



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

NPD: 2009년 3월, 수치 분석  
(NPD: Behind the Numbers, March 2009)

매트 매튜즈(Matt Matthews)  
가마수트라등록일(2009.04.18)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3999/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_march\\_2009.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3999/npd_behind_the_numbers_march_2009.php)

미국의 소매 콘솔 비디오 게임 매출을 추적하는 NPD 그룹의 2009년 3월 매출 데이터가 목요일 발표되기 전, 대부분의 분석가와 전문가들은 산업이 근근이 또 한 달의 성장을 유지하리라 예상했다.

전반적인 산업 매출이 거의 17% 줄어든 결과에, 이러한 토론들은 하락 이유에 대한 설명을 찾는 것으로 방향이 바뀌었다.

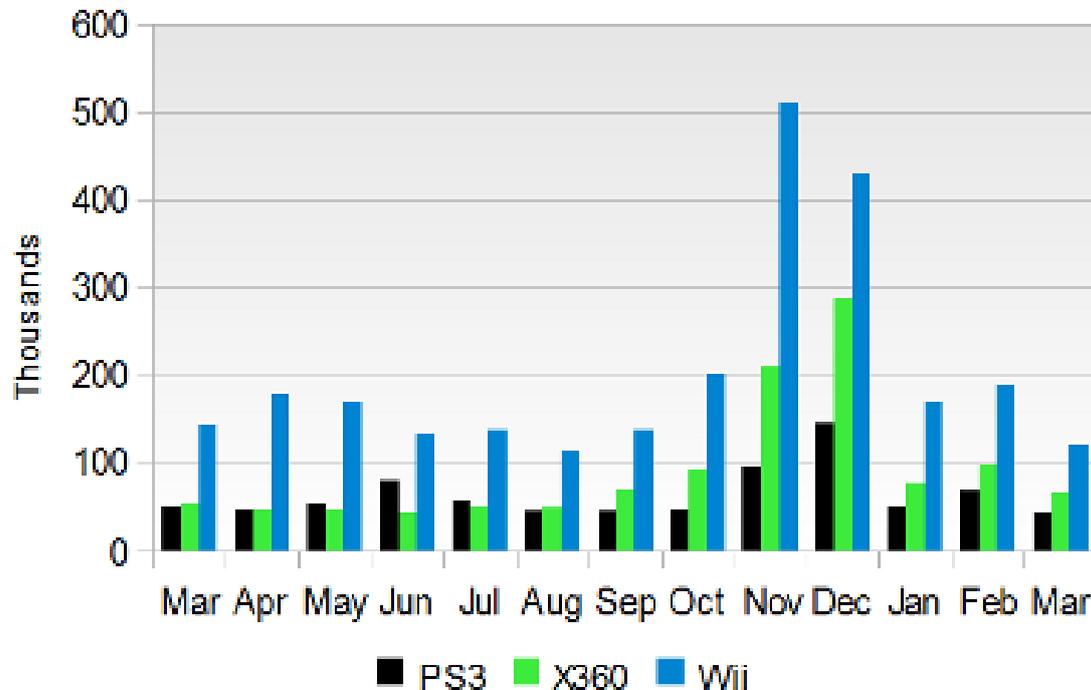
다음에서, 우리는 2009년 3월의 소매를 조망하며 몇 가지 필수적인 특징들을 다루고 있다. 계속해서 닌텐도 DSi의 첫날 매출, 플레이스테이션 하드웨어의 가격하락, 캡콤의 소프트웨어 매출강세, 위(Wii) 타사 소프트웨어의 운명에 대한 자세한 내용을 읽어 주시길.

#### 하드웨어, 대체로 하락

다른 플랫폼들은 매출성장을 보이고 있는 반면 소니의 플레이스테이션 하드웨어라인이 전년 대비 몇 달째 하락을 겪고 있다.

이미 2009년 3월 소니의 시스템들은 닌텐도 위와 DS로 매출 약화 대열에 합류했다. 엑스박스 360만이 2008년 3월 비율에서 전년도 대비 성장을 보였다. 다음은 작년의 주간 판매율이다:

## Weekly Console Sales Rates Mar 2008 - Mar 2009



<주간 콘솔 판매율> 2008년 3월 - 2009년 3월 (단위: 천)

위(Wii)는 2009년 2월 18만 8천 개에서 2009년 3월에는 전년도의 주당 14만 4천 개에서 하락한 주당 12만 개 시스템으로 떨어졌다. 위(Wii)로서는 지난 2008년 8월 이후 보인 최고의 약세이다.

전년 대비 성장(주당 5만 2천 개에서 주당 6만 6천 개로)에도 불구하고, 엑스박스 360은 2009년 2월에 거의 주당 9만 8천 개인 것에 비해 전월 대비 하락을 보이고 말았다. 위(Wii)와 마찬가지로, 엑스박스 360이 이렇게 낮은 주간 매출 비율을 나타냈던 가장 최근의 달은 2008년 8월이었다.

플레이스테이션 3은 2009년 3월 주당 4만 3천 6백 개의 시스템을 기록했다. 플레이스테이션 3 판매가 이렇게 부진했던 가장 최근의 달은 2007년 10월로 40기가바이트의 플레이스테이션 3를 400달러에 소개하기 직전이었고, 이때 주당 3만 2백 5십 개의 시스템을 기록했다.

우리가 이야기했던 대로 2008 년 마지막 분기 이후 소니는 극도로 고통스러운 기간을 견뎌내고 있고, 이 기간 동안 소니는 플레이스테이션 3 의 가격을 인하하는 동시에 수익성을 유지하라고 하는 두 가지 모두에 대해 엄청난 압박을 겪고 있다.

소니가 6 주 후에 있을 E3 프리젠테이션 때까지 기다렸다가 가격인하를 발표하지 않을까 하고 의심하는 사람도 있다. 이럴 경우 소니는 어떤 식으로든 가격인하가 다가오고 있다는 사실을 최후의 순간까지 부인할 것이며, 따라서 다시 한번 적어도 4 월과 5 월 두 달간은 더 하락에 대한 보고를 받게 될 것이다.

플레이스테이션 2 는 결국 2009 년 3 월 보고기간의 마지막 주에 100 달러로 인하를 단행했고, 이에 따라 NPD 그룹은 이 새로운 가격으로 4 일간의 매출을 기록해 놓았다. 해당 달의 시스템 매출은 2000 년 10 월 처음 시장에 나온 이래 시스템 매출로는 가장 낮은 비율인 주당 2 만 2 천 4 백 개로 하락하였다.

우리는 지난달에 우리가 내린 결론을 고수한다: 인하로 얻는 것은 거의 없다. (덧붙이자면, 이것은 또한 2008 년 7 월 SCEA'의 잭트레튼이 낸 목소리와 게임스탑의 CEO인 댄 드매티오의 지난 주의 시각이기도 하다.)

## 닌텐도 DSi 의 등장

닌텐도 DSi 는 2009 년 3 월 보고기간 마지막 날의 다음날에 공식적으로 미국에서 발매되었다. 그러나 자정 판매에서 팔린 대수가 NPD 그룹에 의해 보고된 3 월 수치에 포함되어 있다. 웨드부시 모건 증권의 분석가인 마이클 패치터 씨에 의하면, 닌텐도 DS 의 2009 년 3 월 수치는 닌텐도 DSi 의 이러한 자정 판매 5 만 8 천 개가 포함된 것이다.

닌텐도에 따르면 이 업데이트된 소형(handheld)은 이어 판매 첫 주 동안 43 만 5 천 개가 팔렸다.

이 닌텐도 DSi 를 매출 수치에서 제외시킨다면, 오리지널 닌텐도 DS 시스템은 2009 년 3 월 동안 주당 겨우 10 만 1 천 개가 팔렸다.

닌텐도 DS 로서는 2007 년 12 월의 이례적인 매출 이후 널리 부족을 경험하던 2008 년 1 월 이후로 시스템이 최고의 약세를 보인 것이라 하겠다.

NPD 그룹에 따르면 닌텐도 DSi 와 닌텐도 DS(닌텐도 라이트)의 매출은 함께 보고될 예정이다.

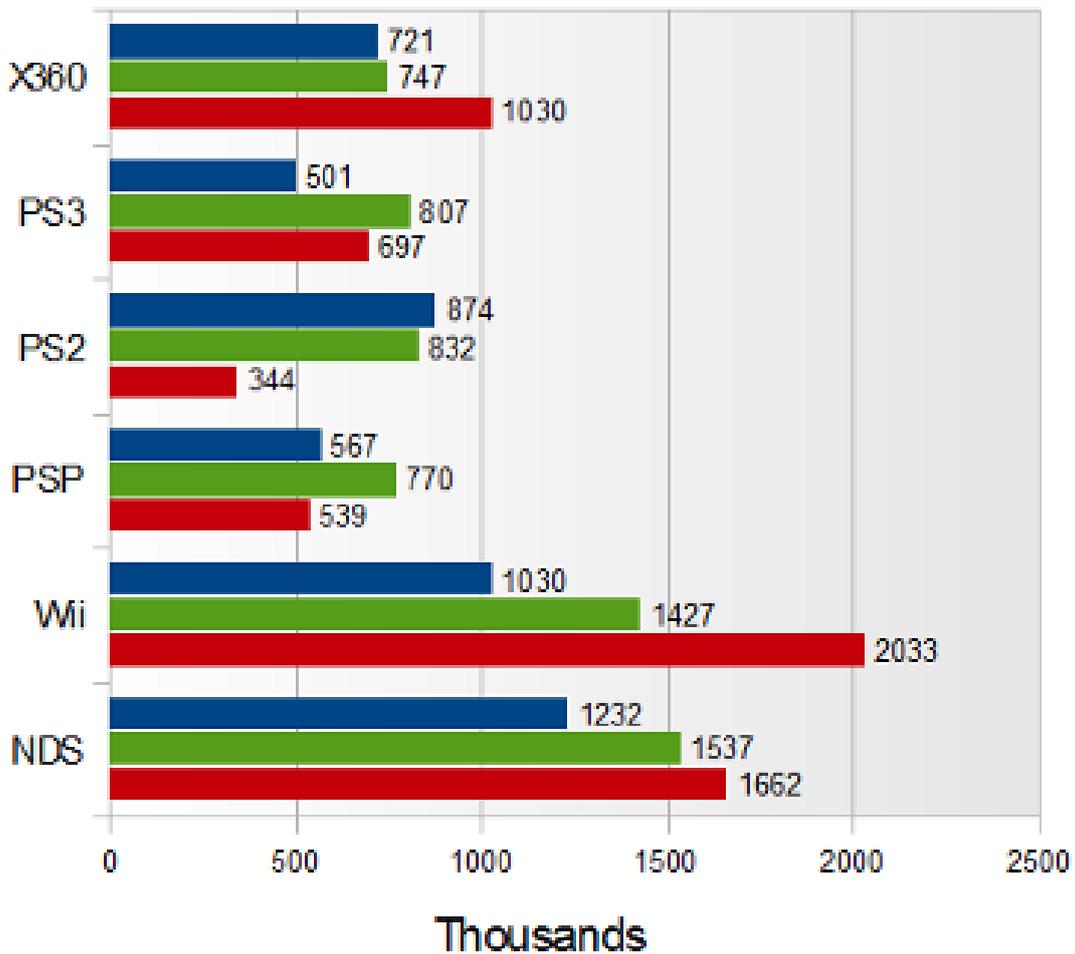
## 1 분기의 득과 실

3 월의 하락에도 불구하고, 플레이스테이션라인의 시스템들만을 제외하고는 1 분기 하드웨어 매출 상승이 두드러졌다.

# 1Q Sales for Consoles & Handhelds

## 2007 through 2009

■ 1Q07 ■ 1Q08 ■ 1Q09



<1 분기 콘솔 및 소형 매출> - 2007 년에서 2009 년까지 - (단위: 천)

위(Wii)는 2008 년 1 분기보다 42% 상승했고, 한편 닌텐도 DS 는 (5 만 8 천 개의 닌텐도 DSi 매출을 포함) 좀더 소폭인 8%의 상승이었다.

2007 년 1 분기에서 2008 년 1 분기까지의 실적이 거의 동일한 수준이었던 이후, 엑스박스 360 은 2009 년 1 분기에 전년 대비 거의 38%를 달성했다.

사실상 2009 년 1 분기는 엑스박스 360 이 시스템 백만 개의 장벽을 깬 최초의 비휴가 분기였다. (이전에 <해일로 3>의 론칭 기간인 2007 년 3 분기에는 2 만 5 천 개 시스템 미만이였다.)

소니의 시스템들은 2009 년에 2008 년에 보인 것보다 훨씬 더 낮은 매출로 시작했다. 플레이스테이션 포터블(PSP)은 2008 년 1 분기 매출보다 30% 감소를 보였고, 한편 플레이스테이션 3 는 거의 14% 하락했다. 침체일로의 플레이스테이션 2 는 2009 년 1 분기에 전년 대비 휘청거리며 59% 하락했다.

### 2009 년 3 월의 소프트웨어 Top 20

금요일에 NPD 그룹은 2009 년 3 월 기간의 최고 20 위 소프트웨어 타이틀들을 발표했다.

NPD 가 제공한 리스트에는 소형(handheld) 및 콘솔 소프트웨어가 모두 포함되어 있다. 그러나 언론에 언급된 내용들을 보면 마이크로소프트는 최고 10 위의 콘솔 게임 가운데 4 개의 타이틀을 주장했고, 배경으로 그 후에 아래에 열거된 액티비전 블리자드의 <기타히어로: 메탈리카> 엑스박스 360 버전의 매출 수치를 가마수트라에 제공했다(전체 차트에서는 11 위이나 콘솔 단독 차트에서는 10 위).

게다가 웨드부시 모건의 패치터 씨의 정보에 따르면 해당 리스트의 20 개 타이틀이 모두 10 만 개 이상 팔렸다.

이러한 정제된 핵심 데이터들은 아래에서 보여 주는 타이틀들의 매출수치 범위를 파악하는데 도움이 된다. NPD 는 컬렉터 에디션, 기타 번들과 그 밖에 다른 수많은 SKU 게임들을 하나로 리스트화하여 합쳐 놓고 있음에 유의할 것.

2009 년 3 월의 소프트웨어 Top 20				
순위	제목	플랫폼	발매사	단위
1	레지던트 이블 5*	X360	캡콤	938K
2	포켓몬스터 플래티넘	NDS	닌텐도	805K
3	해일로 워즈	X360	마이크로소프트	639K
4	레지던트 이블 5*	PS3	캡콤	585K

5	위핏(w/밸런스보드)	위	닌텐도	541K
6	MLB'09: 더 쇼	PS3	소니	305K
7	킬존 2	PS3	소니	296K
8	위플레이(w/리모트)	위	닌텐도	281K
9	마리오카트(w/휠)	위	닌텐도	278K
10	메이저리그 베이스볼 2K9	X360	테이크 2	205K
11	기타히어로: 메탈리카	X360	액티비전 블리자드	169K
12	콜오브듀티: 월드앳워*	X360	액티비전 블리자드	-
13	스트리트파이터 IV*	X360	캡콤	-
14	마리오카트	NDS	닌텐도	-
15	스트리트파이터 IV*	PS3	캡콤	-
16	뉴수퍼마리오브라더스	NDS	닌텐도	-
17	레이튼 교수: 이상한 마을	NDS	닌텐도	-
18	MLB'09: 더 쇼	PS2	소니	-
19	해일로 3*	X360	마이크로소프트	-
20	레고스타워즈: 컴플릿사가	위	루카스아츠	100K
*컬렉터, 리미티드, 레전더리, 번들(기타) 에디션 포함			출처: NPD 그룹	

이 소프트웨어의 리스트에 대해서 짚고 넘어갈 흥미로운 점들이 꽤 몇 가지 된다:

- 캡콤은 2 개월 연속으로 대단히 훌륭한 매출을 올리고 있다. 엑스박스 360 <레지던트 이블 5>는 <위핏>을 2009 년의 첫 두달 간에 누렸던 1 위 자리에서 무너뜨렸다. <레지던트 이블 5> 의 플레이스테이션 3 버전은 4 위로 그렇게 크게 뒤쳐지지 않았다. 지난달 2 위와 3 위 게임인 엑스박스 360 과 PS3 의 <스트리트파이터 IV>는(각각), 또 다시 한달 간 13 위와 15 위 자리를(각각) 고수했다.
- <포켓몬스터 플래티넘>은 해당 달에 80 만 5 천 개가 판매되어 2 위를 차지했다. 이것은 2007 년 4 월에 론칭되어 통합 매출 1 백만 7 천 6 백 개인 <포켓몬스터 다이아몬드>와 <필>을 강화하여 리메이크한 것이다.
- <해일로 워즈>는 마이크로소프트에게 프랜차이즈가 오리지널 트릴로지 이상으로 긴 수명을 가질 수 있다는 것을 믿을 만한 근거를 부여하며 예외적으로 잘 팔렸다.
- 게임이 론칭된 것은 비록 1 년 여 전이지만 최근 닌텐도의 프로모션 덕에 <레이튼 교수와 이상한 마을>의 매출이 올라갔을 수도 있다. 이와 유사한 홍보로 4 월

발매되는 <리듬천국>을 차트에 밀어 올려 놓을지 두고 보는 것은 흥미로운 일이 될 것이다.

- 가장 큰 자사 플레이스테이션 3 출시 제품인 <킬존 2>는 발매 첫 달간 아직은 간신히 5위를 기록했다. 2009년 2월 top 10에도 모습을 보였지만, 고작 이틀간의 판매를 기초로 한 것이었다. 시판 날짜로 거슬러 올라가면(LTD) 총액은 62만 개에 이른다.
- <기타히어로> 시리즈가 꽤 잘하고 있는 것처럼 보이는 반면(하지만 2008년보다 상대적으로 하락), <록밴드>는 어디에서도 보이지 않는다. 사실상 <록밴드>의 모습이 마지막으로 최고 20위 리스트에 보였던 것은 2008년 12월로, 이때 <록밴드>(후속편인 <록밴드 2>가 아님)의 위(Wii) 버전은 13위를 기록했다.

두 군데의 발매사, 기타히어로의 액티비전 블리자드와 록밴드의 MTV/EA는 전혀 다른 시장 접근법들을 취해오고 있다.

MTV와 EA는 소매에서 가능한 좀더 작은 트랙팩으로, 그렇게 대단한 프로모션을 하지 않으면서 매년 싱글 빅 <록밴드> 발매에 전념하는 것처럼 보인다. 반면에 액티비전 블리자드는 해마다 몇 개의 <기타히어로> 제품들을 각각 상당한 프로모션으로 밀어 부치고 있다. 두 프랜차이즈들은 온라인 스토어를 통해 정기적인 업데이트에 전념하면서 이윤을 확대시킬 시리얼 다운로드가 가능한 콘텐츠에서 이들을 주요 개척자로 만들어 주고 있다.

NPD 그룹에 의해 발표된 다른 데이터에서, PSP용 <MLB '09: 더 쇼>는 해당 달의 최고 소형 소프트웨어 목록에서 8위를 차지했다. 이것은 최소 반년 만에 top 10 소형 게임 차트에 진입한 첫 번째 PSP 게임이다.

### “이 비즈니스는 어느 정도 수완을 요한다”

게임산업 전문가들은 첫 달의 매출이 늘 게임의 최종 판매량을 결정짓는 것만은 아니라는 사실을 알고 있다. <매든 NFL 08>과 <위(Wii) 뮤직>은 모두 해당 플랫폼에서의 이런 현상의 예로 들 수 있다.

<매든 NFL 08>의 위(Wii) 버전은 론칭된 달에 플레이스테이션 3 버전 뒤인 22만 개로 시작했지만, 결국 2007년에는 겨우 16만 개로 뒤처졌다. 더 최근에 <위(Wii) 뮤직>은 2008년 10월 론칭 기간 동안 6만 5천개가 팔렸지만, 11월 동안에는 그 숫자가 4.5배로 뛰어 올랐다.

일부 닌텐도DS 소프트웨어도 비슷한 양상을 뒤따르고 있다. 미국 닌텐도의 법인담당 부사장 드니스 카이글러가 금요일 코타쿠에 밝힌 내용에 따르면, 2007년 11월 겨우 3만 6천 개로 론칭된 닌텐도DS의 <콜오브듀티 4>는 이제 50만 개라는 LTD(launch-to-date) 매출에 도달했다.

물론 몇 개의 하이프로파일 위(Wii) 게임들이 월간 플랫폼 top 10 목록에 진입하지 못 하는 상황은 우려되는 것이 당연하지만.

지난 두 달을 돌아보면, 캡콤의 <데드라이징: 좀비의 산 제물(Dead Rising: Chop Till You Drop)>은 2009년 2월 위(Wii) top 10 게임에 없었고, 한편 세가의 <하우스오브더데드: 오버킬>과 <매드월드>는 각각 2월에는 미치지 못했고 3월에는 9위에 슬쩍 들어왔다.

(<하우스오브더데드: 오버킬>은 2월에 4만 5천 개였다. 가마수트라에 제공된 수치에 따르면 <매드월드>의 3월 매출은 총 6만 6천 개였다. 게임큐브에서 위(Wii) 모션컨트롤과 작동하기 위해 포트로 업데이트된 마리오 테니스 게임도 판매 대수가 늘었다.)

닌텐도DS 부문에서는 이제 <그랜드테프트오토: 차이나타운 워즈>를 문 밖으로 나온 일류의 목록에 추가할 수 있다. 분석가의 기대와 온라인의 소문에 비해, 3월 판매 8만 9천 개라는 보잘것없는 숫자는 놀라운 일이다.

위(Wii)의 <마리오카트>가 매달 20만 개의 판매를 지속하는 반면, 새로운 타사 위(Wii) 게임들은 심지어 잘 알려져 있고 엄청나게 프로모션을 한 것들조차도 7만 5천을 깨지 못하고 있다.

닌텐도 DS 는 본래 2005년 11월에 론칭된 <마리오카트 DS>가 최근 몇 달간 10만 개 이상인 것이 확인되고 있지만, 이 시스템의 가장 큰 타사 게임은 9만을 깨지 못하고 있다.

물론 여기에서 언급된 타사 게임들을 한결같이 만드는 것은 엔터테인먼트 소프트웨어 등급위원회(ESRB)가 그들에게 할당한 M(Mature)등급이며, 한편 <콜오브듀티 4> 역시 다른 플랫폼에서 Mature 로 등급이 매겨졌고, 닌텐도에 의해 인용된 닌텐도 DS 버전은 꾸준한 매출로 T(Teen)로 평가되었다.

그리고 매월 닌텐도 DS 와 위(Wii) top 10 리스트를 차지하는 게임들은 일반적으로 E10+(Everyone 10 and older)의 E(Everyone) 등급이다.

M 등급의 소프트웨어가 엄청난 액수의 돈을 벌 수 있는 반면(예를 들자면 <해일로> 트릴로지 같은), 지금 당장은 발매자와 개발자들에게 위험이 임박한 상황이다: 위(Wii)에서 이 게임들의 오디언스는 제한되어 있다.

발매자들은 견고한 매출을 보장하는 장르와 프랜차이즈에 집중하는 경향이 있고, 그러한 것들은 E 등급일 가능성이 보다 많을 것이다. 일렉트로닉 아츠는 조용히, <마리오카트>장르와 <나스카 카트 레이싱>을 돌려 2009 년 2 월에 간신히 위(Wii) top 10 에서 8 위를 기록하면서, 정확하게 이 일을 하고 있는 것으로 보인다.

### 소프트웨어 대수와 달러

2009 년 3 월 소프트웨어 매출은 전년도와 전달 모두에 비해 하락했다. NPD 그룹의 데이터는 올 초부터 해당일까지의 소프트웨어 달러 매출이 2 월말 현재 9.5% 상승했다는 것을 보여준다.

게다가 웨드부시 모건의 패치터 씨가 한 언급으로 볼 때, 판매대수는 2009 년 1,2 월 두 달에 전년 대비 상승한 것으로 드러났다.

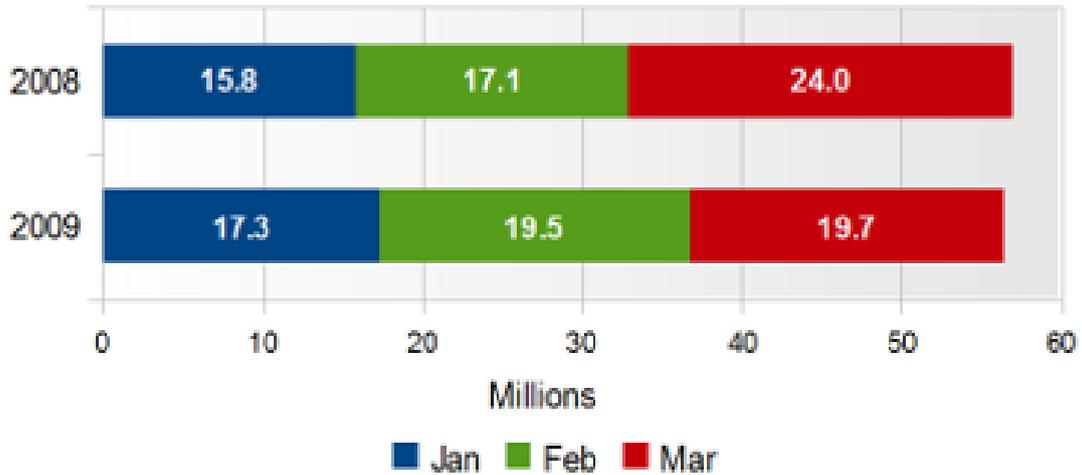
이러한 증가에도 불구하고 올 초부터 해당일까지의 소프트웨어 수익은, 올 초부터 해당일까지의 소프트웨어 판매대수에서 거의 1% 하락하여 2009 년 3 월 말까지 전년 대비 1.7% 하락했다.

수익에서 하락폭이 더 큰 것은, 아마도 <기타히어로>와 <록밴드> 번들과 같은 지출단위가 큰 제품들의 저조한 매출에 소프트웨어의 평균 판매가가 2009 년에 하락했다는 것을 암시하는 것이다.

NPD 분석가 애니타 프래지어가 코멘트한 기록을 보면, 그녀는 부활절 휴가가 매출에 일부 영향을 주었을 것이라고 귀띔했다. 부활절이 2008 년 동안에는 3 월이었던 것에 반해 2009 년에는 4 월에 치러졌고, 이러하니 휴가와 관련한 쇼핑기류 같은 것이 있다면 그것은 4 월 데이터가 발표될 때 나타날 것이라는 말이다.

# 1Q Software Units in 2008 and 2009

By Month



<2008년 및 2009년 1분기 소프트웨어 대수> - 월별 (단위: 백만) 1,2,3월

우리는 이 설명에 대해 완전히 자신하지 못 한다. 2008년 3월 <수퍼스매시브라더스브롤>의 발매는 더욱 눈에 띄는 중요한 데이터인 것으로 보인다. 이 게임 하나만으로 작년 3월 동안 소프트웨어 판매대수가 2백 70만 개로 1억 2천달러를 차지했다.

우리에게 엑스박스 360과 닌텐도 Wii 두 개의 플랫폼에 대한 추가 소프트웨어 매출 데이터가 있다.

작년 2008년 3월 동안 마이크로소프트의 타사 소프트웨어 매출은 2억 2천만 달러였다. 2009년 3월 업체의 타사 소프트웨어 매출은 16% 떨어져 겨우 1억 8천 5백만 달러였다.

이것은 모든 소프트웨어의 공동 하락과 같은 맥락이다. 추정치로 더 강세인 해당 달의 자사 소프트웨어 매출들(모두 최고 20위 안에 들어 있는 <해일로 워즈>와 <해일로 3>에 힘입어)을 합하여, 마이크로소프트의 소프트웨어 매출이 전반적으로 전년 대비 상승했다고 결론짓는 것이 자연스러울 것 같다.

게다가 웨드부시 모건의 패치터 씨는 <위핏>과 <수퍼스매시브라더스브롤> 매출 간의 격차를 고려하면 Wii 소프트웨어 매출은 전년 대비 변동이 없었던 것 같다고 논평했다.

이것은 특히나 눈에 띄는 일인데, 왜냐하면 그가 언급하고 있는 것처럼 이 시스템의 인스톨베이스는 지난 12개월 동안 두 배 이상이 되었기 때문이다.

*[늘 그렇듯, 매달 비디오게임 산업 자료를 발표하는 NPD 그룹에게 감사한다. 추가적인 내용은 웨드부시 모건 증권의 분석가인 마이클 패치터의 산업 분석에 의존한 것이다. 더불어, 나의 가마수트라와 네오 GAF 동료들과의 유용한 여러 대화에도 감사한다.]*