



일본 게임 시장 동향

UGC는 향후 게임 시장 혁신의 중심이 될 것...Nintendo

● 미래 엔터테인먼트는 유저가 창조하는 능동적 미디어가 주도할 것

◆ Nintendo of America의 Reggie Fils-Aime 사장은 지난 11월 13일 New York에서 개최된 게임산업 투자 컨퍼런스인 BMO Capital Markets Interactive Entertainment Conference에서 검색엔진 사이트가 중심을 차지하던 10년 전 인터넷에서 YouTube나 Facebook과 같이 "전적으로 유저가 창조하고 유저가 소비하는" 지금의 인터넷으로의 변화를 언급하며, "유저가 적극 참여하는 '능동적 엔터테인먼트'가 떠오르고 있다"고 강조

- Fils-Aime 사장은 이어서 "미래의 엔터테인먼트 사업자들은 1) 경제 상황과 2) 유저 스스로 창조하는 능동적 미디어 이 두 가지 거대한 힘의 흐름을 주시해야 한다"고 강조했으며, 결과적으로 유저들의 창조력은 경제 상황조차도 압도할 것이라며, 후자에 무게를 실어줌

● 게임에서도 'Reaction'보다 'Interaction'이 중요

◆ Fils-Aime 사장은 "20여 년에도 플레이어는 'Pong' 테이블 앞에서 다른 사람들과 대결을 펼쳐 왔다"며, "엔터테인먼트 이용자는 점차 '리액션(reaction)'에서 '인터랙션(interaction)'으로 옮겨갔으며, 게임은 항상 능동적 엔터테인먼트의 선두에서 그 혁명을 주도해 왔다"고 덧붙임

- 그는 또한 "15년 전에 이미 게이머는 레이스 게임에서 자신의 차를 색칠하거나 자신만의 루트를 찾으며, 다소 원시적이거나 '창조'를 해왔다"고 전함

◆ Fils-Aime 사장은 신규 DSi 기기의 UCC 지원 기능을 언급, "2개의 내장 카메라와 이미지 생성 소프트웨어를 갖춰, 사진을 화면에 저장하고 Nintendo Wi-Fi 기능으로 사무실 내의 누구에게든 전송할 수 있다"고 설명

- 그는 일본의 상황을 예로 들면서, 'Band Bros. Deluxe'로 음악을, 'Girls Mode'로 패션 디자인을, 'Moving Notepad'로 손수 그린 책을, 'Wario Ware Myself'로 자기만의 게임까지 창작 및 공유가 가능한 세상이 오고 있다고 밝힘

 www.nintendo.com  www.bmocm.com/conferences

日 Square Enix, 글로벌 시장 공략 체제로 전면 돌입

🌐 Square Enix, 최초로 서양 개발사 Gas Powered Games와 파트너십

- ◆ 서사 RPG 'Final Fantasy'로 잘 알려진 日 게임업체 Square Enix는 최근 서양 회사로는 최초로 Gas Powered Games와의 계약에 서명, 동시에 LA에 내부 개발 스튜디오를 설립한 것으로 확인됨
 - 현재 LA 스튜디오는 Wii와 Xbox 타이틀 프로젝트에 참여한 경력이 있는 소프트웨어 개발자, QA 테스터, 마케팅 담당자 등을 모집 중
- ◆ 또 Gas Powered Games의 RTS게임 'Supreme Commander' 속편 프로젝트에 임할 것으로 알려져, RPG시장에 집중해 오던 Square Enix가 최초로 RTS 장르에 도전하는 의미를 지니고 있음
 - Gas Powered Games와 파트너십을 체결한 것은 Square Enix가 지금까지 일본 업체와의 공동작업만을 해왔던 것에서 벗어나 최초로 서양 개발사와 제휴를 맺은 사례
 - Yamamoto CEO는 여전히 RPG 시장에 주력하면서도, 장르를 불문하고 게임의 수준은 항상 중요한 문제라고 언급

🌐 해외 시장 '적극적' 공략 위해 추가적인 제휴·합병도 고려

- ◆ Square Enix의 Yoichi Wada 사장은 "유럽과 북미 시장이 지속적으로 성장할 것이며, 이번 제휴는 해외 시장 공략을 위한 선택"이라며, "회사의 성장 모델을 감안, 우리는 항상 또 다른 파트너십이나 합병의 가능성을 배제하지 않는다"고 덧붙임
 - Yoichi Wada 사장은 Gas Powered Games가 "유럽과 북미 시장 소비자들의 취향을 적절히 공략할 수 있는 게임 개발에 뛰어난 역량이 있다"며 기대
 - Gas Powered Games는 게임 디자이너 Chris Taylor가 설립한 회사로, 특히 전략 RPG 'Dungeon Siege' 시리즈로 유명하며, 현재는 신규 타이틀 'Demigod'을 개발하고 있음

 www.square-enix.com  www.gaspowered.com

Nintendo, 주식시장 소재로 한 게임 개발 중

🌐 Nintendo, Nikkei와의 제휴 통해 경제 학습용 기능성게임 출시

- ◆ Nintendo가 동경증권거래소의 대표지수 중 하나인 니케이지수*를 산출하는 일본경제 신문사인 Nikkei와 제휴를 맺고, 주식 시장을 소재로 한 신규 게임 타이틀 개발에 착수한 것으로 알려짐

- 이번 타이틀은 "경제를 보다 재미있게 배우도록 하는 것"을 목적을 가지고 NDS판으로 제작될 예정이며, 게임 내 퀴즈를 통해 기본적인 경제 흐름의 작동 원리를 유저가 이해하기 쉬운 경제 용어로 풀어 설명해 줌
- ◆ 이번 게임은 Nintendo의 'Dr. Kawashima's Brain Training'과 'Big Brain Academy', 'Math Training' 등의 실용성 게임과 맥을 같이 하는 것으로 구체적인 출시일 및 가격 등은 아직 알려지지 않음

*주: Nikkei225지수는 일본경제(약칭 '닛케이') 신문사가 도쿄증권거래소 1부시장에 상장된 주식 가운데 225개 종목의 시장가격으로 1975년부터 일본의 니혼게이자이 신문사가 산출하여 발표하는 가격가중평균 주가지수

 www.nikkei.co.jp

Nintendo, Sony에 비해 환경에 대한 관심 적어...Greenpeace

Nintendo, Nikkei와의 제휴 통해 경제 학습용 기능성게임 출시

- ◆ 국제 환경단체 Greenpeace가 오는 12월에 열리는 post-Kyoto 협상*에 앞서 주요 가전 업체들을 대상으로 조사한 환경 평가에서, 3대 콘솔게임기 제조업체 중 Sony가 가장 친환경적인 기업으로 선정됐으며, Microsoft는 자사의 관련 기준을 강화하고 있는 데 비해 Nintendo는 별다른 대책을 구비하지 못한 것으로 드러남
- Greenpeace의 Iza Kruszevska(유독화학약품 부문 활동가)는 “전자제품 업체들이 자체 온실가스 배출량을 상당히 줄일 수 있을 것이라는 기대감에서 이 같은 조사를 실시하게 됐다”며, 특정 화학약품의 사용, 제조(생산) 기준, 폐기물 관리 등의 다양한 영역을 세분화해 이들 주요 업체의 정책을 면밀히 조사, 각 항목별로 0에서 3점까지 점수를 매겼고 이를 모두 더해 종합점수(최저 0점~최대 45점)를 산출

Nintendo: 4/45

- ◆ Nintendo는 환경 관련 정보에 대해 매우 소극적이었으며, 여타 일본 업체들과의 환경 관련 제휴 실적이 전무하며, 전담 부서조차 없는 상황
- 대부분의 국가에서 폐제품 수거 정책을 실시하지 않고 있으며, “우리는 버릴 만한 제품을 만들지 않기 때문에 그런 정책이 필요 없다”는 식의 답변을 하고 있는 상황
- Nintendo가 자사의 환경관련 정보를 제공하지 않아 15개 부문 중 무려 11개 부문에서 아무런 점수도 얻지 못했으며, 화학약품 관리, 탄소 총량 공개, 온실가스 배출 감축 계획, 부가 물질의 단계적 폐지에 대한 추가 일정 공개 등으로 총 4점을 획득함

🌐 Sony: 24/45

- ◆ Sony는 화학약품 관리 및 폐제품 수거 시행 부문에서 ‘매우 우수’한 점수를 획득했으며, 미국 시장 최초로 미국 내 모든 자사 제품들에 폐제품 재활용 프로그램을 전개해 전반적으로 우수한 평가를 받음

🌐 Microsoft: 15/45

- ◆ Microsoft는 최근 지속 가능성 관련 팀을 신설하는 등 Xbox360과 관련해 다소 고무적인 행보를 보이고 있으며, 사전주의원칙, 화학약품관리, 잠재적 위험을 지닌 화학물질의 단계적 배제 등 여러 영역에서 고르게 점수를 얻어 총 15점을 득점했으나, 이들 3개 부문에서만 9점을 획득했을 뿐 여타 부문에서는 별다른 점수를 얻지 못해 전반적으로 고른 평가를 받은 Sony와는 대조적임

🌐 전력소비에 따른 이산화탄소 배출

- ◆ 최근 발표된 Natural Resources Defence Council(NRDC)의 전력소비 관련 평가에서 콘솔게임기의 전력소모로 인해 미국에서만 연간 700만 톤 이상의 이산화탄소가 배출되고 있는 것으로 나타났으며, Nintendo Wii의 소비전력은 평균 16와트로 Xbox360(119 와트)과 PS3(150와트)에 비해 매우 낮은 것을 나타냄
 - 그러나 Kruszewska는 “제품 타입이 다르기 때문에 Wii를 PS3/Xbox360과 같은 범주에 넣는 것은 곤란”하며, “환경 관련 평가를 소비전략만으로 단순비교 할 수 없다”며, 여타 기준의 중요성을 강조

*주: post-Kyoto talks(포스트 교토 협상): 교토의정서(온실가스를 줄이기 위해 38개국의 선진국이 합의한 의정서로 2012년 규제 만료) 이후에 새롭게 적용되는 기후변화 국제협력체제. 2013년부터 발효될 예정으로, 한국을 포함해 선발 개도국들도 온실가스 감축의무 대상국으로 확대하는 방안을 논의 중임. 2001년 탈퇴한 미국의 경우 오바마 대통령이 의정서 비준을 공약으로 내세운 바 있음.

 www.greenpeace.org  www.nrdc.org

Wii Music 판매량, 기대에 못 미쳐

🌐 Wii Music, 미국 시장서 고전 중

- ◆ 美 시장조사업체인 NPD Group은 지난 10월 20일 출시된 Nintendo의 신규 타이틀 ‘Wii Music’의 10월 판매량이 8만개의 그쳐, 출시 한 달만에 68만 개를 판매한 ‘Wii Fit’에 비해 기대에 못 미치는 성적을 기록했다고 지난 11월 13일 밝힘

- ‘Wii Sports’, ‘Wii Play’, ‘Wii Fit’에 이은 닌텐도 ‘빅4’의 마지막 시리즈인 ‘Wii Music’은 위모콘을 사용해 음악을 연주하는 독특한 방식의 음악게임으로, 앞선 빅4 시리즈와 마찬가지로 ‘슈퍼마리오의 아버지’ 미야모토 시게루가 직접 개발을 담당한 게임으로 유명함

● 부진의 원인 및 향후 전망

- ◆ 현재 북미 지역에서 ‘Wii Music’의 대규모 프로모션을 통해 판매량을 진작에 힘을 쏟고 있으나 쉽지 않을 것으로 보임
 - 이미 Wii 뮤직의 경쟁작인 ‘Guitar Hero’, ‘Rock band’, ‘Rock Revolution’ 등의 쟁쟁한 경쟁작들이 음악게임 시장을 선점하고 있어, 판매 진작에 어려움이 많은 것으로 알려짐
 - 또 지금까지 출시된 빅4의 게임과는 달리 Wii 뮤직이 전용 컨트롤러가 번들로 포함되지 않은 점도 판매량 부진의 원인으로 지목되고 있음

 www.wiimusic.com

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량(11월 둘째 주)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DS	-	Nintendo	114,621
	PSP	-	Sony	64,186
	Wii	-	Nintendo	38,025
	PlayStation 3	-	Sony	17,895
	Xbox360	-	MS	14,884
	PlayStation 2	-	Sony	5,702
SW	Machi e Ikouyo: Doubutsu no Mori	Simulation	Nintendo	306,986
	Chrono Trigger	RPG	Square Enix	273,170
	Kidou Senshi Gundam: Gundam vs Gundam	Action	Namco Bandai	258,298
	Last Remnant	RPG	Square Enix	105,196
	Saka-Tsuku DS: Touch and Direct	Simulation	Sega	74,505
	Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe	Platform	Nintendo	53,752
	Rhythm Tengoku Gold	Etc	Nintendo	26,376
	Wagamama Fasion: Gals Mode	Etc	Nintendo	25,465
	Tongari Boushi no Mahou no 365 Nichi	RPG	Konami	24,422
	Ryuusei no Rockman 3: BLACK ACE / RED JOKER	RPG	Capcom	23,074

[출처] Media Create