



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD : 2011년 7월 산업 통계
(NPD: Behind the Numbers, July 2011)

매트 매튜스([Matt Matthews](#))

가마수트라 등록일(2011. 08. 15)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6456/npd_behind_the_numbers_july_2011.php

2011년 5월의 소매 비디오 게임 판매가 “2006년 10월 이래 최저”로 보고되었을 때, 이 당시가 최저점을 지나고 있는 것이라고 생각했었다. 그리고 2011년 7월 끔찍한 결과로 더 나빠지자, Frazier는 “2006년 10월 이래 최악의 달”이 새롭게 나타났다고 조소했다.

지난 주 NPD Group에 의해 출간된 U.S. 소매 측정은 우울함 가운데 좋은 소식이 아주 조금 포함되어 있었다. 소프트웨어, 하드웨어 및 액세서리의 모든 분야가 하락했으며, 8월의 성장도 암울해 보인다.

아래에서 가장 중요한 수치를 비롯한 현 상황을 설명할 것이며, 몇 주 또는 몇 달의 상황에 대해 지적해 보고자 한다. 특히 소프트웨어 부문은 2개의 새로운 하드웨어 시스템의 가격 효과가 어떻게 나타났는지를 보는데 집중할 것이다.

개괄

소매 비디오 게임 시장의 어떤 부문도 2011년의 7월의 재앙을 모면하지 못했다. 심지어 대부분 긍정적인 결과를 보여준 액세서리 부문에서도, 2010년 7월과 비교하여 8퍼센트의 감소세를 보였다.

NPD Group이 작년 8월에 발표한 결과에서 2010년 7월 전체 수치를 변경했다는 것을 확실하게 두고자 한다. 콘솔, 휴대용 하드웨어, 소프트웨어 및 액세서리 소매 판매의 합계는 8억 4천 6백 4십만 달러에서 8억 5천 5백 3십만 달러로 상승 조정되었다. 차이는 거의 9백만 달러이다. 이러한 조정은 규칙적으로 발생하는데, 이것에 대해서 어떤 언급도 하지 않고 시행한다. 그러나 이런 조정은 다시 살펴 보는 것이 더 정밀하게 이루어지는 작업임을 타당하게 보이도록 한다.

9 백만 달러의 성장은 액세서리 부문의 조정에서 기인했다. 2010 년 7 월 결과가 -0.5%에서 +0.5%로 전년 대비(2009 년) 조정되었다. 2010 년 수치 조정이 없었다면, 2011 년 7 월 액세서리 판매는 -8%라기 보다는 -1%에 불과할 수 있었다.

하드웨어 부문은 특히 7 월에 경기 침체의 영향을 많이 받았다. 하드웨어 평균 판매 가격의 6% 하락과 더불어, 하드웨어 판매 매출은 25%가 하락했다. 수익면에서는 믿기 어려운 29%의 감소였다.

소프트웨어 역시 판매 매출과 가격에서 감소했다. 소프트웨어의 평균 가격은 2011 년 7 월에 34 달러 이하로 떨어졌고, 올해 중 가장 낮은 가격대를 형성했다. 우리가 알고 있는 가장 비교할 만한 달은 2009 년 4 월인데, 이때 소프트웨어 ASP 가 34 달러 정도였다. 그러나 이 달에는 거의 천 5 백만개의 소프트웨어가 판매되었고, 2011 년 7 월은 이에 반해 1 천만개 이하의 판매량을 보였다.

NPD Group 이 발표한 핵심 수익은 아래의 표에서 쉽게 확인할 수 있다.

July 2011 Retail Data – At a Glance				
	July 2010	July 2011	YTD 2010	YTD 2011
Overall	\$855.2	\$687.0 (-20%)	\$7,545.4	\$7,262.9 (-3.7%)
Hardware	\$313.8	\$223.0 (-29%)	\$2,427.1	\$2,383.8 (-1.7%)
Software	\$403.3	\$336.2 (-17%)	\$3,915.5	\$3,597.5 (-8.1%)
Accessories	\$138.1	\$127.8 (-7.5%)	\$1,202.8	\$1,281.6 (+6.6%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

NPD Group 은 위의 데이터는 소매 수익 수치를 나타낸 것이고, 다른 방법으로 판매되는 비디오게임 콘텐츠가 별도로 있다는 것을 강조한다. 이러한 여분의 소매 매출에 대한 분기별 추정을 제공하고 있는데, 모바일게임, 다운로드 콘텐츠 및 캐주얼 게임 등을 포함하는 추정 데이터를 제공한다. NPD Group 이 공개한 전체 시장에 대한 최신 분석은 지난 달의 오버뷰에 포함되어 있다.

이 여분의 소매 판매가 점점 중요해지고 있으며, NPD Group 의 Anita Frazier 는 “새 기기 판매의 감소와 더불어 이러한 분야의 성장은 2010 년에 비해 2011 년의 매출을 더 높여줄 것”이라고 평가했다.

이런 생각에 의심을 가질 수 있지만, 수용하고자 한다. 비디오게임 소매 매출은 올해 7 월에 감소하였고, U.S. 정부가 예비로 조사한 이번 달은 비디오게임을 제외한 대부분의 소매 매출이 증가한 것으로 나타났다. 게다가, Facebook 이나 Google 같은 플랫폼 홀더와 퍼블리셔를

기다리고 있는데, 지금까지의 NPD Group 이 지녀왔던 예측과 같은 존경심을 부여하기 이전에 NPD Group 의 여론의 소매 부문에 대한 예측에 자신감을 보여주기 위해서이다.

Wedbush 애널리스트인 Michael Pachter 는 “전반적인 매출은 올해 증가할 것이다”라고 하며 다운로드 콘텐츠가 “큰 비즈니스가 될 것”이라고 덧붙였다. EA 와 Activision 과 같은 퍼블리셔는 이윤을 증가시키기 위해 이러한 방법을 이용하는 것에 관심을 증대하고 있다.

소프트웨어 붕괴

소프트웨어 출시일이 적절히 쉼이면서, 7 월은 패키지 비디오 게임 산업의 성장세를 보여주었다. 그러나 새로운 게임 출시 부족과 이전 달의 타이틀 붕괴로 7 월에는 수익에서 3 억 3 천 6 백 2 십만 달러에 머물렀다. 2010 년 7 월에 4 억 3 백 3 십만 달러였던 것과 비교하여 거의 17%가 떨어졌다.

3 년 전 비디오게임 판매의 정점을 기록했던 때, 2008 년 7 월에 5 억 9 천 2 백 2 십만 달러의 여지껏 보지 못했던 기록적인 소프트웨어 매출을 경험했다. 이때와 비교해 보면 2011 년 7 월은 43% 감소한 것으로 나타난다. 또는 수익에서 2 억 5 천만 달러 감소했음을 보여준다.

2008, 2009, 2010 년 7 월 뿐만 아니라 2011 년 초기의 판매 차트를 되돌아 봄으로써 올해 8 월에 발생한 일을 이해하는데 도움을 받을 수 있을 것이다.

첫 째, 올 여름 판매량이 증가했었던 적어도 세 개의 타이틀이 지난 달에 제대로 판매되지 않았다. Sony 의 PS3 타이틀인 *InFamous 2* 는 6 월에 판매량 3 위를 기록하며 론칭되었고, 35 만개의 판매량을 보였다. 그러나 7 월에는 판매량 상위 10 위에 들지 못했다.

게다가, *L.A. Noire* 와 *Duke Nukem Forever* 는 각각 6 월에 1, 2 위를 차지하였지만, 7 월에는 역시 10 위 권 내에 들지 못했다.

NPD Group 애널리스트인 Anita Frazier 에 따르면, 7 월에 십만개 이상 판매된 게임은 8 개 뿐이라고 한다. 아래의 차트에서 볼 수 있듯이 전 플랫폼을 통해서 모든 게임 버전을 통합하여 판매 순위를 알아보면, 앞서 언급한 타이틀은 십만 개 이하로 판매되어 10 위 차트 안에 포함되지 않는다. 주 수의 차이를 인정한다고 하더라도 (NPD Group 데이터는 6 월은 5 주로, 7 월은 4 주로 책정된다), 핵심 게임의 판매량의 감소는 의미 깊다고 할 수 있다.

Top 10 Games at U.S. Retail July 2011

Rank	Title	Platforms
1	<i>NCAA Football 2012</i>	360, PS3
2	<i>Cars 2</i>	NDS, Wii, 360, PS3, PC
3	<i>Call of Duty: Black Ops</i>	360, PS3, NDS, Wii, PC
4	<i>LEGO Pirates of the Caribbean</i>	Wii, NDS, 360, PS3, 3DS, PSP, PC
5	<i>Just Dance 2</i>	Wii
6	<i>Major League Baseball 2K11</i>	360, Wii, NDS, PS3, PS2, PSP, PC
7	<i>Zumba Fitness: Join the Party</i>	Wii, 360, PS3
8	<i>Fallout: New Vegas</i>	360, PS3, PC
9	<i>New Super Mario Bros. DS</i>	NDS
10	<i>Mortal Kombat 2011</i>	360, PS3

Source: The NPD Group

2008 년 2009 년을 되돌아 보면, 2011 년에 무엇인가 빠져있다는 것을 알게 된다. 퍼스트 파티 닌텐도 게임과 음악 게임이 없다. 2008 년 7 월에, 가장 잘 판매된 게임은 Xbox 360 의 *NCAA Football 09*였다. 그러나 10 위권 내의 절반은 *Wii Fit*, *Wii Play*, *Mario Kart Wii*와 *Rock Band*, *Guitar Hero: On Tour* 등의 닌텐도 플랫폼의 소프트웨어였다.

(NPD Group 이 차트를 제공했던 때에는 모든 플랫폼을 통하여 타이틀을 합치지 않았고, 2011 년 7 월의 차트에서는 이렇게 했다는 것을 밝힌다. 그래서 가령, 2008 년 7 월의 차트를 NPD Group 에 의해 사용된 현재의 방식으로 다시 만든다면, 전체 플랫폼에서 *Rock Band*를 합칠 것이다. 따로 Wii 용 *Rock Band*를 각각 제공하지 않고 말이다.)

2009 년 7 월, Xbox 360 의 *NCAA Football 10*은 최고의 판매량을 가진 타이틀이 아니었다. 오히려, *Wii Sports Resort*가 5 십 만개 이상의 판매 실적으로 1 위로 기록되었다. 상위 10 개의 타이틀 중 6 개는 닌텐도 플랫폼 이었는데, *Wii Fit*, *Mario Kart Wii*, *Mario Kart DS*, *Pokémon Platinum* (DS)와 *New Super Mario Bros. DS*가 포함되어 있었다.

5 년도 훨씬 전인 2006 년 5 월에 출시된 *New Super Mario Bros. DS* 외에 어떤 닌텐도 퍼스트 파티 타이틀도 2011 년 7 월에 상위 10 위권 내에 진입하지 못했다.

닌텐도 Wii 소프트웨어가 팔리지 않는다는 것을 말하고자 하는 바가 아니다. 사실, 이달의 상위 10 위 권 내에는 몇 가지의 타이틀이 정확하게 존재하고 있다. Wii 와 닌텐도 DS 에서 잘 판매되고 있기 때문인데, *Cars 2*, *LEGO Pirates of the Caribbean*, *Just Dance 2* 및 *Zumba Fitness*와 같은 라이선스 타이틀을 포함하고 있다.

일전에 언급했듯이, 우리는 Wii 소프트웨어 매출이 새로운 소유주의 열정에 의해 우선적으로 좌우된다는 것을 믿는다. 최근 6 개월 이내에 콘솔을 구매한 소비자들이 소프트웨어를 가장 많이 산다는 것이다. 특히 우리는 닌텐도의 퍼스트 파티 타이틀의 경우 더욱 그렇다고 생각한다.

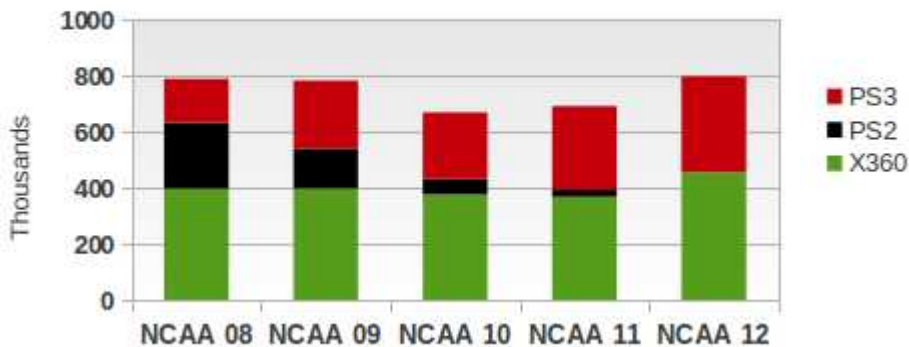
그래서 *Mario Kart Wii*와 같은 게임은 Wii 하드웨어 판매가 감소하면서 따라서 감소했다. 써드 파티 타이틀의 판매는 새로운 소유주 뿐만 아니라 기존의 Wii 소유주의 기반에 의해 어느 정도의 지지를 받는다고 할 수 있다.

7 월의 큰 새 게임 출시가 부족했다는 것은 새로운 것이 아니다. 그러나 문제를 발생시키기는 했다. 2008 년으로 돌아가서, *NCAA Football 09* 외 가장 핵심이 된 새로운 타이틀은 Xbox 360 과 PlayStation 3 의 *Soul Calibur IV*로, 4 십만개 이하의 타이틀이 판매되었다. *Wii Sports Resort*를 제외하고, 어떤 새로운 게임도 2009 년 7 월에 10 위 권 내에 들지 못했다. 2010 년 7 월에 새롭게 출시된 Xbox 360 의 *Crackdown 2* 는 2 십 만개 이상 판매 되었다. (NPD Group 이 현재 하고 있는 바 대로 플랫폼을 통합한다면, 새 게임 중 톱은 *LEGO Harry Potter: Years 1 - 4*가 될 것이며, Wii 와 닌텐도 DS 를 합쳐서 2 십 7 만개 이상이 판매되었다.)

넘어가기 전에, 우리는 적어도 EA 의 *NCAA Football* 시리즈에 관한 좋은 소식을 조금 밝히고자 한다. 핵심 플랫폼으로써 PlayStation 2 와 PSP 의 종말과 함께, 중대한 대학 축구 타이틀은 PlayStation 3 와 Xbox 360 으로 이동했다.

두 플랫폼을 합쳐도, *NCAA Football 2012*는 작년 대비 15%의 성장을 보일 뿐이다. 아래의 수치는 3 개의 메인 플랫폼에서의 *NCAA Football*에 대한 기록 데이터를 보여준다.

First-month NCAA Football Sales



NPD Group 애널리스트인 Liam Callahan 은 “NCAA Football 12 의 판매가 360 에서 압도적으로 높은 반면, 360 설치 비율보다 PS3 설치 비율이 훨씬 높다.”고 하였다. 그는 또한

이 결과가 “작년 7 월에도 360 설치 기반 보다 PS3 의 설치 기반이 더 높아, NCAA Football 11 의 PS3 에 대한 360 의 판매 비율이 0.8 로 올해와 같았다”고 설명했다.

닌텐도, 가격이 핵심이다.

2011 년 8 월 12 일 이후 닌텐도 3DS 휴대용 게임기의 가격을 250 달러에서 170 달러로 인하한다는 발표를 한 이후 NPD Group 이 조사하고 있는 기간이 3 일 남았다. 이 발표가 7 월의 판매에 미친 영향력은 아마도 무시할 만한 수준인 것 같다.

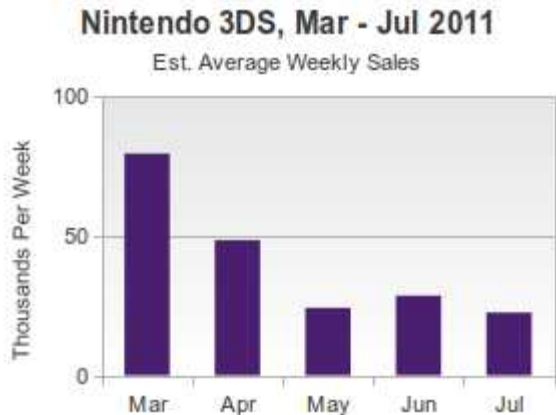
공식적인 NPD Group 데이터에 따르면, 2011 년 7 월의 3DS 의 평균 판매 가격(ASP)은 248 달러였다. 7 월 말까지는 소매점 할인을 거의 볼 수 없었다. 게다가, Microsoft 와 Nintendo 가 밝힌 수치를 토대로 Nintendo 3DS 가 9 만개에서 9 만 5 천개 정도 판매 되었다고 추정할 수 있다.

2011 년 6 월과 비교하여 20% 정도 감소하였다. 평균 주간 판매량에 기반하여 5 월의 비율과 비교하면 7% 감소하였다. 아래의 수치는 평균 주간 판매 비율을 보여준다.

이 결과에 따라, Nintendo 3DS 는 Nintendo 가 가격 하락을 발표하기 까지 미국 내에서 백만개도 판매되지 않았다는 것을 알 수 있다. (2011 년 7 월 30 일까지 9 십 1 만 5 천개에서 9 십 4 만개 정도 사이일 것이라고 추정하고 있다.)

비교를 위해서, 출시 후 첫 5 개월 동안에, PSP 는 170 만개가 판매되었다.

3DS 는 Nintendo DSi XL 과 같은 가격으로 책정되었고, Nintendo DSi 보다 20 달러 정도 비쌌 뿐이다. 그러나 가격은 3DS 소프트웨어 부족을 극복하지 못한다. 닌텐도도 이 사실을 알고 있다. 가격 하락 이후에, 회사는 반복적으로 *Super Mario 3D Land* 와 *Mario Kart 7* 이 금년 말에 출시될 것이라고 언급했다.



Nintendo의 핵심 새 소프트웨어가 출시되지 않은 상태에서 가격 하락이 얼마나 중요한 영향을 미칠 것인가는 8월에 볼 수 있을 것 같다. 또는 9월이면 더 명확해 질 것이다.

그 기간 동안 소비자는 4개의 Nintendo 휴대용 게임기를 선택할 수 있게 된다. Nintendo DS Lite, the DSi, the DSi XL 와 the 3DS. DS Lite는 2011년 6월부터 100달러부터 가격이 형성되었고, 점점 상점이나 온라인에서 찾기 어려워지고 있다. 그러나 7월에 3DS를 포함한 세 개의 DS 모델의 평균 가격이 130달러였고, 이것은 30-40%의 소비자가 가장 싼 모델을 선호하고 있다는 것을 말해 준다.

6월과 7월 동안의 Nintendo DS 라인의 판매량 급증은 Nintendo DS Lite 가격 인하 때문인 것으로 보인다. DS Lite가 사라지면, DS Lite를 구매할 소비자 역시 없어질 것이다. 그러면 Nintendo 휴대용게임기를 가지는 가격은 150달러로 오르게 될 것이다.

결과적으로, Nintendo의 현재 가격 정책은 Nintendo DSi와 DSi XL의 잠재 고객에게 이것 대신에 3DS 선택하라고 고무시키는 것이다. 그러나 이 고객의 수는 제한적이다. 9월에서 10월 중순 정도에 이르면, 3DS는 1개월 당 15만개에서 18만개 정도가 될 것이라고 예상하고 있다. 분명히, Nintendo는 더 강력한 판매를 위해 조치를 취하게 될 것이다.

Wii 시장은 또한 가파른 가격 민감도를 가지고 있다. 5월 중순 150달러로의 가격 인하의 효과는 이미 사라지고 있다. 판매는 5월에는 주당 거의 6만개 가까이로 치솟았지만, 6월에는 다소 감소하였고, 4월에 보인 수준으로 되돌아 가서, 주당 4만 5천개의 수준이었다.

Nintendo Wii, April - July 2011

Est. Average Weekly Sales



2 개월 전, 우리는 Wii 매출이 이런 종류의 궤도를 따를 것이라고 생각했다. 최근의 PSP 가격 인하를 예로 들면서 말이다. Wii 판매가 더 감소할 것인가를 살펴 보는 것은 흥미로운 일이 될 것이다. 또는 Nintendo 가 어떻게 응대할 것인가를 지켜보는 것도 흥미로울 것이다. 소비자가 200 달러 이하로 가격이 책정될 때 까지 기다리리 가능성도 있다. 또는 소매점의 기프트 카드 증정과 같은 스페셜 구매 기회나 중고를 사거나 다른 시스템을 사는 경우도 가능하다. 따라서, Nintendo 가 어필할 수 있는 소비자들은 150 달러 이하의 기기를 기다리고 있다고 할 수 있다.

HD 콘솔 가격 책정

가격 균형의 가장 좋은 전형적인 예는 Microsoft 의 Xbox 360 이다. 특히 Kinect 가 가장 강력한 판매 메트릭을 가지고 있다. 간단히 말해서, Microsoft'는 Xbox 360 의 가격을 세 가지로 제공하고 있다 : 엔트리 레벨 모델은 200 달러, 톱 레벨 모델이나 Kinect 엔트리 레벨은 300 달러, Kinect 톱 레벨은 400 달러이다.

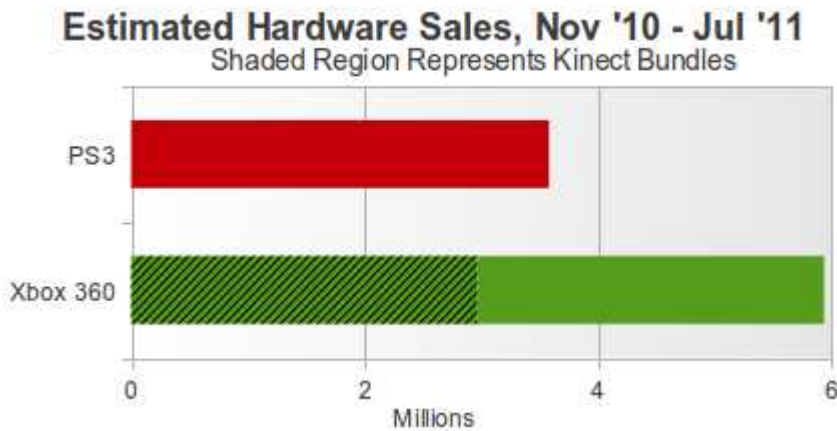
NPD Group 에 따르면, 2011 년 7 월에 판매된 Xbox 360 시스템의 평균 가격은 280 달러였다. 5 월의 평균 가격은 268 달러로 이 보다 높았고, 1 월 가격 306 달러 보다는 낮다. 현재 평균 판매 가격으로 미루어 보아, Xbox 360 소비자의 대략 절반 정도가 비싸지 않은 모델을 선택하고 있고, 나머지가 300 달러나 400 달러를 소비하고 있는 것으로 볼 수 있다.

NPD Group 애널리스트 Liam Callahan 은 “Xbox 360 하드웨어 평균 판매 가격은 작년 대비 13% 상승했다. Kinect 번들의 높은 가격 때문인 것으로 보인다”고 덧붙였다. Kinect 가 포함되지 않은 번들과 비교하여 좀 더 비싼 Kinect 번들의 판매가 얼마나 되는지를 알아 본

결과, “2010년 11월에 출시된 이래 Xbox 360 하드웨어 기기 판매의 52%가 Kinect 번들로 나타났다”고 한다.

2010년 11월 이래의 시스템 판매의 52%라는 수치는 경이롭다. 9개월 만에 3백만개의 Kinect 번들이 판매되었다는 것을 의미한다. (엑세서리로써의 Kinect에 대한 추가적인 정보 없이, NPD Group 의해 조사된 데이터이고, 실제로 Kinect 센서를 가지고 있는 Xbox 360 시스템이 얼마나 되는지는 알 수 없다.)

규모의 면에서 볼 때, 3백만개의 Kinect 번들이 판매된 그 기간 동안, PlayStation 3는 3백 6십 만개가 판매되었다.



세계적으로, Sony는 작년 회계 연도 동안 만큼 금년 회계 연도(2012년 3월 31일까지)에도 판매될 것으로 추정하고 있다. 기기의 가격이 판매를 유지하기 위해서 하락될 것이기 때문에, 최근 가격 하락은 PS3 Slim 모델이 소개되었던 2009년 8월의 가격이었었고, 올해 크리스마스 이전에 가격 하락을 준비하고 있을 것이라고 생각하고 있다.

Sony가 가격을 하락시킬 것인가 아닌가는 크게 궁금한 사항이 아니고, 오히려 언제 얼마나 할 것인가가 궁금하다.

미국 내 상황에 대해서 말하자면, PlayStation 3의 현재 평균 가격은 312달러 정도인데, NPD Group의 공식적인 2011년 7월 자료에 따르면 그렇다. 평균적으로 Xbox 360에 비해 32달러가 더 비싸다는 것을 의미한다.

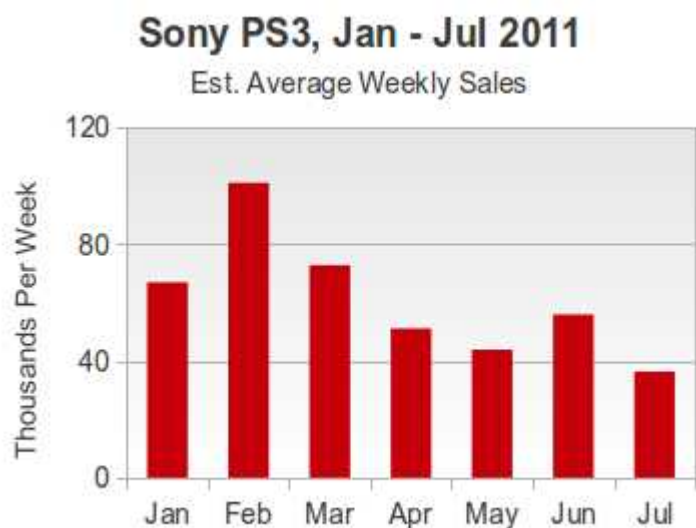
평균 판매 가격이 직접적으로 효과를 보려면, 50 달러를 떨어뜨려야 PS3 가 Xbox 360 의 현재 평균 판매 가격 아래에 위치할 것이다. 장기적으로 보면, 이러한 할인이 Sony 의 이윤을 남기는 플랫폼이라는 PS3 가격 관점에 맞을 것이다. 최근의 PS3 내부 변경에 따라, 100 달러의 하락은 판매된 개별 시스템에 손실을 입힐 것으로 보인다.

시기적인 측면에서, 우리는 나중에 하기 보다는 곧 시행하는 것을 선호한다. 그리고 이번주에 있을 Gamescom 은 이러한 발표를 위한 이상적인 플랫폼이 될 것이며, 마지막 할인 이후 2 년이 지났고, 메이저 하드웨어의 개정판이기 때문이다.

그러나, Sony 는 600 달러로 출시한 시스템을 지금의 300 달러 대로 가격을 하락하기 까지 엄청난 인내심을 보여왔다. 2007 년 11 월부터 2009 년 8 월까지 가격을 유지했고, 잠재적으로는 이러한 사실로 보아 가격 유지의 시기가 훨씬 더 길어질 수도 있을 것으로 보인다.

Wedbush Securities 애널리스트 Michael Pachter 는 PS3 가격 이슈와 관련하여 말하기를, “Sony 는 Microsoft 가 가격을 하락하기를 기다리고 있을 것이다”고 하였다. 그러나 새롭고, 더 싼 모델이 론칭하기를 기다리기 보다는 PS3 가격을 먼저 깎는 것이 나올 것이라고 생각하고 있다고 한다.

PS3 Slim 을 소개하기 이전에, 수 많은 근거없는 루머가 있었고 심지어는 새로운 모델에 대한 사진까지 있었다. 올해는 새 모델에 관한 이러한 근거 없는 소문은 나타나지 않았다.



Sony 가 가격 하락에 대하여 발표하지 않다고 하더라도, 우리는 올해 말까지는 Sony 가 가격을 하락할 것이라고 믿는다. Sony 는 시스템에 모든 노력을 쏟아 부어, *Killzone 3* 와 *InFamous 2* 같은 독점적인 타이틀을 출시하였음에도, 추정하건데 7 월에 판매량이 15 만대를 넘지 못했다. (위의 수치는 올해의 주간 비율을 나타낸다.) 8 월부터 9 월까지 이 비율을 유지하여 판매한다면, Sony 는 홀러데이 세일이 시작될 즈음인 10 월이 가기 전에 가격 하락에 대한 압박감을 느낄 것이다.

운이 없게도, 50 달러의 가격 하락이 적절해 보인다. 소비자가 Kinect 나 Xbox Live 또는 *Halo* 나 *Gears of War* 와 같은 독점 타이틀 때문에 Microsoft 의 Xbox 360 을 계속해서 구매한다면, Sony 깃을 판매하기 위하여 250 달러의 엔트리 레벨의 경우 더 할인을 가할 것이다.

[항상, NPD Group 의 이달의 비디오 게임 산업 데이터 공개에 대하여 감사드립니다. 특히 David Riley 에게 감사드립니다. 또한 NPD Group 애널리스트 Anita Frazier 의 월간 분석에 감사하고, Liam Callahan 의 통찰력과 협동심에도 감사한다.

Wedbush Securities 애널리스트인 Michael Pachter 덕분에 더 좋은 분석을 할 수 있었고, 그와의 전문적이고 교훈적인 대화와 재미있는 의견 교환 덕분에 완성도 높은 글이 될 수 있었다. 우리는 또한 Cowen and Company 의 Doug Creutz 의 전문적인 의견에도 감사한다.

마지막으로, Gamasutra 의 동료들에게 감사드리며, 특히 함께 많은 의논을 했던 [NeoGAF](#) 의 코멘트에도 감사드립니다.]