



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

NPD: 2010년 2월 수치, 그 너머의 이면  
(NPD: Behind the Numbers, February 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)  
가마수트라 등록일(2010. 03. 15)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4299/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_february\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4299/npd_behind_the_numbers_february_.php)

여러 분석가들은 2010년 2월 미국의 소매 비디오 게임 판매량이 전년도 대비 또 다시 감소할 것으로 예상했는데, 지난 주 NPD Group 에서 발표한 공식 집계에 따르면 실제 수익은 15%나 크게 떨어졌다. 지난 12개월 중 단 한 달만이 상당한 증가세를 보였으며 10개월은 감소세, 다른 달의 증가세는 1% 미만이거나 사실상 변동이 없는 것으로 나타났다.

분명한 것은, 웹 기반 및 소셜 네트워크 온라인 게임의 성장과 디지털 배포 덕분에 온라인 게임 시장이 상당히 커질 것으로 예상된다.

그러나 사회적 통념 상 소매 업계는 2010년 3월 다시 성장할 것으로 보인다. 아래에서 우리는 이러한 주장을 살펴보고 이 낙관론을 뒷받침해주는 몇 가지 증거를 검토해 보기로 하겠다. 여기에는 뮤직 게임 장르 및 하드웨어 설치 기반과 같은 중요한 요소들이 포함된다.

또한 우리는 변화하고 있는 하드웨어 전망에 대해서도 살펴볼 것이다. 여기서는 Nintendo DSi 판매량에 대한 업데이트된 집계를 제시하고 PSP Go 하드웨어가 일반 PlayStation Portable 하드웨어 모델에 비해 얼마나 잘 팔릴지에 대한 최초의 합리적인 예측을 해 보일 것이다.

하드웨어 가격이 떨어질수록, 소매 게임 업계는 수익 증대에 박차를 가하기 위해 점점 더 소프트웨어 판매량에 의존하게 될 것이다. 따라서, 우리는 소프트웨어 단위 판매량과 가격책정에 대해 살펴보고, 지난 5개월 동안 Wii 시장에 대한 선택이 보다 유동적으로 되고 있다(즉 번덕스럽게)는 어느 분석가의 주장을 검토해 보겠다.

## 2월 집계 - 간단히 살펴보기

소매 비디오 게임 수익은 2010년 2월 1,260억 달러로 떨어졌는데, 이는 2009년 같은 달 대비 2억 2천 2백만 달러(15%)가 손실된 액수이다. 손실의 대부분은 하드웨어 부문(1억 8백만 달러 감소)과 소프트웨어 부문(1억 1천 2백만 달러 감소)에서 비슷하게 발생했다.

하드웨어 단위 판매량은 6개의 주요 플랫폼에 걸쳐 300,000대 이상 떨어졌다. Wii만 살펴보면 2009년 2월 753,000대에서 2010년 398,000대까지 떨어졌는데, 그 차이가 355,000대이다. Nintendo는 이러한 침체 현상의 어느 정도는 “지속적인 제품 부족”에 의한 것이라고 주장했다. 침체를 보이는 다른 유일한 플랫폼은 Sony의 PlayStation 2와 PlayStation Portable(PSP)이다.

더욱이, 하드웨어 수익은 2010년 각 플랫폼의 더 낮은 평균가격에 의해 한층 더 타격을 입었다. Nintendo DS만 빼고, 모든 시스템이 작년에 어느 정도의 가격 삭감을 단행했다는 사실을 떠올려보자.

소프트웨어 단위 판매량은 2009년 2월 천 9백만대 이상에서 2010년 천 6백만대 정도로 가파르게 떨어졌다. 이러한 하락은 평균 소프트웨어 가격의 상승에 의해 다소 상쇄된 것인데, 이는 해당 달의 집계치에서 다소 긍정적인 측면 중 하나라 할 수 있겠다.

몇 달 동안 일관적이었던 사실은, 업계의 액세서리 부문은 이러한 침체 현상에 의해 거의 영향을 받지 않았다는 것이다. 이 부분의 수익은 지금까지의 거의 변동이 없었다.

February 2010 NPD Data - At a Glance				
	February 2009	February 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$1,477.0	\$1,255.5 (-15%)	\$2,818.2	\$2,424.1 (-14%)
Hardware	\$534.2	\$426.4 (-20%)	\$981.0	\$780.1 (-20%)
Software	\$736.7	\$624.4 (-15%)	\$1,419.3	\$1,222.3 (-14%)
Accessories	\$206.1	\$204.7 (-0.7%)	\$417.9	\$421.7 (+0.9%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

여기에 나타난 모든 NPD Group의 데이터에는 소매상 판매량만이 포함된다는 사실을 기억하도록 한다. 콘솔 및 휴대형 스토어프론트(Xbox Live Arcade 또는 PlayStation Store)를 통해 발생한 가입비와 수익은 포함되어 있지 않다.

## 투자 회수에 대한 근거

지난 2 개월을 살펴보면 3 월 업계 성장 가능성을 왜 의심하는지 이해할 수 있을 것이다. 결국 2010 년 1 월은 2009 년 1 월에 비해 13%, 2 월은 15% 감소했다.

여기서 중요한 정황은 NPD Group 에서 제공한 데이터로 평가된 소매 업계는 2009 년 2 월과 3 월 사이에 아주 크게 변했다는 것이다. NPD Group 의 2009 년 데이터에 따르면, 소프트웨어 판매량은 2 월 주당(평균) 4 천 9 백만대에서 3 월 주당(평균) 3 천 9 백만대로 떨어졌다.

더욱이, 평균 하드웨어 판매량은 2 월 580,000 대에서 3 월 주당 400,000 대로 떨어졌다.

간단하게 말하자면, 2009 년 1 월과 2 월의 판매량이 3 월 판매량보다 훨씬 더 높았다.

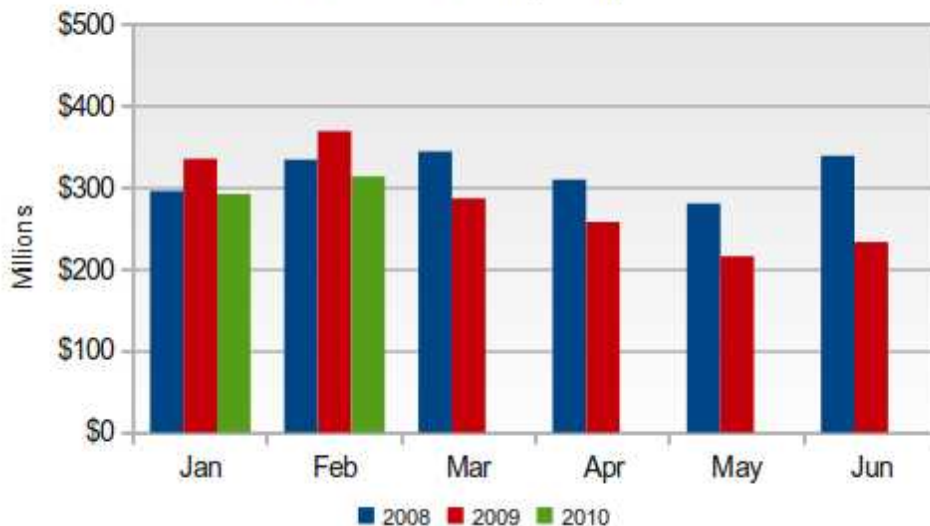
2010 년 3 월 판매량에서 유사한 충격이 없다고 가정할 때, 지금까지의 올해 집계치를 보면 수익이 2009 년 3 월 수익을 살짝 초과할 것이라고 예상해 볼 수 있다.

아래의 그림은 이 개념을 그림으로 설명하고 있다. 파랑색 막대는 2008 년의 몇 개월 간의 평균 주간 수익을 나타내고, 빨강색 막대는 2009 년의 평균 주간 수익을 나타낸다.

2009 년 1 월과 2 월에 빨강색 막대가 더 높은 것은 업계가 성장하고 있었음을 보여주는 것이다. 그러나, 3 월을 시작으로 빨강색 막대가 파랑색 막대보다 더 짧아지는데 이는 업계가 침체하고 있었기 때문이다.

## Average Weekly Revenue Rates

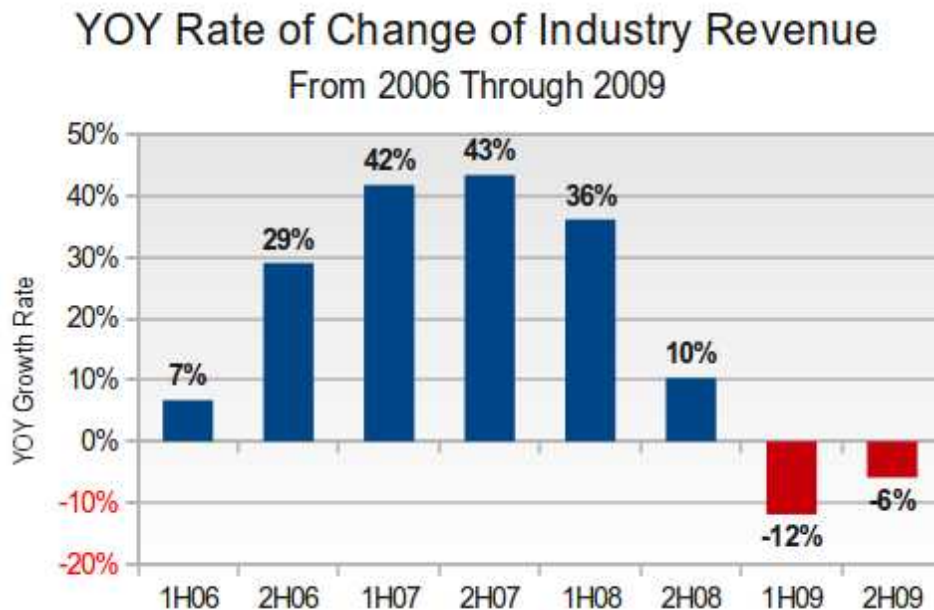
First Halves of 2008, 2009, 2010



이제 2010년 1월과 2월(녹색 막대)을 좀 더 면밀하게 살펴보도록 하겠다. 2010년 3월 전체에 걸쳐 비슷한 수익율이 유지되고 있다고 가정하면, 3월의 녹색 막대는 빨강색 막대보다 더 높을 것이고 따라서 업계는 성장을 경험하게 될 것이다. (상기 그래프를 설명하는 짧은 동영상 보려면 [여기를 클릭](#))

이러한 예상 상황에서, 2010년 제1분기의 수익은 2009년 제1분기에 걸쳐 고작 6% 정도 감소할 것이다. 6월 말의 수익 수준을 유지하게 되면 업계는 2009년 상반기에 비해 3% 정도(아주 적당함) 감소하게 될 것이다.

다음 그림은 2006년초 이후 각 반기의 성장율을 보여주고 있다. 작년 하반기에 업계가 약간의 회복세를 경험했기 때문에 단 3%만 하락하는 것이 맞는 것이다.



(미적분 개념에서 보면, 상기 그래프는 평균 변화율이 순간 변화율과 유사하다는 점에서 수익의 일계도함수와 유사하다. 마이너스 수치의 일계도함수는 개선된 부분이다.)

이러한 동향에 속하지 않는 것으로는, 향후 몇 달 동안 출시될 소프트웨어 슬레이트가 있다. *Final Fantasy XIII*(Xbox 360, PS3), *Battlefield Bad Company 2*(Xbox 360, PS3), *God of War III*(PS3), 그리고 *Pokémon Soulsilver/Heartgold*(NDS) 모두 3월에 출시 임박인데, 소프트웨어 단위 판매량과 수익이 둘 다 상승할 것이라고 예상하는 다양한 근거가 있다.

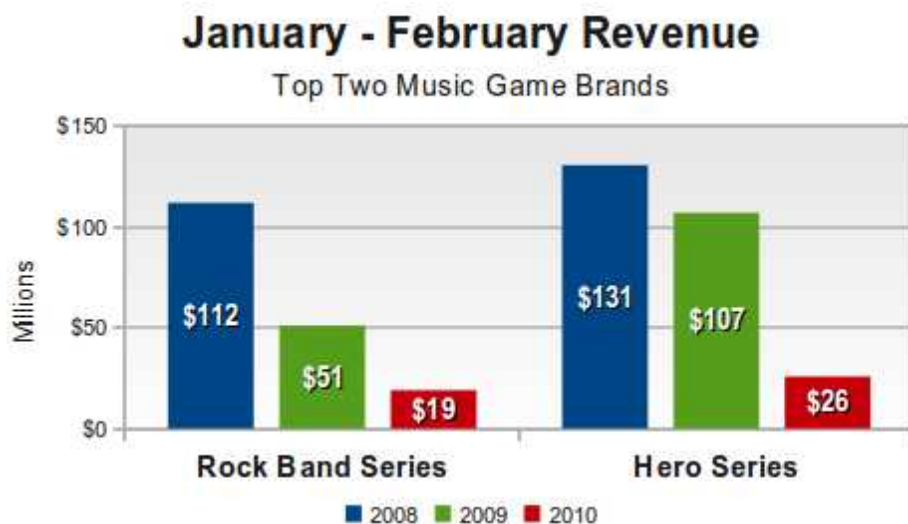
많이 논의되지는 않았지만 흥미롭게 생각되는 한 가지 요소는 바로 소프트웨어 단위 판매량이 하드웨어 설치 기반의 증대와는 공통점이 없어 보인다는 것이다.

특히, 2009년 2월에는 현 세대 콘솔(Xbox 360, Wii 및 PlayStation 3)이 거의 4천 백만대가 있었으며 이 달에 이 플랫폼들로 인해 거둬들인 수익은 총 5억 5천만 달러를 넘어섰다.

그러나 올해 2월의 경우, 현 세대 콘솔이 거의 6천만대(12개월 만에 거의 50% 증가)가 있었지만 같은 플랫폼에서 9%의 소프트웨어 수익이 감소했다.

Wedbush Securities에서 비디오 게임 업계 부문을 담당하고 있는 분석가 Michael Pachter 씨는 큰 변화의 한 부분으로 뮤직 게임 장르를 지적했다. 아래의 수치만 보면 동의할 수는 있지만, 뮤직 게임 장르가 2009년 초에 이미 손실을 경험했다는 사실을 짚고 넘어가지 않을 수 없다.

아래의 수치는 Wedbush의 Pachter 씨에 따른 2008년, 2009년 및 2010년의 첫 두 달간 *Rock Band*와 *Guitar/DJ/Band Hero* 시리즈에 대한 예상 수익을 보여주고 있다. 여기서 우리는 2008년부터 2009년까지 전체 장르의 수익이 거의 8천 5백만 달러 감소했다는 사실에 주목해야 한다.



그러나 2009년 2월은 전체 업계 수익이 성장한 달이었고, 소프트웨어 수익 자체는 거의 9%가 증가했다. 이는 부분적으로 가격대가 높은 번들 판매량에 의한 것일 수 있는데, 2008년 초 *Guitar Hero III*의 판매 시에는 기타만 포함되어 있었지만 2009년 초 *Guitar*

*Hero: World Tour* 판매 시에는 기타, 드럼 마이크 번들이 포함되었다는 사실을 기억하기 바란다. 단, 실제로 2009 년 2 월에는 소프트웨어의 평균 가격이 하락했기 때문에 가격이 모든 것을 설명해 줄 수는 없다.

아무튼 2009 년 업계는 음악계의 침체로 인해 8 천 5 백만 달러의 손실을 보충해야 했다. 현 세대 콘솔 하드웨어의 기반이 50% 더 크다고 할 때, 2010 년에는 어째서 같은 상황이 가능하지 않은가?

### **변화하고 있는 하드웨어의 운명**

하드웨어 시장을 자세히 조사한 지 수 개월이 지날 무렵, 우리는 이 부문에서 조사해 볼만한 여러 동향을 발견했다.

현재 시장에는 6 개의 플랫폼에 대해 10 가지 다른 유형의 주요 하드웨어 모델이 출시되어 있는데, 우리는 최초로 각각의 모델이 다른 모델과 비교했을 때 어떻게 팔리고 있는지에 대한 우리의 생각을 1 개월 스냅샷으로 제공하고자 한다.

단, 추정을 내놓기 전에 먼저 몇 가지 사항을 명확히 짚고 넘어가겠다. 첫째, NPD Group 은 우리가 여기서 추정하고자 하는 단계별 세부묘사를 제공하지 않는다.

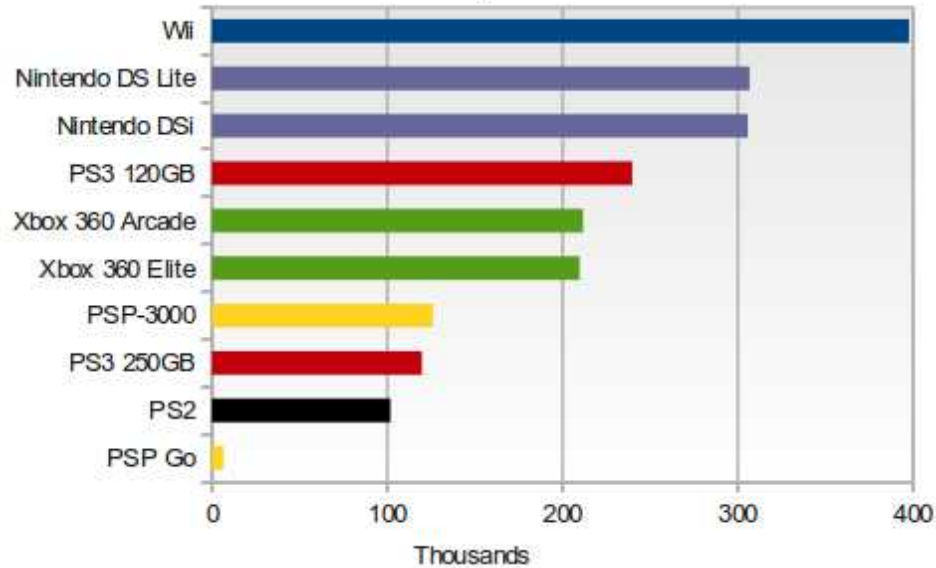
둘째, 우리는 소매점의 홍보가 가격책정에 미치는 영향은 고려하지 않기로 하며 제조업체에서 설정한 표준 가격만을 사용하기로 한다.

마지막으로, 우리는 PSP Go 판매량 수치에 도달하기 위해 PSP 시장에 대해 합리적이라고 생각되는 가정을 내렸다.

이에 따라, NPD Group 에서 우리에게 제공한 가격책정 데이터를 바탕으로, 아래의 수치는 우리가 믿고 있는 것이 2010 년 2 월 하드웨어 모델 판매량의 대략적인 붕괴라는 것을 보여준다.

## Estimated U.S. Hardware Sales

February 2010



이 그래프에서는 주목할 만한 몇 가지가 있지만, 우리가 가장 흥미롭다고 판단한 것에서부터 시작하도록 하겠다. 바로 PSP Go 이다. 우리의 추정에 따라, 2010 년 2 월에 6,000 대에서 10,000 대의 PSP Go 시스템이 판매되었다.

공식 데이터에 따르면, 2010 년 2 월의 두 PSP 모델에 대한 평균 가격은 185 달러였다. PSP-3000 은 현재 독립형 패키지의 경우 170 달러, 번들 패키지의 경우 200 달러의 가격으로 구입할 수 있다. 표준 PSP Go 의 가격은 250 달러로 책정되어 있다. 이 세 구성을 볼 때, 각 시스템이 평균 가격에 어떻게 기여하는지를 판단하기가 어렵지만 일부 모델링은 약간의 통찰력을 제공해 준다.

예를 들어, 표준 가격이 주어진 경우, 핵심적인 170 달러 패키지가 PSP 하드웨어 판매량의 50% 미만을 차지하는 것은 사실상 불가능하다. 실제로, 2 월에 판매된 모든 PSP 시스템의 50% - 80%는 이 베이스 모델이었다.

같은 모델은 2 월에 판매된 모든 PSP 시스템의 0%-50%가 하드웨어 번들(가격: 200 달러)이었음을 나타낸다. 나머지는 PSP Go 시스템이었다.

2007 년 말 우리가 받아 본 수치에 따르면, 소비자들은 종종 PSP 하드웨어가 상당히 매력적인 제품이라는 점을 발견했던 것으로 보이는데, 이 모델은 어떤 달의 경우 핵심

시스템보다 훨씬 더 많이 판매되기도 했다. 이러한 이유로, 우리는 번들 패키지가 2010년 2월 모든 PSP 시스템 판매량의 40%–45%를 차지했다고 믿고 있다.

결과적으로, 모델은 PSP Go는 그 달의 모든 PSP 시스템에서 5%–10%를 차지했을 것이라는 사실을 보여준다. 또한, 우리는 이것이 몇몇 하드 데이터와 경험을 기반으로 훈련된 추측이며, Sony가 보다 정확한 수치를 공개해 주기를 바라고 있음을 강조하는 바이다.

낮은 PSP Go 판매량, 그리고 PSP-3000 자체가 역사적으로 미약한 판매량을 보여왔다는 사실로 인해, 지난 달 우리가 내린 결론에 더욱 자신감을 갖고 있다. Sony는 PSP를 후계 플랫폼으로 대체할 예정인데, 그 취지가 2010년 중에 발표될 가능성이 있다. 이 후에는, 아마도 PSP Go가 소매점에서 서서히 소멸되어 갈 것으로 예상된다.

Sony의 기타 현대식 시스템(the PlayStation 3)의 경우, NPD Group에서 제공한 평균 가격에 따르면 대략 300달러짜리 모델(하드 드라이브 120GB) 2개가 각각 350달러 모델(하드 드라이브 250GB)로 판매되었음을 알 수 있다. Sony는 하드웨어 부족을 주장했는데, 아이러니하게도 우리의 판매량 추정에 비추어 보면 이것은 굿 뉴스이다.

300달러짜리 PS3가 200달러짜리 Xbox 360 Arcade와 300달러짜리 Xbox 360 Elite보다 많이 팔린다면, 우리의 추정에 따라, 이는 곧 Sony가 해당 시스템의 가격 대 가치 비율에 대한 주장이 소비자들에게 제대로 먹혔다는 뜻이 된다.

이것은 Xbox 360을 완전히 눌렀다는 의미가 아니라(Microsoft의 두 모델은 여전히 PS3보다 많이 판매되고 있음), 소비자들이 Microsoft의 시스템과 함께 Sony의 시스템을 받아들이고 있다는 의미이다.

사실, 우리는 Microsoft의 Xbox 360 자체가 5년째 되는 해에 굉장히 잘 나갈 것이라고 주장하고 싶다. 시스템 론칭 이후 2월마다 판매량이 증가해 왔고, 올해의 강력한 소프트웨어 제품군(새 Halo 타이틀 포함)이 2010년의 남은 기간에 걸쳐 플랫폼을 추진하는데 도움이 될 것이다.

Microsoft의 Project Natal이 실제로 플랫폼을 유의하게 향상시키고 이를 지속시킬 것인가에 대해서는 여전히 의심스러운 구석이 있지만, 50달러의 가격 삭감에 따른 모션 컨트롤이 다소 번덕스러운 플레이어들을 Microsoft로 인도할 수 있을 것이라는 가능성에 대해서는 긍정적으로 생각한다.



NPD Group 에서 제공한 평균 가격을 근거로, 우리는 Nintendo DSi 가 지금도 Nintendo DS 의 전체 판매량 중 50%를 차지할 것으로 추정하고 있다. 이는 DSi 판매량에 대해 우리가 마지막으로 파악했었던 2009 년 10 월의 상황이 전혀 변하지 않았음을 나타내는 것이다. 우리는 현재 Nintendo DSi 의 설치 기반이 거의 5 천 8 백만대이거나 혹은 전체 Nintendo DS 하드웨어 베이스의 약 15%를 차지하고 있을 것으로 예상하고 있다.

이는 Nintendo DS 판매량이 이러한 예상을 쉽게 설명해 줄 것이라고 한 지난 달의 상황이다. 3 월 28 일 Nintendo 는 Nintendo DSi XL 을 190 달러라는 가격으로 론칭할 예정이다. 이러한 수정이 Nintendo DSi 의 절반 정도만 성공한다고 해도, 미국에서 판매되고 있는 Nintendo DS 시스템의 평균 가격은 아마 년 중에 상승할 것이며, 6 년째 되는 해에 플랫폼은 놀라운 업적을 남길 것이다.

#### **Xbox 360, PS3 에 몰아치는 소프트웨어 물결 - Wii 에도 몰아치다**

우리는 다소 일찍이 현 세대 시스템 Wii, Xbox 360 및 PlayStation 3 에 대한 총 소프트웨어 가격이 하락할 것을 인지했었다. 그러나 그러한 수치 내면에는 조사해 볼만한 가치가 있는 보다 세부적인 것이 있다.

Michael Pachter 씨가 지난 몇 달에 걸쳐 주목했던 것처럼, Xbox 360 에 대한 소프트웨어 판매량은 작년 동기 대비 거의 변동이 없었던 반면 PlayStation 3 소프트웨어 판매량은 연속 두 자리 숫자의 수익을 얻었다.

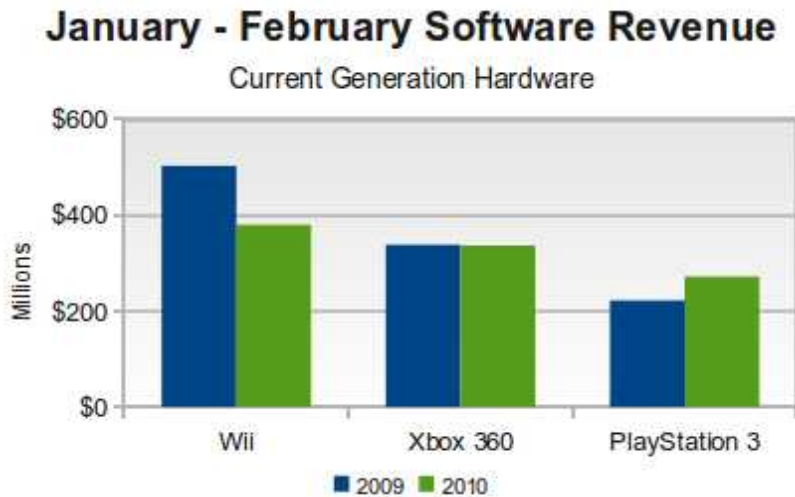
이와 동시에 Wii 게임의 지금까지의 수익은 거의 25% 떨어졌는데, 금액으로 치면 5 억달러에서 3 억 8 천만달러까지 떨어진 셈이다.

여기서 최소 6 천만 달러의 차이는 *Wii Fit* 과 *Wii Fit Plus* 에 대한 수요 하락에 의한 것으로 설명될 수 있다. 실제로, Nintendo 의 핵심 퍼스트 파티 프랜차이즈 전체에서, 판매량은 다소 약해지기 시작한 것으로 보인다.

(일부 분석가들은 이것이 Balance Board 및 MotionPlus 장치와 같은 하드웨어 의존형 Wii SKU 의 부족에 의한 것일 수 있다고 생각하지만, 우리는 해가 계속될수록 더 많은 것을 알아낼 것이다.)

아래의 그래프는 1 월-2 월의 소프트웨어 수익 도표가 2009 년과 2010 년에 어떻게 끝이 나는지를 보여주고 있다.

(전체 순위는 동일하게 유지되지만(다시 말해, Wii 가 여전히 Xbox 360 을 리드하고 있고, Xbox 360 은 PlayStation 3 를 앞섬), 경쟁은 상당히 팽팽하게 진행되었음을 기억할 것.)



Pachter 씨는 Wii 의 소프트웨어 도표에 대해 적신호를 표시하면서, 문제가 최근의 하드웨어 침체보다 “더 깊게 뿌리내려 있다”라고 언급했다. 그는 *Super Mario Galaxy 2* 가 가까운 시일 내에 출시될 유일한 메이저 소프트웨어라는 점을 인지하고, Wii 보유자들이 소프트웨어 구입 시 갈수록 분별력을 발휘하고 있다고 보고 있다(*Wii Fit* 이나 *Wii Play* 같이 이미 확고한 자리를 잡은 타이틀의 판매량이 최근 떨어진 것에서 볼 수 있듯이). 또한, 그는 Wii 소프트웨어의 하드/소프트 비율이 시간이 갈수록 떨어지고 있으며 이는 곧 하드웨어 구입이 소프트웨어 구입을 앞선다는 의미라고 지적한다.

이와 같은 하드/소프트 비율에 대한 언급을 잠깐 설명하고 넘어가겠다. 하드웨어 판매량이 해가 갈수록 급속도로 상승하고 있는 PlayStation 3 와 같은 시스템의 경우, 하드/소프트 비율이 하락할 것으로 예상된다. 그러나 Pachter 씨의 언급이 실제로 Wii 의 하드/소프트 비율이 2010 년 1 월과 2 월에 걸쳐 하락할 것이라는 의미라고 한다면, 이는 곧 소프트웨어 판매량 또한 하락한다는 것을 의미하기도 한다. 그것도 아주 큰 폭의 하락말이다.

여기서 흑자는 Xbox 360 이나 PlayStation 3 에서 발견되는 것과 같은 퍼스트 파티와 써드 파티 소프트웨어의 다양한 조합이 입에서 입으로 전해지는 일부 소프트웨어 역학을 고르게 하는 데 도움을 줄 수 있다는 주장을 할 수도 있을 것이다.

일례로, Xbox 360 의 2010 년 중 소프트웨어 수익의 95%가 써드 파티 소프트웨어로부터 창출된 것임을 우리는 알고 있다. 이와는 반대로 Wii 의 경우, 2010 년 소프트웨어 수익의

최소 33%가 퍼스트 파티 타이틀로부터 창출된 것으로 추정할 수 있는데, 이는 탑 20 위 안에 드는 타이틀만을 기준으로 한 것이다.

따라서 Microsoft 가 써드 파티 퍼블리셔들이 자신들의 플랫폼 사용할 수 있도록 하는데 중점을 둔다는 것은 그리 놀랄만한 일이 아니다. 써드 파티가 흔들리는 달에는, Microsoft 의 소프트웨어 수익 또한 흔들리게 되고 결국 Microsoft 의 라이선싱 수수료도 타격을 입게 된다. 2010 년 초 우리는 Wii 소프트웨어 판매량이 떨어지는 것을 목격했다. 아마도 이는 퍼스트 파티 Wii 소프트웨어 타이틀의 침체에 의한 것으로 추정된다.

우리는 Sony 의 소프트웨어 조합이 이러한 두 극단 사이의 어딘가에 속할 것으로 예상한다. 결국, 2 월에 3 개의 써드 파티 타이틀이 탑 20 위 안에 들었으며 3 월이 되면 *God of War III*가 이 분위기에 가세할 것이라는 데는 의심의 여지가 없을 것이다.

한편, Xbox 360 에서와 같이, *Modern Warfare 2* 와 *BioShock 2* 등의 써드 파티 타이틀은 PS3 에서 지속적으로 비교적 순조롭게 판매되고 있다. 공교롭게도 Sony 의 경우 여전히 전반적으로 가장 낮은 소프트웨어 수익을 보이고 있는데, 이는 PlayStation 2 가 주도하던 기간 중 업계를 주도하던 기업에게는 초라한 성적이다.

따라서 Sony 와 Microsoft 가 2010 년 모션 컨트롤 플랫폼을 끌어올리고 Wii 소비자(아마도)의 분별력이 커짐에 따라, 추진력이 근본적으로 변화할 가능성이 조금은 있게 되었다.

Sony 의 공격적인 삭감은 Microsoft 로 하여금 핵심 소프트웨어의 가격을 어물쩍 처리하게끔 했다. 결국 Wii 는 더 이상 예전과 같은 가격 이점을 누릴 수 없게 되었고, 곧 시장에 출시된 유일무이한 모션 컨트롤 시스템이라는 위치로 내놓아야 할 것이다.

Microsoft 나 Sony 가 Wii 에 의해 시장에 유입된 변덕스러운 소비자에게서 마인드세어를 얻어내야 한다면, *EA Sports Active 2* 및 UbiSoft 의 *Just Dance* 와 같은 게임은 Wii 에서 이미 꽉 잡고 있는 독점력을 어느 정도 무너뜨릴 수 있을 것이다.

여느 때와 마찬가지로, 매달 비디오 게임 업계 데이터를 공개해 주시는 NPD Group 에게 진심으로 감사드리며, 특히 지원을 아끼지 않는 David Riley 씨와 분석을 제공해 주시는 Anita Frazier 씨에게 깊은 감사를 표합니다. 또한 정보와 견해를 제공해 주신 Wedbush Securities 의 분석가 Michael Pachter 씨에게도 감사드립니다. 마지막으로, Gamasutra 의

동료들과 유익한 토론을 해 주신 NeoGAF 의 논평가분들에게 깊은 감사의 마음을 전합니다.]