북미 게임 시장 동향

- Activision의 경기불황 극복 전략은 '핵심 타이틀 집중 전략'
- 투자은행, THQ 파산 가능성 제기
- MS, 앞으로도 독점 타이틀 전략 고수할 것
- EA, 비용절감 위해 'Warhammer Online' 서버 63개 폐쇄
- Amazon, 온라인 중고게임 판매 사업 진출
- 美 Warner Bros., 'Lord of the Rings' 게임 판권 EA로부터 회수
- 유명 슈팅게임 'Call of Duty 4'의 콘솔 온라인 이용자수는 1,500만 명
- 성인 등급 표시가 오히려 미성년자 이용 부추겨…美 대학 연구팀
- STAT 온라인게임 이용자의 25%는 콘솔 이용…NPD Group
- STAT 'Guitar Hero' 구매자의 41%가 $190달러짜리 풀패키지 구매
- STAT App Store 등록 게임, 6,000건 돌파
- STAT 북미 게임 사이트 인기 순위(2월)…Hitwise
- STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (3월 첫째 주)
- STAT 美 PC게임 판매순위 (3월 첫째 주)
- STAT 북미 MMO게임 이용순위 (3월 셋째 주)
- STAT App Store 인기게임 순위 (3월 셋째 주)

Activision의 경기불황 극복 전략은 '핵심 타이틀 집중 전략'

Activision Blizzard, "향후에도 소수 IP에 집중하는 기본전략 유지할 것"

- Activision Blizzard의 CFO Thomas Tippl은 '기존의 대형 IP 소수를 택해 역량을 집중하는 것이 우리의 17년 성장을 일궈낸 기본 전략'이라며, '향후에도 이런 기조에는 큰 변화가 없을 것'이라고 단언했음
  - 올해 출시 예정인 신규 타이틀 3종도 'Diablo' 등 기존 유명 IP 기반의 후속작임
- 실제로 Activision Blizzard는 'World of Warcraft', 'Guitar Hero', 'Call of Duty' 등 3개 IP에 전체 매출의 절반 이상의 의존하고 있음
  - 단, 이 같은 수익구조는 어느 하나의 IP만 흔들리더라도 심각한 매출 타격이 불가피해 나름의 위험성도 안고 있음

기존 IP 기반의 게임, 개발비 부담 적어 마케팅 경쟁에도 유리

- 기존 대형 IP의 경우, 숙련된 개발인력을 비롯한 제반 리소스가 이미 충분해 개발비 부담이 낮은 편이며, 이렇게 확보한 자금 여력을 기반으로 마케팅 경쟁에서의 우위도 확보할 수 있다고 Thomas Tippl CFO는 주장했음
  - Activision Blizzard는 전체 매출에서 개발비가 차지하는 비중이 여타 경쟁사에 비해 낮은 것으로 파악됨
  - 동시에 다수의 IP로 역량을 분산하는 것은 위험을 자초하는 첩경이며, 비용 구조상의 이점을 확보하기 위해서는 IP 선택부터 신중해야 함
- 이외에도 Activision Blizzard는 비용 절감을 위해 다각도의 노력을 기울이고 있으며, Blizzard 부분을 제외한 올해 신규 채용 규모도 20여 명에 불과함

www.activision.com

투자은행, THQ 파산 가능성 제기

THQ, 현금 보유량 급감과 주력 타이틀 부재로 인해 위기

- 북미 투자은행 Janco Partners의 Michael Hickey 애널리스트는 LA 경제주간지 Los Angeles Business Journal와의 인터뷰를 통해, THQ가 최근 현금 보유량이 급감한 데다, 이를 보완할 만한 뚜렷한 게임 타이틀도 없어 파산할 가능성이 상당히 높다고 경고

- THQ는 지난 2월 1억 9,180만 달러 규모의 손실과 30%의 매출 급감이라는 저조한 실적을 기록함에 따라 전체 직원의 24%에 해당하는 600여 명 가량의 인원을 감축한 바 있음
- 주가 또한 최근 10개월 동안 20 달러에서 2달러로 폭락

THQ의 반응

- 이 같은 경고에 대해 THQ의 Brian Farrell CEO는 "신문에서는 주가 낙폭 등에 관심이 있겠지만, 정작 우리의 관심은 다른 부분에 있다"며 "우리는 흑자전환 및 현금 보유고 확대를 위한 계획을 이미 수립, 추진 중"이라고 반박
- 아울러 Farrell CEO는 '만약을 대비해 신규 투자자들도 물색하고 있는 중'이라고 덧붙였으나, THQ는 현재 유동자산 확보를 위해 장기 상환 조건으로 2,600만 달러 상당의 자금을 대출받은 것 외에는 별다른 투자를 받지 못하고 있음

www.labusinessjournal.com www.thq.com

MS, 앞으로도 독점 타이틀 전략 고수할 것

MS, 독점 타이틀 확보

- 향후 출시될 모든 타이틀을 멀티플랫폼으로 출시하겠다던 日 게임업체 Capcom이 지난 2월 25일 자사의 인기 게임 'Lost Planet 2'의 Xbox360용 독점 타이틀 출시를 발표하면서, 한동안 주춤해 보이던 Microsoft(MS)의 독점 타이틀 전략이 최근 다시 주목을 받고 있음
  - Capcom은 이번 독점 발표에 앞서 지난 2월 23일 'Lost Planet 2'의 Xbox Live 버전을 독점 출시하겠다고 발표한 바 있음
  - 멀티플랫폼 전략을 천명해 왔던 Capcom이 이번 타이틀 출시에 관해 독점 출시를 결정한 배경에는 MS의 파격적인 지원 조건이 제시됐을 거라는 관측이 우세한 상황

MS의 기존 독점 전략

- MS는 21개가 넘는 내부 개발 스튜디오를 갖추고 퍼스트파티 타이틀 개발에 열중하는 Sony와 달리 일찍부터 주요 써드 파티 타이틀을 파격적인 조건에 독점 출시하는 전략을 구사해옴

- MS는 최근 Xbox Live로 발매된 'GTA IV'의 다운로드 콘텐츠를 독점 확보하기 위해 5,000만 달러를 지불한 것으로 알려짐

전망

- 개발비용이 상승하면서 이를 상쇄할만한 조건을 개발사에게 제시하기 어려워져 멀티 플랫폼 전략이 향후 대세를 이룰 것이며, 이에 따라 MS의 독점 전략은 힘을 발휘하지 못할 것이라는 비판이 제기돼 왔음
  - 그러나 실제 하드웨어 판매량에서 Sony를 압도하면서, 플랫폼 사업자가 독점 개발 전략을 구사하는 것도 성공할 수 있음을 보여줌
  - 물론 상당한 히트작을 만들어 낸 Nintendo의 내부 스튜디오와 달리, Sony의 내부 스튜디오가 그 잠재력을 충분히 발휘하지 못해, 독점 전략의 우위를 점치기에는 이르다는 평도 있으나, 'Bioshock', 'Gears of War', 'Oblivion' 등의 주요 타이틀을 독점 확보한 것이 하드웨어 판매에 결정적인 역할을 한 것 또한 사실

EA, 비용절감 위해 'Warhammer Online' 서버 63개 폐쇄

북미 43개, 유럽 20개 서버 폐쇄

- EA의 MMO 게임 'Warhammer Online'를 개발한 내부 스튜디오 Mythic Entertainment는 'Warhammer Online' 서버를 북아메리카와 유럽에서 각각 43개, 20개씩 폐쇄한다고 지난 3월 11일 발표
  - EA는 이번 서버 폐쇄를 위해 이미 지난 몇 달간 비인기 서버 이용자들을 대상으로 인기 서버로의 이전을 권유해온 바 있으며, 이번 조치는 이용자들의 자발적인 이전이 어느 정도 완료된 시점에서 실행된 것
  - 'Warhammer Online'은 지난 2008년 9월에 서비스 개시 한 달 반만에 70만 명의 가입자를 확보한 바 있으나, 최근 30만 명 수준으로 가입자가 급감한 것으로 알려짐

폐쇄 배경

- 이번 폐쇄 배경으로는 유료 이용자 감소 외에도 RvR(Realm vs Realm) 중심의 'Warhammer Online'의 성격이 큰 것으로 알려짐
- 평소 게시판을 이용해 게이머들과 대화를 하던 Mythic의 CEO Mark Jacobs는 그는

"Warhammer Online이 RvR(Realm vs. Realm) 중심 게임이기 때문에 서버가 붐벼야 게임이 원활해진다"며, "Warhammer Online이 PvE(player vs. environment) 게임이었다면 서버를 폐쇄하지 않았을 것"이라고 밝힌 바 있음

- 그는 "북아메리카 내 유료 가입자 수와 최고 동시 접속자수 기록이 어제 다시 깨졌다"는 점을 강조하며, 이번 서버 통합으로 일각에서 제기되고 있는 게임 서비스 종료설을 일축했음

◆ Jacobs는 "사용자가 적은 서버 유저들에게 다른 서버로 옮길 것을 권유한 최근 몇 개월간 유저들로부터 서버 통합에 대한 요구가 많았다"며, "대부분이 서버를 이전했지만, 그렇지 않은 일부 유저들은 불만을 표시하고 있다"고 덧붙임

◆ 이외에도 Mythic은 최근 고객지원 및 QA팀의 인원을 감축했으며, 이는 MMOG 출시 후 흔히 있는 일이라고 밝힘

www.ea.com www.mythicentertainment.com www.warhammeronline.com

Amazon, 온라인 중고게임 판매 사업 진출

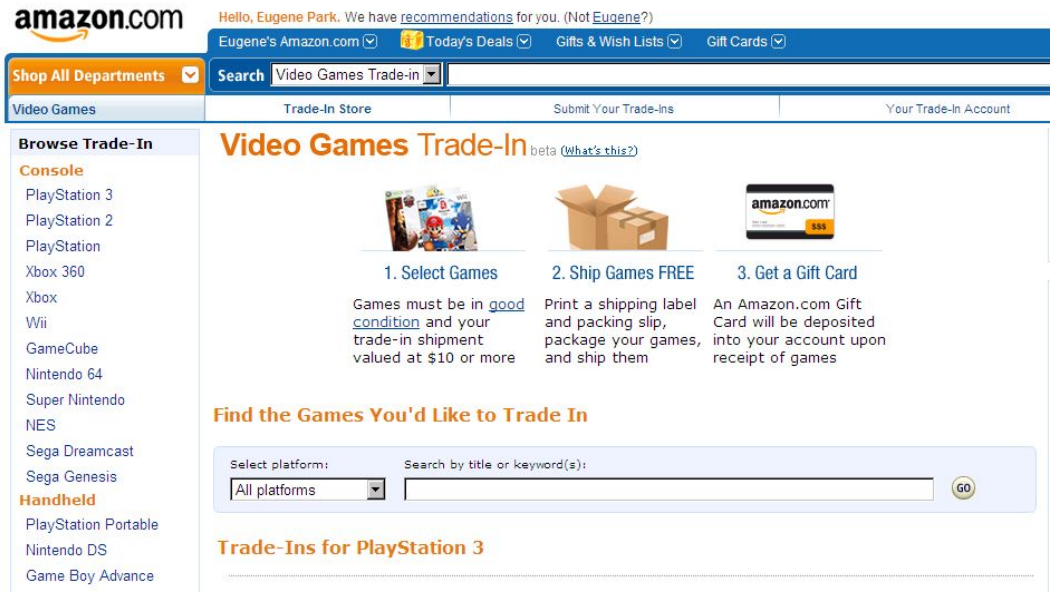
중고 타이틀을 제공하고 적립 포인트로 게임 구매하는 'Trade-in' 서비스

◆ 세계 최대 온라인 쇼핑몰인 Amazon.com이 중고 게임 타이틀 재판매 서비스인 '트레이드 인(Trade-in)'의 베타서비스를 지난 5일 개시

- 게이머는 중고 타이틀을 제공하는 대가로 받은 포인트를 적립하여 새로운 게임을 구매할 수 있으며, Amazon은 중고 타이틀을 재판매하는 모델
- PS3, Wii, Xbox 360 등 가정용 콘솔 기기와 NDS와 PSP 등 휴대용 콘솔 기기의 타이틀을 대상으로 하며, PC 게임은 본 서비스 대상에서 제외
- Amazon 뿐 아니라, 미국 내 최대 가전유통업체인 Best buy와 장난감소매업체 Toys"R"Us 역시 중고게임 유통 서비스를 준비 중으로, 미국 내 게임 신규/중고 타이틀 판매 1위 업체인 GameStop은 매출의 49%를 차지하는 중고게임 분야에 큰 타격을 입을 전망

www.amazon.com/tradeingames

Shot Amazon.com Trade-in 서비스 화면



[출처] Amazon.com

美 Warner Bros., 'Lord of the Rings' 게임 판권 EA로부터 회수

Warner Bros., 자사 유명 IP 기반 게임 외부 개발에서 내부 개발로

- 美 Warner Bros.가 지난 3월 12일 Electronic Arts와 '반지의 제왕(Lord of the Rings)'에 대한 게임 판권 재계약 중단 방침을 밝힘에 따라, 8년 만에 해당 판권을 회수하게 됐음
  - Warner Bros.는 이미 지난 2007년 EA와 기존 판권 계약을 2008년까지 연장하기로 계약하면서, 이 기간이 끝나면 자사에서 판권을 보유하기로 결정한 것으로 알려짐
  - 이번 판권 이양은 Tolkien 원작에 대한 개작권을 포함한 것으로, 이는 지난 2005년 Vivendi Games에서 EA로 이전된 바 있음

게임 판권 회수 배경

- Warner Bros.,가 자사의 유명 IP인 'Lord of the Rings'의 게임 판권을 회수한 것은 지금까지의 게임 판매 실적이 브랜드 파워에 비해 저조한 데다, 자사의 게임 개발력이 어느 정도 수준에 올랐다고 판단했기 때문

- EA의 내부 스튜디오 Pandemic이 지난 1월 출시한 'Lord of the Rings: Conquest'의 실적은 기대에 미치지 못한 것으로 나타났으며, 계약이 마감되는 지난해 말까지 게임 개발을 마무리 지어야 하는 촉박한 일정이 게임 품질 저하의 주요 요인으로 분석됨
- 영화 <반지의 제왕(Lord of the Rings)> 삼부작이 완결된 지 5년이 지난 지금까지 <반지의 제왕>이라는 브랜드는 그 진가를 발휘하지 못하고 있음
- 그러나 New Line Cinema가 2012년을 목표로 현재 제작중인 외전 격인 'The Hobbit'이 출시되면 다양한 버전으로 게임화할 예정

◆ Warner Bros.의 Interactive Entertainment는 최근 수년간 게임 개발 및 퍼블리싱 방면에서 여러 업체들과 협조해왔으며, 현재 Monolith Production, TT Games, Snowblind Studio를 소유하고 있음

www.warnerbros.com

유명 슈팅게임 'Call of Duty 4'의 콘솔 온라인 이용자수는 1,500만 명

'CoD4', Xbox Live 1,100만, PSN 400만 유저 달성

◆ 유명 FPS 게임 'Call of Duty 4(CoD4)'를 개발한 美 게임개발사 Infinity Ward 홍보 담당 Rob Bowling은 지난 3월 10일 개최된 영국 아카데미(BAFTA)의 수상 소감에서 이 게임이 1,100만 Xbox Live 플레이어, 400만 PlayStation Network(PSN) 플레이어를 확보했다고 발표

- Activision이 퍼블리싱하고 있는 'Call of Duty 4: Modern Warfare'는 BAFTA에서 스토리/캐릭터, 게임플레이, 게이머가 선정하는 2008 게임의 3개 부문을 수상
- Infinity Ward는 현재 'Modern Warfare'의 속편을 제작 중으로, 올해 말 출시를 앞두고 있음

WoW와 견줄만한 수준의 이용자 규모…647만 명

◆ Microsoft의 조사에 따르면 Xbox Live는 현재 1,700만 유저가 플레이하고 있는데, 이 중 2/3에 달하는 유저가 'Call of Duty 4'를 즐기는 셈

- 이 통계는 게임 구매와 함께 무료로 이용 가능한 Xbox Live (Silver) 및 PSN과 같은 콘솔 온라인 서비스 이용자를 대상으로 산출된 것이며, 현재 Xbox Live와 PSN을 통해 유료 맵을 다운로드 콘텐츠(DLC: Downloadable Content)로 구매할 수 있음

- Infinity Ward는 지난 2008년 4월 4일 Xbox360용 유/무료 맵을, 지난 2008년 4월 24일 PS3용 유/무료 맵을, NVIDA의 후원을 받아 지난 2008년 6월 5일 PC용 맵을 무료로 공개한 바 있음

◆ 현재까지 Xbox Live Gold(멀티플레이어 이용권)를 결제한 사람이 950만 명에 불과한 점을 감안하면, 온라인 멀티플레이어의 수만 산출한 것이 아닌, 멀티플레이를 이용하지 않고 다운로드 콘텐츠만 다운받는 이용자까지 합산한 결과임

- 그러나 Xbox Live의 유료 이용자 비율인 55.8%를 적용하면, Xbox360 플랫폼만으로도 약 647만 명의 온라인 멀티플레이어를 확보하고 있는 것으로 추정되며, 여기에 PC, PS3의 온라인 이용자를 감안하면, 전세계적으로 1,100만 회원을 확보하고 있는 Activision Blizzard의 MMO게임 'World of Warcraft'와도 견줄만한 수준

www.bafta.org/awards/video-games/nominations,664,BA.html

성인 등급 표시가 오히려 미성년자 이용 부추겨...美 대학 연구팀

연령 등급제가 '금단의 열매' 효과를 부추기는 역효과 발생

◆ 미국 소아과학회(American Academy of Pediatrics)의 최근 저널(123권 3호 2009년 3월 호, pp. 870-876)에 게재된 논문에 따르면, 연령 및 폭력성을 기준으로 등급을 매기는 유럽의 PEGI 등급 시스템은 유소년에게 오히려 본인 연령보다 높은 등급의 게임에 관심을 갖게 만들 수 있다고 경고

- "Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth(게임 콘텐츠에 대한 연령 및 폭력 콘텐츠 등급 부여가 유소년들에게 미치는 역효과)"라는 제목의 이 논문은 VU University Amsterdam과 University of Michigan Ann Arbor의 공동 연구로 310여 명의 7~17세 네덜란드 남녀 청소년을 대상으로 조사를 실시함

◆ 조사 결과 모든 연령층에서 본인보다 더 높은 등급의 게임을 '금단의 열매(Forbidden Fruits)'로 인식하고 흥미를 보인 것으로 나타남

- 논문의 결론에서는 폭력적인 게임이 청소년에게 유해한 영향을 줄 수 있기 때문에 보호자는 금단의 열매 효과에 대해 유의해야 한다며 경고

*주: PEGI(Pan European Game Information)는 유럽 게임산업 협회(ISFE: Interactive Software Federation of Europe)에 의해 지난 2003년 4월 출범한 범유럽 게임등급 체계로, 현재 30개국에서 채택되고 있으며, 나이를 기준으로 한 등급 외에도 게임 내용에 따른 등급을 병행 부여하고 있음

pediatrics.aappublications.org/cgi/content/abstract/123/3/870 www.pegi.info/en/index/

STAT 온라인게임 이용자의 25%는 콘솔 이용...NPD Group

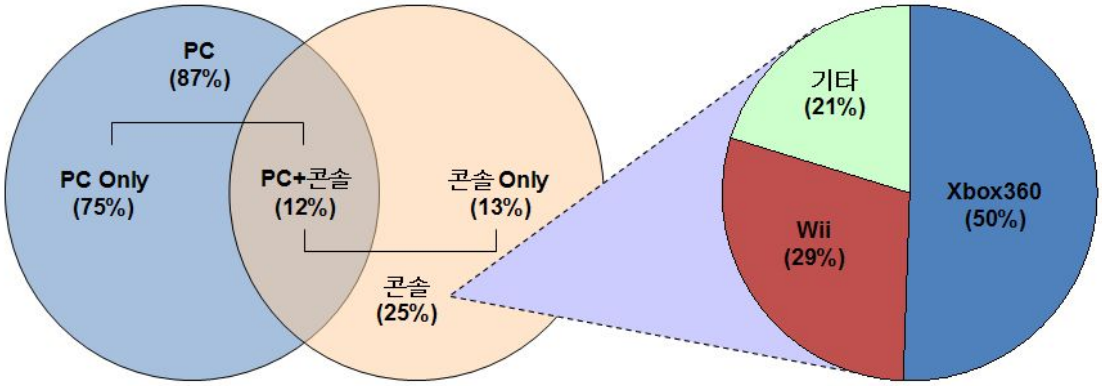
온라인 게이머 중 콘솔 이용자는 전년 대비 6% 증가한 25% 차지

- 시장조사업체 NPD Group의 보고서 'Online Gaming 2009'에 따르면, 온라인 게이머의 87%는 PC 온라인게임 이용자이며, 이는 2008년도 90%에 비해 다소 감소했으나, 여전히 압도적인 점유율 차지(PC와 콘솔 중복 이용자 12%)
  - 콘솔 기기 중에서는 MS의 Xbox360이 Xbox Live 강화 전략에 힘입어 콘솔 온라인게임 이용자의 50%를 차지하고 있으며, Nintendo의 Wii가 29%, Sony의 PS3를 포함한 기타 콘솔이 20%를 차지
  - 한편, 온라인 게이머 중 13~17세의 비율이 전년도 17%에서 22%로 증가하면서, 온라인 게임 시장에서 10대의 비중이 커지고 있음을 시사

*본 자료는 NPD Group이 보유한 2만 명의 온라인 패널을 대상으로 실시

www.npd.com

Chart 플랫폼별 북미 온라인게임 이용자 분포(2008)



[출처] NPD, 2009; 스트라베이스 재구성

STAT 'Guitar Hero' 구매자의 41%가 $190달러짜리 풀패키지 구매

풀 패키지의 높은 판매 비중은 향후 출시작의 제품 구성에 영향 미칠 전망

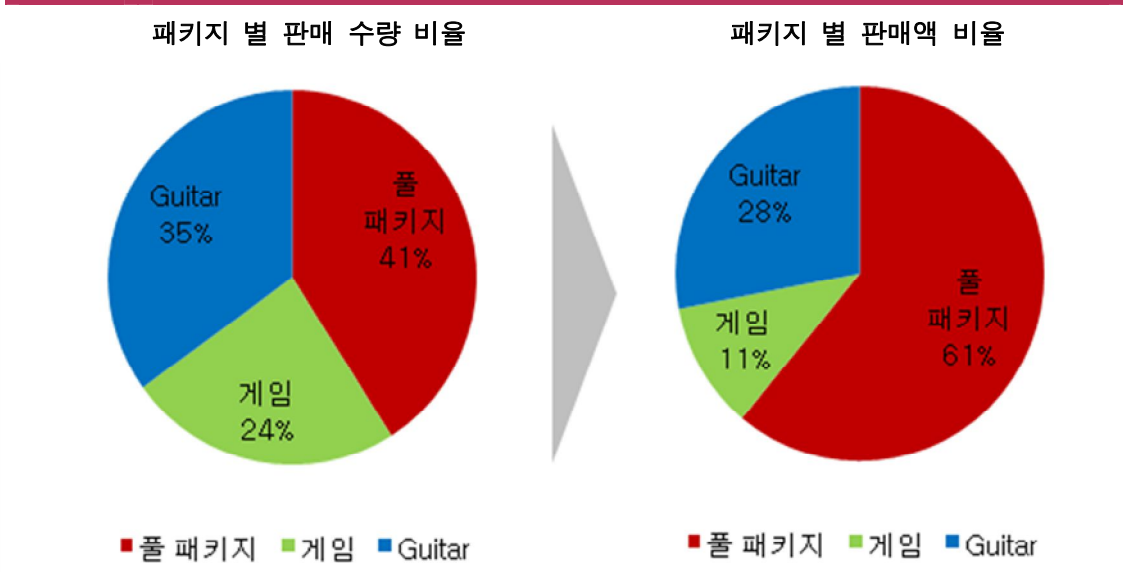
- Activision-Blizaard의 'The Guitar Hero: World Tour'는 세 가지 상품 패키지로

구성되어 있으며, 그 중 풀 패키지가 가장 인기를 끌고 있음

- 시장조사업체 NPD의 자료를 바탕으로 추정한 자료에 따르면 미국 시장에서 2008년 10월 ~ 2009년 1월 기간 동안에 'Guitar Hero : World Tour' 구매자의 41%가 게임+컨트롤러 풀 패키지를 구매
- 'Guitar Hero'의 게임은 $ 60, 기타 컨트롤러는 $ 100에 판매하고 있으며, 풀 패키지는 더 비싼 $ 190 에 판매되고 있음
- 따라서 판매량이 아닌 판매 금액으로 환산할 경우, 풀 패키지의 판매 비중은 더욱 높아져 전체 판매액의 61%를 차지
- 제작사 입장에서는 풀 패키지의 수익성이 더 높으며, 실제로도 소비자에게 인기를 끌고 있기 때문에 올 9월 출시 예정인 'The Beatles : Rock Band' 는 "Limited Edition Premium Bundle" 라는 이름의 $ 250 짜리 풀 패키지를 출시할 예정

www.npd.com

Chart 'The Guitar Hero : World Tour' 패키지 별 판매 수량 및 금액 비중 (2008. 10 ~ 2009. 1)



[출처] NPD 2009; 스트라베이스 재구성

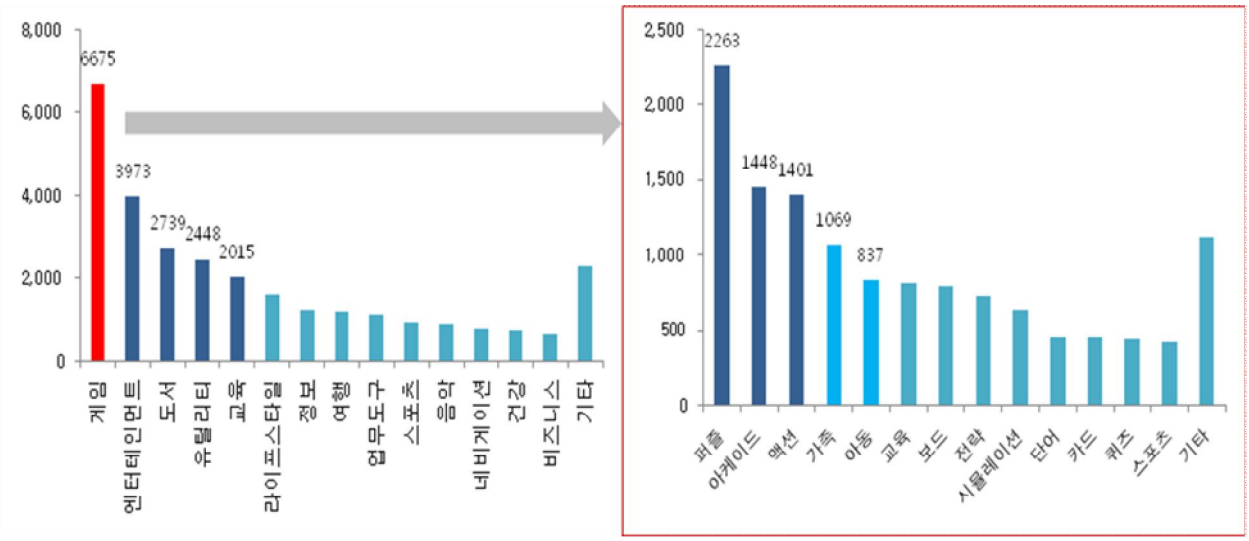
STAT App Store 등록 게임, 6,000건 돌파

게임이 전체 애플리케이션의 30%를 차지하여 최대 비중

- Apple의 App Store는 중요한 게임 퍼블리싱 플랫폼으로 자리 잡음
  - App Store 전문조사 업체 Mobclix에 따르면, 전체 애플리케이션의 수는 3월 16일 현재 29,146 개이며, 게임 애플리케이션은 가장 큰 카테고리로 전체의 약 30% 비중을 차지
  - 총 6,675개의 게임이 등록되어 있으며, 1,623 개가 무료 게임 (유료 : 5,502 개)
  - 퍼즐이 가장 인기 있는 장르(16%)이며, 아케이드 (10.4%)와 액션 (10.1%)가 뒤따름

www.mobclix.com

Chart App Store 애플리케이션 분포 : 전체 및 게임 카테고리



*주: 게임 애플리케이션은 복수 장르로 분류(일부 게임은 2개 이상의 장르로 분류)
[출처] mobclix ; 스트라베이스 재구성

STAT 북미 게임 사이트 인기 순위(2월)...Hitwise

Electronic Arts의 Pogo.com이 17.22%로 점유율 1위

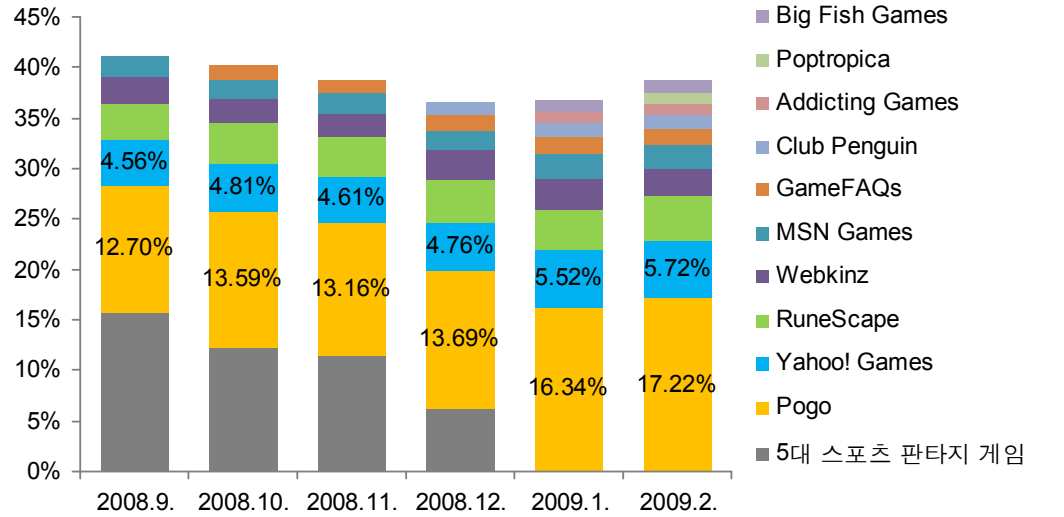
- Pogo ► Yahoo! Games ► RuneScape ► Webkinz ► MSN Games ► Game FAQs 의 인기 순위 고정 (최근 6개월째 순서 동일)
  - Yahoo! Sports – Fantasy Football, CBS Sportsline.com Fantasy Football, ESPN Fantasy Football 등의 스포츠 판타지 게임이 2008년 9월 총 16%의 점유율을 차지하며 Top 10 중 5개를 차지하였지만 시즌 종료 시점인 11월 이후 인기 급감

Table 미국 게임 사이트 Top 10 (2009. 2월 기준)

순위	사이트 명	방문자 점유율 (%)
1	Pogo	17.22
2	Yahoo! Games	5.72
3	RuneScape	4.26
4	Webkinz	2.76
5	MSN Games	2.47
6	Game FAQs	1.59
7	Club Penguin	1.21
8	Addicting Games	1.20
9	Big Fish Games	1.16
10	Poptronica	1.16

[출처] Hitwise

Chart 미국 내 게임사이트 Top 10 추이 (2008. 9 ~ 2009. 2)



*주: '5대 스포츠 판타지 게임'은 'Yahoo! Sports - Fantasy Football', 'CBS Sportsline.com Fantasy Football', 'ESPN Fantasy Football', 'ESPN Fantasy Games', 'Yahoo! Sports Fantasy Baseball'을 의미함

[출처] Hitwise, 2009.2 ; 스트라베이스 재구성

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (3월 첫째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.3.1~3.7) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	Nintendo	221,485	32%	22,053,003
	DS	Nintendo	116,549	1%	32,976,793
	Xbox360	Microsoft	78,831	3%	16,654,203
	PlayStation 3	Sony	55,276	-16%	8,036,006
	PSP	Sony	54,735	18%	16,469,450
	PlayStation 2	Sony	20,914	-4%	49,946,210
SW	Halo Wars (X360)	Microsoft	445,403	New	445,403
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	221,485	31.7%	22,083,003
	Killzone 2 (PS3)	SCE	168,700	-53.1%	528,054
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	117,868	-5.7%	6,732,115
	Major League Baseball 2K9 (X360)	Take-Two	116,446	신규	116,446
	Wii Play (Wii)	Nintendo	95,917	4.5%	11,578,611
	MLB 09: The Show (PS3)	SCE	81,276	신규	81,276
	Tom Clancy's H.A.W.X. (X360)	Ubisoft	49,602	신규	49,602
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	48,446	-34.6%	6,190,020
	Street Fighter IV (X360)	Capcom	40,099	-52.8%	335,342

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (3월 첫째 주)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 3. 2~2009. 3. 8)

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	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard
6	World Of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
7	Spore	Simulation	EA Maxis
8	The Sims Carnival: SnapCity	Simulation	EA Maxis
9	The Sims 2 Apartment Pack	Simulation	EA Maxis
10	World Of Warcraft : The Burning Crusade	MMORPG	Blizzard

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (3월 셋째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 3. 15 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	480,957
2	Guild Wars	NCsoft	33,318
3	Silkroad Online	Joymax	25,862
4	Eve Online	CCP	22,596
5	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	20,529
6	Warhammer Online	EA Games	18,284
7	The Lord of the Rings Online	Turbine	15,686
8	Flyff: Fly for Fun	Aeonsoft	11,351
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures AG	11,201
10	Perfect World	Cubinet/Game-Master	10,011

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (3월 셋째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 3. 15 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격($)
유료	1	Flick Fishing	Freeverse	Adventure	0.99
	2	Zombieville USA	Mika Mobile	Action	1.99
	3	iDracula	Chillingo	Action	0.99
	4	Blocked	Joel Rosenberg	Board	0.99
	5	Heavy Mach.	ndieAn	Action	0.99
	6	The Oregon Trail	gameloft (iDP)	Educational	5.99
	7	Touchgrind	Illusion Labs	Arcade	4.99
	8	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	9	TETRIS	Electronic Arts	Borad	4.99
	10	Who Wants To Be A Millionaire	Capcom Interactive	Educational	4.99
무료	1	Tap Tap Revenge 2	Tapulous	Action	-
	2	Arcade Hoops Basketball™ Lite	Skyworks	Arcade	-
	3	Who Wants To Be A Millionaire Lite	Capcom Interactive	Educational	-
	4	Star Wars™: The Force Unleashed™ LITE	THQ Wireless	Action	-
	5	Finger Sprint Free	Rbz Apps	Racing	-
	6	Scribattle Lite	Ebisoft	Action	-
	7	iMob 30 Respect Points FREE	The Godfather	Action	-
	8	iCopter Free	LawlMart	Action	-
	9	Deal or No Deal: Million Dollar Mission Lite	I-play	Strategy	-
	10	Aqua Moto Racing Lite	Resolution Interactive AB		-

[출처] Apple.com