

제204호

2006. 12. 11

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 가상세계 리포트 : 온라인게임이 당신의 성장체성을 왜곡시키는가?
- 한국 이스트소프트 CEO 김장중과의 인터뷰

China Game News

- 《Real extreme action》 오픈베타 테스트 동점자수 5만 돌파
- 성따의 동류게임 대리에 대해
- 《Ghost Online》, 여러 업체의 합작운영
- 《Guild Wars》의 클로즈베타 테스트 시작에 뜨거운 호응

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (42)

Game 소개

- 《평원/风云/풍운》

Game 법률 및 정책

- <엔터테인먼트 장소 관리 조항>에 대한 문화부 의견 (下)

가상세계 리포트 : 온라인게임이 당신의 성정체성을 왜곡시키는가?

◆ 머리말

본문의 주제는 최근 문제되고 있는 여색이나 폭력이 아니라 바로 현실과 온라인게임에 모두 속한, 소수이지만 민감한 집단인 gay(게이)와 관련이 있다. 현재 중국의 게이 수는 수천만에 달한다. 게이가 되는 원인에 대한 의견이 분분하지만 대부분의 게이는 후천적인 경우가 많으며 주로 생활범위와 환경에 의해 성정체성의 변화를 받았다.

조사에 따르면, 대부분의 후천성 게이는 모두 청소년 시절에 성정체성의 변화를 겪었으며 학교, 집, PC방이 이들의 “제3의 교실”이 된 것처럼 온라인게임 또한 주요 사회교류 범위 및 생활환경으로 변하고 있어 본문은 온라인게임에 초점을 맞추었다.

◆ 본문

가상세계로서의 온라인게임은 현실사회보다 상대적으로 진실감이 떨어지는 반면 임의성은 높다. 게이머들은 온라인게임 속에서 현실사회에서는 말할 수 없는 역할을 해볼 수 있고 실현 불가능한 꿈 또한 실현시킬 수 있다. 하지만 세계관, 가치관, 애정관이 완벽히 정립되지 않은 청소년에게 있어 온라인게임이 미치는 영향력은 매우 커지게 된다. 따라서 게임 속 작은 내용도 청소년의 성정체성 변화를 야기하는 주요 요인이 될 수 있다.

1. 여성캐릭터로 분한 남성 게이머

온라인게임의 매력은 괴물을 해치우며 레벨을 올리고 보물을 찾고 모험을 즐기는 것 외에 게이머 본인과 다른 역할을 체험할 수 있는 것이다. 남성게이머가 여성캐릭터로 분하는 것, 속칭 런야요(人妖:인간요괴-호모)를 다른 역할체험의 대표로 들 수 있다.

게임 속, 여장남자 캐릭터는 청소년들로 하여금 현실생활과는 다른 역할을 체험하게 할 뿐만 아니라 자신도 모르게 역할에 몰두하게 만들어 현실생활에서의 행동, 습관 등에 영향을 미치게도 한다.

2. 실제와 같은 가상 결혼

현재 성행되고 있는 온라인 결혼은 가상의 결혼일지라도 결혼식, 부부간 애칭, 결혼반지, 가구배치, 신혼 첫날밤 등 실제와 같은 결혼절차를 거치기 때문에 청소년들이 쉽게 빠져들고 있다. 사실, 온라인 결혼을 치른 게이머들은 대부분 양자 모두 남성인 경우가 많다. 여성역할을 담당할 게이머가 이 같은 역할체험에서 특별한 즐거움과 만족감을 느끼고 현실생활에서 감정부분의 좌절을 겪게 된다면 게임 속 보호받는 느낌에 쉽게 의지하게 된다.

3. 시간이 흐르면서 감정이 생기는 파티 레벨 업

파티 레벨 업은 대다수의 온라인게임 속에서 빠지지 않는 부분으로, 파티 원들은 함께 몬스터를 죽이고, PK를 진행해 장비아이템을 획득한다. 이 같은 장기간의 교류로 파티 원들 간에는 “동료”라는 감정이 생겨난다. 만약 현실생활 속에서 내성적인 성격으로 인해 쉽게 친구를 사귀지 못한다면 이러한 “동료”에 대한 호감은 더욱 커지게 된다.

4. 영웅의 역할로 약자를 보호

영웅으로서 약자를 보호하는 것은 남자아이들이 어린 시절부터 동화와 만화영화 속에서 익히 보고 들어온 꿈으로 온라인게임은 이들에게 이러한 꿈을 실현시킬 수 있는 무대와 기회를 제공하고 있다. 하지만 게임 속에서 이러한 영웅의 역할을 자주 맡게 되면서 현실속의 자신의 상황과 격차를 느끼게 될 경우, 게임 속에서 약자를 보호하는 것은 그들의 감정을 의탁하는 것이 될 수 있다.

5. 동성 게이머의 관심으로 인한 호감발생

게임 속에서 게이머는 다른 게이머들과 종종 형, 동생의 관계를 맺게 되면서 이들의 보살핌을 받게 된다. 하지만 현실 속에서 이와 같은 관심 또는 가정으로부터 사랑을 받지 못할 경우 게임 속에서 받게 되는 사랑과 관심은 청소년들에게 동성으로부터 받는 사랑과 관심에 대해 또 다른 감정을 가질 수 있다.

6. 생활과 게임을 같이

수많은 청소년들은 PC방에서 함께 게임을 즐기는 것을 좋아한다. 물론 기숙사에서 같이 게임을 즐기거나 기숙사 밖 방을 임대해 함께 살면서 게임을 즐기는 경우도 있다. 이 같이 함께 생활하면서 게임을 즐기는 것은 어른들의 감독과 보호가 부족한 청소년들에게 있어 생활습관이 될 수 있다.

7. 사제 간 관계

사제 시스템도 현재 수많은 온라인게임이 구성하고 있는 시스템으로 일단 스승으로 삼거나 제자를 받아들여지게 되면 양자는 사제 간의 명성을 위해 장시간 함께 게임을 진행하게 된다. 스승과 제자를 막론하고 게임 접속 후, 반드시 제자를 돌보고 스승을 따라야 한다면 일부 동성 사제시간에는 미묘한 감정이 생겨날 수 있다.

8. 중성의 캐릭터

현재 일부 온라인게임 속의 남성 캐릭터는 매우 중성적으로 설계될 수 있다. 만약 청소년 게이머들이 장기간 이와 같은 역할을 맡게 된다면 현실생활 속 자신의 생활습관에 일정 영향을 미칠 수 있다.

9. 장비아이템 획득을 위한 여성 캐릭터 선택

많은 게이머들은 장비아이템 및 게임머니를 요구하거나 자신을 데리고 다니면서 레벨업을 시켜달라는 게이머를 만나본 적이 있을 것이다. 이러한 게이머들은 대부분 남자 청소년들이 여성캐릭터로 분한 것으로 이러한 행동패턴이 자주 성공을 거둔다면 이들 청소년들은 여성적인 말투와 행

동의 습득으로 인해 타인과의 교류에서 일정 영향을 받게 될 수 있다.

10. 장기간의 게임접속, 이성과의 접촉기회 상실

청소년의 행위습관은 자주 접촉하는 사람 및 단체와 관계가 깊다. 온라인게임을 즐기는 게이머들은 현실생활 속 이성과의 접촉기회를 잃어버리게 된다. 그리고 게임 속에서 자주 남성들과 접촉, 교제범위가 좁아지게 되어 이성에 대한 정상적인 감정들이 사라질 수 있다.

◆ 후기

온라인게임으로 인한 청소년의 성정체성 변화에 대한 참고논문과 전문가 평론은 많지 않은 상태로 이번 특집으로 인해 더욱 많은 사람들이 청소년들의 올바른 성장에 관심을 갖길 바란다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-11-28/20061128143754105.shtml>

한국 이스트소프트 CEO 김장중과의 인터뷰

11월 22일 오전, 《징티엔똥띠/惊天动地/카발온라인》 개발업체인 이스트소프트의 김장중 CEO는 이스트소프트 해외업무 책임자 및 프로그래머와 상하이 머리요우(摩力游)게임 디지털 엔터테인먼트 유한회사를 방문, 《카발온라인》의 11월 25일 클로즈베타 서비스 지원에 나섰다.

MMORPG 2.0 분야를 개척한 《카발온라인》의 클로즈베타 테스트 실시는 중국이 한국, 일본, 유럽, 미국, 대만에 이어 "온라인게임 차세대"에 진입했음을 의미한다. MMORPG 2.0방식의 온라인게임의 성공적인 진화는 《카발온라인》에 대한 전 세계 1억 여 명 게이머들의 지지를 통해 증명되었다.

김장중 CEO는 "우리는 중국지역에서의 《카발온라인》 운영에 대해 자신감을 갖고 있다. 한국에서의 운영경험을 종합하고 본 게임의 중국지역 운영업체와 협력해 최강의 기술로 이번 클로즈베타 테스트를 뒷받침해 게이머들이 본 게임을 완벽하게 체험할 수 있도록 할 것이다."라고 밝혔다.

이스트소프트의 CEO가 직접 상해로 와 《카발온라인》의 클로즈베타 테스트를 지켜본다는 소식에 유명 매스컴들이 인터뷰를 요청, 11월 24일 기자회견이 열렸다.

<인터뷰 내용>

1. 《카발온라인》의 게임배경에 관해, 홈페이지에 소개된 내용이 조금 부족하다고 생각됩니다. 그 게임배경에 대해 자세히 설명해 주십시오. 더불어 게임 전략 및 설계 이념에 대한 설명도 부탁드립니다.

답변 : 처음 게임개발의 핵심적인 개념은 바로 “누구라도 쉽게 즐길 수 있는 MMORPG를 만들자”였습니다.

2. 한국 이스트소프트에 대해 알고 있는 중국 게이머들이 아직 많지 않다고 생각합니다. 회사의 간단한 연혁을 소개해 주십시오.

답변 : 이스트소프트는 1993년에 설립되었으며 소프트웨어 개발에 중점을 두었습니다. 2002년부터 온라인게임 사업부를 설립했으며 첫 온라인게임인 《카발온라인》을 개발했습니다. 현재 본 게임은 한국, 일본, 유럽, 대만 등에서 운영되고 있으며 2006년 현재 많은 사랑을 받고 있습니다. 이 외, 이스트소프트는 알툴스(ALTOOLS) 종합 압축프로그램, 인터넷디스크 서비스를 제공하고 있습니다.

3. 게임의 부분화면을 본 후, 어떤 사람은 《카발온라인》이 3D게임인 《치지/奇迹/MU》와 《티엔탕2/天堂2/리니지2》와 비슷하다는 의견을 내놓고 있습니다. 이러한 의견에 대해 어떻게 생각하십니까?

답변 : 《카발온라인》은 정통 MMORPG게임의 특징(예: UO)과 MMORPG의 동작성(예: DIA BLO)을 계승하고 있습니다. 현재 대부분의 온라인게임이 이 두 편의 게임을 참고로 제작되고 있습니다. 물론 《MU》역시 DIABLO의 특징을 참고로 제작되었기 때문에 조금 비슷하다는 의견을 제시할 수 있다고 생각합니다.

《카발온라인》과 《MU》의 유사점은 두 가지로 첫째는 화면이 모두 회전되지 않도록 해 난이도를 낮추었다는 것입니다. 둘째는 장비물에 아이템을 배치한 것으로 세부적인 표현이 유사한 부분을 제외한 모든 부분이 차별성을 가지고 있다고 생각합니다. 게임을 해본다면 게임의 차별성을 알 수 있을 것입니다.

4. 머리오우의 《카발온라인》운영에 있어 《하이따오왕/海盜王/해적왕online》운영경험을 참고로 삼을까요? 그리고 무료게임(아이템 유료)에 대해 어떠한 견해를 갖고 계신지 알고 싶습니다.

답변 : 《해적왕online》의 아이템 운영방식은 일류라고 생각되며, 머리오우는 《해적왕online》의 성공적인 운영경험을 바탕으로 유저들에게 더욱 나은 부가서비스를 제공할 것입니다. 게임속의 조화로운 세계를 위해 일부 특수한 아이템으로 게임의 평형성을 깨지는 않을 것입니다.

5. 게임 속 게이머들의 교통수단은 매우 현대적이고 멋진 비행선이라고 알고 있습니다. 이러한 교통수단에 대해 설명해 주시고 이 외, 게임 속 다른 특별한 것에 대해서도 소개해 주십시오.

답변 : 본 게임은 정통 MMORPG게임의 특징과 MMORPG의 동작성을 기초로 많은 새로운 요소들을 더했습니다. 한국에서 본 게임은 SF신화게임으로 불리며 미래세계를 배경으로 하고 있기 때문에 교통수단, 장비 등에 미래세계의 요소와 느낌이 더해져있습니다. 향후 업그레이드 또한 미

래배경에 맞춰 설계가 이루어질 것입니다. 또한 본 게임에는 PC게임과 아케이드의 부분 요소들이 더해져 있습니다.

자료 : <http://game.163.com/06/1129/17/3145344M00311T2V.html>



《Real extreme action》 오픈베타 테스트 동접자수 5만 돌파

11월 30일, 9YOU의 축구 온라인게임 《진빠오주치우/劲爆足球/Real extreme action》의 오픈 베타 테스트가 시작된 지 30분 만에 동접자수가 3만 명을 돌파했다.

수천만의 게이머와 축구팬들의 지지에 《Real extreme action》의 첫 구역의 20개 조의 서버가 포화상태가 되었다. 본 게임의 운영진은 오후 동안의 작업을 걸쳐 모든 구역에 5개 조의 서버를 증설했다. 현재 본 게임의 서버 수는 40개 조에 이르며 7시 50분에 동접자수 5만 명을 돌파했다.

《Real extreme action》은 짧은 5시간 내에 동접자수 5만 명을 돌파해 《진우환/劲舞团/오디션》의 성적을 뛰어넘었다. 이날 하루 동안, 중국 수십만 명의 게이머들은 성공적으로 인터넷상에서의 축구 경기를 즐겼으며 향후 본 게임이 곧 출시할 온라인 리그시스템을 떠올렸다.

아직까지 게임에 접속할 수 없어 경기를 즐기지 못하고 있는 게이머들과 축구팬들을 위해 게임 운영진은 12월 중순까지 최소 4개 구역을 다시 개방, 더욱 많은 게이머들에게 본 게임에 접속해 축구의 매력을 체험할 수 있는 기회를 제공할 계획이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-01/20061201113422713.shtml>

성따의 동류게임 대리에 대해

일반적으로 게임회사는 리스크 분산을 위해 내용이 유사한 게임제품을 두 편 이상 운영하지 않는다. 유명 온라인게임 운영업체인 성따는 《관우티엔샤/乱武天下/난무천하》의 대리운영을 선포한 이래 줄곧 매스컴의 주목을 받아왔다. 이러한 매체의 관심은 《난무천하》에 의한 것이 아니다.

바로 이미 동류제품인 《러웨잉하오/热血英豪/.열혈영호》를 보유하고 있는 성따가 《난무천

하》의 대리를 선포했기 때문이다. 《열혈영호》와 《난무천하》의 경쟁은 과연 무엇을 의미하는 것일까?

대부분의 사람들은 이미 《난무천하》에 대해 어느 정도 알고 있을 것이다. 그러나 《열혈영호》에 대해서는 모호한 느낌을 갖고 있을 것이다. 사실 세계 첫 3D격투 온라인게임인 《열혈영호》는 이미 출시된 지 3년이 지났다. 본 게임은 자극적인 게임방식, 개성적인 게임설정, Q버전의 귀여운 캐릭터, 기상천외한 무기방비 등의 특징으로 일부 게이머들의 사랑을 받았다.

하지만 성따의 《찬치스제/传奇世界/전기세계》, 《파오파오탕/泡泡堂/비엔비》와 같은 게임에 가려 빛을 발하지 못했다. 《난무천하》의 등장으로 인해 3년 간 침체에 머물러있던 《열혈영호》가 점차 관심을 받기 시작했다.

성따의 캐주얼게임 관련책임자는 《열혈영호》가 이전 보다 많은 주목을 받게 된 것은 결코 《난무천하》의 출현 때문이 아니며 《열혈영호》자체의 뛰어난 발전추세로 인한 것이라고 밝혔다. 그러나 온라인게임의 “형제련(兄弟连)” 표현법에 대한 답변은 피했다.

성따는 근 2년간 인터랙티브 엔터테인먼트 플랫폼 구축을 위해 노력해왔으며 현재 동류게임 또한 그룹의 우세를 축적해나가기 시작했다. 이전 매스컴 보도에 따르면 《열혈영호》가 기록한 좋은 성적은 이미 성따의 그룹 전략에 있어 중요한 요소가 되었다.

성따의 내부인사는 현재 《열혈영호》의 위력이 시장에 나타나기 시작했다고 밝혔다. 《난무천하》의 오픈베타 테스트를 앞둔 시점에서 “형제련”은 어떠한 효과를 거둘 것인지, 이와 동시에 이것이 CEO인 천티엔차오가 심혈을 기울인 종합 플랫폼의 전면 출시를 암시하는 것인지에 대한 대답은 시간이 지난 후 알 수 있을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-11-29/20061129134129464.shtml>

《Ghost Online》, 여러 업체의 합작운영

11월 28일, 리엔중(联众)의 고위인사는 《가오케이/搞鬼online/Ghost online》가 합작운영 계획으로 나아가고 있다고 밝혔다. 내부인사에 따르면 최근 수많은 게임 플랫폼 운영업체의 고위간부들이 리엔중에 드나들었으며, 이와 동시에 리엔중 또한 SOHU, TOM 등 많은 게임 플랫폼 운영업체들과 빈번한 접촉을 가졌다. 이 같은 소식은 모두 리엔중이 현재 여러 업체와 《Ghost online》의 합작운영을 준비하고 있음을 뒷받침하고 있다.

여러 업체가 한 편의 온라인게임을 합작 운영하는 것은 업계 내 최초로 이러한 방식은 합작양측에 많은 이익을 가져다 줄 것이다. 현재 추측만이 가능한 상황에서 한 가지 분명한 것은 이러

한 새로운 형태의 운영방식이 각 업체의 운영방식의 우세를 효과적으로 재정비 및 확대해 나갈 수 있다는 것이다.

그리고 합작 운영의 가장 큰 매력은 업체로 하여금 게임운영에 따른 리스크를 최대한 피할 수 있으며, 투자 자본을 낮추어 수익률을 제고시킬 수 있는 것이다. 이것은 모든 업체에게 있어 뿌리칠 수 없는 가장 큰 유혹이라고 할 수 있다.

현재 《Ghost online》이 이미 운영케도에 오른 상황에서 리엔중이 합작운영을 준비하고 있다는 사실은 이 같은 결정이 신중한 고려를 통해 결정되었음을 알 수 있다. 이러한 합작운영 방식은 현 온라인게임 업계에 있어 하나의 주류로 이번 리엔중이 제기한 여러 업체의 합작운영은 합작측의 선택에서 볼 때 뛰어난 협력자를 만난 셈이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-02/20061202100523883.shtml>

《Guild Wars》의 클로즈베타 테스트 시작에 뜨거운 호응

11월 19일 부터 《지짠/激戰/Guild Wars》의 홈페이지에 클로즈베타 아이디 신청 페이지가 개설된 이래로 유저들의 뜨거운 호응을 받아왔다. 아이디 신청 페이지의 검색량이 너무 많이 페이지가 열리지 않은 사건부터 각 대형 게임 사이트의 《Guild Wars》 링크부분이 마비가 되었던 사건, 그리고 24시간 동안 20만을 초과한 클로즈베타 아이디 신청까지 《Guild Wars》는 핫이슈의 온라인게임의 대명사가 되었다. 현재, 《Guild Wars》의 클로즈베타 서비스가 시작되었으며 중국 곳곳에서 열풍과 같은 반응들을 볼 수 있다.

우선, 게임 속 캐릭터들의 첫 출생지인 아스칼론성은 형형색색의 각종 직업의 게이머들로 모든 거리들이 꽉 찼다. 곳곳마다 흥분과 격동으로 가득한 게이머들의 행렬이 계속되었고, 이들은 가장 일찍이 《Guild Wars》의 세계에 들어선 용사들이 되었다. 이들은 대륙에 들어서자마자 아름다운 게임화면과 배경음악에 감탄을 금치 못했다.

이는 진정한 시각과 청각의 성대한 연회였다. 웅대한 아스칼론성의 높은 탑, 푸르고 깨끗한 하늘, 성 밖으로 유유히 흐르는 강물과 녹음, 그리고 높은 산에서 떨어져 내리는 폭포 등 수많은 아름다움이 완벽한 경치를 이루어 게이머들의 눈앞에 펼쳐졌을 때, 게임을 설계한 프로그래머들에 대한 감탄이 그치지 않았다.

이 밖에 게이머들은 사소한 모든 부분에서도 온라인게임 혁명의 선두자로서의 본 게임의 대범함과 자신감을 느낄 수 있었다. 예로, 본 게임의 방대한 세계지도는 게이머들에게 이동에 따른 수고를 덜어주고 있다. 만약 새로운 성과 읍에 도착한 경우 바로 지도를 열어 전송할 수 있기 때문이다. 또한 모든 게이머들이 공통으로 느낀 점은 게임 속에서 캐릭터의 레벨을 올리는 것이 매우

쉽다는 점이다.

따라서 클로즈베타 테스트가 시작된 지 얼마 지나지 않아, 많은 게이머들이 붕괴 후 세계에 진입해 새로운 모험을 시작했다. 프로그래머의 이러한 설계는 게임에 대한 자신감 때문일 것이다. 게이머들이 게임 속에서 할 수 있는 일들이 아직 많고 많기 때문이다.

게임과 관련된 모든 곳에서 게임에 대한 게이머들의 칭찬을 볼 수 있다. 본 게임은 모든 게이머들이 오래도록 기대해왔던 진정으로 이들에게 속한 온라인게임이기 때문이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-11-29/20061129151456635,1.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (42)

순 위		게 임 명 칭
1	2↑	치찌스찌(奇迹世界 / SUN)
2	1↓	지짚(激戰 / Guild Wars)
3	-	띠샤칭위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
4	-	티엔롱빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
5	-	찌엔샤칭원(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	7↑	시엔찌엔치샤관OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
7	10↑	완메이스제귀찌반(完美世界国际版 / 완미세계 국제판)
8	6↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
9	8↓	징티엔똥띠(惊天动地 / 카발온라인)
10	9↓	가오궈이(搞鬼online / Ghost online)

11	-	취위즈씨엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
12	-	Aion
13	-	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
14	18↑	황이천사찬(黄易群侠传 / 황역군협전)
15	新	평원(风云 / 풍운)
16	14↓	띠위즈먼:룬똘(地狱之门:伦敦 / Hellgate: London)
17	16↓	티엔샤얼(天下貳 / 천하2)
18	17↓	머서우스제:란소우원정(魔兽世界:燃烧远征 / WOW)
19	20↑	환상스째(幻想世界FM / 환상세계FM)
20	新	광즈귀두(光之国度 / Shine)

20위권에 《티엔룽빠뿌/天龙八部/천룡팔부》, 《씨엔샤칭웬/剑侠情缘网络版3/검협정연인터넷 버전3》, 《시엔찌엔치사찬OL/仙劍奇俠傳/선검기협전》, 《완메이스제귀지반/完美世界国际版/완미세계국제판》, 《이치당치엔/一騎當千/일기당천》, 《황이천사찬/黄易群侠传/황역군협전》, 《평원/风云/풍운》, 《티엔샤얼/天下貳/천하2》, 《환상스째/幻想世界FM/ 환상세계FM》 등 적지 않은 중국 온라인게임이 포진해 있어 중국 온라인게임의 빠른 발전양상을 보여주고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-12-04/20061204114210694.shtml>

《평원/风云/풍운》



- 게임 이름 : 평원/风云/풍운
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 개발 회사 : 진티엔커지(锦天科技)
- 운영 회사 : 진티엔커지(锦天科技)
- 공식사이트 : www.fy0.cn
- 현재 상황: 2006년 11월 20일 알파테스트 실시

아주 먼 고대시대, 넘쳐나는 야심과 천성적으로 가득한 원한의 부추김 아래, 마신 치우(蚩尤)는 부하들을 이끌고 인간계와 마계의 결계를 부수었다. 그리고 몇 개의 큰 이민족들을 타락시키고 유혹해 중화영토를 정복하려는 목적으로 구주(九州)지역을 침범했다.

다행히 인간계에 수많은 기인이사들이 있어 여러 능력을 익혀 구주에 모였다. 그리고 중화 현원(轩辕) 황제의 명령 아래, 각지 제후들이 힘을 합해 마족의 세력과 백여 년간에 이르는 영토수호 전쟁을 벌였다.

인간계의 용사들은 죽음으로 맞섰으나 마족의 백년간에 쌓인 원한은 너무 깊었다. 결국, 현원 황제는 세상을 떠났고 황성은 정권쟁탈에 의해 오랑캐에게 평정되었다. 또한 마신 치우도 전쟁에서 힘을 다했기에 고민 끝에 부하들을 이끌고 마계로 퇴각, 실력을 회복한 후에 권토중래의 패업을 달성하고자 했다.

수백 년이 눈 깜짝할 사이 흐르고, 중화영토도 점차 정권쟁탈 속에서 원기를 되찾고 있었다. 하지만 천하군웅에 우두머리가 없어 각 영웅 및 천하호걸이 나타났으나 천하를 통일하고 천자의 위엄을 재현할 수 있는 인물은 없었다. 재현할 수 있으며, 구주 중원지역을 다시 뒤흔들만한 인물은 없었다.

이 때, 북양씨(濮阳氏), 염천장군(炎天将军), 현원씨(轩辕氏) 등은 각자 나라를 세워 천하를 4등분 했다. 백년의 시간이 흐르고, 네 나라의 증오 또한 끊이지 않았다. 염천(炎天), 반지(磐地), 능풍(凌风), 창운(沧云) 등 네 개의 성 사이에 상인들의 왕래와 서신들이 오갔으나, 그 영토를 지키기 위해 전쟁이 끊이지 않아 백성들의 고생인 이루 말할 수 없었다.

혼란스러운 시기에, 각국의 군주들은 평화를 지키기 위해 현자들과 용사들을 모았다. 천하의 흥망은 모두에게 책임이 있지만, 영웅이 나타나지 않으니 환난 속에서 백성들을 구하고 천하를 통일하여 태평천하를 이룰 수 있을 것인가?



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2006-11-13/20061113154216338.shtml>

<엔터테인먼트 장소 관리 조항>에 대한 문화부 의견(下)

5. 행정허가 진술 청취

문화주관부문이 엔터테인먼트 장소 신청을 접수 및 처리할 때에는 법에 따라 공시해야 한다. 그리고 엔터테인먼트 장소 설립을 신청한 소재지 주민 위원회 혹은 촌민 위원회 및 부근 학교, 병원, 기관, 위험 화학물질창고 등 이해관계자에게 통지해 진술 청취에 참가하게 해야 한다. 진술 청취시간, 장소 등의 사항을 공고해 관련 인사들의 진술 청취 참가 신청을 적극적으로 접수해야 한다.

문화주관부문은 《행정허가법》 관련 규정에 의거해 진술 청취회를 조직, 당사자 편의우선 원칙에 근거해야 하며 진술 청취 방식에 있어서 공안, 공상, 위생, 환경보호 등 부문과 진술 청취 연석회의 제도를 모색하여 함께 진술 청취 사안을 처리하여도 된다. 문화주관부문은 이해관계인 혹은 기타 관련 인사들이 진술 청취 참가 신청을 하지 않는 행정 허가 사항에 대해서는 법에 의거해 결정을 내린다.

6. 엔터테인먼트 장소 순찰 제도

건전한 순찰 제도를 제정해 엔터테인먼트 장소를 순찰해야 한다. 전문 책임자와, 순찰 참가 요원, 순찰 조직 요원의 훈련 심사를 확정하고 돌발사건에 대한 예방책을 제정해야 한다. 엔터테인먼트 장소 순찰 요원은 엔터테인먼트 장소를 수시로 순찰, 엔터테인먼트 장소의 상황을 실시간으로 파악해 적시에 치안과 안전을 위협하는 요소를 제거해 엔터테인먼트 장소의 정상적인 질서를 유지 및 보호해야 한다. 그리고 엔터테인먼트 장소의 정상적인 영업과 공공 안전을 보장해야 한다. 또한 위법 행위를 발견 및 제지할 경우 문화주관부문과公安부문에 보고해야 한다.

7. 엔터테인먼트장소 위법행위 경고기록 시스템

각지 문화주관부문은 적극적으로公安부문과 기타 관련부문과 함께 각지의 실제상황을 종합해 엔터테인먼트 장소의 위법행위 경고기록 시스템의 상세 내용, 표준 및 구체적인 실시 방안을 제정해야 한다. 위법 경영을 한 엔터테인먼트 장소는 경고기록 시스템에 기입, 엔터테인먼트 장소의 위법 사실, 위법 이유와 그 근거 및 처벌 결과에 대해 상세히 기록해야 한다. 그리고 효과적인 방법을 통해 적시에 사회에 발표, 엔터테인먼트 장소의 경영행위에 대한 시민들의 감독강화를 장려해야 한다.


경고기록 시스템에 기록된 엔터테인먼트 장소에 대해 서면으로 경영 부서에 통지해야 한다. 각지 문화주관부문은公安부문과 기타 관련부문과 함께 경고기록 시스템에 기록된 엔터테인먼트 장소에 대한 감독 및 검사를 강화한다. 문제가 발생할 경우 검사빈도를 높이고, 감독 관리를 중점적으로 실시한다. 일정 시간 내에 법에 따라 경영하고 규정된 조건에 부합할 경우 규정에 따라 그 경고기록을 취소 및 공고한다.

8. 문화주관부문,公安부문 직권 공유

엔터테인먼트 장소가 《조항》규정에 따르지 않게 종업원명부, 영업일지를 작성했거나, 위법 범죄행위를 발견하고도 법에 따라 보고하지 않은 경우, 현급 지방자치정부 문화주관부문은 법정 직권에 근거해 조사할 수 있으며 조사결과를 복사해 서면으로公安부문에 발송해야 한다.公安부문이 이미 동일한 위법사항에 대해 처벌을 내린 경우, 문화주관부문은 다시 중복 처벌할 수 없다.

각지 문화주관부문은 지속적으로 《문화부 판공청의 가무 엔터테인먼트 장소 관리 강화 및 효과적인 안전 보호에 관한 통지》 및 《문화부의 엔터테인먼트 장소 관리 조항 집행과 관한 통지》 등 문건의 내용을 엄격하게 집행하고, 본 문건과 불일치한 점이 있을 때는 본 문건의 규정을 기준으로 한다. 전자 게임, 오락 운영 장소의 관리와 관련된 의견에 대해서는 별도의 통지가 내려질 것이다. 각지에서 《조항》의 실시예 있어 부딪히게 되는 관련 상황과 문제는 적시에 보고하기 바란다.

출처 : 文市发 [2006] 31号

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