



CHINA GAME NEWS

- 시급한 과제로 떠오른 온라인게임 산업법
- 중국 최초의 PC게임 전시회 광저우에서 개최
- 《信長の野望・天下創世》 중문 버전 출시를 앞두고

인터뷰

- 飞翔鸟-상하이중자(中嘉) 멀티미디어 부총재 루어상위(罗翔宇) 인터뷰

GAME 관련 기관

- 광통(光通)통신발전유한회사

GAME 소개

- 《剑侠情缘(剑侠情缘)온라인》

CHINA GAME 순위

- 2003년 9월 게임 평가순위

MOBILE NEWS

- 2010년 중국 모바일 가입자 5억 4,000만 명 넘길 전망

IT NEWS

- 2004년 중국 사이트 문자메시지 시장 44.3억 위안

법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법 실시조례(2)



시급한 과제로 떠오른 온라인게임 산업법

온라인게임의 입법문제를 연구하는 기관인 중국출판사업자협회 게임산업위원회가 지난 7월 23일 베이징에 설립되었다. 따라서 법 체계가 잘 잡혀있지 않았던 중국 온라인게임시장이 곧 바뀔 전망이다.

게임산업 발전의 장애물로 놓여있는 입법문제를 해결하기 위해 지난해부터 국가 관련 부서에서 수 차례 토론을 벌였지만 관련 조직의 도움이 없어 진척이 늦어지고 있다.

이에 반해 한국, 미국 등은 연령별로 게임 사용을 제한하는 등 다양한 방식으로 게임관리를 강화하고 있다.

광통(光通)사의 부 총경리인 천양(陈阳)에 따르면 게임산업위원회의 설립은 시작에 불과하며, 이틀간 진행된 게임산업위원회 설립대회는 협회의 설립과 운영에 역점을 두고 사업의 목표 및 규정에 대한 안을 통과했다. 그러나 온라인게임의 입법문제에 대한 토론은 중점적으로 다루어지지 않았다고 밝혔다. 또한 이번 대회에서는 게임산업위원회 이사장, 부 이사장 및 상무이사를 확정했다.

세밍칭(谢明清)이 이사장, 신쇼유징(辛晓征)과 왕홍이(王宏翼)이 부 이사장, 3대 포털사이트인 시나, 수호, 왕이(网易) 그리고 성다(盛大), 주우청(九城), 광통(光通) 등 24개 중국 온라인게임 운영업체 및 출판사가 상무이사기관으로 선정되었다.

게임산업위원회는 국가 신문출판총서의 허가를 맡은 유일한 전국적 게임출판 산업조직이다.

회의 주관자에 의하면 게임산업위원회는 중국 출판사업자협회가 신문출판총서 관련 부서의 직접적인 제의 아래 중국의 100여 개 유명 게임업체와 공동 추진하여 설립한 것이라고 한다. 이번 회의에는 중국 선전부서, 공안부, 교육부, 신식산업부, 단 중앙(중국 공산주의 청년단 중앙 위원회) 및 신문출판총서, 국가판권국, 중국 출판사업자협회, 국무원정보화사무실, 중국인터넷협회, 중국 소프트웨어협회 등 기관 관계자들이 참석했다.

중국전자정보산업발전연구원 산하 단체의 조사에 따르면 2002년 중국에 출시된 온라인게임은 총 74개인데, 그 중 한국게임이 36개로 전체의 48.65%, 중국 본토에서 제작한 게임이 16개로 전체의 21.63%, 중국 대만지역에서 개발한 게임이 12개로 전체의 16.22%를 차지했다. 그 외 유럽, 미국, 일본과 중국 홍콩지역으로부터 수입한 게임이 13.5%를 차지했다.

(자료: <http://www.china.org.cn/chinese/2003/Jul/371332.htm>)

중국 최초의 PC게임 전시회 광저우에서 개최

중국 최초의 테마 게임 전시회인 “2003년 광저우 국제PC(온라인)게임 전시회”, 즉 전자게임기술 및 장비전시회가 오는 11월 7일부터 9일까지 광저우에서 개최된다.

이번 전시회는 미국 E3전시회, 도쿄 게임전람회, 유럽 ECTS전시회의 뒤를 이은 국제적인 PC(온라인) 게임 대형 전시회이다. 동시에 중국 최초의 온라인게임을 주테마로 하는 전시회이다. 전시회는 규모가 약 12,000㎡에 이르는 광저우 신체육관에서 열릴 예정이다.

전시회는 중국전자정보산업발전연구원, 중국정보화추진연맹 등의 지원 하에 중국 청소년네트워크협회가 주최하고, 광저우 부어스(博时)전시서비스유한회사 및 광저우 주장(珠江)체육문화발전유한회사가 주관한다.

(자료: http://www.ccw.com.cn/news2/news/htm2003/20030903_14Q9P.asp)

《信長の野望・天下創世》 중문 버전 출시를 앞두고

게임정보

- * 게임명칭 : 《信長の野望・天下創世》
중문명칭 《신장 : 천하창세(信长 : 天下創世)》
- * 개발사 : KOEI
- * 발행사 : KOEI
- * 게임장르 : 전략
- * 출시일 : 2003년 9월 18일(일본어버전), 2003년 9월 21일(중문 번체 버전)
- * 플랫폼 : PC

KOEI사가 개발한 PC게임 《신장 : 천하창세》 일본어 버전은 지난 9월 18일 이미 출시되었으며, 중문 버전은 예정대로 9월 21일 출시하게 된다.

《신장 : 천하창세》는 일본 전국시대 배경으로, 게임 상에서 유저들은 일본의 다이묘(大名)가 되어 전국을 통치하는 게임이다.

최근 중국의 많은 BT(Bit Torrent)사이트에서 본 게임의 일본어 버전 다운로드를 제공하고 있으며, 크기는 700M이다..

(자료: <http://www.gsw.com/ShowArticle.asp?ArticleID=390>)

飞翔鸟-상하이 중자(中嘉)

- 상하이 중자 멀티미디어 부총재 루어상위(罗翔宇) 인터뷰



- ▶ 루어상위(罗翔宇)
- ▶ 주요경력:
 - (~2002년 3월) 대만 화치(花旗)은행(경리)
 - (2002년 3월~) 상하이 중자 멀티미디어(부총재)

최근 《환경치웬(幻境奇缘: AO)》라는 온라인게임이 중국시장에 출시되었다. 한때 《RO:라그나로크》의 불법서버라고 전해지던 소문을 게임 운영업체인 중자 멀티미디어사가 부인 성명을 하기도 전에 이 게임을 해 본 유저들이 나서서 그릇된 소문이라고 반박하여 오해를 풀어주었다.

곧 본격적으로 운영하게 될 《AO》 게임에 대한 호기심과 대만 화치(花旗)은행(경리) 출신인 현 중자 멀티미디어의 부 총재 루어상위 본인에 대한 호기심을 가지고 기자는 취재에 나섰다.

화치(花旗)은행에서 중자(中嘉) 멀티미디어로

루어상위(罗翔宇)가 중국 대만 화치(花旗)은행에 재직하고 있던 시절, 수 차례 중국대륙의 시장조사를 하면서 꾸준히 발전하는 중국대륙의 경제와 거대한 시장에 감탄했다고 한다. 특히 온라인게임운영에서 비교적 큰 성과를 거뒀던 화이(华义)국제를 방문하면서 중국대륙에서 호황을 맞이하고 있는 온라인게임 분야에 깊은 관심을 갖게 되었다.

루어상위는 어린 시절부터 게임을 즐겨왔으며, 은행업에 종사하는 당시까지도 게임에 대한 애착을 끊을 수 없었다고 한다. 그러던 중 왕년의 게임에 대한 열정을 되찾고 그 동안 쌓아온 관리 노하우와 운영능력을 충분히 활용한다면 반드시 게임분야에서 성공할 수 있다는 신념을 가지게 되었다. 그런 그에게 드디어 절호의 기회가 찾아왔다.

2002년 3월 루어상위는 화치은행의 선진적인 회사운영 노하우와 완벽한 관리제도를 가지고, 매니저로서의 자신감과 게이머로서의 꿈을 안고 상하이에 상륙했다.

루어상위는 향후 중국 게임 시장의 발전 가능성을 크게 전망하고 있다.

다년간의 발전으로 중국 온라인게임은 어느 정도 틀을 갖추었고 앞으로도 지속적인 발전을 보일 것이다. 그는 게임산업은 엔터테인먼트산업의 일종으로 그 자체는 실질적인 물질을 생산할 수 없지만 대중의 정신적인 면을 보다 풍부하게 하고 그 가운데 최대의 만족을 부여할 수 있다는 점에서 대중의 물질생활이 어느 정도 향상되어야만 실현 가능하다는 특징을 지니고 있다고 분석하면서 한 국가의 게임산업 발전은 그 국가의 경제 환경과 불가분의 관계를 가진다고 강조했다.

현재 중국경제는 매년 평균 GDP 7-8%의 성장세를 보이고 있으며 이에 따라 일반 대중의 물질적인 면에서의 생활이 질적으로 향상되고 있다. 많은 대도시의 물질생활조건이 세계수준과 맞먹을 정도인 오늘날 신규 여가생활의 산물인 온라인게임은 어느 분야보다도 예리한 발전추세를 보여주고 있다.

경제가 발전하는 한 온라인게임산업의 성장은 멈추지 않을 것이다. 10여 억 인구를 자랑하는 중국에서 단지 수백만 밖에 안 되는 온라인게임 고객 수는 시장포화와는 아직 거리가 멀다. 온라인게임회사는 이러한 시기를 엿보고 완벽한 제품과 최상의 서비스로 시장을 넓혀야 한다.

적자생존의 시대, 오직 우수한 개체 또는 단체만이 치열한 경쟁 속에서 살아남는 법

화제가 현재 운영 중인 온라인게임 《미르의 전설》, 《MU》에 둘러지자 루어상위는 이 두 게임에 대한 찬사를 아끼지 않으면서 두 게임의 성공에서 많은 노하우를 습득할 수 있었다고 했다.

우선 두 운영회사는 모두 네트워크 운영경험이 있어 온라인제품의 운영과 서비스분야에서 이미 많은 노하우를 쌓아왔고, 그 기반 위에 많은 전문 인력까지 확보하여 기본 바탕이 튼튼했던 것이다. 이 외에 제품보급에서 두 회사는 초기 이익을 모두 재투자하여 빠른 시일 내 높은 시장 점유율을 차지했다는 점에서 마케팅 선도자의 법칙을 준수했다.

인지도는 온라인게임마케팅의 핵심이다. 일정한 고객 층이 일단 형성되고 나면 그 고객 층의 범위는 자발적으로 확대된다. 이 단계에서 운영업체들은 고객이 자유로이 확대할 수 있는 공간을 마련해야 하며 어떠한 제한도 두어서는 안 된다.

다시 말하면 두 회사는 노하우 우세와 시장 환경에 대한 정확한 판단으로 게임시장에 진출했고 이를 기반으로 끊임없이 확장한 결과 오늘의 성공을 할 수 있게 되었던 것이다.

현재 시장에서 수백 가지 온라인게임제품이 서로 경쟁하고 있는 혼란한 국면은 게임산업에 악영향을 미치지 않겠는가 라는 우려에 루어상위는 오직 한, 두 게임이 독점하는 것이야말로 게임산업에 악영향

을 미칠 것이라고 웃어넘겼다.

적자생존의 시대, 오직 우수한 개체 또는 단체만이 치열한 경쟁 속에서 살아남는 법이다. 때문에 현재 혼란한 경쟁은 시장 질서를 형성하기 위해 필요한 단계이며, 게임회사는 이런 단계의 시련을 겪지 않고서는 앞으로 보다 성숙되고 이성적인 모습을 갖출 수 없고 강자가 살아남는 선택을 거치지 않는다면 날로 치열해지는 경쟁 속에서 살아남 길이 없다.

제품의 품질에 문제가 있으면 여타 서비스가 아무리 좋아도, 단기적인 이익은 가능하나 회사의 장기적인 발전에는 절대 불리하다.

유저들은 온라인게임의 최종고객으로 그들에게는 게임을 선택할 권리가 있다. 시장에서 유통되는 수백 가지 온라인게임에 대해 그들은 나름대로의 저울질을 하며, 저울추는 바로 게임의 질이다. 어느 게임회사의 서비스가 좋고 운영능력이 강하면 그 회사는 유저들 사이에 좋은 이미지를 형성하게 된다. 오로지 경쟁만이 더욱 좋은 제품을 생산할 수 있고 더욱 우수한 게임회사를 만들 수 있다.

온라인게임분야에서 성공하기 위해서 제품, 서비스, 시장운영 이 3가지는 다 같이 중요하다.

루어상위는 온라인게임회사는 기타 기존산업과 다를 바 없이 성공에는 제품의 질이 핵심이라고 강조하면서, 제품의 품질에 문제가 있으면 여타 서비스가 아무리 좋아도, 단기적인 이익은 가능하나 회사의 장기적인 발전에는 절대 불리하다고 분석했다.

그는 또한 서비스의 지속성을 강조했다. 우수한 제품 뒤에는 반드시 게임회사의 지속적이고 차질 없는 서비스가 뒷받침되어야 한다고 말했다. 여기에서 말하는 서비스는 온라인 게임의 가입 및 고객센터, 서버안정 등 다양한 분야를 가리킨다.

우수한 제품에 훌륭한 서비스까지, 이제 남은 건 시장운영이다.

세밀하고 철저한 시장보급 및 홍보는 각 게임운영업체 앞에 놓여진 과제이다. 이런 난제를 어떻게 해결하는가에 따라 성공여부가 좌우될 수도 있다.

중국의 프로 게이머에 대해 루어상위는 현재 프로 게이머란 직업은 그다지 추천할만한 직업이 아니라고 했다. 온라인게임의 법제 및 법규가 완벽하지 못한 현 시점에서 프로 게이머 직업에 종사하고 저 레벨 캐릭터 성장을 돕고, 게임 아이템(사이버장비)을 판매하여 돈을 버는 방식은 모험이라는 게 그의 분석이다. 루어상위는 ID실명제 실시는 유저들의 권익을 보장하는 데 핵심적인 역할을 할 것이라고 생각되지만 현재의 온라인게임환경에서 ID실명제를 실시하자면 어려울 것이라고 말했다. 아직까지도 중국에는 온라인게임에서 보기 흔한 핵사용, 해커습격, 계좌도용 등 불법침해행위에 대한 법제 및 법규가 규정되지 않았기 때문에 프로 게이머란 직업은 오로지 법률규정이 확립되어야만 실현될 수 있다.

현재 게임을 하는 아이들이 자라서 성인이 되어 결혼하고 가정을 꾸리더라도 게임을 포기하는 것이 아니라, 더욱 성숙하고 이성적인 태도로 게임을 할 것이며 이를 통해 새로운 즐거움을 체험할 것이다.

인터뷰 과정에서 루어상위는 출시를 바로 앞둔 《AO》에 대한 소개도 잊지 않았다.

현재 클로즈 테스트 중인 《AO》는 중국에서 독자 개발한 온라인 게임이며, 게임 속의 음악과 미술 디자인은 모두 중국대륙 디자이너들의 성과이다. 이는 중국 게임제작수준의 빠른 발전을 알 수 있다.

중자 멀티미디어사는 이번에 출시 될 《AO》에 많은 기대를 가지고 있으며, 이 기회에 대륙 Q버전 게임시장에서 일정한 비중을 차지하고, 중국게임제작업체의 위치를 다지려는데 목표를 두고 있다. 그 만큼 품질이 우수한 《AO》는 올 8월 하순에 클로즈 테스트를 시작했으며, 클로즈 테스트가 순조롭게 진행된다면 9월초에 오픈 테스트를 추진할 예정이다.

루어상위는 이번 인터뷰를 빌어 중국산Q버전 온라인게임의 매력을 직접 체험할 수 있게끔 유저들의

적극적인 참여를 호소하였다.

가족에 대한 얘기에서 루어상위는 자식들이 게임세계에 빠지는 것을 막지 않을 것이라고 했다.

게임의 매력을 충분히 이해하는 그로서는, 게임이 청소년들에게 유혹이 얼마나 큰 지도 잘 알고 있다. 그는 또 정상적인 사람은 누구든 자제능력을 갖고 있으며 게임에 빠져 모든 일을 포기하지 않는 이상 유저들은 게임의 진정한 즐거움을 느낄 수 있을 것이라고 자신했다.

게임은 내일의 오락산업에 속한다. 현재 게임을 하는 아이들이 자라서 성인이 되어 결혼하고 가정을 꾸리더라도 게임을 포기하는 것이 아니라, 더욱 성숙하고 이성적인 태도로 게임을 할 것이며 이를 통해 새로운 즐거움을 체험을 할 것이다. 그들의 후대 또한 게임의 친밀한 파트너가 될 것이다.

이런 의미에서 루어상위는 게임, 특히 온라인게임이 미래 오락산업의 주체라고 확신하고 있다.

(자료: 互动软件 9월호)



GAME 관련 기관

광통(光通)통신발전유한회사

1999년 2월에 설립된 광통(光通)통신발전유한회사(이후 광통)는 국가신식산업부의 허가아래 전국적인 범위 내에서 정보네트워크/국제인터넷, ISP, ICP 및 현지망 업무 경영권을 소지한 하이테크기업이다.

주요업무 :

- * 인터넷전용선접속서비스
- * 전국적인 범위 내 155M광대역인터넷분포식데이터센터(IDC)서비스
- * IBM과 재난복구서비스센터(BCRS Center) 제휴합작
- * 정부부서 및 기업단위 통신네트워크시스템 통합서비스
- * 광대역 고객 접속서비스
- * 95993 로밍 전화인터넷접속서비스

광통사는 인터넷 서비스 제공기업, 산업고객, 집단고객 및 외국기업 등에 통신 네트워크 서비스 솔루션을 제공해주며, 이미 광저우(广州), 베이징(北京), 상하이(上海), 우한(武汉), 선전(深圳), 푸저우(福州), 시안(西安), 청두(成都), 난징(南京), 항저우(杭州), 다롄(大连), 순더(顺德), 중산(中山), 동완(东莞), 수저우(苏州), 항저우(杭州), 쿤산(昆山), 충칭(重庆) 등 중·대도시에서 업무를 추진하였다.

중국통신데이터총국, 중국통신광저우지사의 후원아래 광통사는 광저우에 CNC 뒤를 이어 차이나통신과 BGP4방식 인터넷연동을 실현할 수 있는 155M회로를 개통했다. 급상승하는 고객의 수요를 만족시키기 위해 광통사는 동일한 방식으로 우한, 상하이, 선전 등에 차이나통신 155M와 이어진 회로를 개통하고 이를 통해 CNC, 교육망 등 기타 통신운영기업과의 연동을 실현했다.

광통사는 아시아태평양지역 국제인터넷관리기구(APNIC)의 회원이며, 독자적으로 APNIC에 각종 인터넷자원 배포를 신청할 권리를 가지고 있다. 현재 독자적인 자치구역(AS-10212) 및 32개 C형 주소를 소유하고 있고, 2개 B형 IP주소공간도 예비하고 있다. 풍부한 IP주소자원은 광통사가 광대역 인터넷 고객 접속서비스의 개척을 보장할 것이다.

광통사는 강대한 기술개발 실력과 풍부한 운영보호 노하우를 바탕으로 2002년 말 광저우에 1200㎡의

인터넷 데이터센터를 구축했고, 그 외 베이징, 상하이, 우한, 청두, 선전 등지에 상당한 규모의 데이터센터를 구축할 예정이다. 광통데이터센터는 ISP, ICP, ASP 및 기업고객에게 전산실 임대, 호스트 위탁관리, 호스트 임대, 사이버호스트, 전자메일 등 서비스를 제공하는 것 외에도 도메인등록, 사이트구축, 인터넷가속, 축적백업, 유량감속제어 및 네트워크 보안 등 서비스를 지원한다.

풍부한 자원을 가진 광통사는 현재 종합 광대역 연동 멀티미디어 부가가치 응용 플랫폼 구축도 적극적으로 추진하고 있다. 이런 플랫폼을 통해 기업과 일반 고객에게 원격교육, 온라인게임, 전자메일(상거래 편지함), 화상미팅, 시청 리퀘스트, 전력기업자원기획시스템(SEPerp) 등 부가가치 서비스를 제공할 계획이다.

풍부한 자원 우세를 가진 광통사는 국내외 합작 파트너와 손을 잡고 고객 중심, 고객의 수요를 발전 방향으로 하는 다각적이고 개성적인 광대역 네트워크 응용서비스를 고객에게 제공할 것이다.

회사 연혁 :

2002년 11월 29일	IBM사와 합작하여 공동으로 BCRC Center 출시
2002년 9월 2일	상하이지사 사무실 이전 - 상하이시 난징시루(上海市南京西路)1168호 중신타이푸광창(中信泰富广场)907-910실
2002년 7월 31일	인터넷접속서비스업무 18개 도시로 확장 - 광저우, 상하이, 선전, 우한, 충칭, 다롄, 난징, 수저우, 쿤산, 항저우, 푸저우, 짜장, 동완, 중산, 순더, 시안, 청두 등
2002년 7월 16일	인터넷게임센터 IGC 출시
2002년 1월 8일	상하이지사 사무실 이전 - 상하이난징시루(南京西路)1168호 중신타이푸광창(中信泰富广场)1207실
2001년 12월 9일	선전지사 사무실 이전 - 선전푸톈쑤빈허루(深圳福田區濱河路)5022호 런허광창(聯合广场)4203실
2001년 12월 6일	베이징지사 사무실 이전 - 베이징시젠거먼와이다제(北京市建國門外大街)19호 귀지다사(國際大廈)1701실
2001년 10월 22일	광저우광통통신발전유한회사 사무실 이전 - 중신광창(中信广场)5806-07실
2001년 8월 28일	양징(楊京)총경리 발언 - "IP-Billing기술 및 응용-광대역네트워크유료화모델실현컨퍼런스"
2001년 8월 27-30일	"광저우국제정보산업주" 전시활동에 참가
2001년 7월 5일	상하이 중신타이푸(中信泰富)광장광대역네트워크접속이 전면 완공, 서비스제공 시작
2001년 6월 20일	광통 155M회로가 전면개통 신문발표회, 광대역네트워크응용컨퍼런스가 광저우 중국시장빌딩에서 개최
2001년 5월 20일	광통과 차이나통신이 연동, 155M BGP4회로가 개통
2001년 4월 18일	선전런허광창(聯合广场)광대역네트워크 개통
2000년 10월 10일	광통 최초의 데이터센터 정식 가동사용
2000년 9월 19일	광통사 하이테크업체로 부각
2000년 8월 21일	최초의 단지접속에 성공-동진(東峻)광장
2000년 8월 8일	APNIC회원으로 선정

(자료: <http://www.optisp.com/>)

《젠사칭원(劍俠情緣)온라인》

- * 개발 업체 : 진산(金山)소프트웨어주식회사 시산취(西山居)연구소
- * 대리 업체 : 진산(金山)소프트웨어주식회사
- * 클로즈 테스트 : 2003년 6월 25일(클로즈 테스트)
- * 오픈 테스트 : 2003년 9월 20일(오픈 테스트)
- * 공식 사이트 : <http://www.jxqyonline.net>

배경이야기

남송 초기, 조정이 혼란하자 간신들은 권력쟁탈을 위해 충신들을 모함하기가 일쑤다. 중국 통일을 꿈꾸는 북쪽 금나라가 남하를 버리고 있고 악(岳)씨 일가가 이에 맞서 싸운다.

도처에서 백성들의 원성이 높아가고 있을 무렵, 강호의 사악파 오색교가 강호통일을 위해 요술을 받아 들였다. 의군의 잔여부대 천왕방이 복수의 칼날을 악비(岳飞)에게 돌렸지만, 수령 양영은 민족대의(大翼)앞에서 사살을 포기하게 된다. 형산파 두령 고독검은 무림맹호의 자리를 취득하기 위해 처 장림심과 손잡고 강호 정파인사들을 거느리고 금군을 격퇴한다. 한편 강호에는 “산하사직도(山河社稷圖)”가 나타나면서 한차례의 피의 세례를 거치게 된다. 그 과정에서 장여몽, 남궁채홍의 아름다운 사랑이야기가 엮어지며, 결국 그 둘은 국가와 가정을 버리고 결연히 강호를 떠나 은퇴한다.

16년 후 1160년

급변하는 정세 속에서 진괘(秦檜)가 악비를 모함하여 살해하고 금나라 완연량(完顏亮)은 이 기회에 대거 남하하여 중원지역을 점령한다. 남송 조정에서는 맞대응을 주장하는 파와 투항을 주장하는 파의 다툼이 끝날 줄 모르고, 와중에 중원지역의 대부분이 금나라에 점령당하고 만다. 한편, 금나라 국사 완연홍렬(完顏宏烈)은 사교를 설립하고 중원무림을 다스리려고 시도한다. 국가흥망을 앞에 두고 무림맹주 고독검을 대표로 하는 정파인사들이 국가와 민족을 위해 피 흘릴 각오를 한다.

음력 4월, 유저들은 평화롭고 분쟁이 없는 작은 농가마을에서 태어나 행복한 생활을 시작한다. 하지만 이러한 평안은 금나라 군대의 남하로 인해 파괴되며, 각 파들이 세력 확충을 위해 인력을 모으기 시작한다. 가난한 집안의 아들인 유저는 흠모해오던 파당에 가입할 수 있으며, 만인의 선망의 대상으로 성장하던가 아니면 가슴 깊이 가로새기는 사랑을 할 수도 있다.

최신뉴스: 《젠사칭원(劍俠情緣)온라인》 오픈 테스트일 공포

《젠사칭원 온라인》은 3개월간 진행해온 클로즈 테스트를 마치고 지난 9월 20일부터 오픈 테스트를 시작했다. 모든 유저들은 공정하게 원하는 게임서버에 연결하여 협객의 세계를 누릴 수 있다. 클로즈 테스트에서 만난 친밀한 전우, 또는 새로 만난 친구들과 함께 누리는 협객의 세계...

클로즈 테스트 기간 지속적으로 사랑과 지원을 아끼지 않았던 유저들에게 보답하기 위해 회사는 오픈 테스트버전 클라이언트 다운로드를 사전 공개하여 유저들에게 원활한 다운로드 환경을 마련했다.

모든 문서는 RAR로 작성되었으며, 다운로드 후 압축을 풀어서 설치할 수 있다. 설치 후 여전히 클로즈 테스트 기간에 사용해오던 서버에서 게임을 할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-9-11/n898_814171.html)

2003년 9월 게임 평가순위

순위	종류	게임명칭	출품/중국대리사	변동
1	패키지	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자	→ 0
2	패키지	검협의 전설(仙剑奇侠传)	다위(大宇)/쌍위(双卫)	→ 0
3	패키지	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)	↑ 1
4	온라인	미르의 전설	Actoz/성다네트웍	↑ 5
5	패키지	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)	→ 0
6	패키지	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)	↑ 7
7	패키지	검협의 전설 2 (仙剑奇侠传 2)	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)	→ 0
8	온라인	Mu	Webzen/제9도시	↑ 4
9	패키지	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파	↑ 2
10	온라인	크로스게이트	ENIX/网星艾尼克斯	↓ 4
11	온라인	RO	Gravity/즈관(智冠)	↓ 3
12	패키지	현원검(轩辕剑)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트	↓ 4
13	패키지	신 검협의 인연	시산쥬(西山居)/진산소프트웨어	↑ 진입
14	패키지	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard/오메이(奧美)	↓ 2
15	패키지	Neverwiter Nights	BioWare/텐런후동	→ 0
16	온라인	스톤에이지	JSS/베이징 화이	↑ 3
17	패키지	삼국군영전 4	오우딩커지/환위즈싱	↑ 11
18	패키지	Commandos2 : Men Of Courage	Edios/신텐디	↓ 15
19	패키지	대 항해시대 5	영광/제3파	↑ 4
20	온라인	포트리스2	GV/성다네트웍	↑ 1
21	패키지	신죄다이쌍쥬우(新绝代双骄) 3	위천(宇峻)과기/환위즈싱(寰宇之星)	↑ 8
22	패키지	Champion Manager 4	Edios/ 스지러이션(世紀雷神)	→ 0
23	패키지	Civilization 3	Firaxis/텐런후동	↓ 3
24	패키지	Max Payne	Remedy Entertainment/신텐디	→ 0
25	패키지	The Sims	EA/메이귀이덴(美国艺电)	↑ 진입
26	패키지	Baldyr's Gate2:Shadows of Amn	Interplay/제3파	→ 0
27	패키지	Need For Speed : Hot Pursuit2	EA/메이귀이덴(美国艺电)	↓ 10
28	패키지	친상(秦殇)	무비오우(目标)/제3파	↑ 진입
29	패키지	Resident Evil 3	Capcom/유비아소프트	↓ 4
30	패키지	진용현사관(金庸群侠传)	즈관(智冠)/즈관(智冠)	↑ 진입

(자료: 家用电脑与游戏 2003년 9월호)

2010년 중국 모바일 가입자 5억 4,000만 명 넘길 전망

동남(东南)대학 모바일통신 국가중점실험실 교수 겸 국가 863계획 모바일팀 팀장인 유우쇼우후(尤肖虎)는 오는 2010년이 되면 중국 모바일 가입자수가 5억 4,000만 명 이상이 될 것이며, 40%의 보급률을 확보할 것이라고 예측했다.

그는 최근에 개최된 "2003년 모바일 통신 부가가치업무 발전포럼"에서 현 단계에서 중국 모바일통신 서비스 발전에는 아래의 몇 가지 특징이 있다고 밝혔다.

-고속발전을 지속하고 있다.

2003년 6월 현재 중국 모바일 전화 가입자수와 유선전화 가입자수는 각각 2억 3,500만 명, 2억 3,800만 명에 이르렀으며 작년 대비 각각 2,846만 명, 2,338만 명이 증가되었다.

-경제가 발달한 지역의 모바일 전화 보급률이 높다.

베이징, 상하이, 선전 등 도시의 모바일전화 보급률은 이미 60%~80%에 이르렀지만 전국 보급률은 비교적 낮으므로 발전 잠재력은 여전히 크다

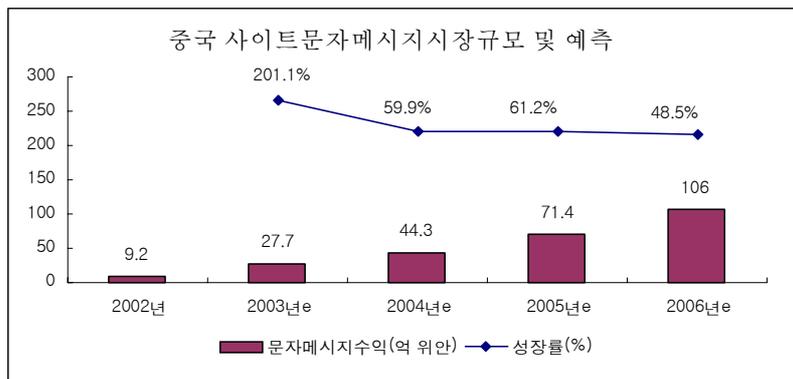
-모바일 데이터서비스 발전 모델에 대한 운영업체들의 적극적인 탐색이 계속되고 있다.

문자메시지서비스는 이미 광범위하게 사용되고 있다. 2002년 5월 차이나모바일은 GPRS 상용화를 시작하였으며, 2003년 3월 차이나유니콤의 CDMA2000-1X도 본격적으로 개통되었다. 유우쇼우후는 앞으로 몇 년간 중국 모바일 통신 서비스는 많은 발전을 할 것이며, 오는 2010년 세계 모바일 가입자수가 23억 명, 그 가운데 중국의 모바일 가입자수는 5억 4,000만 명이 될 것이라고 추측했다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/market/showmp.asp?id=767>)

2004년 중국 사이트 문자메시지 시장 44.3억 위안

상하이 아이루이(艾瑞)시장컨설팅유한회사(iResearch)는 인터넷매체, 인터넷마케팅 등 인터넷 경제 분야에 주력하는 전문시장 조사연구기관이다.



당사는 최근에 “2003년 중국 인터넷 문자메시지 연구보고”를 발표하였다. 본 보고서에서는 중국 인터넷 경제 발전 상황을 보아 중국 인터넷 문자메시지시장에 대해 2003년 중국 인터넷 문자메시지 시장규모는 27억 7,000만 위안에 이를 것이고, 2004년에는 44억 3,000만 위안으로 성장할 것이라고 예측했다.

통계에 의하면 2002년 중국 사이트 문자메시지 수익은 9억 2,000만 위안이다. iResearch 는 올해 중국 사이트 문자메시지 수익이 지난해 대비 201.1% 성장한 27억 7,000만 위안에 이를 것이며, 전반 SP 수익의 50%를 차지할 것이라고 예측했다.

휴대폰 컬러메시지 사용자 및 인터넷 문자메시지 사용자들의 증가에 힘입어 2006년 사이트 문자메시지 수익은 106억 위안에 이를 것으로 전망된다.

이외에 iResearch는 2003년 중국 문자메시지 콘텐츠 서비스 제공업체(SP) 시장규모는 54억 위안을 기록할 것이며, 2004년에는 100억 위안을 돌파할 것이라고 예측했다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/homepage/219001920021331968/20030901/1727360.shtml>)

CGW 법률과 정책

중화인민공화국 상표법 실시조례(2)

[차 례]

중화인민공화국 상표법 실시조례(1)
제1장 총칙

중화인민공화국 상표법 실시조례(2)
제2장 상표등록신청
제3장 상표등록신청에 대한 심사

중화인민공화국 상표법 실시조례(3)
제4장 등록상표의 변경, 양도, 등록연기
제5장 상표평가심사

중화인민공화국 상표법 실시조례(4)
제6장 상표사용관리
제7장 등록상표전용권보호
제8장 부록

제2장 상표등록신청

제13조 상표등록신청은 공포된 상품과 서비스 품목에 따라 신청해야 한다.

상표등록신청 시 《상표등록신청서》 1부와 상표도형 5부를 제출하고, 지정된 컬러도형 5부와 흑백 1부를 제출해야 한다.

상표도형은 반드시 깨끗하고 붙이기 편해야 하며, 밝고 깨끗한 종이에 프린트하거나 또는 사진으로

대체해야 한다. 길이 혹은 너비는 5mm이상 10mm이하여야 한다.

3D표지로 신청된 상표등록은 신청서에 설명을 해야 하며, 3D형태 도형을 제출해야 한다.

컬러조합으로 신청된 상표등록은 신청서에 설명을 가해야 하며 문자설명을 제출해야 한다.

집체상표, 증명상표의 등록을 신청할 경우 반드시 신청서에 설명을 해야 하며, 주체자격증명서류와 사용관리규칙을 제출해야 한다.

상표가 외국어로 되어 있거나 또는 외국어가 포함된 경우 그 뜻을 밝혀야 한다.

제14조 상표등록을 신청할 경우 신청인은 반드시 신분을 증명할 수 있는 증빙 사본을 제출해야 하며 반드시 상표등록 신청인의 명의를 동일해야 한다.

제15조 상품명칭 또는 서비스품목은 상품, 서비스 분류표에 근거하여 작성해야 하며, 상품명칭 또는 서비스품목이 상품, 서비스 분류표에 명시하지 않았을 경우 별도로 상품 또는 서비스에 대한 설명을 첨부해야 한다.

상표등록신청에 필요한 서류들은 타입 또는 프린트로 완성되어야 한다.

제16조 공동으로 동일한 상표를 등록할 경우 신청서에 1명의 대표인을 지정해야 하며, 지정 대표인이 없을 경우 신청서에 제기된 이름순차에 따라 첫 사람을 대표인으로 인정한다.

제17조 신청인이 명의, 주소, 대리인 또는 기타 지정된 상품을 삭제 감소할 경우 상표국에서 상응한 수정수속을 밟아야 한다.

신청인이 상표등록신청을 양도할 경우 상표국에서 양도수속을 밟아야 한다.

제18조 상표등록의 신청일은 상표국인 신청서류를 접수한 날을 기준으로 한다.

신청수속을 하고 규정에 따라 신청서류를 작성하면 상표국은 접수하고 신청인에게 서면통지하며 신청수속이 결여되었거나 규정에 따라 신청서류를 작성하지 않았을 경우 상표국은 접수를 거부하고 이유를 신청인에게 서면 통지한다.

신청수속이 기본상 완벽하거나 신청서류가 기본상 규정에 부합되었지만 보완이 필요한 경우 상표국은 신청인에게 보완통지를 하며 신청인은 통지받은 날부터 30일 이내에 필요한 서류를 상표국에 제출해야 한다.

지정된 기한 내에 보완하지 않았을 경우 신청포기로 처리되며 상표국은 신청인에게 서면 통지한다.

제19조 2명 또는 2명 이상의 신청인이 동일하거나 유사한 상품에 동일하거나 유사한 상표를 동일한 날에 등록 신청할 경우 신청인들은 상표국의 통지를 받은 날부터 30일 내 등록 신청한 상표를 사용해온 증거를 제출해야 한다.

동일한 날부터 사용해왔거나 또는 모두 사용하지 않았을 경우 신청인들은 상표국의 통지를 받은 날부터 30일 내 자체 협상한 후 서면협의를 작성하여 상표국에 제출한다.

협상을 원하지 않거나 협의를 달성하지 못했을 경우 상표국은 추첨형식으로 1명의 신청인을 확정하고 기타 신청인의 신청을 거부한다.

명확한 통지를 했는데도 추첨에 참여하지 않은 신청인은 자체포기로 인정되고 상표국은 서면 상으로 신청인을 통지한다.

제20조 상표법 제24조에 근거하여 우선권을 요구했을 경우 신청인이 제출한 상표등록신청 제1서류가 상표 주관 부서에 접수되며 신청일과 신청번호를 표기해야 한다.

상표법 제25조 규정에 근거하여 우선권을 요구했을 경우 신청인이 제출한 증명서류는 국무원 공상행정관리부서가 규정한 기구 인증을 통과해야 하며 상품전시 국제전람회인 경우 중국 경내에서 개최되는 전시회는 제외한다.

제3장 상표등록신청의 심사

제21조 상표국은 상표법과 본 조례 규정에 따라 접수된 상표등록신청을 심사하며 규정에 부합되거나 또는 일부 지정된 상품에 사용되는 상표등록신청이 규정에 부합될 경우, 제1심사를 통과시키고 공고를 내린다.

규정에 어긋나거나 또는 일부 지정된 상품에 사용되는 상표등록신청이 규정에 어긋날 경우 거부하거나 또는 일부 지정된 상품에 사용되는 상표등록신청을 거부하고 서면 상으로 신청인에게 통지하고 이유를 밝힌다.

상표국이 일부 지정된 상품에 사용하는 상표등록신청에 제1심사를 통과했을 경우 신청인은 이견기한 전 일부 지정 상품에 사용되는 상표등록신청을 포기할 수 있으며, 신청인이 포기한 상태에서 상표국은 제1심사를 중지하고 재공고를 내린다.

제22조 상표국의 제1심사 및 공고를 통과한 상표에 이의를 갖고 있을 경우 이의 당사자는 상표국에 상표에 관한 이의서 2부를 제출해야 하고 그 위에 이의상표가 게재된 《상표공고》의 번호 및 제1심사 번호를 명시해야 한다. 또 이의서는 확실한 청구와 사실근거 및 관련 증거자료들이 부첨 되어야 한다.

상표국은 반드시 상표 이의서 부분을 제때에 이의 받은 쪽에게 송부하며, 이의 받은 쪽은 송부 당일 부터 30일 내 빠른 답변을 해야 한다.

기한 내에 답변하지 않은 경우 이의 받은 쪽이 기타 관련 자료보충을 포기한 것으로 인정된다.

제23조 상표법 제34조 제2번에 지적된 이의 성립이란 일부 지정된 상품에서의 성립을 가리키며 이의가 성립된 일부 상품에서의 상표등록신청은 허가를 통과하지 못한다.

이의 받은 상표가 이의 판정이 법적 효력을 발생하기 전에 앞서 이미 등록공포가 발표된 경우 등록공고를 취소하며 이의 판정을 재공고 한다.

이의판정이 허가된 등록상표는 이의만기일부터 이의판정이 효력을 발생하기 전까지 타인이 동일하거나 유사한 상품에 본 상표와 동일하거나 비슷한 표지를 사용했을 행위를 취소하지 않거나 악의적인 상표사용으로 상표 등록자에게 손실을 안겼을 경우 상응한 배상을 추궁한다.

이의판정이 허가된 등록상표의 심사 신청일은 상표 이의판정 공고일부터 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