



CHINA GAME NEWS

- 성다(盛大) 《미르의 전설》 9월 28일부터 운영중지
- 새로운 온라인게임 업체 스워커지(世模科技) 탄생
- 중광왕(中广网) 후렌싱쿵(互联星空)과 공동발전 도모
- 중국 온라인 게임시장 경쟁구조
- 온라인게임 정책 콘퍼런스 개최

GAME 관련 기관

- 텐런후둥 소프트웨어 기술유한회사(天人互动软件技术有限公司)

GAME 소개

- 《산궈처 온라인: 三國策 Online》

CHINA GAME 순위

- 2003년 6월 중국 아케이드 게임 인기순위

MOBILE NEWS

- 5월 차이나유니콤 가입자 성장 둔화, GSM 신규가입자수 30%하락

IT NEWS

- 상하이 벨 제5세대 DSLAM 광대역 접속제품 출시

법률과 정책

- 소프트웨어 등록관리법(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

성다(盛大) 《미르의 전설》 9월 28일부터 운영중지

《미르의 전설》 700만 유저들은 3개월 후 중대한 결정을 내려야 할지도 모른다. 개인정보를 신작 《찬치스제(传奇世界)》에 옮기고, 기존 레벨 및 아이템을 유지하거나, 아니면 다른 새로운 게임을 선택해야 한다.

얼마 전, 상하이 성다 네트워크 발전회사는 계약을 연장하지 못하여, 오는 9월 28일부터 《미르의 전설》 운영을 중지할 것이라고 밝혔다.

그러나 다른 소식통에 의하면 한국 Actoz와 성다는 이미 《미르의 전설》 계약을 연장했다는 설이 있다.

Actoz는 《미르의 전설》 개발사인 Wemade와 라이선스 대리 계약을 맺어 중국 대리권을 갖고 있으며, 계약기간은 내년 연말까지라고 했다. 만약 이 정보가 사실이라면 성다는 내년 연말까지 《미르의 전설》을 운영할 수 있는 입장이 된다.

이에 대해 성다의 관계자 리리쥘(李黎君)은 이 정보에 대한 사실여부를 부정했으며, 현재 《미르의 전설》 계약 연장에 큰 영향은 없을 것이라고 밝혔다.

또한, 오는 9월 28일 이후부터 유저들은 기존 정보를 성다가 《미르의 전설》의 노하우를 토대로 개발한 《찬치스제》에 이전할 수 있다고 전했다.

《찬치스제》는 현재 오픈 테스트 준비중이다.

(자료: <http://game.sina.com.cn/newgames/2003/06/06182532.shtml>)

새로운 온라인게임 업체 스위커지(世模科技) 탄생

온라인게임 운영업체인 베이징 스위커지 유한책임회사(北京世模科技有限责任公司)가 지난 6월 26일 베이징에 설립되었다.

스위커지 대표이사 첸중화(钱中华)는 회사 설립 당시 스위커지는 옌황신성(炎黄新星)그룹의 산하

기업으로, 그룹 내외의 많은 인력을 모아 만든 전문 디지털 엔터테인먼트 기업이라고 밝혔다.

또한, 그룹 및 관리팀의 산업 노하우를 충분히 이용하여 제품에 대한 기획, 마케팅, 연구개발, 서비스, 시스템 보호, 텔레콤 합작 등 여러 방면을 강화했다고 밝혔다.

스위커지는 유저들에게 최고의 온라인 엔터테인먼트 서비스를 제공하기 위해 시리즈형, 표준형, 편리형, 맞춤형의 다양한 사용자 서비스 시스템을 구축할 것이라고 덧붙였다.

올해 안으로 2~3개의 대형 온라인게임을 중국에 출시할 계획이며, 첫 작품인 《Repent Online》은 클로즈테스트를 준비중이다.

이와 동시에 스위커지는 세계 3대 전자경기대회 중의 하나인 “세계 전자 스포츠 월드컵 (ESWC)” 중국지역 선발대회를 독자적으로 주최하였다.

현재 입상한 선수들은 이미 북경에 도착하여, 7월 중순에 프랑스에서 진행되는 ESWC 결승전에 참가할 예정이다.

스위커지의 설립은 전반적으로 중국 온라인게임 산업시장을 규범화하고 게임산업을 발전시키는데 중요한 의의가 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-29/n931_847710.html)

중광왕(中廣網) 후렌싱콩(互聯星空)과 공동발전 도모

후렌싱콩(互聯星空: China Vnet)은 차이나텔레콤의 전국적으로 통일된 인터넷 응용업무 브랜드다.

중광왕은 후렌싱콩의 중요한 협력 파트너 중의 하나로서, 후렌싱콩 사용자를 위해 다양한 광대역 콘텐츠를 제공했다.

중광왕은 TV방송 네트워크 자원을 이용하여 인터넷 부가업무를 개발하며, 컴퓨터 정보 네트워크 국제 링크업무 및 인터넷 정보서비스를 하고 있다.

전국의 TV방송 광섬유 기간전송 네트워크에 의존하여 다양한 광대역 선진기술을 통합시켰으며, 광대역 스트리밍 전송과 콘텐츠 분할발송 네트워크를 구축했다.

중광왕은 자체적으로 각 지명 매체들의 정품 프

로그를 통일하고, 자사가 구축한 대형, 다기능, 개방식 스트리밍방송 및 전자상거래 플랫폼을 통해 개인 및 기업 사용자들에게 풍부한 내용과 완벽한 기능의 광대역 멀티미디어 응용서비스를 제공함으로써, 중국 광대역 네트워크 및 콘텐츠 운영 통합업체 중의 하나로 부상했다.

중광왕은 대형 무협온라인 《파천일검》을 출시한 뒤, 후렌싱콩에 더욱 많은 콘텐츠를 제공했다. 게임 자체도 후렌싱콩을 통해 더욱 많은 유저들의 관심을 모았다.

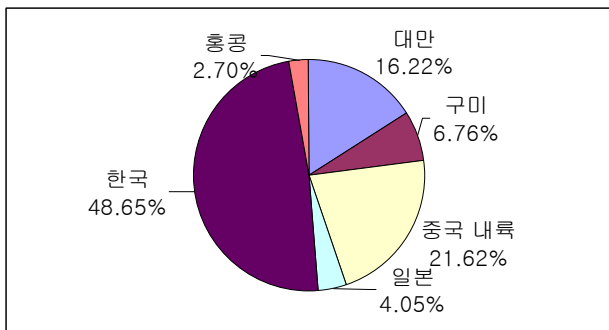
현재 중광왕은 후렌싱콩과 함께 《파천일검》 포인드카드 증정 이벤트를 공동으로 개최했다.

베이징, 상하이, 장수, 저장, 안휘이, 푸젠, 장시, 후베이, 후난, 광둥, 광시, 하이난, 충칭, 스촨, 귀저우, 시장, 산시, 간수, 칭하이, 닝샤, 신장 등 도시의 후렌싱콩 사용자는 모두 파천일검을 무료로 할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-25/n449_366081.html)

중국 온라인게임시장 경쟁구조

CCID의 데이터에 의하면 중국 온라인게임시장의 경쟁 구조는 한국(48.65%), 중국내륙(21.62%), 대만(16.22%), 구미(6.76%), 일본(4.05%), 홍콩(2.70%) 순이라고 집계되었다.



그중 중국 온라인 게임시장에서 가장 큰 점유율을 차지한 한국은 거의 50%에 이르며, 중국 제품(중국 내륙& 대만)과 외국제품으로 나누면, 외국제품이 59.5%로, 외국 온라인게임이 여전히 우위를 나타내고 있다.

(자료: <http://www.chinabvte.com/homepage/219001842711920640/20030624/1709938.shtml>)

온라인게임 정책 컨퍼런스 개최

중국 청소년 네트워크 협회(이하 협회로 약칭)와 중국 문화부는 7월 5,6일 양일간 공동으로 “제1차 ‘규범과 발전’ 온라인게임 정책 컨퍼런스”를 개최했다.

회의는 주로 온라인게임에서의 핵사용 및 불법 서버에 대한 문제해결, 사용자 서비스 협의와 유저들의 권익보호를 주제로 토론했다.

온라인게임은 중국 유저에게 이전에 없던 새로운 것으로, 유저들에게 신선하게 다가갔으며 많은 게임 애호가들의 주목을 받았다.

중국의 전반적인 문화시장을 살펴보면 이 시장 또한 신규산업으로, 문화소비의 새로운 형태를 창조하였으며 거대한 시장잠재력을 보유하고 있다.

현재 온라인게임에서 발생하는 문제로 핵사용과 불법서버를 포함한 온라인 게임산업 발전저해 및 온라인게임이 청소년 성장에 가져다 준 악영향 등의 문제들이 포함된다.

이는 이미 업계 내 각 인사들이 많은 우려를 하고 있으며, 동시에 적극적인 조치를 취하고 있다. 그리고 불법서버 및 핵사용 단절과 유저 및 업체의 권익은 법률로 보호해야만 근본적인 문제를 해결할 수 있는 것이다.

또한, 반드시 유저와 업계의 각성, 그리고 일반인의 성원이 필요하지만, 주관부처와의 소통 및 정부부문의 중시가 더욱 중요하다. 또한 실제적 행동도 아주 필요하다. 이런 이유로 협회와 중국 문화부는 이번 컨퍼런스를 개최할 결정을 내린 것이다.

이번 회의에 문화부 등 주관부처 관계자들이 참석하여 중국의 유명 게임개발사, 운영사, 유통사 및 유저 대표들과 함께 온라인게임의 규범 및 발전 관련 토론을 진행했다.

이번 행사는 각 대표들에게 충분한 교류 플랫폼을 제공하며, 온라인게임에 대한 업계 및 전 사회의 인식 및 사고를 추진하고, 네트워크 입법을 가속화하며, 중국 온라인 게임산업의 건전한 발전을 위해 건실한 기반을 쌓을 것으로 기대된다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=13705>)

텐런후동소프트웨어기술유한회사 (天人互动软件技术有限公司)

텐런후동(天人互动) 소프트웨어 유한회사는 지난 2001년 베이징에서 설립되었다. 조직으로는 대표이사실, 제품사업부, 인터넷사업부, 연구개발사업부, 기획부, 재무부, 인사행정부 등이 있다.

디지털게임 엔터테인먼트 소프트웨어를 개발하고, 외국의 게임을 수입·대리·현지화·판매·발행한다. 또한 광역 온라인게임 플랫폼 기술개발, 기술지원 및 대리 서비스와 게임 엔터테인먼트 주변 제품을 개발·수입·판매한다.

게임 엔터테인먼트와 경기스포츠뉴스의 통합 및 전파 등의 업무를 주력으로, 게임 엔터테인먼트의 산업화를 강도 있게 추진하는데 많은 노력을 기울이고 있다.

텐런후동은 게임 엔터테인먼트 제품의 판매, 네트워크 뉴스제공, 네트워크 기술서비스, 공공관계, 회사 및 제품의 브랜드 확정 및 보급 등 분야에서 뛰어난 성적을 보유한 우수한 경력인력들을 모아 경영관리 층을 구성했다.

그 외 텐런후동은 게임 엔터테인먼트산업과 밀접히 관계되는 정부기구와 양호한 소통도로 및 관계를 맺었으며, 통신시스템 및 여러 상업은행과도 튼튼한 합작기반과 자원을 보유하고 있다.

제품사업부

시장판매를 맡고있는 제품사업부는 다년간의 실전경험을 가진 부서이다.

판권부, 마케팅부, 영업부, 디자인부, 생산부 및 기술개발부 등 6개 부서로 구성되어 있으며, 모두 3년 이상의 전문노하우를 갖춘 인력들로 구성되었다.

주요 업무는 외국의 게임을 수입·대리·현지화·발행과 소프트웨어 개발, 부속제품 및 주변제품의 개발·수입·판매, 온라인게임 제품의 홍보 및 판매 등의 업무를 담당한다.

인터넷사업부

인터넷을 통해 다각적인 게임 엔터테인먼트 플랫폼, 게임제품, 게임뉴스 및 경기스포츠뉴스를 제공하는 사업부서로 텐런 엔터테인먼트 망과 343 축구망을 운영한다.

게임채널 “게임 e시대”는 디지털게임의 대량 자료 및 핫 다운로드, 대형게임 전문구역, 핫뉴스 등을 주 콘텐츠로, 고객에게 다양하고 고품질의 서비스를 제공하는데 전력을 쏟고 있다.

또 “게임 e시대”는 텐런후동이 대리하는 게임제품들의 가장 권위적인 중문 공식사이트로, 제품에 대한 상세한 소개, 공략, 패치 파일 다운로드, 그래픽 감상 등의 서비스를 제공한다.

“스포츠 선봉” 채널은 전 세계 중문사용자에게 가장 입체적인 스포츠뉴스(축구 제외)를 제공하는데 취지를 두고 있다. 특히 NBA프로는 업데이트가 원활하고 실시간으로 경기를 보도한다.

그 외 CBA, F1 및 테니스 등 인기스포츠 프로도 주요 보도 대상으로, 현재 NBA 아날로그 프로리그 게임을 출시 할 계획이다.

343축구망은 1999년 7월에 설립되어 2000년에는 《인터넷주간》으로부터 “100강 우수 사이트”로 선정되었다. 또한 2000년 중국 인터넷 관리센터(CNNIC)의 조사평가에서 엔터테인먼트 스포츠류 사이트 중 제3위, 스포츠 사이트 제1위의 영예를 획득했다.

현재 “축구경기보도”, “축구게임”, “축구평론” 등 십여 개 다양한 채널을 구비하고 있다.

연구개발사업부

게임제품 기획 및 시스템개발 두 부분으로 구성된 연구개발사업부는 주로 온라인게임 제품 및 기술지원 연구·개발을 한다.

초기 보드 및 소형 바탕화면 게임의 온라인 서비스를 원활하게 이용한 기반에서 온라인 PC게임 등 서비스 항목을 넓혀 고객의 다양한 수요를 충족시킨다.

중국 게임플랫폼 발전 현황에 근거해 온라인게임의 경쟁성, 합작 및 소통, 단체조직의 완벽성, 엄격한 관리제도 등의 분야를 돌파구로, 안정된 온라인게임 시스템을 구축하는데 전력을 모으고 있

다.

동시에 외국의 우수 온라인게임 중 중국 실정과 소비자 수요에 적합한 그래픽 MUD를 적극 수입하여, 중국 고객에게 입체적인 서비스를 제공하고 있다.

기획부

기획 및 상용화 모델을 탐색하는 창의적인 부서로서 정책, 자본, 기술, 통합 솔루션 등 다방면으로 중국 광역구축에 대해 많은 노력을 하고 있다.

회사 자체의 자원상황에 근거해 광역접속 운영업체들과 제휴하여 광역게임 기술플랫폼 솔루션 및 온라인게임 서비스 디자인을 제공하는 한편, 중국 온라인 전자상거래의 발전을 진단하고 회사에 상용화 모델 및 금융시스템 보장을 제공한다.

게임 엔터테인먼트 산업화 발전의 견인력으로 작용하는 텐런후동은 중국 내·외 협력업체와의 교류 및 합작을 중요시하며, 외국으로부터 선진적인 제품과 기술을 수입하는 한편 관리방법과 노하우도 빠르게 습득하고 있다.

(자료: <http://www.biggame.com>)

※ 다음 호에 《베이징렌방 소프트웨어(連邦軟件)주식유한회사》편이 게재될 예정입니다.

CGW GAME 소개

《산궈처 온라인: 三國策 Online》

개발업체 : 건위관젠(互宇軟件)
 중국 대리업체 : 디산뵈(第三波)
 공식 사이트 : <http://www.sgconline.com.cn>
 게임 장르 : 온라인전략
 오픈테스트시기: 2003년 2월 14일

게임 줄거리

동한(東漢)말년, 무능한 한령제(漢靈帝)는 중국 역사상 최초로 관직매제도를 선포했다. 무릇 돈

있는 자면 누구든 상관없이 관직을 살수 있다는 관직 매매제도의 출현은 동한 왕권의 멸망을 가속화했다.

관리들의 부패와 우매, 그리고 끝없이 이어지는 착취에 백성들의 생활은 더욱 힘들어졌고, 여기저기서 고통의 소리가 높아졌다.

게다가 황건적의 난까지 발발하여 사회는 깊은 불안 속에 빠져들었다.

황건적의 난을 평정하기 위해 각 지방의 유지·지사들이 자체로 용맹군을 만들어 투쟁에 나섰으며, 그 결과 황건적의 난은 평정되었지만 이미 만들어진 군대는 해체되지 않고 지방 분할세력으로 발전했다.

게임 중 유저는 바로 이런 동란의 시대에서 시대의 흐름에 따라 남의 뒤를 따르던가, 아니면 자체적으로 나서서 천하를 통일하던가 유저의 선택에 달려있다.

게임 특징

아시아지역의 많은 유저들은 모두 삼국 게임의 매니아다. 하지만 패키지게임을 즐긴 후 “누구와 천하를 쟁탈하느냐”에 대한 물음은 유저들의 관심사이자 환위사가 《산궈처온라인》을 출시하게 된 직접적인 요인이다.

《산궈처온라인》이 출시되기 전 Lan Game의 삼국게임이 시장에 나타나긴 했지만, Lan Game은 극복할 수 없는 다음과 같은 2개의 단점이 있다.

1. 핵사용이 보편적이다.
2. 유저들은 타인과 대결을 진행할 수 있지만 유저의 성적이 반응되는 체계화된 사회제도가 없고, 일정한 전쟁목표가 없다.(일례로 중국을 통일하고 자기의 왕조를 건립하는 등)

이런 점에서 《산궈처온라인》은 유저들에게 합작 또는 대결을 할 수 있는 환경을 마련해줄 뿐만 아니라, 전쟁 결과 유저들이 삼국의 세계에서 자신의 세력과 사회지위 등을 구축하고 나아가 중국을 통일하고 패업을 할 수 있는 기회를 제공해준다.

또한 《산궈처온라인》은 아래의 몇 개 특징을 가지고 있다.

1. 최초의 다수 전략게임이다.
2. 전략게임의 대결과 RPG 업그레이드 성능을

- 동시에 구비하였다.
3. 유저는 왕조를 건립하고 황제의 자리에 오를 수 있다.
 4. 강대한 성수(聖獸)육성시스템을 보유하였다.
 5. 원활한 전투시스템이 두뇌싸움의 스타일을 한층 짙게 해준다.
 6. 역사고찰이 엄밀하고 삼국의 기풍을 그대로 살려내고 있다.

최신 뉴스

5월의 《산귀처 온라인》, 사스 바이러스 폭풍에도 유저수 여전히 대폭 성장

사스 바이러스의 영향으로 인해 5월1일 국제노동절 휴가기간에 중국 국민들의 외출이 많이 위축되었으며, 이로 인해 유저들이 집에서 온라인을 하는 시간이 뚜렷이 증가되었다.

《산귀처 온라인》 게임은 모뎀 속도가 기타 온라인게임에 비해 상대적으로 낮아, 유저들이 집에서 게임 하는데 적절하였다. 《산귀처 온라인》의 중국 내 대리운영업체인 디산뵈의 통계에 의하면 사스 바이거스가 한창 활발하던 기간, 온라인 게임을 즐기는 전체 유저 수는 줄어드는 반면 《산귀처 온라인》 게임 접속 수는 뚜렷이 증가하였다.

비록 정부측에서 베이징 PC방의 임시 영업중지 명령을 내렸지만, 현재 오픈 테스트를 진행하고 있는 《산귀처 온라인》은 모뎀 속도가 56K밖에 되지 않아 무리없이 게임을 할 수 있다는 장점을 가지고 있어 PC방이 아닌 일반 전화선으로 접속된 인터넷 환경에서도 게임이 가능하다. 따라서 유저들의 외출 위축이 도리어 《산귀처 온라인》의 유저수를 늘리는데 견인 작용을 했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-7/n690_607018.html)

※ 다음 호에 《텐조우: 天驕》편이 게재될 예정입니다.

CHINA GAME 순위

2003년 6월 중국 아케이드 게임 인기순위

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표	변동
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	414	→ 0
2	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	402	↑ 1
3	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	389	↓ 1
4	Final Fantas 10	PS2	RPG	SQUARE	364	→ 0
5	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	342	↑ 5
6	Final Fantas X-2	PS2	RPG	SQUARE	324	↓ 1
7	귀이우저 (鬼武者)2	PS2	AVG	CAPCOM	305	↑ 1
8	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	299	↓ 2
9	진 삼국무쌍 3	PS2	ACT	KOEI	270	↓ 2
10	커우다이요우과아홍보우스 (口袋妖怪·红宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	268	↑ 3
11	커우다이요우과아란보우스 (口袋妖怪·蓝宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	259	↑ 3
12	2차 초급 로봇대전a	PS2	SLG	BANPRESTO	237	↓ 1
13	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	235	↓ 1
14	휘연원장·평인즈젠 (火焰文章·封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	228	↑ 2
15	초급 로봇대전OG	GBA	RPG	NINTENDO	210	→ 0
16	어워창·웨사예상취 (聖魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	194	↑ 1
17	악마성백야의 협주곡	GBA	ACT	KONAMI	193	↑ 1
18	어워창·쇼우웨원우취 (聖魔城·曉月圓舞曲)	GBA	ACT	KONAMI	177	↑ 진입
19	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	161	↓ 10
20	어워창·웨즈룬취이 (聖魔城月之輪回)	GBA	ACT	KONAMI	158	↑ 진입

(자료: 电子游戏软件 2003년 제12기)

CGW MOBILE NEWS

5월 차이나유니콤 가입자 성장 둔화,
GSM 신규가입자수 30%하락

차이나모바일(941) 및 차이나유니콤(762)의 5월 운영 데이터에 근거하면 “사스”의 영향으로 두 모바일 운영업체 신규가입자 수의 성장이 모두 하락했으며 이 가운데 차이나유니콤 GSM가입자수는 4월에 비해 30% 하락한 것으로 알려졌다.

지난 4월, 차이나유니콤의 가입자수(GSM와 CDMA포함)가 처음으로 차이나모바일을 앞섰지만, 그 성장세가 5월까지 이어지지 못했다.

같은 달 GSM신규 가입자 수도 82만 7,000명으로 4월의 118만 3,000명에 보다 30.1% 하락했다.

반면 CDMA는 꾸준히 성장하여 신규가입자가 63만 8천명으로, 4월의 55만 5천명에 비해 14.95% 성장했다. 현재 차이나유니콤의 총 가입자수는 920만 명에 이른다.

이러한 현상에 대해 차이나유니콤 한 관계자는 “사스”의 직접적인 영향이며, 올해 CDMA 판매 전략으로 전환한데 힘입어 CDMA의 안정된 발전으로 인해 사스의 피해를 줄일 수 있다고 전했다.

차이나모바일(941)의 5월 데이터에 의하면 총 가입자 수가 1억 2,700만 명으로 4월보다 167만 명이 늘어났지만, 4월의 1.82% 성장률에 비해 다소 하락한 수치이다.

이는 올해 들어 신규가입자 수가 가장 적었기 때문이다. 이 가운데 후불 가입자가 4,988만 4천명, 선불 가입자가 7,729만 5천명으로 4월에 비해 각각 17만 7천 7백명, 149만 4천명 증가했다.

메이린(美林)증권은 차이나모바일과 차이나유니콤의 신규가입자 수가 하락한 주요원인을 날로 치열해지는 시장경쟁 때문이라고 분석했다.

현재 중국의 모바일 가입자 중 약 90%가 저소비 고객임을 감안해 볼 때, 쇼우링(小灵通) 등 저가 모바일 서비스의 제공은 월 사용료가 200위안 이하인 기존의 저소비 고객에게 다양한 기회를 마련해주고 있다.

한편, 화치메이방(花旗美帮)은 신규 가입자 수의

성장이 주춤하게 된 주요 원인은 사스의 영향이라고 분석했다.

이 가운데에서 CDMA 신규 가입자 수가 성장한 원인은 차이나유니콤이 올해 1,100만 신규 가입자 수를 달성하겠다는 목표 하에 휴대폰기기 보조금 판매 전략을 실시하는 등 CDMA 서비스 개발에 힘을 모은 것과 관련이 있다고 지적했다.

(자료: http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=4988)

CGW IT NEWS

상하이 벨

제5세대 DSLAM 광대역접속제품 출시

지난 5월 22일, 상하이 벨알카텔이 자사의 최신 버전 DSLAM 광대역접속제품을 출시했다.

이번에 출시된 7301 ASAM 접속제품은 현재 업계에서 최고의 용량을 자랑하며, 지원 고객 수가 기존의 4배나 된다고 한다.

제공하는 업무범위 또한 상거래 고객의 광역접속, 부동산 고객의 광역 엔터테인먼트업무 등의 분야로 대폭 확장되었다.

상하이 벨알카텔 회사 부총재 세태린(谢铁林)은 제5대 DSLAM은 자체 제품의 발전을 기반으로 이어간 것이며, 초기의 제1대 제품 A1000은 광역 접속기능 및 기타 기능을 제공할 수 없었으나, 제2대부터 제4대에 이르기까지 상하이 벨알카텔의 7300 DSL AM플랫폼을 기반으로 포트 밀도를 대폭 향상시킬 수 있었다고 소개했다.

현재 출시된 제5대 DSLAM에 와서는 더 이상 단순한 DSL 접속장비가 아니라 고객과 콘텐츠 제공업체 사이의 연결을 강화하여 수요를 충족시킬 수 있는 네트워크 집결기능을 가진 다 업무 플랫폼으로 개발해냈다.

7301ASAM는 저 원가의 원격 포트 연결을 제공함으로써 네트워크 구조를 개선하고 네트워크 자원을 절약했다.

강력한 네트워크 관리기능은 최대 200만 고객

혹은 4,000개 포트를 동시에 관리할 수 있으며, 빠른 업무 배치능력 및 가장 빠른 시간 내에 포트 또는 연결노선의 문제를 해결할 수 있다.

예를 들어 포트 및 연결노선의 고장난 부분을 추정하여 자동으로 수리할 수 있기 때문에 네트워크 운영을 간소화하고, 운영원가를 줄일 수 있는 장점을 가지고 있다.

또한 7302ASAM의 GE포트는 DSL 접속장비와 EMAN 원가의 합리적인 통합을 실현, 업무 네트워크를 원활하게 연결해 준다.

그 외 상하이 벨알카텔은 이번 7301 ASAM에 ADSL 네트워크를 통해 시청주파수 방송서비스를 제공하는 새로운 방법을 개발했다.

이런 방법은 IP에 기반한 IGMP 그룹방송과 제품의 독특한 방송 총선디자인을 완벽하게 결합시켰다. 이런 방법을 채택하면 네트워크의 복잡한 과정을 줄이고 총 원가를 줄일 수 있다.

(자료: 中国计算机报 2003년 6월 2일)

중국 소프트웨어산업의 발전을 추진하기 위해 국가 관련 법률법규와 국무원이 반포한 《소프트웨어 및 집적회로산업의 발전을 장려하는 데 관한 여러가지 정책》(이하 《산업정책》으로 약칭)에 근거하여 제정한다.

제2조 중화인민공화국 경내 소프트웨어제품(국산소프트웨어와 수입소프트웨어 포함)의 경영, 관리활동에 본 법을 적용한다.

기구 또는 개인이 개발하여 개인이 사용하거나 또는 타인에게 위탁 개발하여 개인이 사용하는 전용소프트웨어는 본 법을 따르지 않는다.

제3조 본 등록관리법에서 지적되는 소프트웨어 제품은 사용자들에게 제공되는 컴퓨터소프트웨어, 정보시스템, 장비 임베디드 소프트웨어 혹은 컴퓨터정보시스템통합 및 응용서비스 등 기술서비스에 제공하는 컴퓨터 소프트웨어 등을 가리킨다.

본 등록관리법이 가리키는 국산 소프트웨어는 중국 내에서 개발·생산한 소프트웨어 제품을 말하고 수입 소프트웨어는 중국 밖에서 개발하고 각종 형식을 통해 중국에서 생산, 판매되는 소프트웨어제품을 가리킨다.

제4조 소프트웨어제품의 개발·생산·판매·수입·수출 등 활동은 중국 관련 법률, 법규와 표준규범을 준수해야 하며 기구와 개인은 아래에 포함된 소프트웨어 제품을 개발, 생산, 판매 및 수출입할 수 없다.

- (1) 타인의 지적재산권을 침해한 제품
- (2) 컴퓨터바이러스를 포함한 제품
- (3) 컴퓨터시스템의 보안을 방해할 가능성이 있는 제품
- (4) 국가 규정상 전파가 금지되어 있는 내용이 담긴 제품
- (5) 중국 소프트웨어 표준규범에 어긋난 제품

제5조 신식산업부가 전국의 소프트웨어제품 관리를 담당한다.

- (1) 소프트웨어제품의 테스트표준 및 규범을 제정하고 반포한다.
- (2) 각 성, 자치구, 직할시에 등록된 중국산 소프트웨어제품에 대한 등기업무를 진행한다.

CGW 법률과 정책

소프트웨어 등록관리법(1)

[차 례]

소프트웨어 등록관리법(1)

제1장 총칙

제2장 소프트웨어제품의 등록 및 기록

소프트웨어등록관리법(2)

제3장 소프트웨어제품의 생산

제4장 소프트웨어제품의 판매

소프트웨어등록관리법(3)

제5장 관리감독

제6장 부칙

제1장 총칙

제1조 소프트웨어제품에 대한 관리를 강화하고

- (3) 전국 각 지역 소프트웨어제품의 관리사업을 지도, 감독, 검사한다.
- (4) 소프트웨어 제품 테스트 기구에 라이선스를 부여하여 중국 소프트웨어 제품 표준규범과 소프트웨어 제품 테스트 표준 및 규범에 근거하여 적합성 테스트를 진행하게 한다.
- (5) 전국적으로 통일된 소프트웨어 제품 등록번호시스템을 제정하고 소프트웨어 제품 등록증서를 제작한다.
- (6) 소프트웨어제품 등록공고를 한다.

제6조 각 성, 자치구, 직할시 정보산업 주관부문은 본 행정구역 내 소프트웨어 제품의 관리사업 및 국산 소프트웨어등록 심사, 기준을 담당한다.

성, 자치구, 직할시 정보산업주관부문이 권한을 준 소프트웨어 업체 인증기구가 본 행정구역 내의 국산 소프트웨어의 등록을 수리한다.

제2장 소프트웨어제품의 등록 및 기록

제7조 소프트웨어 제품은 등록 및 기록제도를 실시한다. 등록 및 기록을 하지 않았거나 등록이 취소된 소프트웨어 제품은 중국 내에서 경영 또는 판매할 수 없다. 본 등록관리법에 부합되며 동시 등록 및 기록을 완성한 국산소프트웨어 제품은 《산업정책》의 관련 장려정책을 누릴 수 있다.

제8조 국산 소프트웨어제품의 등록 및 기록은 소프트웨어제품을 개발, 생산한 기구가 신청해야 하며 신청 시 아래의 자료를 제출해야 한다.

- (1) 소프트웨어 제품 등록 신청서
- (2) 법인대표 영업허가증 부분 및 복사본
- (3) 등록을 신청한 소프트웨어 제품의 샘플
- (4) 중국 내 개발 및 신청기구의 합법적인 지적 재산권 소지의 유효증명서
- (5) 신식산업부의 라이선스를 부여받은 소프트웨어 테스트 기구가 제출한 테스트 증명자료
- (6) 기타 필요한 자료

제9조 각 성, 자치구, 직할시 소프트웨어 제품 등록기구는 등록을 신청한 국산 소프트웨어 제품의 샘플 및 신청자료를 심사하고 합격된 제품은 성, 자치구, 직할시 정보산업 주관부문의 허가를

통해 국산소프트 웨어 등록번호와 등록증명서를 발급하며, 동급 세무부문과 신식산업부 전자정보제품 관리사에 제출하여 기록을 남겨야 한다.

제10조 수입 소프트웨어 제품(수입소프트웨어 현지화 제품 포함)의 등록신청은 중국 소프트웨어협회에서 통합 접수하며 신식산업부의 심사허가를 거친 후 등록번호와 등록증서를 발부한다.

수입 소프트웨어 중 중국 내에서 현지화 개발·생산한 제품에 대하여 중국 내에서 개발한 부분은 저작권 소지자 및 원 개발기구가 중국 내에서 개발하였다는 증명자료와 기타 등록에 필요한 자료를 제출하고 신식산업부의 심사 허가 후 《산업정책》에 규정된 장려정책을 누릴 수 있다.

제11조 수입 소프트웨어 제품 등록 신청 시 수입 담당기구가 제출해야할 자료는 아래와 같다.

- (1) 소프트웨어 제품 등록신청서
- (2) 신청기구 영업허가증 부분과 복사본
- (3) 소프트웨어 제품 샘플
- (4) 소프트웨어 제품의 저작권 소지자가 중국에서의 경영을 허가한 라이선스 증명서
- (5) 신식산업부의 라이선스를 획득한 소프트웨어 테스트기구가 제출한 테스트 증명자료 결과 또는 신식산업부가 인정하는 기타 테스트자료
- (6) 소프트웨어 제품이 국가 소프트웨어 수입정책 및 규정에 부합된다는 증명서 등 기타 자료

제12조 소프트웨어 제품은 등록증서를 발급 받고 신식산업부의 통지를 받은 후부터 유효하며 등록 유효기간은 5년, 만기 후 연기신청을 할 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