



■ 기획 : 게임 서비스 종료 타이틀에 대한 분석

■ Game News
『세컨드 라이프』, 일본 이용 경험자는 4% 미만
엠게임 재팬, 게임 아이템 공식 판매 사이트를 개설
NHN Japan, 멀티텀을 흡수 합병

■ Game 발매 현황

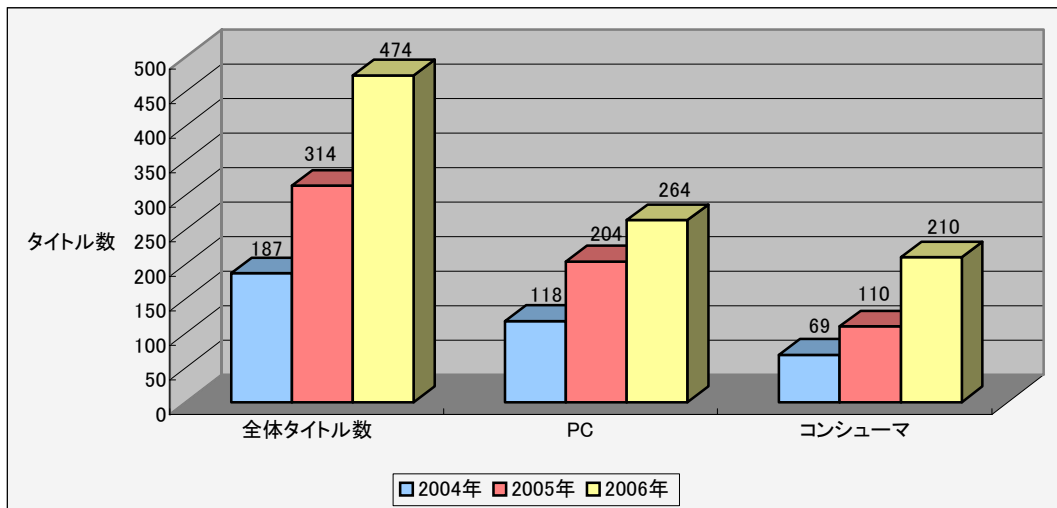
■ GAME 소개 : 몬스터 헌터 프론티어 온라인

■ 게임 서비스 종료 타이틀에 대한 분석

온라인 게임 시장은 타이틀 공급 과다 상황이 지속됨

2006년 일본에서 서비스된 PC 온라인 및 콘슈머계 온라인게임은 474 타이틀이었다. 474 타이틀 중 PC 온라인게임이 264 타이틀, 콘슈머계 온라인게임이 210 타이틀 이다.

PC 온라인게임은 2004년부터 2005년에 걸쳐서 173%, 2005년부터 2006년에 걸쳐서 129%증가로, 한편 콘슈머게임기 온라인게임은 2004년부터 2005년에 걸쳐 159%, 2005년에서 2006년에 걸쳐서 190% 증가를 하였다.



일본 온라인게임 시장이 성장을 한 2005년(전년대비 141% 성장)에 PC 온라인게임 타이틀이 증가한 사실을 알 수 있다.

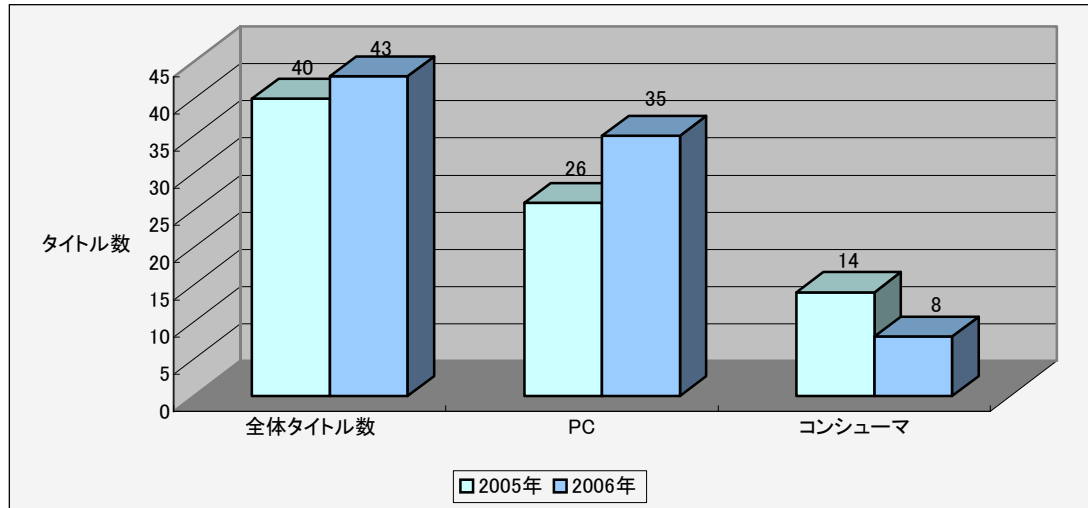
또 콘슈머게임 온라인 타이틀이 2006년에 증가한 것은, Xbox360, 플레이스테이션 3, Wii 등 콘슈머게임기에서 새로운 하드웨어가 발매되어, 이 게임기에서 온라인 대응 타이틀이 판매되었기 때문이다.

이처럼 서비스 타이틀이 급증했지만 유저 증가는 이에 미치지 못하는 상황으로, 타이틀 공급과다 상황은 서비스 종료 타이틀 급증을 초래하게 되었다.

서비스 종료 게임 타이틀은 2005년 PC, 콘슈머 합하여 40 타이틀, 2006년 거의 43 타이틀이 되었다.

이를 PC 온라인게임과 콘슈머 온라인게임으로 개별적으로 구분해 보면, PC 온라인게임 서비스 종료 타이틀이 2005년 26 타이틀에서 2006년 35 타이틀로 135% 증가하였다.

한편 콘슈머계 온라인게임 서비스 종료 타이틀은 2005 년 14 타이틀에서 2006 년 8 타이틀로 감소하였다.



새로운 콘슈머게임기가 막 발매되었으며, 이에 따른 온라인 대응 게임 서비스는 거의 타이틀로 시작되는 초기였기에 아직 서비스 종료는 적었다. 이처럼 서비스 종료 타이틀은 2005 년에 전 서비스 타이틀 중 13%, 2006 년은 전 서비스 타이틀 중 9%로 감소 경향이 있지만, 올해도 여전히 신규 PC 온라인게임 서비스 타이틀이 많으며, 또 콘슈머게임도 서비스 2 년째를 맞이하여 타이틀이 많기 때문에, 예측을 할 수 없는 상황이다.

최근 서비스 종료 타이틀

2007 년은 매월 2~3 타이틀 온라인게임 서비스가 종료되었다. 이런 경향은 2006 년 도 거의 비슷하였다. 그러나 올해의 특징적인 경향은 아래와 같이 종료 타이틀에 저명한 타이틀이 많다는 것이다. 이들 게임이 서비스 종료를 한 것은 유저가 증가하지 않고 수익이 발생하지 않기 때문에 경영적인 원인도 물론 있겠지만, 이 중에는 개발회사 문제로 게임제작이 지속되기 어려워 곤란을 겪은 게임도 있을 것이다.

게임타이틀	게임 퍼블리셔	서비스 종료 일정
O2Jam	감마니아디지털엔터테인먼트	2007년 5월 31일 서비스 종료
믹스마스터 카드배틀	SeedC	2007년 6월 30일 서비스 종료
바즈페로스	델가마다스	2007년 7월 20일 서비스 종료
도키메키 메모리얼 ONLINE	코나미	2007년 7월 31일 서비스 종료
봄버맨 온라인	허드슨	2007년 7월 31일 서비스 종료
크리스탈 보더	지크레스트	2007년 8월 31일 서비스 종료 예정

이처럼 게임 브랜드 파워만으로는 서비스가 성공할 수 없다는 점은, 게임에 대한 유저의 보는 안식이 높아져 있으며, 그만큼 서비스 질이 온라인 게임 비즈니스에서 점점 중요해지고 있다.

향후 타이틀 도태는 서비스 질이 그 포인트가 될 것이다. 이런 상황 때문에 복수 타이틀을 플레이하는 게임 유저도 많이 포함되어 있다. 등록유저는 2004년에 비교하면 2006년에는 216% 증가하여, 4000 만명을 돌파했다.

이 배경에는 서비스 타이틀 증가에 따른 유저가 복수 타이틀을 플레이하는 기회가 많아져, 또 아이템 과금이기 때문에 단기간 시범적으로 플레이하는 유저가 증가했기 때문이다.

등록 유저의 연령층은 2004년은 20대가 56%였지만 2006년에는 36%로 비율이 낮아졌으며, 한편 2004년에 24%였던 10대는 2006년에 33%, 2004년에 21%였던 30세 이상이 2006년에 31%로, 전체적으로 연령층이 평균화되어 온라인게임 보급이 매년 활발하게 확대되고 있음을 알 수 있다.

Game News

★ Game News 는 2007 년 7 월 26 일 ~ 8 월 3 일간의 기사를 제공하고 있습니다.

『세컨드 라이프』, 일본 이용 경험자는 4% 미만

(2007 年 8 月 1 日)

아이쉐어(iSHAR inc.)는 8 월 1 일, 『세컨드 라이프』에 관한 의식조사 결과를 발표했다.

아이쉐어는, 게임 및 애니메이션 등의 미디어 문화를 중심으로 조사를 실시하는 인터넷리서치 기업이다.

조사대상은 동사가 운영하고 있는 메일전송 서비스 「CLUB BBQ」 회원 585 명(남성 51.3%, 여성 48.7%). 이 중에서 『세컨드 라이프』를 알고 있다고 답한 회원은 63.9%로, 이용 경험자는 3.8%였다. 그리고 『세컨드 라이프』를 시작하겠냐는 질문에 대해서는 「흥미가 없다」라는 회답이 76.4%를 차지하였다.

『세컨드 라이프』에 진출하는 기업이 뉴스에서 화제가 되는 일이 많지만, 화제일 뿐 실제 이용하는 사람은 아직 많지 않다고 한다. 똑같이 리서치기업인 주식회사 세부티니(SEPTENI Co., Ltd.)가 조사한 데이터에서도 이용자는 300 명 중 4 명, 알고 있는 사람이 50.7%로 「화제 선행」의 도식은 동일하다.

또 세컨드라이프를 알게된 계기는 잡지 및 텔레비전이 52.4%, 인터넷이 42.2%가 되며, 인터넷을 거의 이용하고 있는 사람을 대상으로 조사하였음에도 불구하고 텔레비전 및 잡지를 통해 알았다고 하는 사람이 많다는 것은 의외였다.

『세컨드 라이프』을 이용하고 있는 이유는 「화제가 되고 있기 때문에」이 72.7%, 「새롭기 때문에」59.1%, 「누구도 하고 있지 않기 때문에」18.2%, 서비스 재미는 거의 동기가 되고 있지 않다. 「텔레비전 및 잡지에서 화제가 되고 있기 때문에 뒤쳐지고 싶지 않다」는 느낌이었다. 그리고 이용자 중에 「무엇을 하면 좋을지 잘 모르겠다」가 54.2%, 「동작이 둔하다」50.0%라고 부정적인 대답을 하였다. 또 「3D 가상 사회 / 가상 세계에 관심은」이라는 질문에 대한 답변은 「지금은 관심이 없다」가 76.8%를 차지했다.



엠게임 재팬, 게임 아이템 공식 판매 사이트를 개설

(2007年8月1日)

엠게임 재팬 (MGAME Japan Co., Ltd.) 은 8 월 1 일, 가상 통화로 게임내 아이템(게임 안에서 취득할 수 있는 것. 유료 아이템은 아니다.)을 구입할 수 있는 포털사이트 『엠게임 포털』을 오픈했다.



오픈 이유는 자사 서비스

타이틀에서 RMT 행위를 관리하고, 유저 간의 법외적인 금액 교환 및 사기행위를 방지하기 위해서이다. 이용자는 게임 내에서 팔고 싶은 아이템을 신청하고, 포털 사이트에 등록해서 옵션형식으로 판매한다. 아이템을 판매할 경우에는 현금으로 재 교환할 수 없는 가상 통화를 엠게임에서 구입하는 시스템이다. 엠게임은 옥션 낙찰가격의 일정 비율을 수수료로 받는다. 일본에서는 RMT 행위에 철저하게 반대하는 생각이 강하지만, 유저중에는 현금보다도 플레이시간(레벨링 및 아이템 획득까지의 시간)을 아끼워하는 사람이 있다는 것은 확실하다. 엠게임에 의해 실시한 이번 시책은 성공하면 유저와 기업 모두 WinWin 관계가 될 것이라고 온라인게임 업계 전체가 주목하고 있다.

NHN Japan, 멀티텀을 흡수 합병

(2007年7月31日)

NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Co., Ltd.) 는 7 월 31 일, 동사 완전자회사인 주식회사 멀티텀(Multiterm Co.,Ltd.)을 2007년 9월 1일 기준으로 흡수합병한다고 발표했다. 벌써 이사회 및 주주총회 승인은 완료하였으며, 7월 30일에는 계약서도 체결했다. 이 합병에 의해 멀티텀이라는 회사 조직은 해산하게 된다.

멀티텀은 1998년 설립하여, 최근에는 온라인게임용 통신라이브러리「MPS」(MassplayerSystem)을 사업의 핵으로 한 기업이다. 또한 MPS는『도키메키 메모리얼 ONLINE』 및 『환타지 아스 제로』『프로야구 패미스타 온라인 2』등을 시작으로, 모바일을 포함한 다양한 플랫폼 타이틀을 채용하고 있다.

2006년 12월 26일에는 NHN Japan 이 멀티텀의 발행주식을 100% 취득하는 형식으로 완전 자회사화했지만, 이번에는 흡수합병하게 되었다.

흡수합병의 목적은 온라인게임 개발부터 서비스 제공에 이르는 다양한 서비스를 전개할 체제를 조기에 확립하고, 온라인게임 업계의 리딩컴퍼니로서의 지위를 확고하기 위한 것이다.

『A3』, 11 월 1 일 기준으로 서비스 종료

(2007 年 8 月 1 日)

경호온라인엔터테인먼트주식회사(GungHo Online Entertainment, Inc.)는 MMORPG 『A3』 서비스를 2007년 11월 1일을 기준으로 종료한다.



『A3』는 2004년 10월에 시작하여, 당초는 자주적으로 「R-18 (18세 이상 지정)」을 설치하였지만, 2005년 9월에 그것을 삭제했다. 또한 2006년 6월에는 월정액 과금에서 기본요금 아이템 체제로 변경하여 대대적으로 유저를 수용하는 체제를 확립시키는 것 이외에, 일본 최초 「프로게이머 제도」를 도입하는 등 일본 온라인게임 비즈니스를 시작하는 다양한 시도가 있었던 타이틀이다. 그러나 이런 시도에 반해 좀처럼 인기를 얻지 못하고, 또 경호가 연내에 서비스 개시 예정인 『라그나로크 온라인 2』 및 『북두 권 Online』에 비즈니스를 집중하기 위해 서비스 종료가 결정되었다.

종료까지의 스케줄은 8월 14일 15시에 유료 아이템 판매와 회원등록을 중지. 이어서 10월 1일에 구입한 유료 아이템 대금을 『A3』 이외의 경호 운영 타이틀에서 사용할 수 있는 포인트로 변경해서 반환할 예정이다.

SCE, PS3 누계 판매대수 발표

(2007 年 7 月 26 日)

소니컴퓨터엔터테인먼트(Sony Computer Entertainment inc. 이하, SCE)는 7월 26일, PlayStation(이하 PS)시리즈 판매실적 등을 기입한 2007년 제 1사분기 연결업적을 발표했다.



소니그룹 IR에 의하면, 이번 4분기에 판매된 각 하드웨어 대수는 PS3가 71만대 (누계 판매대수는 428만대), PS2가 270만대, PSP가 214만대이다. 작년 동 사분기와 비교할 경우, PS2 판매대수는 18% 플러스, PSP는 52% 플러스이다. (PS3는 2006년 11월 11일 발매이기 때문에, 2006년 제 1사분기 실적은 없다.)

또 이번 4분기의 소프트웨어 판매개수는 PS3가 470만개, PS2가 3,110만개 (전년 동기대비 5% 마이너스), PSP가 990만개이다. (전년 동기 대비 8%플러스)

중국에서 온라인게임 접속을 중계하고 있는 중국인을 송검

(2007年7月27日)

오사카 경찰서는 후쿠오카현 체재중인 중국인 유학생 남성 (이하 용의자)을 전기통신업법등 위반 의혹으로 서류송검했다.

피의자는 일본에서 운영되고 있는 온라인게임 (중국국내에서 접속은 안됨)에 중국에서 접속할 수 있도록 하여, 자택 맨션에 설치한 20 대 PC 를 Proxy 서버로서 가동시킨 혐의를 받고 있다. 피의자는 2006 년 6 월부터 2007월 5월까지, 매월 약 10만~60만엔·총액 약 350만엔을 중국 지인에게 관리보수로서 받고 있다고 하며, 이것이 총무장관에 등록됨 없이 전기통신사업을 한 것으로 보인다.

이 사건은 2006 년 12 월, 住之江경찰서 관할내에 거주하는 남성으로부터 자신이 사용하고 있는 온라인게임 캐릭터가 누군가에 의해 멋대로 사용되고, 아이템이 없어진다고 상담을 받은 경찰서가 조사하던 중에, 피의자가 소유한 PC 에서 접속한 흔적이 발견되었다.

당초는 아마 부정 접속 행위 금지 등에 관한 법률위반으로 조사가 진행되었지만, 후 처벌이 무거운 전기통신사업법 위반 행위가 발각되었다고 한다.

세가, 통신카라오케 사업을 BMB 에 매각 합의

(2007年7月27日)

세가(SEGA Co., Ltd.)는 7 월 26 일, 그룹 산하에서 업무용 통신 가라오케 사업을 행하는 주식회사 세가·뮤직·네트웍스(SEGA MUSIC NETWORKS CO., Ltd. 이하 SMN) 전 주식을 동업 주식회사 BMB(BMB Co., Ltd.)에 매각하는 것으로 기본 합의했다. BMB 는 USEN 그룹 가라오케 사업회사로서 「UGA」 및 「uga plus」라는 통신 가라오케를 전국에 전개하고 있다. 이번 매수에 의해 SMN 이 갖은 「Prologue21」 및 「CANDOONE」등을 추가하여 업계 점유 확대와 어플리케이션 및 서비스 개발 강화를 목적으로 하고 있다.

세가사미 그룹은 전사업에서 사업구조 개혁과 수익체질 강화에 힘쓰고 있으며, 세가로서는 개발력을 재생하기 위해 코어사업에 선택과 집중을 강화할 생각이다. 또 매각금액은 자산평가 등으로 결정할 예정이다.

캡콤 4 분기 실적을 발표

(2007年8月3日)

캡콤은(CAPCOM Co.,Ltd.)8 월 3 일, 2008 년 3 월 제 사분기 업적을 발표했다, 이에 따르면 매상고 142 억 77 백만엔(전년동기 대비 35.1%증), 영업이익



20억 75백만엔(동 57.2%증가), 경상이익 25억 13백만엔(동 79.0%증), 4분기 순이익은 11억 30백만엔(동 39.7%증)으로 호조의 결과를 얻게 되었다.

호조의 원인은 게임소프트(컨슈머 타이틀)사업에서 『역전재판 4(사진)』 및 『바이오해저드 4 Wii edition』 등이 호조였던 것과 전기에 발매한 『몬스터 헌터 포터블 2nd』가 계속해서 좋은 추이를 보이고 있음을 이유로 꼽는다.

또 이와 함께 중간기 예상도 매상고 303억 50백만엔(초기 계획비 3.6%증), 영업이익 24억엔(동 60.0%증), 경상이익 28억 50백만엔(동 58.3%증), 4분기 순이익 13억 50백만엔(동 80.0% 증)으로 상향 수정했다.

■ Game 발매 현황

일본 국내 운영중인 게임 타이틀

★8월 10일 현재 일본 국내 게임 서비스 정보입니다.

클로즈 베타 서비스 타이틀

게임 퍼블리셔	게임타이틀
MTStudio Co., Ltd.	Mul Berry Field
GameOn Co., Ltd.	PISTORY
GONZO Rosso K.K.	MayPan
SOLID NETWORKS INC.	NEADEA 온라인
DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.	AsobeBar
High Five Entertainment Inc.	아리아스 스토리
	테니크루
RoCWorks Co.,Ltd.	십이지천 ~ TwelveSky ~

오픈베타 서비스 타이틀

게임퍼블리셔	게임타이틀
NHN Japan Co., Ltd.	ARCHLORD
GungHo Online Entertainment, Inc.	테트리스 온라인
GAMEHI Co.,Ltd.	서든어택
Gamepot Inc.	온라인 Kart Steer
	Level-R
GAMEMARE Inc.	에코마지 ! ~ École du magister
Community Engine Inc.	gumonji2006
GMO Games, Inc.	어니스 & 프리키
SeedC Co.Ltd.	Gallop Racer ONLINE
GCREST, Inc.	퀴즈 ! 피콧토 학원
Cjinternet japan Co.,Ltd.	원더 킹
SEGA Co., Ltd.	프로야구 팀을 만들자!ONLINE
SOLID NETWORKS INC.	GoPets
Digiworld Co., Inc	Myth War 온라인
Nexon Japan Co., Ltd.	루니아 전기
BANDAI NETWORKS CO., LTD.	디지몬 서클

정식서비스 타이틀

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
IRI Commerce and Technology, Inc.	프리 골프 2
IDEA FACTORY Co.,Ltd.	킹덤 오브 카오스
	Spectral Glories
althi Inc.	월드 네버랜드 ~ 젠 대륙이야기 ~
ISAO Co.,Ltd.	모두 de 퀘스트
ELEVEN-UP Inc.	진·삼국무쌍 BB
	Belle Isle

The Walt Disney Japan Ltd	Toon Town 온라인
	아루티메트 학원 「란」
	Come On Baby!
	Shot Online 2006
Excite Japan Co., Ltd.	프리프 온라인
SE Mobile and Online Co.,Ltd.	뉘시 파라다이스!
SPS Co.,Ltd.	Le Flat
NC Japan K.K	길드워
	리니지 ~ The Cross Rancor ~
	리니지 II ~ The Chaotic Chronicle ~
NHN Japan Co., Ltd.	FREESTYLE
	Concgate
	SPECIAL FORCE
	Xenepic Online
	Chocotto Land
MGAME Japan Co., Ltd.	한게임 마장리그
	Ares Online
	영웅온라인
	오니다마
	드로이안
	열혈강호 Online
	라피스 온라인
LOST ONLINE	
Electronic Arts Inc.	울티마 온라인
	심스온라인 일본 채팅 대응 영어판
GALA INC.	Rappelz
GaiaX Co.Ltd	M2 ~ 神甲演義 ~
	KING OF WANDS
	스톤에이지
	스톤에이지 2 ~ 파루 콜렉션 ~
CAPCOM Co.,Ltd.	몬스터 헌터 프론티아 온라인
Gamania Digital Entertainment Co.Ltd	에타나루 카오스
	거상전

	코코 칸
	네트 de 스고로쿠 스팟★릿치
	비천 online
	Holy Beast
	A3
	에미루 크로니컬 온라인
	TANTRA
	포트리스 2
	요구르팅
GungHo Online Entertainment, Inc.	라그나로크 온라인
	메테오스 온라인
Q Entertainment Inc.	ANGEL LOVE Online
GAMES ARENA Co., Ltd	아미고·아미가
	RF online Z
	SILKROAD ONLINE
	신·천상비
	잠들지 않는 대륙 크로노스
	뮤 ~ 기적의 대지 ~
GameOn Co., Ltd.	RED STONE
	CABAL ONLINE
	군주
	팡야
	도키메키 판타지 라테일
Gamepot Inc.	판타지 아스 제로
CAVE Co.Ltd.	여신전생 IMAGINE
	삼국지 Battlefield
	대항해시대 Online
Koei Co., Ltd.	신장의 야망 Online
	武装神姫
KONAMI Digital Entertainment Co.,Ltd	유희왕 온라인
	나이트 온라인
GONZO Rosso K.K.	Master of Epic
	GetAmpedR
CyberStep, Inc.	로보 성기 C21

	DUNGEONS & DRAGONS ONLINE “Stormreach”
SAKURA Internet Inc.	반지의 제왕 온라인
Sammy NetWorks Co., Ltd.	썰온라인 TCG
	프리스톤 테일
C&C Media Co.,Ltd	Perfect World ~ 완미세계
GMO Games, Inc.	코롬 온라인
	경마전설 Live!
	트릭스터+
GCREST, Inc.	BarVillge
SecretGarden	여신환상 dinastia
	GunZ The Duel
	다크에덴
	DJMAX
	NOVA 1492A.R.
	Metin 2
	野菜村
Cjinternet japan Co.,Ltd.	RAGNAROK TCG
	CardinalSaga
	破天一剣
	MIXMASTER
SeedC Co.Ltd.	WarRock
SignalTalk Inc.	Maru-Jan5
JALECO HOLDING LTD.	NOSTALE
Shares Co.Ltd.	The Absolute Power ~ KHAN ~
	파이널환타지 X
SQUARE ENIX CO., LTD.	프론트 미션 온라인
	PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst
	판타지 스타 유니버스
	뿌요뿌요 FEVER
SEGA Co., Ltd.	프로축구클럽을 만들자 ! ONLINE
Sony Online Entertainment inc.	에버퀘스트 II 일본어판
So-net Entertainment Co.,LTD.	Livly Island

	STRUGARDEN
SOLID NETWORKS INC.	환타 테니스
Taito Co.,LTD.	모두의 아일랜드
TAKARATOMY Co.,LTD.	조이드온라인 워즈
TAKARATOMY、PRO*House CO., LTD.	인생게임 온라인
T2i Entertainment Co., Ltd.	인생게임 BATTLE ONLINE
DIGITAL GOLF Inc.	GORUTOMO
	Alteil ~ 신들의 세계 『라바트』
Dex Entertainment Inc.	연대기
	Asura Fantasy online
TerranetzCO.,Ltd.	Beast's Night Online
	Elementalia 모두의 왕국
Denyusha Co.,Ltd.	Socerial 온라인
DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.	라스트 카오스
	R2BEAT
NeoWiz Japan Co., Ltd.	DEKARON
	아스가르드
	그랜드 체이스
	댄싱 파라다이스
	테일즈 위버
	BigShot
	마비노기
Nexon Japan Co., Ltd.	메이플 스토리
NETTS Co., Ltd.	Feats of Arms
	幻創遊記
NetDragon Websoft Inc.	征服Ⅱ 「風雲天下」
Hi-Fi-Net	Magician MasterⅡ
	Adquest
	브라이트 킹덤 온라인
High Five Entertainment Inc.	천도 온라인
HUDSON SOFT Co., Ltd.	봄버맨 온라인
NAMCO BANDAI Games Inc.	건담네트워크 오퍼레이션

	건담네트워크 오퍼레이션 2
	UniversalCentury.netGUNDAM ONLINE
	건담 워 온라인
BANDAI NETWORKS CO., LTD.	트레저 오브 제놈 ~ 戦乱의 章 ~
	미스틱 그래프루
	Legend of Vandia
Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.	WITH YOUR DESTINY II
	그라나도 에스파다
	네오스팀
Business Network Telecom Co.,Ltd.	인터넷 마작 『東風莊』
	哲也@東風莊
Faith, Inc.	로즈온라인
BROCCOLI CO., LTD.	Aquair Age Online
PRO*House CO., LTD.	乱 ~ 緋国戦記 II
Vector Inc.	ArsMagna
	GODIUS
	童話王国
	NAVYFIELD NEO
	MicMac 온라인
RoCWorks Co.,Ltd.	드래곤잼 플러스
	다크 아레나
	데코 온라인
YNK JAPAN Inc.	썰온라인
	R.O.H.A.N

GAME 소개

게임명 : 몬스터 헌터 프론티어 온라인

게임 타이틀	몬스터 헌터 프론티어 온라인
게임 서비스	주식회사 캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)
게임 개발사	주식회사 캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)
서비스 개시	2007년 6월 28일
장르	MMORPG
요금 시스템	월정액 1,400 엔
회원수	PlayStationPortable 판 100만 ID, PC 판(추정)25만 ID

개요

『몬스터 헌터 프론티어 온라인(이하 MHF)』는 PlayStation2 및 PlayStationPortable 에서 밀리언셀러를 기록한 인기 시리즈 『몬스터 헌터』의 PC 버전이다. 『몬스터 헌터』 및 캡콤의 브랜드 파워는 국내 탑 레벨을 자랑하며, 6월에 실시한 『MHF』 오픈 베타테스트에서는 게임 서버 뿐만 아니라 공식 사이트 서버까지도 접속자수 초과에 의해 장기 다운 트러블이 발생할 정도였다.



게임 특징

『MHF』는 게임 타이틀대로 몬스터 사냥에 특화된 RPG 이다. 그래서 다른 플레이어를 쓰러뜨리거나 적국의 영토를 빼앗는 살벌한 전개는 없으며, 어디까지나 자신을 강하게 하는 것이 목적이다. 또 전투도(기존 MMORPG 에 많다)오토 배틀이 아니라 몬스터와 자신의 간격을 측정하면서 1 회 1 회 입력하는 액션게임적인 시스템을 채용했다. 같은 몬스터라도 매화 다른 전투를 즐길 수 있다.



게임 시스템

『MHF』 기본이며, 목적달성을 위한 수단이다. 이것은 필드 특정지대에서 약초 및 광석, 생선 등을 채취하기도 하며, 쓰러뜨린 몬스터 육질 및 뼈를

채취하여 탐험에 필요한 아이템 및 장비를 만들어내는 시스템이다. 『MHF』 캐릭터에는 레벨업에 의한 성장이 없으며, 캐릭터 강화는 양질의 장비품 작성 및 장착에 의해 실시된다. 또 캐릭터 파라미터에는 HP 외에 공복감이 있으며 시간 경과 및 격한 동작에 의해 공복감이 더해지면, 서서히 움직임이 둔해지게 된다. 이 공복을 해소하기 위해 몬스터를 구워 먹는 것이다. 게다가 물고기 잡이와 고기굽기는 미니게임 형식으로 되어 있어, 이걸로도 충분히 재미가 있다

그래픽

원래 컨슈머게임에서 이식한 타이틀이기 때문에 그래픽은 온라인 게임 전체에서 1, 2 를 겨룰 정도로 수준급이다. 게다가 공복 시 탈력(脱力) 모션 및, 주조장에서(술집)「건배」「만취」모션, 목적 달성 시 포즈 등 게임시 직접적인 관계가 없는 세부적인 것 까지, 다양한 모션을 준비하였다. 그리고 이러한 제작이 타인과의 경쟁보다도 커뮤니케이션을 중시하는 일본유저로부터 호평을 얻고 있다.



운영서비스

개발·운영을 하고 있는 캡콤은 주식회사 반다이남코홀딩스(NAMCO BANDAI Holdings Inc.) 및 주식회사 코나미(KONAMI Co.,Ltd)와 견줄만한 일본 탑 게임메이커이다. 컨슈머 타이틀 『로크맨(MEGAMAN)』 및 아케이드 타이틀 『스트리트 파이터』 등으로 세계적으로도 유명하다.

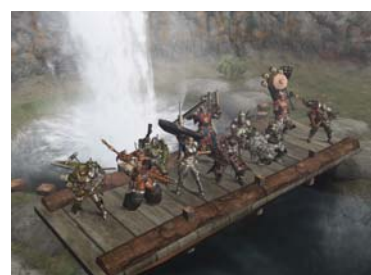


온라인게임 사업 실적으로서는 『World Of Warcraft』를 시작으로 해외 타이틀 팩키지 판매가 있지만, 직접 개발 및 운영에 관해서는 『몬스터 헌터』 시리즈가 처음이다.

그래서 캡콤은 『MHF』을 계기로 본격적인 온라인게임 업계 진출을 지향하고 있으며, 본 타이틀 정식 서비스 개시와 함께, 게임업계 이외의 업계(외식산업 등)와 제휴하여 대대적인 PR 활동을 전개하였다.

유저 인기

아름다운 그래픽, 단순명쾌한 게임 내용, 캡콤이 만든 게임, 이 3 가지만으로도 충분히 온라인 게임 유저를 불러모으고 있다. 또 앞에서 설명한 PR



활동에 의해서 지금까지 온라인게임을 플레이한 적이 없었던 컨슈머게임 유저에게도 주목을 받아, 그 결과 서버다운을 일으킬 정도 폭발적인 인기를 획득하였다.

하지만, 『MHF』는 자신을 강하게 하는 이외의 목적이 없어, 즉 한번 싫증이 나면 다시 게임을 하지 않게 되는 위험성을 가지고 있는 게임이다. 시리즈를 통해서, 내용에 대폭적인 변화가 없는 것도 문제이다. (어떤 버전을 플레이해봐도 결국 같은 게임전개에 불가하다.) 장기적인 이익을 취하기 위해서는 기존 온라인게임 이상으로, 신규 유저 확보와, 유저 이탈 방지를 고려할 필요가 있다.