



일본 게임 시장 동향

Sony, 2016년까지 PS3 유지할 계획

SCE의 Hirai 회장, “10년 간의 지원을 통해 PS3가 최종 승자가 될 것”

- ◆ Sony Computer Entertainment(SCE)의 Kazuo Hirai 회장은 Official PlayStation Magazine과의 인터뷰에서 PlayStation3(PS3)를 10년 간 지원할 계획임을 밝힘
 - Kazuo Hirai는 닌텐도는 경쟁 대상이 아니며, Microsoft(MS)의 Xbox 360은 그들의 과거 행보에 비추어 볼 때 4~5년의 수명을 지닌 콘솔기기에 불과하다고 평가
 - 그러나 SCE는 PS3를 10년간 지원하는 계획을 가지고 있으며, 이를 바탕으로 콘솔게임 시장의 궁극적인 승자가 될 것이라고 예상

수명 장기화 전략의 배경 및 전망

- ◆ Kazuo Hirai의 발언에 대해 시장의 반응은 지지와 비판으로 양분

www.scei.co.jp/index_e.html

Table Sony의 PS3 제품수명 장기화 전략에 대한 시장 평가

구분	지지	비판
평가 주체	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 시장조사업체 ScreenDigest의 게임 애널리스트 Ed Barton 	<ul style="list-style-type: none"> • MS 제품 관리 담당 Aaron Greenberg • MS 엔터테인먼트 대표 Robert Bach • Gizmodo.com
배경	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 부담 완화 : 30~50억에 달하는 새 콘솔 개발비용은 모든 개발사에 부담이 되므로, 10년 정책은 Sony의 실적 증진에 큰 영향을 미칠 수 있음 • 퍼블리셔의 지속적 수익 창출 기회 마련 : 콘솔 수명의 장기화는 안정적인 수익 창출 창구가 될 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> • PS2의 성공이 PS3를 보장하지 않음 • 멀티 플랫폼 타이틀 증가로 PS3의 독점력 약화 • 과도한 스펙으로 비싼 기기가격 • 써드파티 개발사 부족 • 열세를 극복하기 위한 마케팅용 발언에 불과
전망	<ul style="list-style-type: none"> • 강력한 퍼스트파티 게임/온라인 서비스 제공/디지털 다운로드 서비스 등과 같은 적극적 지원을 통한 고객의 콘솔 구매 욕구 유발 필요 	<ul style="list-style-type: none"> • PS3의 저조한 판매량으로는 콘솔게임기의 승자가 될 수 없음 • MS 역시 신모델 출시를 고려하지 않고, Xbox 360의 수명이 장기화될 것

[출처] 스트라베이스, 2009

Unreal Engine으로 전환했던 Square Enix, 재검토 중

Unreal Engine 기반 게임의 흥행실패로 엔진 사용 재검토

- ◆ 日 게임업체 Square Enix가 지난 2008년 11월 출시한 Unreal Engine 3 기반 멀티플랫폼(Xbox360, PS3, PC) RPG 게임 ‘The Last Remnant’가 다양한 기술적 문제를 보이면서, “게임에 따라” 엔진 적용을 유연하게 검토하겠다는 입장을 밝힘
 - Square Enix는 지난 2007년 1월 자체 White Engine을 고수하던 기존 입장에서 Unreal Engine으로 전환한다는 소식으로 게임업계의 주목을 받은 바 있음
 - 이는 과거 PlayStation 전용 게임으로 개발하던 데서, Xbox360 등 다양한 플랫폼으로의 확장 전략과 병행

재검토 배경 및 전망

- ◆ ‘The Last Remnant’의 아트 디렉터인 Yusuke Naora는 “Unreal Engine을 처음 사용하다 보니, 개발 기간이 당초 예상보다 더 많이 걸렸지만, 기존의 엔진으로 할 수 없는 다양한 기능을 제공하고 있어, 개발전략에 따라 적합한 엔진을 취사선택해 사용할 것”이라고 밝힘
 - 모든 플랫폼에서 구동 가능한 게임 개발을 지원하는 Unreal Engine을 사용하려는 Square Enix의 개방적인 태도는 긍정적인 평을 받았지만, 이번 ‘The Last Remnant’의 PS3와 PC 버전 발매일은 현재로서는 불투명할 것으로 예상됨

 www.unrealtechnology.com

日 정부, 소비자 보호 위해 사이버머니 결제 관련 규제 움직임

결제 대금의 50%를 예치하는 등의 규제 방안이 논의중

- ◆ 일본 정부는 최근 온라인게임 시장 초기, 마땅한 결제수단이 부재한 틈을 타 광범위하게 보급된 사이버머니에서 발생하기 쉬운 개인정보 유출 및 각종 온라인 금융 사고로부터 소비자의 권익을 보호하기 위해, 관련 업체들(온라인 포털, 사이버머니 서비스업체, 온라인게임 관련 협회)에 대한 규제를 강화하겠다는 입장을 표명하고 관련 협회 및 기관의 의견을 수렴하고 있는 것으로 알려짐

- 아직 세부적인 내용이 결정되지 않았지만, 일본 온라인게임협회의 카와구치에 따르면, 결제대금의 50%를 정부가 보관해 사이버머니 서비스업체의 도산에 대비한다는 등의 내용이 포함돼 해당 정책이 발의될 경우, 유동 자금의 50%가 잠식되는 것과 같아 관련 업계에 상당한 파급력을 미칠 전망
- 현재 의견을 수렴하고 있으나, 소비자들의 불이익을 방지하기 위해 어떤 식으로든 관련 규제가 발효될 전망

🌐 일본의 전자 결제 수단

- ◆ 현재 일본에서 사용되고 있는 결제수단은 IC칩 형태와 사이버머니가 있으며, IC칩 형태에는 사전에 일정 금액을 충전하는 선불카드와 사후에 청구하는 후불카드가 있음
 - Pre-Paid Card(선불카드)의 종류로는 Edy, Suica, PASMO, 모바일 Suica, nanaco, WAON이 대표적이며 Post Pay(후불 카드)로는 iD, QUIDPay, Smartplus, Visa Touch, eLIO, PayPass 등이 있음
 - 최근 모바일결제 또한 보급되기 시작하는 추세
- ◆ 현재 IC칩 형태의 결제수단을 온라인게임에 도입하려는 움직임이 있으나, 아직까지 사용상 불편한 점이 많아 사이버머니 형태의 결제가 주를 이루고 있음
 - 주요 사이버머니 서비스업체로는 BitCash, WebMoney, NET CASH가 있으며, 이 외에 Digi_colin, 전자머니초코무, 오프라인데빗, @ca, C-CHECK, GAMECHECK 등도 있음

[출처] 경향게임즈, 2009.2.6

Sony Online Entertainment, 트레이딩 전략카드 게임업체 인수

🌐 SOE, 온라인 트레이딩 카드 게임 사업분야 확장

- ◆ Sony Online Entertainment(SOE)는 온라인 트레이딩 카드게임 개발사인 Octopi Studio를 인수했다고 지난 1월 16일 발표
 - 美 Arizona 州, Tucson 市에 위치한 Octopi Studio는 기존 직원 17명을 모두 유지한 채 SOE Tucson으로 사명 변경
 - Octopi는 'PoxNora'라는 온라인 트레이딩 카드게임을 개발하였으며, 2006년 이후로 7 종류의 확장판을 출시한 바 있음

🌐 인수 배경 및 전망

글로벌 게임산업 Trend

- ◆ SOE는 본 인수를 통해 라인업 다양화와 함께 이용자 증대를 기대하고 있음
 - SOE의 Octopi의 인수는 'The Lord of the Rings' 개발사 Worlds Apart Production의 (現 SOE Denver) 2006년도 인수의 연장으로 이루어졌음. SOE는 현재의 라인업을 유지하고 확장하는 동시에 새로운 게임을 개발하기 위해 SOE Denver와 SOE Tucson 사이의 협업 프로젝트를 이끌어 낼 예정
 - Octopi의 인수를 통해 SOE는 기존 전략 게임의 질적 향상 및 새로운 라인업의 확장과 함께 'PoxNora'의 기존 200백만 이용자를 유인할 수 있을 것으로 기대하고 있음

 www.soe.com  www.octopi.com

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 넷째 주)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	51,618
	PSP	-	Sony	38,280
	Wii	-	Nintendo	26,770
	PlayStation 3	-	Sony	17,708
	DS Lite	-	Nintendo	13,686
	Xbox360	-	MS	7,663
	PlayStation 2	-	Sony	5,077
SW	Dissidia: Final Fantasy(PSP)	Action	Square Enix	48,675
	Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)	Action	Capcom	34,191
	Rhythm Tengoku Gold(DS)	Action	Nintendo	33,480
	Wii Fit (Wii)	기타	Nintendo	29,561
	Wagamama Fasion: Gals Mode(DS)	기타	Nintendo	29,433
	White Knight Chronicles(PS3)	RPG	Sony	26,495
	Gran Turismo 5 Prologue Spec III(PS3)	Racing	Sony	25,440
	Gundam Musou 2(PS2)	Action	Bandai Namco	25,270
	Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe(DS)	Action	Nintendo	23,409
	Mario Kart Wii(Wii)	Racing	Nintendo	21,548

[출처] Media Create