퀘스트의 효과

게임 세계의 공간성 극대화

플레이어의 적극적인 행동성 유발

각각의 서사 단위가 독립적이면서도 유기적으로 상관 관계를 형성

내러티브의 전달을 위한 요소중 하나

퀘스트의 목적 : 선택을 위한 보상과 동기부여, 아바타의 성장이라는 키워드를 통해 보상을 연이어 제공함으로써 게임진행을 돕는 장치로 기능하고있음

퀘스트의 다원주의적 접근

mmorpg에서 상충되는 목표를 갖는 다양한 이익집단이 게임을 플레이하고 있음 -> 각 이익집단이 만족할만한 퀘스트를 제공하고 그것이 각각의 집단에 대한 동기를 증강 시킬 수 있는 가능성과 역할에 대한 고민이 필요함

퀘스트는 플레이어를 통해서 실행/진행 되어야만 유의미함

특정단계에서 교착이 오는 퀘스트는 잠재성을 상실하고 영향력을 행사하지 못한 채 후면화 됨을 명심할 것

게임속의 사건은 결과물로써 관찰되는 것이 아니라 플레이어가 주체적으로 사건을 이야기하고 이를 해결하기 위해 고군분투할 수 있어야 한다

출발 : 영웅의 소명, 소명의 거부, 첫 관문 돌파

입문 : 시련의 길, 구도자와의 만남, 유혹자 등장, 아버지와의 화해, 신격화

귀환 : 귀환의 거부, 불가사의한 탈출, 외부로부터의 구조, 귀환의 관문 통과

전투정보 퀘스트 : 뭐뭐를 잡고 뭘 모아오거나 하는 사냥형 퀘스트

지리정보 퀘스트 : 어디어디로 가거나 어디어디의 누구를 만나거나 하는 이동형 퀘스트