

真・三國無双의 성공요인과 향후 전개방향



Executive Officer
Online, Mobile, and Action game Development

Kenji Matsubara



일본의 게임시장과 KOEI의 향보

- 일본의 게임 시장은 최근 3년간 30%가량 축소되어 어려운 시장상황이 이어지고 있습니다. 다른 국가에 비해 게임 개발자 육성에 관한 정비가 부족하다는 것이 가장 과제라고 할 수 있겠습니다. 또 지적재산권 면에서는 중고 게임 소프트의 유통이 게임 개발사의 수익구조를 압박하고 있는 상태입니다.
- 이러한 환경 속에서도 KOEI는 4년 연속으로 수입및 수익 증가를 달성하며 더 높은 성장을 목표로 온 힘을 쏟고 있습니다. 『真・三國無双』은 전세계에서 500만장이 넘는 판매고를 올리며 KOEI를 대표하는 시리즈로 성장하였습니다.
- 『真・三國無双』의 이러한 성과는 크게 세가지 요소에 의해 이루어진 것이라 할 수 있습니다. ‘일기당천(一騎当千)’이라는 혁신적인 게임성과 유저의 요구를 분석하여 차기작에 착실히 반영한 점, 그리고 맹장전(猛將伝)과 삼국무쌍 본작의 MIX JOY가 바로 그것입니다.



真・三國無双(진・삼국무쌍)

- PlayStation 2 Tactical・Aciton
- 시리즈 총 판매량 500만장 초과
- SCE PlayStation Award 2003 Triple 受賞
 - 真・三國無双3 Platinum Price
 - 真・三國無双2 Platinum Price
 - 真・三國無双2猛将伝 Gold Price



真・三國無双 –Game의 특징-

- ▶ 일기당천(一騎当千)
 - ▶ 사나운 적병을 일격에 무너트리는 쾌감
 - ▶ 심플한 작동법
- ▶ 다채로운 무대・무장(武将)
 - ▶ 삼국지의 웅장함을 그대로
- ▶ 반복 Play
 - ▶ 능력・무기 위력의 Level up



真・三國無双 –User need-

- ▶ 시리즈별로 평가 분석
 - ▶ 앙케이트, 잡지, Web site
 - ▶ 개발 concept 과의 일치 · 차이점 파악
- ▶ 차기 시리즈에 반영
 - ▶ User need의 예(例)
 - ▶ 2人 Play mode 、호위병(護衛兵) Edit
 - ▶ User의 적극적인 참여를 획득



真・三國無双 –MIX JOY-

- 真・三國無双2 부터 개시(開始)
 - 真・三國無双2 2001年9月 발매
 - 真・三國無双2 猛將伝(맹장전) 2002年8月 발매
- 단독으로 즐겨도 좋고, 본작(本作)이 있으면 더 재밌다 !
 - Power up kit:
 - 본작(本作)에는 없는, Power Up Kit만의 즐거움을 창출하는 요소가 충실.
 - MIX JOY:
 - 본작(本作)을 보유하고 있다면, 맹장전의 새로운 요소를 MIX JOY 에서도 플레이 가능
- 본작(本作)의 장기적인 세일즈가 실현

