



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD: 2010년 7월 통계 분석
(NPD: Behind the Numbers, July 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)

가마수트라 등록일(2010. 08. 16)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6027/npd_behind_the_numbers_july_2010.php

어느 누구도 비디오게임 미국 소매 산업에서의 1년 반전의 결과에 대해 사탕발림으로 꾸밀 수 없다. 그 기간 동안, 시장은 단 4개월 만에 1년에 보일 만한 성장을 하였고, NPD Group의 2010년 7월의 최신 수치에 따르면, 소매업의 성장은 확고하다.

수치로 적시하자면, 발생한 수익은 2백 5십 8억만 달러에 이른다. 이 전 18개월 동안 수익은 3백 3십 7억만 달러 였다. 23%의 수익 저하라는 기록은 없었다.

유감스럽게도, 하강 추세는 아직 끝나지 않았다. 7월의 기록을 세세히 보지 않더라도, Wedbush의 Michael Pachter와 Cowen&Company의 Dough Creutz와 같은 애널리스트는 이미 8월에도 감소세가 유력하다고 전망하고 있다.

아래에서, 하드웨어 부문에 좀더 포커스를 두고 세부적인 산업 수치를 논의할 것이다. Xbox 360S 모델은 마이크로소프트 사 내에서는 예외적으로 잘 되고 있고, 다른 메인 플랫폼도 제각각 흥미로운 점을 가지고 있다. 아티클의 마지막 부분에서 소프트웨어에 대하여 조금 논의할 것이고, 블리자드의 스타크래프트 2와 EA의 NCAA Football 2011에 대한 전망을 하고자 한다.

총괄적인 산업 분석

연이어 2달 동안 하드웨어 판매는 상승하였고, 소프트웨어 판매는 하강하였다. 특히 하드웨어 기기 판매는 5.4% 상승하였는데, 1백 35만 달러에서 1백 42만 달러로 늘어났다. 같은 기간에 하드웨어 수익은 11.6%로 가파르게 성장하였고, 기기 판매 가격의 상승의 덕분이었다.

평균 소프트웨어 가격을 제외하고, 소프트웨어가 적자에 허덕이고 있지 않다고 생각하는 것은 어렵다. 작년 대비 7.7%의 수익 저하를 보였고, 작년 8월부터 8.2%의 판매량 저하를 보이고 있다.

이러한 하락세에 대한 유일한 위안점은 소프트웨어 가격이 조금 오르고 있다는 것이다. 소프트웨어 평균 가격은 2010년 지금까지 38달러 81센트로 올라섰다. 2009년 7월에 37달러 88센트였던 가격과 비교한다면 조금 증가하였다. 이 가격 상승은 Xbox 360과 PlayStation3 소프트웨어의 가격 상승에 기인한다.

경기가 꽤 괜찮았던 액세서리 범주의 기록도 7월에 하락했다. 그럼에도 2009년에 비하여 올해의 하락은 아직까지는 미미하다고 할 수 있다.

July 2010 NPD Data – At a Glance				
	July 2009	July 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$850.6	\$846.4 (-0.5%)	\$8,175.3	\$7,485.4 (-8.4%)
Hardware	\$281.1	\$313.8 (+12%)	\$2,797.3	\$2,426.9 (-13%)
Software	\$438.0	\$403.3 (-7.9%)	\$4,241.7	\$3,897.0 (-8.1%)
Accessories	\$131.5	\$129.3 (-1.7%)	\$1,136.3	\$1,161.5 (+2.2%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

언급된 수치는 NPD Group에서 제공한 소매 판매 수치만을 고려한 것이어서, 가입 서비스, 다운로드 콘솔 게임에 대한 수익은 포함되지 않았다. Xbox Live나 PlayStation Network를 이용한 판매는 집계되지 않았다. 또는 온라인 서비스를 통한 인 게임 콘텐츠 판매도 포함되지 않았다.

이러한 다른 콘텐츠와 서비스는 PayPal과 같은 서비스를 통해서 이루어지거나 신용카드 및 은행 카드로 직접 구매되는 것 같다. 이 서비스에 대한 정확한 데이터는 서비스 제공업체에 의해 제한적인 수치로 접근 가능하기 때문에 전반적인 사업 수익의 측정을 규정하기 어렵다.

Xbox 360 S 모델이 선두를 이끈다

Sony가 새로운 PlayStation 3의 Slim 모델을 2009년 8월에 출시한 이래로, 산업계의 움직임이 미묘하게 변했다. 300\$의 벽이 마침내 무너지고, 플랫폼은 마이크로소프트 Xbox 360과의 격차가 거의 없어지는 듯 했다. Uncharted 2: Among Thieves와 God of War III와 같은 독점적 타이틀이 만들어졌고, 플랫폼 간의 차이는 서서히 줄어들었다. Sony는 2010년 2월부터 6월까지 물량 부족이기도 했다.

Sony의 '내 탓이로소이다'를 믿는다면, 모멘텀 변동의 실패는 Microsoft에서 Sony로의 변동에 대한 것이 아니라 양 측간의 균형감의 와해라 하는 것이 낫겠다.

Xbox 360 S의 출시와 함께 Microsoft는 다시 주도권을 가지게 되었다. 단 2개월 동안 Xbox 360은 PS3에 비해 35,000개가 더 팔렸다. 초보자용 아케이드 유닛은 이 달(8월)에 업그레이드 되었고, 4GB의 스토리지와 802.11 무선 기능이 포함되었다. 200달러의 가격은 유지되었다. Halo: Reach의 론칭은 9월의 부가적인 판매를 가능하게 할 것으로 보인다.

Kinect의 전망이 미심쩍기는 하지만, 선 주문으로 인한 소매업의 활성화에 무게를 둘 수 있다. Wii와 모션 센싱 리모트가 소비자의 요구를 예측하는데 조심해야만 한다는 것을 들어내 보였기 때문에 예측에 관해 조심스럽기는 하다.

아래의 수치는 Xbox 360과 PlayStation3 사이의 인스톨된 베이스 차이의 역사를 보여주고 있다.



Xbox 360 판매가 2달째 상승하고 있는 가운데, 이 새로운 장악력이 2011년의 시스템 판매에 어떤 영향을 미칠지를 고려해야만 한다. 우리는 새로운 스타일과 가격을 가진 PS3 Slim을 고려해 볼 수 있다. 2009년 8월부터 2010년 7월까지 Sony는 4백 9십만 개의 시스템을 판매하였고, 12개월 전 보다 2백 95만개가 증가하였다. 이는 66%의 성장이다.

(Xbox 360 S 모델과 PS3 Slim 의 비교가 완벽하지는 않지만, 신뢰할 정도는 된다는 사실을 명기하고자 한다. Sony 는 하드웨어 판매로 초기에 강세를 보였고, 후에 가격을 내리고 시스템 스타일을 개조하였다. Microsoft 는 낮은 가격으로 인기를 끌었고, 연속적으로 하드웨어 스타일을 바꾸고 성능을 향상시켰다.)

Xbox 360 S 가 소개되기 12 개월 전에, Microsoft 는 미국에서 4 백 86 만개 정도 판매되었다. 이는 상대적으로 놀랄만한 비율인데, 2008 년 10 부터 2009 년 9 월 사이에 Xbox 360 S 가 12 개월 동안 5 백만 개 정도 판매 되었다는 수치와 비교해 보면 그렇다.

Xbox 360 S 은 2 개월 만에 최고의 판매를 기록했다. 지난 12 개월 동안 5 백 32 만개의 시스템 판매를 기록했다. (Wii 는 출시 첫 해에 5 백 4 만개가 팔렸고, 2008 년 4 월부터 2009 년 3 월까지 기간에 1 천 8 만개로 최고를 기록했다.)

내년의 33%의 성장률은 Microsoft 가 2010 년 6 월에서 2011 년 5 월까지 Xbox 360 시스템을 6 백 5 천만개를 판매할 경우 달성될 수 있다. 주어진 기간 동안 시스템은 성능을 향상시킬 것이고, 소프트웨어 라이브러리도 보강하여 Halo 게임 등의 출시도 진행될 것이다. 올해 말 경에는 미국의 Xbox 360 인스톨 베이스가 오리지널 Xbox 세계 판매 량을 초과할 것이다.

Microsoft 가 Halo:Reach 의 인기를 보증했음에도, 소프트웨어 판매는 7 월에 추락했다. Microsoft 의 홍보 자료에 의하면, 소프트웨어 판매는 1 억 2 천 5 백만 달러에 이르렀다. Welbush 애널리스트 Michael Pachter 는 이 수치가 작년 대비 16% 성장이라고 하였고, 우리는 전체 콘솔 소프트웨어 판매량의 40%를 Microsoft 의 한 개의 플랫폼이 차지 했다고 덧붙이겠다.(Sony 의 PS3 는 29%, Wii 는 30%를 차지하였다.)

비디오게임 시장 분석

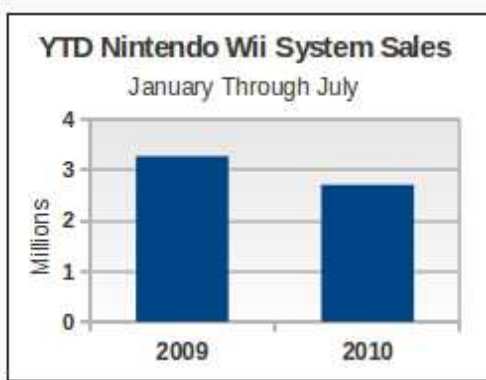
Xbox 360 이 하드웨어 분야의 선두를 달리고 있다고 하더라도, 다른 게임기가 어떻게 전략을 수행하고 있는지를 분석할 필요가 있다. 올해 들어, Xbox 360 과 PlayStation 3 만 하드웨어와 소프트웨어 성장을 보였다. 각각의 시스템의 수치를 분석하고, 2 월부터 하드웨어 판매량에 대한 분석을 좀더 해 보겠다.

닌텐도 Wii – 닌텐도의 플래그 쉽 콘솔 시스템 판매는 올해 들어 17% 감소하였다. 시스템의 평균 가격은 2009 년 9 월에 220\$ 아래로 하락했고, 2010 년 2 월에는 200\$ 정도였다. 7 월에는 200\$ 아래로 더 떨어졌다.

그러나 놀라운 것은 닌텐도의 소프트웨어 판매가 올해 들어 지금까지 2009 년의 같은 기간과 비교해 볼 때 20% 이상 감소했다는 것이다.

닌텐도의 출시 일정은 콘솔 소프트웨어의 위상을 개선하는데 도움을 줄 것이다. 그러나 써드 파티에 대해서는 고민하지 않아도 될 것으로 보인다. 사실, 대형 퍼스트 파티 타이틀은 돈을 흘려 버리는 것과 같았다.

아래의 표는 Will 의 2009 년 대비 2010 년 하드웨어 판매 저하를 보여준다.

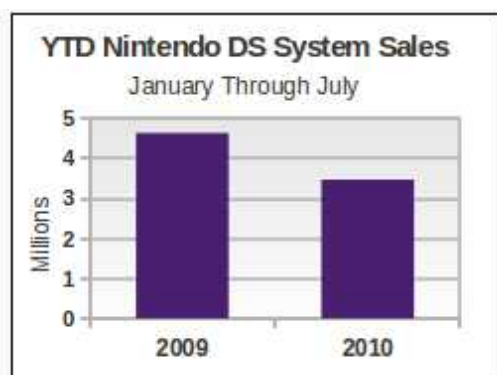


닌텐도 DS - 이 플랫폼은 세 개의 시스템으로 구성된다 : 닌텐도 DS Lite, 닌텐도 DSi, 닌텐도 DSi XL. 가마수트라에 독점적으로 제공된 가격 데이터에 따르면, 시스템의 가격은 다시 오르고 있다.

6 개월 전에 시스템의 평균 가격은 150 달러 이상이었고, Lite 와 오리지널 DSi 모델은 매달 일정 정도의 같은 양이 판매되었다. 평균 가격은 165 달러 이상이고, 2004 년 11 월에 닌텐도 DS 가 재출시되었을 때 15\$ 더 비쌌던 것보다 더 비싸다.

평균 판매가격의 상승은 190\$에 출시된 DSi XL 때문인데, 이로 인해 Lite 모델의 판매량 저하가 가속화되었다.

(아래의 수치는 작년 대비 시스템 하드웨어 판매 감소를 보여준다.)



시스템 판매량이 작년 대비 25% 줄어들었고, 소프트웨어 판매 금액은 올해 지금까지 6% 하락이라는 다소 소규모의 감소를 보였다. 전체 산업계에서의 하락율이 8%라는 감안하면 괜찮은 실적이다.

PlayStation 3 – 소니의 콘솔은 작년 대비 증가를 보였고, 지금까지 45% 판매량이 증가하였다. 어떤 시스템이 보여 준 것보다 좋은 수치이다. 2009년 9월에, 평균 가격은 300\$ 정도였고, PS3 Slim 120GB 시스템을 살 수 있었다. (아래의 수치는 작년 대비 판매량 증가를 보여준다.)

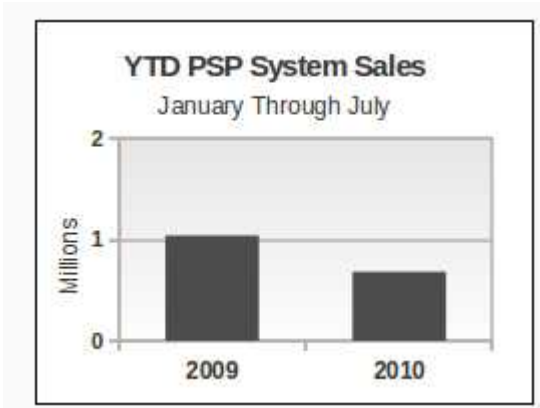


250GB 하드 드라이브를 가진 350\$ 모델이 출시되면서, 평균 가격은 올해 2월에 315\$를 넘어섰다. 그러나 7월에 평균 가격은 308\$로 하락했다.

이러한 수치는 소니가 현재의 하드웨어 판매가 잠정적으로 포화 되었다는 것을 의미한다. 작년 PS3 Slim 이 출시되었을 때와 같이 작년 대비 하락세가 이어진다면, 소비자의 하드웨어 구매를 가속시키기 위하여 리뉴얼할 필요가 있을 것이다. 만약 작년이 소니의 콘솔이 할 수 있었던 최선이라면, Wii 가 출시된 첫 해에 도달했던 수준을 절대 이르지 못할 것이다.

소니의 올해 소프트웨어 판매 금액은 2009년의 7개월 동안의 판매와 비교하여 40% 증가하였다. 이것은 하드웨어 판매 증가와 상관이 있지만, 2009년 7월 이래로 인스톨된 기준으로 볼 때 61%의 증가였다.

PlayStation Portable – 소니는 PSP 에서도 좋은 성과를 이어 나갔다. 독점적 소프트웨어/하드웨어 번들을 통한 판매였다. 그러나 2010년 지금까지의 35%의 감소를 감출 수는 없다. 또한 이에 따른 33%의 소프트웨어 수익 감소도 숨길 수 없다. (아래의 수치는 작년 대비 하드웨어 판매 감소를 보여준다.)



이 재앙에 대하여 뭐라고 말 할 수 있을까? 소니가 소비자의 흥미 뿐만 아니라 개발자와 퍼블리셔의 자신감을 잃지 않도록 할 일관성 있는 시스템에 대한 계획을 가지고 있지 않다면 어떤 말도 할 수 없을 것이다.

운이 단 기간에 드라마틱하게 바뀌지 않는다면, 스퀘어 에닉스의 Kingdom Heart : Birth by Sleep 과 같은 핵심 타이틀과 소니의 God of War : Ghost of Sparta 는 코나미의 Metal Gear Solid : Peace Walker 가 출시된 달에 오직 52,000 개를 판매했을 뿐이라는 IGN 의 발표처럼 헤드라인을 장식하게 될 것이다.

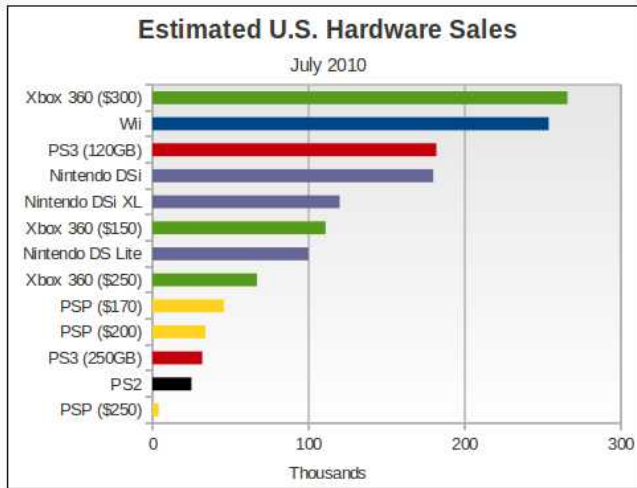
게임기 판매 분석

주요 플랫폼의 실적을 살펴보면, 하드웨어 시장의 판매에 대하여 예측해 보았다. 6 개월 전의 시장과 비교해서, 앞으로의 판매에 대한 분석을 시도할 수 있었다.

GNP 그룹에서 제공한 2010 년 7 월의 평균 하드웨어 판매 금액을 토대로, 모델링을 해 보았고, 경험에 바탕을 둔 시장에 대한 본능을 토대로, 아래와 같은 결과를 도출했다. 우리의 결론은 NPD 그룹에서 발표하는 리포트와 다를 수 있을 것이다.

하드웨어 모델과 가격에 대한 몇 가지 가정을 상정했다. 특히, Xbox 360 시장이 세 개의 모델(레거시 아케이드와 엘리트 모델을 각각 150\$와 250\$로, 250GB Xbox S 모델은 300\$로 가정함)로 구성된다고 가정하였다. 또한 PSP Go 는 Amazon, Dell, 월 마트와 같은 소매점에서 충분한 할인을 가하였다고 생각되어, 다른 모델 보다 PSP 범주를 더 세분화 하였다. (PSP Go 는 Amazon 과 월마트에서 200\$로 구매 가능하다.)

아래의 수치는 2010 년 7 월의 하드웨어 모델의 주역이 Xbox 360 S 모델이었음을 드러내고 있으며, 닌텐도 Wii 가 그 뒤를 따르고 있다.



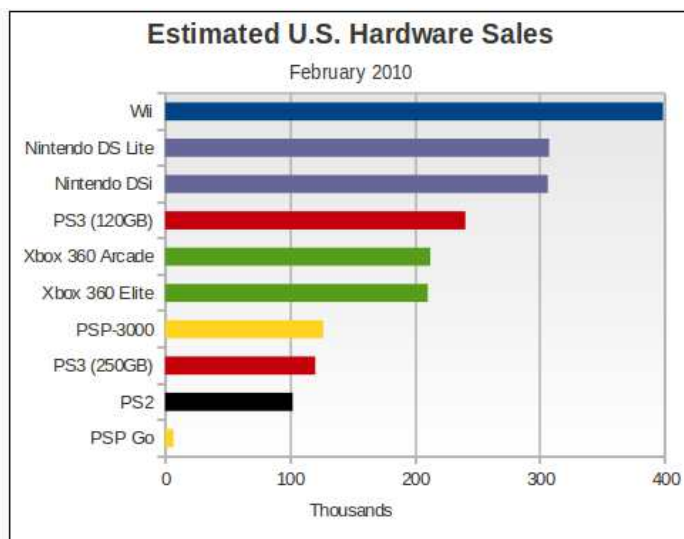
몇 가지 주요한 특징은 아래와 같다 :

닌텐도 DSi 와 DSi XL 이 닌텐도 DS Lite 보다 많이 판매된다.

지난 달의 Xbox 360 하드웨어 판매의 60%가 레저시 모델이었던 것에 반하여, 이 달의 판매의 60%는 새 모델이었다. 이것은 Xbox 360 판매가 8 월에 300,000 개를 쉽게 넘어 설 수 있을 것임을 증명해 보이고 있다.

개조된 아케이드 Xbox 360 S 모델이 200\$ 정도라면, 8 월 및 9 월에 400,000 개에 가까운 수치로 판매될 것이다.

비교를 위해서, 우리는 2010 년 2 월의 그래프를 다시 사용했다. 수치는 아래와 같다.



그래프의 가로축을 비교해 보는 것이 유익할 것이다. 거의 모든 시스템이 반년 전부터 감소하고 있는데, 몇 가지 경우에 이 감소세가 거의 믿지 못할 지경이다. PS2 판매가 거의 75% 감소하였고, PS3 250GB 는 거의 66%가 감소했음에 유의해야 한다. (다시 말하자면, 우리의 평가에 의한 것이다.)

닌텐도 DSi 는 단독적으로 예외이다. 만약 DSi 와 DSi XL 을 결합한다면, 판매량은 2010 년 2 월 이래로 일정한 수준에 머물렀을 뿐 아니라, 2009 년 7 월 이래로 같은 수준이라 할 수 있다. 3 개월 동안에 DSi 플랫폼 판매는 약 300,000 개에 달했다.

(관찰력 있는 독자는 NPD 그룹이 제출하는 기간과 같은 주(week) 수로 구성되어 있는지를 궁금해 할 것이다. 그렇다, 2 월과 7 월은 둘 다 4 주로 상정되었다.)

소프트웨어 : 스타크래프트와 NCAA 풋볼

콘솔과 휴대용 게임 산업이 7 월에 감소세 였던데 비하여, 액티비전 블리자드의 스타크래프트 2 는 PC 소프트웨어 시장에 심오한 영향을 미쳤고, 작년 대비 성장세를 부추겼다.

721,000 개의 판매량과 4 천 7 백만 달러의 수익으로, Wedbush 애널리스트 Michael Pachter 는 스타크래프트 2 가 PC 소프트웨어 수익을 2009 년 7 월과 비교하여 103% 성장시켰다고 했다. 또한 Pachter 는 부가적으로 300,000 개가 퍼블리셔로부터 직접적으로 다운로드 되었다고 했다.

그럼에도 불구하고 PC 시장은 전반적으로 여전히 작년에 비해 감소하고 있다. Cowen & Company 의 Doug Creutz 의 의하면, PC 게임 시장은 2009 년에 비해 2010 년에 거의 13% 감소했다고 한다.

NPD 그룹의 데이터로부터 명확하지 않은 점은 PC 게임 시장이 다운로드 게임의 판매량과 수익이 고려되어야 하는 상황으로 변하고 있다는 점이다. NPD 2010 년 7 월 보고서에 따르면, 2009 년에 소매점에서 판매되었던 게임이 온라인이나 다운로드로 구매되고 있다고 한다.

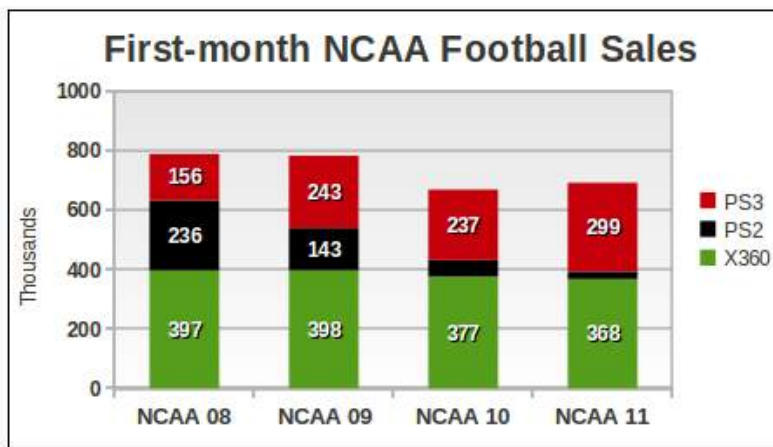
이것이 사실이라면, 또한 다운로드 타이틀의 가격이 충분히 높다면, PC 게임 시장은 실제로는 작년에 비해 성장하였다고 할 수 있다.

스타크래프트 2 외, 이 달의 판매 실적이 높은 게임은 Electronic Arts 에서 발매한 NCAA 풋볼 11 이었다. 올해의 긴 대학 풋볼 프랜차이즈는 3 개의 플랫폼에 플레이 가능하다 : 마이크로소프트의 Xbox 360 과 소니의 PlayStation3 및 PlayStation 2.

(PSP 가 2007, 2009, 2010 의 세 개의 타이틀이 플레이 가능했던 것에 반하여, 올 해는 PSP 버전은 출시되지 않았다. 마찬가지로, Wii 역시 2009 년의 실적이 좋지 않아, 올 해는 Wii 용으로 어떤 버전도 만들어지지 않았다.)

NPD 그룹의 애널리스트 Anita Frazier 에 따르면, NCAA 풋볼 11 의 692,000 개가 3 개의 게임기에서 판매되었다고 한다. Xbox 360 버전은 탑 판매고로 368,000 개이고, PS3 버전은 298,000 개이다. 나머지 25,000 개는 PS2 였다.

아래의 수치는 이 세 개의 플랫폼에서 판매된 NCAA 풋볼 시리즈의 첫달 판매량이다.



이 결과에서 얻을 수 있는 핵심은 PlayStation 3 가 NCAA 풋볼의 플랫폼으로 성장하고, Xbox 360 이 지난 2 년 동안 감소하고 있다는 것이다. 올 해의 성장은 완전히 PS3 버전 덕분이고, PS2 버전의 50% 판매량 감소를 채워주고 있다.

애널리스트 Doug Cresutz 는 2009 년에 비해서 더 많은 수익을 발생시켰다고 분석하였다. 특히, 작년 보다 더 싼 가격의 PS2 와 PSP 버전의 판매는 더 비싼 PS3 버전의 판매로 대체 되었다고 한다.

[항상 늘 그렇듯이, NPD 그룹의 비디오게임 산업 데이터 공개에 감사하고, Anita Frazier 와 David Riley 에게 특히 감사한다. 또한 Michael Pachter 와 Wedbush Securities 덕분에 더 신뢰성 있는 견해와 유익한 대화를 나눌 수 있었다. Doug Creutz(Cowen and Company)의 통찰력에도 감사드리고 싶다. 마지막으로, 가마수트라 동료들에게 감사하고, NeoGAF 의 정기적인 코멘트와 논의에 감사드린다.]