



## ■ Game News

「닌텐도 컨퍼런스 2007 Autumn」 개최

닌텐도는 93 명, 금년도 주요 기업 대학 졸업자 채용 결과

휴대게임기 「GP2X」 주문이 5000 대 돌파

이마지니아 중간기, 경영이익 예상을 40% 상향 수정

## ■ Game 인기순위

## ■ NEW GAME 소개

Florensia

## ■ 기획 : 양극화되는 온라인 게임 회사

## Game News

★Game News 는 2007 년 10 월 10 일 ~ 2007 년 10 월 18 일간의 기사를 제공하고 있습니다.

### 「닌텐도 컨퍼런스 2007 Autumn」 개최

(2007 年 10 月 12 日)

닌텐도주식회사(Nintendo Co., Ltd.)는 10 월 10 일, 치바현 마쿠하리멧세에서 기자회견 「닌텐도 컨퍼런스 2007 Autumn」을 개최하고, 동사의 향후 사업전개에 대해서 발표했다.



회장에서는 닌텐도 사장 이와타가 2006 년에 개최한 Wii Preview 와 함께 닌테도의 향후 전략을 강연했다. 기본적인 현황은 작년과 동일하게 「게임인구 확대」가 닌텐도의 기본적인 전략이다. 그 첫번째 스텝이 NintendoDS, 두번째 스텝이 Wii 발표이며, 그 성과를 데이터와 함께 회고했다.

우선 2006 년 1 월 2 일 ~ 10 월 1 일 및 2007 년 1 월 1 일 ~ 9 월 30 일에 있어서 일본 게임시장에 관한 데이터 (콘슈머 게임기에 한함) 슬라이드가 스크린에 비쳐졌다.

2007 년은 휴대형 하드웨어는 전년과 같으면서, 거치형 하드웨어가 PlayStation3 와 Wii 등장으로 약진했다. 점유에 대해서는 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 (Sony Computer Entertainment inc.) 및 Microsoft Co., Ltd.와 비교한 닌텐도 점유를 표시했다. 2006 년은 54%였지만 닌텐도 점유가 2007 년에는 64%까지 신장하였으며, 소프트웨어 판매 금액 점유 추이에서는, 2007년에 NintendoDS가 49.2%, Wii가 16.6%로, 6할 이상을 점유하고 있다고 이와타씨는 말하였으며, 닌텐도 거치형 및 휴대형 하드웨어의 호조 판매를 어필했다.

이와타 사장은 여기에서 「닌텐도의 하드웨어는 닌텐도 타이틀밖에 팔리지 않는다」라는 문제도 잠깐 언급했다. 2006 년 NintendoDS 소프트 시장에 있어서 닌텐도 (+포켓몽) 점유가 77.1%에서 50.3%까지 내려갔으며, 닌텐도사 타이틀 밖에 팔리지 않는다는 상황은 변하고 있으며, 「서드파티 타이틀도 팔리고 있다」라고 언급했다.

다음 화제는 유저인구의 연령층에 대해서다. NintendoDS/Wii 전세대기인 게임보이 어드밴스/게임큐브에 있어서는, 아무래도 유저는 저연령층 중심으로 어린이용 게임기였다는 데이터가 있었다. 그러나 NintendoDS, Wii 최신 데이터에 있어서 각각 구세대기보다도 저연령층 이외의 층에서 인구가 증가하였다. NintendoDS 에 있어서는 2005 년 5 월 시점으로 2007년 7월 시점의 데이터와 비교가 되어, 2005년은 GameBoyAdvance와 닮은 경향이 있었지만, 2007 년에는 모든 연령층의 절대수가 증가한 것 외에, 저연령층과 비교해도 손색없는 유저수를 확보할 수 있음을 확인할 수 있다.

2006년 Wii Preview에서는 「세대 간 유저수」가 키워드로, Wii에서 이 지수를 얼마큼 올릴 수 있는지가 게임 인구 확대 초점이 될 것이라고 이와타 사장은 말했다. 그 지수는 NintendoDS에서 3.0, Wii는 3.5. 경쟁사인 휴대형게임기 PlayStationPortable에서는 1.9, 타사제품의 거치형 게임기에서는 1.7~2.4라는 숫자와 비교하면, 상당히 높은 숫자라는 것을 알 수 있다. 또 유저의 여성 비율에 대해서는 NintendoDS는 53%, Wii는 51%, 유저 여성 비율은 약 절반이다. 타사 제품의 게임기에서는 11~32%라는 점을 생각하면, 상당히 높다고 할 수 있다.

이 숫자가 무엇을 의미하는가, 왜 닌텐도가 중시하는가라는 것은, 게임인 확대라는 점과 연결되어 있다. 보통 게임을 하지 않는 여성층 및 고연령층을 유저로 끌어들이는 일이 게임인구를 확대하는 시점에서는 중요하기 때문이다. 그런 면에서는 닌텐도 전략은 일정부분 성공을 거두었다고 말할 수 있을 것이다.

또 이런 층의 유저가 증가함으로써 게임에 대한 부정적인 선입관을 완화시키고, 게임이 새로운 시민권을 얻는다는 효과가 있다고 이와타씨는 말했다.

그리고 이와타 사장은 지금 순조롭게 진행되어 있는 「게임인구 확대」를 일과성 현상으로서 끝내지 않기 위해서, 향후 전략을 설명했다. 「게임 인구 확대 제 3 단계」로서 언급한 것은 「계속적인 게임인구 확대」이다. 이곳에는 Wii를 예를 들어 이와타씨는 다음과 같은 3가지 컨셉을 설명했다.

- 가족과 게임기 관계를 변화시킨다.
- 텔레비전과 게임기 관계를 변화시킨다.
- 인터넷과 텔레비전 관계를 변화시킨다.

이들 컨셉은 2006년 Wii Preview에서 Wii 기본 컨셉으로서 언급한 것이다. 이 중 두가지에 대해서는 Wii가 발매되고 나서 약 1년 사이에 어느정도 성과를 거두었다고 하며, 향후 과제로서는 「인터넷과 텔레비전 관계를 변화시킨다」에 주력할 것이다.

이와타 사장이 말하길, Wii를 소유하고 있는 사람 중 인터넷 접속을 이용하고 있는 것은 약 4할, 나머지 6할에 대해서는 아직 스탠드얼론 게임기로서 사용되고 있다는 것이다.

일본에서 브로드밴드 세대보급율이 50.9%, Wii 거실 설치율이 83%이기 때문에 Wii를 사용한 인터넷 접속율이 아직 만족할 만한 수준은 아니다. 그 이유로서는 인터넷 접속에 대해서 기술적/심리적인 허들이 높다는 것, 그것을 극복하는 소프트가 부족하다는 것을 이유로 들고 있다.

인터넷 접속에 대해서는 일본전신전화주식회사(NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE Co., Ltd.)와 협력하여, Wii의 인터넷 접속에 관한 콜센터를 공동으로 개설하여, 서포트한다. 또한 신규회선 개설 및 필요기기 제공, 가정에서의 기기 셋업까지를 가능한 저가에 제공하는 인프라 사업에 주력해 나갈 예정이다.

다음으로 소프트 부족에 관한 이야기지만, 이곳에서는 인터넷을 이용한 온라인 콘텐츠, 다운로드 콘텐츠를 말한다.

닌텐도 조사에 의하면, 현시점까지 함께 203 타이틀이 제공되고 있는 버추얼 콘솔에서는,유상 다운로드 780 만 다운로드를 넘는 등 어느 정도의 성과가 나타나고 있다. 단 이걸로는 소프트 제공은 충분하지 않기 때문에, 향후 다운로드 전용 콘텐츠 「Wii 웨아」를 제공해 나갈 예정이다.

이와타사장은 작년 콘슈머게임기에서 「소프트 개발 참가에서 리스크의 거대화」 「가격과 볼륨의 탄력성」이 문제라고 말했다. 『테트리스』와 같은 심플하지만 오리지널리티가 넘치는 게임이 개발되기 힘든 환경을 지적했다.

즉 콘슈머게임기에서 주류인 팩키지 판매에서는 개발 비용이 많이 들어 가격 설정을 인하하기 어려워, 유통 관리가 어렵다는 문제가 있다. 그것을 해결하기 위한 1 단계로서 「팩키지 판매를 보완한다」 형태로 새로운 판매방법으로서 Wii 웨아를 제공한다.

타이틀로서는 『포켓몬 목장 채널 (가제)』, 『단어 퍼즐 문자 빗탄 Wii』, 『StarSoldierR』, 그리고 『작은 왕국과 약속의 나라 파이널환타지 크리스탈 크로니컬 (사진)』 등 7 타이틀이 발표되었다. 이중에서도 『작은 왕국과 약속의 나라 파이널환타지 크리스탈 크로니컬』에 대해서는 별도 주식회사 스퀘어엔릭스 (SQUARE ENIX Co., Ltd.) 로부터 발표가 있어, 1500 Wii 포인트 (= 1500 엔) 로 제공될 것이라고 발표되었다. 또한 Wii 웨아 서비스 개시는 2008년 3월로 예정하고 있다.



이 외 Wii 채널에 대해서도 추가 콘텐츠가 발표되었다. Mii 콘테스트 채널은 모두 투표채널 Mii 판이지만, 테마에 맞춰 Mii 를 작성하여, 그것을 투고한다. 유저 투표에 의해서 인기를 경쟁하는 것이다. 이것은 11월 서비스 예정이다.

또 한가지는 모두 Nintendo 채널로, 이것들은 점포 등에 설치되어있는 NintendoDS 스테이션 용이판 Wii 로 즐길 수 있는 것이다. 최신 타이틀 영상을 인터넷 경유로 재생하거나 NintendoDS 타이틀 체험판을 플레이하거나, 게임 정보를 확인할 수 있다. 게임 정보에 대해서는 리뷰기능이 있어 플레이한 타이틀을 추천하는 리뷰를 투표하거나, Wii 본체에 수납되어 있는 플레이 시간 등의 정보를 송신할 수 있는 기능도 갖고 있다.

그리고 마지막으로 간단하지만, 신작 타이틀 깜짝 정보가 공개되었다. 우선은 주식회사캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)의 『MONSTER HUNTER 3』. 캡콤이 PlayStation2 로 발매된 『몬스터 헌터 2 (dos)』 정통 계승 타이틀이 Wii 로의 발매가 확실해졌다. 이전 PlayStation3 로 발매한다고 발표했지만, 우리가 캡콤에 문의한 결과 PlayStation3 와 동시 발매가 아니라, Wii 로만 발매할 것이라고 했다.

또 닌텐도의 『대난투 스매쉬 브라더스 X(사진)』에 대해서는 발매일이 연기되어, 2008년 1월 24일이 될 예정이다. 이전에 주식회사 코나미디지털엔터테인먼트 (KONAMI Digital Entertainment Co.,Ltd) 의 『메탈기어』 시리즈에서 「스네이크」가 등장하여 화제가 되었지만, 그



외에도 주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)의 간판 캐릭터인 「소닉」이 등장하는 것이 분명해졌으며, 플레이장면을 포함한 무비가 상영되었다.

**닌텐도는 93명, 금년도 주요 기업 대학 졸업자 채용 결과**

(2007年 10月 16日)

주식회사 일본경제신문 디지털미디어(Nikkei Digital Media, Inc.)는 10월 16일, 히어링조사를 토대로 864개사 금년도 대학 신규 졸업자 채용상황을 발표했다.

전체 대학 신규 졸업자 채용이 가장 많은 곳은 주식회사 미즈호 파이낸셜그룹(Mizuho Financial Group, Inc.)으로 2400명, 다음으로 주식회사 미쯔이스미토모은행(영어표기 : Sumitomo Mitsui Banking Co.,Ltd.), 다이와증권주식회사(Daiwa Securities Co., Ltd.), 주식회사 미쯔비시도쿄UFJ은행(The Bank of Tokyo-Mitsubishi UFJ, Ltd.)등 상위 10개사 중 7개사가 금융기관이 차지했다.

게임관계 기업에서는 몇 개사가 발표하였으며, 닌텐도 주식회사(Nintendo Co.,Ltd.)는 종합 93명을 채용. 단 신규졸업자 뿐만 아니라 중도채용 등도 포함하여 전체 인원수를 확보하는 경향이 강해지고 있다.

**■ 대기업 2008년도 신규졸업자 채용결과**

회사명	종합채용수	대졸채용수	문과계	이공계	2008년 계획	2007년 실적
Nintendo Co.,Ltd.	93	88	27	61	70	70
NAMCO BANDAI Games Inc.	52	50	31	19	58	26
SEGA SAMMY HOLDINGS Inc.	151	135	비공개	비공개	178	256
CAPCOM Co.,Ltd.	72	55	45	10	43	45
SANRIO Co.,Ltd.	15	15	비공개	비공개	15	16
GEO Co.,Ltd.	74	67	58	9	102	32

**휴대게임기 「GP2X」 주문이 5000대 돌파**

(2007年 10月 17日)

테루텐주식회사(Teruten Inc.)가 12월부터 국내 판매를 예정하고 있는 휴대형 게임기 「GP2X-F200」 주문이 5,000대를 돌파했다. 첫 출하는 약 1000대로, 5000대분



출하를 완료한 것은 연초 1월말 ~ 2월경이다.

테루텐은 디지털콘텐츠 기획 및 서비스, 컨설팅 등을 행하는 벤처기업. 2006년 3월에 설립했다.

GP2X는 GameparkHoldings Co.,Ltd.가 개발제조한 디바이스로, OS에 Linux를 채용, QVGA 액정을 탑재하여, 터치펜 및 컨트롤러에 의한 조작이 가능하다. 오픈소스 미디어 라이브러리「SDL」를 사용함으로써, 기존의 게임 및 툴을 이식하기 쉬움과 같은 특징을 갖고 있다. 또한 판매 장소는 아키하바라현을 중심으로 한 게임, 가전샵, 전국 대기업 가전양판점, 통신사이트 등을 계획하고 있다.

### 경호, 인터채널 호론 CS 사업을 매수

(2007년 10월 15일)

경호 온라인 엔터테인먼트주식회사(GungHo Online Entertainment, Inc.)는 주식회사 인터채널 호론(Interchannel-Holon Inc.) 컨슈머 사업의 일부를 자회사를 설립하고 양수할 것을 이사회에서 결의했다.

경호는 금년부터 컨슈머 사업에 참가할 것을 결정하고, NintendoDS 용으로 『라그나로크 온라인 DS』 및 『中村亨 감수 인도식 계산 드릴 DS』 등 몇 개 타이틀을 개발중이다. 이번 결정은 이 방침을 강화해 나갈 것이다.

인터채널 호론에서 취득한 것은 동사 엔터테인먼트 제 1 사업부가 실시하고 있는 컨슈머게임 사업 및 미디어 믹스에 관한 영상사업으로, 2007년 8월기 예상치로는 매상고가 10억 6600만엔, 매상 총이익이 1억 9100만엔이다. 취득일 전일(10월 31일)현재 동부문 자산 및 부채를 인계할 것이다.

경호는 사업을 양수하는 자회사로서 경호워크스주식회사(GungHo Works, Inc.)를 설립할 예정으로, 동사 대표이사에 주식회사 세가(SEGA Co., Ltd.)자회사 주식회사 오버워크스(OVERWORK'S Inc.)사장으로, 현재 인터채널 호론에서 대표이사역을 근무한 大場規勝씨가 취임한다.

### 베루쿠스, 『Wonderland ONLINE』 일본 서비스 발표

(2007년 10월 10일)

주식회사 베루쿠스(Verks Inc.)는 10월 10일, 게임포털 『GAMESPACE24』을 통한 MMORPG 『Wonderland ONLINE』을 서비스한다고 발표했다.

『Wonderland ONLINE』은 대만의 Chinese Gamer International Co.,Ltd.가 개발한 2DMMORPG. 현지에서는 2006년 2월 정식 서비스 개시 이후, 120만명 이상의 등록회원을 획득하고, 최대 동시접속자수 6만명을 기록하고 있다. 일본 독자사양으로서는 유명 성우진에 의한 캐릭터 보이스를 채용. 베루쿠스에서는 합병전의 GAMESPACE24 시대부터



1 년 이상 걸쳐, 대사 및 연출을 로컬라이징하여, 애니메이션 팬을 메인유저로서 획득할 예정이다.

### 이마지니아 중간기, 경영이익 예상을 40% 상향 수정

(2007年 10月 15日)

콘슈머 게임 제작 및 판매를 하고 있는 이마지니아주식회사 (Imagineer Co.,Ltd.) 는 10 월 15 일, 2008 년 3 월 중간기의 업적 예상을 상향 수정했다. 매상고는 감소했지만, 경상 이익은 대폭으로 늘어났다.

이마지니아는 산하에 있는 로켓컴퍼니주식회사(Rocket Co.,Ltd.)갖고 있는 디지털 콘텐츠 전송 기업.

이번 업적예상에 의하면, 모바일 콘텐츠 사업에서 수익성 향상을 목적으로 사이트 운영 중지 및 신규 서비스 지연이 있어, NintendoDS 용 『재단법인 일본한자능력검정협회공인 한자검정 DS2 + 상용한자사전』 과 『영어검정 DS ~ 왕문사검정서 시리즈 준거 ~』 가격을 전략적으로 인하한 점, 『시사통신출판국협력 가정 의학 DS 로 훈련하는 식자재 트레이닝』 이 하반기 발매로, 매상고는 연결로 30 억 5000 만엔(예상비 12.9% 감소)이었다.

영업이익은 매상고 감소가 있었지만, 판매비용 및 일반관리비가 예상 외로 이익과 당기순이익에 대해서는 유가증권운영의 영향으로, 경상이익 10 억엔(예상비 21.2%증가), 순이익 3 억 5000 만엔(동 16.7%증)으로 예상을 상회하는 결과를 낳았다.

### CJ 인터넷, 『THEOS ONLINE』 일본 서비스 결정

(2007年 10月 16日)

CJ 인터넷재팬 주식회사(Cjinternet japan Co.,Ltd.)는 10 월 16 일, 새로운 MMORPG 『THEOS ONLINE』 발표. 티저 사이트를 공개함과 동시에 5,000 명의 클로즈베타 테스터 모집을 개시했다. 모집 기간은 10 월 16 일부터 10 월 24 일까지이다.

『THEOS ONLINE』는 그리스 신화 발원지 타레타섬과 그리스 본토를 무대로 MMORPG 로, 동사가 운영하는 온라인게임 포털사이트 『Netmarble』 을 통해서 서비스가 실시된다.



### 『진·삼국무쌍 BB』, 홍콩 및 마카오에서 서비스 결정

(2007年 10月 18日)

주식회사 코에이(Koei Co., Ltd.)는 대만, 홍콩, 마카오에서 온라인 액션게임 『진·삼국무쌍 BB』 을 서비스한다고 발표했다.

현지 운영은 紅心辣椒娛樂科技有限公司 (Cayenne Co.,Ltd.). 이번 라이선스 체결에 의해 『진·삼국무쌍 BB』



은 한국, 중국에 이어 아시아 주요시장에서 서비스를 실시하게 된다. 또 『진·삼국무쌍 BB』는 북미 및 유럽에서의 전개도 예정하고 있다.

코에이는 「국가·지역을 넘은 플레이어간의 대전, 새로운 차원의 재미를 제공해야 하는 기획 및 개발을 진행해 나갈 것입니다.」라고 언급하고 있다.

## Game 인기순위

### 독자투표 온라인 게임 인기순위

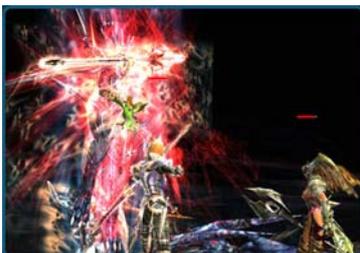
★ 독자투표 온라인게임 인기순위는 2007년 9월 22일 ~ 2007년 10월 19일간, 일본 유저가 투표한 결과를 통해 집계된 순위입니다.

#### 정식 서비스 타이틀

1	몬스터 헌터 프론티어 온라인	주식회사 캡콤(CAPCOM Co.,Ltd.)
2	스캇토 골프 팡야	주식회사 게임팟(Gamepot Inc.)
3	SPECIAL FORCE	NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Co., Ltd.)
4	R.O.H.A.N	주식회사 와이엔케이 재팬(YNK JAPAN Inc.)
5	Perfect World ~ 완미세계	주식회사 씨앤씨 미디어(C&C Media Co.,Ltd)

#### 서비스 예정 타이틀

1	FLORENSIA	주식회사 NETTS(NETTS Co., Ltd.)
2	루나티아 프라티나 환타지 온라인	주식회사 자레코 (JALECO HOLDING LTD.)
3	북두의 권 Online	경호온라인엔터테인먼트주식회사 (GungHo Online Entertainment, Inc.)
4	Wonderland ONLINE	주식회사베루쿠스(Verks Inc.)
5	천상비 외전	록워크스주식회사(RoCWorks Co.,Ltd.)



※ 『Perfect World ~ 완미세계』를 시작으로 한 2007년 서비스 개시 타이틀과, 『FLORENSIA』 외 신작타이틀이 계속하여 등장하는 중, 『A3(사진상)』 『DragonRaja(사진중앙)』 『그랜드체이스(사진좌측)』 등, 2004년~2005년경 서비스를 개시한 타이틀이 계속하여 종료를 하고 있다. 장년간 사랑받는 것이 온라인게임의 특징이지만, 일본에서도 최근에는 콘슈머게임 만큼 서비스 타이틀 변경이 심하다.

## NEW GAME 소개

### 게임명:Florensia

게임 타이틀	Florensia
게임 서비스	주식회사 NETTS(NETTS Co., Ltd.)
게임 개발	Nettime Soft Co., Ltd.
서비스 개시	10월 31일부터 OBT 개시
장르	MMORPG
요금 시스템	아이템 과금

『Florensia』은 한국에 개발하고, 일본에서 서비스를 예정하고 있는 이례적인 MMORPG. 올봄~연말에 걸쳐 『라그나로크 온라인 2』와 견줄만한 기대작으로 주목받고 있다.

### 게임 특징

『Florensia』 특징은 범선에 해상전을 도입한 점. 육상전은 타겟을 클릭하는 것만으로 평범한 것이지만, 해상전에서는 슈팅게임과 같은 포격전을 즐길 수 있다. 또 범선은 「장갑차」 「魚雷艦」 외 5종류가 있으며, 또 개인적인 취향에 맞춰 커스터마이징할 수 있다. 추가로 해상전을 도입한 MMORPG에는 『대항해시대 online』도 있지만 『Florensia』는 시스템이 간단하여, 게임 초심자에게도 플레이하기가 쉽다. 리얼리티를 중시한 『대항해시대 online』은 고연령층 용이며, 판타지 세계 『Florensia』은 저연령층용, 이라고 유저가 분류되었다.



### 게임 시스템

『Florensia』가 기존 MMORPG와 다른 점은 해상전이 있다는



점. 다른 부분을 봐도 시스템적으로 신선함을 즐길 수 있는 점은 없다. 그러나 처음부터 일본시장을 타겟으로 개발하여, 스토리성을 중시한 연계형 퀘스트 (콘슈머 게임을 의식한 내용) 및, 파티 안에서만 가능한 PvP 「결투」 (알지 못한 사람끼리 무질서한 전투를 회피) 등 일본 유저 취향의 게임 밸런스를 조절하고 있다. 단 꼭 일본에서 성공한 시스템이 해외에서도 성공한다고는 말할 수 없다. 해외 전개시점에서는 이 밸런스를 어떻게 로컬라이징할 것인지 커다란 과제가 될 것이다.

### 그래픽

그래픽은 전체적으로 밝은 색톤으로 통일. 배경 디자인 제작은 『라그나로크 온라인 2』이 뛰어나지만 처음 봤을 때의 아름다움, 난색계통의 아름다운 색깔 사용이 저연령층 및 라이트 유저에게는 『Florensia』를 선호할 것이다. 요구되는 컴퓨터 스펙은 조금 높지만, 그래도 기존의 3DMMORPG 를 즐길수 있는 유저라면 문제시될 정도는 아니다.



### 캐릭터

『Florensia』 기본 직업은 평균적 능력의 「탐험가」, 접근 전문가의 「용병」, 공격마법을 다루는 「귀족」, 회복마법 중심의 「정령」 4 종류. 게다가 「해적귀족」 등의 2 차 직업이 존재하지만, 현재는 미 장착. 각각 능력에 일장일단이 있다.



또 해상전에서는 동료 서포트(회복 등)가 안되고, 공격 및 회복 밖에 선택기가 없기 때문에, 단순하게 동료(공격역) 수가 많은 쪽이 승리하게 된다

### 운영·서비스

서비스는 Netts가, 개발은 관련회사의 Nettime Soft가 실시하고 있다. 또 『Florensia』 를PR하기 위해 일본에서 온라인게임 정보사이트 『GAMEPLANET』 도 오픈. 사이트와 연계에 의해 타사 온라인게임보다도 대대적으로 정기적인 정보를 공개할 예정이다. 그러나 Netts는 『Florensia』 에 전력을 다하기 위해 『Feets of Arms』이외 전 타이틀 서비스를 종료했다. 현재 유럽 및 중국에서도 『Florensia』 서비스가 결정되었지만, Netts는 본 타이틀에 사운 전부를 걸고 있다.



### 유저 인기도

오픈 배타 테스트는 지금부터이지만, 클로즈 배타 테스트



단계에서의 평가는 좋다. 또 라이벌인 『라그나로크 온라인 2』가 전작 만큼 유저에게 호평이 좋지 않았기 때문에, 『Florensia』에 조금씩 인기가 집중되고 있다. 그러나 연말·연초에 동 타입의 MMORPG(5 등신 캐릭터로 탐험을 다룬 내용)가 많이 등장한다. 특히 MGame Co.Ltd.의 『Holic』 평가가 향상되고 있기 때문에 『라그나로크 온라인』 및 『리니지』와 같은 인기 획득은 어려울 것이다. 후에 유저가 가장 중요시하는 「쾌적한 서비스」를 어디까지 제공할 것인가, 그것에 따라서 성공 및 실패가 명확히 나타날 것이다.

## 기획 : 양극화되는 온라인 게임 회사

### 온라인 게임회사가 게임개발 및 게임서비스로 분화

NHN 재팬 (NHN Japan Corp.) 이 서비스하는 온라인 야구게임 『프로야구 패미스타 온라인』누계 등록 회원수가 100 만명을 돌파했다고 9 월에 발표했다. 약 1 년만에 100 만명을 돌파했지만, 이 타이틀은 남코 (NAMCO LIMITED, 현재 주식회사 반다이남코게임즈 ) 가 1986 년에 패미콤 게임으로서 발표하고, 그 후 많은 시리즈작품이 발표된 인기 타이틀이다.



반다이남코게임즈는 일본에서는 대기업 콘슈머 게임개발 및 판매회사로, 『Tales of Eternia Online』을 서비스하고 있지만, 2007 년 3 월 서비스를 종료했다.

콘슈머 게임제작 역사가 긴 일본에서는, 온라인 서비스 요소가 빈약한 온라인 게임을 제작하는 경향이 있지만, 동 타이틀도 이런 게임이었기 때문에 유저 지지를 얻지 못했다.

『프로야구 패미스타 온라인』은 온라인 서비스 기획 면에서 NHN 재팬 서포트가 있었지만, 반다이 남코가 게임 개발, NHN 재팬이 서비스를 하여 많은 유저를 확보하고 있다. 또한 NHN 재팬은 주식회사 스퀘어에닉스 (Square Enix Co., Ltd.) 가 개발한 온라인게임 『콘체루게이트』 정식서비스를 7 월에 시작했다.



스퀘어 에닉스는 자사 타이틀 『FANTASY EARTH』을 2006 년 2 월부터 정식서비스하고 있지만, 약 반년에 서비스를 종료했다. 이 타이틀은 주식회사 게임팟 (Gamepot Inc.) 에 서비스가 이관되어 『FANTASY EARTH ZERO』라는 타이틀로 바뀌어, 2006 년 12 월 정식서비스를 개시했다. 향후 유저, 매상 모두 증가하여 현재에 이르고 있다.

이처럼 온라인게임 회사 간에 게임개발과 게임서비스라는 역할을 분담하고, 보다 합리적으로 매상을 올릴 수 있는 사례가 최근 나오고 있다.

## IT 기업에 있어서 온라인게임회사의 포지션

온라인게임 서비스에서 보다 많은 매상을 올리기 위해서는, 게임운영 및 마케팅 등 독자적인 노하우가 필요하지만, 128 개사의 온라인 게임회사 중에서 이런 노하우를 갖고 있는 기업은 절반도 미치지 못한다고 생각된다.

노하우를 갖춘 온라인게임 회사 중에서도, 앞에서 말한 NHN 재팬 및 게임팟은 특히 고수입을 올리는 노하우를 갖고 있다고 한다.

대기업 감사법인 토마츠 (Deloitte Touche Tohmatsu) 는 10 월 11 일에 발표한 테크놀로지 기업 성장률 랭킹 제 5 회 「일본 테크놀로지 Fast50」 를 발표했다. 매년 고성장율을 달성한 IT 및 첨단기술기업의 랭킹을 공표하였지만, 베스트 20 중에 주식회사 지크레스트 (GCREST, Inc.) (성장률 2,187%) , 주식회사 게임온 (GameOn Co., Ltd.) (성장률 563%) , 게임팟 (성장률 499%) 라는 온라인게임 기업이 3사 랭크되었다.

화제 기업으로는, 소셜 네트워킹 서비스『mixi』로 작년 주식공개를 한 주식회사 믹시(mixi, Inc.) 가 11 위 (성장률 610%) , 광고 모델 휴대전화 무료 게임사이트 『모바게 타운』 사이트에서 대성공한 주식회사 디엔에이 (DeNA Co.,Ltd.) 가 23 위 (성장률 394%) 에 랭킹되었다.

이처럼 매년 매상을 확대하고 있는 온라인게임 회사는, 독자적인 서비스 노하우를 축적하면서 성장을 유지하고 있지만, 게임서비스라는 점에서 이런 기업과 팩키지게임 비즈니스를 주체로 하는 소비자게임 기업 및 오늘날 게임에 새롭게 참가한 타업종 기업과의 격차는, 향후 점차 확대될 것으로 생각된다. 온라인게임 회사의 양극화는 지금부터 더욱 현저하게 나타날 것이다.