



■ Game News

목표는 해외시장. 새로운 사장 마쯔바라씨가 이야기하는 코에이 전략 게임야로우 『삼국지호걸전』 국내 운영 라이선스 취득
지크레스트 『비스트 마스터』 개발 중지
세가 자회사 4사를 해산

■ Game 발매 정보

■ 일본에 수출된 한국 게임 리스트

■ HOT GAME 소개

■ 기획 : 게임 시장은 게임 타이틀 포화 상태

Game News

★ Game News 는 2007 년 8 월 27 일 ~ 10 월 5 일 간의 기사를 제공하고 있습니다.

목표는 해외시장. 새로운 사장 마쯔바라씨가 이야기하는 코에이 전략

(2007 年 9 月 27 日)

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회 (Computer Entertainment Supplier's Association 이하 CESA) 는 9 월 26 일부터 28 일간, 도쿄대학에서 게임개발자 컨퍼런스 「CESA 디벨로퍼 컨퍼런스 2007(이하 CEDEC 2007)」 를 개최했다. 본 회장에서 주식회사 코에이(Koei Co., Ltd.)대표 집행위원 COO 마쯔바라씨는「코에이가 지향하는 엔터테인먼트 서비스 전략에 대해서」, 동사 향후 경영전략을 말했다.



마쯔바라씨는 처음에, 내년에 30 주년을 맞이하여 코에이의 현재 규모 및 업무내용에 대해서 말한 후, 「세계 No.1 엔터테인먼트 · 콘텐츠 · 프로바이더」가 될 것, 또 「드디어 해냈다」 라는 말로 표현하는 고객에 최대한 노력하는 회사의 슬로건을 확인했다.

업무내용의 일환으로서 설명한 것은 해외 거점에 대해서이다. 해외에 각각 5 개사가 있는 영업자회사와 개발자회사 중, 특히 강조한 것은 싱가포르와 캐나다 개발회사이다. 각각 80 명과 50 명 스태프에 의해서 운영되며, 전자는 『삼국지 Online』 개발로 유명하다. 또 아르메니아에는 그래픽에 특화된 20 명 체제의 개발자회사가 있다. 콘슈머 타이틀 매출 개수를 볼 때, 코에이는 2006 년에 총계 약 170 만개로 제 9 위이다. 2005 년부터 또 수치가 조금 내려갔지만, 마쯔바라씨는 “더 성장해 나가야 한다.” 라고 했다.

■ 소프트도 닌텐도 독식의 닌텐도 플랫폼

여기에서 마쯔바라씨는 화제를 일단 코에이에서 벗어나, 게임 비즈니스를 둘러싼 환경을 말했다. 우선 일본/북미/유럽/한국/대만 등 각각 콘슈머기 판매대수를 말하며, “차세대기”가 나와도 아직 국내에서도 해외에서도 보급대수는 그다지 많지 않을 것, 그것에 대해서 PlayStation2 의 보급대수는 압도적이며, 지금 “ever green” 시장이라는 것, 그리고 각 콘슈머기 판매대수에는 구미에서 강한 Xbox 360 등 각 나라마다 차이가 크다는 것을 인식했다.

계속하여 NintendoDS/Wii/PlayStation3 소프트 판매개수가 탑 10 을 가리키며, 닌텐도(Nintendo Co.,Ltd.) 및 닌텐도 관련 타이틀이 압도적이라는 것, 그것에 반해

PlayStation3 는 결과로서 “ 서드파티에 열린 시장 ” 이라는 것을 지적했다. 단 코에이의 PlayStation3 용 소프트인 『BLADESTORM』 이 약 9 만 6000 개 판매는 재산에는 아직 맞지 않다고 코멘트를 했다.

■ 높지 않은 PlayStation3 용 게임개발

이런 시장 상황속에서 코에이는 어떤 전략을 취할 것인가? 다음 세가지로 요약해 본다.

1. 사업 포트폴리오에 근거한 개발

이곳에서 말하는 포트폴리오는 분야별 투자배분을 생각하는 것이다. 분야 배분은 주로 그 시대의 신세대기를 대상으로 한 신규 도전인 「도전」, 주로 시리즈 신작을 지향하는 「수익」, 정품 시리즈에 적극적인 리뉴얼을 할 경우 「개혁」이라는 3 구분을 말한다. 장기적인 시각으로 봐서 각각 투자 밸런스를 조정하는 것이다.

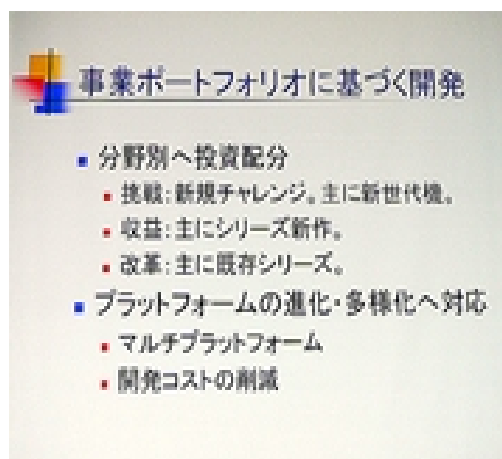
이것과는 별도로 보다 호조의 포트폴리오 전제조건을 만들어내기 위한 과제가 되는 것이

「플랫폼 진화 및 다양화 대응」이다. 작품 멀티 플랫폼에 대응하며, 개발 비용을 삭감하는 것이 구체적인 내용으로, 이에 도움이 되는 것이 기존 게임엔진, 미들웨어, 개발팩키지 활용이다.

현재 코에이 캐나다 스튜디오가 개발중인 레이스게임 『Fatal Inertia』 개발에는 Unreal Engine 3 가 사용되고 있다.

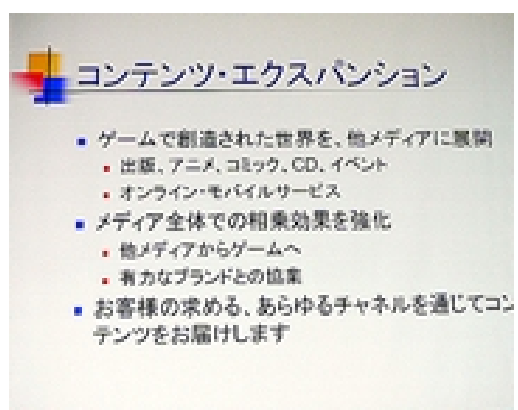
추가로 일본경제신문의 2007년 9월 24일 조간에 게재된 「PlayStation2 과 PlayStation3 에서 게임 개발비용과 재산 라인에 대한 반론」에 의하면, 각각 플랫폼에서 「일반적인 게임소프트 개발 비용」이 각각 1 억엔과 20 억엔, 재산 라인이 5 만개와 50 만개인 것이다.

그러나 이 신규 플랫폼을 코에이에서 실제 게임 개발 공정수와 비교할 때, 그런 큰 차이는 없었다고 한다. 그래서 마쯔바라씨는 시리즈 관계가 없는 작품끼리 PlayStation3 측 CG 공정수에는 외주분이 빠져있지만, 그것을 더해도 경향으로서는 그다지 변하지 않는다는 것이다. 즉 최대로 해도 2 배 이내이며, 코에이가 차세대기에 대한 대응을 적극적으로 진행하고 있는 점을 감안해도 놀라울 정도로 취급할 정도의 차이는 없다는 것이다.



2. 콘텐츠 · 에크스 판손

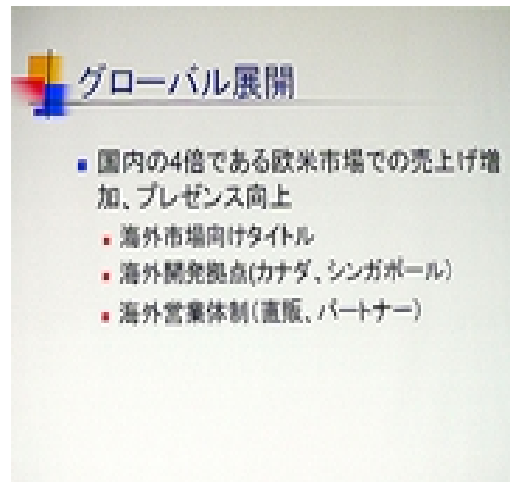
출판/애니메이션/코믹/CD/이벤트, 그리고



온라인 서비스 및 모바일 서비스 등 타 미디어로의 전개를 지향한다. 물론 타 미디어에서 게임으로 라는 흐름 및 유명 브랜드와의 협력도 포함한다.

3. 글로벌 전개

일본 국내 4 배의 규모가 되는 구미시장에서 매출 증가를 목적으로, 존재감을 향상시키는 것이 이 전략에서의 과제이다. 구미에서는 작품 취향은 물론 상표행부터 다르다. 게임소프트도 (국내 콘슈머 타이틀 유통과 달라서) 반품되거나 점포에서 판매가 좋지 않으면, 발매후 1 개월 또는 2 개월에 디스카운트하는 것이, 국미에서 보통 판매 방법이다. 따라서 해외시장용 타이틀을 계획하고, 또 해외 거점을 정비할 뿐만 아니라 해외에서 영업상의 파트너 관계를 구축해 나가는 것도 중요한 과제가 된다. 마쓰바라씨는 코에이 주력중 하나인 삼국지 관련 작품이 성공하지 못하는 구미 시장을 위한



타이틀로서, 영웅간의 백년전쟁을 다룬 『BLADESTORM』를 생각하였지만, 더욱 노력이 필요하다는 것을 깨달았다. 향후는 캐나다와 싱가포르를 중심으로 해외개발 거점을 강화해 나갈 것이다.

온라인게임 및 PC 팩키지 게임의 구체적인 화제가, 거의 나오지 않은 강연에서는 있었지만, 이 기사의 처음에서 말한 것처럼 예를들면 『삼국지 Online』 (사진)은 싱가포르의 개발자회사에서 개발을 하고 있다. 그 이유는 당 사이트에서도 과거 말했지만, 「아시아 전역에서 이해할 수 있는 삼국지 게임」으로 완성하기 위해서이다. 이런 개발 및 작품 전개 방침을 더욱 광범위하게 추진해 나가는 것이 향후 코에이 전략이다.



게임야로우 『삼국지호걸전』 국내 운영 라이선스 취득

(2007年10月4日)

게임야로우 주식회사(GAMEYAROU Co.,Ltd. GAME HI Co., Ltd.에서 사명을 변경)는 WEAVER INTERACTIVE Co.,Ltd.가 개발한 『삼국지호걸전』 국내 운영 라이선스를 취득했다. 『삼국지호걸전』은 「삼국지연의」를 기본으로 한 2DMMORPG. 플레이어는 위 · 오 · 촉에 속한 영웅/호걸이며, 삼국지 세계를 곳곳하게 살아나간다.



캐릭터는 나라마다 정해져 있지만, 특별한 퀘스트를 클리어하면, 플레이 블루 캐릭터가 증가한다. 좋아하는 영웅/호걸 마이 캐릭터화하는 것, 플레이어의 목적이 된다. 또 삼국지 연의에서 그려진 합전을 재현한 퀘스트 및, 소속국가가 다른 플레이어간에서 PvP 를 즐기는 것 이외, 타 플레이어 캐릭터와 의형제가 될 수도 있다. 10 월 5 일에 공식사이트가 오픈했다.

지크레스트 『비스트 마스터』 개발 중지

(2007年10月3日)

지크레스트(GCREST, Inc.)는 온라인 횡스크롤 슈팅 『비스트 마스터』 개발을 중지했다.

『비스트 마스터』는 환타지 세계를 무대로 용 및 페가수스에 타서 전투하는 국산 슈팅 게임이다. 라이더와 비스트를 조합하여, 자신만의 오리지널 캐릭터를 작성할 수 있는 점, 경험치 및 아이템을 구입하는 등 RPG 적인 요소가 있는 것이 특징이다. 2007년 1월에 클로즈 베타 테스트를 실시했지만, 그 이후는 일절 정보공개가 없었다. 개발중지 이유는 치명적인 기술적 문제에 의해 퀄리티 확보가 불가하기 때문이다.



세가 자회사 4사를 해산

(2007年10月5日)

세가 사미 홀딩스(SEGA SAMMY Holdings Inc.)는 주식회사 세가 산하의 자회사 4개사를 해산했다. 해산한 것은 世嘉網絡科技유한공사(중국), Sega.Com, Inc., Sega.Com Asia Networks Limited, 주식회사 세가 R&D 홀딩스(SEGA R&D Holdings Inc.) 4개사이다.

世嘉網絡科技는 철퇴가 결정된 중국의 온라인게임 사업을 진행하고 있는 회사, Sega.Com, Inc. 및 Sega.Com Asia Networks Limited 는 드림캐스터에서의 네트워크 서비스를 일본 이외에서 전개하고 있는 회사, 세가 R&D 홀딩스는 개발을 분석화할 즈음에 각분사 회사의 회계 및 재무적 운영 관리를 검토하는 회사다. 해산의 이유에 대해서는 「각 회사와 함께 향후 활동을 진행할 전망이 없기 때문」이라고 한다.

신형 PSP 국내 판매대수, 2주간에 50만대 달성

(2007年10月4日)

주식회사 소니컴퓨터엔터테인먼트 (Sony Computer Entertainment inc.) 는 신형 PlayStationPortable (PSP-2000) 국내 판매대수가 50만대를 달성했다고 발표했다.

신형 PSP 는 종래품보다 얇으며, 경량이어서 외부 영상출력이 가능한 신모델로, 2007년 9월 20일 발매부터 2주간에 매출 대수 50만대를 달성했다. 선행 발매된 전용 소프트웨어 『CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-』 한정판과 함께 10월 3일 시점으로 국내 누계 판매대수는 58만대. 특히 2007년 9월 매출대수는 2004년 12월 PSP 발매 이후, 1개월간의

매출로 과거 최고 수준이었다.

Game 발매 정보

국내 운영중인 게임 타이틀

★10월 8일 현재 국내 발매 정보입니다.

클로즈 베타 테스트 타이틀

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
NHN Japan Co., Ltd	슈밋 디바
MTStudio Co., Ltd.	마루베리 필드
Gamania Digital Entertainment Co.Ltd	브라이트 쉐도우
Q Entertainment Inc.	시크릿 온라인
GameOn Co., Ltd.	PISTORY
Gamepot Inc.	몬스터 팜 온라인
GONZO Rosso K.K.	메이후 스토리
CyberStep, Inc.	코즈믹 브레이크
Cjinternet japan Co.,Ltd.	바니라 캣
SeedC Co.Ltd.	하루카 -WONG-YI's stories-
JALECO HOLDING LTD.	LUNATIA 프라텍 환타지 온라인
SOLID NETWORKS INC.	니아디아 온라인
DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.	AsobeBar
NETTS Co., Ltd.	FLORENSIA
Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.	TakeDown

오픈 베타 테스트 타이틀

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
GungHo Online Entertainment, Inc.	테트리스 온라인
	라그나로크 온라인 2
Gamepot Inc.	온라인 카트 스테아
	Level-R
Koei Co., Ltd.	삼국지 Online
Community Engine Inc.	gumonji2006
GMO Games, Inc.	아니스 & 프리키
GCREST, Inc.	퀴즈 ! 피콧도 학원
Cjinternet japan Co.,Ltd.	원더킹
SEGA Co., Ltd.	프로야구 팀을 만들자!ONLINE
SOLID NETWORKS INC.	GoPets
Digiworld Co., Inc	마이스 워 온라인
High Five Entertainment Inc.	아리아스 스토리
BANDAI NETWORKS CO., LTD.	디지털 서클
RoCWorks Co.,Ltd.	십이지천 ~ TwelveSky ~

정식 서비스 타이틀

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
IRI Commerce and Technology, Inc.	프리 골프 2
IDEA FACTORY Co.,Ltd.	킹덤 오브 카오스
	스펙트럼 구로리즈
althi Inc.	월드 네버랜드 ~ 젠 대륙이야기
ISAO Co.,Ltd.	모두 de 퀘스트 홍색 밤과 환의 월
The Walt Disney Japan Ltd	TOON TOWN 온라인
Excite Japan Co., Ltd.	아루디멧 학원 「란」
	Come On Baby!
	샷 온라인 2006
	프리프 온라인

SE Mobile and Online Co.,Ltd.	Fishing on
SPS Co.,Ltd.	Le Flat
NC Japan K.K	길드워
	리니지 ~ The Cross Rancor ~
	리니지 II ~ The Chaotic Chronicle ~
NHN Japan Co., Ltd.	ARCHLORD
	FREESTYLE
	콘체루 게이트
	SPECIAL FORCE
	Xenepic Online
	초코트 랜드
	한게임 마장 리그
MGAME Japan Co., Ltd.	아레스 온라인
	영웅 온라인
	무흔
	드로이안
	열혈강호湖 Online
	라피스 온라인
	LOST ONLINE
Electronic Arts Inc.	울티마 온라인
	심슨 온라인 일본어 채팅 대응 영어판
GALA INC.	Rappelz
GaiaX Co.Ltd	M2 ~ 신갑연의(神甲演義) ~
	KING OF WANDS
	스톤에이지
	스톤에이지 2 ~ 파루 콜렉션 ~
CAPCOM Co.,Ltd.	몬스터 헌터 프론티어 온라인
Gamania Digital Entertainment Co.Ltd	이더널 카오스
	거상전
	코코칸
	넷 de 수고로구 수 ~ 팻★릿치
	비천 online
	홀리 비스트
GungHo Online Entertainment, Inc.	A3

	에미루·크로니컬·온라인
	TANTRA
	포트리스 2
	요구르팅
	라그나로크 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- ~ 기적 의 대지 ~
GameOn Co., Ltd.	RED STONE
	서든 어택
GAME YAROU Co.,Ltd.	DEKARON
	CABAL ONLINE
	군주
	팡야
	도키도키 환타지 라테이루
Gamepot Inc.	환타지 아스 제로
GAMEMARE Inc.	에코마진 ! ~ École du magister
CAVE Co.Ltd.	여신전생 IMAGINE
	삼국지 Battlefield
	대항해시대 Online
Koei Co., Ltd.	신장의 야망 Online
	무장신화
KONAMI Digital Entertainment Co.,Ltd	유유왕 온라인
	나이트 온라인
GONZO Rosso K.K.	Master of Epic
	GetAmpedR
CyberStep, Inc.	로봇성기 21
	DUNGEONS & DRAGONS ONLINE "Stormreach"
SAKURA Internet Inc.	반지의 제왕 온라인

Sammy NetWorks Co., Ltd.	썰온라인 TCG
C&C Media Co.,Ltd	프리스톤 테일
	Perfect World ~ 완미세계
GMO Games, Inc.	코롬온라인
GCREST, Inc.	경마전설 Live!
	트릭스터+
	바 빌리지
SecretGarden	여신환상 다이 나스티아
Cjinternet japan Co.,Ltd.	GunZ The Duel
	진·삼국무쌍 BB
	다크에덴
	DJMAX
	NOVA 1492A.R.
	메틴 2
	야채부락리
	RAGNAROK TCG
SeedC Co.Ltd.	CardinalSaga
	GallopRacerOnline
	파천일검
	MIXMASTER
SignalTalk Inc.	WarRock
JALECO HOLDING LTD.	Maru-Jan5
Shares Co.Ltd.	NOSTALE
SQUARE ENIX Co., Ltd.	The Absolute Power ~ KHAN ~
SEGA Co., Ltd.	파이널 환타지-X
	프론트 미션 온라인
Sony Online Entertainment inc.	PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst
	환타 시스터 유니버스
	뿌요뿌요 휘바
	프로사커 팀을 만들자 ! ONLINE
So-net Entertainment Co.,LTD.	에바퀘스트 II 일본어판
SOLID NETWORKS INC.	Livly Island
	스토라 가덴
	환타 테니스

Taito Co.,LTD.	모두의 아일랜드
TAKARATOMY Co.,LTD.	조이드 온라인 워즈
TAKARATOMY Co.,LTD. PRO*House CO., LTD.	인생게임 온라인
T2i Entertainment Co., Ltd.	인생게임 BATTLE ONLINE
DIGITAL GOLF Inc.	골토모
Dex Entertainment Inc.	아루티루 ~ 신들의 세계 『라바트』 연대기
TerranetzCO.,Ltd.	Asura Fantasy online
	Beast's Night Online
Denyusha Co.,Ltd.	Elementalia 모두의 왕국
	소사리언 온라인
DREAM ENTERTAINMENT Co., Ltd.	라스트 카오스
NeoWiz Japan Co., Ltd.	R2BEAT
Nexon Japan Co., Ltd.	아스가르드
	그랜드 체스
	오디션
	테일즈 워버
	BigShot
	마비노기
	메이플 스토리
	루니아 전기
NETTS Co., Ltd.	Feats of Arms
NetDragon Websoft Inc.	환창유기
	정복 II 「풍전천하」
Hi-Fi-Net	Magician Master II
High Five Entertainment Inc.	애드 퀘스트
	테니쿠루
	브라이트 킹덤 온라인
	천도온라인
HUDSON SOFT Co., Ltd.	봄버맨 온라인
NAMCO BANDAI Games Inc.	건담 네트워크 오퍼레이션
	건담 네트워크 오퍼레이션 2
	UniversalCentury.netGUNDAM ONLINE

	건담 워 온라인
BANDAI NETWORKS CO., LTD.	Treasure of GENUM ~ 전란의 장 ~
	미스틱 그랏푸루
	Legend of Vandia
Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.	WITH YOUR DESTINY II
	그라나도 에스파다
	네오스팀
Business Network Telecom Co.,Ltd.	인터넷 마작 『동풍장』
	철야@동풍장
Faith, Inc.	로즈온라인
BROCCOLI CO., LTD.	아크에리안에이지 Online
PRO*House CO., LTD.	란 ~ 비국전기 II
Verks Inc.	ArsMagna
	GODIUS
	동화왕국
	NAVYFIELD NEO
	벨아이루
	MicMac 온라인
RoCWorks Co.,Ltd.	드래곤잼 플러스
	다크아리나
	데코온라인
YNK JAPAN Inc.	썸온라인
	R.O.H.A.N

일본에 수출된 한국 게임 리스트

게임 퍼블리셔	게임 타이틀
IRI Commerce and Technology, Inc.	FreeGolf
Excite Japan Co., Ltd.	Ran Online
	COME ON BABY ONLINE
	Shot Online
	Flyff Online
SE Mobile and Online Co.,Ltd.	Fishing on
NHN Japan Co., Ltd.	Free Style
	SPECIAL FORCE
	Xenepic Online
	초콧 랜드
MGAME Japan Co., Ltd.	아레스 온라인
	영웅온라인
	무흔
	드로이안
	열혈강호 Online
	LAPIS Online
	LOST ONLINE(Eternal City)
GALA INCORPORATED	Rappelz
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.	Laghaim
	거상전
GungHo Online Entertainment, Inc.	TANTRA
	Fortress2
	Yogurting
	Ragnarok Online
	Ragnarok Online2
GameOn Co., Ltd.	RFonline Z(Rfonline)
	SILKROAD ONLINE
	신·천상비
	CRONOUS

	MU Continent of legend
	RED STONE(RED GEM)
Gamepot Inc.	CABAL ONLINE
	군주(Goonzu online)
	Pangya
GAMEMARE Inc.	École du magister
GAME YAROU Co.,Ltd.	서든어택
	DEKARON
GONZO Rosso Online K.K.	Knight Online
SUCCESS Co., Ltd.	GODIUS
	NAVYFIELD NEO
C&C Media Co.,Ltd	Pristontale
GMO Games, Inc.	CORUM Online
GCREST, Inc.	Crystal Boarder
	Trickster
Cjinternet japan Co.,Ltd.	GunZ The Duel
	Dark Eden
	DJMAX
	NOVA 1492A.R.
	Metin2)
	야채부락리
	RAGNAROK TCG
SeedC Co.Ltd.	INFINITY
	CardinalSaga(Carpe Diem)
	파천일검
	MIXMASTER
JALECO HOLDING LTD.)	NOSTALE
SOLID NETWORKS INC.	환타 테니스
DREAM ENTERTAINMENT Co.Ltd.	LAST CHAOS
NeoWiz Japan Co., Ltd.	R2BEAT(Rhythm & Racing)
Nexon Japan Co., Ltd.	Asgard
	Grand Chase
	Audition

	Tales Weaver
	Mabinogi
	Maple Story
NETTS Co., Ltd.	Feats of Arms
	Adquest
	Shine Online
	KATO Tennis
High Five Entertainment Inc.	The Way To Heaven
	WITH YOUR DESTINY II
	Granado Espada
Hanbit Ubiquitous Entertainment Co.,Ltd.	Neo Steam
Faith, Inc	R.O.S.E Online
	ArsMagna
Vector Inc.	MicMac Online
	십이지천
	드래곤잼 플러스
	NIDA Online
RoCWorks Co.,Ltd.	DECO Online
	Seal Online
YNK JAPAN Inc.	R.O.H.A.N

HOT GAME 소개

게임명 : 콘첼루 게이트

게임 타이틀	콘첼루 게이트
게임 서비스사	NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Co., Ltd.)
게임 개발사	주식회사 폰스빅(Ponsbic Co., Ltd)
서비스 시기	2007년 7월 18일
장르	MMORPG
요금 시스템	아이템 과금제
회원수	비공개(추정 10만 ~ 20만 ID)

개요

『크로스 게이트』속편으로서 등장하여, 게다가 이미지 일러스트도 귀여운 게임 캐릭터로, 전 호평이 상당히 좋았다 『콘첼루 게이트』. 그러나 오픈베타테스트 개시부터 약 반년이 지난 지금, 예상외 인기저하로 고전하고 있다.



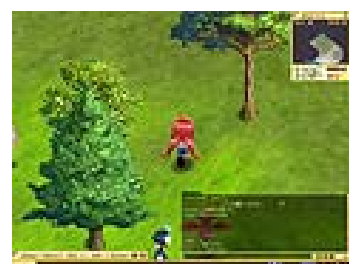
게임 특징

『콘첼루 게이트』는 「용자가 아니어도 우리들도 할 수 있는 것」을 광고카피로 하여 보통 사람들이 노력해서 세계를 탐험하는 이야기이다. 그래서 스토리에 “국가간 세력싸움” 및 “흉악한 악마들과의 전투”라는 무서운 것은 없다. 직업 시스템에도 “조리사(cook)” “약제사”를 비롯하여 일반인과 비슷한 업종을 다수 준비. 무협세계와는 정반대로 플레이어와 큰 차이가 없는 생활을 즐기며, 그부분이 MMORPG 초심자가 “접하기 쉽다”라고 호평했다.



게임 시스템

『콘첼루 게이트』최대 특징이「테라제네레이션 시스템」이다. 이것은 계절의 변화 및 플레이어 행동에 의해서 세계 전체가 변화하는 시스템으로, 예를들어 계절마다 몬스터 출현률이 변화하거나, 씨앗을 뿌린 장소에 식물이 자라거나, 또한 개척에 의해 맵 그 자체가 변화하는 것이다. 확실히 생산계 직업이 많은 『콘첼루 게이트』에서만 시스템이라고 말할 수



있을 것이다.

그래픽

그래픽은 전체 3DCG 이면서, 거리 집 및 배경을 2D 풍으로 완성함으로서, 3D 입체감과 2D 따뜻함을 양립. 게다가 환경 설정 항목이 풍부하여 저스펙 PC 에서도 충분하게 즐길 수 있다. 캐릭터도 각각 파츠를 크게 디자인하여, PC 환경에 좌우되는 세세한 움직임을 배제. 역으로 귀엽고 역동적인 액션을 즐길 수 있다.



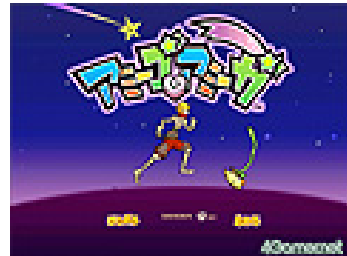
캐릭터

캐릭터는 우선 30 종류 이상의 기본 캐릭터 중에서 선택하며, 그것을 파츠마다 (머리모양 및 신체 사이즈 등) 커스터마이징할 수 있다. 또 능력 및 외견을 변화시키는 장비품과, 외견 만을 변화시킬 수 있는 아바타도 있으며, 거의 무제한으로 오리지널 캐릭터를 작성할 수 있다.



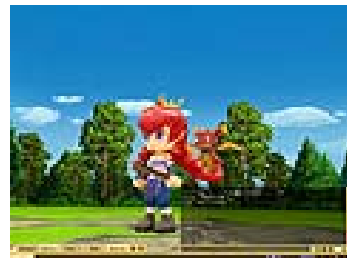
운영 서비스

『콘체루 게이트』는 NHN Japan 온라인게임포털 사이트 『Hangame』에서 서비스 중이다. 『콘체루 게이트』 라이선스 계약에는 특별한 약속이 있으며, 정식 서비스 개시 후 6 개월 간은 『Hangame』 이외에서의 서비스는 할 수 없다. (6 개월 후는 다른 포털 사이트에서도 서비스 가능). 또한 NHN Japan 은 다른 포털사이트와 『Hangame』와의 차별화를 도모하기 위해 『아미고·아미가』(사진)다른 타이틀에서도 적용하고 있다.



유저 인기

『콘체루 게이트』 동시접속자수는 평균 1,500ID 정도이다. 이 수치는 국내에서 서비스되고 있는 MMORPG 타이틀 중에서는 평균적, 혹은 조금 하회하는 수준이다. 서비스 개시 전에는 대대적인 PR 활동을 실시하고, 전에는 주목 타이틀이었음에도 불구하고 주요한 타이틀에는 되지 못했다. 그 이유는 다음 2 가지를 들 수 있다.



1. 관리체제 미숙

오픈 베타 테스트 개시 당초, 접속자수 과대로, 게임 및 공식사이트 모두 심각한 서버

장애가 발생했다. 그러나 NHN Japan 및 스퀘어 에닉스는 임기응변적인 대처만으로 테스트를 계속했다. 서버 다운이 계속일어나고, 모든 유저로부터 불만을 계속 듣고 있었다. 당연히 이런 적당한 대응에 유저는 분개하고, 게임을 떠나는 유저가 계속 끊이질 않았다.

2. 매스컴의 비협력적인 대응

라이선스처인 스퀘어 에닉스 (SQUARE ENIX Co., Ltd.) 는 오픈베타테스트 개시 이후, 게임사이트 외 정보지에 대해서 정보제공을 하지 않고, 미디어측 정보제공 요구에 대해서도 신속한 태도를 보이지 않았다. (다른 개발 타이틀에 관해서도 그다지 미디어에 정보를 공개하지 않는다). 결과적으로 게임을 PR 할 기회가 적어, 신규 회원 획득도 곤란하게 되었다.

기획 : 게임 시장은 게임 타이틀 포화 상태

콘솔 게임시장은 닌텐도가 과점

닌텐도 휴대게임기 닌텐도 DS (이하 DS) 가 9 월 30 일 시점 국내 판매대수가 누계 1,900 만대를 돌파했다라고 발표했다. DS 가 발표된 것은 2004 년 12 월이므로 발매 후 3 년만에 2,000 만대를 보급하였다.

덧붙여 엔터브레인이 발표한 마켓 데이터에 의하면 동일 휴대게임기 PSP (소니컴퓨터엔터테인먼트 / Sony Computer Entertainment Inc., 이하 SCE) 가 약 622 만대, 한편 거치형 게임기는 Wii (닌텐도) 가 약 355 만대, 플레이스테이션 3 (SCE) 가 약 120 만대, Xbox 360 (마이크로소프트 / Microsoft Corp.) 가 약 45 만대 누계 판매를 기록하였다.

현재 콘솔 게임시장은 압도적으로 닌텐도 게임기가 주류이며, 모든 게임업체는 다른 게임기보다도 DS 및 Wii 용의 게임소프트 제작을 하고 있다.

이런 시장 상황이지만, 이 중에서도 닌텐도 게임소프트가 압도적으로 잘 팔리고 있으며,업계 관계자에 의하면, 닌텐도 게임기용 게임소프트에서, 판매소프트 점유의 절반이상은 닌텐도가 차지하고 있기 때문에, 이 외 많은 게임업체는 남은 시장을 서로 경합하고 있는 상황이다. 닌텐도는 연결 매출이 약 1 조엔 기업이기 때문에 소프트 제작비 및 판매 마케팅 비용이 다른 게임 회사보다 많이 책정되어 있기 때문에 유저에게 지지를 받고 있다.

이렇듯 작년 12 월 이후 발매된 콘솔게임기 게임소프트 매출 베스트 3 은 다음과 같다.

『마리오 파티 8』 (Wii) 닌텐도 발매, 2007 년 7 월 발매, 81 만개 판매

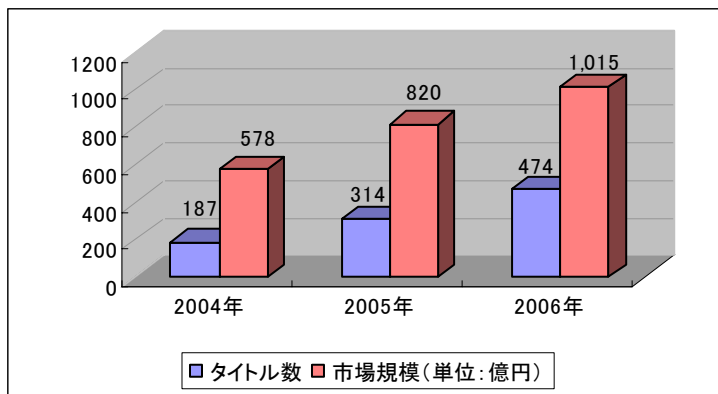
『젤다의 전설, 몽환의 모래시계』 (DS) 닌텐도 발매, 2007 년 7 월 발매, 78 만개 판매

『Wii 스포츠』 (Wii) 닌텐도 발매, 2006 년 12 월 발매, 77 만개 판매

온라인 게임시장은 타이틀 과다

일본 온라인 게임시장은 2003 년에 시장이 형성된 이후 급격하게 발전했다. 동년에서 온라인게임포럼은 온라인게임 시장 통계 조사를 실시하였으며, 서비스 타이틀 수는 2004 년부터 2005 년에 걸쳐서 170%, 2005 년에서 2006 년에 걸쳐서 150%, 또 시장규모는 2004 년부터 2005 년에 걸쳐서 140%, 2005 년부터 2006 년에 걸쳐서 124% 증가하였다. 이런 추이를 보면 2004 년부터 2005 년에 걸쳐서 30%, 2005 년에서 2006 년에 걸쳐서 26%, 시장규모 증가를 서비스 타이틀 증가수가 우회하고 있으며, 몇 년 동안 서비스 타이틀이 공급 과잉이었다는 것을 보여주고 있다.

한국 게임 타이틀은 2006 년에 107 타이틀이 서비스되었지만, 2007 년에는 더욱 증가될 것이다. 이런 상황 하에 심각한 문제가 되고 있는 것이, 집객 마케팅이다.



9 월에 NHN 재팬(NHN Japan Corp.) 이 『한게임』 내에서 서비스하는 온라인 야구게임 『프로야구 패미스타 온라인』의 누계 등록 회원수가 100 만명을 돌파했다고 발표했다. 약 1 년에 걸쳐 100 만명을 돌파한 것이지만, 이런 예는 최근에 드물다.

서비스 타이틀이 최근 몇 년에 급증한 타이틀끼리 유저 경합이 일어나고, 마케팅 수단으로는 유력 포털 사이트 및 게임 정보 사이트로부터 유저 유도, 타 사이트로부터 유저를 유도하는 어필사이트 광고는 점점 효과가 줄어들고 있다. 대기업 온라인게임 서비스 마케팅 담당자에 의하면, 과금 유저 1 명을 획득하기 위해 마케팅 비용은 최근에는 10,000 엔이 되며, 비용을 들이지 않고 보다 유력한 마케팅 전략을 기획하는 것은 점점 어렵다. 도쿄게임쇼와 같은 이벤트에 참가해도 과금 유저 1 명을 획득하는데 10,000 엔 이상 비용이 들며 결과가 좋지 않기 때문에, 그것보다 다양한 미디어를 이용한 마케팅을 기획하게 된다고 한다.



이처럼 닌텐도 게임기 대응 게임 및 PC 온라인게임 시장은 확대되고 있지만, 경합 타이틀이 많아 각사 어떤 방법으로 유저에게 자사 타이틀을 어필할 것인가 중요한

비즈니스가 되었다.

이 의미에서 기성 개념에 의하지 않는 마케팅 플랜과 그것을 기획하는 직원들의 중요성이 더욱 커져가고 있다.