



일본 게임 시장 동향

Tecmo, Square Enix 인수 제의 거절...Koei와 물밑 협상



● Tecmo, Square Enix 인수 제의 거절

- ◆ 日 게임 개발사 Tecmo가 지난 8월 28일 발표된 Square Enix의 인수 제안을 2주 만에 거절하는 대신 'Dynasty Warriors'로 유명한 Koei를 파트너로 긍정적으로 고려하고 있는 것으로 알려짐
 - Tecmo의 발표에 따르면, 이번 결정은 경영진 뿐만 아니라, 개발자를 비롯한 회사 구성원의 전반적인 의견을 모아 결정한 것이라고 밝힘

● Koei와 합병설과 거절 배경

- ◆ Tecmo는 곧바로 Koei의 인수 제안을 긍정적으로 고려하고 있음을 밝힘
 - Tecmo의 Team Ninja 작품은 서양에서, Koei의 'Dynasty Warriors'는 동양에서 인기를 모으는 가운데, 두 회사가 각자의 개성을 살리면서도 작품 간 균형을 맞출 수 있다는 판단에서 나온 것임
- ◆ Square Enix가 1주일에 불과한 짧은 인수 마감시한을 준 것이 상대적으로 시간적인 여유를 제공한 Koei에 비해 밀린 요인

● Square Enix 인수 내용

- ◆ Square Enix가 게임개발업체인 Tecmo의 인수 계획을 지난 8월 29일 발표함
 - 최근 Tecmo는 미지급 임금 지불을 요구하는 前 직원들과의 법적 소송에 휘말려 Yoshimi Yasuda 사장이 사임하는 등 곤란한 처지에 놓여있음
- ◆ 인수안에 대한 Tecmo 이사회 의 인준 마감시한은 9월 4일로, Square Enix는 Tecmo 발행주식의 절반 이상을 8월 29일 마감가인 706 엔(6.47 달러)을 기준으로 30%의 프리미엄을 붙여 주당 920 엔(8.44 달러)에 매입할 계획이었음
 - Square Enix는 Tecmo의 이사회가 해당 인수안을 수용하지 않을 경우 주식매입을 철회할 방침이었음
- ◆ Square Enix가 Tecmo 인수를 제안한 것은 Tecmo가 창의적 기획력과 우수한 인재들을 보유하고 있는 업체로 최근 경영상의 어려움을 계기로 삼은 것임
 - Square Enix는 Tecmo를 완전 인수, 조직 체계와 브랜드를 (Square Enix와

Taito의 경우처럼) 향후에도 계속 유지할 계획이었음

EA, 일본 내 Top 개발사들과 퍼블리싱 계약 추진

● EA Partners, 개발력 갖춘 일본 Top 개발사에 주목

- ◆ EA Partners의 David DeMartini GM은 게임 매체인 MTV Multiplayer를 통해 "EA는 세계의 톱 20 개발사를 주시하고 있으며, 그들의 작품과 계약하기를 원한다"고 밝힘
 - EA Partners는 이미 지난 달 'Killer 7'과 'No More Heroes'로 유명한 日 개발 스튜디오 Grasshopper Manufacture와 상대적으로 낮은 마진률로 퍼블리싱 계약을 맺었음
 - 이는 기존에 동양과 서양 산업의 차이가 뚜렷해, 일본 지역과 북미 지역 간에 게임은 상호 출시되지만, 직접 파트너십을 맺는 것이 드문 상황에서 나온 것이어서 주목을 받고 있음

● EA의 고품질 저마진 퍼블리싱 전략에 대한 평가

- ◆ 투자은행인 Signal Hill Capital Group의 Todd Greenwald는 이 같이 낮은 마진률의 EA의 퍼블리싱 계약은 수익성을 악화시킬 수 있다는 우려를 제기함
 - Greenwald는 "EA의 마케팅 및 퍼블리싱 능력은 높게 사지만, 파트너 개발사들의 능력은 아직 의심스럽다"고 지적
- ◆ 그러나 DeMartini GM은 스타 개발사들에게 '대박'을 낼 수 있는 충분한 잠재력이 있으며, 그들과 파트너십을 맺는 것은 분명 가치 있는 일이라고 긍정적으로 전망
 - DeMartini GM은 "이번 계약은 마이너 리그 유망주에게 거는 도박과 같다"며, "다른 점은 그들이 이미 검증된 슈퍼스타라는 것과 우리는 이들과의 교섭을 통해 독점 판매권을 얻는 것이라는 점"이라고 밝힘

● 긍정적인 일본 게임 시장 환경

- ◆ 일본은 현재 거대 기업 Square-Enix가 Tecmo의 합병 시도에 실패하는 등, 회사 간 알력 다툼으로 혼란스러운 상황이어서 퍼블리셔로 기회가 많을 것으로 전망
 - 최근 점점 동서양의 격차가 줄어들고, 자생력을 갖추지 못한 중소 개발사들이 늘어나는 상황은 EA에게 좋은 기회가 될 것으로 보임

닌텐도, Wii 리모콘 특허 침해 소송

특허소송에 휘말린 닌텐도 Wii 리모콘

- ◆ 인기 게임 콘솔인 Wii를 인기 리에 판매 중인 Nintendo에 대해 Wii 게임기의 컨트롤러에 대한 특허 침해 소송이 제기됨
- ◆ 셋톱박스용 모션 센싱 컨트롤러 등을 제조하는 업체인 Hillcrest Labs은 미국 국제무역위원회(International Trade Commission)에 Wii의 모션 센싱 컨트롤러와 소프트웨어가 자사 특허를 침해했다며 Nintendo에 특허 침해 소송을 제기함
 - Hillcrest Labs은 국제무역위원회에 제출한 소장을 통해 자사의 특허를 침해한 닌텐도 Wii 콘솔이 미국 내 수입되는 것을 중지해줄 것을 요구함
 - Hillcrest Labs은 메릴랜드주 그린벨트에 위치한 연방법원에도 닌텐도 Wii가 자사에 경제적인 손해를 입혔다며 닌텐도를 상대로 특허 침해 소송을 제기함
 - 또한 이 회사는 Nintendo가 침해한 특허를 사용해 개발한 운동 감지 기능이 포함되어 있는 자사 리모콘 'The Loop'가 Wii리모콘으로 인해 피해를 보고 있다고 강조함

Nintendo의 과거 법적 분쟁 사례

- ◆ 닌텐도가 이같은 소송에 휘말린 것은 이번이 처음은 아닌 것으로 전해짐
 - 지난 7월 텍사스주에 위치한 업체 Anascape가 제기한 특허침해 소송에 대해 텍사스주 연방지방법원은 Nintendo가 출시한 3 종의 컨트롤러가 Anascape의 특허를 침해했다고 인정하는 판결을 내렸고, Nintendo는 이에 대해 항소를 제기한 상태임

Figure Hillcrest lab의 'The loop'과 Nintendo의 'Wii-mote'



STAT 日 콘솔 하드웨어 및 소프트웨어 판매량 (8월)

Table 日 콘솔 하드웨어 및 소프트웨어 판매량(2008.8.25~31)

구분	항목	Publisher	8.25~8.31
HW	Nintendo DS	Nintendo	56,439
	PSP	Sony	41,664
	Wii	Nintendo	35,755
	PlayStation 3	Sony	9,775
	PlayStation 2	Sony	8,810
	Xbox360	MS	3,124
SW	Rhythm Heaven Gold	Nintendo	75,824
	AFRIKA	SCE	38,423
	J RIGUUININGUIREBUN Club Championship 2008	KONAMI	37,927
	Fate / Tiger Colosseum Upper (Limited Edition)	Capcom	34,190
	Wii Fit	Nintendo	31,134
	INAZUMAIREBUN	Five levels	29,245
	Battlefield: BADDOKANPANI	Electronic Arts	25,603
	Dragon Quest V bride	Square Enix	23,389
	FANTASHISUTAPOTABURU	Sega	23,106
	Mario Kart Wii	Nintendo	22,621

[출처] Media Create

Point

- 상위 100개 타이틀 판매량은 726,143으로, 지난주 대비 102.06%로 증가함
- 콘솔 하드웨어 판매 순위는 변동이 없으나, 전체적으로 줄어드는 추세임
- Rhythm Heaven Gold가 여전히 1위를 지키고 있으며, AFRIKA가 판매 순위 2위에 오르며 새로 진입함