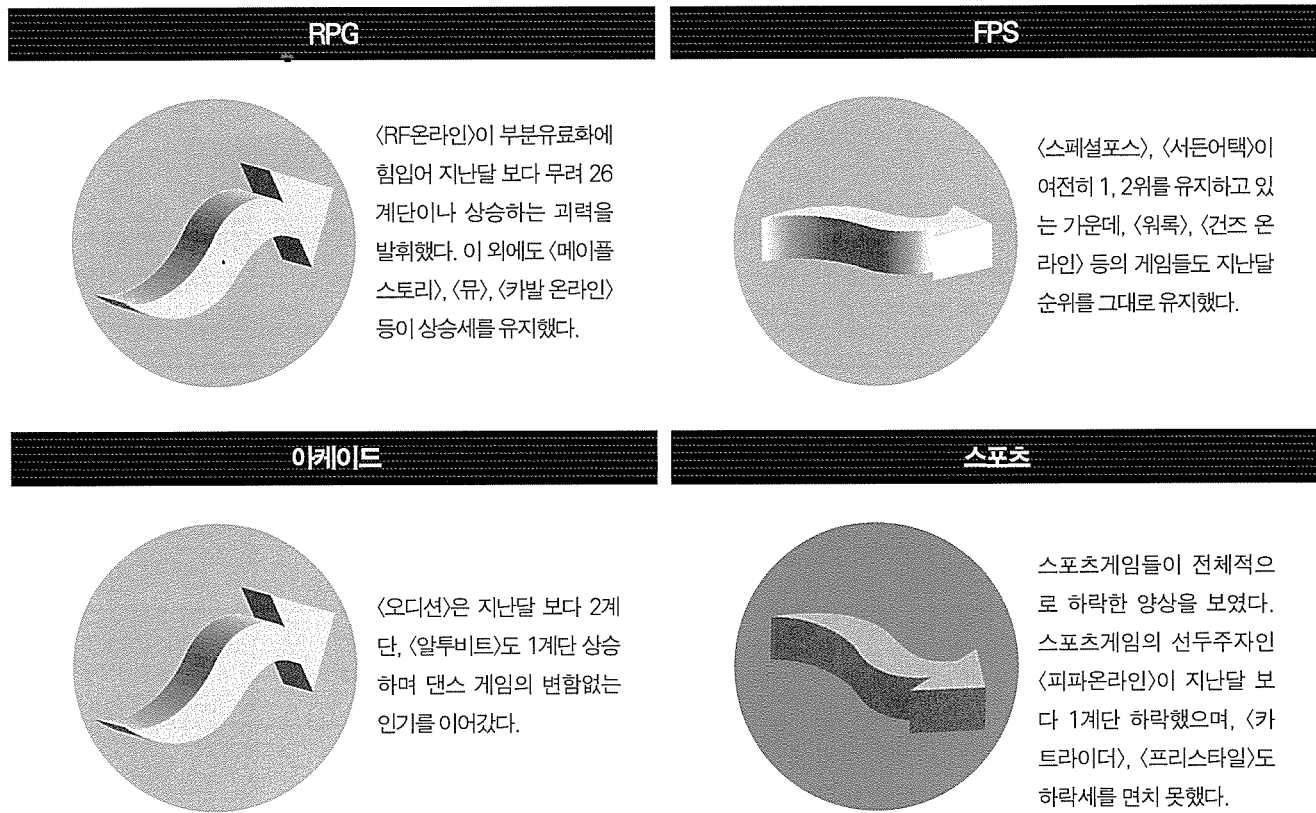


누가 한 물 잤다 했는가? RF온라인

어려운 경기 탓에 지갑은 얇아도 한가위가 있어 마음만은 풍요로 왔던 10월이 지나갔다. 앞뒤로 주말에다가 징검다리 휴일로 개천절까지 끼어 있어 유난히 길게 느껴졌던 연휴로 게임이용량이 줄지 않을까 우려했지만, 오히려 지난 한달 동안 게임 사용량은 급증하는 모습을 보였다.

자료: 게임트릭스

[게임 장르별 기상도]



지난달 게임 사용에 있어 두드러진 특징을 꼽으라면 전세계 수많은 유저들이 기다리고 있는 확장팩 '최후의 성전'을 준비하고 있는〈와우〉의 사용량이 늘어나면서 〈리니지〉, 〈리니지2〉를 약간의 차이로 앞서기 시작한 것과, 부분유료화로 요금제를 변경한 〈RF온라인〉이 50위권에서 20위권으로 무려 26계단이나 뛰어오

른 것을 들 수 있겠다. 또 주요 타깃층이 비교적 낮은 편인 〈메이플스토리〉의 경우 추석연휴기간특수를 톡톡히 보면서 상위권으로 도약했다.

왕좌를 내놔! 서든어택

각종 매체의 게임 섹션에 국민게임 〈스페셜포스〉의 자리를 위협하는 존재로 소

개되던 〈서든어택〉이 드디어 턱밑까지 치고 올라왔다. 같은 장르 게임으로서 그야말로 FPS의 전성시대를 이끄는 쌍두마차 중 하나인 〈서든어택〉의 점유율이 〈스페셜포스〉를 크게 위협하는 수준까지 도달한 것. 조사기간 내 무려 여덟번이나 〈스페셜포스〉를 밀쳐내고 1위에 오르는 모습을 보였는데 눈 여겨 볼 점은 1위를 차

지하는 시점이 '주말'이라는 점이다. 알려진 바와 같이 일주일 중 게임시장의 피크는 직장인과 학생들 모두 여가 시간이 생기는 주말. 이 기간에는 평일 대비 게임사용량이 최소 40%정도 증가하는 양상을 보이는 데 이러한 기간에 1위 자리에 오른다는 것은 많은 것을 함축하고 있다.

일단 중·고등학생층의 저변이 넓은 것으로 예측할 수 있다. 앞서 말한 바와 같이 주말에 사용량이 급증하여 1위를 차지할 뿐 아니라 시간대별 사용량 데이터를 보면 12시대에 급증하기 시작해 17시에 피크를 기록하다가 저녁식사 시간대인 19~20시를 전후로 급락하는 그래프를 보이기 때문이다. 일반적으로 성인들의 지지도가 높은 게임의 경우는 청소년들의 PC방 사용이 제한되는 22시 이후에도 꾸준한 사용량을 보이고 있다는 점에서 그 차이를 어렵지 않게 발견할 수 있다. 평일에는 <스페셜포스>, 주말에는 <서든어택>의 균형이 언제까지 갈 것인지 이 두 게임의 대결 결과가 흥미진진하다.

마법의 가을을 맞이하나? RF온라인

2004년 10월 정액제를 시행했던 <RF온라인>이 2년여 만에 부분유료화로 전환하면서 새로운 부흥기를 맞고 있다. 근래에 정액제를 도입하여 성공한 게임은 <로한> 정도만 기억될 만큼 RPG장르에서 부분유료화가 대세인 상황이다. 사실 <RF온라인>은 요금제 개편 전에는 50위 정도에 머무르던 게임이었다. 하지만 부분유료화를 실시한 지난 9월 27일 이후 시장점유율은 0.1%대에서 열배 이상 증가하여 기간 내 최고 1.36%를 기록하면서 무서운 기세로 올라오고 있다.

요금제 전환 후 10월 중·하순 사이의 점유율 추이 그래프를 살펴보면 수

10월 온라인게임 순위

조사기간: 2006년 9월 20일~10월 19일

순위	장르	게임 타이틀	점유율 (%)	평균 총 사용시간 (시간)	PC방당 사용시간 (분)	평균 체류시간 (분)	
1	-	FPS	스페셜포스	11.14%	570,303	1,799	48
2	-	FPS	서든어택	10.35%	529,702	1,607	44
3	-	RTS	스타크래프트	8.12%	415,991	1,317	53
4	-	RPG	리니지2	7.10%	363,440	1,245	112
5	▲1	RPG	리니지	6.49%	332,037	1,118	93
6	▼1	RPG	월드오브워크래프트	6.36%	325,789	1,230	121
7	-	RTS	워크래프트3	4.90%	250,619	1,006	68
8	▲2	아케이드	오디션	3.76%	192,421	668	47
9	▼1	스포츠	피파온라인	3.67%	188,131	707	41
10	▼1	레이싱	카트라이더	3.41%	174,377	535	42
11	-	RPG	R2	2.35	120,323	616	100
12	▲4	RPG	메이플스토리	2.02%	103,371	406	37
13	▼1	스포츠	프리스타일	1.84%	94,445	475	51
14	▲1	RPG	던전앤파이터	1.77%	90,854	402	60
15	▼1	RPG	로한	1.70%	86,878	596	108
16	▲1	RPG	뮤	1.48%	75,889	451	66
17	▲1	고스톱	한게임 신맛고	1.47%	75,149	292	22
18	▼5	RPG	썬온라인	1.38%	70,682	415	108
19	-	FPS	워록	1.15%	58,663	268	62
20	▲1	RPG	열혈강호	0.86%	43,837	391	75

신뢰도 95% 오차율 4.71%

직상승에 가까울 정도로 가파르게 오르는 모습을 볼 수 있다. 더욱이 요금제 변경 초기보다는 추석 연휴를 지나 10월 중순으로 올수록 그 상승세가 더욱 거세졌다. 1,000여개 남짓하던 실행 PC방수가 지난 10월 14일의 경우 약 5,700개를 기록하고 있다. 이는 전국 PC방수를 2만여개라고 봤을 때 40%를 넘기는 숫자로서 이 기세가 어디까지 이어질 지 선불리 예측하기 힘들다. 출시된 지 꽤 오래된 게임임에도 불구하고 요금제 변경만으로 이 정도의 호응을 얻기란 쉬운 일이 아님은 분명하여 당분간 상승세가 이어질 전망이다.

11월 게임시장은

한국 최대의 게임쇼인 '지스타 2006'이 이달 9일부터 12일까지 일산 킨텍스에서 개최된다. 당초 많은 게임사가 참여하지 않을 듯 한 기류가 포착되어 위상에 걸맞는 게임쇼가 될 것인가에 대한 의견이 분분했지만 우려곡절 끝에 대형 게임사들도 참여키로 하면서 일단은 지켜보자라는 쪽에 무게가 실리고 있다. 게임쇼 전후로 많은 사람들이 게임시장에 관심을 더욱 가질 것은 분명하다. 그러나 게임시장의 최대성수기인 겨울방학은 아직 요원하다. 특히나 11월엔 공휴일도 없기 때문에 조용한 분위기에서 겨울을 준비할 듯 하다. ●