‘하스스톤’(랜덤성 효과) 분석서

윤정근

개요

이 문서는 게임 ‘하스스톤’의 가장 큰 악영향을 끼쳤다고 생각되는 랜덤성 효과를 분석하여 문제점과 개선방향을 찾기 위해서 작성되었다.

‘하스스톤’에는 다양한 효과를 가진 카드들이 존재하고 그 중에는 과도한 랜덤성을 가지는 효과를 가진 카드들 또한 있다. 대표적인 예시로 ‘불안정한 차원문’과 ‘누군가 조종하는 벌목기’, ‘요그사론’ 등이 있다.

사실 ‘하스스톤’이라는 게임은 다른 카드 게임들과 시작점이 다르다. 대표적인 카드 게임인 매직 더 개더링과 포켓몬스터 tcg, 유희왕의 경우 오프라인을 기반으로 하지만 ‘하스스톤’은 온라인을 기반으로 두고, 그렇기에 오프라인에서는 구현할 수 없는 효과(카드의 생성, 카드의 변경)를 사용할 수 있다.

문제점

게임에서 랜덤성은 플레이어가 게임을 플레이할 때 얻는 경험이 매순간 다른 경험으로 느껴지게 하는 요소이다. 기본적으로 카드 게임은 ‘덱에서 카드를 뽑는다.’라는 랜덤성을 가지고 있다.

하지만 ‘하스스톤’은 다른 카드 게임들과 달리 ‘무작위 카드를 생성한다.’라는 높은 랜덤성을 가지는 효과들이 존재하고 이는 플레이어가 예측할 수 없고, 대비할 수 없는 요소다.

이는 지정된 개수의 카드로 이루어진 각자의 덱을 가지고, 상대의 카드와 플레이를 예측하여 전략적으로 카드를 활용해야 하는 카드 게임에 예측할 수 없는 과도한 랜덤성을 부여하여 플레이어에게 단순히 운이 없어서 패배하게 되는 부정적인 경험을 선사하는 요소가 되었다.

‘하스스톤’의 과한 랜덤성에 대한 설명을 위해 위에서 언급한 불안정한 차원문의 효과를 보겠다. [‘2코스트-무작위 하수인을 내 손으로 가져옵니다. 그 카드의 비용이 (3) 감소합니다.] 여기서 중요한 것은 무작위 하수인의 범위로 이에 포함되는 카드의 범위는 ‘하스스톤’에 존재하는 ‘수집이 가능한 모든 하수인 카드’를 뜻한다. 또한 새로운 하수인 카드가 출시될 때 마다 이 카드에서 생성되는 카드의 범위가 늘어나게 된다. 현재는 너무 많이 늘어난 카드의 숫자로 인하여 효율이 떨어져 사용하지 않지만 전성기에 이 카드는 높은 효율을 가진 반드시 들어가는 필수 카드 중 하나였다.