게임 유저 수는 평균 성장률이 62.4%에 달해 인터넷 가입자 성장률의 2배에 이를 것으로 전망된다.

- 온라인게임 유료 가입자 수는 2001년 168만 1000 명이었지만 2002년에는 401만3000 명에 이르렀다. 2001~2006년까지 온라인게임 유료 가입자 수 평균성장률은 67.7%로 온라인게임 유저 수 성장률에 근접할 것으로 예상된다. 온라인게임 유료 가입자 수는 전체 유저 수의 50% 정도로 지난 2001년 42.3%보다 증가하였으며, 2002-2006년 기간에 안정된 성장세를 유지할 것으로 예상된다.

- 중국 온라인게임 시장규모는 2001년에는 3억 1000만 위안으로 미흡한 편이었지만, IDC 연구에 따르면 지난 2002년 중국 온라인게임 시장규모는 9억1000만 위안에 이르러 2001년보다 187.6% 증가했다. IDC는 오는 2006년 말 중국 온라인게임 시장규모는 83억4000만 위안에 이르고 2001~2006년까지 92.6%씩 신장할 것으로 예측했다. 성장률은 온라인게임 유저 수 및 유료 온라인게임 가입자 성장률보다 빠르다. 이는 유료 온라인게임 가입자들의 매월 평균 소비가 증가하고 있기 때문이다. 지난 2001년 유료 온라인게임 가입자들의 매월 평균 소비는 15.6위안이었으나 2002년에는 18.8위안으로 증가, 오는 2006년에는 31.2위안에 이를 것으로 예상된다.

제 29 호

- IDC연구에 의하면 2002년 온라인게임 시장규모는 9.1억 위안이었지만, 온라인게임에 의한 텔레콤업무의 직접 수익은 68억3000만 위안으로 집계되었다. 이 수익은 온라인게임 시장규모의 7.5배에 상당한다. 물론 이 수익의 일부는 온라인게임 업체 로열티로 지불되었지만 IT업체가 이로부터 발생시킨 직접 수익은 2002년엔 32억 8000만 위안에 이르러 온라인게임 시장규모의 3.6배를 웃돌았다. IT산업의 주 수익원은 PC, 온라인게임 서버, 네트워크 및 저장기기, 소프트웨어 및 서비스 등이다. 출판 및 매체 업계가 온라인게임으로부터 얻는 직접 수입이 2002년에는 18억2000만 위안(게임 광고 관련 수익 불포함)에 이른 것으로 예상된다. 게임광고수익은 온라인게임 시장규모의 2배에 상당하다.

- 온라인게임산업은 또 도매 및 소매 판로, IT 및 통신기술의 발전, 국가 세수 향상 등을 추진한다.

- 중국 온라인게임은 준비단계, 걸음마단계, 발전단계, 성숙단계의 4개 단계를 거치게 될 것이다.

- 온라인게임 시장의 발전 요인에는 하드웨어 장비 인프라의 고속발전, 중국의 거대한 유저 그룹, 인터넷 수익 모델, 차이나텔레콤 운영업체의 지원, PC방의 활성화 및 진입 문턱은 높지만 경쟁이 상대적으로 적고, 광대역 서비스 모델에 발전 등에 기인한다.

- 온라인게임 시장발전을 저해하는 요인으로는 콘텐츠의 동질화, 정보량 과소, 네트워크 품질 저하, 정책부양책 결여, 내용 갱신속도 완만, 외국 경쟁사의 압력, 온라인게임회사 규모 미흡, 충분한 자금지원 결여, 종합개발 및 경영능력 취약 등이 있다.

II. 중국 온라인게임산업 발전 연혁

1998년 06월 렌중(聯衆) 온라인 게임세계 사이트 오픈
 2000년 06월 화차이(華彩)사에서 중국대륙에 최초로 대형 단체 온라인게임 RPG

《왕중왕》을 발행
 2000년 07월 《다중란젠(大眾軟件) 잡지》 창간, 중국 언론에서 최초로 전문 온라인게임 게재 .
 2000년 09월 즈관(智冠)사에서 개발한 《온라인 삼국지》 공식 발행.
 2000년 11월 웨위즈커통(月宇智科通)사에서 《암흑의 빛》 발행.
 2001년 01월 베이징 화의사에서 대행한 《스톤에이지》 공식 발행.
 2001년 03월 베이징 중원즈상(中文之星)에서 《제4세계》 공식 발행.
 2001년 03월 야렌사에서 대행한 《천년》 공식 발행.
 2001년 07월 디산버어(第三波)게임벨리사에서 대행한 《드래곤라자》 공식 출시
 2001년 07월 아시아게임 두 번째 온라인 게임인 《레드문》 공식 출시
 2001년 07월 여우룡(游龍)온라인사의 《진용군협전 온라인》 출시
 2001년 07월 화차이사에서 《삼국세기》 공식 출시
 2001년 10월 텐푸(天府) 핫라인에서 게임센터 오픈
 2001년 11월 왕이(網易:163.com)가 《다화시어우(大話西游)》 출시
 2001년 11월 상하이 성다가 대리한 《미르의 전설》 본격 출시
 2002년 01월 왕성(網星)사가 《크로스게이트》 출시
 2002년 01월 제산핑(捷三峰)사에서 대리한 《메틴》 본격 출시
 2002년 04월 아시아게임은 《천년》 과 《레드문》에 이어 《헬브레스》 발행
 2002년 05월 찬통(蟬童)소프트웨어가 《드로이안》 출시
 2002년 06월 왕이 《프리스톤테일》 베타 시작
 2002년 07월 유우룡 온라인의 《온라인 삼국지》 유료화 시작
 2002년 07월 제산핑사의 두 번째 온라인 게임인 《Myth of SOMA》 베타버전 출시
 2002년 07월 상하이 성다회사가 두 번째 온라인 게임인 《포트리스 2》 테스트시작

- 2002년 07월 《미르의 전설》 동시 접속인 수 50만 명 돌파.
- 2002년 08월 고우자(高嘉)과기사가 《샤이닝로어》 공식 출시
- 2002년 08월 여우시쥐즈(遊戲橘子)사의 《라그하임》 게임 테스트 시작
- 2002년 08월 디쥬우청스(第9城市)에서 《MU》 테스트 시작
- 2002년 10월 텐푸 핫라인은 청두 TV방송국 33 채널과의 제휴로 중국 최초의 온라인게임의 TV 프로그램--《미르의 전설이 현실로》을 개통하여 온라인게임의 새 시대 도래
- 2002년 10월 중국의 PC게임 선두주자인 오우메이(奧美)전자는 온라인게임산업에 진입, 대리한 《공작왕》 테스트 시작
- 2002년 11월 텐푸 핫라인에서 1년 간의 운영을 통해 9번째 온라인게임 출시, 서버 수량 700대 이상, 동시 접속자 수 10만 명 돌파
- 2002년 11월 상하이 이싱(依星)사가 《잊어버린 전설》 테스트 시작
- 2002년 11월 쥐우웨이(卓越)디지털이 《신 서유기-당나라의 천하》 출시
- 2002년 12월 왕싱(網星)이 대행한 《헌원검 온라인》 테스트 시작
- 2002년 12월 "2002년 중국 온라인게임산업 조사보고서 및 온라인게임산업 정상회의" 청두에서 개최

(자료: IDC, 2002)

NEWS

NEWS 5월 23일 “2003년 중국 서부 국제 디지털 엔터테인먼트 전시회” 개최

“제4차 중국 서부 박람회-2003년 중국 서부 국제 디지털 엔터테인먼트 전시회”가 오는 5월 23일~5월 25일 스촨청두(四川成都)에서 개최된다.

이번 전시회는 중국 국제무역추진위원회, 중국인민대외우호협회, 국무원교무판공실, 중화전국공업연합회 및 사천성인민정부, 중국국제무역추진위원회사천성분회 등의 협력으로 주최되며, 사천성 국제전람센터, 사천성 공중정보산업유한책임회사(텐푸핫라인 게임센터), 17173사이트, 《다중여우시(大眾遊戲)》 잡지사에서 공동으로 개최한다.

이번 전시회는 “건전, 엔터테인먼트, 발전”을 주제로 잠재력이 풍부한 중국 서부지역의 게임시장을 육성·개발하여 게임산업의 건전한 발전을 추진, 게임 생산업체들을 지원하여 브랜드 이미지 제고 및 판매경로를 구축하고, 게임 생산업체들에게 대형 게임홍보 이벤트 플랫폼을 제공하여 더욱 많은 사람들로 하여금 게임을 이해하고 받아들일 수 있도록 하여 게임의 접속률을 높이려는데 목적이 있다.

이번 전시회는 게임 생산업체, 네트워크 운영업체, 게임 대리업체들에게 교류, 협상, 합작, 투자의 플랫폼을 제공함으로써 중국 게임산업의 건전한 발전을 추진하고, 해외 게임 생산업체들의 중국시장 진입에 큰 도움을 줄 것으로 전망된다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-10/n857_773247.html)

NEWS 징허(晶合), 《텐조우(天驕)》 게임 전국 판매업체 대회 개최

지난 2월 10일, “징허스다이(晶合時代)”는 이미 “베이징 환러스다이(歡樂時代)회사”로부터 《텐조우(天驕)》 게임 전국 총판권리를 획득했다고 발표했으며, 동시에 오는 3월 4일~3월 5일 기간 징허는 베이징에서 전국 판매업체 대회를 개최하고 전국 40개 도시의 총 판매 협력 파트너를 확정하여 2003년 초 인기 중국산 대형 온라인 게임

《텐조우(天驕)》를 공동으로 추진하길 호소하였다.

《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》 게임은 중국의 유명한 게임 소프트웨어 개발회사인 “무비오우(目標)소프트”가 3년 동안의 개발을 걸쳐 완성한 중국 토종 온라인 게임이다. 이 게임은 진나라 말기의 난세를 배경으로 중국 5000년 문화인 《산해경》, 《시경》, 《5행 둔갑술》, 《법경》, 《노반경》 등을 내용으로 하며, 중국 고대 명작에서 언급된 각양 각색의 기괴한 이야기를 창작 원천으로 삼아 신선과 도사 및 진실과 사이버로 총명한 세계를 구축하였다. 기타 온라인 게임과는 달리 이 게임은 “게임은 하나의 독특한 문화이다”라는 사상을 특별히 강조하여 유저들이 게임 플레이 중 5000년 중화문화의 광대한 정신을 충분히 실감할 수 있도록 했다.

《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》는 2002년 12월 9일 클로즈 테스트를 진행한 이래 업계 및 많은 유저들의 관심을 받았으며 세계에서 2002년도 최고 인기 게임상 수상, 2002년도 최우수 종문 문화 게임상, 2002년도 최우수 본토 창작 게임상 등 3개의 우수상을 수상 받았다.

(자료: <http://gaems.sina.com.cn/newgames/0302/021918824.shtml>)

NEWS 원난(云南) 및 상하이 창신(長信)의 《크로스게이트》 서버 본격 유료화로 진입

일정 시간의 무료 테스트를 걸친 원난 및 상하이 창신 《크로스게이트》 서버는 2003년 2월 19일부터 본격적으로 유료화를 시작하였다.

원난 및 상하이 창신에서 서버를 개방한 이래 많은 유저들의 호평과 성원을 받았으며 온라인 수 또한 계속 신기록을 갱신하고 있다. 본격적으로 유료화를 시작한 후, 왕싱(網星)ENIX와 상하이 텔레콤 인터넷운영센터는 많은 유저들에게 더 나은 서비스를 제공하여 유저들로 하여금 안정적이고 편안한 환경에서 게임을 진행할 수 있도록 노력할 것이라고 밝혔다.

이외 많은 사용자들의 원난 《크로스게이트》 서버에 대한 장기적인 성원과 신임에 대한 보답으로 게임의 유료화를 본격적으로 시작한 당일, 즉 2월 19일부터 2월 26일 기간 동안 원난 《크

로스게이트》 서버에서 충전을 한 유저들에게 충전 기본점수에서 50점을 더 추가해 주기로 결정했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-19/n335_251915.html)

NEWS 《신 서유기》 오픈테스트 인기 ‘冲天’

중국산 온라인 게임 중 첨단작품으로 불리는 《신 서유기-당나라의 천하》 게임의 오픈테스트가 지난 2월 18일 18시 18분에 본격 시작되었다. 오픈테스트를 진행한다는 소식이 전해지자 유저들은 18일 오후 2시부터 《신 서유기-당나라의 천하》 공식 게시판에 모여 오픈테스트의 정확한 시간을 잇따라 문의하였으며, 오픈테스트를 시작한지 1시간 내에 등록 회원수가 1만 명을 넘어섰다.

《신 서유기-당나라의 천하》는 중국의 유명한 온라인 게임 개발업체인 “주어웨(卓越)디지털”사가 2년 동안의 연구·개발을 통해 완성한 제품이다. 이 게임은 클로즈테스트 시작부터 많은 유저들의 성원과 호평을 받아왔다. 2003년 2월 18일, “21CN”사는 《신 서유기-당나라의 천하》 게임을 새해의 첫 선물로 시장에 본격 출시하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-20/n587_503685.html)

NEWS 《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》 6월에 오픈테스트 진행

“진산(金山)소프트웨어회사”가 개발한 중국산 온라인 게임 《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》의 오픈 테스트가 오는 6월에 실시될 예정이다.

최근 “진산소프트”는 디지털 엔터테인먼트산업의 독자 개발·연구 및 운영에 2000만 위안을 다시 투자할 계획이며, 현재는 전문 컴퓨터 게임, 온라인 게임, 휴대폰 엔터테인먼트 및 향후 디지털 비디오엔터테인먼트산업에 주력하는 자 회사 설립을 진행하고 있다. 10여 년간 게임업계 관리 노하우를 구비한 장즈훙(張志宏)이 자회사 총경리 직무를 담당하고 “진산” 향후의 디지털 엔터테인먼트 업무를 관리하게 된다. 현재 “진산소프트”는 중국 최초로 독자 개발한 무협 온라인 게임 《젠

샤칭웬(劍俠情緣) 온라인》의 개발에 전력을 다하고 있다. 이 제품은 진산 2003년 디지털 엔터테인먼트업무 분야의 주력 제품으로 올 여름에 출시될 것으로 예측된다.

최근 2년 동안 온라인 게임을 대표로 하는 디지털 엔터테인먼트산업은 중국에서 급속히 발전하여 매년 산업 생산액 증가폭이 100%이상이었다. 컴퓨터게임을 위주로 하는 중국 디지털 엔터테인먼트산업은 2000년에 생산액이 3억 위안 정도였지만 2001년은 6억 위안, 2002년은 12억 위안을 넘어섰다. 거대한 시장의 기회와 무한한 발전 가능성으로 인하여 많은 관련 회사들이 모두 이 분야에 관심을 가지고 진출하고 있다. 2002년을 예로 들면 중국 시장에 출시된 유료화 온라인 게임은 50개에 이르렀지만, 올해에는 100-110개로 증가될 것으로 전망된다. 그러나 이 시장을 상세하게 분석해 보면 성공적으로 운영해온 제품들 다수가 외국 제품이며, 특히 한국 게임은 영향이 커서 시장점유율에서 절대적인 우위를 차지하였다. 중국의 게임업체들은 대부분 대리운영의 지위에 있다. 그들은 고객의 저작권 비용을 지불하여야 할 뿐만 아니라 제품 판매기간에는 일정 비율의 이윤을 분할하여 지불하고 있다. 특히 연구개발의 핵심기술분야가 개발업체의 수중에 있기 때문에 제품의 서비스 수준 및 기술지원수준에서 모두 개발업체의 제약을 받게된다. 그러므로 수준 높은 중국산 온라인 게임 제품을 독자적으로 개발하는 것은 현재 중국 게임업체들이 직면한 매우 중요한 과제이다.

1995년부터 “진산소프트”의 설립자 추우뵈천(求伯君)은 그때 당시 중국에서 가장 먼저 컴퓨터 게임 연구실-시산취(西山居)를 구축하였으며, 시산취는 10년에 가까운 발전과정을 통해 이미 중국에서 가장 유명한 게임 연구실 중 하나가 되었다. 시산취에서 독자적으로 개발한 《젠샤칭웬(劍俠情緣)》 계열작, 3D게임 《텐왕(天王)》 등의 게임 제품은 이미 중국 컴퓨터게임산업에서 정품제품으로 부각되었다. 그중 2000년 6월에 출시한 《젠샤칭웬(劍俠情緣) 2》 게임은 중국산 게임 최고 판매량 20만 세트를 기록하였으며 현재 클럽 회원수는 10만 명을 초월하였다. 《젠샤칭웬(劍俠情緣)》의 양호한 기술기초 및 온라인 게임의 발전가능성을 고려하여 2000년 7월 진산호사는 《젠샤칭웬(劍俠情緣) 온라인》을 본격적으로 개발하여 올 6월에 오픈테스트를 진행하고 올 여름

에 시장에 출시하기로 계획하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-20/n607_523995.html)

GAME 제품 소개

武魂

무혼

- 제작업체: Uzdream
- 중국 대리업체: 중공왕(中公網)
- 공식사이트: <http://www.muhon.com.cn>
- 게임 장르: 3D 무협 온라인
- 테스트 시간: 2002년 8월
- 게임 줄거리:

아득히 먼 옛날, 중화대지가 혼란스럽던 시절 하늘에서 여덟 성인(聖人)이 중원으로 내려와 사람들에게 문자, 역법, 방직, 채광, 야련, 목축 등 문자와 기술을 비롯한 문명을 전하였다. 이 여덟 성인이 바로 후세사람들의 공경을 받아온 삼황(三皇)과 오제(五帝)이다. 그들은 수 백년간의 통치를 끝낸 후 신하 중 치수(治水)에 공이 있는 대우에게 제위를 넘겼으며 대우가 늙어 자기의 아들에게 제위를 넘겨준 후 중국 역사상 첫 번째 국가 즉 첫 번째 노예제 왕국인 하(夏)나라를 설립하였다.

하나라가 최초로 400여년 간 태평세월을 지낸 후 마지막 황제의 치국무능으로 인하여 천하가 어지러워지자 선인이 내려와 황제의 명을 거두었다. 제위 세습의 폐단을 끊기 위하여 나라 이름을 대동지국으로 고치고 삼황오제의 추천에 의하여 새로운 현인이 왕위에 올랐다. 이로서 제2대 황조가 시작되었으며 천룡제에 이르기까지 1,000여년간 평화가 계속되었다.

천룡제는 지혜롭고 덕 있는 군주로 사해에 명성이 자자하였으며 원래 황제의 명령마저 듣지 않았던 각 지역의 무림 패주들도 천룡제에게 감탄하여 심복(心僕)하였다. 그러나 천룡제는 만리장성 순행 도중 급작스런 마물의 습격으로 황후를 잃은 후부터는 사람이 완전히 달라져 버렸다. 황후를 잃은 천룡제는 정사는 뒷전으로 밀어두고 황후를 되살릴 비법과 불로장생 추구에만 몰두하였으며, 이 때 간신이 충신을 몰아내고 정권을 차지하여 국가는 점차적으로 쇠퇴의 길로 들어서게 되었다. 천하가 혼란 시기에 어는 한 이국에서 중원으로 들어온 이국인이 사람을 되살릴 수 있는 선약을 가져와 황후를 살렸다. 사실 그때 나타난 자가 벽혈마군(碧血魔君)이었다.

벽혈마군은 그때부터 황제의 절대적인 신임을

얻었으며 법왕이라는 칭호를 얻었다. 그는 권력을 잡은 뒤, 천하의 기서(奇書)를 수집하고 무림을 탄압하기 시작했다. 황제와 황후는 법왕의 괴뢰로 법왕과 대항할 사람은 누구도 없었다. 마침내 무림의 정직인사들은 천하를 구하기 위하여 동맹을 구성하고 벽혈마군과의 대항에 나섰다. 무림맹주의 지도 하에 벽혈마군의 별궁으로 쳐들어가 삼일밤낮을 싸운 끝에 단 한 명만이 살아 나와 법왕을 죽였다는 소식을 전하고는 죽었다.

법왕이 죽었다는 소식은 곧 전 중원에 퍼졌고 사람들은 모두 희망을 갖게 되었다. 그러나 법왕의 죽음은 사람들의 생각대로 국가의 안정과 평화를 가져오지 못했으며 벽혈마군의 잔여 괴물들이 여기저기에서 파괴행위를 벌이고 있었다. 원래 협력하지 않았던 사파와 마교도 각자의 이익을 위하여 정파와 협력하여 괴물과의 대항에 나섰다. 중원무림과 서양 마법괴물과의 전쟁은 100여년이나 지속되었으며 이때부터 무혼의 시대가 시작된다.

- 《무혼》 최신 뉴스:

뉴스1- 《무혼》, 신 장비 추가

유저들의 많은 기대를 받고 있었던 《무혼》의 신 장비가 최근 각 서버에서 이미 업로드 되었다. 이런 신 장비는 한국측의 세밀한 설계를 거쳐 장비의 기능에서 시각 효과에 이르기까지 모두 참신한 느낌을 준다. 특히 《무혼》의 독특한 3D효과는 시각 상 다른 게임보다 더 우수하다.

《무혼》 게임의 사용자수가 늘어남에 따라 점차 많은 유저들이 비교적 높은 레벨에 도달했다. 중공왕(中公網)은 많은 유저들의 강렬한 요구를 받아들여 한국 개발사와 협력하여 신 장비 설계에 착수하였다.

신 장비는 칼, 검 등 무기와 머리에서 발까지 전부 무장한 갑옷 및 다양한 장식품에 이르기까지 그 그림 솜씨가 매우 섬세하고 아름답다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-17/n861_777168.html)

뉴스2-유료화 후의 《무혼》

수개월 동안 백만 여명 유저들의 공동 테스트를 거친 대형 3D 무협온라인 게임 《무혼》은 춘절을 맞이하면서 최신제품으로 출시됨과 동시에 2003년 1월 20일에 유료화에 본격적으로 진입하였다.

중공왕(中公網)회사의 데이터 통계에 의하면 《무혼》은 공개테스트를 실시한 이래 총 120만

명의 등록 사용자를 보유하고, 동시 온라인 접속자 수가 최고 10만 명을 기록하였다. 전국의 서버 또한 20조를 넘어섰다.

게임의 유료화에 발맞춰 《무혼》은 지난 2002년 12월부터 기존의 게임에 대하여 인물 레벨 상한을 200급 향상시키고, 최신 최고의 화려한 무술을 업그레이드, 100종 이상의 괴물을 추가, 40억개 부동 속성의 장비를 포함한 새 물품 시스템, 참신한 PK시스템 등을 포함하여 크게 업그레이드 하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-1-3/n891_807915.html)



[공식사이트:<http://www.muhon.com.cn>]

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

GAME 순위

2003년 2월 아케이드 게임 인기순위

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금대양	GBA	RPG	NINTENDO	402
2	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	345
3	Final Fantax 10	PS2	RPG	SQUARE	313
4	Final Fantax 8	PS2	RPG	SQUARE	296
5	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	178
6	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	149
7	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	131
8	쿠우다이요우과 아·홍보우스(口袋妖怪·紅寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	117
9	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	116
10	쿠우다이요우과 아·란보우스(口袋妖怪·藍寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	105
11	휘엔원장·평인즈젠(火炎紋章·封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	102
12	초급 로봇대전OG	GBA	SLG	BANPRESTO	94
13	어워청·웨샤예상취(惡魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	93
14	악마성·백야의협주곡	GBA	ACT	KONAMI	84
15	귀이우저(鬼武者)2	PS2	AVG	CAPCOM	81
16	어워청·웨즈룬후이(惡魔城·月之輪回)	GBA	ACT	KONAMI	78
17	진 삼국무쌍	PS2	ACT	KOEI	77
18	왕국심	PS2	ARPG	SQUARE	72
19	세계축구 생방송 2002	PS	SPG	KONAMI	70
20	biohazard 3	PS	AVG	CAPCOM	69

(자료: 電子遊戲軟件 2003년 제4기)

GAME 관련기업

게임 개발/운영업체

樂樂科技有限公司

러러커지(樂樂科技)유한회사는 베이징 중관촌 하이테크과학기술단지에 위치하여 전문적으로 게임을 개발 및 운영하는 게임회사이다. 주로 다인 온라인 엔터테인먼트 소프트웨어 개발과 시장운영이 주 업무이며, 지난 2001년 중국 최초의 대형 온라인 생활게임 《디스스제(第四世界)》를 출시하였다. 당사는 줄곧 온라인 게임 개발플랫폼(Online Game Development Platform OGDП)의 구축 및 중국 전통문화를 배경으로 하는 온라인 게임 개발에 주력하였다.

러러커지유한회사의 전신은 “평초우(蜂巢) 연구실”이며 이 연구실은 1999년 3월 “팡정신텐디(방정신천지)소프트웨어과기유한회사” 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 창신 형식의 온라인 연동 생활게임 《디스스제(第四世界)》의 개발을 완성하여 시장에 출시하였다. 그 해 7월 연구실은 “중원즈싱(中文之星)디지털과기유한회사”에서 분할되어 나와 러러커지(樂樂科技)유한회사를 설립하였다.

현재, 러러커지(樂樂科技)유한회사는 이미 신기술기업 및 소프트웨어 기업 인증을 통과하였다. 러러커지 관리팀은 유명한 창업기업가, 창신의식이 풍부한 젊은 직업 경영인으로 구성되었으며 제품 연구·개발팀의 핵심성원들은 엔터테인먼트 제품 개발에서 풍부한 노하우 및 탁월한 전문기능을 보유한 연구진들로 구성, 다년간 엔터테인먼트 소프트 개발에 종사한 사람들이다.

온라인 엔터테인먼트 산업의 광범위한 시장에 견주어 러러커지는 온라인 연동 엔터테인먼트 제품 연구·개발 전략을 확정하고, 당사를 중국 선진 온라인 엔터테인먼트 콘텐츠 제공업체 및 운영업체로 부상시키기 위하여 회사 전체 성원들에게 노력을 아끼지 않고 있다.

- 러러커지의 주요 업무

중국 내외 우수 게임 대리판매, 온라인 게임

개발 제작, 온라인 게임 개발 플랫폼 및 요금 결제 플랫폼 구축 등이 러러커지의 3대 주요 업무이다.

* **중국 내외 우수 게임 대리판매:** 러러커지는 이미 중국 내외 많은 게임 개발업체와 협력을 달성하고 중국 유저들의 요구에 부합되는 신게임의 대리 및 수입 업무를 진행하고 있다.

* **온라인 게임 개발 제작:** 우수한 소프트웨어 개발인원 및 우수한 게임 개발 기능 플랫폼을 보유한 러러커지는 게임 소프트웨어에 대한 깊은 이해와 게임 유저들에 대해 막중한 책임을 느끼고 더욱 훌륭한 게임 개발에 노력을 가하고 있다.

* **온라인 게임 개발 플랫폼 및 요금 결제 플랫폼 구축:** 현재 온라인 게임 중 이미 러러커지에서 제공하는 운영 플랫폼이 사용되고 있다.

- 전략목표

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

러러커지는 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.

*회사주소: 베이징 해전구 즈주웬(紫竹院)로 33호 메이린(美林)화원 3동 20E

*자문전화: 86-10-68710435-805

*팩스: 86-10-88551138



[공식사이트: <http://www.lele.com.cn>]

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 컴퓨터 소프트웨어 보호조례(1)

제 2 장 소프트웨어 저작권

제8조 소프트웨어 저작권자는 아래의 권리를 누리게 된다.

- (1) 발표권리: 즉 소프트웨어를 대중에게 공개할 것인가를 결정할 권리
- (2) 서명권리: 즉 개발자의 신분을 명기하고 소프트웨어 상에 서명할 수 있는 권리
- (3) 수정권리: 즉 소프트웨어에 대한 보완, 삭제 혹은 명령 및 어순 수정할 수 있는 권리
- (4) 복제권리: 즉 소프트웨어를 한 세트 혹은 여러 세트로 제작할 수 있는 권리
- (5) 발행권리: 즉 판매 혹은 증여 방식으로 공중에 소프트웨어 원본 혹은 복제품을 제공할 수 있는 권리
- (6) 임대권리: 즉 타인이 유료로 소프트웨어 임시 사용을 허가할 수 있는 권리, 그러나 임대를 주목적으로 하는 소프트웨어는 제외 함
- (7) 정보 네트워크 전파권리: 즉 공중이 개인 자체 설정시간 및 장소에서 소프트웨어를 획득할 수 있도록 유선 혹은 무선의 방식으로 공중에게 소프트웨어를 제공할 수 있는 권리
- (8) 번역권리: 즉 소프트웨어를 기존의 한 자연언어문자로부터 다른 한 자연언어문자로 전환시킬 수 있는 권리
- (9) 소프트웨어 저작권자가 마땅히 누리게 되는 기타 권리

소프트웨어 저작권자는 타인이 해당 소프트웨어 저작권을 행사할 것을 허가할 있으며 동시에 보수를 얻을 수 있는 권한을 가진다.

소프트웨어 저작권자는 해당 소프트웨어 저작권의 전부 혹은 일부를 양도할 수 있으며 동시에 보수를 획득할 권한을 가진다.

제9조 소프트웨어 저작권은 소프트웨어 개발자에게 귀속되며 본 조례에서 별도로 규정한 것은 제외 함.

반대 증거가 없을 경우 소프트웨어에 서명한 자연인, 법인 혹은 기타 기구를 개발자로 인정한다.

제10조 둘 이상의 자연인, 법인 혹은 기타 기구가 협력하여 개발한 소프트웨어의 저작권은 협력 개발자들이 체결한 서면 계약 약정에 따른다. 서면 동의 혹은 계약에서 명확한 약정이 없고, 협력으로 개발한 소프트웨어가 분할사용이 가능할 경우 개발자는 독자로 개발한 부분에 대하여 독립 저작권을 누릴 수 있지만 저작권 행사시 협력 개발한 소프트웨어 전체 저작권 범위까지 확대시킬 수는 없다. 협력 개발한 소프트웨어가 분할사용 될 수 없는 경우 그 저작권은 협력 개발자 공동으로 누리게 되며 협상을 걸쳐 행사하게 된다. 협상이 일치하지 않고 또한 정당한 이유가 없는 경우 임의의 한 측이 다른 한 측에게 양도 외 기타 권리를 행사함에 지장을 주지 못한다. 그러나 협력 개발한 소프트웨어로 인해 얻어지는 소득은 마땅히 합리적으로 배분하여야 한다.

제11조 타인의 위탁을 받고 개발한 소프트웨어의 저작권은 위탁자와 위탁받은 자가 체결한 서면 약정협약에 따라 귀속된다. 서면 협의가 없거나 혹은 협의에 명확한 약정이 없는 경우 그 저작권은 위탁받은 자가 보유하게 된다.

제12조 국가 기구에서 임무 하달로 개발한 소프트웨어 저작권의 귀속 및 행사는 프로젝트 임무서 혹은 계약서 규정에 따른다. 만약 프로젝트 항목 임무서 및 계약서 중 명확한 규정이 없는 경우 소프트웨어 저작권은 임무를 접수받은 기구에 귀속된다.

제13조 자연인이 법인 혹은 기타 기구에서 재임기간 개발한 소프트웨어는 아래의 사항 중 하나라도 있을 경우 그 저작권은 해당 법인 혹은 기타 기구에 귀속되며 해당 법인 혹은 기타 기구는 소프트웨어를 개발한 자연인에게 포상할 수 있다.

- (1) 회사 자체업무에서 명확하게 지정한 개발목표에 의하여 개발한 소프트웨어
- (2) 개발한 소프트웨어가 자체업무 종사활동에서 예견한 결과 혹은 자연결과
- (3) 법인 혹은 기타 기구의 자금, 전용장비, 비공개된 전문 정보 등 물자기술 조건을 사용하여 개발하였으며 법인 혹은 기타 기구에서 책임을 담당할 소프트웨어

제 29 호

제14조 소프트웨어 저작권은 소프트웨어 개발이 완성된 당일부터 발생한다.

자연인의 소프트웨어 저작권의 보호기간은 자연인 평생 및 사망 후 50년이며 자연인이 사망된 후 제 50년이 되는 해의 12월 31일에 끝난다. 협력 개발한 소프트웨어 저작권 보호기간은 가장 늦게 사망한 자연인이 사망된 후 제 50년이 되는 해의 12월 31일에 끝난다.

법인 혹은 기타 기구의 소프트웨어 저작권 보호기간은 50년이며 소프트웨어를 처음 발표한 후 제 50년이 되는 해의 12월 31일에 끝난다. 그러나 소프트웨어 개발을 완성한 당일부터 50년 내 발표하지 않은 소프트웨어 저작권은 보호를 받지 않는다.

제15조 소프트웨어 저작권을 자연인이 소지하였을 경우 해당 자연인이 사망한 후 소프트웨어 저작권 보호기간 내에 소프트웨어 저작권의 계승자는 《중화인민 공화국 계승법》의 관련 규정에 근거하여 본 조례 제8조에서 규정한 서명권 외의 기타권리를 계승받는다.

소프트웨어 저작권을 법인 혹은 기타 기구에서 소지하였을 경우 법인 혹은 기타 조직이 변경, 중지된 후 그 저작권은 본 조례에서 규정한 보호기간 내 그 권리의무를 이어받은 법인 혹은 그 기타기구가 소지하며, 법인 혹은 기타기구에서 그 권리의무를 이어받지 않았을 경우 그 저작권은 국가에서 소지한다.

제16조 소프트웨어의 합법적인 복제품 소유자는 아래의 권리를 누린다.

- (1) 사용 수요에 근거하여 해당 소프트웨어를 컴퓨터 등 정보 프로세스기능을 구비한 장비 내에 설치할 수 있는 권리
- (2) 복제품의 손상을 방지하기 위한 예비 복제품을 제작, 이런 예비 복제품은 어떤 방식이든 타인이 사용하도록 제공하지 못하며 모든 사람들이 해당 복제품의 소유권을 상실하였을 경우 예비 복제품을 소각하여야 한다.
- (3) 해당 소프트웨어를 실제 컴퓨터 응용환경 혹은 그 기능, 성능 개선에 사용하기 위하여 필요한 수정, 그러나 계약서에서 다른 약정을 하였을 경우 해당 소프트웨어 저작권의 허가 없이 제3자에게 수정 후의 소프트웨어를 제공하지 못한다.

제17조 소프트웨어가 내포한 설계사상 및 원리를 학습하고 연구하기 위하여 소프트웨어 설치, 디스플레이, 전송 혹은 저장 등 방식을 통하여 소프트웨어를 사용할 경우, 소프트웨어 저작권자의 허가가 필요하지 않으며 저작권자에게 해당 보수를 지불하지 않는다.

IT NEWS

모 바 일

IT 중국 인터넷산업 2002년 결산(2)

- 포털사이트 수익:

2002년 핫뉴스라면 중국 인터넷 3대 포털사이트인 시나닷컴, 왕이(網易:163.com), 수호가 2, 3분기 재무 결산산보보고서를 발표한 사실이다. 중국 네트워크 경제의 청우계로 작용하는 이 3대 포털 사이트의 재무 결산보고서는 중국 네트워크 산업의 전반적인 발전현황을 가장 적절하게 반영할 수 있다. 왕이의 재무 결산보고서에 의하면 2분기에 이미 수치 균형을 달성했고 3분기 수익은 2분기 대비 93.3% 성장하여 이윤을 실현하였다. 수호는 2002년 11월에 3분기 재무 결산보고서 발표 시 미국 JM 회계 준칙 기준으로 이미 이윤을 실현하였다고 하였다. 이와 동시에 시나닷컴의 이익전망 또한 여전히 밝고, 나스닥에서 전해온 주식 가격만으로도 그들의 실력을 충분히 반영할 수 있다. 왕이의 주가는 이미 10달러 수준에서 맴돌고 있고 시나닷컴과 수호의 주가도 꾸준히 6달러정도를 유지하였다.

최근 2년 간의 엄격한 조정을 거쳐, 실력을 가진 네트워크 선두주자들은 새로운 형식으로 네트워크를 광고하고, 정보내용 및 네트워크 서비스 유료화 실시, 휴대폰 단신 서비스, 온라인 엔터테인먼트 시장 개척 등을 통해 자체의 자생력을 크게 향상시켰으며 중국의 네트워크 회사들도 불경기에서 점차적으로 호전되고 있다. 네트워크 회사들은 기존의 광고수익에만 의존하던 단일 수익모델을 탈피하여 점차적으로 명확한 수익모델을 구축하여 이윤 경로가 날로 다양하게 변하고 있다. 3대 포털사이트의 2002년 3분기 재무 결산보고서에서 왕이, 수호, 시나닷컴의 비 광고수익은 각각 당사 전반 수익의 86%, 51%, 38%를 차지한 것으로 알려졌다.

- 전자정부:

일부 매체들은 2002년을 “중국 전자정부의 해”로 말하고 있다. 전자 정부에 대한 중앙정부의 중시 및 관련기구의 추진은 중국의 전국 상하 각급 정부의 전자정부 구축열정을 견인하였다. 정부에서 중앙기구로, 동에서 서, 남에서 북에

이르기까지 2002년 전자정부 구축 작업은 전국 각지에서 진행되었다. 2002년 전자정부 구축이 예전과 달리 많은 변화를 가지게 되었다. 이는 주로 정부의 규칙 제정 및 참여정도가 예전과는 상대적으로 대폭 향상되었기 때문이다. 그 원인은 다음의 내용과 같다.

첫째, 중앙에서 지방에 이르기까지 각급 정부 정보플랫폼의 구축이 더욱 확대되었다.

둘째, 전자정부와 관련되는 국가표준의 정리, 확인, 제정업무가 점차적으로 전개되기 시작했다.

셋째, 국가급 전자정부 최선 프로젝트가 크게 확정되었다. 통계에 의하면 2001년 중국 전자정부 구매액은 280억 위안이었지만 2002년에는 이 수치를 월등히 초과한 350억 위안으로 25%의 성장률을 보였다. 전자정부 관련 구매 중 하드웨어 구매 지출이 250억 위안, 소프트웨어 구매 지출이 45억 위안, 정보서비스 지출이 55억 위안에 이르고 정부 사이트는 이미 138개를 갖추었다.

그러나 무시할 수 없는 사실이라면 중국의 네티즌수가 급격하게 성장하고는 있지만, 현재는 여전히 7%밖에 되지 않아, 당분간은 네티즌 수의 증가가 없을 것이다. 전자정부를 더욱 넓게 확장시킬 것인가는 급박하게 해결해야 할 문제이다. 아니면 전자정부 또한 하나의 거품으로 변하게 될 것이다.

계속..

(자료: <http://news.sohu.com/53/42/news205354253.shtml>)

모 바 일

IT 차이나 모바일과 노키아, 응용개발 공동 추진

지난 12월 18일, 차이나 모바일과 노키아는 “노키아 응용개발자원 협력계획”(NCSP)협의를 체결하고 공동으로 모바일 응용 개발업체를 위하여 다운로드 툴 및 문서 등 개발자원 새 경로를 제공한다고 공동으로 선포하였다.

“노키아 응용개발자원 협력 계획”의 목적은 응용 개발업체들이 차이나 모바일 사용자들을 위하

제 29 호

여 더욱 훌륭한 응용 프로그램 개발을 추진하는데 있다. 다운로드 툴 및 문서는 노키아 커뮤니티(Forum Nokia)에서 제공하며 차이나 모바일은 자체의 이동망왕(移動夢網) 플랫폼에서 이런 내용을 위하여 다운로드 전문구역을 구축한다. 이 계획은 하나의 새로운 서비스로 개발자들의 이동망왕 브라우저 및 사용을 촉진시킬 뿐만 아니라 동시에 그들의 새로운 응용 개발을 위하여 더욱 편리한 지원을 하게된다.

소비자들이 풍부한 응용에 대한 수요가 날로 증가됨에 따라 현재 이미 수백 개 이상의 모바일 서비스 제공업체들이 차이나 모바일에 서비스를 제공하고 있다. 이는 더욱 많은 분야에서 모바일 응용개발업체들이 적극적으로 각종 응용 개발에 참여하는 자세가 필요하다는 것을 말하고 있다. 차이나 모바일과 노키아의 대표는 이동망왕에서 제공하는 “노카아 응용개발자원 협력계획”이 더욱 많은 개발업체들에게 지원을 추가하게 될 것이며 또한 이는 중국 이동통신 전반 산업에 장기적인 수익을 가져오게 될 것이라고 말했다.

(자료: http://www.2.ccw.com.cn/02/0250/b/0250b20_2.asp)

자료 제공



北京高华伟业信息科技有限公司

中國 北京市 海澱區 太陽園 6B 2412호

TEL:86-10-8213-8792 FAX:86-10-8213-8793