



한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

# CHINA GAME WEEKLY

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

## 목 차

### G NEWS

#### ■ 신 작

- 《샤이닝로어(天使)》, 본격 판매 개시
- 《Unreal Tournament 2003》, 11월 출시

#### ■ 제 품

- 《천년》, 시간제 카드 출시
- 《헬브레스》 '국가전쟁', TV방송

#### ■ 업 계

- 귀연(國研)게임, 시부(西部)게임사이트와 협력
- WCG 중문 사이트 본격 가동

#### ■ 종 합

- 산둥(山東) 12개 도시에서 대중 게임 대회 개최
- 건전한 온라인 게임 환경 구축

### G GAME 순위

- 2002년 11월 게임종목 평가순위

### G GAME 기업소개

- 『上海热钱(ShangHaiOnline)』

### G 법률과 정책

- 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례》(2)

### G IT NEWS

#### ■ 인터넷

- “모바일 솔루션 및 무선 링크”, 내년 주제

#### ■ 모바일

- 중국 CDMA IX 시장 전망분석(1)

## NEWS

### 신 작

#### NEWS 《샤이닝로어(天使)》, 본격 판매 개시

“고우자커지(高嘉科技)”는 《샤이닝로어》 최신 버전을 계획보다 하루 앞당겨 10월 27일에 정식 출시하였다. 《샤이닝로어》의 운영업체 “고우자커지(高嘉科技)”는 8개 서버의 업그레이드와 테스트를 완료하고 온라인 공개하였으며 9번째 서버도 10월 28일에 완전 개방하였다.

이와 동시에 《샤이닝로어》 클라이언트도 이미 중국 각 지역에서 판매를 시작하였으며 판매 시장의 활성화로 일부 도시에서는 공급부족 현상이 나타났다.

Q버전 3D 온라인 게임인 《샤이닝로어》는 7월 31일 오픈 테스트가 진행되면서부터 게이머들 사이에 폭넓은 지지를 받았으며 게이머들은 최신버전의 출시를 기대하였다. 게이머들의 성원에 보답하기 위하여 “고우자커지(高嘉科技)”는 《샤이닝로어》의 최신버전 출시를 중국 대륙에서 먼저 시작하여 중국 유저들에게 가장 먼저 최신 《샤이닝로어》 게임을 즐길 수 있는 기회를 제공하였으며 정품 클라이언트는 본격 판매와 동시에 공식 사이트에서 무료로 다운로드 받을 수 있도록 하였다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8563>)

#### NEWS 《Unreal Tournament 2003》, 11월 출시

세계 3위 FPS로 불리우는 《Unreal Tournament 2003》의 중국대리권을 “베이징 형싱후둥

(恒星互动) 데이터 과기발전유한회사”에서 최종 획득하였다. 이 게임은 “베이징 형싱후동”과 “롄방(蓮邦)소프트웨어”사에서 협력으로 오는 2002년 11월 25일 전 세계에 동시 출시할 예정이다.

《Unreal Tournament 2003》는 《DOOM》 계열과 함께 멀티슈팅게임의 선두작품으로 호평 받고 있는 게임이다. 출판회사 “INGO-GRMES”가 게임 출시 전 게이머들에게 제공한 베타버전 및 게임 시청채널정보 등은 많은 게이머들의 관심을 받았으며 이미 “2003년 WCG세계전자경기대회” 경기 종목으로 선발되었다.

이 게임은 현재 전체적인 중문화 작업이 완성되었으며 특히 음성 중문화를 포함되어 진정한 중문화를 실현하였다. 게임 출시 후 《Unreal Tournament 2003》 출판사와 “형싱후동”사는 공동으로 “아태지역 UT2003 경기대회”를 개최하기로 결정하였다. 경기 중 최종우승팀은 중국 UT팀 대표로 “2003년 WCG세계전자경기대회”의 UT팀 총 결승전에 참가하게 된다. 이 게임의 빠른 보급을 위해서 “형싱후동”은 “아태지역 UT2003 경기대회” 예선 경기 장소를 중국 각 지역의 대형 “PC방”에서 진행하며 동시에 “PC방”에 《Unreal Tournament 2003》 정품 2,000세트를 제공하고, 이번 경기에 참석하는 모든 선수들에게 《Unreal Tournament 2003》 정품 1세트를 제공한다고 발표하였다.

(자료: [http://game.163.com/editor/021029/021029\\_55034.html](http://game.163.com/editor/021029/021029_55034.html))

### 제 품

#### NEWS 《천년》, 시간제 카드 출시

《천년》 시간제 카드가 출시되었다. 《천년》은 유료화 이후 유저들은 월 카드 형식으로 게임을 진행해 왔으나, 사용자수가 증가함에 따라 카드제에 대한 요구도 다양해졌으며 많은 게이머들의 이익을 보장하고 《천년》 사용자들에게 더욱 많은 기회를 제공하기 위하여 “아시아게임”은 “징허스다이(鼎盛時代)”와 협력으로 《천년》 시간제 카드를 출시하였다. 이번에 출시하는 《천년》 시간제 카드 시장 판매가격은 25위안, 60시간의 게임을 진행할 수 있다. 처음으로 시간제 카드를 출시하는 “아시아게임”에서는 액

면가보다 6시간을 추가로 유저들에게 제공한다.

《천년》 시간제 카드는 11월 8일부터 발행하며 유저들은 중국 각 지역의 “징허스다이” 체인점과 소프트웨어 판매업체에서 최신 《천년》 시간제 카드를 구매할 수 있다. “아시아게임”은 이번 시간제 카드의 발행으로 《천년》의 유저들에게 더욱 훌륭한 서비스를 제공할 수 있을 것이라고 믿고 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102913738.shtml>)

#### NEWS 《헬브레스》 ‘국가전쟁’, TV방송

중국 교육텔레비전방송국(CETV)은 “아시아게임”과 협력으로 오는 11월 초 《헬브레스》 ‘국가전쟁’에 대한 보도를 시작하게 된다. 연동성과 게임성이 매우 높은 《헬브레스》는 진지한 게임 내용과 사실적인 게임 분위기로 많은 게이머들을 유치하였다. 또한 《헬브레스》의 “국가전쟁”은 현재 온라인 게임 중 유저들의 조직, 협력 및 리더의 능력에 대한 요구 조건이 가장 높으므로 온라인 게임에서의 동맹과 대항의 다채로운 경기를 보여준다.

이번 “아시아게임”과 CETV의 협력은 CETV의 “덴노우즈예(電腦之夜)” 프로그램에서 매주 한차례 《헬브레스》 ‘국가전쟁’ 게임 장면을 실시간으로 방송하고, 유저들의 다채로운 의견과 평가도 공모한다. 프로그램 방송시간은 매주 월요일 저녁 7시 45분(중국시간)와 수요일 오후 2시, 방송 채널은 “CETV-1”, 전국에 방영된다.

(자료: [http://game.163.com/editor/021029/021029\\_55135.html](http://game.163.com/editor/021029/021029_55135.html))

### 업 계

#### NEWS 귀연(國研)게임, 시부(西部)게임 사이트와 협력

3D온라인 게임 《크로노스》의 유료화가 이제 2개월 앞으로 다가왔다. 매주 제공되는 업그레이드와 완벽한 서비스로 《크로노스》 게임의 동시 접속자수가 지속적으로 증가하고 있다.

《크로노스》의 사용자 수를 증가시켜 시장을 확장하고 양호한 게임 분위기를 조성하기 위하여

최근 “귀엔게임”은 설비 갱신, 업그레이드 통지, 이벤트 진행상황 등 최신 《크로노스》 정보를 “시부게임사이트”에 제공하고, “시부게임사이트”는 제공받은 정보자료를 정리한 후 “귀엔게임”사이트와 “시부게임사이트” 《크로노스》 게임 전문 구역에 발표하기로 하였다. 또한 “시부게임사이트”는 제휴 사이트와 기타 게임 전문 사이트에 자료를 발송하여 각 게임 사이트를 통하여 《크로노스》 게임의 영향력 확장에 대한 협의를 체결하였다.

“시부게임사이트”는 《크로노스》 게임 사용자들이 보내온 게임에 대한 원고를 선택하여 검토한 후 “시부게임사이트”와 각 《크로노스》 전문 구역에 발표한다.

“시부게임사이트”는 자사 사이트에 《크로노스》의 광고를 지속적으로 띄우게 된다.

“귀엔게임”은 인터넷상에 뉴스를 정식 발표하는 장소로 “시부게임사이트”를 지정하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102413568.shtml>)

### NEWS WCG 중문 사이트 본격 가동

WCG의 최신 정보에 의하면 중국 국내에서 WCG 세계전자경기대회에 대하여 가장 정확하게 소개하는 WCG 중문 사이트인 [wgc.wotoo.com](http://wgc.wotoo.com) 이 이미 본격 가동되었다고 한다.

2000년에 창립된 WCG는 건전한 전자 엔터테인먼트 환경구축의 중요성을 알려주었다. WCG는 문화의 경계를 넘어 게임을 스포츠 다음으로 전 세계 사람들이 인정하는 공동 언어로 부각시켰으며, 2002년 제2차 세계전자경기올림픽 WCG가 한국에서 진행된다.

WCG는 현세대의 가장 중요한 전자 문화 이벤트로 자리잡고 있다. 2002 WCG 세계전자경기올림픽은 이미 세계 각 국에서 시작되었으며 세계 45개 국가의 10만 명 선수들 중 우승자들은 오는 2002년 10월 29일~11월 3일 한국 대전에서 진행하는 세계 최종 결승전에 참가하게 된다.

중국의 많은 게이머들에게 WCG 세계대회의 경기 정보 및 관련 전문 분석 보도를 실시간으로 제공하기 위하여 “왕투(網圖)회사”는 WCG 중문 사이트를 구축하여 본 경기에서의 각 참석국가의 최신정보 및 동향을 제공하며 WCG 세계 총 결

승전 실황을 보도하게 된다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8561>)

## 중 합

### NEWS 산둥(山東) 12개 도시에서 대중 게임 대회 개최

10월 26일~11월 10일 기간 “아시아게임”은 산둥유니콤과 협력으로 《헬브레스》 게임 대회를 개최하게 된다.

1. 신청시간: 2002년 10월 12일~10월 24일
2. 대회시간: 2002년 10월 26일~11월 10일
3. 대회서버: 《헬브레스》 링훈(靈魂), 웨선(月神)서버.
4. 대회지점: 산둥성 지난(濟南), 위이하이(威海), 동잉(東營), 지닝(濟寧), 칭도우(青島), 위이팡(濰坊), 옌타이(煙台), 즈버어(淄博), 빈저우(濱州), 타이안(泰安), 린이(臨沂), 더저우(德州) 총 12개 도시에서 경기를 진행하게 되며 각 지역 참가 인수는 300명으로 한정하였다.
5. 지정 경기장: 산둥성 12개 도시의 약 20개 유니콤 왕원(網苑)PC방, 컴퓨터 총 10,000여 개이다.
6. 신청방식: 온라인 신청
7. 상품:
  - 1) 1등상: 1명
    - CDMA 핸드폰(1,500위안 상당) 1개 (혹은 1,500위안 상당의 기타 상품)
    - 《헬브레스》 게임 120시간 월 카드 1 장
    - 《헬브레스》 화폐 200,000.
  - 2) 2등상: 2명
    - 165인터넷 접속 카드 및 핸드폰 비용 납부카드 (각 200위안)
    - 《헬브레스》 화폐 100,000.
  - 3) 3등상: 4명
    - 165인터넷 접속 카드 및 IP전화 카드 (각 100위안),
    - 《헬브레스》 화폐 50,000.

- 4) 우수상: 10명
  - 165인터넷 접속 카드 (100위안)
  - 《헬브레스》 화폐 20,000.
- 5) 기념상: 참가자 전원
  - 《헬브레스》 게임 클라이언트
  - CD1장(가격 9.8위안).

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102413564.shtml>)

**NEWS** 건전한 온라인 게임 환경 구축

베이팡왕(北方網)에서 주최한 “건전한 온라인 게임 환경 공동 구축 만인 서명운동”은 지난 10월 21일에 시작되었다. 이번 활동의 목적은 온라인 게임 생산업체와 네티즌 상호간의 거리를 좁히고 각 게임 생산업체와 네티즌들이 공동으로 건전하고 공정한 온라인 게임 환경을 구축하기 위함이다.

현재 중국 인터넷의 발전은 하루가 다르게 발전하고 있으며 온라인 게임은 더욱 놀라운 속도로 급성장하고 있다. CNNIC의 통계에 따르면 현재 중국의 온라인 게임 유저수는 이미 426만 명이며, 잠재 고객 규모도 400만 명으로 전체 시장 규모는 10억 위안에 이른다고 한다. 중국 온라인 게임산업은 고속 발전으로 인한 시장의 불규칙성으로 많은 문제들이 야기하였다. 그 중 온라인 게임 환경에 관련된 문제는 유저들과 밀접한 관계가 있으며 유저들과 게임 생산업체들에게 가장 심각한 문제로 되고 있다. 현재 온라인 게임은 핵 사용자와 해커 프로그램 범람으로 유저들이 불공정한 환경에서 게임을 하게 되며 또한 게임 하던 중 음란물 및 불법 사항들이 나타나 온라인 게임 환경을 심각하게 오염시키고 있다.

이런 상황을 고려하여 “편하고 자유로운” 온라인 게임 분위기를 조성하고 “공정, 건전”한 온라인 게임 환경을 창조하는 것은 온라인 게임 생산업체들의 동일한 소망이다.

이번 활동은 중국의 많은 온라인 매체들의 지원과 각 게임 생산업체들의 협력 하에 많은 사람들이 적극 참여하여 온라인 게임 환경의 현황에 대한 견해를 발표하고 온라인 게임의 건전한 발전을 위하여 기여할 것을 다짐하였다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8414>)

**GAME 순위**

2002년 11월 게임순위

순위	변동	게임명칭	출품/중국대리사
1	→	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자
2	→	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
3	→	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
4	↑	검협의 전설(仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/쌍위(雙語)
5	↑	크로스게이트	ENIX/網星艾尼剋斯
6	↓	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
7	→	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
8	↑	미르의 전설	Actoz/성다네트웍
9	↓	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/위베소프트웨어
10	↓	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
11	↑	포트리스2	GV/성다네트웍
12	↓	현원검IV	다위 환성(大宇軟星)/ 환위즈싱(寶宇之星)
13	↑	Dungeon Siege	마이크로소프트/잠시 무
14	↑	Max Payne	GOD/신천지
15	↑	삼국 조우원(趙雲)의 전설	주해 제3파/제3파
16	↓	스톤에이지	JSS/베이징 화이(華義)
17	↓	Rich Man 6	환성(軟星)과기/ 환위즈싱(寶宇之星)
18	↑	Civilization 3	Firaxis/텐런후동
19	↑	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지
20	↑	Neverwinter Nights	BioWare/텐런후동
21	↑	사구라 대전2	일본 세가/텐런후동
22	↑	Age Of Empires 2	마이크로소프트/잠시 무
23	↑	Prince of Qin	목표소프트/제3파
24	↓	Medal Of Honor: Assault	2015/전자에게
25	↓	신뢰다이쌍쥬우3 (新絕代雙驕3)	위원커지(宇僑科技)/ 환위즈싱
26	↓	Resident Evil 3	Capcom/유비아소프트
27	↓	검협의 인연	시산취(西產居)/ 진산소프트웨어
28	↑	대 항해시대 5	영광/제3파
29	↓	Earth Empire	Sierra/오메이전자
30	↓	Return To Castle Wolfenstein	Gray Matter/텐런후동

(자료: 家用電腦與遊戲 11월호)

## GAME 기업소개

### 上海热线

상하이 온라인(<http://www.online.sh.cn>)

#### 개요:

차이나(상하이)텔레콤 소속인 “상하이 온라인”은 상하이 정보산업회사에서 설립하였으며 현재 중국의 가장 우수한 ISP(인터넷 서비스업체) 및 ICP(인터넷 정보 콘텐츠 서비스업체)중의 하나이다.

“상하이 온라인”은 1996년에 본격 개통된 이래 현재 이미 176개의 정보 자원항목과 300여 개의 각종 응용서비스 규모를 갖추었고 홈페이지 누계 방문자수는 1억을 기록하였다. 현재 하루 평균 방문자수는 약 50만 명, 고정 방문자 80여만 명을 확보하고 있으며, 기간 대역 155MB/S, VIP를 통하여 “상하이 온라인”을 접속할 경우 정보를 무료로 제공한다. 수년간의 발전을 통해 “상하이 온라인”은 총 투자액이 5억 위안에 이르며, 전국에서 가장 큰 권역정보망으로 부상되었다.

“상하이 온라인”은 유명 인터넷브랜드로 중국 인터넷정보센터(CNNIC)에서 진행한 중국 인터넷 발전상황 조사에서 연속 5회 10대 사이트로 평가 받았다. “상하이 온라인” 상의 정보는 10가지 분류로 크게 나누어지고 하위 20여개 항목으로 발전하였으며, “상하이 온라인” 네트워크 플랫폼 우위를 충분히 발휘하였다. “상하이 온라인”은 무료 중문 정보 제공 및 확장에 전력하고 있으며 현재 9가지 유형의 분류정보를 보유하고 동시에 “시테스(吸鐵石)” 무료메일, 핫라인 전자카드, 검색엔진, BBS, CHAT 등 다양한 기능의 서비스를 제공하고 있다.

“상하이 온라인”은 “정첸즈싱(證券之星)”, “시나”, “에이아(美亞)온라인”등 우수 인터넷 콘텐츠 제공업체와 제휴하였으며, 종합실력과 자원우세로 상하이 나아가서 중국의 대외홍보창구로 활력하고 있다.

이외 “상하이 온라인”의 온라인 서비스 기능은 초기 단순한 정보제공에서 온라인쇼핑, 원격교육, 온라인의료 등 정보서비스로 발전하였고 중국 내 전자 상거래 방면은 이미 온라인 상 주식거래, 티켓예약, 꽃 배달 예약, 약 구매 등 프로젝트를 앞

서 개발하였으며 부동산 교환, 호텔예약 등의 서비스도 제공한다.

#### 상하이 온라인 2:

“상하이 온라인 2” 멀티미디어 광대역 정보서비스는 현재 시운영 단계에 진입하였다. “상하이 온라인 2”는 상하이 텔레콤에서 상하이 전체를 포함한 각종 정보인터넷과 상호연결된 대형 광대역 멀티미디어 통신망으로 일반적인 광대역 접속 및 인터넷업무와 멀티미디어 정보업무를 제공하게 된다.

#### 제공정보서비스:

원격교육--실시간, 원거리, 양방향인 원격교육은 멀티미디어 쌍방향성의 전자교실과 광대역 플랫폼 두 가지 방식으로 사생간의 교류, 의문점해답, 원격 작업 등을 실현할 수 있으며 교육내용에는 대학교육(학력교육), 전업/직업배양(학력교육), 취학전 교육, 기초교육 등이 포함된다.

상하이교통대학, 복단대학, 전자대학 등 유명 대학교에서 상하이 텔레콤과 협력으로 상하이 공중원격교육사이트를 구축하고 MBA 학습반, 연구생 시험준비반, 컴퓨터 네트워크와 기술, 금융·컴퓨터·영어·현대비서·컴퓨터 실용기술 5개 전문과목의 온라인 강좌를 출시할 계획이며 상하이 34개 강좌사이트의 10,000여명 학생들의 수업이 곧 시작하게 된다.

쌍방향 시청 리퀘스트 (VOD)--VOD 시청 리퀘스트란 사용자가 집에서 하나의 STB(셋톱박스)와 TV를 통하여 시청 리퀘스트를 진행할 수 있는 방식을 가리킨다. STB는 양호한 조작 화면을 제공하여 원격 조종의 방식으로 조작할 수 있는데 사용자는 집에서 자기가 좋아하는 영화와 음악을 자유로이 감상할 수 있다.

사이버 공간--사이버 쇼핑물, 사이버 부동산을 포함하여 사용자들은 화면을 통해 온라인 쇼핑, 아파트 선택의 즐거움을 누릴 수 있다.

쌍방향 게임--다인 접속을 지지하므로 온라인 게임 업무를 실현하였다.

“상하이 온라인 2”는 고객들에게 금융정보, 뉴스, 교통정보, 상업서비스 등을 제공하고 사용자

주책관련 뉴스, 엔터테인먼트 정보, 게임, 온라인 채팅, 개인 홈페이지, 인터넷쇼핑 등 응용 정보 서비스를 제공하여 고객들의 수요를 최대한 충족시키고 있다.

**상하이 신식산업회사 개요:**

상하이 신식산업은 1995년 1월에 설립되었으며 차이나 텔레콤과 상하이 텔레콤의 직접 관리하게 되는 법인지위를 보유한 전문 통신회사이다.

**주요업무:**

- “상하이 온라인” 1, 2 정보플랫폼 및 정보 부가가치 업무
- 160 인공 컨설팅서비스
- 166 음성 우편함 서비스
- 168 자동 음성체널 서비스
- 상용 콜 센터(call center)
- 응용업무통합(ASP)
- 전자상거래
- 원격교육업무
- 멀티미디어 제작센터
- 상하이 온라인 데이터센터
- 인터넷 광고
- 정보 유대 빌딩구축 등 음성, 그래픽, 멀티 미디어 포탈 정보 서비스 업무

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

**법률 및 정책**

**LAW 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례(2)**

**제2장 설립**

제7조 국가에서는 인터넷 온라인 서비스 운영 업체의 경영활동에 대하여 허가제도를 실시한다. 허가가 없는 임의의 조직이나 개인은 인터넷 온라인 서비스 운영 장소를 설립하지 못하며 인터넷 온라인 서비스 경영 활동에 종사하지 못한다.

제8조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체는 반드시 기업의 조직이 구성되어야 하며 또한 다음 조건을 갖추어야 한다.

- (1) 기구 명칭, 주소, 조직 및 정관이 있어야 한다.
- (2) 자체 경영활동에 부합되는 자금이 있어야 한다.
- (3) 자체 경영활동에 부합하고 국가 규정에 부합되는 소방 안전 조건이 구비된 영업장소가 있어야 한다.
- (4) 건전하고 완벽한 정보 네트워크 보안 관리제도와 안전기술 조치가 구비되어야 한다.
- (5) 고정적인 IP주소와 경영 활동에 적합한 컴퓨터 등 장비 및 주변기기들을 구비하여야 한다.
- (6) 자체 경영활동에 적합하고 업무 종사 자격을 획득한 보안관리인원, 경영관리인원, 전문 기술인원을 보유하여야 한다.
- (7) 법률, 행정법규 및 국무원 관련 부문에서 규정한 기타 조건이 구비되어야 한다.

인터넷 온라인 서비스 운영 장소의 최저 면적, 컴퓨터 등 장비 및 기타 주변기기 수량, 한 대의 컴퓨터 면적 표준은 국무원 문화 행정부문에서 규정한다.

심사비준을 마친 후 설립된 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체들은 본 조 (1), (2)에서 규정한 조건 외 국무원 문화행정관리부문 및 성, 자치구, 직할시 인민정부문화행정부문에서 규정한 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체 총

수와 분포지역의 요구조건에 부합되어야 한다.

제9조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소는 중학교, 소학교 교정 주위 200미터 범위 내 및 주민 아파트 내에 설립하지 않는다.

제10조 인터넷 온라인 서비스 운영 회사 설립 시 반드시 현금 이상 지방 인민정부문화행정부문에 신청하며 동시에 아래의 서류들을 제출하여야 한다.

- (1) 명칭 사용권 비준 통지서 및 정관.
- (2) 법정 대표자 혹은 주요 책임자의 신분 증명 자료.
- (3) 자금 신용 증명.
- (4) 영업장소 재산권 증명서 혹은 임대 의향서.
- (5) 법에 따른 기타 필요한 서류.

제11조 문화행정부문은 설립 신청서류를 받은 날부터 20일(작업일) 내 허가 여부를 결정하여야 하며 심사 후 조건에 부합되는 신청인에게 설립 계획 동의 비준문서를 발급한다.

신청인은 설립 계획을 완성한 후 설립 계획 동의 비준서를 가지고 동급 공안기관에 정보 네트워크 보안 및 소방안전 검사를 신청한다. 공안기관은 신청서류를 받은 날부터 20일(작업일) 내 허가 여부를 결정하여야 하며 현지 검사를 마친 후 합격자에게 비준문서를 발급한다.

신청인은 공안기관에서 발부한 비준문서를 가지고 문화행정부문에 최종 검사를 신청한다. 문화행정부문은 신청서류를 받은 15일(작업일) 내 본 조례 제8조의 규정에 근거하여 허가 여부를 결정하여야 하며 현지 검사를 마친 후 합격자에게 《네트워크 문화 경영 허가증》을 발부한다.

신청인의 신청에 대하여 문화행정부문에서 심사 후 조건에 부합되지 않거나 공안기관 심사 후 불합격인 경우 반드시 신청인에게 서면으로 이유를 설명하여야 한다.

신청인은 《네트워크 문화 경영 허가증》을 가지고 공상행정관리부문에서 등록 신청을 하며 법에 따라 영업허가증을 획득한 후 영업활동을 진

행할 수 있다.

제12조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체는 《네트워크 문화 경영 허가증》을 수정, 임대, 기타 방식으로 양도하여서는 안 된다.

제13조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 운영 기구 주소 변경, 운영 장소의 재건설 혹은 확장, 컴퓨터 수량 혹은 기타 중요한 사항을 변경할 경우 반드시 해당 심사 기구의 동의를 거쳐야 한다.

인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체의 운영기구 명칭, 주소, 법인 대표 혹은 주관 인원, 등록자금, IP주소를 변경하거나 경영 활동 정지할 경우 법에 따라 공상 행정 관리 부문에 변경 등록 혹은 취소등록을 하여야 하며 동시에 문화 행정부문, 공안기관에서 관련 수속 처리하거나 기록하여야 한다.

(3) 계속..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

IT “모바일 솔루션 및 무선 링크”, 내년 주제

제7차 세계 컴퓨터 박람회 -제24차 중국 컴퓨터 제품 베이징 전시회(COMDEX/China 2003)가 2003년 4월 1일~4일 베이징 전람관에서 개최하게 된다.

COMDEX/China 2003는 중국 국가 정보화 구축에 적극적으로 부합하여 세계 IT 발전추이 및 주류를 파악하고자 중국 정보산업 각 분야 각 부문의 발전상황과 연관되는 세계적인 정보기술과 정보산업의 최신 발전추이를 제시하고, 주요제품을 전시한다. 또한 정보화 구축을 위한 최신 개별 솔루션을 제공하여 각 업계에 정보교류, 제품평가, 사업기회 확장을 위해 폭넓은 공간과 상위 플랫폼을 구축한다.

21세기의 중국 IT 산업은 기술과 제품을 중심으로 하는 시대에서 응용과 서비스를 주류로 하는 신시대로 진입하게 된다. 중국의 IT 시장 진입은 많은 외국 생산업체들이 세계시장으로의 사업 확장과 시장 점유율을 높이기 위한 전략을 실현하는 가장 중요한 단계이다.

COMDEX/China 2003에서는 “이동 통신 및 무선 링크”를 주제로 다양한 기술 분야로 나누어 각각의 기술 전문구역에 구축하고 각 전문구역에서는 해당 기술 분야 최신 기술과 제품을 전시하여 관중들에게 선보인다.

본 전시회와 동시에 진행되는 COMDEX/China 2003 콘퍼런스는 정부 관련 담당자를 초청하여 중국 정보산업 발전추이, 산업정책 등을 소개하며 정보산업발전업체에 대한 전략적 지도를 진행한다. 동시에 중국 내외 유명 기업의 경영자 및 학술 연구기구의 권위인사들이 강연을 하며 회의 참석자들과 정보 및 노하우를 함께 나누게 된다. 콘퍼런스에서는 경영관리, 산업발전, 제품 및 기술 측면을 각각 별도로 진행하며 전망성, 권위성, 교육성, 실용성의 원칙으로 전반적이고 다각적으로 최신 개념과 솔루션에 대해 토론하게 된다.

각 업계 정보화 구축의 전문 기술자, 구매 결정자, 정책가들이 이번 전시회에 주요 참석자이다. 참석자들은 전시회 공식사Iwww.comdex.com.cn 에 접속하여 온라인 등록 신청을 할 수 있다.

COMDEX/China 2003은 △신식산업부, 과학기술부, 중국 국제무역추진위원회에서 주최하고 △미국 Key3Media그룹과 IDG그룹이 전시회의 해외 조직자를 담당하며 △중국 전자정보산업발전연구원, 신식산업부 전자국제합작서비스센터, 중국과학기술정보연구소, 중국장성광고전람유한회사, 베이징 사이디(賽迪)전람유한책임회사, IDG 세계전람박람회(아세아)유한회사에서 공동으로 담당하며 △중국전자공업과학기술교류센터, 중국정보산업상회, 중국컴퓨터산업협회에서 협찬으로 진행하게 된다.

(자료: 中國計算機報 2002년 10월 21일)

모 바 일

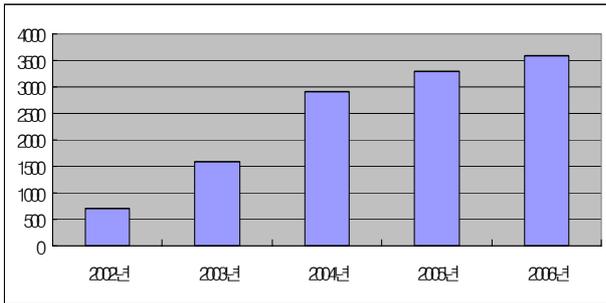
IT 중국 CDMA IX 시장 전망분석(1)

현재 차이나유니콤의 CDMA 가입자 수는 300만 명을 육박하고 연말에는 700만 명에 이를 것으로 예상되는 가운데 CDMA IX 구축은 중국 CDMA 시장 발전의 주 원동력으로 작용할 것이라고 업계 전문가들은 분석하고 있다.

CDMA IX 시장현황 분석:

GSM에 비해 CDMA 1X는 데이터업무능력과 단말기기술수준 및 종류에서 뛰어난 장점을 가지고 있다. 한 조사에 의하면 수입과 연령, 모바일 데이터업무를 활용여부에 상관없이 대부분 핸드폰 사용자들은 모바일 데이터업무활용에 대하여 긍정적으로 응답하고 있다. 현재 중국 핸드폰 가입자 가운데 2000위안~5000위안(중간소득층)수입 가입자들의 데이터업무 선호도가 가장 높다. 그들은 데이터업무 요금 지불비용이 평균 55위안/월로 집계되었는데, 이는 전체평균 39위안/월보다 37%나 높다. 현재 중국 핸드폰 가입자 수는 1억 8,000만 명으로 이들 가운데 절반이 모바일 데이터업무를 이용한다고 보면 1년 동안의 모바일 데이터업무는 300억 위안을 넘어서게 된다. 중국의 CDMA 가입자 수는 내년부터 폭발적으로 증가하기 시작해 오는 2006년에는 1억 명

에 이를 것으로 전망된다.



CDMA 핸드폰 수요 예측 (단위: 만 대)

수익 별로 모바일 데이터업무 이용에 대한 요구가 달라 저소득층은 가격에 관심이 높고 고소득층은 데이터 전송속도에 관심이 높지만 데이터업무 서비스컨텐츠에 대한 관심도는 동일하게 높다. 그러므로 컨텐츠가 어느 정도 풍부하기에 따라 모바일 데이터업무의 성공여부가 결정된다. 현재 모바일 데이터업무에서 메일과 문자메시지의 이용 비율이 가장 높고 향후 MMS도 선호도가 높을 것으로 예측된다. 그러므로 운영업체와 SP 및 단말기 제조업체들은 MMS에 대한 관심이 증가되고 있다. 모바일뱅킹 및 모바일을 이용한 상거래(주식거래 등)는 이미 가입자들에게 폭넓게 이용되고 있으며 모바일 게임은 젊은 층들을 중심으로 시장이 확장되고 있다. 원격인터넷접속 업무는 모바일 단말기의 문제점과 무선인터넷에 제공할 수 있는 컨텐츠가 한정되어 있어 원격인터넷접속 업무는 아직 침체되어 있다.

현재 가입자자의 80% 이상이 CDMA IX망이 완벽하게 구축될 경우 기존의 핸드폰을 CDMA IX 핸드폰으로 바꾸겠다고 응답하고 있다. 반면 월 수익이 5,000원 이상인 고소득층은 CDMA IX 가입에 큰 흥미를 가지지 않는 것으로 나타났다. 이는 GSM 기간망의 브랜드 이미지가 고소득층 소비자들에게 확고하게 자리 잡고 있기 때문으로 풀이된다.

이 밖에 가격이 CDMA IX 핸드폰 구매에 우선적인 요인으로 작용하므로 적절한 가격책정은 고객 유치의 주 요인으로 되고 있다. 핸드폰 외양 면에서도 하이테크제품의 이미지를 벗어나 일반 생활 소비품으로 되고 있는 것도 간과할 수 없는 점이다.

(2) 계속..

(자료: 電子新聞 10월 7일)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 上海热线

URL : <http://www.online.sh.cn>

(1)URL			
(2)로고 및 사이트명		(10)메인메뉴	
(3)핫 뉴스		(11)최신 뉴스	
(4)모바일 서비스		(12)커뮤니티 (로그인)	
(5)전문정보		(13)오늘의 채널	
(6)기업서비스			
(7)온라인 소설			
(8)오늘의 주식동향		(14)사이트 맵	
(9)설문조사		(15)관련사이트	



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