

# 오디션 ‘빙그레’, 카트는 ‘울상’

숨 가쁘게 달려온 2006년. 어느덧, 반환점을 지나 또 다른 출발을 시작했다. 어느 때보다 치열했던 상반기 게임시장을 <Best 5>와 <Worst 5>를 통해 정리해 봤다. 개별 게임들의 선정기준은 2006년 1월 1일부터 7월 15일까지 1,800여개 PC방의 게임사용량 증감률을 기준으로 선정했다. 단, 1월 이후 오픈 베타 서비스를 시작한 게임들에 대해서는 게임사용량 증감률 이외 순위 등락폭 및 게임 영향력을 일부 적용하여 선정했다.

자료: 게임트릭스

- 조사 기간 : 2006년 1월 1일(일) ~ 7월 15일(토)  
 - 조사 대상 : 전국 1,867개 PC방 (신뢰도 : 95% 표본 오차 : ±2.5%)

## B E S T 5

### 1 오디션 게임 사용량 491% 증가

<오디션>은 ‘댄스 배틀’이라는 새로운 장르를 개척하며 상반기 게임시장 ‘돌풍의 핵’으로 등장했다. <오디션>은 1월초 대비 7월 초의 게임 사용량이 무려 491%나 증가하며 사용량 증가 상위 게임들 중 사용량이 가장 많이 증가한 게임으로 조사되었다. 연초 일 평균 사용시간 3만 시간에 종합순위 23위로 출발한 <오디션>은 최근, 일 평균 사용시간 15만 시간대를 유지하며 종합순위 11위를 기록하고 있다. 이 같은 <오디션>의 성장은 손쉬운 인터페이스를 기반으로 댄스 배틀이라는 경쟁적 요소와 여성 유저를 중심으로 한 하드 코어 유저의 활발한 활동이 크게 작용한 것으로 보인다. 특히, 소위 작업(?)을 위한 메신저 아이템 도입과 유저 캐릭터의 개성을 표현할 수 있는 풍부한 아이템은 상업적으로도 <오디션>의 성장에 기여했다.

### 2 피파온라인 오픈 베타 서비스 7주 만에 종합순위 2위 등극

지난 5월 23일부터 오픈 베타 서비스를 시작한 <피파온라인>은 6월 한달 간 독일 월드컵 특수를 단단히 누리며 급성장했다. 오픈 베타 서비스 초기만 해도, 월드컵 특수에 기인한 일시적 현상이라는 평가가 지배적

이었으나, 월드컵이 끝난 이후에도 승승장구하며 오픈 베타 서비스 이후 7주 만에 종합순위 2위에 랭크되는 놀라운 성장세를 기록했다. <피파온라인>은 EA스포츠의 <피파시리즈>를 온라인화한 게임으로 우수한 게임성에도 불구하고 쉽지 않은 조작 및 정통 스포츠 게임에 대한 한계 등을 이유로 당초 성공가능성이 높게 점쳐지지는 않았었다. 그러나 CD 게임 시절부터 형성된 충성도 높은 유저들의 폭발적인 반응과 월드컵 특수가 겹치면서 최근 일 평균 사용시간 50만 시간 전후의 게임 사용량을 보이며 종합순위 2위를 차지했다. 특히, 전 세계를 무대로 활동하고 있는 실제 선수들과 클럽의 리얼 데이터는 평소 축구게임에 관심이 없던 일반 이용자들까지 끌어 모으며 그 위력을 과시하고 있다.

“한국에서 정통 스포츠 게임은 상업적으로 성공할 수 없다!” 라는 속설을 뒤집으며 승승장구하고 있는 <피파온라인>은 하반기 상용화를 준비하고 있다.

### 3 던전 앤 파이터 게임사용량 180% 증가

<던전 앤 파이터>는 연초에는 일 평균 사용시간 5만 시간, 종합순위 16위에 머물렀으나 최근에는 일 평균 사용시간 12만 시간대를 유지하며 종합순위 12위를 유지하고 있다. <던전 앤 파이터>는 캐주얼 장르의 대



전 액션과 RPG장르의 캐릭터 육성이 절묘하게 조합되며 10대 유저층을 중심으로 폭발적인 인기를 얻고 있다. 특히 횡스크롤 방식의 화면구성은 이후 많은 캐주얼게임들에게도 영향을 미치며 ‘횡스크롤 화면 구성’ 게임들의 제2의 전성기를 주도하고 있다.

게임 출시 전부터 대기업 삼성전자가 퍼블리싱 하는 것만으로도 화제를 모았던 <던전 앤 파이터>는 하반기에도 꾸준한 게임사용량을 보이며 선전할 것으로 예상되고 있다.

### 4 서든어택 게임사용량 104% 증가

<서든어택>은 1월초 대비 7월 초의 게임 사용량이 104% 증가하며 사용량 증가 상위 게임들 중 사용량이 세 번째로 많이 증가한 게임으로 조사되었다.

<서든어택>은 연초에는 일 평균 사용시간 15만 시간, 종합순위 10위였으나 최근에는 일 평균 사용시간 30만 시간대를 유지하며 종합순위 7위로 상승했다. 이 같은 <서든어택>의 선전은 그 동안 전체 게임순위 및 FPS 장르에서 독보적 위치를 고수해 왔던 <스페셜포스>를 압박하며 FPS 장르 ‘2강 체제’를 구축하는데 성공했으며, 나아가 게임포털 넷마블의 성장을 주도하는 효자 게임으로 사랑 받고 있다.

## 5 썬온라인

오픈 베타 서비스 3주 만에  
종합순위 10위 등극

〈썬온라인〉은 오픈 베타 서비스 3주 만에 종합순위 10위에 랭크되며 침체되어 있는 RPG장르에 새로운 활력으로 등장했다. 당초 계획보다 연기된 지난 5월 24일 오픈 베타 서비스를 시행한 〈썬온라인〉은 연초 RPG 기대작 '빅 3' 중 가장 늦게 서비스를 시작했음에도 불구하고 가장 좋은 반응을 얻으며 선전하고 있다. 당초 우려와 달리 맵과 같은 게임 내 환경 시스템을 유저가 직접 설계하여 게임을 진행하는 점과, RPG임에도 불구하고 RTS와 같은 전략적 플레이가 가능하다는 점이 유저들에게 크게 어필한 것으로 보인다. 또한 예상과 달리 〈제라〉와 〈그라나도 에스파다〉가 고전함에 따라 상대적 반사이익을 얻는 등 외적 요소에서도 순항을 거듭하고 있다.

최근 17만 시간 전후의 게임 사용 시간대를 유지하며 종합순위 10위를 차지하고 있는 〈썬온라인〉이 〈리니지〉와 〈월드오브 워크래프트〉가 양분하고 있는 RPG장르에서 하반기 어떤 활약을 보일지 관심이 증폭되고 있다.

W O R S T 5

## 1 카트라이더

게임사용량 49.81% 감소

〈카트라이더〉는 1월초 대비 7월 초의 게임 사용량이 49.81% 감소하며 사용량 감소 상위 게임들 중 가장 많은 감소율을 보였다. '국민 게임'이라는 칭송을 받으며 한국을 대표하는 게임으로 승승장구 하던 〈카트라이더〉는 연초 일 평균 사용시간이 40만 시간에서 최근 20만 시간대까지 하락하며 완연한 하락세를 보이고 있다. 이러한 〈카트라이더〉의 하락세는 게임 자체에 대한 열기가 수그러든 면도 있지만, 〈카트라이더〉

를 대체할 수 있는 다양한 게임들이 출시됨에 따라 자연 발생한 원인이 더욱 큰 것으로 판단된다. 일각에서는 〈카트라이더〉가 여전히 특정 연령에 국한되지 않은 폭넓은 유저층을 확보하고 있기 때문에 하반기에도 꾸준한 게임사용량을 보일 것이라는 평가도 있지만 현실적으로 다소 힘에 부쳐 보이는 것이 사실이다.



## 2 프리스타일

게임사용량 37.91% 감소

〈프리스타일〉은 1월초 대비 7월 초의 게임 사용량이 37.91% 감소하며 사용량 감소 상위 게임들 중 두 번째로 많이 감소한 게임으로 조사되었다. 〈프리스타일〉은 기존 정통 농구 게임과 달리 '힙합'과 '길거리 농구'라는 새로운 요소를 도입하여 스포츠 장르로는 유일하게 장기간 상위권에 랭크되는 등 꾸준한 사랑을 받아왔으나, 판권과의 채널링 서비스 종료 이후 게임 사용량이 감소했다. 이는 통합 초기 '풀(Full) 코트 5:5' 모드가 도입 되는 등 새로운 게임 요소가 등장했음에도 불구하고 비울 대비 유저수가 훨씬 많았던 판권 회원들의 서버 이전이 원활하게 이루어지지 않았기 때문이다. 〈프리스타일〉은 연초 일 평균 20만 시간에 조금 못 미치는 사용시간을 기록하였으나 최근에는 10만 시간까지 하락했다.

## 3 로한

게임사용량 34.25% 감소

〈로한〉은 1월초 대비 7월 초의 게임 사용량이 34.25% 감소하며 사용량 감소 상위 게임들 중 세 번째로 많이 감소한 게임으로 조사되었다. 연초 일 평균 20만 시간에 조금 못 미치는 사용시간을 기록했던 〈로한〉

은 최근에는 10만 시간을 조금 상회하고 있다. 그러나 이 같은 〈로한〉의 하락세는 게임 자체의 문제라기보다 유료화 단행 이후 대부분의 게임에서 나타나는 게임 사용량 감소 현상으로 오히려 아이템거래와 같은 유저간 거래에서는 〈리니지〉를 앞지르며 꾸준히 선전하고 있다.

일부에서는 최근 RPG 중 〈월드오브 워크래프트〉 이후 가장 상용화에 성공한 게임이라는 평가가 있을 만큼 여전히 영향력을 행사하고 있다.

## 4 스페셜포스

게임사용량 25.66% 감소

약 1년이 넘게 게임트릭스 게임사용량 종합순위 1위를 기록해온 〈스페셜포스〉는 그간 1위를 놓친 적은 없지만, 게임사용량은 지속적으로 감소하고 있다. 〈스페셜포스〉는 연초 일 평균 90만 시간의 사용시간을 기록했으나 최근에는 60만 시간을 조금 상회하며 뚜렷한 하락세를 보이고 있다. 이는 경쟁 장르에서 〈서든어택〉의 선전이 가장 큰 요인으로 지목되고 있지만, 이와는 별개로 상위 게임들 간의 심화된 경쟁구도와 함께 1위 게임들이 보여 왔던 흥행주기가 하락기에 접어들고 있다는 평가도 있다.

## 5 한게임 신맛고

게임사용량 20.50% 감소

〈한게임 신맛고〉는 1월초 대비 7월 초의 사용량이 20.50% 감소했다. 상위 20위 권 내 게임 중 유일한 고스톱 게임인 〈한게임 신맛고〉는 대표적인 고스톱 게임의 독점적 위치에도 불구하고 경쟁 포털인 '넷마블', '피망' 등의 고스톱 게임이 선전함에 따라 사용량이 감소한 것으로 보인다. ●