

방송을 통한 루돌로지 게임의 스토리텔링 획득과 게임 기획에의 적용 연구

A Study on the storytelling acquisition and application of game through streaming service.

게임공학과 2014180011 김 영 범

2020년도 게임공학부
종합설계 졸업작품 발표

Prof.

2020 - 07 - 27

1. PUBG 게임 플레이 분석

2. OVERWATCH 게임 플레이 분석

3. Circus가 더 잘 드러나는 PUBG

4. PUBG의 Circus친화적 요소

우주하마(PUBG) 게임 분석



시간	13:50~14:45	14:45~14:50	14:50~15:20	15:20~16:50	16:50~17:35	17:35~17:55	17:55~18:10	18:10~18:30
행동	이동	파밍	이동	파밍	이동 후 파밍	은엄폐	이동(도망)	은엄폐
						회복(의료용키트)		회복(구급상자)
이벤트					보급품 투하	교전		교전

경기 시간			
교전 시간		비교전 시간	
사격	사격, 투척 등 적과 직접 교전한 시간	낙하	비행기에서 낙하해 지면에 도착한 시간
은엄폐	공격을 피해 은폐, 엄폐한 시간	이동	목표한 지점으로 이동한 시간
전술이동	교전 중 위치를 이동한 시간	파밍	지역에서 아이템을 파밍한 시간
회복	교전 중 체력을 회복한 시간	사주경계	한 장소에서 주변을 경계한 시간

우주하마(PUBG) 게임 분석

평균 시간 데이터

평균 경기 시간	19분 4초		
평균 교전 시간	사격	34초	3분 57초 (20.71%)
	은엄폐	2분 10초	
	전술이동	41초	
	회복	32초	
평균 비교전 시간	낙하	1분 24초	15분 7초 (79.28%)
	이동	5분 22초	
	파밍	6분 17초	
	사주경계	2분 4초	

총 시간 데이터

총 경기 시간	1시간 54분 10초		
총 교전 시간	사격	3분 25초	23분 24초 (20.49%)
	은엄폐	13분 1초	
	전술이동	4분 6초	
	회복	2분 52초	
총 비교전 시간	낙하	8분 26초	1시간 30분 46초 (79.50%)
	이동	32분 11초	
	파밍	37분 45초	
	사주경계	12분 24초	

교전 시간 < 비교전 시간

닥터준(OVERWATCH) 게임 분석



시간	03:44~03:55	03:55~03:58	03:58~04:06	04:06~04:13	04:13~04:23	04:23~04:42
행동	이동(후퇴)	교전	이동	교전	이동	교전
	회복					
이벤트						궁극기 처리

경기 시간			
교전 시간		비교전 시간	
사격	사격, 스킬 등 적과 직접 교전한 시간	대기	캐릭터 선택과 시작 대기, 관전한 시간
은엄폐	공격을 피해 은폐, 엄폐한 시간	이동	목표한 지점으로 이동한 시간
		보급	후퇴해 체력을 회복하고 탄약을 보급한 시간

닥터준(OVERWATCH) 게임 분석

평균 시간 데이터

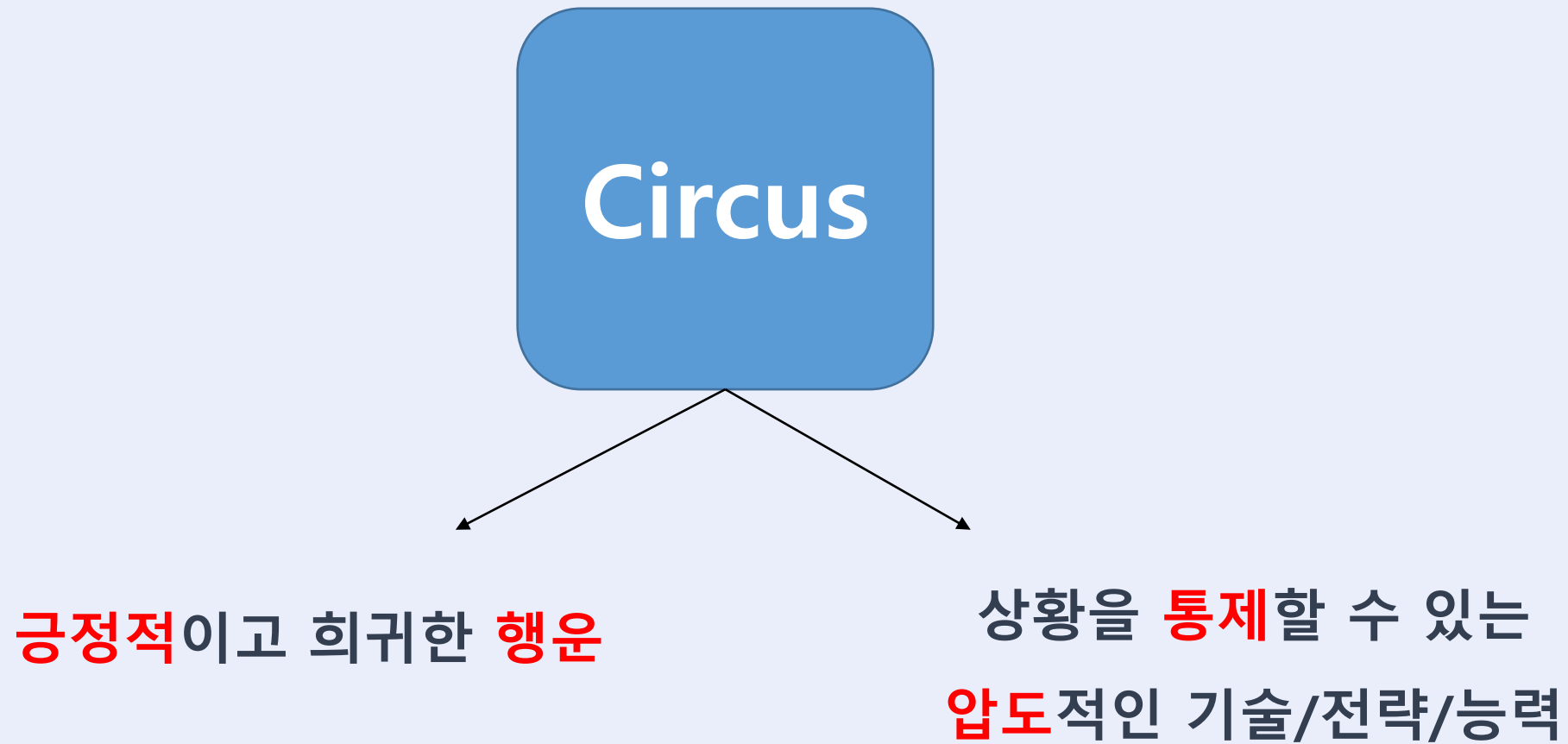
평균 경기 시간	5분 58초		
평균 교전 시간	사격	2분 30초	2분 57초 (49.44%)
	은엄폐	27초	
평균 비교전 시간	대기	1분 11초	3분 1초 (50.55%)
	이동	1분 6초	
	보급	44초	

총 시간 데이터

총 경기 시간	23분 51초		
총 교전 시간	사격	10분	11분 46초 (49.33%)
	은엄폐	1분 46초	
총 비교전 시간	대기	4분 45초	12분 5초 (50.66%)
	이동	4분 22초	
	보급	2분 58초	

교전 시간 > 비교전 시간

Circus 유발 요인



PUBG의 강점

1. **시간적 여유** – 교전 시간보다 비교전 시간이 많아 한가로울 때 시청자와 소통하며 방송 템포를 잡기 수월함
2. **무쌍** – 적을 죽이기까지 걸리는 시간이 매우 짧아 상황과 실력이 받쳐준다면 혼자서 다수를 상대할 수 있음
3. **공간적 자유** – 맵이 광활하고 주요 스폿이 다수 존재해 원하는 지역으로 이동하며 플레이 텐션을 조절할 수 있음
4. **시점** – 3인칭 시점을 통해 더 넓은 전장과 음각의 시야를 볼 수 있어 시청자에게 상황을 전달하기 용이함
5. **역할의 자유** – 팀파이트가 아닌 솔로이기 때문에 정해진 역할이나 책임, 의무가 없어 자유롭게 플레이가 가능함
6. **랜덤성** – 자기장, 레드존, 보급상자, 아이템 스폰 등 랜덤 요소로 인해 극적이거나 의외의 장면을 생산하기 쉬움
7. **성장 요소** – 아이템 파밍과 전황 정보를 통해 적과의 격차를 벌릴 수 있고 성장 요소로서 플레이를 통제할 수 있음

PUBG의 강점

시간적 여유

교전 시간보다 비교전 시간이 많아 한가로울 때 시청자와 소통하며 방송 템포를 잡기 수월함

평균 교전 시간	사격	34초	3분 57초 (20.71%)
	<u>은엄폐</u>	2분 10초	
	<u>전술이동</u>	41초	
	회복	32초	
평균 비교전 시간	낙하	1분 24초	15분 7초 (79.28%)
	이동	5분 22초	
	<u>파밍</u>	6분 17초	
	<u>사주경계</u>	2분 4초	

PUBG

평균 교전 시간	사격	2분 30초	2분 57초 (49.44%)
	<u>은엄폐</u>	27초	
평균 비교전 시간	대기	1분 11초	3분 1초 (50.55%)
	이동	1분 6초	
	보급	44초	

Overwatch

PUBG의 강점

무쌍

적을 죽이기까지 걸리는 시간이 매우 짧아 상황과 실력이 받쳐준다면 혼자서 다수를 상대 가능

평균 교전 시간	사격	34초
	<u>은엄폐</u>	2분 10초
	<u>전술이동</u>	41초
	회복	32초

PUBG

평균 교전 시간	사격	2분 30초
	<u>은엄폐</u>	27초

Overwatch

PUBG의 강점

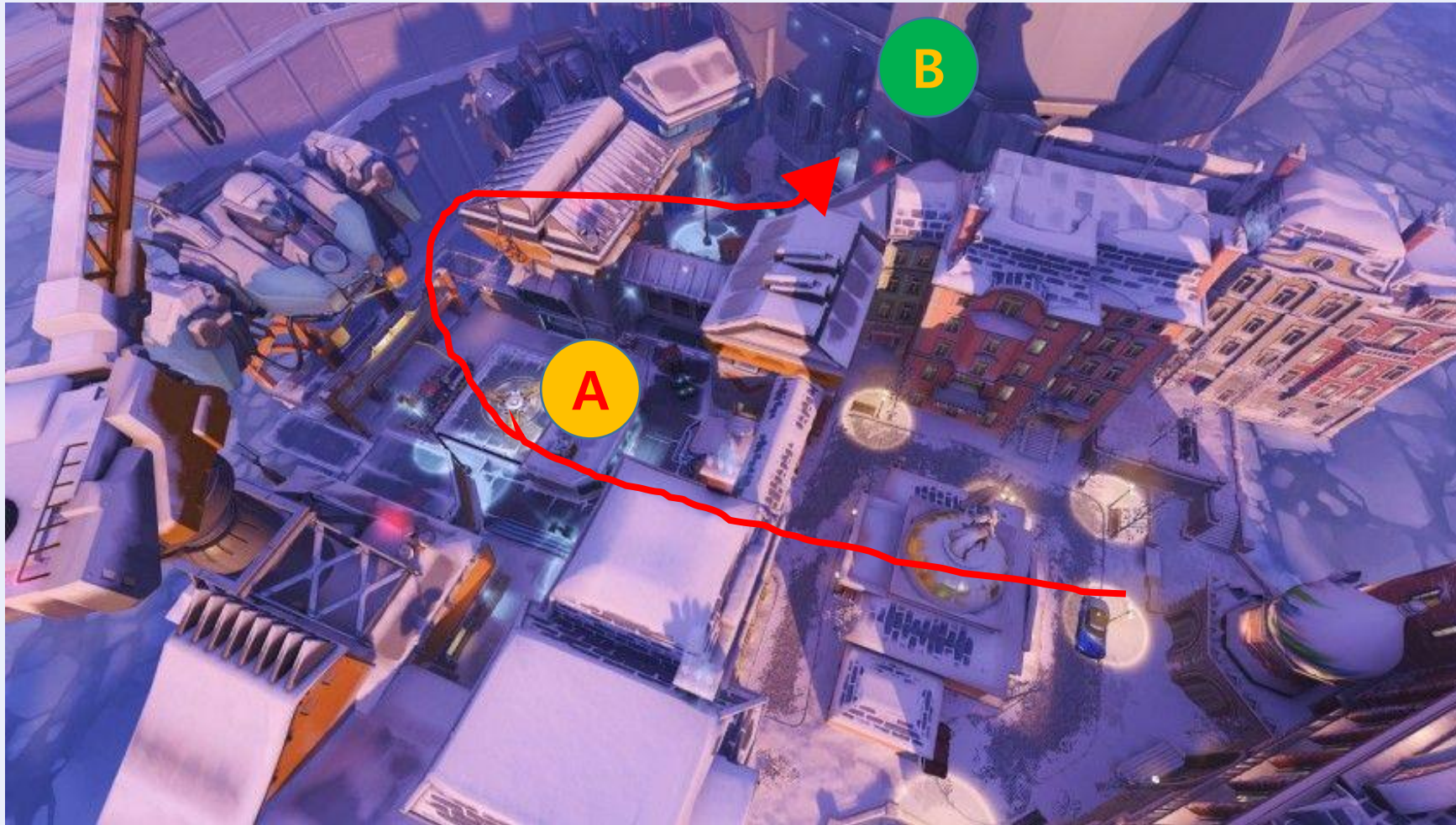
공간적 자유

맵이 광활하고 주요 스폿이 다수 존재해
원하는 지역으로 이동하며
플레이 텐션을 조절 가능

PUBG 맵 '사녹(Sanhok)' 내에
존재하는 20개의 주요 스폿



PUBG의 강점



→ : 플레이 동선

A : 1차 거점

B : 2차 거점

Overwatch 점령전 맵 : '볼스카야 인더스트리'

PUBG의 강점



→ : 화물 동선

□ : 화물

Overwatch 호위전 맵 : '66번 국도'

PUBG의 강점

시점

3인칭 시점을 통해 더 넓은 전장과 음각의 시야를 볼 수 있어 시청자에게 상황을 전달하기 용이함



PUBG

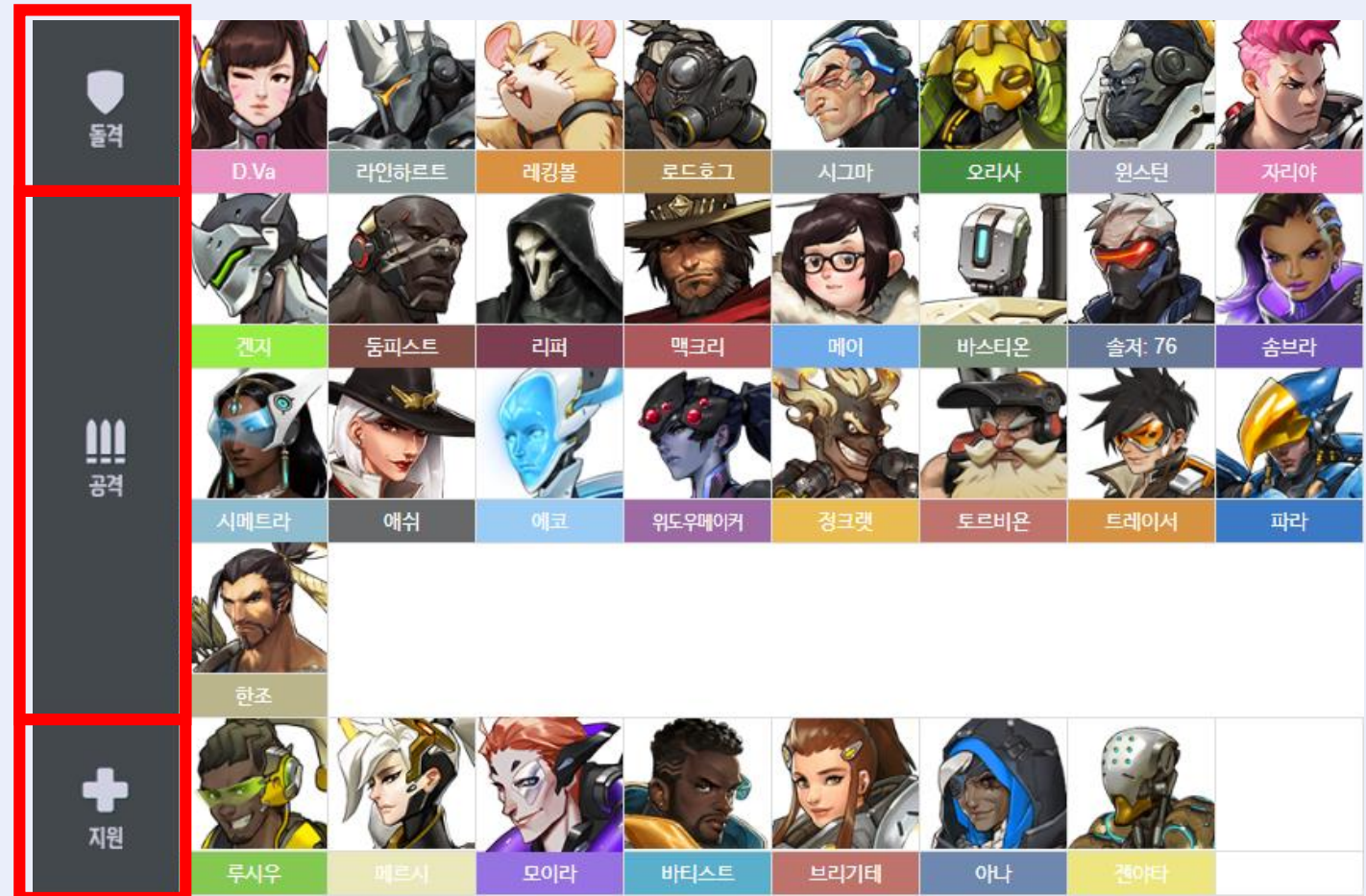


Overwatch

PUBG의 강점

역할의 자유

팀파이트가 아닌 솔로이기 때문에
정해진 역할이나 책임, 의무가 없어
자유롭게 플레이가 가능함



Overwatch 역할군

PUBG의 강점

랜덤성

자기장, 레드존, 보급상자, 아이템 등 랜덤 요소로 인해 극적이거나 의외의 장면을 생산하기 쉬움



자기장



보급상자

레드존



PUBG의 강점

성장 요소

아이템 파밍, 현황 정보를 통해 적과의 격차를 벌릴 수 있고 플레이를 통제할 수 있음



아이템 파밍 격차



현황 정보 격차

삼원화로 정리

불균형(격차)	자유	연출
<p>무쌍 - 적을 죽이기까지 걸리는 시간이 매우 짧아 상황과 실력이 받쳐준다면 혼자서 다수를 상대할 수 있음</p> <p>성장 요소 - 아이템 파밍과 전황 정보를 통해 적과의 격차를 벌릴 수 있고 성장 요소로서 플레이를 통제할 수 있음</p>	<p>시간적 여유 - 교전 시간보다 비교전 시간이 많아 방송을 진행하고 소통하기 수월함</p> <p>공간적 자유 - 맵이 광활하고 주요 스폿이 다수 존재해 원하는 지역으로 이동하며 플레이 텐션을 조절할 수 있음</p> <p>역할의 자유 - 팀파이트가 아닌 솔로이기 때문에 정해진 역할이나 책임, 의무가 없어 자유롭게 플레이가 가능함</p>	<p>시점 - 3인칭 시점을 통해 더 넓은 전장과 음각의 시야를 볼 수 있어 시청자에게 상황을 전달하기 용이함</p> <p>랜덤성 - 자기장, 레드존, 보급품, 아이템 스폰 등 랜덤 요소로 인해 극적이거나 의외의 장면을 생산하기 쉬움</p>