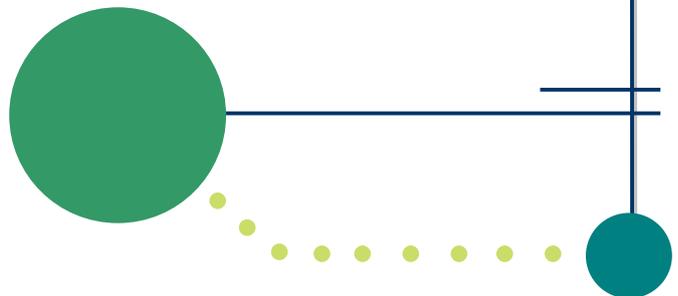




북미 게임 시장 동향

- 2008년 MMO게임 시장의 5대 트렌드
- 캐나다 Quebec州的 게임산업 현황
- 직소 퍼즐과 광고 접목한 MMO게임 등장
- 美 New York州, 디지털 콘텐츠에 과세 검토 중
- MS, 여성 겨냥한 Party 마케팅 실시
- 이용자 참여형 게임 퍼블리싱 사이트 등장
- EA, 디지털다운로드 사이트 Steam 통해 자사 게임 유통
- 유명 게임 'GTA'의 2009년 매출, 50% 감소할 전망
-  게임용 PC사양 조사결과...Steam 이용자 대상
-  65세 이상 노인의 30%는 매일 게임...Pew Internet
-  콘솔게임 구매자의 6%만이 디지털다운로드 방식으로 구매
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (12월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (12월 셋째 주)



2008년 MMO게임 시장의 5대 트렌드

- ◆ 게임전문 사이트 Gamasutra가 제시한 2008년 글로벌 MMO게임 시장의 5대 트렌드는 다음과 같음
 - ▲고착화되는 Fantasy MMO ▲부분유료화 모델 확산 ▲미들웨어 발달 ▲온라인게임 투자 활발 ▲UCC 중요성 부상

2009년 MMO 게임 트렌드	
고착화되는 Fantasy MMO 게임 시장	<ul style="list-style-type: none"> • 신작 Fantasy MMO 게임들의 부진 <ul style="list-style-type: none"> ➢ Funcom에서 개발한 'Age of Conan'은 서비스 초반 유입된 사용자들이 빠져나가면서 어려움을 겪고 있는 것으로 알려짐 ➢ Mythic Entertainment의 'WarHammer Online' 역시 서비스 개시 이후 서버를 통합하는 등 운영에 어려움을 겪고 있는 것으로 알려짐 • World of Warcraft 등 기존 인기 Fantasy MMO 게임들의 확장판 성공 사례 증가 <ul style="list-style-type: none"> ➢ Blizzard는 World of Warcraft의 확장판인 Burning Crusade와 Wrath of Lich king의 성공을 바탕으로 World of Warcraft의 재활성화에 성공함 ➢ 'Lord of Rings Online', 'EverQuest II' 등 기존 인기 Fantasy MMO 게임을 역시 확장판들이 성공적으로 시장에 진입하며 시장 점유율을 유지/확대하고 있음
MMO 게임 내 부분유료화 모델의 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 소액 결제 과금 방식의 지속적 성장 전망 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 2008년 월정액 과금 방식이 시장 내에서 약화되면서 Three Rings, Nexon, Western players 등 소액 결제 과금 방식의 MMO를 운영하고 있는 게임 업체들이 반사 이익을 얻음 ➢ 아시아 지역에서 소액 결제 과금 방식이 성공적으로 운영되면서, 미국 등 서구 지역의 사용자들도 점차 이에 적응해가고 있음 ➢ 저연령층이 주 사용자인 소액 결제 과금 방식의 MMO 게임들이 인기를 끌면서 사용 연령층을 확대해 가고 있음 • 세계 주요 게임 업체들의 소액 결제 과금 방식 적용도 증가할 전망 <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bioware에서 개발하고 있는 MMO 게임인 'Starwars: The old Republic'와 관련해 소액 결제 과금 방식 적용이 예상되는 등 세계 주요 게임 업체들의 소액 결제 과금 방식 적용도 가시화되고 있음
MMO 미들웨어 업체들의 약진	<ul style="list-style-type: none"> • MMO 게임 개발을 원하는 기업을 대상으로 관련 기술 등을 제공하는 MMO 미들웨어 업체들의 약진 이어짐 <ul style="list-style-type: none"> ➢ MMO 미들웨어 업체로는 HeroEngine, BigWorld, Icarus Platform, Multiverse가 유명함 ➢ HeroEngine은 2년 전부터 Bioware와 공동으로 MMO 게임 개발을 진행하고 있으며, Stray Bullet Games, Colony Studios, Zenimax Online의 게임 개발에도 참여하고 있는 것으로 알려져 있음 ➢ BigWorld는 StarGate Worlds의 개발에 참여하며 시장에서 입지를 구축하고 있음 ➢ Icarus Platform은 'Fallout Online'와 알파테스트 중인 'Fallen Earth' 등의 개발에 사용되었으며, iPhone용 MMO 게임 개발 솔루션으로도 개발 중에 있어 2009년에는 iPhone 용 MMO 게임 개발에도 사용될 전망이다 ➢ Multiverse는 'Buffy the Vampire Slayer', 'FireFly' 등 인기 드라마를 바탕으로 한 MMO 게임 개발에 참여하고 있음
Gold Rush 추세 지속	<ul style="list-style-type: none"> • 경기불황에 불구하고 2009년에 더 많은 업체들의 온라인 게임 시장 진출이 전망됨 <ul style="list-style-type: none"> ➢ Trion World Network는 Sci-Fi Channel 프로젝트 외에 Heroes Might and Magic 시리즈의 MMO 게임화 등에 참여하며 MMO 게임의 사업화에 적극적으로 나서고 있음 • 벤처 캐피탈 등의 자금 유입이 다시 시작되면 온라인 게임에 대한 Gold Rush도 재개될 전망
사용자 제작 Content의 중요성 증대	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 제작 콘텐츠를 활용한 MMO 게임의 경우 현재 시장 크기는 작으나 활성화 추세에 있음 <ul style="list-style-type: none"> ➢ Metaplace, Whirled 등의 MMO 게임은 기존 MMO 게임에서 많은 비용과 시간이 필요한 Field 요소를 버리고 사용자가 직접 제작한 콘텐츠를 적용 ➢ 현재 베타테스트 중인 Metaplace는 자체 스크립트 언어와 커스터마이징 도구를 사용자들에게 제공해 모든 사용자가 간편하게 게임 내 콘텐츠를 만들 수 있도록 도와주고 있음 ➢ Three Rings의 Whirled에서는 사용자가 가지고 있는 콘텐츠를 직접 게임 내에서 판매할 수 있음 • 2008년에 이어 2009년에도 이러한 사용자 콘텐츠 활성화 트렌드는 계속될 것으로 전망

[출처] Gamasutra, 2008.12, 스트라베이스 재구성

캐나다 Quebec州的 게임산업 현황



🌐 캐나다 Quebec의 게임 산업 종사자, 세계 6위

- ◆ 캐나다 컨설팅 업체 SECOR-Tactic와 몬트리올 International Game Summit의 창시자 Alliance Numerique의 공동조사에 따르면 Quebec의 게임 산업 종사자가 6,200명에 이르며, 이는 세계 6위 규모에 해당하는 것으로 나타남
 - 이들 중 2,000명 가량은 기술 인력, 크리에이티브 서비스, 제조, 지원 서비스 등에 종사하는 것으로 집계됨
 - 2만 명의 게임 개발자가 활동하고 있는 일본이 1위, 캘리포니아 1만 1,500명, 한국 9,000명, 영국 8,300명, 미국 워싱턴 5,000명에 이어 Quebec이 4,400명으로 6위를 차지
- ◆ Alliance Numerique의 Andre d'Orsonnens 이사는 인구 1,000명 당 개발자 수 에서 Quebec이 세계 3위로, 미국 워싱턴과 캐나다 British Columbia 다음 순위라고 밝힘
 - Quebec의 주요 게임업체로는 Artificial Mind and Movement, EA Montreal, Frima Studio, Eidos Montreal, Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec 등이 있음

🌐 Quebec 게임 산업의 원동력은 풍부한 인적 자원과 산업 기반

- ◆ Andre d'Orsonnens 이사는 "Quebec 지역은 기업 지원 정책이 잘 갖춰져 있으며, 인력이 풍부하고, 투자도 활발하다"고 강조하며, "Quebec의 경쟁력을 키우기 위해서는 산업 정책 및 기반 자원을 지속적으로 관리해야 한다"고 덧붙임
- ◆ Alliance Numerique의 Pierre Proulx은 Quebec의 게임 산업의 지속적인 성장을 위해서는 젊은 개발자 양성, 창의적 콘텐츠 개발을 위한 재정 지원, 신규 스튜디오에 대한 전폭적인 지원이 필요하다고 강조
 - 게임 업체, 정부, 투자 업체 간 협력이 절실하며, 향후 통합 네트워크의 형성과 유지에도 많은 도움이 될 것이라고 덧붙임

 www.secorgroup.com  www.alliancenumerique.com

직소 퍼즐과 광고 접목한 MMO게임 등장



● 온라인 직소 퍼즐 게임 'Jigsawce' 서비스 개시

◆ 과거 'Tetris'의 모방작 'Blockles'로 성공을 거둔 바 있는 캐주얼게임 포털 Iminlikewithyou.com에서 신규 캐주얼 MMO 타이틀인 'Jigsawce' 서비스를 지난 12월 16일 개시

- 'Jigsawce'는 온라인 직소 퍼즐 게임으로, 다수 플레이어가 하나의 퍼즐을 함께 맞추며 서로 경쟁
- 홈페이지에 접속한 게임 유저는 곧바로 상대방과의 대전을 시작할 수 있음(Quick Play)
- Iminlikewithyou는 유저들이 퍼즐 맞추기를 구경하는 것 자체도 즐긴다는 것에 착안, 플레이어가 계속 게임을 관전할 수 있도록 24시간 제공할 계획

● 출시 배경 및 수익 모델

◆ Iminlikewithyou는 수익을 올리기 위해 게임에 등장하는 각종 이미지에 탄산 음료 등의 광고를 삽입

- Charles Forman 사장은 "광범위한 시장 조사를 거쳐, 85세 이하의 다양한 사람들을 대상으로 퍼즐을 스스로 창조하고 완성된 퍼즐을 친구들과 맞추며 즐기는 게임에 시장성이 있다고 판단했다"며 출시 배경을 밝힘
- 'Jigsawce'는 게임 소재와 광고요소를 적절히 혼합해, 수익성 확보 방안을 모색하고 있는 캐주얼 게임 개발사에 좋은 사례가 될 전망

 www.iminlikewithyou.com

美 New York州, 디지털 콘텐츠에 과세 검토 중

● New York 주지사, 154억 달러 재정 적자 해소 위한 법안 추진

◆ New York 주의 David Paterson 주지사는 154억 달러 규모의 재정 적자를 해소하기 위해, 디지털 콘텐츠에 대한 과세 법안을 제안할 것으로 알려졌다

- 뉴욕 현지 매체인 New York Daily News에 따르면, 민주당 소속 Paterson 주지사는 '디지털 방식으로 전송되는 각종 엔터테인먼트'에 관한 총 88개 항목의 새로운 과세안을 구상하고 있는 것으로 전해짐

- 해당 법안이 현안대로 통과될 경우, 소프트웨어(software), 디지털 음원, AV(audio-visual)/문서 파일, 디지털 사진, 비디오게임 등 여러 분야의 콘텐츠에 지방세가 적용될 예정

🌐 과세 법안 제안 배경

- ◆ 새롭게 제안된 디지털 콘텐츠에 대한 과세 법안은 경기 침체로 인한 세수 감수를 극복하기 위한 교육지책으로 풀이됨
 - Paterson 주지사는 “세계 경제의 침체로 인해 기존 월가(Wall Street) 기업 대상의 세입이 감소함에 따라 다소 극단적인 조치가 불가피하다”고 토로
 - 이번 과세안은 재정 확보를 위해 여러 종류의 소득세를 부과하기보다는 디지털 콘텐츠에 과세하는 편이 덜 부담스럽기 때문으로 분석됨
 - 이는 서적, 음악, 앨범, 영화 등 각종 콘텐츠의 디지털 유통에 대해서도 세금을 적용해 오프라인 판매와의 과세 형평을 맞춰야 한다는 취지도 있음

MS, 여성 겨냥한 Party 마케팅 실시



🌐 MS, 여성 유저 겨냥한 신규 마케팅 캠페인 진행

- ◆ Microsoft는 지난 12월 19일부터 美 전역 1,000명의 여성에게 150달러 상당의 Xbox 패키지 경품을 제공하는 이벤트를 실시
 - 경품을 받기 위해서는 MS가 지원하는 House Party 서비스에 최소 10명 이상의 친구를 초대해야 함
 - 경품 패키지에는 'Scene It?', 'Box Office Smash'와 같은 게임 타이틀과 Xbox 리모콘, Xbox Live 3개월 이용권, Microsoft Point 20달러가 포함됨

🌐 마케팅 배경 및 파급 효과

- ◆ 이번 마케팅은 'Halo', 'Gears of War' 등의 게임으로 코어 유저를 확보한 Microsoft가 여성 유저를 끌어들이려 시장을 확대하기 위한 전략으로 판단됨
 - Microsoft의 글로벌 인터랙티브 엔터테인먼트 사업부 Heather Snavely는 "지난 3년 간 2,000만 개의 Xbox를 판매했다"며, "추가로 2,000만 개를 판매하기 위해서는 기존의 유저층을 벗어나 여성 및 10대 고객에게 어필해야 하며, 지금까지 해왔던 것과는 다른 방식이 필요하다"고 이번 마케팅 캠페인의 배경을 밝힘

- ◆ Microsoft는 일반 매체 광고에 비해, 이 같은 관계를 이용한 마케팅을 통해 1만 명 규모의 여성 이용자들의 브랜드 충성도를 제고시킬 수 있을 뿐만 아니라, 간접적인 입소문 효과가 클 것으로 기대하고 있음
- ◆ MS가 마케팅 수단으로 활용한 House Party는 2005년 설립된 입소문 마케팅 전문업체
 - 현재 10만 명의 유저를 확보하고 있으며, Kmart, Fisher-Price Kraft를 포함한 43개 업체의 "브랜드 홍보"에 이용되고 있음
 - 파티 개최 기본 비용은 1,000회당 12만 달러이며, 5,000회의 경우 30만 달러

 corp.houseparty.com  www.xbox.com

이용자 참여형 게임 퍼블리싱 사이트 등장

신개념 퍼블리싱 사이트 출시

- ◆ 이용자가 출시될 게임을 직접 선택하고, 그것을 기반으로 퍼블리싱을 결정하는 이용자 중심 퍼블리싱 사이트인 Insurgency Interactive가 지난 12월 17일 출시
 - 이용자들은 타이틀 지원과 구입에 대한 서약을 하고, (게임 개발) 플랫폼이나 타이틀 패키지 포장 등의 의사 결정에 참여하게 되며, 게임 퍼블리싱 여부는 이용자들의 투표를 통해 결정

Insurgency Interactive 게임 퍼블리싱 모델의 전망

- ◆ Insurgency Interactive는 이용자 참여형 퍼블리싱 모델을 통해 기존에 발굴되지 못했던 새로운 형태의 게임 개발을 가능하게 할 뿐 아니라, 게임의 성공확률도 높여줄 것으로 기대
 - Insurgency Interactive 대변인은 “게이머들에게 아주 독특한 기회”라며, “게이머들은 소셜 네트워크 서비스(SNS)와 웹사이트를 이용해 좋아하는 게임에 대해 매일 이야기할 것”이라고 밝힘
 - 또한 그는 “목표가 뚜렷하고 주주의 영향을 받지 않는다는 점에서 이 커뮤니티가 놀라운 게임을 만들어내는 데 크게 도움이 될 것”이라고 말함
 - Insurgency Interactive는 50 달러짜리 참가권(Participant Credits)을 10만 명에게 판매, 게임 개발을 위한 500만 달러 가량의 자금을 조달하는 것을 목표로 하고 있음

 www.insurgencyinteractive.com

EA, 디지털 다운로드 사이트 Steam에서 자사 게임 유통

EA, 히트 게임들 DRM 없이 온라인 유통 개시

- ◆ EA는 지난 12월 22일 자사의 2008년 히트작들을 써드파티 DRM 없이 Valve의 Steam을 통해 판매
 - ‘Crysis’, ‘Crysis: Warhead’, ‘SiN Episodes: Emergence’에 이어 최근에는 ‘Spore’(첫 번째 확장팩 포함), ‘Warhammer Online’, ‘Need for Speed Undercover’, ‘Mass Effect’, ‘FIFA Manager’ 등도 Steam에서 출시
 - 이외에도 ‘Mirror's Edge’, ‘Dead Space’, ‘Command and Conquer: Red Alert 3’ 등의 타이틀이 Steam을 통해 서비스될 예정이며, 향후 출시 예정작도 같은 방식을 고려 중
 - EA 측이 자사 웹사이트를 통한 자체적인 디지털 유통 체계(‘EA Download Manager’를 통해 자사 서버에서 직접 게임 다운로드 제공)를 고수하고 있음에도 Steam을 통한 유통을 선택한 데다, 어떤 써드 파티 DRM도 적용하지 않았다는 점에서 주목 받고 있음
- ◆ Steam은 PC 환경에서 제공되는 유료 다운로드 서비스로, 일종의 게임 SW 쇼핑몰
 - 초기에는 Valve Software의 자체 제작 게임을 좀 더 저렴하게 온라인으로 판매하는 서비스에 가까웠으나, 최근에는 다른 개발사나 퍼블리셔의 게임은 물론 각종 게임의 확장팩이나 무료 체험판, Trailer(광고 동영상) 등을 포함해 800개 이상의 콘텐츠를 제공하고 있어 사실상 PC게임의 ‘온라인 유통 플랫폼’의 역할을 수행

EA 게임의 Steam 유통 배경 및 전망

- ◆ EA는 ‘Spore’ 출시에 맞춰 시행한 DRM(Digital Rights Management) 도입이 게이머들의 강한 반발에 직면하면서 유통 전략을 수정한 것으로 분석됨
 - Will Wright가 심혈을 기울여 제작한 ‘Spore’는 게이머들의 유례없이 강력한 온라인 항의 캠페인을 촉발시키며 부정적인 인식을 초래함
 - 게이머들이 SecuROM과 같은 DRM 자체를 선호하지 않는다는 사실이 입증되었고, EA는 자사 게임의 Steam 유통을 통해 등돌린 PC 게이머들을 다시 불러모으려는 의도를 보이는 것으로 풀이됨
- ◆ Ubisoft 등 대형 업체들이 이미 Steam에 참여하고 있으며, 이번에 EA가 가세함
 - Steam에서 EA 게임 출시로 인해, 그 동안 DRM으로 불편을 겪어온 소비자들의 편의성이 증대될 전망
 - EA가 DRM을 배제한 게임의 Steam 출시만으로 부진을 회복할 수 있을지는 미지수

 www.ea.com  store.steampowered.com

유명 게임 'GTA'의 2009년 매출, 50% 감소할 전망

● 'GTA' 시리즈 매출, DLC 출시에도 불구하고 급감할 전망...Wedbush Morgan

- ◆ 글로벌 투자은행 Wedbush Morgan의 애널리스트인 Michael Pachter는 美 게임업체 Take-Two의 'GTA' 시리즈 매출이 2009 회계연도에 전년의 절반 수준으로 급감할 것으로 전망
 - Take-Two는 'GTA 4'의 Xbox 전용 다운로드 콘텐츠(DLC) 'The Lost and Damned'를 2월 17일 출시할 계획이나, Pachter는 다운로드 콘텐츠의 수익이 매출 감소세를 반전시키기에는 역부족일 것으로 전망

● 향후 'GTA' 시리즈와 Take Two의 전망

- ◆ Take Two는 최근 'GTA' 시리즈의 개발사인 Rockstar Games의 설립자 Sam Houser 형제와 GTA 시리즈 핵심 개발자들과의 계약을 2012년까지 연장
 - 이번 계약에는 새로운 인센티브 및 수익배분 조건과 Houser 형제가 새로운 게임을 만들기 위해 독립 회사를 설립하는 조건도 포함되어 있으며, 새로운 개발사는 Rockstar의 자회사로 설립, 여기에서 개발되는 신작 게임의 독점 유통권을 Take Two가 소유할 계획
- ◆ Pachter는 Take-Two의 2009 회계연도를 대체로 낙관적으로 전망했으나, 'GTA' 시리즈의 매출 감소와 주력 게임의 부재로 인해 실적 전망치는 기대에 못미칠 가능성이 있다고 전망

 www.take2games.com  www.rockstargames.com

STAT 게임용 PC사양 조사결과...Steam 이용자 대상



● 그래픽 카드 부분에서는 Nvidia, CPU부분에서는 Intel의 강세 여전

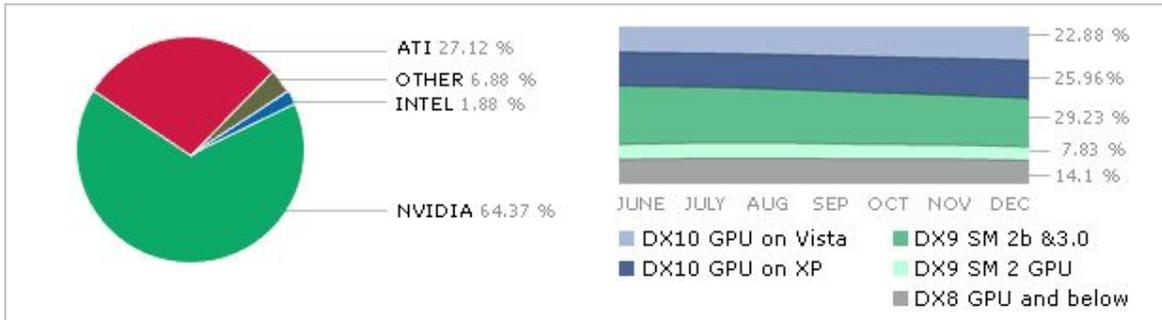
- ◆ Valve Software의 PC게임 온라인 유통사이트인 Steam에서 게임 다운로드에 사용되고 있는 PC 사양 현황을 지난 12월 15일 발표
 - 그래픽 카드 제조사 부분에서는 Nvidia가 여전히 60%가 넘는 점유율을 보이며 1위를 차지했으며, ATI가 약 27%로 2위를 차지
 - DirectX 버전은 DirectX10의 비중이 점차 확대되고 있는 모습
 - CPU 부분은 Intel이 약 64%, AMD가 약 35%를 차지

글로벌 게임산업 Trend

- 듀얼코어(CPU당 2개의 코어) PC가 약 50%를 차지하며 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 최근 쿼드코어(CPU 코어 수가 4개) PC 비중이 전월대비 0.64% 증가

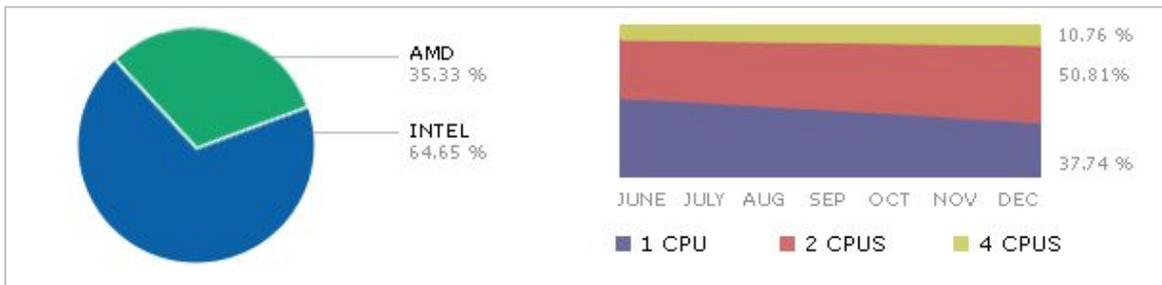
*주: 'Steam'이란, Valve Software가 개발한 PC게임의 디지털 배포, DRM, 멀티플레이어 게임 관리 등을 위한 플랫폼으로 인터넷을 통한 다양한 장르의 게임과 관련 콘텐츠들의 배포에 사용되고 있음. 현재 약 540여 게임들을 스팀을 통해 즐길 수 있으며, 실 사용자 수는 1,600만 명이 넘는 것으로 알려짐

Chart Steam 이용자 PC의 그래픽 카드 제조사 비율 및 Direct x 버전 현황



[출처] steampowered.com, 스트라베이스 재구성

Chart Steam에서 사용된 PC의 CPU 제조사 비율 및 CPU 코어 수 현황



[출처] steampowered.com, 스트라베이스 재구성

STAT 65세 이상 노인의 30%는 매일 게임...Pew Internet

美 65세 이상 연령층의 게임 이용 빈도, 상당히 높은 것으로 조사

- ◆ 美 비영리 조사기관인 Pew Internet에 따르면, 미국의 65세 이상 노인층의 게임 이용 빈도가 상당히 높은 것으로 조사됨
 - 65세 이상 연령층의 36%가 거의 매일 게임을 즐기는 것으로 집계되었으며, 약 64%가 일주일에 한 번 이상 게임을 즐기는 것으로 조사됨
 - 이처럼 고연령층의 게임 이용 빈도가 높은 것은 18~29세 연령층보다 여가 시간이 더 많기 때문인 것으로 분석됨

Table 美 연령대 별 게임 이용 빈도 현황

연령 \ 빈도	거의 매일	일주일에 몇 번	월에 몇 번	거의 하지 않음
전체	21%	28%	27%	20%
18~29 세	20%	30%	30%	16%
30~49 세	20%	26%	25%	24%
50~64 세	19%	30%	25%	21%
65 세 이상	36%	28%	17%	14%

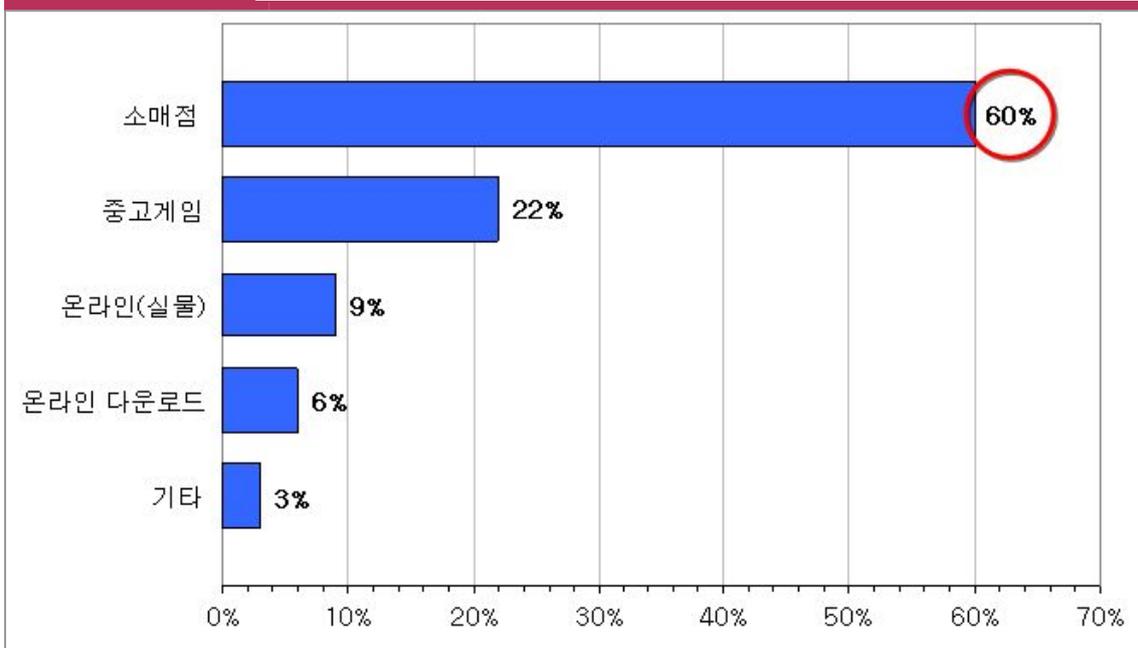
*주: 게임에는 PC게임, 온라인게임, 콘솔게임, 모바일게임 등 포함
 [출처] majornelson.com

STAT 콘솔게임 구매자의 6%만이 디지털다운로드 방식으로 구매

소매점을 통한 콘솔게임 구매가 여전히 가장 빈번한 것으로 조사

- ◆ 시장조사업체인 Frank N. Magid Associates에 따르면, 콘솔게임 구매자들의 소매점을 통한 구매가 60%로 여전히 가장 높은 것으로 조사됨
 - 특히 가장 많이 게임을 즐기는 남성 연령층(12~34세)에서도 소매점을 통해 게임을 구매하는 빈도가 높은 것으로 조사됨

Chart 콘솔게임 구매 방식 현황



[출처] Frank N. Magid Associates, 2008

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (12월 넷째 주)

Table		美 콘솔 HW&SW 판매량(2008.12.21~12.27)			(단위: 대)
구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비 증감	누적판매량
HW	DS	Nintendo	894,911	-7%	31,924,268
	Wii	Nintendo	774,400	-25%	20,849,892
	Xbox360	Microsoft	411,523	-22%	15,707,869
	PSP	Sony	242,216	-15%	15,514,302
	PlayStation 3	Sony	192,934	-14%	7,432,633
	PlayStation 2	Sony	129,999	-14%	49,654,920
SW	Wii Sports(Wii)	Nintendo	774,400	-25%	20,849,892
	Wii Play(Wii)	Nintendo	436,080	-2%	10,021,803
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	410,186	-9%	5,761,087
	New Super Mario Bros(DS)	Nintendo	392,791	-5%	6,666,111
	Call of Duty: World at War(X360)	Activision	325,954	-19%	2,885,446
	Wii Fit(Wii)	Nintendo	316,579	-17%	5,166,662
	Lego Indiana Jones: The Original Adventures(X360)	LucasArts	261,835	-19%	1,839,610
	Kung Fu Panda(X360)	Activision	250,179	-19%	1,599,500
	Gears Of War 2(X360)	Microsoft	242,044	+9%	2,754,056
	Brain Training(DS)	Nintendo	236,067	-5%	4,235,118

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (12월 셋째 주)

Table		美 PC게임 판매량 (2008.12.14~12.20)	
순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
2	Spore	Simulation	Electronic Arts
3	Left4Dead	FPS	Valve
4	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
5	Call Of Duty: World At War	FPS	Treyarch
6	Fallout 3	Action RPG	Bethesda
7	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
8	Bejeweled Twist	Puzzle	Popcap
9	WoW: Battle Chest	MMORPG	Blizzard
10	The Sims 2 Mansion & Garden Stuff Exp.	MMORPG	EA Maxis

[출처] NPD Group