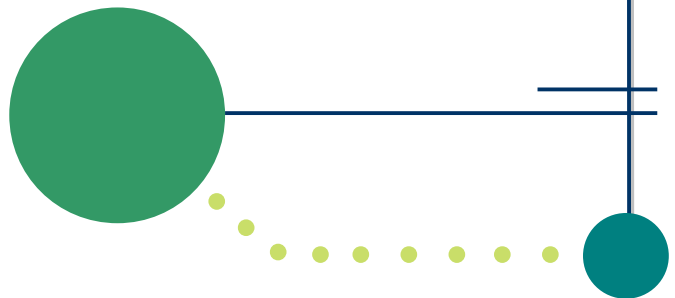




북미 게임 시장 동향

- 콘솔게임의 디지털 유통 비중, 현재 콘솔로는 11%가 한계... Screen Digest
- PC게임협회 PCGA, GameStop 등 8개社 신규 영입
- EA, 스포츠 게임으로 온라인/Wii 등 신형 플랫폼 적극 공략 방침
- 광고기반 웹게임 'Quake Live', 수익 문제로 정액제 전환 가능성 시사
- GameStop, 2/4분기 순익 전년동기대비 32% 급감
- BestBuy, 정품게임을 중고가격으로 판매하는 마케팅 실시
- Xbox 360, PS3 대비 고장률 5배 높아...Game Informer
- **STAT** BlizzCon 2009 Briefing
- **STAT** Wii, 활용 빈도 가장 낮은 콘솔게임기로 꼽혀...Nielsen
- **STAT** 美 콘솔게임 7월 시장규모 전년동기대비 29% 하락...NPD
- **STAT** BlackBerry 게임, iPhone 게임에 비해 두 배 가량 비싸
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (8월 넷째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (6월)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (8월 넷째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (8월 넷째 주)



콘솔게임의 디지털 유통 비중, 현재 콘솔로는 11%가 한계.. Screen Digest

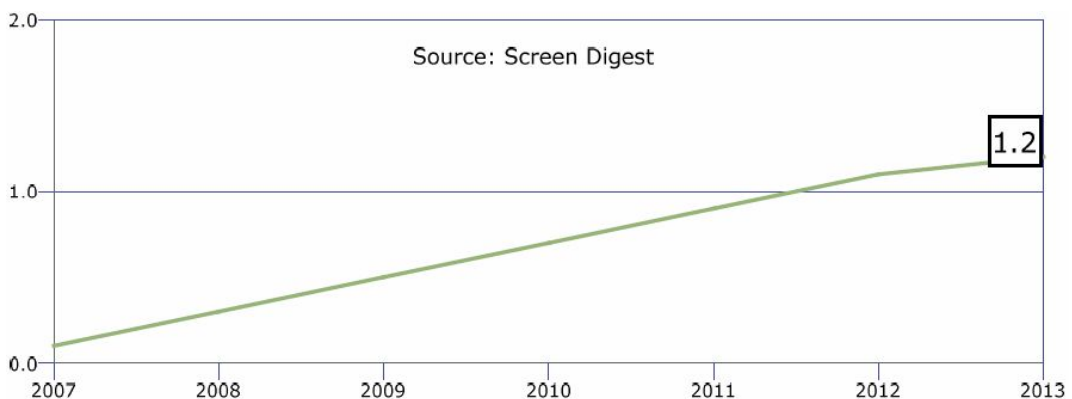
기존 오프라인 유통업체들의 견제 심해

- ◆ 미디어 관련 시장조사업체 Screen Digest의 게임부문 애널리스트인 Piers Harding-Rolls는 지난 8월 13일 보도자료를 통해 ‘Wii, Xbox360, PS3로 대표되는 최신 콘솔게임들조차 오프라인 게임 유통 위주의 기존 value-chain에서 크게 벗어날 수는 없을 것’으로 전망
 - 이는 게임 유통의 주축으로 기능해온 기존 오프라인 유통업체들이 패키지 게임의 디지털화를 막기 위해 압박을 가하고 있어 게임 퍼블리셔들의 자유로운 행보가 쉽지 않기 때문
 - 지금까지 콘솔용 온라인서비스를 통해 디지털 출시된 게임들은 기존 오프라인 매장과의 경합성이 적은 타이틀(구작 및 저가형 타이틀)이 많고, DLC(Downloadable Content) 형태로 제공되는 맵이나 확장팩 등의 부가 콘텐츠는 오히려 오프라인 패키지 판매에 일조하는 성격이 짙음

전망

- ◆ Screen Digest는 ‘2012년경에는 전세계적으로 7,900만 대의 콘솔게임기가 온라인에 실제로 연결될 것이며 2013년에는 관련 풀버전 게임들의 디지털 시장규모도 12억 달러까지 성장할 것’이라고 예상
- ◆ 그러나 디지털 방식으로 유통되는 풀버전 게임들이 전체 콘솔게임 시장에서 차지하는 매출 비중은 2013년에도 11% 수준으로 비교적 미미할 전망
 - 패키지 게임의 교환가치(중고 거래 가능성)를 중시하는 소비자가 여전히 적지 않고 고속 브로드밴드 회선의 보급률도 아직은 낮은 상황이어서 풀버전 콘솔게임의 디지털 유통이 더욱 어려운 실정

Chart 전세계 콘솔 풀버전 게임 다운로드 시장규모 전망 (단위: 십억 달러)



[출처] Screen Digest, 2009.8

PC게임협회 PCGA, GameStop 등 8개 사 신규 영입



● PCGA, 8개 사 신규 영입

- ◆ PC게임협회 PCGA(PC Gaming Alliance)가 GameStop을 비롯한 BFG Technologies, Bigfoot Networks, Flextronics, GameTap, Gas Powered Games, Howie의 Game Shack, InstantAction 등 8개 사를 새로 영입했다고 8월 12일 발표
 - PCGA는 ‘PC게임 시장의 성장 촉진과 전세계 게이머들의 PC게임 환경 개선’을 목표로 지난해 2월 NVIDIA, Acer, Gateway, Activision, AMD, Dell, Epic Games, Intel, Microsoft 등 주요 게임 관련 업체들이 결성한 비영리단체임
 - 불법복제 등 PC게임 업계 공통의 문제와 각종 기술적 사항들에 관한 가이드라인을 제시해 PC게임 업계의 실질적인 발전을 도모한다는 것이 PCGA의 방침

● 배경 및 의의

- ◆ PCGA는 Activision Blizzard, Epic Games, Capcom, Microsoft, Sony, Intel, NVIDIA, Hewlett Packard 등 주요 창립멤버들의 잇따른 탈퇴로 인해 신규 동력 확보가 절실한 상황이었음
 - GameStop 같은 대형 유통업체의 가세는 PCGA에게 PC게임의 판촉을 위한 교두보 확보의 의미를 지니고 있음

 www.pcgamingalliance.org

EA, 스포츠 게임으로 온라인/Wii 등 신형 플랫폼 적극 공략 방침



EA, 신형 플랫폼 확산과 새로운 트렌드에 적극 대응

- ◆ 지난 8월 13일, EA Sports의 Peter Moore 사장이 영국 Edinburgh에서 개최된 Interactive Festival 행사의 기조연설자로 나선 자리에서 ‘온라인이나 Wii 같은 신형 플랫폼을 겨냥해 적극적인 변화를 추구해나갈 것’이라고 공언
 - 매년 엇비슷하고 뻘한 게임들을 반복적으로 출시해온 종전의 구태에서 탈피해 세간의 부정적 평가를 씻어내고 세계 최고의 스포츠게임 브랜드로 EA Sports를 지켜가겠다는 것이 Peter Moore 사장의 선언

신형플랫폼 현황 및 전망

- ◆ Moore 사장에 따르면 EA Sports 게임의 온라인 접속자 수는 2008년 54만 명에서 2009년 220만 명으로 불과 일년 사이에 311% 증가했고 2010년에는 총 10억 회의 온라인게임 플레이가 이루어질 것이라고 언급
 - EA Sports 서버를 통해 하루 동안 이루어지는 온라인게임 플레이 횟수를 환산하면 300회의 영국 프리미어리그, 150회의 NFL 시즌, 35년 분량의 스포츠 경기와 맞먹는다고 자평
 - 단, 온라인 플레이어 대다수가 하드코어 게이머이고 EA의 오늘을 있게 한 힘도 하드코어 게이머인 만큼, 향후에도 SNS 등을 통해 지속적인 접촉과 의견 수렴으로 그들의 니즈에 부응해나갈 것이라고 첨언
- ◆ 아울러 Moore 사장은 Nintendo Wii와 관련, ‘스포츠게임의 사실성보다 재미와 즐거움을 중시하는 해당 사용자들의 기호에 부응하는 것이 관건’이라며 지난 5월 19일 출시된 자사 게임 ‘EA Sports Active’가 누적 판매량 180만 장을 기록하며 선전 중이라고 덧붙였다

 www.easports.com

‘Quake Live’, 수익 문제로 정액제 전환 가능성 시사



● 광고수익만으로는 서비스 유지 불가능

- ◆ 美 게임업체 Id Software의 공동창업자이자 간판 프로그래머인 John Carmack이 자사의 광고기반 무료 온라인게임 ‘Quake Live’에 대해 정액제 등 프리미엄 과금제 도입 의사를 밝힌 사실이 지난 8월 17일 Games Industry 등 외신을 통해 보도됐음
 - 광고기반 무료 BM을 앞세운 ‘Quake Live’는 3D 슈팅 웹게임으로 지난 2월 공개 서비스에 돌입했음
 - 그러나 id Software는 ‘해당 게임내광고(in-game advertising) 매출만으로는 서비스 유지에 무리가 있다’고 토로, 향후 유료 프리미엄 요금제를 병용할 계획임을 시사.

● 시사점

- ◆ ‘Quake Live’로 새로운 수익모델을 정립하려던 Id Software가 결국 프리미엄 요금제 도입으로 방향을 튼 것은 광고기반 무료 온라인게임의 열악한 수익환경을 극명하게 보여주는 사례
 - ‘Quake Live’는 전세계적으로 수백만 명의 팬을 거느리고 있는 유명 IP를 기반으로 제작됐고, 웹브라우저상에서 3D 슈팅환경을 매끄럽게 지원해 게이머들의 주목을 받았음
 - 이런 ‘Quake Live’마저 광고사업을 통한 수익 확보에 어려움을 겪었다면, 그보다 집객력이 낮은 여타 게임들의 경우는 상황이 훨씬 열악할 수밖에 없음
 - 그러나 경기 불안으로 인해 기업들의 마케팅 활동이 위축된 상황이고 아직 광고 플랫폼으로서 게임의 가치가 널리 인식되지도 못했음을 감안하면 광고기반 BM의 본격적인 검증까지는 다소 시간이 걸릴 전망

 www.idsoftware.com

GameStop, 2/4분기 순익 전년동기대비 32% 급감



● GameStop, 2/4분기 실적 저조

- ◆ 美 게임소매업체 GameStop의 자사 기준 2/4분기(8월 1일 마감) 순익이 전년동기의 5,720만 달러(주당 34센트)에서 32% 급감한 3,870만 달러(주당 23센트)에 그쳤고 매출 역시 지난해 같은 기간에 비해 3.7% 감소한 17억 4,000만 달러에 불과했음
- ◆ 이에 따라 GameStop은 이번 회계연도의 주당 순익 예상치를 종전의 2.83~2.93 달러에서 2.40~2.64 달러로 하향 조정했음
 - GameStop은 Sony PS3 등의 가격인하가 실적 하락폭을 줄이는 데 일조할 것으로 예상
 - Thomson Reuters가 추정한 GameStop의 3/4분기 매출(평균치)은 17억 7,000만 달러(주당 29센트)임

● 배경

- ◆ 美 전역의 점포망을 통해 중고게임 판매까지 병행하며 성장 가도를 달려온 GameStop의 이 같은 부진은 경기침체로 인한 게임 하드웨어 및 소프트웨어 매출의 동반 하락이 매우 심각한 수준임을 단적으로 보여주는 사례
 - 작년과 비교해 발매 신작 수가 줄어든 것도 부진 요인 중 하나

 www.gamestop.com

BestBuy, 정품게임을 중고가격으로 판매하는 마케팅 실시



BestBuy, 정품 타이틀을 중고가에 판매

- ◆ 美 대형유통업체 BestBuy가 PS3, Xbox 360 등 콘솔게임기용 정품 게임을 중고가격에 판매하는 파격적인 마케팅을 실시 중인 사실이 지난 8월 7일 게임전문웹진 GameSpot.com에 보도됐음
 - 이와 관련, BestBuy는 ‘GameStop이나 GameCrazy 같은 게임 소매체인에서 중고로 팔리기 시작한 게임들에 대해서는 신품 패키지라도 해당 중고 가격을 적용해 판매하겠다’고 밝혔음
 - BestBuy는 이 같은 가격정책을 미국의 Utah州 등 몇몇 지점에서 시범적으로 운영하고 있으며, 최신 게임에 대한 적용 여부 등 향후 방침에 대해서는 아직 구체적인 언급을 내놓지 않고 있음

향후 전망

- ◆ 미국의 중고게임 거래 시장은 GameStop 같은 오프라인 매장을 통해 이미 양성화된 상태이며, 게임의 등급에 따라 가격을 차등해 바코드를 붙이는 등 체계적으로 관리되고 있는 것이 특징임
 - BestBuy의 이번 마케팅은 장기화된 경기불황으로 인해 날이 갈수록 활성화되고 있는 미국 중고게임 거래 시장을 견제하기 위한 포석으로 해석될 수 있음
- ◆ 그러나 신품 시장의 마진은 수 달러에 불과한 반면, 중고 게임 시장의 마진은 최대 30 달러까지 이르러, Best Buy와 GameStop의 가격경쟁이 본격화될 경우, Best Buy의 승산은 높지 않을 전망
 - 이 때문에 BestBuy가 앞으로도 신품을 중고 가격에 팔기 위해서라기보다는 자사의 중고게임 사업에 대한 홍보를 위한 수단으로 활용하고 있다는 추측도 제기되고 있음
 - 실제로 신품을 주로 판매해온 Best Buy는 지난 6월 시범적으로 중고게임 판매용 키오스크를 일부 매장에 설치한 바 있음

 www.bestbuy.com

Xbox 360, PS3 대비 고장률 5배 높아



🌐 Xbox 360, PS3와 Wii에 비해 고장 잦고 수리기간도 길어

- ◆ 게임정보지 Game Informer가 자사 독자 5,000명을 대상으로 실시한 콘솔게임기 관련 설문조사 결과, Xbox 360의 고장률이 PS3와 Wii에 비해 현저히 높은 것으로 나타남
 - Xbox 360의 고장률은 54.2%로 PS3(10.2%)와 Wii(6.8%) 대비 5배 이상 높았음
- ◆ 수리까지 걸리는 시간도 Xbox 360은 한 달 가량인 반면, PS3와 Wii는 일주일 남짓에 불과
 - Xbox 360 이용자의 37.7%만이 고객센터에 '매우 만족한다'고 답한 반면 PS3와 Wii는 이 수치가 각각 51.1%와 56.1%로 훨씬 높았음

🌐 시사점

- ◆ Xbox 360의 고장률이 상대적으로 높은 것은 게이머들의 사용 빈도가 높은 것과는 무관치 않다는 게 Game Informer의 진단
 - 소비자 뉴스 정보 사이트 The Consumerist의 조사 결과, 하루 3~5시간 게임을 플레이하는 이용자의 비율은 Xbox 360의 경우 40.3%인 반면, PS3는 37%에 그쳤고, Wii의 경우 다수(41.4%)의 이용자들이 하루 1시간 미만 사용하고 있다고 응답함
- ◆ 그러나 Game Informer에 따르면 Xbox 360 보유 응답자 중 '고장률 때문에 향후 Xbox 시리즈를 구입할 의사가 없다'고 답한 비율은 3.8%에 불과해 Xbox 360의 사용자 충성도가 상당히 높은 것으로 파악됨

 www.xbox.com  www.playstation.com  www.wii.com

STAT BlizzCon 2009 Briefing



BlizzCon 2009 행사의 개요 및 특징

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
BlizzCon 2009	2009.08.21 ~ 08.22	미국 (Anaheim Convention Center)	www.blizzard.com/blizzcon

- ◆ BlizzCon은 Blizzard Entertainment가 자사의 간판 IP 3종(Warcraft, Starcraft, Diablo)을 테마 삼아 2005년 10월부터 California 州 Anaheim Convention Center에서 매년 개최해온 행사로 각종 팬서비스를 통한 게이머 충성도 제고 및 신규 콘텐츠 홍보 등 복합적인 목적을 띄고 있으며 올해에는 지난 2월 17일에도 개최된 바 있음
 - 지금까지 Blizzard는 BlizzCon을 통해 각종 신규 콘텐츠 출시 계획을 전격 발표하며 issue-making에 성공했고, 이번에도 15만원 상당의 입장권이 온라인 판매 개시 이후 불과 30초 만에 매진되는 기록을 연출하며 세간의 뜨거운 관심을 입증

BlizzCon 2009의 주요 이슈

- ◆ [Battle.net에 UCC 오픈마켓 도입 선언] Blizzard의 온라인 멀티플레이게임 서비스인 Battle.net에 ‘Starcraft II’ 관련 UCC 오픈마켓이 도입될 것으로 공식 확인
 - ‘Starcraft II’는 전작에 비해 한층 강화된 맵 제작 툴(map editor)로 사용자들의 다양한 UCC 제작을 지원하게 되며, 일부 프리미엄 맵은 신규 도입될 오픈마켓을 통해 제작자와 Blizzard가 수익을 분배하는 방식으로 유료 판매됨(Apple App Store와 유사한 수익모델)
 - Battle.net의 기본적인 서비스는 향후에도 무료로 제공될 예정이나, 이러한 오픈마켓을 시작으로 일종의 부분유료화 모델이 시도될 전망
 - 향후 Blizzard는 자사 게임 전체를 아우르는 통합형 온라인 서비스로 Battle.net을 강화해 단일 ID로 ‘Starcraft’부터 ‘WoW’에 이르는 모든 게임을 즐길 수 있도록 지원할 예정
- ◆ [‘WoW’ 신규 확장팩 ‘Cataclysm’ 공개] ‘WoW’의 신규 확장팩 ‘Cataclysm(대격변)’은 파괴자 Deathwing이 일으킨 소용돌이로 인해 아제로스 세계의 지형이 뒤바뀌고 오랫동안 봉인된 비밀이 밝혀진다는 내용을 담고 있음
 - 내년 출시 예정인 ‘Cataclysm’에서는 기존의 두 진영(얼라이언스, 호드)에 늑대인간과 고블린 종족이 각각 추가되고 레벨제한이 85로 상향 조정됨
 - ‘WoW’ 확장팩 외에도 이번 BlizzCon 행사에서는 ‘Diablo 3’의 신규 캐릭터 1종이 추가로 공개돼 현재까지 알려진 클래스가 4개로 늘었음

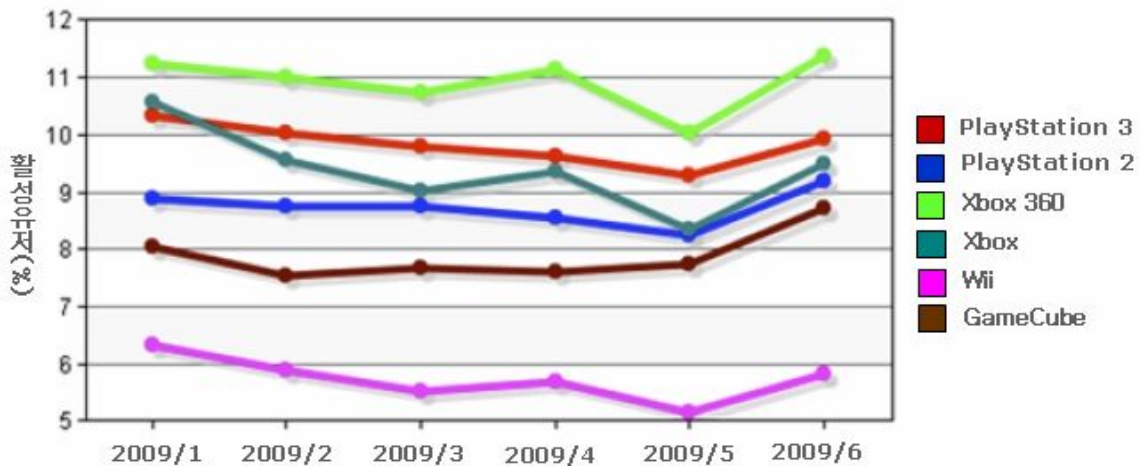
www.blizzard.com/blizzcon

STAT Wii, 활용 빈도 가장 낮은 콘솔게임기로 꼽혀

Wii, 저녁 식후에나 가끔씩 생각나는 게임기

- ◆ 시장조사업체 Nielsen이 북미 게이머들을 대상으로 지난 상반기 시행한 설문 결과, 주요 게임기 가운데 실제 이용빈도가 가장 낮은 기종은 Nintendo Wii인 것으로 파악됐음
 - Wii 보유자 가운데 실제 이용이 활발한 사람은 지난 6월 기준으로 6% 가량에 불과
 - Wii는 저녁 식후에 가족이나 친구들과 가끔 즐기는 게임기로 인식되고 있다는 점에서 종래의 보드게임과 유사한 측면이 있음
 - 반면, 지속적 이용자 비율이 가장 높은 Xbox360은 사용자 대부분이 하드코어 게이머의 주 연령층인 18세 이상의 남성 유저이며 Xbox Live 서비스를 통해 온라인 게임 플랫폼으로도 정착 중

Chart 2009년 상반기 동안의 게임 콘솔기별 활용빈도 추이



[출처] Nielsen

STAT **美 콘솔게임 7월 시장규모 전년동기대비 29% 하락...NPD**

북미 콘솔게임 시장 5개월 연속 위축

- ◆ 시장조사업체 NPD Group의 집계에 따르면, 북미 콘솔게임 시장규모는 지난 7월에도 전년동기대비 29% 하락한 8억 4,890만 달러에 그쳐 5개월 연속 감소세를 보였으며, 연초부터 7월까지의 누계도 지난해 같은 기간에 비해 14% 가량 줄어든 것으로 집계됐음
- ◆ 하드웨어 판매량은 전년동기대비 37% 감소
 - 기종별 판매량은 Nintendo DS가 53만 8,900만 대로 단연 선두를 차지했으며, Wii가 25만 2,500만 대, Xbox360과 PS3가 각각 20만 2,900만 대와 12만 1,800만 대를 기록
 - NDS는 올해 통산 판매량과 7월 판매량 모두에서 1위를 차지했으며, Xbox360의 경우 올해 들어 7월까지 판매량이 늘고 있는 유일한 플랫폼임
- ◆ 소프트웨어 매출 역시 전년동기대비 26% 감소했고, 비디오게임 관련 상품의 매출도 12% 하락했음
 - 가장 많이 팔린 게임은 EA의 'NCAA Football 10'로 Xbox360, PS3을 통틀어 68만 9,000만 장이 판매됐음
 - 올해 가장 큰 하락세를 보인 게임 장르로는 음악/댄스 부문으로 전년동기대비 약 3억 9,000만 달러 가량 매출이 감소한 것으로 나타남
 - 그러나 'Halo 3', 'Call of Duty: Modern Warfare 2', 'The Beatles: Rock Band' 등 기대작들의 출시를 기점으로 시장이 반등할 것이라는 관측도 존재

Chart 2009년 7월 美 게임시장 매출 분석

부문별	매출액	전년동기대비
하드웨어 부문	2억 8,094만 달러	▼ 37%
소프트웨어 부문	4억 3,699만 달러	▼ 26%
기타 관련 상품 부문	1억 3,097만 달러	▼ 12%
전체	8억 4,890만 달러	▼ 29%

[출처] NPD Group

STAT BlackBerry 게임, iPhone 게임에 비해 두 배 가량 비싸

BlackBerry용 게임, iPhone 게임에 비해 고가 타이틀 많아

◆ 모바일게임 관련 웹사이트 Mobile Entertainment가 지난 8월 21일 조사한 BlackBerry App World 상위 50개 유료게임의 평균가격은 5.09 달러로, 같은 조건의 iPhone App Store 평균가인 2.53 달러에 비해 2배 가량 높은 것으로 나타났음

- BlackBerry 게임 50개 중 절반이 4.99 달러인 데 비해, iPhone 게임은 50개 중 24개가 0.99 달러였으며, 6.99 달러가 넘는 게임 개수도 BlackBerry가 13개로 iPhone의 2개보다 훨씬 많았음
- EA Mobile은 iPhone 유료게임 상위 50위에 9개를, Gameloft는 BlackBerry 유료게임 상위 50위에 8개를 각각 올려두고 있음
- Apple App Store에서는 0.99 달러짜리 저가 게임간의 경쟁이 치열한 데 비해 BlackBerry App World에서는 2.99 달러 미만으로 애플리케이션 가격을 설정할 수 없음

www.apple.com/iphone/apps-for-iphone na.blackberry.com/eng/services/appworld/

Chart iPhone과 BlackBerry 상위 50개 유료게임 가격 분포(8/21 기준)



[출처] Mobile Entertainment

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (8월 셋째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.8.9~8.15) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	134,678	-4%	37,191,387
	Wii	Nintendo	90,074	-6%	24,296,521
	Xbox360	Microsoft	60,564	+12%	18,047,675
	PlayStation 3	Sony	33,185	-3%	9,051,232
	PSP	Sony	32,307	-6%	17,262,739
	PlayStation 2	Sony	28,951	-5%	50,796,883
SW	Madden NFL 10 (X360)	EA Sports	575,624	신규	575,624
	Madden NFL 10 (PS3)	EA Sports	363,256	신규	363,256
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	137,553	-39%	881,055
	Madden NFL 10 (PS2)	EA Sports	134,112	신규	134,112
	Madden NFL 10 (Wii)	EA Sports	96,441	신규	96,441
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	90,074	-7%	24,296,521
	Madden NFL 10 (PSP)	EA Sports	55,221	신규	55,221
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	45,163	-7%	9,077,214
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	32,717	-25%	7,313,516
	NACC Football 10 (PS3)	Electronic Arts	27,557	-13%	300,011

[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 다섯째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 8. 24 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	376,341
2	Guild Wars	NCsoft	23,865
3	Silkroad Online	Joymax	17,388
4	Eve Online	CCP	15,730
5	CABAL Online	Game-Masters/OGPlanet	12,203
6	The Lord of the Rings Online	Turbine	11,730
7	MapleStory	Nexon	10,405
8	Metin 2	G4Box	10,106
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	8,721
10	Atlantica Online	Ndoors	6,880

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (8월 다섯째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 8. 24 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	Texas Hold'em	Apple	Card	4.99
	5	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	2.99
	6	SCRABBLE	Electronic Arts	Board	4.99
	7	Farkle Deluxe	Better Day Wireless	Dice	2.99
	8	Amazing X-Ray FX	WebArtisan	Entertainment	0.99
	9	Guitar Rock Tour 2	Gameloft	Music	4.99
	10	Sully's Flight	Laminar Research	Racing	0.99
무료	1	Vampires Live 10 Loyalty Points	Storm8	Role Playing	-
	2	World War 10 Honor Points	Storm8	Adventure	-
	3	Parachute Panic Lite	FDG Entertainment	Action	-
	4	Sol Free Solitaire	Smallware	Card	-
	5	The Oregon Trail FREE	Gameloft	Educational	-
	6	iRacing	PlayMesh	Adventure	-
	7	20Q™ Mind Reader FREE	Digital Chocolate	Board	-
	8	Magic iBall	Eric Redmond	Entertainment	-
	9	Slingshot Cowboy	Digital Prunes	Action	-
	10	Guitar Rock Tour FREE	Gameloft	Music	-

[출처] Apple.com