북미 게임 시장 동향

- 디지털 게임 시장, 내년 기점으로 패키지 콘솔게임 시장 추월 유력… EA
- Activision의 'Modern Warfare 2', 판매돌풍의 이면에 막대한 마케팅 출혈 동반
- 게임 유통업계 연말 판촉전 시작… '지나친 가격 출혈 경쟁' 우려
- iPhone 애플리케이션, 이미 60%가 불법복제 유통…Pinch Media
- 소셜게임 개발사 Zynga, 月 순이용자 1억 돌파
- 게임잡지 출판사 Future, 9월까지 1년간 61% 순익 급감
- Wii, 미국 운동용품 유통업체 Sports Authority에 입점
- M&A GameStop, 온라인게임 개발사 Jolt Online Gaming 인수
- M&A 게임용 광고업체 NeoEdge, 캐주얼게임 개발사 Offspring과 합병
- STAT 온라인게임, 美 게임시장 20% 차지… TNS/Gamesindustry.com
- STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 셋째 주)
- STAT 美 PC게임 판매순위 (9월)
- STAT 북미 MMO게임 이용순위 (12월 첫째 주)
- STAT App Store 인기게임 순위 (12월 첫째 주)

디지털 게임 시장, 내년 기점으로 패키지 콘솔게임 시장 추월 유력… EA

디지털 게임 시장, 전체 게임시장의 절반 가량 차지

- 글로벌 게임업체 Electronic Arts(EA)의 John Riccitiello CEO가 Reuters와의 인터뷰를 통해 '디지털게임 시장(Digital Videogame Market)'의 성장 가능성을 낙관하며 자사의 관련 전략을 소개했음
  - John Riccitiello에 따르면, 디지털게임 시장은 이미 전체 게임 시장의 40~45%를 차지하고 있으며 내년을 기점으로 규모 면에서 기존 콘솔용 패키지게임 시장을 추월할 것이라고 전망
  - John Riccitiello가 언급하는 디지털게임 시장(Digital Videogame Market)은 통상적인 MMO/캐주얼/웹보드게임과 같은 온라인게임 외에도 디지털 다운로드 서비스인 Steam 등을 통해서 발생하는 매출과 Xbox Live나 PlayStation Network(PSN)와 같은 콘솔 온라인서비스에서 발생하는 매출까지 포괄하는 의미여서, 국내 사정과 차이가 있을 수 있음
- EA는 지난 11월 1,500명 규모의 인력을 감원하고, 소셜게임 업체 Playfish를 3억 달러에 인수한 것도 급부상하고 있는 디지털 게임 시장을 공략하기 위한 것이라고 밝히며, 향후 관련 업체의 인수를 추가적으로 단행할 계획이라고 밝힘
  - EA의 디지털 게임 사업 부문에 대한 투자는 이미 몇 년 전부터 시작해, 지난 3/4분기에는 1억 3,800만 달러의 매출을 달성했으며, 이는 3/4분기 전체 매출인 16억 2,600만 달러의 8.4%에 해당하는 규모임
  - John Riccitiello는 아직까지 디지털 게임 매출규모가 당초 계획에 미치지 못하고 있으나, M&A를 비롯한 공격적인 투자를 통해서 그 비중을 콘솔게임 수준(3/4분기 매출 11억 1,900만 달러)로 올릴 것이라고 밝힘
  - 한편, Playfish 인수와 관련해서는 Playfish가 확보하고 있는 月 6,000만 명의 이용자 규모는 'Sims'나 'FIFA'를 비롯한 자사의 어떤 인기 게임 타이틀도 가지지 못했던 규모라고 평가하면서, Playfish의 게임 관련한 방대한 이용자 기반은 향후 여타 게임 사업부문과의 막강한 시너지효과를 낼 수 있을 것이라고 기대감을 나타냄

패키지 콘솔/PC 게임시장 역시 낙관 가능

- 그러나 John Riccitiello CEO는 'EA의 디지털게임 시장의 성장세에 맞춘 사업 체계 재정비가 꼭 기존의 콘솔 및 PC의 패키지게임 시장에 대한 포기를 의미하지는

않는다'며 지나친 확대 해석을 경계

- 공식 발표에 따르면 EA의 최신작 'FIFA 10'은 유럽 게임판매 순위 1위에 오르는 등 선전하며 지난 11월 말까지 전세계적으로 450만 장의 판매고를 올렸고, EA가 유통하는 Valve의 'Left 4 Dead 2' 역시 발매 2주 만에 200만 장이 팔린 것으로 나타남
- 이처럼 기존 패키지게임에 대한 수요는 여전히 건재하며, 차세대 콘솔게임기의 잇따른 가격 인하와 각종 대작게임의 신규 출시에 힘입어 2010년에는 더욱 커질 수 있음

www.ea.com

Activision의 'Modern Warfare 2', 판매돌풍의 이면에 막대한 마케팅 출혈 동반

'Modern Warfare 2', 베스트셀러 역대 기록 연속 경신

- Activision Blizzard의 슈팅게임 신작 'Modern Warfare 2(MW2)'가 Xbox 360, PS3, PC 버전으로 지난 11월 10일 출시돼 판매 돌풍을 일으키고 있음
  - Activision의 공식 발표에 따르면 'MW2'는 발매 24시간 만에 북미와 유럽에서만 470만 장(약 3억 1,000만 달러)이 팔렸고 전세계적으로는 발매 5일 만에 5억 5,000만 달러의 매출을 기록해 'GTA 4'가 세운 종전 최고기록을 경신했음
  - 이 같은 흥행은 판타지영화 '해리포터와 혼혈황자'가 갖고 있던 '전세계 5일간 오프닝 스코어' 3억 9,400만 달러를 넘어서는 성적이자, 영화 '다크 나이트'가 개봉 이후 5일간 미국에서 세운 2억 달러 기록도 경신한 것
  - 발매 당일인 11월 10일 하루 동안 'MW2'로 온라인 멀티플레이를 즐긴 게이머는 Xbox 360 플랫폼에서만 220만 명 이상으로 집계돼 Xbox Live 역대 최고 기록을 수립
  - MW2'의 출시 당일 전세계 판매량은 700만 장 이상인 것으로 추산되며, 이런 추세라면 전작의 1,300만 장 판매고를 넘어설 가능성도 점쳐볼 수 있음

흥행 이면의 '비싼 대가'도 존재

- Los Angeles Times의 보도에 따르면 'MW2'는 개발 단계에서만 4,000~5,000만 달러를 소요했고 MS, Sony 등에 대한 로열티 부담과 전세계적인 마케팅 비용으로 또 다시 2억 달러 가량의 지출을 수반해 게임업계 사상 가장 돈이 많이 든 타이틀로도 기록을 세울 전망

- 그러나 발매 5일만의 매출인 5억 5,000만 달러 규모의 엄청난 매출규모로 인해 3억 달러 규모의 이익을 남길 것으로 기대됨

www.activision.com

게임 유통업계 연말 판촉전 시작... '지나친 가격 출혈 경쟁' 우려

Wal-Mart 등 유통업체 연말 할인행사 돌입

- 美 대형 유통업체 Wal-Mart가 일부 신작게임 가격을 10 달러 가량 인하하는 내용의 할인행사를 12월 초에 개시, 게임시장 연말 판촉전의 시작을 알렸음
  - 이에 따라 오는 12월 24일까지 Wii용 'Rock Band: Beatles'는 40 달러, Xbox 360용 'Left 4 Dead 2'는 50 달러에 각각 판매됨
  - 아울러 Wal-Mart는 12월 5일부터 12일까지 Nintendo Wii를 구매한 소비자들에게 50 달러 상당의 자체 상품권을 지급하는 등 콘솔 플랫폼의 판매 진작에도 나서고 있음
- Wal-Mart에 대응해 Target, Amazon.com 등 경쟁업체들도 유사한 내용의 할인행사에 속속 나서고 있으며, 영국 등 여타 국가에서도 이와 비슷한 양상의 판촉경쟁이 가열되고 있음

문제점

- 이 같은 연말 판촉전에 대해 MS의 북유럽 책임자인 Neil Thompson은 '게임 상품의 가치에 대한 소비자 인식을 왜곡시켜 업계 전체의 장기적 발전에 해를 끼칠 개연성도 배제할 수 없다'는 입장
  - 게임업계 및 관련 유통업계의 장기적 성장은 소비자 스스로가 게임 상품의 가치를 정확히 인지하고 그에 상응하는 대가를 기꺼이 지불하려는 시장 풍토가 조성될 때 비로소 가능하지만, 편당 개발비로만 수천 만 달러가 투입된 상품을 발매 직후부터 대폭 할인해서 팔 경우, 게임 적정가에 대한 소비자 인식이 왜곡돼 관련 업계 전반에 역효과를 초래할 수 있다는 게 Neil Thompson의 발언 배경임

walmartstores.com www.amazon.com

iPhone 애플리케이션, 이미 60%가 불법복제 유통…Pinch Media

iPhone 게임 시장에도 불법복제 만연

- 모바일 애플리케이션 관련 분석 솔루션업체 Pinch Media가 불법복제로 인해 iPhone 애플리케이션 개발사들이 광범위한 피해를 입고 있다는 내용의 통계자료를 지난 11월 18일 발표했음
  - 조사 결과, 최소 60%의 iPhone 애플리케이션이 이미 불법복제로 인해 피해를 받고 있는 것으로 추정됨
  - Pinch Media는 불법복제 검사기능이 포함된 이용자 행태 파악용 SW를 iPhone 게임 개발사 등에 배포해왔고, 해당 데이터를 기반으로 이번 데이터를 발표
  - iPhone 애플리케이션 개발사 가운데 Pinch Media의 진단 프로그램을 이용하는 업체는 8% 수준에 불과하고, 일부 불법복제 버전은 검사에 잡히지도 않는 실정이어서 실제 피해 규모는 60%보다 훨씬 클 수도 있음

피해 분석

- iPhone 게임 등의 불법복제 이용자 상당 수는 애초에 정품을 구매할 의사가 없는 사람들이므로 불법복제 버전의 유통이 정품 판매량에 큰 악영향을 준다고는 단정할 수 없음
- 그러나 사용자 랭킹 제공을 위해 별도의 서버를 운영하는 사례가 늘고 있는 iPhone 게임 업계의 실상에 비춰, 불법복제 버전의 확산은 결국 운영비 등 관련 비용의 증가로 귀결될 수밖에 없다는 것이 Pinch Media의 설명
  - 통상적으로 iPhone 게임 개발사들의 고객 지원용 인프라 비용은 매출의 10% 이내에 불과하나, 불법복제 버전의 빠른 확산속도를 감안하면 그로 인한 비용 부담은 무시할 수 없는 수준까지 가중될 수 있음

www.pinchmedia.com

소셜게임 개발사 Zynga, 月 순이용자 1억 돌파

Zynga, 실질이용자 2억 명에 육박

- 소셜게임 업계 1위인 Zynga가 월평균 1억 명 이상의 순이용자(unique user)를 확보했다고 지난 11월 공식 발표
  - Zynga 게임의 실질 이용자는 중복 집계 기준으로 2억 명에 달함
  - 지난 6월 출시한 농장경영 시뮬레이션 게임 'FarmVille'은 Facebook 플랫폼에서만 6,500만 명의 이용자를 유치했고, 그 중 2,600만 명은 거의 매일 이 게임을 플레이하고 있는 것으로 파악됨
  - 최신작인 'Café World',와 'FishVille' 역시 매일 900만 명과 600만 명의 사용자를 각각 동원하고 있을 정도로 이용자 증가 속도가 빠른 편
  - Zynga는 전체 매출의 90% 가량을 가상아이템 판매에 의존하고 있으며, 이 같은 유료상품을 구매하는 사용자가 아직 전체의 1%에 불과한 것을 감안하면 향후 그 매출 규모는 더욱 커질 전망

소셜게임 업계, 자금 유치와 M&A로 성장세 과시

- 지난 11월에는 소셜게임 업체 Playfish가 3억 달러 이상의 조건으로 EA에 인수되는 사실이 보도됐고, 또 다른 주요 업체 Playdom 역시 4,300만 달러의 자금을 유치해 시장 확대를 위한 M&A에 착수
- Zynga의 경우도 지난 11월에 1,520만 달러를 유치해 올해 들어서만 5,410만 달러의 벤처캐피탈 자금을 확보

www.zynga.com www.playfish.com www.playdom.com

게임잡지 출판사 Future, 9월까지 1년간 61% 순익 급감

Future, 매출 및 순익 동반 하락

- 게임 관련 출판사 겸 웹사이트 운영업체 Future가 지난 9월까지 자사 회계연도 1년 동안 6%의 매출 하락과 61%의 순익 급감을 겪은 것으로 확인됐음
  - 해당 1년간 Future의 매출은 총 1억 5,310만 유로(2억 5,250만 달러)로 전년대비 6% 감소했으며, 순익은 무려 61% 하락한 370만 유로(610만 달러)에 불과했음
  - Future는 미국 시장에 PlayStation, Xbox, Nintendo 관련 잡지와 'WoW' 관련 신규 잡지를 내고 있으며 영국 시장에도 다수의 주요 게임잡지를 출간하고 있음(GameRader, C&VG 등의 게임 관련 웹사이트도 운영)

배경 및 시사점

- Future의 Stevie Spring CEO는 '다소의 매출 하락에도 불구하고 5% 가량의 순익 증가를 기록한 영국 시장과는 달리 미국에서는 전례가 없을 만큼의 가판대 판매량 하락과 전반적인 광고 시장 침체로 매출이 22% 급감하는 고전을 겪어야 했다'고 설명
  - Future의 전체 광고매출에서 온라인 부문이 차지하는 비중은 전년의 19%에서 23%로 다소 높아졌으나 아직 오프라인 시장의 매출 급감을 상쇄하기에는 역부족
  - 회사 측은 글로벌 경기 침체의 여파로 당분간 미국은 물론이고 영국에서도 사업 여건이 어려울 것이라며 향후 전망에 조심스러운 입장
- Future의 사례는 게임 및 관련 상품의 주요 홍보 수단으로 기능해온 게임 잡지의 취약성(경기 의존성)을 단적으로 방증하는 것으로 게임업계의 홍보전략 다각화 필요성을 시사
  - 시장조사업체 NPD가 북미 소비자 2만 여 명을 대상으로 지난 1월 실시한 설문조사 결과, 잡지나 온라인광고를 통해 게임 관련 정보를 주로 얻는다는 응답은 전체의 5%에 불과해 기존 홍보방식의 실효성에 대한 의문도 제기되고 있음

www.futureplc.com

Wii, 미국 운동용품 유통업체 Sports Authority에 입점

Nintendo, 非 게이머 겨냥한 시장 확대 시도

- Nintendo가 미국 전역에 매장을 두고 있는 스포츠용품 유통업체 Sports Authority와 제휴, 非 게이머 운동 애호가들을 대상으로 또 한 번의 시장 확대를 시도하고 있음
  - 이에 따라 내년 봄부터 美 전역 450여 개의 Sports Authority 매장을 통해 Wii가 판매되며 'Wii Fit Plus' 및 관련 용품도 함께 판매될 예정

제휴 배경

- Nintendo는 최근 이어지고 있는 Wii 및 관련 게임의 판매 부진을 만회하기 위해 게임과는 거리가 먼 일반 소비자로까지 시장을 넓혀야 할 입장이며, 이런 맥락에서 'Wii Fit' 같은 핵심 상품과 연관성이 있으면서도 폭넓은 유통망을 가진 Sports Authority는 최적의 파트너 가운데 하나일 수 있음
  - Nintendo는 이번 제휴를 위해 6개월에 걸쳐 협상을 진행한 것으로 전해짐
- Sports Authority 입장에서도 Nintendo Wii는 부담 없는 운동을 원하는 소비자를 공략하면서 차별화를 실현하는 데 유리한 요소일 수 있음
  - 실제로 Sports Authority는 Nintendo의 게임 외에도 유명 트레이너가 등장하는 'Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2010' 등을 함께 판매할 계획이며 일부 매장에는 Wii 관련 트레이너까지 배치할 예정

www.wii.com

GameStop, 온라인게임 업체 Jolt Online Gaming 인수

GameStop, 온라인게임 부문으로의 사업 확장 시사

- 美 게임소매체인 GameStop이 최근 아일랜드 게임업체 Jolt Online Gaming을 다수 지분 매입 방식으로 사실상 인수했다고 게임웹진 Gamasutra가 지난 11월 19일 보도
- Jolt Online Gaming은 'Playboy Manager', 'Legends of Zork'(Activision과 제휴) 등의 부분유료화 게임들을 개발 및 운영하고 있으며 'Trukz', 'Utopia Kingdoms'과 같은 웹 기반 MMO 게임 운영도 병행하고 있음
  - Jolt는 현재 아일랜드(Dublin), 영국(Belfast), 독일, 불가리아 등지에 25명 가량의 직원을 두고 있으며, 창업주인 Dylan Collins CEO는 2년 전에도 네트워킹 미들웨어 업체인 DemonWare를 Activision에 매각(1,500만 달러)한 바 있음

인수 배경 및 전망

- GameStop의 Chris Petrovic GM(General Manager)은 '세계 수준의 디지털 플랫폼을 구축하려는 우리의 계획을 실현하기 위해서는 Jolt 같은 업체가 반드시 필요하다'고 설명
  - 이번 인수로 GameStop은 기존의 방대한 유통망에 온라인게임 개발/퍼블리싱을 위한 실질적 역량까지 확보했음
  - Jolt의 아일랜드 소재 본사 사무소는 인수 이후에도 종전대로 유지되며 GameStop은 향후 2~3년간 1,500~2,000만 유로(2,240만~2,980만 달러) 가량의 개발자금을 Jolt 측에 지원하게 됨
  - Jolt의 Dylan Collins CEO는 '앞으로도 다양한 온라인게임 개발을 위해 퍼블리셔들과 지속적인 협력 관계를 유지해 나갈 것'이라고 피력

www.gamestop.com www.jolt.co.uk

게임용 광고업체 NeoEdge, 소셜게임 개발사 Offspring과 합병

NeoEdge, Offspring과 합병

- 캐주얼 온라인게임 광고업체 NeoEdge(美 캘리포니아에 본사 소재)가 소셜게임 업체 Offspring와의 합병 사실을 지난 11월 19일 발표
  - 美 California에 본사를 둔 NeoEdge는 게임 플레이 도중에 풀스크린 동영상광고 등을 노출시키는 사용자 보상형 광고플랫폼(해당 기술 특허 출원)으로 최근 400만 달러 규모의 벤처캐피탈 투자를 유치했고, Yahoo!, NBC Universal 등 제휴 업체들을 통해 500개 이상의 캐주얼게임을 광고 사정권 내에 확보했음
  - 소셜게임 개발사 Offspring은 EA 산하 캐주얼게임 포털인 Pogo.com의 창업자 세 명(Lesley Mansford, Andrew Pedersen, Karen Schulman)이 다시금 뜻을 모아 창업한 신생업체
  - 이번 M&A로 출범하게 될 합병기업은 Lesley Mansford를 CEO로 삼고 Andrew Pedersen, Karen Schulman, Dan Servos 등 3인을 부사장으로 둘 예정

합병 배경

- Lesley Mansford CEO는 '양사의 합병으로 각종 소셜기능을 접목한 고품질의 자체 콘텐츠로 광고사업의 지평을 넓히는 동시에 가상아이템 판매 같은 신규 수익모델을 도입할 여지도 확보하게 됐다'고 설명
  - Offspring과 합병된 NeoEdge는 종전의 광고 플랫폼 기술 개발과 더불어 캐주얼게임 및 소셜게임 개발에도 착수할 방침
  - Pogo.com의 공동설립자로도 유명한 Offspring 출신 중역들은 캐주얼 게임 사업모델과 브랜드 구축에 관한 노하우를 NeoEdge의 온라인 미디어 광고 사업에 접목할 예정

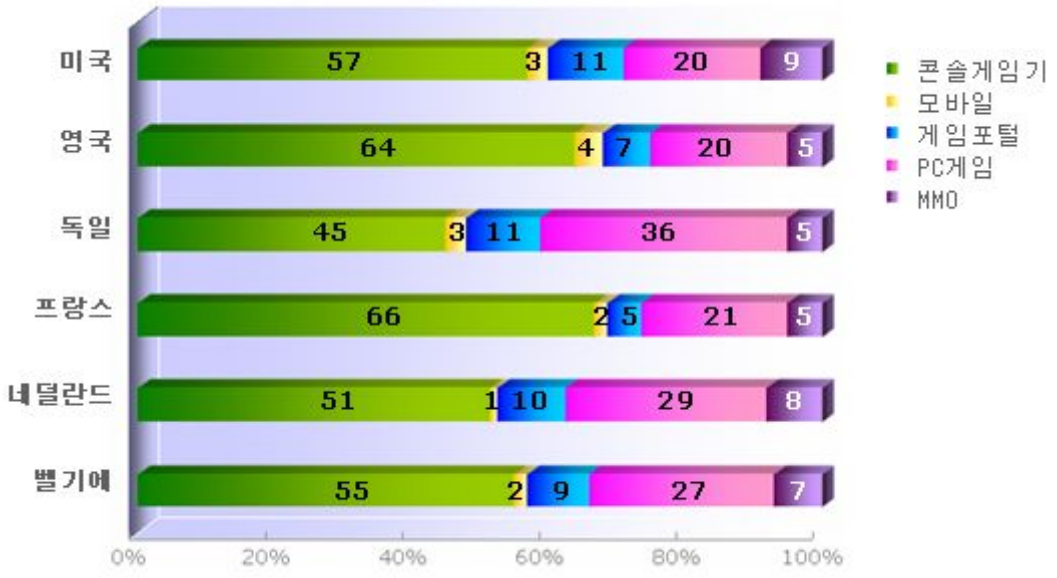
www.neoedge.com

STAT 온라인게임, 美 게임시장 20% 차지… TNS/Gamesindustry.com

美 게임시장, 온라인게임 부문이 1/5 수준

- 시장조사업체 TNS와 Gamesindustry.com의 조사 결과, 미국 게임시장 전체 매출의 20% 가량을 온라인게임 부문(MMO 게임 및 게임포털)이 차지하고 있는 것으로 나타났음
  - 해당 조사는 미국, 영국, 프랑스, 독일 등 선진 6개국의 8세 이상 게이머 1만 3,000명을 대상으로 실시됐음
  - 미국 온라인게이머의 각각 53%와 56%는 정액제 요금 결제와 가상화폐 구입을 지출 이유로 지목
  - 결제 수단으로는 신용카드(58%)가 가장 많이 사용되고 있는 양상이며, 선불카드(8%) 선호도는 게임포털 이용자보다 MMO 게임 이용자 사이에서 더 높았음
- 한편, 유럽에서도 가상화폐에 돈을 쓴다고 응답한 온라인게이머 비율이 독일 42%, 벨기에 46%, 프랑스 57% 등으로 매우 높은 편이며, 결제수단별 선호도는 국가별로 차이를 보였음
  - 영국과 벨기에의 경우 신용카드를 이용한다는 응답자가 가장 많았으나 독일과 프랑스에서는 온라인결제와 전화결제가 각각 선호도 1위를 차지

Chart 선진 6개국의 플랫폼별 게임시장 점유율



[출처] Today's Gamers/TNS

STAT 美 콘솔 HW&SW 판매량 (11월 셋째 주)

Table 美 콘솔 HW&SW 판매량 (2009.11.15~11.21) (단위: 대)

구분	항목	Publisher	판매량	전주 대비	누적판매량
HW	Wii	-	327,614	+42%	26,402,273
	DS	-	256,329	+43%	39,377,990
	Xbox360	-	146,221	-9%	19,387,601
	PlayStation 3	-	138,006	+11%	10,453,630
	PSP	-	63,249	+27%	17,867,326
	PlayStation 2	-	40,096	+19%	51,197,033
SW	New Super Mario Bros. Wii (Wii)	Nintendo	952,279	신규	952,279
	Call of Duty: Modern Warfare 2 (X360)	Activision	587,815	-83%	3,874,774
	Assassin's Creed II (X360)	Ubisoft	575,150	신규	575,150
	Left 4 Dead 2 (X360)	Electronic Arts	550,466	신규	550,466
	Assassin's Creed II (PS3)	Ubisoft	346,745	신규	346,745
	Wii Sports (Wii)	Nintendo	327,614	+42%	26,402,273
	Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3)	Activision	311,173	-82%	1,957,139
	Wii Fit Plus (Wii)	Nintendo	200,035	+58%	998,737
	Wii Sports Resort (Wii)	Nintendo	190,430	+70%	2,719,153
	God of War Collection (PS3)	SCE	120,537	신규	120,537

[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 (12월 첫째 주)

Table 美 MMO 게임 일일 총 이용시간 (2009. 11. 30 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	이용시간
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	304,999
2	Aion	NCsoft	32,203
3	Guild Wars	NCsoft	14,707
4	Eve Online	CCP	13,013
5	Silkroad Online	Joymax	12,291
6	CABAL Online	Game-Masters/ OGPlanet	10,784
7	The Lord of the Rings Online	Turbine	9,048
8	MapleStory	Nexon	7,741
9	Runes of Magic	Frogster Interactive Pictures	7,581
10	Perfect World	Cubinet/Game Master/Perfect World Entertainment	6,562

[출처] Xfire.com

STAT App Store 인기게임 순위 (12월 첫째 주)

Table App Store 인기게임 순위 (2009. 11. 30 기준)

구분	순위	게임명	퍼블리셔	장르	가격($)
유료	1	TETRIS®	Electronic Arts	Action	$4.99
	2	Brothers In Arms® Hour of Heroes	Gameloft	Action	$4.99
	3	Bejeweled® 2	PopCap Games	Family	$2.99
	4	ALL-IN-1 GAMEBOX	Triniti Interactive	Action	$0.99
	5	Call of Duty: World at War: Zombies	Activision	Action	$9.99
	6	SCRABBLE	Electronic Arts	Board	$4.99
	7	Shrek Kart™	Gameloft	Arcade	$4.99
	8	JellyCar 2	Walt Disney	Arcade	$0.99
	9	Implode!	IUGO Mobile Entertainment	Family	$1.99
	10	Skee-Ball	Freeverse	Arcade	$0.99
무료	1	Finger Physics Free	PressOK Entertainment	Arcade	-
	2	Runway Free	Red Watermelon	Action	-
	3	Unblock Me FREE	Kiragames	Board	-
	4	Cows In Space	Donut Games	Action	-
	5	Paper Toss	Backflip Studios	Action	-
	6	Touch Pets Dogs	ngmoco	Adventure	-
	7	Coast Defense - FREE	Elene Kim	Simulation	-
	8	Link4 Online	PlayMesh	Board	-
	9	Hangman Classic Free	VirtueSoft.com	Puzzle	-
	10	TowerMadness Zero: 3D Tower Defense	Limbic Software	Puzzle	-

[출처] Apple.com