



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## XBLA, PSN, Wii 쇼핑 채널 분석 (Three Services, Three Stores: Analyzing XBLA, PSN and Wii Shop Channel)

맷 매튜(Matt Matthews)  
가마수트라 등록일(2008. 6. 17)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3696/three\\_services\\_three\\_stores\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3696/three_services_three_stores_.php)

본문 텍스트

올해 미국의 PS3 열혈 팬이라면 PS 스토어(the PlayStation Store)의 주간 업데이트가 참으로 실망스럽다고 느꼈을 것이다. 지난 해 PS 스토어에서 올해보다 많은 릴리즈로 꾸준한 업데이트가 이루어진 데 대한 비교를 하면서 말이다.

2006년 11월부터 현재까지 PS 스토어의 릴리즈 수를 살펴보면 뭔가 느껴지는 바가 있을 테지만 생각처럼 그렇게 간단히 단정지을만한 사안은 아니다. PS 스토어는 2008년 상반기에 2007년 하반기만큼의 게임을 출시하기는 했다. 문제는 릴리즈된 게임 중 절반이 PS 3에서 실행될 수 없다는 것이다!

그렇다면 Xbox360의 Xbox Live Arcade와 닌텐도 Wii의 Virtual Console의 상황은 어떨까? 이들 모두 2007년 하반기에 출시된 게임의 수가 2008년 상반기 현재 출시된 게임의 수보다 더 많다(모든 그래프는 6월 2째 주 현재 기준임).

즉, 각 서비스에서 퍼블리싱되는 디지털 배포 게임의 수가 감소했고 따라서 이 매체 전반에 걸쳐 침체가 있었다고 할 수 있다. 이제부터는 각 콘솔의 수치를 분석하여 지난 18개월간의 변화를 살펴보는 한편 향후 12개월 동안 있을 변화를 가능하게 해줄 지표들을 제시할 생각이다.

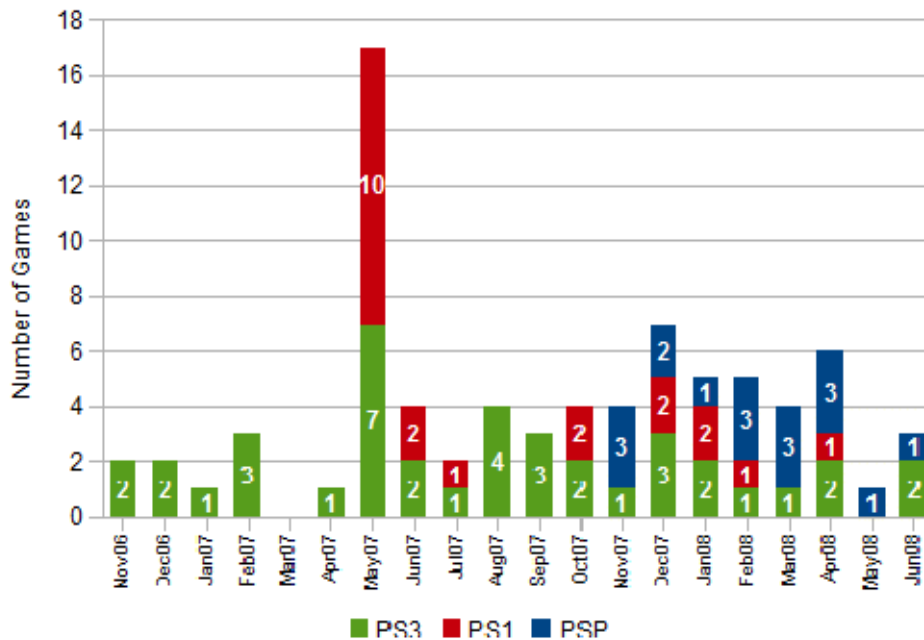
### PS 스토어의 진화

PS 스토어에서는 게임, 다운로드로 제공되는 콘텐츠(DLC), 극장용 및 블루-레이 예고편 그리고 각종 테마와 월페이퍼 등의 신규 미디어가 매주 업데이트된다. 'Rock Band'와 'Guitar Hero III'용으로 눈에 띄는 제품도 일부 있었지만, 대개 PS3용의 다운로드로 제공되는 게임들이 주류를 이룬다.

이들은 'Super Stardust HD' 같은 소형 타이틀에서 'Warhawk' 등 풀-스케일 소매 판매용 게임에 이르기까지 다양하다. 2007년 5월부터 스토어에서는 오리지널 PlayStation(PS1) 게임('Castlevania: Symphony of the Night' 등)의 다운로드 서비스를 시작했고 이후 2007년 11월부터는 PlayStation Portable(PSP) 게임('Hot Shots Golf: Open Tee' 등)을 서비스하기 시작했다. PS1 게임들은 PS3에서 모두 플레이 가능하다. 그러나 PSP 게임들은 실제 PSP에서만 실행될 수 있다.

이러한 배경을 염두에 두고 2006년 11월 이후 PS 스토어의 월간 게임 릴리즈의 그래프를 살펴보자.

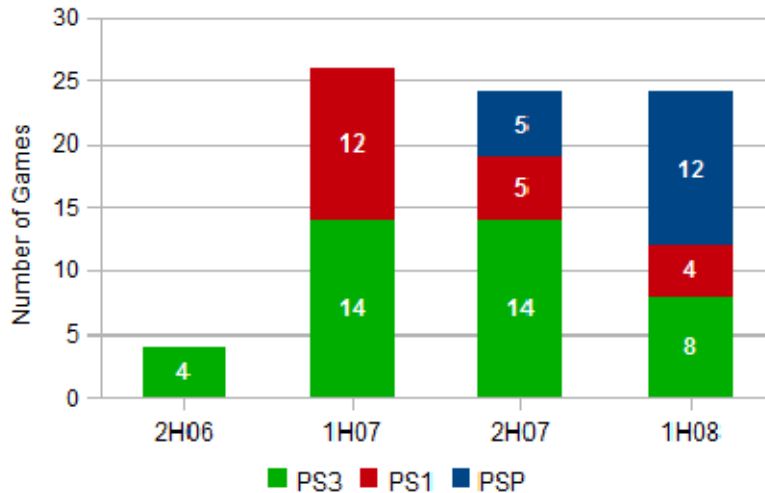
Monthly Distribution of PSN Game Releases  
By Game Platform



플랫폼별 PSN 게임 월간 릴리즈, 게임 수

이 그래프는 2007년 5월, 이 매장에서 차지하는 중요성과 2008년의 심각한 경기 침체를 파악하는 것 이외에는 너무 산만하기 때문에 이용 가치는 그리 높지 않다. 반기별 게임 릴리즈 그래프가 더 유용하다.

## Bi-Annual Distribution of PSN Game Releases By Game Platform



플랫폼별 반기 PSN 게임 릴리즈, 게임 수

이 그래프를 보면 2008년 상반기 서비스에 대한 불만족 이유를 알 수 있다. 2008년 상반기와 2007년 하반기 각각 출시된 게임의 수는 같다. 하지만 2008년 릴리즈된 게임의 절반이 PSP 용이었으며 이는 PS3에서는 실행할 수 없는 것들이다.

PS3에서 실행될 수 있는 게임만을, 즉 PS3 용으로 코딩되었거나 PS1 에뮬레이션을 통해 PS3에서 실행할 수 있는 게임들만을 비교하면, 비교 자체가 별 의미가 없는 것 같지만 PS3 게임은 2007년 하반기에 19개, 2008년 상반기에는 12개에 불과했다.

PS3 전용 게임의 위축 현상이 현저하다. 2008년 3월 열린 게임 디벨로퍼 컨퍼런스에서 SCEA의 크리스 이튼 상임 디벨로퍼 릴레이션즈 어카운트 매니저는 게임이 승인되는 대로 PS 스토어에 추가하겠다고 밝힌바 있다. 그의 말처럼 완성 및 승인된 게임이 모두 퍼블리싱되고 있다면 이는 PS 스토어를 통한 배포용으로 PS3 소프트웨어를 제작하는 디벨로퍼가 별로 없다는 이야기가 된다.

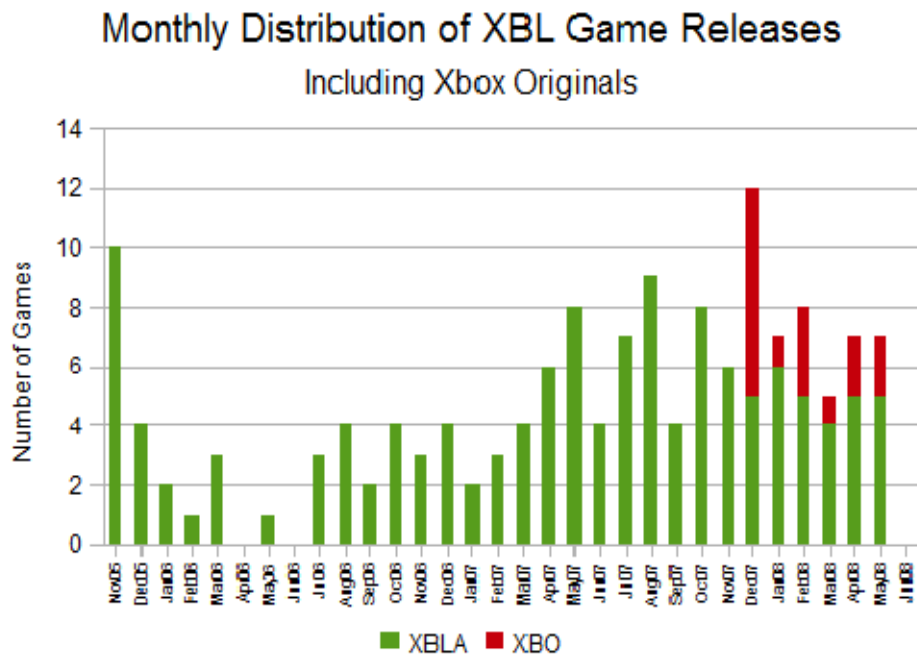
향후 미약한 PSP의 소프트웨어 일정을 고려할 때 PS 스토어에서의 다운로드가 제공되는 PSP 게임이 부각되는 것은 흥미로운 일이다. 아마도 소니는 PSP 게임을 온라인 서비스와 오프라인 매장에서 동시에 발매하는 것의 경제성을 따지고 있을 것으로 예상된다.

소니는 리듬 게임인 5달러의 'Beats'에서부터 22달러의 'LccoRoco'에 이르기까지 다양한 가격대에서 이들 게임이 얼마나 잘 팔리는지에 관한 데이터 즉 폴-스케일 신작 PSP

게임을 발매하는 가장 좋은 방법이 온라인 다운로드임을 입증해 줄 데이터를 수집하고 있을 것이다.

### XBLA 기근 현상과 구세주 Originals

2006 년 상반기 마이크로소프트(Microsoft)는 열광적인 Xbox 360 소유자들에게 분명 더 많은 Xbox live Arcade 게임들이 출시될 것이라고 약속한 바 있다. 같은 기간 나타난 게임 기근 현상은 아래 월간 릴리즈 차트에서 확연히 드러난다.

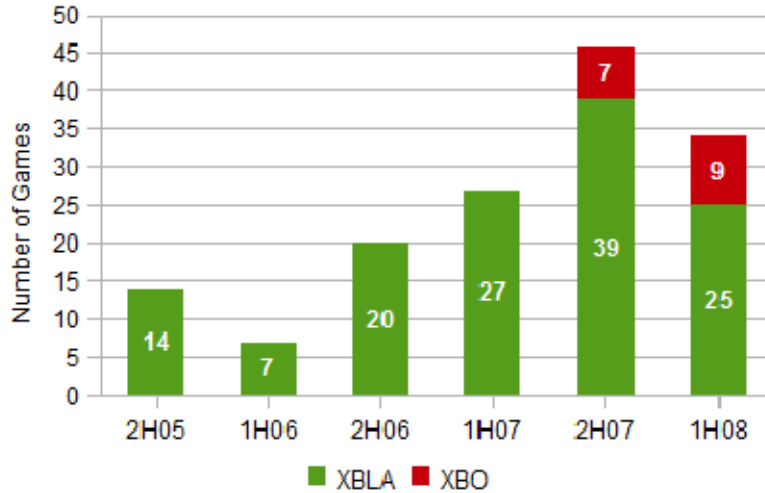


월간 XBL 게임 릴리즈, Xbox Originals 포함, 게임 수

2006 년 가을 XBLA 는 정기적으로 타이틀을 출시하다가 2007 년 초반에 추세가 가속화된 것을 알 수 있다. 2007 년 말 MS 는 Xbox Originals-오리지널 Xbox 용 게임(예. ‘Halo’)-을 도입하며 SW 제품 라인을 확대하였다.

한편 게임 릴리즈의 반기 차트를 보면 XBLA 의 제품 수가 늘어나고 있음을 알 수 있다.

## Bi-Annual Distribution of XBL Game Releases Including Xbox Originals



반기 XBL 게임 릴리즈, Xbox Originals 포함, 게임 수

Xbox Originals 를 비롯하여 2008 년 상반기 XBL 에서 발매된 게임의 수는 2007 년 상반기에 비해 더 많다. 그러나 지난 6 개월 동안 Xbox Originals 타이틀이 더 많아졌음에도 불구하고 2007 년 하반기에 비하면 전체 게임 수는 더 적어졌다. 완벽하게 입증하기는 힘들 수 있으나 MS 는 부분적으로 Xbox Originals 덕분에 릴리즈 일정을 굳건히 유지했다고 유추해볼 수 있다. 소니가 PSP 게임들로 매장을 채운 것과 흡사하다.

지난 달 MS 는 데모에서 풀버전으로 전환, 메타크리틱 리뷰 등급 등의 기준들을 분석해 그에 따라 성적이 저조한 타이틀을 서비스에서 속아내겠다고 밝혔다. XBLA 타이틀의 감소 추세(Xbox Originals 와는 대조적으로)는 MS 가 서비스 타이틀에 대한 제어를 강화하고 있다는 것으로도 풀이할 수 있는 대목이다.

### Wii, 멈추지 않는 돌풍

Wii 의 탄생 첫 해 닌텐도는 기존 시스템용 SW 의 에뮬레이션 버전인 가상 콘솔 게임들로 온라인 서비스를 업데이트했다.

미국의 Wii 소유자들은 현재 아래와 같은 콘솔용으로 발매되는 SW 를 구매할 수 있다.

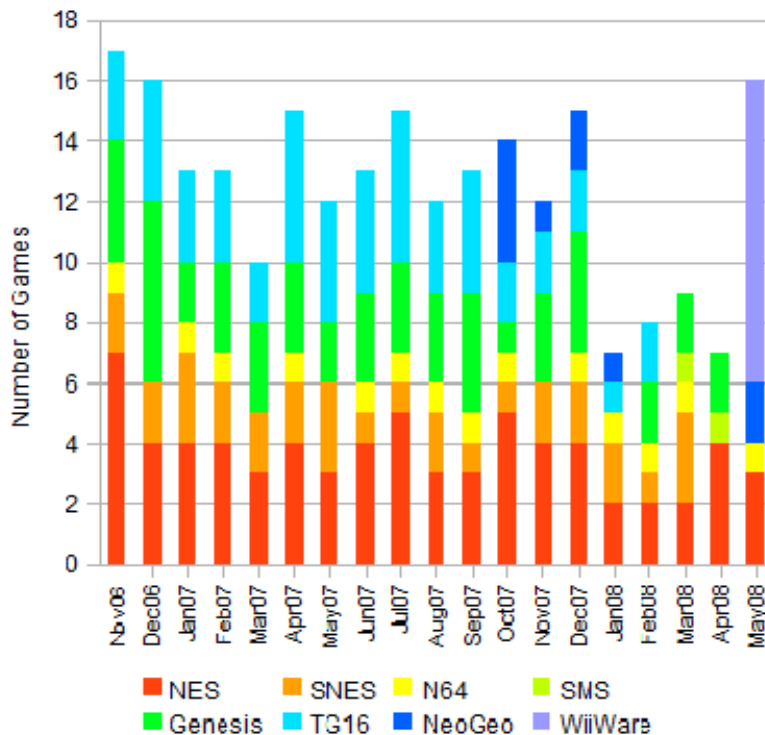
닌텐도 엔터테인먼트 시스템(NES), 슈퍼 닌텐도(SNES), 닌텐도 64(N64), 세가 마스터 시스템(SMS), 세가 제네시스, NEC 터보그래픽스(NEC TurboGrafx-16: TG16), SNK 네오지오

타이틀 출시 빈도 측면에서 닌텐도가 보여주는 지속성은 다음 차트에서 확연히 드러난다. 다음은 2006년 11월 이후 릴리즈의 수와 유형을 보여주는 차트이다.

각 플랫폼에 따라 색상이 달리 표시되었으며 버추얼 콘솔의 자매 서비스인 WiiWare의 런칭에 따라 2008년 5월 색상이 하나 추가되었다.

## Monthly Distribution of Wii Online Game Releases

By Game Platform



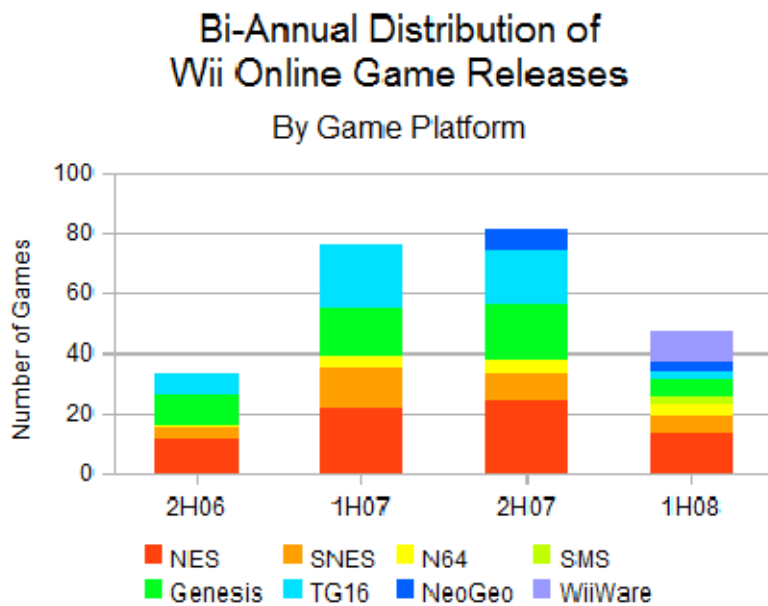
플랫폼별 월간 Wii 온라인 게임 릴리즈, 게임 수

2007년 12월은 닌텐도가 버추얼 콘솔용으로 10개 이상의 게임을 마지막으로 제공한 달이다. 2008년 1월부터 닌텐도는 매월 9개 이하의 게임을 제공하였다. 내가 아는 한 닌텐도는 버추얼 콘솔 정책의 변경과 관련된 어떠한 언급도 한 적이 없지만 위 차트를 보면 무언가 달라진 것을 알 수 있다.

200개가 훨씬 넘는 게임들이 이미 서비스되고 있다 보니 닌텐도와 이의 파트너들이 예정했던 기존 자산이 대부분 출시된 상태인지 모르겠다. 또는 기간을 늘리거나 2008년 하반기 일정을 보강하려는 차원에서 SW 출시를 보류 중일 수도 있다.

여하튼 신규 WiiWare 서비스는 닌텐도의 온라인 아이템에 새로운 활력소가 될 가능성을 보여주었다. 닌텐도는 개발자들, 특히 소규모 개발자들이 자사 온라인 배포 시스템을 통해 SW를 Wii 소유자들에게 직접 출시할 수 있다고 말한다. WiiWare의 첫째 달에만 10개의 릴리즈가 있었고, 이외에도 100여 개의 게임이 개발 중이라는 소식이다. WiiWare 서비스의 신작 SW를 위한 공간 배려 차원에서 버추얼 콘솔 릴리즈를 완화했는지도 모르겠다.

Wii의 디지털 배포 SW 릴리즈의 반기별 통계를 보면 WiiWare가 도입되었음에도 올해 서비스의 하락세를 되돌리지는 못한 것으로 나타났다.



플랫폼별 반기 Wii 온라인 게임 릴리즈

2007년 상반기와 하반기에 Wii 버추얼 콘솔을 통해 각각 80개 가량의 게임이 출시되었다. Wii 소유자들에게 2008년 상반기에 제공된 신작 게임은 WiiWare 타이틀이 추가되었음에도 60개가 채 되지 않았다. PS3와 Xbox 360에서와 마찬가지로 2008년 상반기에는 신규 SW 릴리즈가 감소했음을 알 수 있다.

#### 디지털 배포에서의 계절성

디지털 배포의 핵심적 특징은 바로 지속성이다. 게임이 일단 구매 및 다운로드가 가능해지면 재고가 바닥날 일이 없다. 모든 콘솔, 즉 소니의 PS3, MS의 Xbox 360, 닌텐도 Wii에서 2008년 상반기 신작 디지털 배포 게임의 수는 2007년 하반기보다 더 적은 것으로 나타났다.

이들 서비스는 올 하반기 휴가 시즌에 맞춰 신작 SW를 산더미처럼 준비하려는 의도일까? SW 감소에 대한 몇 가지 이유를 위에서 이야기하긴 했지만 그럴 가능성도 없지는 않다.

그러니까 이들 서비스가 휴가 시즌 성수기에 대비하고 있을지도 모른다는 것이다. 디지털 배포 게임은 소매 매장에서의 배치 공간이라는 제약이 없기 때문에 봄과 여름의 매출 저하를 만회할 수 있는 이상적 수단이다.

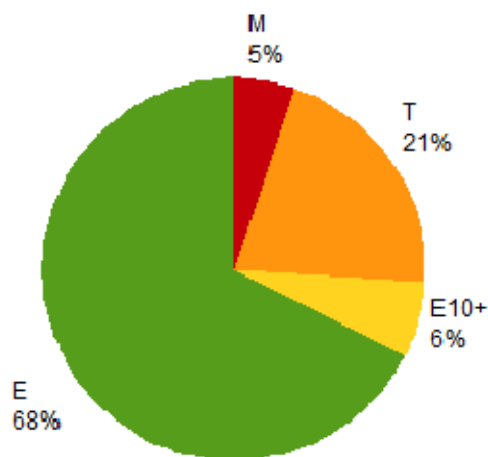
2009년 초반 이들 콘솔의 릴리즈 일정을 다시 살펴볼 예정이고 그 때쯤이면 각 서비스가 휴가 기간 동안 얼마나 변화되었는지도 알 수 있을 것이다.

### 디지털 배포 게임의 ESRB 등급

지난 11월 여러 게임기의 ESRB 등급의 분포를 조사한 바 있다. ESRB 등급을 기준으로 어떤 유형의 게임들이 제공되고 있는지 파악할 수 있을 만큼 충분한 수의 게임들이 콘솔 매장을 통해 배포되고 있다.

첫 번째는 PS 네트워크의 도표이다.

Distribution of ESRB Ratings  
For Digitally Distributed PlayStation 3 Games



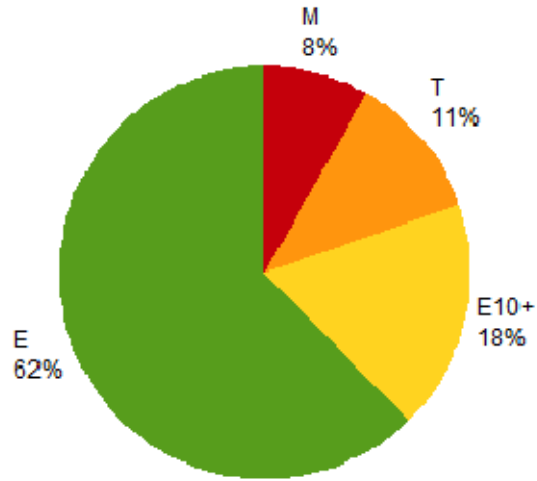
디지털 배포 PS 3 게임의 ESRB 등급 분포

위의 그래프에서 대다수의 PSN 게임이 E 등급(모든 사용자)이고 그 다음은 T 등급(십대)이다. M 등급에 해당하는 PSN 게임은 20개 중 1개에 불과했다.

Xbox 360 다운로드 서비스의 ESRB 등급은 위와 조금 다르지만 비슷한 양상을 보여주었다.



**Distribution of ESRB Ratings  
For Digitally Distributed Xbox 360 Games**

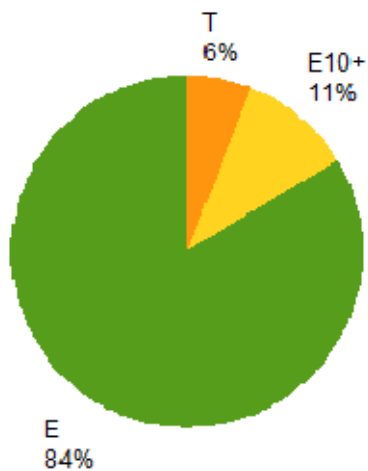


디지털 배포 Xbox 360 게임의 ESRB 등급 분포

E 등급 게임이 상대적으로 적고 E10+ 등급 게임이 T-등급보다 많다. M-등급 게임의 대다수가 Xbox 360 전용 게임이 아니라 Xbox Originals 이라는 점이 흥미롭다.

마지막으로 닌텐도 Wii의 다운로드 서비스에 M-등급 게임은 하나도 포함되어 있지 않는데 이는 놀랄만한 일이 아니다.

**Distribution of ESRB Ratings  
For Digitally Distributed Wii Games**

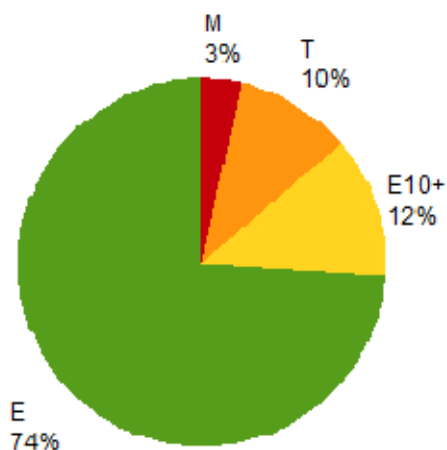


디지털 배포 Wii 게임에 대한 ESRB 등급 분포

그 대신 Wii 의 디지털 배포 게임 중 84%가 E-등급이기 때문이다. T-등급은 대부분 버추얼 콘솔 네오지오 릴리즈이다.

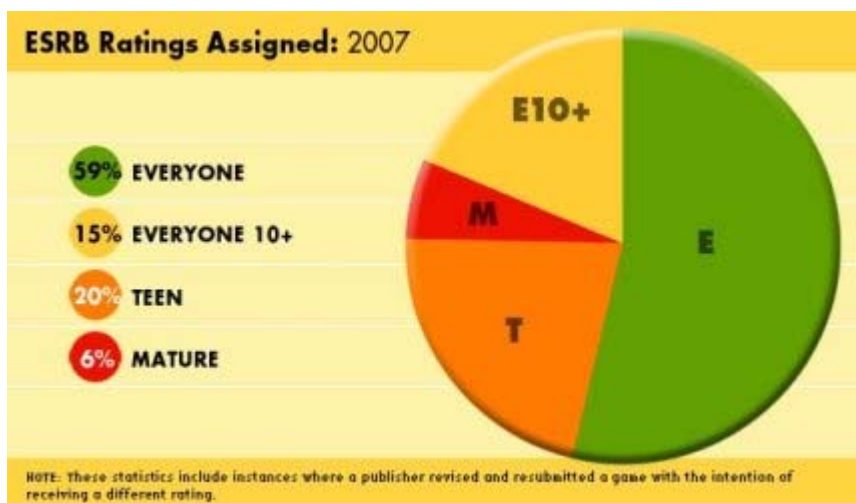
이 3 가지 게임기를 하나로 보고 ESRB 등급이라는 렌즈를 통해 들여다보면 디지털 배포 게임의 양상은 다음과 같이 나타난다.

**Distribution of ESRB Ratings  
For Digitally Distributed Console Games**



디지털 배포 콘솔 게임의 ESRB 등급 분포

비교를 위해 제시한 2007 년 전체 게임에 대한 ESRB 등급은 다음과 같다.

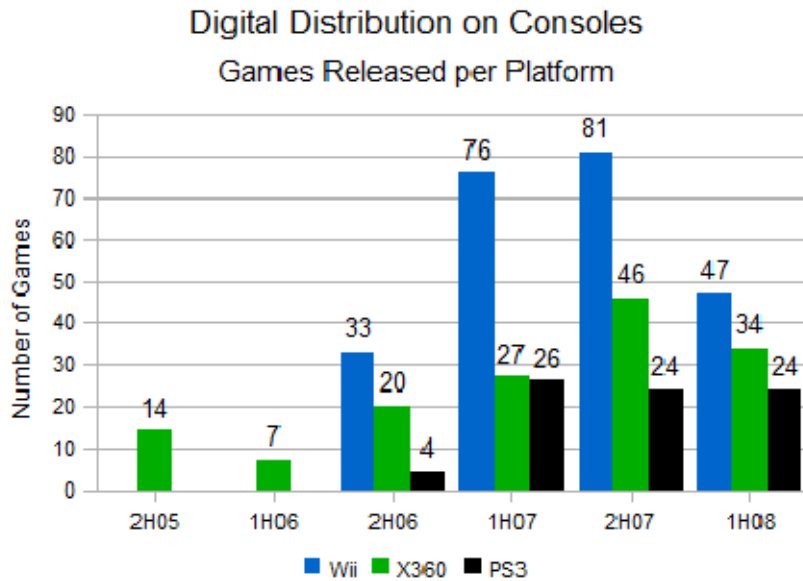


E-등급 게임이 디지털 배포 서비스의 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 T 등급과 M 등급 게임은 전체 게임 산업과 비교했을 때 온라인 시장에서 절반에

불과했다(주: 릴리즈 게임과 등급 지정된 게임간 비교는 동일 조건의 비교는 아니지만, 타당성은 충분하다.)

### 콘솔 전체의 게임 배포

콘솔 상호간 SW 비교(예. PSP 대 PS3)는 접어두고, 게임기별 및 전체 기준으로 전체 게임기에 대한 릴리즈 일정을 검토해보자. 다음 그래프에서는 각 콘솔의 온라인 서비스에서 출시된 타이틀의 수를 반기 기준으로 표시했다.



콘솔들의 디지털 배포  
플랫폼별 출시 게임 수

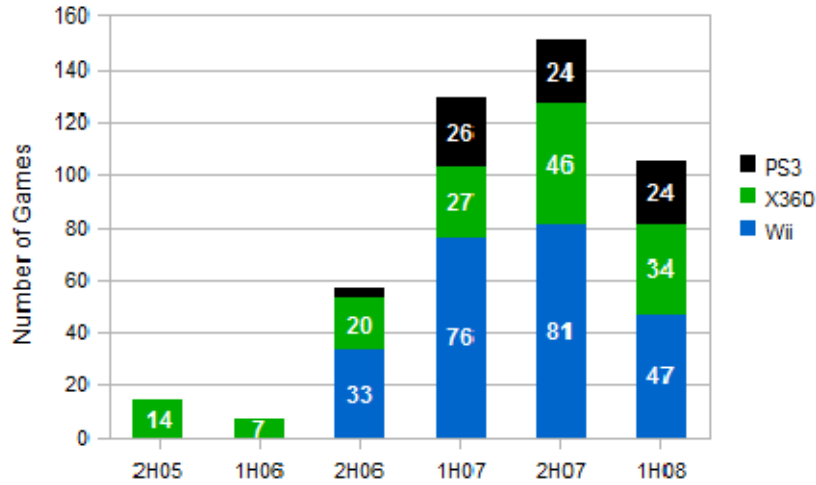
위에서 알 수 있듯이 버추얼 콘솔은 닌텐도 Wii 가 SW 에 강점을 점할 수 있도록 한 1 등 공신이다.

그러나 2008 년 상반기 WiiWare 가 런칭되기 이전까지는 Wii 전용 SW 가 출시되지 않았음에 주목할 필요가 있다. 이에 반해 Xbox 360 과 PS3 는 오리지널 SW 와 함께 출시되었고 이후 기존 시스템 타이틀이 제공되었다.

아래 그래프는 약간 다를 뿐 동일한 데이터를 보여주고 있다. 앞서 지적한 바와 같이 2008 년 상반기의 전체 SW 릴리즈가 2007 년 하반기에 비해 감소했다는 사실을 알 수 있다.

(2008 년 상반기 PS 스토어에서 제공된 게임의 절반은 PSP 에서 실행되고 PS3 에서는 실행될 수 없다는 점을 기억하자.)

## Digital Distribution on Consoles Total Game Releases



게임기의 디지털 배포  
총 게임 릴리즈

12개월 후에는 이들 서비스의 SW 릴리즈에 관하여 다시 조사하게 될 것이다. 그때쯤이면 서비스 업체들이 휴가 시즌을 어떻게 보냈으며, 소니의 PS3 게임 양상에 변화가 있는 지, Microsoft가 Xbox Originals 게임들을 어느 정도까지 우려먹고 있는지, WiiWare가 닌텐도의 디지털 배포 SW를 완전히 장악했는지에 관하여 충분한 데이터를 얻을 수 있을 것이다.

내년에는 올해보다 훨씬 더 흥미로운 결과가 기다리고 있을 것으로 전망된다.