



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD: 2010년 1월, 비디오 게임 소매 산업 실적 및 향후 동향 (NPD: Behind the Numbers, January, 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)
가마수트라 등록일(2010. 2. 15)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4273/npd_behind_the_numbers_january_.php

[가마수트라 분석가 Matt Matthews 가 NPD Group 의 2010 년 매출 자료를 검토했다. NPD Group 의 자료로 장기간 동안 높은 판매율을 올리고 있는 Nintendo 타이틀과 싱글-플랫폼 업체가 되고 있는 Sony 에 대해 살펴본다.]

지난 주 목요일에 발표된 NPD Group 의 최신 비디오게임 소매 산업 매출에 따르면 2010 년 지난 해와 같은 하락세로 시작했다. 많은 분석가들이 이 업계가 3 월에 성장세로 돌아설 것이라고 예상하고 있지만 이미 확실한 불경기를 겪었던 이 업계는 아직도 하락세를 유지하고 있는 상황이다.

하드웨어 부문에서는 많은 것이 일어나고 있다. 곧 Sony 의 PlayStation 2 와 PlayStation Portable, 두 가지 플랫폼이 맥없이 주저앉는 모습을 목격하게 될 것으로 보인다.

이와 동시에 Nintendo 와 Sony 는 공휴일 주문 쇄도 이후 시장에 충분한 하드웨어를 공급하지 못할 것이라고 한다. 이러한 인자와 지난 해 하드웨어 가격의 인하로 인해 하드웨어 수익률이 2009 년 1 월에 비해 21%로 떨어지고 있다.

2010 년 1 월의 소프트웨어 가격은 지난 해에 비해 동일한 수준을 유지했다. 따라서 소프트웨어 단위 매출은 12.7%가 떨어진 것이며 소프트웨어 수익률 또한 거의 같은 정도로 떨어진 것이라고 할 수 있다.

실제로 컨트롤러, 포인트/캐시 카드, 기타 아이템 등으로 이루어진 액세서리 세그먼트만이 지난달 약 2.5%로 미미하게 성장세를 보였다. 그러나 액세서리 분야는 세 가지 업계 중 가장 규모가 작은 세그먼트이기 때문에 소프트웨어와 하드웨어 세그먼트의 하락세로 인한 손실을 메우기에는 역부족인 것으로 보인다.

아래의 표는 2010년 1월과 2009년 1월 비디오게임 소매 산업에 대해 NPD Group이 발표한 총 수익 자료이다.

| NPD Data, 2010년 1월 자료 - 개요 | | |
|----------------------------|-----------|-------------------|
| | 2009년 1월 | 2010년 1월 |
| 전체 | \$1,341.2 | \$1,168.6(-12.9%) |
| 하드웨어 | \$446.8 | \$353.7(-20.8%) |
| 소프트웨어 | \$682.6 | \$597.9(-12.4%) |
| 액세서리 | \$211.8 | \$217.0(+2.5%) |
| 백만 단위(달러) | | 출처: NPD Group |

| January 2010 NPD Data - At a Glance | | |
|-------------------------------------|--------------|--------------------|
| | January 2009 | January 2010 |
| Overall | \$1,341.2 | \$1,168.6 (-12.9%) |
| Hardware | \$446.8 | \$353.7 (-20.8%) |
| Software | \$682.6 | \$597.9 (-12.4%) |
| Accessories | \$211.8 | \$217.0 (+2.5%) |
| All dollar amounts in millions. | | Source: NPD Group |

다음에서는 세 가지 주요 포인트에 초점을 맞추어 설명하겠다. 첫째로 Sony는 조만간 싱글-플랫폼 업체가 될 것으로 보인다는 것과, 둘째로, Nintendo의 신선한 소프트웨어 라인업은 그 신선함을 계속 유지하여 소프트웨어 매출 목록의 탑에서 자리 매김을 굳힐 것으로 보인다는 것이다.

마지막으로 이러한 하락세를 분석해보기 위해 2010년 1월이 2009년 1월보다 2008년 1월의 모습에 실제로 어느 정도 더 가까운지 비교해 보았다.

Sony, 싱글-플랫폼 업체

PlayStation 3가 출시된 지 3개월 동안 Sony는 매월 시스템의 "PlayStation 제품군"에 대한 매출 수치를 알리는 보도 자료를 통해 NPD Group의 최신 자료에 대해 응답해왔다. 시장에 출시된 지 7년이 지났지만 PlayStation 2의 하드웨어 및 소프트웨어 매출은 아직도 상당한 편이다. 그 당시에는 PlayStation Portable의 운명이 완전히 좌절되지는 않았었다. 이러한 기타 플랫폼의 상대적인 강세로 시스템 출시 후 1년 이상 동안 PlayStation 3의 하드웨어 및 소프트웨어 매출 하락세가 감추어졌기 때문이다.

그러나 현재 이러한 두 시스템은 \$300 PlayStation 3 Slim 이 확실한 발판을 찾을 때까지 그 생명을 겨우 유지하게 될 것으로 보인다.

시장에 출시된 지 10 년째를 맞은 PlayStation 2 에 대해 먼저 살펴보자. 최근 우리는 Nintendo Wii 가 세우는 매출 기록에 익숙해져 있다. 그러나 이 기간 이전에는 PS2 가 지배적이었으며 PS2 또한 계속 매출 기록을 세워왔었다.

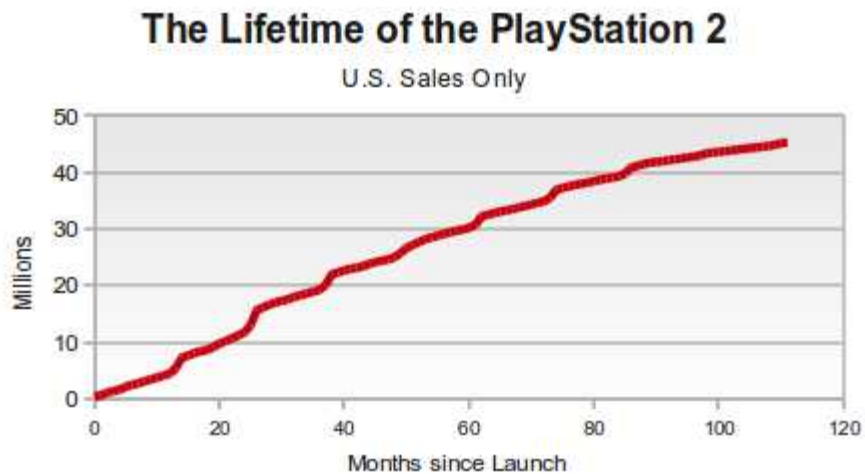
Sony 는 시스템이 전세계적으로 1 억 4 천대가 팔렸다고 보고했으며, NPD Group 수치에 따르면 이 중 4 천 5 백만 대는 미국 내에서 판매되었다. 아래의 자료는 미국의 시스템 LTD(life-to-date) 하드웨어 매출의 동향을 나타낸 것이다.

PlayStation 2 전체 동향

U. S. 매출

단위: 백만

출시 후 개월 수



Sony 는 몇 년 전 소프트웨어 단위 매출이 북미에서 5 억 달러가 넘으면서 1 억 2 천 4 백만 달러 단위를 넘어섰다고 보고한 바가 있었다.

그러나 2010 년 1 월, PlayStation 2 는 매주 10,000 대의 시스템이 판매되는 정도에 그쳐 출시된 이래 가장 낮은 판매율을 기록했다. Wedbush Securities 분석가, Michael Pachter 에 따르면 시스템의

소프트웨어 수익은 지난 해와 비교했을 때 하반기 6 개월 동안 60% 이상 하락했다고 한다. 실제로 PlayStation 2 소프트웨어 수익은 1 월 미국 비디오게임 소프트웨어 시장 전체 수익의 약 2%로 하락했다.

NPD Group 에 따르면 2009 년 PS2 에서 가장 많이 팔린 게임은 세 개의 스포츠게임과 2008 년의 뮤직 게임, 그리고 Grand Theft Auto: San Andreas(2004 년 출시)이다.

| 2009 년 PlayStation 2 타이틀 | | | | | |
|--------------------------|--------------------------------|----------------------------|----------------|-----------|------|
| 순위 | 타이틀 | 개발업체 | 공급업체 | 출시 | ESRB |
| 1 | Madden NFL 10 | EA Tiburon | EA Sports | 2009 8 월 | E |
| 2 | MLB '09:The Show | SCE San Diego | SCE | 2009 3 월 | E |
| 3 | Guitar Hero: World Tour | Budcat | Active.-Blizz. | 2008 10 월 | T |
| 4 | Grand Theft Auto : San Andreas | Rocjstar North Rockstar | Rocjstar | 2004 10 월 | M |
| 5 | WWE: Smackdown vs. Raw 2010 | Yuke's | THQ | 2009 10 월 | T |
| | | | 출처: NPD Group | | |

| Top PlayStation 2 Titles in 2009 | | | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|----------------|---------------|----------|------|
| Retail, U.S. Only | | | | | |
| Rank | Title | Developer | Publisher | Launch | ESRB |
| 1 | Madden NFL 10 | EA Tiburon | EA Sports | Aug 2009 | E |
| 2 | MLB '09: The Show | SCE San Diego | SCE | Mar 2009 | E |
| 3 | Guitar Hero: World Tour | Budcat | Activ.-Blizz. | Oct 2008 | T |
| 4 | Grand Theft Auto: San Andreas | Rockstar North | Rockstar | Oct 2004 | M |
| 5 | WWE: Smackdown vs. Raw 2010 | Yuke's | THQ | Oct 2009 | T |

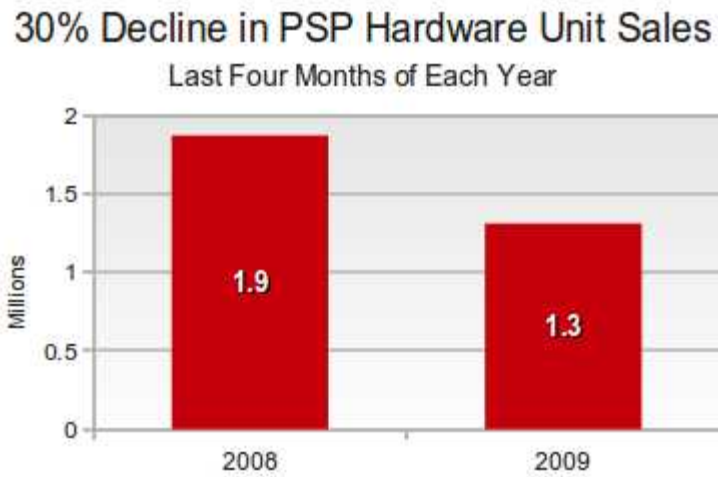
Source: NPD Group

PS2 가 저조한 모습을 보이기 시작하면서 Sony 의 PSP 또한 하드웨어와 소프트웨어 매출이 하락세를 나타내기 시작했다. 2005 년부터 2008 년까지 이 소형 PSP 는 그 해 12 월 미국에서 거의 백만 대를 판매하기도 했지만 2009 년 12 월에는 신제품 PSP Go 모델까지 합해서 겨우 65 만대를 판매했다.

아래 수치에서 볼 수 있듯이, 2009 년 4 사분기의 하드웨어 매출액은 2008 년 4 사분기에 비해 30% 가량 하락했다.

PSP 하드웨어 매출의 30% 하락

각 해의 4 사분기

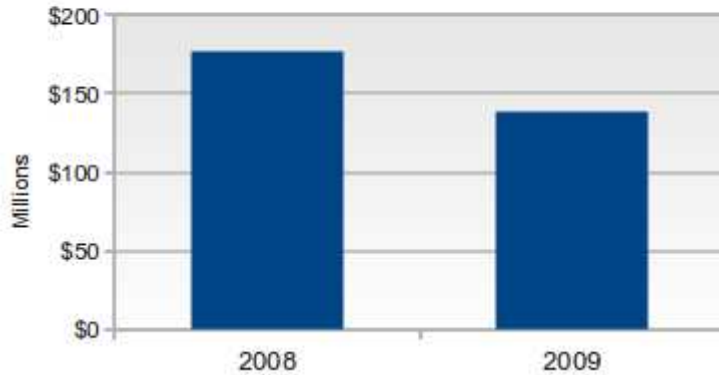


소프트웨어 프런트에서 PSP 소프트웨어는 미국의 전체 소프트웨어 수익의 약 4~5% 정도를 망돌고 있다가 2010 년 1 월 3% 미만으로 떨어지고 말았다. PSP 소프트웨어 매출의 하락세는 아래의 수치에서 볼 수 있듯이, 업계 전체의 하락세보다 훨씬 더 심각한 것이다.

PSP 소프트웨어 수익 약 22% 하락

각 해의 4 사분기

Est. 22% Drop in PSP Software Revenue Last Four Months of Each Year



Sony 는 2009 년 말 PSP Go 를 출시하고 몇 가지 높은 프로파일의 게임을 내놓음으로써 PSP 를 선두 자리에 돌려 놓기 위해 애를 썼다. 이러한 게임 가운데 하나가 2005 년 시스템이 나왔을 때부터 약속되어 기대치를 높여왔던 게임인 *Gran Turismo* 와 *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* 이다. 그러나 Sony 가 *Gran Turismo* 와 *GTA* 를 강력하게 밀어 붙였음에도 불구하고 이 두 게임은 2009 년 PSP 탑 5 순위 안에 들지 못했다. 그 대신 Square-Enix's *Dissidia: Final Fantasy* 가 탑의 자리를 차지했다. 탑 5 안에 든 2009 년 타이틀은 EA 의 *Madden NFL 10* 뿐이었다.

| 2009 년 PlayStation Portable 타이틀 탑 5 | | | | | |
|-------------------------------------|--|-----------------------------------|----------------|-------------|------|
| 소매 부문, 미국 | | | | | |
| 순위 | 타이틀 | 개발업체 | 공급업체 | 출시 | ESRB |
| 1 | Dissidia: Final Fantasy | Square Enix | Square Enix | 2009 년 8 월 | T |
| 2 | God of War: Chains of Olympus | Ready at Dawn | SCE | 2008 년 3 월 | M |
| 3 | Madden NFL 10 | EA Tiburon | EA Sports | 2009 년 8 월 | E |
| 4 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | Rockstar Leeds, Rockstar North | Rockstar Games | 2005 년 10 월 | M |
| 5 | Midnight Club: LA Remix | Rockstar London | Rockstar Games | 2008 년 10 월 | T |
| | | | 출처: NPD Group | | |

| Top PlayStation Portable Titles in 2009 | | | | | |
|---|--|--------------------------------|----------------|----------|------|
| Retail, U.S. Only | | | | | |
| Rank | Title | Developer | Publisher | Launch | ESRB |
| 1 | Dissidia: Final Fantasy | Square Enix | Square Enix | Aug 2009 | T |
| 2 | God of War: Chains of Olympus | Ready at Dawn | SCE | Mar 2008 | M |
| 3 | Madden NFL 10 | EA Tiburon | EA Sports | Aug 2009 | E |
| 4 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | Rockstar Leeds, Rockstar North | Rockstar Games | Oct 2005 | M |
| 5 | Midnight Club: LA Remix | Rockstar London | Rockstar Games | Oct 2008 | T |

Source: NPD Group

이 시점에서 Sony 가 PSP 로 향해야 할 방향을 이야기하기는 어렵다. 처음 PSP 가 출시되었을 때에는 인터넷에서 사용할 수 있는 강력한 게임 장치였지만, iPhone 과 Nintendo DSi 가 나온 이 시대에 PSP 의 강점은 거의 사라졌다고 할 수 있기 때문이다. 무성한 소문의 PSP-4000 의 강점(UMD 드라이브가 있을 것으로 보이는) 보지 않더라도 현재 하드웨어 플랫폼을 단계적으로 축소하면서 호환되는 후속 모델을 준비하고 있다고 할 수 있을 것이다.

일본에서 PSP 가 계속 강세를 보이면서 문제가 더 복잡해졌다. 일본에서는 아직도 PSP 가 왕성하게 판매되고 있으며 2009 년에는 몇 가지 PSP 타이틀도 많이 판매되었다.

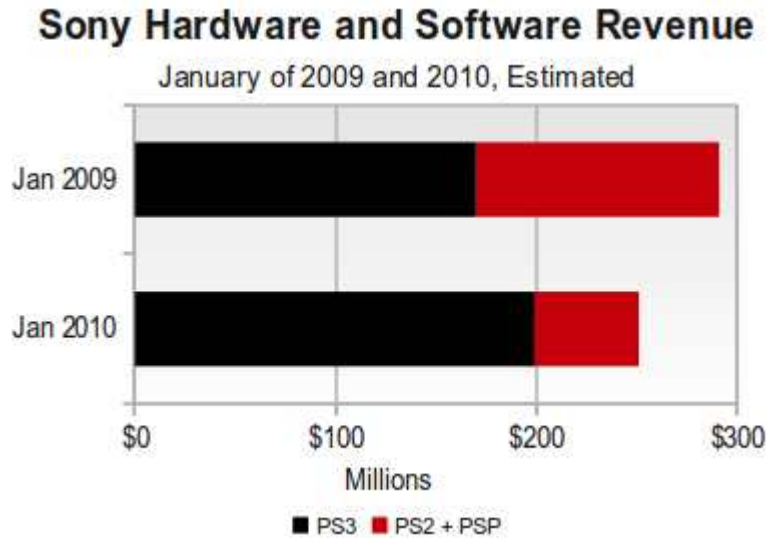
PlayStation 제품군 중 유일하게 소멸하지 않은 부분인 PlayStation 3 에는 무엇이 달라질 수 있을까? 실제로 SCEA 대표 및 CEO 인 Jack Tretton 은 PlayStation 블로그에 올린 포스트에서 PSP 또는 PS2 에 대해 언급하지 않았다.

2010 년에는 \$300 에 새로 나온 Slim 하드웨어 모델이 PS3 에 활기를 불어넣고 있다. Sony 는 올해 *God of War III* 이나 *Gran Turismo 5* 와 같은 몇 가지 빅 타이틀을 출시에 많은 기대를 걸고 있다. Xbox 360 에서도 플레이할 수 있기 하지만 Square-Enix's *Final Fantasy XIII*(PlayStation 브랜드와 밀접하게 관계된 프랜차이즈에서 최신작)와 같은 기타 타이틀도 한 몫 할 것으로 보인다. 물론 Sony 의 예상되는 가치와 증명되지 않은 모션 컨트롤 및 3D TV 의 호환성에 대해서도 판단해야 하지만 말이다. 그러나 이러한 하드웨어와 소프트웨어의 매출은 다른 두 가지 시스템에서 발생한 손실을 커버하지는 못할 것이다. 2009 년 1 월과 2010 년 1 월 Sony 의 하드웨어 및 소프트웨어 수익에 대해 아래와 같이 비교해보았다. PS3 가 성장하는 속도보다 PS2 와 PSP 이 더 빠르게 하락하고 있는 것을 알 수 있다.

PS2 와 PSP 의 소프트웨어 및 하드웨어 수익은 2010 년 1 월 하드웨어 및 소프트웨어 시장의 6% 미만에 그칠 것으로 예상된다.

Sony 하드웨어 및 소프트웨어 수익

2009 년 및 2010 년 1 월, 예상 수치



앞으로 PlayStation 2 는 시스템의 Madden NFL 시리즈가 종료되면서 단계적으로 하락세를 나타낼 것으로 예상된다. Sony 는 PSP 의 후속 모델을 출시할 것으로 보이지만 적어도 2011 년 안에 출시되지는 않을 것이다.

그렇다면 Sony 는 최소한 2010 년 동안 싱글-플랫폼 업체가 될 것이다. 그리고 다른 경쟁 업체들이 가격 인하로 하락세를 보이는 동안 PS3 를 홍보하는데 대부분의 시간을 보낼 것으로 보인다. 그 후 Sony 의 시장 점유율(달러)은 가장 직접적인 경쟁업체인 Microsoft 와 거의 비슷한 수준으로 종료될 것으로 예상된다.

에버그린 소프트웨어: 좀 더 강력하게

금요일 NPD Group 은 올-포맷 소프트웨어에 대한 확장된 탑 20 차트를 발표했다. 앞에서 설명했듯이, 이 차트는 몇 가지 새로운 모습을 나타낸다.

특히 THQ 의 *Darksiders* 는 Xbox 360(171,000 개로 10 위)와 PlayStation 3 (Doug Creutz of Cowen & Company 에 따라, 137,000 개로 14 위)모두에서 순위에 오르는 기록을 달성했다.

Sony 의 새로운 PS3-독점 슈팅 게임인 MAG 는 13 위에 올랐으며 Platinum Games 의 *Bayonetta* 는 100,000 대를 판매하면서 Xbox 360 버전에서 17 위에 올랐다(Wedbush 의 Michael Pachter 에 따르면 2010 년 1 월, 10 만개 이상 판매된 타이틀은 18 개뿐이라고 한다). 게다가 2009 년 11 월에 출시된 Ubisoft 의 Wii 용 *Just Dance* 는 2009 년 12 월과 2010 년 1 월 모두 강력한 판매율을 기록하고 있는 모습이다(192,000 개로 9 위).

Activision-Blizzard 의 *Call of Duty: Modern Warfare 2* 와 경쟁을 피하기 위해 2009 년 4 사분기에 출시된 몇 가지 후속편과 앞으로 출시될 새로운 타이틀에 대해서도 살펴볼 필요가 있다.

그러나 2010 년 1 월 올-포맷 차트에서 눈 여겨 볼 것은 1 위를 차지한 Nintendo 의 *New Super Mario Bros. Wii* 이다.

아래 탑 20 차트를 보면서 Wii 와 Nintendo DS 용으로 Nintendo 가 출시한 타이틀을 뽑아보자. 각각에 대해 좀 더 상세하게 살펴보도록 하겠다.

| 2010 년 1 월 탑 20 소프트웨어 | | | | |
|-----------------------|---------------------------------------|------|---------------------|--------|
| 순위 | 타이틀 | 플랫폼 | 공급업체 | 개수 |
| 1 | New Super Mario Bros. Wii | Wii | Nintendo | 676.7K |
| 2 | Mass Effect 2 * | X360 | Electronic Arts | 572.1K |
| 3 | Wii Fit Plus* (with Balance Board) | Wii | Nintendo | 555.7K |
| 4 | Call of Duty: Modern Warfare 2* | X360 | Activision Blizzard | 326.7K |
| 5 | Mario Kart (with Wheel) | Wii | Nintendo | 310.9K |
| 6 | Wii Sports Resort* (with Motion+) | Wii | Nintendo | 297.6K |
| 7 | Call of Duty: Modern Warfare 2* | PS3 | Activision Blizzard | 259.0K |
| 8 | Army of Two: The 40 th Day | X360 | Electronic Arts | 246.5K |
| 9 | Just Dance | Wii | Ubisoft | 191.9K |
| 10 | Darksiders | X360 | THQ | 171.2K |
| 11 | Army of Two: the 40 th Day | PS3 | Electronic Arts | -- |
| 12 | Wii Play*(with Remote) | Wii | Nintendo | -- |
| 13 | MAG | PS3 | Sony | -- |

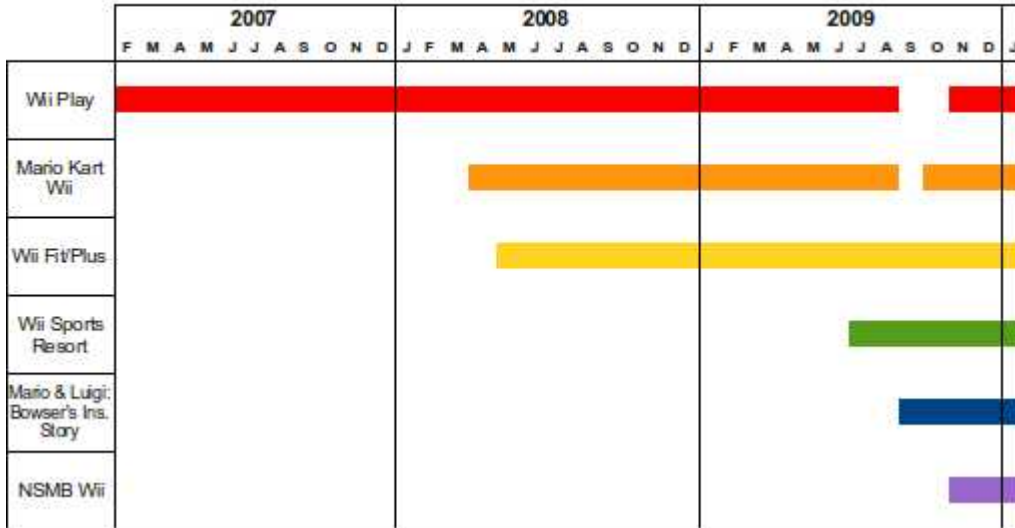
| | | | | |
|--|------------------------------------|------|-----------------|--------|
| 14 | Darksiders | X360 | THQ | -137K |
| 15 | EA Sports Actibe Bundle | Wii | Electronic Arts | -- |
| 16 | Mario Kart DA | NDS | Nintendo | -- |
| 17 | Bayonetta | X360 | Sega | -- |
| 18 | New Super Mario Bros. | NDS | Nintendo | > 100K |
| 19 | Mario & Luigi: Bowser Inside Story | NDS | Nintendo | < 100K |
| 20 | God of War I & II Collection | PS3 | Sony | -- |
| * Collector's, Limited, Lefendary, Bundles (Controller) Editors 포함 | | | 출처: NPD Group | |

| Top 20 Software, January 2010 | | | | |
|---|---------------------------------------|-------|-----------------------|--------|
| Rank | Title | Plat. | Publisher | Units |
| 1 | New Super Mario Bros. Wii | Wii | Nintendo | 676.7K |
| 2 | Mass Effect 2* | X360 | Electronic Arts | 572.1K |
| 3 | Wii Fit Plus* (with Balance Board) | Wii | Nintendo | 555.7K |
| 4 | Call of Duty: Modern Warfare 2* | X360 | Activision Blizzard | 326.7K |
| 5 | Mario Kart (with Wheel) | Wii | Nintendo | 310.9K |
| 6 | Wii Sports Resort* (with Motion+) | Wii | Nintendo | 297.6K |
| 7 | Call of Duty: Modern Warfare 2* | PS3 | Activision Blizzard | 259.0K |
| 8 | Army of Two: The 40 th Day | X360 | Electronic Arts | 246.5K |
| 9 | Just Dance | Wii | Ubisoft | 191.9K |
| 10 | Darksiders | X360 | THQ | 171.2K |
| 11 | Army of Two: The 40 th Day | PS3 | Electronic Arts | -- |
| 12 | Wii Play* (with Remote) | Wii | Nintendo | -- |
| 13 | MAG | PS3 | Sony | -- |
| 14 | Darksiders | PS3 | THQ | ~137K |
| 15 | EA Sports Active Bundle | Wii | Electronic Arts | -- |
| 16 | Mario Kart DS | NDS | Nintendo | -- |
| 17 | Bayonetta | X360 | Sega | -- |
| 18 | New Super Mario Bros. | NDS | Nintendo | > 100K |
| 19 | Mario & Luigi: Bowser Inside Story | NDS | Nintendo | < 100K |
| 20 | God of War I & II Collection | PS3 | Sony | -- |
| * Includes Collector's, Limited, Legendary, Bundles (Controller) Editions | | | Source: The NPD Group | |

대부분 Nintendo 소프트웨어의 장기적이면서 넓은 어필로 만들어진 것이지만 차트가 한 달에 대한 것이기 때문에 한 번에 전 시간대를 살펴보기가 어렵다. 다음 표에서 몇 가지 핵심 Nintendo 타이틀에 대해 올-포맷 탑 20 차트에서의 모습을 그림으로 살펴보자.

탑 20 차트에서 Nintendo 타이틀의 존속성

Persistence of Nintendo Titles on Top 20 Chart



다음은 탑 10 과 탑 20 차트에서 지배적인 Nintendo 타이틀에 대한 간단한 분석 보고서이다.

Wii Play - 2007 년 2 월 처음 출시된 이 게임은 지난 36 개월 중 34 개월 동안 탑 20 순위 안에 들었다. 이보다 더 눈 여겨 볼 것은 29 번이나 탑 10 순위 안에 들었다는 점이다. 2007 년에는 2 번째로 많이 팔리는 베스트-셀링 기록을 세웠으며 2008 년에는 가장 많이 팔리는 탑-셀링 게임이 되었다. 2009 년에는 7 번째로 많이 팔린 게임이 되었다.

Mario Kart Wii - 기본적인 Wii 레이싱 게임으로 지난 22 개월 중 20 개월 동안 탑 10 순위 안에 들었다. 한 번 탑 10 순위 안에 들지 못한 적이 있었지만 탑 20 순위 안에는 들었다. 2008 년에는 베스트-셀링 게임 2 순위를 기록했으며 2009 년에는 베스트-셀링 게임 6 위를 기록했다.

Wii Fit 및 **Wii Fit Plus** - 이 피트니스의 첫 번째 타이틀은 2008 년 5 월에 출시되었으며 그 후속 타이틀은 2009 년 10 월에 출시되었다. 이 타이틀 중 하나는 지난 21 개월 중 20 개월 동안 탑 10 순위 안에 들었다. 한 번 탑 10 순위 안에 들지 못한 적이 있으나 탑 20 순위 안에는 들었다. **Wii Fit** 는 2008 년 베스트-셀링 게임 3 위를 기록했으며 **Wii Fit** 및 **Wii Fit Plus** 는 2009 년 베스트-셀링 소프트웨어 차트에서 각각 4 위와 5 위를 기록했다.

Wii Sports Resort - Wii 팩킹 게임의 후속 타이틀로 2009 년 7 월에 출시된 이래 10 개월 동안 계속 탑 10 순위에 들었으며 2009 년 베스트-셀링 게임 2 위를 기록했다.

이 네 가지 주요 라인에 최소 두 가지 Nintendo DS 게임을 추가해볼 수 있다. 먼저 Nintendo DS 용으로 나온 *New Super Mario Bros* 는 2006 년에 처음 출시되었지만 지난 21 개월 중 15 개월 이상 탑 20 순위에 들었으며, 탑 10 순위에 4 번 들었다.

그 외에도 *Mario Kart DS* 는 지난 15 개월 중 12 개월 동안 탑 20 순위에 들었다. 이 오래된 Nintendo DS 타이틀은 아래의 2009 년 Nintendo DS 타이틀 탑 5 차트에 나와 있듯이, 새로운 소프트웨어가 계속 잘 판매됨으로써 좋은 매출 실적을 보이고 있다.

| 2009 년 Nintendo DS 타이틀 탑 순위 소매 부문, 미국 | | | | | |
|--|---------------------------------------|----------------------|---------------|-------------|------|
| 순위 | 타이틀 | 개발업체 | 공급업체 | 출시 | ESRB |
| 1 | Pokémon Platinum Version | Game Freak | Nintendo | 2009 년 3 월 | E |
| 2 | New Super Mario Bros | Nintendo EAD | Nintendo | 2008 년 3 월 | E |
| 3 | Mario Kart DS | Nintendo EAD | Nintendo | 2009 년 8 월 | E |
| 4 | Mario & Luigi: Browser's Inside Story | AlphaDream | Nintendo | 2005 년 10 월 | E |
| 5 | Scribblenauts | 5 th Cell | Warner Bros | 2008 년 10 월 | E10+ |
| | | | 출처: NPD Group | | |

| Top Nintendo DS Titles in 2009 Retail, U.S. Only | | | | | |
|---|--------------------------------------|----------------------|--------------|----------|------|
| Rank | Title | Developer | Publisher | Launch | ESRB |
| 1 | Pokémon Platinum Version | Game Freak | Nintendo | Mar 2009 | E |
| 2 | New Super Mario Bros | Nintendo EAD | Nintendo | May 2006 | E |
| 3 | Mario Kart DS | Nintendo EAD | Nintendo | Nov 2005 | E |
| 4 | Mario & Luigi: Bowser's Inside Story | AlphaDream | Nintendo | Sep 2009 | E |
| 5 | Scribblenauts | 5 th Cell | Warner Bros. | Sep 2009 | E10+ |

Source: NPD Group

이러한 추세를 고려했을 때 *New Super Mario Bros. Wii* 는 이전 휴대용 게임기의 선례를 따를 것으로 보인다. 그리고 2010 년 말에는 소프트웨어 탑 10 순위 안에 들 수 있을 것으로 예상된다.

설치된 하드웨어 베이스에 새 Wii 시스템이 추가됨으로써, 이러한 Nintendo 스탠다드가 소프트웨어 라이브러리의 일부로 선택될 것으로 보인다. Wii 가 지배적 콘솔 플랫폼의 자리에서 밀려나더라도(적어도 매출 부분에서), 이러한 스탠다드가 매출 차트에 들지 못하게 될 일은 거의 없을 것으로 여겨진다.

순수하게 경제적인 측면에서 보았을 때 이러한 타이틀은 일부 타사의 소프트웨어 매출에 분명한 지장을 주고 있다. 새로운 각 Wii 소유자가 Wii 의 스탠다드 게임(지금도 그러한 경우라고 여겨진다)을 하나 이상 구매한다면, 이 소유자가 타사의 게임(그 때만큼은)을 구매하려고 하지는 않을 것이기 때문이다.

그렇다면 타사들에게 있어서 중요한 것은 그 이후 다른 시점에 소비자가 새로운 게임을 찾아 나설 때를 준비하는 것이다. Wii 소프트웨어 시장에서 소비자의 주목을 끌기 위해서는 쉽게 이해할 수 있으면서(*Just Dance*), 브랜드-인지도를 이용한(*LEGO Star Wars*) 게임을 프로모션(Nintendo 가 *Professor Layton* 와 했던)과 함께 준비해야 할 것이다. Nintendo 의 소프트웨어 성공은 Wii 소비자의 비위에 맞춘 플레이 필드의 일부라고 할 수 있다.

과거를 통한 향후 성장 예상

2009 년 동안 우리는 월간 수익을 보다 합리적으로 비교하기 위해 2008 년이 아닌 2007 년 자료를 반복적으로 살펴보았다. 2008 년 소비자는 2009 년 1 월까지 계속해서 비디오게임을 구매했다. 실제로, 2009 년 2 월은 업계의 성장세가 보고된 마지막 달이다.

따라서 바로 그 전 해인 2010 년 1 월과 비교하기보다는 2 년 전으로 거슬러올라가 비교하는 것이 보다 합리적이라고 할 수 있다.

여기서 공급업체는 2007 년 11 월 *Call of Duty: Modern Warfare* 의 출시를 피하기 위해 타이틀 출시를 모두 2008 년 1 사분기로 변경하지는 않았음을 유념해야 한다. 최소한 2008 년 1 월과 2010 년 1 월을 비교해 보았을 때에는 부적당하다고 할 수 있다.

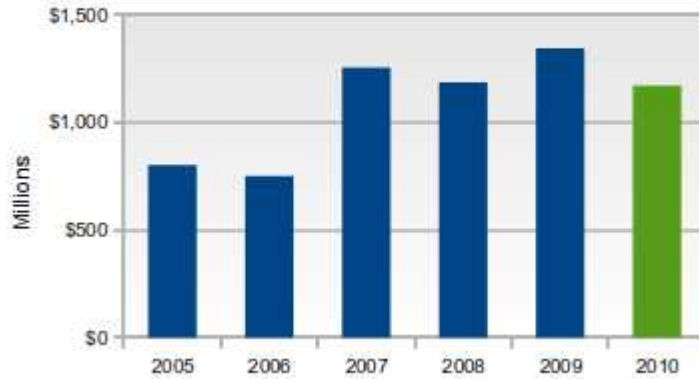
다음 자료는 2005 년부터 1 월에 기록된 총 업계 수익을 보여준다.

1 월 비디오게임 수익

출처: NPD Group

January Videogame Revenue

Source: NPD Group



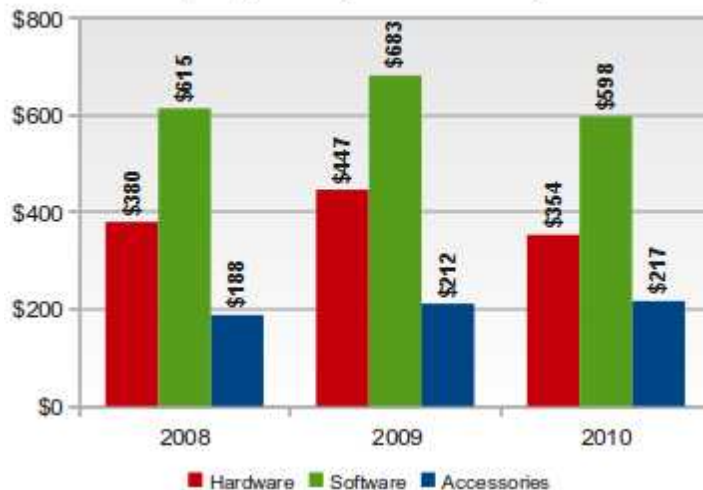
몇 가지 세그먼트로 분류해보면 2008 년과 비교하는 것이 더 적절하다는 것을 알 수 있다. 2008 년 1 월부터 2010 년 1 월의 총 수익이 비슷하기도 하지만, 실제로 하드웨어, 소프트웨어, 액세서리에 대한 각 수익도 매우 비슷하다.

2 년 전

2008 년 1 월과 2010 년 1 월 비교

Two Years Back

Comparing January 2008 to January 2010



위의 자료에서 볼 수 있듯이, 마지막 1 월과 비교해보면 업계가 실제로 꽤 안정적이라고 할 수 있다. 하드웨어 부문의 수익은 약간 감소했으나 실제 하드웨어 장치의 판매 대수는 2008 년 1 억 5200 만에서

2009 년 1 억 6400 만으로 8%까지 상승했다. 따라서 수익률 하락이 이유는 Wii 와 PlayStation 3 의 가격 인하 때문이라고 할 수 있다.

다시 2 년 전으로 돌아가보면 소프트웨어의 수익이 약 3% 가량 하락했던 것을 볼 수 있다. 그러나 2008 년 수익의 일부는 높은 가격의 *Guitar Hero III* 와 *Rock Band* 번들로 인한 것이었음을 유념해야 한다. 두 버전의 *Guitar Hero III* 는 2008 년 1 월 탑 10 순위 안에 들었으며 한 가지 버전의 *Rock Band* 도 탑 10 순위 안에 들었음을 기억해야 한다.

마지막으로 액세서리 수익은 지난 2 년 동안 15%까지 성장하는 모습을 보였다. NPD Group 에서 더 이상 액세서리 부문의 매출 순위를 발표하지는 않고 있지만, Anita Frazier 는 지난 몇 달 동안 Xbox Live 포인트 카드와 모든 시스템에 대한 컨트롤러가 탑-셀러가 되었다고 말하고 있다.

일부 액세서리는 실제로 2008 년보다 지금 가격이 더 비싸다. 예를 들어 DualShock 3 은 PlayStation 3 용 Sixaxis 컨트롤러로 \$50 이었는데 현재 \$55 이다. 또한 Nintendo 는 원래 \$50 이었던 MotionPlus 리모트를 \$55 에 제공하고 있다. 게다가 Microsoft 는 Xbox Live 고객 베이스를 계속 확장하고 있어 포인트 카드의 수요도 계속 증가하고 있는 실정이다.

많은 분석가들(Cowen & Company 의 Doug Creutz 및 Wedbush Securities 의 Michael Pachter)은 2009 년 1 월과 2 월에 보였던 이례적인 매출 강세의 이유로 업계가 이번 해 3 월 상승세로 돌아설 것이기 때문이라고 보고 있다. 또한 위에서 살펴보았듯이, 2008 년부터 2010 년까지의 비교에서 1 사분기 말의 완만한 성장세를 예상할 수도 있을 것이다.

[항상 그렇듯이, 비디오게임 산업 분야의 자료를 매월 발표하는 NPD Group 에 감사하며, 특히 분석에 도움을 주신 Anita Frazier 와 David Riley 에 감사의 마음을 전합니다. Wedbush Morgan Securities 의 분석가 Michael Pachter 에게도 정보와 견해를 주심에 감사드립니다. 또한 Cowen & Company 의 Doug Creutz 에게도 의견과 견해에 감사드립니다. 마지막으로 NeoGAF 의 해설자 여러분과 가마수트라의 동료 여러분에게도 유용한 토론을 제공해주신 것에 감사를 표하는 바입니다.]