

일본 게임 시장 동향

Nintendo 온라인 서비스, 당초 기대보다 저조한 실적...Iwata

Nintendo 타이틀, 디지털 다운로드 실적보다 소매유통 우세 여전

- ◆ Nintendo는 소매업체를 통한 게임타이틀 판매와 덧붙여 온라인 다운로드 서비스 WiiWare와 DSiWare를 각각 지난해 3월과 올해부터 본격적으로 제공했으나, Nintendo 회장 Satoru Iwata는 온라인 서비스의 실적이 기대보다 저조하다고 전함
 - Nintendo 회장 Iwata는 사람의 행동 방식이 한 순간에 바뀌지 않기 때문에 단기간에 디지털 다운로드 실적이 증가하는 것을 불가능하다고 보았음
 - 하지만 Nintendo 측은 온라인 다운로드의 편리함을 인식한 사람들이 디지털 다운로드 이용을 늘리면서 Nintendo 플랫폼의 네트워크 이용 비율이 점진적으로 증가하고 있어, 디지털 다운로드 제공은 계속될 것이며 언젠가 정점에 달할 것이라 기대함
 - Nintendo는 현재 다양한 실험을 통해 온라인 서비스 이용자 기반을 늘려가고 있으나, 그 추이가 빠르지 않으며, 시장성을 갖출 만큼의 지점에는 아직 이르지 못했다고 평가

Table Nintendo 온라인 서비스별 다운로드 순위 (6월 6일 기준)

순위	WiiWare	DSiWare	Virtual Console
1	Final Fantasy IV: The After Years	Nintendo DSi Browser	Super Mario Bros. 3
2	Bubble Bobble Plus	Paper Airplane Chase	The Legend of Zelda: Majora's Mask
3	My Aquarium	Dr. Mario Express	Super Mario Bros.
4	World of Goo	WarioWare: Snapped!	Punch-Out!!
5	Tetris Party	Photo Clock	Super Mario World
6	My Pokemon Ranch	Bird & Beans	Super Mario Bros. 2
7	Adventure Island: The Beginning	Art Style: PiCTOBiTS	The Legend of Zelda: Ocarina of Time
8	Dr. Mario Online Rx	American Popstar: Road to Celebrity	Super Mario 64
9	Defend Your Castle	Real Soccer 2009	The Legend of Zelda
10	CueSports - Pool Revolution	Mighty Flip Champs!	Donkey Kong Country

[출처] www.nintendoeverything.com

Sony, PSP용 음악 스토어 서비스 준비중

SONY

● PSP 기반 음악 서비스 논의 초기 단계

- ◆ Sony가 PSP(PlayStation Portable) 기반의 음악 서비스를 출시하기 위해 주요 음반사들과 관련 논의를 시작한 것으로 지난 5월 20일 알려짐
 - 현재 구체적인 제휴는 이루어지지 않은 상태이나, PSP 기반의 음악 서비스가 출시되면 iTunes와의 직접적인 경쟁에 놓일 전망

● Sony, '개방형'으로 콘텐츠 유통 전략 선회

- ◆ Sony의 CEO Howard Stringer는 한 인터뷰를 통해 “처음부터 개방형 기술을 도입했다면 Apple을 능가할 수도 있었을 것”이라며 “개방형 기술을 진지하게 받아들이지 않았다는 점이 Connect를 실패작으로 몰아간 주 원인”이라고 평가해 종전까지 상당히 폐쇄적인 태도를 취해온 Sony의 콘텐츠 제공 방식이 달라질 수 있다는 점을 시사함
 - 업계 전문가들은 PSP가 대형 스크린과 풍부한 게임 콘텐츠를 보유하고 있음에도 불구하고, iPod과의 경쟁이 어려웠던 것은 다운로드 콘텐츠의 부재도 한 요인이라고 지적하며, 'Sony의 음악 서비스 출시는 당연하다'는 의견을 제시
 - Sony는 iTunes의 서비스 모델을 채택한 'Sony Connect'를 출시한 바 있으나, 지난 2008년 3월 서비스를 중단한 바 있음
- ◆ 게임 관련 사이트 1Up.com 에 따르면, Sony가 앞으로 몇 달 내 새로운 PSP를 출시할 예정이며, 새로운 PSP는 이전 기종 PSP-3000보다 넓은 스크린과 슬라이드 방식의 컨트롤러를 내장하고 전용 UMD(Universal Media Discs) 없이도 동영상 시청이 가능한 것으로 알려짐
 - 이전까지 PSP를 통해 동영상을 시청하기 위해서는 PSP 전용 UMD(Universal Media Discs)를 구매해야 했기에, UMD버전 영화를 구매한다 하더라도 TV 스크린을 통해 영화를 보기 위해서는 일반 DVD버전을 별도로 구매해야 하는 불편함이 있었음

 www.sony.com

Wii MotionPlus 출시, Wii 판매량 반등 계기가 될 것

● Wii MotionPlus, 1,000만 개 판매량 기록하며 Wii 판매량 반등할 것

- ◆ 美 투자은행 Wedbush Morgan의 애널리스트 Michael Pachter에 따르면, 지난 6월 8일 출시되어 'Wii Sports Resort', 'EA Sports Grand Slam Tennis' 등 신작 타이틀의 번들로 제공되는 Nintendo Wii용 신규 무선 컨트롤러 MotionPlus 판매량이 1,000만 개에 이를 것으로 전망
 - Michael Pachter는 북미와 유럽의 Wii 보유자 중 20% 가량이 해당 타이틀을 구매하며 수 개월 안에 800만 개가 판매될 것이며, 나머지 2백만 개는 신규 Wii 콘솔과 함께 판매될 것이라 예상함
 - 반면, 美 게임전문 시장조사업체 EEDAR의 애널리스트 Jesse Divnich는 MotionPlus의 판매량이 2009년 말까지 300만 개를 돌파하고, 2010년 초까지 1,000만 개를 넘길 것이라고 밝혀, 좀 더 시간이 걸릴 것으로 예상함
- ◆ 한편, 4월 Nintendo Wii 판매량은 'Wii Fit'과 같은 킬러 타이틀 부족으로 인해 지난해 4월의 50% 수준에도 못 미친 것으로 나타났으나, MotionPlus와 함께 발매되는 타이틀에 힘입어 Wii 판매량도 반등할 것이라 기대함
 - 4월 북미 Wii 판매량은 34만 대로, 지난해 4월 판매량인 71만 4,000대에 비해 52% 감소한 것으로 나타났으며, 같은 기간 Microsoft의 Xbox360 판매량은 7% 감소한 것에 그쳐 판매량이 포화 상태에 이르렀다는 예측이 제기되고 있음
 - 게임의 현실성을 높여줄 MotionPlus와 함께 발매되는 신규 타이틀에 힘입어 Wii 판매량도 반등할 것이라 기대됨

● Wii MotionPlus는

- ◆ MotionPlus는 가속기와 센서 바가 결합된 Wii용 무선 컨트롤러의 최종 버전으로, 게이머의 팔 위치와 방향에 따른 궤도를 인식해 보다 현실감을 높여줄 것으로 기대를 모으고 있음
 - 현재 사용되고 있는 Wii 컨트롤러는 게이머의 움직임이 게임 내 캐릭터와 일치하지 않는 문제점이 있는데, MotionPlus를 통해 정확도가 대폭 개선될 것이라 기대됨
 - MotionPlus 지원 타이틀은 SEGA의 'Virtua Tennis 2009' (5월 19일 발매), EA의 'Tiger Woods PGA Tour 10' (6월 16일 발매 예정), Nintendo의 'Wii Sports Resort' (6월 18일 발매 예정), EA의 'GrandSlam Tennis' (6월 18일 발매예정) 등으로 알려짐



www.nintendo.com

Table MotionPlus 지원 타이틀

타이틀 명	퍼블리셔	발매일	비고
Virtual Tennis 2009	SEGA	5 월 19 일	
Tiger Woods PGA Tour 10	EA	6 월 16 일	
Grand Slam Tennis	EA	6 월 18 일	
Wii Sports Resort	Nintendo	6 월 18 일 (북미)	번들판 판매는 7 월 26 일

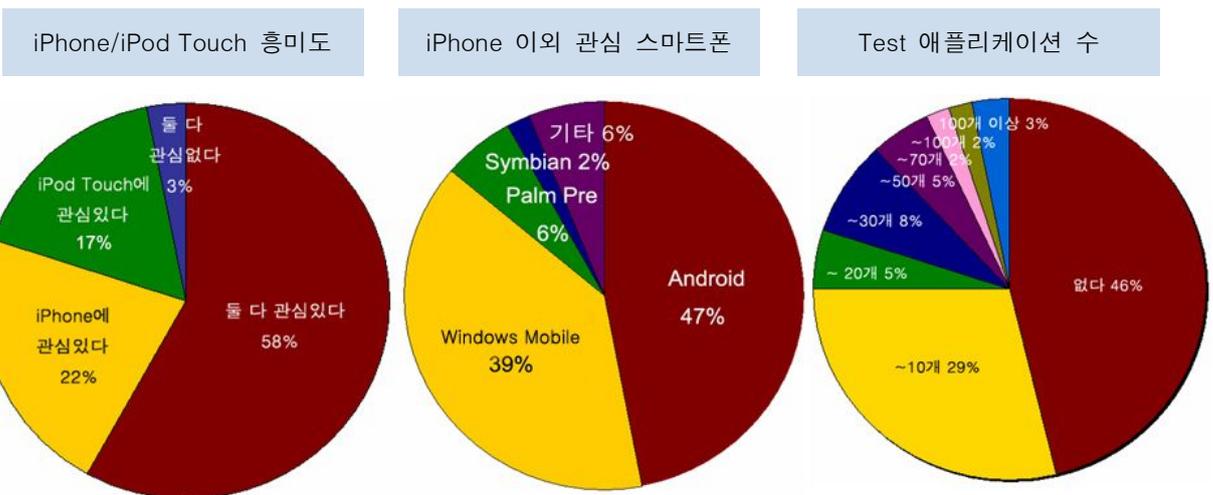
[출처] www.nintendoeverything.com

STAT **日 게임개발자의 97%가 App Store 개발에 관심**

● 게임개발자의 관심 스마트폰 단말 3종: iPhone, Android, Windows Mobile

◆ 日 미들웨어 개발업체 CRI Middleware는 게임 개발자 102명을 대상으로 실시한 iPhone/iPod Touch용 게임 애플리케이션 개발에 대한 조사 결과를 지난 5월 19일 발표함

- 게임 개발자의 약 97%가 iPhone 혹은 iPod Touch에 대한 관심이 있다고 응답
- iPhone 이외 관심 있는 스마트폰 플랫폼으로는 Android와 Windows Mobile가 각각 47%와 39%의 지지를 받으며 1, 2위를 차지함
- 이미 시험한 애플리케이션 개수는 '없다'고 답한 비율이 46%, '있다'고 답한 비율이 54%로 나타났으며, 전체 게임 개발자 중 10개 이상의 애플리케이션을 시험한 개발자는 25%로 나타남



[출처] CRI Middleware, 2009.5

● 게임 개발 희망 장르 위는 퍼즐, Mac 기반 개발의 어려움 호소

- ◆ 게임 개발자가 꼽은 게임 개발 희망 장르 순위는 퍼즐, 액션, 음악, 시뮬레이션 등의 순으로 나타남
 - 1위를 차지한 게임 장르는 퍼즐로 전체 게임 개발자 (n=102) 중 56.9%가 선택함
 - 기타 응답에는 커뮤니케이션 툴과 빠징코식 슬롯머신, 비주얼 소설, 격투 등이 포함됨
- ◆ 게임 개발자들은 애플리케이션 개발 시 어려운 점으로 Mac 기반 개발, 개발 정보소스 부족, 기본 지원 언어가 영어에 한정된다는 점, 낮은 배터리 지속력 등을 꼽음
 - 장애 요인 1위를 차지한 Mac 기반 개발의 어려움은 Mac 개발 경험이 없는 응답자가 많은 것을 반영한 결과로 보임

Table 게임 개발 희망 장르 (복수응답)

순위	내용	%
1	퍼즐	56.9
2	액션	52.0
3	음악	42.2
4	시뮬레이션	41.2
5	테이블게임	37.3
6	롤플레이	36.3
7	어드벤처	32.4
8	슈팅	26.5
9	학습계열	24.5
10	퀴즈	18.6
11	스포츠	12.8
12	경주	11.8
13	기타	6.9

Table 애플리케이션 개발 시 장애요인 (복수 응답)

순위	내용	%
1	Mac에서의 개발	50.0
2	개발에 관한 정보소스 적음	42.2
3	기본 지원 언어가 영어에 한정	39.2
4	배터리 지속력	37.3
5	방향키 인터페이스가 없음	35.3
6	개발자의 확보 및 육성, 교육	35.3
7	하드웨어 스펙	23.5
8	다언어를 전제한 개발	21.3
9	멀티태스킹 애플리케이션 개발 불가능	13.7
10	전파를 얻을 때 부하를 모름	12.8
11	기타	5.9

[출처] CRI Middleware, 2009.5

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (5월 첫째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.4.28~5.4) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	34,515
	PSP		Sony	29,793
	Wii		Nintendo	13,030
	PS3		Sony	9,249
	DS lite		Nintendo	4,616
	PS2	-	Sony	4,373
	X360	-	Microsoft	4,093
SW	Bleach: Heat the Soul 6	Action	SCE	41,177
	Growlanser	RPG	Altus	30,310
	Pokkemon Mystery Dungeon	RPG	Pokemon	19,475
	Made in Ore (DS)	Microgame	Nintendo	18,698
	Dragon Ball Kai (DS)	RPG	Namco Bandai	18,239
	Monster Hunter Portable 2G (PSP)	RPG	Capcom	15,201
	Winning Eleven Playmaker 2009	Sports	Konami	14,676
	Wii Fit (Wii)	Sports	Nintendo	11,824
	Mario & Luigi RPG 3 (DS)	RPG	Nintendo	11,367
Rakushou! Pachi-Slot Sengen 6	기타	Tecmo	8,836	

[출처] Famitsu