|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2021180002 고서연 | 팀명 |  |
| 주차 | 18주차 | 기간 | 24.07.15~07.22 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 논문 읽기 | | | | |

<상세 수행 내용>

[영웅서사의 게임 시나리오 스토리텔링 연구:스토리의 3요소를 중심으로], 39p

서사의 3요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 고전 영웅 서사가 현대의 게임 시나리오로 재해석될 수 있는지를 살펴보려고 한다. 영웅과 게임 서사의 시나리오가 가지고 있는 일정한 공유점(캐릭터, 사건, 배경 등)에서 흥미 요소를 추출하고, 일정한 규칙으로 체계를 만들 수 있다면 시노리성 높은 시나리오의 패턴을 생성할 수 있을 것이다.

게임 시나리오 서사가 적대자를 물리치고 장애물을 제거하면서 고난과 해결, 목표 설정과 달성 과정의 반복이 되는 것을 보면 난이도에 따라 거듭하는 영웅 서사의 구성과 흡사함을 발견할 수 있다.

[게임시나리오 창작 리스트 연구]를 읽고, 10p

게임시나리오 작법에 접근할 수 있는 방법론을 마련해 봤다.

작법의 순서는 1. 표지 작성, 2. 시나리오 개요 작성, 3. 배경 설정, 4. 인물 설정, 5. 사건 설정, 6. 영상 장면 구성, 7. 게임 장면 구성, 8.매개체 요소 설정, 9. 시나리오 작성이다.

표지에는 게임의 타이틀과 시나리오 작성 일자, 작성자의 이름을 기입한다.

개요에는 플랫폼, 작품명, 주제, 소재, 장르, 대상층, 특징, 기획의도, 시놉시스 등을 담아 작성한다.

다음으로 세계관 설정이다. 스토리 구성의 3요소인 배경 인물 사건 중에서 배경을 세계관이라고 한다.

캐릭터 설정에서는 시거가 제시하는 5가지 기능인 주인공, 주인공의 보조인물, 제3의 인물, 적대역, 적대역의 보조인물에 맞게 구성하는 것이 알맞다.

사건을 설정한다. 스토리의 구조는 서술과 서사로 나뉘는데, 서술은 이야기를 계기성으로 나열하는 것이다. 서사는 이야기를 인과성으로 나열하는 것이다. 둘다 원인과 결과로 나뉜다는 것이 아닌가? 뭐가 다른거지...

보조 서사를 작성한다. 다변수서사를 작성하고, 퀘스트를 작성한다.

영상 장면을 구성한다.

게임 장면을 구성한다.

시나리오를 작성한다.

[게임 시나리오의 필수요소와 사건과 시공간의 체계적인 표현방법에 대한 연구]를 읽고, 9p

게임 시나리오의 요소들을 재해석하고, 해당 요소를 게임 스크립트에서 이용할 수 있도록 하려고 한다.

게임 시나리오와 영화/애니메이션 시나리오가 구별되는 점은 다섯가지다. 1. 시간적 순서를 바꿀 수 있으며, 게이머가 상호작용으로 직접 진행시킨다. 2. 온라인 게임의 공간 인식이 비실재적이지 않으면서도 영상 자체는 비사실적이다. (이건 뭔 소린지 모르겠다) 3. 시간의 흐름 제약을 받지 않으며, 순환과 반복의 나선적 구조를 가진다. 4. 등장인물들이 매우 추상화되어 있다. 5. 작가들은 그 영상과 함께 플레이 방법까지 염두에 두면서 시나리오를 써야 한다.

게임 시나리오에 기본적인 다섯 요소는 캐릭터, 아이템, 대사, 행동, 연출이다.

이벤트란 사건이다. 게임의 시나리오를 만들때 이벤트의 상호작용 측면에서 시나리오를 구성하면 간단하다.

시간 공간을 표현하기 위한 방법은 범위와 위치를 표기하는 것이다.

[게임시나리오의 인터랙티브요소의 유형 연구]를 읽고, 12p

크게 인터랙티브 요소는 아이템/퍼즐/이벤트/음악으로 나눌 수 있다.

아이템은 게임성을 높여주고, 다양한 쾌감을 제공한다. RPG게임이라면 소모/장비/이벤트 아이템 3가지로 구분할 수 있다. 어드벤처 게임에서는 회복/장비/조합/퍼즐/보조 아이템으로 나눈다. 액션 게임에서는 회복/점수/장비 아이템으로 나눈다.

게임 퍼즐 유형을 게임 연출 방법과 퍼즐을 만드는 재료의 획득 방법 및 해독 방법에 따라 구분해보고자 한다. 연출 방법 중 환경 퍼즐은 주변 환경을 이용해 구성된 퍼즐이다. 아이템 퍼즐은 인벤토리에 획득해 둔 아이템이 나중에 사용되어지는 식이다. 대화 퍼즐은 대화가 게임의 상황을 변화시키는 퍼즐이다.

소재 획득 방법에 따른 유형으로는 일반적인 생활지식에서 얻어지는 퍼즐과 학문적인 지식에서 얻어지는 퍼즐, 전문적인 직업 또는 기술에서 얻어지는 퍼즐, 자연 현상에서 얻어지는 퍼즐이 있다.

퍼즐 풀이 방법에 따른 유형으로는 정보 퍼즐, 제작 퍼즐, 조합 퍼즐, 암호 퍼즐, 대화 퍼즐, 연쇄 반응 퍼즐, 시간 제한 퍼즐, 논리 퍼즐, 수수께께 퍼즐이 있다.

게임 속 이벤트는 단편적인 사건 및 대화 혹은 행동을 디테일하게 동영상으로 처리하는 하나의 시퀀스다. 유형으로는 필수 이벤트와 선택 이벤트, 필수 및 선택에는 강제 이벤트와 자율 이벤트로 또 다시 나뉘어진다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 |  | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 19주차 | 다음 기간 | 24.07.22~24.07.29 |
| 다음주 할 일 | 논문 읽기 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |