

NPD: 2010년 9월, 게임 소매 산업 실적 및 동향 (Behind the Numbers, September 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)

2010년 초반, 거의 대부분의 사람들은 올해 비디오 게임 소매 시장이 지난 해처럼 참담하지는 않을 것이라고 생각했다. 실제로 NPD Group이 추적한 US 소매 시장의 2009년 소프트웨어 수익은 2008년에 비해 10% 하락했으며, 업계는 최악의 상황으로 치닫게 되었다.

현재 2010년 지난 3분기의 추세를 보면 소프트웨어 매출이 8.4% 가량 하락한 것으로 나타난다. 하지만 올해가 가기 전에 이 추세를 뒤바꾸어줄 몇 가지 요인이 있다.

이렇게 침체된 분위기 속에 몇 가지 긍정적인 인자가 나타나고 있다. Xbox 360과 PlayStation 3가 최고의 실적을 보이면서 각 제조업체를 즐겁게 해주고 있다. 올해의 가장 큰 이벤트는 Halo: Reach의 런칭이었다. Halo: Reach는 런칭 후 3백만 장 이상이 판매되었고, 이로써 연초부터 지금까지의 소프트웨어 매출 차트에 탑을 차지하게 되었다.

먼저 일반 수익과 판매량에 대해 살펴보고 그 다음 좀 더 광범위한 트렌드를 알아보도록 하겠다. 우선 Microsoft가 2010년 동안 Xbox 360의 사업 계획을 얼마나 잘 실행에 옮겼는지, 그리고 어떻게 650만대 판매량(해당 플랫폼의 신기록)을 기록할 수 있었는지, 살펴볼 것이다.

그 다음, Sony가 런칭한 PlayStation 3의 새로운 Move 시스템에 대해, 그리고 퍼스트-파티 런칭 타이틀인 Sports Champions의 매출 기록에 대해서 알아볼 것이다.

마지막으로, 소프트웨어 매출 차트를 검토하고 2010년 지금까지의 상위 10위 랭킹을 알아보도록 하겠다.

전반적인 업계 동향

지난 주 NPD Group이 발표한 2010년 9월 소매 매출 추정치에 따르면, 새로운 비디오 게임 하드웨어, 소프트웨어, 기타 보조 용품(PC 소프트웨어 제외)을 구매한 총 소비 금액이 2009년 9월에 비해 8% 감소한 11억 7700만 달러에 그쳤다고 한다.

Nintendo Wii와 DS의 수요 감소와 PlayStation 2와 PlayStation Portable 시장의 폭락 등, 2010년 수익 감소에는 하드웨어 종목의 부진이 큰 영향을 미쳤다. 하드웨어 수익률은 13% 하락하여 약 475백만 달러를 기록했으며, 판매 수량도 동일하게 감소했다.

소프트웨어 종목에서는 올해 후반부까지 계속해서 하락세를 보일 것으로 예상된다. 이미 지금까지의 수익은 약 450백만 달러 가량 감소했고 총 판매량은 약 10% 하락했다(2009년 약 140백만, 2010년 약 125백만).

그러나 2009년 해당 시점에는 Call of Duty: Modern Warfare 2가 아직 런칭하기 전이었다. 몇 가지 타이틀의 누적 매출액이 업계의 수익을 올해 유사한 수준으로 끌어올렸을 수도 있지만, 꼭 그런 것은 아닐 수도 있다.

NPD Group이 제공한 2010년 9월, 업계 주요 수치는 다음과 같다.

| September 2010 Retail Data – At a Glance | | | | |
|--|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| | September 2009 | September 2010 | YTD 2009 | YTD 2010 |
| Overall | \$1,280.6 | \$1,176.5 (-8.1%) | \$10,366.3 | \$9,480.7 (-8.5%) |
| Hardware | \$472.3 | \$383.0 (-19%) | \$3,567.2 | \$3,092.8 (-13%) |
| Software | \$649.3 | \$613.5 (-5.5%) | \$5,362.2 | \$4,914.0 (-8.4%) |
| Accessories | \$159.0 | \$180.0 (+13%) | \$1,436.9 | \$1,473.9 (+2.6%) |
| All dollar amounts in millions. | | | Source: NPD Group | |

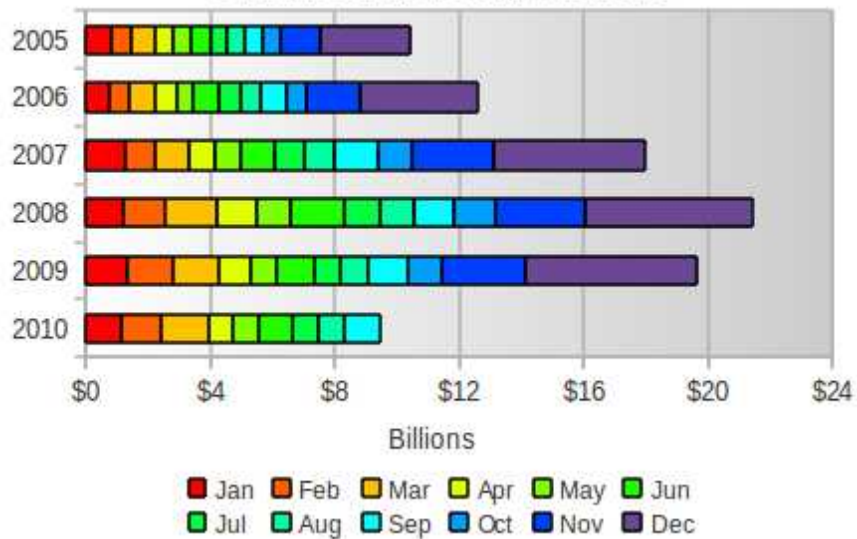
NPD Group은 현재 미디어를 통해 이 수치가 소매 매출액만을 포함하고 있다는 것을 확실히 표명하고 있다. 금요일, 이들은 모바일 게임, 다운로드 콘텐츠, 캐주얼 게임, 기타 종목 등을 포함한 기타-소매업 매출에 대한 추정치를 발표했다. 차후 이에 대해 다시 이야기하겠다.

당장은 NPD Group이 내놓은 소매 업종 데이터에만 중점을 두도록 하겠다. 올해 전체의 예상 수치를 195억만 달러에서 185억만 달러로 수정해야 할 것으로 보인다. 올해 -8%의 성장률이 2010년 말까지 계속 유지될 경우에는 우리의 예상이 너무 낙관적인 것이 될 것이다. 이러한 감소세가 장기적으로 지속되면 2010년 수익률이 2007년 수익률과 비슷해질 것이기 때문이다.

다음 그림은 현재(2010년)의 수익률 구조가 2008년이나 2009년보다는 2007년과 더 많은 공통점이 있음을 보여준다.

Industry Revenue, 2005 - 2010

Subdivided by Monthly Revenue



Microsoft 소동

Nintendo 콘솔이 거의 29백만 시스템 가까이 팔려나가면서 2006년 11월부터 2010년 3월까지 Wii는 놀라운 매출을 이어나갔다. 이와 동시에 Xbox 360의 최근 성공은 Microsoft가 현재 세대에서 얼마나 약착같이 버티고 있는지를 보여준다.

이들을 비교하려면 어떻게 해야 할까?

하드웨어의 경우, Xbox 360은 현재 Wii와 함께 2010년 베스트 판매 플랫폼으로 자리매김한 것으로 보인다. NPD Group이 제공한 데이터에 따르면 Xbox 360이 10,000대 이상 더 판매한 것으로 나타났으나, 이 정도의 수치는 오차라고 여길 수 있는 정도이다. 두 시스템 모두 2010년 지금까지 320백만 대 이상 팔려 나갔으니 말이다.

반면, 소프트웨어의 경우, Xbox 360이 손쉽게 우위를 차지했다. 달러를 기준으로 했을 때 2010년 지금까지 Microsoft 콘솔은 Wii보다 약 30% 가량 많은 매출을 기록한 것으로 나타났다.

판매량 관점은 좀 더 부정확한 편이지만 Microsoft가 올해 약 8.9에서 9.0의 판매량을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 이것은 2010년 지금까지 Xbox 360 소프트웨어의 판매량이 Wii의 판매량보다 약 2~3백만 대 가량 많은 것으로 추정된다.

보조용품 중목의 경우에도 Xbox Live 1600 Point Card가 Wii를 제치고 최다 판매 아이템 자리를 차지했다.

Xbox 360의 지속적인 강세를 가장 잘 보여줄 수 있는 것은 바로 다음 그래프일 것이다. 이 그래프는 세 가지 빅 플랫폼(Microsoft의 Xbox 360, Nintendo의 Wii, Sony의 PlayStation 3)에 대한 연초부터 지금까지의 매출 향상도를 나타낸다.



2010년 초, Xbox 360은 고화질 경쟁의 완만한 마진을 유지하면서 PlayStation 3 뒤를 바싹 쫓고 있었다. 이 기간 동안 Wii는 Microsoft 콘솔 보다 거의 50만대를 더 많이 판매하고 있었다.

그 후 6월, Microsoft는 그 다음 신제품으로, 이전 가격 수준을 유지하면서 기능을 향상시킨 Xbox 360 S Model(주로 Xbox 360 Slim이라고 함)을 런칭했다. 그 다음 3개월 동안(7월부터 9월까지) Xbox 360은 그 해 Nintendo가 세웠던 기록을 깨버렸다.

이 기간 동안 Xbox 360의 평균 가격이 Wii의 평균 가격보다 최소 60달러 이상을 유지하고 있었다는 점은 매우 인상적이다. 대부분의 Xbox 360 시스템이 패키지 게임 없이 구매된다고 생각했을 때 Microsoft 시스템의 전체 레벨 비용은 훨씬 더 높은 것이며, 모든 Wii 시스템은 한 개가 아닌 두 개 이상의 패키지 게임이 함께 제공된다고 생각하면 더더욱

높은 것이기 때문이다.

11월 초 런칭한 Kinect 모션-컨트롤 시스템과 대규모 광고로 Xbox 360은 2010년 말과 2011년까지 좋은 위치를 유지하도록 자리매김 한 것으로 보인다. 특히 소비자가 Kinect를 접하게 된다면 Microsoft는 6개월 동안 가격을 다운하지 않고 버틸 수 있을 것으로 보인다. (Kinect에 대한 전망은 다소 분명치 않으며 필연적인 결과라기 보다는 무조건적인 성공이라고 생각한다.)

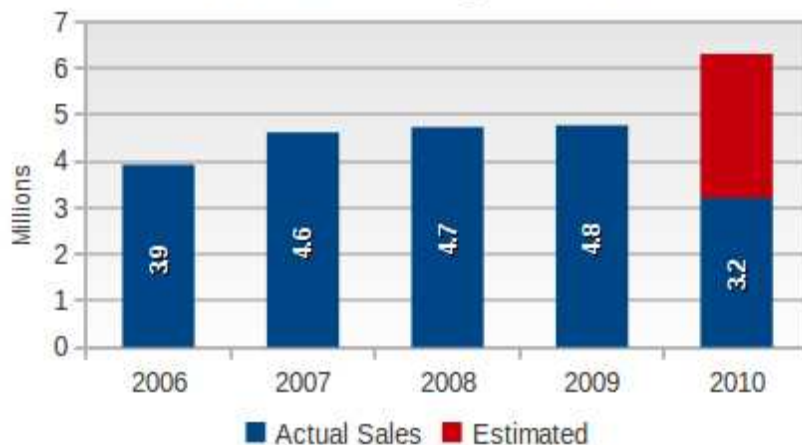
9월 최다 판매 게임이 무엇인지는 따로 설명할 필요가 없을 것이다. 9월 Halo: Reach는 다른 세 가지 버전으로 총 330만대를 판매하는 기록을 세웠다. 실제로, Wedbush의 Michael Pachter에 따르면, 이 때 Xbox 360에서 가장 많은 매출을 기록한 상위 세 가지 항목은 세 가지 버전의 Halo: Reach라고 한다.

Microsoft가 Nintendo의 에버그린 소프트웨어 전략의 성공을 아직 따르고 있기는 했지만 가족 지향적인 Kinect 타이틀로 어떤 기회를 얻게 될 것으로 보였다. 이것은 미디어 이벤트와 같이 게임 런칭의 아트를 순수하게 하였으며 어떤 시리즈도 Halo 시리즈보다 이를 구체화하지는 못했다.

2007년에도 매력적인 유사한 모습이 나타났었는데 이것을 살펴보는 것은 2010년 마지막 분기를 예측하는데 유익할 수 있다. 2007년 8월, Microsoft는 시스템 가격을 Halo 3 런칭 이전 수준으로 떨어뜨렸고, 그 결과 9월 이례적인 하드웨어 매출을 기록할 수 있었다. 그 해 마지막 분기에는 콘솔 덕택에 하드웨어 매출이 29% 가량 상승했다.

세 가지 이벤트 - 강력한 Xbox 360 S 돌풍, Halo: Reach의 런칭, 그리고 Kinect의 출시 - 가 매출을 유도하는 인자로 작용한다고 생각했을 때 Microsoft는 연간 하드웨어 매출을 손쉽게 30%까지 향상시킬 수 있을 것으로 보인다. 이러한 추세로 보아 Microsoft는 2010년 전체에 걸쳐 약 630만대의 시스템을 판매할 수 있을 것이다. Kinect가 긍정적인 영향을 잘 끼칠 수 있다면, 또는 소비자에게 Xbox 360이 매력적인 상품으로 계속 다가간다면 총 판매량을 660만대까지 예상해볼 수도 있을 것이다.

Historical Xbox 360 Sales
With Estimate of 4Q 2010 Sales



마지막으로 Xbox Live 가입 서비스의 회원이 점차적으로 많아지고 있다는 점을 빼놓고 Xbox 360의 성공을 이야기할 수는 없을 것이다. Microsoft는 계속해서 기능을 추가하고

독점적인 콘텐츠 딜(예를 들어 Call of Duty 게임의 모든 맵팩을 2012년에 걸쳐 Xbox 360에서 처음으로 런칭할 예정임)을 올리고 있을 뿐만 아니라, 순익을 손해보지 않고 가입비를 올릴 수 있는 여지까지 있는 것으로 보인다. 2010년 11월 1일, Xbox Live Gold의 연간 가입 가격은 50달러에서 60달러로 인상될 전망이다.

그래도 지구는 돈다

수년 동안 Sony는 Sixaxis와 Dual Shock 3 컨트롤러에 모션-컨트롤 센서를 장착해왔다. 하지만, Sony가 완벽한 모션-컨트롤 시스템을 제공할 수 있게 된 것은 2010년 9월 17일 Move를 런칭하고 나서였다. PlayStation Eye 카메라와 함께 새로운 Move 막대와 네비게이션 컨트롤러를 통해 Sony는 지금까지 Wii가 점령해왔던 시장에 발을 내밀 기회를 제공하게 된 것이다.

최소한 이론적으로는 그렇다. 결국 Wedbush Securities의 Michael Pachter는 새로운 PlayStation Move 시스템과 Microsoft의 Kinect를 그가 수년 동안 선호해왔던 Wii HD 개념의 현시라고 말했다.

유감스럽게도 PlayStation Move 컨트롤러에는 큰 불확실성이 존재할 것으로 보인다. 이것이 NPD Group에서는 보조용품으로 분류되기 때문이다. 일반적으로 NPD Group의 일반 보조용품 데이터는 어떤 상황에서든 판매 수량 없이 랭킹으로만 제한된다.

게다가 Pachter에 따르면 Move(그리고 Kinect) 시스템은 NPD Group에서 하드웨어(콘솔에 번들로 포함되었을 경우) 또는 보조용품(독립적으로 판매되었거나 소프트웨어 번들로 판매된 경우)으로 보고될 것이라고 한다.

이는 Nintendo의 Wii Play(Wii 리무트와 번들) 및 Wii Sports Resort(Motion Plus 보조용품과 번들)와는 달리 소프트웨어/컨트롤러 번들의 매출로 Sony와 Microsoft의 모션-컨트롤 시스템 매출을 파악할 수 없다는 것을 의미한다. 이것은 보조용품 종목에서만 독점적으로 나타나는 것이고 판매 수량은 NPD Group이 공식적으로 보고하는 것이 아니라는 점에 훨씬 더 분명치 않은 것이 될 것으로 보인다.

물론 Sony는 이 범위를 보조용품으로 가정했을 경우 자체 제품에 대한 판매 데이터를 자유롭게 공개할 수는 있을 것이다. 하지만 Sony는 9월 콘솔 하드웨어 매출 데이터를 공개하지 않았다(이 부분은 특히 보기 드문 현상이라고 할 수 있다. 2009년 9월과 2010년 9월은 PlayStation 3 하드웨어가 Wii보다 많이 팔린 유일한 두 달이기 때문이다.).

이러한 장애물들과는 관계 없이 다음 사항은 2010년 9월 동안 미국에서 PlayStation Move의 런칭에 대해 알고 있는 것들이다.

- NPD Group이 Gamasutra에 독점적으로 제공한 데이터에 따르면 Move 시스템의 핵심 퍼스트-파티 런칭 타이틀인 Sports Champions는 독립형으로 약 20,000개가 판매되었다고 한다.

Sports Champions는 스페셜 PlayStation 3 하드웨어와 함께 번들로 제공되었으며 NPD Group이 보조용품이라고 분류했던 카메라/막대 번들로 제공되었다. 또한 IGN의 Jim Reilly는 NPD Group의 수치에 따라 상위 6위 안에 Move 런칭 타이틀이 들었음을 보고하기도 했다. (다음은 해당 랭킹 표이다.)

| Top PlayStation Move Launch Titles September 2010 | | |
|--|--------------------------|-----------|
| Rank | Title | Publisher |
| 1 | <i>EyePet</i> | Sony |
| 2 | <i>Sports Champions*</i> | Sony |
| 3 | <i>R.U.S.E.</i> | UbiSoft |
| 4 | <i>Start the Party</i> | Sony |
| 5 | <i>Racquet Sports</i> | UbiSoft |
| 6 | <i>Kung Fu Rider</i> | Sony |

* Does not include hardware and accessory bundles Source: NPD

일반적으로 이미 PlayStation Eye 카메라를 가지고 있는 소비자가 독립형 Sports Champions를 구매했을 것이라고 본다면 이 수치는 매우 대략적인 수치라고 할 수 있다. Sports Champions의 총 판매량은 이 20,000대보다 훨씬 더 클 것으로 예상된다.

보조용품 번들과 하드웨어 번들을 포함한다면 2010년 9월 동안, Sports Champions의 총 판매량이 100,000대에서 150,000대에 이를 것으로 보인다. 그러나 정확한 수치를 파악하기는 힘들 것이다.

- NPD Group의 분석가 Anita Frazier에 따르면 PlayStation Move 보조용품은 지난 해 보조용품 종목이 5% 가량 성장한 데에 큰 기여를 했다고 한다. 세 가지 Move SKU - 독립형 Move 컨트롤러, 네비게이션 컨트롤러, Sports Champions 막대/카메라 번들 - 은 모두 보조용품 종목에서 이달 상위 10위 안에 들었다.

이를 위해 7월과 8월의 매출과 비교했을 때 9월 보조용품 종목의 매출이 15백만 달러까지 상승했음을 생각해 보았다. 이것은 이 매출의 상당 부분이 PlayStation Move의 매출에 기여했음을 시사하는 것이다. Sports Champions 막대/카메라가 100,000대 팔리면서 보조용품 매출이 1000만 달러 가량 증가했던 것이다.

- Frazier는 9월 시스템 하드웨어의 평균 가격이 상승한 것은 대부분 Halo: Reach Xbox 360 번들과 PlayStation Move 320GB PlayStation 3 하드웨어 번들에 의한 것이라고 했다. 이 두 하드웨어 제품은 모두 400달러이다.
- 마지막으로 Wedbush의 Pachter가 Move 컨트롤러의 매출이 콘솔 번들을 포함하여 약 300,000대에 이를 것으로 예상된다고 했던 점도 다시 한 번 유념해야 한다.

다음은 우리의 결론이다. 9월 중 15일 동안(10월 중 2일 포함) Sony는 PlayStation Move를 런칭했고 설치된 하드웨어 베이스의 1% 및 3% 사이에 도달했다. Sony는 적당한 노력을 했고, 그에 상응하는 적당한 소비자의 반응을 얻었다. Sony가 PlayStation 제품라인에 지속적인 자리매김을 하기 위해서는 아직도 많은 노력이 필요할 것으로 보인다.

Sony는 Move의 미국 매출에 대해 침묵하고 있지만 Microsoft는 Kinect를 런칭할 때 침묵하지 않을 것으로 보인다. Kinect 런칭 후 우리가 할 수 있는 비교는 위에서 수집한 제한된 데이터와 Sony의 10월 매출 발표 자료를 통해 이루어질 것이다.

우리가 Move 매출에 대해 가지고 있는 유일한 기타 데이터는 유럽에서 제공된 것이다. SCEE 대표 Andrew House는 Move 판매량이 약 150만대 정도 수준으로 성공적이라고 보기에는 애매한 부분이 있다고 말했다. 그는 이 판매량이 매우 대략적인 것이어서

“ Sony는 분명 생산 가속화를 검토하게 될 것” 이라고 내다봤다.

9월 및 2010년 회계연도의 소프트웨어 하이라이트 Software Highlights for September and 2010 YTD

예상했던 대로 Microsoft의 Halo: Reach는 2010년 9월 329만대의 판매량을 기록하면서 최다 판매 게임이 되었다. 이것은 152만대 판매량을 기록한 Halo 3: ODST 런칭과도 비교해볼 수 있을 것이다.

그러나 대부분의 플레이어에게 있어서 Halo 3이 2007년 9월 처음 런칭했을 때, 330만대를 판매했고, 이것은 현재 Xbox 360 베이스 사이즈의 약 1/3에 해당하는 하드웨어 베이스에서였음을 유념할 필요가 있다.

Microsoft가 Halo의 골수 팬 기반을 확대해오긴 했지만 Halo: Reach의 초기 매출 수치는 이를 증명하지 못했다. 퍼센트로 살펴보면, Halo: Reach는 런칭 시 Xbox 360 사용자 중 15%가 구매했으나, Halo 3은 49%가 구매했다(참고로 ODST는 런칭 시 설치된 베이스의 9%가 구매했다).

이는 Halo 3은 2007년 말 480만대의 판매량을 기록했으며 2010년 Reach에도 이와 같은 일이 발생할 수 있을 것임을 시사한다. 즉, 소비자가 이번 휴일에 새로운 Xbox 360 S 모델이 정말 재미있을 것이라는 생각을 하고 그 소비자가 Halo: Reach와 같은 인기 있는 게임을 고르게 될 수 있다는 것이다.

Microsoft는 분명 Kinect로 밀어붙일 생각이겠지만 Halo: Reach도 새로운 콘솔과 함께 탑-셀러(top-seller)가 될 것이다. 분명 2010년 말에는 Halo: Reach의 매출이 상위 5위 안에 들 것으로 예상된다.

다음은 NPD Group이 발표한 상위 10위 차트이다. (이때 NPD Group은 상위 20위를 공개하지 않았다.)

| Top 10 Titles September 2010 | | | |
|------------------------------|--|--------|---------------------|
| Retail-only, SKUs Combined | | | |
| Rank | Title/Platforms | Units* | Publisher |
| 1 | <i>Halo: Reach</i> Xbox 360 | 3300 | Microsoft |
| 2 | <i>Madden NFL 11</i> Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PS2 | | Electronic Arts |
| 3 | <i>Dead Rising 2</i> Xbox 360, PS3, PC | 370 | Capcom |
| 4 | <i>NHL 11</i> Xbox 360, PS3 | | Electronic Arts |
| 5 | <i>FIFA Soccer 11</i> Xbox 360, PS3, PS2, PSP, NDS | | Electronic Arts |
| 6 | <i>Kingdom Hearts: Birth by Sleep</i> PSP | 225 | Square Enix |
| 7 | <i>Mafia II</i> Xbox 360, PS3, PC | | Take 2 Int. |
| 8 | <i>Spider-Man: Shattered Dimensions</i> PS3, Xbox 360, NDS, Wii | | Activision Blizzard |
| 9 | <i>Metroid: Other M</i> Wii | 173 | Nintendo |
| 10 | <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> Xbox 360, PS3, PC | | Activision Blizzard |

* Units in thousands Source: NPD Group

여기서 차트를 만든 싱글-플랫폼 타이틀 두 가지에 대해 간단히 설명해야 할 것이다.

PlayStation Portable(PSP)이 마지막으로 성공을 거두었던 것은 아마도 Square Enix의 Kingdom Hearts: Birth by Sleep이 225000대를 판매한 것일 것이다. 이해 다른 눈에 띄는 PSP 릴리즈와는 달리 Birth by Sleep은 Sony의 온라인 PlayStation Store에서 판매되지 않았다.

Wedbush의 Pachter에 따르면 상위 10 타이틀에서도 PSP 하드웨어 매출은 지난 해에 비해 44%가량 하락했다고 한다. 11월 PSP 시스템용 특별 버전으로 런칭하는 Sony의 God of War: Ghost of Sparta를 포함하여 PSP용으로 계획된 타이틀이 더 있기는 하지만 Sony가 그 시스템으로 할 수 있는 것이 거의 없다는 점에서 Pachter의 평가에 동의하는 바이다. 5~6개월 후 Nintendo가 3DS를 런칭하면 Sony의 PSP 전망은 훨씬 더 비관적이 될 것이다.

우리가 살펴보고자 하는 두 번째 타이틀은 Team Ninja와의 합작으로 개발한 Nintendo의 Metroid: Other M이다. 173000대의 판매량을 기록하면서 이 타이틀은 Wii 시장의 도전 과제를 강조하는 역할을 했다. Nintendo 자체를 위해서도 말이다. 현재 세대에서 잘 알려져 있는 퍼스트-파티 타이틀조차도 시장을 활성화시키기에는 역부족일 것으로 보인다. Wii가 곧 출시할 눈에 띄는 여러 타이틀(Donkey Kong Country Returns, Kirby의 Epic Yarn, Activision Blizzard의 Goldeneye)을 보면, 이 매출이 또 다시 흥미로운 모습을 보이게 될 것이라고 생각된다.

마지막을 2010년 1사분기에서와 같이 2010년 처음부터 9월까지를 돌아보고 지금까지의 최다 판매 게임을 상위 10위까지 살펴볼 것이다. (특히 상위 10 SKU을 살펴볼 것이다.

SKU는 게임의 특별 버전이라는 업계 용어이다.)

| Top 10 Retail SKUs Jan – Sep 2010 | | |
|--------------------------------------|---|---------------|
| Rank | Title | Platform |
| 1 | <i>Halo: Reach</i> | Xbox 360 |
| 2 | <i>New Super Mario Bros. Wii</i> | Wii |
| 3 | <i>Red Dead Redemption</i> | Xbox 360 |
| 4 | <i>Pokémon SoulSilver Version</i> | Nintendo DS |
| 5 | <i>Super Mario Galaxy 2</i> | Wii |
| 6 | <i>Wii Fit Plus with Balance Board</i> | Wii |
| 7 | <i>God of War III</i> | PlayStation 3 |
| 8 | <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> | Xbox 360 |
| 9 | <i>Just Dance</i> | Wii |
| 10 | <i>Wii Sports Resort with Motion Plus</i> | Wii |

Source: NPD Group

올해 5월 Gamasutra가 처음 발표한 2010년 1사분기와 같은 목록을 비교하는 것도 꽤 흥미로운 일이다.

| Top 10 Retail SKUs Jan – Mar 2010 | | |
|--------------------------------------|---|---------------|
| Rank | Title | Platform |
| 1 | <i>New Super Mario Bros. Wii</i> | Wii |
| 2 | <i>Pokémon SoulSilver Version</i> | Nintendo DS |
| 3 | <i>God of War III</i> | PlayStation 3 |
| 4 | <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> | Xbox 360 |
| 5 | <i>Wii Sports Resort with Motion Plus</i> | Wii |
| 6 | <i>Wii Fit Plus with Balance Board</i> | Wii |
| 7 | <i>Final Fantasy XIII</i> | PlayStation 3 |
| 8 | <i>Battlefield: Bad Company 2</i> | Xbox 360 |
| 9 | <i>Mass Effect 2</i> | Xbox 360 |
| 10 | <i>Pokémon HeartGold Version</i> | Nintendo DS |

Source: NPD Group

2010년 9월에는 Halo: Reach와 같은 타이틀이 차트에서 1위를 차지한 반면 이 때에는 New Super Mario Bros가 1위를 차지했었다. 3월 1위를 차지했던 Wii가 내려오긴 했지만 충분한 시간만 주어진다면 Nintendo Wii의 에버그린 타이틀이 다시 선두로 나갈 수 있을 것이라는 점도 유념해야 한다.

예를 들어 Ubisoft의 Wii용 Just Dance가 3월에는 SKU의 상위 10권 안에 들지 못했지만(11위를 하면서 차트에는 포함되지 않았다), PS3용 Final Fantasy XIII는 이전 차트에서 7위를 기록했다는 점도 유념해야 한다. 그러나 그 당시 Final Fantasy XIII의

매출은 대부분이 첫 번째 월에 이루어진 것이었고 여름부터는 사실상 거의 매출이 없었다. 이와는 달리 Just Dance의 매출은 비교적 강력하여 후속편이 Just Dance 2가 나올 때까지 계속 될 것으로 예상된다.

[항상 그렇듯이, 비디오게임 산업 분야의 자료를 매월 발표하는 NPD Group에 감사하며, 특히 분석에 도움을 주신 Anita Frazier와 David Riley에 감사의 마음을 전합니다. Wedbush Securities의 분석가 Michael Pachter에게도 정보와 견해를 주심에 감사드립니다. 또한 Cowen & Company의 Doug Creutz에게도 의견과 견해에 감사드립니다. 마지막으로 NeoGAF의 해설자 여러분과 Gamasutra의 동료 여러분에게도 유용한 토론을 제공해주신 것에 감사를 표하는 바입니다.]