



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 중 대화 체계(Dialogue System)의 정의 (Defining Dialogue Systems)

Brent Ellison

가마수트라 등록일(2008. 7. 8)

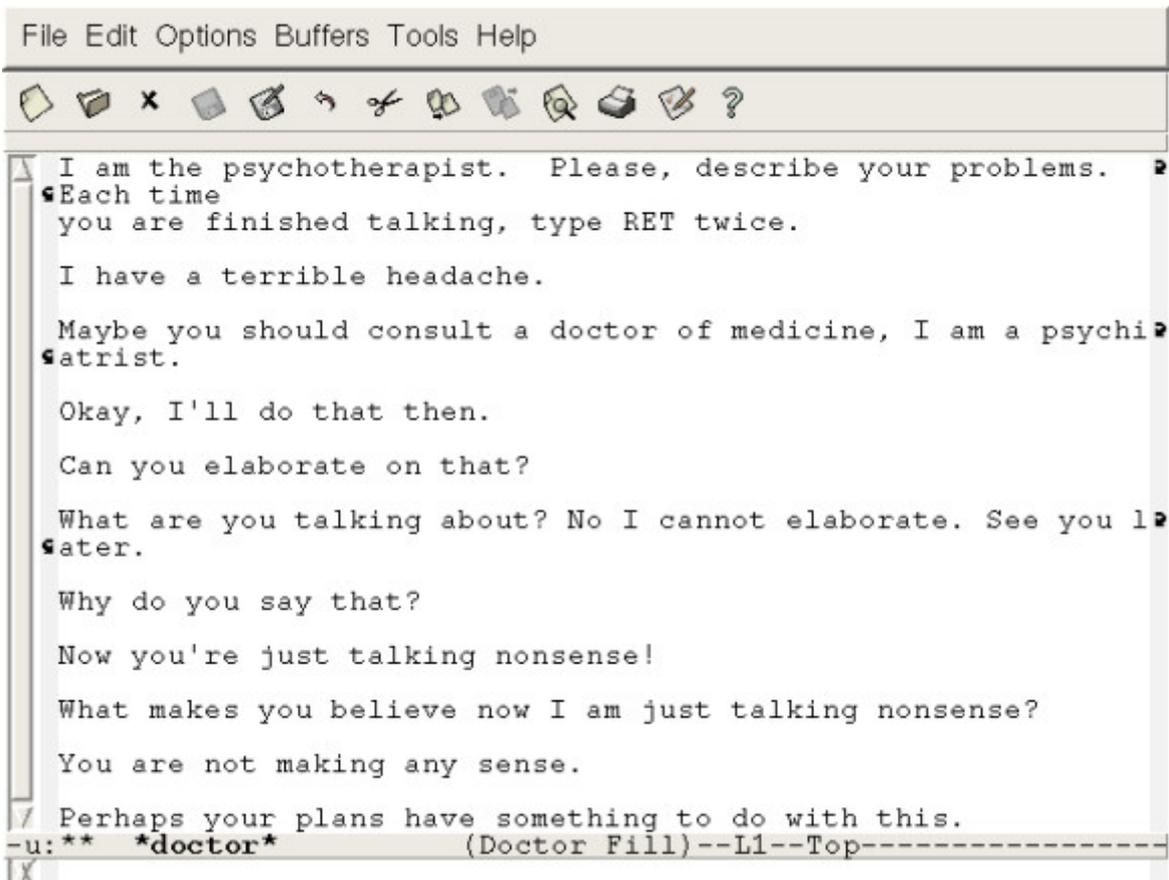
(http://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining_dialogue_systems.php)

[Gamasutra 에 대한 심화 분석에서, Ellison 은 게임 중 플레이어와 NPC 간의 대화 내용의 세계와 역사를 살펴보고, Mass Effect, Façade, The Sims 에 이르는 대표작들을 분석한다.]

1966 년, Joseph Weizenbaum 가 ELIZA (아래 그림 첨부)를 개발하였는데, 이는 유저와 가상의 치료사 간의 대화를 만들어 내기 위해 고안된 컴퓨터 프로그램이었다. 그 이후로 인터랙티브 엔터테인먼트 설계자들은 가상의 캐릭터들과의 유의미한 상호작용을 구체화하고자 시도해왔다.

가장 인기 있는 Baldur's Gate 및 Fallout 시리즈와 같은 서양 RPGs 의 생명은 바로 플레이어들이 선보이는 플레이어 이와의 캐릭터들과의 대화술 및 영향력이다. Konami's Tokimeki Memorial 과 같은 일본 로맨스 게임들이나 Phoenix Wright 시리즈와 같은 비주얼 소설류는 거의 캐릭터 간의 대화 내용을 중심으로 사건이 진행된다.

Grand Theft Auto: San Andreas 와 같은 대표적인 액션 게임의 경우도 세계를 소생시키기 위해 비폭력 캐릭터들의 대화 요소를 통합해 넣는다. 그러나 게임 캐릭터를 만드는 과정에 대한 무수한 글들이 작성되고는 있으나, 게임 내 캐릭터들의 대화 이면에 있는 기계학적 요소를 조명하는 문헌은 매우 드문 것이 사실이다.



마음을 끄는 디자인과 잘 짜인 대화 내용이 플레이어를 게임 내 캐릭터들과 접촉하게 만드는 가장 중요한 요소들로 꼽히고는 있으나, 대화 체계 역시 그에 못지 않게 중요한 역할을 하고 있다.

NPC 와 상호작용 하도록 설계된 게임 플레이는 현대 게임에서는 빠지지 않는 요소가 되었으며, 그 형태는 대화, 수행원들에게 명령하기, 시내에서 누가 누구에게 이야기할 것인지 선택하기 등으로 나타난다. 그러나 서양의 게임 산업은 캐릭터 간의 상호작용에만 치중하여서는 성공적인 게임을 만들어 내기 어렵다는 것을 알게 되었다. 물론 그러한 요소들이 다른 매체들에서도 인기를 얻고 있기는 하지만 말이다(텔레비전 소설 등).

상호 간의 대화를 전개하는 데 있어 어려운 점은 플레이어에게 자유가 주어지고 있다는 착각을 하게 만들면서도 흥미로운 여정을 향해 이야기를 자연스럽게 전개해 나가야 한다는 것이다. 플레이어가 게임 내 캐릭터와 상호작용하게 하고 관계를 형성하게 하는 가장 흥미롭고 매력적인 방법을 찾아낼 수 있다면 서양의 게임 개발자들이 일반적으로 연구해 온 것과는 다른, 다양한 게임 컨셉과 주제를 개발해 내는 지평을 열게 될 것이다.

NPC 와 상호작용 하도록 설계된 게임 플레이는 수 년간 다양한 형태로 변모하였으나, 대부분은 공통 설계 패턴을 기반으로 한 몇몇 범주로 구분해 볼 수 있다. 게임 플레이는 그 상호작용의 수준, 인터페이스, 게임에서 플레이어가 보일 만한 반응에 맞게 어떻게 상황을 제시할 것인지 등의 문제에서 매우 다양하다. 다음에 나올 내용은 오늘날에 이르기까지 캐릭터의 상호작용의 게임 플레이에 대한 개요를 살펴볼 것이다.

비-분기형 대화

가장 단순한 형태의 상호작용인, 비-분기형 대화를 사용하는 게임에서, 플레이어는 NPC 앞으로 걸어가 말을 건다. NPC 가 몇 마디 자기 말을 하고 나면 대화는 끝이 난다. 또는 NPC 와의 대화를 시작하면 플레이어의 아바타와 NPC 가 상호작용 형태가 아닌 대화를 하는 컷신이 시작된다.

플레이어가 특정 사건이 일어난 후에 같은 NPC 에게 말을 걸면, NPC 는 다른 말을 하겠지만, 플레이어는 그 대화의 제어권을 갖지는 못한다. 유일하게 플레이어가 결정을 내릴 수 있는 것은 그 NPC 에게 말을 걸 것인가 말 것 인가이다.

이러한 종류의 상호작용은 극히 일반적이며 이행하기에도 아주 쉽다. 따라서 적대성이 없는 NPC 가 주로 등장하는 게임에서 흔히 볼 수 있는데, 그 예로는 초판 *Final Fantasy* 와 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* 등이 있다. 비-분기형 대화가 아직도 현대 게임의 일반적인 양상인 것은 게임 플레이의 부재 때문이며, 따라서 본 기사에서는 참고 자료로만 포함될 것이다.

분기형 대화

대화 내용의 전개가 다양화할 수 있을 때 게임 내 대화문이 점점 더 인터랙티브해 지게 된다. 플레이어는 대화문을 읽고 제한된 선택권 중에서 원하는 반응을 선택하게 된다. 대화는 보통 진행형으로서, 플레이어는 이전의 화제나 반응을 되돌릴 수 없다.

이러한 기본적인 틀 안에서, NPC 와의 상호작용은 마을에서 임의의 NPC 와 두 세 마디 대화를 주고 받는 가운데 플레이어가 네 아니오 로만 대답하는 단순한 차원에서 *Tokimeki Memorial* 과 같은 일본의 데이트 게임에서처럼 관계를



형성해 가는 시뮬레이션에서처럼 복잡해 지기도 한다.

분기형 대화가 게임 플레이의 핵심 요소인 게임에서, 플레이어의 선택은 흔히 어떤 식으로든 플레이어에 대한 NPC 의 태도에 영향을 미치게 된다. 이 때 플레이어는 NPC 의 의향을 최대한 드러내도록 하기 위해 “최선의” 대응이 무엇인지를 알아내고자 한다.

플레이어가 더욱 자유롭다고 느끼게 만들기 위해 사용되는 한 가지 공통된 기술은 같은 경로에 이르는 여러 가지 다양한 반응을 만드는 것이다. 보통 이것은 게임에서 산출되어야 하는 대화문의 양을 제한하기 위한 시도로 구현된다. 따라서 분기형 대화는 보통 한 개인이 어느 순간 독특한 반응을 보일 경우에도 대화는 전반적으로 큰 영향을 받지 않도록 그 진행 방향이 조정되는 것이다.

대화의 목적이 플레이어와 NPC 간의 관계를 향상시키는 것인 게임의 경우에는 각각의 선택이 대화의 흐름을 바꾸어 놓지 않을지는 몰라도, 각 선택이 그와 관련된 “분위기 지수”를 바꾸어 놓을 수는 있으며 때문에 플레이어는 매번 어떤 선택을 내릴 것인지에 주의를 기울여야 한다.

Culpa Innata 라는 게임에서 찾아볼 수 있는, 변화무쌍한 분기형 대화의 전개는 대화의 서두에서 플레이어가 몇 가지 책략 중 한 가지를 사용한다. 이를테면, 범죄 사건의 증인일 수 있는 사람과 대화를 나누는 중에, 플레이어는 공식적으로, 편안하게, 또는 힐문하는 방식을 사용할 수 있을 것이다.

이러한 결정은 대화의 분위기, 선택안, 및 결국은 상대방으로부터 얻어낼 수 있는 정보의 정도에 영향을 미친다. 어떤 책략의 경우 다른 것보다 더 성공적일 수 있으며, 이 때 플레이어는 상황을 되돌리거나 다른 방법을 사용할 수 없게 된다. 다른 방식으로 대화를 전개하려면, 플레이어는 다음 날 다시 찾아와야 한다.

분기형 대화에서 플레이어가 사용하는 인터페이스는 게임마다 상당히 다양하다. 가장 두드러진 방법은 플레이어의 아바타가 말을 해야 할 때 가능한 응답을 한 마디 한 마디 제시해 주는 것이다. 플레이어는 결정을 내릴 때까지 무한한 시간을 갖게 되고, NPC 는 플레이어가 선택을 하자마자 곧바로 반응을 하게 된다.

대부분의 데이트 시뮬레이션 게임이나 *Planescape: Torment*와 같은 많은 서양의 RPG가 바로 이러한 경우이다. 플레이어의 결정에는 모호한 점이 없지만, 모든 가능한 반응을 파악하기까지는 시간이 걸리며 대화의 흐름이 끊길 수 있다.

대화문이 글의 형태로만 제시되는 게임에서는 큰 문제가 아닐 수 있으나, 현대 게임에서는 모든 대화문이 목소리와 함께 제시되는 것이 일반적이다. 따라서 플레이어가 다음 반응을 선택하는 동안 메뉴를 훑어보느라 너무 시간이 지체되면 게임의 집중도가 떨어질 수 있다.

게임은 각기 다른 방식으로 반응을 제시하거나, 플레이어가 반응하는 속도를 조절함으로써 이러한 문제를 해결하려고 해왔다. 어떤 경우에는 설계자가 반응의 전반적인 개요를 빠르게 알려주기 위해 기호나 글로 전체 반응을 한 눈에 보여주기도 한다.

이러한 기술의 한 예를 *Desperate Housewives: The Game* (Liquid Entertainment 2006)에서 볼 수 있다. 이 게임은 플레이어의 선택안들을 행복, 슬픔, 분노 등의 반응과 관련된 여러 가지 감정을 묘사하는 얼굴 표정으로 제시하였다. 플레이어가 이 얼굴들 중 하나를 마우스를 올려 놓으면, 플레이어가 읽고자 하는 전체 반응의 내용이 풍선 안에 글로 표시된다.



플레이어가 언급한 내용에 대해 상대방이 부정적으로 반응하려고 한다는 것을 알게 되면, 상대방은 원하지 않는 반응은 곧바로 추려 내고, 화가 난 말투를 선택한다. 이 때 플레이어에 대한 비중은 줄어들고 보다 자연스러운 방식으로 대화를 빠르게 진행시킨다.

영화 품질의 대화 장면을 구현하려는 시도로 유명한 한 게임이 *Indigo Prophecy*인데, 여기서는 전체 반응들을 완전히 없애버렸다. 플레이어는 자신의 선택이 핵심 어구인 “거짓말을 한다,” “질문을 회피한다” “살인 무기에 대해 묻는다” 등으로 좁혀진 것을 보게 된다.

일단 플레이어가 선택을 하면, 아바타가 플레이어의 선택과 관련된 전체 내용을 말한다. 그에 더하여 플레이어는 NPC가 말을 마친 후에 결정을 내리기까지 제한된 시간만을 갖는다. 플레이어가 시간 안에 결정을 내리지 못하면, 게임이 대신 반응을 선택하여 대화가 좀 더 자연스러운 페이스로 진행되도록 유도한다.



Quantic Dream/Atari의 *Indigo Prophecy*

최근 작품인 *Mass Effect*에서는 플레이어의 선택을 단순화하려는 이와 비슷한 시도가 엿보였는데, 이는 플레이어의 반응 시간을 제한하기 보다는 NPC가 말을 마치기 전에 플레이어에게 선택권을 주는 방식을 택하였다. 이러한 방식으로, 플레이어가 결정을 내리고, 아바타는 대화가 끊김 없이 진행되는 방식으로 반응을 하게 된다.

따라서 *Indigo Prophecy*와 *Mass Effect* 둘 다 플레이어가 다음 반응을 고려하는 데 들이는 시간과 수고를 줄여줌으로써 대화를 좀 더 자연스럽게 이끌어 나가도록 하고 있다.

분기형 대화는 대부분 미리 짜여 있기 때문에, 설계자들과 작가들이 세밀하고 자연스러운 대화문을 만들어 낼 수 있기는 하지만, 플레이어에게는 상호작용성의 한계가 여실히 드러나게 마련이다.

플레이어들은 자기 자신의 이야기를 만들어간다고 보다는 그저 앞에 놓여있는 경로를 따라 선택해 가고 있음을 쉽게 알아챈다. 더욱이 플레이어들은 것처럼 놓여진 길을 그대로 따라가기만 하고 특정 주제에 대한 질문을 하도록 선택할 수 없다는 데에 좌절하기도 한다. Hub-and-Spokes Dialogue 방법이 바로 이러한 문제를 해결하기 위한 수단이다.

허브 기반 선택형 대화문(Hub-and-Spokes Dialogue)

궁극적으로는 앞서 언급한 방법의 변형이기는 하나, 허브 기반 선택형 대화문(Hub-and-Spokes Dialogue)은 기본적인 분기형 대화와 비교했을 때 상당히 다른 대화문을 만들 수 있다. 플레이어가 NPC의 말을 듣고 대화의 메인 “허브”에서 반응을 선택하는 것이다.

NPC의 반응을 들은 후에, 플레이어는 메인 허브로 돌아가 같은 질문을 반복하거나 다른 주제에 대해 질문할 수 있다. 또는 더 많은 선택안이 있는 한 층 더 깊은 허브로 들어가기도 한다.

플레이어는 보통 가능한 반응을 살펴보는 가운데 허브로 돌아갈 방법을 찾게 되며, 따라서 원하는 순서대로 대화문을 검색할 수 있다. 이러한 방식으로 플레이어는 재량껏(벌칙 없이) 가능한 모든 선택안을 시도해 봄으로써 최대한 대화를 펼쳐볼 수 있으며, 이러한 상호작용은 플레이어가 “굿바이” 옵션을 선택할 때에야 끝이 난다.

Mass Effect 및 기타 BioWare의 대표작들에서는 대부분 대화가 이러한 형태를 띄며, 경우에 따라서는 플레이어가 탐색 결과에 영향을 미치거나 플레이어에 대한 NPC의 태도에 영향을 미칠 수 있는 중요한 결정을 내려야 할 때에는 기본적인 분기형 대화가 수행되기도 한다.

허브 기반 선택형 대화문은 플레이어에게 대화 중에 더 많은 자유와 제어권을 주며, NPC에게 질문하여 가능한 모든 정보를 얻어낼 수 있게 해준다. 그러나 이러한 대화 방법은 현실성을 크게 떨어뜨리기도 한다.

NPC는 보통 플레이어의 이상한 탐문에 대해 무한한 인내심을 보여주며, 매 대화마다 플레이어가 정보를 얻기 위해 NPC를 계속 억압하는 듯한 심문처럼 보인다. 더욱이

플레이어는 허브를 둘러보는 중에 같은 말을 반복적으로 들어야 하기 때문에 게임에 몰입하지 못하게 되는 경우가 발생한다.

파서 기반 대화문(Parser-Driven Dialogues)

원래의 대화 시뮬레이터인 *ELIZA* 는 플레이어에게 입력 내용을 글자 파서 형태로 제공하는데, 이 방법은 오늘날에는 상대적으로 드물게 사용된다. 그러나 *Façade* 와 같은 일부 실험적인 작품들은 아직도 그 가능성을 탐구하고 있다.

파서 형식의 대화에서는, 플레이어가 정확한 응답을 입력하고, 시스템은 이해할 수 있는 방식으로 그 입력 내용을 분석하려 한다. 그런 다음 NPC 는 미리 설정된 반응으로 응답하거나, 미리 설정된 구문들을 활용하여 플레이어의 말에 답변하게 된다. 많은 경우, 플레이어는 대화의 흐름을 직접 제어하며, NPC 로부터 놀라운 사실을 전해 듣지 않고도 갑작스럽게 화제를 바꾸기도 한다.

그러나 *Façade* 의 경우에는 항상 플레이어가 올바른 방향을 유지하도록 고안되었다. 이 게임에서는 제 3 자로서 한 부부가 결혼과 관련된 문제를 해결하도록 돕는 데 적극적인 역할을 수행하기도 한다.

플레이어의 입력 내용이 글자 파서에 기반해 있기는 하지만, *Façade* 는 플레이어의 직접적인 입력 내용뿐 아니라 행동에 근거해서도 응답을 선택함으로써 가능한 한 대화가 자연스럽게 유지되게 한다.



Procedural Arts 의 *Façade*

*Façade*에서는 플레이어가 화제를 바꾸려 해도 대화 내용이 계속 진전되며, NPC는 항상 화제를 원래대로 돌려 놓으려고 애쓴다. 대화는 여러 다양한 반식으로 진행될 수 있으며, 게임이 끝난 후에 주어지는 메시지는 플레이어가 게임을 여러 차례 되풀이하도록 고무시킨다.

파서 기반 대화문은 두 가지 이유 때문에 현대 게임에서는 찾아보기 힘들다. 첫 번째는 게임에서 제공되는 자유가 너무 많은 시간을 소모하기 때문이다. 단일의 짧은 대화를 시뮬레이션 하려면 수백 가지의 가능한 응답이 준비되어야 하는 것이다.

두 번째 이유는 가장 강력한 파서조차도 플레이어의 입력 내용을 잘못 해석하는 경우가 빈번하다. *Façade*의 경우, 아무 의도 없이 건넨 질문에 NPC는 이를 잘못 이해하여 충격을 받을 수도 있다. 이러한 오해로 인해 가상의 관계가 손상되거나 플레이어를 좌절시킬 수 있다. 한편으로는 프로그램의 허점이 드러나고 사용자는 상호 작용 과정 중에 주의가 산만해 지게 된다.

체계적 상호작용

어떤 게임은 완전 대화 방식의 시스템을 갖추고 있지 못하고 그저 지나가는 캐릭터들과의 간단한 상호작용 정도에 그친다. 종종 이런 방식으로 NPC 와 나누는 대화는 탐험이나 전투 등에서 사용되는 게임 플레이의 양식과 동일하다. 다시 말해, NPC 와의 상호작용에서도 별도의 “대화 모드”로 변경되지 않는다.

많은 경우, 플레이어는 NPC 와의 대화를 시작할 때 몸짓이나 태도를 선택한다. NPC 는 간단하게 응답하고, 때로는 플레이어가 다른 몸짓이나 태도를 더 보여줄 기회를 갖기도 한다.

종종 플레이어가 NPC와의 만남에서 두 번 이상의 대화를 나누는 일은 드문데, 보통은 *Bully*에서처럼 건강을 강화시켜 주는 등의 즉각적인 보상을 목적으로 하거나, *Grand Theft Auto: San Andreas*에서와 같이 일시적인 경호원 역할을 수행하는 경우가 빈번하기 때문이다.

이러한 상호작용이 장기간에 걸쳐 지속될 때에야 의미를 지니는 경우도 물론 가능하다. *Fable*에서는, 바로 이러한 체계로 연애 이야기가 전개되기도 한다.

플레이어는 게임 전반에 걸쳐서 반복적으로 특정 캐릭터에게 돌아가 적절한 몸짓을 하거나 선물을 줌으로써 잠재적 파트너와의 관계를 형성하는 것이다.

결국 플레이어는 NPC 에게 프러포즈를 하는 단계에 이르며, 이때 NPC 는 플레이어에게 선물을 주기도 한다.

체계적 상호작용의 평이성이 가장 두드러진 문제점인데, 플레이어는 상호작용의 본질과 목적에 대해 끊임없이 재확인을 받기 때문에 게임에 몰입하기가 힘들다.

이러한 방법을 사용하는 게임에서 나타나는 또 다른 공통된 문제점은 *Fable* 의 연애 게임의 경우와 같이 NPC 의 캐릭터가 현실성이 부족하다는 점이다. 그 상호작용의 본질 때문만이 아니라, 그들로부터 배울 것이 없다는 점에서도 이 캐릭터들과의 상호작용은 피상적인 수준에 머물고 만다.

캐릭터 중 누구도 독특한 고유의 반응을 보이지 못한다. 모든 NPC가 동일한 캐릭터를 가지고 동일한 목소리와 동일한 대화 내용을 들려준다. *Bully*의 경우에는 몇몇 독특한 캐릭터들을 가지고 있어서 응답하는 동안에 개성을 표출하기도 하나, 상호작용은 여전히 얕은 수준에 머문다.

게임에서 체계적 상호작용의 수행은 보통 플레이어가 상당히 많은 NPC를 상대할 수 있게 하기 위함이며, 그러한 상호작용이 의미를 가지게 하기란 쉽지 않은 도전과제이다. *The Sims*는 이 면에 있어서 큰 성공을 거둔 시스템의 한 예이다.

기타 시스템

일부 NPC 상호작용 게임 플레이는 독특하거나 범주를 분류하기가 어려운 경우도 있다. *The Sims*는 역사상 가장 많이 판매된 PC 게임의 두드러진 한 예이다. *The Sims*의 기본적인 상호작용은 체계적 상호작용과 유사하기는 하나, 그 배경은 플레이어가 여러 캐릭터를 통제하고 관계의 양쪽 측면을 모두 제어할 수 있다는 점에서 사뭇 다르다.



*The Sims*에서 플레이어는 제어할 캐릭터를 선택한 다음, “칭찬,” “자랑,” “시시덕거리기” 등의 간단한 명령을 한다.

게임에서 캐릭터들은 횡설수설 무의미한 말을 하지만, 그 대화는 분위기와 대화 주제 및 대화하는 상대 캐릭터에 대한 감정적 반응을 잘 반영한다. 플레이어에게 다른 정보를 제공해 주지는 않는다.

그러나 가상의 말을 사용하는 것은 많은 게임에서 그러하듯 플레이어가 동일한 대화 내용을 무수히 반복해야 하는 문제점을 피하게 해 준다.

*The Sims*에서의 대화는 캐릭터 간의 관계를 개선하거나 손상시키기도 하며, 이 때 어떤 경우이든 새로운 선택안들이 생겨난다. *The Sims*는 또한 시간 예정 시스템의 좀 더 유기적인 형태를 가지고 있는데(다음 섹션에서 설명할 것임), 플레이어가 다른 *Sims*를 무시할 경우, 그들 간의 관계가 악화되며, 플레이어는 주어진 시간을 어떻게 사용할 것인지를 결정하지 않으면 안 된다.

*The Sims*에는 미리 설정된 관계가 없으며, 따라서 플레이어는 그 전개와 결과에 전적인 통제권을 갖는다. 이런 방식으로, 개발자들은 대화문을 작성하는 데 들이는 시간을 절약할 수 있는 한편, 플레이어들은 여전히 캐릭터들과 접촉할 수가 있는 것이다.

*The Sims*의 인기와 플레이어들이 발전시키는 감정적 애착은 게임에서의 자유가 관계 형성으로 이어진다는 점을 보여주는 것일 수도 있으나, 플레이어들은 또한 이러한 애착을

자신들의 직접적인 통제 하에 두려는 경향이 있으므로, 캐릭터들이 반드시 NPC 일 필요는 없을 것이다.

게임에서 캐릭터의 상호작용을 위한 또 하나의 방법은 미니게임을 사용하여 특정한 대화 부면을 시뮬레이션 해 보는 것이다. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*과 *Nancy Drew: The Deadly Secret of Olde World Park*에서, 플레이어는 NPC의 성향을 개선하기 위해서 미니게임을 한다. 그러나 이 미니게임 중에 만들어진 대화는 캐릭터에 대한 통찰력을 준다기 보다는 플레이어의 수행능력에 대한 피드백으로만 사용되는 일련의 구절들로 구성되어 있을 뿐이다.

그러나 이러한 미니게임은 NPC에게 주제에 대한 새로운 반응을 심어주거나, 미니게임의 결과에 따라서 새로운 접근 방법을 열어 줌으로써 대화의 진행에 영향을 끼칠 수도 있다.

이와는 대조적으로, *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*에서의 미니게임은 대화 중에 일어나며, 따라서 역동적으로 그 과정에 영향을 끼친다. 플레이어가 미니게임에서 실수를 할 경우, 그 아바타는 NPC의 기분을 상하게 하는 부적절한 말을 하게 되는 반면, 플레이어가 계속하여 상황을 잘 전개할 경우, Larry (플레이어의 캐릭터)는 NPC에게 좋은 인상을 남겨, 그들 간의 관계가 개선된다.

물론 미니게임을 함으로써 플레이어는 이 경우에는 대화에 온전히 주의를 기울이기가 어려워지며, 궁극적인 결과(통과 혹은 실패)가 상대적으로 평이해지게 만들기도 한다.

시간 예정

직접적인 NPC 상호작용의 방법은 아니지만, 시간 예정 시스템은 *Tokimeki Memorial*의 경우에서처럼 캐릭터의 상호작용을 둘러싸고 게임에서 부각되는 그 중요성 때문에, 그리고 NPC 상호작용에 배경과 연관성을 제시하는 방법 때문에 본 기사와 관련이 있다고 하겠다.

대부분의 게임에서, 플레이어는 NPC와 대화를 나눌 것인지, 및 대화를 나눌 시점을 선택하지만, 그러한 게임은 각기 다른 캐릭터들과 보내는 시간을 관리함으로써 게임의 전체 기본틀을 형성한다. 일반적으로 이러한 게임은 정해진 시간 동안 발생하는데, 이때 플레이어가 자신이 어떤 활동을 할지 선택하게 된다. 예를 들어, 하루 중에 플레이어는 아침에 사무실에 출근하고 오후에는 학문적 기술을 연마하기 위해 도서관에서 시간을 보낼 수 있다.

이러한 결정은 시간이 제한되어 있기 때문에 중요하다. 보통 관계 형성이 이러한 게임에서 핵심적인 역할을 수행한다. NPC를 처음 만나고 알게 된 후에는, 플레이어가 그들과 시간을 보낼 방법을 선택한다.

플레이어가 NPC 를 방문하기로 선택할 때마다, 그들 간의 관계는 발전한다. 보통 이러한 만남은 분기형 대화를 통해 이루어지며, 플레이어에게 NPC 와의 관계를 더욱 깊게 할 기회가 생긴다.

캐릭터와의 상호작용 활동은 보통 미리 계획된 순서대로 진행되고 플레이어가 관계를 “완료”할 것으로 여겨지는 가운데 관계의 궁극적인 지점에 도달할 때까지 누적되는데, RPG 대표작인 *Shin Megami Tensei: Persona 3* 가 그 한 예이다. 또는 미국에서 개발한 데이트 게임인 *Brooktown High*에서처럼 결국은 정점에 달했을 때 대화가 반복되기 시작한다.



Atlus' *Shin Megami Tensei: Persona 3*

시간 예정은 NPC 와 플레이어 간의 접촉에 효과적인데, 시간을 함께 보낼 캐릭터를 반복적으로 선택하는 행동이 상호작용에 고유의 가치를 더해주는 것이다. 플레이어의 마음에, 특정 캐릭터와 대화를 나누기로 선택할 경우, 이는 틀림없이 그 캐릭터가 흥미롭다는 이야기이다. 플레이어는 상호작용이 시작되기도 전에 그 가치를 보기도 한다.

이 방법의 내면을 들여다 보면, 플레이어의 선택이 타당하기 위해서는 선택할 수 있는 NPC 의 수가 많아야 하며, 따라서 개발자는 플레이어가 게임 중에 반드시 만나야 할 필요는 없는 NPC 와 관련 대화들을 만들어야만 하는 것이다.

보통 미리 짜여진 순서는 얼마나 많은 시간이 흘렀는지에 상관없이 동일한 결과를 내기 때문에, NPC 가 몇 달 전에 일어났을 수도 있는 사건에 대해 마치 어제 있었던 일인 듯이 언급하는 것은 이상할 수 있다(지난번 플레이어가 그들과 대화를 나누기로 선택했을 경우). 이것이 상호 작용성의 한계인 것이다.

결론

상호작용 텔레비전 드라마나 시트콤과 같은 게임의 잠재 시장을 고려할 때, 서양 게임 산업이 거의 캐릭터들의 상호작용에만 기반한 상당히 성공적인 게임의 개발 요령을 터득하는 것도 이제는 시간 문제인 듯 하다.



Microsoft/BioWare's Mass Effect

Mass Effect 및 *Star Wars: Knights of the Old Republic*과 같은 게임은 광범위한 NPC상호작용 게임플레이에 분명 관심이 기울여지고 있음을 증명해 왔으며, *Phoenix Wright* 시리즈의 놀랄만한 성공은 게이머들이 비주얼 소설을 받아들일 준비가 되었음을 보여주었다.

과거 기술들로 하나씩 실마리를 풀어감에 따라, 앞으로의 게임에서는 NPC와의 관계형성이 이전 어느 때보다도 더욱 깊고 더 몰입하게 만드는 핵심 요소가 될 것으로 보인다.