



일본 게임 시장 동향

Sony, DSi로 신규 게이머 유입하긴 어려울 것

● DSi, 신규 게이머 유입은 어려울 것...Sony

- ◆ Sony의 마케팅 디렉터인 John Koller는 지난 10월 2일 공개된 Nintendo의 신기종 DSi에 대해, DS Lite만큼의 성공은 거둘 수 있겠지만, 기존의 12세 이하의 DS Lite 주 사용자층을 넘어선 신규 사용자층 유입에는 성공하기 어려울 것이라고 평가
 - 그는 Nintendo가 지금까지 적절한 수준의 업데이트를 단행해왔고, 그 성과 또한 나쁘지 않았다고 인정하면서도, 이번 신모델 출시로 NDS에 비해 고연령층을 공략해온 Sony의 PSP의 직접적인 위협이 되지 못할 것이라고 평가
 - 게임전문 통계사이트인 VG Chartz에 따르면, 전세계적으로 DS 판매량은 8,234만 대에 달하는 반면, PSP 판매량은 절반 수준인 3,896대에 그치고 있음

● DSi, 큰 메리트 없어...UBS Investment Research

- ◆ UBS Investment Research의 애널리스트인 Ben Schachter는 인터넷, 음악재생, 카메라 등의 신기능은 지금까지 많은 게임기와 휴대폰 등에서 사용된 것으로 기존과 차별화될 게 없어 소비자들의 구매를 자극할 요소가 없다고 혹평
 - 그는 “최초 모델인 NDS에서 NDSL로 넘어올 때, 사용자 편의성을 강화시키는 혁신이 큰 메리트가 있었지만, 이번에는 그런 편의성이 없을 뿐 아니라, 무게도 크게 달라지지 않았다”고 평가
 - 또 최근 휴대폰에서도 달지 않는 30만 화소 카메라를 장착한데다, 그리 높지 않은 해상도의 화면을 17% 늘인 것도 큰 메리트가 되지 못할 전망
- ◆ 뿐만 아니라 최근 Nintendo의 4분기 실적 보고서에 따르면, 4분기 NDS 판매량은 58만 대로 전년 동기 208만 대와 비교했을 때 판매량이 1/4 가까이 줄어든 것이어서 시장이 포화상태에 이른 것도 DSi 전망을 어렵게 하는 요인

● Nintendo의 입장

- ◆ 그러나 Nintendo는 8,234만 대의 NDS의 전세계 판매실적과 20%에 달하는 재구매율을 감안할 때, 최근 판매율 저하는 큰 문제가 되지 않을 것이라는 입장
- ◆ 11월 1일 출시될 DSi를 둘러싼 이 같은 논란 속에 실제로 어떤 소비자들의 반응을 얻을지 귀추가 주목됨

Sony, 연말까지 PS3 가격인하 없을 것

● Sony, 12월 연말까지 PS3 가격인하 의사 없음

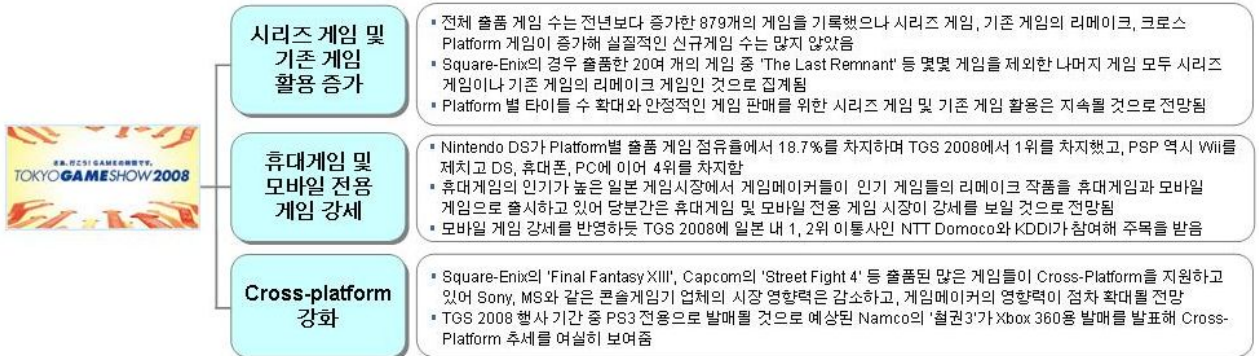
- ◆ 경기침체와 불황으로 인한 소비심리 위축이 예상되는 가운데, 업체들의 가격인하 조치가 계속되는 가운데, SCE(Sony Computer Entertainment)의 Kazuo Hirai 사장은 Financial Times와의 인터뷰를 통해 ‘올 크리스마스까지 PlayStation3의 기존 가격을 고수할 방침’이라며 PS3에 대한 가격 인하 의사가 없음을 재확인

● 시장의 평가와 Sony의 반응

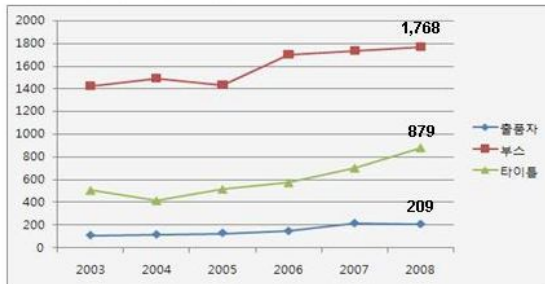
- ◆ 콘솔게임기 판매량의 절반 가량이 크리스마스 시즌에 이뤄진다는 점을 감안할 때, 경기 악화에도 불구하고 소비자들이 저렴한 제품만을 찾지는 않을 것으로 판단하는 Sony의 이 같은 행보는 도박에 가까운 것으로 평가됨
 - Xbox 360의 기본형은 지난 9월 가격인하 이후 미국 시장에서 199 달러에 판매되고 있으며, 이는 PS3 최저가인 399 달러의 절반 수준에 불과해, 이대로 가격을 고수할 경우, Nintendo의 Wii와 Microsoft의 Xbox 360(기본형)에 밀려 Sony의 시장점유율은 곤두박칠 가능성이 높음
- ◆ 이에 대해 Hirai 사장은 “기본형 Xbox가 하드디스크조차 없는 데 비해 PS3는 HD Blu-Ray 영화도 감상할 수 있는 수준”이라며 둘은 애초에 비교 대상이 될 수 없다고 이 같은 우려를 일축
 - Sony는 PS3 게임기 가격을 인하하는 대신에 각 PS3 제품군에 부가 기능을 추가하는 전략을 구사, 최근 저장용량을 기존의 2배(80GB)로 늘리고, 각종 소프트웨어까지 제공되는 PS3 모델을 종전과 동일한 가격(39,980 엔)에 일본 시장에 출시하겠다고 발표
 - 아울러 오랫동안 미뤄온 PS3용 3D 온라인 가상현실 서비스인 ‘Home’의 출시를 단행할 계획이며, 이 서비스는 올해 말까지 베타 버전으로 출시될 예정이며 풀 버전 출시 일정은 아직 공개되지 않음
- ◆ 관련 업계 전문가들과 마찬가지로 Hirai 사장 역시 경기침체 상황에서는 밖으로 나가기보다 저렴한 가정용 게임기를 선호하는 소비자들의 경향을 감안, 콘솔게임 시장의 회복 가능성을 낙관

TGS 2008에 나타난 일본 게임시장 트렌드 및 게임업계 동향

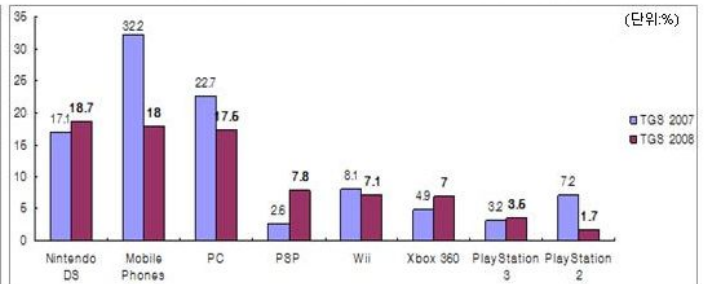
- 세계 3대 게임쇼 중 하나인 동경게임쇼 2008(Tokyo Game Show 2008, 이하 TGS 2008)이 지난해보다 1,000명 가량 증가한 총 19만4,000명의 방문자수를 기록하며 지난 10월 12일 성황리에 일정을 마친
- 이번 TGS 2008은 북미 및 유럽 시장과 다른 일본 게임시장 트렌드와 전세계 게임업계 동향을 파악할 수 있었던 자리로 평가 받고 있음



<역대 TGS 출품자 수/부스/타이틀 수 추이>



<TGS 2007 & TGS 2008 Platform 별 타이틀 점유율>



자료 Comparison & Analysis of Tokyo Game Show, CESA. / 스트라베이스 재구성

Xbox 가격 인하 이후 판매량 5배 증가

● Xbox360의 일본 시장 판매량은 전년동기대비 약 5배 급증

- ◆ Microsoft가 동경 게임쇼에서 Xbox360의 판매량이 가격인하 이후 미국 시장에서는 2배, 유럽에서 62% 가량, 일본 시장에서는 5배씩이나 증가했다고 발표
 - Xbox360의 판매량이 지난 9월 처음으로 Sony PS3의 판매량을 앞지른 것으로 나타남
- ◆ 일본 개발사들이 제작한 Xbox용 소프트웨어의 판매량도 60% 상승해 8억 1,100만 달러 규모에 달하는 것으로 집계됨
 - Microsoft측은 크리스마스 특수 등에 힘입어 올해 말 Xbox360용 일본제작 타이틀의 전세계 매출이 10억 달러 수준에 이를 것으로 전망

Xbox360, 가격 인하 이후 유럽 시장에서 판매량 62% 급증

- ◆ Microsoft의 차세대 콘솔인 Xbox360은 영국에서만 230만 대가 판매되는 등 유럽 전역에 걸쳐 600만 대 이상의 판매고를 올리며 최근 기세를 올리고 있는 것으로 파악됨
 - Microsoft 측은 지난 9월 Arcade, Premium, Elite 등 Xbox360 3개 기종에 대한 가격 인하 조치를 단행했고, Arcade의 경우 차세대 콘솔 중 가장 낮은 가격인 200달러 수준에 판매하고 있음
 - Microsoft측은 향후 게임 현지화 등을 통해 유럽지역에서 Xbox360의 입지를 더욱 확대할 계획인 것으로 알려짐

Nintendo DS 구매자의 20%, 이미 DS 소유

DS 구매자 중 DS를 이미 소유한 사람이 20%

- ◆ 게임전문 시장조사업체인 Electronic Entertainment Design and Research(EEDAR)의 최근 조사에 따르면, Nintendo DS 구매자 중 20%는 이미 DS를 소유하고 있으나, 파손, 분실 또는 선호 색상이나 'Lite' 디자인을 이유로 재구매한 것으로 나타남
 - EEDAR의 Jesse Divnich 애널리스트는 이 같은 조사결과를 바탕으로 "단지 DS의 새로운 색상을 출시한 것만으로도 상당한 판매량을 기록한 것에 비추어 볼 때, 카메라와 음악 재생 기능 등을 갖춘 DSi 출시로 인한 판매량 증가는 의심의 여지가 없다"고 낙관
 - DSi는 일본에서 올 11월 1일 출시되며, Nintendo of America(NOA)의 Reggie Fils-Aime 사장에 따르면 미국에는 내년 4월 출시 예정

DSi는 일본 시장의 PSP를 겨냥한 상품 - 높은 가격이 변수

- ◆ 美 투자자문사인 Wedbush Morgan의 Michael Pachter 애널리스트는 DSi 출시에 따른 판매량 증가 효과를 인정. 그러나, 현재 129달러 선인 DS 가격에 비해 비싼 18,900엔(179달러)의 DSi 가격이 미국 시장 판매량의 변수가 될 것이라고 전망
 - 그는 "DSi에 신규 기능들은 '꼭 필요한' 것이라기보다 '있으면 좋은' 수준"이라고 덧붙이며, 2010년에는 DS Lite 모델의 절판과 함께 DSi가 그 자리를 대체할 것으로 전망
- ◆ Divich는 "DSi 출시는 미국에서 PSP를 압도하는 판매량을 올리고 있는 것과 달리, 일본 시장에서는 PSP에 비해 고전하고 있는 상황을 타개하기 위한 것"이라고 분석
 - 그는 심지어 "Nintendo가 북미 지원을 완벽하게 끊어도 PSP 대비 DS의 압도적인 판매추이는 그치지 않을 것"이며, "DSi는 미국이 아닌 일본 게임 문화를 고려한 것"이라고 덧붙임

기존 DS 개발자들, DSi의 신기능 적용한 게임 개발에 관심

- ◆ DS용 게임 개발자들 역시 DSi에 많은 관심을 보이고 있는 것으로 알려짐.
 - 'Lock's Quest'와 'Drawn to Life'를 개발한 5th Cell의 공동 설립자 Jeremiah Slaczka 크리에이티브 디렉터는 "Nintendo는 기존 DS 버전을 쓸모 없는 물건으로 전락시키지 않는 선에서 새로운 기능의 제품을 선보였다"며, DSi 출시에 호의적으로 평가
 - 그는 DSi의 다운로드 콘텐츠에 대해 "매우 흥미롭다"며, "DSi는 정말 재미있는 물건이 될 잠재력이 있다"고 덧붙임

 www.edar.com

STAT 日 콘솔 HW & SW 판매량(10월 둘째 주)

Table		日 콘솔 HW & SW 판매량(2008.10.6~10.12)		
구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	Nintendo DS	-	Nintendo	31,914
	PSP	-	Sony	23,901
	Wii	-	Nintendo	22,877
	Xbox360	-	Sony	7,763
	PlayStation 2	-	Sony	6,982
	PlayStation 3	-	MS	5,734
SW	MAKUROSUJESUFURONTIA	Action	Namco Bandai Games	103,676
	Pokemon Platinum	RPG	Pokemon	85,880
	Rhythm Heaven Gold	Action	Nintendo	48,992
	Dynasty Warriors 5 Special	Action	Koei	47,633
	Super Robot Wars Z	Simulation	Namco Bandai Games	23,194
	Wii Fit	Etc	Nintendo	16,466
	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	9,523
	Jikkyou Powerful Pro Major League 3	Sports	KONAMI	8,196
	Dragon Ball DS	Adventure	Namco Bandai Games	8,134
Daigasso! Band Brothers DX	Action	Nintendo	7,729	

[출처] Media Create