



OVERWATCH™

오버워치 분석

-영웅 스킬 시스템 분석서-

“다양성과 전략의 중심”

작성 시작일 : 24.10.30

최종 수정일 : 24.12.14

작성자 : 방윤서

연락처 : 010-8958-8806

이메일 : xdbstjx@gmail.com



목차

1. 게임 소개



2. 시스템 개요

3. 시스템 동작 흐름

4. 사용자 경험(UX) 분석

5. 시스템 구성 요소 분석

6. 장점 및 단점 분석

7. 개선 아이디어

게임 소개

게임 배경

Overwatch는 "지구의 미래를 지켜라"라는 주제로, 개성 넘치는 영웅들이 다양한 이야기를 가진 세계관 속에서 팀을 이루어 전투를 벌이는 게임입니다.

선정 이유

Overwatch는 영웅 스킬 시스템이 게임의 전략성과 재미를 결정짓는 핵심 요소이며, 다양한 플레이스타일을 제공합니다.



출시 정보

Overwatch는 2016년 Blizzard Entertainment에서 개발한 팀 기반 1인칭 슈팅 게임입니다.

주요 특징

35명의 영웅과 다양한 스킬 조합, 팀 플레이를 중심으로 한 경쟁.

시스템 개요

시스템 정의

Overwatch의 영웅 스킬 시스템은 각 캐릭터가 고유한 능력을 가지고 있어, 플레이어에게 다양한 플레이스타일을 제공합니다. 이 시스템은 게임의 핵심 메커니즘으로, 단순히 적을 처치하는 것을 넘어 팀워크, 전략적 플레이, 그리고 영웅의 역할 수행을 강조합니다.

시스템 구성



기본 공격

대부분의 영웅이 기본적으로 사용할 수 있는 공격 기술로, 무제한 사용이 가능하다.



원스턴 - 테슬라 캐논



라인하르트 - 로켓 해머



특수 스킬

영웅마다 1~2개의 특수 기술을 가지고 있으며, 쿨타임이 존재한다.



메르시 - 부활



라인하르트 - 돌진



궁극기

게임 중 충전되어 사용할 수 있는 강력한 기술. 팀 전황을 크게 바꿀 수 있다.



아나 - 나노강화제



라인하르트 - 대지 분쇄



겐지 - 용검



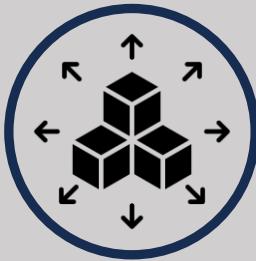
겐지 - 수리검

시스템 개요

시스템 정의

Overwatch의 영웅 스킬 시스템은 각 캐릭터가 고유한 능력을 가지고 있어, 플레이어에게 다양한 플레이스타일을 제공합니다. 이 시스템은 게임의 핵심 메커니즘으로, 단순히 적을 처치하는 것을 넘어 팀워크, 전략적 플레이, 그리고 영웅의 역할 수행을 강조합니다.

시스템 역할



플레이 스타일 다양성

각 영웅은 고유한 스킬을 통해 특정 역할 (돌격, 공격, 지원)을 수행하며, 플레이어가 선호하는 스타일에 맞는 영웅을 선택할 수 있습니다.



공격



돌격



지원



팀워크 유도

스킬은 개별적으로도 강력하지만, 팀원과의 조합을 통해 극대화됩니다. (예: 자리야의 중력자탄 + 파라의 로켓 폭격)



자리야 - 중력자탄



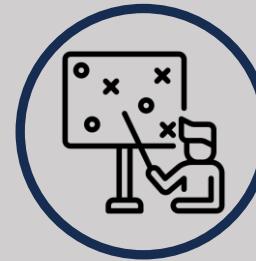
파라 - 포화



겐지 - 용검



아나 - 나노강화제



전략적 사고 촉진

스킬 사용 타이밍과 조합이 게임의 승패를 가르기 때문에, 플레이어는 전략적인 사고를 요구 받습니다.

시스템 개요

시스템 정의

Overwatch의 영웅 스킬 시스템은 각 캐릭터가 고유한 능력을 가지고 있어, 플레이어에게 다양한 플레이스타일을 제공합니다. 이 시스템은 게임의 핵심 메커니즘으로, 단순히 적을 처치하는 것을 넘어 팀워크, 전략적 플레이, 그리고 영웅의 역할 수행을 강조합니다.

시스템 설계 의도



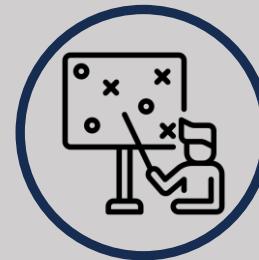
역할 수행을 통한 팀플레이 강조

오버워치는 각자의 역할(공격, 돌격, 지원)을 충실히 수행해야만 승리할 수 있도록 설계되었습니다.



고유성 부여

모든 영웅이 유일무이한 스킬을 보유함으로써 플레이어에게 개성적인 경험을 제공합니다.



경기 흐름의 다양화

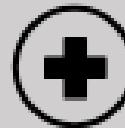
스킬의 상호작용과 궁극기 사용은 매 경기 다른 흐름을 만들어내며, 이를 통해 지루함을 방지합니다.



공격



돌격



지원

시스템 개요

시스템 정의

Overwatch의 영웅 스킬 시스템은 각 캐릭터가 고유한 능력을 가지고 있어, 플레이어에게 다양한 플레이스타일을 제공합니다. 이 시스템은 게임의 핵심 메커니즘으로, 단순히 적을 처치하는 것을 넘어 팀워크, 전략적 플레이, 그리고 영웅의 역할 수행을 강조합니다.

경쟁 게임과 차별점



발로란트



카스 글옵

기존 FPS

무기와 이동 능력에 초점, 플레이어 스킬 중심.



오버 워치

하이퍼 FPS

팀 조합과 전략적 사고 중심, 개별 스킬의 조합을 통한 재미 극대화

이로 인해 Overwatch는 FPS 초보자부터 숙련자까지 폭넓은 유저층을 포용합니다.

시스템 동작 흐름

시스템 동작의 전반적인 흐름

영웅 스킬 시스템은 영웅 선택 → 스킬 사용 → 스킬 효과 적용 → 쿨타임 및 궁극기 충전으로 이루어진 반복적인 순환 구조를 가집니다.

동작		설명
1	영웅 선택	플레이어는 게임 시작 전 팀의 역할(탱커, 딜러, 힐러)에 맞춰 영웅을 선택합니다.
2	스킬 사용	영웅이 고유한 스킬(기본 공격, 특수 스킬, 이동 기술, 궁극기)을 실행합니다.
3	스킬 효과 적용	스킬이 발동되면, 특정 효과가 대상에게 적용됩니다.
4	쿨타임 발생	스킬 사용 후 일정 시간 동안 재사용 불가.
5	궁극기 충전 및 사용	플레이어가 특정 행동(적 처치, 치유 등)을 수행하면 궁극기 게이지가 충전됩니다.

동작	설계 의도
영웅 선택	팀 조합에 따라 역할 분담을 명확히 유도. / 플레이어의 선호도와 전략적 선택 제공.
스킬 사용	직관적인 키 배치를 통해 즉각적인 반응성을 강화. / 시각적/청각적 피드백으로 몰입도 상승.
스킬 효과 적용	스킬 사용의 결과가 게임에 실시간으로 반영되어 플레이어에게 즉각적인 성취감을 제공.
쿨타임 발생	스킬 남용 방지 및 전략적 사용을 유도. / 팀 간 균형 유지.
궁극기 충전 및 사용	플레이어가 팀에 기여할수록 보상을 제공하여 협력 유도. / 경기 후반부에 극적인 역전을 가능하게 함.

UX 분석

UX 설계 원칙

영웅 스킬 시스템은 직관성, 피드백, 몰입감, 다양성의 UX 설계 원칙에 기반하여 플레이어에게 최상의 경험을 제공. 이를 통해 초보자와 숙련자 모두에게 매력적인 플레이 환경을 조성.

직관적인 인터페이스

설계 방식

- 스킬 버튼(Q, E, Shift)의 배치는 FPS 장르에 익숙한 초보자도 쉽게 접근 가능하도록 설계.
- UI 내 스킬 아이콘은 쿨타임, 사용 가능 여부를 명확히 표시하여 정보 전달을 극대화.

사용자 경험

- 사용법이 간단하고 즉각적인 반응을 제공하여 빠른 적용 가능
- 초보자도 복잡한 조작 없이 게임에 몰입 가능



명확한 피드백

설계 방식

- 스킬 사용 시 시각적 효과(화려한 이펙트)와 음향 효과(영웅 대사, 스킬 효과음)를 제공.
- 스킬 성공/실패 시에도 명확한 피드백을 제공하여 플레이어의 행동 결과를 체감할 수 있도록 설계.

예) 아나의 수면총 성공 시 적이 쓰러지는 애니메이션과 "적이 수면에 빠졌습니다"라는 알림 제공.

사용자 경험

- 실시간으로 결과를 확인하며 성취감을 느낄 수 있음.
- 효과음과 애니메이션이 행동의 정당성을 강화하여 몰입감을 높임.

몰입감을 높이는 요소

설계 방식

- 영웅별 고유 스킬과 개성 있는 대사, 스킬 연출이 게임의 세계관과 조화를 이루며 캐릭터에 생동감을 부여.
- 빠르고 역동적인 스킬 발동은 플레이어에게 긴장감과 만족감을 제공.

사용자 경험

- 자신이 선택한 영웅에 애착을 느끼며, 플레이 자체에 몰입.
- 긴박한 상황에서 스킬을 적절히 사용할 때 큰 카타르시스를 경험.

UX 분석

UX 설계 원칙

영웅 스킬 시스템은 직관성, 피드백, 몰입감, 다양성의 UX 설계 원칙에 기반하여 플레이어에게 최상의 경험을 제공. 이를 통해 초보자와 숙련자 모두에게 매력적인 플레이 환경을 조성.

플레이스타일의 다양성

설계 방식

- 영웅마다 완전히 다른 스킬셋을 제공하여 다양한 플레이스타일을 선택 가능.
- 스킬 조합과 팀워크를 통해 무궁무진한 전략을 창출.

사용자 경험

- 한 가지 영웅에 국한되지 않고, 다양한 캐릭터를 탐구하며 게임의 깊이를 느낄 수 있음.
- 팀 조합에 따라 새로운 경험이 가능하여 게임의 반복 플레이성을 높임.

균형 잡힌 난이도

설계 방식

- 쉬운 스킬과 복잡한 스킬이 혼합되어 숙련도에 따라 영웅 선택이 가능하도록 설계.

예: 솔저:76(쉬운 스킬 구성) → 초보자 친화적. 견지(난이도 높은 스킬 구성) → 숙련자용.

사용자 경험

- 초보자는 진입 장벽 없이 시작 가능, 숙련자는 도전적인 플레이 경험을 느낄 수 있음.
- 자신의 성장에 따라 플레이 스타일을 확장할 수 있어 장기적인 흥미 유지.

UX 분석

UX 설계 원칙

영웅 스킬 시스템은 직관성, 피드백, 물입감, 다양성의 UX 설계 원칙에 기반하여 플레이어에게 최상의 경험을 제공. 이를 통해 초보자와 숙련자 모두에게 매력적인 플레이 환경을 조성.

UX 개선 사례



전



후

• 쿨타임 시작화 개선

- 초기 버전에서 쿨타임 정보가 텍스트로만 제공되었으나, 이후 스킬 아이콘 위에 원형 게이지와 애니메이션 효과를 추가하여 시각적 명확성을 강화.

• 결과

- 스킬 재사용 가능 여부를 직관적으로 파악 가능.
- 초보자도 쉽게 정보에 접근.

• 영웅 대사 추가

- 스킬 사용 시 특정 대사를 추가하여 팀원과 적 모두가 스킬 상태를 빠르게 인지할 수 있도록 설계.

• 결과

- 협업 효율성이 증가.
- 게임 내 의사소통 부족 문제를 완화.

시스템 구성요소 분석

UI 요소



"스킬 아이콘은 상태를 직관적으로 보여주며, 쿨타임 시 회색 처리로 구분."
"궁극기 게이지는 충전 정도를 %로 표시하며 충전 완료 시 금색으로 활성화."

기대효과

플레이어 경험 향상
전략적 플레이 강화
시각적 몰입감

- **스킬 아이콘의 직관적 상태 표시**
- 빠른 템포의 게임이므로 플레이어가 스킬의 상태(사용 가능, 쿨타임, 비활성화)를 즉각적으로 파악할 수 있도록 제작
- 아이콘의 시각적 변화(색상, 투명도, 타이머 애니메이션)를 통해 복잡한 정보를 간결히 전달
- 궁극기 게이지는 **충전 과정의 시각적 피드백**을 제공하여 플레이어의 집중을 유지하도록 설계
- **시점 중심의 강조 효과**
- 스킬 발동과 적중 범위를 명확히 표현함으로써 스킬 사용의 성공 여부를 시각적으로 확인
- 한조의 "용의 일격"과 같은 방향성 스킬은 중앙 강조 UI를 통해 적중 가능성을 높이고, 팀 전술에 기여합니다.

시스템 구성요소 분석

애니메이션 요소



"스킬 발동 시 카메라 확대 연출과 시각 효과를 통해 강렬한 몰입감 제공."
"피격된 적의 애니메이션은 스킬 효과를 명확히 전달."

기대효과

몰입감 증대
명확한 피드백 제공
팀워크 촉진
플레이 만족감 강화

스킬 발동 애니메이션

- 스킬 발동 자체를 시각적으로 강렬하게 표현하여 플레이어의 몰입감을 높임
- 카메라 확대 연출**은 플레이어에게 스킬의 중요성을 전달하고, 동료와 적 모두에게 해당 스킬의 발동을 알림

피격 및 상태 효과 애니메이션

- 적중 시 적이 퉁겨 나가거나 쓰러지는 연출을 통해 스킬 적중 여부를 명확히 전달
- 예: 둠피스트의 "로켓 펀치"는 적이 벽에 부딪히는 물리적 애니메이션을 강조하여 데미지의 강렬함을 체감할 수 있게 설계

팀워크 강화

- 자리야의 "중력자단"처럼 적군의 움직임이 제약되는 애니메이션은 팀원들에게 전략적인 행동을 유도
- 적을 끌어모으는 시각적 효과가 명확히 보이기 때문에 팀 전술의 조율이 용이

장점 및 단점 분석

장단점 분석



장점

높은 몰입감과 다채로운 플레이 스타일 제공

Overwatch는 각 영웅의 스킬이 독창적이고, 화려한 애니메이션과 음향 효과가 몰입감을 극대화

예: 디바의 "자폭" 스킬은 대규모 폭발 애니메이션과 사운드로 전투의 긴장감을 끌어올립니다.

플레이어는 각 영웅의 역할에 따라 **탱커, 딜러, 서포터** 등 다양한 스타일을 선택할 수 있어 게임이 단조로워지지 않습니다.

팀 조합에 따라 다양한 전략 가능

Overwatch는 개별 스킬뿐만 아니라 팀 조합이 게임 결과에 큰 영향을 미침

예: 자리야의 "중력자탄"은 적군을 모으는 효과로, 파라의 "로켓 발사"와 같은 넓은 범위 스킬과 결합해 강력한 시너지 효과를 만듬

이러한 조합은 단순히 개인 실력만이 아니라 팀워크와 협동의 중요성을 강조

지속적인 게임 업데이트를 통한 플레이 경험 개선



단점

밸런스 문제로 특정 영웅이 메타를 지배할 가능성

일부 영웅은 스킬 데이터(피해량, 쿨타임, 범위 등)가 과도하게 강력하여 메타를 왜곡시키는 경우가 있음

예: 브리기테의 초기 출시 시, 강력한 방어와 치유 능력이 팀 전술에서 압도적인 비중을 차지했으며, 이는 다른 서포터 영웅의 선택지를 줄임

초보자에게 높은 진입 장벽

Overwatch는 빠른 템포와 복잡한 스킬 메커니즘을 가지고 있어 초보자들이 적응하기 어려운 구조

예: 둔피스트의 스킬 연계(로켓 펀치 → 상승 강타 → 파괴의 일격)는 높은 숙련도를 요구하며, 잘못된 타이밍에 사용하면 제 효과를 발휘하기 어려움

초보자들은 전투 중 시각적 혼란과 다수의 정보를 처리해야 하기 때문에 학습 곡선이 가파름.

개선 아이디어

장점 강화 / 단점 보완

장점 강화 방안 :

- 다양한 스킬과 팀 조합의 전략성을 더욱 확대하기 위해 신규 영웅 및 스킬 디자인 개발
- 몰입감 높은 애니메이션과 음향 효과를 유지하되, 스킬 피드백을 더욱 명확히 개선.



장점



단점

단점 보완 방안

밸런스 문제를 완화하기 위해 유저 피드백 기반의 정기적인 데이터 분석 및 패치를 강화.

초보자를 위한 튜토리얼 시스템과 단계별 훈련 모드 도입으로 진입 장벽 완화.

시각적 혼란을 줄이기 위해 전투 중 필요 없는 이펙트를 선택적으로 끌 수 있는 그래픽 옵션 추가.