

제195호

2006. 10. 9

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 한국 최대 게임 전시회, 중국 업체에 우대 정책 실시
- 중국 온라인게임 업체가 직면한 발전상의 문제

China Game News

- 9YOU, 2,000만 위안 투자 《우린따웨이/舞林大会/무림대회》 제작
- “제2회 천진 컴퓨터 축제” 개최, 온라인게임 경기 포함
- 중국산 온라인게임 《따탕/大唐/대당》 25일 알파 테스트 실시
- 2D무협 온라인게임 《가오웨이OL/搞鬼OL/GhostOL》 알파테스트 실시
- 두커우(渡口), CPL과 제휴
- 충칭(重庆), 내년 3D 온라인게임 출시 예정

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (33)

Game 소개

- 《따화춘치우/大話春秋/대화춘추》

Game 법률 및 정책

- 온라인게임 중독방지 시스템 개발 표준

한국 최대 게임 전시회, 중국 업체에 특혜 정책 실시

한국 문화관광부, 정보통신부의 후원 하에 개최되는 "G-STAR(Game Show&Trade Aii Round)"는 한국 내 3대 주요 게임 전시회인 "KAMEX", "KOPA" 및 "DCF"을 결합시킨 한국 최대의 게임 전시회로 중국기업이 한국 시장에서 플랫폼을 구축할 수 있도록 중국기업을 위한 우대정책을 실시했다.

2006 G-STAR 즉, G★2006의 규모는 작년보다 20,493평방미터 넓어졌으며, 한국정부의 적극적인 지원을 받고 있어 향후 E3을 대신할 게임 전시회로 발전하고 있다.

G★2006, 중국에서 홍보 이벤트 진행

6월 28일 상하이에서 개최된 "G★2006 한국 국제 게임 전시회 설명회"에 40개의 게임회사 및 주요 게임협회가 참석했다. G★조직위원회의 정대웅 담당자는 본 설명회에서 현재의 한국 게임 시장 현황 및 발전전망, 그리고 G★2006 전시회의 취지에 대해 자세하게 설명했다.

G★2006 조직위원회 관계자는 2006년 6월 29일~7월 2일 기간 동안 NCACG(National Center for Developing Animation, Cartoon & Game Industry)가 개최한 C&G(China International Animation, Cartoon & Game Fair) 전시회에 참석해 G★2006전시회를 소개했다.

이와 동시에 7월 28일~30일 기간에는 China Joy에 참석, G★2006전시회의 홍보를 진행했다. 전시회 참가 기간 동안, G★조직위원회는 중국의 20여 개 유명 게임업체를 방문, 단독 협상을 가져 Kingsoft, 9you 등 회사들의 지원을 체결했다.

이 외, G★2006 조직위원회는 7월 24일~28일 기간 동안, SBA, GDCA, KOTRA, KGDI가 공동개최한 "2006 중국게임 수출 협의회"에 참석해 5일 간 홍보를 펼쳤다. 그리고 전시회 홍보를 위해 베이징 및 상하이에 소재한 게임회사 및 협회를 방문했다.

G★2006 포스터를 위한 홍보 이미지 선정

G★조직위원회는 현재 포스터 홍보에 필요한 이미지 선발 이벤트를 진행하고 있다. 이번 G★2006 포스터, 광고, 간행물 등 관련 인쇄물은 모두 이벤트를 통해 선정된 이미지를 중심으로 제작될 것이다. 설계된 홍보 이미지는 신문, 잡지, 사이트 등 관련 매체에 등장할 뿐만 아니라 이벤트 현장 내외 각 플랜카드 등 홍보물에도 등장하게 된다.

참가의향이 있는 국내외 기업들은 9월 4일까지 설계한 게임 캐릭터 이미지를 PSP파일로 jsk797@gstar.or.kr로 발송하면 된다. 최종 결과는 광고 형식으로 대외에 발표하게 될 예정이다.

G★조직위원회 사무국 정문경 국장은 "게임 캐릭터 홍보 이미지를 선정 이벤트는 많은 네티즌들에게 전시회를 널리 알릴 수 있을 뿐만 아니라 대중 친화력을 높일 수 있는 좋은 방안이다"고 밝혔다.

중국기업에 대한 특혜 정책

G★2006은 전시회 참가업체에 대해 비즈니스 파트너를 제공해주며, 수출 협의회, IR포럼 등 각종 비즈니스를 지원한다. 특히 중국기업이 한국 시장 및 국제 시장에 진출할 수 있는 최적의 플랫폼을 구축할 수 있도록 특혜 정책을 제공한다.

G★2006 중국 연락처

GEDY Ltd (智达市场策略顾问有限公司)

주소 : 北京市 朝阳区 建国路 88号 现代城 A座 2911室

담당 : 자오 용(赵 勇) / 리우 자(刘 佳)

전화 : (010) 8589-2678

팩스 : (010) 8589-1289

E-mail: gstar@gedyinc.com

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-06/20060906161308876,1.shtml>

중국 온라인게임 업체가 직면한 발전상의 문제

최근 중국의 3대 온라인게임 업체인 The9, 왕이, 성따는 각각 이익이 증대된 2/4분기 재정보고서를 발표했다. 하지만 이들 업체는 아직도 해결해야 할 문제점들을 안고 있다.

▶ The9

The9가 발표한 미 회계감사의 2/4분기 재정보고서에 따르면 순수 영업수입은 3,220만 달러로 지난 분기 대비 21%, 동기 대비 363% 증가했다. 또한 순이익은 1,050만 달러로 지난 분기 대비 43% 증가했다. 이 중, 《WOW》 관련 영업수입은 3,200만 달러로 전체 영업수입의 99.52%를 차지, 작년 2/4분기 이래 줄곧 The9의 유일한 수입원이 되었다.

이러한 The9의 수입구조는 《WOW》의 거대한 영업수입 능력을 보여주는 동시에 한 게임제품에 수입을 과도하게 의존하고 있는 문제점도 같이 보여주고 있다. CCID분석가 루더밍(鲁德明)은 경쟁업체들 간의 치열한 게이머 유치경쟁, 그리고 게임이 일단 성공하게 되면 불법 프리서버와 매크로가 성행하게 되어 손실을 입게 되는 현 게임 산업에서 한 게임제품의 대리에 수입을 의존할 경우 향후 직면하게 될 리스크는 더욱 커질 것이라고 밝혔다.

업계인사에 따르면 게임을 대리함에 따라 연구개발 기간 및 자금이 줄어들어 우선적으로 시

장을 점유할 수 있는 기회를 얻게 된다. 하지만 게임의 핵심기술 관련 권한부족은 대리업체들에게 있어 치명적인 약점으로 작용하고 있다.

비록 지난 1년 동안 The9은 《그라나도 에스파다》, 《SUN》, 《Guild Wars》 및 《Hellgate:London》을 포함한 많은 해외게임의 운영권을 획득했고 또한 《차오뉴스제Online/超女世界Online/슈퍼걸 Online》을 자체적으로 개발했다. 하지만 현재의 결과로 볼 때 그 효과가 명확히 나타나지 않고 있어 《WOW》이외 제품의 수입증가 잠재력은 2/4분기에서 나타나지 않고 있다.

▶ 왕이

"자체 연구개발"의 노선을 견지하고 있는 왕이는 크게 《따화시요우/大话西游/대화서유》와 《멍환시요우/梦幻西游/몽환서유》 두 게임에 의존하고 있는 실정이다. 하지만 어떤 게임이든 생명주기를 갖고 있어 지속적인 성공을 유지하기는 매우 힘들다.

《따화시요우/大话西游/대화서유》는 출시된 지 4년 만에 처음으로 하락세를 보이고 있으며 최근 출시된 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》은 테스트기간 동안 부정적인 시장평가를 받았다. 이에 "자체 연구개발" 노선은 전혀 없는 시련을 겪고 있다.

이 외, 자체 연구개발은 많은 우수한 게임설계 인재를 필요로 하지만 최근 왕이는 핵심 연구개발 인재를 유실했다. CCID분석가 루더밍(鲁德明)에 따르면 현재 중국은 온라인게임 개발인재가 부족하며 모두가 사용할 수 있는 권위 있는 게임 연구개발 플랫폼이 없는 상황이다. 따라서 각 회사들은 한국 및 유럽의 개발도구를 차용하거나 자체 플랫폼을 개발, 사용하고 있기 때문에 핵심 게임개발 인력이 바뀔 경우, 후임자는 새로운 환경에 적응하기 위해 상당한 시간을 소비하게 된다.

이와 같이 볼 때, 이러한 인재의 유실은 "자체 연구개발" 노선을 걷고 있는 왕이에게 커다란 타격을 줄 뿐만 아니라 현재 중국의 게임인재 부족상황을 반영하기도 한다.

▶ 성따

성따의 2/4분기 순수 영업수입은 작년 동기 대비 24.8% 감소, 지난 분기 대비 18.8% 증가한 4.06억 위안(5,070만 달러)을 기록했다.

성따의 CEO 천티엔차오(陈天桥)는 "성따는 경영방식 전환 과정 중에서 실질적인 발전을 이루었지만 재정정보고서에서 보다시피 당사의 최대 수익원은 여전히 온라인게임이다. 비록 《비엔비》가 다소 하락세를 보이고 있지만 기타 게임의 새로운 버전 출시와 아이템 등 기타 부가가치 서비스로 수입이 증대되었다."고 밝혔다.

상업모델에서 볼 때 성따는 "인터랙티브 엔터테인먼트 미디어"로 게임과 홈 엔터테인먼트를 하나의 플랫폼에서 운영하고 있다. 즉 천티엔차오는 온라인게임의 정책 리스크를 피해 온라인게임의 블루오션을 개척한 것이다. 천티엔차오는 이번 2/4분기의 업무실적이 더욱 개선된 플랫폼에서의 새로운 발전의 시작을 보여주고 있다고 생각하지만 재정정보고서를 볼 때, 홈 엔터테인먼트 제품

의 수입은 온라인게임에 훨씬 못 미치고 있다. 따라서 지속적인 발전의 유지여부와 홈 엔터테인먼트 전략의 지속적인 추진여부가 향후 성따의 미래를 결정하게 될 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-18/20060918110317508.shtml>



China Game News

9YOU, 2,000만 위안 투자 《우리따웨이/舞林大会/무림대회》 제작

2006년 9월 14일, 상하이 원광(文广)신문미디어그룹(이하 SMG로 약칭)은 9YOU와 제휴, 상하이에서 "9YOU 《우리따웨이/舞林大会/무림대회》 제작" 기자회견을 가졌다.

9YOU의 CEO 왕즈제(王子杰)는 관리제(关礼杰), 저우하이메이(周海媚), 천즈펑(陈志鹏), 친하이루(秦海璐)등 중국, 대만, 홍콩 등의 스타들과 함께 기자회견에 참석했다.

9YOU는 기자회견에서 2,000만 위안의 자금을 투자, 《우리따웨이/舞林大会/무림대회》 온라인게임을 개발하여 2007년 가을에 출시할 계획이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-15/20060915185346063.shtml>

“제2회 천진 컴퓨터 축제” 개최, 온라인게임 경기 포함

지난해 성공적으로 “천진 컴퓨터 축제”를 개최한 천진 난카이취(南开区/남개구) 정부는 다시 한 번 진완(今晚) 미디어 그룹의 《중국기술시장보(中国技术市场报)》와 함께 “제2회 천진 컴퓨터 축제”를 개최할 예정이다. 이번 축제는 9월 23일부터 26일까지 진행될 예정이며, 조직위원회는 개막식 당일 “가장 인기 있는 컴퓨터” 설문조사를 진행, 폐막식에 그 결과를 발표할 예정이다.

축제 기간 동안 이가오(颐高)디지털 광장, 바이나오웨이(百脑汇)디지털 광장, 싸이버(赛博)디지털 광장 및 티엔창(天昌)디지털 유행관(流行馆) 등 4개 매장에서는 일련의 이벤트 즉, 대형 매장의 판촉 특혜, 온라인게임 경기 등의 이벤트를 진행할 예정이며, 이 외에도 컴퓨터 부품 교환, 컴퓨터점검 등의 서비스도 실시할 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-17/20060917131150153.shtml>

중국산 온라인게임 《따탕/大唐/대당》 25일 알파 테스트 실시

《따탕/大唐/대당》은 중국의 무료 온라인게임 시장을 겨냥한 제품이다. 본 게임은 3,000만 위안을 투자, 3년에 걸쳐 제작된 중국산 3D 온라인게임으로 9월 25일 정식으로 알파 테스트를 진행할 예정이다.

본 게임은 가장 강하고 찬란했던 수·당(隋 唐)의 역사를 배경으로 하고 있으며 게임 속의 캐릭터, 복식, 건축물, 무기 및 장비들은 당나라 시기의 것들을 참고로 설계되었다. 게임음악 또한 이에 맞추어 고전적인 중국 고대 음악들이 사용되었다. 그리고 게임 속 수많은 괴물 또한 중국의 지괴(志怪)전설에서 전설의 내용에 따라 설계되었다.

게이머들은 게임의 화려한 화면과 풍부한 콘텐츠 외에도 당나라 건설의 전기를 체험할 수 있다. 게이머는 리스밍(李世明/이세명), 친치용(秦琼/진경), 청야오진(程咬金/정교금) 및 웨이츠공(尉迟恭/위지공) 등 당나라 개국공신인 영웅호걸들과 함께 싸우면서 당나라를 건설하게 된다.

현재 본 게임의 첫 알파테스트 계정 준비가 완료되었으며 곧 알파테스트가 진행될 예정이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-16/20060916093915226.shtml>

2D무협 온라인게임 《가오웨이OL/搞鬼OL/GhostOL》 알파테스트 실시

《가오웨이Online/搞鬼Online/Ghost Online》이 곧 알파 테스트를 진행할 예정이다. 서양 게임이 괴물, 요정 등이 등장하는 판타지세계라고 한다면 동양의 게임은 귀신, 요괴, 영혼이 존재하는 신과 마의 세계라고 할 수 있다. 2D 무협 온라인게임인 《가오웨이OL》은 바로 이러한 신비와 즐거움이 담겨져 있는 게임이다.

본 게임은 개성 있는 캐릭터, 풍부한 마력 시스템, 특수한 행운 시스템 및 여러 게임을 지원하는 수동조작 등의 특징으로 많은 게이머들의 주목을 받고 있다. 본 게임은 이번 달 말에 알파 테스트를 진행할 계획이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-15/20060915202701616,1.shtml>

두커우(渡口), CPL과 제휴

최근 CPL 중국 조직위원회는 두커우(渡口)와 이미 협력 파트너 관계를 구축했으며 이번 제휴로 두커우와 함께 새로운 E-Sport 프로젝트 DOTA를 구축할 계획이라고 밝혔다. CPL차이나의 경기 프로젝트 중 하나인 DOTA는 게이머들로 하여금 새로운 디지털 엔터테인먼트를 체험할 수 있게 할 것이다.

이와 동시에, 항저우 두커우 네트워크가 자체 연구개발한 중국 내 첫 E-Sport 장르인 《티엔지Online/天机online/천기 Online》 온라인게임도 CPL 경기에 참여할 것으로 알려졌다. DOTA의 인지도를 이용, DOTA 게이머들을 《티엔지Online》으로 끌어들이 수 있을 것이기 때문이다.

E-Sport 경기 프로젝트의 단일성은 DOTA의 특징으로, DOTA가 가진 강한 경기성, 평형성, 다변성, 기교성은 E-Sport의 요구에 부합된다. 이러한 특징은 《티엔지Online》의 제작이념 및 콘텐츠와도 부합된다. 이는 두커우가 DOTA를 지원하는 주요 원인 중의 하나이기도 하다.

한 달반 동안의 DOTA온라인 경기와 곧 시작될 《티엔지Online》의 클로즈 베타서비스를 통해 CPL 차이나는 중국 E-Sport 게이머들에게 다양한 디지털 엔터테인먼트를 제공하게 될 것이다. 그리고 《티엔지Online》 또한 독특한 E-Sport 요소를 통해 중국 온라인게임에 새로운 바람을 일으킬 것으로 기대된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-16/20060916222738885.shtml>

충칭(重庆), 내년 3D 온라인게임 출시 예정

소식에 따르면 흥신(宏信)소프트웨어에 처음으로 자체 연구개발한 3D 온라인게임의 제작이 순조롭게 진행되고 있으며 내년에 출시될 계획이다. 이는 충칭(重庆)에서 제작되는 첫 3D온라인게임이다.

흥신소프트웨어 CEO 천홍강(陈宏刚)은 “《싱치우지화/星球计划/성구계획》은 중국에서 처음으로 자체 제작되는 3D MMORPG 판타지 게임으로 게임의 기술적인 원형 설계를 이미 마쳤다. 그리고 전반적인 설계 작업은 모두 본사의 개발원들에 의해 진행되고 있다. 또한 본 게임의 연구 개발비용은 1,000여 만 위안으로 미국에서 사용되는 개발비용의 1/10정도 밖에 들지 않았다”라고 밝혔다.

흥신소프트웨어가 충칭의 첨단 기술 단지에 입주한지 3년이나 지났지만 별다른 주목을 받지 못했다. 하지만 현재 중국뿐만 아니라 북미 등 해외고객들을 확보하고 있다. 예로 안정적인 고객인 화웨이(华为)를 확보하고 있으며, 마이크로소프트의 아시아지역 유일의 최우수 협력파트너로 활동하고 있다.

이와 같은 상황에도 불구하고 충칭에서의 지명도는 그리 높지 않다. 보유하고 있는 유저들도 주로 베이징, 심천 등 지역에 집중되어 있으며 충칭 지역에는 많지 않다.

비록 설립된 지 3년 밖에 안 된 업체이지만 흥신소프트웨어가 출시한 대형 게임 소프트웨어 제품인 "묘묘마오즈웨이왕귀(苗苗智慧王国)"는 중국 내에서 커다란 인기를 누리고 있다. 그리고 중국 선전부, 교육부, 중국과학협회 등 정부가 청소년들에게 추천하는 "우수 전자 출판물"로 선정되었다. 현재 본 제품은 이미 지속적으로 10여 편의 게임을 출시했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-19/20060919143758990.shtml>



Game 순위

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (33)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
2	-	션치(神泣 / Shaiya)
3	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
4	-	지짚(激戰 / Guild Wars)
5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	-	쥐웨즈찌엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
7	-	우린와이잔(武林外傳 / 무림외전)
8	-	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
9	10↑	신싼귀쳐(新三國策 / 신삼국책)

10	11↑	띠위즈먼:룬툼(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
11	12↑	쉐이쉬Q판(水滸Q傳 / 수호Q전)
12	13↑	시엔징 환쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
13	14↑	Aion
14	15↑	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
15	16↑	짚철패이Online(战锤online / Warhammer Online)
16	17↑	따항하이스트파이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
17	18↑	환상스페(幻想世界FM / 환상세계FM)
18	19↑	HUXLEY
19	20↑	진빠오주치우(劲爆足球 / Extreme Soccer Online)
20	NEW	슈산(蜀山 / 촉산)

《두스2046/都市2046/도시2046》이 오픈 베타서비스를 진행함에 따라 9위 이하 게임들의 순위가 모두 한 단계씩 상승했다. 슈산(蜀山/촉산)이 처음으로 20위권 진입에 성공했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-11/20060911112011960.shtml>

《따화춘치우/大話春秋/대화춘추》



게임 이름 : 따화춘치우/大話春秋/대화춘추

게임 종류 : Q버전 MMORPG

개발 회사 : Kingsoft

운영 회사 : Kingsoft

공식사이트 : <http://cq.xoyo.com/>

현재 상황 : 2006年 9月 25日 클로즈베타

▶ 게임 소개

《따화춘치우/大話春秋/대화춘추》는 대형 Q버전의 MMORPG 온라인게임으로 “동주열국(东周列国)”의 내용을 배경으로 하고 있다. 그리고 신(神)과 마(魔)의 대립을 이용해 춘추전국 시기의 문화, 무술, 사상의 대립의 원인과 결과를 환상적인 방법으로 풀어나가고 있다.

본 게임은 전통적인 분위기를 갖추고 있으며 춘추 시대의 모습을 재현하고 있다. 게임화면이 매우 아름답고 귀엽다. 그리고 게임 속의 새로운 진법과 수집품은 역사적인 사실과 신화전설을 적절히 결합해 설계되었다. 풍부하고 다양한 퀘스트, 전투, 직업, 애완동물 등 각종 시스템은 게이머들에게 커다란 즐거움을 선사해 주고 있다.

▶ 게임 배경

상고시기 신족은 질서를, 마족은 자유를 숭상했다. 신족의 지도자인 현원황제(軒轅皇帝)이 마족의 지도자인 치우천황(蚩尤天皇)을 물리친 후, 신족은 신(神), 마(魔), 인(人) 3계의 질서를 구축했다.

그러나 마족은 패배를 인정하지 않고, 자유의 사상을 인간계에 전파하고자 했다. 하지만 이와 같은 사실을 발견한 신족은 사자를 파견, 인간계에 질서의 사상을 전파했다. 천 여 년에 가까운 대립 속에서 신족과 마족은 모두 한 사람 즉, 인간계의 공자에 주목하게 되었다.

신족과 마족은 각종 방법을 통해 자신들의 사상을 공자에게 전달했다. 이로 인해 공자는 두 가지 사상에서 고민했으며, 그 근원을 찾기 위해 열국을 주유하기로 결심하게 된다. 열국을 주유하는 과정에서 공자는 뛰어난 지혜로 신족과 마족의 사상을 통합시켜 유가사상을 창시하게 되었다.

그러나 공자의 후인들의 유가사상에 대한 이해는 서로 달라, 목자, 손자, 한비자는 유가사상

을 기반으로 목가, 병가, 법가 등 학설로 발전시켜 인간계에 영향을 미쳤다. 이로 인해 신족과 마족의 사상은 인간계에 심각한 혼란을 조성, 인간계에는 전쟁과 살육이 난무하게 되었다. 그 후 영정(嬴政)이 나타나 천하를 통일시키기 위해 사상을 통일한 후에야 인간계에 다시 평화가 찾아왔다. 이러한 혼란의 500여 년의 시기는 역사상 춘추전국 시기라 불리게 되었다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-06-08/20060608012936366.shtml#menu>

“온라인게임 중독방지 시스템 개발 표준”

미성년자들의 온라인게임에 중독 되는 문제를 해결키 위해 신문출판총서는 최근 아래와 같이 "중독방지 시스템 개발 표준"을 발표했다.

1. 건전한 게임시간 표준

- 1) 사용자의 게임 누적시간이 3시간 이내일 경우, "건전한 게임시간"으로 정의한다.
- 2) 사용자의 게임 누적시간이 3시간을 초과할 경우, 그 이후의 2시간을 "피로 게임시간"으로 정의한다.
- 3) 사용자의 게임 누적시간이 5시간을 초과할 경우 "불건전한 게임시간"으로 정의한다.

2. 사용자들의 건강한 게임습관 구축 촉진

- 1) 사용자들의 건강한 게임 습관을 구축을 촉진해 사용자들이 건강하게 게임을 즐길 수 있도록 게임 시간을 제한한다.

게임 속에서 획득하는 수익은 사용자들이 가장 관심을 두는 부분인 동시에 게임 중독을 초래하는 원인이기도 하다. 만약 사용자가 수익을 얻지 못한다면 오랜 시간 게임을 지속하지 않을 것이다. 따라서 “건전한 게임시간”을 초과하여 지속적으로 게임을 즐길 경우, 게임의 수익을 점차 줄여 0으로 만들어야 한다.

- 2) 사용자의 적절한 휴식시간을 보장하기 위해 게임의 간격 시간과 수익을 제한하거나 통제한다.

(가) 상술한 내용과 관련, 게임의 누적시간과 수익을 다음과 같이 각각 처리한다. 게임 누적시간이 3시간 이내일 경우 게임의 수익은 정상적으로 획득된다. 게임 누적시간이 3~5시간일 경우, 수익은 정상치의 50%로 감소되며 게임 누적시간이 5시간 이상일 경우 수익은 0이 된다.

(나) 게임마다 그 범주를 달리하기 때문에 현재의 MMORPG게임 특히, 현재 시범운영 중인 게임에 대해 "게임 수익 = 게임 중 획득한 경험치 + 획득한 아이템"으로 정의한다. 즉 수익을 50% 감소시킬 경우, 획득한 경험치와 아이템 모두 각각 절반으로 줄어들게 되며, 수익을 0으로 할 경우, 경험치와 아이템은 모두 사라지게 된다.

- 3) 사용자들의 온라인과 오프라인이 비교적 복잡함에 따라 아래와 같이 여러 가지 상황이 나타나게 된다. 따라서 시간제한과 제시는 아래와 같은 방법으로 실행한다.

(가) 사용자가 온라인 한 후의 시간을 누적 및 계산하여 "온라인 누적시간"으로 규정한다.

(나) 사용자가 오프라인 한 후의 시간을 누적 및 계산하여 "오프라인 누적시간"으로 규정한다.

(다) 사용자의 온라인 누적시간이 3시간 이내일 경우, 게임의 수익은 정상적으로 획득된다. 누적된 온라인 시간이 1시간을 경과할 경우, "고객님의 누적된 온라인 시간이 1시간을 경과하였습니다."라고 제시하며 누적된 온라인 시간이 3시간을 경과할 경우, "고객님의 누적된 온라인 시간이 이미 3시간을 경과하였습니다. 게임을 멈추시고 휴식을 취하시기 바랍니다."라고 제시토록 한다.

(라) 누적된 온라인 시간이 3시간을 초과해 4~5시간대로 진입할 경우, "고객님은 이미 피로 게임시간대에 진입했습니다. 고객님의 게임 수익은 50% 감소됩니다. 게임을 멈추시고 휴식을 취하시기 바랍니다."라고 제시한 뒤, 매 30분마다 경고하도록 한다.

(마) 누적된 온라인 시간이 5시간을 초과해 6시간이 되었을 경우, "고객님은 이미 불건전 게임시간대에 진입했습니다. 게임을 멈추시고 휴식을 취하십시오. 고객님의 건강에 해가 됩니다. 고객님의 게임 수익은 이미 0이 되었습니다."라고 제시한 뒤, 매 15분마다 경고하도록 한다.

(6) 사용자의 누적된 오프라인 시간이 5시간이 될 경우, 온라인 누적시간은 0으로 변경되며 새롭게 시간이 누적된다.

자료: <http://news.17173.com/content/2006-09-20/20060920095640275.shtml5FCE8CEE22.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