

# 제221호

2007. 4. 23

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 블로그와 게임간의 제휴, 새로운 마케팅 방식의 탄생

## China Game News

- 4월 28일 《따오찌엔잉송/刀剑英雄》 오픈베타
- 2007 게이머들의 선택은?
- 대형 MMORPG 《하오핑룽/豪峰龙/호봉룡》 출시 예정
- 제22차 중국 PC방 시장조사 분석
- 《항하이시지궈지반/航海世纪国际版》 4월 27일 전 세계 동시 오픈베타

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작 TOP 20
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (04.08~04.14)

## NEW Game 소개

- 《완우텐샤/乱武天下/난무천하》

## Game 회사 소개

- 베이징 사이보 파이오니아 소프트웨어 유한공사(北京塞博先锋软件有限公司)

## 법률 및 정책

- 온라인게임 중독방지시스템 실명인증 방안

## 블로그와 게임간의 제휴, 새로운 마케팅 방식의 탄생

온라인게임은 불법복제판이 횡행하던 게임시장을 하나의 산업으로 변모시켰지만, 치열한 경쟁이 전개되는 과정에서 마케팅 부문의 병목 현상이 발생하고 있다. 주류 매체인 TV 등에는 직접적인 광고를 할 수 없고, 잡지나 신문에 실는 전통 광고 형식은 그다지 큰 효과를 보지 못하는 상황에서 인터넷상에서 어떤 방식으로 자사의 제품을 홍보하고 마케팅효과를 극대화 할 것인가가 각 게임업체들의 가장 큰 관심사로 자리 잡았다.

이런 와중에 블로그의 등장이 게임업체들에게 좋은 기회가 되고 있다. 올해 초 중국 최대 규모 블로그 사이트 SINA(新浪)와 성따(盛大), The 9(九城) 등 2대 중국 최고 온라인게임업체가 연이어 블로그를 이용한 마케팅을 전개, 2개월여 만에 2대 블로그 이벤트 페이지에 수천만 명이 몰리는 등 큰 인기를 끌고 있다. 이러한 마케팅 방식은 게임 공식 사이트를 개설하는 것에 비해 광고비용 및 홍보 효과면에서 뛰어나다.

### 블로그와 게임 WIN-WIN

SINA와 The 9가 함께 실시한 “WOW 블로그 대회”는 중급 규모의 블로그 마케팅 홍보 방식으로, 2007년 1월 1일 시험 시작 후 지금까지, 약 2개월여 동안 심사를 통과한 블로그 포스트가 2,933편에 달했으며 참가 포스트는 9,450편을 넘어서었다.

SINA는 성따와도 연이어 합작, “명환귀두(梦幻国度) 블로그 대회”를 개최했다. 이제까지의 게임 블로그는 블로그 주인이 게임에서 경험한 내용을 단순히 게시판에 올리는 것에 불과하였다. 그러나 이번 대회는 온라인게임 상에서의 특이한 경험들을 효과적으로 블로그에 융합시켜 게이머들이 게임 속 집과 생활 모습을 사진이나 문자의 형식으로 더 많은 게이머들과 블로그 이웃들에게 전시할 수 있도록 하였다. 이번 이벤트에서 가장 인기를 끌었던 부분은 “인터넷 스타 프로젝트”로 일반인에게 SINA 홈페이지에 전면 광고로 출현할 기회를 준 이벤트였다. 이러한 전략을 바탕으로, SINA 블로그나 《명환귀두》를 자주 찾지 않던 게이머들까지 연이어 몰려들며, SINA 블로그와 명환귀두의 유저가 되었다.

### 다가가는 마케팅, 양방향 시스템 형성

초기 <평우텐지아오(凤舞天骄)>의 미너 프로젝트 블로그에서 최근 단기 방문자수 600만을 달성한 <Shaiya> 공식 블로그에 이르기까지 SINA의 게임 블로그는 게임 공식 운영사 측이 게이머들에게 직접적으로 다가갈 수 있도록 연결해주는 통로 역할을 한다. SINA 게임 블로그가 유저들을 자연스럽게 SINA 게임 채널로 인도하는 역할을 하는 것이다.

대부분의 게임업체들은 온오프라인의 여러 게임 이벤트 등을 통해 게이머들의 게임 참여도 및 게임에 대한 친밀도를 향상시켜왔다. 그러나 게임업체가 진행하는 이벤트는 홍보정도나 이벤트 범위 등에 있어서 상당히 큰 제약이 따른다. 즉, 게임업체가 주최하는 이벤트는 광범위한 영향력을

발휘하기가 매우 어려워 단순히 게임 마케팅 전략의 보조 홍보 수단 등으로만 사용되어 온 것이다. 이러한 상황에 블로그의 빠른 성장 및 뚜렷한 목적성을 지닌 포털 블로그의 등장과 성공은 새로운 마케팅 전략을 실현할 훌륭한 공간을 제공하였다.

블로그 참여 방식을 채택한 WOW와 멥환귀두의 블로그 모두 전통 온라인 이벤트 고유의 형식을 벗어나 신선한 모습을 선보였다. 우선 이번 시험에 관심을 보인 사람들이 비단 해당 게임 게이머들뿐만 아니라, SINA 게임 블로그에 접속한 모든 블로그 유저 범위로 대폭 확대되어 게임업체들에게 단시간 내에 게임지명도 및 게임 콘텐츠 인지도를 향상시킬 수 있는 조건을 제공했다. SINA 블로그의 '강력 추천 방식'을 통해 유저들이 더 많은 게이머들 앞에 자신의 게임 생활 체험을 보여 줄 수 있도록 하여 게이머들에게 훌륭한 전시 공간과 동기를 부여했다. 거기다 참여하지 않던 게이머들까지 참여하도록 유도, SINA 게임 블로그의 콘텐츠를 더욱 활성화하여 참신함과 즐거움으로 더욱 게이머들에게 다가갈 수 있도록 하였으며, 수많은 새로운 즐거움을 추가, 게이머들의 게임 참여 열정을 더욱 상승시키는 효과를 낳았다.

자료:[http://game.china.com/zh\\_cn/industry/talk/11011447/20070411/14037311.html](http://game.china.com/zh_cn/industry/talk/11011447/20070411/14037311.html)

CGW  
China Game Weekly  
China Game News

4월 28일 《따오찌엔잉송/刀劍英雄》 오픈베타

온라인게임 《따오찌엔잉송/刀劍英雄/도검영웅》이 4월 28일 오픈베타를 실시했다. 《도검영웅》은 반고의 천지개벽, 여와의 인간창조 등의 상고시대 신화로부터, 신족, 마족간의 두 차례 천지대전을 겪은 신화시대 및 치우의 구정시대(九鼎时代)까지를 배경으로 한다. 본 게임은 전체적으로 신마 양대 종족의 대결 및 인간-신족 연맹의 배반자 등의 스토리를 중심으로 전개된다.

《도검영웅》은 통쾌한 액션을 가장 큰 특징으로 꼽을 수 있다. 5,000여종의 생동감 넘치는 캐릭터 모션들의 풍부한 표현력과 최대 99 연속 콤보가 가능한 초식들의 구성 등 게이머들은 게임 속에서 진정한 중국 쿵후를 체험할 수 있다.

《도검영웅》은 천년 문화의 대서사시, 무협 격투의 쾌감, 화려한 그래픽을 동시에 즐길 수 있는 순수 무협 온라인게임이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/5636905.html>

2007 게이머들의 선택은?

2006년 중국 온라인게임 시장에는 《WOW/魔兽世界》, 《Dungeons and Dragons/龙与地下城》 등 유럽 미국 온라인게임 대작들이 쏟아졌으며, 《대항해시대 OL/大航海时代OL》, 《Shaiya/神

泣》, 《SUN/奇迹世界》 등 한일 온라인게임들도 연이어 출시되었다. 중국산 온라인게임의 수준 또한 점점 높아져 해외 제품들과 당당히 경쟁하고 있다.

《온라인 창세기/网络创世纪》가 중국에서 개인 서비스를 시작한 이래, 최초 상용화 온라인게임 《스톤 에이지/石器时代》부터, 현재의 치열한 시장상황에 이르기까지 중국의 온라인게임 시장은 발전을 거듭하고 있다. 이와 함께 게이머들의 안목 역시 점점 높아져 게임의 품질, 콘텐츠 등에 대한 요구 또한 점점 까다로워 졌다. 화려한 그래픽을 내세우는 유럽·미국의大作이나 기존 콘텐츠를 답습하는 한국, 일본 온라인게임 등의 기존 제품들은 게이머들을 식상하게 할 뿐이다. 2007년 게이머들은 과연 어떤 게임을 선택 할 것인가?

시장을 주도하는 주체는 게이머이다. 게이머들을 이해하고, 게이머들의 요구에 부합해야만 경쟁에서 살아남을 수 있다. 최근 중국의 온라인게임은 무에서 유를 창조하는 과정을 겪으면서, 한(韓)류에 대항해 시장의 주류를 이루는데 성공했다. 뛰어난 자체 개발 기술과 참신한 아이디어로 게이머들의 선택 일순위에 꼽히고 있는 《완메이세계/完美世界/Perfect World》가 바로 그러한 제품이다.

### 감각기관을 통한 최대 만족

컴퓨터 하드웨어 기술의 발전에 따라, 게임의 그래픽 효과 또한 혁신과 발전을 거듭하였다. 《Perfect World》의 최신 CG 기술은 우수한 사운드, 최고의 해상도 및 자체 개발 캐릭터와 어우러져 환상적인 게임 속 세계를 만들어냈다. 또한 캐릭터의 오관 및 윤곽의 변화를 마음대로 조정할 수 있어 용모를 통해 각각의 게이머들을 구분할 수 있게 했다. 《Perfect World》의 음악 역시 고전과 현대의 융합을 통해 게이머들에게 변화무쌍한 판타지세계를 제공하였다. 이 또한 《Perfect World》가 출시 1년이 지난 지금까지도 중국에서 가장 사랑받는 3D온라인게임으로 손꼽히는 이유이다.

### 손쉬운 조작, 친밀한 내용

《Perfect World》는 조작법에 있어서도 기존게이머들과 초보자들을 세심하게 고려해 게이머들이 마우스만을 사용하여 모든 게임을 조작하거나, 키보드와 함께 조작하는 것 모두 가능하도록 설계되었다. 판타지 소재의 온라인게임으로서 《Perfect World》는 게이머들에게 익숙한 중국 고대 역사와 중국 상고시대 신화전설을 바탕으로 독특한 역사 공간을 창조해, 게임에 대한 친밀도를 더욱 높였다.

### 맞춤형 콘텐츠

게임의 콘텐츠 역시 중요한 문제이다. 《Perfect World》는 문화에 대한 깊은 이해를 바탕으로, 방대한 게임 콘텐츠를 보유해 중국 3D 창세 판타지 온라인게임에 한 획을 그었다. 3대 종족, 6대 직업은 게이머들의 다양한 취향과 요구를 모두 만족시켰으며 사용자정의 캐릭터, 방대하고 정교한 맵, 모든 캐릭터의 비행스킬 및 도시, 집 건축, 종족별 다채로운 의상은 모든 게이머들의 요구를 만족시키기에 충분할 것이다.

2005년에서 2006년까지 《Perfect World》는 두 차례에 걸쳐 "10대 최고 인기작 온라인게임"에 선정되었으며, 1년간 지속적으로 혁신을 거듭하고, 자체적인 향상을 통해 역사적인 도약을 이루었다. 《Perfect World》는 2007년 온라인게임 시장에서도 더욱 빛을 발할 것으로 전망된다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-04-16/1346194544.shtml>

## 대형 MMORPG 《하오핑룡/豪峰龙/호봉룡》 출시 예정



베이징 하오핑 디지털 엔터테인먼트 유한공사(北京豪峰数码娱乐科技有限公司)가 연구 개발한 대형 3D MMORPG 《하오핑룡/豪峰龙/호봉룡》이 2007년 7월 ChinaJoy 전람회에 출시될 예정이다

이 제품은 중국에서 수천 년간 전해 내려온 용의 신화를 배경으로 전통 문화와 함께, "상호성", "사회성" 및 "전쟁", "은원" 등의 개념을 강조하였으며 고대 반고 신화 전설에서 소재를 채택, 영웅들이 나라를 위해 전쟁을 벌이고, 요괴를 제거하며, 세상을 구한다는 스토리를 중심으로 전개된다. 또한 완벽한 전투, 문파, 전장 시스템 등을 기초로 동맹 간의 협력을 중요시해, 게이머들 간의 상호 협조를 장려하고, 임무수행을 통한 레벨 업을 강조해 인성, 감성이 풍부한 커뮤니티를 창조해냈다.

게이머들은 양대 진영을 자유롭게 선택, 가입할 수 있으며, NPC들로 이루어진 6대 진영과 협력, 풍부한 게임 세계를 구성할 수 있다. 본 게임에서 최초로 선보일 "자유 스킬 DIY(조립형)" 시스템은 스킬 포인트에 대한 자유로운 분배를 통해 게이머들이 캐릭터의 개성을 스스로 정할 수 있게 하였다.

하오핑 연구개발센터가 중국 게임 개발 분야의 수많은 인력들을 모집, 자체기술로 개발한 3D 엔진을 사용했다는 점 또한 주목해야 할 부분이다. 현재 《호봉룡》의 1기 개발 진행은 이미 80%에 도달, 중국 타이완, 한국 등지 여러 대리 운영업체들의 주목을 받고 있다.

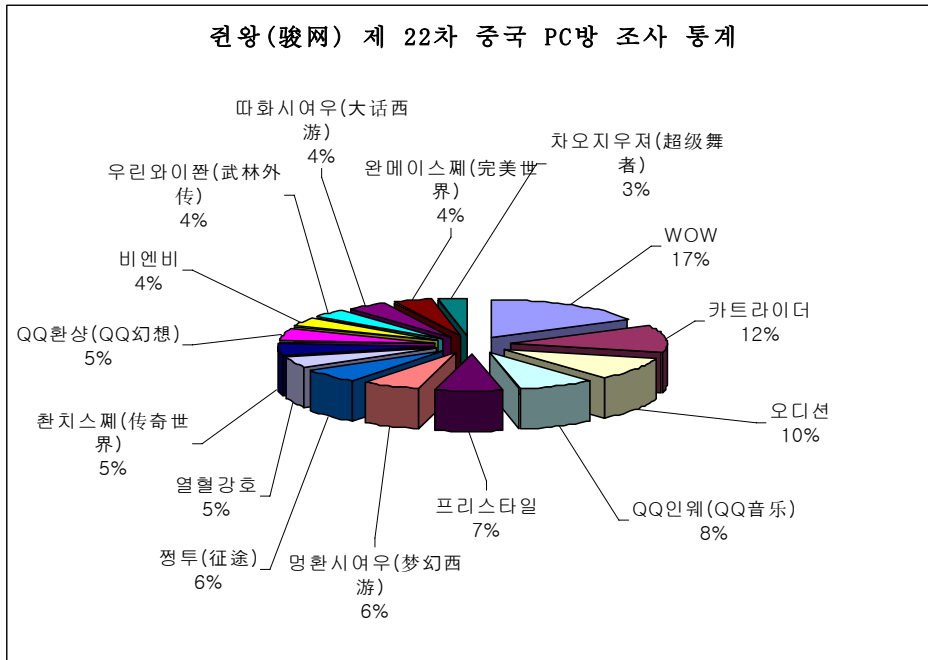
자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-16/20070416144522875,1.shtml>

## 제22차 중국 PC방 시장조사 분석

천왕(骏网)은 2007년 3월 22일부터 3월 31일까지 제22차 중국 PC방 표본 추출 조사를 마쳤다. 이번 조사는 14개 도시에서 20곳씩 모두 280개 PC방, 3만5천명의 게이머들을 대상으로 진행되었다. 천왕의 각 지사별로 각 지역 PC방에서 표본을 추출하여 조사한 실제 수치에 근거한 것으로 게임별 동일 시간대의 접속자수를 파악하였으며, 익명 조사 방식으로 데이터의 신뢰성을 확보해

PC방의 각 장르 게임들의 시장 점유율 등의 현황을 직접적으로 반영한 데이터를 확보하였다.

게이머 관련 통계 수치



이번 권왕의 조사 데이터에 따르면, 기존 인기 게임(WOW, 카트라이더, 오디션)의 순위는 변동이 없으며, 여전히 PC방 게임의 3대 게임의 자리를 굳게 지키고 있다. 캐주얼게임 <프리스타일>은 최근 게임 콘텐츠 개선과 여러 홍보 활동을 통해 게이머들이 증가한 것으로 나타났다. 전체 온라인게임 시장의 발전 추세와는 반대로, 기존 시장에서 강세를 보이던 <완메이스페>와 <따화시여우2>의 동점자수는 소폭 하락하였다. <따화시여우2>와 <완메이스페>는 버전 패치를 실시, 회복을 꾀하고 있다.

이번 조사에서 <QQ인수> 동점자수가 4위로 상승, 다크호스로 부상하며, 두각을 나타내고 있다. 중국 시장의 지속적인 규범화 및 중독방지 시스템의 확대에 따라 캐주얼 장르 온라인게임의 강세가 두드러졌다. 통계에 따르면 중국 PC방에서 캐주얼 온라인게임의 게이머 비율이 이미 전체 온라인게임 게이머의 40%를 차지, 향후 온라인게임 시장에서 캐주얼 온라인게임이 더 큰 비율을 점유할 것으로 예상할 수 있다. 이는 MMORPG 온라인게임에게 큰 도전이 될 것이다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-16/1821194617.shtml>



## 《항하이시지귀지반/航海世纪国际版》 4월 27일 전세계 동시 오픈베타

## 중국에서 세계로 향하는 항하이귀지

스네일게임(游戏蜗牛)은 《항하이시지귀지반/航海世纪国际版/항해세기국제판》을 4월 27일 중국, 한국, 미국, 독일, 프랑스, 말레이시아, 태국 및 중국 타이완 지역 등 전 세계에 분포되어 있는 20여개 국가 및 지역에서 정식 오픈베타 서비스를 실시했다.

《항하이시지》는 중국산 3D 온라인게임으로 3년 연속 중국산 최고 인기 온라인게임을 수상하였으며, 중국산 온라인게임의 수출 선두 제품으로 유럽, 북아메리카 등지의 시장에 진출한 제품이다. 스네일 게임은 지속적인 노력을 통해 중국 게임 문화에 한 획을 그었을 뿐 아니라, 세계 게임에 중국 게임의 기술 및 중국 문화의 정수를 널리 알렸다.

## 3개의 新 서버 개방

《항해세기국제판》의 오픈베타 이후, 3개의 서버를 신규 개방할 것이며 기존 《항해세기》의 유저들은 클라이언트 업데이트 방식을 통해 최신 《항해세기국제판》에 접속할 수 있다.

## 다채로운 이벤트

신규 서버 개방 외 《항해세기국제판》 오픈베타 기간에 공식 운영측은 다채로운 온라인 이벤트를 실시할 예정이며, 게임샵에서 판매하는 각종 아이템들도 특별할인 이벤트를 진행할 것이다.



자료:<http://news.17173.com/content/2007-04-19/20070419113654370,1.shtml>

**중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07-11)**

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤완OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	5↑	티엔롱빠뿌(天龍八部 / 천룡팔부)
4	-	치찌스째(奇迹世界 / SUN)
5	3↓	시엔징촨쉬2(仙境传说 2 / 선경전설 2)
6	-	쥬시엔(诛仙 / 주선)
7	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	-	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	우제취(舞街区 / 무가구)
10	18↑	따항하이스타이(大航海时代:黄金大陆 / 대항해시대:황금대륙)
11	10↓	진우스째(劲舞世界 / Groove Party)
12	11↓	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
13	12↓	띠사칭위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
14	13↓	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
15	16↑	치룽쭈(七龙珠 / 드래곤볼 온라인)
16	14↓	짚션(战神 / Warlord)
17	15↓	전·싼귀우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
18	17↓	광즈귀두(光之国度 / Shine)
19	-	루라이션짱(如来神掌 / 여래신장)
20	新	짚훤(战火 / 전화)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-04-16/20070416112821395.shtml>



**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (4월 8일-4월 14일)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	뤄치 (洛奇,마비노기)	MMORP
3	멍환시여우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMORP
4	찌엔샤칭웬Online II (剑侠情缘Online II, 검협정원II)	MMORP
5	치지스제(奇迹世界, 기적세계)	MMORP
6	완메이스쩌귀지반 (完美世界国际版, Perfect world)	MMORP
7	티엔탕 II(天堂II 리니지)	MMORP
8	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车 / 카트라이더)	MMORP
9	지짠 (激战, Guild Wars, 길드워)	MMORP
10	션치(神泣, 신읍)	MMORP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-17/1139194693.shtml>

**《관우텐샤/乱武天下/난무천하》**



- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : 격투 게임
- 개발 업체 : 쑹위짜이시엔(中娱在线)
- 운영 업체 : 성따(盛大)
- 공식 사이트: luan.sdo.com
- 현재 현황: 2007년 3월 25일 알파 테스트

이 게임은 다중 동시접속 액션장르 캐주얼게임으로 난투 방식을 채택, 게이머들이 개성을 추구 할 수 있는 무대를 제공하였다. 게임의 독특한 배경, 화려한 액션, 빠른 리듬감과 스타일이 게이머들을 순식간에 게임 속에 빠져들게 한다. 게임의 각 장면과 격투 스타일 모두 코믹한 요소들을 다수 포함하고 있어, 격투의 즐거움과 함께 캐주얼적인 요소들의 즐거움을 함께 체험할 수 있다.

대 난투라는 참신한 소재 선택과 간단한 조작, 다양한 게임법, 카메라 렌즈를 통해 보는 듯한 영화 효과의 활용, 중국 무협 특유의 배경은 다른 게임과는 완전히 다른 새로운 느낌을 느낄 수 있게 한다. 3D구조를 기본으로, 선진 기술의 영화 표현 기법을 활용, 일부 게이머들이 3D 게임에서 어지러움을 느끼는 문제를 완전히 해결하였다. 최초의 난투형 캐주얼 온라인게임 으로서 중국 특유의 무협 색채를 삼입, 게이머들이 익히 잘 알고 있는 인물들을 캐릭터로 설정하였다. 게임 장면 또한 사람들에게 잘 알려진 무협 영화들의 구조를 빌어 게이머들에게 무한 상상의 게임 공간을 제공하였다.

정통 격투 게임은 결코 아니지만, 전체 게임 시스템은 빈틈없는 구조로 이루어져 있다. 입문 이 비교적 간단한 편에 속하지만, 장기간 탐색을 통해서만 게임을 마스터 할수 있게끔 설계되어 게이머들이 쉽게 지치지 않도록 하였다. 또한 게임의 동적 장면 및 장면 캐릭터와의 상호 작용 또한 캐주얼 게임의 기존 방식과 차별화 했다.

### 다양하고 코믹한 설정

전장은 천상에서부터 지하까지 다양하며 모두 각각의 스토리가 있다, 게이머들은 장면 속에 등장하는 각 아이템 즉 탁자, 의자 등을 충분히 활용할 수 있으며 출현하는 NPC와 상호 교류할 수 있다. NPC들은 모두 각자의 생활이 있으며 일단 게이머들에게 방해를 받을 경우에는 반응 역시 제각각이어서 게이머들에게 다양한 즐거움을 선사한다. 또한 게이머들은 직접 상대방을 싸워 이기지 않더라도 탁자를 이용해 쓰러뜨리거나, 강으로 빠뜨릴 수도 있고, 상대방을 분노한 NPC 앞에 떨어뜨리는 등 다양한 방법을 이용할 수도 있다.

### 박진감 넘치는 격투 시스템

게임의 격투 시스템은 상대적으로 단순한 편이지만, 결코 다른 게임에 뒤떨어지지 않는다. 캐릭터의 기본 동작은 경, 중공격, 넘어뜨리고 던지기, 반격기 깨기, 방어, 도발 등 다양한 종류가 있으며 각 종류마다 그에 해당하는 반격기가 존재한다. 동작의 특성에 따라 자유롭게 다양한 콤보를 조합할 수 있으며, 도장에서 화려한 필살기를 배울 수도 있다. 본 게임에는 독특한 도발 시스템이 있어, 상대방을 땅에 쓰러뜨린 후 도발 공격을 발동할 수 있는데 도발에 성공하면 게이머는 별 하나를 획득하며, 도발에 당한 게이머는 스톤 상태가 된다. 별을 3개 모으면 필살기를 사용할 수 있다.

### 화려한 의상 시스템

각 캐릭터마다 60벌이 넘는 의상 및 무기들을 보유, 자유롭게 선택할 수 있다. 의상과 무기는 모두 오행의 속성을 보유하고 있어, 오행간의 상생, 상극의 특징을 지니고 있다. 오행 속성을 지닌 무기를 장착한 후, 캐릭터는 일정 비율 강화된 속성공격을 전개할 수 있으며 각 속성마다 위력이

모두 다르다. 만약 상대방의 의상 속성이 자신의 무기 속성에 상극인 경우, 속성공격은 위력을 발휘할 수 없으며, 반대의 경우 위력은 더욱 배가된다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2006-06-08/20060608042635935.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 회사 소개**

**베이징 사이보 파이오니아 소프트웨어 유한공사(北京塞博先锋软件有限公司)**

사이보 파이오니아(赛博先锋)는 사이보 텐띠 집단공사(赛博天地集团公司)가 투자하여 설립한 온라인게임 개발 회사로써 2003년 5월에 설립되었으며, 경력 2년 이상의 핵심 기술인력 30명으로 이루어진 중국 정상급 게임 개발팀 "치찌엔(旗舰)" 스튜디오를 보유하고 있다. 열정적인 젊은 층으로 구성된 게임 개발 인력들의 대다수 역시 게임 애호가들로 게이머들의 취향을 실시간으로 파악해 개발 작업에 반영하고 있다.

- ▶ 주요 업무 : 게임 개발, 온라인게임 운영
- ▶ 주요 관련 제품 : 《롱야오/荣耀》 온라인게임 대리
- ▶ 회사 연락처 :
  - 회사 주소 : 北京市 朝阳区 胜古庄2号 企发大厦(본사)
  - 北京市 朝阳区 霄8号 盛事大厦(계열사)
  - 회사 전화 : (86-10) 84539905
  - 회사 팩스 : (86-10) 82036888
  - 회사 홈페이지 : www.cpgame.com



자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/113.shtml>

온라인게임 중독방지시스템 실명인증 방안

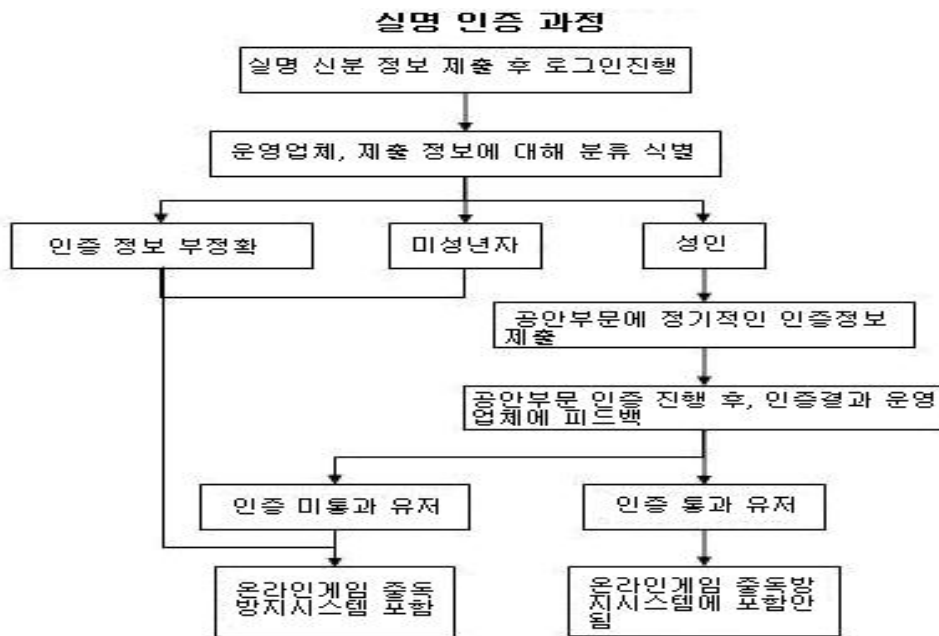
《온라인게임 중독방지시스템 실명인증 방안》은 로그인 시스템, 인증 시스템, 조회 시스템 등 세 부분으로 구성되어 있다. 실명 인증을 통해 미성년으로 확인되었거나, 실명 신분 정보가 확실하지 않은 사람 및 인증을 통과하지 못한 유저들은 모두 온라인게임 중독방지시스템 실시 범위에 포함된다.

1. 로그인 시스템

로그인 시스템은 유저가 운영업체에 실명 신분 정보를 제출한 후, 운영업체가 제출된 정보자료에 대해 분류 식별을 진행, 그 결과에 근거하여 유저가 온라인게임 중독방지시스템 범위 내에 포함되는지 1차로 심사한다.

2. 인증 시스템

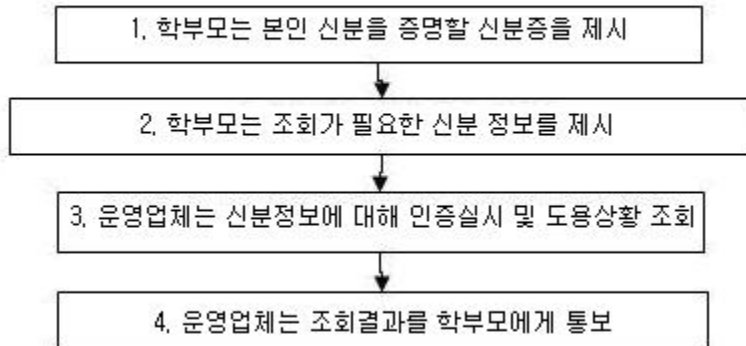
인증 시스템은 운영업체가 정기적으로 분류 식별 후 성인으로 1차 판명된 실명 신분 정보를公安부문에 제출 인증을 진행하는 것을 가리킨다. 公安부문이 제출된 정보가 사실인지 여부를 판단, 인증을 통과하지 못한 유저는 온라인게임 중독방지시스템 속에 포함된다.



3. 조회 시스템

조회 시스템은 주로 학부모들을 대상으로 하는 시스템으로 학부모들이 미성년 자녀가 모 온라인게임을 사용하고 있는지 여부 혹은 본인의 신분 정보가 타인에 의해 도용되고 있는지 여부에 대해 조회할 수 있도록 한 것이다.


**조회 시스템**



(주)

1. 신분 정보 : 유저가 로그인을 진행할 때, 운영업체에 제공하는 본인의 실제 성명, 신분증 번호, 연락처 등 운영업체가 요구하는 유효 신분 정보를 가리킴.
2. 신분 정보 부정확 : 유저가 로그인을 진행할 때 제공하는 본인 실제 성명, 신분증 번호에 오류가 있는 경우를 가리킴. 신분증 번호가 부정확 하거나, 신분증 번호 배열이 규칙에 부합하지 않는 경우 등.
3. 미성년자 : 연령 만 18세 미만을 가리킴.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-04-11/1711194033.shtml>

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>JB 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