



## ■ Game News

PS2, 하드웨어누계 대수로 PS 2 탭 차지  
SCE, 「PlayStation Awards 2007」 수상 타이틀 발표  
콤시드, RAG-FES 사무국 대표를 영입, 자회사 설립  
PS3, 일본 국내 판매대수 100 만대 돌파, Wii 는 300 만대 판매

## ■ 게임 인기순위

독자투표 온라인게임 인기순위

## ■ 게임 소개

R.O.H.A.N

## ■ 게임회사 소개

주식회사 레드 엔터테인먼트

## ■ Game News

★ Game News 2007 년 7 월 4 일 ~ 7 월 20 일간의 기사를 제공하고 있습니다.

### PS2, 하드웨어누계 대수로 PS 탑 차지

(2007年7月9日)

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회 (Computer Entertainment Supplier's Association 이하 CESA) 는 7 월 9 일, 가정용 게임 산업의 연차보고서 「2007CESA 게임백서 (2007CESA Games White Paper)」를 발행했다.

동 백서에 의하면 2006 년 에 발매된 작품 중, 100 만개 이상 출하를 했던 타이틀은 총 8 타이틀이었다. 이 중 가장 출하대수가 많았던 『포켓몬스터 다이아몬드 · 페어』 (NintendoDS) 는 2006 연말까지 517 만개 (일본 역대 제 3 위) 를 출하하였다.

또 2005 년 말에 발매된 「어른들의 두뇌훈련 게임 DS 트레닝」 (NintendoDS) 가 누계 415 만대 장기 베스트셀러가 되어, 일본 국내 역대 제 7 위를 기록하였다.

하드웨어 누계출하는 모니터 접속형 게임기에서는 PlayStation2 가 2006 년 연말까지 1 억 1,536 만대 출하로, PlayStation 를 제치고 1 위를 차지하였다.

동백서는 「업체 출하량 데이터」 등 일부 데이터를 「도쿄게임쇼 2006 방문객 조사」 「2007CESA 일반생활자조사보고서 ~ 일본 · 한국게임유저 & 비유저 조사 ~」 에서 게재하고 있다. 또 해외 동향 소개에는 한국, 대만, 캐나다 데이터를 관계기관 협력을 통해 수록하고 있다.

게임산업 초심자도 활용할 수 있도록 초심자에 대한 해설자료 확충을 꾀하였으며 일본 국내에서의 인재육성 현황에 대한 전체적인 내용을 수록하였다.



### SCE, 「PlayStation Awards 2007」 수상 타이틀 발표

(2007年7月17日)

주식회사 소니컴퓨터엔터테인먼트 (Sony Computer Entertainment inc. 이하 SCE)는 7 월 17 일 「PlayStation Awards 2007」에 골드프라이즈 5 타이틀, 플래티넘프라이즈 1 타이틀, 스페셜 프라이즈 3 타이틀을 표창했다.

도쿄 롯폰기 그랜드하얏트 도쿄에서 개최한 「PlayStation Awards 2007」는 2006년

PlayStation2(이하 PS2) 및 PlayStationPortable(이하 PSP) 히트 타이틀을 표창함으로써 올해 13 회째 개최를 한다.

선두자 격으로 실시했던 「PlayStation Awards 2007」에 참가한 업체 관계자도 많이 참석하였으며, 소위 「SCE 로부터 기업에 감사인사」를 나타내는 장이라는 의미가 강하다.

사실 목적은 「개발자들이 즐길 수 있는 시간이 되길 바란다」, 「모두 기쁨을 나누고 싶다」, 「개발자들의 열정을 느끼고 싶다」이다.

이번 SCE 대표이사 겸 그룹 CEO 인 히라이씨 (사진)가 취임하고 나서 실질적으로 처음인 공식적인 코멘트인 것도 있고해서 주목을 받았다. 히라이씨는 이곳에서 「원점 회복」을 강조했다.

히라이씨는 본 회장에서 「컴퓨터엔터테인먼트라고 사명에도 있는 것처럼 PlayStation3(이하 PS3) 및 PS2, 및 PSP 에서 다양한 일이 발생하지만, 우선 중요한 것은 유저 모두에게 게임 콘텐츠를 정말 즐길 수 있도록 하는 것입니다. 풍부한 게임콘텐츠 라이브러리를 제공해서 그 중에서 여러분에게 적합한 콘텐츠를 즐길수 있도록 하는 것이 플랫폼홀더로서 사명이라고 생각합니다. 플레이스테이션 역사는 이곳에 있는 소프트웨어 여러분과, 콘텐츠 개발자 여러분과 함께 걸어온 비즈니스이기도 하며, 플랫폼이기도 합니다. 이런 의미에서는 향후 더욱 원점으로 돌아가는 정신으로 지금 이상으로 소프트 개발자 여러분 및 업체 여러분과 다양한 형태로 대화를 갖도록 하며, 지금 느끼고 있는 것, 문제점을 솔직하게 부딪혀 나가는 것, 그것을 근본으로 하여 새로운 플랫폼 전략을 생각해 나갈 것입니다」라고 코멘트했다.

또한 각 수상 타이틀은 누계 출하대수 100 만 이상 200 만개 미만 타이틀에 대해서

「플래티넘프라이즈」에 PSP 『몬스터 포터블 2nd(사진)』. 누계 대수 50 만개 이상 100 만개 미만 타이틀에 대해서

「골드 프라이즈」에는, PS2 『류가고토구 PlayStation 2 the Best』,



PS2 『류가고토구 2』, PS2 『모두의 테니스』, PS2 『기동전사 건담 SEED DESTINY 연합 vs. Z.A.F.T. II PLUS』, 『무쌍 OROCHI』의 5 타이틀이 수상했다.

PS3 에 관해서는 발매되고나서 아직 기간이 짧아서, 「스페셜 프라이즈」를 설치. 판매대수 30 만개 이상을 기록한 『건담무쌍』과 PLAYSTATION Network 에서 더욱 다운로드 수가 많았던 『철권 DARK RESURRECTION』, 그리고 가장 많은 판매 아이템수를 기록한 「마이니찌잇쇼\_매일 함께」가 표창을 받았다.

## 콤시드, RAG-FES 사무국 대표를 영입, 자회사 설립

(2007 年 7 月 20 日)

콤시드 주식회사(COMMSEED Co.,LTD.)는 7 월 20 일에 실시한 임원진 회의에서 엔터테인먼트에 관련한 커뮤니티 비즈니스를 실시할 자회사 세컨드 팩토리 설립을 결의했다고 표명했다.

콤시드는 모바일사이트 기획 및 제작, 운영회사였다. 게임업계 실적으로는 컨슈머게임 파칭코, 파칭슬로 시뮬레이터를 개발하였다. 콤시드는 100% 자회사인 세컨드 팩토리는 지금까지 콤시드가 전개한 모바일 사이트/온라인 게임을 포함한 콘텐츠 제공사업과 함께 새롭게 온라인 및 오프라인 엔터테인먼트 커뮤니티 비즈니스를 실시하기 위한 새로운 회사이다. 콤시드가 전개한 콘텐츠 관련에 한하지 않고 게임 및 캐릭터 등 다양한 형태의 엔터테인먼트 콘텐츠 팬층을 대상으로 하여, 「커뮤니케이션 기회」또는 「툴 종류 제공」, 「개인으로는 실현할 수 없었던 기획 보조」등을 실시해 나갈 것이라고 한다. 세컨드 팩토리 대표에는 RAG-FES 사무국장으로서 알려진 前川浩史(마에가와)씨가 선임되어, 주용한 사업내용에 대해서는 미디어사업 및 카페사업, 기획상품 사업 등을 들 수 있다.

또 향후 예정으로는 2007 년 가을 도쿄 아키하바라현에 온라인에서의 커뮤니티 거점을 만들어, 다양한 커뮤니티로부터의 정보 제공 및 기획 실현, 팬끼리 교류를 서포트해 나갈 것이다.

『라그나로크 온라인』의 대규모 팬 이벤트 「RAG-FES」에서 2 만명 규모의 이벤트를 운영한 실적을 갖고 있는 마에가와씨가 대표인 점, 또 온라인 및 오프라인 상에 커뮤니티 거점을 세우고, 다양한 이벤트를 기획해 나가는 사업 내용 등을 입각하여 세컨드 팩토리가



지향하는 비즈니스 형태가 어렵듯이 모습을 드러내고 있다. 현 단계에서는 동사의 구체적인 활동내용을 밝히고 있지 않지만, 적어도 이번 가을경에는 아키하바라현에 「온라인 거점」이 세워지는 등, 그렇게 멀지 않는 미래에 세컨드 팩토리의 정체가 분명해질 것이다.

## PS3, 일본 국내 판매대수 100 만대 돌파, Wii 는 300 만대 판매

(2007 年 7 月 19 日)

엔터브레인(ENTERBRAIN, INC.)은 7 월 19 일, Playstation3(이하 PS3) 국내 판매대수가 100 만대, 동시에 Wii 가 300 만대를 돌파했다고 발표했다.

PS3 는 발매부터 36 주에 100 만대를 달성했지만, 라이벌인 Wii 는 판매부터 6 주만에 100 만대를 달성했다. 2006 년 말까지는 Wii 가 약 98 만대



판매에 비교하여, PS3 는 약 42 만대로 차이가 거의 2 배였지만, 반년후에는 3 배까지 격차를 벌려냈으며, 그 차이는 갈수록 확대되고 있는 중이다.

그러나 Sony Computer Entertainment inc.는 신형 PlayStationPortable 을 9 월 20 일에 1 만 9800 엔으로 발매한다. 종래기기 보다 약 800 엔 저렴하게, 무게는 3 분의 2 정도, 두께는 5 분의 4 정로, 소프트 로딩 시간을 단축하는 등 강화판이지만, 과연 좋은 판매기록을 보이고 있는 NintendoDS 에 어디까지 대항이 가능할까, 지금부터 커다란 화제가 되고 있다.

## 경호, NintendoDS 소프트 3 작품을 발표

(2007 年 7 月 4 日)

경호온라인엔터테인먼트 주식회사(GungHo Online Entertainment, Inc.)는 7 월 4 일, NintendoDS(이하 DS)용으로 개발중인 신작품 소프트 개요를 발표했다.

경호가 DS 소프트를 발매하는 것은 처음이다. 빠르면 올해 12 월에 세계 열대어를 사육,



관상하는 게임인 『물고기와 놀자! 아쿠아존 DS ~ 수족어 ~ (사진)』을 발매할 예정이다. 향후 누계 200 만명 이상의 유료회원을 모집한 『라그나로크』의 DS 버전과, 가볍게 꽃꽂이에 대해서 배울 수 있는 소프트를 발매할 예정이다. 가격은 아직 미정.

## 사이버스텝, 동남아시아에서 온라인게임 전개

(2007年7月11日)

사이버스텝주식회사 (CyberStep, Inc.) 는 7월 11일 아시아와 구미의 6개국 2지역에서 새롭게 게임 서비스를 실시한다고 발표했다.

연내에 동남아시아, 내년부터 순차적으로 미국과 러시아에 운영거점을 설립할 예정이다. 온라인게임 부분은 자사 개발제품을 갖고 있는 한국 및 중국기업의 경쟁력이 높다. 신흥국가를 중심으로 해외진출을 가속시켜, 급성장하는 세계 시장에서 반격을 꾀하고 있다.

해외에서 서비스하는 것은 주력 대전 격투게임 『갯앰프드』. 원칙적으로 현지 국가의 게임회사와 제휴하여, 제휴처가 현지에서 게임을 운영한다, 사이버스텝은 로열티 수입을 획득하게 된다.



## 『몽세계 - 무림외전 -』 일본 국내 서비스 결정

(2007年7月12日)

주식회사 씨엔씨미디어(C&C Media Co.,Ltd)는 6월 29일, 북경완미시공망락기술유한공사와 제휴하여, 판타지 MMORPG 『몽세계 - 무림외전-』의 일본 국내영업 라이선스를 취득했다. 로컬라이즈 내용 및 향후 스케줄 등은 미정이다.

『몽세계 -무림외전-』은 『퍼펙트 월드 - 완미세계』와 동일하게

북경완미시공망락기술유한공사가 개발한

MMORPG 이다. 『퍼펙트 월드 -완미세계-』의 품질 그대로, 변함없는 캐릭터 도입 및 조작의 용이함 등 저연령층을 타겟으로 한 게임이다. 중국에서는 최대동시접수자수가 50만명을 기록했다.



## 닌텐도 주식이 처음으로 5만엔대 진입

(2007年7月13日)

7월 13일 주식시장에서 닌텐도주식회사(Nintendo Co.,Ltd.)의 주가가 처음으로 5만엔을 돌파하여, 전일대비 550엔 상향된 50,200엔으로

마감하였다.

닌텐도 주가는 2003년 7월에 9000 엔이었지만, 닌텐도 DS, Wii 등의 호조로 지속적인 상승을 기록하여, 3년만에 5배 이상의 가격을 기록하였다. 13일 결산 시가총액은 7조 1100억 엔으로(일본기업 내 제 10위), 9위인 Takeda Pharmaceutical 과의 차이는 300억 엔. 지속적인 닌텐도 DS 및 Wii 호조가 그 원인으로 추정된다.

## 平林久和씨가 세타의 사장으로 취임

(2007年7月19日)

아루제주식회사(ARUZE Co.,LTD.)산하의 주식회사 세타(SETA Co.,LTD.)는 경영체제 쇄신을 위해, 7월 19일자로 현 사장인 河合宏昌씨가 퇴임을 하고, 새로운 사장으로 게임 애널리스트로 유명한 平林久和(히라카와) 씨가 취임한다고 발표했다.

히라카와씨는 아오야마학원대학교 졸업, 주식회사 타카라지마(TAKARAJIMASHA,Inc.)에서 게임전문지 편집자를 거쳐, 1991년에 광고제작 프로덕션인 주식회사 인터랙트(Interact Co., Ltd. )를 설립했다. 게임 애널리스트로서 활약을 해 왔다. 저서에는 「게임대학」 등이 있다.

세타는 1985년에 현재 아루제 사장을 한 富士本淳씨가 설립한 게임기업. 『모리타장기』 『슈퍼 리얼 마작』 등이 대표 작품이다. 90년대까지 다수의 게임을 런칭했지만 경영이 악화되었다. 1990년에 아루제 자회사로 편입되어, 현재는 어뮤즈먼트시설의 출판관련기업체이다.

## CESA, 「TGS 포럼 2007」 개최

(2007年7月21日)

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회 (Computer Entertainment Supplier's Association 이하 CESA) 는 9월 20일~23일에 개최되는 일본 최대급 게임 컨벤션 「도쿄 게임쇼 2007」에 맞춰 20일과 21일에 게임관련업계를 대상으로 한 「TGS 포럼 2007」을 개최한다.

20일에는 「확대되는 플레이스테이션 월드, 새로운 성장에 맞춘 비즈니스 전략 전망」이라는 주제로, 주식회사 소니 컴퓨터엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment inc.)대표이사 겸 그룹 CEO 의 히라이씨가 기조강연과, 4가지 전문 섹션을 실시할 예정이다. 또 전문섹션은 「온라인게임 섹션」, 「캐릭터 섹션」, 「휴대전화 게임섹션」, 「파이낸싱 및

마켓 섹션」 4 가지 섹션을 개최한다. 21 일에는 코나미주식회사(KONAMI Co., Ltd.) 및 Activision, inc.(북미) 등 6 개 회사에 의한 스폰십섹션 및, 미국 시청률조사주식회사 Nielsen Co.,Ltd.의 게임 시청률 부문에서 근무하는 Jeff Herrmann 씨에 의한 스페셜 섹션 등을 개최하는 등 세계 규모의 게임컨벤션다운 다양한 구성으로 포럼을 개최할 예정이다.

## 『플라티나 판타지 온라인』 운영권을 자레코에 이관

(2007 年 7 月 20 日)

주식회사 엠게임재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.) 은 MMORPG 『플라티나 판타지 온라인』 운영권을 주식회사 자레코 (JALECO HOLDING LTD.) 에 이관했다. 이에 따라 타이틀도 『루나티아 ~ 플라티나 판타지 온라인 ~』 으로 변경했다.



이관 이유는 분명히 표명하고 있지는 않지만, 본작품은 전에도 실시 예정이었던 클로즈베타 테스트가 연기되었다. 우수한 퀄리티와 로컬라이징 밸런스가 잘 조정이 되지 않은 걸로 예상된다. 향후는 엠게임과 자레코 공동 운영을 실시할 것이라고 예정하고 있지만, 실제로는 자레코 1 사에 의한 관리 체제로 9 월 중순에 클로즈베타를 실시할 예정이다.

## Game 인기 순위

### 독자투표 온라인게임 인기 순위

★ 독자투표 온라인게임 인기순위는 2007년 6월 22일 ~ 7월 20일 사이 일본 유저 투표결과를 집계한 순위입니다.

#### 정식 서비스 타이틀

1	그라나다 에스파다	Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.
2	Special Force	NHN Japan Co., Ltd.
3	SORCERIAN 온라인	Denyusha Co.,Ltd.
4	트릭스터 +	GCREST, Inc.
5	CONCGATE	NHN Japan 주식회사

#### 향후 서비스 예정 타이틀

1	라그나로크온라인 2	GungHo Online Entertainment, Inc.
2	북두의 권 Online	GungHo Online Entertainment, Inc.
3	ARCHLORD	NHN Japan Co., Ltd.
4	서든어택	GAMEHI Co.,Ltd.
5	천상비외전(天上碑外伝)	RoCWorks Co.,Ltd.



※ 『Special Force(사진 왼쪽)』 『WarRock(사진 중앙)』 『서든어택(사진 오른쪽)』, 이와 같이 일본에서도 온라인 FPS 가 서비스가 다수 서비스가 되고 있다. 그러나 인기에 반해 아직 밀리터리 매니아적인 게임이라는 이미지가 강해, 실제로는 “스페셜 포스” 정도만이 인기를 얻고 있다.

## ■ GAME 소개

### 게임명 : R.O.H.A.N

게임 타이틀	R.O.H.A.N
게임 서비스	YNK JAPAN Inc.)
게임 개발사	YNK GAMES Inc.
서비스 개시시기	2006년 11월 1일
장르	MMORPG
요금 시스템	아이템 과금
회원 수	20만명(2006년 오픈 베타 시기)

2006년 11월 1일에 정식서비스를 개시하고, 서비스 상태가 원활하지 못하여 다시 오픈베타서비스 단계부터 실시한 이례적인 조치를 취했던 『R.O.H.A.N』.

이번에는 오리지널 버전 특징을 확인하면서, 왜 일본에서 서비스가 성공하지 못했는지 그 이유를 분석해 본다.

### 오리지널 버전 특징

『R.O.H.A.N』은 독특한 전투 시스템, 현실 세계에 근접한 경제 시스템, 보다 목적성을 강화시킨 길드 연합 및 정치 시스템 등 많은 특징을 가지고 있다. 5 가지 오리지널 시스템을 중심으로 대인전을 특화한 게임내용을 특징으로 하고 있다.



#### ● 타운건설 시스템(미 실장)

조건 아이템 「증축서」 입수 후, 필드 상에 성 및 성루 등을 배치하여, 자기 전용 마을을 리얼타임으로 건설 가능하다. 물론 단순한 육성게임적인 놀이 뿐만 아니라, 유저끼리의 공성전도 가능하다.

#### ● 리벤지 PvP 시스템

무차별적인 PK 를 막기 위해 PvP 승패 결과를 리스트에 기록한다. 상대가

지금 어디에 있는지 확인할 수 있으며, 또한 승패에 진 유저가 재도전을 희망할 경우에는 상대가 있는 곳까지(파티 회원으로) 이동하는 것도 가능하다.

#### ● 연대 시스템

『R.O.H.A.N』에서 유저끼리의 집합체는 「결속」이라 부른다. 결속은 단순한 길드와는 다르며, 동료를 증가시킴으로서 창설자로부터 피라미드상으로 늘려가는 것이다.

높은 레벨에 위치하는 플레이어는 자신보다 낮은 곳에 위치하는 플레이어가 얻은 경험치 및 게임 머니 수가 자동적으로 서버에서 지급된다.

#### ● 몬스터 킬 (M-KILL) 시스템

몬스터를 일정 수 만큼 물리칠 경우에는 통상적인 날보다 많은 경험치를 받을 수 있는 시스템. 예를 들어 같은 몬스터를 계속 물리치면 20 마리째 경험치는 통상보다 7 배, 40 마리째에는 10 배나 된다. 또 물리친 수는 한번 로그아웃이 되면 리셋된다.



#### ● 레벨다운 엔첸트 (LDE) 시스템

무기 및 방어용 도구에는 레벨 제한이 있어, 지정 레벨이 되지 않으면 장비할 수 없다. 그러나 NPC 에 부탁하여 장비레벨을 받으면 자신 레벨보다 강한 아이템이라도 장비할 수가 있다. 단 다운시키는 레벨에는 한도가 없지만, 실패하면 장비레벨이 올라가는 리스크가 있다. (원래 장비레벨 보다는 올라가지 않는다)

### 운영 서비스

퍼블리셔인 주식회사 YNK 재팬은 YNK KOREA Inc.의 일본법인이다. YNK KOREA 및 익사이트 주식회사(Excite Japan Co., Ltd.) 출자에 의해 2003 년 7 월에 설립했다.

2004 년부터 『썸 온라인』 서비스를 개시하여, 계속하여 2005 년에 『Dragon Raja』, 2006 년에 『R.O.H.A.N』 과 착실한 기업성장을 이루어 내는 것처럼 보였지만, 『R.O.H.A.N』 서비스가 부진하여 고전하고 있다.



### 일본 서비스 실패 이유



『R.O.H.A.N』이 일본에서 성공하지 못했던 최대 이유는, 한국에서 서비스가 성공했기 때문에 일본에서도 당연히 유저에 좋은 평가를 받을 것이라고 예측하여 플레이 요금을 상당히 높게 책정한 점을 들 수 있다. 본 타이틀은 정식 서비스 개시 당초, 월정액 1,900 엔+아이템 과금제를 채용하였다.

또 동 레벨의 3DMMORPG 가 서비스 개시 시기에 다수 서비스된 점도 또 다른 이유이다. 당시 벌써 『CABAL ONLINE』 및 『SILKROAD ONLINE』, 『DEKARON』 등 타켓층이 겹치는 타이틀이 기본 플레이 무료+아이템 과금제로 연달아 서비스되었다.

즉 유사 타이틀이 저가로 즐길 수 있는 가운데, 일부러 1,900 엔 이상을 지불하고 『R.O.H.A.N』을 플레이할 유저는 많지 않았다. 아이템 과금이 주류인 일본시장에서 월정액으로 성공한 한국 타이틀은 『라그나로크 온라인』과 『리니지』 시리즈 정도 밖에 없다.

## 일본 버전 특징

『R.O.H.A.N JAPAN EDITION』으로서 재탄생한 본타이틀이지만, 구체적으로 어떤 부분이 변경되었을까?



### ● 요금 시스템 변경

기본 무료+아이템과금제로 변경. 그러나 앞에서 말한 것처럼 기본 플레이 무료가 주를 이루는 일본에서는 월정액+아이템 과금제는 무모하기 때문에 요금 시스템 변경은 타당하다.

### ● 저 스펙 PC 에도 대응가능토록 수정

그래픽을 일신하여, 게임 기동 및 마을 귀환 등이 원활하게 진행될 수 있도록 했다.

### ● 일본풍 오브젝트 설치

마을 모퉁이에 마네키네코 및 등불을 설치하여, 일본 오리지널처럼 어필했다. 또 무녀 의상 실장 및 일본 전통 이벤트 재현 등도 추가하였다.

### ● 필요 경험치 하향 수정 및 아이템 drop 율 향상

레벨업에 필요한 경험을 낮추고, 성장하기 쉽도록 했다. 또한 몬스터 아이템 drop 율을 올리고, 레어 아이템도 입수하기 쉽게 했다. 또 특정 레벨 달성할 때마다 다음 탐험 힌트 및 사냥터 정보 등을 메일 매거진으로 전송. 용이함을 강조하여, MMORPG 초심자 및 라이트 유저를 유인할 계획이다.

## 『R.O.H.A.N』의 미래

이상과 같이 보다 쾌적한 플레이를 즐길 수 있도록 개선하고 있는 『R.O.H.A.N』이지만, 현재 일본에서 서비스 중인MMORPG는 약 120 타이틀이다. 당연히 지금도 계속 늘어나고 있다. 그런 가운데 한번 서비스를 중시한 타이틀이 다시 각광을 받을 수 있는 데에는 대규모적인 업데이트와 전략적인 마케팅이 필요하다.



## 일본 게임회사 소개

### 주식회사 레드 엔터테인먼트

#### 컨슈머 게임 및 애니메이션 히트기업, 온라인게임 산업에 진출

일본 게임 및 애니메이션 업계에 상당한 영향을 주고 있는 멀티 크리에이터 , 広井王子(히로이) 씨가 이끄는 주식회사 레드엔터테인먼트가 금년 3월에 온라인게임 사업에 진출했다. 사업 출발 시점에서 3개월이 지난 지금의 서비스 현황과 향후 온라인게임 사업 방향을 소개한다.

## 기업 데이터

- 주식회사 레드 엔터테인먼트  
(Red Entertainment Corporation)
- 대표이사 겸 사장 : 名越康晃  
(나고시 야수아키)
- 주소 : 東京都中央区日本橋蛸殻町 1-39-5  
水天宮北辰ビル 8F
- 설립 : 2000년 12월 4일
- 자본금 : 548,869,000 엔
- 주요주주 : 자사 임원, 주식회사 세가, 주식회사 자레코,  
SBI 인베스트먼트주식회사. NIFS M B C 벤처 주식회사 등



● 서비스 타이틀 : 『러브네마』

<http://www.lovenema.com/>

## 기업 레포트

주식회사 레드엔터테인먼트 (Red Entertainment Corporation) 의 전신인 레드컴퍼니가 창립된 것은 1976 년이다. 현재 회장인 멀티 크리에이터 히로이씨가 중심이 되어 설립된 이 회사 업무 내용은, 주로 상품 디자인 및 기획/ 제작이었다. 그러나 히로이씨가 텔레비전 애니메이션

『마신영웅전와타루-魔神英雄伝ワタル』, 컨슈머

게임 『천외마경-天外魔境』 시리즈 프로듀스를 시작함으로써 본격적으로 콘텐츠 사업에 착수하였다.

계속하여 『사쿠라대전』 시리즈를 히트시켜 2000 년에 주식회사 레드컴퍼니에서 영업양도의 형태로 주식회사 레드엔터테인먼트를 설립하여, 현재에 달했다.

수많은 게임 및 애니메이션, 특수촬영 등의 원작, 캐릭터 콘텐츠를 탄생시킨 레드 엔터테인먼트가 온라인게임에 진출한 것은 올해 3 월이다.



제 1 탄 타이틀 “러브 네마”는 타이완의 게임소프트 회사 中華網龍 (Chinesegamer) 가 현지 운영 및 전개하고 있는 온라인게임 『LOVE BOX Online』을 일본형으로 로컬라이징, 어랜지한 게임이다. 제 1 탄이 해외 타이틀이라는 점은 정해져 있었던 것이지만, 온라인 게임으로 일반적인 RPG 및 액션 타이틀은 「느낌이 딱 오질 않았다.」라고 사장 나고시는 말했다. 그 중에서 『러브 네마』을 선택한 것은 게임을 해결하는 것이 목적이 아니라, 멤버간의 커뮤니케이션에 중점을 둔 내용이었기 때문이다. 「일본에서는 거의 본 적이 없는 콘텐츠. 온라인에 가깝다.」 (나고시 사장) 라는 부분이 결정한 주요 원인이었다.

『mixi』 등으로 대표되는 Social 네트워크이 젊은이들 중심으로 인기를 얻고 있는 점도 염두에 두었다. 당초 나고시사장은 스태프에게 「러브네마는 Social 네트워크 비주얼판이다.」이라고 설명했다. 그 말 그대로 『러브 네마』는 "아미고"라 불리는 친구들과 채팅을 하거나, 커뮤니케이션을 하고 즐기는 콘텐츠이며, 게임을 클리어하는 것이 목적이 아니다.

『러브네마』 안에는 다양한 게임 및 이벤트가 준비되어 있지만, 목적은

종료 후에 입수할 수 있는 한정 아이템 및 통화이다. 새롭게 획득한 아이템을 기본으로 하여, 새롭게 커뮤니케이션을 전개시켜 나간다.

『러브네마』는 지금까지 동사가 준비해온 RPG 및 어드벤처 중심의 컨슈머 게임과는 다르다. 그래서 즉 "레드 엔터테인먼트 팬"의 유저는 2 할 정도이다. 역으로 여성비율이 6 할을 넘어서는 등 지금까지와는 전혀 다른 유저층을 획득해 나가고 있다.



「컨슈머 게임은 스토리 및 설정, 세계관을 저희 쪽에서 준비해야 한다, 그러나 온라인게임은 유저가 만들어나가는 부분을 잘 준비해두는 것이 중요하다.」. 그것이 온라인게임을 처음으로 3 개월 동안 추진해온 나고시 사장의 느낀 부분이다.

향후 『러브네마』를 휴대전화에 대응시켜, 다양한 유저를 유입할 수 있도록 할 생각이다.。

물론 동사 메인인 『사쿠라 대전』, 『천외마경-天外魔境』,

『GUNGRAVE』라는 히트 콘텐츠를 그대로 해 놓을 예정이다.

이들 인기시리즈 온라인게임화를 포함하여 「2008년 가을까지에는 8개 타이틀을 가동시키고 싶다.」라고 한다. 그 때에는 포인트가 되는 것은 「어떤 방법으로 커뮤니케이션 할 수 있는 내용으로 할 것인가」

(나고시사장). 『천외마경-天外魔境』 시리즈 등, 모두 아시아권에서 인기를 얻은 컨슈머게임이기에 아무래도 해외 사업 추진도 생각하고 있다. 레드 엔터테인먼트는 컨슈머게임 기획 및 제작의 노하우 실적을 살려서, 향후 컨슈머게임과 온라인게임 융합을 적극적으로 도모해 나갈 생각이다.

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](http://www.collabo-inc.com)

[www.gamingtv.jp](http://www.gamingtv.jp)

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

