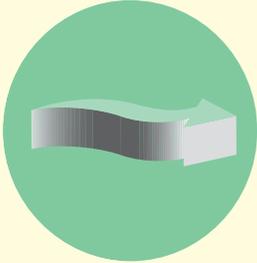
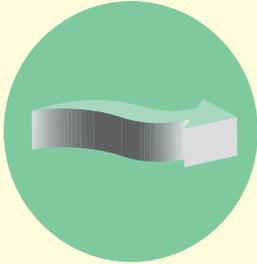


# 월드컵 열기 속 피파온라인 날다!

지난 한달은 월드컵 열기로 인해 게임 산업이 상대적으로 위축된 모습을 보였다. 그러나 이 와중에서도 네오위즈가 선보인 <피파온라인>은 승승장구하며 월드컵의 후광 효과를 톡톡히 누렸던 것으로 나타났다.

자료: 게임트릭스

## [ 게임 장르별 기상도 ]

RPG	FPS
 <p>상위권 RPG의 순위 변동이 없는 가운데 웹젠의 &lt;썬&gt;이 무려 31계단 상승한 11위에 랭크되며 좋은 출발을 보였다. 그러나 그 밖의 RPG는 전반적인 하락세를 면치 못했다.</p>	 <p>&lt;스페셜 포스&gt;와 &lt;서든어택&gt;이 지난달과 같은 순위를 고수하며 확고부동한 톱클래스로 안착했음을 보여줬다.</p>
아케이드	스포츠
 <p>&lt;오디션&gt;이 청소년층 사이에서 여전히 뜨거운 관심을 받으며 선전하는 모습을 보였다.</p>	 <p>월드컵의 후광 때문인가. &lt;피파온라인&gt;의 인기가 파죽지세로 상승, 10위권 안에 진입했다. &lt;피파온라인&gt;의 인기가 거품인지 아닌지는 월드컵이 끝나봐야 알 수 있을 것 같다.</p>

전세계가 월드컵 열기로 뜨겁게 달아오른 6월, 비록 전국민이 고대하던 대한민국의 16강 진출은 아쉽게도 좌절되었지만, 여전히 월드컵에 대한 관심과 열기는 식을 줄 모르고 있다. 그러나 게임산업 측면에서 바라봤을 때, 월드컵이 마냥 즐거운 축제만은 아닌 듯 하다. 독일에서 개최된 이번 월드컵 경기 대부분이 밤 10시 이후에나 열리는 바람에 게임사용 시간대와 중복됐기 때문이다. 이는 게임 사용량에도 그대로 반영되었다. 특히 밤 10시에 시

작된 토고전이 있었던 주간의(6월 12일 ~ 6월 18일) 전체적인 게임사용량은 전주대비 9.5% 정도가 감소했다. 한주간의 게임사용량이 9.5%나 감소한 현상은 이례적인 것으로 한국 축구 대 토고전이 있었던 지난달 13일의 게임사용량이 평소 대비 74%에 불과했던 점에서 월드컵에 대한 높은 관심이 게임사용량마저 감소시킨 것으로 보인다.

그러나 전체적인 게임사용량 감소에도 불구하고 <피파온라인>의 경우, 월드컵이

라는 대목이 오히려 호재로 작용했다.

### <피파온라인> 월드컵 특수

월드컵 특수를 톡톡히 누리고 있는 <피파온라인>의 기세는 당분간 이어질 것으로 예상된다. 일부에서는 월드컵이라는 특수성으로 인해 일시적으로 나타나는 현상이라고 평가절하하기도 하지만, <피파온라인>이 새롭게 나온 신작 게임이 아니라 이전부터 두터운 마니아층을 형성하고 있었던 게임이라는 점에서 그 열기는 쉽게

식지 않을 것으로 보인다. 특히 2006년 버전부터 온라인으로 구현되는 시스템과 더욱 강화된 실제 선수들의 데이터베이스, 그리고 실감나는 그래픽은 게임 자체만을 가지고 봤을 때도 충분한 흥행 요인을 갖추고 있다는 평가다.

### 〈오디션〉 댄스 배틀의 신화

〈피파온라인〉과 함께 〈오디션〉의 상승세가 무서운 한달이었다. 아케이드게임으로는 유일하게 톱 10에 랭크된 〈오디션〉은 '댄스 배틀'이라는 콘셉트로 청소년층은 물론 20대부터 30대까지 아우르는 폭넓은 사용자층을 형성하며 연일 상승가를 쳤다. 이 같은 〈오디션〉의 흥행요인은 3D를 기본으로 한 아기자기한 캐릭터와 의상 아이템을 기본으로 댄스 배틀이라는 유저간 경쟁요소의 도입이 크게 어필하고 있는 것으로 보인다.

### 〈썸 온라인〉 새로운 RPG 강자?

RPG '빅 3' 로 주목 받았던 〈그라나도 에스파다〉와 〈제라〉가 기대 이하의 부진을 면치 못하고 있는 사이, 가장 늦게 오픈 베타 서비스를 시작한 〈썸 온라인〉이 유저들로부터 좋은 반응을 이끌어 내며 가파른 상승세를 보이고 있다. 〈썸 온라인〉의 상승세는 앞서 말한 기대작들에 대한 유저들의 실망감이 오히려 상승작용을 일으킨 것이라는 평가도 있지만, 그 이전에 〈썸 온라인〉만의 독특한 게임 시스템에서 그 이유를 찾을 수 있다. 〈썸 온라인〉은 세미 MMORPG 방식의 게임으로 MMORPG의 장점과 콘솔 및 패키지 RPG의 장점을 극대화했다. 독특한 형태의 배틀존을 운영함으로써 스타일리시한 전투와 스토리 라인을 경험할 수 있다. 특히, 배틀존은 기존 MMORPG에서 찾아볼 수 없었던 〈썸 온라인〉만의

6월 온라인게임 순위

조사기간: 2006년 5월 23일~6월 22일

순위	장르	게임 타이틀	점유율 (%)	평균 총 사용시간 (시간)	PC방당 사용시간 (분)	평균 체류시간 (분)	
1	-	FPS	스페셜포스	13.09%	593,675	1,885	47
2	-	RTS	스타크래프트	9.19%	416,577	1,213	48
3	-	RPG	리니지	6.92%	313,619	1,084	89
4	-	RPG	리니지 2	6.72%	304,477	1,094	109
5	-	FPS	서든어택	6.68%	302,800	957	42
6	-	RPG	월드 오브 워크래프트	5.97%	270,626	1,036	108
7	-	레이싱	카트라이더	4.63%	209,822	639	39
8	-	RTS	워크래프트 3	4.43%	200,873	866	66
9	-	스포츠	피파온라인	3.65%	165,318	645	44
10	▲1	아케이드	오디션	3.06%	138,786	532	51
11	↑31	RPG	썸 온라인	3.01%	136,381	639	96
12	▼2	RPG	로한	2.93%	133,009	753	105
13	▼4	스포츠	프리스트아일	2.82%	127,857	611	43
14	▼2	RPG	던전앤 파이터	2.29%	103,612	450	47
15	▼2	고스톱	한게임 신맞고	1.48%	67,034	265	20
16	▼1	RPG	뮤	1.40%	63,410	416	70
17	▼3	RPG	메이플 스토리	1.19%	54,087	259	37
18	▼2	FPS	워록	1.14%	51,594	247	61
19	-	RPG	열혈강호	1.03%	46,885	388	79
20	▼2	RPG	테카론	0.96%	43,721	332	94

신뢰도 95% 오차율 4.71%

독특한 시스템으로서, 유저는 배틀존을 구성할 때 자신의 목적에 맞게 맵, 난이도, 참여가능 유저수, 몬스터 타입 등을 결정할 수 있어 성향에 맞는 다양한 형태의 게임을 진행할 수 있다. 이처럼 특화된 게임시스템이 기존 RPG 게임들과 차별화 되면서 유저들에게 좋은 반응을 얻고 있는 것으로 판단된다.

순위가 하락한 게임들 중에서는 〈프리스트아일〉의 약세가 눈에 띈다. 서버통합 이후 안정세를 보였던 〈프리스트아일〉이 다시 하락세를 보였는데, 이는 월드컵이라는 특수성과 함께 농구를 소재로 한 게임이기 때문에 하락폭이 더 큰 것으로 보인다. 그러나 실제 이면을 들여다보면, 통합 이후 예상되었던 시너지 효과가 그리 크지 않은 것으로 판단된

다. 이는 통합이전 유저 비율이 상대적으로 파란에 집중되어 있었기 때문에 통합과정을 거치면서 일부 유저들이 이탈한 것으로 분석된다.

### 〈그라나도 에스파다〉 대책이 필요하다!

연일 사용량이 감소하고 있는 〈그라나도 에스파다〉는 이제 20위권 유지조차 힘겨워 보인다. 이미 1%의 점유율마저 깨져버린 지난 6월 〈그라나도 에스파다〉는 0.7%의 저조한 점유율을 보이며 그 명맥을 이어가고 있다. 향후 대규모 패치를 통해 신규 NPC와 아이템을 선보일 예정이지만, 단순 사냥이라는 가장 궁극적인 문제점을 해결하지 못하는 이상, 점유율 반등은 힘들 것으로 예상된다. 🌀