



## 일본의 게임시장의 동향 및 국제협업

주식회사 엔터브레인

하마무라 히로카즈(浜村 弘一)

# 주식회사 엔터브레인

No1 게임잡지 출판사

아케이드



컨슈머



P C



미소녀



『 아카디아 』  
아케이드게임 전문잡지

『주간 패미츠』  
컨슈머게임 종합잡지

『로그인』  
P C 게임 전문잡지

『 Tech GIAN 』  
미소녀게임 전문잡지

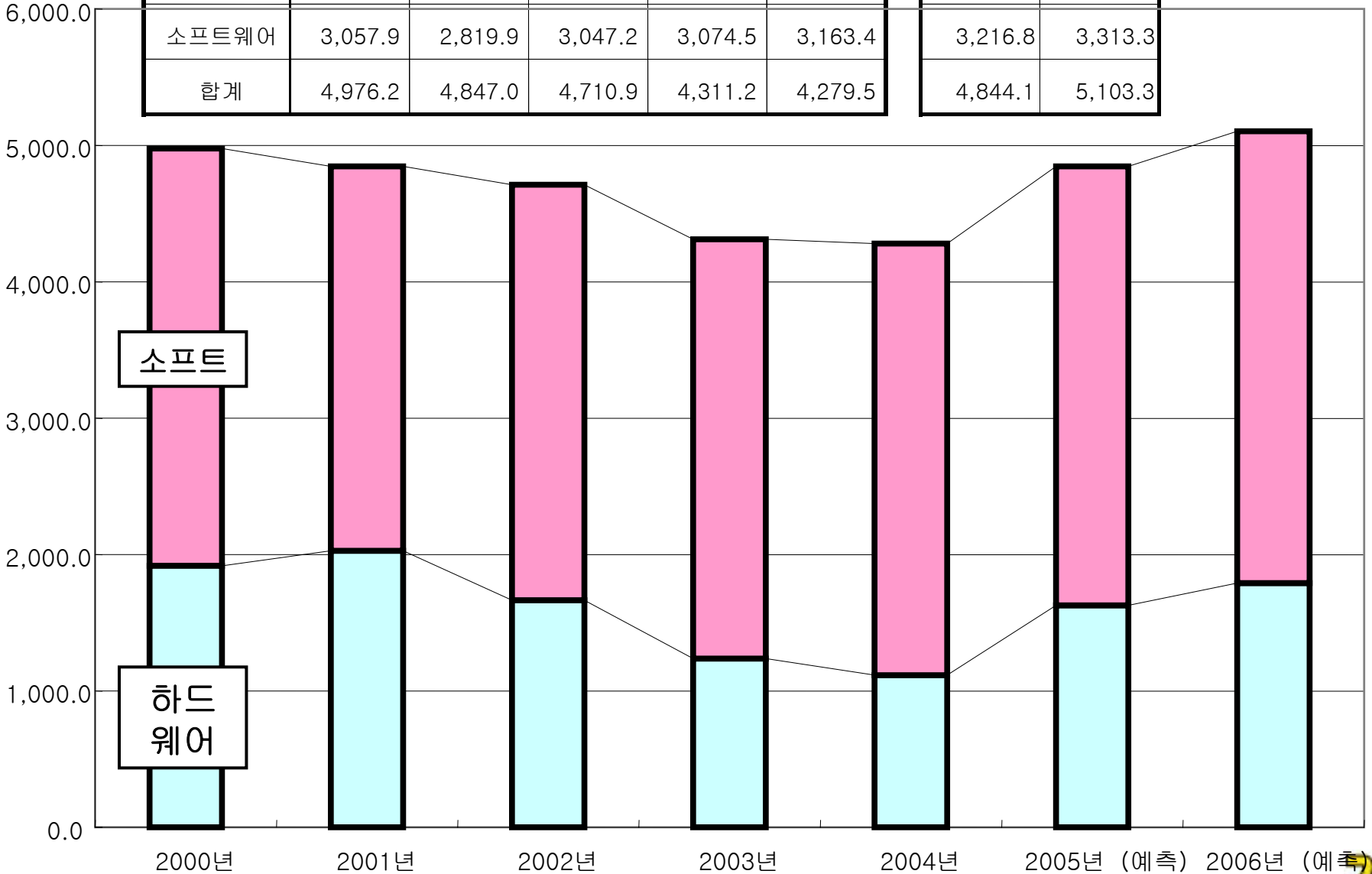
# 일본의 시장규모의 추이 (금액기준)

(단위 : 억엔 집계기간 : 1999년12월27일 ~ 2004년12월26일)

하드웨어명	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
하드웨어	1,918.3	2,027.1	1,663.7	1,236.7	1,116.1
소프트웨어	3,057.9	2,819.9	3,047.2	3,074.5	3,163.4
합계	4,976.2	4,847.0	4,710.9	4,311.2	4,279.5

2005년 (예측)	2006년 (예측)
1,627.3	1,790.0
3,216.8	3,313.3
4,844.1	5,103.3

※2006년말, PS3가 발매될 것을 가정



# 2004년 일본의 국내 게임소프트 연간매출 TOP20

연간 순위	하드	타이틀	메이커	발매일	가격 (세금포함)	장르	추정연간 판매개수
1	PS2	드래곤퀘스트Ⅷ 하늘과 바다와 대지와 저주받은 공주	스퀘어에닉스	2004년11월27일	Y9,240	RPG	3,231,288
2	GBA	포켓몬스터 파이어 레드 · 리프 그린	포켓몬	2004년1월29일	Y5,040	RPG	2,377,713
3	PS2	드래곤퀘스트 V 천공의 신부	스퀘어에닉스	2004년3월25일	Y8,190	RPG	1,611,155
4	GBA	포켓몬스터 에메랄드	포켓몬	2004년9월16일	Y4,800	RPG	1,335,021
5	PS2	월드사커 워닝일레븐8	코나미	2004년8월5일	Y7,329	액션	1,039,502
6	PS2	전국무쌍	코에이	2004년2월11일	Y7,140	액션	1,024,147
7	PS2	실전 파치스로 필승법! 복두의 권	사미	2004년5월27일	Y3,990	시뮬레이터	902,105
8	PS2	메탈기어 솔리드3 스테이크 이터	코나미	2004년12월16일	Y7,329	액션	610,133
9	PS2	더비스타리온04	엔터브레인	2004년4월22일	Y7,140	시뮬레이션	600,970
10	GBA	패미컴미니 슈퍼마리오 브라더스	닌텐도	2004년2월14일	Y2,100	액션	576,706
11	PS2	귀무자 3	캡콤	2004년2월26일	Y7,329	액션·어드벤처	569,275
12	GBA	별의 카비 거울의 대미궁	닌텐도	2004년4월15일	Y4,800	액션	567,013
13	PS2	월드사커 워닝일레븐7 인터내셔널	코나미	2004년2월19일	Y7,329	액션	527,375
14	PS2	슈퍼로봇대전MX	반프레스토	2004년5월27일	Y8,379	시뮬레이션·RPG	520,701
15	PS2	드래곤볼Z2	반다이	2004년2월5일	Y7,140	액션	507,245
16	GC	피크민2	닌텐도	2004년4월29일	Y5,800	액션	469,063
17	PS2	테일즈 오브 리버스	남코	2004년12월16일	Y7,140	RPG	443,942
18	PS2	그랜드 시프트 오토 바이스시티	캡콤	2004년5월20일	Y7,140	액션	410,165
19	PS2	SD건담 G제너레이션SEED	반다이	2004년2월19일	Y6,090	시뮬레이션·RPG	406,618
20	GC	페이퍼 마리오RPG	닌텐도	2004년7월22일	Y5,800	액션·RPG	395,171

(단위 : 개 집계기간 : 2003년12월29일 ~ 2004년12월26일)



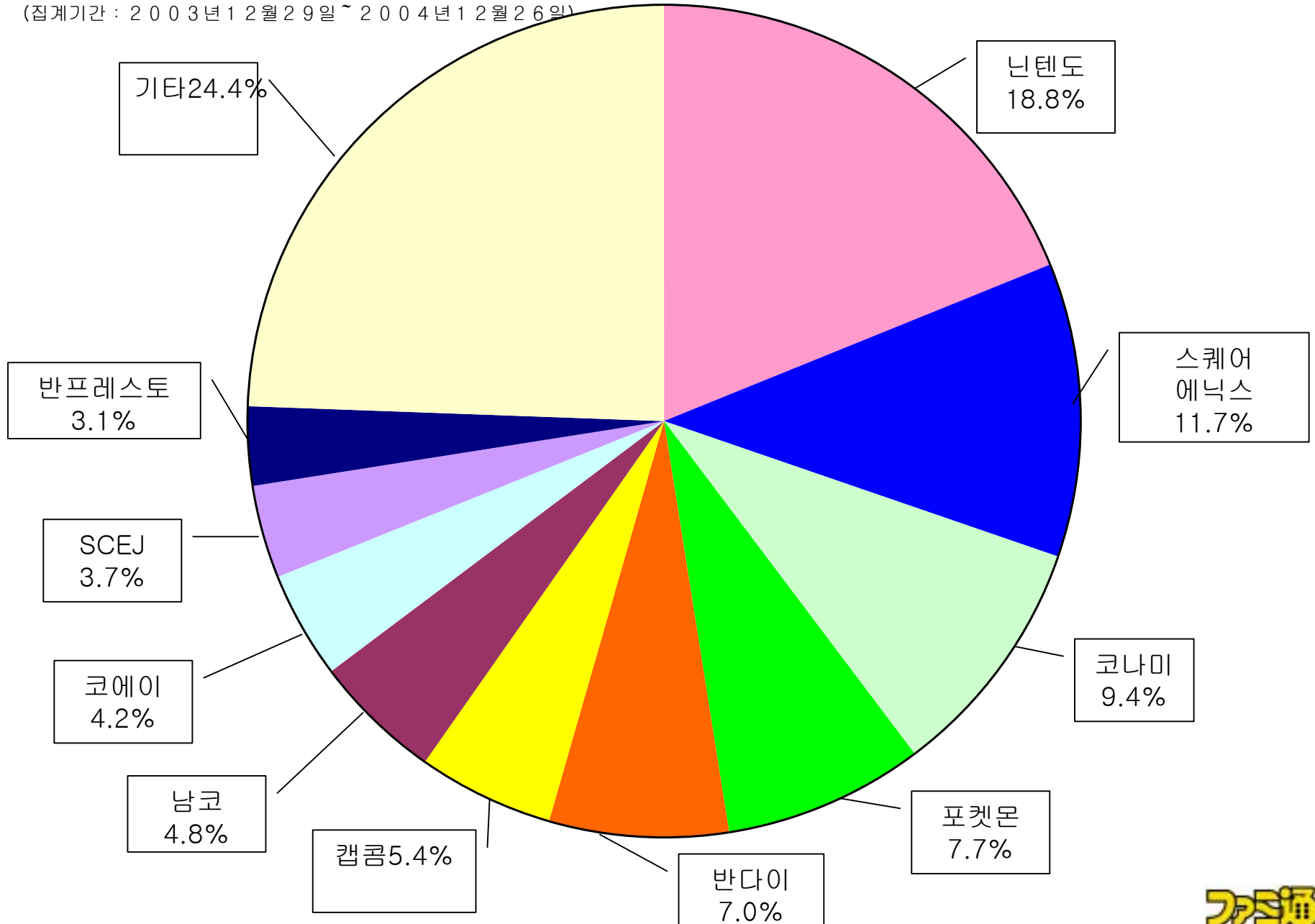
# ■ 2004년 일본의 각 메이커별 소프트웨어 판매개수 TOP 10

순위		전년 순위	메이커명	2004 추정연간판매수		점유율	2003 추정연간판매수
1	(-)	1	닌텐도	10,972,534	(↑)	18.8%	7,506,668
2	(-)	2	스퀘어에닉스	6,814,100	(↑)	11.7%	6,044,444
3	(-)	3	코나미	5,484,634	(↑)	9.4%	5,340,676
4	(↑)	8	포켓몬	4,475,913	(↑)	7.7%	2,777,938
5	(↓)	4	반다이	4,079,982	(↓)	7.0%	4,084,170
6	(↓)	5	캡콤	3,168,369	(↓)	5.4%	3,522,422
7	(↓)	6	남코	2,778,220	(↓)	4.8%	3,178,619
8	(↑)	9	코에이	2,476,348	(↑)	4.2%	2,475,109
9	(↓)	7	소니 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2,146,820	(↓)	3.7%	3,086,763
10	(↑)	11	반프레스토	1,805,929	(↑)	3.1%	1,794,265

(단위 : 개, 집계기간 : 2003년12월29일 ~ 2004년12월26일)

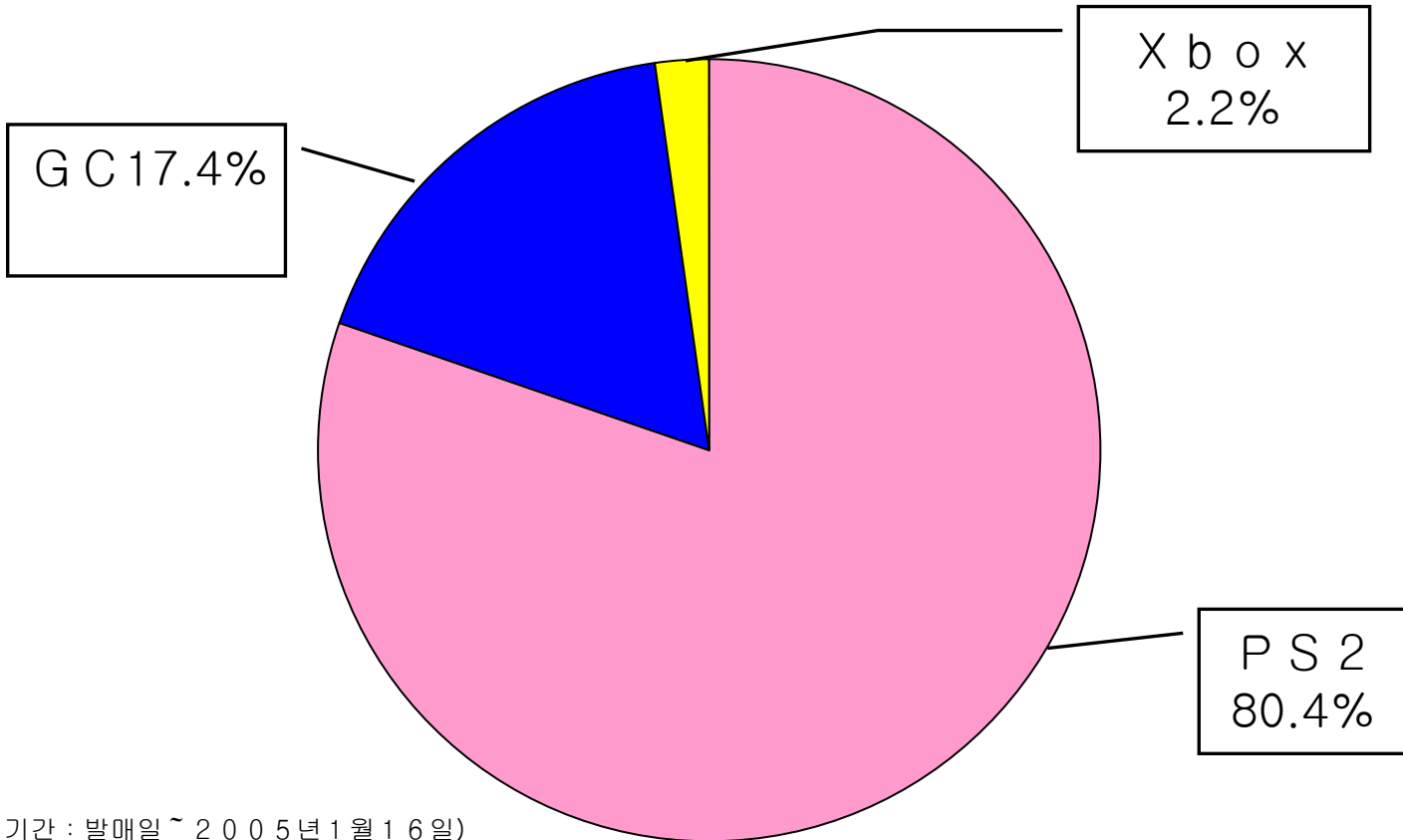
# 2004년 일본의 소프트웨어 판매개수 메이커별 점유율

(집계기간 : 2003년12월29일 ~ 2004년12월26일)



# ■ 일본의 각 하드웨어 누계판매대수 설치형 게임기

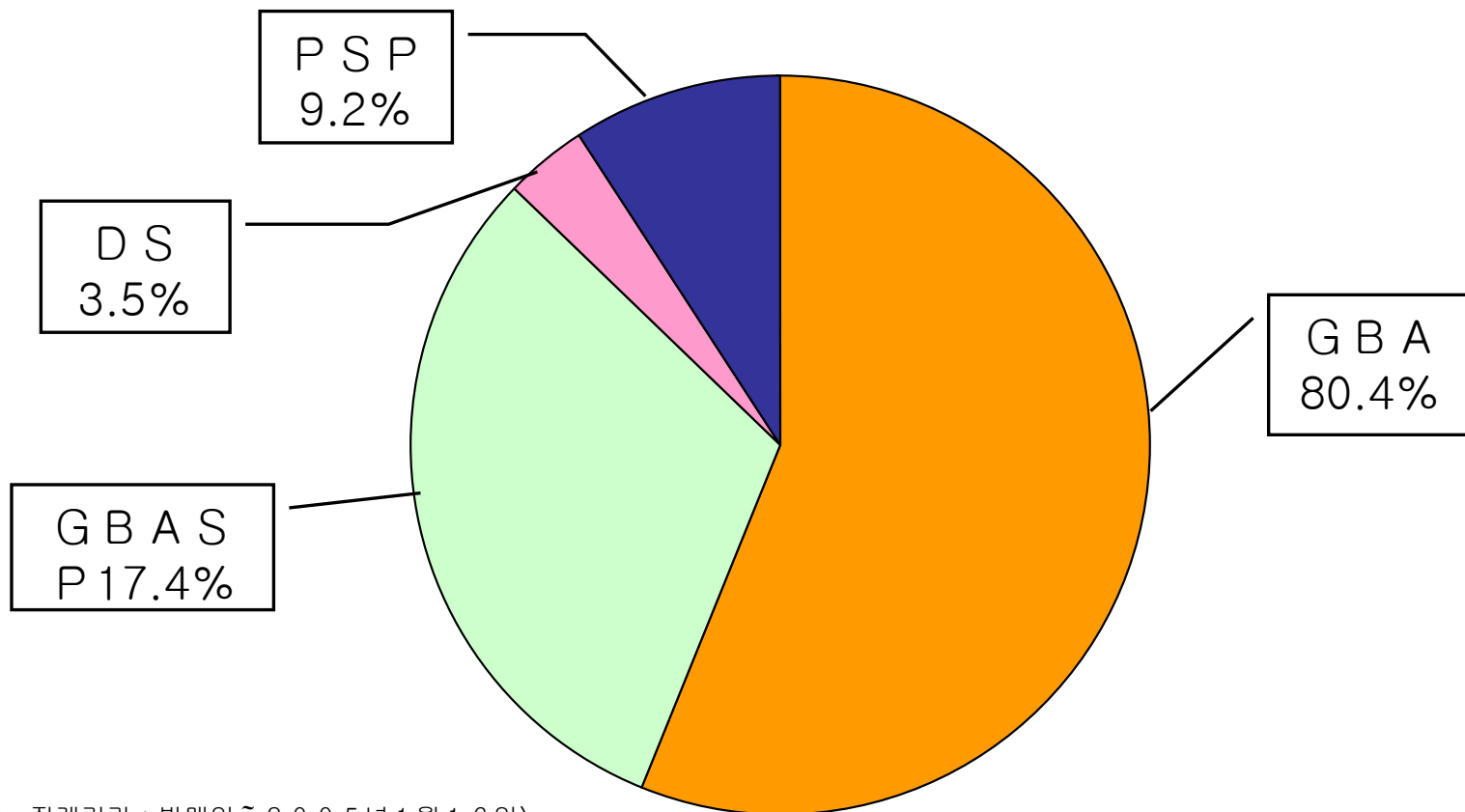
하드웨어명	메이커명	발매일	누계판매대수
플레이스테이션2	소니 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2000년3월4일	16,959,281
게임큐브	닌텐도	2001년9월14일	3,674,381
Xbox	마이크로소프트	2002년2월22일	461,910



(단위 : 대 집계기간 : 발매일 ~ 2005년1월16일)

# ■ 일본의 각 하드웨어 누계판매대수 휴대형게임기

하드웨어명	메이커명	발매일	누계판매대수
게임보이 어드밴스	닌텐도	2001년3월21일	8,953,360
게임보이 어드밴스SP	닌텐도	2003년2월14일	4,976,716
닌텐도 DS	닌텐도	2004년12월2일	563,879
플레이스테이션 포터블	소니 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2004년12월12일	1,460,950



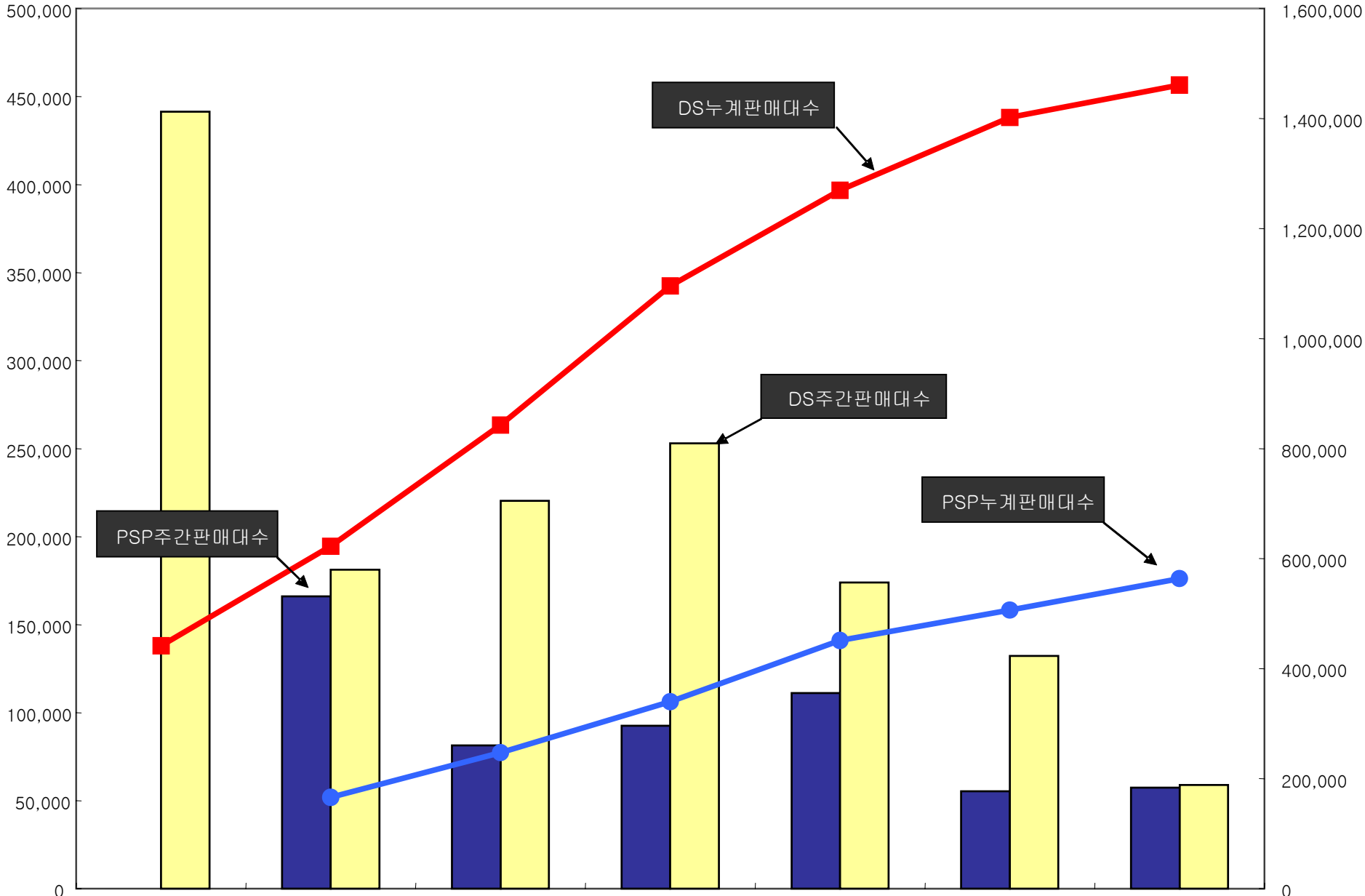
(단위 : 대 집계기간 : 발매일 ~ 2005년1월16일)



# 일본의 닌텐도 DS와 PSP 판매대수의 추이

주간판매 (대)

누계추이 (대)

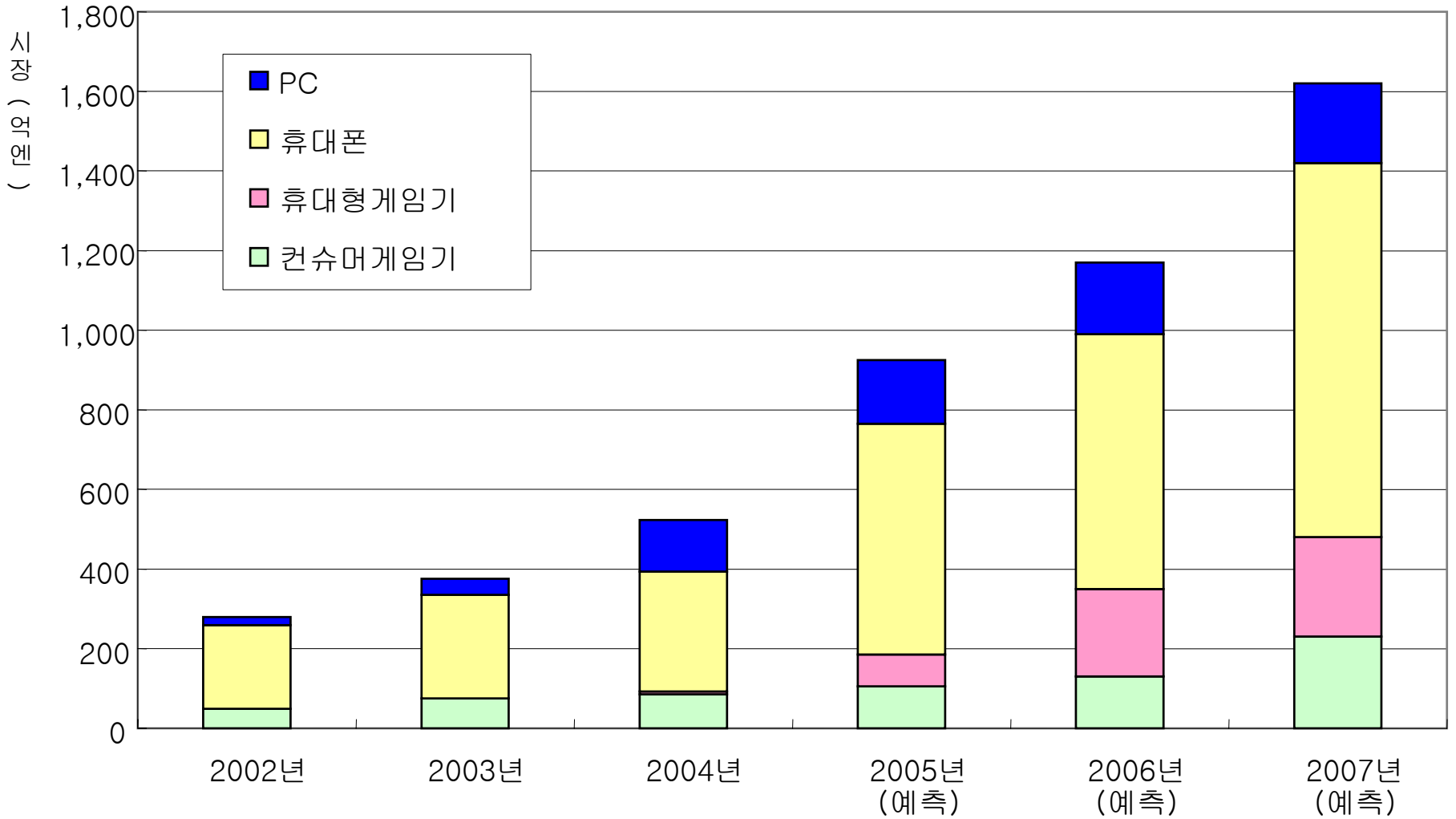


2005 ~ 2006년에 등장할 것으로 예상되는

## 신세대 게임기

- ◆ 차세대 게임큐브    레볼루션
- ◆ 차세대 X b o x    X E N O N
- ◆ 차세대 플레이스테이션    P S 3

# 일본의 온라인게임 콘텐츠 시장 규모 (실적과 예측치)



※2005년 이후는 예측치

※단위 : 억엔

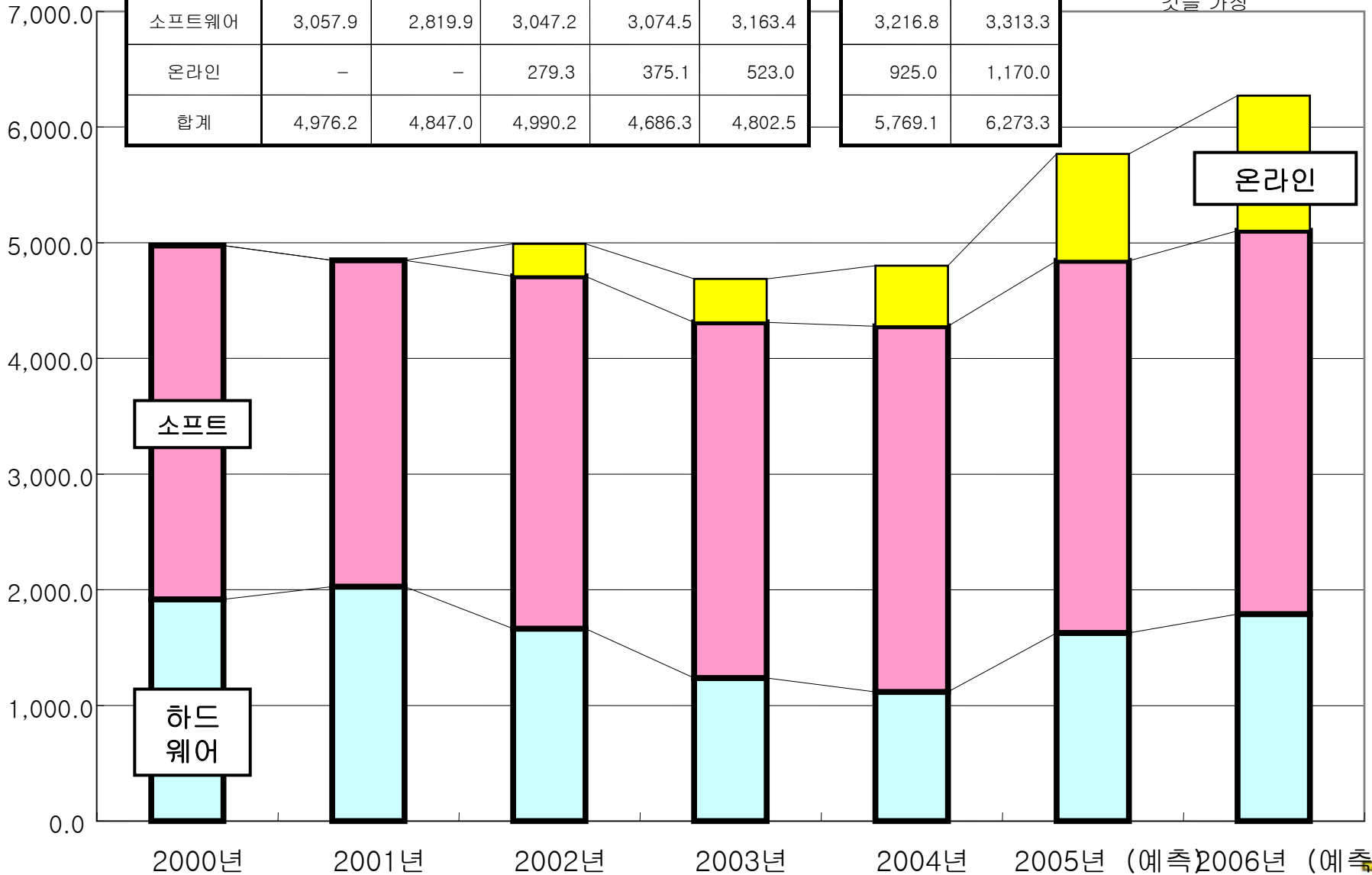
# 일본시장규모의 추이 (금액기준)

(단위 : 억엔 집계기간 : 1999년 12월 27일 ~ 2004년 12월 26일)

하드웨어명	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
하드웨어	1,918.3	2,027.1	1,663.7	1,236.7	1,116.1
소프트웨어	3,057.9	2,819.9	3,047.2	3,074.5	3,163.4
온라인	-	-	279.3	375.1	523.0
합계	4,976.2	4,847.0	4,990.2	4,686.3	4,802.5

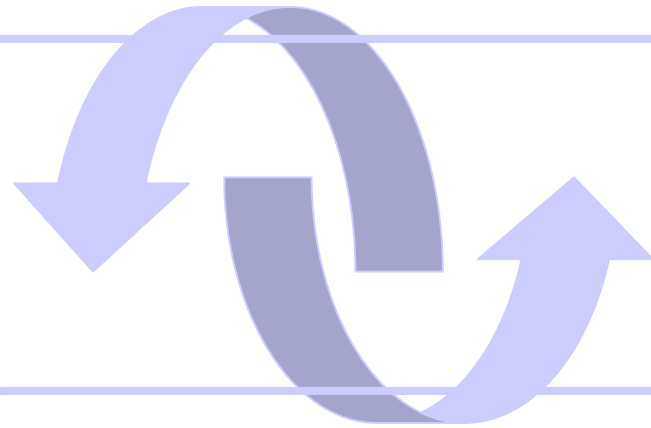
2005년 (예측)	2006년 (예측)
1,627.3	1,790.0
3,216.8	3,313.3
925.0	1,170.0
5,769.1	6,273.3

※2006년말, PS3가 발매될 것을 가정



## ■국제협업의 포인트

마켓 리서치



파트너

# ■협업사례--1

중국, 홍콩, 대만, 한국 개발 및 이들 지역과 관계가 깊은 소프트웨어,  
일본에서의 판매실적

(단위 : 개)

하드웨어	타이틀명	메이커	발매일	가격	장르	누계판매개수	개발국·지역
SS	선검기협전	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC	1999/3/4	Y6,090	RPG	12,050	대만
PS	사조영웅전(射鵬英雄傳)	SCEJ	2000/11/30	Y6,090	RPG	14,000	원작 : 중국소설 개발 : 일본
DC	서풍의 광시곡 (렙소디)	소프트맥스	2001/2/22	Y6,090	RPG	15,450	한국
XB	비스트로 큐피트	석세스	2002/6/13	Y6,090	시물레이션· 어드벤처	9,260	홍콩
PS2	토막(Tomak) ~ save the earth ~	선소프트	2002/12/19	Y6,090	시물레이션	6,170	한국
XB	EX Chaser	아이디어팩토리	2003/5/22	Y7,140	액션·RPG	7,600	대만
XB	비스트로·큐피드2	석세스	2003/8/28	Y7,140	시물레이션	2,890	홍콩
PS2	비스트로·큐피드2	석세스	2003/8/28	Y7,140	시물레이션	6,500	홍콩
PS2	서풍의 광시곡 <렙소디>	Marvelous Interactive Inc.	2004/1/29	Y7,140	RPG	16,100	한국
XB	푸른 눈물	판사 소프트웨어	2004/5/27	Y7,140	어드벤처	1,670	한국

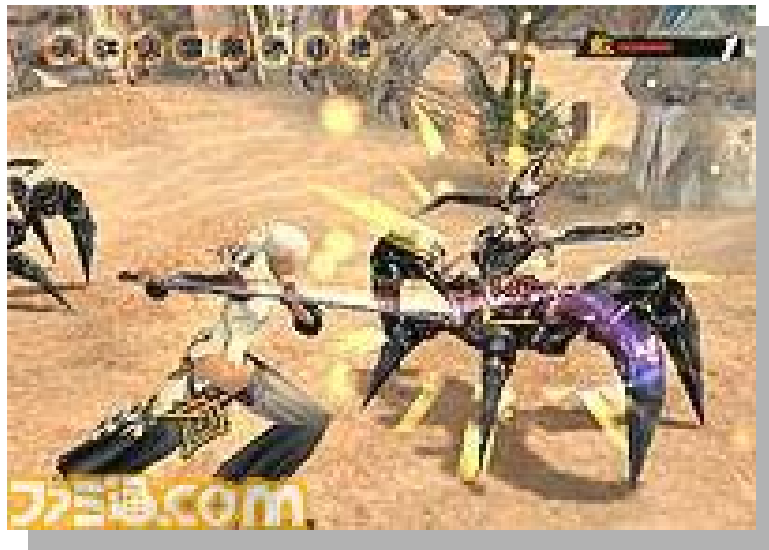
(표의 누계판매실적은 일본 국내 추정판매개수 집계기간 : 발매일 ~ 2005년1월16일)

## ■협업사례--2

일본에서 발매중 또는 발매예정 중국·홍콩·대만·한국개발 소프트웨어

(단위 : 개)

하드웨어	타이틀명	메이커	발매일	가격	장르	누계판매개수	개발국·지역
PS2	마그나카르타	반프레스토	11월11일	Y7,329	RPG	181,499	한국
Xbox	킹덤 언더 파이어 ~더 크루세이더~	자레코	1월27일	Y7,140	-	-	한국



### 마그나카르타

반프레스토

대응기종 : 플레이스테이션2

발매일 : 2004년11월11일

가격 : 7,329엔 (세금포함)

장르 : RPG / 판타지

캐릭터 디자인 : 김형태

음악 : 장성운

기획개발 : 소프트맥스

(표의 누계판매수는 2005년1월16일까지 일본국내 추정판매개수)

フタバ福