



## The F-Words of MMORPGs: Fairness MMORPG에서 F로 시작되는 말 : 공정성

작성자 : 사이먼 루드게이트 [Simon Ludgate](#) [[Game Design](#), [Social/Online](#)]  
가마수트라 등록일: 2011년 7월 5일

[이번에는, 세 개 시리즈 중 첫 번째 부분인 MMO경제 전문가 사이먼 루드게이트(Simon Ludgate)가 공정성에 대한 개념을 조사하였다. 게임의 경제와 아이템의 기능 하는 법이 플레이어가 게임이 공정하다고 계속해서 확신할 수 있도록 하는지에 관해서 조사하였다. 그리고 플레이를 하는 만족감과 그들의 디자인을 통하여 이러한 민감함과 추상적 개념이 어떤 게임에서 어떻게 유지되거나 파괴되는지 조사하였다.]

작년에 나는 실질적인 경제이론에 관한 기사를 작성하였다. 그것은 꽤 광범위하였는데 기본적인 수많은 이론을 다루고 몇몇의 특정 사례연구도 다루었다. 이런 기사 연재물은 기초를 넘어서 현실에 그러한 시스템을 도입한 사람들의 도움을 얻어 MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레이 게임) 경제에서 현재의 주요 이슈들을 조사하는 것이다. 당신이 기존의 원래 기사를 읽지 않았다면, 먼저 가볍게 읽어보길 바라며, 아래에 다루는 내용에서는 겹쳐지는 부분이 없게 하도록 시도하고자 한다.

MMORPG역사에서 전설적인 인물들이 우리가 논할 다음의 게임 리스트에 나와 있다. :

- Brian Knox, Senior Producer, En Masse Entertainment. *TERA*.
- Cardell Kerr, Creative Director, Turbine. *Asheron's Call*, *Asheron's Call 2*, *Dungeons and Dragons Online*, *Lord of the Rings Online*.
- Jack Emmert, CEO, Cryptic Studios. *City of Heroes*, *City of Villains*, *Champions Online*, *Star Trek Online*.
- Lance Stites, Executive VP, NCsoft. *Aion*.
- Richard Garriott, Co-Founder, Portalarium. *Ultima Online*, *Tabula Rasa*.
- Scott Hartsman, Executive Producer, Trion Worlds. *EverQuest*, *EverQuest II*, *Rift*.

오늘날 MMORPG에서 주요한 세 개 F로 시작되는 말이 있다. 공정성(Fairness), 고동(Faucets), 자유로운 플레이(Free-to-Play). 이것들이 발생할 때에는, 이러한 세 가지 시스템들은 매우 조밀하게 서로 얽혀져 있다.

MMORPG 경제의 역학을 더 잘 이해하기 위해서는, 싱글 플레이어 게임의 훨씬 간단한 예를 고려해 보는 것이 좋다. 싱글 플레이어 게임에서는, 게임에 관한 모든 것이 개발자의 통제 아래에 있는 도메인 안에서만 존재한다. 개발자는 모든 것에 규칙을 세울 수 있다. 괴물이 다시 나올 것인지 아닌지, 괴물이 코인을 떨어뜨릴 것일지 말지, 플레이어가 얼마큼의 창고 공간을 가질 수 있을지, 어떤 물건이 언제 어디서 떨어질지에 대해 규칙을 세울 수 있다. 이러한 모든 세부사항들은 개발자의 결정에 의해 되어 진다. 참으로, 계획된 게임 경험을 창출하기 위하여 이 모든 세부사항들이 주의 깊게 공들여 만들어 진다.

“만약 당신이 일인 게임을 창조해 내려고 한다면, 캐릭터 속성에서의 진보와 그들의 재산의 진보와 부를 가지고 살 수 있는 것들- 다음에 쓸 갑옷이나 장비에 대해 이야기 할 것이다. 그것들은 꽤 통제가능하고, 억제 가능한 것이다.”고 리차드 개리엇(Richard Garriott)은 설명한다. 울티마(Ultima) 싱글 플레이어 RPG(롤 플레이 게임)상에 관한 그의 작업을 설명하며 말하였다. “우리는 매우 뻘뻘하게 플레이어들이 스토리의 어느 지점에 이르렀을 때 돈을 벌어야만 하도록 하는 방법들을 통제하고 있다. 스토리 상에서 그들이 호주머니에 가지고 있는 돈을 상대적인 규모의 돈이라 부르며 우리는 이것이 아주 훌륭한 권위로 쓰이는 것으로 알고 있다. “

스케일링(크기조정)은 게임에서 도전의식을 유지하는데 아주 중요한 요소이다. RPG(롤 플레이 게임)에서는, 마주하게 되는 도전은 당신의 레벨과 당신이 만나는 적들의 수준 사이의 차이에 곧바로 비례하게 된다. 만약 당신의 레벨이 10이고 당신의 적도 레벨 10이면, 그 도전은 대략 정상적인 수준이라 할 수 있다. 만약 당신 레벨이 12이면, 그 도전은 쉽게 여겨질 것이고, 당신 레벨이 8이면 그 도전은 아주 어려운 것이라 할 수 있다.

만약 당신 레벨이 너무 낮으면, 즉 그 도전이 너무 어렵다면, 보통의 플레이어의 반응은 철회일 것이며, 더 쉬운 도전들을 완수함으로써 “레벨 상승”을 추구하게 될 것이다. 이러한 “분쇄(grinding)”는 80-90년대 JRPG(일본계 롤 플레이 게임)의 많은 플레이어들이 즉시 익숙하게 해왔던 방식이라 할 수 있다. 그러나, 만약 당신 레벨이 너무 높고 그 도전이 너무 쉽다면, (즉 당신이 모든 것을 분쇄하지 않아도 되는 수준) 그 게임은 아마도 엉망으로 설계된 것으로 여겨질 것이다. 개발자는 내가 그 게임에서 이 시점에 레벨 15가 되길 바라지는 않을 것이라 본다.

싱글 플레이어 RPG 설계에서 주요한 변화 중에 하나는 다소 논쟁적인 역학적 내용 스케일링의 이행이 있어왔다. 엘더 스크롤(The ElderScrolls)IV:망각(Oblivion)은 전체 게임을 통해 마주치게 되는 도전과 플레이어의 현재 레벨에 관한 스케일링(크기조정) 때문에 하드코어 게임머의 부분에 의한 요란하게 비판 받았었다. 매번 지하감옥을 방문할 때마다, 만약 당신 이전에 낮은 레벨에서 마주쳤던 괴물들이 심지어 또다시 등장하게 된다면, 그 괴물들은 그 플레이어의 현재 레벨에 나오는 괴물들로 보아야 할 것이다.

당신이 만약 너무 쉽거나 너무 어려운 도전들을 단 한번도 결코 겪지 않을 수는 없을 것이다. 탐사의 그러한 장해물은, 당신은 어느 지점에 가서는 충분히 강해지는 시점에 있고 그런 느낌을 가질 것이기 때문에, 즉 망각(Oblivion)은 존재하지 않는다.

베데스다(Bethesda)의 후속 RPG로 성공적이었던 낙진(Fallout)3는 초기 레벨에서 조우하는 것을 셋팅하는 값으로 스케일링을 사용하였으나, 플레이어가 한번 방문했던 장소에서는 등장하는 괴물들의 레벨은 지정해두는 것으로, 망각(Oblivion)에 대한 완전한 스케일링으로 플레이어들이 짜증나지 않도록 향상시켜 두었다.



그러나 MMORPG에서는 그러한 스케일링(규모)은 하지 않는다. 아니 정말 그렇게 할 수가 없다. 왜냐하면 똑 같은 시점에 똑 같은 장소에서 모든 다른 레벨들의 플레이어들이 돌아다니고 있을 것이기 때문이다. 당신은 레벨50인 괴물이 단지 레벨 5정도인 다음 플레이어에게 곧바로 등장하는 게임을 바라지 않을 것이고, 높은 레벨의 플레이어가 지나쳐버릴 수 있기 때문이다. 그러므로 MMORPG에서는 전통적인 JRPG에서 했던 방식으로 내용상 스케일링(크기결정)을 하는 것이다. 다양한 어려운 레벨의 괴물들이 의도적으로 풍경위로 그려지게 된다. 여기에 나의 매우 유명한 예시 중 하나가 있다. : 괴물의 상대적 수준을 보여주는 Dreth의지도, Asheron의 통화에서 게임의 세계이다.

: [http://ac.wikikii.net/w/images/1/1b/Dereh\\_Spawn\\_Distribution.jpg](http://ac.wikikii.net/w/images/1/1b/Dereh_Spawn_Distribution.jpg)

이것이 공정성과 무슨 관련이 있을까? 이것은 Asheron's Call에서 괴물들의 별개의 그래픽 레이아웃이 플레이어들은 곧바로 영역과 관련이 있을 수 있다. 내가 처음에 옵시디안 평야(Obsidian Plains)에 발자국을 셋팅 했을 때, 또 내가 Direlands의 검은 심장을 돌아다니는 Tusker-slayers의 엘리트 순위로 마지막에 들어가게 되었을 때, 그것은 또 하나의 성과였었다. 그리고 하나의 성취감은 다른 사람들과 비교하게 되는 때, 그때 거기에 또한 공정성을 느끼게 된다. 공정성은 MMORPG를 개발하는데 가장 중요한 개념이다. 그것은 싱글 플레이어 전임자에게 존재하지 않았던 공정성이기 때문이다. 싱글 플레이어 게임에서는 속임수와 다른 형태로 된 규칙변형은 단지 허용되지 않지만 격려되고 있다. 많은 게임들이 아주 어렵게 셋팅을 해 놓거나 속임수 코드를 플레이어에게 그들이 바라는 것에 맞추어 플레이 경험을 맞춰 만들어 내도록 허용하고 있다. 그렇다면 정말 어려운 게임 대신에 쉽게 게임을 해서 이기는 것이 정말 당신에게 중요한 일인가?

공정성은 다중플레이어 게임에서 나온다 할 수 있다. 다른 플레이어들과 경쟁하고 있을 때 갑자기 튀어나오는 속임수는 얼굴을 찌푸리게 한다. 그러나 어떤 플레이어들은 속임수라고 인정하지 않는다. 모든 사람들이 특정한 어떤 것을 속임수라고 동의할 때, 그것은 정말로 더 이상 속임수는 아닌 것이 된다. 그렇지 않은가? 규칙을 바꾸는 것은 멀티플레이어에게 매우 흔한 일이다. 기본적으로 게임 규칙들을 바꾸는 속임수를 쓰는 모드(mod)가 믿을 수 없을 만큼 인기가 많고 전체적인 장르와 프랜차이즈를 탄생시키고 있다. 그러나 이러한 규칙은 본질적으로 모든 참여들의 동의에 의존하게 된다. 모든 사람들은 그 모드(mod)를 다운로드 해야 하고 그것을 사용하기 위해 선택한다.

문제는 MMORPG에서 변화를 위한 구조가 존재하지 않는다는 점이다. 속임수 코드가 없고, 그런 모드가 없고 다른 규칙 세트로 플레이 하는 사람들이 존재할 방도가 없다. 오직 한 가지 셋트 규칙만이 존재하고 그러한 규칙들의 깨끗한 선이 지저분하게 점차 번지고 있다면, 모두가 공정성에 대해 느슨하게 규칙을 깨고 있다고 할 수 있다.

공정성에 대한 이러한 느낌은 PvP 교실 밸런스에서 PvE 급속 진행까지 모두에게 영향을 준다. 그리고, 물론, 게임 경제에서 영향을 주고 있다.

아직은 진행의 속도보다 MMORPGs에 더 명확하게 경제적인 공정성은 없다. MMORPGs는 매우 간단한 공식에 기초로 하는 경향이 있다. 시간 = 진행. 대부분 현대 MMORPGs는 특별히 도전하지 않고 있다. 그들은 단순히 시간이 많이 걸리고 있는 것이다.

월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)에서 쉬운 플레이의 완전한 증발은 Faceroll이라는 용어를 발생시켰고, 이브 온라인(Eve Online)에서 치솟는 수치를 Blob를 낚는 결과를 가져왔다. 그리고 그들 모두 수백만 달러의 황금 농업과 파워 레벨의 산업을 만들어 냈다.

수학은 간단하다. 시간= 진행. 시간=돈. 그래서 논리적으로, 돈=진행 이렇게 말할 수 있지 않겠는가? 그렇다. 완전하게도, 합리화시키기를 노력하는 사람들은 틀렸다고 할 수 있다. 그래서 황금 농업에 관해 왜 항의하는가?

기본적인 수준에서 볼 때, 게임 설계에 있어 주요한 결함이 있다고 지적한다. 만약 당신이 자신의 게임을 건너 뛰기 위해 누군가에게 돈을 기꺼이 지불하고자 한다면, 당신은 그 게임을 즐기고 있지 않다는 충분한 징조이다. 그리고 만약 당신이 그 게임을 즐기고 있지 않다면, 그러면 그 게임은 좋은 게임이 아닌 것이다. 게임 개발자에게는金を 사는 것 또는 레벨업은 그들의 게임 형편없이 나쁘다고 말하는 것과 다를 바 없는 것이며, 당신은 실제로도 그 게임을 갖는 것 자체를 피하기 위해 돈을 지불해야 할 것이다.

“요새 모든 RPG(롤 플레이 게임)의 대부분에서는, 당신의 가상 생활의 모든 부분에서 연마하는 수리업무가 지속적으로 반복되고 있고, 적어도 내게는 그것은 고통스러운 일이다.” 라고 리처드 개리엇(Richard Garriott)은 말했다. “당신이 원하는 게임의 어떤 부분을 잘라내고, 당신은 정확하게 같은 게임 수리공을 찾아내서 계속해서 반복해서 사용할 것이다. 당신이 진정으로 하고 있는 일은 사람들이 시간을 쓰게 하는 일이다. 당신은 그들이 레벨을

올리게 하기 위하여 시간을 낭비하게 만들고 있다.” 라고 덧붙여 말하였다.

그래서 게임들이 계속 되돌아와 분쇄되는 상황인 것일까? “만약 당신이 일반적으로 울티마스(Ultimas) 보고 있다면, 온라인이 아니라 울티마스(Ultimas)- 울티마스는 스토리라인을 사용자가 지정하는 방식으로 되어 있었다. 맞춤형 스토리라인은 만들어내기가 아주 비싸고 시간과 노력이 아주 많이 드는 작업이다. 10개를 더 하기 위해, 10개 더, 그리고 10개 더, 이렇게 알고리즘적으로 창조해낼 수 있으며, 그것은 아주 잘 작동한다. 우리들 중에서 그런 하드코어 ‘롤 플레이’ 게임머들은 아마 불평을 많이 할 것이고, 레벨 연마는 놀랍게 잘 작동 될 것이다.”

“그래서 그 연마하는 작업은 게임 설계에서 피할 수 없는 것이며 플레이어들은 과거에 했던 것을 뛰어넘어가기 위해 돈을 지불 할 것이다. 그러나 불공평한 것이 어디에 있다고 하겠는가? 어떤 사람들이 몇 달 동안 레벨 50에 이르기 위해 시간을 투자하고, 어떤 사람들은 돈을 사용하는 거 아닌가, 이것이 정말 불공평한 것일까? 그 게임이 공식적으로 당신에게 레벨을 팔지 않았고 일부 그들에 있는 제 3자 그렇게 하고 있기 때문에 그것을 불공정하다고 할 것인가? 아니면 누군가 공정성에 있어 본연적 의미가 당신 자신을 실제로 연마하는 것이라고 하는가?

터빈(Turbine)이 전통적인 구독 모델에서 하이브리드 무료 플레이 모델(hybrid free-to-play)로 전환하는, 던전 앤 드래곤 온라인(Dungeons & Dragons: 동굴과 공룡들)과 반지의 제왕 온라인을 가져왔을 때, 개발자들은 공정성의 문제와 똑바로 대면해야만 하였다. 터빈에서 크리에이티브 디렉터로 일하고 있는 카델 커(Cardell Kerr)는 그 과정에 대해 설명하고 있다. :

“우리가 우리의 이주를 했을 때, 우리의 순간들이 사방에 분명하게 있었다. 아무도 자신의 아기를 깨고 싶지 않는다. 이러한 게임들은 각각이 특정한 방법으로 갈 수 밖에 없는 특정한 설계를 기초로 되어있다. 그러나 우리가 궁극적으로 끌려가는 것 중에 하나는 바로 시간이었다. 그게 전부이다. 꽤 모든 것들이 항상 시간에 관한 것이라고 생각한다.”

“그것을 염두로 하여 생각해 본다면, 게임에서 플레이어들이 진행할 수 있는 방법의 두 가지 측면을 제공하고자 노력하는 종류의 개발자들이 있다. 우선 플레이어들이 그들 스스로 자연적인 게임 역학에서 시간을 사용하고, 떠나며, 싸우고, 참여할 수 있다. 그렇지 않으면 플레이어들은 특정한 것을 하기 위해 시간을 쓰지 않기 위해 돈을 쓸 수도 있는 것이다.”

“각각의 게임들에서 우리가 볼 수 있는 것에 적용되는 것을 고려해 본다면, 당신이 생각했던 것 만큼 까지 큰 영향을 미치지 않고 있다. 그런 이유를 추측해 보면, 후드 아래에서, 그것은 정말 항상 플레이어가 게임에 참여할 수 있는 가능한 시간의 양이었다는 점이다. 우리가 진정으로 보았던 차이점은, 갑자기 더욱 더 경쟁이 심해지는 레벨의 강도에서 참여할 수 있는 능력을 가지지 못한 사람들을 보았다는 것이다. 갑자기, 무기와 기어 같은 것을 찾거나 자료들을 모으는데 시간을 보내는 것과는 반대로, 플레이어들은 그들이 보내야만 했던 시간의 대부분을 최선으로 만들 수 있다.”

카델(Cardell)은 대부분의 게임 설계자들이 가지지 않은 독특한 통찰력을 가지고 있다. 대부분의 설계자들은 오로지 그들의 플레이어들이 어떻게 반응할 것인가에 대한 감각을 가지고, 오로지 전체 인구의 사람들이 느끼는 방식으로 통찰력을 플레이어들에게 통찰력을 주는 보컬 포럼 포스터(Vocal forum posters) 몇 개를 가지고 있을 뿐이다. 대부분의 설계자들에게는, 내용을 뛰어넘어가도록 판매하는 것은 피할 수 없게 나쁜 생각처럼 보일 것이다. 그

러나 터빈은 사실 그것을 해냈다. 폭풍을 품고 있었지만 결코 폭풍은 오지 않을 것을 알았다. 결국 대부분의 플레이어들은 그렇게 내용 뛰어넘어가기 불공평하다는 것을 사실 알아 내지 못했다는 것으로 판명이 났다. 다가오는 F2P 종말에 손짓하는 블록그의 폭풍을 보는 대신에, 터빈 게임들은 무료로 즐기기 게임으로 시작했기 때문에, 상황이 반대로 일어나는 것을 볼 수 있었다. 즉, F2O 가 어떻게 결국에는 그렇게 나쁘지 않을지에 관한 기사가 나간 후에 기사가 나왔다. 그래서 어떤 일이 일어났는가? 절망은 어디로 가버린 것일까? 나는 불공정에 대한 실제 감각은 훨씬 더 근본적인 문제에 필적한다고 생각한다. 대부분의MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레이 게임) 에서 진행과 관련이 없는 대부분의 게임플레이는 사실 재미가 없다.

그것은 아주 지루하기 짝이 없고 매번 반복적이고, 시간만 소비하는 것이다. 레벨을 높이는 것은 가장 잘 표현으로 대부분의 MMORPG에서 플레이어가 진짜 게임을 시작하기 위해 허락하기 전에 끝내야만 하는 책임이 있는 아주 긴 수업으로 설명되고 있다. 그것은 모두가 동등하게 주어지므로 공평한 것이지만, 만약 거기에 돈을 지불하고 레벨 연마를 뛰어넘어가는 일이 존재한다면, 레벨을 높이는 경험은 정말이지 기분이 나쁜 주요한 이유가 되고 불공평하다고 느끼게 할 것이다.

큰 문제는 바로 이것이다. 만약 이러한 게임들이 곧바로 최고 레벨 캐릭터들을 판매하고 있다면, 최고에 이르도록 더 많은 사람들을 돈을 내도록 격려하는 레벨과정으로 인하여, 플레이어들은 불공평하게 레벨을 올리는 기간이 길어지게 될 것이다. 그리고 플레이어들이 시간을 들여 게임을 하는 것을 피하도록 돈을 낼 것이라는 희망 속에서 야만적인 “게임들”을 생산해내는 무료 재생 게임 디자이너들 때문에, 플레이어들은 불공정한 게임 개발에 대한 강한 반감이 높아지게 된다.

만약 블리자드(Blizzard)가 최소한 몇 시간을 들여 레벨을 올리는 경험을 하는 것 없이 즉시 최고 레벨 캐릭터를 갖는 유료 서비스를 출시해 낸다면, 플레이어들은 쇠고랑을 들고 흔들고 얼굴을 돌릴 것이다. 이러한 두려움은 또한 아주 극심한 무료적 환경을 가진 수많은 아시안 무료 재생 게임에서 나오며 플레이어가 아이템 가게를 통해 힘과 진행을 사도록 부추기는 것을 매우 강조하는 것에 기반을 하고 있다. 무료 재생 플레이는 아마도, 결국에는 이기기 위해 돈을 내는 것이 될 것이다.

그러나 내가 이전에 설명했던 아이템 가게에서 사지 않고는 얻을 수 없는 이점을 위해 돈을 내는 것과, 자신 스스로 해야 하는 시간을 들여야만 얻을 수 있는 과정을 위해 돈을 지불하는 것과의 중요한 차이는 주의하는 것이 중요하다. 즉 이기기 위해 돈을 내는 것은 게임 진행을 위해 돈을 내는 것과는 다른 것이다.

메스 엔터테인먼트 (Masse Entertainment) 만이 유일하게도 동서양의 MMORPG 게임에서 공정성의 개념을 언급하고 있는 위치이다. 현재 한국의 MMORPG, TERA(테라)를 서양 시장에서 가지고 오는 과정에서 그러했다. 단지 게임을 번역하는 것이 아니라, 서구의 청중들에게 더욱 호소력 있도록 만들기 위한 “서구화 과정”을 가지고 있었다. “게임은 현재 상황에서는, 극소수의 게임은 교환하거나 판매할 수 없게 되어있다.

그러한 게임들은 서구에서 플레이어들이 사용해왔던 것과는 다른 것이다.”라고 브라이언 녹스는 설명한다. 그는 매스 엔터테인먼트 사의 시니어 프로듀서로 근무하고 있다. 그는 또 덧붙여 말하길 “서양에서 가장 큰 경제적 변화는 게임에서 우리가 아이템을 평가하는 것이 교환 가능한 것일까 이고, 어떤 아이템이 플레이어가 아이템을 고릴 때 결합할 것인가로 평가되고 있다. 이것은 플레이어의 도덕과 성취도에 아주 큰 영향을 주는 것이다. 이 무기를 원했는가, 아니면 당신의 방법으로 가기 위해 돈을 쓰기를 원했는가를 묻는 것이다. “블리자드(Blizzard)는 특히 불타는 성전(Burning Crusade) 확장에서 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)의 공습하는 내용을 “계층(tiers)”를 소개했을 때, 획기적으로 MMORPG 게임에서 장비(gear)의 의미를 변경하였다. 무기와 갑옷은 장비 스코어에 결합되는 토큰(token) 이상으로 의미로 사용되었다. 그것들은 바로 이야기를 구현하는데 사용되며 그것들을 얻어낸 성취를 설명하는 것으로 사용되는 것이다.



프리 와우(pre-WoW) MMO 게임을 하는 내가 아는 모든 사람들은 Ultima(울티마) 온라인, Aheron's call, EverQuest, 카멜롯의 중세시대(dark Age of Camelot) 같은 게임들을 좋아한다. 그러한 게임들에서는, 플레이어들이 가진 최소 하나의 장비를 위해 장대하고 긴 모험을 돌고 올 수 있었다는 것이다. 많은 이러한 장비 조각들은 최고의 것이 아니었겠지만, 특별한 무언가는 얻는 희소성과 놀라움을 첨가하는 마력을 가진 게임의 종류라고 할 수 있다.

공격하는 계층을 개선함으로써, 와우(Wow) 게임은 장비의 진보라는 개념을 소개하였다. 급습하는 내용을 통해 되는 진보는 이전의 계층에서의 장비를 얻어진 것을 기반으로 한다. 그러므로 플레이어는 계층 2 공습을 하기 위해서는 계층1의 장비를 모두가 얻어야만 한다. 그리고 난 후 계층 3 공습을 위해 계층 2 장비를 모두 얻어야만 하고 이러한 과정이 계속된

다. 장비를 갖는 것은 레벨을 올리는 것만큼 까다로운 일이다. 그리고 Xp와 같이, 이 장비의 모두가 직접 스스로 얻어야만 한다. 오로지 플레이어와 결합되는 아이템으로 교환이나 판매가 불가능하다.

놀랍지도 않게도 똑같이 “중국 금 농부들(Chinese gold farmers)”은 레벨 올리기 서비스를 판매하는 빠르게 공격 서비스를 제공하기 시작하였다. 공격을 통해서 당신의 캐릭터를 가질 수 있으며 공습 장비를 얻을 수 있다. 일단 장비를 장착하여 단지 진보하게 되면, 시간이 가라앉거나, 선택적으로 돈이 가라앉는다.

아이러니한 것은 장비를 플레이어와 결합(bind-on-pickup)하는 전체 이유가 성취를 추구하는 공정성으로 확인되고 있다는 것이다. 당신이 공격하였기 때문에 이러한 에픽 기어(epic gear)서사시적인 장비를 가지고 있다. 공습해서 얻은 누군가로부터 그 장비를 사들였기 때문이 아니다. 그런 성취도는 규칙의 일부이고, 누군가에게 돈을 주고 구매한 장비로 얻은 성취는 속임수를 피하는 것이 된다. 그러나, 공습의 양식에 대한 플레이어들의 외침은 블리자드 자신의 행동에 대항하는 외침에 비하면 왜소하였다.

리치왕의 분노(Wrath of the Lich King)에서, 블리자드는 더 많은 플레이어들에게 접근이 가능한 공격을 만들어 내는 목표를 가졌다. 가장 큰 난관들 중에 하나는, 장비 진보의 성격이었다. 만약 계층2장비가 계층3 공습을 지속하기 필요하다면, 계층3을 잘 해내고 있는 사람들에게는 계층 2 공습을 하려는 사람은 아무도 없을 것이다. 그렇다면 어떻게 따라갈 수 있겠는가?

블리자드(Blizzard)는 훨씬 쉽게 다섯 사람이 있는 동굴에서 토큰(tokens)을 모으기 위한 능력을 추가하였다. 이것은 하찮게도 단순히 경작하는 토큰(farming tokens)을 사용하는데 전체적으로 많은 시간을 보낼 것을 필요로 하는 단순히 어려운 도전이다. 그리고 현재 공격 지역(raid zone)의 이전 계층(Tier)에 동등한 장비를 판매하는 상인을 추가하였다.

계층 4공습이 소개되었을 때에, 계층 3 장비가 상인들 상에 나타났다. 그리고 며칠 안에 한 공습에서 발도 붙이지 못해본 플레이어들이 즉시 누군가 힘들여 만든 장비를 잘 장착하였고, 그 장비들은 몇 달 동안 게임에서 힘든 도전들은 직면해서 해낸 것들이었다.

플레이어들은 공명하게도 화가 났었다. : 왜 당신은 그저 다음 공습이 있을 판을 기다려 이전 계층 내용을 통한 자신의 방식으로 공습을 사들이지 않느냐? 블리자드는 한 두 달 후에 모두에게 성취품을 나눠줄 것이면 성취의 의미가 뜻하는 게 무엇이란 말이나?

블리자드는 공정성의 딜레마에 직면하게 되었다. : 새로운 시스템은 공습에 노력을 들인 공격자들에게 공평하지 않은 것이었다. 그러나 옛날 시스템은 가끔 플레이를 즐겨 공습을 해보지 못했거나 시간과 노력을 들일 수 없었던 플레이어들에게 불공평한 것이었다.

그 문제는 바로 공습 장비의 진보였다. 와우(Wow)게임에서 공습 장비 진보가 시간을 기초로 하기보다는, 기술을 기초로 사용하였던 것이다. 전체 세트의 공격 장비를 갖는 것은 당

신이 공습에 많은 시간을 투자했다는 의미가 아니며, 그것은 그러한 공격 보스들을 극복하기에 충분한 훌륭한 플레이어라는 의미이다.

그것은 또한 사회적 위치를 표시하는 것이다. 그러한 어려운 도전들을 극복할 수 있기 위해 함께 일할 능력 있는 그룹에 일부가 된다는 뜻이었다. 그리고 바닐라 와우(Vanilla Wow)를 통해 논쟁이 된 것은, Burning Crusade(불타는 십자군)의 대부분에서, 공습 장비는 아주 인상적인 사회적 위치를 나타내는 상징물이었다.

그런 신분을 나타내는 상징물은 특히 가치 있는 것으로 매우 얻기가 어려운 것이다. 만약 당신이 온라인에서 15달러에 기사작위(Knighthood)를 구입한다면, 타이틀 “Sir”는 더 이상 신분을 나타내는 상징물이 되지 못한다. 블리자드가 했던 것은 모두가 이런 신분 상징물을 가질 기회를 가져야 한다는 생각이었다. 그러므로 신분 상징물야 가지는 매우 귀한 가치를 파괴한 것이었다. 기본적으로 그것은 여왕이 국제적인 텔레비전에 나와서 “모두를 위한 기사 작위를 !”하고 발표하는 것이다.

여전히, 공습의 내용은 생산해내기가 매우 비싼 것이다. 그리고 논쟁적이게도 어떤 MMORPG에서도 가장 재미있는 내용 중에 일부이다. 그것은 블리자드가 더 많은 공습을 즐길 수 있는 능력있는 게임 플레이어를 원하는 완벽성을 만들게 하였다. 블리자드는 다른 방식으로 신분적 느낌을 얻도록 노력하였다. 장비를 얻는 것 대신에, 성과물에 신분을 묶어두려 하였다. 블리자드는 공습을 직면한 사람들에게 “평범한”(normal) 그리고 “어려운” 모드(hard mode)를 추가하였고, 모든 어려운 도전들을 완수한 플레이어에게 희귀한 마운트(mounts)를 보상하였고, 그것은 성취를 꾸며주는 것이었다.

이론적으로, 이것은 잘 작동 되어진다. 그리고 실전에서도, 아마 잘 되었다. 나는 확실히 나의 에 만족했다. 동시에, 나는 울두아르(Ulduar)이후에 어려운 모드(hard mode)로 가중하는 내 자신을 발견하였고, 평범한 모드(normal mode)에서 리치 킹과 싸운 후에 와우(WoW)를 그만두게 되었다.

나는 롤 플레잉 측면, 즉 도전에 대한 흥미 때문에 롤 플레잉 게임을 즐긴다는 사실을 알았고, 보스와 싸우는 어려운 모드를 성취하는 인위적이고 기괴한 도전을 하는 것이 아니다. 비록 보상을 기초로 한 새로운 성취가 공평하였다지만, 그러한 보상품들은 성취를 해내는데 내가 흥미를 갖게 하는 것은 아니었다.

매스(Masse)엔터테인먼트 사가 TERA 게임으로 인해 문제에 직면한 것은 와우(Wow)게임에서 또다른 괴물이 나온 것이었다. 그 직면한 문제는 모두에게 간단히 장비를 나눠주는 가능성이었고 장비를 교환 가능하게 만드는 것이었다. 와우(Wow)는 희귀한 물건이 교환될 때 발생하는 상황에 대한 좋은 예가 되지 못한다. 와우에서는 모든 것의 가치가 교환이 불가능하기 때문이다. 대신에, 또 다른 아시안계 MMORPG인 마지막 환상 (Final Fantasy XI)에서는 교환의 공정성에 관한 어느 정도 통찰력을 발산하였다.

마지막 환상 (Final Fantasy XI)는 어느 특정한 지역에서 드물게 나타나는“악명 높은 괴물

들”(notorious monsters)이란 특징을 갖고 있고, 이 괴물들을 죽였을 때에 희귀하고 가치 있는 장비나 기능이 담긴 물건을 떨어뜨린다. 마지막 환상 (Final Fantasy XI)에서 나오는 장비는 결합하는 것이 아니어서, 교환도 할 수 있을 뿐 아니라, 다시 사용할 수도 있고 여러 번 교환도 가능하다. 잠재적으로 많은 플레이어들에 의해 사용되고 재사용되는 것이다. 만약 어떤 플레이어가 이러한 희귀 아이템 중에 하나를 갖기를 원한다면, 그들은 기본적으로 두 가지 선택을 할 수 있다. 우선 괴물을 죽이고 스스로 아이템을 갖거나, 그 아이템을 사들일 충분한 돈을 저축하는 것이다. 흥미로운 것은, 판매하는 매우 많은 가치 있는 아이템들이 존재하기 때문에, 마지막 환상 (Final Fantasy XI)에서 돈이 매우 가치 있고 의미 있는 것이 되었다.

이런 귀한 아이템을 하나 사기 위한 사실 충분한 돈을 버는 것은 하찮은 임무가 아니었다. 사실 괴물을 직접 죽이고 스스로 아이템을 구하는 것보다 더 도전적이고 힘든 일이 될 수도 있었다. 그래서 그 아이템을 얻어내는 여정이 어떠했었던지 간에, 그것은 하나의 성취가 된다. 그리고 (RMT활동에 의한 조정을 무시한다면) 양쪽의 여정 모두 근본적으로 공정한 것이었다.

그래서 브라이언 녹스(Brian Knox)가 플레이어의 성취감에 대해 염려했을 때, 아이템을 사든지 안 사든지 상관없이, 그 근심은 어떻게 이러한 아이템을 시장에 소개해야 하는 방법에 대한 고민이었을 것이다. 만약 이런 아이템들이 시장에 넘쳐나서 사소한 것이 된다면, 즉 와우(Wow)게임에서 그랬듯이, 그러면 플레이어들은 그 아이템을 사는 것에 대해 성취감을 전혀 느끼지 못할 것이고, 그 아이템을 얻는 것은 플레이어로부터 성취감을 더 나아가 파괴하는 것이 될 것이다.

한편, 만약 그런 아이템들이 시장에서 NPC벤더에 의해서 라기 보다는 플레이어의 성취를 통해 조심스럽게 소개된다면, 나는 성취감은 유지될 것이라 생각한다. 왜냐하면 그 아이템을 파는 플레이어는 가격을 정할 수 있고, 그 가격이 도전에 영향을 곧 줄 것이고, 그리하여 그 아이템의 가치는 유지 될 것이다.

MMORPG 게임에서 공정성의 개념을 요약하자면, 실력을 연마하는 것과 순수히 시간을 기초로 진보하는 메커니즘은 진보의 가치와 진보를 통한 성취감을 하찮게 만들어 버린다. 이러한 경우에, 공정성의 개념은 의미 없는 것이 되고 누군가 진보에 시간보다 돈을 썼을 때 아무도 진정으로 신경 쓰지 않는다.

그러나, 성취물이 기술을 기초로 했을 때는, 그러한 미리 뛰어넘기를 하는 행동은 매우 짜증나게 하는 것이 된다. 공정성을 유지하는 최선을 위해서는, 기술을 기초로 한 진보를 선회하는 것을 피하고, 진정으로 이기는 것이 아닌 와우(Wow) 공습의 뒷에 자신을 빠뜨리지 않는 것이다.

공정성은 “넓고 평탄한(Wide and flat)” 게임 설계 안에서 최선으로 유지된다. 공정성은 플레이어들이 가능한 방해물 놓는 도전적인 한 셋트를 넓게 만들고, 가능한 스스로 안에 감히는 이러한 도전들 유형의 도전을 유지하게 한다. 열린 시장 안에서 보상을 교환하는 것을

통하여, 플레이어들에게 “교환”을 하게 허락하는 것은 자신의 성취감에 도전하게 한다.  
가능한 많은 도전자들이 접근할 수 있는 많은 도전이 존재하는 한, 바로 임무를 완수하는  
것을 희망하는 이들에게 완수할 기회가 주어지고 원치 않는 사람들에게는 아이템을 교환할  
수 있는 기회를 보장하기 때문에, 그것은 완전히 공정하고 수인 가능한 것이다.