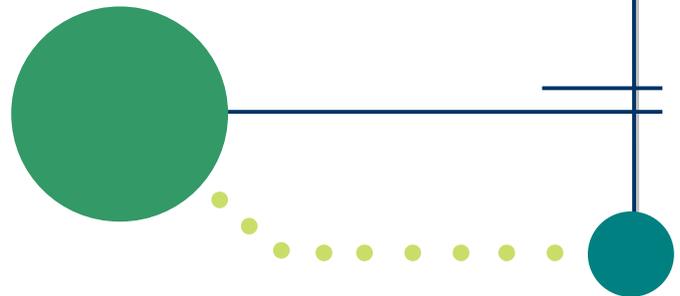




## 북미 게임 시장 동향

- Wii 게임 37%는 출시 이후 단 한 번도 주목 못 받아... 3대 콘솔 중 최고 비율
- 게임내광고 시장, 이미 급성장 시작...MS 자회사 Massive
- EA Sports, 전직 운동선수 등으로부터 잇따라 피소
- 클라우드 게임서비스 OnLive, 3차 투자유치 성공...AT&T 등 주요 기업 참여
- 美 스마트폰 시장, 'iPhone 점유율 50%' 추정 놓고 논란 가열
- Fox, EA 게임 'Spore' 영화화 선언
- SCE, PSN 사용자와의 법적 공방 돌입... 약관 따른 계정압류가 이유
- 게임 내 경쟁, 친구끼리 맞붙으면 이기더라도 성취감 없어... 美 대학 연구팀
- 게임, App Store 누적 다운로드의 65% 차지
-  IndieCade Festival 2009 Briefing
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 넷째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (7월)
-  북미 MMO게임 이용순위 (10월 둘째 주)
-  App Store 인기게임 순위 (10월 둘째 주)



## Wii 게임 37%는 출시 이후 단 한 번도 주목 못 받아.. 3대 콘솔 중 최고 비율

### ● ‘미평가 게임’ 1년 사이에 12% 급증

◆ 시장조사업체 Electronic Entertainment Design and Research(EEDR)에 따르면 올해 1월에서 6월 사이에 발매된 Wii 게임의 37% 가량이 출시 이후 단 한 차례도 평가(reiview)를 받지 못한 것으로 파악됨

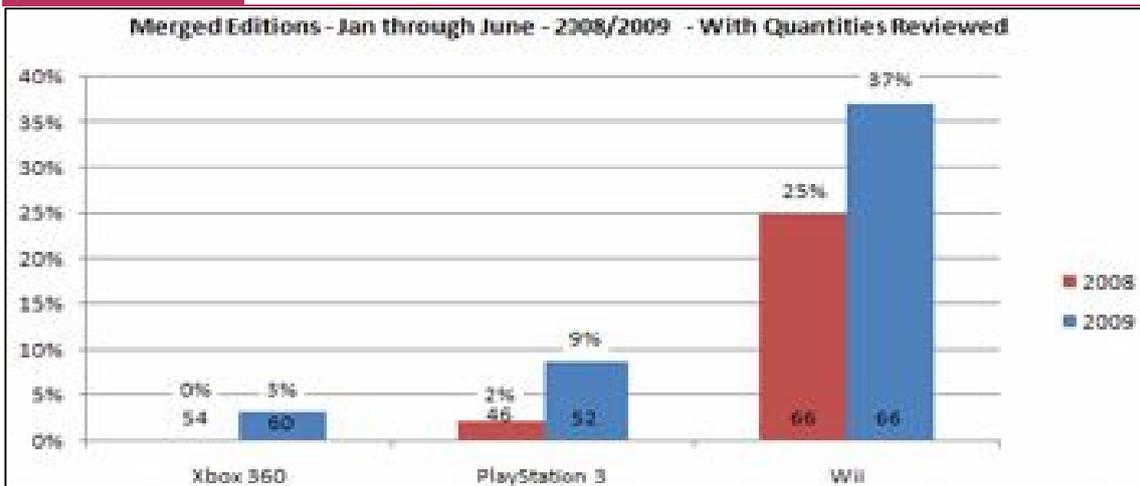
- 이는 지난해 같은 기간에 비해 12% 가량 급증한 것으로 3대 콘솔게임기 플랫폼(Wii, Xbox 360, PS3)을 통틀어 최고 비율임

### ● 분석 및 전망

◆ Wii 플랫폼의 경우, 캐주얼게임과 저가형 게임을 중심으로 ‘평가 대상에 포함되지 못하는 게임’들이 늘고 있음

- Wii 게임의 평균 평점(review point)이 지난해 상반기의 60%에서 66%로 높아진 것도 게임의 전반적인 질적 상승보다는 미평가 게임 증가에 기인한 측면이 짙음
- 같은 기간 동안 Xbox 360 게임은 0%에서 3%로, PS3 게임은 2%에서 9%로 각각 미평가 타이틀의 비중이 늘었으나 Wii 만큼의 급격한 증가세는 나타나지 않고 있음
- 그러나 최근 단행된 가격인하에 힘입어 Xbox 360과 PS3의 사용자 저변이 넓어진다면 저가/캐주얼 게임의 유입 증가로 인해 이들 두 플랫폼 역시 Wii와 비슷한 추세를 나타낼 수 있음

Chart 3대 콘솔게임기 플랫폼의 미평가 게임 비율



[출처] EEDAR

## 게임내광고 시장, 이미 급성장 시작...MS 자회사 Massive

### ● Massive, 분기 실적목표 한 달 만에 초과달성



- ◆ MS의 게임내광고(in-game advertising) 자회사 Massive가 2009 회계연도 1분기 실적목표를 첫 달 만에 2배 이상 초과 달성, 게임내광고 시장의 본격 성장 가능성을 시사했음
  - Massive는 2008 회계연도에 '매우 고무적인 두 자릿수'의 매출 성장을 실현했고 최근에는 광고계약 수주 1,000 건을 돌파했음
  - Massive는 Xbox와 PS 플랫폼을 합해 31개국에 걸쳐 4,000만 명 이상의 게이머를 광고 도달범위 내에 확보했음
  - 이 같은 내용은 Massive의 JJ Richards GM이 회사 블로그를 통해 10월 초 밝힌 것임

### ● 배경

- ◆ 게임이 주요 엔터테인먼트 수단으로 소비자 저변을 넓혀감에 따라 게임내광고에 대한 기업들의 관심이 높아지고 있음
  - 시장조사업체 Nielson에 따르면 미국 콘솔게임기 보유자들은 지난 6월 한 달 동안 1인당 12.8 시간(전년동기대비 21% 증가)을 게임에 할애한 것으로 파악됨
- ◆ 게임이 여타 미디어에 비해 광고효과가 매우 높다는 점이 실제 설문조사에서 속속 확인되고 있음
  - Massive에 따르면 게임 내에서 광고를 접한 게이머의 72%가 해당 브랜드를 기억한다고 답했고 65%는 게임내광고가 여타 광고에 비해 더 눈에 띈다고 응답
  - 게임내광고 시장이 이대로 성장해간다면 2014년에는 시장규모 10억 달러 돌파도 무난하다고 Massive 측은 예상

 [www.massiveincorporated.com](http://www.massiveincorporated.com)

## EA Sports, 전직 운동선수 등으로부터 잇따라 피소



### EA, 초상권 침해 사유로 소송 잇따라

- ◆ Electronic Arts가 美 대학 및 프로 미식축구선수, 권투선수 협회 등 스포츠계 인사들로부터 게임 내 초상권 침해를 이유로 소송을 당함
  - 美 프로미식축구팀 Cleveland Browns의 Jim Brown(전직 선수)은 EA의 'Madden NFL' 시리즈에 자신을 모방한 캐릭터가 등장한다며 소송을 제기한 바 있으며(기각됐음), 같은 팀의 John Big Dawg Thompson 역시 동일한 이유로 2만 5,000 달러 이상의 피해보상 및 'Madden NFL 09'의 판매 금지 또는 게임 내에서 해당 캐릭터 사용의 금지를 요구했음
  - 美 대학농구 NCAA(National Collegiate Athletic Association), University of North Carolina(UNC) 농구팀 소속 Bryon Bishop, University of Nebraska의 Sam Keller 등도 대학 스포츠팀과 선수의 무단 모방 및 상업적 이용을 이유로 EA에 소송을 제기
  - 또한 복싱 전문 매니지먼트 Fighters Inc. 역시 EA가 'Fight Night Round 4'에서 선수들을 모방하는 등 의도적인 계약 위반을 자행했다며 벌금형과 함께 2,500만 달러의 피해배상을 요구함

### 논란 및 국내 사례

- ◆ 문제가 된 게임들은 EA가 해당 리그들로부터 정식 라이선스를 확보한 것이나, 해당 라이선스에 포함되지 않은 선수 등 당사자들은 게임 내 캐릭터의 외형 및 성격을 실제 인물과 거의 유사하다는 점에서 이를 무단 도용이라 주장하고 있음
- ◆ 국내에서도 지난 7~8월경 전직 프로야구 선수들이 야구게임 개발사 및 서비스 업체에 대해 성명권 및 초상권 침해 소송을 제기, 스포츠 업계와 게임사 간의 라이선스 논란이 이어지고 있음

 [www.easports.com](http://www.easports.com)

### 클라우드 게임서비스 OnLive, 3차 투자유치 성공... AT&T 등 주요 기업 참여

#### ● Onlive, C 라운드 투자 유치



- ◆ 클라우드 게임서비스 OnLive가 지난 9월 30일(현지시각) C라운드 투자 유치를 성공적으로 마무리 지었음
  - Onlive는 이번 협상을 통해 AT&T Media Holdings, Lauder Partners, Warner Bros., Autodesk, Maverick Capital 등 주요 기업의 투자를 유치했음
  - 클라우드 기반 게임서비스인 OnLive는 서버 차원에서 게임을 구동, 해당 그래픽/사운드 데이터를 전송하는 방식임
  - OnLive는 TV와 인터넷 회선을 직접 연결하는 저가형 콘솔단말도 판매할 예정

#### ● 의미

- ◆ 올 겨울 출시를 앞두고 있는 Onlive는 지난 9월 초 베타 테스트 단계에 돌입했으며, 이번 투자 유치에 힘입어 향후 서비스 개시에 더욱 힘이 실릴 전망이다
  - 기존 투자자인 Warner Bros., Autodesk, Maverick Capital 등과 함께 AT&T 같은 대형 사업자가 출자에 나섰다라는 점에서 이번 협상은 OnLive의 가능성에 대한 업계의 관심이 높아지고 있음을 방증
  - Onlive의 공동창립자인 Steve Perlman CEO는 '이번 투자 유치는 종전에 비해 규모가 훨씬 커서 베타 테스트 진행에 큰 힘이 될 것'이라고 소감 피력
- ◆ OnLive는 Electronic Arts(EA), Ubisoft, Take-Two, THQ, Warner Bros. Interactive Entertainment 등 주요 게임업체 다수와 콘텐츠 제휴를 체결한 것으로 전해짐

 [www.onlive.com](http://www.onlive.com)

### 美 스마트폰 시장, 'iPhone 점유율 50%' 추정 놓고 논란 가열

#### ● Apple 단말, 광고요청량 기준으로는 이미 세계 1위

- ◆ 모바일 광고네트워크 사업자 AdMob의 월간 보고서 'Mobile Metrics Report'에 따르면 신형 게임플랫폼으로 급부상하고 있는 Apple iPhone의 미국 내 스마트폰 광고요청량(ad request) 점유율이 지난 8월 기준으로 50%에 달했음
  - RIM의 BlackBerry는 14%로 2위, Google의 Android OS는 13%로 3위를 각각 차지했으나 1위인 iPhone OS와는 격차가 현저함
  - iPhone과 iPod Touch를 합하면 Apple 단말은 미국의 모바일광고 전체 요청량의 33.1%를 차지, 2위인 삼성(21%)과 3위인 Motorola(10.7%)를 크게 앞서고 있음
  - AdMob의 광고요청량 기준으로 iPhone OS의 전세계 스마트폰 시장 점유율은 지난 8월까지 6개월 동안 33%에서 40%로 급증, Nokia의 Symbian OS(34%)를 누르고 아시아와 아프리카를 제외한 모든 지역에서 이미 상당한 비중을 차지하고 있음

#### ● 비판: 특정 광고사업자의 자체 자료만으로는 신빙성 없어

- ◆ 그러나 'Mobile Metrics Report'는 AdMob의 광고 네트워크(9,000여 개의 웹사이트와 3,000여 개의 애플리케이션)만을 대상으로 집계된 것이어서 전체 스마트폰 시장의 지형구조를 온전히 반영하기 어려울 수 있음
  - AdMob은 iPhone 등 Apple 플랫폼에서 특히 두각을 나타내고 있기 때문에 그 자체 집계만으로는 Apple 단말의 시장 입지가 '실제보다 매우 크게' 나타나기 쉬움
  - 시장조사 전문업체 Gartner에 따르면 Apple 단말의 전세계 스마트폰 시장 점유율은 지난 2분기 기준 13.3%에 불과함

### Fox, EA 게임 'Spore' 영화화 선언



#### ● 'Spore', 영화로 제작 결정

- ◆ 20th Century Fox가 EA의 인기 시뮬레이션게임 'Spore'를 원작으로 하는 애니메이션 영화를 제작하기로 결정한 사실이 Reuters 등 외신을 통해 10월 초 보도됐음
  - 영화 제작에는 애니메이션 'Ice Age'를 제작했던 Chris Wedge가 감독으로 내정됐고 'The Princess and The Frog', 'The Return of King Doug' 등의 각본을 맡은 바 있는 Greg Erb와 Jason Oremland 등이 시나리오 작업에 참여함
  - CG 애니메이션 부문은 'Ice Age'와 'Robots'을 제작한 Blue Sky Studio에서 담당할 예정
  - EA의 'Spore'는 2008년 출시 이후 해당 게임 웹사이트에 1억 개 이상의 창조물이 업로드될 정도로 높은 인기를 누리고 있는 게임으로, Wii와 Nintendo DS 등의 콘솔용 타이틀로도 발매를 앞두고 있음

#### ● 배경

- ◆ EA는 지난해 할리우드의 대형 에이전시 UTA와 제휴를 맺고 자사 게임 'The Sims', 'Dante's Inferno', 'Army of Two', 'Dead Space', 'Mass Effect' 등을 영화 및 TV 시리즈 소재로 제공한 바 있음
- ◆ 게임을 원작으로 영화를 제작하는 사례는 그 반대의 경우보다 잦으며 최근에는 'Halo'(Steven Spielberg 감독), 'Lost Planet' 등의 영화화 프로젝트가 발표됐음
- ◆ 한편, DVD 시장 침체에 따른 매출 위기를 타개하기 위해 근래 들어서는 Disney, Warner Bros., Paramount, Jerry Bruckheimer 등 할리우드 대형 업체들이 속속 게임시장에 진출하고 있음

 [www.ea.com](http://www.ea.com)  [www.spore.com](http://www.spore.com)

## SCE, PSN 사용자와의 법정 공방 돌입... 약관 따른 계정압류가 이유

### ● SCE의 PSN 유저 추방은 '적법'



- ◆ SCE(Sony Computer Entertainment)를 상대로 美 캘리포니아의 한 게이머가 PSN용 게임 'Resistance: Fall of Man' 및 해당 사이트 게시판의 이용 약관이 美 수정헌법에 위배된다며 손해배상 소송을 제기했으나 법원으로부터 지난 9월 기각 판결을 받았음
  - 원고는 'Resistance: Fall of Man'의 사이트 게시판에서 '의도적인 동일 게시물 반복 게재' 사유로 계정을 압류당했음
  - 이에 대해 법원은 “극히 예외적인 경우를 제외하면, 수정헌법에 보장된 '표현의 자유'는 민간 기업이 아닌 정부로부터 국민의 권리를 보호하기 위한 것”이라며 해당 사안에 대해 기각 결정

### ● 남은 관건은 게임머니 반환 여부

- ◆ 원고 측은 SCE의 계정 동결로 인해 당시 남아있던 10 달러 가량의 게임머니를 사실상 빼앗겼다고 주장하며 이에 대한 배상도 요구하고 있음
- ◆ 그러나 SCE 측은 금지된 특정 행동으로 계정 압류를 당한 사용자에게 대해서는 잔여 게임머니 일체를 반환하지 않는다는 내용이 약관에 명시돼 있다고 반박
- ◆ 이에 대해 담당 법원은 향후 주 재판소에서 시비를 가리도록 했고, 그 판결은 여타 온라인 기반 게임서비스에 대한 선례로도 작용할 전망

 [www.playstation.com](http://www.playstation.com)

## 게임 내 경쟁, 친구끼리 맞붙으면 이기더라도 성취감 없어… 美 대학 연구팀

### ● 게임 내에서 친구 쏘면 남성호르몬 수치 감소

- ◆ 미국 Missouri 대학의 진화심리학 연구팀이 Epic Games의 1인칭 슈팅게임 ‘Unreal Tournament 2004’를 남학생들에게 직접 플레이시켜 조사한 결과, 모르는 사람을 게임 내에서 제압했을 때는 테스토스테론 수치가 전반적으로 급격히 상승한 반면 실제 친구를 쏘았을 때는 오히려 해당 수치가 감소하는 양상이 나타났음
  - 남성호르몬인 테스토스테론은 플레이어의 공격성 등과 관계가 있으며 승리감에 도취될 경우 급격히 분비량이 늘어남
  - 친구를 이겼을 때의 테스토스테론 수치 감소는 남학생들에게 일종의 ‘기분 저하’를 의미
  - 연구팀은 이번 조사를 위해 서로 모르는 사이인 42명의 Missouri 대학 남학생을 선별하여 각 3명씩 14개 그룹을 구성, 1주일에 걸쳐 6시간 동안 ‘Unreal Tournament 2004’를 플레이하도록 해 팀메이트간 친교를 형성했고, 실제 조사에서는 팀매치와 데쓰매치를 병행해 게임 플레이 전후의 호르몬 수치를 비교했음

### ● 시사점

- ◆ 이번 연구는 ‘자신의 생존을 위해서라도 동료로 아끼게 되는 인간의 생물학적 본능’이 게임 내에서도 발현된다는 사실을 입증한 데 의의가 있음
  - 이 때의 감정은 실제 전쟁에서 병사들이 느끼는 전우애와 상당 부분 비슷한 성격이라는 게 연구팀의 진단
  - 팀메이트로 호흡을 맞췄던 게이머들은 데쓰매치에서도 서로를 쏘는 데 주저하는 모습을 보였음

## 게임, App Store 누적 다운로드의 65% 차지



### ● App Store 애플리케이션 다운로드 1위는 게임

- ◆ 지난 9월 말 개최된 New York Gaming Conference에서 공개된 내용에 따르면, App Store 누적 다운로드(9월 28일 기준 20억 건 돌파)의 65%를 게임이 차지한 것으로 파악됨
  - 등재된 콘텐츠 수 기준으로도 App Store 애플리케이션 최대 규모의 카테고리는 게임(16,000여 개)이었으며, 엔터테인먼트 부문이 13,000여 개로 그 뒤를 잇고 있음
  - NPD 조사 결과, 이들 iPhone 게임 중 대부분은 무료로 제공되고 있고 유료 게임은 28%에 불과함
  - iPhone 유저 1인당 게임 지출비는 평균 7달러, 다운로드 개수는 평균 9개 가량이었으며 라이트 버전을 다운받은 이후 유료 버전으로 업그레이드 하는 경우는 1/3 수준
  - 따라서 사용자 1인이 내려 받은 평균 9개의 게임 중 실제로 7달러의 지출을 유발하는 것은 2 개가 채 안 되는 셈
  - 시장조사업체 SuperData Research의 자료에 따르면, 게임은 App Store 전체 애플리케이션(85,000여 개) 중에서 1/5을 차지하고 있지만 평균가격은 1.43 달러에 불과해 전 부문을 통틀어 가장 낮은 수준

 [www.apple.com/iphone](http://www.apple.com/iphone)

**STAT IndieCade Festival 2009 Briefing**



**IndieCade Festival 2009의 개요 및 특징**

행사명	개최 시기	개최지	관련 웹사이트
IndieCade Festival 2009	2009.10.1 ~10.4	미국 Culver City (Los Angeles)	<a href="http://www.indiecade.com">www.indiecade.com</a>

- ◆ IndieCade Festival은 메이저급 게임박람회인 E3 행사의 일환으로 2년 전 처음 개최됐고 작년에 독립 행사로 분리돼 올해로 3회째를 맞았음
  - IndieCade 행사는 관련 업계 관계자들을 중심으로 지난 2005년 결성된 Creative Media Collaborations가 주관하며 비용의 상당 부분을 일반인 후원에 의존하고 있음
  - 인디게임 행사를 통해 신진 개발사와 기존 게임업체 사이의 가교 역할을 겸하고 비주류 게임에 대한 소비자 일반의 관심을 높여 게임시장 전반의 발전에 일조하는 것이 주최측의 목표
  - 이번 대회에는 다양한 장르와 플랫폼을 망라한 258종의 출품작이 동원됐음
  - Penny Arcade Expo, Game Developers Conference 등도 인디게임 부문을 두고는 있으나 인디게임만을 전문적으로 다루는 행사는 IndieCade Festival이 유일

**IndieCade Festival 2009의 주요 트렌드**

- ◆ [게임 개발자의 저변확대] 이번 IndieCade 행사에는 프로그래머는 물론이고 학생, 화가 등 다양한 직종의 출품자들이 참가해 인디게임에 대한 관심 급증과 개발자 저변확대를 반영했음
- ◆ [인디게임에 대한 기존 게임업계의 관심 급증] IndieCade 행사에 참석한 Sony 등 주요 게임업체 관계자들은 ‘기존 게임시장에 새로운 창의성을 수혈할 기회’라며 높은 관심을 나타냈고 기초연설자로는 ‘The Sims’ 시리즈 제작자인 Will Wright가 나섰음
  - 인디게임은 디지털 유통 방식 기반의 틈새상품으로 기능할 수 있으며 유망한 신진 개발사를 발굴하는 차원에서도 의미가 있음
- ◆ [신흥시장 개발사들의 역량 확인] 치열한 결선심사를 거쳐 우수게임 10선에 선정된 ‘Zeno Clash’는 칠레의 게임개발사 Ace Team이 개발해 이미 영국 출시가 확정된 FPS 장르의 유망 타이틀

[www.indiecade.com](http://www.indiecade.com)

**STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (9월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.9.20~9.26) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	DS	Nintendo	145,441	+1%	38,055,791
	Xbox360	Microsoft	86,821	+16%	18,506,325
	PlayStation 3	Sony	79,224	-5%	9,593,826
	Wii	Nintendo	65,144	-18%	24,734,983
	PSP	Sony	29,731	-7%	17,480,385
	PlayStation 2	Sony	26,422	-6%	50,963,279
SW	Halo 3: ODST (X360)	Microsoft	1,676,067	신규	1,676,067
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	99,283	-14%	1,778,364
	Marvel: Ultimate Alliance 2 (X360)	Activision	73,971	-64%	275,900
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	65,144	-18%	24,734,983
	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (Wii)	Nintendo	55,753	-51%	168,682
	Wii Fit (Wii)	Nintendo	53,574	신규	9,351,818
	Marvel: Ultimate Alliance 2 (PS3)	Activision	52,944	-60%	184,358
	The Beatles: Rock Band (Wii)	MTV Games	48,658	-45%	386,915
	Need for Speed: Shift (X360)	Electronic Arts	46,446	-40%	123,070
	Madden NFL 10 (X360)	EA Sports	45,260	신규	1,069,342

[출처] VG Chantz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (7월)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 7. 1~2009. 7. 31)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
3	Nancy Drew: Ransom Of The Seven Ships	Adventure	Her Interactive
4	World Of Warcraft: Battle Chest	MMORPG	Blizzard
5	Spore	Simulation	Electronic Arts
6	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
7	Spore Galactic Adventures Expansion Pack	Simulation	Electronic Arts
8	Empire: Total War	RTS	Creative Assembly/Sega
9	Warcraft III Battle Chest	RTS	Blizzard
10	World Of Warcraft	MMORPG	Blizzard

\*2009년 7월부터 NPD에서는 월간 통계만을 발표

[출처] NPD Group

**STAT 북미 MMO게임 이용순위 (10월 둘째 주)**

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 10. 5 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	332,975
2	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	81,611
3	Guild Wars	NCsoft	18,900
4	Silkroad Online	Joymax	15,688
5	Eve Online	CCP	13,479
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	12,921
7	Metin 2	Gameforge	10,417
8	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	9,644
9	The Lord of the Rings Online	Turbine	8,799
10	Jade Dynasty	Perfect World	8,280

[출처] Xfire.com

**STAT App Store 인기게임 순위 (10월 둘째 주)**

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 10. 5 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Cartoon Wars	BLUE	Action	\$0.99
	2	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	\$0.99
	3	Frogger	Konami Digital	Arcade	\$1.99
	4	F.A.S.T. - Fleet Air Superiority Training!	SGN	Action	\$0.99
	5	Max Injury	Box Shaped Games	Action	\$0.99
	6	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	\$2.99
	7	iPark It! - AddictingGames	MTV Networks	Simulation	\$0.99
	8	Dungeon Hunter	Gameloft	Action	\$6.99
	9	Need For Speed™ Undercover	Electronic Arts	Action	\$4.99
	10	Backbreaker Football	NaturalMotion	Action	\$0.99
무료	1	Cartoon-Wars Lite	BLUE	Action	-
	2	BeerPong (Beirut) FREE	Corey Ledin	Simulation	-
	3	Zombies Live™ - 10 Loyalty Points	Storm8	Adventure	-
	4	Haunted 3D Rollercoaster Rush FREE	Digital Chocolate	Action	-
	5	Race or Die	The Godfather	Action	-
	6	World War™ - 35 Honor Points	Storm8	Adventure	-
	7	UNO™ - FREE	Gameloft	Board	-
	8	Word Scramble 2	Zynga	Puzzle	-
	9	Racing Live™ - 15 Prestige Points	Storm8	Racing	-
	10	A Quest Of Knights Onrush	Chillingo	Action	-

[출처] Apple.com