유럽 플랫폼별 메이저 기업 분석 보고서(휴대용게임)

- Sony Computer Entertainment -

한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

Sony Computer Entertainment

1. Corporate History

SCE(Sony Computer Entertainment)의 모회사인 Sony는 1946년 5월 5일 Totsuko라는 이름으로 설립되었으며, 1958년 소니로 회사명이 변경되었다. 2006년 기준 매출 640억 달러의 매출의 소니는 약 15만9천 명의 직원을 거느리고 있다.

소니 그룹의 주요 사업은 전자, 게임, 영상, 금융 서비스, 기타 사업 등 5개 부문으로 분류되고 있다. 자회사론 Sony Electronics, Sony Computer Entertainment, Sony Pictures Entertainment, Sony Marketing, Sony Life, Sony Assurance, Sony Bank, 기타 자회사가 있으며 Sony Ericsson, Sony BMG는 50%의 지분을 확보하고 있다.

Sony Computer Entertainment는 1993년 비디오 콘솔 게임기 와 비디오 게임 산업을 위해 일본 동경에 설립되었다. 1994년 PlayStation을 출시하였고 2000년 4월 PS2를 출시하였다. PS3는 2006년 11월 일본과 미국에서 출시되었다.

2004년 5월 공식적으로 PSP(PlayStation Portable)을 발표하였으며 12월 12일 일본, 2005년 3월 24일 북미, 9월 유럽과 오세아니아 시장에 출시하였다. 2006년 9월말 기준 2천294만대의 판매를 기록하였다.

참고로 닌텐도 DS는 2004년 11월 21일 북미, 12월 2일 일본, 2005년 3월 11일에 유럽에 출시되었으며 2006년 11월 기준 2천 682만대 판매되었다. PSP는 게임, 비디오, 음악, 이미지 등의 멀티미디와 인터넷 브라우징 기능이 포함되었다.

플레이스테이션으로 가정용 게임기 시장을 제패한 소니가 10년만에 1989년부터 이룩한 닌텐도 신화의 휴대용 게임 시장에 무려 2천294만여대를 판매했다는 것은 대단한 실적이다. 닌텐도에서 내심 위기 의식을 느꼈을 것 같다.

소니가 PSP로 기대하는 것은 21세기형 워크맨 스타일의 휴대용 게임기다. 하드웨어의 기능성보다 게임성을 중요시하는 닌텐도와 달리 소니는 PSP 디자인을 멋지게 만들었다. 그래서 서구에선 닌텐도 DS는 아동용 쿠키 비즈니스, PSP는 어른용 장난감이라고 부르기도 한다.

여기서 소니 PSP 제원을 설명하기 보단 이들이 기대하는 기능을 보면 이들의 전략이

보인다. 분명 PSP의 주요 기능은 게임인 것이 서있는 것은 확실하지만 그보단 음악, 영화, 이미지 등 디지털 콘텐츠를 포함하고 있다.

PSP 사양은 PS2에 가까운 수준이며 두개의 CPU가 내장되어 있다. 또한 IrDA와 IEEE 802.11b 무선 랜의 2가지 네트워크를 지원하고 있어 PSP를 갖고 있는 사람끼리 서로 검색해서 무선 대전도 가능하다. 그러나 소니의 궁극적인 목적은 더 큰 네트웍 프로제트가 있을 것 같다.

PSP는 메모리 스틱 프로 듀오를 이용해 영화와 음악을 감상할 수 있지만 사운드는 기대 이하다. 음악의 경우 MP3를 곧바로 들을 수 있으며 사진 파일도 감상할 수 있다.

그러나 이런 PSP의 제원보다 중요한 것은 역시 킬러 콘텐츠다. 어떤 플랫폼의 게임이든 유저들 입장에서 다양한 콘텐츠 선택의 여지가 없다면 유저들 관심은 멀어질 것이다.

닌텐도에 비해 소니는 Third party 개발사의 게임에 더 많은 비중을 두고 개발사 입장에선 더 좋은 조건에서 게임을 출시할 수 있어 초기 PSP 콘텐츠 확보는 닌텐도 보단 유리하였고 개발사나 퍼블리셔들이 반응도 좋았다.

다음은 지난 2년간 출시되었던 PSP의 하드웨어와 소프트웨어 판매수와 게임 타이틀, 개발 라이센스를 갖고 있는 회사를 나타낸 것이다. 일본의 하드웨어와 소프트웨어 판매 합계는 한국을 비롯한 아시아를 포함한 수치다.

PSP® (PlayStation®Portable)				
지역	하드웨어 판매 합계	소프트웨어 판매 합계	게임 타이틀 판매 합계	라이센스 회사 합계
일본	5.37 million	14.6 million	533	115
북미	9.57 million	30.4 million	164	181
유럽	8.00 million	24.3 million	167	184
세계	22.94 million	69.3 million	864	480

2006년 9월 30일 기준

자료원: **Cumulative Production Shipments of Hardware, software and Title**s, SCEI, 2006

2. Business Process

휴대용 게임분야에서 소니의 역사가 길지 않아 닌텐도에 비해 콘텐츠 개발 분야에서 유리한 입장은 아니다. 그러나 개발사나 퍼블리셔 입장에선 닌텐도보단 소니와의 협력의 가능성이 더 높다.

전통적으로 First, Second party 중심의 개발 전략을 갖고 있는 닌텐도보단 Third party 중심의 소니가 PSP 킬러 콘텐츠 확보에 더욱 적극적이다. PSP 초기 소니도 콘텐츠가 채 20개가 되지 않아 확보가 여유롭지는 않았다.

- **개발**

다음은 소니의 In-house 개발 스튜디오를 정리한 것이다.

Internal Division
Sony Computer Entertainment Inc.
Clap Hanz – *Hot Shots Golf* series
Polyphony Digital – *Gran Turismo* series
SCE Japan Studio (includes Team ICO, Team Siren, etc.)
SCEI Subsidiary Divisions
Sony Computer Entertainment America Inc.
Incognito Entertainment – *Twisted Metal: Black*
Naughty Dog – *Jak* series
SCE Bend Studio (formerly Eidetic) – *Syphon Filter* series
SCE Foster City Studio (includes 989 Studios) – *Rise to Honor*
SCE San Diego Studio (includes 989 Sports) – *The Mark of Kri*, *NBA '07*, *MLB '07*
SCE Santa Monica Studio – *God of War*, *Kinetica*
Sony Online Entertainment LLC. – *EverQuest*
Zipper Interactive – *SOCOM: U.S. Navy SEALs* series
Sony Computer Entertainment Europe Ltd.
Guerrilla Games – *Killzone*
SCE Cambridge Studio (formerly Millennium Interactive) – *MediEvil*, *Primal*
SCE London Studio (includes Team Soho and Camden) – *The Getaway*, *SingStar*
SCE Studio Liverpool (formerly Psygnosis) – *Wipeout*, *Formula One*
Sony Computer Entertainment Korea Inc.
Sony Computer Entertainment Korea – LuluRara

자료원: Sony Computer Entertainment Internal Division, SCE, 2006

개발 라이센스는 일본 115, 북미 181, 유럽 184 개 회사 로 전세계 480 개 Third party 개발사가 PSP 게임을 개발하고 있다. 이들을 통해 출시된 타이틀은 864 개, 소프트웨어는 6 천 930 만 카피가 팔렸다. 참고로 PS2 경우 약 천 3 백개 회사에게 라이센스가 주어졌다.

한정된 지역에만 출시된 타이틀을 포함해 864 개 타이틀이 발매되었다면 아직 많은 타이틀이 나왔다고 보기는 어렵다. 그러나 이들 PSP 라이센스 개발사 역시 기존 PS, PS2 개발사에 주어진 경우가 상당수가 되기 때문에 PSP 개발만을 위한 스튜디오에게 주어진 신규 라이센스는 아직 소수다.

- Third party 개발 라이센싱

  소니는 현재 각 지역별 개발 라이센스 신청 프로그램을 운영하고 있다. 북미는 캘리포니아 산마테오의 SCEA, 유럽은 영국 SCEE 등에서 지역 Third party 개발사 신청을 수시로 진행하고 있다. 아시아에선 일본 이외 한국에서도 개발 라이센스 신청을 받고 있다.

  소니 개발 라이센스를 신청할 경우 주어진 절차에 따라 신청할 수 있다. 라이센스 신청 과정에서 물론 핵심 개발자의 경력서는 기본이지만 가장 중요한 부분은 어떤 플랫폼에서 개발 경험이 있는지, 소니 플랫폼 게임 개발 계획, 퍼블리셔과의 관계 등에 대한 상세한 기술이 필요하다.

  기타 PSP 개발 라이센스와 개발자들에게 필요한 자료는 http://www.scedev.net 에서 검색할 수 있으나 핵심 자료는 라이센시에게만 공개된다.

3. Core Competency and Resource

PS1이나 PS2를 플레이해 본 사람들이라면 PSP의 조작 방법이나 콘텐츠 기능에 대한 이해도 빠를 것이다. 통계상으로 보는 PS와 PS의 판매대수는 무려 2억 1300만대를 넘어서고 있다. PS가 1억200만, PS2가 1억 1125만대 판매된 것으로 집계되고 있다.

- PSP는 PlayStation 개발사에겐 호재

소니가 PSP를 앞세워 닌텐도 아성의 휴대용 게임기 시장에 진입한 여러 이유중의 하나는 PS1이나 PS2의 매력에 빠져 있는 수억명의 PlayStation 소비자들이 있었기 때문에 닌텐도와 다른 개념의 미래 전략을 고려한 포석으로 진입하게 되었다.

PSP게임기를 보면 디자인이 고급스럽다는 느낌을 대부분의 사람들이 갖게 된다. 소니답게 세련된 디자인을 만들어 냈고 밝은 액정 화면도 게이머들엔 만족할 만한 수준이다. 물론 가능적으로 불편한 점도 있지만 하드웨어론 현 단계에선 고객 만족도가 높은 편이다.

그러나 중요한 것은 게임의 질이다. 결국 소니 플랫폼의 게임 개발사들이 개발을 하였지만 어떤 경우에 게임에선 오히려 PSP의 게임이 PS2의 게임 질을 넘어선다는 게임도 있다. 또한 개발사나 퍼블리셔들은 기존의 히트를 친 게임들을 프랜차이즈 하는 전략으로 진행한 결과 소비자들에게 마케팅하기도 편하다는 이야기다.

PSP를 통한 새로운 프랜차이즈 전략의 가능성은 개발사, 퍼블리셔 모두에게 긍정적인 면이 많다. 마케팅의 용이성, 수익의 다변화, 보유 IP의 소스를 잘 활용하여 안정된 개발이 가능하다.

현재까지 인기를 모으고 있는 PSP 게임들은 PS2에서의 인지도와 크게 다를 바 없다. 역대 최고 PSP게임은 현재까지 PS2에서 천2백만 카피가 판매된 Grand Theft Auto의 프랜차이즈 게임인 Liberty City Stories라고 소니는 발표한 바 있다.

이와 같이 PSP게임은 PlayStation 고객들과 개발사, 퍼블리셔들에게 모두 만족할 수 있는 긍정적인 요소가 많다. 2006년 9월말까지 PSP가 약 2천3백만대가

판매되었으니 PS2 개발사나 퍼블리셔 입장에선 PSP의 미래 잠재력에 더욱 기대를 갖게 한다. 물론 최근 닌텐도 DS와 Wii의 선전으로 개발사들의 선택폭은 더 넓어졌다.

자료원: Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Rockstar Games, 2006

4. Current Issue and Challenge

소니가 PSP 사업을 전개할 수 있는 바탕은 PS1, PS2를 통해 지난 12년간 콘솔 부문에서 80% 이상의 시장 점유율을 바탕으로 수천여 게임 타이틀이 출시된 개발사와 소비자 저변이라 할 수 있다. 개발사들과의 좋은 관계는 소니 PSP게임에도 긍정적으로 작용하고 있어 소니는 콘텐츠 확보에 큰 어려움을 겪고 있지 않다.

- **PSP와 PS3의 연동**

  마이크로소프트가 Xbox360과 PC나 휴대폰 같은 다른 형태의 단말기와 연동해서 게임을 즐길 수 있는 환경을 구현한다는 내용을 발표한 바 있다. 차세대 게임기인 닌텐도 Wii 역시 휴대용 게임기 NDS과 연동된다고 밝혔다. 모든 차세대 게임기와 타 플랫폼간의 연동을 플랫폼 개발자들이 이야기 하고 있다.

자료원: PSP와 PS3의 연동, Gizmodo 2006

그렇다면 PSP와 PS3의 연동은 어느 정도 가능할지 주목된다. 그러나 아직은 연동이라고 하기 어려운 수준이다. 소니가 밝히는 두 플랫폼 연동은 PS3와 PSP를 연동시켜 집에서는 PS3로 게임을 즐기다가 밖에서는 PSP로 게임을 즐길 수 있는 환경을 구현한다는 이야기다.

구현 방법은 PS3와 PSP를 USB 케이블로 연결하면 PSP에 꽂혀 있는 메모리스틱 듀오가 외부 미디어로 인식되어 각종 파일을 복사할 수 있으며, 60GB 모델의 PS3에서만 가능한 Wi-Fi에 접속하면 PSP 화면으로 PS3의 콘텐츠와 인터넷 브라우저 등을 볼 수 있고 PSP에서도 조작이 가능하다고 한다.

그러나 현실은 PS3의 게임을 바로 PSP와 연동해서 즐길 수는 없다. 다만 현 단계에선 PlayStation 3를 통해 다운로드한 PS1의 게임을 PSP로 즐기는 것은 가능하다.

이는 상대적으로 고사양의 게임인 PlayStation 3 게임을 바로 연동하는 것보다 현실적인 대안으로서 PS1을 들고 나온 것으로 보이며 닌텐도 역시 이와 유사한 전략을 채택한 바 있다.

향후에는 PS 3용 게임과의 직접 연동 가능하겠지만 게임기의 사양 차이가 있어 제

한된 부분만 가능할 것 같다. 그렇더라도 PSP에서 가능한 미니게임을 제공한다면 이것 만으로도 유저들의 관심을 일으키기에 충분하다.

- **PSP는 휴대용 게임기 이상의 기능**

  현재의 PSP 기능만으로도 뛰어난 성능을 가진 종합 엔터테인먼트 휴대용 기기라고 보는 것이 옳을 것 같다. 분명 소니는 홈 엔터테인먼트 허브로 추진하고 있는 PS3와 PSP를 연동시키고 그런 전략을 위해 소니만의 특성상 자체 규격을 고집할 가능성이 있다. 소니 제품을 써본 사람은 쉽게 이해가 가는 대목이다.

  만일 PSP가 앞서 이야기한 게임기 이상의 목표로 진행된다면 소니가 추구하는 규격 전략은 오히려 PSP의 약점으로 등장할 가능성이 있다. PSP를 게임기로 집중하고 기타 기능은 영화나 음악 감상 등 소니의 원대한 목표보다 덜 무거운 기능으로 이용된다면 더욱 대중화될 것으로 보인다.

5. Goal and Strategy

소니 PS3의 최대 장점으로 알려진 블루레이 플레이어가 오히려 대량 생산에 어려움이 있어 PS3의 지연으로 이어지고 차세대 게임 시장에서 마이크로소프트와 닌텐도에게 발목을 잡히고 있다. 지난 11월 일본과 미국에서 출시되었지만 높은 가격으로 닌텐도의 Wii에 밀리고 있는 형편이다.

- PSP와 PS3는 미디어 허브

  소니의 의도와 전략이 무엇이길래 차세대 DVD인 블루레이 기능을 PS3에 장착하여 출시 시기를 제대로 못 맞추고 있을까? 그 대답은 소니 전체 그룹의 전략과 맞물려 있다. 소니는 PS3를 미디어 허브로 활용하기 위해 어쩔 수 없이 블루레이 기능을 선택하였다.

  즉, 소니는 PS3를 자사 홈 엔터테인먼트 계획의 '미디어 허브'로 활용하려고 한다. 소니 LCD TV, 디지털카메라, 캠코더, 오디오 시스템 등을 PS3를 통해 하나로 엮고 촬영한 영상을 보고, 공유하며 즐기기 위한 프로젝트를 추진 중이며 이 계획을 위해서는 차세대 DVD라 불리는 블루레이 플레이어의 역할은 필수다.

  바로 여기에 PSP가 연계가 되어 있다. 초기 단계이긴 하지만 PS3와 PSP간의 연동 모드인 '리모트 플레이' 모드를 통해 PS3 담긴 영상과 사진등을 무선 네트웍으로 연결된 PSP를 통해 즐기는 것을 보여주는 영상이 가능하다.

  이미 앞서 이야기한 바 있지만 현 단계에선 PSP와 PS3간의 사양 차이가 분명하기 때문에 PS3 게임을 직접 다운로드 받아서 하지 못하고 얼마전 출시한 PS 게임을 PS3에서 다운로드 받아 이를 PSP, PlayStation 3를 통해 다운로드한 PS1의 게임을 PSP로 즐기는 수준이다.

  마이크로소프트와 소니 그룹의 미래 홈 미디어 허브에 대한 경쟁 상황을 보면 콘솔 게임기 시장을 통한 양측의 보이지 않는 혈전이 예상된다. 소니는 마이크로소프트의 경쟁 상대인 IBM과 제휴하고 있어 PSP와 PS3와 관련 사항은 단순한 게임기 관련 사항만은 아니다.

  바로 소니의 미디어 허브 전략이 PS3, PSP와 연계되어 진행되다보니 게이머 입장에서 바라보는 현재의 소니 전략은 쉽게 납득하지 못하고 특히 블루레이 기능으로 하드웨어 가격이 올라가고 이에 대한 소비자 반응이 부정적이다.

단순히 PSP를 게임기로 보는 게이머 입장에선 소니 PSP전략이 그들이 원하는 바와 거리가 있다고 볼 수 있지만 종합 엔터테이먼트 기기로 평가하는 매니아층에선 소니 PSP는 시장에 출시되어 있는 휴대용 기기 중에선 가장 Cool한 모델로 보고 있다.

6. Key Success Factors in Hit Products

소니 자료에 의하면 지난 2 년 동안 전세계에 출시된 PSP 타이틀은 2006 년 9 월말 현재 864 개다. 아래 타이틀은 소니가 선정한 역대 최고 PSP 게임들이다. 이중 다수가 이미 타 플랫폼에서 성공을 거두었던 게임들이다.

개발사를 보면 유명 PS2 개발 스튜디오인 Rainbow Studios, Criterion Games, Konami, Rockstar North/Sandiago, Clap Hanz, Q Entertainment, Rockstar San Diego, Namco, EA Black Box, Namco, Pandemic Studios, Sony Online Entertainment, Sony Studio Liverpool 등이다.

게임 타이틀	개발사	퍼블리셔
Ape Escape: On the Loose	SIMS	SCE
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	Rainbow Studios	Sony Computer Entertainment
Burnout Legends	Criterion Games	Electronic Arts
Coded Arms	Konami	Konami
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Leeds, Rockstar North	Rockstar Games
Hot Shots Golf: Open Tee	Clap Hanz	SCE
Lumines	Q Entertainment	Bandai / Ubisoft
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar San Diego, Rockstar Leeds	Rockstar Games
Namco Museum Battle Collection	Namco	Namco
Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	EA Black Box	EA Games
Ridge Racer	Namco	Namco
Star Wars: Battlefront II	Pandemic Studios	LucasArts
Tony Hawk's Underground 2 Remix	Shaba Games	Activision
Twisted Metal: Head-On	Incognito Entertainment	SCE
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment
Wipeout Pure	Sony Studio Liverpool	Sony Studio Liverpool
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	YUKE's Future Media Creators	THQ

자료원: Brain Age, Brain Training, Big Brain Academy, Nintendo DS, Nintendo, 2006

- PSP 역대 최고 게임: Grand Theft Auto: Liberty City Stories

  Grand Theft Auto(GTA) 시리즈는 출시되는 대로 대히트, 각종 미디어와 유저들의 극찬을 받은 게임이다. 그러나 상대적으로 이게임은 폭력성으로 인해 사회의 비판의 대상이 되고 있는 양면성을 보여주고 있다.

  GTA의 성공 이면에는 폭력과 섹스가 기초하고 있다. 서구에서도 국가에 따라 심의 통과를 못해서 발매가 되지 못한 적도 있는 게임이다.

  이 게임만의 특성이라면 게이머들에 가능한 자유도이다. 가상의 도시 하나를 구현해서 게이머가 그 안에서 마음대로 행동하고 돌아다닐 수 있다. 이 게임에서의 자유도

는 그런 거대한 도시 안에서 마음대로 폭력을 휘두를 수 있는 자유가 보장되어 있다.

이 게임은 게이머가 범죄를 저지르고 다니는 내용이다. 이것이 바로 게이머들이 열광하고, 플레이하게 만드는 가장 큰 요소다.

물론 다른 게임들도 게임 내에서 현실세계에서는 할 수 없는, 느낄 수 없는 것의 대리만족을 가져다 준다. 그러나 범죄를 저지르고 다니는 것은 분명 문제가 있다. 그러나 이 게임을 하고 차를 훔치고 살인을 하였다고 하는 믿기지 않는 기사도 나오고 있다.
이런 사회적 비판에도 불구하고 게이머들의 관심을 변함이 없는 데 GTA시리즈 게임들의 뛰어난 그래픽과 사운드가 유저들의 관심을 받는 또 다른 이유다. 이 PSP 버전 역시 대단한 그래픽, 훌륭한 사운드, 매우 빠른 로딩 등을 느낄 수 있다. 출시되어 있는 PSP 게임에선 PS2 수준에 이른 수작이라고 할 수 있다.

자료원: Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Lockstar Games, Take2, 2006

- **PSP 최고 퍼즐 게임:Lumines**

퍼즐 게임답게 간단한 인터페이스가 보이고 있으며 룰은 단조롭다. 그러나 실제 게임을 하다보면 결코 단조로운 게임이 아니다. 플레이하다보면 자신도 모르게 최고의 점수를 내고 싶어진다. 세련된 사운드와 아름다운 영상미의 조화는 게임에 익숙하지 않은 사람이나 여성 유저들에게도 큰 호감을 줄 수 있다.

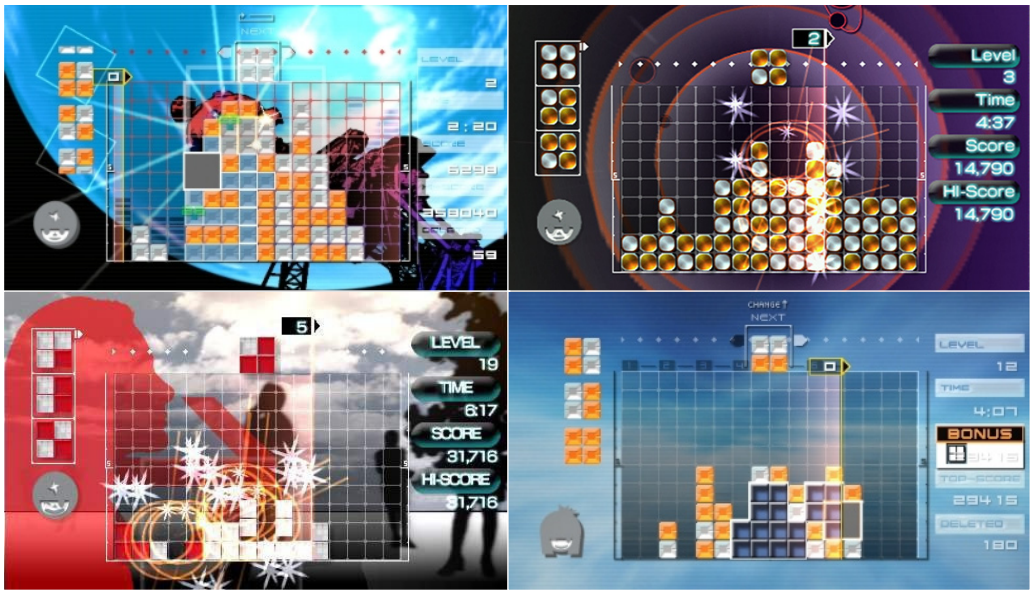
음악과 융합해서 소리와 빛과 속도에 빠져 즐겁게 플레이 할 수 있다. Lumines에서 보여주는 음악과 비주얼은 각 레벨마다 점점 변화해 가는데, 이것을 스킨이라고 하

며, 플레이어는 게임을 거듭할수록 더욱 많은 스킨을 손에 넣을 수 있다.

게임 모드는 혼자서 게임을 즐기는 싱글 플레이 모드, 컴퓨터나 사람간에 대전할 수 있는 대결모드, 마지막으로 정해진 퍼즐을 풀어나가는 퍼즐 모드가 있다. 특히 대결 모드에서는 상대방과 통신 대전이 가능하다.

싱글 플레이 모드에는 퍼즐모드도 존재 하는데 주어진 모양을 타임라인이 지나가기 전에 완성하면 되나 순발력과 두뇌회전이 필요한 게임이다. 하면 할수록 중독이 되어 매니아층을 만들어 버리는 게임이다.

게임의 재미도 우수하지만, 독창적인 시스템과 멋진 연출로 블록하강형 퍼즐게임의 수준을 한단계 진보시켰으며 게임의 창의성이 얼마나 중요한지에 대해 다시 한번 깨닫게 하는 게임이다.



자료원: Lumines II, Buena Vista Games, 2006

7. Lesson for Korean Companies

전세계 출시된 소니 PSP 게임 타이틀 중 소니가 자체 선정한 Best Selling 타이틀을 보면 두가지 특성을 보이고 있다. PS2 타이틀의 프랜차이즈 게임과 간단하지만 중독성 높은 창의성 게임이 좋은 결과를 나타냈다.

- 프랜차이즈 게임
  소니 PSP 출시 이후 처음으로 발표된 2005 년 9 월 유럽 TOP10 차트 트랙에 오른 게임 중 9 개 타이틀이 PS, PS2 에서 파생된 PSP 버전이었다.

  PS1, PS2 프랜차이즈 게임은 Burnout Legends, Need for Speed Underground: Rivals, Midnight Club 3: Dub Edition, Everybody's Golf Metal Gear Ac!d, World Tour Soccer, Ridge Racer, Virtua Tennis: World Tour, Wipeout Pure 등이었으며 단지 Lumines 이 오리지널 버전이었다.
  출시 당시 콘텐츠 부족을 겪은 PSP 이지만 상당수의 PS1, PS2 버전 타이틀이 개발 중이었고 닌텐도 아성의 휴대용 게임 시장에서 프랜차이즈된 브랜드 게임이 출시되면서 게이머들은 PSP 게임에 관심을 갖기 시작하였다.

  이들 프랜차이즈 타이틀은 소니 PSP 게임 매출에 톡톡히 한 몫을 했다. 현재의 글로벌 게임시장에선 어떤 플랫폼이던 브랜드화된 타이틀이 시장을 주도하고 있다.

- 창의성 게임
  PSP 게임에서 대표적인 오리지널 IP 라고 한다면 퍼즐게임 Lumines 라 할 수 있다. 일본 Q Entertainment 에서 개발, Bandai 와 Ubisoft 가 공동 퍼블리싱하였다.

  Lumines 는 PSP 버전으로 2005 년 3 월 출시 이래 2006 년 11 월 7 일 Lumines II 이 출시되었다. 또한 2006 년 10 월에는 Lumines Live! 라는 타이틀로 Xbox 360; Xbox Live Arcade, 12 월엔 Lumines Plus 에는 PS2 버전으로 출시 되었다.

  PSP 버전으로 출시되어 성공을 거둔 이후 기존 PSP 게임과는 달리 타 플랫폼으로 프랜차이즈 되어 가는 모델로 모든 PSP 개발자들이 고대하는 방향일 것이다.

  앞서 설명하였지만 Lumines 는 룰이 간단한 퍼즐 게임이면서도 두뇌회전이 필요하고 아름다운 영상미와 사운드로 여성 게이머들과 초기 게이머들에게 어필하며 상당한 중독성을 유발하는 게임이다.

자료원: Space Channel5, Rez, 2006

DC 용 댄스 게임인 Space Channel 5 와 음악 슈팅 게임 Rez 의 프로듀서인 일본 미즈구치 테츠야의 감각이 Lumines 를 탄생시켰다. 창의성 게임이 성공을 위해 갖춰야 할 요소를 두루 갖춘 게임이다.