

방송을 통한 루돌로지 게임의 스토리텔링 획득과 게임 기획에의 적용 연구

A Study on the storytelling acquisition and application of game through streaming service.

게임공학과 2014180011 김 영 범

2020년도 게임공학부
종합설계 졸업작품 발표

Prof.

2020 - 07 - 14

1. 결론 정하기

2. 앞으로의 분석 및 연구

3. 남은 시간 계산

4. 작업 스케줄 예상

현 상황

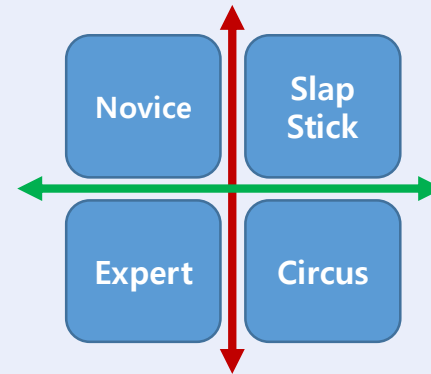
1. 방송 영상 분석

시간	0:00~	0:05~	0:10~	0:15~	0:20~	0:25~	0:30~	0:35~	0:40~	0:45~	0:50~	0:55~
행동		대기실			로딩				한계일합속		게임시작	상자광
이벤트		영상 후제이션	공물창					영상 후제이션				
멘트				호호호	누굴까~							힘을 써봐봐~
재정	생존자 1인만남	생존자 2인만남	생존자 3인만남	생존자 4인만남	생존자 5인만남	생존자 6인만남	생존자 7인만남	생존자 8인만남	생존자 9인만남	생존자 10인만남	생존자 11인만남	생존자 12인만남

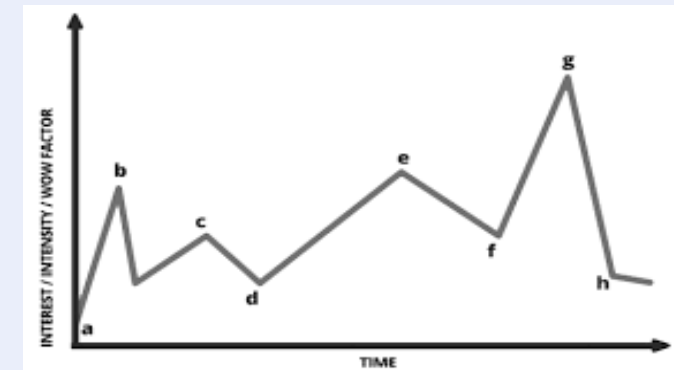
2. 게임 분석



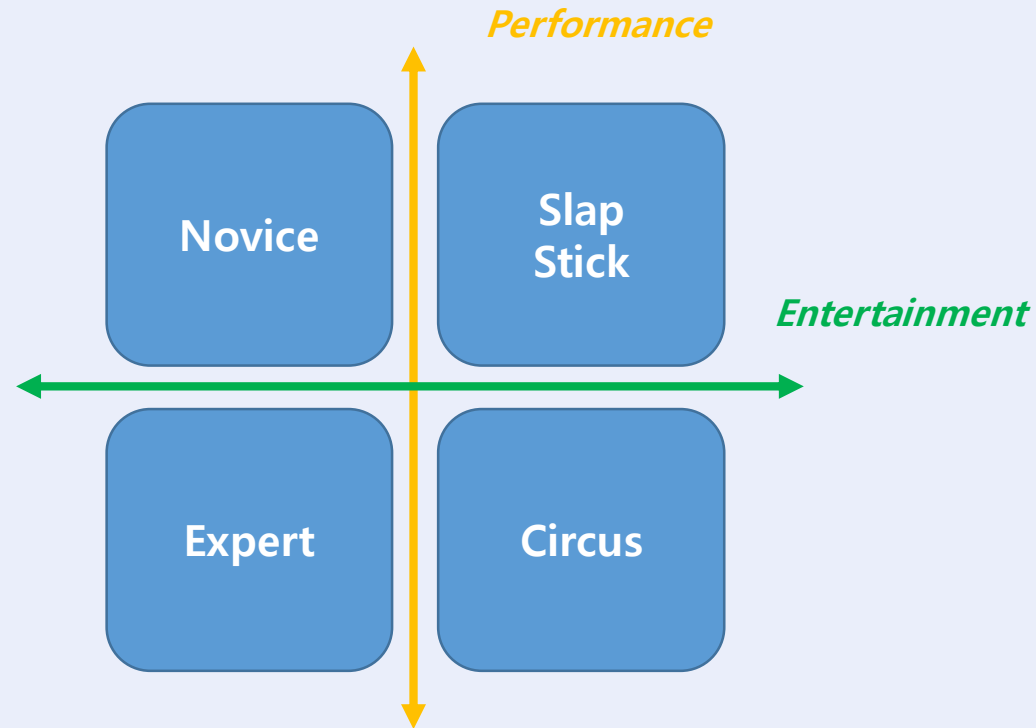
3. 흥미 모멘트 도출



4. 흥미곡선 개념 적용



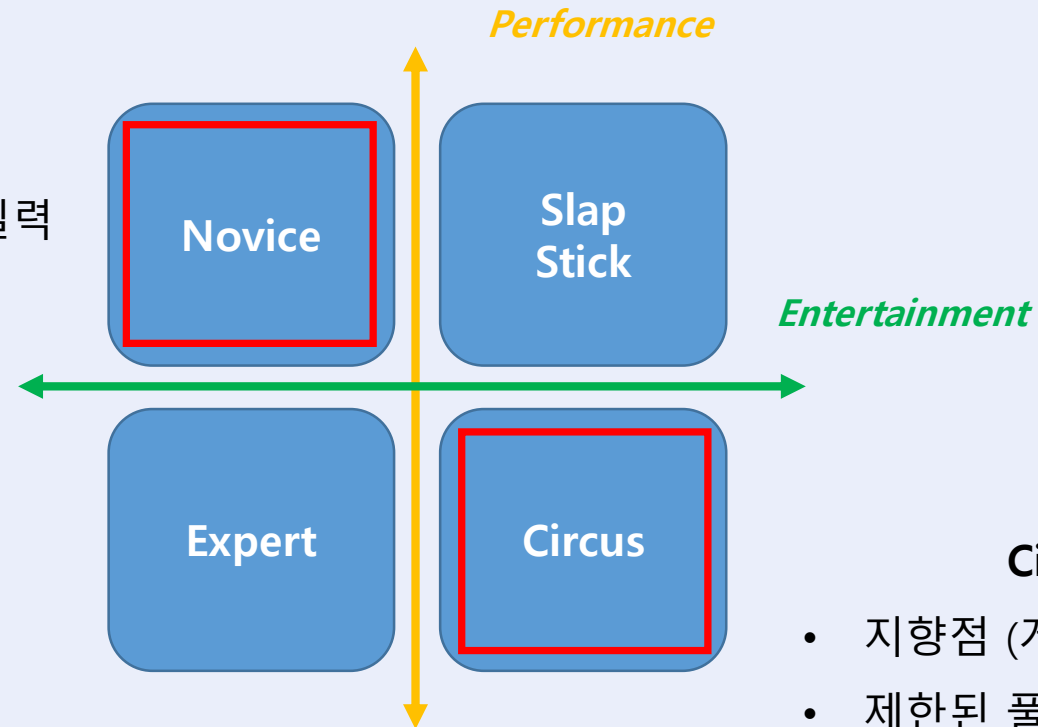
흥미 모멘트의 특징과 경향



흥미 모멘트의 특징과 경향

Novice

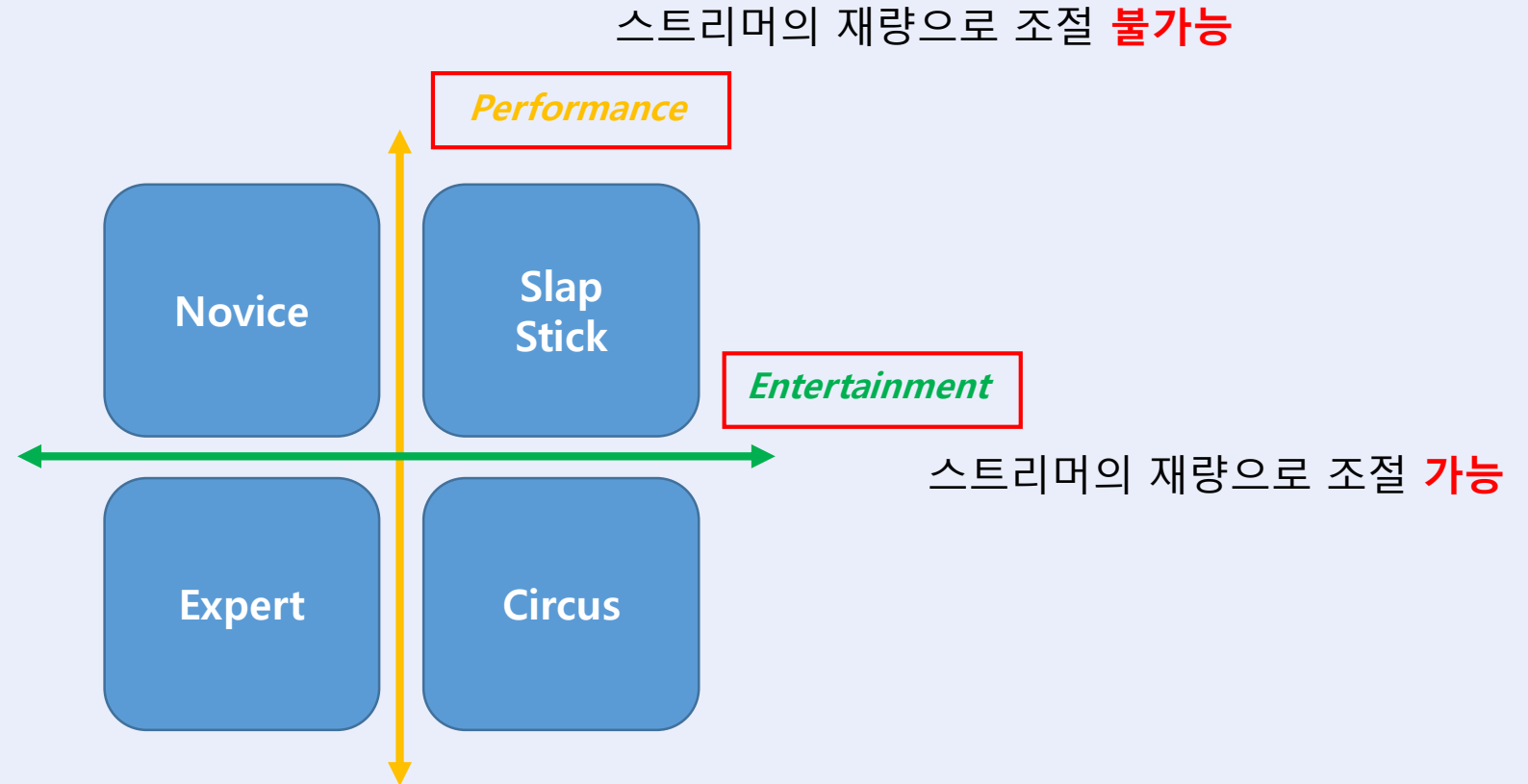
- 시작점
- 누구나 겪음
- 짧은 경험 / 미숙한 실력
- 답답함, 웃음



Circus

- 지향점 (게임의 목표)
- 제한된 풀 (Pool)
- 많은 경험 / 숙달된 실력
- 편안함, 놀라움, 웃음

흥미 모멘트의 특징과 경향



기존 결론

흥미 모멘트는 N/S/E/C 4가지가 존재하며 흥미 곡선을 따른다.

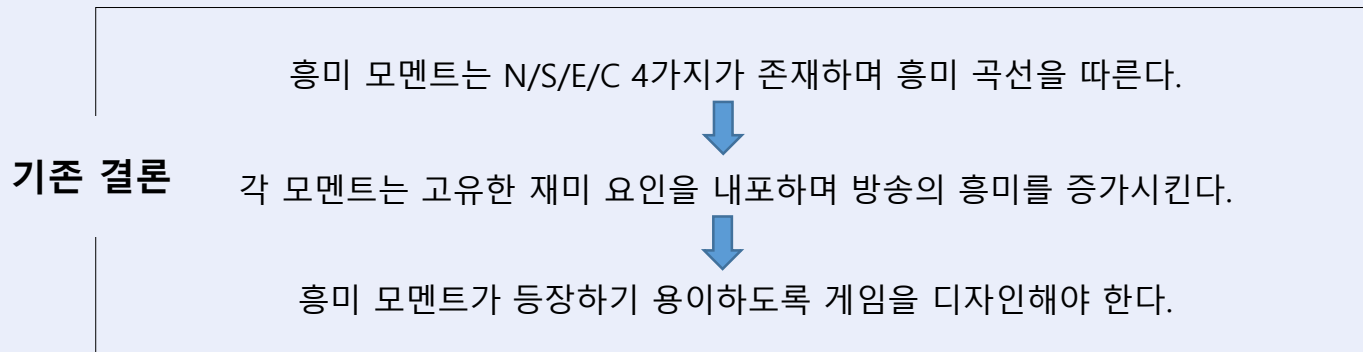


각 모멘트는 고유한 재미 요인을 내포하며 방송의 흥미를 증가시킨다



흥미 모멘트가 등장하기 용이하도록 게임을 디자인해야 한다.

결론 확장



동일한 게임 플레이 경험이 지속될수록 스트리머는 Circus 단계에 진입하게 된다.

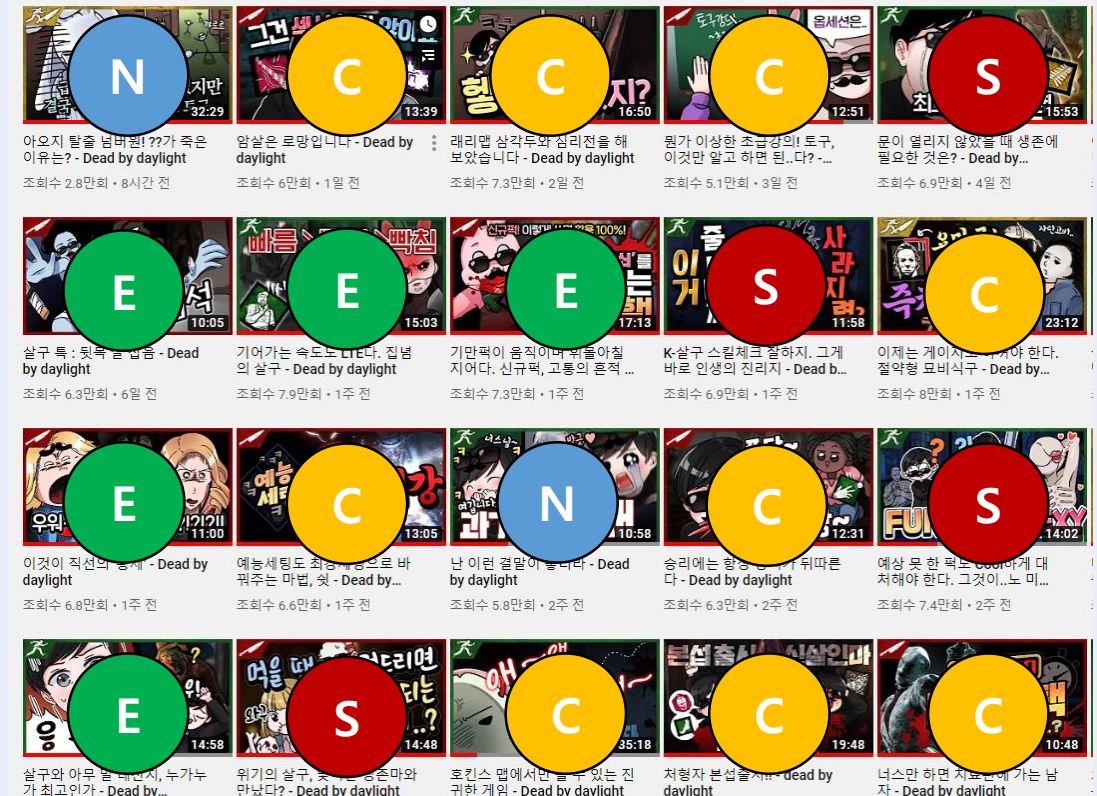
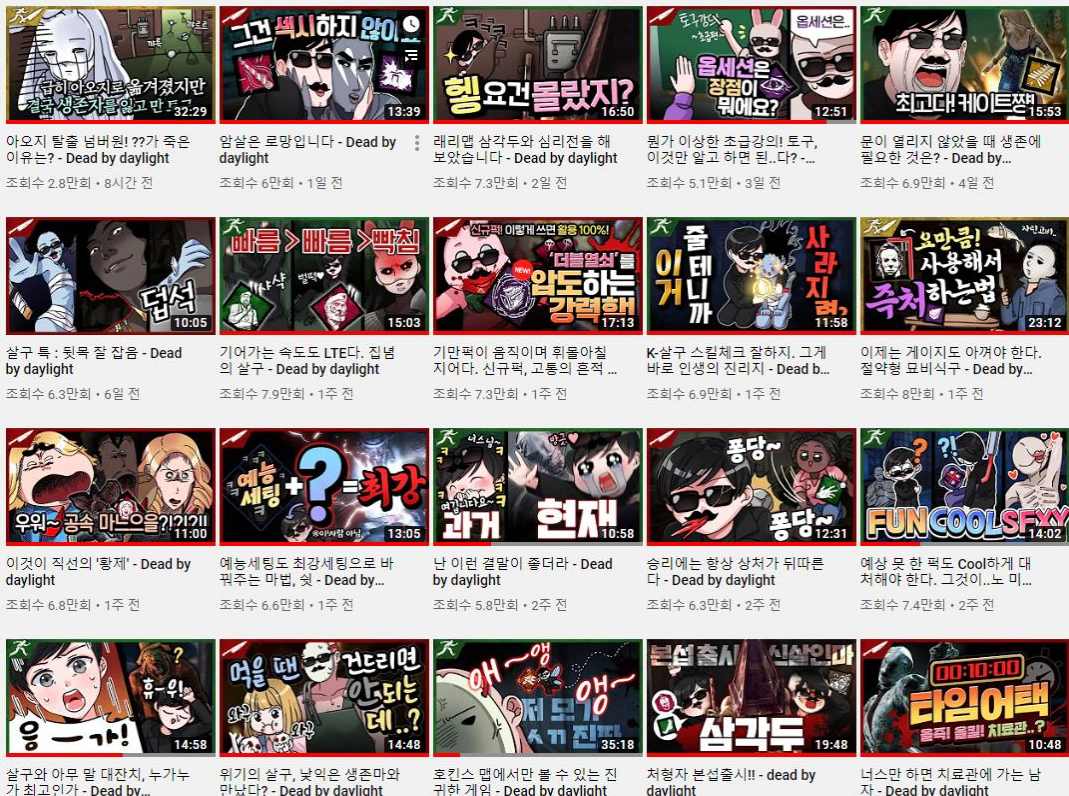


Circus 단계는 게임 방송 콘텐츠의 수명을 연장하고 시청자를 유입한다.



게임 디자인 단계에서 Circus 영역에서의 콘텐츠를 확보할 수 있도록 설계해야 한다.

분석 예시 - 1



- 모멘트별 영상 카테고리화 작업
- 카테고리별 분포도 / 조회수 비교
- 예상 결론 : " C 영상이 더 많이 존재하며 조회수도 높을 것이다. "

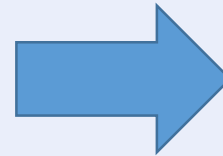
분석 예시 - 2



- DBD를 플레이한 스트리머의 영상을 E/C와 N/S로 구분
- 해당 스트리머의 구독자수 대비 카테고리 영상 조회수를 대조
- **예상 결론** : " E/C 영상이 구독자수 대비 조회수가 더 높을 것이다. "

분석 예시 - 3

분석 틀



분석 틀



- DBD를 제외한 타 루돌로지 게임을 대상으로 동일한 분석 시도
- **예상 결론** : " 루돌로지 게임의 분석 결과는 DBD와 유사할 것이다"

남은 시간

달력

양음력변환

날짜계산

전역일계산

만나이계산

오늘

<

2020.07

>

☐ 음력

☐ 손없는날

☒ 기념일

일	월	화	수	목	금	토
28	29	30	1	2	3	4
5 음 5.15	6	7 소서	8 정보보호...	9	10	11
12	13	14	15	16 초복	17 제헌절	18
19	20	21 음 6.1	22 대서	23	24	25
26 양 6.1	27	28	29	30	31	1

달력

양음력변환

날짜계산

전역일계산

만나이계산

오늘

<

2020.08

>

☐ 음력

☐ 손없는날

☒ 기념일

일	월	화	수	목	금	토
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4 음 6.15 유두절	5	6	7 입추	8
9	10 ☺	11	12	13	14	15 광복절 말복
16	17	18	19 음 7.1	20	21	22
23 처서	24	25 칠석	26	27	28	29

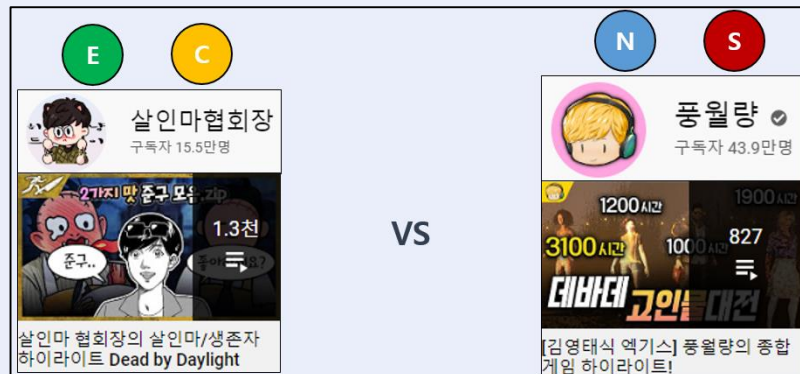
- 주말 제외 8/5까지 **15일**
- 일일 8시간 기준 **120 시간**

스케줄



분석 예시 1

- 최신순으로 50개의 생존자 영상 카테고리화 작업
- 영상당 약 10분 + 결과 데이터 정리 -> 약 15시간



분석 예시 2

- 비교 대상 스트리머 영상 약 30개 카테고리화 작업
- 영상당 약 10분 + 결과 데이터 정리 -> 약 10시간

스케줄

분석 틀



분석 예시 3

- 게임별로 25개의 영상 카테고리화 작업
- 영상당 약 20분 + 결과 데이터 정리 -> **약 40시간**

이후

- 분석 데이터 종합 집계 및 정리
- 점검 / 수정 / 보완
- 논문 작성까지 -> **약 35시간**
- 졸업작품 전시 관련 작업 / 예비 -> **약 20시간**