



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

G NEWS

■ 신 작

- 《헌원검 온라인》 12월 선배
- 《고문명시대》 중문제품 11월 등장

■ 제 품

- 《크로노스》 교육망 진입, 무료 테스트 1개월
- 한국 《With You Destiny》 게임 중국 다 기업 쟁탈

■ 업 계

- 베이징 화이(華義), 암호 보호기능 출시
- 칭화통광(淸華同方), 한국 eSofnet사와 제휴

■ 종 합

- 중국 직업 게이머 급여 5,000위안
- 노키아 휴대폰 단말기 중국산 게임 내장

G GAME 순위

- 2002년 11월 순위

G GAME 기업소개

- 『北京目標軟件有限公司』

G 법률과 정책

- 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례》(4)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 중국 네트워크보안 수준 향상 시급

■ 모바일

- 이통산업, 중국의 새로운 경제 성장점으로 부상(1)

NEWS

신 작

NEWS 《헌원검 온라인》 12월 선배

대만 따위즈션(大宇資訊)의 DOMO에서 개발한 《헌원검》 계열의 《헌원검 온라인(chainoflife)》은 오는 2002년 12월 중국 대륙지역에서 오픈 테스트 시작하게 된다. “왕싱 아이니커스(網星艾尼克斯) 네트워크 과기(북경)유한회사”가 이 게임의 중국 대륙지역 운영총대리를, “베이징 징허스다이(晶合時代)소프트웨어기술유한회사”가 판매총대리를 담당한다.

다위즈션의 《헌원검》 계열은 현재 13년의 역사를 가지고 있으며 중국 게임업계에서 중문 PRG게임의 유명 게임제품으로 불리며 성공적인 《헌원검》의 신화를 창조하였다. 게임 개발부 ‘DOMO’도 《헌원검》 계열의 성공으로 해외에서의 명성을 얻어 업계의 주목을 받는 가운데 “정품게임”의 대명사가 되었다.

대만 다위즈션과 DOMO개발부는 《헌원검》 패키지 계열의 기반 위에서 1년 동안의 각고의 연구개발을 통해 《헌원검 온라인》을 개발하였다.

왕싱(網星)은 《크로스게이트》를 성공적으로 운영한 기반 위에 합리적이고 안정된 “헌원검 온라인”환경을 제공한다고 발표하였다. 《헌원검 온라인》은 12월에 오픈테스트를 진행할 계획이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110814147.shtml>)

NEWS 《고문명시대》 중문제품 11월 등장

《고문명시대》는 국가 경영과 군사전략을 결

합시킨 전략게임이며 “경영”과 “정복”은 군왕의 의무이자 최종 목표이다. 게이머들은 작은 도시를 다스리기 시작해서 다양한 건물들로 도시를 건설하고 도시성장을 유지할 수 있으며 자국의 백성을 파견하여 여러 직업에 종사시켜 국력을 키울 수도 있다. 또한 세력이 확장됨에 따라 반드시 자원이 풍부한 지역을 점유하여 경제와 인구를 발전시키고 공업을 성장시켜 수익 증가 및 인구 성장 우위를 확보하고 군사요지를 점령하여 군사발전을 제1위로 국가대업을 달성할 수 있다.

백성들의 물질적 요구를 충족시키는 동시에 정신적으로도 안정시켜야 한다. 그렇지 않으면 폭동의 위험도 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/cont.php?id=8825>)

제 품

NEWS 《크로노스》 교육망 진입, 무료 테스트 1개월

최근 “귀엔게임”은 “CERNET ONLINE”과 협력으로 교육망 내에 3D온라인 게임인 《크로노스》 게임 서버 “징징쇼우웬(菁菁校園)”을 구축하고 11월 16일에 중국 천만 학생들을 대상으로 공개 무료 테스트를 진행할 계획이다. 테스트 기간 기존 가입자와 새로운 가입자들 모두 CERNET 게임 플랫폼(game.col.edu.cn)에서 회원 등록 신청을 하고 클라이언트 다운로드하면 《크로노스》의 “징징쇼우웬(菁菁校園)” 서버에 등록할 수 있다.

“징징쇼우웬(菁菁校園)” 서버는 주로 중국 내 대학교의 학생 유저들을 대상으로 하였으므로 학생들은 학내망을 통하여 이 서버에 등록할 수 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8819>)

NEWS 한국 《With You Destiny》 게임 중국 다 기업 쟁탈

최근 상하이 성다(盛大), 차이나 왕통(網通), 차이나 유니콤, 차이나 텔레콤을 포함한 중국 10여 개 대형 게임회사 및 텔레콤회사는 한국의

“한 게임회사”와 빈번한 접촉을 하고 있다고 알려졌다. 최근 한국의 《조선일보》에서 “가장 인기 있는 온라인 게임”으로 평가받은 “joyimpact”사의 MMORPG 대작 《W.Y.D》 게임 대리 계약 체결을 위해서 이다.

중국의 회사들은 이미 대표를 파견하여 “joyimpact”사의 담당자를 직접 만나는 등 실질적 진척을 보이고 있다.

(자료: <http://game.qd.sd.cn/yxxwshow.php?id=716>)

업 계

NEWS 베이징 화이(華義), 암호 보호기능 출시

유저들의 법적 권익을 확보하고 개인정보보호 의식을 강화하기 위하여 “베이징 화이(華義)”에서는 암호 보호기능을 출시하였다.

유저들은 “베이징 화이” 관련 사이트에 등록하여 사용자 ID와 암호를 입력한 후 사용자 암호 보호 신청을 할 수 있다.

암호 보호 신청을 완료한 유저들은 만약 암호가 도용될 경우 암호 보호기능을 통하여 암호를 되살릴 수 있으므로 손실을 최소화 할 수 있다.

암호 보호를 신청하는 유저들은 관련 정보 입력 시 반드시 신중하게 해야 하며 개인의 조작 실수로 발생한 모든 과실에 대하여 “베이징 화이”에서는 책임지지 않는다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110514018.shtml>)

NEWS 칭화통팡(淸華同方), 한국 eSofnet사와 제휴

한국에서 인기를 끌고 있는 온라인 롤플레이팅 게임 《N-age》가 중국에 출시된다. 이 게임의 중문화는 “중국 칭화통팡(淸華同方)주식유한회사” 교육 컨설팅부서와 한국 “eSofnet”사에서 협력으로 진행된다. 《N-age》 게임은 1997년 시작하여 4년간의 긴 시간 끝에 완성된 3D 온라인 게임이다. “N-age project”로 불리워지는 이 게임의 운영계획은 온라인 게임의 혁명을 의미한다. 이 게임은 기존 판타지 게임과 달리 현대도시를

배경으로 설정하였다. 게임 공식 사이트는 <http://www.nage.com.cn>이다.

(자료: 다중완전(大眾軟件) 21회)

종 합

NEWS 중국 직업 게이머 급여 5,000위안

11월, 중국 최초의 직업 게이머가 충칭(重慶)에서 탄생하였다. 현재 이미 100여명 프로게이머들이 있으며 이들 중 20명 게이머들이 최종 심사를 거쳐 그 중 8명이 중국 최초의 직업 게이머가 되었다.

9월 23일 “충칭 천민(重慶全民)네트워크회사”에서는 8명의 직업 게이머를 초빙하며 매월 급여수준은 5,000위안 이상을 보장한다고 대외적으로 발표하였다. “천민회사” 사업발전부 라이링(雷嶺) 경리에 의하면 이번 직업 게이머들의 기본 급여는 1,000위안 정도이며 기타 수익은 회사에서 담당하게 되는 커뮤니티 관리, 게임 평가 테스트, 게임 bug 찾기 등 의무와 게임평가 보고서 원고비용을 통하여 실현해야 한다. 그 외 전국 게임대회에 참가하여 상금을 획득하거나 게임 중 무기 장비를 현금으로 판매하는 등 다양한 방식이 있다고 한다.

이번 “천민회사”와 “귀옌(國研)게임”에서 협력으로 중국에서 최초로 직업 게이머 초빙대회가 개최되었다. 베이징 귀옌게임은 이미 전국적으로 유료 3D온라인 게임 《크로노스》를 출시하였는데, 이번 대회를 통해 게임의 인지도 향상과 이미지 변화를 담당할 게이머 두 명을 선발할 계획이다. 선발대회는 10월 1일 새벽부터 시작하여 10월말에 마쳤다. 통계에 따르면 참가인원의 분포는 학생이 1/3, IT업계 인원이 1/3씩 차지하였다고 한다. 대다수의 선수들이 20세~25세, 최고령자는 35세였다.

그러나 이번 대회를 개최하면서 “천민회사” 일부 학부모들의 항의를 우려하여 참가 선수들의 연령을 16세 이상으로 제한하였다.

게임에 대한 사회적 관념이 바뀌기 전까지는 게이머를 하나의 직업으로 인정한다는 것은 많은 장애가 있기 마련이다.

만약 온라인 게임을 전자경기산업으로 간주한다면 더욱 많은 사람들로 부터 인정을 받게 될것

이다. 미국에서는 한때 전자 게임 산업이 할리우드 영화산업의 수익을 초월하였다고 전해지고 있는데 중국에서는 아직 이 수준에는 미치지 못하지만 전망은 밝다. 선전(深圳), 상하이, 충칭 등 지역 텔레콤부문의 통계데이터에 의하면 협대역 인터넷 접속의 60% 및 광대역 인터넷 접속의 70%가 온라인 게임을 하기 위해서이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/110914198.shtml>)

NEWS 노키아 휴대폰 단말기 중국산 게임 내장

멀티미디어 문자 메시지(단신) 지원 및 디지털 카메라를 장착한 ‘노키아7650’ 휴대폰이 중국에서 판매되기 시작하였다. 이 휴대폰은 지난해 11월 처음으로 세계에 출시된 이래 많은 업계 인사들과 소비자들로부터 호평을 받았다.

휴대폰의 성공적인 현지화를 위해서 노키아는 처음으로 휴대폰 단말기에 중국회사 소프트웨어 제품을 임베디드하였다. Symbian OS 게임 소프트웨어 수량을 가장 많이 보유한 개발업체 중의 하나인 “베이징 수위이흥(Digital-Red Mobile Software) 소프트웨어 응용기술유한회사”의 게임이 먼저 사용되어 아태지역에서 판매하는 노키아 7650 핸드폰에는 모두 “수위이흥”회사의 3개 게임이 임베디드되었다. 《명환뒤편(Magic Line)》, 《사후츄유(Shuffleboard)》, 《레옌잉호우(Fireman)》 등 세 가지 게임이다.

그중 《레옌잉호우(Fireman)》 게임은 최근 제 2차 노키아 “모바일응용대회(移動應用挑戰)” 중문 응용경기에서 2등을 획득하였으며 지난 제1차 대회에서는 “수위이흥”회사에서 개발한 Nokia 9210의 《선하이추이도우(深海垂釣)》가 역시 2등상을 획득하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/111214307.shtml>)

GAME 순위

2002년 11월 순위 - GAME 龍虎榜

순위	득표	게임명칭	출품사/중국대리사
1	1155	Half-Life:Counter Strike	Sierra/ 오메이(奧美)전자
2	762	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美) 전자
3	569	Starcraft: Brood War	Blizzard/ 오메이(奧美)전자
4	533	현원검IV	다위관성(大宇軟星)/ 환위즈싱(寰宇之星)
5	411	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
6	407	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지헌(天之痕)	다위/위베소프트웨어
7	360	미르의 전설	Actoz/성다네트워크
8	349	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파 소프트웨어
9	332	Prince of Qin	목표소프트/ 제3파 소프트웨어
10	267	크로스게이트	網星艾尼剋斯/ 징허스다이(晶合時代)
11	234	2002 월드컵	EA Sports/전자에게
12	213	Rich Man 6	관성(軟星)과기/ 환위즈싱(寰宇之星)
13	183	신뢰다이쌍조우3 (新絕代雙驕3)	위천커지(宇僑科技)/ 환위즈싱
14	173	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/ 오메이(奧美)전자
15	171	신 선전치사관 (新仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/중청취창선 (中青旅創先)
16	161	현원검3	다위/징허스다이
17	155	스톤에이지	JSS/베이징 화이(華義)
18	150	삼국 조우원(趙雲)의 전설	주해 제3파/제3파
19	146	포트리스2	CCR&GV/성다네트워 크
20	127	검협의 인연 외전	시산취(西產居)/ 진산소프트웨어

(자료: 大衆軟件 2002년 21호)

GAME 기업소개

北京目标软件有限公司

北京目標軟件有限公司

개요

“베이징 무비오우(目標) 소프트웨어유한회사”는 1995년에 설립되어서부터 현재까지 7년 동안 고품질의 PC게임 및 멀티미디어 소프트웨어개발에 주력하였으며 중국 내 유명 소프트웨어회사 중의 하나이다. “무비오우 소프트웨어(북경)유한회사”는 현재 임직원 60여명을 보유하고 있으며 PC게임, 온라인 게임, 원격교육 및 상무응용소프트웨어 등 다양한 분야의 업무를 중국, 유럽구미, 홍콩, 마카오, 동남아에서 경영하고 있다. 회사는 설립 초기부터 "정품소프트웨어개발"을 발전의 방향으로 확정하고 중국의 유명 소프트웨어 기업으로 부상할 것을 목표로 하였다.

무비오우 소프트웨어 개발부

1995년 무비오우 소프트웨어는 미국 “MICROLEAGUE사”를 위하여 영문게임제품인 《Hooves of Thunder》를 개발하였으며, 1996년 엔터테인먼트 소프트웨어 권위 잡지 《PC Gamer》에서 82점으로 평가받았다. 이는 처음으로 국제시장에 진입한 중국산 엔터테인먼트 소프트웨어이다. 《Hooves of Thunder》 게임을 성공적으로 개발한데 이어 “무비오우 소프트웨어”는 “MICROLEAGUE사”에서 의뢰한 스포츠 게임인 《Sports Pinball》, 아이스하키 계열, 럭비 계열 및 농구 계열을 개발하였다.

중국 PC게임시장이 활성화되던 95년부터 국제 출판업체에 게임 개발을 제공해온 “무비오우 소프트웨어”는 그 동안의 풍부한 노하우를 바탕으로 1998년 4월 국내시장을 겨냥한 첫 번째 전략 게임인 《테자평보우(鐵甲風暴: Metal Knight)》를 개발·출시하였다. 중국내지와 홍콩, 마카오 지역에서 큰 붐을 일으켰으며 많은 언론매체와 업계의 호평을 받았다. 그 해 “다중(大衆) 소프트웨어” 잡지 “TOP TEN” 인기순위에 중국게임 최초로 진입하여 연속 수개월동안 5위 이상을 유지하였으며 1998년 판매량이 높은 제품 중의 하나가 되었다.

《테자평보우(鐵甲風暴: Metal Knight)》 성공에 이어 곧 “무비오우 소프트웨어”는 세계시장으로 눈길을 돌렸다. 그러나 이번에 출시한 제품은 독자 설계·개발한 완전 독자 브랜드인 《오스산귀어(傲世三國)》 게임이다. 이 게임은 출시 전부터 많은 사람들의 관심을 받아 국제 유명 게임 발행 업체인 “EIDOS”사에서 중문제품을 제외한 국제 시장 판매 대리권을 독점하였으며 2000년 E3전 시회 전시제품 자격으로 참석하여 중국 게임산업사에 큰 획을 그었다. 《오스산귀어(傲世三國)》 중문제품은 중국에서 가장 큰 소프트웨어 판매 업체인 “롄방(聯邦)소프트웨어”에서 대리 발행하였다. 《오스산귀어(傲世三國)》는

- * 최초로 구미 권위 게임 인기랭킹 《GLOBAL 100》에 진입한 중국 게임
- * 2001년 3월 《PC GAMER》 “우수 게임 상” 획득
- * 제4기 “수어여우배이(所有杯)” 2000년도 10대 우수 국산 소프트웨어로 평가 받음
- * “다중(大衆) 소프트웨어” 2001년 중국 내지 독자 개발 게임 최고 성공게임 상 획득
- * “다중(大衆) 소프트웨어” 《TOP TEN GAME》 인기 순위 5위차지
- * “자용덴노우위여우시지(家用電腦與遊戲機)” 인기 순위 5위차지
- * 《PC GAMER》 평점 86점
- * 《PC FORMAT》 평점 87점
- * 《STRATEGY PLAYER》 평점 87점
- * 일본 게임 시장 판매량 1위
- * 《게임시대》 게임 순위 제1위
- * 최초의 세계 다국어 버전을 출시한 중국 게임(간체 중문, 번체 중문, 영문, 프랑스 문, 독일 문, 러시아 문, 스페인 문, 한글, 일본글, 이탈리아 문 등등) 등의 평가를 받았다.

2002년 “무비오우 소프트웨어”는 액션 롤플레잉 게임大作인 《친상(秦殤)》을 출시하였다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리조례(4)

제4장 벌칙

제25조 문화행정부문,公安기관, 공상행정관리부문 혹은 기타 관련 부문 및 관련 직원이 직권을 이용하여 타인에게 재물 혹은 기타 이익을 받고 법을 위배하고 법정 설립조건에 부합되지 않는 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체를 비준하거나, 법에 따라 감독 관리 직무를 수행하지 않으며 불법 행위를 발견하였을 경우 처벌하지 않는 형사 범죄를 구성한 직접 담당 주관자와 기타 책임자들은 형법에 따라 직무남용 죄, 독직 죄 혹은 기타 범죄규정에 따라 형사 책임을 추궁한다. 형사 처벌을 구성하지 않았을 경우 법에 따라 강등, 직위해제 혹은 퇴직 행정 처분한다.

제26조 문화행정부문,公安기관, 공상행정관리부문 혹은 기타 관련 부문 직원이 인터넷 온라인 서비스 경영 활동에 종사하거나 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체의 경영활동에 참여하였을 경우 법에 따라 강등, 직위해제 혹은 퇴직 행정 처분을 준다. 문화행정부문,公安기관, 공상행정관리부문 혹은 기타 관련 부문이 이상의 행위가 있을 경우 직접 책임을 맡은 주관자나 기타 직접 담당자에 대하여 이상의 규정에 따라 행정처벌을 준다.

제27조 본 조례 규정을 위반하고 인터넷 온라인 서비스 운영 장소를 설립하거나 인터넷 온라인 서비스 경영활동에 종사하는 경우 △공상행정관리부문 혹은 공상행정관리부문과公安기관 협동으로 법에 따라 그 기구를 철폐하고 위법 경영활동에 사용한 도구, 장비를 몰수하며 △형법을 구성하였을 경우 형법에서의 관련 불법 경영에 대한 규정에 따라 형사 책임을 추궁하며 △형사 처벌을 구성하지 않았을 경우 공상 행정관리부문에서 불법 소득과 불법 운영에 사용한 기기 설비 등을 몰수하며 △불법 소득이 10,000위안 이상 일 경우 불법 소득의 5배 이상 10배 이하의 벌금을 하며 △불법 소득이 10,000위안 이하인 경

제 16 호

우 10,000위안 이상 50,000위안 이하의 벌금을 한다.

제28조 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영 업체에서 본 조례의 규정을 위배하고 《네트워크 문화 경영 허가증》을 수정, 임대, 빌려주거나 기타 방식으로 양도하여 형률을 구성하였을 경우 형법에서의 국가 기관 공문, 증건, 도장 위조죄, 변경죄, 매매죄 규정에 근거하여 형사 책임을 추궁하며, 형사 처벌을 구성하지 않았을 경우 문화행정관리부에서 《네트워크 문화 경영 허가증》을 취소하고 불법소득을 몰수한다. 불법 경영 소득이 5,000위안 이상인 경우 불법 경영 소득의 2배 이상 5배 이하 벌금을 하며 불법 경영 소득이 5,000위안 이하인 경우 5,000위안 이상 10,000위안 이하의 벌금을 한다.

제29조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하고 영업장소를 이용하여 본 조례의 제14조에서 규정한 금지 내용을 포함한 정보를 제작, 다운로드, 복제, 열람, 발부, 전송 혹은 기타 방식으로 사용하여 형률을 구성하였을 경우 법에 따라 형사 책임을 추궁하며, 형사처벌을 구성하지 않았을 경우 공안기관에서 경고처벌을 주는 동시에 불법 소득을 몰수한다. 불법 경영 소득이 10,000위안 이상인 경우 불법 경영 소득의 2배 이상 5배 이하 벌금을 하며 불법 경영 소득이 10,000위안 이하인 경우 10,000위안 이상 20,000위안 이하 벌금을 한다. 행위가 엄중한 업체는 운영 장소 정지 정리를 명령하며 심지어 문화행정관리부에서 《네트워크 문화 경영 허가증》을 취소한다.

온라인 소비자가 이상과 같은 불법행위를 진행하여 형률을 구성하였을 경우 법에 따라 형사 책임을 추궁하며 형사 처벌을 구성하지 않았을 경우 공안기관에서 치안관리조례의 규정에 따라 처벌한다.

제30조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하고 아래 행위 중 한 가지 정상이 있을 경우 문화행정부서는 경고처벌하고 15,000위안 이하의 벌금 징수한다. 정도가 엄중할 경우 정지 정리 명령을 하고 《네트워크 문화 경영 허가증》을 취소한다.

(1) 규정한 영업시간 외 영업할 경우

(2) 미성년을 입장시킬 경우

(3) 온라인 게임 외 기타 형식의 게임을 경영할 경우

(4) 사사로이 경영관리기술조치를 정지할 경우

(5) 《네트워크 문화 경영 허가증》을 게시하지 않고 미성년 진입 금지 표지를 붙이지 않을 경우

제31조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하고 아래 행위 중 한 가지에라도 해당될 경우 문화행정부서, 공안기관은 각 기관의 직무권한에 따라 경고처벌 하며 15,000위안 이하의 벌금을 징수한다. 정도가 엄중할 경우 정지 정리 명령을 하고 문화행정부서에서 《네트워크 문화 경영 허가증》을 취소한다.

(1) 온라인 소비자들에게 제공하는 컴퓨터를 랜 방식으로 인터넷에 접속하지 않고 직접 인터넷에 접속할 경우

(2) 운영 장소 내 순찰제도를 구축하지 않거나 온라인 소비자들의 불법행위를 발견하였을 때 저지하지 않고 문화행정부서, 공안기관에도 신고하지 않는 경우

(3) 규정에 따르지 않고 온라인 소비자의 신분증 유효증서에 대하여 대조, 등기를 하지 않거나 관련 인터넷 접속 정보를 기록하지 않는 경우

(4) 규정한 시간대로 등록내용과 기록을 보존하지 않거나 보존 기간 내 수정 혹은 삭제할 경우

(5) 명칭, 주소, 법인 대표 혹은 주관 인원, 등록자금, IP주소를 변경하거나 경영활동 종료시 법에 따라 공상행정관리부서에 관련 수속을 처리하지 않거나 기록하지 않는 경우

제32조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하고 아래 행위 중 한 가지 정상이 있을 경우 공안기관에서 경고처벌을 주며 15,000위안 이하의 벌금을 한다. 정도가 엄중할 경우 정지 정리 명령을 하고 문화행정관리부서에서 《네트워크 문화 경영 허가증》을 취소한다.

(1) 불꽃 조명을 사용하거나 흡연자를 발견하고도 저지시키지 않으며 실내에 흡연금지 표지를 게시하지 않았을 경우

(2) 연소하기 쉽고 폭발하기 쉬운 물품을 운영 장소 내에 가져오는 것을 허락할 경우

(3) 고정된 봉쇄창문 설치하였을 경우

- (4) 영업 기간 창문을 봉쇄하거나 열쇠로 문, 안전 분산 통로, 안전 출구를 잠그는 현상이 있을 경우
- (5) 독단적으로 보안 기술 조치를 정지할 경우

시한다. 2001년 4월 3일 신식산업부,公安부, 문화부, 국가 공상행정관리국에서 발부한 《인터넷 온라인 서비스 운영 장소 관리방법》은 동시에 폐지한다.

(끝)

제33조 국가 관련 정보 네트워크 보안, 치안관리, 소방관리, 공상행정관리, 통신관리 등 규정을 위배하고 형률을 구성하였을 경우 법에 따라 형사책임을 추궁하며 형사처벌을 구성하지 않았을 경우公安기관, 공상행정관리부문, 통신관리기구에서 법에 따라 처벌을 하며 정상이 엄중한 경영업체는 허가증을 취소한다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

제34조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하여 《네트워크 문화 경영 허가증》 취소 행정처벌을 받았을 경우 법에 따라 공상행정관리부문에서 등록 변경 혹은 등록 취소 수속을 처리하여야 하며 기한 내 처리하지 않는 경영업체에 대하여 공상행정관리부문은 영업허가증을 취소한다.

제35조 인터넷 온라인 서비스 운영 업체가 본 조례의 규정을 위배하여 《네트워크 문화 경영 허가증》 취소 행정처벌을 받았을 경우 《네트워크 문화 경영 허가증》이 취소된 그날로부터 5년 내 경영업체의 기존 법인대표 혹은 주요 관계자는 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체의 법인대표 혹은 주요 관계자를 담당하지 못한다.

사적으로 설립한 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체는 법에 따라 취소하며 취소한 그날로부터 5년 내 기존 법인대표 혹은 주요 관계자는 인터넷 온라인 서비스 운영 장소 경영업체의 법인대표 혹은 주요 관계자를 담당하지 못한다.

제36조 본 조례의 규정에 근거하여 벌금을 실시하는 행정처벌은 반드시 관련 법률, 행정법규의 규정에 따라 벌금결정과 수익몰수를 실행하며 수납한 벌금과 몰수한 불법소득은 모두 국고에 바쳐야 한다.

제5장 부칙

제37조 본 조례는 2002년 11월 15일부터 실행

IT NEWS

인 터 넷

IT 중국 네트워크보안 수준 향상 시급

최근 베이징에서 개최된 “중국 정보보안포럼”에서 중국 컴퓨터 네트워크 보안센터 수석연구원 쉬룽성은 중국 컴퓨터 네트워크 보안수준 향상의 시급성을 설명하였다. 중국 정부가 정보보안의 심각성을 의식하여 대책을 찾고 있는 가운데 교육부에서는 각 대학에 정보보안 강좌 설치를 요청했다. 포럼에는 정부 각 부처와 위원회 및 기업의 정보보안 전문가들이 한자리에 모여 바이러스 감염검사 및 오류 스킨 시스템의 발전추이, 응용 및 솔루션에 대한 주제발언을 하고 고객들의 평가를 거쳐 “동관(東軟)소프트웨어”, “푸단광화(复旦光華)”, “베이징 왕징창신(望京創新)정보보안기술유한회사” 등 13개 업체의 15가지 안티 바이러스제품을 추천제품으로 선정했다.

네트워크시스템 보안은 방화벽, 메인보드 및 보안제어시스템 등 3가지로 구분되는데, 방화벽은 내부네트워크 격리 방식으로 외부로부터 진입하는 바이러스의 침입을 방지하고 메인보드는 물리보안, 응용시스템보안, 시스템서비스보안, 응용서비스보안, 파일시스템보안, 메인보드보안검사 등 방식을 통해 바이러스감염을 방지한다. 다음은 보안제어시스템으로 시스템보안 감시, 침입검사와 응급처리로 바이러스침입을 방지하는 시스템이다.

“베이징 왕징창신(望京創新)정보보안기술유한회사”는 중국 최초의 네트워크보안서비스를 제공한 벤처회사로 중국에서 빠른 성장을 보이는 토종 업체 가운데 하나이다. 이 업체는 네트워크보안제어시스템 위주의 네트워크보안제품, 네트워크보안솔루션 및 네트워크보안서비스를 제공하고 있다.

(자료: 中國電子報 10월 25일)

모 바 일

IT 이통산업, 중국의 새로운 경제 성장점으로 부상(1)

지난 20세기 80년대 말 디지털기술이 광범위하게 보급되면서 세계 이통산업이 고속 성장단계에 진입하자 대형 업체들은 시장 선점을 위해 막대한 자금을 투입하여 신기술을 개발하고 신제품 생산 및 상용화에 주력했다. 중국은 투자 부족, 기술 낙후, 경제력 취약, 주변산업 침체 등의 요인으로 세계 수준과 상당한 차이를 보이는 가운데 90년대 초반부터 맹추격을 하였으나 핸드폰 제조산업에서 발목이 묶여 중국시장은 외국제품이 독차지하였다. 또 거의 모든 이통분야의 글로벌회사들이 중국에서 독자 혹은 합작기업을 설립했다. 1998년부터 중국은 신식산업부와 관련 부처들에서 중국 국내 산업을 발전시키기 위해 외자유치, 제품수입관리, 허가증 제도 실시, 완제품과 부품의 개발 및 상용화 등 다양한 정책을 시행하면서 중국 이통산업이 발돋움하기 시작했다.

1998년의 중국 핸드폰 생산량은 850만 대(20만 대 수출, 450만대 아날로그 생산)였으나, 2000년에는 5,400만 대(전체 GSM 핸드폰), 2001년에는 8,700만 대(2270만 대 수출)로 급성장했다. 1998년 중국 이통산업은 매출액 470억 위안, 수출 4억 달러를 기록했으나, 2001년에는 매출액 2,000억, 수출액 43억 달러를 기록하여 1998년 대비 각각 3배와 10배로 늘어났다. 또 모바일 제품은 중국의 대외수출의 주요 상품으로 부상하였다. 올해 초 중국의 GSM/CDMA 디지털모바일교환기, 기지국시스템 및 핸드폰 등의 생산업체는 43개(외국계 기업 포함)로 증가하였는데, 이들 가운데 핸드폰 생산업체가 37개(외국계 기업 22개 포함)를 차지했다. 현재 중국은 디지털모바일교환기 생산규모가 4,000만 선이며, 기지국 시스템은 150만 채널에 달한다. 올해 핸드폰 총 생산규모는 1.2억 대(GSM 핸드폰 1억 대, CDMA 핸드폰 2,000만 대)에 이를 것으로 예상되어 이제 중국은 세계 최대 핸드폰 생산기지로 부상하였다. 이 가운데 GSM 핸드폰 생산규모가 9,000만 대로 전체 핸드폰생산규모의 25%를 차지하고 있다. 이통산업의 고속 성장은 주변 기기 부품생산을 크게 촉진하고 정보산업 및 기업의 구조와 제품구조의 조정을 야기하였다.

(2) 계속..

(자료: 中國電子報 11월 1일)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 目標軟件

URL : www.objectgames.com

(1) URL

(2) 회사로고

(3) 메인 메뉴

(4) 주요 게임소개

(5) 회사 동향

(6) 다운로드

(7) 전문 게임 사이트

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