



일본 게임 시장 동향

日 모바일게임 업체, 유럽 시장 공략 가시화

● 日 게임업체, 유럽 모바일게임 시장의 5% 차지할 전망

- ◆ 日 게임업체인 Capcom과 Namco Mobile이 내부 조직의 준비를 마치고, 유럽 모바일게임 시장 공략을 개시할 계획이라고 밝힘
 - 이들 업체들은 유럽 시장에서 자신들의 입지가 미미함을 인정하면서도 최근 Activision Blizzard 합병 이후 Vivendi Games Mobile의 미국과 유럽 시장에서의 사업 중단 발표로 인한 기회가 발생, Glu Mobile, Gameloft, EA Mobile, THQ Wireless 등이 주도하고 있는 유럽 모바일게임 시장에서 5% 가량의 시장 점유율을 확보할 수 있을 것으로 전망
- ◆ Capcom과 Namco의 이번 유럽 진출 결정은 지금까지 상대적으로 소홀했던 일본 업체들의 모바일게임 시장 공략이 본격화될 신호로 해석됨
 - 지금까지의 일본 게임업체들의 유럽 시장 진출은 Sega와 Konami가 Glu와 라이선스 계약을 체결하고, Taito가 EA와 제휴한 게 전부이며, Nintendo 역시 일본에서 Mario 바탕화면 몇 개를 선보인 것 외에는 아직까지 모바일 사업에 전혀 손을 대지 않고 있음

● Capcom Mobile과 Namco Mobile의 진출 전략

- ◆ Capcom은 이미 자사의 유럽과 북미 지역 모바일 사업부를 하나의 부서로 통합시키고 단일 브랜드인 'Capcom Mobile'을 출범시킴
 - Capcom Interactive의 Midori Yuasa 사장은 “균형 잡힌 포트폴리오, 사업자들과의 돈독한 관계 유지, 튼튼한 영업망”으로 미국 시장에서 성공했듯이, 유럽 시장에도 성공적으로 진입할 수 있을 것으로 자신
 - 그는 “미국 시장에 재진입했던 2006년 당시에는 업계 서열이 62위였지만, 지금은 50 내지 60위 정도로 상승했다”며 성공을 자신
- ◆ Namco Mobile도 이와 유사한 전환을 꾀하고 있는 가운데 자사의 유럽지사 인력을 25명에서 50명으로 두 배 가량 증원한 것으로 알려짐
 - 새로 영입된 Barry O'Neill 유럽 지사장은 “지금까지는 유럽 시장을 염두에 두지 않았지만 이제부터는 적극적인 마케팅을 펼치는 한편 단말기 커버리지를 최소한 85% 가량으로 늘리고 통신사, 단말벤더, D2C(Direct To Consumer)를 막론한 모든 관련 업체들과 긴밀히 협력할 방침”이라고 밝힘

- ◆ Capcom과 Namco는 자사가 보유하고 있는 IP와 현지 IP를 적극 활용하는 전략을 구사할 것으로 보임
 - Capcom과 Namco는 각각 'Resident Evil'/'Street Fighter'와 'Pac-man'/'Dr. Kawashima의 Brain Coach' 등의 타이틀을 통해 자신들의 아케이드 IP를 지속적으로 활용할 계획
 - 또 Namco는 지난 달 'X-Factor'(영국의 신인발굴 프로그램)의 판권을 취득했고, Capcom은 'Are You Smarter Than A Fifth Grader?'와 'Who Wants To Be A Millionaire?' 등의 지역 타이틀로부터 미국 시장 매출의 절반 가량을 얻고 있는 것으로 나타나, 현지 IP를 활용한 진출 전략도 계속될 것으로 전망

PS3는 앞으로도 손익분기점 달성하기 어려울 것...DFC Intelligence

● Sony PS3, 막대한 제작비로 손익분기점 달성 어려울 듯

- ◆ 美 시장조사업체인 DFC Intelligence의 Meloni 사장은 지난 10월 28일에서 29일까지 양일간 캐나다 Toronto에서 열린 Game on Finance(GOF 2008)에서 Sony의 PS3는 이미 투입된 제작비를 감안할 때, 손익분기점을 넘기기 어려울 것이라고 전망
 - 그는 또 Sony가 PS2 시절에는 최고 67%의 점유율을 기록한 바 있으나, PS3의 경우 최대 4~50%에 머물 것이라고 예상
- ◆ Sony는 지난 3분기(7월~9월)에 4억 500만 달러 규모의 손실을 기록했으며, 이는 전년동기의 9억 9,200만 달러에 비해 상당히 감소한 것이나 여전히 적자행진을 벗어나지 못하고 있음
 - 지난 3분기 PS3 판매량은 2,430만 대로 전년동기의 1,120만 대에 2배 이상 증가했으며, PS3 타이틀 판매량 또한 전년동기의 1,070만 장에서 2,110만 장으로 크게 증가

● PC게임 시장 전망 밝아

- ◆ Meloni 사장은 일반적으로 “절망적”이란 평가를 받고 있는 PC게임에 대해 훨씬 밝은 전망을 제시
 - 그는 PC게임에 대한 부정적인 평가의 원인이 “패키지 판매량 중심의 PC게임 시장규모 산출 방법론” 때문이라며, “최근 급속도로 성장하고 있는 PC기반 온라인게임이 2008년 65억 달러 규모의 시장 규모를 형성한 것을 감안하면, 2010년에는 아시아가 북미와 유럽을 오히려 압도할 것”이라고 전망

- 세부 시장을 보면, 2008년 MMO게임 시장규모는 35억 달러, 캐주얼게임은 15억 달러이며, 광고용 게임 및 무료플레이 모델 역시 큰 성장 가능성을 보이고 있다고 진단
- ◆ 특히 한국, 싱가포르, 중국이 매년 30%의 성장세를 지속하고 있으며, 인도가 78%의 가파른 성장 속도로 그 뒤를 따르고 있다고 언급

 www.gameonfinance.com

日 Square Enix, 뇌파로 작동하는 게임 개발 중

● Square Enix, 생체인식 전문업체 NeroSky와 뇌파 작동 게임 개발 중

- ◆ 日 게임업체인 Square-Enix가 착탈형 생체인식 전문업체인 NeuroSky와 뇌파로 작동하는 게임을 공동개발 중인 것으로 알려짐
 - 현재 데모 버전으로 공개된 게임은 NeuroSky가 헤드폰 형태로 개발한 MindSet을 PC에 연결하여 가동되며, PC 외에도 각종 콘솔 및 휴대기기에 연결이 가능한 것으로 알려짐
 - MindSet 장치는 사용자의 앞머리에 있는 한 가닥의 전극을 통해 뇌주파 정보를 인식하며, 사용자의 긴장 및 이완 상태를 기록, 이를 통해 게임 플레이가 가능하도록 지원

● 기대효과 및 극복과제

- ◆ 이 장치는 기존의 고가 생체인식장치와 달리 비용이 저렴하고, 사용법이 간단하여 새로운 형태의 게임 인터페이스 창조에 기여할 것으로 기대를 모으고 있음
 - Neuro Sky의 마케팅 담당 부사장인 Greg Hyver는 “다른 경쟁사가 대부분 ‘성능’에 치중하고 ‘편의성’을 무시하지만, 우리는 소비자들의 ‘편의성’을 중시”한다고 강조
 - Square-Enix의 Ryutaro Ichimura 프로듀서는 “NeuroSky의 센서 공학을 적용한 이번 뇌파 콘트롤 게임 프로젝트에 큰 기대를 걸고 있다”며, “비록 짧은 개발 기간의 성과를 확인하는 것에 머무르겠지만, 게임계의 새 지평이 열릴 것으로 기대한다”고 밝힘
- ◆ 혁신적인 게임 콘트롤러로 주목을 받았던 Novint Falcon가 뛰어난 하드웨어를 활용한 게임의 부재로 실패했던 사례는 SquareEnix가 시연 단계에 있는 이 기술을 활용한 뛰어난 게임을 개발할 의지가 있는지가 성공의 관건이 될 것으로 전망
 - Hyver 부사장은 “'Guitar Hero' 처럼, 주변장치를 활용한 게임은 게임 산업에서도 그 힘을 인정받았다”며, 마인드콘트롤 게임의 미래가 다른 주변장치 게임(peripheral game)과 같은 선상에 있을 것이라고 전망했으나, 마인드콘트롤 게임이 음악게임 만큼의 성공은 어려울 것이라고 지나친 기대를 경계

NeuroSky 업체 개요

- ◆ NeuroSky는 2004년 설립, 현재 California州에 본사를 두고 있으며, 생체센서와 신호감지 기술을 개발, 일반 소비자층을 대상으로 한 제품 디자인에 주력하고 있음
 - 주요 상품으로는 일반 가전제품은 물론, 건강용품, 교육 및 트레이닝 기기, 운송장비, 시장조사기기 등 다양한 시장에 맞춰져 있음

 www.neurosky.com  home.novint.com

DSi 구매의향 조사 및 판매 실적

휴대용 콘솔 판매량 1위인 Nintendo DS의 후속 모델 DSi 출시

- ◆ DSi는 화이트와 블랙의 두 종류로 11월 1일부터 일본에서 발매, 첫 주 판매량이 171,925대에 달하는 등 인기를 얻고 있음
 - 발매 첫 주 이틀간 판매량이 171,925대로, 지난 10월 16일 Sony의 PSP 신형 모델이 첫 주 나흘간 141,270대 판매된 기록을 크게 앞지름
 - 아키하바라, 빅카메라 등 유명 게임 매장에서 DSi 구매를 위해 게이머들이 전날부터 밤을 새고 줄을 서는 등 인기를 모음
- ◆ Nintendo의 DS 시리즈 세 번째 모델인 DSi는 카메라 등 신규 기능으로 기대를 모으고 있음
 - 30만 화소 카메라, 커진 액정과 얇아진 두께, GBA 슬롯 제거 및 SD 카드 슬롯 탑재 등으로 기능을 개선함
 - 특히 카메라 기능 탑재와 함께 촬영한 사진과 동영상에 특수 효과를 더하는 미니 게임 기능을 제공하여 인기가 예상되며 새로운 게임성을 가진 게임 타이틀이 출시될 전망이다
 - DENGKI ONLINE에 따르면, DSi의 매력 포인트 1위는 넓어진 화면 크기 (30.8%)이며, DSi 하드웨어 자체 성능 향상, 카메라 탑재, 사운드 기능 향상, SD 카드 슬롯 탑재 등이 뒤를 이었음

일본 콘솔 판매량은 DSi 출시에 힘입어 전 주 대비 2.5배 증가

- ◆ DSi의 폭발적인 인기에 힘입어 11월 첫째 주(10월 27일~11월 2일) 일본 콘솔게임이 판매량은 314,195대로 지난 주에 비해 2.5배 증가함
 - 171,925대 판매된 DSi가 1위를 차지하였고, PSP, PS3, Wii 등이 그 다음 순위로 나타남

Table 日 콘솔 HW 판매량(11월 첫 주)

항목	제조사	판매량 (대)
DSi	Nintendo	171,925
PSP	Sony	50,358
PlayStation 3	Sony	39,587
Wii	Nintendo	23,123
DS Lite	Nintendo	16,369
PS2	Sony	6,714
Xbox360	MS	6,119

[출처] Media Create

Table DSi의 매력 포인트

요소	응답 비율
넓어진 화면 크기	30.8%
DSi 하드웨어 기능 개선	29.5%
카메라 탑재	15.1%
사운드 성능 향상	11.6%
SD 카드 슬롯 탑재	3.4%

[출처] DENGKI ONLINE

STAT 日 콘솔 HW & SW 판매량(11월 둘째 주)

Table 日 콘솔 HW & SW 판매량(2008.11.3~11.9) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	104,897
	PSP	-	Sony	43,726
	Wii	-	Nintendo	24,726
	PlayStation 3	-	Sony	18,354
	Xbox 360	-	Microsoft	12,759
	DS	-	Nintendo	8,381
	PlayStation 2	-	Sony	5,743
SW	Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe	Action	Nintendo	265,654
	Rhythm Tengoku Gold	Action	Nintendo	39,891
	Wagamama Fasion: Gals Mode	Etc	Nintendo	37,411
	Pokemon Platinum	RPG	Pokemon	36,670
	Grand Theft Auto IV	Action	Capcom	35,851
	Valkyrie Profile: Toga o Seoumono	RPG	Square Enix	32,569
	Monster Hunter 4 Portable 2nd G	Action	Capcom	19,048
	Aruite Wakaru: Seikatsu Rhythm DS	Etc	Nintendo	18,465
	Gran Turismo 5 Prologue Spec III	Racing	Sony	16,927
	LittleBigPlanet	Action	Sony	16,905

[출처] Media Create