

STAT 중국 온라인게임 순위

Table 중국 온라인게임 순위(10월 8일 기준)

순위	게임명	장르	퍼블리셔	PV
1	몽환서유 (梦幻西游)	MMORPG	Netease	12.66%
2	World of Warcraft (魔兽世界)	MMORPG	The9	10.42%
3	오디션 (劲舞团)	casual	9you	3.51%
4	천룡팔부 (天龙八部)	MMORPG	게임온	3.26%
5	주선(诛仙)	MMORPG	완미시공	2.01%
6	카트라이더(跑跑卡丁车)	casual	세기천성	1.42%
7	미르의 전설(传奇)	MMORPG	Shanda	1.28%
8	진삼국무쌍온라인(真三国无双OL)	MMORPG	천희	1.08%
9	적벽온라인(赤壁)	MMORPG	완미시공	0.86%
10	삼국군영전(三国群英传)	MMORPG	유유망	0.77%

[출처] 17173.com



일본 게임 시장 동향

Sony 경영진, 일본 게임기술력 복미, 유럽에 뒤져

Sony 경영진, 일본 게임기술력 복미, 유럽에 뒤진다고 자체 평가

- ◆ Sony Worldwide Studios의 Shuhei Yoshida CEO는 최근 일본 게임업계의 정체된 행보에 대해 “콘솔 세대교체로 인해 기술력의 무게중심이 서구 쪽으로 옮겨간 탓”이라고 진단
 - 그는 일본 자체의 지리적 한계와 그래픽이 중요할 수밖에 없는 최신 게임의 성격으로 인해 일본 게임업계가 이중고를 겪고 있다고 지적
 - PS2 출시 이후 게임 기술과 그래픽 부문이 더욱 치밀하고 복잡해지는 양상을 띄고 있어 고품질 컴퓨터 그래픽에 필요한 유능한 인재들을 풍부하게 보유하고 있는 미국과 유럽은 일본에 비해 게임 제작에 필요한 대규모 팀을 구성하기가 비교적 용이해 발전 속도 역시 일본보다 빠르다고 지적
- ◆ 그는 ‘Metal Gear’와 ‘Gran Turismo’ 등의 성공 사례에 대해서 일본 게임업계에서 다분히 이례적인 사례임을 강조
 - Kojima-san 팀과 Polyphony Digital 등이 여전히 대작 게임을 제작하고 있는 것에 대해 ‘대단하다’고 평가하면서도, 이를 일본 게임 소프트웨어 업계 전반의 분위기는 아니라고 지적

Koei, Tecmo와 합병 결정

● Koei, '생존' 위해 Tecmo와 합병 추진

- ◆ Koei의 Kenji Matsubara 사장은 “Koei와 Tecmo의 매출이 3조 엔(280억 달러) 규모의 전세계 게임 시장에서 400억 엔(3억 9,872만 달러)에 불과하며, 이는 생존을 보장하기 어려운 규모”라며 이번 합병이 글로벌 시장에서의 생존의 필수 조건임을 강조
- ◆ Koei가 ‘Ninja Gaiden’의 개발사인 Tecmo와의 합병을 완료한 후 별도의 지주회사를 설립, 양사는 지분비율에 따라 합병회사의 주식 보유비율을 결정할 것이라고 밝힘
 - 최근 M&A의 중심으로 떠오른 Tecmo 측은 지난 8월에도 Square Enix로부터 인수 제안을 받았지만, 당시 Tecmo측은 주당 920 엔을 요청한 Square Enix의 제안을 거절한 바 있음
- ◆ Koei측은 이번 합병을 발판으로 향후 성장을 위해 매진할 것이며 필요하다면 추가 M&A 등의 방안 역시 배제하지 않을 방침이라고 전함

PSP용 온라인게임, 2009년 출시 예정



● 'Free Realms', PSP용 온라인게임으로 발매 확정

- ◆ Sony Online Entertainment의 John Smedley 대표는 지난 9월 29일 해외 매체 MTV 멀티플레이어(MTV Multiplayer)와 가진 인터뷰를 통해 PSP용 온라인게임을 개발하고 있다고 밝힘
 - 지난 4월부터 개발에 착수, 내년 서비스를 목표로 하고 있는 PSP용 온라인게임 프로젝트는 PC와 PS3용 버전의 개발이 완성 단계에 이른 캐주얼 MMORPG인 ‘Free Realms’으로 알려짐
 - 출시예정인 PSP용 ‘Free Realms’는 플랫폼의 한계로 완벽한 MMORPG를 지원하지기 보다는, 캐릭터를 키우는 미니 게임 정도에 그칠 것으로 예상

● 향후 Sony의 PSP용 온라인게임 개발 전망

- ◆ Sony측은 전세계 3400만대 판매된 PSP의 인터넷 접속 기능을 활용, ‘Free Realms’의 미니게임 형태가 아닌 완벽한 형태의 온라인게임 개발을 지속적으로 추진할 계획

Nintendo, 신모델 DSi 출시

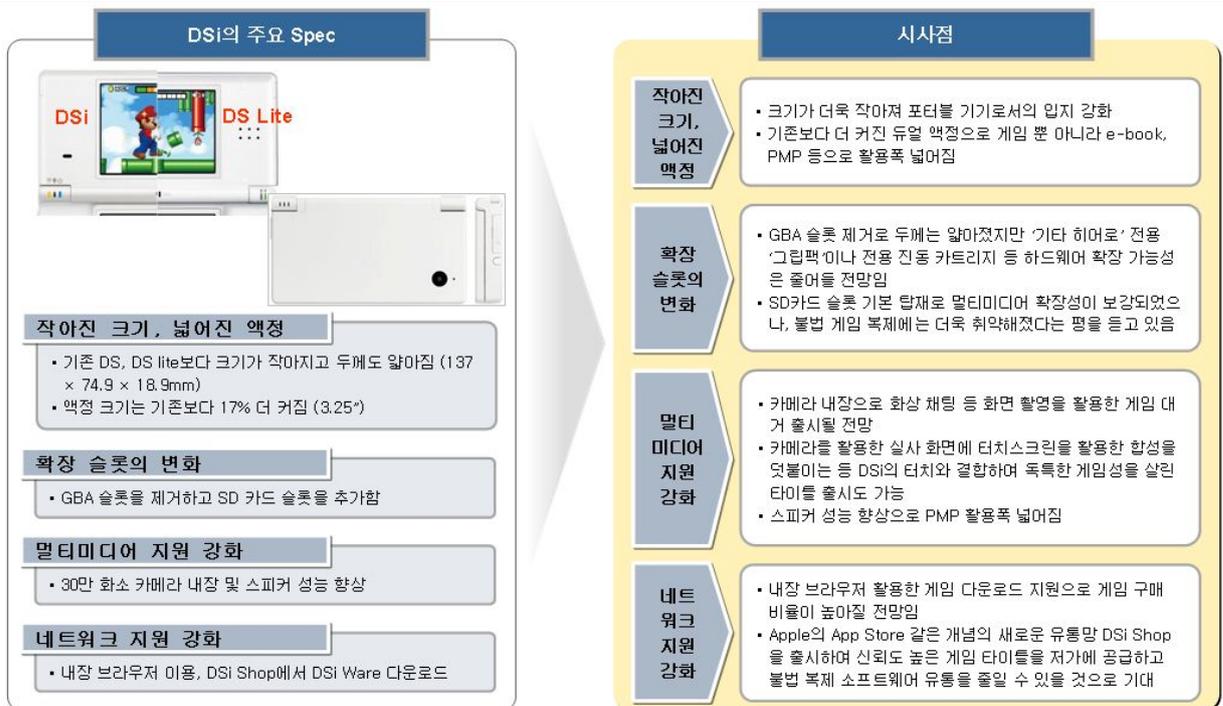
● 카메라와 음악재생 및 인터넷 기능을 탑재한 신모델 DSi 출시

- ◆ DS 신모델은 카메라와 음악재생 및 인터넷 기능이 탑재되어 있어 PMP나 스마트폰과 일정 부분 경쟁구도를 형성할 것으로 전망
- ◆ 기존 듀얼, 터치스크린을 유지하면서 멀티미디어 및 네트워크 지원이 강화된 DSi를 통해 새로운 게임 타이틀 개발이 가능할 전망
 - 11월 1일부터 일본을 필두로 18,900엔에 판매될 예정

● 현재까지 DS 성적

- ◆ Nintendo DS는 올 6월 기준 전세계 누적판매량 7,750만 대를 기록하고 있으며, 내년 3월로 마감되는 이번 회계연도에만 2,800만 대가 팔릴 것으로 예상
 - 2004년 출시된 초기 모델과 2006년 출시된 DS Lite의 日 시장 누적 판매량은 2,300만 대를 기록 중
 - 그러나 2008년 4~6월 기준 일본 시장 내 DS 판매량은 58만 대로 전년 동기 210만 대에 비해 크게 감소, 지난 7월까지 연속 5개월간 Sony의 PSP 판매량에 뒤짐

Chart Nintendo DSi의 세부 기능 및 시사점



STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량(9월 넷째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2008.9.22~28)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	Nintendo DS	-	Nintendo	57,847
	Wii	-	Sony	26,314
	PSP	-	Nintendo	25,671
	Xbox360	-	Sony	11,291
	PlayStation 2	-	Sony	9,848
	PlayStation 3	-	MS	8,275
SW	Super Robot Wars Z (PS2)	simulation	Namco Bandai Games	366,493
	Pokemon Platinum (DS)	RPG	Pokemon	195,479
	Rhythm Heaven Gold (DS)	sction	Nintendo	65,257
	World DESUTORAKUSHON-led decision to RESHI (DS)	RPG	Sega	55,938
	Sheng L Kinnikuman Muscle Grand Prix 2 (PS2)	fighting	Namco Bandai Games	35,240
	Dragon Ball DS (DS)	adventure	Namco Bandai Games	29,879
	Cross-edge (PS3)	RPG	Compile Heart	22,386
	Wii Fit (Wii)	etc	Nintendo	21,261
	Hidden records AQUANAUT'S HOLIDAY	adventure	SCE	17,646
	Disaster Day of Crisis	action	Nintendo	14,310

[출처] Media Create

 **아시아 기타 게임 시장 동향**

아시아 시장 내 콘솔게임 실패, 현지화 부족이 원인

● 아시아 콘솔게임의 매출 부진, 불법복제 탓만은 아니다

- ◆ 벅슨의 권준모 사장은 GC Asia 2008 발표 이후 인터뷰에서 “저작권 등의 문제에도 불구하고 대부분의 아시아 시장에서 음악과 영화산업의 성장세가 꾸준히 이어지고 있는 점을 감안할 때 일본을 제외한 아시아 지역의 콘솔업계의 부진을 불법복제의 탓으로만 돌릴 수는 없다”고 지적
- ◆ 한국 시장에서 Xbox360, Wii, PS3와 같은 차세대 콘솔게임기의 판매실적은 판매 실적은 매우 저조한 것으로 나타남
 - Nintendo의 Wii는 출시 첫 달에만 10만 대 이상이 팔릴 것으로 예상됐으나 두 달여 동안 겨우 4만 대가 판매됐으며, 전세계적으로 1,500만 대의 판매실적을 기록한 Xbox 360의