

유럽 플랫폼별 메이저 기업
분석 보고서(비디오게임)
- Microsoft Game Studios -



한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

Microsoft Game Studios

1. Corporate History



1975년 4월 4일 Bill Gates, Paul Allen에 의해 뉴멕시코주에 설립된 마이크로소프트는 2006년 매출 약 442억 달러에 약 126억 달러의 수익이 전망되며 약 7만2천명의 직원을 거느리고 있다.

설립 초기 Altair 8800의 Basic, Fortran, Cobol 소프트웨어를 개발하였고 1980년 중반 IBM과 MS-DOS 사업을 체결하면서 급성장하였다.

2000년 3월 마이크로소프트는 공식적으로 Xbox프로젝트를 발표하였다. 2001년 11월 15일 제 6세대 콘솔 게임기인 Xbox를 미국에서 첫 출시하였으며 2002년 2월 일본, 3월 유럽에 출시하였다. 2006년 6월 기준 Xbox는 총 2천4백만대가 판매되었다.

2005년 9월 마이크로소프트는 7개 사업을 3개 부문으로 재정비하였다. Windows Client, MSN, Server, Tool 사업은 Microsoft Platform Products & Services Division으로 Information Worker, Microsoft Business Solutions 사업은 Microsoft Business Division로 합병되었다. 한편, Mobile and Embedded Devices and Home Entertainment 사업은 Microsoft Entertainment and Devices Division으로 합병하였다.

Xbox



2001년 Bungie Studios와 2002년 8월 MGS는 닌텐도 소유였던 Rare 스튜디오를 인수하였다. 2002년 Microsoft Game Division이라는 부서가 PC, Xbox, Xbox 360 게임을 개발하는 Microsoft Game Studios (MGS)으로 개편되었다.

2002년 Halo: Combat Evolved는 소비자들의 호평을 받으며 그 해 최고의 게임으로 선정되었다. 2004년 Xbox는 Tom Clancy's Splinter Cell, Ninja Gaiden, LucasArts' Star Wars: Knights of the Old Republic 등의 Xbox 타이틀의 성공적으로 출시된다.

역대 가장 대표적인 Xbox 타이틀은 8백만 카피가 팔린 1인칭 슈팅 게임인 Halo2다.

이외에 Halo: Combat Evolved, Amped: Freestyle Snowboarding, Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Oddworld: Munch's Oddysee 등의 타이틀이 Xbox 에서 손꼽히는 타이틀이다.

그러나 First party 개발사가 개발한 Fuzion Frenzy, Azurik: Rise of Perathia 등 다수의 타이틀이 저조한 실적을 보이며 Xbox 의 이름에 흠집을 내며 PlayStatio2 와의 경쟁 에서 뒤쳐지기 시작하였다.

2002 년과 2003 년 Xbox 는 온라인 서비스로 PS2 와의 차별화에 성공한다. 2002 년 11 월말 MotoGP, MechAssault, Tom Clancy's Ghost Recon 등이 Xbox Live 온라인 서비스 파이롯 프로젝트로 출시되었다.

Xbox Live 는 서비스한지 2 개월 후 약 25 만명이 등록하였으며 2004 년 7 월 백만명 2005 년 7 월 2 백만명, 2006 년 9 월 4 백만을 넘어섰다. 33 개국(2007 년 1/4 분기 브라질, 헝가리 예정)에서 서비스되고 있는 Xbox Live 는 현재 Xbox Live 골드회원은 연간 50 달러의 가입비를 낸다.

Xbox 360



2005 년 8 월 NVIDIA 는 Xbox 의 GPU 를 생산하기로 합의하며 Xbox 의 생산중단과 함께 Xbox 360 생산에 들어갔다. 2005 년 11 월 22 일 미국에서 Xbox 360 가 첫 출시되었으며 12 월 2 일 유럽, 10 일 일본에서 출시되었다.

Xbox 360 가 출시된 2005 년 말 Call of Duty 2, Ghost Recon Advanced Warfighter, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Dead or Alive 4, Saints Row, Gears of War 이 출시 되었다.

2006 년에는 F.E.A.R., Quake 4. Grand Theft Auto IV 와 같이 타 플랫폼에서 성공을 거뒀던 게임들이 속속 Xbox 360 게임으로 출시되었다. 약 160 개 정도의 Xbox 360 게임이 2006 년 말까지 출시되었다. 2006 년 4 월 Xbox 360 개발을 위해 영국 Lionhead Studios 를 인수하였다.

2006년 9월 기준 Xbox 360은 36개국에 출시되었으며 미국 340만, 일본 20만, 유럽 240만대 등으로 전세계 총 6백만대가 판매되었다. 2006년말 천만대를 돌파한 것으로 집계되었으며 2007년 1/4분기 천 3-5백만대 누적 판매를 예상하고 있다.

2. Business Process

Xbox 첫 출시때 발매된 게임들이 연속적인 실패를 한 마이크로소프트는 그 동안의 경험을 통해 소니와 비슷한 수준의 Third party 개발사들에 대한 배려와 지원이 이뤄지고 있다고 개발사들이 밝히고 있다.

그러나 2006년말까지 출시될 Xbox 360 타이틀은 보면 First party와 Second party의 참여가 많이 늘었다. 이런 현상은 Xbox 출시 초기 경험을 바탕으로 First, Second party를 중심으로 개발을 강화한 것으로 보인다. 그러나 하드웨어 판매가 증가하고 더 많은 타이틀이 필요하게 되면 Third party 개발 타이틀의 퍼블리싱 기회는 많아 질 것이다.

● 개발

Xbox 360가 시장 선점 효과를 누리면서 서구의 많은 개발사들이 Xbox 360 게임 개발에 대해 많은 관심을 갖고 있고 마이크로소프트 역시 개발자를 위한 프로그램 운영을 더욱 활발히 하고 있다.

Xbox RDP(Registered Developer Program)은 게임을 개발 출시한 경험 등 비즈니스 레퍼런스가 있는 개발사들을 대상으로 하는 프로그램이다. 그러나 신설 회사일 경우 팀 구성원의 개발 경험이 필수적이다.

이 프로그램을 신청하려면 XboxUDev@microsoft.com으로 신청서와 NDA를 제출해야 한다. 신청이 받아들여 지면 개발사는 Xbox 나 Xbox360 개발 툴을 구입 해야 한다. 라이선스가 받아 들여졌다 하더라도 웹을 통해 개발 정보가 제한적이기 때문에 Xbox 기술 세미나에 참가하는 바람직하다.

Xbox용 게임 개발 툴을 배우기에는 자료들이 비주얼 스튜디오 기반으로 되어 있기에 시간은 많이 소요되지 않는다. Xbox용 게임을 개발하는데 일단 하드웨어 스펙이 정해진 상황에서 게임을 기획하고 개발해야 한다.

Xbox용 게임 개발시 고려해야 할 항목이 약 250여개 정도가 된다. 일단 컨트롤러에 최적화 되어야 하고 데이터를 불러오는 시점과 소요 시간도 점검해야 한다. 그 밖에도 동영상 관련 등도 맞춰야 되는 것들이 있다.

● 유통

대외적으로 발표되지 않지만 마이크로소프트의 직접 유통 게임을 선정하기 위한 선정 기준이 있다. 물론 기본적으로 이 기준에 부합되어야 하겠지만 개발사가 갖고

있는 개발 레퍼런스 이외에 개발에 대한 열정과 게임의 희소성 등이 있다면 선정에 도움이 될 수 있다.

First, Second party의 라이선스는 미국 본사와 체결하게 된다. 그러나 마이크로소프트가 직접 배급 계약을 체결하는 것이 쉬운 일이 아니다. 우선 퍼블리싱 기회는 제한되어 있고 신청하는 기업의 많아 경쟁이 매우 치열하다.

Xbox개발사 입장에서 Second party 계약을 체결하고 마이크로소프트가 직접 배급을 해주면 시장 진입에 크게 도움이 된다. 현재 마이크로소프트가 운영하는 자체 스튜디오는 다음과 같다.

In-House Studios
ACES Game Studio — <i>Flight Simulator</i> series and <i>Combat Flight Simulator</i> series
Bungie — <i>Halo</i> series, <i>Myth</i> series, <i>Marathon</i> series
Ensemble — <i>Age of Empires</i> series, <i>Age of Mythology</i> series, <i>Halo Wars</i>
FASA Interactive — <i>Shadowrun</i> , <i>Crimson Skies</i> , <i>Mechwarrior</i> series.
Lionhead — <i>Black & White</i> series, <i>The Movies</i> , <i>Fable</i> series.
Rare — <i>Perfect Dark</i> series, <i>Kameo</i> , <i>Killer Instinct</i> series, <i>Banjo</i> series
Turn 10 — <i>Forza Motorsport</i> series.
Wingnut Interactive — <i>New game based in the Halo universe.</i>

자료원: In-house Studios, Microsoft Game Studios, 2006

아래 사이트는 Xbox 개발자를 위한 프로그램과 마이크로소프트와 퍼블리셔간의 계약 양식에 대한 샘플 양식이다.

- <http://www.xbox.com/en-us/dev/default.htm>

- <http://contracts.onecle.com/take2/microsoft.lic.2000.12.14.shtml>

3. Core Competency and Resource

제6세대 게임 경쟁에서 Xbox는 PS2에 완패하였다. 그럼에도 불구하고 마이크로 소프트는 온라인 서비스 분야에서 Xbox Live와 Xbox Live Arcade를 통해 소니보다 한발 앞서 나갔다. 그러나 온라인 기능이 보다 강화된 차세대 게임 경쟁에서 소니는 마이크로 소프트와 유사한 온라인 서비스 전략을 채택한다.

Xbox Live



2004년 Halo2는 출시 첫날 1억 2천 5백만 달러의 매출을 기록하며 게임 산업 역사상 처음으로 발매 첫날 매출이 1억 달러가 넘는 게임이라는 기록을 남겼다. Halo2는 Xbox Live 게임의 대명사가 되었다. 이 기록은 영화 스파이더맨이 개봉 첫 주 3일 동안 기록한 매출 1억천 4백만 달러를 넘어선 기록이다.

Xbox Live는 2006년 9월말 기준 4백만명의 가입자를 넘어섰으며 Xbox 360의 60%가 Xbox Live에 가입하였다. 이 중 90%정도가 Xbox Live Marketplace에서 다운로드를 받았으며 첫 6개월 동안 약 천 8백만 다운로드가 이뤄졌다.

2006년 11월 20일 발매된 Gears of War은 이전 최고 인기 게임이었던 Halo2를 제치고 Xbox Live 서비스에서 가장 인기있는 게임으로 등장하였다. Gears of War 발매 6주후 2백만 카피가 판매되었으며 Xbox Live 서비스 사용이 80% 증가하면서 Xbox 360 게임에서 가장 판매 성과가 좋은 게임이다.

Xbox 360 출시 이후 Xbox Live는 비즈니스 모델을 수정하였다. 기존 유료 회원은 그대로 골드 멤버가 되고 무료 회원은 실버 멤버로서 멀티플레이 게임은 할 수가 없다. 실버 멤버는 각 게임 별로 정해져 있는 일정 요금을 내고 플레이 할 수 있다.

또한 Xbox Live 서비스는 음성 채팅은 물론 Xbox Live Vision 이라고 불리는 웹 카메라로 화상채팅도 지원한다.

Xbox Live Marketplace는 새로운 레벨, 캐릭터, 무기 등의 게임의 재미를 더하는 콘텐츠는 물론 무료 트레일러와 데모 등 게임 관련 추가 콘텐츠도 제공하는 원스톱 다운로드 센터다. Xbox Live Arcade 게임을 Xbox 360로 직접 다운로드 받을 수 있다.

Xbox Live Arcade



자료원: Bejeweled II, Oberon Media,
Xbox, Live Arcade, 2006

2004년 11월 Xbox Live Arcade는 흡인력 높은 아케이드성 캐주얼 게임을 제공하였으며 Namco Bandai, Konami, Midway, SEGA, Q Entertainment, PopCap Games 등의 유명 회사의 아케이드 타이틀이 온라인 서비스되기 시작하였다. 요금은 5-15 달러 수준이다. 같은 해 EA는 Xbox Live 타이틀을 개발하기로 합의하였다.

Xbox 360을 위한 Xbox Live Arcade 게임은 Action Arcade, Bar Sports, Card and Board, Coin-Op Classics, Puzzle & Word, Strategy & Sims 등으로 장르가 분류되어 있다. 2006년 11월말 기준 5백만 Xbox Live Arcade 게임을 다운로드 받았으며 이중 백만여 다운로드는 유료 서비스라고 발표하였다.

가장 많이 다운로드 받은 게임은 Uno, Geometry Wars: Retro Evolved, Gauntlet, Smash TV, Bejeweled II, Zuma 순이다. Street Fighter 2: Hyper Fighting 역시 가장 빠르게 유료 다운로드 실적이 올라가고 있는 타이틀이다.

Xbox Live Arcade 게임은 유저들의 높은 호응도는 물론 Indies 개발사로 불리는 중견 개발사들의 적극적인 개발 참여로 이미 Xbox 360의 킬러 콘텐츠 자리잡고 있다.

4. Current Issue and Challenge

2005년말 출시된 Xbox 360은 PS3의 출시 지연으로 시장 점유율을 확대할 수 있을 것으로 보였으며 2006년 9월말 기준 6백만대, 크리스마스 시즌을 포함하여 4/4분기 동안 추가로 4백만대가 더 판매된 것으로 잠정 집계되었다.

● 닌텐도 돌풍

소니나 마이크로소프트의 기대와는 다르게 Wii의 돌풍이 일고 있다. Xbox 360이나 PS3가 첨단 기능을 앞세워 소비자들에 접근하였지만 Wii의 게임의 대중화라는 컨셉으로 빠르게 시장 확대가 이뤄지고 있다. 닌텐도 Wii는 현재의 소니나 마이크로소프트 측에 생각보다 더 큰 의미일 수 있다.

이번 크리스마스에서 Xbox 360은 PS3가 출시되었고 향후 Wii의 돌풍이 가라앉지 않는 한 시장 점유율을 높일 수 있는 마지막 기회였다. 이번 크리스마스 시즌 동안 약 4백만대의 Xbox 360이 판매되었는데 이것은 닌텐도 Wii의 구매가 워낙 폭발적이다 보니 재고가 바닥이 나 어부지리로 Xbox 360의 매출이 향상되었다.

Xbox 360은 미국 시장에선 시장 점유율이 높아졌으나 심혈을 기울였던 일본 시장에선 불과 20만대가 팔렸다. 나름대로 PlayStation을 경쟁 상대로 생각하여 왔던 마이크로소프트 입장에서 Wii의 돌풍은 향후 Xbox 360의 목표인 2007년 상반기 천5백만대 달성이 쉽지 않을 것이다.

● 킬러 콘텐츠

앞선 설명과 같이 Xbox가 PS2에 완패한 주요 원인은 하드웨어 판매 부진으로 킬러 콘텐츠의 절대 부족이었다. 그러나 이번 Xbox 360의 경우 이전보다 상황이 나은 편이다. 2006년말 기준 160여개의 타이틀이 출시되었다.

또한 PS2나 PC에서 기존의 타 플랫폼의 유명 타이틀이나 메이저 업체들의 신규 타이틀들의 Xbox 360 개발 계획이 끊이지 않고 있으며 이제 개발사들이 PlayStation에만 기울어 있지 않다는 뜻이다. PlayStation와 같이 성장하였던 Square Enix역시 Xbox 360 버전 개발을 고려하고 있다.

Xbox
Halo 2 (8 million)
Halo: Combat Evolved (5 million)
Tom Clancy's Splinter Cell (2.4 million in US only)
Fable (1.5 million in US only)
Star Wars: Knights of the Old Republic (1.3 million in US only)
Project Gotham Racing (1.2 million in US only)
Xbox 360
Call of Duty 2 (1.4 million)
Perfect Dark Zero (1 million)
Saint's Row (1 million)
Dead or Alive 4 (1 million)
Gears of War (1 million)

자료원: List of Best-selling computer and video games, Wikipedia, 2006

Xbox

360 버전 Gears of War은 출시 두달만에 2백만 카피의 판매를 기록하며 Xbox 온라인 게임의 대표적 타이틀 Halo2의 판매 속도를 넘어서고 있다. Xbox 360의 성공은 지속적인 킬러 콘텐츠 발매와 밀접한 관계가 있다.

5. Goal and Strategy

Xbox 360을 둘러싸고 소니, 닌텐도와 경쟁을 벌이고 있는 마이크로소프트를 보면 이 전보다 확실히 콘솔 게임업계에서 많이 노련해지고 있다는 것을 알 수가 있다. 기술을 앞세운 게임기이지만 게이머가 외면한 콘텐츠론 승산이 없다는 것을 깨달은 마이크로소프트는 게임의 대중화 전략을 주요 전략의 하나로 내세우고 있다.

● 게임의 대중화 전략

이미 Xbox 버전에서 추억의 인기 게임이 서비스되고 있는 Xbox Live Arcade가 Xbox 360 버전에서는 Frogger, Cloning Clyde, Galaga, Pac-Man 등 추억의 블록버스트 게임이 매주 수요일 정기적으로 진행되는 'Xbox Live Arcade Wednesday' 프로그램을 통해 새롭게 게이머들에게 접근하고 있다.

현재까지 전 세계적으로 500만 카피 이상을 기록하며 아케이드 게임의 인기를 다시 증명한 Xbox Live Arcade는 게임에 따라 게이머는 원작 그래픽과 개선된 그래픽 두 가지 모드를 선택할 수도 있으며, 업그레이드 된 음향효과와 Xbox Live Arcade의 분할화면 멀티플레이 모드 등 게이머를 위해 최적화된 모습을 보여 주기도 한다.

위와 같은 Xbox Live Arcade 게임 전략은 Xbox의 새로운 비즈니스 모델을 만들어 냈다. 일정 부분의 게임을 무료로 즐기도록 하거나 부담없는 금액으로 온라인 아케이드 게임을 할 수 있도록 하면서 게임의 대중화를 꾀하고 있다.

Namco, Midway, Capcom, Atari 같은 왕년의 아케이드 게임 명가들이 예전 타이틀을 새롭게 업그레이드해 선보였으며 새로운 개념의 퍼즐 게임인 Lumines로 각광을 받고 있는 Q-Entertainment와 같이 신생 업체들도 참여 하고 있다.

마이크로소프트의 Xbox Live Arcade 게임은 엄청난 개발비로 AAA게임 개발을 엄두도 내지 못하고 있는 개발사들에게 그들만이 잘 할 수 있는 틈새 시장의 가능성을 보여 준 것으로 IP를 갖고 있는 메이저 업체이든 소형 개발사이든 커다란 호응을 받고 있다.

또한 게이머 입장에선 가족 친지들과 가볍게 게임을 즐길 수 있고 향후 Xbox 브랜드 제고에도 영향을 미칠 것으로 보인다. 2006년말까지 50개 정도의 아케이드 게임이 서비스되었으며 2007년말까지 150개 정도의 타이틀 확보를 구상하고 있다.

● 가정용 미디어 허브 전략

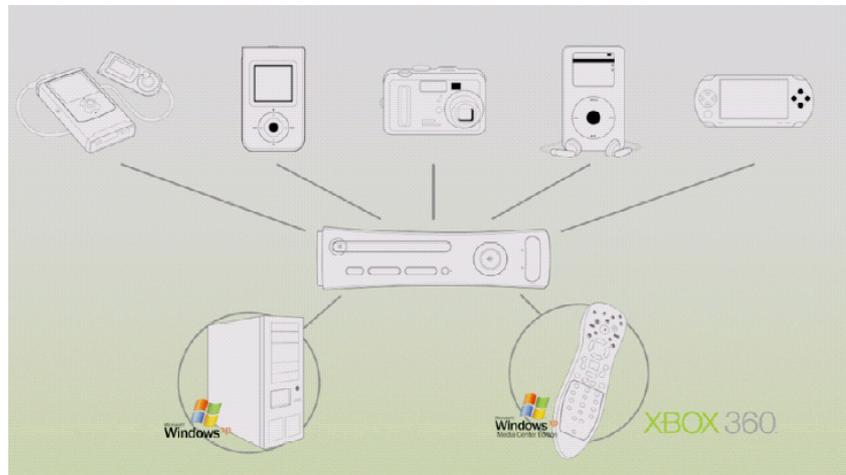
이미 수년 전부터 마이크로소프트는 가정의 거실을 장악하려는 홈 엔터테인먼트

전략을 진행하고 있다. 동영상, 음악, 사진 등 PC에서 보고 즐길 수 있는 멀티미디어 콘텐츠를 리모컨 하나로 손쉽게 다룰 수 있는 미디어 허브 구축을 발표한 바 있다.

즉, 그동안 PC에 저장되어 있는 영화나 음악, 사진, 라디오 등의 멀티미디어 데이터를 TV로 보고 오디오로 들을 수 있도록 하는 계획이었으며 휴대용 멀티미디어 기기인 PMC, 게임기인 X-BOX와도 연동하는 전략이었다.

마이크로소프트는 Xbox사업의 적자 실적을 거듭했음에도 불구하고 가정용 게임기 시장에도 마이크로소프트의 인식을 심어주는데 분명 성공했다. 그리고 후속작, Xbox 360을 통해 본격적으로 경쟁을 시작하고 있다.

Xbox 360에 쏟아 붓고 있는 마이크로소프트의 모든 노력은 결국 소니와 마찬가지로 가정의 미디어 허브 자리를 최대한 차지하기 위한 것이다. 미디어 허브 기기에 게임 기능을 삽입하는 것이 아니고 게임기가 미디어 허브 기능을 포함한 것이다.



6. Key Success Factors in Hit Products

Xbox 는 게임 역사가 짧아 PlayStation 과 같이 콘텐츠 수적으로나 질로서 경쟁하기가 쉽지 않다. 그럼에도 불구하고 출시 4 년만에 자체 IP 로 출시된 Halo 시리즈 게임 2 개 의 타이틀이 모두 천 3 백만 카피가 판매된 것은 놀랄만한 일이다.

● Halo 2

2001 년말 출시된 이래 각종 상을 휩쓸고 비평가들로부터 극찬을 받으며 5 백만 카피가 판매되었던 Halo: Combat Evolved 의 후속편인 Halo2 는 8 백만 카피가 팔린 대표 Xbox 게임이다. 마이크로소프트의 내부 스튜디오인 Bungie Studios 에서 개발 한 타이틀이다.

- 다양한 게임 플레이 모드: 싱글 플레이, 협동 플레이 및 새로운 차원의 Xbox Live 멀티플레이가 지원 된다. Xbox Live 에서는 최대 16 명이 동시에 전세계 게이머를 상대로 대규모 전투를 벌일 수 있으며 다양한 게임모드는 말로 설명할 수 없는 짜릿한 긴장감과 재미를 즐길 수 있다.

시스템 링크 및 화면 분할을 통해 친구와 대결하거나 전 세계의 Xbox Live 사용자 들을 상대로 겨룰 수 있다. 지구와 행성에서부터 달 등 다양한 무대가 등장하며, 중력의 차이에 따라 게임 플레이에 많은 영향을 끼치게 되는 참신한 시스템이 도입되었다. 다채로운 무기들과 탈것들 역시 Halo 의 자랑거리다.

- 탁월한 그래픽과 영화 같은 현실감: 상상력을 자극하는 광대한 지구와 우주 배경, 섬세한 애니메이션, 현실감 있는 조명 효과를 통해 Halo 2 는 탁월한 현실감을 구현 한다.
- 항상된 인공지능: 사건과 상황에 대해 신속하고 자연스럽게 반응하는 동료들과 함께 전투에 임하는 플레이어들이 필요할 때 엄호사격을 해주거나 차량을 운전하는 등 플레이어의 상황에 맞는 도움을 주도록 항상된 인공 지능이 설계 되어 있다.
- 완벽하고 장쾌한 사운드: Halo 2 사운드트랙은 가장 많이 팔린 게임 사운드 트랙 으로 지금까지 전세계 게이머들에게 사랑 받고 있는 Halo 의 인기가 음향 디자인의 덕을 봤다고 할 수 있다. 머리 위로 날아오는 로켓소리, 차량소리, 으르렁거리는 소리 등 완벽한 Dolby 사운드로 구현되어 더욱 생생한 현실감을 안겨준다.
- FPS 장르: DOOM3, Half-Life 등 비슷한 시기에 FPS 대작들이 발매되면서 높은 관심을 받았으나 콘솔 온라인이라는 차별화로 큰 성공을 거뒀다.



자료원: Halo2, Bungie Studios, Micosft Game Studios, 2006

7. Lesson for Korean Companies

현재 한국 콘솔 게임 개발사들이 많이 있지는 않지만 마이크로소프트의 First, Second, Third party 로 Xbox 개발에 참여하는 개발사들이 있다. 현실적으로 소니의 PlayStation 의 Third party 참여는 여러 이유로 한국 기업에겐 쉽지 않을 것 같다.

정부 기관에서 소니와 전략적 제휴를 맺고 한국에서 개발 프로젝트를 시도하였으나 개발사들의 불만만 쌓이고 이렇다 할 개발 실적이 아직 나온 것 같지 않다. 그러나 Xbox 경우 한국 업체 게임이 50 만 카피는 판매된 것으로 알려졌고 스코틀랜드 기업과 공동 개발하고 있는 사례도 있다.

또한 한국 업체들의 온라인 게임 개발 수준을 마이크로소프트도 충분히 인지하고 있기 때문에 한국 콘솔 게임 개발사들은 일정 개발 수준이 되고 좋은 기획력만 있다면 Xbox 360 게임 개발에 보다 관심을 갖는 것이 현실적이라는 판단이다.

아울러 Xbox Live Arcade 게임에서 보듯 브랜드 타이틀이 아니더라도 창의성 있는 온라인화된 아케이드 게임을 개발할 수 있다면 Xbox Live Arcade 를 통한 진출도 고려해 볼 수 있을 것 같다. 전반적으로 온라인 게임 환경을 지양하는 Xbox 측에겐 한국 개발사와 융합이 될 것 같다는 판단이다.