



The F-Words Of MMOs: Faucets
MMO에서 F로 시작되는 말 : 수도꼭지(Faucets)

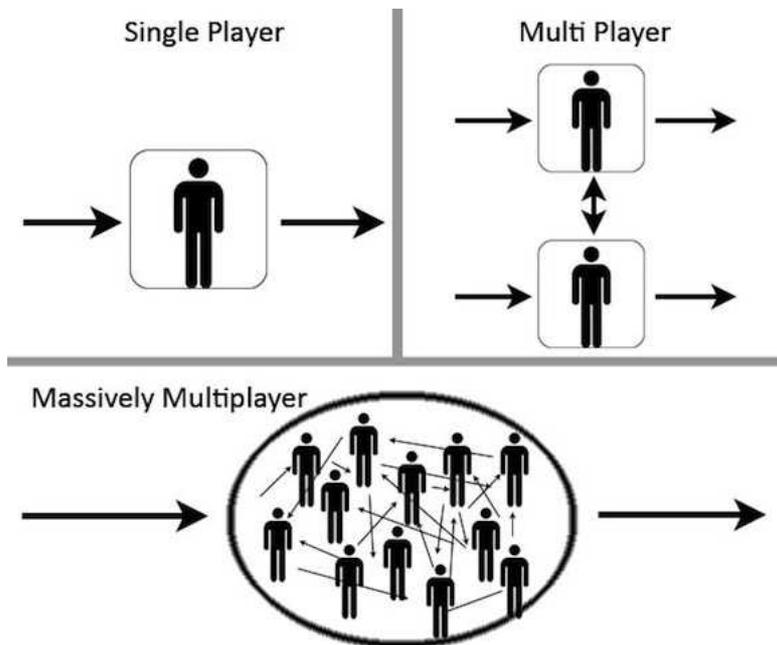
작성자: 사이먼 루드게이트 Simon Ludgate [Game Design, Social/Online]
가마수트라 등록일 2011년 7월 21일

[이번에는, 세 개의 시리즈 중에 두 번째 부분에 해당하는 MMO 경제 전문가 사이먼 루드게이트가 수도꼭지(Faucet) 개념에 대하여 조사하였다. 자금이 게임으로 들어오는 방법과 다시 되돌아 나가는 법, 건강한 게임 경제에 진정으로 중대한 것에 관한 놀라운 발견을 밝힌다. 먼저 여기서 시리즈의 1편인 공정성(Fairness)에 관해 읽어볼 수 있다.]

세 개의 시리즈에서 첫 번째 부분에서는, 나는 MMORPG(대규모 다중 사용자 온라인 롤플레잉 게임) 경제에서 공정성(Fairness)의 문제에 관하여 특히 인 게임 시장에 매매 도구에 관련된 (픽업하는데 묶을 수 있는 잠금 장치에 비교되는 것) 설명하였다. 두 번째 부분으로, 이번에는 또 다른 MMORPG 의 F 단어인 Faucets(수도꼭지)를 설명하고자 한다.

첫 번째 부분에서는, 울티마 온라인 크리에이터 리처드 게이엇(Richard Garriott)이 일인용 게임 플레이에서 개발자는 플레이어가 돈을 얻도록 설정하는 비율을 정하고 있기 때문에 어떻게 경제를 통제해야 할지에 관해 이야기 하였다.

멀티플레이 게임에서는, 이러한 제한은 플레이어들이 그들이 플레이를 함께 할 다른 플레이어들을 선택할 수 있기 때문에 여전히 대부분 유지되고 있다. 그러나, MMO게임에서는, 당신이 원하든 원하지 않든 모든 사람들과 플레이를 할 수 있기 때문에, 원도로 나가야 한다. 기본적인 경제적 구조가 다음과 같이 보여지고 있다. :



이러한 점들은 게임의 MIMO 모델을 서술하고 있다. 자금이 들어가고, 자금이 나가는 수도꼭지와 배수와 같은 것이다. 한편 일인용 게임 플레이어에게는 관리 통제하기가 꽤 단순하지만, 이러한 돈의 흐름은 MMORPG에서는 심각하고 이해하기 힘든 문제로 남아있다. 많은 개발자들은 경제 파괴적인 인플레이션으로 고통 받지 않으려고 그들의 게임에서 화폐의 생성과 파괴하는 균형을 맞추는 것을 노력하는데 집중하고 있다.

“이 수도꼭지는 지속되는 현금의 유입으로, 마치 퀘스트(quest)를 완수하거나 괴물을 죽이면 얻을 수 있는 금과 같은 것이라 할 수 있다.” 라고 엔씨 소프트 에이온(NCsoft's Aion)의 경제를 논의하면서, 랜스 스타이츠(Lance Stites)는 설명하였다. “그런 자금유입은 배수구가 없이 튜브에 계속해서 채우는 것으로, 인플레이션은 극심하게 되어질 것이다. 즉, 새로운 플레이어가 들어가기도 전에 창조되어진 세계는 이미 어려운 세계가 되어 질 수 있다.”

인플레이션과 관련된 문제점은 “인플레이션”이란 용어 자체를 이해하기 어렵다는 점이다. 위키피디아(Wikipedia) 잘 믿는다면 설명이 명쾌하다.- “그것은 ‘인플레이션’라는 용어를 본래 순환되는 돈의 양의 증가로 나타내고 있다. 그리고 어떤 경제학자들은 여전히 이러한 방식으로 그 단어를 사용하고 있다. 그러나 오늘날 대부분의 경제학자들은 ‘인플레이션’이란 용어를 가격수준이 증가하는 것으로 관련이 있다고 하고 있다.”

그러므로 우리는 이 두 가지 뚜렷한 용어를 사용할 필요가 있다. :

가격에서의 증가는 상품의 가격이 상승한 것을 뜻하고 있다. 이것은 즉, 만약 NPC 벤더는 말 한 마리를 300G로부터 그의 가격을 400G로 바꿨다거나, 10G에서 15G로 말을 경매하는데 포션(potions)의 묶음의 평균가격이 변화한 것으로, 가격 인플레이션이 발생한 것을 말한다.

돈 공급에서의 증가는 유통하고 있는 돈의 양을 의미한다. 만약 당신의 게임 서버에 금의 총량이 1000G가 어제 있었고 1100G가 오늘 있다면, 자금의 공급 인플레이션이 발생한 것이다.

현실 세계에서는, 이러한 경향은 손에서 손으로 건네주는 것이다.(‘경향’에 크고 무서운 면책조항을 포함하였다.) 당신의 정부가 일 달러 지폐를 인쇄하는 것을 그만두었고, 돈을

지불하기 원하는 모든 것에, 2달러 지폐를 인쇄하기 시작하였을 때, 당신의 연봉은 5만 불 (\$50k)는 더 이상 삭감되어질 일이 없다는 것을 당신도 알 것이다.

사회에서 상품과 서비스의 고정금액은, 무엇인가의 가격으로 그 사회에서 총 재산의 고정비율이기 때문이다. 만약 전체 사회는 빵 100개 덩어리가 100달러 인화이면 각각의 빵은 1달러의 가치인 것이다.(그리고 말도 안 되는 가정이긴 하지만, 유일한 상품과 서비스라고 가정하였을 경우이다.)

가능한 당신이 100달러 지폐를 많이 인쇄하여, 각 개의 빵이 2달러의 가치가 되게 하겠다고 해보자. 그것은 돈을 인쇄하는 사람에게는 좋은 거래가 되지만, 1달러를 소지하고 있는 모두에게는 빵 한 개의 가격이 절반이 되므로 나쁜 거래가 되는 것이다.

그러나 이것은 게임에서는 사실이 아니다. 즉 다음과 같은 큰 이유에서 그러하다. :

비디오 게임에 있는 “사회”에서는 상품 또는 서비스의 고정된 금액은 없다. 실제 세계에서는, 오로지 경작할 풍부한 땅이 있고, 채굴할 철이 많이 있고, 퍼낼 기름도 충분히 많이 있다. 게다가, 당신은 재권을 가지고 있는데 그러한 자원을 획득하는 것을 불특정한 임의의 사람들이 방해하고 있다.

그러나 게임의 세계에서는 그러한 진실이 존재하지 않는다. 자원의 양은 무한하다. 플레이어들이 모은 자원이기 때문에 그들은 모은 것의 점수를 지키려고 할 뿐이다. 그래서 게임에서는 당신이 무엇을 원할 때마다 그것을 살 수 있는 것은 아니고 대신에 당신 스스로 그것을 얻으려 갈 수는 있다.

대부분의 사람이 어디에서든 돈을 내지 않고서 빵 덩어리를 얻을 수 없기 때문에 (사람들이 품치지 않는 가정 하에)인플레이션은 실제 세계에서는 문제가 된다. 그들은 단지 자신의 밀가루를 농작할 수 없고, 그들의 빵 뿐만 아니라 도구도 만들 수 없다. 현실 세계에서는 생산의 제한된 수단이 있기 때문에, 실제 사람들은 빵을 구매해야만 한다.

현실 세계에서는, 빵은 나무에서 자라는 것이 아니고 고블린(도깨비)에게서 뚝 떨어지는 것이 아니다. 그러나 비디오 게임에서는, 그렇게 할 수 있다. 비록 여기서는 가벼운 비유로 끌어내고 있지만, 비디오 게임에서는 플레이어들이 게임을 제대로만 하고 있다면, 무한한 수의 빵들이 존재하고 모든 플레이어들은 그것을 수집할 수 있는 권리를 갖는다.

게다가 수집 및 공예에 대한 무한한 자원 이외에, 비디오 게임 NPC 업체도, 그들이 판매하는 제품을 무한히 공급 수 있다. 당신이 사고자 하는 빵 아이콘에 대고 당신이 마우스 오른쪽 단추로 몇 번을 클릭 하든지, 거기에는 또 다른 빵 덩어리가 항상 존재할 것이다. 그리고 더 좋은 것은, 그 가격은 결코 변하지 않는 것이다. 당신이 빵을 몇 개를 사든지 상관 없이 그 가격은 결코 상승하지 않는다.

이것은 그 가게에 모든 상품에 가능한 **고정된 천장 가격(fixed ceiling price)**이 존재한다. “천장 가격”은 고급 경제 용어로 “그 가격은 이것보다 더 높지 결코 올라가지 않을 것이다.”라는 의미를 갖는다. 그래서 게임 경제에서는 어떠한 일이 벌어진다 해도, 플레이어는 항상 최소한 그 가격으로는 그 상품을 구입할 수 있을 것이다.

마찬가지로, NPC 업체는 플레이어들로부터 마음대로 고물(junk)을 살 수 있는 무한한 양의 돈을 가지고 있다. 무슨 일이 있어도, 개발자가 플래그(devs flag)가 그 물건에 판매 가격을 정하는 한, NPC 업체는 그것을 어느 만큼의 수량으로 구입할 것이다. 만약 당신이 판매할 가죽 슬리퍼를 수억 개 가지고 있다면, 그 NPC 업체는 그것을 살 현금을 가지고 있다 (비록 그 업체가 모두 살 것이라고는 상상하지는 않지만 가정하자면 그렇다.) 즉 이것의 의

미는, 모든 상품은 NPC 업체에게로 판매할 수 있어야 한다. 그리고 거기에는 그 상품에 대한 **고정된 바닥 가격(fixed floor price)**이 존재한다. 이 용어가 “ 그 가격은 이것보다 더는 하락하지 않을 것이다.” 라고 말하는 고급 경제용어라는 것을 추측했을 것이다. 그랬다면 잘 맞추었다.

모든 상품들은 고정된 바닥 가격과 고정된 천장 가격을 가지고 있기 때문에, 그 상품의 가격은 플레이어들 사이에서 거래될 때 가격이 항상 그 가격 범위 내에서 되어 질 것이다. 음 ... 그렇지 않을 수도 있겠다. 실제로 그 경제에 대해 알고 있는 플레이어는 천정 가격 이상을 지불하지 않을 것이고, 그 바닥 가격보다 낮게 판매하지 않을 것이다. 그러나 그러한 가격들을 잘 모르는 플레이어들은 그럴 수도 있을 것이다.

이브 온라인(EVE Online)과 같은 일부 온라인 게임들은 이러한 경제에 무지한 사람들을 먹이로 삼는 경제논리도 존재하고 있다. 한편 다른 게임에서는, 특히 위키스(wikis)를 잘 사용하고 매우 잘 이해하고 있는 그러한 사람들이 이런 종류의 경제적 실수를 범하지 않게 플레이어들을 돕는다.

그러므로, 수도꼭지(faucets)에 관한 스타이츠(Stites)의 설명으로 되돌아가면, 인플레이션은 새로운 플레이어들에게 게임을 어렵게 만들 것이라는 그의 우려는 근거가 없는 것이다.

당신의 게임이 잘 디자인 되어진 것이라면, 새로운 플레이어들에게 필요한 모든 중요한 상품들은 바닥가격과 천장 가격이 존재할 것이고, 모든 새로운 플레이어들은 얼마큼의 돈이 순환하고 있는지 상관없이, 혹은 플레이어와 시장 가격에 인플레가 있는지 상관없이, 돈을 벌고 쓸 수 있는 동일한 기회들을 갖게 될 것이다.

예를 들어보면, 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)에서, 플레이어들은 기본적으로 일인용 플레이어 게임으로써 WoW를 다룰 수 있으며, 스스로 탐색하여 스스로 돈을 벌어들이고 벤더에게 스스로 그것을 팔 수 있다.

게임 머니 공급도 옥션 하우스에서 인플레이션도 단독으로 게임을 고수하는 새로운 플레이어의 경험에는 사실 아무런 영향을 끼치지 않는다. 그러나 어느 지점에서는, 플레이어가 경매인을 클릭하게 되면, 그 다음은 어떻게 되겠는가?

여기서 다시 나는 이전에 했던 것을 반복해야겠다. 시간= 돈. 내가 첫 번째 기사(part1)에서 언급했던 것이다. 이제 다시 이것을 이야기 해야겠다. 이것은 모든 경제 실제에 기초로 기본적이고 매우 중대한 진실이기 때문이다.

플레이어가 경매 하우스에서 물건의 가격을 보는 때, 플레이어는 어떠한 선택을 해야만 한다. AH 위에 그 가격에서 그 물건을 사야하거나, 혹은 스스로 그것을 구하러 가야한다. 한 가지 방식은 돈이란 비용이 드는 것이고, 또 다른 것은 시간이란 비용이 드는 것이다. 만약에 한 플레이어가 동등하게 각 각의 두 자원을 지출 동일하게 기꺼이 사용하려는 경우에, 그것들 중에 어느 것 하나는 더 저렴해야만 할 것이다.

: 만약 그 플레이어가 스스로 물건을 얻기 보다 더 적은 시간을 들여서 돈으로 그 물건을 사고자 한다면, 그렇다면 그 플레이어는 그 물건을 구매할 것이다.

실제로, 이것은 현실 세계 경제에도 기본적으로 존재하는 생각이다. 만약 당신이 빵을 사거나 훔치지 않는다면 그 빵을 만드는데 드는 시간은 얼마나 되겠는가? 청구되지 않은 경지를 찾고 싶어 한다면, 그러한 땅은 실제로 가능하지 않을 것이지만, 당신이 할 수 있다고 가정해보자.

그러면 그 땅에서 밀가루를 찾거나 당신의 땅에서 씨를 찾아서 심어서 자라기까지 기다려야

할 것이다. 그러면 그 밀을 수확해야하고 그것은 직접 해내기는 매우 어려울 것이다. 아마도 당신은 도구로 쓸 어떤 나무나 돌, 장비를 찾을 것이다. 그리고 나면 당신은 밀을 밀가루로 갈아야 하고 또 다른 성분을 찾아야 한다. 그리고 당신은 빵 한 개 만드는데 수주에서 일 년까지 걸릴 것이라는 것을 빨리 깨닫게 될 것이다.



그러나 일단 당신이 빵을 만드는 실제적 기술에서 과정을 소유하고 있다면, 단순히 빵 한 개가 아니라 많은 빵을 만들어 내는 것도 수비다. 사실, 당신 스스로 먹을 것보다 훨씬 더 많은 빵을 쉽게 만들 수 있다. 여기서 요점은 즉, 많은 빵 덩어리를 만들고 거래하는데 시간이 걸린다는 것이 단순히 몇 개 빵 만들려고 모든 것을 직접 하는데 시간이 걸린다는 것보다 훨씬 이치에 맞는 것이다.

그리고 만약 그런 일이 일어난다 해도, 당신이 하는 것에 더 전문화된 사람들이 더 많이 있고 더 많은 사람들이 거래를 이미 하고 있으며 더 효율적인 생산이 존재하고 있다. 그래서 만약 밀을 만드는 전문성을 가진 한 사람을 가지고, 밀가루로 만드는 전문성을 가진 사람도 가지고 있고, 빵을 굽는 전문성을 가진 사람도 가지고 있다면, 그렇다면야 나는 당신이 이미 많은 게임에서 세 단계의 정비사를 보았다고 확신한다.

그렇지만 아직은, 당신이 MMORPG에서 자주 벌어진 것을 아마 보지는 않았을 것이다. 대부분의 MMORPG에서 대다수의 활동들은 매우 독립적이고 자기 스스로 충분히 해내도록 설계되어져 있다.

이러한 게임들의 대부분은 당신스스로에게 모든 것이 가능하게 만들지 않는다. 많은 게임들이 당신 모든 것을 스스로 하게 요구한다. “그렇다. 단 일초만, 내연금술 알트(alchemy alt)로 약초를 우편물로 보내서 엘릭시르제(elixirs불로장생약)를 우편으로 받았으면” 라고 WoW 에서 어떤 사람이 얼마나 많이 말했을 런지 알 수 있다. 모든 사람이 모든 것을 다했었다. 다른 플레이어와의 거래는 효율성이 있는 경로가 아니다.

그것은 부분적으로는 이러한 게임들이 자원을 수집하는 시스템을 설계하는 방법 때문에 그렇다. 대부분의 MMORPG에서는, 자원을 수집하는 것은 대체로 노드(nodes)를 클릭하는 주변을 돌아다니거나 괴물을 죽여서 임의로 떨어지는 하나의 성공이나 실패를 주는 이벤트이다.

가장 중대한 것은, 소비된 시간과 수집된 자원은 하나의 선형관계이다.: 만약 한 시간에 20 허브를 순이익을 올리면, 당신은 두 시간에 40 허브를 얻을 것이다. 이것은 노동력의 결과가 극적으로 추가적 잔업으로 상승될 수 있는 “실제 세계” 수확과는 매우 중요한 차이라고 할 수 있다. 백일 동안에 하루에 한 시간을 소비하는 것은 밀가루 10 파운드의 순이익을 얻는다고 하면, 8시간을 백일 동안 투자하면 10,000을 순이익을 올릴 수 있을 것이다.

MMORPG에서 큰 차이는 바로, 한 가지 종류의 자원을 수집하는데 전문성을 기르는데 당신의 시간을 소비하는 것은 일반적인 수집가가 되는 것보다 더 효율적이지 못하다. 사실, 이와 반대로, 동시에 다양한 자원들을 수집하는 것인 한 가지 종류를 수확하는 것보다 훨씬 더 효율적이기 때문이다.

그리고 경제 원칙에서 꼬여있는 것을 정말로 던져버린다면, 당신은 처음에 얻으려고 설정했던 것보다 더 많은 자원들을 수집하는 결론을 더 자주 경험하게 된다. 기본적으로, WoW와 같은 MMORPG에서 수확하는 것은 너트, 과일, 너겟, 산 동물, 진보된 기술의 한 조각을 계속 해서 집어 올리는 농부와 같고, 밀가루를 수확하려고 시도하려는 동안 그의 부대 안에 마술의 가공품이 튀어 들어오는 것이다. 그것은 황당하게도 전문성 있는 노동력이 가치가 있는 실제와는 완전히 반대가 된다.

만약 당신이 당신의 게임에 현금이 넘쳐나는 ‘수도꼭지(faucets)’를 우려한다면, 다른 자원이 나오는 수도꼭지도 심각하게 살펴보아야 할 것이다.

플레이어가 수확한 것을 팔기 위해 마을에 돌아갔을 때 벌어질 일을 생각해 보라. 그리고 길 따라 떨어진 물건들을 모두 줍게 할 것인가? 이 모든 물건이 다른 누군가에게 중요하지만 그것을 수집한 사람에게 필요치 않은 것일 수 있다. 그러면 그들은 그 물건을 수집하지 않으려 할 것이다. 그들의 주머니에서 버려질 종류가 될 것이다. 그래서 옥션 하우스로 가서, 그 물건의 현재 가격을 살펴보고 그 가격을 깎아 내릴 것이다. 왜? 그것은 간단하다. 그들은 단순히 그 고물을 빨리 처치해버리고 싶어 하기 때문이다. 그것은 고물이다. 당신이 불량식품을 가지고 하는 행동은 제거하는 것이다.

많은 MMORPG에서 실제 수도꼭지는 현금을 떨어뜨리지 않는다는 사실이 밝혀졌다. 그게 전부다. 그리고 그 결과는 인플레이 된 가격이 아니다. 사실은 매우 반대의 상황이다. 모든 경쟁이 오픈 마켓에서 고물들을 내리려 하기 때문에, 가격은 바닥 가격에 가깝도록 디플레 되었다.

어느 지점에서는 다른 플레이어에게 그 물건을 팔려고 시도하는 것보다 그냥 판매인(vendor)에게 고물을 주는 것이 더 싸고 편리하다. 그것은 해당 항목이 시장에서 포화되었으며 바닥으로 가격이 내려가고 있다는 좋은 징조이다.

이것이 때때로 발생하므로, 통화 수도꼭지는 전혀 이슈화 되지 않는다. 게다가, 그러한 수도꼭지는 이미 존재하고 있다. 대부분의 MMORPG에서 어느 시점에서, 플레이어들은 괴물을 죽이는 것과 같은 스스로에게 돈을 생산해내는 활동을 하는데 헌신할 수 있다.

왜냐하면 플레이어들은 자금 공급을 통제하기 때문에, 그들이 이미 수도꼭지가 가는 길을 열어두고 시장에 통화가 넘쳐나게 하고 있다. 그렇게 하는 것을 방해하는 유일한 것은 시간이다. 어느 시점에서는 그들은 다른 것을 하는 데 시간을 쓰는 편이 더 낫다.

만약 시장이 완전히 디플레(수축) 되어지면, 플레이어들은 자원을 수집하는데 시간을 쓰는 것이 좋을 것이다. 그러나 대부분의 MMORPG 게임에서는 그런 상황이 되지 않을 것 같다.

더 큰 문제는 플레이어들이 게임 밖에서 그들의 시간으로 더욱 사용할 때이다. 그림을 그려 보자. 무엇인가 하려는 사람이 있는데, 그것을 하려는 자금이 현재 없고, 그것을 위해 돈을 모으는데 시간을 쓰길 원치 않는다. 왜? 그들의 시간은 제한되어 있기 때문이다. 그리고 시간이 제한되었을 경우, 그것은 훨씬 더 많은 가치를 가지고 있다.

이것이 골드(gold) 농업이 들어오는 곳이다. 골드 농업은 궁극적인 수도꼭지이다. : 당신은 금을 얻기 위해 시간을 할애하는 사람들에게 진짜 돈을 지불한다. 최소한, 이론적으로는 그렇게 작동하고 있다. 골드 농업에 관한 한, 두 가지 기본적인 사실이 존재한다. :

- 플레이어와 게임을 만드는 사람들은 골드 농부들에게서 똑같이 고통을 받는다.
- 플레이어와 게임을 만드는 사람들은 골드 구매자들에게서 똑같이 고통을 받지 않는다.

그 플레이어들은 골드 농부로부터 고통 받는 것을 부인할 수 없을 것이다. 혼자 스팸 받는 것은 많은 온라인 게임에서 끔찍한 것이다. 골드농부들은 또한 그들이 확대할 수 있는 공격들을 찾고자 노력하고 있고 그들 중에 많은 사람들이 다른 플레이어들이 게임하는 것을 휘방하고 있다. 만약 그들이 다른 플레이어들로부터 돈을 받는 것이 게임 세계에서 하는 것보다 훨씬 쉽다면, 골드 농부들은 또한 인-게임 경제에 파괴적인 영향을 깊이 줄 수 있다. 그들은 또한 판매하기 위한 더 많은 금을 자신의 금고에 빨리 채우기 위해서 플레이어들의 계좌를 해킹해서, 가치 있는 모든 것을 떼어내 버린다.

게임 개발자들과 발행자들은 또한 그러한 골드 농부들로부터 고통을 받는다. “만약 당신이 세상에서 다른 종류의 사기 같은 것이 존재하는 것을 이야기 하고 있다면, 개발자와 발행자로서 우리가 가장 우려하는 사기의 종류는 실제 신용카드 사기이다.” 라고 스캇 하츠맨 (Scott Hartsman)이 말했다.

그는 현재 트라이온 월드즈 (Trion Worlds)에서 Rift의 제작책임자를 맡고 있다. “당신은 평판이 좋지않은 황금 사이트(gold site)에 가서 금을 매입하고, 그들은 ‘고맙습니다’ 하고 당신에게 금을 배달하고, 당신의 신용카드 번호를 판매하거나 당신의 카드를 사용해서 계좌 등록을 시작한다.”

“이것은 사람들이 웃고 갈 그런 종류의 일이다. ‘아, 나는 절대 그럴 일 없어.’ 아니다. 그런 일이 발생하고 있다. 그런 일은 쉽게 발생한다. 내가 삼사년에 걸쳐서, 얼마나 많은 돈을 마스터 카드와 비자 카드사에 벌금을 지불해야 했는지를 게임회사에 있는 책임자에게 물어보았다. 왜냐하면 사기 때문이었다. 그러한 일은 많이 발생한다. 그러한 벌금은 더 좋은 게임을 만드는데 들어가야 하는 돈이었다. 그 대신에 그들은 세상에 있는 사기꾼들과 싸우는데 돈을 들이고 있다.”

그래서 골드 농부들이 나쁜 것은 자명하다. 그렇다면 골드 구매자들은 어떠한가? 일하지 않고 큰 금덩어리를 받은 것은 나쁜 일인가? 나는 그것이 문제라고는 생각하지 않는다.

“한 백만장자는 보상으로 받는 캐릭터 때문에 그 경험을 날려버리거나 심지어 그들의 친구의 첫 번째 레벨 캐릭터를 날려버린다.” 라고 터빈(Turbine)의 크리에이티브 디렉터 카델 커(Cardell Kerr)가 말했다. “ 나는 내 친구들과 주로 플레이를 하기 때문에, 나는 오늘의 게임 공간에서는 괜찮다.” 대부분 생각한다.

“MMO 또는 FPS 또는 두 가지 중에 몇 가지 이상한 조합이 있든지 없든지 간에, 우리는 게임에 로그인할 때와 장소를 정해야 하고, 내가 내 친구들에게 가서 함께 어울려 놀길 원한다.

왜냐하면 바로 그 사실 때문에, 그리고 오늘날 그것이 내 생각에 중요하다고 여기는 그 경

험 때문에, 나는 그 경험이 내가 들이는 돈에 대해 보상한다고 여기며, 매순간에 기초로 창출하는 돈이란 측면에서 아마도 그 풍차에 대해 애를 쓰고 있는 것이다. “

나는 여기 매우 단순한 비유가 있다고 생각한다. 만약 누군가 로그인해서 그들의 친구에게 큰 금 덩어리나 장비를 건네준다면, 당신은 불공평하다고 생각하다고 생각 하겠는가? 아마도 그렇지 않을 것이다. 심지어 “불공평” 하게 이 사람이 한 친구가 있는데 그들을 도와주고 있고 당신은 그렇지 않은 상황이어도, 그 “불공평한” 논쟁은 골드 구매자에게 역시 적용되지 않는다고 여겨진다.

그래서 만약 금을 “받는 것” 은 괜찮지만 금을 “파는 것” 은 나쁜 일이라면, 해결책은 무엇일까? 그것은 아주 간단하다. MMO 마케터들은 그들의 돈을 팔아야 한다. 그리고 이렇게 하는 것이 바로 나의 친구들이 핵심적으로 경제에 마침내 들어가는 것이다.

기억하라. 이미 무한한 황금 수도꼭지는 넓게 열려 있고, 플레이어들은 그들의 그 아래서 양동이를 들고서 기다리고 서있으며 그것이 채워지길 기다린다. 오로지 차이점은 기다리는 시간이 짧아지는 것이다. 당신이 하고자 하는 일은 수도꼭지가 더 빨리 흐르도록 만드는 것일 뿐이다.

이것은 사람들이 두려워하는 곳에 있다. 가격은 올라갈 것이다.! 사실 그것은 아주 나쁜 일이 아니다. 진실로. 가격이 바닥으로 곤두박치기 하는 순간에 기억하라. 그러한 상품에 수요가 있는 것 보다, 이미 임의의 탐험으로 얻을 수 있는 더 황금생산이 있다. 왜냐하면 모두가 거기서 또 모험하는 공연을 벌이고 있기 때문이다. 일부가 금 구매자가 되는 것은 성가신 모험자들이 마을로 다시 가져오는 고물들을 처리하는 것을 돕는 것이다

진짜로 염려하는 것은 바로 그런 플레이어들이 옥션 하우스에서 사들이는 것들이다. 가격을 올리는 것들이 무엇일까? 대체로는, 가격을 많이 실제로 올리는 아이템들은 인플레이션을 줄 수 있는 우려가 되는 아이템들이다. 이미 금지적으로 비싼 희귀한 특별한 아이템들이다. 그래서 금지적으로 비싸서 골드 농부들로부터 금을 사서 즉시 그것들을 사고자 할 것이다.

여기서, MMORPG에서 또 다른 방법은 실제 삶과는 극적으로 다르다. 실제 삶에서는, 진정으로 훌륭하고 귀한 물건을 생산하는 것은 보통 엄청난 작업의 결과와 시간과 창의적 영감의 결과이다. 그러나 MMORPG에서는, 오른쪽 마우스를 클릭을 번쩍이면서 내는 결과이고 일억 명중에 하나가 임의로 전리품 생산자가 되어서 보라색 이름으로 결과를 내는 것에 불과하다.

문제는 현실에서는, 사람들이 그 물건을 만드는 쪽으로 일할 수 있다. 당신이 달성할 때까지, 가장 큰 걸작을 그릴 것이며 그것을 그리는데 너 자신을 설정하여 노력할 수 있다. 이렇게, 당신은 우연히 환상적인 교향곡을 작곡하거나 암 치료법을 발견하는 것과 같이, 그렇게 다른 훌륭한 작품을 만들어 내는 가능성을 뜻하는 것이 아니다. 그러나 MMORPG에서는 그 모든 것이 임의적 우연적인 것이다. 10개의 퀘스트 쥐를 죽이다가 일곱번째 쥐를 떨어뜨리면서 당신 인생 최고의 서사시적 장비에 걸려 넘어질 수 있다. 그리고 당신은 원해서 최대를 먹고 싶어 해도, 그걸 얻기 위해 노력하는 자신을 설정할 수 없습니다.

이러한 상품들의 임의성은 이미 가격에서 매우 휘발성을 띄고 있다. 골드 농부들은 자주 이러한 것들을 옥션 하우스에 나타났을 때 낚아채서 매우 높은 가격으로 얻기 어려운 상품으로 리스트에 다시 올린다. 실제로 그 상품들을 사는 방식은 골드 농부들에게서 금을 구매하는 법 밖에 없는 것이다. 이것은 사악하게 효율적인 순환으로, 사람들이 진정 원하는 것이 금이 아니라 빛나는 서사적 물건, 즉 진짜 돈이 되는 것으로 전환시키기 위한 것이다.

MMORPG 게임에서는 진보의 의미로써, 수도꼭지와 배수구를 고치는 방법은 개발자가 장비(equipment)에 관한 개념을 없애는 것이다. 대신에, 장비같이 장비- 즉 사용되어지고 교체

되어야 할 어떤 것으로 취급해야 한다. 아이템을 다시 질적 저하시키는 것은 그 아이템을 잃는 것이다. 정기적으로 플레이어들이 사고 싶어하는 아이템으로 만들어야 한다. 그것들을 구입할 수 있는 가격의 평범한 것으로 만들어야 한다.

이 모든 것들은 현대 MMORPG 게임에서 가장 거대한 결점 중에 하나로 향상되어 질 수 있다. : 크래프팅 시스템(crafting system : 수공예를 만드는 시스템)

이브 온라인(EVE Online)의 강력하고 안정적인 경제는 그것의 경제적 기반 때문뿐만 아니라 크래프팅 시스템(crafting system)이기 때문에 매우 강력한 것이다. 이브에서는 모든 것이 만들어져 있다. 이브에서 모든 것은 쉽게 날려버리고 잃어버릴 수 있어서 대체되어질 필요가 있다.

이브(EVE)에서 항상 모든 사람들이 누군가로부터 무엇을 얻기를 원하기 때문에 자금은 흐른다. 바로 이점이 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)와 같은 MMORPGs 테마파크의 디자인 철학에서 거대한 차이이다. 이 게임에서는 결코 다른 사람에게서 무언가를 얻을 수가 없기 때문에, 누구도 다른 사람으로부터 무언가를 얻으려 하지 않는다. 와우(WoW)에서는, 가치의 모든 것은 결합시킬 수 있는 것이다.(Bind on Pickup) 당신은 스스로 모든 것을 구해야만 한다.

한편, 게임의 크래프팅 시스템을 플레이어들이 한 가지 역할을 전문적으로 할 수 있도록 격려하게 만드는 것은 그 방정식에 경제적 동기를 많이 부가하는 것이다. 이브에서는, 당신은 광부, 운반인, 수공예자(crafter)을 가지고 있으며 각자가 자신만의 다른 일들을 한다. 또 다른 한편으로는, 게임의 크래프팅 시스템이 충분히 열린 채로 있어서 플레이어들이 모든 면에서 완수할 수 있도록 하는 게 매우 중요하다. 그리고 비효율을 낳는 독점하는 노력이 존재하지 않는다는 것을 보장해야 한다. 이브(EVE)는 그 점에서 여러 문제점을 가지고 있었다. 에버퀘스트 (EverQuest) II 같은 다른 게임들은 훨씬 더 못했다.



에버퀘스트 (EverQuest) II가 발매되었을 때, 그 게임은 크래프팅 시스템이 매우 전문화되어져 있었다. 거기에는 9명의 수공예품이 있었고, 각각의 수공예자들에 의해 만들어진 최종

아이템은 다른 수공예자들에 의해 제작되어진 부품들이 필요하였다. 가끔은 그 부품이 모두 8개였다. 그러나 거의 모든 개별 단계는 최소한 연금술사들(alchemists)에 의해 제작된 하나의 액체(liquid)를 필요했다. 모든 다른 수공예자들이 연금술사들에 의존하는 다량의 창조물은 몇 몇의 연금술사가 그 경제를 연마하여 정지시킬 수 있을 정도로 쉽게 되어져있다.

“2004년에 발매했던 그 게임은 분명히 이후 수년 동안 지속되어 끝난 결과와는 매우 다르다.” 라고 스캇 하츠맨(Scott Hartsman)은 에버퀘스트(EverQuest II)에 관한 자신의 경험에 대하여 이야기할 때, 설명하였다. “우리가 해야 할 많은 것은 수공예(crafting)에 접근가능하게 하는 방법을 전체적으로 관찰하는 것이었다. 그리고 얼마나 그것이 시작하기 힘든지, 그리고 중요한지, 얼마나 많은 힘이 적은 수의 사람들에게 보내져 전체 서버 경제에 집중되었는지를 관찰하는 것이었다.

“그 상호의존성의 수준으로, 그것은 플레이를 해야 하는 매우 복잡한 게임이었다. 이러한 레시피 중에서 어떤 것들은, 최종적인 것을 만들어 내기 전에, 40가지 수공예품을 만들어야만 하는데, 다른 계층을 통하여 40가지 하위부속품들을 만들어야 한다. 그리고 그러한 모든 것들은 다른 사람들에게 의존되었는데, 그들은 효과적으로 전체 서버의 경제를 통제하는 매우 적은 그룹이었다.”

에버퀘스트(EverQuest II)가 발매될 때에 내가 지적했던 가장 큰 문제들 중에서 하나는 중앙집권화 되어진 시장(마켓플레이스 marketpalce) 시스템이 부족하다는 것이었다. EQ2는 결국 망가진 시스템이 되어서, 플레이어들은 나타나는 물건을 위해 여전히 로그인을 해야 할 필요가 있었다. 이브(EVE)와 같은 구매 명령으로 시장 시스템을 통해야 한다면 채워 넣어야 할 필요가 있는 사람들이 액체에 돈을 내는 것을 연금술사가 볼 수 있었다면, EQ2의 상호의존성의 더욱 실행 가능한 것이 되지 않았겠느냐고 스캇에게 물었다.

“ 나는 상호의존적 시스템을 더욱 실행가능하게 만들었을 것이라고 확신한다. 그런데 여기에는 무언가 있다. 크래프팅의 상호의존성과 던전(동굴)의 집단 만들기는 각자가 다른 행동공간에 있다는 유추를 하고 있다. 그것은 사람들이 다른 사람들을 싫어한다는 것이 아니다. 불편함 같은 것을 싫어해서가 아니다. 사실 다른 사람들이 그 세계에서 가장 불편한 것이다.”

나는 항상 수많은 멀티플레이어 게임에서 최악은 바로 다른 플레이어라고 말하곤 했었다.

"그렇다! 오 '우리 모두는 그것이 가시가 있고 재미있기 때문에 그렇게 말하지만, 그것이 사실이다. 그래서 크래프팅(crafting)은 상호 의존성이 똑같다. 누구나의 아이디어를 좋아한다. '아, 이거 정말 심오하다. 여기 모든 종류의 물건이 다있네 “라고 모든 사람들이 생각하면, 그러나 “ 오 기다려봐. 이제 이 물건을 내가 찾을 방법을 찾아야지. ‘그래서 그것같이 더 많은 시스템을 추가하며, 생각하길 더 재미있는 방법으로 더욱 상호의존성 있는 게임을 얻는 멋진 방법이 있다고 할 것이다.

그래서 여기 MMORPG 게임을 인게임 경제에서 성공적으로 만드는 점검 사항 리스트가 있다.

a) 새로운 플레이어를 포함하여 모두가 수집할 필요가 있는 자원이 있음을 명심하자. 이브(EVE)의 더 많은 트리타늄(more Tritanium)! 모델보다는 테마파크 오직 가장 높은 수준의 매트(highest level mats only") 모델을 따라라.

b) 수집이나 수공예하기 등, 한 가지 분야에 전문성을 기르도록 플레이어에게 보상하는 시스템을 만들어서 노동력의 전문성을 갖도록 격려하라. 그리고 또 다른 분야의 전문성으로부터 생산량 출력이 요구하는 다른 전문성을 소유함으로 상호의존성을 장려시켜라.

c) 그러나 플레이어들이 시장 불충분성을 위해 맞추어 변경하기 위해 그들의 전문성을 탈피하려는 것을 불가능하게 만들면 안 된다. 가장 중요하게도, 한 명의 플레이어가 반드시 그

전문성을 바꾸려 하는 것을 불가능하게 해서 안 될 것이다. 이것의 의미는 마지막 환상 (Final Fantasy XIV) 또는 이브 온라인(EVE Online)과 같이 당신이 “모든 사람이 모든 것을 할 수 있다.” 는 시스템을 할 수 있다면, “두 명의 수공예자(crafts)만 있어야 한다!” 라고 하는 와우(WoW) 또는 리프트(Rift)처럼 하면 안 된다.

d) 정확하게 상호작용하는 것이 없이 플레이어들이 거래하는 것이 쉽게 되어있는 시스템을 건축하라. 구매와 판매 명령으로 시장은 플레이어에게 경제적 거래를 하기 위하여, 실제로 먼저 그 명령을 들은 사람을 찾을 필요도 없이, 그들의 욕구를 지시하는 좋은 방법이다.

e) 현금 수도꼭지와 배수구보다 장비 수도꼭지와 소나기를 더 염려하라. 빼낸 현금을 소홀히 하지 말라 그러나 장비 배수구에 대하여 더욱 많은 것을 걱정해야 한다. 결국 모든 사람들이 모든 복사본을 가질 것이고 누구도 그들의 상품을 팔 수 있는 사람은 없을 것이다. 바인딩(Binding)이 포함되지 않는다. 영구적 기어는 제거하라. 기어를 기초로 된 진행도 제거해야 버려라!

이 시리즈의 세 번째이자 마지막 부분에서는 게임 경제의 밖으로 방법을 가서 실제 경제에 대해 이야기할 것이다. 가장 큰 F로 시작되는 단어는, MMORPGs에 관해서 모든 사람의 입술로 무료 재생되어진다. 그래서 내가 올해 캐나다 게임 컨퍼런스에서 프리젠테이션 하는 동안 논의했던 생각들의 일부를 다시 소개하고자 한다. 그리고 추가적인 심층적인 통찰력을 더 소개할 것이다. 계속 지켜봐 주시기 바랍니다!