

# 일본 온라인 게임시장 동향 <1월>

한국게임산업개발원 마케팅팀

2004/1/20

## 1. 일본 인터넷 포털 Excite 2004년에 온라인게임 3종 추가 서비스

Seal Online, 프리스톤 테일을 서비스하고 있는 일본 Excite는 한국의 온라인 게임 업체와의 제휴를 통해 2004년 여름까지 온라인게임 3편을 추가로 서비스한다고 밝혔다. 귀여운 캐릭터의 비행시물 MMORPG 「프리프(Flyff)」와 온라인 골프게임인 「Shot Online」, 본격 FPS 「유니버설 코만도」가 그것.

이중 Shot Online과 유니버설 코만도가 2004년 봄부터, 프리프는 여름부터 클로즈β서비스를 예정하고 있다. 이로써 2004년 상반기까지 Excite가 서비스하는 온라인게임은 총 5편으로 늘어나게 되었으며 Excite에서는 앞으로 더욱 제공 타이틀을 확대해 나갈 예정이라고 한다.

## 2. Seal Online, 일본내 오픈베타테스트 2주만에 회원수 10만 돌파

GBM과 함께 일본에서 Seal Online의 서비스를 전개하고 있는 Excite에서는 지난 7일, 오픈 베타 테스트 중인 Seal Online의 등록회원수가 2주만에 10만을 돌파했다고 발표했다. 작년 (2003년) 12월 23일부터 오픈 베타를 실시한 Seal Online은 현재 동시접속자 수가 1만 2천을 넘겨 오픈β를 개시한지 2주밖에 되지 않음에도 불구하고 순조로운 운영을 보이고 있어 앞으로의 행보가 더욱 주목되고 있다.

한편 Excite에서는 10만 돌파를 기념하여 Seal Online의 Paper Craft 및 캐릭터 아이콘의 다운로드 서비스, 팬사이트 제작용 KIT등을 제공하는 이벤트를 실시하고 있다. 또한 1월 12일의 성인의날을 기념하여 게임내의 레벨20 유저를 대상으로 미니 이벤트를 개최하기도 하였다.

## 3. AOU2004 어뮤즈먼트 엑스포 2/20~21까지 마쿠하리 멧세에서 개최

사단법인 전일본 어뮤즈먼트 시설 영업자 협회 연합회(AOU)는 「AOU2004 어뮤즈먼트 엑스포」의 개최일정과 출전사를 발표했다. 마쿠하리 멧세에서 2월 20일과 21일 양일간 개최되는 본 전시회는 국내외 게임 개발사의 최신 어뮤즈먼트 기기를 한자리에 모두 모아놓을 예정으로 1월 8일까지 신청된 출전사 수는 약 40, 전체 전시면적은 724부스 규모이다. (AOU2003은 633부스) 가장 큰 규모로 출전하는 곳은 SEGA로 125부스를 전시할 예정이라고 한다.

최근 KONAMI의 아케이드 네트워크 마장 게임을 시작으로 일본에서는 아케이드 게임의 네트워크 서비스가 본격화되어 가고 있는 추세에 있으므로 이번 전시회에서도 이러한 경향이 반영된 최신 아케이드 기기가 선보일 것으로 기대되고 있다.

20일은 AOU회원만이 참가 가능한 회원참가일로 일반 입장객은 21일만 관람이 가능하다. 개장시간은 오전 10시부터 오후 5시까지이며, 입장료는 성인·중고등학생이 1,000엔, 어린이와 60세이상 노인은 무료이다.

AOU2004 홈페이지 : <http://www.aou.or.jp>

#### 4. 온라인 MMORPG 「Mix Master」 1/9부터 클로즈β 개시

일본내 Mix Master를 전개하는 브로드게임은 본 게임의 클로즈β 테스트를 1월 9일부터 개시하였다. 이번 클로즈 베타테스트에서는 게임밸런스 조정에 따른 성장 시스템의 변경을 비롯한 신규 몬스터의 추가, 아이템 및 퀘스트, 공격 스킬, 맵이 추가되는 등의 대대적인 업데이트가 되어 서비스된다. 단 캐릭터 성장 시스템의 변경 관계상 클로즈α의 캐릭터의 승계가 불가능하여 모든 캐릭터 데이터가 초기화되게 되었다고 한다.

본 클로즈 베타의 참가자는 5만명까지 선착순으로 모집이 이루어진다.

#### 5. X-box 의 신작 온라인 MMORPG 「틀 판타지 라이브 온라인」 1/16부터 베타 테스터 모집

마이크로소프트 X-box Live용 온라인게임인 「틀 판타지 라이브 온라인」의 베타테스트 참가자를 1월 16일부터 500명을 선착순으로 모집한다. X-box의 최신 기대작인 본 게임은 Voice Communicater기능이 탑재되어 있는 등 독창적인 컨셉의 Full 3D 의 MMORPG게임으로 베타테스터 모집 기간은 1월 16일부터 2월 4일까지 이루어진다. X-box Live에 가입한 유저라면 누구나 신청이 가능하며 당선자 발표는 3월 초순경으로 예정되어 있다.

#### 6. Square Enix, PlayOnline 전세계 회원수 50만명 돌파

스퀘어 에닉스는 자사에서 제공하는 온라인게임 사이트 PlayOnline.com의 회원수가 2003년 말을 기준으로 일본과 미국에서 50만명을 돌파했다고 발표했다.

현재 PlayOnline은 2002년 5월, 플레이스테이션2용, 같은 해 11월에 윈도우용 서비스를 개시하였으며 2003년 10월부터 북미지역에서 윈도우용 PlayOnline 서비스를 실시하고 있다. 현재 PlayOnline에서 제공되는 게임은 「FINAL FANTASY XI」 「Tetra Master」 「雀鳳樓」 등이 있으며, 특히 FINAL FANTASY XI의 경우 온라인 커뮤니티 인구(계약 캐릭터 수)가 100만개에 달하는 규모라고 한다.

##### 『PlayOnline™』

콘텐츠명	국	対応ハード	月額料金	サービス開始日
FINAL FANTASY® XI	日本	PlayStation® 2	1,280 円 (税別)	2002 年 5 月 16 日
		Windows®	(追加キャラ:100 円)	2002 年 11 月 7 日
	北米	Windows®	12.95ドル (税別)	2003 年 10 月 28 日
		PlayStation® 2	(追加キャラ:1.00ドル)	2004 年 3 月 (予定)
Tetra Master™	日本	PlayStation® 2	1 0 0 円 (税別)	2002 年 5 月 16 日
		Windows®		2002 年 11 月 7 日
	北米	Windows®	1.00ドル (税別)	2003 年 10 月 28 日
雀鳳楼™	日本	PlayStation® 2	3 0 0 円 (税別)	2002 年 10 月 7 日

#### 7. CORUM Online, 1/1부터 오픈β 테스트 실시

일본내 CORUM Online을 서비스하고 있는 NETCLUE는 2004년 1월 1일부터 CORUM Online의 오픈β 테스트를 개시했다. 오픈 베타에 따라 CORUM Online은 길드시스템 및 새로운 몬스터의 추가, 1월말에는 신 던전의 추가까지 대대적인 업데이트가 예정되어 있다.

## 8. 류, 동시접속자수 2만3천명 발표

Game On은 지난 1월 13일 현재 일본에서 베타테스트를 진행중인 「류」의 동시접속자 수가 성인의 날인 12일 2만 3천명에 달했다고 발표했다. 또한 13일 현재까지의 등록 회원수는 24만명에 달해 작년 12월 20만명에서 4만명의 유저가 증가해 순조로운 성장세를 계속하고 있다.

## 9. 윈도우판 「노부나가의 야망 Online」 2/4 발매 개시

일본의 게임 기업 중에 Square Enix와 함께 온라인 부문에 선두적인 움직임을 보여주고 있는 KOEI에서는 지난 1월 16일 윈도우판의 「노부나가의 야망 Online」을 2월 4일부터 발매한다고 발표하였다. 월 이용요금은 1,200엔이며 플레이 티켓 구입 시에 30일분이 무료 서비스된다. 윈도우판의 작동환경은 윈도우98/Me/2000/XP이며 소프트웨어 판매가격은 6,800엔이다.

## 10. 프리스톤 테일, 1/16일부터 정식서비스

일본 Excite에서 서비스되고 있는 프리스톤 테일이 지난 1월 16일부터 정식서비스를 오픈했다. 이용요금은 1달에 1,500엔이나 신용카드 결제를 할 경우 2004년 1월 요금을 반값인 750엔, 2~3월에는 1,300엔으로 할인해주는 캠페인을 실시하며 상용화 유저 유치에 적극적으로 나서고 있다.

또한 인터넷 프로바이더 BB.excite이용고객 중, NTT광화이버 서비스 「B flet's」를 신규로 신청하는 유저에 한해 「B flet's 공사비 무료」혜택과 더불어 「프리스톤 테일」의 3개월 이용요금에 해당하는 4,725엔을 캐쉬백해주는 행사도 함께 진행중이다.

## 11. Square Enix 미국 UIE와 제휴 휴대전화 콘텐츠 제공 서비스 개시

스퀘어 에닉스는 지난 1월 16일 미국의 소프트 개발회사 UIE(UI Evolution)와 업무 및 자본 제휴에 합의했다고 발표했다. 이로서 스퀘어 에닉스는 미국 휴대전화 콘텐츠 서비스 사업에 본격적으로 참가하게 되었다고 볼 수 있다.

이번 합의를 바탕으로 스퀘어 에닉스는 미국의 자회사인 Square Enix U.S.A Inc.를 통해 UIE에 400만 달러를 출자하여 UIE의 3대 주주가 되었는데, 스퀘어 에닉스가 해외 사업자에게 출자를 한 것은 이번이 처음이다.

양사는 향후 미국을 중심으로 한 휴대전화 콘텐츠의 개발 및 마케팅을 공동으로 전개해갈 계획이라고 한다.