

제124호

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 천텐차오의 인터넷 제국 구상
- 온라인게임에 대한 "특별소비세" 부과의 타당성

China Game News

- 쿤마이(坤迈)와 랜방 합작 《씽지-星际OL》 출시
- Kingsoft, 중국 최대 온라인게임 개발업체 될 듯
- 《환쓰-传世》 성따 제3편 온라인게임 동시 접속자 50만 돌파
- 《따화-大话II》 과 《명환시유-梦幻西游》 온라인 접속자수 100만 접근
- 10대 게임인재에 주목
- 제1회 중국 청소년 오리지널 동화 애니메이션대회 및 국제 동화 애니메이션 전시회 곧 개최
- 중국 온라인게임의 전통문화 결연, 한일 게임 제조상에 반격

Game 소개

- 하이다오왕 (海盜王 해적왕) -King of Pirate Online-

법률 및 정책

- 온라인게임의 도박화에 대한 법안 기대

천텐차오의 인터넷 제국 구상

1999년 마이크로소프트가 TV로 인터넷에 접속하여 게임을 하는 계획을 세웠었지만, 중국에서는 인터넷이 보급되기 시작한 지 얼마 되지 않았았기 때문에 실패했었다. 성따의 총재 천텐차오(陈天桥)는 이제 인터넷의 성숙 단계를 맞이하여 인터넷제국을 구상하고 있다.

마이크로소프트, 시나, 창홍 등의 기업이 지닌 강점인 인터넷, TV와 게임을 결합

3월 12일 성따의 총재 천텐차오는 기자회견에서 성따와 마이크로소프트가 X-Box 사업 협력에 대해 협의 중이며, 시나를 합병한 것은 마이크로소프트와 합작을 위한 '간주곡'이라고 말했다. 향후 인터넷, TV와 게임을 결합하는 것에 대해 구상하고 있다고 밝혔다.

천텐차오의 인터넷제국 구상

"성따가 앞으로 셋톱박스든, IP-TV를 생산하든 상관없다. 내가 보기엔 성따가 바로 PC이며, 인터넷이며, 디지털 엔터테인먼트다. 하물며 성따는 중국의 디지털 엔터테인먼트 업계에서 가장 큰 경쟁력을 가지고 있는 콘텐츠 제공업체라는 것만으로도 충분하다"고 말했다.

인터넷제국 구상 방향에 대한 소개

통계에 따르면 2004년 중국의 PC(노트북 포함) 보유량은 1억대, 휴대폰은 3억 개, TV는 3.7억대에 달했다. 또한 인터넷 광고가 최근 급속한 성장세를 보이고 있기는 하지만, 3대 포털 사이트의 2004년 광고수익을 모두 합쳐도 몇 억불에 불과하다. 무선 및 게임, 기타 모든 수입과 중국 모든 인터넷 업체의 이익을 모두 합쳐도 몇 십 억을 넘지 않는다. 국가 방송 TV국의 IP-TV시장에 대한 보수적인 통계로는 유저가 1억 명 정도 되면, 광고수입 하나만으로도 1,000억 위안(약 125억불)을 초과해야 한다고 한다. 1999년 마이크로소프트가 벌써 비너스계획과 X-Box를 출시했으며, 계속 홍보에 힘쓰고 있다. 성따의 목표는 게임과 TV를 연결하여 TV를 켜면 성따의 3.5억 유저들과 만날 수 있게 하는 것이다.

성따, 마이크로소프트, 시나, 창홍

천텐차오는 시장의 독점은 불가능하기 때문에, 성따가 이 시장을 독점한다는 것을 생각을 해본 적이 없다고 한다. "성따의 장점은 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠의 제공밖에 없으며, 다른 것은 기타 업체에 줄 수 있다"고 했다. "예를 들면 영화와 음악방송은 방송, TV국, VoIP는 텡선(腾讯), 검색은 바이두(百度), 뉴스는 시나와 합작할 수 있다.

천텐차오의 구상은 Intel이 칩 생산, 마이크로소프트가 시스템 디자인, 창홍이 TV에 연결하여 판매할 셋톱박스 제조, 성따가 디지털 엔터테인먼트 서비스 제공, 방송 TV국은 영화와 VOD 서비스 제공, 시나가 뉴스와 광고플랫폼을 제공한다. 그 후 작은 박스를 이용하여 이 모든 것을 성따의 플랫폼에 올려둔다.

천텐차오는 X-Box 와 관련된 합작문제는 아직 협상 중에 있으며, 마이크로소프트와 전략적 합

작을 교류하고 있고, 앞으로 쌍방은 X-Box와 Media-Center등의 부문에서 협력이 가능하다고 했다.

셋톱박스는 '박스'에 지나지 않기에 더욱 전문성을 갖추고 있는 창흥, TCL, 칸자, 하이얼 등과 같은 협력파트너를 찾아서 완성시킬 수 있기 때문에 자체 생산은 생각하지 않는다고 말했다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/050311/050311_368979.html

온라인게임에 대한 "특별 소비세" 부과의 타당성

◆ 특별 토론 : 온라인게임에 대해 소비세를 부과해야 하는가?

현재 중국의 소비세 부과범위는 담배, 술 및 알코올, 화장품, 피부 머리 보호용품, 고급 액세서리 및 보석, 불꽃, 휘발유, 디젤유, 자동차 타이어, 오토바이, 소형 자동차 등 11종 제품이 포함된다. 소비세를 징수하는 목적은 다음과 같은 세 가지가 있다.

1. 산업정책과 소비정책을 통하여 사람들의 건강에 불리한 제품의 생산과 소비를 억제하며 집단적인 소비와 특별한 소비를 제한하려는 것이다.
2. 사치성 소비를 억제하려는 것이다.
3. 지불능력을 조절하여, 사회적 분배의 불균형을 완화시키려는 것이다.

첫째, 온라인게임은 어느 부류에 속하는가, "사람들의 건강에 불리한 제품" 류에 속해야 된다는 견해도 있다. 그러나 어느 작은 부분(자제력이 부족한 청소년)의 사람에게 부정적 영향을 주는 온라인게임이 담배라는 제품처럼 전반적으로 인류에게 영향을 주는 정도가 되는 것인지, 어느 작은 부분에만 부정적인 영향을 미치던 것이 사회 전반에 손실을 끼칠 정도로 될 수 있는지?

둘째, 온라인게임을 폭리산업으로 분류하는 점이 소비세를 징수해야 한다는 하나의 원인이 된다. 이 논리에 따르면 통신운영업체에게 소비세를 부담시켜야 하지 않은지, 그 외 온라인게임은 자체의 개발원가가 소요되는 한편 수명 주기가 짧다. 현재 성따를 위주로 한 몇 개 온라인게임회사만이 이익이 많은 편이고, 대부분 업체는 평형을 이루거나 적자인 기업도 존재한다.

셋째, 온라인게임회사에 대해 소비세를 징수한다 해서 부분 사람들의 "사회적 손실"을 해결할 수 있는지? 과세는 국가 재정의 일부분이다. 어떻게 소비세를 운용하는가 하는 문제는 재정부문의 권력이다. 온라인게임회사로부터 세금을 징수한다 해서 이 부분의 자금을 반드시 온라인게임이 부분 청소년들에게 준 부정영향을 보완하는데 사용하는 것은 아니다.

그렇다면 한편 온라인게임 산업이 발전해야 하고 다른 한편 부분 청소년들에게 준 부정적인 영향을 보완해야 하는 양자 간의 균형을 어떻게 잡아 줄 것인가? 향후 해결책이 기대되는 문제이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-10/n53_969628.html

쿤마이(坤迈)와 램방 합작 《씽지-星际OL》 출시

3월 10일 상하이 쿤마이와 베이징 램방이 전략적 합작파트너 관계를 맺고, 상하이 금강호텔에서 쿤마이의 제3차 투자 행사를 가졌다.

베이징 램방의 부총재 린웨(林粤)는 램방이 쿤마이와 전략적 합작을 하는 것은 <씽지 Online>의 제품 품질에 대한 신뢰가 높기 때문이라고 밝혔다. 국제적인 유명 온라인게임 개발업체 Sony가 전력을 다해 만든 온라인 엔터테인먼트 대작은 품질과 기술면에서 의심할 바가 없으며, 상하이 쿤마이와 교섭 후, 쿤마이의 전문적인 경영진에 대해 합작에 대한 믿음이 생기게 되었다고 했다. 램방의 공동 노력은 <씽지 Online>이 중국 온라인게임 업계의 이정표와 같은 거작이 될 것이라고 했다.

상하이 쿤마이가 베이징 램방을 선택한 것은 램방의 강력한 홍보능력 때문이다. 램방은 11년간 상하이의 운영업체에게 자신의 제품을 홍보했으며 전국 각 지역에 막강한 판매망을 만들어 놓았다. 다년간의 홍보에서 램방은 많은 경험을 하였고 완벽한 홍보체계를 구축했다. 램방의 이런 홍보 전략은 쿤마이의 경영이념과도 잘 어울린다.

상하이 쿤마이는 베이징 램방과 전략적합작파트너를 체결한 후, 제3차 투자 행사를 진행했다. 위이중중국(维众中国), 한국과기은행(韩国科技银行) 등 4개 투자기관이 쿤마이에 투자하여 쿤마이의 향후 운영에 큰 힘이 되었다. 투자 측 대표는 "상하이 쿤마이는 활력이 가득 찬 신과기회사로, 확실한 경영이념과 전문 관리팀이 있기 때문에 위이중중국은 쿤마이의 발전에 신뢰가 높다."고 밝혔다.

상하이 쿤마이와 베이징 램방의 전략적 합작은 유럽풍 온라인게임의 중국 진출에 대한 믿음을 보여줬으며, 유럽 온라인제품이 중국 온라인게임 업계의 인정을 받았다는 것을 나타내고 있다.

평론가들은 게이머들이 성숙해짐에 따라 유럽 온라인게임이 중국 온라인게임시장의 중요한 위상을 차지하게 될 것이라고 했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-13/n632_548882.html

Kingsoft, 중국 최대 온라인게임 개발업체 될 듯

Kingsoft가 중국 최대 온라인게임 개발업체가 될 것 같다. 3대 게임스튜디오의 작품이 모두 출시되었다. 제3부 온라인게임 대작 《환상춘추-幻想春秋online》는 Q버전 게임시장을 상대로 출시했다.

3월 11일, Kingsoft사는 베이징 본사에서 온라인게임 제3부 <환상춘추 Online>을 출시했다. Kingsoft의 부총재 왕평장(王峰将)은 2005년 온라인게임 개발과 시장에 대한 계획에 대해 말했으며, Kin

gsoft가 《젠사칭웬-劍俠情緣》, 《평선방-封神榜》으로 성공한 후, 독립적으로 완성한 제3부 온라인 게임 《환상춘추 Online》을 3월말에 클로즈베타를 실시하기로 하였다.

<환상춘추>는 Kingsoft가 청두에 설립한 "야딩 스튜디오"에서 처음으로 개발 완성한 Q버전의 카툰 캐주얼 온라인게임 작품이다. 현재 시장의 다른 온라인게임과 차이점은 중국 춘추시대의 역사문화를 배경으로 "각주구검(刻舟求劍)", "여와보천(女禍補天)"등 365개의 유명한 속담과 성어로 만들어져, 게이머들이 게임을 하면서 달성해야 할 임무로 만들어져 있다. 게이머들은 게임을 하면서 속담의 유래를 충분히 파악할 수 있으며, 전통 역사문화에 대한 이해를 깊이 할 수 있다. 이 게임은 중국식 옥외 생산과 건축 등의 기능을 추가하여 만든 생활화된 온라인게임이다. Kingsoft는 이 게임은 중국에서 처음으로 스타들과 협력하여, 스타들이 직접 더빙(NPC)하게 될 것이라고 했다.

중국 PC방 시장의 발전에 힘입어 온라인게임이 급부상하고 있다. 그러나 중국 인터넷유저가 성숙됨에 따라 패밀리유저 시장이 중국 온라인게임 산업의 중요한 성장 포인트가 될 것이다. 특히 카툰 버전의 온라인게임 제품은 생활화되어, 많은 학부모와 학생들이 공동으로 즐길 수 있기 때문에 방대한 시장을 가지고 있다. 패밀리 유저들에게 적합한 녹색소재의 온라인게임도 인기를 받게 될 것이며, 우수한 카툰버전의 온라인게임이 발전을 주도해야 한다. 2004년 제 4분기 온라인게임시장의 조사에 따르면 새롭고 건전한 콘텐츠의 Q버전 카툰 온라인게임은 특히 여성 게이머들의 인기를 끌고 있다.

Kingsoft는 WPS S/W, 안티바이러스S/W와 전자사전S/W 및 온라인 게임 S/W등 3대 사업으로 중국의 S/W업계에서는 명성이 높다. 2003년 Kingsoft는 온라인게임 사업을 시작하였으며, 성공적으로 대형 무협 온라인게임 <젠사칭웬>을 출시하여 성공한 후, 주하이 서산구(珠海西山居), 베이징 레훙(烈火)와 청두 야딩(亞丁) 등 3대 온라인게임 개발팀을 구성하였다. 많은 온라인게임의 출시를 계획하고 있으며, <게임제국의 꿈>을 실현할 것이다. 2004년 말 <평선방>의 성공적인 출시는 오픈베타 시 동시 온라인 접속자가 18만 명에 달했다. 현재 중국시장의 10대 MMORPG 온라인게임 중 Kingsoft의 <젠사칭웬>과 <평선방>이 모두 10대 순위에 들어간다. 이 때문에 성따, 왕이 등과 함께 세 회사가 경쟁국면을 이루고 있다.

업계 인사에 따르면 Kingsoft는 자체 R&D능력과 시장홍보능력이 매우 강하며, 제3부 <명환춘추 Online>의 순조로운 출시로 Kingsoft는 2005년 국내 최대의 온라인 개발업체로 부각될 듯 하며, 제품을 점차 해외시장으로 진출시킬 것이라고 했다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/40132/40170/3240701.html>

《환쓰-传世》 성따 제 3편 온라인게임 동시 접속자 50만 돌파

2002년, 《러쉐환치-热血传奇》 동시 온라인 접속자 60만 돌파.

2004년, 《파오파오탕-泡泡堂》 동시 온라인 접속자 70만 돌파.

2005년3월12일 오후 2시, 《환치쓰제-传奇世界》 동시 온라인 접속자 50만 돌파.

성따의 제 3편 온라인게임이 온라인 동시 접속자 50만을 돌파하며 다시 기록을 갈아 치웠다. 투

자회사 호우팡온라인(浩方在线)을 포함하여 성따에는 동시 온라인 접속자 50만을 돌파한 게임이 모두 4편 있다.

콘텐츠

2002년 <러쉐찬치>가 동시 온라인 접속자 60만을 기록하여 화제가 되었었다. 3년간의 급속한 성장은 계속 신기록을 수립하고 있다.

3월 12일 오후 2:37분 성따의 제4편 <찬치쓰제>도 동시 온라인 접속자 50만을 돌파했다.

2003년 7월 성따가 자체로 R&D한 첫 온라인게임 <찬치쓰제>가 오픈베타를 실시했다. 그날 6개 지역의 48조 300여개의 서버가 동시에 만원이 되었다.

오픈베타 7일에 온라인 접속자가 12만 명을 돌파했다.

9월 <찬치쓰제>의 접속자수는 30만을 돌파했으며, 2004년 10월에는 45만 명을 돌파했다.

05년 3월 12일 오후 2:37분 성따의 제4편 <찬치쓰제>가 동시 온라인 접속자 50만을 돌파했다. 자체 R&D의 강력한 지원 하에 <찬치쓰제>는 현재까지 안정적이면서도 고속 업데이트를 하고 있으며, 지금까지 모두 15개 버전을 출시했다. 현재, <찬치쓰제>는 세계 73개 지역에 371조 서버가 개통되었으며, 전국 각 지역에 분포되어 있다.

<찬치쓰제>는 간편한 조작, 균형 있는 직업시스템, 양호한 호환성, 안정한 기술 플랫폼 및 쾌속적인 버전의 업데이트 등으로 유저들의 인정을 받고 있다. 2003년 <찬치쓰제>는 "2003년도 중국 게임산업보고 및 '호련성공(互联星空)' 2003년 중국 최대 인기 게임발표 프로"에서 "10대 인기민족게임"에서 제1위, "10대 인기 온라인게임"중 제4위로 평가받았다. 2004년 <찬치쓰제>가 또다시 10대 인기민족게임 제1위와 2004년도 최고 온라인게임으로 선정되었다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/40132/40170/3241488.html>

《따화-大话II》와 《명환시유-梦幻西游》 온라인 접속자수 100만 접근

3월 13일, <따화>와 <명환시유>가 동시에 새로운 기록을 수립했다. 이로서 왕이는 동시 온라인 접속자 96만 명을 돌파했다. <따화시유 Online II>에 현재 등록된 유저는 5,300만 명으로 동시 온라인 접속자가 38만 명을 돌파했다. <명환시유 Online>의 현재 등록된 유저는 2,300만 명, 동시 온라인 접속자는 57만 명으로 동시 온라인 접속자수가 최고 많은 MMO 온라인 게임이 되었다.

2005년 <따화II>와 <명환시유>의 온라인 접속자 수는 계속 성장하고 있으며 인기가 늘어나고 있다. 이는 게이머들이 이 두 게임에 대한 긍정과 왕이 회사에 대한 믿음 때문이다. 100만 명에 접근하게 된 두 국산게임은 향후 계속 게임시장에서 새로운 기적을 이룰 것으로 기대된다.

자료 : http://game.163.com/game2002/editor/050314/050314_369728.html

10대 게임인재에 주목

게임산업의 빠른 발전은 게임인력의 수요도 대폭 증가시켰다. 소식에 따르면 현재 중국의 온라인 게이머들은 2,633만 명에 달한다. 2004년 중국 온라인게임사업 수익이 24.7억 위안에 달했고, 2009년에 이르면 109.6억 위안에 달할 것이라고 한다. 전문가들은 2006년 중국 온라인게임시장의 수익이 93억 위안, 모바일 시장의 규모가 5억 위안에 달할 것으로 예측하고 있다. 게임업의 붐물과 같은 발전은 인력 부족 상황을 유발시켰다. 특히 중 고급인재의 부족이 산업의 지속적인 발전을 저해하고 있다.

<중화인민망이 최신 발표한 통계표에 따른 게임업의 10대 인력 수요>

1. 게임 미술 디자이너(2D/3D)
2. 온라인게임 서비스
3. 3D게임 디자인 고급강사
4. 모바일게임 디자인 고급강사
5. 온라인게임 디자인 고급강사
6. 모바일게임 개발 엔지니어
7. 온라인게임 개발 엔지니어
8. J2ME게임 소프트웨어 엔지니어
9. 게임 기획자
10. 지역관리 책임자

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-15/n616_532158.html

제1회 중국 청소년 오리지널 동화 애니메이션대회 및
국제 동화 애니메이션 전시회 곧 개최

2005년은 중국 동화 애니메이션에 있어서 중요한 한해가 될 것으로 보인다. 공청단 중앙이 12개 위원회와 공동으로 조직한 “우리의 문명”이란 주제로 개최하는 이번 이벤트 중의 하나인 "2005, 중국 청소년 오리지널 동화 애니메이션대회 및 중국 청소년 국제 동화 애니메이션 전시회"가 2005년 5월 1~7일까지 상하이 동방명주에서 개최된다. 이는 중국 역사상 처음으로 개최되는 최고급, 최대 규모의 동화 애니메이션 전시회다.

“우리의 문명”이란 이벤트는 공청단 중앙, 중앙 문명사무실, 중앙 외교 선전사무실, 문화부, 중국 사회과학원 등 12개 단체가 공동 합작하여 “문명 계승, 신 개혁, 중화 부흥”이라는 주제로 청소년 사상도덕건설, 대학생 사상정치교육, 청소년 교육과 문명정신을 위해 개최된다. 2003년부터 다양한 소재로 50여 차례의 이벤트를 진행해왔으며, 5천여 만 명이 참석하였었다. 전국 각지의 주요 신문매체도 3천 여 차례나 보도하는 등 적극적인 호응을 보였다.

이번 행사는 업계의 거래와 발전, 동화 애니메이션 인재 육성, 잠재력 있는 조직과 개인의 오리지널 동화 애니메이션 창작과 개발을 격려하기 위하여 개최된다. “우리의 문명” 이벤트 조직위원회가

주최하고, 중국 청소년 사회서비스센터, 상하이 푸산(浮山)매체, 상하이 신머이 광고유한회사 및 베이징 중청영호영시(中青英豪影视)문화유한회사가 공동 담당한다.

당 중앙 중국 청소년 사회서비스센터는 전국 청소년 서비스기구로서 홍보, 조직을 통해 더욱 많은 청소년들이 이 이벤트에 참여하게 하여 전국 최대 청소년 동화 애니메이션 대회로 만들기 위해 노력하고 있다. 이번 이벤트 담당자인 상하이 푸산(浮山)매체유한회사는 동화 애니메이션업계 내에서 막대한 자원을 갖고 있는 회사이다.

이번 이벤트는 중국 청소년의 동화 애니메이션 열정을 정확하게 인도하고 동화 애니메이션 인재 발굴과 배양, 관련 영역의 국제교류와 협력 강화, 청소년 동화 애니메이션 인재의 건강한 발전과 환경을 창조해주고, 중국 동화 애니메이션 산업의 발전수준을 제고하기 위한 것이다. 이번 이벤트는 지적재산권과 국제수준을 강조하며 오리지널 작품을 격려하고, 정품을 견지하며 국제적인 전문가와 교류하는 플랫폼을 만들어 주는 것, 젊은 세대들로 하여금 국제인사들과 대화할 수 있게 하고, 전문가들에게서 배우며, 중국 청소년 동화 애니메이션 인재의 성장을 가속화하고, 중국 동화 애니메이션게임의 군중 속에 기반을 튼튼히 하는 것이다.

5월의 황금주간에 상하이 동방명주에서 개최되는 이 전시회는 다른 전시회와 다른 특징이 있다.

1. 처음으로 일본의 동화 애니메이션 전문가가 팬들과 국제적인 동화 애니메이션 전시회에 대해 교류한다.

2. 처음으로 당 중앙이 12개 부문을 연합하여 개최하는 권위 있는 동화 애니메이션 전시회다.

3. 정품을 견지하며 해적판을 거부하며 일류 수준의 전문 동화 애니메이션 전시회다.

4. 상호교류를 강화하며 서로 다른 단계의 강좌를 개설하고 현장에서 직접 교육받을 수 있는 전시회다.

5. 전국 청소년들을 상대로 한 오리지널 동화 애니메이션 창작 대회이다. 동화 애니메이션창작시합은 2005년 3~6월까지 전국에서 진행하게 되며 여름방학 때 상품을 발급한다. 7개 유형의 시합에서 1등상 수여자는 상하이 푸산이 일본의 유명한 동화 애니메이션기업과 학교를 시찰시켜 준다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-15/n200_116341.html

중국 온라인게임의 전통문화 결연, 한일 게임 제조상에 반격

최근 몇 년간, 중국 온라인게임 시장은 “한국과 일본” 등의 국외 게임 업체의 강세가 두드러졌고 점점 중화민족 전통의 내용을 상실하고 있었다. 그러나 기쁜 소식 중 하나는 2004년 이후부터 정부가 민족 온라인게임에 대해 강력한 후원을 하기 시작하였고, 여러 온라인게임 연구개발 업체에서도 방향을 바꿔 전통문화 소재의 게임을 개발하고, 중화민족의 5천년 동안의 오랜 전통문화를 기본으로 한 온라인게임 작품이 끊임없이 나타나기 시작했다는 것이다. 《封神榜 평선방》, 《航海世纪 항해세기》, 《少林传奇 소림전기》 등을 대표로 한 우수한 온라인게임 작품이 출시되었다.

《少林传奇 소림전기》에서 게임 임무 및 설치 중 “단결 협력하고 사람을 선하게 하다.”라

는 정신을 발견할 수 있듯이 팀을 짜서 연습을 할 때 서로 보호하고, 낮은 등급 게이머를 돌보는 등의 현상과 참혹한 장면을 없애고 게이머의 마음이 감격과 따뜻함으로 충만하도록 하는 등의 작용은 처참한 전투의 온라인게임 세계에서 더욱 더 가치가 있어 보인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-03-17/89852.shtml>



Game 소개

하이다오왕 (海盜王 해적왕) -King of Pirate Online-



- ◆ 게임명칭 : 하이다오왕 (海盜王 해적왕)
- ◆ 영문명칭 : King of Pirate Online
- ◆ 게임종류 : MMORPG
- ◆ 개발회사 : 자쓰화 (嘉思华) : Shanghai Cathay Way Digital Entertainment Ltd.
- ◆ 운영회사 : 자쓰화 (嘉思华)
- ◆ 공식 사이트 : <http://www.hdwonline.com>
- ◆ 현재상황 : 클로즈 베타 테스트 참여자 당첨 발표 (3/10현재)

<직업설명>



a) 검객 : 검객은 굳센 의지와 철강과 같은 단단한 신체를 가졌다. 검술에 대한 정통성은 그들이 어떠한 단단한 것도 파괴할 수 있는 능력을 가지도록 하였다. 그들의 사전(字典) 속의 검(劍)

은 영원토록 가장 충실한 친구이며 충성은 바로 그들이 행하는 규칙이다. 그들은 각종 차가운 무기를 뛰어난 기량으로 사용한다. 검도(劍道)에 대한 시각 차이는 그들이 3종류의 다른 발전방향으로 나아가도록 하였다. 공격지상의 검객은 커다란 검의 파괴의 길을 선택하고, 수호지상의 검객은 검과 방패의 수호의 길을 선택하고, 몸놀림이 민첩한 검객은 양 손에 검을 주고 화려한 기능을 이용하여 적을 여러 번 공격하는 폭주의 길을 선택하였다.



b) 저격수 : 저격수들은 한 무리의 민첩하고 신출귀몰한 시티헌터이다. 그들은 은폐술이 능하며 아주 예민한 두 눈으로 적의 약점을 발견하여 이를 바탕으로 적에게 치명적인 일격을 가한다. 그리고 우수하고 정확한 노선을 추구하는 것에 있어서 사냥꾼들은 각자의 길을 선택한다. 일부의 사람은 전통적인 화살을 무기로 삼고 또 다른 일부분의 사람은 위력이 더욱 강한 화총을 무기로 삼는다.



c) 선원 : 선원은 대 항해 시대 중에 성장하기 시작한 직업이다. 그들은 대개 아주 강한 모험 정신을 가지고 있으며 새로운 분야를 탐험하는 것을 꺼려하지 않는다. 또한 위험과 절망 속에서 자극을 찾는다. 전사(戰士)와 같은 체질을 지니고 있어서 배 위의 대포를 조작하고 저격수와 같이 화살을 민첩하게 조작한다. 이 때문에 현재 각 해역에서 활약하는 해적들은 대부분 선원로부터 성장한 것이다.



d) **항해사** : 항해사는 특수한 직업의 하나이다. 그들은 선원과 같이 강한 모험 정신을 지니고 있다. 그러나 선원과 같은 그런 종류의 체질은 아니다. 타고난 예민한 관찰력과 자연에 대한 지식이 풍부해서 쉽게 해류와 풍향을 바꾸고 심지어 폭우와 번개를 불러일으킬 수 있다. 이 때문에 여러 해적 무리에는 항해사가 꼭 필요한 직업이다.



e) **의사** : 의사는 여신을 믿는 경건하고 정성스러운 신도로 출생의 순간부터 시작하여 여신은 그들의 모든 것이다. 이런 절대 충성의 정신은 여러 보통 사람은 볼 수 없는 물건을 볼 수 있도록 하고 다른 사람들이 할 수 없는 일을 완성하도록 한다. 이것이 바로 대항해 시대에서 그들이 존재하는 가장 중요한 의의가 되는 것이다.



f) **상인** : 상인은 한 무리의 머리가 총명한 투자 전문가들이다. 항해의 시대가 시작되면서부터 재산을 가장 빨리 축적하는 것이 그들이다. 그들은 최대용량의 화물선을 몰아 여러 도시를 왕래하며 타고난 상업성의 두뇌를 이용하여 해상에서 조금씩 황금 항로를 그려 간다. 그러나 상인은 각 해적 눈 속의 살찐 양으로 여기면 안 된다. 돈만 있으면 영원히 귀신도 부릴 수 있을 만큼 보통 직업의 사람들은 상상도 할 수 없는 수단을 발휘해서 천하의 갑부가 된다.



g) **기능사** : 기능사는 소박한 수공업자이다. 그들은 지나친 욕망이 없이 섬세하고 아름다우며 실용적인 무기를 만드는 것을 가장 큰 소망으로 삼고 있다. 그러나 해상에서는 더 많은 분야에서 그들을 필요로 하고 있고 더 많은 위험이 무기를 필요로 하고 있다. 이 때문에 매우 많은 상인들이 영리를 목적으로 업종을 바꿔서 기능사가 되었다. 이것이 최근 몇 년 동안 기능사의 수준이

떨어지게 된 최대 원인이다.

<기본조작 설명>

아래의 몇몇 그림들은 게임을 진행하는 동안에 나오는 몇 가지 간단한 지시 버튼이다. 마우스 커서를 이동할 때에 서로 다른 대상과 물건 모양의 기호를 만나게 된다. 마우스 커서가 아래에 열거한 기호로 변할 때, 마우스 오른쪽 키 혹은 왼쪽 버튼을 눌러 각종 동작을 진행할 수 있다.

마우스 왼쪽 키	
	마우스 표시, 이동
	상태 금지 표시, 현재 마우스 조작을 할 수 없음을 나타낸다.
	대화창, 이 모양의 아래 왼쪽 버튼을 누르면 화면상의 NPC와 대화할 수 있다.
	마우스가 버튼 위에 이동한 상태, 이 상태의 아래 왼쪽 버튼을 클릭할 수 있다.
	물품 검사 가능, 이 상태의 아래에 왼쪽 버튼을 눌러 물품을 주울 수 있게 한다.
	지면상의 도구 혹은 물품, 기능을 끌 때의 상태를 나타낸다.
	버튼을 누른 상태
	적을 공격하고, PK를 할 때에 기타 게이머 몸에서도 나타날 수 있다.
	바다로 나갈 때와 바다로 나갈 수 있는 지방에서 바다로 가는 기능을 나타낼 때의 마우스 상태이다.
	상륙과 상륙의 기능을 사용할 수 있는 지방에서 상륙의 기능을 사용할 때의 마우스 상태를 나타낸다.
	기다림의 상태, 게임을 진행할 때 게이머가 기다려야 하는 상황을 나타낸다.
마우스 오른쪽 키	
	마우스 오른쪽 키를 누른 후 360°로 포커스를 회전할 수 있다.
	오른쪽 키로 기타 게이머를 클릭하여 양방향 리스트를 열어 양방향 기능을 사용한다.
그 밖에 화면을 여는 방법으로 랜덤 마우스 중에 차례로 게임 시각의 고저를 바꿀 수 있다.	

<게임배경 화면>



온라인게임의 도박화에 대한 법안 기대

유명한 인터넷회사인 성따의 게임 지도(地圖)를 보면 특수구역이 설정되어 있다. 이 구역에서는 게이머들이 일반적인 게임에서의 경험과 아이템보다 더 많은 것을 획득할 수 있으며, 획득한 것은 인터넷에서 현금거래로 현찰로 만들 수도 있다. 게이머들이 게임을 하다가 RMB(인민폐)로 정액카드를 사서 충전할 때 시스템에서 괴물이 나타난다. 게이머가 이 괴물을 죽여야만 정액카드 가격보다 더 많은 사이버 장비를 얻을 수 있으며, 그렇지 못하면 아무것도 얻을 수 없다. 이는 폭리를 취할 수 있는 회색지대라는 말이 성따의 내부에서 흘러 나왔다. 도박과 비슷한 이 특수 지도가 개방될 때의 성공 확률은 모두 성따가 컨트롤한다. 이 지도의 출시 후 3일간 약 2,000만 위안의 수입이 들어올 것으로 예상된다. <중국 변호사사이트>

온라인게임 도박이 전통적인 도박과 형식이 다르기는 하나 본질적으로는 다른 점이 없다.

1. 이 두 가지 모두 자신의 능력과 기능 혹은 운수에 따라 진행되는 도박활동이다. 성따가 제공하는 이런 게임은 게이머와 서비스업체간의 도박이며, 게이머는 정액카드를 사는 것으로서 최종 특별가의 사이버장비의 획득 가능성을 가지게 된다.

2. 두 가지 모두 작은 돈을 들어서 큰 이익을 얻는 것이거나 혹은 한쪽이 큰돈을 들여 작은 투자자들을 끌어들이는 행운 이벤트라고도 볼 수 있다. 성따가 제공하는 이 게임방식은 쌍방 모두의 이익을 목표로 하는 것임을 나타낸다. 이런 도박과 전통적인 도박의 차이점은 게이머가 받는 것과 업체가 제공하는 것 모두가 사이버재산이다. 사이버재산에 대해 분쟁이 많지만 주관적으로 볼 때 재산 가치를 가지고 있는 것이다.

(1) 온라인에서 얻은 사이버재산도 시간과 노력을 들여야 하기 때문에 노동의 가치가 있다.

(2) 현실적으로 볼 때 사이버재산은 거래를 통해 화폐 및 기타 재물로 교환할 수 있다.

사법기관에서도 "사이버 재산"을 인정한다. 중국 국내 첫 사이버재산을 도둑맞은 사건이 있었다. 법원에서는 게이머가 도둑맞은 사이버장비는 현실적으로 존재하지는 않지만, 무형자산에 속하며 가치가 있다고 인정했다.

3. 온라인게임도박 역시 전통적인 도박과 마찬가지로 사회에 심각한 피해를 끼친다.

(1) 일부 게이머들은 더욱 많은 사이버재산을 획득하기 위해 거액을 들여 정액카드를 산다. 이는 아주 쉽게 도둑, 탐욕 등의 위법 범죄행위를 초래할 수 있다.

(2) 온라인게임 질서. 온라인에서의 각종 사이버 장비의 획득은 게이머들의 경험과 수준을 나타내며, 이는 시간과 노력, 지혜의 결과이다. 온라인게임을 건전하게 발전시키려면 공정한 규칙이 있어야 하며, 자신의 노력으로 사이버장비 등을 획득해야 한다. 서비스업체가 도박형식으로 사이버장비를 파는 것은 향후 자체 온라인게임을 붕괴시키는 것과 같다.

(3) 서비스업체의 사이버장비는 자본금이 거의 필요 없으면서, 게이머들에게서 확실하게 현금을 받는다. 이는 쌍방에 불공평을 나타내며 서비스업체는 자본을 들이지 않고 게이머들을 유혹하여 투자하게 한다. 때문에 이런 도박의 위험성을 법률로 규범화해야 하며, 필요할 때는 형법으로 제재해야 한다.

현재 법률을 보면 《치안관리 처리조례》라든가 《형법》에는 온라인게임 도박활동에 대한 제재법이 없다. 이는 주로 온라인게임 도박과 전통도박형식의 차이점을 분별하기가 힘들기 때문이다. 온라인 게임은 오락을 목적으로 하기 때문에 이익을 얻는다고 말하기 힘들다. 하지만 이런 유형의 도박행위가 점점 많아지고 있기 때문에 사회에 가져오는 위험성이 크다. 관련부문에서는 빠른 시일 내에 법규를 정하여 이런 현상을 엄중히 제재해야 한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-3-11/n114_30495.html

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