



■ 온라인게임시장 통계 조사 2007 년 분석
2006 년 일본 온라인게임 시장규모는 1,000 억엔을 돌파

■ Game News
경호, 「부정 톨 대책에 적극적으로 대처」 발표
ClubiT, 게임은 제 2 위 주주
사이버스텝, 「Cosmic Break」 「갯앰프드 2」 발표
컴시드, 자회사 「사이칸 게임즈」 설립

■ Game 서비스 현황

■ HOT GAME 소개 : 여신전생 IMAGINE

■ 온라인게임시장 통계 조사 2007년 분석

2006년 일본 온라인게임 시장규모는 1,000억엔을 돌파

온라인게임 포럼은 경제산업성이 추진하는 산업클러스터 프로젝트의 일환으로서 새로운 IT & 콘텐츠 벤처 비즈니스 지원을 위해 2004년에 발족했다.

지금까지 일본에는 본격적인 온라인게임 시장 통계 조사가 실시되고 있지 않았기 때문에, 온라인 게임포럼은 동 포럼에 참가하고 있는 기업의 히어링조사 등을 기본으로 하여, 2005년 온라인 게임시장통계조사 보고서를 발표하고, 2004년 시장규모는 578억엔이라고 발표했었다.

그 후 2006년에는 2005년 시장규모가 820억엔이라고 발표하였으며, 금년 6월 28일에는 2006년 시장규모가 1,015억엔이라고 발표했다.

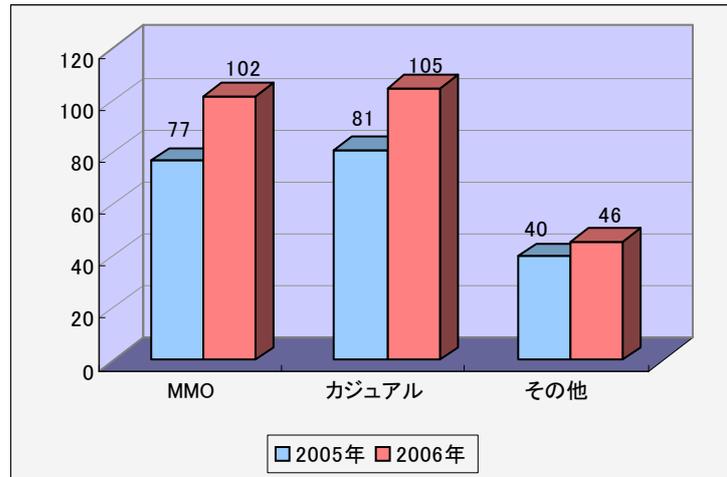
PC 온라인게임은 한국 타이틀이 다수

2006년 일본에서 서비스된 PC 및 콘슈머게임 타이틀 수는 474 타이틀이다. 또 온라인게임을 서비스하는 퍼블리셔는 128사이다. 474 타이틀 중 PC 게임이 264 타이틀, 콘슈머용 게임이 210 타이틀이다.

내역을 살펴보면 2006년에 서비스되었던 게임이 294 타이틀, 또 2006년에 신규로 서비스되었던 게임이 180 타이틀이다. 이번 조사에서는 MMO, 캐주얼, 기타 (Matching 타이틀 게임 등) 의 게임 카테고리 분석도 실시하였다.

분석에 의하면 MMO 는 2005년 77 타이틀에서 2006년 102 타이틀로 132%증가, 캐주얼은 2005년 81 타이틀에서 2006년 105 타이틀로 130% 증가, 기타가 2005년 40 타이틀에서 46 타이틀로 115% 증가하였다.

또 게임 개발 국가별 분석에서는 일본 타이틀이 184, 미국이 163, 한국이 108, 기타 8개로 되어 있지만, PC 온라인게임만 보면, 한국 타이틀이 107로 전체 42%, 일본 타이틀이 74개로 29%, 미국 타이틀이 65로 26% 순이다.



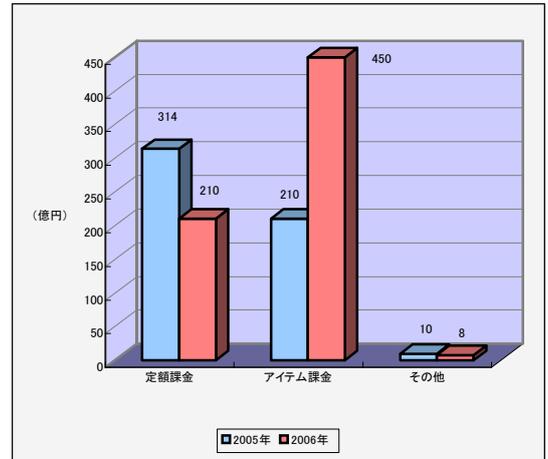
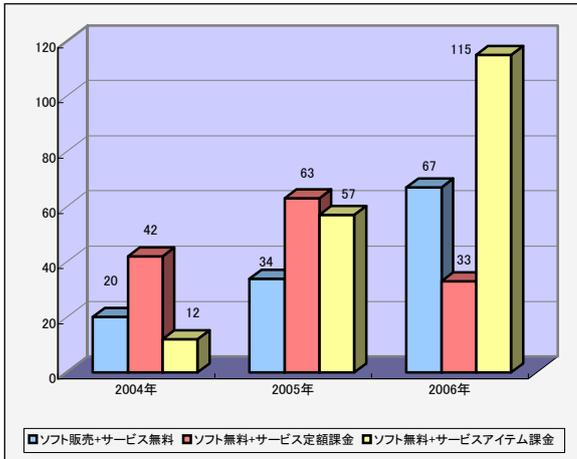
변화한 비즈니스 모델

온라인게임 비즈니스모델은 PC 와 콘슈머 타이틀로 보면, 게임을 팩키지 판매해서 정액과금하는, 또는 게임을 무료로 제공하고 정액과금하는 정액과금 서비스 타이틀이 235 개로 가장 많은 전체 약 50% 을 점유하고 있다. 다음으로 많은 것이 게임을 무료로 제공하고 아이템을 유료 서비스하는 아이템 과금이 24%를 차지하고 있다. 그러나 PC 게임만 보면, 가장 많은 서비스 형태가 아이템과금이며, 전체 44%을 차지하고 있다. 그 다음으로 많은 것이 팩키지를 판매하고 서비스를 무료로 제공하는 형태로 25%, 그 다음으로 소프트웨어를 무료로 제공하고 서비스가 정액 형태인 정액과금으로 13% 순으로 되어 있다.

온라인게임 서비스가 시작된 이래 서비스 형태의 주류였던 정액과금이 처음으로 아이템과금으로 전환되었다.

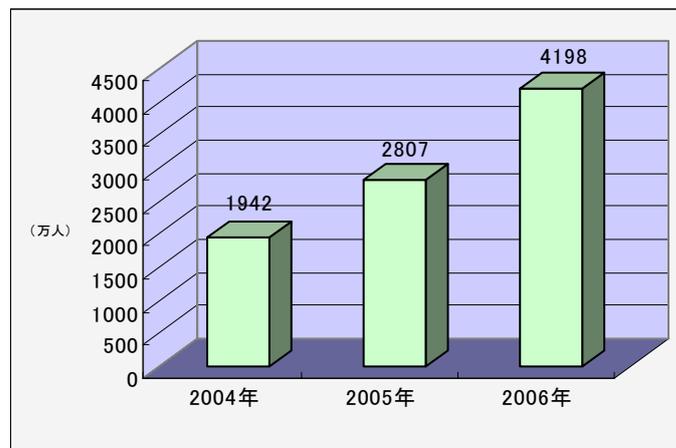
최근 3년간 서비스 형태의 추이를 보면, 이 변화를 잘 알 수 있다. 2006년에 아이템과금 타이틀이 급증한 원인은 아이템 과금의 새로운 타이틀이 서비스됨과 동시에, 그때까지 정액과금이었던 타이틀이 아이템과금으로 변경한 것을 들 수 있다.

덧붙여 정액과금 서비스와 아이템과금 서비스의 매출을 보면, 2005 년과 2006 년에는 포지션이 역전되어, 2006 년에는 정액과금은 210 억엔으로 전년비 67%, 아이템과금은 약 450 억엔으로 전년대비 217%가 되었다.



폭 넓은 연령층으로 확대되는 게임유저

온라인게임 포럼에서는 액티브유저 수의 히어링조사는 게임퍼블리셔 협력을 얻지 못하여 게임 타이틀 별로 등록 유저수 조사를 실시해 왔다. 이런 사정으로 복수 타이틀을 게임하는 유저도 많이 포함되어 있다. 등록 유저는 2004년에는 비교하면 2006년에는 216%로 증가하여, 4000 만명을 돌파했다. 이런 배경에는 서비스 타이틀 증가와 동반하여 유저가 복수 타이틀을 플레이하는 기회가 많아지고 되었으며, 또 아이템과금이기 때문에 단기간 시범으로 플레이하는 유저가 늘어났기 때문이라고 생각한다. 등록 유저의 연령층은 2004년에는 20 대가 56%였지만, 2006년에는 비율이 낮아진 36%로, 한편 2004 24%였던 10 대는 2006년에 33%, 2004년에 21%였던 30 세 이상이 2006년에는 31%로 전체적으로 연령층이 평균화되어, 온라인게임 보급이 매년 원활하게 진행되고 있다는 것을 나타내고 있다.



Game News

★ Game News 2007년 6월 18일 ~ 6월 25일간의 기사를 제공하고 있습니다.

경호, 「부정 툴 대책에 적극적으로 대처」 발표

(2007年6月19日)

경호 온라인 엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment, Inc.)은 6월 17일 니가타에서 개최한 「제 6 회 온라인 미팅」에서 부정 대책에 대한 회사 견해를 기록한 자료를 공개했다.

「부정 툴 대책에 적극적으로 대처」라는 표제의 자료에는 최신 중요 문제로서 『라그나로크 온라인』에서 부정행위 유저에 관한 보고가 13페이지 걸쳐 기재되고 있다.

자료에서는 우선, 매월 어카운트 정지 수 및 부정 툴 이용 보고 수를 그래프로 한 데이터가 있었으며, 2007년 1월에 부정 대책을 실시함으로써 그 수는 일시적으로 감소하였지만 결론적으로는 「부정 툴 사용 캐릭터 감소로는 연결되지 않는다는 것을 인식하고 있습니다.」라고 2007년에 실시한 부정대책이 악의를 갖고 있는 유저에게는 성공적인 결과를 가져왔다고 인정하고 있다.

게다가 부정 툴을 사용하는 원인을 분석하고, 이하의 대책을 지도하고 있다. 이와 같은 대책을 동시에 실시함으로써 「『라그나로크 온라인』에서 부정 툴을 사용해도 의미가 없다」라고 생각하는 것이 가능하다고 생각하고 있으며, 다시 한번 부정 툴 박멸에 전념하겠다고 표명했다.

부정 툴 대책

1. 부정 툴 단속 투명화, 효율화
2. 이용권 종료 후 캐릭터에 대해서
3. 자유 플레이 티켓 상태
4. 부정 툴이 동작하지 않는 환경 구축
5. 부정 접속 대책
6. 부정 패킷 단속
7. 사이버현금거래(RMT) 단속

이 중에서 새로운 전략으로서는 3번째의 「자유 플레이 티켓 상태」이다. 현 상황에서는 어트랙션 ID 등록에 조건을 붙이거나, 제한을 줌으로서

부정한 목적의 ID 취득을 한정하고 있지만, 부정 이용 유저의 온상이 되고 있는 자유 플레이 티켓에 관해서는 신규 유저 획득 대상의 마케팅 시책의 일환으로서 남겨진 채였다.

이번에 발표된 대책의 구체적인 플랜으로서는 최초 등록자에게 제공하고 있는 자유 플레이 티켓 제도를 폐지한다고 명기했다. 또한 『라그나로크 온라인』 부정대책팀은 부정률 사용 캐릭터의 80% 삭감율을 2007년 11월까지 목표로 하고 있다.

ClubIT, 게임온 제 2위 주주

(2007年6月28日)

클럽비트 주식회사(Club iT Co., Ltd.)는 6월 27일 업무제휴를 목적으로서 주식회사 게임온(GameOn Co., Ltd.)주식을 취득했다.

클럽비트는 동영상 다운로드 판매 및 스트리밍 전송, broadband 회선 판매 등을 하고 있는 네트워크 기업. 게임서버 측에서 모든 프로그램 처리를 실시하고, 동영상처럼 게임을 배송하는 온 디맨드(on-demand) 게임 전송 서비스 「G 클러스터」를 판매 중이다.

이번 주식 거래에서는 대주주 순위 제 2위였던 소프트뱅크 인터넷 테크놀로지·펀드 2호(SoftBANK Internet technology fund II)를 소유하고 있던 주식 1만 2217주(전체 16.05%)를 매각하여, 동시에 소프트뱅크 그룹의 클럽비트가 약 31억엔으로 1만 3298주(동 17.47%)를 취득. 새롭게 제 2위의 주요 주주가 되었다.

향후 클럽비트는 게임온과 검토할 업무제휴 내용으로서는 이하 3가지를 들 수 있다.

업무 제휴내용

- 「G 클러스터」를 활용한 제휴
- 브로드미디어 CDN를 활용한 전송 최적화
- 콘텐츠 제공

구체적으로는 「G 클러스터」를 이용한 게임온 운영 타이틀 전송, 차세대 게임 공동개발, 클러비트에서 게임온에 게임콘텐츠 제공 등이다.

또한 게임온도 6월 27일 날짜로 「주요 주주 이동에 관한 공지」로 주요주주 이동을 발표했지만, 「새롭게 당사 주요 주주가 된 클럽비트 주식회사는 이 사업내용 및 향후 전개에 따른 당사와의 사업상 시너지효과를 기대하고 있습니다. 구체적인 사업전개 등에 관해서는 향후 검토해 나갈 예정입니다.」라고 발표했다.

사이버스텝, 『Cosmic Break』 『갯앰프드 2』 발표

(2007年6月20日)

사이버스텝 (CyberStep, Inc.) 은 6 월 20 일, 신작 온라인게임 『코스믹 브레이크』 (사진상) 및 『갯앰프드 2』 (사진하) 를 발표했다.



『코스믹 브레이크』는 MMORPG 『로봇전기 C21』 캐릭터가 등장하는 온라인 액션 슈팅게임이다. RPG 요소가 강했던

『로봇전기 C21』에 비해서 오히려 액션성과 슈팅성을 추구한 게임이다. 또 대인전과 협력 플레이를 주체로 한 다양한 게임 모드를 풍성하게 담을 예정이다.

『갯앰프드 2』는 『갯앰프드』의 후속작인 온라인 대전 격투 게임이다. 최대

20 명까지 동시대전이 가능한 (『갯앰프드 R』는 최대 8 명) 것 이외에 200 명이

동시에 3D 공간상에서 채팅이 가능한 비주얼 로비를 실장하는 등, 액션성 및 디자인성을 대폭적으로 강화한 타이틀이다.

일본에서는 2008년에 서비스 개시 예정. 해외 전개는 미정이지만, 『갯앰프드』는 한국에서도 인기가 높아서 일본과 거의 동시에 서비스를 개시할 것으로 생각된다.

컴시드, 자회사 「사이칸 게임즈」 설립

(2007年6月25日)

컴시드 주식회사(COMMSEED Co.,LTD.)는 온라인게임의 일본 및 해외에서 서비스 및 개발을 목적으로 하는 자회사 「주식회사 사이칸 게임즈 (Cykan Games)」 설립을 발표했다. 설립시기는 7 월 예정이다. 출자 비율은 컴시드가 100%이다.

컴시드에서는 2006년 12월에 Cykan Entertainment 일본 법인인 주식회사 사이칸(Cykan Co.,LTD.)과 자본 및 업무제휴를 발표하고, 모바일을 포함한 온라인게임 사업 참가를 표명했다. 이번 자회사 설립은 동사업에 더욱 박차를 가함으로서 Cykan Entertainment 을 주축으로 하는 「사이칸 · 브랜드」을 축으로 전개하고, 사업 효율화와 가치의 최대화를 도모하는 것을 목적으로 하고 있다. 또한 새로운 자회사는 9월에 치바 마쿠하리멧세에서 개최하는 「도쿄게임쇼 2007」에 출전을 할 예정이다.

컴시드는 모바일사이트 기획 및 제작, 운영회사이다. 게임업계 실적으로는 컨슈머인 파칭코/파치슬롯 시뮬레이터를 개발하고 있다.

세컨드라이프 내 경제권, 2008년에는 1조 2500억엔으로 확대?

(2007年6月18日)

미즈호코퍼레이트뱅크(Mizuho Corporate Bank, Ltd.)는 LINDEN RESEARCH, INC.(미국)가 서비스하는 『세컨드 라이프』 내 경제권이 2008년에는 1조 2500억엔으로 확대할 것이라고 시장을 전망하였다.



미즈호는 『세컨드라이프』의 세계 총 가입자수가 2008년 말에는 2억 4000만명을 돌파할 것이라고 예상.(2007년 4월 시점에서 580만명). 토요타 자동차 주식회사, 닛산자동차주식회사, 소니주식회사 등 일본기업도 연이어 진출하고, 장래 유망한 시장이라고 분석한다. 아울러 가상통화 「린든달러」 거래량도 2006년에 104억엔에서, 2007년에 1350억엔, 2008년에는 1조 2500억엔에 달할 것이라고 전망한다. 이 예측은 어디까지 유사한 서비스가 등장하지 않는 것을 전제로 한 것이며, 신빙성이 높다고는 말할기 힘들지만, 『세컨드 라이프』가 다양한 업계에서 높은 영향력을 가지고 있다는 것은 증명되었다.

『MHF』, 온라인 베타 테스트 개시와 동시에 심각한 서버 다운 발생

(2007年6月21日)

캡콤(CAPCOM Co.,LTD.)의 MMORPG 『몬스터 헌터 프론티아 온라인(이하 MHF)』가 6월 21일 16시 오픈베타 테스트 개시와 동시에 심각한 서버 다운 현상이 발생하여 문제가 되었다.



『MHF』는 시리즈가 PlayStation2 및 PlayStationPortable 에서 높은 인기를 획득한 MMORPG. 덧붙여 PlayStationPortable 에서는 첫 밀리언셀러 타이틀이다. 당연히 PC 판의 평가도 높아서, 클라이언트 다운로드 및 게임 로그인에 혼잡할 것이라고 생각하고 있었지만, 캡콤에서 예상했던 것 보다 훨씬 넘어서는 유저가 쇄도했다. 테스트 개시에서 겨우 몇분에 게임서버도 공식사이트 서버도 다운되어 버렸다.

이에 관해서 캡콤은 동일 17시에는 정식 연기를 발표했다. 6월 25일 ~ 27일에 「테크니컬 테스트」로 칭하는 클로즈 베타테스트를 재 실시하고,

6월 28일부터 다시 오픈베타를 개시한다. 이전에도 스퀘어에닉스 (SQUARE ENIX CO., LTD.) 가 개발한 『콘체르트게임』 서버 트라블 문제를 소개했지만, 일본에서는 타이틀수 증가와 비례하여, 만족할만한 게임환경이 구축되어 있지 않음에도 불구하고 서비스 스케줄 발표 및 테스트 실시를 우선하는 온라인게임이 증가하고 있다.

PS3 소프트 대폭 증가, SCE 사장 처방책

(2007年6月21日)

소니컴퓨터엔터테인먼트 (Sony Computer Entertainment inc. 이하 SCE) 는 출하대수가 당초 계획을 하회하고 있는 신형 게임기

「PlayStation3(이하 PS3)」 재건을 위해 올해 안에 소프트를 대폭으로 늘릴 계획이다. 소프트 부족이 판매부진을 야기하고 있는 것으로 판단하고, 게임소프트 회사와 협력하여 소프트 확충을 추진한다.

SCE 최고경영책임자 (CEO) 히라이(平井一夫)씨는 6월 20일 일본경제신문

인터뷰에서 「현재세계에서 유통하고 있는 PS3 용 소프트는 팩키지가 60 타이틀, 다운로드 전용이 약 50 타이틀. 이에 더하여 2007 년도 안에 팩키지 200 타이틀, 다운로드 전용 180 타이틀 발매할 예정이다。」라고 계획을 표명했다.

또 소프트 충실을 위해 게임소프트회사와 제휴를 중시하며, 「선전 및 이벤트, 점포 판촉 등 마케팅 대책을 공동 전개한다.」라고 한다. 더욱 PS3 넷 접속 기능을 활용한 새로운 서비스로서 동영상 공유 서비스 등도 검토할 생각이다.

『조이드 온라인 워즈』, 12월 25일에 서비스 종료

(2007年6月25日)

타카라토미(TAKARATOMY Co.,LTD.)는 온라인 시뮬레이션 게임 『조이드 온라인 워즈』 서비스를 12월 25일을 기준으로 서비스를 종료한다고 발표했다.

『조이드온라인 워즈』는 공룡 및 동물을 모티브로 한 전동모형 「조이드」의 시뮬레이션 게임. 전국에서 2000 만개 이상 판매수를 자랑하고 있는 조이드 게임이라는 것도 있고, 2006년 10월 서비스 개시 당초에는 주목을 받았지만, 게임요금이 고액이었다는 점,

(회원등록+초기비용 2,100 엔 및 월정액 1,050 엔), 만족한 업데이트가



실시되지 않았다는 점 (색다른 캐릭터 추가 정도)에서 예상했던 수입을 거두지 못했다고 한다. 게임요금은 후에 기본요금+아이템 과금제로 변경했지만, 그래도 신규 회원 획득으로는 연결되지 않았다. 추가로 타카라토미는 본 타이틀과 연동하는 포털 사이트 『조이드유니버스』도 서비스하고 있지만, 현재로는 향후 어떻게 사이트를 운영할 것인지는 미정이다.

■ Game 서비스 현황

일본 국내 서비스중인 게임타이틀

★6월 8일 현재 일본 서비스중인 타이틀 정보입니다.

클로즈베타 서비스 타이틀

퍼블리셔	게임 타이틀
NHN Japan Co., Ltd.	ARCHLORD
MTStudio Co., Ltd.	Mul Berry Field
GungHo Online Entertainment, Inc.	테트리스 온라인
GameOn Co., Ltd.	PISTORY
GAMEHI Co.,Ltd.	서든어택
GAMEMARE Inc.	에코마지 ! ~ École du magister
SEGA Co., Ltd.	프로 야구팀을 만들자!ONLINE
GONZO Rosso K.K.	MayPan
DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.	AsobeBar
RoCWorks Co.,Ltd.	십이지천 ~ TwelveSky ~

오픈베타 서비스 타이틀

퍼블리셔	게임 타이틀
GungHo Online Entertainment, Inc.	익스트림사커
Gamepot Inc.	온라인 Kart Steer
	Level-R
Community Engine Inc.	gumonji2006
GMO Games, Inc.	어니스 & 프리키
SeedC Co.Ltd.	Gallop Racer ONLINE
GCREST, Inc.	퀴즈! 비콧토 학원
Cjinternet japan Co.,Ltd.	원더 킹
NHN Japan Co., Ltd.	Concgate
SOLID NETWORKS INC.	GoPets
Digiworld Co., Inc	Myth War Online
NETTS Co., Ltd.	Feats of Arms
BANDAI NETWORKS CO., LTD.	디지몽 서클

HOT GAME 소개

게임명 : 여신전생 IMAGINE

게임 타이틀	여신전생 IMAGINE
게임 서비스	주식회사 케이브 (CAVE CO.,LTD.)
게임 개발사	주식회사 케이브, 주식회사 아트러스
서비스 개시	2007 년 4 월 4 일
장르	MMORPG
요금 시스템	아이템 과금제
회원수	13 만 ID(오픈β 기준)

개요

『여신전생 IMAGINE』은 주식회사 아트러스(ATLUS Co.,Ltd) 인기 콘슈머 타이틀 『진 여신전생』 시리즈(누계판매대수 400 만개 이상)을 온라인화한 MMORPG 이다. 현대일본과 신화세계를 믹스한 독특한 세계관이 화제를 불러 일으켜, 서비스 개시 시점부터 일본 국산 온라인게임 중에서 특히 가장 높은 기대를 불러일으켰다.



게임 특징

「적인 악마(본 타이틀에 등장하는 몬스터 총칭)와 교섭하여, 함께 싸우는 동료로 만든다」 이것이 『여신전생 IMAGINE』의 근간을 이루고 있는 시스템이며, 콘슈머 타이틀에서부터 이어지는 시리즈 특징이다. 악마는 게임 플레이어보다 캐릭터 레벨이 낮으면 전투 시에



말을 걸어서 동료가 될 수 있다. 동료가 된 악마는 플레이어와 동시에 육성이 가능하지만, 2 개 이상 소유하고 있을 경우에는 보다 강력한 악마를 낳을 수 있는 「합체」 소재로서도 도움이 된다.

추가로 과거 시리즈 게임은 회화 변화요소가 풍부하여, 「치켜세워 동료로 만들다」

「위협하여 아이템을 빼앗는다」 「돈을 보내서 전투를 회피한다」 등 마치 인간처럼 커뮤니케이션을 즐길 수 있다. 하지만 『여신전생 IMAGINE』에는 복잡한 절차가 거의 없어 플레이어 요구가 다 할 때까지 몇번이고 단조로운 회화를 반복할 필요가 있다. 또 교섭 도중에 다른 악마로부터 습격당하는 일이 많아 모처럼 얻은 세일포인트를 거의 활용할 수 없는 경우가 많다.

게임 시스템

『여신전생 IMAGINE』에는 악마를 동료로 하는 것 이외에, 이렇다 할 새로운 시스템은 존재하지 않는다. 기존 MMORPG 과 같이 4 종류 정도의 파츠(머리모양 및 복장 등)에서 캐릭터를 제작하여, 레벨업하여 얻을 수 있는 포인트를 각 위치에서 나눠가져, 공격마법 및 필살기 등의 스킬을 습득해 나간다. 최근 MMORPG 에서 흔히 볼수 있는 PvP 및 아이템 생산 등의 이차적 요소도 일체 없다. 게다가 화려한 액션 및 기기한 공격 등이 없는 상태에서 리얼 타임 배틀을 채용하면서 플레이어→악마→플레이어와 턴제 배틀 처럼 공격 순서가 거의 정해져 있기 때문에 유저가 실증을 빨리 낼 수가 있다.



그래픽

『여신전생 IMAGINE』은 결코 그래픽 수준은 높지 않지만, 시리즈를 통한 캐릭터 디자인을 담당하고 있던 金子一馬씨 디자인을 충실하게 재현하고 있다. 金子씨 디자인은 유저에게 상당한 영향을 갖고 있으며, 과거 시리즈에서도 그가 개발에 관련 여부에 따라 판매수에 커다란 차이를 나타낼 정도였다. 『여신전생 IMAGINE』은 시스템 덜 다듬어진 미완성게임이지만, 캐릭터 디자인 및 세계관 만큼은 다른 어떤 게임보다 우수하다.



운영 서비스

케이브는 1994년 6월 15일에 설립된 일본 컴퓨터게임 개발회사. 아케이드게임 및 콘슈머게임 개발을 메인사업으로 최근에는 휴대전화용 콘텐츠 개발 및 비즈액세서리 사업 등도 전개중이다.

또한 본 타이틀은 아트록스가 『진·여신전생 온라인 IMAGINE』이라는 명칭으로 개발·운영을 진행하여(당초는 MORPG), 2004년 10월 1일에 클로즈베타 테스트를 실시하였지만, 동사 최초 온라인게임이라는 것으로 개발이 난항을 이루었으며, 2005년 1월 31일 기준으로 일단 개발을 중단하였다. 향후 케이브 자회사인 케이브 온라인 엔터테인먼트(CAVE online entertainment CO.,LTD.)에 개발·운영을 이관하여, MMORPG로서 시스템을 다시 제작할 것을 결정. 그리고 2006년 9월 1일, 케이브 온라인 엔터테인먼트가 케이브에 흡수합병된 것을 계기로, 케이브 명의로 개발 및 운영을 하기로 되었다. 또 2007년 1월 17일에는 경호 온라인 엔터테인먼트(GungHo Online Entertainment, Inc.)와 업무제휴계약을 체결하여, 동년 6월 26일부터 게임포탈 사이트 『경호 게임즈』에서도 『여신전생 IMAGINE』 서비스를 시작하고 있다.



유저 인기

『여신전생 IMAGINE』은 오픈베타 테스트 시점(2007년 2월 14일부터 개시)에서 회원수는 13만명. 하지만 그 후 특별히 눈에 띄는 회원수 증가는 보이지 않았으며, 오히려 아이템 가격이 너무 높다는 이유 등으로 회원수는 증가하지 않았다. 『진 여신전생』 이름만으로도 주목을 받았던 타이틀이기 때문에 시스템적인 강화와 유료 아이템 가격인하가 향후 커다란 과제라고 말할 수 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.

collabo

毎日更新
オンラインゲーム
ポータルサイト

gamingTV
http://www.gamingtv.jp