



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD, 2010년 8월  
(NPD: Behind the Numbers, August 2010)

매트 매튜스 (Matt Matthews)  
가마수트라 등록일(2010. 09. 13)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6137/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_august\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6137/npd_behind_the_numbers_august_.php)

NPD Group의 추정에 따르면, 지난 5개월 동안 미국 소매 비디오 게임 업계는 또 다른 침체를 경험했다. Electronic Arts의 최신 미국 미식축구 시뮬레이션 게임인 *Madden NFL 11*의 많은 판매량에도 불구하고, 소프트웨어의 저조한 실적으로 인해 10%나 하락한 것이다.

지금부터 우리는 *Madden* 판매량에 대한 세부사항에서부터 Nintendo Wii와 DS 소프트웨어 판매량의 지속적인 침체에 이르기까지, 이러한 판매 결과의 다양한 측면들을 살펴볼 것이다. 또한 2009년의 Xbox 360 S 모델 출시와 Sony의 PS3 Slim 출시를 서로 비교해 보기로 한다.

시작하기 전에, 매출 수치 그리고 4/4 분기로 접어들 때 업계의 상태가 어떠한가를 살펴보자.

업계 - 간단히 살펴보기

가장 놀라운 것은 8월의 소프트웨어 수치였는데, 2009년 4억 7천 백만달러였던 판매액이 올해에는 4억 3천 5십만달러로 떨어진 것이다.

가장 적극적으로 홍보되었던 타이틀 *Kane & Lynch 2: Dog Days*(Eidos)조차도 이 달에는 탑 20 안에 들지 못했다. 게다가, 휴대형 소프트웨어 판매량은 특히 심각한 타격을 입었는데, 2005년 이후 유례없는 수준으로 떨어졌다.

단위 판매량 측면에서 보면, 소프트웨어는 몇 달 동안 주당 3백만 단위를 밀도는 수준이었으며, 8월에는 최근 3년 동안 최저치를 기록한 것으로 평가된다. 그나마 다행인 것은 소프트웨어 가격이 2010년에 좀 더 나아졌다는 것인데, 현재까지 각 단위 판매가 평균보다 2% 높은 수준이다.

(이번 달의 주요 판매에 대해서는 수치 아래 표 참조)

August 2010 Retail Data – At a Glance				
	August 2009	August 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$910.3	\$818.9 (-10%)	\$9,085.7	\$8,304.2 (-8.6%)
Hardware	\$297.6	\$282.9 (-4.9%)	\$3,094.9	\$2,709.8 (-12%)
Software	\$471.2	\$403.5 (-14%)	\$4,712.9	\$4,300.5 (-8.8%)
Accessories	\$141.6	\$132.4 (-6.5%)	\$1,277.9	\$1,293.9 (+1.3%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

언론에 처음 데이터를 발표하면서 NPD Group은 “소매상에서 판매된 새로운 피지컬 게임의 판매량은 포함”시키지만 “중고, 디지털 다운로드, DLC, 대여, 구독, 모바일 또는 소셜 네트워크 게임의 수익은 포함시키지 않는다”고 언급하면서 소프트웨어 판매 부문에 대해 보충 설명을 덧붙였다.

NPD는 월간 발표 외에도, “가까운 미래에는 분기별로 다른 형태의 수익을 포함해 전체 시장에 대해 보고”할 것이라고 설명한다.

우리는 비디오 게임 사업의 현황에 대한 보다 완벽한 실태를 제공하기 위한 NPD Group의 노력에 박수를 보내면서, 향후에는 다른 분석 회사들도 이에 동참하기를 희망해 본다. 우리는 NPD의 분기별 보고서에 제시되기로 한 세부사항에 대해서는 아직 모르지만, 적어도 소매상에서와 같이 투명하게 제시될 수 있기를 바란다.

소매상의 위축이 비디오 게임 사업 전체가 위축되고 있다는 인상을 주었다면 이는 참으로 안타까운 일이다. 우리의 눈에는 전체 시장이 실제로 어떤 형태로든지 간에 성장하고 있는 것으로 보인다. 온라인 판매량과 추가 소매 수익 흐름에 대해 지나치게 보호된 비밀이 투자자들과 분석가들로 하여금 잘못된 결론을 내리게 할 수도 있다는 사실은 정말 아이러니하다.

PlayStation 브랜드, Madden 타이틀을 다시 개척하다

몇 년 동안 *Madden NFL* 프랜차이즈는 Sony의 PlayStation 플랫폼에서 가장 강력한 판매량을 보였으나 작년의 *Madden NFL 10*은 Microsoft의 Xbox 360에서 가장 강력하게 출시되었다.

중전의 PlayStation 독점 타이틀 부족 현상과 더불어, 이러한 승리는 Microsoft의 콘솔에 대한 중요한 마일스톤으로 보아야 할 것이다.

2009년 8월 *Madden*의 PlayStation 3, PlayStation 2 및 PSP 버전 단위 판매량을 모두 합치더라도 Sony는 Microsoft 콘솔용으로 판매된 백만 단위를 뛰어넘지 못했다.

Sony 는 올해 2010 년 8 월 *Madden NFL 11* 판매량이 3 대의 PlayStation 시스템 전체에 걸쳐 약 백 만 단위를 달성함으로써 자신들의 주도적인 위치를 다시 개척했다.

*Madden* 판매량이 45% 이상 감소하는 등 PlayStation 2 시장의 급속한 약화에도 불구하고, 작년 첫 달 내내 PlayStation 3 버전이 220,000 단위 이상 회복세를 보이면서 그 간의 손실을 메우고도 남았다.

이러한 수치에는 PlayStation 3 하드웨어와 번들로 제공되는 카피본(Best Buy 독점 판매)의 판매량은 포함되지 않으며, *Madden NFL 11* 번들 일부로 출시된 커스텀 PSP 컬러와 번들로 제공되는 카피본의 판매량은 포함되지 않는다.



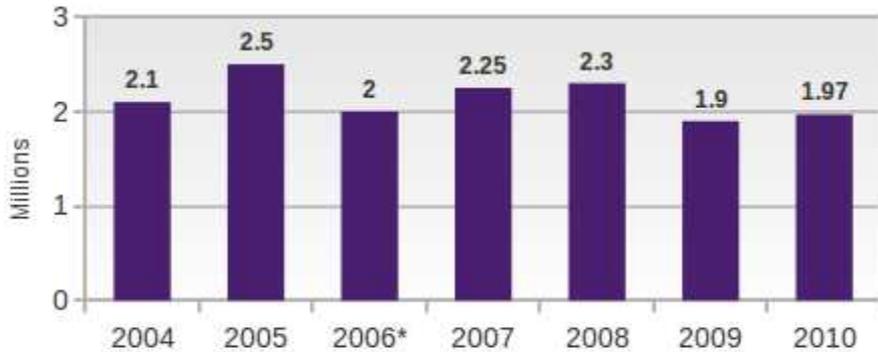
Xbox 360 과 PlayStation 3 확장판의 판매량에 변동이 없다는 것은 무엇을 말해주는가? 우리는 이것이 1 년 전 Sony 가 PlayStation 3 Slim 모델을 300 달러로 출시한 데 따른 부작용이라고 추론한다. 하드웨어의 재출시는 그 시기가 너무 늦어 2009 년 8 월의 소프트웨어 판매량에 크게 영향을 미치지 못했지만, PS3 설치 기반을 60%까지 증가시켰다. 그 결과 4 천 9 백만명의 신규 PS3 소유자들이 2010 년 8 월 *Madden* 의 추가 판매에 기여하게 된 것이다.

다시 말해, Xbox 360 의 가격은 이미 소비자들이 300 달러짜리 콘솔을 흔쾌히 구매하도록 하는 수준으로 책정되어 있지만 그것이 곧 지난 8 월까지의 잠재적인 PlayStation 3 소유자들에 대한 기회는 아니었던 것이다. 이 사이의 기간 동안 Xbox 360 의 가격이 크게 변동되지 않았기 때문에 *Madden* 팬 층 역시 늘지 않았다.

아래의 수치에서 알 수 있듯이, 2 백만 단위 이상을 규칙적으로 고려 대상에 넣기 위해 모든 플랫폼에 걸친 *Madden NFL* 의 판매 첫 달이 사용되었다. 마지막으로 성공을 거두었던 때는

*Madden NFL 09*의 판매량이 230 만 단위를 기록했던 2008 이었으며, 올해 들어서는 30,000 단위까지 떨어졌다.

## Total First Month Madden NFL Sales



\* Madden NFL 07 released a week later than other versions.

EA Sports 와 Sony 가 겪고 있는 문제는 내년 버전에서도 성장을 지속해야 한다는 것이다. *Madden PS2* 판매량은 2011 년 다음 버전이 출시될 때 적어도 50%는 더 떨어질 것으로 보인다. 또한, PSP 버전은 사라져 버릴 수도 있다.

마찬가지로, Wii 버전 판매량이 올해 들어 다시 떨어지고 있는데 우리가 추산한 바로는 작년에 67,000 대 판매되었던 것이 약 55,000 대 정도로 떨어졌으며, 특히 기존의 *All-Play* 버전은 곧 영영 플레이를 할 수 없게 될지 모르는 상황이다. 즉, Wii 버전의 커스텀 모델과 모션 컨트롤은 수익성 있는 프로젝트에만 중점을 두겠다는 EA 의 계획과는 일치하지 않는 것 같다.

비록 소형 버전들이 계속 존재한다 하더라도 이러한 소형 버전들의 판매량 조합은 *Madden NFL 12*의 HD 버전에 의해 위축될 것이다. Xbox 360(최근 3 년을 볼 때)이 이미 최대 판매량을 달성했고 Sony 가 PS3 의 고객층을 계속 확장해 가지 못할 경우, 새로운 세대의 하드웨어가 출시될 때까지는(실제로 새로운 세대가 있다면) 아마도 지금이 *Madden* 프랜차이즈의 최고의 해일 것이다.

당분간, EA 는 하드웨어 시장이 자체적으로 정리될 때까지 마땅한 때를 기다릴 것이다. Wedbush Securities 의 Michael Pachter 씨에 따르면, 단위 판매량이 작년 수치에 비해 단 5.7% 상승한 반면 *Madden* 의 수익은 9% 정도 건전하게 상승했다. 차이점은 60 달러 수준에서 게임 판매량이 증가했고 40 달러와 50 달러 버전에서는 판매량이 감소했다는 것이다.

## 최저점에 이른 Wii와 DS

최소 8 개월 동안 분석가들은 Wii 시장, 특히 소프트웨어 부문의 나아갈 방향에 대해 심각한 질문을 던졌다. 이것은 한가하게 떠드는 수다가 아니었다. Wii 소프트웨어 시장이 작년에 전년동기 대비 성장을 거두었던 달이 딱 한 달뿐이었다.

Nintendo 가 *Wii Sports Resort* 와 *Wii Play* 와 함께 Wii MotionPlus 하드웨어 번들을 소개했을 때, Wedbush 의 Pachter 씨는 소프트웨어 판매량이 더욱 떨어질 것이라고 예측했다.

우리가 인과 관계를 부여할 입장은 아니지만, 1 년 전 같은 달에 비해 소프트웨어 판매량이 6 월, 7 월 및 8 월에 각각 19%, 30% 및 38%까지 떨어졌다는 사실은 언급할 것이다.

한 가지 어려운 점은 탑 20 위권의 소프트웨어 차트에서 계속되는 Wii 의 강세이다. 8 월에만 Wii 의 타이틀 중 6 개가 탑 20 안에 진입했는데, 이 중 2 개는 써드파티에서 개발하고 퍼블리시한 것이다. 7 월 수치도 이와 유사한데 7 개의 Wii 타이틀 중 3 개가 써드파티에서 작업한 것이다.

단 탑 20 차트가 모든 것을 말해주는 것은 아니다라는 사실을 명심해야 할 것이다. Wii 에 대한 소프트웨어 판매량에 대해 일반적으로 우리가 알고 있는 것들을 조합해 보면, 이례적으로 잘 된 타이틀(Nintendo 의 *Mario* 타이틀과 *Just Dance* and *Wipeout: The Game* 과 같은 써드파티 타이틀)이 선정되는 반면 다른 많은 타이틀은 순위 밑 어딘가에서 고전하고 있다는 것을 알 수 있다.

이것은 모든 플랫폼에서 어느 정도 사실이다. 8 월 탑 20 안에 *Kane & Lynch 2: Dog Days* 가 들지 못한 것이 이러한 사실을 뒷받침해 준다.

그러나, Wii 가 지난 12 월 간 가장 잘 팔리는 현세대 콘솔인 동시에 2010 년 현재까지 소프트웨어 판매량이 가장 크게 떨어진 콘솔이라는 점은 주목할만하다. 현재까지 Wii 소프트웨어 판매액은 23% 정도 떨어진 반면, Xbox 360 은 실질적인 변동은 없으며 PlayStation 3 는 약 35% 상승했다. (아래 표 참조)

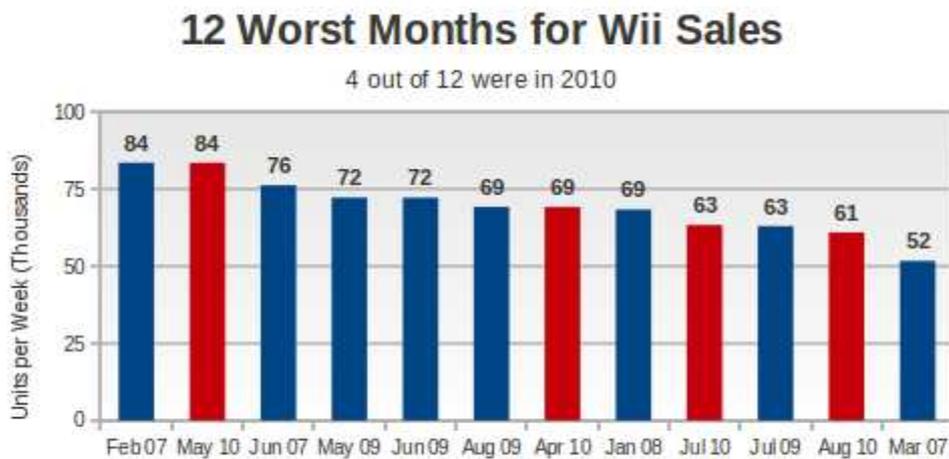
Estimated YTD Software Sales Growth		
PS3	Xbox 360	Wii
+35%	-1%	-23%

총 소프트웨어 판매액은 2010 년 현재까지 거의 9% 정도 떨어졌으나, 현세대 콘솔 소프트웨어 부문(Wii, Xbox 360 및 PlayStation 3)은 작년 동기 대비 실질적인 변동이 없다. 다시 말해, Wii

소프트웨어가 잃어버린 모든 기반이 PlayStation 3 소프트웨어의 수익으로 인해 보충되었다(순변화가 거의 0).

Nintendo 가 계속해서 빠른 속도로 Wii 시스템을 판매하는 한, 소프트웨어 시장은 스스로를 지탱할 수 있을 것으로 보였다. 우리는 Wii 소프트웨어의 상당 부분이 새 소유자(소유한 지 6 개월이 지나지 않은 사람)에 의해 구입되고 있으며, Wii 소프트웨어를 잡을 만큼 새 소유자가 충분히 공급된다면 하드웨어 판매량이 지속될 것으로 생각한다.

Wii 하드웨어는 2006 년 11 월 출시된 이후 가장 취약한 월간 총계를 기록하면서 이제 최저점에 이르렀다. 평균 주간 판매량 측면에서 보면 2007 년 3 월(주가 5 주인 달)만 다소 취약했었다. 아래의 수치는 이번 여름이 Wii 에게 어땠는지는 보여주고 있다. 2010 년 4 월, 5 월, 7 월 및 8 월은 빨간색으로 구분되어 있다.

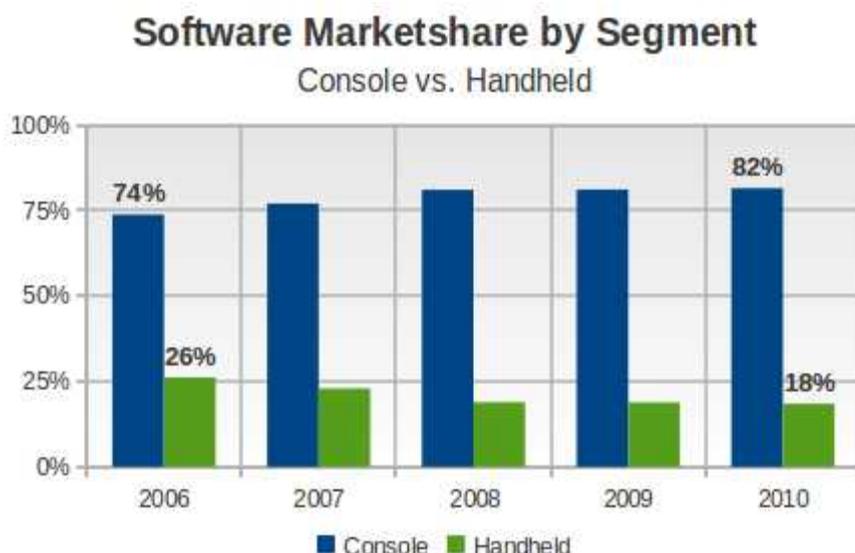


2009 년 11 월 Nintendo Wii 가 거둔 엄청난 판매량을 볼 때, 일년 동안의 Wii 하드웨어와 소프트웨어 판매량을 단념할 수는 없다. 판매량이 올해의 휴가 기간 동안 회복된다면, Nintendo 의 잃어버린 기반의 많은 부분들이 메워질 수 있을 것이다. 특히 출시 대기 중인 *Wii Party*, *Kirby's Epic Yarn* 및 *Donkey Kong Country Returns* 타이틀을 통해서 말이다. Wii 소비자가 계절의 산물이라 하더라도, 소비자들이 올해의 남은 2 달 동안 또 다시 5 백만 대의 Wii 콘솔과 백 5 십억 달러의 Wii 소프트웨어를 구입할 것 같지는 않아 보인다.

3 개의 하드웨어 모델로 대표되는 Nintendo DS 플랫폼 역시 판매량에 있어 비슷한 어려움을 경험하고 있다. 2006 년 여름 Nintendo DS Lite 가 다시 출시된 이후 쪽 듀얼 스크린 휴대형 장치는 하드웨어 판매량을 꾸준히 지배해왔다. DS 와 Wii 가 하드웨어 판매량 부문에서 상위권에 오르지 못했던 것은 51 개월 간 단 3 번이었다. (*Halo 3* 가 출시되었던 2007 년 11 월과 2010 년 7 월, 8 월)

몇 가지 가능한 설명이 아래에 나와 있다. 우리는 대규모 설치 기반(여전히 판매되고 있는 시스템에서 PS2 두 번째)과 현재의 가격 구조를 주요 제한요소로 간주할 것이다. 기반 시스템은 여전히 130 달러인데 이 가격은 2005 년부터 계속 유지되고 있으며, DSi 와 XL 모델은 각각 150, 170 달러인데 2010 년 9 월 12 일자로 가격이 하락했다. 이러한 가격에서의 하드웨어 판매량은 NPD Group 의 9 월 예측에 기록될 것이다.

Wedbush Securities 의 Michael Pachter 씨는 iPod Touch 가 휴대형 장치 부문에 대한 합법적인 위협이 되어 왔으며 이로 인해 Nintendo DS 가 어려움을 겪고 있다고 주장한다. 우리는 콘솔/휴대형 장치 판매량 수치에 대해 자체 연구를 실시했는데, 그 결과 휴대형 장치 소프트웨어 시장점유율이 전통적으로 콘솔 소프트웨어에 비해 낮다는 것을 밝혀냈다. (아래 수치 참조)



휴대형 장치 소프트웨어가 12 개월 주기 동안 전체 소프트웨어 수익의 약 25%를 차지하는 경우가 흔한 반면, 그 점유율은 2008 년 1 월 이후부터 꾸준히 떨어졌다. 이는 iPhone 출시 후 6 개월, iPod Touch 출시 후 4 개월이 지난 시점이다. 8 월 현재, 점유율은 18%와 19% 사이에서 오락가락 하고 있다.

휴대형 장치 시장의 행운은 Nintendo 의 새 휴대형 장치인 3DS 가 출시되면 역전될 것이다. 가격에 대한 추측을 제외하고는(2 주 안에 발표될 예정), 시스템에 대한 모든 논평은 매우 긍정적이다. 우리는 소비자들이 Nintendo DS Lite 와 Nintendo DSi 를 구매했던 것만큼이나 빨리 3DS 를 구매할 것으로 예상하고 있다. 우리가 추정하는 가격이 230~250 달러임에도 불구하고, 발표된 소프트웨어에 대한 어쩔 수 없는 흑평 외에도, 3DS 는 휴대형 장치 부문에서 다시 한 번 뜨거운 논란거리가 될 것이 분명하다.

PS3 Slim을 앞서가는 Xbox 360 S 모델

올해 6 월 새로운 Xbox 360 S 가 출시되기 전, Microsoft 콘솔의 판매량은 이미 2010 년 현재까지 6.7% 상승을 기록했다. 5 년을 마감하는 콘솔이라는 점에서 놀라운 성과이다.

Xbox 360 S 하드웨어가 판매된지 3 개월 후 시스템은 현재까지 34%라는 경이적인 상승율을 보이고 있다.

8 월 판매량은 우리가 7 월 수치를 본 후 지지했던 400,000 단위에 여전히 못 미치지만, 그래도 우리는 소비자들이 그 장점을 보고 새 모델을 구매할 것이며 단순히 재고 가격으로 떨어진 구 모델을 잡고 있지는 않을 것이라고 자신 있게 말할 수 있다.

작년 PS3 Slim 모델의 출시를 놓고 볼 때, 우리는 그 시스템의 판매량 범프를 Xbox 360 S 모델의 것과 비교해 보는 것이 유익할 것이라고 생각했다.

아래의 표는 YOY PS3 판매량이 2009 년 8~10 월 동안 증가했고, 2010 년 6~8 월 동안 Xbox 360 의 YOY 가 증가했음을 보여준다.

Xbox 360 S 모델은 PS3 Slim 의 성장과 상당히 유사한 성장의 양상을 보인다. 비록 비교가 완벽하지는 않더라도 말이다. 특히 PS3 Slim 은 2009 년 8 월에 겨우 그 첫 달이 시작되었다. 이 때 시스템이 NPD Group 의 보고 기간이 끝나기 직전에 매장에 도착했다. 따라서 판매량은 온건하게 상승한 반면 전체적인 영향은 9 월까지 체감할 수 없었다.

The Slim Effect		
YOY Growth Comparison with New Hardware Model		
	PS3	Xbox 360
1 <sup>st</sup> Month	13.3%	87.7%
2 <sup>nd</sup> Month	111.6%	118.6%
3 <sup>rd</sup> Month	68.7%	65.6%
3-Month Total	68.2%	90.0%

Slim 은 Sony 의 연간 시스템 판매량을 66%까지 상승시켰는데, 대수로 치면 295 만대에서 490 만대 늘어난 것이다. Microsoft 가 2011 년 5 월 말까지 유사한 성장율을 실현했다면, 807 만대의 연간 시스템 연간 판매량을 실현할 수 있었을 것이다. 이는 지난 12 개월 동안의 486 만대에서 상승한 수치이다.

(Nintendo Wii 는 비록 최근 판매량이 약간 떨어지긴 했지만, 지난 12 개월 동안 899 만대의 시스템 판매량을 실현했다.)

물론, Microsoft 는 더 높은 하드웨어 판매량을 달성했기 때문에 앞으로 다가올 달 동안에는 더 강력한 소프트웨어 판매량을 실현할 것이다. 다시 한번 Sony 의 경험을 길잡이로 볼 때, Sony 는 PS3 Slim 출시 이후 한 해 동안 소프트웨어 판매량이 25% 이상 증가했음을 알았다.

소프트웨어 판매량에 대한 Microsoft 의 주기적인 언론 발표와 성장율에 대한 분석가 논평을 기반으로, 우리는 Xbox 360 S 모델 출시 후 Microsoft 의 소프트웨어 판매가 12 개월 동안 320 억달러 이상을 기록할 것으로 예측한다.

상기 추정 중 어느 것도 Microsoft 의 첫 번째 비장의 카드를 고려하지 않고 있다. 바로 *Halo: Reach* 이다. Cowen and Company 의 분석가 Doug Creutz 씨에 따르면, 타이틀 판매량은 9 월에만 360 만대를 돌파할 수 있다. 이 수준으로 판매량이 유지되면 Microsoft 의 소프트웨어 수익에 2 억 5000 만달러가 부가될 수 있다. 타이틀 하나로 말이다. 또한 우리는 9 월의 하드웨어 판매량이 가뿐히 400,000 단위를 넘어설 것으로 예상하고 있다.

Microsoft 의 두 번째 카드는 바로 하드웨어 가격을 원하는 시간에 떨어트릴 수 있는 Microsoft 의 능력이다. 연말에 걸쳐 하드웨어 판매량이 강력한 상태로 유지된다고 가정하면(우리 생각에도 판매량이 떨어진 이유가 없음), 2011 년 초반에 모든 시스템에 대해 50 달러의 가격을 하락시킬 여유가 생기게 된다. 우리 생각에 Xbox 360 은 뛰어난 가치를 제공하기 때문에 150 달러짜리 아케이드 모델은 내년에 걸쳐 유례없는 성공을 거둘 수 있을 것이다.

2010 년 11 월 Xbox 360 에 대해 출시되는 새로운 모션 컨트롤 기술 Kinect(키넥트)가 시스템 판매량에서 유의미한 인자를 나타낼 것인가에 대해서는 아직 선불리 판단할 수가 없다. (완벽하게 하기 위해, Move 시스템에 대한 Sony 의 전략에 대해서도 명확한 입장을 취하지 않기로 한다.)

*여느 때와 마찬가지로, 매달 비디오 게임 업계 데이터를 공개해 주시는 NPD Group 에게 진심으로 감사드리며, 특히 지원을 아끼지 않는 David Riley 씨와 유익한 분석을 제공해 주시는 Anita Frazier 씨에게 깊은 감사를 포함합니다. 또한 유익한 대화와 견해를 제공해 주신 Wedbush Securities 의 분석가 Michael Pachter 씨에게도 감사드립니다. 또한 깊은 통찰력을 제공해 주신 Cowen and Company 의 Doug Creutz 씨에게도 감사의 마음을 전합니다. 마지막으로, Gamasutra 의 동료들과 유익한 토론을 해 주신 NeoGAF 의 논평가분들에게 깊은 감사의 마음을 전합니다.]*