비디오 게임단말기 개발계획서

목차

1. 비디오 게임 단말기 개발요약서
2. 비디오 게임 단말기 개발 배경
3. 제품 포지셔닝
4. 해외 게임기 시장 현황 및 환경
5. 국내 게임 현황
6. 국내 게임기 판매 현황
7. 제품 스펙 방향과 타켓 시장-연령층, 고가, 저가
8. 마케팅 전략 포인트-CI마크
9. 전략적 제휴 파트너
10. 디자인 컨셉과 주요 스펙
11. 상세 스펙리스트와 액세서리과 액세서리, 소프트웨어
12. 캐릭터, 마크, 만화, 만화영화, 전략 악세사리
13. 향후 시리즈물
14. 원가 산출
15. BEP 손익분기 분석
16. 다시 한번...

비디오 게임단말기 개발 요약서

PROJECT 명 GAME-Project

Target Market 지역 한국

MP Target 2002년 5월

상품스케치

32 bit(미국,일본은 128bit 추세)

NIXXO 가 연상되는 디자인
(모양자체도 캐리터성을 띄어야 함)
-통일성, 단순성,
마크와 캐릭터 이용

만화적 캐릭터를 이용한 게임소프트웨어
5세- 15세 Non-PC방 이용자,
결정권이 부모에 의해 의지되는 세대

상품컨셉 초중생을 타겟으로 캐릭터 이미지 부각-통합마케팅

광고선전 효과포인트 내친구...My Friend... (구매자인 부모님을 설득시킬수 있는 언어의 선택)

타겟 5세~15세...PC방과 오락실 사이의 세대

포지셔닝 PC방 온라인 게임과 오락실 아케이드의 중간

성장성 부모의 인식변화와 초등생의 시선을 끌수 있는 캐릭터를 개발하면

시장성 국내의 비디오 게임시장은 외국에 비해 틈새시장이 넓음

가설과의 관련 정합성 수요에 대한 폭발성 잠재-외국에 비해 저조한 시장

문제점과 관계 PC와 네트워크의 빠른 발전으로 PC게임에 언제나 뒤쳐지고 부모님의 인식변화의 미지수때문에 위험성 내포

이미지 캐릭터화된 디자인...NIXXO이미지-캐릭터개발이 관건

상품명 닉소게임, 마이프랜드.....

이미지칼라 흰색바탕에 원색단추...고사양게임기는 메탈느낌.

팩키지 게임소프트웨어,단말기,캐릭터만화, 캐릭터인형

스펙 32bit 저사양

가격 15만원대 (Package포함)-마케팅비용 고정비포함

정보전략 체크항목

커뮤니케이션
- SP
- 공고선전-정품소프트웨어강조
- 홍보-부모님 설득시킬수있는
- 이벤트
- CI-마크,캐릭터 창조

마케팅(시장)
- 상품-팩키지화에 신경
- 서비스-A/S대책
- 기술-기술구현가능
- 가격-15만원대,중간품

정보시스템
- DB-국내게임단말기 제조사
- 고객정보-5~15세 부모특질분석
- 커뮤니케이션 시스템-구전마케팅
- 마케팅 시스템-광고컨셉일관성,친구..
- 네트워크 지원 시스템

관련전략
- 생산전략
- 인사조직전략-조직이름통합 마크통일
- 재무전략
- R&D 전략
- 해외전략
- 법무전략

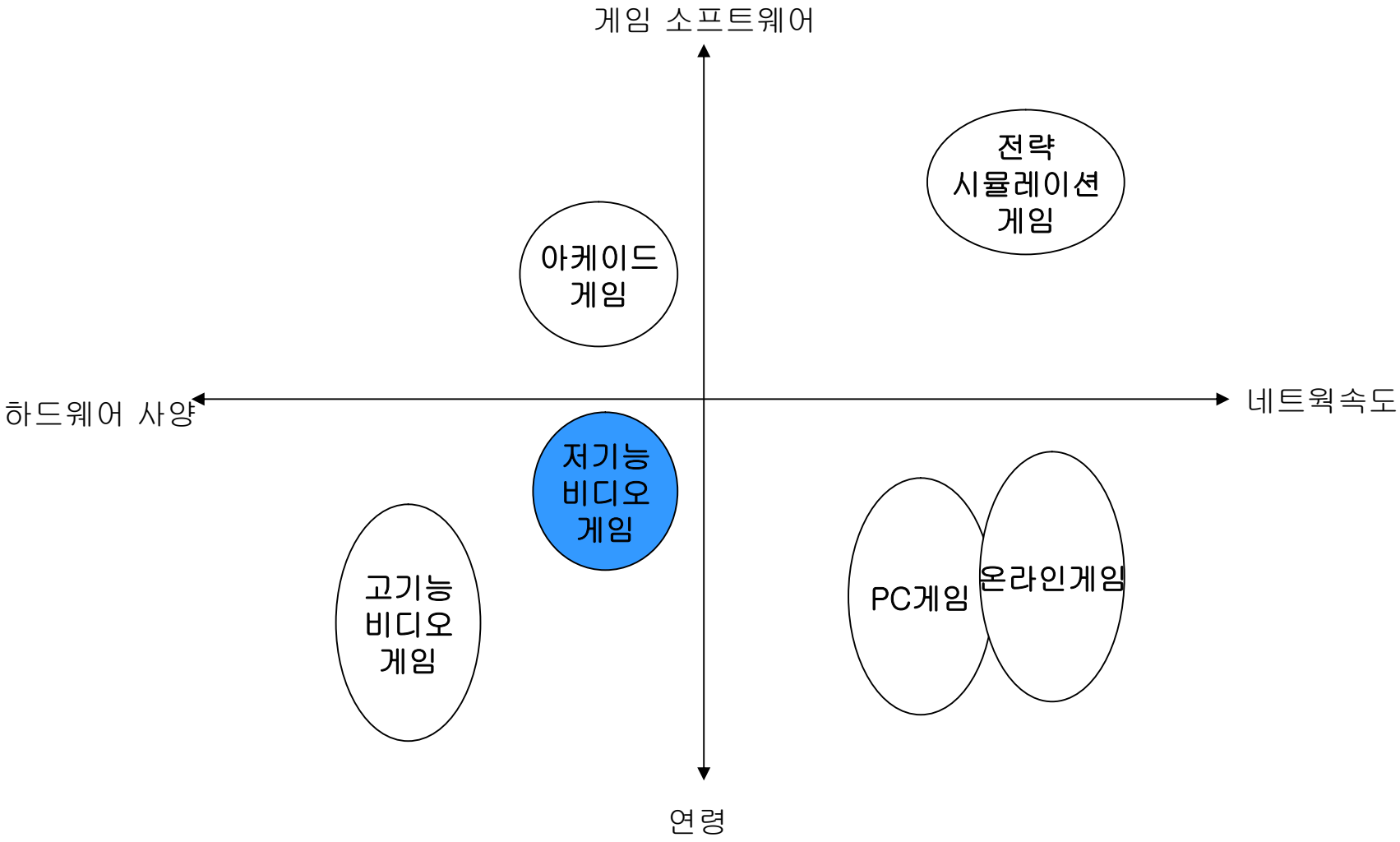
비고

캐릭터화, 일관된 마크사용, 통합 패키지(만화캐릭터상품)화

비디오 게임단말기 개발 배경

1. 가정용 게임산업이 영화 산업을 능가하는 미국과 PC게임을 거의 사장시킬 정도의 일본등 세계적 추세에 비해 상당히 저 성장
2. 국내 게임산업중 비디오 게임시장이 모바일 게임시장 다음으로 성장율이 높음
3. 상당한 지적수준을 필요로 하는 전략 시뮬레이션 게임등 PC방 게임은 고등학생이나 대학생, 일반인을 대상으로 하여, 유치원생이나 초중생이 즐길만한 단순 게임의 부재
4. 비디오 게임문화에 대한 부모의 인식이 바뀌면 대규모 시장형성
5. 캐릭터나 만화영화등과 연계된 통합 게임산업이 국내에선 전무한 상태라 개척여지가 충분히 있음

제품 포지셔닝


게임 소프트웨어
전략
시뮬레이션
게임
아케이드
게임
하드웨어 사양
네트웍속도
저기능
비디오
게임
고기능
비디오
게임
PC게임
온라인게임
연령

해외 게임기 시장 현황 및 환경

영국인포마 미디어 그룹 리서치 보고서

* 2001년 세계 비디오 게임기 시장규모 499억달러 (약 65조원)
* 향후 5년간 연평균 71% 고성장하여 2006년에는 857억달러(약111조원)
* 한국은 PC게임이 대세(세계적으론 PC게임시장이 비디오게임시장의 10분의 1수준)
* 일본 경우 PC게임 거의 사라지고 비디오 게임 득세
* 미국은 99년에 이미 비디오 게임 시장 규모가 영화 산업을 넘어섬

미국내 판매현황(2001년)

게임기	판매가(팩키지)	추수감사절(2001)	2004년 예상 판매량
PS2	$ 299	150만대	3,400만개
X-box	$ 499	110만대	2,000만개
게임큐브	$ 399	64만대	1,800만개

- 국내 수입시 제반관세와 운임 기타비용으로 일본,미국 현지보다 15~20% 비쌈 한국에서의 현실적 가격은 35만원내외추정

국내 게임 현황

국내 게임 시장

게임종류	2001년	2003년	비고
아케이드	8,500억원	1조 380억원	
온라인		2,990억원	
비디오게임	1,750억원	2,850억원	연평균 28%씩 성장 X-B0X 수입시 고성장 가능성
PC게임		2,190억원	하락세
모바일게임		614억원	연평균 48%씩 성장

국내 게임기 시장(잠정적)

1위 소니 PS, 2위 드림케스트, 3위 PS2, 4위 세가새턴, 5위 닌텐도64

불법 소프트웨어, 소수의 매니아층 형성

삼성-슈퍼알라딘보이,삼성새턴, LG-3D0얼라이브,아마게돈...포기

국내 게임기 판매 현황

플레이스테이션

현금가:190,000
제조사:소니

드림캐스트

현금가:190,000
제조사:세가

피코플러스

현금가:168,000
제조사:삼성전자

게임보이어드밴스 GBA

현금가:161,000
제조사:

미니 컴보이 칼라

현금가:99,000
제조사:닌텐도

파워플러스 에피소드

현금가:70,000
제조사:성은전자

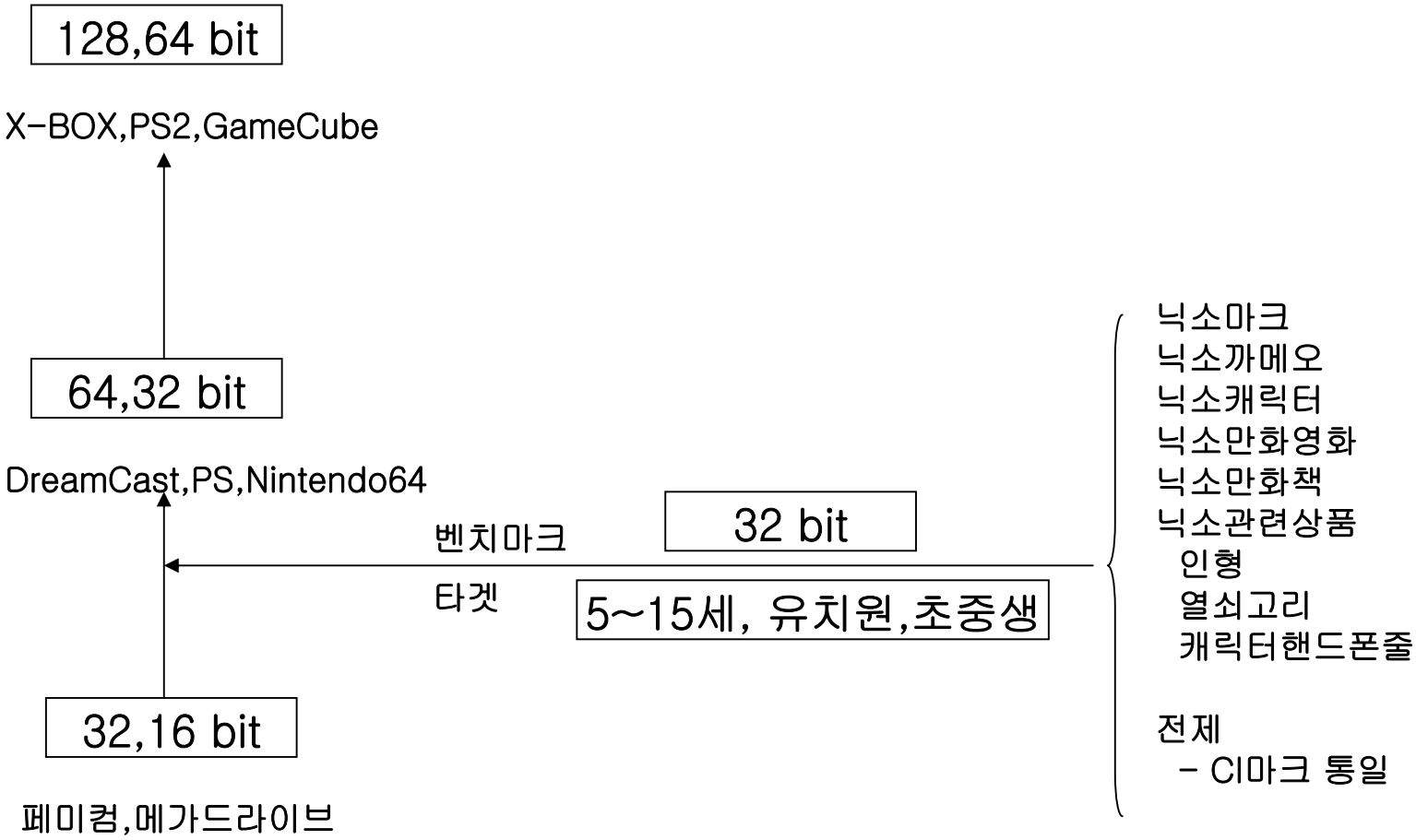
드림-엑스

현금가:86,000
제조사:메가와 게임

엑시비타

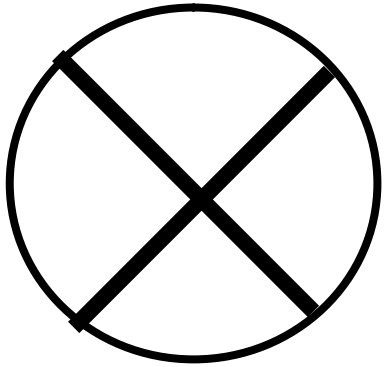
현금가:499 US$
제조사:삼성
* DVD+게임기

제품 스펙 방향과 타겟시장-연령층, 저가, 고가



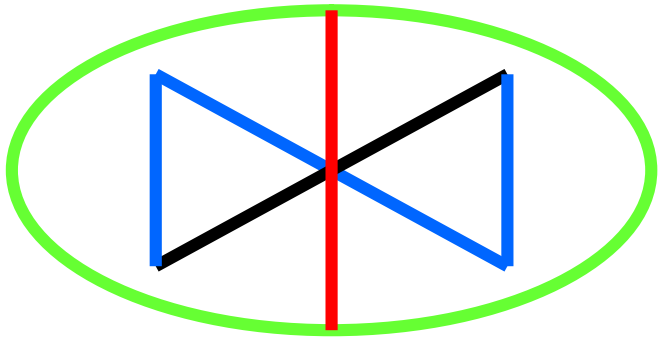
마케팅 전략 포인트-CI 마크

1안:



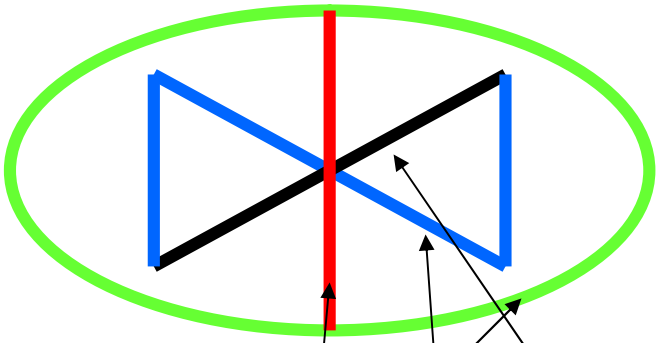
Nixxo : O, X의 조합

2안:



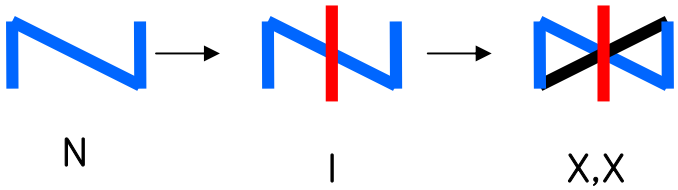
N,I,X,X,O 의 결합

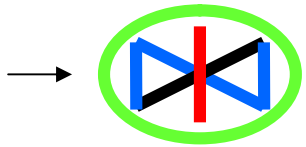
마케팅 전략 포인트-CI 마크



N,I,X,X,O 결합-O,X 결합
색깔-R,G,B 결합,Black

1. 플래쉬 효과





O

NIXXOTELLECOM

닉소텔레콤

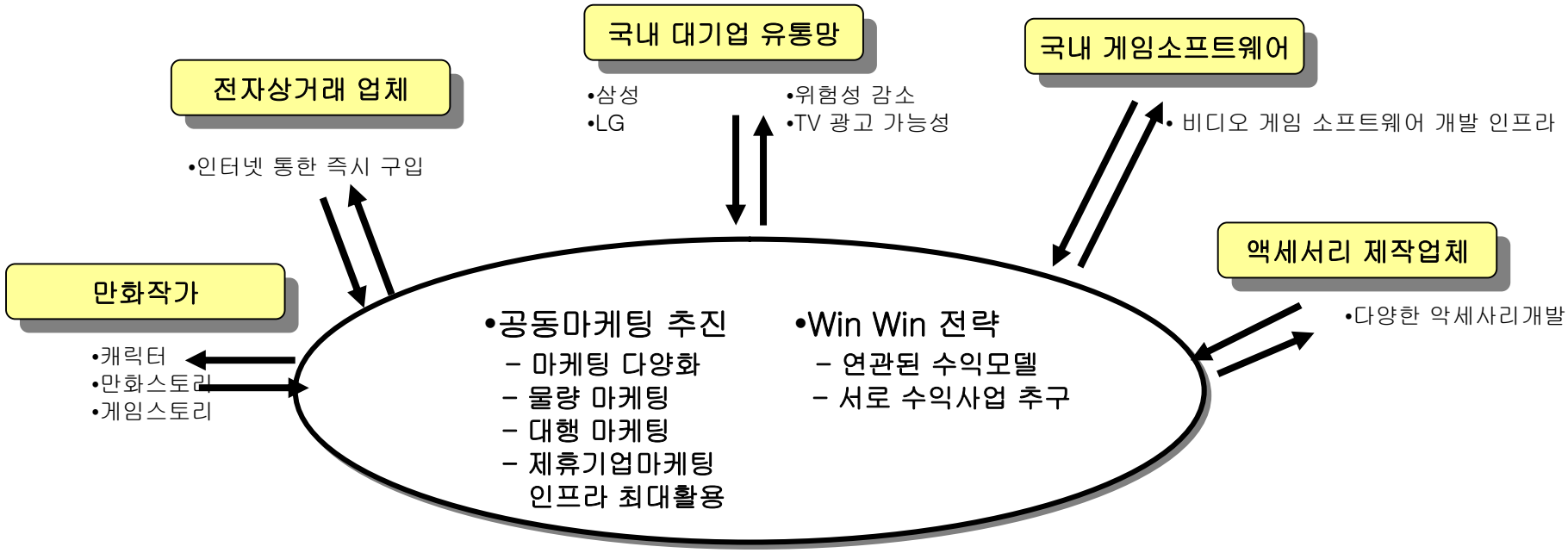
NIXXOELECTRONICS

닉소전자

NIXXOGAME

닉소게임

전략적 제휴 파트너



- 홈페이지 이용 게임 다운로드 가능
- 홈페이지 이용 광고 극대화
- 홈페이지 이용 전자상거래 가능하게
- .com 홈페이지 영문 전용화

디자인 컨셉과 주요스펙(추후 현장 조사 이후)

캐릭터 디자인, 원색추구,...

- Key(4) : Power ON/OFF, Multi-Keys(4),
  Select, Start
- Battery : AA size 2EA (Operating Time : 20h)
- Sound Volume UP/Down
- EXT Earphone Jack
- Pack Receptacle
- 2 Inch TFT Color LCD (TBD)
- Multi – User Operation

상세 스펙리스트와 액세서리, 소프트웨어(현장조사이후...)

	PlayStation2	X-Box	GameCube
CPU	128 Bit "Emotion Engine" 300MHz	Intel Pentium-3 733 MHz	IBM PowerPC "Gekko" 405 MHz
그래픽 프로세서	"Graphics Synthesizer" 150 MHz	nVidia "X-GPU" 250MHz"	"Flipper" 202.5 MHz
메모리	64 MB UMA DDR SDRAM	32 MB Direct Rambus	43 MB
메모리 대역폭	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
폴리곤 처리 성능	66 M/sec	125 M/sec	90 M/sec
동시처리 Texture 수	1	4	지원안함
Pixel Fill Rate(NO)	2.4 G/sec	4.0 G/sec	지원안함
" 1 Texture	1.2 G/sec	4.0 G/sec	지원안함
" 2 Texture	0.6 G/sec	4.0 G/sec	지원안함
Texture 압축	지원안함	지원(6:1)	ST3C Texture 압축 (6:1)
저장매체	4X DVD	5X DVD	1.5 GB Disc
	8MB 메모리 카드	8MB 메모리 카드	Digicard 사용
I/O	게임 컨트롤러 x2 USB	게임 컨트롤러 x4	게임 컨트롤러 x4
	IEEE 1394	이더넷(10/100Mbps)	고속 시리얼 포트 x2
	PCMCIA		고속 패러럴
오디오 채널	48	256	64
H/W 3D 오디오지원	No	64 bit 3D 채널	No
MIDI + DLS 지원	Yes	Yes	No
오디오필터링	No	Yes	No
이퀄라이저	No	Yes	No
광대역 가능	업그레이드 가능	Yes	No
DVD영화재생	Yes	리모콘 액세서리 필요	No
HDTV 영화지원	Yes	Yes(별도확장팩구입시가능)	No
HDTV 게임지원	No	Yes	No
최대해상도	1280 * 1024	1920 * 1080	지원안함
최대해상도			
(2x32bpp 프레임	640 * 480	1920 * 1080	지원안함
버퍼+Z)			
크기	301 * 178 * 78 (mm)	321 * 248 * 89 (mm)	150 * 110 * 161 (mm)
가격	39,800엔	$300	$ 150 ~ $ 200
발매시기	발매중 (2000년 3월)	2001년 가을	2001년 10월

- 참고 : 게임기 스펙발전의 최대 목표는 PC화? 1. DVD 2. Ethernet Interface 3. 하드디스크

캐릭터, 마크, 만화, 만화영화, 전략 액세서리

- 닉소마크
- 닉소까메오
- 닉소캐릭터
- 닉소만화영화
- 닉소만화책
- 닉소관련상품
  - 인형
  - 열쇠고리
  - 캐릭터핸드폰줄

향후 시리즈물

	NIXXOGAME	NIXXOGAME II	NIXXOGAME III
외형특징			X-BOX 같은 메탈이미지
사양	32비드	64비드	128비드
전략포인트	•게이머들의 수준 향상 시킴 • 게임기 인프라 구축	•향상된 게임기와 소프트웨어 출시 •비디오 전문 프로 게이머 대회 개최	* 주요타겟-청 장년층

원가산출(세부 M/C 조사후 재작성 요망)

변동비

- Color LCM 30.0
- Elec. Components 28.0
- Mecha. Components 5.0
- 액세서리, 기타(임의 산정) 10.0

Total : 73.0 us$

94,900 원

고정비, 판관비 기타 제조간접비

- Design 관련 : 5,000만원
- 기구 설계 : 5,000만원
- 본체 개발비 : 10,000만원
- 카트리지 : 1,000만원
- Tooling Change : 12,000만원
- 판관비, 기타 제조간접비 : 2,000만원(임의)

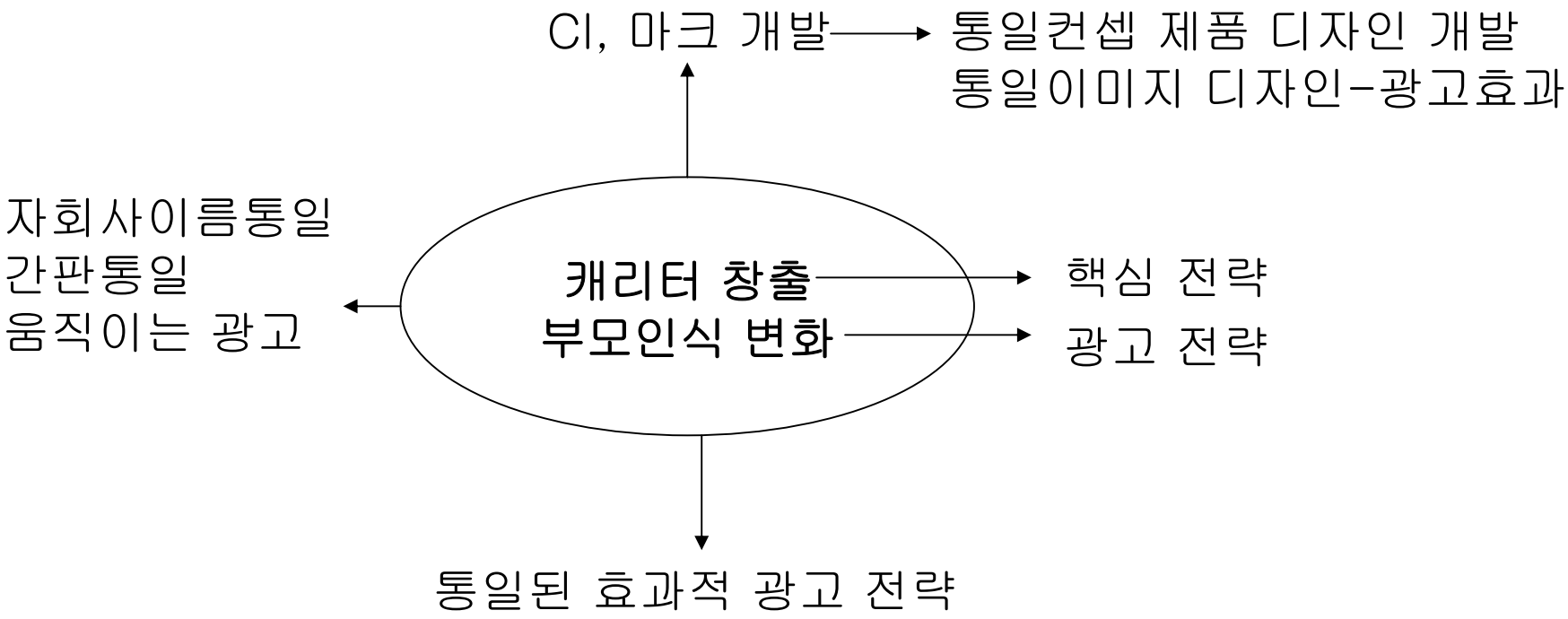
Total : 3억 5천만원

BEP

NIXXOGAME						
생산및판매량			납품량	30,000	예산	
패드종류		기본형		교육용패드	BEP때매출원가	목표원가
매출가격(매출액)		₩150,000	총매출액	₩4,500,000,000		
변동비						
	직접재료비	₩81,900				
	직접노무비	₩25,000				
	변동제조간접비	₩13,000				
	변동판매관리비					
공헌이익		₩30,100				
고정비						
	고정제조간접비	₩230,000,000				
	고정판매관리비	20,000,000				
	연구개발비	₩100,000,000				
			총매출원가	₩3,557,000,000		
			순이익(6개월)	₩943,000,000		
손익분기점		**11,628**			₩1,744,186,047	

다시 한번...

전제 : 생산능력, A/S 능력있으면 **광고**가 승부처



제품개발은 소비자 Needs가 아니라 기업이 소비자를 창조하는행위

국내 게임개발업체(인터넷상에선 조사 힘듦)

회사명	제품	비고
삼성전자	피코플러스	
메가와게임	드림엑스,TV용쌈바,NewTV용게임기	
드림테크	메두사(포켓바둑게임)	
I-O디스플레이시스	입체영상안경-무선타입	
㈜토이콤	토이콤플러스스틱	
성은전자	에피소드플러스,파워플러스에피소드	
미지	드림액션시뮬레이터	
퍼스트전자	퍼스트컴,루키	
㈜손오공	드레이거슈터기...	
게임파크		