

3. 불법운영 “PC방”에 대한 엄격한 조사처벌 확장 운영, 임의 임대 혹은 임의 양도를 통해 “PC방”을 설립하는 행위에 대하여는 공상행정관 리부문에서 관련규정에 따라 엄격하게 처벌한다. 일률적으로 비준서류를 무효화하고 경영허가 및 영업을 취소하고, “PC방” 재등록하지 못하게 한 다. 독단적으로 국제 인터넷을 접속하여 서비스 를 제공하는 영업장소에 대하여 전신행정관리부 문에서 관련 규정에 따라 엄격히 조사 처벌한다.

4. “PC방”에 대하여 철저한 재등록 진행 이미 공안기관의 《안전검사문서》, 문화행정관 리부문의 《문화운영허가증》(문화행정관리부문, 전신행정관리부문에서 발부한 이전의 《인터넷문 화 운영 허가증》, 《운영허가증》 포함) 및 공 상행정관리부문의 《영업허가증》을 획득한 “PC 방”에 대하여 2002년 10월 1일 전까지 각급 문화 행정관리부문에서는 공안기관, 공상행정관리부문 과 함께 관련규정에 따라 재등록을 진행한다. 재 등록 절차는 다음과 같다.

1) 현금 이상의 문화행정관리부문은 《인터넷 문화시장관리 관련 문화부 통지》에서 규정한 운 영조건에 근거하여 심사를 진행하고 합격자에게 영업조건 비준문서를 발부한다.

2) 영업조건 비준문서를 획득한 “PC방”에 대 하여 동급 공안기관은 안전 및 소방검사를 진행 하며 지구(地區)급 이상 공안기관에서 심사 합격 후 안전심사 비준문서를 발부한다.

3) 운영조건 비준문서 및 안전심사 비준문서를 획득한 “PC방”에 대하여 현금 이상 문화행정관 리부문에서 《문화운영허가증》을 처리한다.

4) 《문화운영허가증》을 획득한 “PC방”에 대 하여 현금 이상(현 포함) 공상행정관리부문에서 재등록을 처리한다. 재등록하지 못한 “PC방”에 대하여 관련 행정관리부문은 일률적으로 재영업 활동을 금지한다.

5. 신규 “PC방”에 대한 심사 비준 일시정지 특별 정리기간 중 각 지역에서는 모든 신규 “PC 방” 심사비준업무를 정지하며, 기존 “PC방”들의 장비 증설 및 교체에 대한 심사비준을 하지 않는 다.

6. “PC방”에 대한 소방안전검사 공안기관은 소방법률 법규의 규정에 따라 안전장 치에 대한 검사 및 공공장소의 소방안전 특별 정 리 활동을 결합하여 “PC방”의 소방안전관리문제 를 철저히 검사한다. 소방기술표준규정에 부합 되지 않거나 소방 설비 및 장비가 부실하거나 기 한이 넘은 것은 반드시 시정하여야 한다. 고정밀 봉창문을 장착한 것은 오픈식 창문으로 교체한 다. 상기 규정을 위반한 “PC방”은 영업허가증을 취소한다.

7. “PC방”의 인터넷접속서비스에 대한 조사 법에 따라 영업허가증을 취소한 “PC방”에 대 하여 문화행정관리부문 전신행정관리부문에 통보하 고 전신행정관리부문에서는 인터넷접속서비스 제 공자들이 즉시 접속서비스를 중지하도록 책정한 다. 기한 중에 인터넷접속서비스를 중지하지 않 는 “PC방”에 대하여 전신행정관리부문에서 《전 신업무 운영허가증 관리방법》 제36조의 규정에 따라 처벌한다. 영업허가증이 없이 독단적인 인 터넷접속서비스를 제공하는 “PC방”에 대하여 《전신관리조례》 제70조의 규정에 따라 처벌한 다.

8. “PC방”의 영업활동에 대한 조사 《온라인서비스 운영 장소 관리방법》의 관련 규 정에 따라 “PC방” 운영자 영업활동에 대하여 전 반적으로 조사를 진행한다. 규정을 위반하고 미 성년 출입·음란·도박·폭력·미신 등 불건 전한 내용의 게임을 운영하는 “PC방”, 해킹프로 그램을 제작, 복제, 해킹, 전파하여 인터넷보안 및 정보보안을 위협하는 “PC방” 및 온라인사용 자들이 상업 행위를 실시할 경우, 이를 규제하지 않는 “PC방”에 대하여 관련 행정관리부문에서 관련 규정에 근거하여 엄중 처벌한다.

9. “PC방”을 심사비준 및 감독관리 과정 중 위법행위에 대하여 추궁 관련규정에 따라 “PC방”에 대한 심사비준 및 감 독관리자에 대하여 조사한다. 직무유기, 독직행 위, 직무소홀, 직권남용, 사리사욕행위가 있는 심 사비준 및 감독관리부문 담당자 및 책임자에 대 하여 범죄행위에 속하는 자는 법에 따라 형사책 임을 추궁하며, 범죄행위에 속하지 않는 자는 관 련규정에 따라 행정처벌 한다.

10. 사회적 감독 강화 및 캠페인 강화를 통한

N E W S

신 작

NEWS 《Resident Evil외전》 7월 중국 상륙

“PC방” 정리 분위기 조성
각 지역은 “PC방” 특별 정비를 진행하는 과정에서 뉴스매체의 역할을 충분히 발휘하여 캠페인 및 여론을 조성한다. 관련부문에 제보전화 증설 및 장려제도 구축 등의 방식을 통하여 국민들의 참여를 확대시켜 국민 공동으로 불법 운영 “PC방”을 저지할 수 있는 분위기를 조성한다.

11. 지방정부 지도자의 책임 및 종합 법 집행 역량 강화로 특별 정비작업 효력 확보

문화부,公安부, 신식산업부, 국가공상행정관리총국 등 관련 부문에서는 감독소조를 파견하여 “PC방” 특별 정비 작업에 대하여 검사를 진행한다. 진행 효율이 높은 지방은 장려하고 진행이 소극적이고 완만하며 정비임무를 완성하지 못한 지방은 통보·비평하는 동시에 관련 지도자의 책임 추궁 등을 통하여 기한 내 효율적인 조치를 취하도록 한다.

문화부,公安부, 신식산업부,
국가공상행정관리총국

2002년 6월 29일

(자료:http://chinawebfa.com/readnews.asp?id=5412)

최근 몇 개월간의 게임 출시상황에 대한 문의 전화 통계를 살펴보면 《Resident Evil 외전》에 대한 문의가 가장 많다. 이는 이 게임에 대한 유저들의 관심이 어느 정도라는 것을 보여주고 있다. 게임의 완성도를 높이기 위하여 제작사 CAPCOM과 발행사 “UBI소프트웨어”는 출시일을 연기시켜 왔다.

몇 달 동안의 수정 및 조정을 거쳐 CAPCOM과 발행사 “UBI소프트웨어”는 7월에서야 유저들에게 뒤늦은 선물을 하게 되었다.

게임내용:

1998년 9월 미국 중서부 지역 라이컨시는 “Resident Evil”사건의 발생으로 인하여 순식간에 죽음의 도시로 변하게 되었다. 그러나 비극은 여기서 끝나지 않고 위험 생물은 다른 지역까지 확산된다. 이때 다른 도시의 헬리콥터가 추락하고 그 조종사는 뇌 충격으로 인해 모든 기억을 상실하게 된다. 비명소리로 가득 찬 낯선 거리에서 주인공은 총 하나만으로 ...

기존 게임과는 달리 이 게임의 가장 큰 변화는 시각을 제1인칭 시점으로 전환시켜 직접 현장에 있는 느낌을 주는 것이다. 그리고 전투할 때 사격 조준 개념을 보충하여 기존의 제3인칭과는 달리 대략 조준하여 사격하면 명중할 수가 없다. 이 게임은 《Resident Evil》 계열의 기존 수수께끼 해독 요소들을 보유하고 있으며 유저들은 방에서 도구를 찾아야만 수수께끼를 풀거나 문을 열 수 있다. 시나리오는 여전히 《Resident Evil》 계열 제작그룹인 “FLAGSHIP”에서 담당하였으며 《Resident Evil》 계열이 가지고 있는 박진감 넘치고 자극적인 위험공포를 느낄 수 있다.

(자료:http://game.deyoo.com/content.php?id=5694)

NEWS 한국 《Mu》 온라인게임 중국 상륙계획

《Mu》는 한국 “Webzen”회사에서 제작한 새로운 온라인게임이다. 2001년 11월 한국에서 베타버전 테스트를 시작하면서 많은 유저들의 각광을 받아왔으며 7개월 만에 한국에서 3위를 차지하였다. 현재 이 게임의 전체 사용자수는 300만 명으로 한국에서 《리니지》와 경쟁할 수 있는 유일한 온라인게임이다.

올해 5월 미국의 E3 (2002 Electronic Entertainment Expo) 전시회에서 《Mu》 게임소프트웨어는 못사람들의 인기를 끌며 전 세계 각 게임회사의 소프트웨어쟁탈대전을 불러일으켰다. 이 게임은 OPENGL을 프레임으로 제작하였으며 한국 3대 게임엔지니어의 완벽한 조합을 이루었을 뿐 아니라 더욱 발전된 3D 실사 현상 엔진으로 신체 동작 및 화려한 게임배경을 창조하였다.

《Mu》 게임이 곧 중국에 진출할 것으로 알려지고 있어 머지않아 중국의 온라인 유저들 역시 이 게임의 새로운 품격과 색다른 세계를 직접 체험할 수 있게 되었다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0207/070410015.shtml>)

NEWS E3 전시회에서 《친상(秦殇)》 각광

올해 개최된 E3 전시회에서 중국게임 《친상(秦殇)》이 각광을 받았다. 《친상(秦殇)》은 “무비아오(目标)소프트웨어사”에서 3년 동안의 시간을 걸쳐 개발한 중국의 첫 번째 통일 왕국인 진나라를 배경으로 제작한 RPG게임이다.

《친상(秦殇)》을 출시하기 전 “무비아오(目标)소프트웨어”는 “Eidos사”와 협력하여 중국의 첫 세계시장 진출 게임인 《오스산귀(傲世三国)》를 내놓아 큰 성과를 거두었다. 그러나 “무비아오(目标)소프트웨어”는 이에 만족하지 않고 자체 개발을 통해 더욱 많은 기적을 이룩할 예정이다. 이번에 전시한 《친상(秦殇)》은 이미 캐나다의 “Strategy First사”와 해외유통 계약을 체결하여 중국의 첫 해외 진출 RPG게임이 되었다. 《꺼짜커(哥萨克)》, 《돌격》 등 유명 게임을 성공시킨 경험을 가지고 있는 “Strategy First사”는 “무비아오(目标)소프트웨어”와 협력으로 《친상(秦殇)》의 전도유망한 앞날을 제시했다. 현재 《친

상(秦殇)》은 7월 6일 테스트단계를 마치고 이미 시장에 진입하였다.

(자료: 家用电脑与游戏 2002.7)

제 품

NEWS 중국 《프리스톤테일》 베타버전 3일 동안 회원 수 한국을 추월

“왕이(网易:www.163.com)”에서 대리하여 발행한 최초의 한국 Q버전 3D 온라인게임대작인 《프리스톤테일(PristonTale)》은 2002년 6월 15일부터 오픈 베타서비스를 진행하였다. 테스트 첫날 온라인 접속자수가 1만 명에 이르렀는데 이는 한국에서 한 달 만에 이룬 수치이다. 더욱이 테스트 3일 후 예상 밖의 열기로 인해 “왕이”는 서버를 5개 서버군, 12개 소그룹으로 증설하였으며, 그 후 2만 명에 이르는 유저들을 유치하였는데 한국에서는 2개월 만에 이룬 수치이다.

3일간의 테스트 결과 게임의 품질은 이미 유저들에게 절대적인 지지를 받았지만 서버 서비스면에서는 적지 않은 지적을 받았었다. 현재 “왕이”는 ‘환화시젠(浪花洗剑)’ 과 ‘이두쿵젠(异度空间)’ 두 조의 새로운 서버군을 증가하고 기존 내부 테스트 서버를 확충하여 이름을 ‘천하무쌍’으로 변경시켜 2만 명이 동시 접속할 수 있도록 지원하였으며 더욱 많은 서버 증설을 준비하고 있다.

(자료: http://game.163.com/editor/020620/020620_44958.html)

NEWS 《포트리스II》 사용자 수 폭발적 증가

상하이 “ShanDa(盛大)네트워크발전유한회사”는 한국 “CCR”과 “GV주식회사”에서 공동 연구 개발한 턱방식 《포트리스II》의 중국 대륙 및 홍콩지역 독점 유통권을 취득하고, 올 하반기에 아시아를 휩쓸 《포트리스II》를 출시한다고 6월 28일에 발표했다. 《포트리스II》는 현재 한국에서 등록사용자가 1,300만 명이며, 동시 접속인수가 20만 명에 이른다고 한다. 이 게임은 현재 중국에서 도입한 온라인 게임 중 외국 사용자를 가장 많이 보유한 온라인게임의 하나이며 “상하이 성대네트워크발전유한회사”가 《미르의 전설》과 《신영웅문》 등 RPG온라인게임제품을 성공적으

로 유통한데 이어 유통될 최초의 레저용 온라인 게임이다. 현재 인기를 끌고 있는 대형 RPG 온라인 게임과 비교해 볼 때 《포트리스II》는 편리하고 빠른 조작 인터페이스와 참신하고 치밀한 게임내용으로 이루어져 있어, 사용자들은 10여분 정도의 짧은 시간으로 수십만 명의 온라인 유저들과 함께 다채롭고 흥미로운 탱크전쟁을 즐길 수 있다. 13가지의 감쪽한 Q버전 탱크모양과 재미있는 전쟁동영상은 《포트리스II》를 연령과 성별의 제한을 넘어 진정한 대중 레저용 온라인 게임이 되게 하였다. 참신하고 건전한 레저용 온라인 게임은 올 하반기 온라인게임시장에 새로운 활력을 불어넣을 것으로 전망된다.

한국 “GV주식회사” 대표 윤사장은 6월 27일에 한국 서울에서 중국 온라인게임운영업체인 “상하이 성대네트워크발전유한회사”와 계약 체결을 공식 발표하였다. 양측은 3년 동안 중국에서 ‘포트리스’ 계열제품을 포함한 기타 “GV” 온라인 엔터테인먼트제품의 공동 발전을 계획하고 있다. 양측은 비록 현재 온라인게임시장은 무협배경의 대형 RPG게임에 의해 주도되고 있지만, 참신하고 건전한 레저 게임의 붐이 급속히 발전하고 있는 중국 엔터테인먼트산업에 새로운 방향을 가져올 것이라고 예측하였다.

(자료: http://game.163.com/editor/020627/020627_45241.html)

업 계

NEWS 홍콩 《구룡천사(古龙群侠)》 위빠 (育碧) 유통권 체결

“위빠소프트웨어”는 중국에서 많은 인기를 끌고 있는 온라인 게임 《미르의 전설》을 성공적으로 유통한 뒤를 이어 최근 홍콩 “즈오우(智傲)시스템유한회사”와 《구룡천사(古龙群侠传)Online》 중국 내 발행관련 계약을 맺고 현재 오픈 테스트를 진행하고 있다.

《구룡천사》Online 게임은 2D/45도 화면을 채택하고 게임 중 연결 장면은 모두 구룡의 원작을 되살려 유저들은 옛날의 소박하고 아름다운 무협세계를 실감할 수 있다. 그리고 《구룡천사》은 같은 종류의 게임과 달리 직업의 제한성을 깨뜨리고 참신한 개방식 기능시스템을 채택하여 유저들은 기호에 따라 다양한 기능을 배울 수 있고 자유롭게 자기만의 독특한 캐릭터를 선택할

수 있다. 《구룡천사》은 매월 정기적으로 게임 및 스토리를 업그레이드하며 게임 캐릭터 및 장면도 지속적으로 증가시켜 유저들에게 항상 새로운 감을 준다. 특히 제작회사는 중국 최초로 서버 간 메시지 전송시스템을 개발하여 서로 다른 서버에서 게임을 진행하는 유저들 사이도 통신이 가능한데 이는 온라인상에서 채팅만 하고 게임을 하지 않았던 유저들이 게임을 배우는 좋은 기회이며 더욱이 이 시스템을 통하여 거대한 온라인 길드를 구성할 수 있게 한다.

(자료: 家用电脑与游戏 2002.7)

NEWS “이싱(依星)” 온라인게임 시장 진출

상하이 “이싱(依星)소프트웨어회사”는 거액의 외자를 유치하여 6월에 전면적인 구조조정을 단행 회사명을 본격적으로 “이싱(依星)소프트웨어(상하이)유한회사”로 영문명칭을 “Everstar Online Entertainment”로 변경하였으며 향후 온라인 게임시장에 전격 진출 할 계획이라고 알려졌다. “이싱소프트웨어”는 올 하반기에 중량급 온라인 RPG게임 한 편을 출시할 계획이며, 계속적으로 패키지게임 유통에 중점을 두면서 올 여름철에 《싱천우위(星尘物语)》, 《룡창영웅(龙枪英雄传)》, 《판타지 모의전 천년기(梦幻模拟战千年纪)》, 《쾌락 제과점》 등 많은 작품을 출시할 예정이다.

또한 “이싱소프트웨어”는 최근 “베이징귀엔(国研)게임”과 계약을 맺고 풀 3D 온라인 게임인 《크로노스-암흑대륙》 중국 대륙지역에서의 유통을 담당하기로 결정하였다.

(자료: 家用电脑与游戏 2002.7)

중 합

NEWS “게임·디지털 전시회” 베이징 개최

“중국생산력학회 금융재세연구 및 개발센터”에서 주최하고 “베이징보우이거(宝依格)회사”에서 전담한 “제1차 중국 게임류 소프트웨어 및 인기 디지털제품 전시회”가 지난 2002년 7월 19일~21일 베이징 중국국제무역센터에서 개최되었다.

이번 전시회에서 전시된 제품은 크게 소프트웨

어와 디지털제품 두 부분으로 나뉜다. 소프트웨어 제품은 게임분야 및 교육 분야를 위주로 중국 내외 게임 소프트웨어 정품, 소프트웨어 개발기업, 외국 제품 대리업체, 유명 게임사이트 등이 이번 전시회에 참가하였다. 디지털제품은 주로 최신 MP3, MD, 디지털카메라 등 제품들이 포함되며 전시회에 참가한 중국 국내외 업체들은 각 최신 제품을 선보였다.

전망이 좋은 게임 및 교육 소프트웨어시장을 발전시키기 위해 복제 및 무질서한 경쟁을 단속하며 게임소프트웨어, 교육소프트웨어 및 인기 디지털제품 개발을 주력으로 하는 많은 업체들을 위하여 탄탄한 판로를 구축하고 협력 파트너를 찾아주는 것이 이번 전시회를 개최한 목적이다.

NEWS 중국 제3회 게임대전 《Counter Strike v1.4》

“CS센량우디베이(CS显亮无敌杯)” 중국 제3회 게임시합이 8월 3일~4일에 상하이에서 개최된다. 게임종목은 《Counter Strike v1.4》이며 경기는 지역별 선발 경기와 총 결승전 두 부분으로 진행된다. 지역별 선발 경기는 중국의 24개 도시가 포함된다. 경기는 5인 1팀의 팀 단위로 진행한다. 각 지역의 등록상황에 근거하여 각각 7월 20일~21일과 27일~28일에 승자전을 하여 각 지역의 우승팀들은 8월 3일 상하이에서 개최하는 결승전에 참가한다.

개최일시: 8월 3일~4일

개최장소: 상하이

상품: 1등상: “CS” 우승컵,증서,
현금 3만RMB, 필립스 15인치 액정 모니터 5대, 게임소프트웨어 5세트(5만 RMB 상당)

2등상: 현금 5천 RMB, 증서.

3등상: 현금 2천 RMB, 증서.

4등상: 현금 천 RMB, 증서

5등~8등상: 각각 5백 RMB, 증서

URL: <http://cbigame.cschina.net>

(자료: <http://www.gamefans.net/news/>)

2002년 7월 게임 순위

순위	변동	게임명칭	출품/중국대리사
1	→	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자
2	→	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
3	↑	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
4	↓	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
5	↑	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
6	↓	신 검협의 전설(新劍奇俠傳)	다위(大宇)/쌍위(雙語)
7	↓	삼국 조운원(趙雲)의 전설	주해 제3파/제3파
8	↑	Resident Evil 3	Capcom/위베소프트웨어
9	↑	스톤에이지	JSS/베이징 화이(華義)
10	↓	사구라 대전	일본 세가/텐런후동
11	↑	검협의 인연	시산쥬(西産居)/진산소프트웨어
12	↓	Civilization 3	Firaxis/텐런후동
13	↑	크로스게이트	ENIX/網星艾尼克斯
14	→	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/위베소프트웨어
15	↑	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지
16	↑	Empire Of Earth	Siera/오메이(奧美)전자
17	↑	미르의 전설	Actoz/성대네트웍
18	↓	Heroes Of Might And Magic3	3DO/위베소프트웨어
19	↓	Medal Of Honor: Assault	2015/전자에게
20	↓	Rerurn To Castle Wolfenstein	Gray Matter/텐런후동
21	↓	Max Payne	GOD/신천지
22	↓	드래곤라자	Esofnet/제3파 게임밸리
23	↑	Command&Conquer:Renegade	Westwood/전자에게
24	↓	Grandia 2	SEGA/상하이 이성(依星)
25	↓	Dungeon Siege	마이크로소프트/잠시 무
26	↑	Age Of Empires 2	마이크로소프트/잠시 무
27	↓	대 항해시대 5	영광/제3파
28	↓	진용무협전설 Online	중화왕룡(網龍)/즈관(智冠)
29	↓	오스삼국:3분천하(傲世三國:三分天下)	오스(奧世)작업실/목표소프트웨어
30	↑	Rich Man 6	관성(軟星)과기/환위즈싱(寰宇之星)

(자료: 家用电脑与游戏 2002.7)

晶 合 时 代

晶合时代

1. 회사 개요

“북경징허시대소프트웨어기술유한회사”(이하 “징허시대”)의 전신은 “북경징허순달계산기회사”로서 개인 투자로 1995년 설립되었다. 소프트웨어개발, 다중소프트웨어(大众软件)발행, 국내외 가정용 소프트웨어 제품 대리 판매등을 주업무로 하고 있으며 전국범위내의 판매체인시스템을 구성하였고 광범한 판매유통기반을 구축하였다. 회사 설립 시 50만 위안 자본금과 3명의 직원으로 시작하여 최근 몇 년간 급속한 발전을 거쳐 현재 80여명의 직원과 450만 위안의 자본금을 보유하고 있으며 2000년에 “징허시대”로 이름을 바꾸었다. 회사의 대표인은 중국 최대 발행부수를 자랑하고 있다.

2. 회사 연혁

- 1995년 초, 베이징 징허시대 소프트웨어기술유한 회사의 전신인 “징허순달” 설립
- 1996년 1월, 자체 판로를 이용해 정품 소프트웨어 시장 진입
- 1997년 초, 보다 많은 사용자를 대상으로 대중 소프트웨어 독자 서비스를 징허소프트웨어 전매점으로 변경
- 1997년 우수 음악 교육 소프트웨어인 “음악전당”을 수입해 중국 사용자 선호
- 1997년 하반기, 징허소프트웨어 전매점 성숙단계 진입
- 1998년 3월, 전국 68개 도시에 “징허소프트웨어” 대리점 설립, 국내 3대 소프트웨어체인점의 하나로 부상, 중국 게임 소프트웨어 시장에서 1/4, 1/5 점유율 확보
- 1998년 게임 소프트웨어 “암흑왕조”등 대표 작품 대리 판매
- 1998년 10월, “Rich Man4” 대리, 발행부수 10만 세트 이상
- 1998년 하반기, 베이징 지구에서 8개 소프트웨어 소매점 개설
- 1998년 “유우리(友立)자문회사”와 제휴로 독립 제작인 출시, 사용자들이 각광

- 1998년 “유우리 자문회사”와 재차 제휴하여 COOL 3D그래픽처리 소프트웨어 출시
- 1998년 “신인류회사”와 공동으로 《PCSHOW IN》 소프트웨어 출시
- 1999년 징허홍투우소프트웨어개발회사 설립 영구 중문 2000번역 소프트웨어 출시
- 1999년 “SofteStar” 대표작품인 무협 RPG 게임 《건현검3》 수입, 무협 RPG게임
- 1999년 몽환의 《서양요리점》수입
- 1999년 “진산” 《흑색폭풍》프로젝트 입찰에서 낙찰, 전국에서 매출액 1위 기록
- 1999년 중국산 게임을 지원하기 위해 《생사지간II》 판매 전담
- 1999년 중국산 게임 추진에 박차를 가하기 위해 평원의 《천동》출시, 유저들 선호
- 2000년 “SofteStar”의 《벽력무협전》수입
- 2000년 5월, 베이징 “징허시대소프트웨어기술유한회사” 본격 설립, 원 징허순다 업무인계
- 2000년 6월, “징허시대하이테크과학기술소프트웨어기업” 인증 획득
- 2001년 1월, “SofteStar”와 “징허시대” 공동 출시, 《신선검》, 《무협전》, 《건현검3》, 《명배우 지원》, 《새 천사 제국》, 《벽력무협전》 등의 게임제품 출시
- 2001년 “SofteStar” 제품 캐릭터 환상, 새 천사 제국, 흡혈귀 더구라의 부활, 면양의 전기, 태공의 종결자 등 게임 제품 수입
- 2001년 3월, “화이(华夏)국제회사”와 계약을 체결하고 “StoneAge” WGS 온라인 카드 중국 지구 총 대리 획득
- 2001년 3월, “아시아게임회사”와 공동으로 한국 유명 대형 무협 RPG 온라인 게임인 천년 출시, 온라인 게임시장에서 판매지위 확보
- 2001년 4월, 미국 “위스즈회사”와 계약 체결. 중국 지구 총 대리 획득, ‘매직카드’사업부 설립
- 2001년 5월, “OURGAME”와 파트너관계 설립, ‘OURGAME 회원카드’ 중국 지구 총 판매 담당. ‘OURGAME 회원카드’ 판매는 유료 온라인 이정표로 인증
- 2001년 6월, 15일 《Rich Man》총 대리, 발행당일에 10만 세트 이상 판매 등..

3. 징허소프트웨어거래망

- 쟁허소프트웨어 거래망: www.ihpop.com
- 최종 유저: 제품 정보 및 직판 서비스
- 쟁허 체인점: 정보교류와 교환 체인점에서 제품정보를 발표하고 제품추천
- 소프트웨어유통업체: 정보서비스, 발주를 위한 신속성과 편리성
- 소프트웨어개발업체: 시장정보 및 제품발표 플랫폼
- 온라인전자상거래: 온라인 오더 접수

4. 합작파트너

- 소프트웨어개발업체: 대만소프트웨어, YAEI, ULEAD, 일본ENIX, 아시아게임, OURGAME, TOM, INTERSERV 국제
- 하드웨어업체: 레젠드, 하이얼, 청화동방 등
- 기 타: 많은 소프트웨어개발단체 및 개인

(자료:북경고화위업신식과기유한공사)

중국 음반제품에 관한 법률 및 정책

LAW 중국 《음반제품 관리조례》출범

중국 국무원에서는 개정된 “음반제품 관리조례”를 올해 2월 1일부터 실시하고 1994년 8월 25일부터 실시하던 “음반제품 관리조례”를 철폐키로 했다.

이번에 발표한 “음반제품 관리조례”는 기존의 관리조례를 다음과 같이 수정하였다.

1. 기존 조례는 처벌 조항에서 위법에 따른 소득에 대한 처벌 표준의 한계가 명확하지 않았으나, 개정된 조례는 비준 없이 사사로이 음반제품의 출판, 제작, 복제, 수입, 도매, 소매, 임대, 상영 기구를 설립하는 업체 및 그 운영에 종사하는 업체는 불법운영 관련 형사범죄 규정에 근거하여 형사책임을 추궁하고, 형사범죄가 적용되지 않는 경우 위법으로 운영한 음반제품과 그 소득 및 도구와 장비를 몰수하며, 위법으로 운영한 소득이 1만 위안 이상일 경우 위법에 따른 소득의 5배 이상 10배 이하의 벌금을 부가하며, 1만 위안 이하일 경우 5만 위안 이하의 벌금을 부가한다고 명확히 규정하였다.

2. 개정된 관리조례는 올 2월 1일부터 비디오 상영 등 음반제품상영을 정리하고 점차 취소하며 음반제품 상영기구 설립을 불허하며 기존의 설립한 기구는 5년 내로 철폐한다고 규정하였다.

3. 또한 신문출판총서에서 음반제품의 출판, 제작, 복제를 감독관리하며 문화부에서 음반제품의 수입, 도매, 소매, 임대를 감독관리하며 국무원 및 기타 행정부문에서 직책에 따라 음반제품의 운영을 감독관리 한다고 명시하였다.

4. 개정된 관리조례는 중외합작업체들이 음반제품 판매 업무에 종사하는 것을 허락하였다.

LAW 중국 음반시장 본격적으로 개방

중국문화시장진입에 대한 세계무역기구의 요구에 따라 중국 문화부, 대외경제무역부에서는 2002년 1월 10일부터 중국 음반시장의 도매, 소매, 임대를 허락하는 중외합작 음반제품 판매처 관리 방법을 최근 발표하였다.

규정에 따르면 중외합작음반제품판매기업을 신청하는 중국측이나 외국측 기업들은 3년 동안 불

법 기록이 없어야 하고 독자적인 법인자격, 국가에서 규정한 음반제품 판매기업 관련 조건, 등록자금이 있어야 하며, 중국 측의 지분이 51% 이상 되어야 하며 합작 기한은 15년 이하이다.

LAW 중국 문화부 음반시장 대폭 정돈

문화부에서는 불법 음반제품의 유통을 단속하기 위해 새로운 “음반제품위조방지표기인식방법” 및 “음반제품위조방지표지 및 불법위조제품단속장려방법”을 제정하였다. 새로 나온 음반제품 위조방지표지 소재를 폴리에스테르 알루미늄 도금 PET 막으로 바꾸고 다양한 위조방지기술을 사용하였으며, 그 외 문화시장발전센터에서는 음반제품단속 장려기금을 설립하고 전국적인 불법제품 검거 전화(010) 64029102를 개설하였다.

(자료: 《중국 전자신문》 2001.12.28)

인 테 넷

IT 베이징, 30개 “PC방” 영업 정상화

7월 18일 30개의 “PC방”은 관련부문의 안전 검사 수속을 완벽하게 통과한 후, “규범영업승낙서”를 제출함으로써 “PC방” 정비 기간 중 제1차로 서비스운영을 회복하였다.

“PC방” 경영자는 △베이징시 온라인 서비스 영업장소 영업 관리 규정을 엄격히 준수 △영업장소의 눈에 잘 띄는 위치에 영업허가증 게시 △건전하고 안전한 장소를 위한 자체 방침 수립 △미성년자 출입 금지 및 흡연금지 등 표어 부착 △영업시간 오전 08시에서 밤 24시로 엄격히 제한 △온라인 게임 외의 게임과 음란, 도박, 폭력, 미신 등 불건전한 내용을 포함하는 PC게임을 운영하지 않음을 승낙서에 명확하게 밝혔다. 동시에 승낙서에는 소방안전 규칙을 엄격하게 준수할 것을 명시하였다.

일부 불법 “PC방”들의 진입을 방지하기 위하여 관련부문에서는 합법 “PC방” 표지에 대하여 특별히 설명하였다. 합법 “PC방”은 공안국, 문화국, 통신국의 허가증을 구비하여야 하며 영업허가증 범위에 온라인서비스를 제공하는 영업장소라는 것이 명확히 밝혀져야 한다. 공안부문에서는 합법 “PC방”에 안전 검사 의견서를 발부하였으며 모든 수속이 완전히 끝낸 “PC방”만이 합법적인 것이다.

베이징시 “PC방” 정리 역량을 보다 더 강화하기 위하여 관련부문에서는 많은 시민들이 사회감독에 적극적으로 참여하여 관련부문의 제보시스템을 통하여 독단적으로 영업하는 불법 “PC방”을 제보하며 이미 영업허가를 받은 합법 “PC방”의 운영상황에 대하여 감독할 것을 요구하였다.

(자료: 중국 징화일보(京华时报) 2002.7.18)

IT 베이징시 가정 온라인프로젝트 가동

중국의 정부인프라, 기업온라인과 정보화의 3대 축을 이루는 가정온라인프로젝트가 신식산업부, 전국여성연합회, 공청단, 과기부, 문화부의 주최로 지난 12월 20일 베이징에서 본격적으로 가동되었다. “가정온라인프로젝트”는 사용자, 통신운영업체, 콘텐츠서비스업체들로 구성된 네트워크 부가가치 응용 서비스 망을 형성하여 온라인의 응용수준 및 온라인 사용자 그룹의 확대를 목

표로 하고 있다. 소식통에 따르면 가정온라인 프로젝트는 2001년~2002년 중순까지 초대형 도시에 10개, 대도시에 5개, 중·소형도시에 1개 정도로 포함 50개 도시에 1,000여개 정보화서비스체인점을 구축할 계획이다. 또한 2004년까지 중국 주요 도시들에 20% 이상의 커뮤니티 정보화를 실현하고, 2005년까지 온라인 사용자수를 1억 5,000만 명으로 증가시킬 방침이다.

(자료: 《중국 전자신문》)

모 바 일

II “차이나모바일”, 올 6월 문자 발송량 85.3억

“차이나모바일”의 한 관계자는 올 6월 당사의 사용자 문자 발송량 85.3억 번을 기록하였다고 밝혔다.

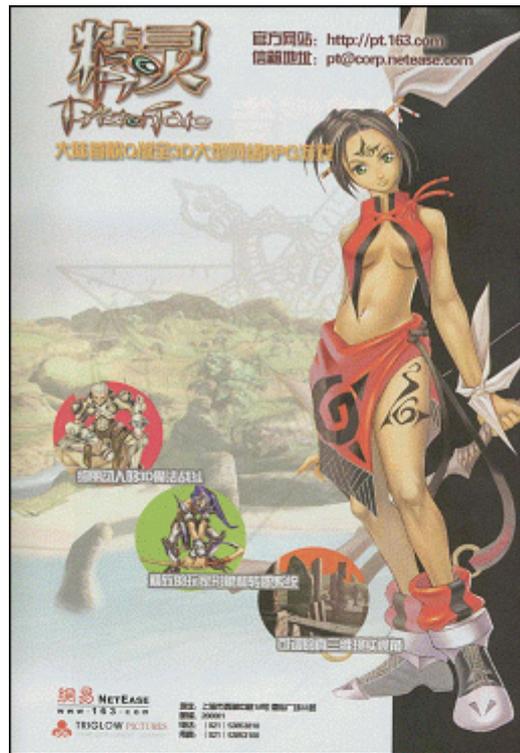
올해 상반기 차이나모바일 전체 문자 발송량은 282억 번으로 지난해 158억 번을 넘었으며 차이나모바일 올 한해 목표인 300억 번의 수준에 이르고 있다. 그 중 올 6월은 5월에 비해 26.9억 번이 증가되었다.

문자시장 확대를 위하여 차이나모바일은 에릭슨사와 협력으로 7월~9월 사이 ‘멀티미디어문자(MMS) 응용대회’를 개최한다고 선포하였다. 이번 대회는 2단계에 걸쳐 진행하게 되는데, 1단계로 차이나모바일과 에릭슨사 공동으로 베이징, 상하이, 광저우 등 3개 지역의 응용개발업체들에게 ‘멀티미디어 응용개발교육’을 진행한다. 2단계로 응용작품 제출 접수 및 평가를 진행하고 두 회사에서 인기정도, 사용 편이성, 기능 및 이동성 등의 방면으로 나뉘어 수상한다.

그래픽, 음성, 문자 등의 멀티미디어 특징을 조합한 멀티미디어문자는 모바일산업의 또 하나의 비약이다.

(자료 :http://www.chinamobile.com/readnews/readNewsb.asp?id=6071)

중국명 : JingLing(精灵:정령)



CHINA GAME POSTER

원작명 : PristonTale

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