



CHINA GAME NEWS

- 중국 게임과 수입게임의 각축전
- 스키레이션(世记雷神), 《Team Factor: 团队作战》대리권 체결
- 《W.Y.D: 命运》, 본격 유료화
- 《환상산귀즈(幻想三国志)》
- 6월 중순 출시 예정

인터뷰

- 중국게임업체 관련 인사 단독 취재
 - “왕이(网易: 163.com) 온라인게임사업부 책임자 자신(甲昕)”

GAME 관련 기관

- 국가지적재산권국 소속기구(2)

GAME 소개

- 《크로스게이트: 魔力宝贝》

CHINA GAME 순위

- 2003년 5월 중국 아케이드 게임 인기순위

MOBILE NEWS

- 차이나 모바일 및 유니콤 사용자 4월, 170여만 명 이상 증가

IT NEWS

- 대도시 네티즌 성장속도 둔화

법률과 정책

- 《전신업무분류목차》 재조정 통보(2)



중국 게임과 수입게임의 각축전

최근 조사에 의하면 지난해 연말, 중국 온라인게임 유저 수는 807만 4,000명이며 온라인게임의 시장규모는 9억 1,000만 위안에 이른다. 또한 주변 산업의 수익은 백억 위안에 달하여 온라인 게임시장의 발전 잠재력이 무한함을 보여주었다. 중국의 온라인게임 시장규모는 연 평균 200%의 성장률을 보이고 있으며, 2003년에는 20억 위안을 초과할 것으로 예측된다. 하지만 현재 중국시장에서 운영되는 온라인게임 중 다수가 외국에서 수입한 게임들이며 그 중 약 80%는 한국에서 수입한 게임이다. 한국게임이 중국 온라인게임에서 각광받고 있는 이유는 게임성·오락성 외에도 정서와 문화적인 동질감이 아주 중요한 요인으로 작용했기 때문이다. 그러나 한국을 비롯한 많은 외국 수입 게임들은 여전히 몇 가지 문제점을 보이고 있다.

온라인게임과 패키지게임이 가장 다른 점은 온라인게임이 많은 유저들간의 상호교류로 이루어지는 사실이다. 따라서 개발자들은 중국 유저들의 취향에 맞는 요소를 충분히 활용하여 게임을 제작하는 것이 가장 믿을 수 있는 조건이다. 즉 온라인게임에서 현지화는 가장 중요한 요소이다.

예를 들어 《EQ》는 세계 1위, 《UO》는 세계 2위를 차지하는 게임들이지만, 중국의 게임순위에서 10위권 안에 들어가지 못하고 있는 실정이다. 이런 현상이 나타나는 이유는 두 게임이 유럽의 종교적인 분위기가 짙어 중국인들의 정서에 맞지 않기 때문이다. 또한 구미 D&D 문화를 기반으로 한 《Baldur's Gate》 시리즈, 《Diablo》 시리즈 등의 게임들도 기술상 우수한 작품들이지만 중국 국민에게는 여전히 낯설기만 하다.

외국인들의 정신세계에서는 인(仁), 의(義), 례(禮), 지(智), 신(信), 충(忠), 효(孝) 등 중국인들의 가치와 전통이 전혀 적용되지 않는다. 따라서 게임과정에서 약자를 무참하게 짓밟고 자신을 도와준 사람을 살해함으로써 더욱 많은 노하우와 부를 쌓도록 하여 인간간의 교류를 무시하고 자유의 한계를 넘어서게 만들었다.

전문가의 분석에 따르면 유저들이 한 게임에서 싫증을 느끼지 않게 되는 중요한 요소가 바로 문화적인 배경을 바탕으로 유저들에게 끊임없이 감명을 일으키는 것이라고 한다. 즉 게임과정에서 유저들에게 친숙함을 느끼게 해주는 것이다. 현재 중국에서 유행하고 있는 한국 온라인게임인 《레드문》, 《천년》, 《드래곤라자》 등은 모두 게임의 놀이성만 강조하여 신선함을 주지 못하고 있는 실정이다. 이에 반해 진산(金山)회사가 독자 개발·출시한 《젠샤칭웬(劍俠情緣)》은 이미 많은 유저그룹을 유치했을 뿐만 아니라 남·북 송나라 시기 금나라와의 전쟁으로, 일생을 보낸 악비의 성장과정을 게임의 배경으로 담아 중국게임의 보급에 큰 도움을 주었다. 이는 《젠샤칭웬 온라인》이 한국게임에 비해 유저들에게 중국 전통문화를 배경으로 중국인의 정서를 자극했기 때문이라고 전문가들은 지적하고 있다. 예를 들면 무협외의 경우 중국인들의 동경과 이상을 담아서 제작하였기 때문에 PK와 업그레이드뿐만 아니라 외국 게임은 접근하기 힘든 수준이라고 했다. 일정한 지역에 머물고 있는 사람들의 생활공동체를 “커뮤니티”라고 하며 동일한 커뮤니티 내의 사람들에게는 특정 문화, 제도 및 생활방식이 존재하여 사람들간에 감정과 이성적인 교감이 존재한다고 하는데, 온라인게임에도 이러한 공동체가 존재한다.

중국 유저들은 일반적으로 협객문화를 숭상한다. 《젠샤칭웬 온라인》이 출시되기 전, 예를 들어 《텐샤(天下)》, 《사커싱(俠客行)》, 《진용천사관(金庸群俠傳) 온라인》 등 게임도 모두 무협을 주제로 잡았지만 《젠샤칭웬 온라인》만큼 유저들의 사랑을 받지 못했다. 이는 중국인의 전통문화와 가치관들을 게임 속에 융합시켜 무협문화를 나타내지 못했기 때문이다. 따라서 게임에 대한 열정 때문에 자신의 인생관, 가치관을 저버릴 수는 없는 것이기에, 게임 역시 그 나라 문화와 정서에 발맞춰 발전해 나가야 한다.

진산디지털엔터테인먼트 총경리 장즈홍(張志宏)은 2003년 한국온라인게임의 시장비중이 중국 온라인게임의 영향으로 연 말에는 40%까지 하락하여 올 하반기 온라인게임시장은 큰 변화를 맞게 될 것이라고 추측했다.

업계전문가들은 중국 게임 개발업체들이 미성숙

한 단계에서, 한국과 일본 등 해외 온라인 게임이 중국시장에 대거 진입함으로써 외제품이 80%이상을 차지하는 시장구조가 나타났지만, 중국 게임개발업체들이 기술 및 역량을 갖춘 현재 이런 시장구조는 더 이상 나타나지 않을 것이라고 전망했다. (자료: http://news.17173.com/content/2003-5-26/n923_839897.html)

스지레이션(世记雷神), 《Team Factor: 团队作战》대리권 체결

스지레이션사는 최근 영국 Brightstar사와 《Team Factor》 게임의 중국 대리권계약을 체결하여 오는 7월 중국시장에 출시할 예정이라고 밝혔다.

《Team Factor》는 최근 유행하고 있는 주시각 사격(FPS)게임이다. FPS 사격게임이 포화상태에 이른 현재 기존의 FPS의 대부분이 별다른 특징이 없어 까다로운 유저들의 수요를 만족시키기 어려웠던 것이 사실이다. 하지만 이와는 달리 7FX사가 개발한 《Team Factor》는 시장에 보급된 FPS 게임의 모든 장점을 활용하여 제작되었을 뿐만 아니라 기존의 단점을 보완하여 만들었기 때문에 해외 매체들로부터 “신시대 FPS”라 불리고 있다.

게임의 줄거리는 미국, 북대서양조약기구(NATO), 러시아 등 강대국간의 무력갈등을 둘러싸고 진행되며 게임 중 모든 유닛 및 무기는 실제 군사무기에 근거해 제작한 것들이다. 특히 게임 속 특수부대의 등장은 유저들의 호기심을 자극하기에 충분하다. 유저들은 특수부대 한 팀을 거느리고, 중동·시베리아 등의 지역에서 스킬 있는 전투를 벌이게 된다.

한 소식통은 스지레이션은 올 6월 하순 EIDOS사와 제휴하여 중국에 《관전주츄우징리(冠軍足球經理)4》 중문제품도 출시할 예정이라고 전했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/05/05221709.shtml>)

《W.Y.D: 命运》, 본격 유료화

지난 1월 10일부터 오픈 테스트를 시작한 온라인 게임 《W.Y.D》는 4개월 간의 테스트를 마치고

지난 5월 25일부터 본격적으로 유료화를 실시했다.

《W.Y.D》의 유료화를 시작으로 “환러자원(欢乐家园)”서버, “모우센자원(冒险乐园)”서버, “후렌싱공(互联星空)”서버에서 활발하게 진행했던 “충전장례”의 이벤트도 마치게 되었다. 하지만, “핑지쉬추이(风继续吹)”, “즈진즈덴(紫禁之巅)”, “삐하이칭쿵(碧海晴空)”서버의 유료화 날짜는 아직 정해지지 않은 상태이다. 따라서 환러디지털(欢乐数码)회사의 한 관계자는 《W.Y.D》에 참여한 모든 유저들에게 공평한 기회를 주기 위해 유료화를 시작하지 않은 나머지 세 개의 서버에서 유료화 시작을 전후로 1주일동안 “충전장례”이벤트를 계속 개최해 나갈 예정이라고 전했다.

동시에 25일 12시부터 유료화를 개시한 서버의 계정에 등록된 신규가입자들에게 무료게임(12시간)을 즐길 수 있도록 했다.

유료화를 시작한 후에도 환러디지털은 다채로운 이벤트로 유저들의 성원에 보답할 예정이라고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-26/n19_936058.html)

《환상산귀즈(幻想三国志)》 6월 중순 출시 예정

베이징 환위즈싱(寰宇之星)소프트웨어유한회사는 위천(宇峻)과기유한회사와 《환상산귀즈》 게임의 중국 내 총 대리권을 체결하고, 오는 6월 15일 본격적으로 출시할 예정이라고 밝혔다.

《환상산귀즈》는 위천과기가 최초로 독자 개발한 무협 RPG게임이다. 《환상산귀즈》는 게임의 시나리오, 화면, 음악 등 다방면에서 위천제품의 모든 장점을 살린 우수한 작품으로 유저들의 큰 주목을 받게 될 것으로 전망된다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/030526/030526_87299.html)

CGW 인터뷰

중국게임업체 관련 인사 단독 취재

왕이(网易: 163.com) 온라인게임사업부
책임자 자신(甲昕)



甲昕

- ▶ 자신(甲昕)
- ▶ 주요 경력
- 1998년
 - IT산업에 진입, "인터넷 주간지" 전담기자로 활약
- 1999년
 - 중국 포털사이트 enet(www.egames.com)제작에 참여
 - 중국 전문 게임사이트 Egames 제작 및 운영 전담

- 왕이에 입사, 게임채널(163.com) 및 관련 업무전담
- 2002년
- 왕이의 베이징 온라인게임채널 책임자

※ 왕이(www.163.com)

왕이(网易)는 1997년 6월에 설립, 중국 10대 포털사이트 중 대표 사이트로 부상하면서 네티즌들을 관심을 모았다. 현재 가입회원 수는 1억 명 이상, 하루 평균 조회 수는 3억 900만 명을 초과해 업계의 주목을 받고 있다. 또한 중문 엔진, 대용량 개인 홈페이지, 무료전자카드 제공, 온라인 사이버 커뮤니티 구축, 온라인 경매 플랫폼 구축 등의 업무를 하고 있다. 중국 10대 포털사이트 중 최초로 온라인 게임 분야에 진입하여 자체 개발한 "따화시여우"를 시작으로 현재는 한국게임 "프리스톤테일"을 대행하고 있다.

기 자 우선 특별히 인터뷰를 응해 준 왕이 온라인게임 사업부 자신(甲昕)경리에게 감사한다. 왕이(网易)는 중국 10대 포털 사이트 가운데 최초로 온라인게임 분야에 진입해 온라인 게임 "따화시여우"를 자체 개발하고, 한국게임 "프리스톤테일"을 대행하여 게이머들의 사랑을 받고 있다. 왕이는 포털 사이트 운영에서 많은 노하우를 가지고 있음에도 불구하고 특별히 온라인 게임시장에 진입한 이유는 무엇인가?

자 신 기자의 말과 같이 왕이는 처음 포털 사이트운영에 전력을 다했었다. 하지만 인터넷산업의 거품이 빠지면서 기존의 포털사이트운영은 새로운 환경에서 적절한 운영방식을 찾아야 했고, 새로운 발전방향을 모색해야 했다. 당시 왕이는 약 1억 명의 고객들을 유치하고 있었으며, 이를 활용하여 수익을 창출하는 일이 큰 관건이었다. 다시 말하면 많은 고객 및 네티즌들을 통한 막강한 영향력이 이익창출의 근본임을 알았던 것이다. 때문에 왕이는 가입회원들에게 최상의 서비스와 다양하고 다채로운 콘텐츠를 제공해주어야 한다고 생각했다. 장기적인 시장 분석과 고객 성향 조사를 마친 후, 온라인게임과 채팅을 주력방향으로 삼았다. 지금 생각해보면 당시의 선택이 정확했던 것 같다.

기 자 왕이는 포털사이트 업체이면서 동시에 온라인게임을 자체 개발하고, 한국게임을 대행 운영하기도 했다. 그래서 인터넷산업과 온라인게임산업의 관계에 대해 어떤 견해를 가지고 있는지 알고 싶은데?

자 신 게임산업과 인터넷산업은 상호 보완, 상호 추진관계이다. 현재 인터넷은 단순한 도구가 아니다. 사람들도 인터넷을 통해 단순히 정보를 검색하고 의사소통 수단으로 활용하는 단계를 이미 넘어섰다. 다시 말해 인터넷은 단순한 채팅, 정보 검색 및 정보공유 단계를 넘어서서, 사람들이 여가시간을 즐기는 엔터테인먼트로 부상하고 있다. 이 가운데 당연히 온라인게임도 발전하게 되었다. 인터넷이 없으면 온라인게임 산업을 말할 수 없듯이 게임산업이 없으면 인터넷산업도 풍부하고 다채로운 콘텐츠를 제공할 수 없을 것이고, 네티즌들의 욕구를 충족

시킬 수 없을 것이다.

기 자 앞에서 언급한 바 있지만, 왕이가 자체 개발한 온라인게임 《따화시여우》은 현재 어떻게 운영되고 있는가? 또한 지난해 한국 온라인게임 《프리스톤테일》을 도입한 이유는 무엇이며, 현재 운영상태는 어떠한가?

자 신 《따화시여우》는 현재 800~1,000만 명의 회원을 보유하고 있고 매일 동시접속수가 8~9만 명에 이르고 있다. 《프리스톤테일》도 올 하반기에 2.0판을 출시할 계획이었으나, 사스의 영향으로 인해 출시 기일을 재조정하고 있는 상태다. 왕이가 자체 개발한 온라인게임 《따화시여우》를 공식 운영하면서, 동시에 한국게임 《프리스톤테일》을 도입한 주 이유는 시장점유율을 확대하여 더욱 많은 고객들을 유치하기 위해서이며, 고객에게 보다 완벽한 서비스시스템을 제공하기 위해서다. 《따화시여우》는 독자적인 지적재산권을 보유하고 있지만, 2D 게임으로서 고객들의 욕구를 충족시키는 데는 어느 정도 한계가 있다고 보았다. 그래서 현재는 《프리스톤테일》과 병행하여 두개의 온라인게임을 계속해서 운영해 나갈 생각이며, 이는 왕이의 실력을 증명해줄 만한 좋은 계기가 될 것이라고 본다.

기 자 본인과 귀사는 한국개발회사와의 제휴에 대해 만족하고 있는가?(한국-개발/중국-대리운영 방식) 또한 가장 바람직한 제휴방식은 어떤 방식이라고 생각하는가?

자 신 현재 왕이와 한국게임개발업체와의 제휴는 주로 대행운영 방식이다. 왕이는 지금까지의 한국 업체와의 제휴에 만족하고 있다. 하지만 왕이 자체가 게

임의 독자적인 개발능력이 강한 업체이기 때문에 당분간 한국 업체와의 제휴범위를 확장할 계획은 없다. 물론 이러한 계획은 환경이 변화함에 따라 변경될 수도 있다고 생각한다. 또한 한국 업체와는 게임개발 및 운영분야에서 교류가 강화되는 것이 바람직하다고 본다

기 자 올해 6월 중국문화부에서 “문화경영허가증제도”를 실시할 예정이라고 했다. 이는 중국 게임산업에 어떤 영향을 미칠 것으로 전망하는가?

자 신 이러한 움직임은 현재 중국 온라인게임 산업에 대한 중국정부의 관심을 보여주고 있다. 허가증제도의 실시는 온라인게임 시장의 질서를 정리하는데 목적을 두고 있는 것으로 관측된다. 중국 온라인게임 시장의 질서 정리는 온라인게임 산업의 건전한 환경을 마련하여, 한결 더 성숙되고 완벽해진 온라인게임 시장을 형성시켜 줄 것으로 기대된다.

기 자 한국 언론을 통해 알게 된 것이지만, 한국의 일부 게임개발업체들은 만약 중국정부가 허가증제도를 실시하면, 중국 게임시장 진입에 걸림돌이 될 것이란 우려를 하고 있다. 이런 견해에 대해 어떻게 생각하는가?

자 신 한국 개발업체들이 만약 이런 우려를 한다면 너무 민감한 반응일 수도 있다. 이런 우려는 중국 게임시장에 대한 한국 개발업체들의 이해 부족에서 발생된 것이다. 또 이번 허가증제도가 아직 공식적으로 발표되기 전이어서 현재까지는 모든 것이 추측이나 가설에 불과하다. 아직 중국 정부에서 공식 발표를 하지 않은 이상 추측과 가설은 사실과 어느 정도 차이가 날 수

있다. 한국 게임의 중국 진입에는 여전히 문제점이 존재 하지만, 현재 중국 게임산업의 발전에 많은 도움이 주고 있다는 평가가 대부분이다. 때문에 허가증제도의 실시는 중국게임산업의 발전을 위한 것으로 외국 게임의 중국 진입을 겨냥한 것이 아니라는 점이 나의 생각이다.

본 편집부 특약기자 두무징(杜牧鯨)

정보자원을 충분히 활용해 중국내외 과학기술연구원, 연구소 및 업체들을 위하여 다방면에서 특허 및 상업정보 중개서비스를 제공하고, 특허기술을 생산력 향상에 도입하기 위해 특허기술의 산업화, 상업화를 실현하고 중국의 과학기술경제 및 사회 발전을 추진한다. 특허기술개발회사는 다음과 같은 업무를 담당한다.

1. 중국내외 과학연구원 및 업체들에게 특허신청, 양도, 소송 등에 대한 컨설팅 및 대행 업무를 서비스한다.
2. 경제 효율을 향상시키는 특허기술 프로젝트를 선택, 개발하거나 혹은 이와 관련된 업무에 응자 해준다.
3. 각 종 유형의 국내외 특허전시 및 회의를 개최한다.
4. 각 종 특허기술 및 제품을 홍보한다.
5. 특허기술 및 관련 제품의 수출입 무역업무를 담당한다.
6. 각 종 소프트웨어프로젝트를 전담한다.
7. 샤먼하이창(厦门海沧)대만업체 투자스테이션 관리위원회와 공동으로 “샤먼 특허기술단지”의 각 분야를 전담한다.

CGW GAME 관련 기관

[국가기관]

국가지적재산권국 소속기구(2)

[차 례]

국가지적재산권국 소속기구(1)

지적재산권 출판사
지적재산권 신문사

국가지적재산권국 소속기구(2)

특허기술 개발회사
지적재산권 교육센터

국가지적재산권국 소속기구(3)

특허 정보센터

국가지적재산권국 소속기구(4)

지적재산권연구회
특허대리인협회
기타기관(기관서비스센터/검색 컨설팅센터/
특허심사협회센터/발명협회판공실)

특허기술개발회사

1986년에 설립된 특허기술개발회사는 중화인민공화국 국가지적재산권국 소속의 국가 공상국에 등록된 전민소유제 기업이다. 국가지적재산권국의

지적재산권 교육센터

지적재산권 교육센터는 지적재산권 관련 분야에 근무하는 전문인력을 양성하는 기관이다. 중국정부가 최초로 창설한 국가 급 교육기관으로 중화인민공화국 국가지적재산권국 소속이다.

국무원 관련 규정에 따라 교육센터는 전국 지적재산권분야에 근무하는 인재들을 대상으로 지적재산권교육을 실시하고 교육관리사업을 추진한다. 센터는 중국의 지식분야에 재직 중인 인력에 대한 제도화, 규범화된 교육을 통해 국가 고위 지적재산권 전문 인력을 육성하는데 중점을 두는 한편, 사회적으로 다양하고 풍부한 교육을 보급하기도 한다. 중국 지적재산권 교육센터는 교학·연구·실천을 교육 이념으로 삼아 중국뿐만 아니라 유엔 세계 지적재산권조직 및 아세아지역의 지적재산권 교육 기관으로 부상하기 위해 전력을 다하고 있다.

1992년 국무원의 비준을 얻어 원 중국 특허국 중국지적재산권 교육센터 구축사업이 시작됐다. 중

국지적재산권 교육센터는 국가공상행정관리국, 국가 판권국의 지원과 국내 지적재산권계의 협력하에 다년간의 준비를 걸쳐 1996년 4월 1일 인민대회당에 설립되었다. 교육센터의 설립은 중앙과 국무원 고위층 및 사회 각 계층의 관심을 모았으며, 원 최고인민법원 원장 런젠신(任建新), 원 국가 과학위원회 위원 송젠(宋健)이 명예주임으로, 원 중국특허국 국장 장민관(蔣民寬), 황쿤이(黃坤益) 등이 센터 고문으로 임명되었다. 그 외 센터는 세계 지적재산권 조직 부 총간사 커쇼우더(柯肖德) 등 국내외 11명의 저명한 지적재산권 전문가들과 학자들을 명예교수로 초빙했고, 중문강좌와 함께 외국어 강좌도 개설했다. 센터는 또한 국내 최고의 전문학자들을 초빙하여 우수한 지적재산권 교육자료, 학술저작을 편집·출판하고 외국 지적재산권 우수저작물들을 번역·출판한다.

센터는 설립 후 지속적으로 서로 다른 계층 및 유형의 지적재산권 교육 반 120여 개를 조직하여, 참여인원이 만 명을 초과하였다. 교육대상은 주로 특허심사원, 특허대리인, 지적재산권 관리기관 사업인원, 업체 지적재산권 관련 사업 담당자, 법관 등이며, 교육내용은 특허, 판권, 상표, 라이선스 무역 및 신기술에 관련된 지적재산권문제 등의 분야이다.

센터는 세계 지적재산권조직(WIPO)이 중국에서 개최하게 될 국제적인 아세아-태평양지역 지적재산권 컨퍼런스와 교육반을 전담하게 되며 향후 외국 지적재산권 교육기관과의 합작을 폭넓게 추진할 예정이다.

교육센터는 교육활동 외 교육자료 편집·출판, 지적재산권 도서관 구축 및 자동화실현도 추진하고 있다.

(계속)...

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

CGW GAME 소개

《크로스게이트: 魔力宝贝》

개발업체 : 일본 ENIX

중국 대리업체 : 베이징왕성(网星)에닉스네트워 크과기유한회사

공식사이트 : <http://www.crossgate.com.cn>

게임장르 : MMORPG

요금 : 6점/시간

게임줄거리

사람들의 기억 속에서 잊혀져가고 있는 신비한 섬 “이러리군도(伊乐利群岛)”, 마족의 장기적인 거주로 암흑세상의 마력에 영향을 받아가고 있었다.

국왕 야누어만(亚诺曼) 8세는 야심가이며 능력 있는 군주로 이러리군도 전체를 통일하고 인류와 마족의 영원한 평화를 위해 마족을 황후로 맞아들인다. 그 둘 사이에 아들 라제파얼(拉杰法尔)이 태어나고, 야누어만은 다시 인간을 왕비로 맞아들여 둘째 아들 안동니오(安东尼奥)를 낳는다.

어느 날, 야누어만 8세가 가족들을 거느리고 야외 사냥을 나가게 되었는데, 사냥 도중 실수로 라제파얼의 화살이 야누어만 8세를 향해 날아가고, 이를 막기 위해 왕비가 자신의 몸을 던져 죽게되는 사고가 일어난다. 이에 화가 난 야누어만 8세는 아들 라제파얼을 유폐시키지만, 자신도 중풍에 걸린다. 이 사건을 계기로 인류와 마족간의 종족문제가 발생하기 시작해 결국 두 종족 사이는 멀어지게 된다. 그리고 라제파얼의 선생 바커다(巴克达)장군이 라제파얼을 구하여 왕궁을 빠져나가는 데...

2년 후 야누어만 8세가 세상 뜨고 둘째 아들 안동니오가 즉위하여, 칭호를 야누어만 9세라 고치고 이때부터 안동니오의 통치가 시작된다.

20년 후 갑자기 마족군이 인류가 살고있는 도시를 공격하기 시작했으며, 그들은 야누어만 9세의 퇴위를 요구해왔다. 마족을 거느리고 인류의 도시를 공격한 사람이 바로 바커다장군이라는 소문이 돌기 시작했지만 진실이 무엇인지는 그 누구도 알

지 못했다.

새로운 임무의 탄생! 천년 전 이러리군도에 엄청난 재해를 가져다 준 봉인 된 마룡이 있었으나, 바커다가 그 중의 한 봉인을 제거하면서 다시 세상에 나타나기 시작했다. 야누어만 9세는 왕국 학자들의 의견을 받아들여, 파렌왕국에 사자를 파견해 도움을 청하고, 파렌왕국의 후원하에 양국의 군사는 마족에게 대항한다. 전설 속의 용사들은 마왕 바커다에 대항해야 한다. 처음에 12개 임무가 주어지며 적웅(赤熊), 살인벼룩이(殺人螳螂) 등 각종 몬스터들이 등장한다.

최신뉴스

《크로스게이트》, 해킹 단속

왕싱회사는 공정한 게임환경을 만들기 위해 핵사용자(해킹)에 대한 엄격한 단속을 해 왔으며, 지난 5월 15일부터 핵사용자에 대한 상황을 각 유저들에게 매주 한번씩 사이트(<http://www.joypark.com.cn/agm/suspend.htm>)를 통해 공개하기로 결정했다.

왕싱회사는 지난 5월 9일부터 11일까지 《크로스게이트》 게임 중 가속기 및 핵(해킹)을 사용하는 유저와 기타 문제를 일으키는 유저의 아이디 총 1293개를 취소시켰으며, 향후 핵사용(해킹)에 대한 단속을 점차 강화하여 지속적으로 해 나갈 예정이라고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-15/n275_191795.html)

※ 다음 호에 《애플파이》편이 게재될 예정입니다.

CHINA GAME 순위

2003년 5월

중국 아케이드 게임 인기순위

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	396
2	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	371
3	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	370
4	Final Fantas 10	PS2	RPG	SQUARE	358
5	Final Fantas X-2	PS2	RPG	SQUARE	342
6	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	330
7	진 삼국무쌍 3	PS2	ACT	KOEI	326
8	귀이우저 (鬼武者)2	PS2	AVG	CAPCOM	281
9	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	279
10	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	278
11	2차 초급 로봇대전a	PS2	SLG	BANPRESTO	275
12	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	269
13	쿠우다이요우과이·홍보우스 (口袋妖怪·红宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	257
14	쿠우다이요우과이·란보우스 (口袋妖怪·蓝宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	255
15	초급 로봇대전OG	GBA	RPG	NINTENDO	234
16	휘엔원장·핑인즈젠 (火炎文章·封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	212
17	어워청·웨샤예상취 (惡魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	203
18	악마성·백야의 협주곡	GBA	ACT	KONAMI	184
19	왕국지심·최종버전	PS2	ARPG	SQUARE	172
20	링혼능력(灵魂能力)2	PS2	FTG	NAMCO	154

(자료: 电子游戏软件 2003년 제10기)

CGW MOBILE NEWS

차이나 모바일 및 유니콤 사용자 4월, 170여만 명 이상 증가

최근 차이나 모바일과 차이나 유니콤은 각각 자체의 최신 서비스 운영 현황에 대해 발표했다. 이 중 차이나 모바일 사용자는 1억 2,600만 명, 차이나 유니콤 CDMA 사용자 858만 명, GSM 사용자 5,810만 명에 이른다고 했다.

차이나 모바일의 4월말 총 가입자 수는 1억2,550만명으로 3월보다 170만 2,000명 늘어났으며 그 가운데 계약가입자 4,970만 7,000명으로 3월과 비교해 15만 9,000명이 늘어났다. 선불카드 사용자 7,580만 1,000명으로 3월보다 154만 3,000명이 증가되었다고 한다.

차이나 유니콤의 4월분 CDMA 신규가입자는 55만 5000명으로 3월과 비교해 많이 증가하였으나, GSM 신규가입자는 118만 명으로 3월보다 하락했다. 3월달 차이나 유니콤 신규가입자는 CDMA 53만 3000명, GSM 125만 명이었으나, 4월말 차이나 유니콤의 누계 CDMA 가입자수는 858만 명, GSM 가입자수는 5,810만 명이다.

(자료: http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=4615)

CGW IT NEWS

대도시 네티즌 성장속도 둔화

Chinalabs의 조사연구에 따르면 중국 대도시 네티즌의 발전현황은 3단계로 구분된다.

중국 도시네티즌의 육성단계인 1998년 전까지 중국 도시 네티즌 수는 고속성장 하였지만, 네티즌의 절대숫자는 많이 제한되었다. 1998년~2000년에는 네티즌 성장속도는 둔화되었지만 절대숫자는 증가한 단계로 이때가 중국 도시네티즌의 발전 단계이다. 2000년 이후 성장속도와 절대숫자 증가

모두 모두 하락한 단계로, 도시네티즌이 성숙단계에 들어섰다는 것을 말해준다.

중국 대도시네티즌 발전에 대한 “3단계” 이론은 인터넷 접속업체 및 콘텐츠서비스업체에게 있어 매우 중요한 의의를 가진다. 현재 중국 대도시네티즌의 최고 발전단계는 이미 지났으며, 향후 네티즌 성장의 주요 요인은 중·소도시 및 농촌에 집중 될 것으로 예상된다. 전체 인터넷시장이 발전하려면 접속서비스업체 및 콘텐츠 서비스업체가 반드시 협력하여 도시에서 농촌까지 발전하는 길을 모색해야 한다. 또한 홍보 및 부가서비스 등에 창조성을 발휘하여 현재까지도 잠재되어 있는 사람들을 온라인 고객으로 유치하여야 한다.

(자료: <http://www.chinalabs.com/surfsurvey/ArtView.asp?ArticleID=28>)

CGW 법률과 정책

《전신업무분류목차》 재조정 통보(2)

통신업무의 발전에 부응하기 위해 중국 신식산업부는 《중화인민공화국전신조례》(이하 《통신조례》로 약칭)의 규정에 근거하여 《전신조례》에 첨부된 《전신업무 분류목차》를 조정하기로 결정했다. 조정 후의 《전신업무 분류목차》는 2003년 4월 1일부터 정식 시행하며 동시에 조정 전의 《전신업무 분류목차》는 폐지된다.

2003년 2월 21일

중화인민공화국 신식산업부

[차 례]

1. 기초통신업무

- 1) 제1류 기초 통신 업무
- (1) 유선통신 업무

(2) 교환식 모바일통신 업무

(3) 제1류 위성통신 업무

(4) 제1류 데이터통신 업무

2) 제2류 기초 통신 업무

- (1) 그룹통신 업무
- (2) 무선희출 업무
- (3) 제2류 위성통신 업무
- (4) 제2류 데이터통신 업무
- (5) 네트워크 접속 업무
- (6) 국내 통신장비 서비스 업무
- (7) 네트워크 위탁관리 업무

2. 부가가치 통신 업무

- 1) 제1류 부가가치 통신 업무
- 2) 제2류 부가가치 통신 업무

(2) 교환식 모바일통신업무

교환식 모바일통신업무는 교환무선그룹망 방식을 도입하여 단말기와 네트워크장비사이의 무선통로를 연결시켜 사용자들이 활동 중에 상호통신을 할 수 있다.

주요특징은 단말기의 이동성, 스테이션간의 전환 및 현지통신망간의 자동로밍 서비스이다.

교환식 모바일통신업무는 기지국 시스템, 이동교환 시스템 등 장비로 구축된 교환식 모바일통신망으로 전화, 데이터, 시청그래픽 등 업무를 제공한다.

교환식 모바일통신업무는 900/1800MHz GSM차세대 디지털 교환식 모바일통신업무, 800MHz CDMA 차세대 디지털 교환식 모바일통신업무, 제3세대 디지털 교환식 모바일통신업무 등을 포함한다.

① 900/1800 MHz GSM 차세대 디지털 교환식 모바일통신업무

900/1800 MHz GSM 차세대 디지털 교환식 모바일통신업무(이하 GSM이동통신으로 약칭)는 900

/1800MHz 주파수 내의 GSM이동통신망을 이용하여 제공하는 전화, 데이터서비스를 가리킨다. GSM 이동통신시스템의 무선포트는 TDMA기술을 도입, 핵심 망 이동성 관리는 MAP협의를 도입했다.

900/1800MHz GSM차세대 디지털 교환식 모바일통신업무의 주 업무유형

- 단말사이 양방향 전화업무
- 모바일정보업무, GSM망 및 정보플랫폼이 제공한 모바일 기지를 이용하여 발송하고 접수하는 정보 업무.
- 모바일 적재업무 및 이에 기반한 모바일 데이터업무.
- 발신자번호 표시, 호출전환 업무 등의 부가 서비스
- GSM망과 지능망이 공동으로 제공하는 모바일 지능망서비스. 예를 들면 선불업무 등이 있다
- 국내·국제 로밍서비스

900/1800MHz GSM 차세대 디지털 교환식 모바일통신업무 업체는 반드시 자체의 GSM 모바일통신망을 구축한 후 일부 또는 전체 이동통신서비스를 분야별로 제공할 수 있다. 1차 모바일 통신업무 제공 시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크 일수도 있고 부동한 운영업체 네트워크와 공동으로 할 수도 있다. 이동망 국제통신서비스 제공 시 반드시 국가의 기준을 걸친 국제통신출입구를 통과해야 한다.

② 800MHz CDMA 차세대 디지털 교환식 모바일통신

800MHz CDMA 차세대 디지털 교환식 모바일통신(이하 CDMA 이동통신으로 약칭)업무는 800MHz 주파수의 CDMA 이동 망을 이용하여 제공하는 전화, 데이터업무를 가리킨다.

800MHz CDMA차세대 디지털 교환식 모바일통신업무의 주요 서비스는 다음과 같다.

- 단말사이 양방향 전화업무
- 모바일 정보업무, CDMA망 및 정보플랫폼이 제공한 모바일 기지를 이용하여 발송하고 접수하는 정보 서비스.
- 모바일 적재서비스 및 이에 기반한 모바일 데이터서비스.
- CDMA망과 지능망이 공동으로 제공하는 모바일

일 지능망업무. 예를 들면 선불업무 등이다.
- 국내·국제 로밍서비스

800MHz CDMA 차세대 디지털 교환식 모바일통신업무 업체는 반드시 자체의 CDMA이동통신망을 구축한 후 일부 또는 모든 모바일 통신업무유형을 제공할 수 있다. 1차 모바일 통신업무 제공시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크 일수도 있고 부동한 운영업체 네트워크와 공동으로 완성할 수도 있다. 이동망 국제통신업무 제공 시 반드시 국가의 비준을 걸친 국제통신출입구를 통과해야 한다.

③ 제3세대 디지털 교환식 모바일통신업무

제3세대 디지털 교환식 모바일통신업무(이하 3G 이동통신으로 간칭)는 제3세대 이동 통신망을 이용하여 제공하는 전화, 데이터 및 시청 그래픽업무를 가리킨다.

주요특징은 이동광대역, 멀티미디어서비스를 제공하고 중·고속 이동환경에서 144kb/s, 보행 및 느린 속도 이동환경에서 384kb/s, 실내 환경에서 2Mb/s 속도의 데이터전송을 지원하는 한편 서비스품질(QoS)을 보장해준다.

제3세대 디지털 교환식 모바일통신업무에는 차세대 교환식 모바일통신이 제공하는 모든 업무유형과 모바일 멀티미디어업무를 포함한다.

제3세대 디지털 교환식 모바일통신업무 경영업체는 반드시 자체의 3G이동통신망을 구축한 후 일부 또는 모든 이동통신 업무를 제공할 수 있다. 1차 모바일 통신업무 제공 시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크 일수도 있고 부동한 운영업체 네트워크와 공동으로 할 수도 있다. 이동망 국제통신업무 제공 시 반드시 국가의 비준을 걸친 국제통신출입구를 통과해야 한다.

(3) 제1류 위성통신업무

위성통신업무는 통신위성과 지구스테이션으로 구성된 위성통신망을 통해 제공하는 전화, 데이터, 시청그래픽 등 업무를 가리킨다. 통신위성은 지구동보위성(정지위성), 지구중궤도위성, 저궤도위성(비 정지위성)으로 구분된다. 지구스테이션에는 일반적으로 고정지구스테이션을 가리키지만 운반가

능한 지구스테이션, 이동지구스테이션 또는 이동사용자단말도 포함된다.

위성통신업무는 관리수요에 따라 2가지로 분류하며 제1류 위성통신업무에는 이동통신업무와 위성국제 전용선 업무가 포함된다.

① 위성이동통신 업무

위성이동통신 업무는 지상에 장착된 모바일 지구스테이션 혹은 모바일 사용자가 모바일 단말기, 휴대용 단말기, 차(선박, 비행기)탑재 단말기를 사용하여 통신위성, 시스템 제어센터 등으로 구성된 위성이동통신 시스템을 통해 실현되는 지상, 해상, 공중 통신업무를 가리킨다. 위성이동통신 서비스에는 전화, 데이터, 시청그래픽 등 업무가 포함된다.

위성이동통신 서비스 경영업체는 반드시 위성이동통신망 장비를 구축한 후 일부 또는 모든 위성이동통신 서비스를 제공할 수 있다. 다 지역 위성이동통신서비스(통신 중의 한 단말이 외국에 위치)를 제공할 시 국가 비준 국제통신출입구를 통해 전환해야 한다. 위성이동통신서비스 제공 시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크 일수도 있고 부동한 운영업체 네트워크와 공동으로 할 수도 있다.

② 위성국제전용선업무

위성국제전용선업무는 고정위성지구스테이션과 정지 혹은 비 정지 위성으로 구성된 위성고정통신 시스템을 이용하여 사용자에게 제공하는 점-점형 국제전송경로 및 통신전용선 임대업무를 가리킨다. 위성국제전용선업무에는 영구연결과 반영구연결 두 가지로 구분된다.

위성국제전용선업무 응용을 제공하는 지구스테이션장비는 경내·경외에 장착되었으며 단말사용자는 임대 또는 구입하여 사용할 수 있다.

위성국제전용선업무의 경영업체는 반드시 자체의 위성통신망 장비를 구축해야 한다.

(4) 제1류 데이터통신업무

데이터통신업무는 인터넷, 프레임중계, ATM, X.25 분할교환망, DDN 등 네트워크를 통해 제공하는 각종 데이터전송업무를 가리킨다.

관리의 수요에 따라 데이터통신업무는 두 가지로 분류하며 제1류 데이터통신업무에는 인터넷데이터전송업무, 국제데이터통신업무, 공중정보, 사용자정보업무 등이 포함된다.

① 인터넷데이터전송업무

인터넷데이터전송업무는 IP기술을 이용하여 사용자의 IP데이터베이스를 소스네트워크 또는 메인보드에서 목표 네트워크 또는 메인보드에 전송하는 업무를 가리킨다.

인터넷데이터전송업무 경영업체는 반드시 자체의 인터넷 핵심네트워크와 인터넷국제출입구를 구축해야 한다. 국제 혹은 국내 통신장비서비스업무 경영권을 소지하지 않은 경영업체는 국제·국내 전송장비를 구축할 수 없으며 반드시 관련 경영권을 소지한 경영업체의 국제·국내 전송장비를 임대 사용해야 한다.

인터넷데이터전송업무 경영업체는 인터넷접속서비스업체에 접속업무를 제공할 수 있으며 또한 직접 단말 사용자에게 인터넷접속서비스를 제공할 수 있다. 인터넷데이터전송업무 제공 시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크 일수도 있고 부동한 운영업체 네트워크와 공동으로 할 수도 있다.

인터넷데이터전송업무 경영업체는 사용자 지역망, 유선 접속망, 도시 네트워크 등 인터넷장비를 구축할 수 있다. 인터넷 기반의 국제회의 TV 및 그래픽 서비스업무, 국제 폐 사용자그룹의 데이터 업무는 모두 인터넷데이터전송업무에 속한다.

② 국제 데이터통신업무

국제 데이터통신업무는 국가 간 또는 국가와 지역간 프레임 중계 및 ATM망을 통해 사용자들에게 PVC를 연결해주거나 국제선로 혹은 국제전용선을 이용하여 데이터 또는 그래픽전송서비스를 제공해 준다.

국제 전용선을 이용하여 제공하는 국제회의 TV 업무 및 국제 폐 사용자그룹의 데이터업무는 모두 국제 데이터통신업무에 속한다.

국제 데이터통신업무 경영업체는 반드시 자체의 국제 프레임중계, ATM망을 구축해야 한다. 국제통신장비서비스업무 경영권을 소지하지 않은 경영자는 국제전송장비를 구축할 수 없으며 관련 경영권

소지 경영업체의 국제전송장비를 임대 사용해야 한다.

③ 공중정보와 사용자 정보업무

공중정보업무는 전신국에서 정보 발신자의 정보 내용을 정보망을 통해 수신자에게 전송 및 배달하는 정보업무를 가리킨다. 공중정보업무는 정보전송 목적지에 따라 국내 공중정보업무와 국제 공중정보업무 두 가지로 구분된다.

사용자 정보업무는 사용자가 근무직장, 거주지 혹은 전신국 영업실에 장착된 정보 단말장비를 이용해 사용자 정보망으로 현지 또는 국내외 각 지역의 사용자와 직접 통보를 하는 정보업무 중의 일종이다. 사용자정보업무는 사용방식에 따라 전문용 사용자정보업무, 공중사용자정보업무 및 해사(海事)사용자정보업무 등 3가지로 구분된다.

※ 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