



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

캐릭터 기술 혁신: RPG의 개인화 및 플레이어 확보
(Innovations In Character: Personalizing RPGs, Retaining Players)

앤더스 타이크슨(Anders Tychsen)
가마수트라 등록일(2008. 6. 26)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3704/innovations_in_character_.php

본문 텍스트

[본 세부 디자인 기사에서 타이크슨 연구원은, 테이블탑 RPG가 비디오 게임을 위한 강제적인 캐릭터를 창조하는 최고의 방법에 관해 영감을 줄 것으로 기대하고 있다.]

플레이어와 게임 간 상호작용의 중심점을 형성하는 플레이어 캐릭터는 RPG의 전부라고 할 수 있다. 일반적으로 플레이어 캐릭터는 디지털 RPG보다 테이블탑 RPG에서 훨씬 더 세부적으로 특징지어지며, 이러한 특징은 플레이어가 게임을 시작하고 유지하도록 만드는데 이점으로 작용한다.

문제는 테이블탑 RPG에서 디지털 형식으로 변환되는 디자인 원리 및 그와 연관된 이점이 있는가 하는 것이다. 이 기사에서는 테이블탑 게임이 캐릭터를 어떻게 다루는지, 이런 접근을 디지털 게임에 적용하기 위한 몇몇 아이디어에는 어떤 것이 있는지, 그리고 그에 따라 생길 수 있는 이점은 무엇인지 살펴보기로 한다.

서론

사용하는 매체에 관계 없이 롤플레잉 게임에서 플레이어 캐릭터와, 플레이어가 그의 다른 캐릭터들과 맺는 관계를 창조하는 것은 복잡한 과제이다. 게임 내에서 본질적으로 유지 지향적인 문제가 있듯이, 포함된 변수의 숫자는 압도적이다(사람이 개입되어 있기 때문이다). 이는 플레이어 캐릭터를 어떻게 디자인 해야만 하는가와 관련된 의견에 광범위하게 반영된다(이 사이트에 있는 [토비 가드](#) 혹은 [스티브 메레츠키](#)의 기사나, 권위 있는 게임 디자인 북 참고).

RPG와 MMORPG 캐릭터에서 디자인 패러다임과 같은 것이 존재한다면, 그것은 플레이어가 자신을 투사하거나 표현할 수 있는 백지상태가 되어야 할 것으로 보인다.

그러나 RPG 플레이어들이 종종 그들 캐릭터의 내부 활동이나 성격(드물게는 이것이 플레이어의 실제 자아임)을 강화하는데 들이는 시간은, 어쩌면 RPG 장르를 위해서 처음부터 접근을 업데이트할 필요가 있음을 나타낸다.

RPG 유저 경험과 관련해서 형식과 플레이어 수에 대한 연구를 했던 몇 년 간, 필자는 성인 플레이어(18 세 이상)들이 뚜렷한 성격과 배경을 가진 잘 발달된 캐릭터들을 선호한다는 사실을 경험했다. 이런 캐릭터는 플레이어의 몰입도, 사용 시간, 그리고 게임에 대한 흥미를 높인다.

이것은 테이블탑 RPG 와 디지털 버전에 모두 적용된다. 어쩌면 놀랍게도, 캐릭터의 성격은 게임 플레이에 어떤 역효과를 내지 않으면서 플레이어의 실제 성격과 매우 다를 수 있다.



일부 플레이어 집단이 스탯을 포함한 비주얼 모델로 구성되어 있는 플레이어 캐릭터에 관심을 가지는 것은 그리 놀랄만한 일이 아니다. 그러나 RPG 에 관심이 있는 플레이어 집단을 고려해 볼 때, 그러한 관심은 상당히 중요한 것이다.

우리는 내부적으로 보다 “복잡한” 캐릭터를 창조하는 기회를 가지는 것이 이점이라는 가설과, 이것이 재정적인 손익 계산에 영향을 미칠 것이 확실하다는 가설 - 이는 개발비를 배분하는 것을 정당화 할 수 있다는 뜻이 된다 - 을 잠시 동안 수용할 수도 있다. 그러나 이를 어떻게 컴퓨터 게임에 적용할 지 여부가 관건이다.

본 기사의 목적은 그 방법을 완벽하게 갖추지 않고도 이 과제에 접근하기 위한 최적의 장소라고 할 수 있는 곳을 지목하는 것이다.

플레이어 캐릭터가 오늘날 RPG 에서 어떻게 보여지는가를 살펴보는 것을 시작으로 테이블탑 게임들이 같은 문제를 어떻게 다루는가에 초점을 맞추고자 한다(RPG 는 확연히 다른 장르이기 때문에 모든 규칙에는 예외가 있다!).

RPG 에서의 플레이어 캐릭터

RPG 는 본질적으로 캐릭터 기반의 게임이다. **캐릭터**라는 용어는 단지 물리적인 상징으로만 이해할 것이 아니다. 즉, 아바타는 플레이어를 구체적으로 표현하는 것 이상의 역할을 한다.

RPG 캐릭터는 게임 플레이 및 미리 정의되어 있는 성격, 목표, 동기 부여를 통해 발달한다는 특징을 가진다. 그러나 플레이어가 직접 컨트롤하는 캐릭터는 게임 플레이 도중에 캐릭터와 캐릭터의 컨트롤 내에 플레이어가 투사되어 나타나기도 한다.

전형적인 RPG가 많은 캐릭터를 포함하고 있지만 플레이어와 게임 세계 사이에서 상호작용의 중심을 형성하는 캐릭터는 플레이어가 컨트롤하는 캐릭터이다.

이는 RPG 캐릭터 디자인을 발전시키는 것이 중요하다는 증거이다. 캐릭터가 흥미롭지 않다면, 그 게임 경험은 플레이어가 계속 게임을 이어가도록 동기를 부여할 만큼 충분히 훌륭한 경험이 될 수 없을 것이다.

*라라 크로프트, 에이프릴 라이언, 맥스 페인, 크래쉬 밴디콧, 고슴도치 소닉*처럼 게임 시리즈를 특별하게 만든 캐릭터들에 의해 증명되었듯이, 매력적인 캐릭터는 플레이어가 계속해서 게임을 하도록 플레이어와 지속적인 관계를 형성할 수 있다.

일반적으로 RPG에서 게임 캐릭터를 디자인하는 데는 두 가지 방법이 있다. *파이널 판타지* 시리즈처럼 플레이어가 개인적으로 설정할 수 있는 여지를 남겨두면서 사전에 캐릭터를 확실히 정의해 두거나 아니면 플레이어 스스로 그 “외형(*디아블로 1* 혹은 *1*)처럼 플레이어가 자신을 그 안에 투사할 수 있는 아바타”) 내에 완전히 살도록 만들 수 있다.

미리 정의되어 있는 캐릭터와 플레이어가 만드는 캐릭터의 강점과 약점에 대한 논쟁이 계속되고 있으나 본 기사의 목적은 캐릭터 디자인에 있어 서로 다른 해결책과 연관된 장점에 대해 논쟁하는 것이 아니다.



일반적으로, 대부분의 RPG 는 기술이나 스탯 발달 제공, 사용자가 바꿀 수 있는 외관, NPC 와 커뮤니케이션 할 때 착한 악당으로 행동할 수 있는 기회 등 양극단 사이의 어느 지점쯤에 해당된다.

이것은 플레이어가 자신의 성격을 캐릭터에 투사하거나, 자신과 다른 성격을 가지고 다른 행동을 하는 캐릭터를 창조하도록 지원한다. 여기에는 정답이 없으며, 연습 결과 다양한 형태들이 나타난다.

미리 정의된 것과 사용자가 정의하는 것 사이의 균형과 상관 없이, RPG 에서 가장 중요한 요소는 게임 스토리를 이끄는 캐릭터이며, 대개는 플레이어가 그 캐릭터를 컨트롤한다. 스토리 라인이 아무리 훌륭하더라도, 플레이어가 그 스토리를 이끄는 캐릭터와 잘 결합하지 못하면 게임 스토리를 즐길 수 없을 것이다.

책이나 영화 같은 전통적인 미디어와 게임이 차별되는 부분은 플레이어와 캐릭터 사이의 상호작용 관계에 있다. 그러므로 캐릭터는 플레이어와 관점이 일치해야 하며, 광고 타깃들 사이에 잠재하는 플레이어들의 심리를 꿰뚫어야 한다. 캐릭터 디자인의 균형을 유지하기란 매우 어렵다. 그것은 캐릭터를 디자인하고 설명하고, 게임 세계에 자리잡도록 하는 것이다.

그러나 게임 디자이너는 캐릭터의 한 가지 관점에 따라서만 캐릭터가 이동하고 행동하도록 만들어야 한다. 그리고 게임 디자인에 일부러 혹은 뜻하지 않게 오픈 되어 있는 부분을 플레이어가 추가할 수 있도록 해야 한다.

플레이어 캐릭터들과 다양한 등급의 NPC 는 RPG 에 있어 매우 중요하기 때문에 의도한 대로 캐릭터들이 확실히 작동하도록 하려면 그들을 창조하는데 있어 세심한 주의를 기울여야 한다.

전형적인 RPG 처럼 다양한 게임 플레이 기회가 있는 게임에는 플레이어들이 테스트 영역, 개발 전략, 그리고 디자이너가 우연히 그들의 캐릭터를 이용하는 범위 내에서 자유롭게 활동할 수 있다. 그러므로 플레이어가 처음 원본을 가지고 최초 단계 테스트를 시작했을 때 어떤 일이 벌어지는지 지켜보는 것은 언제나 흥분되면서도 종종 좌절감을 느끼게 한다.

플레이어 캐릭터 분해하기

플레이어 캐릭터는 해당 게임의 특정 요구에 따라 다른 방법과 다른 특성으로 디자인 될 수 있다. 표에서 보이는 것처럼 RPG 캐릭터는 스탯, 성격 그리고 통합 등 게임 캐릭터가 가질 수 있는 다양한 면을 포함하여 여러 요소에 걸쳐 구조적인 복잡성을 보일 수 있다.

각 측면을 포함하여 캐릭터 기능은 심도 깊게 또는 피상적으로 적용된다. 예를 들어, *데이어스 엑스*의 JC 덴트 캐릭터는 다른 NPC에 비해 상대적으로 간단한 캐릭터 개발과 아이템 기반의 업그레이드 시스템, 그러나 비교적 잘 개발된 게임 세계와의 통합으로 특징지어진다.

*네버윈터 나이트*처럼 전형적인 *던전 앤 드래곤* 기반의 RPG에서는 대체로 캐릭터의 개인적인 요소가 결여되어 있고 그들이 어디에 왜 존재하는가에 대한 피상적인 설명만 있을 뿐이다.

그러나 다양하고, 난해하고, 유동적인 캐릭터 개발과 아이템 기반의 업그레이드 시스템은 게임 내에서 플레이어의 동기를 부여하고 보상을 주기 위한 주된 구심점이다. 그러므로 제작 과정에서 RPG의 캐릭터를 플레이 테스트 할 때, 다양한 면이 어떻게 디자인되고, 통합되고, 작동되는지에 대한 테스트를 서로 조절해주는 것이 중요하다.

핵심 RPG 플레이어 캐릭터의 구성 요소와 구조에 대한 개요(전체 목록은 아님). 모든 플레이어 캐릭터에 있는 것은 아니며, 각 관점에 따른 개발 단계는 논의되고 있는 디자인에서 요구하는 수준에 맞춰 게임마다 다양하게 나타난다.

성격	영혼	영혼은 기본적으로 캐릭터의 동기와 감정을 비롯한 캐릭터 심리의 모든 관점을 포함하는 캐릭터의 핵심을 결정짓는다. 캐릭터의 이러한 부분은 존재하지 않을 수도 있으며, 플레이어가 자신을 투사하도록 백지상태로 제공되기도 한다. 또는 플레이어가 관계를 맺거나 나아가서 뭔가를 배울 수 있는 흥미로운 템플릿을 제공하는데 초점을 맞춰, 상대적으로 복잡하게 만들 수도 있다.
	목표	목표는 플레이어의 마음을 단번에 사로잡을 수 있는 가장 중요한 도구이며, 그 원리는 퀘스트 시스템에서 나온다. 목표는 기계적이거나 개인적일 수 있고, 간단하거나 복잡할 수 있다. 예를 들면, 켄타우르스 10마리를 죽여라, 도둑길드의 감독권을 얻어라, 여동생과 친밀한 관계를 유지하라, 포비아가 누군가의 삶을 조종하도록 두지 말아라 등이 있다. 일반적으로 캐릭터 영혼을 타깃으로 하는 목표는 코드화하기 더욱 힘들다. 그러므로 기계적이고 심플한 목표에 비해 RPG에서 훨씬 드물게 나타난다.
스탯	기술, 특성, 능력	스탯은 파워, 기타 신체적 혹은 정신적 속성, 능력, 그리고 기술(예, 농사짓기, 검술 등)과 특별한 파워(즉, 마력 발산)처럼 캐릭터와 관련된 수학적 통계를 제공한다. 슯은 가상 환경과

		상호작용하는 PC의 수행에 직접적으로 영향을 미친다.
통합	연합	<p>캐릭터들은 멀티 플레이어 RPG 또는 MMORPG에서 다른 플레이어 캐릭터나 NPC와 같은 게임 세계의 다른 캐릭터들을 알게 될 것이다. 그리고 게임을 통해 더 자주 접촉하게 될 것이다. 연합은 랜덤 퀘스트 제공자부터 장기간의 연합이나 동료에 이르기까지, 세부적인 수준이 다를 수 있다.</p> <p>대부분의 캐릭터들은 그들의 배경을 바탕으로 형성된 연합에서 시작하여 RPG를 하는 동안 강화된 네트워크 연결을 구축한다. 다양한 플레이어가 존재하는 RPG에서 일부 플레이어들은 다른 사람들과 달리 자신의 캐릭터들 간의 관계를 위해 스토리를 발전시키는 것을 좋아한다.</p> <p>연합의 중요한 특이점은 퀘스트 제공자나 미션 공급자 혹은 이들과 비슷하게 게임 스토리를 진행하는 존재가 됨으로써 특징지어지는 컨택에 있다. 컨택은 플레이어 캐릭터가 모험을 시작하게 만드는 NPC들을 칭한다. 그들은 모든 유형의 RPG(예, <i>시티 오브 히어로</i>, <i>네버윈터 나이트</i>)에 존재하며, 게임 내에서 플레이어를 전진하게 만드는 최고의 수단 중 하나이다.</p>
	카테고리	<p>카테고리라는 용어는 광의의 의미로서 RPG에서 전체적인 타입캐스팅을 나타내는 의미로 해석되어야 한다. 각기 다른 유형의 캐릭터를 범주화하는 고전적인 방법으로 전사, 법사, 사설 탐정, 생물학자 등, 캐릭터 직업군을 이용할 수 있다.</p> <p>그러나 이것만이 범주화를 하는 유일한 방법은 아니다. <i>모로윈드</i> 같은 게임은 캐릭터 액션을 기반으로 스탯이나 기술을 개발한다. 어떤 형태를 사용하던지, 범주화는 캐릭터의 비전을 발전시키고 그것을 특정 환경에 고정시키는데 사용할 수 있으나 그와 동시에 구속성을 가질 수도 있다. 일반적으로 직업과 종류는 규칙 시스템에 의해 발전하는데 반드시 그럴 필요는 없다.</p>
	위치	캐릭터의 물리적인 위치와 그 이유에 대한 추론. 게임 초기에 플레이어는 솔리드후크를 게임 세계에 제공하기 위해 충분한 정보를 가져야만 한다.
	배경	배경은 캐릭터가 어디에서 왔는지 그의 삶에 있어 중요한

		포인트가 되는 이벤트를 게임이 시작되는 곳에서 자세히 설명한다. 게임 하는 동안 발전된 캐릭터의 역사가 배경에 포함된다.
	외관	캐릭터에는 외관이 있다. 게임 디자인이 잘 된 경우에 외관은 전체적인 테마와 게임 세계의 스타일에 캐릭터를 고정시키는 역할을 하고, 그 세계에서 캐릭터의 통합을 더욱 빛나게 해 준다. 외관은 (<i>월드 오브 워크래프트</i>) 같은 대부분의 RPG 에서 적어도 의상이나 무기 변경이 가능하거나 오히려 고정적이 될 수 있다(<i>롱기스트 저니</i>). 어쨌든 외관은 플레이어와 캐릭터 사이에 필수적인 시각적 연결고리이다
	물리적 행동	게임 캐릭터들은 초기 콘솔 게임 시절부터 <i>출권</i> 이나 <i>모탈컴뱃</i> 의 필살기처럼 특별한 물리적 행동들과 연합해 왔다. 캐릭터의 물리적 행동은 캐릭터의 테마를 강화하는데 큰 도움을 줄 수 있고 그 감정과 기분을 투사할 수 있다. 관련 애니메이션과 함께 나타나는 감정표현을 위한 전형적인 방법으로는 RPG 플레이어에게 자신의 캐릭터의 물리적 행동에 대한 컨트롤을 제공하는 것을 들 수 있다. 외관과 마찬가지로 물리적 행동 역시 캐릭터와 그것이 존재하는 공간 사이의 연결고리를 강화하는 역할을 한다.

게임 경험에 영향을 주는 RPG 플레이어 캐릭터들의 모든 잠재 요소들을 목록화 할 경우 표에 제시된 목록이 기술적으로 완벽하지 않다는 점에 유의해야 한다.



이 주제를 조사한 대다수의 연구 발표와 게임 개발 서적 및 기사에서 공통적으로 인정하는 결론이 있다면 그것은 다음과 같다.

게임 경험을 창조하는 과정은 복잡하고 특정 상황이나 플레이어 혹은 게임에 따라 광의 또는 협의에 기여하는 다양한 호스트와 연관되어 있다. 또한 이것은 플레이어 캐릭터 디자이너들이 다양한 경험을 해야 하는 가장 큰 이유가 된다.

물론, 스탯은 규칙을 기반으로 구성되고, 오늘날 게임에서 창조적으로 사용되기도 하다. 통합은 보다 드물게 활용되고 여러 가지 등급이 있다.

일반적으로 캐릭터의 배경은 FPS 나 CRPG 에서는 개발되지 않는다. *네버윈터 나이트*가 그 대표적인 예인데 우리는 여성 혹은 남성 캐릭터가 도시를 구하러 온 트레이닝의 영웅이라는 사실만 알 뿐이다. *스타워즈: 구공화국의 기사단* 과 같은 게임들은 전체적인 게임 스토리 서두에서 배경을 이용한다.

성격은 아마도 현존하는 “백지상태” 패러다임 때문에 드물게 이용되는 영역이다. 여기에도 일부 예외가 있다. *스타워즈: 구공화국의 기사단(KOTOR)*은 정렬 시스템을 갖추고 있고 *콜 오브 크툴루: 다크 코너 오브 디 어스*는 광기 시스템을 갖췄으며 *파이널 판타지* 시리즈는 전반적으로 균형 잡힌 캐릭터를 보유하고 있다. 그리고 대부분의 *D&D* 게임들은 정렬 시스템을 통합한다.

정렬이 NPC 의 반응에 영향을 미칠 때에도 테이블탑 RPG 에서 가능한 것과 비교해 보면 이들은 모두 간단하다. 그리고 플레이어들은 컷신에서 그들의 캐릭터가 행동하는 방법(예, *비욘드 굿 앤 이블*)처럼 수동적인 방식으로 캐릭터의 성격이 반영되는 것을 볼 수 있다.

롤플레잉 커뮤니티들은 *네버윈터 나이트*나 MMORPG 내의 RP 길드와 같이 흥미로운 대조를 제공하는 특정 게임에 매료되었다. 여기에서 플레이어들은 종종 그들의 캐릭터에 대하여 확실하게 묘사하고 그것을 이용한다.

퍼시스턴트 게임에서 RP 길드는 그들을 통합하기 위해 많은 일을 한다. 이것이 사람들이 그곳에 머물러 있는 주요 이유 중 하나인 것 같다. 즉, 이것이 플레이어 확보를 이끌어 내는 강력한 요소가 될 것이다.

테이블탑 RPG 에서는 플레이어들이 처음부터 통합과 성격을 창조해야 한다. GURPS, *뮤턴트 크로니클스*, *트래블러*, *뱀파이어 더 마스퀘레이드*와 같은 일부 게임은 규칙 기반 구성 요소를 가지고 이러한 특징을 창조하는 플레이어를 지원하기 위해 보다 발전된 혹은 덜 발전된 시스템을 제공한다.

예를 들어, 정부와 좋은 관계를 맺으려면 2 포인트가 필요하다. 평화주의자가 되면 2 포인트를 추가로 얻을 수 있고(보기에는 손해다!), 불리한 조건에서는 최대 20 포인트를 얻을 수 있을 것이다.

이러한 시스템이 플레이어가 그들의 캐릭터를 다시 구축할 수 있는 풀 이미지를 대체하지 않지만 컴퓨터 게임들이 규칙 기반이기 때문에 해당 시스템을 통합할 수 있는 직접적인 방법을 제공한다.

디지털 RPG 에서 테이블탑 RPG 캐릭터 사용하기

성격 기반의 캐릭터 요소들은 다양한 방법으로 모든 게임구조에 통합될 수 있다. 일반적으로 우리는 복잡한 캐릭터 시스템이 얼마나 자세하고 복잡한 시스템인가 여부와 게임 내 시스템 통합 정도에 따라 범주화 할 수 있다.

예를 들어, 캐릭터 성격 시스템은 콘텐츠 접근을 관리하는 규칙 기반 효과를 가질 수도 있고 플레이어 커뮤니티를 위한 도구가 됨으로써 게임 내에서 어떤 영향도 주지 않을 수 있다. 우리는 게임 메커니즘 외부에서 작동하는 성격 시스템을 통합할 수도 있지만 캐릭터 개발을 위해서 그 고유 규칙을 설정한다.

시스템의 깊이: 일반적으로 우리는 피상적인 접근과 기계적인 접근을 구분할 수 있다. 간단한 시스템으로부터 캐릭터의 성격이나 통합 요소들을 선택하거나 발전시키거나 메커니즘, 스토리, 기타 콘텐츠와 같이 일부 게임 요소에 효과들이 숨겨져 있는 시스템으로부터 캐릭터의 성격이나 통합 요소들을 선택할 수 있다.

피상적인 접근이란 각 요소들을 간단한 규칙에 기반한 효과로 이끌면서 그로부터 영혼 요소들을 선택하는 일종의 목록이라 할 수 있다. 피상적인 접근이 심도 깊은 접근보다 더 낫다거나 안 좋다는 것이 차원이 아니라 단지 각각 특정한 이점을 제공하고 요구되는 리소스가 다를 뿐이다.

일례로 반지의 제왕 3 부작의 아라곤 캐릭터를 생각해보자. 피상적인 접근으로는 아라곤이 전투 중에 데미지를 입히면 보너스가 주어지기 때문에 “천적”이 오크(직업 특성을 위해 D&D 테이블탑 RPG 시스템의 용어를 차용) 사이에 있도록 지정할 수 있다.

이와 유사하게 아라곤이 “오크를 증오”하여 그들과의 전투에서 후퇴하지 않도록 정의할 수 있다(이것은 또다시 게임 메커니즘 내에서 충족될 수 있다).

심도 깊은 시스템에서, 우리는 아라곤이 높은 단계의 “사회적인 책임”을 지고 있다고 정의할 수 있다. 게임 메커니즘 내에서 통합하기가 쉽지 않겠지만 불가능한 일은 아니다.

더 나아가서, 그것은 이 성격 요소를 수용하는 콘텐츠의 창조와 캐릭터를 향한 콘텐츠의 방향에 있어 다른 의견을 지향한다. 우리는 아라곤 플레이어에 맞춰 캐릭터 성격에 스토리 기반의 반응을 제공하는 퀘스트 시리즈를 만들 수 있을 것이다.

개발 리소스의 관점에서 보면 문제의 소지가 있다. 다른 의견으로는 캐릭터 시스템의 성격이나 통합 요소 이후에 일반적으로 CRPG 에서 통합된 수많은 퀘스트에 “값”을 매기고 그들을 플레이어 콘텐츠로 눈을 돌리게 하는 것이다.

CRPG가 다른 플레이어의 선호도에 맞추기 위해 많은 양의 다채로운 퀘스트들을 보유했던 것과 비교해 보면 그리 큰 개발 리소스 문제는 아니다. 이러한 접근에서는 중복을 막을 목적으로 플레이어가 콘텐츠에 접근하는 것을 차단하지는 않는다.

일례로 도망자들을 돕는 것이 포함되어 있는 퀘스트는 아라곤과 잘 조화를 이룰 것이다. 우리는 이 퀘스트가 아라곤 플레이어의 주의를 끌도록 만들어야 한다. 어쨌든 이 퀘스트를 쓸 수 있다고는 하더라도 콘텐츠가 연출된다는 사실은 플레이어가 캐릭터 생성을 선택할 때 반응성에 대한 기준이 된다.

플레이어 캐릭터에 대한 이런 반응성은 에이전시 분위기를 제공하는 방법 중 하나이다. 그것은 나아가서 간단한 프레임워크에서도 개발될 수 있다. 예를 들어, 아라곤이 플레이어의 액션을 통해서나 포인트 구매 시스템 메커니즘을 이용하여 새로운 성격 요소들을 개발할 수도 있다.

캐릭터 요소들의 통합: 통합에 대한 각기 다른 의견들로 인해 여러 가지 이점과 그에 따라 다양화된 개발 리소스 상의 요구가 생겨난다. 세 가지 예가 아래에 제시되어 있다.

1) **규칙 기반 시스템.** 상당히 피상적인 예로, “거미 공포증”이라는 캐릭터 요소를 선택한 플레이어가 모든 거미류의 동물을 상대로 -2 데미지를 입는 규칙 기반의 캐릭터와 다른 곳에서 5 포인트를 사용하는 캐릭터를 제공한다고 생각해 보라. 통합을 위한 이러한 형식은 GURPS 시스템을 모방한 것이고 플레이어들이 성격 시스템을 직접적으로 사용할 수 있도록 한다.



포인트 구매 기반 시스템은 사람들이 원하는 만큼 많거나 적게 이용하거나, 특별한 이점을 얻지 않고 그냥 무시할 수도 있도록 허용한다는 장점이 있다.

우리는 디자이너로서 이러한 시스템의 균형을 맞춰야 하며 선택에 따라 플레이어가 거미보다 오크를 2 배나 많이 만들어서 거미 공포증이 그 힘을 발휘할 수 없게 만들 수 있다. 그러나, 게임 밸런싱은 디자인에서 해결해야 할 문제점이다.

GURPS와 같은 테이블탑 RPG 규칙 시스템에서, 통합과 성격 구성 요소는 그것이 캐릭터의 포인트를 소비하는가, 또는 어드벤처나 스탯을 사용하는데 캐릭터의 포인트를 공급하는가, 또는 균형을 깨지 않는가에 따라 어드벤처, 손해, 또는 중립으로 정의될 수 있다.

이것은 단지 하나의 접근일 뿐이다. 다른 테이블탑 RPG 시스템은 캐릭터 역사를 결정하기 위해 주사위 굴리기를 사용하기도 하고(유턴트 크로니클스), 선택과 주사위 굴리기의 조합을 사용하기도 한다(트래블러).

이 시스템에 대해 완벽하게 깨닫지 못한 상태에서, 테이블탑 RPG 시스템의 한 가지 주요 어드벤처는 플레이어들이 그들의 캐릭터 요소들을 이용하여 게임 메커니즘을 더 잘 플레이 할 수 있도록 방법을 허용한다는 것이다. 이로 인해, 테이블탑 RPG가 캐릭터 요소들을 이용하기 위해 성격이나 스토리텔링 기반 도전을 선호하는 플레이어들뿐만 아니라 전략이나 메커니즘에 도전하는 것을 선호하는 플레이어들에 이르기까지 영향을 미친다.

2) 콘텐츠 전용 시스템. 성격 시스템은 거미류와 관련된 퀘스트를 주는 NPC들이 자신들이 위험하지 않다고 안심시키는 것일 수 있다. (만약 NPC가 알고 있다면 숨기치고 곰팡이 핀 동굴 안에서 당신을 만날 때까지 깨닫지 못했을 수도 있다.)

이것은 게임이 콘텐츠를 수정하거나 지시하기 위해 캐릭터 성격 정보를 어떻게 이용할 수 있는지를 보여준다. 이는 개인적인 경험을 제공하는데 강력한 도구가 될 수 있다. 플레이어는 그들이 선택한 캐릭터 요소에 맞춰 반응하고 있음을 깨달을 것이다.

게임 시스템이 반응하는 캐릭터 효과는 성격 특성, 배경, 컨택 등 어떤 것이든 될 수 있음에 유념하라(정렬, 명성, 그리고 게임에서 과거에 취했던 액션들은 이미 컴퓨터 게임에서 어느 정도 사용되었다). 콘텐츠 관리는 복잡한 캐릭터 시스템과 연관되어 존재하는 콘텐츠를 이용하는 방법이다. 다른 의견들은 분위기와 환경 반응의 예를 포함한다.

위에 제시된 1)과 2)에서, 성격 형성과 반응 시스템은 플레이어에게 에이전시가 늘었다고 생각하도록 한다. 플레이어의 캐릭터를 창조하고 플레이 할 때 플레이어의 선택에 더 많은 영향을 준다.

3) 즉각적이지 않은 실행. 이 시스템이 단지 플레이어가 캐릭터의 성격을 구체화 하고, 다른 플레이어들과 커뮤니케이션 하고 플레이(롤플레이)할 때만 사용하는 도구로서의 역할만을 한다면 아무런 게임 효과도 없을 수도 있다. 이것은 테이블탑 RPG에서처럼 *네버윈터* 플레이어 커뮤니티가 새로운 플레이어에게 롤플레이를 가르치고, 경험이 있는 롤플레이어를 지원하는데 유용한 도구가 될 것이다.

위에 소개된 세 가지 예는 플레이어가 어떤 캐릭터 요소를 선택할 지 결정할 경우 디지털 RPG에서 복잡한 캐릭터 구성체를 통합하는 것에 대해 소수 다른 의견도 있음을 시사한다.

실제로 영향을 받을 수 있는 게임구조에는 캐릭터 창조와 콘텐츠 창조, 딜리버리와 매니지먼트 두 섹션이 있다

새로운 보상 옵션

위에서 RPG에서 좀 더 발달된 플레이어 캐릭터의 사용을 고려해야 하는지에 대한 논쟁이 있었다. 그러나 아직 논의되지 않은 한가지 중요한 논쟁이 남아있다. 그것은 직접적으로 게임 스토리를 지원하는 게임 내의 보상 구조를 위한 완전히 새로운 장소를 개방하는 것이다. 이것은 싱글 플레이어 RPG에서 MMORPG까지 모두 해당된다.

거미 공포증에 걸린 전사를 상상해 보라. 거미를 마주하는 상황, 자신의 공포를 마주하는 상황으로 자신을 내몰기를 수 차례 반복하여 그는 마침내 공포를 컨트롤하는 방법을 배운다.

이것은 플레이어 캐릭터의 개인적인 레벨에 영향을 미치기 때문에 강력한 보상 형태이다. 그리고 우리는 이런 보상을 우발적인 사건과 일반 보상 구조(스토리 보상, 스탯 보상, 아이템 보상) 같은 반응으로 서로 충돌하지 않도록 조직화할 수 있다.

그리고 우리가 이 믹스에 선택을 추가할 수 있다면, 그것은 꽤 설득력이 있을 것이다. 예를 들어, 당신의 캐릭터는 어떻게 진화해야 하는가? 그는 자신의 공포증을 떨쳐낼 것인가, 아니면 새로운 어드벤처를 얻을 것인가? 물론 모든 플레이어가 이 정도 레벨의 캐릭터를 원하지는 않을 것이다. 즉 우리는 도전 과제로 다른 깊이의 레벨을 허용할 수 있을 만큼 유동적인 시스템을 디자인해야 한다.

리소스 비용 대 이점

성격 시스템의 이점은 그것을 디자인하고 사용하는데 드는 리소스 비용에 비례하여 계산되어야만 한다. 간단히 하면, 이런 시스템을 통합하는 데는 많은 개발 리소스가 필요하지 않을 것이다.

간단한 실행에서, 캐릭터에 대한 게임 반응을 플레이어에게 함께 제공하기 위하여 NPC가 캐릭터의 성격이나 통합 구성 요소와 연결된 퀘스트를 플레이어에게 알려주는 것처럼 플레이어의 성격과 통합 구성 요소 선택에 대한 시스템 반응을 최소화할 수 있다.

캐릭터를 지원하기 위해 복잡한 캐릭터와 시스템을 디자인할 경우, 캐릭터는 플레이어가 좋아하는 부분을 변경하거나 받아들이고, 그들이 신경 쓰지 않는 부분을 무시하거나 못쓰게 만드는 것을 어느 정도 허용하도록 해야만 한다.

우리는 플레이어에 대한 창조적인 제어를 함으로써 디자인 관점에서 이 문제를 완화할 수 있고 플레이어의 선택에 반응하는 시스템을 미리 디자인할 수 있다. 위에서 논의 되었던 바와 같이, 이로 인해 게임 스토리라인과 같은 게임 디자인에 부정적인 영향을 미쳐서는 아니된다.

요약

테이블탑 RPG 이 언제나 환상적인 스토리를 말해주지는 않지만, 대부분의 경우 플레이어들이 좋아하는 스토리를 들려준다.

테이블탑 RPG 는 지난 30 년 동안 전 세계의 플레이어들에게 개인화된 스토리 기반 게임 경험을 만들어 왔다. 디지털 RPG 와의 유사점을 고려한다면 이러한 경험에 영향을 줄 수 있는 기회들이 있을 것으로 보인다.

캐릭터 형성 시스템은 게임 엔진이 반응하고 콘텐츠를 연출하는 신호 세트를 제공할 수 있고, 프로그래밍 환경에서 부드러운 성격 구성 요소를 통합하기 위한 간단한 방법을 제공하며, 디자인하고 통합하기가 이론적으로 간단하다. 그리고 이 시스템은 각각의 상이한 정교함과 통합 레벨들을 조절하도록 한다.

많은 테이블탑 RPG 에서 사용되는 성격 시스템은 모듈 방식이며 캐릭터의 외관이나 스탯을 바꾸도록 디자인 할 수 있거나, 엄격한 파라메트릭한 디자인이 될 수 있다는 것과 같은 높은 어드벤처를 가진다.

이상적인 관점에서 보면 다양한 접근들은 한데 연결해야 한다. 성격 또는 통합 선택에 대한 일부 규칙 기반 효과는 플레이어 성격을 바탕으로 명령하는 콘텐츠 연출과 함께 혼합될 수도 있다.

전통적인 스토리 보상, 스탯 보상, 목표 보상뿐 아니라, 캐릭터의 성격과 통합을 바탕으로 보상을 통합하기 위한 추가 옵션과 함께, 좀더 자세히 조사할만한 분야인 듯 하다.

참고문헌 & 추가정보

[Gard, Toby. *Building Character*. Gamasutra, June 2000.](#)

Isbister, Katherine. *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufman, 2006.

Jackson, Steve. *GURPS Basic Set: Characters*. Steve Jackson Games, 2004.

Krawczyk, Marianne. *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*. CENGAGE Delmar Learning, 2006.

[Meretzky, Steve.](#) *Building Character: An Analysis of Character Creation*. Gamasutra, November 2001.

Sheldon, Lee. *Character Development and Storytelling for Games*. Course Technology PTR, 2004.

Thomas, Frank and Ollie Johnson. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion Press, 1995.

Tychsen, Anders; Hitchens, Michael and Brolund, Thea. *Character Play – The use of game characters in multi-player Role-Playing Games*. ACM Computers in Entertainment, 2008.