


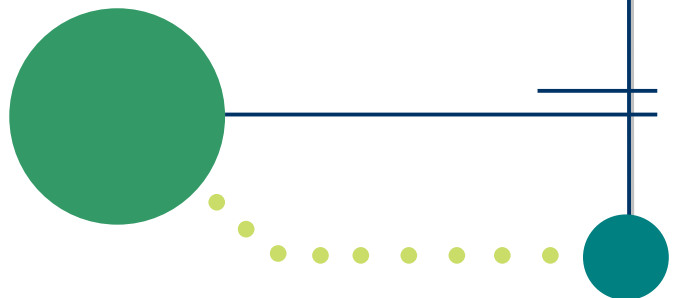




북미 게임 시장 동향

- Midway, 뉴욕증권거래소로부터 상장 취소 통보 받아
- Google, 3D SNS 서비스 Lively 중단 결정
- Apple, iPhone용 게임 사업 본격 시동
- 유명 다큐멘트 제작사 National Geographic, 게임 사업 진출
- 인기 음악게임 'Guitar Hero', 아케이드게임기로 출시
- 미래 게임 시장의 주도권은 콘솔이 아니라 캐주얼에 있어...EA
- MS, 'Games for Windows Live' 재정비 돌입
- 'Rock band' 개발자, 3억 달러 보너스 받아
- 大作 게임 영화화 트렌드
-  음악게임 이용자 67%가 실제 음악 연주하고 싶어해
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (11월 둘째 주)



Midway, 뉴욕증권거래소로부터 상장 취소 통보 받아



글로벌 Top 20 퍼블리셔인 美 Midway, 상장 폐지 위기

- ◆ Game Developer가 선정하는 글로벌 Top 20 게임 퍼블리셔에 선정됐던 美 게임업체인 Midway Games(NYSE: MWY)가 최근 실적 악화로 뉴욕증권거래소(NYSE: New York Stock Exchange)의 상장요건을 지키지 못하면서, 상장 폐지 위기에 직면
 - Midway는 상장요건 중 하나인 '거래일 기준 연속 30일 동안 평균 증가 1달러 이상을 유지' 조건을 지키지 못한 것으로 알려짐
- ◆ Midway는 NYSE의 규정에 따라 향후 6개월(경우에 따라 연장될 수 있음)의 유예기간 동안 문제를 개선하고 자사의 주가를 올려야 함
 - 이 기간 동안에는 주식 상장이 유지되며, 거래도 가능

상장 폐지 위기 배경 및 전망

- ◆ 이 같은 위기 상황은 최근 Midway의 실적악화와 잇따른 구조조정으로 이미 드러난 바임
 - 올 초 자사 Austin 스튜디오 개발인력을 감축한 데 이어, 지난 11월에는 20~30명 가량의 본사(시카고 소재) 직원들까지 해고
 - 올 3/4분기 손실규모가 7,600만 달러에 달하면서, 전년동기대비 두 배로 급증
 - 게다가 지난 11월 Shari Redstone 사장이 사임한 것도 세간의 불안감을 야기한 요인
- ◆ Midway는 최근 실적보고를 통해, 'Mortal Kombat vs DC Universe'를 출시할 예정이며, 이를 통해 4/4분기 실적이 개선될 것으로 기대한다고 밝힌 바 있음

 www.midway.com

Google, 3D SNS 서비스 Lively 중단 결정



Google의 '온라인게임 플랫폼' Lively, 서비스 종료 결정

- ◆ Google이 지난 7월 Second Life의 대항마로 야심차게 출시했던 3D SNS 플랫폼인 Lively 서비스를 올 12월에 종료할 계획이라고 지난 11월 19일 밝혔

- Google의 Creative Director인 Kevin Hanna는 지난 9월 “Google Lively의 장기적인 목표는 API를 공개해 게임 개발자들이 편리하게 간단한 아케이드게임이나 3D 게임을 제작할 수 있게 하며, 이렇게 제작된 게임들이 풍부한 3D 공간을 만들어 다양한 유저들이 놀 수 있는 ‘온라인게임 플랫폼’으로 만드는 것”이라고 밝힘

🌐 서비스 중단 원인과 Google의 반응

- ◆ 서비스 중단의 원인으로는 게임 내부 화폐의 부재와 Google이 계획은 밝혔지만, 실제로는 사용자들이 직접 게임 아이템들을 만들 수 있는 외부 API가 제공되지 않았다는 점들이 거론되고 있음
 - 이로 인해 사용자들은 Google이 제공하는 한정된 아이템만 사용해야 했으며, 게임 내에서 다양한 활동을 할 수 없었음
 - 이번 서비스중단 계획은 Google이 지난 10월 출시기로 한 게임내 광고사업인 ‘AdSense for Games’에도 부정적인 영향을 미칠 것으로 우려됨
- ◆ Google은 이번 사업 중단에 대해, “서비스를 시작한 지 4개월도 안 돼 종료한 것은 어려운 결정”이었다면서, “그러나 혁신적인 서비스를 제공하려는 시도가 실패로 끝나는 일은 허다하며, 현재로서는 우리의 자원을 구글의 핵심 역량인 검색과 광고·애플리케이션에 집중하는 것이 낫다”고 밝힘
 - 현재 Lively 소속 인력들은 12월 서비스 종료 후 검색, 광고 등 핵심 사업부로 흩어질 예정
 - Google은 이로써 △문답 서비스인 ‘구글 앤서스(Answers)’ △TV 방송의 대본을 검색해주는 ‘구글 비디오(Video)’ △웹브라우저인 파이어폭스와의 연동을 위해 만들어진 ‘구글 브라우저 싱크’ △구글 툴바에 내장된 ‘구글 컴퓨트(Compute)’ 에 이어 실패한 서비스 목록을 또하나 추가하게 됨

Apple, iPhone용 게임 사업 본격 시동



🌐 Apple, 게임 플랫폼으로 iPhone의 가능성에 주목

- ◆ Apple은 지난 11월 19일 美 San Francisco에서 열린 기자간담회를 통해, EA, Gameloft 등의 써드파티 개발사들이 iPhone용으로 개발한 6종의 게임을 공개하고, 처음으로 iPhone과 iPod Touch의 게임 플랫폼으로서의 가능성을 강조
 - 얼마 전까지 Apple은 게임 플랫폼으로서 iPhone의 가능성을 공식적으로 긍정하지 않았지만, 최근에는 “iPhone과 iPod touch가 이번 연말 성수기에 인기 있는 모바일게임 단말로 부상할 수 있다”며 시각의 전환을 드러냄

- Apple의 Greg Joswiak 부사장은 “iPhone은 현재 DS와 PSP를 합친 것보다 훨씬 많은 게임 타이틀을 보유하고 있다”고 밝혔으며, 실제로 현재 1,500여 종의 타이틀을 보유하고 있는 것으로 알려짐
- 기자간담회에서는 EA의 출시예정작 ‘Need for Speed: Undercover’, Gameloft의 ‘Ferrari GT’, Ngmoco의 ‘Neil Young with Rolando’, HandMark Software의 ‘Zagat To Go ‘09’, AKQA의 ‘Target app’, Loopt의 ‘Sam Altman’가 공개

iPhone의 가능성에 대한 업계 평가

- ◆ Gameloft도 iPhone용 타이틀인 ‘Ferrari GT Evolution’를 선보이며, 현재 18개 타이틀을 App Store에 공급하고 있다고 밝히며, 현재 App Store를 자사의 핵심 판매채널로 간주하고 있음을 시사
- ◆ EA 또한 iPhone용 게임인 ‘Need for Speed Undercover’(발매 예정)를 시연하며 iPhone 기반의 제품을 늘리고 있다고 밝힘
 - EA는 Apple의 UI를 간편하고 매력적이어서 향후 애플리케이션 보급에 유리하다고 평가
- ◆ 최근 Sega의 미국지부 Simon Jeffery 사장은 “개발사는 App Store 판매수익의 70%를 가져갈 수 있다”며, 여타 플랫폼용 게임에 비해 높은 수익성을 높이 평가
- ◆ 前 EA의 임원이었던 Neil Young은 iPhone용 게임의 가능성에 매료돼 iPhone 전용 게임개발사인 Ngmoco를 설립했으며, “iPhone이 Sony와 Nintendo의 휴대용 게임기에 필적할 만한 플랫폼이 될 것”이라고 기대감을 나타냄
 - 현재 발매예정작인 ‘Rolando’를 비롯, 14개의 게임을 개발 중

 blog.ngmoco.com  www.gameloft.com

유명 다큐멘트 제작사 National Geographic, 게임 사업 진출

National Geographic, 자사 IP 활용한 게임 사업 개시

- ◆ 美 과학·교육관련 비영리단체인 National Geographic Society는 지난 11월 18일 자사 IP를 활용한 콘솔게임, 온라인게임, 모바일게임을 개발/서비스하기 위해 National Geographic Games(NGG)의 신설 계획을 발표
 - National Geographic은 일차적으로 Namco Bandai Games America(日 Bandai Namco의 미국법인)와 Sony Computer Entertainment(SCE)와 제휴를 맺고 콘솔게임과 모바일게임을 개발할 계획인 것으로 알려짐

🌐 **다큐멘터리 형식의 내부 개발 게임 ‘Herod’s Lost Tomb’ 출시**

- ◆ National Geographic은 NGG 사업부 신설을 기념해, 내부에서 처음으로 개발한 다큐멘터리 형식의 숨은 그림 찾기 게임인 ‘헤롯 왕의 잃어버린 무덤(Herod’s Lost Tomb)’을 지난 11월 23일부터 무료로 제공
 - 이 게임은 National Geographic 12월호 콘텐츠를 기반으로 개발됐으며, PC, Mac, 아이폰에서 이용 가능한 것으로 알려짐
 - 이 게임은 위치를 정확히 알지 못하는 헤롯왕의 무덤을 찾기 위해 여러 학설을 기반으로 위치를 추적해간다는 내용으로 TV 프로그램에서 사용되는 것과 흡사한 영상을 함께 가미한 것이 특징
 - 여러 학설을 기반으로 단계적으로 추적하면서 다양한 지역을 방문, 숨은 그림도 찾고, 퍼즐도 풀어가는 구성
- ◆ ‘Herod’s Lost Tomb’에 이어 Bandai Namco의 ‘National Geographic: Panda’와 SCE의 ‘National Geographic: Africa’도 조만간 출시 예정

 www.nationalgeographic.com

인기 음악게임 ‘Guitar Hero’, 아케이드게임기로 출시

🌐 **Activision Blizzard, ‘Guitar Hero’ 아케이드게임기 출시 계획**

- ◆ 글로벌 게임업체인 Activision이 자사의 인기 음악게임 ‘Guitar Hero’의 아케이드 버전을 일본의 유명 아케이드게임업체인 Konami와 공동으로 개발하고 있다는 루머가 나오고 있음
 - 이 게임기는 지난 11월 18일~21일 미국 Florida州 에서 열린 IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions) Expo 2008에서 공개됐으며, Activision과 Konami외에도 아케이드게임 개발업체인 Raw Thrills가 개발에 참여한 것으로 알려짐
 - 지금까지는 Konami나 Activision 양사 모두 이에 관한 공식적인 의사 표명을 하지 않은 상태이나, 이 루머가 사실일 경우 조만간 발표가 있을 것으로 보인다.
- ◆ ‘Guitar Hero’ 아케이드게임기는 Full Surround를 경험할 수 있도록 8개 혹은 10개의 스피커가 장착되며, 공연장과 같은 분위기를 자아내기 위해 500개 이상의 LED 조명과 32인치 대형 모니터가 장착될 예정
 - 게다가 인터넷 연결을 제공, 콘솔용 ‘Guitar Hero’ 유저들과 함께 플레이할 수 있도록 지원할 예정

🌐 피트니스 선정 배경 및 전망

- ◆ Konami는 아케이드게임기 분야에서 이미 Guitar Hero의 원조라고 할 수 있는 ‘Guitar Freaks’와 ‘Drum Mania’를 제작, 일본 시장에만 출시한 바 있음
 - 그러나 이 게임을 미국 시장에 출시하기 전, Guitar Hero가 미국 시장을 휩쓸면서 미국 진출에는 실패한 바 있음
- ◆ 지금까지 콘솔용 게임 타이틀이 상당히 고사양일뿐더러, 이를 포팅하는 비용이 만만치 않기 때문에 인기 아케이드게임을 콘솔용으로 전환, 좋은 반응을 얻은 경우는 많았지만, 콘솔용 게임 타이틀을 아케이드로 옮겨온 사례는 많지 않았음
 - 그러나 Bandai Namco가 최근 Sony의 차세대 콘솔게임기인 PlayStation3의 하드웨어인 System 357을 자사 아케이드게임 시스템으로 채택하면서 아케이드게임과 콘솔게임 간의 교류는 더욱 활발해질 전망

 www.konami.com

미래 게임 시장의 주도권은 콘솔이 아니라 캐주얼에 있어...EA

🌐 EA Casual 사업 부진에도 불구하고, 캐주얼이 대세

- ◆ EA Sports의 사장인 Peter Moore는 최근 EA Casual 사업부의 부진에도 불구하고 지난 11월 13일 New York에서 개최된 게임산업 투자 컨퍼런스인 BMO Capital Markets Interactive Entertainment Conference에서 캐주얼 게임의 가능성을 높이 평가하며 기존 하드코어 게이머 중심의 콘솔시장이 오래 가지 못할 가능성이 높다고 피력
 - EA는 기존에 EA Games, EA Sports, EA Casual Games, The Sims의 4개 사업부로 구성돼 있었으나, EA Causal Games 사업의 부진으로 인해 지난 11월 EA Casual의 Kathy Vrabeck 사장이 사임하고, ‘The Sims’ 사업부와 통합한 바 있음

🌐 향후 성장성의 핵심은 캐주얼 게이머 공략의 성공 여부

- ◆ 그는 ‘Madden’(미식축구), ‘Tiger Woods’(골프), ‘FIFA’(축구), Xbox360, PS3 등을 ‘과거의 상품’으로 규정하는 한편, EA Freestyle 로고, 정액제 게임, Nintendo, 디지털 배급 등을 ‘미래의 기술’로 대비시킴
 - “스포츠 장르는 EA를 20년 가까이 지탱하게 해준 핵심 장르”라면서 “스포츠 게임 전반을 확대하고 색다른 게임을 원하는 신형 소비자 부문의 니즈를 반영해갈 것”이라고 덧붙임

- ◆ 그러나 생활 스포츠형 게임의 급성장이 예상되는 만큼, EA Sports의 사업이 예전처럼 두 자리 수 성장을 올리려면 게임에 익숙하지 않은 소비자도 손쉽게 즐길 수 있는 게임을 개발해야 한다고 밝힘
 - 이는 지금까지 난이도가 너무 높다는 지적을 받아온 기존 일부 타이틀에 대한 자성의 목소리이기도 함
 - 그러나 EA Freestyle 브랜드의 첫 번째 타이틀인 'Facebreaker'(권투 게임)는 최근 그다지 좋은 실적을 내지 못한 것으로 알려짐

 www.bmocm.com/conferences

MS, 'Games for Windows Live' 재정비 돌입

PC게임용 온라인 서비스 'Games for Window Live' 전면 개편

- ◆ Microsoft가 PC게임을 강화하기 위해 Games For Windows Live(GFL)를 게임개발자들에게 무료 개방하고, 이용자에게 대한 정액요금을 전면 폐지하는 등 대규모 업데이트를 단행했으면, 이후 추가 업데이트를 통해 PC게임 부문을 적극 강화할 계획
 - 이 같은 개편은 콘솔게임의 인터페이스와 서비스 방식을 그대로 옮겨와, 기존 PC게임 유저들에게 어필하지 못했던 것에 대해 지각하고, GFL 서비스를 보다 PC환경에 적합하게 제공하기 위해 실시한 것

개편 내용

- ◆ 기존의 Xbox360의 금속성 디자인을 Windows Vista 느낌의 깔끔하고 부드러운 디자인으로 변경했으며, 별도의 컨트롤러가 전혀 연결되지 않은 상태에서도 Xbox360 컨트롤러에 맞춘 인터페이스가 컨트롤러의 연결 여부에 따라 조작 버튼이 바뀌는 등 인터페이스 측면의 변경도 이루어짐
 - 그러나 기존의 GFW Live 기능에 속하는 게이머태그, 역대 전적, 플레이한 게임 리스트, 게임커뮤니티도 예전과 동일하게 유지되며 친구의 접속 여부를 PC와 콘솔로 구분해 알려주는 기능도 지원
- ◆ GFW Live를 공식 지원하는 게임들(Bethesda의 최신작 Fallout 3 등)은 업데이트 자동확인(Xbox Live 식의 패치 체크 기능)이 지원되므로 모든 사용자가 언제나 서로 동일한 버전으로 플레이할 수 있으며, 개발사 입장에서는 고객서비스의 부담을 실질적으로 줄일 수 있고 이는 결국 비용 절감으로 귀결

- ◆ Microsoft는 Xbox360의 'home screen'과 유사한 별도의 GFL용 별도의 클라이언트 소프트웨어도 출시할 예정이며, 여기에서는 DLC(Downloadable Content)를 내려받을 수 있는 마켓플레이스를 제공할 것으로 알려짐
 - 이는 Xbox Live 및 Zune과 동일한 Microsoft Points 시스템으로 운영되며, Xbox와도 거의 유사한 코드를 지원, 개발 측면에서나 운영 측면에서 개발사들의 추가적인 비용 발생을 최소화시켜 GFL을 최대한 활성화 한다는 전략

🌐 파급효과

- ◆ Microsoft의 GFW Live 전략이 성공을 거두기 위해서는 Xbox360의 성공에 크게 기여한 중앙 집중식 멀티플레이/마켓플레이스 기능을 살리면서도 PC 플랫폼 특유의 '개방지향성'을 일정 수준 담보해야 함
 - 기존 콘솔게임 시장의 여느 업체들처럼 '문지기(gate keeper)'역할을 자처한다면 PC 사용자의 정서를 거스를 가능성이 높음
- ◆ 게다가 Valve(Steam 플랫폼), Stardock(Impulse 플랫폼) 등의 경쟁사로 인해 각종 멀티플레이 지원기능과 DLC 마켓플레이스를 병용하는 게임플랫폼간 경쟁은 향후 더욱 가열될 전망이어서, 이들과의 경쟁에서 얼마나 개발사들의 관심을 이끌어 내느냐가 성공의 열쇠가 될 것으로 보임
 - 실제로 아직까지 Live를 지원하는 게임 중 본격적인 인기를 끌고 있는 게임이 없는 상황이나, 'Warhammer 40,000: Dawn of War II'와 Rockstar North의 'Grand Theft Auto IV(PC 버전)'와 같은 써드파티 기대작들을 확보할 예정

 www.gamesforwindows.com  www.valvesoftware.com  www.stardock.com

'Rock band' 개발자, 3억 달러 보너스 받아

🌐 美 Viacom, Harmonix에 2억 870만 달러 지불

- ◆ 美 대형 미디어그룹인 Viacom이 2006년 MTV Games의 Harmonix 인수 계약 조건에 따라 콘솔게임 개발사인 Harmonix의 인기 음악게임 'Rock Band'의 성공에 대해 2억 870만 달러를 지불할 예정
 - Viacom의 재무 보고서에 따르면 "명시된 총수익을 초과하는 2008년의 재무 성과에 대해 Harmonix의 이전 주주들은 2007년, 2008년에 걸쳐 추가적으로 보상 받을 권리를 지닌다"라는 조항이 지불 근거로 작용

- 'Rock Band'는 유럽에서 부진한 성적을 보였으나, 북미 지역에서 소매 시장과 다운로드 시장에서 모두 크게 성공, 전세계적으로 700만부가 판매되었고, 2,600만 건의 다운로드를 기록
- Bloomberg에 따르면, 지난 분기에 Harmonix의 창립자인 Alex Rigopulos와 Eran Egozy는 달성 목표 초과에 대해 1억 5000만 달러 지분이 확정되었으며, 최종 지분은 2009년에 이루어질 예정

美 Viacom의 반응

- ◆ Viacom의 대변인 Kelly McAndrew는 Bloomberg와의 인터뷰에서 “보너스 금액이 기대 이상이지만, 그들의 성과에 대한 정당한 보상을 받을 뿐”이라고 언급
- 지분 금액이 상당하지만, 기타와 드럼 컨트롤러 등 'Rock Band'의 주변 기기의 가격이 비싸기 때문에 Viacom의 몫인 3%의 운영 수익도 상당해, 이 수익은 보너스 지분이 종료되는 2009년 말에는 10%에 이를 것으로 전망

 www.viacom.com  www.harmonixmusic.com

大作 게임 영화화 트렌드

‘WoW’, ‘BioShock’ 등 인기게임 영화화 가속화

- ◆ 최근 'World of Warcraft'와 'Halo', 'BioShock' 등 세계적인 히트를 기록한 게임들이 영화화 되고 있으면서, 기존에 주로 영화가 게임화되던 트렌드를 역전, 게임이 영화화 되는 경향이 가속화되고 있음
- 특히 영화 'BioShock'는 '캐러비안의 해적' 시리즈를 감독했던 Gore Verbinski가 감독 및 프로듀서를, 영화 '글래디에이터', '에비에이터'의 각본을 쓴 John Logan이 각본을 담당
- 실제로 'Resident Evil' 시리즈, 'Silent Hill', 'Tomb Raider' 시리즈 등 이미 영화화되어 인기를 구가한 작품도 다수

게임의 영화화 배경

- ◆ 최근 日 게임업체 Square Enix의 'Final Fantasy'의 영화제작에 참여했던 세모로직의 김종보 대표는 게임과 영화의 접목이 가속화되는 배경을 “장르의 다각화가 비즈니스적으로 상호 시너지효과를 내기 때문”이라고 언급
- 특히 게임과 영화 모두 스토리, 시각적인 그래픽, 재미라는 점에서 공통돼 연계 가능성이 높으며, 특히 최근 영화에서 사용되는 CG 영상은 게임의 그래픽 기술과 연관돼 향후 연계 정도가 더욱 높아질 전망

- ◆ 최근 북미에서는 영화 출시 직전에 게임을 개발하던 종전 방식과 달리 기획단계에서부터 마케팅단계에 이르기까지 게임과 영화를 접목하려는 시도가 이루어지고 있으며, 이런 관점에서 접근해 성공한 작품이 ‘스파이더맨’과 ‘매트릭스’임
 - 그러나 기획단계에서 함께할 경우 비용 또한 늘어나 리스크가 커질 우려가 있어, 신중하게 접근할 필요가 있음

STAT 음악게임 이용자 67%가 실제 음악 연주하고 싶어해

🌐 ‘Guitar Hero’, ‘Rock Band’ 게이머, 실제 악기 구매율 높아

- ◆ 북미 악기 유통 업체인 Guitar Center의 조사에 따르면, 음악게임 유저들의 실제 악기 구매율이 일반인들에 비해 높은 것으로 나타남
 - 악기를 보유하지 않은 ‘Guitar Hero’, ‘Rock Band’ 게이머 중 67%가 향후 2년 내 음악을 시작하고 싶다고 밝혔고, 이들 중 80%는 이번 크리스마스 시즌에 악기를 갖고 싶다고 응답함
 - 악기를 다룰 줄 아는 게이머의 75% 정도는 음악게임의 영향으로 음악을 더 자주 연주하게 되었다고 응답함
- ◆ 실제로 음악게임 판매량 증가와 악기 판매량 증가 간의 연관도도 높은 것으로 나타남
 - 음악게임 판매량이 가장 높게 나타난 지난 해 크리스마스 시즌에 Guitar Center의 입문용 기타와 앰프 판매량도 20.7% 증가

 www.guitarcenter.com

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2008.11.17~11.22) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비 증감	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	335,757	-2%	16,650,692
	DS	Nintendo	272,219	+41%	27,757,254
	Xbox360	Microsoft	190,250	+27%	13,584,729
	PlayStation 3	Sony	91,195	+15%	6,493,890
	PSP	Sony	86,236	+19%	14,344,249
	PlayStation 2	Sony	52,642	+16%	49,038,197
SW	Call of Duty: World at War(X360)	Activision	388,081	-58%	1,307,728
	Wii Sports(Wii)	Nintendo	335,757	-2%	16,518,424
	Left 4 Dead(X360)	Electronic Arts	214,222	-	214,222
	Gears Of War 2(X360)	Microsoft	205,343	-49%	2,054,804
	Animal Crossing: City Folk(Wii)	Nintendo	190,275	-	190,275
	Wii Fit(Wii)	Nintendo	172,903	+5%	3,590,898
	Call of Duty: World at War(PS3)	Activision	145,828	-63%	538,258
	Mortal Kombat vs DC Universe(X360)	Midway	119,527	-	119,527
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	93,270	+1%	3,961,175
	Wii Play(Wii)	Nintendo	91,026	-1%	8,022,066

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (11월 둘째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2008.11.9~11.15)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Fallout 3	Simulation	Bethesda Softworks
2	Spore	Simulation	Electronic Arts
3	Command & Conquer: Red Alert 3	RTS	Electronic Arts
4	WoW: Battle Chest	MMORPG	Blizzard Entertainment
5	Far Cry 2	FPS	Ubisoft
6	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
7	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
8	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Adventure	Her Interactive
9	Crysis Warhead	FPS	Electronic Arts
10	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard Entertainment

[출처] NPD Group