북미 게임 시장 동향

- 美 10월 콘솔게임 판매량 전년동기대비 19% 하락… NPD
- 모션콘트롤러 기반 콘솔게임, 노인 환자 치료에 효과…美 의료연구소
- Sony의 PS3, 북미 콘솔게임 시장 주도권 확보 가능성 대두
- Xbox 360용 모션콘트롤러 'Project Natal', 내년 11월 출시 예정
- GameStop, 오프라인 매장 통해 다운로드 콘텐츠 판매 예정
- 'Unreal' 엔진 개발사 Epic, 3D 게임개발툴 무료 공개
- 클라우드 기반 게임서비스 OnLive, PC외에 휴대전화 단말기도 지원 예정
- iPhone게임 개발사 Storm8, 개인정보 무단 수집으로 집단소송 직면
- M&A EA, 고강도 구조조정 속에 소셜게임 개발사 Playfish 인수
- M&A 소셜게임 개발사 Playdom, Facebook과 iPhone 공략 위한 M&A 단행
- STAT 美 가정의 14%가 정액제 온라인게임 이용…NPD
- STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 첫째 주)
- STAT 美 PC게임 판매순위 (9월)
- STAT 북미 MMO게임 이용순위 (11월 첫째 주)
- STAT App Store 인기게임 순위 (11월 첫째 주)

美 10월 콘솔게임 판매량 전년동기대비 19% 하락… NPD

10월 美 콘솔게임 시장, HW 및 SW 판매량 모두 감소

- 미국 콘솔게임 시장의 10월 규모가 전년동기대비 19% 감소한 10억 7,000만 달러에 그쳐 지난달에도 연속 침체의 늪에서 벗어나지 못한 것으로 시장조사업체 NPD의 조사 결과 확인됐음
  - [전체적인 시장 위축] 콘솔게임기 하드웨어 매출은 전년동기대비 23% 감소한 3억 8,070만 달러에 그쳤고, 소프트웨어 매출 역시 18% 감소한 5억 7,270만 달러에 머물렀음
  - [PS3의 상대적 선전] 최근 100 달러 가량 가격이 인하된 PS3는 32만 대가 판매돼 지난해 같은 기간에 비해 68%의 판매 신장을 기록했으나, Wii와 Xbox 360 판매량은 각각 50만 9,900만 대와 9,700대에 그쳐 전년동기대비 모두 감소했음
  - [음악게임 여전히 부진] 플랫폼별 소프트웨어 부문에서는 PS3용 독점 타이틀인 'Uncharted 2: Among Thieves'가 57만 3,000만 장으로 가장 많이 팔렸고, 플랫폼 통산 판매량은 'NBA 2K10'이 57만 5,000 장으로 1위를 기록했으나, 한때 게임시장의 성장을 견인했던 음악/댄스 소재 게임 매출은 530만 달러에 그쳐 전년 동기 대비 61%의 급감세를 나타냈음

전망

- 美 콘솔게임시장의 1~10월 누적 매출은 114억 3,000만 달러로 지난해 같은 기간에 비해 13% 위축된 것으로 나타났음
- 시장조사업체 NPD는 '게임 특수 시즌인 연말 판매량을 합하더라도 2009년 한 해 시장규모가 작년의 213억 달러에는 미치지 못할 것'으로 전망
  - 단, 주요 신작들의 잇따른 출시와 3大 콘솔 플랫폼의 가격 인하를 배경으로 일정 수준의 연말 판매량은 기대할 수 있기 때문에 시장 위축 폭이 크지는 않을 전망

모션콘트롤러 기반 콘솔게임, 노인 환자 치료에 효과…美 의료연구소

양방향 콘솔게임, 노년기 질환에 실질적 효과 있어

- 미국의 저명한 의료연구소 Mayo Clinic이 자체 뉴스레터 11월호를 통해 '최신 콘솔게임기가 지원하는 양방향 모션 콘트롤러 기반 게임들이 노년기 환자들의 건강 증진에 유의미할 수 있다'는 주장을 제기
  - 해당 뉴스레터에 따르면 파킨슨병 환자들을 대상으로 실시된 시범 연구 결과, Nintendo Wii를 매주 수 차례씩 꾸준히 즐긴 사람들은 전반적인 운동 능력이 향상됐고 우울 수준도 제로에 가깝게 떨어져 심리적 호전 양상까지 보인 것으로 나타났음
  - Mayo Clinic 연구자들은 모션 콘트롤러를 이용하는 양방향 게임들이 균형감, 눈과 손의 협응력, 문제해결능력, 사교능력 등 다양한 측면에서 환자 치료에 유익할 수 있다는 견해를 제시
  - 휠체어나 목발에 의존해야 하는 환자들도 자신에게 적합한 수준에서 자연스럽게 운동할 수 있는 점이 이들 게임의 장점이라고 의료진은 주장
- 한편, 스코틀랜드에서도 노인 낙상사고 방지 차원에서 70세 이상의 고령자들을 대상으로 Wii Fit의 균형감각 강화 효과를 검증하는 연구가 시행되고 있으며, 음악게임 'Dance, Dance Revolution'을 뇌졸중 발작 경험이 있는 환자들에게 활용하는 별도의 실험도 진행 중임

젊은 사람에게는 운동 효과 미지수

- 그러나 美 운동위원회(American Council on Exercise, 이하 ACE)가 Wisconsin la Crosse 대학과 함께 20~24세 남녀를 대상으로 'Wii Fit'의 운동효과를 측정한 결과는 '실망스러운 수준'이었음이 게임전문웹진 Gamasutra 등을 통해 지난 11월 10일 보도됐음
  - 해당 조사에서는 가장 운동 강도가 높은 조깅 프로그램 'Free Run'과 'Island Run' 조차 30분간 열량 소비량이 체중 60Kg 기준 169Kcal에 불과해 실제 조깅의 189kcal에는 미치지 못했고, 복싱 요소를 가미한 'Rhythm Boxing' 등 여타 종목들은 110Kcal 내외에 머물렀음
  - 그러나 실내에서 비디오게임만을 즐기는 소비자들에게는 이만한 운동량도 도움이 될 수 있다고 ACE의 과학연구책임자인 Cedric X. Bryant는 부연

www.mayoclinic.org

Sony의 PS3, 북미 콘솔게임 시장 주도권 확보 가능성 대두

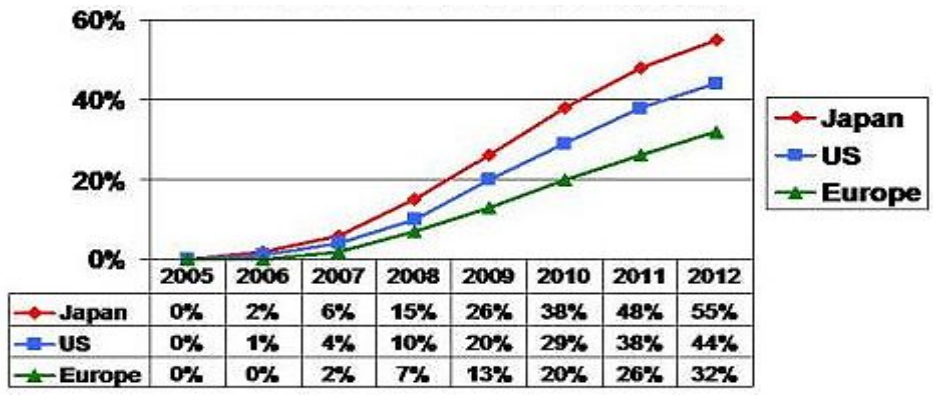
Sony PS3 낙관론 부상

- Sony의 PS3가 최신 콘솔게임기 3파전에서 두각을 나타낼 가능성이 짙어지고 있다는 관측이 시장조사업체 DFC Intelligent 등 전문가 일각에서 제기되고 있음
  - Sony는 PS3 가격인하와 함께 신모델 'Slim'을 출시해 일본과 북미를 비롯한 세계 각국에서 판매량 확대에 성공하고 있는 양상이고 'God of War III' 등의 신작게임에 힘입어 연말 판촉에도 탄력을 얻을 전망
  - PS3의 핵심적인 차별화 요소인 Blu-ray가 마침내 주류 소비자의 관심과 신뢰를 얻기 시작한 것도 시장 확대에 유리한 변화
  - 이 같은 요인들이 복합적으로 작용할 경우, 역대 콘솔게임기 베스트셀러 1위인 PS2의 전세계적인 사용자 기반이 PS3로 상당 부분 넘어갈 개연성도 배제할 수 없음

Nintendo Wii의 주춤세, Xbox 360보다 PS3에 더 유리할 수도

- 시장조사업체 DFC에 따르면 Nintendo Wii는 Xbox 360의 급격한 확산을 차단하면서 PS3에 시간을 벌어준 일종의 방파제였음
  - PS3는 생산 단가 자체가 비싼 탓에 출시 이후 한동안 가격 인하에 한계가 있었고, Blu-ray가 '단명할 수도 있는 기술'이라는 소비자 불안에서 벗어나는 데도 시간이 필요했음
  - 그러나 Nintendo Wii의 기세가 한풀 꺾이기 시작한 현재, PS3는 Xbox 360과 대등한 수준의 경쟁력을 확보했고, PS2 기존 사용자들의 자연스러운 이동 가능성까지 감안하면 한층 유리한 입장에 놓였다고도 볼 수 있음

Chart 지역별 Blu-ray 플레이어 보급률 추이



	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Japan	0%	2%	6%	15%	26%	38%	48%	55%
US	0%	1%	4%	10%	20%	29%	38%	44%
Europe	0%	0%	2%	7%	13%	20%	26%	32%

[출처] Strategy Analytics

Xbox 360용 모션콘트롤러 'Project Natal', 내년 11월 출시 예정

'Project Natal' 출시 일정 첫 공개

- Xbox 360용 모션 콘트롤러 'Project Natal'이 2010년 11월 출시될 것이라는 정보가 최근 Microsoft의 비공개 투어(게임 개발사 등 관련 업체를 상대로 진행)를 통해 알려졌음
  - 'Project Natal'의 소매가는 약 50 파운드(83 달러)로 책정됐으나, 일각에서는 판매 촉진을 위해 30 파운드(50 달러)까지 가격이 내려갈 수 있다고 예상
  - MS 측은 출시 첫날 해당 콘트롤러와 카메라를 패키지로 묶어 500만 대 가량을 먼저 출고할 예정

'Project Natal' 소개 및 전망

- 'Project Natal'은 지난 6월 E3에서 첫 선을 보인 Microsoft의 차세대 모션 콘트롤러로, 플레이어의 동작을 보조 단말기 없이 카메라와 마이크만으로 추적하는 방식을 활용
  - 지난 10월 Tokyo Game Show에서는 Activision, Bethesda, Capcom, Disney, EA, Konami, MTV, Namco Bandai, Sega, Square Enix, THQ, Ubisoft 등 유명 개발사들이 해당 콘트롤러 기반의 게임 제작 계획을 발표하는 등, 'Project Natal'은 출시 전부터 큰 관심을 모으고 있음
  - Rare 등의 MS 산하 스튜디오에서는 'Project Natal' 출시에 맞춰 관련 타이틀을 선보일 전망
- 'Project Natal'은 출시된 지 5년이 지난 Xbox 360의 시장 수명 연장 측면에서도 의의가 있음
  - Xbox 스튜디오의 Phil Spencer 사장은 'Natal'의 출시를 "신세대의 도래"라고 강조하며, '그러나 차세대 콘솔 개발과는 달리 게이머가 큰 돈을 쓸 이유는 없을 것'이라고 전했음
  - 한편, Sony 역시 PlayStation Eye 카메라를 활용한 신규 콘트롤러 'Wand'를 내년 봄 출시할 계획이어서 모션 콘트롤러를 둘러싼 3大 최신 콘솔간의 전면전이 예상됨

www.xbox.com/en-US/live/projectnatal

GameStop, 오프라인 매장 통해 다운로드 콘텐츠 판매 예정

2010년부터 매장에서 직접 DLC 판매 예정

- 美 게임소매체인 GameStop이 2010년부터 자사 매장을 통해 다운로드 콘텐츠(DLC)를 판매할 계획
  - 고객이 직접 오프라인 매장을 방문해 현금, 신용카드, Xbox Live 포인트 등으로 게임이나 관련 DLC(downloadable content)를 내려 받을 수 있도록 지원한다는 것이 GameStop의 구상
  - GameStop의 Paul Raines COO는 12일 BMO Capital Markets 주최 컨퍼런스에서 '풀게임(full game) 다운로드 시장의 조속한 활성화를 기대하기는 아직 이르지만 DLC 형태의 부가 콘텐츠 소비는 증가 일로'라며 '매장 내에서 각종 디지털 콘텐츠를 손쉽게 구매할 수 있도록 MS, Sony 등 콘솔벤더들과 협력해 관련 인터페이스를 제공할 것'이라고 설명

배경

- GameStop은 디지털 유통사업 부문을 최근 신설하고 PC 캐주얼게임의 다운로드 서비스를 개시하는 등 기존 오프라인 유통의 한계를 벗어나기 위해 매진하고 있음
  - 오프라인 매장 기반의 DLC 판매 역시 이 같은 미래 생존전략의 일환으로 풀이되며, 이에 대해 GameStop은 '3大 콘솔의 온라인포인트 충전용 선불카드 판매량 1위 업체로서 게임 및 관련 콘텐츠의 디지털 유통에도 일정 수준의 이점을 기대하고 있다'고 설명

www.gamestop.com

‘Unreal’ 엔진 개발사 Epic, 3D 게임개발툴 무료 공개

Epic Games, PC용 3D게임 개발툴 무료 제공

- 'Unreal' 게임엔진 개발사 Epic Games가 PC용 게임개발툴인 'Unreal Development Kit'(UDK)의 무료버전을 지난 11월 초 출시, 게임관련 종사자들로부터 호응을 얻고 있음
  - 이번에 공개된 'Unreal Development Kit' 공개 버전은 기존 게임개발사는 물론이고 3D 게임 개발에 관심이 있는 학생 등 일반인에게도 무료로 제공됨
- 또 Epic Games는 로열티 방식의 엔진 라이선스 규정을 개정해 'Unreal Engine 3(UE3)' 기반으로 제작된 비상업적 게임에 대해서는 무료 배포를 허용키로 확정
  - 그러나 'Unreal Engine 3'의 상업적 이용을 위해서는 공식 라이선스 계약이 필요하며, 매출 5,000 달러가 넘는 게임에 대해서는 초과분의 25%를 로열티로 과금
  - 각 개발사 내부에서만 활용되는 프로젝트에는 서버당 과금 방식의 연간 정액제도 적용될 수 있음
- 'UDK'는 무료 공개 이후 1주일 사이에만 5만 여 명의 유저가 활용할 정도로 큰 관심을 얻고 있음

의의

- 이번에 무료로 공개된 PC게임 개발툴은 'UE3' 엔진의 잠재적 고객기반을 늘리기 위한 것으로 파악됨
  - 'UDK'는 이미 세계 각국 100여 개 학교의 게임 개발 관련 교육과정에서 다루어지고 있으며, Art Institutes, DeVry University, University of Pennsylvania 등에서도 정식 커리큘럼 채택을 고려하고 있음

www.udk.com

클라우드 기반 게임서비스 OnLive, PC외에 휴대전화 단말기도 지원 예정

OnLive, TV와 PC에 이어 휴대전화까지 지원 예정

- 정식 서비스를 앞두고 있는 미국의 클라우드 기반 게임서비스 업체 OnLive가 향후 TV와 PC 뿐만 아니라 휴대전화 단말기까지 지원할 계획이라고 밝힘
  - 회사 측은 최근 PC와 TV, 그리고 두 대의 iPhone으로 동시에 같은 게임을 제공하는 시연을 선보였음
  - OnLive의 Steve Perlman CEO는 '현재로서는 PC와 TV에 게임 콘텐츠가 최적화된 상태이나 iPhone 등 여타 단말을 통해서도 친구의 플레이를 실시간 관전하는 정도는 충분히 가능할 것'이라고 설명

의의

- OnLive 같은 클라우드 기반 게임서비스는 저사양 PC로도 다양한 최신 게임을 즐길 수 있도록 지원하기 때문에 PC게임의 잠재 소비자층을 크게 넓힐 수 있으며, 휴대전화를 비롯한 여타 단말로까지 확대될 경우 플랫폼의 경계를 너머 PC게임의 전방위 확산을 촉발할 잠재력도 안고 있음
  - 단, 휴대전화로의 게임서비스 확대는 개별 단말벤더의 승인과 추가적인 준비가 필요하기 때문에 어느 단말을 언제부터 지원할 것인지 확언하기는 어렵다는 게 Steve CEO의 입장
  - 한편, OnLive의 PC 기반 베타서비스는 지난 9월 개시됐으나 자금 확보 문제로 현재 중단된 상태

www.onlive.com

iPhone게임 개발사 Storm8, 개인정보 무단 수집으로 집단소송 직면

게임으로 전화번호 무단 수집… 의도성 여부가 쟁점

- 미국의 iPhone 게임 개발사 Storm8이 개인정보 무단 수집 및 전송을 이유로 피소된 사실이 지난 11월 초 Gamasutra 등 외신을 통해 보도됐음
  - 이번 집단소송을 주도한 Michael Turner(Washington 거주)는 'Storm8 측이 이용자들의 iPhone 전화번호를 아무런 사전 허가나 동의 없이 수집/전송했다'며, '게임 플레이와 아무런 관계가 없는 개인정보에 이처럼 무단으로 접근하는 코드가 Storm8의 모든 게임에 숨겨져 있었다'고 주장
  - Storm8은 전화번호 수집 행위에 대해 '소프트웨어 버그로 인해 발생한 사고이며 최신 업데이트를 통해 이미 문제를 수정한 상태'라고 지난 8월 해명한 바 있음
  - 그러나 소송을 제기한 게미어들은 '소프트웨어 오류로 인해 개인정보 수집이 우연히 일어날 수는 없다'며 행위의 고의성을 역설

App Store 등록 취소… 동일 엔진 기반의 여타 게임에도 악영향

- Storm8의 게임들('iMobsters', 'World War', 'Zombies Live' 등)은 개인정보 수집 논란을 계기로 App Store 판매 허가가 취소된 상태이며, 같은 'Unity 엔진'을 이용한 여타 개발사 게임 상당수도 심의를 통과하지 못하고 있음
  - 'Unity 게임엔진'은 특정 비공개 API를 통해 사용자 정보 수집에 활용될 여지를 내포하고 있으며, 이러한 문제는 Unity Technologies 社 스스로도 인지하고 있는 상태
  - Unity 社는 차기 업데이트를 통해 문제의 API를 삭제할 예정이며, Apple App Store 심의를 통과하지 못한 기존 Unity 엔진 기반의 게임들은 해당 새 버전을 기반으로 재심의를 받아야 할 전망
  - 참고: 3D 게임 및 기타 양방향 콘텐츠 개발용 툴인 Unity 엔진은 Windows, Mac, Wii, iPhone 등 여러 플랫폼을 지원하며 최근 단행된 무료 라이선스 발급에 힘입어 11월 초 기준 3만 3,500 명의 등록 사용자를 보유하고 있음

www.storm8.com

EA, 고강도 구조조정 속에 소셜게임 개발사 Playfish 인수

1,500명 해고와 3억 달러 규모의 기업인수 동시 단행

- Electronic Arts(EA)가 1,500명(전체 직원의 17%) 가량의 감원을 동반하는 대대적인 구조조정 방침을 지난 11월 9일 발표했음
  - 이번 구조조정은 1.3~1.5억 달러의 일회성 비용을 수반할 전망이나, 그 이후로는 연간 1억 달러 가량의 비용 절감 효과를 기대할 수 있다는 것이 EA의 설명
- 아울러 EA는 소셜게임 시장의 'Big 3' 중 하나로 꼽히는 신생 개발사 Playfish를 3억 달러 이상에 인수키로 확정한 사실도 공식 발표했음
  - 이번 기업인수 규모는 2억 7,500만 달러의 현금과 2,500만 달러 상당의 주식을 합해 총 3억 달러에 이르며, Playfish 측이 계약상의 일정 요건을 2011년 내 달성할 경우 최대 1억 달러의 인센티브도 지급될 예정

배경 및 의의

- EA는 앞서 단행한 스튜디오 통폐합으로 올해 초 이미 1,100명 가량을 감원했으나 여전히 적자 경영을 면치 못하고 있는 상황
  - 지난 9월 마감된 EA의 회계연도 2/4분기 매출은 7억 8,800만 달러로 전년동기대비 12% 급감했고 적자 규모는 3억 9,100만 달러로 전년동기대비 28% 가량 늘었음
  - 이에 EA는 대대적인 감원과 함께 성공 가능성이 높은 소수 타이틀에 역량을 집중할 계획
- EA의 Playfish 인수는 게임업계의 신흥시장으로 부상한 소셜 미디어 시장으로의 입지 확대를 위한 포석이며, 잠재적 수익성 측면에서도 타당성이 있음
  - 2007년 설립된 Playfish는 같은 해 12월 Facebook 플랫폼에 출시한 'Who has the Biggest Brain?'으로 일찍부터 주목을 끌었고, 이듬해 10월에는 1,700만 달러의 벤처캐피탈 투자를 유치해 후속작 개발의 여력을 확보한 바 있음
  - 현재 Playfish의 월평균 실질 사용자 규모는 6,000만 명에 달하며, 대표 히트작인 'Pet Society'의 경우는 Facebook 최고 인기게임으로 등극해 여러 아류작의 출시를 촉발
  - 투자은행 ThinkEquity에 따르면 Playfish의 매출 규모는 가상아이템 판매를 주축으로 올해에만 7,000만 달러에 육박하고 내년에는 1억 5,000만 달러도 넘볼 수 있을 전망

www.ea.com www.playfish.com

소셜게임 개발사 Playdom, Facebook과 iPhone 공략 위한 M&A 단행

Playdom, 투자유치 및 M&A 단행

- 소셜게임 개발업체 Playdom이 최근 유치한 4,300만 달러의 신규 자금으로 Facebook 애플리케이션 개발업체 Green Patch와 iPhone 게임 개발사 Trippert Labs를 인수한 사실이 지난 11월 11일 보도됐음
  - 美 IT 분야 전문 블로그인 TechCrunch에 따르면, Playdom의 이번 A 라운드 투자유치에는 New Enterprise Associates, Lightspeed Venture Partners, Norwest Venture Partners 등이 참여한 것으로 알려짐
  - Mountain View에 본사를 둔 Playdom은 월 2,800만 명의 순이용자를 보유하고 있으며 인기 소셜게임 'Mobsters' 시리즈를 MySpace, Facebook, iPhone 플랫폼에 출시한 바 있음
  - Playdom 매출의 70% 가량은 유료 아이템 등의 소액 결제로부터, 나머지 30%는 광고 및 기타 제휴를 통해 유발되고 있음

인수 배경

- Playdom은 지난 9월 San Francisco에 신규 사무소를 개설하는 등 사세 확장을 추진해왔고 이번 M&A를 통해 Facebook과 iPhone 공략에도 박차를 가할 전망
  - Playdom은 10월 기준 MySpace 인기 순위 1위를 기록한 'Mobsters'로도 Facebook 플랫폼에서는 상위 25위에조차 오르지 못하는 등 Facebook에서 상대적으로 부진한 모습을 보여왔음
- Facebook 기반의 애플리케이션 개발업체 'Green Patch'는 가상 정원 시뮬레이션 'Green Patch', 'Style Pop', 'Blue Cove', 'Eco Racer', 'Farm Life' 등의 애플리케이션을 출시했음
  - 'Green Patch'는 Facebook에서 월 150만 명 가량의 실질유저를 확보했고, 지난 8월 출시한 'Farm Life'으로도 월평균 600만 명, 매일 125만 명 이상의 유저들을 동원 중
- Trippert Labs(Menlo Park에 소재)은 iPhone용 애플리케이션 외에도 웹 애플리케이션과 Facebook 게임을 개발하는 업체로, 'MobAir: Pilot Training', 'Dr. Ito's Brain Training', 'The Beach', 'Blowfish', 'ZapTap', 'Splat!' 등의 타이틀을 App Store에 등재했음

www.playdom.com

美 가정의 14%가 정액제 온라인게임 이용…NPD

정액제 엔터테인먼트 서비스 이용 증가

- 시장조사업체 NPD Group가 최근 발표한 보고서에 따르면, 미국 소비자 사이에서는 신문이나 잡지 같은 기존 매체 구독률은 줄어든 반면 온라인게임 등 정액제 엔터테인먼트 서비스에 대한 지출은 오히려 늘어난 양상
  - 조사 결과, 미국 가정의 14%는 'World of Warcraft'와 같은 정액제 온라인게임을 이용하고 있으며, 이 같은 정액제 기반 엔터테인먼트 서비스 지출은 전년대비 7% 증가한 1인당 월평균 115 달러에 달함
  - 반면, 신문이나 잡지 등의 전통적인 인쇄 매체는 구독률이 전년대비 각각 2%씩 감소해 29%와 41%에 머물렀음(2009년 8월 기준)

분석

- 경기 불안에도 불구하고 온라인게임, 브로드밴드, 위성 라디오, 광케이블 TV 서비스 등의 신종 정액제 서비스가 활기를 띄고 있는 것은 경제가 어려울수록 '비용 대비 효용'을 중시하는 소비자들이 많아지는 것과 무관치 않은 변화'라고 NPD는 분석
  - 스마트폰의 보급 증가에 힘입어 모바일 데이터 정액요금제의 美 시장 보급률이 지난해 6%에서 올해 9%로 증가한 것도 같은 맥락으로 해석 가능

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 첫째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량(2009.11.1~11.7) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii		205,938	+14%	25,844,317
	Xbox360		174,440	+103%	19,080,500
	DS		147,048	+10%	38,941,800
	PlayStation 3		101,700	+7%	10,191,584
	PSP		44,598	+9%	17,754,459
	PlayStation 2		29,016	+8%	51,123,244
SW	Dragon Age: Origins (X360)	Electronic Arts	219,155	신규	219,155
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	205,938	+14%	25,844,317
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	143,217	+31%	672,596
	Forza Motorsport 3 (X360)	Microsoft	131,392	-47%	375,040
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	102,655	+17%	2,417,120
	Dragon Age: Origins (PS3)	Electronic Arts	101,700	신규	101,700
	Mario Kart Wii (Wii)	Nintendo	92,238	신규	7,859,817
	Borderlands (X360)	2K Games	92,195	-16%	423,623
	Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	SCE	49,183	-44%	705,098
	DJ Hero (X360)	Activision	47,978	-46%	136,098

[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 셋째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 11. 16 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	294,407
2	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft	35,011
3	Guild Wars	NCsoft	15,437
4	Silkroad Online	Joymax	12,383
5	Eve Online	CCP	11,948
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	10,480
7	The Lord of the Rings Online	Turbine	8,611
8	MapleStory	Nexon	7,819
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	7,609
10	Metin 2	Gameforge	6,316

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (11월 셋째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 11. 16 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격($)
유료	1	JellyCar 2	Walt Disney	Arcade	$0.99
	2	Bejeweled® 2	PopCap Games	Family	$2.99
	3	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	$0.99
	4	Coast Defense	Elene Kim	Arcade	$0.99
	5	Tap Tap Revenge 3	Tapulous	Action	$0.99
	6	Fling!	CandyCane	Board	$0.99
	7	The Impossible Quiz!	inXile Entertainment	Puzzle	$0.99
	8	Frogger	Konami	Arcade	$0.99
	9	TETRIS®	Electronic Arts	Action	$4.99
	10	Stick-Fu	Clickgamer.com	Action	$0.99
무료	1	Family Guy: Uncensored Free	Glu	Action	-
	2	TowerMadness Zero: 3D Tower Defense	Limbic Software	Puzzle	-
	3	Hangman Classic Free	VirtueSoft.com	Puzzle	-
	4	Link4 Online by PlayMesh	PlayMesh	Board	-
	5	Eliminate Pro	ngmoco	Action	-
	6	Rat On The Run SALE	Donut Games	Action	-
	7	Coast Defense - FREE	Elene Kim	Simulation	-
	8	Real Racing GTI	Firemint	Action	-
	9	SpongeBob Diner Dash Lite	MTV Networks	Action	-
	10	Paper Toss	Backflip Studios	Action	-

[출처] Apple.com