



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

■ 중국 게임산업 대사[1]

중국 게임산업 대사[1]

G NEWS

■ 신 작

- 중국의 첫 TAB 퀴즈 PRG게임
- 게임 메시지 서비스 게임시장 등장

■ 제 품

- 《미르의 전설》 급속 발전, 새 서버 개통
- 《다화시여우(大話西游)온라인2》 최근 등록자 수 급증

■ 업 계

- 중국 게임 일본 게임 시장에 진출
- 프로 게이머 탄생

■ 중 합

- 온라인 게임 전(錢)망

G GAME 발행 일람표

- 업체별 출시 예정제품 (2)

G GAME 기업소개

- 『騰訊公司』

G 법률과 정책

- 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례》(3)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 베이징에서 전적 Linux 추진
- 중국 3COM시장 세계 3위로 부상

■ 모바일

- 중국 CDMA IX 시장 전망분석(2)
- 화웨이와 NEC 제휴로 WCDMA개방 실험실 구축

[1992년 이전]

1983년 12월 즈관(智冠)과기회사, 대만 까오슝(高雄)시에서 설립

1985년 2월 즈관, PC게임 시장에 진출

1986년 8월 즈관, 미국 SSI사와 세계 최초의 중문제품 대리판매 계약 체결

1988년 4월 다위즈쑤(大宇資訊)유한회사, 대만 타이베이에서 설립; 대만의 첫 번째 중문 PC게임 개발 회사

1989년 4월 즈관, “관티스제(軟提世界)”잡지 창간 발행

1991년 4월 즈관, 중국 독자적으로 연구 제작한 첫 PC게임-“삼국연의”를 출시; TV광고를 통한 홍보효과로 대만 PC게임 역사상 최고 판매량을 기록

1992년 6월 즈관, 첫 게임전략 잡지-“머파먼(魔法門)3” 발행

1992년 9월 즈관, 광저우 지사 설립

1992년 11월 즈관, 한국지사 설립

[1993년-1995년]

1993년 8월 화이(華義)국제주식유한회사, 대만 타이베이에서 설립; 즈관, 말레이시아 지사 설립; “GAME 지중잉(集中營)” 전자 소프트웨어 잡지 출간; 당시 체계적으로 운영되지 못함

1994년 5월 즈관, 북경지사 설립; 중국 대륙 최초의 전자게임잡지-“전자게임소프트웨어” 출간

1994년 6월 즈관, “가정용 PC 및 게임기기” 출간(이 잡지는 가정용 컴퓨터의 보급 추진을 주요 목적으로 현재 중국 주요 게임 매체로 부상)

1994년 10월 진산(金山), 중국 대륙 최초의 독자 개발게임 《선잉투지두이(神鷹突擊隊)》 발행

1995년 초 베이징 “징허순다(晶合順達)소프트웨

어기술유한회사” 설립
 1995년 3월 “찬도우(前導)소프트웨어회사” 설립;
 중국 대륙 최초의 전문 PC게임 회사
 1995년 4월 “목표소프트웨어(북경)유한회사” 설립
 1995년 5월 진산(金山) 산하 “시산취(西山居)”
 게임 연구제작실 설립
 1995년 7월 다위즈신(大宇資訊)유한회사
 《센젠치사판(仙劍奇俠傳)》(DOS판 28M) 게임
 출시; 이 게임의 출시는 업계의 많은 주시와 광
 범한 게이머들의 호평을 받았으며 특히 “신여우
 시스다이(新遊戲時代)” PC AME 인기순위에서
 연속 14개월 동안 1위 유지; 《센젠치사판(仙劍
 奇俠傳)》은 중문 무협 RPG게임의 모델로 확립
 되었으며 그 후 중국 소프트웨어 게임 제작에 큰
 영향을 미침
 1995년 8월 “다중완젠(大眾軟件)”잡지사 설립,
 “다중완젠” 창간호 발행량 10만부; 이 잡지는 컴
 퓨터지식 및 컴퓨터 정품 소프트웨어 확장을 목
 표로 하고 있으며, 게임 정보는 창간호 때부터
 “다중완젠”의 주요 내용으로서 이후 중국 게임
 산업에서 가장 공신력 있는 잡지로 부상 시 매체
 홍보의 역할을 담당

[1996년-1997년]

1996년 1월 징허순다, “다중완젠 독자 서비스
 체인판매조직”을 조직하고 독립된 정품 소프트웨
 어의 유통망을 본격적으로 구축하기 시작함
 1996년 2월 시산취 제1부 작품 《중관춘치스루
 (中關村啓示萊)》가 베이징, 상하이, 광저우에서
 동시 발행됨
 1996년 3월 국가신문출판사에서 “전자출판물관
 리시행규정”을 출범하고 게임 소프트웨어를 전자
 출판물에 규정지음; 정식 출판사에서 출판하기
 시작하며 소프트웨어 게임 출시 규범을 진일보시
 킴
 1996년 5월 찬도우(前導)소프트웨어회사에서 제
 작한 중국 첫 windows 플랫폼 게임 《관두(官
 渡)》 시장에 출시됨
 1996년 7월 즈관, 제1차 자금조성 후 “즈관과기
 주식유한회사”로 재편
 1996년 8월 즈관, 일본지사 설립; 일본 “광릉(光
 榮)” 중국 텐진(天津)지사에서 《티두더죄단(提督
 的決斷)》 발행(이 게임은 시나리오 설계 및 정
 서 면에서 역사의 왜곡이 심하여 발행 후 논란이

많았으며, 이로 인하여 CCTV의 “조우덴팡탄(焦
 點訪談:초점논담)”, BTV의 “진르화티(今日話題:오늘
 의 화제)” 등 프로그램과 “베이징 청년보” 등
 매체들에서 앞을 다투어 “PC게임의 문화속성을
 확립하자”, “청소년들의 PC게임 활동을 선도하
 자”, “중국의 주체적인 게임문화를 발전시키자”
 등을 주제로 하는 대규모 토론회를 진행하였는데
 이는 객관적으로 중국에서 게임의 영향력이 점차
 적으로 확장되고 있다는 것을 입증하는 것이었
 다.)

1996년 9월 즈관, 미국지사 설립
 1996년 12월 UBI SOFT 상하이지사-“상하이유
 비아컴퓨터소프트웨어유한회사” 설립
 1997년 초 징허순다회사, 다중소프트웨어 독자
 서비스부문을 징허소프트웨어 브랜드 판매 중심
 으로 재편성하고 정품 소프트웨어 판매경로를 진
 일보 규범화 함
 1997년 3월 시산취에서 제작한 중국 대륙의 첫
 번째 대형 무협 RPG 게임인 《젠사칭원(劍俠情
 緣)》 출시, 호평 받음
 1997년 4월 상양(尚洋)에서 제작한 《쇠스(血
 獅)》 출시(이 게임은 중국 최초의 애국게임으로
 초반 시장 홍보는 매우 성공적으로 진행되었지만
 출시된 후 게임 품질이 기대에 못 미쳐 게이머들
 을 실망시킴. 이 사건은 중국 게이머들에게 중국
 산 게임에 대한 기대를 저하시킴)
 1997년 6월 지관, 상하이 및 청두 지사 설립
 1997년 베이징 “신텐디 후둥(新天地互動)멀티미
 디어기술유한회사” 설립

(2) 계속..

(자료: <http://games.sina.com.cn/guancha/ldgc/2001.shtml>)

NEWS

신 작

NEWS 중국의 첫 TAB 퀴즈 PRG게임

상하이 “선란(森藍)컴퓨터네트워크유한회사”는 지난 8개월 동안 개발해온 중국 첫 TAB 퀴즈 PRG게임 《류우싱슈에유엔(流星學院)》의 최종 마무리 단계 작업을 진행하고 있다. 현재 선란(森藍)컴퓨터네트워크유한회사는 내부테스트 진행 중이며 2002년 11월에 오픈테스트를 진행하여 일반인에게 선보일 예정이다.

최근 많은 사람들이 TV 경품 이벤트에 많은 흥미를 가지고 있지만 모두에게 참가의 기회가 주어지는 것은 아니다. 《류우싱슈에유엔(流星學院)》은 이처럼 기회를 가지지 못하는 게이머들에게 또 다른 기회를 제공하게 된다.

《류우싱슈에유엔(流星學院)》은 네티즌과 게이머들의 수요에 맞추어 개발한 온라인 게임으로 게임의 재미 뿐 아니라 지식도 쌓을 수 있어 사고력 개발과 오락성을 모두 갖춘 건전한 온라인 게임이다.

《류우싱슈에유엔(流星學院)》은 특히 중국인을 위하여 중국 5,000년 역사·문화·지리·민속, 세계 각 지역의 인문·역사·천문, 백과 지식, 시사정보 등을 포함한 5만개 퀴즈를 준비하였다. 이 게임은 각 연령층의 기존의 네티즌과 게이머들에게 모두 적합하다. 게임의 정교한 경기모델과 적극적인 참여성으로 온라인 게임을 하지 않았던 네티즌들 또한 이 게임에 무척 흥미를 느낄 것이다.

《류우싱슈에유엔(流星學院)》은 다양한 모델을 제공하여 게이머들이 직접 원하는 모델을 선택할 수 있다. 그중 1인 게임 모델, 2인 모델, 대전모델, 경기모델, 테스트 형 모델 등이 포함된다.

《류우싱슈에유엔(流星學院)》게임의 표현방식은 퀴즈와 온라인 RPG를 결합하였으므로 온라인 RPG에서의 도시, 지도모험, 업그레이드, 물품구매, 도구 사용, 화폐 사용, 채팅 등 요소들을 모두 갖추어 퀴즈는 전투의 한 가지 방식이다.

2002년 11월 《류우싱슈에유엔(流星學院)》은

각 사이트 매체에서 무료 다운로드 및 무료 테스트를 제공하며 동시에 경품이벤트를 개최할 계획이다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8677>)

NEWS 게임 메시지 서비스 게임시장 등장

“유비아소프트”는 “상하이 수룡커지(數龍科技)”와 협력하여 유비아 휴대폰 ‘후둥텐디(互動天地)’ 회원서비스를 시작하였다. 휴대폰 단신 UBI를 편집하여 2,211에 발송하면 편리하게 휴대폰 단신으로 회원등록 할 수 있다. 등록 회원은 정기적으로 휴대폰 메시지를 통하여 제품 특혜정보를 받을 수 있으며 저가로 일부 유명 게임제품을 구매할 수도 있다.

회원은 제품의 특혜정보를 얻는 것뿐만 아니라 휴대폰 게임도 즐길 수 있다. 게임과 관련된 질문에 대답하는 방식을 통하여 일정한 점수를 축적하면 다양한 상품을 선물 받을 수 있다. 상품에는 유비아 휴대폰 배경화면 다운로드 및 기념품이 포함되며 모든 상품은 게임과 관련된 것이다.

유비아는 지속적으로 회원 핸드폰 응용관련 서비스를 제공한다.

서비스 개시일: 2002년 11월 6일

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110614068.shtml>)

제 품

NEWS 《미르의 전설》 급속 발전, 새 서버 개통

유저들의 성원에 힘입어 《미르의 전설》은 매우 빠르게 발전을 하고 있다. 35구역이 개통된 지 얼마 지나지 않아 곧 36구역이 개통하게 된다.

《미르의 전설》에 대한 지속적인 애정과 후원에 보답하고 사용자 그룹의 급증으로 인한 보유 서버의 과부하를 해소하기 위해 신설되는 36구역은 충분한 준비와 테스트를 거쳐 11월 9일 저녁 19:30에 유저들과 만나게 된다.

이번 36구역은 일차적으로 8개의 새로운 서버

를 운용하며 우수한 장비로 탁월한 환경을 갖추고 있다.

36구역에 대한 실시정보와 패치버전 다운로드 는 《미르의 전설》 전문구역에서 제공한다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110714119.shtml>)

NEWS 《다화시여우(大話西游)온라인2》 최근 등록자 수 급증

중국산 온라인 게임의 자랑인 《다화시여우(大話西游)온라인 2》는 올 6월에 공개된 후 중국 특색의 그림과 감동적인 게임 줄거리, 풍부한 내용, 건전한 오락성 및 연동성은 많은 유저들의 호평을 받았다. 현재 이미 32조의 서버군을 설치하고 수백만 명의 등록사용자, 동시 접속인수 5만 명 이상을 기록하며 매주 평균 수천 명이 증가되고 있다. 한국 온라인 게임이 붐을 일으키고 있는 현재 《다화시여우(大話西游)온라인 2》의 성공은 중국 온라인 게임의 새로운 희망을 의미한다.

많은 주목을 받고 있는 《다화시여우(大話西游)온라인 2》는 11월 15일에 본격 출시하게 된다. 현재 개발된 기능의 상세한 자료소개는 《다화시여우(大話西游)온라인 2》 전문구역에서 제공한다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110714130.shtml>)

업 계

NEWS 중국 게임 일본 게임 시장에 진출

“환위즈싱(寰宇之星)소프트웨어유한회사”에 의하면 유명한 중문 PC게임 소프트웨어 《산귀천영환(三國群英傳)3》, 《한초우위루어마(漢朝與羅馬)》, 《신 죄다이쌍조우(新絕對雙驕)3》은 이미 일본 시장에 진출하였다.

올해 “환위즈싱”이 중국에서 출시한 계열 중문 게임 소프트웨어는 긍정적인 시장반응을 보이고 있으며 그 중 《산귀천영환(三國群英傳)3》, 《한초우위루어마(漢朝與羅馬)》, 《신 죄다이쌍조우(新絕對雙驕)3》이 세 개의 게임 소프트웨어는 많은 유저들로부터 호평을 받았다.

“환위즈싱”은 현재의 성과에서 더 나아가 넓은 국제시장에 목표를 두었다. 이 계획의 첫 단계로 “환위즈싱”은 《산귀천영환(三國群英傳)3》, 《한초우위루어마(漢朝與羅馬)》, 《신죄다이쌍조우(新絕對雙驕)3》을 일본 게임시장에 출시하여 일본 게임 매체들의 주목을 끌었으며 일본 게임유저들은 중국의 PC게임에 또 다른 흥미를 느꼈다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102813701.shtml>)

NEWS 프로 게이머 탄생

온라인 게임 《크로노스》는 중국 서남부지역에서 서버를 설치한 후 많은 유저들의 지원을 받았다. 게임 분위기와 게이머들의 성숙도가 비교적 높은 충칭(重慶)지역에서 《크로노스》 운영업체는 중국에서 최초로 온라인 게임에서 프로의 개념을 제시하여 많은 게이머와 매체의 주목을 받았다.

현재 프로 게이머 선발대회는 이미 마감단계에 들어섰으며 주최업체에서 10위 명단을 공개하였다. 활동규칙에 따라 선발 시합에 참가하는 게이머들의 이름 앞에는 모두 “위(渝)”자가 붙어있다. 이번 선발 시합에는 학생, 회사 직원, 정부기구 공무원 외 “PC방”경영자도 참가하였다. 공개한 명단의 게이머들은 모두 기량이 출중하여 중국의 최초 프로 게이머로 될 가능성이 높으며 게임을 하면서 수입을 올릴 수 있다.

《크로노스》운영업체는 이번 선발시합에서 주최기구의 직원들은 참가할 수 없으며 동시에 내 부인원들이 게이머들을 도와줄 수 없으며 만약 규정을 어기게 되면 엄격히 조치한다고 밝혔다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/102913734.shtml>)

종 합

NEWS 온라인 게임 전(錢)망

현재 한국에서는 온라인 게임산업이 자동차 공업을 초월하고 있다고 소문이 자자하며 세계적으로 보면 온라인 게임 연 매출액이 할리우드 전년 수익을 넘어섰다고 한다. 중국 국내를 살펴보면 유저그룹이 매월 30만 명의 속도로 확장되고 있

으며 산업규모도 연 평균 115%의 속도로 성장하고 있다. 조사 기구의 예측에 따르면 중국 온라인 게임 시장 규모는 올해에 10억 위안에 이를 것으로 전망된다.

중국 게이머들의 명예가 좋지 않음

“PK”는 온라인 게임 세계에서 가장 많이 나타나는 속어가 되었는데 이는 게이머들이 게임 중 서로 간에 죽이는 것을 가리킨다. 이에 많은 원인들이 있다. 협객들 간의 투쟁, 보복, 재물에 대한 탐욕, 일시적 다툼, 심지어 어느 한 ID가 눈에 거슬리는 경우에도 순식간에 죽음을 직면하게 되는 중요한 원인이 된다. “PK”를 당하게 되면 게이머 레벨이 내려가고 많은 노력으로 저축한 재물과 무기가 빼앗기게 된다.

그러나 사이버 세계에도 질서가 있기 마련이다. 만약에 “강호”가 계속 “백골세계”로 뻗어나가고 있다면 큰 의의가 없는 것이다. 이상한 것은 중국의 게이머들은 온라인 게임 중 각별히 살인하기를 즐기며 예절이란 찾아 볼 수 없는 실정이다. 외국의 게임 사이트에서 외국인 게이머들은 중국인의 ID만 발견하면 많은 사람들이 담합하여 구타하는데 주요 원인은 중국인의 명예가 실추되었기 때문이다.

해커들의 계정 도용

게임 중 이런 정경이 나타나는 현상도 적지 않다. 모 협객이 갑옷을 입지 않고 도로 중앙에서 두 팔을 휘두르며 “빨리 와서 날 찍어라”하면서 고향지르고 있는 현상도 있다. 원인이라면 어느 가련한 게이머의 계정이 도용된 것이다. 자신의 계정을 장기적으로 사용하지 못하게 되어 계정 도용을 낙으로 삼는 자들이 못된 장난을 한 것이다. 일반적으로 이런 “찍어라”는 고향은 많은 사람들의 눈치를 받게 되는데 많은 사람들에게 “찍히고” 나서 진짜 주인이 비밀번호를 수정하고 등록할 때면 자기의 레벨이 몇 단계 내려갔음을 발견하게 된다.

계정이 도용되면 사용자가 현금으로 구매한 게임 점수, 온라인 비용, 고급 도구나 주인공의 배양을 위해 투입한 모든 노력이 하루사이에 물거품이 되어 게이머는 정신적, 물질적으로 큰 타격을 받게 된다.

《미르의 전설》, 《스톤에이지》, 《진용 온라인》 등 거의 모든 유명 게임들이 모두 트로이 목

마 바이러스의 위협을 받고 있다. 현재 일부 트로이 목마 프로그램은 온라인 상에서 공개로 다운로드를 제공하고 있으므로 기본 컴퓨터 지식을 구비한 사람이라면 이를 자유롭게 사용하여 해커가 될 수 있다.

온라인 게임에 대한 학생들의 중독 심각

현재 많은 “PC방”에서 이런 현상들이 종종 나타나고 있다. 당연히 수업시간이 틀림없는데 “PC방”에서 게임을 하는 유저들은 다수가 부근의 대학생들이다. 중국 정부에서 불법 “PC방”에 대한 단속정책을 실시하기 전에는 중학생 심지어는 소학생들이 “PC방”소비의 주력으로 되었던 것이다. 이는 학생들의 학업에 불리할 뿐만 아니라 학생들의 정상적인 생활과 인적거래에도 영향을 끼치게 된다.

최근 수개월간의 자료를 정리해보면 온라인 게임과 관련되는 부정적 뉴스가 각 도시 중점 매체들에서 널리 발표되고 있다는 것을 발견할 수 있다. 이로부터 온라인 게임이 확실히 일정한 부정적 영향을 가지고 있으며 사회 각 계층의 우려로 되고 있다는 것을 알 수 있다. 동시에 온라인 게임은 기관 심지어는 기업에서도 어려운 문제에 직면하게 하였다. 많은 관리자들은 자사의 직원들이 표면상 열심히 업무를 하는 것 같지만 실제로는 게임을 하고 있음을 알게 되었다. 이는 작업효율에 영향 주는 것은 말할 필요도 없는 것이며 기업에서 거액으로 구축한 광대역 네트워크 자원이 불필요한 곳에 점유되는 것이다.

게임을 흉악한 맹수로 취급할 정도는 아니지만 교육계의 전문가들은 현재 온라인 게임의 주요 참여자들 대다수가 아직은 청소년들이며 그들은 사회에 대한 이해가 깊지 않고 자기 보호 및 제어 능력이 부족하므로 온라인 게임을 힘써 발전시키는 동시에 반드시 이에 대하여 규범화하여야 한다고 지적하였다.

게임 생산업체들의 이익심리 급급

온라인 게임의 이익모듈은 기본적으로 클라이언트 소프트웨어 판매와 서비스 판매 두 가지가 있다.

현재 유저들이 가장 불만을 느끼는 분야는 주로 아래 몇 가지로 분류된다.

1. 네트워크 공간이 너무 좁다. 생산업체들은 사용자들을 유치하는 데만 신경 쓸 뿐이며 서버

제 15 호

증가를 고려하지 않는다.

2. 대리업체들이 사사로이 게임의 난도를 수정한다. 게이머들의 게임 하는 시간을 최대한으로 늘리기 위하여 일부 대리업체에서는 게임의 난도를 사사로이 수정한다. 게임 중 괴물들은 점점 강해지고 레벨은 승급이 힘들게 된다. 일부 외국 게임은 외국에서 이미 수 차례의 업그레이드를 진행하였지만 내지 대리업체들은 여전히 기존의 버전을 제공한다.

3. 사후서비스의 품질이 낮다. 사용자들이 계정을 도용당하였거나 게임 중 기타 문제에 부딪쳐서 생산업체들에게 메일을 발송하면 일반적으로 답장이 없으며 고객센터 전화를 하면 언제나 통화 중이었다. 문제를 해결한다고 답장을 주었더라도 언제나 시간을 끌기가 일수였다.

생산업체들의 이익 추구는 게이머들의 게임열정에 심각한 타격을 주었다. 한국은 완벽한 서비스 시스템으로 온라인 게임의 견고한 산업사슬을 형성하였지만 중국의 생산업체들은 돈벌이에만 급급하고 있다.

(자료: 北京晨報 2002년 10월 28일)

GAME 발행 일람표

업체별 출시 예정제품 (2)

시간	게임 명칭	장르	제작사	가격 (위안)
즈관커지(智冠科技)				
10월	벤징즈디 (邊境之地)	전략	찌투비아	미정
10월	성치스즈잔 (聖騎士之戰)	격투	TGL	미정
미국 이덴(藝電)				
10월	The Sims: Unlashed	사이버 경영	Maxis	미정
11월	FIFA 2003	스포츠	EA Sports	미정
11월	Need for Speed: Hot Pursuit 2	스포츠	EA	미정
12월	NBA Live 2003	스포츠	EA Sports	미정
12월	Sim City 4	사이버 경영	Maxis	미정
미정	Anno 1503	전략	SunFlowers	미정
텐런후동(天人互動)				
10월	Beach Life	사이버 경영	Eidos	49
10월	Stronghold: Crusader	실시간 전략	Take 2	49
10월	Hitman 2: Silent Assassin	3인칭 사격	Eidos	49
11월	Project IGI 2: Covert Strike	1인칭 사격	Codemasters	49
11월	Prisoner of War	액션모험	Codemasters	49
11월	Civilization 3: Play the World	전략	Infogrames	49
11월	Rollercoaster Tycoon 2	사이버 경영	Infogrames	미정
11월	shadowbane	온라인 RPG	En-Tranz	미정
진반덴즈(金版電子)				
10월	우디센핑 (無敵先鋒)	격투	일본 시화(戲畫)	48
형싱커지(恒星科技)				
10월	잉스여시황텐관 (影視遊戲闖天關)	TAB	형싱커지	미정
10월	멍여우(夢游)	TAB	형싱커지	미정
11월	세계당구경기	스포츠	Infogrames	미정
12월	만하둔지화: 휘이메공죄 (曼哈頓計劃: 毀滅公爵)	1인칭 사격	3DREALMS	미정
12월	쉬환징지장(虛幻競技場) 2003	1인칭 사격	Digital Extremes	미정
텐칭수마(天晴數碼)				
10월	Monster & me	온라인 RPG	텐칭수마	미정

(자료: 新娛樂時代 10월호)

GAME 기업소개

騰訊公司

騰訊(騰訊Tencent)회사

騰訊(騰訊)회사는 하이테크 과학기술 민영업체로써 1998년 11월에 설립되었으며 중국에서 가장 일찍 Internet 인스턴트메신저 및 이동통신 업무에 종사한 전문 소프트웨어 개발업체 중의 하나이다. 1999년 2월,騰訊은 독자적으로 Internet기반의 인스턴트통신 네트워크 도구인騰訊 인스턴트메신저(Tencent Instant Messenger, IM 혹은騰訊QQ로 약칭)를 개발하였으며 “騰訊QQ”의 합리적인 디자인, 양호한 역용성, 강대한 기능, 고효율 및 안정된 시스템 운영으로 인하여 많은 사용자들의 각광을 받았다. “騰訊QQ”는 이미 중국에서 가장 주요한 인스턴트메신저 서비스 네트워크로 부각되었으며騰訊사도 아세아에서 가장 큰 인스턴트메신저 서비스업체로 부상되었다. 현재 TIM사용자 그룹은 중국 최대의 인터넷 등록 사용자 그룹을 기록하였다.

TIM는 하나의 인스턴트메신저 도구로써 온라인 친구표시, 호출, 채팅, 인스턴트문자, 음성 및 파일 전송 등 기능 외에도 무선호출, GSM단신, IP전화망 링크도 지원한다. 현재 TIM은 이미 고속 성장단계에 진입하였으며 방대한 사용자그룹은 전자상거래, 포탈정보서비스 및 홍보 등 광범한 인터넷 업무를 전개할 수 있다.

騰訊사는 선진기술, 선의식, 창신 통합의 능력을 충분히 발휘하여 이동서비스 운영업체들에게 우수한 솔루션을 제공하기 위하여 전력을 다하고 있다.騰訊은 이미 많은 이동통신 운영업체(SMS/S사/WAP), 호출 운영업체(Paging)와 협력하여 무선 인스턴트메신저 운영업무를 전개하였으며 현재 TIM은 이미 4000만 개 이상의 핸드폰과 호출 회원을 보유하고 있다.

騰訊은 또한 사용자들을 위한 인터넷 메신저 및 정보 부가가치 서비스에 주력하고 있다.騰訊의 목표는 인터넷 메신저 분야를 중심으로 부가가치 업무 시스템 개발과 관련 서비스를 제공하는 것이다. 통신 및 정보 부가가치 서비스 시장에 대한 분석 및 전망에 근거하여騰訊은 Internet 기반의 통신서비스 및 정보서비스 개발

에 힘을 모으고 있다.

광대한 인터넷 사용자 그룹을 충분히 활용하여騰訊은 통일, 고속, 풍부한 인터넷 응용 플랫폼 개발과 확장을 진행하고 온라인 광고업무, 이동통신 업무, ISP 및 IP전화 합작업무, 기업 상용 인스턴트메신저 서비스, 온라인 고객지원 및 온라인 호출업무를 확장하게 된다.

제품

인스턴트 메신저 소프트웨어는 “인터넷 호출기” 혹은 “buddy list”로도 불리고 있는데 인터넷사용자들의 온라인 상태 추종 및 사용자 실시간 쌍방향 교류 기능을 제공하는 응용소프트웨어이다. 사용자는 특정된 클라이언트 소프트웨어를 다운로드 받아야만 사용할 수 있으며 또한 일반적으로 동일 소프트웨어에서만 메신저 전송이 가능하다.

인스턴트 메신저 소프트웨어는 메일 등 정보전송 소프트웨어와 “상태 테스트”면에서 큰 구별이 있다. 전반적인 온라인 상태 테스트는 차세대 상용 및 개인용 메신저 개발에 있어서 매우 중요하며 온라인 회의, 무선 모바일서비스 및 협동사업 등 상업응용의 주요 구성부분으로 되고 있다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 인터넷 온라인 서비스 운영 장소
관리조례 (3)

제3장 경영

제14조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체와 온라인 소비자들은 인터넷 온라인 서비스 운영 장소를 이용하여 다음 내용들이 포함된 정보를 제작, 다운로드, 복사, 열독, 발표, 전송 혹은 기타 방식으로 사용하여서는 안 된다.

- (1) 헌법에 확정된 기본 원칙에 위배되는 정보
- (2) 국가정권과 통일, 주권 및 영토완정에 위해 되는 정보
- (3) 국가 기밀 누설, 국가안전 위해 혹은 국가의 명예와 이익에 손상을 주는 정보
- (4) 민족 간 반목과 차별을 선동하고 민족단결을 말살하거나 민족 풍속, 습성을 침해하는 정보
- (5) 국가의 종교정책을 파괴하고 사이비종교와 미신을 전도하는 정보
- (6) 유언비어 등으로 사회질서를 교란하고 사회안전을 파괴하는 정보
- (7) 음란, 도박, 폭력 혹은 범죄를 교사하는 정보
- (8) 타인을 모욕하거나 비방하고 타인의 합법적 권익을 침해하는 정보
- (9) 사회공덕 혹은 민족 우수문화 전통을 위해하는 정보
- (10) 법률, 행정법규가 금지하는 사항을 포함하는 기타 내용의 정보

제15조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체 및 온라인 소비자들은 정보 네트워크 보안을 위해하는 활동을 진행하여서는 안 된다.

- (1) 고의적으로 컴퓨터 바이러스 및 기타 파괴성 프로그램을 제작 혹은 전송하는 행위
- (2) 불법으로 컴퓨터 정보 시스템 침입 혹은 컴퓨터 정보 시스템 기능, 데이터, 응용프로그램을 파괴하는 행위
- (3) 법률, 행정법규가 금지하는 기타 활동

제16조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 법에 따라 경영허가증을 획득한 인터넷 접속 서비스 제공업체로부터 인터넷을 접속하여야 하며 기타 방식으로 인터넷을 접속하면 안 된다.

인터넷 온라인 서비스 운영 장소에서 온라인 소비자들에게 제공하는 컴퓨터는 반드시 랜 방식으로 인터넷에 접속하여야 하며 직접 인터넷에 접속하여서는 안 된다.

제17조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 온라인 게임이 아닌 다른 게임을 경영하여서는 안 된다.

제18조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체 및 온라인 소비자들은 온라인 게임 혹은 기타 방식을 이용하여 도박활동을 진행하여서는 안 된다.

제19조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 경영관리 기술조치를 실시하고 운영 장소 내 순찰제도를 구축하여야 하며 온라인 소비자들 이 본 조례 제14, 15, 18조에서 열거한 행위가 있거나 기타 위배행위를 진행하는 것을 발견하였을 경우 반드시 제지시키는 동시에 문화행정부 문,公安기관에 신고하여야 한다.

제20조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 영업장소의 선명한 곳에 《네트워크 문화 영업허가증》과 영업허가증을 출시하여야 한다.

제21조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 미성년자를 입장시키지 못한다.

인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체는 반드시 운영 장소 입구의 선명한 곳에 미성년자 진입 불가 표지를 붙여야 한다.

제22조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소의 매일 영업시간은 8시~24시로 제한한다.

제23조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체는 반드시 온라인 소비자의 신분증 유효증서에 대하여 대조, 등기를 하며 관련 인터넷 접속 정보를 기록한다. 등록내용과 기록 보존 시간은 최저 60일을 보장하여야 하며 문화행정부문, 공

안기관에서 법에 따라 검사를 진행할 때 제출하여야한다. 등록내용과 기록은 보존기한 내 수정 혹은 삭제하여서는 안 된다.

제24조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체는 반드시 법에 따라 정보 네트워크 보안, 치안 및 소방안전 직책을 수행하여야 하며 아래의 규정에 준수하여야 한다.

(1) 불꽃 조명 및 흡연 금지 표지를 장소 내에 붙여야 한다.

(2) 연소하기 쉽고 폭발하기 쉬운 물품을 운영 장소 내에 가져오는 것을 금지한다.

(3) 고정된 봉쇄창문 설치를 금지한다.

(4) 영업 기간 창문을 봉쇄하거나 열쇠로 문, 안전 분산 통로, 안전 출구를 잠그는 것을 금지한다.

(5) 독단적으로 보안 기술 조치를 정지하는 것을 금지한다.

(4) 계속..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

IT 베이징에서 전력 Linux 추진

최근 베이징시 과학기술위원회와 베이징 정보화판공실은 IBM(중국)과 Linux를 전면적으로 추진하기 위한 계약을 체결하고 양해각서를 교환했다. 양해각서에는 양측은 솔루션센터 공동 설립, 베이징시 디지털전자정부 설립 지원, 베이징 Linux 데스크톱 응용 소프트웨어개발, 인력양성 및 베이징 소프트웨어산업단지 기술지원 시스템 구축 등 다양한 내용으로 협력 의향을 명시했다. 베이징 과학기술위원회 부주임 위츠성은 세계적인 글로벌회사와의 협력을 통해 보다 많은 글로벌회사들을 유치하여 연구개발센터와 합자회사를 설립함으로써 현재의 시스템통합회사, 업종 애플리케이션 소프트웨어 업체들을 견인하기 위해 이번에 IBM사를 협력 파트너로 선정했다고 취지를 밝혔다.

(자료: 中國電子報 10월 18일)

IT 중국 3COM시장 세계 3위로 부상

지난 1998년에만 하여도 세계 6위였던 중국 3COM 시장이 올해 3위로 부상됐다. 3COM회사 총재 겸 CEO인 Bruce Clafin는 최근 개최한 네트워크발전추이 연구 콘퍼런스에서 이 결과를 공포하면서 3COM은 현재 세계 시장이 부진한 가운데 중국 시장, 특히 중국의 교육시장이 활성화되고 있는데 대해 높이 평가했다. 그는 향후 네트워크 광대역이 만 메가 광대역으로 발전하게 될 것이며 네트워크 보안의 요구가 날로 까다로워지고 지능화, 무선화가 확산될 것이며, 비록 하이테크산업이 불황을 겪고 있지만 잠재 수요가 늘어나면서 조만간 반등하게 될 것이라고 진단했다.

(자료: 中國電子報 11월 1일)

모 바 일

IT 중국 CDMA IX 시장 전망분석(2)

CDMA IX 의 문제점:

CDMA나 CDMA IX은 앞서 분석한 내용으로 보면 시장 전망이 밝을 것이라는 것은 사실이지만 차이나유니콤의 CDMA에는 아직 많은 문제점들이 산적해 있다.

△차이나유니콤이 서로 다른 두 개 통신기간망을 유지한다는 것은 엄청난 투자를 전제로 하고 있어 자금의 압력을 크게 받고 있다. 그 대책으로는 CDMA와 GSM망에 동시에 가입할 수 있는 핸드폰을 출시하거나 적절한 자본운영방식을 찾아야 한다. △고급 가입자가 현재 차이나모바일에 유치되고 있어 차이나유니콤은 고급 가입자를 목표로 하던 기존 전략을 바꾸어 적절한 가격 및 고 품질의 서비스로 젊은 층의 가입자 유치에 노력하여야 한다. △CDMA 핸드폰 시장이 거대하지만 현재 CDMA 1X는 육성단계에 있어 먼저 가격이 저렴하고 기능이 다양한 핸드폰을 출시하여 시장을 점유하는 것이 시급하다. △GSM도 마찬가지이지만 CDMA 데이터업무의 콘텐츠가 부족해서 모바일 가입자들의 통신망활용에 발목을 잡고 있다. 그러므로 서비스 제공업체와 제휴하여 풍부한 콘텐츠를 제공하여야 한다.

(자료: 電子新聞 10월 7일)

□□ 화웨이와 NEC 제휴로 WCDMA개방 실험실 구축

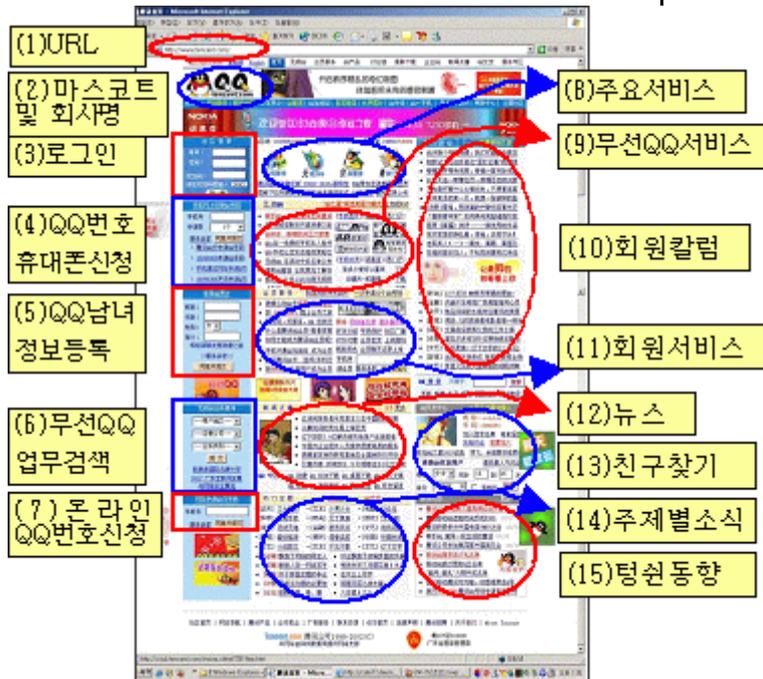
최근 화웨이기술유한회사와 일본 전기주식회사(NEC)는 3G 이통개방실험실을 공동 구축했다고 최근 상하이에서 밝혔다. 화웨이 연구개발 부총재 처하이핑의 소개에 따르면 이번에 구축한 개방 실험실은 화웨이에서 제공한 WCDMA 네트워크장비(네트워크가입장비 및 핵심네트워크장비 포함)와 NEC에서 제공한 모바일 인터넷플랫폼, 3G 핸드폰단말기기 및 중국과 일본 콘텐츠 제공업체들에서 제공한 콘텐츠를 채택했다. 이번에 구축한 모바일 인터넷 개방실험실은 화웨이의 및 화웨이가 중국(베이징, 선전 등)과 러시아, 아랍에미레이트에 구축한 WCDMA 해외실험네트워크의 링크를 통해 NEC의 3G 핸드폰단말기기를 현지에서 시연하고 2.5G, 3G의 모든 네트워크시스템에 부응할 계획이다. 이 실험실은 현지에서 VIDEO PHONE, 영상회의, EMALL, JAVA, Short Movie 등 다양한 기술을 지원하게 된다.

(자료: 中國電子報 11월 1일)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 騰訊公司

URL : <http://www.tencent.com/>



<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>
--	--