포트나이트 게임의 국내 흥행을 위한 방안 연구

김경원*, 이종원O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨
email: zxcvb3558@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on the Way to Success of Fortnite Game in Korea

Gyeong-Won Kim*, Jong-Won LeeO
*School of Game, ChungKang College of Cultural Industries,
OSchool of Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

포트나이트는 전 세계적으로 엄청난 흥행을 거두었지만, 한국에서는 해외에 비해 흥행 성적이 좋지 하였다. 그 이유는 한국의 게임 시장이 해외와 다른 특성들이 있었고, 포트나이트는 이런 점들이 제대로 반영되지 않아 한국에서는 흥행이 부진하게 되었다. 본 논문에서는 한국에서 포트나이트가 해외에 비해 성공을 거두지 못한 원인들을 분석하고, 이런 분석결과를 바탕으로 포트나이트가 한국에서 흥행하기 위한 방안을 제시한다.

키워드: 포트나이트(Fortnite), FPS게임(FPS Game), 배틀로얄게임(Battle Royal Game)

I. Introduction

포트나이트 배틀로얄은 미국 게임 개발사 에픽게임즈에서 2017년 9월 26일에 출시된 게임이다. 해당 게임은 2018년 1월 22일 기준 전세계 4천만 유저, 최고 동접자수 200만명, 게임전문 스트리밍 플랫폼 '트위치'에서 시청자수 10만명을 기록하며 엄청난 흥행을 일으켰다[1]. 특히 북미, 유럽, 오세아니아권에서는 출시 이후 최고 동접자수가 52만5천명, 일 평균 이용자 수가 약 370만명을 달성했다고 한다[1]. 그리고 북미 프로게임단팀들은 해당 게임의 프로게이머들을 영입하기도 하여 포트나이트의 E스포츠화도 빠르게 진행되고 있었다. 이렇게 성공적으로 세계에서 흥행을 거두게 되자 에픽 게임즈는 한국에도 정식 서비스를 결정하게 되었다. 하지만 전세계의 흥행과는 반대로 한국 게임 시장의 특성과 포트나이트의 문제점들이 맞물리게 되어 한국 흥행은 성공하지 못했다.

이에 본 논문에서는 포트나이트가 한국에서 흥행하지 못한 원인들을 분석하고, 한국에서 흥행을 성공하기 위한 방안을 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 포트나이트의 전 세계 흥행 요인

전세계의 많은 유저들이 포트나이트를 하게 된 계기는 기존의 배틀로얄 게임과 다른 특이한 장르였기 때문이다. 포트나이트가 발매된 시기에 비슷한 장르인 '배틀그라운드'가 먼저 흥행하면서 배틀로얄 장르을 유행시켰다. 포트나이트는 이 배틀로얄 장르에 건축 요소를 추가한 점을 홍보하여 사용자들을 모았다. 그리고 뛰어난 최적화, 콘솔 플랫폼 지원, 무료 플레이 모드, 신속한 핵 대응으로 전 세계 게임 순위에서 배틀그라운드를 제치기까지 하였다. 이렇게 포트나이트는 한국에서 충분히 흥행할 요소들이 있음에도 불구하고 부진했다. 이에 대한 상황 분석을 위해 게임 이용자들을 대상으로 설문조사를 실시하고 시사점을 도출하였다.

2.2 설문 조사 및 결과 분석

한국에서 포트나이트가 흥행에 성공하지 못한 요인에 대하여 설문조사를 했다. 대상자들은 포트 나이트 공식 카페 회원 65명, FPS 장르 전문 매니아 모임인 에펨포(FPS Mania Forum) 네이버 카페 회원 61명이였다.

'한국 흥행실패 요인 설문조사' 에 따르면 1위는 '게임 플레이방식이 복잡하고 어렵다'이고 공동2위로 '홍보가 잘되지 않거나 한국인들이 선호하는 그래픽 취향이 아니다'로 조사되었다. 그 외 커뮤니티 사이트나 PC방 혜택이 부족하다는 항목이 후순위에 있었다. 상위 3개 응답을 중심으로 커뮤니티 사이트 등 추가적인 자료분석을 수행하였다.

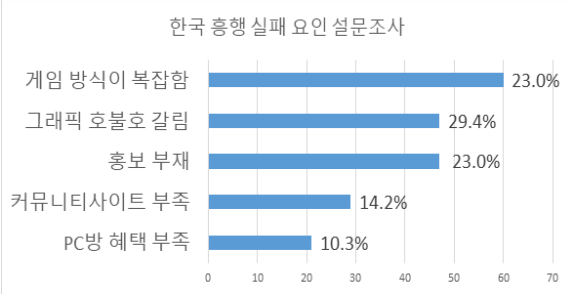

Fig. 1. Failure Factor in Korea

① 게임 방식이 복잡하고 어려운 점

게임 방식이 복잡하다는 점이 설문조사에서 가장 큰 비중을 차지했다. 그 이유는 포트나이트는 건축이 핵심 시스템이지만, 이에 대한 튜토리얼이 없어서 플레이어들은 직접 플레이 해보며 알아야 했기 때문을 보인다. 또한 상대방이 나를 공격하려고 할 때에 신속하게 벽을 설치 해야 하는데 초보자들이 이 과정을 수월하게 하기가 어렵다[2]. 게다가 포트나이트는 초보와 고수를 나누는 실력 별 매칭시스템이 없어서, 차근차근 건축을 배울 틈이 없다는 것이다[3]. 이런 상황에서 비교적 난이도가 쉬운 배틀그라운드를 먼저 접하면서 한국 유저들은 포트나이트에 어려움을 더 느꼈을 것이다. 이러한 요인들로 인해 국내 게이머들은 포트나이트에 대해 진입장벽이 높게 느껴지고, 이탈하는 유저들이 많이 생긴 것으로 보인다. 이러한 진입장벽의 요인들로 인해 한국 게임 시장에서는 배틀그라운드가 포트나이트 보다 인기가 우세하였다.

② 국내 게이머들의 호불호가 갈리는 그래픽

포트나이트는 애니메이션풍 그래픽으로, 타 FPS 게임과 다른 스타일의 그래픽이다. 한국 게이머들은 대부분 서든어택, 배틀그라운드 등 실사 그래픽 FPS게임들을 주로 접해보았기 때문에, 포트나이트의 그래픽에 익숙하지 않아 이런 응답 수치가 나온 것으로 보인다. 그러나 응답자들의 생각과는 다르게 '리그 오브 레전드'나 '오버워치' 등 실사 그래픽 풍이 아닌 게임들도 국내에서 성공한 사례가 있다. 이는 그래픽이 흥행을 가르는 실질적인 문제로 보기는 어렵지만 포트나이트가 국내 게이머들이 주로 선호하는 그래픽풍이 아니라는 점은 알 수 있었다.

③ 적극적인 홍보의 부재

포트나이트는 한국에선 후발주자임에도 불구하고 적극적인 광고를 하지 않았고 이로 인해 유저들을 잡지 못했다. 이후 에픽게임즈는 할리우드 배우 '크리스 프랫'을 광고모델로 내세우며 다시 한번 도전하였지만 게임의 난이도가 쉽다는 점만 내세워, 게이머들에게 영향을 주지는 못한 것으로 보인다[2].

2.3 포트나이트의 한국 흥행을 위한 고려사항

포트나이트의 한국 흥행를 위한 고려사항을 설문분석과 수집된 자료들을 토대로 정리하면, 첫 번째로는 포트나이트의 진입장벽을 먼저 낮추는 것이 중요하다. 건축 시스템에 대한 튜토리얼을 추가해서 초보자들이 건축에 익숙하도록 유도해야 하고, 초보자와 숙련자가 매칭 되서 큰 실력 차이가 나지 않도록 실력 별 매칭 시스템을 도입해야 한다. 두 번째는 포트나이트의 뛰어난 게임성을 적극 알려야하고, 이벤트와 혜택을 통해 적극적인 홍보를 해야 한다. 포트나이트의 특징인 배틀로얄과 건축을 합친 장르의 매력을 사람들에게 잘 이해시킬 수 있도록 홍보해야 하고, 그동안 부족했던 이벤트들을 더 추가해서 게임에 대한 관심을 불러 일으키는 방안이 필요하다.

III. Conclusions

포트나이트는 배틀로얄과 건축 장르가 합쳐진 신선한 장르를 유저들에게 선보여 전 세계적으로 큰 성공을 거두었다. 하지만 국내 게임 시장이 가지고 있던 변수들로 인해서 한국에서는 흥행이 부진하게 되었다. 그리하여 본 논문에서는 포트나이트가 한국에서 흥행하지 못했던 이유들을 분석했고, 이를 토대로 해결방안을 제시하였다. 그것은 포트나이트의 진입장벽을 낮추고, 배틀그라운드와 다른 차별성에 대해 유저들에게 적극적인 홍보를 해야 하며, 유저들의 만족도를 높여줄만한 이벤트도 개최하여 이탈을 막는 것이다. 이를 잘 반영한다면 포트나이트의 한국 흥행에 조금이라도 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

포트나이트가 전 세계적으로 흥행을 하고 있다는 것은 이미 게임성은 확실하게 뛰어나다는 의미라고 볼 수 있으며, 한국 유저들을 끌어들이기 위한 운영을 실시하게 된다면 충분히 성공할 수 있을 것이다. 그리고 개발사의 입장에서도 잘 만든 게임이라도 각 나라의 특수성을 좀 더 고려하여 나라별 버전이나 운영에 관심을 갖는다면 더 좋은 성과를 올릴 수 있을 것으로 생각한다.

REFERENCES

[1] https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/11/?n=81501&utm_source=facebook&utm_medium=outlink&utm_campaign=tigadmin27&utm_content=81501
[2] https://m.blog.naver.com/aupup/221446163171
[3] http://www.sisaweek.com/news/articleView.html?idxno=117083