



CHINA GAME NEWS

- 성다의 《미르 2》 고객정보 이전행위 질책, Wemade사 고객정보 반환 요구
- 《소마신화전기2: 圣者无敌2》 8월 5일 유료화
- 《Heroine Anthem2》 7월 28일 중국 판매

GAME 관련 기관

- 텐지(天极)정보발전유한회사(1)

GAME 소개

- 《통화(童话)》

CHINA GAME 순위

- 7월 종합 GAME TOP 10

MOBILE NEWS

- 상하이 휴대폰 보급률 60%이상

IT NEWS

- 최근 중국 광대역 접속시장 소비자현황 조사 (2)

법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법(2)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

CGW CHINA GAME NEWS

**성다의 《미르 2》 고객정보 이전행위 질책
Wemade사 고객정보 반환 요구**

지난 7월 25일, Wemade사와 Actoz사는 공동으로 성다의 《환치스제(傳奇世界)》는 《미르의 전설》을 표절한 것으로 인정된다며 이에 대한 성명을 발표했다.

Wemade사는 이번 성명을 통해 성다에게 고객 데이터를 돌려줄 것을 독촉하는 한편 법적으로도 대응할 방침이라고 알렸다.

또한 《미르의 전설》 고객 정보를 새로운 운영업체에게 이전시킬 계획이라고 밝혔으며, 이전 방법은 《미르의 전설》 유저들이 《미르 2》에 서버명칭, 사용자명칭, 직업, 레벨 등에 관한 자료를 제공하면, 필요에 따라 이 자료들을 근거로 이전을 진행할 예정이라고 전했다.

《미르의 전설》 개발업체인 Wemade사는 지난 7월 28일 성다회사의 고객(미르의 전설 유저) 정보 이전행위에 대해 매우 질책했으며, 《미르의 전설》 고객정보를 새로운 운영업체인 광통(光通)엔터테인먼트사로 넘길 계획이라고 전했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/07/07293981.shtml>)

**《소마신화전기2: 圣者无敌2》
8월 5일 유료화**

한국 커멘조이와 위즈게이트가 공동개발한 대형 개방식 온라인 롤플레이게임인 《소마신화전기2》는 현재 제산평(捷三峰)회사가 중국 대륙에서 대리운업을 맡고 있다.

이 게임은 지난 6월 22일부터 오픈테스트를 진행한 후 많은 유저들의 호평을 받아 온라인 접속자 수가 꾸준히 증가하는 추세이다.

테스트에 참여한 유저들의 뜨거운 성원 하에 엔지니어들은 시스템 및 캐릭터 수정으로 점차 중국 실정 및 유저들의 취향에 맞추고 있다.

한달 동안의 테스트 및 수정을 거쳐 《소마신화

전기2》은 오는 8월 5일부터 본격적으로 유료화될 예정이다.

유저들이 오픈테스트기간 사용했던 기존 계정은 충전 후 계속 사용할 수 있으며, 게임 포인트카드 혹은 월카드 등을 구매하여 충전할 수 있다.

유저들이 사용하는 게임 충전카드는 《소마신화전기》 시리즈 게임에서 통용되는 것으로 한 개의 카드로 《소마신화전기 1》과 《소마신화전기 2》에 동시에 사용할 수 있을 뿐만 아니라 각기 다른 캐릭터로 다양한 내용의 게임을 즐길 수 있다.

(자료: <http://www.yesky.com/topnews/76284116735098880/20030723/1716310.shtml>)

**《Heroine Anthem2》
7월 28일 중국 판매**

환위즈싱(寰宇之星)의 최신 정보에 의하면 《Heroine Anthem2》 간체 중문 버전이 마지막 단계에 이르렀으며, 지난 달 7월 28일부터 전국적으로 판매되기 시작했다고 한다.

이번에 출시하게 되는 버전은 아래와 같다.

게임버전	내 용
초판 버전	69위안, 5CD(음악CD 1장 포함), 휴대폰 장식물, 엽서
초가(超值)세트	105위안, 11CD(음악CD 1장 포함), 《Heroine Anthem》 표준버전+ 《Heroine Anthem2》 초판 버전
초가세트고급버전	139위안, 11CD(음악CD 1장 포함), 《Heroine Anthem》 고급 버전+ 《Heroine Anthem2》 초판 버전

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/07/07253868.shtml>)

CGW GAME 관련 기관

텐지(天极)정보발전유한회사(1)

텐지정보발전유한회사는 IT 콘텐츠 제공분야 및

기술지원 제공분야의 메이저 업체로, 중국 인터넷 최강의 정보센터와 기술지원 서비스 시스템을 보유하고 있다. 회사소속 2대 전문 IT사이트인 www.yesky.com과 www.chinabyte.com은 각각적으로 IT산업 관련 정보를 제공해준다.

중국 최대의 중문 IT사이트 www.yesky.com은 내용이 깊고 풍부하며 유용한 IT산업과 제품 및 기술정보로 100만 명 이상의 열혈 고객들을 유치했다. 중국 인터넷 정보센터(CNNIC)가 진행한 5차례의 인터넷 사이트 평가에서 yesky 사이트가 매회 최우수 사이트로 선정되었다.

www.chinabyte.com는 중국 최초의 상업화 IT포털사이트로, 전면적이고 빠른 뉴스보도, 개성이 선명한 독자평론 및 규범화된 미디어 운영방식으로 업계에 알려지고 있다.

현재 텐지정보발전유한회사는 이미 성숙되고 규범화된 상업화 운영모형을 형성했다.

온라인 IT정보센터인 2대 사이트는 현재 중국 고객들이 IT산업을 이해하는 주경로로 부각되었으며 최적의 정보를 제공하는 창구로 작용되고 있다.

텐지의 거대한 작용을 인식한 중국 내외의 많은 IT업체들이 텐지와 장기적인 광고합작을 유지하고 있다.

텐지 전자상거래는 중국 전자상거래운영의 성공적인 범례라고 볼 수 있다.

텐지 소속의 www.hoyodo.com 전자상거래 커뮤니티는 IT제품에 전력을 다하는 한편, 싱스팡(兴四方)소프트웨어 체인조직과 제휴하여 온라인 전자상거래와 기존의 오프라인 상거래 2가지 모델의 유기적인 통합을 통해 판매서비스 시스템을 완벽히 구축하고 있다.

중국 디지털의 발 빠른 발전에 적응하기 위해 텐지는 부가서비스를 출시했다.

IT산업에 대한 깊은 이해와 자체의 기술인력을 뒷받침으로 텐지는 광범위한 업체에 전면적인 기술통합 서비스와 업체 디지털화 솔루션을 제공하는 한편, 풍부한 정보자원과 수백만 고객 데이터베이스의 우위로 콘텐츠 부가가치 서비스의 발전에 박차를 가하고 있다.

(자료: <http://www.yesky.com>)

※ 다음 호에는 <텐지(天极)정보발전유한회사>의 양대 산맥인 yesky와 ChineByte 사이트의 연혁편이 게재될 예정입니다.

CGW GAME 소개

《통화(童话)》

- 개발업체 : 타이완 레이쥬에즈션 (台湾雷爵资讯)
- 중국 대리업체 : 베이징사이위이창스(赛维创世) 소프트웨어기술유한회사
- 공식 사이트 : <http://www.goth.com.cn/>
- 테스트시기 : 2003년 4월 27일(클로즈) 2003년 5월 17일(오픈)

게임줄거리

미스터리아(米司特里亚) 대륙에는 북쪽에서 남쪽으로 엘프들의 페이루얼(菲洛尔)왕국, 인류의 루자스(路加斯)왕국 및 드워프들의 커라부(克拉芙)왕국이 나란히 자리잡고 있다.

버이퀼왕국의 수도는 칭노우청(青鸟城), 토지의 대부분은 숲과 호수이며, 루자스왕국의 수도는 차이홍청(彩虹城), 토지의 대부분은 풍요로운 평원지역이다. 커라부왕국의 수도는 진인청(金银城), 대부분이 산과 광산지역이다.

《통화》이야기에는 수많은 동화 속의 주인공들이 생활하고 있다. 그들의 행동 하나 하나에 관심과 마음을 써주는 사람들이 있었기 때문에 사람들의 상상력으로 인해 존재할 수 있는 동화세계는 더욱 활기찬 모습을 띌 수가 있었고, 어린이들의 웃음소리와 어른들의 잔잔한 미소 가운데 보다 많은 동화인물이 늘어났고 더욱 재미있는 이야기들이 생길 수 있었다.

하지만 시대의 발전과 더불어 아이들은 더 이상 동화이야기를 쉽게 믿지 않고, 동화이야기 속의 인물들의 존재여부에 대해 점차 의문 어린 눈초리를 던지기 시작했다.

따라서 널리 알려지지 않았던 동화인물과 이야

기들은 사람들의 불신으로 서서히 동화세계에서 사라져버렸고, 간신히 남아있는 동화인물들도 언젠가는 사람들의 불신으로 인해 동화세계에서 영원히 사라져버리고 말 것이란 불안감 속에 살게 되었다.

이에 대해 해결의 필요성을 절실히 느낀 백설공주, 성냥팔이 소녀, 신데렐라, 피노키오, 마법사연맹, 계모연맹 및 동화세계의 기타 핵심인물들은 한 자리에 모여서 해결대안을 위한 회의를 가졌다.

회의는 아침에서 저녁까지, 심지어 다음날 아침까지 지속되었지만 좋은 결론이 나오지 않았다.

왜냐하면 표현에 더욱 힘을 모아 사람들의 시선을 끌자는 의견과 인물의 영리함을 더욱 부각시켜 어린이들의 의심을 지우자는 의견 중 어느 쪽이 더 적절한지 결정 내릴 수 없었던 것이다.

결국 그들은 위대한 지자(智者)를 찾아가기로 했다.

동화세계의 지자(智者)도 생각이 아주 단순하여 아무리 고민을 해봐도 적절한 방도를 내놓을 수가 없었다.

하지만 체면상 차마 모른다고 할 수가 없어서 《분명히 동화세계는 존재하고 있는데, 그래도 믿어지지 않는다면 직접 와서 눈으로 확인해 보라해》라는 황당한 말을 던지고 말았다.

동화세계의 주민들은 생존을 위해서 정말 지자의 말대로 사람들을 동화왕국에 초청하기로 했고 이야기는 사람들이 동화세계에 도착한 후부터 시작된다.

최신뉴스

《통화》 유료화시스템 테스트 150점의 게임 시간 공짜

포인트카드가 온라인게임의 주류로 부상하게 된 오늘날 이러한 뉴스는 더 이상 놀라운 것이 아니다.

사실, 이런 움직임은 《통화》가 《런위찬수어(人魚传说)》로 개편되는 가운데 조희 안정성에 대한 테스트를 목적으로 한 것일 뿐 정식으로 유료화 한 것은 아니다.

오픈 테스트 이후 《통화》는 줄곧 많은 온라인

게임 유저들의 관심과 성원을 받았으며, 짧은 기간 내에 많은 업그레이드와 수정을 거쳤으며, 이번에 출시하게 된 《런위찬수어》는 최신 버전이다.

유료시스템을 포함한 《런위찬수어》는 가장 최신 버전이며, 정식 유료시스템이 가동된 후 더욱 많은 《런위찬수어》 콘텐츠를 《통화》서버에서 테스트를 하게 될 것이다.

(http://news.17173.com/content/2003-7-14/n604_520470.html)

※ 다음 호에는 《세피로스》편이 게재될 예정입니다.

CGW CHINA GAME 순위

CGW MOBILE NEWS

7월 종합 GAME TOP 10

상하이 휴대폰 보급률 60%이상

순위	득표	게임명칭	출품사/중국대리사	변동	
1	1066	Half-Life: Counter Strike	Sierra/ 오메이(奧美)전자	→	0
2	861	센젠치사관 (仙劍奇俠傳)2	다위(大宇)/ 환위즈싱(寰宇之星)	→	0
3	657	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	↑	4
4	604	Starcraft: Brood War	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	↑	4
5	563	Diablo2: Lord Of Destruction	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	↓	2
6	353	미르의 전설	Actoz/성다네트웍	↑	5
7	291	MU	Webzen/ 디쥬우청스(第九城市)	↑	5
8	290	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/ 유비아소프트웨어	↓	4
9	276	센젠치사관 (仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/ 징허스다이(晶合時代)	→	진입
10	241	크로스게이트	왕성(網星)에닉스/ 징허스다이(晶合時代)	↑	5
11	225	현원검IV	다위완싱(大宇軌星)/ 환위즈싱(寰宇之星)	↓	6
12	191	FIFA 2002	EA Sports/전자에게	↓	1
13	180	신센젠치사관 (新仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/ 중칭뤄창셴(中興旅創先)	↓	7
14	164	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파 소프트웨어	↑	6
15	155	도우젠펑무어루 (刀劍封魔錄)	상수(像素)소프트웨어/ 란더(蘭德)디지털과기	↑	진입
16	152	Electronic Arts for Multiple Platforms	EA/EA	→	0
17	149	RO	Gravity/즈환커지	→	0
18	147	류우싱후데젠 (流星胡蝶劍)	위첸귀지(昱泉國際)/ 징허스다이(晶合時代)	↑	1
19	144	포트리스2	CCR&GV/성다네트웍	↓	5
20	126	Prince of Qin	목표소프트/ 제3파 소프트웨어	↓	2

(자료: 大众软件 2003년 13호)

상하이통신관리국은 17년간 발전을 거듭해 상하이 휴대폰 가입자수가 이미 1,015만 명을 기록하였다고 발표했다.

즉 상하이 총인구 1,670만 명중 60%이상이 휴대폰을 가지고 있다는 것이다. 이는 유럽보다 10%가 더 높은 비율이다.

현재 상하이에서 인구비례가 가장 높은 18세 이상, 65세 미만인 시민들의 휴대폰 보급률은 이미 100%를 초월했다.

이와 같은 속도로 계속해서 발전할 경우 3년 후 상하이 휴대폰 가입자수는 1,300만 명을 돌파할 것으로 전망된다. 상하이 모바일 통신산업의 빠른 발전은 거대한 경제효과를 가져왔다.

현재 상하이모바일과 상하이유니콤의 업무수익은 이미 상하이 전반 전산업수익의 반을 차지하고 있으며, 또한 매년 40% 이상의 성장률로 발전하고 있다.

모바일 통신산업의 발전은 관련 장비제조업, 판매업 및 정보서비스업의 발전을 가져왔으며, “디지털 상하이” 구축의 유기적인 구성요소이다.

(자료: http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=5306)

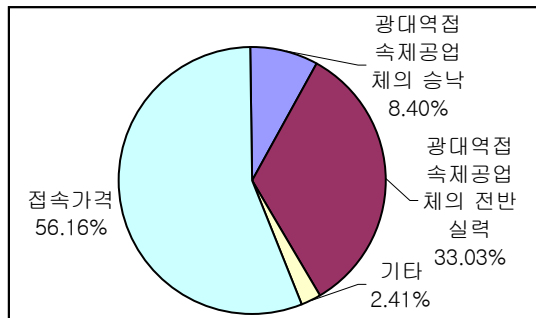
CGW IT NEWS

최근 중국 광대역 접속시장 소비자현황 조사 (2)

【지난호 내용】

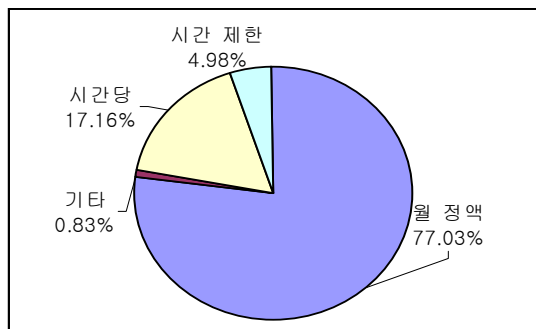
인터넷 접속방식 현황
광대역을 설치하지 않은 네티즌들의 광대역 설치 성향
광대역 설치 욕망을 가지게 된 이유

<그림 4> 광대역 접속 선택 시 네티즌의 선호 요소



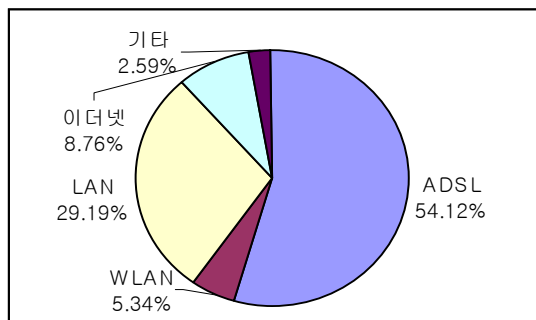
광대역 접속 선택에서 네티즌들이 가장 중시하는 요소로 56.16%의 네티즌은 광대역 접속 가격, 33.03%는 광대역 접속 제공업체의 전반적인 실력, 8.40%는 광대역 접속 제공업체의 각종 승낙, 2.41%는 기타인 것으로 조사되었다.

<그림 5> 광대역 비용 지불방식 선호도



네티즌이 선호하는 광대역 비용 지불방식 조사에서 77.03%의 네티즌은 월 정액 지불방식, 4.98%는 사용시간 제한(예를 들면 50위안/30시간, 90위안/60시간 초월부분 별도 계산 등) 지불방식, 17.16%는 시간당 계산방식, 0.83%는 기타 지불방식을 선호하는 것으로 나타났다.

<그림 6> 광대역 접속방식 중 네티즌의 선호도



현재 중국에 출시된 다양한 광대역 접속방식 중

네티즌의 선호도 조사에서 ADSL 54.13%, LAN 29.19%, WLAN 5.34%, 이더넷 8.76%, 기타 2.59%씩 점했다.

계속...

(자료: <http://www.chinabyte.com/NetCom/218426780950724608/20030624/1710010.shtml>)

CGW 법률과 정책

중화인민공화국 상표법 (2)

- 1982년 8월 23일 : 제5차 전국인민대표대회 상무위원회 제24차 회의에서 통과
- 1993년 2월 22일 : 제7기 전국인민대표대회 상무위원회 제30차 회의 《중화인민공화국 상표법》을 수정할 데 관한 규정》에 따라 제1차 수정
- 2001년 10월 27일 : 제9기 전국인민대표대회 상무위원회 제24차 회의 《중화인민공화국상표법》을 수정할 데 관한 규정》에 따라 제2차 수정

[목 차]

- 제1장 총칙
- 제2장 상표등록 신청
- 제3장 상표등록 심사 및 비준
- 제4장 등록상표의 연기, 양도 및 사용허가
- 제5장 등록상표 쟁의 조정
- 제6장 상표사용관리
- 제7장 등록상표 전용권 보호
- 제8장 부칙

제2장 상표등록 신청

제19조 상표등록을 신청할 경우 반드시 규정된 상품 분류표에 근거하여 상표를 사용하려는 상품의 종류와 명칭을 명확하게 적어야 한다.

제20조 상표등록 신청인이 서로 다른 종류의 상품에 동일한 상표등록을 신청할 경우 상품 분류표에 따라 신청을 제출해야 한다.

제21조 등록된 상표를 동류의 기타 상품에 사용할 경우 별도로 등록을 신청해야 한다.

제22조 등록된 상표의 표기를 수정할 경우 다시 등록신청 절차를 밟아야 한다.

제23조 등록된 상표의 등록자의 명의, 주소 또는 기타 등록사항을 변경할 경우 변경신청을 제출해야 한다.

제24조 상표등록 신청인이 외국에서 처음으로 상표등록을 신청한 당일부터 6개월 내 중국에서 동일한 상품의 동일한 상표등록을 신청했을 경우, 해당 외국과 중국사이 체결한 협의 혹은 공동 참여한 국제조약 또는 우선권 양도원칙에 근거하여 우선권을 누릴 수 있다.

위 규정에 따라 우선권을 요구할 경우 상표등록을 신청할 때 반드시 서면성명을 제출해야 하며, 3개월 내 처음 제출한 상표등록 신청문서 사본을 함께 첨부해야 한다. 서면성명을 제출하지 않거나 또는 기일 내 상표등록 신청문서 사본을 제출하지 않았을 경우 우선권 포기로 인정한다.

제25조 상표가 중국 정부에서 주최 또는 중국 정부가 인정하는 세계 전람회에서 전시되는 상품에 최초로 사용될 경우, 전시 그 날부터 6개월 내 해당상표 등록자는 우선권을 누릴 수 있다.

위 규정에 따라 우선권을 요구할 경우 상표 등록신청 시 서면성명을 제출해야 하며, 동시에 3개월 내 상품을 전시했던 전람회 명칭, 전시 상품이 해당 상표를 사용했다는 증거, 전시일자 등 증명서류를 제출해야 한다. 서면성명을 제출하지 않거나 또는 기일 내 증명문서를 제출하지 않았을 경우 우선권 포기로 인정한다.

제26조 상표등록 신청을 위해 보고한 사항과 제공한 모든 자료들은 진실하고 정확하며 완벽해야 한다.

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