

FPS 게임에서의 세부 장르별 전투 방식과 무기/스킬 비교 분석

- 오버워치 vs A.V.A 온라인 vs 배틀그라운드

정상훈*, 김지석*, 송두헌*

용인송담대학교 컴퓨터게임과

A Comparative Analysis of First Person Shooter Games on Battle Style and Equipment/Skill Patterns - Overwatch vs A.V.A. Online vs Battleground

Sanghoon Chung*, Ji-Seok Kim*, Doo Heon Song*

Dept. of Computer Games, Yong-in SongDam College

E-mail : dsong@ysc.ac.kr

요 약

1인칭 슈팅 게임(FPS) 장르는 오래 전부터 우리 게이머들의 사랑을 받아 왔다. 특히 2016년에는 오버워치가 그리고 2017년에는 아직 정식 출시도 하지 않은 배틀그라운드가 게임 시장에서 돌풍을 일으켜 현재 PC방 점유율에서 2,3위를 기록하고 있다. 같은 FPS 라도 실은 우리 게이머에게 가장 익숙한 밀리터리 형 FPS에 비해 오버워치와 배틀그라운드는 서로 다른 형식을 갖고 있으며 이에 따라 전투의 방식과 게임의 목표, 무기 및 스킬의 활용도에서 여러 가지 차별성을 보이고 있다.

이에 본 논문은 전통적 밀리터리 형 게임으로 10년 역사를 가진 아바(A.V.A.) 온라인 게임을 선정하고 이것과 오버워치, 배틀그라운드 3자 간 전투 방식과 무기, 스킬 등의 차이점 비교 분석하여 성공적인 FPS 게임 흥행의 이유를 밝혀 보고자 하였다.

키워드

F.P.S, A.V.A. 온라인, 오버워치, 배틀그라운드, 전투 모드 패턴 비교분석

1. 서 론

First Person Shooter (FPS) 게임은 1인칭 시점의 슈팅게임을 의미하며 3차원의 공간을 게임상의 캐릭터의 시점으로 누비며 적을 총과 같은 발사무기로 공격하는 게임 장르이다. 시점이 플레이어 내부에 있어서 손과 발을 제외한 다른 신체는 볼 수 없다는 특징이 있으며 1992년 출시된 울펜스타인3D를 원조로 볼 수 있으나 흥행적으로 1993년 작인 둠(Doom)이 그 시작점으로 볼 수 있으며 콜 오브 듀티(Call of Duty), 배틀필드(Battle Field), 카운터 스트라이크(Counter Strike) 등이 대표적이다. 일반적으로 FPS 게임은 아케이드 슈팅 게임과 비행시뮬레이션 게임, 그리고 콘솔용으로 주로 개발된 건(gun) 게임 등의 교집합적 성질을 가지고 있다 [1].

FPS의 모드 중 단체전(Team Death Match)은 기본적인 모드로서 적을 사살해 포인트를 획득할 수 있고 최종적으로는 목표 포인트를 습득하여 승리할 수 있는 모드이다. 게임에 따라 추가적인 규칙을 추가해 단체전(Team Death Match), 섬멸

전(elimination), 개인전(Free For All), 최후 1인 생존(Last Man Standing) 등의 변형적인 모드 형태를 가질 수 있다[2].

FPS 장르는 원조 흥행작인 둠, 퀘이크 류의 고전 FPS와 콜 오브 듀티 류의 모던 FPS 혹은 밀리터리 FPS로 분류할 수 있는데 2016년의 흥행작인 오버워치의 경우 한국 내에서는 고전 FPS 문법에 AOS 적인 요소가 가미되었다는 의미로 하이퍼 FPS로 칭하고 있다 [3].

2016년의 오버워치는 짧은 시간에 PC방 점유율 1위에 오르는 등, 젊은 사용자 층에서 크게 흥행하며 많은 국내 게임들 사용자를 흡수했고 고사양의 PC 요구에 따른 주변 시장 확대 효과도 가져왔는데 [4] 2017년에는 예전에는 게임 내 모드로 주로 사용되었던 최후의 1인 생존 모드를 게임 목표로 설정한 플레이어 언노운스 배틀그라운드(PlayerUnknown's Battleground: 이하 배틀그라운드)가 3월에 얼리 액세스 형식으로 스팀에 출품했음에도 불구하고 8월과 9월에 오버워치를 제치고 게임트릭스 통계에서 인 오버워치를 누르고 2위를 차지하는 등 크게 인기를 얻고 있다 (9월 4

주 통계 17.53% 대 15.74%[5].

따라서 본 논문에서는 FPS 장르 중의 세부 장르로 밀리터리류의 A.V.A. 온라인(이하 아바)[6], 하이퍼류의 대표작인 오버워치[7], 그리고 최근 급상승한 생존장르류인 배틀그라운드 게임[8]에 있어 전투 모드의 화면 모드, 무기, 스킬 등을 비교 분석하여 세부 장르별 게임의 특징 및 흥행 차별 요소를 밝히고자 한다.

II. 세부장르별 전투방식 비교

분석 대상 게임 중 가장 오래 된 게임인 밀리터리 장르의 아바는 레드텍에서 개발하여 2007년 10월 출시 현재까지 서비스되고 있는 장수 FPS로 적의 섬멸을 목표로 하며 폭파 미션은 공격과 수비의 두 팀으로 나뉘어 수행하게 된다. 가장 전형적인 FPS 전투 형태로 그림 1같은 화면 모드를 보인다.



그림 1. 아바 온라인 전투 화면

오버워치는 보통 밀리터리형의 FPS가 무성격의 아바타를 통해 전투 자체에 집중하게 하는 것[1]과 달리 다양한 캐릭터들이 공격, 수비, 돌격, 지원이라는 다른 역할을 부여받고 있으며 팀대 팀간 전투의 승리를 목표로 하고 있다.



그림 2. 오버워치의 전투 형식

따라서 미션도 그림 2에서 보듯이 점령, 호위, 쟁탈 등으로 주어진다. 이러한 캐릭터의 역할과 그에 따른 맞춤 스킬이 이 게임 흥행의 큰 특징이다[4].

생존 게임인 배틀그라운드는 80 ~ 100명의 대규모 인원이 동일한 전장으로 이동하여 자신이

원하는 지역에 낙하한 뒤 그림 3처럼 무기, 탄약, 탈 것 등을 획득하여 최후의 1인으로 생존하면 승리하게 된다.



그림 3. 배틀그라운드의 전투 방식

배틀그라운드는 3인칭 모드와 1인칭 모드를 혼용하며 4인 이내로 유닛을 이루어 상대 유닛과 교전할 수 있는 모드가 있으며 유닛의 크기가 고정적이지 않아 자율적인 팀 구성이 오버워치 등에 비해 용이하다. 또한 단체전을 활용할 수 있지만 기본적으로 개인전이어서 오버워치같은 역할에 따른 스킬의 차이 같은 것이 없다.

이렇게 세 게임이 서로 다른 전투 방식을 갖고 있기에 세부적으로 또 여러 차이점이 있다. 표 1에서 전투 방식과 관련한 공통점과 차이점을 정리한다.

표 1 전투 방식에 따른 세 게임 비교

전투패턴	아바	오버워치	배틀그라운드
회복수단	X	O	O
날씨	X	X	O
특수무기	O	X	O
역할	O	O	X
무기 다양성	O	X	O
전략적 요소	O	O	O
낙하 대미지	O	X	O
게임목표	섬멸	팀의승리	개인 생존

III. 전투 스킬 비교 분석

전투 스킬이라는 측면에서 아바는 캐릭터 개인간의 차이는 없으며 다만 팀내 역할군의 설정에 따라 지급된 무기별 특징이 스킬의 활용도를 결정한다. 그림 4는 아바에서 역할군에 따라 활용되는 무기의 종류를 설명한다.



그림 4. 아바 온라인에서의 무기과 스킬

근거리 전투에서는 가볍고 빠른 연사력을 가진 기관단총과 근거리 파괴력이 강한 산탄총을 활용하고 중거리에서는 안정적인 돌격소총을 사용하되 조준경 부착이 가능하다. 스나이퍼는 장거리에서 조준경의 특징을 활용해 저격총으로 치명적인 사격을 하지만 연사력이 낮다.



그림 5. 오버워치의 캐릭터별 스킬 레벨

오버워치는 캐릭터와 플레이어 간의 애착성이 강한 게임으로 캐릭터 밸런스가 잘 맞은 것이 성공의 원인으로 지적된다[4]. 따라서 무기와 스킬도 캐릭터의 역할에 따라 특화되어 있지만 사용 레벨이 기본기 - 특수기 - 궁극기로 발전할 수 있도록 되어 있다. 그림 6은 공격수 겐지의 기술 레벨과 활용도를 설명한다.



(a) 겐지의 기본기



(b) 겐지의 특수기



(c) 겐지의 궁극기

그림 6. 오버워치 겐지의 기본기-특수기-궁극기

배틀그라운드의 경우 개인의 역할의 차이나 능력의 차이가 처음부터 전혀 주어지지 않기 때문에 개인의 숙련도와 무기 활용도 그리고 전략과 유닛 활용도 등이 종합적으로 게임의 수행 능력에 영향을 미친다. 그림 7은 배틀그라운드에서 주로 사용되는 무기와 성능을 보여 준다.



그림 7. 배틀그라운드에서 사용되는 무기들

표 2. 배틀그라운드 무기의 상대적 효용성

무기/성능	대미지	유효거리	연사력	안정성	총점
기관단총	1	2	4	3	10
돌격소총	2	3	3	3	11
산탄총	3	1	1	2	7
저격소총	4	4	1	2	11

이들을 사용하는 데는 다양한 응용 스킬이 존재한다. 플레이어의 입장에서 각 무기의 성능을 대미지, 유효사거리, 연사력, 안정성이라는 측면에서 상대 비교한 것을 표 2로 정리해 보았다.

IV. 결 론

본 논문에서는 우리나라에서 가장 전형적으로 플레이되었던 밀리터리형 FPS인 아바 온라인과 2016년 및 2017년에 게임 시장을 강타한 세부 장르가 약간 다른 FPS인 하이퍼 FPS 오버워치 및 개인 생존 FPS인 배틀그라운드 게임에 대해 전투 방식과 무기, 스킬의 설정 및 활용에 대해 비교 분석하였다. 세 게임은 FPS 본연의 성격은 공유하지만 게임의 목표성과 캐릭터와의 연동성, 팀 구성 및 전투 방식, 전투용 무기와 습득 방식 및 관련 스킬 활용에 있어 여러 면에서 차이를 보이고 있다.

돌이켜 보면 2016년 오버워치 돌풍은 잘 밸런싱된 캐릭터 군과 그에 맞춰진 무기/스킬/역할에 AOS적 요소와 캐주얼성이 결합된 신선한 게임 방식이 성공의 원인이었다 할 것이다. 그에 따라 오버워치는 전반적인 게임 시장의 활성화와 다양한 종류의 인접 게임에서의 사용자 흡수라는 두 가지 목표에서 다 성공을 거두었다[4]. 현대 2017년의 히트작인 배틀그라운드는 아직 정식 출시도 하지 않은 상태에서 국내 PC방 점유율에서 오버워치를 앞서가기도 하며 세계 게임 시장에서 보자면 국내 비중이 높은 편도 아니라는 점에서 또 다른 주목의 대상이다.

이에 우리는 플레이어 측면에서 비교할 수 있는 전투 방식과 무기, 스킬 활용이라는 항목을 비교, 분석해 세 게임의 특장 점을 살펴보았다.

우리는 앞으로 오버워치 사용자 분석[4]에서 했던 것과 마찬가지로 배틀그라운드의 어떤 면이 어떤 인접 게임의 사용자를 흡수했는지 살펴볼 것이지만 소규모 고단위 사용자 인터뷰를 통해 보면 생존 게임이라는 신선함과 여러 가지 전략적 요소 뿐 아니라 유닛 설정에서의 자유도 (4인 이내)와 역할 한정이 없었던 것이 이 장르의 유사 게임에서의 팀 단체전에서 역할의 분담이나 팀 구성 단계에서의 불협화음을 없앴다는 점에서 긍정적으로 작용했다고 보고 있다. 다만, 현재 얼리 액세스 단계인 관계로 정식 출시 후 보다 대규모 사용자 조사가 이런 몇 가지 가설을 입증해 줄 것이며 본 논문은 그것의 기초가 되는 외부적 게임 장치 중심의 비교 분석에 중점을 두었다.

참고문헌

[1] 이동은, 디지털 게임의 장르 문법 연구 - FPS 장르를 중심으로, 한국게임학회 논문지 vol. 15 No. 2, pp 7-18, 2015 Apr; doi: <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2015.15.2.7>

[2] 강수창, 최서윤, FPS 게임의 PVP 레벨 디자인 패턴 고찰-포인트 블랭크를 중심으로, 한국게임학회 논문지 vol. 15 No. 5, pp 39-48, 2015 Oct; <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2015.15.5.39>

[3] 게임인사이트, 오버워치는 하이퍼 FPS? 도

대체 하이퍼 FPS가 뭐야?, 2016.5.6., <http://www.gameinsight.co.kr/news/articleView.html?idxno=9568>

[4] 박한수, 송두현, 한국 20대 오버워치 게임 사용자 조사 연구, 2016 한국게임학회 추계 학술 발표대회 논문집 pp 285 - 288, 2016 Nov.

[5] 게임트릭스, 2017년 9월 4주 주간게임동향, http://www.gametrics.com/news/News02_View.aspx?seqid=32266

[6] http://ava.pmang.com/event/2017/09_date/

[7] <https://playoverwatch.com/ko-kr/>

[8] <https://playbattlegrounds.com/main.pu>