



일본 게임 시장 동향

日 아케이드게임 산업, 혁신을 통한 위기 타개책 모색

● 아케이드게임 시장의 위기

- ◆ 日 게임업체 TAITO의 아케이드게임 'Space Invader' 등장 이래, 일본 아케이드게임 이용 가격은 물가상승에도 불구하고 100엔(약 1,300원)에 계속 머무는 현상을 보여온데다, PlayStation, Xbox와 같은 고퀄리티의 게임이나 Wii와 같은 체감형 게임을 제공하는 콘솔이 발전하면서 일본 아케이드게임 시장은 크게 위축됨

● 타개책 1: 카드 시스템 도입

- ◆ 2000년도 초, 일본 아케이드게임 산업에서는 자신의 게임 기록을 누적해서 기록할 수 있는 카드시스템을 도입하면서 변화가 일어나기 시작
 - 콘솔게임처럼 자신의 기록을 쌓아가는 카드 시스템의 도입을 통해, 게이머들은 다른 게이머들과 기록 경쟁을 할 수 있게 됐고, 결과적으로 아케이드게임 센터를 새로운 '커뮤니케이션'의 장으로 변모하면서 게이머들이 게임을 보다 오랜 시간 할 수 있도록 유도하는 효과를 유발시킴
 - 'virtual fighter4'와 'tekken5' 등 격투 게임과 레이싱 게임 'initial D' 등의 게임이 인기를 얻음
- ◆ 2002년에 Sega에서 발매한 'World Club Champion Football (이하 WCCF)'은 한 게임당 300엔임에도 불구하고, 선수카드를 이용한 대전 방식을 이용하면서 큰 인기를 얻음
 - 게이머들은 선수카드를 얻기 위해서 게임을 더 많이 하게 됐고, 불필요한 카드와 필요한 카드를 교환하는 카드 교환이 유행하면서 게임센터 내에서 커뮤니케이션이 활발해짐
 - 이 같은 게임센터 내 커뮤니티의 강화 경향으로 인해 게이머들이 대규모 게임센터를 선호하면서, 소규모 게임센터가 사양세에 접어드는 요인으로 작용

● 타개책 2: 게임센터 네트워크화

- ◆ 일본 전국의 게임센터를 네트워크로 묶는 시스템이 구축되면서, 어느 게임 센터에서 게임을 하든 LAN으로 연결되어 전국 대결이 가능해짐
 - 일본 전국의 게임센터를 네트워크로 연결하는 'All.net' 시스템을 통해서 '일정 시간 기록이 없으면 데이터가 날아가는 방식'을 채택함으로써, 지속적인 유인 요인을 제공

- 'Gundam Card Builder'는 자기 레벨에 맞춰 건담과 장비, 파일럿을 정해서 싸우는 게임으로 일본 전역에서 큰 인기를 얻고 있음

🌐 **타개책 3: 지속적인 업데이트**

- ◆ 일본 아케이드게임 산업은 단순한 네트워크화를 넘어 지속적인 업데이트가 가능한 온라인 게임의 구조로 진화하고 있음
 - 전국의 게이머들과 실시간 대결을 통해 결승까지 가는 TV 프로그램 구조를 띠는 Konami의 'Quiz Magic Academy' 시리즈는 퀴즈 문제를 꾸준히 업데이트하며 인기를 얻고 있음

🌐 **타개책 4: 대형화 및 MMORPG 형태로 진화**

- ◆ 일본 아케이드게임이 대형화되는 한편, 여러 명이 한꺼번에 게임을 할 수 있는 형태로 변화하고 있음
 - 지난해부터 큰 인기를 얻고 있는 '건담 전장의 반(戰場の絆)'은 180도 화면과 음성 채팅 기능 지원하는 대형기기의 콕핏(운전석)에 직접 게이머가 들어가 게임을 할 수 있으며, 전국 네트워크로 대전 가능
 - Sega가 지난 4월에 발표한 'Shining Force Cross'는 최대 4인까지 동시에 플레이가 가능한 전국 온라인 협력 게임으로 게이머들끼리 협력해 보스를 잡는 게임

[출처] 게임동아, 2009.6.2

Nintendo, 하드코어 게이머 본격 공략



🌐 **'The Conduit', 'Tiger Woods'를 통해 공략할 것**

- ◆ Nintendo of America의 CEO인 Reggie Fils-Aime는 IT전문 매체인 지난 6월 5일 C-Net과의 인터뷰를 통해 향후 캐주얼 게이머뿐 아니라 하드코어 게이머 공략에 본격적으로 나설 것이라고 밝힘
 - Nintendo는 하드코어 슈팅 게임 'The Conduit'와 Wii MotionPlus를 활용한 'Tiger Woods' 등의 게임을 선보여 하드코어 게이머의 관심을 유도할 것으로 보임
 - 6월 초 E3에서 공개된 'Super Mario Galaxy 2' 또한 기존 캐주얼 게이머보다 하드코어 게이머를 염두에 둔 타이틀이라고 밝힌 바 있음

- Nintendo는 'The Conduit', 'Dead Space Extraction' 등 온라인 멀티플레이를 지원하는 하드코어 슈팅게임이 Xbox360의 유사 게임 'Halo' 못지 않은 인기를 누릴 수 있다고 자신하며, 일단 하드코어 게이머가 Wii를 구매하면 'Mario Kart'나 'Wii Fit Plus' 등의 Wii의 다른 게임에도 흥미를 느낄 것이라고 기대함

🌐 하드코어 게이머 공략 배경과 Nintendo의 전략

- ◆ Fils-Aime는 자사 전략을 단기적, 중기적, 장기적으로 나눠 신규 게이머 확보에 나설 것이라고 밝히며, 하드코어 게임 공략이 가장 우선순위가 높음을 시사
 - 단기 전략으로는 자사 게임에 대해 편견을 갖고 있는 하드코어 게이머를 확보하는 것을 목표로 함
 - 중기적으로는 Wii에 관심이 있으나 원하는 게임을 찾지 못한 게이머에게 다양한 신작 타이틀 및 진화된 무선 컨트롤러를 제공해 자사 게이머로 확보하는 것을 목표로 함
 - 장기적 목표로는 게임을 즐기지 않으며 관심도 없다고 답한 사람을 자사 게이머로 끌어들이는 것을 목표로 삼음
- ◆ 시장조사사업체인 NPD Group에 따르면, 지난 3월 발매한 Nintendo DS용 'Grand Theft Auto' (GTA) 시리즈 'Chinatown Wars'의 4월 판매량이 7만 4,000대로 집계되어 출시 첫 달 판매량 8만 9,000장과 비슷한 수준의 성적을 보이며, 스테디셀러로서 성공 가능성을 엿보임
 - 美 투자은행 Wedbush Morgan의 애널리스트 Michael Pachter는 'GTA: Chinatown Wars'의 첫 달 판매량을 45만 장으로 예상했으며, 리서치 업체 EEDAR의 애널리스트 Jesse Divnich는 20만 장으로 예상하는 등 전문가의 의견은 대체적으로 낙관적이었으나, 해당 타이틀의 첫 달 판매량은 8만 9,000장에 그침
 - 비교적 안정세를 보인 DS용 'GTA'의 두 달째 성적이 Wii의 스테디셀러형 판매 모델과 유사해 앞으로의 판매성적도 기대된다는 의견이 있는 한편, 4월에 열린 Best Buy의 할인 행사 영향이라는 의견도 존재

 www.nintendo.com

Namco Bandai, 글로벌 시장 진출 박차



🌐 전세계 게이머 확보에 나선 日 Namco Bandai

- ◆ 日 Namco Bandai가 일본에서의 성공에 안주하지 않고 글로벌 시장 진출에 초점을 맞출 것이라고 지난 6월 5일 밝힘
 - Namco Bandai는 美 콘솔게임 시장을 겨냥해 올해 말 자사 게임 'Tekken6' 출시할 계획이며, 올해 3/4분기 출시로 예정된 PSP용 격투 게임 'Soul Calibur: Broken Destiny'에는 SCE Studios Santa Monica의 유명게임 'God of War'의 주요 캐릭터인 Kratos도 등장해 미국 게이머에게 좀 더 친숙하게 다가갈 전망
 - Namco는 쏫 게임 개발사 Volatile Games 등을 게임 제작에 합류시켜 서양 게이머의 취향을 겨냥한 게임을 개발할 계획
- ◆ 2005년 Namco와 Bandai의 합병 이후 Namco Bandai Holdings U.S.A가 공식적으로 출범했으며, 지난 2008년에는 Namco가 서양 게이머의 취향을 고려한 게임을 만들기 위한 게임 타이틀 'Surge'를 출시한 바 있음

🌐 Bandai Namco, 유럽 퍼블리싱 확장

- ◆ Bandai Namco는 유럽 지역 게임 퍼블리싱 사업 확장을 위해 Atari Europe SAS의 합병을 추진할 계획인 것으로 지난 5월 17일 알려짐
 - 지난 2008년, Namco는 Atari Europe SAS의 지분 34%를 사들인 바 있으며, 나머지 지분 66%는 6월 내에 Atari의 모회사 Infogrames로부터 사들일 계획
- ◆ 이 같은 행보는 기존에 Bandai Namco가 장기적으로 글로벌 사업 강화를 위해 위탁 판매 방식으로 외부 파트너 업체와 제휴를 맺었던 것과 달리, 직접 판매 영업망 구축에 나선 것이어서 주목을 받고 있음

 www.bandainamcogames.co.jp

PSP Go 가격대 둘러싼 논란 일어



250달러인 PSP Go 가격 지나치게 비싸

- ◆ 美 투자은행 Wedbush Morgan의 애널리스트 Michael Pachter는 249 달러로 결정된 PSP Go의 가격이 원가에 비해 지나치게 높다고 주장함
 - Pachter는 169달러에 판매되고 있는 PSP-3000 시리즈보다 원가가 낮은데다, 229달러에 판매되고 있는 8GB iPod Touch가 제공하는 App Store나 iTunes와 같은 콘텐츠 서비스기능도 열악해 가격이 이처럼 높을 이유가 없다고 주장

SCEE, PSP Go 가격 책정에 만족

- ◆ Sony Computer Entertainment Europe(이하 SCEE)의 한 중역은 유럽인들이 가격에 민감하지 않다고 밝히며, PSP Go의 가격이 판매에 악영향을 끼치지 않을 것이라고 언급함
 - SCEE의 중역 Andrew House는 유럽이 다른 지역보다 가격 민감도가 높지 않고, 가격보다는 사려고하는 제품의 생명 주기와 가치를 더 중요시 여긴다고 전하며, 책정된 PSP Go의 가격에 자신감을 포함
 - 유럽에서 PSP Go의 가격은 250유로로 책정됨

STAT 신형 PSP Go와 PSP-3000 비교 분석

신형 PSP Go와 PSP-3000 사양 비교 분석

- ◆ E3 2009에서 발표한 신형 PSP Go가 PSP-3000에 비해 작고 가벼워졌지만 실질적인 변화는 크지 않은 것으로 나타남
 - PSP Go의 외관상 특징은 PSP-3000에 비해 크기가 줄어들었고, 무게도 20%가량 줄어들어 외투 주머니 등에 쉽게 들어갈 정도로 작아짐
 - 화면이 작아진 대신 밝기가 40% 증가하여 가독성이 높아졌으며, 조작 버튼을 슬라이드 형태로 분리, 하단에 넣을 수 있도록 하였음
- ◆ Sony는 PSP-3000을 계속 판매한다고 발표, PSP Go가 PSP-3000을 대체하는 후속 모델은 아니라는 입장을 보임

글로벌 게임산업 Trend

- UMD 대신 플래시 메모리 채용, Bluetooth 2.0 탑재, 향상된 멀티미디어 기능 등으로 기존 유저층을 유지하면서 점차 다운로드형 콘텐츠 유통모델을 확산시키고, 대중적인 유저층을 확보하려는 전략으로 평가됨

 www.playstation.com

[출처] 디스이즈게임, 2009.6.5

Table	신형 PSP Go와 PSP-3000 비교	
항목	PSP Go	PSP-3000
크기	128 x 16.5 x 69 mm	169.4 x 18.6 x 71.4 mm
무게	158 g	189 g
CPU	PSP CPU (1~333MHz)	
메인 메모리	64MB	
액정크기	3.8인치	4.3인치
해상도	480 x 272 (1,677만 색상)	
사운드	내장 스테레오 스피커	
내장 드라이브	16GB 플래시 메모리	재생 전용 UMD 드라이브
무선 연결	Wi-Fi + Bluetooth 2.0	Wi-Fi
가격	\$249.99	\$169.99

[출처] 디스이즈게임, 스트라베이스 재구성

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (6월 첫째 주)

Table	日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.6.1~6.7)			(단위: 대)
구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	35,189
	PSP	-	Sony	28,342
	Wii	-	Nintendo	13,426
	PS3	-	Sony	8,363
	Xbox360	-	Microsoft	5,878
	PS2	-	Sony	4,573
	DS Lite	-	Nintendo	4,247
SW	Kingdom Hearts: 358/2 Days	RPG	Square Enix	94,588
	Gyakuten Kenji	Adventure	Capcom	34,684
	Arc Rise Fantasia	RPG	Marvelous	28,044
	Shin Sangoku Musou 5 Empires	Action	Koei	24,800
	Sloane and MacHale's Mysterious Story	Puzzle	Level Five	20,354
	Evangelion: Jo	Action	Namco Bandai	19,713
	Monster Hunter Portable 2G (PSP)	RPG	Capcom	12,892
	Wii Fit (Wii)	Sports	Nintendo	10,974
	Yuusha 30	RPG	Marvelous	10,894
	Pokkemon Mystery Dungeon	RPG	Pokemon	9,084

[출처] Famitsu