



특 집

컬러시대의 모바일 게임

CHINA GAME NEWS

《쉬엔웬젠(軒轅劍) 온라인》 3월 27일 본격 유료화
소니사 PS2 생산라인 중국으로 이전
유비아 소프트, 중국 특색의 《EQ》 제조
여우시쥐즈(遊戲橘子)사와 NVIDIA사 협력으로 완벽한 3D세계 구축
《류우싱쇠웬(流星學院:Meteor academy)》 게임 오픈 테스트 본격 가동
중국 최초 대규모 프로젝트 《선빙찬치(神兵傳奇:Necropolis)》 게임 클로즈 테스트

GAME 관련기업

『遊戲橘子』

GAME 소개

《헬브레스(戰場)》

CHINA GAME 순위

2003년 2월 게임 평가순위

MOBILE NEWS

“싱초우(星潮)온라인(베이징)유한회사” 모바일 게임 개발

IT NEWS

중국 인터넷산업 2002년 결산(3)

법률과 정책

《컴퓨터 소프트웨어 보호조례》 (3)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

CGW 특 집

컬러시대의 모바일 게임

2003년 중국 모바일 게임 시장의 4대 문제

최근 CDMA1X 혹은 2.5G/3G 혹은 4G 등과 같은 아주 간단한 명사 같지만 이해하기 어려운 유행어들이 각 매체상에서 빈번하게 나타나고 있다. 중국 PC 게임 산업이 10여 년의 발전을 해와서 신문이나 잡지에 게재되는 PC 게임 관련 기사들이 많은 반면, 현재 모바일 게임(예를 들면 메시지 질문 게임)관련 프로그램 및 모바일 컬러게임에 대한 해석 및 발전전망에 대한 분석은 하루에 한 편 정도 등장하고 있다.

현재 실정으로 볼 때 휴대폰이 통신기능을 실현시키는 동시에 엔터테인먼트 서비스 기능도 실현시킨다는 것은 무리인 것으로 보인다. 현재 모바일 게임사는 모바일 컬러게임의 발전목적을 사용자들의 수요를 충족시키기 위한 것이라고 강조하여 홍보하고 있지만, 실제 상황을 보면 그 목적이 휴대폰 제조업체들의 수요를 충족시키기 위해서임을 알 수 있다. 컬러화면은 2003년 중국 휴대폰 산업의 핵심 주제가 되며 더 나아가 전반적으로 모바일 통신(인터넷)의 향후 발전과 밀접한 관계가 있을 것으로 짐작된다. 이런 이유 때문에 컬러 휴대폰 시장에서의 경쟁은 치열해지고, 따라서 현재 사용자들이 많이 활용하고 있는 MMS(멀티미디어 메시지)외에 컬러폰은 새로운 방법을 시도, 즉 모바일에 컬러게임을 추가하여 사용자들의 주목을 끌어야 한다.

모바일 컬러게임은 컬러폰의 보급률을 가속화시키는 촉매제 역할을 할 뿐만 아니라 모바일 무선정보 네트워크 서비스의 이용도 증가시키게 된다. 사용자들이 접하게 되는 대량의 모바일 컬러게임은 인터넷에서 직접 게임을 다운로드받을 수 있으므로 게임 품목을 크게 증가시켜야 한다. 그리고 모바일 게임은 휴대폰 용량, 색채, 무선 네트워크 속도 등에 대한 사용자의 요구에 부응하

여 점차적으로 향상시켜야 한다. 이런 요구는 향후 휴대폰 발전 방향에서 “매개체”가 된다. 이런 “매개체”가 없으면 컬러폰의 발전에 대한 충분한 설득력과 향후 발전 역량은 부족하게 될 것이다. 모바일 게임은 유럽, 미국, 일본, 한국 등 지역에서 이미 크게 발전하였으며, 현재는 상당히 보편화 되어있다. 특히 한국과 일본의 아케이드 게임 제조업체들은 모바일 컬러게임 개발에 많은 노력과 자본을 투입하고 있다. 중국의 이동통신업계도 모바일 컬러게임에 대하여 큰 관심은 보이지만 실질적인 행동은 취하지 않고 있다. 그러나 현재의 시장상황에 비추어 볼 때 중국의 이동통신업계는 시장 동향만 바라보고 있을 것이 아니라 반드시 시장의 주체가 되어 스스로가 운명을 결정할 시기가 되었다. 이 분야에서 이미 일정한 성과를 이룩한 한국, 일본, 미국 등의 나라들의 발전사를 참고로 하되 똑같이 해나갈 수는 없기 때문에, 중국의 실정에 맞는 적절한 길을 모색해야 한다. 하지만 이 모색과 관련하여 중국의 이동통신 업체들은 아래의 4가지 문제에 관해 많은 고민을 하고 있다.

문제1 : 중국 모바일 컬러게임의 가동시기

진정한 의미의 시작이라면 반드시 무선 인터넷이 일정하게 발전하여 기반이 완벽하게 마련되어 있어야 한다.

- 첫째, 대량의 모바일 컬러게임의 다운로드가 편리하게 이루어질 수 있어야 한다.
- 둘째, 그 다음으로 모바일 컬러게임은 컬러폰의 하드/소프트웨어에 대한 수요를 가속화시킴에 따라 컬러폰 산업을 빠르게 발전시키는 동시에 하나의 확정된 기준을 만들게 된다.
- 셋째, 진정한 네트워크 모바일 게임을 출시하여, 보급하면 거액의 수익을 확보하게 된다.
- 넷째, 마지막으로 진정한 의미의 모바일 상용 네트워크 시대를 형성하게 된다. 중국은 이미 CDMA 1X 표준이 출시되었으며 이와 동시에 모바일 컬러게임을 위한 공간을

충분히 제공할 수 있는 표준이 올해에 곧
 운행될 것으로 전망된다.

문제2 : 중국 모바일 컬러게임의 시장규모

모바일 컬러게임의 발전은 대세의 흐름이라고 말할 수 있지만 최종적으로는 시장의 상황에 따라 결정되는 것이다. 만약 중국 모바일 컬러게임의 소비 시장을 학생그룹과 일반 소비자 그룹으로 분류하면, 항상 유행을 뒤따르는 학생그룹이 모바일 컬러게임에 대한 각광도가 높을 것으로 예상된다. 그러나 비싼 요금문제가 학생그룹의 사용자 유치에서 가장 큰 걸림돌이 되지 않을까 하는 우려도 적지 않다. 비록 한때는 학생그룹 사용자들이 중국 인터넷 고속발전을 촉진시키는 역할을 하였지만 그 중 무료(교정망)인터넷 사용으로 인한 작용은 무시할 수 없는 실정이다. 그러므로 모든 것이 개인의 소비범위에 속하는 무선 모바일 엔터테인먼트 네트워크를 놓고 말한다면 학생그룹의 성원에 큰 기대를 가질 수는 없다. 중국 휴대폰 시장은 1G 휴대폰 사용자들이 지불하는 고액의 사용료에 의존하여 발전되었다. 만약 중국의 모든 휴대폰 사용자들이 모두 모바일 컬러게임을 지원해 나선다면 이 분야에 대한 시장의 가능성은 굉장히 크지만, 현재 실정에 비추어 분석해보면 2003년 모바일 컬러게임 사용자 수는 전체 휴대폰 사용자 수의 10%미만일 것으로 예측된다.

문제3 : 컬러폰, 게임 업그레이드의 동력인가? 아니면 장애요소인가?

개인용 컴퓨터산업의 발전에서 게임은 동력역할을 하였으며, 최종적으로 개인용 컴퓨터 하드웨어기술의 발전에서 가장 중요한 원동력으로 작용했다. 컬러폰도 여전히 엔터테인먼트의 힘을 빌어 고속 발전해 나갈 것을 기대하고 있지만, 새로운 모바일 컬러게임 플레이를 위하여 휴대폰을 빈번하게 바꾼다는 사실은 현재 중국의 실정에서는 맞지 않는다.

모바일 컬러게임의 표준 확정도 필요하다. 컬러폰 생산업체들이 선택하는 기계내의 게임 탑재 판매방식과 동시에 모바일 컬러게임의 다운로드 서비스의 무료 제공 방식은 초기에는 일정한 효과를 발휘하리라 본다. 하지만 장기적인 입장에서 보면 모바일 게임은 많은 사람들이 직접 연결되어 공동으로 하는 놀이이기 때문에, 모바일 상에서의 게임 플레이가 모바일 컬러게임의 최종 방향이 되어야 한다. 따라서 표준 확정은 반드시 필요하다.

문제4 : 모바일 컬러게임은 컬러폰의 “시한 폭탄”이 될 것인가?

개인용 컴퓨터의 발전과정에서 인터넷 보급률이 점차 높아지고, PC게임의 플레이가 빈번해지면서 컴퓨터 바이러스가 대량으로 게임과 함께 개인 PC에 널리 퍼졌다. 모바일 바이러스도 마찬가지로 컬러폰으로 온라인 상 모바일 컬러게임, 그래픽 및 음악을 다운로드 받거나 혹은 컬러 메시지를 받을 때, 이 틈을 타서 휴대폰을 공격할 수 있다. 그래서 이 분야 전문가들은 2003년은 모바일 바이러스가 생겨나는 한해일 것이라고 예측했다.

(자료: 互動軟件 2003년 3월호)



**《쉬엔웬젠(軒轅劍) 온라인》
 3월 27일 본격 유료화**

무료테스트를 마친 《쉬엔웬젠(軒轅劍)온라인》이 오는 3월 27일부터 모든 서버 사용을 일시에 정지시키고 본격적으로 유료화로 진입할 계획이라고 알려졌다.

무료테스트기간 《쉬엔웬젠(軒轅劍)온라인》은 우수한 품질과 안정되고 빠른 운행, 우수한 GM

서비스 실시로 유저들의 호평을 많이 받아 온라인 접속 수에서 새로운 기록을 세웠다.

“왕싱”회사는 《(쉬엔웬젠(軒轅劍) 온라인》 게임의 유료화를 본격적으로 시작한 후 많은 유저들의 건의를 바탕으로 실제 상황에 맞게 게임 요금 결제방식을 일정기간 조정할 계획이다.

현재의 요금 결제방식

1) 분 단위 결제방식

《크로스게이트》 게임의 요금결제방식과 마찬가지로 유저들은 JOYCARD(“왕싱환락카드” 혹은 “크로스카드”로 명명한 게임 충전카드)를 구매하여야 한다.

상세한 내용은 왕싱(網星) 공식사이트 (<http://www.joypark.com.cn>) 참조.

2) 월 정액 결제방식

유저들은 450점 해당 JOYCARD 2장을 구매한 후 《쉬엔웬젠(軒轅劍) 온라인》 게임에 충전시킨다. 점수가 840점에 도달했을 경우 화면에는 “월 정액” 서비스 선택을 제시하는 문자메시지가 나타나는데 유저들은 문자메시지의 제시사항에 따라 이 기능을 마칠 수 있다.

3) 월 정액 서비스 설명

월 정액 결제방식을 선택한 유저들은 30일 게임시간(매주 정기적으로 진행되는 서버 보수시간 포함 됨, 총 48시간을 초과하지 않음)을 제공받는다. 예상치 못한 상황으로 게임이 정지될 경우 “왕싱(網星)”회사는 정지시간 분량의 “왕싱(網星) 환락카드” 점수를 유저들의 온라인계좌에 직접 충전시켜준다.

(자료:http://news.17173.com/content/2003-3-17/n996_912346.html)

소니사, PS2 생산라인 중국으로 이전

소니는 4월부터 자사의 일본 및 대만지역에 있는 모든 PS2 생산라인을 중국으로 옮긴다고 대외적으로 발표했다. 소니가 일본의 PS2 생산을 정지하는 주요 목적은 세계적으로 호스트 경쟁이

날로 치열해지고 있는 현재 상대적으로 가격이 싼 중국의 노동력을 이용하여 원가를 절약하려는 데 있다. 소니는 날로 늘어나는 호스트 시장의 수요를 충족시키기 위하여 대만의 주요 제휴업체인 “홍하이(鴻海)정밀공업주식유한회사” 및 “화수어(華碩)컴퓨터주식유한회사”와 협력하여 대만지역에서의 호스트 생산규모를 확장하고 있었다.

업계의 권위 있는 인사들은 이 결정이 소니의 호스트 생산원가를 대폭적으로 인하시킬 수 있는 기회이며, 올해 봄 PS2 가격의 재차 인하를 위한 준비과정일 것이라고 말했다. 소니는 이번에 PS2 생산라인을 주로 대만지역으로 옮기려 했으며 이는 대만지역의 우월한 IT 생산환경을 고려하였기 때문이다. 그러나 중국 대륙지역의 생산원가가 대만보다 상대적으로 더 낮고, 또한 올 가을 중국 대륙지역에서 PS2 판매를 시작할 계획을 가진 소니를 볼 때 점차적으로 중국 대륙지역에서 PS2 생산능력을 더욱 강화할 것이라고 판단된다. (자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=11357>)

**유비아 소프트
중국 특색의 《EQ》 제조**

최근 세계 정상급 온라인 게임 《EQ》의 개발업체인 “소니 온라인”의 고위 관계자인 “소니 온라인”의 부총재 CINDY와 고객 서비스 총감 ZACK는 “유비아 소프트”의 요청을 받고 《EQ》 게임 운영 상황을 시찰하러 중국을 방문했다. 방문기간 쌍방은 현재 《EQ》 게임의 중국 내 운영 상황 및 향후 중국에서의 발전전략에 대하여 심각한 토론을 벌였다.

《EQ》 게임의 난이도를 낮추고 동시에 더욱 많은 중국 유저들이 쉽게 이 게임을 체험할 수 있도록 하기 위해 유비아 소프트는 많은 유저들의 의견과 건의를 받아들여 회의기간동안 SOE에게 《EQ》 게임 프로그램 커널과 관계되는 부분을 수정하여 제출하였다. 이번 회의에서는 게임 설정에 관한 많은 수정안이 토론의 초점이 되었다. “소니 온라인”은 지금까지 모지역의 《EQ》 게임에 대한 조정은 한 적이 없다고 밝혔으며,

더욱이 중국에서 발생한 “미르의 전설” 수정사건으로 인하여 《EQ》 게임 수정 문제에 대하여 매우 신중한 태도를 보였다. 최근 양측은 게임 수정 가능성 및 수정 절차에 대하여 또 한차례의 회담을 진행 중이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-21/n909_826103.html)

여우시쥐즈(遊戲橘子)사와 NVIDIA사 협력으로 완벽한 3D세계 구축

세계에서 전문 그래픽 프로세스 기기(GPU) 및 미디어 통신장비 생산으로 유명한 NVIDIA사는 업무 및 엔터테인먼트 응용에 적용되면서, 동시에 많은 조작시스템을 지원하는 완벽한 3D 그래픽 프로세스 솔루션을 제공하는 반도체 회사이다. 이 회사의 그래픽 및 통신 프로세스 기기는 이미 많은 시장에 진입하여 가정용 디지털 미디어 PC, 상용PC, 노트북, 전문연구실, 디지털 콘텐츠 구축 시스템, 군용 유도 시스템 등을 포함한 다양한 컴퓨터 플랫폼 내에 장착되어 있다.

지난 2월 18일 오후 NVIDIA&Leadtek Quadro 베이징 가동식에서 베이징 여우시쥐즈(遊戲橘子)사의 네트워크 총책임자 Otto씨가 현장의 각 미디어 및 업체들에게 디스플레이카드 가속기능이 3D 온라인 게임에서 가지는 중요성을 연설하였다.

게임산업이 끊임없이 발전함에 따라 3D 게임은 이미 세계 게임 발전의 주류가 되었다. 여우시쥐즈(遊戲橘子)사가 3D 온라인 게임 《라그하임》을 출시한 이래 게임의 화려한 3D 화면과 360도 정경은 잇따라 무수히 많은 유저들의 각광을 받았다. 이 게임의 제작은 현재 중국 시장에 출시된 온라인 게임 중 고급으로, 85M의 소형 클라이언트가 저급 컴퓨터에서 운행되는데 반해 3D 온라인 게임은 2D 온라인 게임보다 하드웨어 사양에 대한 요구가 더욱 높아, 고급 사양의 하드웨어를 필요로 한다. NVIDIA사가 개발한 GPU-GeForce는 이런 게임응용을 위하여 정상급 3D 그래픽 프로세스기능을 제공한다. GeForce GPU

를 설치한 컴퓨터로 《라그하임》을 운행시키면 화면의 정확도가 높고 3D효과가 커서 게임 장면이 더욱 사실적이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-19/n246_163078.html)

《류우싱쇠웬(流星學院:MeteorAcademy)》 게임 오픈 테스트 본격 가동

“상하이 선란(森藍) 컴퓨터 네트워크유한회사”는 두 달간의 기간을 통해 《류우싱쇠웬(流星學院:Meteor academy)》 게임의 클로즈 테스트를 마치고 최근 《류우싱쇠웬》 게임 최신버전의 오픈 테스트를 본격적으로 진행할 계획이다.

게임 클로즈 테스트기간동안 개발자는 주로 게임의 안정성에 비추어 프로그램의 전반적인 기능을 강화시켰다. 새 버전의 보다 높은 안정성은 게임 오픈 테스트의 운행을 확실히 보장하였다. 그 외 게임 클로즈 테스트기간에 유저들이 게임에 존재하는 여러 가지 불합리 요소들을 발견하였다. 이런 문제점들을 시작으로 개발사는 새 버전의 게임 기능 및 설정에서 세부적으로 조절하여 게임의 평형성과 합리성을 향상시켰다.

개발사는 이번 테스트의 목적을 오픈 테스트 기간 동안 나타나는 일부 문제와 BUG를 시정하여 유저들에게 더욱 완벽하고 아름다운 게임 환경을 창조해주는 것에 두고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-24/n508_424553.html)

중국 최초 대규모 프로젝트 《선빙찬치(神兵傳奇:Necropolis)》 게임 클로즈 테스트

중국 최초의 대규모 프로젝트 클로즈 테스트 《선빙찬치(神兵傳奇:Necropolis)》 게임의 오픈클로즈 테스트가 지난 2월 15일부터 시작되었다.

유저들은 이번에 진행된 게임 테스트 프로젝트 중 처음으로 게임을 수정하고 창조할 수 있는 기

회를 가지게 되었다. 테스트를 시작한 짧은 기간에 이 게임의 중국 운영업체인 “선전진즈타(深圳金智塔)컴퓨터소프트웨어유한회사”는 많은 유저들로부터 건의와 BUG보고를 받았으며, “진즈타”는 이런 건의와 BUG보고를 즉시 한국 개발사에 보내 차기 제품에서 드러날 수 있는 많은 문제점을 수정하고, 현재 처리중인 문제점에 대해서도 유저들에게 모두 공개하게 했다. 이러한 투명도는 업계에서 그 유례가 없었던 것이다.

며칠 간의 테스트 기간동안 적지 않은 유저들이 열정적으로 반응을 보였다. 예를 들면 테스트를 시작한 이튿날, 즉 2월 16일, 한 유저는 게임 중 “S.O.B”로 명명한 필드의 이름이 영문해석에서 저속한 의미가 포함되었다고 건의하였다. 이 문제는 개발사에 보낸 후 인정을 받았으며 게임의 품질 및 이미지 보장을 위하여 엔지니어와 그래픽관계자는 즉시 이 필드의 이름을 수정하였다. 이런 일들은 게임 테스트 과정에서 빈번하게 발생했다.

《Necropolis》 중문 0.85a제품 2월 21일 업그레이드 내용

추가내용

- 게임 필드 “S.O.B”의 이름을 “S.F.B”로 수정
- 게임 필드 “S.F.B” 중 NPC 추가
- 게임 필드 “S.F.B” 중 안개효과 추가
- 중문 채팅시스템 추가

수정내용

필드에 진입하면 “등록오류” 문자메시지 표시
 일부 필드전환에서 클라이언트 붕괴문제 개선
 (자료: http://news.17173.com/content/2003-2-25/n366_282707.html)

CGW GAME 관련 기업

게임 개발/운영업체

遊戲橘子



<http://www.gamania.com.cn/>

1990년에 설립되어 2002년에 대만Taisdaq 증권시장에 상장된 “gamania(遊戲橘子:여우시쥐즈)”사는 대만 최고의 온라인게임서비스 및 퍼블리싱 업체로서 한

국 엔씨소프트의 《리니지》를 대만에서 서비스하고 있으며, 《벤리상덴(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.

베이징 gamania 비전

gamania의 CEO 류우버웬(劉柏園)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.

대만 gamania의 특징

1. 게임 미디어 운영

gamania는 위성 프로그램, 잡지, 네트워크 미디어 등 게임 멀티미디어 구조를 갖추고 있으며

시간, 내용, 연동성 등 각 방면에서 고도의 상호보완성을 지닌 거대한 영향력을 가진 스타 벤처기업이다.

2. 판매범위

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

3. 온라인게임 운영능력

gamania는 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 《벤리상덴(便利商店:편의점)》은 아세아지역에서 100만 세트이상의 판매기록을 세웠다. 2003년, gamania는 2년 간의 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.

세계로 진입한 gamania

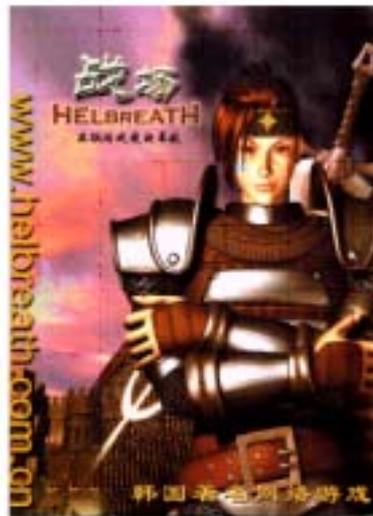
gamania는 현재 스타TV에 아시아 최대 게임 채널인 “덴완다관원(電玩大觀園)”을 운영하고 있으며 이미 한국, 중국, 일본, 홍콩 및 미국에 지사를 설립하고 해외게임시장 개혁의 발걸음을 다그치고 있다.

CGW GAME 소개

戰場

헬브레스

- 게임 개발업체: 한국 (주) Siementech
- 중국 대리업체: 아시안 게임
- 공식 사이트 : <http://www.helbreath.com.cn>
- 게임 장르 : 환타지 RPG 온라인
- 테스트 시간 : 2002년 4월
- 게임 줄거리 :



(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

전해지는 바에 의하면 머나먼 옛날 지고지상의大神(大神)인 아레시엔과 엘디니엘이 헬브레스라는 대륙에 내려왔다고 한다. 창조의 신 아레시엔과 평화의 신 엘디

니엘의 가호 속에 헬브레스 대륙은 찬란한 문명을 이루었다. 그 두 신은 헬드레스 대륙의 주요 12신을 복종시켰으며, 이때로부터 헬브레스력이 시작되었다.

신들이 인간세상에 내려와 사람들과 평화로운 생활을 누리면서 2000여년의 세월이 흘러갔다. 그러나 헬브레스력 2192년 모든 것이 평화롭게 보이던 그 시기 아레시엔과 엘디니엘사의 충돌이 일어나면서 헬브레스 대륙에는 “대사건(일명 프라임 이벤트)”이 발생하였다. 이로부터 헬브레스 대륙의 찬란했던 문명은 파괴되었고 수백만명의 사람들이 전쟁의 폭풍에 휘말려 참살당했다. 신들이 떠난 후 인간들은 헬브레스 대륙에 대해 증오심을 품게 되었으며 동물들도 점차 포악해져 심지어 인류를 공격하기 시작하였다.

긴 시간이 흐른 후 대참사에서 살아남은 인간들은 황폐한 자연 환경 속에서 지난 시절의 문명을 재건하기 위하여 힘쓰기 시작했다.

엘디니엘을 숭배하는 사람들과 아레스덴을 숭배하는 사람들은 전쟁의 원인을 서로에게 돌리며 각기 다른 국가인 아레스덴과 엘바인을 세우고 서로 적대시하여 영원한 원수가 되었다.

양국사이에 전쟁이 계속되는 동안 헬브레스 대륙의 곳곳에서 마물, 요마들이 하나 둘씩 등장하기 시작했다. 사람들은 이것이 헬브레스 동쪽에 잠들어 있었던 파멸의 신 아바돈의 부활이 시작되었기 때문이라고 추측하였다. 아바돈은 점차 의식을 회복하였으며 그의 힘은 인간들의 증오심이 강해짐에 따라 점점 강해져, 지옥의 괴물들이 이끌고 헬브레스 대륙의 부락들을 공격하기 시작하였다.

수 백년간 계속된 아바돈과의 전쟁에서 많은 전사들과 마법사들은 되돌아오지 않았으며 다만 그들의 영웅담은 전설이 되어 널리 전해졌다. 아바돈은 헬브레스 대륙 인류의 가장 큰 위협이 되었다.

전쟁터에는 진정한 용사가 필요하였고, 이 용사는 반드시 헬브레스 대륙의 인간들을 이끌어 분열된 양국을 통일하고, 서로 협력하여 아바돈과의 전쟁에 나서야 하였다.

누가 이 전쟁에서 진정한 영웅이 될 수 있겠는가?...

《헬브레스》 최신뉴스

2.181버전으로 업그레이드

지난해 12월 10일 《헬브레스》는 2.181버전으로 업그레이드하였다. 이번 업그레이드는 주로 게임에서 일부 드러나는 bug 및 문제를 수정하였으며 동시에 유저들의 조작에 편의성을 증가시켰다.

업그레이드 내용

- 1) 3가지 중급 괴물-산악거인, 식인 식물 및

쌍두 거인인 아이딩스(艾丁斯)를 추가하였다.

- 2) 작은 맵의 기능을 강화하여 마우스로 작은 맵을 가리키면 즉시 각 건축물의 명칭이 나타나고, 키보드의 “+”, “-”부호로 맵을 확대, 축소시킬 수 있도록 했다. 맵을 확대시키면 각 건축물의 입구가 보인다.

- 3) 평상시 적국에 들어갔을 때 강제로 불러오는 시간을 3분으로 수정하였다.

- 4) 적국의 괴물에 대해 방어마법을 사용할 수 없다.

- 5) 국가사이 전쟁기간 외 평상시에 적국의 도시내 건축물에 진입할 수 없다.

- 6) 공회 구축의 조건으로 레벨을 100급 이상, 요금 100만, 매력 > 20으로 수정하였다.

- 7) 마법 단축의 저장은 현지에 보류한다.

- 8) 게임의 평형성을 파괴하는 헬브레스 핵사용을 차단하였다.

- 9) /tot명령을 차단하고 창고 살인의 bug를 봉쇄하였다.

《헬브레스》는 2003년에 새로운 맵 및 새로운 괴물 추가, 신 기능 개방 등을 포함한 한차례 큰 업그레이드를 진행할 계획이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-12-5/n248_164681.html)

CGW CHINA GAME 순위

CGW MOBILE NEWS

2003년 2월 게임 평가순위

순위	변동	게임명칭	출품/중국대리사
1	↑	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자
2	↓	검협의 전설(仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/쌍위(雙語)
3	↑	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
4	↓	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
5	↑	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
6	↑	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트
7	↓	크로스게이트	ENIX/網星艾尼剋斯
8	↑	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
9	↓	미르의 전설	Actoz/성다네트웍
10	↑	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
11	→	현원검IV	다위환상(大宇軟星)/환위즈싱(寰宇之星)
12	↑	스톤에이지	JSS/베이징 화이
13	↓	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지
14	↑	포트리스2	GV/성다네트웍
15	↑	사구라 대전2	일본 세가/텐런후동
16	↑	Need For Speed: Hot Pursuit2	EA/메이쿼이덴(美國藝電)
17	↑	Baldyr's Gate2: Shadows of Amn	Interplay/제3파
18	↑	Civilization 3	Firaxis/텐런후동
19	↑	Neverwinter Nights	BioWare/텐런후동
20	↓	Prince of Qin	목표소프트/제3파
21	↑	Resident Evil 3	Capcom/유비아
22	↓	검협의 인연	시산위(西産居)/진산소프트웨어
23	↑	Medal Of Honor: Allied Assault	2015/메이쿼이덴(美國藝電)
24	↓	Mu	Webzen/제9도시
25	↑	MAFIA:City of Lost Heaven	GOD/신텐디(新天地)
26	↑	신죄다이쌍조우(新絶代双驕) 3	위천(宇峻)과기/환위즈싱(寰宇之星)
27	↓	삼국 조운전	주해 제3파/제3파
28	↓	프리스톤데일	왕이(網易:163.com)
29	↓	Max Payne	Remedy Entertainment/신텐디
30	↓	대 항해시대 5	영광/제3파

(자료: 家用電腦與遊戲 2003년 2월 호)

“싱초우(星潮)온라인(베이징)유한회사”
모바일 게임 개발

온라인 게임과 함께 신규 엔터테인먼트 게임형식인 모바일게임도 봄을 맞이하게 되었다. 장기간의 시장조사 및 신선한 탐색의 길을 걸어온 연동 엔터테인먼트업체 “싱초우(星潮)온라인 (베이징)유한회사”는 서로 다른 취향과 성별에 따른 5가지 모바일게임을 개발하였다. 모바일게임은 현재 사용 보급률과 그 인기가 높은 휴대폰 문자메세지를 응용하여 개발한 것으로 WAP방식 중 나타나는 여러 가지 문제점들을 극복하고 의사소통 및 정보 처리 용이성의 장점을 충분히 발휘하여 모바일 사용자들에게 선호되고 있다.

모바일게임 세계는 그야말로 풍부하고 다채롭다. 사랑과 지속적인 관심사인 감성세계를 겨냥한 《캐릭터 애인》,엔터테인먼트 및 오락성을 갖춘 《대부호》,대학생이 성격이 다른 여자 친구를 만들기 위한 《찜》,신입직원으로부터 고위관리직으로 승진하기 위한 과정을 묘사한 《오피스 스토리》 등은 성공과 실패라는 서로 다른 감정이 교차하는 심리를 바탕으로 고객들의 흥미를 충분히 사로잡을 수 있을 것으로 전망된다.

이상의 5가지 모바일게임은 현재 베이징, 쓰촨(四川), 충칭(重慶), 하이난(海南) 4개 지역에서 오픈 테스트 중이며 게임을 끝까지 성공한 100위 내 유저들은 개발사에서 제공한 선물을 제공받을 수 있다. 상세한 정보는 홈페이지(<http://sms.starvi.com>)에서 접할 수 있다.

(자료: <http://www.monetnet.com/moneditor/zongzhan/periddical/sm/546/1043.html>)

CGW IT NEWS

인터넷

중국 인터넷산업 2002년 결산 (3)

온라인 게임

최신 조사보고에 의하면 2002년 말 중국 온라인 게임 이용자는 이미 807만 4000명에 이르며 그중 유료 사용자는 온라인 게임 이용자의 50%에 근접하는 401만 3000명을 기록하였다. 지난해 중국 온라인 게임 시장 규모는 이미 9억 1000만 위안에 이르렀으며 급속히 발전하는 추세에 있어 향후 3년 동안 중국 온라인 게임 산업은 매년 평균 115% 정도의 고속 성장률을 보일 것으로 전망된다.

온라인 게임의 발전 또한 정보산업 발전에 거대한 촉매 작용을 하고 있다. 온라인 게임산업 규모가 9억 1000만 위안 일 경우 이로 인하여 직접 창조되는 텔레콤 업무 수익은 68억 3000만 위안, PC/온라인 게임 서버/네트워크, 단말제품/소프트웨어, 서비스 등 산업의 수익은 32억 8000만 위안, 출판 및 미디어 산업 수익은 18억 2000만 위안이다.

현재 중국 온라인 게임은 크게 케주얼, 커뮤니티형 및 대형 온라인 게임 등 3가지 장르의 세분화된 시장이 형성되어 있다. 케주얼 게임은 생명주기가 상대적으로 긴 제품으로 1999년~2001년 사이 게임 종류가 매우 제한된 시기에 비교적 광범위하고 안정된 사용자 그룹을 가지고 있었으며 현재에도 43%의 사용자를 보유하고 있다. 비록 대형 온라인게임이 2001년 하반기에 본격적으로 가동되었음에도 불구하고 급속한 성장속도로 인해 현재 45%의 높은 시장 점유율을 차지하고 있다. 커뮤니티형 게임의 시장규모는 상대적으로 작지만 발전전망이 크다. 2002년 온라인 게임의 운영방식은 점차 성숙의 길로 들어서고 있으며 일부 성숙된 게임업체들의 성공 노하우는 많은

회사들의 모범이 되고 있다. 또한 운영업체들의 자체 운영 노하우로 인하여 온라인 게임 운영업체들은 상대적으로 성숙된 홍보, 운영, 판매, 서비스 등 계열화 운영방식을 갖추고 있으며, 이는 온라인게임의 정상적인 발전 및 운영을 보장하였다.

인터넷 교육

국제 인터넷의 발전은 인터넷 교육과 고학연구에서 유래되었다. 중국에서 진정한 의미의 현대 인터넷 교육의 시작은 1998년 9월 교육부에서 청화대학, 호남대학, 절강대학, 북경우전대학 등을 현대 인터넷 교육 제1차 시험대학으로 선정할 시점부터이다. 1998년에 총 9000명의 온라인 학생을 모집하여 이미 급격한 발전을 해왔다. 또한 중국의 WTO가입과 인력에 대한 사회의 수요도 높아져 인터넷 교육의 발전을 위한 좋은 기회를 제공하였다. 네트워크는 취직자의 소질향상에 가장 적절한 경로이며 교육 보급 및 대학교육의 확장면에서 가장 적절한 보좌수단이다. 인터넷 교육은 교육을 발전시키는 동시에 전문적인 인터넷 교육에 대한 플랫폼, 콘텐츠, 자금, 관리를 제공해주는 신규산업인 “온라인 학원”에서도 큰 발전을 가져왔으며, 유명학교의 교육자원을 온라인 상에서 활용하여 자원의 공유를 실현시켰다. 그리고 인터넷 교육은 기존의 가정교사와는 달리 상대적으로 시간 및 장소를 융통성 있게 선택할 수 있는 장점이 있어 인터넷 교육 서비스업체들은 이미 학원교육 서비스, 비 학원교육 서비스 및 인터넷 교육 기술 플랫폼 등 분야에서 많은 발전을 거두었다.

그러나 수익모델이 단순한데다 온라인 학원에서 교수자질의 격차는 온라인 학원의 생존에 큰 위협을 주고 있으며 우수한 온라인 교육 콘텐츠의 결핍 또한 인터넷 교육 보급 및 교육 품질향상에서 큰 걸림돌이 되고 있다.

계속..

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

CGW 법률과 정책

컴퓨터 소프트웨어 보호조례(3)

제 3 장 : 소프트웨어 저작권의 사용 허가 및 양도

제18조 타인에게 소프트웨어 저작권 행사를 허가할 경우 사용 허가 계약서를 체결하여야 한다. 사용 허가 계약서 중 소프트웨어 저작권자로부터 명확하게 허가받지 않은 자는 행사할 권한이 없다.

제19조 타인에게 소프트웨어 저작권의 독자 행사를 허가할 경우 당사자는 반드시 서면 계약을 체결하여야 한다. 서면 계약을 체결하지 않았거나 계약서에 독자허가라고 명확하게 약정하지 않았을 경우 허가받은 행사권리는 비독자 권리로 취급한다.

제20조 소프트웨어 저작권을 양도할 경우 당사자는 반드시 서면 계약을 체결하여야 한다.

제21조 타인에게 소프트웨어 저작권 독자 행사를 허가하는 허가계약을 체결하거나 소프트웨어 저작권 양도 계약을 체결할 경우, 국무원 저작권 행정관리부의 인증을 받은 소프트웨어 등록 기구에 등록할 수 있다.

제22조 중국 국민, 법인 혹은 기타 기구가 외국인에게 소프트웨어 사용허가 혹은 양도할 경우 반드시 《중화인민공화국 기술 수출입 관리조례》의 관련규정을 준수하여야 한다.

제 4 장 법률 책임

제23조 《중화인민공화국 저작권법》 혹은 본 조례에 있는 별도의 규정 외에 아래의 행위가 있는 경우 그 행위에 근거하여 침해 정지, 영향 소

거, 사죄, 손해 배상 등을 하여야 한다.

- (1) 소프트웨어 저작권자의 허가 없이 그 소프트웨어를 발표 혹은 등록할 경우
- (2) 타인이 개발한 소프트웨어를 자체 작품으로 허위 발표 혹은 등록할 경우
- (3) 합작자의 허가 없이 타인과 합작 개발한 소프트웨어를 자체 단독으로 완성한 작품으로 취급하고 발표 혹은 등록할 경우
- (4) 타인이 개발한 소프트웨어 상에 서명을 하거나 타인의 소프트웨어 상의 서명을 수정할 경우
- (5) 소프트웨어 저작권자의 허가 없이 소프트웨어를 수정, 번역할 경우
- (6) 기타 소프트웨어 저작권을 침해하는 행위.

제24조 《중화인민공화국 저작권법》, 본 조례 혹은 기타 법률, 행정법규에 있는 별도의 규정 외 소프트웨어 저작권자의 허가 없이 아래의 행위가 있을 경우 행위에 따라 침해 정지, 영향 소거, 사죄, 손해배상 등 민사책임을 져야 한다. 동시에 사회 공공이익을 침해하였을 경우 저작권 행정관리부에서 침해행위의 정지를 명령, 위법하여 얻은 소득을 몰수하고 불법복제품을 몰수, 소각하여 벌금을 물게 한다. 행위가 엄중할 경우 저작권 행정관리부에서는 불법복제품 제작에 사용한 소재, 도구, 장비 등을 몰수하며, 형법에 저촉하였을 경우 형법상에 관련된 저작권 침해 죄, 불법복제품 판매 죄 규정에 근거하여 형사상 책임을 묻게 된다.

- (1) 저작자의 소프트웨어를 불법복제 혹은 일부를 불법 복제하였을 경우
- (2) 저작권자의 소프트웨어를 공중에게 발행, 임대 혹은 정보망을 통하여 전파할 경우
- (3) 저작권자가 소프트웨어 저작권 보호를 위하여 채택한 기술시책을 고의적으로 회피하거나 파괴할 경우
- (4) 소프트웨어 권리관리 전자정보를 고의적으로 삭제하거나 수정할 경우
- (5) 저작권자의 소프트웨어 저작권을 타인에게 양도하거나 사용을 허가할 경우

본 조의 제(1)항 혹은 제(2)항 행위가 있을 경우 각각 100위안 혹은 제품가격의 5배이상 벌금을 부과하며 제(3)항, 제(4)항 혹은 제(5)항 행위가 있을 경우 5만위안 이하의 벌금을 부과한다.

제25조 소프트웨어 저작권 침해로 인한 벌금 금액은 《중화인민공화국 저작권법》 제48조 규정에 근거하여 결정한다.

제26조 소프트웨어 저작권자는 타인이 자체의 저작권에 대한 침범행위를 실시 혹은 실시준비를 하고 있다는 증거를 파악하고 제때에 제지하지 않은 이유로 자체의 합법적 권익에 큰 손실을 초래하였을 경우 《중화인민공화국 저작권법》 제49조 규정에 근거하여 소송을 제출하기 전 인민법원에 관련행위 정지 및 재산보전 조치 명령을 신청할 수 있다.

제27조 침해행위 제지를 위하여 증거가 파괴될 위험성이 있거나 이후 증거를 채집하기 어려운 경우 소프트웨어 저작자는 《중화인민공화국 저작권법》 제50조 규정에 근거하여 소송을 제출하기 전 인민법원에 증거보전을 신청할 수 있다.

제28조 소프트웨어 복제품 출판자, 제작자가 자체의 출판, 제작행위가 합법적 권한을 받았다는 증거가 없거나 소프트웨어 복제품 발행자, 임대자가 자체 발행, 임대한 복제품의 합법적 근원을 증명할 수 없는 경우 반드시 법률적인 책임을 져야 한다.

제29조 소프트웨어 개발자가 개발한 소프트웨어가 선택할 수 있는 표현방식의 한계로 기존의 소프트웨어와 비슷할 경우 이미 존재하고 있는 소프트웨어 저작권에 대해 침해행위가 구성되지 않는다.

제30조 소프트웨어 복제품 소지자가 해당 소프트웨어가 복제품이라는 사실을 몰랐거나 반드시 알아야 할 합리적 이유가 없는 경우 배상책임

을 지지 않는다. 그러나 반드시 복제품의 사용을 정지하고 소각하여야 한다. 만약 해당 복제품의 사용 정지 혹은 소각으로 인하여 복제품 사용자에게 큰 손실을 초래할 경우 복제품 사용자는 소프트웨어 저작권자에게 합리적인 비용을 지불한 후 계속하여 사용할 수 있다.

제31조 소프트웨어 저작권 침해 쟁의는 조정하여 해결할 수 있다.

소프트웨어 저작권 계약쟁의는 계약서 중 중재조례 혹은 사후 달성된 서면 중재 협의에 근거하여 중재기구에 중재를 신청할 수 있다.

당사자가 계약 중 중재조례를 명확히 약정하지 않고 사후에도 서면 중재협의를 없을 경우 직접 인민법원에 소송을 제출할 수 있다.

제 5 장 부칙

제32조 본 조례 실행 전에 발생한 침해행위는 침해행위 발생시의 국가 관련규정에 근거하여 처리한다.

제33조 본 조례는 2002년 1월 1일부터 실시하는 동시에 1991년 6월 4일 국무원에서 반포한 《컴퓨터 소프트웨어 보호조례》는 폐지된다.

(끝)

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공

 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
 高華偉業	北京高華偉業信息科技有限公司 http://www.kohua.com.cn TEL: 86-10-8213-8792 / FAX: 86-10-8213-8793