

제140호

2005. 07. 11

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- [전망] 올해 모바일게임시장 80% 증가 예상

China Game News

- 2004년 온라인게임 통신 산업에 150억 공헌
- 베이징 과학 기술 위원회, 목표 소프트웨어에 재정지원
- 성따 TCL과 합작할 듯
- 지속적인 경쟁력을 갖춘 온라인게임 기업
- 캐나다 15개 게임기업 단체로 중국 방문
- 영국 게임업체들 중국서 파트너 찾아
- 온라인게임 심사표준 곧 출시

Game 소개

- 신의 세계(神界)

Game 순위

- 2005년 5월 패기지게임 인기순위

법률 및 정책

- 《중국 게임 산업 자율공약-中国游戏行业自律公约》 시행초안 발표

[전망] 올해 모바일게임시장 80% 증가 예상

전신(电信) 리서치기구인 이관귀지(易观国际)의 지난주 보고에 따르면 올해, 온라인 모바일게임 시장이 점차 활기를 띠고 있으며, 시장규모는 약 14.41억 위안으로 지난해 대비 80% 성장할 것으로 예측했다.

지난해 시장규모 8억 위안 초과

모바일게임은 게임을 플레이하는 중, 인터넷에 링크하여 서버에 접속, 실시간 교환하는 것이 특징이라고 보고했다. 더욱 높은 단계의 인터넷상용은 디지털서비스 체험의 개선과 비용하락, 지능 핸드폰의 보급 등 요소에 따라 점차적으로 잠재력 있는 디지털 영역으로 자리잡아가고 있다.

소개에 따르면 2004년 중국의 모바일게임의 시장규모는 8억 위안을 초과했으며, 2003년 대비 150%성장했다. 2005년 모바일게임 산업의 시장규모는 14.41억 위안에 달할 것이며, 동기 대비 79%로 성장할 것으로 예상했다.

모바일, 유니콤 모바일게임시장 확장

이 보고의 예측에 따르면 모바일게임시장은 2007년부터 급성장하여 2008년에는 시장규모가 58.62억 위안에 달할 것이며, 그중 오프라인 모바일게임이 지속적으로 주도적인 위치를 차지하게 될 것이다. 또한 온라인 모바일게임 시장규모도 급성장하여 시장규모가 7.2억 위안에 달할 전망이다.

중국 온라인 모바일게임시장은 현재 모바일게임에 응용되고 있는 상업모델과 달리, 온라인게임 시장의 '서비스' 상업모델을 많이 참고 할 것이다. 동시에 유저들의 핸드폰 사용습관과 조작시스템의 사용습관에 따라 제품을 디자인할 때 소프트웨어 개발모델을 많이 참고할 것이다.

소식에 따르면 현재 중국 모바일과 중국 유니콤 두 운영업체가 모두 모바일게임시장으로 세를 확장하고 있다. 중국 모바일의 게임 다운로드 프로그램 "바이보우상-百宝箱"은 시작한지 2년이 되었으며, 현재 유저들이 급성장하고 있다. 일부 PC온라인게임 개발업체들은 전문 모바일게임 개발부서를 설립하였으며, 노키아, 모토로라 등 업체들은 온라인게임기능을 실현할 수 있는 신형 핸드폰을 출시했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-29/1037114679.shtml>

2004년 온라인게임 통신 산업에 150억 공헌

중국 온라인게임 산업이 통신 산업에 150억 위안, IT 산업에 63.7억 위안의 수익을 창출하게 했다고 문화부문화시장 관련부서의 책임자가 "2005년 중국 온라인게임 건강과 지속적인 발전 세미나"에서 소개했다.

이번에 개최된 온라인게임 세미나에서는 중국 온라인게임 현황을 설명했다. 2004년 중국 온라인게임 유저는 2천4백만, 그중 약 절반이 상용화 유저이며, 온라인게임 시장규모는 36억에 달했다. 2005년 온라인게임 유저는 약 3천3백만으로 증가 될 것이며, 온라인게임 시장규모는 58억으로 61% 성장될 것이라고 예측했다.

문화부 문화시장 관련 책임자는 온라인게임에 존재하는 문제들을 예기했다.

1. 불건전한 콘텐츠, 폭력, 포르노 콘텐츠가 미성년자들의 학습과 건강에 해를 끼친다.
2. 온라인게임 중 수입제품이 주도지위를 차지하고 있기 때문에 민족 산업의 건전한 발전에 불리하다.

문화부와 신식산업부는 관련 조치를 통해 온라인게임 콘텐츠를 규범화할 것이며, 동시에 국산 온라인게임을 지원할 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-30/0921115001.shtml>

베이징 과학 기술 위원회, 목표 소프트웨어에 재정 지원

Donews 6월28일 소식 :

최근 베이징 목표(目標 무비아오)소프트웨어회사가 베이징 과학위원회로부터 950만 위안의 돈을 지급받았다. 이는 <오우스-傲世online>의 엔진과 관련 기술개발을 완벽하게 하려는데 있다.

목표소프트웨어가 지급받은 950만 위안의 자금은 과학위원회의 "온라인게임 핵심기술 개발 및 플랫폼화" 소재를 완성하기 위한 것이다. 이 소재는 베이징 과기기획 중의 "디지털 엔터테인먼트소프트웨어의 공통성을 가진 기술 R&D와 플랫폼 지주 서비스" 프로그램에 속하며, 프로그램 총 자금은 3,000만 위안이다. 소식에 따르면 이번 프로젝트에 대련의 한 기업도 낙찰되었다.

양측의 계약에 따르면 목표소프트웨어는 획득한 자금으로 온라인게임 <오우스online>의 엔진과 관련기술을 완벽하게 하여 과학위원회의 요구에 도달해야한다. 2006년 <오우스online>게임엔진 등 관련 기술은 정부에서 기타 국내 기업이 사용하는 공용엔진을 제공하는 것이다.

베이징 과학위원회에서 자금을 지급하여 게임통용 엔진을 연구하는 외에도, 신식산업부의 2004

년 전자정보산업발전 기금인 "온라인게임개발플랫폼 프로그램"도 통용 엔진을 R&D하기 위한 것이다, 총 자금이 1,000만 위안이며, 창관(长宽), 성따, King soft 등 10여개 기업이 2005년말에 개발을 전부 완성할 것이다. 기업에 통용엔진을 제공하기로 한 정부부문은 상하이시 관련부서, 신문출판서 등이 포함된다.

목표 소프트웨어가 개발한 <오우스online>는 3D MMORPG 온라인게임이다. 4년에 거쳐 개발했으며, 전반 엔진을 자체로 개발했다고 회사 총경리 장순(张淳)이 예기했다. 현재 이 게임은 밀봉상태에서 테스트하는 중이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-29/1101114705.shtml>

성따 TCL과 협력할 듯

지난 7월 1일 청두(靑島)에서 개최된 "2005 중국 국제 소비자 전자박람회"에서 TCL그룹(가전제조)의 사장 리동성(李东生)과 성따의 사장 천텐초우(陈天桥)가 회담을 가졌다.

TCL은 줄곧 자체의 3C 전략을 구축해왔으며, 이번 청도박람회에서 Inter와 손잡고 출시한 3C 디지털가전 신제품은 천텐초우의 inter active 엔터테인먼트산업의 구상과 잘 어울렸다. 양측의 실질적인 협력 가능성이 여러모로 나타나고 있다.

구체적인 콘텐츠를 밝히지는 않았지만, TCL그룹의 부총재와 멀티미디어 전자사업본부 총재인 스완원(史万文)은 천텐초우에 대해 아주 만족스러워 했으며, "성따가 중국의 인구와 소비모델에 따라 신화를 창조했다"고 표시했다. 3C기술과 TV의 융합은 단조로운 산업에 중대한 변화가 일어나게 했다. 외형에 대한 경쟁이 점차 잦아지고 콘텐츠의 경쟁이 새로운 이슈로 될 것이다.

천텐초우도 온라인게임이 영원한 지주라는 것을 믿지 않는다고 밝혔다. "가정 PC오락센터"라는 성따의 셋톱박스를 이번 박람회에서 선보였으며, Inter, 마이크로소프트, 창홍(长虹) 과의 협력도 이미 전개하고 었다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-4/n924_840431.html

지속적인 경쟁력을 갖춘 온라인게임 기업

국제 리서치기구에서 주최하고 문화부에서 후원한 "중국 온라인게임의 건강과 지속적인 발전 세미나"가 얼마 전 북경에서 개최되었다.

이번 세미나에서는 만여 명이 조사 연구한 "중국 국내 온라인게임시장의 지속적인 발전지수와 각 주요업체의 지속적인 경쟁력 순위보고"를 발표했다. 이번 순위는 지속적인 발전력, 브랜드 인지도,

브랜드 영향력, 브랜드 명예도, 발전 잠재력, 사회책임감, 새로운 창조, 고객서비스 등 영역에서 국내 온라인게임 운영업체의 순위를 정했다.

1~3위에 해당하는 기업은 성따(盛大), 왕이(网易), 쥬우청(九城)이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-07-02/1614115849.shtml>

캐나다 15개 게임기업 단체로 중국 방문

중국 게임 멀티미디어시장에서 익숙한 것은 한국, 일본회사의 이름이다. 이는 세계 게임영역에서 줄곧 앞서가고 있는 캐나다로 하여금 불복하게 했다. 지난 6월 28일 캐나다 대사관과 캐나다 국가 연구원에서 연합하여 조직한 15개의 캐나다 게임회사와 멀티미디어회사의 대표단이 중국을 방문했다.

지난해 7월 이 일행이 베이징, 상하이로 방문한 적이 있으며, 시장을 연구조사 하는 과정에서 중국 국내 게임업체와의 접촉할 수 있는 기회도 놓치지 않았다. 지난 26일 베이징에서 개최된 "캐나다게임 멀티미디어 세미나"에서는 지난해의 열기를 지속하여, 방문이벤트를 고조시켰다.

이번에 중국을 방문한 기업들을 살펴보면 전 세계 게임 산업의 인재들이 거의 모였다. 게임솔루션으로 유명한 Digital EBus 회사로부터 Vancouver EFilmESchool 에 이르기까지 자체의 브랜드제품으로 업계에서 이름을 떨치고 있다. 하지만 중국 소비자들에게 있어서 이 회사들의 이름이 제품보다 낮설다.

때문에 이번에 중국을 방문한 캐나다회사들은 콘퍼런스에서 자체의 기술과 장점을 선전하는 외, 중국 제휴 파트너를 찾는 것이 타깃이다. 가능하면 중국에 지사를 설립하여 인지도를 높일 것을 희망한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-29/1041114682.shtml>

영국 게임업체들 중국서 파트너 찾아

청두 디지털 엔터테인먼트산업은 이미 성따, King soft등 국내 대형업체의 관심을 받고 있으며, 나아가서 국제기업에까지 영향을 미치고 있다. 소식에 따르면 충칭(重庆)에 있는 영국영사관과 청두 정보사무실이 주도하여 이달 19~20일 청두에서 "중영 디지털 엔터테인먼트 콘퍼런스"가 개최된다. 이번에 오게 될 10개 영국 기업은 모두 대형 게임업체들이며, 현지 50~60개 기업과 게임개발, 발행, 판매와 인재방면의 제휴를 하고 있다. 이번 행사는 청두가 서부 디지털 엔터테인먼트로 지정된 후 처음으로 큰 규모의 국제 게임 기업들을 맞이하게 되는 것이다.

등급 : 대형 게임업체

이번 콘퍼런스에 참가하는 기업은 규모나 등급에서 모두 청두게임업계에서 굴지기업에 속하며, 영국의 10개 기업도 모두 게임 산업의 선두들이다. 청두시 정보사무실의 관련책임자는 "이번 콘퍼런스에 참가하게 될 영국기업들은 모두 그 영역의 유명한 기업들이다."라고 기자에게 말했다.

소개에 따르면 사천에 온 영국 Sci Games 회사의 PS2, XBOX, PSP, XBOX360등 유명한 플랫폼 TV게임은 현재 중국 국내에서 유통채널과 전망이 있는 물류업체를 찾고 있으며, 게임개발 물류서비스를 하는 중국회사와 상담하는 것에 관심이 있다고 했다.

Eutechnyx 회사도 XBOX360, XBOX, PS2, PSP에 등록된 개발업체이며, 세계에서 앞서가는 레이싱게임 개발의 거두다. 이번에 청두에 오게 될 영국기업은 모두 EA, 위비(育碧), 런텐탕(任天堂), 마이크로소프트, 소니 등 게임거두들과 직접 경쟁을 하는 업체들이며, 청두에서 자본을 적게 들이면서 기술이 높은 제휴 파트너를 찾아 그들의 경쟁력을 제고 시키려한다.

타깃 : 다수 기업이 물류 파트너 찾아

청두에 오는 영국기업들의 타깃이 전부 같지는 않지만 다수가 물류업체를 찾는 것이다. Eutechnyx 회사는 PC 게임프로그램 물류업체를 찾고(이 회사는 상대편 기업이 지나간 물류 프로그램 코딩을 시범할 것을 요구), 영국 Climax 게임개발그룹은 유명한 기업으로서 산하 각 스튜디오도 3D 그래픽, 3D미술작품과 동화를 잘 제작하는 회사를 찾으려고 한다.

이것 외에도 일부 기업들은 전 세계에 유일한 사이버 촬영장소와 세계 각 지역에 분포된 팀을 이용하여 영화제작회사를 설립한다. RIP회사는 청두에 영화와 게임 산업에 새로운 기회를 가져다 줄 것이다.

청두 게임 산업 서남쪽까지 영향 준다.

청두는 베이징, 상하이 외에 디지털 엔터테인먼트 "제 3성"으로 불리고 있으며 점차 서남쪽으로 영향을 주고 있다.

이번에 충칭에 있는 영국영사관이 "중·영 디지털 엔터테인먼트 콘퍼런스"를 청두에서 개최하게 된 이유도 청두가 디지털 엔터테인먼트산업의 양호한 환경과 영향력이 있는 것과 밀접한 관계가 있다. 50~60개 기업이 영국 게임 거두들과 만나는 것이 확정되었지만, 타깃은 청두뿐만 아니라 전반 서남 지역까지 미친다. 콘퍼런스기간 서부의 많은 디지털 엔터테인먼트 기업들이 청두 룡청에 모인다. 이는 청두 디지털 엔터테인먼트산업의 영향력을 나타내고 있다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3521121.html>

온라인게임 심사표준 곧 출시

미성년자들의 도덕성을 강화하기 위해, 중국 온라인게임제품 콘텐츠 심사표준이 곧 출시될 예정이다. 총 원칙은 선택할 수 있게 해외 온라인게임제품 정품을 소개하며, 중국 국가정책에 부합되

지 않는 제품이 들어오는 것을 제지한다. 온라인게임의 콘텐츠평형을 중시하며, 폭력유형의 게임이 시장을 점유하는 상황을 제어한다. 규범적인 감독관리조치를 취한다. 이것은 7월 2일 베이징에서 개최된 "중국 온라인게임과 청소년교육 세미나"에서 전해진 소식이다.

문화부 문화시장사 부사장 투어주하이씨는 "문화부와 신식산업부가 현재 온라인게임에 관한 몇 가지 의견을 작성하고 있으며, 국가에서 온라인게임의 기본정책을 명확히 하려는 것은 발전과 관리를 똑같이 중요시하기 때문이다. 일상적 관리를 강화하고, 양호한 인터넷환경을 만든다는 전제 아래, 소통을 결합하여 온라인게임 산업의 인큐베이터를 양성하여 창작 온라인게임 산업의 발전을 지원하여 3~5년 내에 중국 정신, 중국 특색이 있는 게임 산업을 형성하고, 중국 국내시장에서 주도적인 위치를 차지하게 할 것이다"고 소개 했다.

소개에 따르면 지난해 중국 소프트웨어협회 인터넷게임분회와 중국 소비자협회가 여러 번 협상한 결과 온라인게임 등급에 관한 초안이 이미 작성되었으며, 더 나아진 방향으로 상담 중에 있다. 완성되는 대로 곧 공포할 예정이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-4/n610_526192.html

신의 세계(神界)



- ◆게임 명칭 : 신의 세계(神界) - 영문이름 : MYTH WAR
- ◆게임 유형 : MMORPG
- ◆개발 회사 : 联竣信息科技有限公司
- ◆운영 회사 : 联竣信息
- ◆공식사이트 : mythonline.com.cn
- ◆고객서비스 이메일 : service@mythol.com



게임화면시작

사용 중인 컴퓨터 바탕화면 위에 바로가기 아이콘 혹은 게임 설치 파일에 아이콘을 만들면 게임을 시작할 수 있는 창이 만들어 진다. 회원등록을 해야만 게임을 할 수 있으며, 회원가입은 웹 사이트의 회원등록 웹 페이지 화면의 가운데에 있다.

<최신 FAQ TOP10>

1Q 계정과 비밀번호를 입력한 후 서버를 선택했을 때 아무런 반응이 없으면 어떻게 해야 하나?

- 1A 1. 먼저 접속한 네트워크 상태가 정상인지 확인한다.
2. 방화벽의 설치를 확인한다.
3. 공식 홈페이지의 서버가 개방되는 것인지 확인한다.

2Q 게임이 정상적으로 나타나지 않고, indeo 암호해독기의 에러가 나타나면?

2A 당신의 운영시스템에 암호해독기가 설치되지 않았기 때문이므로 indeo 암호해독기를 다시 다운로드한다. 공식사이트에 다운로드 업데이트 버튼이 있다.

3Q 각 종족은 어떻게 좀 더 발전할 수 있나?

3A 게이머의 각 직업의 차이에 근거하여, 게임 중 “체질, 지능, 힘, 민첩성”을 참고하여 향상된 능력의 자아 분배를 한다. 혹은 자신이 필요로 하는 장비에 근거하여 분배한다.

4Q ‘신의 세계’에는 몇 종류의 직업이 있습니까?

4A 게임에는 공통적으로 4개의 대 종족이 있고, 각 종족의 역할은 성별에 따라 다르며 동일한 종족 중에서 성별의 차이에 따라 능력에도 차이가 있을 수 있다.

인류족 : 생태계의 기능을 위주로 한다.

정령족 : 원거리 화살 공격능력과 대량의 보조적인 기능을 가지고 있다.

법(法)족 : 거대한 마술 공격을 위주로 한다.

기갑(机甲)족 : 많은 물리학적 기능을 가지고 있는 동시에 법술을 제어한다.

5Q 친구 찾기는 어떻게 하나?

5A 채팅 마법사 속에 망원경 버튼을 클릭한 후, 인터페이스를 검색하여 당신이 찾고자 하는 친구의 애칭 혹은 ID를 입력한다.

6Q 지도 위에서 어떻게 자신의 위치를 확정하나?

6A TAB 버튼을 누르거나 혹은 인터페이스 오른쪽 위쪽의 망원경 형상 버튼을 클릭하여 지도를 열어 약도를 축소할 수 있다. 수동으로 화면상에 약도를 축소할 수 있는데 이 때 지도상에서 분명하게 당신의 현재위치를 볼 수 있다.

7Q 왜 나는 다른 게이머를 볼 수 없나?

7A 게임 중 게이머에 대한 표시는 3종류가 있다. 한 종류는 인물과 이름을 나타내는 것이고, 다른 한 종류는 단지 인물을 나타내는 것이며, 나머지 종류는 단지 이름을 나타내는 것이다. F2를 눌러서 여러 종류의 방법으로 바꿀 수가 있다.

8Q 물건을 팔 수 있나?

8A 축소한 지도상에 거래 센터가 표시되어 있다. 거래 센터에 가서 당신이 필요로 하지 않는 물건을 판다.

9Q 왜 법가의 학술을 사용하되 법가의 학술을 나누지 않나?

9A 만약 당신의 마술을 다 써버린다면 당신의 공격 목표는 사망 후에 나타날 것이다. 이럴 때는 목표를 바꾸어야 한다.

10Q 임무가 제시하는 것은 중요한가?

10A 당연히 중요하다. 무슨 임무이든지 간에 그 임무를 완성한 중요한 정보를 기록할 수 있다. 게이머는 순조롭게 임무를 완성하는 것이 중요하며 꼭 필요하다고 말할 수 있다. 게이머가 어떻게 임무를 완성할지를 모르는 상황에서 간혹 그 임무를 통해 답안을 찾아낼 수 있다.



Game 순위

2005년 5월 패기지게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	↑	魔兽争霸III---冰封王座 (머서우쟁빠3.빙핑왕쥬)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
2	↓	신선젠치사썩 (新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 징허스따이(晶合时代)
3	↑	센썩치사썩3-원칭편 (仙剑奇侠传-问情篇)	상하이관싱 (上海软星) / 환위즈싱(寰宇之星)
4	-	暗黑破坏神II毁灭之王 (디아블로2,후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
5	↑	半条命-反恐精英(반타우밍-판퐁징징)	SIERRA / 오메이(奥美)
6	↑	썩위안썩썩외이썩-텐즈헌 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위썩 (上海育碧)
7	↓	센썩치사썩3 (仙剑奇侠传三)	따위(大宇) / 환위즈싱 (寰宇之星)
8	↑	센썩치사썩2 (仙剑奇侠传二)	따위(大宇) / 환위즈싱 (寰宇之星)
9	-	싱지쟁빠(星际争霸)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
10	↓	센웬젠외이썩-창즈토우 (轩辕剑外传-苍之涛)	따위(大宇) / 환위즈싱 (寰宇之星)

자료 : 大众软件

《중국 게임 산업 자율공약-中国游戏行业自律公约》 시행초안 발표

제1조 : 총칙

1. 중국 게임 산업의 시장 환경과 질서의 규범화, 게임에 종사하는 기업과 소비자들의 합법적인 권익의 확대, 중국공산당 중앙과 국무원에서 발표한 《미성년자 사상도덕 건설 강화와 개선의 진일보를 위한 몇 가지 의견》 문건의 정신 구현, 미성년자들의 심신건강 보호 등을 위해서는 게임이 사람들에게 끼치는 부정적인 영향을 감소시키거나 제거해야 한다. 게임 산업의 제품을 개발, 생산, 판매, 운영, 홍보, 선전, 교육 등의 활동(이하 '게임제품 경영활동'이라 칭함)에 참여하거나 종사하는 회사와 개인은 각종 게임제품을 경영할 때, 정부의 법규와 정부 관련부문의 규정제도를 준수해야 하며, 사회의 공중도덕을 준수하고, 사회의 공공이익을 수호하고, 직업도덕을 중시해야하며, 본 산업 내부에서의 공정한 경쟁 환경을 조성해야 한다. 전반적인 게임 산업의 양호한 이미지를 수립하며, 중국 게임 산업의 건전한 발전을 더욱 촉진하고, 중국 국민경제의 발전을 촉진시키기 위해 특별히 본 자율 공약을 제정한다.

2. 본 자율 공약에서 말하는 게임제품이란 각 유형의 게임기기 하드웨어 제품과 각종 유형의 게임소프트웨어 제품을 말한다.

3. 중국소프트웨어협회 게임소프트웨어분회는 국가의 유관 법률, 법규와 규정에 따라 국가 유관 위원회와 국내 게임제품 개발, 생산, 경영에 종사하는 기업 및 사회 각 계층 관련인사들과 광범위한 토론을 거쳐 본 공약을 제정한다.

4. 본 자율 공약은 중국 영내에서 게임제품의 개발, 생산, 판매, 운영, 마케팅, 홍보, 양성 등 업무 활동에 있어서의 행위 준칙과 공동으로 준수해야할 게임 산업에 있어서의 규범 공약으로 이루어져 있다.

5. 중국 영내에서 게임제품을 대상으로 경영활동을 하는 모든 기업(외국기업의 중국지사 포함), 사업체, 사회단체 등의 조직 및 개인(이하 '게임제품을 경영하는 회사와 개인'이라 칭함)은 게임제품을 경영 할 때 국가 관련법률, 법규를 준수해야 할 뿐만 아니라 본 공약의 약속도 준수해야 한다.

제2조 : 권리와 의무

1. 게임 산업의 공동 이익에 해를 끼치는 행위에 대해서, 게임제품을 경영하는 회사나 개인 및 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회는 모두 국가의 관련 법률, 법규와 본 공약의 관련규정에 따라, 필요한 조치를 취해 제지할 수 있다.

2. 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 본 공약을 실행하는 과정에 문제가 발생한다면, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회의 도움과 지원을 받을 수 있다. 기타 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 본 공약을 위반함으로써 이익에 손상을 받았을 경우, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분

회에 제소함으로써 그 합법적인 권익 보호를 위한 도움을 받을 수 있다.

3. 게임제품의 소비자는 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 본 규칙을 위반함으로써 손해를 보았을 경우, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회에 고소를 통해 그 합법적인 권익 보호를 위한 도움을 받을 수 있다.

4. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 본 공약의 보호와 이행할 의무와 권리가 있다.

5. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 본 공약을 알릴 의무가 있으며, 자체 회사의 직원들이 본 규칙에 따라 게임제품 경영에 종사하도록 교육시켜야 하며, 회사 내부에 관련 규장제도를 제정하여, 본 공약이 정상적으로 실시되도록 보장해야 한다.

제3조 : 산업 경영에 관한 행위 규범

1. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 사회에 대해서 높은 책임감을 가지고 있어야 하며, 게임제품을 경영할 때, 사회도덕과 직업 소양을 중시해야 하며, 사회적 책임과 소비자에 대한 책임감의 확대하려는 자세를 근간으로 사상을 올바르게 하고, 합법 경영을 수호한다.

2. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 중화민족의 우수한 전통문화 발양, 민족의 단결 강화, 국가를 사랑하며, 조국통일을 수호하고, 지력에도 도움이 되고, 교육과 오락을 같이 하는 지적재산권이 있는 게임제품을 경영해야 한다.

3. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 포르노, 도박, 폭력, 미신 및 불건전한 국가 안전에 해로운 게임제품을 경영해서는 안 되며, 상표를 도용하거나 불량 콘텐츠가 들어간 게임제품을 경영해서도 안 된다.

4. 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 게임제품을 경영 할 때 사회 공공도덕을 준수해야 하며, 사회의 공공이익과 산업 내의 공평한 경쟁의 시장 환경을 수호해야 한다.

5. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 게임제품을 경영할 때 미성년자들의 심신건강을 보호해야 하며, 관련부문에서 제정한 미성년자들의 게임오락장소 금지 규정을 위반해서는 안 된다. 정상적인 소비자에게 오랜 시간 게임하지 말 것을 제시해주며, 정확히 인도하는 체계를 갖추어야 한다.

6. 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 게임제품을 경영할 때 해킹서버 매크로 등 위법경영을 하지 말아야 한다.

7. 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 게임제품을 경영할 때 소비자의 합법적인 정당한 이익을 보호해야 하며, 소비자의 합법적인 권익에 손상을 주어서는 안 된다.

제4조 : 산업경쟁에 관한 행위 규범

1. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 공평한 경쟁원칙을 준수해야 하며, 관련 법률, 법규를 위반하면서 자체의 제품, 기술에 대해 허위적인 선전, 혹은 거짓 유언비어를 퍼뜨려서는 안 된다. 권리

침해 행위를 통해 경쟁자의 기업이미지, 제품 혹은 기술의 명예를 파괴해서는 안 된다.

2. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 협박적인 유혹, 속임수 등 불법적인 수단을 통해 강제로 소비자들로 하여금 제품을 구입, 사용, 기술과 서비스를 하게 해서는 안 되며, 불법으로 기타 게임제품 경영을 하는 회사나 개인에게 자체의 제품을 사용하게 해서는 안 된다.

3. 정부기관 혹은 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회의 동의를 거치지 않고 임의로 명의를 사용해서는 안 되며, 매체 혹은 기타 방법으로 기업의 이미지, 제품의 광고 선전을 해서는 안 되며, 강요로 제품을 홍보하거나 기술과 서비스를 해서도 안 된다.

4. 게임제품 구매 혹은 입찰, 낙찰에서 상호 단합하는 등의 정당하지 못한 수단으로 경쟁자를 배제(排擠)해서는 안 된다.

제5조 : 애프터서비스에 관한 행위 규범

1. 게임제품을 경영하는 회사나 개인이 소비자에게 제공하는 제품 및 판매 후 서비스는 국가의 관련기술, 안전표준에 합격되어야 한다.

2. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 소비자들의 합법적인 권익을 보호해야 하며, 제품품질을 향상, 양호한 기술서비스를 제공해야 한다.

3. 소비자에게 제공하는 게임제품은 제품소개와 서비스 협의에 승인된 기능과 품질표준에 부합되어야 한다.

4. 서면형식으로 소비자들에게 기술서비스 방식과 비용을 명확히 해야 하며, 임의로 무료 서비스 기간을 줄여서는 안 된다.

5. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 소비자들의 신고문제를 중요시해야 하며, 정확하게 처리해야 한다.

제6조 : 지적재산권에 관한 행위 규범

1. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 타인의 게임제품의 저작권, 특허권, 상표권 및 상업비밀 등 지적재산권을 존중해야 하며, 국가 관련 지적재산권의 법률, 법규를 스스로 준수해야 한다. 정부 관련 부문과 중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회에서 권리침해 행위를 배격하는데 적극 협조해야 한다.

2. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 타인의 지적재산권을 침해하는 게임제품을 경영하거나 혹은 다른 사람을 도와 침해한 게임제품을 제작, 사용해서는 아니 되며, 어떠한 형식으로든지 타인에게 제작, 판매, 수입하거나 혹은 침해한 게임제품을 제공해서는 안 된다.

3. 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회는 정기적으로 게임제품을 경영하는 회사나 개인을

조직하여 산업, 국제지간의 기술교류를 진행할 것이며, 상호 학습, 장점을 배우고 부족한 점을 보충하여 중국 게임 산업의 경쟁능력, 개발능력, 기술수준과 기업소질의 전반적인 능력을 제고시킨다.

제7조 : 인력 고용 및 인재양성을 위한 행위 규범

1. 게임제품을 경영하는 회사나 개인은 산업내부의 정상적인 질서수호, 직업 소양을 준수해야 하며, 경쟁사의 인력을 고의적으로 고용해서는 안 된다.

2. 다른 회사의 직원을 고용할 경우, 원래의 회사에서 위법 혹은 심각한 도덕위반행위로 인해 고용을 취소한다는 증거가 있을 시에는 고용해서는 안 된다.

3. 다른 회사에 근무했던 직원을 고용할 경우, 원래 회사의 합법적인 권익을 존중해줘야 하며, 부정한 수단으로 원래 회사의 기술성과, 지적재산권과 상업비밀을 획득, 사용, 누설해서는 안 된다.

4. 다른 회사로 이직한 직원은 직업도덕을 준수해야 하며, 신규 회사에서 일하면서 원래 회사의 합법적인 권익을 준수해주어야 하며, 원래 회사의 기술성과, 지적재산권과 상업 비밀을 획득, 사용, 누설해서는 안 된다.

5. 게임인력양성, 교육 종사하는 회사나 개인은 정부 관련 교육방면의 법규 외, 본 공약을 지켜야 한다.

6. 게임인력 교육, 양성회사와 개인이 양성, 교육에 종사할 경우 학생들의 전문지식 수준과 업무능력을 제고해야 할 뿐만 아니라, 학생의 사상도덕교육도 중시해야 한다. 동시에 학생들의 종합적인 소질을 양성, 제고시켜야 한다.

제8조 : 장려방법

1. 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회는 국가법률, 법규와 본 공약을 모범적으로 잘 준수한 게임제품을 경영하는 회사나 개인에게 정기적으로 표창하며, 지원과 도움을 준다.

2. 우수한 게임제품을 추천하며, 표창한다.

3. 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회는 자주지적재산권이 있는 우수한 게임제품과 프로젝트를 중화인민공화국 신식산업부에 추천하여 전자정보발전기금의 지원을 받을 수 있도록 노력한다.

제9조 : 공약 위반 처리

1. 본 공약을 위반한 게임제품을 경영하는 회사나 개인에 대해서, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회에서 구체적인 정황에 따라 위약 행위를 정지시키는 동시에 그 영향의 해소를 책임지도록 할 수 있다.

2. 정당하지 못한 경쟁수단으로 다른 회사에 직접적인 경제적인 손실을 입혔을 경우, 관련 조직

에 끼친 손해 보상을 요구한다.

3. 본 공약을 엄중히 위반한 게임제품을 경영하는 회사나 개인에 대해서, 본 산업 내에 통보하여 비평하거나, 관련 매체 혹은 사이트에 위약 행위를 공개한다.

4. 본 협회의 회원의 위약 행위의 내용과 경위가 엄중할 경우, 협회의 회원자격을 취소한다.

제10조: 공약 권한

본 자율 공약에 대한 해석은 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어협회가 책임을 지며, 발표일로부터 시행된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-3/n694_610146.html

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002	J B T	北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062