



■ Game News

일본 e 스포츠협회설립준비위원회, 발족 기념 이벤트 개최결정
CESA, 「TGS2007」 방문객 앙케이트 보고서를 공개
아라리오, 「드립트 시티」 일본 서비스 결정
SCE, 신형 PSP 가 약 2 개월에 일본 판매대수 100 만대 돌파

■ 인기 게임 소개 R2BEAT

■ 콘솔게임에서 온라인게임의 영향

Game News

★ Game News 는 2007 년 11 월 22 일 ~ 11 월 28 일간의 기사를 제공하고 있습니다.

일본 e 스포츠협회설립준비위원회, 발족기념 이벤트 개최결정

(2007年11月22日)

일본 e 스포츠협회설립준비위원회(JAPAN e-SPORTS ASSOCIATION 이하 JESPA)는 위원회의 발족기념 이벤트로서 개최하는 「e 스포츠 한일전」 발표회를 11 월 22 일에 ANA 인터콘티넨탈 호텔 동경에서 개최했다.

회장에서는 우선, JESPA 위원장 보좌 平方彰氏(사진)가 협회설립 취지에 대해서 설명. 「아직 일본에서는 e 스포츠 인지도가 낮다. 일본에서는 게임대국이지만 총괄하는 단체가 없었다. 향후 JAPAN OLYMPIC COMMITTEE 등에도 가맹하고, e 스포츠 일본선수단을 파견하고 싶다. 게이머는 어두운 이미지가 있다. Athlete Gamer 를 탄생·보급시켜 나갈 생각이다. e 스포츠는 Athlete 에 의한 스포츠라는 것을 어필하고 백업해나가고 싶다。」라고 말했다.



또 목표로서 「마카오에서 개최된 2007 년 아시아실내경기대회에는 일본선수를 보내지않았다. 2008 년 베트남에는 일본선수단을 보낼 것이다。」라고 말했다.

平方씨는 계속하여 발족기념이벤트의 「e 스포츠 한일전」에 대해서 설명을 했다. 12 월 1 일 12 시 30 분부터, 도쿄 오다이바미디어주 6F 특설회장에서 일본과 한국의 e Athlete 에 의한 한일전 및 전시배틀을 실시. 주최는 JESPA, 공동주최로서 KOREA e-Sports ASSOCIATION(이하 KeSPA)이다.

종목은 Playstation3 『월드사커 위닝 2008』, Playstation3 『철권 5 DARK RESURRECTION ONLINE(사진)』, PC 『프리스트! -Street Basketball-』 3 타이틀을 확정. 한국측과 협의를 걸쳐 결정한 것이다. 또 PC 『StarCraft』에서는 한국의 프로선수 에 의한 전시배틀이 실시된다.



출전하는 선수는 PlayStation3 의 2 타이틀에 대해서는 각 타이틀 업체가 실시하고 있는 대회의 상위자를 일본대표로서 선출. 『프리스트! -Street Basketball-』는 팀으로서 참가할 수 있는 일본선수를 일반 모집하여, 그 중에서 뽑는다.

일반인 입장에서 대해서는 기본적으로 입장할 수 없으며, 보도관계자 등 한정된 클로즈한 형식을 취한다. 이에 대해서 平方씨는 「일반인을 입장시키면 어떤 장소가 가장 좋을까,

언론대응은 어떻게 될 것인가 등 문제가 증가한다. 아직 초기 단계로, 예산적인 문제도 있다」라고 설명했다. 그러나 관전을 희망하는 사람이 있으면 「향후 e 스포츠 협회를 지원해 주는 멤버로 생각하기 때문에 봐주었으면 한다」라고 했다.

JESPA 를 운영함에 있어서 스폰서에 대해서는「게임업체보다도 e 스포츠를 이해할 수 있는 스폰서를 찾고 있다. 개인회원도 모으고, 여하튼 확대해 나가고 싶다. 한일전에서는 몇개회사, 향후 협력 등을 포함하여 진행해 나갈 것이다. 이 부분은 당일 발표할 예정이다. 」라고 했다.

대충 설명이 끝날 쯤에 급한 출장으로 늦게 도착한 JESPA 위원장인 자유민주당(Liberal Democratic Party) 중의원의원 西村康稔씨(사진)가 등장. 「일본의 게임업계는 커다란 산업이었지만, 부정적인 이미지도 갖고 있다. e 스포츠를 보급함으로써 게임을 청소년이 건전하게 자라게 할 수 있는 장으로 만들고 싶다. 게임업계는 일본도 선진적이지만, e 스포츠에 대해서는 한국을 따라가고 싶다. 그 중에서도 한일 교류도 깊은 관계를 맺으면 좋겠다고 생각한다」라고 인사했다.



또한 위원장으로서 자신의 입장에 대해서도 말했으며 「원래 경제산업성(Ministry of Economy, Trade and Industry)시대에 게임산업 및 스포츠업계를 담당한 것이 인연이 되었다. 경제산업성, 총무성(Ministry of Internal Affairs and Communications), 문부과학성(Ministry of Education, Sports, Science and Technology), 각각의 시점에서 봐줄 것이라고 생각하지만 협회의 설립, 또 이러한 움직임이 확대되어 갈 수 있도록 협력할 것이다」라고 했다.

협회 설립 스케줄에 대해서는 「 지금은 준비위원회의 준비단계와 같은 상태. 꼭 준비위원회를 빨리 열어서 스케줄을 세워 나갈 것이다. 내년 상반기를 기점으로 가능하면 설립하고 싶다」라고 했다.

이 외 회장에서는 일본의 e 스포츠계의 간판적인 인물인 犬飼박사도 와 있었다. 犬飼씨는 JESPA 의 위원이며, 준비위원회의 설립에 대해서 「Asia Online Game Conference 2007 Tokyo(AOGC2007)에서 주식회사 덴츠(DENTSU Inc.)의 竹田恒昭씨가 했던 강연을 계기로」라고 말해 주었다. 또 종래의 e 스포츠를 알고 있는 사람으로 「e 스포츠 한일전」의 종목은 약간 다른 면이 있지만, 犬飼씨는 「드디어 하고 싶은 일을 할 수 있게 되었다」라고 긍정적인 자세를 보였다.

CESA, 「TGS2007」 방문객 앙케이트 보고서를 공개

(2007年 11月 28日)

사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트협회 (Computer Entertainment Supplier's Association 이하 CESA) 는 9월 20일 ~ 23일에 개최된 「도쿄게임쇼 2007 (이하 TGS2007)」 방문객 보고서를 공개했다.



이 보고서는 「TGS2007」 총 방문객 19 만 3,040 명 중, 1,094 명의 앙케이트를 참고로 작성된 것이다. 회답자의 비율은 남성이 77.9%, 여성이 22.1%로, 여성 비율이 점점 높아지고 있다고 한다. 연령별로는 19 ~ 24 세가 전체 26.3%로 가장 많으며, 평균연령은 23.9 세이다.

보유 하드웨어 비율은 당연히 PlayStation2 가 83.0%로 가장 높다. NintendoDS (Lite 포함) 가 72.6% (전년 54.3%) , PlayStationPortable 이 53.5% (전년 37.8%) , 현재 휴대게임기모두 전년비교 대폭 증가. 차세대게임기로는 NintendoWii 가 34.5% , PlayStation3 가 14.5% , Xbox 360 가 11.3%로, Wii 유저가 많다.

기타 게임플레이 빈도 및 소프트웨어 구입빈도 등의 상세한 데이터는 CESA 공식사이트에서 다운로드 가능하다. (*일본어만 제공).

- CESA : <http://www.cesa.or.jp/>
- TGS방문객 보고서 : http://report.cesa.or.jp/book-list/tgs/TGS2007_J.pdf

아라리오, 『드립트 시티』 일본 서비스 결정

(2007年11月28日)

아라리오주식회사(Arario Co.,Ltd.)는 한국의 NPLUTO Co.,Ltd.가 개발한 스트리트 레이싱 RPG 『드립트 시티 (DRIFTCITY)』의 일본 서비스에 관한 독점 라이선스 계약을 체결했다. 일본에서 서비스 개시시기는 2008년 제 1/4 분기로 플레이요금은 아이템과금이 될 예정이다.



아라리오는 NHN Co.,Ltd. 전임원이 설립한 온라인게임퍼블리셔. 2007년 6월에 막 설립한 신생회사이지만, 풍부한 과거실적으로부터 벌써부터 그 활약이 기대된다.

『드립트 시티』는 전 NHN Korea 개발팀원에서 분사한 NPLUTO가 약 3년에 걸쳐 개발한 온라인 레이싱 게임『SKIDRUSH』의 일본어판 타이틀이다. 한국에서는 『Hangame』에서 올해 1월부터 오픈서비스가 실시되어, 등록회원수는 200만명을 넘었다. 또 미국에서도 9월부터 온라인게임포털 『ijji.com』상에서 오픈서비스를 개시하고 있다.

SCE, 신형 PSP가 약 2개월에 일본 판매대수 100만대 돌파

(2007年11月26日)

소니 컴퓨터 엔터테인먼트 (Sony Computer Entertainment inc. 이하 SCE)는 9월 20일에 발매한 휴대형게임기 「PlayStationPortable(이하 PSP)」 신 모델 「PSP-2000」이 11월 22일 시점에서 일본내 누계 매상대수 100만대를 달성한 것으로 발표했다.

신형 PSP (PSP-2000) 는 초대 PSP (PSP-1000) 기능을 강화시키면서, 경량화, 슬림화를 실현했다. 발매 당초부터 6 가지 색깔의 라인업으로 12 월 13 일부터는 새로운 색깔 「Deep・Red」 수량 한정 발매가 예정되어 있다.



이번에 발매된, 발매부터 2 개월에 일본내 누계 매출대수 100 만대라는 숫자는 2004 년 12 월에 발매된 초대 PSP 와 비교하여 2 주정도 빨리 달성된 기록이다. 덧붙여 10 월 3 일 시점에서 50 만대를 돌파하여, 그때부터 1 개월 3 주간에 50 만대를 추가 판매한 셈이다.

『프리스톤 테일』 2008 년 1 월 13 일, 서비스 종료

(2007 年 11 月 28 日)

주식회사씨앤씨미디어(C&C Media Co.,Ltd.)는 MMOMORPG 『프리스톤테일』 서비스를 2008 년 1 월 13 일 21 시를 기준으로 종료한다고 발표했다.

『프리스톤테일』은 한국의 Yedang Online Co.,Ltd.개발한 환타지 RPG 이다. 일본에서의 정식서비스는 2002년 8월부터 시작하여, 서비스회사가 몇번이나 바뀌고, 결국 5년 4개월만에 서비스를 종료하게 된다.



동사에서는 서비스 종료에 대해서, 작년 『프리스톤테일』을 둘러싼 기술환경의 비약적인 변화와 함께 안정된 제품의 개발・제공이 곤란해진 점을 이유로서 들고 있다.

서비스 종료까지의 스케줄은 12 월 12 일 12 시부터 아이템샵의 파이널세일과 경험치 2 배 이벤트를 개시하고, 12 월 28 일 12 시에 아이템샵을 폐점한다. 최종일이 되는 2008 년 1 월 13 일에는 19 시부터 파이널이벤트가 개최되고, 21 시에 종료된다.

덧붙여 이 게임을 포함하여 11 월에 서비스를 종료한 타이틀은 5 타이틀이 된다.

인기 게임 소개

게임명 : R2BEAT

게임 타이틀	R2BEAT
게임 서비스	Neowiz Japan 주식회사 (Neowiz Japan Corp.)
게임 개발	Seed9 Co.,Ltd.
서비스 개시	2006년 10월 15일
장르	리듬액션
요금 시스템	아이템 과금제

개요

『R2BEAT』는 음악게임의 리듬감과, 레이싱게임의 속도감·경기성을 모두 갖고 있는 캐주얼 게임이다. 일본에서는 이미 음악게임(리듬액션게임)팬은 고정적이며, 신규 유저가 증가하는 일은 거의 없다. 하지만 『R2BEAT』의 경우는 게이머로부터 순수한 액션게임으로 인식되어, 음악게임 특유의 이미지(고도 리듬감과 반사신경이 없으면 완결할 수 없는 난해한 게임)를 갖지 않아 점점 회원수를 증가시키고 있다.



게임 특징

음악 게임의 기본 법칙은 간단하다. 지정된 키를 타이밍 맞게 입력하는 것이다. 그러나 『DJMAX』을 시작으로 한 음악게임은 동시에 복수의 키를 입력하며, 콤머수초 이내에서 입력키를 판단할 필요가 있어, 상당한 연습을 하지 않으면 완결할 수 없다. 그러나 『R2BEAT』의 경우는 지정된 키는 항상 한개이다. 또 대전상대를 이기는 일이 최종 목적이며, 아이템 및 일정시간 가속할 수 있는 기술 등도 있기 때문에 도중에 실수를 범해도 역전할 수 있는 기회는 많다.



이 외 롬 화면에서 사용할 수 있는 이모션도 특징중 하나이다. 특정한 단어를 미리 단축키로 등록해 놓음으로서, 그 단어와 함께 희로애락의 이모션이 발동한다. 이 시스템 덕분에 채팅이 미숙하고, 혹은 문장에 의한 감정표현이 미숙한 초심자도 가볍게 자신의 기분을 상대방에게 전달할 수 있다.

캐릭터

캐릭터 성별은 회원등록 시에 선택한 유저자신의 성별에서부터 자동적으로 결정. 외견도 시작할 시에 얼굴, 동일 의상으로 고정되어 있다. 그 대신에 게임내 포인트로 입수할 수 있는 의상이 풍부하게 준비되어 있으며, 유료의상도 거의 매월 갱신되기 때문에 조금씩 게임을 하면서 오리지널 코디가 가능하다.

또 온라인게임에서는 이례적이지만, NPC 인기도 상당히 높다. NPC 는 특정 스테이지에서 유저에게 대전을 하거나, 게임진행을 방해하기도 하는, 즉 귀찮은 존재이다. 그러나 게임 전체에 떠도는 밝은 분위기와 각 NPC 의 귀여운 분위기 덕분에, 오히려 NPC 를 보고 싶어서 플레이하는 유저도 많다.



로컬라이징

이 게임은 계절에 맞춰 갱신되는 의상과, 「아미고시스템」 외 유저간의 연대감을 강하게 하는 시스템이지만, 일본버전만의 특징이다. 소위 일본 유저는 승패결과보다도 동료간의 연대를 중요시한다.



『R2BEAT』에서도 이 부분은 동일하며, 신규 유저에게 가볍게 말을 거는 상시 유저가 많아, 통상 유저끼리 동료의식도 상당히 높다. 또 서비스 개시 반년만에 현실에서 결혼한 커플도 많아 그 때는 GM 주최의 게임내 피로연도 개최되었다.

운영·서비스

퍼블리셔인 Neowiz Japan 은 Neowiz Games Co.,Ltd.의 일본 법인이다. 동사는 온라인게임 포털사이트 『GameChu』를 운영하고 있지만, 사이트 게임 콘텐츠는 마작 및 파칭코 등 『R2BEAT』을 제외하고 아주 간단한 Flash 게임위주로 되어 있다. (MMORPG 『DEKARON』도 운영하고 있지만, 전날 GAME YAROU Co.,Ltd.에 운영권한을 이관했다.) 큰 수익으로 연결되는 게임은 적으며, 일본에서는 중소규모의 퍼블리셔로서 자리를 잡고 있다. 추가로 Neowiz Games 는 올해 11 월에 GameOn Co., Ltd.을 자회사하여, 일본에서 사업 전개를 강화했다. 이로 인해 향후 Neowiz Japan 과 GameOn 을 합병할 것인가, 그렇지 않으면 Neowiz Japan 은 별개로 존속시킬 것인가, 업계내 소문이 끊이지 않는다.



유저 인기

『R2BEAT』는 온라인게임에서는 드물게 유저의 약 40%가



여성이다. 남성 유저도 10 대의 젊은층이 많다. 캐릭터의 귀여움, 조작의 단순함, 유료의상의 저렴한(1 플레이 100 엔에 입수 가능), 이 3 가지가 인기의 비결이다. 일본은 콘슈머게임이 풍부하여, 캐주얼게임을 PC 에서 즐기는 게이머가 적은 일은 몇번이나 언급했다. 하지만 『R2BEAT』에는 콘슈머게임에 없는 오리지널적인 면이 있다. 그리고 앞에서 언급한 인기 비결과의 상승효과에 의해 안정적인 서비스를 계속해 나갈 것이다.

■ 콘솔게임에서 온라인게임의 영향

온라인게임의 장점을 콘솔게임에 활용하여 살린다

『THE IDOLM@STER』(이하 아이돌마스터)는 주식회사반다이남코게임즈(NAMCO BANDAI Games Inc.)가 2005년 7월에 발매한 아케이드게임센터용 아이돌프로듀서 체험게임이다. 게임 내용은 개성이 강한 9 명의 아이돌 후보생 중에서 몇 명을 선택하여, 많은 팬에게 지지받은 아이돌을 목표로 프로듀서를 하는 것이다. 플레이어는 프로듀서가 되어 많은 팬을 획득하여 전국 규모로 랭킹을 경쟁한다.

향후 동 타이틀은 2007년 1월 Xbox360 타이틀로서, 콘솔게임용으로 리메이크되어 발매되었다. 이 게임은 Xbox360 네트워크 시스템인 Xbox Live 을 이용한 온라인게임으로, 게다가 콘솔게임으로서 처음으로 아이템과금을 채용하고 있다.

서비스 당초는 다른 모든 온라인대응 콘솔게임이 정액제이기 때문에 비즈니스가 성공하지 않을까라는 부정적으로 인식되었다.

그러나 올 가을에는 『아이돌 마스터』아이템과금 매상이 누계로 1 억엔을 초과하여, 성공하였다는 소문이 게임업계에 나돌았다.

실제 아이템 판매도 상시적으로 행해지고 있으며, 유저 팬사이트도 인기가 많다.



이러한 흐름속에서, 큐엔터테인먼트주식회사(Q ENTERTAINMENT Inc.)는 자사에서 현재 서비스하고 있는 PC 온라인게임 『Angel Love Online』(이하 에제루러브)을 플레이스테이션 3 용 MMORPG 로서 리메이크하여 발표할 예정이라고 발표했다.

『엔젤러브』는 대만 게임회사 UserJoy Technology Co.,Ltd. (우준오정과기)가 개발한 MMORPG 이다. 이 타이틀의 일본판을 큐엔터테인먼트가 서비스하고 있지만, 플레이스테이션 3 판도 아이템과금으로 할 예정이다.

아이템과금 시스템이라고 하면 PC 온라인게임에서는 2006 년부터 비즈니스모델의 주류가 되어, 2007 년 11 월부터 『진·삼국무쌍 Online』(제작 : 주식회사 코에이



KOEI Co.,Ltd, 운영 :CJ 인터넷재팬주식회사, CJ Internet japan Corp.)가 정액과금 시스템에서 아이템과금 시스템으로 변경되는 등 여전히 비즈니스모델로서 아이템과금이 진행되고 있다.

이런 상황에서 『아이돌 마스터』는 콘솔게임에 선구적으로 아이템 과금을 채용하였지만, 결과적으로는 비즈니스상에서 성공하였기 때문에 향후 콘솔게임에서 아이템과금 타이틀이 연이어 발매될 것이다.

콘솔게임은 정액과금이라는 장년의 비즈니스의 습관도, 『아이돌마스터』 성공에 의해 지금부터 변화해 나갈 것이다.

PC 와 콘솔 온라인게임은 지금부터 병존할 것이라고 생각하지만, 클라이언트소프트가 유료일지 무료일지 라는 점에서는 양자의 차이는 점점 줄어들것이다. 콘솔게임의 온라인타이틀은 지금부터 PC 온라인게임의 영향을 받으면서 진화해 나갈 것이다.