



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD: 2010년 11월 분석
(NPD: Behind the Numbers, November 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)

가마수트라 등록일(2010. 12. 13)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6230/npd_behind_the_numbers_november_php

지난 목요일, 미국 비디오 소매 산업을 둘러싸고 있던 침울함이 일시적일지도 모르겠지만 NPD 그룹의 하드웨어, 소프트웨어 및 액세서리 판매 추정 결과를 토대로 달라졌다.

기록상으로 11 월은 최대치이기도 할 뿐 아니라, 미국 역사상 가장 거대한 싱글 소프트웨어가 출시되었다. Activision Blizzard의 *Call of Duty: Black Ops*는 출시 19 일 만에 8 백 4 천 만개의 기록으로 베스트 셀링 기록을 보유하게 되었다.

게다가, 마이크로소프트는 새로운 키넥트 카메라를 출시하였고, 이는 콘트롤러 인터랙션에 덜 의존적인 환경을 만들었다. Xbox 360 의 드라이빙 액세서리 판매는 4 억 1 천 3 백만 달러의 기록을 보유하게 되었고, 12 월 판매량을 제외하고도 2009 년 대비 69%의 성장을 야기하였다.

매월 하듯이, 우리는 이 놀라운 성과를 좀더 면밀히 파고들 것이며, 앞으로의 전망은 어떠한지를 알아보고자 한다.

또한 앞서 밝힌 토픽 뿐만 아니라, 우리는 2009 년에 새로 디자인 된 PS3 Slim 의 효과로 인한 소니의 침체와 Move 의 지속적인 성장세, PlayStation 2 와 PSP 의 몰락에 대해서도 알아보고자 한다.

개괄

하드웨어, 소프트웨어, 액세서리를 합친 전반적인 수익 면에서, 산업계는 지난 24 개월과 비교하여 7 위를 기록하였다. 이 중 2010 년의 기록은 오직 두 개 뿐이다. 11 월의 9.4%의 성장이 이 기록의 토대가 되었음은 말할 것도 없다.

또한 모든 분야가 성장세를 보였다는 것도 중요하다.

예를 들어 하드웨어 부문을 살펴 보자. 2009 년 11 월에 5 백만개 였던 판매가 2010 년 11 월에 5 백 5 만 개의 판매로 증가한 하드웨어 판매 뿐 아니라, 키넥트 번들 Xbox 360 의 판매로 가격이 올라 하드웨어의 판매도 증가하였다.

소프트웨어 부문에서는 같은 패턴이 타이틀 판매와 수익 증가로 나타났다. 각각 3 백 3 십만개의 타이틀과 1 백 4 천 6 억만 달러의 수익이 발생했다.

액세서리 판매 부문에서는 마이크로소프트의 키넥트에 의해 주도되었고, 번들 게임과 함께 판매된 단독 제품으로 150 달러의 소매가를 형성했다. 소니의 다양한 Move 액세서리 또한 카메라, 컨트롤러, 게임 타이틀을 묶어 100 달러로 판매하였고, 현재 판매되고 있는 모든 콘솔의 판매량을 증가시킨 모션 콘트롤 액세서리의 판매는 4 억만 달러를 넘었다.

이것은 2010 년 12 월의 매출 신장에도 긍정적인 신호를 보내고 있다. 지난 3 년 동안, 12 월 액세서리 판매 수익은 액세서리 판매 수익은 11 월에 비하여 2.5 에서 3.1 배에 달했다. 마이크로 소프트가 현 수준을 유지하고 키넥트가 더 보급된다고 가정하며, 소니와 닌텐도가 계속 액세서리를 판매한다고 할 때, 액세서리 부문은 2010 년 12 월에는 1 백억 달러가 넘을 것이다.

이렇게 된다면, 이는 2009 년 12 월 판매 기록의 30%를 선회하는 것이고, 2010 년 액세서리 수익의 50%에 해당하게 된다.

아래의 표는 최근의 판매량에 관한 것이고, 2010 년 11 월 판매량에 대한 NPD Group 의 추정치이다.

November 2010 Retail Data – At a Glance				
	November 2009	November 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$2,700.5	\$2,953.9 (+9.4%)	\$14,140.3	\$13,461.3 (-4.8%)
Hardware	\$1,050.0	\$1,080.0 (+2.9%)	\$4,997.9	\$4,452.8 (-11%)
Software	\$1,406.0	\$1,460.6 (+3.9%)	\$7,341.0	\$6,979.3 (-4.9%)
Accessories	\$244.5	\$413.3 (+69%)	\$1,801.4	\$2,029.2 (+13%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

NPD Group 은 이제 그들이 발표하는 수치가 오직 소매 판매량 뿐이라는 것을 분명히 하고 있다. 그들은 여분의 소매 판매의 추정치를 분기별로 제공하고 있다. 다운로드 콘텐츠, 캐주얼 게임 등에 대한 것이다. 그러나 이러한 수치는 위의 표에 포함되어 있지 않다. 또한 이 분석에도 직접적으로 영향을 미치지 않고 있다.

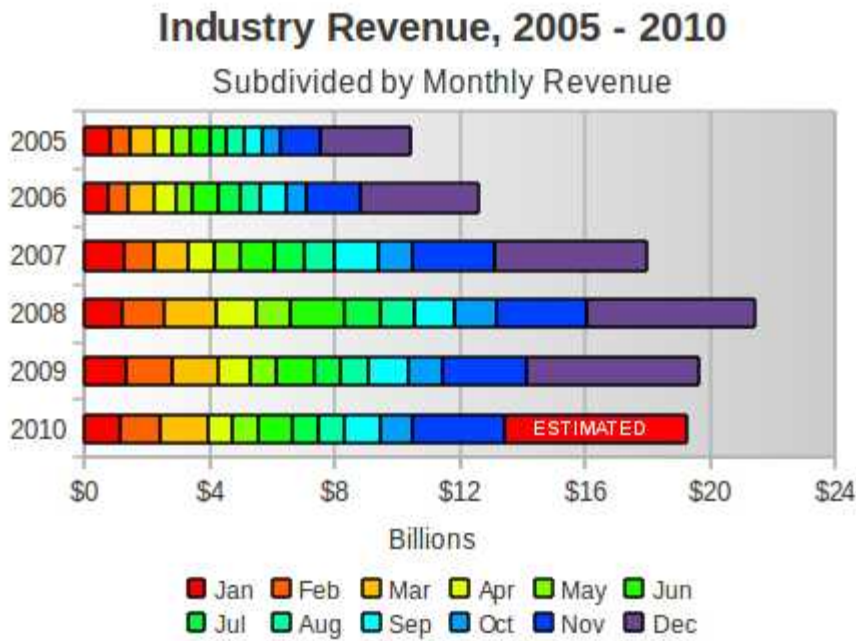
NPD Group 애널리스트 Anita Frazier 는 데이터를 제공하면서, “새로운 물리적인 소매 판매가 \$18.8B-\$19.6B 사이에서 기록될 것이다”고 밝혔다. 또한 “11 월의 기록은 이전 부진을 만회하는 기회”라고 하였다. 이는 새겨돌 만한 중요한 포인트이며, 특히 후자가 그렇다.

작년 대비 산업계 수익은 9 월과 10 월에 각각 8.5%와 8.1% 줄어들었다. 그러나 아래의 표에서 볼 수 있듯이, 이번 달은 4.8%만 줄어 들었을 뿐이다. 12 월의 성장이 2009 년에 기록한 1 백 9 십 7 억 달러의 연간 수익으로 회복하는데 충분할까?

Frazier 에 의해 제공된 수치를 토대로, 산업계가 1 백 9 십 7 억 달러의 수준을 넘어서기 위해서, 2010 년 12 월 전체 수익은 60 억 달러에 달해야 할 것이다. 또는 2009 년 12 월에 기록된 5 십 5 억 달러의 수익을 넘어서는 12%의 성장이 필요하다.

쉽게 낙관적인 전망을 하지는 않지만, 12 월의 산업계가 작년의 하드웨어 및 소프트웨어 수준을 유지할 수도 있다고 전망된다. 그리고 액세서리 판매는 12 월에 10 억 달러에 달할 것이다. 이러한 상황에서, 2010 년의 연간 수익은 1 백 9 십 2 억 달러에 도달 할 것이고, 또는 2009 년과 비교해서는 2%의 감소에 불과하게 될 것이다.

아래 표는 지난 5 년 동안의 월간 및 연간 수익을 토대로 작성한 우리의 추정치를 보여준다.



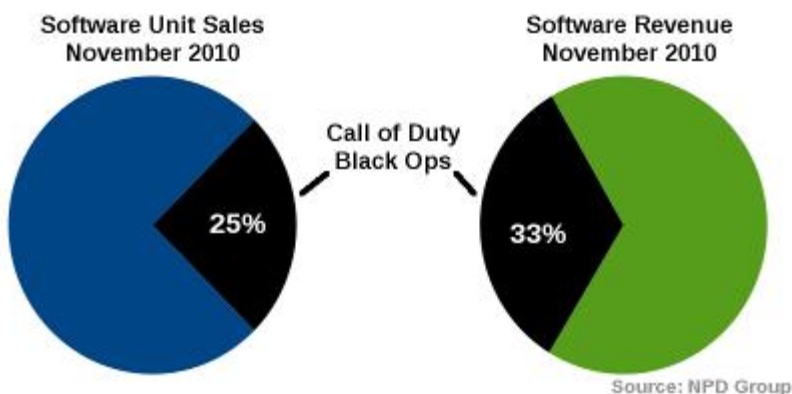
Call of Duty 특이성

2010 년 미국의 소매 비디오 게임 판매의 성장을 주도한 것은 Treyarch 와 Activision Blizzard 의 블록버스터인 *Call of Duty: Black Ops* 였다.

미국에서 5 개의 플랫폼을 통해 8 백 4 천만 개가 1 개월 만에 판매됨으로써, 타이틀은 미국 비디오게임 판매 역사상 출시된 달에 가장 많이 팔린 게임이 되었을 뿐 아니라, 베스트 셀링 소프트웨어 리스트에서 7 위를 차지하게 되었다.

Black Ops 의 출시가 기록적이라는 것에는 주목할 만한 다양한 측정이 있기 때문이다. NPD Group 에서 제공한 독점적인 데이터를 사용하여 아래와 같은 근거를 구성했다 :

- Xbox 360 에서 판매된 세 가지 에디션(Standard, Hardened, Prestige)에서 4 백 9 십만개가 판매되어, 싱글 플랫폼으로 가장 큰 규모의 출시 게임이 됨 (PS3 버전은 3 백 1 천만개가 역대 최고의 출시작이었음)
- 최소 4 백 3 십만 타이틀을 판매한 Xbox 360 의 스탠다드 버전으로, 싱글 플랫폼으로 싱글 버전 게임으로 가장 큰 규모의 출시. (Prestige edition 은 십만개 미만이며, Hardened 에디션은 3 십만개 정도라고 추정하고 있음)
- (닌텐도 DS, 닌텐도 Wii, Windows PC 를 포함한) 5 개의 플랫폼을 합쳐 관련된 판매량이 2010 년 11 월 판매량의 25%를 차지함 (NPD 애널리스트 Anita Frazier 에 따름)
- Xbox 360 과 PlayStation 3 버전의 *Black Ops* 의 관련된 수익은 2010 년 11 월 소프트웨어 수익의 1/3 을 차지하였고, 전체 수익은 5 억 달러를 넘어섬
- 다른 말로 표현하자면, 2010 년 11 월 첫 주 동안 미국의 비디오 게임 소프트웨어 소매점에서 14 달러를 소비자가 소비할 때마다 1 달러는 Black Ops 에 소비되었다고 할 수 있다.



*Black Ops*가 전임자, *Call of Duty: Modern Warfare 2*를 능가하지 않았다면, 11월은 전년 대비 쇠퇴한 또 다른 개월로 기록되었을 것이다. 소프트웨어 판매의 감소 뿐 아니라 하드웨어 판매 감소와 수익 저하 면에서도 그렇다. 그러나 결과적으로는 전반적인 수익은 더 낮아졌을 것이다.

*Black Ops*의 효과가 12월의 판매에 영향을 미칠 것이라고 기대하는 이유는 2009년의 *Modern Warfare 2* 게임의 비교치가 있기 때문이다. *Modern Warfare 2* 버전의 판매량은 11월에서 12월로 가면서 55% 떨어졌는데, *Black Ops*도 같은 결과를 가지게 된다면, 똑 같은 두 최고 인기 게임은 올해 말까지 4백 4십만개의 판매가 이루어질 수 있을 것이다.

그러나 *Black Ops*가 출시 달에 좀더 집중적으로 판매가 이루어질 것이라는 가능성이 있다. 결과적으로 두 번째 달은 판매량이 떨어질 것이다. 사실, 첫 번째 달의 판매량은 전체 이야기를 해 주지 않을 것이다. 2009년의 *Modern Warfare 2*는 2010년에도 판매량이 꾸준했기 때문이다. 올해 중반까지 매달 최소 20만개가 판매되었다.

*Black Ops*의 분명한 성공에도 불구하고, 여기서 우리가 가질 수 있는 의문은 블록버스터의 치세가 일반적으로 정상적인 현상이냐는 것이다. 앞서 밝혔듯, 수익과 판매량과 관계없이 산업계는 지금 보다 훨씬 나빠질 수도 있다. 그러나 *Black Ops*에 소비되는 돈은 잠정적으로 다른 플랫폼의 다른 게임에 소비되는 돈을 약화시키고 있다.

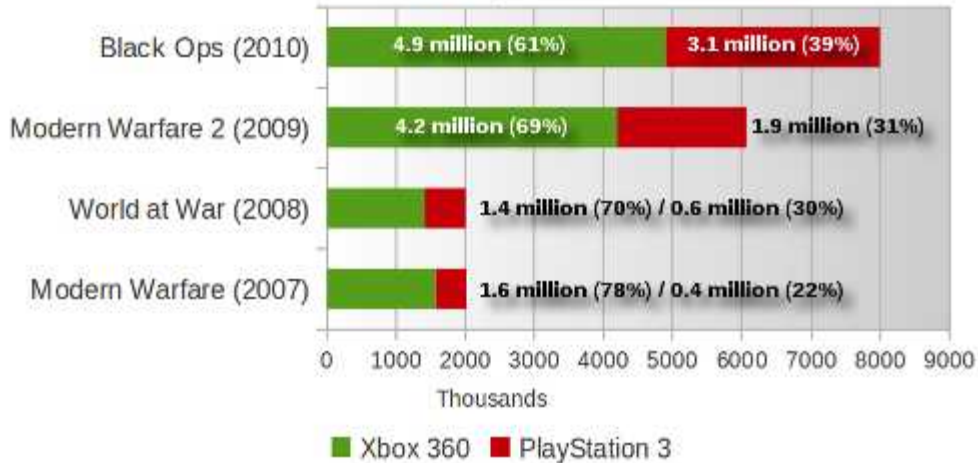
이 사실을 넘어서, 이 강력한 게임의 출시와 성공은 다른 게임의 출시 일정을 미루게 하기 충분하다. *Modern Warfare 2*의 출시 일정을 피해서 2009년 11월에서 2010년 1분기로 출시를 미루었던 퍼블리셔가 수익을 창출했는가를 살펴 보는 것이 필요하다.

우리는 Activision Blizzard 나 Treyarch가 그들의 성공을 못마땅해하기를 원하지는 않는다; 그들은 분명 수백만의 소비자가 원하는 제품을 만들었다. 그러나 산업계는 아직 이 게임의 출시와 보조를 맞출 수 있는 해결책을 가지지 못했다. 그리고 *Call of Duty*는 11월과 12월의 파이의 더 큰 공유를 요청했고, 이로 인해 출시 스케줄 문제가 해결되어야 하는 더 중요한 문제를 야기했다.

마지막으로, *Black Ops*의 Xbox 360와 PlayStation 3 버전 사이의 60/40 분배 구조적 상황을 설명하고자 한다. 아래 그림에서 볼 수 있듯이, *Black Ops*의 출시는 지난 네 개의 *Call of Duty* 타이틀 외 소니의 플래그십 콘솔을 위한 최선이었다.

First Month Call of Duty Sales

Xbox 360 and PlayStation 3 Versions



분명히 되어야 할 그림 이면의 자세한 사항이 있다. 첫 째, 2009 년 11 월의 *Modern Warfare 2* 출시 상황의 그림은 Xbox 360 하드웨어의 스페셜 에디션의 번들로 함께 판매된 타이틀 판매량이 포함되지 않았다. NPD Group 은 일반적으로 독립적으로 판매되는 양을 측정한다. 게임을 위해서 하드웨어를 구매하는지 아닌지는 알려지지 않았기 때문이다.

게다가, 2008 년 11 월에 Xbox 360 버전의 *World at War* 는 그 달에 그 플랫폼에서 가능한 두 번째 주요한 콘텐츠였다. Epic 의 독점적인 3 인칭 슈팅 게임인, *Gears of War 2* 는 사실 그 달의 최고 싱글 플랫폼 타이틀이었고, *World at War* 의 Xbox 360 and PlayStation 3 버전 보다 앞서 있었다.

키넥트

2010 년 11 월 4 일, 마이크로소프트의 키넥트가 론칭되었다. 컨트롤러 보다는 카메라에 의해 운영되는 Xbox 360 의 시스템이다. 소비자는 키넥트를 150 달러의 스탠드얼론 패키지로 구매할 수도 있고, 300 달러나 400 달러의 4GB 나 250GB 콘솔과 번들로 구매할 수 있다.

6 월에 출시된 Xbox 360 S Model 과 더불어, 5 억 달러 프로모션 예산으로 키넥트의 론칭은 콘솔 그 자체를 재 론칭하는 것과 같은 효과를 내고 있다.

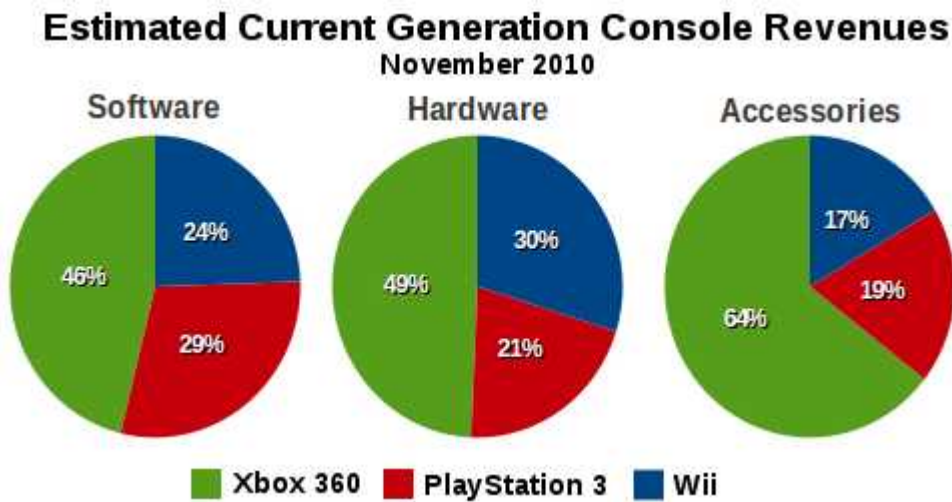
사실, 6 월-10 월의 Xbox 360 하드웨어 판매가 2009 년 대비 63%로 매우 강했지만, 마이크로소프트는 11 월에 최고의 성과를 올렸다. 2009 년 11 월에 비해 68% 성장했다.

평균 주당 판매율과 비교하여 2010년 11월은 최고의 성과를 올린 달이었을 것이다. 이전의 기록은 2008년 10월 주간 288,000개를 판매한 것이었다. 11월의 새로운 기록은 주간 344,000개를 갱신했다.

11월의 기록이 12월의 데이터를 예측하는데 있어 다음 달까지 이어질 것이라고 확신할 수는 없다. 그러나 단지 11월의 판매율을 유지하기만 해도 마이크로소프트는 크리스마스까지 170만개를 기록할 수 있다.

마이크로소프트가 소프트웨어 시장을 압도하고 있다고는 하지만(Xbox 360은 4월 이후 매월 소프트웨어 수익의 선두를 달리고 있다), 11월만큼은 정말 잘 했다고 할 수 있다.

Michael Pachter(Wedbush Securities의 애널리스트)와 Anita Frazier(NPD Group의 애널리스트) 및 마이크로소프트 홍보 담당자의 설명을 종합하여 보면, Xbox 360의 강력한 약진은 당연한 결과라는 것을 아래의 그림을 통해 알 수 있다.



위의 그래프에서 좀더 자세한 몇 가지를 짚고 넘어가고자 한다. 첫째, Xbox 360은 쉽게 각각의 부문을 모두 석권하고 있다는 것이다. 하드웨어와 액세서리의 경우에, 이것은 직접적으로 키넥트의 론칭 덕분이다.

예를 들어, 하드웨어 번들 판매의 효과를 보건데, 290달러에 판매되었던 마이크로소프트의 Xbox 360 평균 가격이 지난 달의 평균 가격에 비해 40달러 이상 인상되었다. 또한 Wedbush의 Pachter는 11월에 판매된 Xbox 360의 절반이 키넥트 번들 상품이었다고 설명하였다.

소프트웨어 판매 부문에서, *Call of Duty: Black Ops* 의 4 백 9 십만개의 판매는 마이크로소프트의 시장 주도를 가능하게 하였다. 그러나 11 월에 판매된 Xbox 360 에서 플레이될 수 있는 게임 중 10 위 안에 든 6 개의 다른 게임이 있었음도 분명하다.

시장 선두 주자로서, Wii 에서 Xbox 360 으로의 변화를 지켜보면서, 2011 년은 어떻게 변화할지 주목해야 할 것이다. 닌텐도가 문제가 있어 보이고, 써드 파티의 소프트웨어가 실패하고 있는 반면에, 마이크로소프트는 써드 파티 소프트웨어 관계에 있어서 자신감을 가지고 있다.

마이크로 소프트가 써드 파티를 닌텐도가 Wii 에 접목하지 못했던 방식을 키넥트에 접목시킬 수 있다면, 현재의 Xbox 360 의 시장 선점은 2011 년까지 지속될 수 있을 것이다.

그리고, 마이크로소프트는 아직 차세대 빅 에이스의 역할을 하지 못했다. 너무 늦어 버렸지만, 우리는 2011 년 중반까지 우리의 기대를 저버리지 않을 것이라 생각하고 있다. 특히나 Xbox 키넥트가 현재의 판매를 봄까지 유지시켜 준다면 에이스의 역할을 수행할 수 있을 것이라 생각한다.

소니의 추락

플레이스테이션 3 의 *Call of Duty: Black Ops* 론칭 기록을 제외하고, 11 월에 소니가 행운을 가지지 못한 이유가 있다. PlayStation 2, PlayStation 3 와 PlayStation Portable 중 오직 PlayStation 3 만 가능성이 있다.

PlayStation 3 는 PS3 Slim 이 2009 년 8 월 말에 300 달러에 론칭된 후에 좋은 성과를 보였다. 그러나 9 월까지의 판매량을 전년도와 비교해 볼 경우, 시스템의 판매량은 협소해 보였다.

소니의 새로운 Move 컨트롤러의 론칭은 분명히 하드웨어나 소프트웨어의 판매를 증진하는데 중요한 역할을 할 것이라고 판단되었다.

하드웨어 번들이 20 월에 어느 정도 인기 있었지만(PS3 하드웨어 판매량의 1/3 이 Move 번들이었음), 11 월의 판매량은 1/5 로 하락하였다.

Wedbush 의 Pachter 에 따르면, 타이틀에 "Move"를 가지고 있는 PS3 타이틀은 200,000 개도 팔리지 않았다고 한다. (Move 호환성을 위해 새로운 부품을 장착한 게임은 여기에 포함되지 않는다.)

NPD Group 은 독점적인 소프트웨어 리스트를 우리에게 제공하는데, 2010 년 11 월의 무브 플레이 가능한 탑 셀링 게임은 아래와 같다.

Top 5 Move-Compatible Games	
November 2010	
Rank	Title
1	NBA 2K11
2	Tiger Woods PGA Tour 11
3	Resident Evil 5: Gold Edition
4	EyePet
5	R.U.S.E.: The Art of Deception

Source: NPD Group

우리는 또한 같은 기간의 탑 셀링 키넥트 타이틀도 제공받았다.

Top 5 Kinect-Compatible Games	
November 2010	
Rank	Title
1	Dance Central
2	Kinect Sports
3	Your Shape: Fitness Evolved
4	Kinectimals
5	Zumba Fitness: Join the Party

Source: NPD Group

두 경우 모두, 하드웨어 번들로 판매된 게임은 포함되지 않았다. 그래서 우리는 키넥트와 번들로 판매된 Kinect Adventures 의 판매에 대해서는 언급할 수 없다. 이 두 그림은 소니와 마이크로소프트에서 새로운 콘트롤러를 판매하기 위한 전략을 다르게 활용하고 있음을 보여준다.

소니는 새로운 Move 타이틀(PlayStation Store 에서 다운로드 가능한 몇 가지 타이틀이 있음)과 함께 *Resident Evil 5: Gold Edition* 과 같이 Move 호환 패치를 이용한 게임을 판촉하였으나, 현재 인기 있는 게임은 후자의 범주에 있는 게임이다. 우리는 또한 확실히 이러한 판매가 Move 의 호환성에 의해 동기화 되었다고 말할 수는 없을 것 같다.

그러나, 마이크로소프트는 키넥트에서만 플레이되는 게임에 중점을 두었고, 위의 판매량 그림은 그들의 타겟이 음악 게임, 운동 게임, 가장 친화적인 게임에 초점이 맞추어져 어느 정도 목표를 달성했다는 것을 보여주고 있다.

PS2 와 PSP 와 같은 소니의 다른 시스템에 대해서는 거의 할 말이 없다. PSP 하드웨어 판매는 2009 년 11 월과 비교해 볼 때 2010 년 11 월에는 거의 판매가 이루어지지 않았다. 같은 기간에, 소프트웨어 판매는 더 추락하였고, 작년 11 월의 절반 정도의 수준에 도달했다.

소프트웨어 판매가 거의 제로에 가까움에도 불구하고 하드웨어 판매가 지속적으로 이루어지고 있다는 것은 정말 설명하기 어렵다. 펌웨어 해킹과 불법 복제 등의 이유가 소프트웨어 판매의 저조함을 설명하는 전부가 될 수 있을지 의문이다.

소비자가 PSP 를 미디어 디바이스 만으로만 구매를 한다면, 그들은 같은 가격에 훨씬 기능이 좋은 디바이스를 구매할 것이다.

또한 크리스마스 이후 덕망있는 PS2 가 이제는 더 이상 팔리지 않는 시스템으로 전략할 것 같다. 11 월에 판매된 8 만대를 끝으로, 이 기기는 2000 년 10 월 출시된 이후 1 백만개 이상의 판매고를 기록하지 못하고 최후를 맞이하게 된다.