FPS 배틀로얄 장르의 특징과 무기 선호도에 관한 연구

유경근*, 박민규*, 김효남O
*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,
O청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨
e-mail: petpeng@naver.com*, alsrb1457@gmail.com*, hnkim@ck.ac.krO

A Study on the Characteristics and Preference of Firearms in the FPS Battle Royale Genre

Gyung-Geun Yu*, Min-Gyu Park*, Hyo-Nam KimO
*Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries,
ODept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요 약 ●

2017년, '플레이어언노운스 배틀그라운드' 얼리 액세스 버전의 큰 성공으로 슈팅 게임 장르의 크나큰 변화가 일어났다. 수많은 유저들이 시간이 지날수록 압박해오는 전장과 1등에 근접할수록 높아지는 긴장감, 치열한 접전 끝에 1등을 차지하는 희열에 매료되어 세계적으로 선풍적인 인기를 끌게 되었다. 그러나 시간이 지날수록 유저들의 평균적인 게임 이해도와 실력이 늘어남에 따라 한번 실수에도 치명적인 영향을 받는 장르 특성상 모험보단 안전을 추구하고자 하였고 많은 배틀로얄 게임들이 전략의 고착화, 사용 장비의 고착화가 점점 심화되었다. 본 논문에서는 배틀로얄 장르의 고착화가 어떻게 이루어졌는지 수치와 통계를 통해 설명하고 효율적으로 고착화를 타파하기 위한 새로운 방안을 제시한다.

키워드: 배틀로얄(Battle Royale), 온라인 게임(Online Game), 무기(Weapons)

I. Introduction

배틀 로얄(Battle Royale) 장르는 일찍이 그 어원이 17세기 영국에서부터 직접 사용된 것으로 파악되는 만큼, 오랜 시간 스포츠 규칙이나 소설, 만화, 영화와 같은 미디어 매체의 작품 소재로써 쓰이고 있었다[1]. 대중 매체에서 배틀 로얄 장르는 굉장히 자극적인 소재로 인기몰이를 해왔으며, 게임 개발사들도 장르의 인기에 편승하여 여러 방면으로 배틀 로얄 장르를 게임 중요 소재에 접목하고자 하였다. 배틀 로얄 장르는 적을 해치우는 재미 외에도 아이템을 습득하여 점차 강해지는 성장의 재미까지 두루 즐길 수 있어 여러 게임 유저들 사이에서 긍정적인 반응을 끌어낼 수 있었고, 이후에도 많은 게임 개발사들이 흥행 보증 수표로서 각양각색의 배틀 로얄 장르의 게임을 개발하는 중이다[2].

본 논문에서 제시하고자 하는 게임별 특징과 무기 선호도를 조사하는 대상 게임으로는 배틀 로얄 장르의 게임인 플레이어언노운스 배틀그라운드(이하 배그), 에이펙스 레전드(Apex Legends, 이하 에펙), 모던워페어;워존(ModernWarfare:Warzone, 이하 워존) 총 3개의 게임을 주로 다루기로 한다. 그 이유는 한국에 정식 발매한 배틀 로얄 장르의 게임 중에서 높은 인지도를 갖고 있으며, 각 개발사에서 지향하는 특징이나 플레이스타일의 기준 차이점이 뚜렷하여 유저들의 무기 선호 성향이나 특징을 파악하기 쉽기 때문이다. 배그, 에펙, 워존 총 3개의 게임 특징과 승리 기여도가 높은 무기, 유저가 선호하는 무기를 분석하고 이를 토대로 진행한 게임별 무기 선호도에 대한 설문조사와 분석 결과를 통해 플레이 차이에서 비롯한 무기 편중 현상과 고착화에 대해 말하고 앞으로 게임 무기 디자인과 밸런스 작업에 있어 도움을 주고자 한다.

II. The Main Subject

우리는 국내 정식 온라인 라이브 서비스 중인 배틀 로얄 게임 중에서 배그, 에펙, 워존을 선택했다. 세 개의 게임 모두 배틀 로얄 장르라는 큰 틀의 메커니즘에서 벗어나지는 않으나, 맵의 크기, 맵의 구조, 유저 캐릭터의 기동성, 인게임 컨텐츠, 교전 방식 등에 따라 같은 형식을 지니고 있음에도 각 게임의 전체적인 플레이 흐름이 상이하게 다르다는 것을 알았다. 주로 설문조사를 통해 데이터를 수집했으며 총 450여 명의 인원이 참여하였다.

Fig. 1. Warzone, PUBG, Apex Legends Map Size

그림 1은 세 게임의 전체적인 맵을 크기를 비교한 것으로 앞으로 설명할 게임의 특징과 차이점을 이해하기 위해서 알아둘 필요가 있다고 판단하여 면적에 따라 비율을 맞춰 비교해 놓은 것이다. 제일 큰 맵은 워존의 맵인 '베르단스크'로 크기가 9㎢, 그 다음 배그의 맵 '에란겔'이 8㎢, 에펙의 두 맵인 '킹스캐년'과 '세상의 끝'이 가장 작은 2㎢로 조사 되었다.

2.1 배틀그라운드

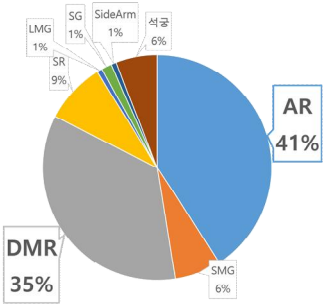

Fig. 2. PUBG, High Win Rate haves Weapon Graph

배틀그라운드의 승리 기여도가 높은 무기를 먼저 조사한 결과, AR(Assault Rifle)이 41%와 DMR(Designated Marksman's Rifle)이 35%로 두 개 종류의 무기를 사용하였을 때, 해당 매치에 높은 확률로 승리하는 것으로 나타났다. 배그의 에란겔 맵을 플레이하는 유저 대부분 주무기로 AR(Assault Rifle)과 DMR(Designated Marksman's Rifle)을 바꿔가며 쓰고 있다는 것이다. 이러한 사용 무기에 관해 무기 편중 현상이 나타나는 이유는 다음과 같은 게임 특징으로 인해 나타는 것으로 보인다.

'에란겔' 맵은 8㎢의 면적을 가진 맵으로 매우 넓으며 도심지와 건물들이 모여있는 랜드마크들이 맵에 고루 분포되어 있어 1km 당 건물 밀집도가 낮은 편이다.

Fig. 3. PUBG, Building density per 1 kilometer

그림 3은 배그 에란겔 맵의 1㎢ 크기의 셀 중 하나이다. 건물과 건물 사이의 거리가 멀고 시야가 넓게 펼쳐진 개활지 전투 상황에서 안전지대로 이동하거나 유저가 위치를 방어하기 위해서 먼 곳에 있는 적의 위치와 동선을 수시로 확인하고 전투 상황을 유리하게 이끌어 가기 위해선 빠른 탄속과 총알이 빗나갔을 때의 리스크가 적은 반자동, 높은 사정거리를 지닌 DMR(Designated Marksman's Rifle)이 중~장거리 교전에 유리하고, 높은 연사력과 안정적인 데미지를 가진 AR(Assault Rifle)이 급박한 상황에서도 신뢰성 있게 대처할 수 있는 범용성이 높아 그림 4에서 보이는 것처럼 두 무기에 한해서 높은 선호도를 보였다.

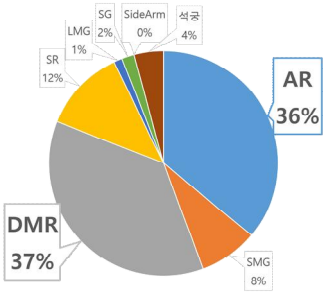

Fig. 4. PUBG, Weapon preference

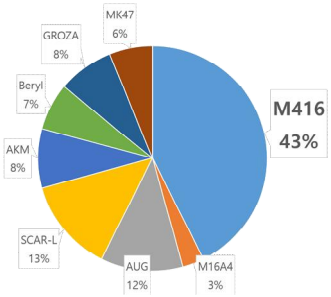

Fig. 5. PUBG, M416 High preference

그림 5는 AR(Assault Rifle) 종류의 무기 선호도를 조사한 결과이다. AR(Assault Rifle) 무기 중에서 'M416'에 대한 선호도가 압도적으

로 높았는데, 'M416'이라는 아이템에 대해 편중 현상을 보이는 이유는 어디서나 얻을 수 있으며, 게임 내 파츠를 모두 모았을 시에 발휘되는 높은 잠재력을 보유하고 있으므로 AR(Assault Rifle)의 높은 상황대처 능력과, 범용성이 서로 시너지 효과를 일으킨 것이 원인으로 생각된다.

2.2 에이펙스 레전드

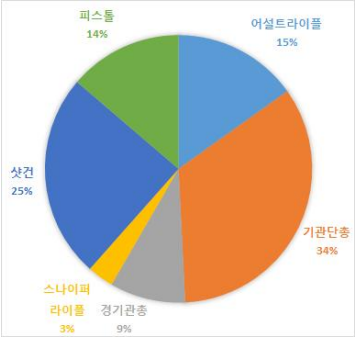

Fig. 6. Apex Legend High Win Rate haves Weapon Graph

그림 6은 배틀로얄 FPS게임인 Apex Legend 의 4시즌 총기 선호도에 관한 그래프이다. 총 280여명이 설문에 참여했으며 자주 사용하는 총기에 대한 항목에서 기관단총이 34%, 샷건이 25%, 어설트라이플이 15%, 피스톨 14%, 경기관총 9%, 스나이퍼 라이플 3%로 조사가 되었다.

Apex Legend의 맵은 PUBG, 워존, Apex Legend 세 게임중에서 가장 좁은 맵을 가진 것과 캐릭터의 고유능력이 있다는 것이 특징이다. 맵이 좁은 만큼 은.엄폐할 물체가 많기 때문에 100m 이내의 교전이 일어날 확률이 높고 각 캐릭터들이 고유능력을 가지고 있어 교전상황이 시시각각 바뀐다. 그렇기에 근접에서 적을 더욱 빨리 처치할 수 있도록 그림5와 같이 샷건, 기관단총등의 근~중거리용 총기의 선호도가 높은 것의 원인으로 생각한다.

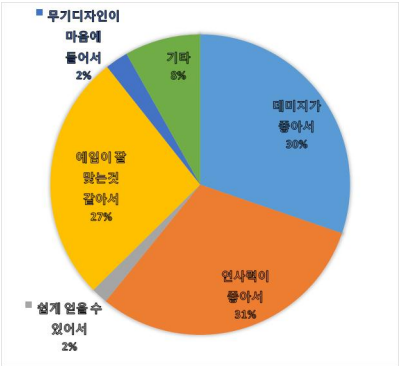

Fig. 7. Reasons for frequently used firearms

해당 총기를 사용하는 이유에 대한 설문으로 데미지가 높고(30%) 연사력이 좋기 때문이며(31%) 해당 총기를 사용할 때 적에대한 조준점이 잘 맞는다(27%)고 대답했다. 기타의견으로는 "탄의 수급이 편하다", "줌 조준속도의 차이" 라는 의견도 있었다.

라프코스터의 재미이론에서의 재미는 어떠한 문제를 정신적으로 정복했을 때의 느끼는 즐거움이라고 설명을 한다. 근~중거리의 교전이 잦게 일어나는 Apex Legend에서는 거리가 가까운 플레이어끼리의 대치에서 적을 처치하기 위해 그림 7과 같이 데미지가 높은 총기이거나, 연사력이 좋은 무기, 또는 플레이어의 손에 잘 맞는 무기를 사용한다고 생각 된다.

따라서 Apex레전드의 총기선호도는 근~중거리의 교전에서 상대 플레이어 보다 빠르게 더욱 많은 데미지를 준다는 것에 대하여 재미를 얻는 것에 대한 반영이라고 생각한다.

2.3 모던워페어 : 워존

그림 8는 워존의 승리 기여도가 높은 무기를 조사한 그래프이다. 워존의 맵은 세 개의 게임 중에서 가장 넓은 면적을 가지고 있어 SR(Sniper Rifle)이나 DMR(Designated Marksman's Rifle)이 우세를 점유할 것으로 예상하였으나 AR(Assault Rifle)이 42%로 가장 높은 점유율을 가진 것으로 집계되었다.

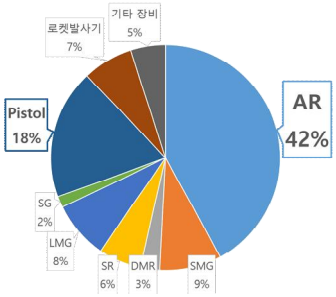

Fig. 8. Warzone, High Win Rate haves Weapon Graph

그림 9는 워존의 맵인 '베르단스크'의 전체적인 모습이다. 가장 넓은 면적의 맵을 지녔음에도 배그와는 다른 전투 양상을 보인 이유는 높은 건물 밀집도로 인해 건물과 건물 사이, 건물 내부에서 주로 교전이 이뤄지는 시가전의 양상을 띠고 있기 때문이다.

Fig. 9. Warzone Map, Verdansk

시가전은 배그의 개활지 전투와 비교하였을 때 작전이나 전술에서 큰 차이를 보인다. 또한, 게임 아이템 중 '심장박동감지기'와 '무인정찰기'의 존재로 적의 위치 정보를 얻기 쉬워 습격을 시도하거나 방어하는 급박한 상황이 자주 발생해 상황대처 능력이 뛰어난 AR(Assault Rifle)이 가장 높은 승리 기여도를 보여주는 것으로 생각된다. 특이하게도 두 번째로 높은 승리 기여도를 가진 무기류는 Pistol인데 이는 유행에 따른 결과로 보인다.

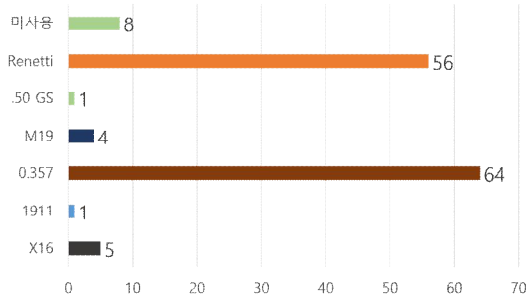

Fig. 10. Warzone, Pistol preference

그림 10은 권총 무기의 점유율을 조사한 그래프이다. 'Renetti'와 '0.357'이 가장 높은 점유율을 보이는데 이는 특정 개조를 통해 근접전에 한해서 다른 총기류보다 월등한 성능 차이를 보여주어 유저들 사이에서 유행하는 결과로 보인다.

III. Conclusions

본 논문을 통해 설문과 조사를 진행한 결과 게임의 지형적인 특징과 플레이어 경험에 따라 유저가 선호하는 무기가 어떻게 달라지는지 어떤 형태로 무기 사용의 고착화가 이루어지는지 알 수 있었다.

배그의 경우 맵이 넓고 건물 밀도가 낮아 개활지 지형이 많고 시야가 넓게 퍼져 있어 중장거리 교전이 많아, 근~중장거리 전투 상황을 두루 대처할 수 있는 AR()과 DMR(Designated Marksman's Rifle)에 대한 선호도가 높은 것으로 나타났고, 특히 'M416' 사용에 대해서는 고착화가 많이 이루어져 있음을 확인할 수 있었다.

Apex Legend의 경우 맵이 가장 좁고 각 캐릭터마다 고유 스킬로 인해 교전 상황이 급변하는 경우가 많고 기동성을 극대화시켜 순식간에 적에게 접근하여 근접 교전을 유도해내는 경우가 많아 근접전에서 강한 능력을 발휘하는 산탄총과 기관단총에 대한 편중 현상이 높게 나타났다.

워존은 맵의 면적이 가장 넓은데 건물의 밀도가 높고 상대방의 위치 정보를 습득할 수 있는 수단인 '심장박동감지기'와 '무인정찰기'가 있어 적군과 아군 가리지 않고 항상 시가전을 염두에 두고 타 플레이어와 우발적인 교전을 준비하고 있어야 한다. 이러한 영향으로 인해 상황대처능력이 뛰어난 AR(Assault Rifle)가 많이 선호된다는 것을 알 수 있었다.

배틀 로얄 게임에서 이러한 고착화가 발생하는 이유는 효율성에 기인한다. 배틀 로얄의 최종 목표는 승리이다. 수많은 유저들이 최후의 승리를 거머쥐기 위해서 수많은 죽음의 반복과 숙달로 자연스레 효율성이 높은 무기를 찾게 되었다. 배틀 로얄 게임에서 효율성이 높은 무기란, 적당한 스폰률을 가져 얻기 쉬워야 하고, 높은 DPS(Damage per Second, 초당 피해량)를 가지고 있지만 유저의 실수나 조준 실패로 인한 우발적인 상황에서도 적은 위험 부담을 지닌 무기라고 생각한다. 배틀 로얄 게임에서의 무기는 나를 지키고 적을 무찌를 수 있는 유일한 수단이자 게임의 특색을 가장 잘 보여주는 도구이다. 그러나 편중 현상과 고착화가 심화되어 매번 같은 무기만 사용하고자 한다면 유저 플레이 경험은 패턴화되고 항상 같은 행위를 반복하는 것 같아 전체적인 게임의 재미를 침해할 수 있다.

본 논문에서 다룬 편중 현상과 고착화를 배틀 로얄 게임을 개발하는 개발사에선 유심히 확인해야 하며 이러한 상황을 타파하기 위해선 주기적인 무기 밸런스 패치로 게임 메타를 환기시키는 등 지속적인 후속 관리를 통하여 고착화를 해결하여야 한다.

REFERENCES

[1] http://www.gamemeca.com
[2] https://www.thisisgame.com/