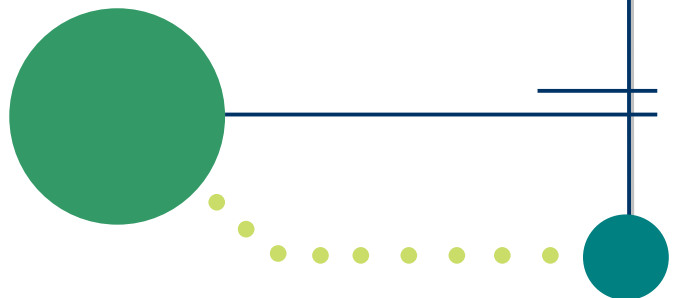




북미 게임 시장 동향

- 애널리스트가 전망하는 2009년 글로벌 게임시장 트렌드
- 글로벌 게임업체 EA, 실적 부실로 위기
- **M&A** 美 출판업체 Ziff Davis, 게임전문사이트 1UP 매각
- 美 캐주얼게임 업체 Zynga, 부분유료화로 5,000만 달러 매출
- MS, 실적 악화로 대규모 인원 감축
- MS, 앞으로도 Xbox360에 Blu-ray를 장착하지 않을 것
- '게임은 건강에 유해' 경고문 의무 표기 법안 제출..美 하원의원
- 소비자가전 전시회 CES 2009 Briefing
- **STAT** 2008년 중고게임 평균가격 전년대비 23.7% 감소
- **STAT** 2008년 Xbox Live 인기 게임 Top10
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (1월 첫째 주)



애널리스트가 전망하는 2009년 글로벌 게임시장 트렌드

2009년 게임시장, 경기침체에도 불구하고 밝은 전망

◆ 전세계적인 경기 침체로 인해 불황에 강하다는 게임업계에서조차 강원 소식이 잇따르고 있는 가운데, 2009년 글로벌 게임 시장은 혁신적인 신규 타이틀과 초대형 연작들이 연이어 출시되는 등 새로운 면모를 보일 전망

- NPD Group의 게임 부문 애널리스트인 Anita Frazier은 기존의 하드코어 게이머 층이 견재하고 이들을 겨냥한 대작게임들 역시 선전하고 있지만, 그 틀을 넘어 여러 방향으로 게임 콘텐츠의 가능성이 확장되고 있어, “본질적인 변화의 시기”라고 진단

#1 - 잇따른 연작 출시

◆ 지난해 ‘Rock Band 2’, ‘Fallout 3’, ‘Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots’ 등이 크게 인기를 끌었던 것처럼 올해에도 유명 IP 기반 연작들(‘Resident Evil 5’, ‘Street Fighter IV’, ‘God of War III’ 등)이 잇따를 전망

- GamePro Magazine의 Sid Shuman 편집장은 “경기가 불안할 때는 게이머들도 여느 소비자와 같이 ‘이미 품질을 인정 받은 브랜드’를 선호하게 된다”고 진단

#2 - 저가 다운로드형 게임의 부상

◆ 대작 게임들이 오프라인 유통망을 통해 다소 비싼 가격(장당 60 달러 수준)으로 출시되는 반면, 군소 개발사들이 온라인을 통해 출시하는 20 달러 이하의 다운로드형 게임(PS3용 타이틀인 ‘Flower’나 Xbox360용 타이틀인 ‘Darwinia Plus’ 등)이 인기를 얻을 것이라고, DigitalTrends.com의 발행인인 Scott Steinberg는 전망

- 5~15 달러에 불과한 저렴한 가격, 쉬운 조작법, 즉석에서 다운로드 받아 즐길 수 있는 작은 용량 등이 매력요소로 작용할 전망

#3 - 다운로드형 부가 콘텐츠(DLC)의 확산

◆ 올해에도 오프라인으로 유통되는 콘솔게임 타이틀에 다운로드형 부가 콘텐츠(DLC: downloadable content)를 적용, 불법복제와 중고거래 비율을 줄이고, 정품 구매를 유도하는 전략이 확산될 전망

- ‘Grand Theft Auto IV’의 확장팩으로 오는 2월 17일 Xbox Live에 독점 출시될 ‘The Lost and Damned’ 등이 대표적 사례

#4 - 혁신 기술 부상

- ◆ 지난 8일~11일 미국 Las Vegas에서 개최된 세계 최대 가전 박람회 CES에서는 Sony가 'MotorStorm: Pacific Rift', 'Wipeout HD' 등의 3D 게임을 선보였고, Microsoft는 일반인을 겨냥한 다운로드형 '게임 저작툴', 'Kodu'를 PC용과 Xbox360용으로 공개, 2009년엔 혁신적인 기술을 통한 게임성의 개척이 예상됨

#5 - 대작 PC/온라인게임 출시

- ◆ 올해 'Diablo III', 'The Sims 3', 'StarCraft II' 등의 초대형 PC게임 대작들이 잇따라 출시, 'World of Warcraft'와의 경쟁이 심화될 전망이며, PC와 콘솔간 경쟁이 재현될 가능성도 높음

글로벌 게임업체 EA, 실적 부실로 위기



EA, 매출 목표치 미달로 주가 10% 급락

- ◆ 한 때 '다 먹어치운다(Eat All)'는 평가를 받던 글로벌 게임업체 EA가 지난 1월 9일 북미 지역과 유럽의 매출 부진으로 예상 매출을 달성하지 못할 것이라는 소식과 함께, 주가가 10% 급락하는 등 위태로운 상황
 - 특히 지난 2008년 미국 콘솔게임 시장규모가 220억 달러로 역대 최대 규모를 달성한 데 비추어 볼 때 저조한 성적

EA 위기의 원인

- ◆ 가장 큰 원인으로서는 경쟁사에 비해 떨어지는 개발비 투자 효율성이 지목되고 있음
 - EA와 비슷한 매출 규모의 Activision Blizzard는 게임 1개당 평균 개발비는 비슷하지만, 소수 작품에 집중해서 개발비를 투입하며, 이들의 이익률 또한 EA에 비해 높음

EA 위기 대처 전략

- ◆ 사실 EA의 비용에 관한 문제의식은 지난 2004년 CEO로 임명된 John Riccitiello가 'Tiger Woods', 'James Bond'와 같은 고비용을 요하는 IP기반 게임 개발 비중을 줄이고, 게임의 질적 향상에 초점을 맞추면서 이미 시작됨
 - 비평가로부터 좋은 평가를 받았던 호러 게임 'Dead Space'나 'Left 4 Dead'의 매출은 기대에 미치지 못한 데다, 게다가 올 초 인기게임 'GTA'의 퍼블리셔인 Take Two 인수전

또한 실패함

- 무엇보다 EA가 Xbox360, PS3 중심으로 수요가 증가할 것으로 예측했던 것과 달리 시장이 저사양의 혁신적인 Wii에 폭발적인 반응을 보였다는 점이 결정적인 판단착오로 작용, 관련 시장에서 뒤쳐지는 결과를 초래
- ◆ 결국 EA는 전체 인력의 6%에 해당하는 1,000여 명 규모의 인원 감축을 단행한데다, 신규 개발 스튜디오 설립 계획을 취소하는 등의 강도 높은 구조조정안을 발표했음
- 최근 주가가 폭락하면서, 게임산업에 큰 관심을 보이고 있는 Disney와 같은 전통 미디어업체가 EA 스포츠 사업 부문 인수를 타진하고 있다는 루머가 돌고 있는 상황

| 비교 항목 | EA | Activision Blizzard |
|-------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 연간 매출 | 43억 2,000만 달러 (‘07년 10월~’08년 9월) | 34억 7,000만 달러 (‘07년 10월~’08년 9월) |
| 연간 개발비 투입비율 | 매출의 27% (11억 6,640만 달러) | 매출의 10% (3억 4,700만 달러) |
| 연간 출시 타이틀 수 | 35~50개 | 15개 |
| 1개 당 평균 개발비 | 2,333~3,333만 달러 | 2,313만 달러 |
| 수익성(이익률) | 낮음 | 높음 |

[출처] 스트라베이스, 2009

美 출판업체 Ziff Davis, 게임전문사이트 1UP 매각



● 게임전문사이트 1UP 매각설, 사실로 밝혀져

- ◆ 美 미디어 공룡 Hearst Corporation의 자회사 UGO Entertainment는 美 출판/인터넷 업체인 Ziff Davis Media로부터 게임 전문 사이트인 1UP network 관련 사이트 4개(1UP.com, MyCheats.com, GameVideos.com, GameTab.com)를 지난 7일 인수
 - 그 동안 소문으로 무성했던 Ziff Davis Media의 1UP network 매각설이 사실로 확인된 것
 - 아울러 지난 20년 간 발행되어온 미국 콘솔게임 전문잡지 EGM Magazine도 2009년 1월호를 끝으로 사업을 정리할 계획

● 매각 & 인수 배경

- ◆ 이에 대해 Ziff Davis Media의 Jason Young CEO는 “이번 매각을 통해 부채를 줄이는 동시에 핵심 사업인 IT전문 사이트 PCMag Digital Network 부문에도 전력을 쏟을 수 있을 것”이라며 매각 배경을 밝힘

- ◆ 이번 인수와 관련 UGO Entertainment의 J Moses CEO는 “창립 이후 지난 11년 동안 우리는 게이머 커뮤니티 제공은 물론이고 세계 수준의 온라인 유통 관련 플랫폼을 구축하는 데 힘써 왔다”며 “공신력/편집 역량/독자층 등을 두루 확보하고 있는 1UP을 기반으로 고품질 콘텐츠를 대폭 확충하고 향후 성장에 박차를 가할 것”이라고 강조
 - 한편, 게임전문사이트 Gamasutra를 통해 공개된 내부 이메일에 따르면 EGM 및 1UP Network 직원 일부를 포함해 총 30여 명 가량이 해고된 것으로 전해짐

 www.1up.com  www.ziffdavis.com  www.ugo.com

美 캐주얼게임 업체 Zynga, 부분유료화로 5,000만 달러 매출

🌐 Zynga, 인기 포커게임으로 부분유료화 모델 성공

- ◆ SNS기반 캐주얼게임업체 Zynga가 인기 온라인게임 ‘Texas Hold’em(포커게임)’에 부분유료화 모델을 채택, 2008년 한 해에만 5,000만 달러의 수익을 올린 것으로 알려짐
 - 경제전문지 Economist에 따르면, Zynga는 지난 2007년 9월부터 흑자 행진을 해왔음
 - 실제로 Zynga의 ‘Texas HoldEm Poker’는 764만 여명의 월 이용자 수(지난 1월 22일 기준)를 기록하며, Facebook 게임 애플리케이션 순위에서 1위를 차지했으며, Zynga는 Facebook용 개발사 중 1위를 차지

🌐 성공요인

- ◆ Zynga는 Facebook, MySpace, Bebo, Hi5 뿐만 아니라, iPhone에도 게임을 제공하며, 다른 플랫폼의 유저들이 온라인상에서 게임을 즐길 수 있도록 제공
 - 예를 들어, iPhone의 ‘Live Poker’ 이용자는 Facebook의 ‘Texas Hold’em’ 이용자와 네트워크를 통해 게임을 즐길 수 있음
- ◆ 기존에는 각 플랫폼 별 이용자들끼리만 게임을 즐길 수 있었던 데 반해, Zynga는 플랫폼에 관계없이 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공해, 게임 이용자들이 하여금 아이템 등을 구매하고자 하는 욕구를 극대화시킴

 www.zynga.com/games/index.php?game=texasholdem

MS, 실적 악화로 대규모 인원 감축

Microsoft®

● MS, 2/4분기 순이익 전년대비 11% 감소해 5,000명 해고

- ◆ 글로벌 IT업체인 Microsoft는 2009 회계연도 2/4분기(2008년 10월~12월) 순이익이 41억 7,000만 달러로 전년대비 11% 감소해, 전체 인력의 5.5%에 해당하는 5,000명을 향후 18개월에 걸쳐 감축할 계획이라고 지난 22일 발표
 - 인력감축은 연구개발, 마케팅, 영업, 회계, 법률, 인사, 기술지원 분야 인력을 대상으로 진행되며, 조만간 1,400명을 감축하고, 18개월 안에 1,400명을 포함해 총 5,000명 규모의 인력을 감축할 계획
 - 2/4분기 매출은 166억 3,000만 달러로 전년대비 2% 증가
 - MS는 시장 변동성이 확대되고 있다는 이유로 3/4분기(2009년 1월~3월) 실적 전망치를 밝히지 않았으나, 현실적으로 실적 목표를 달성하기 힘들 것으로 예상됨
 - 이 같은 Microsoft의 악화된 실적과 대규모 인원 감축 소식에 따라 주가는 12% 가까이 급락하면서 17.11달러로 장을 마감

● 인원 감축 배경 및 전망

- ◆ MS의 CEO인 Steve Ballmer는 “극심한 경기침체로 인해 소비자 및 기업 모두 지출을 꺼리면서, PC 판매량과 IT 관련 서비스 매출이 당초 예상보다 크게 급감했다”며 실적 악화 원인과 인원 감축 배경을 밝혔
 - 이번 인력 감축은 MS의 광범위한 비용절감 방안의 일환이며, 이를 통해 15억 달러 규모의 영업비용(OPEX: Operating Expenses)과 7억 달러 규모의 설비투자비용(CAPEX: Capital Expenses)을 절감할 수 있을 것으로 기대되고 있음
 - Microsoft의 인력감축설은 실적발표 시즌인 1월이 다가오면서 여러 매체에서 제기됐으며, 이번 감축 소식으로 인해 사실로 확인된 것임
- ◆ 그러나 게임 사업을 담당하고 있는 Entertainment and Devices 사업부는 지난 분기 600만 대의 판매량을 기록한 Xbox360의 판매호조에 힘입어 3%의 매출 증가를 보인 것으로 나타남

MS, 앞으로도 Xbox360에 Blu-ray를 장착하지 않을 것



MS, Xbox360의 Blu-ray 탑재나 Blu-ray용 게임 개발 계획 없어

- ◆ Microsoft의 Entertainment & Device 부문 사장인 Robbie Bach은 지난 1월 9일 미국 Las Vegas에서 열린 CES에서 향후 Xbox360에 Blu-ray를 탑재할 계획은 물론, Blu-ray 게임 또한 출시할 계획이 없다는 입장을 분명히 함
 - MS의 HD-DVD가 Sony와의 차세대 DVD 경쟁에서 참패하고, 최근 공식적으로 포기하면서, MS가 Xbox360에 Blu-ray를 채택할 것인지 귀추가 주목돼 왔음

3가지 관점에서의 전략적 선택 배경

- ◆ [소비자] Robbie Bach은 “현재 Blu-ray 수요의 대부분은 영상 콘텐츠인데, Xbox360 이용자들은 Xbox Live를 통해 복미 최대의 DVD 대여 사이트인 Netflix의 영상 콘텐츠를 감상할 수 있기 때문에, Blu-ray 도입을 원하는 유저 수는 많지 않다”며, 소비자 입장에서 Blu-ray의 효용성이 높지 않음을 지적
- ◆ [퍼블리셔] Xbox360용 게임을 제공하는 퍼블리셔들 입장에서도 Blu-ray용으로 게임을 제작할 경우, 기존의 Blu-ray를 장착하지 않은 2,800만 대에서는 이용할 수 없어 상대적인 리스크가 높아져 상대적으로 매력도가 떨어질 것으로 추정됨
- ◆ [Microsoft] 무엇보다 Blu-ray 탑재시 제조비 및 라이선스비가 추가로 발생, 게임기 본체 가격이 상승하게 돼, 현재 Xbox360의 최대 무기인 ‘가장 저렴한 게임기’라는 차별화 포인트를 상실하게 된다는 점이 MS가 Blu-ray 채택을 꺼리고 있는 가장 큰 이유

‘게임은 건강에 유해’ 경고문 의무 표기 법안 제출..美 하원의원

‘Video Game Health Labeling Act of 2009’ 발의

- ◆ Joe Baca(민주당 캘리포니아) 하원의원은 Frank R. Wolf(공화당 버지니아) 의원과 공조, 관련 입법안인 ‘Video Game Health Labeling Act of 2009(HR 231)’을 지난 1월 7일 제출한 것으로 알려짐
 - 법안이 통과될 경우 미국오락소프트웨어위원회(ESRB: Entertainment Software Ratings Board)로부터 T(13세 이상) 또는 M(17세 이상)등급을 받은 모든 게임들은 미국소비자제품안전위원회(CPSC: Consumer Product Safety Commission)가 정한 경고문을 부착해야 하며, 내용은 다음과 같음

- “경고: 일부 비디오 게임 등 폭력적인 내용을 담고 있는 미디어에 과도하게 노출될 경우 공격적인 행동을 유발할 수 있다”

법안 발의 배경 및 전망

- ◆ Baca 의원은 “게임업계는 소비자들에게 게임의 잠재적 유해성을 고지할 의무가 있음에도 불구하고 번번히 이행하지 않았다”며, “미국의 가정들은 폭력적인 게임과 젊은이들의 공격적인 행동이 무관하지 않다는 사실을 알 권리가 있다”고 역설
 - 그는 폭력적인 게임과 공격적인 행동 사이의 연관성은 Pediatrics Journal(소아과학 저널), the University of Indiana(인디애나 대학교), the University of Missouri(미주리 대학교), Michigan State University(미시간 주립대학교) 등의 연구를 통해 이미 드러났다고 강조
- ◆ 참고로 지난해까지 ESRB로부터 T 및 M 등급을 받은 타이틀은 전체 게임의 1/4에 달해, 이번 법안이 발효될 경우 게임업계에 미치는 파급력은 상당할 것으로 전망됨
- ◆ 그러나 이 같은 게임 규제안은 오랫동안 논란을 빚어왔고 실제로 입법이 추진된 경우에도 대부분 심의를 통과하지 못하거나 좌초된 경우도 많아, 최종 통과 여부는 불확실한 상황

*주: ESRB의 등급은 다음의 5가지가 있음: EC(Early Childhood: 3세 이상), E(Everyone: 6세 이상), T(Teen: 13세 이상), M(Mature: 17세 이상), AO(Adults Only: 18세 이상, 성인), RP(Rating Pending: 등급 보류)

 www.house.gov/apps/list/press/ca43_baca/videogame_health_010709.html

소비자가전 전시회 CES 2009 Briefing



CES 2009 개요 및 특징

| 행사명 | 개최 시기 | 개최지 | 관련 웹사이트 |
|----------|-----------------|-----------|----------------|
| CES 2009 | 2009.01.08 ~ 11 | 미국 라스베이가스 | www.cesweb.org |

- ◆ 경기 침체로 규모가 소폭 축소
 - 참가 업체 수는 2,700개로 예년과 비슷한 수준이었으며, 참가자 수는 경기침체 여파로 8% 가량 감소했음에도 불구하고, 전세계 4,500명의 기자와 1,900명의 금융 및 산업 애널리스트가 참가, 소비자가전 트렌드에 대한 뜨거운 관심을 보여줌
- ◆ 신규 가전 잇따라 발표
 - ‘Best of CES 2009 Awards’를 수상한 스마트폰 ‘Palm Pre’를 비롯, 인터넷 TV, 넷북, Full HD LCD 모니터 등 다양한 신규 가전 제품이 소개됨

CES 2009의 주요 트렌드

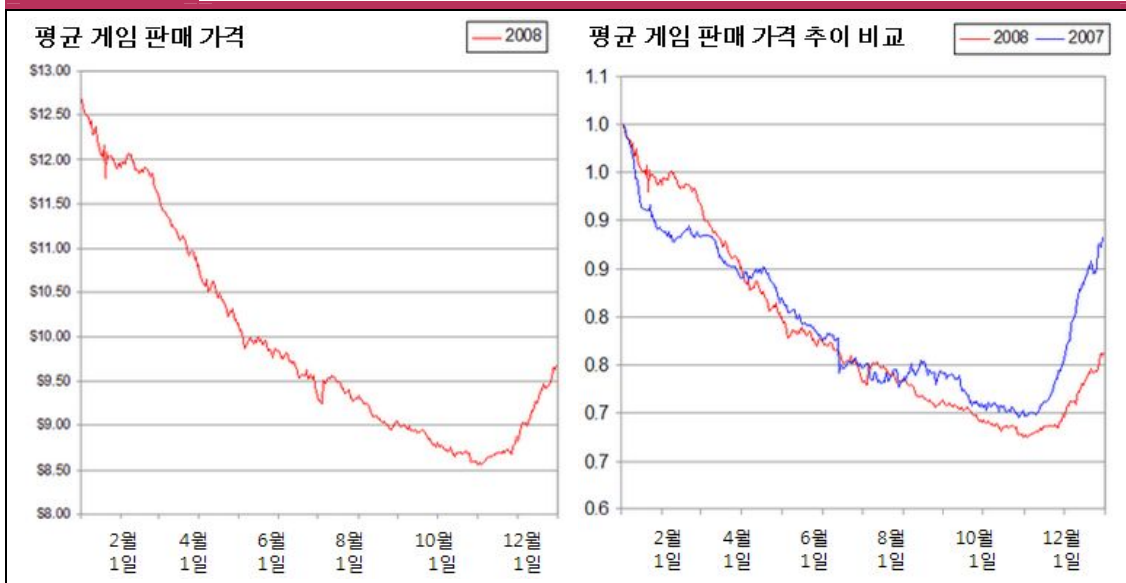
- ◆ 2009년 콘솔게임기 시장, 소폭 성장 예상
 - CES 주관협회인 CEA의 Tim Hervert 이사는 시장조사업체인 Gfk 자료를 인용, 2009년 전세계 콘솔게임기 판매량은 2008년 대비 5.4%, 매출은 1.1% 성장할 것으로 전망
 - 특히 하드웨어보다 소프트웨어 시장의 성장이 기대되며, 2008년 북미 시장에서만 22%의 성장률을 기록한 게임 액세서리 시장도 빠른 성장이 예상됨
- ◆ Sony, PS3 통한 3D 입체영상 선보여
 - PlayStation3를 통해 'WipEout HD', 'Gran Turismo 5'의 3D 입체영상을 공개
 - 특수 안경을 통해 3D를 구현하는 방식으로, IMAX 영화관과 같은 입체감으로 호평
 - PS3의 수명 주기를 고려할 때 다음 버전에서 구현될 가능성이 높지만, 이번 전시는 Sony의 차세대 콘솔게임기 전략이 3D 영상 강화라는 것을 확인시켜줌
- ◆ MS, 'Halo' 시리즈 누적 판매량 2,500만 장 돌파
 - MS는 Xbox 대표작 'Halo'가 세 개 타이틀만으로 누적 판매량 2,500만 장을 달성했다고 발표
 - 2009년 3월에 'Halo Wars', 가을에 'Halo 3: ODST' 발매를 앞두고 있으며, 'Halo'를 통해 전세계 2,500만 명의 유저와 함께 온라인게임을 즐길 수 있다고 강조
- ◆ 소비자가전 주요 트렌드
 - 2009년 TV 시장은 HDTV와 LCD TV가 주도, 전년대비 2.6% 성장할 전망이며, Yahoo의 위젯 채널 등 인터넷에 직접 접속하는 TV 및 서비스가 부상할 전망
 - 일반 휴대폰에서 스마트폰으로의 전환이 본격화되며, 북미 시장의 경우 스마트폰 판매량이 31% 증가할 것이라는 기대에 힘입어, Palm의 'Palm Pre'를 비롯, Motorola의 'Surf', HTC의 'S743', Nokia의 'E63' 등 다양한 스마트폰이 소개됨
 - 넷북을 포함한 노트북 PC가 판매 대수와 매출 측면에서 두 자리수 성장세를 보일 것으로 예상되며, Sony의 'Vaio P' 등 다양한 넷북이 발표됨

STAT 2008년 중고게임 평균가격 전년대비 23.7% 감소

경기 침체에 따른 판매 실적 부진으로 중고게임 가격 하락

- ◆ 콘솔게임 가격정보 사이트인 VideoGamePriceCharts.com에 따르면, 2008년 1월 초 12.69 달러로 시작한 중고게임 평균가격은 지난 11월 셋째 주에 8.57 달러로 최저점을 지난 후, 12월 말에는 9.68달러로 반등, 2007년 말 대비 23.7% 감소한 것으로 나타남
 - VideoGamePriceCharts.com은 콘솔게임 가격정보 사이트로, Amazon, Half.com, eBay, JJGames와 같은 사이트에서 거래되는 게임 가격을 집계, 제공하고 있음
- ◆ 평균 중고게임 판매 가격 추이는 1월부터 7월까지 2007년과 비슷한 양상을 보였으나, 2007년에는 말에 26.6% 상승한 데 비해 2008년에는 13% 상승에 그친 것으로 나타남

Chart 2008년 중고게임 평균가격 및 추이비교



[출처] videogamepricecharts.com

STAT 2008년 Xbox Live 인기 게임 Top10

● 'Halo 3'이 2008년 가장 인기 있는 게임으로 낙점

- ◆ Microsoft는 Xbox Live에서 온라인으로 플레이 한 순이용자 수를 기준으로 인기 게임 10개를 발표
 - 'Halo 3'이 인기 게임 1위로 올랐으며, 'Call of duty 4', 'GTA IV' 등이 뒤를 이음
 - 'Guitar Hero III', 'Rock Band'와 같은 음악 게임이 처음으로 10위권 안에 들어와 음악 게임 열풍을 보여줌

Table 2008년 Xbox Live 인기 게임 Top 10

| 순위 | 게임명 | 장르 | 퍼블리셔 |
|----|--------------------------------------|----------|-----------------|
| 1 | Halo 3 | FPS | Microsoft |
| 2 | Call of Duty 4 | FPS | Activision |
| 3 | GTA IV | Action | Rockstar Games |
| 4 | Gears of War 2 | Shooting | Microsoft |
| 5 | Gears of War | Shooting | Microsoft |
| 6 | Call of Duty: World at War | FPS | Activision |
| 7 | Guitar Hero III | Action | Activision |
| 8 | Battlefield: Bad Company(Demo) | FPS | Electronic Arts |
| 9 | Star Wars: The Force Unleashed(Demo) | Action | LucasArts |
| 10 | Rock Band | Action | MTV Games |

[출처] majornielson.com

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.1.4~1.10) (단위: 대)

| 구분 | 항목 | Publisher | 판매량 | 전주 대비 | 누적 판매량 |
|---------------------------------|----------------------------------|------------|---------|-----------|------------|
| HW | Wii | Nintendo | 181,875 | -33% | 21,301,667 |
| | Xbox360 | Microsoft | 103,281 | -25% | 15,948,678 |
| | DS | Nintendo | 87,922 | -2% | 32,171,821 |
| | PlayStation 3 | Sony | 72,395 | -7% | 7,582,488 |
| | PSP | Sony | 64,661 | -21% | 15,661,092 |
| | PlayStation 2 | Sony | 34,203 | -31% | 49,739,030 |
| SW | Wii Sports(Wii) | Nintendo | 181,875 | -33% | 21,301,667 |
| | Wii Fit(Wii) | Nintendo | 103,577 | -19% | 5,398,457 |
| | Wii Play(Wii) | Nintendo | 99,317 | -38% | 10,281,238 |
| | Call of Duty: World at War(X360) | Activision | 99,278 | -33% | 3,132,582 |
| | Mario Kart Wii(Wii) | Nintendo | 95,773 | -21% | 5,918,216 |
| | New Super Mario Bros(DS) | Nintendo | 70,848 | -8% | 6,813,901 |
| | Mario Kart DS(DS) | Nintendo | 56,040 | -25% | 5,201,573 |
| | Gears Of War 2(X360) | Microsoft | 56,019 | -35% | 2,896,290 |
| | Guitar Hero: World Tour(Wii) | Activision | 54,943 | -35% | 1,670,906 |
| Call of Duty: World at War(PS3) | Activision | 54,394 | -25% | 1,417,240 | |

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (1월 첫째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2008.12.28~2009.1.3)

| 순위 | 게임명 | 장르 | 퍼블리셔 |
|----|--|------------|------------------------|
| 1 | The Sims 2 Double Deluxe | Simulation | Electronic Arts |
| 2 | WoW: Wrath of the Lich King | MMORPG | Blizzard |
| 3 | Spore | Simulation | Electronic Arts |
| 4 | The Sims 2 Apartment Life | Simulation | Electronic Arts |
| 5 | WoW: Battle Chest | MMORPG | Blizzard Entertainment |
| 6 | Fallout 3 | ActionRPG | Bethesda |
| 7 | Left4Dead | FPS | Valve |
| 8 | Call Of Duty: World At War | FPS | Treyarch |
| 9 | World of Warcraft | MMORPG | Blizzard Entertainment |
| 10 | The Sims 2 Mansion & Garden Stuff Exp. | MMORPG | EA Maxis |

[출처] NPD Group