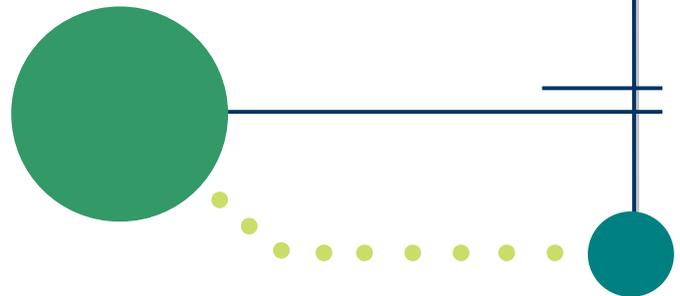




북미 게임 시장 동향

- 글로벌 모바일게임 업체 2/4분기 실적 호조 잇따라
- Activision Blizzard, 'Starcraft II' 출시 내년으로 연기
- MS, Xbox용 풀버전 게임의 디지털 판매 개시
- GameStop, 디지털 유통 사업 본격화
- 美 결제업체 PlaySpan, SNS용 결제 서비스 출시
- 美 SNS 업체 hi5, RealNetworks와 제휴 통해 게임포털 출시
- 현금 걸고 플레이하는 콘솔게임 토너먼트 사이트 출범
- MMO 게임 소재로 한 다큐멘터리 영화 등장
- EA의 2/4분기 매출 전년동기대비 34% 증가
- **M&A** THQ, 파산한 Midway의 San Diego 스튜디오 인수
- **STAT** 美 소비자 12%, 지난 1년간 가상아이템 최소 1회 이상 구매
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (8월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (6월)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (8월 둘째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (8월 셋째 주)



글로벌 모바일게임 업체 2/4분기 실적 호조 잇따라

EA Mobile과 Gameloft, 4~6월 영업실적 호조



- ◆ EA Mobile의 2009년 2/4분기(4~6월) 매출은 5,000만 달러로 전년 동기의 4,400만 달러 대비 14% 가량 증가
 - EA Mobile은 iPhone용으로 11 종의 게임을 출시했고, 그 중 5종('The Sims 3', 'Need For Speed Underground', 'Tiger Woods PGA TOUR' 등)은 App Store 유료게임 인기순위 Top 15에 올랐음
- ◆ 프랑스 파리에 본사를 둔 Gameloft의 2/4분기 매출은 2,930만 유로(4,220만 달러)로 전년 동기의 2,500만 유로에 비해 17% 증가
 - Gameloft의 주력 부문인 모바일게임 매출은 iPhone, Java, Brew 플랫폼에서의 고른 선전에 힘입어 상반기 통산 6,010만 유로를 기록, 전년 동기 대비 20% 증가했음
 - Gameloft의 전체 매출에서 콘솔게임이 차지하는 비중은 5% 수준

Glu Mobile도 '사실상 선전'



- ◆ Glu Mobile의 2분기 매출은 1,990만 달러로 전년 동기의 2,370만 달러에 비해 16% 줄었고 순익 역시 150만 달러에 그쳐 전년 동기의 660만 달러 대비 크게 줄었으나 매출과 순익 모두 당초 예상에 비해서는 양호한 성적임
 - Glu Mobile 매출에서 iPhone 등 非 이통사 플랫폼 게임이 차지하는 비중은 5%에 불과
- ◆ 해당 3개월 동안의 영업을 통해 110만 달러의 현금을 확보하며 당초 예상보다 1분기 가량 앞서 현금흐름을 개선한 점도 Glu Mobile 입장에서는 고무적인 성과

www.eamobile.com www.gameloft.com www.glu.com

Activision Blizzard, 'Starcraft II' 출시 내년으로 연기

● 'Starcraft II', 관련 온라인 서비스 개선 위해 출시 연기



- ◆ 지난 8월 5일, Activision Blizzard가 자사 RTS 기대작 'Starcraft II'의 출시 시점을 올 연말에서 내년 상반기로 공식 연기했음
 - Blizzard는 자체 온라인서비스 'Battle.net' 업그레이드에 시간이 더 필요해 연기가 불가피하다는 입장
- ◆ 8월부터 당장 베타테스트가 시작되더라도 연말까지는 시간이 촉박한 만큼, 'Starcraft II'의 출시 연기는 사실상 예견된 수순이었다는 게 시장의 반응
 - Blizzard는 종전부터 '완성도 제고'를 이유로 신작 게임의 발매 일정을 종종 연기한 바 있고, 이러한 노선은 Mike Morhaime 사장의 지난 5월 발언('기대에 부응할 수 없는 게임을 성급히 내지는 않을 것')에서도 재차 확인됐음

● 'Starcraft II'에 대한 논란

- ◆ Activision Blizzard는 'Starcraft II'에 LAN 기반 멀티플레이 기능을 지원하지 않겠다는 방침을 고수, 벌써부터 게이머들의 원성과 의혹을 사고 있음
 - Activision Blizzard는 멀티플레이 채널을 'Battle.net'으로 한정해 불법복제품의 존립 여지를 없앨 예정이라고 해명했으나 게이머들은 "바로 옆사람과의 멀티플레이를 위해서도 LAN에 비해 속도가 느린 'Battle.net'을 굳이 이용해야 하는 것이냐"며 반발하고 있음
- ◆ 지연율(latency) 등의 문제에 상대적으로 취약한 'Battle.net'으로는 종전처럼 원활한 e스포츠가 진행될 수 없기 때문에 'LAN 방식 별도 지원이나 특정 전용 서비스를 조건으로 Activision Blizzard가 어떤 식으로든 e스포츠에 직접 개입하려 들 것'이라는 의혹도 제기되고 있음
- ◆ 'Starcraft II'의 3부작 출시 방침에 대해서도 '게임 내에 등장하는 세 종족의 스토리를 각각 별도의 패키지로 판매하려는 의도'라는 비판이 있었으나, Blizzard 측은 '본편에 이은 두 편의 확장팩 출시 계획이 와전된 것'이라고 일축

 www.blizzard.com

MS, Xbox360 풀버전 게임의 디지털 판매 개시



● 게임 디지털 유통, 대용량 콘솔게임으로 영역 확대

- ◆ MS가 자사 콘솔 기반 온라인 서비스인 Xbox Live의 운영체제 'Dashboard' 업데이트를 지난 8월 11일 시행, Xbox360용 풀버전 게임의 디지털 판매 서비스인 'Games on Demand'를 정식 출시했음
 - 게임 편당 가격은 20~30 달러로 책정됐고, 매주 화요일마다 콘텐츠 라인업이 추가될 예정
 - 초기 라인업은 'Assassin's Creed(Ubisoft)', 'BioShock(2K Games)' 등 24 종이며, 유럽에는 21종이 우선 출시됐음
 - 일단 구매한 게임은 추가 비용 없이 몇 번이든 다운로드할 수 있으며 두 대 이상의 콘솔로도 다운로드 가능해 지웠다가 다시 받거나 다른 집의 콘솔에서도 즐길 수 있음
 - 'Games on Demand'를 통해 판매되는 게임들의 매뉴얼은 Xbox.com에서 내려 받거나 프린트할 수 있음

● 출시배경 및 한계

- ◆ 콘솔게임의 디지털 유통은 불법복제, 중고게임 매매 등 기존 오프라인 유통의 폐해에 대한 대응책으로 의의를 지닐 수 있고, 소비자 입장에서 소매점을 직접 찾는 불편과 DVD 분실의 위험에서 벗어날 수 있음
 - 시장조사업체 Nielsen에 따르면, 지난 5월까지 6개월간 美 게이머 1인당 중고게임 구매량은 3.51개로 지난 1월까지 6개월간의 평균치인 3.01개에 비해 17% 급증
 - 중고게임 유통은 게임 퍼블리셔나 개발사에게 아무런 수익을 주지 않으면서도 정품게임의 실질 구매층을 잠식하는 악영향 초래
- ◆ 그러나 개당 용량이 2.5~6GB에 달하는 풀버전 콘솔게임을 한정된 하드디스크(Xbox360의 경우 최대 120GB)에 다수 저장하기에는 무리가 있고, 이제 막 100Mbps 회선이 등장하기 시작한 미국에서는 Games on Demand를 원활히 이용할 수 있는 소비자가 많지 않음
 - 美 ISP들의 인터넷 종량제(혹은 차등과금제) 추진 역시 게임 디지털 유통 확산에 장애요소로 작용할 수 있으며, 이 같은 문제점으로 인해 풀버전 콘솔게임의 디지털 유통이 본궤도에 오르기까지는 향후 10년 가량이 소요될 것이라는 시각도 존재

 www.xboxlive.com

GameStop, 디지털 유통 사업 본격화



● GameStop, 디지털 유통부문 확대

- ◆ 미국 내외에 6,200여 개 매장을 보유하고 있는 게임 유통업체 GameStop이 캐주얼게임 디지털 판매를 위한 온라인 스토어를 지난 7월 31일 자사 웹사이트에 정식 개장한 데 이어, 8월 5일에는 디지털미디어 사업부의 첫 총괄책임자(General Manager)를 임명했음
 - ‘GameStop Casual Digital Store’로 명명된 신규 캐주얼게임 스토어는 초기 라인업으로만 수백 종의 게임을 갖췄고 일부 타이틀에 대해서는 50% 할인행사가 진행되고 있음
 - 해당 다운로드 서비스는 RealNetworks의 기술을 기반으로 구축됐고, 캐주얼게임 관련 블로그 형식의 별도 섹션인 ‘The Casual Lounge’도 함께 개장됐음
 - GameStop의 디지털미디어 사업을 총괄하게 된 Chris Petrovic은 Playboy Enterprises의 디지털미디어 부문 부사장을 지낸 인물로 온라인/모바일 사업에서 경력을 쌓은 바 있음

● 배경 및 전망

- ◆ 기존 오프라인 유통의 보완재나 대체재로 디지털 유통에 주목하는 게임 관련 업체가 급증하고 있음을 감안하면 GameStop의 디지털부문 확대는 사실상 당연한 수순으로도 평가될 수 있음
 - PC게임 디지털 유통의 대표적 사례인 Valve의 Steam 플랫폼은 소규모 개발사들의 판로이자 유명 개발사들의 구작게임 재활용 채널로도 활용되고 있으며, EA 같은 글로벌 퍼블리셔와 MS 등 콘솔플랫폼 벤더들 역시 자체적인 다운로드 서비스를 이미 출시한 상태
 - 그러나 최근까지 GameStop은 디지털 유통방식보다는 방대한 오프라인 유통망을 기반으로 꾸준한 성장세를 구가해 작년에는 88억 달러의 매출을 기록한 바 있음
 - GameStop은 Casual Digital Store 도입 이전에도 일부 PC게임을 디지털 버전으로 판매하고 있었으나 그 매출 비중은 높지 않았음
- ◆ GameStop은 디지털 유통부문 확대에 대해 사업다각화 이상의 의미는 부여하지 않고 있으나, 막강한 자금력을 동원해 여타 디지털 유통업체 인수에 나설 개연성도 있음
 - GameStop에 따르면 신임 디지털 유통부문 책임자 Chris Petrovic의 주요 업무 가운데 하나가 바로 ‘적절한 M&A 기회 모색’이라는 부분은 이를 시사함

 www.gamestop.com

美 결제업체 PlaySpan, SNS용 결제 서비스 출시

다양한 결제수단 통합 지원



- ◆ 美 온라인결제 업체 PlaySpan이 50여 종의 결제수단을 지원하는 SNS용 결제서비스 ‘Spare Change Ultimate Payment Wall’을 출시한다고 지난 8월 6일 발표했다
- 이번 신규 서비스는 SNS나 기타 애플리케이션 상에서의 직접 결제를 지원하기 위한 것으로 PayPal, 각종 신용카드 등 여러 결제수단을 포괄함
- 모바일, 게임카드, 쿠폰, 상품권 등 각종 대체 결제수단을 이용하는 젊은 고객층의 성향을 반영했다는 것이 PlaySpan의 설명
- PlaySpan은 미국, 캐나다, 유럽 각국 등 30여 개 국가에 진출해 있으며, 그에 맞춰 이번 신규 서비스도 다양한 로컬 화폐를 포괄 지원함

출시 배경

- ◆ SNS 이용 인구의 급증에 따라 관련 가상상품 등에 대한 각종 결제를 해당 웹사이트나 애플리케이션 상에서 직접 지원해야 할 필요성이 대두되고 있음
- 그러나 개별 사업자(SNS 사업자, 애플리케이션 개발사 등) 입장에서 여러 결제수단을 자체적으로 지원하는 일은 현실적으로 어렵기 때문에 전문 결제기술 업체의 써드파티 솔루션이 대안으로 부상 중
- ◆ ‘Spare Change Ultimate’ 서비스는 PlaySpan이 지난 4월 인수한 Spare Change Payments의 플랫폼 기술을 기반으로 개발된 것
- 2008년 1월 설립된 Spare Change Payments은 SNS 기반 소액결제 지원 기술에 주력, Facebook, MySpace, Bebo 등의 700여 개 애플리케이션에 관련 서비스를 제공하고 있음

 www.playspan.com

美 SNS 업체 hi5, RealNetworks와 제휴 통해 게임포털 출시

🌐 다운로드 게임 1,500여 종 확보



- ◆ 인기 SNS hi5가 RealNetworks와 기술제휴를 맺고, 20여 개 장르 1,500종 이상의 다운로드 게임을 갖춘 별도의 포털을 자사 웹사이트에 지난 7월 14일 정식 개장했음
 - 콘텐츠 라인업은 무료 트라이얼 버전부터 50달러 이상의 고사양 게임에 이르기까지 다양한 타이틀을 포괄하며 캐주얼게임과 하드코어게임을 두루 갖추고 있음

🌐 출시 배경

- ◆ hi5는 자사 SNS 기반 온라인게임 섹션 ‘hi5 Games’를 지난 2월 출범시켜 불과 5개월 만에 해당 순방문자로만 月 500만 명을 동원
 - hi5 Games가 독립 웹사이트였을 경우, 이 같은 방문자 규모는 북미 온라인게임 사이트 인기순위 Top 50에 들 수 있는 수준
- ◆ hi5의 이번 신규 포털 개장은 온라인게임에 이어 다운로드형 게임으로도 콘텐츠 라인업을 확장한 데 의의가 있음
- ◆ 미국 San Francisco에 본사를 둔 hi5는 남미, 유럽, 아시아 등 세계 각지로 서비스를 확대해 현재 50개 이상의 언어를 지원하고 있으며, 月 순방문자 수 6,000만 명 이상으로 전세계 Top 20위권 웹사이트에 속함

 www.hi5.com/friend/games

현금 걸고 플레이하는 콘솔게임 토너먼트 사이트 출범

◆ 신생업체 Bringit, 현금 오가는 온라인 게임 대전 서비스 출시



- ◆ 미국의 신생업체 Bringit이 실제 현금이 오가는 게임 토너먼트 서비스 Bringit.com을 지난 8월 4일 정식 출시, 각종 콘솔게임의 온라인 대전을 지원하기 시작했음
 - Bringit은 게이머가 실제 현금을 걸고 다른 게이머와 대결, 승리할 경우 해당 판돈을 받게 되는 방식이며 6개월간의 베타테스트를 거쳤음
 - 플레이어들에게는 현금이나 상품으로 교환 가능한 loyalty point가 지급되며 플레이어/랭킹 검색, 스크린샷/동영상 업로드, Facebook과의 데이터 연계 등 기타 부가 기능도 지원됨
 - Bringit 계정은 무료로 등록할 수 있으나 18세 이상의 성인에 한해 1인당 하나만 실명으로 가입 가능하며 판돈 결제 수단은 PayPal과 신용카드임
 - 게임 베타(이른바 'Bringit')은 최소 1달러에서 최대 10만 달러까지 가능하며, 대전 시 합의된 베타 금액은 제3의 계좌에 임시 예치된 후 수수료를 제한 나머지 금액이 승자에게 전달됨
 - 향후 16:16의 대규모 클랜 토너먼트도 지원할 예정

◆ 지원 게임 및 법적 문제

- ◆ Bringit은 '온라인 접속이 가능한 모든 게임플랫폼을 포괄'한다는 목표 아래 Xbox360, PS3, PS2, Wii 등의 유명 게임 30여 종을 지원하고 있으며 향후 지속적으로 지원 폭을 넓혀갈 예정
 - 현재 'Call of Duty 4', 'Gears of War 2', 'Halo 2', 'Halo 3', 'Guitar Hero: World Tour', 'UFC 2009', 'NBA Live', 'FIFA 09', 'MLB 2K9' 등이 서비스되고 있으며, 유저층이 두터운 'Madden NFL 10' 역시 조만간 목록에 추가될 예정
- ◆ 법적 문제와 관련, Bringit 측은 '게임 대전의 성패가 전적으로 실력에 따라 판가를 내기 때문에 미국 내외의 인터넷 도박 관련법을 적용 받지 않는다'는 입장
 - 그러나 데이터 전송 지연 등 인터넷 고유의 외부 변수가 존재하기 때문에 사용자간 분쟁은 적지 않을 전망이다며 경우에 따라서는 Bringit을 겨냥한 소송도 제기될 수 있음
 - Bringit은 연중 무휴 체제로 사용자간 분쟁에 대응할 계획

 www.bringit.com

MMO 게임 소재로 한 다큐멘터리 영화 등장

🌐 다큐멘터리 영화 'Second Skin' 극장 개봉



- ◆ MMO게임을 다룬 다큐멘터리 영화 'Second Skin'이 지난 8월 7일 미국 내 일부 극장에 개봉됐음
 - Juan Carlos Piñeiro Escoriaza와 Victor Piñeiro이 공동 제작한 'Second Skin'은 유명 MMO 게임('WoW', 'EverQuest' 등) 실제 게이머들의 일상을 조명, MMO 게임의 순기능과 악영향을 균형 있게 제시했다는 평을 받고 있음
 - 게임에서 인연을 맺어 결혼에까지 이른 사람들, MMO 게임 플레이와 연관된 자살 사건 등 다양한 측면의 실제 사례 소개
 - DVD는 8월 25일 출시될 예정이며 미국에 거주하는 사용자는 Hulu에서 무료로 온라인 시청도 가능

🌐 시사점

- ◆ MMO 게임 소재로 한 다큐멘터리 영화의 극장 개봉은 MMO 게임의 급속한 사용자 확대와 그에 대한 관련업계 안팎의 관심 폭증을 반영하고 있는 사례
 - 정액제 MMO 게임 부문 1위인 Activision Blizzard의 'WoW'는 실질 가입자 규모로만 작년엔 이미 1,000만 명을 돌파했고, 근래 들어서는 Sony Online Entertainment의 'Free Realms'(4월 28일 정식 출시)가 불과 석 달 만에 500만 명 가량의 가입자를 유지하는 등 부분유료화 MMO 게임의 글로벌 확산도 현실화되고 있음

 www.secondskinfilm.com

EA의 2/4분기 매출, 전년동기대비 34% 증가



EA, 2/4분기 실적 발표

- ◆ 지난 6월말 마감된 EA의 자사 2010 회계연도 1/4분기 非 일반회계(Non-GAAP) 매출이 전년동기대비 34% 증가한 8억 1,600만 달러를 기록, Wall Street의 당초 예상치인 7억 3,600만 달러를 넘어섰음
 - 단, 일회성 비용 합산 기준 1분기 매출은 전년 동기 대비 20% 이상 하락한 6억 4,400만 달러이며 손실액도 2억 3,400만 달러(주당 72센트)로 전년 동기의 9,500만 달러(주당 30 센트) 대비 두 배 이상 증가
 - 매출(6억 4,400만 달러)의 90% 가량은 퍼블리싱 부문에서, 나머지 10%는 유통 부문에서 발생
 - 권역별 매출은 북미 시장이 3억 4,300만 달러(전년동기대비 20% 감소), 유럽과 아시아가 각각 2억 5,800만 달러(전년동기대비 22% 하락)와 4,300만 달러(전년동기대비 7% 감소)를 기록
- ◆ 예상을 웃도는 결과에도 불구하고 EA는 2010 회계연도 전체에 대한 매출 예상치를 종전 수준(43억 달러) 수준으로 고수, 다소 보수적인 태도를 취하고 있음

주요 플랫폼별 매출

- ◆ Wii용 게임 매출은 1억 6,100만 달러로 전(前)분기의 1억 2,600만 달러와 전년동기의 1억 900만 달러에 비해 증가
 - 특히 'EA Sports Active'는 4~6월에만 180만 장의 판매고를 올리며 EA의 역대 Wii 타이틀 중 판매량 최다 게임으로 등극
- ◆ PC게임 부문은 1억 2,400만 달러로 매출 점유율 2위이나 전(前)분기의 1억 8,000만 달러와 전년동기의 1억 5,200만 달러에 비해서는 감소
 - PC게임 부문의 매출은 6월 초 출시돼 북미와 유럽에서 370만 장이 팔린 'The Sims 3'임
- ◆ PS3용 게임 매출은 1억 2,100만 달러를 기록하며 Xbox360(7,300만 달러), PSP(3,800만 달러), Nintendo DS(2,800만 달러) 등 여타 콘솔을 앞섬

 www.ea.com

THQ, 파산한 Midway의 San Diego 스튜디오 인수

● Midway의 San Diego 스튜디오, THQ가 20만 달러에 인수

- ◆ 지난 7월 10일 Warner Bros.가 4,900만 달러에 대표 IP인 'Mortal Combat'을 비롯한 대부분의 Midway 자산을 인수한 데 이어, 글로벌 게임업체 THQ가 기존 매각에서 제외되었던 Midway의 San Diego 스튜디오를 20만 달러에 인수한 것으로 지난 8월 7일 알려짐
 - San Diego 스튜디오의 레슬링 게임 'TNA iMPACT!'와 Unreal Engine 사용권은 이번 인수에서는 제외됐으나 기존 개발자들이 기존에 사용하던 개발툴로 개발할 수 있도록 지원하기 위해 THQ와 Warner Bros.간의 추가 협상이 있을 것으로 예상됨
 - THQ는 스튜디오 전체 100명 중 40명에게 재계약을 요청한 상황이며, 나머지 인력에 대한 계약도 검토 중인 것으로 알려짐

● 인수 배경

- ◆ 프로레슬링 게임 'WWE(World Wrestling Entertainment)'와 격투기 게임 'UFC'에 대한 독점 라이선스를 보유하고 있는 THQ가 또다른 프로레슬링 게임 개발 스튜디오였던 Midway의 San Diego 스튜디오를 인수한 것은 자사가 보유하고 있는 'WWE'와 'UFC' 시리즈의 차기작 개발을 위한 개발력 확보 차원에서 이루어진 것으로 분석됨
 - Midway가 지난 2008년 9월에 출시한 'TNA iMPACT!'(PS2, PS3, Xbox360, Wii)는 미국 내에서 'WWE'에 이어 2번째로 인기 있는 'TNA(Total Nonstop Action Wrestling)'의 라이선스를 이용해 개발, 지난 2월 12일 기준으로 약 100만 장의 판매고를 기록한 레슬링 게임

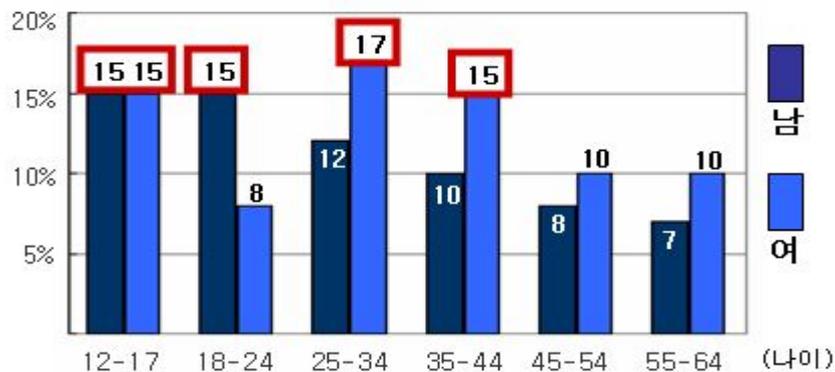
 www.thq.com  corporate.wwe.com  www.tnawrestling.com

STAT **美 소비자 12%, 지난 1년간 가상아이템 최소 1회 이상 구매**

● 젊은 남성, 아시아계가 가상 아이템 구매율 높아

- ◆ 시장조사업체 Frank N. Magid Associates와 소액결제 전문업체인 PlaySpan의 최근 보고서에 따르면, 2008년 미국 인터넷 이용자의 12% 가량이 가상상품(Virtual Goods)을 구매한 경험이 있는 것으로 나타났음
- ◆ 성별/연령별 가상아이템 구매자 비율은 25~34세 여성이 17%로 가장 높았고, 12~17세와 18~24세 남성, 12~17세와 35~44세 여성의 비율은 각각 15%로 동일
 - MMO 게임 이용자의 절반 가량이 가상 아이템을 구매한 것으로 조사됐으며, 젊은 남성 게이머들이 주로 게임 내 가상 아이템을 구입하는 반면, 여성들은 Facebook에서 가상 꽃을 많이 구입한 것으로 나타났음
- ◆ 인종별로는 특히 아시아계 미국인들의 비율이 가장 높았고(16%) 라틴계(14%), 백인(12%), 아프리카계(10%) 순으로 집계됐음
- ◆ 플랫폼별 이용자 분포에서는 iPhone 이용자가 28%로 1위를, SNS 게이머와 휴대용 콘솔 게이머가 각각 27%와 22%로 차지했으며, PC 게이머는 19%에 그쳤음
- ◆ 가상 상품 구입 비용을 묻는 질문에는 50 달러 이하라는 응답이 27%, 100 달러 이상을 쓴다는 응답이 15% 수준이며, 확실한 금액을 모른다는 응답이 나머지 대다수를 차지

Chart 2008년 美 가상아이템 구매자의 성별/연령별 비율



[출처] Frank N. Magid Associates, 2009.8; 스트라베이스 재구성

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (8월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.7.26~8.1) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	144,380	-4%	36,916,626
	Wii	Nintendo	114,482	+37%	24,110,312
	Xbox360	Microsoft	56,080	-1%	17,933,167
	PlayStation 3	Sony	36,837	-1%	8,983,978
	PSP	Sony	36,276	-2%	17,196,026
	PlayStation 2	Sony	33,963	-1%	50,737,563
SW	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	518,506	신규	518,506
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	114,482	+37%	24,110,312
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	58,213	-7%	8,983,743
	NCAA Football 10 (X360)	Electronic Arts	53,677	-44%	398,339
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	51,397	-1%	7,237,399
	EA Sports Active (Wii)	EA Sports	36,582	+3%	916,320
	NCAA Football 10 (PS3)	EA Sports	34,981	-38%	240,885
	The King of Fighters XII (PS3)	Ignition Entertainment	26,439	신규	26,439
	Fight Night Round 4 (X360)	EA Sports	23,489	-25%	531,861
	Halo 3 (X360)	THQ	22,920	-6%	7,220,371

[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

*2009년 7월부터 NPD에서는 월간 통계만을 발표

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (8월 둘째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 8. 10 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	600,653
2	Guild Wars	NCsoft	34,433
3	Silkroad Online	Joymax	28,567
4	Eve Online	CCP	21,889
5	MapleStory	Nexon	20,743
6	The Lord of the Rings Online	Turbine	18,156
7	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	17,190
8	Metin 2	G4Box	16,738
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	14,079
10	Atlantica Online	Ndoors	11,422

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (8월 셋째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 8. 10 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	iMob 20 Respect points FREE	The Godfather	Adventure	1.99
	2	iMob 40 Respect Points	The Godfather	Action	3.99
	3	The Oregon Trail	Gameloft	Educational	4.99
	4	Solitaire	MobilityWare	Card	0.99
	5	The Price is Right™	Ludia	Family	2.99
	6	Texas Hold'em	Apple	Card	4.99
	7	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	8	SCRABBLE	Electronic Arts	Board	4.99
	9	Amazing X-Ray FX	WebArtisan	Entertainment	0.99
	10	Sully's Flight	Laminar Research	Racing	0.99
무료	1	20Q™ Mind Reader	Digital Chocolate	Board	-
	2	All 51 Games	DS Effects	Arcade	-
	3	The Oregon Trail	Gameloft	Educational	-
	4	Sol Free Solitaire	Smallware	Card	-
	5	Magic iBall	Eric Redmond	Entertainment	-
	6	Kingdoms Live 40 Legend Points	Storm8	Adventure	-
	7	Waterslide Extreme	Dare Digital	Action	-
	8	iRacing	PlayMesh	Adventure	-
	9	Crack the Code Free	Optime Software	Board	-
	10	iSlots	Chris Miles	Casino	-

[출처] Apple.com