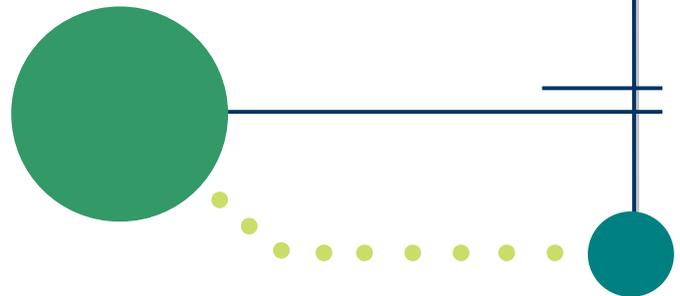




북미 게임 시장 동향

- 글로벌 게임업체들의 부분 유료화 게임 성과 가시화
- 북미 아케이드게임 시장에 대한 긍정적인 전망 대두
- 클라우드 기반 PC게임 서비스 Gaikai, 실제 플레이 영상 공개
- EA의 NFL 라이선스 독점으로 인한 소비자 피해 커...美 Michigan大 교수
- EA, RPG와 MMO 장르 통합 개발 위해 조직 구조조정
- Blizzard, 'WoW' 영화 감독으로 'Spider Man' 감독 Sam Raimi 선정
- 美 캐주얼게임 업체 PopCap, Facebook용 게임 출시
- 美 게임유통업체 GameStope, 인디게임 공모전 개최
- 美 MMO게임 개발사 Gazillion, 前 Blizzard North 사장 영입
- 美 MMO게임 업체 ZeniMax, 1억 500만 달러 투자 유치
-  2009년 상반기 북미 콘솔게임 타이틀 Top5
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (7월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (6월)
-  북미 MMO게임 이용순위 (7월 넷째 주)
-  App Store 인기게임 순위 (8월 첫째 주)



글로벌 게임업체들의 부분 유료화 게임 성과 가시화

SOE의 'Free Realms', 가입자 수 500만 육박



- ◆ 지난 4월 28일 출시된 Sony Online Entertainment(SOE)의 부분유료화 MMO 게임 'Free Realms'가 불과 석 달이 채 안 되는 기간 동안 500만 명에 가까운 가입자를 유치했다고 SOE의 John Smedley 사장이 지난달 23일 美 San Diego에서 막을 연 Comic-Con International 2009 행사에서 발표
 - 10대 청소년을 주요 타겟으로 삼은 'Free Realms'는 출시 10일 만에 가입자 100만 명을 돌파했고, 다시 7주 만에 300만을 돌파하며 세간의 주목을 끌었음
- ◆ SOE는 기존 정액제 MMO게임인 'EverQuest'와 'EverQuest 2'에도 부분유료화 BM의 대표적 요소인 유료아이템을 도입하는 등 매출 다각화에 나서고 있음
 - 두 게임 모두에서 사용자들의 반응이 좋고, 특히 'EverQuest 2'의 소액결제 사용자 비율은 34%에 달한다고 SOE는 설명

EA의 'Battlefield Heroes'도 가입자 유치 호조



- ◆ EA(Electronic Arts) 산하 스웨덴 게임개발사 DICE(EA Digital Illusions Creative Entertainment AB)가 개발하고 EA가 출시한 2차 세계대전 배경의 부분유료화 슈팅게임 'Battlefield Heroes' 역시 지난 6월 25일의 서비스 전면 개방 이후 19일 만에 가입자 100만 명을 돌파하며 향후 성장 가능성을 밝힌 것으로 지난 14일 공식 확인됐음
 - 'Battlefield Heroes'의 경우, 6월 25일 이전에는 소수의 베타키 보유자들만 플레이할 수 있었음
 - DICE는 부분유료화 방식의 'Battlefield Heroes'와 Xbox 360과 PS3를 겨냥한 다운로드 타이틀 'Battlefield 1943'으로 수익 다각화를 추진 중이며, 오는 9월에는 '1943'의 PC 버전도 선보일 예정

www.soe.com www.ea.com www.dice.se

북미 아케이드게임 시장에 대한 긍정적인 전망 대두

● 아케이드게임, 공공장소로의 확산과 대형화로 새로운 성장 기원 포착

- ◆ 아케이드게임 산업이 가족용 게임센터(FEC: Family Entertainment Center)의 대형화와 각종 공공장소로의 다각적인 영역 확대를 바탕으로 새로운 도약을 모색하고 있다는 전문가 일각의 진단이 게임전문 웹진 Gamasutra의 6월 23일자 기사에 실렸음
 - 가족용 게임센터의 경우, 통상 1만 5,000~2만 평방피트에 200~400 대의 다양한 게임기를 갖추고 있으며 일부는 볼링이나 레이저건 사격 같은 특정 엔터테인먼트에 초점을 두기도 함
 - 여타 엔터테인먼트와 연계성을 갖지 못한 채 별도의 공간으로 존재했던 과거의 오락실과는 달리, 현재의 아케이드게임 시설은 극장, 호텔, 테마파크, 볼링장 등 다양한 공공장소에서 일종의 엔터테인먼트 보완 요소로 기능하고 있음
 - 숙박시설 로비나 정류장 같은 곳에 키오스크(kiosk) 형태로 아케이드게임 시설을 운영하는 사례도 존재
 - 모션캡처 기술 기반의 운동용 게임과 박물관/미술관 등의 양방향 에듀테인먼트 수요도 늘고 있어 종전 비즈모델에서 벗어난 또 다른 측면의 사업기회를 유발하고 있음

● 미국 아케이드게임 시장 현황

- ◆ 시장조사업체 Playmeter에 따르면, 미국 아케이드게임 시장은 콘솔게임기 보급률 급증과 맞물려 1990년대 후반 급감했으나 2000년대 들어서는 전반적으로 완만한 성장 추이를 나타내고 있음
 - 2006년에 100억 2,500만 달러로 소폭 증가한 시장규모는 2007년 97억 달러로 3.4% 감소했으나 가족용 게임센터의 발달에 힘입어 2008년부터 2010년까지 성장세 지속 예상
 - 2007년 한 해 동안 미국 아케이드게임시장의 업소 수는 전년 대비 40% 가량 급감한 25만 개소를 기록했으나 전체 매출액 하락은 비교적 소폭에 그쳐 업소 규모의 대형화에 따라 개별 업소의 매출액은 오히려 늘고 있음을 시사했음

클라우드 기반 PC게임 서비스 Gaikai, 실제 플레이 영상 공개

● Gaikai, “저사양 PC와 웹브라우저만으로 3D 게임 가능”



- ◆ 3D 그래픽카드 없는 저사양 PC로도 각종 최신 게임을 플레이할 수 있도록 지원하겠다고 공언했던 ‘클라우드 컴퓨팅 기반 PC게임 서비스업체’ Gaikai가 지난 7월 1일 실제 플레이 영상을 공개했음
 - Gaikai가 선보일 ‘서비스로서의 PC게임’은 서버에서 게임을 구동해 그래픽/사운드 데이터를 실시간 전송하는 방식이므로 본질적으로는 양방향 동영상 스트리밍 서비스에 가까움
 - 이번 시연 동영상에는 ‘Spore’, ‘World of Warcraft’, ‘EVE Online’ 등 각종 3D 게임과 ‘Adobe Photoshop’ 애플리케이션을 Firefox 브라우저상에서 직접 이용하는 장면이 담겨 있음
 - 해당 동영상을 연출한 Gaikai의 창업자 David Perry는 ‘광케이블이 아닌 일반 가정용 케이블 회선에 데이터 이동거리가 800 마일에 달하는 환경’임에도 매끄러운 게임 플레이가 가능하다고 강조

● 향후 계획 및 시사점

- ◆ Gaikai는 서비스 퀄리티의 관건인 지연율(latency) 문제 해결을 위해 주요 도시마다 별도의 서버를 구축, 데이터의 이동거리를 최소화할 예정
 - 우선 12개 서버를 시작으로 지역별 수요를 감안해 지속적으로 서버를 확충할 계획
- ◆ Gaikai가 선보일 ‘서비스로서의 PC게임’이 의도대로 구현될 경우, 게임 불법복제 및 중고품 유통에 대한 게임업계의 대응수단으로 기능할 수 있으며, 사용자의 PC 사양에 구애 받지 않으므로 게임 SW 개발의 자유도 제고에도 일조할 수 있음
 - 사용자의 PC 사양을 고려해 게임을 만드는 일은 개발사 입장에서 최대 난제 중 하나임
 - 콘솔게임 부문에서도 신생업체 OnLive와 디지털 콘텐츠 솔루션 업체 Playcast Media가 Gaikai와 유사한 개념의 클라우드 컴퓨팅 서비스를 각각 개발 중

● Gaikai 소개

- ◆ Gaikai는 지난 3월 개최된 GDC 2009 행사를 통해 이름을 알렸고 6월 개최된 E3 박람회 당시에도 클라우드 컴퓨팅 기반의 게임서비스 청사진으로 게임 퍼블리셔들의 이목을 끌었음

- ◆ Gaikai의 창업자인 David Perry는 고전 PC게임 'Earthworm Jim' 개발을 시작으로 다수의 게임 프로젝트를 병행해왔고 지난 2006년에는 게임 개발사들의 투자 유치를 지원하는 GameInvestor.com을 발족하는 등 왕성한 활동을 보이고 있음

 www.gaikai.com

EA의 NFL 라이선스 독점으로 인한 소비자 피해 커...美 Michigan大 교수

EA, 대학교수 가세한 집단소송 직면



- ◆ 글로벌 게임 퍼블리셔 Electronic Arts(EA)가 자사 'Madden NFL' 시리즈의 가격을 과도하게 책정해 2005년 8월부터 현재까지 적게는 7억 100만 달러에서 많게는 9억 2,600만 달러의 부당 이익을 취했다는 이유로 집단소송에 직면한 사실이 지난 7월 15일 게임전문웹진 Gamasutra를 통해 보도됐음
- 이와 관련, Michigan 대학교의 경제학 교수인 Jeffrey Mackie-Mason 박사는 "EA가 NFL(National Football League) 라이선스 독점구조를 악용해 과도한 가격을 책정한 정황이 있다"며, "49.95 달러이던 'Madden NFL' 시리즈 가격은 Take-Two의 경쟁작 'NFL 2K'가 등장한 2005년에 잠시 19.95~29.95 달러로 떨어졌으나, 그것이 사라진 2006년에는 다시 49.95 달러로 폭등했고 2007년 버전은 59.95 달러에 출시됐다"고 주장

소송 배경

- ◆ 지난 2004년 Sega와 Take Two는 19.95 달러라는 파격적인 가격으로 NFL 2K5(PS2, Xbox)를 출시해 선풍적인 인기를 끌며, 당시 시장을 주도하고 있던 EA의 Madden NFL 타이틀에 상당히 위협적인 경쟁자로 부상
- EA는 이에 대응하여 지난 2004년 11월 8일 가격을 20달러로 일시적으로 인하했으며, 후속 조치로 NFL과 5년간의 독점 라이선스 계약을 맺어, Take Two 진영이 NFL 라이선스를 사용하지 못하게 함
- 당시 독점 계약에 따라, Take Two의 게임은 시장에서 서비스 할 수 없게 되었고, EA는 2006년 타이틀 가격을 종전의 49.55 달러로 다시 올림
- Mason 박사는 게임 이용자들이 EA의 독점 라이선스 계약에 따라 저렴한 가격에 이용할 수 있는 선택권을 박탈당했으며, 이에 따른 소비자 후생 침해가 크다고 주장하며 법적인 문제제기에 나선 것임

EA의 입장

- ◆ EA 측은 Mason 박사 등 원고 측이 공개를 요구한 자료를 제공하는 한편, 원고 측 주장에 대해서는 ‘법적으로든 사실관계로든 아무런 근거가 없다’고 일축
 - EA는 자사의 Madden NFL 시리즈의 타이틀 가격이 최근 대부분 50 달러 가량의 가격에 출시되고 있는 일반적인 콘솔게임 타이틀 가격에 따른 것일 뿐이라며, Mackie-Mason 박사의 ‘독점 폐해’ 주장이 법정에서 얼마나 설득력을 지닐 수 있을지는 미지수라고 강조

 www.ea.com

EA, RPG와 MMO 장르 통합 개발 위해 조직 구조조정

EA, BioWare와 Mythic 통합



- ◆ Electronic Arts(EA)가 산하 개발사 Bioware와 Mythic을 통합해 RPG/MMO 개발그룹을 발족할 계획이라는 사실이 지난 6월 24일 Mythic의 ‘Warhammer Online’ 웹사이트를 통해 발표됐음
 - Bioware: 1995년 설립된 캐나다 개발사(공동 창업주: Ray Muzyka, Greg Zeschuk, Augustine Yip)로 ‘Baldur’s Gate’, ‘Neverwinter Nights’ 등 PC용 RPG 게임과 ‘Star Wars: Knights of the Old Republic’ ‘Jade Empire’, ‘Mass Effect’, ‘Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood’ 등 콘솔용 RPG 게임을 제작했음
 - Mythic Entertainments: 1990년대 중반 설립, ‘Dark Age of Camelot’을 발표하며 2001년부터 본격적으로 이름을 알리기 시작했고, 2005년에는 블록버스터급 게임 ‘Warhammer Online’을 발표하며 MMO게임 전문 개발사로 자리를 굳혔음
- ◆ 이번 조직개편에 따라 BioWare의 공동창업주이자 총괄책임자(General Manager)인 Ray Muzyka는 신생 RPG/MMO 그룹의 총괄책임을 맞게 되고 또 다른 공동창업주 Greg Zeschuk는 그룹 Creative Officer로 임명돼 사실상 BioWare가 Mythic을 관리하는 체계가 형성됨
- ◆ Mythic의 공동창업주이자 총괄책임자였던 Mark Jacobs는 6월 23일을 끝으로 EA를 퇴사하고 또 다른 공동창업주인 Rob Denton(現 Mythic COO)이 그 자리를 대신할 예정

🌐 조직 개편 배경

- ◆ 업계 일각에서는 ‘Warhammer Online’의 부진한 실적이 이번 조직개편의 요인이었다는 지적도 제기되고 있음
 - ‘Warhammer Online’의 가입자 규모는 현재 30만 남짓에 불과해 경쟁작인 ‘World of Warcraft’와는 여전히 격차가 크고 EA의 자체 예상치 50만조차 채우지 못한 실정
 - MMO게임 전문 뉴스사이트 Massively에 6월 24일자로 실린 인터뷰 기사에서 익명을 요구한 Mythic 前 직원은 ‘Mark Jacobs의 퇴사가 완전히 자발적인 결정만은 아닐 것’이라면서도 ‘Warhammer Online’의 저조한 성과와 조직개편 사이의 연관 가능성에 대해서는 말을 아꼈음

 www.herald.warhammeronline.com/warherald/NewsArticle.war?id=841.com

Blizzard, ‘WoW’ 영화 감독으로 ‘Spider Man’ 감독 Sam Raimi 선정

🌐 ‘WoW’ 영화화 프로젝트 구체화



- ◆ ‘Spider Man’ 시리즈의 감독으로 유명한 Sam Raimi가 ‘World of Warcraft’의 세계관을 기반으로 Legendary Pictures에서 제작하게 될 신작 영화의 감독으로 낙점됐음
 - Sam Raimi는 ‘Evil Dead’, ‘Drag Me To Hell’, ‘30days Of Night’ 등의 감독을 맡아 다섯 차례 아카데미상 후보에 올랐음
- ◆ Blizzard 측은 ‘Sam Raimi 감독이 Warcraft의 기존 열성팬과 일반 관객을 모두 만족시킬 수 있을 것으로 판단했다’고 선정 이유를 설명
 - ‘WoW’ 세계관 기반의 신작 영화 프로젝트에는 ‘The Dark Knight’를 제작한 Charles Roven이 프로듀서로 합류 예정
 - Blizzard 초창기부터 ‘Warcraft’ 관련 사업의 주요 멤버로 활약해온 Chris Metzen(現 Blizzard 부사장)은 공동 프로듀서로 참여

 www.blizzard.com  www.legendarypictures.com

美 캐주얼게임 업체 PopCap, Facebook용 게임 출시



인기 게임 'Zuma'의 Facebook 버전 출시

- ◆ 美 캐주얼게임 업체 PopCap이 인기게임 'Zuma'의 Facebook 버전인 'Zuma Web Connect'를 지난 7월 13일 베타 출시했음
 - 이번에 출시된 'Zuma Web Conncet'는 Facebook의 웹사이트간 데이터 연동 기술인 Connect를 기반으로 득점 기록 등 각종 플레이 관련 정보의 Facebook 업로드를 지원하는 점이 특징

PopCap의 전략

- ◆ PopCap은 기존 인기 게임의 플랫폼 다각화로 사용자 저변 확대에 박차를 가하고 있으며, 'Zuma Web Connect' 출시에 앞서 이미 6개월간 'Bejeweled Blitz'를 Facebook 사용자들에게 베타버전으로 제공해 月 500만 명 이상의 사용자를 확보했다고 자평
 - 'Bejeweled Blitz'는 '1분간 플레이'가 규칙이며, 자신의 점수와 친구들의 점수를 합해 상품 콘테스트에 참여하는 방식으로 기존 SNS 게임들의 개인간 대전과는 차이를 뒀음
- ◆ PopCap의 David Robert CEO는 “캐주얼게임과 하드코어게임을 함께 즐기는 이른바 ‘크로스오버 게이머’가 전체 인터넷 인구 중 무려 1/5을 차지하고 있다”며, “캐주얼게임 업계가 굳이 특정 니치 세그먼트(40세 전후의 전형적인 가정주부 등)로 시야를 한정할 이유는 없다”고 주장
 - 기존 하드코어 게이머 층으로 분류되는 14~24세 남성의 비율은 전체 인구의 13%에 불과하나, 마치 유행을 타듯 그때그때 특정 세그먼트 공략에 치중하는 방식으로는 나머지 87%로의 게이머 저변 확대가 쉽지 않다는 토로이기도 함

 www.popcap.com

美 게임유통업체 GameStop, 인디게임 공모전 개최



● GameStop, 총 상금 20만 달러 이상의 대형 콘테스트 공동 주최



- ◆ 美 전국 점포망을 갖춘 게임 유통체인 GameStop이 AIAS 및 텍사스 주 Southern Methodist 대학 게임스쿨(The Guildhall)과 공동으로 인디게임 공모전인 ‘Indie Game Challenge’을 개최
 - AIAS(Academy of Interactive Arts & Sciences): 게임산업 관계자들을 주축으로 1996년 설립된 비영리기구이며, 매년 네바다 주 Las Vegas에서 D.I.C.E.(Design, Innovate, Communicate, Entertain) Summit을 개최하고 우수 게임에 대한 시상도 병행 중
- ◆ 참가작 공모는 지난 7월 15일 시작돼 오는 10월 1일까지 진행될 예정이며, 결선작 발표는 내년 1월 중순, 최종 발표는 내년 2월 D.I.C.E. Summit 행사 직후 각각 진행될 계획
 - 콘테스트 참가비는 100 달러로 책정됐고 자격은 미국 거주자로 제한되며 게임 및 홍보 동영상은 CD-ROM이나 DVD 형태로 제출해야 함
 - 결선 진출자들은 Las Vegas로의 여행 경비 명목으로 각각 최소 500 달러를 지원 받을 예정
- ◆ 프로페셔널 부문과 非 프로페셔널 부문의 최우수작 각각에 10만 달러의 상금이 지급되며 GameStop.com 및 GameStop TV를 통해 상금 1만 달러의 인기작도 선발될 예정
 - technical skill, art skill, gameplay skill 등 세 항목에 대해 각각 2,500 달러의 별도 시상도 진행되며 The Guildhall 게임 교육과정의 전액 장학금 혜택도 상품으로 걸릴 예정
 - 결선 진출자 각각은 Sony, Nintendo, EA, Namco Bandai, THQ, Ubisoft 등 퍼블리셔 관계자를 상대로 게임 프리젠테이션(pitching)의 기회도 얻게 됨

● 배경 및 의의

- ◆ 최신 콘솔플랫폼용 게임의 개발비가 편당 수천만 달러까지 치솟자, 상대적으로 개발비 부담이 적은 대신 창의성이 중시되는 인디게임이 게임 관련 업계의 새로운 대안으로 부상
 - Indie Game Challenge의 경우, 인디게임 공모전으로는 상금 규모가 큰 편이고 GameStop 같은 대형 유통업체가 가세했다는 점에서도 업계의 시각 변화를 단적으로 반영하고 있음

 www.gamestop.com  www.indiegamechallenge.com

美 MMO게임 개발사 Gazillion, 前 Blizzard North 사장 영입

● 'Diablo' 슈퍼즈 책임자, 만화 기반 MMO 게임 프로젝트에 합류



◆ 美 게임 개발사 Gazillion Entertainment가 Marvel社 만화 기반의 MMO 게임 'Marvel Universe'의 개발을 위해 Blizzard North 사장을 역임한 David Brevik을 영입한 사실이 지난 7월 21일 USA Today 등 외신을 통해 보도됐음

- David Brevik은 Blizzard North 사장으로 7년을 지내면서 'Diablo'과 'Diablo2' 프로젝트를 지휘, 전세계적으로 2,000만 장 이상의 판매고를 올린 인물이며 지금은 사라진 Flagship Studios에서 일한 적도 있음
- David Brevik은 향후 Gazillion 본사의 Gargantuan 스튜디오에서 Marvel Universe MMO 프로젝트를 총괄 지휘할 예정
- 입사와 관련, David Brevik은 '만화, 슈퍼히어로, MMO 게임을 모두 좋아하는 나에게는 매우 매력적인 기회'라며, '기존 게이머들의 눈높이에 부응하는 동시에 MMO 게임의 사용자 저변도 넓히겠다는 Gazillion의 구상에도 깊이 공감한다'고 전언

● Gazillion Entertainment

◆ 캘리포니아 주 샌머테이오(San Mateo) 시에 위치한 Gazillion Entertainment는 독립 개발사였던 NetDevil과 Slipgate Ironworks를 인수한 데 이어 지난 3월에는 Marvel社와 10년간의 라이선스 계약을 체결한 사실이 알려지면서 업계의 주목을 받기 시작한 신생 온라인게임 업체

- Gazillion은 'Lego Universe' 개발사인 NetDevil 인수(2008년)를 계기로 글로벌 완구 브랜드 Lego를 협력사로 확보
- id Software의 John Romero에 의해 설립됐다가 Gazillion에 합병된 Slipgate는 현재 자체 IP 기반의 MMO 프로젝트를 진행하고 있는 것으로 전해짐
- Gazillion이 내년 중 출시할 'Marvel Super Hero Squad'는 귀여운 모습으로 표현된 슈퍼히어로들을 앞세울 전망이며, David Brevik이 주도할 MMO 게임에 관해서는 아직 구체적인 출시 일정이 알려지지 않고 있음

 www.gazillion.com

美 MMO게임 업체 ZeniMax, 1억 500만 달러 투자 유치



● ZeniMax, id Software 인수 위해 부채 감수

- ◆ ‘Fallout 3’ 개발사 Bethesda Softworks의 모기업인 ZeniMax가 美 증권거래소에 7월 7일자로 제출한 문서에서 ‘Doom’ 시리즈 개발사 id Software를 인수하기 위해 1억 500만 달러 규모의 투자를 유치했다고 밝혔음
 - Id Software 인수와 관련된 거래 규모는 명시되지 않았으나 이름이 알려지지 않은 7명의 투자자가 개입된 것으로 파악됨

● 의의 및 전망

- ◆ ZeniMax는 지난 2001년 인수한 Bethesda Softworks를 주축으로 게임 개발 및 퍼블리싱 역량을 확대해왔으며, 이번 id Software 인수로 메이저급 게임업체로의 부상 가능성을 높였음
 - ZeniMax는 Id Software 인수 이전에도 Interplay로부터의 ‘Fallout’ 라이선스 인수, ‘The Elder Scrolls’ 관련 사업 다각화, MMO게임 관련 자회사 설립, 글로벌 영업역량 확충, 주요 써드파티 개발사들과의 제휴 확대 등으로 다각도의 사세 확장을 추진해왔음
 - ZeniMax가 지난 2년간 M&A, 게임 개발, MMO 사업 등을 위해 유치한 투자 규모는 이번 id Software 인수건을 합해 거의 5억 달러에 육박(2007년 3억 달러, 2008년에 1,000만 달러 각각 유치)

 www.zenimax.com

STAT 2009년 상반기 북미 콘솔게임 타이틀 Top5

Wii, PS3 상반기 북미시장에서 강세

- ◆ 시장조사업체 NPD Group이 발표한 2009년 상반기 북미 콘솔게임 판매량 순위에 따르면, Wii 타이틀의 강세가 두드러진 가운데 Capcom과 THQ 게임들이 선전한 것으로 나타남
 - PS3 부문에서는 지난 2월 발매된 ‘Killzone 2’가 1위를 기록했고 Capcom의 ‘Biohazard 5’와 ‘Street Fighter 4’가 각각 2,3위를 차지
 - Xbox360 타이틀 1위는 ‘Biohazard 5’가 차지했고 ‘UFC 2009 Undisputed’(THQ), ‘Call of Duty : World at War’ 등이 뒤를 이었음
 - Wii의 경우 Nintendo의 ‘Wii Fit’, ‘Wii Play’, ‘Mario Kart Wii’ 등이 1위부터 3위까지를 휩쓸었으며, 이 세 타이틀의 판매량(총 596만 장)은 Xbox 타이틀 상위 1위에서 5위까지를 합한 수치보다도 많았음

Table 2009년 상반기 북미 콘솔게임 Top5

순위	PlayStation3	Xbox 360	Wii
1	Killzone 2	Biohazard 5	Wii Fit
2	Biohazard 5	UFC 2009 Undisputed	Wii Play
3	Street Fighter 4	Call of Duty : World at War	Mario Kart Wii
4	UFC 2009 Undisputed	Halo Wars	EA Sports Active Bundle
5	MLB 09 : The Show	Street Fighter 4	Lego Star Wars : Complete Saga

[출처] NPD Group

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (7월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.7.12~7.18) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	156,637	-6%	36,621,308
	Wii	Nintendo	79,473	+3%	23,912,383
	Xbox360	Microsoft	59,107	+4%	17,821,723
	PlayStation 3	Sony	38,242	+9%	8,901,046
	PSP	Sony	35,736	-1%	17,119,131
	PlayStation 2	Sony	33,258	-1%	50,665,869
SW	NCAA Football 10(X360)	Electronic Arts	250,089	신규	250,089
	NCAA Football 10(PS3)	Electronic Arts	149,787	신규	149,787
	Wii Sports(Wii)	Nintendo	79,473	+3%	23,912,383
	Wii Fit(Wii)	Nintendo	64,361	-7%	8,863,215
	Mario Kart Wii(Wii)	Nintendo	54,394	+9%	7,134,416
	Fight Night Round 4(X360)	EA Sports	40,434	-30%	477,125
	EA Sports Active(Wii)	EA Sports	36,947	-10%	844,458
	NCAA Football 10(PS2)	Electronic Arts	34,823	신규	34,823
	Fight Night Round 4(PS3)	EA Sports	33,887	-23%	299,369
	UFC 2009 Undisputed(X360)	THQ	33,154	-17%	1,022,008

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (6월)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 6. 1~2009. 6. 30)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
2	The Sims 3 Collector's Edition	Simulation	Electronic Arts
3	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
5	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
6	Spore: Galactic Adventures	Simulation	Electronic Arts
7	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
8	Spore	Simulation	Electronic Arts
9	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly/Sega
10	StarCraft: Battle Chest	RTS	Blizzard

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (7월 넷째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 7. 28 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	385,013
2	Guild Wars	NCsoft	24,324
3	Silkroad Online	Joymax	22,607
4	Eve Online	CCP	15,787
5	MapleStory	Nexon	12,437
6	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	12,375
7	The Lord of the Rings Online	Turbine	11,229
8	Metin 2	G4Box	10,898
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	10,568
10	Warhammer Online: Age of Reckoning	EA Games	8,061

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (8월 첫째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 7. 28 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	iMob 20 Respect points FREE	The Godfather	Adventure	1.99
	2	Solitaire	MobilityWare	Card	0.99
	3	iMob 40 Respect Points	The Godfather	Action	3.99
	4	The Price is Right™	Ludia	Family	0.99
	5	World War™ - 25 Honor Points FREE!	Storm8	Role Playing	2.99
	6	Texas Hold'em	Apple	Card	4.99
	7	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	8	I Dig It	InMotion Software	Adventure	0.99
	9	Amazing X-Ray FX	WebArtisan	Entertainment	0.99
	10	Guitar Rock Tour™	Gameloft	Music	2.99
무료	1	iRacing	PlayMesh	Adventure	-
	2	SpongeBob Tickler LITE	MTV Networks	Family	-
	3	Sol Free Solitaire	Smallware	Card	-
	4	Wooden Labyrinth 3D Lite	Elias Pietilä	Kids	-
	5	Magic iBall	Eric Redmond	Entertainment	-
	6	Tic Tac Toe Free	Optime Software	Board	-
	7	Who Wants To Be A Millionaire Lite	Capcom	Educational	-
	8	Waterslide Extreme	Dare Digital	Action	-
	9	Unblock Me FREE	Kiragames	Board	-
	10	Super Monkey Ball Lite	SEGA	Adventure	-

[출처] Apple.com