

# 제253호

2007. 1. 7

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (4)

## China Game News

- 어널리시스, 2008년 중국 온라인게임시장 집중도 하락 지속 예상
- 2011년 중국 모바일 게임시장규모 37억 위안 전망
- <의천검과 도룡도> 게임 타 업종과 제휴, PC방 신문화 창조
- 왕이(网易), 3억 위안 투자하여 항저우에 온라인게임기지 설립
- 2011년 중국 온라인게임시장규모 323.31억 위안에 달할 전망
- 신규 온라인게임 《즈짜이페이처/自在飞车》 1월 15일 알파테스트 실시

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-52)

## Game 회사 소개

- 셴젠 바오더 네트워크기술유한공사(深圳宝德网络技术有限公司)

## New Game 소개

- 《시아오야오여우/逍遥游/소요유》

2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (4)

목 차

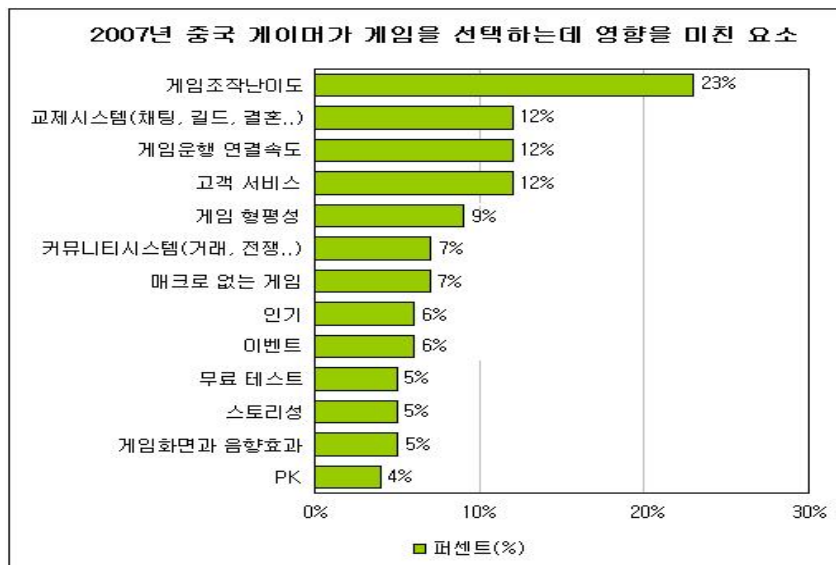
2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석

- 2.8. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 선택하는데 영향을 미치는 요소
- 2.9. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 떠나는 주요 원인
- 2.10. 중국 온라인게임 게이머 주변 친구들이 게임을 즐기지 않는 원인
- 2.11. 중국 온라인게임 게이머가 게임 정보를 획득하는 경로
- 2.12. 중국 온라인게임 게이머가 자주 다운로드하는 모바일 게임 장르
- 2.13. 중국 온라인게임 게이머가 모바일 게임 정보를 획득하는 경로
- 2.14. 중국 온라인게임 게이머가 사용하는 핸드폰 브랜드
- 2.15. 중국 온라인게임 게이머가 사용하는 컴퓨터 출처

2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석

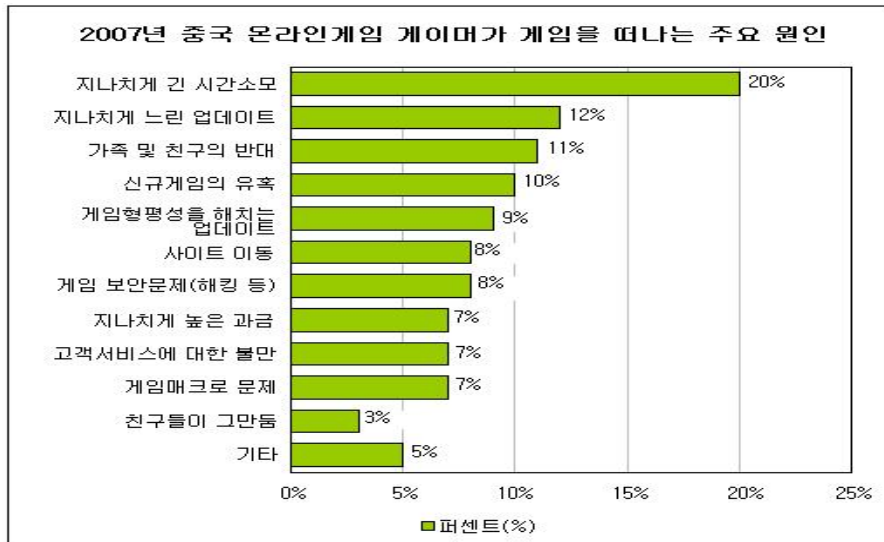
2.8. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 선택하는데 영향을 미치는 요소

17173 중국 온라인게임 게이머 연구조사 보고서 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머들이 게임을 선택하는데 영향을 미친 가장 주요한 요소는 게임조작난이도, 게임교제시스템과 게임운영 연결속도로 나타났다.



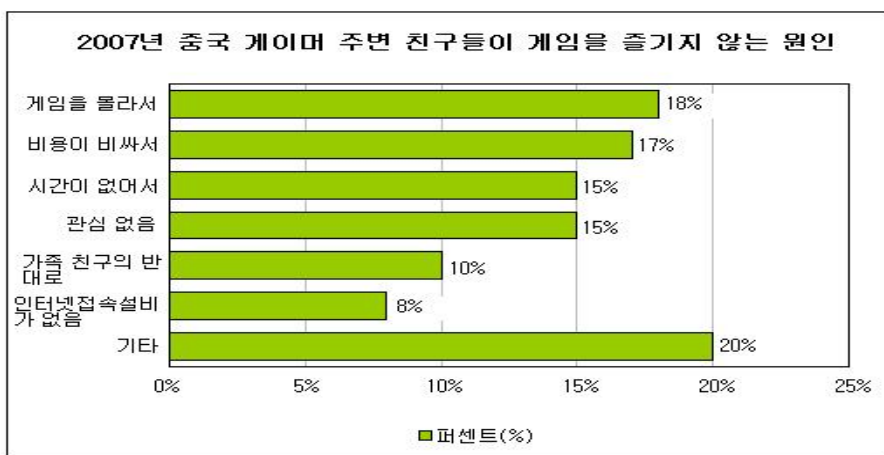
2.9. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 떠나는 주요 원인

2007년도 중국 온라인게임 게이머가 어느 게임 한 편을 떠나는 가장 주요한 원인은 각각 지나치게 긴 시간소모, 지나치게 느린 업데이트, 가족과 친구의 반대 등으로 나타났다.



2.10. 중국 온라인게임 게이머 주변 친구들이 게임을 즐기지 않는 원인

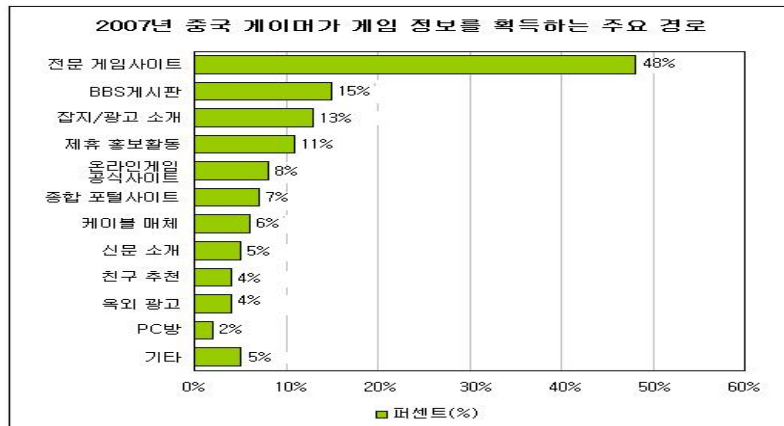
2007년 중국 온라인게임 게이머의 주변 친구들이 게임을 즐기지 않는 가장 주요한 원인은 온라인게임을 모르기 때문이며, 그 다음으로는 게임을 통한 소비가 지나치게 높고, 온라인게임을 플레이할 시간이 없기 때문으로 나타났다.



2.11. 중국 온라인게임 게이머가 게임 정보를 획득하는 경로

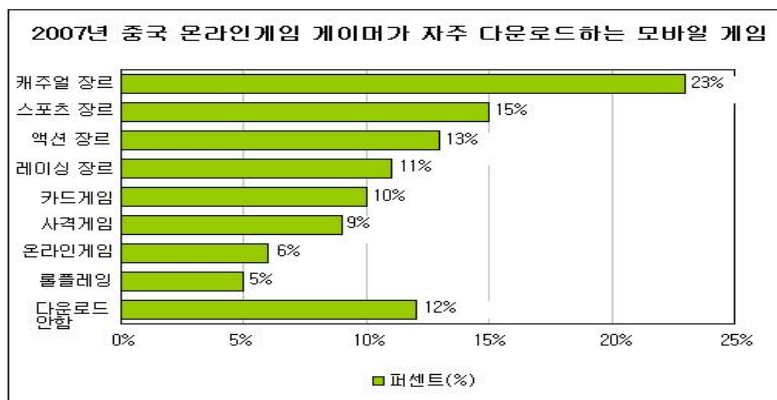
2007년 중국 온라인게임 게이머가 게임 정보를 획득하는 주요 경로는 전문 게임 사이트로 나

타났으며, 그 다음은 BBS게시판과 잡지/광고 소개가 차지했다.



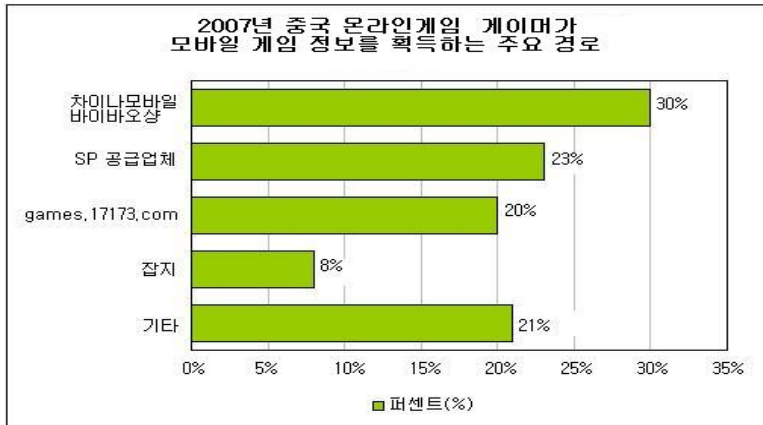
### 2.12. 중국 온라인게임 게이머가 자주 다운로드하는 모바일 게임 장르

2007년 중국 온라인게임 게이머가 가장 자주 다운로드하는 모바일 게임 장르는 캐주얼 장르로 나타났으며, 그 다음으로는 스포츠 장르와 액션 장르로 나타났다. 한번도 다운로드해본 적이 없는 게이머도 전체의 12% 가량을 차지하였다.



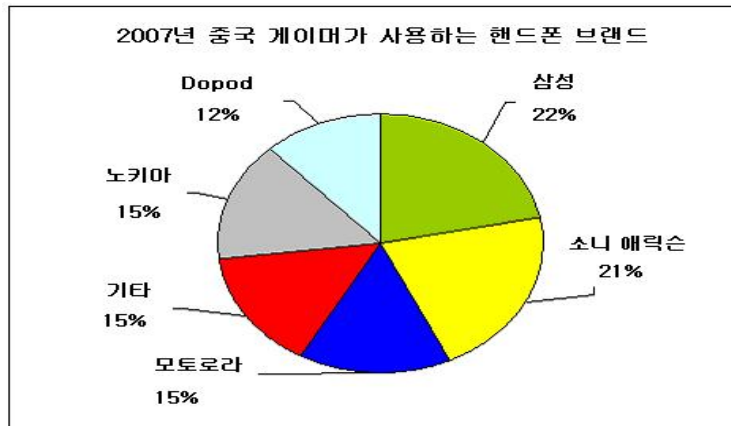
### 2.13. 중국 온라인게임 게이머가 모바일 게임 정보를 획득하는 경로

2007년 중국 온라인게임 게이머가 모바일 게임 정보를 획득하는 주요 경로는 차이나모바일 바이바오상(百宝箱)과 SP 공급업체로 나타났다.



2.14. 중국 온라인게임 게이머가 사용하는 핸드폰 브랜드

2007년 온라인게임 게이머가 가장 많이 사용하는 핸드폰 브랜드는 삼성으로 나타났으며, 그 다음으로는 소니 에릭슨, 모토로라, 노키아 순으로 나타났다.



2.15. 중국 온라인게임 게이머가 사용하는 컴퓨터 출처

2007년 중국 온라인게임 게이머가 조립 컴퓨터와 브랜드 컴퓨터를 사용하는 비율은 거의 비슷하였으며, 조립 컴퓨터를 사용하는 비율이 약간 더 높은 것으로 나타났다.



(다음 호에 계속)

자료 출처: 《17173第七届中国网络游戏市场调查报告》

CGW China Game Weekly **China Game News**

**어널리시스, 2008년 중국 온라인게임시장 집중도 하락 지속 예상**

어널리시스가 2007년 12월 28일 발표한 2008년도 산업예측보고에 따르면, 2008년 중국 온라인게임시장의 집중도는 더욱 하락, 산업 합병이 강화될 것이라고 한다.

**어널리시스의 온라인게임시장 분석**

산업 배경 :

어널리시스의 2006년도 중국 국내 온라인게임시장 추적 연구 결과에 따르면, 전체 온라인게임시장 3위권 온라인게임기업이 차지하는 시장 점유율은 62.97%를 기록, 주도적인 위치를 나타내었다. 그러나 2007년 중국 국내 온라인게임시장의 집중도는 하락 추세를 나타내며 3위권 온라인게임기업이 차지하는 시장 점유율이 57.65%로 대폭 하락하였다.

어널리시스의 예측 :

2008년 중국 온라인게임시장의 집중도는 하락추세를 지속할 것이며, 산업 인수합병이 더욱 강화될 것이다. 2007년 중국 온라인게임시장 3위권 온라인게임기업이 차지하는 시장 점유율은 57.65%를 기록하며, 2006년도와 비교할 때 현저한 하락세를 나타내었다. 2007년 중국 국내 온라인게임기업의 시장 집중도가 하락추세를 나타낸 주요 원인은 점점 더 많은 자체연구개발 중심 온라인게임기업들이 새로이 시장경쟁에 합류, 1~2편의 온라인게임제품의 성공을 통해 성따(盛大), 왕이(网易), 쥐런(巨人) 등 주요 온라인게임기업들이 차지하고 있는 시장 점유율을 나눠가졌기 때문으로 보이며, 이는 산업 집중도의 하락을 촉진하였다. 어널리시스는 2008년 중국 국내 온라인게임산

업의 시장 집중도는 하락 추세를 유지할 것으로 예측하였다.

### 중국 국내 온라인게임산업의 급성장 추세, 투자자들의 온라인게임산업 경쟁 참여 촉진

어널리시스는 2007년 중국 국내 온라인게임시장규모는 113.44억 위안을 기록할 것으로, 2006년 대비 59.1% 성장한 수치라고 분석하였다. 또한 2008년에는 158.16억 위안에 달할 전망으로 이는 2007년 대비 39.4% 증가한 수치이다. 온라인게임시장의 빠른 발전은 더욱 많은 투자자들의 산업 경쟁 합류를 촉진할 것이다.

성따, 텡쑤(腾讯), The 9(九城)의 업무방식을 비교해볼 때, 자체 연구개발 전략을 중심으로 하는 온라인게임기업은 더욱 쉽게 성공을 거두고 있음을 알 수 있다. 따라서 새로이 경쟁대열에 합류하는 투자자들은 자체 연구개발 전략에 더욱 주목할 것으로 보인다. 이에 따라 2008년도 온라인게임산업에서 자체 연구개발을 중심으로 하는 온라인게임기업은 더욱 빠르게 증가할 전망이다. 이러한 유형의 기업들 중 비교적 강한 연구개발 실력과 시장 운영능력을 보유한 온라인게임기업들은 온라인게임 신규제품의 성공적인 출시를 통해 일정한 점유율을 획득하고 있으며, 이에 따라 온라인 게임 시장 집중도는 점차적으로 하락하고 있다.

### 어널리시스의 제안

대형 온라인게임 운영업체들에게-

기업의 자금 보유량 유지에 유의, 안정적인 성장을 추구해야하며, 합병의 방식을 활용, 잠재적인 경쟁상대를 인수하여 경쟁을 피할 수 있을 것이다. 인수 성공 후, 운영업체는 핵심 연구개발 인력을 합리적으로 배치, 연구개발 인력들의 이직 등 합병의 효과를 반감시키는 요소들을 줄이기 위해 노력해야한다.

중소형 연구개발 기업들에게-

지속적인 제품 연구개발능력을 구축하는 것이 필요하며, 성공을 위해 지속적으로 노력해야할 것이다. 초기제품의 성공 후 퍼블리싱 등으로 풍부한 제품라인을 구축해야할 것이다.

자료:<http://tech.sina.com.cn/i/2007-12-28/11351943221.shtml>

## 2011년 중국 모바일 게임시장규모 37억 위안 전망

어널리시스가 최근 발표한 <중국 모바일 게임시장 추세예측 2007-2011> 연구보고에 따르면, 2011년 중국 모바일 게임(JAVA, BREW기술을 기초로 개발된 모바일 게임을 가리킴) 시장규모는 37억 위안에 달할 전망이며 2007년~2011년 모바일 게임시장규모의 연평균 복합성장률은 48%를 기록할 것이라고 한다.

그 중 이동통신 운영업체의 수입 성장률은 2003년에서 2011년까지 연평균 복합성장률 143%를 기록할 것으로 예상되며, SP공급업체의 수입은 2003년에서 2011년까지 연평균 복합성장률 145%를 기록할 것으로 예상된다. 이러한 높은 성장률은 모바일 온라인게임의 급속한 발전에 힘입

은 것으로 보인다.

향후 모바일 게임시장규모에 영향을 미칠 촉진요소 :

JAVA/BREW를 사용할 수 있는 핸드폰 보급률의 지속적인 상승, 3G 네트워크의 상용화, 게임 홍보 확대 루트의 다양화, 모바일 온라인게임시장의 빠른 성장 등이다. 3G 네트워크가 상용화됨에 따라, 핸드폰을 통한 온라인게임은 향후 모바일 게임의 신규 성장포인트로 부상할 전망이다. 중국 국내 모바일 온라인게임 개발업체와 운영업체는 모바일 게임 연구개발팀 인수 혹은 자체 연구개발팀 조직 등을 통해 모바일 온라인게임 분야 확대를 위해 전력을 다하고 있다. 이 밖에 기존 PC 온라인게임업체들은 자체 보유 우세를 활용, 모바일 온라인게임분야 업무를 전개하고 있다.

향후 모바일 온라인게임 시장규모에 악영향을 미칠 불리한 요소 :

산업 구조의 변화, 제품의 동질화 심화, 단말기 처리능력의 한계, 네트워크 한계 및 불안정 요소들이 게이머들의 게임체험 및 과금문제에 미칠 영향 등이다. 네트워크 한계 및 높은 과금제는 여전히 유저수량의 증가를 막는 요소이다. 모바일 온라인게임제품은 주로 PC게임 제품형식을 주로 채택하고 있어 게임의 인터랙티브적 요소 등이 부족, 제품의 수주량 유지가 힘들며, 이는 모바일 온라인게임의 발전에 직접적인 영향을 미칠 것으로 예상된다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6716465.html>

### <의천검과 도룡도> 게임 타업종과 제휴, PC방 신문화 창조

"웰빙 음식+캐주얼 엔터테인먼트"는 현재 가장 유행하는 소비 트렌드로 부상하고 있다. 이와 함께 PC방 패스트푸드식당 또한 우후죽순처럼 생겨나고 있다. PC방 패스트푸드식당 중 가장 폭발적인 인기를 누리는 것은 바로 온라인게임을 주제로 한 각종 유형의 패스트푸드식당일 것이다.

최근, 란강 온라인(藍港在线)은 중국 국내 첫 라운드식 무협소재 온라인게임 <의천검과 도룡도(倚天劍与屠龙刀)>가 정조우 스니엔식품(郑州思念食品)과 전략적 제휴를 달성하였음을 발표하였다. <의천검과 도룡도>는 향후 정조우 스니엔식품 산하 PC방 패스트푸드식당과 합작, 공동으로 루트 확대 작업에 착수할 것이다.

정조우 스니엔식품유한공사는 중국 최대 전문 급속냉동식품생산기업 중 하나로 200개 이상의 다양한 품종의 만두, 경단 등 급속냉동식품들을 출시하였으며, 패스트푸드시장에서 상당한 영향력을 보유하고 있다. 이번 합작은 양측의 제품 특징을 결합, 다양한 형식의 통합 마케팅을 전개할 계획이다. 스니엔의 PC방 패스트푸드식당 브랜드는 <의천검과 도룡도> 측에 PC방 홍보이벤트 상품을 제공할 것이며, 양측은 장기적으로 전략적 제휴관계를 유지할 예정이다.

현재 급속냉동식품과 온라인게임산업은 각각 관련 산업분야에서 상당한 시장 점유율을 자랑하고 있다. 온라인게임과 패스트푸드 소비제품의 결합은 시장 개발 잠재력을 지닌 제휴라고 말할 수 있겠다. 이번 양측의 제휴는 각자가 보유하고 있는 우세를 활용, 우수한 경제적 효과를 낼 수 있을 것으로 예상되며, PC방 신문화를 창조할 것으로 전망된다.



자료: <http://news.17173.com/content/2008-01-03/20080103160131106,1.shtml>

## 왕이(网易), 3억 위안 투자하여 항저우에 온라인게임기지 설립

왕이(网易)는 최근 검색엔진시장에 진출할 의지를 강력히 표현한 데 이어, 향후 3억 위안을 투자, 항저우(杭州)에 신규 기술 연구개발중심을 설립할 것을 발표하였다. 왕이의 CEO 덩레이(丁磊)는 기자와의 인터뷰에서 신규 기술 연구개발중심은 향후 3천~4명의 연구개발인력을 모집할 것이며, 주요 연구개발 방향은 온라인게임이 될 것이라고 밝혔다.

2006년 6월, 왕이는 왕이(항저우)회사를 설립하였으며, 왕이 항저우 연구원을 함께 건설하였다. 현재까지 이 연구원이 보유하고 있는 기술인력은 130여명 수준이다. 왕이(항저우)회사는 온라인게임개발의 중책을 맡고 있으며, 몇 편의 대형 게임 및 게임 개발엔진 등이 현재 개발 및 테스트 중에 있다. 빠르면 올해, 혹은 2009년에 상용화를 실시할 예정이다. 이번 신규 기술 연구개발중심의 설립은 왕이의 자체 연구개발 능력을 대폭 향상시킬 수 있을 것으로 전망된다.

덩레이는 자체 연구개발에 대해 "5년 전 왕이가 온라인게임 개발에 뛰어들 당시, 게임기업은 소수에 불과하였으나, 현재는 이미 수많은 회사들이 게임분야에 뛰어들었다. 그러나 왕이는 자체 개발 및 혁신 전략을 선택하였으며, 이는 자신이 제작한 것이어야 만이 핵심 기술을 통제할 수 있다는 이념에서 나온 것이다. 현재 온라인게임시장의 60%가 중국산 온라인게임으로 한국, 유럽 및 미국 등지의 온라인게임의 중국시장 진출과 성공은 과거와 비교할 때 이미 쉬운 일이 아니게 되었다. 자체 연구개발 전략은 이미 인정받고 있으며, 자체 연구개발 온라인게임이 단기간 내 급속도로 발전하는 것은 비교적 어려울 것이나, 5-6년 후에는 우수한 실적을 거둘 수 있을 것으로 보인다." 라고 밝혔다.

왕이의 2007년 3/4분기 재무보고로 볼 때, 왕이의 총수입은 비록 연속 4개 분기동안 안정적으로 성장하였으나, 증가율은 5% 이내에 그쳐, 증가속도가 하락하였다. 덩레이는 이에 대해 "2006년 왕이의 순이익은 12억 위안에 달했으며, 이는 놀라운 성적이다. 2007년 1/4분기~3/4분기 왕이가 거둔 순이익도 8.7억 위안 수준을 기록하였으며, 순이익을 통해 왕이가 선택한 발전 전략이 정확하였음을 증명할 것이다."라고 덧붙였다.

과거, 성따(盛大)의 CEO 탕전(唐骏)은 여러 차례 월스트리트의 중국 온라인게임기업에 대한 평가는 객관적이지 못하며 시장의 이윤창출능력을 과소평가하고 있다고 지적했었다. 이에 대해 덩레이는 "왕이는 월스트리트의 평가를 염두에 두고 있지 않으며, 다만 자신의 제품을 더욱 완벽하게 제작하는데 모든 관심을 쏟고 있다. 예를 들어 왕이는 2년 반의 시간을 투자, 검색엔진을 연구개발했다. 이는 검색엔진이 거대한 발전 잠재력을 보유하고 있기 때문이다. 왕이가 보유하고 있는 2대 유저층은 전체 왕이 수입의 50%를 차지하고 있는 이메일 유저층과 20%를 차지하고 있는 따화시여우 온라인게임 유저층으로, 이 유저층들로 하여금 왕이의 검색 서비스를 사용하게 하려면, 특색 있는 서비스로 경쟁 상대보다 더 완벽한 검색내용을 제공할 수 있어야 한다. 따라서 왕이는 사전, 독해기 등 특색 있는 제품을 준비 중이다"라고 말했다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200801/f88a394a2bbb424a9adf49ae91a1de40.shtm>

## 2011년 중국 온라인게임시장규모 323.31억 위안에 달할 전망

어널리시스가 최근 발표한 <중국 온라인게임시장 추세예측 2007~2011> 보고서 데이터에 따르면, 2011년 중국 온라인게임시장규모는 323.31억 위안에 달할 전망이다. 2002년부터 2011년까지 온라인게임시장규모의 연평균 복합성장률은 47.47%를 기록할 것으로 추산된다.

어널리시스의 연구에 따르면 2006년 상업방식의 변혁을 거친 중국 온라인게임시장은 차세대 산업의 고속 성장기를 맞이하고 있다고 한다. 기존 온라인게임산업의 발전 촉진요소로 게이머들의 소비력 향상을 들 수 있었다면, 향후 중국 온라인게임시장규모의 확대를 촉진할 요소로는 다음과 같은 것들을 들 수 있다고 한다.

- 온라인게임제품 수량이 증가함에 따라 게이머들의 참여에 자극제 역할
- 이윤창출방식의 다양화와 FTP 방식의 안정적인 발전
- 온라인게임 광고 등 신규 이윤창출방식의 확대
- 제조업체의 결제방식 및 시장 확대 루트의 빠른 발전으로 인한 촉진 작용
- 산업 투자력의 지속적인 강화
- 온라인게임 인력 양성의 강화

자료:<http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5283&wid>

## 신규 온라인게임 《즈짜이페이처/自在飞车》 1월 15일 알파테스트 실시

중국 국내 온라인게임 연구개발업체 상하이 티엔스 소프트웨어가 자체 연구개발한 카레이싱 장르 온라인게임 《즈짜이페이처/自在飞车/자재비차》가 1월 15일 정식으로 게이머들 앞에 선보일 예정이다. 이번 공식 사이트 측은 알파테스트를 실시할 계획이다.

《자재비차》는 4가지 부분, 즉 사이버 커뮤니티, 차량 아이템 조합시스템, 쾌속질주, 온라인게임 RPG요소로 이루어져 있다. 기존 제품들과 비교한다면, 《자재비차》는 게이머들에게 일정한 게임조작기초를 제공하는 것 외에도 대량의 MMORPG 요소들을 삽입하였다. 예를 들어 카레이싱 선수들은 게임 속에 제공된 퀘스트 임무 완성을 통해 자신의 캐릭터로 하여금 지속적으로 레벨업 하도록 유도할 수 있으며, 게이머들 스스로 레이스 로드를 결정할 수 있도록 되어 있다.

### 아름답고 사실적인 그래픽

《자재비차》는 현실적인 배경을 채택, 각 대도시의 도로를 본따 레이스 로드를 설계하였으며,

또한 PK시합 게이머들은 더욱 다양한 노면 상황을 선택할 수 있도록 설정되어있다. 레이싱카를 운전할 때 배출되는 배기가스까지 표현, 더욱 사실적으로 구성되었다.

**최신 4S 레이싱 체험**

게임 속 차량은 4대 속성 분류에 따라 S, A, B, C 4가지 등급, 수 십 종류의 차량으로 나누어져 있다. 게이머들은 자신의 조작 기호에 따라 각종 다양한 레이싱 카를 선택할 수 있다.

**개성 있는 레이싱 로드**

기존 카레이싱 게임의 대다수는 고정 레이싱 로드의 한계를 문제점으로 안고 있다. 그러나 게이머들이 《자재비차》를 플레이할 때, 설계되어 있는 노면 상황에 따라 운전할 수 있으며, 또한 지름길을 자유롭게 활용, 대적수들을 따돌릴 수 있도록 구성되어 있다.

**흥미로운 RPG 요소들**

카레이싱 게임도 레벨업이 가능하다. 《자재비차》는 레이싱 경기를 펼칠 수 있을 뿐 아니라, 레벨업 시스템도 제공, 게이머들이 200여 개 퀘스트 임무를 통해 레벨업할 수 있도록 하였으며, 임무 완성 후 풍부한 상과 일정량의 경험치를 획득할 수 있도록 설계하였다. 레벨이 높을수록 보유 차량도 더욱 화려해질 것이다.



자료: <http://news.17173.com/content/2008-01-06/20080106112238580,1.shtml>

**중국 온라인게임 기대작**

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔씨엔치샤관OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)

2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 경험정연 인터넷버전 3)
3	-	창티엔(蒼天 / 창천)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三国无双 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	츠뻬(赤壁 / 적벽)
6	-	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	-	치룽쭈Online(七龙珠Online / 드래곤볼Online)
8	-	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	띠샤칭위용스(地下城与勇士 / 지하성과 용사)
10	11↑	산궈처(三國策 / 삼국책)
11	10↓	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / RO2)
12	-	카이신(開心 / 개심)
13	-	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
14	-	Crossfire
15	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
16	-	쑤셴(尋仙 / 심선)
17	-	QQ페이처(QQ飛車 / QQ비차)
18	-	성샤오촨쉬(生肖傳說 / 생초전설)
19	-	웨이우두쭈(唯無獨尊 / 유무독존)
20	-	머리바오뻬이2(魔力寶貝II / 마력보배2)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-12-31/20071231171509699,1.shtml>

**NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-52)**

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	페이페이(飛飛 / 비비)	MMORP
2	츠뻬(赤壁 / 적벽)	MMORP

3	시엔찌엔치샤판4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
4	쉬안위안지엔와이판(轩辕剑外传 : 汉之云 / 현원검외전)	RP
5	티엔샤얼(天下贰 / 천하이)	MMORP
6	환상따루(幻想大陆 / 환상대륙)	MMORP
7	짠훤 홍씨징지(战火 : 红色警戒 / 전화 홍생경계)	MMORP
8	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
9	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
10	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP

자료:<http://news.duowan.com/0801/63375152643.html>



### 선전 바오더 네트워크기술유한공사(深圳宝德网络技术有限公司)

선전 바오더(深圳宝德) 회사는 컴퓨터 소프트웨어, 하드웨어 및 네트워크 시스템 기술 개발을 주요 업무로 한다. 전자통신제품 기술개발 및 외관설계, 관련 네트워크 제품 판매와 컨설팅 서비스에 주력하고 있으며, 사이트 개발 및 설립, 게임 개발 및 운영, 전신 부가가치 업무 등에도 종사하고 있다.

바오더는 2000년 이미 ISO9002 인증을 통과, 2001년 선전시(深圳市) 정부가 배부하는 "첨단 기술기업" 명칭을 획득하였다. 또한 같은 해 9월 선전시 정부와 경제발전국 및 연구통계국이 공동으로 심사하는 "선전시 과학기술 100강 기업"에 들었다. 또한 인텔 구조서버설치센터, 인텔 판권시스템 해결방안제공업체이며, 인텔 인증서버 제공 업체이다.

바오더와 다수 유명 기업들은 이미 전략적 제휴관계를 맺고 있다. 바오더는 이러한 협력을 통해 신규시장을 개발하고, 최신 과학기술을 응용, 제품의 품질을 제고하며 이를 통해 우수한 실적을 거두고 있다. 바오더는 중국 전역 26개 주요 도시에 22개 지사를 설립하였으며 250여 곳이 넘는 SAC와 제휴하고 있다. CCW의 권위 있는 연구보고서에 따르면 바오더는 중국 최대 네트워크 기능 서버 공급업체이다.

2002년 11월 29일 바오더는 홍콩 연합거래소에 상장하였다. 2003년 3월 바오더는 미국에서 인텔사가 배부하는 서버 리더 어카운트 증서를 획득, 기술, 판매, 서비스분야의 선진 수준을 더욱 확실히 증명하였으며 다수의 운영회사들과 함께 다양한 온라인게임을 합작 운영하여 모두 우수한 성적을 거두었다. 2003년 9월부터 대형 3D 온라인게임 《따칭따귀/大清帝国/대청제국》을 개발 운영하고 있다.

- ▶ 설립일자 : 2003년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처

주 소 : 深圳市 深南中路 电子科技大厦 c座 43层  
 深圳市 高新科技园 高新区中区 深圳软件园 8栋

전 화 : (86-755) 8335-0505

팩 스 : (86-755) 8616-8772



▶ 관련제품

- 《강판 OL/抗战online/항전 OL》 - 온라인게임 / 오픈베타
- 《따칭띠귀/大清帝国/대청제국》 - 온라인게임 / 현재 운영중지
- 《짚귀잉송/战国英雄/전국영웅》 - 온라인게임 / 무료운영

자료: <http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/86.shtml>

### 《시아오야오여우/逍遥游/소요유》



- 게임 이름 : 시아오야오여우(逍遥游, 소요유)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 카드게임
- 개발 업체 : 따리엔싱위(大连星宇)
- 운영 업체 : 따리엔싱위(大连星宇)
- 현재 현황 : 2008년 1월 1일 클로즈베타
- 공식사이트: pai.starjoys.cn

《시아오야오여우/逍遥游/소요유》는 따리엔싱위(大连星宇)가 자체 연구개발한 신화를 배경으로 한 집환식(集换式) 카드게임이다.

집환식 카드게임은 수학과 전략의 핵심을 함께 결합한 것으로, 셀 수 없이 무한한 변화와 대응방식이 존재할 수 있기 때문에 게이머들이 두뇌를 사용하고 훈련할 수 있는 동시에 무궁무진한 즐거움을 느낄 수 있도록 한다.

#### 두뇌 게임

《소요유》의 게이머들은 각기 다른 카드 속에서 자신의 전술과 전략에 맞는 카드를 선택해야 하며, 대전시 상대방의 책략과 대응방안을 추측, 계산하여 그에 따른 대책과 후속 카드를 냉정하게 판단할 수 있어야 한다.

각 게이머들은 게임에 접속한 후 흑, 백, 청, 홍, 녹 5가지 색 진영 중 마음에 드는 곳을 선택

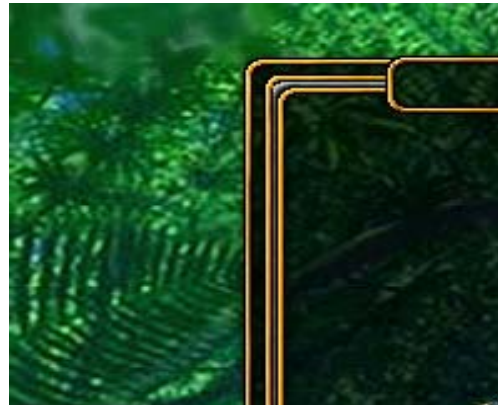
할 수 있으며, 40장의 초보자 카드를 받게 된다. 이에 따라 무한한 판타지세계를 향한 여행이 시작된다. 또한 게임 속의 보충가방에는 랜덤을 15장의 랜덤카드를 보관할 수 있으며, 다양한 등급의 카드들이 존재한다. 보충가방을 획득, 자신의 카드보관소를 확대하기위해 노력할 수 있으며, 가방 속의 s급 희귀카드는 게이머들을 순식간에 스타로 만들 수도 있다.

거대한 상금

《소요유》는 시합제 게임으로 대량의 게임시간을 필요로 하지 않으므로, 시간 소모를 걱정할 필요가 없으며, 기계적으로 퀘스트임무를 수행하지 않아도 된다. 자신의 지혜를 통해 각종 다양한 시합에 참가, 각축전을 벌일 수 있다. 주간 시합, 월간 시합, 오대 진영간의 시합, 길드간 시합 등 다양한 시합이 마련되어 있으며, 상금 또한 준비되어 있다.

발전하는 게임

신규 게임방식을 채택한 《소요유》는 물론 여러 가지 부족한 부분이 존재할 것이며, 게이머들의 비평과 지적이 필요할 것이다. 개발회사 측은 게이머들이 제공한 의견에 대해 다양한 방법으로 포상할 계획이며, 이를 통해 더욱 새로운 게임으로 거듭날 것이다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-12-27/20071227103930783.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <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>	<b>北京金碧伟业有限公司</b> <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062