



일본 게임 시장 동향

Nintendo, 1억 4,100만 달러 규모의 R&D 센터 건립 추진

● Nintendo, 효율성 제고를 위해 R&D 센터 통합

- ◆ 일본 금융 뉴스 매체인 Nikkei Net에 따르면, Nintendo는 현재 본사가 있는 도쿄 근교에 지난 12월 1억 416억 달러에 매입한 4만 m² 규모 부지에 통합된 R&D 센터를 건립할 계획인 것으로 지난 10일 알려졌다
 - 새로 건립되는 R&D 센터에서는 Wii, DS 타이틀 개발 뿐만 아니라, 새로운 콘솔게임기 개발도 수행하게 될 것으로 예상됨
 - Nintendo의 R&D 부서는 GameCube의 실패 이후 Wii와 Nintendo DS의 혁신적인 입력 방법을 채용하는 등 적극적인 변화를 시도해왔음
- ◆ 이번 계획은 기존에 2 곳으로 분리되어 있었던 Nintendo의 R&D 팀을 하나로 통합해 전체적인 R&D 효율성을 제고하기 위한 것이며, 구체적인 통합 시기는 결정되지 않았음
- ◆ 한편 지난 1월 발표된 Nintendo의 실적보고서에 따르면, 향후 연 목표 매출액과 이익을 기존에 비해 각각 9%, 36% 하향 조정해, Wii와 DS 이후의 모델이 아직까지 확실치 않음을 반증
 - Nintendo가 지난해 12월까지 전세계적으로 Wii(2006년 말 출시)를 4,496만 대, Nintendo DS(2004년 출시)를 9,622만 대 판매함

북미/유럽 시장과의 격차 줄이는 열쇠는 ‘재미’...Nintendo CEO

● 미국에서 Nintendo DS의 보급률 부진은 국가간 문화 차이

- ◆ Nintendo의 Satoru Iwata 사장은, 일본은 열차 이용객 중심으로 보급이 이루어진 반면 미국은 자가용 이용자가 대다수를 이루는 등 국가간 문화 차이로 인해 휴대용 콘솔의 사용 행태가 달라질 수 밖에 없다고 지적
 - 그러나 “재미의 본질은 상당 부분 문화와 언어의 장벽을 뛰어넘는다”라며, 일본에서 평이 좋은 게임은 해외에서도 좋은 반응을 얻을 수 있을 것이라는 긍정적인 견해를 피력

- 예를 들어, 'Brain Training (미국 출시명 'Brain Age)'는 해외 시장의 매출이 일본 시장의 2배에 육박하며, 'Pokemon'의 경우도 미국 출시 초기에는 회사 내부에서조차 성공 여부에 회의적이었다고 함
- Satoru Iwata는 제품 자체의 변화 보다는 해외 시장에서의 마케팅 방법에 대해 고민해야 한다고 강조하며, 'Touch! Generations' 게임을 미국용과 영국용으로 나눠 두어 종을 시범 출시한 후 단계적으로 출시할 예정이라고 밝힘

“Touch! Generations”: 전통적인 게이머보다 더 광범위한 집단을 게이머로 끌어들이기 위한 Nintendo DS와 Wii 게임의 브랜드로서, Big Brain Academy, Sudoku Gridmaster, Nintendogs, Wii Fit, Wii Music 등이 대표적

 www.touchgenerations.com

日 게임업체 Sega Sammy, 계속된 실적악화로 구조조정



Sega, 실적 저조로 명예 퇴직 권고

- ◆ 日 아케이드게임 업체 Sega Sammy Holdings가 최근 9개월간(2008년 4월~12월) 1조 1800만 달러의 손실을 기록, 이를 만회하기 위해 자사 직원 3,127명 중 560명 가량을 ‘명예 퇴직 권고’ 형식 해고, 110개 정도의 오락실 폐쇄, R&D 비용 20% 절감을 고려하고 있는 것으로 알려짐
- 이 손실 규모는 전년동기의 1억 7,300만 달러 규모의 손실액에 비해 감소했으나, 매출규모가 33억 9,000만 달러로 전년동기대비 15.4% 감소함
- 경영환경 개선의 기미가 보이지 않아, Sega Sammy는 연간 예상 매출액을 7.4% 내린 47억 7,000만 달러로 하향 조정됐으며, 순수익 예상치는 5,500만 달러 흑자에서 2,900만 달러 적자로 예상됨

실적 악화 배경

- ◆ 엔고 상황이 지속되는 환율과 실업률 증가 등의 외부적 경제 환경으로 인해, Sega Sammy의 빠징코 및 코인 슬롯머신 사업의 매출은 5,800만 달러에 그친 것으로 알려짐
- ◆ 서구 시장에서는 탄탄하다고 평가되던 Sega Sammy의 콘솔 게임 산업도 일본 내에서는 수요 감소로 위축되고 있는 것으로 나타남
- ‘Sonic Unleashed’, ‘Football Manager 2009’, ‘Mario & Sonic at the Olympic Games’ 등으로 대표되는 Sega는 최근 9개월간 총 2,110만부 판매했으며, 지역별로는 미국에서 880만부, 유럽에서 910만부, 일본 및 기타 국가에서 310만부를 판매

 www.segasammy.co.jp/english

日 Bandai Namco, 일본 게임업체 인수 나서

● Bandai Namco, D3 Publisher 지분 100% 인수 계획

- ◆ D3 Publisher 의 대변인에 따르면, Bandai Namco 가 일본 본사를 포함하여 미국과 유럽 법인까지 회사 전체를 인수할 예정이라고 함. 이미 D3 Publisher의 지분 70%를 인수했으며 잔여 30%를 주당 6만 2,000 엔에 인수할 계획이라고 함
 - 본 인수를 통해서 D3 Publisher는 Bandai Namco의 장난감, 아케이드 오락기, 비디오/음악 콘텐츠 등의 타 사업부와의 제휴를 통해 D3 Publisher 게임 콘텐츠의 가치를 증대시킬 수 있을 것으로 기대
 - 한편 Bandai Namco입장에서는 ‘Ben 10’ 시리즈 등 D3 Publisher 게임의 해외 진출 확장과 자사가 보유한 장난감, 애니메이션, 기타 게임 외 사업을 활용하여 D3 Publisher 게임의 OSMU(One-Source Multi-Use)를 고려하고 있음
 - 또한 양사는 본 인수합병을 통해 Bandai Namco와 D3 Publisher 간의 기술 공유를 통한 개발 효율성 증대 및 신규 게임 개발 및 모바일 콘텐츠의 공동 개발 및 공동 프로모션이 가능할 것이라고 전망

 www.bandainamcogames.co.jp  www.d3p.co.jp

日 Square Enix, 위기의 옛 Eidos 주식 32% 매입 제안

● 주당 32펜스로 주식공개매수(TOB)를 통해 Eidos 지분 확보 계획

- ◆ ‘Final Fantasy’ 시리즈로 유명한 일본 게임개발사 Square Enix가 ‘Tomb Raider’ 시리즈의 영국개발사 Eidos를 우호적 TOB(Take Over Bid)를 통한 인수 계획 밝힘
 - 인수 금액인 주당 32 펜스는 인수 계획을 밝힌 시점인 1월 14일 기준으로 시가의 258%이며, 최근 3개월간 평균 주가의 91% 수준이며 Eidos의 주식 전량을 인수할 경우 인수금액이 약 8,430만 파운드(약 1,780억 원)에 이룸
 - Square Enix의 Yoichi Wada 사장은 본 인수를 통해 포트폴리오를 확장하여 세계 시장 공략에 큰 도움이 될 것으로 내다보고 있으며, 인터랙티브 엔터테인먼트 분야에서 선도적인 기업으로 부상할 수 있을 것으로 기대
 - 보다 자세한 인수 조건은 3월 초 발표 예정이며, 한편 Eidos의 지분 20%를 소유하고 있는 미 영화사 Warner Bros.는 Square Enix의 제안을 지지하는 입장을 발표

 www.square-enix.com/na  www.eidos.com

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (2월 첫째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.2.2~2.8) (단위: 대)

| 구분 | 항목 | 장르 | Publisher | 판매량 |
|----|--|-----------|--------------|--------|
| HW | DSi | - | Nintendo | 49,529 |
| | PSP | - | Sony | 34,969 |
| | Wii | - | Nintendo | 20,412 |
| | PlayStation 3 | - | Sony | 16,082 |
| | DS Lite | - | Nintendo | 12,484 |
| | Xbox360 | - | MS | 8,311 |
| | PlayStation 2 | - | Sony | 5,089 |
| SW | Tales of the World: Radiant Mythology 2(PSP) | RPG | Bandai Namco | 44,922 |
| | Demon's Souls(PS3) | RPG | SCE | 39,689 |
| | Winning Eleven 2009(PSP) | Sports | KONAM | 37,862 |
| | Winning Eleven 2009(PS2) | Sports | KONAMI | 36,990 |
| | Final Fantasy Crystal Chronicles -Echoes of The Time(DS) | RPG | Square Enix | 33,985 |
| | Meitantei Conan & Kindaichi Shounen no Jikenbou: Meguri au 2-Jin no Meitantei(DS) | Adventure | Bandai Namco | 19,973 |
| | Monster Hunter Portable 2nd G (PSP) | Action | Capcom | 17,821 |
| | Taiko no Tatsujin Wii(Wii) | Action | Bandai Namco | 16,338 |
| | Rhythm Tengoku Gold(DS) | Action | Nintendo | 15,555 |
| | Wii Fit(Wii) | 기타 | Nintendo | 14,826 |

[출처] Media Create