



특집

- 인터뷰 : 베이징 텡우커지(北京騰武科技) 상무 부이사장 왕쓰잉(王世穎)

CHINA GAME NEWS

- 2004년 국산 3D온라인게임 개발 어려워
- 세계 만화대회, 오는 10월 베이징에서 개최 예정
- 캐주얼게임 · 온라인게임의 향후 추이
- 휴대폰을 통해 본 온라인게임 산업발전
- 최초의 휴대폰게임 '싼째찬쉬(三界传说)', 내달 출시 예정

GAME 소개

- 선자치빙(神甲奇兵, 신갑기병)

GAME 순위

- 2004년 9월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 중국의 지적재산권 보호와 해적판 정돈
- 온라인게임 산업 법률 및 규범화 연구 토론회 개최
- 문화부 : PC방 관리조례 수정 예정



인터뷰 : 베이징 텡우커지(北京騰武科技) 상무 부이사장 왕쓰잉(王世穎)

베이징 텡우커지(北京騰武科技)는 <선재산(仙劍三)>개발을 담당했던 개발자들로 구성된 C-FORCE 개발팀으로, 자체적으로 개발한 우수한 게임엔진 개발팀이 포함되어 있다. 주로 중국 문화가 스며있는 우수한 중국 무협(武俠) 온라인게임의 개발팀이며, 인간 본위를 강조한 “전문화로 탁월해진다”는 정신을 강조하는 개발팀이다.

베이징 텡우커지는?

: 베이징텡우커지유한공사(北京騰武科技有限公司)는 상하이텡우디지털유한공사의 자회사로, 금년 5월에 준비를 시작하여, 6월 16일에 정식으로 회사를 설립하였다. 베이징 텡우커지는 주로 온라인게임 개발을 주로하며, 상하이텡우디지털회사는 주로 온라인게임의 운영을 담당하는 회사이다.

중국 국산온라인게임의 연구, 개발에 주력한다고 하였는데, 현재 회사에서 추진하고 있는 프로젝트는 어떠한 것들이 있는지?

: 회사가 설립된 지 2개월이 조금 넘었다. 현재 모든 인력을 투입하여 무협을 소재로 한 <공부 online(工夫online)>이라는 대형 온라인게임 제작을 하고 있다. 이 게임은 3D게임으로, 영화배우인 저우싱츠(周星馳)가 출연한 최신 영화와 같은 제목이다. 저우싱츠와의 협력을 추진하기 위하여 현재 상담을 진행하고 있다. 이 게임의 개발목표 기간은 1년 6개월로, 내년 말경 게이머들과 만나게 될 것이다. 우리의 목표는 중국에서 가장 우수한 온라인게임을 제작하는 것이다. 게임의 하드웨어 성능에 대한 요구가 그리 높지 않으며, 서로 다른 지역과 경제적인 환경의 제약에 따른 게이머들의 수요를 고려하였다. 다시 말해 비교적 평범한 하드웨어 조건에서도 게임이 가능하도록 하였다. 예를 들면 컴퓨터의 성능이 아주 낮은 경우, 블록을 해제하고, 특수효과를 낮게 조정하여 게임을 할 수 있다. 우리는 기술적으로 게이머에게 비교적 단순한 방법을 제공할 것이다.

온라인게임의 전체 환경 및 해외의 우수한 온라인게임과 자체 개발한 중국 국산게임의 경쟁에 대한 생각은?

: 전체 게임 산업에서 보면, 온라인게임의 성장세가 비교적 빠르고, 중국이 큰 시장 환경을 가지고 있기 때문에 온라인게임 개발은 비교적 유리하다. 또 온라인게임은 소비비용이 적은 엔터테인먼트의 한 가지 방식이다. 중국은 개발도상 국가이기 때문에 소비비용이 적은 온라인게임이라는 이런 엔터테인먼트방식이 중국 현실에 매우 적합하다. 컴퓨터와 네티즌의 증가에 따라, 온라인 게임은 국민에게 더욱 많이 받아들여질 것이다. 따라서 온라인게임의 발전 전망에 대하여 비교적 낙관적으로 생각한다. 그리고 해외게임인 한국게임은 어느 정도 우위를 가지고 있다. 첫 번째는 화면이 “완전무결”할 정도로 매우 아름답다. 그러나 회화적인 기반은 실제 아주 좋은 것은 아니

며, 회화에 대한 기본 교육은 우리에게 비해 많이 뒤떨어져 있다. 단지 제품을 제작할 때, 비교적 정교하고 섬세하다. 다시 말하면 원가를 따지지 않고 게임을 가장 완벽하게 표현하는 것이다. 이런 점에서 중국의 게임개발 인력들은 한국을 따라 배워야 한다. 만일 우리 인력들이 한국의 이런 정신을 갖는다면, 한국에 비해 더욱 좋은 제품을 제작할 수 있다고 생각한다.

다른 한 가지는 한국 게임업체는 상호 기술면에서 장벽 없이 광범위하게 교류를 하기 때문에 게임개발업체에 유리하며, 특히 작은 업체의 생존과 전반적인 기술 향상에 매우 유리하다. 이런 부분에서도 우리는 한국을 배워야 한다. 그러나 실제 기술력으로 보면 한국은 세계의 선진수준에 이르지 못했고, 많은 한국게임 중에 신기술의 응용은 비교적 적다. 우리는 한국의 기술교류방식을 모델로 하고, 기술 능력을 추월해야 한다. 또 게임의 설계에서 볼 때, 많은 게이머들이 인정하듯이 한국게임은 모두 유럽게임을 모방한 것으로, 게임의 동조성(雷同性)이 강하고, 개성이 없다. 패키지게임의 발전과정에서 보면, 중국은 이런 부분에서 한국에 비해 경험이 훨씬 풍부하기 때문에, 이런 자원을 충분히 이용하여 게임의 성격을 한 단계 더 향상시킨다면, 우리는 한국에 비해 더욱 높은 출발점 위에 서게 될 것이다.

현재 많은 게임회사에서 모두 자체 개발 방향을 선택하고 있어 시장경쟁이 한층 치열해질 것으로 예상된다. 이에 대한 경쟁력 확보 방안은?

: 우리가 가장 자신감을 가지고 있는 부분은 기술적인 우위로, 가장 성공적인 3D패키지게임은 바로 우리가 개발한 것이다. 현재 중국 국내에서 운영되고 있는 국산 온라인게임 가운데서 3D 게임은 매우 적기 때문에, 우리 게임엔진은 중국 국산게임의 제작 수준을 한층 올릴 것이다. 우리의 게임엔진의 명칭은 량즈(量子)이고, 주요 프로그램은 류예핑(刘业平)과 기술감독 팡안량(房燕量)이 개발했으며, 개발 기간은 1년이 걸렸다. 이 엔진은 주로 유럽 그래픽의 일부 공개된 부분과 일부 프로젝트 엔진의 성능을 모델로 하였으며, 기본적으로 비교적 높은 시각에서 완성 시켰다.

다른 한 가지는 설계의 우위로, 우리는 설계의 엄밀성, 문화의 내포, 유저의 이해와 형평성 면에서 모두 경험이 매우 충분하고, 우수한 능력을 가지고 있다. 우리 게임은 고품질과 매우 특색을 지닌 게임이다.

중국 국산 게임제품은 대부분 고대문화와 무협문화를 위주로 한다. 새로운 게임을 개발할 때 어떤 특색을 가지고 있는가?

: 문화는 여러 가지 면을 포함하고, 또한 일종의 ‘촉진제’이므로, 억지로 게임과정에 부가시킨다고 하여 게임이 곧 문화를 내포하였다고 볼 수 없다. 반드시 문화를 게임의 여러 면으로 확산시켜야 한다. 게임 중 간단한 인물의 아바타로 게임의 문화내포를 알 수 있다. 무협문화는 중국의 독특한 문화로서 무협정신을 내포하고 있으며, 오직 중국인만이 진정으로 체험할 수 있다. 한국에서도 무협을 소재로 한 게임을 개발하였으나 아주 적다. 우리는 게임 중에 진실한 문화적 의미를 내포시킬 수 있다. 예를 들면 게임에 고대 천문학(堪輿学), 오행팔괘(五行八卦), 뤼수허투(洛书河图) 등의 요소를 포함하는 것이다.

개인적으로 패키지게임 개발과 온라인게임의 개발의 다른 점은?

: 전에 따위(太宇)에 근무할 때, 우리는 온라인게임에 대하여 비교적 깊은 이해를 가지고 있었다. 온라인게임은 일종의 새로운 게임형식으로, 세계적으로 많은 게이머들에게 인기가 있으며,

또한 각 부문에서의 기술발전이 빠르기 때문에 개발팀들이 온라인게임에 대하여 주목하고 있다.

개발과정으로 볼 때, 기획은 패키지게임, 특히 <썬젠(仙劍)>과 같은 대형 패키지게임은 개발 과정에서 1/4 에서 1/3, 많게는 1/2의 기획시간을 소모하지만, 온라인게임의 개발에서는 이런 기획시간이 생략된다. 스토리 설계에서부터 온라인게임과 패키지는 서로 다르다. 패키지게임은 설계 과정에서 단지 게이머와 게임시간의 상호관계만을 고려하면 되지만, 온라인게임은 게이머와 게이머 사이, 많은 게이머와 서버관계, 게이머와 개인패키지 상호관계 등 고려해야 할 부분이 비교적 많기 때문에, 형평성과 시스템설계에 대한 요구도 비교적 높다.

기술면에서도 이와 유사하여, 패키지게임은 인터넷 전송, 서버에서의 문제가 없지만, 온라인 게임은 이런 부분들을 모두 고려해야 한다. 이러한 것이 패키지게임과 온라인게임개발에서의 같은 점과 다른 점이다.

앞으로 발전 목표와 기업이념은?

: 우수한 개발팀을 구성하여, 우수한 제품, 게이머에게 인기 있는 게임을 개발하는 것이 우리의 목표다. 게임업계에서 중국 업체든 해외업체든 게임 제작자는 대부분 자신이 생각한 게임을 제작한다. 자기 나름대로 어떠한 게임을 만들고 싶으면 그런 게임을 제작하기 때문에, 시장이나 유저를 크게 고려하지 않는다. 그러나 우리는 진정으로 게이머와 시장을 이해하고, 모두가 필요로 하는 인기게임을 제작할 것이다. 회사 내부 관리에서 우리는 인성화를 유도하고, 하루 8시간 풀 업무제도를 시행하며, 품질과 효율을 모두 중요시한다. 휴일에는 절대 잔업을 요구하지 않아, 직원들이 아주 느긋한 휴일을 즐긴다. 게임사업 자체가 일종의 엔터테인먼트이기 때문에 엔터테인먼트 업계의 종사자로서, 당연히 게이머들을 위하여 엔터테인먼트를 개발해야 한다. 직원 자체부터 반드시 엔터테인먼트를 경험하고, 직접 느끼며 생활해야 한다. 우리는 느긋한 사업 분위기를 조성하고, 직원들에게 일련의 연출정보와 엔터테인먼트 정보를 제공하여, 직원들이 직접 경험하게 하며, 사업 분위기를 밝게 하려고 한다.

베이징 텅우커지에 관심을 갖고 있는 게이머들에게 하고 싶은 말은?

: 첫째, 우리는 중국 자체의 우수한 게임을 제작할 것이고, 둘째 우리는 진실로 게이머들이 즐기는 게임을 제작할 것이다. 이것이 바로 우리의 목표이다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/040901/040901_252166.ht



2004년 국산 3D온라인게임 개발 어려워

2004년 3D온라인게임이 본격적으로 성장하면서 ‘MU’의 열풍에 이어 ‘리니지2’가 또 유저들의 인기를 모으면서 중국의 게임시장은 3D단계로 진입하였다.

중국 온라인게임시장에서 한국, 일본, 유럽 게임들이 열을 올리고 있는 현황에서 중국의 게

임제작진들도 3D게임을 개발할 계획을 세웠다. 올해부터 해외게임의 수입관리제도가 엄해지면서 해외게임은 중국시장 진출이 어렵게 되었다. 이는 중국산게임의 성장에 큰 원동력이 되었는데 이 기회에 많은 전통업종업체들이 게임업의 이윤을 겨냥해 신흥업종인 게임업체로 전환하였다. 이러한 변화는 중국 게임업체들에게 넓은 시장을 제공해주었으며, 게임업종에 큰 자금지원이 될 수 있었다.

장기적으로 기술과 경험의 부족으로 중국산게임은 큰 발전을 가져올 수 없었다. 좋은 조건에서 자기들의 시장공간을 확장하기 위해서는 우수한 게임을 개발해야 할 것이다.

통계에 따르면, 현재 중국 게임개발업체 중에서 대다수 업체들이 3D게임 개발에 종사하고 있지만 개발인원 대다수가 3D 개발경험이 없는 것으로 알려졌다. 처음부터 해외업체들에 비해 개발 실력이 뒤떨어지는데다가 최초로 개발한 3D게임으로 외국과 경쟁을 하기에는 많은 어려움이 따랐다. 최근에 중국에 진출한 해외3D게임을 놓고 볼 때, 그들의 개발수준은 중국보다 훨씬 앞섰다.

화면을 놓고 볼 때, 국내 2D게임의 제작수준은 기본적으로 외국과 큰 차이가 없었고, 이미지와 표현방식 면에서 차이점을 보였다. 하지만 3D의 경우, 제작수준 면에서 큰 차이를 보이고 있는데 만약 기술이 적당하지 않으면 게임화면을 망칠수가 있다. 외국의 고급게임엔진을 구입하는 것은 중국 3D게임이 외국과의 차이를 줄일 수 있는 방법이기도 하다. 하지만 게임 제작 실력이 성숙되지 못한 상황에서 외국의 고급게임엔진을 사용한다 할지라도 좋은 게임을 만들 수 있다고는 장담할 수 없다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082743244.shtml>

세계 만화대회, 오는 10월 베이징에서 개최 예정

제6회 세계만화대회가 올 10월 베이징에서 개최될 예정이다. 이 대회에는 300여명의 만화가와 많은 만화협회가 참석할 것으로 알려졌다.

대회는 '21세기 만화와 민족성'이라는 주제로 포럼을 가지는 동시에 2004년 애니메이션과 만화 산업박람회, 국제만화 원작전, 중국만화 수상작품전, 2004년 국제만화 창작 경시대회, 국제만화산업 포럼 등 행사를 개최할 예정이다. 주최 측에는 동방문화연구회만화지회, 중국미술가협회 만화예술위원회, 홍콩만화연합회, 타이베이시 만화종업인원직업연합회 및 한국, 미국, 유럽 등의 만화협회 등이 포함된다.

최근 들어 애니메이션과 만화산업은 신속한 발전을 가져왔다. 업계인사들은 2003년 세계 애니메이션과 그 주변제품의 부가가치가 2,000억 달러에 달했다고 한다. 애니메이션과 만화 산업은 영화, 음반, 출판, 여행, 광고, 교육, 완구, 인터넷, 전자게임이 하나로 통합된 산업이며 정보과학기술 산업 이후 또 하나의 경제성장을 기대할 수 있는 산업이다.

제6회 세계만화대회는 세계 동영상과 만화 산업에 고품질의 교류 플랫폼을 제공할 것이며

세계 각국의 만화창작과 출판 현황, 21세기 만화와 민족성, 멀티미디어시대의 만화 발전전망을 소개할 것이다.

이번 세계만화대회는 중국에서는 처음으로 개최되는 것이다. 중국만화는 유구한 역사를 보유하고 있으며 20세기 30년대부터 높은 수준에 이르렀다. 70년대 말부터 중국대륙의 만화가들은 세계만화대회와 전시회에 참가했으며 좋은 성과를 거두었다. 하지만 상대적으로 놓고 볼 때, 대륙의 애니메이션과 만화 산업화는 비교적 느린 수준이다.

중국국제만화산업포럼에서는 산업정책 분석, 마케팅경로 탐색, 영역 확장, 발전조치 제정, 집행경로 구축 등 면의 교류를 진행할 것이다. 주최 측은 이번 만화대회 및 산업 포럼의 개최는 국내외 애니메이션과 만화 산업의 업계인사들 사이에서 정보를 교환하고 중국 만화산업의 문화를 누적하고 나아가 중국 만화산업의 빠른 변화를 가져올 것으로 기대했다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082943540.shtml>

캐주얼게임·온라인게임의 향후 추이

온라인게임을 놓고 볼 때, 최초의 문자류 게임에서 오늘날 3D대형온라인게임에 이르기까지 그 유형은 매우 다양하다. 최근 몇 년 동안 온라인게임은 세계적으로 이미 완벽해졌으며 발전한 국가의 온라인게임은 생활, 비즈니스 등과 밀접한 관련이 있어 산업 네트워크를 이루었다. 온라인 게임은 또 주변 산업의 발전에도 영향을 미쳤다. 예를 들면, 완구, 만화, 애니메이션, 통신업 등이 포함된다. 이러한 주변 산업의 부가가치는 온라인게임의 수익보다 훨씬 높았다. 2004년 온라인게임업종은 기회가 많고 위험성이 많은 단계에 처해있다.

중국의 온라인게임시장은 국가정책, 유저들의 선호도, 게임회사의 운영을 놓고 볼 때 자체 개발하는 것이 가장 바람직한 것으로 보인다. 어떠한 유형의 제품을 개발하는가 하는 것이 현재 직면한 큰 문제이다. 지난 6개월 동안, 온라인게임업의 추이와 국내 온라인게임의 섯별인 싸이버 썬펑(塞博先锋)이 '룽야오(荣耀)'를 개발한 후 잇따라 캐주얼게임을 개발할 계획인 것으로 보아 캐주얼게임은 향후 온라인게임 업종에서 중요한 위치를 차지할 것이다.

주제가 다양하다.

캐주얼게임은 다양화 주제와 배경이 있으며 많은 게임형식과 게임방법이 있다. 또한 유저들이 쉽게 배우고 쉽게 할 수 있는 게임이다. 캐주얼게임은 폭력적인 배경이 적으며 콘텐츠도 비선정적이다.

시장의 하드/소프트 요구에 부합된다.

대다수 유저들은 게임을 하기 위해 그에 꼭 알맞은 성능이 좋은 하드웨어를 구입하기가 어려운 상황이다. 캐주얼게임은 서버와 고객 단말 PC에 대한 요구가 높지 않다. 캐주얼게임은 게임유저들에게 편리를 가져다주며 운영업체에 운영원가를 대폭 줄여주기도 한다.

사용자 인터페이스가 정밀하다.

과거나 향후를 막론하고 온라인게임시장은 정밀한 게임일수록 게임 인터페이스와 조작의 난이도에 신경을 써야 한다. 유저들에게 복잡하고 어려운 조작이나 명령을 공부하게 하게끔 해서는 안 된다. 유저들은 게임을 통해 스트레스를 풀거나 시간을 소모하는 경우가 많기 때문에 게임을 하기 위한 어려운 공부를 하게 하는 것은 유저들이 귀찮게 여긴다.

캐주얼게임의 장점과 특징을 통해 온라인게임의 향후 발전추이는 캐주얼게임이라는 것을 읽을 수 있다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/083043977.shtml>

휴대폰을 통해 본 온라인게임 산업발전

기존의 국산 휴대폰과 현재의 온라인게임은 많은 공통점을 보이고 있다. 선천적인 부족으로 한국에 의거했다가 결국은 자체로 개발하는 길을 걷고 있는 것이다. 국산 휴대폰의 역사를 통해 온라인게임 운영업체에게 도움을 주고자 한다.

1. 초기의 의뢰단계

초기, 국산휴대폰은 3대 해외브랜드에 억눌려있었다. 외관상, 현재 온라인게임 운영업체는 큰 문제점이 없어 보이지만 성따(盛大), 저우청(九城)이 대다수 시장을 확보하고 있는 상태이며 작은 중소기업체는 성장하기 힘든 상황이다.

국산 휴대폰게임업체의 경우, 조금씩 자체의 시장점유율을 확보하는 방식으로 성장해왔다.

현재 극소수 온라인게임 운영업체들이 마케팅을 소매에 신경 쓰고 있는 상황이다. 고객을 유치하고 고객을 제어하는 데 가장 중요한 것은 판매이다. 판매를 떠나 고객에 투자하는 것은 아무런 의미가 없다. 판매를 하기 위해 주변의 자원을 잘 이용하고 합작파트너와 단결해야만 경쟁에서 살아남을 수 있을 것이다.

2. 중간단계 자체개발

자체개발은 말만큼 쉬운 일이 아니다. 핵심기술을 보유하지 않고서는 개발이 어렵다. 현재 국내 온라인게임 운영업체는 제품의 동질화 현상이 점차 심해가고 있는 부분을 의식하고 있다. 이러한 현상은 국산휴대폰과 한국산휴대폰이 이미 경험한 일이다. 좋은 제품일수록 가격이 높고 이윤도 높으며 사후 문제점도 많다. 이러한 문제점은 모두 한국산 제품에서 나타나는데 휴대폰도 그렇고 온라인게임도 그렇다.

국산휴대폰은 한국으로부터 디자인 솔루션을 구입하고 부품을 구입하여 조립한 후 중국산 제품이 되었다. 하지만 이럴 경우, 지정된 디자인에 필요한 부품이 제한되어 있어 한국으로부터 수입해야 하는 번거로움이 뒤따랐다.

국산게임은 아직 이 단계까지는 오지 않았지만 업계의 동향을 볼 때, 곧 다가올 현실인 것으로 예상된다. 한국과 협력할 때는 향후 지적재산권 문제에 각별히 주의해야 할 것이다.

3. 후기 자체개발

자체개발이 결코 모두 국산화는 아니다. 국산휴대폰 개발도 칩은 해외로부터 수입한 것이다. 디자인은 국내에서 하지만 국내에서 해결하지 못하는 부품은 외국 업체에 의뢰할 수밖에 없다.

온라인게임 운영업체는 자체개발할 때, 모방을 할 수 있다. 핵심적인 3D엔진, 온라인보안모듈, 서버균형기술 등은 모두 수입하지만 미술이나 극본기획 등은 국내에서 해결한다. 연구개발은 큰 공사 모델이다. 품질을 감독하는 것은 운영업체가 가장 관심을 기울이는 방면이다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/083144185.shtml>

최초의 휴대폰게임 ‘싼제찬쉬(三界传说)’, 내달 출시 예정

메이통우셴궁스(美通无线公司)가 자체로 개발한 휴대폰게임 ‘싼제찬쉬’가 내달 출시될 것으로 알려졌다. ‘싼제찬쉬’는 거액을 투자해 연구개발한 대형의 다인접속 인터넷휴대폰게임이다. 우수한 인터페이스, 다양한 인물캐릭터와 풍부한 스토리를 보유하고 있는 이 게임은 합리적인 요금납부모형을 설계하였다.

메이통우셴궁스의 소개에 따르면, 이 게임의 정보 월 정액료는 20 위안이며 모두 12종의 게임이 포함된다. ‘싼제찬쉬’는 GPRS네트워크에서 운영하고 있으며, 차이나모바일은 사용량에 따른 요금제를 사용할 예정이다.

자료 : <http://game.sina.com.cn/newgames/2004/08/082743326.shtml>



선자치빙(神甲奇兵, 신갑기병)

개발업체 : 위첸궈찌(昱泉国际)
 퍼블리싱 : 치러썬시찌쑤(琦乐信息技术)
 게임유형 : MMORPG
 공식사이트: www.m2china.com.cn



1. 게임 소개

◎ 신 모델 온라인게임

‘2003 Game Star’의 ‘최고 액션게임’, ‘최고급 프로그램기술’, ‘패키지게임 은상’, ‘2003년도 특상’ 등 4개 게임대상을 받은 위첸귀찌(昱泉国际)는 ‘과이썬우중똥웬(怪兽总动员)’, ‘텐썬찌(天剑记)’ 등에 이어 ‘선자치빙(神甲奇兵, 신갑기병)’을 출시하였다.

요즘 게임시장에는 다양한 게임들이 있는데 그래도 중국 자체에서 개발한 국산게임이 최고다. 이번에 출시한 선자치빙은 기존의 3D이미지와는 달리 귀여운 이미지를 살렸으며 정밀한 미술과 3D제작기술을 통합했기 때문에 카툰과 비슷한 배경과 귀여운 캐릭터들이 나오기 때문에 유저들의 마음을 사로잡는다. 더욱 창의적인 게임을 개발하는 것을 회사 이념으로 하는 위첸귀찌가 출시한 ‘선자치빙’은 유저들에게 재미있고 특이한 ‘New Online Game’이 될 것이다.

◎ 검, 마법, 과학이 통합된 전국세계

옛날 옛적에 지구는 홍수로 인해 만물이 생존하기 어려웠다. 홍수가 지나간 후, ‘중원대륙(中原大陆)’이라는 육지가 생겼고 인류는 이 육지에서 생활하면서 많은 야수들의 위협을 받았다. 이때, ‘선련주(神人族)’라는 종족이 있었는데 인류의 어려움을 해결해주었으며 매우 강대한 ‘저우띠궈(周帝国)’를 설립하였다. ‘선련주’가 보유한 ‘쌍구바오덴(上古宝典)’은 인류에게 과학기술 시대를 열어주었으며 700년간의 평화를 유지해주었다. ‘선련주’는 사명을 다한 후 중원대륙을 떠나면서 인류에게 이 통치권을 주었다. 하지만 인류가 통치권을 잡으면서 주왕족(周王族) 지간에는 권력에 대한 욕망이 생기기 시작했다. 7개 왕국 간에는 쟁탈이 지속되었다. 동란이 지속되는 시대가 곧 다가올 것이며 이 또한 영웅시대의 도래를 의미한다.

‘선자치빙(神甲奇兵, 신갑기병)’의 게임 배경은 ‘전국’시기를 배경으로 하고 있는데 전국시기에는 첨단과학기술의 문화와 다양한 마법이 있다. 유저들은 고대 중원전국의 세계에서 지속적인 탐구와 중원대륙에서 일어난 신비로운 일들을 알 수 있으며, 게임의 스토리는 시간의 흐름에 따라 변화하는 것이다. 그래서 유저들이 상상조차 못한 일들이 벌어지며 유저들에게 마치 전국시대에 사는 것 같은 실감을 주기도 한다. 이것이 바로 ‘선자치빙’의 독특한 매력이다.

◎ 화려한 게임화면과 천태만상의 캐릭터 시스템

위첸귀찌는 게임 이미지를 기존의 중국냄새가 물씬 풍기던 3D에서 일본식 환상적 이미지로 바꿨다. 중국특색을 기반으로 더욱 많은 상상과 환상을 덧붙였으며 기존의 중국 관념을 뒤엎고 캐릭터 시스템을 통합시켰다. 게임 중, 유저들은 자기 취향에 맞는 캐릭터를 만들 수 있다.

◎ 직업 선택이 다양하다.

간단하고 재미있는 전투조작은 이 게임의 가장 큰 특징이다. 복잡한 메뉴 선택 없이 마우스 클릭으로만 게임을 할 수 있다. 게임 가운데는 20여 종에 달하는 직업이 있는데 유저들이 임의로 선택하고 교체할 수 있다. 유저들은 각 직업을 대표하는 캐릭터들을 체험할 수 있으며 유저들 간에도 서로의 정보교환을 할 수 있어 혼자만의 게임이 아니다.

◎ 화목하고 단란한 가정을 꾸미기

기존에는 전투게임에만 익숙해 있었는데 이 게임은 단란한 가정 분위기 속에서 친구들과 채팅하고 유저들과 교환한 물건으로 집을 장식할 수 있다.

이 게임에서 유저들은 임의로 룬을 구입하고 가구를 배치하고 자기의 취향에 맞게 예쁘게 꾸밀 수 있다.

2. 관련 소식

지난 7월 2일부터 6일까지 2004 MACAGA(만화, 카툰게임)행사가 개최되었다. ‘선자치빙’은 전시된 게임 가운데서도 스타로 각광받았다.

게임전시장에서는 ‘선자치빙’가 자리 잡은 부스는 게임연습과 게임제품 판매로 많은 참석자들의 눈길을 모았다. 전시회에 참석한 유저들은 새로운 풍격의 3D와 귀여운 캐릭터, 룬 시스템에 큰 관심을 보였다.

‘선자치빙’은 전시회 기간에 게임의 독특한 이미지로 관람자들의 시선을 모았으며 많은 호평을 받았다.



2004년 9월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	↑	포포탕 (泡泡糖, 비엔비)	넥슨 / 상하이성따왕뤄(上海盛大网络)
2	↓	젠샤칭웬(劍俠情緣, 검협정연)	시산위(西山居) / 진산공스(金山公司)
3	↑	머리보베이(魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커워이얼아이니커스 (网星史克威尔艾尼克斯)
4	↑	찬치3(传奇3, 미르3)	Wemade / 광통통신(光通通信)
5	↓	셴웬젠online(軒轅劍online, chain of life)	따위(大宇) / 왕싱스커워이얼아이니커스 (网星史克威尔艾尼克斯)
6	↓	텐탕 2(天堂2, 리니지2)	Nc soft / 신랑러구(新浪乐谷)
7	↓	A3	Actoz / 베이징둥팡후통커지(北京东互通科技)
8	↓	셴징찬쉬(仙境传说, 라그나로크)	Gravity / 요시신간선(游戏新干线)
9	↓	MU(奇迹, 뮤)	Webzen / 띠쥬청스(第九城市)

10	↓	따화씨유2 (大话西游2, The legend of monkey king2)	왕이(网易) / 왕이(网易)
----	---	--	-----------------

자료 : 따중롄젠<大众软件> 17호



중국의 지적재산권 보호와 해적판 정돈

중국국무원 부총리 우이(吴仪)는 지난 19일, 국가지적재산권사업부문 회의에서 각 지구, 각 부서가 지적재산권 침해행위에 대한 단속에 총력을 기울여, 저작권을 실질적으로 보호할 것을 강조하였다.

우이(吴仪)는 중공중앙과 국무원이 지적재산권 보호를 매우 중요시하고 있다고 밝혔다. 개혁 개방이래, 중국은 중국 국정에 알맞고, 국제 법규에 부합되는 비교적 완벽한 지적재산권에 관한 법률, 법규시스템과 집행보호시스템의 기초를 마련하였다. 또한 사법적인 보호와 행정적인 보호를 동시에 시행하여, 사법집행력과 행정집행력을 긴밀히 연계시킴으로써 지적재산권 침해 행위에 대한 단속 능력을 높이고, 각 지역이 협조, 집행함으로써 각 지방의 보호성향을 뛰어넘어, 해외업체와의 교류와 조화를 강화하고, 지적재산권 보호에 대한 집중력과 효율을 향상시켰다. 공익 캠페인을 통하여 전 사회적으로 지적재산권 보호에 대한 의식을 제고시켰다.

또한 특허권에 대한 침해행위 단속, 해적판, 정부부문에서의 정품 소프트웨어 사용 추진, 등록 상표권과 수출입권리 침해제품에 대한 조사 및 홍보, 교육과 법규제정 등의 모든 면에서 뚜렷이 성과가 나타났다고 밝혔다. 지도력 강화와 업무 능력을 높이기 위하여, 지적재산권보호의 정돈과 규범화 사업을 국무원의 금년도 3가지 중요사업 중 하나로 결정하였으며, 전문적인 국가지식재산보호사업 팀을 신설하였다고 밝혔다.

또 지적재산권 보호사업은 아직도 여러 매우 심각한 문제를 가지고 있으며, 이것은 장기적인 사업으로 반드시 개선 조치를 취해야 한다고 지적하였다. 금년에 전국적이고, 전문적으로 지적재산권 보호사업을 전개한다. 각 관련부문에서는 더욱 더 분발하고, 긴밀히 보조를 맞추고, 성실히 연구하고, 문제의 핵심을 찾아내며, 목표를 확정하고, 대책을 결정하고, 각 사업의 준비를 철저히 해야만 하며, 가까운 시일에 국무원 회의를 개최하여 전담 부서를 정할 것이라고 하였다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/yw/yw-3.jsp?id=373&lm=zhxw>

온라인게임 산업 법률 및 규범화 연구 토론회 개최

“2004년 온라인게임 산업 법률문제 및 규범화 발전 연구 토론회”가 오는 9월 7일 북경에서 개최된다.

이번 회의는 문화부, 신식산업부, 공안부, 법원, 전국변호사협회, 중국인터넷협회, 중국소비자보

호협회 등과 중국 과학원과 북경우전대학의 전문 학자들과 온라인게임 산업의 많은 관련인사와 기업들을 초빙하여, 관련부문과 공동으로 온라인 게임 산업의 법률문제와 규범화 발전을 연구 토론한다. 각 업체의 개발과 홍보 및 운영에 필요한 구체적인 법률문제와 정책법률에 대한 요구사항 등에 대해 의견을 나누고, 기술개발, 기업운영, 정부 감사, 지적재산권보호, 자원통합, 사용자 권익보호 등 각기 규범화된 온라인게임 산업의 발전을 추진한다고 한다.

이번 회의는 중국전자 상무협회의 정책법률위원회와 북경시변호사협회의 전자상무 전문위원회가 주최하고, 시나(新浪, sina)의 게임채널이 “독자 후원 인터넷 포털사이트”로, 특별 협조매체는 <호련망주간(互联网周刊)>, 그 외 협조업체로는 북경시루(西陆)신식기술유한공사, 취안야(权亚)변호사사무처, <전자상무세계(电子商务世界)> 가 있다.

회의는 주로 사설서버와 핵 프로그램에 대한 법적집행, 유해정보의 광고에 대한 법적책임, 사이버 머니의 법률적인 합법성, 온라인게임 소비자의 권익보호, 온라인도박의 단속과 예방 및 관련사건에 대한 분석, 온라인게임의 자주 지식재산권에 대한 보호, 온라인게임에 관한 법률, 법규의 완벽화, 온라인게임 산업 법규의 구축과 기준, 온라인게임의 국제 협력, 온라인 게임시장관리, 온라인게임 사회문제에 관한 법률예방, IT산업자원과 온라인게임 산업체인 조정 등 내용들이 포함된다.

연구 토론회에 관련한 상황은 (010) - 68208443, 68208450에 문의하거나 또는 중국전자 상무 법률사이트 www.chinaEClaw.com를 방문하면 된다.

배경자료 :

당의 제16차 회의에서는 “소강사회(小康社会)를 본격적으로 건설하려면, 반드시 사회주의문화의 대대적인 발전을 통하여 사회주의 정신문명을 이룩하여야 한다.”고 지적하였고, “인터넷사이트는 선진문화를 홍보하는 주요 기반”이라고 하였다. 신문출판총서에서 발표한 관련조사보고에 따르면, 2003년 중국의 온라인 게임유저는 1,380명으로, 2002년에 비해 63.8% 증가되었다고 한다. 소비자 시장 규모는 13.2억 위안으로, 2002년에 비해 45.8% 증가하였다. 또한 통신서비스, IT설비제조 등 관련 산업이 150억 위안에 달하는 성장을 할 수 있도록 역할을 하였다. 온라인산업이 빠른 속도로 발전함에 따라 온라인게임으로 인한 일부 법률문제와 사회문제가 야기되고 있다. 특히 온라인게임의 폭력, 포르노의 콘텐츠로 인해 청소년이 위법행위를 하게하고, 온라인게임의 도박, 온라인에서의 악세서리와 게임장비의 법률적인 합법성, 운영사의 법적책임, 게이머의 권익보호 등 많은 법률문제와 사회문제가 중국 온라인 게임 산업의 건강한 발전을 저해하고 있다. 때문에 중국의 특색을 가진 온라인게임 산업의 건강한 발전을 보호하는 관련 법률제도를 구축하는 것이 현재 온라인게임 산업 발전에 있어 중요한 일이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/090744063.shtml>

문화부 : PC방 관리조례 수정예정

8월 31일 텐지왕(天极网, 천극망)의 소식에 따르면, 지난 2년간 시행되었던 <인터넷접속서비스 영업장 관리조례(互联网上网服务营业场所管理条例)>가 수정되어, 최근 발표를 앞두고 있는 새로운 법규가 중국 국내 PC방에 대하여 어느 정도 자주권을 인정하고 있다고 하였다.

2002년 11월 15일, 국무원에서 발표했던 <인터넷접속서비스 영업장 관리조례>는 미성년자의 인터넷접속을 금지하고, 0시부터 8시 시간대에는 PC방 영업을 하지 못하며, 학교 주위의 200m내에 PC방 설립을 할 수 없다. 또한 PC방의 안전시설과 관련규정 위반행위 처벌에 대한 상세한 규정을 가지고 있었다.

이 법규의 발표로 중국 국내 PC방은 “냉동상태”에 처하게 되었음을 의미한다. 비록 법규조례가 전체적으로 인터넷 환경의 정비와 국민의 생명과 재산을 보호하는 역할을 하기는 하였으나, 법규조례가 지나치게 엄격하여 PC산업발전을 저해하였다.

최근 문화부에서는 기존 PC방 관리조례의 수정에 관하여 각계의 의견을 접수하고 있으며, 업계 협회, 국내 각 체인PC방, 북경의 일부 유명 PC방 등이 최근 통보를 받고 부서회의에 이미 참석했다고 한다. 회의에 참석한 어느 PC방의 사장은 토론분위기가 아주 느슨했다고 밝혔다. 관련소식에 따르면, 현재 논쟁의 초점은 아래와 같다.

1. 체인 PC방의 설립을 어떻게 현실적으로 알맞게 진행할 것인가?
2. PC방의 “오전 8시부터 오후 12까지” 인 영업 제한시간을 철폐할 수 있는가?
3. 미성년자(18세 이하)의 출입 제한을 해제할 수 있는가?
4. 산업협회의 설립과 역할 등의 내용이 포함된다.

소식에 따르면, 문화부의 시장발전센터는 곧 대규모의 PC방 산업조사를 진행하고, 또한 중국 국내 PC방 산업의 자율, 자주 관리연합체(自管联盟)를 만들고, 최종적으로 관리조례가 가까운 시일에 곧 발표될 것이라고 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/08/083144218.shtml>, 2004-8-31

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icje 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