



CHINA GAME WEEKLY

한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

목 차

NEWS

G NEWS

■ 신 작

- 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》 테스트 시작

■ 제 품

- 《포트리스 2》 회원수 200만 명 돌파
- 《후란모우센(混亂冒險)》 8월 28일 길드 시스템 개방

■ 업 계

- 오우메이(奧美) 《KonJak King》 중국 공식 사이트 본격 개통
- 《환위즈싱(寰宇之星)》, 《센젠(仙儉)2(The Chinese Love Story 2)》 출시일 공포

■ 중 합

- "제7차 따중완젠(大眾軟件)상" 수상식 개최
- 중국 온라인 게임 산업 시장 전망

G GAME 순위

- 2002년 9월 게임 순위

G GAME 기업소개

- 『성따(盛大)네트워크 발전유한회사』

G 법률과 정책

- 《게임 제품 등록 및 관리》 Q&A

G IT NEWS

■ 인터넷

- ‘베이징 인터넷 양광(陽光) 프로젝트“ 본격 개통
- “위법 PC방” 신고 장려

신 작

NEWS 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》 테스트 시작

8월 26일 오후 상하이에서 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》의 본격적인 테스트가 진행되었다. 구룡(古龍) 무협소설을 개편하여 제작된 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》은 소설과 배경을 같이 하고 “위천(昱泉)”의 축적된 선진 3D 그래픽 기술과 음성처리 기술을 완벽하게 결합하여 제작한 온라인 게임이다. 수준 높은 미술설계와 실감나는 캐릭터들의 무술동작과 다음 단계로 빠르게 진행되는 대결게임 등은 유저들에게 더욱 전설적인 느낌을 갖게 한다.

“위천”이 개발한 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》은 소설을 바탕으로 기존의 RPG모델에서 벗어나 현재 가장 주목을 받는 “LAN Battle 대결” 게임 방식을 채택하였다. 유저들은 소설에 나오는 정사(正邪) 양측의 무림고수를 배역할 수 있다. 여러 가지 병기를 능숙하게 사용하여 유저들이 배역한 살인청부업자 사이에서 양측이 서로 암살, 대결 등의 수단을 이용하여 대결하거나 해당 특정임무를 완성하는 방식으로 게임을 진행할 수 있다. 《류우싱후데젠(流星胡蝶劍).net》의 완벽한 품질 보장을 위하여 “위천”은 수개월에 걸쳐 전국 범위의 테스트를 진행하게 된다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=7123>)

제 품

NEWS 《포트리스 2》, 회원수 200만 명 돌파

중국시장에 선보인 《포트레스 2》는 7월 28일 오픈테스트가 시작되어 8월 12일 등록회원수는 100만 명을 돌파하였다. 현재 등록 회원수는 급증하여 8월 23일 오전에 이미 200만 명을 기록하였으며 서버군도 계속 늘어나고 있다.

《포트레스 2》가 사람들의 주목을 받고 있어 점차 많은 유저들이 이 게임에서 박진감 넘치는 탱크 전쟁을 벌이고 있다. 동시에 상하이에서 《포트레스 2》 전국 대회 개최 준비가 진행되고 있으며 광저우에서는 이미 지역 시합이 시작되었다. 이외 8월 23일 오후 6시에 《포트레스 2》는 다시 3개의 서버를 증설하였다.

(자료: http://game.163.com/editor.020826_49361.html)

NEWS 《혼란모우센(混亂冒險)》, 8월 28일 길드 시스템 개방

게임 “쥬즈(橘子)”가 중국 대륙에 지사를 설립하고 유저들에게 국제화된 운영표준과 우수한 서비스 시스템을 제공할 것으로 전망된다. 《혼란모우센(混亂冒險)》은 중국 시장에 소개되고 테스트에 이르기까지 유저들에게 끊임없는 신비감을 가져주었으며 유저들로 하여금 완벽한 상호작용을 통해 게임의 즐거움을 느끼게 하였다.

《혼란모우센(混亂冒險)》은 8월 28일에 유저 길드 시스템을 개방하여 게임 내부 유저 사이의 소속감과 상호작용을 증가시켜 게임의 다양성을 강화하였다. 또한 길드대전 및 도시 공격전 등 시스템을 점차적으로 증가 및 개방할 계획이다.

길드 신청 조건:

1. 길드 인수가 15명 이상인 동시에 ‘30급’을 초과한 회원이 5명 이상이어야 한다.
2. 길드 명칭은 길드 회장이 제정하지만 게임에서의 고유명사(지명, NPC명, 물품명 등 포함), 특수문자/부호 및 불건전한 문구사용을 금지한다.
3. 각 게임 배역들의 ID는 같은 시간에서만 동일 길드에 가입할 수 있다.
4. 길드가 성립된 후 모든 회원들은 반드시 게임 운영사에서 규정한 게임 규칙을 준수하여야 하며 게임규칙 위반 시 온라인 상 GM은 별도 통지 없이 길드조직을 취소 할 수 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=7053>)

업 계

NEWS 오우메이(奧美) 《KonJak King》 중국 공식사이트 본격 개통

“오우메이전자”는 회사 설립 6주년을 맞이하여 한국의 대형 온라인 RPG 게임인 《KonJak King》 대리 발행을 계기로 본격적으로 온라인 게임 시장에 진출하였다. “오메이전자”는 중국의 유저들에게 《StarCraft》, 《Diablo》 계열, 《Counter Strike》 및 최근 출시된 《WarCraft 3》 등 유명 작품들을 많이 제공하여 유저들에게는 “오메이”는 이미 정품게임의 대명사로 자리 잡았다.

《KonJak King》 게임 대리 계약을 체결 한 후 “오메이전자”는 이미 기초 작업에 착수하고 있다. 그 중 유저들과 직접 접하게 되는 중문 공식사이트(<http://www.kjkingonline.com>)는 이미 순조롭게 개통되었다. 유저들은 이 사이트를 통해 “오메이전자”의 최신 작품인 《KonJak King》의 진행과정을 직접 접할 수 있으며 가장 빠른 시간 내 《KonJak King》 관련 최신 뉴스를 접할 수 있으며 또한 사이트에서는 게임 화면, 게임 음악, 화면 보호기 등 여러 가지 필요한 자료들을 제공한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-8-28/n761_677284.html)

NEWS 《환위즈싱(寰宇之星)》, 《선젠(仙儉)2(The Chinese Love Story 2)》 출시일 공포

“환위즈싱”에서 발행하게 되는 최신 게임제품:

게임명칭	개발사	장르	출시일	가격
ALIVE	홍위(弘熿)과기	전략 RPG	9월 10일	69원
Phapesody of Strange Land: The Fool Platte	오우딩(奧汀)과기	전략 RPG	9월 20일	49원
Empire of the Angel 3	다위즈션(大宇資訊)	전략 RPG	10월 10일	49원
The Chinese Love Story 2	다위즈션(大宇資訊)	전략 RPG	12월 31일	미정

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=7224>)

종합

NEWS “제7차 따중완젠(大眾軟件)상”

수상식 개최

중국의 가장 유명한 IT매체 중의 하나인 《따중완젠(大眾軟件)》은 올 8월 22일 베이징 '요우 이빈관(友誼賓館)'에서 창립 7주년 경축 이벤트로 “제7차 따중완젠상” 수상식을 개최하고 수상자 명단을 발표하였다. 지난 일년간(2001.9-2002.8) 따중완젠 게임 인기순위 1등을 차지한 PC게임이 이번 따중완젠상에서 장려대상을 받는 등 지난해 유저들의 인기를 가장 많이 끌었던 《Starcraft》, 《Half-Life:Counter Strike》, 《Diablo 2》, 《선전치사관(仙儉奇俠傳)》 등 4개의 게임이 수상작으로 선정되었다.

이 4개 게임은 지난 일년간 가장 인기 있던 PC게임이며 모두 따중완젠이 매월 공포하는 게임 인기순위의 1위를 차지하였던 게임들이다. 그 중 “오메이(奧美)전자”가 대리한 PTS 게임인 《StarCraft》는 2001년 10월, 11월, 12월에 연속 1위를 차지하였고 ARPG 게임인 《Diablo 2》는 2002년 2월의 1위를 차지하였으며 주시각 사격게임인 《Half-Life:Counter Strike》는 2002년 3월, 4월, 5월, 6월, 7월, 8월에 연속 1위를 차지하였다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php2id=7122>)

NEWS 중국 온라인 게임 산업 시장 전망

지난해 세계 IT산업이 침체상태에 빠짐에 따라 일부 산업에서 마이너스 성장으로 나타나고 있다. 하지만 중국의 권위 있는 조사 자문 회사인 CCID의 “중국 온라인게임산업 추이 및 투자가치 연구 전문보고”에 따르면 온라인 게임은 중국 생산업체에 거대한 투자기회를 마련해 주었다고 한다. 지난해 중국 온라인 게임 시장 판매액은 52%이상 성장되어 3억 위안 이상에 이르렀으며 올해 상반기 시장규모는 이미 2억 8500만 위안에 이르렀다.

CCID는 온라인 게임 산업 발전특징을 종합 분석한 결과 온라인 게임은 중국 게임 발전에서 하나의 중요한 기회이며 비록 중국 소프트웨어 생산업체들이 패키지 게임에는 큰 실패를 하였지만

온라인 게임 시장에서 중요한 점유율을 차지할 가능성이 아주 크다. 온라인 게임은 중국의 게임 생산업체들에게 아주 큰 투자 기회가 된다. CCID는 게임 소프트웨어 생산업체들은 반드시 전반 시장수요의 측면에서 출발하여 수요변화 추이를 충분히 분석하고 중국 네티즌들의 심리특징 및 인터넷 발전상황에 적합한 게임을 개발해야 하며 게임운영에서도 운영수준 구축을 더욱 강화하는 동시에 서비스에 대한 중시를 강화하여 사용자들이 비용 납부에 대한 인식을 높여 온라인 게임 산업의 발전 속도를 가속화하여야 한다고 제창하였다.

현재 중국 온라인 게임 산업의 발전상황에 따라 CCID는 온라인 게임을 지력 개발형 게임, 커뮤니티형 게임 및 대형 온라인 게임 등 3가지로 시장 세분화를 하였다. 보드게임을 대표로 하는 지력 개발형 게임은 생명주기가 긴 제품으로 상대적으로 광범하고 안정된 사용자 그룹을 보유하고 있으며 일정한 시장규모를 형성하였다. 대형 온라인 게임은 발전 속도가 가장 빠른 게임으로 지난해 하반기에 본격 가동되었지만 현재 많은 유저들을 유치하였으며 비교적 큰 시장점유율을 차지하였다. 커뮤니티형 게임은 상대적으로 시장규모는 작지만 광범위한 발전 전망을 가지고 있다.

여러 요소들을 종합적으로 분석한 뒤 CCID는 중국의 온라인 게임 산업은 현재 초기단계로 향후 3년간 평균 115%의 빠른 성장속도를 보이며 성숙단계로 진입하여 큰 시장을 형성할 것으로 전망하였다. 현재 중국의 온라인 게임 산업 발전에 영향을 끼치는 요소로는 일반적으로 시장 수익상황을 꼽을 수 있는데 온라인 게임 운영업체와 개발업체들은 모두 게임 유료화를 통하여 풍부한 시장이윤을 획득하려한다. 그러나 무료게임에 익숙한 많은 중국 온라인 게임 유저들이 전체적인 게임 유료화를 받아들일 수 있는지, 유료화가 도대체 회사들에게 얼마만큼의 이윤을 가져다 줄 수 있는지, 유료화를 어떻게 진행할 것인지 등이 모두 온라인 게임 생산업체의 해결해야 할 가장 큰 숙제이다. 그 외에 광대역의 발전 속도도 중국 온라인 게임 사업 발전의 관건이 되고 있다.

통계에 따르면 1999년-2001년 중국 네티즌 가운데 온라인게임 사용자들의 비율은 15%이상을 유지하였다. 당시 온라인 게임의 종류가 단조

제 6 호

로워 보드게임 등이 시장을 주도하였다. 게임의 종류가 점차 다양해지고 제품에 대한 사용자들의 만족도가 높아짐에 따라 온라인 게임은 점차적으로 많은 유저들을 유치할 것으로 예측된다. 향후 1,2년 사이 ADSL과 HFC가 급속히 발전하게 되어 광대역 사용자들은 온라인 게임의 중요한 잠재 소비자 그룹을 형성하게 되며, 온라인 게임기 및 이동통신장비를 통한 게임의 보급은 온라인 게임 산업이 급성장할 수 있는 추진력이 될 것이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-8-25/n362_279106.html)

GAME 순위

2002년 9월 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	↑	Warcraft 3: Reign of chaos	Blizzard/오메이(奧美)전자
4	↓	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
5	↑	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/위빠소프트웨어
6	↓	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
7	↑	검협의 전설(仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/쌍위(雙語)
8	↓	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
9	↑	미르의 전설	Actoz/성대네트워크
10	↑	Rich Man 6	관성(軟星)과기/ 환위즈싱(寰宇之星)
11	↓	검협의 인연	시산취(西產居)/ 진산소프트웨어
12	↓	크로스게이트	ENIX/網星艾尼剋斯
13	↑	Civilization 3	Firaxis/텐런후동
14	↑	Dungeon Siege	마이크로소프트/잠시 무
15	↓	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지
16	↓	Resident Evil 3	Capcom/유비아소프트
17	↓	스톤에이지	JSS/베이징 화이(華義)
18	↓	사구라 대전2	일본 세가/텐런후동
19	↓	삼국 조우원(趙雲)의 전설	주해 제3파/제3파
20	↓	Medal Of Honor: Assault	2015/전자에게
21	↑	친상(Prince of Qin)	무비오우(目標)/제3파
22	↑	Max Payne	GOD/신천지
23	↑	Earth Empire	Sierra/오메이전자
24	↑	Rerurn To Castle Wolfenstein	Gray Matter/텐런후동
25	↑	Grandia 2	SEGA/상하이 이싱(依星)
26	↓	Age Of Empires 2	마이크로소프트/잠시 무
27	↑	드래곤라자	Esofnet/제3파 게임벨리
28	↓	대 항해시대 5	영광/제3파
29	↑	성뉴즈거(聖女之歌)	펄러이스다이(風雷時代) /환위즈싱
30	↑	삼국군협전	동광엔산(東方演算)/즈 관과기

(자료: 家用電腦與遊戲 9월 호)

GAME 기업소개

盛大NETWORK

성따(盛大)네트워크 발전유한회사

회사 개요

“상하이 성따(盛大)네트워크 발전유한회사”는 1999년 11월에 설립되었으며 전문기술 단체 및 선진적인 네트워크기술을 통하여 사용자들에게 최고 품질의 온라인 엔터테인먼트를 제공하는 것을 목표로 최선을 다하고 있다.

올 7월 22일까지 “성따”가 성공적으로 운영한 온라인 게임인 《미르의 전설》의 등록 회원수는 이미 4000만 명에 이르고 동시 접속자수는 최고 50만 명을 기록하였으며 중국 12개 대 도시에 125개 서버군, 1500여 대의 서버 및 18만 개의 온라인 판매PC방을 보유하고 있다.

“성따”의 업무분야는 온라인 만화에서 온라인 게임으로 발전하였으며 점차적으로 연동엔터테인먼트 미디어에까지 확장되었다. “성따”는 유저들의 수요를 충분히 이해하고 선진적인 과학기술 및 고급 인력을 통하여 서비스 품질을 향상시켜 온라인 엔터테인먼트 운영수준을 높이기 위한 노력을 계속하고 있다.

“성따”는 이미 완벽한 온라인 엔터테인먼트 운영모델의 초보적 단계를 형성하였으며 향후 산업 발전을 이끄는 선구자 지위를 계속 유지할 것으로 전망된다.

회사연혁

- 1999년:상하이 성따네트워크 발전유한회사 설립
- 2001년:
 - 7월~11월 한국 “ACTOZ사”와 계약-MUG 온라인 게임 《미르의전설》 수입 및 상업화 시작.
 - 12월 《미르의 전설》 동시 접속인수 10만 명 돌파, “렌방(聯邦)” 판매 랭킹 1위,
- 2002년:
 - 2월 《미르의 전설》 동시 접속인수 12만 명 돌파, 온라인 게임 운영 성공으로 “성따”는 “충칭(重慶)하라인” 중국 온라인 게임 상업상 획득,
 - 4월 《미르의 전설》 동시 접속자수 25만 명

돌파-세계 최고의 동시 접속자수 기록, 한국 “TAEWOOL사”와 계약 체결 - “TAEWOOL사”의 대형 온라인게임인 《신영웅문》 수입

- 5월 “중국 네트워크 문명 공정 조직위원회”에서 “상하이 성따 네트워크 발전 유한 회사”를 업계 최초 “네트워크 문명 공정 환보 컨소시엄”이사 단위로 인증
- 6월 한국 GV회사와 대리 계약 -대형 온라인 게임 《포트레스》를 수입
- 7월 《미르의 전설》 동시 접속자수 50만 명 돌파

협력사

1. 통신 및 네트워크 생산업체

적극적으로 업무를 확장하여 통신 및 네트워크 생산업체와 장기적이고 안정된 파트너관계를 유지하였다. 그 중 e 차이나텔레콤(CT), 차이나유니콤(CU), 차이나모바일(CM), 차이나 왕통(CNC), 창청(長城) 광대역(BWBN), 톈푸(天府) 하라인(TO), 상하이 하라인(SO), 263, 광동 광통신 회사 등이 있다.
2. 게임 소프트웨어 판매업체

렌방(聯邦)소프트웨어(Federal Soft), 쥘왕(駿網)과기, 즈관(智冠)과기(Softstar), 오우메이(奧美)전자(AomeiSoft), 징허(晶合)소프트웨어(King-Hope), 모우리(茂立)소프트웨어 등 중국 내 주요 게임 소프트웨어 판매업체와 협력관계를 유지하고 있다.
3. 사이트

시나 사이트(sina.com),중화 사이트(china.com), 왕이(163.com), 소호(sohu.com), Lycos(Lycos.com), 스키룽(21cn.com) 등 유명 포털 사이트와 파트너 관계를 확보하고 공동으로 온라인게임 홍보를 진행하고 있다.
4. 국제 파트너

한국, 구미, 일본의 Wemade Entertainment, Actozsoft, Taewool, CCR 등 유명 게임 생산업체와 밀접한 관계를 유지하고 R&D 및 아이템 선정을 진행하여 전문화 및 시장분석을 통하여 시장 잠재력을 구비한 제품을 수색하고 있다.

(자료: 고화위업정보유한회사)

법률 및 정책

LAW 《게임 제품 등록 및 관리》 Q&A

현재 중국 법률 법규에 게임 제품에 관련하여 특별 규정은 없으며 관련 게임 제품의 법률문제는 전자 출판물 관련 관리규정을 참조할 수 있다.

Q1. 외국계 기업이 중국에서의 게임 제품 판매 가능성

A1. 중국 법률의 규정에 따르면 외국계(합자, 합작, 독자)기업은 중국 내에서 게임 제품 판매 업무에 종사할 수 있지만 반드시 공상행정관리부문에 등록해야 한다.

Q2. 게임 산업에 대한 중국 정부의 제한 및 지원책

A2. 1) 관리제도면에서 중국 법률의 규정에 따라 전자 출판물 출판, 복제, 수입, 발행에 대하여 허가증 제도를 실시한다. 회사 및 개인은 허가증 없이 임의로 전자 출판물 경영활동을 하지 못한다. 전자 출판물 경영회사는 자체 운영 장소에 허가증을 공개하여 관련 행정관리부문의 검사를 받아야 한다. 전자 출판물 경영회사는 행정관리 부문에서 비준한 경영범위를 초월해서 전자 출판물 경영활동에 종사하지 못한다.

2) 중국 법률에서는 외국독자기업, 중외합자기업 및 중외합작기업에서는 전자 출판물 총 도매에 관한 업무를 하지는 못하지만 대리점권을 취득하여 2급 도매업은 가능하다.

3) 중국 법률은 공상행정관리부문에 등록필한 외국계 기업들의 중국 내 게임 제품 판매 및 제작 업무 종사를 허가된다. 동시에 외국계 기업들이 중국 내에서 게임 제품 복사 업무에 종사하는 것을 허락하지만 이는 중국측이 제1주주임이 전제조건으로 되어야 한다.

4) 중국 법률에 따르면 외국계 기업은 게임 제품출판 업무를 할 수 없다.

5) 전자출판물출판회사는 당사에서 출판되는 출판물을 총 도매 혹은 도매 업무를 할 수 있다.

6) 전자출판물 복제회사는 전자출판물 발행 업무에 직. 간접적으로 종사할 수 없다.

7) 전자 출판물 발행사는 반드시 전자 출판물 출판, 수입, 총 도매 업체에서 제품을 구매하여야 한다.

Q3. 수입 소프트웨어제품 등록 시(게임제품 등록과 통용) 제품 수입회사의 제출서류

- A3. (1) 소프트웨어제품 등록 신청서
- (2) 신청회사 영업허가증 복사본
- (3) 소프트웨어제품 견본
- (4) 해당 소프트웨어제품 저작권에 대한 중국 내 경영 라이선스 증명서
- (5) 신식산업부의 라이선스를 획득한 소프트웨어 테스트 기구에서 출시한 테스트 증명 자료 결과 및 신식산업부에서 인증하는 기타 테스트 자료
- (6) 소프트웨어제품은 중국의 소프트웨어 수입 정책 및 규정에 부합된다는 증명 등 기타 필요한 자료.

Q4. 소프트웨어제품의 유효기간

A4. 소프트웨어제품은 소프트웨어제품 등록증을 획득하고 신식산업부의 통보를 거친 후에 제품 등록은 효력을 발생한다. 소프트웨어제품 등록의 유효기간은 5년, 기간 후 연장을 신청할 수 있다.

Q5. 외국기업들이 중국 게임산업에 진입할 수 있는 몇 가지 경로.

A5. 1) 외국기업들의 게임 제품은 제품 무역의 방식으로 중국 게임산업에 진입할 수 있다. 즉 중국의 전자 출판물 수입회사에서 외국기업의 게임제품을 수입하고 판매한다.

2) 전자 출판물 출판사와 외국기업에서 합작으로 전자 출판물을 출판할 수 있다. 그 내용에 대해서는 반드시 현지 성, 자치구, 직할시 신문출판국에 제출하여 신문출판국의 심사 동의를 거친 후 신문출판사의 비준하에

서 협력을 출판할 수 있다. 외국기업도 선택한 내용에 근거하여 협작 출판 방식을 채택할 수 있는가를 확정할 수 있다.

3) 전자 출판물 출판사는 외국의 출판물을 수입하여 출판할 경우 출판하기 전에 저작권 라이선스 계약을 현지 성, 자치구, 직할시 판권국(지방 판권국으로 약칭)에 등록해야 한다; 지방 판권국은 저작권 라이선스 상황을 국가 판권국에 제출하여 인증을 받아야 한다. 등록 및 인증을 거친 후 국가 판권국에서 통일로 제작한 저작권 계약 등록 비준 후 출판할 수 있다. 외국기업들도 중국의 전자 출판물 출판사에 권한을 부여하여 게임제품을 출판하는 방식으로 중국 게임산업에 진입할 수 있다.

4) 전자 출판물 복제사가 외국의 위탁으로 전자 출판물을 복제할 경우, 복제하기 전에 저작권 라이선스 계약을 지방 판권국에 등록하여야 하며 지방 판권국은 저작권 라이선스 상황을 국가 판권국에 제출하여 인증을 받아야 한다. 등록 및 인증을 거쳐 저작권 라이선스 계약 등록 비준을 획득한 후 복제할 수 있다. 외국기업들은 중국 전자 출판물 복제 회사에 자체 게임 복제 라이선스 방식으로 중국 게임산업에 진입할 수 있다.

5) 외국기업의 게임 제품은 판권허가의 형식으로도 중국 게임산업에 진입할 수 있다. 즉 외국기업은 중국기업과 게임제품 판권 허가 사용 계약을 체결하고 중국기업에서 해당 계약내용을 기반으로 게임 제품의 제조 및 판매를 진행한다.

이외 중국대외무역 관련 법률규정에 근거하여 제품 수출입 혹은 기술 수출입이든 대외무역 경영허가의 문제가 존재하므로 대외무역에 종사하는 회사 혹은 개인이 대외경영 허가증을 구비하지 않았을 경우 반드시 중국의 대리권을 보유한 기구에 위탁하여 대리 업무를 진행하여야 한다.

(자료: 고화위업정보유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

IT “베이징 인터넷 양광(陽光) 프로젝트” 본격 개동

8월 6일, “베이징 인터넷 양광(陽光) 프로젝트” 개동식이 베이징에서 개최되었다. 이번 이벤트는 “청소년 인터넷 사용능력을 향상시키고 건전한 인터넷 문화 추진하자”는 주제로 베이징시 ‘보도 판공실’ 및 ‘중국 청소년 발전 기금회’ 지원 하에 ‘차이나 왕통(網通)’ 베이징통신지사와 베이징의 여러 사이트 및 네트워크 업체, 서비스업체들의 공동 참여로 개최되었다. 베이징 통신회사, 각 PC 생산업체, 소프트웨어 판매업체 등 업체들은 “베이징 인터넷 양광(陽光) 프로젝트”기간 중 ADSL 설치, 기계 및 소프트웨어 구매 등 특별 이벤트를 개최하여 여름방학 기간 중 인터넷에 관련한 청소년들의 능력 향상을 위하여 보다 나은 외부여건을 조성할 것이라고 알려졌다.

(자료: <http://www.ciweekly.com/article/2002>

3819213523_1.xml)

IT “위법 PC방” 신고 장려

“PC방”등 온라인 서비스 운영 장소의 불법 운영활동 신고를 장려하기 위하여 최근 베이징의 문화국,公安국, 통신관리국, 공상국 등 부문에서는 《베이징 “PC방”등 온라인 서비스 운영 장소의 위법 행위 신고 장려 방법》을 발표하였다. 신고자는 문화,公安, 공상 및 통신관리기구에 신고하면 된다.

신고내용에는 “PC방”등 온라인 서비스 운영 장소(아래에 “PC방”으로 약칭)의 경영자가 국가 규정을 위반하여 허가증이 없이 설립되거나 수속 절차를 거치지 않고 독단적으로 설립한 “PC방”, 임의 임대 혹은 임의 양도를 통해 설립된 “PC방”, 사적으로 인터넷 접속서비스를 제공하는 “PC방”, 인터넷접속 정보를 기록하지 않고 백업하여 보존하지 않고 있으며 인터넷 정보 보안 관리 제도를 실현하지 않고 안전 기술 조치를 채택하지 않는 “PC방”, 미성년자에게 온라인서비스를

제 6 호

제공하는 “PC방”, 음란·도박·폭력·미신 등 불 건전한 내용이 포함된 PC게임이나 온라인 게임 이 아닌 게임을 제공하는 “PC방”, 확장 경영하는 “PC방”, 규정에 따라 눈에 띄는 곳에 ‘미성년 진 입 금지표지’ 및 《영업허가증》 등 관련 허가증 을 게시하지 않는 “PC방”, 기타 위법행위가 있는 “PC방” 등이 포함된다.

신고자는 구두, 편지, 전화, E-mail 등 형식으 로 신고가 가능하며, 신고자의 실명, 연락처 등 을 반드시 명기해야하며 신고자의 정보는 비밀 보장된다.

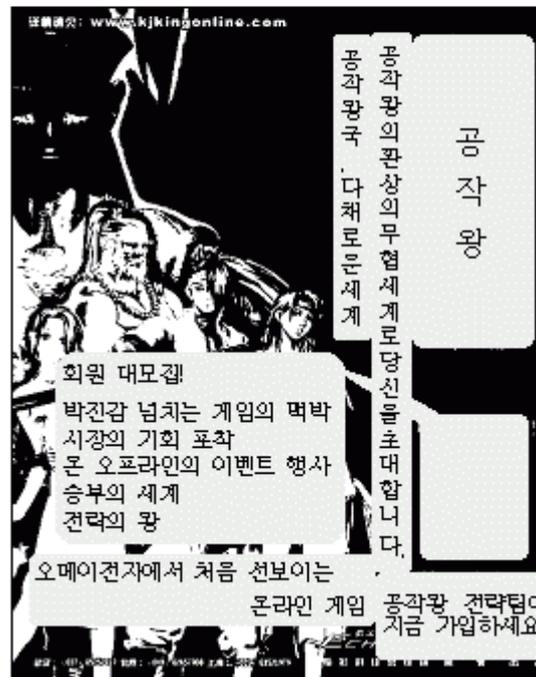
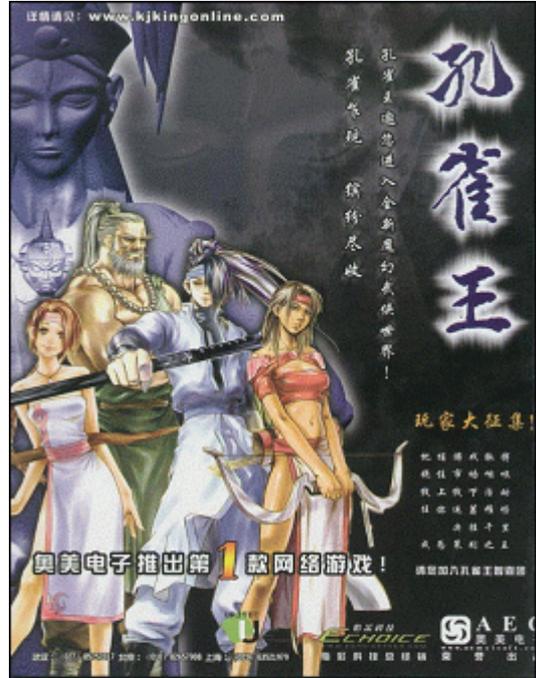
포상금 500위안에서 5000위안이며 포상금은 베이징 문화국에 가서 수령한다.

(자료: http://news.enet.com.cn/article/200208220213653_1.xml)

CHINA GAME POSTER

원작명 : KongJakKing(공작왕)

중국어명 : Kongquewang(孔雀王:공작왕)



자료 제공	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