

튜 토 리 얼 I

네트워크 게임의 개발 및 발전 방향

▷ 연 사 : 김 정 주 (넥슨)

▷ 사 회 : 김 태 석 교수 (동의대)

네트워크 게임의 개발 및 발전 방향



1998.12.11

주식회사 넥슨

김정주

Contents



1. 게임의 장르 구분
2. 게임의 발전 방향
3. 네트워크 기술의 응용
4. Project Doomvas / History / Screen Shots
5. Server Structure
6. Biz Model
7. Issues / Future



1. 게임의 장르 구분

Arcade, Adventure, Simulation,

RPG, Strategy,

Action, Sports...

연애 육성,

Network,

Arcade, Console, PC, ...



2. 게임의 발전 방향

게임 내용의 발전

하드웨어의 발전

멀티미디어 기술의 응용

비디오, 오디오, 감성 공학

네트워크 기술의 응용

2인용, 10인용 - 멀티 플레이어

100명, 1000명 - 메가 플레이어

3. 네트워크 기술의 응용



2 인용, 모뎀 플레이

4, 6, 8 인용 IPX, TCP/IP

단순 중계, Client/Server

100 명, 1000 명

Starcraft / Blizzard

Utima Online / Origin

4. Project Doomvas



1992 년 과학기술원에서 시작

Client / Server

1000 명 이상

IBM 과의 공동 연구

현재 Doomvas Engine 을 이용한 게임

바람의 나라, 어둠의 전설 및 일랜시아



4.1 Doomvas History

- 94/12 (주) 넥슨, 한국IBM (주) 공동 개발 프로젝트 시작
- 96/04 “바람” 천리안 상용화, 이후 국내 전 PC 통신에서 상용화
- 97/01 “바람” 인터넷 상용화, 97/05 인터넷 카페 공급 개시
- 97/08 미국 현지 법인 Nexon Inc. 설립
- 97/10 “어둠”, “바람 영문판” 동시 발표
- 98/02 “어둠” 상용화, 98/07 “바람” 미국 현지 상용화
- 98/06 (주) 넥슨, IBM 과의 공동 개발 프로젝트 종료 후 저작권 매입
- 98/12 “일랜시아” 발표

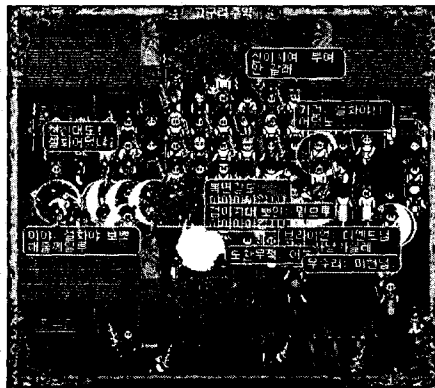
현재 한국에서: 바람, 어둠, 일랜시아

미국에서: The Kingdom of the Winds, Dark Ages 운영 중

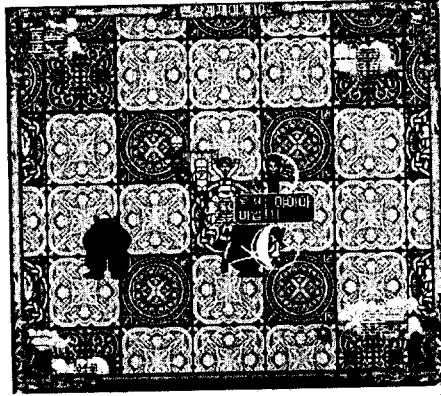
* 바람: 바람의 나라, 어둠: 어둠의 전설



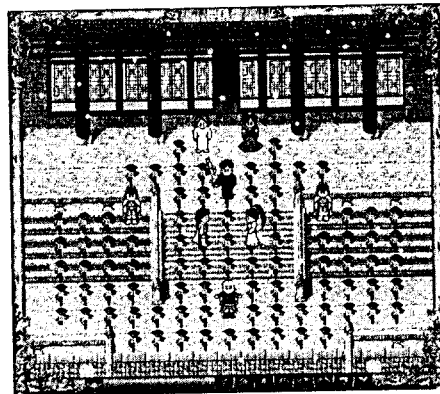
4.2 바람 Screen Shots - 주막



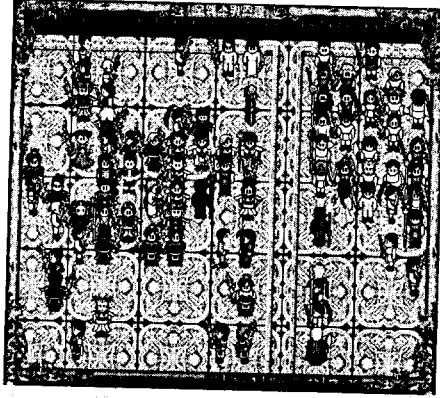
4.2 바람 Screen Shots - 던전



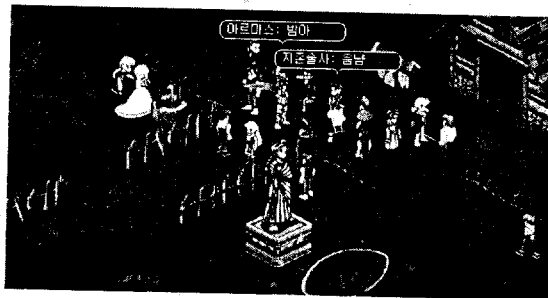
4.2 바람 Screen Shots - 혼례



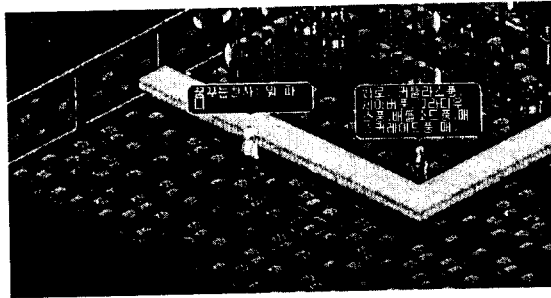
4.2 바람 Screen Shots - 퀴즈



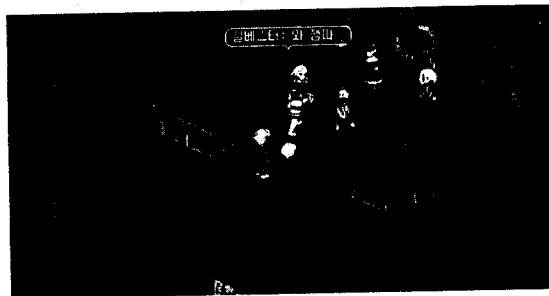
4.3 어둠 Screen Shots - 마을



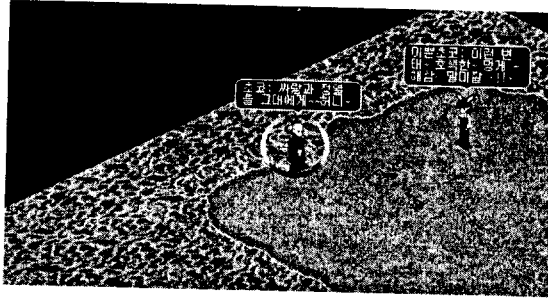
4.3 어둠 Screen Shots - 상점



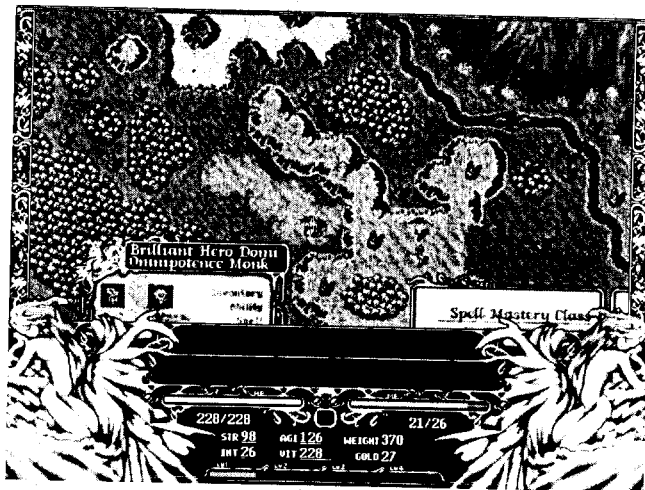
4.3 어둠 Screen Shots - 던전



4.3 어둠 Screen Shots - 해변



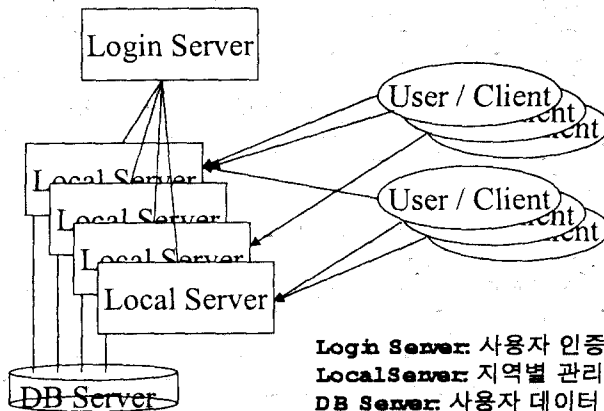
4.4 Elancia Screen Shots - 마을



4.4 Elancia Screen Shots - 해변



5. Server Structure



Login Server: 사용자 인증 등
Local Server: 지역별 관리
DB Server: 사용자 데이터 등
User/Client: 전용 클라이언트로 접속

5. Server Specification 1



Server Platform:

Solaris/Sun Sparestation
AIX/IBM RS Workstation
Solaris x86/Pentium Server

Programming Language:

Objective C: 60%
C++/C: 20%
Etc: 20%

Game/Language/Policy/Scripts

5. Server Specification 2



Multi-Server: Server for Locale

Multi-Tread: Tread for User / Monster

Multi-CPU

Critical Section

Mutex Lock

Deadlock - Avoid / Detection / [Resolve]



6. Biz Model

1. 통신사
2. 인터넷 체험판
3. 개인 정액제
4. IP 정액/종량제
5. 쿠폰제



7. Issues / Future

3d Modeling / Rendering

Real-time Rendering / Point of view

Network lag

Language translation / Systran of Ultima

New style / Next generation