

캐릭터 기반 PvP 게임의 개발 방법에 관한 연구

김정선^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: repa@ck.ac.kr^o

A Study on Development Method of Character-based PvP Game

Jung-Sun Kim^o

^oSchool of Game, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

대표적 PvP 게임인 리그 오브 레전드나 오버워치는 다양한 캐릭터 조합으로 게임을 진행하게 하여, 매 게임마다 다른 상황을 발생시킴으로써 오랫동안 안정적인 서비스를 유지하며 흥행을 누리고 있다.

본 논문에서는 다양한 캐릭터를 사용하는 PvP 게임을 통해 캐릭터 기반 PvP 게임에서 고려해야 할 요소들을 정리하고, 안정적으로 캐릭터를 추가하고, 게임을 개발하는 방안에 대하여 제시한다.

키워드: PvP Game, Character, League of Legends, Overwatch, Pay to win

I. Introduction

PvP는 Player VS Player의 약자로, 플레이어가 조작하는 캐릭터가 다른 플레이어가 조작하는 캐릭터와 대적하는 행동 또는 그런 행동을 담은 콘텐츠를 의미한다. 다른 플레이어를 죽이는 행동인 PK(Player killing)와 비슷하지만, 사전에 합의되지 않은 일방적인 플레이어간의 전투를 뜻하는 PK와 달리 PvP는 양쪽의 플레이어가 사전에 합의된 게임규칙 속에서 싸운다는 점이 다르다. 다만 게임에 따라서는 PK와 PvP를 따로 구분하지 않거나 PK를 PvP의 범주 안에 넣는 경우도 있다[1].

일반적인 PvP 게임들은 플레이어 혼자 즐길 수 있는 싱글 콘텐츠보다는 플레이어 간의 대전을 주요 재미요소로 삼고, 성장이나 강화를 통해 강해지는 형식을 지양하고 공정한 플레이를 중시한다. 최근 라이엇게임즈에서 개발한 리그 오브 레전드가 배틀 그라운드로부터 33주 만에 PC방 점유율 1위 자리를 탈환했다는 기사를 접했다[2]. 배틀 그라운드의 접속 불안정 현상으로 인한 일시적 효과일 수 있지만 배틀 그라운드 오픈 초기에 비해서 그 격차는 눈에 띄게 줄어들고 있다.

오랫동안 서비스를 하며 흥행을 누리고 있는 대표적 PvP 게임인 리그 오브 레전드나 오버워치는 다양한 캐릭터를 조합하여 게임을 진행하게 함으로써 매 게임마다 다른 상황을 발생시키고 있다. 대칭형 밸런스로 인해 지속적으로 플레이 했을 때 재미와 흥미가 떨어지게 되는 장거나 체스와는 다르게 이러한 비대칭 밸런스를 사용하는 게임들은 상대 및 아군의 조합에 따라 플레이어에게 다양한 선택권을 제공한다.

본 논문에서는 다양한 캐릭터를 사용하는 PvP 게임을 통해 캐릭터

기반 PvP 게임에서 고려해야 할 요소들을 정리하고, 안정적으로 캐릭터를 추가하고, 게임을 개발하는 방안에 대하여 제시한다.

II. The Main Subject

캐릭터를 다양하게 제공하는 게임들은 캐릭터에 따라서 서로 다른 게임 플레이를 제공한다.(캐릭터마다 스킬이나 능력치 차이로 인해 부여받는 역할이나 조건의 난이도가 달라진다.)



Fig. 1. The champions in League of Legends

다양한 캐릭터를 사용하는 PvP 게임에서 캐릭터는 어떤 의미를 갖는지 생각해보자. 플레이어들은 보통 외형적 선호도나 플레이 성향에 따라 캐릭터를 고른다. 게임 내 캐릭터는 플레이어를 대변하는 아바타로 활용되는데 자신이 가장 좋아하는 캐릭터를 주 캐릭터라고 부르기도 하고, 특정 캐릭터를 현란하게 다루는 플레이어를 장인이라고 부르며 칭송하기도 한다. 캐릭터에 재미요소가 집중된 게임에서 자신에게 꼭 맞는 캐릭터라는 것은 플레이어에게 생명과도 같다.

모든 플레이어에게 각각 만족할만한 캐릭터를 하나 이상 만들어 주는 것은 게임의 만족도와 플레이어 매칭 풀 유지에 지대한 영향을 끼친다.(조작이 쉽고 간단한 캐릭터와 조작이 어렵지만 강한 캐릭터는 각각 서로 다른 플레이어를 만족시킨다.)



Fig. 2. The characters in Overwatch

오버워치의 이학성 TA(Technical Artist)는 NDC 17 강연에서 오버워치의 영웅들이 ‘컨셉아트’, ‘기획적 요구’, ‘스토리’ 3가지 과정을 통해서 탄생했다고 소개했다[3]. 매력적인 캐릭터를 만들기 위해서는 위에서 언급된 컨셉, 기획적 의도, 스토리가 균형을 이루어야 한다. 하지만 필자의 개발 경험상 PvP 게임 캐릭터에게 가장 중요한 요소는 승리를 위한 효율성이다. 승리를 위한 효율성이 배제된다면 아무리 특이한 컨셉과 개연성 있는 스토리를 가진 캐릭터라 할지라도 게임 내에서 선택받지 못한다. 그렇기 때문에 PvP 게임 캐릭터를 만들 때 가장 기본적으로 고려되어야 할 사항은 승리를 위한 효율성이 특정 캐릭터에게 집중되지 않도록 각 캐릭터에게 장, 단점을 만들어주는 것이며 그로 인한 상성을 설계하는 것이다.

정리하자면 각각의 캐릭터들은 전체적인 게임 밸런스 안에서 자신의 역할과 자리를 찾기 위한 기획적 정리가 반드시 필요하며, 매력적인 컨셉과 스토리로 인해서 완성된다고 할 수 있다.(필자는 흑 캐릭터가 컨셉아트로부터 파생되었다 하더라도 기획적 검토를 통해 수정, 보완할 것을 권한다.)

III. Conclusions

PvP 게임에서 다양한 성향의 플레이어를 만족시키기 위해서는 많은 매력적인 캐릭터들이 필요하다. 하지만 아이러니하게도 다양한 캐릭터를 제공하는 것이 게임을 처음 접하는 플레이어들에게 진입장벽이 되기도 한다.(현재 리그 오브 레전드에는 141개의 캐릭터가 존재한다.) 그렇기 때문에 다양한 캐릭터를 제공할 때에는 반드시 캐릭터에 대한 학습 콘텐츠를 고민해야 한다.

또한 컨셉의 매력도를 넘어 각각의 캐릭터들이 고른 승리 효율성을 가질 수 있도록 의도된 게임 밸런스 안에서 정리되어야 한다. 이러한 밸런싱 작업을 통해 모든 상황에서 좋은 캐릭터가 아닌 특정 상황에서 좋은 캐릭터라는 개념이 생기게 되고, 플레이어는 다양한 상황에 따라 다양한 선택을 할 수 있게 된다.

끝으로 Pay to win("과금을 하면 이긴다", "이기기 위한 과금"이라는 뜻) 요소가 최소화되어야 한다[4]. PvP 게임 특성상 Pay to win에

대한 플레이어의 인식이 매우 좋지 않다. 플레이어의 매칭 풀이 무너지면 게임에 치명적인 영향을 주기 때문에 과금을 하지 않더라도 게임을 진행할 수 있다는 대전제가 무너져서는 안 된다. 단 Pay to win 요소가 아예 없다면 온전히 실력으로만 게임의 승패가 결정될 소지가 있으므로 게임 실력이 낮은 플레이어의 패배 스트레스를 효과적으로 관리하여 이탈을 방지할 수 있는 방법을 고민해야 한다.

REFERENCES

- [1] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2028670&categoryId=42914&categoryId=42915>
- [2] <http://www.kukinews.com/news/article.html?no=564167>
- [3] <http://www.thisisgame.com/webzine/gameevent/nboard/227?n=71536>
- [4] <https://namu.wiki/w/Pay%20to%20Win>