



특집

- 중국 최고 게임대리회사 심사 선정(1)

CHINAGAMENEWS

- 중국 전자경기리그전 2003 베이징에서 개최
- 《리니지》 28일에 유료화 실시
- 이차이(怡采)과기 모바일게임 《화이노우(坏腦)문답》 출시
- FPS게임대작 《총린즈후(丛林之狐)》 중국서 판매시작
- 《미르의 전설3》 서버 설치

GAME 관련기관

- 중화인민공화국 국가 지적재산권국 (2)

GAME 소개

- 《레드문:紅月》

CHINA GAME 순위

- 2003년 4월 중국 아케이드게임 인기순위

MOBILENEWS

- 중국 휴대폰산업 현황

ITNEWS

- 公安部 26일부터 컴퓨터 바이러스 조사활동 전개

법률과정책

- 음반제품 수입관리 법 (1)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

중국 최고 게임대리회사 심사 선정(1)

2002년 중국 우수 패키지게임 대리회사

지난 2002년은 세계적으로 게임산업이 가장 발달한 해였다. 외국 온라인게임의 중국 진입 및 중국 게임의 자체 출시, 유저들의 호응으로 인해 온라인게임이 활성화된 것도 있지만, 이는 무엇보다도 중국 대리회사들의 꾸준한 노력이 있었기 때문이다.

다중환전(大众软件) 편집부는 지난 한해 동안 유저들을 위해 많은 패키지게임을 제공한 업체들을 대상으로 “2002년 중국 최우수 패키지게임 대리회사”를 선정했다.

이번 선정은 중국의 모든 게임 대리회사를 대상으로 실시했으며, 최종적으로 지난해에 10개 이상의 게임 대리사이면서 게임 판매규모가 10,000개 이상인 회사를 추천했다.

선정 방법

추천된 회사는 7가지 항목을 통과해야 하며 3등급(A: 100점, B: 80점, C: 60점)으로 나누어 평가했다.

1. 대리 제품 수(2002년 이전 출시된 특가제품, 일반제품은 제외), 패키지게임 고객센터 인원수, 평균 가격시스템(회사가 대리한 제품의 평균가격)
2. 중문화 수준, 25%(중문 진행속도, 중문 선택 수준, 문맥, 글꼴 등)
3. 제품하드 수준, 20%(포장, 설명서, 글꼴·선명도, 종이재질, CD품질 등)
4. 고객 서비스 수준, 20%(서비스 태도, 회사 제품에 대한 이해수준, 업무수양 등)
5. 제품의 홍보 및 이벤트, 15%
6. 게임의 품질, 10%(제작 정밀도, 화면, 시나리오, 게임성 등)
7. 유저들의 호응, 10%(공식 사이트 게시판, 샘플조사 등).

아래는 중국의 모든 대리업체 중 추천된 우수 대리회사 8개에 대한 최종 평가결과이다. 이 8개사는 중국 대리회사 중 우수업체들로 그들의 제품은 중국 정품게임의 대리 현황을 객관적으로 반영한다고 볼 수 있다.

1. 디산부어소프트웨어(第三波软件)

정품만을 고집해온 베이징 디산부어회사는 중국 유저들에게 유럽·미국의 대형 첨단제품을 제공했다. 특히 “D&D 규칙”을 기반으로 한 《Icewind Dale》 시리즈 및 《Baldur’s Gate》 시리즈는 외국문화원을 그대로 체험할 수 있도록 했다.

1. 2002년도 총 대리제품 수 17개, 패키지게임의 고객센터인원 2명, 제품 평균가격 48위안 정도.
2. 중문화 수준
중문화 수준이 높지만 출시 시기가 늦어 외국 출시 시기보다 많이 뒤떨어져 있다. 《Icewind Dale》의 중문 대화에 가끔씩 영문 이름이 나타났으며, 몇 차례의 오류가 반복적으로 발생했다. 하지만 《Baldur’s Gate》에서는 이런 문제점이 개선되었다. (등급 : B)
3. 제품의 하드수준
포장은 백색 카드용 종지로 통일, 설명서의 글자·그림이 선명했으나 흑백으로 인쇄되어 있어 정교한 감이 없다. (등급 : B)
4. 고객의 서비스수준
고객서비스전화는 수시로 통화가 가능하며 기자가 수차 인터넷접속, 게임 업그레이드 등 문제에 대해 전화 문의를 했고, 고객센터 상담원은 정확하고 인내성 있게 답변했다. 고객센터 상담원들의 회사제품에 대한 이해수준도 높다. (등급 : A)
5. 제품 홍보 및 보급 이벤트
“친상(秦殇) 시리즈”, “진나라 문화 퀴즈”는 《친상》 및 《다중환전》의 이벤트로 유저들의 호응을 받았다. 이외 기타 제품의 홍보에서 별다른 특징을 보이지 않았다. (등급 : B)

6. 게임의 품질

2002년 디산부어가 대리한 《문명 II (Civilization)》, 《Icewind Dale》, 《Baldur's Gate II》, 《Might and Magic X》 《Heroes of Might & Magic IV》 등의 제품은 모두 유럽·미국에서 롤플레이밍 및 전략게임에서 최고수준을 자랑하는 대표작들이다. (등급 : A)

7. 유저들의 반응

게임 게시판에 나타난 유저들의 불만은 주로 게임의 중문화 속도가 느려 외국보다 게임이 늦게 출시된다는 점에 집중되었으나, 내용에 대한 유저들의 호응은 높았다. (등급 : A-)

[총평: 87]

2. 오우메이전자(우한)유한회사(奧美電子(武漢)有限公司)

오우메이전자(우한)유한회사는 다양한 멀티미디어제품의 제작·생산·판매 및 관련 소프트웨어의 개발과 편집을 하고 있다. 그리고 외국 최신 소프트웨어제품 판매 대리 및 중문서비스(상용한 프로그램 포함), 인터넷 사이트를 구축하여 상거래 및 정보서비스를 제공하는 업무를 맡고있다.

1996년부터 2002년까지 《Starcraft》 시리즈, 《Diablo》 시리즈 《Warcraft》 시리즈, 《CS》 등 유명 제품을 수입했다.

1. 2002년 대리 제품 수 10개, 패키지게임 고객 비스 인원 8명, 제품 평균가격 68원 정도.

2. 중문화 수준

오우메이가 대리한 제품들은 기본적으로 중문 속도가 빠르고 정확하다. 하지만 Blizzard 사로부터 수입한 제품들은 Blizzard사의 요구에 따라 대부분 중문패킷 첨부방식만 도입하여 커널 중문을 만들지 않았다. 중문패킷제품 설치 후 커널 중문과 큰 차이는 없었지만, 유저들의 게임 플레이에 불편을 주었다. 오우메이전자 마케팅부 관계자는 현재 오우메이는 제품의 커널 중문을 둘러싸고 Blizzard사와 협상중이라고 밝혔다. (등급 : B)

3. 제품의 하드수준

오우메이전자 마케팅부 관계자는 우수한 제

품을 수입하려면 고액의 저작권비용을 지불해야 하며, 외국과 동시기에 출시하려면 더욱 많은 저작권비용을 지불해야 한다고 설명하면서 현재 오우메이가 대리하는 제품의 가격은 기타 제품에 비해 상대적으로 높은 편이라고 밝혔다. 따라서 자칫하면 유저들에게 제품의 가치에 비해 가격이 높다는 인상을 남길 수도 있다고 우려했다. 한편, 오우메이가 대리한 288위안인 《Warcraft》의 경우 고급제품의 인상을 남기기 위해 외부포장도 아주 정교하고 고급스럽다.

4. 고객센터수준

전화 및 메일 서비스 외 회원제를 만들고, 오우메이제품을 구매한 소비자들은 모두 오우메이 회원으로 승급, 그 후 제품구매에서도 할인혜택을 주고 신제품소개 및 게임비결 등이 기재된 전자회원 간행지도 정기적으로 받아볼 수 있도록 했다. 최근 오우메이는 내부 조정으로 인해 베이징지역 패키지게임 고객센터를 잠시 중단한 상태이다. (등급 : B)

5. 제품의 홍보·보급 활동

2002년 오우메이의 시장보급은 활발히 진행되었다. “《Aliens》 전국 작품응모”, “테니스 선수 이미지 대사 응모”, “CS 총 디자인 수공 회화대회” 등의 이벤트 외 4월에 창청(長城)광대역과 협력하여 “메이난다(美年達)”컵 CS대회를 개최하였고, 7월에는 CBI와 제휴하여 “셴량우디(顯亮無敵)” CS대회를 개최, 업계의 많은 주목을 받았다. 또한 《다중환쟁》과 공동 개최한 《Warcraft III》 작품공모전도 독자들의 호평을 받았다. (등급 : A)

6. 게임의 품질

2002년 오우메이가 대리한 제품들은 일반적으로 유럽·미국의 게임시장에서 선두로 꼽히는 제품들이며, 그 가운데 《Warcraft III》는 Gamespot에서 2002년 첨단게임작품으로 선정되기도 했다. 그러나 《Warcraft III》과 《Earth Empire》에 비해 기타 작품들은 중국 유저들의 취향에 맞지 않아 큰 인기를 끌지 못했던 것도 사실이다. (등급 : A-)

7. 유저들의 반응

일부 불법복제품의 영향으로 게임 품질에 대한 유저들의 의견은 분분하지만 작품 자체에 상당한 문제가 있는 것도 사실이다. 포장이 정교하지 못하고 설명서의 인쇄부분에도 문제가 발견되고 있다. (등급 : B)

[총평: 82]

3. 베이징즈관과기전자유한회사(北京智冠科技电子有限公司)

베이징즈관과기전자유한회사는 중국 대륙시장에 최초로 상륙한 대만 메이저 게임회사 중 하나로 판매경로·시장홍보·제품의 목표, 소비자층 확보 등에서 많은 성과를 이룩했다. 세계 패키지게임시장의 위축으로 2003년 1분기에는 새로운 패키지게임제품을 출시하지 않았지만 2002년에 출시했던 《산귀어천사잔(三国群侠传)》, 《디치평인(第七封印)》, 《아마디스짚지(阿玛迪斯战记)》, 《텐룡파부(天龙八部)》 등은 모두 유저들의 인기를 끌었던 제품들이다.

1. 2002년 대리제품 수 27개, 고객 서비스 인원 2명, 최저 가격원칙을 기반으로 2002년 패키지게임 평균가격을 35위안으로 정했다. 이는 2001년에 비해 인하된 가격이다.

2. 중문화 수준

주요 제품들을 모두 대만에서 개발 한 후 중문 간체로 전환해 문자 전환과정에 큰 문제는 존재하지 않았다. 하지만 《산귀어천사잔》 등 일부 게임은 내부코드전환 후 캐릭터 명칭을 중문 간체로 입력할 수 없는 문제가 발생했다. 이런 점은 대만 게임회사가 개발한 제품에 보편적으로 존재하는 문제이다. (등급 : B)

3. 제품의 하드수준

베이징즈관의 게임 포장은 컬러 설명서+DVD 포장 디자인으로 통일. CD프린트 품질도 우수하다. (등급 : A-)

4. 고객센터서비스수준

베이징즈관의 고객센터서비스인원은 2명뿐이지만 반년 동안의 문의 결과 모두 만족스러운 답변을 얻었다. 고객센터센터의 상담원은 게임

질문에 대해 상세하게 응답 해주었으며, 《산귀어천사잔》과 관련한 전문적인 게임문제에 대해서도 상세한 설명을 해주어 좋은 인상을 남겼다. (등급 : A)

5. 제품의 홍보 및 보급 활동

제품홍보에서 베이징즈관은 기타 패키지대리회사와 달리 대규모 홍보활동을 하는 대신 관련된 3개의 게임에 대해서만 중점적으로 홍보를 펼쳤다. 베이징즈관의 제품 다수가 중문 무협 롤플레이 게임으로 1999년부터 2002년까지 이런 홍보는 실질적인 효과를 거두었으며 2002년에도 베이징즈관은 기존의 홍보수단을 유지했다. (등급 : B)

6. 게임의 품질

베이징즈관의 제품 다수가 중문게임이므로 유럽·미국에서 수입한 게임과 달리 대리경로를 통하지 않고도 고정된 소비층을 갖고 있다. 이 외 다수의 제품 중 몇 개만이 중문 RPG게임의 최고수준을 반영했다. (등급 : B-)

7. 유저들의 반응

유저들의 게임의 품질에 대한 평가는 주로 공식사이트 게시판에 반영되었다. 일부 게임 상품 CD에 패스워드 제공 후, 패스워드 오류가 발생하는 경우가 있다. 이에 대해 즈관 마케팅부 관계자는 현재 CD에 패스워드를 인쇄하는 기술요구가 엄격한데 반해 즈관에서 제작하는 최고 품질의 CD도 완벽하게 그 수준을 따라갈 수 없으며, 아날로그 CD-롬 소프트웨어 설치 및 CD 오토런(Autorun) 소프트웨어도 게임의 정상적인 운행에 방해가 될 수 있다고 밝혔다. 이외 일부는 게임 플레이 중 장소이동을 원활하게 할 수 없는 문제점도 제기했다. 이에 대해 즈관의 관계자는 게임자체의 Bug로 인하여 조성된 것이라고 지적하면서 현재 즈관회사가 대리한 중문게임은 서로 다른 게임제작회사들이 연구·개발한 것으로 제작수준·제작주기 등에서 일정한 차이가 있다고 했다. 일부 유명 게임제작회사의 게임은 문제해결속도, 업그레이드 패치 파일 출시 등에서 기타 제작회사 보다 더욱 우월하다고 설

명했다. (등급 : B)

[총평: 85]

(계속)...

(자료: 大众软件 제6기)

《리니지》 28일에 유료화 실시

서울에서 타이베이로, 아시아에서 세계로, 5년 동안 《리니지》는 세계 온라인게임의 선두자리를 확고하게 지켜왔다. 올 1월, 시나러구(新浪乐谷)는 《리니지》 게임을 중국에서 본격적으로 운영하기 시작했으며, 효율적인 시장확보와 양호한 서비스 질에 힘입어 많은 유저들의 호평과 성원을 받고 있다.

수개월 동안의 준비를 마친 시나러구는 4월 28일 오전 11시부터 《리니지》 게임을 본격 유료화한다고 밝혔다. 이때부터 《바수텐귀(巴蜀天国)2》 서버 외에 모든 서버는 유료가 된다. 《바수텐귀 2》와 시나러구가 최근 오픈 하게 될 신 서버는 정해진 기간 동안 무료로 제공된다.

시나의 관계자는 유료화 운영 후 시나러구 게임 서비스품질에 대한 관리를 강화하고 더욱 풍부하고 다양한 이벤트를 제공하여 수백만 유저들에게 흥미로운 리니지 세계를 보여주겠다고 밝혔다.

《리니지 흥옥카드(10위안, 25시간)》, 《리니지 에머랄드 카드(25위안, 72시간)》, 제한된 수량의 《천당 사파이어 카드(35위안, 1개 월)》 등을 포함한 《리니지》의 《보석계열 충전카드》가 이미 시장에 출시되었다. 유저들은 4월 23일 오전11시부터 《리니지》 공식사이트 “계정관리” 충전화면에 접속하여 계정등록 및 카드충전을 할 수 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php=12125>)

이차이(怡采)과기

모바일게임 《화이노우(坏腦)문답》 출시

《화이노우문답》 게임은 이차이과기가 출시한 최초의 모바일 문자메시지게임이다. 현재 중국 휴대폰보급현황을 고려하여 《화이노우문답》은 가장 기본적인 문자 메시지 기능을 위주로 문자메시지 YC를 2211에 발송하면 곧바로 이차이 문자메시지 게임세계에 들어갈 수 있다.

《화이노우문답》은 점수 축적제를 실시하여 정답에 2점을 더하여 매주 점수 축적속도가 가장 빠른 유저에게 경품을 수여, 연속 3주 이상을 기록한

CHINA GAME NEWS

중국 전자경기리그전 2003 베이징에서 개최

전국 온라인게임경기콘퍼런스(중국 전자경기리그전 2003)가 지난 4월 18일 베이징에서 개최되었다.

온라인게임 경기는 새로운 방식으로 대중들에 부각되었다. 이번 이벤트 개최는 정부의 관리 주도 하에 국내 온라인게임 경기의 발전을 추진하고, 소프트웨어 불법복제의 단속과 정품 소프트웨어시장 발전을 적극 추진, PC방 규범화 관리 강화를 통하여 국내 경기온라인게임의 건전한 발전을 추진하여 대중의 문화오락생활을 풍부하게 하는데 목표를 두고 있다.

이번 행사는 정부 각 계층의 주목을 받았으며 관련 부문의 관계자들이 직접 컨퍼런스에 참석하여 업계 대표자들과 관련 담화를 나누는 등 적극적인 발언을 아끼지 않았다. 이는 중국의 온라인 게임산업에 대한 정부의 긍정적인 자세를 보여줌과 동시에 향후 온라인 게임산업 및 게임 소프트웨어 제조업체의 발전에 큰 의의가 될 것이다.

대회는 전국에서 실시하게 되며, 대중들이 온라인게임경기 및 관련문화에 대해 이해를 높일 수 있는 기회를 제공함과 동시에 인터넷의 응용, 네트워크 지식 및 광대역 네트워크 보급에 있어서도 중요하다. 더욱이 소프트웨어의 불법복제 및 PC방의 불법경영을 방지할 수 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php=12116>)

유저는 “3관왕자(3冠之王)” 영예를 받게 된다.

유저들의 편리한 점수 관리를 위해 이차이과기는 “시나어우민부루어(游民部落)”에서 “이차이창당(强档)”이란 전문영역을 만들었다.

자료: <http://game.dayoo.com/content.php=12131>

FPS게임대작 《총린즈후(丛林之狐)》 중국서 판매시작

많은 준비와 노력을 걸쳐 세계적으로 주목을 받은 FPS 대작 《총린즈후》가 최근 중국에서 출시되었다.

《총린즈후》는 Illusion Softworks 산하 Pterodon 팀에서 제작되어 중국 내 판매는 베이징 스키레이선(世紀雷神)회사가 대리한다. 이 게임은 베트남전쟁을 주제로 한 액션 전투게임으로 유저들은 7인으로 구성된 특수팀을 데리고 베트남 밀림 속에서 각종 임무를 달성해야한다.

이 게임은 배경화면의 세세한 묘사가 특징적이다. 흐르는 물소리와 새들의 지저귀는 소리, 산 속에 자욱히 끼인 안개를 바라보면 베트남 밀림의 아름다움을 느낄 수 있다. 또한 “베트남 공산당” 모드에서 유저들은 수시로 게임 속 캐릭터의 건강상태를 체크할 수 있으며, 현실과 똑같이 조준되어야만 사용할 수 있는 총을 통해 생동감을 느낄 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/04221031.shtml>)

《미르의 전설3》 서버 설치

《미르의 전설 3》이 중국에서 출시하게 된다는 소식이 알려지면서 이 게임에 대한 유저들의 기대가 커져 며칠 사이 중국 최고의 “기대 온라인 게임”으로 부상했다.

유저들의 성원에 보답하기 위해 광통(光通)의 전직원은 사이트 구축, 포스트 디자인, 게임 테스트, BUG 수정 등 게임 출시 전 준비작업을 꾸준히 다지고 있으며 제1군 서버가 4월 23일 이미 설치되었다. (자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=12157>)

CGW GAME 관련 기관

국가기관

중화인민공화국 국가 지적재산권국 (2)

국제합작사

1. 지적재산권의 섭외 총괄 및 협력사업을 담당한다.
2. 양국 혹은 다국간의 지적재산권 관련 공약 및 협정협상, 계약체결 및 수정사업을 담당한다.
3. 세계 지적재산권조직 및 기타 국제(외국) 지적재산권조직과의 연계 업무를 담당한다.
4. 특허사업의 국제합작 및 교류를 담당한다.
5. 지적재산권 관련 국제합작의 협력 업무를 담당한다.
6. 홍콩·마카오·대만의 지적재산권 사무를 담당한다.
7. 지적재산권국의 인력유치사업에 참여한다.
8. 지적재산권국이 하달한 기타 사업을 완성한다.

협조 관리사

1. 국가 특허 및 지적재산권 관련 관리사업 정책·방법·조치 및 규정제도를 연구·초안한다.
2. 지방 특허관리기구의 특허분쟁 처리 및 특허사칭행위 조사 사업을 담당한다.
3. 특허시장 규범화 및 특허기술 시행 추진 관련 정책과 조치를 제정한다.
4. 양국 및 다국간의 지적재산권 협의, 협정 집행 중 중국이 약속을 이행해야 할 행정법집행 및 관리사업을 조정한다.
5. 특허 자산평가사업 및 특허 자산평가 서비스 기구를 규범화하고 관리한다.
6. 강제적 허가 및 그 비용 책정요구에 대해 건

의한다.

7. 특허계약 등록사업을 담당한다.
8. 중국 특허금상 및 인사사와 공동으로 전국 특허계통 선진단체, 선진사업자를 선정한다.
9. 특허전략 연구사업을 전개한다.
10. 지적재산권국이 하달한 기타 사업을 완성한다.

기획발전사

1. 국가 기획발전 및 재무관리 정책 실시방안을 연구·제출하고 정책성 문제를 해결한다.
2. 지적재산권국 및 전국의 특허사업의 연도 계획, 장기발전계획, 인프라구축계획을 편성한다.
3. 지적재산권국의 자동화사업 기획을 편성하고 전국 특허 시스템의 정보 및 네트워크를 구축한다.
4. 지적재산권국 연도 재무계획·예산·결산 편성 및 허가업무를 담당한다.
5. 지적재산권국의 국유자산을 관리한다.
6. 지적재산권국의 특허통계 업무를 담당한다.
7. 지적재산권국 기구의 행정·재무관리사업을 담당한다.
8. 지적재산권국의 업무발전과 경비배치의 종합 균형 및 조절사업을 책임진다.
9. 소속기구의 재무사업을 주도하고 감독한다.
10. 지적재산권국 지도층 관계자의 소속 사업구에 대한 정책주도, 국유자산 감독 등 거시적인 관리에 협력한다.
11. 지적재산권국이 하달한 기타 사업을 완성한다.

(끝)

(자료: <http://www.sipo.gov.cn/sipo/gk/jgjs/gzjjgjs/default.htm>)

CGW GAME 소개

《레드문:紅月》

개발업체 : 한국 (주)제이씨엔터테인먼트
 중국 대리업체 : 아시안게임
 공식 사이트 : <http://www.redmoon.com>
 게임 장르 : 환타지 온라인
 테스트 시간 : 2001년 6월

게임줄거리

먼 옛날, “시그너스”에 알려졌던 예언에 의하면... 인간의 오만과 죄악, 그리고 전란이 극에 도달하여 하늘이 진노하였다. 그 결과 화산이 폭발하고 해수가 범람하고 대지가 흔들리기 시작했는데...

뒤늦게 참회하고 하늘의 용서를 갈구하던 인간들은 곧 모성에서 온 선조 중 “태양”이라는 구세주가 나타날 것이며, 그의 이름을 광채의 “피라드”, 화산인듯 “바카니스”, 유일무쌍 “피리오노”라고 불렀다.

암흑의 우주공간에 “시그너스”라는 천체에서 생활하는 사람들은 초현실적인 잠재의식과 자유롭게 시공을 뛰어넘는 과학기술을 가지고 있었다. 먼 옛날부터 그곳에는 “태양”의 전설이 있었는데...

평범한 고등학생 필라르(본명 윤태용 또는 필라르 볼카레스 페르우노)는 어느 날 갑자기 자신이 암살의 대상으로 되었다는 것과 누군가가 비밀리에 자신을 보호하고 있다는 사실을 알게되었다. 그리고 자신이 “시그너스” 인민들의 태양이라는 사실을 점차 깨닫게 되었다.

줄곧 필라르를 보호해 준 사람은 서울 어느 지방의 불량소년 박진희. 우연한 기회에 필라르를 구원하게 되었으며 이를 계기로 의리를 생명으로 삼은 진희는 서서히 뒤엎힌 운명과 사건 속에 빠져들기 시작했다.

자신의 모든 것을 걸고 필라르를 수호하는 사다드, 고귀한 혈통을 지녔지만 데스티노의 노예가 되어 비참한 생활을 하던 그는 마음속의 태양인 필라르를 만나게 되면서 그의 수호기사가 된다.

시그너스의 용군 리더였던 데스티노는 사다드의 어머니 에스텔라에 대한 맹목적인 사랑으로 그녀의 남편을 모함하고 사다드를 노예로 만들었다. 시그너스의 사악한 과학자 이길라스에게 충성하던 데스티노는 시간이 흐름에 따라 지난날에 대한 잘못을 참회하기 시작했으며 결국 진정한 태양을 찾아 나서게 된다.

시그너스의 옛 공녀 라비타는 신분상승을 위해 필라르의 수호기사 사다드와 빈번한 접촉을 하지만, 신분이 높은 데스티노를 선택하는 비정의 여자이다.

무당의 딸 한지화는 예지능력이 강하며 작은 돌로 점을 치는 능력을 가진 유일한 지구인이다. 줄곧 자신의 운명에 정해진 남자가 필라르라고 생각해왔던 그녀는 그게 아니라는 사실을 알고 방황하다 사고로 필라르의 피를 수혈 받는다. 그 뒤 필라르와 절친한 친구가 된다.

아길라스의 폭정에 대항하는 리더 캐논. 차가운 외모와는 달리 속마음은 따뜻하며 사랑과 증오에 대한 판단이 뚜렷하다. 자유승상주의자로 시그너스를 암흑으로부터 구제하고 진정한 태양의 빛이 시그너스 전체에 비치기를 갈망한다.

필라르의 동생 아즐라, 모든 기억을 상실한 채 아길라스에 의해 부양된다. 어려서부터 아길라스에게 모든 기억을 빼앗기고 친형인 필라르를 원수로 여기고 그를 죽이기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 비극적인 인물이다.

최신 뉴스

《레드문》 관리시스템 업그레이드, 모든 해킹용 프로그램 단속

4월 10일, 《레드문》 게임 관리시스템은 현재 《레드문》 게임의 모든 해킹 프로그램을 검색할 수 있으며, 비정상 데이터에 대해서도 기록할 수 있도록 전면적으로 업그레이드를 시행했다. 동시에 많은 유저들의 이익을 보장하고 최적의 서비스를 제공하기 위해 30명의 GM을 증가하여 24시간 서비스 하도록 하였다.

《레드문》 게임 중 GM들은 통일적으로 redmoon

및 redmoon1~redmoon12의 아이디로 입장하여 유저들이 게임 게시판에 언급한 문제를 해결한다.

하지만 《레드문》 게임의 회원수가 많고, 다수 사용자들의 문제를 한꺼번에 해결해야 하기 때문에 GM들은 유저들과 직접 채팅을 통해 서비스를 제공하지 않는다.

이번에 증가한 GM 30명은 주로 해킹사용자들에 대한 관리감독과 《레드문》 서비스 관련 업무를 담당한다. 《레드문》은 해킹사용자들에 대한 단속을 강화하는 동시에 많은 유저들이 해킹 사용자 퇴치에 협조해 줄 것을 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-10/n213_129418.html)

CGW CHINA GAME 순위

2003년 4월 중국 아케이드게임 인기순위

| 순위 | 게임명칭 | 기종 | 장르 | 개발사 | 득표 |
|----|-----------------------------|-----|------|-----------|-----|
| 1 | Final Fantas 10 | PS2 | RPG | SQUARE | 413 |
| 2 | 황금태양 | GBA | RPG | NINTENDO | 398 |
| 3 | biohazard | GC | AVG | CAPCOM | 393 |
| 4 | metal gear solid2 | PS2 | ACT | KONAMI | 351 |
| 5 | 귀이우저 (鬼武者)2 | PS2 | AVG | CAPCOM | 316 |
| 6 | Final Fantas 8 | PS2 | RPG | SQUARE | 310 |
| 7 | 초급 로봇대전R | GBA | SLG | BANPRESTO | 242 |
| 8 | 진 삼국무쌍 3 | PS2 | ACT | KOEI | 212 |
| 9 | 어워청 · 웨 사예 상취 (惡魔城 · 月下夜想曲) | PS | ACT | KONAMI | 181 |
| 10 | Shenmue II | DC | FREE | SEGA | 163 |
| 11 | 커우다이오우과이 · 란보우스(口袋妖怪 · 蓝宝石) | GBA | RPG | NINTENDO | 162 |
| 12 | 세계축구 생방송 6 | PS2 | SPG | KONAMI | 143 |
| 13 | Final Fantas X-2 | PS2 | RPG | SQUARE | 133 |
| 14 | 커우다이오우과이 · 홍보우스(口袋妖怪 · 红宝石) | GBA | RPG | NINTENDO | 129 |
| 15 | 진 삼국무쌍 2 | PS2 | ACT | KOEI | 111 |
| 16 | biohazard 3 | PS | AVG | CAPCOM | 97 |
| 17 | 휘엔원장 · 평인즈젠 (火炎紋章 · 封印之劍) | GBA | SRPG | NINTENDO | 92 |
| 18 | 속명전설 2 | PS2 | RPG | NAMCO | 90 |
| 19 | 악마성 · 백야의 협주곡 | GBA | ACT | KONAMI | 88 |
| 20 | 왕국지심 | PS2 | ARPG | SQUARE | 82 |

(자료: 电子游戏软件 2003년 제8기)

CGW MOBILE NEWS

중국 휴대폰산업 현황

중국 시장에서 휴대폰 생산의 성장세는 여전히 지속되고 있다. 특히 수출이 대폭 증가하여 전체 전자산업에서 차지하는 중국산 휴대폰의 비율이 큰 폭으로 높아지고 있는 점에 주목된다.

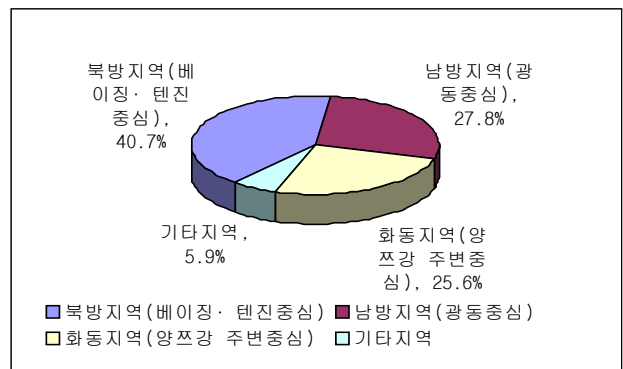
현재 관련기관의 비준을 받고 설립한 휴대폰생산업체들은 총 36개(그 중 22개는 외국계 업체)로 지난해 휴대폰 생산은 2억 대에 이르렀다. 수출은 중국에서 휴대폰산업이 시작되던 1998년에 비해 225배 증가하고 수출액은 53억 달러를 기록해 중국 전체 전자제품 수출을 이끄는 주요 제품으로 부상했다.

<표 1> 중국 휴대폰시장현황

단위: 만 대

| 연도 | 생산량 | 성장률(%) | 판매량 | 성장률(%) |
|------|---------|--------|---------|--------|
| 1998 | 830.31 | 119.64 | 799.50 | 118.43 |
| 1999 | 2300.59 | 177.07 | 2309.99 | 188.93 |
| 2000 | 3851.74 | 67.42 | 3664.15 | 58.62 |
| 2001 | 7954.35 | 106.51 | 7676.44 | 109.5 |
| 2002 | 12000 | 50.8 | 11850 | 54 |

<그림 1> 지역별 휴대폰 생산규모



지역별로 살펴보면 베이징·톈진 중심의 북방지역의 휴대폰생산업체 9개사가 중국 총 휴대폰 생산규모의 40.7% 차지했다. 이밖에 광둥을 중심으로 하는 남방지역에 있는 9개사가 총 생산규모의 27.

8%, 양쯔강 주변 지역을 중심으로 하는 화동지역의 6개사 총 생산규모의 25.6%, 이 3대 생산기지의 생산규모는 중국 전체 생산규모의 94.1%를 차지하고 있다.

또 시장경쟁이 치열해짐에 따라 휴대폰생산업체들의 시장점유율은 계속 바뀌고 있다. 지난 1999년 모토로라의 시장점유율은 39.8%이었으나 지난해에는 28.5%로 하락했으며, 노키아는 32.8%에서 40.2%로 향상되었다. 모토로라, 노키아, 지멘스, 에릭슨 등이 4개 국제회사들의 시장점유율은 84%에서 53.4%로 하락됐다. 반면 18개 중국산 휴대폰생산업체들의 시장점유율이 지난 1999년 제로에서 지난해에는 39.7%로 올라 매출액 누계 600억 위안을 기록했다. 올 초 두달 동안 중국 업체들은 755만 대의 휴대폰을 생산해 지난해 같은 기간에 비해 2배 이상 증가하였고, 판매량 역시 737만 대로 2배 이상 증가했다. 주목할 점은 판매량이 이미 중국 시장의 50%를 차지하고 있다는 점이다. 이는 중국 현지업체라는 장점과 가격 면에서 훨씬 저렴하다는 장점을 가지고 있기 때문이다. 또한 이런 현지업체들은 넓은 판매 네트워크를 구축하여 중국인의 선호경향에 빠르게 대응하고 있다.

현재 중국의 휴대폰시장경쟁이 치열해져서 제품의 생산기술향상 및 업그레이드도 빨라지는 실정이다. 지난해에는 평균 2개월 간격으로 멀티 문자메세지, 컬러 게임, 컬러화면, 카메라 등의 기능을 가진 휴대폰이 출시되었다.

한편 중국 휴대폰산업이 빠르게 부상하면서 현지업체들이 가지고 있는 문제도 점차 나타나고 있다. 중국 현지업체들은 생산규모의 확장에 힘쓰고 있는 데 반해 제품의 기술 개발은 떨어지고 있다. 특히 중국 정부에서 현지업체들에게 주는 보호정책을 이용하여 일부업체는 허가증이 없이 외국의 휴대폰 부품을 수입하여 조립식 생산을 하고 있는 실정이다. 이런 수입 부품은 중·저급품으로서 부가가치가 낮고 품질이 나빠 현지 휴대폰업체들의 시장 신뢰도에 큰 영향을 미치고 있다. 지난해 휴대폰 품질 신고에 접수된 제품 90%이상이 이런 상품이었다. 또 어떤 업체는 모조제품을 만들어 판매하는 경우도 있다. CDMA 휴대폰의 경우 허가증을

받은 19개 CDMA 휴대폰생산업체 가운데 모토로라를 제외한 기타 업체는 모두 중국 현지업체로서 자체 핵심기술이 없어, 일본 및 한국 업체들과 제휴는 했지만 실질적으로는 일본 및 한국 업체들의 판매대행업체에 불과하다. 또 중국 현지 휴대폰생산업체들은 국제시장 개척능력이 부족하여 내수시장만을 겨냥하고 있어 지난해 수출한 GSM 휴대폰은 53만 대에 불과했다. 이는 중국 전체 휴대폰 수출물량의 1%밖에 안 되는 미비한 숫자이다.

<표 3> 상위 6 개 업체 중국시장 판매현황

단위(%)

| 업체명 | 1999년 | | 2000년 | | 2001년 | | 2002년 | |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 판매 | 수출 | 판매 | 수출 | 판매 | 수출 | 판매 | 수출 |
| 모토로라 | 39.38 | 48.39 | 35.42 | 33.42 | 29.26 | 22.34 | 28.47 | 24.03 |
| 노키아 | 32.27 | 32.8 | 25.14 | 37.36 | 22.28 | 44.16 | 18.17 | 40.21 |
| 지멘스 | 5.95 | 3.87 | 8.14 | 5.37 | 9.65 | 13.68 | 4.66 | 16.32 |
| 에릭슨 | 6.44 | 5.51 | 9.23 | 10.22 | 6.48 | 11.75 | 2.09 | 7.69 |
| 이상합계 | 84 | 90.6 | 77.9 | 86.4 | 67.7 | 91.9 | 53.4 | 88.2 |
| 버도우 | | | 3.2 | | 6.4 | | 9.9 | |
| TCL | | | 1 | | 3 | | 8.7 | |

중국 휴대폰시장현황을 살펴보면 중국의 휴대폰 가입자 수는 세계 1위를 차지하고 있지만 보급률은 16.2%이다. 보급률을 30%로 설정할 경우 향후 3년 동안 휴대폰 재가입 수는 매년 2000만 명 정도이며 신규 가입자 수는 6000만 명에 이르러 오는 2004년에는 휴대폰 가입자 수가 3억 2000만 명에 도달할 것으로 전망된다.

세계무역기구(WTO) 가입 후 중국은 "제품수출" "첨단제품 무역 활성화", "외국에 현지공장 설립" 등의 3단계 정책을 세웠다. 이런 정책을 실시하면 올해 중국의 휴대폰 수출도 계속 성장할 것으로 보인다.

또한 서부대개발이 가속화되면서 투자 프로젝트, 세금, 재정 이전 등 면에서 서부지역에 대한 정부의 특혜 정책 강화되어 지난해 서부권의 휴대폰 신규 가입자 수가 동부권 보다 훨씬 많아지고 있다. 올해 이런 추세가 더욱 두드러질 것으로 예상된다.

이밖에도 통신서비스업체들의 구조조정단계가 마무리되고 있어 각 통신서비스업체들은 자체 경쟁력을 향상시키기 위해 인프라에 대한 투자에 힘

쓰고 있다. 이는 통신제품 시장 확장에 새로운 가능성을 조성하고 있다.

중국 정부에서 실행하던 현지 휴대폰생산업체들에 대한 보호정책이 올 연말로 만료되면서 일부 외국계 업체들은 현지업체들과의 협력을 포기하고 중국 내수시장에 직접 참여할 것으로 전망된다. 또 중·저급 부품수입이 휴대폰완제품수입으로 바뀌어져 가격전쟁이 불가피할 것으로 예상된다.

이에 대응해 중국에서는 3G 이동통신시스템 연구개발에 박차를 가할 계획이다. 제3세대 이동통신시스템은 중국 이동통신의 미래와 직결되는 중대한 시스템 프로젝트이다. 때문에 중국은 3G에 대한 투자를 늘리고 자금, 인력을 집중시켜 칩 및 소프트웨어기술개발에서 돌파구를 마련, 국내 이동통신산업의 핵심경쟁력을 향상시킬 전략을 세우고 있다.

(자료: 中國電子報 2003년 4월 18일)

org.cn)에서 이미 “온라인 컴퓨터바이러스현황 조사표”를 발표했으며 각 지방의公安기관 및 공공정보네트워크보안 감찰부에서 중점기구의 네트워크 보안현황을 조사하게 된다.

公安부 관계자에 따르면 현재 公安기관은 국가정보네트워크 보안 및 예방사업을 추진하고 컴퓨터 정보시스템 보안을 확보하기 위해 서비스 및 보장을 위주로 한 신형 관리제도를 구축하는 데 전력을 다하고 있다고 했다. 하지만 정보네트워크 보안예방은 사회전체의 공동참여와 노력이 필요한 장기적인 사회사업이므로, 네트워크 운영업체들은 권리와 책임을 명확히 하는 정보네트워크보안 책임제도를 실시해야하고, 많은 네트워크사용자들은 법제의식과 보안예방의식을 강화하여 정보네트워크보안법규를 자각적으로 준수해야 한다.

관계자는 또한 많은 네트워크 사용자가 컴퓨터바이러스 및 해킹 등으로 나타난 시스템마비, 데이터소실 등을 즉각 公安기관에 보고할 것을 호소하며 바이러스 고의제조 및 전파, 컴퓨터 정보네트워크에 불법 침입하는 등의 불법행위를 법에 따라 엄중하게 처벌할 것이라고 했다.

(자료: <http://www.people.com.cn/GB/it/20030423/978342.html>)

CGW IT NEWS

公安부 26일부터 컴퓨터 바이러스 조사활동 전개

公安부 공공정보네트워크보안 감찰국은 4월 26일부터 전국적으로 제3차 컴퓨터 바이러스 침투현황 즉 네트워크보안상황에 대한 조사활동을 전개하게 된다.

한달 정도 지속될 이번 활동은 전국의 정보네트워크 보안상황을 파악하고 정보네트워크보안 예방을 강화, 컴퓨터 바이러스 침투 및 해킹 등으로 인하여 정보네트워크와 시스템에 악영향을 미치는 요소를 최대한으로 줄이려는데 그 목적을 두고 있다.

이번 활동은 컴퓨터바이러스 보안의식에 대한 홍보, 컴퓨터 바이러스현황에 대한 인터넷상 조사 및 중점기구 설치, 네트워크보안상황 조사 등에 중점을 두고 전개한다. 4월 20일 국가 컴퓨터바이러스 응급처리 센터 사이트(<http://www.antivirus-china.org.cn>)에서 이미 “온라인 컴퓨터바이러스현황 조사표”를 발표했으며 각 지방의公安기관 및 공공정보네트워크보안 감찰부에서 중점기구의 네트워크 보안현황을 조사하게 된다.

CGW 법률과 정책

음반제품 수입관리 법 (1)

(2002년 4월 7일 문화부, 해관총서 령 제23호 공포)

제1장 총칙

제1조 음반제품의 수입관리를 강화하고 국제문화교류를 추진하며 대중문화 생활을 풍부하기 위해 《음반제품관리조례》 및 국가 관련규정에 근거하여 본 법을 제정한다.

제2조 본 법에서 지적되는 음반제품은 일정한 내용을 녹음한 테이프, 비디오, CD, 레이저CD, 및

레이저 VCD 등을 포함한다.

제3조 외국에서 수입한 음반 완제품의 출판 및 인터넷정보방송 등을 목적으로 하는 음반제품은 모두 본 법에 따른다.

제4조 문화부가 전국의 음반제품 수입에 대한 관리감독을 담당, 음반제품 수입기획을 제정하고, 수입 음반제품의 콘텐츠에 대한 심사를 실시, 음반제품 완제품수입의 경영기구 총 수 및 분포, 구조를 확정한다.

현금 이상 지방 인민정부문화행정부는 본 법에 근거하여 본 행정구역 내 수입음반제품에 대한 관리감독을 담당한다.

제5조 음반제품 수입경영활동은 반드시 헌법, 관련 법률 및 법규를 준수해야 하며 대중서비스 및 사회서비스를 목적으로 경제발전과 사회발전에 유익한 사상, 도덕, 과학기술 및 문화지식을 전파해야 한다.

제6조 아래의 내용이 포함된 음반제품은 수입을 금지한다.

- 1) 헌법의 기본원칙을 반대하는 내용
- 2) 국가통일, 주권 및 영토를 침해하는 내용
- 3) 국가비밀 누설, 국가안전 침범 혹은 국가 영예와 이익에 손실을 주는 내용
- 4) 민족갈등 및 민족차별을 선동하거나 민족단결을 파괴하고 민족풍속, 습관을 침해하는 내용
- 5) 사이비종교나 미신을 선전하는 내용
- 6) 사회질서를 교란시키고 사회 안정을 파괴하는 내용
- 7) 음란, 도박, 폭력 및 범죄를 선동하는 내용
- 8) 타인을 모욕 혹은 비방하거나 타인의 합법권을 침해하는 내용
- 9) 사회 공공도덕 혹은 민족의 우수한 문화전통을 침해하는 내용
- 10) 법률, 행정법규 및 국가규정 상 금지된 기타 내용

제7조 국가는 음반제품수입에 대한 허가 제도를 실시한다.

제2장 수입기구

제8조 음반제품 완제품 수입업무는 문화부가 지정한 음반제품 경영기구만이 경영할 수 있으며 문화부의 지정을 거치지 않은 임의의 기구 혹은 개인은 음반제품 완제품 수입업무에 종사할 수 없다.

제9조 도서관, 음반 자료관, 과학연구기구, 학교 등 기구가 연구·교수 참고에 필요한 음반제품 완제품을 수입할 경우 문화부가 지정한 음반제품 완제품 경영기구에 위탁하여 수입심사수속을 밟아야 한다.

제10조 음반출판단위는 허가받은 출판업무 범위 내에서 수입 음반제품의 출판 업무에 종사할 수 있다.

(계속)...

| | |
|---|--|
| ※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공 | |
|  DONGGUK UNIVERSITY | 동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002 |
| |  高華偉業 |