

온라인 게임의 오버 밸런스에 관한 연구

송인호*, 이종원^o

*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: cazan007@naver.com*, jw@ck.ac.kr^o

A Study on the Over Balance in Online Game

In-Ho Song*, Jong-Won Lee^o

*School of Game, ChungKang College of Culture Industries,

^oSchool of Game, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

본 논문에서는 메이플스토리, 오버워치, 리그 오브 레전드 등 여러 온라인 게임의 오버 밸런스에 관한 실태를 알아보고 오버 밸런스를 개선하는 방법을 제시한다. 오버 밸런스란 무엇인지 알아보고 오버 밸런스의 사례와 문제점에 대해서 제시한다. 그리고 현재 게임사에서오는 이에 어떻게 대응하고 있으며 오버 밸런스를 게임사에서 어떻게 대처하면 좋을지에 대한 방법을 제시한다.

키워드: 오버 밸런스(Over Balance), 밸런스(Balance), PVP(Player versus Player)

I. Introduction

대부분의 사람들은 다른 사람을 이기고자 하는 경쟁심을 가지고 있을 것이다. 게임사에서 그런 경쟁심을 이용해 경쟁하는 시스템을 만들어냈는데 그것이 PVP 시스템이다. 공평한 환경에서 오로지 자신의 실력으로만 상대와 겨뤄 승리를 거두는 PVP 시스템은 곧 온라인 게임에서는 없어서는 안 될 요소가 되었다. 하지만 최근 들어 온라인 게임 내에서 오버 밸런스 아이템 혹은 캐릭터로 인해 PVP 시스템의 기본인 공평한 환경이 조성되지 않는 경우가 나타나고 있다.

본 논문에서는 공평한 환경이 조성되지 않는 이유로 생각되는 오버 밸런스란 무엇인지 알아보고, 오버 밸런스의 사례에 대해 알아보고, 문제점과 그에 따른 개선방안을 제시한다.

① 리그 오브 레전드

라이엇 게임즈의 <리그 오브 레전드>라는 게임에서는 2020년 10.1 패치 중 챔피언 세트틀 출시하였다. 세트틀은 챔피언은 출시 당시 무난한 성능을 가진 챔피언으로 예상하였으나 그림1에서 보는 바와 같이 10.2 패치 이후 세트의 등급전 지표를 확인해본 결과 모든 등급 포함 승률이 최소 52퍼센트, 최대 71퍼센트임을 확인하였다[1].

등급	픽률	밴률	승률
언랭크	25.3	28.89	53.23
브론즈	21.1	27.61	54.67
실버	21.3	33.89	55.35
골드	21.4	37.36	55.12
플래티넘	21.9	38.74	55.25
다이아몬드	24.4	38.86	53.52
마스터	29.5	33.16	62.5
그랜드마스터	31.9	31.2	55.56
챌린저	24.5	28.14	71.43

Fig. 1. League of Legends Set 10.2 Patch Stats (Sample)

10.2 패치 당시 좋은 성능을 낼 수 있는 챔피언의 승률이 52퍼센트 정도임을 보면 10.2 패치 기준 세트는 오버 밸런스한 성능을 지녔다고 볼 수 있다.

II. The Main Subject

2.1 오버 밸런스의 정의와 사례 분석

오버 밸런스란 온라인 게임에서 특정 캐릭터 혹은 게임 아이템의 힘이 다른 아이템에 비해 너무 강하여 게임 내의 밸런스를 붕괴시키는 것을 말한다. 오버 밸런스에 대해 자세히 알기 위하여 온라인 게임에서 일어나는 오버 밸런스의 사례를 살펴보고자 한다.

② 오버워치

블리자드 엔터테인먼트의 <오버워치>라는 게임에서는 2017년 7월 28일 공격군 역할의 캐릭터인 둠피스트가 출시되었다. 출시 당시 난이도 대비 좋은 성능을 지녔으나, 이후 거듭되는 너프로 인하여 좋지 않은 성적을 보여주었다.

영웅 이름	픽률	승률
위도우메이커	5.37	54.49
겐지	5.13	52.79
트레이서	4.68	52.16
둠피스트	3.82	58.16
한조	3.56	51.91

Fig. 2. Overwatch Season 12 Ranked Play Offensive Role Stats(Sample)

그러나 둠피스트는 2018년 등급전 12시즌이 시작되고 다시 한번 압도적인 성능을 보여주었다[2]. 그 증거로 그림2에서 보는 것처럼 비슷한 역할군을 가진 겐지, 트레이서의 승률이 52~53퍼센트를 기록하는 반면, 둠피스트는 승률이 58퍼센트를 기록하였으며 이와 같이 딜러 역할군의 다른 영웅들에 비해 높은 승률을 가진 것을 미루어보아 여전히 밸런스 측면에서 우위를 점하고 있다고 볼 수 있다

2.2 오버 밸런스의 문제점

오버 밸런스로 인해 일어날 수 있는 가장 큰 문제점은 유저들의 이탈이라고 볼 수 있다. 실력이 주가 된 승부를 겨루는 것이 아닌 캐릭터의 성능 혹은 아이템의 성능이 주가 되어 승부를 겨루게 된다면 그것은 공평한 게임을 진행하는 상황에서 실력 대 실력으로 겨루기를 원하는 유저들에게 있어서 큰 문제라고 볼 수 있고, 그로 인해 이탈하게 될 수도 있다는 것이다.

유저들이 이탈한다는 것은 단순히 유저들의 수가 줄어드는 것이 아닌 매출의 하락으로 이어진다. 게임사에서 가장 중요하게 여기는 것이 매출인 만큼 해당 문제는 매우 큰 문제라고 볼 수 있다.

2.3 오버 밸런스에 대한 게임사의 현재 대응

지금까지 오버 밸런스의 사례를 통해 문제점에 대해 알아보았다. 그렇다면 현재 게임사에서는 이러한 문제를 어떻게 대응하고 있는지 알아보도록 하겠다. 먼저 라이엇 게임즈의 <리그 오브 레전드>에서는 2주 간격으로 밸런스 패치를 진행하여 각 챔피언 및 아이템간의 밸런스를 조율하고 있다. 그 외에도 정말로 심각할 정도의 오버 밸런스 캐릭터의 경우에는 핫픽스 패치를 진행하기도 하였다. 블리자드 엔터테인먼트의 <오버워치>에서는 캐릭터 리메이크를 진행하거나 대규모 패치를 진행하는 등 오버 밸런스에 대응해나가고 있다.

2.4 오버 밸런스에 대한 개선안

게임사에서는 오버 밸런스를 개선하기 위해 여러 방안을 내고 있지만 아직 밸런스 문제는 존재하고 있다. 이에 게임사에서 오버 밸런스에 대한 개선에 도움이 될 만한 개선안을 서술해보겠다.

① 게임사와 유저간의 소통 강화

게임에 대한 의견을 묻기 가장 좋은 사람은 그 게임을 플레이하는 유저일 것이다. 그런 유저들은 게임을 진행하면서 해당 게임의 문제점 및 개선해야할 점을 알고 있을 가능성이 높다. 따라서 게임사는 토론게시판 및 건의게시판 등을 활성화하여 유저들의 의견을 확인하는 것이 필요하다. 그러면 현재 게임사에 존재하는 오버 밸런스 문제 등 여러 문제점을 알 수 있을 것이고 그에 대한 개선방법 또한 알 수 있을 가능성이 높을 것이다.

② 게임 내의 통계 활용

게임에는 여러 시스템들에 관한 통계가 존재한다. 해당 아이템이나 캐릭터가 선택된 횟수, 승률 등 이러한 통계들은 명확한 사실을 보여준다. 그렇기 때문에 통계를 이용한다면 해당 캐릭터 및 아이템이 정말 밸런스를 해칠 만한 성능을 지니고 있는지 아니면 단순히 유저들의 인식으로 만들어진 것인지 확인할 수 있을 것이다.

하지만 모든 것을 통계로 확인하여 밸런스를 조절하는 것은 좋은 방법이 아니라고 볼 수 있다. 예를 들어 라이엇 게임즈의 <리그 오브 레전드>에서는 각 서버마다 상황이 달라 한국 서버에서는 압도적인 통계를 가지고 있음에도 다른 서버에서는 그렇지 않아 조정을 받지 않기도 한다. 그렇기 때문에 게임사에서는 유저들의 의견 및 통계를 모두 활용하여 밸런스를 조절하는 것이 타당하다고 볼 수 있다.

III. Conclusions

현재 게임 산업은 규모가 해마다 커지고 있는 중이다. 실제로 2020년 국내 게임 산업 매출액이 전년 대비 21.3퍼센트가 증가하는 등 긍정적인 모습을 보이고 있다. 게임 산업 규모가 커지는 만큼 매년 새로운 게임이 출시되고 출시되었던 게임이 서비스를 종료하는 흐름이 이어지고 있다. 이러한 흐름 속에서 유저들은 여러 게임들을 플레이하고 그 게임에 정착하거나 다른 게임으로 넘어가게 될 것이다. 즉 유저는 게임에 불편한 점이 있을 경우 다른 게임으로 넘어갈 수 있다는 것이다. 특히 게임 내의 캐릭터 및 아이템이 다른 아이템에 비해 강해 게임 의 밸런스를 붕괴시키는 오버 밸런스 또한 유저들에게 있어 불편한 요소로 꼽힐 수 있기 때문에 게임사는 항상 유저들의 의견을 받아들이며 검토하고, 통계를 확인하며 게임에 오버 밸런스 캐릭터 및 아이템이 나타나지 않도록 밸런스를 잘 유지시키는 것이 필요하다고 생각된다.

REFERENCES

[1] <https://fow.kr/champs/875>
 [2] <https://www.overbuff.com/heroes>