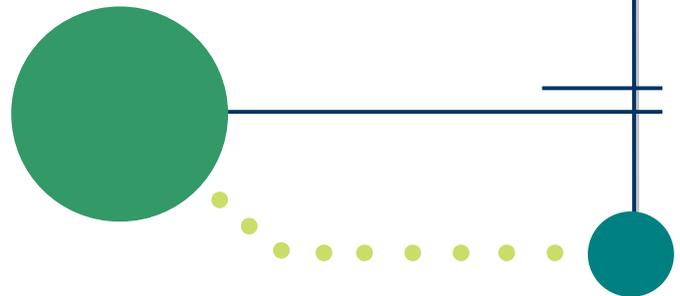




북미 게임 시장 동향

- 올해 美 콘솔 소프트웨어 시장, 전년대비 5% 마이너스 성장 유력
- 온라인게임, 개인정보 입수 위한 웜(worm) 공격 증가세...MS
- Xbox 360에 이어 PS3도 Netflix의 영화 스트리밍 서비스 지원
- EA, 영화에서 동화책까지 포괄하는 사업다각화 추진 中
- Activision 올해 실적 낙관 못해...콘솔시장 위축 속에 음악게임도 판매 난조
- 소비자간 아이템 거래의 최고 인기 품목은 가상화폐...PlaySpan
- Interplay, 'Fallout' 관련 판권 갈등으로 Bethesda 맞고소
- 소셜게임 개발사 Watercooler, 550만 달러 규모의 2차 투자 유치
- 美 배우노조, 게임 관련 신규 계약체계 수립 예고
- **STAT** 디지털 다운로드 이용율, 美 콘솔게이머 40% 육박...TNS
- **STAT** 美 콘솔 HW&SW 판매량 (10월 넷째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (9월)
- **STAT** 북미 MMO게임 이용순위 (11월 첫째 주)
- **STAT** App Store 인기게임 순위 (11월 첫째 주)



올해 美 콘솔 소프트웨어 시장, 전년대비 5% 마이너스 성장 유력

● 콘솔게임 시장, '불경기 면역론' 붕괴

- ◆ 美 투자은행 Wedbush Morgan의 비디오게임 전문 애널리스트 Michael Pachter는 올해 美 콘솔게임 소프트웨어 시장규모가 작년 대비 5% 가량 위축될 것으로 전망
 - 올해 초까지만 해도 Michael Pachter를 비롯한 여러 비디오게임 전문가들은 '소비자의 지갑이 얇아져 실외 활동이 어려워질수록 게임 구매량은 늘어날 것'이라며 '불경기 면역론'에 근거한 콘솔게임 시장의 선전을 낙관한 바 있음

● 배경과 전망

- ◆ 전문가들의 '불경기 면역론'과는 달리, 미국 콘솔게임 시장은 경기 불안과 신작 감소에 따른 소비자 피로감이 겹쳐 연속적인 위축세를 나타냈음
 - 시장조사업체 NPD에 따르면 미국 콘솔게임 시장 규모는 올해 들어 9월까지 전년동기대비 12% 가량 줄었고, 3월부터 8월까지를 비교하면 전년동기대비 21% 급감했다는 것이 Michael Pachter의 전언
 - 시장 성장을 견인해온 Wii 판매량이 주춤하면서 관련 소프트웨어의 연말 성적조차 낙관할 수 없는 실정
- ◆ 단, 내년에는 Wii 등 주요 콘솔게임기의 가격 인하가 하드웨어 보급을 촉진할 것이 유력하고 주요 신작들도 다수 출시될 예정이어서 올해 대비 두 자릿수 가량의 시장 성장이 무난할 것이라고 Michael Pachter는 부연

온라인게임, 개인정보 입수 위한 웜(worm) 공격 증가세...MS

🌐 악성 프로그램 공격 횟수 최근 6개월간 156% 급증

- ◆ Microsoft가 최근 발표한 보안 관련 보고서 ‘Security Intelligence Report’에 따르면, ‘World of Warcraft’를 비롯한 인기 온라인게임 상당 수가 웜(worm) 프로그램 등의 악성 소프트웨어로부터 현실적인 위협을 받고 있는 것으로 파악됐음
 - 이번 조사 결과, 특히 웜 프로그램의 일종인 ‘Taterf’는 ‘WoW’, ‘Lineage’, ‘Cabal Online’ 등 인기 온라인게임을 주요 타겟으로 삼아 지난 6개월 동안에만 490만 대의 PC를 공격한 것으로 추정됨
 - 이는 그 이전의 6개월간에 비해 무려 156% 급증한 것으로 온라인게임에 대한 위협이 날로 증가하고 있음을 단적으로 반영

🌐 위험성

- ◆ 문제의 Taterf 웜은 온라인게임의 로그인 관련 정보를 수집하는 것이 특징이며, 특정 속주 없이 자체 복제되는 특성상 USB 저장매체를 통해 다수의 PC로 쉽게 확산될 수 있음
- ◆ 특히 ‘WoW’와 같은 정액제 게임의 경우, 도난 당한 계정정보가 해당 결제 계좌번호의 유출로도 귀결될 수 있음
 - 이 같은 피해와 위험성에 대응하기 위해서는 게임 관련 업체와 소비자 공동의 노력이 필요하며, 외부 저장장치 이용 관련 가이드라인을 설정/실천하고 백신 소프트웨어 업데이트 등을 일상화하는 것도 그 일환일 수 있다고 MS는 조언

Xbox 360에 이어 PS3도 Netflix의 영화 스트리밍 서비스 지원

● Netflix, PS3 사용자에게도 영화 스트리밍 서비스 제공



- ◆ 우편배송 DVD 대여 사업자 Netflix가 Sony의 PS3 콘솔을 통해 영화 스트리밍 서비스를 제공할 것이라고 지난 10월 말 발표
 - PS3 유저는 11월부터 무료 배송되는 관련 디스크로 Netflix 이용을 위한 각종 옵션을 설정한 후 스트리밍 서비스를 이용할 수 있으며 내년부터는 디스크 대신 펌웨어 업데이트를 통한 온라인 설정도 지원될 예정

● 의의 및 전망

- ◆ Sony는 Netflix와의 이번 제휴로 소매형 콘텐츠에 치중됐던 종전의 약점을 보완하고 MS와 대등한 동영상 라인업을 구축했음
 - Netflix는 이미 지난해 11월부터 Xbox Live에 비디오 스트리밍 서비스를 개시, 자사의 DVD 대여 서비스에 유료 가입한 Xbox Live 보유자들을 대상으로 약 1만 7,000여 편의 영화 및 TV프로그램 콘텐츠를 제공하고 있음
 - 단, Xbox 유저가 프리미엄 요금제인 Xbox Live Gold(年 50 달러)에 가입해야만 Netflix의 서비스를 이용할 수 있는 데 반해, PS3 유저는 기존 Netflix 회원이라면 누구든 무료로 서비스 이용이 가능
 - 이에 대해 MS 측은 각종 SNS와 미디어 서비스를 지원하는 Gold 멤버십 특유의 이점이 있기 때문에 PS3가 제공하는 온라인 서비스인 PSN(PlayStation Network)과의 단순 비교는 어렵다는 입장
- ◆ Netflix의 Reed Hastings CEO는 "궁극적으로 모든 게임 콘솔, 모든 블루레이 플레이어, 모든 인터넷 TV로 서비스 제공범위를 넓히는 것이 목표"라고 언급한 바 있고, 실제로 PS3/Wii 관련 서비스 준비를 위한 책임자도 임명한 상태여서 또 한 차례의 서비스 확대를 예고하고 있음

 www.netflix.com

EA, 영화에서 동화책까지 포괄하는 사업다각화 추진 中

EA, 게임 퍼블리셔를 넘어 종합 미디어 기업으로 지향



- ◆ Electronic Arts(EA)가 자체 타이틀 소재 만화책 출판 계약 등을 잇따라 체결하며 OSMU(one-source, multi-use) 전략 실험에 나서고 있음
 - 지난 7월 공개된 내용에 따르면 EA 산하 개발사이자 'Baldur's Gate'로 유명한 BioWare의 SF 액션게임 'Mass Effect'는 美 출판사 Dark Horse Comics를 통해 내년 1월 경 만화책으로 출간될 예정
 - 이어서 지난 10월, EA는 미국의 또 다른 출판사인 IDW Publishing과 제휴, 판타지 RPG게임 'Dragon Age(개발사: BioWare)'와 3인칭 슈팅게임 'Army of Two(개발사: EA Montreal)' 소재 만화를 내년 1월부터 오프라인 서점과 Apple iTunes를 통해 월간으로 출시
 - 11월 초 출시된 'Dragon Age'는 소설과 보드게임 형태로도 이미 출시됐고, 'Army of Two'는 Universal Pictures를 통해 영화화를 앞두고 있음
- ◆ 한편, EA는 영국의 유명 출판업체 2개社(Egmont Press, Penguin Books)와 제휴, 이번 연말을 겨냥해 Nintendo DS용 동화책 타이틀도 출시할 예정이어서 디지털 기술업체로서의 사업 다각화도 예고하고 있음
 - 지난 10월 발표된 관련 자료에 따르면 EA는 'The Enchanted Wood', 'Artemis Fowl', 'Too Ghoul For School' 등 6~8편의 동화에 NDS의 터치스크린 기능을 접목할 계획

의의

- ◆ EA의 이 같은 행보는 새로운 활로를 찾기 위한 실험인 동시에 로열티 지출이 상대적으로 많았던 수익구조상의 불리함을 개선하는 측면에서도 의미를 지님
 - 지금까지 EA는 '반지의 제왕'이나 '해리포터' 같은 유명 원작을 게임에 차용한 사례가 많았던 탓에 같은 매출을 올리더라도 Activision에 비해 순익이 적을 수밖에 없었음
 - 매년 시리즈로 출시하고 있는 각종 스포츠게임들 역시 해당 프로리그들과의 판권 제휴가 얽혀 있어 로열티 부담이 크기는 마찬가지이고, 경우에 따라서는 개별 선수와의 초상권 분쟁 위험까지 안고 있음
 - 한편, 'Army of Two'와 'Mass Effect' 같은 기존 인기게임 소재 만화책은 후속작 출시까지의 시기적 공백을 메워줄 틈새상품으로도 의의가 있음

 www.ea.com

Activision 올해 실적 낙관 못해...콘솔시장 위축 속에 음악게임도 판매 난조

● 美 음악게임 판매량 저조세 뚜렷

- ◆ 콘솔게임기용 최신 음악게임의 미국 시장 판매량이 올해 들어 예상 외로 저조한 수준에 머물고 있어 Activision Blizzard 등 관련 업체의 실적을 낙관하기 어려운 실정이라고 美 투자은행 Cowen Group의 Doug Creutz 애널리스트가 전언
 - 음악게임 시장의 전반적인 판매 난조를 감안할 때, Activision Blizzard의 3개 신작('Guitar Hero 5', 'DJ Hero', 'Hand Hero')을 합한 올해 매출은 당초 예상치인 4억 800만 달러의 절반에도 못 미치는 1억 9,900만 달러에 불과할 것이라고 Doug Creutz는 부연
 - 일례로 지난 10월 출시된 'DJ Hero'의 4분기 판매량은 60만 장에 그쳐 종전 예상치인 160만 장을 크게 밑돌 전망
 - EA가 출시한 경쟁작 'Beatles: Rock Band'는 전설적인 인기 밴드를 앞세워 비교적 선전하고 있는 편이나 당초 기대만큼의 판매고를 올리지 못하기는 마찬가지

● 배경 분석

- ◆ 충성도 높은 팬층을 거느리고 있는 기존 하드코어 게임들은 경기 불안기에도 일정 수준의 판매량을 지켜낼 수 있으나, 음악게임 같은 매스마켓형 타이틀은 다양한 연작이 출시되더라도 종전 만큼의 인기를 얻기가 어려움
 - 한때 막대한 판매고를 올렸던 'Guitar Hero' 시리즈의 경우도 당시의 입소문 등으로 인해 발생했던 일회성 구매자들을 제외하면 실질적으로 충성도가 높은 팬은 많지 않을 수 있음

소비자간 아이템 거래의 최고 인기 품목은 가상화폐...PlaySpan

2/3 가량의 소비자 가상화폐 판매 경험 有

- ◆ 시장조사업체 VGMarket과 아이템거래업체 PlaySpan이 공동 조사해 지난 10월 말 발표한 자료에 따르면, 게이머들간의 아이템 거래에서 ‘가상화폐’가 상당한 비중을 차지하고 있는 것으로 드러났음
 - 2,425명의 PlaySpan 이용자(가상아이템 판매자)를 대상으로 실시된 이번 조사에서 응답자의 2/3 가량이 지난 지난 한 해 동안 가상화폐를 판매한 경험이 있다고 답했으며 이를 통해 평균 22 달러를 번 것으로 집계됐음
 - 한편, 가상아이템 판매 경험은 소셜게임 이용자들에게서 절반 정도로 높게 나타난 반면 부분유료게임 이용자들은 그 비율이 1/4 수준에 불과했음
 - 그러나 가상아이템 판매자 1인당 평균 수입액은 부분유료화 온라인게임이 98 달러로 소셜게임(50 달러)의 약 2배에 달했음
 - 아울러 전체 응답자의 31%는 예전에도 가상상품을 판매한 경험이 있다고 답했으며, 39%는 가상아이템 판매에 관심이 있거나 매우 높은 관심을 보였음
 - 한편, 이들 가상상품 판매자의 89%는 남성들로 평균 연령 21세에 年 3만 달러의 가량의 소득 수준을 나타내고 있음
- ◆ 이 같은 자료는 유명 아이템거래업체 PlaySpan의 이용행태가 반영됐다는 점에서 게임업계의 가상아이템 구성 및 관련 수익모델 설정에 일조할 수 있음

 www.vgmarket.com

Interplay, 'Fallout' 관련 판권 갈등으로 Bethesda 맞고소

● 상표권 분쟁에 MMO 타이틀 판권 문제까지 겹쳐 갈등 고조

- ◆ 유명 RPG게임 'Fallout'의 원래 판권사였던 Interplay가 現 판권사이자 해당 라이선스 파트너인 Bethesda를 상대로 지난 10월 맞고소를 제기, 본격적인 법정 공방에 돌입했음
 - [양사간 관계] Interplay는 'Fallout' 판권을 575만 달러에 Bethesda에 매각(2007년), 이후 현재까지 라이선스 방식으로 해당 게임의 구작 시리즈를 판매해왔음
 - [법적공방의 발단] Bethesda는 'Interplay 측이 마케팅/패키지 방식에 관한 사전 조율 없이 'Fallout' 시리즈의 기존 타이틀들을 묶음 판매해 시장에 혼란을 초래했고, 제3자에게 'Fallout' 소재 RPG 보드게임(pen-and-paper RPG) 발매를 무단 허용하는 등 10여 건의 계약 위반을 행했다'며 지난 9월 9일 미국 Maryland 지방법원에 판매금지 신청을 제기했음
 - [Interplay의 대응] 이에 Interplay는 법적 대응을 위한 열흘 간의 유예기간을 청구하고 10월 26일에 별도의 소장을 제출, '문제의 pen-and-paper 게임이 출시되도록 고의적으로 방치한 뒤 나중에야 판권 문제를 제기해 해당 업체(Glutton Creeper Games)로부터 우리가 소송을 당하도록 유도하는 등 신의성실 원칙에 반하는 계약 위반은 오히려 Bethesda가 행했다'며 본격적인 공방에 돌입했음

● 쟁점: 'Fallout' 기반 MMO 타이틀 판권 항방 및 기존 계약 존속 여부

- ◆ Bethesda와 Interplay가 2007년 4월 체결한 자산매각 및 상표권 관련 계약에 따르면 'Fallout' 기반 MMORPG 개발권은 Interplay에 우선적으로 귀속되었다가 해당 요건이 충족되지 않을 경우 Bethesda로 넘어가게 됨
 - 이와 관련, Interplay는 '계약 체결 후 24개월 이내에 최소 3,000만 달러의 자금을 확보해 full-scale 개발에 착수한다는 것이 그 내용이었고, 우리는 이미 실제 플레이가 가능한 데모버전으로 해당 조건의 이행을 증명한 바 있다'며, 'Bethesda가 Glutton의 소송을 유도하고 기존 'Fallout' 시리즈 판매에 지장을 주면서까지 우리를 괴롭히고 있는 것은 해당 판권을 자사의 자매회사인 ZeniMax Online에 넘기기 위한 의도'라고 재차 반박
- ◆ 이번 재판에서 Interplay가 승소해 2007년의 계약이 무효화될 경우, Bethesda는 'Fallout 3' 등 후속작 판매에 대한 로열티로 1,500만 달러를 지불해야 할 전망이나 담당 재판부는 아직 구체적인 의견을 내지 않고 있음

소셜게임 개발사 Watercooler, 550만 달러 규모의 2차 투자 유치

Watercooler Inc., 550만 달러 투자 유치



- ◆ 소셜게임 개발사 Watercooler Inc.가 英 온라인게임 사업자 Betfair 등으로부터 550만 달러의 2차 투자를 유치한 사실이 게임전문 뉴스웹진 Gamsutra를 통해 지난 10월 26일 보도됐음
 - 이번 투자로 Betfair 북미지사의 Gerard Cunningham 사장은 Watercooler 이사회의 일원이 되었음
 - 지난 2008년 5월 400만 달러를 투자한 Canaan Partners 역시 이번 출자에 참여
- ◆ Watercooler는 이번에 확보한 자금을 Facebook 등 SNS 플랫폼을 겨냥한 소셜게임 개발에 투입할 예정

배경



- ◆ Watercooler(California 州 Mountain View 소재)는 지난 2006년 말 영업 개시 이후 현재까지 2,600만 명 이상의 이용자를 확보, 소셜게임 분야의 신흥 주자로 부상하고 있음
 - Facebook용으로 개발된 Watercooler의 최신작 'FanSection Fantasy Football 2009'는 지난 8월까지 30만 명 이상의 유저를 확보했고, 또 다른 Facebook용 타이틀 '2009 Bracket Challenge' 역시 실질 사용자만으로도 170만 명 이상을 유치하며 인기를 끌고 있음
- ◆ Betfair는 Watercooler에 대한 투자를 통해 소셜미디어 분야로의 국제적인 입지 확대를 기대할 수 있음
 - 단, Facebook은 규정 상 사이트 내 어떠한 도박 행위도 인정하지 않기 때문에 Betfair의 투자로 Watercooler가 도박성 콘텐츠를 개발할 가능성은 점치기 어려움



www.watercooler-inc.com



www.betfair.com

美 배우노조, 게임 관련 신규 계약체결 수립 예고



● 게임 관련 성우/배우 임금 인상 임박

◆ 미국텔레비전라디오예술가연맹(AFTRA: American Federation of Television and Radio Artists)이 최근 비디오게임 제작자들과 신규 계약 관련 협상을 진행, 협회 소속 회원들의 승인을 남겨두고 있다고 게임웹진 Gamasutra가 지난 10월 28일 보도

- 신규 계약안이 통과될 경우, 내년부터 성우 포함 연기자들의 임금이 2.5% 가량 인상되며 게임 내 연기/음성녹음과 관련해 'atmospheric performer'라는 직종구분이 신설됨

● 배경

◆ AFTRA는 美 영화배우조합인 Screen Actors Guild(SAG)와 함께 게임 관련 신규 계약을 공동 추진, 올해 10월 초 게임 개발사들과의 협상에서 '상당한 진척'을 거둔 것으로 알려졌다(SAG 측은 회원들의 비준을 남겨두고 있음)

- AFTRA의 Robert Reardon 회장은 '이번 신규 계약을 통해 게임 시장에서 활동 중인 상당수의 회원들이 금전적인 이득을 얻을 수 있을 것으로 기대한다'고 피력

◆ 지난 2005년 AFTRA와 SAG 두 단체는 게임 제작사들을 상대로 파업을 선언했지만 2008년 12월까지를 유효 시한으로 새 계약방식을 비준함으로써 사태를 수습한 바 있음

- Variety의 보도에 의하면, 당시 두 배우단체의 음성작업은 전체 비디오게임의 10~15%를 차지하고 있었는데 여기에는 'Halo'와 'Madden' 등의 대작도 포함돼 있는 것으로 알려졌다
- 당시 계약으로 SAG 소속 배우들은 3%의 임금인상을 실현해 AFTRA와 동등한 수준의 임금을 받게 됐음

 www.aftra.com  www.sag.org

STAT 디지털 다운로드 이용률, 美 콘솔게이머 40% 육박... TNS

美 콘솔게이머의 40% 온라인 다운로드 방식 이용

- ◆ 시장조사업체인 TNS와 게임정보 사이트인 Gameindustry.com의 최근 보고서에 따르면, 美 콘솔게이머의 40% 가량이 디지털 다운로드 방식을 통해 콘솔게임을 구매하거나 관련 콘텐츠를 다운로드 하는 것으로 나타났음
- 미국과 서유럽 지역의 게이머를 대상으로 실시된 이번 조사에서 15% 가량의 유저들이 오프라인 소매점이 아닌 다운로드 방식으로 게임을 구매하고 있다고 응답했음
- 미국 내 최신 3대 콘솔만을 놓고 보면 전체 응답자의 25%가 온라인 다운로드 방식을 통해서 게임을 구입하고 있었는데 이는 PC게이머들(23%)과 거의 비슷한 수준임
- 그러나 영국에서는 디지털 다운로드 이용 비율이 콘솔게이머가 7%, PC 게이머는 14%에 불과했음
- 미국 게이머의 58%는 콘솔게임을, 41%는 PC게임을 이용하고 있으며, 콘솔 게이머의 43%는 디지털 다운로드 방식으로 게임을 구입하거나 관련 콘텐츠를 내려 받는 것으로 나타남
- 콘솔게임기별로는 Xbox 360과 PS3의 온라인 다운로드 이용 비율이 각각 73%와 68%로 높았고, Wii는 46%에 머물렀음

Chart 콘솔 및 PC게이머의 디지털 다운로드 방식 이용비율

항목	미국	영국	독일	프랑스	네덜란드	벨기에
1. 콘솔게이머의 비율	58%	55%	36%	44%	32%	38%
2. 콘솔게이머 대상						
-콘솔게임 및 관련 콘텐츠 다운로드 경험	43%	27%	17%	19%	21%	18%
-콘솔게임 및 관련 콘텐츠 유료구매 경험	40%	25%	13%	16%	15%	14%
주로 이용하는 게임 구매 경로						
-오프라인 상점	47%	44%	52%	46%	50%	55%
-온라인 상점	22%	39%	31%	17%	22%	16%
-온라인 유료 다운로드	16%	7%	6%	6%	8%	9%
3. PC게이머 대상						
온라인 유료 다운로드 주로 이용	23%	14%	9%	16%	9%	12%

[출처] TNS, 2009

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (10월 넷째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.10.18~10.24) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii		189,779	+5%	25,457,759
	DS		132,904	-3%	38,661,375
	PlayStation 3		93,086	-11%	9,995,181
	Xbox360		78,086	-0%	18,820,002
	PSP		41,981	-1%	17,669,132
	PlayStation 2		26,279	+1%	51,067,273
SW	Borderlands (X360)	2K Games	221,814	신규	221,814
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	189,779	+5%	25,457,759
	Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	SCE	148,128	-65%	569,283
	WWE SmackDown vs. Raw 2010 (X360)	THQ	98,410	신규	98,410
	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)	Sega	97,391	+27%	174,145
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	95,048	-20%	2,226,874
	Bakugan: Battle Brawlers (DS)	Activision	92,454	신규	92,454
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	92,085	-23%	420,536
	WWE SmackDown vs. Raw 2010 (PS3)	THQ	73,850	신규	73,850
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	71,106	신규	7,695,974

[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 (11월 첫째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 11. 2 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	329,792
2	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	45,731
3	Guild Wars	NCsoft	24,768
4	Silkroad Online	Joymax	15,193
5	Eve Online	CCP	13,380
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	12,026
7	Dungeons & Dragons Online: Eberon Unlimited	Turbine	10,819
8	The Lord of the Rings Online	Turbine	9,278
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	8,956
10	Dungeon Fighter Online	Nexon	8,074

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (11월 첫째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 11. 2 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격(\$)
유료	1	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	\$0.99
	2	Fling!	CandyCane	Board	\$0.99
	3	Tap Tap Revenge 3	Tapulous	Action	\$0.99
	4	Stick-Fu	Clickgamer	Action	\$0.99
	5	ROCK BAND	Electronic Arts	Music	\$9.99
	6	Bejeweled® 2	PopCap Games	Family	\$2.99
	7	Bloons Tower Defense	Digital Goldfish	Arcade	\$0.99
	8	Bailout Wars	Gameloft	Action	\$0.99
	9	Frogger	Konami	Arcade	\$0.99
	10	5 Minutes to Kill (Yourself)	[adult swim]	Action	\$2.99
무료	1	Real Racing GTI	Firemint	Action	-
	2	Rat On The Run SALE	Donut Games	Action	-
	3	Vampires Live™ - 45 Loyalty points	Storm8	RPG	-
	4	Fling (free)	CandyCane	Board	-
	5	Super KO Boxing 2 Free	Glu Games	Arcade	-
	6	Hangman Classic Free	VirtueSoft	Puzzle	-
	7	Stick-Fu Lite	Clickgamer	Action	-
	8	Link4 Online by PlayMesh	PlayMesh	Board	-
	9	SpongeBob Diner Dash Lite	MTV Networks	Action	-
	10	Spikey's Bounce Around	Donut Games	Action	-

[출처] Apple.com