MOBA 게임 장르에서의 캐릭터 재미 요소에 관한 연구

홍민기*, 박종범*, 김효남O
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: {alsrl7089, pooj0402}@naver.com*, hnkim@ck.ac.krO

A Study on the Character Fun Factor in the MOBA Game Genre

Min-Gi Hong*, Jong-Beom Park*, Hyo-Nam KimO
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

게임에서의 캐릭터는 플레이어와 게임을 연결해주는 중요한 역할을 하며, 더 나아가 게임의 재미를 느끼는 데 필요한 요소 중 하나이다. 본 논문에서는 최근 대표적으로 인기를 끌고 있는 MOBA 장르의 게임인 리그 오브 레전드, 오버워치, 히어로즈 오브 더 스톰, 사이퍼즈 총 4개 게임의 캐릭터와 역할에 대한 재미를 분석하여 공통적인 재미 요소를 정리하고 설문 조사를 통해 유저들의 선호도를 파악하여 앞으로 게임 캐릭터 기획 제작에 대해 도움을 주고자 한다.

키워드: MOBA, 캐릭터 디자인(Character Design), 온라인 게임(Online Game), 재미요소(Fun Factor)

I. Introduction

게임 산업 시장의 경쟁이 가속화되면서 게임사들은 성장을 위해 새로운 돌파구로 게임캐릭터를 선택하고 있으며 일부 게임사는 개발 단계부터 게임 캐릭터 사업영역을 염두에 두고 제작 개발에 힘쓰고 있다[1]. 게임캐릭터가 가져오는 긍정적인 효과는 다양하며 게임에서 캐릭터는 빼 놓을 수 없는 중요한 요소 중 하나이다. 게임의 재미를 느끼는 데 있어서도 캐릭터의 재미는 많은 부분을 차지할 것이다. 게임에서의 캐릭터는 플레이어가 조작하게 되는 최소 1개의 캐릭터를 말하며, 게임의 따라서 동시에 여러 개의 캐릭터를 조작하기도 한다. 캐릭터는 각각 독자적인 배경과 그에 어울리는 컨셉에 따라 개성 있는 캐릭터들이 존재한다. 게임의 장르 혹은 게임 별로 캐릭터의 수가 다르지만 대체적으로 최소 1개의 캐릭터가 존재하고 많게는 100개 이상의 캐릭터가 있는 게임도 있다. 캐릭터는 배경과 컨셉에 맞게 전부 제각각이기 때문에 캐릭터가 지닌 능력도 대부분 다르고 그로 인해 유저에게 다가오는 재미도 캐릭터 별로 다름을 느낄 수 있다. 본 논문에서 제시하고자 하는 캐릭터의 특징을 찾아보는 조사 대상 게임으로는 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르의 게임인 리그 오브 레전드(League of Legends, 이하 LOL), 오버워치(Overwatch), 히어로즈 오브 더 스톰(Heroes of the Storm, 이하 히오스), 사이퍼즈(Cyphers) 총 4개의 게임을 주로 다루기로 한다. 그 이유는 MOBA장르의 캐릭터는 수가 매우 다양하고 개발사에서 캐릭터의 능력이나 특징 혹은 플레이스타일을 기준으로 어느 정도 역할을 정의 했으므로 역할 별 캐릭터의 특징을 파악하기 용이하며, 또한 캐릭터가 다양한 만큼 재미에 대한 유형도 다양하게 도출해낼 수 있다. 본문에서는 LOL, 오버워치, 히오스, 사이퍼즈 총 4개의 게임 캐릭터의 역할과 그에 대한 재미 유형을 분석하고 이를 토대로 진행한 '유저의 캐릭터 재미 유형 선호'에 대한 설문 조사와 분석 결과를 통해 앞으로 게임 캐릭터 기획에 있어 도움을 주고자한다.

II. The Main Subject

우리는 4개의 MOBA 장르 게임으로 리그 오브 레전드, 오버워치, 히어로즈 오브 더 스톰, 사이퍼즈를 선택했다. MOBA 장르에서의 캐릭터는 역할을 크게 딜러, 탱커, 서포터로 나눌 수 있다. 이는 절대적인 분류는 아니지만 MOBA 장르의 특성상 캐릭터에 대한 공통점이 어느 정도 존재하고 이와 더불어 각 게임 내에서 정한 역할과 자체적인 분류를 통해 나누었다.

딜러 역할의 경우 공격적인 아이템 선택을 통한 유연한 기동성과 높은 순간 피해를 입혀 상대방의 주요 딜러를 전장에서 이탈시키는 직업군 이라고 할 수 있으며 탱커 역할은 적의 핵심 딜러의 공격을 받아냄과 동시에 아군 딜러의 생존을 지켜주는 역할을 맡게 된다. 서포터 역할도 비슷한 포지션을 담당하게 되는데, 탱커와는 다르게 아군의 생존력을 높여주어 지속적인 전투 참여를 보조하는 능력을 가지고 있다.

2.1 오버워치

오버워치에는 30개의 캐릭터가 있으며 대표적인 역할 분류로 딜러, 탱커, 힐러 총 세 가지로 세분화 되며, 그 중에서는 메인과 서브로 나눌 수 있다[2]. 딜러 역할군의 경우 이전의 지원가 역할이나 수비 역할에서 모호하다고 판단된 영웅이 개편 되면서 딜러와 합쳐지는 패치가 있었기 때문에 전체 포지션 중 딜러 포지션의 영웅이 제일 많아졌다.

2.2 히어로즈 오브 더 스톰

히오스에는 총 86개의 캐릭터가 있으며 블리자드에서 개발한 게임이기 때문에 자사에서 운영하는 스타크래프트, 워크래프트, 디아블로, 오버워치의 캐릭터들이 등장한다[3]. 역할은 총 6개로 전사, 투사, 치유사, 지원가, 근접 암살자, 원거리 암살자로 나뉜다. 하지만 지속적으로 메타가 변화하고, 신규 캐릭터 '바리안'의 출시와 동시에 '다중 역할'이 추가된 이후로 영웅 조합을 나타내기에는 부족하였고 2019년 3월에는 새로운 역할 분류를 진행했다.

2.3 리그 오브 레전드

LOL에는 총 144개의 캐릭터가 있으며 역할은 총 6개로 암살자, 전사, 마법사, 원거리 딜러, 서포터, 탱커로 나뉜다[4]. 주 역할 내에서도 세부적으로 부 역할이 존재하지만 본 논문에서는 주 역할을 위주로 설문조사를 진행 할 예정이다.

2.4 사이퍼즈

사이퍼즈에는 총 63개의 캐릭터가 있으며 역할은 총 4개로 원거리 딜러, 근거리 딜러, 탱커, 서포터로 나뉜다. 사이퍼즈에는 '포지션 선언'이라는 독특한 시스템으로 게임 시작 전 유저가 선택하는 포지션에 따라서 '포지션 버프'라는 것을 받고 게임을 진행하게 되는 시스템이 있다[5].

2.5 각 게임 캐릭터의 역할 및 재미요소 선호도 설문 결과

4개의 게임 중 하나 이상의 게임을 플레이 하거나 플레이 했던 유저를 대상으로 각 게임의 인벤 게시판, 혹은 게임의 공식 게시판에 글을 작성하여 설문조사를 실시했다. 오버워치 94명, 히어로즈 오브 더 스톰 68명, 리그 오브 레전드 53명, 사이퍼즈 26명으로 총 241명의 유저가 설문에 응답한 내용을 토대로 만든 역할과 재미 요소에 대한 유저의 선호도가 어떤지 알아보았다.

설문에 들어가기에 앞서, 각 게임마다 다양한 역할이 존재하지만 설문의 용이함을 위하여 몇 가지 역할을 하나로 통합하였다. 히어로즈 오브 더 스톰의 투사 역할은 '탱커' 역할과 통합하였고, 근거리 암살자, 원거리 암살자 역할은 '딜러' 역할로 통합하여 진행 한 점, 역할별 재미 요소는 자체적으로 작성하고 추가적인 재미 요소는 기타 의견으로 수렴하였다.

Fig. 1. Survey of the Most Playing Roles in 'Overwatch'

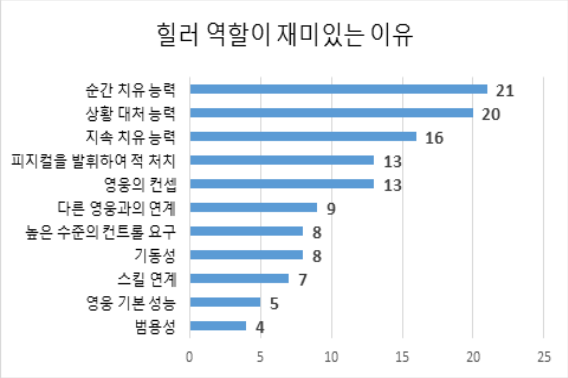

Fig. 2. Survey of the Why 'Healers' are fun in 'Overwatch '

그림 1과 2는 오버워치 역할 선호도 설문 참여자 94명 중 힐러가 45명으로 가장 많았다. 그 다음으로는 탱커가 27명, 딜러가 22명이었다. 힐러 역할의 재미 요소로는 영웅의 '치유 성능'에 대한 답변이 21표로 가장 많았고 다음으로는 '다양한 변수에 대응하는 능력'과 '피지컬을 발휘하여 적을 처치하는 능력'에 대해 재미를 느낀다고 답변했다.

Fig. 3. Survey of the Most playing roles in 'Heroes of the Storm'

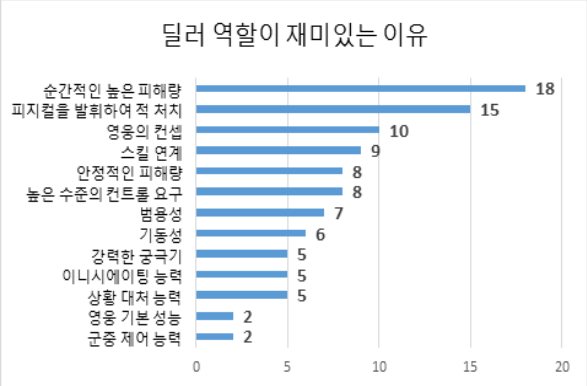

Fig. 4. Survey of the Why 'Dealers' are fun in 'Heroes of the Storm'

그림 3과 4는 히어로즈 오브 더 스톰 역할 선호도 설문 참여자 68명 중 딜러가 33명으로 가장 많았다. 그 다음으로는 탱커와 치유사가 17명으로 같았고, 지원가는 1명이 선택했다. 딜러 역할의 재미 요소로는 '순간적인 피해량'에 대한 답변이 18표로 가장 많았고 다음으로는 '피지컬을 발휘하여 적을 처치하는 능력'과 '영웅의 컨셉'으로 재미를 느낀다고 답변했다.

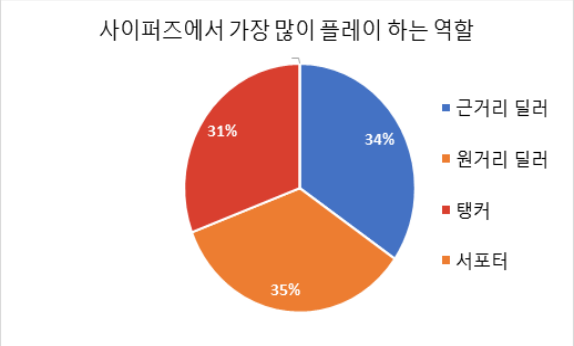

Fig. 5. Survey of the Most playing roles in 'Cyphers'

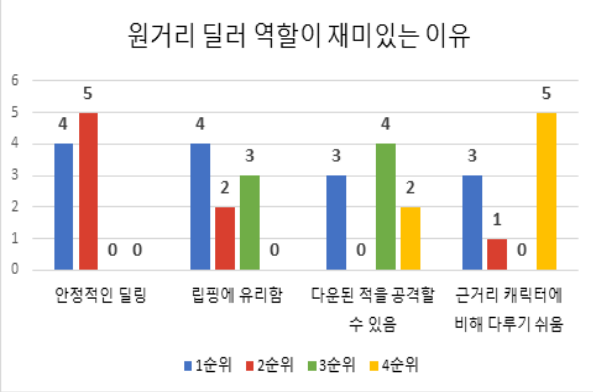

Fig. 6. Survey of the Why 'Range Dealers' are fun in 'Cyphers'

그림 5와 6은 사이퍼즈 역할 선호도 설문 참여자 26명중 근거리 딜러와 원거리 딜러가 9명으로 같으며 가장 많았다. 그 다음으로는 8명이 탱커를 선택했다. 원거리 딜러 역할의 재미 요소로는 '안정적인 딜링'과 '립핑의 유리함'이 1순위 4표로 가장 많았다. 신기한 것은 사이퍼즈의 경우 서포터 역할에 대한 투표가 없었는데, 이는 사이퍼즈의 시스템상 서포터라는 포지션이 애매하고 공격형 서포터는 딜러, 방어형 서포터는 탱커로 인식된다는 점이 그 이유로 꼽을 수 있다.

다음 그림 7과 8은 리그 오브 레전드 역할 선호도 설문 참여자 53명 중 전사 역할이 17명으로 가장 많았고, 11명이 암살자, 9명이 원거리 딜러라고 답변했다. 전사 역할의 재미 요소로는 '강력한 1:1 능력 및 공방 일체의 기본 성능'이란 항목이 1순위 14표로 가장 많았다. 다음으로는 '조합의 안정적인 구성'이란으로 재미를 느낀다고 답변했다.

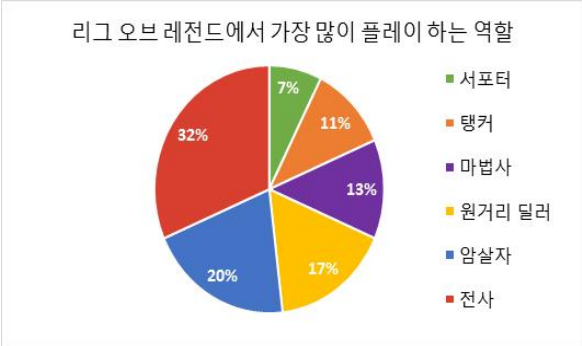

Fig. 7. Survey of the Most playing roles in 'League of Legends'

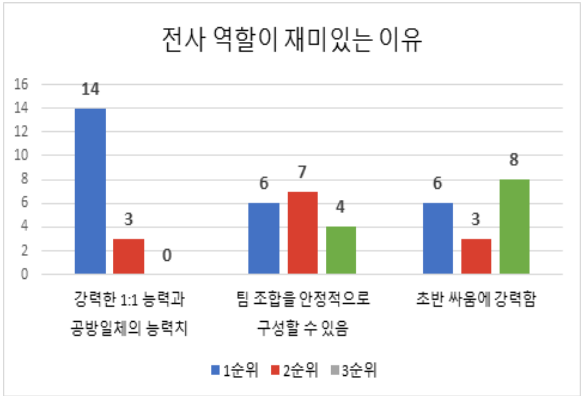

Fig. 8. Survey of the Why Warriors are fun in 'League of Legends'

III. Conclusions

본 논문을 통해 설문과 조사를 진행한 결과 캐릭터의 유형에 따라 어떤 형태의 재미 요소가 존재 하는지 알 수 있었으며 그에 해당하는 유저들의 선호도도 알 수 있었다.

딜러 유형의 경우 화면으로 비춰지는 화려한 플레이와 자신이 능력을 발휘하여 적을 처치하거나 놀라울 만한 플레이에 대한 재미가 대부분을 차지했고, 딜러 캐릭터의 재미에 대해서는 강력한 딜링 능력과 컨셉에 맞는 추가적 요소가 유저들이 선호하는 부분이었다. 탱커 유형의 경우 강력한 탱킹 능력과 탱커라는 단어에 어울리는 근사하고 단단해 보이는 컨셉을 가진 캐릭터들을 선호했다. 힐러 유형의 경우 다양한 상황, 변수에서 대처할 수 있는 유연한 능력과 어떤 상황에도 기용할 수 있는 범용성을 선호했다.

지금까지의 설문 조사를 통해 도출된 결과로 볼 때 역할에 맞지 않는 요소에 대한 선호도와 유저가 느끼는 재미가 낮았다. 예를 들어 딜러는 상대방을 제거하는데 특화되어 있는 역할로서 탱커나 서포터가 갖추어야 할 군중 제어 능력이나 보조적인 능력에 대한 요소는 필요치 않다는 의견이었다. 즉 유저들은 기존에 없는 추가적인 능력보다는 분류된 역할의 기본에 충실하자는 의견이 대부분이었다. 딜러라면 딜러답게 강력하고, 탱커라면 탱커답게 단단하고, 서포터라면 서포터답게 치유 능력이나 보조적인 능력이 충실한 것을 선호한다는 것이다. 이와 같이 설문결과에서 높은 득표율과 낮은 득표율을 참고한다면 앞으로의 게임 기획 제작에 도움이 될 것이라고 생각 한다.

REFERENCES

[1] https://blog.naver.com/busangamecenter
[2] http://overwatch.inven.co.kr/dataninfo/manual/
[3] http://hos.inven.co.kr/dataninfo/manual/
[4] http://lol.inven.co.kr/dataninfo/manual/
[5] http://cyphers.nexon.com/cyphers/article/free