

제252호

2007. 12. 31

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (3)

China Game News

- 성따(盛大) 디즈니 매직보드 온라인, 12월 21일 오픈베타 실시
- 쥐런 네트워크의 《쥐런/巨人》, 12월 29일 정식 클로즈베타 실시
- 란강(蓝港) 온라인 온라인게임시장 진출, 첫 온라인게임 오픈베타 실시
- King soft 구조조정, "온라인게임+바이러스백신" 병행 전략
- 성따(盛大), 인텔 및 창홍전자(长虹电器)와 제휴, 콘솔게임 개발
- King soft, 2008년 퓨전판타지온라인게임 《평선방2/封神榜2》 출시예정

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-51)

Game 회사 소개

- 베이징 귀엔 네트워크데이터과기유한공사(北京国研网络数据科技有限公司)

New Game 소개

- 《뤼예시엔종OL/绿野仙踪OL/녹야선종 OL》

2007년도 17173 제 7회 중국 온라인게임 시장조사보고 (3)

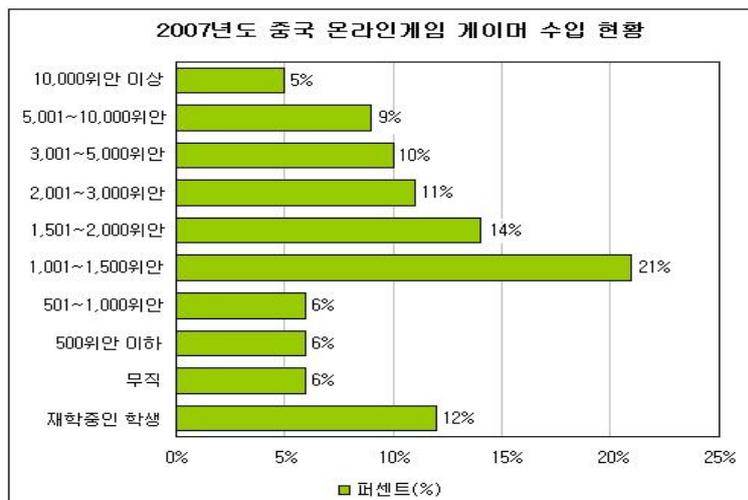
목 차

- 1. 중국 온라인게임 게이머의 기본 특성
 - 1.9. 중국 온라인게임 게이머의 수입 현황
- 2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석
 - 2.1. 중국 온라인게임 게이머의 주요 전신 서비스업체
 - 2.2. 중국 온라인게임 게이머의 일평균 게임시간
 - 2.3. 중국 온라인게임 게이머의 게임 이용 시간대
 - 2.4. 중국 온라인게임 게이머가 게임 한 편을 지속적으로 플레이하는 기간
 - 2.5. 중국 온라인게임 게이머가 주로 게임을 즐기는 장소
 - 2.6. 중국 온라인게임 게이머의 서버 선택 방법
 - 2.7. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 즐기는 주요 목적

1. 중국 온라인게임 게이머의 기본 특성

1.9. 중국 온라인게임 게이머의 수입 현황

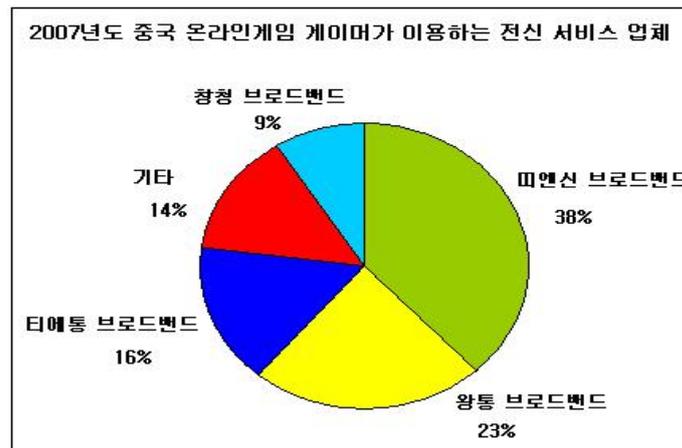
17173의 온라인게임 게이머 연구조사 데이터에 따르면, 2007년 중국 온라인게임 게이머 중 12%가 현재 재학 중인 학생이었으며, 21%가 월수입 1,000위안~1,500위안을 기록하였으며, 월수입 3,000위안 이상은 전체의 24%를 차지하였다.



2. 중국 온라인게임 게이머의 행위 분석

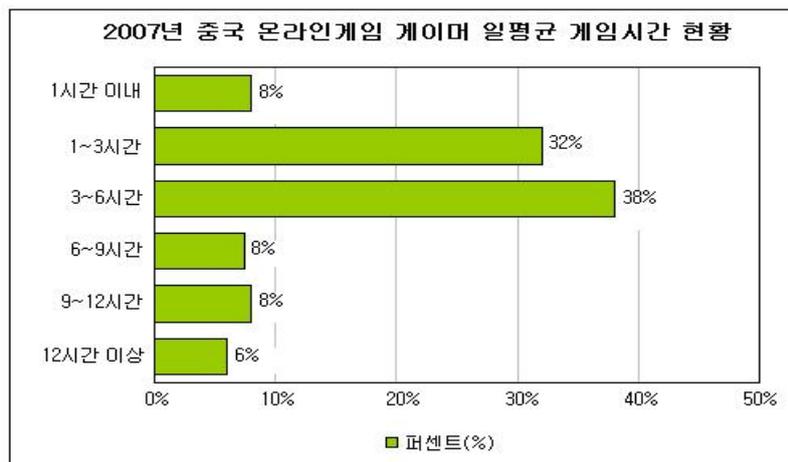
2.1. 중국 온라인게임 게이머의 주요 전신 서비스업체

2007년 온라인게임 게이머가 가장 많이 이용하는 전신 서비스업체는 띠엔신(电信) 브로드밴드로 나타났으며, 그 다음은 왕통(网通) 브로드밴드와 티에통(铁通) 브로드밴드 순이었다.



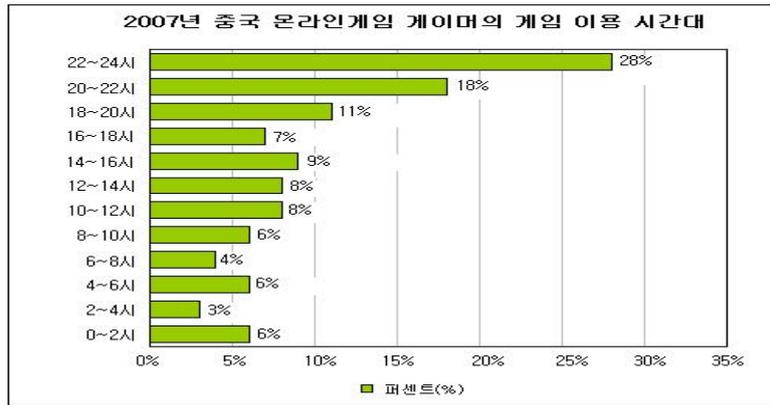
2.2. 중국 온라인게임 게이머의 일평균 게임시간

2007년도 중국 온라인게임 게이머의 절대다수가 매일 게임을 즐기고 있는 것으로 조사되었다. 그 중 전체의 38%는 주로 일평균 3~6시간 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났으며, 그 다음은 1~3시간으로 나타났다.



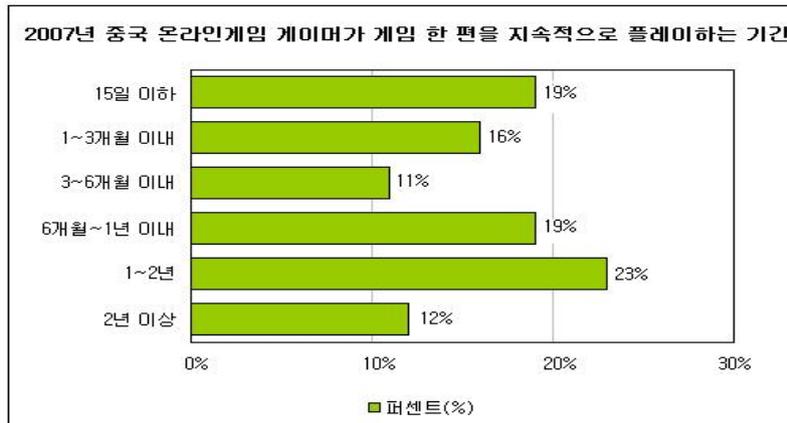
2.3. 중국 온라인게임 게이머의 게임 이용 시간대

2007년 중국 온라인게임 게이머가 온라인게임을 플레이하는 시간대는 주로 20시~24시에 집중되는 것으로 나타났으며, 저녁에 온라인게임을 즐기는 게이머의 비율이 낮보다 현저히 높게 나타났다.

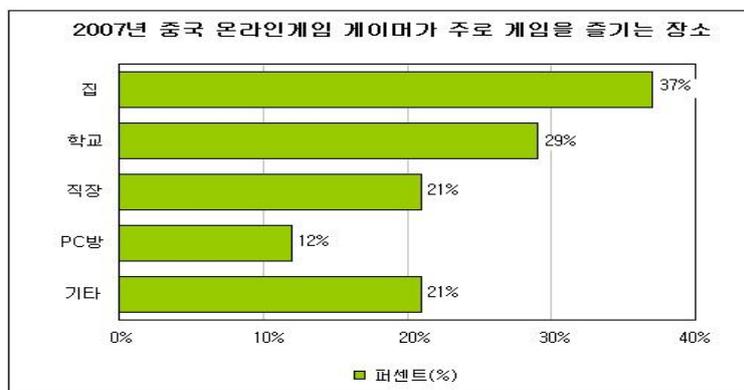


2.4. 중국 온라인게임 게이머가 게임 한 편을 지속적으로 플레이하는 기간

2007년 중국 온라인게임 게이머가 게임 한 편을 지속적으로 플레이하는 기간은 일반적으로 1~2년으로 전체의 23%를 기록하였다. 어느 게임 한 편에 대한 충실도가 가장 높은(2년 이상 동제품을 플레이하는) 게이머는 전체의 12%, 충실도가 가장 낮은(15일 이하) 게이머는 전체의 19%로 나타났다.



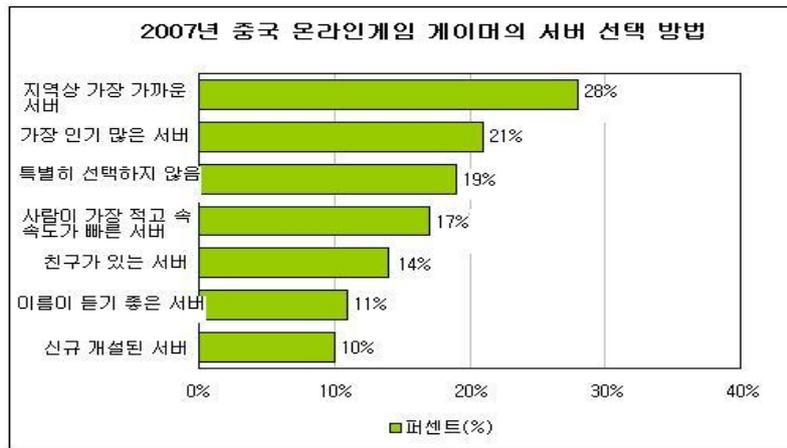
2.5. 중국 온라인게임 게이머가 주로 게임을 즐기는 장소



2007년 중국 온라인게임 게이머가 주로 게임을 즐기는 장소는 집으로 나타났으며, 그 다음은 학교와 직장 순으로 나타났다.

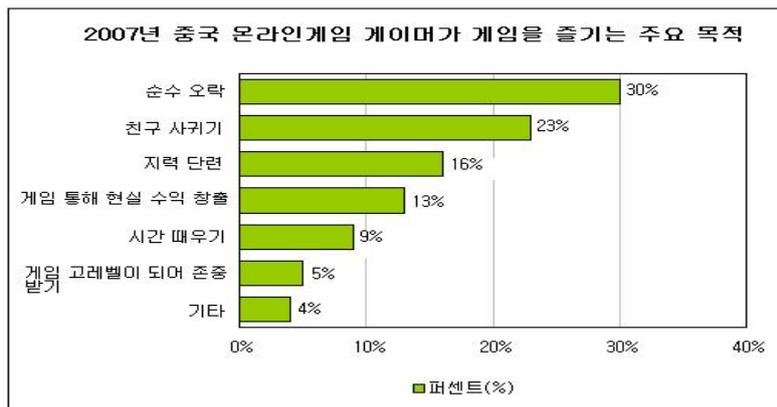
2.6. 중국 온라인게임 게이머의 서버 선택 방법

2007년 중국 온라인게임 게이머가 가장 자주 선택하는 서버는 지역상 가장 가까운 서버로 나타났으며, 그 다음은 가장 인기가 높은 서버가 차지하였다.



2.7. 중국 온라인게임 게이머가 게임을 즐기는 주요 목적

2007년 중국 온라인게임 게이머가 게임을 즐기는 주요 목적은 오락으로 나타났으며, 그 다음은 친구 사귀기와 지력 단련 순으로 나타났다.



(다음 호에 계속)

자료 출처: 《17173第七届中国网络游戏市场调查报告》

성따(盛大) 디즈니 매직보드 온라인, 12월 21일 오픈베타 실시

2007년도 China Joy 석상에서 선보인 카툰 스타일 레이싱 액션 장르 온라인게임 디즈니 매직보드 온라인(迪士尼魔幻飞板)이 마침내 수면 위로 모습을 드러냈다. 12월 21일 디즈니 매직보드 온라인은 모두에게 익숙한 디즈니 애니메이션 스타들과 함께 날아오를 것이며, 게이머들에게 유년 시절의 추억을 떠올리게 할 것이다.

성따 온라인은 디즈니 매직보드 온라인의 오픈베타를 축하하기 위해 홍콩 디즈니랜드와 제휴, 이벤트를 펼칠 예정이다. 디즈니 매직보드 온라인은 유명 동화작품을 본뜬 구조를 가지고 있어 평범한 인물도 영웅이 될 수 있으며, 약자도 강자를 이길 수 있고 가난한 사람들도 즐거움을 누릴 수 있도록 설계되어 있다. 쿨한 매직보드, 화려한 의상, 카툰 스타일 성장방식은 게이머들이 게임을 통해 하나하나 만들어어나가는 것으로, 자신의 노력을 통해 동화세계에서 사람들이 부러워할만한 영웅도 될 수 있을 것이다. 디즈니의 심후한 문화배경에 성따의 선진 연구개발수준을 결합하여 제작된 이 게임은 게이머들에게 새로운 세계를 제공할 것이다.

디즈니 매직보드 온라인의 탄생은 양대 산업 거두의 연구개발실력, 우수한 탐구정신을 결합시켰을 뿐 아니라, 게이머들의 영원한 디즈니의 꿈을 이어받았다. 사람들 마음에 깊은 인상을 남기는 애니메이션 스타들은 게이머들에게 동화책을 열어 동화의 세계에 빠져드는 느낌을 제공할 것이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/6685179.html>

쥘런 네트워크의 《쥘런/巨人》, 12월 29일 정식 클로즈베타 실시

쥘런 네트워크(巨人网络)는 최근 자사의 온라인게임 《쥘런/巨人/거인》이 12월 29일 정식 클로즈베타 테스트를 실시할 예정이라고 발표하였다. 이 제품은 2007년도 중국 온라인게임산업의 대미를 장식할 블록버스터가 될 전망이다.

《쥘런/巨人/거인》 게임제품은 쥘런 네트워크와 동명으로 현대전쟁을 소재로 하는 2.5D 롤플레잉 장르 온라인게임이다. 이 게임은 게임 방식 측면에서 독창적인 "무구역경계"기술을 응용, 게임 속의 백만 게이머가 자유롭게 의사소통을 할 수 있으며, 하나의 방대한 플랫폼을 통해 게임을 즐길 수 있도록 하였다.

쥘런 네트워크는 중국에서 가장 저렴한 무료 온라인게임을 만들기 위해 전력을 다하고 있다. 《쥘런》 게임은 "소비액 한도"를 설계, 게이머들은 매주 최대 15위안까지만 충전할 수 있다. 이 게임은 게임머니 소비한도 설정을 통해 아이템소비를 통한 개인 영웅주의를 막고 팀원간의 합작의 가치를 강조하였다. 이러한 일련의 조치들의 목적은 더 많은 저소비층 게이머들과 무료로 게임을 즐기는 게이머들이 게임의 즐거움을 충분히 누릴 수 있도록 하여, 게임 유저를 확대하는데 있다.

《쥐런》은 2007년 9월말 "두 가지 버전 클로즈베타"를 시행하였다. 현대전쟁을 소재로 한 게임인 《쥐런》은 게임장면이 매우 장엄하며, 게이머들이 공중 비행기, 수중 항공모함, 육지의 탱크, 전차 등 다양한 무기를 사용할 수 있도록 설계되어 있다. 게임의 캐릭터 직업 또한 매우 혁신적으로, 폭발파괴사, 마술사, 스파이, 댄서 등 14종의 특색 있는 현대직업을 창조, 일반적인 판타지 MMORPG와 뚜렷한 차이를 나타내었다.

게임 방법 측면에서 볼 때, 《쥐런》은 다양한 요소를 두루 갖추고 있는 제품이라고 할 수 있겠다. 이 게임은 여러 가지 캐주얼 엔터테인먼트적인 요소들을 포함하고 있다. 예를 들어 낚시, 수영, 댄스, 미로찾기, 두더지 때리기 등이 있으며, 기존의 몬스터를 잡고 임무를 수행하며 레벨업을 진행하던 MMORPG 방식과 상호 결합, 다양한 유형의 게이머층의 수요를 모두 만족시켰다.

쥐런 네트워크의 2007년도 3/4분기 재무보고 회의석상에서 쥐런 관계자는 《쥐런》의 "두 가지 버전 클로즈베타"는 매우 순조롭게 진행되어 게이머들의 반응이 매우 좋다고 밝혔으며 평균 접속 시간 또한 매우 긴 것으로 나타났다고 한다. 《쥐런》 게임제품 자체가 다양한 혁신요소를 포함하고 있기 때문에, 정식 클로즈베타 실시 이후, 게이머들의 평가는 더욱 향상될 것이라고 전망된다.

쥐런 네트워크는 2007년 11월 1일 성공적으로 뉴욕 증권거래소에 상장, 중국 최초로 뉴욕 거래소에 상장된 온라인게임회사가 되었다.

쥐런 네트워크가 상장 후 중점적으로 홍보하고 있는 주력 제품인 《쥐런》의 향후 행보는 쥐런 네트워크의 미래 경영 현황에 막대한 추진력을 제공할 것으로 예상된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-24/20071224113342156.shtml>

란강(藍港) 온라인 온라인게임시장 진출, 첫 온라인게임 오픈베타 실시

란강 온라인(藍港在线)이 12월 24일 중국 온라인게임시장에 정식으로 진출하였음을 선포하였다. 또한 자사의 온라인게임 《이티엔지엔위룽따오/倚天劍与屠龙刀/의천검과 도룡도》가 12월 26일 정식으로 오픈베타를 실시함을 발표하였다.

란강 온라인은 2007년 3월에 설립되었으며, 원 King soft(金山) 차석 CEO 왕핑(王峰)이 창립한 회사이다. 2007년 5월 란강 온라인은 투자기구 IDGVC로부터 천만 달러에 달하는 투자금을 획득하였다.

대표이사 겸 CEO인 왕핑은 자신의 회사를 제 3세대 온라인게임회사라고 부르며, 자신이 과거에 속했던 최근 홍콩 증시에 상장한 King soft와 구분지었다.

왕핑이 구상한 회사 목표에 대해 살펴보면, 3년 동안 5편의 온라인게임제품을 출시할 계획으로 연간 수입은 10억 위안을 목표로 하고 있으며, 이윤은 5억 위안을 예상하고 있다. 또한 향후 회사 직원은 1,000명 이상, 회사의 시장가치는 100억 위안 이상으로 전망하고 있다. 이는 란강 온라

인이 창립 초기부터 상장을 목표로 하고 있음을 뜻한다.

란강은 온라인게임 퍼블리싱과 자체 개발을 병행할 계획이다. 원 왕이(网易) 《따탕하오샤/大唐豪侠/대당호협》 시리즈 제품의 연구개발 책임인원들이 속속 란강 온라인으로 흡수되어 퓨전 판타지 무협소설 《용병티엔샤/佣兵天下/용병천하》의 동명 온라인게임의 제작을 맡아 진행하고 있으며, 3D 엔진 연구 프로젝트도 시작되어 활발히 진행되고 있는 것을 볼 때, 장차 란강의 행보가 기대된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-25/20071225094743442.shtml>

King soft 구조조정, "온라인게임+바이러스백신" 병행 전략

12월 19일 King soft(金山软件)의 CEO였던 레이쥘(雷军)이 정식으로 사임하였다. 사실상 King soft의 구조조정은 일찍부터 시작되었다.

2006년 말 King soft는 기존의 3대 사업군 업무구조에 대한 조정을 진행, 모든 소프트웨어 관련 업무를 소프트웨어 사업군으로 조정하였으며, 그 중 온라인게임 사업군을 단독으로 보류하였으며, 현재도 조정 중에 있다.

내부 인사에 따르면, King soft의 이번 구조조정은 바이러스백신과 온라인게임을 향후 발전의 중심으로 삼고 회사의 전체 이윤창출규모를 향상시키고 WPS 및 King soft 사전 등 거의 이윤을 창출하지 못하고 있는 통용 소프트웨어 업무를 축소시키기 위한 것이다.

구조조정

이번에 차석 CEO가 된 거커(葛柯)는 King soft는 향후 1~2년 동안 온라인게임과 바이러스백신이라는 두 가지 분야를 이윤창출 핵심 업무 분야로 삼아 발전시킬 예정이나 WPS 및 사전 등의 통용 소프트웨어제품을 포기하는 것을 의미하는 것은 아니라고 밝혔다. 그는 이번 조정은 일부 제품들의 향후 전략에 변화가 발생하는 것으로 적극적으로 이윤창출포인트를 모색하는 것이라고 덧붙였다.

WPS는 King soft가 설립된 이래로 19년 동안 가장 대표적인 제품이라고 할 수 있겠다. 현재는 적자와 흑자가 교차하는 상태이며, 마이크로소프트사 및 불법복제판의 이중 압력 하에 King soft의 통용 소프트웨어제품들은 정부 및 기업의 구매를 통해 일정 수입을 유지하는 정도에 그치고 있다. 또한 이러한 단체구매는 계절적 요인과 주기성 요소를 포함하고 있기 때문에 안정적이지 못하다. King soft 자체 보고에 따르면 이러한 소프트웨어제품들을 통한 수익은 회사 전체 수익의 10%에 불과하다고 한다.

온라인게임+바이러스백신 병행전략의 부상

King soft는 온라인게임과 바이러스백신분야의 신속한 발전 외 기타 업무분야는 비록 수많은 자원과 인력이 투입되고 있으나 경제적 효과는 그리 눈에 띄지 않는 실정이다.

따라서, 이번 조정은 업무 발전에 가장 좋은 온라인게임사업군을 단독으로 보류 조정하는 것 외 모든 소프트웨어업무를 하나의 사업군으로 합병할 예정이다.

King soft의 3/4분기 재무보고에 따르면, King soft는 영업수익이 총 1.5억 위안을 기록하였으나, 전체 규모면으로나 이윤창출능력으로나 모두 이미 상장에 성공한 다른 온라인게임기업들에 비해 크게 뒤떨어져 있는 실정으로 이윤창출에 대한 압력이 매우 큰 편이다.

King soft는 자사의 바이러스백신의 발전을 가속화하기 위해 내부 연구개발시스템을 통일된 환경의 집중 관리방식으로 조정, 우수 자원을 우선적으로 바이러스백신분야로 집중 투입할 계획이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/6703740.html>

성따(盛大), 인텔 및 창홍전자(长虹电器)와 제휴, 콘솔게임 개발

12월 26일 성따(盛大)는 인텔그룹 및 스촨 창홍전자(四川长虹电器)와 제휴협의를 달성, 공동으로 온라인 콘솔게임을 개발할 것이라고 발표하였다. 이 전략적 제휴협약에 따라, 인텔은 관련 칩과 칩기술을 제공할 계획이며, 성따는 게임 콘텐츠를 개발할 예정이다. 또한 창홍전자는 네트워크에 접속할 수 있는 TV 및 내부설치 하드웨어 설비를 제공할 계획이다.

성따 관계자는 "성따는 게임 콘텐츠 제공업체로 선정되어 매우 기쁘며, 3개사는 공동 노력을 기울여 신규 탁구게임 X-up을 포함하여 다양한 게임들을 개발할 것이다"라고 밝혔다.

새로이 출시되는 X-up 게임은 Wii 등 액션포착기술을 통해 게이머들이 TV로 즐길 수 있도록 한 게임으로, 향후 성따의 총영업수익 중 캐주얼게임이 차지하는 비중을 크게 향상시킬 수 있을 것으로 전망된다. 최근 한 연구조사의 데이터에 따르면, 성따의 캐주얼게임 총영업수익은 1~9 월동안 6% 증가하였으나, MMORPG 게임의 영업수익의 경우 증가율이 67%에 이르렀다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-12-27/20071227102201026.shtml>

King soft, 2008년 퓨전판타지온라인게임 《평선방2/封神榜2》 출시 예정

King soft(金山软件)는 2008년 산하 퓨전판타지 온라인게임 스타작 《평선방/封神榜/봉신방》의 후속제품 《평선방2/封神榜2/봉신방2》를 내놓을 예정이다. King soft는 2008년 1월경에 소규모 클로즈베타를 실시할 계획이다. King soft의 자체연구개발 온라인게임의 대표제품인 봉신 시리즈는

이를 통해 마침내 King soft 의 최고 유명제품 검협(劍俠)시리즈를 따라잡았다. 이는 3년 만에 발표되는 첫 후속제품이다.

《봉신방》은 중국 고전문학의 명작 <봉신연의(封神演義)>에서 소재를 채택하였으며, 원작의 기초 위에 새롭게 개작, 대중들에게 익숙한 몇몇 인물캐릭터는 삭제되었다. 《봉신방》은 오픈베타 12일 만에 동접자수가 10만에 육박하며 대성공을 거두었던 기록이 있다.

리얼타임 국전(國戰)의 대표작인 《봉신방》의 후속제품인 《봉신방2》는 현재 가장 유행하는 퓨전판타지를 소재로 연구개발에 착수하였다. 《봉신방2》는 King soft 상장 후 출시되는 첫 제품일 뿐 아니라, 수많은 기업들이 각축전을 벌일 것으로 예상되는 2008년 온라인게임시장에 처음으로 등장하는 온라인게임에 속한다. 또한 더욱 주목되는 것은 이 제품이 진산리에훤(金山烈火, King soft 산하 제작 스튜디오)가 다년간 게임제작을 통해 축적한 경험의 정수가 고스란히 담겨있다는 점이다.

베이징 진산리에훤 스튜디오는 2003년 여름에 설립되었으며, 발전 목표는 바로 중국 역사, 문화를 배경으로 하는 온라인게임을 제작, 중국 국내 최고의 스튜디오로 거듭나는 것이었다. 설립 1년 후 출시한 King soft의 두 번째 온라인게임 대작 《봉신방》은 중국산 온라인게임의 선두자리를 굳건히 지키며 대성공을 거두었다.

자료:<http://www.donews.com/Content/200712/16c5619bfc934290831c6e737c5e2d7d.shtm>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	창티엔(蒼天 / 창천)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	츠뻬(赤壁 / 적벽)
6	-	펑훤즈뤼(風火之旅 / 풍화지여)
7	-	치룽쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
8	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
9	10↑	띠샤칭위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)

10	9↓	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / RO2)
11	12↑	산궈처(三国策 / 삼국책)
12	13↑	카이신(开心 / 개심)
13	11↓	허진짚지(合金战纪 / 합금전기)
14	15↑	Crossfire
15	14↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
16	-	쑤셴(寻仙 / 심선)
17	-	QQ페이처(QQ飞车 / QQ비차)
18	新	성샤오찬쉬(生肖传说 / 생초전설)
19	-	웨이우두쑤(唯无独尊 / 유무독존)
20	18↓	머리바오베이2(魔力宝贝II / 마력보배2)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-12-17/20071217120552813,1.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (07-51)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	츠빠(赤壁 / 적벽)	MMORP
2	페이페이(飞飞 / 비비)	MMORP
3	시엔찌엔치샤짚4(仙剑奇侠传IV / 신검기협전4)	RP
4	쉬안위안지엔와이짚(轩辕剑外传: 汉之云 / 현원검외전)	RP
5	쉬안위안 II 페이티엔리셴(轩辕II 飞天历险 / 현원 II 비천력험)	MMORP
6	러쉐장후(热血江湖 / 열혈강호)	MMORP
7	머썬우쓰제(魔兽世界 / WOW)	MMORP
8	주셴(诛仙 / 주선)	MMORP
9	환상따루(幻想大陆 / 환상대륙)	MMORP
10	잉송찬쉬 쿵즈웨이(英雄传说VI空之轨迹 / 영웅전설4)	RP

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2007-12-27/1039228960.shtml>**베이징 귀엔 네트워크데이터과기유한공사(北京国研网络数据科技有限公司)**

베이징 귀엔 정보과기유한공사는 중국 국무원 발전연구중심의 신식중심(国务院发展研究中心信息中心), 중국 왕통그룹 베이징 통신회사(원 베이징 띠엔신)(中国网通集团北京市通信公司(原北京电信)), 산둥 루닝회사(山东鲁能), 베이징 짜오룽헝지 공업무역유한회사(北京兆龙恒基工贸有限公司)가 공동 설립한 첨단 과학기술기업으로, 등록 자금은 1억 위안 수준이다.

귀엔 과기는 1998년 설립 이래 인터넷 운영 및 데이터 정보서비스에 주력, 적극적으로 정부와 기업의 정보화 건설 사업에 참여하였다. 또한 기초설비 및 부동산 투자에도 참여, 기업의 지속적인 발전을 꾀하였다. 귀엔 과기는 혁신, 실용, 협동, 서비스의 정신을 기업이념으로 삼아 고객을 중심으로 과학기술의 토대 위에 기업 발전을 추구하고 있다.

귀엔 과기는 상당한 실력을 보유한 최첨단 테크놀러지 기업으로 베이징시 첨단기술기업 증명서를 획득하였으며, ISO9001: 2000 국제 품질관리체계의 인증을 통과하였다. 귀엔 과기는 잇달아 중국 신식산업부(信息产业部)가 배부하는 중국 ISP 운영허가증, 컴퓨터 정보시스템 2급 자질 증명서와 중국 국가 안보국(保密局)이 배부하는 중국 국가 기밀 관련 컴퓨터 정보시스템 자질 증명서를 획득하였다. 또한 베이징시 정보안전평가센터가 배부하는 베이징시 정보시스템 공정관리기업(信息系统工程监理单位) 최우수 자질 증명서 등 일련의 증명서를 획득하였다. 2002년 7월 귀엔 과기는 신식산업부의 허가를 획득, 중국 IT 감독관리업무분야 첫 시범기업이 되었다.

현재 베이징 귀엔 네트워크 정보유한공사(北京国研网信息有限公司), 베이징 귀엔 네트워크 데이터 과기유한공사(北京国研网络数据科技有限公司), 베이징 귀엔 북우 통신기술유한공사(北京国研北邮通信技术有限公司), 베이징 귀엔 미디어 투자유한회사(北京国研传媒投资有限公司) 등을 보유하고 있으며, 상하이(上海), 광저우(广州), 닝보(宁波) 등지에 지사를 설립하였다.

- ▶ 설립일자 : 2003년
- ▶ 주요업무 : 온라인게임 개발
- ▶ 회사연락처
 - 주 소 : 北京市朝内大街225号
 - 전 화 : (86-10) 65253831
 - 팩 스 : (86-10) 65244907
 - 홈페이지 : www.srit.com.cn

자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/51.shtml>

《뤼예시엔종OL/绿野仙踪OL/녹야선종 OL》



- 게임 이름 : 뤼예시엔종(绿野仙踪)
- 게임 종류 : 롤플레이팅
- 게임 특징 : 판타지게임
- 개발 업체 : 셴쩨ن 야미뉘(深圳亚米多)
- 운영 업체 : 광동 데이터통신(广东数通)
- 현재 현황 : 2007년 12월 27일 알파테스트

《뤼예시엔종OL/绿野仙踪OL/녹야선종 OL》은 광동 데이터통신 네트워크유한공사가 운영하는 3D MMORPG 장르 온라인게임이다.

현재 중국 국내 온라인게임산업 자체개발 정상급 엔진 YEngine 3D를 채택하였다. 이 엔진은 신속한 그래픽 기술, 화려하고 다양한 효과를 보유하고 있으며, CPU가 더욱 많은 시간을 논리연산으로 전환할 수 있어 속도를 향상시킬 수 있다. 이 엔진은 인텔 연구소의 게임성능관련 테스트를 통과하였다.

이 게임은 40여개의 맵, 수백의 NPC 및 수 천 개의 풍부한 퀘스트 임무를 포함하고 있다. 또한 생활 시스템, 생산 시스템, 환수 시스템, 성전 시스템 등을 보유, 각종 유형의 게이머들이 모두 게임 속에서 다양한 즐거움을 맛볼 수 있도록 설계되었다.

게임 특징

방대한 세계배경 및 광활한 맵

세계관 설정은 독특한 풍모의 세계의 구조 안에서 자유롭게 개방되어 있으나, 엄숙함을 잃지 않도록 설정되어 있다. 방대한 스토리 배경과의 결합을 위해서 맵 설계 또한 다양하게 이루어져 있으며, 지리적 특징 설정 또한 매우 풍부하다.

특징이 분명한 캐릭터와 화려하고 실용적인 스킬

캐릭터들의 특징이 매우 분명, 열혈 캐릭터부터 냉정하고 오만한 캐릭터까지 다양하게 마련되어 있어, 각기 다른 성격의 게이머들이 모두 자신에게 맞는 개성 있는 캐릭터를 선택할 수 있다. 캐릭터의 스킬은 다양한 종류와 화려한 스킬 효과를 자랑한다.

흥미로운 임무 시스템

임무 시스템은 주요 임무, 부가 임무와 세력 임무로 구성되어 있다. 각 게임 맵마다 모두 그 구역에 속한 임무 네트워크를 보유하고 있으며, 이러한 임무 네트워크 간의 상호 연계를 통해 게임

세계에서 발생하는 크고 작은 사건들이 모두 입체적으로 게이머들 앞에 펼쳐질 것이다.

초보자를 배려하는 도우미 시스템

신규 게이머들이 신속하게 게임에 입문하도록 하기 위해 초보자에게 모두 관련 팁이 제공되며, 게이머들이 현재 직면한 사건을 어떻게 극복하는지 알려준다. 도우미 시스템은 레벨업, 친구 사귀기, 사망, 아이템사용 등에 대한 정보를 제공한다.

최신 아이템 업그레이드 및 합성 기능

게이머들은 게임 과정 속에서 다양한 장비를 획득할 수 있으며, 이러한 장비에 대해 업그레이드 주문서를 사용, 장비의 성능 및 외관을 바꿀 수 있다. 업그레이드 주문서는 여러 종이 있으며, 가공 과정에서 일정 정도의 위험을 감수해야 하나 업그레이드 성공을 통해 즐거움을 느낄 수 있을 것이다. 또한 다양한 재료를 사용, 합성할 수 있는 기능도 설정되어 있다.

강력한 경매 기능

이 게임은 특별히 경매 시스템을 설정, 게이머들에게 더욱 완벽하고 편리한 서비스를 제공한다. 게이머들은 이 게임 속에서 편리하고 빠르게 아이템 경매에 참여할 수 있으며 경매를 통해 획득한 아이템은 즉시 게이머의 보관함으로 발송된다. 경매 시스템은 문의 및 랭킹 기능 또한 포함하고 있다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-12-14/20071214153338440.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002	JB T	北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062