MOBA게임의 성공과 실패요인에 대한 비교 연구

유승훈*, 이종원O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨
e-mail: tmdgns9660@naver.com*, jw@ck.ac.krO

A Study on the Success and Failure Factors of MOBA Games

Seung-Hoon Yoo*, Jong-Won LeeO
*School of Game, ChungKang College of Cultural Industries,
OSchool of Game, ChungKang College of Cultural Industries

● 요 약 ●

게임의 재미요소는 사용자에게 굉장히 큰 영향을 끼친다. 멀티플레이 게임이 대중화 되어 가고 있는 현재, 그 중에서도 대부분의 유저, 국내는 물론 해외까지 MOBA게임의 매력에 빠져있는 상태이다. MOBA게임은 성공 사례와 실패 사례가 명확히 존재한다. 왜 이런 결과가 나왔는지, 성공과 실패요인에는 어떤 것들이 있는지, 성공한 사례에는 어떤 재미요소가 사용자의 만족을 채워주는지 연구한다.

키워드: MOBA, AOS, Online Game

I. Introduction

MOBA(Multiplayer Online Battle Arena, 이하 MOBA) 장르의 게임은 다양한 사용자들이 한 공간에서 전략과 협력플레이를 이용해 대결을 펼치는 구도의 게임을 말한다. 국내에서는 주로 AOS라고 불리지만, 사실 해외 게임사에서 불리는 MOBA가 이 장르에 대한 명확한 표현이다. 이처럼 장르가 혼재되어 불리는 이유는 MOBA가 신생 장르이기 때문이다. 이 장르는 등장 이후 10년여 만에 세계적으로 사용자들의 마음을 훔쳤다. MOBA 게임중 성공한 게임의 사례에는 라이엇 게임즈의 리그 오브 레전드(이하 LOL)를 들 수 있으며 비교적 흥행하지 못한 사례로는 블리자드 엔터테인먼트의 히어로즈 오브 더 스톰(이하 히오스)이 있다.

본 논문에서는 MOBA 장르 게임의 흥행 성공과 실패 사례를 비교 분석하기 위해 설문을 실시하고 분석하였다. 설문은 청강문화산업대학교 게임전공 20대 학생 50여명을 대상으로 실시하였고, MOBA 장르 게임의 장점과 개선점을 파악했다.

II. The Main Subject

2-1 히오스의 흥행 실패 요인 분석

MOBA게임의 대표적인 게임은 바로 LOL이다. 다양한 캐릭터와 역할군이 꾸준이 업데이트 되어가며, 사용자의 요구사항을 만족시키기 위해 수많은 노력을 기울이고 있다. 실제로도 10 ~ 20대 게이머들에게도 가장 인기 있고, PC방 점유율도 꾸준한 상위권을 자랑하고 있다. 반대의 사례로 히오스는 LOL에 비해 비교적 흥행하지 못했다[1]. 흥행에 성공한 LOL과, 비교적 흥행하지 못한 히오스를 비교하기 위해 앞서 말한 설문을 토대로 성공과 흥행실패 요인을 세부적으로 분석했다.

① 히오스를 접하게 된 이유

히오스를 접하게 된 이유를 보면 인터넷 광고가 44.4%로 매우 높게 나나탔다. 이는 출시 초반에는 마케팅 전략에서 성공했음을 알 수 있다.

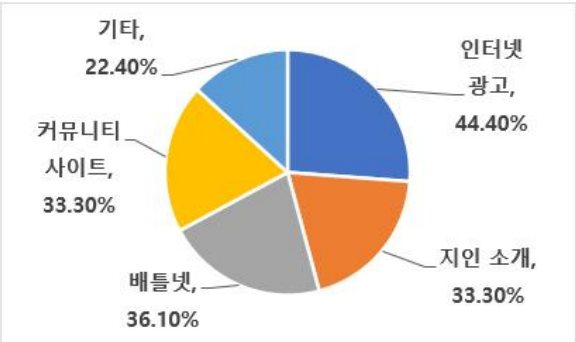

Fig. 1. Reasons to Play the HeOS

MOBA게임을 선호하는 유저라면 히오스를 모르는 경우는 찾아볼 수 없을 정도로 뛰어났다. 그림1을 보면 인터넷 광고, 커뮤니티 사이트 같은 대표적인 마케팅 수단에서 게임을 접한 사람이 많고, 지인들의 소개나 알파테스트를 통해 게임을 알게된 사용자도 많았다. 이렇게 성공적인 마케팅 효과로 신규 유저 도입에 많은 노력을 기울였으나, 정작 인게임에 대한 부분은 상대적으로 크게 흥행하지 못했다.

② 현재 히오스 플레이 여부

그림2에서 현재 히오스 플레이 여부를 참고하면, 히오스를 현재 플레이 하고 있는 유저는 많지 않다.

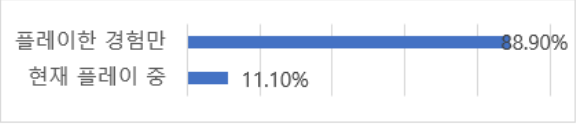

Fig. 2. Current Play the HeOS

보통 성공적인 마케팅 효과로 게임을 경험하고 떠나게 된 유저가 압도적으로 많은 것을 확인해 볼 수 있다.

③ 히오스를 플레이 하지 않는 이유

히오스를 그만두게 된 이유는 다양했다. 그림3의 히오스를 플레이하지 않는 이유를 참고하면, 게임의 핵심인 재미가 없음이 과반수를 차지했고, 부가적으로 인식이 좋지 않거나 배틀게임의 핵심인 타격감이 없었고 게임의 복잡성이 너무 높으며 그만큼 접근성 또한 낮았다는 의견이 많았다.

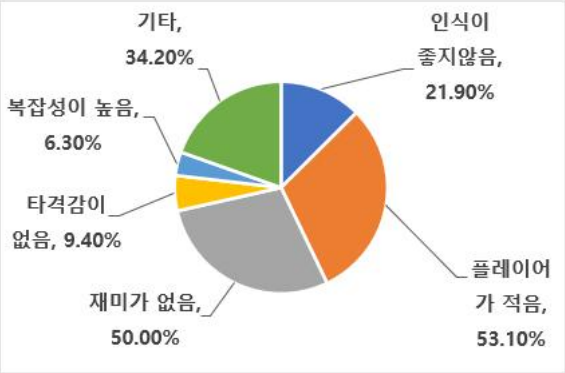

Fig. 3. Reasons Not Playing the HeOS

그렇기 때문에 플레이어가 대부분 빠져나가게 되었고, 기존 유저들도 멀티플레이 온라인 배틀게임에서 유저가 없으니 더 이상 게임을 진행할 수 없기에, 그만두게 되며 유저 이용률이 급격히 낮아지게 된 것이다[2].

2-2 LOL의 흥행 성공 요인 분석

그렇다면 LOL이 성공하게 된 요인은 무엇인지 역실 설문을 통해 분석해 보았다. 상대적으로 LOL은 히오스와 반대의 결과가 나왔다.

① 현재 LOL 플레이 여부

현재 LOL 플레이 여부를 조사한 결과 히오스와는 반대의 결과가 나타났다. 과거에만 플레이했던 결과가 과반수 이상이었던 히오스 설문결과와 달리, LOL은 현재 플레이 중인 사용자가 과반수를 넘었다. 단순한 결과지만 LOL이 성공했다는 확실한 증거이기도 하다.

Fig. 4. Current Play the LOL

② LOL의 성공 요인

LOL의 성공 요인에 대한 질문에서는, 그림 5에서 보는 것처럼 매우 다양한 의견이 나왔다. MOBA게임의 핵심 요소들이 모두 포함되었다고 해도 무방할 정도로 다양했다. 개인의 능력(64.7%)가 1위를 차지하였고, 팀원의 협력 플레이나 전략적 운영, 유능성 등 많은 표를 받은 항목들이 있으며, 세부적으로 성장아이템 요소, 주기적인 업데이트, e-sport의 활발함 등의 의견도 적지 않았다. 남들보다 뛰어난 실력으로 비교적 빠른 성장으로 게임을 지배하는 과시력과 남들보다 캐릭터에 대한 뛰어난 숙련도로 멋진 플레이를 선보일 수도 있다. 다양한 캐릭터와 역할군으로 협력 플레이 의존도 또한 놓치지 않았다.

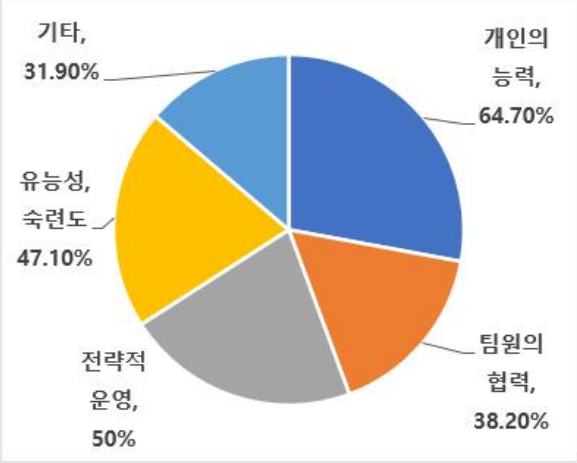

Fig. 5. Success Factors of the LOL

e-sport 또한 출시 이후부터 스타크래프트를 잇는 최고의 게임이라는 인식이 있을 정도로 현재까지도 흥행 중이며, 국내는 물론 전 세계 사용자들도 LOL의 매력에 빠져 있는 상태다. 대회를 보는 시각적 즐거움 또한 개발자들은 놓치지 않았다. MOBA게임의 다양한 핵심 재미요소를 모두 살리기 위해 노력하고, 유저들과의 소통을 중요시 했던 것이기에 이러한 결과가 나왔다고 보인다[3].

2-3 LOL과 히오스 비교

LOL과 히오스는 같은 장르의 게임인데 흥행의 성공과 실패가 갈린 원인을 파악하기 위해 두 게임의 특징을 비교하였다. 중요한

것은 LOL의 성공 요인들이 히오스와 비교하였을 때 어떤 시각으로 보이는 것인지 파악해야 한다.

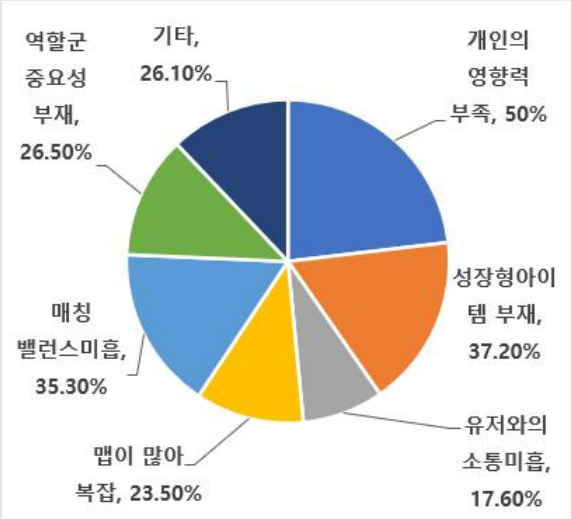

Fig. 6. HeOS' s Less Factors than LOL

그림 6은 LOL에 비해 히오스의 부족한 요소를 파악한 것으로 개인의 영향력은 LOL유저들의 마음을 사로잡았으나, 히오스에서는 성장형 컨텐츠가 부족하다는 결과로, 자신의 실력에 비해 성장속도가 남들과 균일하기 때문에 팀과의 대치 구도가 항상 밋밋하였다. 내가 아무리 많은 킬을 해도, 상대방에게 압박을 주긴 힘들었던 것이다. MOBA게임에서 개인의 능력은 곧 자신을 과시하는 힘인데 히오스는 개인의 능력을 보기 힘들었기에, 과시력을 뽐내지 못했던 것이다. 남들보다 더 많은 킬과 많은 오브젝트를 관리해도, 결국엔 팀 레벨(개인의 레벨이 아닌 모든 팀원들이 동시에 레벨 업하는 히오스의 시스템)이 오히려 사용자들에게 악영향을 끼친 것이다. 관련지어 LOL에는 각 역할군에 맞는 성장형 아이템을 구매함으로써 강력해지고 캐리력을 돋보이게 할 수 있다. 탱커는 방어력과 마법 저항력을 요구하고, 딜러는 공격력과 주문력을, 서포터는 회복량과 실드량을 업그레이드 시켜주는 역할군의 가지각색 능력은 히오스에서는 상대적으로 찾아보기 힘들다. 물론 히오스에도 어느 정도 역할군이 있지만, 탱커의 위력을 더욱 높이거나, 딜러의 공격력을 더욱 높이거나, 서포터의 회복량을 더욱 높이는 것은 불가능에 가까웠기에 게임의 전체적인 프로세스가 밋밋하여 유저들의 요구사항을 충족시켜주지 못했던 것이다.

2-4 MOBA게임의 성공을 위한 제안

MOBA만이 아닌 모든 장르의 게임은 운영팀과 사용자들의 소통이 중요하다. 또한 MOBA게임의 특성상 스테이지의 복잡성보다는 게임 내 캐릭터나 오브젝트의 복잡성이 좀 더 잘 어울리는데, 이를 제공하지 못하고 맵에 대한 복잡성을 키워 접근하기 힘들게 했다면, 이유없이 게임이 복잡하고 어렵게 느껴지며 그만큼 접근성은 떨어지는 구도가 나오게 될 것이다. 결국 유저들의 요구사항과 기본적인 밸런스를 맞추지 않는다면, 사용률이 떨어지면서 많은 동시 접속자 플레이어가 떨어지게 되고, 게임이 크게 위기에 겪을 것이다. 밋밋한 대치 구도또한 플레이에도 영향을 끼치지만 특히 보는 즐거움이 있는 e-sport 대회도 시각적 즐거움이 없어지게 된다. 조사 결과, 대부분의 의견에 공통적인 부분이 많았다는 것이다. 그 내용은 바로 게임의 전체적인 흐름이 항상 동일하고, 메타가 시즌이 바뀌어도 항상 똑같다는 결과가 게임에 나타난다면 사용자들이 새로운 재미를 느끼지 못한다. MOBA게임은 다른 장르에 비해 특히나 밸런스에 민감하기 때문에, 밸런스 조절에 많은 신경을 기울이고, 스테이지의 기능은 어느정도 단순하고, 캐릭터에 대한 복잡성을 높이면 유저들이 게임을 긍정적으로 바라 볼 것이다.

III. Conclusions

LOL과 히오스는 비슷한 장르, 비슷한 전체 게임 흐름을 가지고 있다. 물론 게임성 자체에는 차이가 있어서 어느 것이 옳고 그름을 판단할 수는 없지만, 적어도 사용자를 위해 게임 측에서 했던 노력을 사용자들이 정직하게 판단할 수 있음은 알 수 있다.

인간은 사회적 동물이기 때문에 가상의 세계에서 남들과 관계를 이어나갈 수 있는 관계성, 무언가에 익숙해져 캐릭터의 이해도를 높여 교감을 한다는 유능성 요소들이 MOBA게임에서는 특히 두드러진다. 히오스는 유저들의 요구사항을 충분하게 파악하지 못한 것으로 보이며, 복잡성도 높았기 때문에 자연스럽게 진입장벽이 높아져 게임의 재미를 떨어뜨리게 된 것으로 판단된다.반면에 LOL은 꾸준한 업데이트와 유저들과의 소통으로 신규 유저들도 쉽게 플레이할 수 있게 하였다.

사용자들에게 환영 받는 좋은 게임을 만든다는 것은 화려한 그래픽과 게임의 품질 수준도 중요하지만, 사용자들과의 소통으로 게임의 방향과 미래를 잡아가는 과정이 필수적으로 필요하다.

REFERENCES

[1] http://lol.inven.co.kr/
[2] http://hos.inven.co.kr/
[3] http://www.gametrics.com/