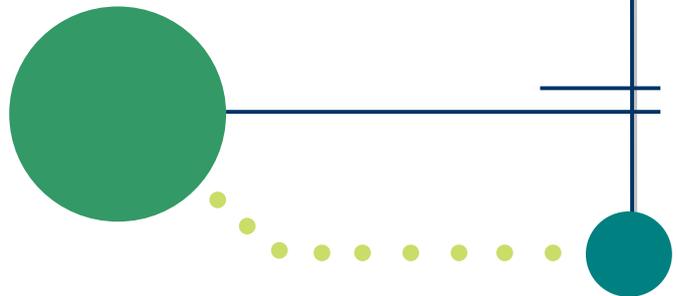




북미 게임 시장 동향

- 경기 회복세에도 불구하고 연말 게임 판매량 낙관 못해...NPD
- PC를 닮아가는 Xbox... 각종 SNS에 부분유료화 게임까지 도입
- Apple, iPhone용 무료게임에도 아이템 유료판매 지원
- Walmart, 온라인으로 중고게임 판매
- 콘솔게이머, 해킹 위협에 이미 직접 노출
- 美 게임업체 Vicious Cycle, 자사 게임엔진으로 첫 PSP Mini 타이틀 제휴
- 美 대학, 게임 관련 학과 개설 열기 확산
- 美 법원, 체로키족의 포커게임기 독점 운영권 놓고 적법 여부 심사 中
- 캐나다 게임 소비자, 40%가 최근 6개월간 충동구매 경험...NPD
-  Wii Play, 북미 콘솔게임 시장 역대 베스트셀러 1위 등극
-  美 콘솔 HW&SW 판매량 (10월 첫째 주)
-  美 PC게임 판매순위 (7월)
-  북미 MMO게임 이용순위 (10월 셋째 주)
-  App Store 인기게임 순위 (10월 셋째 주)



경기 회복세에도 불구하고 연말 게임 판매량 낙관 못해...NPD

NPD Group, 연말 소비 경향 보고서 발표

◆ 시장조사업체 NPD Group이 지난 9월 2,000여 명을 대상으로 실시한 설문조사 결과, 연말 선물로 게임을 생각 중인 소비자 비율이 작년에 비해 오히려 감소한 것으로 확인됐음

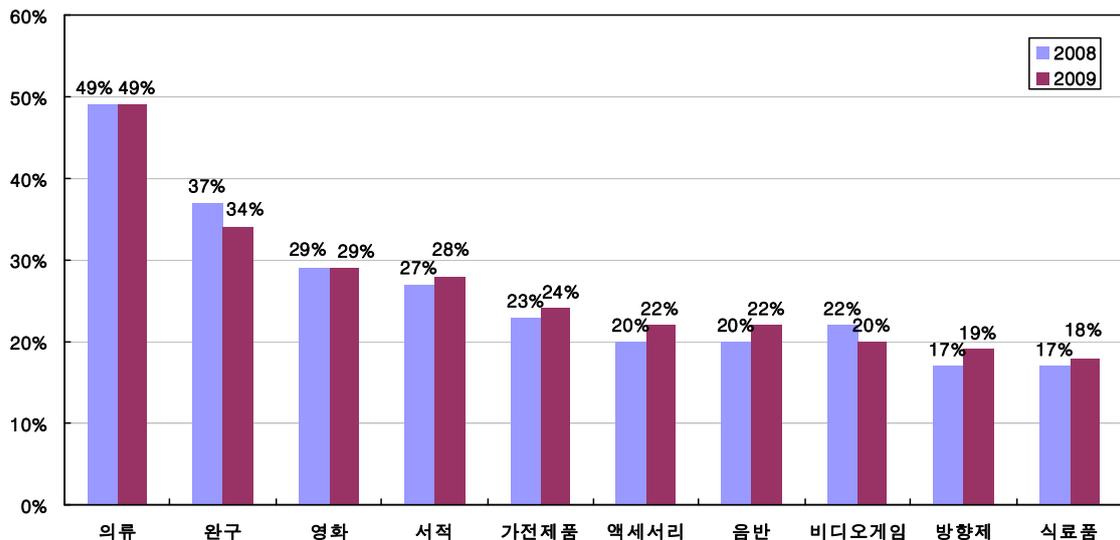
- 연말 선물로 게임을 택한 비율은 전체의 20%로 작년 같은 시점의 22%보다 소폭 감소했으며, 완구류를 택한 응답자 역시 작년의 37%에서 34%로 다소 줄어들었음
- 이에 비해 책, 가전제품, 음반, 음식류는 각각 1% 가량 증가했으며 의류나 영화를 택한 비율은 작년과 큰 차이가 없었음

시사점

◆ 게임 업계는 이번 연말 특수를 기점으로 콘솔게임 시장의 반등이 본격화될 것으로 기대하며 다수의 신작을 준비하고 있으나, 소비자 지출심리가 회복되지 않는 한 상반기부터 이어진 부진을 털어낼 수 있을지는 미지수

- 실제로 이번 NPD 조사에서는 지난해보다 연말 선물 비용을 적게 지출할 것이라는 답변이 30%를 차지, 2008년의 26%에 비해 4% 가량 증가했음

Chart 연말 선물 구매 의향 설문조사 결과



[출처] NPD Group, 스트라베이스 재구성

PC를 닮아가는 Xbox... 각종 SNS에 부분 유료화 게임까지 도입

MS, SNS 애플리케이션과 부분 유료화 레이싱게임 연내 출시

- ◆ MS가 자사 콘솔 전용 온라인 게임 서비스인 Xbox Live에 SNS 지원용 애플리케이션을 조만간 도입할 계획
 - MS의 Xbox 360용 SNS 애플리케이션은 Facebook, Twitter, Last.fm 등 일부 인기 서비스로 초기 라인업을 갖추 전망이며 영국 공식 사이트에 11월 17일로 출시 날짜까지 언급돼 있어 연내 공개 가능성이 짙음
 - SNS 수용을 위한 소프트웨어 기반 작업은 지난 8월 실시된 Xbox Live 업데이트를 시작으로 이미 상당 부분 진행된 상태이며, 해당 애플리케이션에 대해서는 당분간 일부 사용자를 대상으로 비공개 테스트를 진행할 계획이라는 것이 MS의 전언
- ◆ 아울러 MS는 연말 시즌에 맞춰 부분 유료화 레이싱게임 'Joyride'도 Xbox Live를 통해 출시할 예정
 - 지난 9월 말 개최된 Tokyo Game Show 2009 박람회를 통해 소개된 'Joyride'는 부분 유료화 게임을 콘솔 플랫폼에서 본격적으로 도입하는 첫 사례로 꼽히며, 기본적인 게임 방식과 유료 아이템 구성은 '카트라이더' 같은 PC 기반 온라인 게임과 상당 부분 유사할 전망
 - 사용자 전체의 경험치가 일정 요건을 만족시켰을 경우 숨겨진 경주코스가 개방되는 '커뮤니티 보상' 시스템도 적용될 예정

배경

- ◆ Xbox 360을 거실의 엔터테인먼트 허브로 정착시키겠다고 공언해온 MS가 전세계 인터넷 이용자들의 새로운 소통 채널로 부상한 SNS를 자사 온라인 서비스에 포함시키기로 결정한 것은 사실상 당연한 귀결이라 할 수 있음
- ◆ 레이싱 온라인 게임 'Joyride'는 MS가 추진해온 수익 다각화의 일환이며 그 성과 여하에 따라 '마비노기' 같은 써드파티 타이틀의 Xbox Live 입성 가능성도 점쳐볼 수 있음
 - MS는 이미 225종 이상의 저가형(10달러 내외) 다운로드 게임으로 고가형 패키지 게임 일변도의 종전 전략에서 탈피했고, 최근에는 TV 프로그램을 본뜬 사용자 참여형 서비스 '1 vs 100'으로 광고 기반 BM의 수익성도 검증하기 시작

 www.xbox.com

Apple, iPhone용 무료게임에도 아이템 유료판매 지원



● 애플리케이션 내 결제, 무료 게임 등으로 확대

- ◆ Apple이 App Store 무료 애플리케이션에 대해서도 이른바 ‘in-app purchase’를 지원하기 시작했다고 iPhone 관련 뉴스 전문 웹진 MacWorld가 지난 10월 16일 보도
 - ‘In-app purchase’는 각종 부가 콘텐츠를 해당 애플리케이션 자체에서 직접 구매할 수 있도록 지원하는 기능으로 종전에는 유료 애플리케이션에만 허용됐음

● 의의 및 배경

- ◆ Apple의 이 같은 정책 변경은 게임 자체를 무료로 배포하고 각종 부가 콘텐츠로 수익을 올리는 ‘부분유료화’ BM이 iPhone/iPod 플랫폼으로까지 확산될 것임을 시사
 - 실제로 iPhone 게임 전문 개발사 Ngcomο는 멀티플레이 슈팅게임 ‘Eliminate’를 시작으로 부분유료화 모델 도입에 착수할 뜻을 밝힘
 - 애플리케이션 내 결제가 지원되기 이전에는 iPhone용 무료게임의 수익원이 사실상 광고밖에 없었던 탓에 게임의 인기가 개발사 매출로 전환되지 못하는 경우가 많았음
 - 게임 카테고리의 경쟁 격화로 유료 타이틀의 평균 가격이 지속적으로 낮아지고 있는 App Store의 상황을 감안할 때 부분유료화 등 제3의 수익모델은 더욱 의의가 있음
- ◆ 무료 게임으로의 ‘in-app purchase’ 지원 확대는 아시아 시장에서 온라인게임이 그랬던 것처럼, iPhone용 게임의 불법복제에 대한 대응책으로도 해석 가능
 - 최근 개최된 GDC China 행사 당시, Ngcomο의 관계자는 자사 iPhone 게임의 불법복제율이 출시 첫 주에만 50~90%에 달하는 실정이라고 토로



www.apple.com/iphone

Walmart, 온라인으로 중고게임 판매

● 美 중고게임 시장, 또 하나의 대형 변수 가세



- ◆ Amazon, Toy 'R' Us, Best Buy에 이어 또 하나의 대형 유통업체인 Wal-Mart가 10월 초 온라인을 통한 중고게임 판매에 돌입했음
 - Wal-Mart는 미국 전역에 매장을 보유한 소매체인이나, 오프라인이 아닌 온라인을 통해 중고게임을 판매한다는 점에서 여타 경쟁사와는 차이가 있음
 - Wal-Mart는 지난 여름부터 일부 매장(77개소)에 중고게임 매입을 위한 키오스크(kiosk)를 설치, 중고게임 시장 진출 의사를 사실상 드러낸 바 있음
 - 해당 게임들은 신품 대비 30% 가량 싼 값에 판매되며 3주간의 보증기간이 적용됨

● 배경 및 전망

- ◆ 미국 중고게임 시장은 지속적인 성장세를 구가하며 신품 패키지 시장의 위축과는 대조를 보여왔고, 선두 주자인 GameStop을 중심으로 다수의 대형 유통업체가 가세하면서 경쟁 강도가 높아지고 있음
 - 그러나 투자은행 Wedbush Morgan의 Michael Pachter 애널리스트는 'GameStop의 중고게임 고객층(주로 미취업 젊은 남성)을 후발 사업자들이 급속히 잠식하리라고는 예상하기 어렵다'고 진단
 - 한편, GameStop의 경우도 지난 8월 1일 마감된 자사 회계연도 2/4분기 순익은 전년동기대비 32% 감소한 3,870만 달러에 그쳐 중고게임 시장 역시 경기 불안에서 완전히 자유로울 수 없음을 시사



www.walmart.com

콘솔게이머, 해킹 위협에 이미 직접 노출

● 콘솔기반 온라인서비스, 개인정보 보안 강화 시급

- ◆ 보안연구소 FaceTime Security Lab의 한 연구원이 지난 10월 6일부터 이틀간 캐나다 토론토에서 개최된 SecTor security conference에 참석, 콘솔게임기 전용 온라인서비스가 이미 해킹의 표적이 되고 있다고 경고했음
 - 특히 1,700만 명 이상의 유료결제 회원을 보유하고 있는 Xbox Live의 경우, 게이머 포인트가 높은(즉, 콘텐츠 이용 빈도가 높은) 계정들의 결제 관련 정보 등이 이미 불법 시장으로 유출되고 있는 실정
 - 현재 Xbox Live는 게이머들의 누적 점수가 일괄적으로 노출되는 방식이어서 해커들의 '타겟 설정'이 매우 쉬움(게이머들의 점수는 mygamercard.com 같은 관련 통계 사이트에서 손쉽게 확인 가능)
 - 일단 타겟을 정한 해커들은 MS 고객센터로 전화를 걸어 해당 계정의 소유주를 자처하고 관련 정보를 요청하거나 MS를 사칭해 유저에게 직접 ID와 비밀번호를 묻는 등 다양한 방법을 동원

● 악인적 공격 가능성도 배제 못해

- ◆ Xbox Live 같은 콘솔게임기용 온라인서비스는 게임을 플레이 중인 유저에게 특정 데이터를 반복적으로 보내 괴롭히는 식의 DoS형 공격에도 노출돼 있음
 - '친구 요청'을 무한 반복해 특정 플레이어를 괴롭히는 공격은 Xbox Live에 친구요청 횟수 제한이 생기면서 일단 진정된 상태이나, 게이머의 네트워크를 추적해 공격함으로써 플레이 시에 랙을 유발시키는 등의 문제는 여전히 남아 있음
 - 이 같은 현실적 피해에도 불구하고 콘솔기반 온라인서비스의 사용자 정보 보안은 아직 PC에 비해 취약한 편

 www.sector.ca

美 게임업체 Vicious Cycle, 자사 게임엔진으로 첫 PSP Mini 타이틀 제휴

● Vicious Engine, 다운로드 전용 저가 게임에 첫 공급



- ◆ 미국의 게임업체 Vicious Cycle이 자사 미들웨어 Vicious Engine으로 캐주얼게임 개발사 Frima Studio와 PSP Mini용 다운로드 타이틀 관련 제휴를 체결한 사실이 게임뉴스 전문 웹진 Gamasutra를 통해 지난 10월 14일 보도됐음
 - Vicious Engine은 종전에도 UMD 기반의 PSP 타이틀(Vicious가 개발하고 D3 Publisher가 발매한 'Dead Head Fred', Totally Games가 개발하고 Sega가 발매한 'Alien Syndrome' 등)에 이용된 적이 있으나, 다운로드 전용으로 발매될 PSP Mini용 저가 게임과 관련해 라이선스 계약이 체결되기는 이번이 최초
 - Frima Studio는 향후 출시될 전략게임 'Zombie Tycoon'에 Vicious Engine을 적용할 계획
 - 지난 2005년 1월 첫 버전이 출시된 Vicious Engine은 렌더링, 사운드, 물리효과, 광원효과 등 게임의 다양한 요소를 포괄하는 미들웨어로 지난 3월 개최된 Game Developer Conference에서 차기 버전이 공개됐음
 - 현재 Vicious Engine은 MS Windows, PS3, PS3, PSN, Xbox, Xbox 360, Xbox Live Arcade, Nintendo GameCube, Wii, WiiWare, PSP 등 다양한 플랫폼에 맞춰 여러 버전이 출시된 상태

● 의의 및 배경

- ◆ 예산의 제약이 심한 저가형 다운로드 게임 시장에서 외부 엔진 채택을 위한 라이선스 계약이 체결된 것은 다소 이례적이며, 이는 게임 단말의 성능 향상에 맞춘 저가 게임의 고급화를 시사
- ◆ 이번 제휴와 관련, Frima Studio의 제품담당 책임자인 Martin Brouard는 “'Vicious Engine'을 기반으로 PSP의 성능을 최대한 활용할 수 있는 게임을 제작, 수많은 여느 게임들과의 차별화를 실현할 것'이라고 언급



www.viciouscycleinc.com

美 대학, 게임 관련 학과 개설 열기 확산



● 게임 관련 학과, 지난해에 비해 27% 급증

- ◆ 美 게임협회 중 하나인 ESA(Entertainment Software Association)가 미국 내 대학에 이미 254개의 게임 관련 학과가 개설됐다고 지난 10월 4일 발표
 - ESA의 조사에 따르면 2008년 이후 신설된 게임 관련 학과는 전년 대비 27% 증가한 54개
 - 지역별로는 주요 게임업체들이 밀집해 있는 캘리포니아주(州)가 46개의 게임 관련 학과를 보유해 최다 지역으로 꼽혔으며, 뉴욕시(21개), 텍사스주(20개), 플로리다주(19개)에도 적지 않은 수의 게임 학과가 개설돼 있음

● 배경 및 전망

- ◆ 이 같은 관련 학과 급증은 게임이 주류 엔터테인먼트로 위상을 높이고 있음을 단적으로 방증한다는 것이 ESA의 평가
 - ESA의 최근 조사(2009 Essential Facts about Computer and Video Games) 결과, 미국 가정 중 68%가 게임을 즐기고 있고 콘솔게임기를 보유하고 있는 가정도 42%에 달함
- ◆ 아울러 ESA는 '오늘날 게임은 엔터테인먼트로서 뿐만 아니라 교육이나 직원훈련 용도로도 널리 사용되고 있는 추세'라며 '실제로 70% 가량의 메이저 업체들이 게임 등의 양방향 소프트웨어를 직원 교육에 활용하고 있고, 75% 정도는 향후 3~4년 내에 이 같은 방식을 더욱 확대할 계획'이라고 설명
- ◆ 게임의 대형화 및 전문화 추세에 따라 필요 인력이 점차 증가하고 있는 만큼 게임 관련 학과는 앞으로도 더욱 늘어날 전망

 www.theesa.com

美 법원, 체로키족의 포커게임기 독점 운영권 놓고 적법 여부 심사 中

● North Carolina 州 항소법원, 관련 공판 진행

◆ 미국 North Carolina 州 항소법원이 Cherokee 인디언들의 비디오 포커게임기 독점 운영을 허용한 2006년 주의회법에 대한 적법 여부 심사를 위해 지난 10월 14일 관련 공판을 진행했음

- Wake 카운티 소재 1심 법정은 해당 법에 대해 연방법에 위배된다는 판결을 지난 2월 내렸으나, 당시 담당 판사인 Howard Manning은 그 이상의 판결(비디오 포커게임기의 합법화 내지는 전면 금지)을 유보했음

● 쟁점: 형평성 對 사외적 약자 보호

◆ [원고 측 주장: 헌법적 형평성에 위배] 게임기 벤더 McCracken과 Amick를 대표해 이번 재판을 청구한 Hugh Stevens 변호사는 특정 집단이 거주하는 단 한 개 지역(county)에만 이 같은 게임기를 허용하고 나머지 100여 개 지역 모두에 대해서는 금지 방침을 고수하고 있는 것은 공익에 합치하지 않을 뿐더러 미국 헌법정신에도 위배된다고 역설

- 아울러 문제의 2006년 주의회법은 당시 주지사인 jim Hunt가 Cherokee 인디언들과의 관련 교섭을 진행하지 않은 채 통과된 것이어서 미연방 Indian Gaming Regulation Act에 규정된 절차에도 맞지 않다는 것이 Stevens 변호인의 주장

◆ [주의회 측 주장: 인디언 생존권 보장 필요] North Carolina 州를 대표해 공판에 참석한 Mark Davis 법무차관은 ‘비디오게임기 영업의 예외적 허용 여부는 엄연히 주의회의 권한 내에 있으며, 해당 법은 Cherokee 부족의 생활 향상에 일조해왔다는 점에서 미연방 Indian Gambling Act의 취지에도 부합한다’고 항변

- Cherokee족은 포커게임기 등으로 구성된 카지노 운영을 통해 1,800명 가량의 고용 효과를 내고 있으며, 매년 부족 구성원 1인당 수천 달러의 수익을 내 경제적 자립을 실현해가고 있다고 Mark 차관은 강조

◆ 이번 재판은 13년간 영업금지 품목으로 묶여있는 비디오 포커게임기의 합법화 여부와도 관련된 것이어서 판결까지는 상당한 시일이 소요될 전망

캐나다 게임 소비자, 40%가 최근 6개월간 총동구매 경험...NPD

● 게임 총동구매 급증

- ◆ 시장조사업체 NPD가 캐나다에 거주하는 게이머 2,429명을 대상으로 최근 실시한 설문 결과, 전체의 40% 가량이 지난 6개월간 총동적으로 게임을 구매한 적이 있다고 응답
 - 캐나다 게임 소비자의 거의 절반인 여성의 경우, 전체 총동구매자의 46%를 차지하고 있음에도 계획구매자 사이에서의 비중은 37%에 불과해 남성과의 행태적 차이를 시사
 - 총동구매자의 85%는 온라인이 아닌 오프라인 매장에서 게임을 구매하며 제품 패키징에 민감한 편
 - 반면, 예약구매로 게임을 샀다는 응답은 3%에 그쳤음

● 시사점

- ◆ 이처럼 총동구매 비율이 늘고 있는 것은 중고게임 같은 ‘저렴한 대안’을 찾는 소비자가 많아졌기 때문으로 풀이됨
 - 실제로 최근 6개월간 총동구매자 1인당 게임 지출은 27.19 캐나다달러(25.89 달러)로 계획구매자의 42.97 캐나다달러(40.92 달러) 대비 2/3 수준
 - 전체 응답자의 30% 이상은 최근 6개월간 하나 이상의 중고게임을 구입했고 90%는 향후 중고게임을 구입할 의향이 있음
 - 같은 기간 동안 게임 지출액이 10~20 캐나다 달러에 불과한 응답자는 전체의 43%에 달했음

STAT **Wii Play, 북미 콘솔게임 시장 역대 베스트셀러 1위 등극**

Wii Play, 지난 10년간 가장 많이 팔린 콘솔 게임

- ◆ 시장조사업체 NPD Group의 발표에 따르면, Nintendo의 ‘Wii Play’가 지난 2000년 1월부터 올해 8월까지 약 10년간 발매된 게임을 통틀어 북미 콘솔게임 부문 최다 판매량을 기록한 것으로 나타났음
 - ‘Wii Play’(컨트롤러 포함)는 2006년 출시 이후 올해 8월까지 북미에서만 1,110만 장 가량 판매됐고, 지난 5월에는 전세계 판매량 2,300만 장을 돌파하기도 했음
 - 2위를 차지한 ‘Guitar Hero III: Legends of Rock’의 북미 누적판매량은 PS2, PS3, Wii, Xbox 360 버전 합산 1,030만 장이며, 해당 발매사인 Activision은 ‘Guitar Hero’ 관련 타이틀로 올해 5월까지 20억이 넘는 매출을 올린 것으로 알려짐
 - ‘Grand Theft Auto: San Andreas’(980만 장), ‘Call of Duty 4: Modern Warfare’(850만 장), ‘Wii Fit’(밸런스 보드 포함, 790만 장)은 각각 3,4,5위 차지
 - 이외에도 ‘Madden NFL 07’, ‘Grand Theft Auto: Vice City’, ‘Madden NFL 08’, ‘Call of Duty: World at War’, ‘Halo 2’ 등이 10위권 내에 포함됐음

Chart 북미 콘솔게임 시장 판매량 순위 (2000.1~2009.8) (단위: 장)

순위	항목	출시연도	플랫폼	누적판매량
1	Wii Play (컨트롤러 포함)	2006	Wii	1,110만
2	Guitar Hero III: Legends of Rock	2007	PS2/PS3/Wii/X360	1,030만
3	Grand Theft Auto: San Andreas	2004	PS2/Xbox	980만
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	2007	DS/PS3/X360	850만
5	Wii Fit (밸런스 보드 포함)	2008	Wii	790만
6	Madden NFL 07	2006	GC/GBA/PSP/PS2/PS3/Wii/Xbox/X360	-
7	Grand Theft Auto: Vice City	2002	PS2/Xbox	-
8	Madden NFL 08	2007	GC/PSP/PS2/PS3/Wii/Xbox/X360	-
9	Call of Duty: World at War	2008	DS/PS3/X360/Wii	-
10	Halo 2	2004	Xbox	-

[출처] NPD Group, 6~10위의 판매량은 발표하지 않음

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (10월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.10.4~10.10) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii		185,189	+10%	25,087,777
	DS		148,976	-10%	38,391,219
	Xbox360		79,925	+4%	18,663,458
	PlayStation 3		78,820	-7%	9,756,975
	PSP		46,505	-19%	17,584,553
	PlayStation 2		25,682	-1%	51,014,955
SW	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	239,148	신규	239,148
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	150,189	-11%	25,052,777
	NBA 2K10 (X360)	2K Sports	145,588	신규	145,588
	Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)	Square Enix	118,317	-56%	383,498
	Halo 3: ODST (X360)	Microsoft	115,092	-64%	2,104,774
	Demon's Souls (PS3)	Atlus	105,752	신규	105,752
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	104,485	-20%	2,013,378
	Operation Flashpoint: Dragon Rising (X360)	Codemasters	93,884	신규	93,884
	NBA 2K10 (PS3)	2K Sports	90,711	신규	90,711
	NBA Live 10 (X360)	EA Sports	56,900	신규	56,900

[출처] VG Chartz

STAT 美 PC게임 판매순위 (9월)

Table 美 PC게임 판매량 (2009. 9. 1~2009. 9. 30)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Aion	MMORPG	NCsoft
2	The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
3	Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios/Atari
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard
5	Aion Collector's Edition	MMORPG	NCsoft
6	Mumbo Jumbo Assortment	Puzzle	Mumbo Jumbo
7	The Sims 3 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
8	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
9	Real Deal Slots Treasures of the Far East	Puzzle	Phantom EFX
10	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard

*2009년 7월부터 NPD에서는 월간 통계만을 발표

[출처] NPD Group

STAT 북미 MMO게임 이용순위 (10월 넷째 주)

Table		美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 10. 19 기준)		
순위	게임명	퍼블리셔	이용시간	
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	365,465	
2	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	62,892	
3	Guild Wars	NCsoft	18,880	
4	Silkroad Online	Joymax	14,374	
5	Eve Online	CCP	14,203	
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	12,111	
7	The Lord of the Rings Online	Turbine	9,642	
8	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	9,021	
9	Metin 2	Gameforge	8,786	
10	MapleStory	Nexon	7,647	

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (10월 넷째 주)

Table		App Store 인기게임 순위 (2009. 10. 19 기준)			
구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Tap Revenge 3	Tapulous	Action	\$0.99
	2	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	\$0.99
	3	Backbreaker Football	NaturalMotion	Action	\$0.99
	4	Fling!	CandyCane	Board	\$0.99
	5	Cartoon Wars	BLUE	Action	\$0.99
	6	Bejeweled 2	PopCap Games	Family	\$2.99
	7	Frogger	Konami	Arcade	\$0.99
	8	Bloons Tower Defense	Digital Goldfish	Arcade	\$2.99
	9	Shrek Kart™	Gameloft	Arcade	\$4.99
	10	F.A.S.T. -- Fleet Air Superiority Training!	SGN	Action	\$0.99
무료	1	Line Up FREE	LabPixies	Arcade	-
	2	Fling (free)	CandyCane	Board	-
	3	World War™ - 45 Honor Points	Storm8	Adventure	-
	4	Hangman Classic Free	VirtueSoft.com	Puzzle	-
	5	BeerPong (Beirut) FREE	Corey Ledin	Simulation	-
	6	SlapStar Lite	D&Tech7	Action	-
	7	Touch Hockey: FS5 (FREE)	FlipSide5	Arcade	-
	8	UNO™ - FREE	Gameloft	Board	-
	9	Haunted 3D Rollercoaster Rush FREE	Digital Chocolate	Action	-
	10	Paper Toss	Backflip Studios	Action	-

[출처] Apple.com