

게임시나리오 기획에 관한 연구

이재홍
서강대학교 게임교육원
munsarang@naver.com

A study on the planing of game scenario
Jae-Hong Lee
sogang university game institute

요 약

좋은 게임은 독특하고 개성이 뚜렷한 콘텐츠에서 얻어진다. 게임의 콘텐츠는 게임시나리오로 표현되는 만큼, 게임개발은 시나리오창작 작업이 선행되어야 한다. 게임시나리오의 창작은 시나리오기획서로 결과가 나와야 한다. 기획서는 게임개발을 위한 설계도이기 때문이다. 그러나 게임을 제작하는 회사에서나 게임을 교육하고 있는 학계에서는 제대로 된 게임시나리오의 기획서를 쓰지 않고 있는 형편이다. 물론 게임기획서에 시나리오를 대충 삽입시켜버리는 우리의 게임제작 습성도 한 몫을 하고 있지만, 가장 큰 문제점은 제대로 된 게임시나리오기획서의 서식이 없기 때문이기도 하다.

본고에서는 기획서의 서식에 들어갈 내용들을 간단하게나마 연구하여, 게임 기획서의 기본 서식의 틀을 제안해 보는 것이 목적이다.

Abstract

A good game comes from an original and unique scenario. Game development must precede with the game's scenario because this is where the contents of the game are expressed. Scenario planing brings the result of the game scenario. scenario planning is the draft for game development. The circumstances of gaming today, from the company which produce games to the academic world which educate game development, do not have planning for their game scenarios. A habit that many Korean game developers have is to just insert a rough scenario into a game or even worse no proper form for one at all.

The purpose of this book is to simply search for a scenario planning method and suggest the contents for game planning. paper, we researched technical considerations in initial game software planning, focusing on platform, game engine, game service, network infrastructure.

1.서론

게임은 단순하게 일회성 전시물로 끝나는 것이 아니다. 게임 창작은 많은 시간과 방대한 경비가 지출되는 작업인 만큼, 일단 완성되면 상품으로서의 고부가가치를 창출해내

야 한다.

그렇기 때문에 어떤 게임을 어떻게 제작하고, 어떻게 상품화할 것인가 하는 문제보다, 사용자들에게 어떤 콘텐츠가 어떻게 어필될 수 있는가를 더욱 신중하게 생각하고 고려해야 한다.

‘어떤 게임을 만드느냐’ 하는 문제는 게임을 창작하는 사람들에게 가장 큰 화두이다. 여기에서 ‘어떤 게임’이라는 것에 고심을 한다는 사실은 곧 ‘좋은 게임을 만들겠다’는 의지라고 볼 수 있다.

좋은 게임은 독특하고 개성이 뚜렷한 콘텐츠에서 얻어지는 것이다. 게임의 콘텐츠는 게임시나리오로 표현되는 만큼, 게임개발은 완벽한 시나리오창작 작업이 선행되어야 한다.

완벽한 시나리오창작 작업은 게임시나리오기획서로 드러난다. 시나리오의 기획서는 게임제작을 위해 필수적으로 필요한 설계도라고 보아야 한다. 물론, 장르에 따라 시나리오 개입의 강약이 있겠지만, 어떤 장르의 게임이라도 서사의 틀은 반드시 있으며, 완성도 높은 게임으로 탄생되기 위해서는 시나리오가 튼튼하게 뒷받침되어야 한다.

게임산업이 발전함에 따라 시나리오작가들이 탄생되고, 시나리오를 쓰겠다고 공부하는 학생들은 점차 늘어나고 있다. 게임시나리오를 쓰는 그들이 정작 기본적으로 갖추고 있어야 할 시나리오기획서를 작성할 수 있는 기본능력이 결여되어 있다는 사실을 부정할 수 없는 것 또한 우리들의 현실이다.

게임을 제작하는 회사에서나 게임을 교육하고 있는 학계에서 게임시나리오기획서의 중요성을 인식하지 못하고 있다. 물론, 게임기획서에 시나리오를 대충 삽입시켜버리는 우리들의 게임제작 습성도 한 몫을 하고 있지만, 가장 큰 문제점은 제대로 된 게임시나리오기획서의 서식이 없기 때문이라고도 볼 수 있다.

그래서 본고에서는 기획서의 서식에 들어갈 내용들을 간단하게나마 연구하여, 게임 기획서의 기본 서식의 틀을 제안해 보는 것이 목적이다.

2. 게임시나리오 기획서의 작성내용

영화, 드라마, 애니메이션 등과 같은 영상물들에 적용되는 일반 시나리오와 게임에 적용되는 시나리오는 창작수준에 있어서 유사하다. 그러나 게임의 시나리오에는 인터랙티브적 요소들이 내포되어야 하기 때문에 일반 영상시나리오와는 확실하게 구별된다고 볼 수 있다.

즉, 시나리오작가는 게임시나리오기획서에 게임요소의 정보리스트 작성 및 설정작업까지 할 수 있는 능력을 갖추

고 있어야 한다는 것이다.

어떤 장르의 문학이든지 창작 작업의 기초적인 틀은 있다. 필자 역시 게임 학문에 입문하여 지금까지 게임시나리오의 연구와 강의를 거듭하면서 얻은 게임시나리오 작업순서를 다음과 같이 밝혀 본다.

①[주제 및 소재]발상 및 결정→②[장르]결정→ ③[제재(세계관, 사건, 인물, 게임요소)]정보 및 설정→④[스토리]집필→⑤[플롯]설정→⑥[영상 장면구성(드라마요소 설정)]완성→⑦[게임장면구 성(게임요소 삽입)]완성→⑧[게임시나리오]완성 →⑨[게임양식도]완성

〈표 1. 게임시나리오 작업순서〉

이와 같은 작업순서는 필자의 다년간 쌓아 온 연구와 경험에 의해 산출된 게임시나리오의 작업공식이라고 할 수 있다. 본고에서는 이 작업순서를 중심으로 게임시나리오 기획서의 기본서식을 마련해 보고자 한다.

2-1. 표지

게임의 타이틀과 시나리오의 작성일자 및 작성자(시나리오작가)의 이름을 기입한다. 타이틀을 비밀로 부칠 경우에는 임의로 암호화해서 쓰기도 한다. 단순히 [게임시나리오 기획서], 혹은 가제로 [OO시나리오 기획서]라고 쓴다면 무난할 것이다.

2-2. 개요

시나리오의 주제 및 소재, 장르, 특성, 주 고객층 등을 쉽게 알 수 있도록 기입한다.

2-2-1. 게임의 이름: 게임의 타이틀 혹은 가제를 기입한다.

2-2-2. 주제(테마): 플레이어들에게 전달하고자 하는 시나리오작가의 메시지를 기입한다. 주제는 게임 스토리의 방향을 결정하는 요인으로 작용되며, 작가의 가치관이 드러나는 부분이기도 하다. 주제와 소재는 어느 것이 먼저라기보다는 랜덤하다고 볼 수 있다.

예를 들어 게임개발회사 측에서 주제가 먼저 주어졌다면, 작가는 소재를 결정하여야 될 것이고, 소재가 먼저 주어졌다면, 작가는 주제를 결정하여야 될 것이다.

2-2-3. 소재: 게임콘텐츠 발상에 의해 얻어지는 게임스토리의 모티브(동기)이다. 어떤 발상 혹은 동기에 의해 쓰여

졌는가에 대해 간단하게 기입한다. 소재를 구할 때에는 게임의 흥행성(사용자의 관심사)을 생각하지 않을 수 없다. 갑자기 떠오른 영감이 소재가 될 수도 있으며, 영화 혹은 애니메이션, 소설책 등이 소재로 등장할 수 있다.

2-2-4.장르: 어떤 종류의 게임인가를 기입한다. 게임플랫폼을 결정짓고, 게임의 세계관과 게임요소를 설정 및 구현하기 위해서는 필수적이다. 시나리오가 게임제작회사 측의 발주에 의해 쓰여 진다면, 장르는 디자이너와 충분한 토론이 이루어진 후에 결정되어야 할 것이다. 그러나 작가가 직접 창작하는 경우에는 작가 본인이 장르를 결정하여야 한다. 유사한 장르의 게임이 이미 출시되었는가 하는 문제를 살펴보아야 할 것이다.

2-2-5.주요 대상자: 게임플레이 대상자를 기입한다. 플레이어의 대상에 따라 게임의 난이도가 조절될 수 있으며, 연령층, 수요층 등을 조사하여 마케팅의 전략문제를 수립할 수 있게 된다.

2-2-6.게임의 특성: 게임에 드러나는 특징 및 매력을 기입한다. 타 게임과의 차별화 및 당해 게임만이 가지는 개성을 드러낼 수 있도록 한다. 게임회사가 시나리오를 선택하는 데에 영향을 미치는 부분인 만큼, 자세하게 기입할 필요가 있다.

2-2-7.게임 제작사: 게임을 제작할 회사의 이름을 기입한다. 시나리오작가 개인의 창작품일 경우에는 기입할 필요가 없을 것이다.

2-3. 시나리오 기획의도

시나리오를 쓰게 된 목적이나 동기를 재미있게 기입한다. 게임제작회사에 의해 쓰여지는 시나리오라면 회사 측의 기획의도를 자세히 파악하여 기입하여야 될 것이고, 개인의 창작에 의해 쓰여지는 시나리오라면 작가의 창작의도가 설득력 있게 기입되어야 한다. 스폰서 혹은 제작회사의 관계자들이 가장 유심하게 읽어보는 부분이기 때문이다.

2-4. 세계관

게임의 세계관은 스토리의 3요소(배경,인물,사건) 중에서 배경부분에 속한다고 보아야 한다. 게임시나리오창작에서의 세계관은 게임의 시간적, 공간적 배경을 결정짓는 동시에 게임상의 맵을 결정짓는 중요한 역할을 한다. 이 단계에서는 자료수집이 제일 관건이라고 할 수 있기 때문에, 정식

적 혹은 육체적으로 혹사를 해야 하는 단계이다.

게임의 장르에 따라 달라질 수 있지만, 주제의 통일성과 소재의 개연성, 스토리의 보편성을 높이기 위해서는 상세한 자료가 총 망라되어 제시된다면 완성도 높은 시나리오가 탄생될 수 있다.

2-4-1. 시간적 배경... 스토리에 내재된 시간의 제반사항을 기입한다. <과거-현재-미래>, <고대-중세-현대>, <아침-낮-저녁-밤>, <봄-여름-가을-겨울> 등과 같은 시간개념 속의 세계이다.

2-4-2. 공간적 배경... 스토리에 내재된 공간의 제반사항을 기입한다. <캐릭터들의 개인 활동 공간→캐릭터들이 속한 그룹 및 단체 공간→캐릭터들이 속한 사회 혹은 부족 공간→캐릭터들이 속한 국가 공간→캐릭터들이 속한 대륙 공간→캐릭터들을 둘러싼 우주 공간 등>과 같은 공간개념 속의 세계이다.

타이틀	세부사항	기타
시대		
국가체제		
제급제도		
인종구성		
언어		
도덕		
종교		
역사		
경제		
문학		
미술		
음악		
건축양식		
과학		
체육		
놀이문화		
기타		
국가		
도시		
마을		
주거공간		
산		
강과 호수		
사막		
바다		
하늘		
기후		
바람		
기타		

〈표 2. 세계관 상세 리스트〉

- *첨부:1. 국가지도 및 지역지도 등
2. 게임상의 메인 맵 및 서브 맵 리스트
3. 각 타이틀 별로 세부자료가 필요한 경우
(텍스트 및 사진자료 등)

2-5. 캐릭터

세계관이 결정되면, 이야기를 이끌어갈 캐릭터를 설정해야 한다. 시나리오 상에 드러나는 모든 캐릭터들의 자세한

신상명세 및 캐릭터의 인상착의를 기입한다. 이는 작가가 주인공캐릭터 또는 플레이어로 변신하여 작품을 리얼하게 이끌어 나갈 수 있어야 한다는 이야기이다.

요즘은 게임에 등장하는 캐릭터가 부가가치가 높은 캐릭터사업과 곧바로 연계되는 만큼, 개성과 호감이 가는 캐릭터개발이 필요하다. 특히 주인공캐릭터에 따라서 게임의 승패가 좌우되는 경우도 있다.

2-5-1. PC(Player Character): 게이머가 직접 조작해서 플레이하는 캐릭터이다. 주로 주인공 캐릭터가 PC에 속한다. 간혹, PC가 두 명 이상일 경우도 있다. 이때에는 메인PC와 서브PC로 나눌 수 있다.

2-5-2. NPC(Non-Player Character): 컴퓨터에 의해 자동으로 움직이며, 말하는 캐릭터이다. PC와 적대적인 적캐릭터(몬스터 포함) 및 PC와 우호적인 보조캐릭터로 나눌 수 있다.

캐릭터를 설정해 줄 경우, 다음과 같은 사항에 주의해야 한다.

- 외형적인 이미지의 명확성을 위해 언어, 머리스타일, 복장, 무기, 행동과 같은 인물의 특성에 대한 데이터를 자세하게 기입한다. 원화작업을 원활하게 해 주기 때문이다. 그림실력이 있다면, 일러스트작업을 해서 첨부할 수 있다면 더할 나위 없다.

캐릭터의 이름	등장배경		
캐릭터의 기본정보	별명	직업	
	성별(나이)	인종(종족)	
	생년월일	국적(고향)	
	혈액형	사용언어	
캐릭터의 외모	키	몸무게	
	머리색	눈동자 색	
	의상	목소리의 톤	
캐릭터의 성격	성격		
	가치관		
	특이한 버릇		
	좋아하는 것		
	싫어하는 것		
	특기		
	취미		
캐릭터의 이력 및 환경	아동기		
	소년기		
	청년기		
	성년기		
	노년기		
캐릭터의 가족관계	조부모	배우자(연인)	
	부모	자녀	
	형제	기타	
캐릭터의 역할			
배경 스토리	목표		
캐릭터의 상호관계	적대관계		
	동조관계		
	보조관계		
추가사항			

〈표 3. 캐릭터 세부사항 설정 리스트〉

- 내적인 이미지의 묘사를 위해 캐릭터에게서 드러나지 않는 이력 및 경력을 구체적으로 작성 한다.
- 세계관과의 자연스러운 조화(성격, 복장, 건물모습, 문화, 계절 등)를 위해 노력해야 한다.
- 제작과정에서의 문제점을 미리 고려한다. 예를 들어 3D로 모델링했을 때의 기술력, 애니메이션화 되었을 때의 프로그램에서 처리될 수 있는가 하는 문제 등.

- *첨부: 1. 캐릭터의 일러스트(그림실력이 있다면)/
- 2. 기타 상세 설정

2-6. 게임요소의 개요

게임에서 플레이될 게임요소들에 대한 정보 및 설정 리스트를 만든다. 어떤 색깔을 지닌 게임인지 파악할 수 있는 부분이다. 여기에서 가장 조심해야 할 부분은 게임시나리오 작가가 게임디자이너(기획자)의 영역을 침범해서는 안 된다는 사실이다.

시나리오작가의 연출이 필요한 이벤트는 작가가 확실하게 설정을 해주어야 하지만, 나머지 부분(퍼즐, 아이템, 배경음악 및 음향효과, 마법 등)은 게임디자이너에게 아이디어 및 정보를 제공하는 차원에서 리스트를 만들어주면 그만이다. 즉, 설정 및 밸런싱 작업은 게임디자이너단계와 맞물려야 하기 때문이다.

종류	명칭	능력 및 활용도	세부사항
			*아이템의 기능과 모양, 사이즈 등을 상세하게 기입

〈표 4〉①아이템 정보리스트

종류	명칭	난이도 등급	세부사항
		*상/중/하	*퍼즐의 내용을 상세하게 기입 이벤트 및 아이템부분과 중복 가능

〈표 5〉②퍼즐 정보리스트

신 번호	종류	명칭	목표	보상	세부사항
					*퀘스트 진행방법을 정확하게 묘사한다. 동영상의 경우, 지문과 대사를 넣어 준다.

〈표 6〉③이벤트 연출리스트

신 번호	세부사항
	* 음악의 분위기만 제시해 준다.(예: 밝은 분위기의 음악)

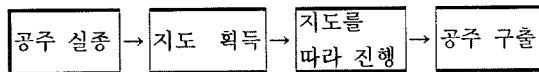
〈표. 7〉④배경음악 및 효과음악 정보리스트

종류	명칭	능력	세부사항
			*기능에 대해 상세하게 기입

〈표. 8〉⑤기타(미법 등) 정보리스트

2-7. 사건의 개요

스토리에 내재된 사건의 흐름을 아주 재미있고 리얼하게 기입한다. 부가적으로 사건의 흐름을 쉽게 파악할 수 있도록, 스토리상에 전개되는 사건의 연결고리를 플로차트로 만들어 넣는다면 좋을 것이다. 도중에 분기가 일어나는 멀티 시나리오의 경우 스토리의 구조를 쉽게 파악할 수 있게 된다. 플로차트는 스토리를 시퀀스(비트)별로 나눈 다음, 시퀀스를 또 다시 신별로 전개시켜 볼 수 있다.



〈표. 9〉시퀀스의 도표(예)

2-8. 스토리

스토리와 시놉시스는 엄연히 다르지만, 게임업계에서는 스토리를 시놉시스와 혼용해서 쓰고 있다. 세계관, 인물, 사건 플로차트 부분에서 흘린 땀만큼, 스토리는 완벽하게 작성될 수 있다. 스토리는 육하원칙(누가, 언제, 어디에서, 무엇을, 어떻게, 왜)라는 틀에 의해 구성된다. 게임시나리오는 픽션(허구)으로 창작되는 만큼, 스토리는 작가의 상상력이 크게 작용되는 부분이다. 게임의 전체 내용을 요약 또는 풀어써서 이야기하는 단계이다. A4용지 1,2장 많게는 3,4장에 설득력 있게 작성할 필요성이 있다

2-9. 플롯(구성)

스토리에서 드러난 캐릭터들의 행동에 의해 전개되는 사건들을 인과관계에 의해 나열시키는 작업이다. 건물을 짓기 위해서는 설계도가 필요하듯이 게임의 설계도부분이라고 해야 할 것이다. 시나리오의 큰 골격을 잡는 작업이기 때문에 작가들은 이 부분에서 많은 시간을 할애하게 된다.

대개 스토리의 개입이 강한 게임의 경우 〈발단-전개(갈등)-위기-절정-결말〉과 같은 구조로 구성하면 무난할 것

이다. 특히, 스토리의 갈등구조가 자주 반복될 경우에는발단-(전개1-전개2-전개3-전개n)-위기-절정-결말식으로 기입해 줄 필요가 있다.

각 항목마다 캐릭터들이 전개시키는 사건의 전모를 간단 간단하게 나열시켜 준다.

2-10. 오프닝과 엔딩의 개요

게임의 발단에서 어떤 문제가 제시되고, 결말에 어떤 결과와 돌출되는가에 대한 설명이라고 할 수 있다. 발단부분과 결말부분을 보면 게임이 주는 대략적인 테마의식을 감지할 수 있기 때문이다.

2-10-1. 오프닝: 플롯의 발단부분에 대한 자세한 내용을 기입해 준다.

게임에 대한 예비지식, 세계관(시간 및 공간 배경), 주요 등장 캐릭터 등을 소개함과 동시에 향후 전개될 사건 등을 암시해 주는 부분이다. 게임에 대한 호기심을 유발시켜 기대심리를 불러 넣을 수 있는 내용이어야 한다.

2-10-2. 엔딩: 플롯의 결말부분에 대한 자세한 내용을 기입해 준다. 사건이 해결되고, 주제의 호소력이 드러나는 부분이다. 게임을 시작하였을 때 플레이어가 품고 있던 호기심 혹은 기대심리를 충족시켜줄 수 있는 내용이어야 한다.

2-11. 영상장면구성

스토리의 드라마적인 흐름을 신(scene)별로 구성한다. 시나리오를 쓰기위한 세부골격이다. 각 신의 장소(공간배경)와 때(시간배경)를 기입하고, 그 신의 상황 설명을 기입한다.

2-12. 게임장면구성

영상장면구성에 게임요소 (피즐, 아이템, 이벤트, 배경음악 등)들을 덧붙여 기입한다. 게임의 장르에 따라 달라질 수 있지만, 가능한 작가가 구상하는 각 요소의 정보들을 자세하게 묘사해 주어야 한다.

〈2-6〉부분에서 리스트화 된 각 요소들의 정보를 게임장면구성에서 완벽하게 작성해 주어야 한다. 게임시나리오 작가의 역량을 과시할 수 있는 부분이다.

2-13. 게임시나리오

완성된 게임장면구성에 지문, 대사, 나레이션 등을 기입

한다. 게임시나리오의 완성본이다.

2-14. 게임시나리오 양식도

양식도를 작성하는 목적은 작가가 의도하는 완성도 높은 시나리오를 구현시키는 것이다. 제삼자가 콘티(혹은 스토리보드)를 짜다 보면 시나리오원본과 달라져 작가의 의도가 어긋날 경우가 있기 때문이다. 다음과 같은 표에 완성된 양식도의 〈신 번호〉 앞에 박스를 만들어 컨셉스케치를 해주게 되면 완벽한 콘티가 탄생되게 된다.

시퀀스 이름		시퀀스 번호		인면 번호	
신 번호	배경	인물	대사 및 나레이션	지문	배경음악 및 음향효과
S#	장 소	이 름	대화 및 나레이션	정경, 동작, 소도구 묘사	게임요소상 장작, 정보제공 및 선정 (각 신의 적 재적소에 배치)

〈표. 10〉 시나리오 양식도

3. 게임시나리오 기획서의 기본 서식 제안

게임시나리오작가라면, 이상과 같은 내용을 구성할 수 있어야 한다. 게임 시나리오 기획서는 ④시나리오작가가 게임제작회사 측에 채택의사를 타진할 경우의 시나리오기획서와 ⑥게임제작을 위하여 게임기획서에 첨부될 시나리오 기획서로 나눌 수 있다.

④의 경우에는 아래에 제시된 서식의 10)번 까지만 제출해도 무난하리라고 생각한다. 그러나 긍정적인 반응을 보이며, 더 자세한 시나리오를 요구해 올 경우 모든 내용을 제출해야 할 것이다. ⑥의 경우라면 직접 게임기획서에 포함되어야 할 사항이기 때문에 아래에 제시된 모든 내용이 포함되어야 한다고 생각한다.

그렇다면 필자는 다음과 같은 게임 시나리오 기획서의 기본 서식을 제안하는 바이다.

게임의 장르는 플랫폼(PC게임, 콘솔게임, 아케이드게임 등)에 따라 달라지기도 하고, 장르 상호간에 교묘하게 연결되어 장르의 혼합현상이 일어나고 있기 때문에 서식의 틀을 단정 짓기에 무리가 따를 수 있겠지만, 일단은 일정한 기본 서식이 필요하다는 사실은 누구나 인식하고 있는 상황이라고 생각한다.

이와 같은 기획서의 내용을 장르에 따라 조금씩 수정을

1)표지
2)게임 개요
①게임의 이름 ②주제 ③소재 ④장르
⑤주요 대상자 ⑥게임의 특성 ⑦게임 제작사
3)게임시나리오 창작의도
4)게임의 세계관
①시간적 배경
②공간적 배경
5)캐릭터 구성 및 상세 리스트
①PC(Player Character)
②NPC(Non-Player Character)
6)게임요소 개요
7)사건 개요
8)스토리
9)플롯
10)오프닝과 엔딩의 개요
①오프닝 ②엔딩
11)영상장면구성
12)게임장면구성
13)게임시나리오
14)게임시나리오 양식도

〈표. 11〉 게임시나리오 기획서의 기본서식

하게 된다면 시나리오기획서의 기본 틀로 충분히 작용될 수 있다. 또한 본격적인 게임제작을 위한 기획서에서도 큰 역할을 할 수 있으리라고 사료된다.

4. 맺음말

이상과 같은 연구의 결과로 볼 때, 시나리오 작가는 시나리오 한 편을 완성할 때, 그 작품의 가상세계에서 살아 움직여야 할 정도로 자세한 세계가 구축되어야 한다는 것을 느낄 수 있다. 또한 게임시나리오기획서가 게임디자인 및 제작에 얼마만큼 지대한 영향을 미치는가에 대해, 그 중요도를 새삼 확인 할 수 있었다.

항간에 온라인게임은 시나리오가 필요 없다는 말이 떠돌고 있는 것은 게임의 진정한 구조를 모르는 한국 게임산업의 한계성을 드러내는 말일 수도 있다. 게임 시나리오의 완성도 높은 게임을 구현시키기 위한 대동맥이라고 할 수 있

기 때문이다. 단지, 내용이 단순한 게임이라고 할지라도 게임의 시나리오가 얼마만큼 개입되고 영향을 미치느냐 하는 문제가 있을 뿐이라고 생각한다.

본고를 통하여 필자가 제안하는 시나리오기획서의 서식은 시나리오의 개입도가 높은 어드벤처게임, RPG게임, 시뮬레이션게임, 어드벤처성 액션게임 등에 적합한 기획서라고 사료된다. 그러나 시나리오의 개입이 약한 액션게임, 격투게임, 레이스게임, 퍼즐게임 등은 몇 부분을 생략시키거나, 몇 부분을 간단하게 축약시켜서 기획서를 꾸밀 수 있으리라고 생각한다.

금번의 연구결과로 인하여 학계 및 게임계에서 시나리오 기획서의 베이직 서식으로 참고가 되었으면 하는 바람이다.

참고문헌

1. 김경식, 이재홍 외 공저, 『게임제작개론』, 형설출판사, 2003
2. Marc Saltzman, 박상호 역, 『GAME DESIGN』, MIN press, 2001
3. 밥베이츠, 송기범 역, 『GAME DESIGN』, (주) 제우미디어, 2001
4. 데이비드 하워드. 에드워드 마블리 공저, 심산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 1999
5. Toriumi jinzo, 조미라. 고재운 역, 『애니메이션시나리오작법』, 모색, 2001
6. 木村央志, 『ゲームクリエイター作法(게임창작작법)』, NTT出版, 2000
7. Francois Dominic Laramée 외 공저, 염태선 역, 『게임기획&디자인』, 정보문화사, 2003

참고 논문

1. 이재홍, 「게임시나리오발상을 위한 트레이닝에 관한 연구」, 한국게임학회논문지, 2003. 7
1. 이재홍, 「게임시나리오의 인터랙티브요소의 유형연구」, 한국게임학회논문지, 2002. 11
2. 이재홍, 「게임시나리오작가의 특수성에 관한 고찰」, 한국게임학회논문지, 2002. 5

3. 이재홍, 「전문게임시나리오의 특수성에 관한 연구」, 한국게임학회, 2002. 1
4. 이재홍, 「게임의 본질 및 특성에 관한 연구」, 한국게임학회, 2001. 7



이재홍

1984년	숭실대학교 공대 전자공학과 졸업
1987년	동 대학원 국어국문학과 석사과정졸업
1990년	도쿄(東京)대학교 대학원 종합문화연구과 연구과정 수료
1992년	동 대학원 종합문화연구과 석사과정 졸업
1995년	동 대학원 종합문화연구과 박사과정 수료
1981~1986	서울디지털대학교 교사 역임
1995~1999	공주영상정보대학, 영상문예창작과 조교수(학보사주간 및 학과장역임)
1999~2003. 5	(주)서울게임대학 게임시나리오창작학과 전임교수/ 상명대학교/ 광주여자대학교/ 제주관광대학/ 탐라대학교 등 출강
2003. 7~ 현재	서강대학교 게임교육원 부원장 및 게임학과 전임교수/ 소설가/ 한국게임학회 학술위원/ 한국소설가협회 회원/ 한국작가교수회 회원/ 한국만화애니메이션학회 회원/ 일본 지역문화연구회 회원