



일본 게임 시장 동향

PC게임 시장에서는 온라인 유통이 중요...Capcom



● 게임업체들이 기피하는 PC게임 시장은 적극 진출해야 할 '블루오션'

- ◆ 일본 게임업체 Capcom의 전략 담당 부사장 Christian Svensson은 PC게임 웹진 Rock Paper Shotgun과의 인터뷰에서 러시아, 브라질, 인도 등의 신흥 시장 진출을 위한 최적의 플랫폼으로 PC게임 시장의 가능성을 높게 평가하여, PC패키지 불법 복제에 대응하는 디지털 다운로드 방식 중심으로 진출할 전략이라고 지난 3월 4일 밝힘
 - 주요 게임 시장인 북미, 유럽, 일본이 콘솔 플랫폼 위주인 반면, PC는 게임의 낮은 수익률과 불법 복제 우려로 인해 대부분의 업체가 기피하는 플랫폼
 - 그러나 Capcom은 오히려 PC 플랫폼을 블루오션으로 인식하고 콘솔용 최신 게임을 PC용으로도 출시하고 있음
- ◆ 성장성 높은 시장인 BRICs(Brazil, Russia, India, China)와 중동 지역은 PS3, Xbox360 같은 차세대 콘솔의 보급률이 극히 낮은 가운데, PC는 전세계 어디에나 존재하는 플랫폼이라는 장점을 Capcom은 높이 평가
 - Capcom 측은 불법 복제 네트워크를 역이용하여 시험판 배포 채널로 활용하고, 디지털 다운로드 위주로 판매망을 운용한다면, 他 경쟁사가 기피하는 PC 플랫폼 시장이 큰 기회가 될 수 있다고 판단하고, 최신작 'Street Fighter IV', 'Lost Planet', 'Bionic Commando', 'Devil May Cry IV' 등을 PC용으로 출시

www.capcom.com

Nintendo, 전세계 불법복제에 적극 대응



● 주요 시장에서 실적 거뒀으나, 중국이 관건

- ◆ Nintendo는 미국, 일본을 중심으로 불법 복제 기기인 '마지콘' 유통 업체를 원천적으로 차단하여 수요를 없애려는 전략을 취하고 있으며, 권역별 상황은 다음과 같음

- 미국, 일본 등에서는 어느 정도의 효과를 보고 있으나 중국 시장에서의 불법 복제 근절 여부가 관건이 될 것으로 보임

*주: '마지콘'은 Nintendo DS의 소프트웨어를 별도의 Micro SD카드에 저장하고 불법 복제해 무료로 즐길 수 있도록 하는 장치로서, 'R4'와 'DSTT'가 대표적

Table	Nintendo의 국가별 대응 현황
국가	대응 방안
미국	-2월 말, 미국무역대표부에 한국, 멕시코, 스페인 등을 주요 불법 복제 국가라고 밝히며 불법 복제 적극 대처 요청
일본	-Nintendo와 54개 써드 파티 업체가 마지콘 유통사 5곳을 고발하였으며, 도쿄 지방법원은 마지콘 판매 금지 및 일본 내 재고 폐기처분 판결 -본 소송에는 Nintendo뿐 아니라 SNK Playmore, Capcom, Koei, Square Enix 등 주요 게임회사가 함께 참여한 것으로 알려짐 -법원의 판결 이후, 온라인 쇼핑몰에서 마지콘 매물이 사라졌으며, 오프라인에서도 아키하바라의 소수 매장을 제외하고는 대부분 판매 중단
국내	-컴퓨터프로그램보호법에 의거하여 2008년 7월부터 R4의 수입 및 유통 차단 중이며 도쿄 지방법원의 판결 이후 최근까지 존재하던 소규모 밀수조차 거의 사라짐 -Nintendo는 마지콘의 공급 자체를 차단함으로써 수요를 없애는 전략을 취하고 있으나, 주요 공급처인 중국 현지에서의 단속 여하에 따라 불법 복제 차단 성패가 갈릴 전망

[출처] 스트라베이스, 2009

Sony, PSN 통해 美 NBC Universal의 영화와 TV프로그램 제공

총 1400 편의 영화, 4,500 편의 TV 프로그램을 제공하여 미디어 플랫폼화

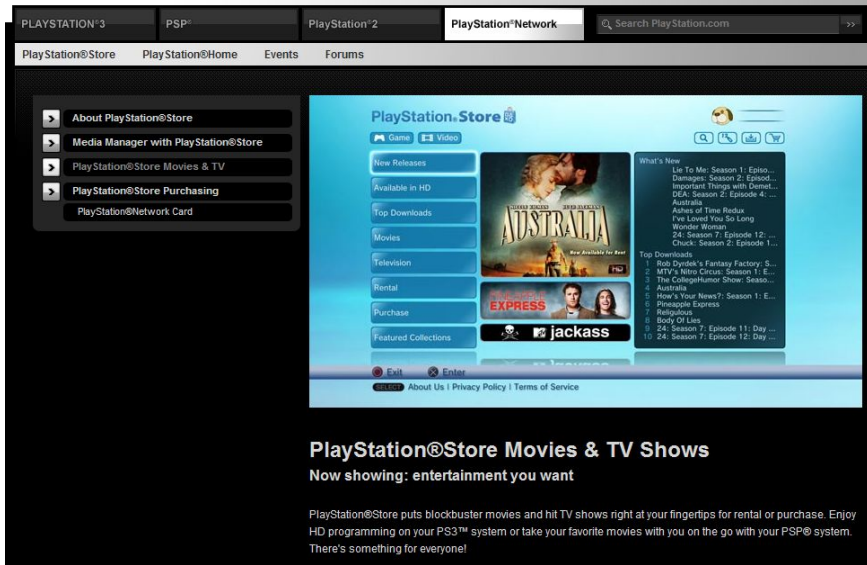
- PlayStation 3의 온라인서비스 플랫폼인 PlayStation Network의 제공 콘텐츠는 3만 편 이상의 Xbox Live에 비하면 아직 미흡한 수준이지만, 적극적인 콘텐츠 확보를 통해 새로운 홈 엔터테인먼트 플랫폼을 구축할 계획인 것으로 알려짐
- General Electric(80%)와 Vivendi(20%)가 지분을 보유한 NBC Universal과 제휴하여 'Milk'같은 신작 영화와 'The Office', '30 Rock', 'Heroes' 등 방송된 지 하루 지난 인기 TV 프로그램을 SD급(PS3, PSP)과 HD 급(PS3 전용)으로 제공할 계획
- 24시간 동안 볼 수 있는 대여 요금으로 SD 급은 \$ 2.99, HD 급은 \$ 5.99, 판매가격은 SD급 \$ 9.99, HD 급 \$ 14.99 예정
- PSN(Playstation Network) : PSP와 PS3에서 접속이 가능한 네트워크 서비스로, 온라인 게임 플레이, PS3 유저간 채팅, 게임 다운로드 등 가능

- NBC Universal 의 콘텐츠를 포함하여 1,400 편의 영화와 4,500 편의 TV 프로그램 등 약 15,000 개의 라이브러리가 등록되어 있으며 3억 8,000 만 이상의 다운로드 기록 누적 계정 미국 900 만, 전세계 2,000 만 (2009년 2월 기준) 등록

 www.us.playstation.com/PSN

Shot

PSN 의 영화, TV 서비스 홍보 웹페이지



[출처] www.us.playstation.com/psn/store/about/MoviesTV

Sony의 PS3 Home 전략

Sony, 콘솔용 가상세계 서비스 'Home' 의 기획 의도는 현실 사교의 재현

- ◆ Sony는 현재의 베타버전으로만 500만 명 가량의 누적 사용자를 확보한 것으로 알려진 PS3용 메타버스 서비스인 'PlayStation Home'을 통해 개인별 주거공간과 끊임없는 콘텐츠 확충으로 게이머간의 깊이 있는 사교를 지원하는 동시에 각종 가상 아이템으로 부가 수익도 창출할 계획인 것으로 알려짐
- '한 대의 콘솔로 친구와 함께 멀티플레이를 즐기던 시절의 게이머간 사교를 온라인에서 재현하는 것이 Home 서비스의 본래 취지이며, 실제로도 그러한 기획 의도가 맞아 떨어지고 있다'고 Sony 관계자는 자평했음(최근 뉴욕 시에서 개최된 Engage! 박람회 참석 당시 전언)

- 볼링장, 놀이터 등에서 게임 전략을 논의하며 우애를 다질 수 있고, 궁극적으로는 자신의 개인 공간으로 상대를 초대하는 현실 사교의 재현까지 가능하다는 설명
- 개인용 아파트는 사용자의 취향에 따라 다양한 소품(무사용 칼걸이, 닌자 복장 등)을 수용할 수 있으며 '가상현실 생활의 중심'이자 여타 유사 서비스와의 차별화 초점으로도 기능함

지속적인 콘텐츠 확충과 각종 가상 아이템 판매 병행

- ◆ 'Second Life'로 대표되는 기존의 가상현실 서비스는 '한동안 놀다 보면 할 게 없어지는' 약점을 노출했음
 - Sony는 'Home' 만의 독자적인 콘텐츠(특정 게임을 소재로 한 가상의 영화촬영장 등)를 지속적으로 확충하는 동시에 다양한 유료 아이템으로 소소한 부분의 재미도 제공할 방침
 - 'Home'의 가상 소품들은 무료에서부터 50 달러에 이르기까지 가격대가 다양함

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (2월 넷째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.2.23~3.1) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	41,032
	PSP	-	Sony	40,214
	PlayStation 3	-	Sony	35,277
	Wii	-	Nintendo	22,051
	Xbox360	-	MS	10,959
	DS Lite	-	Nintendo	13,203
	PlayStation 2	-	Sony	5,730
SW	Yakuza 3 (PS3)	Action	Sega	356,867
	Shin Sangoku Musou: Multi Raid (PSP)	Action	Koei	227,309
	Mario & Luigi RPG 3 (DS)	RPG	Nintendo	56,266
	One Piece Unlimited Cruise: Episode 2 (Wii)	Action	Namco Bandai	47,166
	Game Center CX : Arino no Chousenjou 2 (DS)	ETC	Namco Bandai	46,786
	Sunday x Magazine Nettou! Dream Nine (DS)	Sports	Konami	24,366
	The Idolm@ster SP: Perfect Sun/ Missing Moon/Wandering Star (PSP)	SLG	Namco Bandai	23,557
	Wii Fit (Wii)	ETC	Nintendo	21,688
	Monster Hunter Portable 2 G (BEST) (PSP)	Action	Capcom	21,393
	Star Ocean 4: The Last Hope (X360)	RPG	Square Enix	20,196

[출처] Famitsu