



특 집

- 중국 최고 게임대리회사 심사 선정(2) - 2002년 중국우수 패키지게임 대리회사

CHINA GAME NEWS

- 《밍링위정푸3-장천(命令与征服3-将军) Command&Conquer:Generals》 게임 금지 조치 공시
- 《정종마장(正宗麻将)III》, 5월 12일 중국 진입
- 《용병환수어(佣兵传说): 네오다크세이버》 5월 15일 무료 오픈테스트
- 《투벤과이우(突变怪物: I was an atomic mutant)》 중문버전 본격 출시

GAME 관련 기관

- 국가 지적재산권국 특허국(2)

GAME 소개

- 《드래곤라자》

CHINA GAME 순위

- 2003년 5월 게임 추천/기대 TOP TEN

MOBILE NEWS

- 중국에서 성장이 가장 빠른 통신시장

IT NEWS

- 중국 도시가정 인터넷 접속현황 보고

법률과 정책

- 음반제품 수입관리 법(3)



중국 최고 게임대리회사 심사 선정(2)
【 2002년 중국 우수 패키지게임 대리회사】

[차 례]

중국 최고 게임 대리회사 심사 선정(1)
 - 2002년 중국우수 패키지게임 대리회사

1. 디산부어소프트웨어(第三波软件)
2. 오우메이전자(우한)유한회사
(奥美电子(武汉)有限公司)
3. 베이징즈관과기전자유한회사
(北京智冠科技电子有限公司)

중국 최고 게임 대리회사 심사 선정(2)
 - 2002년 중국우수 패키지게임 대리회사

4. 환위즈싱(寰宇之星)
5. 미국 EA
6. 베이징텐런후동소프트웨어유한회사
(北京天人互动软件有限公司)
7. 신텐디후동멀티미디어(新天地互动多媒体)
8. 상하이 유비아(上海育碧)

4. 환위즈싱(寰宇之星)

- 1) 2002년 총 대리제품 수 16개, 고객센터 상담원 5명, 제품 평균가격 50위안 정도.
- 2) 중문화 수준

환위즈싱은 중문 번체 게임을 간체로 바꾸었으며, 작업과정에서 문장 및 용어에 대한 처리가 간결하나, 환위즈싱은 중문게임만 대리했을 뿐 외국제품은 없기 때문에 타 회사와 중문화 수준을 직접적으로 비교하기는 곤란하다. **(등급 : B-)**

3) 제품의 하드수준

제품의 포장 및 CD품질 상 외국의 고급제품 수준을 추구하고, 고객의 이익을 최대한 도모하였다. 예를 들면 《헌원검4》에 《헌원검1》과 《헌원검2》를 포함하고, 또한 처음 출시하는 각 제품에 경품을 증정하였다. 예를 들면 《Wind Fantasy II》 출시 시 보드게임과

금속CD박스를, 《산귀천사관(三国群侠传)III》 출시 때는 동으로 제작한 청룡엔웨도우(青龙偃月刀)를 증정하였다. **(등급 : A)**

4) 고객 서비스 수준

환위즈싱의 고객센터 부서는 평일에는 5명, 공휴일에는 3명이 근무한다. 고객센터 상담원은 주로 고객의 개별적인 문제를 처리하고, 사용자들이 게임제품에 나타날 수 있는 문제를 실시간으로 해결할 수 있게끔 했다. **(등급 : A)**

5) 제품 홍보 및 보급 이벤트

지난해 환위즈싱은 《Rich》 제품발표회, 《삼국군영전 III》 출시이벤트, 《성무어정바(War Recorder Of Petra)》 포스터 발표회, 유저 1000 명 회견 등 다양한 홍보이벤트를 개최하였고, 그 가운데 “8급폭풍(八级风暴)”, “가을광상(秋日狂想)” 등의 판촉이벤트는 제품의 보급을 촉진하였다. **(등급 : A)**

6) 게임의 품질

2002년 온라인게임의 영향으로 패키지게임 시장은 전반적으로 위축되기 시작했다. 그러나 환위즈싱은 이런 상황에서도 여전히 우수한 성과를 보였다. 이는 환위즈싱이 대리한 《웬웬젠(轩辕剑)》 시리즈, 《선젠차사관(仙剑奇侠传)》 시리즈, 《Rich》 시리즈, 《삼국군영전》 시리즈, 《신죄다이쌍양조우(新绝代双娇)》, 《Heroine Anthem》 등 패키지게임들이 우수하여 유저들을 유치하는데 기인한다. **(등급 : A)**

7) 유저들의 반응

환위즈싱이 대리한 제품 중 대부분은 중문제품으로 게임의 배경과 문화적 분위기가 모두 중국 유저들의 취향에 부합되는 것이었다. 환위즈싱 공식사이트 게시판의 등록 회원 수는 18,100명을 기록, 매일 평균 100명 이상 증가했으며, 게시판을 통해 유저 상호간의 문제를 해결해주는 등 유저들을 위한 활동이 활발하다. **(등급 : A)**
【총평: 93】

5. 미국 EA

미국 EA하면 바로 스포츠게임이 떠오를 만큼 EA는 스포츠게임분야에서 선두자리를 확고한 업체

이다.

- 1) 지난해 EA가 대리한 제품 총수 10개, 고객센터 비스 상담원 4명, 평균가격 60위안 정도.
- 2) 중문화 수준
EA의 게임의 중문화는 모두 미국 본토에서 진행되었으나 중문화 수준이 높다. **(등급 : A)**
- 3) 제품의 하드수준
EA는 제품을 고급스럽게 포장하여 유저를 만족시켰다. 그러나 EA가 제공한 경품이 중국유저의 취향에 맞지 않았다. **(등급 : B)**
- 4) 고객 서비스수준
EA의 고객 서비스는 수시로 통화가 가능하며 고객센터 상담원들의 업무 수준도 높다. 게임과 컴퓨터시스템, 게임과 컴퓨터 하드웨어 및 게임플레이 과정에서 발생하는 문제에 대한 답변은 상세하지만, 상담원의 게임에 대한 전체적인 서비스수준은 높지 않은 편이라 어려운 문제 발생 시 다른 상담원의 도움을 요구하는 경우가 많다. **(등급 : B)**
- 5) 제품 홍보 및 보급 이벤트
2002년 중순 베이징 EA의 허가를 받고 《FIFA 2002》 게임을 통해 제1차 전자축구 전국 대회 즉 CCTV “축구팬 월드컵” 게임 고수 선발대회를 개최했다. **(등급 : B)**
- 6) 게임의 품질
EA는 메이저 게임회사인 만큼 지금까지 출시한 제품이 모두 유저들의 각광을 받았다. 그 중 스포츠게임은 스포츠와 게임을 동시에 애호하는 사람들의 선호대상이 되었다. 이 외 제품에 나타나는 Bug 현상이 극히 적은 것도 EA게임의 장점이다. **(등급 : A)**
- 7) 유저들의 반응
스포츠게임 애호가들이 EA의 고객이 되고 있으며 인터넷 상 EA 게임의 전문사이트와 게시판도 매우 많다. 특히 《FIFA 2002》는 유저의 활동이 활발한 곳이다. **(등급 : A)**
[총평: 89]

6. 베이징텐런후동소프트웨어유한회사(北京天人互动软件有限公司)

2001년 설립 초기서부터 텐런후동은 외국의 우수한 패키지게임만 대리하는 목표를 고수해 왔다.

SEGA사와의 협력에서 Interplay, id SOFTWARE, Eidos 등 회사와의 협력에 이르기까지 텐런후동이 출시한 게임들은 품질 상 지명도가 높은 제품으로 2002년 구미의 모든 우수작을 대리했다고 해도 과언이 아니다. 2003년 1분기 세계 패키지게임의 위축으로 인해 회사는 전략조정을 시도하여, 향후 기존의 패키지제품의 품질을 보장하는 한편 《Shadowbane》 등의 온라인 게임 운영에도 중점을 두기로 계획했다.

- 1) 2002년 대리한 제품 총수 30개, 고객센터 상담원 3명, 제품의 평균가격 49위안 정도.
- 2) 중문화 수준
텐런후동은 《Neverwinter Nights》 등과 같은 D & D규칙과 전문용어가 많이 사용된 게임의 중문화를 완성했으며, 대다수의 대리 제품들도 높은 중문화 수준을 보여주었다. 그러나 2002년에 “《상구천저우(上古卷轴) 3-천평(晨風)》 게임의 중문화 사건”으로 회사 이미지에 큰 타격을 받았다. 시장에 출시된 이 제품에는 언어적 오류가 많아 한동안 유저들에 의해 “반제품”이라는 평가를 받기도 했다. 그 후 텐런후동은 “게임수정 패치제품”을 보급했으며, 타제품의 중문화에도 관심을 기울였다. **(등급 : B-)**
- 3) 제품의 하드수준
유일하게 금속포장을 이용한 《Neverwinter Nights》는 정교한 외부설계로 유저들의 호평을 받았으며 99위안의 높은 판매가격 또한 제품의 소장가치를 높였다. 기타 제품들은 모두 DVD 표준포장을 이용, 표면 인쇄도 깔끔하게 처리했다. 일부 핵심제품들은 컬러설명서 외 맵과 공략안내설명서도 첨부했다. **(등급 : A-)**
- 4) 고객 서비스수준
텐런후동의 고객센터 상담원은 총 3명이다. 기자가 정품게임설명서에 있는 전화번호로 정품 인증코드, 《Neverwinter Nights》 중문 간체버전의 출시시간 및 게임방법 등에 질문한 결과, 상세한 답변을 얻을 수 있었다. **(등급 : B)**
- 5) 제품 홍보 및 보급 이벤트
지난해 미국 “9.11”사건 후 출시하게 된 《O

peration Flashpoint》는 “테러분자들과 격렬한 투쟁을 벌리자”는 “반 테러”를 홍보 구호로 하여 유저에게 깊은 인상을 남겼다. 《Operation Flashpoint》도 지난해 최고 매출규모를 기록한 게임 중의 하나로 부상했다. 또한 《Return to Castle Wolfenstein》제품의 출시와 함께 실시된 “탠런후동 최초의 게임영화 촬영”도 매체와 유저의 주목을 끌었다. 이 게임영화 2집까지 촬영을 마친 상태이며, 2003년에 “전국게임영화 제작대회”를 개최하는 등 색다른 홍보를 추진했다. 전자경기분야에서도 탠런후동은 팽정(方正)컴퓨터, 시통(硕统)디스플레이카드 등 하드웨어업체들과 제휴하여 컴퓨터장비 및 게임제품 확보를 목적으로 “게임경기대회”도 공동 주최했다. (등급 : A)

6) 게임의 품질

탠런후동이 대리한 제품들은 모두가 외국의 우수 게임사 제품이며 구미 패키지게임에서 최고수준을 자랑하는 제품들로 구미 게임제품을 즐기는 유저들의 각광을 받고 있다.

(등급 : A)

7) 유저들의 반응

탠런후동이 대리한 제품들은 대부분이 외국 제품으로 제작수준이 높으며, 게임이 다운되거나 정상적인 운행이 불가능한 경우는 극히 드물다. 다만 각 게임의 공략 기술 및 일부 게임에 존재하는 중문화에 종종 문제가 발생하고 있다.

(등급 : B)

[총평: 85]

7. 신텐디후동멀티미디어(新天地互动多媒体)

1) 신텐디는 2002년 총 십여 개의 제품을 대리했으며 그중 6개 제품은 9월 한달 동안에 대리한 제품들이다. 신텐디가 대리한 제품들은 모두 중국 실정에 적합하고 《Commandos》등 소수의 구미 제품 외에는 모두 일본 게임이다. 유저들이 쉽게 받아들일 수 있을 만큼 아름다운 게임화면과 정교한 게임시나리오 많은 유저, 특히 여성 유저에게 환영 받고 있다.

2) 중문화 수준

신텐디가 수입 발행한 게임은 다수가 중문

화를 마친 제품들로 속도는 느린 반면 중문화 수준이 높은 편이어서 오타 혹은 언어적 오류에 대한 Bug현상이 거의 없다.

(등급 : B)

3) 제품의 하드수준

포장이 정교하고, 2002년 8월부터는 무공해 포장지를 사용했다. 설명서의 인쇄도 선명하고 기본적인 게임설명 외 게임공략, 스크린샷 등 부가내용을 포함하고, 고급제품에는 경품을 제공하고, CD에는 불량품이 거의 없다.

(등급 : A)

4) 고객 서비스수준

신텐디회사는 마케팅부, 기술부 및 판매부 등이 협력하여 고객서비스를 실시한다. 서비스는 주로 전화문의, 팩스문의, 전자메일문의, 편지문의, 회사 공식사이트 게시판 및 시나 신텐디 전문프로그램 게시판 등 다양한 방식으로 제공되고 있다.

(등급 : A-)

5) 제품 홍보 및 보급 이벤트

2002년 1분기에 신텐디는 “르번초우(日本潮)” 시리즈를 주제로 활동을 전개, 유저에게 X-BOX, PS 2, MP3 등 푸짐한 상품을 수여하는 방식으로 일본게임을 확대했다.

(등급 : A-)

6) 게임의 품질

신텐디가 대리 발행한 게임 다수가 유명한 게임작품으로 수입되기 전 이미 중국 국내에 널리 알려져 있었고, 오락성이 강하고 게임의 시나리오도 풍부하다.

(등급 : B)

7) 유저들의 반응

게임에 대한 유저의 호응은 높은 편으로, 전체적으로 신텐디에 대한 유저의 평가는 비교적 높았다.

(등급 : A-)

[총평: 86]

8. 상하이 유비아(上海育碧)

1) 상하이 유비아는 2002년에 《biohazard》 시리즈 및 《Silent Hunter》 시리즈 최신버전을 포함한 총 30여 개의 제품을 대리했다. 고객서비스 2명, 제품가격은 49위안과 69위안 2가지로 구분되었다.

2) 중문화 수준

CGW CHINA GAME NEWS

《밍링위정푸3-장군(命令与征服3-将军) Command&Conquer:Generals》 게임 금지 조치 공시

중국 각 성, 자치구, 직할시 문화청(국) 문화시장처는 최근 일부 PC방 및 온라인 서비스 운영장소에 장군게임의 금지조치를 시달하였다. PC게임 《밍링위정푸3-장군》은 국가 이미지를 손상시키고 중화민족의 정서에 악영향을 미쳤다. 본 공시 이후 PC방 및 온라인서비스 운영장소에서 이 게임의 서비스가 이루어질 경우 《인터넷 온라인서비스 운영장소 관리조례》 제30조 규정에 근거하여 엄격하게 조사, 처벌될 것이다. 소비자가 본 게임을 다운로드, 설치, 사용하는 행위를 발견하였음에도 불구하고 운영업자나 운영기구가 방관했을 경우나, 문화행정부문,公安기관에 신고하지 않을 경우에는 《인터넷 온라인서비스운영장소 관리조례》 제31조 규정에 근거하여 엄중 처벌한다고 발표했다.

향후 PC방 등 인터넷 온라인서비스 운영장소에서 위법 PC게임을 전파, 사용하는 것을 발견하였을 경우 법에 따라 엄격히 조사·처벌하는 동시에 게임명칭 및 조사상황을 즉시 문화부 문화시장사에 보고해야 한다.

(자료: <http://imcp.ccnt.com.cn/show.php3?path=news&id=067>)

《정종마장(正宗麻将)Ⅲ》, 5월 12일 중국 진입

대만다위이 NPC연구개발팀이 4년간의 준비와 1년간의 제작을 걸쳐 완성한 TAB게임 《정종마장Ⅲ》이 베이징환위즈싱사의 대리애 의해 5월 12일에 중국 대륙에서 본격적으로 출시되었다. TAB 게임장르에 속하는 《정종마장Ⅲ》는 1인 또는 다인 접속 온라인 게임으로 39위안에 판매된다.

대만 아케이드게임 역사상 최고 인기 마작시리즈 신작으로 이 게임은 조작이 간단하고 배우기 쉽다.

수입한 모든 게임을 중문화 했으며, 글자체가 아름답고 글체가 보편적으로 크다. 중문화 수준이 높아 오타나 문맥상 어색한 부분은 발견하지 못했다. (등급 : A-)

3) 제품의 하드수준
불량신고률이 3% 이하이다. 포장박스 및 CD 품질이 우수하며, 설명서도 상세하고 구체적으로 되어있어 유저에게 정확하게 전달해 주고 있다. (등급 : A-)

4) 고객 서비스수준
상담원 외에 제품경리도 임시적으로 고객의 문의에 답변을 하고 있다. 기자가 《Silent Hunter II》의 접속문제에 대해 문의한 결과 상담원은 합리적인 해결책을 제안했으며 서비스 태도도 양호했다. (등급 : A-)

5) 제품 홍보 및 보급 이벤트
홍보에서는 줄곧 소극적이었으며, 주로 신제품 발표 포스터 및 뉴스 생산으로 제품을 홍보했다. (등급 : B)

6) 게임의 품질
유저에게 액션, 스포츠, 전략, 모험 등 다양한 성격의 게임을 제공했다. 대리한 제품 중 《WarCraft II》와 같은 대작은 없지만, 지명도가 높고 게임성을 겸비한 작품들이다. (등급 : B)

7) 유저들의 반응
유저 게시판을 살펴보면 평가는 긍정적인 것으로 나타났다. 많은 유저는 게임 플레이 과정에서 나타나는 문제들을 게시판에서 타 유저와 상호 교류하는 등 유저들의 활동이 활발하였다. (등급 : A-)

[총평: 87]

2002년 우수 패키지 게임 대리회사 선정에서 최종우승회사는 환위즈싱소프트웨어유한회사(寰宇之星软件技术有限公司)가 뽑혔다.

(자료: 大众软件 2003년 제6기)

※ 40호에 《왕이(网易)게임 총경리 인터뷰》편이 게재될 예정입니다

《정중마장Ⅲ》에는 자유대전, 긴장감 있는 대결 및 롤플레이, 온라인, 캐주얼 등 5가지 게임모형을 제공되며, 3D 롤플레이 디자인을 선택하여 게임 속 캐릭터들의 깜찍한 동작들을 형상화하여 표현하고 있다. 온라인 마작놀이 모델에서는 40장의 인물사진을 제공할 뿐만 아니라 배역의 능력까지 알려주어 유저는 자신이 가장 선호하는 사진을 선택할 수 있다. 마작놀이의 분위기를 생생하게 살리고 인물의 언어와 표정을 풍부케 하기 위해 제작진은 언어구성과 더빙에도 많은 공을 들였다. 16장으로 구성된 《정중마장Ⅲ》은 유저에게 신비한 마작세계를 보여줄 것이다.

(자료: <http://game.davoo.com/content.php?id=12531>)

《용병환수어(佣兵传说): 네오다크세이버》 5월 15일 무료 오픈테스트

한국 (주)위즈게이트사에서 개발한 온라인 RPG 머드게임 《네오다크세이버》는 오는 5월 15일부터 중국에서 무료 오픈테스트를 시작하게 된다. 유저는 이 게임의 공식사이트(<http://www.nds.com.cn>)에서 계정을 등록하여 테스트에 참가할 수 있다. 계정을 등록한 모든 유저는 모두 10,000점을 충전할 수 있는 이벤트에 참가할 기회를 가지며, 이벤트는 5월 14일 오전 10시에 《네오다크세이버》 공식사이트에서 실시한다. 이벤트 내용 및 점수 충전 방식은 다음과 같다.

1. 이벤트 내용

- 1) 첫 번째 계정등록자는 1,000점을 충전한 계정을 얻게 된다.
- 2) 1,000번째, 2,000번째, 3,000번째...등 천자리 수 등록자 역시 1,000점을 충전한 계정을 얻게 된다.
- 3) 10,000번째, 20,000번째, 30,000번째...등 만자리 수 등록자는 10,000점을 충전한 계정을 얻게 된다.

2. 충전방식

본 이벤트 중에 충전 점수를 얻은 계정은 《네오다크세이버》 게임에서 본격적으로 유료화하기 이전까지 재충전하여 점수를 사용할 수 있다.

(자료: <http://news.17173.com/content/2003-5-12/n82>

8_745003.html)

《투벤과이우(突变怪物: I was an atomic mutant)》 중문버전 본격 출시

2003년 5월 9일, 오우메이(奥美)전자는 올해 출시한 영화게임 《Aliens vs. Predator2》 자료편을 출시한데 이어 또 영화에서 개편한 사격게임 《투벤과이우》를 대리 출시했다.

《투벤과이우》는 Canopy Games사에 의해 영화 《The thing》에 근거하여 제작되었다. 시나리오를 살펴보면, 사고현장에서 과학자가 뜻밖에 죽게된 진상을 조사하게 되는 Blake의 구원부대는 이 모든 사건이 ET와 직접적인 관계가 있다는 사실을 알아낸다. 조사 과정에서 팀원들은 심한 갈등을 겪게 되고, 서로가 배신하고 기만하는 믿음과 공포 사이에서 생각이 엇갈리게 되는 내용으로 구성되어 있다. 개발자들은 믿음과 공포에 대한 2개의 표를 작성하여, 믿음 하락 혹은 공포 상승에 따라 표의 색상이 바뀌도록 했으며, 인물의 표정, 동작에도 미묘한 변화가 일어나도록 만들었다.

이 외 배경화면은 남극의 눈 덮인 배경을 보여줌으로서 유저에게 남극의 기분을 체험하도록 제작했다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=12517>)

CGW GAME 관련 기관

[국가기관]

국가 지적재산권국 특허국 (2)

국가 지적재산권국 특허국 내설기구(1999년 10월 17일)

[차 례]

국가지적재산권국 특허국(1)

- 판공실
- 인사교육부
- 업무심사 관리부
- 1부
- 기기발명 심사부

국가 지적재산권국 특허국(2)

- 전기학발명 심사부
- 화학발명 심사1부
- 화학발명 심사2부
- 물리발명 심사부
- 실용신형 심사부
- 외형디자인 심사부
- 특허 재심사위원회
- 특허 문헌부
- 자동화부
- 공산당위원회

전기학발명 심사부

기본 전자부품, 전동기, 전기발급, 기본전자선로, 전자계산기, 통신, TV, 방송 등 기술분야의 발명특허신청 관련 실질심사, 재심사 전 준비심사, 특허권 취소청구 심사, PCT국제검색 및 국제 기초심사 등의 업무를 담당한다.

화학발명 심사1부

식품 프로젝트, 약품, 생물 프로젝트, 화학 프로젝트, 석유화공 및 야금 등 기술 분야의 발명특허신청 관련 실질심사, 재심사 전 준비심사, 특허권 취소청구 심사, PCT국제검색 및 국제 기초심사 등

업무를 담당한다.

화학발명 심사2부

무기화학, 유기화학, 약물화학, 농업화학, 고분자화학 및 고분자응용 등 기술 분야의 발명특허신청 관련 실질심사, 재심사 전 준비심사, 특허권 취소청구 심사, PCT국제검색 및 국제 기초심사 등 업무를 담당한다.

물리발명 심사부

측량 및 계량 기술과 장치, 광학 부품과 의기, 성학부품과 의기, 자동제어와 조절, 신호장치, 정밀의기, 의료의기 및 설비, 생활용품, 건축토목 프로젝트, 열에너지프로젝트 등 기술 분야의 발명특허신청 관련 실질심사, 재심사 전 준비심사, 특허권 취소청구 심사, PCT국제검색 및 국제 기초심사 등 업무를 담당한다.

실용신형 심사부

실용신형 특허신청의 기초심사, 실용신형 특허신청에 관련된 서류관리 및 기타 관련업무를 담당한다.

외형디자인 심사부

외형디자인 특허신청의 분류와 기초심사, 특허권의 취소, 외형디자인 특허신청에 필요한 서류관리 및 기타 관련 업무를 담당한다.

특허 재심사위원회

1. 특허국에서 판결한 신청 거부 혹은 특허권 취소 또는 유지 등 결정에 이견이 있어 재심사요구를 제기했을 경우 재심사 업무를 담당한다.
2. 무효선고청구에 대한 심사를 진행한다.
3. 발명안건 관련 소송에 대한 응소업무를 담당한다.
4. 특허확정 및 특허침범 기술판결의 연구사업에 참여한다.
5. 인민법원 및 특허관리기구의 위탁을 받고 특허확정 및 특허침범사건의 처리에 자문의견을 제공한다.

특허 문헌부

1. 특허문헌의 수집과 국제교환을 담당한다.
2. 심사용 검색파일(특허문헌과 비 특허문헌)의 편성, 준비 및 관리를 담당한다.
3. 특허문헌관의 업무를 책임지고 사회에 특허 정보서비스를 제공한다.
4. 전국의 특허문헌 네트워크 및 정보서비스의 업무지도사업을 담당한다.
5. 특허문헌의 연구를 담당한다.

자동화부

1. 특허국의 자동화 중장기기획 및 연도계획 제정을 담당한다.
2. 특허국 정보시스템자원 및 자동화설비 관리 업무를 담당한다.
3. 특허국 자동화 연도계획 및 장기기획을 조직하고 실시한다.
4. 전국의 특허정보 프로젝트 구축을 지도한다.
5. 국가 지적재산권국 특허국에서 하달한 기타 업무를 담당한다.

공산당위원회

1. 공산당의 사상, 정치, 작풍 건설 등 사업을 조직하고 실행한다.
2. 마르크스 레닌주의 기본원리, 사상정치교육활동 및 정신문명건설 등 사업을 전개한다.
3. 공산당원 및 공산당 간부의 일상교육, 관리, 훈련, 공산당원발전 등 사업을 책임진다.
4. 지도층 관계자들에 대한 고찰 및 민주 평의 사업을 책임진다.
5. 국가 지적재산권국 특허국 소속 각 부서의 특허집행 및 청렴정치 구축에 대한 감독 및 검사업무를 담당한다.
6. 규율감찰의 신고 및 상고를 접수한다.
7. 노동자·청년·부녀 등 군중들의 조직사업을 지도한다.
8. 국가 지적재산권국 특허국 계통의 통일전략 사업을 책임진다.
9. 국가 지적재산권국 특허국 공산당 조직 및 직속 기관 공산당위원회가 하달한 기타 업무를 담당한다.

(자료: <http://www.sipo.gov.cn/sipo/gk/jgjs/zljgjs>)

/default.htm)

※ 다음 호에 《중화인민공화국 국가 지적재산권국 소속기구(1)》 편이 게재될 예정입니다

CGW GAME 소개

《드래곤라자》

개발업체 : 한국 삼성전자, 이소프트넷
 중국 대리업체: 베이징다산부어시구(第三波戏谷) 소프트웨어유한회사
 공식 사이트 : <http://www.dragonraja.com.cn>
 게임 장르 : 몽환 온라인

게임줄거리

중세유럽의 바이스스 왕국은 드래곤과 마법이 병존하는 세계였다. 상인, 농부, 마법사.....그들은 친구들과 함께 신기한 모험의 길에 오른다.

서막

하늘과 땅이 혼돈 된 먼 옛날 8개 종족이 공존하는 “드래곤 대륙”이 있었다. 그 중 지위가 가장 높은 드래곤은 타고난 지혜와 하늘바다를 자유로이 넘나들 수 있는 능력, 게다가 마법을 사용할 수 있는 능력을 가지고 있다. 그들의 대왕 “드래곤 로드”는 각 종족의 운명을 장악하고 있다는 8개 보석(8항성)을 갖고 있다.

모든 생물을 지배하는 “용”, 잔인하지 않지만 결코 인자한 존재는 아니기에 약육강식의 세계에서 인간은 작고 보잘 것 없는 존재였다.

신들의 축복 속에서 탄생한 인간 루트에리노는 “마법의 가을”에 대마법사 핸드레이크와 8명의 기사를 거느리고 드래곤과 혈전을 벌인다. 이번 결전은 루트에리노의 승리로 끝나지만, 루트에리노는 드래곤 로드를 죽이지 못하게 된다. 죽음의 구렁에서 살아남은 드래곤 로드는 할슈타일 후작의 도움으로 “대미궁”에 몸을 감추었다. 상고시기부터 시작되었던 드래곤 로드의 통치시기에 종지부를 찍

고 인간의 시대가 열리게 되는데...

드래곤 로드를 물리친 루트에리노는 “바이서스왕국”을 건립하고 “용지성”외의 기타 7개 보석을 얻게 된다.

“8항성”의 신기한 마력을 빌어 각 종족의 힘을 증가시키고자 했던 대법사 핸드레이크와의 의견과 달리 루트에리노는 각 종족은 자체의 힘에 의존하여 발전해야 하며 자신이 선택한 운명에 책임져야 한다고 주장한다. 쌍방의 의견충돌이 해결되지 않은 상황에서 루트에리노는 핸드레이크 몰래 7개 보석을 파괴해버리고, 이를 안 핸드레이크는 루트 에리노와 결별을 택한다.

루트에리노를 떠난 핸드레이크는 모든 희망을 “용지성”에 기탁하고 있는 드래곤 로드에게 걸고 찾아가지만, 그의 희망과는 달리 드래곤 로드는 8항성이 사실상 신비한 능력을 갖고 있지 않다는 말을 하게 되며, 긴 대화 끝에 드래곤과 인류간에 쌓인 오해가 너무 깊다는 사실을 발견한다.

이렇게 신의 마지막 선물인 8항성이 세계에서 사라지게 된다. 시간은 흘러 300년이 지나고..... 바이서스 315년에 이르러 드래곤대륙은 동방 임해의 일스 왕국, 남방사막의 자이편 왕국 및 중부 바이서스 왕국으로 분할되었다. 그 동안 국가사이에 쌓인 갈등이 극에 달했고, 결국 자이편 왕국이 바이서스 왕국을 침공했다.

자이편 왕국은 빠르게 바이서스 왕국의 성지 칼라일과 중부 대 도시 레너스를 습격하고 헬던트 영지를 다음 목표로 잡았다. 이에 바이서스 왕국은 헬던트의 주변에 결계석을 설치하고 강대한 마법 결계를 구축하여 헬던트를 지키기로 했다. 쌍방은 레너스와 헬던트에서 결전을 벌이게 된다.....

최신뉴스

《드래곤라자》, PC방 무료 플레이 가동

지난 4월 19일, 베이징디산부어시구소프트웨어 유한회사는 베이징텔레콤과 공동으로 베이징 수어 스호우(索思好) PC방에서 발표회를 개최하고 유저에게 지정된 PC방에서 《드래곤라자》의 플레이를 무료로 제공한다고 발표했다.

일반적으로 유저는 PC방에서 온라인 게임을 플레이 할 경우 접속비용을 지불해야 할 뿐만 아니

라 각 게임당 PP료도 지불해야 한다. 현재 일부 PC방에는 《드래곤라자》뿐만 아니라 디산부어의 《산귀처(三國策) 온라인》을 포함한 기타 온라인 게임을 마음껏 플레이 할 수 있으며 게임 플레이 과정에 PP료는 지불하지 않는다. 이와 동시에 PC방에서 개최하는 온라인 이벤트 및 현장 이벤트에 참여할 기회도 가진다.

게임 무료 플레이 결정이 발표된 후 많은 PC방의 호응을 얻었으며 현재 이미 120개에 이르는 PC방이 무료서비스를 제공하고 있으며 향후 더욱 많은 PC방이 무료서비스 실시에 가입할 것으로 전망된다.

(자료: http://www.dragonraja.com.cn/news/2003104_6.html)

※ 다음 호에 <mu> 편이 게재될 예정입니다

중국에서 성장이 가장 빠른 통신시장

2003년 5월 게임 추천/기대 TOP TEN

1. 패키지게임 추천 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	삼국지 1X	전략	Koei
2	합금장비 2	액션	Konami
3	최우승 축구경리 4	SLG 경영	Eidos

2. 패키지게임 기대 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	WarCraft III	전략	오메이(奥美)전자
2	선젠치사관 3 (仙剑奇侠传 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
3	귀이우저(鬼武者)	액션	유비아소프트
4	Neverwinter Nights	액션 모험	텐런후동(天人互动)
5	세포 핵분열	액션 모험	유비아 소프트

3. 온라인게임 추천 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	RO	신간선(新干线)
2	Shadowbane	텐런후동(天人互动)
3	네오다크세이버	한와와(汉娃娃)

4. 온라인게임 기대 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	A3	미정
2	미르의 전설 3	광통(光通)
3	툰스텐디(吞食天地) Online	여우롱자이선 (游龙在线)

(자료: 游戏攻略 2003년 5월호)

2003년 중국 통신시장은 여전히 안정된 발전추세를 보이는 동시에 성장속도가 가장 빠른 시장으로 자리잡고 있다고 신식산업부 통신연구원 고급 엔지니어 허샤(何霞)가 최근 밝혔다. 그에 따르면, 올해 중국 통신산업 고정자산투자 총액은 2,100억 위안에 달할 것이며(이는 지난해 2106.14억 위안에 비해 0.3% 하락), 고정자산 투자는 전체 통신 서비스수익의 45%로 여전히 높은 비율을 나타내고 있다.

허샤는 올해 중국 통신시장은 음성을 위주로 한 각종 서비스들이 안정된 발전세를 보일 것이며 일부 서비스는 빠르게 발전해 나갈 것이라고 덧붙였다. 중국 내 4대 기반 통신운영업체들 간의 경쟁은 현 상태를 유지하는 한편, 이동통신이 차지하는 비중이 점차적으로 늘어날 것으로 전망하고 있다.

몇몇 통신운영업체들의 상장과 함께 장비투자에 대한 규제가 엄격해지면서 투자에 대한 신중한 태도를 보이고 있다. 운영업체간의 경쟁은 네트워크경쟁에서 서비스경쟁으로 바뀌어지고 있으며 데이터서비스가 올해 서비스성장을 자극하는 주요 원동력이 되어, 엔터테인먼트를 핵심 내용으로 하는 새로운 서비스가 통신업무의 주요 성장점으로 부상하게 될 전망이다.

올해 차이나텔레콤은 북방의 10개 도시에 약 30억 위안을 투자하여 북방에 통신기간망 및 IP데이터 망을 구축하고 동시에 9개 성시에 고객센터 센터를 구축할 계획이다. 차이나왕통(CNC)도 대규모 자금을 투입하여 전국적으로 장거리네트워크 및 IP망을 구축하고 남방에 멀티서비스 네트워크를 구축할 예정이다. 차이나유니콤은 CDMA망에 대한 투자를 확충하여 신설 CDMA망의 포괄범위를 확대할 계획이며, 차이나모바일은 2.5G네트워크에 대한 투자를 강화할 예정이다. 모바일 운영업체들은 모바일 데이터 멀티미디어서비스에 대한 투자를 확대하는 한편 3G 등 차세대 네트워크서비스 테스트를 강화할 계획이다. 유선망 운영업체들

도 인터넷정보 서비스를 기준으로 하는 신규서비스에 대한 투자를 강화할 계획이다.

운영업체들의 서비스 수준 제고에 이용되는 포털서비스운영지원시스템의 투자가 대폭으로 증가될 것으로 전망되며, 통신운영업체의 일체화 및 정보자원 공유를 실현할 수 있는 지원시스템 BSS/OSS도 전체 통신산업의 새로운 투자 이슈로 떠오를 것이다.

(자료: http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=4267)

CGW IT NEWS

중국 도시가정 인터넷 접속현황 보고

China Labs는 2002년 12월 23일부터 2003년 1월 10일까지 중국 도시민 인터넷사용 및 소비행위에 대해 시장조사를 실시했다. 이번 조사는 인구가 50만 이상인 92개 도시 중 30개 도시를 선정하여 실시하였다. 본 보고서는 중국의 도시민 인터넷사용 및 소비행위에 대한 보고 중 하나로 총 6부로 작성되었으며, 가정 인터넷접속 현황을 기반으로 가정인터넷 접속규모, 접속방식, 접속장비, 영향요소 등 다각적인 분야에 대한 상세한 서술 및 향후 발전추세를 예측했다. 동시에 사용자들의 수요와 결부시켜 각 급 접속서비스업체들의 비즈니스 모델에 대한 의견도 제시하였다..

여기에 따르면, 중국 대도시 네티즌 수는 전체 도시인구의 36%에 달하는 32,334,000명에 이르고 있다. 이 중 가정에서 인터넷에 접속하는 규모는 가구로는 740만, 접속인구로는 13,668,000명에 이른다. 접속방식은 주로 PPP(전화접속) 방식 위주이고, 광대역접속방식은 보급 된지 오래되지 않았음에도 불구하고 급속하게 발전하는 추세이다. 또한 이에 따른 인터넷 콘텐츠서비스에 대한 요구도 날로 높아가고 있다.

또한 데스크 톱 PC는 여전히 가정 인터넷접속의 주요장비로 보급률이 96.5%에 이르며, 17.7%의 가정은 2대의 데스크 톱 PC를 소지하고 있는 것

으로 나타났다. 이런 가정은 월 평균 수입, 가정규모, 인터넷사용 등 분야에서 기타 가정들과는 큰 차이점을 보이고 있다. 이 연구는 신규 사용자그룹의 특징과 가정접속에 영향을 주는 여러 가지 요소들에 대하여 상세히 보고하고 있으며 접속규모, 방식, 장비 등 각 분야의 발전 추세에 대한 예측 및 전망도 제시하고 있다.

본 보고서는 인터넷접속 서비스업체, 장비제공업체, 콘텐츠 제공업체들의 가정 접속방식과 인터넷 장비 시장상황·규모·발전추세와 소비 계층의 특징과 수요파악에 유용하고, 동시에 인터넷연구기구, 솔루션제공업체, 시스템통합업체 및 관련 컨설팅과 교육 업체에도 참고가 되고 있다.

(자료: <http://www.chinalabs.com>)

CGW 법률과 정책

음반제품 수입관리 법(3)

(2002년 4월 7일 문화부, 해관총서 령 제23호 공포)

[차 례]

음반제품 수입관리 법(1)

- 제1장 총칙
- 제2장 수입관리 기구

음반제품 수입관리 법(2)

- 제3장 수입심사
- 제4장 수입관리

음반제품 수입관리 법(3)

- 제5장 벌칙
- 제6장 부칙

제5장 벌칙

제29조 허가비준 없이 사사로이 음반제품완제품의 수입경영활동에 종사하거나 문화부의 비준을 거치지 않은 수입음반제품을 복제할 경우 《음반제품관리조례》의 관련 규정에 근거하여 처벌한다.

제30조 아래의 행위 중 한가지를 위반했을 경우 현급 이상의 문화행정부는 위법행위 정지를 명령하고 경고·처분함과 동시에, 위법음반제품 및 위법소득을 몰수한다. 위법경영소득이 1만 위안이상인 경우 위법경영소득의 5배 이상 10배 이하의 벌금, 위법경영소득이 1만 위안이하인 경우 1만 위안이상 5만 위안이하 벌금을 부과한다. 행위가 엄중한 경우 정업정돈을 명하거나 경영허가증 발부기관에서 허가증을 취소한다.

- 1) 문화부의 허락 없이 수입한 음반제품을 출판, 도매·소매·임대·상영하거나, 정보 네트워크를 이용하여 전파할 경우
- 2) 연구·교수에 참고로 수입한 음반제품 및 전람·전시 목적으로 수입한 음반제품을 도매·소매·임대하거나 영업성으로 상영할 경우

제31조 본 법을 위반하고 수입음반제품 출판 시 문화부의 허가서 번호를 표기하지 않을 경우 현급 이상 문화행정부에서 경고처분을 내리며 행위가 엄중한 경우 3개월~6개월의 정업정돈 혹은 영업허가증 발부기구에서 허가증을 취소한다.

제32조 본 법의 규정에 어긋나는 아래의 행위 중 한가지라도 어겼을 경우 현급 이상 문화행정부에서 경고처분을 하는 동시에 5000위안이상 1만 위안이하의 벌금을 부과한다.

- 1) 출판한 수입 음반제품에 사용한 언어문자가 국가에서 반포한 언어문자규범에 부합되지 않을 경우
- 2) 수입기구가 규정을 어기고 문화부에 샘플을 송부하지 않았을 경우
- 3) 출판발행을 하지 않았거나 수입허가를 중지한 수입음반제품을 문화부에 등기하지 않고 동시 그 원인을 설명하지 않았을 경우.

제33조 음반출판기구가 수입음반제품 출판 혹은 정보네트워크를 이용하여 전파 시, 문화부의 허가서 요구를 위반하고 사사로이 프로그램 명칭을 수정하거나 내용을 증가/삭제했을 경우 문화부는 경고처분을 주는 동시에 1만 위안이상 3만 위안이하의 벌금을 부과한다.

심사비준을 거쳐 수입한 음반제품 내용을 사사

로이 증가/삭제 하여 본 법 제6조에서 규정한 금지 내용이 포함되었을 경우, 현급 이상 문화부가 경고·처분함과 동시에 출판·복제·도매·인터넷전송 등 위법행위 중지를 명령하며 위법경영 음반제품 및 위법소득을 몰수하고, 6개월~1년 동안의 정업정돈을 명령한다. 위법경영소득이 1만 위안이상인 경우 위법경영소득의 5배 이상 10배 이하 벌금, 위법경영소득이 1만 위안이하인 경우 5만 위안이하 벌금을 부과한다. 행위가 엄중할 경우 경영허가증 발부기관에서 허가증을 취소한다. 범죄를 조성하였을 경우 법에 따라 행사책임을 추궁한다.

제34조 해관법 및 관련 관리규정을 위배하였을 경우 해관이 법에 근거해 처리한다.

제6장 부칙

제35조 홍콩특별행정구, 마카오특별행정구 및 대만지역으로부터 음반제품을 수입할 경우 본 법을 참조하여 집행한다.

제36조 본 법의 구체적인 해석은 문화부가 책임지며 해관업무에 관련된 부분은 해관총서에서 책임·해석한다.

제37조 본 방법은 2002년 6월 1일부터 본격적으로 실시하며 동시에 1999년 4월 30일 문화부, 해관 총서에서 반포한 《음반제품수입관리방법》은 폐지한다.

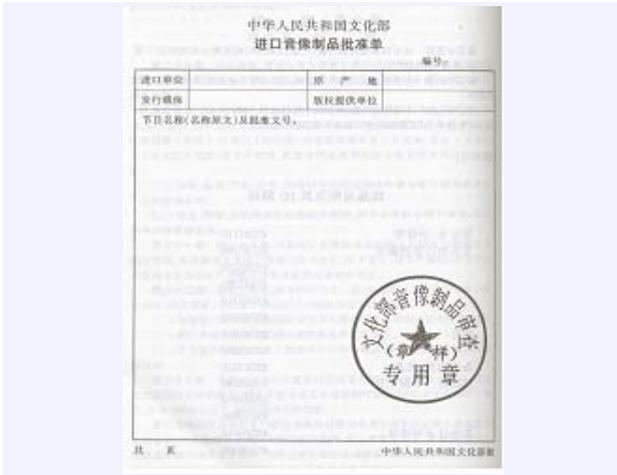
부록1

상품명칭 및 HS 코드

녹음 테이프	85245110
	85245190
	85245210
	85245290
	85245310
CD	85245390
	85241010
레이저 CD, 레이저VCD 및 기타 녹음 CD	85241090
	85243210
	85243290
	85243910
	85243990
기타 녹음 매체	85249910
	85249990

부록2

중화인민공화국문화부수입음반제품허가서양식



(끝)

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