

캐릭터 분석 : 사이버펑크 2077 - V

기획자 지망 이정석

CyberPunk 2077 - Character Analyze

목차

1.사이버펄크의 세계관

2.주인공의 인생경로 선택

3.커스터마이징 - 이름

4.스테이터스(능력치)

5.장비 요소

6.사이버펄크의 비판 요소 - 캐릭터와 관련하여

7.비판 요소와 관련한 해결책 아이디어

World View - CyberPunk 2077



인게임 플레이 화면, 거대 기업 아라사카의 나이트 시티 지부



사이버 펑크 세계관 - 나이트 시티

작품의 주된 무대가 되는 **나이트 시티**는 미국 캘리포니아 북부와 남부 사이에 위치한 가상의 도시로 정부에 소속되지 않아 실질적으론 **거대 기업들이 통치**하고 있는 기업 도시이다.

정부가 도시에 개입하지 않고 있고, 도시 내에서 근무하는 경찰 세력도 기업의 청탁을 받거나 뇌물을 받는 등 비리가 일상이기에 도시의 **치안은 매우 나쁜 편**이며 이는 게임 내 뉴스에도 연간 살인 건수가 7천건을 돌파했다고 보도되는 등 이른바 막장 도시의 면모를 보인다.

Character Analyze - V / LifePath

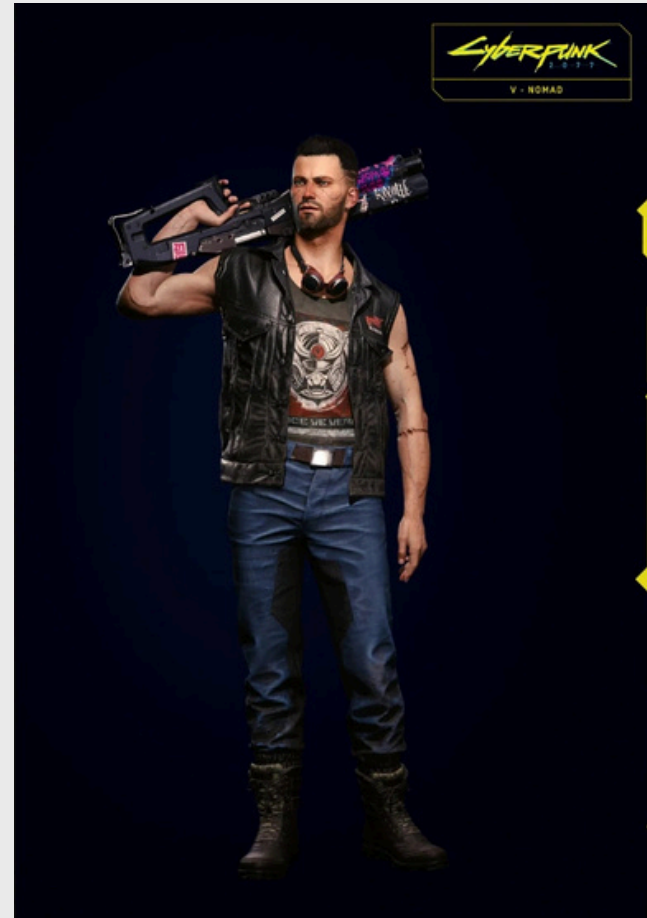
이미지 출처, Cyberpunk wiki

시작하기에 앞서 - 인생 경로

게임에 시작하기에 앞서 주인공의 외형 커스터마이징과 더불어 주인공의 인생 경로 또한 설정하게 된다.

선택지는 총 3개로, 선택 시 각각의 경로에 알맞는 퀘스트와 대화 분기 선택지들이 발생하게 된다.

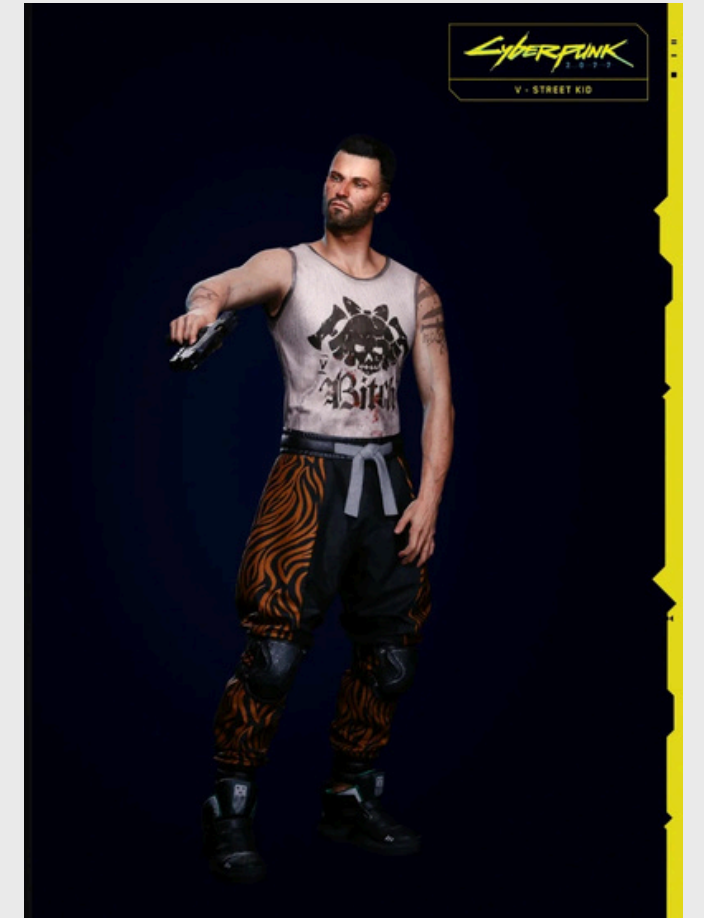
노마드



기업



부랑아



노마드 - 일종의 **폭주족 집단**으로 나이트 시티 외곽의 미 개발 구역에서 패밀리, 이른바 **갱단과 생활**하며 구역에서 일어나는 불법적인 일들을 처리하는 인물들이다. 노마드 출신의 주인공을 선택하게 될 시 시작 시점에 주인공의 패밀리는 해체 직전이며, 주인공은 더 큰 돈과 명예를 얻기 위해 패밀리에서 탈퇴하여 나이트 시티로 향한다. **차량 정비 등의 지식**이 많으며 대화 선택지에도 이러한 부분들이 드러난다.

기업 - 나이트 시티의 초 거대 기업인 **아라사카 코퍼레이션의 보안 요원 출신**으로 상사를 암살하기 위한 계획을 세우다 적발 당하여 모아온 재산을 몰수당하고 도시의 일개 용병으로 전락하는 것이 시작 스토리이다.

기업 주요 인사들의 이름이나 기업의 구조에 대해 정통하여 해당 요소들에 대한 대화 선택지가 등장한다.

부랑아 - **나이트 시티의 토박이 출신**으로 나이트 시티의 불법적인 일들을 의뢰를 받고 처리하는 용병 생활을 하고 있다. 도시의 구조나 주인공에게 임무를 의뢰하는 픽서(작업 /임무 설계자)들과 안면이 터있는 등 시작부터 **독특한 분위기의 도시에 가장 잘 적응**되어있는 모습을 보인다.

Character Analyze - V /Customize

주인공의 이름

캐릭터 생성 시 수많은 요소들을 플레이어의 입맛에 맞게 커스텀 할 수 있지만, 주인공의 이름은 V로 고정되어 있다.

사이버펄크 2077은 모든 등장인물들의 대사가 더빙되어있는데, 주인공의 이름을 부르는 끊임없이 부르는 등장인물들로 인해 게임에 대한 몰입도가 상승한다.

또한 주인공의 이름은 세부 설정에 의하면 남성 V는 빈센트, 여성 V는 발레리로 정해져 있지만 더빙 비용의 절감 등의 문제를 발생시키지 않기 위한 제작진들의 의도를 엿볼 수 있다.

빈센트



발레리



이미지 출처, Cyberpunk wiki

Character Analyze - V / Status

주인공의 능력치

게임을 플레이하며 다양한 활동으로 주인공은 2가지 경험치를 얻게 된다.
일반적인 개념의 레벨은 최대 60레벨로,
1레벨이 상승할 때 마다 신체 / 반사 신경 / 테크 / 지능 / 냉정 에 1포인트를
배분할 수 있으며 각각의 능력치에서 세부 특성(특전)을 선택할 수 있다.
해당 능력치 선택은 타 판타지 게임의 직업 선택 시스템과 유사하여
부여되는 능력치와 특전에 따라 전투 스타일이 달라질 뿐만 아니라
스토리 진행에 있어서의 대화 선택지와 오픈월드에서의 활동 반경 또한
달라질 수 있다.

또 다른 경험치는 길거리 평판 레벨로 해당 경험치를 획득하게 될 시
착용할 수 있는 장비나 수행할 수 있는 임무의 폭이 넓어지게 된다.



상단 - 사이버펑크 웹사이트 빌드 플래너, 능력치 분배
하단 - 인게임 플레이 화면, 특전 선택



gamemeca.com

이미지 출처 - 게임메카

Character Analyze - V / Equipment

장비 요소

본 게임에서의 주인공의 장비는 무기류를 제외하고도 신체 개조 항목이 존재함.
맵 곳곳에 있는 리퍼닥(의사)를 찾아갈 시 금액을 지불하여 플레이어의 레벨에 맞는 개조 항목을 구매할 수 있다.

신체 개조는 플레이 스타일 자체에 큰 영향을 준다.
시간 가속 능력을 얻는 장비를 통해 적들을 정지 시킨 채 근접 전투를 벌일 수도 있고,
은신 장비를 사용해 적들의 본거지에 잠입하는 플레이 또한 즐길 수 있다.



인게임 플레이 화면, 신체 개조 항목

Character Analyze - V / Criticism

비판점

사이버펑크 2077은 발매 전 마케팅 과정에서 캐릭터의 **인생 경로를 통해 이야기의 흐름이 크게 바뀐다는 점을 강조했지만**, 실제로 인 게임에선 대화 극 초반부 주인공이 나이트 시티에 오게 된 계기와 몇 개의 대화 선택지가 바뀔 뿐 극적인 변화는 볼 수 없었다. 이는 **메인 스토리 라인의 선형적 구조의 문제**라고 볼 수 있는데, 게임을 진행하며 수많은 대화 선택지를 고를 수 있지만 유명 게임 트로피(업적) 헌터 PowerPyx에 의하면 **오직 2%정도의 선택지만**이 이후 스토리에 영향을 끼치는 것으로 드러났다.



인게임 플레이 화면, 등장인물 조니와의 대화 선택지

Character Analyze - V / Solution

절충 방안 아이디어

사이버펑크는 대부분의 스토리 진행을 전투와 대화 선택지를 통해 진행한다. 본 작은 좋은 스토리를 가진 게임이지만 엔딩 스토리를 보는 과정에서 다소 아쉬움이 남는다.

단순 대화 선택지로 어떤 엔딩을 볼 지 선택하게 되는데, 이는 앞선 주인공의 행동들과 다양한 대화의 선택지 들이 엔딩에 전혀 영향을 끼치지 못한다는 것을 의미한다.

이런 문제들을 해결하기 위해 게임의 시작부터 끝까지 대화 선택지와 전투를 통해 주인공이 어떤 인물을 처치하거나 살릴 지에 대한 선택이 엔딩에 직접적으로 영향을 주는 인터랙티브 게임의 구조를 더 많이 수용하는 것이 게임을 즐기는 유저로 하여금 더욱 더 주인공에게 몰입을 할 수 있게 만들 수 있다.



인터랙티브 게임의 대표격으로 불리는 디트로이트 비컴 휴먼 선택지가 앞으로 진행될 스토리와 엔딩에 큰 영향을 준다. 자신이 선택한 선택지를 분기마다 돌려볼 수 있고, 세계의 다른 유저들은 어떤 선택을 했는지 또한 통계를 통해 알아볼 수 있다.



NC소프트의 개발중인 게임 프로젝트 M 국내에서도 인터랙티브 게임의 개발이 활발히 이루어지고 있다.

