



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD: 2009년 상반기 실적 분석
(NPD: Behind the Numbers, June 2009)

Matt Matthews
2009. 7. 20

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4083/npd_behind_the_numbers_june_2009.php)

[가마수트라가 NPD에게서 받은 전미 콘솔 판매 자료(최고 인기 게임 통계 자료 포함)를 분석한다. 이 밖에 음악 게임의 동향을 짚어보고 하반기 시황을 전망해본다.]

세계를 휩쓴 경기침체를 비웃기라도 하듯 비디오게임 시장은 2008년 내내 견고한 성장세를 보였다. 미국의 연 매출이 18% 이상 증가하면서 비디오게임은 “불황의 사각지대”라는 속설이 다시 한 번 입증되는가 했다.

그러나 2009년 들어 침체가 시작돼 3월에는 전년 대비 감소를 보이더니 연 중반까지 분위기가 이어졌다. 미국 소매시장의 동향을 전문적으로 추적하는 NPD Group의 통계에 따르면 2009년 6월까지 연속해서 경기가 쇠퇴했다.

여러 가지 지표(하드웨어 판매, 소프트웨어 가격, 액세서리 판매, 총 수입)로 봐도 비디오게임 산업은 2분기 크게 쇠퇴했음이 분명하다.

아래에서는 이들 지표 가운데 몇 가지를 소개하고 아울러 주요 뉴스도 간간히 짚어보려고 하겠다. 특히 2009년 전반기 음악게임 시장의 동향과 현 세대 콘솔용 상위 5대 게임, 2007년 이후 소프트웨어 판매 실적을 눈여겨 보기 바란다.

실적 한 눈에 보기

2009년 6월 현재 이 데이터를 제공하는 주요 카테고리 전부가 감소세를 보였다.

6월 현재 하드웨어 판매수익은 겨우 382.6백만 달러로 전년 동기 대비 234.7백만 달러, 비율로는 38% 감소했다. 소프트웨어는 625.8백만 달러로 각각 250백만 달러, 29% 떨어졌다. 액세서리는 그나마 선전해 작년 6월 대비 22% 떨어지는 데 그쳤다.

아래 표는 2009년 6월 현재 주요 카테고리 와 업계 전체의 데이터를 보이고 있다.

June 2009 NPD Data - At a Glance				
	June 2008	June 2009	YTD 2008	YTD 2009
Overall	\$1,695.8	\$1,166.6 (-31%)	\$8,300.6	\$7,299.2 (-12%)
Hardware	\$617.3	\$382.6 (-38%)	\$2,890.9	\$2,510.4 (-13%)
Software	\$875.8	\$625.8 (-29%)	\$4,316.0	\$3,788.4 (-12%)
Accessories	\$202.8	\$158.2 (-22%)	\$1,093.7	\$1,002.2 (-8%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

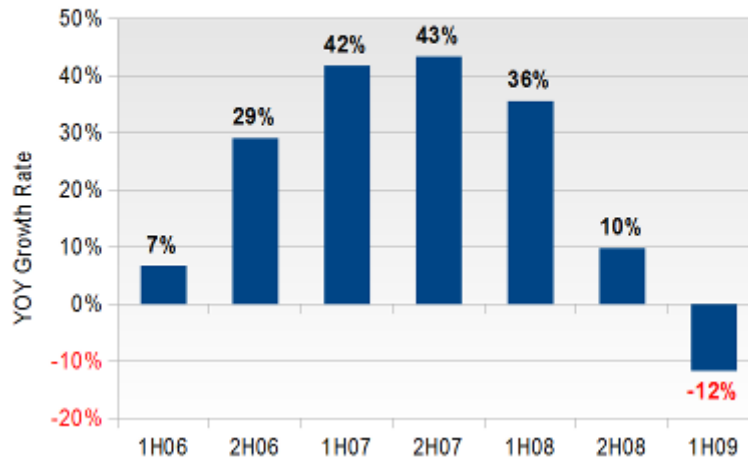
2009년 6월 NPD 데이터 - 한 눈에 보기				
	2008년 6월	2009년 6월	2008년 YTD	2009년 YTD
합계				
하드웨어				
소프트웨어				
액세서리				
단위: 백만 달러			출처: NPD 그룹	

어쩌면 2006년 하반기부터 2008년 말까지 나타난 성장세가 다시는 회복되지 못할지도 모른다. 이 같은 관점에서 2009년의 감소세는 내년부터 완만하면서도 견고한 성장이 일어나기 위한 조정의 과정으로 볼 수도 있다.

아래 그림은 지난 30개월 간 비디오게임 업종의 성장율을 표시한 것이다.

YOY Rate of Change of Industry Revenue

From 2006 to 2009



업계 수익 변화율 (전년 동기 대비)

2006-2009 년

동기대비 성장율

애널리스트들은 2009 년 하반기, 어쩌면 8 월 경에, 플러스 성장으로 복귀하리라 전망하고 있다. 그러나 연 수익으로 보면 상당한 마이너스가 불가피하다.

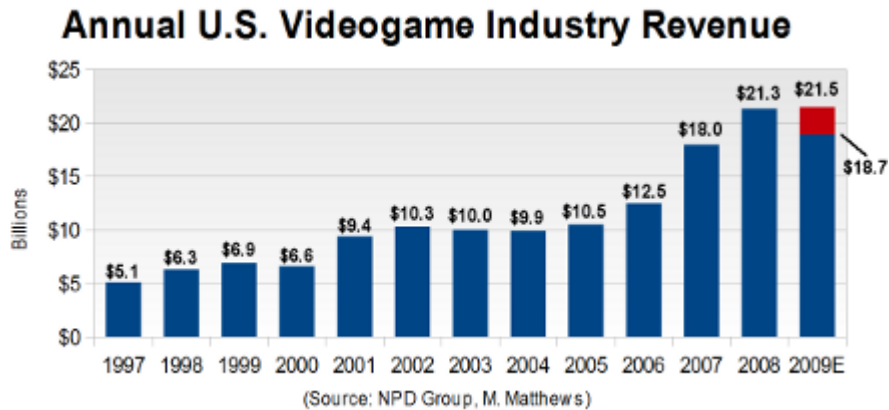
지난 4 년 동안 전반기 수익은 당해 연도 전체 수익의 34-39%를 차지했다. 2009 년도 같은 패턴을 보인다면 연간 전체 수익은 얼마나 될까?

- 2009 년 1 월-6 월의 수익이 연도 전체의 34%라면 2009 년 총 수익은 215 억 달러가 되어 2008 년보다 0.5% 늘어나게 된다. 이 같은 가정이 성립하려면 2009 년 하반기 수익이 전년 동기 대비 9% 성장해야 한다.
- 반대로 09 년 전반기 수익이 연간 총 수익의 39%라면 연간 총 수익은 188 억 달러가 되어 전년대비 12% 감소하게 된다. 이 시나리오에 따르면 2009 년 하반기 수익은 전년 동기대비 12% 감소한다.

최종 결과는 2010 년 1 월 중순이 되어 봐야 알겠지만 아마도 두 수치의 중간 정도가 되지 않을까 싶다. 현재로서는 2008 년 213 억 달러에서 약간 줄어든 200-210 억 달러 사이로 추정하고는 있다.

하드웨어와 소프트웨어의 판매량이 늘어난다고 해도 하드웨어 및 소프트웨어의 단가 하락으로 이득의 상당 부분이 상쇄될 가능성이 높다. 하반기에 하드웨어와 소프트웨어 매출이 더 크게 늘어나더라도 수익 확대로는 이어지지 않을 것이란 뜻이다.

1997 년 이후 미국의 게임업종 매출액을 보면 아래 그림과 같다. 2009 년 막대에서 붉은 색은 추정이다.



미국 비디오게임 업종의 연간 수익
(출처: NPD Group, M. Mathews)

위의 전망은 여러 가지 변수가 많아 매우 유동적이다. 예를 들어 닌텐도가 Wii 의 가격을 \$250 에서 \$200 으로 내리면 25%는 더 팔아야 수익을 그대로 보전할 수 있다. 마찬가지로 PlayStation 3 의 가격을 400 달러에서 200 달러로 가격을 인하한 소니도 33%는 더 많이 팔아야 수익 보전이 가능하다.

소프트웨어도 고전 중

2008 년 6 월과 비교해 소프트웨어 시장도 2009 년 6 월까지 2.5 억 달러 줄어들었다. 전년 동기대비 수익도 5 억 달러 이상 떨어졌다.

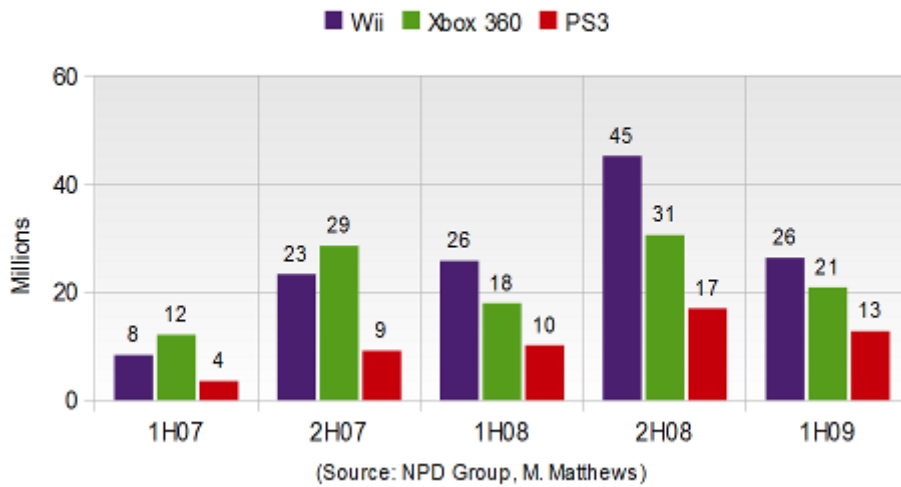
소프트웨어 판매량이 줄어들었을 뿐만 아니라 전체적인 가격도 낮아졌다. Wedbush Morgan Securities 의 Michael Pachter 가 제공한 수치에 따르면 2008 년 전반기 판매된 게임의 평균 가격은 40 달러에 육박했던데 반해 2009 년엔 약 38%로 5%가 낮아졌다.

이 같은 하락의 원인으로는 Guitar Hero 나 Rock Band 번들 같은 고가 패키지의 판매 부진이 꼽힌다. 닌텐도의 밸런스 보드가 포함된 Wii Fit(판매가격 90 달러)의 매출도 2 분기 들어 약세를 보이기 시작했으며 이에 따라 소프트웨어 ASP 도 탄력을 잃을 가능성이 높다.

소프트웨어 가격은 전반적으로 낮아졌지만 (소비자들이 더 싼 소프트웨어를 구매한다는 뜻) 소프트웨어 판매량은 오히려 전년 동기대비 8 백 만부 이상 줄어들었다.

소프트웨어 가격 하락은 플랫폼에 손속을 두지 않았다. Xbox 360 과 PlayStation 3 조차도 새로 나온 소프트웨어의 가격이 60 달러까지 떨어지기도 했다. 아래 표에 지난 2.5 년간 플랫폼 당 소프트웨어 판매량 데이터가 나와 있다.

Estimated Software Units Sales



소프트웨어 판매량 추이

(출처: NPD Group, M. Matthews)

그림에서 보듯 Wii 소프트웨어 판매량은 2008 년 전반기와 2009 년 전반기 변화가 없다. Xbox 360 과 PlayStation 3 의 판매량은 늘어났지만 소프트웨어의 평균 가격은 업계 전체적으로 떨어졌다. 이 같은 감소세는 소비자가 같은 플랫폼에서 더 저렴한 소프트웨어를 구매했음을 보여주는 증거다.

위 데이터는 또 현 세대 콘솔이 소프트웨어 시장에서 차지하는 비중이 높아지고 있음도 알려준다. 크게 봐서 2008 년 상반기엔 3 대 콘솔이 판매된 소프트웨어의 절반을 차지했으나 2009 년 상반기엔 비중이 60%로 증가했다.

Wii, Xbox 360, PlayStation 3 용 소프트웨어가 다른 플랫폼(Nintendo DS and DSi, PlayStation Portable, PS2)용 소프트웨어보다 상당히 비싸다는 점을 감안할 때 현 세대 콘솔이 소프트웨어 판매량에서 차지하는 비중은 더욱 높다고 하겠다.

2009 년 6 월 말 현재 Xbox 360 과 Nintendo Wii 는 LTD(Lift-to-Date) 소프트웨어 판매량에서 각각 132 백 만부와 133 백부로 사실상 동률을 이뤘다. 여기서 Xbox 360 은

출시 후 44 개월 만에 그 정도 수치를 기록한 반면 Wii 는 32 개월이 걸렸다. PlayStation 3 소프트웨어의 판매량은 출시 후 32 개월 만에 54 백만 부를 기록했다.

그렇다면 Xbox 360 이 PlayStation 이나 Nintendo 의 위치에 있을 때 미국 소비자들은 Xbox 360 용 소프트웨어를 약 82 백만 부를 구매했다고 봐야 할 것이다.

상반기 최다 판매 소프트웨어 톱 5

현재 미국 비디오게임 시장은 Xbox 360, Nintendo Wii, PlayStation3 가 3 분하고 있다. NPD 그룹은 본지에게 2009 년 상반기 각 플랫폼용 5 대 인기 게임 순위를 제공했다. (주: 당 순위에는 각 게임의 한정판 또는 소장용 버전은 제외되어 있음)

2009 년 PlayStation 3 용 소프트웨어 중에서는 소니가 2009 년 2 월 출시한 1 인칭 슈팅게임 Killzone 2 가 1 위를 차지했다. 4 월 말 현재 누적 판매량은 677,000 이었으며 6 월 말까지는 750,000 부를 넘었으리라 추측된다.

2 위와 3 위는 모두 Capcom의 작품이 차지했다. 바로 *Resident Evil 5* 과 *Street Fighter IV*이다. 둘 다 소장판이 있기 때문에 판매량은 다소 불분명하다.

그러나, 4 위를 차지한 THQ의 *UFC 2009 Undisputed*는 소장판이 없어 정확한 수치를 알 수 있다. 2009 년 3 월 출시 후 50 만 부가 넘게 팔렸다. 5 위는 MLB '09: The Show로 소니의 첫 1 인칭 야구 타이틀이다. 425,000 부 이상 팔렸을 것으로 추정된다.

YTD Top 5 PlayStation 3 Games			
January – June 2009			
Rank	Title	Publisher	Release
1	<i>Killzone 2</i>	Sony	Feb 2009
2	<i>Resident Evil 5</i>	Capcom	Mar 2009
3	<i>Street Fighter IV</i>	Capcom	Feb 2009
4	<i>UFC 2009 Undisputed</i>	THQ	May 2009
5	<i>MLB '09: The Show</i>	Sony	Mar 2009
Note: Special Editions Excluded			Source: NPD Group

YTD PlayStation3 용 게임 톱 5			
2009 년 1 월-6 월			
순위	타이틀	퍼블리셔	출시일
	Kilzone 2	Sony	2009 년 3 월

	Resident Evil 5	Capcom	2009년 3월
	Street Fighter IV	Capcom	2009년 2월
	UFC 2009 Undisputed	THQ	2009년 3월
	MLB'09: The Show	Sony	2009년 2월
주: 특별판 제외		출처: NPD 그룹	

Xbox 360에서는 Capcom의 Resident Evil5가 1위를 차지했다. 판매량은 소장판을 포함해 1백만 부가 넘는다고 알려져 있다. THQ의 UFC 2009 Undisputed가 출시 후 1.03백만 부가 팔려 2위에 올랐다.

이어 Activision Blizzard의 Call of Duty: World at War가 3위에 올랐다. 다만 소장판의 출시 등으로 정확한 판매량은 알기 어렵다.

4위와 5위는 각각 Microsoft의 Halo Wars와 Capcom의 Street Fighter IV가 차지했다. 둘 다 50-70만 부가 팔린 것으로 추정되나 소장판이 있어 정확한 수치는 알기 어렵다.

YTD Top 5 Xbox 360 Games			
January - June 2009			
Rank	Title	Publisher	Release
1	<i>Resident Evil 5</i>	Capcom	Mar 2009
2	<i>UFC 2009 Undisputed</i>	THQ	May 2009
3	<i>Call of Duty: World at War</i>	Activision Blizzard	Nov 2008
4	<i>Halo Wars</i>	Microsoft	Feb 2009
5	<i>Street Fighter IV</i>	Capcom	Feb 2009
Note: Special Editions Excluded			Source: NPD Group

YTD Xbox 360 게임 톱 5			
2009년 1월-6월			
순위	타이틀	퍼블리셔	출시일
	Resident Evil 5	Capcom	2009년 3월
	UFC 2009 Undisputed	THQ	2009년 3월
	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	2008년 11월
	Halo Wars	Microsoft	2009년 2월
	Street Fighter IV	Capcom	2009년 2월

주: 특별판 제외

출처: NPD 그룹

Xbox 360 과 PlayStation3 의 순위는 여러 면에서 비슷하다. 순위는 다르지만 둘 다 세 타이틀이 속해 있고 1 인칭 게임이 강세를 보이고 있다. (소니 제작 2 종, 마이크로소프트 제작 1 종) 또 Xob 360 의 *World at War*를 제외하고 순위에 오른 게임 모두 2009 년 이후 출시된 것이다.

게다가 Nintendo Wii 순위에 비해 판매량이 비교적 크지 않다. PlayStation3 의 경우 톱 5 타이틀의 판매량은 75 만에서 42 만 5 천부 사이에 분포하고 있다. Xbox 360 은 1 백만에서 50 만부까지 분포한다.

반면 Wii 용 소프트웨어의 순위는 아래 표와 같이 크게 다르다.

YTD Top 5 Wii Games			
January – June 2009			
Rank	Title	Publisher	Release
1	<i>Wii Fit (w/Balance Board)</i>	Nintendo	May 2008
2	<i>Wii Play (with Remote)</i>	Nintendo	Feb 2007
3	<i>Mario Kart Wii</i>	Nintendo	Apr 2008
4	<i>EA Sports Active Bundle</i>	Electronic Arts	May 2009
5	<i>LEGO Star Wars: Complete Saga</i>	LucasArts	Nov 2007
Note: Special Editions Excluded			Source: NPD Group

YTD Wii 용 게임 톱 5			
2009 년 1 월-6 월			
순위	타이틀	퍼블리셔	출시일
	Wii Fit (밸런스보드 포함)	Nintendo	2008 년 3 월
	Wii Play (리모콘 포함)	Nintendo	2007 년 2 월
	Mario Kart Wii	Nintendo	2008 년 4 월
	EA Sports Active Bundle	Electronic Arts	2009 년 5 월
	LEGO Star Wars: Complete Saga	LucasArts	2007 년 11 월
주: 특별판 제외		출처: NPD 그룹	

위에서 보듯 1 위부터 3 위가 모두 Wii 제품이다. 각 타이틀의 판매량은 3.06 백만, 1.5 백만, 1.4 백만 부씩이다. 모두 1 백만 부 이상으로 Xbox 360 이나 PlayStation 의 1 위 제품보다 월등히 많다.

5 월 출시 후 판매가 가파르게 증가해 63 만부나 팔린 EA Sports Active가 4 위를 차지할 줄은 알았지만 LEGO Star Wars: The Complete Saga의 5 위 등극은 예상 밖이다.

2009 년 1 분기에는 20 위권이었고 그 이후엔 순위 밖으로 떨어져 나갔기 때문이다. NPD Group에 따르면 LEGO Star Wars: The Complete Saga는 2009 년 6 월 말까지 약 40 만 부가 팔렸다.

이는 2009 년 Wii용 5 위 게임과 PlayStation3 용 5 위 게임의 판매량이 같다는 뜻이다. 물론 MLB '09: The Show는 2009 년 3 월에 나왔고 LEGO Star Wars: The Complete Saga는 20 개월 전에 출시됐다는 차이는 있다.

Wii용 게임 톱 5 가운데 단 하나 EA Sports Active만이 2009 년에 나온 것이다. 나머지는 2007 년(2 종)과 2008 년(2 종) 출시작이다.

음악 게임 매출의 쇠퇴

2009 년 5 월에 이어 6 월에도 Rock Band 나 Guitar Hero 가 20 위 안에 이름을 올리지 못했다. 소프트웨어 차트에 이 두 프랜차이즈가 모두 다 이름을 올리지 못한 때는 Guitar Hero II 가 PS2 용으로 출시되기 직전인 2007 년 9 월과 10 월이 마지막이었다.

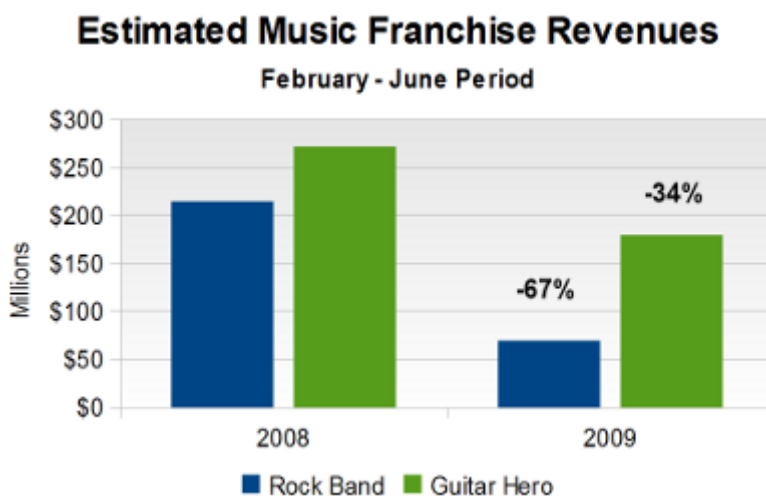
앞서 언급했듯이 이들 프랜차이즈는 각각의 퍼블리셔에게 이끌려 각기 다른 방향으로 나아가고 있다. Rock Band 제품의 퍼블리셔인 MTV Games 는 Track Packs 를 잇달아 출시하며 소비자들에게 새로운 콘텐츠를 선사하고 있다. 20-30 달러 정도되는 이 팩은 여러 가지 트랙이나 테마 트랙 세트(이를 테면 컨트리, 클래식 록 등)를 담고 있다.

이 글의 집필 시점에서 콘솔 및 휴대용 기기 시장에 총 7 종의 Rock Band 타이틀이 나와 있다. 트랙팩과 PSP용 Rock Band Unplugged를 포함해서다. 다음에 나올 시리즈는 2009 년 가을 예정인 *The Beatles: Rock Band*이다.

Activision Blizzard 도 자사 음악 게임 시리즈용으로 트랙팩을 출시했지만 그 중 두 가지는 유명 록 밴드가 각각 주연을 맡은 (2008 년 여름 에어로 스미스, 2009 년 봄 메탈리카) Guitar Hero 의 확장판 정도로 볼 수 있겠다. (벤 헤일런 패키지가 2009 년 늦게 나올 예정).

이들 패키지의 가격은 40 달러 이상으로 기타 컨트롤러와 번들로 판매되고 있다. Activision Blizzard 는 또 Nintendo DS 용으로 Guitar Hero 세 가지 버전을 내놨다. 다만 (기타 프렛 하드웨어를 끄는 Game Boy Advance 가 없는) Nintendo DSi 에서는 작동하지 않는다.

현재까지 Activision Blizzard가 내놓은 Guitar Hero 타이틀은 오리지널 Guitar Hero부터 *Guitar Hero: World Tour*까지 10 여 종이 된다. 휴대용 버전과 테마/라이선스 확장판을 포함해서다. Guitar Hero 5 는 2009 년 가을 출시 예정이다.



음악 프랜차이즈 수익 추정치	
2 월-6 월	
Rock Band	Guitar Hero

그러나 수익은 출시작 수와 비례하지 않는다. 이들 두 음악 게임의 초기 수익은 비싼 하드웨어와 소프트웨어 번들(기타, 드럼, 마이크) 덕분이었다. 현재 번들 제품은 많이 팔리지 않으며 그 결과 음악 소프트웨어의 평균 가격은 계속 하락하고 있다.

Wedbush Morgan 의 Pachter 가 제공한 자료에 따르면 이들 두 프랜차이즈가 2009 년 2 월부터 6 월까지 벌어들인 총 수익은 작년 동기대비 49% 줄어들었다. Guitar Hero 프랜차이즈가 조금 덜 줄어 34%이고 Rock Band 시리즈는 67%나 급감했다.

올해 들어 Guitar Hero 는 콘솔과 휴대 기기용으로 약 3 백만 부 이상 팔린 것으로 추정된다. 그러나 같은 기간 Rock Band 제품은 (역시 콘솔과 휴대기기용으로) 1 백만 부가 조금 넘는 수량이 판매되었다.

2009 년 하반기 매출이 향후 음악 게임의 명운을 결정할 것으로 보인다. 소비자들이 비싼 하드웨어 번들보다는 소프트웨어 쪽으로 기움에 따라 관련 업체의 수익도 하락이 불가피할 것으로 예상된다.

퍼블리셔는 소매업체와 계속 협력하면서 (적은 물량이나마) 음악 게임 컨트롤러의 배급을 계속 하기는 하겠지만 이들 게임은 매출 증대를 위해 인게임 매장으로 전진배치 될 가능성이 높아 보인다. 최근 발표된 Rock Band Network 는 소매 매출에만 의존하지 않고 시장을 다변화하려는 노력의 일환이라고 보면 틀림 없겠다.

하드웨어 실적 혼조

하드웨어 부문에서는 두 플랫폼이 성장세를 보인 반면 나머지는 2008 년 상반기 매출액보다 줄어들었다. 업계 다른 부문(소프트웨어, 액세서리, 온라인 서비스 등)이 하드웨어 보급대수에 사활을 걸고 있는 만큼 하드웨어 판매 부진은 최종 실적을 가능케 하는 잣대가 될 수 있다.

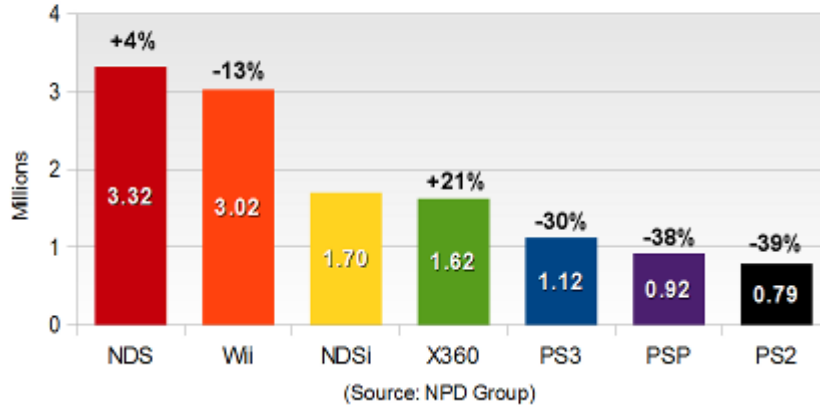
최악의 뉴스는 Sony 와 PlayStation 시스템의 부진이다. PlayStation3 는 2009 년 상반기 전년동기 대비 30%나 매출이 떨어졌다. 저가를 무기로 하는 Xbox 360 과 Nintendo Wii 에 맞서 번들링을 통해 시스템의 부가가치를 높이지 못했을 뿐만 아니라 가격도 제대로 하지 못했기 때문이다. 앞서 지적했듯이 400 달러짜리 게임 콘솔이 비싸서 못 사는 사람은 공짜 게임을 하나 더 준다고 해도 못 산다.

2009 년 상반기 PSP 와 PS2 도 매출이 각각 38%, 39% 떨어졌다. 다만 PSP 하드웨어 매출은 5 월과 6 월 눈에 띄게 늘어났다. (주당 25000 대에서 32800 대로.) 이 같은 판매 증가세가 PSP 하드웨어 신모델 PSP Go 의 출시를 앞두고 있기 때문인지는 불분명하다.

Nintendo Wii 는 2008 년의 매출 수준을 아직 회복하지 못하고 있다. 지금까지 Nintendo 하드웨어의 매출은 전년 동기대비 13% 줄었다. (앞서 Wii 소프트웨어는 전년동기 대비 같은 수준이라고 설명한 바 있다. 하지만 Pachter 의 설명에 따르면 6 월 매출은 30%나 감소했다.)

Hardware Unit Sales 1H09

With Year-on-Year Changes



2009년 상반기 하드웨어 매출

전년 동기 대비

(출처: NpD Group)

Nintendo의 휴대용 부문만 보면 이보다 더 좋을 수는 없다. 새 Nintendo DSi의 매출을 감안하지 않고도 옛 Nintendo DS의 매출은 4% 증가했다. 옛 모델보다 40달러나 더 비싼 Nintendo DSi의 판매도 호조로 현재까지 베스트셀러 3위를 마크하고 있다.

4월 출시 이후 170만 대 이상이 팔린 Nintendo DSi는 콘솔을 포함해 역대 최고의 오픈닝 성적을 기록하고 있다. Nintendo DS Lite조차도 출시 후 첫 4개월 동안 판매량이 180만 대를 넘지 못했다.

한편 Microsoft의 Xbox 360은 2위 자리를 탈환했다. 2008년 상반기 매출이 부진했지만 하반기엔 가격을 인하하면서 판매가 크게 증가한 전력이 있는 Xbox 360은 올해 들어 21%나 매출이 증가했다. 작년 가격 인하에 따른 실적과 비교가 이루어지는 향후 9월부터 12월까지가 Xbox 360의 진짜 시험 무대가 될 것이다.

대체로 전문가들은 이들 세 플랫폼 가운데 둘 또는 셋 다 올 연말까지는 가격을 인하할 것으로 보고 있다.

이 중 PlayStation3 가 제일 먼저 가격 인하에 나설 가능성이 높다. 가격 전략에 대해서는 일절 함구하고 있으나 전문가들은 앞으로 두 세달 안에 PS3 의 가격을 최소 50 달러는 인하해야 할 것으로 보고 있다.

본지는 Sony 의 전 세계 하드웨어 매출과 미국 시장의 규모로 보건대 못해도 100 달러 인하는 되어 한다고 본다. 그 정도 인하 없이는 Sony 의 30% 매출 증대 목표는 달성이 요원할 것이다.

Nintendo Wii 도 인하 가능성이 높다. 다만 실행 방법과 시기는 유동적이다. 지금까지 Wii 만큼 오랫동안 출시 가격을 그대로 유지한 콘솔은 없었다. 만일 200 달러 아래로 내린다면 매출은 더욱 가파르게 상승할 가능성이 높다. Pachter 는 Nintendo 가 한 가지 대안으로 곧 나올 Wii Sports Resort 를 MotionPlus 와 번들로 묶고 시스템 가격은 250 달러로 유지할 수도 있다고 말했다.

마지막으로 Microsoft 는 경쟁 업체가 가격을 인하하기만 하면 바로 행동에 돌입할 가능성이 높다. 아마도 현재 가격은 유지하면서 고급 게임을 번들로 추가하는 방법을 쓰지 않을까 싶다.

하반기 전망

본지는 2009 년 하반기에도 가격 인하를 중심으로 한 하드웨어 시장의 변화와 소프트웨어 출시를 눈 여겨 볼 것이다. 특히 오는 8 월, 대작 Madden NFL 10 의 출시와 더불어 PlayStation3 의 가격도 50 달러 이상 떨어졌으면 한다.

Nintendo 가 가격 인하를 발표한다면 그 시기는 9 월이나 10 월 경이 될 것으로 본다. Nintendo 의 지배적인 위치를 볼 때 가격 결정에서도 좀 더 유연한 자세를 취할 가능성이 있다. 그러나 Sony 가 가격 인하를 단행하기 전에 Nintendo 가 먼저 치고 나올 가능성은 낮다고 본다.

9 월 출시 예정인 *Guitar Hero 5*와 *The Beatles: Rock Band*는 아마도 그 달의 모든 이목을 집중시키지 않을까 싶다. Xbox360 용 Halo 3: ODST도 관심의 대상이다.

Microsoft가 경쟁업체의 가격 인하에 맞서 가격인하나 번들링으로 대응한다면 10 월쯤 구체적인 발표가 나오리라 전망된다. 11 월엔 Call of Duty: Modern Warfare 2 의 출시와 더불어 본격적인 연말 대전으로 접어들 것이다.

그 땐 Sony 가 회계연도의 절반을 지나기 때문에 PS3 의 판매 목표를 달성할 수 있을지 없을지 가능할 수 있을 것이다. 그리고 10 월 실적, 어쩌면 11 월 실적도 나오기 때문에 2008 년 수치인 213 억 달러를 넘어설지 그러지 못할지 더 정확하게 추측할 수 있을 것이다.

[여느 때처럼 비디오게임 관련 데이터를 제공해준 NPD Group에게 감사의 말을 전한다. 특히 David Riley에게 심심한 사의를 표한다. 이 밖에 여러 모로 도움을 준 Wedbush Morgan Securities의 Michael Pachter에게도 사의를 표한다. 그리고 Gamasutra와 NeoGF의 동료들도 고맙다.]