



좀비고등학교

문제점 분석

By. 12년 차 올드비



김소현



010-4617-8465



tonightornever1016@naver.com

플레이 이력

- 연대기

* 본 연대기는 핵심 이벤트만 나열했으며 공백기는 없었음을 알려드립니다.





플레이 이력

- 계정 스펙

 **10,000+**
총 플레이 시간

 **12년**
플레이 경력

 **20위**
레벨 랭킹 최대 기록

 **다이아몬드 I**
최대 티어

분석 개요 및 목적

분석 대상 및 범위

초대
아도니스
2014.03 ~ 2014.07

2대
슈나
2014.07 ~ 2015.06

3대
아도니스
2015.06 ~ 2021.09

4대
에셀
2021.09 ~ 2023.05

권한대행
아도니스
2023.05 ~ 2024.08

5대
우드드롭
2023.08 ~

최근 분석

❖ 핵심 분석



스토리모드
서사 구조 & 개연성



과금 경제
BM 구조 & P2W



기술 안정성
서버 & 최적화



콘텐츠 운영
업데이트 & 이벤트



커뮤니케이션
유저 소통 & 문화

들어가기 전

❖ 게임 개요

좀비고등학교는 ㈜어썸피스에서 개발한 도트 그래픽 기반의 2D 액션 아케이드 게임으로, Android와 iOS 플랫폼에서 서비스되고 있음

2014년 3월 26일 출시 이후 11년 넘게 서비스를 이어오고 있는 장수 모바일 게임이며, 매 업데이트마다 스토어 상위권에 진입하는 등 강력한 라이브 서비스 역량을 보여줌

게임은 전체 점유율의 60~80%를 차지하는 스토리 모드(PvE)를 중심으로 운영되며, 현금 결제가 승패에 직접적인 영향을 주지 않는 공정한 게임성이 핵심 특징임

❖ 스토리모드 리부트 출시 배경

1. 지속 가능한 성장 및 제작 구조 확보

안정적인 제작 프로세스를 구축하여 연 4회 이상의 지속적이고 안정적인 콘텐츠 업데이트를 제공하기 위함

2. 빠른 콘텐츠 소모 속도 개선

개발 기간에 비해 매우 빠르게 소모되는 스토리 모드의 한계를 극복하고, 유저들이 더 오래 즐길 수 있는 성장형 구조로 개편하고자 함

3. 시스템 통일성 및 신규 유저 진입 장벽 완화

에피소드마다 달랐던 복잡한 시스템을 통합하여 개발 효율성을 높이고, 신규 유저가 게임에 더 쉽게 적응할 수 있는 환경을 구축하기 위한 목적

➤ 기존의 복잡했던 구조를 단순화하고 앞으로의 안정적인 성장을 도모하려는 의도가 담겨 있음

리부트의 구조적 한계

- 스토리 연결성 문제

공언 VS 현실

기획 모순

“배경 지식 필요 없다더니...”

- ❖ **평행우주 여부 불명확**: 클래식과 완전 별개인지, 일부 계승인지 설명 전무하여 혼란 가중
- ❖ **액트 1의 불친절한 시작**: 클래식 '에피소드 제로'처럼 아무 설명 없이 시작되어 뉴비는 영문을 모름
- ❖ 기존 유저조차 "이게 무슨 세계관이냐" 반문

원인 분석

“애매한 포지셔닝과 온보딩 실패”

- ❖ 신규 유입을 노린 리부트였으나, 실제 구성은 기존 팬덤의 사전 지식에 의존하는 구조
- ❖ 기존 설정을 버리지도, 안고 가지도 못하는 어정쩡한 태도
- ❖ 우드드롭 PD 체제의 스토리텔링 가이드라인 부재

유저 경험 파편화

뉴비

올드비

“무슨 상황인지 이해 안됨”

“설정 충돌 때문에 괴리감 들음”

- ❖ 양쪽 유저층 모두를 놓치는 결과 초래.
스토리 몰입 실패로 인한 스킵 및 스토리 관심 저하

개선 제안

1. 세계관 관계 명확화

평행우주인지, 리셋인지 공식 입장 천명 및 인게임 '타임라인' 기능 제공으로 설정 정리

2. 프롤로그 보강

Act 1 이전에 세계관 요약 컷신이나 튜토리얼을 추가하여 사전 지식 없는 유저를 위한 온보딩 마련

리부트의 구조적 한계

- 배경 설명 부족

문제 요약

“공언과 모순되는 불친절한 도입부”

- ❖ "배경지식 없이 이해 가능"하다 했으나 **실제론 설명 전무**
- ❖ 액트 1 시작 시 맥락 없이 주인공들이 깨어나는 장면으로 직행
- ❖ 클래식 '에피소드 제로'와 유사하나 최소한의 상황 설명조차 누락

원인 분석

“뉴비 친화적 설계 실패”

- ❖ 빠른 전개'를 '설명 생략'으로 오인한 연출 방향성
- ❖ 인게임 내 세계관 참조 시스템 부재 **ex) 도감**
- ❖ 뉴비에겐 불친절하고 고인물만 눈치채는 방식의 전개 고수

부정적인 영향

포기

스토리 이해

혼란

모든 유저 반응

- ❖ 신규 유저들이 시작부터 "영문을 모르겠다"며 당황, 몰입에 실패하고 스토리를 포기하는 진입 장벽 형성.

개선 제안

1. 온보딩 프롤로그 보강

설정 설명이 포함된 도입부 컷신 추가 및 뉴비용 상황 요약 제공

2. 아카이브 시스템

메인 화면에서 정보를 열람할 수 있는 도감 기능 추가로 정보 단절 해소

리부트의 구조적 한계

- 서사 분량 문제

문제 요약

“주요 조연 소모와 완결편의 부실함”

- ❖ **액트 2 조연 홀대**: 박수빈, 설보리 등 매력적인 조연들의 서사가 깊이 없이 소모품처럼 다뤄짐
- ❖ **액트 3 날림 완결**: 피날레임에도 불구하고 플레이 타임과 스토리 볼륨이 전작 대비 현저히 부족

원인 분석

“연출 과잉과 서사 배분의 실패”

- ❖ 화려한 연출과 컷신에 리소스가 집중되어 텍스트 밀도 희생
- ❖ 우드드롭 체제의 “보여주기식” 기획으로 내실 있는 스토리텔링 공간 부족
- ❖ 전체 시즌 플롯 배분 실패로 후반부 급전개

부정적인 영향

실망감

유저의 스토리 실망

무관심

스킵 유저가 늘음

- ❖ “용두사미”식 결말로 인한 허무함이 팬덤 전반에 확산되며 캐릭터에 대한 애착 형성 기회 상실

개선 제안

1. 캐릭터별 서사 쿼터제

주요 조연의 최소 등장 시간과 대사량을 보장하여 서사적 깊이 확보

2. 외전/사이드 스토리 보강

본편에서 다루지 못한 이야기를 '캐릭터 에피소드'나 히든 퀘스트로 추가하여 완결성 보완

리부트의 구조적 한계

- 파워 밸런스

극단적 변화

클래식 압도적인 좀비의 공포
학생들은 무력하며 생존이 목표

리부트 주인공 일행의 일방적 무쌍
털끝 하나 안 다치고 승리하는 게 다수

* 어떻게 이겼는지에 대한 설명의 부재

원인 분석

“화려한 연출을 위한 핏진성의 희생”

- ❖ 학생이라는 설정과 전투 능력 사이의 물리적 괴리감 무시
- ❖ 전술적 승리가 아닌 주인공 보정에 의존한 전개
- ❖ 긴장감 조성을 위한 위기 연출 생략 -> 결과론적 승리

부정적인 영향

긴장감

제로

이질감

높음

- ❖ "어차피 다 이길 텐데" 식의 긴장감 실종 및 좀비물 특유의 코스믹 호러 요소 퇴색

개선 제안

1. 처절한 승리 묘사

상처, 체력 고갈, 장비 파손 등 고전하는 모습을 통해 승리의 가치를 높이고 긴장감 부여

2. 합리적 승리 요인 제시

단순 무력이 아닌 지형지물 활용, 협동, 적의 약점 공략 등 구체적인 전술적 서술 강화

리부트의 구조적 한계

- 떡밥 미회수

문제 요약

“리부트 후에도 방치되는 서사”

- ❖ 리부트를 진행했음에도 **한도형, 설보리** 등 특정 캐릭터의 핵심 복선이 해당 에피소드 내에서 전혀 회수되지 않음
- ❖ "다음엔 풀리겠지"라는 기대가 수년째 배신당하는 패턴
- ❖ 해당 에피소드의 주인공임에도 주변부로 밀려나는 현상

원인 분석

“보여주기식 연출 우선주의”

- ❖ 화려한 연출과 신규 의상 판매에 집중하느라 내러티브의 완결성은 뒷전으로 밀림
- ❖ 장기 플롯을 관리하는 로어 키퍼 부재
- ❖ 즉흥적인 떡밥 투척 후, 수습 계획 없이 방치

부정적인 영향

높음

팬덤 박탈감

낮음

스토리 기대감

- ❖ 한도형, 설보리 등 특정 캐릭터 팬덤의 박탈감이 극에 달함
유저들이 "어차피 안 풀릴 떡밥"이라며 분석을 포기하고 이탈

개선 제안

1. 캐릭터 서사 책임제 도입

특정 캐릭터가 주역인 에피소드에서는 관련 떡밥의 70% 이상을 의무적으로 회수하도록 작법 가이드라인 제정

2. 로어 백로그 관리

미회수 떡밥을 '개발 부채'처럼 관리하여 신규 에피소드 기획 시 강제로 할당하여 순차적 해결 도모

과금 구조의 변화

- 직업군 의존도

❖ 과거

❖ 컨트롤 & 실력 중심

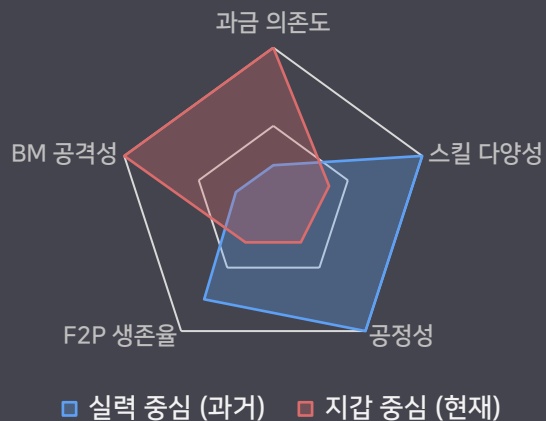
- ❖ 직업 이해도와 컨트롤이 클리어 핵심
- ❖ 기본/무제한 직업으로 모든 콘텐츠 소화
- ❖ 과금은 치장/편의성에 국한
- ❖ "어떤 직업인가"보다 "얼마나 잘하는가"

현재

공격적 BM & P2W

- ❖ '비눗방울', '팡팡 폭죽' 등 유료 스킬 강제
- ❖ 콘텐츠 공백기 동안시즌제 유료 팩판매 집중
- ❖ 실제 능력치 영향 주는 유료 스티커필수화
- ❖ 매출 하락 방어를 위해 유저 스펙 상향 평준화 유도

❖ Non P2W 붕괴 영향도



매출 방어용 P2W

콘텐츠 부재로 인한 매출 감소를 막기 위해 스토리 모드 핵심 능력치를 유료 화함

진입 장벽 상승

시즌 팩 미구매 시 파티 참여 거절 빈번, F2P 유저의 설자리 상실

게임성 훼손

10년 장수 비결인 '공정한 컨트롤 게임' 가치가 훼손되며 충성 유저 이탈

개선 제안

스토리 모드 밸런스에 영향을 주는 유료 스탯 판매 중단 및 기존 구매자의 외형 보상 전환

과금 구조의 변화

- 공격적인 수익 모델

과거

합리적 누적 획득

- ❖ 합리적인 위시 티켓 교환비
- ❖ 단일/2단계 스킨 중심 (수집 용이)
- ❖ 일일 미션/이벤트로 충분한 재화 수급
- ❖ 플레이 보상만으로 주요 아이템 획득 가능

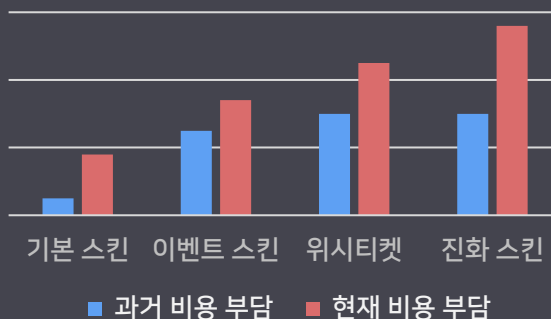
현재

고비용 컴플리트 구조

- ❖ 위시 티켓 가격 2배 기습 인상으로 인한 가격 저항감 ↑
- ❖ 마법고 5단계 진화 스킨의 과도한 수집 요구량
- ❖ 패키지/배틀패스 필수화로 무과금 한계 명확
- ❖ 스킨/액세서리 세분화로 획득 비용 증가

❖ 경제 생태계 변화

경제 생태계 변화



가격 저항감 폭발

위시 티켓 가격 2배 인상은 유저들에게 단순 인상이 아닌 '박탈감'으로 작용

수집 포기 현상

마법고 5단계 진화 등 기하급수적 요구량 증가로 코어 유저조차 수집 포기 속출

패키지 의존 심화

이벤트 보상이 패키지로 이동하며 '참여'의 가치가 '구매'의 가치로 변질

개선 제안

티켓 가격 롤백 검토 및 진화 스킨의 단계별 획득 난이도 완화

과금 구조의 변화

- Non P2w 붕괴

과거

철저한 실력 중심

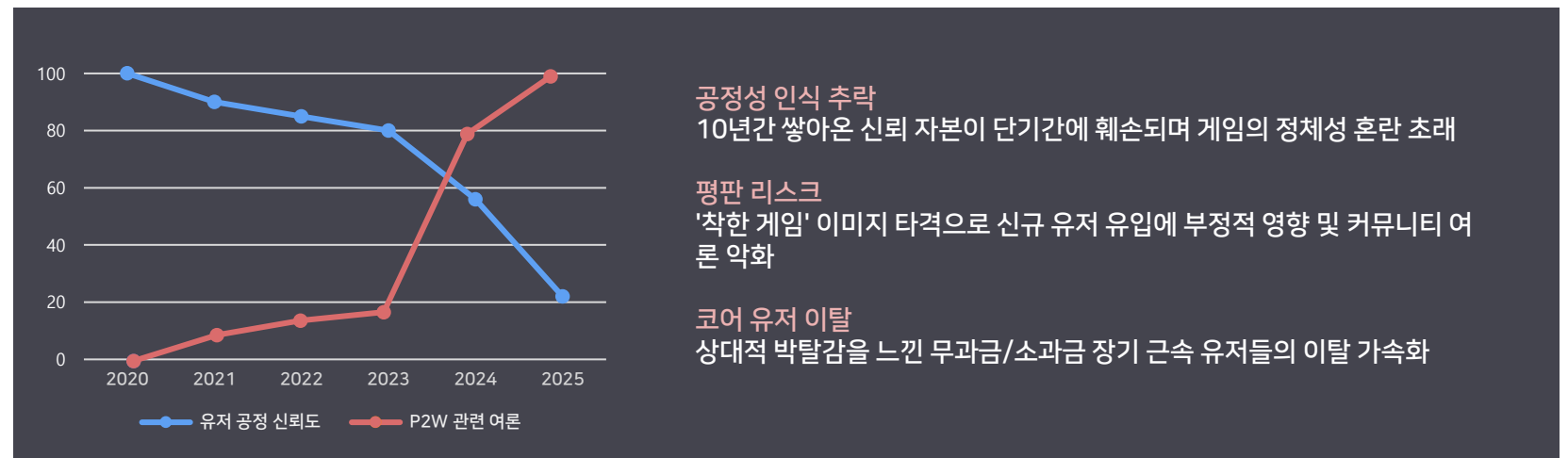
- ❖ 100% 실력 기반 경쟁
- ❖ 모든 유저 동일 조건 시작
- ❖ 과금은 오직 가스 재화 뿐
- ❖ "헤자 게임"이라는 유저들의 강력한 자부심

현재

능력치 상품 & 격차 발생

- ❖ 능력치가 포함된 유료 스킨/펫 등장
- ❖ 고/인벤토리 등 필수 편의 기능 유료화
- ❖ 과금 유무에 따른 플레이 효율 격차 심화
- ❖ "변질되었다"는 올드 유저들의 비판

❖ 신뢰도 및 공정성 지표 변화



개선 제안

성능 수평화 및 외형, 편의성 상품의 철저한 분리로 Fair Play 가치 복원

기술적 결함

- 서버 이슈

주요 증상

- ❖ '렉비고' 현상 및 게임 시작 불가 버그
- ❖ 은하고 3차 복각 시 특정 지역 네트워크 렉 폭증
- ❖ 데이터 저장 실패로 인한 계정 백업

재현 조건

- ❖ 리부트 Act 1 출시: 1개 채널 개설로 인원 초과
- ❖ 설 연휴 기간: 서버 대기방 버그 발생
- ❖ 대규모 AU 콘텐츠 복각 이벤트 기간

결과

- ❖ 설 연휴 운영진 잠적 논란으로 신뢰도 급락
- ❖ 1채널에 들어가기 위한 경쟁 심화
- ❖ 반복된 보상 지급으로 인한 재화 가치 하락

이후 대응

- ❖ 수요 예측 실패에도 안일한 채널 증설 대응
- ❖ 설 연휴 버그 사태 시 사과 없는 공지 및 잠적
- ❖ 근본 해결 없는 무한 긴급 점검 반복

단순 트래픽 과부하를 넘어선 운영 예측 실패 및 대응 부재
-> 설 연휴 '잠적' 사태로 기술적 무능이 운영 불신으로 확산

개선 제안



수용 인원 확증



이벤트 채널 탄력적 증설



장애 발생 시 투명한 소통

기술적 결함

- 최적화 이슈

기술적 결함

- 장기 방치 버그

기술적 결함

- 업데이트 안전성

콘텐츠 운영

- 공약 방치

지키지 못한 약속

- ❖ 하드모드 무기한 연기: 2025.09 → 2025.11 → 2026.01 → 무기한 연기
- ❖ 디비전 EP4 방치: 출시를 2032년으로 미루며 제작 의지가 없음을 노골적으로 드러냄
- ❖ 할로윈 이벤트 폐지: 좀비고 2대 명절 이벤트를 사전 예고 없이 전면 폐지

방치 된 레거시

“예고만 있고 결과없는 희망고문”

- ❖ 방과 후 파티: 정기 업데이트 공약 미이행
- ❖ 픽셀 드라마: 4년 이상 연재 중단 상태 지속
- ❖ 2, 3학년 시나리오: 수년째 소식 없는 상태 방치
- ❖ 운영진 교체 후 기존 로드맵 전면 무시 및 축소

부정적인 영향



역대급으로 PD 최악인 듯

- ❖ 기대와 실망의 반복을 넘어, 이제는 공지사항 자체를 믿지 않는 냉소적 여론 형성
- ❖ 이탈 유저의 복귀 동기 완전 상실

개선 제안

1. 로드맵 현실화 및 사과

지킬 수 있는 일정으로 로드맵을 재수립하고, 미이행 건에 대한 명확한 사과와 보상안 제시 필요

2. 레거시 콘텐츠 소생

할로윈 등 핵심 이벤트 복구 및 방치된 콘텐츠의 외주화 or 전담 팀 구성

콘텐츠 운영

- 재탕 및 저품질화

문제 요약

“6개월 동안 AU콘텐츠 돌려막기”

- ❖ **무분별한 AU 복각**: 6개월 동안 엘프고, 은하고, 마법고를 모두 재오픈하며 시간 끌기
- ❖ **최악의 이벤트**: 할로윈 폐지 후 내놓은 '차원 탐정', '김장 이벤트'는 역대 최악 평가를 받음
- ❖ **단순 노가다**: 구멍만 뚫는 '탐사 대원', '드릴 이벤트' 반복

원인 분석

“개발 역량 부족의 나비효과”

- ❖ 하드모드, 디비전 신작 등 핵심 콘텐츠 개발 실패로 인한 거대한 일정 공백 발생
- ❖ 핑크난 일정을 메우기 위한 임기응변식 복각 결정
- ❖ 유저 니즈를 파악하지 못한 기획력 부재

잘못 된 포커싱

공백

대규모 개발에만 집중한 결과

유저

고인물만 남음

- ❖ 단순 복각은 기존 유저에게 지루함을, 신규 유저에게는 진입 장벽이 됨. "역대 최악의 PD" 평가와 함께 코어 유저 이탈 가속화.

개선 제안

1. 양보다 질

무의미한 무한 복각 중단. 소규모라도 완성도 높은 신규 미니 게임이나 단편 스토리 제공으로 새로움 전달 필수

2. 복각의 명분화

단순 재오픈이 아닌 밸런스 패치나 추가 보상 등 복귀 유저가 다시 플레이할 명확한 동기 부여 설계

3. 콘텐츠 기획자 채용

게임 이해도가 좋은 인재를 채용해 콘텐츠 공백을 최소화

콘텐츠 운영

- 규칙 차용 문제

독창성 부족

“타게임 규칙의 무분별한 답습”

- ❖ 서바이벌 서커스 vs **Fall Guys**
장애물 코스 배틀로얄 규칙을 단순 차용
- ❖ 크리스마스 익스프레스 vs **Overcooked**
협동 조리 방식 유사성으로 정체성 논란
- ❖ 좀비고만의 재해석이 결여된 **기계적 모방**

원인 분석

“검증 없는 트렌드 추종”

- ❖ 빠른 업데이트 압박으로 인한 유행 장르 Catch-up 전략 우선시
- ❖ 기획 단계에서 오리지널리티를 검증하는 내부 프로세스 부재
- ❖ 좀비고다움에 대한 고민보다 흥행 보증수표 답습

잠재 리스크

없음

차별화 없는 모방

낮음

평판 및 신뢰도

- ❖ 게임의 핵심 차별성이 희석되어 "대체 가능한 게임"으로 전략할 위험이 있음

개선 제안

1. 코어 차별성 판별표 도입

신규 모드 기획 시 "좀비고 세계관에 부합하는가?", "기존 규칙을 30% 이상 비틀었는가?" 필수 검증

2. 베타 게임 모드 신설

베타 버전의 프로토타입을 먼저 공개하고 유저 피드백을 통해 독창성이 검증된 것만 정식 편입

커뮤니티

- 관리 부실

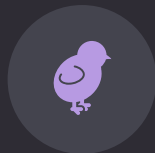
관리자 방임과 독성 문화

- ❖ 친목질 방치: 특정 집단의 여론 독점
- ❖ 사이버불링/정치질 묵인: 분쟁 중재 역할 포기
- ❖ 소통 부재: 매니저로서의 책임감 부족 비판

폐쇄적 커뮤니티 구조

- ❖ 정보 불균형: 중요 정보가 카페에만 편중
- ❖ 뉴비 배척: 질문에 대한 조롱과 무시
- ❖ 신뢰 붕괴: "신고해도 소용없다"는 무기력감

❖ 악순환의 고리



신규 유저 유입

>



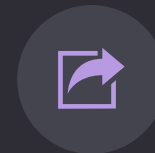
텃세 & 친목질 직면

>



박탈감 & 상처

>



초기 이탈 & 고립

개선 제안

1. 관리 정상화 제안

친목질/정치질에 대한 명확한 가이드라인 및 즉각적 제재 시행

2. 정보 채널 다각화

카페 의존도 축소, 인게임/유튜브 등 공식 소통 창구 확장

3. GM의 적극적 개입

방관자적 태도 탈피, 분쟁 시 적극 중재 및 클린 캠페인 전개

진입 장벽

- 학습 경험

종합 문제

- 요약 맵

개선 방향 및 인사이트