



# 2004년 디지털콘텐츠 대상

## 대통령상에 엔텔리전트 '삼국지 무한대전'

국무총리상에는 시네픽스 '아쿠아키즈' 선정 ...  
소프트엑스포 2004에서 시상식 개최

글 / 신중훈 기자

2004년을 마감하면서 국내 디지털콘텐츠 중에서 으뜸을 뽑는 디지털콘텐츠 대상의 최고 영예인 대통령상에 엔텔리전트의 모바일게임 '삼국지 무한대전'이 선정됐다.

네트워크형 모바일 롤플레잉게임(RPG)의 새지평을 연 것으로 평가받고 있는 '삼국지 영웅전' 시리즈의 마지막 작품인 '삼국지 무한대전'은 특히 네트워크 대전 게임으로선 보기 드문 흥행 돌풍을 일으키며 SK텔레콤 모바일 게임 대회의 경기 종목으로 활용되기도 했다. 이 작품은 중국 지도를 그대로 축소해 옮겨놓은 방대한 배경에서 6명의 캐릭터가 펼치는 개성 있고 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. SK텔레콤에 서비스 시작 3주만에 인기게임 순위에서 2주연속 1위를 차지하는 등 총 100만건 이상의 다운로드를 기록해 소위 대박 모바일게임으로 이름을 높였다. 금상인 국무총리상을 수상한 시네픽스의 '아쿠아키즈'는 새로운 해양의 시대를 그린 풀3D 애니메이션으로 기획단계부터 해외 시장을 고려하며, 원소스 멀티유즈의 시너지 효과를 통한 고부가가치를 창출하고자 제작된 창작 애니메이션이다. 지난 2000년 '큐빅스'로 대상인 국무총리상(2000년에는 국무총리상이 대상)을 수상한 시네픽스는 이로써 2회째 국무총리상을 수상하는 기록을 남기게 됐다.

은상인 정보통신부 장관상에는 엔트리브소프트의 온라인게임 '팡야'와 이니엄의 교육용콘텐츠 '짱구교실', 북코스모스의 '국내도서요약본' 등이 선정됐다.

동상으로는 한국소프트웨어진흥원장상에 그래텍의 모바일콘텐츠 '이카리아2'와 이미지플러스의 디지털영상 '내친구 드래곤', 포인트아이의 'M-Navi' 등이 선정됐고, 한국데이터베이스진흥센터이사장상에 프리진의 '디자인 디지털콘텐츠몰', 매일경제신문사장상에 도츠모바일의 '모기퇴치 2004' 등이 선정됐다.

장려상으로는 썬엔터테인먼트의 '네티비'와 와이즈캠프닷컴의 '와이즈캠프', 엔플러스엠닷컴의 '영상채팅노래방', 포켓스페이스의 '슬램덩크', 이네트의 '트라비아 온라인', 이매진하이의 '트라이킹덤', 씨알스페이스의 '디오 온라인', 한솔지이엔의 '리듬고고' 등이 선정됐다.

한편, 이번 2004년 디지털콘텐츠 대상은 12월 2일부터 개최되는 '소프트엑스포 / 디지털콘텐츠페어 2004'에서 시상식이 진행된다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 대통령상 | 엔터테인먼트

# 모바일 RPG게임의 신화 ‘삼국지 무한대전’



엔터테인먼트가 지난해 12월에 선보인 ‘삼국지 무한대전’은 당시로서는 공전의 히트작이었던 컴투스의 ‘붕어빵타이쿤’의 뒤를 이어 100만건의 다운로드를 기록한 최고의 모바일게임이다.

특히 흡입력이 강한 RPG의 특성을 잘 살려 게임의 흥미를 지속적으로 유지되도록 했고, 네트워크 연결을 지원해 일기토라는 특별한 방식으로 다른 유저와 1대 1 대결이 가능하도록 했다. 또한 게임내 아이템을 다른 게이머들과 교환이 가능한 온라인 상점 시스템도 구현해 재미와 몰입도가 뛰어나다는 평가를 받았다.

무한대전의 일기토 대전 판 수는 하루에 4만회, 플레이 인원 2만명을 넘어설 정도로 폭발적인 인기를 끌었고, 모바일게임에도 불구하고 동시접속자 인원이 200명을 상회할 정도로 관심을 모았다.

플레이어는 실제 중국 대륙을 그대로 묘사한 광활한 맵을 탐험하며 황건적을 무찌르고, 43개에 이르는 성과 요새를 공략하게 된다. 또 갑옷, 무기, 장갑, 장화, 투구 등 유니크를 포함한 500여 종류의 각종 아이템이 등장, 이를 수집하고 거래할 수 있다. 삼국지 무한대전의 또다른 장점은 기존의 모바일 RPG의 전형성을 탈피한 독특한 전투시스템을 들 수 있는데, 적과 내가 한번씩 때리거나 하나의 적에게 다가가 박치기하듯 때리는 미묘한 전투가 아니라 활과 콧보, 필살기 등을 이용해 다수의 적을 상대할 수 있다는 점이다.

모바일게임의 디아블로로 불리는 삼국지 무한대전을 개발한 엔터테인먼트는 2001년초 경희대와 고려대의 연합 게임동아리가 대학생 벤처창업경진대회에 게임을 출품하면서 인연을 맺게 된 권준모 교수(현 대표이사)가 학생들의 능력을 높이 사 투자를 하면서 설립된 벤처기업이다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 국무총리상 | 시네피кс

# 바다에서 펼쳐지는 모험이야기 ‘아쿠아키즈’



아쿠아키즈는 새로운 해양의 시대에 바다를 무대로 펼쳐지는 어린이들의 모험 이야기이다. 이 작품은 3D 애니메이션과 플레이스테이션2용 대전 격투 게임으로 제작됐는데, 애니메이션의 경우 전 세계 6세부터 12세 어린이들을 대상으로 총 26부작으로 방영됐다.

아쿠아키즈의 배경은 지구 온난화 현상으로 대륙이 바닷물에 잠겨 인류가 물 속에서 생활하게 된 먼 미래. 주인공 지노는 알 수 없는 힘을 지닌 고대 유물을 찾게 되며, 유물의 소식을 듣고 찾아든 악당들을 물리치고 마을을 지켜야 되는 것이 주된 줄거리다. 물 속에서 자유롭게 움직이는 도구이자 애완 로봇인 다이보를 장착해 물 속을 자유롭게 움직이는 것이 이 작품의 특징이다.

이 작품은 일본 도쿄TV를 통해 지난 4월부터 제1부(1~13화)가 방영됐고, 비슷한 시기부터 BS 위성채널에서도 방영됐다. 지난 7월 1일부터는 제2부(14~26화)가 방영됐으며, 플레이스테이션2용 대전 게임으로도 출시됐다. 프랑스에서는 지난 1월부터 텔레툰(Teletoon)을 통해 방영되기 시작했고,

하반기에는 SBS를 통해 방영되기도 했다.

시네피кс는 지난 2000년 3D 애니메이션 큐빅스를 선보여 미국시장에서 호평을 받으면서, 국산 3D 애니메이션의 선구자로 떠올랐다. 이 회사는 3D 애니메이션 이외에도 게임, 캐릭터 사업 등을 통해 토털 엔터테인먼트 프로바이더로 성장하기 위해 노력하고 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 정보통신부장관상 | 엔트리브소프트

## 골프게임 열풍 몰고온 온라인게임 '팡야'



엔트리브소프트가 개발하고 한빛소프트에서 서비스하고 있는 온라인 골프게임 '팡야'는 골프게임이지만 온라인 대전 액션 게임이라고 불리는 캐주얼 게임이다. 골프를 쳐보지 않아도 쉽게 접할 수 있다는 것이 가장 큰 특징.

복잡하고 어려운 골프용어와 룰을 생각하지 않아도 자동적으로 상황에 맞는 클럽이 선택되는 등 파워와 타이밍에 맞게 스페이스바나 마우스 키만 누르면 게임을 즐길 수 있다. 골프클럽도 빨래 방망이, 야구 방망이, 낫 등이 등장하기도 하는 황당한 게임으로 신기한 그래픽과 사운드 등이 돋보인다.

풀3D로 꾸며진 배경과 시원시원하게 움직이는 카메라 워크가 일품이며, 캐디를 파트너로 함께 레벨업하는 방식은 기존의 골프게임에서 찾아볼 수 없는 팡야만의 특징이다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 정보통신부장관상 | 이니엄

## 온라인 유아학습 콘텐츠 '짱구교실'



'짱구교실'은 이니엄에서 제작한 온라인 유아학습 사이트로 지난해 말부터 서비스를 시작해 야후 꾸러기, 네이버 주니어, 엠파스 어린이와 같은 국내 유명 포털업체에 콘텐츠를 제공하고 있다.

짱구교실은 3세에서부터 9세까지의 유아를 대상으로 한 학습으로 가드너 박사(Howard Gardner)의 '다중지능이론(Theory of Multiple Intelligence)'을 바탕으로 영어교실, 수학교실, 놀이교실로 구성돼 있으며, 분야별로 특화된 구성에 따라 아동을 가이드하고 있다.

다중지능이론은 지능이 나타나는 정도의 차이는 있지만 각각의 아동은 우수한 하나 이상의 지능을 갖고 있으므로, 아동이 가진 개별 지능을 적극적으로 활용함으로써 교육적 성취를 이룰 수 있다는 내용이다. 짱구교실은 이러한 이론을 기반으로 기획, 제작된 교육 사이트로 각 교실별 체험을 통해 언어지능과 음악·공간·신체 지능을 통합적으로 경험하면서, 최종 목표로 생각을 키우게 되는 논리수학적 지식을 습득하게 된다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 정보통신부장관상 | 북코스모스

## 게으른 독서광 위한 '국내외 북다이제스트'



북코스모스(www.bookcosmos.com)는 베스트셀러를 비롯한 각종 서적의 요약본을 열람해 볼 수 있는 사이트다. 인터넷 서점 등에서 제공하는 서평과는 달리 원문에 충실한 요약에 치중해 전체 서적 내용을 20분의 1 정도로 압축해 소개하고 있다. 이를 위해 각 전문가급 '요약작가' 20여명이 제작에 참여해 한달 평균 40여권의 책을 요약본으로 내놓는다.

북코스모스 이용자는 홈페이지를 방문해 제목별, 주제별, 분야별, 작가별, 연도별 검색과 함께 해설과 전체 요약을 무료로 볼 수 있으며, 500원을 내면 가이드북을 구입할 수 있다.

지난 2000년 처음 문을 연 북코스모스에는 약 1,700여권의 책들이 분야별로 정리돼 있으며, 특히 경영서적의 비중이 높아 CEO, 직장인 및 대학원생 등의 이용도가 높은 편이라고 한다.



2004년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상 | 그래픽

## 모바일 롤플레이팅 대작 게임 '이카리아2'

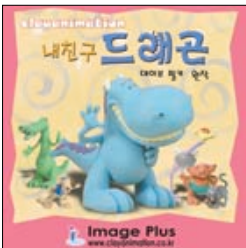


그래텍의 '이카리아2'는 KTF 멀티팩 롤플레이팅 게임 이카리아의 후속편으로 1년 3개월의 제작기간과 2억원의 제작비를 투자한 대작 모바일게임이다. 토바와 성을 배경으로 지노와 스킷, 새로운 동료 사라의 모험이 주요 내용으로 이 게임은 기획, 디자인, 프로그램, 사운드의 게임을 이루는 4개의 요소가 높은 수준으로 완벽하게 조합된 최고의 모바일 플랫폼용 롤플레이팅 게임이다.

31개의 메인 이벤트 및 숨겨진 11개의 서브 이벤트가 구조적으로 맞물리게 설계돼 있으며, 메인 이벤트와 다양한 썸 연출을 통해 스토리에 대한 접근이 용이하다. 모바일 플랫폼에 적합한 빠른 템포의 심도 있는 전투 시스템을 지원하며, 100 종류가 넘는 다양한 속성의 장비 아이템이 존재해 캐릭터 성장뿐만 아니라 아이템 장착에 따른 전략성을 부여하고 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상 | 이미지플러스

## 국내 최초 클레이 애니메이션 TV시리즈 '내친구 드래곤'



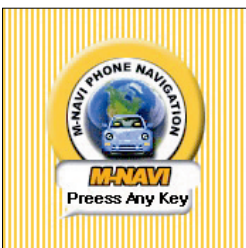
이미지플러스의 '내친구 드래곤'은 한국에서 최초로 제작된 클레이 애니메이션 TV 시리즈로 총 12분 26편 분량이다. 이 작품은 캐나다의 Cite-Amerique, 독일의 Scopas Medien, 한국의 이미지플러스 등 3개국 공동으로 제작됐다. 작품제작에 있어 가장 중요한 시나리오는 북미에서 이미 성공을 거둔 베스트셀러이고 미국 유치원 교과서에도 수록돼 있는 원작을 바탕으로 하고 있다.

특히 이 작품은 클레이&퍼펫 등 스톱모션 등에 많은 시간과 막대한 제작비가 들어야 하지만 촬영 및 편집 합성작업을 모두 디지털화해 보다 적은 시간과 제작비로 뛰어난 완성도를 보여주기도 했다.

이 작품은 최근 영어 비디오로 제작돼 본격적으로 상품화에 나섰다. 총 40억원의 제작비가 투자된 이 작품의 또다른 특징은 영어 대사를 캐나다에서 녹음해 발음이 정확하다는 점. 때문에 높아지고 있는 어린이들의 영어교육에도 도움을 줄 전망이다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상 | 포인트아이

## 휴대폰 위치정보서비스 솔루션 'M-Navi'



포인트아이의 'M-Navi'는 차량용 네비게이션 서비스의 결정판으로 휴대폰만으로도 네비게이션 서비스를 이용할 수 있는 차세대 솔루션이다. M-Navi를 사용하려면 기존 휴대폰에서는 별도의 고가 부가 장비를 연계하지 않고 저가의 GPS(위성위치확인시스템) 수신기만을 장착하면 된다. 또 하반기부터 출시될 MS기반 GPS 방식의 휴대폰에서는 어떠한 부가 장비도 필요 없이 사용자가 원하는 곳까지 안전하게 길을 찾아갈 수 있도록 경로를 지도와 음성을 통해 실시간으로 안내해 준다.

MS기반 GPS 방식이란 위치추적을 요청할 때마다 네트워크 접속을 시도하는 기존 휴대폰 GPS 기술과 달리 한번 접속 후 30분에서 2시간 이상 네트워크 접속 없이 단말기 자체에서 GPS 위성을 이용한 위치정보의 계산이 가능하기 때문에 사용자는 통신요금의 부담 없이 네비게이션 서비스를 제공받을 수 있는 장점이 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상 | 씬엔터테인먼트

## 빨강머리 소녀의 모험 그린 3D 애니메이션 '네티비'



씬엔터테인먼트의 '네티비(Netabee)'는 국내 최초의 고품질 3D HDTV용 26부작 애니메이션으로 풀 3D 컴퓨터그래픽으로 제작됐다. 이 작품은 지난해 세계에서 처음으로 중국의 국영방송 CCTV와 공동제작 발표회를 열어 세간의 관심을 집중시킨 바 있는 작품으로, 씬엔터테인먼트가 기획과 후반작업을 맡고 중국측이 메인프로덕션을 담당했다. 제작비의 대부분을 중국측이 제공한 이 작품은 지난 6월 중국 청소년 채널에서 방영되기도 했다.

이 작품은 일본, 중국, 프랑스, 스페인, 동남아 등 세계 각국의 TV와 수출계약이 진행됐으며, 지난해 6월에는 대만의 인스리아와 아시아 지역에 대한 배급계약을, 10월에는 일본의 한 배급사와 6억6,000만원 규모의 TV방영권 계약을 체결했다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상 | 와이즈캠프닷컴

## 멀티미디어 입체학습 사이트 '와이즈캠프'



와이즈캠프는 어린이 도서로 유명한 삼성출판사와 교과서 집필진이 포함된 한국초등교육평가연구회가 공동으로 개발한 온라인교육 콘텐츠다.

특히 7차 교육과정에 맞춘 개인별 맞춤 학습 콘텐츠를 국내 최고의 플래시 애니메이션과 동영상으로 제작해 멀티미디어 입체학습을 제공한다. 와이즈캠프는 딱딱하고 지루한 종이 학습지와는 달리 동화를 보는 듯한 느낌으로 전과목을 공부할 수 있어 아이들이 쉽게 공부에 흥미를 가질 수 있도록 했다. 주요 초등학교 학습 사이트들이 오프라인 콘텐츠를 온라인 상에 짜맞추는 방식으로 구성돼 있다면 와이즈캠프는 이 점에서 확실히 차별화 돼 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국데이터베이스진흥센터이사장상 | 프리진

## 세계에서 주목받는 국내 최대 디자인 콘텐츠 몰 '프리진닷컴'



프리진의 '디자인 디지털콘텐츠 몰(www.freeengine.com)'은 온라인 상에서의 개별 다운로드 및 오프라인 상의 직접구매가 가능한 순수 디자인 콘텐츠 전문몰이다. 이 사이트는 디지털 디자인 콘텐츠 개발, 판매, 디자인 제작 대행, 교육서비스, 중개서비스, 디자인 정보제공 등의 부가서비스를 제공하는 디자인 포털로, 고객의 요구에 부합하는 콘텐츠를 개발, 유통, 구매에서 A/S까지 일괄적으로 시스템화시킨 '콘텐츠몰 관리 시스템'을 개발, 운영중이다. 현재 국내에서만 서비스하고 있음에도 불구하고 해외로부터 높은 카운터를 기록하고 있으며, 특히 중국에서는 40여개의 불법 콘텐츠

도용 사이트들이 운영될 정도로 인기를 끌고 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국데이터베이스진흥센터이사장상 | 엔플러스엠닷컴

## 집에서 즐기는 인터넷 노래방 ‘영상채팅 노래방’



엔플러스엠닷컴의 ‘영상채팅 노래방’은 인터넷에서 상대방과 영상채팅을 하면서 노래방을 이용할 수 있는 솔루션이다. 엔플러스엠닷컴이 지난 2002년 7월 2억원의 투자비를 들여 개발한 영상채팅 노래방은 ‘한곡노래방(www.hangok.com)’을 통해 서비스되고 있는데, 한곡노래방에서는 가상공간인 인터넷상에 개설된 방에 접속한 상대방의 얼굴을 보면서 노래방을 이용할 수 있는 것이 특징이다. 노래방시스템과 화상교육, 원격오디션 등 다양한 형태의 시스템을 결합시킨 ‘온라인노래방’은 싱어가 부르는 노래가 같은 방에 접속해 있는 사람들에게 동시에 전달되며, 최대 8명까지 이용이 가능하다. 디지털 노래 음원을 제공해 일반 노래방에서 노래를 부르는 것과 큰 차이를 느낄 수 없을 뿐만 아니라 노래를 부르는 동안 미리 예약을 할 수도 있다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국데이터베이스진흥센터이사장상 | 포켓스페이스

## 박진감 넘치는 사실적인 모바일게임 ‘슬램덩크’



포켓스페이스가 개발해 SK텔레콤을 통해 서비스되고 있는 ‘슬램덩크’는 모바일 농구 게임이다. 이 게임은 5vs5의 경기 진행으로 사실감과 박진감이 넘치는 게임 진행을 보여줄 뿐만 아니라 여타 스포츠게임과는 다르게 캐릭터성을 강조했다. 또한 덩크슛, 레이업슛, 3점슛, 자유투, 블록슛 등 다양한 이미지와 함께 실제 농구경기와 같은 공격 및 수비 인공지능을 적용했다.

특히 골대를 바라보는 방식의 뷰어를 채택하고, 상대 진영과 나의 진영을 코트의 색깔로 구분하도록 한 것은 여타 농구게임과도 다른 슬램덩크만의 특징이다. 모바일게임 슬램덩크는 일본의 만화원작 슬램덩크의 주요 캐릭터 및 스토리를 최대한 살리고자 노력한 작품이다. 부산과 상양, 해남, 그리고 능남까지 원작의 주요 등장학교들이 게임에도 빠짐없이 등장하고, 도 대학 예선과 본선리그를 거쳐 전국대회에 올라간다는 내용이 게임 전반의 즐거이이다.

2004년 디지털콘텐츠 대상 한국데이터베이스진흥센터이사장상 | 재미인터랙티브

## 전형적인 롤플레이팅 온라인게임 ‘트라비아’



재미인터랙티브가 개발하고 CCR이 서비스하는 ‘트라비아’는 온라인 롤플레이팅 게임의 전형을 그대로 따른 작품이다. 게임의 가장 큰 특징은 저 사양의 PC에서도 원활하게 돌아가도록 했다는 점. 1GHz급 이상의 펜티엄3 CPU와 256MB 정도의 메모리가 권장사양이다.

트라비아는 액션감을 극대화하기 위해 캐릭터의 애니메이션, 거대한 짐으로 보여주는 극과 장의 효과, 다양한 신화적 체계를 기반한 퀘스트모드를 제공함으로써 게임의 3대 요소인 액션감, 타격감, 몰입감을 극대화했다. 등장하는 아이템의 수가 거의 무한에 가까울 정도로 많다는 점도 이 게임만의 장점이다. 캐릭터를 성장시켜나가면서 단계별로 적합한 아이템을 사용할 수 있는데, 머리·가슴·다리·신발·양손 등 착용부위가 다양하고 인챈트를 하거나 조합도 할 수 있도록 해 무려 10만가지 이상의 아이템이 만들어진다.



2004년 디지털콘텐츠 대상  
매일경제신문사장상 | 도츠모바일

## 기능성 모바일콘텐츠 시장 개척한 '모기퇴치 2004'



도츠모바일의 '모기퇴치 2004'는 휴대폰용 해충(모기) 퇴치 프로그램으로 이를 단말기에 다운로드해 실행하면 모기가 싫어하는 음파를 출력함으로써 모기를 퇴치할 수 있도록 한 기능성 모바일콘텐츠다. 이 콘텐츠는 지난해 여름 선보여 2달만에 35만건의 다운로드를 기록한 '모기퇴치기'에 이어 올해도 변함없는 인기를 모았다. 특히 이 작품은 모바일콘텐츠 분야의 새로운 가능성을 열어낸 작품으로 이후 수많은 생활형 콘텐츠가 등장하는 계기를 마련했다는 평가를 받고 있다.

해충(모기)을 퇴치하는 VM용 애플리케이션 프로그램을 다운로드해 저장하고, 이를 실행해 해충이 싫어하는 주파수대의 음파를 출력함으로써 모기 등의 해충을 퇴치할 수 있도록 했다.

2004년 디지털콘텐츠 대상  
매일경제신문사장상 | 이매진하이

## 21세기형 삼국지 팬타지 애니메이션 '트라이킹덤'



이매진하이의 '트라이킹덤'은 '삼국지'를 각색한 팬타지 애니메이션으로 23분작 3편으로 구성된다. 특히 기존 TV 영상물에 비해 해상도가 6배 이상 우수하며 모션캡처와 키프레임이 결합된 하이브리드 기법을 채택, 움직임이 부드럽게 구현한 것이 강점이다.

HDTV용 3D 애니메이션은 드림웍스의 '슈렉'이나 픽스의 '니모를 찾아서'와 같은 극장용 애니메이션에서 채택한 제작기법과 유사한 것으로 국내 애니메이션 제작기술의 위상을 세계에 입증하는 사례라는 점에서 주목된다. 트라이킹덤의 시대적 배경은 혼재돼 있다. 전형적인 환타지 풍의 중세유럽의 느낌이지만 기계적인 느낌은 19~20세기초까지의 느낌이다.

2004년 디지털콘텐츠 대상  
매일경제신문사장상 | 씨알스페이스

## 무협 게임의 절대강자 '디오 온라인'



씨알스페이스의 '디오 온라인'은 자체 개발한 3D 엔진 '다이아몬드 엔진'을 통해 제작된 풀 3D 무협온라인게임으로 우리나라에서는 무협장르의 게임은 인기를 끌 수 없다는 주위의 걱정에도 불구하고 오픈 베타 당시 1위를 기록하며, 무협 게임 붐을 일으켰다. 디오의 등장은 기존 판타지류의 MMORPG에 식상한 유저들에게는 신선한 충격이었다. '스킬'을 '무공'으로, '클랜'을 '문파' 등으로 표현하는 등 언어부터가 달랐으며, 게임에 익숙치 않은 30~40대라도 학창시절의 추억이 담긴 무협에는 쉽게 접근할 수 있었다. 이렇게 온라인게임의 흥행 원칙을 고스란히 담고 있어, 기존 온라인 게임을 즐기던 유저라면 누구나 단번에 빠져들 수 있도록 했다.

2004년 디지털콘텐츠 대상  
매일경제신문사장상 | 한솔지이엔

## 울동으로 배우는 유아용 멀티미 디어교육콘텐츠 '리듬고고'



한솔지이엔의 '리듬고고'는 신체적 발달이 왕성한 시기의 유아들에게 활동적인 측면을 자극하는 새로운 형태의 멀티미디어 교육 콘텐츠이다. '올챙이와 개구리', '곰세마리', 'Twinkle Twinkle Little Star' 등의 한글과 영어울동이 총 27곡 포함돼 있으며, 3D 캐릭터를 통해 재미있는 울동을 배울 수 있다.

리듬고고는 인터넷 상에서 3D 캐릭터를 통해, 재미있는 울동을 배울 수 있는 재미나라만의 특화된 콘텐츠로 울동놀이의 교육적 효과로 유아동의 e러닝을 본격화할 수 있다. 한창 신체적 발달이 왕성한 시기의 유아들에게 활동적인 측면을 자극하는 새로운 형태의 멀티미디어 콘텐츠 제공을 목적으로 하고 있다.