



### 특집

- 중국 무료 온라인게임의 발전 방향
- 온라인게임 시장경쟁의 관건 : 게임개발 능력

### China Game News

- 온라인산업으로 인한 새로운 직업
- 티엔스후똥(天矢互动), 성따와 합작 파트너 관계 구축
- SOHU, 성따 등 9개 중국 회사 나스닥 Global Select Market에 선발
- 상하이, 애니메이션 게임 산업의 우위 플랫폼 구축
- NCsoft, 리니지 계정도용 사건 책임 부인

### Game 소개

- 《평우티엔짜오 / 凤舞天骄 / 봉무천교》

### 법률 및 정책

- 정보 네트워크 전파 권리 보호 규정 (3)

## 중국 무료 온라인게임의 발전 방향

몇 년 전 성따가 《파오파오탕/泡泡堂/비엔비》의 무료서비스 실시로 캐주얼게임 시장에서 큰 성공을 거둔 후, 많은 게임들도 앞을 다투어 무료서비스를 실시했다. 초기에는 오픈 베타서비스 시기에 무료서비스를 실시했으나 차츰 무료서비스 시기를 알파테스트 또는 클로즈 베타서비스 시기로 앞당겨 실시했으며, 결국에는 게임개발이 완료되지 않은 상태에서 평생 무료화를 발표하기에 이르렀다.

### 1. 무료 = 돈이 들지 않는다?

갈수록 많은 업체들의 무료서비스 시행으로 게이머들은 행복한 고민에 빠지게 되었다. 하지만 최대의 이익을 추구하는 게임업체들이 치열한 경쟁 속에서 이익을 포기한 것은 아니다. 그렇다면 게임의 무료서비스화가 범람하고 있는 현 상황에서 게임업체들은 어떤 생존전략을 수립하고 있는 것일까?

예를 들면, 유료게임은 10,000원의 유원지 자유이용권을 구매한 후, 하루 동안 유원지에서 마음껏 놀 수 있는 것과 같다. 반면 무료게임은 유원지 입장만 무료이지만 유원지 안의 놀이기구 하나, 하나를 즐기기 위해서는 각각의 비용을 지불해야 하는 것과 같아서 실제 자유이용권보다 더 많은 비용을 지불하게 되는 것이다.

게임으로 보자면 시간으로 계산되는 유료게임은 PC방에서 인터넷 접속비용을 지불하고 게임을 즐기는 것과 같아서 할인 시간대를 이용할 경우, 적은 돈으로 오랜 시간 게임을 즐길 수 있다. 그러나 무료게임은 일반 오락실에서 게임을 하는 것과 같아서 게임을 구경할 수는 있지만 직접 게임을 즐기기 위해서는 돈을 지불해야 하며 마음껏 즐기기 위해서는 꽤 많은 돈을 지불해야 한다.

### 2. 무료게임과 유료게임 중 어느 것이 유익한가?

2006년에 이르러 더욱 많은 게임업체들이 무료게임을 제공하고 있다. 2006년 1월 6일부터 오픈 베타서비스를 실시한 《룡즈구샹/龙之故乡/용의 고향》부터 10월에 클로즈 베타서비스를 실시하는 《취웨즈찌엔/卓越之剑/그라나도에스파다》까지 약 90여 편의 신규게임 중 50여 편의 게임이 이미 무료서비스 시행을 발표했다. 즉 게이머들은 올해의 신규게임 중 절반 이상의 게임을 무료로 즐길 수 있다.

그러나 이 같은 50여 편의 무료게임을 세부적으로 분석해보면 그 각각의 품질은 많은 차이를 보이고 있으며 반제품 수준을 벗어나지 못하는 게임도 있다. 그렇다면 게이머에게 유료게임과 무료게임 중 어느 것이 이득이 되는가? 무료게임의 유형과 본질을 아래와 같이 분석해 보았다.

### 1) 유료에서 무료로 전환된 게임

중국에서 커다란 성공을 거둔 《미르의 전설》은 2005년 11월에 무료서비스 시행을 발표했다. 《미르의 전설》의 무료서비스 시행 발표는 출시를 준비 중이던 많은 MMORPG게임에게 커다란 충격을 주었다. 비록 당시 《미르의 전설》 등 성따의 게임들이 유행이 지난 게임으로 취급되고 있었지만 다른 2급 혹은 3급 도시에서는 여전히 인기를 끌고 있었다.

이와 같이 처음에는 유료로 운영되었지만 여러 가지 이유로 무료로 전환하는 게임들은 크게 두 가지 유형으로 나뉜다.

첫 번째 유형은 오랫동안 서비스 되어온 고품질 게임의 수명을 연장시키기 위해 또는 게이머들에게 보답하는 방법으로 무료게임으로 전환하는 게임이다. 이러한 유형의 게임들은 상대적으로 뛰어난 게임성을 갖추고 있으며 많은 유저들을 보유하고 있다. 무료서비스 시행목적은 경쟁게임을 전략적으로 공격하기 위해서이며 또한 게임의 동접자수 감소 폭을 줄여 게이머들을 다시 끌어들이기 위한 것으로 분석할 수 있다.

두 번째 유형은 게임자체의 문제 또는 운영업체의 문제로 인해 게임운영에 문제가 발생한 게임이다. 이러한 유형의 게임들은 몇 번의 변화를 거친 후, 게임 명에 “신”자를 추가하거나 혹은 여러 단계로 업그레이드 된 후 무료로 전환한다. 이 중 적지 않은 게임들은 게임 수량이 적었던 초기 게임시장에서 비교적 높은 지명도를 확보했기 때문에 게임 서버가 정지된 이후에도 기존의 게이머들이 신규 게이머들을 게임에 끌어들이었다. 그러나 어떠한 운영모델로도 게임 자체의 문제를 보완할 수는 없기 때문에 이러한 유형의 게임들은 단기간 내에 게이머 수가 급격하게 증가되지만 또한 단기간 내에 게이머 수가 급격하게 감소된다.

### 2) 아이템 및 레벨 업그레이드 위주의 게임

한국산 게임을 대표로 하는 이러한 게임들은 아주 짧은 주기 내에 제작되기 때문에 게임의 문화배경과 평형성이 매우 불안정하며 심지어 일부 게임화면들은 반제품으로 되어있다. 그리고 이러한 게임 속에는 희귀한 이름의 NPC가 많이 존재하고 있다.

또한 이러한 게임은 대부분이 모방 작품으로 초기 유행했던 게임방식을 차용한 후, 게임화면과 캐릭터에 약간의 변화만을 주어 제작된 것이다. 게이머들은 이러한 게임을 접하면서 수많은 버그 등 원인을 알 수 없는 문제들과 부딪히게 된다. 하지만 게임이 무료라는 이유로 문제들을 간과해 버리기 때문에 이런 저급 게임들이 각종 저가 서버 상에서 존재하게 되는 것이다.

### 3) 고품질 게임

이러한 유형의 제품은 비록 무료게임이지만 기타 유료게임과 견줄 만큼 품질이 우수하다. 이들 게임은 오랜 기간의 시장조사를 거쳐 고급 게임인력에 의해 제작되었으며 게임운영 능력도 매우 뛰어나다.

현재 대부분의 게이머들은 이러한 유형의 게임을 선호하고 있어 기타 추가비용을 지불해가며

게임을 즐기고 있다. 이러한 게임은 뛰어난 게임성을 갖고 있어 게이머 수가 안정적으로 증가하고 있으며, 게임이 비교적 안정되어 무료게이머와 유료게이머가 게임에 동시 접속할 수 있다.

이러한 고품질 게임들은 각각의 독특한 면을 구비하고 있지만 게임의 독특함은 유료나 무료의 구분으로 형성되는 것은 아니다. 즉, 무료게임과 유료게임은 단지 게임의 운영개념의 차이로 인해 구분되어진 것이며, 우수한 게임은 이러한 구분으로 결정되어지는 것이 아니라 게임 자체의 품질에 의해 결정되어진다.

### 3. 무료게임이 중국 온라인게임 산업에 미치는 영향

여기에서 말하는 무료게임은 어느 한 편의 무료게임을 가리키는 것이 아닌 게임의 무료서비스 시행 현상을 가리키는 것이다. 현재 많은 게이머들은 “온라인게임=무료게임”이라는 개념으로 생각하고 있다. 이러한 개념은 게임업체의 잘못된 발전방향과 게이머들 자체의 원인으로 형성된 것이다. 일부 오베족으로 불리는 게이머들이 무료 오픈 베타서비스 게임에만 몰려 게임을 즐기기 때문이다.

이러한 과정을 거치면서 게임업체는 무료게임만이 게이머 수를 확보하는 방법임을 깨닫게 됨에 따라 원가회수 기간과 방법을 변경하게 되며 결국에는 게임이 제작되지 않은 상태에서 평생 무료서비스 시행을 발표하게 된다. 이는 간접적으로 게임개발 주기와 원가에 영향을 미치게 되어 결국 저급게임만이 제작되는 것이다.

일부 게임업체들은 게임의 무료서비스 시행에 대해 게이머를 끌어들이기 위한 어쩔 수 없는 선택이라고 밝히고 있다. 이는 게임 산업의 또 다른 측면에서 볼 때 부정적인 현상들이 발생하고 있음을 보여주고 있다. 만약 중국의 모든 게임업체들이 게임개발 원가를 낮추고 게임개발 주기를 단축하여 모든 게임을 무료화한다면 게임 산업은 예전의 TV산업의 전철을 밟게 될 것이다.

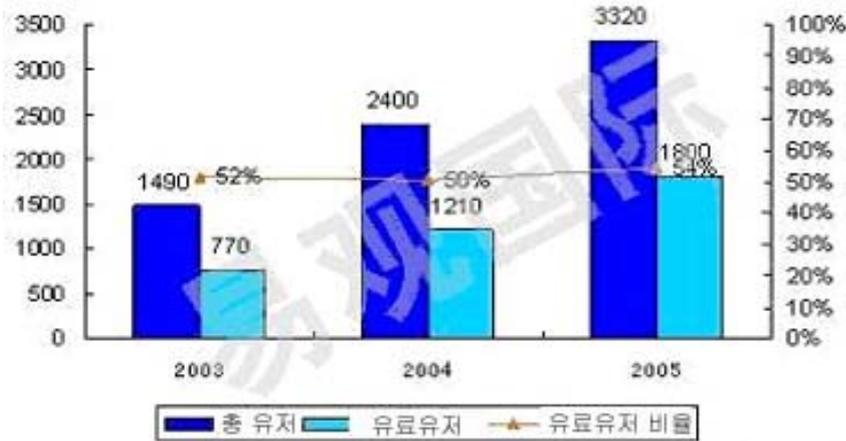
자료 : <http://news.17173.com/content/2006-06-30/20060630103654278.shtml>

### 온라인게임 시장경쟁의 관건 : 게임개발 능력

현재 중국 온라인게임 업체는 비교적 안정된 상태를 유지하고 있다. 성따, 9YOU, 왕이, 광통, King Soft 등의 업체가 온라인게임 시장에서 주요 위치를 차지하고 있으며 많은 온라인 게이머들을 보유하고 있다. 또한 각 업체의 게임특성에 따라 온라인게임 시장에서 일정한 시장점유율을 차지하고 있다.

성따의 게임 무료서비스 시행에 따른 온라인게임의 생명주기, 시장발전 등 문제의 영향으로 많은 게임업체들은 점차 쇠퇴하고 있는 온라인게임을 어떻게 발전시키느냐는 문제에 주목하고 있

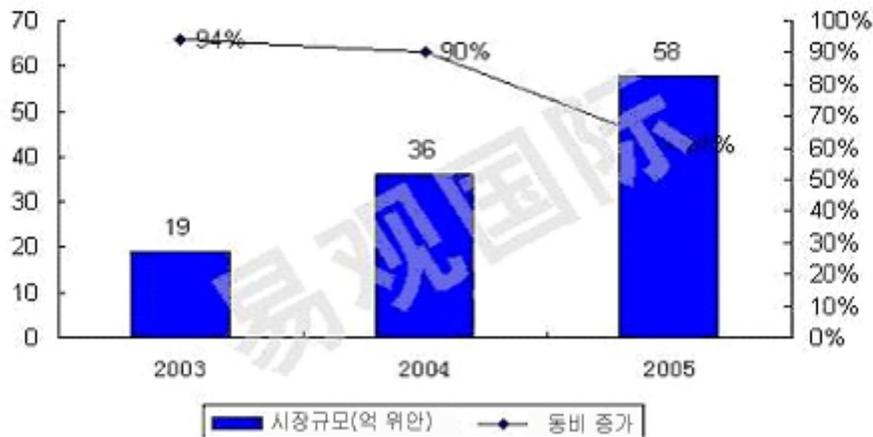
다. 그리고 향후 게임 시장경쟁에서 어떻게 보다 유리한 입지를 확보하는가? 온라인게임 서비스의 지속적인 발전을 어떻게 유지할 것인가 하는 문제는 게임업체들이 풀어야할 가장 큰 문제이다.



출처: analysys 2006

중국 온라인게임 시장 총 유저 및 유료유저 규모 (단위:만)

현지 게임개발 능력이 시장경쟁의 관건요소로 인식되고 있는 가운데 중국산 게임의 자체개발 열풍으로 이미 게임개발 단체는 200여 개, 게임개발 인원은 12,600여 명에 달하고 있다. 온라인게임 시장경쟁이 점차 치열해져 소형 게임업체들이 잇달아 파산함에 따라 게임시장 경쟁은 더욱 치열해질 것이다. 2008년에 이르면 중국 온라인게임 시장규모는 142억 위안에 달할 것으로 예측되며 게임시장도 안정적인 증가추세를 보일 것으로 예측된다.



출처: analysys 2006

중국 온라인게임 시장규모 (단위: 억 위안)

시장조사기구인 analysys는 무료서비스 정책으로 인해 온라인게임 업체들이 새로운 수익모델을 추구하게 될 것이라고 보고 있다. 신규게임이 대량으로 출시된 2005년에는 해외 3D게임들도 중국시장에 진출해 중국 게임시장을 공략하였으며, 이에 성따는 대형 인터랙티브 게임제품에 대한

영구적인 무료서비스를 처음으로 실시, 게임업계에 큰 영향을 미쳤다. 이러한 영향으로 다른 게임 업체들도 무료서비스를 실시하기 시작했으며 현재 대략 40편의 게임이 무료서비스 되고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-04/20060704172003611.shtml>



## 온라인산업으로 인한 새로운 직업

온라인 편집, 사이트 기획, 온라인게임 설계 등 직업이 제1대 온라인 신규 직업이라면 정보화 시대에 전망이 가장 밝은 온라인산업은 더욱 많은 신규 직업들을 만들어내고 있다. 아래 세 가지 직업을 예로 들 수 있다.

1) 디지털음악 제작자 : 현재 중국 디지털음악 시장은 활성화 준비단계로 많은 인재가 필요한 시점이다. 그러나 디지털음악은 IT산업과 전통 음악 산업이 만나 생성된 새로운 산업으로 이 두 가지 산업을 모두 이해하는 인재가 적은 상황이어서 수요가 많은 실정이다.

2) 온라인 코스웨어 설계사 : 본 설계사는 현대 교학 설계방법과 컴퓨터 온라인기술을 이용해 코스웨어 콘텐츠를 분석, 설계, 제작 및 평가 등 작업에 종사하는 자를 말한다. 온라인 코스웨어의 품질은 온라인 교육의 질과 직접적인 관계를 가지게 된다. 현재 온라인 코스웨어에 대한 관심이 높기 때문에 전문적인 직업교육을 받은 온라인 코스웨어 설계사의 수요가 매우 많다.

3) 온라인 보안원 : 온라인 보안은 온라인 감시를 통해 서비스 업체를 대신해 각종 불량 정보 및 불법적인 행위를 적시에 삭제, 정지시키며 관련 정부기관에 통지하는 업무를 가리킨다. 그리고 온라인 보안은 사회치안을 유지, 보호하고 PC방의 불량요소를 차단하며 해커들의 불법행위를 감찰하는 역할도 한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-02/20060702151926673.shtml>

## 티엔스후동(天使互动), 성파와 합작 파트너 관계 구축

티엔스후동(天使互动)이 개발하고 서비스한 《신룡주/新龙族/신용족》은 출시된 이래 많은 게이머들의 사랑을 받아온 유명한 녹색게임이다.

티엔스후똥은 우수한 실력을 갖춘 온라인게임 업체로 완벽한 24시간 고객센터 시스템을 갖추고 있어 유저에게 최적의 게임 서비스를 제공하고 있다. 또한 무한한 광대역 서버로 게이머는 게임을 빠르게 즐길 수 있으며 풍부한 이벤트를 통해 다양한 즐거움을 느낄 수 있다.

빠르게 발전하고 있는 거대한 중국 온라인게임 시장에서 우수한 협력 파트너를 찾는 것은 매우 중요한 부분이다. 성따는 현재 중국 최대의 온라인게임 운영업체의 하나로서 7편의 대형 MMO RPG게임, 5편의 캐주얼게임 총 12편의 온라인게임을 운영하고 있다. 티엔스후똥은 독특한 온라인 게임 운영능력으로 성따의 온라인게임 협력 파트너 관계를 구축했다. 이러한 양사의 제휴를 통해 게이머들은 더욱 완벽하게 다양한 게임들을 체험할 수 있을 것이다.

2월 18일 오픈 베타서비스를 시작한 이래 《신용족》의 서버등록 유저 수는 50만 명을 초과했으며 아직도 증가하고 있다.

티엔스후똥의 상품 판매시스템은 3월 23일 정식으로 오픈 된 이래 게이머들로부터 좋은 반응을 얻고 있다. 그리고 성따와의 협력을 통해 게이머들은 성따의 모든 포인트 카드를 《신용족》 게임 속에서 사용할 수 있다. 또한 기타 지역의 게이머들이 포인트 카드를 편리하게 구매할 수 있도록 다양한 포인트 카드 판매루트를 개발하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-03/20060703095650942.shtml>

## SOHU, 성따 등 9개 중국 회사 나스닥 Global Select Market에 선발

7월 3일 나스닥은 약 1,200여 개 회사를 나스닥 Global Select Market으로 선발했으며, 이 중 SOHU, 왕이, SINA, 시에청(携程), TOM온라인, 성따, 치엔청우요우(前程无忧), 중국 의료 과학 기술 등 9개 업체가 선발되었다. 한편 선발이 예상되었던 Baidu는 선발되지 못했다.

나스닥에 따르면 새로운 나스닥 Global Select Market의 효력이 발생하는 동시에 나스닥 전국시장은 나스닥 세계시장으로 이름을 변경할 것이다. 현재 나스닥 상장기업 중 약 1,450개 기업이 나스닥 세계 시장에 귀속될 것이며, 현재의 나스닥 자본시장의 550개 회사는 그대로 유지될 것이다. 나스닥 Global Select Market, 나스닥 세계시장, 나스닥 자본시장에 등록하기 위해서는 엄격한 상장 기준과 기업 관리기준에 부합되어야 하며, 이에 부합될 경우 나스닥에서 제공하는 각종 다양한 서비스를 받을 수 있다.

“나스닥 Global Select Market은 세계 최고의 회사들을 끌어들이는 것이다. 많은 CEO들은 높은 나스닥 상장기준이 기업의 명예 및 가치와 긴밀한 관계인 것을 알기 때문이다. 나스닥은 이런 회사들을 선별하고 그들에게 최상의 서비스를 제공하는 것을 기쁘게 생각한다.”고 나스닥 최고경영자(CEO)인 로버트 그리필드는 밝혔다.

나스닥은 현재 나스닥 Global Select Market의 추세를 보여줄 수 있는 새로운 지수를 개발 중에 있으며 8월에 새로운 지수를 발표할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-03/20060703160809899.shtml>

## 상하이, 애니메이션 게임 산업의 우위 플랫폼 구축

"카툰총동원"과 "중국 국제 애니메이션 게임 박람회"가 7월 3일 동시에 폐막했다. 짧은 6일 동안 동아 전시관(东亚展览馆)과 상하이 전시 센터(上海展览中心)에서 진행된 두 행사는 20만 명의 관중이 모였다. 또한 7월 말에는 제4회 "China Joy" 도 상하이에서 개최될 예정이다. 이로서 상하이는 애니메이션 창작 및 소비시장 등을 건설하면서 중국 애니메이션 산업 기지를 구축하고 있다.

상하이는 7월에 3가지 대형 애니메이션 온라인게임 전시회를 개최했다. "2006년 상하이 카툰총동원"은 역사가 오래된 타이완 인형극 및 최신 중국산 카툰을 전시하여 성장하고 있는 중국 애니메이션의 매력을 보여주었다.

"중국 국제 애니메이션 게임 박람회"는 세계 유명 대형 엔터테인먼트 제품을 전시하였다. 제4회 "China Joy"는 중국 국제 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전시회로 국내·외 유명 게임업체들이 참가할 예정이다. 이와 동시에 "디지털 엔터테인먼트 투자", "이동 엔터테인먼트 발전", "캐주얼 엔터테인먼트 촉진" 등 전문적인 포럼들도 개최될 것이다.

상하이는 지난 90년대부터 애니메이션 게임 전시회를 개최했으며, 현재 상하이는 매년 10여 개의 관련 전시회가 개최되고 있다.

얼마 전 폐막된 제9회 상하이 국제 영화축제에서의 주요 논의 내용은 애니메이션 및 게임 산업이었다. 현재 준비 중인 "동방영성(东方影城)"의 핵심 지역에 전문적인 애니메이션 창작 및 애니메이션 영화 제작 지역을 구축하여 상하이 애니메이션 창작과 관련한 기술적인 지원을 제공할 계획이기 때문이다. 몇 년 간의 발전을 거쳐 상하이는 애니메이션 게임을 포함한 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 부문에서 이미 선두적인 우위를 차지하고 있다.

현재 상하이에서 운영되는 온라인게임의 판매수익은 중국시장의 70%를 차지하고 있다. 상하이에는 성따, 9YOU 등 중국 인터랙티브 엔터테인먼트 업체들이 위치해 있으며 SINA, 광통 등 기타 성(省)에 등록된 업체들도 상하이에 게임운영 기지를 설립하고 있다.

상하이 애니메이션 게임 산업이 빠르게 발전하는 동시에 상하이 주변 지역의 관련 산업도 같이 발전하고 있다. 따라서 상하이가 산업의 우위를 지속적으로 유지하기 위해서는 장강 삼각지역과 협력해야 한다.

장강 삼각지역 도시 간의 문화, 경제 부문의 관계가 나날이 긴밀해 지고 있지만 최근에 이르러 장강 삼각지역의 애니메이션 게임 산업은 오히려 도시 간의 효과적인 경쟁 및 협력관계를 형성하지 못하고 있다. 비록 애니메이션 게임 전시회 횟수는 많아졌지만 자원은 오히려 분산되어 산업의 발전을 이끌지 못했다.

현재 중국에는 19개 국가 애니메이션 산업기지와 교학 연구기지가 있는데 이 중 7개 기지가 장강 삼각지역에 위치하고 있다. 만약 유기적인 협력을 이끌어 낸다면 애니메이션 산업 학술 연구의 40%를 차지하고 있는 장강 삼각지역의 거대한 발전 잠재력을 극대화시킬 수 있어 상하이는 더욱 많은 발전 기회를 갖게 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-07-06/20060706084518969.shtml>

### NCsoft, 리니지 계정도용 사건 책임 부인

한국 최대의 온라인게임 제조업체인 NCsoft는 최근 몇 개월 동안 발생한 리니지 계정도용 사건에 대해 이는 회사의 감독 소홀로 인한 것이 아니라며 책임을 부인했다.

지난 몇 개월 동안 NCsoft 산하의 온라인게임에서 수백만 명의 게이머들의 계정이 도난당했다. 이 사건은 중국 게임 산업의 큰 주목을 받아왔다. 경찰은 올해 2월부터 현재까지 도난당한 계정이 120만 개에 달한다고 밝히며 이 중 대부분이 온라인 MMORPG게임 《리니지》의 계정이라고 밝혔다. 소식에 따르면 도용된 계정 중 90만 개의 계정이 중국 게이머가 대다수인 해외 게이머의 소유이다. 즉 중국 게이머들이 한국 서버에 접속하기 위해서 한국인 주민등록번호를 입력해야 하기 때문에 이와 같은 사건이 발생한 것으로 볼 수 있다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-07-04/nw2006070400001.shtml>

## 《평우티엔짜오/凤舞天骄/봉무천교》



게임 이름: 평우티엔짜오/凤舞天骄/봉무천교

게임 종류: 2D·MMORPG

게임 특징: 무협게임

개발 회사: 무바오(目標)소프트웨어

운영 회사: 무바오(目標)소프트웨어

공식사이트: <http://fw.boject.com.cn>

현재 상황: 베타서비스 중

## ▶게임 배경 :

춘추시기 이후 제(齊), 초(楚), 연(燕), 한(韓), 조(趙), 위(魏), 진(秦)의 제후국은 해마다 전쟁을 하였는데 당시 사람들은 이 제후국을 “전국”이라고 불렀다. 서한 초기까지 “전국”이란 단어의 함의는 변하지 않았으나 서한 말기에 리우상(刘向)이 《전국책》을 편집하면서부터 “전국”은 특정한 역사시기를 가리키는 명칭이 되었다. 기원전 475년 《사기》의 《6국 년표》가 시작한 해부터 전국시대는 시작된다.

전국시대가 시작되면서 각 제후국 간의 전쟁은 더 치열해져 춘추시대에 전쟁횟수와 규모에 비해 더욱 많아지고 커졌다. 각 제후국들은 강력한 무장력을 갖고 있었으며 진, 초 양국은 각각 보병 백만 명, 전차 천대, 말 만 필을 보유하고 있었다.

조, 제, 연의 보병 수는 수십만 명에 달했다. 7제후국 중, 한의 병력이 가장 약했지만 그래도 삼십만 명의 보병을 보유하고 있었다. 매 전쟁 시, 수십만 명의 병력이 동원되었으며 한 번의 전쟁으로 참수당하는 병사 수는 몇 만 명 또는 수십만 명에 달하기도 했다. 전국시대에는 주로 보병과 기병으로 야전 및 포위전을 치렀으며 전쟁은 3년, 5년씩 지속되었다.

그리고 적군의 진공을 방어하기 위해 각 제후국은 변경에 대규모의 장성을 구축하였다. 각 제후국 내에서도 자체 조직들이 구성되어 국가 내에서 영역을 확대하기 시작했으며 영역이 점차 확대되어 결국에는 국가를 제어하기에 이르렀다.

## ▶게임의 주요 특징 :

《평우티엔짜오/凤舞天骄/봉무천교》는 《天骄2/티엔짜오/천교》와 《天骄/티엔짜오/천교》에서

호평을 받은 오행 상생상극 시스템을 유지시킨 동시에 “오행천부(오행의 특성)”의 개념과 “오행 상생상극” 관계 그리고 “오행영기수련” 시스템을 더욱 발전시켰다. “오행천부”는 게임의 캐릭터의 특성을 다양화 시켰으며 “오행 상생상극”은 게이머로 하여금 괴물을 쓰러뜨려 획득한 재료로 새로운 것을 제작할 수 있다. 그리고 “오행영기수련”은 게이머가 수집한 생물의 영기로 캐릭터의 능력을 보완해 전쟁기술 수련에 사용할 수 있다.

#### 1) 오행천부

금(金) : 공격력을 포함한 공격성을 강화시킨다. - 공격기술

목(木) : 생명치 및 생명력을 강화시킨다. - 자생기술

수(水) : 주술, 주문 등 술법능력을 강화시킨다. - 자연공격기능

화(火) : 공격속도를 포함한 민첩성을 강화시킨다. - 이동기능

토(土) : 방어력을 강화시킨다. - 방어기술

#### 2) 오행 상생상극

상극 : 金은 木을 이기고, 木은 土를 이기고, 土는 水를 이기고, 水는 火를 이기고, 火는 金을 이긴다.

상생 : 木은 火를 생성하고, 火는 土를 생성하고, 土는 金을 생성하고, 金은 水를 생성하고, 水는 木을 생성한다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-06-05/20060605160935632.shtml#menu>

### 정보 네트워크 전파 권리 보호 규정 (3)

제 18 조 본 규정을 위반하거나, 아래와 같이 저작권을 침해한 경우 상황에 따라 침해행위를 중지, 저작권 침해로 인한 영향을 제거, 저작권 침해행위 사과, 저작권 침해로 인한 손실을 보

상하는 등 민사적인 책임을 져야 한다. 공공의 이익에 손해를 미친 경우 저작권 행정관리 부문은 저작권 침해 행위를 중지시키고 불법 소득을 몰수하는 동시에 10만 위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다. 죄질이 무거운 경우 저작권 행정관리부문은 네트워크 서비스 제공에 사용된 컴퓨터 등의 설비를 몰수할 수 있다. 범죄행위로 규정될 경우 법에 따라 형사적인 책임을 추궁한다.

(1) 정보 네트워크를 통해 독단적으로 타인의 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 대중에게 제공한 경우.

(2) 기술적인 조치를 고의로 우회하거나 파괴한 경우.

(3) 정보 네트워크를 통해 대중에게 제공하는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 저작권 전자정보를 고의로 삭제 또는 변경하거나, 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 저작권 전자정보가 저작권자의 허가를 거치지 않고 삭제되었거나 변경된 것을 알면서 또는 마땅히 알아야함에도 정보 네트워크를 통해서 제공한 경우.

(4) 빈곤을 구제하기 위해 정보 네트워크를 통하여 농촌지역에 제공하는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품이 규정 범위를 벗어났거나 발표기준에 따라 비용을 지불하지 않았거나 또는 저작권자가 제공을 거부한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 즉시 삭제하지 않은 경우.

(5) 정보 네트워크를 통해 타인의 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공할 때, 관련 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 명칭 또는 작자, 공연자, 녹음 녹화 제작자의 이름을 명시하지 않았거나, 관련 비용을 지불하지 않았거나 또는 본 규정에 따라 서비스 대상자 이외의 타인이 관련 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 획득하는 것을 방지하는 기술조치를 취하지 않았거나, 서비스 대상자의 복제행위를 방지하지 않아 저작권자에게 실질적인 손해를 입힌 경우.

제 19 조 본 규정을 위반, 아래와 같은 행위를 한 경우 저작권 행정관리 부문에서 경고처분을 내리거나 불법 소득을 몰수한다. 그리고 기술적인 조치의 우회 및 파괴에 사용된 설비 또는 부품을 몰수한다. 죄질이 무거운 경우 네트워크 서비스에 사용된 컴퓨터 등의 설비를 몰수하거나 10만 위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다. 범죄행위로 규정될 경우 법에 따라 형사적인 책임을 추궁한다.

(1) 기술적인 조치를 우회 및 파괴할 수 있는 설비 또는 부품을 고의적으로 제조 및 수입하거나 타인에게 기술적인 조치를 우회 및 파괴할 수 있는 기술적인 서비스를 고의로 제공한 경우

(2) 정보 네트워크를 통해 타인의 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공해 경제적 이익을 얻은 경우.

(3) 빈곤을 구제하기 위해 정보 네트워크를 통하여 농촌지역에 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공할 때, 사전에 관련 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 명칭 및 작자, 공연자, 녹음 녹화 제작자의 이름과 관련 비용기준을 발표하지 않은 경우.

제 20 조 네트워크 서비스 제공자는 서비스 대상자의 요구에 따라 인터넷 자동 접속서비스를 제공하거나 서비스 대상자에게 제공하는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 자동 전송서비스를 제공할 경우 아래의 조건에 부합되면 배상책임을 지지 않는다.

(1) 전송하는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 선택하지 않았거나 변경하지 않은 경우.

(2) 지정된 서비스 대상자에게 관련 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공하며 서비스 대상자 이외의 타인이 관련 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 획득하지 못하도록 방지한 경우.

제 21 조 네트워크 서비스 제공자가 인터넷 전송 속도를 제고시키기 위해 기타 네트워크 서비스 제공자에게서 획득한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 자동저장, 기술적인 시스템에 따라 자동으로 서비스 대상자에게 제공한 경우, 아래의 조건에 부합되면 배상 책임을 지지 않는다.

- (1) 자동 저장한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 변경하지 않은 경우.
- (2) 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 기존 네트워크 서비스 제공자가 서비스 대상자들이 본 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 획득하는 경로를 제어하는데 영향을 미치지 않은 경우.
- (3) 기존의 네트워크 서비스 제공자가 본 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 수정, 삭제 또는 차폐한 경우 기술적인 시스템에 따라 자동으로 수정, 삭제 또는 차폐한 경우.

제 22 조 네트워크 서비스 제공자가 서비스 대상자에게 정보 저장 공간을 제공하여 서비스 대상자가 정보 네트워크를 통해 대중에게 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공한 경우, 아래의 조건에 부합되면 배상 책임을 지지 않는다.

- (1) 서비스 대상자를 위해 정보 저장 공간을 제공한 것임을 명시하고 네트워크 서비스 제공자의 이름, 연락처, 및 주소를 공개한 경우.
- (2) 서비스 대상자가 제공한 모든 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 변경하지 않은 경우.
- (3) 서비스 대상자가 제공한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 저작권 침해 행위를 모르거나 반드시 알아야 할 합리적인 이유가 없는 경우.
- (4) 서비스 대상자가 제공한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 통해서 직접적으로 경제적 이익을 취득하지 않은 경우.
- (5) 저작권자의 통지서를 받은 후, 본 규정에 따라 저작권자의 권리 침해 행위 혐의가 있는 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 삭제한 경우.

제 23 조 네트워크 서비스 제공자가 서비스 대상자에게 검색 또는 링크 서비스를 제공한 경우, 저작권자의 통지서를 받은 후 본 규정에 따라 저작권자의 권리를 침해한 작품, 공연, 녹음 녹화 제품과의 링크를 끊은 경우 배상 책임을 지지 않는다. 그러나 링크된 작품, 공연, 녹음 녹화 제품의 권리 침해에 대해 마땅히 알아야 할 경우에는 공동으로 권리 침해에 대한 책임을 져야한다.

제 24 조 저작권자의 통지서로 인해 네트워크 서비스 제공자가 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 잘못 삭제하거나, 작품, 공연, 녹음 녹화 제품과의 링크를 잘못 끊어 서비스 대상자에게 손해를 입힐 경우 저작권자는 배상 책임을 져야 한다.

제 25 조 네트워크 서비스 제공자가 정당한 이유가 없이 권리 침해 혐의가 있는 서비스 대상자의 이름, 연락처 및 주소 등 자료제공을 거부하거나 지연한 경우 저작권 행정관리 부문은 경고 처분을 내린다. 죄질이 무거운 경우 네트워크 서비스에 사용된 컴퓨터 등의 설비를 몰수할 수 있다.

제 26 조 본 규정 아래 용어의 함의 :

정보 네트워크 전파권리는 유·무선 방식으로 대중에게 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공하여 대중으로 하여금 각 선택한 시간과 장소에서 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 획득할 수 있도록

하는 권리를 말한다.

기술적인 조치는 저작권자의 동의 없이 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 열람 및 감상하거나 정보 네트워크를 통해 대중에게 작품, 공연, 녹음 녹화 제품을 제공하는 것을 제안하거나 방지하는 효과적인 기술, 설비 및 부품을 말한다.

저작권 전자 정보는 작품과 작가, 공연과 공연자, 녹음 녹화 제품과 녹음 녹화 제작자의 정보와 작품, 공연, 녹음 녹화 제품 저작권자의 정보와 사용조건 정보 및 정보를 상술한 데이터 및 코드를 말한다.

제 27 조 본 규정은 2006년 7월 1일부터 시행된다.

자료 : [http://www.gov.cn/zwgk/2006-05/29/content\\_294000.htm](http://www.gov.cn/zwgk/2006-05/29/content_294000.htm)

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