



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

비디오 게임의 밸런스 이해하기 (Understanding Balance in Video Games)

키이스 버건(Keith Burgun)

가마수트라 등록일(2011. 06. 08)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6400/understanding_balance_in_video_hp

“이봐, **AWP** 는 너무 밸런스가 맞지 않아.”

“밸런스가 맞지 않는다”는 속어 표현은 온라인게임에서 자주 볼 수 있다. 특히 경쟁적인 게임에서는 더 하다. “밸런스가 맞지 않다”는 것에 대한 불평은 게임에서 진 사람에게서 많이 들을 수 있는 이야기이며, 게임에서의 실패를 직면하고자 하지 않거나 피하고 싶은 사람들이 종종 내 뱉곤 한다.

대개, 이러한 문제로 인해 밸런스의 부적절함이 논의된다. 그러나 때로는, 정말 게임 그 자체의 잘못이기도 하다. 게임 밸런스는 수 천년 동안 인류가 고심해 온 도전이고, 이 전투는 디지털 게임의 영역에서도 계속된다.

모르는 사람들을 위해 설명하자면, 앞에 언급 된 “AWP”는 정말 인기있는 1 인칭 온라인 슈팅 게임인 카운터 스트라이크의 무기이다. 나의 개인적인 의견으로, 그 총은 너무 파워풀하다. 총으로 어디를 맞건, 어떤 방어복을 입고 있던 또는 두꺼운 벽 뒤에 숨어 있다 하더라도 한번 맞으면 죽게 되는 게임 상의 유일한 총이다.

Steam 서버를 브라우징하면 “WAP 사용 금지” 룰을 적용하고 있는 서버가 유효 서버 중 삼분의 일을 차지하고 있다는 것을 알게 될 터인데, 이를 통해 이 총에 대한 의견이 오직 나만의 생각은 아니었음을 알게 되었고, 이 논의도 지금도 계속되고 있다.

이 의견에 반대하는 수 많은 사람들이 AWP 가 이 게임에 정말 적합한 밸런스를 가지고 있다는 의견을 제공하고 있지만, 결국 내 의견과 당신의 의견 대립처럼만 느껴질 뿐이다.

게임 밸런스 디자인이 정말 어려울 수 밖에 없는 주요한 이유이다 - 이것은 인지하기에는 너무 어려운 문제이다. 전혀 문제가 없이 수학적으로 게임 밸런스를 맞추는 것은 불가능하다. 결국, 이것은 게임 디자이너의 문제로 귀결될 수 밖에 없다.

“밸런스가 맞는” 게임이라는 것도 항상 최선을 다한 게임이라는 정도이다. 어떤 게임도 진정으로 완벽하게 밸런스가 맞을 수 없다. “밸런스가 맞지 않는” 게임은 마치 “형상이 만들어지고 있는” 사람과 같다. 밸런스가 맞는다는 것과 맞지 않는다는 것 사이의 명확하고 엄격한 구분의 선은 없다. 이것은 점진적으로 이루어진다.

이 업무를 어렵게 하는 또 다른 것은 각각 완전히 다른 기능을 하는 요소들을 밸런싱해야 할 때 발생한다. 예를 들어, 만약 당신이 RTS 를 밸런싱하고 있다면, 바꿀 수 있는 유일한 것은 공격 데미지와 가격이다. 새로운 유닛을 생산할 때 쉽게 스케일을 한 단계 올리거나 내린다면, 동일한 비율로 이것들을 조정하는 한, 밸런스를 잘 맞추었다는 의견에 가까이 다가갈 수 있을 것이다.

자, 카트 레이싱 게임을 만들고 있다고 해 보자. 이 게임에서, 각각의 고유 능력을 가지고 있는 몇 명의 캐릭터가 있다. 어떤 캐릭터는 다른 카트를 몇 초 동안 두드릴 수 있는 로켓을 사용할 수 있다. 또 다른 캐릭터는 일시적으로 스피드를 부스팅 할 수 있는 능력이 있다. 이러한 능력은 완전히 다른 기능을 하는 능력이다. 서류상으로 숫자를 보는 방법이 없으며, 밸런스가 어떻게 될지를 알 수 있는 방법도 없다. 첫 번째 예 보다 훨씬 더 일반적인 이와 같은 상황에서 개발자 스스로가 추측하고 체크하는 방법 밖에 없다.

도대체, 왜 밸런스가 중요한가?

게임 플레이는 모든 것이 선택에 관한 것이다. 밸런스가 형편없는 게임에서는 이러한 많은 선택이 쓸모없이 작용된다. 이것이 왜 게임 밸런스가 이토록 중요한 가에 대한 이유이다. 밸런스가 맞지 않은 게임에서, 하나 또는 그 이상의 “압도적인 전략”이 재빨리 나타나고, 다른 전략을 쓸모 없게 제약한다.

예로써, 경쟁적인 전투 게임에서의 “부대 지정”을 들 수 있다. 일반적으로 세 명 또는 그 이상의 캐릭터로 부대를 구성하는데, 이를 통해 게임에서 최고가 될 수 있도록 전략을 짠다. 플레이어가 이기고자 한다면, “최고” 캐릭터를 제외한 어떤 다른 캐릭터를 선택하는 것은 실현 가능한 선택 사항이 되지 않는다.

“압도적인 전략”이라고 언급한 것에 관하여 명확하게 설명하는 것이 중요할 것 같다. 게임 디자인의 맥락에서, 압도적인 전략은 게임 밸런스 불균형으로 인해 나타나는 것이다. 압도적인 전략의 명확한 예는, Tic-Tac-Toe 에서 “일렬로 세개를 가져서 상대를 블록하는 것”이라고 할

수 있다. 이를 알고 있는 플레이어에게 유일한 전략이 너무 명확하기 때문에 너무 재미가 없는 게임이다. 이것은 압도적인 전략의 폐해 또는 게임을 망하게 하는 것과 같은 방식이다.



게임 요소 간의 레벨 문제

스트리트 파이터 2 에서의 캐릭터나 둠에서의 무기, 또는 시퀀라이제이션의 유닛들은 “요소” 수준에서의 밸런스에 대한 예가 된다. 때로, 여러분이 전체의 그림을 보지 못 할 때 게임 에서 요소들이 밸런스가 맞지 않는 것 처럼 인식될 수 있다. 또한, 나는 게임에서 너무 강력한 요소를 봤는데, 처음 이것을 보고 혼잣말로, “와우, 이거 정말 압도적인데”라고 중얼거렸으며, 나중에야 이 요소가 즉각적으로 클리어 되지 않는 단점이 있다는 것을 알게 되었다.

신규 플레이어가 워크래프트 3 초기 게임에서 헌트레시스가 압도적으로 파워풀한 유닛이라고 생각하게 되는 것은 쉬운 일이다. 그러나 일단 플레이어가 비싼 비용과 높은 자원 소비에 대하여 알게 되면, 대량으로 이것에 투자함으로써 큰 기회비용을 지불해야 한다는 것을 깨닫게 된다. 이것이 많은 게이머에게 좀더 관심을 가지게 한 밸런스의 형태이다.

밸런스의 문제가 불속 발생하는 수 많은 영역이 있다. 워크래프트 3 을 생각해 보자. 수년 동안 내가 집중적으로 플레이 했던 게임으로, 예를 들기에 적합하다. 첫째로, 여러분은 종족이 밸런스가 맞다고 확신하고 싶을 것이다. 그래서 플레이어가 어떤 종족을 선택하는 간에, 불리한 점이 없다고 생각한다. 그리고 나서 여러분은 종족 내에서 유닛 간의 밸런스를 맞추도록 한다. 게임이 처음 출시되었을 때 (레인 오브 카오스), 스펠캐스터가 너무 강력해서, 모든 전투가 종족과 상관없이, 수 많은 스펠캐스터 간의 전투였다.

여러분은 또한 맵이 밸런스가 맞추어져 있다고 확신할 필요가 있다. "이런, 너무 쉬운데! 맵을 거울 처럼 만들었네, 완전 끝났어!"라고 처음에는 말했을지도 모른다. 그러나 그렇지 않다. 여러분은 맵에 압도적인 전략이 없다는 것을 알아야 한다. 그래서, 확장하고, 살금살금 움직이고, 공격하고, 때로는 뱀처럼 공격하는 것과 같은 방식이 똑같이 가능하다는 것을 알게 될 것이다. 이것은 이미 수 많은 밸런스가 이루어진 것으로, RTS 를 위한 표준이라고 할 수 있다.

블리자드는 밸런스를 맞추기 위해서 5 가지의 다른 매커니즘을 추가하였다. 크립스, 아이템, 히어로와 심지어는 밸런스를 맞추기 위해 필요한 경쟁적인 토너먼트 그 자체를 추가했다. 만약 여러분이 워크래프트 3 가 지금 리플레이 되는 것을 보고 있다면, 여러분은 게임이 완전히 밸런스가 맞지 않으며, 반복해서 사용되는 압도적인 전략이 분명히 있다는 것을 알게 될 것이다. 밸런스는 왜 워크래프트 3 보다 훨씬 전에 출시된 오리지널 스타크래프트가 여전히 널리 플레이 되고 사랑받고 있는지를 설명해 줄 수 있는 유일한 이유라고 할 수 있다.

경쟁 상황에서의 밸런스

역사적으로, 대부분의 경쟁적인 게임은 "대칭적인" 게임이었는데, 체스같이 플레이어가 정확히 똑같은 능력치를 가지고 출발하게 되는 게임과 같은 것이다. 적어도 여러분이 두 플레이어 간의 능력이 밸런스가 맞추어져 있다는 것을 알고 있기 때문에 꽤 매력적이다. 그러나 당신이 체스 게임을 디자인하고 있었다면, 각각의 말이 밸런스가 맞게 설정되어 있는지에 관해 여전히 걱정해야만 할 것이다. 그렇다, 퀸은 루크 보다 분명히 훨씬 강력하지만, 불리한 점은 오직 하나 뿐이라는 점이다.

대칭적인 밸런스를 가진 게임이 좋다는 생각은 비디오 게임의 시대에 들어 인기가 추락하였다. 좋은 이유와 나쁜 이유를 모두 가지고 있다. 가장 나쁜 이유 중의 일부는 "플레이어가 대칭적인 힘을 기대하고 있다" 거나 "더 많은 물건이 더 좋은 게임과 같다"는 말이었다. 좋은 이유 중의 일부는 사람들이 게임 디자이너를 좋아하고, 스트리트 파이터 토너먼트 플레이어 데이비드 서린(David Sirlin)을 좋아한다는 것에서 기인했다. 그는 멀티플레이어 게임 밸런싱에 대하여 설명하기를, 좌측의 대칭형 게임과 우측의 비대칭형 게임을 가지고 스케일을 묘사하고 있다. (도표상으로 설명한 것으로, 대칭형 게임은 좌측에, 비대칭형 게임은 우측에 두고 설명하였다. 역자 주)

RTS 는 대부분 훨씬 오른쪽에 있으며(비대칭형 게임이며), 전투 게임은 오른쪽에 있지 않다(대칭형 게임이다). FPS 게임은 좌편에 위치해 있는 경향이 있는데(대칭형 게임인데), 클래스에 기반한 슈터에 따라 예외가 있다. 그는 어떤 것이 어느 쪽에 있어야 한다고 언급하는 것은 적절하지 않다고 조심스럽게 말했는데, 이것은 단순한 선호도의 문제이고, 게임에서 작용하는 것에는 영향을 주지 않기 때문이다. 그러나, 나는 자신있게 말할 수 있다. 오른

편으로 스케일이 움직일수록(비대칭형 게임일수록), 게임 밸런싱을 맞추는 것이 더 어려워 질 것이라고 말이다.

게임의 밸런스 문제를 훨씬 복잡하게 만드는 것은 게임이 실제로 “전문적인” 수준에서 밸런스를 맞출 수 있지만, “중간 수준의 단계” 에서 균형이 깨질 수 있다는 것이다. 최고 단계를 제외하고는 모든 플레이 레벨에서 압도적인 전략과 같은 어떤 전략이 너무 강력한 방식이 될 것이라는 것을 의미한다.

이상적으로, 여러분은 여러분의 게임이 모든 단계에서 밸런스가 맞기를 원한다. 그러나 비디오 게임의 평균적인 복잡성을 고려해 본다면, 이를 위해서는 수 천 가지의 문제를 해결해야 한다. 여러분의 게임이 어떤 게임이 되기를 바라는 지를 숙지하고, 그 다음에 이를 위해서 밸런싱의 문제를 해결하는 것이 최선의 길일 것이다.

여러분의 게임이 복잡하게 플레이 되기를 원한다면, 최고 수준의 플레이어에게 집중하여라. (만약 게임 내에 운이 좋게도 토너먼트를 넣을 수 있다면) 토너먼트를 플레이하는 사람들, 최고의 플레이어에게 말해라. 만약 우수 성적의 리더 보드를 가지고 있다면, 리스트에서 최고의 성적을 거둔 사람에게 연락을 하여, 그들의 두뇌를 자극해라. 그러나, 여러분이 좀더 “캐주얼 게임”을 원한다면, 일반적인 사람들을 접하고, 심지어는 한번도 비디오 게임을 플레이 해 보지 않은 사람을 만나서, 그들의 생각을 들어 보아라.

여러 분의 밸런싱의 문제를 여러분의 고객과 재단해 보아라.

파티 게임과 같은 매우 낮은 수준의 플레이를 하는 게임을 밸런스 맞추기 위해서, 여러분은 게임 내의 모든 것이 플레이어가 첫 시도 할 때 똑같이 유용하게 보이도록 해야 한다. 이 예에서, 수백번의 플레이 이후에, 모든 것이 여전히 똑같다는 것은 그렇게 중요하지 않다. 만약 압도적인 전략이 마리오 파티에서 수백번의 플레이 이후에 나타난다면, 이것은 그리 큰 걱정거리가 아니다. 압도적인 전략이 처음 10 번 정도의 플레이에서 나타나지 않는 한, 이러한 게임에서는 이 정도이면 충분하다.

싱글 플레이 게임에서는 어떤가?

결국 가장 중요한 것은, 여러분의 게임이 지속적으로 선택될 수 있기를, 또한 게임이 공정하기를 바라고 때문에 밸런스에 집착하고 있다는 것이다. 멀티플레이 게임과 싱글 플레이 게임에서 약간의 차이가 있는 것이 사실이다. 경쟁적인 게임에서, 사람들이 실패를 인정하지 않는 방법을 찾을 것이기 때문에, 밸런스 문제라는 핑계를 대지 않을 정도의 게임 밸런싱을 이루어 낸다면, 이 영광은 더욱 크게 빛날 것이다. 그러나 실수는 하지 말아라. 만약 싱글 플레이 게임이라면, 리플레이를 계속할 수 있으므로, 밸런스는 더욱 중요한 문제이다.

요즘의 독특한 밸런스 문제

보드 게임에 관한 연구에서 알아차린 것은 이 게임이 대부분의 비디오게임 보다 훨씬 긴 생명력을 가지고 있다는 것이다. 이에 대한 주요한 이유는, 이 게임들이 단순하게 훨씬 밸런스가 잘 맞기 때문이다. 체스는 수 백년 동안 살아 남았다. 고(Go)는 심지어 훨씬 더 오랫동안 생존하고 있다. 유명한 보드 게임 세틀러 오브 카탄은 1995년에 발매되었고, 여전히 그 때 처럼 지금도 인기있다! 지난 10년에서 15년 전에 발매된 대부분의 비디오게임은 테스트를 거쳐 유의미한 기간을 버텨낼 만큼 충분히 밸런스가 잘 맞지 않았다.

요즘의 게임은 왜 그렇게 밸런스가 형편없는 것일까? 많은 이유가 있겠지만, 가장 큰 이유는 매우 명확하다. 무엇보다도, 우리가 “다다익선”의 세상에 살고 있기 때문이다. 더 많은 물질이 있는 게임이 더 좋은 게임임에 틀림없다는 생각이 이 시대의 우리의 문화적 DNA에 들어 있다.

현실적으로, 이것은 특정한 사례가 아니다. 게임은 섬세하고 복잡한 거미줄 같은 톱니와 도르래의 기계류이다. 새로운 톱니가 섞이면서 전체 기계를 서서히 멈추게 할 수 있게도 만들 수 있다. 우리는 우리의 게임을 우리가 바라는 경험을 창조해 낼 수 있는 만큼의 요소로 만들어야 한다. 기계가 분리될 수 있는 가능성을 줄여야 한다. 그러나 대신에, 이 새로운 게임이 “8,000개의 움직이는 조각”을 포함하고 있다는 것을 자랑스럽게 박스 뒷면에서 보일 수 있도록 해야 한다.

모든 불균형에 대한 또 다른 이유는 오늘날 우리가 아이러니하게도 패치에 길들여져 있기 때문일지도 모른다. 매 격주마다 패치를 하는 개발자의 능력은 양날의 검인 것 같다. 분명히, 개발자가 게임이 출시된 이후에 밸런스 문제를 고칠 수 있다는 것은 좋은 일이다.

그러나, 출시 또는 그 지점 즈음에, 고칠 수도 있었을 문제를 그냥 “지금 가자”라는 식으로 치부해 버린 것은 아닌지 궁금해 마지 않는다. 여러분이 슈퍼 닌텐도 게임을 개발하고 있을 때 여러분이 제조사에게 보내고 있는 코드가 돌에 새겨질 것이라고 한다면 어떻게 하겠는가. 나는 이러한 마음 가짐이 개발자에게 필요하다고 생각한다.

수정은 독특한 문제를 야기시킬 수 있는데, 플레이어가 만들어 낸 모즈(mods) 때문에 밸런스가 맞추어지게 되었다는 오명을 얻을 수 있게도 한다. 이러한 예로 엘더 스크롤 4 : 오블리비온이 있다. 나를 아는 어떤 사람도 내가 이 게임을 싫어한다는 것을 알고 있다. 그러나 정말 흥미로운 것은 나에게 이 게임에 대해 호의를 가지고 설명하고자 했던 사람들이 실제로는 이 게임을 해보지 않았다는 것을 알게되었다는 것이다. 그들은 심각하게 패치된 게임을 플레이 하고 있었고, 게임은 더 이상 베세다 소프트웨어의 소유가 아니었다.

모즈가 나쁜 것이라고 말하는 것이 아니다. 또는 사람들이 그렇게 해서 안된다고 하는 것이 아니다. 실제로 나는 모즈를 사랑한다. 여러분의 게임과 사람들이 여러분의 게임이 들어와

모즈한 게임이 다르다는 것을 이해하는 것이 중요하다고 생각한다. 하우스 룰 역시 이러한 범주에 속한다. 게임 디자이너는 그들이 하우스 룰을 부가할 때, 플레이어가 더 이상 똑 같은 게임을 플레이 하는 것이 아니라는 것을 알아야 한다.

개발자를 위한 몇 가지 충고(플레이어에게도 해당 됨)

밸런스의 붕괴는 실제로 나쁘다는 것을 알아라. 첫번째로 모든 사람이 알고 있어야 할 사항은 밸런스는 좋은 것이며, 밸런스의 붕괴는 나쁘다는 것이다. 약간 밸런스가 맞지 않는 게임이 재미있는 게임을 위해서 필요하다고 생각하는 사람들이 있다. 나는 이에 동의하지 않을 뿐 만 아니라, 그들이 진정으로 그렇게 믿고 있다고는 생각하지 않는다. 이렇게 말하는 사람은 아래의 두 가지 생각에 빠져있기 때문일 것이다 :

1. 일전에 언급했듯이, 한 지점에서 밸런스가 붕괴된 것처럼 보이더라도 전체적으로는 밸런스가 맞아 보일 수 있다.
2. 밸런스가 맞든 그렇지 않든 게임은 "재미"있을 수 있다 - "재미"라는 단어는 형편없는 측량의 단위이다. 마루바닥에서 공을 던지며 놀던지, 이를 닦든지 어떤 일을 하던 올바른 태도만 가지고 있다면 모든 것이 "재미있을 수 있다".

밸런스가 맞지 않음에도 게임이 재미있다면, 이건 정말 대단한 것이다. 그러나 밸런스가 맞지 않기 때문에 재미있다는 생각을 하는 실수를 범하지 말아야 한다.

약점을 소중히 하라. 팀 포트리스 2의 리드 디자이너인 밸브 사의 로빈 워커는 게임의 캐릭터 클래스의 가장 중요한 측면이 실제로 그들의 약점에 있다고 말했다. 장점이 아니라는 말이다. 이런 식으로 생각하는 것은 다소 직관에 어긋나는 일이지는 하지만, 여러분의 게임의 요소가 약점을 가지고 있다는 것이 압도적인 전략을 피할 수 있는데 큰 도움이 될 수 있다는 것을 명심해야 한다.

때로는 이러한 약점이 흥미로운 상황을 만들어내는 것과 같은 새로운 방법으로 나타나기도 한다. 내가 가장 좋아하는 게임 중의 하나는 팀 포트리스 2의 데모맨이라는 클래스이다. 그는 2 가지의 폭발물을 가지고, 재빨리 수 많은 적을 초토화 시킬 수 있으며, 보초병의 총기를 빼앗는데 매우 능숙하다. 또한 그는 평균 정도의 헬스 역량을 가지고 있으며, 평균 속도로 움직인다. 이런 특징은 클래스의 균형을 맞추는데 어려운 점이 된다.

어떻게 데모맨이 밸런스에 적합하게 되었을까? 그는 어떤 것이든 맞힐 수 있는 총알을 가지고 있는 형태의 무기를 가질 수 없도록 되어 있기 때문이다. 난투 외에, 그가 적을 죽일 수 있는 유일한 길은 적이 어디 있을지 예측하는 길 뿐이다. 반면 모든 다른 클래스는 당신이 있는 곳에 총을 쏘면서 공격할 수 있다. 이것은 직접적이지 않은 방식으로 게임 요소의 균형을 맞추는 아주 좋은 예시이다.



밸런스를 맞추기 위해 시간을 가져라. 게임 밸런스를 맞추는 일은 어려운 일이다. 그리고 이것은 게임 개발 스케줄에 별도의 시간을 들여야 한다는 것을 의미한다. 시간을 가급적 많이 두는 것이 좋겠다. 개발 중에 버그를 수정하고, 그래픽을 향상 시키며, 다른 세부적인 상황을 논의 하게 되는 단계가 반드시 있기 마련일 것이다. 이런 때 대부분의 경우, 진정한 밸런싱을 조정할 수 있게 된다.

게임이 잘 운영되고, 좋아 보인다면, 대부분의 개발자는 밸런스의 상태에 관해서는 생각하지 않고 게임을 출시하고자 할 것이다. 이렇지 말아라! 플레이어가 게임을 하기 전에 여러분의 게임이 최대한 밸런스가 잘 맞는지를 확인하라. 물론 게임 출시 이후에 패치로 밸런스를 맞출 수 있다. 그러나 밸런스가 맞지 않는 게임을 출시하는 것은 좋지 않은 징조를 보인 것이며, 특히 노련한 플레이어에게는 좋지 않은 인상을 남기는 꼴이 된다.

밸런스를 최우선으로 고려하라. 밸런스의 붕괴가 정말 좋지 않은 문제임을 인식하는 것이 첫 단계이고, 두번째로는 개발 중에 밸런스를 최우선으로 고려해야 한다는 것이다. 전투 게임의 부대 시스템은 개발 팀에 의해 해결되었어야만 하는 문제를 플레이어가 완화시키도록 하는 것이다.

밸런스가 여러분 게임의 성공을 쥐고 있는 열쇠이기 때문에 특히 장기적으로 볼 때 더욱 그렇기 때문에, 개발 중에는 항상 최우선적으로 밸런스에 관해 고려해야만 한다. 캐릭터에 새로운 능력을 추가할 때, 꼭 자문하여야. “밸런스 맞추기에 어렵진 않을까?”라고 말이다.

새로운 기능을 게임에 추가하는 것이 기하급수적으로 게임 밸런스를 어렵게 할 수 있다는 것을 기억해라. 모든 다른 요소에 대하여 이 요소의 밸런스를 다시 계산해야 하기 때문이다.

지름길을 조심하라. 오블리언이라는 게임에 대해서 내가 가장 싫어하는 특징은 자동 캐릭터 레벨 방식이다. 게임을 시작하고, 낮은 단계의 캐릭터를 가지고 있으면, 게임 상의 모든 캐릭터가 낮은 단계의 아이템을 가지게 된다. 당신이 레벨 업을 하게 되면, 모든 캐릭터가 똑같이 그렇게 된다. 끝에 이르게 되면, 게임 월드는 가장 비싼 갑옷과 무기를 가지고 있는 적이 포진하는 곳이 된다.

내가 이 게임의 시스템을 싫어한다는 이유가 적당하지 않다고 생각한다면, 다음의 두 가지를 고려해 보아라 : 레벨 시스템을 거의 상관없는 것으로 만들고 있으며, 개발 팀이 명백히 지름길을 선택한 것이라고 말이다. 게임 밸런스를 맞추는 데 쉬운 길은 없다. 단지 열심히 일하여 문제를 해결하는 길 뿐이다.