

절대강자는 없다! 심화되는 순위 경쟁

상위 20위권 내 게임들의 순위변화가 어느 때 보다 치열했던 한 달이었다. 특히, 톱 10을 형성하고 있는 게임들의 경우, 순위변동이 거의 없었던 것을 감안했을 때 <스페셜포스>, <스타크래프트>, <워크래프트 3>를 제외한 나머지 게임들의 순위에 모두 변화가 일어난 5월 한달이었다. 지난달의 순위 경쟁이 어느 때 보다 치열했던 것을 알 수 있다.

자료: 게임트릭스

[게임 장르별 기상도]



지난달의 이 같은 변화는 상위권 게임들의 단순 순위변동이 아니라 점유율의 재편성이 이뤄지고 있다는 점에서 주목할 만하다. 이는 이전까지 특정게임들에 집중되었던 점유율이 점차 상위권 게임들 간에 균등하게 재편성되고 있는 것을 의미하기 때문이다.

장기간 게임순위 1위를 고수했던 <스타크래프트>, <카트라이더>의 경우 최고 점유율이 18~20%대에서 형성되었던 것에

비해, 현재 1위 게임인 <스페셜포스>의 경우 14%대의 점유율이 형성되고 있다. 물론 시간에 따른 점유율 하락이 반영된 까닭이지만, 점차 1위 게임들의 최고 점유율 형성 폭이 낮아지고 있는 것은 사실이다. 또한 과거 10위권에 랭크되었던 게임들의 점유율이 2%대에서 형성되었던 반면, 현재 10권 게임들의 점유율은 3%대에서 형성되고 있으며 10위권 내 게임들의 점유율 차이도 빠르게 좁혀지고 있다.

결국, 점차 게임의 절대 강자가 사라지고 춘추전국시대를 연상케 하는 게임들 간 경쟁이 심화되고 있음을 알 수 있다.

서든어택, 스페셜포스를 저격하다!

무엇보다 <서든어택>의 상승세가 돋보인 한 달이었다. 한 때, 점유율 8%까지 육박하며 기간 내 10번이나 3위에 랭크된 <서든어택>은 더 이상 일시적 선전이 아닌, <스페셜포스>의 대항마로서 확고한

자리매김을 하고 있다. 특히, 최근에 새롭게 도입된 '클랜 시스템' 등 커뮤니티 기능이 강화되어 유저들의 충성도를 더욱 높게 하고 있다. 물론, 일부에서는 초기 <서든어택>이 가졌던(빠른 템포의 게임 전개와 진행 중인 게임에 바로 참여할 수 있는 게임 방식 등) 강점이 다른 게임에서도 구현되고 있기 때문에 더 이상의 상승은 기대하기 어려울 것이라는 전망도 있었다. 그러나 <스페셜포스>의 하락세가 이어지고 있는 상황에서 <서든어택>의 상승세는 당분간 지속될 것으로 예상되고 있다.

조이스티로 통합된 이후 잠시 주춤했던 <프리스타일>이 상승세를 회복하여 새로운 도약을 위한 날개 짓을 시작한 것도 특징 중 하나다. 통합 이후 접속 자체가 어려웠던 서버운영이 안정화되면서 유저 편의성이 증대되었고, 무엇보다 '5대 5 폴코트' 모드가 도입되면서 기존 3대 3 코트에서 느낄 수 없었던 재미가 크게 작용한 것으로 분석되고 있다.

한편 <프리스타일>이 독점하고 있던 스포츠 장르에 프로야구를 소재로 한 <마구마구>가 새로운 바람을 일으키기 시작했다. 물론, <마구마구> 이전에도 먼저 서비스 되었던 <신야구>가 있긴 했지만, 유저들로부터 큰 반응을 이끌어 내지는 못했다. 이와는 달리 <마구마구>는 오픈 베타 이후 점진적 상승세를 보이며 유저들로부터 꾸준한 반응을 얻고 있다. 이 같은 상승 요인으로는 8개 구단 선수들의 실제 데이터와 실명을 사용하여 리얼리티를 부각 시킨 것과 하일성 전 해설위원의 목소리 사용하여 친밀도를 높인 점이 크게 작용한 것으로 보인다.

로한, 사행성 논란

<로한>은 유료화 이후 큰 폭으로 하락했던 점유율이 다시 회복세를 보이며

5월 온라인게임 순위

조사기간: 2006년 4월 25일~5월 25일

순위	장르	게임 타이틀	점유율 (%)	평균 총 사용시간 (시간)	PC방당 사용시간 (분)	평균 체류시간 (분)	
1	-	FPS	스페셜포스	14.83%	665,130	2,092	46
2	-	RTS	스타크래프트	10.38%	465,480	1,349	48
3	▲1	RPG	리니지	7.11%	318,946	1,108	90
4	▼1	RPG	리니지 2	6.68%	299,594	1,059	110
5	▲2	FPS	서든어택	6.44%	288,730	912	41
6	▼1	RPG	월드 오브 워크래프트	5.94%	266,292	1,033	108
7	▼1	레이싱	카트라이더	5.23%	234,703	711	38
8	-	RTS	워크래프트 3	4.58%	205,225	888	64
9	▲1	스포츠	프리스타일	3.36%	150,636	703	42
10	▼1	RPG	로한	3.14%	140,697	808	102
11	-	아케이드	오디션	2.70%	120,855	484	50
12	▲2	RPG	던전앤파이터	1.95%	87,646	409	48
13	▼1	고스톱	한게임 신맞고	1.74%	77,931	300	21
14	▲1	RPG	메이플 스토리	1.47%	65,881	307	38
15	▲1	RPG	뮤	1.40%	62,763	402	69
16	▲2	FPS	워록	1.24%	55,535	255	59
17	▼4	RPG	그라나도 에스파다	1.15%	51,546	319	72
18	▲4	RPG	테카론	1.11%	49,990	366	97
19	▼2	RPG	열혈강호	1.07%	47,798	376	79
20	-	아케이드	알투비트	0.92%	41,387	235	26

신뢰도 95% 오차율 4.71%

3%대를 유지하고 있다. 초기 오랜 기간 동안 테스트를 거치면서 커뮤니티 기능을 극대화 시킨 '결속' 시스템과 '랭크' 시스템이 유료화 이후 이탈하기 쉬운 유저들의 충성도를 높인 것으로 분석된다. 그러나 최근 불거지고 있는 게임 내 '바카라' 도박장의 운영은 유저흡입 및 몰입도 증가에 긍정적 역할을 한 것은 분명하지만, 장기적 관점에서 사행성 위주의 게임으로 흐를 수 있다는 의견이 지배적이다. 이는 최근 온라인게임에 대한 규제 필요성이 강화되고 있는 사회 분위기와 맞물리면서 사회적 관심사로까지 떠오르고 있다. 과연 이 부분에 대한 <로한>이 어떠한 행보를 보일지 관심이 집중되고 있다.

오픈 베타 초기, 일시적인 상승세 이후 <그라나도 에스파다>의 하락세가 연일 이어지고 있다. 지난 4월 1.5%대를 유지했던 점유율은 더욱 하락하며 1%대를 힘겹게 유지하고 있다. 지금까지 끊임없이 지적되고 있는 '더 이상 할 것이 없다' 라는 문제점이 여전히 해결되지 않고 있으며 또한 커뮤니티 기능도 크게 나아지지 않고 있기 때문에 이러한 점유율 하락은 계속 이어질 전망이다. 물론 게임 내 미션의 추가, 개인 상점의 활성화 같은 콘텐츠 요소가 계속 추가되고 있지만 사냥 위주의 단조로운 게임진행 자체를 극복하기에는 역부족으로 보인다. ●