



## ■ 특집기사

온라인게임 개발회사 국가별 분석

## ■ HOT GAME 소개

갯앰프드

## ■ Game News

CONCGATE 오픈베타 첫날부터 트러블 발생

SeedC, 『APPIE 온라인』 속편 발표

석세스, 온라인게임 사업부문을 매각

“진 삼국무쌍 BB” 5월 16일에 ISP 제한 해제

## ■ 일본 국내 온라인게임 서비스 현황

클로즈 및 베타서비스 현황

## 특집기사

### 2006년 온라인게임 시장조사 - 온라인게임 개발회사 국가별 분석

#### 가장 많은 온라인게임을 점유하고 있는 한국 게임 타이틀

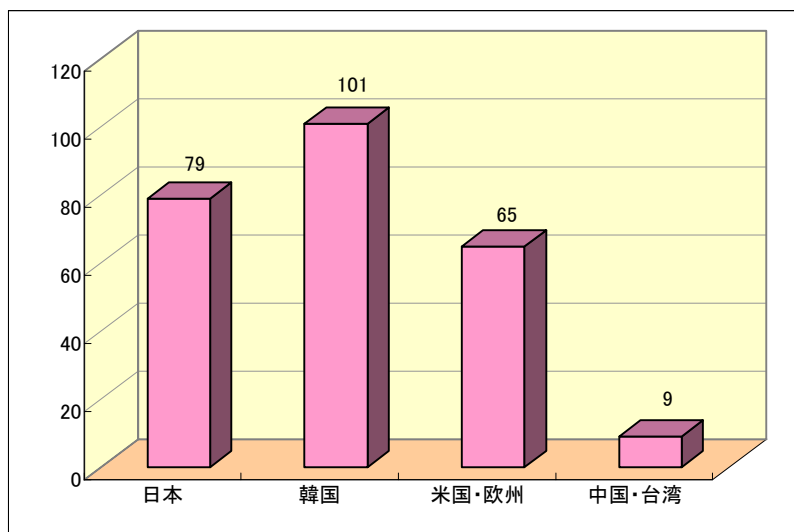
유한책임중간법인 브로드밴드추진협의회 (Broadband Association 대표이사 : 손정의) ( 사진 ) 는 2 월 22 일, 23 일 Asia Online Game Conference2007 를 개최했으며, 이 이벤트 최종 세션에서 경제산업성 관동경제산업국이 추진하는 산업 클러스터계획 프로젝트인 일본 유일한 온라인게임 서비스사업자 임의단체인 온라인게임포럼 (이하 OGF) 은 온라인게임 시장통계조사보고서 중간조사 데이터를 발표했다. 시장 규모 등 전반적인 내용은 5 월 하순경에 보도할 예정이다.



#### 온라인게임 개발회사 국가별 타이틀 수

이번 OGF 발표에서 2006 년에 서비스되었던 오픈베타 이상의 PC 온라인게임 타이틀은 265 개 (온라인 게임 포털사이트 11 개를 포함) 이다.

2006년에 일본에서 서비스되었던 PC 온라인 한국 타이틀이 101개로 가장 많으며, 전체 타이틀의 40%를 차지하고 있다. 그 다음으로 일본 타이틀이 31%, 미국 및 유럽 타이틀이 26%를 차지하고 있다. 유럽 및 미국 타이틀은 조사 대상이 PC 게임에 온라인 모드가 있는 패키지 타이틀도 포함되어 있다. 마지막으로 한국과 중국, 대만 타이틀은 패키지 타이틀은 포함되어 있지 않다.



## 신규 타이틀 중 한국 타이틀이 48%

OGF는 일본에서 서비스되고 있는 PC 온라인게임의 개발 국가별 타이틀 조사를 실시하고 있으며, 2005년부터 그 해에 새롭게 서비스를 시작한 온라인게임 개발 국가별 타이틀 수를 조사하고 있다.

2005년 새롭게 신규 서비스된 PC 온라인게임 중에 가장 많은 것은 한국 타이틀로, 동년 서비스 개시한 신규 타이틀 중 44%를 점유하고 있다. 일본 타이틀은 30%, 미국 및 유럽 타이틀은 25%이다.

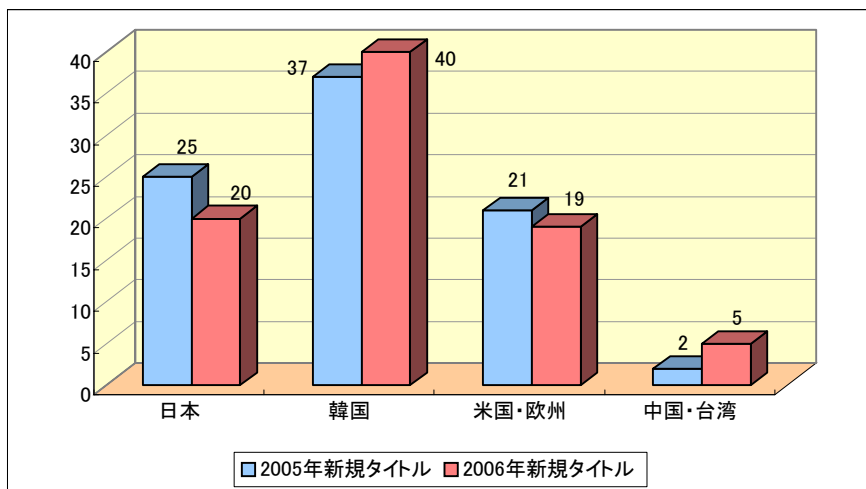
그럼 2006년에 서비스된 온라인게임은 어떠했는지 살펴보면, 한국 타이틀이 44%에서 48%(전년대비 110%)로, 중국 및 대만 타이틀이 2%에서 6%(전년대비 300%)로 늘어난 것에 비해, 일본 타이틀은 30%에서 24%(전년대비 80%), 미국 및 유럽 타이틀은 25%에서 22%(전년대비 88%)로 감소하고 있다.

이런 상황이 된 원인은 2005년부터 2006년에 걸쳐 일본에서 온라인게임 붐이 일어나기 시작했으며, 일본 타이틀은 MMO가 적으며, 카드게임, 마작게임, 보드게임 등 캐주얼게임이 많았다.

그러나 MMO 게임이 많은 유저를 집객할 수 있다라고 하는 비즈니스적인 관점에서부터 게임회사는 온라인게임이 붐이 일어나기 시작했던 후부터 MMO 게임제작을 시작했다. 그런 타이틀이 완성되어 서비스를 시작하였지만, 2007년부터 2008년 사이가 된다.

한편 한국 및 중국, 대만의 기존 게임은 언어를 변경하는 것으로 단기간에 서비스가 가능하다는 장점이 있으며, 그 결과 많은 한국, 중국 대만 타이틀이 라이선스되어 2006년에 서비스를 시작하였다.

이처럼 2006년에 한국 타이틀을 포함해 많은 게임이 서비스되었지만, 1주일 사이에 1개 타이틀 비율로 새로운 게임이 서비스되어, 게임회사끼리 과당경쟁은 매년 심해지고 있다.



## HOT GAME 소개

### 게임명 : 갯엠프드

게임명	갯엠프드
게임서비스	사이버스텝 주식회사 (CyberStep, Inc.)
게임개발	사이버스텝 주식회사 (CyberStep, Inc.)
서비스 개시	2007년 2월 27일
장르	액션
요금 시스템	아이템 과금제
회원 수	2,000 만명 (전세계)

### 개요

『갯엠프드』는 일본 온라인게임으로만 한정시키면 아마 세계에서 가장 인기가 있는 타이틀이다. 그러나 일본에서는 그다지 인기가 없으며, 2001년 첫 개시 이후 서비스 종료와 재개를 반복하였다. 상기 서비스 개시일 기준은 『갯엠프드 R』의 날짜 기준이다.



### 게임 특징

『갯엠프드』의 기초적인 게임 내용은 십자키 및 3 키 (약공격, 강공격, 방어)로 조작, 최후까지 살아남아 이기는 단순명쾌한 게임이다. 하지만 액션게임으로서의 완성도는 높으며, 방어 중 카운터 공격 또는 특수공격 등 플레이어의 실력에 따라 다양한 전술을 즐길 수 있다.

### 게임 시스템

『갯엠프드』의 최대 장점이 텍스처 크기 및 디자인을 자유롭게 변경함으로써 오리지널 캐릭터 (통칭 스킨)를 작성할 수 있는 「오리지널 스킨 에디터 시스템」이다. 스킨은 최대 세개까지 소유할 수 있으며, 타인에게 배포도 가능하다. 파츠 조합이 몇천개나 있는 게임이라면 비디오게임에도 있겠지만, 직접 텍스처에 입력이 가능한 것은 극히 드물다. 또한 일본에서는



실제로 대전 이상으로 오리지널 스킨 작성이 인기가 있다.

### 캐릭터

『갯앰프드』 캐릭터는 「격투가」 또는 「닌자」 등 능력 및 사용 스킬 별로 16 가지 종류가 준비되어 있다. 또 「액세서리」라 불리는 장비품도 풍부하다. 여기에 「오리지널 스킨 에디터 시스템」으로 조그만 작업을 하면 외견 및 능력 모두가 무한한 조합이 가능하다. 。



### 운영 서비스

『갯앰프드』는 2001 년초 서비스 시, 개발사인 사이버스텝이 운영도 실시하였다. 그러나 운영 노하우가 없어 서비스에 실패하고, 약 2 년 후 서비스를 종료했다. 그 후 경호온라인엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment, Inc.)가 운영을 담당하고, 만화 「사이유키-最遊記」 캐릭터를 사용한 『사이유키-最遊記 RELOAD GUNLOCK』도 런칭(게임 내용은 『갯앰프드』와 동일). 그러나 양 타이틀 모두 유저 호응을 얻지 못하고 2006 년 1 월 31 일 2 번째 서비스를 종료를 했다. 그리고 2007 년 2 월 사이버스텝이 다시 개발 및 운영을 자사에서 실시하여 현재에 이르게 됐다.

『갯앰프드』는 일본 서비스시 각 캐릭터 및 장비 밸런스 정비에 중점을 두었다. 한번 실장한 후에라도 대전 밸런스가 무너질려고 하면 몇번이라도 데이터를 수정할 수 있는 점이 한국 이외 해외 버전과의 가장 큰 차이(한국 유저는 밸런스조정을 좋아하지 않기 때문에 그다지 실시하고 있지 않다)이다.

### 유저 인기

회원 수 총 2,000 만명(이 중 한국 유저가 1,000 만명). 현재 일본, 한국, 중국, 인도네시아 등에서 서비스 중, 그럼에도 불구하고 일본에서 인기가 그다지 높지 않은 이유는 다음 4 가지로 요약할 수 있다.

1. 캐주얼게임 인기 저조
2. 비주얼 갭 발생

『갯앰프드』는 그래픽 및 이미지 일러스트 모두 코믹하여, 10 대 유저를 타겟으로 하고 있다. 그러나 일본 온라인게임 유저들의 평균 연령은 20 대가 메인이다.

3. 콘솔게임에 많은 유사 타이틀
4. 빈번한 서비스 종료

몇번이나 서비스를 중지하여 회원등록 및 아이템 구입을 꺼린다.

## ■ Game News

★Game News 는 2007 년 4 월 27 일 ~ 5 월 5 일 동안의 기사를 제공하고 있습니다.

### 『CONCGATE』 오픈베타 첫날부터 트러블 발생

(2007 年 5 月 5 日)

NHN Japan (NHN Japan Co., Ltd.) 이 제공하는 MMORPG 『CONCGATE』가 오픈 베타 서비스 첫날부터 계속적으로 서버 장애 문제가 발생하였다.

문제 시작은 4 월 23 일 15 시부터 서비스 개시 직후. 이 때부터 게임 로그인이 제한되며, 접속하는데 상당히 어려웠다. 이 때는 혼잡에 의한 일시적인 로그인 장애라고 생각되었지만, 동일 17 시 20 분 경에 “접속 실패 장애”로 판명되었다. 23 시 15 분부터 4 월 24 일 0 시 15 분에 걸쳐서 실시되었던 긴급 서비스 점검을 시작으로 몇번에 걸쳐 점검을 실시했지만, 4 월 26 일을 지나서도 상황이 개선되지 않았다. 이 때 공식사이트에서 발표된 장애는 1) 게임화면이 로그인 직후 회색 상태에서 정지해 버린다. 2) 「유저 ID 또는 패스워드가 정확하지 않습니다.」라는 에러가 표시되어 로그인을 할 수 없게 된다. 3) 게임내 지역 및 맵 이동에서 검게 암전되어 복귀할 수 없게 된다.



공식 발표 후 30 분 단위로 서버가 다운하는 문제도 발생하고, 정상적으로 게임할 수 없는 상태까지 악화. 게다가 이번 문제에 대해서는 특정한 원인조차 알 수 없었다. 보통같은면 서비스를 일단 정지하고, 즉시 원인규명과 개선을 도모할 것인데, NHN JAPAN 은 “서비스 정지를 하고, 수정하는 것을 검토했지만 조금이라도 게임을 할 수 있도록 하는 것이 나올 것이라고 생각하여, 수정 방법을 찾을 때까지 상태를 유지하기로 했다”라고 한다. 결국 모든 문제를 해결하는데 1 주일이나 걸렸으며 유저의 기대에 미치지 못했다.

일본에서는 현재 200 타이틀 이상의 온라인게임이 서비스되고 있으며, 일본 내 개발 및 해외수입 모두 합하여 연간 100 타이틀 가깝게 신규 타이틀이 등장하고 있다. 그러나 장기적인 서비스를 내다보는 게임 플레이 환경 개선보다도 이익획득을 목적으로 신작 발표에만 신경을 쓰고 있는 퍼블리셔인 게임서비스 운영회사가 많은 것이 사실이다.

### SeedC, 『APPIE 온라인』 속편 발표

(2007 年 5 月 2 日)

SeedC(SeedC Co.Ltd.)는 5 월 2 일, 2006 년 3 월 말에 서비스를 종료한 MMORPG 『APPIE 온라인』 속편을



발표했다. 2008 년 봄부터 온라인게임 포털사이트 『LieVo』 에서 클로즈베타 테스트 실시할 것이라고 발표했다.

『APPIE 온라인』 는 Zestturn Entertainment Co.,Ltd.가 개발한 MMORPG. 동사가 2005 년 6 월에 경영파탄을 계기로 일본에서도 서비스가 중지되었지만 유저로부터 서비스 재개 및 새로운 버전 개발을 요청하는 목소리가 많아 이번 속편을 개발하게 되었다.

속편은 전작의 세계관을 유지하며, 새로운 게임 요소를 추가할 예정이다. 또한 유저의 요청으로 개발이 결정되었기 때문에 유저 참가형 개발 스타일로 진행할 것을 약속하였다.

상세한 것은 2007 년 5 월 말에 공개 예정으로, 개발 프로젝트 전용사이트 「APPIE 2 부활선언」 에서도 최신 정보를 수시로 공개할 것이다.

### 석세스, 온라인게임 사업부문을 매각

(2007 年 5 月 1 日)

석세스(SUCCESS Co., Ltd.)는 5 월 1 일, 온라인게임 사업부문을 분사화하여, 주식회사 GAMESPACE24(GAMESPACE24 Co.,Ltd.)를 설립. 뒤이어 주식회사 벡터(Vector Inc.)를 매각했다.

GAMESPACE24 는 동명 온라인게임 포털사이트 『GAMESPACE24』 에서 『동화왕국-童話王国』 『가디우스』 『NAVYFIELD NEO』 3 타이틀을 운영하고 있으며 총 회원수는 약 50 만명. 여기에 벡터가 운영하는 『MicMac 온라인』 『ArsMagna』 (총 회원수 25 만명)을 더하여 총회원수 75 만명이 되었다. 벡터도 『벡터 게임즈』 라는 사이트를 운영하고 있지만 자사 타이틀을 『GAMESPACE24』 로 이관하기로 하였다.

### 『진 삼국무쌍 BB』 5 월 16 일에 ISP 제한 해제

(2007 年 4 月 27 日)

ELEVEN-UP (ELEVEN-UP Inc.) 은 MMO 액션 게임 『진 삼국무쌍 BB』 의 ISP 제한을 5 월 16 일에 해제할 것을 발표했다.

『진 삼국무쌍 BB』 는 지금까지 인터넷 서비스 프로바이더 「Yahoo! BB」 및 「SoftBank 프로바이더 서비스」 유저 만을 대상으로 서비스해 왔다. 또 요금 시스템이 「월 기본요금 + 종량제」 였기 때문에 극히 한정된 유저 밖에 게임을 할 수 있었다. 그러나 이번 에 이런 제한을 없애고 요금 시스템도 「월 기본요금 무료 + 종량제」 로 변경. 지금까지 있었던 다운 타임 (6 시 ~ 12 시는 서비스 중시)도 6 월에는 철거하고, 24 시간 체제료 서비스를 할 예정이다.



## 닌텐도, 반다이남코 자회사 매수

(2007年5月1日)

닌텐도(Nintendo Co.,Ltd.)는 5월 1일, 모노리스소프트(MONOLITHSOFT Co.,Ltd.) 주식을 80% 취득하고 자회사화 했다.

모노리스소프트는 주식회사 반다이남코게임즈 (NAMCO BANDAI Games Inc.) 게임소프트 개발 자회사였다. 과거에도 반다이남코게임즈 및 닌텐도로부터 위탁으로 『제노사가-XENOSAGA』 『바텐카이토스-BATENKAITOS』라는 RPG 히트작을 개발한 실적이 있다. 닌텐도는 이번 매수에 의해 모노리스소프트 개발부대를 확충하여 RPG 외 취약한 장르의 확충을 꾀할 방침이다. 매수 금액은 2억~3억엔으로 추정된다.

## 『Buzz Fellowz』 5월 3일부터 정식서비스 개시

(2007年5月3日)

델가마다스(Dellgamadas.Co.,Ltd.)는 5월 3일부터 온라인게임 액션 게임 『Buzz Fellowz』의 정식 서비스를 개시했다.

『Buzz Fellowz』는 WindySoft Co.,Ltd. 가 개발한 3D 액션 게임. 단순 조작으로 즐길 수 있는 상쾌한 액션 게임, 「Buzz」라 불리는 로봇의 오리지널 커스터마이징(original customize)가 특징이다.



서비스 개시에 맞춰 유료 아이템(CASH 아이템) 판매도 개시했다. Buzz 색을 바꾸는 페이트 아이템을 포함하여 10 종류를 판매하지만, 향후 1 주 1 회 정도로 신 상품을 추가해 나 갈 예정이다. 델가마다스는 인터넷카페 운영 회사였지만, 이 타이틀로 게임서비스에 진출했다.



## 일본 국내 서비스 현황

★ 5월 11일 현재 일본 국내 서비스 현황 정보입니다.

### 클로즈배타 서비스 타이틀

퍼블리셔	게임 타이틀명
ELEVEN-UP 주식회사 (ELEVEN-UP Inc.)	골프가 가장 좋아 ~ I LOVE GOLF ! ~
주식회사 엠게임 재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.)	드로이안
유한회사 엠티스튜디오 (MTStudio Co., Ltd.)	Mul berry field
주식회사 캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)	몬스터 헌터 프론티아 온라인
SeedC 주식회사(SeedC Co.,Ltd.)	INFINITY
사쿠라인터넷주식회사(SAKURA Internet Inc.)	The Road of the Rings Online
주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)	프로야구 팀을 만들자! ONLINE
드림엔터테인먼트 주식회사 (DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.)	AsobeBar
주식회사 NETTS(NETTS Co., Ltd.)	Florensia
록크웍스 주식회사(RoCWorks Co.,Ltd.)	십일지천 ~ TwelveSky ~

### 오픈배타 서비스 타이틀

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
주식회사 엠게임 재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.)	Ares 온라인
주식회사 가이악스 (GaiaX Co.Ltd.)	트윈클(토인쿠루)
주식회사 감마니아디지털엔터테인먼트 (Gamania Digital Entertainment Co.Ltd)	넷 de 스코로쿠 스파★릿치
경호 온라인 엔터테인먼트 주식회사 (GungHo Online Entertainment, Inc.)	익스트림 사커
주식회사 게임온(GameOn Co., Ltd.)	RFonline Z
	미라클서머너 큐이(소환대전 큐이)

주식회사 게임팟 (Gamepot Inc.)	온라인 카트 스티어(KART STEER)
커뮤니티 엔진 주식회사 (Community Engine Inc.)	gumonji2006
GMO games 주식회사(GMO Games, Inc.)	어니스 & 프리키
SeedC 주식회사(SeedC Co.Ltd.)	Gallop Racer ONLINE
주식회사 지크레스트(GCREST, Inc.)	퀴즈! 피콧토 학원
NHN Japan 주식회사	CONCGATE
솔리드네트웍스 주식회사 (SOLID NETWORKS INC.)	GoPets
주식회사 디지월드 (Digiworld Co., Inc)	Mith War 온라인
반다이네트웍스 주식회사 (BANDAI NETWORKS CO., LTD.)	디지털 서클