

카드 게임 분석서

(하스스톤, Shadowverse, Yu-Gi-Oh Master Duel)

윤정근

목차

개요

게임 선정 이유

과도한 랜덤성 텍스트

과거 및 현 상황

개선 방향 및 기대 효과

사건 및 이유

개요

해당 문서는 각기 다른 카드 게임인 하스스톤, Shadowverse, Yu-Gi-Oh Master Duel의 시스템을 분석하여 게임 별 시스템적 문제, 문제의 원인, 현 상황 파악하고, 그 내용을 토대로 개선 방향 분석하기 위해 작성되었다.

또한, 해당 분석서를 작성하는 과정에서 나오는 결론들을 바탕으로 기획 중인 카드 게임의 카드 디자인 가이드 라인과 주의사항을 확립하여 해당 기획의 완성도를 높이는 것을 목표로 하고 있다.

게임 선정 이유

‘하스스톤’은 온라인 환경을 전제로 제작되었다. 그렇기 때문에 기존에 있었던 오프라인 환경의 카드 게임들인 ‘Magic : the Gathering’과 ‘유희왕 오피셜 카드게임’과 달리 카드의 효과를 디자인 하는데 제약이 상대적으로 적어 오프라인 환경에서는 재현할 수 없는 효과(넓은 범위의 랜덤성 효과, 카드의 변형 등)를 구현할 수 있다. 또한, 카드에 문제(밸런스, 오타, 오류 등)가 발생할 경우 즉각적으로 수정 및 보완이 가능하며, 카드의 효과들을 키워드로 축약하여 플레이어의 이해를 돕는 동시에 해당 키워드의 해설을 게임 중에 플레이어에게 보여줄 수 있다.

‘Yu-Gi-Oh Master Duel’은 오프라인 카드 게임인 ‘유희왕 오피셜 카드게임’을 온라인에서 즐길 수 있게끔 제작된 게임이다. 그렇기에 카드의 디자인 또한 오프라인 환경에서 사용하는 것을 전제로 설계되었다. 또한, ‘하스스톤’과 달리 오프라인에서 발매된 카드들을 기반으로 만들어 졌고, 이미 상품으로써 발매된 카드의 수정을 할 수 없기 때문에 카드의 문제(밸런스, 오타, 오류 등)가 발생하는 경우에도 즉각적인 수정 및 보완이 불가능하다.

‘Shadowverse’의 경우는 ‘하스스톤’과 ‘Yu-Gi-Oh Master Duel’보다 상대적으로 늦게 발매되었으며, ‘하스스톤’과 같은 랜덤성을 가지고 있지만, 효과의 범위를 한정하여 오프라인에서 조금 어렵더라도 구현이 가능한 텍스트를 가지는 등 온라인 환경과 오프라인 환경의 중간에 해당하는 카드 디자인을 보여준다.

선정된 게임들은 개발된 환경(오프라인, 온라인)의 차이가 있으며, 이러한 환경의 차이는 게임의 다양한 요소에서 차이점을 만들어 내었다. ‘하스스톤’과 ‘Yu-Gi-Oh Master Duel’은 각각 온라인과 오프라인 환경에서 개발된 게임이며, ‘Shadowverse’의 경우는 두 게임의 중간에 해당하는 환경에서 개발이 되었다. 이러한 개발 환경에 따른 게임의 차이를 비교하여 기획 중인 게임의 카드 디자인에 어떠한 방식이 어울리는지 분석하기 위하여 해당 3개의 게임을 선정하였다.

과도한 랜덤성 텍스트

과도한 랜덤성 텍스트란?

카드 게임의 카드들은 다양한 효과를 가진 텍스트 가지고 있다.

'하스스톤'에 경우 '무작위'와 같은 과도한 랜덤성을 가지는 텍스트를 가지는 카드가 존재한다.

적절한 랜덤성은 플레이어에게 매순간 다른 경험을 주고, 게임을 지루하기 않게 해주는 변수의 역할을 한다. 하지만 카드 게임에는 기본적으로 '덱에서 카드를 n장 뽑는다.'라는 랜덤성을 가지고 있다. 단, '하스스톤'의 경우는 '무작위 카드'나 '무작위 대상에게' 같은 과도한 랜덤성의 텍스트를 가진 카드들이 다수 존재한다.

과도한 랜덤성은 플레이어에게 즐거움이 아닌 불편함을 줄 수 있으며, 특히 카드 게임과 같은 사람과 사람 간의 대전을 전제로 하는 게임에서는 단순히 운으로 승패가 결정나는 불쾌한 경험으로 작용한다.

그렇기에 'Shadowverse'의 경우에는 랜덤성의 범위를 특정 키워드(종족, 직업, 카테고리 등등)으로 한정 시켜 랜덤성을 적절하게 조절하며, 'Yu-Gi-Oh Master Duel'의 경우에는 오프라인 환경을 기반으로 개발되어 랜덤성 텍스트는 대부분 카드를 뽑거나 넘겨서 확인하는 방식이다.

과거 및 현 상황



'하스스톤'에서 과도한 랜덤성을 가지는 카드 중에서도 가장 극단적인 카드는 '희망의 끝 요그사론'이다. 해당 카드들의 문제점은 사용시 그 결과를 아무도 예측할 수 없으며, 동시에 단순히 운이 좋을 경우 불리한 상황을 게임을 역전하거나 승패를 결정 지을 수 있는 극단적인 카드라는 것이다. 특히 '희망의 끝 요그사론'의 경우 처음 공개되었을 때는 단순히 재미를 위한 예능 카드라는 평가가 많았지만, 많은 플레이어들의 연구 결과 불리한 상황의 경기에도 역전할 수 있는 조커 카드로써 기용되기 시작했고, 당시 '하스스톤'의 프로 리그에서도 활용될 만큼 강력한 카드로 평가 받은 끝에 너프를 받게 되었다.

결론적으로 해당 카드는 '하스스톤'을 '운빨ㅈㅅ겜'이라는 멸칭으로 부르는 가장 큰 원인이 되었다.

현재도 '하스스톤'의 카드들은 랜덤성을 가지고 있는 텍스트(무작위)를 가진 경우가 많지만, 과거에 비하여 그 범위를 많이 한정하는 경우가 있다. 단, '희망의 끝 요그사론' 같은 극단적인 결과를 가지는 경우는 드물며, 극단적인 결과를 가지는 카드들은 실전성이 부족한 예능 카드로 여겨지는 경우가 많다.

결론적으로 과거부터 꾸준히 랜덤성을 띄는 텍스트와 키워드가 주기적으로 추가 되었으며, 현재는 이러한 랜덤성이 일종의 차별점으로 여겨지는 경향이 있다.

개선 방향 및 기대 효과



과도한 랜덤성을 줄이는 법에는 크게 2가지 방법이 있다.

1번째는 랜덤성에 범위를 한정하는 것이다. 예시로 Shadowverse의 '얼음지옥의 왕 사탄'이라는 카드의 효과를 들겠다. 해당 카드의 가속화 효과는 '코퀴토스 카드'라는 특정 카드들 중에서 랜덤한 4장을 골라 덱에 넣는 효과로 '하스스톤'의 '무작위' 텍스트와 달리 그 효과의 범위를 한정하고 있다.

2번째는 랜덤성을 드로우와 같은 방법 등으로 한정하는 것이다. 'Yu-Gi-Oh Master Duel'의 경우는 게임의 기초를 오프라인 환경에 두고 있기 때문에 랜덤성 효과를 모두 덱에서 카드를 뽑는 드로우나 카드를 넘겨 확인하는 등의 방법으로 구현되어 있다.

이러한 텍스트들은 게임의 승패가 극단적으로 운으로 결정되는 상황을 방지하고, 동시에 플레이어에게 단순한 운으로 인한 패배라는 불쾌감을 경험을 줄이게 되어 장기적으로 게임을 이용하는 플레이어의 숫자를 유지하는데 효과를 가지게 될 것이다.

사건 및 이유

‘하스스톤’의 랜덤성은 그 역사가 매우 깊다. 온라인 환경에서 개발된 게임이기 때문인지 발매 초기부터 ‘무작위’라는 텍스트는 꾸준히 등장하였고, 이는 당시 오프라인에 뿌리를 두고 있는 다른 카드 게임과의 차별점이 되었을 것이다. 하지만 새로운 확장팩을 추가 될 때 마다 동시에 수많은 카드들이 추가되었고, ‘무작위’라는 키워드의 편차는 점점 커져갔다.

‘하스스톤’의 운영진 또한 이 문제를 알고 있었지만, 그들은 이 문제를 ‘무작위’ 텍스트를 사용하지 않는 방식이 아닌 해당 텍스트의 효율을 떨어트리는 카드를 추가하는 것으로 문제를 해결하려 하였다. 해당 방법은 ‘무작위’ 텍스트를 계속해서 사용할 수 있는 동시에 사용시 리스크를 높여 실전성을 떨어트려 ‘무작위’ 텍스트의 카드들이 예능 카드의 범주에 들어가게끔 만들었다.

해당 해결법은 ‘무작위’ 텍스트를 계속 사용할 수 있는 동시에 과거에 발매된 카드들의 성능에도 영향을 끼쳐 밸런스를 잡을 수 있는 방법이다. 하지만 해당 방법의 문제점 중 하나인 운에 의하여 승패를 결정하는 방식은 별로 좋은 방식이 아니라 생각한다. 전략 카드 게임은 상대방이 사용하는 카드와 카드를 사용하는 전략을 파악하고 자신이 사용할 수 있는 수단들을 최대한 효율적으로 사용하고, 상대의 행동을 예측하는 게임이라고 생각한다. 하지만 ‘무작위’ 텍스트와 같이 예측할 수 없고, 운에 모든 것을 맡기는 방식의 텍스트는 이러한 전략적이고 예측을 필요로 하는 게임의 독이라 생각하기에 현재 기획중인 게임의 카드 디자인에 어울리지 않다고 생각한다.

결론적으로 카드의 효과를 디자인의 기준을 오프라인을 가정으로 하고 만들어야 한다고 생각한다. 오프라인을 가정하고 카드를 디자인하게 될 경우 자연스럽게 ‘무작위 카드를 생성한다.’와 같은 텍스트는 사용할 수 없다. 이는 카드를 디자인 하는데 제약인 동시에 안전장치의 역할을 하게 될 것이다.

또한, 여러 카드에서 사용하는 등장 빈도가 높은 텍스트를 축약하여, 키워드로 정리해야 한다. 이러한 방식은 과도하게 길어질 수 있는 텍스트를 읽기 쉽게 줄일 수 있으며, 동시에 플레이어가 카드의 효과를 이해하는데 큰 도움을 주게 될 것이다.