

HALLYM OP.GG Game  
Big Data Hackathon  
-마지노선-

곽명빈 20173204 01066859621  
김경민 20173205 01064194669  
김성준 20173212 01023625512

# 1. 주제선정 이유

저희 조는 HALLYM OP.GG Game Big Data Hackathon의 주제를 선정하기 위해 세 가지 조건을 선정했습니다.

첫째, 현재 OP.GG에서 제공하지 않는 서비스여야 한다.

둘째, 타 사이트에서도 제공하지 않는, OP.GG만의 서비스여야 한다.

셋째, 실현이 가능해야 하며 소비자들의 확인했을 때 쉽게 확인 가능해야 한다.

이러한 조건을 충족하는 주제는 '챔피언의 카운터 아이템'이라는 주제였습니다. 리그오브레전드의 주요 콘텐츠인 '랭크 게임'은 드래프트형식으로 챔피언을 선택합니다. 이런 뱅크는 게임에 가장 큰 영향을 줄 수 있는 변수입니다. 따라서 소환사는 상대 챔피언을 확인하고 카운터 챔피언을 고르길 희망하지만 실제로 내 상대 라인 챔피언을 확인하고 내 챔피언을 고를 확률은 높지 않습니다. 따라서 저희는 챔피언 간에 상성이 있듯, 아이템과 챔피언 간 상성이 존재한다 생각하고 데이터 수집 및 분석을 실행하였습니다.

# 2. 데이터 수집 및 전처리 방식

프레젠테이션 참고 부탁드립니다.

# 3. 분석 결과

프레젠테이션 참고 부탁드립니다.

# 4. 실무적 제안

리그오브레전드는 6가지 직업군, 12개 역할군이 존재합니다. 직업군에 대한 정보는 많은 사람들이 알고 있으므로 생략하고 역할군에 대해 설명하겠습니다. 해당 역할군은 실제 신규 챔피언이 등장할 때 공식 영상에서 나온 단어입니다.

우선 암살자(Slayer)의 경우 기동형 암살자 (Assassin), 전투형 암살자 (Skirmisher) 두 종류로 구분됩니다. 전자는 탈론, 제드, 이블린, 녹턴 등 빠른 접근을 통해 누킹(폭딜)을 넣는 챔피언입니다. 후자는 리븐, 야스오, 요네등 '전사'로 구별될 것 같으나 암살자로 분류된 챔피언입니다. 기동형 암살자와 차이점은 지속딜을 할 수 있다는 점입니다.

두 번째 전사(Fighter)는 돌격형 전사 (Juggernaut), 기동형 전사 (Diver)로 구분됩니다.

돌격형 전사는 다리우스, 가렌, 모데카이저, 세트 등 기동성은 부족하지만 뛰어난 능력치와 스킬을 가진 챔피언입니다. 사기적인 능력치를 가졌으나 스킬이 빠진다면 원거리 챔피언에게 카이팅을 당할 수 있는 직업군입니다. 그다음 기동형 전사는 피오라, 카밀, 이렐리아, 오공 같은 '칼춤'을 의미합니다. 공수 밸런스를 두루 갖춘 영웅이지만 이는 곧 한 가지가 특출나게 뛰어나지 못함을 의미합니다. 예로 오공이 우월한 성장을 한다면 딜탱 모두 담당하며 상대 적진을 초토화 시킬 수 있지만 잘 크지 못한 오공은 그저 자살특공대에 지나지 않습니다.

세 번째 마법사(Mage)는 6가지 직업군중 유일하게 원거리 딜러에 버금가는 캐리력을 지닌 직업군입니다. 게임의 판도를 뒤집을 수 있는 스킬들을 가지고 있고 오직 하나의 대상을 공격 가능한 원거리 딜러와 다르게 광역으로 데미지를 줄 수 있다는 장점이 있습니다. 마법사에는 집중형 마법사 (Burst), 광역형+전투형 마법사 (Battlemage), 견제형 마법사 (Artillery)가 존재합니다.

집중형 마법사엔 대표적으로 애니, 신드라, 오리아나, 빅토르, 아지르등 기본적인 메이지입니다. 이들은 단일 대상이나 지정 범위에 강력한 피해와 cc기를 넣을 수 있으나 이동속도가 부족해 상대가 게릴라 전술이 가능한 챔피언에게 취약합니다. LCK같은 리그에서 항상 '플빠진 신드라', '플빠진 오리아나'를 얘기하는 이유가 이러한 이유 때문입니다. 두 번째는 전사처럼 싸울 수 있는 메이지입니다. 대표적인 챔피언으론 카시오페아, 사일러스, 블라디미르, 스웨인 등이 있습니다. 전사와 유사한 역할을 하지만 몸이 약해 리스크를 커버해줄 능력이 한두개씩은 존재합니다. 마지막은 일방적으로 먼 거리에서 스킬 피해를 입혀 상대를 압박하는 사거리가 긴 메이지입니다. 대표적인 예로 직스, 벨코즈, 조이 등이 존재합니다.

네 번째 원거리 딜러 (AD Carry)는 라이엇이 지정한 세부 역할군이 없습니다.

다섯 번째 서포터 (Support)는 강화형 보조술사 (Enchanter), 포획형 보조술사 (Catcher)로 구성됩니다. 전자의 경우 룰루, 소나, 세라핀등 뒤에서 아군을 보좌해 주는 챔피언으로 1+1=2가 아닌 1+1=?이라는 엄청난 시너지효과를 가지고 있다는 점입니다. 게임적인 얘기로 팀이 잘 크고, 이니시 방법이 명확하다면 게임 구도를 더 유리하게 만들어 주지만 불리하면 그저 '인간와드'에 지나지 않습니다. 하지만 저 투자로 극한의 고효율을 낸다는점과 원거리 딜러의 캐리력을 극대화시킬수 있다는 점이 높은 게임 수준에선 환영받는 존재들입니다. 후자는 라칸, 바드, 쓰레쉬등 변수 창출 능력이 뛰어난 챔피언입니다. 전자와 다른 점은 압도적인 게임을 더 압도적으로 만들 능력은 부족하지만, 불리한 게임의 판도를 뒤집을 수 있단 장점이 있습니다. 현재 메타는 라인전이나 교전에서 상황을 만들어 이득을 내는 메타이기에 포획형 보조술사가 더 티어가 높습니다.

마지막은 탱커입니다. 탱커는 공격형 탱커(Vanguard)와 수비형 탱커(Warden)으로 구별됩니다. 공격형 탱커는 램머스, 세주아니, 오른, 자크등 높은 dps를 기대하긴 힘들지만 다양한 CC기로 적의 움직임을 방해하며 본인의 보호수단을 가진

영웅들입니다. 그와 반대로 수비형 탱커(Warden)은 쉐, 브라운, 뽀빠, 갈리오등 아군을 보호할 능력을 겸비한 챔피언입니다. 전투능력은 공격형 탱커에 비해 부족하나 아군보호가 수월하단 점에서 전자의 상위호환격인 역할군입니다.

단순 챔피언 간 데이터를 활용하면 적은 표본으로 나타나지 않는 경우가 있으며 소비자가 사용할 역할에 맞지 않은 아이템 트리를 선택할 수 있습니다. 하지만 챔피언 카운터 정보에 사용할 역할군에 대한 정보를 공유한다면 소비자는 상대 챔피언 중 잘 큰 영웅을 카운터 칠 수 있는 아이템을 선택해 고승률을 기록할 수 있을 것입니다.

보고서는 단순히 한 영웅의 카운터 아이템에 대해 분석했습니다. 하지만 이를 역할군에 따라 영웅들을 나누고, OP.GG의 Big Data를 활용해 역할군별 아이템을 정리하는 방향으로 저희의 분석을 발전시키고 싶습니다.

