



CHINA GAME NEWS

《네오다크세이버》클로즈테스트 4월 11일 본격 오픈
거루이(格銳)디지털 중국 최초의 Sp지능 대형 모바일게임 개발에 성공
《Martial Kingdoms》중문제품 판매
“징징쇼우웬(菁菁校園)엔터테인먼트게임광장” 제품발표회 4월 22일 개최
차이나유니콤 《파천일검》신 서버 오픈

인터뷰

중국게임업체관련인사단독취재
“ 베이징 무비오우(目標) 소프트웨어유한회사 부사장 리쉐메이(李雪梅)”

GAME 관련기관

『중화인민공화국 문화부(3)』

GAME 소개

《비엔비:泡泡堂》

CHINA GAME 순위

2003년 4월게임 추천순위 및 유저 기대순위

MOBILE NEWS

2005년 중국 모바일 데이터서비스 주요 수익원인 모바일 게임

IT NEWS

2003년 중국 광대역시장 활성화(2)

법률과 정책

《음반제품 관리조례》(4)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

《네오다크세이버》 클로즈테스트 4월 11일 오픈

지난 4월 11일 한국 위즈게이트사에서 개발한 《네오다크세이버: 佣兵傳說》 게임의 클로즈테스트가 본격적으로 오픈 되었다. 이번 클로즈테스트 계정은 제한되어 있어 각 온라인 게임의 게시판에서 계정을 분배하는 방식으로 실시한다.

화면이 참신하고 짙직한 《네오다크세이버》는 M.M.O S.RPG 게임으로 이 게임의 출시는 현재 디아블로(Diablo)식의 온라인 게임이 유행하는 중국게임 시장에 새로운 바람을 일으켰다. 게임 자체의 특유한 전기(戰棋), 전략, 용병, 제도 등 현재 중국 온라인 게임의 공백을 채웠다.

클로즈테스트 시작 후 계정을 얻은 유저들은 《네오 다크세이버》 게임세계에서 유쾌한 클로즈테스트 여행을 체험하게 된다. 이 게임의 중국 대리사인 한와와(漢娃娃)소프트는 이번 클로즈테스트의 오픈 목적을 게임 중 드러날 수 있는 각종 문제를 해결하여 오픈테스트 시작 시 유저들에게 보다 완벽한 《네오다크세이버》 게임을 선보이고자 하는데 있다고 밝혔다.

한와와소프트는 유저들에게 최적의 서비스 제공을 목표로 게임의 중문화, 운영, 서비스 등 각 방면에서 최대의 노력을 기울이고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-9/n39_955620.html)

거루이(格銳)디지털 중국 최초의 Sp지능 대형 모바일게임 개발에 성공

거루이(格銳)디지털, 마이크로소프트 및 Handango 3사는 Handango가 최근 영국 런던에서 개최한 제품발표회의에서 공동으로 《MetalStrike》 게임의 전세계 판매발행업무를 독자대리 한다고 발표했다. 이로서 《MetalStrike》는 전 세계에서 마이크로소프트 및 Handango가 추천·지원하는 S

martphone 지능 대형 모바일의 게임 중 하나가 되었다.

거루이디지털이 독자지적재산권을 가지고 있는 《MetalStrike》 게임은 오픈식 무제한 플랫폼 엔진을 기반으로 했으며 전 화면 동태 디스플레이 효과의 오픈식 2D 사격환경으로 설계되었고 위에서 내려다보는 시각방식(부감도방식)을 도입하여 제작되었다.

게임 속 주인공은 도시·시골에서 발생하는 어려움을 하나씩 극복하고 용감하게 전진하나, 매번 1미터씩 전진할 때마다 적군의 반격을 받게 된다. 사방에서 몰려드는 다양한 무기를 가진 적군을 만나면, 게이머는 화포, 미사일 등을 포함해 각종 무기장비를 이용하여 그들과 한차례 치열한 전쟁을 벌인다. 게이머는 《MetalStrike》 게임 플레이 중 톨 보완 방식을 통하여 신식무기를 획득하거나 무기를 업그레이드시킬 수 있다.

《MetalStrike》 게임의 개발 및 대리권 계약의 성공적인 체결은 중국의 모바일 장비 게임소프트웨어제품이 외국에서 성공적으로 출시되기 위해 첫발을 내미는 것을 의미한다. 또한 곧 출시될 《MetalStrike Online》은 CDMA 및 GPRS 기반의 무선 온라인 플레이를 지원하여 전 세계에서 소수의 무선 온라인게임 중 하나가 될 것이다.

1. 거루이디지털과기유한회사

2001년 6월 상하이에 설립된 거루이디지털과기유한회사는 지능형 PDA(Smartphone), 팜 PC 등 모바일 장비 엔터테인먼트 게임응용제품 연구개발을 회사의 핵심업무로 삼고 있다. 현재 회사는 각 분야에서 Intel, Handango, 베이징Legend렌상(聯想), Mitac선다(神達) 등과 제휴관계를 맺고 있다.

2. Handango회사

Handango는 세계에서 가장 큰 모바일 장비 소프트웨어발행업체로서 전 세계에서 매월 300만 명 이상의 모바일 장비사용자들이 Handango의 20000여 개 제품을 선택하여 사용하고 있다.

Handango는 Palm, Mikia, Sprint, Sony, HP, Han



dspring 및 100개 이상의 생산업체들을 지원한다.
(자료: <http://game.sina.com.cn/newgames/2003/04/0410635.shtml>)

《Martial Kingdoms》 중문제품 판매

지난 4월 10일 사람들의 주목을 끌었던 《Martial Kingdoms》 게임의 중문제품이 중국에 출시되었다. 이 게임은 이미 모든 중문 작업을 마친 상태이며, 《텐샤바투(天下霸圖)》라는 중문이름으로 나왔다. 이 게임의 총 판매는 광푸(光譜)사에서 담당하고 있으며, 이와 동시에 온라인렌방(蓮邦)에서 온라인상의 독자 예약이벤트도 열었다.

《텐샤바투》는 내용이 풍부한 게임으로 게임속에서 각 건축물 및 각 캐릭터를 적절하게 이용하면 상상 밖의 재미를 볼 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/0408548.shtml>)

“징징소우원(菁菁校園)엔터테인먼트 게임광장” 제품발표회 4월 22일 개최

오는 4월 22일 사이얼(賽爾)온라인은 텐룬왕초우(天倫王朝)호텔에서 “징징소우원 엔터테인먼트 게임광장” 제품발표회를 개최하게 된다. 사이얼온라인은 이번 제품발표회에서 업계 업체들과 중국 온라인게임산업 관련 기구 및 인사들을 초청하여 향후 협력발전 사항에 대해 토론회를 가질 예정이다.

온라인 게임은 자체의 독특한 매력으로 많은 유저들의 주목을 끌고 있으며, 그 중 대학생이 차지하는 비중이 가장 크다. 대학생들은 교내 서버를 가장 많이 사용하는 그룹으로서 교내 인터넷망은 전문적으로 학생들을 위하여 서비스하고 “원활하고 효율적인 동시에 보안이 잘 이루어져 건전하다”는 장점을 가지고 있다. 따라서 엔터테인먼트 게임환경의 구축을 통해 학생들의 게임취향에 맞추는 것이 현재 온라인게임산업의 새로운 초점이 되고 있다.

인터넷서비스를 주 업무로 하는 사이얼 온라인은 현재 1000만 명 이상의 개인 사용자를 기반으로 한 교내 인터넷망 및 네트워크 지역이 넓다는 점을 이용해 “즐겁게 공부하고 건전하게 오락하자”는 이념으로 각 게임업체들과 제휴하여 온라인게임플랫폼인 “징징소우원 엔터테인먼트게임광장”을 구축, 교내 인터넷 사용자들에게 더욱 원활하고 건전한 온라인게임공간을 마련해주기 위해 최선을 다하고 있다.

사이얼 온라인은 “징징소우원 엔터테인먼트게임광장”이 중국 내 각 대학의 학생 유저 및 대학생과 친구가 되기를 원하는 유저들을 위해 서비스된다고 밝혔으며, 또한 IDC, 서버 등의 자원을 이용하여 효율적으로 협력 게임운영업체들의 투자위험을 줄이고, 합작파트너들에게는 교내 인터넷 사용자들을 개발할 수 있는 직접적인 통로를 제공해줄 계획이라고 했다.

이와 동시 “징징소우원 엔터테인먼트게임광장”은 온라인게임 포털사이트를 구축, 사용자들에게 게임정보 및 포털서비스를 제공하고 온라인게임 제작업체들을 위해 제품 전시 공간을 제공한다.

(자료: <http://game.sina.com.cn/newgames/2003/04/0414742.shtml>)

차이나유니콤 《파천일검》 신 서버 오픈

《파천일검 전국보급》이벤트 개최와 더불어 중국 각 지역의 서버가 각각 오픈 되어 전국의 유저들은 그 지역의 서버로 더욱 활발한 게임을 즐길 수 있게 되었다.

지난 4월 13일 12시, 중광왕(中广网)과 차이나유니콤이 협력하여 설치한 첫 번째 서버 “차이나유니콤”이 본격 오픈 되었다. 중국의 모든 유니콤 광대역 사용자 및 유니콤 165 온라인 고객들은 드디어 자체의 서버를 갖게 된 것이다. 현재에 서버설치는 계속 진행되고 있는 상태이다.

현재 중국에서 유니콤 광대역을 사용하는 PC방은 1만 8000개며, 유니콤을 이용하는 개인 접속 사용자도 매우 많다고 집계되었다. 차이나유


니콤은 광대역 접속망 사용자들의 《파천일검》 게임에 대한 장기적인 성원에 보답하기 위해 “차이나유니콤” 서버를 설치하였다고 했으며, 이용자들은 오픈된 유니콤서버를 통해 게임을 즐길 수 있게 되었다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-10/n864_781105.html)

CGW 인터뷰

중국게임업체 관련 인사 단독 취재

베이징 무비오우(目標) 소프트웨어유한회사
부사장 리쉐메이(李雪梅)



- ▶ 리쉐메이(李雪梅)
- ▶ 1971년9월26일, 산둥(山東) 출생
- ▶ 주요 경력
 - 95년~96년
 - 홍콩인언회사 북경판사처 번역
 - 97년~03년
 - 무비오우회사 입사, 판매 담당
 - 현재 무비오우회사 부사장으로재임

부사장 李雪梅

기 자 베이징 무비오우(目標) 소프트웨어유한회사가 1995년에 설립되어 중국게임산업에서 《오우스산귀(傲世三國)》를 대표작으로 시작해 7년 동안 유명한 개발업체로 자리잡은 것을 진심으로 축하한다. 무비오우소프트웨어 유한회사가 개발에 성공한 게임에는 어떤 것들이 있는가?

리쉐메이 베이징 무비오우소프트웨어유한회사가 오늘까지 발전할 수 있었던 이유는 각 매체와 게이머들의 성원과 사랑에 있다. 이 자리를 빌어 매체와 게이머들에게 진심으로 감사를 드리며 향후

에도 계속 우리 회사에 많은 관심을 부탁드립니다. 우리는 지금까지 많은 게임을 개발했으며 이 가운데 자신 있게 말할 수 있는 게임은 《오우스산귀》·《테자아평보우(鐵甲風暴)》·《친상(秦殤)》 등이다. 현재 《오우스산귀》는 영어, 프랑스어, 독일어, 스페인어, 한국어, 일어, 이탈리아어 등 16개 언어로 번역되어 22개 국가에서 판매되고 있으며 총 판매량이 50만 장을 넘어섰다. 《테자아평보우(鐵甲風暴)》 표준 버전 2w의 경우 작년 중국 게임언론기관 평가에서 1위였으며, 현재 판매량은 30만 장을 초과했다. 《친상(秦殤)》은 2년 동안의 개발을 통해 작년 7월에 시장에 본격 출시, 중국 내에서 9만 세트, 외국에서 14만 세트가 판매됐으며, 온라인 게임으로도 제작되었다.

기 자 현재 중국은 온라인게임의 부상으로 패키지게임이 심각한 영향을 받고 있는 실정이다. 당사는 중국의 패키지게임 시장을 어떻게 보는가?

리쉐메이 현재 중국 패키지게임시장은 2가지 측면에서 도전을 받고 있다.

첫째, 불법복제품의 심각한 영향을 무시하지 않을 수 없다. 이 문제는 오래 전부터 시작되었다. 최근 몇 년 동안 중국정부가 불법복제품에 대한 단속을 강화하여 다소 줄긴 했지만, 여전히 정품판매에 상당한 영향을 미치고 있다. 《테자아평보우》를 출시하면서 본사는 불법복제품의 영향을 줄이기 위해 모든 제품의 포장 및 패키징을 자체적으로 완성하였다. 단순히 자금을 절감하기 위한 방법만은 아니었다. 우리가 정품을 출시한 3개월 이후 불법복제품이 시장에 나타나기 시작했으나, 그 3개월 동안 본사는 이미

판로를 개척한 상태였다. 따라서 불법 복제품의 피해를 최대한 막을 수 있었다.

둘째, 온라인게임의 부상이다. 지난해는 중국 온라인게임시장이 크게 활성화된 시기였다. 중국의 많은 게임운영 서비스업체들은 한꺼번에 온라인 게임시장에 진입하면서 투자 및 홍보에 많은 관심을 기울였으며 중국 게임관련 모든 언론잡지들도 온라인게임 홍보에 주력하고 있는 실정이었다. 이런 온라인게임의 대폭적인 홍보가 패키지게임시장에 많은 영향을 준 것이 사실임에도 불구하고, 우리는 아직도 중국 패키지게임시장의 전망을 밝게 보고 있다. 《센젠치샤아잔(仙劍奇俠傳) 2》 패키지제품의 경우 작년에 30만 장 이상 판매되어서 향후 패키지 게임시장의 발전가능성을 확실히 보여주었다.

기 자 이전에 무비오우가 패키지게임 개발에 주력하면서도 《친상》을 온라인게임인 《텐조우》로 개작한 이유는 무엇인가?

리쉐메이 지난 1999년 우리는 《친상》을 기획하면서 동시에 온라인 버전도 함께 기획하였다. 당시 중국에서 온라인 게임이 이미 시작되었기 때문에 장춘(본사사장)은 패키지게임인 《친상》을 개발하는 동시에 온라인 버전을 동시에 개발하기로 결정했다. 이 때문에 커널 프로그램 개발에서 전체를 온라인게임으로 디자인했다. 지금 와서 생각하면 지난해 패키지게임인 《친상》을 시장에 출시하면서 동시에 온라인 게임 《텐조우》를 시장에 선보이지 않았던 일이 못내 유감스럽다. 그 때 우리가 소심하지 않고 좀더 크게 생각을 했더라면 이 두 게임을 동시에 출시할 수 있었다.

기 자 《친상》의 온라인 버전인 《텐조우》의 가입자 수와 동시 접속자 수는 얼마나 되는가?

리쉐메이 《텐조우》의 시장효과는 우리의 기대 이상이며 현재 300만 명이 회원등록을 마친 상태이다. 무료 서비스 기간 동안 동시 접속자 수는 5만 명이었으며, 유료화를 실시하여 동시 접속자 수가 조금 줄긴 했지만, 3만 5000명이란 숫자도 적은 편은 아니라고 생각한다. 현재 《텐조우》는 총11개 서버군을 가지고 있으며, 군 당 40개 서버가 운영되고 있다. 향후 서버 수량을 계속 확대하여 대만에도 서버를 설치할 계획이다.

기 자 최근 몇 년 동안 중국의 온라인 게임 시장은 활성화되었다. 당신은 중국 온라인 게임의 향후 시장을 어떻게 전망하는가?

리쉐메이 《미르의 전설》 및 《크로스게이트》 온라인 게임에서 볼 수 있듯이 중국에는 많은 유저 그룹이 형성되어 있어 수천만 명이라 말해도 과언이 아니다. 따라서 중국 온라인 게임 시장은 당연히 호황으로 이어질 것으로 예측된다. 한국과는 비교할 수 없지만, 우선 중국정부차원에서 현재 온라인 게임을 지원하고 있는 상황이다. 운영을 잘한 온라인게임 대행업체들이 모두 수익을 창출하여, 국가에 많은 소득세를 납부하고 있기 때문에, 정부에서는 이런 온라인 게임시장을 지원하지 않을 이유가 없다. 특히 호스트 위탁관리, 서버 위탁관리 및 유저들의 온라인 비용 등에서 많은 수익을 보고있는 통신망업체들도 온라인 게임을 지원하고 있는 실정이다.

기 자 현재 중국의 온라인 게임 개발수준은 어느 정도인가?

리쉐메이 좀 지나치게 들릴 수 있겠지만 현재 우리 무비오우 회사 개발수준이 중국 게임개발 수준을 대표할 수 있다고 본다. 무비오우는 지난 1995년 창사이래 지속적으로 게임개발에 주력하면서 단 한번도 중단한 적이 없다. 현재 일부 업체들이 외국에서 커널을 도입하여 2차 개발을 하고 있지만 우리는 모두 자체 개발한 커널로 게임을 개발하고 있으며, 외국의 게임개발업체들과는 긴밀한 협력관계를 유지하고 있다. 또한 기술인력을 해외에 파견하여 서로 배우는 사례도 적지 않다.

기 자 게임개발 측면에서 중국의 개발 수준은 한국과 상당한 차이가 있다고 보는가?

리쉐메이 단순히 게임 개발 측면에서 중국과 한국을 비교하면 큰 수준 차이는 없다고 생각한다. 반드시 차이를 말해야 한다면 정부 차원의 지원정책이다. 무비오우가 1995년에 설립될 당시만 해도 한국에 규모를 제대로 갖춘 게임개발업체는 거의 없었다. 한국의 게임산업이 부상한 시기는 1997년 IMF 금융위기 이후부터 정부가 게임산업으로 한국경제를 이끌기 시작하면서이다. 이 때문에 기술적인 면에서 한국과 중국의 차는 크게 나지 않는다고 본다. 하지만 정부의 지원정책 및 입

장에서 한국과 중국은 크게 달랐다. 한 예로 한국에서는 전문적인 게임개발원을 설치, 게임개발업체들에게 전문적인 서비스를 지원하면서, 개발에 많은 정보 및 편의를 제공했다. 하지만, 중국 정부의 경우 구체적으로 게임개발업체들을 지원하는 모습은 찾아 볼 수가 없었다.

기 자 무비오우사가 한국 게임개발업체와 기술적인 제휴 및 어떤 구체적인 협력계획안을 가지고 있는가?

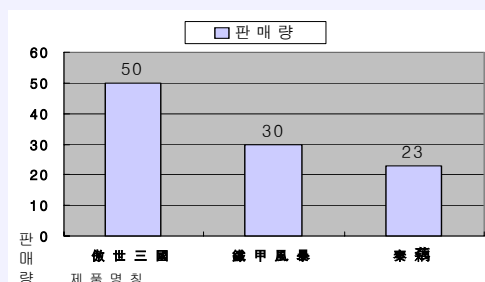
리쉐메이 당분간은 그런 계획이 없다.

기 자 당사의 향후 발전방향 및 목표 등에 대해 구체적인 계획을 소개해 줄 수 있는가?

리쉐메이 전체적으로 보고 말한다면 우리는 패키지게임의 개발을 포기하지 않을 것이다. 현재 온라인 게임이 크게 부상하고 있지만, 패키지게임의 시장도 여전히 크다. 이 때문에 패키지게임의 개발 속도를 늦추지 않는 것은 당연하다. 또한 온라인 게임 개발도 동시에 꾸준히 진행시킬 계획이다. 오는 11월~12월에 우리는 《오우산귀 2》와 《오우스잉송(傲世英雄) Online》을 출시할 계획이며 오는 2004년 구정을 계기로 《오우스잉송(傲世英雄) Online》은 유료화에 들어갈 계획이다. 이 기간에 《텐제(天杰)》 및 그 온라인 버전도 함께 출시할 예정이며,



<그림 1> 무비오우 작업장 전경 및 신 《오우산귀2》



<표 1> 무비오우사 제품판매량 (단위: 만)

이런 게임들은 현재 유저들의 관심을 모으고 있다.

기 자 지금까지 응답해 주신데 대해 감사 드린다. 마지막으로 무비오우의 성공적인 노하우에 대해 간단히 말해 줄 수 있는가?

리쉐메이 회사가 설립되면서부터 지금까지 꾸준히 한길을 걸어와서 나름대로 일정한 노하우도 쌓였겠지만, 무엇보다도 모든 일에 정성을 드렸다는 점을 첫째로 꼽을 수 있다. 《테자평보우》가 출시된 후 《오우스산귀》를 출시하기까지는 거의 2년이란 시간이 걸렸다. 사실 2년 동안 상당히 어려웠다. 어떤 사람은 우리가 모든 열정을 《오우스산귀》의 개발에 쏟는 것을 보고 《테자평보우》의 엔진으로 다른 몇 가지 게임종목을 더 개발하는 것이 쉽지 않겠느냐고 권장하기도 했다. 하지만, 우리는 아주 특별한 《오우스산귀》를 개발해냈다. 그 이유는 게이머들에게 최고의 게임제품을 제공하는 일을 우리의 목표로 삼았기 때문이다.

둘째는 시장에 대한 감이다. 특히 창춘(본사사장)은 엔지니어 출신이지만 시장에 대한 감이 뛰어나다. 지난 1999년 《친상》개발을 기획하면서 그는 기술방향을 재래식의 단순한 패키지 게임에서 온라인게임 개발로 전환시켰다. 현재 우리가 온라인게임 개발에 진입할 수 있었던 것은 바로 그 때부터 관심과 노력을 기울였기 때문이다. 마지막으로 우리가 오늘의 성공을 맛볼 수 있었던 이유는 회사 전체 직원들이 공동으로 노력했기 때문이다. 그래서 직원들에게 항상 감사하는 마음을 가지고 있다. 그들은 회사가 어려워 급여도 지급하지 못하던 처지가 되었음에도 불구하고 아무 말 없이

꾸준히 맡은 바 책임을 다했기 때문이다. 그래서 본사의 노하우를 꼭 말해야 한다면 게이머들에게 최고의 게임을 제공하자는 목표, 시장에 대한 감각, 직원들의 공동노력 등 3가지를 들 수 있다.

본 편집부 특약기자 두무징(杜牧鯨)

CGW GAME 관련 기관

국가기관

중화인민공화국 문화부(3)

문화부 기구소개

문화산업국

국 장 : 왕용장(王永章)

부 국 장 : 진이위이(金一偉), 세루이(謝銳)

주요업무 :

문화산업의 발전기획 및 관련 정책·법규를 제정하고 문화산업의 발전 및 구축을 지원, 문화산업 운영 중 발생하는 주요문제를 조정한다.

<표 2> 문화산업국 조직기구

기구	사무지점	전화
연구기획처	北京市東城區朝陽門大街10号	65551405
	文化部辦公樓 10會	65551406
종합유도처	北京市東城區朝陽門大街10号	65551784
	文化部辦公樓 10會	65551406

문화시장국

국 장 : 류우위주(劉玉珠)

부 국 장 : 장 신 켄(張新健)

감 찰 원 : 류우성리(劉勝利)

주요업무 :

문화시장에 상품유형으로 유통분야에 진입한 문화제품 및 문화오락경영활동 등에 대한 관리정

책 법규를 제정하고 감독을 실시, 문예연출시장 및 문화오락시장을 관리하고, 음반제품시장의 도매·판매·임대·방송을 관리한다. 음반 제품의 수입관리를 담당하고 문화시장의 발전추세 연구 및 문화시장을 감찰, 영화발행 및 방송사업을 지도한다.

<표 3> 문화시장국 조직기구

기구	사무지점	전화	팩스
종합처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 11會	65551880 65551881 65552132 65551010	65552133
검찰 지도처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 15會	65552132 65552133 65551892 65551879 65551010	
오락 공연처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 11會	65551882 65551885 65551883 65551884	65551885
음반, 영화처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 11會	65551898 65551897 65551896	65551899
인터넷 문화처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 11會	65552100 65552101	

사회문화 도서관국

국 장 : 장쑤(張旭)
부 국 장 : 저우소우푸(周小璞), 린응진(蔞永鈞), 루요우루(陸耀儒)

주요업무 :

사회문화사업을 관리하고 대중문화·소수민족 문화·소년아동문화 및 각 종 도서관 등 사회문화사업의 발전기회를 연구·제정하고 실시한다. 문화예술 보급을 지도하고 도서관헌자원을 구축·개발 및 응용 지도, 도서관간의 협력 및 도서관의 표준화와 현대화를 구축한다. 도서관헌 고적보호사업을 지도하고 전국의 주요 사회문화 활동을 관리한다.

<표 4> 사회문화 도서관국 조직기구

기구	사무지점	전화	팩스
사무실	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 9會	65551736 65551737	65551776
대중문화처 (아동문화처)	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 10會	65551734 65551777 65551735	
도서관처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 10會	65551738 65551746	
소수민족 문화처	北京市東城區朝陽門大街10号 文化部辦公樓 10會	65551740 65551747 65551741	

대외문화 연락국

-홍콩, 마카오, 대만문화사무국

국 장 : 덩위이(丁偉)
부 국 장 : 푸통(蒲通), 순자무(孫加木), 리신(李新)
감 찰 원 : 텐단(田丹)
국장조수 : 세진잉(謝金英), 순쇼오홍(孫曉紅)
주요업무 :

대외문화사업 및 홍콩, 마카오, 대만과의 문화 교류사업에 대한 통일 및 관리한다.

대외 및 홍콩, 마카오, 대만과의 문화교류정책, 법규를 제정하고 비자, 중외문화합작 협정, 연도 집행계획, 문화교류 프로젝트기회를 관리한다. 대외 대사관문화처의 업무사업 및 홍콩, 마카오 주재 문화기구의 사업을 유도하고 외국주재 대(영)사관 문화처(센터) 및 홍콩, 마카오 문화기구 업무를 지도한다. 인사국의 인사조정을 협조하고 외국 주재간부를 관리한다.

소속 기구

중국예술연구소, 연극연구소, 미술연구소, 음악연구소, 영화예술연구소, 무도연구소, 중국화(畫)연구소, 중국문물연구소, 중외문화교류센터, 중국 예술과기연구소, 중국경극원, 중국교향악단, 중국 청년예술극장, 중국 서커스극장, 중앙실험극장, 중국아동예술극장, 중국동방가무단, 중국가무단, 중앙민족악단, 중앙발레무극장, 중앙음악학원, 중국음악학원, 중앙연극학원, 중국국예학원, 중앙미술학원, 중국미술학원, 베이징무도학원, 상하이음악학원, 상하이연극학원, 중앙문화관리간부학원, 중국복방예곡학원, 중앙서커스학원, 중국혁명박물관

관, 고궁박물관, 로신(魯迅)박물관, 중국미술관, 공왕부(恭王俯)관리처, 매란방(梅蘭芳)고거기념관, 중국문물신문사, 문화예술출판사, 문화부 문화예술인력센터, 문화시설구축관리센터, 중국연출관리센터, 중국대외연출회사, 중국대외예술전람센터, 중국문물교류센터, 중국문물유통협조센터, 문화부 은퇴인원 서비스센터, 중국문화국제여행사, 중국 문화예술총부, 중국상위(祥宇)문화발전센터, 화한(華瀚)국제문화발전회사, 화원(華文)중국민간문화 예술발전회사, 화원(華文)도서관발전회사.

CGW GAME 소개

《비엔비:泡泡堂》

제작업체 : 한국 NEXON
 중국대리업체: 상해성다(盛大)네트워크유한회사
 공식사이트 : <http://www.bnb.com.cn/>
 게임장르 : 캐주얼 게임
 클로즈테스트: 2002년 11월 18일
 오픈 테스트 : 2003년 4월 12일

<표 5> 대외문화연락국 조직기구

기구	사무실 번호	전화	팩스
사무실	1234	65551952 65551965	65551958 65551959
당무	1312	65551964 65551965	
예빈처	1223	65551934 65551935	
미대처	1326	65552005 65552004	
아세아 아프리카처	1323	65551408 65551995	
아프리카처	1332	65552012 65552013	
아세아처	1302		
유럽아세아처	1309	65552018 65551980	
서 유럽처	1306	65551966 65551967	
종합연구처	0330	65552010 65552011	
대외문화전송처	1203	65551914 /1915/2161	
국제처	1206	65551906 65551907	
비자처	1204	65551908 65551909	
홍콩, 마카오처	1211	65551920 65551922	
대만처	1222	65551418 /1933/1932	

(끝)

(자료: 본 편집부)

시나리오

수립 속 어느 부락에 사는 사람들은 선천적으로 신기한 물폭탄을 만들 수 있는 능력을 타고났다. 그들은 물폭탄을 이용하여 수렵과 광산채집을 하면서 생계를 유지해 왔다. 마을의 어린이들도 어릴 적부터 물폭탄을 재미나는 놀이로 즐기며 행복하게 생활했다.

그러던 어느 날 해적선장과 그 부하들이 마을에 쳐들어왔다. 그들은 제멋대로 보석을 약탈하고 모든 마을 사람들을 감금해놓았다.

해적에게서 겨우 도망쳐 나온 어린이들은 신기한 물폭탄을 이용하여 마을 사람들을 구제하고 보석을 되찾기로 결심하는데...

최신뉴스

4월 12일, 《비엔비》 오픈 테스트 시작

한국 NEXON사에서 개발한 온라인 게임 《비엔비》는 간단한 조작방법과 깜찍한 캐릭터, 흥미진진한 시나리오 등으로 인해 중국의 많은 유저들이 즐기고 있으며, 특히 여성 유저들의 사랑을 독차지하고 있다.

지난 2002년 11월 18일부터 클로즈 테스트를 실시해온 《비엔비》는 4월 12일부터 본격적으로 오픈 테스트를 시작하게 된다.

《비엔비》는 오픈 테스트기간에 유저들에게 더욱 우수한 게임 환경을 제공하기 위해 클라이언트의 업그레이드를 실시했다. 업그레이드된 제품은 더욱 다양한 기능을 가지고 있으며, 유저들

이 제시한 기존의 많은 문제점도 해결하였다. 신제품 게임 클라이언트는 이미 출시되었으며 공식 사이트인 “클라이언트 다운로드” 가이드에 따라 다운로드받을 수 있다. 또한 본 클라이언트는 완성된 제품으로 설치 후 별도의 패치파일 다운로드 없이 바로 게임을 할 수 있다.

(자료: <http://www.bnb.com.cn/bnbnew/news/index.php?a=1>)

CGW CHINA GAME 순위

1. 2003년 4월 게임 추천순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	아메리카 정복	실시간 전략	CDV
2	이상한 생물	실시간 전략	마이크로소프트
3	삼국군영전 4	전략	환위즈싱(寰宇之星)
4	사이버 도시 4	사이버 경영	미국 이덴(藝電)
5	센젠치사잔 2 (仙劍奇俠傳 2)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
6	여링싱동:스퍼텐징 (幽靈行動:石破天驚)	주시각 사격	유비아
7	환선제(寰神結)	RPG	즈관덴즈(智冠電子)
8	SILENT HILL2	모험	KONAMI
9	신화시대	실시간 전략	마이크로소프트
10	Unreal 2	주시각 사격	Infogrames

2003년 4월 유저 기대순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	WarCraft III	전략	오메이(奧美)전자
2	센젠치사잔 3 (仙劍奇俠傳 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
3	Neverwinter Nights	액션 모험	텐런후동 (天人互動)
4	세포 핵분열	액션 모험	유비아 소프트
5	Tomb Raider 6	모험 사격	Eidos
6	Rayman 3	액션	유비아 소프트
7	Return to Castle Wolfenstein	주시각 사격	텐런후동 (天人互動)
8	Medal of Honor: Allied Assault	주시각 사격	미국 이덴(藝電)
9	Aliens vs. Predator2	주시각 사격	오메이(奧美)전자
10	No One Lives Forever 2	주시각 사격	이차이커지 (怡彩科技)

(자료: 遊戲攻略 2003년 4월 호)

CGW MOBILE NEWS

2005년 중국 모바일 데이터서비스
주요 수익원인 모바일 게임

최근 전해지는 소식에 의하면 미국 모바일 통신업계는 모바일 온라인 게임을 통해 미국 모바일 통신산업의 새로운 성장을 가져올 것을 기대하고 있다고 한다. 예를 들어 Nextel회사는 최근 자체적으로 신규 가입자들에게 모바일 연동게임 시리즈를 제공한다고 발표했으며, Sprint회사는 이미 자사 사용자들에게 Vision이란 모바일 연동 게임서비스 프로그램을 제공했다. Vision프로그램은 미국의 유명한 게임 개발회사가 휴대폰 사용자들을 대상으로 개발한 최신게임으로 20개를 제공했다.

중국의 모바일통신업도 여전히 모바일 게임에 큰 기대를 가지고 있다. 최근 차이나 유니콤이 빠른 시일 내에 CDMA×133의 본격적인 오픈서비스를 하기 위해 업무효율을 강화하고 있지만, 현재 모바일 게임에 대한 CDMA×133의 역할에 대해서는 예측하기 어려운 상황이다.

지난 1월 차이나 모바일은 모토로라와 협력하여 “제1차 몬터넷 Java응용디자인 대회”를 개최하였으며, 노키아, 동광(東方)통신, 버도우(波導), 마쓰시타, NEC, 지멘스, 소니, 에릭슨 등 유명한 콘텐츠 제공업체 및 핸드폰 제조업체들이 이 행사에 참석하였다.

2005년 중국 모바일통신 데이터서비스의 수익은 500억 위안에 이르며 이 중 모바일 게임의 수익은 50%정도 차지할 것으로 예측된다. 현재 지멘스, 모토로라, 대만 홍지(宏基) 등 휴대폰 생산업체들은 벤처 캐피탈을 통해 중국 대륙지역의 게임 개발업체들을 지원하고 있다.

이외 최근 중국 모바일 게임 개발업체인 베이징 멩마(猛犸)회사에서 독자 개발하여 출시한 대형 모바일 온라인 게임 《런성우타이(人生舞臺)》는 진정한 모바일 게임이라고 말할 수 있다. 이미 시장에 출시된 기존의 중국산 모바일 게임은

휴대폰 사용자들의 문자 메시지 사용량만 증가시키는 단순한 것이었지만, 《런성우타이》는 육성류 게임과 유사하여 일정한 줄거리, 롤플레이, 도구, 직업, 퀘스트, 친구 사귀기, 사이버머니 등의 시스템이 구축되어 있다.

(자료: 互動軟件 2003년 4월 호)

CGW IT NEWS

2003년 중국 광대역시장 활성화(2)

업무모델

차이나 텔레콤은 DSL기반의 광대역 접속망을 회사에서 중점으로 삼아야 한다는데 의견의 일치를 보였다. 이외 차이나 텔레콤은 “링크우주(互聯星空)” 위주의 광대역 업무 개발 및 확장을 유선 인터넷 ARPU 값 및 데이터네트워크 이윤을 제고시킬 수 있는 핵심으로 삼았다. “링크우주”는 전신운영업체와 네트워크 콘텐츠 제공업체가 동시에 이익을 볼 수 있는 상업모델로 수천만 네트워크회사가 동시에 지원이 가능하다.

현재 중국의 유선통신망 수익은 주로 기존의 전화서비스에 의존하고 있어 각 지역의 데이터서비스 수익은 전체 수익의 10%에 불과하다. 또한 중국 광대역 콘텐츠의 발전은 광대역 구축에 비해 많이 떨어지고 있는 실정이다. 이런 문제점을 텔레콤 운영업체만의 노력으로 사용자들의 다양하고 개인화 된 네트워크 응용 수요를 해결할 수 없다. 더욱이 데이터 통신서비스 위주의 텔레콤 운영업체들이 네트워크 운영과 콘텐츠 서비스만으로 모든 텔레콤 수익을 독점한다는 것도 힘든 일이다.

하지만 외국 광대역 네트워크발전의 경우 시청회의, 인터넷 교육, VOD 시청 리퀘스트, 온라인 게임, 온라인 판촉, 전자 상거래, 전자정부, 커뮤니티 부가가치 서비스, 온라인 자동 스톱 워치, 가정진단 및 온라인 의료 등을 주요 수익 모델로

삼았다. 따라서 광대역 네트워크의 보급과 더불어 데이터 네트워크를 기반으로 한 광대역 콘텐츠 서비스의 발전은 수익을 대폭적으로 증가시킬 수 있는 방법이다.

중국 최초의 “Vnet 링크우주”의 경우 광동텔레콤에서 오픈 했으며 사용자들에게 2만 시간 이상의 인터넷 영화/드라마 프로, 15만 곡의 MP3 음악, 10여 종의 대형 온라인게임, 화상통신, 온라인 의료, 인터넷 교육 및 온라인 증권 등에 관한 서비스를 제공하고 있다. 이는 ICP와 광동텔레콤에 충분한 이윤을 창출시켰을 뿐만 아니라 광대역서비스의 발전도 촉진시켰다.

업체 사용자와 같은 고급 사용자들을 유치하기 위해 텔레콤 운영업체들은 적극적으로 G.SHDSL 및 VDSL 등의 기술을 개발하고 있다. 이런 기술은 업체 사용자들에게 필요한 화상회의, 기업 지사와 본사의 네트워크화 등을 실현시킬 수 있으며 각 지역에 분포된 직원들에게 단일한 회사 네트워크를 제공할 수 있다.

(계속)...

(자료: 通信産業報 2003년 1월 29일)

CGW 법률과 정책

음반제품 관리조례(4)

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

제4장 수입

제27조 음반제품의 완제품 수입은 국무원 문화행정부에서 지정한 음반제품 완제품 수입경영기구만이 가능하며 지정하지 않은 기구 혹은 개인은 음반제품 완제품 수입업무에 종사할 수 없다.

제28조 출판을 위한 음반제품의 수입 · 소매 ·

도매 · 임대는 수입음반제품의 완제품을 국무원 문화행정부의 내용심사에 통과시켜야 한다.

국무원 문화행정부는 음반제품 내용심사 신청서를 받은 날부터 30일 내에 허가 혹은 불허의 결정을 내려야 하며, 이와 동시에 신청인에게 통지하여야 한다. 심사비준을 통과한 기구에게 허가문서를 발급하고 심사비준을 통과하지 못한 기구에게는 반드시 서면으로 그 이유를 설명해야 한다.

출판을 위한 음반제품의 수입 기구 및 음반제품 완제품 수입 경영기구는 국무원 문화행정부의 허가문서를 가지고 해관에 가서 수입수속을 밟아야 한다.

제29조 출판을 목적으로 수입한 음반제품의 저작권은 국무원 저작권행정관리부에 등록해야 한다.

제30조 연구 및 교수(教授)를 참고로 수입한 음반제품은 반드시 음반제품 완제품 수입경영기구에 위탁하여 본 조례 제28조 규정에 따라 처리해야 한다.

전람 · 전시로 인해 수입된 음반제품은 국무원 문화행정부의 비준허가를 거친 후 해관에서 임시 수입수속을 밟아야 한다.

본 조례 규정에 근거하여 수입한 음반제품은 경영성 복제 · 도매 · 소매 · 임대 및 상영을 불허한다.

제5장 도매 · 소매 · 임대

제31조 음반제품 도매 · 소매 · 임대기구를 설립할 경우 아래의 조건을 구비하여야 한다.

- (1) 음반제품 도매 · 소매 · 임대기구 명칭 및 정관
- (2) 업무범위의 확정
- (3) 업무범위 내 필요한 조직기구 및 인력
- (4) 업무범위 내 필요한 자금 및 장소
- (5) 법률 및 행정법규에 규정된 기타 조건

제32조 전국적으로 음반제품 경영체인점 설립을 신청할 경우 본부 소재의 성, 자치구, 직할시 인민정부의 문화행정부에 심사비준을 거친 후 국무원문화행정부서의 심사를 통과해야 한다. 음반제품의 도매기구 설립을 신청할 경우 현지 성, 자치주, 직할시 인민정부 문화행정부의 비준을 통과해야 한다. 음반제품 소매 및 임대업무에 종사를 신청할 경우 현금 지방 인민정부 문화행정부의 심사비준을 통과해야 한다. 문화행 정부는 신청서를 접수한 날부터 30일 내에 허가 혹은 불허의 결정을 내려야 하는 동시에 신청인에게 통지해야 한다. 심사비준을 통과한 기구에게 《음반제품 경영허가증》을 발급하며 신청인은 《음반제품 경영허가증》을 가지고 공상행정관리부에 등록한 후 법에 따라 영업허가증을 취득하게 된다. 심사비준을 통과하지 못한 기구에게는 반드시 서면으로 그 이유를 설명해야 한다.

《음반제품 경영허가증》에 반드시 음반제품 경영활동의 종류를 밝혀야 한다.

제33조 음반제품 도매·소매·임대기구의 명칭 혹은 업무범위를 변경하거나 기타 음반제품의 도매·소매·임대기구 합병 혹은 합병/분할로 인하여 새로운 음반제품의 도매·소매·임대기구를 설립할 경우 반드시 본 조례 제32조의 규정에 근거하여 심사비준 수속을 밟아야 한다. 이와 동시에 기존에 등록된 공상행정관리부에서 관련 등록수속을 밟아야 한다.

음반제품 도매·소매·임대기구의 주소, 법정대표인 혹은 주요 담당자를 변경하거나 경영활동을 중지할 경우 반드시 기존에 등록된 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록을 해야 하며 동시에 기존에 비준허가한 문화행정관리부에 등기해야 한다. 음반제품 소매·임대경영활동에 종사하는 개인이 업무범위, 주소를 변경하거나 경영을 정지할 경우 마찬가지로 기존에 등록된 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록을 해야 하며 동시에 기존의 비준허가한 문화행정관리부에 등기해야 한다.

제34조 음반제품 출판기구는 국가의 관련규정에 근거하여 본 기구에서 출판한 음반제품을 도매·소매할 수 있다. 기타 기구에서 출판한 음반제품을 도매·소매할 경우 본 조례 제32조 규정에 따라 심사비준 수속을 밟아야 하는 동시에 기존에 등록된 공상행정관리부에서 등록수속을 처리해야 한다.

제35조 정부는 음반제품 판매를 주 업무로 하는 중외 합작경영회사 설립을 허가한다. 구체적인 실시방법 및 보조는 국무원 문화행정부문과 국무원 대외경제무역 주관부문에서 관련규정에 근거하여 규정한다.

제36조 음반제품 도매기구 및 음반제품 소매·임대업무에 종사하는 기구 혹은 개인은 비음반제품 출판기구에서 출판한 음반제품 및 비음반제품 복제기구에서 복제한 음반제품을 경영할 수 없으며 국무원 문화행정부의 비준허가 없이 수입한 음반제품 및 타인의 저작권을 침범한 음반제품은 경영하지 않는다.

(계속)...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高華伟业