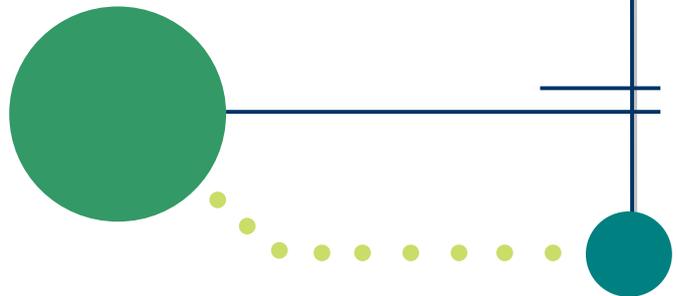




북미 게임 시장 동향

- PC게임 가격 지나치게 높아...Valve Software
- 게임엔진 업체 Emergent, 1,250만 달러 투자 유치
- 'Mortal Combat' 개발사 Midway, 파산보호 신청
- 'Rock Band' 개발사, 특허권 침해로 Konami 고소
- Google의 모바일 애플리케이션 장터 'Android Market', 유료화 전환
- Activision, 인기 완구 'Bakugan' 소재 게임 출시
- **M&A** 美 캐주얼게임 업체 PopCap, 게임 개발사 Gastronaut 인수
- **M&A** 美 게임유통업체 Fillpoint, 동종업체 SVG 인수
- **STAT** 2008년 전세계 MMO게임 Top10...DFC Intelligence
- **STAT** 2013년 캐주얼게임 시장규모는 10억 달러
- **STAT** iPhone 애플리케이션 구매자의 70%는 구매 당일만 이용
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (2월 셋째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (2월 셋째 주)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (3월 첫째 주)



PC게임 가격 지나치게 높아…Valve Software

● 절반으로 가격 인하한 타이틀, 판매량 30배 증가

- ◆ PC게임 디지털 다운로드 서비스인 Steam을 운영하고 있는 Valve Software의 Gabe Newell 사장은 지난 2월 17일~20일까지 Las Vegas에서 개최된 게임업계 정상회의인 D.I.C.E. (Design, Innovate, Communicate, Entertain) Summit을 통해, 자사의 Steam 서비스 실적을 근거로 ‘게임 가격이 지나치게 높다’고 문제제기
 - 실제로 Valve Software가 개발한 ‘Left 4 Dead’의 경우, 2월 초 기준가의 절반(25달러) 가량으로 가격을 인하한 이후 판매량이 무려 30배(3,000%)나 증가한 것으로 집계

● 가격 인하 효과

- ◆ PC게임만을 취급하는 Steam 서비스는 각종 가격 옵션과 주말 할인 등의 다양한 가격 정책을 취하고 있으며, 이 같은 유동적인 가격 정책으로 인해 소비자 혼란, 수익 악화, 오프라인 유통채널 잠식 등의 피해가 초래될 수 있다는 우려도 없지 않았으나, 실제로는 매출 확대와 신규 이용자 유치에 기여하는 등 긍정적인 효과가 컸다는 게 Newell 사장의 설명
 - Gabe Newell 사장은 “해당 게임이 출시 때보다 할인 조치 이후 더 많이 팔려 매출 확대 및 신규 소비자 유치에 상당한 기여를 한 것으로 나타났다”며 “Steam 서비스가 소매점 매출을 잠식하고 있다는 지적도 제기되고 있지만, 온라인 상에서의 가격 할인이 오프라인 유통에 영향을 미치지 않는 것으로 파악된다”고 주장
- ◆ 이 같은 현상은 Valve 타이틀뿐만 아니라, 써드파티 타이틀에서도 확인되고 있으며, 실제로 지난해 연말 가격 인하를 단행한 써드파티 타이틀의 경우, 매출 증가량이 35%~1,470%에 이르는 것으로 나타남
 - 한 써드파티 타이틀의 경우 주말 할인 기간 동안 ‘매출 18,000%, 판매량 36,000% 급증’이라는 경이로운 기록을 세우기도 했으며, 할인 판촉 이후 종전 가격을 회복했음에도 매출이 이전에 비해 2배 가량이나 높아진 것으로 나타나, 가격인하가 판매량 증가뿐만 아니라 매출에도 상당한 기여를 한 것으로 분석됨
- ◆ 지난해 연말 할인 기간 동안(16일간) 써드파티 업체들의 할인폭에 따른 평균 매출 증가폭은 다음과 같음
 - 10% 할인 - 35%의 매출 증가
 - 25% 할인 - 245%의 매출 증가
 - 50% 할인 - 320%의 매출 증가

- 75% 할인 - 1,470%의 매출 증가
- ◆ 이 같은 Steam의 데이터는 기존의 콘솔 및 PC게임 가격이 수익 최대화에 적절치 않다는 것을 시사하고 있어 업계 내에서 관련 논란이 촉발될 전망

 store.steampowered.com

게임엔진 업체 Emergent, 1,250만 달러 투자 유치

Emergent, 올 3월 공개 예정인 차세대 엔진 개발 비용 위한 투자 유치

- ◆ Gamebryo 게임엔진 개발사 Emergent Game Technologies가 지난 2월 17일 차세대 엔진 개발비 확보를 위해 벤처투자업체인 Hopewell Ventures를 통해 1,250만 달러를 유치
 - Emergent의 Geoffrey Selzer CEO는 “게임 산업은 글로벌 경기침체에도 불구하고 비교적 선전하고 있지만 개발비 증가, 기술의 복잡성 증가, 소비자들의 취향 변화 등으로 다양한 어려움에 직면해 있는 실정”이라며 “악조건 속에서도 게임 관련 산업에 투자를 아끼지 않은 업체들에 감사의 뜻을 표한다”고 투자 유치 소감을 밝힘
 - Emergent는 올 3월 개최되는 GDC(Game Developers Conference)에서 신제품을 선보일 예정이며, 이 제품은 3D 게임 개발 기간을 단축시키는 데 중점을 둔 것으로 알려짐
 - Hopewell Ventures가 주도한 이번 투자협상에는 Adena Ventures Worldview Technology Partners, Jerusalem Venture Partners 등도 참가했으며, 이 두 업체는 Emergent의 2007년 7월 투자(1,200만 달러 상당)에도 참여한 바 있음

Gamebryo 엔진은

- ◆ Gamebryo는 EA Mythic(前 mythic entertainment)의 ‘Warhammer Online: Age of Reckoning’, Firaxis의 ‘Civilization Revolution’ 등 250개 이상의 기존 타이틀에 사용됐으며, 현재 개발 중인 150여 개의 게임들도 이를 기반으로 제작되고 있는 것으로 알려짐
 - Gamebryo는 ‘모듈(modular) 방식의 게임엔진’으로 NaturalMotion, Illuminate Labs, Nvidia, Allegorithmic 등 다양한 제휴사들의 기술을 접목, PlayStation3, Xbox 360, Wii 기반의 게임 개발에도 활용할 수 있다는 게 장점

 www.emergent.net/gamebryo

‘Mortal Combat’ 개발사 Midway, 파산보호 신청



● 美 Midway, 부채 상환 불가로 파산 보호 신청

- ◆ Game Developer가 선정하는 글로벌 Top 20 게임 퍼블리셔에 선정됐던 美 게임업체인 Midway Games(NYSE: MWY)가 최근 연이은 실적 악화로 인한 부채 상환 불능으로 지난 2월 12일 美 Delaware州 파산법원에 파산보호를 신청
 - Midway는 2008년 기준으로 2억 4,000만 달러의 부채를 안고 있으며, 1월 중 상환해야 할 1억 5,000만 달러의 부채를 대부분 상환하지 못한 것으로 알려짐

● 파산 보호 신청 배경 및 전망

- ◆ 이번 파산 보호 신청은 최근 Midway의 실적악화뿐만 아니라, 대주주의 주식 매각 때문인 것으로 알려짐
 - 지난 2008년 11월 Midway의 대주주이자 미국 국장 업체인 National Amusement, CBS, Viacom 등의 주식을 소유한 미디어 재벌 Sumner Redstone이 MT Acquisition Holdings의 대표 Mark Thomas에게 자신이 보유하고 있던 전체 우선주의 87.2%에 해당하는 9,210만 주를 10만 달러라는 ‘헐값’에 넘기면서 큰 타격을 입은 것으로 분석됨
 - 지난해 초 자사 Austin 스튜디오 개발인력을 감축한 데 이어, 지난 11월에는 20~30명 가량의 본사(시카고 소재) 직원들까지 해고했으며, 지난해 3/4분기 손실규모가 7,600만 달러에 달하면서, 전년동기대비 두 배로 급증
 - 뿐만 아니라 마지막 희망을 걸었던 ‘Mortal Kombat vs DC Universe’마저 흥행에 실패하면서 결국 파산보호 신청에 이르게 됨

 www.midway.com

‘Rock Band’ 개발사, 특허권 침해로 Konami 고소



● Viacom, 자사 음악게임 컨트롤러 특허권 침해로 소송 제기

- ◆ 인기 음악게임 ‘Rock Band’를 개발한 Viacom 산하 Harmonix Studio가 지난 2월 11일 Konami의 음악게임 ‘Rock Revolution’의 악기 컨트롤러가 자사의 저작권을 침해했다며 ‘Rock Revolution’의 판매중지와 피해배상을 요청하는 내용의 고소장을 美 Massachusetts州的 Boston 연방법원에 접수

- Konami는 급부상하고 있는 음악게임 시장에서 Harmonix의 'Rock Band' 및 Activision Blizzard의 'Guitar Hero'와 경쟁하기 위해 지난해 10월 'Rock Revolution'의 판매를 개시
- NPD Group의 시장조사에 따르면 'Guitar Hero'와 'Rock Band'의 매출 합계는 지난 12월 미 콘솔게임 시장규모의 16%에 달하는 것으로 나타남
- Viacom이 소송을 제기한 악기 컨트롤러 관련 특허권은 지난해 12월 2일 승인 받아 발효됨

소송 제기 배경 및 반응

- ◆ Viacom은 지난해 12월 2일 자체적으로 출원했던 악기 컨트롤러 관련 특허권이 승인받아 발효되면서, 이를 근거로 지난해 7월 자사를 특허권 침해로 고소했던 Konami에 맞고소한 것으로 보임
 - Konami는 지난해 7월 Harmonix와 모회사 Viacom를 'Rock Band'의 악기 컨트롤러가 'Beatmania', 'Karaoke Revolution'의 특허권을 침해했다며 2건의 특허권 침해 소송을 낸 바 있음
- ◆ 12월 2일 발효된 Viacom의 특허는 과거 비슷한 게임 컨트롤러의 개량품으로, Viacom은 이 특허가 과거 Konami의 'Beatmania' 시리즈의 컨트롤러와는 다른 것이라고 주장
 - Konami의 Jay Boor 대변인은 이메일을 통해, 현재의 소송 건에 대해서 아직 회사측의 언급은 없다고 밝힘

 www.harmonixmusic.com

Google의 모바일 애플리케이션 장터 'Android Market', 유료화 전환

Android Market, 미국에 한하여 유료화 실시

- ◆ Google이 지난해 10월 출시한 모바일 애플리케이션 마켓플레이스인 Android가 지난 2월 24일 미국 시장에 한정해 유료 애플리케이션 배포를 개시
 - 이로써 미국 내 Android 플랫폼을 지원하는 'T-Mobile G1' 이용자들은 유료 애플리케이션을 구매할 수 있게 됨
 - Google은 애플리케이션 등록비를 제외한 매출의 70%를 개발자에게 지급하며, 나머지 30%는 이동통신사업자와 결제업체에게 지급, 유료화 이후에는 수익 창출이 가능해 Android용 애플리케이션 개발이 더욱 활성화될 전망

주요 유료 애플리케이션 출시 현황

- ◆ 유료화 단행 이후, 첫 유료 애플리케이션으로는 Office 프로그램인 Excel과 Word의 뷰어 프로그램인 QuickApps가 7.99달러에 등록됐으며, Gameloft, Digital Chocolate, 게임빌과 같은 모바일게임 업체들의 게임이 3달러 이하의 가격으로 등록됨
 - 시장조사업체인 ABI는 지난 2월 235명의 스마트폰 이용자들을 대상으로 실시한 조사를 통해, 16.5%(38명)가 지난 2008년 한 해 동안 100달러에서 499달러를 애플리케이션 구매에 지출한 것으로 조사돼, Android 마켓 유료화에 대한 낙관적인 전망을 제기
 - 그러나 아직까지 인기 순위에 오늘 유료 애플리케이션은 없는 것으로 나타남
 - Google은 유료 애플리케이션의 불법 복제를 방지하기 위해 개발자용 G1에서는 이용할 수 없도록 해, 해당 단말 소유자들로부터 반발을 사고 있음

 www.android.com/market

Activision, 인기 완구 'Bakugan' 소재 게임 출시



Activision, 캐나다 애니메이션 업체 Nelvana와 'Bakugan' 게임 출시

- ◆ Activision Blizzard의 퍼블리싱 담당 사업부 Activision Publishing은 지난 2월 24일 캐나다 미디어엔터테인먼트 업체인 Corus Entertainment의 애니메이션 제작 자회사인 Nelvana Enterprises와 액션 장르 TV 애니메이션으로 크게 성공한 'Bakugan'(슈팅바쿠간)을 기반으로 한 게임 개발 및 배급에 합의
 - 첫 '슈팅바쿠간' 게임은 일본 게임 개발사 Now Production이 개발하고 Activision이 퍼블리싱을 담당, 2009년 가을 Wii, Nintendo DS, Xbox360, PS2, PS3 버전으로 출시될 예정
 - 캐나다 완구업체 Spin Master와 일본의 Sega Toy는 애니메이션을 기반으로 전략 카드게임을 개발, 선풍적인 인기를 끌었으며, 완구산업협회(The Toy Industry Association)에서 선정하는 올해의 종합 완구상, 올해의 소년 완구상, 올해의 흥행 완구상 등 "올해의 완구" 상을 세 개나 획득
 - 'Bakugan'은 일본 애니메이션 제작업체 TMS Entertainment가 2007년 도쿄TV를 통해 방영한 52부작 애니메이션으로, Nelvana는 영문판을 제작, 캐나다 애니메이션 채널 Teletoon(2007년 7월)과 미국 애니메이션 채널 Cartoon Network(2008년 2월)에 방영

- ◆ Activision Publishing의 David Oxford는 "흥행성이 증명된 콘텐츠를 활용, 팬들은 물론 게이머들도 좋아할 수 있도록 제작하는 데 초점을 맞췄다"며, "강력한 배틀, 브롤러 제작, 만화 스타일의 그래픽, 멀티플레이 전투를 중심으로 개발할 것"이라고 밝힘



www.bakugan.com



www.nelvana.com

美 캐주얼게임 업체 PopCap, 게임 개발사 Gastronomist 인수

● PopCap, Xbox Live Arcade 게임 개발사 Gastronomist 인수

- ◆ 캐주얼게임 업체 PopCap은 지난 2월 24일 Xbox Live Arcade(XBLA) 게임 개발사 Gastronomist Studios를 인수
 - 이번 인수를 통해 PopCap은 Gastronomist의 팀원과 자산, 독점 라이선스, 프로그램 등의 소유권을 확보했으며, 여기에는 Gastronomist의 대표작인 2D 멀티액션게임 'Small Arms'와 현재 개발 중인 액션퍼즐게임 'Gel' 등의 게임 타이틀도 포함
 - Gastronomist는 전에도 PopCap과 XBLA용 'Feeding Frenzy 2' 작업을 함께한 바 있으며, 현재는 또 다른 XBLA용 게임 'Peggie'를 개발 중

● 전망

- ◆ PopCap의 David Roberts CEO는 "'Small Arms' 시리즈의 성공을 볼 때, Gastronomist Studios의 인수는 PopCap의 내부 개발팀의 멀티플랫폼 개발력을 강화시키는 촉진제가 될 것"이라며 기대감을 드러냄
 - Gastronomist는 인수 직후 PopCap의 "몇몇 미발표 프로젝트" 작업에 뛰어들 예정으로, 이미 계약에 따라 일부 스태프가 PopCap의 내부 개발 팀에 합류한 것으로 알려짐



www.gastronautstudios.com

美 게임유통업체 Fillpoint, 동종업체 SVG 인수



美 Fillpoint, 게임유통 업체 SVG와 게임 퍼블리셔 Crave 인수

- ◆ 美 온라인 콘솔게임 유통업체 Fillpoint가 북미 유통업체 Handleman의 자회사인 콘솔게임 도매업체 SVG와 게임 퍼블리셔 Crave Entertainment를 지난 2월 24일 인수
 - 인수 조건은 현금 810만 달러를 내년까지 지불하고, 향후 2년간 Crave와 SVG가 거두는 수익의 절반(약 30만 달러 추정)을 추가로 지불하기로 계약
 - 그러나 이는 지난 2005년 Handleman Company가 Crave를 9,500만 달러에 인수했던 것에 비하면 자산가치가 1/10로 하락한 것
 - 1997년 설립된 Crave(미국 Newport Beach, California 소재)는 핀볼게임 'Pinball Hall of Fame' 시리즈 등으로 널리 알려져 있으며, SVG는 Indianapolis 지역을 기반으로 게임 유통사업을 벌여옴
 - 이번 인수 후에도 양사는 각자의 본사에서 기존 브랜드로 사업을 진행할 예정

인수 배경

- ◆ Handleman이 9,500만 달러 규모의 거액을 들여 인수한 Crave를 매각한 것은 최근 음악 산업 침체에 따라 사업이 잇따라 실패한 데다, 기존 게임 사업부문이 2007년 5월 2억 6,000만 달러의 매출에 총 2,133억 달러의 손실을 기록하는 등 구조조정이 불가피했기 때문인 것으로 알려짐
- ◆ Fillpoint는 온라인 판매를 위해 이미 전국 규모의 소매업체들을 파트너로 두고 있으며, 이번 인수로 자사의 온/오프라인 유통망을 확보하게 된 셈
 - 이와 관련 Crave의 전략개발팀 Dave Burchi 부사장은 “올해에도 ‘Crayola Colorful Journey’, ‘Pinball Hall of Fame: Williams Collection’, ‘Monster Mayhem: Build & Battle’ 등의 저가형 타이틀을 지속적으로 발매할 계획”이라며 “유통망 확대 및 Fillpoint 강화 등으로 매출 증대가 예상된다”고 기대
 - Fillpoint의 Glenn Rockwood CEO 역시 “SVG와 Crave Entertainment Group의 사업을 강화, 확대하는 데 주력할 것”이라고 포부를 밝힘

 www.fillpoint.com  www.svgdistribution.com  www.cravegames.com

STAT 2008년 전세계 MMO게임 Top10...DFC Intelligence

World of Warcraft' 비롯한 매출 상위 10 개 게임 발표

- ◆ 시장조사업체 DFC Intelligence는 2008년도 매출 Top 10 게임을 발표
 - 'World of Warcraft'의 높은 매출은 예견된 일이었으나, 저예산으로 제작된 아시아 게임이 많은 매출을 달성하여 높은 수익을 거둠. 아시아 게임의 성공에 따라, 부분 유료화(시간당 5~6 센트)의 비즈니스 모델이 서구 게임에도 널리 적용됨
 - 2008년 출시된 'Age of Conan'과 'Warhammer Online'을 제외하고는 2007년의 순위와 유사하며, 이들 게임의 인기는 2009년에도 유지될 전망
 - DFC의 David Cole 애널리스트에 따르면 매출액은 발표 자료를 근거로 하여 보수적으로 추정되었으며, 결산 마감에 따라 수치는 변경될 수 있으나 순위는 변함없을 것으로 전망

Table 2008년 전세계 MMO게임 Top10

순위	게임명	출시년도	수익 모델	매출 (백만 달러)
1	World of Warcraft	2004	월 정액, 패키지 판매, 선불카드	500 이상
2	Fantasy Westward Journey	2004	선불 카드	150 ~ 500
3	Maple Story	2003	소액 결제, 선불 카드, 캐릭터 라이선싱	150 ~ 500
4	Shanda (Legend of Mir, World of Legend 시리즈 등)	2003	선불 카드, 아이템 판매	150 ~ 500
5	Lineage I ,Lineage II	1998, 2003	정액제, 선불카드	150 ~ 500
6	Runescape	2004	프리미엄 정액제, 선불카드, 광고	50 ~ 150
7	Club Penguin	2006	프리미엄 정액제, 선불카드, 광고	50 ~ 150
8	Lord of the Ring Online	2007	정액제, 패키지 판매	50 ~ 150
9	Warhammer Online	2008	정액제, 패키지 판매	50 ~ 150
10	Age of Conan	2008	정액제, 패키지 판매	50 ~ 150

[출처] DFC Intelligence, 2009; 스트라베이스 재구성

STAT 2013년 캐주얼게임 시장규모는 10억 달러

SNS가 캐주얼게임의 성공에 핵심 동력...Park Associates

- ◆ 시장조사업체 Parks Associates가 최근 발간한 'Networked Gaming: Driving the Future 2'에 따르면, 프리미엄 캐주얼게임 시장이 2013년까지 10억 달러 수익을 돌파할 것이라고 예측하며, 지속적인 성장을 위해서는 Social Networking Service(SNS)를 적극적으로 도입해야 한다고 주장

- SNS를 중심으로 사이트를 통합하는 크로스 플랫폼과, SNS사이트와의 제휴를 통해 게임을 즐길 수 있는 오픈 플랫폼이 배급과 마케팅의 주요 채널이 되면서 게임의 성패를 결정 지을 전망
- 이를 통해 게이머의 흥미와 충성도를 제고하여 이탈을 방지하면서 동시에 35~54세의 여성층까지도 포함하는 신규 이용자를 끌어올 수 있을 것으로 전망

 www.parksassociates.com

Chart

SNS 통한 캐주얼게임 성공 전략



[출처] Parks Associates; 스트라베이스 재구성

STAT iPhone 애플리케이션 구매자의 70%는 구매 당일만 이용

다운로드 애플리케이션의 1개월 이상 사용자는 5%에 불과

- ◆ iPhone 애플리케이션 컨설팅 업체인 Pinch Media에 따르면 Apple App Store의 애플리케이션(유/무료 포함) 중 1개월 이상 사용되는 경우는 5% 미만에 불과한 것으로 나타남
 - 무료 애플리케이션을 다운로드 받은 사용자 중의 단 20%만이 다음날에도 사용했으며, 유료 애플리케이션도 30% 만이 다음날에 사용하는 것에 그침
 - Pinch Media의 조사에 따르면, 게임 애플리케이션이 다른 종류의 애플리케이션보다 더 지속적으로, 오래 이용하는 것으로 나타남

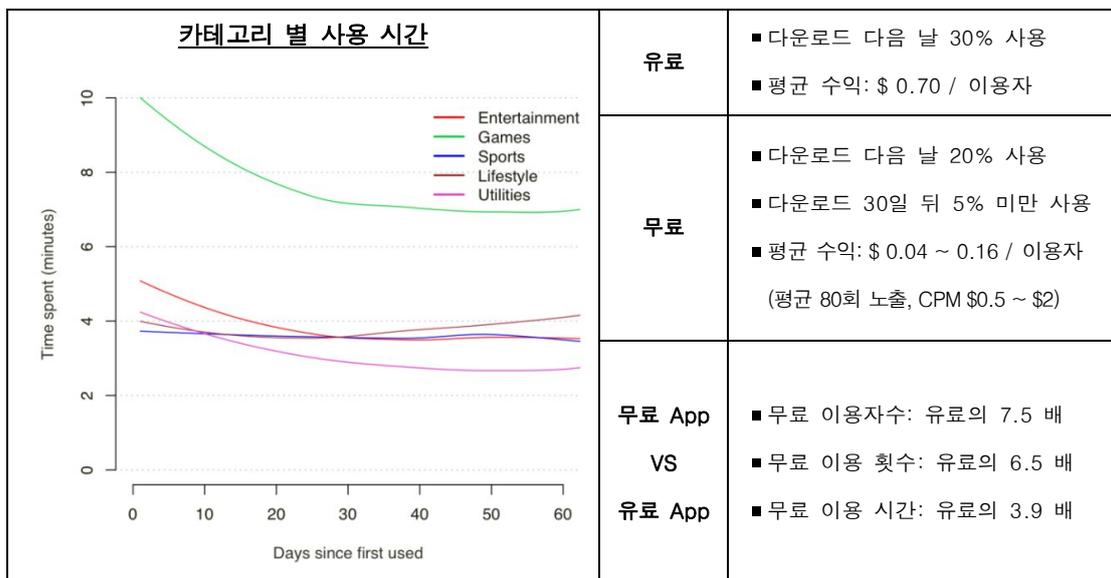
- 지난해 8월 이같은 일회성을 조사한 바 있으나 App Store가 오픈한 뒤 1개월 밖에 지나지 않았기에 설명력이 부족했던 반면, 최근 2만개 이상의 애플리케이션이 등록되면서, 본 조사 결과가 App Store의 포화론을 뒷받침한다는 주장이 있음

● 유료화 전략을 통한 App Store의 가능성도 여전히

- ◆ Pinch Media CEO Grey Yardley는 애플리케이션의 휘발성이 어느 정도 불가피한 측면이 있으며, 여전히 App Store는 개발자들에게 매력적이라고 역설
 - 무료 애플리케이션은 다운 받은 뒤 금방 삭제하는 것이 어느 정도 불가피하며, 유료의 경우에도 저렴한 가격(최저 0.99 달러)에 구매가 가능할 뿐만 아니라, 한번 구매한 애플리케이션은 삭제 후에도 무료로 다시 다운로드 받을 수 있기 때문에 유료 애플리케이션도 쉽게 삭제하는 것도 예상 가능한 일임
 - Greg Yardley에 따르면, App Store의 시장성은 충분하며 특히 애플리케이션 개발 업체는 무료 혹은 광고 모델보다는 유료 모델이 더 큰 수익을 거둘 수 있다고 함
 - 한편, 최근 많은 iPhone 애플리케이션은 무료 시험판인 Lite 버전과 유료인 Pro 버전을 동시에 제공하여 사용자들에게 'Try before Buy' 프로모션 전략을 취하고 있음

 www.pinchmedia.com

Chart iPhone Application 이용 현황



[출처] Pinch Media; 스트라베이스 재구성

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (2월 셋째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.2.15~2.21) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	240,440	+24%	21,663,313
	Xbox360	Microsoft	94,783	+9%	16,498,578
	DS	Nintendo	146,125	+7%	32,827,228
	PlayStation 3	Sony	54,718	+10%	7,914,727
	PSP	Sony	51,760	+2%	16,368,166
	PlayStation 2	Sony	24,250	-4%	49,903,530
SW	Wii Sports (Wii)	Nintendo	240,440	24%	21,693,313
	Street Fighter IV (X360)	Capcom	205,346	신규	205,346
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	157,304	-1%	6,489,312
	Street Fighter IV (PS3)	Capcom	120,959	신규	120,959
	Wii Play (Wii)	Nintendo	110,272	10%	11,390,867
	Skate 2 (X360)	Electronic Arts	33,865	-10%	316,992
	Left 4 Dead (X360)	Electronic Arts	32,887	-12%	1,419,037
	Guitar Hero: World Tour (Wii)	Activision	29,437	17%	1,844,868
	Call of Duty: World at War (X360)	Activision	27,816	-13%	3,423,394
Fire Emblem:Shadow Dragon (DS)	Nintendo	27,448	신규	27,448	

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (2월 셋째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 2. 15~2009. 2. 21)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Warhammer 40K: Dawn of War II	RTS	Relic
2	World Of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
3	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	EA Maxis
4	The Sims 2 Deluxe	Simulation	EA Maxis
5	Spore	Simulation	EA Maxis
6	World Of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
7	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard
8	F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith
9	The Sims 2 Apartment Life Exp. Pack	Simulation	EA Maxis
10	Crysis Warhead	FPS	Crytek

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (3월 첫째 주)

Table		美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 3. 3 기준)	
순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	319,863
2	Guild Wars	NCsoft	18,017
3	Silkroad Online	Joymax Co.,Ltd.	17,964
4	Eve Online	CCP	13,710
5	Cabal Online	Game-Masters/OGPlanet	12,057
6	The Lord of the Rings Online	Turbine Inc.	10,824
7	Warhammer Online	EA Games	9,113
8	Flyff: Fly for Fun	Aeonsoft	6,892
9	Shaiya	Aeria Games and Entertainment	6,372
10	Perfect World	Cubinet/Game-Master/Perfect World Entertainment	5,999

[출처] Xfire.com