



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

MMOG 캐릭터 디자인: 하이브리드 캐릭터에 대한 경제적 고찰 (MMO Class Design: Up With Hybrids! An Economic Argument)

존 홉슨 (John Hopson)
가마수트라 등록일(2008. 4. 18)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3627/mmo_class_design_up_with_hybrids_.php

본문 텍스트

하이브리드와 특화의 경제

다중접속 온라인 게임(MMOG)에는 보통 여러 종류의 캐릭터가 있다. 이들 가운데는 하나의 역할에 특화된 캐릭터도 있고, 여러 역할을 수행할 수 있는 하이브리드 캐릭터도 있다. 이러한 하이브리드 캐릭터는 MMOG 디자인 시 실수하기 쉬운 부분 중 하나로, 종종 특화된 캐릭터보다 너무 약하거나 너무 강하게 만들어지곤 한다.

하지만 MMOG상에서 나타나는 몇 가지 기본적인 경제학적 행동 모델을 참고하면 MMOG의 하이브리드 캐릭터 역할을 왜곡시킬 수 있는 디자인상의 실수가 왜 나타나는지 이해할 수 있다. 이런 문제가 발생하는 이유와 조건을 분명하게 이해하면 하이브리드 캐릭터와 특화된 캐릭터를 동시에 사용하도록 유도하는 체계적인 환경을 마련할 수 있어 게이머들은 더 복잡하고도 재미있는 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

하이브리드란?

전통적인 롤플레이팅 게임(RPG) 디자인의 경우, 3가지의 전형적인 캐릭터 유형이 있는데 그것은 바로 탱크(Tank), DPS(Damage Per Second) 및 힐러(Healer)이다. 이러한 캐릭터 유형은 펜과 종이를 사용한 던전 앤 드래곤(Dungeons & Dragons) 같은 고전적인 RPG 게임에서 유래되었으며 *울티마(Ultima)*와 같은 1인 플레이어 RPG를 거쳐 오늘날의 MMOG에 도입되었다.



이러한 3가지 캐릭터 유형을 소개하면 다음과 같다.

- **탱크(Tank)** - 공격을 견디도록 특화된 캐릭터
- **DPS** - 적에게 데미지(피해)를 입히도록 특화된 캐릭터
- **힐러** - 동료들을 치료하고 지원하도록 특화된 캐릭터

일반적인 유형의 RPG 전투를 보면 탱크가 '용(龍)'의 주의를 끌어 공격에 정면으로 맞선다. 그 동안 DPS가 용을 죽이고 힐러는 탱크를 치료한다. 각각의 플레이어는 하나의 역할에 특화된 캐릭터를 사용하여 자신에게 주어진 역할을 수행한다. 예를 들어 탱크는 적에게 데미지를 거의 입히지 못하지만, 데미지에 견디는 능력을 최대로 발휘하여 동료를 보호한다.

MMOG에서 "하이브리드"란 이러한 캐릭터 역할 중 2가지, 심지어는 3가지를 모두 수행하는 캐릭터를 일컫는다. 판타지 세계에 기반한 MMOG의 경우 탱크는 보통 갑옷을 입은 중세 기사 모습으로 표현되며, 힐러는 성직자 모습으로 하고 있다. 탱크(기사)와 힐러(성직자) 역할을 모두 수행하는 하이브리드를 만든다면, 두꺼운 갑옷을 입고 치료 주문을 외우는 전사가 탄생될 수 있을 것이다.

하이브리드 캐릭터를 디자인하기 어려운 이유?

하이브리드가 문제가 되는 근본 이유는 하이브리드 캐릭터가 특화된 캐릭터만큼 주어진 역할을 잘 수행할 수 있을 뿐 아니라 다른 역할도 함께 수행할 수 있을 경우 굳이 특화된 캐릭터를 사용할 필요가 없게 된다는 점이다.

앞에서 든 예로 이를 설명해 보면, 어떤 전사 캐릭터가 기사 캐릭터만큼 공격에 잘 견디면서 치료 역할까지 수행할 수 있다면 굳이 전사 대신 기사로 플레이할 이유가 없는 것이다. 하이브리드가 기존 캐릭터가 가진 능력은 물론 그 이상의 능력도 가지고 있다면 기존 캐릭터는 자연스럽게 도태될 수 밖에 없다.

이와는 반대로, 하이브리드가 주어진 역할을 수행함에 있어 특화된 캐릭터보다 열등하다면 하이브리드 대신 특화된 캐릭터를 쓰는 편이 낫다. 게임 디자이너는 이러한 문제를 감안하여 게임 플레이어가 다양한 종류의 캐릭터와 게임 스타일을 선택할 수 있는 역동적인 환경을 만들고 싶어한다.

이에 대한 일반적인 해법은 "재주는 많지만 특별히 잘하는 것은 없는" 캐릭터를 만드는 것이다. 일반적으로 하이브리드 캐릭터는 각 영역에서는 기존의 특화된 캐릭터보다 효과적이지 않지만, 그 대신 다양한 영역에서 능력을 발휘하도록 만들어진다. 앞서 말한

전사의 경우, 기사만큼 데미지에 잘 견디지는 못하지만 기사가 할 수 없는 일, 즉 다른 캐릭터를 치료하여 살리는 능력을 가지도록 만들 수 있다.

과거의 사례를 보면 MMOG 내에서 충분히 강한 파워를 갖추고 있으면서도 기존의 특화된 캐릭터를 완전히 대체할 정도는 아닌 정도의 능력을 가진 하이브리드 캐릭터를 디자인하기란 매우 어려웠다. 지나치게 강력한 하이브리드를 가리켜 "탱크메이지(tank-mage)"라고 하는데, 이 용어는 초기 MMOG 중 하나인 *울티마 온라인(Ultima Online)*에서 유래되었다. 이 게임에는 두꺼운 갑옷을 입고 매우 강력한 파괴 주문을 거는 캐릭터가 나온다. 탱크메이지는 데미지에 잘 견디는 동시에 상대 캐릭터에도 많은 데미지를 입힐 수 있어서, 대부분의 상황에서 다른 유형의 캐릭터보다도 강하다.

울티마 온라인(Ultima Online) 이후 다른 MMOG에서는 이러한 문제점을 회피해 보려 했지만 플레이어들이 탱크메이지 류의 캐릭터에 매력을 느끼는 것은 불가피한 일이었다. 이는 플레이어들이 속임수를 쓰거나 의도적으로 게임의 법칙을 악용하는 것이 아니라, 게임에서 "이기는" 지름길을 찾으려는 플레이어의 자연스러운 본성일 뿐이다. 데미지에 더 잘 견디는 캐릭터, 그리고 적에게 더 큰 데미지를 입힐 수 있는 캐릭터를 선호할 수 밖에 없는 상황에서 이 두 가지를 다 할 수 있는 캐릭터라면 이상적일 것이다.

예를 들어 *시티 오브 히어로(City of Heroes)*에 등장하는 파이어/파이어 탱커가 탱크메이지 범주에 속하는 대표적인 예라 할 수 있는데 파이어/파이어 탱커는 데미지에 잘 견디면서도 한 번에 여러 명의 적에게 데미지를 입힐 수 있는 능력을 갖추고 있다.

이러한 탱크메이지 캐릭터는 디자인 팀의 실수라기보다는 MMOG 플레이어의 게임 실력이 향상되고 게임 규칙이 복잡해지는 과정에서 게임 규칙이 복잡해짐에 따라 자연스럽게 발견/생성된 것이라 할 수 있다. 또한 디자인 팀에서는 탱크메이지 캐릭터로 인한 문제의 조짐이 보이면 대부분의 경우 "너프(게임 캐릭터의 능력을 약화시키는 것)" 등을 통해 해당 캐릭터의 능력치를 조정한다. 하지만 너프로 인해 플레이어 커뮤니티에서 소란이 벌어질 수 있으므로 처음부터 이러한 문제가 생기지 않도록 하는 것이 바람직하다.

하이브리드로 인한 문제의 해결을 더욱 어렵게 만드는 것은 MMOG가 솔로 게임이면서 동시에 그룹 게임이라는 사실이다. 사람들이 MMOG를 그룹 게임으로만 즐긴다면 다른 캐릭터에 데미지를 입힐 수는 없어도 데미지에 잘 견딜 수 있는 특화 캐릭터라면 생존이 가능하다. 왜냐하면 다른 팀원들이 데미지를 입히는 캐릭터를 사용하면 되기 때문이다. 즉, 그룹의 다른 멤버들이 세 가지 캐릭터 중 DPS와 힐러를 보유하고 있다면 나머지 캐릭터는 순수하게 탱크 능력만 가지고 있어도 문제가 없다는 것이다.

그러나 연구 결과, 그룹 게임에서조차 플레이어들은 게임을 즐기는 대부분의 시간 동안 문제를 혼자 해결하려고 한다는 사실이 밝혀졌다. 한 캐릭터가 세계 최고의 힐러라고 해도, 약간이라도 데미지에 견디거나 데미지를 입힐 수 없으면 그룹을 벗어나서는 생존할 수 없게 된다. 솔로로 플레이하려면 데미지를 흡수하거나 피하는 능력 또는 데미지를 입었을 때 치료할 수 있을 뿐 아니라 데미지를 입힐 수 있는 능력을 모두 갖춘 캐릭터가 필요하다.

그러므로 모든 캐릭터가 솔로로 활동할 수 있도록 캐릭터 디자인이 결정(이 결정은 *월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)*의 성공 이후 사실상 당연한 것으로 여겨지게 되었다.)되면 모든 캐릭터가 하이브리드가 되어야만 하고 그 결과 하이브리드 디자인이 갖는 딜레마를 감수해야만 한다. 이는 게임 내 특정 캐릭터들간 뿐 아니라 게임 전반에 영향을 미치는 문제이다.

우리의 경제

배경 설명은 이만하면 충분할 것 같다. 만약 우리가 각각의 캐릭터 클래스(class) 자체를 하나의 캐릭터로 생각한다면 우리가 생각하는 모델은 다른 게임 혹은 책과 영화 같은 다른 형태의 픽션에 등장하는 캐릭터들과 크게 달라 지기 힘들다. 우리가 잘 아는 ‘로빈 후드’의 경우 고도로 훈련된 군사들과 그렇지 않은 군사들을 모두 데리고 있기 때문에, 로빈 후드의 힘이 너무 강력해 지지 않을까 걱정할 필요가 없지만 게임에서는 좀 다르다.

나는 여기서 캐릭터 클래스 간에 무엇인가를 서로 주고 받는 역학을 분석하는데 있어 좀 더 명확한 방식을 제안하려 한다. 게이머들은 자연스럽게 탱크 메이지나 특화 캐릭터를 가지려 할 것이기 때문에 이를 막기 위해 방어막 또한 의도적인 동시에 현실적이어야 한다.

캐릭터 디자인의 방향을 결정짓는 몇 가지 유용한 도구를 제공한다는 차원에서, MMO 디자인과 인간 행위의 경제적 원리를 서로 연관시켜 비교함으로써 간단한 개념적 틀을 제안하고자 한다. 그렇다고 게임에 대한 모든 것이 경제적 관점으로 묘사될 수 있다거나 경제적 이론이 게임 디자인에 맹목적으로 적용될 수 있다고 말하는 것은 아니다.

클래스간 역학관계와 몇 가지 기본적인 경제 이론간에 분명히 유사한 점이 있고 이 같은 유사성에 대한 고찰을 통해 캐릭터 디자인과 이해하는 효과적인 개념적 틀을 제공할 수 있으며 이에 더해 몇 가지 실용적인 제안도 가능하다.

이 두 영역간 근본적인 연결고리에 대한 개념은 다음과 같다. 둘이서 즐기는 게임이던 백 명이 한꺼번에 플레이하는 게임이던 캐릭터들은 생산자인 동시에 소비자로 활동하기 때문에 경제의 한 개체로써 생각될 수 있다.

치료, 공격, 방어, 버핑/디버핑, 군중 제어, 은신이나 소환 같은 유틸리티 능력과 같이 캐릭터들이 생산하고 소비하는 상품들은 다양하다. 이들 능력은 명시적이든(마나를 사용하는 능력) 또는 함축적이든(치료 마술을 하는 순간 공격 마술은 이의 기회비용이 됨) 비용을 발생시킨다.

캐릭터가 또 다른 캐릭터의 행위로 인해 이익을 얻는 매 순간마다 이들은 상대 캐릭터와의 거래에 참여하고 있는 셈이다. 어떤 탱크가 드래곤의 주의를 끌어 그 드래곤이 동료들 공격하지 않도록 할 때 탱크는 공격을 견디도록 특화된 자신이 지닌 능력을 다른 캐릭터에게 판매하는 것이 된다.

아마 다른 캐릭터는 탱크가 살아있도록 치료를 해 주거나 드래곤을 죽이는 역할을 할 것이다. 따라서 하나의 그룹은 공동의 목적을 이루기 위해 보유하고 있는 주요 자원, 즉, 방어능력(탱크), 공격능력(DPS), 치료능력을 최대한 생산해 낸다고 할 수 있다.

절대우위와 비교우위

절대우위의 원칙은 아담 스미스가 18세기 후반에 국제 무역의 일부 효과를 설명하기 위해 개발한 것이다. 스미스는 다음과 같이 기술했다:

"만약 다른 국가에서 우리가 생산할 수 있는 것보다 저렴하게 어떤 물건을 공급할 수 있다면 우리가 우위를 갖고 있는 산업에서 생산하는 것을 가지고 그것을 구매하는 것이 낫다."(국부론 4편 2장)

이 이론은 특화에 대한 찬성의 입장을 분명히 보여주고 있으며 MMO 캐릭터 디자인에도 적용될 수 있다. 즉, 각각의 캐릭터들이 잘하는 역할(절대우위가 있는)이 있다면 해당 역할을 특화해야 한다. 그러나 하이브리드들은 어떤 역할에서도 최고가 될 수 없고 이들의 모체인 특성화된 캐릭터들을 완벽하게 대체할 수 없다.

이 같은 상황에서 “비교우위” 이론과 밀접하게 관련된 이론을 살펴보자. 데이비드 리카르도와 리차드 토렌스가 주장한 이론에 따르면 각각의 개체(국부론에서는 국가, 여기서는 클래스/캐릭터에 해당함)들은 다른 경제 개체와 비교해 “상대적 우위 영역”을 가진다.

다음과 같이 열 개의 캐릭터 모임 구성을 생각해보자

- 1개의 탱크 캐릭터
- 7개의 순수 DPS 캐릭터
- 1개의 DPS/힐링 하이브리드 캐릭터
- 1개의 힐링 캐릭터

여기서 하이브리드 캐릭터는 힐러로써 상대우위를 지닌다. DPS 특화 캐릭터는 하이브리드 캐릭터보다 효율적으로 공격 역할을 수행할 수 있고 힐링 특화 캐릭터는 하이브리드보다 효율적으로 힐링을 수행한다.

그러나 다수의 DPS 캐릭터가 있기 때문에 하이브리드는 다른 대부분의 캐릭터보다 상대우위를 지닌 힐링 영역 쪽으로 사용될 것이다. 힐링 특화 캐릭터가 지닌 절대 우위는 없지만 우리의 경제 속에서는 하이브리드가 여덟 번째 DPS 캐릭터로써 보다는 두 번째의 힐링 캐릭터로써 보다 기여하는 바가 크다. 이 하이브리드는 힐러로써 상대우위를 지니지만 DPS로써 비교열위를 지닌다.

여기서 흥미로운 사실은 하이브리드가 DPS 특화 캐릭터들보다 효과적이고 효율적으로 DPS 역할을 수행할 수 있다고 해도 힐러 캐릭터로써 상대우위를 지닌다는 사실이다. 독립적인 캐릭터의 장점과는 무관하다. 즉 특정 그룹 구성에서 캐릭터 역할의 상대적 가치가 중요하다는 것이다.

다만 하이브리드 캐릭터가 항상 힐링 목적으로 이용된다면 플레이어는 하이브리드보다 힐링 특화 캐릭터를 선택하는 것이 적절하지 않았을 지 의문을 갖기 시작할 것이다.

비효율 시장의 클래스 디자인

완벽한 세계에서는 보편화된 특화가 최대의 생산성을 지닌다. 그러나 게임 디자인 관점에서 보면 이 같은 주장에는 두 가지 오류가 발견된다.

첫째 우리는 모든 것을 특화하길 원하지는 않는다. 오히려 특화된 캐릭터와 두 개 이상의 역할을 수행할 수 있는 실용적인 하이브리드를 원한다. 주요 역할이 상대적으로 적지만 실용적인 하이브리드 캐릭터가 존재 하지 않는다면 게임은 매우 간단하게 끝날 것이다.

두 번째로 우리가 원하는 것은 최고의 생산성이 아니다. 우리에게 필요한 것은 게임에서 주어진 미션을 수행할 수 있을 정도의 생산성이다. 게임 디자이너의 주요 업무는 게임 중간 중간 적절한 장애물을 설치하는 것이다. 이 같은 장애물들은 게임의 흥미와 재미, 즐거움을 더해 주는 수준이어야 한다.

여기에서 핵심은 “완벽한 세상 안에서”이다. 상기에 언급된 경제 법칙은 특정 가정에 입각하여 예측된 것으로, 이러한 가정이 유효한 경우 하이브리드들은 특화에 대한 함축적이면서 강력한 압력을 받게 될 것이다.

따라서 하이브리드 클래스 디자인의 본질은 이러한 가정을 위반하는 것이 된다. 완벽한 경제 시스템 하에서는 모든 캐릭터에 고정적인 역할이 부여되며 하이브리드가 필요 없다. 이 경우 독특한 클래스나 플레이 스타일이 없어져 게임이 쉬이 지루해 질 것이다.

하이브리드를 위한 실용적인 영역을 만들기 위해 모든 가설을 무너뜨려야 하는 것은 아니다. 그러나 멀티플레이어의 게임 플레이는 혼란스럽고, 하이브리드를 없애려는 압력을 피하기는 쉽지 않다. 플레이어들은 우리가 게임 메커니즘 내에 구축한 제한 사항 속에서 길을 찾아야 한다. 따라서 중복된 장벽이 포함될수록 우리가 원하는 효과를 이룰 수 있는 가능성이 커진다.

가설 무너뜨리기 #1: 동일한 결과물

비교 우위 모델의 주요 가설 중 하나는 상품은 누가 생산하더라도 동일하다는 것이다. 즉 한 국가에서 생산한 밀은 다른 나라에서 생산된 밀과 동일하다. MMO의 관점에서 보면 치유나 방어 능력이 치유 캐릭터나 방어 캐릭터가 아닌 다른 캐릭터에 의해 생산될 때도 동일한 수준임을 의미한다.

만일 모든 방어력이 동일하다면 탱크 클래스를 직접 비교할 수 있고 최후에는 이 중에서 하나의 탱크 클래스만이 선택을 받게 될 것이다. 최적의 탱크 클래스에 속한 캐릭터들이 방어에 특화되도록 압력이 가해지고 다른 모든 방어 캐릭터들은 다른 영역에 특화된다.

세가지 기본 상품에 다른 특성(flavor)을 제공하면 이 같은 가설을 무너뜨릴 수 있다. 만약 어떤 유형의 탱크가 마술 데미지를 흡수하는데 보다 효과적이고, 다른 탱크는 마술 이외의 데미지를 흡수하는데 효과가 있다면 하나의 상품을 두 개의 클래스에 제공할 수 있는 두 개의 상품으로 나눌 수 있다. 상품이 많을수록 다양한 영역을 채울 수 있는 하이브리드의 잠재성도 커지게 된다.

첫 단계로 게임 내 기본 메커니즘에서 이 같은 특성(flavor)을 만들어 내야 하지만, 모든 특성에 대해 수요가 있다는 것을 감안해 게임 전반에 걸쳐 이러한 점을 고려해야 한다. 적대적 마술을 잘 흡수하는 탱크유형을 만들었는데 방어할 가치가 있는 충분한 적대적 마술이 없다면 이는 무의미한 것이 될 것이다. 경제적인 관점으로 본다면 수요가 일원화되어 있지 않다면 상품도 일원화 되어서는 안 된다.

가설 무너뜨리기 #2: 자유로운 시장 진입과 퇴출

또 다른 가설은 시장의 자유로운 진입과 퇴출을 들 수 있으며, 이는 생산자가 이익이 되면 시장에 진입하고 이익을 낼 수 없거나 경쟁할 수 없으면 떠난다는 가설이다. MMO에서 이 같은 생각은 다른 태스크를 위해 그룹 내외에서 캐릭터를 교환하는 것으로 나타난다.

어떤 그룹이 탱크가 추가로 필요한 전투가 끝난 후에 힐러를 추가로 필요로 하는 전투를 치를 예정이라면, 이들은 첫 번째 전투에서 탱크를 그룹에 추가하고 두 번째 전투를 위해 이들을 힐러와 교환할 때 최대의 효과를 거둘 수 있다.

이 예는 두 개의 특화된 캐릭터에 의해 대체 가능한 (힐러/탱크) 하이브리드의 잠재성을 정확하게 설명해준다. 특화된 캐릭터들은 편리할 때 시장에 들어가고 이익이 없을 때

시장을 떠나는 것이 자유롭기 때문에 이 두 역할 간의 힘을 구분해야 하고 항상 시장에 남아 있어야 하는 하이브리드를 능가할 수 있다.



“City of Heroes”의 Task Force 시스템은 디자인 상에서 그룹 내외부로의 자유로운 진입과 퇴출을 허용하지 않는 게임의 대표적인 예이다. Task Force는 일련의 연결된 미션으로 Task Force 시작 시 나타나는 그룹은 특정 임무에 고정되어 있다. 플레이어는 Task Force를 떠날 수 있지만 새로운 플레이어가 참가할 수는 없다.

이 같은 종류의 ‘고정화’ 시스템은 특화 압력에 반하는 압력을 생성하고 플레이어들이 보다 균형된 접근을 취하도록 유도한다. 이 같은 반대 압력에는 비용이 소요된다. 원할 때 로그 오프하고 싶어하는 플레이어들은 게임이 끝날 때까지 나갈 수 없다는 것을 알게 되면 Task Force에 참여하길 꺼리게 될 것이다. 또한 요즘 등장하는 캐주얼한 MMOG를 최근 시작한 게임머들이라면 중도에 그만두기 힘든 이러한 게임을 선호하지 않을 것이다.

대안 모델은 “World of Warcraft”의 레이드 ID 시스템이다. 이 시스템은 플레이어가 일주에 한번 주어진 레이드에 참여할 수 있도록 한다. 만약 레이드 그룹이 하나의 전투를 위해 추가 DPS 플레이어를 교환하려 하면 이 플레이어는 그 주의 나머지 기간 동안 레이드에 참여하지 못하게 된다. 이는 잠재적으로 플레이어나 그룹이 하나의 전투에서 승리하기 위해 한 플레이어의 일주일 중 남은 기간을 다 써버리는 것에 대해 다시 한 번 생각하게 만든다.

가설 무너뜨리기 #3: 정상 상태 소비와 생산

지금까지 내가 설명한 모델은 정상 상태 모델로 각각의 생산자는 고정된 효율성과 고정된 요구사항을 갖는다.

그러나 만약 공급이나 수요가 상황 때문에 변한다면 이는 하이브리드 캐릭터의 상대 우위가 시간에 따라 변할 수 있다는 것을 의미한다.

이 같은 가정은 자유 입출 가정과 관련해 무너져야 한다. 만약 플레이어들이 예측가능한 상황의 변화 사이에 자유롭게 출입이 가능하다면 이들은 언제나 다른 특화된 캐릭터와

교환함으로써 새로운 환경에 그룹을 적응시킬 수 있을 것이다. 그러나 그룹 내의 수요 변화가 없다면 현재의 균형을 변화시킬 필요가 없다.

요구를 변화시키는 한가지 일반적인 방법은 다양한 양상의 파상적인 전투를 갖는 것이다. 예를 들어 다양한 적들에 의해 플레이어들이 파상 공격을 받는 “보스전”을 생각해 볼 수 있다.

일반적으로 공격은 하나의 적에 의해 이루어지고 이를 방어하는 데에는 하나의 탱크와 이 탱크를 살리기 위한 다수의 힐러들을 필요로 한다. 두 번째 공격은 개별적으로 방어할 수 있는 다수의 적들에 의해 이루어지고 세 번째는 적들이 죽을 때까지 치료되지 않는 데미지를 준다. 이렇게 각각의 공격에 대해 필요한 방어 형태를 다양화함으로써 우리는 하이브리드 캐릭터들을 위한 영역을 만들 수 있다.

이 가설을 무너뜨리는데 어려운 점은 게임 디자인 전반에 걸쳐 이를 실현해야 한다는 것이다. 과도한 수의 탱크를 요하는 전투를 하나 추가하는 것 (World of Warcraft 에서 Naxxaramus의 Four Horsemen 전투 같은) 정도로는 충분하지 않은데, 이는 보통 플레이어들이 보다 많은 탱크에 대한 지속적인 보급없이 문제를 해결할 수 있다고 생각하기 때문이다. 즉, 플레이어들은 일반적으로 “하이브리드 탱크/DPS 캐릭터를 우리 팀의 일부분으로 만들어야 한다”는 식의 장기적인 해결책보다는 “오늘밤 당장 사용할 수 있는 추가 탱크를 찾는다”라는 방식의 단기적인 해결책을 선호한다.

가설 무너뜨리기 #4: 지속적인 생산

생산자와 소비자가 완벽한 균형을 맞추기 위해서는 생산과 소비 각각이 유연하게 조절할 수 있는 수준이 되어야 한다. 하나의 그룹은 여러 개의 캐릭터로 구성되며 그룹의 규모가 커질수록 한 개의 캐릭터를 추가함으로써 생겨나는 변화는 상대적으로 작아진다.

예를 들어, 그룹 내에 하나의 힐러를 보유하고 있다면 두 번째 힐러를 추가하는 것은 전체 치료 능력을 100% 증대시킨다. 그룹 내에 100명의 힐러를 보유하고 있다면 하나의 힐러를 추가하는 것은 그룹의 치유능력의 1%만을 증대시킨다. 플레이어 그룹이 클수록 특화 캐릭터만 사용해서도 생산의 분배 형태를 이상적으로 가져갈 수 있다.

하이브리드는 어떤 역할의 수행 능력도 상대적으로 약하기 때문에 그룹에 하이브리드 하나를 추가하는 것은 생산 영역 각각에서 미미한 증가를 가져온다. 그러나 플레이어 그룹의 규모가 작을 때는 하이브리드 캐릭터를 증가시킴으로써 주어진 플레이어 수 내에서 이상적인 균형을 맞출 수 있다. 만약 당신이 3명으로 구성된 세력을 보유하고 있다면 당신은 같은 수의 탱크와 힐러를 필요로 한다. 따라서 이때는 힐러/탱크 하이브리드 캐릭터 (탱크 능력 80%, 힐러능력 80%)를 추가하는 것이 적절하다.

대부분의 MMO는 한자리 수로 캐릭터 세력에 대한 최대치를 제한한다(World of Warcraft는 5명, EverQuest는 여섯, City of Heroes/Villains는 여덟 등). 이 같은 규모에서는 하나의 플레이어를 추가하는 것이 그룹 내 힘의 조합형태에 중대한 변화를 가져올 수 있다.

그러나 대부분의 MMO는 또한 보다 규모가 큰 레이드 미션을 지니고 있어 20, 40 또는 그 이상의 플레이어들이 주요 목적을 이루기 위해 협력할 수 있다. 이 같은 대규모 전투에서는 하이브리드를 캐릭터를 배제하고 특화 캐릭터만을 이용해 이상적인 조합을 만들 수 있다.

가설 무너뜨리기 #5: 자유 교역

이 모델에서 또 다른 가설은 모든 그룹들이 다른 그룹들과 관세나 무역장벽 없이 자유롭게

교역할 수 있다는 것이다. 생산성을 최대화하기 위한 이상적인 솔루션은 모든 이들이 태생적으로 보유한 상대 우위를 가진 영역을 특화시키는 것이다.

외국으로부터의 수입 가격을 올리는 관세 같은 것들을 추가하는 것은 균형점을 변화시킬 수 있다. 이 같은 무역 장벽들은 국내 식품 생산의 일정 최소량을 유지하는 것 같은 다른 목적을 이루기 위해 순수한 효율성을 희생하는 것을 의미한다.

게임의 문맥에서는 이는 캐릭터가 생성한 모든 상품이 또 다른 캐릭터에 명확하게 전달되지 않는다는 것을 의미한다. 예를 들어, 특정 힐러는 일부 클래스의 캐릭터를 치료하는데 우수하기 때문에 이는 팀 내의 다양한 형태의 캐릭터를 모두 치료할 수 있는 힐러에 대한 수요를 만들어 낸다.

이러한 무역 장벽이 드러나는 한 예는 플레이어들이 두 그룹으로 나뉘어 상호 도움을 주기 어렵도록 멀리 떨어져 수행하는 전투가 될 것이다. 생산물이 그 그룹의 절반에만 영향을 미친다면 하나의 매우 특화된 힐러를 갖는 것은 효율적이지 않게 된다. 이럴 경우 짧은 시간 동안 두 번째 그룹을 커버할 수 있는 하이브리드 DPS/힐러가 더 중요한 자산이 될 수 있다.



또 다른 예는 모든 플레이어들이 일정 데미지를 입는 전투이다. 이 경우 모든 플레이어는 비록 다른 플레이어들이 나중에 이들을 치료해줄 지라도 초기 충격을 견디기 위해 자신만의 “방어” 능력을 생산할 수 있어야 한다.

자신들의 치료나 DPS 능력을 극대화하는 것 대신 이들은 자신들의 생산 능력의 일정 부분을 데미지 회피/흡수에 사용해야 한다. 이는 상대방에게 큰 데미지를 줄 수는 있으나 적들이 ‘숨만 내쉬어도’ 전사하는 “유리 대표”로 캐릭터가 과도하게 특화되는 것을 막아준다. 이 가설을 깨는 전투의 예가 있다면 모든 플레이어들이 팀원들의 도움 없이 약한 적을 물리쳐야 하는 WoW의 Leotheras the Blind fight 정도가 될 것 같다.

특수 사례: 자연적 독점

클래스간 균형화된 무역 네트워크가 무너지는 경우는 탱킹 독점의 경우이다. 이 글의 초기에 사용된 고전 드래곤 예에서 드래곤은 한번에 오직 한 명만 타격한다. 여러 마리의 DPS 캐릭터를 보유해 이들이 하나의 커다란 DPS를 만들 수 있다. 그러나 방어는 일반적으로 어떤 하나의 적에 부가적인 것이 아니다. 만약 드래곤이 발톱을 한번 휘둘러서 탱크를 죽일 수 있다면 두 개의 탱크를 갖는 것은 무의미하다. 드래곤은 한번만 타격을 가하고 첫 번째 탱크를 죽이고 다시 타격을 가해 두 번째 탱크를 죽이고 그룹 나머지도 이 같은 방식으로 타격을 가한다.

이는 자연적인 탱킹 독점을 만들고 탱킹 시장에 진입하려는 하이브리드 캐릭터에 장애가 된다. 탱크될 하나의 적이 있는 어떤 전투에서도 모든 하이브리드 탱크는 독점이 이들이 탱크로써 경쟁하지 못하게 하기 때문에 힐러나 DPS같은 대안 역할로 쓰이게 된다. 이 같은 "하나의 적, 하나의 탱크" 조건은 대부분의 MMO 전투의 기본 전제이기 때문에 전반적으로 하이브리드 탱킹 캐릭터의 가치를 훼손한다.

이 같은 독점을 해결하는 하나의 방안은 주요 적들에 다수의 탱크를 요하는 메카닉을 추가하는 것이다. 예를 들어 주요 탱크가 때때로 10초간 전투로부터 텔레포트되는 전투는

적어도 매우 짧은 기간 동안 탱크 할 수 있는 하이브리드 캐릭터를 보유한 팀에 유리하다.

팀 규모가 제한된 경우 그 같은 짧은 효용성을 위해 전체 전투 주위에서 기다리는 두 번째 탱크를 보유하는 것은 말이 안 된다. 이 경우에는 탱크와 DPS 역할을 모두 수행할 수 있는 하이브리드가 바람직할 것이다. 이는 또한 상기에서 언급된 "정상상태" 가설을 무너뜨리는 예로도 고려될 수 있다.

특수 사례: 규모의 경제

시장 왜곡을 일으킬 수 있는 또 다른 이슈는 규모의 경제이다. 다양한 영역에서 유닛 당 생산 비용은 대규모 생산자들의 경우가 소규모 생산자들 보다 낮다. 생산을 증대시키는 어떤 것도 (말하자면 힐링을 위해 사용되는 장비나 힐링 주문 같은 고유의 캐릭터 능력) 이미 이 부분에서 뛰어난 능력을 보유한 클래스에 보다 유리하게 작용한다. (이 경우 힐링을 의미).

게임에서 이 같은 원칙은 한 캐릭터가 특화될 때 일어나는 시너지를 명시한다. 예를 들어 DPS 캐릭터가 공격능력을 50% 증가시키는 두 개의 아이템을 보유하고 있다면, 이를 두 번에 나누어 연속 사용할 경우 공격 능력의 순증가분은 125%이다. 따라서, 두 개의 파워업 아이템을 보유한 캐릭터는 하나의 파워업 아이템을 가진 두 개의 캐릭터보다 데미지를 더 줄 수 있다. DPS 캐릭터와 하이브리드 캐릭터 모두 동일한 능력을 사용할 수 있을 지라도 실제 구현되는 능력은 일반적으로 특화 캐릭터의 경우 보다 강력하다.

전형적으로 하이브리드 캐릭터들의 능력은 복수의 영역으로 나뉘져 있고 이들 영역은 상호간에 강화작용을 하지 못한다. 이 같은 시너지 효과의 부족으로 인해 하이브리드는 처음 볼 때 보다는 특화 캐릭터에 비해 경쟁력이 약화된다. 만약 특화 캐릭터가 이런 식으로 항상 생산력을 증가시키기 쉽다면 하이브리드는 점차 퇴출 될 것이다.

특수 사례: 유일한 능력들

하이브리드를 바람직스럽게 만드는 방법 중 하나는 하이브리드 종족에게 전투에서 동료를 부활시키거나 강력하고 독특한 버프를 제공하는 것과 같은 다른 특화 종족에 없는 능력을 부여하는 것이다. 그러나 하이브리드 종족의 모든 멤버들이 그 같은 특별한 능력을 지니게 되면 이는 특화 캐릭터를 가지려는 욕구에 아무런 영향을 주지 못하게 된다.



만약 팔라딘이 힐러로써 비교 우위를 지니고 있다면 이들이 버프 능력이 도움이 된다 해도 여전히 힐러로서 더 높은 가치를 가진다. 이는 특화 캐릭터 대신 하이브리드를 데려올 좋은 이유를 제공하지만 이 경우 결국 하이브리드가 특화 캐릭터 같이 되는 것이다.

만약 하이브리드 종족 중 일부만 특별한 능력을 갖게 된다면 이는 특화의 최적점을 변화시킬 것이다. 만약 이 같은 고유한 능력들이 너무 강하다면 이들은 상기에서 묘사된 바와 같이 똑 같은 특화 압력을 받게 될 것이다. 이는 클래스마다 고유한 능력을 부여하는 것이 나쁘다는 말은 아니다. 역사적으로 플레이어가 다양한 클래스의 캐릭터들로 팀을 만들도록 유도하는데 매우 이러한 시스템이 효과적인 도구로 작용하고 있음이 입증되었다. 그러나 이는 모든 하이브리드들로 하여금 비교 우위를 갖는 하나의 생산물을 생산하게끔 하려는 욕구를 제거하지는 못했다. 이 같은 욕구들은 보다 기본적인 가정을 깨뜨림으로써 없앨 수 있다.

삼위일체를 넘어서

세 개의 주요 클래스(힐러, 탱크, DPS)에 대한 생각은 MMORPG 장르에서는 ‘성 삼위일체’로 불릴 정도로 이미 널리 퍼져 있다. 그러나 이는 RPG에서 등장하는 생산물을 분류하는 유일한 방법은 아니다. 일부 디자이너들은 여섯 개의 카테고리를 사용하고 다른 사람들은 두 개만 사용하기도 한다.

대안 카테고리 중 일부는 동맹을 향상시키거나 적을 약하게 하는 것에 특화된 버퍼와 디버퍼 같은 능력이나 적을 무기력하게 묶어 놓거나 얼음 블록에 얼려버리는 “군중 제어” 등이 있다.

생산물의 종류가 정확히 몇 개 인지는 이들이 완벽하게 상호교환적이지 못한 이상 이 분석에서 중요하지 않다. 예를 들어 DPS가 적들이 도달하기 전에 한 무리의 적을 죽일 수 있다면 탱크나 힐러가 필요하지 않을 것이다. 만약 적을 얼음 블록에 얼려놓는 것이 탱킹에 대한 니즈를 완전하게 없앨 수 있다면 탱킹과 군중 제어는 하나의 산물로 간주되고 이 생산물을 우선적으로 구매하려는 어떤 클래스가 등장하게 것이다.

특화에 대한 압력은 사용되는 클래스의 수와 관계 없이 존재한다. 힐링/군중 제어 하이브리드는 이 같은 경제 모델을 강조하는 하나 또는 그 이상의 가설이 무너지지 않는 한 하나의 역할에서 비교 우위를 지닐 것이다.

요약

MMOG 플레이어의 표준 모델은 비교우위론에 너무 잘 들어 맞는다. 특화는 캐릭터 경제의 자연적인 코스이고 게임의 복잡성을 줄이고 플레이어들이 제한된 최소의 역할만을 컨트롤 할 수 있도록 한다. 부쉬진 하이브리드는 클래스 경제에서 벗어 나다니 보단 오히려 기본 전제에 가깝다.

그러나 이 이론은 깨뜨릴 수 없는 법칙이 아니며 클래스 경제에 대한 다수의 기본 가설에 의존한다. 영리한 게임 디자이너라면 이 같은 가설을 무너뜨리고 특화에 대한 플레이어들의 욕구를 약화, 제거시켜 나갈 것이다.

성공적인 클래스 경제에 기반한 기존 MMOG는 이미 이 같은 가설을 고의적이든 우연이든 무너뜨리고 있다. 바라건대 이 같은 클래스 역학을 강조하는 이론을 무너뜨리는 것이 미래 MMOG에서 하이브리드 디자인을 보다 쉽게 하고 간접적으로 MMOG를 보다 재미있게 만들어줄 것이다.