

제177호

2006. 05. 15

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 온라인게임 부가서비스, 새로운 투자영역으로

China Game News

- 위메이드, 티엔웨의 <촨치4> 대리 부인
- 새로운 유형의 온라인게임 <귀웨이> 개발 중
- 징허와 우정 왕회이통 협력 체결
- SINA 온라인게임 자원 재정립
- <용형> 부활

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (16)
- 4월 온라인게임 인기순위

Game 소개

- <카딩바오베이(卡丁宝贝/Happy GoGo)>

법률 및 정책

- 문화부, 중국산 게임개발 지원

온라인게임 부가서비스, 새로운 투자영역으로

2005년 중국 온라인게임은 산업규모 61억 위안과 성장률 51%를 기록함으로써 온라인게임 강대국으로 부상했다. 1.1억에 달하는 네티즌의 지속적인 증가는 온라인게임이 발전할 수 있는 여건을 제공했다. 대형 온라인게임 시장의 지속적인 성장에 따라 게임 부가서비스 제공업체들이 벤처 투자자들의 새로운 투자처로 각광받고 있다.

IDG는 다음과 같은 4개의 특징 중 최소 한 가지를 갖추게 되면 앞으로 발전할 수 있고, 투자할 가치가 있다고 밝혔다.

첫째, 중국의 많은 인구, 거대한 시장 잠재력과 밀접한 관계

둘째, 소비구조의 변화추세와 필연적 관계

셋째, 국제 산업 망에서 중국이 우세한 영역

넷째, 새로운 기술 플랫폼이 전통산업에 응용되어 전통산업 규모를 확대, 운영

게임 부가서비스 제공업체의 인터넷 사업은 위의 4개 특징 중, 세 번째를 제외한 3개 특징을 모두 갖추고 있다. 게임 부가서비스 제공업체는 중국 온라인게임 산업의 지속적인 성장에 따라 나타나게 된 것이다.

온라인게임에서 젊은 네티즌이 차지하는 비중이 매우 높다. 온라인게임의 저렴한 비용이 수입이 한정된 젊은 네티즌들을 사용자로 끌어들이기 때문이다. 그리고 사람들의 소비능력이 높아짐에 따라 소비구조 또한 엔터테인먼트에 더욱 편중되고 있기 때문이다.

방대한 게이머들은 온라인게임의 높은 수요를 파생시켜 게임 개발업체, 운영업체 및 유통업체 수가 날로 증가되었다. 또한 자신을 표현할 수 있는 플랫폼의 수요에 게임 부가서비스 제공업체는 인터넷 기술을 기반으로 간단한 게임 뉴스와 정보, 커뮤니티 등 웹 사이트 콘텐츠를 인터랙티브 방식을 통해 제공함으로써 게이머들의 수요를 만족시키고 있다.

서비스 플랫폼의 중요성

어떠한 영역의 투자항목을 막론하고 창조성은 투자자들이 투자대상을 정하는 가장 민감한 조건이다. 게임 부가서비스 제공업체의 인터넷 사업방식은 일본, 한국 등 온라인게임 개발수준이 비교적 높은 나라에서도 아직 개척되지 않았다.

중국 온라인게임 시장의 시장집중지수는 점차 증가해 주요 운영업체들이 차지하는 비중이 2004년 51%에서 2005년 67%로 상승했다. 티엔콩요우씨 사이트(天空游戏网)가 짧은 기간 내에 투자자들의 높은 관심을 끄는 이유도 수익원을 게임대리가 아닌 부가가치서비스 제공으로 하기 때문이다.

게이머들이 온라인게임 부가서비스 업체들이 제공하는 부가가치서비스를 충분히 이용할 수

있도록 하기 위해서는 반드시 편리하고 독특한 서비스 플랫폼이 필요하다. 서비스 업체들은 서비스 플랫폼을 통해 게이머들에게 게임정보, 온라인게임 다운로드 서비스, 게임자료 조회서비스, 경품제공 플랫폼 및 편리한 콘텐츠 업 데이트 시스템을 제공한다.

거대한 부가가치 잠재력

이익창출은 모든 투자자들의 투자 목적이다. 이성적인 투자자는 투자항목이 기업고객에게 이익을 가져다 줄 수 있는 지를 중요시한다. 그렇기 때문에 많은 벤처투자자들은 소비자 및 최종고객을 중심으로 하는 서비스, 즉 애플리케이션 서비스를 비교적 관심 있게 지켜본다.

게임 부가서비스 업체의 서비스도 애플리케이션 서비스에 포함된다. 업체는 게이머들에게 서비스를 제공함에 있어 사용자의 수요와 체험을 제1요소로 중시한다. 비록 게임 콘텐츠에 직접적인 영향을 미치지 않지만, 업체는 고객가치 실현을 통해 이익창출 목적을 달성하는 것이다.

한 개의 투자항목은 우선 사용자에게 이익을 가져다 줄뿐 아니라 이익실현 방법도 알려준다. 따라서 사이트는 더욱 많은 사용자를 유치하게 되며, 이를 기반으로 이익모형을 수립, 이익을 발생시킨다.

온라인게임 보조서비스 업체가 사용자에게 최상의 서비스를 제공하는 이유는 결국 업체의 이익창출을 실현하기 위해서이다. 업체의 이익에는 이익모형이 명확하게 계량화된 유형의 이익과 무형의 이익이 있다. 무형의 이익이란 사용자의 충성도, 그리고 사용자 증가가 가져오는 업체의 잠재된 상업기회 등 이다.

가상세계의 4대 상업기회

전통적인 온라인게임의 주요 수입원은 게이머들의 포인트 카드 소비비용이다. 이전 자료에 따르면 게이머 한 명이 매월 성따의 <찬치(传奇 / 미르의 전설)> 게임에 지불한 서비스 비용은 평균 20위안이다. 만약 발표된 <찬치> 동시 접속 자 수의 절반 즉, 평균 15만 명으로 계산할 경우, 매월 서비스 비용 수입은 600만 위안, 1년에 7,200만 위안의 수입을 벌어들인다.

하지만 2005년 많은 온라인게임 운영업체들이 무료 서비스를 실시함에 따라 온라인게임의 무료 운영방식이 주류가 된듯하다. 이런 방식은 게임의 문턱을 낮춰 더욱 많은 게이머들을 유치할 수 있지만, 운영업체는 무료 서비스로 인한 원가부담을 감당할 수 있는 능력을 구비해야 한다. 그래야만 핵심 사업을 점차 게임대리에서 서비스 제공으로 전환함으로 진정한 게임 보조서비스 공급업체가 될 수 있기 때문이다.

게임 보조서비스 제공업체의 주요 이익모형

● 아이템 판매 : 이것은 포인트 카드 판매 외 가장 전형적인 온라인게임의 이익모형으로, 한국의 게임포털 한게임이 바로 이러한 이익모형으로 운영되고 있다. 게임 포털은 게임과 커뮤니티, 2개 서비스 부분으로 나누어지며 영업수익도 이 2개 서비스 부분에서 발생된다.

판매되는 아이템은 두 가지로 하나는 바둑게임 및 캐주얼게임 등에 사용되는 아이템 도구이며, 다른 하나는 커뮤니티 아이템이다. 현재 아이템의 생산 및 거래는 거대한 산업을 형성하고 있어, 업계에서는 "온라인게임의 제2시장" 또는 "온라인게임 부가가치 시장"으로 보고 있다.

● 인터넷 광고 : 온라인게임을 대리하지 않고 이윤을 내는 사업방식은 게임 보조서비스 공급 업체에게 부담과 도전을 가져다주었고, 주목받지 못했던 인터넷 광고는 새롭게 업체들의 관심을 받게 되었다.

다른 인터넷 플랫폼과 같이 유료게임에서는 게이머들이 순수하게 게임만을 즐기기 원하기 때문에 광고가 적은 반면, 무료게임에서는 게이머들이 피동적으로 접하게 되는 광고에 큰 반감을 느끼지 않는다. 하지만 온라인게임에서 광고판매 공간은 제한되어 있다.

최근 일부 온라인게임 업체들이 온라인게임에 광고를 삽입하는 새로운 광고형식을 개발함으로써 온라인게임의 새로운 이익모델과 이익원을 창출했다.

● 회원 비용 : 전통적인 인터넷 이익모델로 온라인게임에 적용한 것이다.

● 협력으로 비용 부담 : 주로 전자통신부문과 협력한다. 현재 온라인게임 서비스 업체와 전자통신 부문의 협력은 이미 진행 중으로 온라인게임 서비스 비용과 인터넷 비용을 통합했다. 매일 인터넷 접속 시간이 3시간 이상인 게이머들이 전체 74%를 차지함에 따라 전자통신 부문의 수입이 크게 증가될 전망이다.

2003년 전자통신 산업은 온라인게임으로 인해 87.1억 위안에 이르는 수입을 얻었으며, 2004년에는 150.7억 위안에 이르는 수입을 얻었다.

통계에 따르면 부가가치 통신시장의 연평균 복합 성장률은 150%에 달하며, 이 중 온라인게임시장의 발전 속도가 빨라 90% 정도를 차지하고 있다. 온라인게임 서비스업체는 이런 유리한 입장에서 전자통신부분과의 협상에서 인터넷 접속비용의 부담을 획득했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-25/20060425160724790.shtml>



위메이드, 티엔웨의 <환치4> 대리 부인

<환치(传奇 / 미르의 전설)>시리즈 개발업체인 위메이드는 티엔웨(天悦)와의 전략적 제휴 관련 소식을 정식으로 부인하고, 현재 여러 업체와 협상 중이라고 밝혔다. 현재 티엔웨와 전략적 제휴가 성립되지 않은 상황에서 티엔웨의 <미르의 전설4> 대리 소식은 말도 안 된다고 밝혔다.

현재, 게임계의 저명인사 양징(杨京)이 설립한 티엔웨이가 4월 26일 위메이드와의 전략적 제휴를 발표, 중국에서 <미르의 전설4>을 대리할 것이라는 소문이 돌고 있다. 양징은 광통 CEO 재임 기간에 성따의 <미르의 전설 3> 중국 대리권을 성공적으로 차지했었다.

이와 관련해 위메이드 대변인은 관련된 소문을 단호히 일축했다. 그리고 <미르의 전설4>는 아직도 개발 중에 있으며 빨라도 내년에 출시될 것이라고 밝혔다.

하지만 티엔웨이 내부 관계자에게서 얻은 정보에 따르면 현재 티엔웨이는 한 대형 게임업체와 협력 계약을 체결했으며, 향후 중국에서 게임제품을 대리할 예정으로 이미 1편의 게임제품은 연내 출시가 확정되었다고 한다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2006-04-24/1825915999.shtml>

새로운 유형의 온라인게임 <귀웨이> 개발 중

나날이 발전하고 있는 중국 온라인게임은 이미 온라인게임의 주류가 되고 있으며, 중국 온라인게임 업체의 성장과 함께 중국 온라인게임의 유형도 점차 다양해졌다. RPG에서 각종 퍼즐류의 게임에 이르기까지 건강한 온라인게임의 신 개념은 많은 제조업체의 인정과 지지를 받고 있다.

하지만 온라인게임의 다원화 및 보편성을 어떻게 이용해 더 많은 콘텐츠를 실현하느냐와 온라인게임과 기타 요소의 유기적 결합을 어떻게 실현하느냐는 과제에 직면하고 있다.

이런 상황에서 중앙 인터넷 영화센터 및 중국 청소년 인터넷 협회는 애국을 소재로 하는 온라인게임을 호소하였고, 이를 계기로 광동 디지털 통신 네트워크 유한회사는 중국 유명 온라인게임 개발업체인 티엔칭 디지털과 제휴해 새로운 형식의 애국주의 소재 온라인게임을 개발, 곧 출시할 예정이다.

게임명이 <귀웨이/國威/국위(차후 변경가능)>인 이 애국 온라인게임은 항일전쟁을 주제로 애국주의와 건전한 게임을 제창하고 있다.

건전한 게임이라고 해서 재미가 없어서는 안 되기 때문에, 게임 개발업체는 특히 게임의 게임성, 취미성, 도전성에 주력했다. 본 게임은 항일 소재를 강조하는 동시에 일반 온라인게임의 임무, 격투, 스킬, 장비 등 인기 요소를 구비하고, 무미건조한 설교방법과 따분한 게임내용에서 벗어난 새로운 애국주의 온라인게임으로서 게이머들에게 새로운 재미와 도전을 가져다 줄 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-25/20060425142429205.shtml>

징허와 우정 왕회이통 협력 체결

최근, 전통 유통업체인 징허는 중국 우정 왕회이통(邮政 网汇通) 운영업체인 베이징 지리엔티엔샤 디지털처리 유한책임회사와 협력 계약을 체결했다. 앞으로 두 유통업체는 공동으로 중국 우정 "왕회이통" 제품을 널리 알리는 동시에 이전 카드 소비의 많은 맹점들을 서로 상호 보완할 예정이다.

왕회이통은 중국 우정 전자 송금 시스템을 기반으로 일반 인터넷 결제방식보다 더욱 다양한 결제 방식을 소비자에게 제공함으로써, 은행카드 미소지자와 은행카드 사용에 불안감을 느끼는 인터넷 소비자들이 소비 또는 제품 구매 시 걱게 되는 소액 결제 문제를 해결하고 있다.

두 유통업체의 결합으로 "왕회이통" 제품의 판매 및 서비스는 직접 단말기와 연결되었다. 우선, 중국 내의 4.5만 개 우정사이트, 3만 여개의 우정 저축 사이트에서 전반적인 "왕회이통" 서비스를 제공, 어떤 은행 서비스도 뛰어넘는 최상의 서비스 루트를 형성하고 있어 온라인제품 보급력은 일반 부가서비스의 수요를 초과하고 있다.

징허는 중국 성정부 소재지 도시에 대한 무료배달 서비스를 제공할 예정으로, 중국 전역의 300개 징허 대리점들이 지역 및 전화카드, 카드 업체, 단말기 경로의 커버를 담당하고 있다. 2개의 유통회사는 상호 보완하여 전통적인 카드 소비 방식의 많은 문제점들을 대체함으로써 "왕회이통"이 인터넷 화폐 통행증이 되기 위한 견고한 기초를 다졌으며, 편리한 가상 화폐의 현금 변환 서비스를 제공하고 있다.

징허는 1995년에 설립된 전문적인 유통서비스 회사로, 디지털 엔터테인먼트 제품의 소개 및 평가, 소프트웨어 도매, 기획광고, 유통판매 서비스, 물류배송 등 각 영역에서 업계의 인정을 받고 있다.

징허는 중국 유명 디지털 엔터테인먼트제품 유통 서비스 회사인 동시에 중국 유명 가정용 소프트웨어 체인판매 서비스 회사이기도 하다.

회사는 유명한 이두전자(易都电子) 전자상거래 플랫폼을 갖고 있으며, 디지털 엔터테인먼트 산업의 전자상거래를 기반으로 하는 중국 판매 물류 네트워크를 구축했다. 베이징, 상하이, 광저우, 청두 지역의 4개 지점은 일반적인 물류보급 협력 외에 4개 지역의 카드 발송 서비스를 제공하고 있다.

또한 1,000평방미터의 독립적인 포장공장을 가지고 있어 전체 판매 제품의 예술적인 디자인, 생산, 포장, 저장 및 운송의 전반적인 업무를 진행할 수 있다. 거대한 물류 시스템에서 제품은 2-5 일 안에 중국 각 지역의 300여개 핵심 판매업체에 발송되고 있다. 징허통신판매센터는 전국 각지 제품의 통신판매 서비스를 맡고 있다.

베이징 지리엔티엔샤 디지털처리 유한책임회사는 중국 우정 브랜드와 규모의 우위를 바탕으로 왕회이통 제품을 경영하는 인터넷 기업이다. 회사는 중국 우정과의 긴밀한 협력을 기반으로 전

국 각지에 분포되어 있는 중국 우정의 네트워크를 결합하여 새로운 전자 금융 서비스 제품인 "왕회통"을 출시, "왕회통"의 데이터 처리와 인터넷 경영을 담당하고 있다.

회사의 경영 목표는 중국 제1위의 인터넷 현금 송금 및 지불 서비스 제공 기업으로, 최종적으로는 현실적 화폐와 인터넷 화폐의 환어음 센터가 되는 것이다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/04-25/D6BE68B7-9ACF-D50A-A212-1D77AE6FAAEE.html

SINA 온라인게임 자원 재정립

합자회사 SINA 러구(新浪乐谷)에서 탈퇴한 SINA는 새로이 온라인게임 자원 정립을 시작했으며, 상하이에서 “2006 온라인게임 서비스 원년”을 선포했다 .

왕이의 높은 온라인게임 수익성에 비해 SINA는 작년 제4분기 재정보고서에서 게임 사업에 대해 언급하지 않았다. 그 후, “TOM 인수” 소문에 이어 합자회사 SINA 러구의 전체 지분을 양도하고, 대형 온라인게임 시장에서 탈퇴한다고 알려졌다.

이에 대해 SINA 게임채널 편집인 왕닝(王宁)은 SINA는 아직 <티엔탕 1(天堂1/리니지1)> 및 <티엔탕 2>의 운영권을 포기하지 않았으며 온라인게임 시장 탈퇴 계획도 전혀 없다고 밝혔다. SINA의 이번 선포는 플랫폼화 개념의 주요 서비스 브랜드를 강조하고 있으며, SINA는 이미 게임시장의 위치를 새로이 조정했다.

SINA 게임센터의 자오티엔(赵添) 총감은 일반적인 온라인게임의 자문 및 결제 플랫폼에 비해 SINA는 더욱 다양하고 전반적인 온라인게임 관련 정보를 구비하고 있다고 밝혔다. 또한 양질의 서비스 제공과 SINA 게임채널의 선두적인 지위를 구축하기 위해 2006년 SINA는 온라인게임 서비스 관련 “7가지 콘텐츠”를 내놓을 것이라고 밝혔다. 즉 게임 문의, 온라인 비디오, 소액 지불, WooCa II, 게임 블로그, Utalk 및 전통적인 게임 자문 서비스로 게임업체 및 게이머들에게 전방위 서비스를 제공할 것이라고 밝혔다.

SINA 온라인게임 서비스 발표회 현장은 기업유치를 위한 장소 같았으며, SINA 게임채널의 주요 관계자들은 모두 참석했다. 자오티엔은 전통적인 “제품 +정보” 방식은 이미 온라인게임 서비스 시장의 수요를 만족시킬 수 없기에 SINA는 포털 사이트의 우세한 자원을 정립하여 전방위적인 인터랙티브 온라인게임 서비스 개념을 제시할 것이라고 밝혔다. 또한 2006년 전방위 서비스 제품을 출시해 SINA 자체 서비스를 더욱 강화하는 동시에 게임채널 광고의 최적화와 개편을 진행할 것이라고 밝혔다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/04-24/A1CE4421-4D9D-CF17-B0D9-00D41875DFCD.html

<용형> 부활



최근 게임계에는 운영을 중지했던 온라인게임 <용형(永恆/카르페디엠)>이 쑤저우(苏州)의 새로운 온라인게임 운영회사에 의해 다시 운영 된다는 소식이 퍼지고 있다 .

소식에 따르면 곧 출시될 <용형>은 한국과 같이 진행한 최신 버전이다. 최신 버전에서는 3D 셀룰로이드 기술의 활용으로 게임 화면의 표현력을 더욱 높였다. 그리고 친근한 만화적 화풍은 많은 여성 게이머들을 끌어들이는 것이다.



또한 이전 <용형>의 뛰어난 시스템인 합체시스템을 보존하여 남성 게이머들이 여성 게이머와 합체해 게임을 즐길 수 있도록 해 게이머들 간의 교류를 극도로 활성화시켰다. 남녀 게이머들의 배합으로 게임이 힘들지 않으며, 합체 기술을 능숙하게 사용할 수 있는 게이머들은 더욱 빨리 성장할 수 있다.

고화질의 화면을 갖춘 동시에 요구되는 컴퓨터 사양이 높지 않아 PIII 500, 128 메모리에서 게임을 원활하게 운영할 수 있다. 또한 GF2 MX400 이상인 그래픽 카드면 게임이 가능하다. 낮은 컴퓨터 사양과 고화질 화면 그리고 남아 합체 시스템으로 <용형>은 인기 게임이 될 것이다.

<용형> 운영업체는 현재 게임의 출시를 위한 치밀한 준비 작업을 진행하고 있어 게이머들은 빠른 시일에 직접 게임을 즐길 수 있을 것이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2006-04-21/1408148870.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (16)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
2	-	롱위띠샤청(龍與地下城 / Dungeons Dragons Online)
3	-	쥬웨즈씨엔(卓越之劍 / 그라나도 에스파다)
4	6↑	정치환상(蒸氣幻想 / 네오스팀)
5	4↓	EVE
6	7↑	지판(激戰 / Guild Wars)
7	8↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
8	New	파오리우환징(飄流幻境 / Wonderland Online)
9	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
10	-	장산(江山 / 강산)

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10(16)에서는 오랜만에 대만 온라인게임 <파오리우환징>이 새롭게 등장했다.

중국 온라인게임 개발 기술의 급속한 발전으로 이미 대만 및 홍콩 지역의 온라인게임들은 중국 온라인게임을 따라올 수 없는 상황으로 06년에 들어서 아직까지 중국 이외의 제3지역 온라인 게임이 기대 작 순위에 오른 적이 없었다. 하지만 <파오리우환징>이 이런 상황을 타개했다.

<파오리우환징>은 전통적인 2D온라인게임 방식이지만 신선하고 소박한 느낌으로 게이머들의 인기를 끌고 있다. <파오리우환징>의 인기가 게임의 복고 유행의 시작을 의미하는 것인지는 이후의 발전 상황을 주시해야 알 수 있다. 3D가 성행하는 현재라도 전통적인 2D 온라인게임, 특히 Q 반 게임은 쉽게 버려서는 안 된다.

4월 26일 <티엔띠첸먼/天地玄门/천지현문>이 오픈 베타서비스를 진행하며, 4월 27일에는 <샤오위얼위화우첸/小鱼儿与花无缺/소어아여화무결>가 클로즈 베타서비스를 진행한다. 그리고 4월 29일에는 <파오리우환징>이 클로즈 베타서비스를 진행한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-24/20060424104459891.shtml>

4월 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	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이성따(上海盛大网络)
3	↓	따화시요우II (大话西游 II, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
4	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
5	↓	티엔탕II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
6	↓	찌엔샤칭웬 (剑侠情缘网络版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
7	↓	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
8	○	셴웬찌엔 (軒轅劍网络版, 현원검인터넷버전)	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/상하이성따(上海盛大网络)

자료 : 大众软件

<카딩바오베이 (卡丁宝贝 / Happy GoGo)>



게임 이름 : 카딩바오베이/卡丁宝贝/Happy GoGo

게임 종류 : Full3D 동시 접속 레이싱 게임

개발 회사 : 인터티엔멍(因特天盟)

공식사이트: http://www.inttm.com/product_kdbb.html

<Happy GoGo>는 Full3D 동시 접속 레이싱 게임으로 전통적인 리얼 레이싱게임의 엔터테인먼트 요소를 포함하고 있을 뿐만 아니라 게이머들이 좋아하는 애니메이션과 보물들을 추가해 게이머들의 인기를 끌고 있다.

<Happy GoGo>는 간단한 조작방법으로 짧은 시간 내에 레이싱 경기의 긴장감을 느낄 수 있어 초보자들도 게임 중의 보물을 이용해 경기의 승패에 영향을 미칠 수 있다. 또한 게임의 과장된 기법은 게이머들에게 더욱 즐거움과 재미를 선사한다. <Happy GoGo>의 귀여운 만화캐릭터는 게이머들에게 3D 캐주얼 레이싱 세계를 보여주고 있어 친근감을 더해준다.

각종 캐릭터들은 다양한 재료로 제작된 자동차를 운전하며 여러 가지 보물들을 합리적으로 활용하며 레이싱을 진행한다. 레이싱에서 우승하기 위해서는 레이싱 트랙을 잘 기억하고 레이싱 도중 얻은 각종 보물들을 합리적으로 사용해야 한다.





자료 : <http://newgame.17173.com/pages/01/20060302/20060302160455.html>

CGW China Game Weekly **법률 및 정책**

문화부, 중국산 게임개발 지원

4월 25일 문화부는 10월에 개최될 제4회 중국 국제 인터넷 문화박람회와 관련해 처음으로 기자회견을 가졌다.

이번 인터넷 박람회는 "중국의 건강한 인터넷 문화의 해"라는 슬로건을 제시하고, 정부의 인터넷 공간 정화 제창과 인터넷을 이용한 선진적인 과학기술과 문화 전파를 구현할 계획이다. "법에 의한 치국(依法治国)", "덕에 의한 인터넷 관리(以德治网)"의 병행을 실행하고, 적극적으로 건강한 인터넷 문화 방침정책을 형성할 것이다.


인터넷 박람회는 국가 시범공정 및 시범센터 / 각 성 인터넷 문화성과 보고 / 국가 지원 애니메이션게임 개발기업 및 제품 전시 / 국제 인터랙티브 엔터테인먼트 소개 / 데이터, 디지털 신제품 전시 / 국가 창작 인재교육 및 양성 / PC방 전용 설비, 응용 및 솔루션 교류 / 현장 주제 행사 전시 등 8개 전시 콘텐츠를 가지고 있다.

이전 박람회와 달리 이번 인터넷 박람회에는 개발업체와 협력한 국가 지원 애니메이션게임 개발기업 및 제품을 전시, 참여기업이 집중적으로 중국산 제품의 정수를 전시할 수 있도록 해 중국의 게임개발 실력을 보여줄 것이다. 문화부 관계자들은 창작 애니메이션 부스는 전체 부스의 1/10을 차지할 것이며 저가 또는 무료 형식으로 부스를 대여해 창작 애니메이션 발전을 지원할 것이라고 밝혔다.

문화부 량강(梁纲)주임은 이번 인터넷 박람회에는 특별히 인터넷 문화산업을 주제로 하는 포

럼, PC방 및 디지털 콘텐츠 산업 세미나, 시범 기업 신제품 발표회의 3개 부분으로 구성된 중국 국제 인터넷 문화 포럼을 기획했다고 밝혔다. 또한 인터넷 박람회 개최를 맞이해 중국 PC방 기능 대회, PC방 클럽 연합 대회, 인터넷 음악 행사 등의 행사도 기획할 것이라고 밝혔다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/04-27/0412A802-410D-A313-02BF-5B B9F851A2BB.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