

제181호

2006. 06. 12

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- The9 1/4분기 재정보고서 발표

China Game News

- <梦真游戏飞碟 / Play UF0> 중국 전역 판매업체 모집
- 게임 불법 프리서버로 인한 지적재산권 침해
- 무료 대형 온라인게임 <다오OL> 오픈 베타서비스 시작
- 9YOU, 성동티엔샤(声动天下)와 전략적 제휴
- 성따, WDIG와 제휴로 캐주얼게임 개발

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (22)
- 5월 온라인게임 인기순위

Game 소개

- <아오션짚/傲神传/오신전>

법률 및 정책

- 베이징 PC방 단속

The9 1/4분기 재정보고서 발표

중국 선두의 온라인게임 운영업체 The9이 2006년 1/4분기 재정보고서를 발표했다. 주요 실적은 다음과 같다.

총 수익은 2,121억 위안(2,650만 달러)으로 지난 분기와 비슷하나, 전년 동기에 비해서는 대폭 증가했다. 블리자드의 <WOW>로 인한 수익은 지난 분기와 비슷한 2,099억 위안으로 게임시간, 매출 및 기타 관련 수익을 포함하고 있다.

순이익은 5,880만 위안(730만 달러)으로 2005년 4/4분기의 6,830만 위안(850만 달러)에 비해 14% 하락했다. 현지 정부로부터 받은 1,340만 위안(170만 달러)의 재정 보조금과 9Webzen사의 주식으로 인한 21%의 주주 이익 670만 위안(80만 달러)을 공제하면 1/4분기의 순이익은 동기 대비 22% 증가한 것이다.

조정 후 이자, 세금, 감가상각 및 이연상각 공제 전의 이익(비통용 회계준칙 수익)은 1,041억 위안(1,300만 달러)이며 지난 분기에는 1,089억 위안(1,360만 달러)이었다.

주당 희석이익은 2.42위안(0.30달러)이며 지난 분기에는 2.82위안(0.35달러)이었다. 이자, 세금, 감가상각 및 이연상각의 공제 이전 수익의 주당 희석이익은 4.28위안(0.53달러)이며, 지난 분기에는 4.50위안(0.56달러)이었다.

The9 이사회 회장 겸 CEO인 주쥘(朱駿)은 1/4분기의 재무보고 결과와 블리자드의 <WOW> 게임 운영에 만족한다고 밝혔다.

또한 1/4분기 <WOW>의 최대 접속유저 수와 평균 유저 수는 각각 61만 명과 29만 명으로 2006년 3월 31일까지 이미 430만 명의 유료 유저들이 게임을 즐겼다고 밝혔다. 그리고 The9의 게임 종류를 다양화하고 게임 수량을 늘리기 위해 올해 4월 한국의 대형 온라인 MMORPG게임 <지짠/激戰/Guild Wars>의 독점 서비스 권을 취득했다고 밝혔다.

1) 총 수익

2006년 1/4분기 수익은 2,121억 위안(2,650만 달러)으로 지난 분기와 비슷하다. 블리자드의 <WOW>로 인한 수익은 지난 분기와 비슷한 2,099억 위안(2,620만 달러)으로 게임 시간, 매출 및 기타 관련 수익을 포함하고 있다.

온라인 서비스게임의 총 수익은 2,208억 위안(2,750만 달러)이며, 지난 분기의 2,207억 위안(2,750만 달러)과 변화가 없다.

1/4분기 중 게임운영 서포터, 네트워크 솔루션 및 일부 특정 계열 회사에 제공하는 게임운영 서비스와 관련된 광고의 총 수익은 80만 위안(10만 달러)으로 지난 분기의 90만 위안에 비해 15% 하락했으며, 하락의 주요 원인은 MU수익의 하락에 있다.

기타 수익은 지난 분기 대비 7% 증가한 180만 위안으로 <WOW>와 관련된 부가 수익과 각종 서비스 수익을 포함하고 있다.

2) 총 이익

총 이익은 9,150만 위안(1,190만 달러)으로 지난 분기의 9,730만 위안(1,210만 달러)에 비해 다소 하락했다. 매출총이익 비율은 45%로 지난 분기의 매출총이익 비율은 46%였다. 이와 같은 결과는 이번 분기의 수익과 지난 분기의 수익이 비슷하기 때문이다.

3) 운영비용

운영비용은 2005년 4/4분기의 4,470만 위안(560만 달러)보다 14% 하락한 3,830만 위안(480만 달러)이다. 이는 판매와 시장 영업비용의 감소 및 2005년 4/4분기 모든 사업비용과 행정관리 비용의 감소로 인한 것이다. 그러나 제품 개발비용 및 주식 보상비용은 오히려 다소 증가되었다.

4) 운영 이익

운영 이익은 2005년 4/4분기의 5,260만 위안(660만 달러)보다 8% 증가한 5,680만 위안(710만 달러)이다.

5) 기타 수입(비용)

기타 비용은 50만 위안(6만 달러)이며, 2005년 4/4분기의 기타비용은 1,220만 위안(150만 달러)이었다. 기타 비용의 감소원인은 2005년 4/4분기에는 현지 정부로부터 재정 보조금 1,340만 위안(170만 달러)을 받았지만 2006년 1/4분기에는 재정 보조금을 받지 못했기 때문이다.

6) 계열 회사의 이익(손실)

계열 회사의 이익 및 세수입은 110만 위안(10만 달러)으로 2005년 4/4분기에는 460만 위안(60만 달러)을 손해 보았다. 계열 회사의 이익 및 세수입의 증가원인은 기타 합자회사들이 수익을 창출했기 때문이다.

7) 순이익

순이익은 5,880만 위안(730만 달러)으로 2005년 4/4분기의 6,830만 위안(850만 달러)에 비해 14% 하락했다. 현지 정부로부터 받은 1,340만 위안(170만 달러)의 재정 보조금과 9Webzen사의 주식으로 인한 21%의 주주 이익 670만 위안(80만 달러)을 공제하면 2006년 1/4분기의 순이익은 동기 대비 22% 증가한 것이다. 2006년 1/4분기의 주당 희석이익은 2.42위안(0.30달러)이며 지난 분기의 주당 희석이익은 2.82위안(0.35달러)이었다.

조정 후 이자, 세금, 감가상각 및 이연상각 공제 전의 이익(비통용 회계준칙 수익)은 1.041억

위안(1,300만 달러)이며, 지난 분기에는 1.089억 위안(1,360만 달러)이었다. 조정 후 이자, 세금, 감가상각 및 이연상각 공제 전의 주당 희석이익은 4.28위안(0.53 달러)이며, 지난 분기의 주당 희석이익은 4.50위안(0.56 달러)이었다.

2006년 3월 31일까지 The9의 현금 및 현금등가물 자산은 6.117억 위안(7,630만 달러)이며, 2005년 12월 31일까지의 현금 및 현금등가물 자산은 4.882억 위안(6,090만 달러)이었다. 이와 같은 증가는 선불카드의 판매제고 및 <WOW> 관련 선 지급한 로열티와 <WOW>의 31.1% 잔여 재산권 구입에 의한 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-25/20060525085924518.shtml>

<梦真游戏飞碟 / Play UFO> 중국 전역 판매업체 모집

<멍전요우씨페이디에 / 梦真游戏飞碟 / Play UFO>는 멩전(梦真)네트워크 과기(베이징)유한 회사 산하의 멩전스튜디오가 제작한 새로운 개념의 CD 엔터테인먼트 미디어로, 멩전스튜디오가 수집하고 제작한 CD매체이다. <Play UFO>는 4.7G의 DVD게임 정보 CD와 멋진 게임 주변기기, 그리고 아이템과 사이버머니를 포함하고 있다. 그리고 최신 온라인게임 클로즈 베타 계좌와 PSP 게임기를 획득할 수 있다.

CD매체는 외국 신형 매체로 현재 대용량과 편리한 열람방식으로 외국에서는 빠른 발전으로 이미 전통 매체를 따라잡고 있다. CD매체는 용량이 훨씬 클 뿐만 아니라 멀티미디어 기능과 저장 기능을 구비하고 있어 입체적, 전면적으로 정보를 얻을 수 있다. 간단한 보도에 영상과 해설을 더 하게 되면 그 효과는 평면적인 문자보다 더욱 구체적이고 실제적이다.

<Play UFO>는 이런 CD매체의 장점을 취합해 게이머들에게 서비스를 제공할 뿐 아니라 업체와 게이머 간의 정보 교류에도 도움을 주고 있다. 업체는 더욱 많은 게이머들에게 우수한 게임에 대한 정보와 클라이언트를 제공할 수 있어 게임 클라이언트 발송과 관련된 인력과 물자를 줄일 수 있다. 그리고 게이머는 좋아하는 대용량의 클라이언트를 쉽게 선택, 다운로드 받을 수 있으며 게임 소개 자료를 쉽게 열람할 수 있다.

대용량의 DVD형식인 <Play UFO>는 온라인게임, PC게임, 애니메이션 영화 정보 및 게임 전자잡지와 상용 도구 등 여러 항목을 가지고 있다. 온라인게임 항목에는 당월 최신 온라인게임 클라이언트와 업그레이드 패치, 게임 영상 등이 포함되어 있다. PC게임은 자체 데모버전, 영상 및 캐

주얼게임 모음집이 포함되어 있다. 전자잡지는 최신 온라인게임 및 PC게임의 완전 공략 그리고 신규 게임소개, 게임 출시일정, 아이템 거래정보 등을 포함하고 있다.

멍전 네트워크 과기(베이징)유한회사는 올해 연초 베이징에서 시범적으로 출시한 후, 베이징의 PC방, 소프트웨어 판매 루트, 서점 및 학교 등 각 지역에 대규모 홍보 네트워크를 구축했다. 짧은 4개월 동안의 주문량은 1만 여건에 달해 많은 게이머들이 새로운 CD매체에 흥미를 가지고 있음을 보여주고 있다. 이에 멍전 네트워크 과기(베이징)유한회사는 중국 전역의 판매업체를 모집하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-20/20060520155437762.shtml>

게임 불법 프리서버로 인한 지적재산권 침해

최신 엔터테인먼트 방식인 온라인게임이 많은 게이머들의 사랑을 받고 있는 가운데, 일부 게이머들이 프리서버를 이용, 인터넷 지적재산권을 침해하는 문제가 발생하고 있다. 얼마 전, 후베이성(湖北省)에서 시행한 불법 프리서버 단속 과정에서 일부 불법 프리서버가 놀랍게도 현지 전자통신부문 관리실에 설치되어 있음이 발견되었다.

얼마 전 상하이 모 네트워크 회사는 “룽텡찬쓰/龙腾传世” 사이트가 자사가 개발한 게임을 불법 운영하고 있다고 후베이성 판관국에 신고했다. 경찰은 “룽텡찬쓰” 사이트에 10여 개 불법 프리서버가 링크되어 있고, 링크된 불법 프리서버 사이트의 사용 IP가 동일한 것을 발견했다. 즉 링크된 10여 개 불법 프리서버는 동일인에 의해 운영되고 있었다.

불법 프리서버 게임 운영업체는 무료로 운영하기 때문에 게이머들에게 환영받고 있다. 경찰의 통계에 따르면 이 10여 개 불법 프리서버 사이트의 총 게이머 수는 3만여 명에 달했다. 그리고 불법 프리서버 사이트는 게임장비의 매매에 의해 수익을 얻고 있었으며 매달 2,3만 위안에 달하는 불법 수익을 챙겼다. 경찰이 가진 단서는 “룽텡찬쓰”의 사이트 주소와 IP주소뿐이었다.

경찰 조사에 따르면 “룽텡찬쓰”사이트의 일부 IP는 모 상업사이트에 위치해 있었으며, 그 서버는 후베이성 징저우(荊州)시에 설치되어 있었다. 경찰은 증거확보 후, 해당 사이트 운영업체를 찾아가 설치되어 있는 10여 대의 컴퓨터와 40여 대의 서버에 대해 조사를 진행했다. 데이터 보존을 위해 경찰은 우선 전원을 끄고 운행되고 있는 서버를 차압했다. 후베이성 징저우시 문화국 국장은 인터넷 해적판 거래는 인터넷상에서 거래되기 때문에, 2분 내에 모든 증거자료를 없앨 수 있다고 밝혔다.

경찰은 이곳이 불법 프리서버 중앙 관리실이었음을 밝혀냈다. 그리고 또 다른 불법 프리서버를 중앙 관리실의 서버와 연결하려고 했음을 밝혀내 손쉽게 다른 20여 대의 불법 프리서버도 찾아

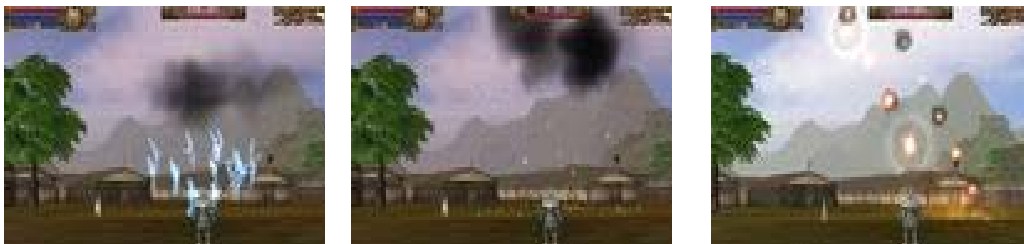
났다. 놀라운 것은 이 20여 대 불법 프리서버가 현지 전자통신 부문의 관리실에 설치되어 있었으며, 전자통신 부문 관계자는 이 위탁된 서버가 불법 프리서버인 것을 전혀 몰랐다는 것이다. 이번 단속을 통해 경찰은 82대의 불법 프리서버를 몰수하고 12명의 관계자를 소환했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-19/20060519141109170.shtml>

무료 대형 온라인게임 <다오OL> 오픈 베타서비스 시작

무료 대형 온라인게임 <다오OL / 刀OL / 도OL>이 24일 오후 2시에 오픈 베타서비스를 시작한다. 현재 오픈 베타서비스 계좌에 등록하는 신규 게이머 수가 계속 증가하고 있으며 기존 게이머들도 서버의 공식적인 오픈을 기대하고 있다.

새로운 게임 시스템과 상상을 초월하는 게임 기능을 구비한 <다오OL>은 게이머들에게 커다란 관심을 받고 있다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-24/20060524104021121.shtml>

9YOU, 성동티엔샤(声动天下)와 전략적 제휴

중국 대형 인터랙티브 엔터테인먼트 포털 사이트인 9YOU와 벨소리 제작업체인 성동티엔샤는 전략적 협력계약 체결을 발표, 앞으로 양사의 자원 교환과 음악판권 및 제작, 전파 분야에서 최대한 협력할 것이라고 밝혔다.

양사의 협력계약에 따라 9YOU는 대형 음악 온라인게임 <진러툰/劲乐团/O2jam>, <진우툰/劲舞团/Audition>, <차오지우저/超级舞者/Super Dancer Online>, <차오지러저/超级乐者/Burst A Fever> 및 그 후속제품에서 사용하고 있는 성동티엔샤의 고품질 음원데이터를 제작, 발표(중국 인기가요를 포함한 음악콘텐츠 포함)할 수 있는 권리를 갖게 되었다.

이러한 권한위임으로 9YOU는 성동티엔샤 산하의 린준제(林俊杰), 아두(阿杜), 타오징잉(陶晶莹), 순즈(顺子), 장나라, 광량(光良), 요우홍밍(游鸿明), 차이찌엔야(蔡健雅) 등 유명한 홍콩, 대만, 일본, 한국 가수들의 디지털 음악을 온라인게임에 사용할 수 있게 되었다. 그리고 모바일 벨소리, 스트리밍 미디어, 온라인 다운로드 제공 등의 권리도 가지게 되어 9YOU에서 운영하고 있는 음악 온라인게임 및 포털 사이트 내 음악콘텐츠가 더욱 풍부해지고 음악 데이터의 품질도 대폭 개선될 것이다.

음악관련 위임계약 체결은 9YOU의 음악 온라인게임 운영 및 신규 제품의 연구개발 분야에서의 선두위치를 더욱 공고히 하는 동시에 제품의 판매 분야에서 음악콘텐츠와 온라인게임 제품의 교차홍보를 더욱 촉진시킬 것이다.

9YOU는 인터랙티브 엔터테인먼트 포털 사이트로 중국의 최신 온라인게임 및 인터랙티브 가상커뮤니티 서비스 운영을 대표한다. 9YOU이 운영하는 대형 음악 온라인게임 <O2jam>, <Audition>, <Super Dancer Online>, <Burst A Fever>는 중국 온라인게임의 트렌드화를 일으켰다.

2006년 4월 말까지 9YOU에 등록된 유저 수는 1억 명을 초과했으며 동시접속자 총수는 80만 명에 달했다. <Audition>은 운영 1년 만에 가장 인기 있는 온라인게임으로 성장했으며, 자체 개발한 세계 최초의 온라인게임 <Super Dancer Online>은 건전한 오락성으로 신문출판총서의 지지와 게이머들의 사랑을 받아 이미 중국 캐주얼 온라인게임의 제 1브랜드가 되었다. 그 외, 밴드결성이 특징인 <Burst Fever> 오픈 베타서비스를 곧 진행할 예정으로 음악 온라인게임 운영업체의 9YOU의 지위는 더욱 확고해질 것이다.

작년부터 <O2jam>, <Audition>, <Super Dancer Online>게임을 운영한 9YOU는 다수의 중국 저명 음반회사와 전략적 협력관계를 구축해 왔다. 이번 성동티엔샤와의 협력을 통해 온라인게임 및 포털 사이트의 음악채널을 충분히 활용, 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전을 더욱 촉진하게 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-25/20060525144345748.shtml>

성따, WDIG와 제휴로 캐주얼게임 개발

2006년 5월 24일 WDIG(월드디즈니 인터넷그룹)은 성따(盛大) 네트워크 발전유한회사와 협력 계약을 체결, 성따의 광대한 온라인게임 운영플랫폼을 통해 디즈니사의 우수한 엔터테인먼트 콘텐츠가 중국 온라인게임 시장에 진출하게 되었다고 밝혔다. 계약에 따르면 성따는 디즈니사의 만화캐릭터를 모델로 한 캐주얼게임의 개발, 홍보 및 운영을 담당하게 된다.

성따가 개발할 온라인게임은 전통적인 온라인게임과 달리 젊은 게이머 및 여성 게이머를 포

함한 다양한 계층의 유저를 대상으로 하게 될 것이며, 2007년 봄부터 오픈 베타서비스를 진행할 예정이다.

WDIG 국제부 집행부총재 겸 이사회 총경리인 Mark Handler는 중국 온라인게임 시장이 거대하고 발전 속도가 빠른 까닭에 우수한 협력 파트너를 찾는 것이 가장 중요하다고 언급하며, 성따와 협력관계를 맺게 된 것을 매우 기쁘게 생각한다 밝혔다.

또한 풍부한 콘텐츠 자원을 갖고 있는 디즈니사와 탁월한 온라인게임 운영능력을 갖고 있는 성따의 제휴는 온라인게임 유저들에게 특별한 즐거움을 가져다 줄 것이며, 앞으로 더욱 많은 엔터테인먼트 콘텐츠를 중국 온라인 인터랙티브 엔터테인먼트 시장에 제공할 것이라고 밝혔다.

“디즈니사의 브랜드와 만화캐릭터는 이미 중국에 널리 알려져 있어 이번 캐주얼게임은 쉽게 디즈니사의 엔터테인먼트 콘텐츠를 중국 온라인게임 시장에 진입시킬 것이다. 그리고 성따는 한결 같이 중국 유저들에게 최신 온라인 콘텐츠와 엔터테인먼트를 제공하고 있어 디즈니사의 건전하고 풍부한 콘텐츠가 유저 층을 더욱 확대시키고 성따의 흥 엔터테인먼트 전략을 더욱 강화시킬 것으로 기대하고 있다.” 성따 사장 천티엔차오(陈天桥)는 WDIG와의 성공적인 협력을 기대하고 있으며, 디즈니사의 엔터테인먼트 콘텐츠를 중국 온라인게임 시장에 내놓을 수 있어 기쁘게 생각한다 밝혔다.

WDIG 중국 집행부총재 겸 이사회 총경리인 장쯔중(张志忠)은 중국 시장은 WDIG의 발전전략에서 우선적으로 고려하는 중점 부분으로 이번 성따와의 제휴는 디즈니사의 중국사업 확대 전략의 한 부분이라고 밝혔다. 또한 디즈니사는 파워 브랜드로 인한 우세한 경쟁력을 갖고 있음을 언급하면서 이번 제휴는 성따의 온라인게임 운영 및 개발 장점과 디즈니사의 우수한 콘텐츠의 결합으로 중국 유저들은 최신 인터랙티브 관점에서 디즈니사의 매력을 느낄 수 있을 것이라고 밝혔다.

성따는 중국 최대의 온라인게임 운영업체 중 하나로 대형 MMORPG게임 7편과 캐주얼게임 5편을 운영하고 있다. 2006년 1/4분기 최고 동접자수는 245만 명, 캐주얼게임 최고 동접자수는 156만 명에 달한다. 전통적인 대형 게임에 비해 캐주얼게임은 여성 게이머와 광범위한 소비자를 대상으로 하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-05-24/1009152401.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (22)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
2	7↑	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
3	8↑	화샤II(华夏II / 화하II)
4	New	따탕평원(大唐风云 / 대당풍운)
5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	17↑	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
7	11↑	줘웨즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
8	16↑	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / R02)
9	10↑	지짚(激戰 / Guild Wars)
10	19↑	Rohan
11	15↑	완왕즈왕2(万王之王2 / 만왕지왕2)
12	2↓	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
13	4↓	EVE Online
14	New	띠위즈먼:룬둔(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate: London)
15	6↓	룽위띠사청(龍與地下城 / Dungeons Dragons Online)
16	9↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)

17	12↓	Gambledon
18	14↓	따항하이스따이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
19	New	짚철패이Online(战锤online / Warhammer Online)
20	3↓	평광카딩쳐(疯狂卡丁车 / Crazy Rider)

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-29/20060529222521846.shtml>

5월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
4	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
5	↑	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
6	↓	티엔탕II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
7	↓	찌엔샤칭웬 (剑侠情缘网络版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
8	○	썬웬찌엔 (軒轅劍网络版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(网星)
9	○	티엔짜오II (天驕 II, 천교)	무바오짜이씨엔(目標在線) / 무바오짜이씨엔(目標在線)
10	○	시엔징촨쉬Online (仙境傳說Online, 라그나노크Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)

자료 : 大众软件

<아오션짤 / 傲神传 / 오신전>



- ◆게임 이름 : 아오션짤 / 傲神传
- ◆게임 종류 : MMORPG
- ◆개발 회사 : 룽요우커이(荣耀科艺)
- ◆운영 회사 : 아오란커지(澳澜科技)
- ◆공식사이트 : <http://www.aszol.net>
- ◆현재 상황 : 테스트 중

<아오션짤 / 傲神传 / 오신전>은 중국의 5천년 역사의 풍부한 신화전설을 토대로 만들어진 게임이다. 이 게임은 복희(伏羲)와 치우(蚩尤)의 전쟁을 시작으로 여와(女娲)가 인류를 창조한 이야기, 공공(共工)이 천지를 지탱하던 불주산(不周山)을 넘어뜨린 이야기, 여와가 하늘을 메운 이야기, 그리고 손오공이 천궁을 소란스럽게 한 이야기 등 다양한 이야기를 갖고 있다. 이와 같이 중국인들이 익히 알고 있는 아름다운 신화전설을 온라인게임에 접목시켰다.

▶ 다양한 종족 및 직업

종족은 인족(人族), 신족(神族), 용족(龙族), 마족(魔族)이 있으며 이들은 혼돈의 세상에서 각자의 이익을 위해 전쟁을 벌이게 된다. 게이머가 어떤 종족을 택하든 전쟁의 소용돌이에 빠져들게 된다. 게임의 직업에는 전사, 궁수, 의사, 법사, 소환사, 암살자가 있다.

▶ 다양한 임무시스템

탄생에서부터 초보자 단계에 이르기까지 다양한 임무가 게이머에게 주어진다. 대다수 온라인 게임의 번거롭고 쓸모없는 임무에 비해 본 게임의 메인 임무와 보조 임무는 완벽한 스토리라인과 풍부한 보너스를 구비하고 있다. 고수 게이머나 초보 게이머 모두 이러한 임무를 통해 경험치, 사이버머니, 장비를 획득하게 된다.

▶ 완벽한 대전 시스템

상생 상극인 6대 직업과 인족과 신족 그리고 용족과 마족의 두 진영은 머지않아 개방된 대전 시스템을 갖추게 된다. 게이머는 직접 전쟁을 체험, 경험하면서 스스로 자신의 잠재력을 발굴하고 알맞은 기능 및 전술력을 배워나가게 된다. 우수한 시스템의 PK판정과 페널티는 게임 중의 악의적인 PK를 제한, 전쟁을 단순한 살육이 아닌 경쟁의 수단으로 만들어 가며 초보 게이머들의 최소한의 생존을 위한 공간을 지원해 준다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2006-05-28/20060528121431069.shtml>

CGW
China Game Weekly

법률 및 정책

베이징(北京) PC방 단속

베이징은 일련의 조치를 발표, 3개월간의 베이징 PC방 단속에 나섰다.

이 조치는 다음과 같은 내용이 포함된다.

첫째, 공상부문은 PC방의 불법운영을 중점 단속한다.

둘째,公安부문은 PC방 PC가 유해정보를 저장, 다운로드, 유포하는 것을 중점 단속한다.

셋째, 문화시장 집행부문은 미성년자의 출입을 묵인, 신분 미확인 및 미 등재 하는 PC방을 중점 단속한다.

상기 규정에서 “영업시간 초과 경영” 항목이 삭제된 것을 볼 수 있다. 즉 “영업시간 초과 경영”은 더 이상 문화부문의 단속대상이 되지 않는다.

이에 대해 매스컴은 신규 <치안관리 처벌조례>에 따라 베이징이 “PC방 영업시간 초과경영 제한”을 취소함에 따라 앞으로 PC방은 24시간 영업을 가능하다고 보도했으나 이는 사실과 다르다. 《치안관리처벌법》에는 본래 PC방 경영과 관련된 규제가 없으며 베이징 PC방 영업시간 초과경영 관련규제가 취소는 국무원이 시범적으로 허가한 것이다. 그렇지 않다면 중국 전역에서 PC방 영업 시간 초과 경영관련 규제를 취소할 수 가 있을 것이다.

베이징의 PC방 단속은 PC방 업종의 경쟁 질서를 정비하고 PC방이 불러오는 사회적 문제를 줄이기 위해서이다. 하지만 베이징이 스스로 “영업시간 초과경영 제한” 규제를 포기함에 따라 PC방 문제가 새롭게 부각되고 있다.

하지만 PC방의 "영업시간 초과경영 제한" 규제는 줄곧 많은 질의를 받아 왔다.

첫째, 합법적으로 운영되는 PC방은 자체 경영권을 가지며 헌법의 보호를 받는다. 국무원은 헌법에 저촉되는 규제제정 권한이 없다.

둘째, "영업시간 초과경영 제한"은 행정부문의 수익원 역할을 해왔다. PC방의 영업시간 초과 경영은 쉽게 단속되어 쉽게 벌금을 부과할 수 있었기 때문이다.

셋째, "영업시간 초과경영 제한"은 인터넷 접속비용이 고정적으로 정해져 있는 상황에서 PC방 하루 운영시간을 16시간으로 제한함에 따라 수익창출이 어려운 상황이다.

"영업시간 초과경영 제한" 규제한 목적은 "미성년자의 PC방 출입금지"규제와 같은 이유에서 규정되었다. 하지만 "미성년자의 PC방 출입금지"규제가 제대로 시행됨에 따라 "영업시간 초과경영 제한"과 관련된 사회문제도 같이 해결되었다. "영업시간 초과경영 제한"규제 제정의 주요 원인은 "란지쑤 PC방(蓝极速网吧) 화재사건"에 있다.

당시 관리인사는 화재사건의 원인이 PC방의 야간 운영에 있다고 여겼다. 그렇지만 화재사건의 원인은 미성년자에 대한 PC방 출입개방 및 소방 설비 미설치 등 여러 가지 요인에 의한 것이다. 이후 베이징이 실시한 미성년자 PC방 출입금지에 대한 단속으로 PC방 화재사건은 더 이상 발생되지 않았으며 "영업시간 초과 경영 제한"규제의 필요성도 점차 사라졌다.

행정기관은 PC방에 대한 관리와 감독 외에 PC방에 대한 지원도 시행해야 한다. 만약 PC방에 대해 "영업시간 초과경영 제한" 규제를 계속 시행한다면 PC방은 수익창출의 어려움으로 문을 닫거나 혹은 규제를 피해 지하로 확산될 것이다. 이렇게 되면 정부의 PC방 관리에 더욱 어려움을 겪게 될 것이며 사회문제도 더욱 많이 발생할 것이다.

영업시간 제한으로 인해 PC방의 수익이 대폭 줄어들어 PC방 운영에 어려움을 겪고 있는 상황에서 사회적으로 큰 문제를 불러일으키지 않는다면 정부는 영업시간 제한을 완화할 필요가 있다. 정부는 합법적으로 운영되고 있는 PC방의 생존문제와 PC방의 발전을 보장할 책임이 있다. 따라서 베이징의 이번 PC방 영업시간 제한 취소 조치는 옳은 것으로 지목되고 있다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060522/13336704.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