

2025-2학기
게이미케이션워크숍
-06강

트와인 참고자료

- 이러닝캠퍼스, 트와인 참고자료 게시판에 매크로 올려둘게요.
- 이 부분 강의 영상은 유튜브 별도 링크로 업로드해 두었습니다.

트와인 참고자료

패시지 트랜지션

https://twinery.org/cookbook/passagetransitions/harlowe/harlowe_passagetransitions.html

:: StoryTitle

Harlowe 3: Passage Transitions

:: Start

(transition-depart: "dissolve")[[Dissolve Passage]]

:: Dissolve Passage

(transition-arrive: "slide-right")[[Slide-right Passage]]

:: Slide-right Passage

Double-click this passage to edit it.

트와인 참고자료

텍스트 페이드인

- 시간지정 (live:) ,
- 텍스트 변화 (transition:) 또는 (t8n:)
- dissolve 효과 주기
- 멈추기 (stop:)

```
(live: 1s)[(t8n:"dissolve")[now what1?](stop:)]
```

```
(live: 2s)[(t8n:"dissolve")[now what2?](stop:)]
```

```
(live: 3s)[(t8n:"dissolve")[now what3?](stop:)]
```

트와인 참고자료

플레이어 이름 입력

매크로:

```
(set: $name to (prompt: "Enter your name:", "Type your name here"))
```

```
$name, 반가워.
```

- ➔ 추후 이름을 불러야 하는 패시지 내 텍스트는 \$name으로 써주기
- ➔ 붉은 글씨 부분은 자신이 원하는데로 변경 가능

트와인 참고자료

카운트다운 타이머

예: 10초 타이머 적용 시

```
(set: $counter to 10)
남은시간: (css: "color: red; font-size: 250%")[[amount>[$counter]] 초!

(live: 1s)[
    (set: $counter to it - 1)
    (if: $counter is 0)[(go-to: "종료시 연결될 패시지이름")]
    (replace: ?amount)[ $counter]
]
```

-> 붉은 글씨 변경하면 됨

-> css:에 있는 항목은 남은시간 폰트의 컬러와 사이즈를 변경한다는 뜻 (본인이 원하는대로 지정)

06강 주제

+TWINE 참고자료

〈인터랙티브 스토리텔링 이론〉

1. 상호작용적 서사의 신화
2. 상호작용적 서사의 디자인 원칙

1. 상호작용적 서사의 신화

확장 서사학자, 마리-로어 라이언 (Marie-Laure Ryan)

- 디지털 미디어와 전통적 미디어 간, 본질적인 서사의 차이를 발생시키는 특성 = 상호작용성 (Interactivity)
 - 상호작용성은 사용자에게 다양한 선택의 기회를 제공하는 것. 하지만 그 자체만으로는 전통적 서사를 풍요롭게 한다고 할 수 없음.
- 서사는 선형성과 일방향성, 저자의 우위를 상정하지만 상호작용적 서사의 특징은 이와는 정반대이기 때문.



→ 상호작용적 서사가 시간, 공간, 캐릭터, 사건과 같은 전통적 서사의 요소를 배제한다는 것이 아니라, 상호작용적 서사를 위한 새로운 환경이 필요하다고 주장.

1. 상호작용적 서사의 신화

상호작용적 서사의 신화와 한계 (마리-로어 라이언, 〈Avatars of Story〉)

- 1) 디지털 서사는 선택에 관한 것이다. 더 많은 선택지를 주는 것이 사용자에게 더욱 큰 즐거움을 가져다 주며 미학적으로 더 가치 있다.
- 2) 서사는 요소들의 무작위 조합을 통해 만들어질 수 있으며, 한정된 텍스트 조각의 배열에 의해서도 만들어질 수 있다. 이는 거의 무한한 수의 다른 이야기들을 만들어낼 수 있다.
- 3) 스토리 내 어떤 캐릭터가 되어보는 것은 최고의 서사적 경험이다.

1. 상호작용적 서사의 신화

상호작용적 서사의 신화와 한계 (마리-로어 라이언, 〈Avatars of Story〉)

1) 디지털 서사는 선택에 관한 것이다. 더 많은 선택지를 주는 것이 사용자에게 더욱 큰 즐거움을 가져다 주며 미학적으로 더 가치 있다.

- **하지만!** 사람들은 지나치게 많은 선택지에 당면했을 때 혼란을 느끼며 놓쳐버린 기회에 대한 좌절감과 배신감을 느낀다.
- 많은 선택지는 사용자에게 자유와 능력을 부여하기보다 논리적으로 일관적이지 못한 사건의 연속을 가져온다.
- 곧 이를 방지하기 위해서는 사용자의 에이전시 제한이 필요: 사용자가 활동할 수 있는 구간이나 시스템 조작 구간을 조정. 또는 선택 항목을 좁힐 것.

1. 상호작용적 서사의 신화

상호작용적 서사의 신화와 한계 (마리-로어 라이언, <Avatars of Story>)

2) 서사는 요소들의 무작위 조합을 통해 만들어질 수 있으며, 한정된 텍스트 조각의 배열에 의해서도 만들어질 수 있다. 이는 거의 무한한 수의 다른 이야기들을 만들어낼 수 있다.

- **No!** 연속적인 사건의 배열만이 곧 서사를 구성하는 것은 아님. 그 배열이 개연적이고 납득 가능할 때, 서사가 되는 것.
- 시뮬레이션 게임에서 컴퓨터가 무작위적으로 사건을 던져줄 수는 있지만, 프로그램의 진행이 스토리로 이해되기 위해서는 시스템이 그 사건 간 연결을 합리적으로 만들 수 있어야 함.

1. 상호작용적 서사의 신화

상호작용적 서사의 신화와 한계 (마리-로어 라이언, <Avatars of Story>)

3) 스토리 내 어떤 캐릭터가 되어보는 것은 최고의 서사적 경험이다.

- **늘 그런 것은 아니다!** 소설이나 극의 플롯에서 직접 캐릭터가 되어본다는 것은 경험자에게 어떤 만족감을 주는가? 사용자가 비극의 주인공이 되어 극을 경험할 경우, 그 경험이 너무 불쾌해서 캐릭터를 삭제하거나 텍스트로부터 도망칠 수도 있음.
- 플롯에 참여한다는 것은 그 캐릭터와 동일시 하는 것과 멀리서 관찰하는 것의 중간 지점에 있는 것. 사용자는 직접 햄릿이 되고 싶어하지는 않음.
- 그렇다면 상호작용적 서사에서 사용자들이 ‘되고 싶은’ 캐릭터는?
- → 스토리 내에서 햄릿보다는 엘리스, 안나 카레니나보다는 해리포터가 되어보기를 원함. 이들이 평면적이지만 활동적인 캐릭터이기 때문이며 플롯에의 참여가 감정적 관여에 관한것이기보다 세상을 탐험하고 문제를 해결하는 일에 얽혀 있기 때문.

2. 상호작용적 서사의 디자인 원칙

인터랙티브 스토리텔링을 위한 디자인 원칙

1) 사용자는 극적으로 중요한 결정을 내릴 수 있어야 한다.



- 건물 모퉁이에 서 있을까? 트럭으로 달려나갈까? -> 만약 이러한 선택이 스토리월드에서 어떠한 영향도 주지 않는다면 이는 인터랙티브함에도 불구하고 딱히 ‘인터랙티브’한 스토리를 만든다고 볼 수 없음.
- 스토리텔링과 조화를 이룰 수 있는 상호작용의 적절성 필요

2. 상호작용적 서사의 디자인 원칙

인터랙티브 스토리텔링을 위한 디자인 원칙

2) 사용자가 할 수 있는 결정에는 균형이 있어야 한다.

- 양파 먹기와 드래곤에게 잡혀간 공주 구하기 중 하나를 선택한다? -> 선택의 수준이 너무 달라서 의미가 없음. 각 캐릭터가 내리는 결정이 명확하고 자연스러워 보여야 함.



VS

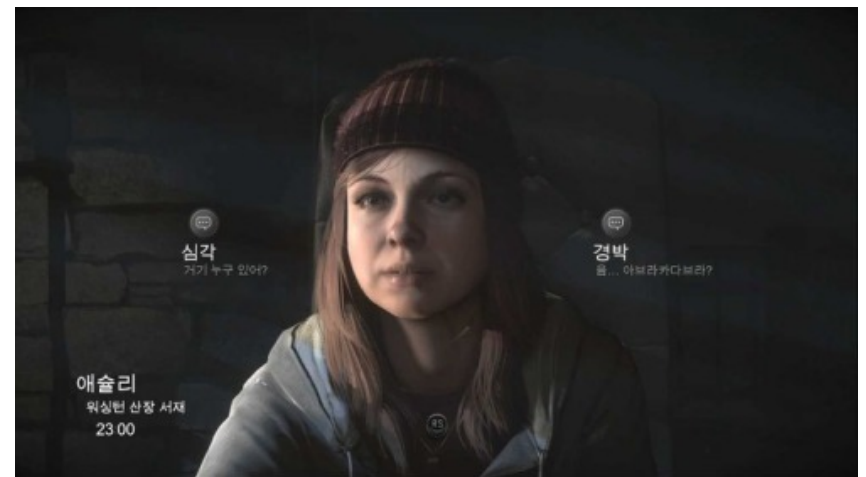


2. 상호작용적 서사의 디자인 원칙

인터랙티브 스토리텔링을 위한 디자인 원칙

3) 사용자가 내리는 많은 결정은 대부분 사소한 결정이다.

- 사용자가 60초마다 삶과 죽음을 판가름하는 결정을 해야하는 스토리월드는 만화처럼 보일 것.
빈번한 결정은 사소하고 중대하지 않은 결정이어야 함. 대화는 이런 결정을 위한 장이될 수 있음.
(다른 캐릭터와의 관계를 발전시키고 극적 전개를 유도하는 장치로 활용)

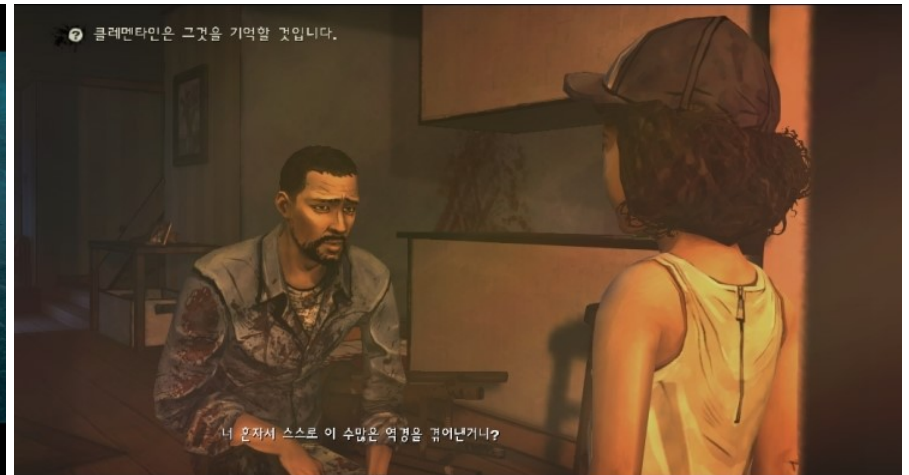


2. 상호작용적 서사의 디자인 원칙

인터랙티브 스토리텔링을 위한 디자인 원칙

참고: 1)과 3)의 균형을 위한 보조 장치

- 〈워킹데드〉, ‘클레멘타인은 그것을 기억할 것입니다.’
- 〈언틸던〉, 나비효과



Thank you