



■ 기획 : 일본 온라인게임의 법적 규제동향

■ HOT GAME 소개 : 리 니 지
특징 및 인기 이유

■ GAME NEWS
캡콤, 「비디오 게임의 비밀」을 전국에 기증
스퀘어에닉스, 2007년 3월 결산 전망을 상향 수정
반다이남코, 게임 등 경상이익 22% 증가
일본 이치소프트웨어가 JASDAQ 上場

■ GAME 인기순위

일본 온라인게임의 법적 규제 동향

전자머니와 포인트 관련 규제

전자머니 대응 프리페이드 카드는 동일본동일여객철도주식회사 (East Japan Railway Company) 의 「Suica (스위카)」 및 비트월렛주식회사 (bitWallet, Inc.) 의 「Edy (에디)」 등 비접촉형 IC 카드는 교통비 지불 및 상품·서비스 지불 등 이용할 수 있는 범위가 확대되어, 발행매수도 총 5,000 만 장으로 급속하게 보급되고 있다.



4 월에는 일본 대기업 유통 그룹인 세븐아이홀딩스 (Seven & i Holdings Co., Ltd.) 그룹내 각 점포 쇼핑에 이용할 수 있으며, 독자적인 포인트 서비스도 제공하는 프리페이드형 전자머니 「nanaco (나나코)」 (사진) 발행을 시작하였다.

한편 대기업 전자양판점 주식회사 빅카메라 (Bic Camera Inc.) 는 상품 구입 및 서비스 이용 등에 보다 취득·축적할 수 있는 자사 포인트 「Suica」와 교환할 수 있는 아이템을 도입했다.

이러한 전자머니 및 포인트는 유저끼리 전자머니를 교환하거나, 환전할 수 있지만, 발행사업자 도산 및 부정 이용 등에 관한 유저 보호를 위해 금융청은 지금부터 규제를 가할 방침이다.

또 전자머니 거래, 이용자간에 잔금 교환하는 서비스는 환전 및 송금, 금액에 따라 환전업무 및 저축금으로 인정되어 은행법 및 출자법에 저촉될 위험이 있다.

현재 전자머니에 관한 법률에는 전불식증표규제법(프리페이드카드법)이 있다. 이 법률은 인터넷 등에서 이용되고 있는 사전지불 방식의 결제 서비스를 행하는 사업자를 신고 및 등록제로 하고, 금융기관에 위탁금을 저축하는 의무가 주어진다.

이 법률을 개정하던가 새롭게 전자머니법을 제정하던가 현재 아무런 결정사항은 없지만, 연내에 금융심의회(수상 자문기관)에서 규제 내용을 정하고, 내년 정기회의에서 법안성립을 목표로 하고 있다. 온라인게임 비즈니스에 관련된 법률로 향후 동향을 주목할 필요가 있다.

RMT에 관한 규제

온라인 콘텐츠 권리보호를 위해 노력하고 있는 단체 유한책임중간법인 온라인콘텐츠추진기구 (Initiative for Online Contents Advancement 略称 IOCA) 가 2006 년 설립되었다.

IOCA 는 온라인콘텐츠의 현황 파악, 조사, 분석, 연구, 문제제기, 해결책 책정 등을 추진하는 단체이다.



IOCA 활동 제 1 단은 온라인게임에서 사용되고 있는 통화 및 아이템을 판매하는 리얼머니트레이드 (RMT) 실태조사와 해결책으로서 법안 책정이다.

RMT 에 관해서는 현행 법률로 규제할 수 없기 때문에 온라인게임 운영회사 권리를 침해할 위험이 있으며, 또 온라인게임 유저 사이에서 범죄 유발 및 부정한 해외 송금 등 다양한 문제가 발생하고 있다.

RMT 사업자는 매출 세무 신고가 불명료하기 때문에 국세법에, 또 부정한 해외송금은 환율법에 위반하는 행위를 하기 때문에 위법행위로서 의심이 높으며, 동기구는 RMT 실태 조사후 RMT 를 규제하는 법안 제안을 실시할 예정이다.

추가로 IOCA 회장은 전 국회의원으로 이사도 전 국회의원, 주요정부기관의 주요요직에 있었기 때문에 동기구가 제안한 법안이 국회의원을 통과해서 법안제출이 될 가능성은 상당히 높다. 아마 2008년에는 법안 책정과 제출이 행해질 것이다.

이런 온라인게임 시장 확대와 동시에 다양한 문제가 발생하고, 그것을 해결하기 위한 법적인 규제를 제정하는 등 움직임은 향후 더욱 활발해질 것이라고 예상된다.

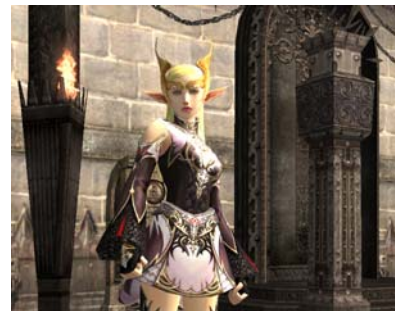
HOT GAME 소개

게임명 : 리니지 II

게임명	리니지 2 ~The Chaotic Chronicle
게임서비스	엔씨재팬 주식회사
게임개발	엔씨소프트
정식서비스 시작일	2004년 6월 25일
장르	MMORPG
요금시스템	월정액 3,000엔
회원수	100만 회원
인기비결	1. 화려한 그래픽 2. 자유도가 높은 게임시스템 3. 게임내 고객지원 철저 4. 고급스러운 이미지 5. 프로모션

게임개요

『리니지 II』는 일본에서는 2004년부터 서비스되고 있는 MMORPG이다. 3년간 많은 신작이 등장했지만, 리니지보다 그래픽 수준이 높은 게임은 존재하지 않다. 시스템, P v P, 결혼 시스템, 아이템 강화 등 타 게임의 특징을 거의 도입하고 있으며 오리지널성도 강조하고 있다.



게임 특징

보기 편한 인터페이스, 리얼하고 아름다운 캐릭터, 공성전을 시작으로한 각종 PvP, 팻, 피싱 등 각종 놀이요소...etc. 『리니지 II』는 게임에 관한 모든 부분이 상당히 정교하게 만들어져 있다. 또 처음으로 사용하는 시스템에 꼭 문장과 음성 설명이 삽입되는 등 반응이 좋음. 예를 들어 초심자도 처음부터 헤매지않고 즐겁게 게임할 수 있다.

그래픽

『리니지 II』 최대 매력이라고 할 수 있는 것이 높은 수준의 그래픽이다. 앞에서 말한 것 처럼 『리니지 II』 발표 후에도 아름다운 그래픽을 특징으로 하고 있는 게임은 몇 개 등장했지만, 아직 본 타이틀을 능가하는 게임은 1, 2 개 타이틀 정도 밖에 없다. 게다가 캐릭터 등이 일본인이 좋아하는 디자인이며, 비주얼적인 면을 보고 싶어서 회원 등록한 유저도 많다.



게임 시스템

『리니지 II』의 특히 재밌는 특징으로서 제 4 기 대형 업데이트 「크로니클 4」부터 도입된 「영웅 시스템」이 있다. 영웅이 되기 위해서는 「노블레스 퀘스트」라 불리는 과욕한 퀘스트를 종료한 후, 퀘스트 종료한 사람끼리 겨루는 PvP 「그랜드 올림피아」에 승리해야 한다. 영웅으로 선발되면, 타인보다 고품격의 장비와 스킬을 소지할 수 있게 되지만, 각 직업의 0~1 명, 1 서버당 최대 31 명 밖에 존재하지 않는다. 이런 특권이 유저들에게 플레이 욕구를 불러일으키며, 동시에 본 타이틀을 전략성(예를들어 영웅이 참가하는 PvP 에서 전쟁하는 방법 등)이 있는 게임으로 완성시키고 있다.



이 외 「공성전 시스템」 및 「장원 시스템」도 『리니지 II』를 말할 때 빠질 수 없는 요소 중 하나이다. 「이 외 혈맹(길드)과의 전쟁에서 장원(영지)를 손에 넣고, 그곳에서 작물을 재배해서 아이템 및 자금을 입수한다」 이런 일련의 흐름이 단조로울 수 있는 게임 전개에 자극을 주어, 혈맹끼리의 정치적인 관계 등도 구축할 수 있다.

캐릭터

플레이 캐릭터는 휴먼·엘프·다크엘프·오크·드워프 5 종류. 또 외견은 머리카락, 얼굴, 성별을 변경할 수 있다. 최근 게임과 비교하면 캐릭터 제작 다양성이 부족하다고 할 수 있지만, 이벤트 등으로 부정기적으로 패션 아이템을 배포하고 있기 때문에 그다지 신경쓰일 정도는 아니다.



운영 서비스

엔씨재팬은 2001 년 9 월에 NCsoft Co.,Ltd.(총 주식비율 40%) 및, 소프트뱅크 그룹의 SOFTBANK Co.,Ltd.(12%), SOFTBANK Media&Marketing Co.,Ltd.(20%), BB Technology Co.,Ltd.(10%), SOFTBANK Technology Holdings(5%)에 설립된 합병 법인이다. 『리니지 II』

외 『리니지 ~ The Cross Rancor ~』 『길드워』 를 운영하고 있다.

현지화

게임 내 이벤트를 중심으로 일본만의 오리지널 요소를 자주 도입. 또 미니게임을 시작으로 한 커뮤니티 콘텐츠를 공식사이트에 포함시키는 등, 「리니지 걸」로 불리는 이미지캐릭터를 매년 선별하는 등 프로모션 활동에도 적극적으로 하고 있다. 또한 『리니지』 시리즈는 모두 반응이 좋아 대형 업데이트 시에는 도시 대형 스크린 등을 이용한 대대적인 홍보를 실시하고 있지만, 『길드워즈』는(해외와 비교하면)그다지 인기가 없어, 정식 서비스 개시부터 1 년이 지난 현재에는 프로모션조차 소극적으로 진행하고 있다. 엔씨재팬은 향후도 『리니지』 시리즈를 중심으로 사업을 전개해 나갈 예정이다.

유저 인기

온라인게임 유저에게 『리니지 II』 이미지를 물으면, 대부분 「게임요금(월정액 3,000 円)이 높다」라고 대답할 것이다. 일본은 아이템 과금제가 주류이며, 예를 들어 월정액제라도 1,500 円 전후가 주류이기 때문이다. 그러나 고액이기 때문에 정말 본 타이틀을 즐기는 팬들이 모이게 되며, 양질의 게임환경을 스스로 만들어 나가고 있다. 또 서비스 개시 1 주년 등 기념일에 고객상품(추천 PC 등)을 선물로하며, 지속적으로 유저에게 환급해 주고 있는 정도 높은 점수를 얻고 있다.



앞으로 고급스러운 온라인게임으로서 안정된 인기를 유지할 수 있을 것이다.

■ Game News

★Game News 는 2007 년 5 월 8 일 ~ 5 월 17 일 기간의 기사만을 제공합니다.

캡콤, 「비디오 게임의 비밀」을 전국에 기증

(2007 年 5 月 8 日)

캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)은 5 월 8 일CSR(Corporate Social Responsibility) 활동의 일환으로서 학습만화 「비디오게임의 비밀」을 발간. 전국 약 2 만 4000 초등학교와 약 2,700 공립도서관에 기증했다.

이 만화는 「선생님 및 보호자에게도 상당히 참고가 되는 내용」을 컨셉으로 작성한 학습서이다. 게임 기획자가 하는 일, 게임 제작 프로세스와 비디오게임 (Video Game) 즐기는 방법, 게임이 두뇌에 미치는 영향력에 대한 전문가 의견, 또한 이에 대한 사회적인 화제, 일본 게임산업의 경쟁력 등을 책 속에 실었다. 제작에는 학습 참고서 출판사인 학습연구소 (GAKKEN Co.,Ltd.)가 협력해 주었으며, 초등학교에 비디오게임이 어떤것인지에 대해 알기 쉽게 설명해 주고 있다.



NHN Japan, 『ARCHLORD』 일본 서비스 결정

(2007 年 5 月 9 日)

NHN Japan (NHN Japan Co., Ltd.) 은 5 월 9 일, 온라인게임 포털사이트 『Hangame』에서 MMORPG 『ARCHLORD』 일본 서비스를 실시한다고 발표했다.

『ARCHLORD』는 NHN Games Corporation 가 3 년의 세월을 걸쳐서 개발한 MMORPG. 메인 스토리는 전세계 정점인 「아크로드(절대권력자)을 지향하고, 3 종족 4 성주가 맹렬한 전투를 펼쳐나간다는 내용이다. 우수한 그래픽 뿐만 아니라, 「몬스터 변신 시스템」을 시작으로 오리지널티가 한국에서의 발표 당초부터 일본에서도 주목을 받았다.

향후 스케줄은 5 월 24 일에 티저사이트 오픈과 동시에 클로즈베타 테스터를 모집하고, 6 월 초순부터 중순경에 클로즈베타 테스트를, 7 월부터 오픈베타 테스트를 개시할 예정이다. 요금 시스템은 아이템 과금제이다.



『모바게타운』 등록 회원수 500 만 아이디 돌파

(2007年5月11日)

디에누에이(DeNA Co.,Ltd.)는 5월 11일, 휴대전화 전용 SNS & 게임사이트 『모바게타운』 회원수가 전날기준으로 500만 ID를 돌파했다고 발표했다. 1일당 페이지뷰(PV)는 5월 6일 기준으로 4억 2,000만을 넘어, 최고기록을 갱신하고 있다.



모바게타운은 작년 2월에 오픈한 모바일 커뮤니티 사이트이다. 70종 이상의 게임을 시작으로 아바타 및 SNS 기능 등으로 무료로 제공하고 있다. 회원 남녀

비율은 6대4로, 연령별로는 10대가 53%, 20대가 34%, 30대 이상은 13%이다.

PV 증가 비결은 소설 및 시 등의 원고 작성이 가능한 서비스 「크리에이터 노벨」을 3월부터 시작하여, 유저들의 전폭적인 지지를 받았기 때문이다. 벌써 15만 이상의 작품을 공개하고 있으며, 하루 최고 PV는 3,000만 이상이다. 최근에는 소설 콘테스트를 개최할 예정으로, 향후 모바게타운 크리에이터를 응원할 장소를 준비해 나갈 것이라고 한다.

이 외에도 자작 음악을 투고할 수 있는 「크리에이터 뮤직」도 5월부터 개시하며, 이미 2,500곡 이상을 공개하고 있다.

『新生 R.O.H.A.N』, 프리 테스트를 통과하고, 기본 플레이 무료로 전환

(2007年5月9日)

YNK JAPAN(YNK JAPAN Inc.)는 MMORPG 『R.O.H.A.N JAPAN EDITION』 요금 시스템을 기본 플레이요금으로 변경할 것이라고 발표했다.



YNK GAMES Co.,Ltd. 가 개발한 『R.O.H.A.N』는 일본에서 한국만큼의 인기를 얻지는 못하고, 2006년 11월 정식 서비스를 개시한 이후, 수익획득에 애를 먹고 있다. (이유는 『리니지 II』를 비롯한 기존 타이틀과 커다란

차이가 없으면서, 요금 시스템을 「월정액 1,900엔+아이템 과금」으로 했기 때문. 너무 가격이 높아서 주목받지 못했다.) 그래서 4월 26일부터 타이틀을 『R.O.H.A.N JAPAN EDITION(邦題: 新生 R.O.H.A.N)』라 변경하여 프리테스트라고 칭하여 두번째 오픈베타 테스트를 실시하였다. 현재 모든 서비스를 무상으로 제공하고 있으며, 유저의 의견으로부터 개선책을 모색하고 있는 중이다. 또한 본 테스트 종류 일시는 별도로 정해져있지 않고 유저가 만족할 때까지 속행할 방침이다.

Playstation3, 우체국 및 편의점 이용의 프리페이드식 결제 도입

(2007年5月9日)

소니컴퓨터엔터테인먼트 (Sony (Sony Computer Entertainment inc.))는 5월 8일

Playstation (PS) 3 용 네트워크 서비스 「플레이스테이션 네트워크」으로 편의점 및 우체국의 ATM 을 이용한 프리페이드식 과금 결제를 6 월 초순부터 도입할 것이라고 발표했다.

「플레이스테이션 네트워크」은 PS3 및 PlaystationPortable 용 게임 소프트 및 추가 데이터를 다운로드로 판매하고 있다. 지금까지는 신용카드와 전자머니 「Edy」에 대응하고 있다. 도입하는 결제 시스템 「플레이스테이션 네트워크 티켓」은 로손 및 패밀리마트, 우체국 등 전국 5 만 2000 지점에서, 1,000 엔, 3,000 엔, 5,000 엔, 1 만엔 4 종류의 티켓을 판매하고 있다. 티켓에 있는 12 자리 영문 알파벳을 PS3 소정홈에 입력하여 이용한다. 또 우체국의 경우에는 이콘텍스트사의 휴대사이트로 사전 신청이 필요하다.

스퀘어에닉스, 2007 년 3 월 결산 전망을 상향 수정

(2007 年 5 月 9 日)

스퀘어에닉스 (SQUARE ENIX CO., LTD.) 는 5 월 9 일, 2007 년 3 월 기준 결산 전망에 대해서 매출 당초의 1,600 억엔에서 1,630 억엔, 경상이익을 220 억엔에서 262 억엔으로 상향 수정했다. 경상이익은 과거 최고 수익을 갱신할 전망이다. 주력 게임소프트 사업에 더해 온라인게임, 모바일, 출판 각 사업이 호조를 보이고 있기 때문이다. 2005 년 9 월말에 흡수한 타이토의 매출이 처음으로 줄기 때문이다. 전년 실적의 1,244 억엔에서 대폭 증가하였다.



반다이남코, 게임 등 경상이익 22% 증가

(2007 年 5 月 9 日)

반다이남코홀딩스 (NAMCO BANDAI Holdings Inc.) 는 5 월 9 일, 2007 년 3 월기 연결 결산에 대해서, 경상이익이 전년대비 22.9 % 증가한 456 억엔이라고 발표했다.

매출은 4591 억엔 (1.8% 증가) , 영업이익은 422 억엔 (18.4 % 증가) , 순이익은 242 억엔 (71.4 % 증가) .

토이호비 사업에서는 카드게임 『Data Carddas』가 초등학교 등 저학년에 인기가 있었지만, 휴대게임의 비인기로 전업계가 고전하고 있다. 매출이 2.5 % 증가하여 1855 억엔인 것에 반해, 영업이익은 8.8 % 감소한 174 억엔에 머물렀다.



게임콘텐츠 사업은 매출이 6.4%증가한 1,391 억엔, 영업이익은 18.6% 증가한 115 억엔. PlaystationPortable 타이틀 『철권 DARK RESURRECTION』 및 닌텐도 DS 타이틀 『타마고치 부치부치 오미셋치』 시리즈가 인기를 얻는 등, 휴대게임용에 주력했다.

또 Playstation2 타이틀 『기동전사 건담 SEED DESTINY 연합 vs.Z.A.F.T.II PLUS』

『Tales of Destiny』도 좋은 반응을 보였다.

『아레스 온라인』, 5월 11일부터 정식 서비스 개시

(2007年5月11日)

엠게임재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.) 은 5월 11일 15시부터 MMORPG 『아레스 온라인』 정식 서비스를 개시했다.

『아레스 온라인』는 PvP를 중시한 MMORPG. 중세 유럽을 모티브로 한 가상 세계 「올림푸스 62년」를 무대로 하고 있다. 서비스 개시와 함께 아이템샵 「PlusShop」이 오픈한다. HP·MP 상승 아이템을 시작으로, 사냥에도 PvP에도 편리한 아이템을 다수 준비하고 있다. 또한 오픈베타테스트 중에 사용된 캐릭터 데이터는 그대로 정식서비스에 인계되는 것 외, 현재 실시중인 「길드 캠페인」 「레벨업 달성 캠페인」도 지속하고 있다.



일본 이치소프트웨어가 JASDAQ 上場

(2007年5月11日)

자스닥 증권거래소(Jasdaq Securities Exchange, Inc.)는 5월 11일, 주식회사 일본이치소프트웨어 (NIPPON ICHI SOFTWARE INC.)의 상장을 승인했다. 공개 예정일은 6월 13일이다. 증권코드는 「3851」.

일본이치소프트웨어는 1993년 설립한 게임 개발회사이다. 콘슈머게임 타이틀 『마루왕국』 시리즈, 『마계전기 디스가이아』 시리즈(사진)등이 유명하다. 온라인게임 개발 실적은 없지만 맹렬한 팬들이 많아, 향후 주목할 만한 기업 중 하나이다. 덧붙여 2006년 3월기 연결 실적은, 매출이 15억 9,300만엔, 경상이익이 2억 7,900만엔, 순이익이 1억 6,400만엔.



『풍림야산-風林火山』, 여름부터 서비스 개시

(2007年5月16日)

엠게임재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.)은 5월 11일, MMORPG 『풍림야산』 서비스를 한국과 동시에 올 여름부터 서비스할 것이라고 발표했다.

『풍림야산』는 mGame Co.,Ltd.가 개발한 타이틀. 무협을 테마로 한 작품이지만, 톤 슈딩에 의한 애니메이션풍의 그래픽, 전투 장면의 연출, 일본인 일러스트에 의한 캐릭터 디자인 등 개발 단계부터 일본



시장에 맞춰 개발을 했다. 콘솔게임에 가까운 연출을 채용하였으며 솔로플레이도 즐길 수 있도록 되어 있다.

『SPECIAL FORCE』, 회원등록자 수 100 만 명 돌파

(2007年5月17日)

NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Co., Ltd.) 는 온라인 3D 액션 슈팅게임 『SPECIAL FORCE』 회원 등록수가 5월 13일 누계로 100만 ID를 돌파했다고 발표했다.

『SPECIAL FORCE』는 2006년 10월 6일에 클로즈 베타 서비스를 개시하였으며 올해 2월에 회원 50만명을 돌파했다. 그리고 나서 겨우 3개월만에 100만 회원 달성은 일본 온라인게임 업계에서 이례적인 스피드이다

또한 이번 달성을 기념으로 5월 17일부터 전 유저에게 게임내 아이템을 선물하는 “감사 캠페인”을 실시중이다.

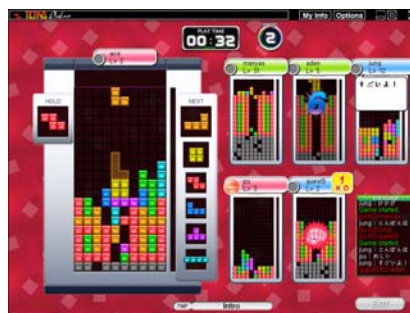


테트리스 온라인 재팬, 퍼즐게임 『테트리션 온라인』 발표

(2007年5月17日)

테트리스온라인·재팬주식회사 (Tetrisonline Japan Inc.) 는 5월 17일에 온라인게임사업 참여를 결정하고, 온라인퍼즐게임 『테트리션 온라인』 개발을 발표했다.

『테트리션』은 낙하해 오는 블록을 나란히 배열시켜 블록을 없애나가는 유명한 퍼즐게임이다. 온라인버전인 본 타이틀에는 한사람이 즐길 수 있는 「싱글모드」, 컴퓨터와 대전가능한 「VP CPU 모드」, 최대 6명이 대전 가능한 「멀티 모드」를 준비하고 있다.



개발은 테트리스 온라인 재팬이 담당한다. 퍼블리셔는 후일 발표할 예정이지만, 베타테스트는 6월에 실시할 예정이다. 요금 시스템에 관해서는 종량제와 아이템과금제도를 병행할 방침이다. 또 『테트리션 온라인』개발 이외에 플레이 일기 등을 기입할 수 있는 전용 SNS 「TECO」도 개발중이다.

Game 인기순위

★ 독자투표 온라인게임 인기순위는 2007년 4월 20일 ~ 2007년 5월 17일 동안 일본 유저들이 직접 투표한 결과를 토대로 집계한 순위입니다.

정식 서비스 타이틀

1	SPECIAL FORCE	NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Co., Ltd.)
2	그라나도 에스파다	주식회사 한빛유비쿼터스 엔터테인먼트 (Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.)
3	WarRock	SeedC 주식회사(SeedC Co.Ltd.)
4	리니지 II ~ The Chaotic Chronicle ~	엔씨재팬 주식회사 (NC Japan K.K)
5	프로축구 클럽을 만들자!ONLINE	주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)

서비스 예정 타이틀

1	라그나로크 온라인 2	경호온라인엔터테인먼트 주식회사 (GungHo Online Entertainment, Inc.)
2	Florensia	주식회사 NETTS(NETTS Co., Ltd.)
3	RF online Z	주식회사 게임온(GameOn Co., Ltd.)
4	몬스터 헌터 프론티아 온라인	주식회사 캡콤(CAPCOM Co., Ltd.)
5	온라인 Kart Steer	주식회사 게임팟 (Gamepot Inc.)



※ 『Florensia』(사진)은 주식회사 NETTS(NETTS Co., Ltd.)가 일본 유저를 타겟으로 개발하고 있는 MMORPG. 정식 서비스는 연말을 예정하고 있지만 5월에 실시한 클로즈베타 테스트에는 1만명 이상의 참가자가 모여 주목을 받고 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.

