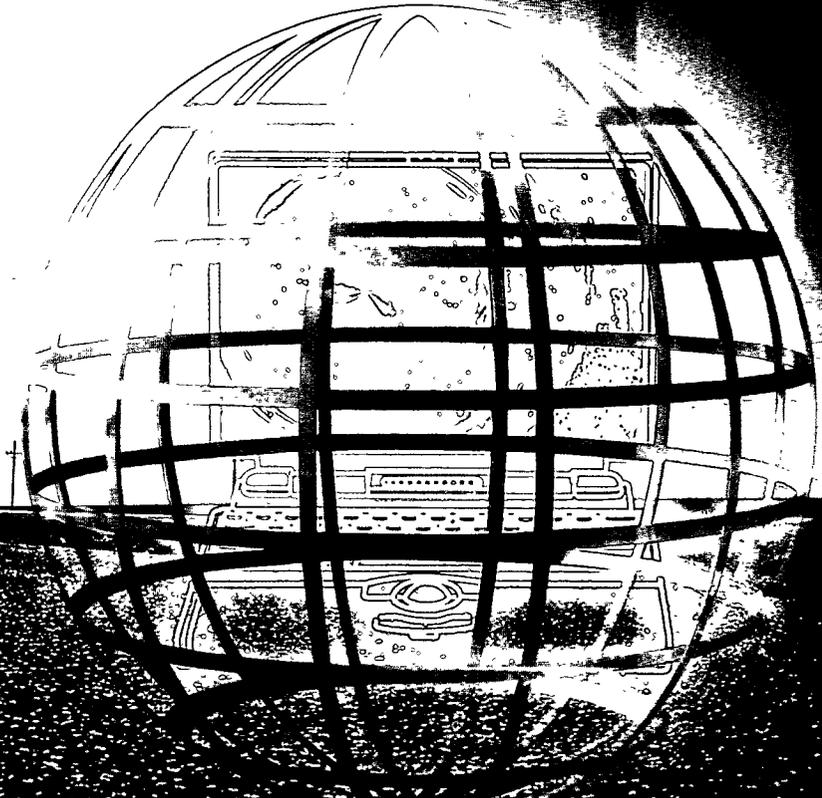
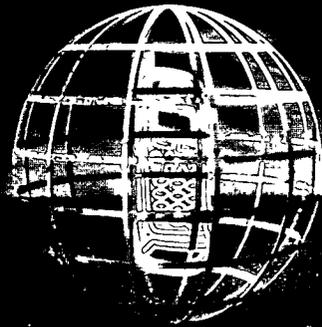


국내 온라인게임 일본 현지 베타테스트 지원 사업 설명회

Korean Online Game,
Business Support Explanation for Beta Test in Japan



장 소 : 롯데 호텔 잠실, 크리스탈 볼룸 #3
일 시 : 2003년 2월 28일 14:30~17:00

CONTENTS

인사말	1
한국게임산업개발원 소개	3
NTT동일본·서일본 소개	4
설명회 일정	5
NTT 브로드밴드 구조	6
일본의 온라인게임 시장 동향	30

인 사 말

국내 경기의 전반적인 침체 속에서도 게임산업은 성장을 지속하고 있으며, 미래 한국의 성장 동력으로 최근에 조명을 받고 있습니다.

국내 게임산업은 최근에 음악 및 영화, 스포츠 같은 다른 엔터테인먼트 산업과 융합되고 있으며, 더 나아가 재활 및 다이어트 등 건강 분야로 확대되는 등 다양한 분야로 그 영역을 확대해 나가며, 새로운 게임문화를 만들어 가고 있습니다.

아울러 OECD국가 중 최고를 자랑하는 한국의 초고속망 가입자는 세계 각국의 벤치마킹의 대상이 되고 있으며, 우수한 인프라를 바탕으로 한 국내게임산업은 IT산업의 꽃을 피우고 있습니다.

오늘 이 자리는 국내 게임산업이 새로운 전환점을 맞는 계기가 될 것입니다.

이번 사업설명회를 통해 한국의 우수한 게임콘텐츠와 일본의 IT인프라가 접목하여 양국의 게임산업에 새로운 동력을 제공할 것으로 기대됩니다.

또한 한국게임산업개발원과 NTT동일본·서일본의 게임분야 공동사업은 양국의 교류가 게임분야까지 확대되었다는 데 의미를 부여할 수 있으며, 사업설명회를 통해 양국의 문화교류는 더욱 활성화할 것입니다.

최근 일본은 e-JAPAN 계획으로 국가정보화를 가속화하고 있으며, 그 가운데에는 일본 최대의 통신사업자인 NTT동일본·서일본이 있습니다.

한국게임산업개발원과 NTT동일본·서일본의 국산게임 일본 현지 베타서비스 공동사업은 앞으로

국내 온라인게임 업체들에게 NTT의 초고속망을 통해 국내 유저들의 인기를 받고 있는 게임들을 일본 유저들에게도 서비스할 수 있는 새로운 사업기회를 얻게 될 것입니다.
특히, 중소규모 게임업체 및 일본진출을 준비중인 온라인게임업체들에게는 더욱 더 좋은 기회가 될 것입니다.

이제 세상은 네트워크를 중심으로 산업이 재편되고 있으며, 네트워크를 간과한다면 경쟁에서 뒤쳐질 질 것입니다.
한국은 이미 동북아의 네트워크 선진국으로 정보화의 선도에 서 있으며, 이번 NTT동일본·서일본과의 공동사업을 통해 동북아의 온라인게임 강국으로 그 자리를 더욱 굳건히 할 것입니다.

더욱이 한국게임산업개발원이 지난해부터 시작한 중국내 국산게임베타서비스와 맞물려, 한국-일본-중국을 묶는 온라인 게임벨트가 시작됐으며, 동북아 온라인게임 시장이 세계시장을 선도하는 새로운 계기를 마련하였습니다.

아무쪼록 새롭게 만들어진 사업의 기회를 잘 살려 세계 게임시장의 중심에 “한국”이 설 수 있도록 우리 모두 노력해 나갑시다.
감사합니다.

(재)한국게임산업개발원 원장 정 영 수

한국게임산업개발원 소개

■ 한국게임산업개발원

게임산업의 진흥 육성과 기술개발 및 게임산업의 해외 진출 지원을 위해 1999년 설립된 한국게임산업개발원은 문화관광부 산하기관으로, 21세기 지식정보화 시대를 선도하기 위해 지난 3년간 국산게임의 세계화 지원, 게임창작활성화, 건전한 게임 이용을 위한 게임문화진흥사업, 게임전문인력 양성 등 게임 관련 전 분야에서 지원시스템을 구축, 운영하고 있습니다. 또한 대한민국 게임백서를 발간, 국내외 게임 관계자들에게 제공하여 호평을 받는 등 국내는 물론 해외게임개발사, 유통사, 정부기관 등과의 돈독한 유대 관계를 유지, 상호교류 협력사업을 진행하고 있습니다.

■ URL

<http://www.gameinfinity.or.kr> 을 방문하시면 한국게임산업개발원에 대한 자세한 정보를 찾아보실 수 있습니다.

■ Business Operation

NTT 동일본·서일본은 broadband 서비스의 본격적인 보급을 위해 「광 화이버」를 중심으로 한 Full Line Up에서의 인터넷 Access 서비스를 전개하고, 적극적인 수요의 창출을 도모함으로써 세상에 공헌해 나갈 생각입니다.

또한, 네트워크 접속 원활화와 네트워크 개방성의 확보, Security 대책의 강화, 인재의 육성, 신규 사업의 전개 등을 계속 적극적으로 추진함으로써, 장래에 안정된 사업의 발전을 기하는 것과 지금까지의 성과를 고객과 지역사회 등에 환원할 수 있도록 노력하고 있습니다.

■ URL

ONTT동일본「공식 홈페이지」

<http://www.ntt-east.co.jp/>

ONTT동일본「FLET'S 공식 홈페이지」

<http://www.flets.com>

FLET'S.com フレッツドットコム

ONTT서일본「공식 홈페이지」

<http://www.ntt-west.co.jp/>

ONTT서일본「FLET'S 공식 홈페이지」

<http://www.ntt-west.co.jp/flets/>

FLET'S Broad Avenue
NTT西日本が提供するフレッツシリーズの総合サイト。フレッツフロードアベニュー。

사업설명회 일정

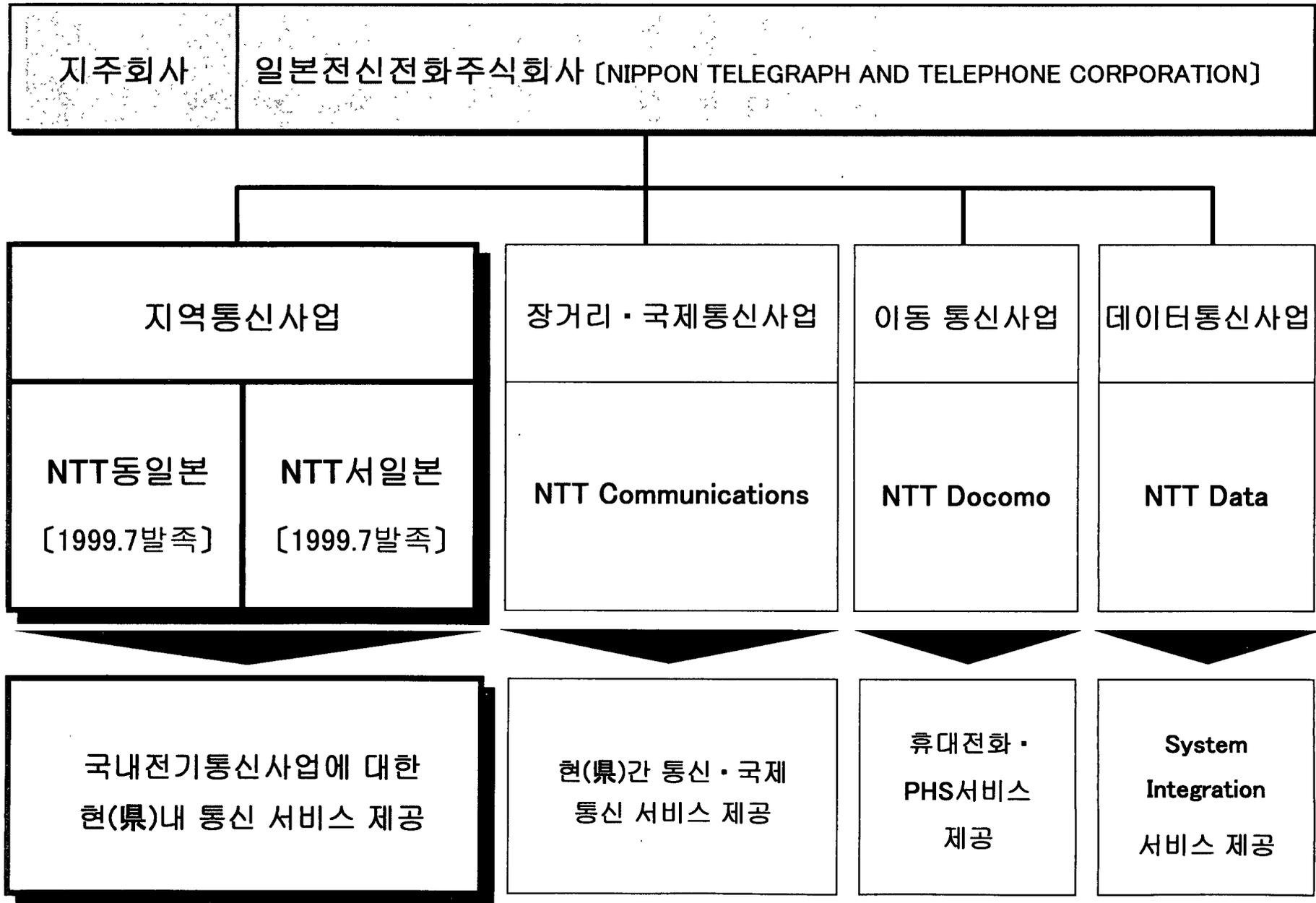
■ 국산 온라인게임 일본 현지 베타테스트 사업 설명회 (2003년 2월 28일)

시 간	소요 시간	내 용	발표자
14:00 ~ 14:30	30분	등 록	
14:30 ~ 14:35	5분	개회 및 공지사항 전달	
14:35 ~ 14:50	15분	인사 말씀	개발원 및 NTT 대표
14:50 ~ 15:00	10분	사업목적 및 배경 소개	산업진흥본부장
15:00 ~ 16:00	60분	NTT 브로드밴드 구조	Naoki Yamamoto
16:00 ~ 16:10	10분	휴 식	
16:10 ~ 16:40	30분	일본의 온라인게임 시장 동향	Fumitoshi Imaizumi
16:40 ~ 17:10	30분	NTT 온라인 게임 베타테스트 전략	Fumitoshi Imaizumi

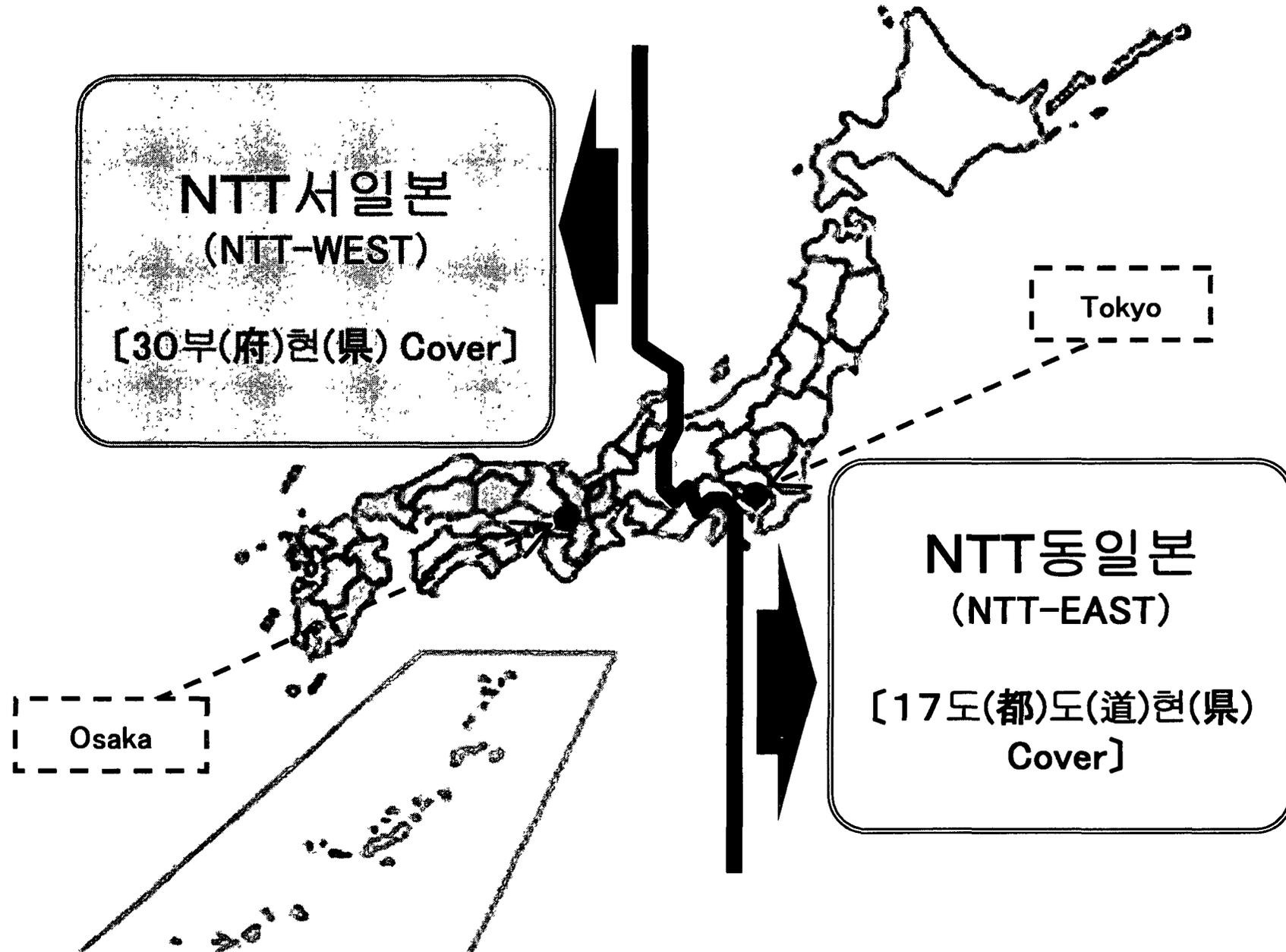
NTT 동일본 / NTT 서일본의 브로드밴드 구조



NTT 그룹의 회사 구성



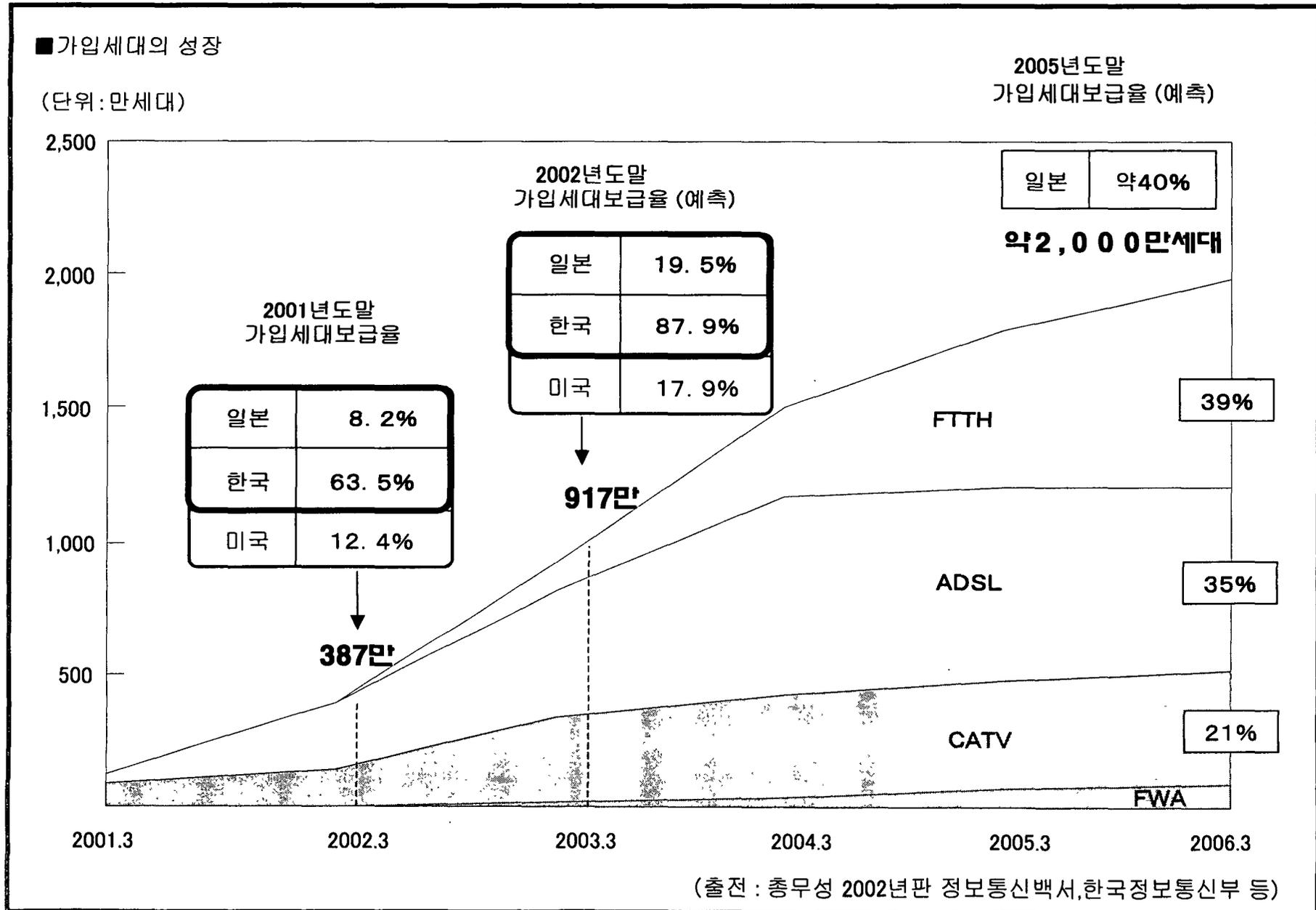
동서회사 서비스 제공 지역



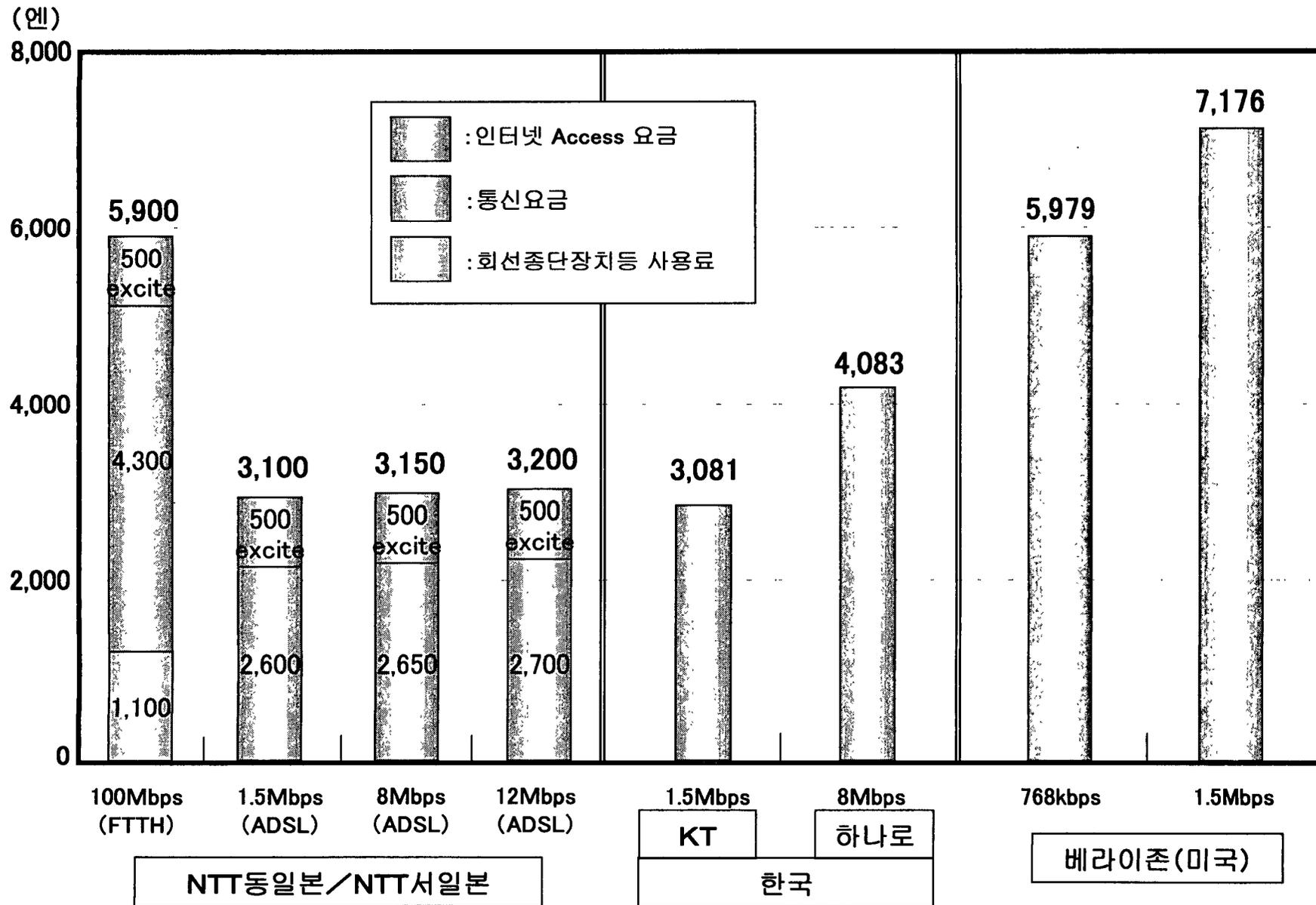
각회사개요

회사명	동일본전신전화주식회사 [NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE EAST CORPORATION]	서일본전신전화주식회사 [NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE WEST CORPORATION]
본사소재지	동경도 신주쿠구 니시신주쿠 3-19-2 [19-2,Nishi-shinjuku 3-chome, Shinjuku,Tokyo,Japan]	오사카부 오사카시 주오구 반바쵸 3-15 [3-15,Banba-cho,Chuo-ku,Osaka,Japan]
설립년월일	1999年7月1日(목)	
자본금	3, 350억엔 (2002年5月1日현재)	3, 120억엔 (2002年5月1日현재)
대표자명	三浦 惺 [Satoshi Miura]	上野 至大 [Michitomo Ueno]
종업원수	약20, 000명 (2002年5月1日현재)	약15, 600명 (2002年5月1日현재)
그룹회사수	60사	49사

브로드밴드 Access 서비스 현황



브로드밴드(ADSL등)요금의 국제 비교



(출전 : 총무성 平成14년(2002)도판 정보통신백서, 정보통신종합연구소)

日本の 시장동향

- Access 서비스의 요금 인하를 중심으로 한 단순 경쟁에서 콘텐츠·어플리케이션을 포함한 부가가치향상의 경쟁으로 변화되고 있다.

Access 서비스

무선 Access

○각 사업자가 동경을 중심으로, 상용 또는 실험 등으로 무선LAN 참가

광

○전력계사업자가 6,000엔 전후로 집, 건물에 광100M 서비스를 점차적으로 참가

ADSL

○ADSL 유저가 일본에서 약360만 가입

○ADSL각사가 12M, 16M으로의 고속화, 장연(長延)화 도입을 표명

콘텐츠·어플리케이션

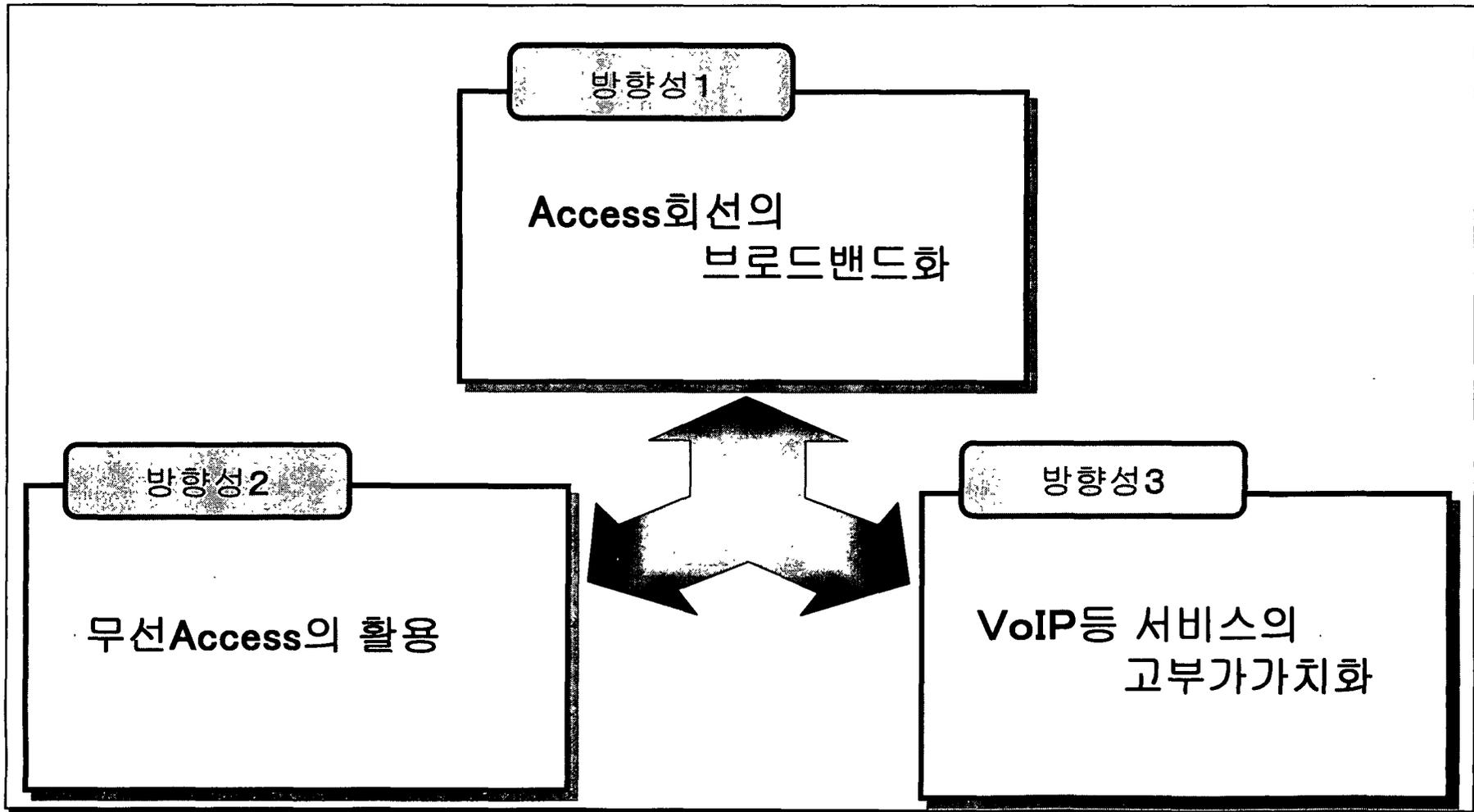
○ADSL 사업자 등이 저가격 IP전화 서비스 개시

○각사가 자사 회원용 및 일반용 콘텐츠 전송서비스 제공

○중소기업 등을 대상으로 한 저가격의 IP-VPN서비스 확대중

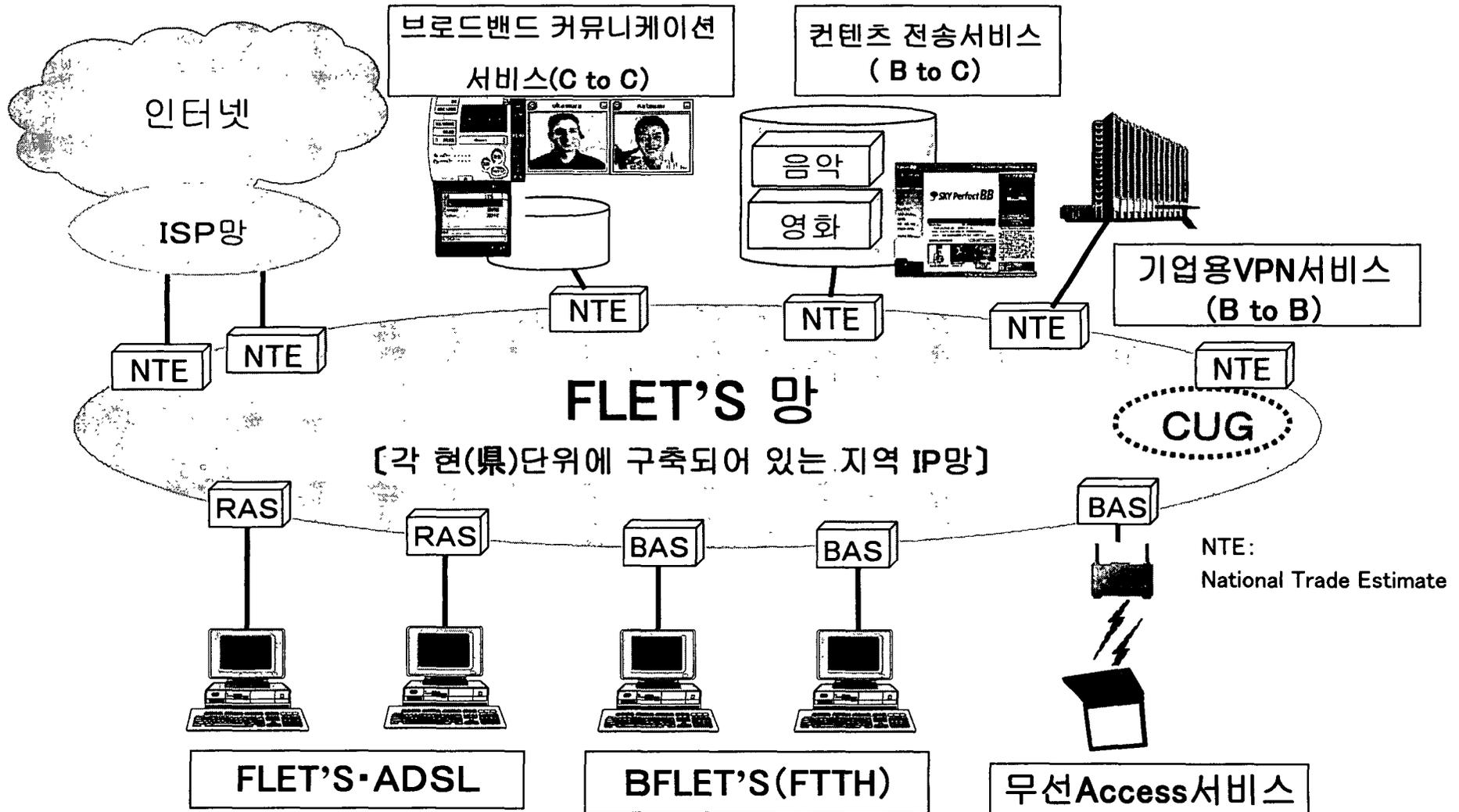
NTT동일본·서일본의 broadband 향후 조직의 방향성

- broadband 시장의 진전에 따라 경쟁격화를 받아, 당분간 아래와 같은 방향성에 따라 조직을 진전시켜 간다.



NTT동일본·서일본의 broadband 서비스 Line Up

VoIP 등 서비스의 고부가가치화



Access회선의 broadband화

무선Access의 활용

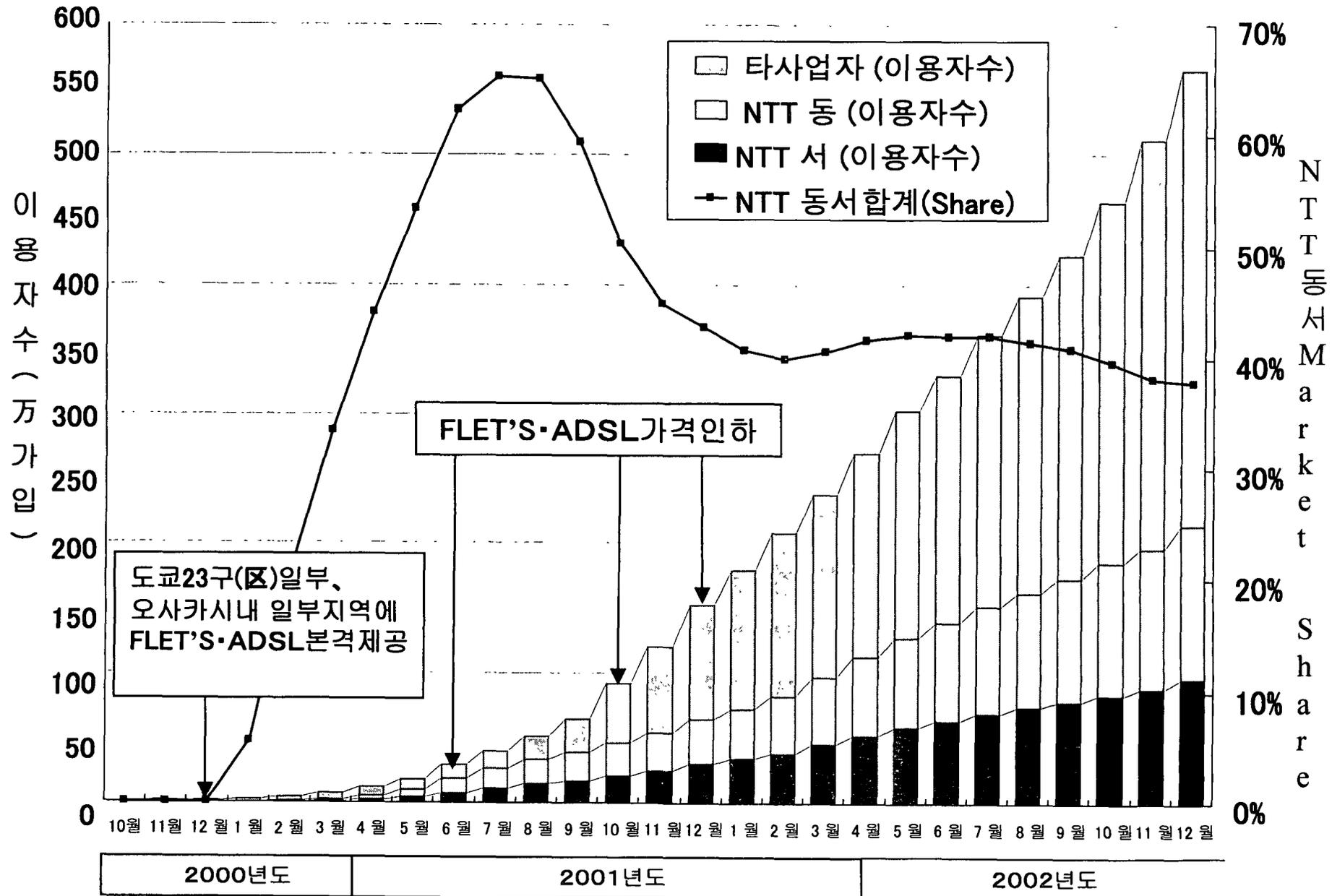
■ Access회선의 broadband화

NTT동일본·서일본의 broadband 서비스의 계약현황

<2002.12.31현재>

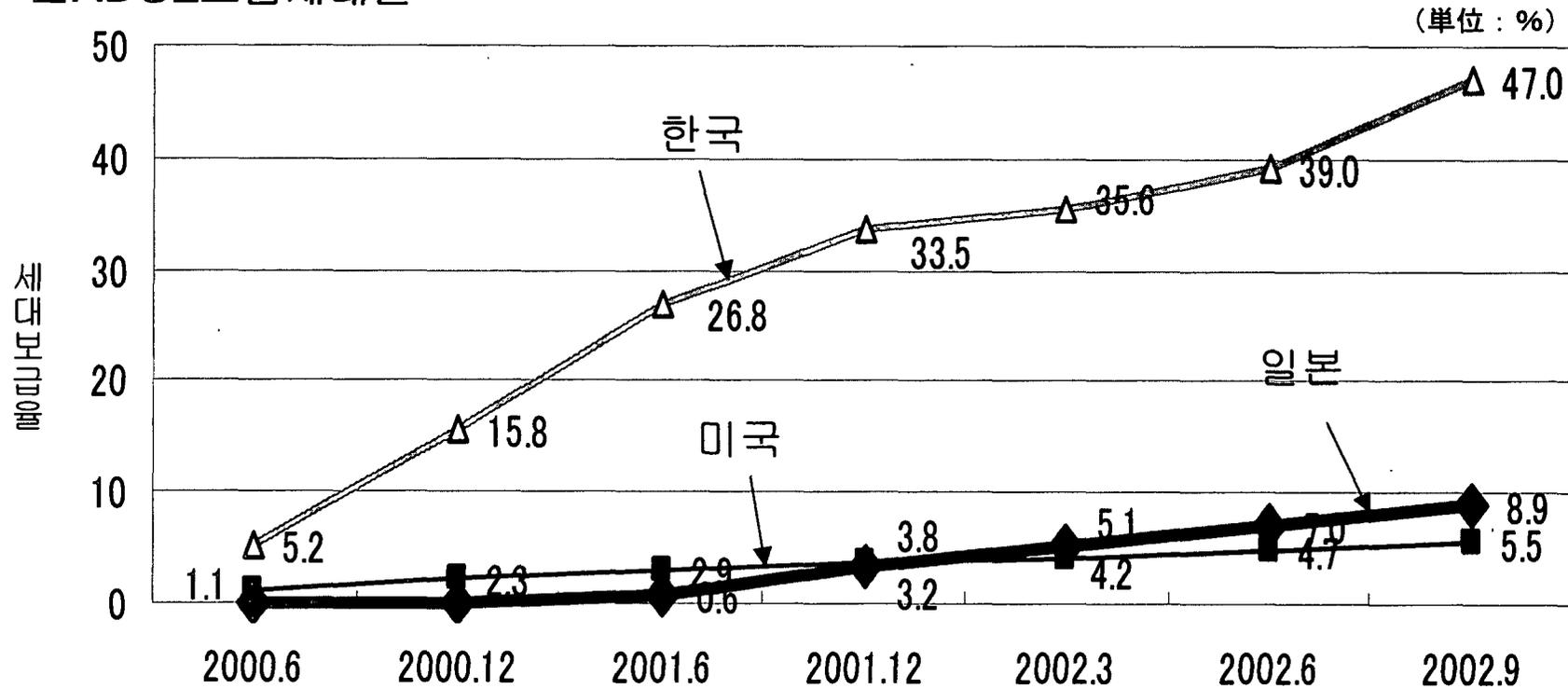
	NTT동일본	NTT서일본	NTT동서합계
BFLET'S (FTTH)	8. 2만회선	5. 1만회선	13. 3만회선
FLET'S · ADSL	117. 5만회선	96. 1만회선	213. 6만회선
FLET'S · ISDN	69. 6만회선	66. 2만회선	135. 8만회선
합계	195. 3만회선	167. 4만회선	362. 7만회선

NTT동서의 ADSL Market Share



ADSL세대보급율 3개국 비교

■ ADSL보급세대율



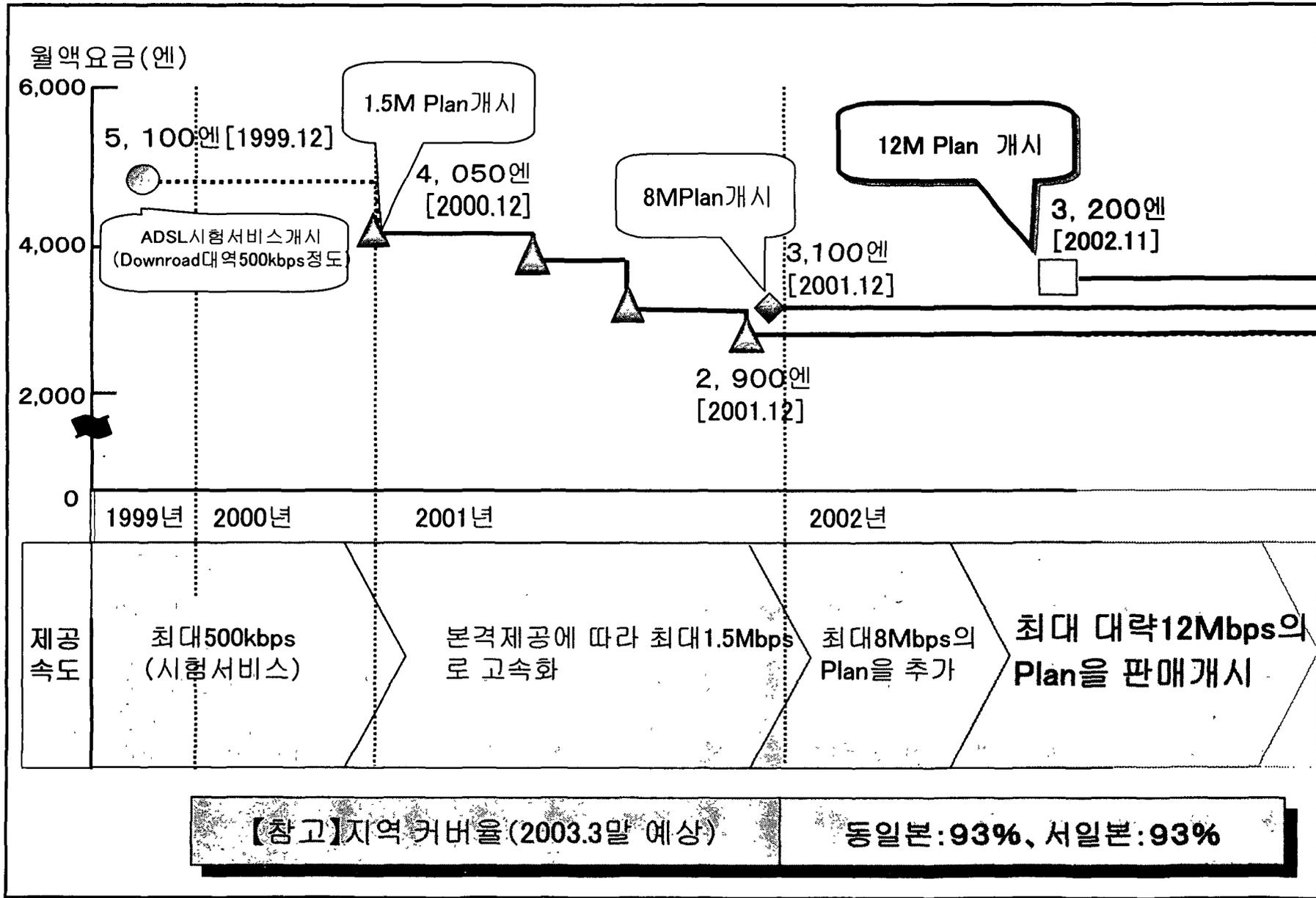
■ ADSL가입수

(단위: 만가입)

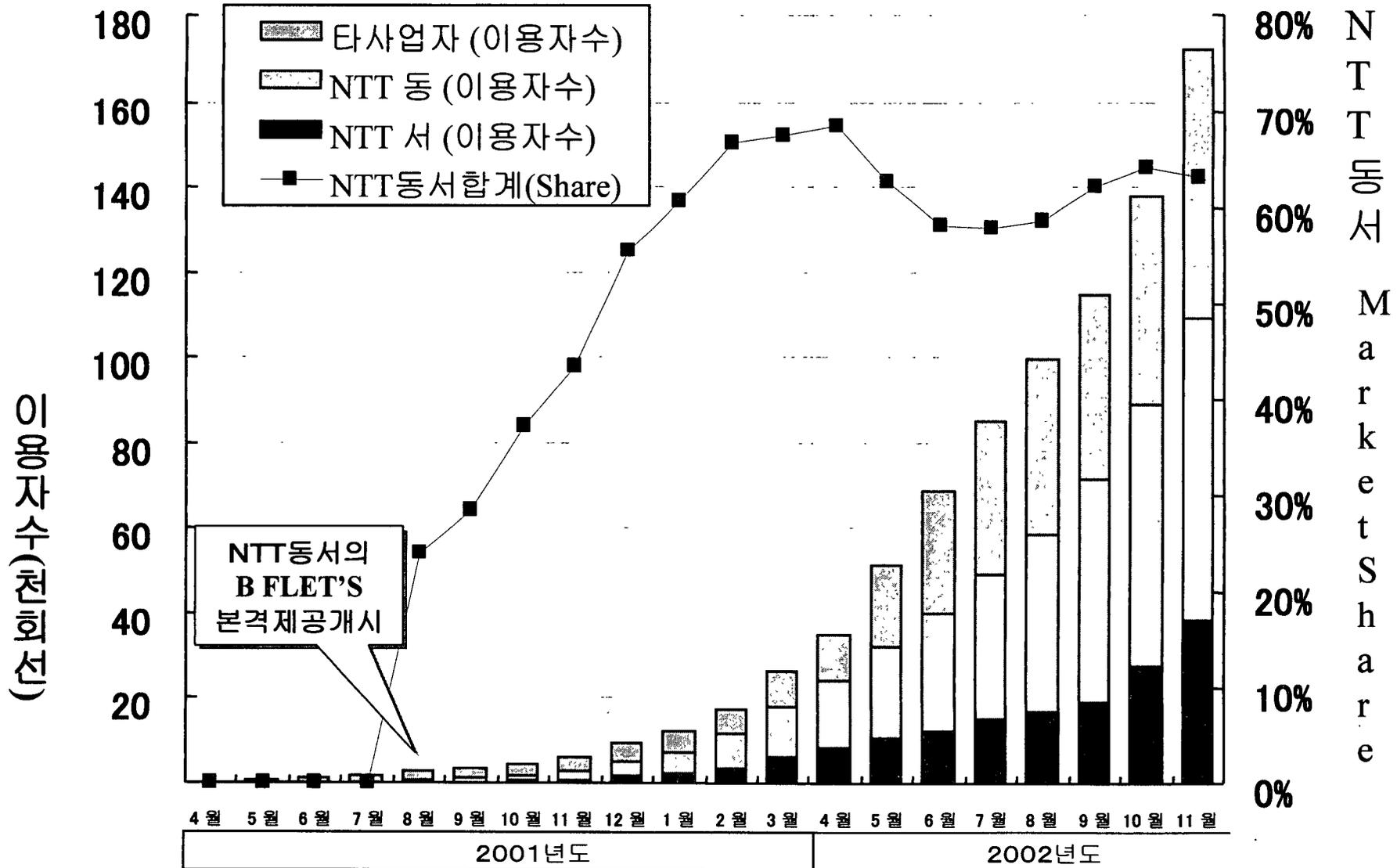
	2000.6	2000.12	2001.6	2001.12	2002.3	2002.6	2002.9
일본	0	1	29	152	238	330	422
미국	119	242	310	400	440	496	584
한국	68	207	351	439	466	505	608

<출전 : 총무성Homepage, 한국정보통신부Homepage, SPIRENT 커뮤니케이션사의 조사>

FLET'S-ADSL의 저가격화와 고속화



NTT동서의FTTH Market Share



전력계통신사업자가 2002년부터 본격 참여

(출전 : 총무성 보도발표자료 등)

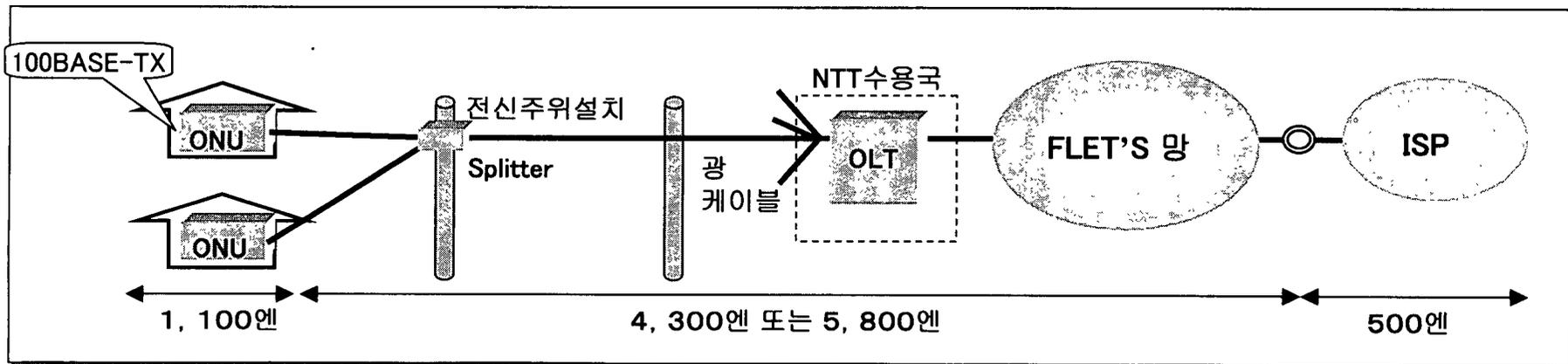
Home 이용 FTTH 서비스 제공

- 저렴한 가격의 Home 이용 메뉴를 2002년 9월부터 서비스 제공 개시
- 1회선의 광케이블을 전신주에서 분리, 복수의 유저가 이용하는 방식을 채용하는 것으로 보다 저렴한 저가격화를 실현

■ 월액이용료

타이프 명	최대속도	회선종단장치사용료 실내배선사용료	월액이용요금	ISP요금	합계금액
동:B FLET'S New Family	100M	1, 100엔	5, 800엔	(excite) 500엔	7, 400엔
서:B FLET'S Family 100			4, 300엔		5, 900엔

※접속가능단말수:5대 접속Session수:2 (Session 수의 변경을 신청한 경우)



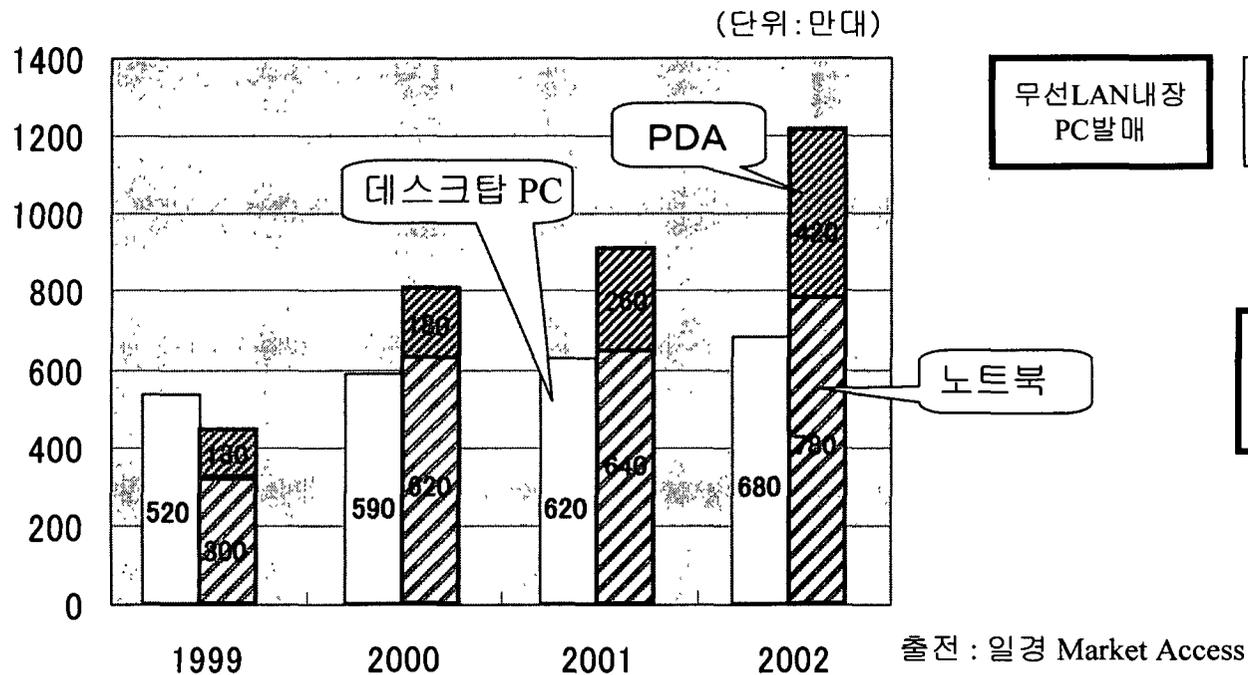
■ 무선Access의 활용

무선LAN을 둘러싼 환경 (노트북 및 PDA 출하동향)

- 노트북과 PDA의 착실한 증가, 또는 노트북으로의 무선 LAN 내장화 등, PC 시장의 출하상황에서부터, 하드웨어적으로 외부(실외)의 인터넷 이용 환경이 갖추어지고 있다.

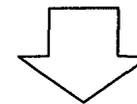
PC시장의 동향

PC출하동향



무선LAN내장
PC발매

2001. 4 (13기종)



2002. 10 (38기종)

※각사平成14년(2002)
가을 모델 발표시점

무선 Access서비스의 개요

- 외부의 장소(호텔, 커피숍 등)에서, 자택, 회사에서 사용하고 있는 휴대정보단말기(노트북 등)를 이용, 네트워크에 정액·고속으로 Access할 수 있는 서비스

서비스 개념도

표준Plan



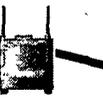
노트북



무선LAN



【호텔로비】



Access Point



【패스트푸드】



高 Security Plan



노트북



최대 11Mbps

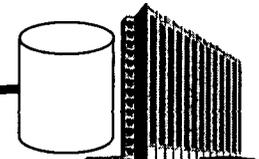


【역 주변】

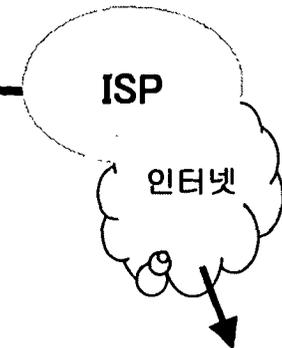
FTTH

FLET'S망

배분이 가능



기업의 본사 등



ISP

인터넷

무선Access 서비스의 향후 서비스 전개

과 제

향후 서비스 전개

●이용지점의 확대

●주요도시로의 확대

●고속화 수요의 대응

●고속무선LAN메뉴의 개발
(전파간섭이 적은5GHz대로의 이동)

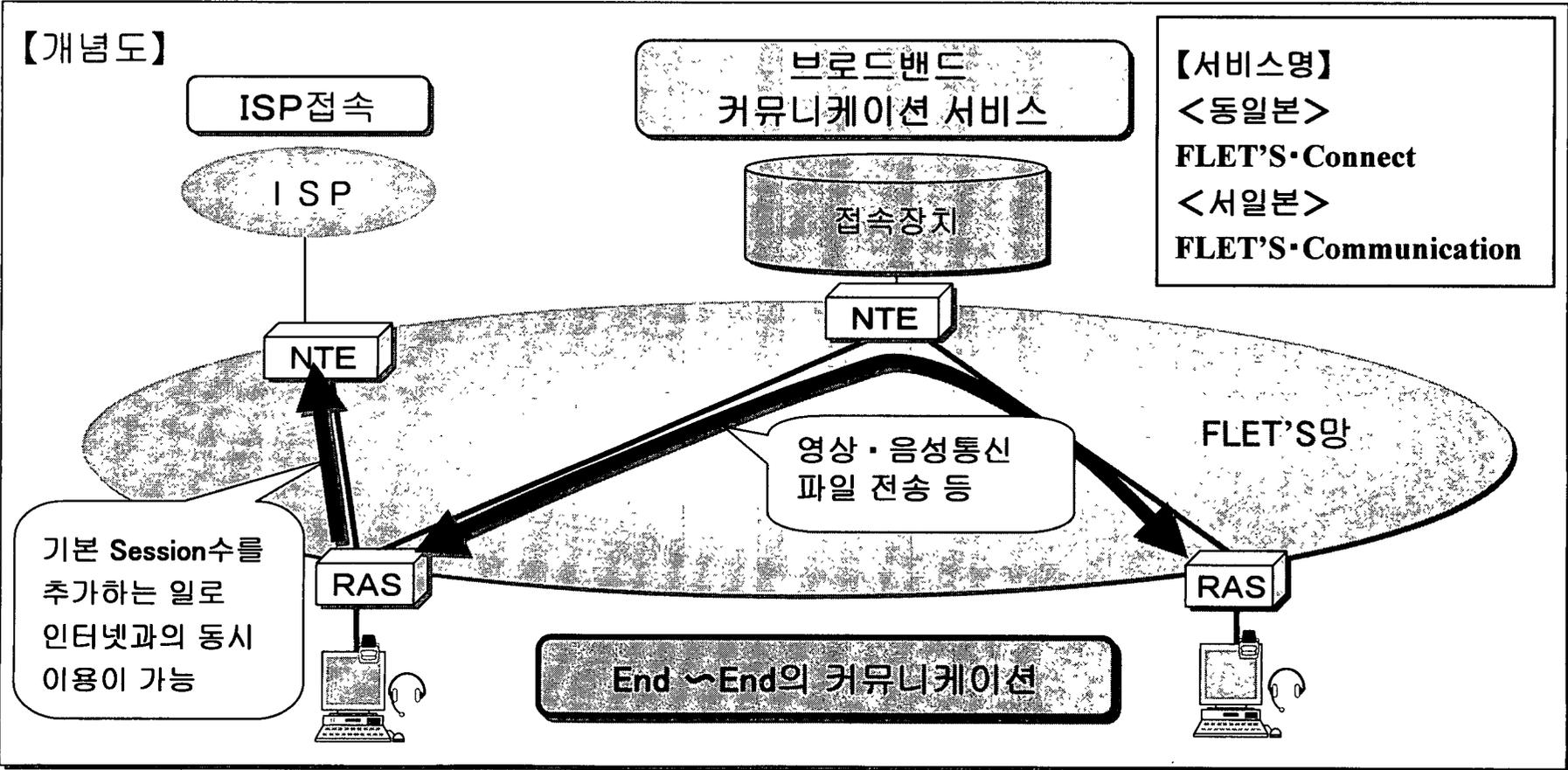
●대응단말의 다양화

●PDA대응

VoIP 등 서비스의 고부가가치화

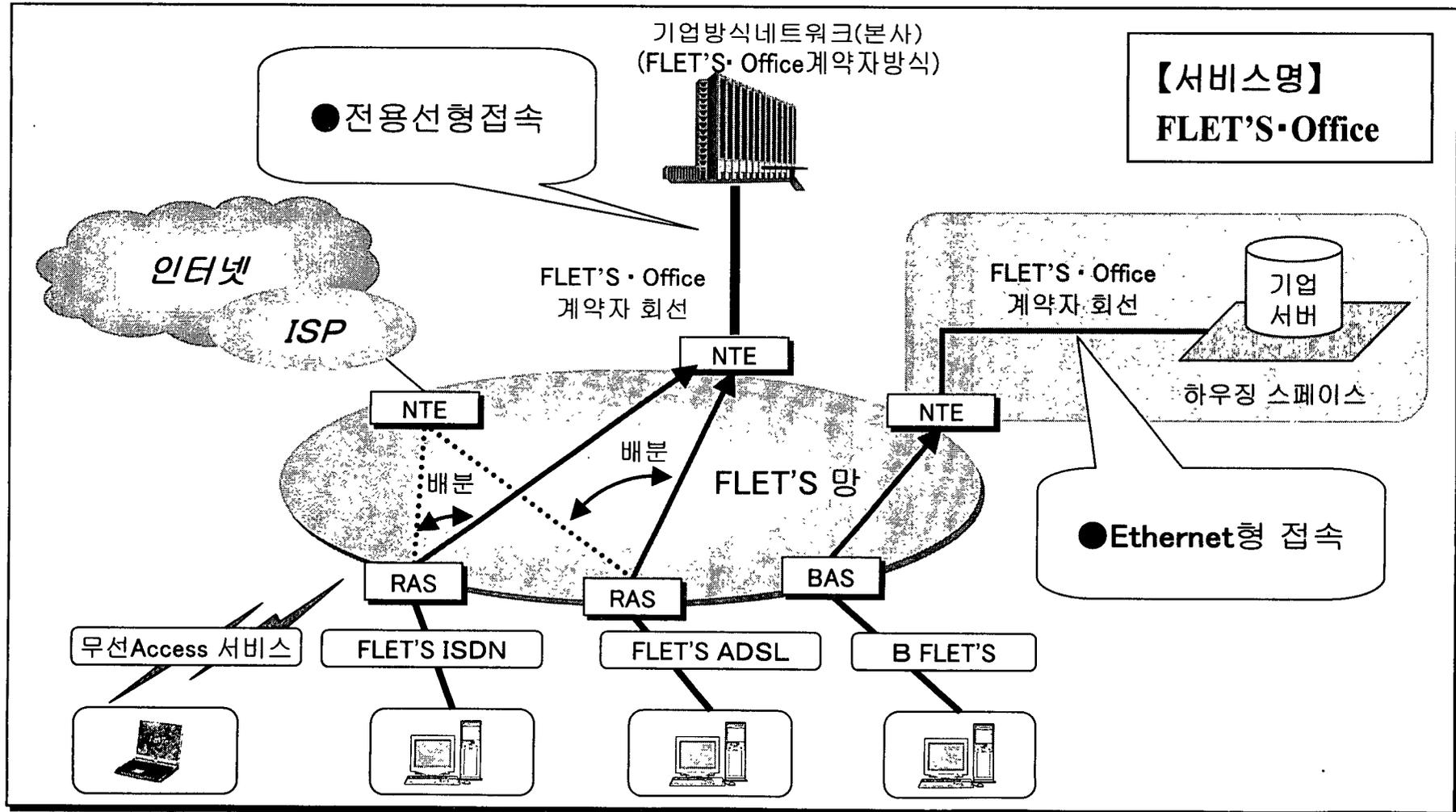
(1) 브로드밴드 커뮤니케이션 서비스의 개요

● FLET'S망 내의 FLET'S 유저간에, 정액의 이용료(480엔)로 시간 걱정 없이 영상, 음악 및 파일 전송에 따라 PC간의 커뮤니케이션이 가능해진 서비스.



(2)-1. 기업용VPN서비스의 개요

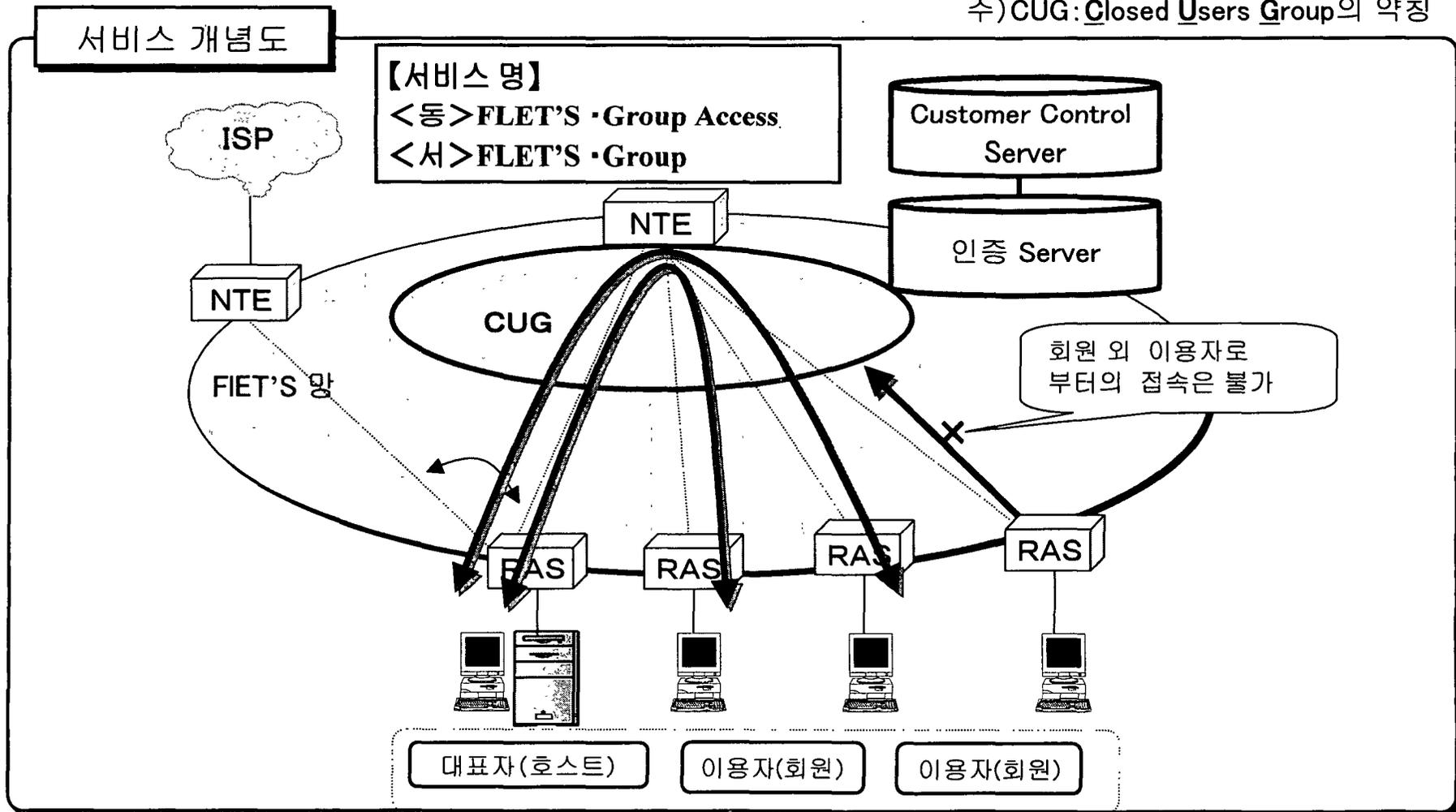
- FLET'S 계약자부터 기업의 네트워크와 기업 서버에 싼 가격으로 손쉽게 접속이 가능해진 IP-VPN서비스.
- 접속형태는, 전용선형접속과 Ethernet형 접속의 두 가지 형태.



(2)-2. CUG 서비스의 개요

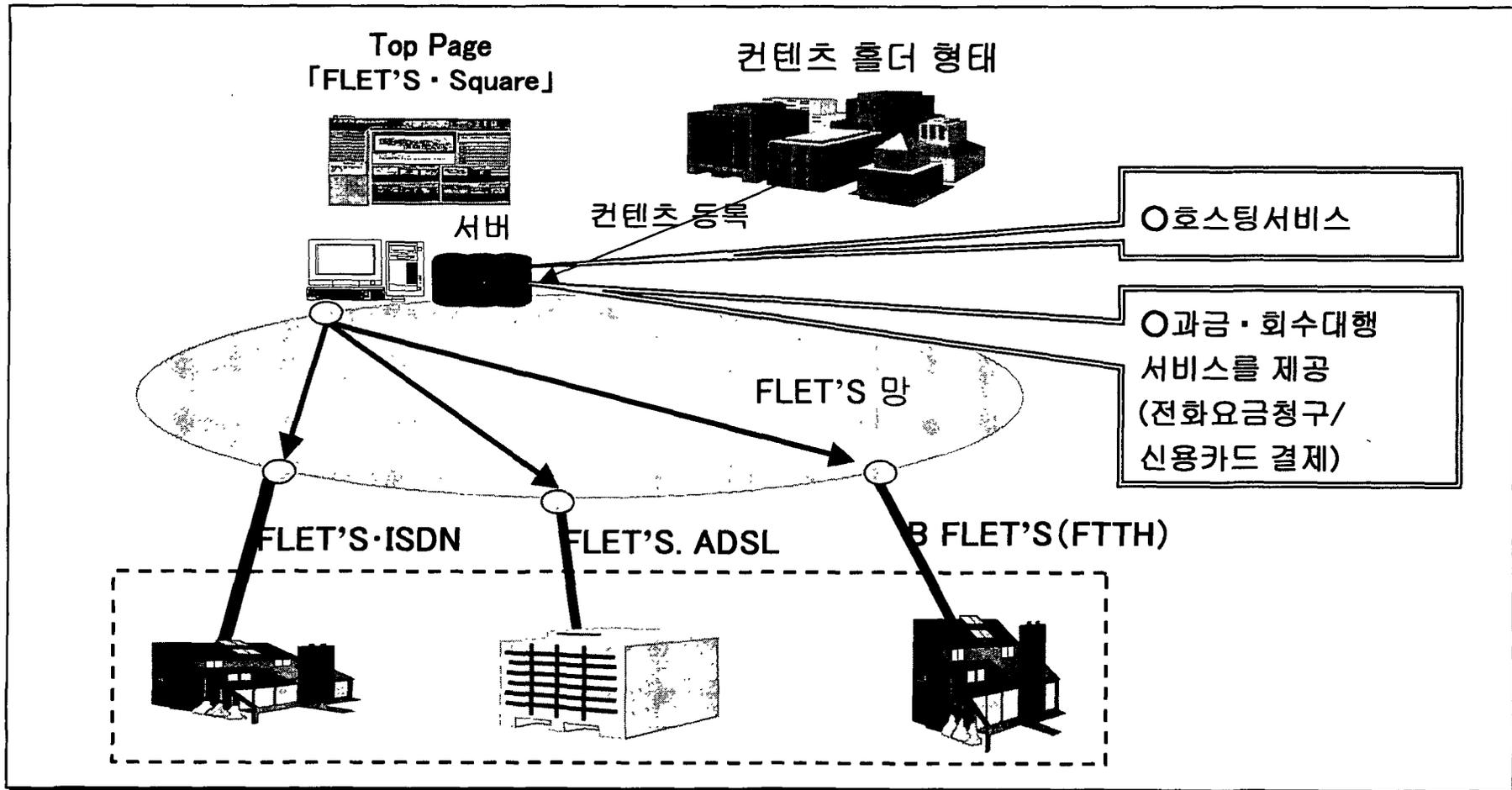
- FLET'S회선 이용하는 사업소간에 안전성 높은 그룹 내 통신을 저렴한 가격에 제공
- 그룹내의 인트라넷, 엑스트라넷으로서 이용 가능

주) CUG: Closed Users Group의 약칭



(3) 콘텐츠 제공 서비스의 개요

- 콘텐츠홀더가, FLET'S망상에 정보발신 사이트(FLET'S Square)를 통하여 broadband 콘텐츠를 제공할 수 있는 서비스. FLET'S유저는 무료로 Access가능.
- 유료콘텐츠는 도쿄·오사카·시즈오카·교토·효고·에이지·히로시마·후쿠오카의 8도(都) 부(府)현(県)에서 제공중. 금년 7월을 목표로 전국 확대 예정



Top Page/「FLET'S-Square」의 이미지

<NTT동일본>

<NTT서일본>

お問合わせ・FAQ CONTENTS INDEX サイトマップ

FLET'S SQUARE

フレックススクエアはフレックスシリーズご契約者のための情報サイトです。ブロードバンドが実現するハイパフォーマンスコンテンツをお楽しみ下さい。

このサイトを快適にご利用いただくためには

インフォメーション

FLET'S information

フレックス・インフォメーション

マルチセッション!

Download

ダウンロード

フレックスツールダウンロードはこちら!

Speed

速度を確認

サービス申込受付ページ

フレックスご利用者向けサービスの申込みご利用状況の確認等が行えます。(サービス未提供エリアからはご利用できません。)

Mail

メールアドレスのご登録

Maintenance information

工事情報

Troubleshooting

お困りの方

メールが送れない・他のサイトが見れない・ブラウザソフトの設定方法

フレックス

ブロードバンド体験コンテンツ

フレックス・スクウェアニュースはフレックスご利用者専用サイト「フレックス・スクウェア」の最新情報、最新機能などを紹介するページです。

最新更新日
1/17 (金)

フレックス・スクウェアニュース vol.49

次の更新は1/31(金)です。

最新のWindows Media 9シリーズ

平成15年1月29日(水) Windows Media 9シリーズによる次世代ストリーミング配信が開始されました!!

平成15年1月17日(金)

以下のコンテンツが更新されました。 MORE

- フレックス・スクウェアニュース
- フレックス・インタビュースクウェア
- ムービー・スクウェア ● Sound・スクウェア

Copyright © 2001-2002 NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE EAST CORPORATION

サービス & トライアル

FLET'S ON-DEMAND

しいいははじまるブロードバンドの世界。見たいあの番組。あの試合... フレックスでレック! オンデマド!

FLET'S SAFETY

フレックスだからできるブロードバンドに最適な安心のセキュリティ!

FLET'S Group Access

プライベートネットワークもより身近に簡単に。フレックスのIP-VPNサービス「フレックスグループアクセス」提供開始!

FLET'S CONNECT

映像コミュニケーションサービス「フレックスコネクト」6月がしはは本格提供!

BフレックスIPV6サービス提供

機動戦士ガンダムSEED ブロードバンド配信!!

NTT東日本

Flet's Square

フレックスユーザ専用ブロードバンドサイト

leaving hobby

トップページ

フレックス情報 スペシャル プレゼント 無料ツール 通信速度チェック サイトマップ TOP

最新ツール

最新情報

FAQ

サービスサポート

サイトマップ

サービス紹介

コンテンツ提供ページ

NTT東日本のサービス

通信速度チェック

あなたの通信速度をチェックしてみよう

31

TOPICS | トピックス

一斉にコンテンツ

お待たせ! 知恵袋

WHAT'S NEW

10/29日 フレックススクエアがリニューアルしました

- ・エディタが大幅アップ!
- ・今後定期的に更新しますので、こまめにCHECKして下さい!

カテゴリINDEXメニュー

- MOVIE & MUSIC
- LEARNING
- COMPUTING
- GAMES

FLET'S INFO

FLET'S FEEL

最新情報

機動戦士ガンダムSEED

ブロードバンド配信!!

Copyright © 2001-2002 NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE EAST CORPORATION

컨텐츠 제공 서비스에서의 향후 조직

과 제

브로드밴드 회선을 사용하는 여러가지 컨텐츠를 즐기는 문화, 특히 우량 컨텐츠를 유료로 즐기는 문화정착에 몰두할 필요가 있다.

향후 유력한 컨텐츠 기업과의 업무제휴를 적극적으로 추진하고 있다.

일본의 온라인 게임 시장



■가정용 게임기의 역사

- 일본은 가정용 게임전용기가 넓게 보급되어 있다.
- 고정형 타입과 더불어, 휴대형 소형기도 젊은 층을 중심으로 인기

	'83	'84	'85	'86	'87	'88	'89	'90	'91	'92	'93	'94	'95	'96	'97	'98	'99	'00	'01	'02	'03
Network게임																	●올티마 온라인	●에바캐스트	●디아블로	●PSO	●FF11
·가정용 게임기 등장																					
▲패밀리 컴퓨터																					
▲디스크 시스템																					
▲슈퍼파미콘																					
▲Nintendo64																					
▲GAMECUBE																					
▲게임보이																					
▲게임보이 칼라																					
▲게임보이 ADVANCE																					
▲PC엔진																					
▲PC엔진 CD-ROM2																					
▲PC-FX																					
▲메가드라이브																					
▲메가CD																					
▲세가새턴																					
▲드림캐스트																					
▲게임기어																					
▲NEO·GEO																					
▲NEO·GEO-CD																					
▲네오지오포켓																					
▲네오지오포켓칼라																					
▲PlayStation																					
▲PlayStation2																					
▲포켓스테이션																					
▲Wonder Swan																					
▲Wonder Swan Colo																					
▲거치																					
▲휴대																					
▲Xbox																					

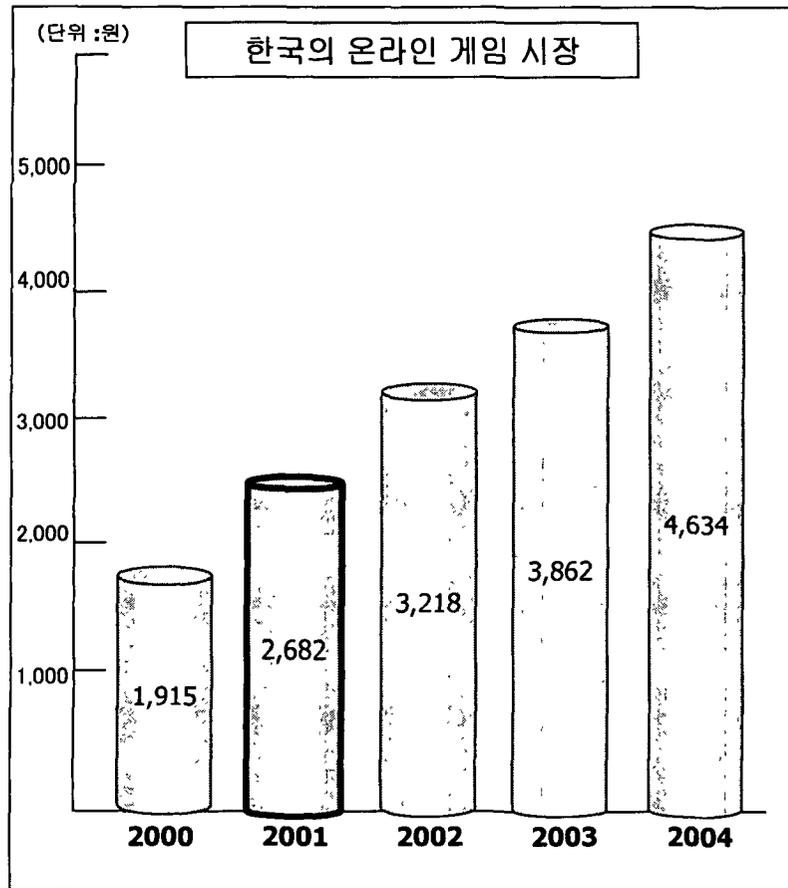
■ 일본의 현재 대표적인 게임 전용기

· 각 메이커 모두 게임기의 네트워크 접속에 관해 힘을 기울이고 있고, 작년부터 아답터와 대응 소프트웨어를 발매하고 있다.

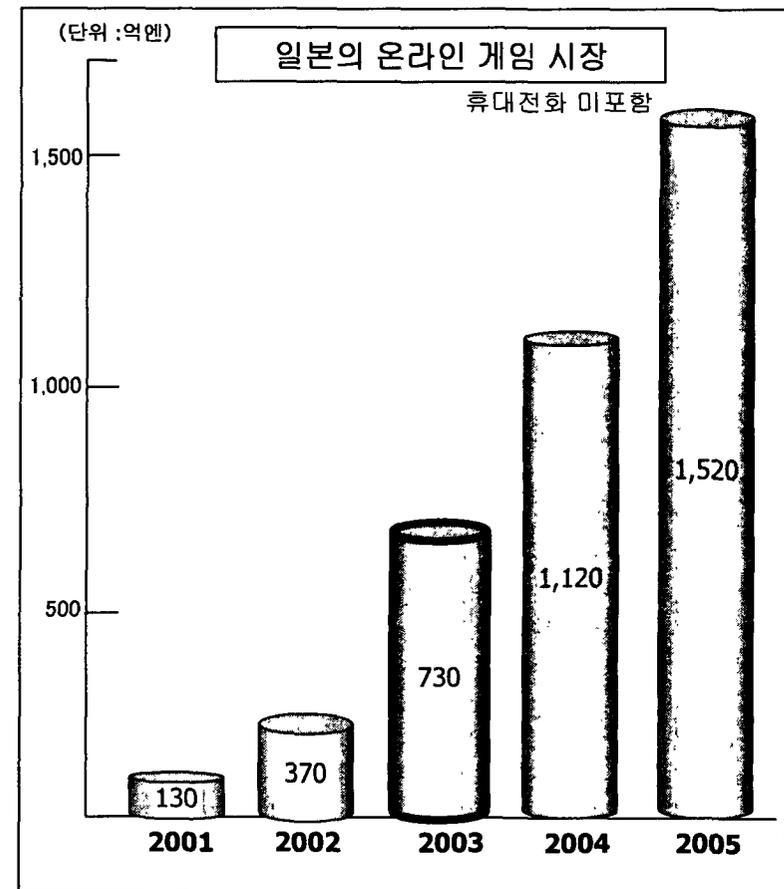
	「PlayStation2」	「XBOX」	「GAMECUBE」
발매원	SonyComputerEntertainment	Microsoft	NINTENDO
판매가격	 24,000엔	 24,000엔	 17,500엔
출하대수	전세계 : 4000만대 (2002.9) 일본 : 1000만대 (2002.7)	전세계 : 390만대 (2002.6) 일본 : 34만대 (2003.1)	전세계 : 430만대 (2002.3) 일본 : 157만대 (2002.3)
네트워크 접속 「서비스명칭」 및 「접속유닛 판매대수 등」	PlayStationBB 북미 : 40만대 일본 : 19만대 (2002년12월말)	XBOX Live 본체에 네트워크 접속기능 탑재	네트워크 대응 소프트웨어의 PSO가12.5만장 출하
대표적인 「서비스」 「타이틀」	파이널판타지 XI 「PlayOnline」(스퀘어)  패키지 가격 : 7,800엔 이용요금 : 1,280엔/월 회원수 : 20만명 이상	XBOX Live 스타타겟   가격 : 6,800엔 세트내용 : · 12개월분의 접속료 · 헤드셋 · 대응 소프트웨어 등	판타시스 스타 온라인 에피소드1&2  패키지 가격 : 6,800엔 온라인 플레이 요금 : 600엔/30일, 1,500엔/90일

■ 일본과 한국의 온라인 게임 시장

- 한국과 일본의 인구비를 고려한 경우, 한국의 2001년 시장 규모는 일본의 2003년 예측에 해당
 → 일본시장은 한국에 2년 뒤져 있다.



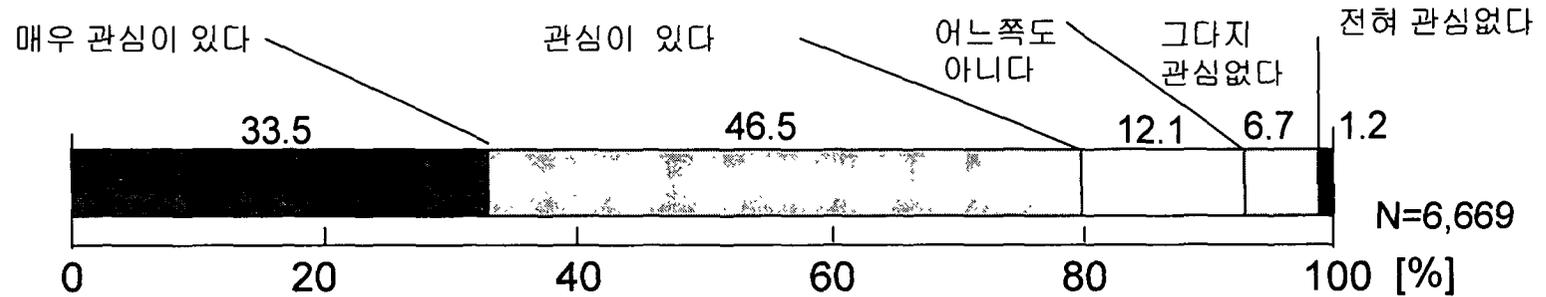
출전 : 「2002 대한민국 게임백서」 한국게임산업개발원



출전 : 「IT시장 네비게이터2006」 노무라소우고켄큐조

■ 유저의 브로드밴드 관심도

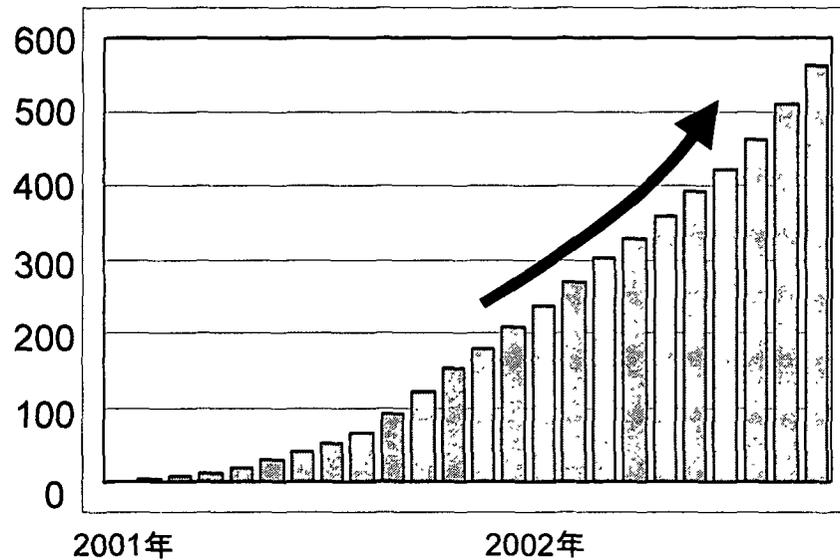
- 유저의 브로드밴드로에 대한 관심은 높다(관심이 있다고 답한 것은 전체의 78%)
- 최근 2년은 ADSL의 성장이 비약적이고 게다가 고속 광 케이블로 변경의향도 많다.



DSL가입자수

[×10,000가입]

·2년간 500만 계약이상으로

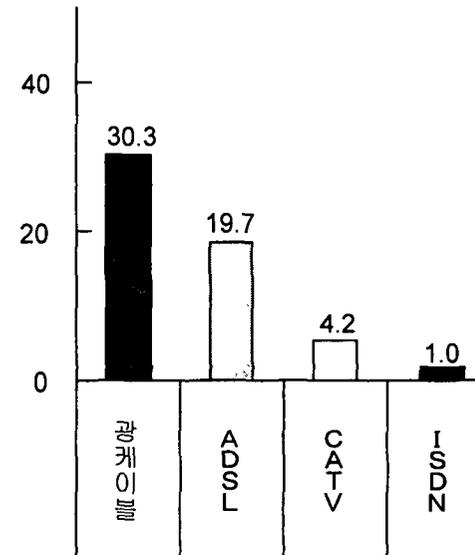


출전: DSL보급상황 공개 페이지(총무성)

변경을 검토하고 있는 접속방식

[%]

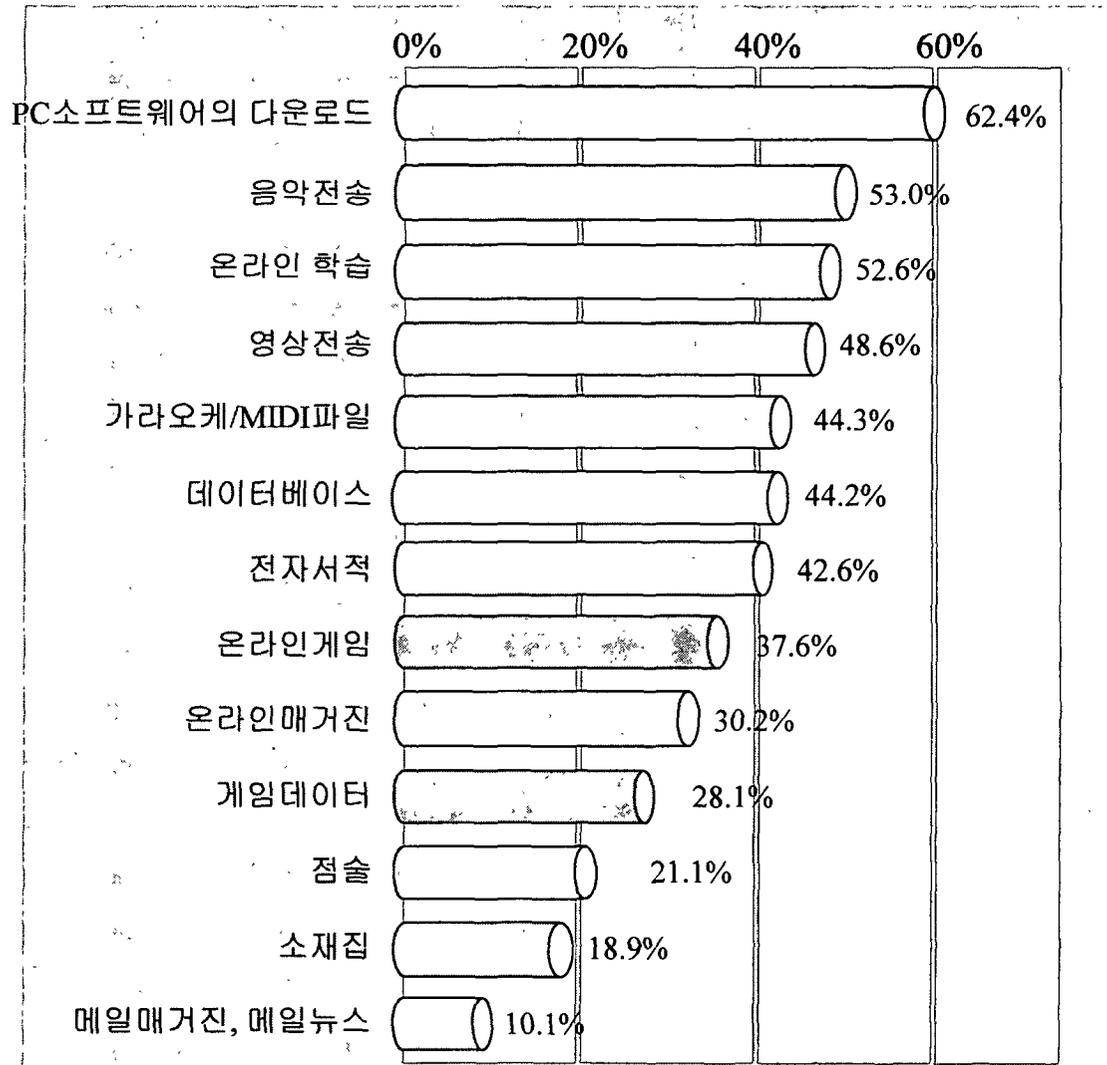
N=6,669



출전: 네트워크 유저 조사보고서 제4집, 2002봄(CESA)

■ 브로드밴드에서 이용상위의 콘텐츠

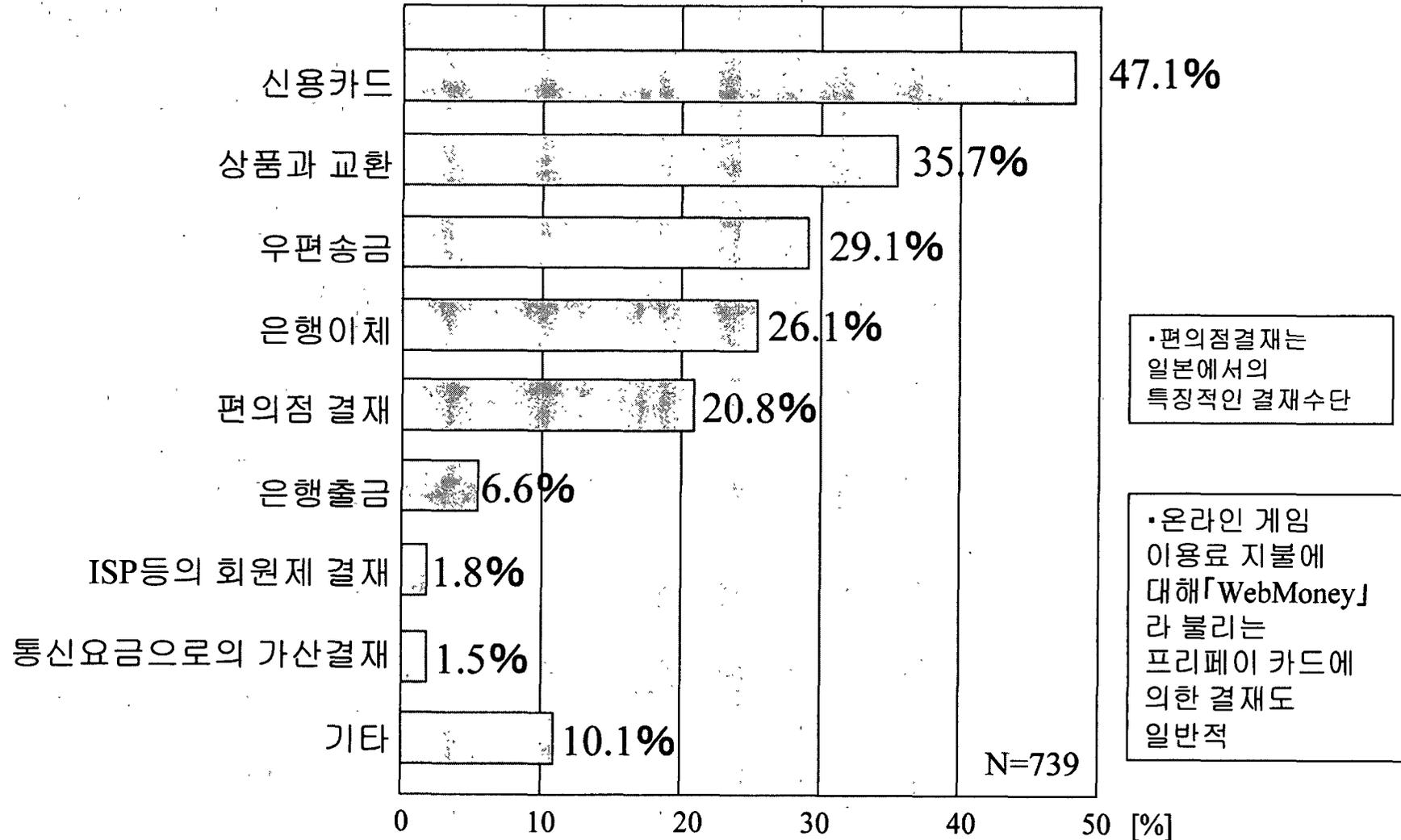
- 네트워크에서의 콘텐츠 구입경험에는, PC소프트웨어와 음악전송이 상위를 차지한다.
- 온라인게임과 게임데이터도 3할 정도의 유저가 경험



• 디지털 콘텐츠협회 2001/12

■ 결재수단

- 일본에서는 인터넷상 상품구입/서비스 이용시의 결재방법에는 신용카드가 1위
- 신용카드를 소지하지 않은 미성년자에 대해서는 프리페이 카드로의 결재도 많음(게임 등)

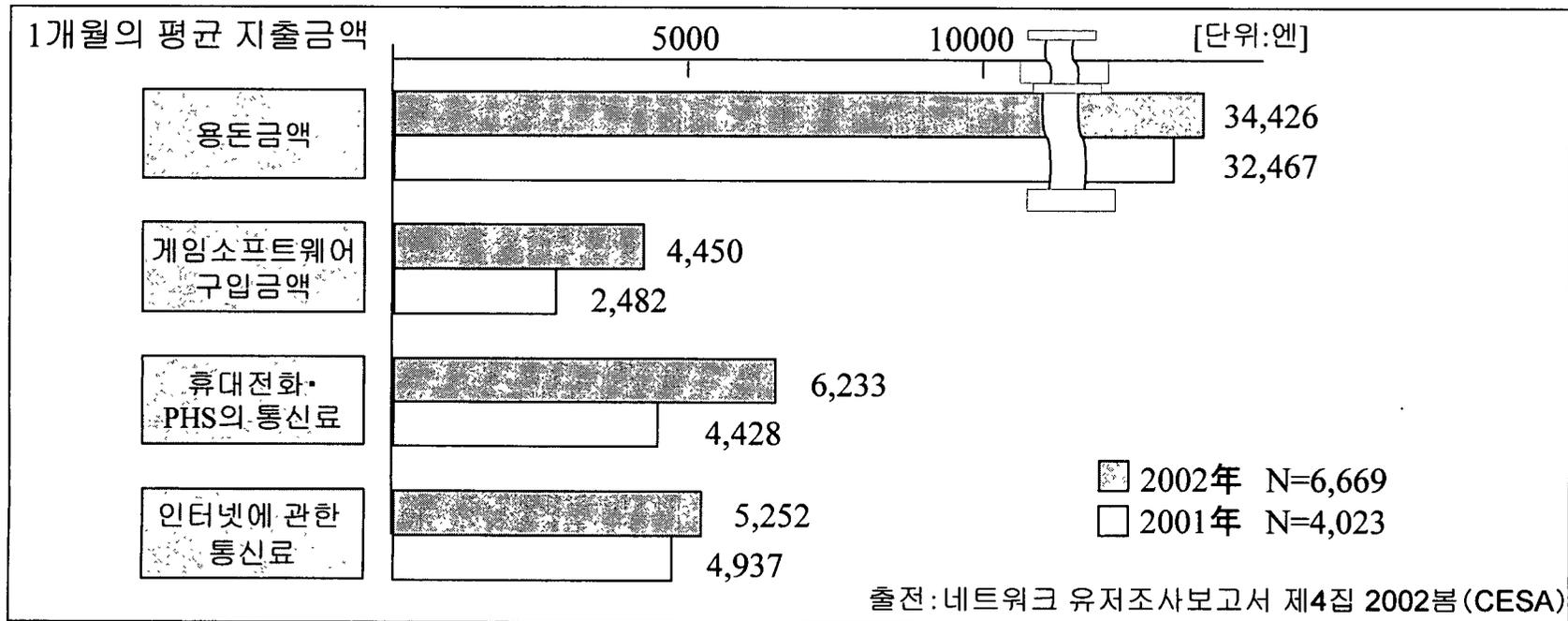


· 편의점결재는
일본에서의
특징적인 결재수단

· 온라인 게임
이용료 지불에
대해「WebMoney」
라 불리는
프리페이 카드에
의한 결재도
일반적

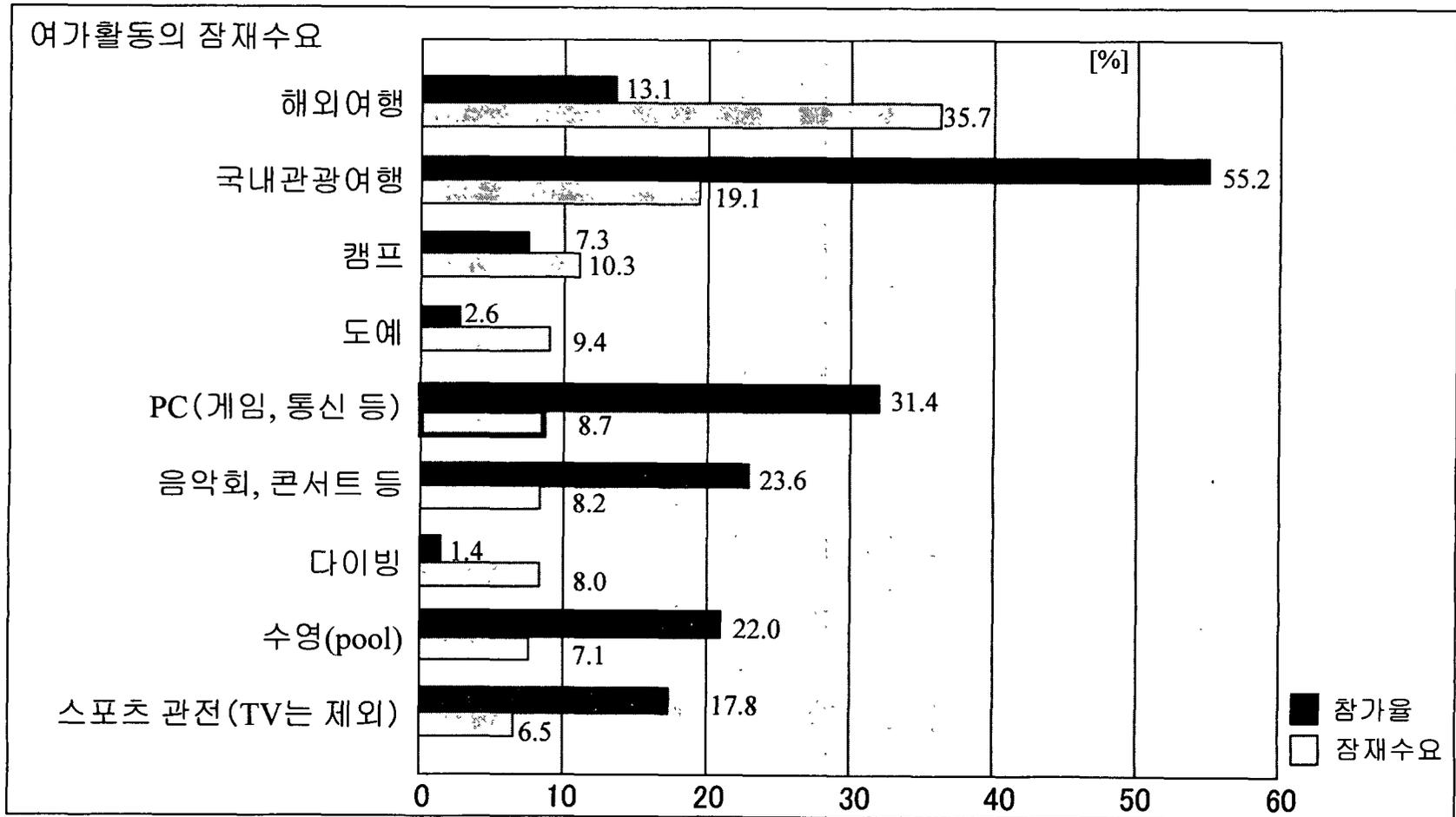
■ 네트워크 유저의 가처분 소득의 용도

- 게임소프트웨어 구입액은 전년에 비해 크게 신장하고 있음
- 따라서 휴대전화/PHS의 통신료도 증가하고 있고 인터넷에 관한 통신료도 증가 경향



■여가의 사용법

- 잠재수요로서는 해외여행이 1위
- PC이외는 비일상적인 이벤트
- 참가율은 국내 관광여행에 이어 PC가 2위로, 여가를 현실적으로 보내는 방법의 한가지



사단법인 중앙조사사

■ 한국과 일본의 비즈니스 모델의 차이

- 일본에서는 패키지 판매형(패키지요금+이용요금)이 일반적
- 그러나, 한국형(무료소프트웨어+이용요금)도 서서히 유저에 침투하고 있다

【패키지 판매(일본)형】

Final Fantasy XI(Square)

패키지요금



PS2판: 21만장
PC판: 11만장
정가: 7,800엔

이용요금

유저수:
20만명이상
1,280엔/월

- 하드웨어의 네트워크화가 진행되면 시장은 커진다(현황은 소규모시장)
- 패키지 판매로 초기 수익을 예상할 수 있다.
- 개발비가 수익에서 수십억 든다
- 패키지 유통에 비용이 든다
- * ○장점 ●단점

	게임회사	사용자	운영
타입	조기 코스트 회수	이용하기 편리함	서버, 설비 코스트
일본형	가능	초기비용 발생	大
한국형	불가능	초기비용 없음	小

【비 패키지 (한국)형】

라그나로크 온라인 (Ganho)

패키지 요금



없다

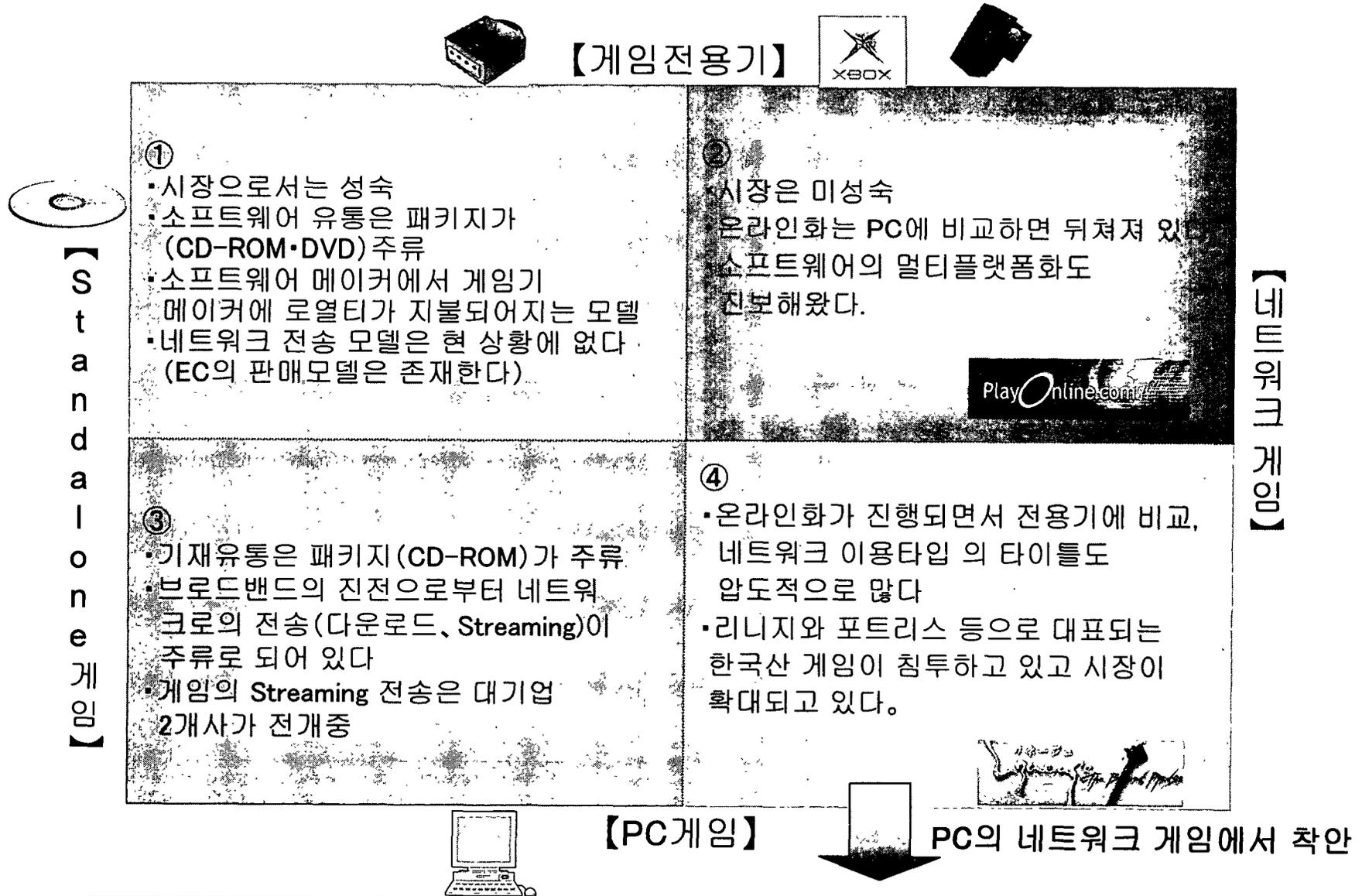
이용요금

약22,000원/월

- 개발비는 수천만에서 수익
- 유통에 비용이 들지않는다.
- 하드웨어는 네트워크에 대응하고 있으나 게임 사용자는 적다(중간규모 시장)
- 초기수익은 예상할 수 없다.
- * ○장점 ●단점

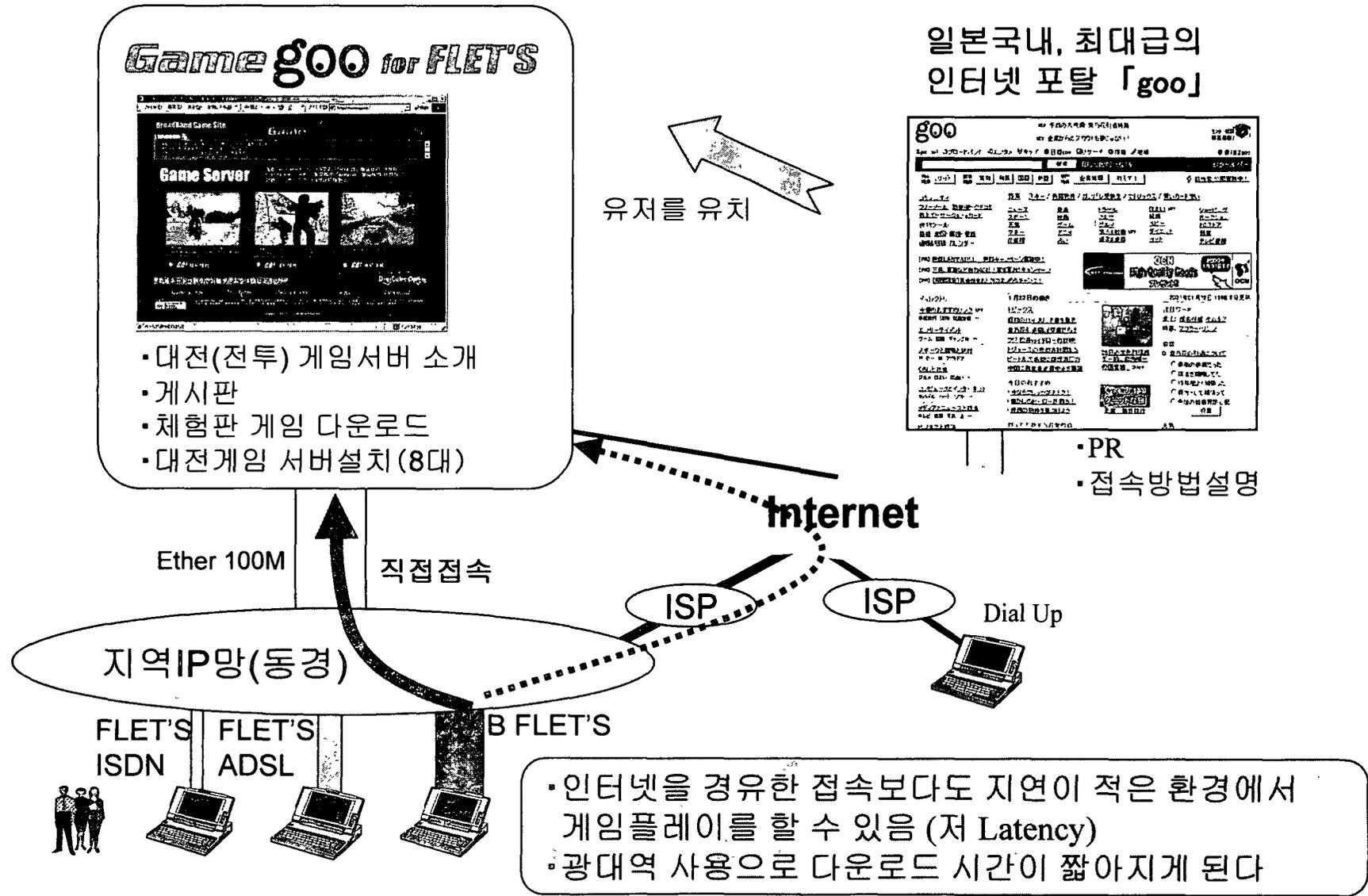
■ 게임비즈니스 모델의 종류

• Stand-alone 게임에서는 전용기가 압도적이지만 네트워크 게임에서는 PC가 중심적인 플랫폼



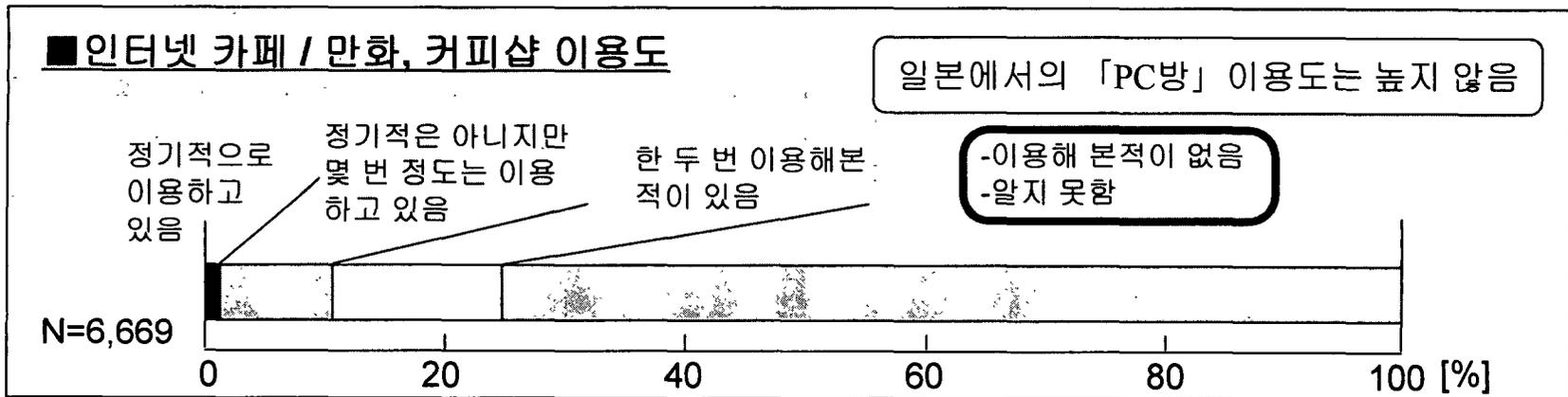
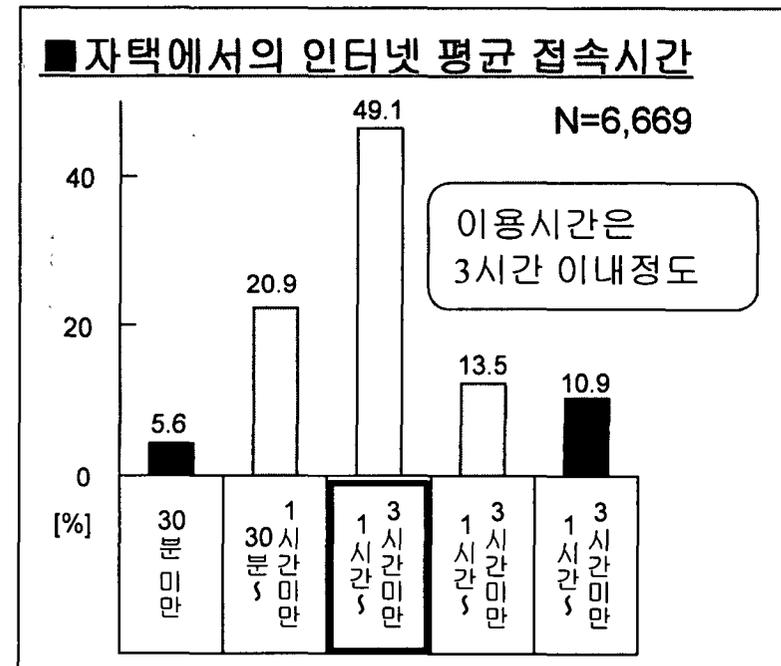
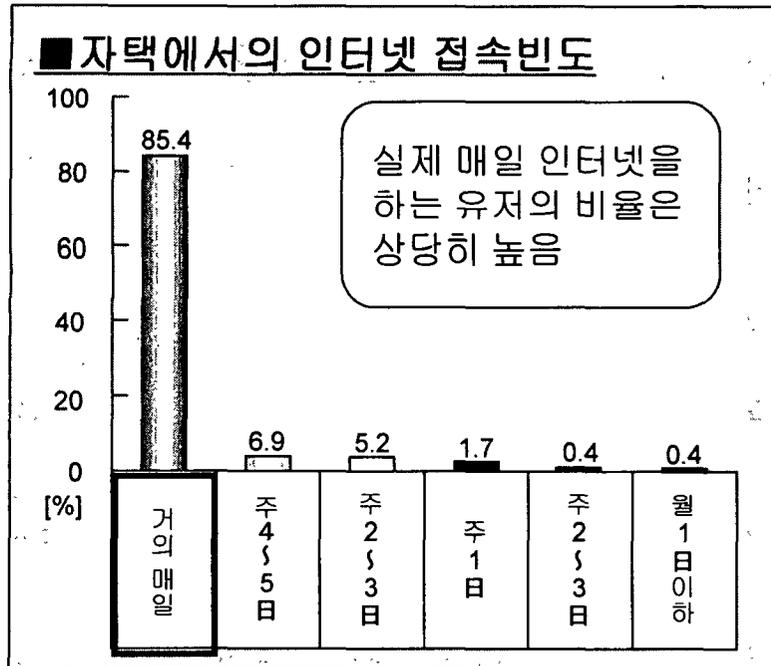
■ 우리들의 작년 구조 (gooGame for FLET'S)

· 자사가 소유하는 고속 네트워크와 게임서버를 융합하여 수요자에게 무상으로 제공한 Trial



■ 자택과 외부에서의 인터넷 이용

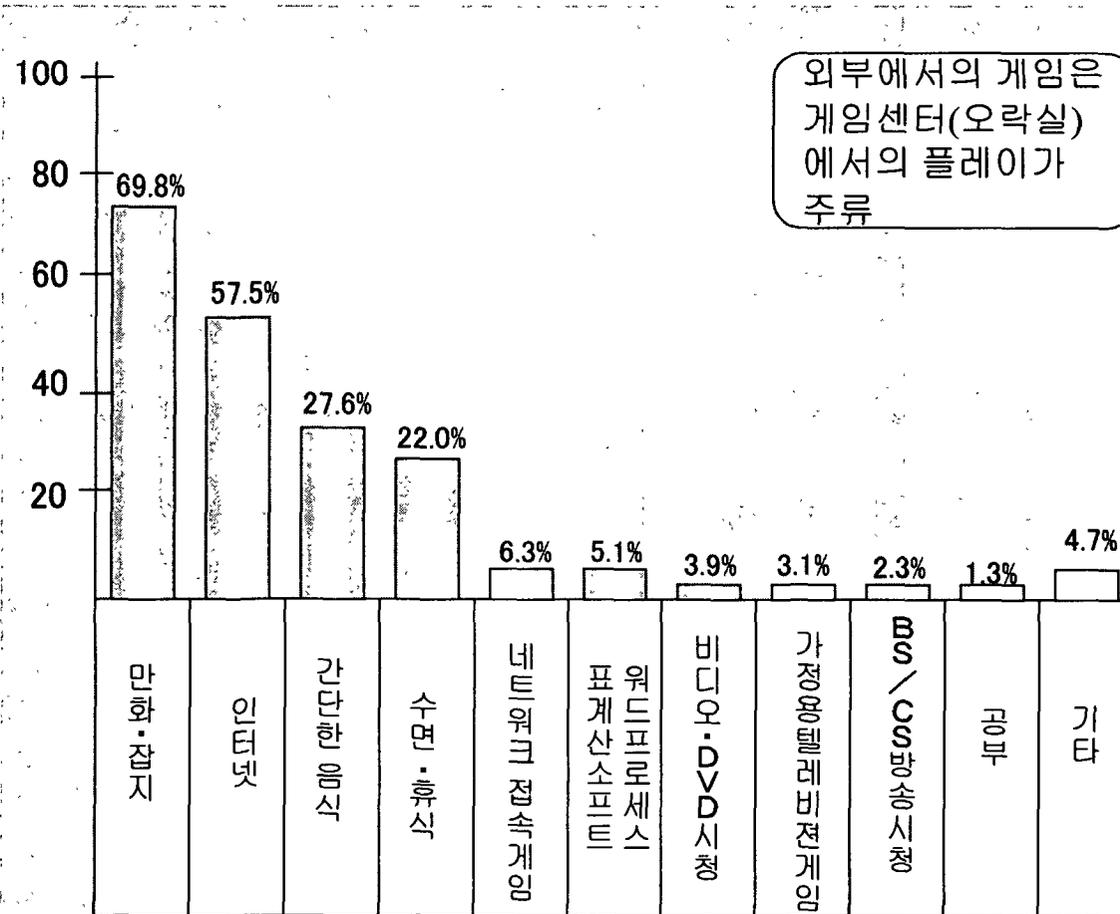
· 자택에서 인터넷을 하지만 외부에서는 하지 않는 것이 일본의 유저



출전: 네트워크 유저조사보고서 제4집 2002봄(CESA)

■ 인터넷 카페의 이용목적

일본에서는 게임전용기에 의한 자택에서의 플레이가 주류이기 때문에, 카페에서 온라인 게임 이용은 적음. 한국처럼 비디오 채팅에서 사용되는 CCD 카메라를 갖추고 있는 카페도 많지 않음. 이용목적은 메일, 채팅이 주목적이다.

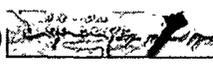


<인터넷카페>
 • 전국에서 추정 2000점포
 • 720억엔시장

출전: 네트워크 유저 조사보고서 제4집 2002봄(CESA)

■ 일본의 인기 네트워크 게임

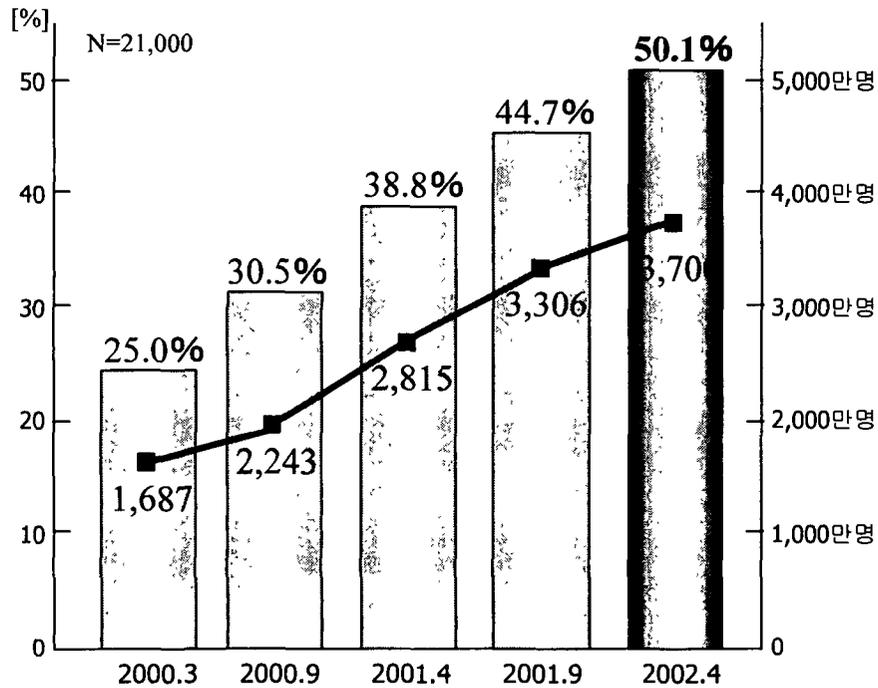
· 한국정도의 규모에는 미치지 못하지만 작년부터 유료 네트워크 게임이 점차적으로 발매되고 수만인의 유저에 의해 플레이가 행하여지고 있다

타이틀(장르)	운영(개발)	이용자수(요금)	비고
리니지 (MMORPG) 	엔씨·JAPAN (엔씨소프트<韩国>)	8만명 이상 (1,400엔/월)	·한국에서의 이용요금 (29,700원/월)보다 일본은 저가격
라그나로크 온라인 (환타지 MMORPG) 	Ganho·온라인 엔터테인먼트 주식회사 (그라비티<韩国>)	12만명 이상 (1,500엔/월)	·β 테스트시 55만명 등록 ·유료화시에도 많은 유저가 계속 등록
포트리스&포트리스2  (멀티유저 전투형 액션)	주식회사 반다이 GV (Game Venture <韩国>)	3만명 이상 (400엔/월)	·β 테스트 수요자는 38만명
Ultima Online  (MMORPG)	에렉트 노닉스· 아츠·스퀘어 (EA <아메리카>)	9만명 이상 (9.95\$/월)	·세계에서는 25만명 이상이 유료 사용
Ever Quest (환타지 MMORPG)	소니(소니· 온라인 엔터테인 먼트 <아메리카>)	2003.2월 부터 정식 서비스(1,480엔/월)	·세계에서는 43만명 이상이 유료 사용
FINAL FANTASY XI (MMORPG) (3D 환타지 MMORPG) 	주식회사 스퀘어 (주식회사 스퀘어)	20만명 이상 (1,280엔/월)	·시리즈 누계 출하본수 - 4,000만장 ·PS2, Windows 로 발매 ·금년 북미에도 발매 예정
Phantasy Star Online (3D 환타지 MORPG) 	주식회사 SEGA (주식회사 SEGA)	13만명 이상 (400~1,000엔/월)	·DreamCast, GAMECUBE, Windows로 발매 ·한국, 대만판도 발매 ·5개국어 자동 번역 시스템

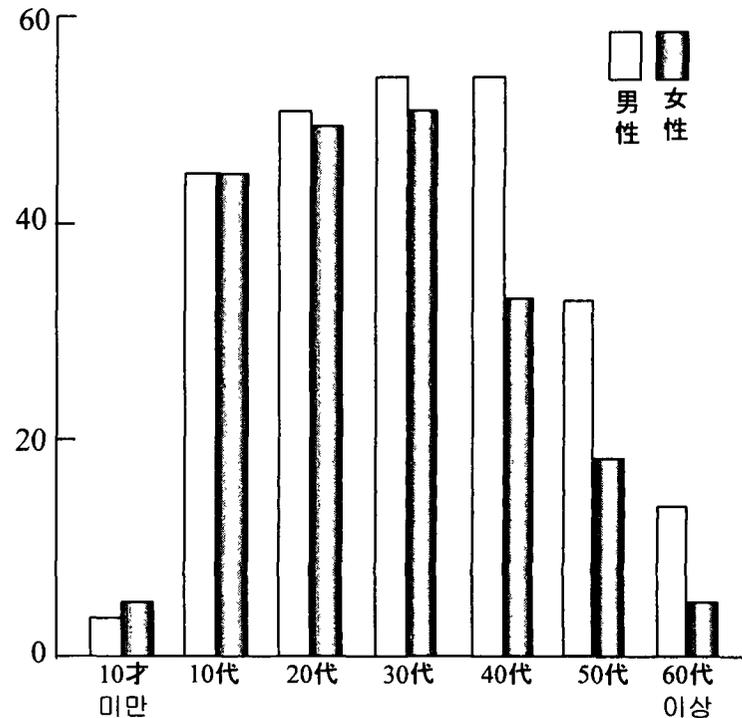
■ 인터넷의 세대보급율과 이용인구

- 일본에서의 인터넷 이용자수는 약 5300만명 (2년에 2배로 성장)
- 연령별로 보면 10대에서 40대까지, 폭 넓은 연령층으로 높은 수준

인터넷의 세대 보급율
자택내의 인터넷(PC) 이용인구



세대별 인터넷 (PC) 이용율



출전: WebPAC 2002년4월 조사결과

■ PC 게임 시장조사 데이터

- 가정 내 PC 인터넷 유저의 절반이상이 PC게임을 이용(추정1,960만인)
- 4할이 넘는 유저가 패키지 소프트웨어를 이용/네트워크 게임 이용은 1할 정도

가정 내PC인터넷 유저 계:3,700만명

[%]	회선별		
	BB	NB	他
0 20 40 60 80 100			
PC게임 이용자·계	54.3	52.7	47.0
패키지 소프트웨어	40.9	44.3	39.4
다운로드 소프트웨어	18.8	11.9	7.6
네트워크 게임·계	13.4	6.8	7.6
온라인 게임	10.7	5.4	4.5
네트워크 대전(對戰)형	4.9	2.0	3.0

PC게임 이용자·계: 53.1% (1,960만명)
 패키지 소프트웨어: 43.3% (1,600만명)
 다운로드 소프트웨어: 13.9% (510만명)
 네트워크 게임·계: 8.7% (320만명)
 온라인 게임: 7.0% (260만명)
 네트워크 대전(對戰)형: 2.9% (110만명)

N=5,648

- 회선별로는 “온라인 게임”·“네트워크 대전(對戰)형”과 함께 BB수요자의 이용율이 NB유저를 2배 이상 상회 함.

출전: WebPAC 2001년12월 조사결과

「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타테스트 **Trial**」소개



■「FLET'S로 한국 최신 온라인 게임 베타테스트 트라이얼」실시목적

「한국게임산업개발원(**GameInfinity**)」과「**NTT**동일본」「**NTT**서일본」이 얼라이언스를 체결하고, 한국 최신의 온라인 게임을 우선제공 받아, **NTT**동서의 **FLET'S** 로 베타 테스트 트라이얼을 실시한다.

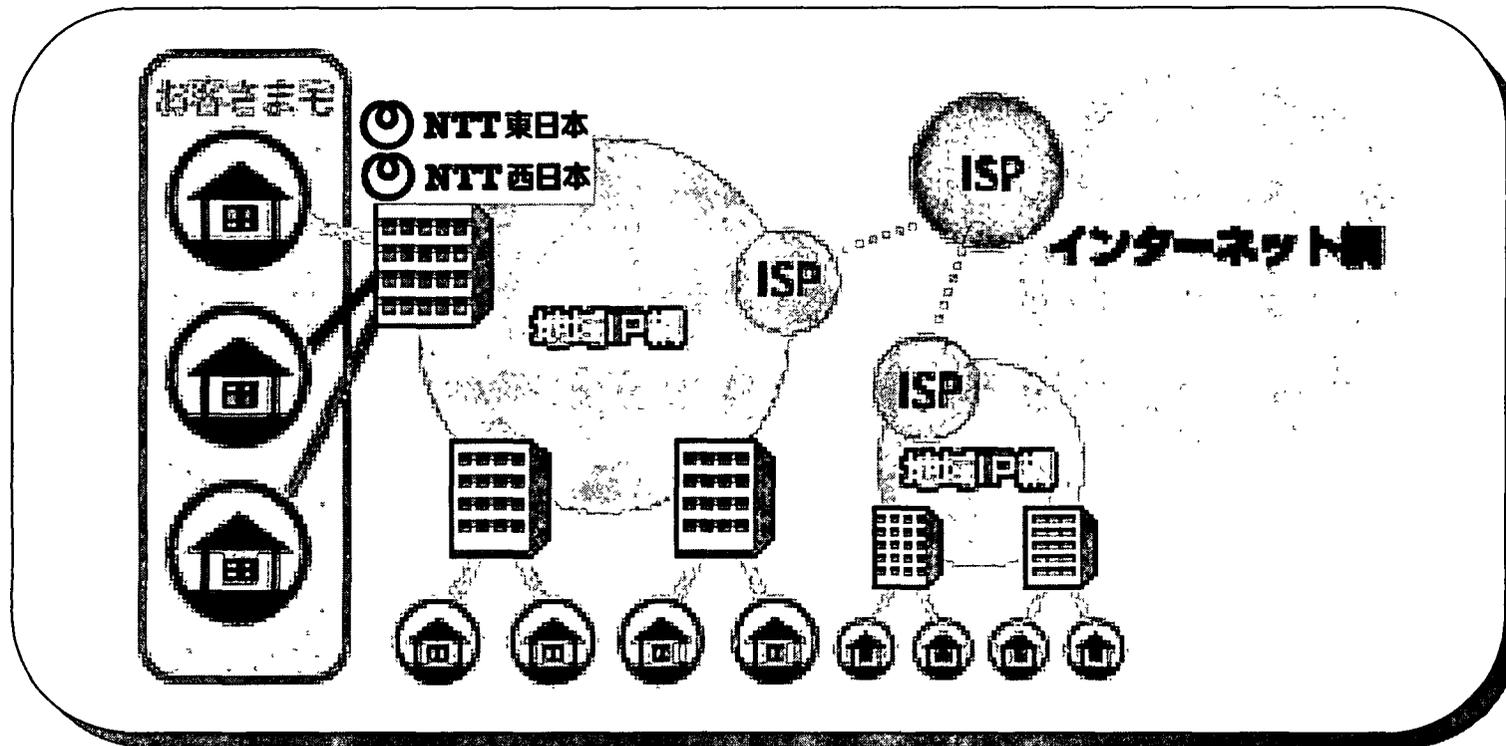
- 일본시장에서 한국 최신 온라인 게임의 유저 인지도 향상을 목표로한다。
- 일본시장에서 한국 최신 온라인 게임의 마케팅 검증을 실시한다。
- 인터넷을 경유하지 않고 고속으로 안정성이 높은 **FLET'S** 로 온라인 게임의 비즈니스 기회를 추구한다。
- **FLET'S** 유저에 대해서 온라인 게임의 즐거움을 알려, ADSL 및 FTTH 의 보급을 목표로한다。

FLET'S = 지역**IP**망 (일본전국:47도(都)도(道)부(府)현(県))

■「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타 트라이얼」 통신환경

● FLET'S 의 특징

- 인터넷을 경유하지 않는 안정성 높은 고속의 통신환경
- 저(低) Latency 네트워크 통신환경
- 광대역으로 고속 다운로드가 가능한 통신환경



『참고URL』

NTT동일본 : <http://www.flets.com>

NTT서일본 : http://www.ntt-west.co.jp/flets/fba/index_f.html

■「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타 트라이얼」에 참가하는 메리트

●조기상용화 실현

- 베타 테스트 트라이얼(무료)로 획득한 유저를 계속적으로 확보
- 베타테스트로 실시한 동일의 플랫폼으로 본격서비스를 제공한 것에 의한 기술품질 담보
 - ⇒ 인터넷을 경유하지 않는 안정성 높은 속도의 통신환경
 - ⇒ 저(低) Latency 네트워크 통신환경
 - ⇒ 광대역으로 고속 다운로드가 가능한 통신환경

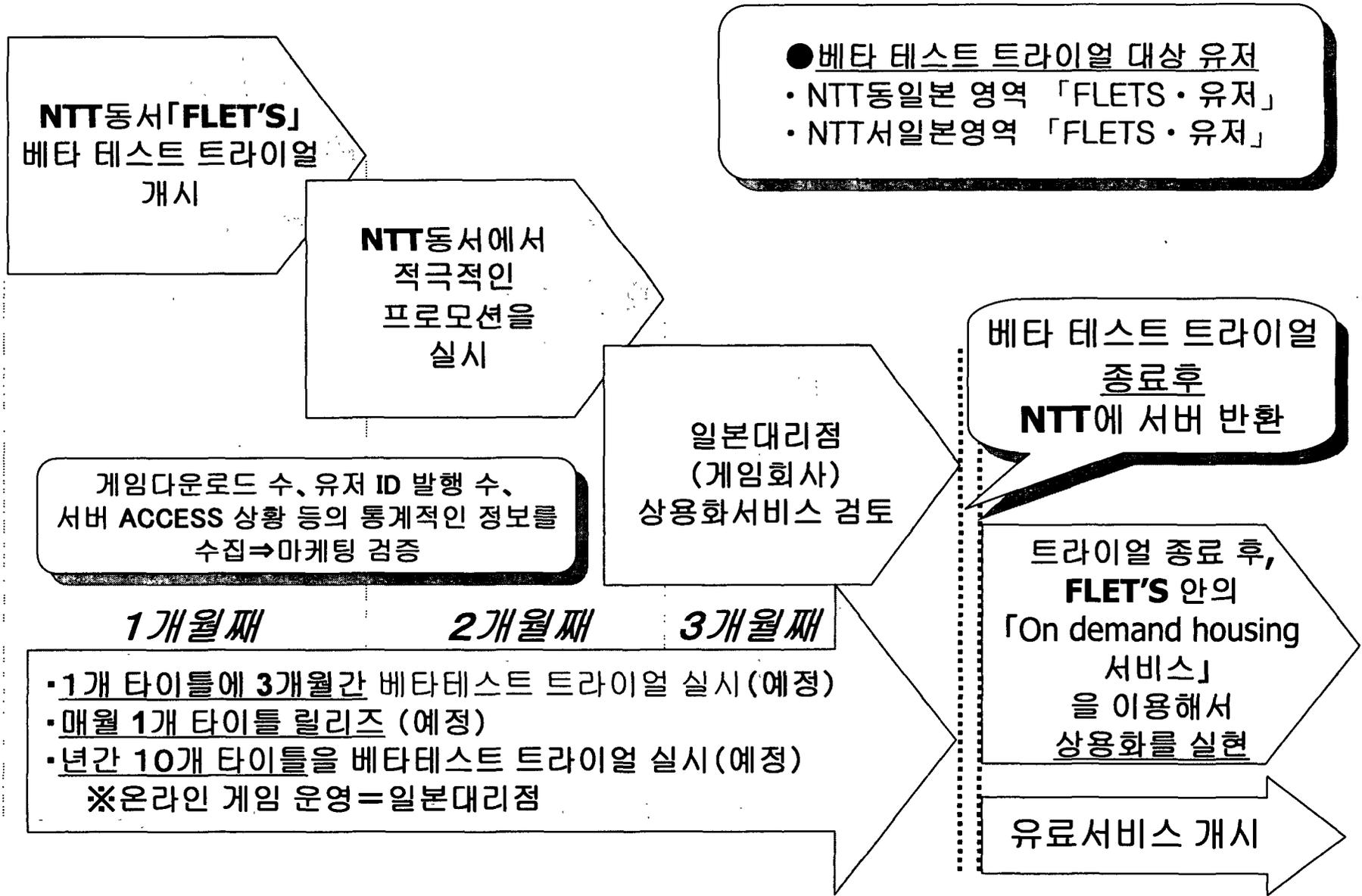
●정보료 회수대행 서비스 실현 (상용화시에 과금기능을 제공)

- 전화요금의 청구서에 포함해서 정보료 청구, 회수대행을 제공

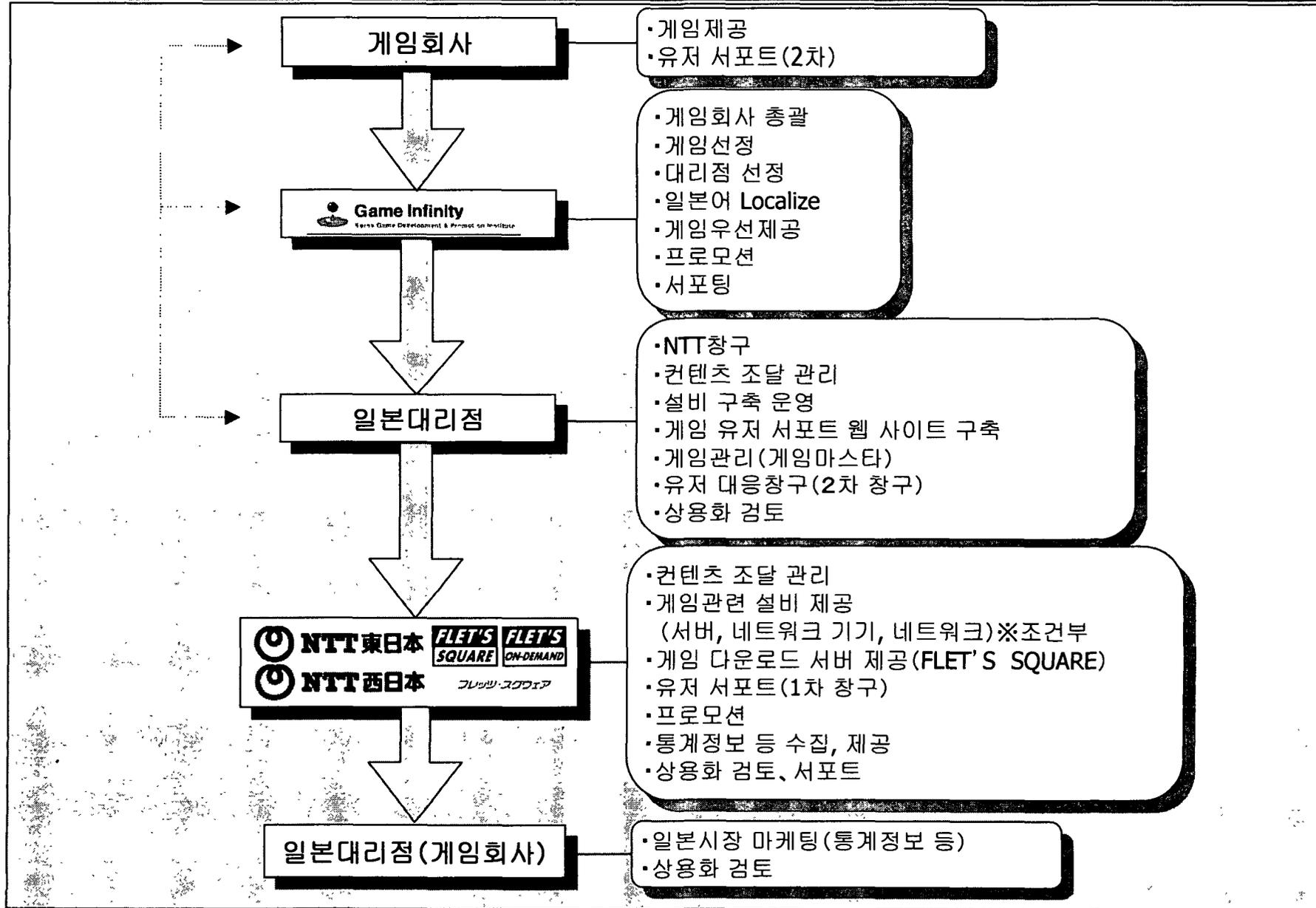
●컨텐츠의 소개(프로모션)

- 메일 정보 제공, 홈페이지 등에 의해 컨텐츠를 소개

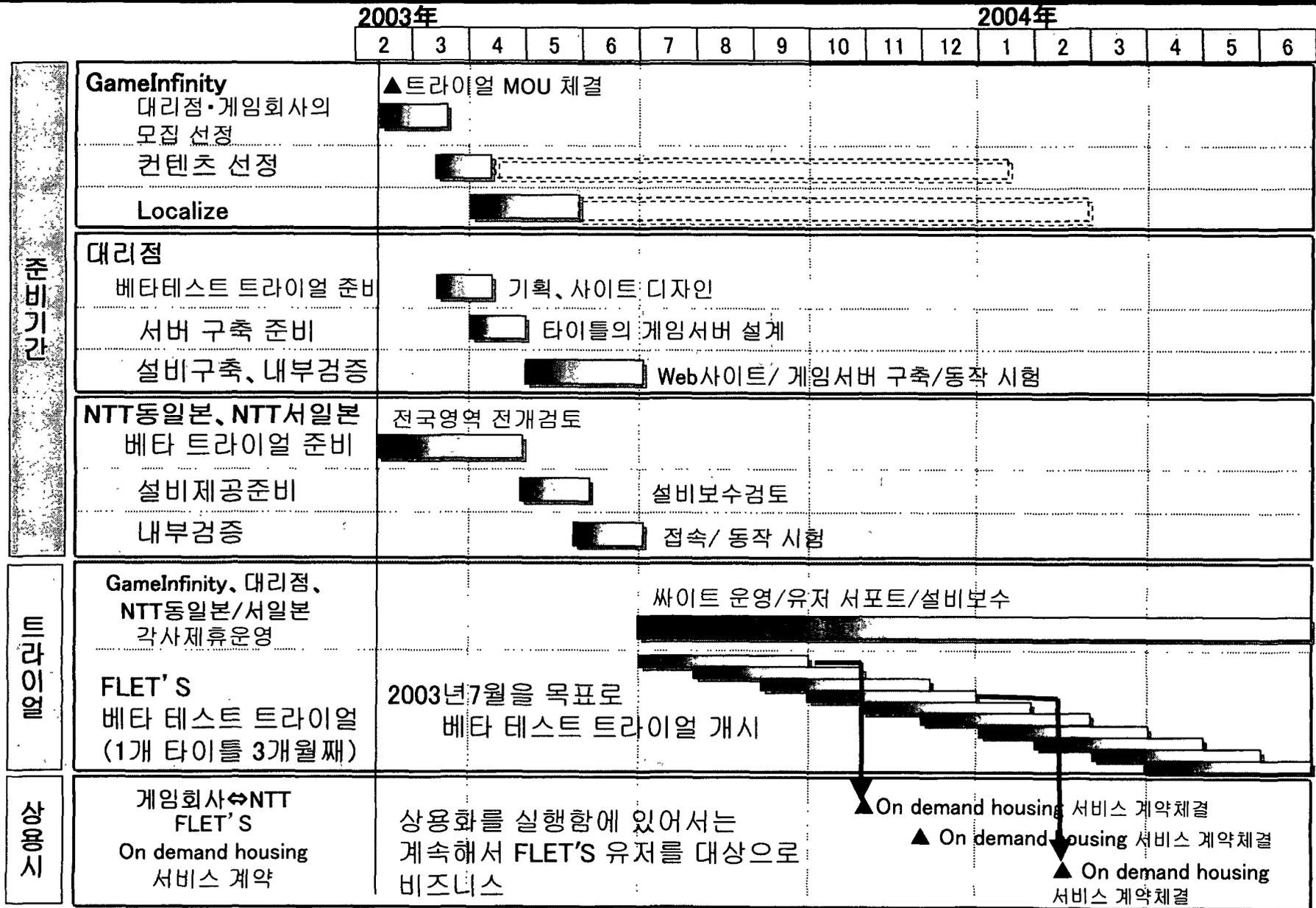
■ 「베타테스트 트라이얼」에서 「상용화 서비스」까지의 예상



「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타 서비스 트라이얼」각사 포메이션

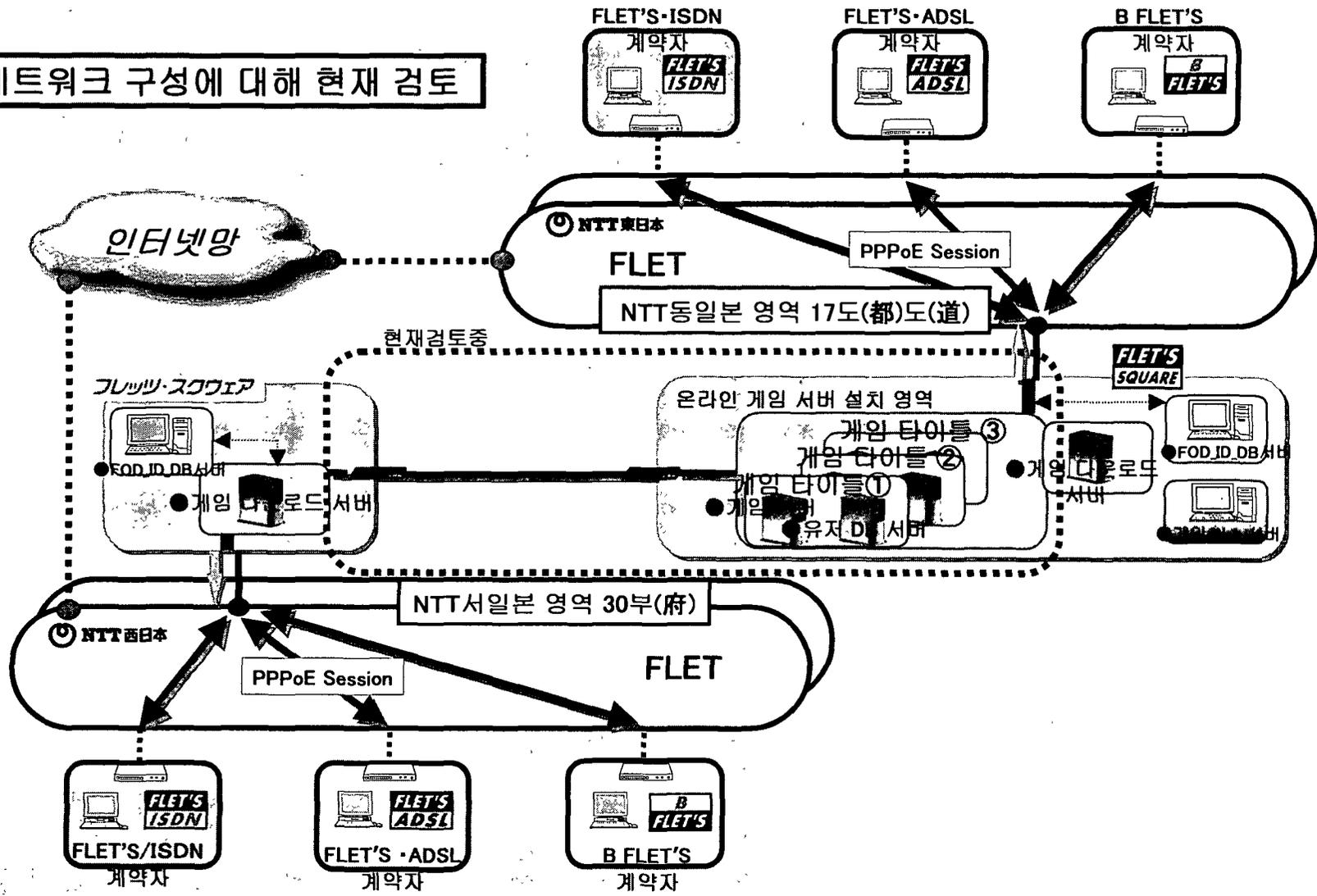


「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타 서비스 트라이얼」 실시 스케줄(예정)



「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 베타 서비스 트라이얼」 네트워크 구성

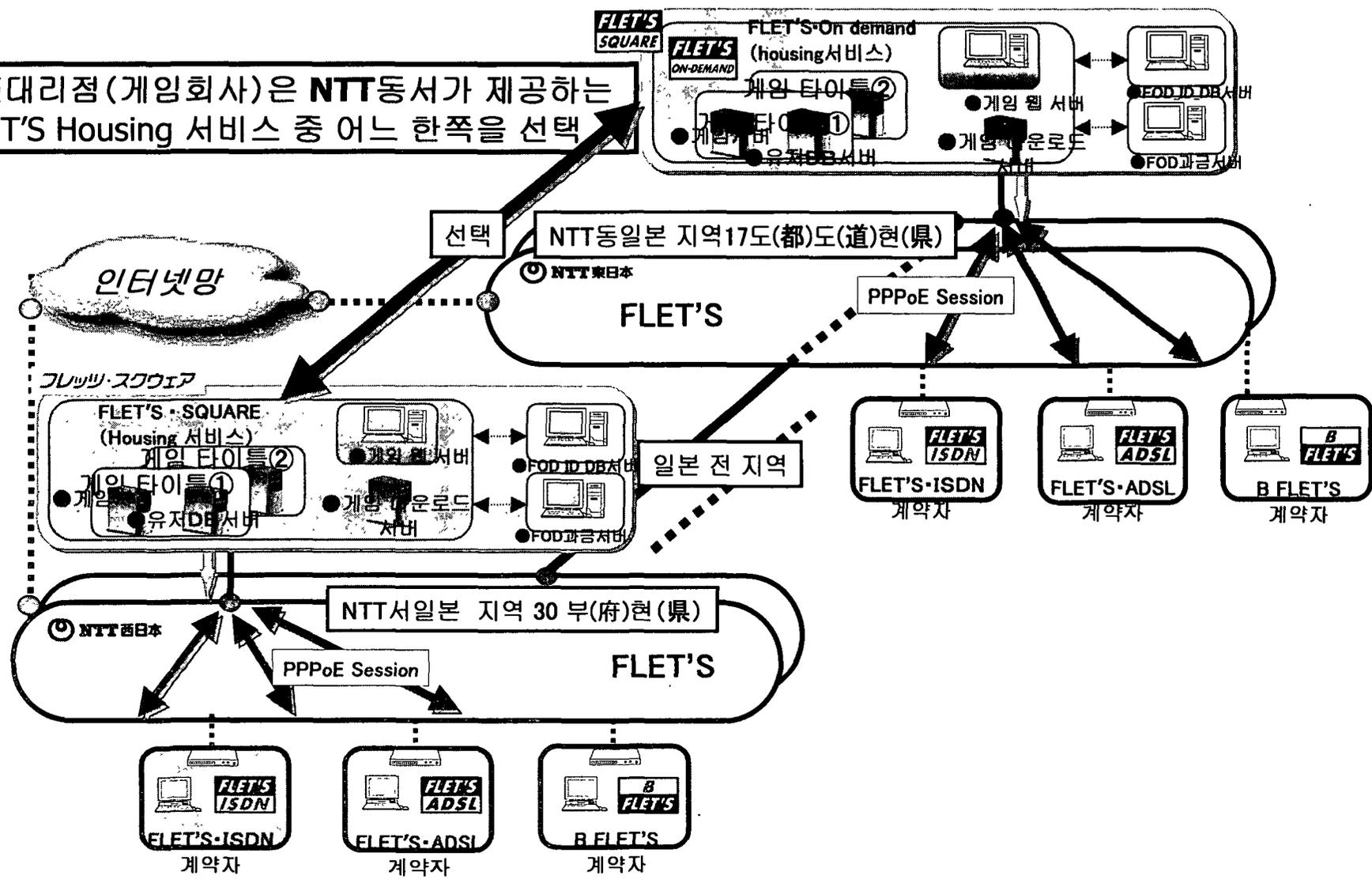
※네트워크 구성에 대해 현재 검토



「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 상용화」네트워크 구성 (첫번째) ★★★

● 상용화 시기까지, NTT동서의 상호접속이 가능하게 된 경우의 네트워크 구성 (이상으로 하는 네트워크 구성)

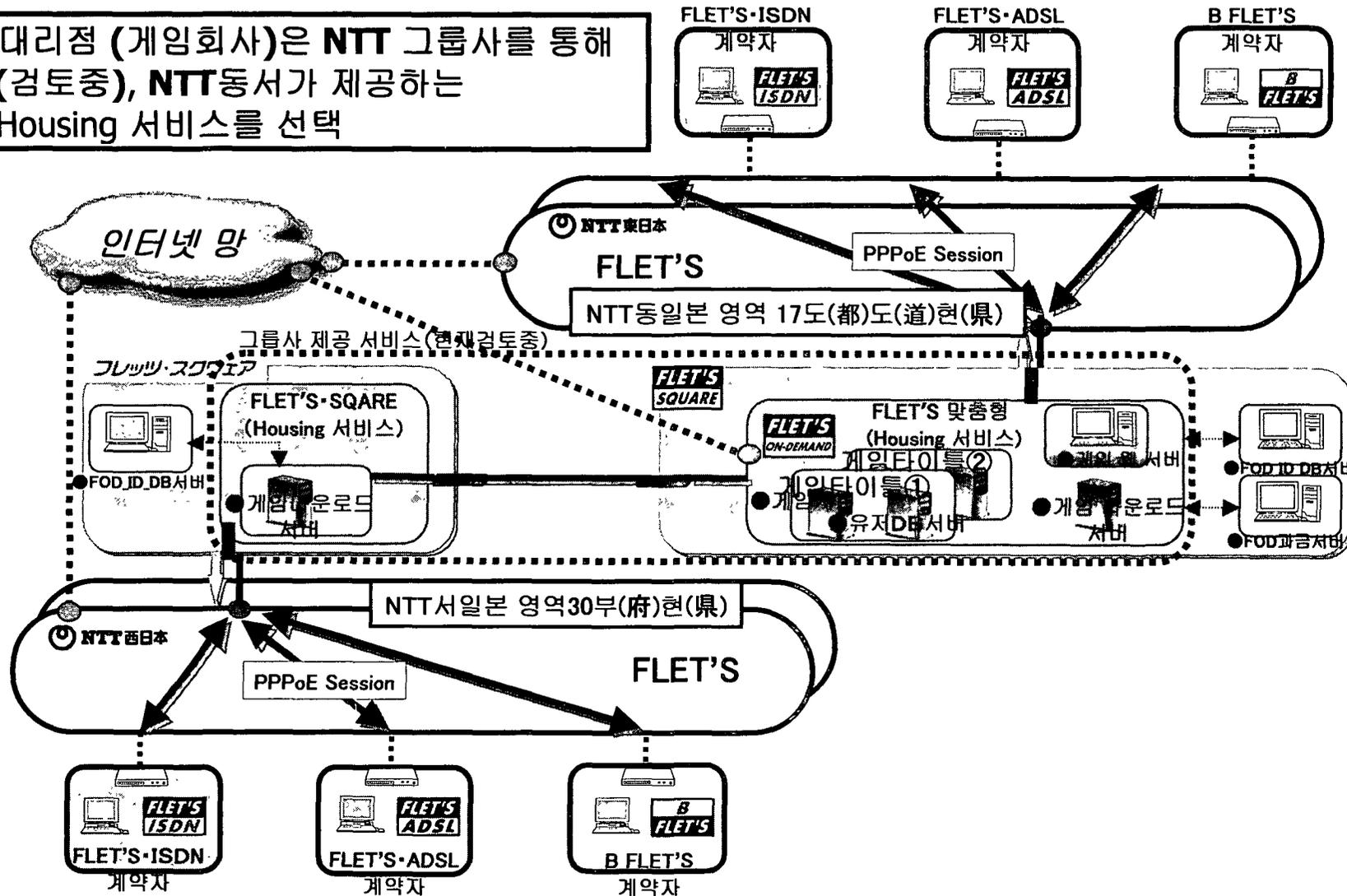
※대리점(게임회사)은 NTT동서가 제공하는 FLET'S Housing 서비스 중 어느 한쪽을 선택



「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 상용화」네트워크 구성 (두번째) ★★

● 상용화 시기까지 **NTT동서**의 상호접속이 가능해진 경우의 네트워크 구성

※대리점 (게임회사)은 **NTT** 그룹사를 통해 (검토중), **NTT동서**가 제공하는 Housing 서비스를 선택

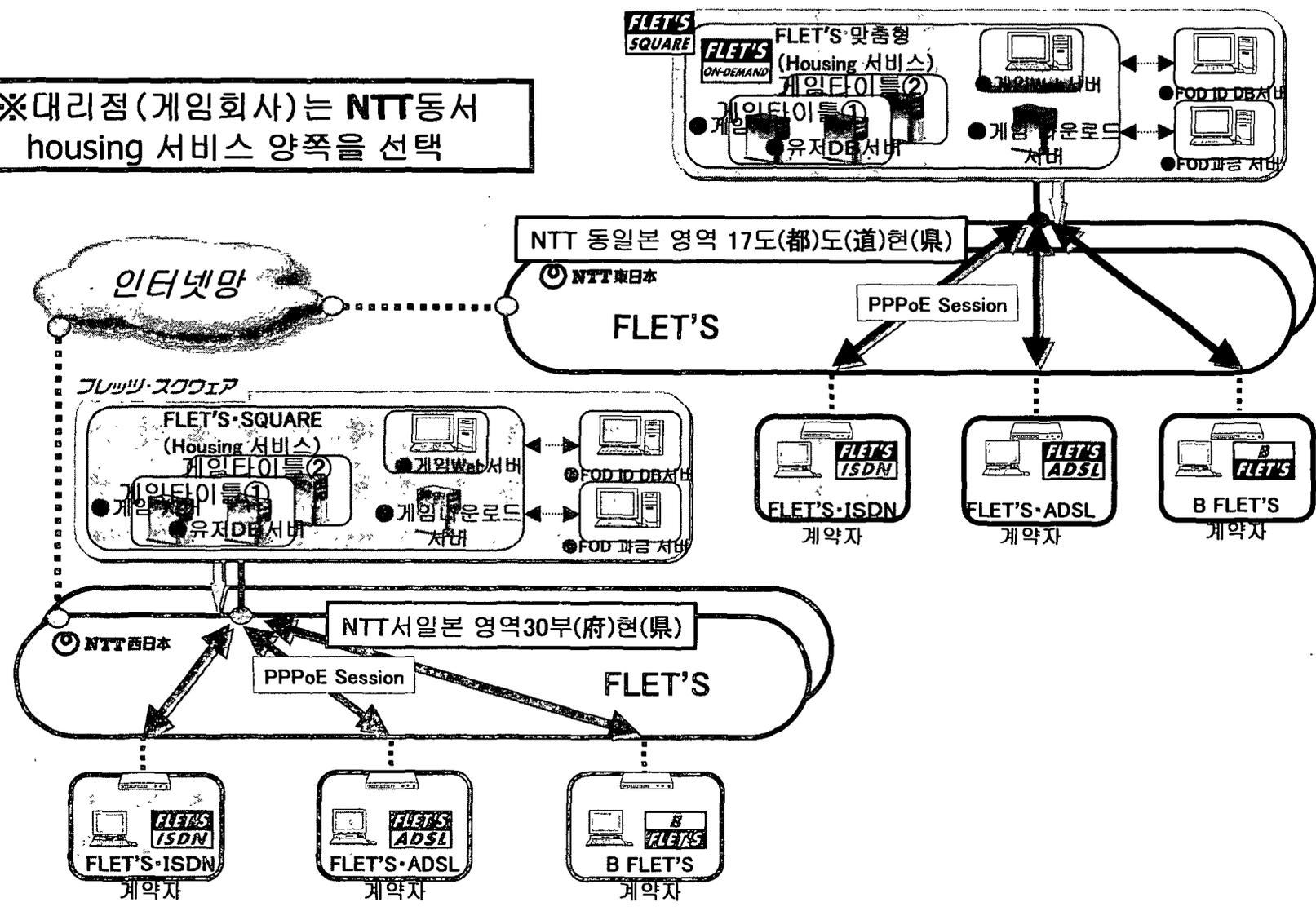


「FLET'S 로 한국 최신 온라인 게임 상용화」네트워크 구성 (세번째)



● 상용화 시기까지, NTT동서 상호접속이 감독관청의 양해를 얻지 못한 경우의 네트워크 구성

※대리점(게임회사)는 NTT동서 housing 서비스 양쪽을 선택



MEMO

MEMO

MEMO
