



### CHINA GAME NEWS

- “핵사용” 게이머 왕싱(罔星) 고소
- 중국과 대만 게임산업, 합작각서 체결
- 국가판권국 올해 중점사업

### MOBILE NEWS

- 중국.net의 고속발전

### GAME 관련 기관

- 상하이 멀티미디어 산업협회

### GAME 소개

- 《취상(巨商)》 테스트 보고

### CHINA GAME 순위

- 2004년 3월 게임 평가순위

### 법률과 정책

- 게임관련 정책 Q&A (1)

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



## “핵사용” 게이머 왕싱(罔星) 고소

3월2일 《크로스게이트》의 한 게이머가 권리침해와 관련하여 왕싱사를 고소한 사건이 창사시 중급인민법원에 접수되었다. 이 사건의 내용은 "핵사용 정당여부"에 관한 의견 대립이다. "핵사용"이란 무허가 상태에서 합법적으로 출판 또는 타인이 갖고 있는 제품의 기술보호조치를 파괴하거나 제품의 데이터를 수정하고, 불법 서버를 설치하거나, 게임의 충전카드(포인트 카드)를 불법적으로 제작하거나 합법출판 또는 타인의 저작권 소지 온라인게임 제품을 운영하는 등의 폭리를 목적으로 타인의 이익을 침해하는 행위를 가리킨다.

지난해 왕싱사는 오씨가 핵사용을 했다는 이유로 그의 게임계좌를 영구 취소했다. 이에 대해 오씨는 2003년 7월 16일 왕싱사의 《크로스게이트》 포인트 카드 판매업체인 주어위에(卓越) 소프트웨어 유한회사 등을 고소했다. 11월 25일 장사시의 푸룽취(芙蓉區) 인민법원이 오씨의 고소를 기각하자 이에 불복한 오씨가 창사시 중급인민법원에 다시 고소장을 제출한 것이다.

3월 2일, 양측은 법정에서 관련 증거를 제시하고 "핵사용의 정당여부"에 대해 치열한 변론을 진행하였다. "핵사용"은 산업내부와 매체가 인정하는 불법행위일 뿐만 아니라 정부도 지난해 "핵사용" 단속을 "음란소탕, 불법단속" 범위 내에 포함시켰다는 것이 왕싱사 측의 주장이다. 이에 반해 오씨 측은 현재까지 "핵사용"에 관련된 명확한 법률이 시행되지 않은 상태이며, 왕싱사의 이러한 처리는 법적 근거가 결여되었다는 의견이다. 양측의 주장이 팽팽하여 법원의 조정이 합의에 이르지 못하고 결국 법원의 판결을 기다리고 있는 상태이다.

오씨는 주어위에서, 창사시 푸룽취 및 소프트웨어 영업부를 대상으로 《크로스게이트》 게임 충전카드 판매금액 282위안을 반환할 것을 요구하고, 왕싱사에 대해서는 게임계좌 취소 해제와 공개사과를 요구했다. 또한 정신적 위자료 5,000위안을 지불할 것을 요구했다. 국가신문출판총서 등 5대 정부 부서는 2003년 12월 25일, 《"불법서버", "핵사용"에 대해 전문처리에 관한 통지》를 통해 "불법서버", "핵사용" 등 불법행위를 강력히 단속할 것을 밝혔다.

(자료 : 관도로펍)

## 중국과 대만 게임산업, 합작각서 체결

중국대륙의 게임 산업 관계자 5명이 대만을 방문하여 대만 게임산업 관계자들과 "중문게임 산업 세미나"를 개최하였다. 이 세미나에서는 베이징 산업협회 TAB 및 엔터테인먼트 소프트웨어 분회와 타이베이시 컴퓨터 공회가 양측의 게임산업 교류의 활성화를 목적으로 합작각서를 체결했다.

양측 대표는 각서에 조인하고 게임산업 관련 기술, 제품 및 시장을 테마로 컨퍼런스를 진행하였고, 그 외 제품의 통용표준에 대해서도 적극적인 토론을 가졌으며, 향후 전시활동을 공동개최하고 게임 레이스를 마련하는데 관해서도 의견을 나누었다.

베이징 소프트웨어 산업협회의 조우진명(趙津蒙)은 중국 대륙의 게임시장이 2002년부터 활성화되면서 현재 이미 140여 개 제품이 출시되었고, 그 가운데 한국 등의 국가로부터 수입한 제품이 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 중국산 제품이 꼽히고 대만 게임도 적지 않다고 소개하였다. IDC의 통계에 의하면 2004년 중국대륙의 게임시장 규모는 21억 7,000만 위안, 2006년

에는 50억 위안으로 확대될 것으로 전망했다. 이와 관련하여 중국대륙과 대만은 언어장애가 없기 때문에 제품의 보급이 외국산 작품에 비해 유리할 것이라고 분석하면서 양측의 교류·협력은 상호간의 단점을 보완할 수 있어 향후 발전에 도움이 될 것으로 기대하였다.

(자료 : 관도로펌)

### 국가판권국 올해 중점사업

최근 국가판권국은 《방송, TV 조직 법정허가 임금 지불방법》, 《민간문학예술작품 보호조례》, 《온라인 저작권 보호조례》 등 행정법규를 조사·연구하고 판권관리 행정법규를 보완하는 한편 판권보호 관계의 명확화와 법적 근거의 제공 등을 올해의 중점사업으로 정하였다.

아울러 세계 지적재산권 조직 및 기타 각국 판권분야와 합작·교류를 강화하고, 중국의 판권보호 입장을 대외에 홍보하며, 세계 판권보호 성공사례를 연구하고 WTO의 중국 지적보호권 심의에 협력하며 대외 판권업무를 적극 처리하는 등의 업무도 사업범위에 포함시켰다.

국가판권국이 전국의 각 판권기구에 통보한 “중점사업” 중에는 “감독·관리를 강화하고 법을 엄격히 집행하며, 공공이익을 침해하는 불법 복제행위를 단속한다.”는 항목이 명시되어 있다. 즉 대도시를 중점 단속 지역으로 정하고 문화, 네트워크, 소프트웨어 산업의 발전을 저해하는 불법 복제활동 및 핵심 판권산업을 침해한 불법행위를 강력히 단속한다는 내용이다.

그 외에 판권 보호기구를 설립하고 합동 등록제도와 제품 자원의 등록제도를 보완하며 판권거래를 제도화하는 등을 중점사업으로 정하였다.

(자료 : 관도로펌)



### 중국.net의 고속발전

3월 15일 《비즈니스위크》 아세아 판은 중국경제의 발전과 더불어 중국 인터넷 주변산업이 급성장하면서 미국, 일본 등과 경쟁할 수 있는 실력을 키워나가고 있다고 보도했다.

지난 1년 동안 중국 네티즌 수는 2,200만 명이나 늘어나 전체 규모가 8,000만 명에 이르렀으며 네티즌 규모가 미국에 이어 세계 제2위를 차지했다. 미국 투자은행인 Piper Jaffray & Co.는 오는 2006년까지 중국 네티즌 수가 1억 5,300만 명을 기록할 것으로 전망하고, 이는 중국경제의 지속적인 발전과 PC구매력 향상에서 비롯된 것이라고 분석했다.

네티즌 규모의 확대는 네트워크 업체에 무한한 기회를 마련해 주고 있는데, 진산 등의 국내 업체들이 인터넷 분야에서 폭을 넓히고 있으며, 야후, eBay 등의 외국 인터넷 회사들도 국내업체를 합병하는 수단으로 중국시장에 진출하고 있다.

중국 인터넷 시장에 대한 투자업체들의 관심도 늘어나고 있다. 나스닥 시장에 상장한 중국 네트워크 관련 주식은 지난 1년 동안 수배로 증가하였다. 지난 12월 세청왕(携程网)이 나스닥시장에 정식 상장한데 이어 TOM 온라인, 상하이 성다 네트워크사도 상장 준비를 서두르고 있다. 그 외 중국 네트워크 업체에 대한 투자업체들의 기대가 증대되고 그 투자규모도 확대되고 있다. 중국 B

2B 업체인 아리바바는 올 2월 Fidelity Investments사, 소프트뱅크 및 기타 업체로부터 8,200만 달러를 유치했다. 이는 차이나 닷컴업체에 대한 투자 유치 중 사상 최고 금액이다.

중국 인터넷 시장은 무한한 성장 잠재력을 가지고 있다. 상장한 국내 인터넷회사의 총 가치규모가 100억 달러에 달하며, 이는 eBay의 1/4, 야후의 1/3에 불과하다. 현재 중국은 디지털시대의 제2인자로 부상할 잠재력을 갖추었으며, 오는 2006년까지 네티즌 수, 광대역 가입자 수 및 휴대폰 가입자 수가 세계 수위를 석권할 것으로 전망된다.

인터넷 시장의 영향력 보강에는 시장규모의 확대 외 정부의 부양책도 한 몫을 하였다. 정부는 단순히 저급제품을 제조하는 것이 아니라 일본, 미국 등의 국가와 경쟁할 수 있는 하이테크 강국으로 부상하기 위해 부양책을 아끼지 않아 왔다. 정부의 이러한 움직임으로 화웨이(華爲), 중싱(中興)은 Cisco, CSC와 대항할 수 있는 세계 급 네트워크장비 제조업체로 발전했다. 그 가운데 화웨이는 지난해 수출규모가 배로 늘어난 10억 달러를 창출했으며 총 판매규모도 38억 달러를 달성했다.

베이징시 정부도 여러 가지 Web 기술의 산업표준을 제정하는 등 여러 가지 부양책을 시행하고 있으며, Wi-Fi 국가표준은 6월1일부터 정식 시행에 들어간다. Wi-Fi 국가표준에 의하면 외국 업체들은 국내 24개 인증업체 가운데 하나를 선정해 제품설계 세부를 공개해야 하고 인증업체는 국가표준을 관련 제품에 통합시켜 제품의 국내 판매에 필요한 조건을 마련해준다는 것이다. 물론 이러한 표준이 WTO규칙을 위반했다는 미국 하이테크 업체의 반대 여론이 높아가고 있지만 일개 국가표준의 폐지에도 상당한 시일이 필요하므로 그 기간동안 인텔, Cisco 등 업체들은 관련 제품의 설계를 중국에 공개하던가 아니면 중국시장에서 퇴출 될 수밖에 없다. 어느 경우든 국내업체의 발전에는 유리한 것이 사실이다.



### 상하이 멀티미디어 산업협회(上海多媒體行業協會)

상하이 멀티미디어 산업협회(Shanghai Multimedia Industry Association, SMIA로 약칭)는 중국이 WTO가입 후 상하이에서 최초로 설립된 12개 신규 산업협회 중의 하나이다. 본 협회는 상하이 지역에서 멀티미디어 제작, 제조, 연구 및 관련업무에 종사하는 각종 기업 및 개인의 자원참여로 조직된 수익 창출을 목적으로 하지 않는 사회단체이다.

주요 업무 :

- ▶ 정부와 업체, 업체와 사회의 교량과 유대 역할을 한다.
- ▶ 상하이 멀티미디어 업체들의 합법적 권익을 수호하고 회원 및 회원업체들에게 모든 가능한 서비스를 제공한다.
- ▶ 국가헌법 및 법률을 준수하고 산업감독을 강화하며, 산업자율을 제창하여 점차적으로 산업 질서를 규범화한다.
- ▶ 산업인증, 제품 테스트, 표준 제정, 산업정보 교류, 통계를 발표한다.
- ▶ 국제, 국내 및 상하이 업체들 사이 협력을 강화하고 학술교류 및 업무교류를 전개한다.

- ▶ 기구를 완비하고 전체적 기획을 잡아 상하이 멀티미디어 산업 발전을 추진하고 상하이 멀티미디어 산업 발전을 위해 이바지한다.

이 협회는 설립된 이래 "제1차 상하이 CG 대회" 및 "제1차 상하이 디지털 예술교류회"를 성공적으로 주최했다. 또한 "2002년 상하이 공업 엑스포"에 참여하여 상하이시 2010년 세계박람회 주최신청을 위해 많은 우수 멀티미디어 제품을 제공했다. 국제 멀티미디어협회 연맹의 회원기구로 10여 개 국가의 멀티미디어 사회단체와 양호한 협력관계를 맺고 있다. 또한 상하이 컴퓨터 그래픽(CG), 온라인 게임, 디지털 애니메이션, 광대역 시청주파수 리퀘스트, 교육컨텐츠 연구 제작, 멀티미디어 하드제도 등 분야의 기간업체들로 구성된 120개 회원업체를 보유하고 있다.

협회는 3-5년 내에 전체 회원을 동원하여 상하이의 건실한 공업기초와 풍부한 문화내용을 충분히 발휘하여 멀티미디어산업을 상하이의 주력산업으로 부상시킬 계획이다. 상하이 커터우통지(科投同濟) 정보기술 유한회사의 총경리 천푸민(陳福民)이 협회 회장을 담당하며, 명호우샤(明豪俠)가 비서장 직무를 담당한다.

주소: 上海市長寧路1027号兆峰廣場 (上海市多媒体產業園) 1104室  
(자료: <http://www.smia.org.cn>)



## 《 위상(巨商) 》 테스트보고

### 게임 정보

게 임 명 : 위상(巨商)  
 게임장르 : 2D롤플레이  
 퍼블리셔 : 유우시쥐이즈  
 공식사이트 : <http://www.gamania.com.hk>

### 추천 사양

CPU : Pentium 4 1.0G 이상  
 메모리 : 128Mb  
 디스플레이 메모리 : 32Mb이상 3D 디스플레이 메모리  
 하드웨어 공간 : 0.8G  
 네트워크 : 512K AD 또는 Cable

### 현 상태

대만지역 오픈 테스트 중  
 홍콩지역 오픈 테스트 중

### 개인 평가

게임 설정의 특수성으로 화면이 간단하긴 하지만 결코 단조롭지는 않다. 게다가 게임방식의 완벽한 설정과 음악 효과가 화면상의 약점을 보완하고 있다. 전반적으로 훌륭한 게임이며 여러 게이머들의 요구를 동시에 만족시킬 수 있다.

### 게임 화면 배경 음악 효과

게임 화면은 간단하지만 완벽한 배경 음악이 보완하고 있어 전반적으로 조화롭다.

평가 : 8점

### 조작 인터페이스

조작방식이 편리하지만 기타 게임의 조작방식과 다른 점이 있다.

평가 : 9점

### 직업기능 마법 세계관

게임 《거상》은 배역, 직업으로 추진되는 게 아니라 유저들이 4개 국가(조선, 명조시기 남경, 대만, 일본)중 하나를 선택하고 각국 각 지역의 치안, 물가 및 지방 특산물을 바탕으로 서로 다른 길을 걷는다는 것이다. 또 직업기능이 다양하며 실시간 시뮬레이션 전투방식의 채용으로 유저가 동시에 여러 캐릭터를 제어할 수 있다.

게임 세계관 분야에서 거상은 레벨 업, 몬스터 명중을 핵심으로 하는 게 아니라 상인과 유사한 캐릭터를 살려 대륙 간 거래를 진행하고 “저가매입 고가매출”의 상업행위로 전반게임을 이끌어가는 것이다. 게임은 상인으로 등장한 유저들에게 복잡한 거래 시스템을 마련해주며, 유저들은 중국대륙, 조선, 일본 등 지역을 왕래하며 자신의 재력을 확대할 수 있다.

### 특성 및 신 디자인

시스템 설정에서 다음과 같은 특성을 갖고 있다.

#### 1. 거래 시스템

모든 물품의 장사가 가능하지만 중국대륙, 일본, 조선간의 왕래 및 거래가 간단하지 않으며 거래물품 취득은 거래에서 이윤을 창출할 수 있는 핵심이기도 하다.

#### 2. 용법 시스템

유저는 자신을 보호하기 위해 반드시 병사를 고용해야 한다. 여기서 병사마다 여러 가지 기능을 사용할 수 있으며, 유저들이 병사를 육성해야만 전투에 유리하다는 것이다.

#### 3. 기교 시스템

병사마다 자신만의 기교가 있는데 유저가 기교를 업(Up) 했을 경우 병사의 기교가 유저의 기교로 전환되기 때문에 기교 업이 상당히 중요하다. 모든 기교는 10급으로 구분되며 구매가 가능하다. 물론 일부 기교는 그 가격이 엄청나 아무나 살 수 있는 게 아니며 또 일정한 레벨에 달성한 후에야 만 수련이 가능하다.

#### 4. 신용도 시스템

신용 시스템은 유저 자체가 향상시킬 수 있는 것이 아니다. 거래가 국경무역 또는 관청의 허가가 필요할 경우 반드시 고 신용도를 소지해야하며 거래물품의 경험, 전투전략, PK 경험 등이 신용도 평가표준으로 된다.

#### 5. 전장 공회 시스템

전장이라면 오늘날의 은행과 비슷하다. 현금을 저장하거나 인출할 수 있으며 물품저당으로 대출하고 이자를 반납할 수 있다. 그 외 상인연맹이 공회이고 모든 상인이 투자 가능한 업체주식시스템이 부가되었다.

**총 평**

게임설정에서 단조로운 PK 모델을 포기하고 상업거래와 산뜻한 배경음악으로 기존과 다른 캐주얼 게임의 분위기를 나타낸다.

**종합평가 : 9점**

(자료 [http://article.17173.com/gametest/content/2003-6-28/n63\\_979195.html](http://article.17173.com/gametest/content/2003-6-28/n63_979195.html))



**2004년 3월 게임 평가순위**

**인 기 순 위**

순위	종 류	게 임 명 칭	출 품 / 퍼 블 리 서
1	패키지	Warcraft 3 : Frozen Throne	Blizzard / 오메이(奧美)전자
2	패키지	Half-Life : Counter Strike	Siera / 오메이(奧美)전자
3	패키지	선전치사판(仙劍奇俠傳)	다위(大宇) / 쌍위(雙語)
4	패키지	Diablo 2 : Legend of Mir	Blizzard / 오메이(奧美)전자
5	패키지	현원경3 외전 : 천지현	다위(大宇) / 유비아소프트
6	패키지	Commandos2 : Destination Berlin	Edios / 신텐디
7	온라인	미르 2	Actoz / 성다(盛大)네트워크
8	온라인	유	Webzen / 상하이쥬우청(九城)
9	패키지	Starcraft : Brood War	Blizzard / 오메이(奧美)전자
10	패키지	Balbur's Gate	BioWare / 제삼파

기 대 순 위

순위	종 류	게 임 명 칭	출시일자
1	패키지	현원검 4 외전 창지도	2004년 2월
2	온라인	리니지 2	2004년 4월
3	온라인	A3	미정
4	패키지	Counter-Strike : Condition Zero	미정
5	온라인	월드 오브 워크래프트	미정
6	패키지	Half-Life 2	2004년 4월
7	온라인	Asgard	미정
8	패키지	The Sims 2	2004년 3월
9	패키지	세젠치사환(仙劍奇俠傳)3 외전	2004년
10	패키지	Tom Cancy's Sprntera Tomorrow	2004년 3월

(자료 : 家用電腦与游戲 2004년 3월호)



게임관련 정책 Q&A (1)

Q1. 중국 내에서 게임개발 외상독자(홍콩)기업을 설립할 수 있는가?

A1. 국무원이 2002년 3월 4일 발표한 《외상 투자산업 지도 목록》에 근거하면 소프트웨어 제품 개발 및 생산은 외상투자 지원 프로젝트에 속한다. 그러므로 중국 내에 게임개발 외상독자기업을 설립할 수 있다.

Q2. 중국 내 외상독자(홍콩) 기업이 개발한 온라인 게임을 신문출판서에 신청을 할 경우 중국산 게임으로 간주하나, 외국산게임으로 간주하나?

A2. 신식산업부에서 발표한 《소프트웨어 제품 관리방법》에서는 수입 소프트웨어와 국산 소프트웨어에 대하여 아래와 같이 정의했다. 여기서 말하는 국산 소프트웨어는 중국 내에서 개발 생산한 소프트웨어 제품을 가리킨다. 수입 소프트웨어는 중국 외에서 개발하고 기타 다양한 형식으로 중국에서 생산, 경영하는 소프트웨어 제품을 가리킨다. 본 규정에 따르면 외상 독자기업이 중국 내에서 개발한 온라인게임 소프트웨어는 국산 소프트웨어로 간주한다. 이외에 본 방법의 규정에 부합되는 동시 등록 등기한 국산 소프트웨어 제품은 《소프트웨어 산업 및 통합회로 산업 발전을 지원하는 여러 가지 정책》에서 규정된 지원을 받게 된다.

Q3. 온라인게임 소프트웨어 등록, 등기는?

A3. 1) 《소프트웨어 관리방법》의 규정에 따라 중국의 소프트웨어 제품은 등록, 등기제도를 실시한다. 소프트웨어 제품을 등록, 등기를 하지 않았거나 혹은 등록 취소당한 소프트웨어 제품은 중국 내에서 경영 혹은 판매하지 못한다.

2) 국산 소프트웨어 제품의 등록, 등기는 생산업체가 신청을 제출하며 동시 아래 자료를 제출해야 한다.

- (1) 소프트웨어 제품 등록 신청표
- (2) 기업 법인 영업허가증 부분 및 복사본
- (3) 등록을 신청한 소프트웨어 샘플
- (4) 중국 내에서 개발하였다는 증명서와 등록 신청한 업체가 해당 소프트웨어의 지적재산권을 보유하고 있다는 유효 증명서
- (5) 신식산업부의 권한을 받은 소프트웨어 테스트 기구가 출시한 테스트 증명자료
- (6) 기타 필요한 자료

3) 각 성, 자치구, 직할시 소프트웨어 제품 등록기구가 등록 신청한 국산 소프트웨어 제품 샘플 및 신청 자료에 대하여 심사를 진행한다. 심사 합격한 소프트웨어 제품은 성, 자치구, 직할시 신식산업부 주관부분의 허가 하에 국산 소프트웨어 제품 등록번호 및 소프트웨어 등록증서를 발급한다. 동시에 동급 세무부문 및 신식산업부 전자정보제품 관리사에 제출하여 등기한다.

Q4. 온라인 게임의 상표등록 방법과 절차

A4. 1) 중국 《상표법》, 《상표법 실시조례》 규정 및 구체적 실무조작에 의하면 상표등록은 일반적으로 몇 개 단계로 나뉘어진다.

- (1) 상표조회 : 국가 공상국 상표국에 상표조회 신청을 제출하여 해당 상표가 이미 타인에 의해 등록되었는가를 확인한다.
- (2) 상표등록 신청 제출 : 상표등록 신청 시 이미 공포한 상표 및 서비스 분류표에 따라 신청한다. 상표 등록신청 시, 상표국에 《상표등록 신청서》 1부, 상표 그림 샘플 5부를 제출해야 하며, 색상을 지정할 경우 컬러 그림 5부와 흑백 그림 1부를 제출해야 한다.
- (3) 상표등록 신청에 대한 심사 : 상표국은 접수한 상표등록 신청에 대해 《상표법》 및 《상표법 실시조례》의 관련 규정에 따라 심사를 진행한다. 규정에 부합되는 상표는 1차 심사를 거친 후 공고한다.
- (4) 《상표등록증》 발급 : 1차 심사를 통과한 상표는 공고한 그날부터 3개월 내 임의 사람들이 이에 대해 이의를 제출할 수 있다. 공고 만기까지 이의가 없는 상표는 등록을 허가하며 《상표등록증》을 발급한다.

2) 상표등록 신청은 신청자 자체로 국가 상표국에 상표등록 신청을 제출할 수 있으며 혹은 로펌, 상표사무소 등 상표 대리기구에 위탁하여 신청을 제출할 수도 있다.

3) 상표등록은 접수에서 《상표등록증》을 발급할 때까지 일반적으로 12-18개월이 소요된다.  
계속...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高华伟业