

회사 소개서



Never Ending Adventure
Fiesta online

(주)온스온소프트



1010101010
1010100101010110101010101010
010101000100101110101010001010110

©2004-2008 OnsOn Soft Co.,Ltd. All rights reserved.

Never Ending Adventure
Fiesta online



- 1. Company Overview**
- 2. Products**
- 3. Market and Strategy**



Never Ending Adventure
Fiesta online



Ch1. Company Overview



Company Overview

Fun Creator, 온스온소프트를 소개합니다.

대표이사	박준서
창립	2004. 2. 12.
자본금	380,000,000원
종업원수	35명 / 개발인력 30명 (2007년 1월 말 현재)
본사주소	서울시 강남구 삼성동 161-6 유진빌딩 2층
연락처	Tel : (02) 567-9175 Fax : (02) 567-9395

업종	온라인 게임 개발 및 서비스
주요 제품 및 서비스	피에스타 온라인 (한국) Fiesta Online (미국) Bright Kingdom Online (일본) 光之国度 Online (중국) 聖光 Online (대만)
비즈니스 파트너	드림라인 (한국) Hi-Five Entertainment (일본) 光通通信 (중국) Out Spark (미국) Run Up Taiwan (대만)



Company Overview

연혁

2005

- 02 회사 설립
'피에스타온라인' 개발 개시
- 09 CJ창투와 PF 계약 체결
- 10 2004 우수게임 사전제작 장려상 수상(게임산업진흥원)
- 12 제 12차 테스트베드 지원업체 선정(ETRI & KESA)

2005 ~ 2006

2005

- 02 서울시 우수게임 선정
(서울통상산업진흥원)
- 11 일본 수출계약 체결
(Hi-Five Entertainment)

2006

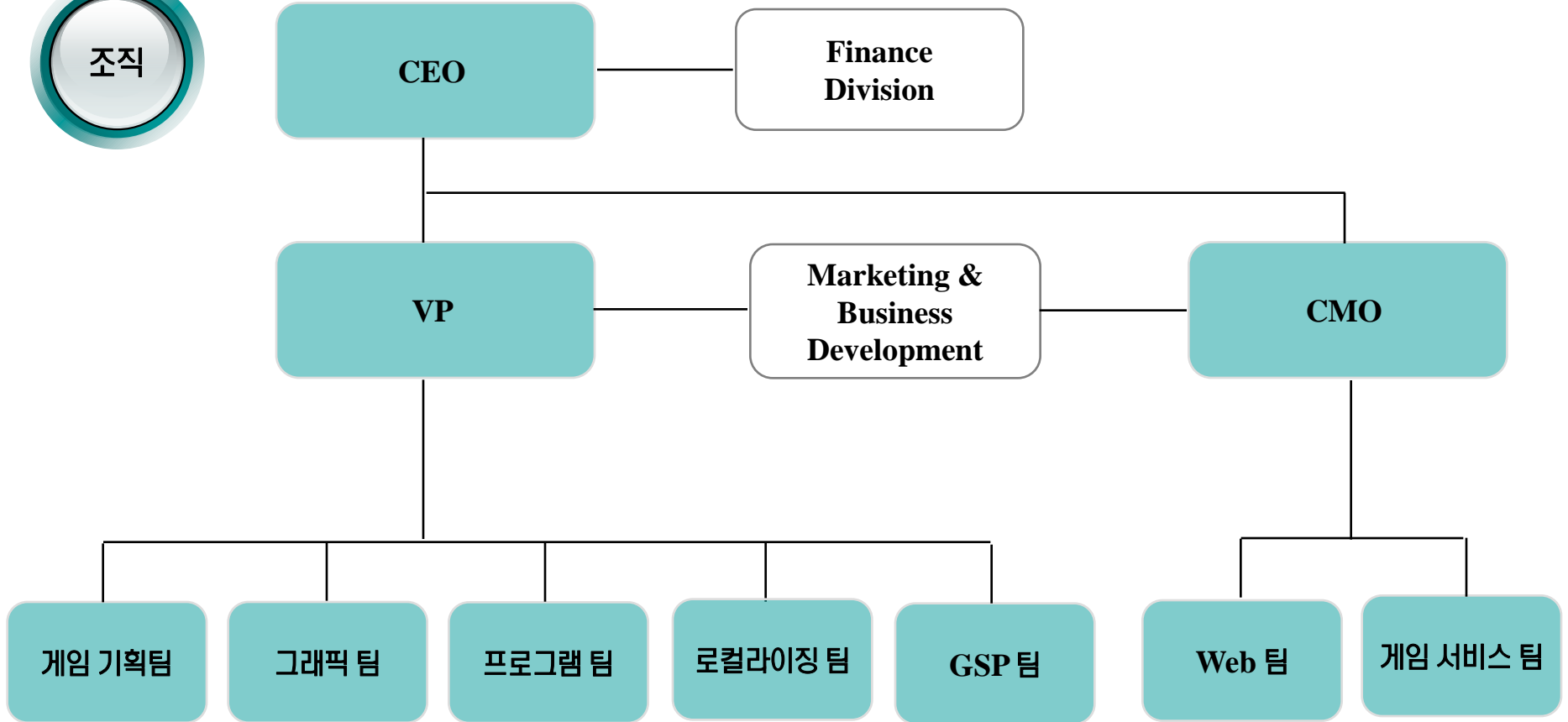
- 01 중국 수출계약 체결 (光通通信)
- 06 일본 오픈베타 (Bright Kingdom)
- 07 일본 상용 서비스 개시
- 08 중국 판호 획득
- 11 2006 병역특례업체 지정 (병무청)

2007~

- 03 미국 판권 판매 계약 체결 (Out Spark)
중국 (서비스 명 : 光之國度)
- 04 글로벌 테스트베드 지원업체 선정
(한국소프트웨어진흥원)
- 05 대만 판권 판매 계약 체결
(Run Up Taiwan)
- 07 한국 상용 서비스 개시
- 09 중국 오픈 베타 및 상용서비스 개시
KIPA GSP서비스 런칭
- 10 대만 오픈 베타 및 상용서비스 개시
- 11 미국 상용서비스 개시



Company Overview





Company Overview



"전 세계를 서비스하는 글로벌 온라인 게임 개발기업!"

게임 명 : 光之国度 Online
 Web Site : <http://shine.gtgame.com.cn>
 서비스 사 : 光通通信 (Optic Communication)
 런칭 시기 : 2007년 9월
 서비스 단계 : 상용 서비스 중

게임 명 : 피에스타 온라인
 Web Site : www.fiestaonline.co.kr
 서비스 사 : (주)온스온소프트
 런칭 시기 : 2007년 6월 12일
 서비스 단계 : 상용 서비스 중

게임 명 : Fiesta Online
 Web Site : www.outspark.com
 서비스 사 : Out Spark
 런칭 시기 : 2007년 8월
 서비스 단계 : 상용 서비스 중

게임 명 : 聖光 Online
 Web Site : <http://fiesta.runup.com.tw/>
 서비스 사 : Run Up Taiwan
 런칭 시기 : 2007년 10월
 서비스 단계 : 상용 서비스 중

게임 명 : Bright Kingdom Online
 Web Site : <http://brking.hi5games.jp/>
 서비스 사 : Hi-Five Entertainment
 런칭 시기 : 2006년 6월
 서비스 단계 : 상용 서비스 중

Europe
 2008. Q1 중 계약 예정

China

USA

Japan

Taiwan

South-East Asia
 2008. Q1 중 계약 예정

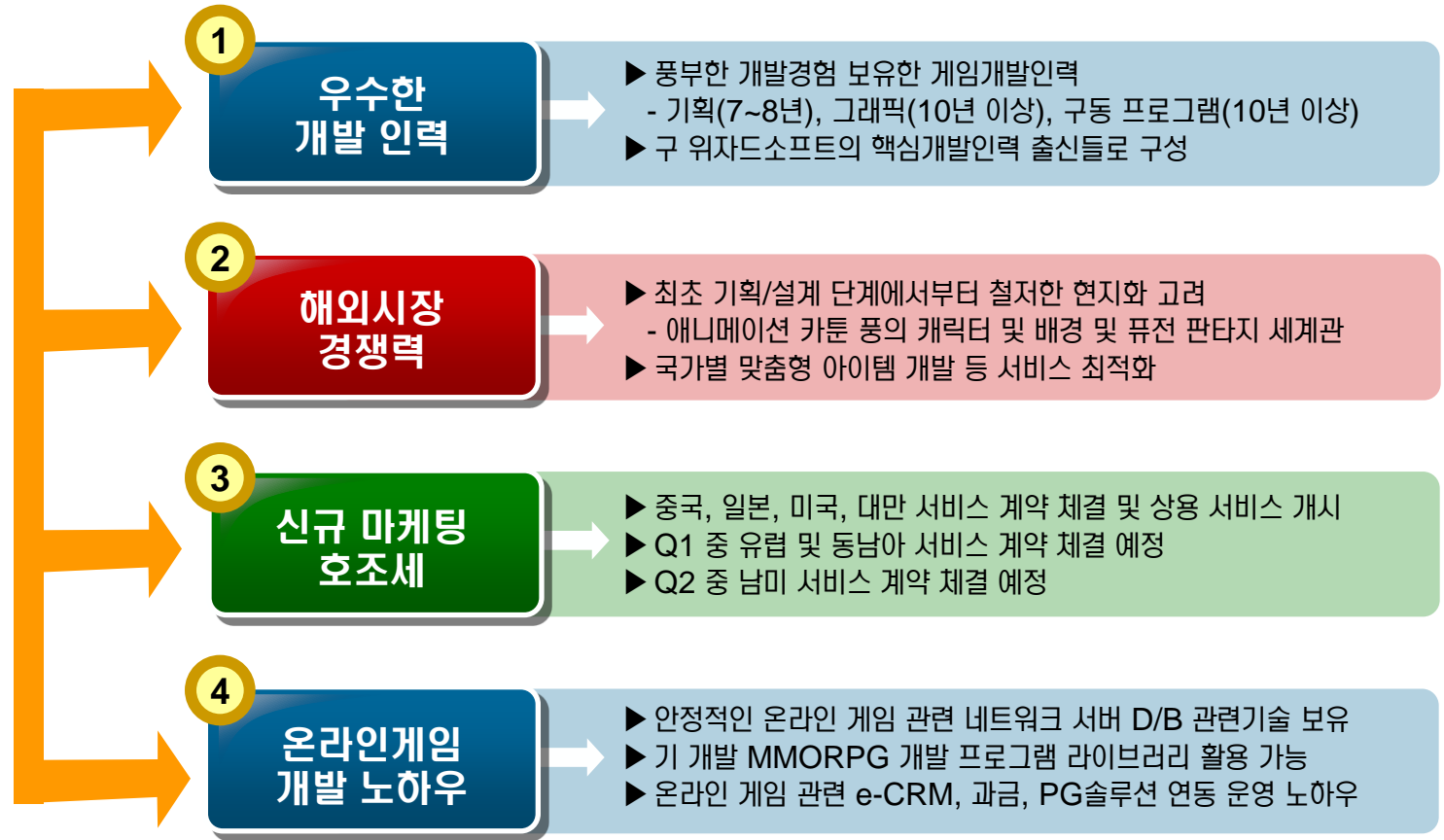
South-America

2008. Q2 중 계약 예정





Company Overview





Company Overview

주요 개발 작

<p>쥬라기원시전2 및 더랭커 (개발)</p>	<p>포사튼사가2 온라인 (개발)</p>	<p>게임포탈 Site제작 및 보드게임 (개발)</p>
<p>1.리얼타임전략시뮬레이션 2.정품 9만 copy 이상 판매 3.쥬얼/번들 18만 copy 이상 판매</p>	<p>1.Fantasy MMORPG 2.2001년 동시접속자 20,000명 기록</p>	<p>1.게임포탈을 위한 D/B solution 자체 개발 2.고스톱, 포커 등 12종 개발</p>

Never Ending Adventure
Fiesta online



Ch2. Products

Product Description
Competitiveness



Product Description

게임
컨셉

" Light & Cool 한 소년 만화풍의 3D Cartoon Fantasy MMORPG ! "

- 게임 내부 system의 다양화를 통한 강력한 커뮤니티를 형성하게 함
- 레벨 상승/사냥/전투의 보편화를 통해 누구나 쉽게 플레이 하도록 함
- 만화풍의 3D Cartoon Mapping Graphic 활용으로 이용자 접근도 높임



Main Target

Heavy MMORPG Game User
15~24세 남성층



Sub Target

Light MMORPG Game User &
Casual user

10대 후반~30대 초반 여성층

온라인 게임 이용자 층 15세 이상 성년 층



Product Description

Game Design

- 가. 직관적 인터페이스와 적응이 쉬운 게임 구조
- 나. 다양한 퀘스트의 제공
- 다. 다양한 게임 system 제공
- 라. MMOPRG의 근본인 전투/레벨업 이외에 추가적으로 다양한 재미를 즐길 수 있게 함
 - 1) 킹덤 퀘스트 system
 - 2) Pet / Mini House system
 - 3) 이모션 / 무기타이틀 system
 - 4) 생산 / 강화 system 등
- 마. 커뮤니티의 형성을 강조한 기획
 - 1) 길드 성장 system
 - 2) Buddy system
 - 3) 사제 system 등

Game Graphic

- 가. 생동감 넘치는 3D 카툰 풍의 그래픽
 - : Full 3D Cartoon Rendering 활용
 - Light하고 Cool한 그래픽
- 나. 캐릭터 및 배경은 기존 게임과 차별화된 액션 카툰 풍 → 게임 유저와 만화 독자의 Overlapping 유도
- 다. 기존 게임의 전형적인 풍인 SD 풍, 아동 만화풍 과 차별화 → 6등신의 캐릭터
- 라. 상대적으로 사실적인 배경을 통해 사실감 높임
- 마. 화려한 마법 효과, 스킬, 전투 액션 및 타격감을 최대화
- 마. Cartoon Mapping 기법 사용
 - 배경의 사실화를 위해 렌더드 텍스처 기법 활용

Programming

- 가. 최적화된 3D Programming
 - : 저사양 환경 플레이 지원과 다양한 옵션을 두어 최적화된 플레이 지원
- 나. 안정된 서버 엔진 및 D/B처리
 - : D/B의 안정성 및 통계처리 강화
 - 부분유료화를 고려한 D/B 설계 및 제작
- 다. 네트워크 분산 처리
 - : 저비용 고효율을 위해 존 서버 개념을 둔 분산 처리 진행
 - 서버의 확장성 및 대규모 사용자들에게도 전혀 무리없는 안정된 환경을 제공



Product Description

게임
캐릭터

Character



NPC



Monster





Product Description

Items



Pet & Minimon





Product Description





Product Description

Screen
shot





Never Ending Adventure
Fiesta online



Ch3. Market & Strategy

Target Market & Competition
Marketing Strategy
Global Marketing Channels



Target Market & Competition

온스온소프트의 선택

차별화 된
게임 디자인

카툰풍의
Full 3D
Character

Item Selling
방식의
유료화 모델

키워드는
차별화와
타겟 마케팅

- 정액/종량 유료화 모델의 한계
: 아이템 판매 방식의 과금 모델로 게임 디자인
- 공급자 중심의 시장에서 사용자 중심의 시장으로 변화
: 개발 초기부터 세분화된 Positioning과 Targeting 필수

Full 3D 카툰풍
MMORPG의
시장성

- 국내 시장에서 상위권 게임군 중, 실사풍의 정통 MMORPG가 강세이나,
- Cartoon 풍의 MMORPG 시장성 존재
- 해외 시장의 경우, 2D그래픽의 귀여운 MMORPG가 강세를 보였으나,
최근 Full 3D MMORPG의 큰 성장세를 보임

3D 실사풍의
대작들과
차별화 필요

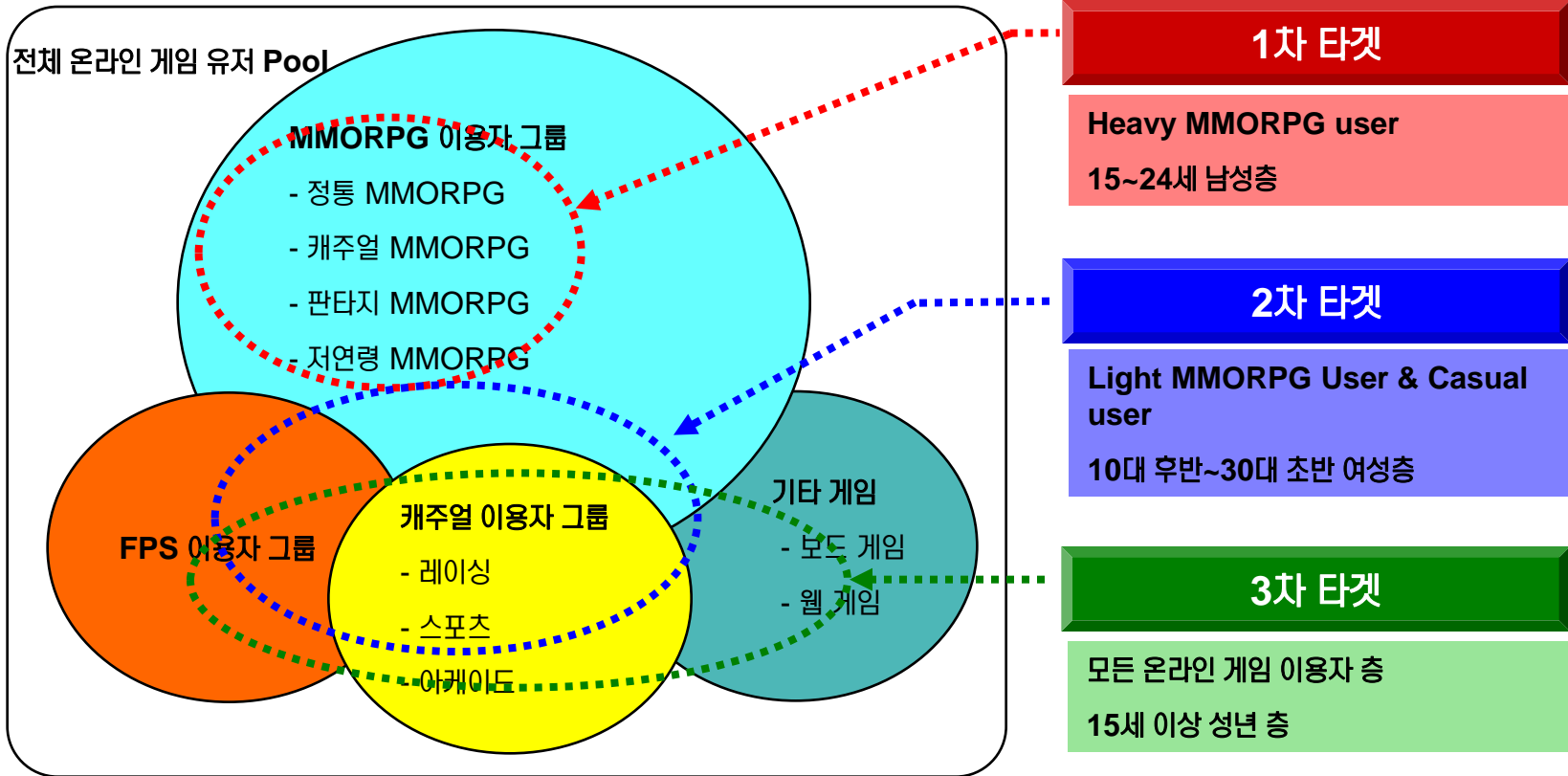
- 국내시장은 최근 FPS가 강세지만, 전통적으로 MMORPG의 시장 지배력이 훨씬 강함
- 대규모 투자를 바탕으로 한 3D 실사풍의 타이틀이 현재 다수 개발 되고 있음
- 중소 개발사로서 현재의 시장 규모 및 시장성을 고려, 차별적인 게임성 요구

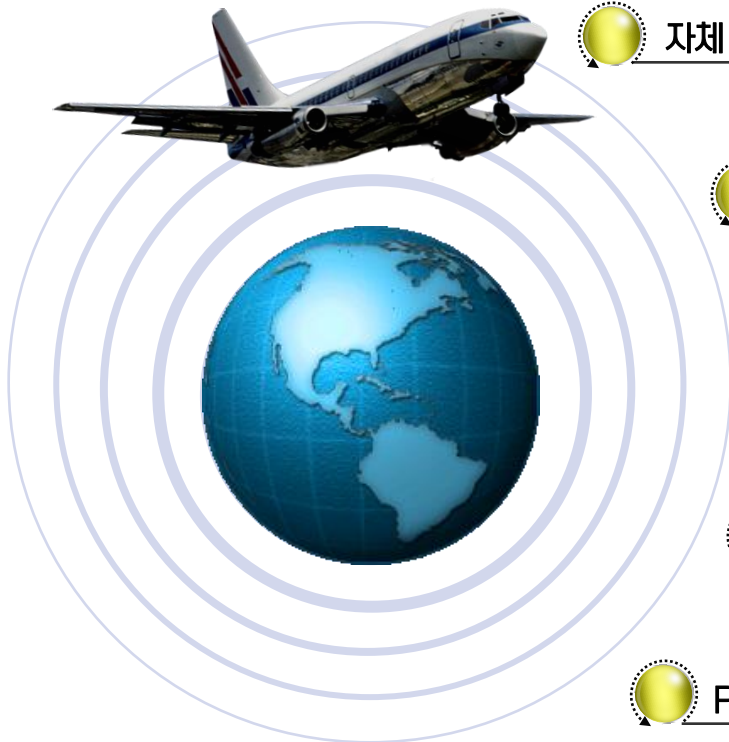


Target Market & Competition

수요자 분석

" 철저한 타겟 분석을 통한 효율적인 마케팅 전략 수립 ! "





자체 서비스를 통한 수익률 극대화

채널링 서비스를 통한 마케팅 영역 확대

- 국내 채널링 파트너 드림라인과 국내 독점 계약

Viral 마케팅을 통한 효율적인 비용 집행

- UCC 활용을 통한 입소문 마케팅

게임과 동일한 소비자층을 가진 외부 업체와의 공동 프로모션 진행

- 게임 CATV 온게임넷 (Live Wannabe Fiesta) 등

PC방 총판 조직을 통한 게임의 저변 확대

- 가맹 PC방 이벤트 및 프로모션 전개



Global Marketing Channels

일본

게임 명 : Bright Kingdom Online
Web Site : <http://brking.hi5games.jp/>
서비스 사 : Hi-Five Entertainment
런칭 시기 : 2006년 6월
서비스 단계 : 상용 서비스 (2006년 7월 ~)
상용화 모델 : 아에템 판매

대만

게임 명 : 聖光 Online
Web Site : <http://fiesta.runup.com.tw/>
서비스 사 : Run Up Taiwan
런칭 시기 : 2007년 10월
서비스 단계 : 상용 서비스 (2007년 10월~)
상용화 모델 : 아이템 판매

게임 명 : 光之国度 Online
Web Site : <http://shine.gtgame.com.cn>
서비스 사 : 光通通信 (Optic Communication)
런칭 시기 : 2007년 9월
서비스 단계 : 상용 서비스 (2008년 9월~)
상용화 모델 : 아이템 판매

중국

게임명 : Fiesta Online
Web Site : www.outspark.com
서비스 사 : Out Spark
런칭 시기 : 2007년 8월
서비스 단계 : 상용 서비스 (2007년 11월~)
상용화 모델 : 아이템 판매

미국