



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

특 집

G 특 집

■ “텐칭수마(天晴數碼)” - 사이버 인터뷰

G NEWS

■ 신 작

- 최초의 가정 온라인 게임 《포포탕(泡泡堂)》 중국 시장 진출

■ 제 품

- 《FOO》, 특색의 PC 액션 RPG게임
- 《크로노스》 여성 유저 40%

■ 업 계

- "이성(依星)", 온라인 게임 전문 운영 플랫폼 구축
- 한국게임 《리니지》, 과도한 폭력성으로 18세 등급으로 판정?

■ 종 합

- “PC방”관리 “신 조례” 출범, 온라인 게임의 운명
- 제1회 렌중(聯衆) 온라인 보드게임 대회 성황리 폐막

G GAME 발행 일람표

■ 업체별 출시 예정제품 (1)

G GAME관련 기관소개

■ 『中華人民共和國國家版權局』

G 법률과 정책

■ 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례》(1)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 중국 도메인 네임등록 이슈로 뜨다.

■ 모바일

- 유니콤, SK와 100만대 CDMA 휴대폰 계약 체결

“텐칭수마(天晴數碼)” - 사이버 인터뷰

《환링여우사(幻靈游俠)》 온라인 게임 상에서 우연히 만나 “텐칭수마(天晴數碼)” 관계자와의 사이버 인터뷰를 진행하였다.

Q: “텐칭수마” 회사 소개

A: “텐칭수마”는 2001년 2월 온라인 게임이 중국 시장에 도입되는 시기에 중국 푸젠(福建)성 푸저우(福州)시에 설립되었다. 설립 당시 20명 뿐이던 개발직원은 현재 경험이 풍부한 개발자를 포함하여 60여명으로 증가되었다. “텐칭수마”는 세계 유명 온라인 게임 생산업체 대열 진입을 목표로 뛰어난 기술력의 제작팀과 지속적인 첨단 기술 개발 및 우수한 장비를 이용하여 많은 유저들에게 수준 높은 게임 제품을 제공하고 있다.

2001.10.1 첫 번째 온라인 RPG게임 《환링여우사(幻靈游俠)》 내부 테스트 시작.

2002.1.1 《환링여우사(幻靈游俠)》 오픈 테스트 시작.

2002.3.18 《환링여우사(幻靈游俠)》 출시.

2002.10 《환링여우사(幻靈游俠) 2.0》 출시.

현재 “텐칭수마”는 《환링여우사(幻靈游俠)》 게임을 지속적으로 개발하는 이외에 또 다른 대형 온라인 RPG게임 개발을 준비하고 있으며 내년 2월에 출시될 것으로 예상된다.

Q: “텐칭수마”는 설립초기 왜 온라인 게임 발전을 목표로 정했나?

A: “텐칭수마”의 현재 주요 업무는 온라인 게임 제작 및 운영이다. 이는 시장 상황에 근거한 선택이다. 현재 중국 내 소프트웨어의 지적재산권 보호가 보장되지 않기 때문에 불법복제 문제가 심각한 상황에서 대부분의 패키지 게임 생산업체들은 수익을 기대하기 어려운 실정이다. 그

러나 온라인 게임은 급성장하는 신규산업으로 시장 발전 가능성이 매우 크며 불법복제 문제에 대한 우려를 불식시켰다.

Q: 독자적인 첫 개발 제품인 《환링여우사(幻灵游侠)》의 현재 운영 상황은?

A: 현재 《환링여우사(幻灵游侠)》의 등록자수는 600만 명, 동시 접속자수는 4만 여명에 이르며 많은 유저들의 호평을 받고 있다.

Q: 《환링여우사(幻灵游侠)》 게임은 2002년 미국에서 개최된 E3전시회에 참가한 유일한 중국 온라인 게임이다. 많은 외국 매체들의 관심을 받았던 당시 상황은 어떠하였나?

A: 대리업체인 “중국 왕룡(網龍)”과 함께 E3대회에 참가하여 《환링여우사(幻灵游侠)》를 선보였다. 우리는 E3대회에 참가하였다는 사실만으로 매우 자랑스럽다. 이는 중국 대륙에서 독자적으로 개발한 온라인 게임이 이제 E3대회에 참가할 수 있다는 사실 때문이다. 이번 전시회는 우리에게 많은 교훈을 남겼다. 우리의 온라인 기술은 비록 이미 외국의 선진기술에 도달하였지만 전반적으로 국제 수준과는 현격한 차이를 보이고 있다. 이번 E3대회 참가는 우리들에게 좋은 학습 계기가 되었다. 이번 전시회에서 많은 국제 유명 게임 제작업체들이 《환링여우사(幻灵游侠)》에 대하여 긍정적인 의사를 표하는 동시에 많은 의견을 제시하면서 협력의사를 밝혔는데 이는 국제시장 진출에 있어 중요한 의의를 가진다.

Q: 온라인 게임 운영에서 보편적인 문제인 게임의 유료화, 서비스, 핵사용에 대해 다른 생산업체들은 모두 적극적인 대처방안 모색을 하고 있는데 “텐칭수마”는 어떤 대책이 있는가?

A: 《환링여우사(幻灵游侠)》와 같은 이런 온라인 게임은 온라인상의 보드게임과 서로 다르므로 절대다수 유저들이 이런 게임의 유료화에 대하여 수긍하고 있다. 그리고 게임에서 받는 요금은 유저들이 PC방이나 인터넷 접속 비용과 비교하면 매우 낮은 수준이다.

온라인 게임 서비스 운영은 분명 특별한 관리가 필요하다. 자주 나타나는 문제들은 핵사용, 비정상적인 오프라인, 게임 중의 버그 등이 포함되며 게임 관리자의 게임 중 문제에 대한 처리방식 등도 포함된다. 그러나 유저들에게는 왜 문제

가 발생했는지에 대한 근본적인 원인은 단순한 “서비스”문제로 취급된다. 이러한 서비스문제 해결을 위해서는 주로 기술, 게임 설계 등의 측면에서 그 문제를 해결하여야 한다. 우리는 유저들 사이에 나타나는 문제들은 유저들 간에 직접 해결해야 한다고 보고 있기 때문에 게임진행의 관리에서 최대한 GM이 정상적인 게임진행 중에 간섭하는 것을 피하고 있다. 하지만 정상적인 문제 해결도 매우 중요하므로 우리 회사는 24시간 고객 서비스를 위해 대기하고 있다.

핵사용은 많은 온라인 게임 운영업체들과 유저들을 괴롭히는 문제이다. 《환링여우사(幻灵游侠)》는 핵사용 문제에 대하여 가능하면 모든 중요한 계산을 서버에서 완성하도록 노력하여 핵사용의 큰 피해를 줄였다. 일부 자동으로 전쟁하는 등 핵사용 소프트웨어는 게임의 공정성에 위배되지만 그 수가 상대적으로 적어 개별적으로 해결할 수 있다.

Q: 중국 게임시장에서 온라인 게임은 이미 높은 점유율을 보이고 있으며 외국 특히 한국 게임이 대거 진입하고 있는데 이 문제에 대하여 어떻게 보고 있으며 한국게임이 붐이 되고 있는 이유는 무엇이라고 생각하는가?

A: 한국은 게임 개발 면에서 중국보다 앞서있다. 한국에서 게임을 본격적으로 제작하기 시작한 것은 아시아 금융위기 이후이며, 당시 한국 정부는 광대역 인터넷 산업을 통하여 전반적인 경제 복구를 견인할 것을 희망하였다. 정부의 게임 산업에 대한 부양책으로 게임산업은 한국에서 급속도로 발전하게 되었다.

온라인 게임이 중국 시장에 나타나기 시작한 것은 2000년 말이다. 이 같은 새로운 온라인 엔터테인먼트 방식은 중국 네티즌들에게 새로운 온라인 세계를 제공하였다. 중국의 온라인 게임 시장이 형성되는 초기 중국 내 독자 개발한 게임제품이 없었기에 유저들이 선택할 수 있는 게임이 극히 제한되어 있었다. 이는 한국 게임이 단기간 내에 중국 온라인 게임 시장을 점유하게 된 중요한 요인이라고 말할 수 있다.

그러나 점차적으로 많은 중국 게임 생산업체들이 온라인 게임 산업에 진출함에 따라 중국산 온라인 게임이 차지하는 비율도 빠르게 증가할 것이라고 믿는다.

Q: 현지 게임 개발 업체인 “텐칭수마”는 외국 생산업체들과의 경쟁에서 어떤 우위점이 있으며, 그 대책은 무엇인가?

A: 중국 현지 게임 생산업체와 외국 생산업체 사이의 경쟁은 우선 게임 자체의 경쟁이다. 중국 현지 온라인 게임 개발업체는 현지 시장에 대한 반응속도, 게임 특징(현지 유저들의 취미에 적합한 게임내용 및 형식) 및 개발 원가 등 면에서 비교적 큰 장점을 가지고 있다.

게임제품에 대해서는 기본적으로 우수한 개발진의 실력을 바탕으로 게임 품질과 게임 흥미성과 오락성, 서버의 접속 품질을 향상시켜야 한다. 다른 한 측면은 독자적으로 개발하여 모든 지적재산권을 보유하여야 한다. 그래야만 유저들의 수요에 따라 게임의 기능을 끊임없이 추가할 수 있고 게임 공정성에 영향을 주는 핵사용자들을 단속할 수 있다. 동시에 우리는 선진적인 서비스 이념으로 더욱 편리하고 안전하며 빠른 요금납부방식을 유지하는 등 이 모든 것은 《환링여우사(幻灵游侠)》가 유저들의 각광을 받게 되는 중요한 원인이다.

Q: 한국과 구미 생산업체들의 어떤 면을 중국 생산업체들이 배워야 한다고 생각되는가?

A: 게임 산업의 시작은 한국과 구미가 중국보다 앞서있어 장기적인 제작과정을 거친 많은 생산업체들을 보유하고 있다. 그들은 풍부한 시장 운영 노하우를 보유하고 있으며 정교하고 규범적인 제작과 품질 관리가 엄격하고 기술상 업그레이드가 신속하여 관리가 매우 완벽한 편이다. 이런 점들은 모두 우리가 배워야 할 점이다.

Q: 현재 대부분의 게임이 비슷하여 뚜렷한 특징 없이 수련과 PK뿐이라고 여겨진다. 향후 온라인 게임이 어떤 방향으로 나아가야 한다고 생각하는가?

A: 현재 많은 온라인 게임은 스토리와 형식에서 별 차이가 없다. 지루한 수련과 PK 외에 많은 유저들은 무엇을 해야 할지 모르고 있다. 온라인 게임은 하나의 가상적인 사회로써 마땅히 현실 생활과 근접하여야 한다. 예를 들면 《환링여우사(幻灵游侠)》은 게임 중 아파트 구매, 결혼, 결의 등 많은 기능을 출시하여 현실 생활과 아주 가깝다. 동시에 온라인 게임은 하나의 엔터테인먼트 방식으로써 유저들에게 즐거움을 가져

다주는 것이 주목적이므로 게임 중 다양한 이벤트를 개최는 중요한 기획이다. 다시 말하면 향후 온라인 게임은 설계 면에서 성격이 점차적으로 선명해지고 그래픽, 동작 등 전반 표현 면에서 큰 진전이 있을 것이다.

Q: 신제품의 개발상황에 대하여 간단히 소개할 수 있는가? 언제 출시할 예정인가?

A: 우리의 다음 제품은 역시 대형 온라인 게임이지만 형식은 《환링여우사(幻灵游侠)》와 완전히 다르다. 이 게임은 동양의 무협과 서양의 용과 지하성 두 형식의 문화를 배경으로 수련, 업그레이드, 직업, 군대 등등을 포함하였으며, 완벽한 가정 시스템은 모든 유저들로 하여금 가정을 갖고 싶은 희망을 이루게 한다. 《사이버 인생》과 결합시킨 게임 방법은 유저들이 개성에 맞는 가정을 구성할 수 있다. 또한 완벽한 경제 시스템이 구축되어 있어 현실세계를 모방한 세계 경제모델, 통화량 및 물가조절 등은 유저들에게 게임 중 유명 상인이 되는 꿈을 실현할 수 있는 공간을 제공하였다. 이 외에 대규모 국가 간의 전쟁 시스템도 설치되었으므로 유저들은 대형전쟁에도 참가할 수 있으며 전쟁 중 성과가 누적되어 병사에서 장군으로 승진도 가능하다.

Q: “텐칭수마”는 해외 시장으로 진출할 계획은 없는가?

A: “텐칭수마”는 당연히 해외 시장에 진출할 목표를 가지고 있다. E3 대회에서 《환링여우사(幻灵游侠)》의 동양적인 필드는 많은 외국 게이머들과 생산업체들의 주목을 받았다. 《환링여우사(幻灵游侠)》의 유저들 중에는 적지 않은 외국 유저그룹이 있다. 현재 《환링여우사(幻灵游侠)》 게임은 일본과 미국 시장에 진출을 계획하고 있다.

Q: “텐칭수마”의 향후 목표는 무엇인가?

A: “텐칭수마”는 현재 중국 내 개발업체 중 개발 수준이 가장 선진적인 게임 개발업체로서 자체 실력을 끊임없이 높이고, 유저들이 희망하는 온라인 게임을 더욱 많이 개발하여 게임산업에서의 선두역할을 충분히 발휘하며, 중국이 독자적으로 제작한 게임을 국제무대에 등장하는 것을 목표로 한다.

Q: 한국 게임산업의 급속 발전은 정부의 부양책과 분리하여 생각할 수 없다. 그러나 이런 부양책은 중국에서 불가능 한 것이다. 수개월 전에 발생한 “PC방” 화제 사건으로 인하여 국가의 관련 부문에서는 “PC방”에 대한 단속을 강화하였으며 단속 기간 일부 합법 “PC방”들도 영향을 받아 문을 닫게 되었는데 이는 “PC방”에서 주로 할 수 있는 온라인 게임의 발전에 막대한 영향을 가져왔다. 현재 국내 게임시장의 이런 상황에 대하여 어떤 견해가 있는가?

A: 지난번 진행된 “PC방”에 대한 엄격한 검사는 “PC방”에 대한 규범화 관리를 실시하여 일부 불법 “PC방”을 취소하고 “PC방”의 안전위험을 제거하였다. 이는 불법 경쟁을 감소시켜 “PC방”시장을 안정시켰으므로 “PC방”의 발전에 더욱 유리한 것이다. 그러므로 이번 정부의 엄격 검사는 장기적인 의미에서 “PC방”의 발전에 대하여 부정적인 면이 없을 뿐만 아니라 발전을 추진하게 된다.

오직 “PC방”에서 할 수 있는 게임인 온라인 게임은 “PC방”에 이윤을 가져오며 “PC방”의 발전도 온라인 게임의 발전을 추진하게 된다. 머지않아 이는 하나의 긍정적인 순환을 형성할 것이라고 나는 믿는다. 그러므로 온라인 게임의 전망은 밝으며 시장 이윤도 해마다 배로 증가되어 앞으로 더욱 많은 사람들이 수용하고 즐기는 온라인 문화로 정착하게 될 것으로 전망된다.

(자료: 家用電腦與遊戲 10월호)

NEWS

신 작

NEWS 최초의 가정 온라인 게임 《포포탕 (泡泡堂)》 중국 시장 진출

“성다(盛大)네트워크”는 한국 “Nexon”사에서 개발한 가정 온라인 게임 《포포탕(泡泡堂)》을 대항하게 되었다.

《포포탕(泡泡堂)》 게임은 현재 한국에서 인기 있는 대중 온라인 게임으로 동시 접속자수 33만 명에 이른다. 이 게임이 다른 대형 온라인 게임과 다른 점이라면 사용자가 짧은 10여 분간 캐릭터 조절을 한 후 다른 사용자와 바로 게임을 진행할 수 있다는 것이다. 동시에 이 게임은 최초로 현재 유행되고 있는 P2P기술을 채택하였으므로 기존 게임 구조에 비해 더욱 개방적이고 연동성을 구비하였으며 참여성을 더욱 강화하여 게임의 오락성이 한층 더 높아졌다. 게임 지도만 하여도 마을, 사막, 공장, 수림, 빙산, 해적함, 광산, 바다 등을 소재로 한 90여 개의 지도가 포함되었으며 게임 조작도 방향키와 Enter키만으로 조작이 가능하여 간단하고 편리하다. 또한 게임은 1:7에서 4:4 등 자유로운 조합이 가능하여 늘 새로운 느낌을 준다. 그리고 모든 유저들을 물리쳐야만 최후의 승리를 얻을 수 있는 게임과 달리 이 게임은 등급이 가장 높은 대장을 무찌르면 승리할 수 있는 “대장전(隊長戰)”도 진행할 수 있다.

(자료: 精品購物指南 10월 15일)

제 품

NEWS 《FOO》, 특색의 PC 액션 RPG게임

“Singularity Software”사는 최근 PC 액션 RPG 게임 《FOO》을 출시하게 되었다고 발표하였다. 이 게임은 도대체 어떤 특색을 가지고 있을까? 게임은 고대 중국모습으로 마법세계를 배경으로 설정하였지만 게임에서 등장하게 되는 인물들은 모두가 동물이다. 게임 내용은 ‘FOO’라는 신비

한 국가에 신비한 저주가 내려 'FOO'나라의 모든 사람들이 동물로 변하게 되고 이성마저 점차 잃게 된다.

유저들은 게임에서 저주 당한 동물을 배역하게 된다. 암흑속의 악의 세력과 대항하며 이성이 남아 있을 때 그 저주를 풀어야 하는 액션 RPG게임으로 스틸과 재미를 동시에 갖춘 게임이다.

(자료: http://game.163.com/editor/021015_54088.html)

NEWS 《크로노스》 여성 유저 40%

최근 “귀엔(國研)게임”회사에서는 유저들의 성별비례 조사를 진행하였는데 예상 밖으로 《크로노스》 게임의 유저들 중 여성이 40%나 차지하였다. 《크로노스》의 인물들은 서양인의 외모를 하고 있어 사실감을 주면서도 거칠다는 느낌을 주는데 이는 일반적으로 남성 유저들이 좋아하는 스타일이다. 그러나 1. 풀 3D의 화면 효과, 2. 걸출한 영상 효과와 사실감 나는 넘치는 음향효과, 3. 수만 여종의 무기와 장비 시스템, 4. 여성 전사들의 활달한 몸매와 강대한 기능 등의 요소들로 인해 이처럼 많은 여성 유저들의 사랑을 받고 있다고 한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2001-10-21/n397_313500.html)

업 계

NEWS "이성(依星)", 온라인 게임 전문 운영플랫폼 구축

“상하이 이성(依星)소프트웨어 유한회사”는 자신의 첫 번째 온라인 게임제품인 《遺忘傳說(잊어버린 전설)》 테스트를 진행하는 동시에(10월 19일) 온라인 게임 전문 운영 플랫폼을 구축한다고 10월 16일 선포하였다.

“이성” 온라인 게임 운영팀(초기 인력규모 60여명)은 사이트 구축 및 보안 인력 외 서버 및 IT기술 지원 등 완벽한 기술지원팀을 보유하고 있으며 24시간 CALL CENTER 및 온라인 고객 서비스, 24시간 게임 관리센터(GM), 온라인 이벤트 기획 등을 포함한 전문 게임 고객 서비스 체제를 구축하여 유저들에게 전면적으로 완벽한 고객센터

비스를 제공한다.

이 플랫폼은 게임 개발센터도 포함하였는데 한국의 개발업체와 협력하여 《遺忘傳說(잊어버린 전설)》의 업그레이드 및 후속 개발을 진행하게 된다. 주요 개발 내용은 중국 내 유저들이 게임에 대한 요구를 기반으로 최대한 중국 유저들의 기호에 맞게 설계하는 것이다.

“이성”에서 운영하는 온라인 게임 대작 《遺忘傳說(잊어버린 전설)》은 지난 10월 10일 공식 사이트를 개통한 이래 많은 유저들의 호평을 받았으며 10~12일 동안 내부테스트의 계좌 신청 총수는 이미 4만 명을 돌파하였다. “이성”은 3년 동안의 게임 발행 및 서비스 노하우를 보유한 중국 내 유명 게임 발행 업체로 “성실, 적극, 안정, 고효율”을 서비스 목표로 하여 온라인 게임 운영 플랫폼을 실시간 개통 및 효율적인 운영을 보장하기 위하여 많은 노력을 하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/101613257.shtml>)

NEWS 한국게임 《리니지》, 과도한 폭력성으로 18세 등급으로 판정?

PC방을 중심으로 게임제품 판매량이 줄곧 선두자리를 지키고 있는 《리니지》가 한국 “영상물등급위원회”(이하 영등위)에 의하여 성인용 게임, 즉 18세 이상 가능한 게임으로 판정되어 큰 파문을 일으키고 있다. ‘18세 이상’ 게임으로 판정되면 PC방은 저녁 10시 이후로 서비스를 제공할 수 없으며 만약 PC방의 고객이 적으면 “리니지PC방”도 취소하게 된다. 이는 게임 개발사인 “엔씨소프트”와 《리니지》 게임을 서비스하는 PC방에 심각한 손해를 끼치기 마련이다. 《리니지》가 성인 게임으로 판정이 된 원인은 게임 자체가 PK 시스템을 갖추고 있을 뿐만 아니라 그 폭력성과 잔인성이 강하기 때문이라고 한다. “엔씨소프트”는 당초 12세 이상 유저들을 대상으로 설계하였으므로 이번 판정에 대단한 불만을 가지고 있으며 재판정 받기 위하여 신청서를 제출할 것이라고 알려졌다. 《Warcraft3》과 마찬가지로 《리니지》와 “엔씨소프트”의 영향력으로 재판정이 가능할지는 기다려봐야 할 것이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-10-19/n844_760430.html)

종합

NEWS “PC방”관리 “신 조례” 출범, 온라인 게임의 운명

2001년, 2002년은 많은 업계인사들에게 “온라인 게임의 해”라고 불리고 있는데 분명 최근 2년 동안 온라인 게임은 급속히 발전하고 방대해졌다. 온라인 게임의 주요 매체로 되는 “PC방”도 급속한 성장을 맞이하였지만 몇 달 전의 화재사건으로 “PC방” 운영업체들에게 막대한 손실을 가져왔으며 이 사건으로 정부 관련 부문의 주목을 받으며, “PC방”의 건전한 발전을 추진하기 위하여 관련 8개 부문에서 공동으로 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례》를 출범하였다.

현재 유저들에게 가장 관심 있는 문제는 당연히 자신이 좋아하는 온라인 게임의 전망이다. “신 조례”의 출범은 온라인 게임 운영업체들의 이익에 어떠한 영향을 주는가에 대해 기자는 전화로 몇몇 중국 게임 업체들을 인터뷰하였다.

징허스다이(晶合時代) 인다이런(銀代仁):

“신 PC방 관리조례의 출범”은 장기적인 의미에서 국내 “PC방”시장 규범화와 온라인 게임의 건전한 질서적인 발전을 추진하는데 유리하다. “PC방사건”이 “온라인 게임”시장에 대한 영향은 개인적으로 그리 영향이 크지 않다고 느껴진다. 온라인 게임도 음악, 영화, 가라오케 등과 마찬가지로 엔터테인먼트의 하나이다.

“텐칭수마(天晴數碼)” 린즈치(林紫淇):

이번에 진행된 “PC방”에 대한 엄중한 조사는 “PC방”에 대한 규범화 관리를 실시하여 일부 불법 “PC방”의 영업을 취소하고 “PC방”의 안전사고의 위험을 제거하는 등 불법 경쟁을 감소시켰고 “PC방” 시장을 안정시켰으므로 “PC방”의 발전에 더욱 유리한 것이다.

오직 “PC방”에서만 할 수 있는 게임인 온라인 게임은 “PC방”에 이윤을 가져오며 “PC방”의 발전도 온라인 게임의 발전을 추진하게 된다. 머지않아 이는 하나의 양적 순환을 형성할 것이라고 나는 믿는다. 그러므로 온라인 게임의 전망은 밝으며 시장 이윤도 해마다 증가하게 되며 최종적으로 더욱 많은 사람들이 접속하고 즐기는 온라인 문화가 될 것으로 전망된다.

왕이(網易: game.163.com) 게임 로우도우(老刀):

이번 사건의 발생은 “PC방”산업 정돈과 “PC방” 환경 정리에 있어서 좋은 계기가 되었다. 합법적인 수속이 없이 난립한 불법 PC방의 영업 취소는 모든 사람에게 환영받는 조치라고 생각된다. 단기적으로 보면 온라인 게임 유저들의 42%가 “PC방”에서 게임을 하기 때문에 온라인 게임 시장은 어느 정도 영향을 받게 된다. 그러나 장기적인 발전 측면에서 보면 “PC방”에 대한 정리는 온라인 게임의 규범화 발전에 분명 유리한 것이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102113409.shtml>)

NEWS 제1회 련중(聯衆) 온라인 보드게임 대회 성공 폐막

10월 14일 2개월 동안 진행된 “제1회 련중(聯衆) 온라인 보드게임 대회”가 성공적으로 폐막되었다. 이번 대회에 4만 여명의 회원들이 참석하였다.

이번 대회는 “련중(聯衆)”과 “징허스다이(晶合時代)”에서 공동으로 주최한 2002년의 가장 큰 규모의 온라인 보드게임 대회이다. 대회 조직위원회는 연구를 거쳐 “련중(聯衆)”의 29가지 각종 보드 게임 중 대표적인 12가지 대항전 기능이 강하고 대중의 인기를 누리고 있는 게임을 이번 대회의 경기 항목으로 선택하였다. 이번 대회에서는 처음으로 기술 수준이 높고 자동화가 이루어진 신제품을 경기 시스템으로 채택하였다. 2개월 동안의 경기는 이는 새로 개발된 경기 시스템에 대한 엄격한 테스트이다.

이번 대회는 IP와 지역을 제한하지 않고 전국 각 지역의 보드 게임 고수들에게 자신의 실력을 충분히 발휘할 수 있는 무대를 제공하였다. 각 선수들은 모두 자체의 최고 수준을 표현하였으며 경기는 이상적으로 진행되었으며 팽팽한 긴장 가운데 치열하게 진행되었으며 훌륭한 장면이 끊임 없이 나타났다. 이번 대회에서 모두 64명의 우승자들이 나왔으며 련중(聯衆)회사에서는 64명의 우승자들을 위해 푸짐한 상금과 증서를 준비하였다. 수상자들은 10월 26일~11월 10일 사이에 경기 중 사용한 ID의 등록정보(성명, 신분증, 주

소, 전화, 메일주소 포함)를 렌중(聯衆)회사에 전
송하면 렌중(聯衆)에서 확인 후 11월 15일에 일
괄적으로 수상자들에게 상금과 증서를 발급한다.
(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8381>)

GAME 발행 일람표

업체별 출시 예정제품 (1)

시간	게임 명칭	장르	제작사	가격 (위안)
신텐디(新天地)				
10월	RASETSU	전략	공화당(工畫堂)	48
10월	Frane2	RPG	Exe-create	48
10월	OKAERI	모험	ALCO	48
11월	Vampire Hurs	RPG	Exe-create	48
11월	Angelic Serenade	모험	공화당(工畫堂)	48
상하이 이싱(依星)				
11월	이왕찬취 (遺忘傳說)	온라인 RPG	WIZARD SOFT	미정
유비아 소프트				
10월	The Sum of All Fears	액션	유비아	49
10월	Battle Ralms	전략	유비아	49
10월	Destroyer Command	사이버 전략	유비아	미정
11월	Trains & Trucks Tycoon	사이버 경영	유비아	49
11월	Largo Winch		유비아	49
11월	Disciples 2	전략	Strategy First	49
11월	Warlord Battlecry2	전략	유비아	49
진산(金山)				
11월	텐왕(天王)	모험	진산 시산취(西山居)	미정
11월	젠샤칭웬 (劍俠情緣) 3	RPG	진산 시산취	미정
광푸부어쉬어(光譜博碩)				
10월	텐샤바투 (天下霸圖)	전략	광푸즈션(光譜資訊)	미정
11월	고문명시대	전략	Strategy First	미정
11월	창업왕	전략	광푸즈션(光譜資訊)	미정
오우메이(奧美)전자				
10월	Counter Strike	주시각	Sierra	미정
10월	SWAT: Urban Justice	주시각	Sierra	미정
10월	Emperor	경영	Sierra	미정
11월	Empire Earth Expansion	전략	Sierra	미정
이차이(怡采)과기				
10월	Divine Divinity	RPG	CDV	미정
연말	Robin Hood	모험	Spellbound	미정
환위즈싱(寰宇之星)				
10월	Empire of the Angel 3	전략 RPG	다위즈션(大宇資訊)	49
11월	몽환수족관2	경영	천징(全景)소프트	39
11월	귀이전(鬼鎮)	모험	야커미(亞克米)과기	미정
12월	환상삼국	RPG	위천(宇峻)과기	미정
12월	The Chinese Love Story 2	RPG	다위즈션(大宇資訊)	미정
12월	삼국 군영전4	전략	오우딩(奧汀)과기	미정

(자료: 新娛樂時代 10월호)

GAME 기업소개

中華人民共和國國家版權局

국가판권국
(신문출판총서)

연혁

1985년 중화인민공화국 국가판권국이 설립되었다. 당시 국가판권국으로 명명하고 문화부 소속의 국가 기구였다.

1985년 6월 28일 문화부는 국무원에 문화부 내 국가판권국을 설립하자는 건의를 제출하였다. 7월 25일 국무원에서는 문화부의 건의를 받아들여 문화부의 기존 출판국을 국가출판국으로 변경할 것을 결정하였다. 국가출판국과 국가판권국은 한개 기구, 두개 명칭을 사용하며 직원 50명을 총원하여 문화부의 임직원이 1,241명에서 1,291명으로 증가되었다.

당시 국무원에서 국가판권국에 수여한 주요기능은 △판권법률과 관련 법령, 규정 등의 초안을 작성하는 동시에 감독 실시를 담당한다. △판권 소유자에게 컨설팅 서비스를 제공한다. △강제 사용 작품을 비준하고 외국 작품 복사, 번역 강제 허가증을 발부한다. △국가를 대표하여 해외 판권 관계를 처리한다. △전국의 판권관리 업무를 담당한다.

국가판권국 국장은 국가출판국 국장이 겸임하며 국가판권국 제1임 국장은 벤춘광(邊春光)이다.

1987년 1월 국무원에서는 문화부 소속 국가 판권국을 철수하고 국무원 직속의 신문출판서를 설립하기로 결정하였다. 국가판권국은 유지하고 여전히 한개 기구, 두개 간판의 형식을 유지하였다.

1987년 12월 중공중앙조직부에서는 신문출판서 부 서장 송무원(宋木文)이 국가판권국 국장 직무를 겸임하고 류구젠(劉果兼)이 부 국장 직무를 담당하였다.

1991년 5월 24일 발표, 1991년 6월 1일부터 실시한 《중화인민공화국 저작권법 실행조례》에서 법률의 형식으로 국가판권국의 기능을 규정하였다.

1993년 선런간(沈仁干)을 국가판권국 부국장으로 임명하였다.

1993년 5월, 위여우셴(于友先)이 신문출판서

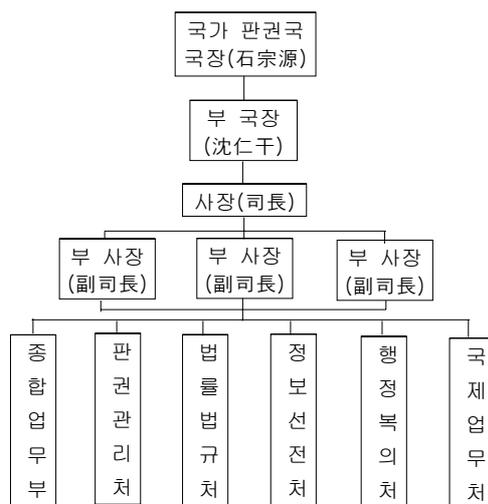
서장 겸 국가판권국 국장으로 임명되었다.

1998년 실시한 국무원기구개혁방안에서는 국가 판권국과 신문출판서는 여전히 한개 기구 두개 명칭을 사용한다고 규정하였다. 국가판권국 현임 국장은 위여우셴, 부국장은 선런간이다. 국가 판권국의 업무는 주로 판권사에서 담당하며 판권사는 현재 6개 부처(내부 설립한 국제, 행정복의 2개 처 포함)를 보유하고 있으며 현임 사장(司長)은 왕화평(王化鵬), 부 사장 쉬초우(許超)이다.

국가 판권국 주요기능

1. 저작권 법률, 법규를 실시하고 저작권 행정 관리와 관련된 방법을 제정한다.
2. 전국의 중대한 영향을 일으킨 저작권 침범사건을 조사 처리한다.
3. 지방 저작권 행정관리부문의 사업을 지도한다.
4. 저작권 통합관리기구, 섭외대리기구 설립을 비준하는 동시에 기구의 업무를 감독 및 지도한다.
5. 국가의 저작권을 보유한 작품의 사용을 관리한다.
6. 저작권 섭외관리 업무를 담당한다.
7. 국무원에서 교부한 기타 저작권 관련 관리업무를 담당한다.

국가 판권국 조직도



(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 인터넷 온라인 서비스 운영 장소

관리조례 (1)

(2002년 11월 15일 최신)

제1장 총칙

제1조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소에 대한 관리를 강화하여 대중이 건전한 오락생활 향유와 사회주의 정신문명 확립을 촉진하기 위해 본 조례를 제정한다.

제2조 본 조례에서 지칭하는 인터넷 온라인 서비스 운영 장소는 컴퓨터 등의 장비를 이용하여 일반 대중에게 인터넷 온라인 서비스를 제공하는 PC방, 컴퓨터 오락실 등의 영업장소를 가리킨다.

학교, 도서관 등 기관 내부에서 설치한 특정 대상들의 자료, 정보 수집을 위하여 온라인 서비스를 제공하는 장소는 마땅히 관련 법률, 법규를 준수하며 본 조례에 따르지 않는다.

제3조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체는 관련 법률, 법규의 규정을 준수하고 산업자율을 강화하며 자각적으로 정부 관련 부문에서 법에 따라 실시하는 감독관리를 접수하며 온라인 소비자들에게 양호한 서비스를 제공하여야 한다. 인터넷 온라인 서비스 운영 장소에서의 소비자들은 관련 법률, 법규의 규정을 준수하고 사회도덕을 준수하며 문화적이고 건전한 온라인 사용을 진행해야 한다.

제4조 현금 이상 인민정부 문화 행정 부문은 인터넷 온라인 서비스 운영 업체의 설립에 대한 심사비준을 담당하며 법에 따라 설립된 인터넷 온라인 서비스 운영 업체들의 경영활동에 대한 관리감독도 담당한다. 공안 기관은 인터넷 온라인 서비스 운영 업체들의 정보 네트워크 보안, 치안 및 소방안전에 대하여 감독관리를 실시하고, 공상행정관리부문은 인터넷 온라인 서비스 운영 업체들의 등록 및 영업허가증 관리를 담당한다. 텔레콤 관리 등 기타 관련부문은 각자의

직책 범위 내 본 조례와 관련 법률, 법규의 규정에 따라 인터넷 온라인 서비스 운영 업체에 대하여 각각 관련 감독 관리를 실시한다.

제5조 문화 행정 관리 부문, 공안 기관, 공상 행정관리부문과 기타 관련 부문 및 해당 부문의 근무자는 인터넷 온라인 서비스 운영 장소를 직접 운영하지 못하며 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 운영에 직간접적인 참여를 하지 못한다.

제6조 국가에서는 공민, 법인 및 기타 조직에서 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체들의 경영활동에 대하여 감독할 것을 고무, 격려하며 공헌이 있는 자는 장려한다.

(2) 계속..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

중국 도메인 네임등록 이슈로 뜨다

최근 도메인 네임 및 사이버 호스트 서비스 제공업체인 '신왕 China DNS' 의 조사에 따르면 지난 5-8월 기간 중 중국의 기업 도메인 네임 등록 및 등록 연장이 지속적인 증가세를 보이고 있다. 8월 한 달만 하더라도 .cn 도메인 네임 등록은 1,500개 증가하고 정상급 .com 등 도메인 네임 등록 수는 5만 1,000개를 기록했다. 현재 중국의 .com 등 정상급 도메인 네임의 보유량은 66만 600개, .cn 도메인 네임의 보유량은 12만 7,500개로써 이 비율은 연 초의 6:1로부터 5:1로 전환되었다. 이는 .cn 도메인 네임 등록수의 증가 속도가 .com 도메인 네임보다 빠르다는 것을 의미한다. CNNIC에서 .cn 도메인 네임 등록 수속을 간소화하게 되면 기업들에서 .cn 도메인 네임이 더욱 각광 받을 것으로 보고있다.

(자료: 中國電子報 10월 15일)

모 바 일

유니콤, SK와 100만대 CDMA 휴대폰 계약 체결

한국 SK 텔레콤 산하의 휴대폰 제조업체인 SK Teletech는 최근 중국의 제2위 무선운영업체인 차이나 유니콤에 내년 3월까지 100만대 "CDMA2000 1X" 휴대폰 제공 계약을 체결하였다.

SK Teletech의 소개에 의하면 차이나 유니콤에 제공하게 되는 휴대폰은 무선 인터넷 접속, 65,000 칼라, 40여 종의 벨소리를 지원하며, 소형 캠코더도 부착되었다고 한다.

최근 SK 텔레콤은 차이나 유니콤과 무선 인터넷 응용 및 네트워크 전송 등의 분야에서 전면적인 협력을 강화하고 있다.

(자료: http://mobile.163.com/mobile/item/021015/021015_234948.htm)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 中華人民共和國國家版權局

URL : <http://www.ncac.gov.cn>

Main Page



- (1) URL
- (2) 기관로고 및 경관
- (3) 이미지 뉴스
- (4) 주요소식
- (5) 국제소식
- (6) 기관명칭
- (7) 메인메뉴
- (8) 전문항목
- (9) 관련기관
- (10) 지방소식
- (11) 불법복제 단속소식

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