

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

애널리즈 디스: PSP의 문제점

Howard Wen
2007년 4월 05일

http://gamasutra.com/features/20070406/wen_01.shtml

애널리즈 디스에서는 게임 산업을 연구하며 분석하고 고객을 상담함은 물론 미디어에 게임 산업에 대한 의견을 제시해주는 전문 애널리스트에게 게임 산업과 관련하여 해당 시기에 가장 적합한 질문을 던지고 이들의 답변을 간단 명료하게 소개한다. 여기에 제시된 애널리스트의 답변은 다른 사람의 동의를 구하지 않는 각 답변자의 고유한 의견이다.



Sony 의 PSP 는 약 2 년 전에 출시되어 지금까지 2 천 4 백만 개가 판매되었다. 아직까지 게이머와 개발자는 불만의 목소리를 높이지 않고 있으나 PSP 에 대한 의견은 아직 분분한 상태이다. 그리고 최근에는 한 대형 소매업체에서 PSP 판매를 중단하겠다고 위협했다는 소문도 들리고 있다. 실제로 Sony 측에서 가격을 인하하지 않았다면 이번 달에 판매를 중단했을 것이라고 한다. 현재까지 PSP 는 그저 그런 성공작으로 평가되고 있다.

가마수트라는 DFC Intelligence 의 David Cole, Screen Digest 의 Ed Barton, ABI Research 의 Mike Wolf 에게 PSP 와 관련해 아래 질문을 물어보았다.

Sony PSP에 대해 전반적으로 어떻게 평가하는가? PSP는 성공작인가 아니면 실패작인가? 그것도 아니라면 중립적인 입장인가?

Sony와 개발자들은 개발자와 게이머 그리고 게임 산업 전반에 걸쳐 PSP에 대한 관심을 높이기 위해 PSP 플랫폼을 어떻게 향상시킬 수 있는가? 또는 그럴 필요가 있는가?

올해 전반에 걸쳐 특히 PS3 와 관련해서 PSP 플랫폼에 어떤 일이 벌어질 것 같은가? (사실 Sony 는 PSP 와 PS3 의 더욱 활발할 결합을 계획 중이다.) 그리고 PSP 의 가격 인하와 2 세대 모델에 대한 소문은 어떻게 생각하는가?

▶David Cole, [DFC Intelligence](#)

PSP 에 대한 전반적인 평가: 더욱 성능이 뛰어난 휴대용 시스템에 대한 요구가 있었기 때문에 PSP 는 딱히 성공 또는 실패작으로 규정하기 어렵다. 현대 휴대용 게임 시장은 두 개의 경쟁력 갖춘 게임기를 수용할 수 있다. 그리고 우리는 향후 5 년 동안 새 콘솔 시스템만큼 많은 휴대용 게임기가 판매될 것이라고 예상한다. 그러나 이를 위해 Sony 에서는 새로운 모델을 개발해야 할 필요가 있다.

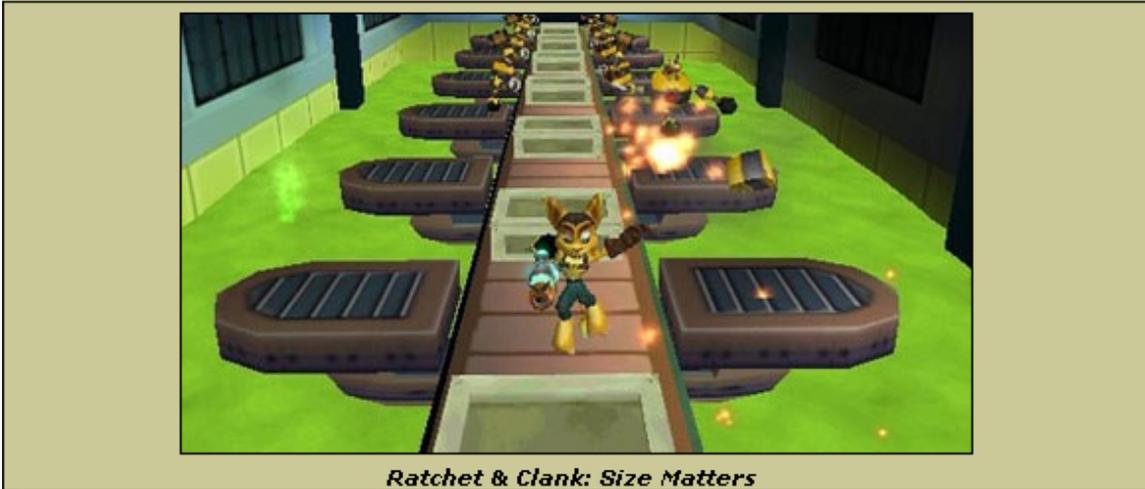


사실 이는 Nintendo 의 성공 비결이기도 하다. Nintendo 는 GBA 의 판매가 주춤하자 GBA 의 문제점을 상당수 해결한 GBA SP 를 출시했으며 작년에는 DS 를 한층 업그레이드한 DS Lite 를 출시했다. 새로운 모델 출시는 Sony 가 PSP 에 얼마나 집중하고 있느냐에 따라 결정될 것이다. Sony 는 계속해서 휴대용 게임기 기반을 형성하기 위해 노력하고 싶어하는가?

PSP 플랫폼에 대한 더욱 큰 흥미 부여: 휴대용 게임 시장은 써드파티 개발자와 퍼블리셔에게 도전이 되어 왔다. 비즈니스 모델은 매우 타이트하지만 퍼블리셔는 이미 Nintendo 휴대용 게임기에서 보다 큰 성공을 일부 거두고 있다.

그러나 단순히 콘솔 게임용 게임을 용도만 변경해 사용하는 것이 아닌 휴대용 플랫폼만의 전용 게임을 개발해야 한다. 그러나 문제는 예산이 5 백만 달러로 비교적 낮다는 점이다. 개인적으로 생각하는 진짜 문제는 개발자가 휴대용 게임기 전용 게임에 100% 전념해야 할 수

있도록 해야 한다는 것이다. 최근 새로 출시된 PSP 프랜차이즈인 [라쳇 앤 크랭크 5]는 좋은 예가 되고 있다.



올해 PSP 에 대한 예상: 사실 휴대용 게임기와 콘솔 게임기 간의 연결은 과대 평가될 수 있다. 그리고 가격 인하와 2 세대 모델에 대해서 말하자면 개인적으로 가격 인하보다 새 폼팩터(Form Factor)가 더 필요하다고 본다.

▶ **Ed Barton, [Screen Digest](#)**

PSP에 대한 전반적인 평가: Nintendo DS와 비교하면 큰 성공은 아니지만 PSP도 나름 성공작이라고 할 수 있다. 스크린 다이제스트는 PSP와 Nintendo DS 간에 주요 언론에서 평가하고 있는 차이점 외에도 여러 다른 점이 존재한다고 생각한다. 기본적으로 DS는 전적으로 휴대용 게임기로 개발되었으며 PSP는 게임기 기능으로 가지고 있는 휴대용 디지털 미디어로 디자인되었다. 게다가 각각의 사용자계층도 완전히 차이를 보인다.



2007 년 말 기준 전세계적으로 PSP 사용자는 2 천 9 백만 명이고 19 억만 달러의 소프트웨어가 판매될 것이며 라이프타임 소프트웨어 판매치는 45 억 달러에 달할 것이라고 예상하고 있다. 이를 실패라고 평가한다면 실패자는 이제 막 거대한 브랜드 변신을 꾀한 셈이다.

PSP 플랫폼에 대한 더욱 큰 흥미 부여: PSP 는 Nintendo DS 와 PS2 에서는 플레이할 수 없는 게임에 집중해야 한다. 현재 경쟁력을 갖춘 플랫폼은 두 개이다. 그리고 스포츠 타이틀과 FPS 는 휴대용 플랫폼에서 항상 다루어오던 장르이며 PSP 는 이들 장르를 제작할 수 있다는 사실을 증명해왔다.

또한 PSP 는 강력한 접속기술을 제공한다. 이를 통해 게임디자이너는 PSP 에 사용자가 직접 게임 콘텐츠를 만들고 공유할 수 있는 SCEI 의 "Game 3.0"을 설치할 수 있다. 이는 휴대용 게임기 시장에서 다른 게임기는 제공할 수 없는 PSP 만의 능력이다.

게이머로서 나는 GTA: LCS(Grand Theft Auto: Liberty City Stories)와 GAT: VCS(Grand Theft Auto: Vice City Stories)와 같이 인기 PSP 게임이 PS2 용으로 출시되는 것을 보면 안타깝기도 하다. PSP 의 인기 게임이 몇 달 후에 PS2 용으로 릴리스된다면 전액을 지불하고 이를 구입하려는 PSP 사용자는 별로 없을 것이다.



올해 PSP 에 대한 예상: 홈 온라인 서비스를 포함해서 PSP 와 PS3 사이에 어떠한 통합이 있을 것으로 예상된다. 나는 PSP 에서도 PS3 스트리밍, 다운로드, 콘텐츠 정렬이 가능해짐으로써 광대역이 가능한 집안의 중심으로 자리잡으려는 Sony 의 전략에 PSP 가 맞춰나갈 수 있을 것이라고 생각한다. 우리는 이제 막 그 잠재력을 보기 시작한 것이다.

2007 년과 2008 년은 PSP 가 확장된 메모리와 길어진 배터리 수명을 바탕으로 게임 이외의 미디어를 저장하고 재생하는데 더욱 역량 있는 기기로써 성장하기 위해 새 하드웨어를 출시할 적기라고 생각한다. PSP 의 미디어 재생 기능은 다른 휴대용 게임기와 차별화되는 기능으로 바람직한 전략 방향이 될 수 있을 것이다.

무선 및 PS3 를 통한 프리미엄급 콘텐츠 다운로드도 아직도 잠재력이 많은 서비스이다.

Mike Wolf, [ABI Research](#)

PSP 에 대한 전반적인 평가: PSP 가 실패한 원인 중 하나는 Sony 만의 마케팅에 적응하지 못한 탓이기도 하다. PS3 도 현재 동일한 문제점을 안고 있다고 생각한다. Sony 는 확실히 "우리의 적은 우리다. 다른 경쟁사는 중요하지 않다."라며 마케팅에 허세와 허풍을 보이는 경향이 있다.



Sony는 뛰어난 비전과 능력으로 많은 일을 처리해왔지만 분명히 단점도 있다. PSP의 장점은 프로세싱 파워와 넓은 스크린 크기로 좀더 흥미진진한 게임을 즐길 수 있다는 것으로 *The Warriors*, *Sid Meier's Pirates!* 등을 비롯한 많은 게임이 PSP에서 멋지게 플레이된다.

단점: 대부분의 기능이 Sony의 독점 기술에 기반한다. 다른 휴대용 게임기가 디지털 배포에 집중하는 이 시점에 UMB포맷을 강조한 것은 좋은 생각이 아니었다. UMD는 게임 플레이에는 무리가 없으나 Sony는 미디어 재생에까지 이 포맷을 너무 강조했다.

두 번째 단점은 독점적인 메모리스틱이다. 이는 가격 상승에도 영향을 미쳤다. 사실 하드드라이브 또는 용량이 큰 플래시 메모리가 장착되어 있었다면 PSP 는 훨씬 성공작이 될 수 있었을 것이다.

PSP 플랫폼에 대한 더욱 큰 흥미 부여: Sony 는 커뮤니티를 적극 활용해 PSP 와 PS3 의 연결 고리를 만들어야 한다. 현재 PS3 의 커뮤니티는 성장세를 보이고 있으며 내년에도 크게 성장할 전망이다. 그리고 PSP 와 PS3 간의 게임 및 미디어 배분 또한 차별화 요소가 될 수 있을 것이다. PSP 에 로케이션 프리(Location Free) 클라이언트 소프트웨어를 장착한 것도 좋았으나 그 이상이 필요하다. 또한 새롭게

준비하고 있는 홈 온라인 서비스에 PSP 를 포함시키는 것도 도움이 될 것이다.

그리고 별로 가능성은 없어 보이지만 개인적으로는 게임과 휴대폰 산업의 경험을 살려 "PSP 폰"을 개발하면 좋을 것 같다.

올해 PSP 에 대한 예상: 소매업체에서 PSP 에 대한 신뢰를 잃기 시작하면서 PSP 의 가격은 하락하고 있다. 그리고 크기는 더욱 작으면서 배터리 수명은 긴 새 PSP 를 만날 가능성도 있다.

2 세대 PSP: 이는 새 프로세서를 의미한대, 나는 2008 년에 소개되어 2009 년에 시장에 출시될 가능성이 높다고 생각한다. 현재 Sony 가 PS3 에 지나치게 집중해 있기 때문에 18 개월 후에야 새 PSP 를 볼 수 있을 것 같다.

애널리스트 디스에서 논의하고 싶은 게임 산업의 비즈니스 관련 질문이 있거나 이 칼럼에 참여하고자 하는 전문 애널리스트는 howardhwen@gmail.com으로 연락하시기 바랍니다.