



## 일본 게임 시장 동향

### 성인용 Nintendo 게임, 성공 가능성 낮아...Wedbush Morgan

#### 인기 게임 'GTA'의 DS판 판매량 당초 예상과 달리 저조

- ◆ 전세계적으로 전례 없는 대성공을 거둔 'Grand Theft Auto' 시리즈의 DS판 타이틀 'Chinatown Wars'가 당초 예상을 뒤엎고 부진을 면치 못하는 것으로 나타나, 포화에 달한 Nintendo 플랫폼의 신규 시장 개척을 위한 대안으로 고려되고 있는 성인용 Nintendo 게임 시장에 부정적인 전망을 시사하고 있음
  - 美 투자은행 Wedbush Morgan의 Michael Pachter 애널리스트는 'Chinatown Wars'의 판매량을 최소 40만 장으로 예상하는 등 전문가들의 의견은 대체로 낙관적이었으나, 지난 3월 美 시장조사업체 NPD에 따르면 판매량이 겨우 8만 9,000장에 머물러 예상을 크게 밑돈 것으로 나타남

#### 엇갈리는 해석

- ◆ 'GTA' 퍼블리셔 Take-Two의 대변인은 "NPD 자료는 'Chinatown Wars'의 발매 후 겨우 19일간의 매출일 뿐"이라며 설부른 판단을 경계했으나, Pachter는 이번 성적이 DS용 성인등급 타이틀의 시장성에 대한 근본적인 의문을 제기하고 있다고 지적
  - Pachter는 북미와 유럽 지역의 성인등급 유저층인 18세에서 30세 사이의 남성이 전체 DS 유저의 10%에도 미치지 못하는 데다, 이들 대부분이 Xbox나 PlayStation과 같은 콘솔게임기를 보유하고 있어, 굳이 DS판 성인용 게임을 구매할 필요성을 느끼지 못하는 것을 부진의 원인으로 지적
- ◆ 그러나 Take-Two는 " 장기적으로 'Chinatown Wars'의 성공 가능성을 자신하며, 이전 타이틀과 마찬가지로 시장에서 오랫동안 살아남을 것으로 기대한다"며, 향후 "지속적인 프로모션을 통해 'GTA'의 DS판에 대한 지원과 관심을 멈추지 않을 것"이라고 밝힘

## Konami, 비난 여론으로 이라크 전쟁 소재 게임 개발 중단

### ● Konami, 내년 초 발매 예정이던 'Six Days in Fallujah' 퍼블리싱 취소 결정

- ◆ 日 게임업체 Konami는 2010년 초 발매예정이던 이라크 전쟁을 소재로 한 게임 'Six Days in Fallujah'의 퍼블리싱 계획을 지난 4월 28일 취소
  - 'Six Days in Fallujah'는 대규모 전투에서 미국이 승리하기 전까지 반군의 거점이었던 Fallujah를 배경으로 반군과 싸우는 미국 해병대의 관점에서 2004년 11월의 Fallujah 전투를 다루고 있음
  - Konami는 음악에 맞추어 춤을 추는 'Dance Dance Revolution' 뿐 아니라, 전쟁 게임인 'Metal Gear Solid'로도 유명한 게임 업체
  - Atomic Games는 'Close Combat'과 'World at War' 시리즈의 개발사로 군사 및 정보기관의 훈련 시스템도 개발하고 있음

### ● 중단 배경 및 개발사의 반응

- ◆ 최근 경기침체로 인해 다수의 게임업체들이 성공 가능성이 높은 타이틀 중심으로 포트폴리오를 재편하는 가운데, 이라크 전쟁의 '게임화'에 대한 참전 군인들과 유가족들의 비난 여론이 비난 여론은 퍼블리싱 중단에 결정적인 요인으로 작용한 것으로 보임
  - 퍼블리싱 계획을 취소하기 전, Konami는 이 게임을 미국 해병대에 대한 흡인력 있는 스토리와 더불어 실제 무기, 미션, 전장을 잘 반영한 "보다 현실적인 슈팅 게임"이라고 광고해 왔음
- ◆ 'Six Days in Fallujah'는 美 게임 개발사는 Atomic Games가 30명 이상의 개발 인력을 투자해 개발하고 있는 게임으로, 해당 개발사는 이번 중단 결정에 당혹감을 감추지 못하고 있음
  - 그러나 Atomic의 사장인 Peter Tamte는 Take-Two Interactive Software의 'Grand Theft Auto' 시리즈가 사회적 논란으로 오히려 판매량이 증가한 사례를 거론하며, 이 같은 일방적인 중단 결정을 이해할 수 없다는 입장을 표명한 바 있음

 [www.atomic.com](http://www.atomic.com)    [www.konami.co.jp](http://www.konami.co.jp)

## Sony, PS3 개발킷 가격 대폭 인하



### ● PS3 개발킷 가격, 종전의 1/4 수준으로 대폭 인하

- ◆ Sony는 지난 3월 25일~27일까지 미국 San Francisco에서 개최된 'GDC 2009'에서 PS3의 개발킷 가격을 대폭 인하한다고 발표
  - 해외 업체들이 사용하는 'DECR-1400A'는 북미 지역에서 1만 250달러에서 2,000달러로, 유럽 지역에서는 7,500유로에서 1,700유로로, 일본 내에서 사용하는 'DECR-1400J'는 95만 엔에서 20만 엔으로 가격을 약 1/4 수준으로 인하
  - 이번 가격 인하는 Sony가 지난 2007년 11월 개발킷의 가격을 50% 인하한 이후 2번째 인하

### ● 인하 배경

- ◆ Sony는 이번 가격 인하를 통해서, 써드 파티 유입을 활성화시킬 수 있을 것으로 기대하고 있음
  - 최근 'Final Fantasy 13', '철권 6' 등 전용 게임들이 Xbox360 버전도 출시하는 멀티 플랫폼 전략으로 선회한 데다, Wii의 앞도적인 판매량으로 인해 PS3가 상대적으로 개발자에게 매력도가 낮아져 향후 써드 파티 타이틀 수급에 문제가 발생할 수도 있다는 판단이 그 배경으로 지목
  - 한편 Sony는 나무나 식물을 렌더링할 수 있는 'foliage rendering' 기능이 탑재되어 있는 PS3의 물리엔진 'Phyre 엔진'의 최신 버전도 발표

## Square Enix, 英 Eidos에 이은 추가 인수 가능성 제기

### ● Square Enix, 글로벌 경쟁력 강화하기 위해 인수합병 계속할 것

- ◆ 'Final Fantasy' 시리즈로 유명한 일본 게임개발사 Square Enix가 'Tomb Raider' 시리즈의 영국개발사 Eidos를 지난 3월 8,430만 파운드(1억 2,330만 달러)에 최종 인수한 데 이어, 추가적인 인수 합병을 고려하고 있는 것으로 알려짐
  - Square Enix의 사장 Yoichi Wada는 지난 4월 27일 Financial Times와의 인터뷰를 통해, Eidos와의 합병이 성장동력으로 작용하고 있다며, 앞으로도 적극적인 인수합병을 통해 기업 성장을 도모할 것이라고 밝힘

### 인수합병 및 제휴 전략의 배경

- ◆ Wada는 "지난 5~10년간 일본의 게임 산업은 매우 폐쇄적이 되었고, 서구 경쟁사들에게도 밀리고 있는 것이 사실"이라며, 뒤떨어진 경쟁력을 보완하기 위해서는 해외 업체들과의 인수합병이나 제휴가 필요하다고 역설
  - Square Enix는 'Final Fantasy' 시리즈를 8,000만 장, 'Dragon Quest'도 4,500만 장을 판매했지만, 지난 2008 회계연도(2007.4~2008.3)의 판매량은 전년대비 10% 감소했으며, 2009 회계연도 1분기~3분기(2008.4~2008.12)에도 7% 감소해, 추가적인 성장 동력 마련이 절실한 상황이었음
- ◆ 인수합병 외에도 Square Enix는 美 RPG 게임 개발사 Gas Powered Games와 전략 게임 'Supreme Commander II'를 공동 개발하고 있음
  - Gas Powered Games와 파트너십을 체결한 것은 Square Enix가 지금까지 일본 업체와의 공동작업만을 해왔던 것에서 벗어나 최초로 서양 개발사와 제휴를 맺은 사례
- ◆ 그러나 Eidos가 지난 2008년 회계연도(2007.7~2008.6)에 1억 3,600만 달러의 손실을 기록했던 점을 감안하면, 이를 효과적으로 해소하고 최대한 시너지 효과를 내느냐가 관건으로 작용할 전망
  - Square Enix는 Eidos의 개발 문화를 충분히 살려주기 위해 전면적인 구조조정을 단행하기 보다, 필요한 부분을 중심으로 비용절감을 일부 단행할 것으로 알려짐

 [www.square-enix.com/na](http://www.square-enix.com/na)  [www.eidos.com](http://www.eidos.com)

**STAT** 日 콘솔 HW&SW 판매량 (4월 첫째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.3.31~4.6) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	39,632
	PSP	-	Sony	38,411
	Wii	-	Nintendo	15,540
	PS3	-	Sony	13,509
	Xbox360	-	Microsoft	8,948
	DS Lite	-	Nintendo	5,692
	PS2	-	Sony	5,204
SW	Sengoku Basara: Battle Heroes (PSP)	Action	Capcom	88,051
	Oboro Muramasa: The Demon Blade (Wii)	ActionRPG	Marvelous	23,900
	Mario & Luigi RPG 3 (DS)	RPG	Nintendo	22,968
	Monster Hunter Portable 2G (PSP)	RPG	Capcom	20,208
	Pro Baseball Famista DS 2009 (DS)	Sports	Namco Bandai	17,375
	Suggoi! Arcana Heart 2 (PS2)	Fighter	AQ Interactive	13,738
	Kidou Senshi Gundam: Senjou no Kizuna Portable (PSP)	Strategy	Namco Bandai	13,581
	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2009 (PS2)	Sports	Konami	13,235
	Wii Fit (Wii)	Sports	Nintendo	10,606
Musou Orochi Z (PS3)	Action	Koei	8,986	

[출처] Famitsu