



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 목적

최근 플레이 경험을 기반으로 라이브 서비스 게임에서 발생하는 문제를 정리하고
기획 및 운영 관점에서 개선 시 고려할 요소를 도출하기 위함

❖ 핵심 질문

🔍 스토리 리부트의 한계는?

연결성 문제와 떡밥 미회수 등 서사 구조의 취약점 분석

🔍 과금 구조 변화의 영향은?

P2W 요소 증가와 재화 정책 변화가 유저 경험에 미친 영향

🔍 기술/운영 리스크의 실체는?

서버 불안정성 및 업데이트 신뢰도 문제의 근본 원인 파악

🔍 성장 기회는 어디에 있는가?

분석된 문제점을 바탕으로 한 구체적인 개선 로드맵 제안

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

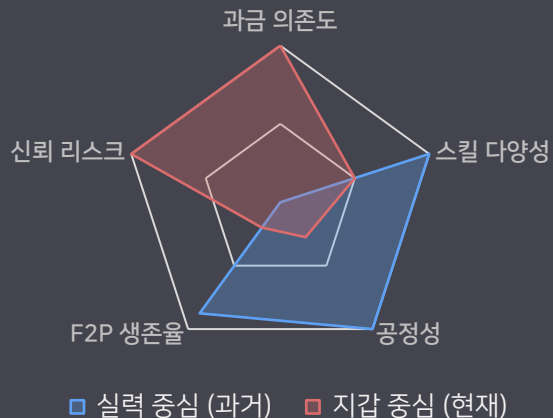
- ❖ 직업 이해도와 컨트롤이 클리어 핵심
- ❖ 기본/무제한 직업으로 모든 콘텐츠 소화
- ❖ 과금은 치장/편의성에 국한
- ❖ "어떤 직업인가"보다 "얼마나 잘하는가"

현재

P2W 논란 & 신뢰 리스크

- ❖ P2W 도입: 유료 스티커가 인게임 능력치 직접 상향
→ 메딕 '비눗방울', 파이어맨 '팡팡 폭죽' 필수 체감
- ❖ 신뢰 추락: '팡팡 폭죽' 0.5초 스텝 삭제 공지 후 유저 반발로 하루 전 롤백
- ❖ 매출 방어: 콘텐츠 공백을 스펙 인플레 유도 상품으로 방어

❖ P2W 전환 및 신뢰도 영향



P2W 도입 논란

유료 스티커가 단순 치장이 아닌 스탯/스킬 성능을 결정하며 공정성 훼손 논란 심화

신뢰 리스크

이미 판매된 유료 아이템 팡팡 폭죽 성능 너프 시도 후 번복 사건으로 운영 신뢰도 하락

매출 방어 기조

콘텐츠 부재를 능력치형 과금 상품으로 방어하려는 기조 확인

개선 제안

유료 아이템의 성능 영향력 제거 및 기 판매된 성능형 아이템의 외형 보상 전환 프로세스 수립

과금 구조의 변화

- 가격 신뢰도 붕괴

과거

투명한 가격과 검증

- ❖ 사전 공지된 가격 및 구성 준수
- ❖ 적절한 이벤트 난이도와 보상 설계
- ❖ 오류 발생 시 즉각적인 사과 및 보상
- ❖ 유저 신뢰를 고려한 보수적 가격 정책

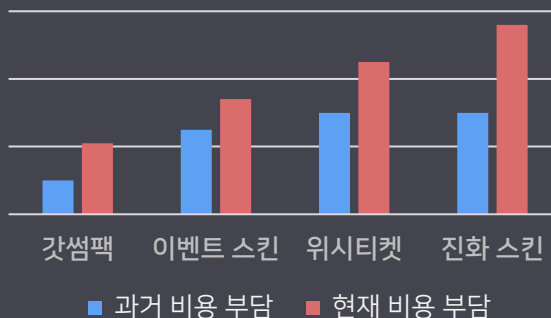
현재

기만적 가격과 불통

- ❖ '갯썸팩' 잠수함 인상(공지 9,900원 → 19,900원)
- ❖ 사전 예고 없이 위시 티켓 가격 2배 급등
- ❖ QA 부족한 상태로 출시 (0단계 난이도 과도 → 익일 하향)

❖ 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

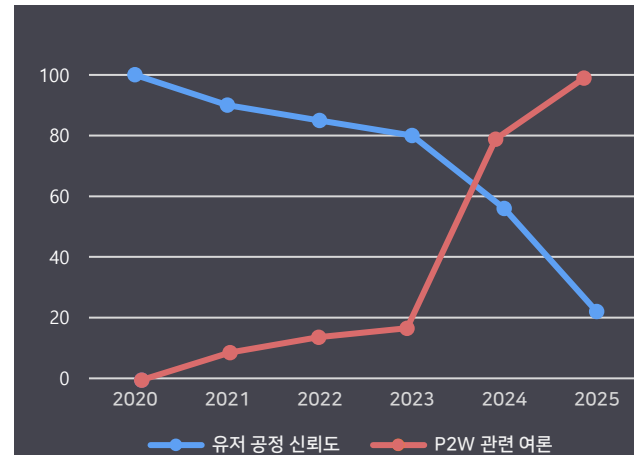
- ❖ 100% 실력 기반 경쟁
- ❖ 모든 유저 동일 조건 시작
- ❖ 과금은 오직 가스 재화 뿐
- ❖ "헤자 게임"이라는 유저들의 강력한 자부심

현재

성능 개입으로 인한 구조적 불균형

- ❖ 유료 스티커 유무가 승패와 직업 메타 결정
- ❖ 과금 전용 옵션이 플레이 효율 격차 유발
- ❖ 실력으로 극복하기 어려운 '스펙 장벽' 형성
- ❖ "변질되었다"는 올드 유저들의 비판

❖ 신뢰도 및 공정성 지표 변화



정체성 훼손

10년간 쌓아온 '실력 게임' 철학 붕괴로 인한 브랜드 가치 하락

공정성 인식 추락

유료 성능 격차로 인한 상대적 박탈감 심화 및 경쟁 동기 상실

장기 리스크

부정적 평판 확산으로 신규 유입 저해 및 코어 유저 이탈 가속화

개선 제안

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

기술적 결함

- 서버 문제 및 불안전성

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 및 발적화 문제

기술적 결함

- 장기 방치 버그

콘텐츠 운영

- 공약 방치

지키지 못한 약속

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

언행불일치

“지킬 수 없는 약속은 하지 않겠다.”

- ❖ 우드드롭 PD 취임 당시의 핵심 공약이었으나, 실제로는 지키지 못할 일정을 남발하고 사후 통보하는 행태 반복.
- ❖ 우선순위 관리 실패
→ 리부트 시즌2 핑계로 기존 약속 파기
- ❖ 방과 후 파티/픽셀 드라마 등 기존 콘텐츠 방치 가속화

신뢰도 붕괴



맨날 공약 무리수 두고 결국 연기하는 듯

- ❖ 로드맵 자체를 희망 고문으로 인식. 공지에 대한 불신이 극에 달해, 신규 공약 발표 시 기대감 대신 냉소적 반응 확산

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

이벤트 폐지 & 대체제 실패

"할로윈을 없애고 가져온 게 고작"

- ❖ **할로윈 전면 폐지**: "캐릭터 소진" 이유로 좀비고 2대 명절 삭제
- ❖ **대체 콘텐츠 혹평**: '차원 탐정', '김장 대작전' 등 세계관 괴리 및 단순 노가다 구성
- ❖ 결과적으로 "역대 최악의 이벤트" 평가

공백 채우기 용 무한 복각

"개발 지연을 막기위한 돌려막기"

- ❖ **AU 올인원 복각**: 1년 내 엘프고, 은하고, 마법고 전부 재오픈하며 시간 끌기
- ❖ **광장 노가다 반복**: '탐사 대원', '드릴 이벤트' 등 기획력 부재형 콘텐츠 반복
- ❖ 개발 로드맵 붕괴로 인한 불가피한 선택

신뢰도 추락

공백

대규모 개발에만 집중한 결과

유저

했던 거 또 하네

- ❖ 기존 유저의 기대치를 충족시키지 못하고 피로감만 가중
"할 게 없는 게임" 인식 확산으로 리텐션 급락

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

콘텐츠 운영

- 엠블럼 확률 불투명성

콘텐츠 운영

- 11주년 독창성 문제

콘텐츠 운영

- 리부트 대개편

커뮤니티

- 관리 부실

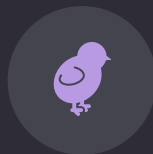
관리자 방임과 독성 문화

- ❖ 친목질 방치: 특정 집단의 여론 독점
- ❖ 사이버불링/정치질 묵인: 분쟁 중재 역할 포기
- ❖ 신뢰 붕괴: "신고해도 소용없다"는 무기력감 팽배

공식 소통 채널 관리 실패

- ❖ 회피형 운영: 설 연휴 서버 버그 시 '업데이트 생략'만 공지하고 사과 없이 잠적
- ❖ 정보 채널 파편화: 엠제이/차원탐정 퀴즈 정답을 공식 카페 제외 타 SNS에만 공유
- ❖ 접근성 악화: 공식 카페 정보 허브 기능 상실

❖ 악순환의 고리



신규 유저 유입

>



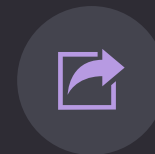
불통 & 정보 격차

>



소외감 & 불신

>



초기 이탈

개선 제안

무관용 원칙 확립

친목질/정치질에 대한 명확한 가이드라인 및 즉각적 제재 시행

소통 책임 강화

이슈 발생 시 책임 있는 공지 및 공식 채널 정보 일원화

GM의 적극적 개입

방관자적 태도 탈피, 분쟁 시 적극 중재 및 '클린 캠페인' 전개

진입 장벽

- 학습 경험

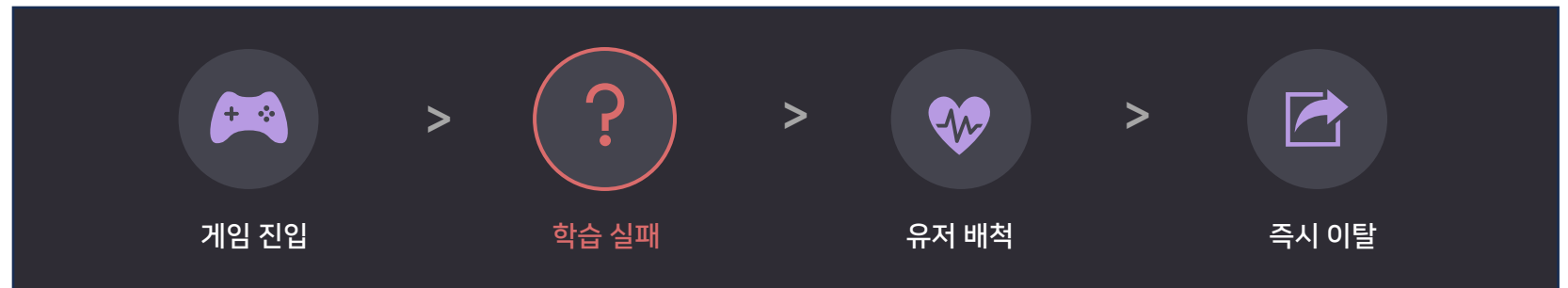
정보 비대칭 및 학습 장벽

- ❖ 튜토리얼이 매우 부실하여 실전 플레이 적응 불가
- ❖ 핵심 공략과 정보가 공식 카페에만 편중 → 인게임 부재
- ❖ UI 복잡성 및 난해한 용어로 초기 학습 곡선 급경사

배척 문화의 악순환

- ❖ 미숙한 신규 유저에 대한 기존 유저들의 배척 심화
- ❖ "카페 보고 오세요" 식의 불친절한 응대 문화 고착
- ❖ 초보자 배척 → 적응 실패 → 이탈의 악순환 반복

❖ 이탈 메커니즘



개선 제안

인게임 가이드 강화

카페 의존도 축소를 위한 인게임 위키 및 가이드북 탑재

실전형 튜토리얼

기초 조작을 넘어선 실전 패턴 학습 및 2단계 튜토리얼 도입

뉴비 케어 시스템

초보자 멘토링 보상 강화 및 자동 장비 추천으로 진입장벽 완화

종합 문제

- 요약 맵

개선 방향 및 인사이트