

제212호

2007. 2. 5

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2007년 무료 온라인게임시대 마케팅 전략 전망

China Game News

- 《봉신방 국제판/封神榜国际版》 1월 26일 클로즈베타 테스트 진행
- 9YOU, 한국 온라인게임 《에밀크로니클 온라인》 수입
- 《창따오아이푸상/强盗爱富商》 2월 7일 알파 테스트 실시
- 광통(光通), 3월에 《Shine》 클로즈베타 테스트 실시
- 성따와 액토즈소프트, 《라테일》 출시 공동발표

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (05)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (1월28일-2월3일)

New Game 소개

- 《뿌루뿌루카카/布鲁布鲁卡卡/포로포로가가》

Game 회사 소개

- 티엔튀지에(天拓基业) 네트워크 유한공사

2007년 무료 온라인게임시대 마케팅 전략 전망

얼마 전 막을 내린 2007년도 중국게임산업연회에서 발표된 데이터에 따르면, 2006년 무료 온라인게임은 이미 온라인게임 산업에서 가장 큰 싹 세력으로 자리를 잡았다. 신규게임 중 60% 이상이 무료운영 방식을 채택했으며, 무료운영 게임에 따른 운영수입 또한 온라인게임 시장의 30%를 차지했다. 무료운영 방식은 매우 빠른 성장세를 보이고 있다.

게임산업연회에서 발표된 데이터가 나타내는 바와 같이, 과거 한 편의 제품이 오픈베타 테스트시기에 유료운영 방식을 선택한다면 동접자수 10만을 넘기기 어려웠을 것이다. 하지만 무료게임이 출현하면서 동접자수의 기본 수치는 20만에서 30만이 되었다. 또한 이 수치는 아직 중국 온라인게임 게이머의 1%밖에 되지 않는 비율이다. 이렇듯 현재 무료게임 운영업체는 중국 3,000여만의 온라인게임 유저들의 소비력에 주목하고 있다.

무료게임 시대의 도래는 온라인게임 시장에 신선함을 불러일으켰을 뿐만 아니라, 무료게임의 수량 급증과 함께 무료게임들 간의 경쟁 또한 격화시키고 있다. 눈앞에 놓인 게이머들의 소비력은 매우 크지만 시장은 종종 소수의 몇몇 제품에 의해 독점되곤 했다. 이는 최근 몇 년간 중국 온라인 게임산업이 직면하고 있는 문제 중 하나이다. 현재 업계 내에서 공인하고 있는 것과 같이 무료게임의 게임품질이 실질적으로 별 차이가 없는 상황에서 게이머의 선택을 결정짓는 것은 바로 운영업체의 마케팅 전략이다.

온라인게임 마케팅은 시장마케팅을 포함하고 있을 뿐만 아니라 더욱 중요한 무료 온라인게임의 상품화 이후의 마케팅도 포함하고 있다. 무료게임과 유료게임의 영리 추구방식의 가장 큰 차이는 유료게임이 게임시간을 판매하는 것과 달리 무료게임은 사이버 상품을 판매하는데 있다. 시간은 수량화가 가능하기 때문에 어떤 고정적인 척도를 통해 소비 형태를 지속적으로 고정시킬 수 있다.

하지만 무료게임 방식은 전통적인 대중 실물 소비방식에 더욱 근접한 형태이다. 무료게임 방식이 실물 소비와 다른 점은 실물 소비방식이 네트워크라는 사이버 공간으로 옮겨온 후 게이머들이 중간 유통루트를 통해 온라인게임의 사이버 가치를 구매하는 방식으로 전환된 부분이다.

유료게임 방식이 판매하는 시간은 한계가 있다. 그러나 무료게임 방식의 사이버 가치 판매는 무한정 확대될 수 있으며 운영업체가 사이버 상품의 가치설정 및 가격과의 관계를 통해 어떻게 게이머의 구매 능력을 촉진하느냐에 달려있다. 또한 같은 사이버 상품을 판매할 때에도 운영업체가 전문 판매점 형태를 취하느냐 아니면 마켓 형태를 취하느냐에 따라 수익에 큰 차이가 발생하게 된다.

전문 판매점이 판매하는 것은 보통 게이머가 필요로 하는 간단한 제품들로 전문적이지만 단

조롭다. 마켓화 경영은 수많은 다채로운 상품들로 게이머들의 눈길을 끌어 모으는 것이다. 모든 무료 온라인게임의 사이버 상품을 하나의 사이버 마켓에 진열한다면 게이머들이 구매하고 싶은 상품은 점점 많아질 것이며, 그로 인해 발생하는 거래도 점점 늘어날 것이다.

이러한 판매방식은 현대사회에서 자주 볼 수 있으며 200위안 가량의 물건을 구매할 경우 100위안을 돌려주는 판촉 수단도 포함하고 있다. 그러나 무료 온라인게임의 마케팅에서의 이러한 판매방식은 아직 새롭고 신선한 것이다. 특히 아이템 세트 판매 개념은 중국 게임 분야에서는 처음으로 등장한 것이다. 최근 《징티엔똥띠/惊天动地/Cabal Online》가 이러한 개념을 도입했다. 이 게임의 사이버 아이템 쇼핑몰에 들어가면, 유효기간이 있는 복장 세트 제품시리즈를 발견할 수 있다.

일반적으로 유효기간은 30일로 현재 최고 인기를 누리는 아이템과 게이머들의 필수품이 함께 구성되어 판매되고 있으며, 가격은 더욱 저렴하다. 그러나 유효기간이 지나면 게이머들은 아이템을 재구매해야 한다. 그러나 유효기간이 끝날 기간에는 이러한 상품들의 사이버 가치도 낮아진다. 이러한 유효기간이 바로 세트 판매방식을 통해 게이머들에게 가장 시급한 아이템의 소비를 제공하는 것이다. 이러한 소비방식은 유효기간이 있기 때문에 가격이 저렴하게 되며 실용성도 더욱 높아지게 된다. 또한 영구적인 소비를 통한 낭비도 막을 수 있어 운영업체에게 더 많은 이윤을 가져다 줄 수 있다.

이러한 판매방식의 출현 후, 《Cabal Online》이 주말을 끼고 출시한 한정판매 선착순 구매는 전체 판매수익의 절반가량을 차지했으며, 판매량은 여전히 지속적인 상승세를 유지하고 있다. 이처럼 우리는 효과적으로 게이머들에게 서비스되고 있는 변형 할인판매가 게이머들의 마음을 끌고 있다는 것을 볼 수 있다. 또 다른 무료게임 《제토우란치우/街头篮球/프리 스타일》도 유사한 판촉 전략으로 크리스마스부터 새해 첫날까지 일주일동안 1,200만 위안을 초과하는 금액을 벌어들였다.

게임 시장의 발전은 무료운영 게임 수량의 지속적인 증가와 함께, 운영업체의 판매전략 상의 제고를 요구하고 있다. 만약 유료운영에서 무료운영으로의 전환을 온라인게임 산업의 제1차 대혁명이라고 부른다면, 무료운영에서 마케팅화 경영으로의 전환은 온라인게임 산업의 또 다른 혁명이라고 할 수 있을 것이다.

이러한 혁명은 과거 온라인게임은 게임시간을 판매하거나 사이버 아이템을 판매하는 것이라는 관념을 철저히 변화시켜, 운영업체가 마케팅의 관점에서 합리적으로 사이버 상품을 배치, 게이머들의 소비심리를 자극해 게이머들에게 서비스하는 상품을 출시하게 했다는 데에 중요한 의의가 있다. 또한 가격 면에서 더욱 경쟁력을 구비한 사이버 아이템이야말로 효과적으로 게이머를 자극하여 상품을 소비하게 할 수 있으며, 게임 제품의 사이버 거래 시장 또한 확대시킬 수 있음을 알 수 있다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2007/01-26/560C3271-049C-CC80-5206-9AF1A1C7AE57.html

《봉신방 국제판/封神榜国际版》 1월 26일 클로즈베타 테스트 진행

King soft는 온라인게임 《평선방/封神榜/봉신방》의 최신 영구 무료버전인 《평선방귀지반/封神榜国际版/봉신방 국제판》을 출시할 예정으로, 1월 26일부터 클로즈 베타테스트를 실시할 계획이다. 이번 《봉신방 국제판》은 임무, 장비, 건국 등의 시스템에 대한 업그레이드를 통해 더욱 박진감 넘치는 전개방식, 더욱 풍부해진 내용으로 무장했으며 무료운영 방식을 채택하고 있다. King soft의 무료 온라인게임 출시는 이번이 두 번째이다.

《봉신방》은 대형 무협 온라인게임 《찌엔샤칭웬/剑侠情缘网络版/검협정연 인터넷버전》의 후속 작으로 성공을 거둔 전략 온라인게임이다. 《봉신방 국제판》은 《봉신방》의 무료 업그레이드 버전으로 타이완 지역(명칭: 《싼타이즈/三太子online》)과 베트남 지역(명칭: 《완시엔쩐/万仙阵online》)에서 클로즈베타 테스트를 진행했을 당시 모든 서버가 포화상태를 이루는 등 해당 지역 시장에서 가장 인기 있는 온라인게임 중 하나로 자리 잡았다. King soft는 세계 시장 현황 및 중국 게이머, 시장 요구에 대한 철저한 분석을 거쳐 《봉신방 국제판》을 출시하게 되었다.

《봉신방 국제판》의 주요 특징은 다양한 임무 시스템, 적절한 무기장비 조합, 사제(師弟)/종속 제도, 건국 시스템 등 크게 4가지로 나눌 수 있다. 국제판에서는 IB 기능, 데이터, 임무, 스킬과 배경도시 등을 수정, 게임 조작이 더욱 간편해졌으며 주요 임무의 스토리 또한 빠르게 진행되었다. 그리고 국제판에서는 사이버 아이템 부가가치서비스도 추가되었다

King soft는 《봉신방 국제판》에 대한 구체적인 언급을 자제하고 있으며, 1월 26일 중국 지역 클로즈 베타테스트 진행 계획만을 밝히고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-22/20070122091725232.shtml>

9YOU, 한국 온라인게임 《에밀크로니클 온라인》 수입

1월 8일, 9YOU는 한국 유명 온라인게임 운영업체 그라비티와 판타지 애니메이션 RPG 《에밀크로니클 온라인(약칭: ECO)》의 대리운영 관련 협의를 맺었다. 계약 조건은 상업화 운영 시작 후 9YOU가 3년간 중국에서 독자적으로 《ECO》를 운영하는 것이다.

한국 그라비티는 2006년 11월 인포콤 아시아 홀딩스(이하: IAH)와 계약을 맺고 싱가포르, 말레이시아, 브루나이, 필리핀, 인도네시아, 베트남, 호주, 뉴질랜드 등 동남아 및 오세아니아 지역 9개 나라와 수출 협의를 맺었다. 이번에 중국과 맺은 협의로 모두 10개 나라로 운영을 확대했다. 그

라비티는 해외 수출 협의를 통해서 총 680만 달러의 수입을 거두었으며, 이 금액은 2005년 경호 (GungHo: 소프트뱅크의 계열사)와 맺은 판권 계약 금액을 초과한 것이다.

《ECO》는 한국을 시작으로 태국과 중국에서 클로즈베타 테스트를 진행할 예정이다. 그라비티는 《ECO》가 일본 만화와 애니메이션에 익숙한 해외 게이머들의 사랑을 받을 것이라고 전망하고 있으며, 아시아 시장의 성공여부에 따라 더 많은 잠재적인 수입과 해외 수출을 기대하고 있다고 밝혔다.

그리고 "중국 시장과 유럽 및 미국 시장과는 다르다. 중국 온라인게임 시장은 빠른 속도로 발전하고 있기 때문에 향후 발전 공간도 매우 클 것이다. 우리는 《RO2》와 《ECO》의 수출을 계기로 더욱 적극적으로 중국 시장을 공략할 것이다. 클로즈베타 테스트를 성공적으로 마친 후에는 점차 다른 국가로 진출할 계획이다. 이를 통해 그라비티는 글로벌 운영능력을 과시할 것이다."라고 밝혔다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5329204.html>

《창따오아이푸상/强盗爱富商》 2월 7일 알파 테스트 실시

스네일게임(游戏蜗牛)은 2월 7일 신규게임 《창따오아이푸상/强盗爱富商/강도애부상》의 알파 테스트를 실시할 예정이다. 《창따오아이푸상》은 현재 출시된 중국 게임들의 게임방법과 다르며 중국 온라인게임 분야에서 이와 같은 장르의 게임이 개발된 적이 없다. 이번 알파 테스트에서 스네일게임은 게이머들에게 더욱 가까이 다가가기 위해 일부 게이머들을 초청, 알파 테스트에 참가시킬 예정이다.

테스트 기간 동안, 스네일게임은 게임의 기본 기능 및 방법을 테스트하는 것 외에, 참여 인원들의 의견을 토대로 게임 방법에 대한 평가를 내릴 예정이며, 좋은 의견들은 게임에 최대한 반영할 계획이다.

테스트 참여자격을 획득한 게이머는 테스트기간 후 의견이 있을 경우 바로 공식 사이트의 평가 설문지에 접속해 관련 의견을 제출할 수 있다. 또한 테스트 아이디어가 없는 게이머도 설문지 페이지에 접속해 자신이 생각하는 가장 이상적인 《창따오아이푸상》 게임에 대해 의견을 올릴 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-30/20070130114414073,1.shtml>

광통(光通), 3월에 《Shine》 클로즈베타 테스트 실시

2006년 중국 최고의 기대작인 《광즈궈두/光之国度/Shine》는 광통(光通)이 Q버전 MMORPG 온라인게임 시장에 출시한 첫 제품으로 3월에 정식으로 게이머들에게 선보여질 예정이다. 게이머들은 무료로 《Shine》이 창조한 환상적인 동화세계 속에서 펼쳐지는 모험을 마음껏 만끽할 수 있을 것이다.

광통은 《Shine》을 수입할 당시 무료운영 방식을 선택해 중국 게이머들도 아시아 게이머들과 마찬가지로 무료로 판타지 동화세계를 즐길 수 있도록 했다. 《Shine》은 한국 게임회사 아라곤 네트워크와 일본 하이파이브사가 함께 2년 동안 심혈을 기울여 제작한 혁신적인 무료 3D 동화 온라인게임 대작이다. 게임의 스토리는 모든 신의 우두머리 로제(罗杰)가 봉인되기 전에 창조한 샤련 빼주(夏仁碧珠: 빛의 돌)가 세상에 떨어져 흩어지면서 인류, 정령, 암흑정령 3개 종족이 아이샤 대륙과 주변 섬들에서 벌이는 이야기를 중심으로 펼쳐진다.

《Shine》은 아시아 온라인게이머들을 겨냥하여, 한일 양국의 협력을 통해 개발된 무료 Q버전 동화 대작으로 첨단 3D 기술을 사용해 기존의 전통적인 Q버전 게임화면을 초월하는 아름다운 동화 세계를 창조해내었다. 그리고 게임의 동화적 요소를 충분히 표현해내기 위해 제작팀은 특별히 한일 양국의 유명 만화가들을 초빙, 게임 설계 분야에 참여하도록 하였으며 전통 Q버전의 3등신 설계방식에서 탈피, 실제 인물비례를 채택해 게이머들이 더욱 현실감을 느끼도록 하였다.

《Shine》은 전통 Q버전 온라인게임의 단점을 극복하고 게임의 일본풍 애니메이션 스타일을 고수하는 동시에 TV-GAME 스타일의 게임요소를 더했다. 그리고 한국식 온라인게임의 오락적인 장점을 더해 게이머들에게 게임을 즐기는 동시에 한편의 만화책을 보는 듯한, 혹은 자신이 애니메이션의 주인공이 된 듯한 느낌을 주었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2007-01-31/1056185802.shtml>

성따와 액토즈소프트, 《라테일》 출시 공동발표

2007년 2월 1일, 성따와 한국 액토즈소프트는 액토즈소프트가 개발한 대형 온라인게임 《차이홍다오/彩虹岛Online/라테일》의 출시를 공동으로 발표했다. 양측의 협의에 따르면 성따는 2D 고품질 온라인게임 《라테일》의 중국 독점 운영권을 보유하게 되며, 2007년 2월에 클로즈베타 테스트를 진행할 것이다. 《라테일》은 게임사용은 무료, 부가가치 서비스는 유료인 운영방식, 즉 CSP (come-stay-pay)방식을 채택할 것이다.

《라테일》은 2D 횡스크롤 MMORPG으로 선명한 색채의 캐릭터, 화끈한 전투감, 게이머들 간

의 긴밀성 제고시스템 및 아바타 시스템 등은 《라테일》을 "스타일리쉬 캐주얼게임'으로 불리게 했다. 2006년 7월 한국에서 정식으로 상용화된 이래 좋은 반응을 얻고 있으며 고정 게임 유저들이 크게 증가했다. 일본 GAMEPOT회사는 이미 이 게임의 대리운명을 계획을 발표했으며 조만간 운영을 시작할 예정이다.

한국 온라인게임 개발업체인 액토즈소프트는 풍부한 기초 개발역량과 개발 정예 팀을 보유하고 있다. 《라테일》은 액토즈소프트가 2년간 심혈을 기울여 제작한 게임으로 MMORPG와 캐주얼 장르 온라인게임의 장점을 함께 갖추어 다양한 연령층의 유저들의 기대를 한 몸에 받았다. 연구개발 과정 중에서 《라테일》은 중국 게이머들의 요구사항을 충분히 고려, 분석했으며 특히 성따의 게임운영 경험을 접목 시켰기 때문에 중국 게이머들에게 색다른 경험을 줄 수 있을 것이라고 전망하고 있다.

2006년 말 CSP방식을 전면 채택한 후, 성따는 이미 CSP방식이 지속적으로 사용이 가능하고 규모화가 가능한 최신 이익획득 방식임을 증명했다. 성따는 운영방식의 혁신과 운영 플랫폼 건설의 기초를 토대로 게임 상품 라인을 더욱 풍부히 하고 유저 계층을 넓히기 위해 충분한 준비를 갖추었다. 이번 대리운영 발표는 성따가 액토즈소프트와의 제휴를 통한 신규게임 연합운영에 대한 첫 발표이며, 《러쉐찬치/热血传奇/열혈전기》 이후 성따가 독점 대리 운영하는 두 번째 액토즈소프트의 온라인게임 제품이다.

성따 CEO 천티엔차오(陈天桥)는 "액토즈소프트 최고의 정예팀이 제작한 고품격 게임의 연합 운영에 대해 매우 기쁘게 생각한다. 빠른 시일 내에 중국의 유저들에게 선보일 것이다. 성따의 운영능력과 시장 플랫폼이 게임의 운영에 더욱 강력한 기폭제 역할을 할 것이다."라고 밝혔다. 또한 "우리는 《라테일》의 중국시장 출시에 강한 자신감을 갖고 있다. 2007년에 성따의 운영 플랫폼은 더욱 많은 고품격 명품 게임을 지속적으로 추가할 것이다."라고 덧붙였다.

액토즈소프트 CEO '김강'은 "우리는 한국 선진 온라인게임 개발업체 중 하나로 성따가 《라테일》의 대리운명을 맡게 되어 매우 영광이다."라고 밝혔다. 그리고 "우리는 성따의 풍부한 게임 운영 경험과 강력한 운영 플랫폼을 통해 《라테일》이 중국시장에서 대성공을 거둘 것이라고 확신한다."라고 덧붙였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-02-01/1414186053.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (07-05)

--	--

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
3	-	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
4	-	황이촨샤촨(黄易群侠传 / 황역군협전)
5	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
6	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
7	-	진우스째(劲舞世界 / Groove Party)
8	-	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
9	-	띠사칭위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
10	-	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
11	-	란우티엔샤(乱武天下 / 난무천하)
12	16↑	광즈귀두(光之国度 / Shine)
13	15↑	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
14	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
15	13↓	짚션(战神 / Warlord)
16	新	위쩌우스찌:간다Online(宇宙世紀:敢達 / 우주세기:건담)
17	-	쑤시엔(尋仙 / 심선)
18	-	스콩즈레이(时空之泪 / sanc0)
19	-	티엔룽빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
20	新	츠홍취online(赤紅血 / Red blood Online)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-01-29/20070129120238691.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (1월28일-2월3일)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMORP
3	싱짚치엔예 (星战前夜, EVE Online)	MMORP
4	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	MMORP
5	古墓丽影VII : 传奇	AC/AD
6	幻想三国志III	RP
7	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)	MMOCP
8	완메이스페귀지반 (完美世界国际版, Perfect world)	MMORP
9	찌엔샤칭웬Online II (剑侠情缘Online II, 검협정원II)	MMORP
10	룽위띠사청 (龙与地下城, Dungeons&Dragons)	MMORP

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-02-05/1709186497.shtml>

New Game 소개

《뿌루뿌루카카/布鲁布鲁卡卡/포로포로가가》



- 게임 이름 : 뿌루뿌루카카/布鲁布鲁卡卡/포로포로가가
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : Q버전 카툰
- 개발 업체 : 베이징 이아오(亿噢)네트워크 과기유한공사
- 공식사이트 : www.blblkk.com

《뿌루뿌루카카/布鲁布鲁卡卡/포로포로가가》는 베이징 이아오(亿噢) 네트워크 과기 유한공사가 자체 개발한 중국산 3D 캐주얼 온라인게임이다. 게임의 캐릭터와 배경은 모두 귀여운 Q버전 동화 스타일로 제작되었다. 게임의 분위기가 가볍고 귀여우며 조작성이 간편해 각 연령층의 게이머들에게 모두 적합하다. 또한 게이머들 간의 대전 외에도 다양한 게임 방식을 채택하고 있기 때문에 게

임의 재미가 더해질 것이다.

《뿌루뿌루카카》는 유명한 동화 이야기를 기본으로 설계된 캐주얼 온라인게임으로 게이머들은 체험해보지 못했던 최신 동화들을 즐길 수 있다. 이 외 베이징 이아오 네트워크 과기 유한공사는 게이머의 시각에서 출발해 각기 다른 동화를 주제로 대량의 지도를 제작, 게이머들에게 더 많은 선택의 기회를 주어 게임 생명의 지속성을 강화했다. 게이머들은 귀여운 동화세계에서 참신한 즐거움과 쾌감을 느낄 수 있을 것이다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-01-16/20070116170927734.shtml#menu>

티엔튀지에(天拓基业) 네트워크 유한공사

▶ 회사 소개

티엔튀지에(天拓基业) 네트워크 유한공사는 2004년 초에 설립되었다. 온라인게임 연구개발 및 운영을 주 업무로 삼고 있는 전문 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 제공 업체로 우수한 연구개발 실력과 인력들을 보유하고 있다. 경험이 축적됨에 따라 이미 완벽한 게임개발 시스템을 형성하고 있으며 지속적으로 양호한 발전 추세를 유지하고 있다. 게이머들에게 좋은 서비스 제공을

목표로 게임개발 과정에 최선을 다하고 있으며 게이머를 위해 편안하고 즐거운 게임 분위기를 만들기 위해 노력하고 있다.

▶ 주요 제품

《라라스타이/拉拉时代/랩랩시대》, 《도우도우빙환/斗豆兵团/두두병단》

▶ 연락처

주 소 : 秦皇岛市 开发区 西环路 56号 创业基地 4号楼 401

전 화 : 86-335-888-8521

E-mail : uxqc@hotmail.com

자료 : <http://www.tatogame.com>

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