



■ GAME NEWS

노포 게임샷 카멜레온클럽, 민사재생법 적용을 신청
코에이, 게임내 광고 비즈니스 시작
덱스엔터테인먼트, 이시카와 노토반도오키(能登半島沖) 지진피해자를 지원
경호, 「GungHo-ID」누계 등록수가 200 만 ID 돌파

■ HOT GAME 소개 : 팡 야

■ GAME 인기순위

정식서비스 타이틀 1 위 : 레드스톤

■ 게임회사 소개

주식회사 시그널토크(SignalTalk)
인터피아(InterPia)주식회사

Game News

★Game News 는 2007 년 3 월 20 일 ~ 4 월 9 일 기간의 기사만을 제공합니다.

노포 게임샵 카멜레온클럽, 민사재생법 적용을 신청

(2007 年 3 月 29 日)

가정용게임 소프트 판매점 중 유명한 노포의 「카멜레온 클럽」 체인 사업을 하고 있는 주식회사 조쇼(JOSHO)는, 3 월 29 일 도쿄지방법판소에 민사재생법(도산 후의 절차를 신속히 하여 보다 쉽게 재건을 할 수 있도록 하는 것) 적용을 신청했다. 민간 신용조사회사 제국데이터뱅크(TEIKOKU DATABANK)에 의하면 부채총액은 약 51 억 6000 만엔.



주식회사 조쇼는 1983 년 리사이클샵 「봇쿠리야 : ほっくり屋」를 오픈. 1986 년부터 봇쿠리야 내에서 게임 판매를 시작하여 1989 년에는 「카멜레온 클럽」 프랜차이즈 사업을 시작했다. 그 후 패미콤 유행 및 중고 게임씨디 판매 등으로 전국에 확대, 직영 프랜차이즈점 등 포함하여 150 개 점포를 경영. 2002 년 10 월기준으로 매출 148 억엔을 달성했지만, 서서히 매출이 감소하여 2006 년 2 월 기준에는 약 122 억엔에 그쳤다.

자회사 처리 손실 등으로 채무 초과로 전략하여, 대형 복합가게 채무에 의한 차입금 부담이 겹쳐서, 자금 회전이 악화되었기때문에 재생법 신청을 하게 되었다.

대리인에 의하면 “불채산 직영점을 정리하고, 기본적으로는 운영을 지속해 나갈 것이다. 프랜차이즈점에 대해서는 각 회사 판단에 맡긴다” 라고 말하고 있다.

일본에서는 비디오게임 및 아케이드게임 인기가 계속 낮아지고 있으며, 주식회사 조쇼 뿐만 아니라 전국에 게임샵 및 게임센터의 도산이 잇달아 일어나고 있다. 온라인게임 인기는 계속 상승하고 있는 한편 팩키지게임의 판매는 고전하고 있다.

코에이, 게임내 광고 비즈니스 시작

(2007 年 3 月 26 日)

코에이는 3 월 26 일부터 MMORPG 『대항해시대 Online』을 매체로 한 광고비즈니스를 시작했다.

대상상품은 산토리 (SUNTORY)탄산음료수 「빙고☆빙고」. 전용 NPC 가 상품 선전을 하는 것 이외, 동명 아이템 및 사진 가면을 얻는 등 게임 내 이벤트를 시작하고 있다.



미국에서는 이미 일반적인 게임 내 광고사업이 일본에서는 감마니아엔터테인먼트 등이 시범적으로 실시한 정도에 그치며, 화제가 될만한 실례는 사실상 없다. 덧붙여 지크레스트(GCREST)는 3 월 23 일부터 온라인게임 포털사이트

『@GAMES』에서 가상의 대형 스크린에서 동영상광고 서비스를 시작. 하이파이브 엔터테인먼트 (High Five Entertainment) 도 게임내 광고 비즈니스만으로 수입을 얻는 MMORPG 『아도쿠에 : アドクエ』를 준비중이다. 코에이가 이와 같은 광고 비즈니스를 지속시킬지 여부에 대해서는 불분명하지만, 월정액제 및 부분유료화제도 에 이어 새로운 비즈니스 모델로서 향후 계속 주목을 받을 것이다.

덱스엔터테인먼트, 이시카와 노토반도오키(能登半島沖) 지진피해자를 지원

(2007年4月5日)

덱스엔터테인먼트 (Dex Entertainment) 는 3월 25일에 발생한 노토반도오키(能登半島沖) 지진 피해자에 대해 온라인카드게임 『Alteil ~ 신들의 세계 「라바트」 연대기』를 통한 지원활동을 실시했다.

활동내용은 모집용 카드 「노토에 행복을 부르는 신비로운 동물」의 자선 판매 및 온라인 이벤트 「Alteil 리얼 패스타」에서 자선 상품 판매. 이 결과 394,010 엔 정도 의원금이 모금되었으며, 모든 금액을 「이시카와현 공동모금회」를 통해 기부했다.

덧붙여 시그널토크(SignalTalk)도 3월 27일 전사 매출 20%를 의원금으로 기부하였다. 온라인게임을 통한 공헌을 실시하고 있다.

RMT, 개인정보 누출 등의 화제로 회사 이미지가 좋지 않았던 온라인 게임의 이미지를 향상시키기 위해 회사들이 노력을 기울이고 있다.



경호, 「GungHo-ID」누계 등록수가 200 만 ID 돌파

(2007年3月22日)

경호온라인엔터테인먼트 는 2002년 12월 1일 ~ 2007년 3월 6일 사이에 등록된 경호 ID 누계 등록수가 3월 6일에 200 만 ID 를 돌파하였다고 발표했다.

「GungHo-ID」란 경호 서비스를 이용할 때에 필요로 하는 통일 아이디를 말한다. 경호가 운영하는 게임을 이용할 경우에는 이 아이디 이외에도 각각의 타이틀 전용의 「어트랙션 ID」를 취득할 필요가 있다. 덧붙여 과거 누계등록 추이로서는 2004년 5월 7일에 50 만 ID, 2005년 7월 11일에 100 만 ID 를 돌파하였다. 또한 200 만 ID 돌파를 기념으로 각 운영 타이틀에 특별 캠페인을 실시한다고 한다.



『카디널 사가』, 새로운 등록 시스템 DAM 도입

(2007年3月22日)

SeedC 는 MMORPG 『카디널 사가(한국명:카르페디엠)』에



신규 등록 유저의 최초 로그인을 동시에 행하는 “게임 로그인 개시일 제도”을 도입했다. 본 타이틀을 포함한 기존 온라인게임에서는 유저 등록수속이 끝나는데로 언제라도 선호하는 날에 로그인을 할 수 있다. 그러나 이번에 도입한 제도는 일정 기간내에 신규 유저를 모집한 후, 응모자 전원을 동시에 로그인 시킨다는 것.

이번 제도는 신규 유저끼리 만남의 기회를 증가시키는 것이 주 목적이다. 모집 제 1 회는 3월 20일 ~ 4월 3일. 이 기간중에 등록을 마치면 4월 6일 18시부터 로그인할 수 있다. 이는 유저끼리 커뮤니케이션 활성화를 목적으로 하는 새로운 시도라고 말할 수 있다.

『디스토리 올 휴먼즈!』가 UFO 박물관에 전당

(2007年3月26日)

세가(SEGA) 플레이스테이션 2 타이틀 『디스토리 올 휴먼즈』이 미국 International UFO Museum and Research Center (일본명 : UFO 박물관) 전당된 것이 확실해졌다. 이유는 게임 스토리, 우주인 피규어 완성도 등이 「UFO 관련 제 일급 자료」로 인정받았기 때문이다. 이를 기념하여 UFO 박물관에서는 현재 본 타이틀 골드디스크와 주인공 「크립트」를 형상화한 특제 피규어가 전시되어 있다. 전시 첫날 현지 언론에서도 많은 취재기자가 쇄도할 정도의 대대적인 행사를 실시하였다. 그 날 밤에는 현지 텔레비전 등에서도 방송이 될 정도로 큰 화제를 불러왔다. 한편 공식 사이트에서도 본 타이틀이 UFO 박물관에 전당될 때까지 경위부터 전시 행사까지를 영상으로 해서 다큐멘터리무비 「2007년의 도전」를 공개중이다.



세가는 이전에도 격투 게임『버추얼파이터』가 스미스소니안 박물관에서 전시되어 게임업계 인지도 상승에 공헌한 적이 있다.

항공기 안에서 휴대게임기 DS, PSP 를 통한 대전 및 통신 금지

(2007年3月28日)

일본 국토교통성(Ministry of Land, Infrastructure and Transport Government of Japan)는 3월 28일, 전자기기 사용에 관한 재평가를 실시하여 항공기내에서 통신기능(무선랜) 사용에 제한을 둘 것을 발표했다. 이 제한 중에는 닌텐도 DS 및 PSP 등 무선통신 기능관련 기기도 포함된다.

발표에 의하면 이 게임기에 의한 통신대전이 항공기 운항 시스템 오작동을 초래할 위험성이 있다는 것이다. 향후 기내에서는 통신기능을 꺼야(오프) 한다.

국토교통성은 항공기내에서 안전방해 행위 등에 관한 유의자 간담회에서 제안을 받아, 제안을 심사한 후, 법률 개정을 실시할 예정이다. 또한 간담회에서는 휴대게임기 뿐만 아니라 기내에서 휴대전화 사용에 의한 트러블 등도 화제에 올랐었다.

게임온 「ISO/IEC 27001:2005」 취득

(2007年4月6日)

게임온(GameOn)은 3월 28일 국제규모 「ISO/IEC 27001:2005 / JIS Q 27001:2006(이하 ISO/IEC 27001:2005)」 인증을 취득했다.

「ISO/IEC 27001:2005」란 국제표준화기구(International Organization For Standardization)가 정하는 정보 시큐리티 매니지먼트 시스템의 국제규격을 말한다. 이것을 취득하고 있는 기업은 부정 접속 등에 대한 보안을 적극적으로 실시하고 있다는 것을 공식적으로 인정받는다.

일본에서도 최근 네트워크를 매개로 한 부정행위가 계속 발생하고 있으며, 이 단속이 네트워크 서비스 기업의 최우선 중요 과제가 되고 있다. 이번 취득에 따라 게임온은 주주 신뢰를 더욱 받을 것으로 생각된다.

3D 가상 커뮤니티 『splume』, 오픈베타 테스트 개시

(2007年3月20日)

스플룸(Splume)은 3월 20일부터 3D 버추얼 커뮤니티 『splume』 오픈베타 테스트를 시작하였다.

『splume』은 전용 브라우저 「CR 브라우저」와 「HUB」라 불리는 아바타 캐릭터를 이용하여, 버추얼 공간에서 커뮤니케이션할 수 있는 서비스이다.



3D 가상 커뮤니티라는 점에서 LINDEN RESEARCH(영국)의 『세컨드 라이프』와 비슷한 특징을 가지고 있지만 『splume』은 「월드」라 불리는 가상 공간을 유저가 자유롭게 작성할 수 있는 점이 가장 큰 차이점이라고 볼 수 있다. 월드는 시장에서 판매하는 CG 제작 툴로 제작할 수 있다.

『O2Jam』 5월 31일 서비스 종료

(2007年3月22日)

감마니아디지털엔터테인먼트는 온라인 음악게임 『O2Jam』 서비스를 5월 31일을 기준으로 종료한다고 발표했다. 2005년 8월에 한국에서 세계대회가 개최되며 일본에서도 예선대회가 실시되었다.

작년 여름부터 일본내 아티스트 음악을 조금씩 추가하고 있지만 넥슨재팬이 운영하는



오디션(댄싱파라다이스)처럼 유명한 음악 등과 계약이 되지않아, 오디션 만큼 주목을 받지 못했다. 서비스 종료 이유는 개발사인 오투미디어와 체결한 초기 계약기간이 만기되었기 때문으로 발표하고 있다.

『Feats of Arms』 정식 서비스 2007년 5월로 연기

(2007年3月29日)

넷츠(NETTS)는 MMORPG 『Feats of Arms』 정식서비스를 5월로 연기할 것을 발표했다.

『Feats of Arms』은 일본에서는 『목향 온라인』 이름으로 서비스를 시작. 한국에서의 버전을 통일하여 기존 플레이 데이터를 리셋 후 2007년 4월부터 재제공할 예정이었지만, 개발 지연에 의해 5월로 연기하게 되었다.



하이파이브 4월 2일부터 「프리미엄 서비스」 시작

(2007年4月2日)

하이파이브엔터테인먼트 (High Five Entertainment) 는 4월 2일부터 모든 운영 타이틀에 제공하여 이용할 수 있는 「프리미엄 서비스」를 도입했다.

본 서비스는 『브라이트 킹덤온라인(한국명:샤인온라인)』 및 『천도온라인』 등 동사 운영 타이틀 유료 서비스를 받으면 「마일리지 포인트」 축적된다. 과거 3개월간의 누계액에 따라서 「브론즈 스테이지」 「실버 스테이지」 「골드 스테이지」 「플래티늄 스테이지」로 구분되어 스테이지가 상승되는 등 높은 서비스를 받을 수 있는 시스템이다 「실버스테이지」에서는 전용 아이템 몰, 「골드 스테이지」에서는 게임내 아이템 보장, 「플래티늄 스테이지」에서는 온라인 채팅서비스가 이용가능. 실제 각종 서비스는 5월부터 개시할 예정이다.

온라인게임 타이틀 급증으로 모든 회사는 유저 확보와 유지를 위해 노력하고 있으며, 이런 온라인게임을 운영하는 회사만의 독자적인 서비스는 향후 계속 증가할 것으로 판단된다.

『여신전생 IMAGINE』 4월 4일 정식서비스 개시

(2007年4月4日)

케이브는(CAVE)는 4월 4일부터 MMORPG 『여신전생 IMAGINE』를 정식서비스 시작하였다. 『여신전생 IMAGINE』는 비디오게임에서 인기가 있었던 『여신전생』 시리즈의 온라인판. 신화 및 전승에 등장하는 악마를(몬스터)를 매개로 한 황폐화된 도교를 어려움을 참고 살아나가는 것이 목적이다. 2월부터 배타서비스를 시작하여 현재 회원수는 10만명 정도이다.



정식서비스는 비디오게임판의 개발 및 퍼블리셔인 아틀록스 감수와 케이브가 개발과 운영을 담당하였다. 과금시스템으로는 아이템과금제를 채택하였으며, 100엔~1800엔 전후로 판매하고 있다. 또한 경호온라인엔터테인먼트가 운영하고 있는 온라인게임

포털사이트 『GungHo Games』에서도 6월부터 서비스를 시작할 예정이다.

『RF online』 4월 20일부터 정식서비스 시작

(2006年4月7日)

게임온은(GameOn)은 4월 13일부터 4월 18일까지 MMORPG 『RF online』 공개테스트를 실시하였으며, 4월 20일부터는 정식서비스를 개시할 것이라고 발표하였다. 『RF online』은 일본에서는 세가가 2007년 2월 28일까지 운영하였다. 그 후 운영 라이선스를 게임온이 인계받아 아이템 과금제로 재 스타트를 하게 되었다.

공개테스트는 세가가 운영할 때 참여했던 유저들만이 참여가 가능하다. 실제 갑작스러운 서비스 중단으로 불안감을 갖고 있었다.

다른 회사가 서비스한 타이틀을 인계하여 새롭게 서비스를 개시하는 이번과 같은 예는 과당경쟁이 되는 온라인게임 비즈니스에서는 향후 증가할 것으로 예상된다.



『Perfect World -完美世界-』 4월 9일부터 정식서비스 개시

(2006年4月9日)

씨엔씨미디어(C&C Media)는 4월 19일 15시부터 MMORPG 『Perfect World -完美世界-』의 정식서비스를 개시했다. 요금 시스템은 아이템 과금제이다.

『Perfect World -完美世界-』는 중국이 개발한 MMORPG. 기존 타이틀 시스템을 거의 탑재하고 있으며, 하늘/지상/수중으로 이동 및 전투가 가능한 등 기존들에서 하지 못한 자유도가 높은 점이 특징이다.

중국에서 개발한 본격적인 온라인게임으로서 처음 일본에 진출하게 되는 『Perfect World -完美世界-』지만, 이런 이유만으로도 향후 유저 반응에 관심이 집중되지 않을까 생각된다.



HOT GAME 소개

게임명 : 팡야

게임명	팡야(일본명:스캇도골프팡야)
게임서비스	주식회사 게임팟(Gamepot Inc.)
게임개발	엔트리브소프트(Ntreev Soft)
정식서비스 시작일	2005년 5월 27일
장르	스포츠
요금시스템	아이템 과금제
회원수	150만 회원(2006.11월 기준)
인기비결	<ol style="list-style-type: none"> 1. 골프를 및 조작방법의 단순전략화 2. 캐릭터 특징을 살린 마케팅 3. 일본 오리지널 시스템 장착 4. 수시 업데이트

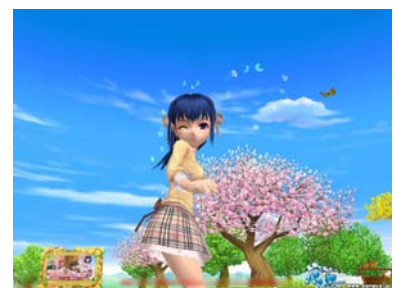
게임 개요

『팡야(일본 타이틀명 : 스캇도 골프 팡야)』는 아마 일본에서 가장 성공한 캐주얼게임이다. 게다가 온라인게임업계 전체가 급격하게 성장하여, 많은 신작 타이틀이 등장하고 있음에도 불구하고 팡야는 지금까지도 탑클래스의 인기를 유지하고 있으며, 지금도 계속 신규유저가 증가하고 있다.



게임 특징

『팡야』는 난해한 골프 룰의 단순화, 윈도우 유저를 고려하여 제작한 인터페이스, 귀엽고 친근한 캐릭터 사용 등, 즉 부분부분 초심자(골프플레이 또는 온라인게임 유저)를 의식한 상태에서 개발이 이루어졌다.



또 캐주얼게임 공통의 문제였던 「커뮤니케이션 어려움」(MMORPG 처럼 오랜시간 동안 이야기를 할 수 있는 장이 없음)에 대해서도, 『팡야』는 최대 30 명이 각자의 캐릭터를 사용하여 자유롭게 코스안을 걸어나가면서 대화를 즐길 수 있는 “채팅 광장”에 의해서 보충해준다.

대화에 집중할 수 있는 채팅광장은 초심자와 상급자가 만날 수 있는 기회를 증가시켜주었다.

그래픽

그래픽 수준 결코 높지 않지만 적당하게 대상을 변형(deformer)한 캐릭터와, 게임 전체에 퍼져있는 밝은 분위기가 잘 융합되어 있다.

개발사인 엔트리브소프트가 일본 유저에게 좋은 인상을 주는 그래픽표현방법을 숙지하고 있다는 증거이다. 덧붙여 엔트리브소프트가 개발한 “트릭스터 +”에도 이 노하우를 잘 활용한 걸로 알고 있다.

게임 시스템

아이템교환 포인트 「팡포인트」를 시작으로 게이지를 저장하여 내보내는 「파워 샷」, 캐디와의 친밀도 등 최근 캐주얼게임의 표준이 되어버린 시스템이 “팡야”에서는 모두 탑재되어 있다. 초심자를 대상으로 가볍게 즐기는 게임이기 때문에 향후에도 무리하게 새로운 요소들을 추가할 필요성은 없을 것 같다.



캐릭터

일본에서는 현재 플레이어 캐릭터 8 명, 캐디 11 명, 마스코트 5 종류가 사용가능하다. 일본판 이미지 일러스트 및 게임내 캐릭터, 둘다 모두 호평이며, 팡야 인기의 대부분을 지탱하고 있다고 말해도 좋을 정도이다. 캐릭터 중시도가 별로 높지 않은 온라인게임에서 게임잡지에서 캐릭터 특집이 구성될 정도는 팡야가 처음일 것이다. 물론 캐릭터 상품 및 코스튬 아바타 인기도 상당히 높다. 특히 한정품 판매 시에는 매회 많은 유저가 쇠도하고 있다.

서비스

주식회사 게임팟(Gamepot Inc.)은 시스템솔루션 사업을 주력하고 있는 주식회사 아에리아(Aeria Inc.) 자회사이다. 또 대기업 브로드밴드 접속 서비스기업 소넷엔터테인먼트주식회사 (So-net Entertainment)로부터 출자를 받고 있다.(주주 비율은



아메리아 46.94%, 소넷엔터테인먼트 26.85%).

2006년 3월에 MMORPG 『군주』 서비스를 개시한 이후 새로운 타이틀 운영 라이선스 취득 및 일본 국내 게임개발에 주력하고 있다. (작년만해도 『군주』 『카발 온라인』 『환타지 어스 제로』 서비스를 개시했음). 『팡야』를 잇는 인기타이틀을 발굴하고 있지만 역으로 타이틀마다 관리시스템이 뒷받쳐주지 못하여 테스트 연기 등 빈번히 트러블이 발생했다. 그 때마다 선물 이벤트 등으로 유저 불만을 해소하여 모든 타이틀에서 회원수가 증가하고는 있지만 쾌적한 플레이 환경 제공에는 다소 시간이 걸릴 것 같다.

현지화

『팡야』에서는 언어 현지화는 당연한 것이며, 오리지널 아이템, 오리지널 캐디, 랜덤하게 과금 아이템을 입수할 수 있는 「가챠과 폰타」, 조금 지난 아이템을 「가챠과 폰타」 플레이 티켓과 교환할 수 있는 「리사이클 시스템」 등 일본 독자적인 기획 및 아이템을 투입하였다. 게임팻 대표 타이틀 명성에 맞게 작은 부분까지 철저하게 일본인 취향에 맞춰 로컬라이징을 실시하였다. 또 아이템 추가만의 업데이트의 경우에도 매주 꼭 새로운 요소를 추가하여 유저들이 싫증나지 않도록 배려하였다. (세계 공통 업데이트 포함)



유저에게 인기

일본에서는 MMORPG가 주류이며 퍼블리셔는 캐주얼게임 운영에 골머리를 앓고 있다. 그러나 팡야만은 유명 MMORPG와 함께 항상 인기를 유지하고 있다. 2006년 11월 시점에서 누계 150만 회원수를 돌파하였다. (덧붙여 현재 일본에서 1타이틀 당 평균 회원수는 30만 ~ 50만 회원정도) 이러한 인기는 지금도 계속적으로 상승중이며 아마 올 여름까지는 200만 회원수를 달성할 것이라고 예측된다

Game 인기순위

★ 독자투표 온라인게임 인기순위는 2007년 3월 9일 ~ 2007년 4월 13일 동안 일본 유저들이 직접 투표한 결과를 토대로 집계한 순위입니다.

정식 서비스 타이틀

1	RED STONE	주식회사 게임온(GameOn Co., Ltd.)
2	대항해시대 Online	주식회사 코에이(Koei Co., Ltd.)
3	판타지 스타 유니버스	주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)
4	리니지 II ~ The Chaotic Chronicle ~	엔씨재팬 주식회사 (NC Japan K.K)
5	파이널 판타지 X	주식회사 스퀘어에닉스 (SQUARE ENIX CO., LTD.)

※ 『RED STONE』은 2005년 1월에 서비스를 시작한 타이틀이지만 작년 1년 만에 등록 회원수가 46만에서 80만까지 증가하였다. 회원증가 원인 중 한가지로는 일본판 오리지널 일러스트(아래 사진)의 주목으로 파악된다.



서비스 예정 타이틀

1	북두의 권 ONLINE	경호온라인 엔터테인먼트 주식회사 (GungHo Online Entertainment, Inc.)
2	INFINITY	SeedC 주식회사(SeedC Co.Ltd.)
3	프로 축구클럽을 만들자! ONLINE	주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)
4	The Absolute Power ~ KHAN ~	주식회사 셰워즈(Shares Co.Ltd.)
5	두근두근 판타지 라테일	주식회사 게임팟(Gamepot Inc.)

■ 게임회사 소개

제 6 회에서는 게임개발 제작에서 온라인게임 벤처회사를 창업한 주식회사 시그널토크와 일본에서 가장 실적이 좋은 인터넷카페 지원 서비스 기업인 인터피아 주식회사를 소개하도록 한다.

제 6 회 일본 주요 온라인게임 퍼블리셔 - 주식회사 시그널토크(SignalTalk)

기업 소개

- 주식회사 시그널토크 SignalTalk Inc.
- 대표이사 : 카야 타카후미(栢 孝文, KAYA TAKAHUMI)
- 주소 : 도쿄 오오타쿠
(東京都大田区蒲田 5-8-7 蒲田 K-1 ビル 9F-B)
- 설립 : 2002 년 08 월 (2007 년 1 월에 주식회사로 변경)
- 자본금 : 1,000 만엔
- 주요주주 : 카야 타카후미
- 서비스 타이틀 : 『「Maru-Jan」 『마와릿파 : まわりっぱ』』



기업정보

주식회사 시그널토크 대표이사 카야 타카후미는 주식회사 세가 (SEGA Corporation) 에서 『츄츄 로켓트 : チューチューロケット』 라는 대전형 액션퍼블 게임의 디렉터로 근무한 후 독립해서 주식회사 시그널토크를 설립했다.

비디오게임 개발자가 온라인게임 개발 및 서비스를 하는 회사를 설립한다는 것은 일본에서는 거의 전례가 없었기 때문에, 더욱이 비즈니스를 성공시킨 경우는 시그널토크 이외는 없다고 할 수 있을 정도이다.



이 회사가 서비스를 하고 있는 온라인게임은 대전형 마작게임 『Maru-Jan』 (사진) 는 한게임마다 요금을 지불하는 종량형 과금시스템으로, 게임 플레이 중 1 등이 되면 무료가 되는 아케이드게임과 닮은 플레이 시스템을 채택하고 있다.

『Maru-Jan』는 2004 년 서비스 개시후 온라인 마작게임으로서 최고의 매출을 올린 타이틀이다. 더욱이 주식회사 시그널토크는 새롭게 2005 년에 퍼즐게임 『마와릿파』 서비스를 「Yahoo!」에서 시작했다.

2006 년 게임개발 커리큘럼이 있는 전문학교 - 반탄게임전뇌게임 - (Vantan Dennyho Game Academy) 과 제휴하여 게임을 개발하고 싶은 아마추어 게임개발자를 육성하는 프로젝트 「선데이 게임 스튜디오」를 시작하였다.(사진) 새로운 게임 개발자 발굴과 그들이 개발한 게임 비즈니스 지원을 하고 있다.

이렇게 주식회사 시그널토크는 퍼즐게임을 중심으로 한 온라인 게임 개발과 서비스를 하고 있다.



제 6 회 일본 주요 온라인게임 관련비즈니스 기업 - 인터피아(InterPia)주식회사

기업개요

- 인터피아주식회사 InterPia Co.,Ltd <http://www.interpia.ne.jp>
- 대표이사 : 楠岡 仁志
- 주소 : 도쿄 시부야구 에비수 (東京都渋谷区恵比寿 1-3-1 朝日生命恵比寿ビル 8F)
- 설립 : 2000 년 10 월 6 일
- 자본금 : 3 억 8,885 만엔
- 주요주주 : 주식회사 Tay Two, 신주펀드투자사업조합



기업정보

인터피아주식회사는 2000 년 시부야에 일본 최초로 본격적인 인터넷카페 「Necca」를 오픈하여 인터넷카페 비즈니스를 시작했다.

2001 년 만화커피샵(만가킷샤) 및 인터넷카페 대상의 과금결제 솔루션 "NM2002"를 개발하고, 자사점포 운영뿐만아니라 인터넷카페 지원사업도 시작하였다.

2002 년부터는 지원점포 및 Necca 프랜차이즈 점포 수를 늘리면서 MMORPG "파이널판타지 XI" 베타버전 테스트 플레이 및 MMORPG 「워크래프트 III」 발매전 체험플레이를 전국 Necca 점포에서 실시하는 등 게임 퍼블리셔와 제휴하여 독자적인 전개를 추진하였다.

그 후 MMORPG 「라그나로크 온라인」 및 MMORPG 「유 ~기적의 대지~」 등 온라인게임 프로모션을 게임퍼블리셔와 제휴하여 전국 Necca 점포에서 실시하였으며 인터넷 카페를 이용한 마케팅 툴을 개발하였다.

현재 인터피아는 온라인게임에 최적인 컴퓨터 제공, 고객 관리 시스템 제공(사진), 온라인콘텐츠 제공 등 인터넷카페 전개지원이 주요한 사업으로 100 개 점포 이상의 지원점포, 프랜차이즈 점포가 있다.



일본에서는 ADSL 및 광화이버 회선이 급속히 보급되었기 때문에 온라인게임을 가정에서 플레이하는 유저가 많으며, 또 게임유저끼리 함께 플레이하는 장소는 1990년대부터 아케이드게임센터(오락실) 라를 공통적인 인식이 있기 때문에 오직 온라인게임을 즐기는 장소로서의 인터넷카페는 그다지 보급되지 않았다. 현재 일본에서는 인터넷카페라고 불리는 점포는 많지만 보통 만화커피숍이다. (만가킷샤:시간당 이용요금을 지불하는 곳으로, 만화 및 인터넷을 이용할 수 있음)

Japan Online Game News 자료 제공

□ 자료 제공처

회사명 : 주식회사 코라보(Collabo)

TEL : 03-3262-1450

FAX : 03-3262-1451

Address : 4F Heiando Bldg., 2-3-25 Kudan-minami, Chiyoda-ku, Tokyo, Japan

URL : www.collabo-inc.com

www.gamingtv.jp

□본 자료의 무단 전제를 금하며 가공 및 인용 시에는 반드시 한국 게임 산업 진흥원 “Japan Online Game News” 을 명기해 주십시오.



