

MMORPG에서의 내러티브와 NPC와의 상호작용에 관한 연구

이동현*, 장민준*, 김효남^o
청강문화산업대학교, 게임전공^o
청강문화산업대학교, 게임전공*

e-mail: {hayannero, my950422}@naver.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Interaction between NPC and Narrative in MMORPG

Dong-Hyeon Lee*, Min-Jun Jang*, Hyo-Nam Kim^o

Dept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries^o

Dept. of Computer Game, ChungKang College of Culture Industries*

● 요약 ●

기술이 발달하고 게임에 대한 유저의 인식이 높아지면서 내러티브는 게임의 강력한 경쟁 수단 중 하나로 떠오르고 있다. 하지만 국내 게임, 특히 온라인 게임에서는 내러티브에 대한 연구가 부족하고 내러티브의 중요성을 등한시하고 있다. 본 논문에서는 게임과 MMORPG에서의 내러티브에 대해 설명하고 MMORPG에서 활용할 수 있는 내러티브 요소로 NPC와의 상호작용을 강화시킬 것을 제안한다.

키워드: 온라인게임(Online Game), 내러티브(Narrative), NPC

I. Introduction

RPG는 게임 시장에서 많은 비중을 차지하며 오랜 시간 유저들에게 사랑을 받고 있는 장르 중 하나이다. 특히 모바일 게임 시장에서 RPG의 위치는 독보적이다. 2017년, RPG는 모바일 게임 매출의 67.2%를 차지할 정도로 거대한 규모를 자랑한다[1]. 하지만 상승세를 이어가는 모바일에 비해 PC 온라인 RPG는 계속해서 침체기를 겪고 있다. 이는 게임에 많은 시간을 투자하는 것에 대해 부담을 느끼는 유저들이 늘어나고 ‘레벨업과 아이템 파밍을 통한 성장’이라는 RPG 게임의 구조에 익숙해진 유저들이 금세 게임에 익숙해지거나 콘텐츠를 소비한 뒤 지루함을 느껴 이탈하기 때문이다. 게임 개발자들이 꾸준히 새로운 RPG를 출시하고 있지만 모바일 게임에 비해 오랜 개발 기간과 많은 비용이 필요한 PC 온라인 게임 개발은 부담이 될 것이고 출시 후에도 높아진 유저들의 눈높이를 맞추기는 쉽지 않다. 높은 점유율을 기록하는 기존의 온라인 게임들 사이에서 경쟁력을 갖추고 RPG에 익숙해진 유저들을 만족시키기 위해서는 새롭고 독창적인 차별화 전략이 필요하다. 온라인 MMORPG 시장에서 강력한 차별화 요소가 될 수 있는 요소 중 하나로 ‘내러티브’를 있다.

본 논문에서는 게임 내러티브와 MMORPG의 내러티브에 대해서 연구한 뒤 내러티브를 강화시킬 수 있는 구체적인 방법으로 NPC와의 상호작용에 대해서 설명하고 이를 개선할 수 있는 ‘NPC와의 상호작용 방법’을 제시한다.

II. The Main Subject

2.1 게임에서의 내러티브

내러티브는 주로 ‘서사’로 번역되며 서사란 사건, 혹은 사건들의 연속인 스토리를 서사담화를 통해 재현하는 것을 의미한다. 게임에서는 게임의 메인 퀘스트나 스토리, 혹은 게임의 목적이 스토리가 될 수 있으며 이를 전달하는 모든 과정과 수단이 서사담화가 될 수 있다. 내러티브는 다양한 게임 장르에서 활용할 수 있겠지만 가장 효과적으로 활용할 수 있는 장르는 RPG나 어드벤처 게임이다. 실제로 주로 혼자 플레이하며 엔딩이 존재한다는 특징을 가진 패키지 게임에서는 내러티브가 적극적으로 활용되고 있다. 내러티브의 중요성은 GDC(Game Developers Conference)에서 꾸준히 내러티브를 주제로 한 강의를 나오고 있으며 2015년 GOTY를 수상한 ‘워치3’를 포함한 다른 GOTY 수상작들이 공통적으로 내러티브 부분에서는 좋은 평가를 받고 있다는 사실을 통해 알 수 있다[2].

2.2 MMORPG에서의 내러티브

사람에 따라 게임을 하면서 느끼는 재미 요소는 다르겠지만 현재 RPG의 가장 큰 재미요소를 꼽자면 ‘성장’과 ‘역할’을 들 수 있다. 해외 유저들은 Role Playing이라는 역할 놀이를 주 재미요소로 느낀다면 MMORPG는 역할 놀이보다는 성장과 이를 통한 경쟁이 중심이 된다. 그래서 콘텐츠의 소비가 매우 빠르며 성장을 느끼게 만드는

스토리, 연출 등은 등한시되는 경향이 있다. 하지만 좋은 내러티브는 유저들을 게임에 몰입시키거나 게임을 하는 목적을 이해시켜 계속해서 게임을 하게 만드는 원동력이 될 수 있다. 하지만 혼자서 아닌 여러 플레이어가 접속하는 MMORPG의 특징 때문에 현재 패키지 게임에서 주로 사용되는 분기를 통한 멀티엔딩 같은 내러티브 요소를 활용하기에는 어려움이 있다. 국내에서는 주로 사용되고 있는 내러티브 요소로는 음악이 있으며 2018년 출시된 로스트아크는 음악뿐만 아니라 시네마틱 영상을 활용한 연출에서도 좋은 평가를 받았다. 하지만 음악이나 시네마틱 영상은 플레이어들에게 일방적으로 접근하는 내러티브로 플레이어가 ‘게임성’을 느끼기에는 한계가 있는 내러티브 요소이다. MMORPG의 특징에 어울리고 게임성을 강화시킬 수 있는 내러티브 요소로는 ‘NPC와의 상호작용’이 있다.

있을 것으로 예상되며, 퀘스트를 통한 매력적인 NPC와의 상호작용은 게임의 2차 창작으로 이어질 수 있고 강력한 IP로써 활용될 수 있다.

REFERENCES

- [1] <http://www.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=12716>
- [2] <http://blog.ncsoft.com/?p=41050>

2.3 NPC와의 상호작용

NPC를 유저와의 거래, 퀘스트를 제공하는 수단을 넘어 자연스럽게 플레이어와 상호작용할 수 있는 하나의 존재로 만들기 위한 연구는 예전부터 계속되어 왔다. 플레이어의 직업이나 퀘스트의 진행도에 따라 대사와 이벤트가 달라지는 것만으로도 플레이어는 게임에 속해있으며 게임을 진행하고 있다는 것을 느낄 수 있다. NPC와의 직접적인 상호작용 요소로 대표적인 시스템은 호감도 시스템이 있었다. 호감도 시스템이 존재하는 MMORPG를 조사해보니 대부분 호감도 시스템은 NPC의 퀘스트를 수행하거나 선물을 함으로써 호감도를 올리고 호감도에 따라 대사가 바뀌거나 일정 호감도를 달성할 때마다 보상을 제공하는 것이었다. 이런 시스템은 호감도로 획득할 수 있는 보상이 게임의 진행에 영향을 미쳐 플레이어가 호감도를 올리는 것을 강제하며 내러티브 요소가 아닌 하나의 과제로 느끼게 된다. 이를 개선하기 위해서 서브 퀘스트를 이용한 호감도 시스템을 제시한다.

게임의 메인 퀘스트는 모든 유저가 게임의 진행을 위해서 반드시 수행해야 하기 때문에 조절하기 힘들지만 서브 퀘스트는 메인 퀘스트에 비해서 비교적 조절이 용이하다. 따라서 서브 퀘스트에 다양한 분기를 만들고 유저의 선택에 따라 퀘스트 내용에 변화를 주고 관련 NPC들의 호감도를 조절하는 것이 가능하다. 그리고 NPC의 호감도에 따른 보상으로 NPC를 사용하거나 함께할 수 있는 콘텐츠, 새로운 퀘스트의 해금, 대화의 변화 등 게임 진행에 영향이 없는 콘텐츠 중심의 보상을 제공해야 한다. 호감도와 연계된 서브 퀘스트를 통해 플레이어는 기존의 정형화된 서브 퀘스트에서 벗어날 수 있고 보상을 비교하지 않고 자연스럽게 호감도를 관리하며 퀘스트를 진행할 수 있다. 또 퀘스트를 통한 매력적인 NPC와의 상호작용은 게임의 2차 창작으로 이어질 수 있고 강력한 IP로써 활용될 수 있다.

III. Conclusions

기존의 온라인 MMORPG들이 정형화되면서 많은 게임들이 차별화 전략을 피하고 있다. 내러티브가 강력한 차별화 요소인 것은 이미 패키지 게임 시장을 통해 검증된 사실이지만 온라인 MMORPG만의 특징 때문에 이를 적용시키기는 쉽지 않다.

본 논문에서 제시한 호감도와 연계한 서브 퀘스트는 ‘NPC와의 상호작용’이라는 내러티브 요소를 강화하여 유저들을 만족시킬 수