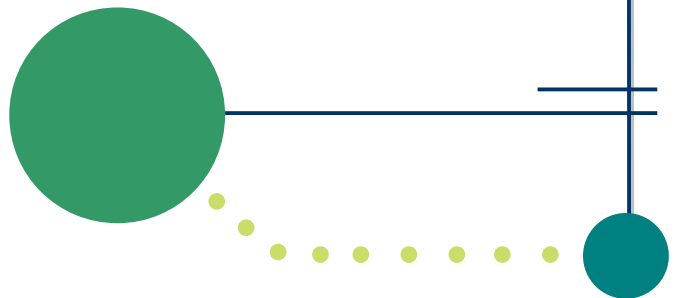




북미 게임 시장 동향

- 해외 MMORPG, 수익 극대화 위해 콘솔게임으로 잇따라 출시
- Disney, 게임 사업부 구조조정 돌입
- Blizzard, E3 참여 거부 의사 밝혀
- 美 Time Warner, TV·DVD 사업 부진, 게임 사업으로 만회
- Amazon, 캐주얼게임 다운로드 서비스 출시
- 유명 레이싱 게임 'Need for Speed', 플랫폼별 분할 출시
- 유명 영화 '본 시리즈', EA 통해 게임으로 출시
- **M&A** 美 게임대여업체 GameFly, 게임전문 사이트 Shacknews 인수
- **STAT** 경기불황으로 인기 타이틀 판매 편중 현상 가속화
- **STAT** 스마트폰 모바일게임 다운로드 전년대비 3배 증가...comScore
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 다섯째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (2월 둘째 주)



해외 MMORPG, 수익 극대화 위해 콘솔게임으로 잇따라 출시

● '대항해 시대 온라인' 등 다수 MMORPG, 콘솔로 출시 예정

- ◆ Blizzard의 'World of Warcraft'의 인기에 밀려 빛을 보지 못했던 해외 MMORPG들이 PC뿐만 아니라, Xbox360, PS3 등 차세대 콘솔 플랫폼도 함께 출시하는 멀티플랫폼 전략을 잇따라 채택하고 있음
 - 슈퍼맨, 배트맨 등 'DC UNIVERSE'의 영웅들이 대거 등장하는 Sony Online Entertainment의 MMORPG 'DC UNIVERSE ONLINE'(2009년 말 출시 예정)은 PC뿐만 아니라, PS3용으로도 개발되고 있는 것으로 알려졌으며, 특히 콘솔용 게임의 경우, 콘솔 특유의 컨트롤러에 최적화된 인터페이스를 도입한 액션성을 살리는 데 중점을 둔 것으로 알려짐
 - 지난 1월 15일 무료화 전환을 계기로 인기를 얻고 있는 Koei의 MMORPG '대항해시대 온라인'(2005년 3월 출시)도 PS3에 최적화된 조작법을 추가한 콘솔용 버전을 출시할 계획이며, PC와 연동되는 기능은 확정되지 않은 상태
 - 지난해 12월 Atari가 인수한 美 MMORPG 개발업체 Cryptic Studios의 'Star Trek Online'(2010년 출시 예정)도 PC와 함께 Xbox360으로 개발되고 있는 것으로 알려졌으며, 'Star Trek'이 가진 행성간의 이동, 종족간의 차이, 행성 안에서 펼쳐지는 다양한 모험을 MMORPG화 시켜 보여줄 예정
 - 이 외에도 BioWare와 LucasArts가 합작으로 개발하고 있는 PC용 MMORPG 'Star Wars: The Old Republic' 또한 콘솔용 버전을 EA에서 검토하고 있는 것으로 알려졌으며, 2009년 이후 출시예정인 'LEGO Universe' 또한 콘솔용 출시를 고려하고 있는 것으로 알려짐

● 배경

- ◆ 이처럼, 상당수의 해외 MMORPG들이 콘솔 플랫폼 출시를 준비하고 있는 것은 해당 게임들이 겨냥하고 있는 북미/유럽 시장이 PC 플랫폼이 다수를 이루고 있는 아시아 시장과 달리 콘솔 플랫폼이 다수를 이루고 있어, 성공 가능성이 더 높다고 판단했기 때문
- ◆ 뿐만 아니라 동일한 사양으로 통일된 콘솔의 경우 다양한 하드웨어 사양을 가지고 있는 PC에 비해 안정성이 높고, 최근 부상하고 있는 콘솔 온라인 서비스를 통해 부가적인 수익 창출을 기대할 수 있다는 점이 배경으로 작용

[출처] 게임동아, 2009.2.10

Disney, 게임 사업부 구조조정 돌입

● Disney Interactive Studio, 인력 감축 및 스튜디오 통합

- ◆ 글로벌 미디어 그룹 Disney의 게임 사업부인 Disney Interactive Studios(DIS)는 최근 경기불황의 여파로 인한 인력 감축 및 스튜디오 통합 계획을 지난 1월 29일 발표
 - 캐나다의 개발 스튜디오인 Propaganda Games에서 최대 30명을 해고하는 것을 포함한 인력 감축이 진행될 계획이며, 현재 Propaganda Games가 개발하고 있는 FPS게임 'Turok'의 후속편의 개발 지속 여부에 대해서는 언급하지 않음
 - 또 Disney는 자사의 Avalanche Software와 Fall Line Studio('Bolt', 'Chicken Little', 'Hannah Montana', 'The Chronicles of Narnia' 개발)를 통합시킬 계획이며, 이에 따라 해고되는 인원은 최대 20명에 달할 것으로 예상됨
 - 그러나 Black Rock, Junction Point 등 나머지 스튜디오는 이번 감원 대상에서 제외될 전망

● 구조조정 배경

- ◆ Disney Interactive Studio의 Angela Emery 부사장은 이에 대해 "최근 경기 침체로 인해, 신규 프로젝트 및 투자 유보, 용역비 절감, 각종 활동비 절감 등 다방면의 비용 절감 방안을 모색하고 있다"며, "어려운 경제 상황 속에서 효율성 제고와 장기적인 성장을 동시에 추구하기 위해 이 같은 조치가 불가피했다"고 구조조정 배경을 밝힘
- ◆ Disney Interactive Studio의 지난 2008년 4/4분기 매출은 3억 1,300만 달러로 전년동기대비 13% 증가한 반면, 영업이익은 4,500만 달러의 손해를 기록

 disney.go.com/disneyinteractivestudios

Blizzard, E3 참여 거부 의사 밝혀

● Blizzard, 모기업 Activision Blizzard와 달리 E3 불참할 계획

- ◆ 유명 온라인게임 업체인 Blizzard Entertainment가 세계 3대 게임쇼 중 하나로 올 6월 개최 예정인 'E3 2009'에 불참할 계획인 것으로 지난 2월 6일 알려짐



- 이번 발표는 지난해 북미 게임협회이자 E3의 주최 기관인 ESA(Entertainment Software Association)에서 탈퇴했던 모기업 Activision Blizzard가 E3 참가를 발표하면서, Blizzard 또한 참가할 것이라는 예상을 뒤엎은 것
- 지난 2008년 7월 당시 Blizzard Entertainment의 모기업이었던 Vivendi Games와 Activision이 합병된 이후에도 Blizzard Entertainment는 상당 부분 자율적인 경영을 해왔음

불참 배경

- ◆ 이번 결정은 올 가을 개최 예정인 자체 게임쇼 BlizzCon에서 'StarCraft II', 'Diablo III'와 같은 기대작을 포함한 신규 MMO 게임을 공개될 예정이어서, E3에 굳이 참석할 필요성이 없다는 판단에서 비롯된 것
- ◆ 또 Blizzard의 이 같은 입장은 지난 2008년 Activision의 불참과 ESA(Entertainment Software Association, E3 주최) 탈퇴 등으로 그 규모가 상당히 축소됐던 것과 무관하지 않은 것으로 추정됨
- ◆ 그러나 'E3 2009'는 EA, Ubisoft 등 주요 글로벌 게임업체들이 대거 참가하는 가운데 2007년 이전과 맞먹는 규모가 될 전망

 www.blizzard.com

美 Time Warner, TV DVD 사업 부진, 게임 사업으로 만회

美 Warner Bros, LEGO 소재 게임 판매 호조로 부진한 실적 만회

- ◆ 글로벌 미디어업체인 Time Warner의 자회사인 Warner Bros.의 2008년 실적 발표에 따르면, LEGO를 소재로 한 게임 타이틀 판매 호조 등 게임 사업부의 실적 호조로 TV·DVD 사업부의 부진한 실적을 만회한 것으로 나타남
- Warner Bros.의 2008년 매출은 114억 달러로 전년대비 2% 감소했으나, DVD 시장 침체에 따라 2007년에 비해 제작편수가 줄었다는 점과 미국작가협회(Writer's Guild of America)의 파업으로 TV 저작권료 수입까지 감소한 것을 감안하면 나쁘지만은 않은 성적

주요 LEGO 소재 게임

- ◆ 특히 'LEGO Indiana Jones', 'LEGO Batman' 등 LEGO 관련 타이틀이 Warner Bros. 실적에 기여한 대표적인 게임으로 꼽히고 있음
 - 지난 2008년 6월 출시된 'LEGO Indiana Jones: The Original Adventures'는 영국 게임업체 Traveller's Tales가 개발하고 LucasArts가 발매한 멀티플랫폼(PC, Xbox360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS) 게임으로, LEGO 배경과 캐릭터를 통해 'Indiana Jones' 영화 속 장면들을 재현하는 내용 등을 포함하고 있으며, 전세계적으로 728만 장의 판매고를 올림
 - 'LEGO Batman: The Video Game'(PC 및 모든 콘솔 지원) 역시 Traveller's Tales에서 개발한 LEGO 기반 타이틀로, 영화 'Dark Knight'가 지난해 7월 개봉한 뒤 지난해 9월 출시돼 전세계적으로 388만 장의 판매고를 올림

향후 게임 사업 전략

- ◆ 이 같은 성공을 바탕으로 Warner Bros.의 게임 담당 사업부인 Warner Bros. Interactive Entertainment(WBIE)는 협력사인 Traveller's Tales와 Hellbent Games('Supreme Commander' 개발사)가 공동으로 제작하는 'LEGO Battles'를 Nintendo DS용으로 올여름 출시할 예정
 - 'LEGO Battles'는 LEGO Castle, LEGO Pirates, LEGO Space 등의 3가지 테마가 혼합돼 있어 건설 및 전투가 가능한 게임이며, 플레이어들은 여섯 가지의 스토리라인을 배경으로 LEGO 장난감 모양의 건물을 짓고 팀(해적 검사, 마법사, 난자, 기사 등으로 이루어진) 대결도 할 수 있음
- ◆ Warner Bros.는 지난 5일 자사 게임 사업을 강화하기 위해 美 Xbox Live 게임 개발사 Snow Blind를 인수기로 했으며, 협력 업체인 Traveller's Tales에 대한 투자도 계속할 계획

 www.ttgames.com  www.wbie.com

Amazon, 캐주얼게임 다운로드 서비스 출시

Amazon, 600종의 캐주얼게임 판매하는 'Game Downloads' 출시

- ◆ 서적뿐만 아니라, 완구, 가전, 컴퓨터 등으로 성공적으로 시장을 넓혀온 세계 최대 온라인 쇼핑몰 Amazon이 지난 2일 캐주얼게임 유통 시장에 뛰어든 것으로 알려지면서, 여타 영역과 마찬가지로 캐주얼게임 시장에서도 적잖은 파급력을 일으킬 것으로 예상됨

- Amazon은 'Game Downloads' 코너를 통해 캐주얼게임 600종을 6.99~9.99달러의 가격으로 판매하고 있으며, 홍보를 위해 1주일간 3개의 무료 체험 게임도 제공하며, 게임 구매 전 30분의 무료 체험도 제공
- Amazon의 게임을 이용하기 위해서는 mp3 다운로드 서비스와 마찬가지로 별도의 DRM 관련 프로그램을 다운받아야 함
- Amazon의 게임은 현재 Windows기반 PC에서만 이용가능하며, Mac OS X, Linux는 조만간 지원할 계획

출시 의미

- ◆ Amazon의 이 같은 서비스 출시는 미국 내 부상하고 있는 PC기반 캐주얼게임 시장을 공략하기 위함
 - 최근 시장조사업체인 comScore는 지난 1월 2008년도 북미 온라인게임 포털 이용자수가 전년대비 16%, 이용시간은 전년대비 42% 증가했다고 발표
 - Amazon은 이번 서비스 출시를 위해 지난 2008년 10월 DRM 내장 캐주얼게임 판매업체인 Reflexive Entertainment)를 인수한바 있음
- ◆ 대부분 부분유료화 모델로 제공되는 국내의 온라인게임 포털과 달리, 미국의 경우 게임을 다운로드 판매하는 모델이 상당한 매출을 올리고 있는 것으로 알려짐
 - 실제로 Amazon과 유사한 게임다운로드 서비스 모델을 운영하고 있는 美 소프트웨어 업체인 Real Networks의 2008년 게임 사업 매출은 1억 3,460만 달러에 이르는 것으로 나타남
 - Real Networks는 또한 Amazon의 캐주얼게임 시장 진출을 염두해, 모든 게임을 6달러 이하에 판매하는 캐주얼게임 사이트 Gamehouse.com을 개설



www.amazon.com/Game-Downloads/b/ref=sv_vg_2?ie=UTF8&node=979455011



www.gamehouse.com

유명 레이싱 게임 'Need for Speed', 플랫폼별 분할 출시

'Need for Speed', 시뮬레이션, 캐주얼, 온라인으로 분할 출시

- ◆ Electronic Arts(EA)는 지난 1월 30일 유럽 게임 사이트인 Eurogamer와의 인터뷰를 통해 자사의 유명 레이싱 게임인 'Need for Speed'를 고객 세그먼트별로 3가지 버전으로 분할 출시할 계획이라고 밝힘

- 'Need for Speed: Shift'는 Xbox360, PS3, PSP, PC용으로 올 가을 출시될 예정이며, 실제에 가까운 레이싱 경험을 제공하는 데 중점을 둔 시뮬레이션 형태의 게임
- 'Need for Speed: Nitro'는 Wii, DS용으로 올 겨울 출시될 예정이며, 아케이드 레이싱 게임을 즐기던 캐주얼 이용자들을 겨냥하여 개발된 게임으로, 'Mario Kart'만큼은 아니더라도 기존 'Need for Speed' 시리즈에 가장 큰 변화를 준 게임이 될 전망
- 'Need for Speed: World Online'은 PC 온라인게임으로 올 겨울 출시될 예정이며, 부분유료화 모델을 채택, 아시아에서 먼저 출시될 예정

● 'Need for Speed: World Online' 내용 및 출시배경

- ◆ EA는 최근 온라인게임 플랫폼과 아시아 시장 공략을 공격적으로 진행, 'FIFA Online 2'와 'Warhammer Online'을 통해 일정한 성과를 거뒀으며, 이번 'Need for Speed: World Online' 출시도 이러한 전략의 연장선상
- ◆ 3가지 버전 중 유일한 PC 온라인게임인 'Need for Speed: World Online'은 'Need for Speed'를 개발했던 EA Blackbox와 EA Singapore Online Studios가 공동개발하고 있으며, 최대 8명까지 길거리 레이싱을 즐길 수 있는 레이싱 게임

유명 영화 '본 시리즈', EA 통해 게임으로 출시

● EA, Ludlum Entertainment의 '본 시리즈'의 독점 라이선스 계약

- ◆ EA는 Ludlum Entertainment와 향후 10년간 '본 시리즈'의 독점 이용권을 갖기로 계약을 체결하고, '본 아이덴티티', '본 슈프리머시', '본 얼티메이텀' 등의 영화로 유명한 'Jason Borne' 시리즈를 게임으로 제작하기로 했다고 지난 3일 밝힘
- Ludlum Entertainment는 미국 유명 스릴러 소설 작가인 Robert Ludlum(1927.5.25~2001.3.12)의 판권을 보유하고 있는 재단이며, '본 아이덴티티'와 '본 슈프리머시'는 전세계적으로 2억 9,000만 부 판매됨
- 스웨덴 게임업체인 Starbreeze에서 게임 개발을 맡게 되며, 2010년 여름 출시 예정
- 한편 Ludlum Entertainment는 최근 Universal Studios와 차기 영화 제작을 위해 협상을 진행 중인 것으로 알려졌으며, MGM, Paramount, Summit Entertainment와는 영화제작을 준비하고 있는 것으로 알려짐



● 제휴 배경 및 전망

- ◆ 지난 2006년 MGM의 'James Bond'의 게임 라이선스를 보유하고 있던 EA는 라이선스비의 급증으로 인해 2010년까지의 계약을 포기하고 판권을 당시 Vivendi Games에 매각했으며, 당시 'Vivendi Games'는 Ludlum Entertainment로부터 'Jason Borne' 라이선스를 얻어, 최근 출시된 'Borne Conspiracy'를 개발했음
 - 기대와는 달리 'Borne Conspiracy'의 판매실적은 좋지 않았고, 결국 Vivendi Games가 Activision과 합병하면서 매각 대상에 다시 오르게 됐으며, 이를 EA가 매입해 게임으로 제작하게 된 것
- ◆ EA Games의 대표인 Frank Gibeau는 "Robert Ludlum의 'Jason Borne'은 지난 수십 년간 전세계 관람자들에게 스틸을 안겨준 흥미로운 액션 영웅으로, 게임으로서의 가능성이 높다"고 평가
 - 또한 Ludlum Entertainment의 CEO인 Jeffrey Weiner는 "EA가 보유하고 있는 개발력과 마케팅 역량을 통해 스틸 넘치는 스토리와 풍부한 캐릭터를 담고 있는 Robert Ludlum의 작품이 영화, 소설에서 성공했듯이 게임이라는 매체 위에서도 성공시켜 줄 것"이라며 기대를 나타냄

美 게임대여업체 GameFly, 게임전문 사이트 Shacknews 인수

● GameFly, FileShack 등 Shacknews의 모든 사업부 인수

- ◆ 미국의 인터넷 게임대여업체인 GameFly가 게임정보 사이트 Shacknews를 인수하기로 했다고 지난 3일 밝혔음
 - 이번 인수에는 Shacknews의 FileShack(게임 관련 파일 다운로드 서비스), Shackvideo(게임 예고편 스트리밍 사이트) 등을 포함해 해당 사이트의 모든 서비스가 포함되며, 구체적인 인수 조건은 공개되지 않음
 - 1995년 Steve Gibson이 설립한 Shacknews는 id Software의 'Quake' 관련 정보를 소개하는 사이트로 출발, 최근에는 다양한 플랫폼으로 그 영역을 확대해왔으며, 이번 인수 전까지 창립자 단독 소유로 운영되어왔음

● 인수 배경 및 전망

- ◆ 주로 콘솔게임 타이틀을 온라인 상으로 신청 받아 대여해온 GameFly가 게임 매체, 파일 서비스, 동영상 서비스를 포괄하는 Shacknews의 인수 배경을 두고 크게 2가지 가능성이 제시되고 있음

- 먼저, PC 부문에 강점을 가진 Shacknews의 역량을 활용해, Valve의 Steam, Stardock의 Impluse와 같은 PC게임 타이틀의 온라인 다운로드 사업에 진출하기 위함이라는 분석이 제기되고 있으며, 상대적으로 가능성이 낮긴 하지만 Netflix가 Xbox Live를 통해 콘텐츠를 제공하듯이, 콘솔 영역으로의 진출도 제기되고 있음
- 다음으로 약 250~300만 에 달하는 것으로 추정되는 Shacknews의 독자 층인 게이머들에게 직접 홍보할 수 있는 수단을 확보, 기존 서비스 사이트인 Gamefly로의 유입을 증가시킬 수 있다는 계산에서 인수를 단행했다는 분석도 제기되고 있음
- ◆ 일각에서는 재정적인 어려움으로 이번 인수가 진행될 가능성도 제기되고 있으나, 실제 GameFly는 최근 5번 째 물류센터를 Seattle에 설립할 계획을 갖고 있을 정도로 성장하고 있으며, Shacknews 또한 특기할만한 재정적인 문제는 없었던 것으로 알려짐

 www.Shacknews.com  www.fileshack.com  www.shackvideo.com  www.gamefly.com

STAT

경기불황으로 인기 타이틀 판매 편중 현상 가속화

美 콘솔게임 시장의 80/20 법칙

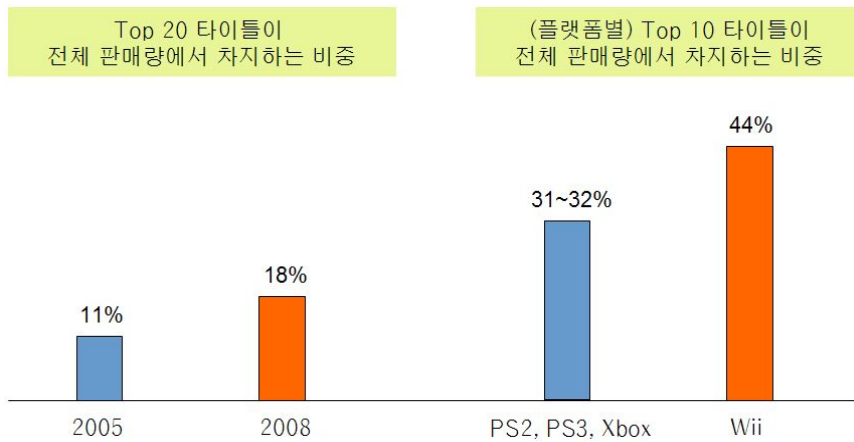
- ◆ 시장조사업체 NPD에 따르면, 최근 경기불황으로 인해 소비자들이 인지도 높은 인기 타이틀 구매를 선호함에 따라, 소수 타이틀로의 판매 편중 현상이 심화되고 있는 것으로 나타남
- NPD의 Michael Klotz 애널리스트는 지난 2008년 12월 NPD의 통계 자료를 인용, "2000~2008년까지 전체 게임 판매량의 80%를 차지한 게임은 전체의 29%였던 반면, 2008년에는 20%로 낮아져 그 편중현상이 심화됐다"고 밝힘
- 또한 판매량 순위 Top 20 타이틀이 2005년에는 전체 판매량의 11%를 차지했던 반면, 2008년에는 18%를 차지한 것으로 나타남

Wii에서는 판매량 순위 Top 10 타이틀이 전체 판매량의 44% 차지

- ◆ 플랫폼별로 Top 10 타이틀이 전체 판매량에서 차지하는 비중을 살펴보면, Wii가 44%로 가장 높게 나타났으며, PS2, PS3, Xbox의 경우 31~32%로 상대적으로 낮게 나타남
- 현재 출시된 Wii용 타이틀 432개 중 422개는 나머지 56%의 시장을 놓고 경쟁해야 하는 데다, Wii용 타이틀 Top 10에는 'Mario Kart', 'Wii Fit', 'Wii Play' 등 Nintendo가 자체적으로 개발한 게임들이 많아, 他 플랫폼에 비해 히트 타이틀 개발하기가 어려운 것으로 분석됨

Chart

상위 인기 타이틀의 편중 현상



[출처] NPD, 2009; 스트라베이스 재구성

STAT 스마트폰 모바일게임 다운로드 전년대비 3배 증가...comScore

🌐 최근 1년 사이 모바일게임 다운로드 17% 증가

- ◆ 시장조사업체 comScore에 따르면, 2008년 11월 현재 전년동기대비 약 17% 증가한 850 만 명이(전체 모바일 이용자의 약 3.8%) 온라인게임을 이용하고 있는 것으로 나타남
 - 스마트폰의 빠른 보급이 모바일게임 성장의 큰 동력으로, 스마트폰을 통한 모바일게임 이용자는 1년 간 3배 증가한 반면, 일반 휴대폰을 통한 게임이용은 오히려 14% 감소했음
 - 특히 Apple의 iPhone 이용자 중 32.4%가 모바일게임을 다운로드한 경험이 있으며, 이는 2008년 11월 전체 모바일게임 다운로드의 14%를 차지하는 비중임

🌐 스마트폰을 통한 모바일게임 다운로드 지속 증가 전망

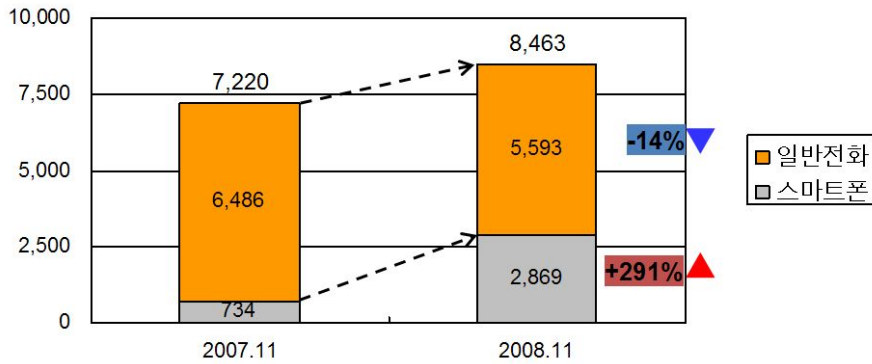
- ◆ 세계 휴대전화 1위 업체인 Nokia와 Blackberry의 Research In Motion, Google의 오픈OS Android 등 다양한 스마트폰이 출시될 예정으로 스마트폰을 통한 모바일게임 시장은 더욱 성장할 것으로 전망됨
 - 모바일게임을 비롯한 각종 어플리케이션을 사용자가 자유롭게 선택하여 다운로드, 설치할 수 있는 Apple의 'App Store'가 출시 반년 만에 누적 다운로드 5억 건을 달성한데 이어, Nokia의 'Ovi Store', Palm의 'Software Store', Google의 'Android Market' 등 각 스마트폰 업체별로 어플리케이션 스토어를 운영(예정)

글로벌 게임산업 Trend

- 국내 모바일게임 업체인 컴투스는 'Crazy Hotdogs' 등을, 게임빌은 'Baseball Superstars 2009' 등을 Apple Appstore에 출시한 바 있으며, 스마트폰을 중심으로 모바일게임 다운로드 시장이 지속 성장할 것으로 예측되면서 국내 업체의 진출도 활발해질 것으로 전망

*스마트폰(Smartphone): 산업적 표준 정의는 내려져있지 않으나, 일반적으로 'PC와 유사한 기능'을 수행할 수 있는 이동전화를 뜻함. 일반적으로 자체 설치된 Operating System (Symbian OS, iPhone OS, Windows Mobile, Palm Web OS, Linux, Android 등) 통해 일정관리, 이메일 등의 기본적 기능 외에도 PDF나 MS Office 파일 등의 열람이 가능하며, MP3, 사진, 비디오, 인터넷 브라우징 등이 가능한 모바일 기기를 스마트폰이라 칭함. 최근에는 Apple 사의 App Store를 시초로 하여 사용자가 원하는 애플리케이션을 직접 선택, 구매하여 설치할 수 있는 기능이 필수적으로 자리잡고 있음

Chart 美 휴대전화 단말별 모바일게임 다운로드 사용자 수 추이 (단위: 천 명)



[출처] comScore, 2009, 스트라베이스 재구성

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 다섯째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.1.25~1.31) (단위: 대)

| 구분 | 항목 | Publisher | 판매량 | 전주 대비 | 누적판매량 |
|----|-----------------------------------|-----------------|---------|-------|------------|
| HW | Wii | Nintendo | 318,863 | +21% | 20,994,882 |
| | Xbox360 | Microsoft | 116,543 | +42% | 16,224,270 |
| | DS | Nintendo | 240,014 | +42% | 32,389,929 |
| | PlayStation 3 | Sony | 65,269 | +23% | 7,753,821 |
| | PSP | Sony | 87,189 | +51% | 16,204,597 |
| | PlayStation 2 | Sony | 31,542 | +17% | 49,825,199 |
| SW | Wii Sports (Wii) | Nintendo | 318,863 | +21% | 21,024,882 |
| | Wii Fit (Wii) | Nintendo | 267,922 | -16% | 5,949,845 |
| | Wii Play (Wii) | Nintendo | 120,598 | +0.6% | 11,050,047 |
| | Mario Kart Wii (Wii) | Nintendo | 107,476 | -2% | 6,010,175 |
| | Afro Samurai (X360) | NamcoBandai | 59,879 | 신규 | 59,879 |
| | Call of Duty: World at War (X360) | Activision | 58,061 | -18% | 3,340,032 |
| | Skate 2 (X360) | Electronic Arts | 44,670 | -38% | 117,120 |
| | Afro Samurai (PS3) | NamcoBandai | 33,110 | 신규 | 33,110 |
| | Guitar Hero: World Tour (Wii) | Activision | 32,987 | 재진입 | 1,760,522 |
| | Call of Duty: World at War (PS3) | Activision | 30,724 | -16% | 1,527,524 |

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (2월 첫째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 2. 1~2009. 2. 7)

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

[출처] NPD Group