



■ 특집기사

“많은 일본 온라인게임 퍼블리셔가 타사에 게임서비스 운영권을 양도하는 이유는? 타이틀 급증과 인력부족 !!

■ HOT GAME 소개 : 메이플 스토리

■ Game News

Wii 소지자, 콘솔게임 복귀유저가 3 할을 초과

캡콤, 실적 예상치를 상향 수정

D4 엔터프라이즈, 가이악스로부터 「Soft-City.com」 사업 양도, 게임사업 철수
후지 텔레비전과 반다이남코, 게임 공동제작

■ Game 인기순위

특집기사

“많은 일본 온라인게임 퍼블리셔가 타사에 게임서비스 운영권을

양도하는 이유는? 타이틀 급증과 인력부족 !!

세가 (SEGA Corporation) 는 한국 CCR 의 MMORPG 『RF online』 정식 서비스를 2005 년 10 월부터 실시하였다. 그러나 운영 서비스 기술과 마케팅 문제, 많은 타이틀이 아이템 과금제로 이동하는 시기에 정액 과금 타이틀이었던 이유 등으로, 유저수가 증가하지 않아 2007 년 2 월 서비스를 종료했다.

그 후 게임온 (GameOn Co., Ltd.) 이 『RF online』 서비스를 양도받았다고 발표했다. 타이틀도 『RF online Z』 라고 변경하여, 현재 오픈베타 서비스를 실시하고 있다. 동 타이틀은 한국에서도 아이템 과금으로 변경하여 서비스를 실시하고 있기 때문에 새로운 서비스 또한 아이템과금제가 될 것으로 생각된다.

이렇게 온라인게임을 서비스하고 퍼블리셔가 게임 운영권을 양도하여 새로운 퍼블리셔가 재 서비스를 시작하는 경우는 작년부터 많이 볼 수 있다.

일본 모리아 (Moriah Japan Corp.) 는 자사에서 서비스하고 있는 MMORPG 『프리스톤테일』 의 운영권을 씨엔씨 미디어(C&C Media Co.,Ltd)에 양도, 2006 년 2 월부터 씨엔씨미디어에서 동 타이틀 운영서비스를 실시하고 있다.

또 일본 모리아는 2006 년 7 월 MMORPG 『DEKARON』 운영권을 Neowiz Japan (Neowiz Japan Corporation) 에 양도했다. Neowiz Japan 는 유저에게 지장을 초래하지 않도록 서비스를 스톱하지 않고 서비스를 지속하면서 타이틀 인계를 받았다. 또한 2007 년 11 월 익사이트재팬은



(Excite Japan Co., Ltd.) 서비스를 예정하고 있던 MMORPG “SORCERIAN ONLINE” 서비스를 실시하지 않는다고 발표했다.

동 타이틀은 저명한 PC 게임 타이틀 온라인버전으로 많은 온라인게임 유저가 기대를 했지만, 게임개발회사인 덴츠샤 (Denyusha Co.,Ltd) 가 게임제작이 늦어지고, 익사이트는 서비스 개시 시기를 수차례 변경하였다. 그러나 결국 게임이 완성되지 않았기 때문에 익사이트는 『SORCERIAN ONLINE』 운영 서비스를 포기했다.

이렇게 경우는 다르지만 2006 년부터 온라인게임 타이틀의 퍼블리셔 변경이 눈에 띄도록 많았다.

『SORCERIAN ONLINE』 경우는 위와 같은 타이틀과 상황이 다르지만, 기본적으로 자사에서 게임 서비스를 실시하는 도중, 비즈니스가 원활치 못하여 어려워지게 될 경우 타사에 운영권을 양도하는 추세는 향후 계속 증대할 것으로 생각된다

위 원인으로서는 서비스 타이틀 급증, 대기업 온라인게임회사의 대형 포털사이트 구축에 의한 유저 확보 등을 원인으로 들 수 있다. 또한 최근 수년 급증하는 온라인게임 시장이 계속 확대되어 게임이벤트 및 판매 아이템 등의 기획을 수립하는 디렉터, 게다가 많은 수익을 올리기 위해 기획력이 풍부한 디렉터가 온라인게임 업계에 부족하다는 점이 최대 원인으로 들 수 있다. 이 때문에 디렉터를 포함한 게임마스터의 이적 및 헤드헌팅이 최근 현저하게 계속 증가하고 있다.

HOT GAME 소개 : 메이플 스토리

게임명	메이플 스토리
게임서비스	주식회사 넥슨재팬
게임개발	위젯
정식서비스 시작일	2003년 12월 3일
장르	MMORPG
요금시스템	아이템 과금제
회원수	40만 회원
인기비결	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정통적인 게임내용 2. 저사양 PC에서 작동할 수 있는 스펙 3. 변화가 풍부한 맵과 아이템 4. 텔레비전 CM 효과

게임 개요

『메이플스토리』는 일본에서는 『라그나로크 온라인』에 이어 장기간 동안 인기를 얻고 있는 액션 RPG 이다. 온라인 게임유저라면 (실제 게임경험이 없다고 해도)게임 타이틀과 대략적인 내용 정도는 모두 알고 있는 사람이 많다.



게임 특징

십자키와 C·X 키 만으로 즐길 수 있도록 제작되어 누구나 쉽게 할 수 있으며, 보기 편한 인터페이스, 단순 명쾌한 게임 시스템, 애교 있는 캐릭터, 매월 추가되는 아이템 등, 모든 면에서 규범적이다.

그래픽

그래픽은 2D 그래픽으로 움직임이 적고, 신선함은 떨어지지만, 역으로 초심자에게는 안심감을 주고 있다. PC 스펙을 신경쓰지 않아도 되기 때문에 초심자에게 호감을 주는 이유 중 하나이다.



게임 시스템

게임 시스템 자체에 독특한 것은 없다. 전투 시스템, 직업시스템 모두 정통적인 게임이다. 단 다양한 맵의 변화가 유사 타이틀과 비교가 되지 않을 정도 항상 신선한 기분으로 게임을 즐길 수 있다.

캐릭터

캐릭터를 직업으로 분류하면 기본직업과 상급직업을 포함하여 30 종류 전후이다. 그러나 풍부한 액션 아이템 덕분에 제한없이 온라인(Only One)에 가까운 캐릭터가 가능하다. (코디에 따라 일본 전국에서 혼자만의 캐릭터도 작성 가능) 수만단위의 유저가 동시에 플레이할 수 있는 온라인게임에서 이런 풍부한 변화는 중요한 요소이다.



운영 서비스

넥슨재팬은 일본법인으로 『마비노기』 『테일즈위버』 등 총 8개 타이틀을 운영하고 있다. 일본 온라인게임 퍼블리셔 중에서는 많은 타이틀을 서비스하고 있지만 『메이플스토리』의 인기가 가장 두드러지며, 프로모션 활동 현재에는 거의 본 타이틀에 집중되어 있다. 적극적으로 오프라인 이벤트를 개최하고 있는 것도 본 타이틀 뿐이다.



현지화

일본 오리지널 맵 및 아이템을 많이 추가하는 등 현지화를 적극적으로 실시하고 있다. 서비스를 하는 나라마다 독자적인 색을 표현하는 전략을 활용하고 있다고 한다. 전세계 대상의 업데이트가 잦아서 비교아서 말하면 그 특색이 갈수록 불분명해지고 있다.

유저 인기

본타이틀 등록 회원은 40 만명. 또 넥슨재팬 통일 아이디 「NEXON ID」 회원수는 200 만명. 덧붙여 온라인게임 유저라고 하면 20~30 대 남성 매니아층이 거의 대부분을



차지하지만, 본 타이틀에는 10 대 어린이 및 여성이 많아, 남성유저라고 해도 매니아층은 거의 없다. SNS 및 메신저 감각으로 로그인하는 유저도 많다고 한다. 향후 “처음에 즐기는 온라인게임”으로서 초심자로부터 지지를 계속적으로 받을 것이다.

인기 비결

1. 정통적인 게임내용
2. 저사양 PC 에서 작동할 수 있는 스펙
3. 변화가 풍부한 맵과 아이템
4. 텔레비전 CM 효과(인기 애니메이션 CM 시기에 방영중)

Game News

★Game News 는 2007 년 4 월 12 일 ~ 4 월 20 일 동안의 기사를 제공하고 있습니다.

Wii 소지자, 콘솔게임 복귀유저가 3 할을 초과

(2007 年 4 月 16 日)

엔터브레인(ENTERBRAIN, INC.)은 4 월 16 일 닌텐도(Nintendo Co.,Ltd.) Wii 소지자 대상으로 앙케이트를 실시하였다. 그 결과 3 년 이상 게임을 하지 않았던 유저 중 복귀한 유저가 32.5%, 게임을 처음 접한 신규유저수가 13.5%에 달한다고 발표했다.

40% 이상이 원래 게임과 인연이 없었다고 하는 이례적인 결과. 또 “Wii 를 누구와 게임하는가” “어디에서 게임하는가” 라는 질문에 대해서도 각각 “가족” “자택 거실” 이라는 답변이 다른 기종과 비교해서 2~3 배나 많았다. 최근 콘솔게임은 집에서 혼자서 즐기는 것이 당연한 것으로 되어 있지만, Wii 는 초기 패미콤처럼 가족 전원이 함께 즐기는 일이 많다고 한다.

신규 고객을 확보한 요인으로는 인기 텔런트를 기용한 텔레비전 광고, 한눈에 알 수 있는 단순한 게임성, 지금까지는 없었던 조작방법, 이상 세가지에 있다고 분석할 수 있다. 2007 년 4 월까지 기종별 판매대수는 아래와 같다.

● 콘솔게임기 기종별 판매대수(일본 국내에 한함)

- Wii : 204 만대
 - Playstation3 : 81 만대
 - X-Box360 : 30 만대(전세계 1,040 만대)
 - 닌텐도 DS : 1,500 만대
- ※ 2006 년도 가정용게임기 시장은 전년도 대비 84.5%증가한 3017 억 8600 만엔으로

집계된다.

캡콤, 실적 예상치를 상향 수정

(2007年4月17日)

캡콤은(Capcom Co.,Ltd.) 4월 17일 2007년 3월 분기 실적 예상치를 수정하고, 순이익이 56억엔이 될 전망이라고 발표했다. 종래 예상은 44억엔이었다.

실적 예상치를 수정한 이유는 Xbox 360 소프트웨어 『데드라이징-DEADRISING』 『로스트 플래닛-LOST PLANET』가 세계에서 밀리온셀러를 달성하여, 일본에서도 PSP 소프트웨어 『몬스터헌터 포터블 세컨드』가 밀리온셀러를 달성하는 등 매출 및 이익이 증가하였기 때문이다. 또한 수정후 예상은 매출이 744억엔(중전예상은 696억엔), 경상이익이 101억엔이다.(종래 예상은 80억엔이었다)



D4 엔터프라이즈, 가이악스로부터 「Soft-City.com」 사업 양도, 게임사업 철수

(2006年4月11日)

D4 엔터프라이즈(D4 Enterprise,inc.)는 4월 1일부터 가이악스 (GaiaX Co.Ltd.) 로부터 『Soft-City.com』를 양도 받았다.

『Soft-City.com』는 PC88 시대의 PC 게임타이틀 등 현재 PC에서는 기동 불가능한 20년 이상의 게임을 윈도우용으로 부활 및 서비스하고 있는 사이트. 서비스중인 게임 380 타이틀, 회원수(누계) 3만명이다.



지금까지는 양사 공동으로 관리 및 운영을 해왔지만, 가이악스 사업내용 변경에 따라 D4 엔터프라이즈가 일제 양도받게 되었다고 한다. 덧붙여 가이악스는 온라인게임 사업으로부터 완전 철수하고, MMORPG “스톤에이지”, “스톤에이지 2” 이외 운영서비스권도 모두 UTD 엔터테인먼트 (UTD Entertainment Co. Ltd.)에게 양도하였다.

후지 텔레비전과 반다이남코, 게임 공동제작

(2007年4月19日)

반다이남코게임즈 (NAMCO BANDAI Games Inc.) 와 후지텔레비전(Fuji Television Network, Inc.)은 CS 후지텔레비전 721 버라이어티 프로그램 「게임센터 CX」와 협력한 게임을 제작한다고 발표했다. 발매시기는 2007년내에 플랫폼 및 가격은 미정이다.

「게임센터CX」는 올해 4번째를 맞이하는 게임 버라이어티 프로그램이다. 패미콘 등 과거 유행했던 게임을 중심으로 다루며, 많은 게임팬으로부터 높은 지지를 얻고 있다. 덧붙여

도쿄게임쇼 2006 에 스테이지 이벤트를 실시하였으며 약 3000 명의 팬들이 집객하였다.

5 월부터 방송개시 예정인「게임센터 CX」제 7 시즌 프로그램 중에 게임제작 과정을 수시로 공개하여, 게임내용도 서서히 발표할 예정이다. 게임회사와 방송국이 공동으로 출자하여 게임을 만드는 것은 드문일이며, 게임소프트의 새로운 개발방법으로서 주목을 받고 있다고 한다.

CJ 인터넷 재팬, 일본판 넷마블 리뉴얼 개시

(2007 年 4 月 18 日)

CJ 인터넷 재팬(Cjinternet japan Co.,Ltd.)은 4 월 18 일 온라인게임 포털 사이트 넷마블의 리뉴얼 작업을 실시했다.

이번 리뉴얼은 게임을 즐기는 것 만으로 끝나는 온라인 게임포털 사이트를 유저의 편리성과 엔터테인먼트성을 고려하여, 온라인 게임 포털 커뮤니케이션 사이트로서 기동시키는데 목적이 있다. 구체적으로는 종래 커뮤니티 콘텐츠를 통합한 “아바코뮤” 및 게임 공략법 등의 정보교환을 실시하는 블로그 베이스 “마블로그”을 새로 신설했다.

이로 인해 기존 게임 포털과의 차별화를 꾀하며 엔터테인먼트 포털로서 자리매김을 확립시킬 방침이라고 한다. 참고로 기존 회원수는 200 만명 정도이다.



세가, 온라인 스포츠게임 3 타이틀 동시 발표

(2007 年 4 月 20 日)

세가(SEGA Co., Ltd.)는 4 월 20 일 일본내 서비스 개시를 예정하고 있는 온라인 스포츠게임 3 타이틀 동시 발매했다.

게임명은 “프로 야구팀을 만들자! 온라인”, “프로사커 클럽을 만들자!온라인”, “SPLASH! GOLF”(사진).

“프로 야구팀을 만들자! 온라인”, “프로사커 클럽을 만들자!온라인”은 모두 콘솔게임 온라인버전으로 시합 흥행 프로모드 및 선수육성 등을 통하여, 현실의 클럽오너를 시뮬레이션할 수 있다는 점이 인기를 얻고 있다. “프로 야구팀을 만들자! 온라인”은 월정액 1,500 엔(등록료 1,500 엔 별도)로, 4 월 24 일부터 정식 서비스를 개시할 예정이다.

“프로사커 클럽을 만들자!온라인”은 월정액 1,500 엔(등록료 1,500 엔 별도)로 4 월 24 일부터 정식서비스를 개시할 예정이다.

『 SPLASH! GOLF 』는 많은 사람이 동시에 대전이 가능한 온라인 골프게임이다. 게임모드는 최대 8 명으로 대전가능한 “일반모드”, 최대 50 명까지 대전가능한 “대회모드”,



동료와 만든 클럽끼리 대전하는 “서클모드”, 토너먼트전 “레벨인정 모드” 4 가지 모드. 대전결과를 주간 베이스로 랭킹을 표시하는 것이 특징이다. 이는 아이템 과금제로 연내에 서비스를 개시할 예정이다.

『BigShot』 4 월 12 일부터 정식서비스 개시

(2007 年 4 月 12 日)

넥슨재팬(Nexon Japan Co., Ltd.)은 4 월 12 일, 온라인액션 게임 『BigShot』의 정식 서비스를 시작했다. 『BigShot』은 독특한 환타지 세계를 무대로 하는 2D 슈팅게임이다. 게임 내용은 물론 넥슨재팬의 기본운영 방침인 월간 베이스 정기 업데이트를 유저들이 손을 모아 기다리고 있다. 또한 서비스 개시와 함께 새로운 캐릭터를 시작으로 한 각종 과금 아이템을 추가했다.



『리니지 II』, 소프맵 프로모션 활동 실시

(2007 年 4 月 17 日)

엔씨재판 (NC Japan K.K) 은 소프맵(Sofmap Co.,Ltd.)과 제휴하여 MMORPG『리니지 II ~ The Chaotic Throne ~ (이하, 리니지 II)』프로모션 활동을 실시한다.

본활동의 일환으로서 소프맵에서 운영하는 엔터테인먼트 포털 사이트 『엔터맵』을 『리니지 II』의 새로운 결제수단으로 도입. 이 사이트에서 게임 요금을 지불하면 소프맵 전점포에서 이용할 수 있는 「소프맵 포인트」를 받을 수 있으며, 역으로 소프맵 포인트로 『리니지 II』결제도 가능하다. 또 제휴 기념으로 선물캠페인도 실시 중이다.



소프맵은 아키하바라를 중심으로 전국으로 확대해 나가고 있는 가전양판점이다. PC 게임도 대량으로 취급하고 있으며, 『리니지 II』는 이번 제휴에 의해 더욱 브랜드 이미지가 상승될 것이다.

페이스, 『로즈온라인』 일본 전체 권리를 취득

(2007 年 4 月 17 日)

페이스 (Faith, Inc.) 는 MMORPG 『로즈 온라인』을



일본에서 전권리 (캐릭터, 게임프로그램, 상표권 등에 관한 일정의 권리) 를 취득했다.

이번 취득은 본 타이틀의 한국 서비스 정지가 가장 큰 원인이다. 패이스는 향후 일본 국내에서 자사 운영 및 개발을 본격적으로 시작할 방침으로, 오리지널 콘셉 「흑성전」을 목표로 새로운 게임 요소를 추가하는 것 이외 일본 유저를 대상으로 하는 사양 변경을 실시한다고 발표했다. 일본에서는 다른 타이틀에 비교하여 유저 수가 많지 않은 타이틀이지만, 사양변경으로 어디까지 인기가 상승할 것인지에 대해 이목이 집중되고 있다.

넥슨 재팬, 『메이플 스토리』 모바일 게임 서비스 시작

(2007年4月18日)

넥슨 재팬(Nexon Japan Co., Ltd.)은 4월 18일, 2D 온라인 액션게임 『메이플 스토리』를 기본으로 한 모바일게임 서비스를 개시했다.

대응기종은 소프트뱅크모바일 휴대전화(SOFTBANK MOBILE Co., Ltd.). 액션 RPG 『메이플스토리 RPG 마법사용편』과 퍼즐게임 『메이플스토리 퍼즐』(사진) 2종류를 서비스하고 있다. 다운로드 과금제로 각 게임당 210 엔. 또한 시기는 아직 미정이지만 소프트뱅크모바일 이외의 핸드폰에도 서비스할 예정이다.



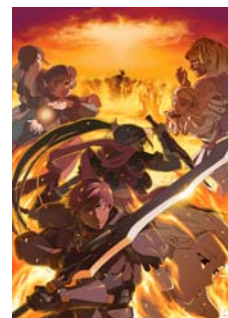
『KHAN』 4월 19일부터 정식서비스 개시

(2007年4月19日)

세어즈(Shares Co.Ltd.)는 4월 19일 MMORPG 『The Absolute Power ~KHAN~ (이하 KHAN)』 정식서비스를 시작했다.

『KHAN』는 징키즈칸이 활약한 시대의 유라시아 대륙을 무대로 한 MMORPG. 아이디어가 풍부한 이벤트가 매력의 하나이며, 매일 4회 실시하는 「카라코럼방위전」을 시작하여, 계절 및 지역마다 이벤트를 게임 내에 담을 예정이다. 또한 테스트 단계부터 돌보이는 업데이트는 없지만, 게임 내 아이템 기프트 캠페인을 실시하고 있다.

세어즈는 온라인게임 퍼블리싱 사업을 새로 시작한 신규 회사이다.



SCE 유럽법인 구조조정 실시

(2007年4月19日)

日)

소니컴퓨터엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment inc. 이하 SCE)는 유럽법인 사원의 1%에 해당하는 최대 160 명에 대한 인원삭감을 실시한다. 이번 구조조정은 닌텐도 및 마이크로소프트와의 경쟁심화가 주요한 요인이다. 또한 콘솔게임업계 전체의 시장 상황이 여의치 않으며, PS3의 판매율 부진에 따른 손해에 의한 것이라고 한다. SCE는 3개월 이내에 구조조정을 실시할 방침이지만, 유럽법인은 복수의 국가를 커버하고 있기 때문에, 중요 부서 통폐합도 검토중이라고 한다. 일본 및 미국에서의 구조조정은 미정이다.

세가, 미국 코믹 게임화 권리 취득

(2007年4月20日)

세가(SEGA Co., Ltd.)해외법인인 세가유럽(SEGA EUROPE Ltd.) 및 세가 미국(SEGA of America, Inc.)은 4월 18일 Marvel Entertainment, Inc(미국)와 제휴하여, 「HULK」 「CAPTAIN AMERICA」 「MIGHTY THOR」 게임화 권리를 취득하였다.



「HULK」는 인간의 내재된 잠재능력을 이끌어 낸 실험의 결과로 격노하는 거대 초인이 되는 영웅을 묘사한 코믹이다. 1970 년대에 미국에서 텔레비전 드라마화하여, 일본에서도 인기가 있었으며, 2003년에는 영화로 제작된 적도 있다. 게임은 2008년 6월 공개할 영화버전을 근거로 개발하며, 공개에 맞춰 발매할 예정이다. 대응 하드웨어 및 일본에서 발매에 관해서는 아직 미정이다. 또 「CAPTAIN AMERICA」 「MIGHTY THOR」도 영화화에 맞춰 게임화시켜 나갈 예정이다. 세가는 2006년 11월에도 「IRON MAN」 게임화 계약을 체결하였으며, 향후 매력적인 타이틀이 있으면 계약을 체결해 나갈 예정이다.

『RF online Z』 4월 20일부터 정식서비스 개시

(2007年4月20日)

게임온은 4월 20일 MMORPG 『RF online Z』 정식 서비스를 시작했다.

본타이틀은 세가(SEGA Co., Ltd.)가 『RF online』이름으로 올해 2월까지 운영해 왔지만, 유저가 증가하지 않아 서비스를 중지시켰다. 그 후 게임온이 운영서비스권을 취득했다. 타이틀도 명성 및 성공을 표현하는 천문용어 「Zenith」에서 인용하여 『RF online Z』로 변경하며, 서비스를 재개했다.



서비스 재개에 따라 각종 밸런스 조정 및 레어 아이템 추가 등 업데이트를 실시했다. 또

2 종류 서버를 준비하여 하나씩 세가가 운영할 시대의 캐릭터 데이터 그대로 게임을 속행할 수 있도록 하고 있다. 게임온의 기술력이 높은 서비스로 히트 타이틀이 될 것인가, 온라인게임 업계에서 이목을 집중하고 있다.

SE 모바일·앤드·온라인 『Fishing On』 일본 운영 라이선스 취득

(2007年4月20日)

SE 모바일앤드온라인(SE Mobile and Online Co.,Ltd.)은 BeTo Interactive Co.,Ltd.)가 개발한 『Fishing On』에 대한 일본 운영 라이선스를 취득했다. 『낚시 파라다이스!』이름으로 4월 27일부터 클로즈베타 테스트를 실시한다고 발표했다.



『낚시 파라다이스!』는 기본적으로 시스템은 『Fishing On』과 동일하지만 캐릭터 디자인 신선함 및 조작의 단순화를 시작으로 콤보 및 아이템 시스템, 최대 30명까지 참가 가능한 토너먼트, 거대한 보스형 대어와의 배틀, 자신의 수족관에서 감상이 가능한 「MY 수족관 모드」등 일본 오리지널 요소를 많이 채용하고 있다. 단순한 낚시게임이라기 보다 낚시를 중심으로 한 커뮤니티게임이기 때문에 여성 및 온라인게임 초심자들로부터 많은 관심을 얻고 있다.

Game 인기순위

★ 독자투표 온라인게임 인기순위는 2007년 4월 14일 ~ 2007년 4월 20일 동안 일본 유저들이 직접 투표한 결과를 토대로 집계한 순위입니다.

정식서비스 타이틀

1	팡야	주식회사 게임팟 (Gamepot Inc.)
2	거상전	주식회사 감마니아디지털엔터테인먼트 (Gamania Digital Entertainment Co.Ltd)
3	GunZ The Duel	CJ 인터넷재팬 주식회사(Cjinternet japan Co.,Ltd.)
4	SiLKROAD ONLINE	주식회사 게임온(GameOn Co., Ltd.)
5	UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE	주식회사 반다이남코게임즈 (NAMCO BANDAI Games Inc.)

서비스 예정 타이틀

1	드래곤볼 온라인	주식회사 반다이남코게임즈 (NAMCO BANDAI Games Inc.)
2	북두의 권 ONLINE	경호온라인엔터테인먼트 주식회사 (GungHo Online Entertainment, Inc.)
3	프로 축구클럽을 만들자 ! ONLINE	주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)
4	BASTARD ! ONLINE	테크모 주식회사(TECMO Co., Ltd.)
5	십이지천 ~ TwelveSky ~	록워크스 주식회사(RoCWorks Co.,Ltd.)



※ 『드래곤볼 온라인』 (사진), 『북두의 권 ONLINE』, 『BASTARD ! ONLINE』은 1980 년~1990 년대 인기 만화가 온라인게임화되어 주목을 받고 있다. 그 중에서도 『드래곤볼 온라인』은 발매와 동시에 해외(특히 유럽)에서 문의가 쇄도하고 있다.

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.



