



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

2009년 9월 판매 수치 검토 (NPD Behind the Numbers, September 2009)

Matt Matthews
2009. 10. 21

http://www.gamasutra.com/view/feature/4172/npd_behind_the_numbers_september_.php

[Gamasutra의 최근 NPD 분석에서는 음악 게임 장르, 하드웨어 가격 인하, Wii, 콘솔 DLC 등에 초점을 맞추면서 2009년 9월 동안 미국의 콘솔 소매 수치를 살펴 본다.]

2009년 9월, 수 개월 간의 두 자리 수 하락 후 미국 비디오 업계는 흑자로 전환하기 시작하는 것으로 보인다. 월요일 NPD Group에서 발표한 최근 미국 소매수치에 의하면 총 비디오게임 판매고가 작년 동기에 비해 9월에는 1% 정도 상승한 것으로 나타났다.

분석가들은 수익이 다소 강화될 것으로 기대하였고 한산한 시장에서도 지난 6개월 간 하락세 보다 나은 경향을 보이고 있다.

소프트웨어는 한 달의 수익에 영향을 미치는 주요 요소로, 수익이 2008년 9월로부터 5% 정도 상승했다. 액세서리 판매고는 전년도에 비해 상승했으나 하드웨어 장치가 적게 팔리면서 그 만큼 하드웨어 가격이 낮아져 하드웨어 수입은 5%로 하락했다.

아래 텍스트에서 지난 달 판매고의 흥미로운 측면을 검토해 보고 *Guitar Hero 5* 및 *The Beatles: Rock Band* 출시를 심도 있게 살펴보고 하겠다. 또한 현 3세대 콘솔에 대한 하드웨어 가격 하락의 영향도 다루도록 하겠다.

Wii 소프트웨어 판매고는 Xbox 360 및 PlayStation 3에 대한 최근 소프트웨어 판매고와 비교해 볼 때 2009년에는 2008년 보다 다소 하락한 상태를 보여 주고 있다. 최종적으로, 맵 팩 DLC 수익으로 인해 *Call of Duty: World at War*의 PlayStation 3 및 Xbox 360 버전의 평균 판매 가격이 얼마나 상승할 것인가를 추정해 볼 수 있다.

September 2009 NPD Data – At a Glance				
	September 2008	September 2009	YTD 2008	YTD 2009
Overall	\$1,266.7	\$1278.9 (+0.7%)	\$11,841.7	\$10,337.5 (-13%)
Hardware	\$498.0	\$472.3 (-5.2%)	\$4,232.0	\$3,561.2 (-16%)
Software	\$616.1	\$649.3 (+5.4%)	\$6,076.3	\$5,345.0 (-12%)
Accessories	\$152.6	\$157.3 (+3.1%)	\$1,533.5	\$1,431.3 (-6.7%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

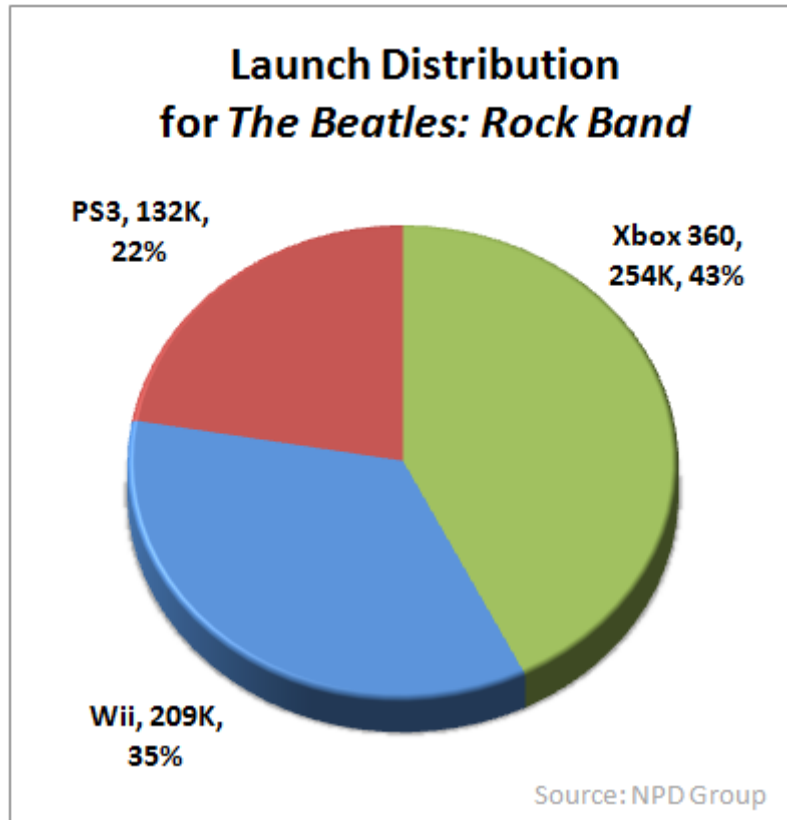
3 회전: *Guitar Hero 5* 대 *The Beatles: Rock Band*

2009년 9월 *The Beatles: Rock Band*와 *Guitar Hero 5* 간의 대결은 관련 업계가 경험한 것 중 두 프랜차이즈 간의 가장 직접적인 경쟁 유형이다. Harmonix가 개발한 *Beatles* 게임은 9월 9일 출시되었고 *Guitar Hero* 프랜차이즈의 5회분은 *Beatles*보다 8일 먼저인 9월 1일에 출시되었다.

9월 NPD Group 보고 기간 말(10월 3일 토요일에 종료됨) 최종 계산 시 소프트웨어 장치 판매 및 달러 수익 면에서 *The Beatles: Rock Band*가 결정적인 승리를 거두었다.

*The Beatles*의 경우 595,000개 소프트웨어 및 인스트루먼트 번들 유닛(instrument-bundled unit)을 플랫폼 3개를 통해 판매했다. Xbox 360 버전을 통해 판매된 비율은 43%, Wi는 35%, PlayStation 3은 22% 정도였다.

Wedbush Morgan Securities의 Michael Pachter와 NPD Group의 Anita Frazier가 제공한 수치에 의하면 이번 기간 동안 *The Beatles* 사본의 평균 가격은 약 100달러였다. 이 타이틀의 총 수익은 5900-6000만 달러 또는 이 달 소프트웨어 수익의 9% 이상이었다.



1 주 먼저 4 개 플랫폼에서 출시하였음에도 불구하고 Activision Blizzard's *Guitar Hero 5*는 10 월 3 일 499,000 개 정도가 팔렸다. Xbox 360 은 주요 플랫폼으로 이를 통한 판매비율은 42%였고 PlayStation 3 버전을 통한 판매율은 21%였으며, NPD Group에서 정확한 수치를 발표하지 않았지만 PlayStation 2 버전과 Wii를 통한 판매율은 37%였다.

분석가의 의견에 따르면 *Guitar Hero 5* 사본은 게임이 출시된 달에 소매로 67 달러에 팔렸다. 33% 정도 낮은 단가에도 16% 적은 개수가 팔리면서 9 월 중 *Guitar Hero 5*의 수익은 3300 만 달러로 *The Beatles: Rock Band* 수익의 절반 정도였다.

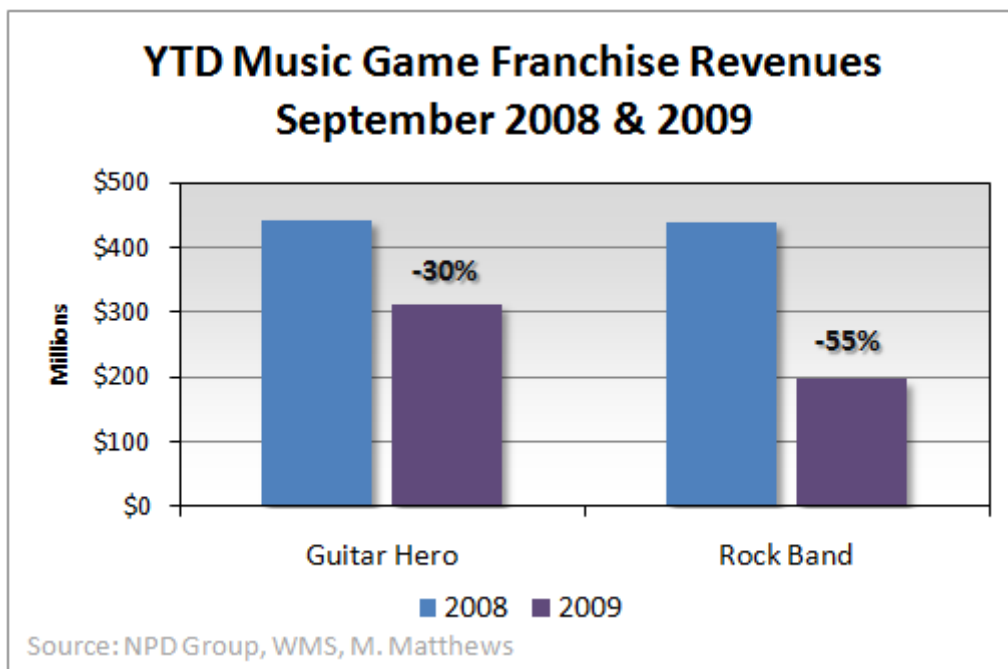
게임에 대한 주요 플랫폼으로 Xbox 360 이 등장하면서 주목할만한 성장이 이루어졌다. 예를 들어 2008 년 10 월 *Guitar Hero: World Tour*를 출시하는 동안 Xbox 360 과 Wii는 11 번째 및 12 번째 버전을 선보였고 소프트웨어 차트의 상위 20 위를 차지했다.

2008 년 11 월 Wii 버전은 Xbox 360 버전 보다 높은 판매 실적을 기록했고 12 월까지 Wii 및 PlayStation 2 버전은 *Guitar Hero: World Tour*의 Xbox 360 버전 보다 더 많이 팔렸다.

올해 3 월에 *Guitar Hero: Metallica* 가 출시되었을 때 Xbox 360 버전은 2 개월 연속 히트 차트에 오른 반면 Wii 버전은 순위에도 들지 못했다.

이전에 언급한 바와 같이, 2009 년 *Guitar Hero* 및 *Rock Band* 프랜차이즈의 수익은 2008 년 동기에 비해 하락했다.

2009 년 9 월 현재 두 개 프랜차이즈(트랙 팩을 포함한 모든 패키지)의 수익은 3 억 7 천 3 백만 달러로, 2008 년에 비해 감소했다. 몇 가지 관점에서 소프트웨어 카테고리의 총수익은 7 억 2 천만 달러로, 2008 년 첫 3 분기에 비해 줄어 들었다. 즉, *Guitar Hero* 및 *Rock Band* 프랜차이즈의 수익 하락률은 2008 년 ~ 2009 년 모든 소프트웨어 수익 하락률의 절반 이상을 차지한다.



2009 년 *Rock Band* 프랜차이즈는 연초 대비 수익이 55% 정도 하락하여 큰 타격을 받았다. 작년 판매고의 대부분은 현재 소비자가 소유하고 있는 기타와 드럼 같은 값비싼 하드웨어를 일괄된 가격으로 제공한 결과이다.

우리가 직접 볼 수 없는 비즈니스의 한 부분은 온라인 게임 스토어를 통해 송(song) 및 송팩(song pack)이 팔린 후 형성된 수익이다. *Rock Band* 는 대규모의 송 카탈로그를 갖추고 있으며 첫 출시 이후 600 번의 다운로드 수를 기록했다.

2009 년 1 억 2 천만 달러의 추가 수익(노래 당 2 달러)으로 소매 수익 하락으로 인한 손실을 상쇄하지 못하고 있다.

가격 인하 작업

지난 달, PlayStation 3 은 새로운 PS3 Slim(300 달러)의 도입으로 판매고가 급상승했다.

그 달 말까지 Microsoft 는 하드웨어 라인을 조정하여 Xbox 360 Pro 를 제거하고 Xbox 360 Elite 의 가격을 300 달러로 낮추었다. NPD Group 의 최신 데이터에 의하면 Nintendo 는 2009 년 9 월 마지막 주 동안 Nintendo Wii 가격을 200 달러로 인하했다.

다음은 평균 판매가와 연초 대비 판매량에 초점을 맞추어 하드웨어 시장을 살펴 보도록 한다.

현 세대 콘솔 각각의 평균 소매가는 NPD Group 의해 작성된 것이다. PlayStation 3 의 평균가는 2009 년 8 월 335 달러에서 9 월에는 300 달러로 하락했다.

PS3 가격이 400 ~ 500 달러로 책정되었을 때도 다수 소비자들이 여전히 500 달러 모델을 구입하고 있었으므로 이것은 주목할 만한 일이다.

9 월에는 300 달러 모델의 판매량이 400 달러 모델의 판매량을 압도할 정도로 강세를 보였다.

값비싼 모델 공급을 제약함으로써 소비자의 선택의 폭이 제한되어 대개 300 달러의 PlayStation 3 를 구입하게 되었다.

Average Price of Hardware, Sept 2009		
PlayStation 3	Xbox 360	Wii
\$300	\$261	\$218
Source: NPD Group		

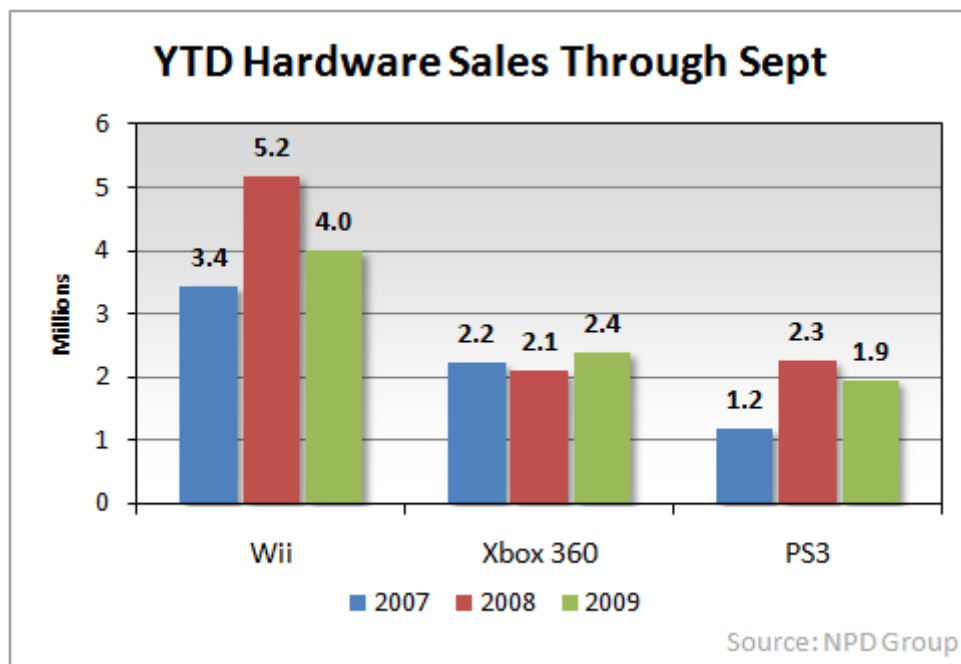
다른 한편으로, Microsoft 새 모델의 가격 전략은 평균 가격의 변경에 아무런 도움이 되지 못했다. Xbox 360 이 8 월에는 260 달러로 팔린 반면 동일한 하드웨어가 9 월에는 평균 261 달러로 팔렸다.

9 월 동안 공급된 Xbox 360 의 두 모델이 200 달러 및 300 달러 모델이었을 것이라는 가정 하에 약 3 개의 Elite 모델이 아케이드 모델 용으로 팔렸다는 것을 알 수 있다. 300 달러 대의 PlayStation 3 판매고가 강세를 보이는 사례를 통해 상당수의 소비자가 더 저렴한 콘솔이 공급되더라도 Xbox 360 또는 PlayStation 3 를 300 달러에 기꺼이 구입할 것이라고 생각해 볼 수 있다.

2009 년 9 월까지 Nintendo Wii 는 원래 출시 가격인 250 달러를 고수했다. 단 한 주만 200 달러 가격으로 판매하여 Nintendo Wii 의 평균 가격은 218 달러로 하락했다. 10 월 동안 평균 가격이 200 달러로 하락할 것으로 예상했는데 그렇게 되었고 지난 달 PlayStation 3 가격이 300 달러가 되었다.

PlayStation 3 은 이 달 최고의 콘솔 플랫폼이었고 처음으로 이러한 영예를 누리게 되었다. 올해의 마지막 3 개월 동안 시스템이 200 만 ~250 만개 정도 팔릴 수 있을 것이라고 생각했는데 주당 98,000 개의 판매고를 올려 우리가 예상한 바와 합치되고 있다.

2007 년 가을, Xbox 360 의 가격이 인하될 때 Microsoft 시스템은 가격 인하와 Halo 3의 출시 속에 1 주에 100,000 개 정도가 팔려 나갔다. Sony는 킬러 앱(killer app) 없이도 동일한 가격으로 이상과 같은 수준의 판매량을 달성했다.



2009 년 동안 PlayStation 3 이 경쟁제품(Xbox 360) 보다 많은 판매고를 올릴려고 할 때 난관에 부딪혔다. 즉, Microsoft 시스템 보다 판매 수량 면에서 450,000 개나 뒤쳐져 있었으므로 연말까지 주 당 약 35,000 개를 더 많이 팔아야 했다.

PlayStation 3 과 Xbox 360 의 판매량이 증가하거나 강세를 보였지만 Nintendo Wii 의 연초대비 총 판매량에 비해 상당히 뒤쳐져 있었다.

Wii 소프트웨어 판매고 부진

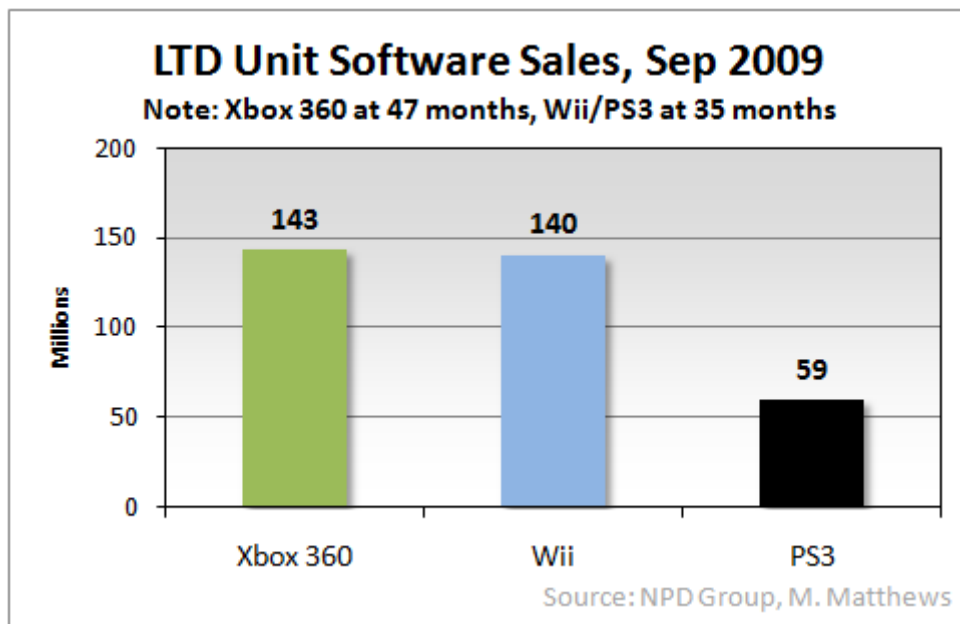
NPD Group 에서 Gamasutra 에 제공한 자료에 의하면 Microsoft 의 Xbox 360 은 타이 레이션(tie ratio)가 3 개월 전 시스템 당 8.6 타이틀에서 2009 년 9 월 경 시스템 당 8.8 타이틀로 증가했다. 또한 Nintendo Wii 의 타이 레이션도 같은 기간에 시스템 당 6.4 타이틀에서 6.5 타이틀로 증가했다.

지난 분기에 PlayStation 3 만 타이 레이쇼를 일정하게 유지하고 있었고, NPD Group 의 자료에 의하면 각 시스템 당 6.8 타이틀이 팔렸다. 하드웨어 판매량이 증가하고 소프트웨어 판매량이 같은 정도로 증가하려면 1 달 이상이 걸리므로 PS3 의 타이 레이쇼는 일정하게 유지되거나 저하될 수 있다.

이러한 수치는 소매로 팔리는 소프트웨어에 적용되는 것이다. NPD Group 이 이러한 판매량을 별도로 추적하였지만 각 시스템의 온라인 스토어프런트에서 팔린 소프트웨어는 NPD Group 소매 수치에 포함되어 있지 않다. 이 수치는 일반 대중들이 이용할 수는 없다.

각 시스템의 사용자 기반과 새로운 타이 레이쇼 자료를 통해 각 시스템에 대한 소프트웨어의 총 판매량을 결정할 수 있다. 올 해 중반쯤 이 수치를 확인했을 때 Wii 는 200 만개 이내의 소프트웨어를 판매하여 Xbox 360 를 앞지르고 있었다.

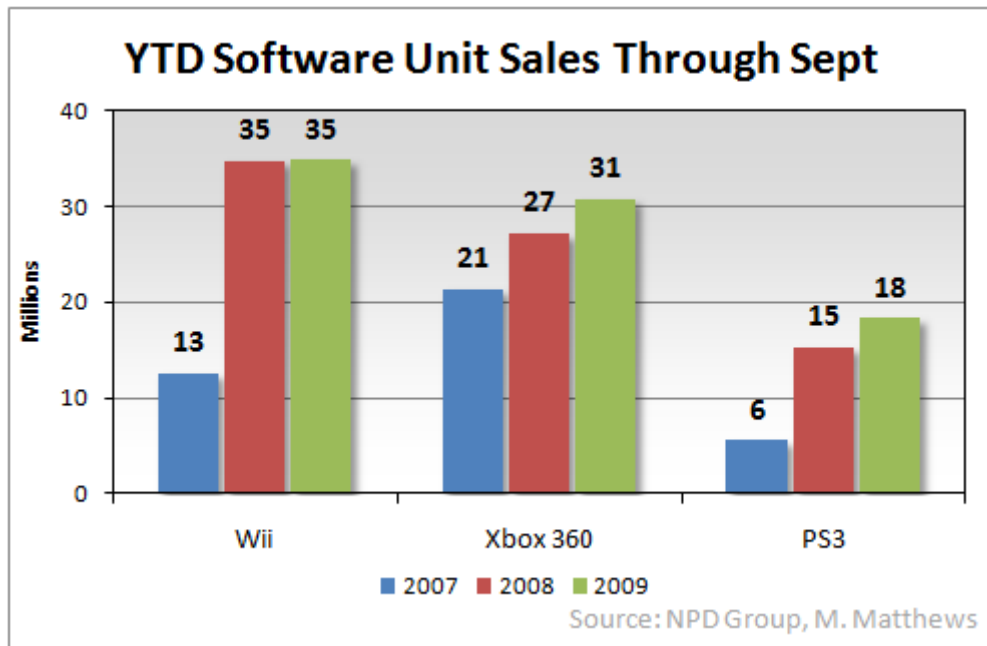
중개 기간에 Wii 소프트웨어 판매량은 다소 둔화되는 것 같고 Xbox 360 는 300 만 개 소프트웨어를 판매하여 Nintendo 의 Wii 를 능가하고 있다. 시장에서 47 개월 간 약 1 억 4 천 3 백만 개의 Xbox 360 소프트웨어가 미국 소매업체를 통해 팔렸다.



35 개월간 Nintendo Wii 소프트웨어도 거의 동일한 수량이 팔렸다. Wii 의 소프트웨어가 거의 500 만 개 이상이 팔렸는데 이것은 동일한 상황에서 Xbox 360 의 소프트웨어 판매량 보다 많은 것이었다.

PlayStation 3 은 Wii 보다 약간 높은 소프트웨어 판매 수치를 보였으나, 소규모의 사용자 기반을 확보하고 있다. 현재까지 5900 만 개의 소프트웨어만 팔려, PlayStation 3 은 동일한 조건에서 Wii(동시에 출시)뿐만 아니라 Xbox 360 에도 뒤처져 있다.

이 콘솔에 대한 연초 대비 소프트웨어 총 판매량을 통해 소프트웨어 시장 상태에 관해 매우 흥미로운 전망을 추정해 볼 수 있다.



이상의 그래프와 같이 Xbox 360 과 PlayStation 3 는 2008 년 첫 3 분기에 비해 소프트웨어 판매고가 20% 정도 성장하였다. 동일한 기간 동안 Wii 의 소프트웨어 판매고는 변동이 없었다. Wii 소프트웨어 판매고는 다른 플랫폼 보다 여전히 높은 편이나 분명히 뭔가 문제가 있는 것으로 보인다.

즉, Wii 소프트웨어 판매고가 2008 년 첫 3 분기 동안 지나치게 높았다. 이 기간 동안 Nintendo의 퍼스트 파티 소프트웨어는 *Wii Play*가 모든 포맷의 톱 텐 소프트웨어 차트에 매월 모습을 드러내는 동안 출시된 *Super Smash Bros. Brawl*, *Mario Kart Wii* 및 *Wii Fit* 등의 타이틀과 함께 강세를 보였다.

그러나 기본적인 수치를 면밀히 살펴 보면 2009 년 Wii 하드웨어 판매고가 줄어 든 기간에 Wii 소프트웨어 판매고가 하락하였음을 알 수 있다. 또한 올 해 Nintendo 는 퍼스트 파티 소프트웨어를 Wii 상에서 출시하지 않았다는 사실은 주목할만하다.

가격 인하로 인해 하드웨어 판매와 *New Super Mario Bros. Wii*의 2009년 11월 출시가 가속화될 수는 있으나 Nintendo가 소프트웨어 판매고 성장을 이끌어내기는 쉽지 않을 것이다. 자료의 수치에 의하면 2008년 4분기에는 3600만 개의 Wii 소프트웨어가 팔려 나갔다

(참고: 타이 레이쇼와 어태치 레이트는 상호 교환하여 사용할 수 있지만 이 둘은 상당히 다른 용어이다. 이상에 제시된 바와 같이 타이 레이쇼는 시스템 보유자에게 팔린 평균 타이틀 수를 측정한 것이다. 반면, 어태치 레이트는 특정 타이틀 또는 액세서리를 보유하고 있는 시스템 사용자 기반의 비율이다.

수익 향상

분석가와 게이머는 Activision Blizzard의 *Call of Duty: Modern Warfare 2*가 올 해 11월 히트 차트에 오를 것으로 예상하고 있다. 이전에 만들어진 *Call of Duty: World at War*는 소매 게임으로 초기 구매량을 넘어서 수익을 어떻게 확대해 나갈 수 있을지를 보여주는 사례라고 생각된다.

NPD Group에서 제공한 미국 판매 자료에 의하면 *World at War*의 Xbox 360 및 PlayStation 3 버전은 2008년 11월에 출시된 후 56달러에 팔렸다.

또한 올 해 3월, 6월 및 8월에 Activision Blizzard는 세 개의 맵 팩을 유료 다운로드 콘텐츠(DLC)로 제공했다. 각 팩은 10달러에 팔렸고 8월 중반 현재 최근 수치에 의하면 전세계 소비자들이 650만 개의 맵 팩을 다운로드 했다고 한다.

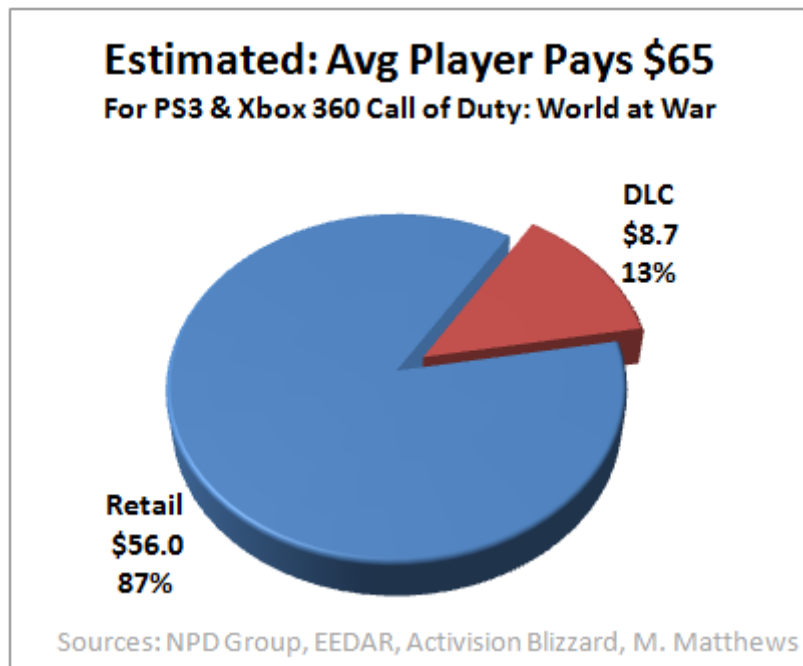
미국의 *World at War* DLC 구매 수치를 추정하는 방법에 관해 EEDAR의 Jesse Divnich와 얘기를 나누었다. Divnich는 “*Call of Duty: World at War* 소매 판매고의 59%는 미국에서 이루어졌다.”고 말했다.

또한 그는 Xbox 360 보유자와 복미 소비자는 대개 DLC를 구매하는 경향이 더 높다고 했으며, 이상의 수치를 바탕으로 *World at War* 맵 팩의 65%는 미국의 보유자들이 구매하고 있다고 말했다.

2009년 8월 판매고를 포함하여 *World at War* 맵 팩이 전세계적으로 700만개 정도 팔렸을 것으로 예상하고 있다. 이러한 판매고의 65%는 미국 내에서 이루어진 것이라고 가정해 볼 때 Activision Blizzard는 *Call of Duty: World at War*의 Xbox 360 및 PlayStation 3 버전의 소매 판매고에 더하여 4500만 달러의 수익을 추가적으로 올릴 수 있다고 추정된다.

그러나 DLC 수익은 총 경비를 상당히 줄이고 높은 마진을 확보하며 소비자에게 직접 판매하는 유통업체 수익과 유사하므로 소매 수익과는 다르다. DLC의 경우 제조하고 배송할 물리적인

제품이 존재하지 않는다. Microsoft 의 Xbox Live 서비스 또는 Sony 의 PlayStation Network 를 통해 게임을 유통하는 경우 네트워크 수수료가 발생한다.



미국에서 *Call of Duty: World at War*의 PS3 및 Xbox 360 버전 소비자는 게임 비용으로 약 65 달러를 지불하고 있다고 추정된다. 이 수치는 맵 팩 하나 이상을 구입하는 소비자와 함께 게임만 구입하는 PS3 및 Xbox 360 소비자를 고려한 것이다. 실제로 DLC 판매고로 인해 소프트웨어 당 수익이 15%로 증가했다.

이상과 관련하여 몇 가지를 생각해 볼 수 있다. 첫째, 이상의 수치에서는 *Call of Duty: World at War*의 Windows PC 판매고를 고려하지 않았다. 인용한 소매 판매 수치에 Windows PC 판매고가 포함되어 있지 않은 반면 이러한 수치가 Activision Blizzard에서 공표한 맵 팩 다운로드 총수에 포함되어 있는지 여부가 명확하지 않다. 따라서 이것을 신뢰하기가 어렵고 명확하다고 볼 수 없다.

Windows PC 판매고를 고려해야 하는 경우, 게임의 해당 버전이 소매 또는 Valve 의 Steam 및 IGN 의 Direct2Drive 디지털 유통 시스템을 통해 팔리고 있으므로 이를 추적하기는 상당히 어렵다.

*Modern Warfare 2*와 함께 *World at War*가 1100 만 개 정도 팔릴 것으로 예상되고 Activision Blizzard가 판매 당 수익을 극대화하기 위한 노력을 기울임에 따라 2010 년에는 소비자들이 다시 유료 DLC로 몰릴 것으로 보인다.

향후 기대

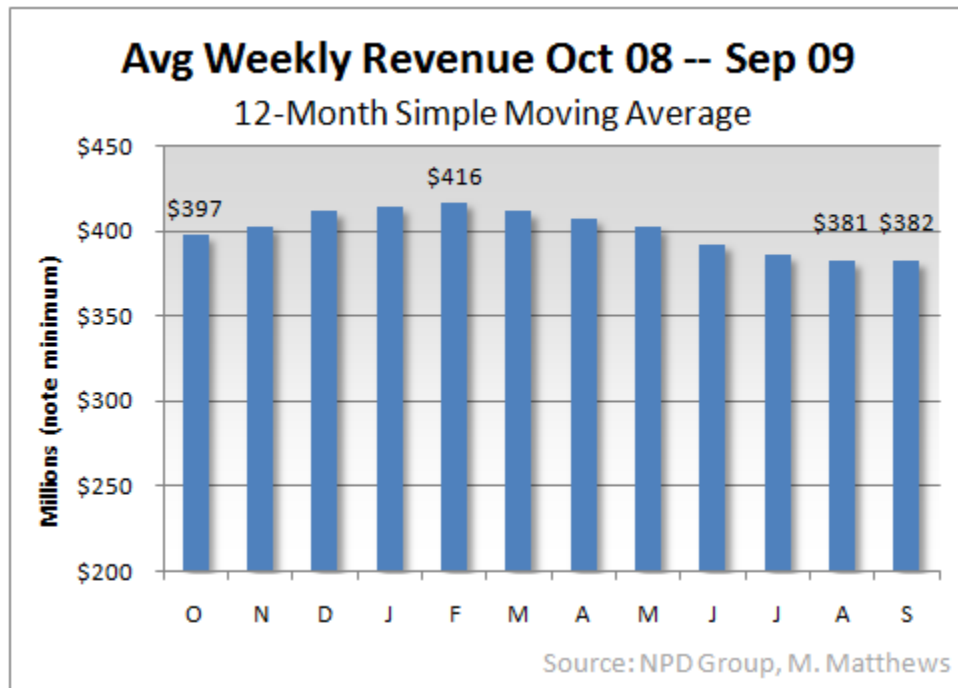
11 월 중반 NPD Group 이 2009 년 10 월의 비디오게임 소매 판매 수치를 발표하면, 몇 가지 데이터 포인트에 관심을 기울여야 할 것이다.

Sony 의 하드웨어 판매고는 계속 증가했는가? 특히, PlayStation 3 판매고가 주당 기준으로 얼마나 하락했는가? 또한 PSPgo 핸드헬드의 한달 판매고를 감안해 볼 때 이 핸드헬드의 하드웨어 및 소프트웨어 판매고가 증가했는가?

해당 월 동안 Sony의 *Uncharted 2: Among Thieves*가 얼마나 잘 팔렸는가? 하드웨어 판매고의 재상승과 함께 회사에서 판매고 증가를 위한 주요 소프트웨어 타이틀을 필요로 하는가?

Microsoft는 해당 시즌의 히트 게임을 플레이 하기 위한 최상의 수단으로 자체 콘솔을 강력하게 추천하고 있다. 휴일 동안 Xbox 360 하드웨어의 판매고 상승을 가속화하여 소비자의 관심을 이끌어 내고 있는가? Microsoft의 *Forza Motorsport 3*는 소프트웨어 히트 차트의 어디쯤을 차지할 것으로 보이냐? 주요 달에 *Halo 3: ODST*는 소프트웨어 차트의 상위를 다시 차지했는가?

2009 년 8 월 ~ 9 월에 Nintendo DS 하드웨어의 판매고가 상당히 하락했는가? 10 월 내내 하락 상태가 계속되는 경우 Nintendo 는 Nintendo DS Lite 및 Nintendo DSi 하드웨어 라인의 가격 조정에 대한 압박감을 느끼겠는가?



[늘 그랬듯이 비디오 게임 업계의 월간 자료를 제공해 준 NPD Group에 감사 드리며 작업을 지원한 David Riley씨와 분석을 제공한 Anita Frazier씨에게 특별히 감사 드린다. 또한 이 작업에 대한 견해와 정보를 제시한 Michael Pachter(Wedbush Morgan Securities의 분석가)씨에게도 고마움을 전한다. 이번 달 의견을 피력해 주신 EEDAR의 Jesse Divnich씨에게 감사 드린다. 마지막으로 Gamasutra의 동료와 NeoGAF의 토론자들에게도 감사 드린다.]