

게임 순위에 영향을 주는 요인 분석

김주현*, 김종한*, 소원태*, 임세인*, 조은솔*, 김효남^o

^o청강문화산업대학교 게임전공

e-mail: {hom0906, rlkasss, redalien6, prdexe}@naver.com*, ces.eszett@gmail.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

Analyzer of the Factors Affecting the Game Ranking

Joo-Yean Kim*, Jong-Han Kim*, Won-Tae So*, Se-In Lim*, Eun-Sol Cho*,

Hyo-Nam Kim^o

^oDept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries

● Abstract ●

현재 국내 게임시장은 모바일게임이 주도해가고 있으면서 10조원이 넘는 시장규모를 보이고 있다. 국내의 게임업체들은 온라인 게임과 모바일게임을 개발하여 지속적으로 출시하고 있는 특징이 현재 게임시장의 모습이다. 게임시장에서의 신작게임에 대한 매출은 게임 인기순위와 직접적인 관계를 갖는 요인이며, 게임시장의 현황을 파악하는데 가장 중요한 정보이며 마케팅과 홍보 전략에 반영되는 중요한 데이터이다.

본 논문에서는 게임시장 파악과 마케팅 및 홍보 전략에 활용되는 게임순위와 관련해서 영향을 미치는 요소에 대해서 분석한 결과를 제시하고자 한다. 게임순위 변동에서 이벤트와 업데이트 중 효과적인 방법이 무엇인지를 제안하고 이벤트와 업데이트가 각각 게임순위 변동에 얼마나 큰 영향을 주는지에 대해 서술하고 또한 게임업계에서 주로 서비스하는 이벤트 종류와 업데이트 종류에 대해 서술한다. 이때 이벤트는 순위변동에 큰 영향이 없고 업데이트가 순위변동에 영향을 준다는 것에 대해서 분석결과를 제시한다.

키워드: Game Event, Game Update, Game Ranking

I. Introduction

현재 게임 시장의 변화는 모바일게임 시장이 대체를 이루고 있는 상황이며, 전세계 인구 72억중 약 18억이 게이머이고 2014년 전체 게임 수익은 820억 달러 규모의 시장을 형성하고 있다. 그림1은 2014년 전세계 게임시장의 수익을 보여주고 있다[1]. 한국 게임 산업의 수출 규모는 캐릭터, 방송, 영화 등 다른 콘텐츠 모두 합친 것 보다 많은 연 30억5000만달러(한화 약 3조3700억원)로 모바일 게임이 활성화 되고 양질의 콘텐츠로 인정받으면서 국내 콘텐츠 수출 시장에서 ‘효자’ 역할을 독특히 하고 있다.

Gamer globe: The top 100 countries by 2014 game revenue



Fig. 362. The top 100 countries by 2014 game revenue

게임시장의 매출을 가능할 수 있는 부분이 게임 인기순위와 매출순위로 분석할 수 있으며, 시장의 흐름도 파악할 수 있다. 게임순위가 올라간다는 것은 그만큼 많은 사람에게 주목을 받고, 신규유저가 들어올 가능성이 크다는 것이며, 또한 그만큼 매출에 영향을 준다는

것이다. 실제로 구글 앱에서 게임순위 1~5위에 들어있는 게임매출이 6~50위까지의 게임매출을 다 합친 것보다 높은 결과를 보이고 있다.

게임 간의 순위 변동이 매주마다 치열하게 이루어지고 있으며, 이런 순위 변동은 괜히 일어나는 것이 아니다. 서비스 중인 게임에서는 지속적인 업데이트와 이벤트를 통해 기존 유저들의 욕구를 충족시켜주는 것은 물론 신규 유저를 불러 모으고 있다. 우리는 여러 게임 중 MMORPG에서 이벤트와 업데이트를 통해 변화되는 순위 변동을 조사하고 분석하고자 한다. 그리고 게임 개발자들은 개발 완성 이후에도 이벤트나 업데이트를 위해 지속적인 콘텐츠를 개발한다. 그렇지만 모든 개발 콘텐츠들이 좋은 효과를 낸 것은 아니다. 같은 시기에, 비슷한 종류에 이벤트를 하지만 게임마다 다른 결과를 나타내고 있다.

그래서 우리는 게임 순위에 좋은 영향을 준 요소와 아무런 영향을 주지 못한 요소의 공통점을 조사해 보기로 했다.

본 논문에서는 게임매출과 연계된 게임 순위에 매우 밀접하게 영향을 주는 요소로 게임 이벤트와 업데이트에 대해서 분석 하고 게임 이벤트와 업데이트가 게임순위에 어떠한 영향을 주는지에 대하여 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 이벤트에 따른 순위 변동

국내에서 서비스되고 있는 대부분의 온라인 게임은 다양한 종류의 이벤트를 제시하고 있다. 이벤트를 기획하고 진행한 게임 중에 순위지표가 지속해서 변한 게임들을 대상으로 분석해서 순위에 얼마만큼 영향을 주었는지를 알아본다. 이벤트 조사 대상의 게임은 온라인 게임 인기순위 상위에 위치하고 있는 게임들로 블레이드앤소울(블소), 엘소드, 최강의 군단, 아이온, 아카루스, 아키에이지, 데빌리언, 미비노기 등 총 8개의 게임에 대해서 이벤트에 따른 순위 추이를 분석해본다.

그림2의 그래프를 보면 이벤트를 통해 큰 순위상승을 나타낸 게임은 보이지 않는다. 특히 11월 3주차부터 12월 4주차까지 아키에이지, 최강의군단, 데빌리언은 이벤트와는 상관없이 순위가 내려가기 시작하였다.[2-9]

이벤트의 종류는 다양하고 목적이 각각 다를 수 있다. 여기서는 접속이벤트, 버닝이벤트, 복귀이벤트, 오픈이벤트 등 4가지 유형의 이벤트를 대상으로 분석 내용을 제시하고자 한다.



Fig. 2. Changes in rankings for the game event

접속 이벤트는 게임에 접속했을 때 그 날 하루 한 번을 한정으로 아이템을 지급해주는 이벤트이다. 게임이름 다음의 <> 안의 수치는 순위 변동 수치를 의미한다. 테라<+0>, 블소<+0>, 에오스<-3>, 마비노기<+0> 등 이미 서비스하는 대부분의 게임은 접속 이벤트가 존재한다. 실제 순위 영향을 주지는 못하고 있다. 만일 순위에 영향이 있더라도 그것은 접속이벤트 때문이 아니라 다른 이벤트나 업데이트 때문이 순위 변동이 일어난 것으로 파악된다.

버닝 이벤트는 경험치 또는 골드의 보상을 2, 3배 올려주는 이벤트이다. 주로 신규 서버 오픈, 캐릭터 레벨 또는 전직 등의 업데이트가 되었을 때 같이 실행한다. 에오스<+4>, 엘소드<+5>, 아카루스<+0>, 아키에이지<+1> 등 순위에 영향을 주지만 오직 버닝 이벤트 때문이 아니라 같은 시기에 다른 이벤트나 업데이트가 결합해서 변동된 것으로 파악된다.

복귀 이벤트는 해당 게임을 떠난 유저를 다시 불러오기 위해 오랜만에 접속한 유저들만을 대상으로 아이템 지급, 경험치 버닝, 바뀐 게임 환경에 적응시키기 위한 각종 혜택을 주는 것이다. 주로 업데이트 전부터 이벤트를 시작한다. 바람의나라 1996년, wow 2005년, 던파 2005년, 리니지 1998년 온라인게임의 수명은 상대적으로 같다. 그러므로 매년 신규 유저를 받는 것 보다 복귀 유저를 받는 게 더 효과적일 수 있다. 이를 위해 이벤트와 업데이트를 적절히 조합하는 게 중요한 유저 관리도 필요하다.

PC방 이벤트는 PC방에서 해당 게임을 접속할 시 아이템 지급, 버닝 등을 하는 이벤트이다.

오픈이벤트는 플레이 후 일정 레벨에 도달하면 각종 아이템, 경품을 지급해주는 이벤트이다. 데빌리언<+6>, 최강의 군단<+12>, 검은사막<+6> 외에도 게임이 오픈하면 대부분 게임이 오픈 이벤트를 하며 게임에 따라 아무런 순위 변동이 없는 게임도 있고 치고 올라가는 게임도 있다.

이벤트 기간별 신년맞이, 발렌타인, 여름, 할로윈, 크리스마스, 설날, 추석 등 특별한 날 진행되는 이벤트들 있다. 이 외에 게임 외적 히트상품의 비랍을 타고 순향을 하는 경우도 있는데 게임 거상에서 추석이벤트로 거북선 관련 이벤트를 하였다. 이때 당시 영화 명량의 개봉 1개월 뒤의 적절한 시기여서 효과를 본 예라고 할 수 있다.

2.2 업데이트에 따른 순위 변동

온라인 게임의 경우 콘텐츠를 지속해서 업데이트한다. 이 업데이트가 떠난 유저와 신규 유저를 얼마만큼 모을 수 있는지, 그 효과에 대해 제시하고자 한다. 여러 게임 중 업데이트를 통해 눈에 띄는 효과를 보인 게임들을 선정해 조사하였다. 업데이트 조사 대상의 게임은 온라인 게임 인기순위 상위에 위치하고 있는 게임들로 아키에이지, 엘소드, WOW, 디아블로3, 최강의군단 등 총 5개의 게임에 대해서 업데이트에 따른 순위 추이를 분석해본다.

전직, 레벨업 업데이트는 게임에 따라서 직업의 전직이나 레벨 제한이 올라가는 업데이트, 단지 이것뿐만 아니라 이로 인해 아이템과 스킬 등이 같이 추가된다. 엘소드의 경우 업데이트와 맞추어 유저가 바랄 것 같은 다양한 이벤트를 함께 실행해서 업데이트 효과를 더 크게 본 좋은 예로 볼 수 있다.

던전 사나리오의 추가 업데이트는 게임 내의 사냥터, 던전, 퀘스트, 사나리오 등이 추가되는 업데이트이다.

대규모 업데이트는 게임의 레벨이나 던전 등 다량의 콘텐츠를 추가되는 업데이트이다. 업데이트 전 사전 광고를 통해 순위 변동이 일어나고, 업데이트 이후 게임에 따라 순위가 급상승하는 경우가 있고 큰 영향을 받지 못하는 경우도 있다.

MMORPG의 경우 상대적으로 사람들이 많아져 게임을 즐길 수 있다. 그러므로 대규모 업데이트를 하기 전에 사람들을 끌어 모으기 위해 사전 광고를 한다. 이 중 같은 대규모 업데이트인데도 불구하고 서로 다른 순위변동을 보인 게임들이 있다. 아키에이지의 경우 7월 둘째 주에 업데이트 예정을 공개하고 순위가 2등급 상승했다. 그리고 7월 셋째 주에 업데이트하여 4등급이 상승했다. 그에 비해 WOW의 경우 8월 첫째 주에 업데이트 출시 일정을 공개하면서 5등급 상승하고 11월 셋째 주에 업데이트하며 4등급이 상승하였다.[10] 애초에 아키에이지의 경우 20위권 이었고 WOW의 경우 10위권 이었던 것을 참작하면 엄청난 차이다.

그림3의 그래프를 보면 7월 1주차부터 3주차까지 최강의군단 업데이트를 통해, 엘소드의 경우 7월 1주차부터 5주차까지 단계적인 업데이트를 통해, 디아블로3는 8월 4주차에 새로운 시즌의 시작과 함께 업데이트를 통해 순위변동에서 좋은 효과를 보였다.[11,12]

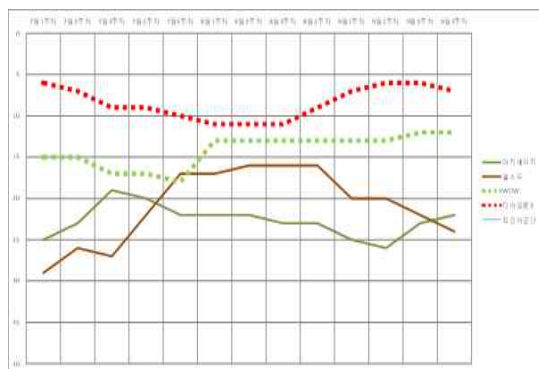


Fig. 3. Changes in rankings for the game update

이벤트와 업데이트의 조사를 통해 보면 이벤트만을 했을 때 순위변동에 효과적이지 못하였고, 업데이트하였을 때는 순위변동에 효과적이라는 결론이 나왔다.

III. Conclusions

현재 국내 게임시장은 모바일게임이 주도해가고 있으면서 10조원이 넘는 시장규모를 보이고 있다. 국내의 게임업체들은 온라인게임과 모바일게임을 개발하여 지속적으로 출시하고 있는 특징이 현재 게임시장의 모습이다. 게임시장에서의 신작게임에 대한 매출은 게임 인기순위와 직접적인 관계를 갖는 요인이며, 게임시장의 현황을 파악하는데 가장 중요한 정보이며 마케팅과 홍보 전략에 반영되는 중요한 데이터이다.

특히, 온라인게임 업계에서는 게임순위 상승에 대해서 주목을 받기 위해 여러 방안을 제시하고 있다. 그중 게임순위상승을 위한 서비스로 여러 종류의 이벤트와 콘텐츠 업데이트가 있다. 우리는 과연 이벤트와 업데이트가 순위변동에 효과가 있는지에 대하여 조사해보았다. 먼저 이벤트를 살펴보면 6종류의 이벤트를 조사하였고 대체로 큰 효과를 거두지 못하였다고 결론이 도출되었다. 예외적으로 오픈 이벤트나 업데이트와 같이 시행되는 이벤트의 경우 이벤트는 오픈이나 업데이트를 받쳐주기 위해 실행되기 때문에 단지 이벤트만의 힘으로 순위변동에 영향을 주었다고 말하기는 어렵다. 반면 업데이트의 경우 콘텐츠의 증가로 인해 과거 게임을 떠난 휴면유저나 신규유저의 주목을 받게 된다. 그로 인해 업데이트 시기나 크기, 종류에 따라 순위에 크고 작은 영향을 준다.

결과적으로 보면 이벤트는 게임순위 상승을 위하기보다는 유저가 떠나는 것을 막기 위해 작은 콘텐츠를 서비스한다고 볼 수 있다. 반면 업데이트의 경우는 유저가 떠나는 것을 막는 것뿐만 아니라 이미 떠난 휴면유저와 신규유저를 불러오기 위한 것으로 볼 수 있다. 따라서 게임순위에 대한 상승효과에 대해서는 업데이트가 밀접한 요인으로 분석됨에 따라 게임업체의 개발부서와 서비스부서에서는 업데이트를 진행함에 있어서 세밀한 계획과 정확한 검증의 필요성을 제시한다.

References

- [1] <http://venturebeat.com/2014/06/24/>
- [2] <http://elsword.nexon.com/Channel/gate.aspx>
- [3] <http://www.herowarz.com/index.main?c=n>
- [4] <http://bns.plaync.com/>
- [5] <http://aion.plaync.com/>
- [6] http://icarus.wemade.com/naver_gate
- [7] <http://archeage.xlgames.com/>
- [8] <http://dv.hangame.com/index.nhn>
- [9] <http://mabinogi.nexon.com/>
- [10] <http://kr.battle.net/wow/ko/warlords-of-draenor/>
- [11] <http://kr.battle.net/d3/ko/>
- [12] <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?class=26>