



특집

- 인터뷰 : 텐즈투(天之图) 대표이사 왕지(王佶)

CHINA GAME NEWS

- 신식산업부, 온라인게임 기술인력 육성 계획
- 베이징, 불법 전자게임 출판물 정돈작업 실시
- 한국KT, 팬다전자와 합자하여 온라인게임시장 진출
- 광둥(广东), '녹색인터넷접속' 추진
- 태풍으로 타이완(台湾) 유저수 대폭 성장

GAME 소개

- 치쓰(騎士, 나이트온라인)

법률 및 정책

- 인터넷 온라인서비스 영업장관리 시행법



인터뷰 : 텐즈투(天之图) 대표이사 왕지(王佶)

지난 8월 23일 세계적 대형 게임제조업체인 SEGA의 중국 전략발표회에서 SEGA China(쓰자, 世嘉)의 대표이사는 상하이 텐즈투 온라인과기유한공사(上海天之图网络科技有限公司)가 Shenmue <샤무,(莎木 online)>게임의 중국 운영업체로 결정되었다고 밝혔다. 텐즈투는 성따(盛大), 광통(光通), 저우청(九城)의 등 강력한 경쟁자를 물리치고, 세계 최고 온라인게임의 대리운영자격을 얻음으로써 업계의 주목을 받았다. 다음은 텐즈투(天之图) 대표이사 왕지(王佶)와의 인터뷰 내용이다.

질문 : 우선 귀사의 SEGA의 온라인게임<샤무,(莎木 online)>의 운영권 취득을 축하합니다.

대답 : 감사합니다. 우리의 성공은 사회 각계의 지원이 있었기 때문입니다.

질문 : 최근 중국의 온라인게임 산업에 큰 사건들이 많이 있었습니다. 그 가운데 귀사의 세계 일류 게임업체인 SEGA와의 합작이 가장 주목을 끌고 있습니다. 최근 귀사는 매우 높은 가격으로 SEGA 최고의 온라인작품 <샤무,(莎木 online)>의 운영권을 취득하였는데, 이에 대하여 상세하게 설명해줄 수 있는지요?

대답 : SEGA의 모든 고위 관리자들이 중국 전략발표회와 CEO 연설에서, SEGA의 해외시장 중에서 중국이 가장 중요한 발전 지역이라고 명확히 밝혔습니다. SEGA의 경우, 향후 발전 방향을 아시아에 두고 있음을 알 수 있습니다. 또 아시아지역의 미래 최대 잠재력을 가진 시장은 바로 온라인게임시장입니다. 일찍부터 중국시장을 개척한 SEGA는 단지 다른 업체에 자신의 제품을 대리, 운영하게 하는데 그치지 않고, 향후 중국에 대형 엔터테인먼트기지과 게임생산기지의 구축을 기획하고 있습니다. 제 개인적인 생각으로는, 온라인게임의 거두 SEGA가 이번에 중국시장으로 대대적으로 진출하는 것은 단지 몇 가지 제품만이 아니라, 일종의 게임제작에 대한 가치와 제작의 고급화를 가져 올 수 있다고 봅니다. 이는 중국 온라인게임시장에 새로운 변화를 가져다줄 것입니다. <샤무>는 FF, DQ와 더불어 일본의 3대 국민게임으로 SEGA의 우수작입니다.

일본의 게임전문가인 스즈키(铃木 裕)가 개발한 <샤무>는 그의 마지막 제품이며 특히, 중국 유저들을 위한 것입니다. 이러한 이유들로 기인하여 SEGA는 <WOW>와는 차별화하여 중국시장에 큰 의미를 두며, 1년 전부터 중국 합작파트너를 물색해 왔습니다. 텐즈투는 SEGA의 운영업체일 뿐만 아니라, 향후 1년간 SEGA에게 기술을 제공하여 <샤무>의 시장점유율을 높이는데 목적을 두고 있습니다.

질문 : 이 게임의 운영권 경쟁자 중에는 많은 중국의 유명한 온라인게임 운영회사도 있었는데, 왜 SEGA가 귀사를 온라인게임시장의 핵심 합자 파트너로 선택하였다고 생각하십니까?

대답 : SAGA의 <샤무>는 첨단기술로 제작되고, 거액을 투자하여 제작된 온라인게임이기 때문에, SEGA의 합자파트너는 반드시 자금이 넉넉할 뿐만 아니라, 강력한 운영능력을 갖추고 있어야 합니다. 텐즈투는 이러한 조건들을 구비하고 있었기 때문에, SEGA의 조건을 완벽하게 충족시킬 수 있다고 봅니다.

이외에 1년 전, 텐즈투를 창립 시, 우리는 비밀리에 개발팀을 만들었습니다. 회사의 장기적

인 발전전략을 놓고 볼 때, 핵심기술이 없이는 우수한 온라인게임을 제작할 수 없기 때문입니다. 개발팀을 만들 때부터 세계적인 우수한 기술을 배우는데 목적을 두었으며, 매월 한국에 파견하여 한국의 각 유명한 게임개발업체와 많은 교류를 하였습니다. 최근 출시하는 새로운 게임인 <취이부,(追捕)>가 바로 개발팀 최초의 대형 MMORPG 제품입니다. 또한, <샤무>의 주요 개발업체인 J C ENTERTAINMENT는 한국에서 우리의 가장 중요한 개발합작 파트너입니다. JC ENTERTAINMENT와의 좋은 합작파트너관계가 <샤무>를 순조롭게 계약할 수 있게 한 주요 이유라고 볼 수 있습니다.

질문 : 텐즈투에서 현재 대규모로 e-SALES 대리업체를 찾고 있다고 하는데 사실입니까?

대답 : 맞습니다. 우리 회사의 e-SALES 대리업체 모집은 현재 진행 중입니다.

질문 : 현재 온라인게임 제조업체와 유통업체 사이에는 비교적 심각한 문제를 가지고 있어, 많은 유통업체에서 온라인게임 판매유통에 자금투입을 크게 우려하고 있는데, 귀사에서서는 무엇 때문에 이 시기에 대규모의 대리업체를 모집합니까?

대답 : 중국의 온라인게임시장의 전체적인 발전으로 볼 때, 제1단계의 폭리 시대는 이미 지났습니다. 현재 게임제조업체나 유통업체의 경쟁은 이미 포화상태에 이르렀습니다. 제1단계의 제조업체 성공은 주로 <좋은 시기>에 의존하였다고 보면, 제2단계의 제조업체의 성공은 <전략>에 의거해야 합니다. 이 전략은 게임의 선택뿐만 아니라, 더욱 중요한 것은 마케팅 홍보와 유통채널업체의 전략에 있다고 볼 수 있습니다. 게임의 성공은 운영업체 자체뿐만 아니라, 대량 판매와 유통업체의 도움이 더욱 필요합니다. 련방(连邦)과의 합작에서 보듯이 우리는 유통판매업체의 이익을 아주 중요시합니다. <합작>은 우리의 가장 핵심적인 전략으로, 텐즈투에서 모집하는 대리업체는 간단한 매매업체가 아니라, 장기적인 전략적 합작파트너로서 텐즈투에게 핵심 경제권을 구성하도록 도와줄 수 있는 업체입니다. 우리가 물색하는 업체는 우선 텐즈투를 신뢰하는 업체입니다.

질문 : 현재 운영업체에서 아주 우수한 게임을 대리하여, 초기에는 매우 성공적인 운영을 하고, 하급 유통판매업체를 모집할 때 고가로 판매유통 자금을 전부 회수한 후, 후기 운영에 대해서는 크게 노력하지 않고 있어, 판매유통업체의 거부감을 일으키고 있습니다. 텐즈투의 대리판매업체의 모집에 이런 현상이 존재하지 않지요?

대답 : 제 생각에 그런 현상은 개별적인 운영업체가 눈앞의 이익만 생각하고 장기적인 발전을 내다보지 못한 행위라고 봅니다. 그러나 우리 회사는 중국 게임의 최고 브랜드 구축에 목적을 두고 있기 때문에, 합작파트너의 이익과 장기적인 발전을 중요시합니다. 위와 같은 현상은 우리 회사의 이념에 어긋나는 것으로, 이런 현상이 우리 회사에서 절대 나타나지 않을 것입니다. SEGA와의 <샤무> 계약체결에서 보듯이 우리 회사는 어느 정도의 자금을 보유하고 있습니다. 향후 1년 내에 자체개발과 대리, 운영하는 대형 MMORPG(게임 유저는 10만 명이상) 게임을 적어도 3가지 추진할 것이며, 이외에 <비엔비>와 유사한 캐주얼게임을 5-10가지 출시할 예정으로, 최선을 다하여 광대역 엔터테인먼트 플랫폼을 구축할 것 입니다.

현재 있는 일부 불합리한 현상은 업계의 개별적인 상황으로, 대부분 제조업체에서는 합작파트너의 이익을 중요시하고 있다고 생각합니다. 우리가 현재 유통판매업체를 모집하는 목적은 유통채널업체와 역량을 합쳐 더욱 유리한 판매망을 구축하여, 많은 게이머들에게 서비스하는데 있습니다.

질문 : 현재 많은 유통판매업체에서 새로운 게임의 출시에 대하여 지켜보는 자세를 취하고 있는데, 이에 대하여 어떻게 생각하고 있는지요?

대답 : 유통판매업체의 이런 태도에 대하여 충분히 이해합니다. 현재 중국의 온라인게임시장은 아직 미성숙된 상태로 일부 불건전한 상황이 발생하고 있습니다. 이렇게 해야만 중국의 온라인 게임시장을 더욱 규범화시키고, 건강한 발전을 할 수 있으며, 광대한 유통판매업체와 각자 자체사업을 확장하고, 큰 성장을 가져올 수 있습니다.

질문 : 귀사의 유통판매업체의 모집에 대하여 상세하게 설명해 줄 수 있는지요?

대답 : 텐즈투의 이번 모집은 텐즈투의 e-SALES, 즉 온라인판매를 상대로 한 유통판매업체의 모집입니다. 회사의 e-SALES(e.t2.com/)시스템은 우리 회사에서 자체개발한 온라인판매 플랫폼으로, 아주 좋은 성능을 가지고 있습니다. 우선 기존 판매시스템에서 거래되던 게임카드 등 제품을 개선하여, 현재 시스템에서는 모두 자금으로 유통되고, 가맹업체는 이 플랫폼으로 텐즈투의 Dark eden(天之炼狱)과 출시 예정인 온라인게임 쥐이부(追捕), 그리고, <사무>를 포함한 모든 제품을 구매할 수 있습니다. 이외에 가맹업체는 우리 회사의 플랫폼을 이용하여 자체의 제품과 다른 회사의 게임정액카드, 게임주변제품, 게임장비 등을 판매할 수도 있습니다. 우리는 이런 완벽하고 강력한 온라인판매시스템이 많은 유통판매업체의 이상적인 선택이라고 생각합니다.

질문 : 그렇다면 텐즈투에서 가맹업체에 대하여 어떠한 서비스를 제공할 것인가요?

대답 : <e.t2cn.com/>의 판매 플랫폼을 기반으로, 우리는 온라인게임을 신중하면서도 실제적인 분위기로 만들 것입니다. 우리는 가맹업주에 데이터의 보안과 시스템의 유지보수에 완벽한 보장을 하고, 또 가맹업주를 위한 독립적인 홈페이지를 만들어, 가맹업주가 자체의 플랫폼을 갖추게 할 것입니다.

텐즈투는 진심으로 게이머들을 위한 서비스를 하는데 목적을 두고, 유통채널업체와 하나로 뭉쳐 중국 온라인게임의 최고브랜드로 성장할 것입니다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/08/082041743.shtml>



신식산업부, 온라인게임 기술인력 육성 계획

신식산업부 전자교육센터 관계자는 기자회견에서 현재 중국 온라인게임 유저들이 3,000여만 명에 달하는데 비하여 미술편집인원을 포함한 게임 기술 인력은 3,000명에 불과해 중국 온라인게임 산업 발전이 게임인력 부족상황에 직면해 있다고 밝혔다.

베이징시 관련기구가 베이징시 대규모 게임업체를 조사한 결과에 따르면, 게임개발인력에는 대체로 제작인Producter, 기획디자이너, 극본작가 등 기획팀 인력과 프로그래머, 테스트인원 등 프로그래밍 인력과 미술, 애니메이션, 음악을 담당하는 미술팀 인력 등이 포함되는 것으로 나타났다.

한 업계인사는 게임은 스토리, 미술, 음악, 애니메이션, 프로그램 등이 통합된 복합기술로서 게임종업원은 소프트웨어 전문기술과 예술가의 창조력을 겸비한 사람이여야 한다고 밝혔다. 하지만 국내 게임기업의 대다수 종업원은 전문적 교육을 받지 않고 독학한 인력이 대다수여서 공부와 연구개발을 병행하고 있는 상황이라고 한다. 이러한 국내인력과 해외의 게임인력들을 비교할 때 국내 게임인력은 유저들의 취향과 업그레이드 수요를 만족시키지 못하고 있다.

국내 게임 전문 인력의 부족으로 이들의 몸값은 날로 높아지고 있는 추세이다. 칭화통팡(清华同方) 관계자에 따르면 일반 게임인력의 월 소득은 지난 1990년대의 1,500위안에서 현재는 4~5천 위안에 달하며, 프로그램 개발 핵심인력의 경우는 현재 무려 8,000위안에 달한다고 한다.

업계전문가의 소개에 따르면 현재 국내에는 게임 제작, 디자인 인력을 육성하는 시스템이 매우 미흡한 것으로 나타났다. 전통적인 인력육성에는 게임관련 과목을 조금 개설하고 교육방법도 낡은 것을 사용하고 있다. 최근 들어 각광을 받기 시작한 게임 산업은 그 발전이 빠르는데 비하여 전통적인 인력육성에는 낡은 교육방법과 개설과목도 실용적이지 않아 고급인력의 대량 부족을 초래하게 되었다고 덧붙였다.

조사에 따르면 현재 국내 게임 전문 인력은 60만 명이 부족한 상황이라고 한다. IT업종 교육 육성기획, 조직, 관리를 담당하고 있는 신식산업부 전자교육센터는 중국게임인력이 대량으로 부족한 상황에 대처하기 위해 얼마 전, 홍콩직업육성소(香港职业训练局)와 베이징휘이쥬이쯔커찌어우 셴공스(北京汇众益智科技有限公司)와 공동으로 게임 전문 인력육성을 위한 중국 최초의 게임학원을 설립했다. 이 학원은 특허운영방식을 이용하여 전국 각기에 체인학원을 설립할 예정이다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082442128.shtml>

베이징, 불법 전자게임 출판물 정돈작업 실시

판권 도입, 출판물복사와 발행, 제품 출시, 전자게임출판물 생산판매 등 각 라인은 모두 엄격한 조사를 받아야 할 것이다. 베이징시 신문출판총서는 향후 1개월 간 불법 전자게임 출판물에 대한 정돈작업을 본격 실시할 것이라고 했다.

이번 정돈작업에는 베이징시 신문출판서, 판권 정부행정부서 및 공상국, 공안국 등이 참여한다. 국가에서 금지령을 내린 해외 전자게임 출판물을 포함한 불법출판물, 신문출판총서의 심사를 받지 않고 임의로 출판한 전자출판물, 음반제품 출판코드를 도용하여 출판한 전자게임 출판물, 출판발행권이 없는 일부 회사들이 불법 출판한 출판물, 해적판 해외 전자게임 출판물 등 5가지 출판물에 대해 집중 단속할 예정이다.

이번 작업은 불법행위에 대해 심한 처벌을 가할 것이며 시장에서 판매되고 있는 불법전자게임출판물 외에 또 불법 전자출판물 제작회사, 대리회사와 발행회사도 엄격히 단속할 것으로 보인다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082141851.shtml>

한국KT, 팬다전자와 합자하여 온라인게임시장 진출

완마왕뤄공스(万马网络公司)는 MMORPG, 캐주얼, 보드, 휴대폰게임을 포함한 게임포털사이트로 성장할 계획이다. 한 업계인사에 따르면 완마왕뤄공스는 한국KT와 팬다전자가 설립한 합자회사인 것으로 나타났다.

완마왕뤄공스는 지난 2001년 12월 난징팬다(南京熊猫)와 모 투자업체가 게임시장에 대한 분석을 거쳐 2003년 6월에 설립된 것으로 나타났다. 완마왕뤄공스는 국내 독자기업이라고 주장하면서 모 투자업체의 이름을 밝히지 않았다.

2004년 초, 업계에서 한국KT와 팬다전자가 합자회사를 설립하여 온라인게임을 운영한다는 소문이 떠돌았는데 그때 KT가 자금과 제품을 제공하고 팬다전자는 인재를 제공하는 합작모형을 실시하였다고 한다. 구체적인 운영모형은 KT가 계열회사를 통해 팬다전자의 계열회사와 합작을 하여 게임을 운영하고 게임제품의 경우, KT가 한국에서 여러 게임개발업체를 합병하는 방식을 취했고 성따로 부터 운영, 제품 등 방면의 인원을 스카우트해 갔다.

업계의 분석에 따르면 2003년부터 중국 온라인게임시장에 진입하는 외자 규모는 점차 커지는 추세이며, 중국 게임 산업의 규모도 날로 확장되고 있다. 성따 등 회사가 주식시장에 상장함에 따라 더욱 많은 자금이 각종 경로를 통해 이 영역에 집중하게 될 것이다. 하지만 대다수 외자업체들이 중국에 진출하는 데 있어서 외자제품에 대한 중국의 금지정책은 큰 문제점으로 작용할 것으로 보인다. 따라서 해외업체들은 중국에서 합작파트너를 찾아서 중국에 진출하는 것이 가장 바람직한 방법일 것이다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082341902.shtml>

광둥(广东), '녹색인터넷접속' 추진

미성년자들의 건강한 인터넷접속을 위해 광둥통신(广东电信)은 광대역사용자들에게 건강하지 못한 정보를 걸러주는 '녹색인터넷접속' 서비스를 제공하게 된다.

'녹색인터넷접속'업무는 선진기술을 사용하고 보안성이 뛰어난 사이트를 통해 사용자에게 불법사이트의 서비스를 걸러주는 역할을 한다. 사용자들은 아무런 소프트웨어를 설치하지 않아도 광둥통신의 기간망이 선정적인 내용을 담은 사이트들을 자동적으로 걸러주기 때문에 매우 편리하다.

현재, 광둥성문화청(文化厅), 광둥성공안청(公安厅), 광둥성통신관리국은 공동으로 '녹색인터넷접속'업무를 적극 추진할 것에 관한 결정을 내린 상황이다. 광둥통신은 전국적으로 21개 지역 30개에 달하는 '녹색인터넷접속' 체험 장소를 설정해 네티즌들에게 무료로 체험할 수 있도록 할 예정이다.

이외에, 행사는 전국각지에서 실시하게 될 것이며 학부모와 학생들에게 인터넷상식 및 인터

넷접속 방면의 교육을 진행하여 미성년자들이 건강한 인터넷접속을 할 수 있도록 추진할 예정이다.

중국 인터넷의 발전 속도는 매우 빨라 2003년까지 네티즌수가 7,950만 명에 달했는데 그 중 17.6%가 18세 이하의 청소년이다. 국내 3,000명 중고생과 대학생들을 조사한 데 따르면 46%가 성인사이트를 접속한 적이 있으며 30%에 달하는 학생들이 인터넷채팅을 한 적이 있다고 한다. 현대 정보기술을 통해 청소년들에게 인터넷 불량콘텐츠 접속을 금지하는 것은 매우 시급한 문제로 보인다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082241997.shtml>

태풍으로 타이완(台灣) 유저 수 대폭 성장

타이완에서는 태풍 휴가철을 맞아 게임유저가 대폭 성장하는 추이를 보였다. 게임업 관계자의 소개에 따르면, 태풍 휴가기간 게임유저 동점자가 점심시간 후 평소보다 1~2만 명이 더 증가한 현상을 보였는데 그 중 '쌍징환취(仙境传说, 선경전설)' 접속자가 34만 명을 넘는 기록을 떨친 것으로 나타났다.

태풍의 영향으로 많은 서비스업종은 평소보다 경기가 안 좋았지만 게임업은 오히려 평소보다 더욱 좋은 경기를 보였다. 이번 태풍 휴가를 맞이해 밖으로 나가지 못하니 집에서 온종일 게임만 하는 유저들도 많았기 때문인 것으로 보인다.

'쌍징환취(仙境传说, 선경전설)'의 경우, 평소보다 동점자가 2만 명이 증가했고 '리니지'의 경우 평소보다 1만 5천여 명, '워리바오베이(魔力宝贝)'의 경우 평소보다 1만 2천여 명 더 증가한 상황이다.

태풍으로 많은 회사는 휴가철을 맞이했지만 유저들에게 더욱 좋은 서비스를 제공하기 위해 게임업체 시스템부서와 GM부서는 정상근무를 진행한 것으로 알려졌다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082542843.shtml>



치쓰(騎士, 나이트온라인)

제 작 사 : 엠게임
 퍼블리싱 : SOHU
 게임유형 : RPG
 공식사이트 : ko.sohu.com



1. 게임 소개

◎ 세계 [The World]

붉은 노을 너머로 두 개의 푸른 달이 떠오르면 갈라진 땅의 틈새에서 깊은 잠에 빠져있던 전사들의 망령이 깨어난다. 끝없는 전쟁과 거짓말, 뜨거운 지옥의 불길에서 탈출한 괴수들, 미나크숲을 지배하던 녹색안개가 걷히는 날 숨겨진 비밀의 문이 열린다.

◎ 눈물 [The Tears]

젖빛 하늘에 붉은 비가 내릴 때, 천상으로부터 버림받은 신 파토스의 광기어린 파괴가 시작되었다. 그러나 천상의 신들은 구원을 바라는 사람들의 기도에 응답하지 않았다. 생존을 위한 처절한 전쟁은 7년간 계속되어, 전사들의 피는 대지를 적셨고 강이 되어 바다로 흘러갔다. 그리고 수많은 영웅들이 남긴 무용담은 어머니의 노래가 되어 아이들에게 전해졌다.

◎ 저주 [Curse]

여섯 왕국의 전사들로 이루어진 피아나 기사단은 대륙의 끝으로 도망친 파토스를 쫓았다. 스스로의 마성에 지배당한 파토스는 검은색 피를 흘리고 있었다. 파토스를 둘러싼 전사들은 천상의 신조차도 소멸시켜버린다는 금지된 마법진을 펼쳤다. 잠시 후, '나를 핍박한 모든 인간들에게 검은 피의 저주가 있으리라'라는 파토스의 절규와 함께 거대한 빛의 소용돌이가 대지를 덮쳤다.

하늘이 푸른빛을 되찾았을 때 그곳엔 아무것도 남아있지 않았다. 피아나 기사단은 파괴의 군주 파토스와 함께 세계의 저편으로 사라진 것이다. 그리고 세월이 흘러, 엘모라드에서 새로운 삶을 시작한 전사들은 파토스의 검은 피가 흐르는 아이들을 낳았다. 어떤 아이들은 광야에 버려졌고, 어떤 아이들은 도시의 어둡고 습한 지하에서 사람들의 눈을 피해 살아야 했다. 사람들은 저주 받은 아이들을 마족이라 불렀다.

◎ 영원한 전쟁 [The War]

사람들은 마족의 몸에서 뿜어져 나오는 마기로부터 자신들을 지키기 위해 그들을 학살했다. 살아 남은 마족들은 엘모라드를 탈출해 이스칸즈 산맥 너머 얼음으로 뒤덮인 땅에 그들만의 국가 카루스를 세웠다. 그 후로 전쟁은 200년간 계속되었다. 이 두 세력의 전쟁은 서로의 영토를 차지하기 위한 정치적인 것이 아니라 각자의 생존을 위한 것이다. 플레이어는 이 두 세력 중 하나를 선택하여 자신이 속한 세력의 승리를 이끌어 내야 한다.

2. 게임 특징

게임 속 하늘이 아름답다고 느껴본 적이 있나요? 땅만 바라보며 마우스를 눌러대는 게임이 지겨워질 때, 나이트 온라인의 세계로 들어와 하늘을 바로보세요. 하얀 구름과 창공의 독수리...,

푸른 하늘이 아름답게 느껴지는 순간 당신은 진정한 3D온라인게임의 매력에 빠져들 것이다. 레벨업 노가다와 아이템의 획득, 그리고 지존을 꿈꾸는 것이 온라인 게임의 모든 것이 아니다. 서로 도와가며 레벨을 올리는 파티 시스템, 비싼 아이템으로 캐릭터를 장식한 플레이어보다 매너 좋은 플레이어가 우대받는 온라인게임, 나이트 온라인의 세계로 여러분들을 초대한다.

나이트 온라인의 가장 큰 특징은 플레이어들의 대규모 전쟁이다. 플레이어는 계정 등록 후 첫 번째 캐릭터를 생성할 때 인간 종족의 국가인 엘모라드와 마족의 국가인 카루스 중 한 국가를 선택해야 한다. 그리고 승리를 위해 같은 국가의 플레이어들과 힘을 합쳐야 한다.

나이트 온라인의 플레이어는 전쟁을 통해 영웅이 된 유저는 국왕으로부터 작위와 포상금을 지급 받습니다. 더 나아가 전쟁영웅은 성주가 되고, 영주가 되어 도시를 지배할 수 있다. 유저들과 함께 만들어어나가는 게임, 끊임없이 진화하는 게임, 바로 나이트 온라인이다.

3. 관련 소식

지난 6월 9일 무더위에 ‘나이트 온라인’은 유저들에게 충전카드를 사러 다니는 불편함 없이 전화 1689-9001을 누르면 카드를 구입할 수 있는 전화구입시스템을 출시하였다. 지난 6월 14일부터 30일까지 ‘나이트 온라인’ 파워 업 가게에서 사은품증정행사를 개최하였다. 이 행사기간에 1회 쇼핑이 200점 이상인 유저들에게는 풍부한 사은품을 드리기도 했다. 이 기간에 유저들은 제품도 구입하고 사은품도 받을 수 있다고 매우 만족해하였다. 온라인게임 경쟁이 치열한 오늘날, 유저들에게 혜택을 많이 주고 좋은 서비스를 제공해주는 것은 온라인게임업체들이 경쟁에서 성공할 수 있을 것으로 보인다.



인터넷 온라인서비스 영업장관리 시행법

제1조 인터넷 온라인서비스 영업장에 대한 관리를 강화하고 인터넷 온라인 콘텐츠의 건전한 발전을 촉진하고, 네티즌의 합법적 권리를 보호하기 위하여, <인터넷 정보서비스 관리 방법>, <컴퓨터 네트워크 국제 온라인 보안보호 관리방법>과 관련법률, 기타 행정법규의 규정에 근거하여 본 시행법을 제정한다.

제2조 중화인민공화국 국내에서 인터넷 온라인서비스 영업장 오픈, 경영, 사용 및 그에 대한 관리 감독을 실시할 경우 본 시행법에 따른다.

본 시행법에서 인터넷 온라인서비스 영업장이라 함은 컴퓨터와 네트워크 접속을 통하여 사람들에게 인터넷 온라인서비스를 제공하는 영업장소(PC방에서 제공하는 온라인서비스를 포함)를 가리킨다.

제3조 국무원 정보산업 주관부문과 성, 자치구, 직할시 통신관리기구는 각자 업무 범위 내에서, 본 시행법의 규정에 의거하여 인터넷 온라인서비스 영업장소에 대한 감독관리를 한다.

성, 자치구, 직할시 통신관리기구는 인터넷 온라인서비스 경영허가와 서비스 품질 감독을 책임진다.

공안부문(公安部门)은 인터넷 온라인서비스 영업장의 보안심사와 네트워크 보안관리규정 위반행위에 대한 조사와 처리를 책임진다.

문화부문은 인터넷 온라인서비스 영업장의 포르노, 도박, 폭력, 미신 등 건전하지 못한 컴퓨터게임에 대한 조사와 처리를 책임진다.

공상행정관리부문은 인터넷 온라인서비스 영업장의 사업자등록증, 사업자 등록증을 취득하지 않고 경영하는 행위, 사업범위를 벗어난 위법행위 등에 대한 조사와 처리를 책임진다.

제4조 인터넷 온라인서비스 영업장은 유관부문의 심사비준을 거쳐 경영허가증을 획득하고, 기업등록을 마쳐야 서비스를 제공할 수 있다.

심사허가문서, 경영허가증과 기업등록 절차를 거치지 않은 경우 인터넷 온라인서비스 영업장을 개설하지 못한다.

제5조 인터넷 온라인서비스 영업장 개업 시, 법률, 행정법규와 본 시행법 정에 근거하여 양호한 서비스를 제공하여야 하며, 업계의 자율(自律)을 강화하여 유관부문이 법에 의해 시행하는 감독관리를 받아야 한다.

국민, 법정 대표인과 기타 조직은 인터넷 온라인서비스 영업장에 대해 사회적인 감독 권한을 가지고 있다.

인터넷 온라인서비스 영업장에서 온라인 사용자는 법률과 행정법규의 규정을 준수해야 하며, 사회공중도덕, 자율관리, 교양적인 인터넷 접속을 해야 하며, 건전하고 양식 있는 온라인 활동을 해야 한다.

제6조 인터넷 온라인서비스 영업장 개업을 신청할 경우, 다음과 같은 조건이 구비되어야 한다.

- 1) 영업장은 영업활동에 적합한 영업장소가 있어야 하며, 영업장소는 보안성이 높고, 보안시설을 갖추어야 한다.
- 2) 영업활동 전개에 적합한 컴퓨터 및 부속설비가 구비되어야 한다.
- 3) 영업규모에 부합되는 전문기술자와 전문기술지원이 있어야 한다.
- 4) 완전한 네트워크 정보보안관리제도가 구비되어야 한다.
- 5) 상응한 네트워크 보안기술이 구비되어야 한다.
- 6) 전문직 혹은 겸직 네트워크정보 보안 관리자가 있어야 한다.
- 7) 운영관리, 보안 관리자는 유관부문의 보안훈련을 거쳐야 한다.
- 8) 법률, 행정법규의 기타 규정에 부합되어야 한다.

인터넷 온라인서비스 영업장이 반드시 갖추어야 할 컴퓨터 설비의 구체적인 수량은 성, 자치구, 직할시 통신관리기구가 동급 공안, 문화, 공상행정관리 등 부문과 함께 현지 실제상황에 근거하여 확정한다.

제7조 인터넷 온라인서비스 영업장 개업 신청 시, 현(縣)급 이상 지방인민정부 공안, 문화부문에 본 시행법 제6조에 규정한 증빙서류를 제출해야 한다. 현금 이상 지방인민정부 공안, 문화부문은 증빙서류를 접수 후 30일내에 각자의 직무에 따라 심사를 마친 후 허가할 경우 허가 서류를

발급한다.

허가 서류를 발급받은 경우, 본 허가 서류를 지참하고, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에 가서 경영허가증을 신청한다. 성, 자치구, 직할시 통신관리기구는 신청을 접수한 후 60일내에 심사를 마치고 조건에 부합될 경우 경영허가증을 발급하고, 부합되지 않을 경우 당사자에게 서면으로 통지한다.

경영허가증을 취득했을 경우 허가 서류와 경영허가증을 지참하고, 공상행정관리부문에 가서 기업등록을 한다.

제8조 인터넷 온라인서비스 영업장 사업 허가를 받았을 경우, 허가 서류, 경영허가증과 사업자등록증을 지참하고, 인터넷 접속서비스 제공업체와 인터넷연결 수속을 밟는 동시에 정보보안 책임계약을 체결한다.

허가 서류와 경영허가증이 없거나 기업등록수속을 밟지 않은 경우, 인터넷 접속서비스 제공업체는 접속서비스를 제공하지 못한다.

제9조 인터넷 온라인서비스 영업장에서 국제 인터넷접속이 필요할 경우, 인터넷 온라인접속서비스 제공업체의 접속네트워크를 통해서만 가능하고, 다른 방식으로는 국제 인터넷접속을 할 수 없다.

제10조 인터넷 온라인서비스 영업장소 경영자는 하기 의무를 이행해야 한다.

- 1) 허가받은 사업범위 내에서 서비스를 제공해야 한다.
- 2) 잘 보이는 곳에 <경영허가증>과 <사업자등록증>을 걸어야 한다.
- 3) 관련 인터넷정보를 기록해야 하고, 기록을 60일간 보관해야 하며, 유관부문이 법에 따라 조사할 경우 제공하여 협조하여야 한다.
- 4) 영업장 혹은 접속라인(接入线路)을 사사로이 임대, 양도하지 못한다.
- 5) 포르노, 도박, 폭력, 미신 등 건전하지 못한 내용의 컴퓨터게임을 운영하지 못한다.
- 6) 본 시행법에 규정한 한정된 시간외에는 만18세 미만의 미성년자가 출입할 수 없으며, 보호자가 없는 만14세 미만의 미성년자는 영업장 출입을 하지 못한다.
- 7) 네트워크 정보보안 관리조치를 실시하여야 한다.
- 8) 영업장을 이용하여 법률, 행정법규에 금지로 규정했거나 본 방법 제11조, 12조에 포함된 행위를 할 경우 제지, 신고하여야 한다.

제11조 인터넷 온라인서비스 영업장 경영자와 온라인 사용자는 네트워크보안과 정보보안행위에 영향을 주는 이하 행위를 하지 못한다.

- 1) 바이러스 및 기타 파괴성 프로그램을 제작 혹은 고의로 전파하는 행위.
- 2) 컴퓨터 정보시스템에 불법으로 침입하거나, 컴퓨터 정보시스템기능, 데이터와 응용프로그램을 파괴하는 행위.
- 3) 법률, 행정법규가 금지한 기타 행위.

제12조 인터넷 온라인서비스 영업장 경영자와 온라인 사용자는 영업장에서 이하 내용이 담긴 정보를 제작, 복제, 열람, 발표, 전파하지 못한다.

- 1) 헌법에 규정된 기본원칙에 반하는 내용.

2) 국가보안에 유해하고, 국가기밀을 누설하며, 국가정권을 전복하거나 국가 통일을 파괴하는 내용.

3) 국가의 명예와 이익에 손상 주는 내용.

4) 민족적인 원한, 민족경시를 야기하거나, 민족단결을 파괴하는 내용.

5) 국가종교정책을 파괴하거나 이단, 미신을 선양하는 내용.

6) 유언비어를 날조하고, 사회질서를 교란하며 사회 안정을 파괴하는 내용.

7) 음란, 포르노, 도박, 폭력, 살인, 공포를 유포하거나 범죄를 교사하는 내용.

8) 타인을 모욕, 비방하거나 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용.

9) 법률, 행정법규에 금지된 기타 내용.

제13조 인터넷 온라인서비스 영업장의 영업시간은 경영자가 자체로 결정한다. 단, 미성년자에 대한 영업시간은 국가법정 공휴일의 매일 8시부터 21시까지 이다.

제14조 본 시행법의 규정을 위반하고, 경영허가증을 취득하지 않고 임의로 인터넷 온라인서비스 영업장을 개업할 경우, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서 <인터넷 정보서비스 관리방법> 제19조 규정에 따라 영업장 폐쇄를 명령하고, 불법경영활동에 종사한 모든 설비기재와 불법소득을 차압하는 동시에 1만 위안 이상 3만 위안 이하의 벌금을 부과한다.

제15조 본 시행법의 규정을 위반하고, 영업장을 임의로 임대, 양도할 경우 공상행정관리부문에서 공상행정관리 관련 법률, 법규에 따라 불법소득을 차압하고, 벌금을 부과하며, 사업자등록증을 정지시키는 동시에 유관 주관부문에서 허가 서류를 취소하고 영업허가증을 정지시킨다.

제16조 본 시행법의 규정을 위반하고 임의로 국제 인터넷접속 혹은 라인에 접속(接入)하거나, 인터넷 접속서비스를 제공할 경우, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구는 <인터넷 정보서비스 관리방법> 제9조의 규정에 따라, 시정 명령을 하며, 불법소득을 차압하는 동시에 소득액의 3배 이상 5배 이하의 벌금을 부과한다. 소득액이 3만 위안 미만일 경우 3만 위안 이상 10만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 기한이 지나도 시정하지 않거나, 다시 규정을 위반할 경우 영업장 폐쇄를 명령하는 동시에 유관 주관부문에서 허가 서류를 취소하고 경영허가증과 사업자등록증을 정지시킨다.

제17조 본 시행법의 규정을 위반하고 온라인정보를 기록하지 않았거나, 규정대로 백업 보관하지 않았거나, 네트워크 정보보안관리제도를 실행하지 않았거나, 보안기술조치를 취하지 않았을 경우 공안기관에서 기한 내 시정 명령을 하는 동시에 5,000위안 이상 3만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 상황이 엄하거나 시정을 거부할 경우 영업장 폐쇄를 명령하는 동시에 유관 주관부문에서 허가 서류를 취소하고 경영허가증과 사업자등록증을 정지시킨다.

제18조 온라인 사용자가 본 시행법의 규정을 위반하고 네트워크보안과 정보보안행위에 유해한 행위를 하거나, 불법정보를 제작, 복제, 열람, 발표, 전파할 경우 공안기관에서 <중화인민공화국 치안관리처벌조례>, <컴퓨터 정보네트워크 보안관리방법>과 관련법률, 기타 행정법규의 규정에 따라 처벌한다.

인터넷 온라인서비스 영업장의 경영자가 본 시행법의 규정을 위반하고, 네트워크 보안과 정

보보안에 유해한 행위를 하거나, 불법정보를 제작, 복제, 열람, 발표, 전파하거나, 온라인 사용자의 상기 행위에 대해 제지, 관리하지 않았을 경우, 공안기관은 제17조에 따른 처벌과 동시에 유관 주관부문을 영업 정지와 정비를 명령한다. 정비 후 다시 규정을 위반할 경우 영업장 폐쇄를 명령하는 동시에 유관 주관부문에서는 허가 서류를 취소하고 경영허가증과 사업자등록증을 정지시킨다.

제19조 본 시행법의 규정을 위반하고 한정 시간외에 만18세 미만의 미성년자에게 영업장을 개방하거나, 보호자 없는 만14세 미만의 미성년자를 영업장에 출입시킨 경우, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서 경고 처분하는 동시에 5,000위안 이상 1만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 규정을 다시 위반할 경우 영업을 정지와 정비를 명령하는 동시에 1만 위안 이상 3만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 규정을 세 번 위반했을 경우 1만 위안 이상 3만 위안 이하의 벌금을 부과하고, 영업장 폐쇄를 명령하는 동시에 유관 주관부문에서 허가 서류를 취소하고 경영허가증과 사업자등록증을 정지시킨다.

제20조 본 시행법의 규정을 위반하고 포르노, 도박, 폭력, 미신 등 비 건전한 내용이 담긴 컴퓨터게임을 운영할 경우 문화행정부문이 경고처분하고 영업 정지와 정비를 명령하며, 불법소득을 차압하는 동시에 위법소득액의 1배 이상 3배 이하의 벌금을 부과하며, 불법소득액이 3만 위안 미만일 경우 3만 위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 규정을 재 위반할 경우 상기 처분 외에 영업장 폐쇄를 명령하는 동시에 유관 주관부문에서 허가 서류를 취소하고 경영허가증과 사업자등록증을 정지시킨다.

제21조 본 시행법의 규정을 위반하고 기업등록절차를 거치지 않고 인터넷 온라인서비스 영업장을 개업하거나, 규정대로 사업자등록증을 보기 쉬운 곳에 걸지 않거나, 사업범위를 벗어날 경우 공상행정관리부문에서 법에 따라 처벌한다.

제22조 본 시행법의 규정을 위반하여 유관 부문으로부터 허가 서류 취소, 경영허가증 정지 처분을 받았을 경우 처분 받은 일자부터 10일내에 공상행정관리부문에 가서 등록변경 혹은 등록 취소 수속을 밟아야 하며, 기한이 지나도 수속하지 않을 경우 공상행정관리부문에서 법에 따라 처벌한다.

제23조 인터넷 온라인서비스 영업장에 대한 본 시행법의 규정 위반행위에 대해 관련 주관부문은 기록 보관해야 한다.

허가 서류를 취소당했거나 경영허가증이 정지되거나 사업자등록증이 정지 혹은 취소당했을 경우, 다시 인터넷 온라인서비스 영업장 개업 신청을 하지 못한다.

제24조 인터넷 온라인서비스 영업장 경영자가 국가법률, 행정법규와 본 방법의 규정을 위반할 경우 법에 의해 법률적 책임을 추궁하는 외에, 실직, 독직행위가 있을 경우 심사허가관리부문의 직접 담당자와 책임자에 대해 법에 따라 행정처분하며, 범죄 요건이 성립될 경우 법에 따라 형사책임을 추궁한다.

인터넷 온라인서비스 영업장 심사허가와 감독관리부문의 관리자가 직권을 남용하고, 사적인 이익을 위한 부정행위를 하여 범죄건으로 성립될 경우 법에 따라 형사책임을 추궁하며, 범죄가 성

립되지 않을 경우 법에 따라 행정 처분한다.

제25조 본 시행법은 발표일 부터 시행한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/08/081740786.shtml>

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