한국컴퓨터정보학회 하계학술대회 논문집 제28권 제2호 (2020. 7)

오토배틀러 장르의 향후 발전 방향성에 대한 연구

이원혁*, 김효남O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠
e-mail: bebebe97@naver.com*, hnkim@ck.ac.krO

A Study on the Direction of Future Development of Auto Battler Genre

Won-Hyeok Lee*, Hyo-Nam KimO
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

최근 새롭게 만들어진 게임 장르 중의 하나인 오토배틀러 장르는 인기가 뜨겁게 끓어오른 만큼 식는 속도 역시 빠르게 진행되었다. 침체된 오토배틀러 장르의 현 상황에서 출시 초기 유저들을 끌어들였던 오토배틀러 장르만의 특징과 차별화 된 재미요소, 흥행의 이유를 되새기고 불완전한 게임 시스템을 보완하여 유저들에게 차별화된 재미를 전달하기 위한 새로운 발전 방향에 대해 분석하고, 유저들이 해당 장르의 게임을 플레이 하면서 느낀 오토배틀러 만의 특징과 재미요소를 설문조사를 통해 파악하여 향후 오토배틀러 장르의 발전을 위하여 새로운 방향을 제시한다.

키워드: 오토배틀러(Auto Battler), 재미요소(Fun Factor), 온라인 게임(Online Game)

I. Introduction

시시각각 변화하는 게임의 특성 속에서 늘 새로운 게임 장르가 탄생한다. 어떠한 게임이 한 장르로 유저들에게 인식되면 후에 비슷한 장르의 게임이 등장하기 마련이고, 타 게임들을 견제하기 위해서라도 게임사들은 차별화된 게임성을 제시하고, 유저들로 하여금 자사 게임을 찾게 하기 위하여 타 게임사와 경쟁을 펼친다. 비슷한 장르의 게임을 즐긴다면 유저들의 입장에선 더 재미있는 게임을 즐기는 것이 당연하기에 오토배틀러 장르는 고착화 되어 있던 게임 시장에 신선한 자극을 주며 유저들에게 등장했다. 기존에 없던 장르에 유저들은 확실하게 관심을 갖게 되었고, 인기 게임인 '리그오브레전드', 'DOTA2' 등의 캐릭터 IP를 이용해 유저들은 새로운 게임에 대한 거부감 없이 쉬운 진입장벽으로 편하게 접근할 수 있었다. 하지만 점차 유저들의 수는 감소하고 있고, 침체되고 있는 오토배틀러 장르의 현 상황에서 오토배틀러 장르의 특징과 재미요소를 다시 파악하여 불완전한 게임의 방향성을 바로잡을 수 있는 방법에 대해 제시하고자 한다.

II. The Main Subject

앞서 설명한 기존에 없던 장르라고 정의한 것의 핵심은 바로 게임 내 운에 의해 게임의 결과가 바뀌는 상황이 다른 게임과 비교해 보았을 때 현저히 많다는 것이다. 유저들이 게임을 플레이 하면서 승리하는데 필요한 요소들은 크게 아이템, 조합, 캐릭터의 성능, 플레이어의 실력과 같은 요소들 이라고 하였을 때, 매치에서 1위를 하는 것은 실력보단 운의 요소가 가장 크게 작용한다. 또한 매치 승리 확률이 높은 조합들이 메타를 이루어 승리를 잡을 때 마다 같은 조합이 자주 등장함으로 인해 유저들은 지루함을 느끼고 서로 같은 조합으로 전투를 하게 되면 결국은 아이템이 더 잘 등장하는 유저가 승리하게 된다. 결국엔 승리 정답이 존재하는 시스템이기에 재미가 반감될 수 밖에 없다. 자기가 원하는 덱이나 조합 등을 이용하는 유저들은 특정 덱이나 조합을 이기기 힘들다는 사실을 인지하여 비슷한 조합들이 매 게임마다 등장하는 것 역시 재미 반감의 이유가 될 수 있다.

Fig. 1. Popular combination of TFT

전적 검색 사이트에서는 승률이 가장 높은 조합부터 순서대로 나열하여 유저들에게 정보를 제공하고 있다. 이로 인하여 유저들은 매 게임마다 같은 조합을 만날 확률이 증가하는 것이다. 운의 요소 역시 이러한 이유에서 작용한다고 볼 수 있다.

2.1 게임 플레이들의 설문 결과

Fig. 2. elements of AutoBatler's luck

첫 번째 게임 사용자들이 생각하는 운의 요소에 대해서 설문을 통해 알아본 결과는 그림 2. 와 같다. 운에 의해 게임의 승패가 좌우되는 경우가 존재하냐는 해당 설문에 '없다' 라고 답한 유저는 1명도 존재하지 않았다. 뽑기 시스템이 기본인 게임이기에 운적인 요소가 게임에 자주 개입하는 것 자체는 게임의 특징으로 생각하고 있었다. 하지만 대부분의 유저들이 비슷한 조합으로 플레이 하였을 때 운의 요소가 작용하게 된다면 게임의 재미를 충분히 반감시킬 수 있는 요소가 된다.

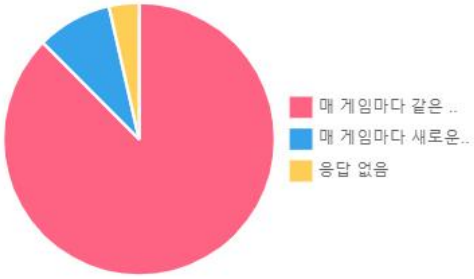

Fig. 3. Frequency of combination

두 번째 설문 내용은 조합의 빈도에 대해서 설문 결과가 그림 3.과 같다. 해당 설문에서 오토배틀러 장르 게임을 플레이할 때 매 게임마다 같은 조합이 등장한다고 답한 유저의 수는 90%에 달했다. 시너지 효과를 중요시하는 TFT의 특징상 매번 패치가 이루어졌을 때도 시너지를 중요시하여 업데이트를 진행하였지만, 서로 시너지가 아무런 관계가 없는 조합이 게임 시작부터 끝까지 가는 모습이 자주 보인다. 이 조합은 약한 구간도 존재하지 않아 게임을 플레이 하는 유저라면 꼭 한번쯤은 플레이 해보았을 것이다. 캐릭터간의 시너지와 조합을 중요시하는 게임의 특징상 이러한 방향성은 결코 옳지 않다.

Fig. 4. brawler and blaster

TFT(Team Fight Tactics)에서 자주 등장하는 조합인 싸움꾼 총잡이 '쌈총' 조합이다. 점수가 오르기 위해선 탑4 안에 들어야 하는데, 이 '쌈총' 조합은 탑 4 비율이 플래티넘 티어 이상을 기준으로 했을 때, 78.67%의 수치가 나왔다. 이는 다른 조합과 비교해 보았을 때도 꽤나 높은 수치이며, 리롤에서 등장하는 챔피언 역시 자주 등장하는 챔피언이므로 쉽게 조합을 완성할 수 있어, 누구나 갈 수 있는 조합이다.

2.2 게임 밸런스

모든 조합과 덱, 캐릭터 간에는 상성이 존재해야한다. 다른 플레이어의 조합이 가진 약점을 공략하여 서로간의 견제를 할 수 있는 플레이가 이루어져야 캐릭터간의 시너지, 조합의 특징이 잘 어우러지는데 반해 같은 조합과 붙는다면 결과가 운으로 이어지는 것이 당연하다. 캐릭터 간의 밸런스가 아닌 조합간의 카운터 시너지를 만들어 공략하고, 전략적으로 아이템의 빌드를 완성하면 운적인 요소보단 실력으로 승부할 수 있고, 지루하거나 빈번한 플레이가 이루어지지 않는다. 꾸준한 밸런스 패치가 캐릭터의 성능에 국한되지 않고, 조합 간의 밸런스에 적용이 되어야 한다.

2.3 확률과 밸런스

오토배틀러 장르는 확률 그 자체인 게임이다. 그렇지만 게임을 플레이 할 때 소수의 시행에서는 확률에 의한 운적 요소가 존재하지만 충분히 많은 시행을 거칠 경우 플레이어의 실력에 따라 정규분포를 따른다. 이는 확률을 잘 이용하는 플레이어만이 오토배틀러 장르만의 실력을 향상시킬 수 있는 것이다. 필요한 아이템이 드랍되는 것으로 필요한 캐릭터 카드가 등장하는 것은 온전히 확률에 의한 게임이기에 운에 의지하는 것 보다는 상황에 맞춰 게임의 흐름을 읽고 그에

맞게 유연하게 대처하는 것이 플레이어의 실력이 될 수 있다.

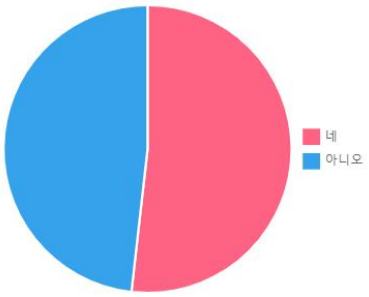

Fig. 5. Probability and balance

그림 5.의 설문에서 오토배틀러 장르의 게임이 전체적으로 밸런스가 잘 잡혀있다고 대답한 유저는 51.8%였다. 재미가 반감되는 요소는 확률과 캐릭터, 조합, 아이템의 밸런스의 문제가 아니라는 것이다.

2.4 캐릭터 IP

기존 인기 게임의 캐릭터 IP를 활용해 새로운 게임에 접목 시키는 것은 기존 유저들에게 신선한 자극과 재미를 줄 수 있다. 게임의 구성 요소가 기존 게임의 친숙한 캐릭터들을 사용하였을 때 유닛이 어떤 특성과 스킬을 가지고 있는지, 각 유닛에 어울리는 아이템이 무엇인지를 쉽게 파악할 수 있다는 장점이 존재한다. 리그오브레전드나 DOTA2를 플레이 한 유저들에게는 오토배틀러 장르의 진입장벽은 거의 존재하지 않는다고 할 수 있다. 오히려 새로운 모드로 플레이하는 생각을 갖게 한다는 것이다. 하지만 기존 유저가 아닌 신규 유저가 기존 게임의 캐릭터 IP에 적응 하는 것은 쉽지만은 않다. 사전 지식이 없는 채로 50여개 이상의 새로운 캐릭터들을 활용하여 게임을 진행해야 한다면 진입장벽이 결코 낮다고 할 수 없다. 아이템의 효과 또한 기존 유저들이 접했을 땐 친숙한 아이템이며 어떻게 사용해야 아이템의 효율을 극대화 시킬 수 있는지 알 수 있다. 신규 유저들의 경우에는 캐릭터의 특성과 아이템의 속성 역시 낯설기에 어느 정도 학습이 필요한 게임이라고 할 수 있다. 게임을 플레이 하는 방법 자체는 쉬울지 몰라도 해당 게임의 수많은 캐릭터 IP와 아이템의 정보를 알고 있는 기존 유저들을 상대하는 것은 신규 유저들 에게는 다소 어려울 수 있다.

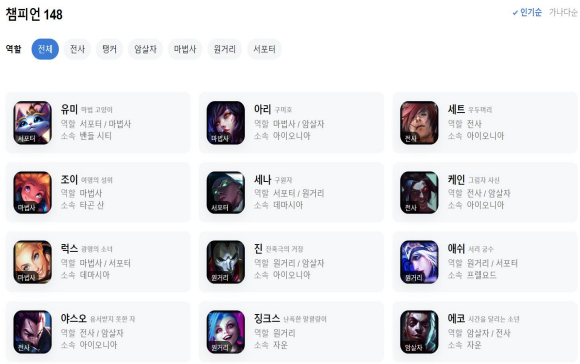

Fig. 6. League of Legends character

148개의 캐릭터를 가진 LOL은 출시 이후 현재까지도 지속적으로 캐릭터를 출시하고 있다.

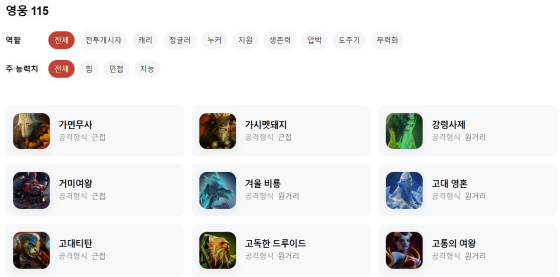

Fig. 7. DOTA2 character

DOTA2 역시 115개의 캐릭터를 보유하고 있어 기존 유저들과 게임을 동등하게 플레이하기 위해서는 게임의 지식이 어느 정도 습득이 되어야 한다.

III. Conclusions

본 논문을 작성하면서 설문 조사를 진행한 결과 오토배틀러 장르의 운이 작용되는 요소가 게임에 미치는 영향이 상당하고, 이 운의 요소를 잘 이용하고 게임의 흐름을 읽는 플레이어가 비로소 실력 있는 플레이어라는 결론을 얻게 되었다. 설문을 통해 매 매치마다 고정으로 출현하는 특정한 덱과 특정 아이템 조합, 특정 캐릭터 조합으로 재미가 반감된다는 결과를 얻었다.

설문으로 유저들의 자유로운 의견을 분석한 결과 승률이 높은 조합을 플레이하기 위하여 다수의 유저들이 같은 조합으로 플레이하고, 이로 인해 정답이 존재하는 시스템이라는 의견과 공부를 하지 않으면 승리하기 힘들다는 의견 등 조합의 중복에 대한 의견이 많았고, 1등을 하는 것에는 운의 요소가 확실히 작용하지만 높은 티어에 도달하기 위해서는 실력이 필수적으로 작용한다는 의견이 많았다. 순위가 상승하기 위해서는 4위 이상을 기록해야 하는데, 게임의 흐름을 읽고 빠른 판단을 내린다면 4위 이상을 기록하면서 티어를 상승시킬 수 있다는 것이다. 누군가가 새로운 메타, 새로운 조합을 시도하여 성공시키는 것 역시 실력의 한 부분이라고 의견을 내놓는 유저도 있었다. TFT의 경우 시즌이 여러 시즌으로 나뉘어져 매 시즌마다 조합이 다르고, 캐릭터 컨셉이 바뀌는 등 시즌이 처음 시작했을 때와는 달리 많은 데이터가 수집되었을 것이다. 수많은 조합과 아이템이 지금까지 존재했던 만큼 이를 다시 활용하여 재편성 한다면 많은 캐릭터 IP를 가진 TFT와 오토체스는 더 큰 성공을 거둘 수 있을 것이다. 플랫폼 역시 PC가 아닌 모바일로 플레이 하여 PC유저들과 연동하여 플레이할 수 있다는 것도 다른 게임과 다른 큰 장점이다. 하지만 가볍게 플레이하는 유저들은 지속적인 게임의 업데이트나 패치에 대한 정보의 습득이 느리기 때문에 매 패치마다 변화하는 메타에 적응할 수 없고 이러한 플레이어들은 확증편향으로 판단하게 되어 게임 계급간의 보이지 않는 편차가 발생하기 때문에 대중적 인기를 끄는 데에 걸림돌이 될 수 있다. 이 역시 조합의 유행, 고정으로 등장하는 메타들이 아닌 플레이어가 직접 조합을 만들어 꾸리게

된다면 정답이 정해진 게임이 아닌 열린 결말의 게임으로 완성될 것이라고 생각한다.

REFERENCES

[1] http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=227336
[2] https://www.zdnet.co.kr/view/?no=20190718104646
[3] https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=22819604&memberNo=32660208&vType=VERTICAL
[4] https://lolchess.gg/?hl=ko-KR
[5] https://game.naver.com/League_of_Legends/
[6] https://game.naver.com/Dota2/db/character