



## 특 집

중국의 게임 시장 업계 현황

### CHINA GAME NEWS

신 《류우싱식웬(流星學院)》 4월 1일 본격 개방  
FPS+RPG 온라인게임 중국 진입 《화선런우(火線任務:Heat project)》  
성다(盛大), 4000만 달러 용자 성공  
사이버게임 《Cultures 2》 올 5월 중국 상륙  
소니사, 중문버전 PS2호스트 판매일 확정

### GAME 관련기관

『중화인민공화국 문화부(1)』

### GAME 소개

《메틴:倚天》

### CHINA GAME 순위

2003년 3월 중국 아케이드 게임 인기순위

### MOBILE NEWS

차이나 유니콤, 마이크로소프트와 협력하여 모바일 데이터 업무 개척

### IT NEWS

중국정부 기관 및 관련 기관 “소프트웨어산업 진흥을 위한 사업계획” 회의 개최

### 법률과 정책

《음반제품 관리조례》(2)



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

중국의 게임 시장 업계 현황

현재 중국 네티즌 수는 4500만 명으로 그 중 중국 온라인게임 가입자 수는 800만 명, 유료 온라인 게임 유저 수는 400만 명으로 집계되고 있다. 여기에는 엄청난 수치의 거대한 수익이 뒷받침되고 있어, 중국의 온라인게임업체들은 현재 중국 게임시장의 많은 이점 및 부가가치를 앞에 두고 활발하게 움직이고 있다.

개발업체, 게임시장 40% 점유

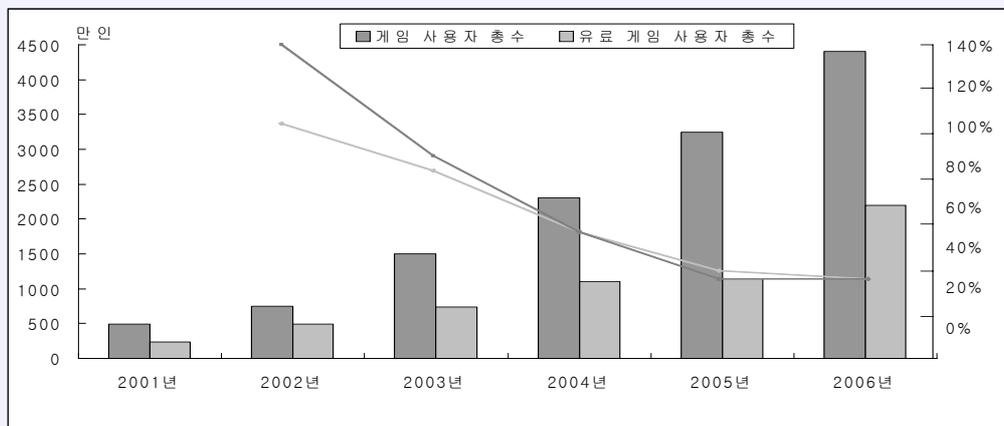
한국 온라인게임이 중국에 진입한지도 몇 년의 시간이 지났다. 특히 지난 2001년 하반기를 시점으로 중국 온라인게임시장에 상당수의 업체가 진입했다. 패키지게임이 위축되고 있는 반면 온라인게임은 점차 확대되어 시장의 주도권을 차지해가고 있다. 현재 중국 대륙시장에서 흔히 볼 수 있는 온라인 게임 제품만 하여도 100여개 이상이지만, "미르의 전설"과 같이 게임 수익금이 큰 제품은 불과 몇 개에 지나지 않는다. 그러면 게임시장에서 엄청난 수익은 어디로 흘러가고 있는 것인가? 게임 개발업체, 아니면 게임 운영업체, 아니면 판매업체이냐? 게임업계 전문가들은 모두 게임시장 수익의 흐

름에서 상위에 있으면서 지적재산권을 소유한 게임개발업체에 초점을 두고 있다.

왕옌(汪延: 시나닷컴의 총재 겸 시나 엔터테인먼트 벨리 사장)은 게임의 연구 개발로 창출한 이윤이 전체 온라인게임 수익에서 가장 중요한 부분을 차지하고 있다고 언급하면서 "현재 중국은 지적재산권을 가지고 있는 비율이 너무 적어 문제가 되고 있다. 전체 핵심기술이 외국 업체의 수중에 있기 때문에, 중국 국내 업체들은 경쟁력이 약한데다 많은 이윤을 외국 업체들에게 라이선스 비용으로 지불하고 있다."고 자신의 안타까운 심정을 토로했다.

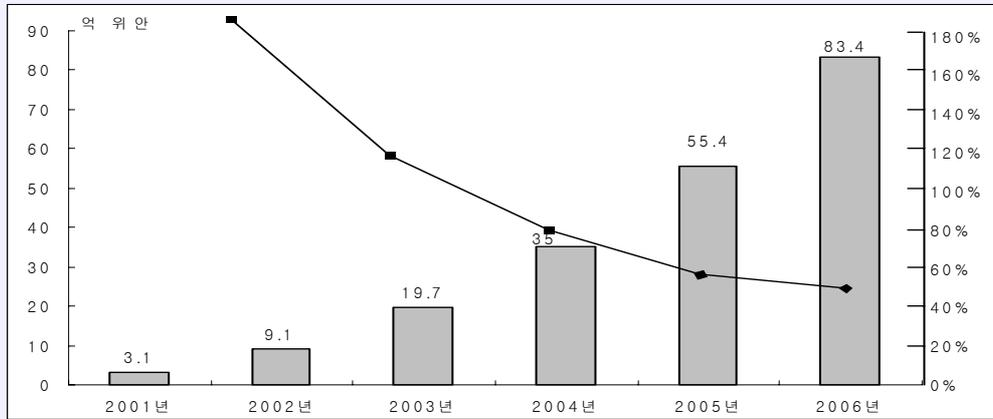
미신(米昕: 왕싱 아이니커스회사 마케팅 총책임자) 또한 자신의 솔직한 심정을 이야기했다. "중국 온라인게임 업체들은 외국 게임제품 수입 시 외국에서 출시되어 성공한 제품만을 채택하고 있는 실정이다. 이렇게 하면 위험을 줄일 수는 있지만 게임개발업체들은 그 기간 동안 이미 원가를 다 벌여 놓은 상태이기 때문에 중국에 진입한 후, 얻는 수익은 순수익이 된다. 하지만 일반적으로 라이선스 비율은 30%-40%이다. 게임의 아이템이 좋고 운영이 잘 될 경우 그 수익은 더 커지지만, 40%나 되는 라이선스 비율은 순수이익이 아니라 매출액 비율이기 때문에 라이선스 비용을 부담하는 운영업체의 이윤은 실질적으로 매출액의 25%를 넘지 않는 형편이다. 운이 좋아 운영이 잘 될 경우 얼마동안은 수익이 나겠지만, 운영이 안될 경우는 손해를

<표 1> 중국 온라인 게임 사용자 규모 및 성장률



(자료: 베이징 청년보 2월 19일)

<표 2 >중국 온라인 게임 시장규모 및 성장률



(자료: 베이징 청년보 2월 19일)

보게 된다. 개발업체들이 안정된 수익을 얻고 있는데 비해 운영업체들은 언제나 한숨만 지을 뿐이다.” 라고 했다.

그러나 리다웨이(李大衛: 띠산파(第三波) 소프트웨어 회사 사장)는 여기에 반론을 제기했다. “소수 개발업체들만 놓고 보면 게임의 핵심기술인 지적재산권을 가지고 보다 많은 가치를 창출할 여건이 마련되어 있는 것은 사실이다. 하지만 중요한 것은 제품의 품질이다. 개발 업체들이 품질이 낮은 제품을 제작하였을 경우 수익을 따지기 어렵다. 온라인 게임은 투자가 많고 위험성이 큰 산업이다. 한국에는 온라인게임 개발업체 또는 연구실이 2000여개가 있지만 확실한 수익이 보장되는 회사는 그리 많지 않다고 들었다. 좋은 게임제품을 개발한 몇몇 개발업체는 큰 수익을 얻고 있지만 전반적으로 게임산업을 살펴보면 우리의 상상처럼 그렇게 쉬운 일만은 아니다.”라고 했다.

**운영 업체들은 위험이 큰데 반해 이윤이 적다.**

미신(米昕: 왕싱(網星) 에닉스회사)은 온라인게임 운영업체를 4가지 유형으로 분류하였다.

제1유형: 자사 혹은 모 회사의 제품을 콘텐츠로 하는 운영업체이다. 대표적인 회사로는 즈관(智冠)과기와 왕싱 에닉스를 예로 들 수 있다. 즈관회사의 《온라인 삼국》과 《삼국연의 온라인》은 모두

독자적으로 개발한 게임 제품이다. 왕싱 에닉스는 대만의 다위(大宇)와 일본의 에닉스가 공동 출자한 합자회사이다. 《크로스게이트》는 에닉스가 개발한 제품이며 《웬웬젠(軒轅劍) 온라인》과 곧 출시하게 되는 《센젠치샤잔(仙劍奇俠傳) 온라인》은 다위의 독자 개발 제품이다. 이런 회사들은 직접 혹은 간접적으로 지적재산권을 가지고 있으므로 운영상황이 양호할 뿐만 아니라, 특허 및 분배에 대한 문제도 발생하지 않는다.

제2유형: 운영업체는 순수 대리업체로서 중국의 온라인 게임 업계에서 가장 보편적인 형태이다. 가장 대표적인 업체로는 상하이 성다(盛大)를 예로 들 수 있다. 성다는 한국 Actoz Soft로부터 《미르의 전설》을 수입하는데 많은 비용을 지불하였음에도 불구하고 게임의 성공으로 거액의 수익을 창출하였다. 한국의 Actoz Soft 또한 성다(盛大)보다 더 큰 수익을 보고 있다. 성다(盛大)와 같은 업체들이 대리 운영을 주 업무로 하게되는 주요 원인은 지적 재산권을 가지고 있지 않기 때문이다. 이 때문에 게임운영업체들은 개발업체에게 많은 제약을 받게 된다. 게임이 성공하면 수익이 크지만, 여전히 운영상황에서 위험성이 큰 것도 사실이며, 운영에 실패거나 중국 실정에 맞지 않는 게임을 도입한 경우는 엄청난 손실을 보게 된다.

제3유형: 기존의 네트워크회사들이다. 대표적인 업체로는 왕이(網易: 163.com)와 시나닷컴 등을 들

수 있다. 현재 많은 네트워크회사들은 온라인게임 시장의 전망을 밝게 보면서 온라인게임산업에 투자하고 있다. 소호와 TOM과 같은 업체들은 모두 자체 게임제품을 출시할 계획으로 거대한 자본을 바탕으로 한 우수한 기술력을 큰 장점으로 내세우고 있다. 비록 온라인게임의 운영노하우가 부족하다는 단점도 있지만, 빠른 시일 내에 중국 온라인 게임산업의 주력으로 부상할 것으로 전망된다. 이런 회사들은 왕이의 《다화시여우(大話西游)》 처럼 자체개발 혹은 왕이의 《프리스톤테일》과 같은 대리업무, 시나닷컴의 《리니지》와 같은 합자회사 등의 형태로 다양한 모델을 가지고 있다.

제4유형: 왕통, 텐푸 핫라인 등의 텔레콤회사이다. 이런 회사들은 텔레콤회사를 기반으로 하고 있다는 장점을 가지고 있지만 자체 개발능력이 빈약하여 대리업무를 위주로 하고 있다.

이 4가지 유형의 게임운영회사들의 운영모델은 서로 다르지만 위험성이 큰 것이 공통적인 특징이다. 자체 개발이든 대리운영이든 복잡한 온라인게임시장의 특성 때문에 게임의 시장성을 파악하기 어렵다. 이 때문에 제품의 성공여부는 게임을 시장에 출시하기 전까지 정확한 판단을 내리기가 어렵다. 많은 회사들은 외국 혹은 홍콩이나 대만에서 이미 성공한 제품들을 도입하고 있지만 대륙 시장에서도 여전히 성공할 것이라고는 누구도 장담하기 어렵다.

현재 중국 대륙에서 인기 있는 게임은 그다지 많지 않으며, 동시 접속자 수가 5만 명을 넘어서는 게임제품도 손꼽을 정도이다. 그러므로 거액의 초기 투자와 유지비용에 부담을 느끼면서도 많은 수익을 올리는 운영업체는 그다지 많지 않은 편이다.

**판매업체, 적은 수익으로도 안정된 수익 확보**

리다위이(李大衛: 디산퍼 총경리)는 온라인게임 산업에서 실제로 수익을 보는 업체는 온라인게임의 클라이언트와 "월카드", "PP 카드"를 주 수익원으로 하고 있는 판매업체들이라고 말했다. 온라인게임의 경쟁은 치열하지만 카드판매 경쟁은 그다지 치열하지 않아서 판매업체는 위험성이 없다고

했다. 이는 운영업체로부터 받은 소프트웨어와 카드를 판매하지 못하더라도 운영업체에 되돌려 주면 그만이기 때문이다.

또한 판매업체와 운영업체간의 관계는 시장에 의하여 결정된다. 게임이 시장에서 인기를 끌면 판매업체들은 그 제품의 판매에 관심도가 높지만 인기를 끌지 못하면 시장에서 판매경로를 확보하기가 어렵다.

온라인게임은 위험성이 큰 산업으로 안전하게 수익을 올리는 것이 간단하지 않지만 판매업체는 예외이다.

**개발업체로의 진입은 수익을 올리는 지름길이다**

업계 전문가들은 온라인게임의 현황에 맞추어 중국 대륙의 게임 개발업체와 운영업체들은 어떻게 하면 보다 많은 이윤을 창출할 수 있을까?란 물음에 하나같이 경영 노하우를 쌓으면서 독자적인 지적재산권을 보유하는 것이 지름길이라고 입을 모으고 있다.

왕옌(王延: 시나 닷컴 총재)은 "시나의 경우 독자적인 지적재산권을 가지고 있는 한국의 NCsoft와 합자회사를 설립함으로써 더 많은 수익을 올리기 위한 노력을 기울였다. '천천히' 발전하면서 핵심경쟁력을 키울 때에 비로소 성공의 길에 들어설수 있다"고 언급했다.

미신(米昕: 왕싱 아니니커스 마케팅 총책임자)은 이렇게 역설하고 있다. "시장이 성숙되면서 대형 그룹이 나타나고 이런 그룹은 양적으로 많지 않지만 점차 시장을 독점하게 될 것이다. 그룹의 규모가 커질수록 한국의 첨단 온라인게임 업체처럼 게임의 개발과 운영, 판매를 일체화시켜 최고의 수익을 올릴 수 있다. 따라서 온라인게임산업에 더 많은 투자를 할 수 있고 질 좋은 제품을 출시할 수 있다."

디산퍼 총경리 리다이위이는 운영업체의 입장에서 또 이렇게 말하고 있다. "온라인게임산업시장이 점차 팽창하면서 운영업체들은 자체 개발로 나갈 것이다. 디산퍼는 현재 이미 자체 개발에 투자를 하고 있어 올해 독자적으로 지적재산권을 가진 제

품을 출시할 계획이다. 또한 게임개발에 대한 어려움과 자금 소모, 오랜 시간에 대한 위협성을 회피하기 위해서 운영업체들은 여러 종류의 게임을 동시에 운영하는 방향으로 나아가고 있다. 어떤 게임이 운영에 실패하더라도 다른 게임으로 상호 보완을 할 수 있기 때문이다. 디산퍼가 최근에 《삼국책 온라인》을 출시한 목적도 바로 여기에 있다.

게임개발은 간단한 사업이 아니다. 중국 대륙의 게임산업이 불법복제로 인하여 위축되고 있고, 패키지 게임을 개발하지 못하는 상황에 온라인 게임을 개발하기는 더욱 힘이 든다. 하지만 장기적인 입장에서 꾸준히 노력한다면 언젠가는 온라인 게임을 바탕으로 중국의 전체 게임산업이 급부상할 것으로 기대된다.

(자료: 베이징 청년보 2월 19일)

**CGW CHINA GAME NEWS**

**신 《류우상쇠원(流星學院)》  
4월 1일 본격 오픈**

지난 4월 1일부터 선란(森藍)회사에서 개발한 신 《류우상쇠원(流星學院)》 게임이 한달 동안의 테스트를 마치고 본격적으로 유저들에게 오픈되었다.

이번에 출시할 예정인 신 《류우상쇠원》 게임은 새로 개발한 제품으로 내용이 건전하며, 사전에 유저들에게 발표했던 모든 게임기능을 완벽하게 실현하였을 뿐만 아니라 “상회”, “몬스터 특수기능” 등 새로운 기능도 추가하여 현재 많은 유저들의 호평을 받고있다.

신 《류우상쇠원》 게임에서 가장 주목을 끄는 점은 새로 설계된 화려한 인터페이스로 게임에 들어서는 순간부터 참신한 분위기를 느낄 수 있다. 《류우상》 도시 내에는 기존의 건축물 외 “상회” 및 “카드방(作吧)”, 새로운 건축물이 증가되었다. “상회”는 유저들이 사이버 거래를 하는 장소로 여

기에서는 유저들이 자유롭게 매매를 할 수 있는 자유시장을 제공하여 기존의 게임 홀에서 거래하던 무질서함을 해결하였다. 이외 “상회신청”기능도 추가하여 유저들 자체의 상회기구 구축 기반을 갖춰주었다. “카드방”은 이 게임에서 가장 신기한 건축물 중의 하나로 유저들이 관심을 가지는 부분이다. “카드방”에서 “카드 합성”을 진행할 수 있으나, 합성의의, 합성방법, 합성결과물에 대해서는 선란회사가 상세한 내용을 알리지 않고있으며, 단지 유저가 직접 체험해보길 바란다고 밝혔다.

이 게임은 내용 면에서 기존의 게임에 비해 많이 확장되었다고 볼 수 있다. 야외 전투 맵만 살펴봐도 기존의 9장에서 15장으로 증가되었으며 새로운 맵의 NPC 또한 크게 강화되어 기능이 다양하다.

《류우상쇠원》 게임의 핵심 부분인 카드시스템 업그레이드는 여전히 신 《류우상쇠원》의 장점이라고 말할 수 있다. 기존의 카드는 “기능카드”, “툴카드” 두 가지 뿐이었지만 현재는 이 두 카드 외 “퀘스트카드”, “몬스터카드”, “소재카드”, “위엔라오(元老)카드”, “합성기능카드”, “합성몬스터카드” 등 6개의 시리즈카드로 총 카드 수가 이미 100장에 이른다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-4-2/n174\\_90218.html](http://news.17173.com/content/2003-4-2/n174_90218.html))

**FPS+RPG 온라인게임 중국 진입  
《휘센런우(火線任務:Heat project)》**

최근 동팡즈통(東方資通)소속의 상하이동환즈통(東環資通)정보기술유한회사(이하 동팡즈통으로 약칭)는 한국 DooBic사와 《Heat project》 게임 중국 대륙지역 대리권 계약을 체결하여, 곧 이 게임을 중국시장에 출시할 예정이다.

《Heat project》 게임의 중국 대륙지역 오픈 테스트 시간은 먼저 5월 16일에 실시할 예정이다.

《Heat project》 게임은 한국 DooBic사에서 개발한 FPS+RPG 온라인 게임으로서 한국 게임업계에서 많은 주목을 받았으며 중문명칭은 《휘센런우(火線任務)》이다. 유저들은 이 게임의 플레이 중

FPS와 RPG 두 가지 장르의 게임을 동시에 체험할 수 있다. 또한 《Heat project》 게임은 최신 게임 엔진을 채택하여 게임 조작이 편리하고 시각, 음성, 화면 등 다방면에서 그 효과가 크다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-3-31/n663\\_579842.html](http://news.17173.com/content/2003-3-31/n663_579842.html))

### 성다(盛大), 4000만 달러 용자 성공

지난 3월 4일, 상하이 성다(盛大)네트워크발전유한회사는 환인(軟銀)아세아정보인프라투자기금으로부터 4000만 달러의 투자액을 유치했다고 발표하였다. 이번 계약은 지난 1월 29일에 이미 체결되었으며 용자 후, 성다의 총 시가는 2억 4000만 달러에 이른다고 한다. 성다네트워크의 총재 천텐초우(陳天橋)는 이번 용자의 성공은 국제자본이 중국 온라인 게임산업을 인정하고 있음을 보여줄 뿐만 아니라 성다가 국제화를 향해 첫발을 내디뎠다는 사실에서 그 의미가 크다고 했다.

(자료: 計算機世界 2003년 3월 10일)

### 사이버 게임 《Cultures 2》 을 5월 중국 상륙

광푸부어수어(光譜博碩)회사는 오는 5월 중순 JoWooD사의 최신 사이버 게임대작인 《Cultures 2》를 중국시장에 출시한다고 했다. 이 게임의 중문명칭은 《원화(文化) 2》로 세계 각 지역이 게임배경으로 설정되었다. 유저들은 이 게임 플레이 중 북유럽부터 중유럽, 남유럽, 아프리카, 중동에 이르기까지 서로 다른 문화의 세계를 마음껏 체험할 수 있게 된다. 이번 《원화 2》 게임의 가장 큰 특징은 도시경영과 롤플레이를 교묘하게 결합시켰다는 점이다. 경영게임의 “생산”과 “건설” 2개 요소 외 “배역 연출” 요소를 추가한 것이다. 게임 중 각 인물(캐릭터)은 모두 자체의 독특한 희노애락 및 경험치를 가지고 있어 유저들이 인물에 따라 인생 계획을 짤 수 있다. 한 인물의 출생에서 결혼, 육아, 노화에 이르기까지 전반적인 사회의 경제구조를 위하여 자신의 능력을 발휘하고, 직업이 바뀔 때

라 끊임없이 새로운 기능과 노하우를 쌓게 된다.

게임화면은 밝고 선명하게 디자인되어 있어 유저들로 하여금 동화세계에 진입한 느낌을 가지게 한다.

현재 광푸부어수어는 《원화 2》의 중문화 작업을 추진 중이며 오는 5월 중순에 대륙, 홍콩, 대만 세 지역에서 동시에 출시할 예정이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/03/0327307.shtml>)

### 소니사, 중문버전 PS2호스트 판매일 확정

최근 소니사는 올 여름 중문버전 PS2호스트 판매를 본격적으로 시작할 예정이라고 밝혔다. SCEI 대변인은 이 결정을 내리기 전 수개월동안 소니사가 중국의 “불법복제 범람” 문제로 인하여 많은 반대의 의견이 있었다고 한다. 그러나 중국 대륙지역 아케이드게임 시장의 잠재력이 매우 크다는 사실을 고려하여 올 여름 중국 시장에 PS2호스트를 본격 출시하기로 결정하였다. 중국지역 하드웨어 및 소프트웨어 판매는 베이징의 소니(중국)회사에서 담당하게 된다.

소니사는 현재 중문버전 PS2호스트와 대응되는 비디오 표준, DVD코드, 하드웨어 및 소프트웨어 가격 등 유저들의 관심사가 되는 정보는 공개하지 않고 있지만, 이 호스트의 상응하는 중문 게임을 대량으로 출시할 것으로 예측된다. 소니사는 호스트가 본격적으로 출시된 후 매월 2, 3개 정도의 중문게임을 공급하겠다고 밝혔다.

(자료: 電子遊戲軟件 2003년 제7기)

## CGW GAME 관련 기업

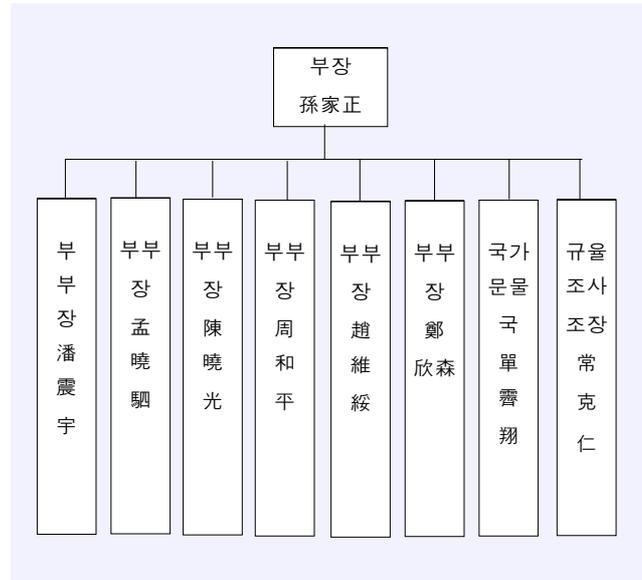
국가기관

중화인민공화국 문화부(1)

중화인민공화국 문화부는 국무원 구성위원회의 일부로 다음과 같은 직책을 행사한다.

1. 문화예술사업 방침, 정책 및 법규를 연구 책정하고 시행을 감독한다.
2. 문화사업 발전전략 및 발전계획을 연구 제정하고 문화체제개혁을 지도한다.
3. 문학 및 예술사업을 관리하고 예술창작 활동을 지도하며 대표성, 시범성, 실험성이 강한 문화예술을 지원하고 각종 예술 발전을 추진한다. 또한 전국의 중요한 문화활동을 통일·관리한다.
4. 문화산업 기획 및 정책을 제정하고 문화산업 발전을 지도·조절하고 국가 중점문화설비구축을 기획·지도한다.
5. 문화시장을 통일관리하고 문화시장의 발전계획을 책정한다. 그리고 문화시장의 발전 동향을 연구하고 문화시장 검사작업을 지도한다.
6. 사회문화사업을 관리하고 사회문화사업 발전 기획 제정 및 시행 업무를 진행하며 다양한 사회문화사업의 구축 및 발전을 지도한다.
7. 도서관사업을 관리하고 도서관원자의 구축, 개발 및 사용을 지도하며 도서관의 표준화 및 현대화구축을 추진한다.
8. 대외문화사업 및 홍콩, 마카오, 대만지역의 문화교류업무를 통일·관리하고 관련 정책 법규를 제정한다. 국가를 대표하여 외국과 문화협약의 체결하고 연도행사계획 및 문화교류 프로그램 기획을 책정, 외국주재 대사관 문화기구 및 홍콩, 마카오 문화기구의 사업을 지도한다.
9. 국무원의 규정에 따라 국가 문물국을 관리한다.
10. 국무원이 하달한 기타 업무를 전담한다.

<그림> 문화부 관계조직도



기구

관광청, 정책법규부, 예술부, 기획재무부, 인사부, 교육과학기술부, 문화시장부, 문화산업부, 사회문화도서관부, 대외문화 연락국, 직속기관당위, 기관복무국, 퇴직간부국.

(계속)...

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

CGW GAME 소개

《메틴:倚天》

개발업체 : 한국 이미르 엔터테인먼트  
 중국 대리업체 : 베이징 제산핑(捷三峰)  
 공식사이트 : <http://www.metin.com.cn>  
 게임 장르 : 몽환 RPG 온라인

시나리오

먼 옛날, 평화로운 “나이판” 대륙, 그러나 이 평화는 악마 “메그라”가 떨어뜨린 8개의 악의 원석으로 인해 파괴된다. 8개의 악의 원석은 “죽음”, “파괴”, “공포”, “저주”, “탐욕”, “질투”

, “혼돈”, “암흑” 이다. 처음 이 원석을 발견한 자는 원석에 의식이 지배당해 사악한 “메그라사자-메틴”으로 변신하여 나이판의 곳곳에서 악의 세력을 확산시켰다.

나이판 기원 83200년 2월 8일, 마지막 악의 원석인 “암흑의 원석”이 “키티 메틴”에 의해 대륙북부에 설치되었다. 8개 악의 원석이 8각형을 이루어 힘을 발휘하자 8각형 내의 몬스터와 모든 생명체들은 본성을 잃고 서로 전쟁을 일으키게 된다. 그리고 이 8명의 “메그라사자-메틴”들이 대륙의 몬스터를 제어하게 된다. 이 때부터 전쟁을 피하기 위한 타 생물들의 대 이동이 시작되었으며, 대륙은 멸망의 혼돈 속에 빠졌다.

뒤늦게 이 모든 것을 알아챈 나이판 대륙의 신 “나기라”는 메그라를 나이판에서 쫓아내려고 노력했지만 성공하지 못했다. 그래서 “나기라”는 원석의 힘을 제어할 수 있는 지능이 높은 센트, 엘프, 드워프들 등의 세 종족이 원석의 영향을 받지 않도록 하기 위해 신의 사자 “지사”를 보낸 후 자신은 수면 상태에 빠졌다.

약 2000여년의 시간이 지나 여덟 마리의 메틴은 점차 세력이 커졌다. 강한 몬스터에 비해 소수의 지사들은 대륙을 지키기가 점차 힘들어졌다. 그래서, 이들은 자신들이 보호하고 있던 센트, 엘프, 드워프들을 수련 시켜 메틴의 세력에 대항하기 시작했다.

모두 각자 자신특유의 강한 초능력을 지니고 있었던 지사들은 센트, 엘프, 드워프들의 힘을 키우기에 최선을 다했다. 그들은 각 마을마다 군주 1명, 기능 전수교사 1명 및 지사 1명을 배치했다. 대부분의 지사들은 센트, 엘프, 드워프들 중에서 탄생하였으며, 일부는 몬스터에서 탄생하였다.

지사들의 노력으로 센트, 엘프, 드워프들 종족의 능력과 힘은 날로 강해졌다. 그들은 악의 원흉인 악마 “메그라” 및 그 아래 몬스터와 메틴을 소멸하기 위해 서로 협력하여 전투를 벌였다. 진정한 그들의 영웅을 기다리면서.....

《메틴》의 인지도가 높아지고 유저의 수가 증가하면서 《메틴》 게임은 대도시에서 지방도시로 확산되었으며, 성능 면에서도 많은 유저들의 호평을 받고 있다. 하지만 시장에서 《메틴》의 불법 복제카드가 판매되고 있다는 소문이 퍼지면서 제산평회사는 소비자들의 이익을 보장하고 회사 이미지 손상을 방지하기 위하여 다방면으로 조사하여 동북지역에서 확실히 이런 일이 발생되고 있다는 사실을 발견했다.

이 사건에 대하여 제산평회사측은 유저들이 카드 구매 시 주의해 주길 바란다고 했으며, 《메틴》 카드를 자세히 살펴보면, 불법 복제카드와는 차이점을 발견할 수 있다고 했다. 《메틴》 카드는 코팅하여 제작, 카드 뒷면에 문자도안 및 설명이 있는 반면에 불법복제카드는 종이로 제작되었으며 카드 뒷면에 이 같은 점을 찾을 수가 없다

제산평회사는 이런 카드는 자사에서 발행한 카드가 아니며 불법경로를 통하여 생산한 것이므로 유저들이 구매하지 말 것을 권고하였다. 또한 회사는 불법카드 사용자들에게 어떤 형식의 서비스도 제공하지 않으며 불법카드 사용으로 인한 모든 손실은 유저 본인에게 부담시키겠다고 하였다.

현재 《메틴》은 28위안 월카드, 28위안 사이버카드, 120시간 타임 카드, 35위안 거래 월카드 등 4가지 게임카드를 출시하였으며, 이 카드들은 은행, 휴대폰, 연맹 PC방, 온라인 상점, 소프트웨어 판매상가, 우체국 등 다양한 경로를 통하여 구매할 수 있다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-3-6/n800\\_717140.html](http://news.17173.com/content/2003-3-6/n800_717140.html))

**최신뉴스**

**《메틴》 불법 복제카드 ‘등장’**

**CGW CHINA GAME 순위**

2003년 3월

**중국 아케이드 게임 인기순위**

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	889
2	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	788
3	Final Fantas 10	PS2	RPG	SQUARE	787
4	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	691
5	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	397
6	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	373
7	쿠우다이오우파이 · 란보우스 (口袋妖怪 · 藍寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	372
8	쿠우다이오우파이 · 흥보우스 (口袋妖怪 · 紅寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	355
9	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	327
10	휘엔원장 · 평인즈젠 (火炎紋章 · 封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	267
11	귀이우저 (鬼武者)2	PS2	AVG	CAPCOM	251
12	진 삼국무쌍	PS2	ACT	KOEI	234
13	어워칭 · 웨 사에상취 (惡魔城 · 月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	233
14	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	223
15	초급 로봇대전OG	GBA	SLG	BANPRESTO	219
16	숙명전설	PS2	RPG	NAMCO	189
17	biohazard 3	PS	AVG	CAPCOM	186
18	사이얼다 전설 · 풍지운	GC	ARPG	NINTENDO	177
19	어워칭 · 웨즈문후이 (惡魔城 · 月之輪回)	GBA	ACT	KONAMI	172
20	악마성 · 백야의 협주곡	GBA	ACT	KONAMI	168

(자료: 電子遊戲軟件 2003년 제6기)

고, CDMA 모바일 데이터 분야에서 전략 제휴 파트너 관계를 맺는다고 발표하였다.

이번에 체결한 양해각서에 의하면 양측은 CDMA 1X 업무추진에서 밀접하게 서로 협력하기로 결정하였다. 양측은 공동으로 CDMA 1X 모바일 부가가치 업무서비스의 플랫폼을 구축, 마이크로소프트에서 관련 업무 및 서비스를 지원하게 된다. 마이크로소프트는 .NET기술을 운영하면서 차이나유니콤의 CDMA 1X 부가서비스 시스템 개발에 협력하는 동시에 차이나 유니콤을 도와 콘텐츠 및 응용 제품업체들과 함께 CDMA 1X 모바일 데이터 플랫폼 기반 업무와 관련된 100여가지의 서비스를 개발하게 된다. 마이크로소프트는 차이나 유니콤과 공동으로 중국에서의 Windows플랫폼을 기반으로 한 지능 모바일 단말기기 개발을 추진하고, 서로 협력하여 CDMA 1X 데이터 업무인 “기업응용”시장을 개발하게 된다.

이번 전략적 제휴는 차이나 유니콤과 마이크로소프트의 CDMA 모바일 데이터 업무 발전을 기반으로 중국 대형 이동통신업체와 국제 IT사 사이의 실질적 협력으로 이루어진 셈이다. 차이나 유니콤은 마이크로소프트와의 협력을 통하여 자체 CDMA 데이터의 시장 연구 및 개발 능력을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라, 곧 출시하게 되는 CDMA 1X 데이터에서 강력한 기술지원을 제공받게 된다. 이번 협력은 양측의 시장경쟁력을 향상시키는 동시에 기업 및 사용자들로 하여금 풍부한 차세대 모바일 데이터를 체험하게 할 수 있다.

(자료: 中國計算機報 제15기 2003년 3월 10일)

**CGW MOBILE NEWS**

**차이나 유니콤, 마이크로소프트와 협력하여 모바일 데이터 업무 개척**

지난 2월 28일, 차이나 유니콤과 마이크로소프트 (중국)는 베이징에서 전략 제휴 양해각서를 체결하

**CGW IT NEWS**

**중국정부 기관 및 관련 기관 “소프트웨어산업 진흥을 위한 사업계획” 회의 개최**

최근 베이징에서 중국 국무원 정보화추진판공실,

국가발전계획위원회, 정보산업부, 국가경제무역위원회, 과학기술부, 재정부, 대외무역경제협력부, 교육부, 국가 저작권국 등 9개 정부 부처 주관으로 국무원 산하 28개 부서, 소프트웨어기지, 시범 소프트웨어학원, 연구기구 및 소프트웨어 업체 대표 250여명의 참여 하에 “소프트웨어산업 진흥을 위한 사업계획”에 관한 회의를 개최하였다.

이번 회의에서 국무원 정보화추진판공실 부주임 취위이즈(曲爲知)는 세계 정보산업구조조정 및 새로운 국제화 분업의 기회를 통해 다양한 소프트웨어 인력을 육성하고 국제화 분업에 적극 참가하여 글로벌회사들의 투자를 유치, 서로 연합하여 소프트웨어연구센터를 설립하여야 한다고 강조했다. 그는 또 중국의 완제품 제조능력이 강한 점을 활용해 소프트웨어산업의 빠른 발전을 추진해야 한다고 했다. 또한 국제시장진입과 국내 시장 수요 충족을 결합시키고, 소프트웨어산업의 진흥을 중국 국가적인 차원에서 중요한 전략으로 삼아야 함을 언급했다.

(자료: 中國電子報 3월 4일)

전문인원

- (5) 업무 범위 수요에 적합한 자금, 장비, 장소
- (6) 법률, 행정의 법정규정에서 규정한 기타 조건의 음반출판기구 설립 심사비준은 이상의 조건 외 음반출판기구 총 수량, 배치, 구조 계획에도 부합되어야 한다.

제9조 음반출판기구 설립 신청기구는 소재 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부의 심사비준을 거친 후 국무원 출판행정부의 심사를 거쳐야 한다. 국무원 출판행 정부는 신청서를 접수한 당일로부터 60일 내에 허가 혹은 불허의 결정을 내려야 하는 동시에 신청인에게 통지하여야 한다. 심사비준을 통과한 기구에게는 《음반제품 출판허가증》을 발급하며 신청인은 《음반제품 출판허가증》을 가지고 공상행정관리부문에 등록한 후 법에 따라 영업허가증을 취득하게 되며 심사비준을 통과하지 못한 기구에게는 반드시 서면으로 그 이유를 설명하여야 한다.

신청서에 기재해야 할 내용은 다음과 같다.

- (1) 음반출판기구 명칭, 주소
- (2) 음반출판기구의 주최기구 및 주요 기구명칭, 주소
- (3) 음반출판기구의 법정대표인 혹은 주요 담당자 성명, 주소, 자격증명서
- (4) 음반출판기구의 자금출처 및 액수

제10조 음반출판기구의 명칭, 주최기구 혹은 주요기구의 업무범위를 변경하거나 기타 음반출판기구와 합병 혹은 합병/분할로 인하여 새로운 음반출판기구를 설립할 경우 반드시 본 조례 제9조의 규정에 근거하여 심사비준 수속을 밟아야 하며 동시에 기존에 등록된 공상행정관리부에서 관련 등록수속을 처리하여야 한다.

음반출판기구의 주소, 법정대표인 혹은 주요 담당자를 변경하거나 출판경영활동을 중지할 경우 반드시 기존에 등록된 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록을 해야하며 하며 동시에 국무원 출판행정부에 등기하여야 한다.

**CGW 법률과 정책**

**음반제품 관리조례(2)**

( 2001년 12월 25일 중화인민공화국 국무원 령 341호, 2002년 2월 1일부터 실시 )

**제2장 출판**

제8조 음반출판기구 설립 시 아래의 조건이 구비되어야 한다.

- (1) 음반 출판기구 명칭, 정관
- (2) 국무원 출판행정관리 부문의 인증을 받은 주최기구 및 주관기구
- (3) 업무 범위 확정
- (4) 업무 범위 수요에 적합한 조직 기구 및 국가에서 규정한 자격조건에 부합되는 음반 출판

제11조 음반출판기구의 연도 출판계획 및 국가 안전, 사회안정 등의 측면이 언급된 중요한 과제는 소재 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부의 심사를 걸친 후 국무원 출판행정부에 등기해야 하며 출판 전 등기하지 않은 중요과제 음반제품은 출판하지 않는다.

제12조 음반제품 출판기구는 자체가 출판한 음반제품 및 포장에 선명하게 출판기구 명칭, 주소, 음반제품 출판코드, 출판시간, 저작권인 등의 사항을 명시하여야 하며 수입한 음반제품 출판 시 수입 허가번호를 명시하여야 한다.

음반출판기구는 반드시 음반제품 출판 당일부터 30일 내에 국가도서관, 중국판본도서관 및 국무원 출판행정부문에 무료샘플을 보내야 한다.

제13조 음반출판기구는 임의의 기구 혹은 개인에게 자체 기구 명칭을 빌려주거나 임대 혹은 기타 형식으로 양도할 수 없으며 임의의 기구 혹은 개인에게 자체 기구의 출판번호를 판매 혹은 기타 형식으로 양도할 수 없다.

제14조 임의의 기구 및 개인은 음반출판기구 명칭 구매, 임대 및 사사로이 사용하거나 혹은 출판번호 구매, 복제 등의 형식으로 음반제품 출판활동에 종사해서는 안 된다.

도서 출판사, 신문사, 잡지사, 전자출판물 출판사는 본 출판물 세트 외의 음반제품을 출판하지 않는다. 그러나 국무원 출판행정부의 규정에 근거하여 본 출판물과 세트외 음반제품 출판이 가능하며 동시에 음반출판기구를 참조로 권리 및 담당의무를 가진다.

제15조 음반출판기구는 홍콩, 마카오, 대만 혹은 외국의 조직, 개인 협력으로 음반제품을 출판할 수 있다. 구체적인 방법은 국무원 출판행정부에서 제정한다.

제16조 음반출판기구는 편집 책임제도를 실시, 음반제품의 내용이 본 조례 규정에 부합됨을 보장하여야 한다.

제17조 음반출판기구 외의 기구가 독자적 음반제품 제작업무 종사 기구(이하 음반제품 제작기구로 약칭) 설립을 신청할 경우 소재 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부문의 심사비준을 받아야 한다. 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행 정부는 신청서를 접수한 그 날로부터 60일 내에 허가 혹은 불허의 결정을 내려야 하는 동시에 신청인에게 통지하여야 한다. 심사비준을 통과한 기구에게는 《음반제품 제작허가증》을 발급하며 신청인은 《음반제품 제작허가증》을 가지고 공상행정관리부에 등록된 후 법에 따라 영업허가증을 취득하게 되며 심사비준을 통과하지 못한 기구에게는 반드시 서면으로 그 이유를 설명하여야 한다. 방송, TV 프로그램 제작 경영기구의 설립은 관련 법률 및 행정법규 규정에 근거하여 처리한다.

신청서에 기재해야 할 내용은 다음과 같다

- (1) 음반제작기구 명칭, 주소
- (2) 음반제작기구의 법정대표인 혹은 주요 담당자 성명, 주소, 자격증명서
- (3) 음반제작기구의 자금 출처 및 액수

음반제작기구 설립 신청에 대한 심사비준은 이상의 조건 외 음반제작기구 총 수량, 배치, 구조 계획에도 부합되어야 한다.

제18조 음반제작기구의 명칭 혹은 업무범위를 변경하거나 기타 음반제작기구 합병 혹은 합병/분할로 인하여 새로운 음반제작기구를 설립할 경우 반드시 본 조례 제17조의 규정에 근거하여 심사비준 수속을 밟아야 하며 동시에 기존에 등록된 공상행정관리부에서 관련 등록수속을 처리하여야 한다.

음반제작기구의 주소, 법정대표인 혹은 주요 담당자를 변경하거나 제작경영활동을 중지할 경우 반드시 기존에 등록된 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록을 해야 하며 동시에 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부에 등기하여야 한다.

제19조 음반출판기구는 《음반제품 제작허가증》을 취득하지 못한 기구에 음반제품 제작을 위탁하지 않는다.

음반제작기구는 음반제품 제작 위탁 접수 시 국가 관련규정에 근거하여 위탁한 출판기구와 위탁계약을 체결하여야 하며 위탁한 출판기구의 《음반제품 출판허가증》 혹은 본 출판물에 대한 증명서 및 위탁한 출판기구에서 조인한 음반제품 제작위탁서를 검증해야 한다.

음반제작기구는 음반제품 출판, 복제, 도매, 소매, 임대 등의 업무에 종사하지 않는다.

(계속)..

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高華偉業