



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

2011년 1월 NPD(Behind the Numbers)
(NPD: Behind the Numbers, January 2011)

매트 매튜스(Matt Matthews)
가마수트라 등록일(2011. 02. 21)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6292/npd_behind_the_numbers_january_.php

[가마수트라 애널리스트 매트 매튜스(Matt Matthews)가 키넥트의 인기 상승과 Wii 및 DS 하드웨어/소프트웨어 판매량의 “계속되는 감소”를 포함해, 지난 1월 미국 비디오 게임 소매업체에 대한 NPD 결과를 조사하였다.]

최근 NPD Group 의 판매량 예상에 따르면, 미국 소매 비디오 게임 판매량은 여전히 위축되어 있다. 목요일에는 전체 판매량이 4% 감소했다는 발표가 있었는데, 하드웨어와 소프트웨어 부문에서 모두 감소했다.

유일하게 액세서리 부분만 수익의 YOY 가 증가했는데 이는 거의 Microsoft 의 키넥트와 Sony 의 Move 로 인한 것이다.

아래 수치들은 Microsoft 의 새로운 모션 컨트롤 시스템의 지속적인 성장과 Sony 의 소프트웨어 수익 증대를 포함해 몇 가지 흥미로운 동향을 보여주고 있다.

또한 Wii 와 DS 모두 하드웨어/소프트웨어 판매량의 계속되는 감소를 경험함에 따라 Nintendo 의 절망적인 상황에 대해서도 살펴보았다.

이와 더불어 *Dance Central* 의 판매량이 새로운 이정표를 세우고 역사적인 맥락에서 *LittleBigPlanet 2* 를 출시함에 따라 이 게임의 판매량에 대해서도 비평해 보기로 하겠다.

1월 - 간단히 살펴보기

지금까지 1년 중 단 한 달만이 매출 수치에 대한 월간 평가가 보통 때보다 약간 단순하다. 아래 차트에 나와 있듯이, 소프트웨어와 하드웨어 수익은 각각 약 3천만 달러 감소했다.

액세서리 부문은 천 2 백만 달러(5.5%)의 수익을 거둬들였는데 Sony 와 Microsoft 의 새로운 모션 컨트롤 시스템과 함께, Xbox Live 및 PlayStation 네트워크에 대한 포인트/머니카드가 지속적으로 이 부문 성장에 기여하고 있는 것이다.

업계 애널리스트인 Wedbush Securities 의 마이클 파처(Michael Pachter) 씨에 따르면 전체적인 소프트웨어 단위 판매량은 단 1% 감소했는데, 여기서 대부분의 소프트웨어 수익이 감소한 것은 평균 소프트웨어 가격이 4% 떨어졌기 때문이다.

January 2011 NPD Data – At a Glance		
	January 2010	January 2011
Overall	\$1,183.3	\$1,135.1 (-4.1%)
Hardware	\$353.7	\$324.0 (-8.4%)
Software	\$606.8	\$576.0 (-5.1%)
Accessories	\$222.8	\$235.1 (+5.5%)
All dollar amounts in millions.		Source: NPD Group

공식적으로, NPD Group 은 이제 소매 판매량만을 수치에 포함시킴을 분명히 하기 위해 보도자료를 명확하게 분류하기로 했다. 보도자료에서는 모바일 게임, 다운로드가능한 콘텐츠, 캐주얼 게임 및 기타 부문을 포함해 추가 소매 판매량의 분기별 예상치를 제공할 예정인데, 단 이러한 수치들은 상기 수치에는 포함되지 않으면 본 분석에서 직접적으로 고려되지 않을 것이다.

Xbox 의 강세를 이끌어가는 키넥트

Microsoft 의 키넥트가 프로젝트 나탈(Project Natal)로 알려졌던 1 년 전, 우리는 Xbox 360 시장에 대해 그 시스템이 갖는 가치를 의심하지 않을 수 없었다. 그 당시 우리는 “Microsoft 의 프로젝트 나탈로 인해 플랫폼이 크게 지원을 얻게 될 것이다”라는 말에 회의적이라는 [글을 쓴 바 있다](#).

3 개월이라는 기간이 게임에 있어서는 아직 이른 시기이지만, Microsoft 가 소비자들에게 Xbox 360 키넥트 플랫폼의 가치를 아주 잘 납득시켰다는 점에 대해서는 의심의 여지가 없다고 생각한다.

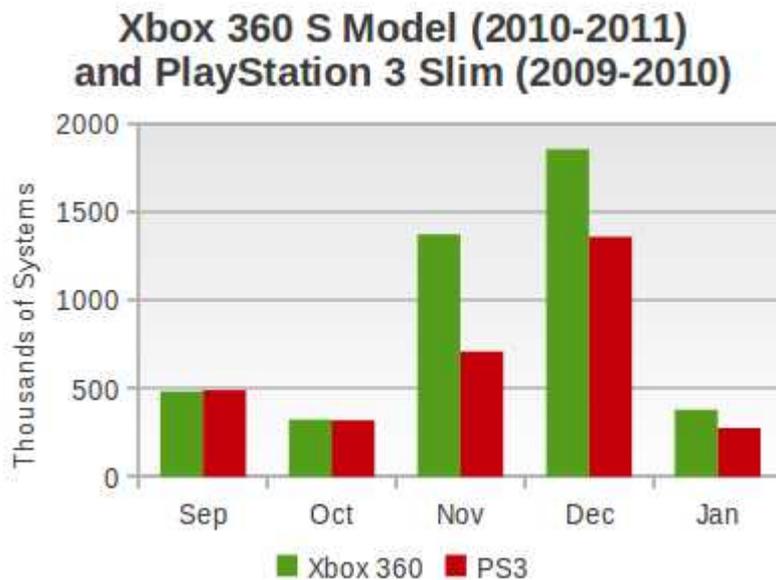
2007 년과 2008 년 Wii 에 대한 열광적인 인기에 미치지 못하지만, 작년 1 월 Xbox 360 이 333,000 대 팔린 것에 비해 올 1 월 14.4%가 증가한 381,000 대가 팔렸다는 것은 아주 인상적이었다.

2008 년 9 월 이후 적절한 가격 삭감을 하지 않았고 평균 가격이 300 달러를 넘지 않은 시스템이 시장에 출시된 지 6 년 만에 이러한 수준의 1 월 판매량을 달성한다는 것은 극히 드문 일이다.

우리는 예전에 [Xbox 360 S Model 의 2010 년 6 월 출시와 PlayStation 3 Slim 의 2009 년 8 월 재출시를 비교한 적이 있다.](#)

그러나 이제 연휴와 1 월 판매량을 감안하여 다시 비교해 보는 것이 생산적일 것으로 판단된다.

각 시스템의 재출시 년도를 9 월로 시작했을 때의 월간 판매율이 아래에 나와 있다.



여기에는 몇 가지 중요한 사항이 있다. 첫 번째, Xbox 360 S Model 은 2010 년 6 월에 출시되었기 때문에 이 비교에서는 폭발적이었던 초반 구매 수요를 어느 정도 배제하기로 한다. 반대로 PS3 의 9 월 수치에는 할인된 구형 모델이 포함될 수 있다.

두 번째, 문제와 가격이 있다. 우리가 2010 년 10 월의 하드웨어 가격을 살펴보았을 때 Xbox 360 의 평균 가격은 256 달러였다. 여기서 소비자들은 200 달러짜리 모델보다는 300 달러짜리 Xbox 360 모델을 선호한다고 가정한다.

11 월 키넥트가 출시되면서, 가격은 약 25 달러 상승한 281 달러가 되었다. NPD Group 공식 자료에 따르면, 1 월 현재 Xbox 360 은 평균 약 306 달러에 판매되고 있다.

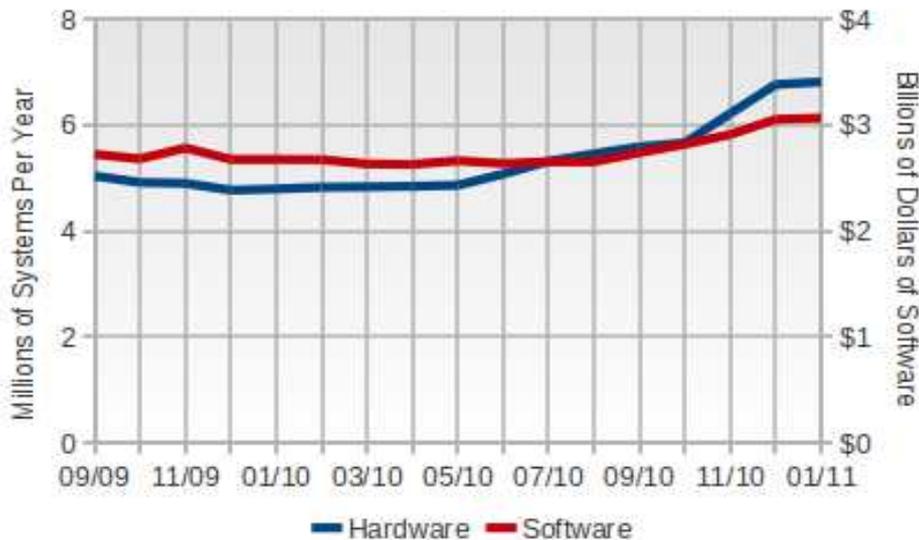
이것은 가격 차이의 의미가 최근 몇 달 간 거의 사라졌다는 것을 뜻하는데, 이 몇 달 동안 Xbox 360 이 PS3 Slim 을 능가했다.

하드웨어 판매량의 증가는 또한 소프트웨어 판매량의 증가와 관련이 있다. 이를 살펴보기 위해 우리는 Xbox 360 하드웨어 단위 판매량과 소매업체 소프트웨어 수익(아래 수치 참조)의 연간 판매량 그래프를 종합적으로 검토하였다(Nintendo 의 Wii 와 Sony 의 PlayStation3 에 대해서도 이와 유사한 그래프를 본 아티클에 포함시켰다.)

다시 말해, 하드웨어 곡선의 경우, 12 개월 간의 총 하드웨어 단위 판매량을 측정하고 이와 마찬가지로 소프트웨어 곡선의 경우 12 개월 간의 소매업체 소프트웨어 수익을 측정한다(이 관점의 한 가지 부작용은 계절적인 영향이 다소 무시된다는 것이다).

Annualized Xbox 360 Hardware & Software Rates

Estimated, U.S. Retail Only



위의 하드웨어(파랑색) 곡선을 보면 알 수 있듯이, 하드웨어 판매량의 연간 비율은 2010 년 6 월 Xbox 360 S Model 이 출시되기 1 년 전 약 5 백만대에서 2011 년 1 월 현재 연간 7 백만대로 증가했다. 또한, 2010 년 9 월과 12 월은 하드웨어 판매량이 증가한 중요한 달이었다.

분명한 것은 그 당시 Xbox 360 이 주목을 받은 것은 거의 키넥트 때문이었다. Wedbush Securities 의 마이클 파처(Michael Pachter) 씨에 따르면 Xbox 360 키넥트 시스템 하드웨어 번들은 출시 후 약 천 7 백만대가 팔려나간 것으로 집계되었다.

더욱이, 2010 년 11 월 이후 엑세서리 부문의 수익이 1 억 5 천만 달러로 증가한 것을 볼 때(전년 동기 대비), 총 키넥트 설치 기반은 2 백 50 만 ~ 3 백만에 이를 것으로 예상된다.

위의 하드웨어/소프트웨어 그래프로 되돌아가, 소프트웨어 동향에 대해 몇 가지 설명을 덧붙여 보겠다. 비교적 변화가 없는 기간이 지나면서, 소프트웨어 판매량이 점차적으로 상승하기 시작해 하드웨어 판매량과 거의 일치하는 것을 볼 수 있다. 2010 년 9 월 *Halo: Reach*의 출시가 최근 판매량 증가의 시발점이었던 것으로 생각된다.

얼마나 많은 키넥트 소프트웨어가 판매량의 원동력이 되었는지 아직 알 수 없지만, 적어도 *Dance Central*(퍼블리셔: MTV Games, 개발: Harmonix)가 키넥트 출시의 결정적인 타이틀이라는 것은 확실히 알 수 있다.

Dance Central Sales Standalone Copies Only	
Jan 2011	217,000
LTD Jan 2011	1,210,000

Source: NPD Group

NPD Group 에서 제공한 독점 자료에 따르면, *Dance Central* 은 2011 년 1 월에만 217,000 개가 판매되었다. 그뿐 아니라 이제 천 2 백만대 이상이 독립실행 버전으로 바뀌었다. 이 수치에는 Xbox 360 키넥트 시스템 번들이나 키넥트 엑세서리 번들에 포함되는 *Dance Central* 개수가 포함되어 있지 않기 때문에, 총 개수가 천 2 백만을 초과하는 것이다.

거의 4 개월 간 시장을 둘러본 결과, Microsoft 와 해당 써드 파티 파트너들은 *Dance Central* 과 같은 품질의 키넥트용 소프트웨어를 더 많이 생산해야 한다는 압박을 받게 될 것으로 보인다. 더욱이, 우리는 Microsoft 의 Xbox Live 마켓플레이스를 통해 판매된 키넥트 호환 게임이 미치는 영향을 더 살펴보아야 한다.

Microsoft 는 강력한 마케팅과 우수한 소프트웨어 퍼스트 웨이브를 통해 강력한 제품을 갖게 된 것으로 보인다. 2011 년에는 과연 어떤 활약을 보일 지 계속 지켜보아야 하겠다.

움직이지 않는 PlayStation

Microsoft 가 지난 8 개월 동안 상승 가도에 있는 동안 Sony 의 행운은 완전히 끝난 것 같았다. 3 개의 시스템이 여전히 왕성하게 판매되고 있는 유일한 플랫폼 업체이긴 하지만, 이 중 2 개 시스템은 더 이상 시장에 의미있는 기여를 하지 못하고 있다. 가장 중요한

PlayStation 3 에는 300 달러라는 판매 가격이 부과되는 데 이는 대중 시장에서 어필되기 힘든 요인이다.

잘 나가던 PlayStation 2 는 결국 업계의 새로운 소매 판매량과는 무관한 제품이 되었는데, 1 월 전체 하드웨어 단위 판매량 중 1.5%, 소프트웨어 수익에서는 겨우 0.7%라는 수치를 기록했다(좀 더 너그럽게 콘솔 부문만을 살펴본다면, 소프트웨어 시장점유율은 0.8%까지 상승했다.).

NPD Group 이 몇 년간 소매업체의 시스템 판매량을 계속 추적하는 동안, 우리는 애널리스트들이 앞으로 몇 달에 대한 논평을 중단할 것으로 예상한다.

상황이 다르긴 하지만, PlayStation Portable 이나 PSP 역시 고전을 면치 못하고 있다. Wedbush 의 애널리스트 마이클 파처(Michael Pachter)씨에 따르면, 시스템의 하드웨어 판매량은 2010 년 1 월부터 약 24% 정도 감소했는데 2011 년 1 월 판매량은 약 76,000 대로 기록되었다.

파처 씨는 플랫폼에 대한 소프트웨어 판매량이 1 월 겨우 천만 달러였다고 언급했는데, 이는 콘솔 소프트웨어 수익의 약 12%, 전체 비디오 게임 소프트웨어 시장의 1.7%에 해당하는 수치이다.

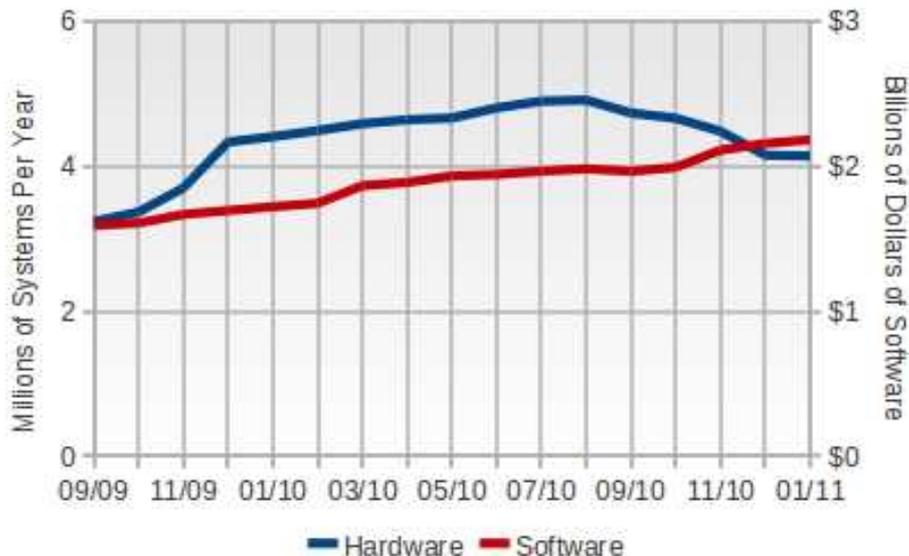
지금 우리의 초점은 미국 소매 시장에 집중되어 있지만, PSP 는 일본에서는 여전히 잘나가고 있다는 사실을 기억해야 한다. 그렇다 하더라도, 미국 PSP 시장은 거의 끝을 향해 가고 있는 듯하다.

예상하기로는 눈부신 성과를 이뤄낸 Sony 최초의 트루 게이밍 핸드헬드 모험은 미국 시장에서 2 천만대 이상의 판매고를 올리면서 끝이 날 것으로 예상된다. 이해를 돕기 위해, Sega 의 GameGear 판매량의 경우 PSP 판매량 근처에도 가지 못하며 Microsoft 의 오리지널 Xbox 이나 Nintendo 의 GameCube 또한 미국에서 2 천만대까지는 팔리지 못했다.

Sony 에게는 여전히 강세에 있는 플랫폼 PlayStation 3 이 남아 있다. 그리고 PS3 Slim 출시와 가격 삭감으로 인해 판매량이 정점에서 내려오고는 있지만 소프트웨어 판매량은 계속 늘어나고 있다. 아래의 곡선을 살펴보기로 하겠다. Xbox 360 과 Wii 에 대해서도 이와 유사한 곡선이 본 아티클 다른 부분에 나와 있다.

Annualized PS3 Hardware & Software Rates

Estimated, U.S. Retail Only



파랑색 하드웨어 곡선은 2009년 9월 300달러짜리 Slim이 공식 출시됨에 동시에 PS3 하드웨어 판매량의 연간 비율이 1년 후 정점을 찍었음을 보여준다. 그 12개월 동안의 PS3 판매량은 491만대에 달한다.

그러나, 하드웨어 판매량의 증가는 Slim의 가격 삭감과 함께 끝이 나면서 그 후 쪽 하향세를 그리고 있다. Sony는 가격 삭감을 통해 언제든지 이 추세를 역전시킬 수 있다. 우리는 올해 4월 가격 삭감을 예상하고 있지만 Wedbush의 Pachter씨는 6월 삭감을 예상하고 있다고 언급했다.

100달러의 가격 삭감은 시장의 판도를 바꿀 수 있으며 Microsoft 역시 가격 삭감으로 즉각 응수할 것으로 예상된다. 그러나 우리 생각으로는 50달러 삭감(로우 엔드 PS3 가격을 250달러로)이 보다 현실적일 것 같다.

While Microsoft가 한 동안 키넥트의 덕을 보는 동안, Sony가 Move 컨트롤 시스템으로 상승 국면을 맞이하게 될지를 논하는 것은 상당히 어렵다. 카메라와 완드의 조합은 2010년 9월 Move 타이틀과 이들 타이틀에 대한 Move 호환 업데이트가 얼마 되지 않는 상태에서 아주 조용히 시작되었다.

그 이후, Move 타이틀은 소프트웨어 탑 10 안에 들게 되었고 곧바로 최대의 Move 호환 타이틀은 Sony의 *Killzone 3*가 될 것으로 보인다. 2011년 2월 결과 발표 시 차트로 정리할 예정이다.

NPD Group 에서 제공한 자료에 따르면, 2011 년 1 월 가장 잘 팔리는 Move 타이틀은 첫 전투에 Move 컨트롤을 사용하는 게임인 *The Fight: Lights Out* 이었다. 이 달에 *Fight* 의 판매량이 16,000 개 지나지 않았기 때문에 기타 다른 Move 타이틀의 판매량도 마찬가지로 얼마 되지 않을 것으로 결론 내릴 수 있다. 해당 목록에는 Sony 의 *EyePet*, *Start the Party!*, *Kung Fu Rider*, *The Shoot*, *TV Superstars* 및 Ubisoft 의 *Racquet Sports* 와 같은 타이틀이 포함된다.

바꾸어 생각해 보면, Kinect 의 *Dance Central* 은 2011 년 1 월 Move 타이틀을 모두 합친 것보다 더 많이 팔렸다고 할 수 있을 것이다. 여기서는 2K Sports 의 *NBA 2K11* 과 같이 Move 호환 패치가 들어있는 타이틀에 초점을 두지는 않지만, 과연 어느 정도의 소비자들이 Move 기능을 위해 호환 패치가 들어있는 타이틀을 구매할지는 쉽게 파악할 수 없다.

물론, 이 중 일부는 Move 하드웨어 설치 기반의 규모와 관련이 있다. 우리가 사용할 수 있는 간단한 도구 하나는 바로 Move 와 함께 번들로 판매된 PS3 시스템의 대수이다. 파처 씨의 판단에 따르면, 그러한 시스템 번들은 Move 출시 이후 거의 500,000 대인 것으로 생각된다.

액세서리 데이터의 특정 내용은 정보용이므로, 독립형 Move 시스템이 얼마나 잘 팔렸는가를 추측하는 용도로만 사용하기로 하겠다. Move 판매량에 대해 보다 낙관적인 관점을 취해본다면, 2011 년 1 월 현재 백만대의 PS3 시스템에서 Move 를 사용할 수 있는 것으로 추정해 볼 수 있다. 실제 수치는 아마 이 보다는 낮을 것이다.

Move 가 Sony 의 희망에 부응하지 않고 있는 동안, PS3 소프트웨어의 상황은 계속해서 개선돼 가고 있다. 하드웨어의 성장이 떨어지고 있는데도 불구하고, PS3 사용자들은 소프트웨어의 추진력을 계속 유지하고 있다(위의 연간 비율 그래프 참조). 그러나, 그보다 더한 것은 Sony 가 2011 년 전반에 걸쳐 강력한 소프트웨어 슬레이트를 갖게 되었다는 것이다.

새해의 야심한 첫 PS3 발표작은 2008 플랫폼머이자 에디팅 타이틀인 *LittleBigPlanet* 의 속편 *LittleBigPlanet 2* 이다. GDC 2007 에서 강한 인상을 남긴 오리지널 *LittleBigPlanet* 은 2008 년 10 월에 출시되어 단 215,000 개가 판매되었으며 2008 년 11 월 말까지 [총 판매량은 356,000 대였다.](#)

LittleBigPlanet Sales	
Title/Period	Units
LBP1 (Oct 2008)	215,000
LBP1 (Nov 2008)	141,000
LBP1 LTD (Jan 2011)	1,470,000
LBP2 (Jan 2011)	353,000

Source: NPD Group

NPD Group 은 2011 년 1 월 동안 *LittleBigPlanet 2* 의 판매량이 353,000 개였다고 발표했는데, 이는 게임 출시 후 첫 2 달간의 판매량과 거의 맞먹는 수치이다. 출시 무렵쯤 속편은 오리지널 게임의 판매량 147 만개의 약 1/4 정도가 판매되었다(오리지널 *LittleBigPlanet* 수치에는 2008 년 첫 출시 버전과 2009 Game of the Year 버전이 포함되었으며, PSP 버전은 포함되지 않았다.).

2011, including *Killzone 3*, *inFamous 2*, *Uncharted 3*, 및 *Resistance 3*를 포함해 2011 년 안정적인 흐름을 보이고 있는 Sony 는 올해 소비자들을 위한 강력한 플레이를 만들고 있다. 하드웨어에서 다시 관심을 끌만한 가격이 정해진다면, 이 타이틀들이 2011 년에 성공을 거둘 것으로 본다.

끝없이 추락하는 Nintendo 하드웨어/소프트웨어

Sony 와 Microsoft 의 경우 2011 년을 어떻게 헤쳐 나갈지에 대한 몇 가지 분명한 방향을 세워놓았다. Sony 의 경우 하드웨어 가격을 삭감하고 소프트웨어 계획을 실행할 것이다. Microsoft 의 경우 키넥트의 추진력을 계속 유지하고, 필요에 따라 PS3 에 대해 경쟁력 있게 가격을 유지해야 할 것이다.

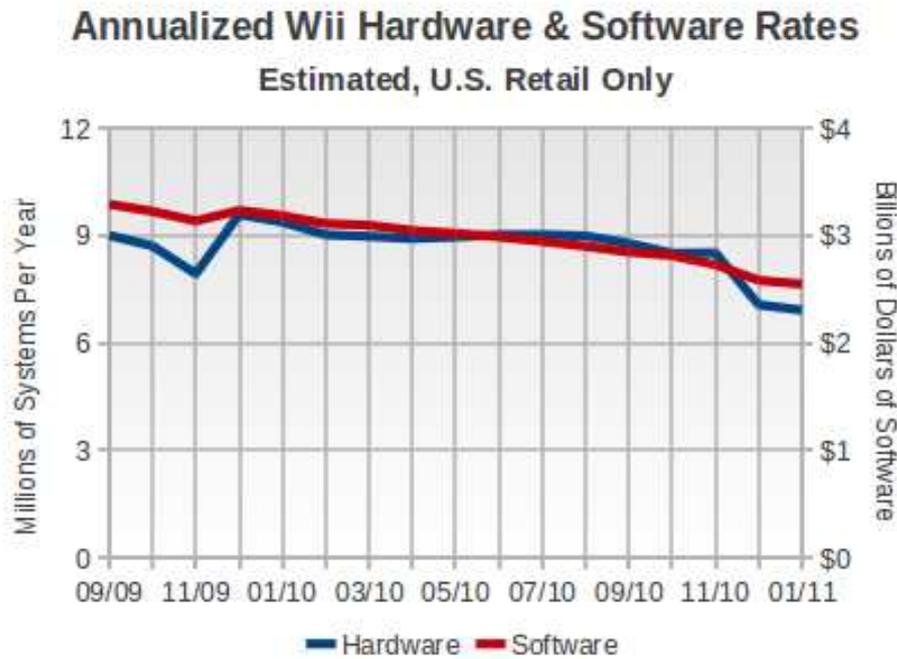
Nintendo Wii 의 경우, 그 미래가 다소 불투명하다. 하드웨어 판매율은 아직도 Xbox 360 과 경쟁할 만 하지만, Microsoft 의 플랫폼이 향후 2 달 안에 연간 판매량에 있어 Wii 를 앞지를 것으로 보인다.

분명히 하기 위해, Xbox 360 은 지난 12 개월 간 Wii 의 692 만대에 비교해 681 만대가 팔렸다. 110,000 대 앞서있긴 하지만 2011 년 3 월 말쯤이면 이것도 따라 잡힐 수 있다. 1 월에만 해도 그 격차가 62,000 대로 좁아진 상태이다.

더 놀라운 것은, 플랫폼이 2009 년 12 월 이후로 소프트웨어 수익에서 단 한 달의 YOY 성장을 보이지 않았다는 것이다.

단위 판매량 수치를 확보하지 못한 동안, 우리는 2010 년 단위 판매량에서 Wii 가 아주 간신히 Xbox 360 을 앞질렀음을 알 수 있었다. 현재 추세로라면, 2011 년 단위 판매량과 수익 모두에서 Xbox 360 이 Wii 를 앞지를 것으로 보인다.

상황을 그래프로 보기 위해, 아래에 같은 연간 하드웨어와 소프트웨어 판매량 차트를 제시하였다(Xbox 360 과 PS3 에 대해서도 이와 유사한 곡선이 본 아티클 다른 부분에 나와 있다).



하드웨어 판매량의 연간 비율이 2010 년 1 월 938 백만대에서 2011 년 1 월 692 만대로 26% 하락하는 동안, 연간 소프트웨어 추정 수익율은 30 억달러에서 25 억달러로 20% 하락했다.

추세선을 살펴보면, 향후 몇 개월 간 Sony 의 PS3 가 Nintendo 플랫폼보다 더 많은 소프트웨어 수익을 올릴 가능성이 있다. 두 시스템 간의 불균형(Wii 설치 기반은 PS3 설치 기반 규모의 2 배 이상)을 가정할 때, 이러한 수익 수치는 Nintendo 에 더 중요하다.

유감스럽게도 올해의 상황에 대해 실재적인 무언가를 하기에는 너무 늦은 듯하다. Nintendo 가 기다리고 있는 Wii 플랫폼의 원기를 받는다 하더라도, 어떻게 장기적인 소프트웨어 문제를 해결할 수 있을지는 분명치 않다.

최근 투자자 질문-답변 세션에서, Nintendo 의 사장 Satoru Iwata 씨는 [Wii 소프트웨어 환경에 대해 다음과 같은 논평을 했다](#): “초기에 Nintendo 자체의 소프트웨어만 Nintendo DS 에서 잘 팔릴 수 있다는 불평이 있었지만, 그런 생각은 곧 없어졌습니다. 그렇지만 공교롭게도 Wii 에 대해서는 비슷한 상황, 즉 우리가 개선해야 하는 부분 중 하나를 만들 수 없었습니다.”

이 논평은 주로 일본 시장을 겨냥한 것일 수 있지만, 미국 시장에도 역시 적용될 수 있다는 것이 일반적이고도 오랜 믿음이다.

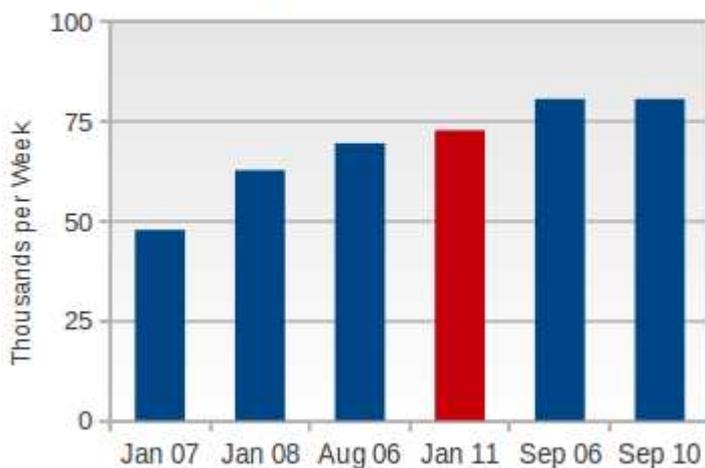
Nintendo 가 무엇을 하든, 우리는 지켜볼 것이며 뭔가 흥미로운 토론거리를 던져주지 않을까 하는 기대를 해 본다.

마지막으로 3DS 핸드헬드가 2011 년 3 월 출시 예정임에 따라 곧 Nintendo 는 3 개의 플랫폼을 시장에 선보인 기업이 될 것이라는 사실을 말해 두기로 하겠다. Nintendo 는 수 년만에 세 번째로 핸드헬드 라인업에서 큰 변화를 도입할 예정이며 그렇게 되면 우리는 지금 Nintendo DS 가 시장에서 품위 있게 퇴장하기 시작할 지점에 거의 와 있다고도 할 수 있을 것이다.

기존 자료와 Wedbush Securities Pachter 씨의 논평에 따라 예측해 보면, 3 개의 Nintendo DS 모델(Lite, DSi 및 DSi XL) 통합 판매량은 2011 년 1 월에 단 291,000 개인 것으로 드러났다.

Six Worst Months of Nintendo DS Sales

After Launch of DS Lite



Nintendo DS Lite 의 공급 제약으로 인해 전례없는 12 월 판매량을 보인 2007 년 1 월과 2008 년 1 월을 제외하고, 2011 년 1 월 판매량은 2006 년 중반 Lite 모델이 출시된 이후

거의 최악이었다. 2006 년 8 월에만 다소 낮은 주간 판매율을 보였다. 올해에는 Nintendo DS 에 대한 공급 제약이 없을 것으로 생각된다.

Nintendo 에게 행운인 것은, 3DS 의 출시가 Nintendo 의 핸드헬드 사업을 회복시킬 것이라는 점이다. 누구의 말을 들어봐도 하드웨어의 3D 기능은 아주 인상적이므로, 이러한 기능과 강력한 초기 써드파티 소프트웨어 지원에 비추어볼 때 단기간에 걸쳐 상당히 잘 팔릴 것으로 기대된다.

[여느 때와 마찬가지로, 매달 비디오 게임 업계 데이터를 공개해 주시는 NPD Group 에게 진심으로 감사드리며, 유익한 대화와 견해를 제공해 주신 Wedbush Securities 의 애널리스트 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.]