

# 일본 온라인 게임시장 및 IT 동향 <12월>

한국게임산업개발원 마케팅팀

2003/12/20

## 1. Seal Online 일본내 오픈 베타테스트 실시

지난 12월 10일 주식회사 GBM과 포털사이트 Excite는 동경 도심에서 한국에서 100만 이상의 유저를 확보한 인기 MMORPG Seal Online의 오픈 베타 테스트를 실시한다는 기자회견을 개최하였다. 기존 NTT FLET'S 망에서 제공되던 Seal Online의 트라이얼 서비스는 12월 19일로 종료되며 Excite를 통한 그랜드 오픈 서비스는 23일부터 실시될 예정이다.

이날 기자회견에서 Excite의 대표이사 야마무라(山村)씨는 “많은 온라인 게임을 보았지만 Seal Online은 최고의 게임, 일본의 온라인 게임 시장을 이끌 작품으로 라그나로크를 뛰어넘는다.”라며 강한 기대감을 나타내었다.

오픈 베타에 앞서 10일부터 계정등록이 가능하다.

## 2. 넥슨, 메이플 스토리 12월 3일부터 정식 서비스 개시

넥슨 재팬은 12월 3일부터 메이플 스토리의 정식 서비스를 개시한다고 밝혔다. 이에 맞추어 클라이언트의 업데이트도 동시에 이루어졌는데, 새로운 던전 맵과 몬스터 추가, 포인트 습의 확충 및 정식 오픈, 헤어스타일과 피부 색 설정 변경등이 가능하게 되었다.

정식 서비스의 이용요금은 기본 플레이에 관해서는 무료로 이루어지는 대신 아이템 판매 방식을 채택한다고 한다.

## 3. 리니지 2 일본내 오픈베타 2004.2.11 예정

엔씨재팬과 일렉트로닉 아츠는 리니지 2의 오픈 베타 테스트를 2004년 2월 11일부터 실시한다고 발표했다. 리니지 2는 지금까지 이벤트에 참가자 한정으로 클로즈 베타 테스트를 실시해 왔으나 이번 오픈 베타 발표로 서비스 폭을 넓히게 되었다.

참가는 리니지 2 공식 사이트 또는 리니지 2 공인 인터넷 PC 방에서 신청이 가능하며 「리니지 2 Starter Kit -오픈 베타테스트 버전」도 발매 예정이라고 한다. 리니지 2 Starter Kit에는 리니지 2의 클라이언트 CD-ROM 외에 초보자 가이드 30일간 무료 플레이 티켓(유료 서비스에서 이용가능)이 동봉된 팩키지로 전자제품 매장등에서 2,980엔에 판매된다.

오픈 베타테스트의 종료일에 관해서는 아직 미정.

## 4. 스퀘어에닉스 온라인 MMORPG 「질주, 양키의 혼」 정식서비스 개시

스퀘어에닉스는 자사의 온라인게임 「질주, 양키의 혼」을 12월 18일부터 유료 서비스화한다고 발표했다. ‘양아치 생활을 즐기’ 새로운 개념의 온라인 게임 「질주, 양키의 혼」은 지난 8월부터 오픈베타를 실시해왔다.

유료 서비스의 요금체계는 신용카드 결제시 1,050엔/월, Webmoney의 경우 30일:1,050엔, 90일:2,940엔, 180일:5,250엔이며 클라이언트의 다운로드도 무료이다.

## 5. 「유」 일본내 베타테스트 유저 20 만명 돌파(12/9)

GAMEON 은 현재 일본내 베타테스트 중인 「유~기적의대지」의 누계 가입자수가 20 만명을 돌파했다고 발표했다. 지난 10 월 28 일 15 만명을 돌파한 이후 순조롭게 회원수가 증가하고 있는데 GAMEON 에서는 이번 회원수 20 만명 돌파를 기념하여 유의 유저들을 대상으로 선물 증정 캠페인을 개최한다. 유 오리지날 2004 년 캘린더와 회중시계, 아이템등이 수여되는 본 이벤트는 12 월 9 일부터 16 일까지 일주일간 실시되었다.

## 6. 「N-Age」 일본에서 12 월 23 일부터 정식 서비스

SUCCESS 는 오는 12 월 23 일부터 MMORPG 「N-Age」의 정식서비스를 개시한다. 더불어 23 일에는 새로운 맵과 신 시스템이 도입된다고 밝혔다.

정식 서비스의 요금체계는 1,200 엔/1 개, 3,000 엔/3 개월, 5,000 엔/6 개월의 세가지 중에 선택하게 되며 신규 가입 유저는 14 일간 또는 레벨 15 까지 무료로 체험이 가능하다. 또한 기존 베타테스트 유저는 연말까지 무료로 제공된다.

기존의 오픈 베타테스트는 12 월 15 일로 까지로 종료된다.

## 7. 일본의 온라인 게임 업계의 현황과 장래에 관한 연구회 개최 - 경제산업성&벤처포럼

일본의 경제산업성과 ntehrnjs 정보 벤처 포럼은 제 3 회 온라인 게임 연구회를 개최했다. 중국 盛大네트워크, KOEI, NTT 동일본 3 사의 온라인 게임 사업에 관한 연설 외에 패널 디스커션에서는 ‘투자대상으로서의 온라인게임’에 관해 논의가 일어졌다.

중국 최대의 퍼블리셔 盛大네트워크의 일본 사무소 대표 황철(黃哲)씨는 “가정용 게임기가 보급되지 않은 중국에서는 게임하면 역시 PC 로 하는 것이 일반적. 또한 해적판이 96%에 달하는 상황이므로 사업을 전개하려면 PC 온라인 게임의 형태로 가지않을 수 없다”고 밝혔다. 중국에서는 온라인 게임의 결제가 각 타이틀 별로 Pre-paid 카드로 이루어지는데 퍼블리셔의 중요한 역할 중 하나가 바로 이 Pre-paid 카드의 판매사업이다.

한편 노부나가의 야망 Online 의 프로듀서인 KOEI 의 마츠바라 켄지(松原健二)씨는 온라인 게임 비즈니스의 현황과 관해 인구와 브로드밴드 이용자수에 비해 일본은 타 아시아 국가보다도 온라인 게임의 이용자가 적다며 그 원인에 대해 “가정용 게임기가 널리 보급되어 있어 게임기에서 PC 로 옮겨가기가 힘든 것”이라고 지적했다. 그러나 2005 년 등장할 것으로 예정된 차세대 게임기에서는 온라인 게임기능이 표준화되어 탑재되므로 일본의 개발사들도 본격적인 온라인 게임 개발에 박차를 가할 것이라고 마츠바라씨는 덧붙였다.

NTT 동일본의 쿠니이 아키오(國井昭男)씨는 통신망 사업자인 NTT 가 온라인 게임 분야에 관심을 가지는 이유를 소개했다. 이제는 ‘회선을 제공한 뒤 이제 알아서 쓰십시오’라는 시대가 아니므로 온라인 게임을 브로드밴드 인프라 상에서 제공하는 어플리케이션의 하나로 추진한다고 한다. 현재 NTT 는 플랫폼 가입자 대상으로 제공하는 「Game on FLETS」에서 한국게임산업개발원과 제휴하여 게임회사에게 수개월간 무료로 회선 및 서버를 제공하고 있다. NTT 동일본으로서는 플랫폼 서비스의 저반적인 매력을 높이기 위한 수단으로 활용한다는 계획이다.

패널 디스커션에서는 「온라인게임에 대한 투자 현황과 문제점」에 관해 논의가 이루어졌다. 온라인게임의 투자조건에 관해 후지이씨는 온라인 게임뿐 아니라 콘텐츠

전체에 관해 '저작권의 신탁화'가 진행될 것이며 게임에 대한 투자가 활성화 될 것이라고 내다보았다. 다만 아직은 게임에 대한 업계 기준가가 없으므로 투자회수가 가능할지에 관한 예측이 대단히 어렵다라고 지적하며 앞으로는 트랙 레코드(제작 멤버가 지금까지 어떤 것을 만들어 왔으며 어떤 실적이 있었는가)의 축적이 필요할 것이라고 논했다. 노무라 리서치&어드바이저리의 야마 마리씨도 벤처 캐피탈 업무에서 트랙 레코드의 필요성을 통감했다고 동의를 표했다.

현재 온라인 게임 개발에 대한 투자는 임의조합(제작위원회 방식)이나 익명조합에 의한 투자 이외에는 제작자에 직접 출자할 수밖에 없으나 저작권의 신탁화 등 투자 시스템의 정비에 따라 자금이 모이기 쉬워지면 온라인 업계가 단번에 활성화 될 가능성도 높아질 것이다.

(출처:Slash Games, 伊藤雅俊@RBB 2003/12/3)

#### **8. KDDI, 히타치 접촉.비접촉 대응 IC 카드 내장 휴대폰 개발**

KDDI 와 히타치제작소는 12 월 12 일 KDDI(au)의 제 3 세대 휴대전화 CDMA 1X 를 베이스로 교환이 가능한 접촉.비접촉 듀얼 인터페이스 IC 카드를 탑재한 휴대전화를 공동 개발했다고 발표했다.

IC 카드 탑재전화를 사용하면 교통기관등에서 사용하는 비접촉 인터페이스를 이용하여 휴대전화의 IC 카드 내에 담긴 결제정보를 비접촉 안테나로 송신할 있으므로 JR 동일본의 Suica 같은 개찰구 통과나 피아의 전자 티켓 이용이 가능하게 된다.

또 휴대전화에 IC 카드가 탑재됨으로써 지금까지 IC 카드내의 결제 정보를 휴대전화 화면에서 확인할 수도 있으며 인터넷 연결을 통해 결제정보를 다운로드할 수도 있게 된다.

KDDI 와 히타치제작소는 앞으로의 상용화를 목표로 현재 JR 동일본과 기술검토 중에 있으며 지씨비, 토요타 파이낸스, 미츠이스미토모 카드, UC 카드와 공동으로 au 에서 2003 년 3 월부터 8 월까지 시험서비스를 해오던 휴대전화 결제 서비스 「Kei-Credit」와의 연계도 예상되고 있다. 따라서 인터넷 상에서 결제한 금융정보를 다운로드하여 비접촉 인터페이스를 이용해 개찰구 통과 등 다양한 이용이 가능하게 될 전망이다.

(출처:CNET Japan 岡田大助 2003/12/12)