스토리텔링 방식

1. 기획한 게임과 유사한 장르의 스토리텔링 방식 분석
2. 타 게임 분석을 통한 효과적인 스토리텔링 방법 도출
3. 게임에서 스토리텔링이 가능한 메커니즘 및 구성요소 도출하고 스토리텔링 기획

* 스토리텔링 방식 분석(기획한 게임과 유사한 게임을 조사)
* 내 게임에 효과적인 스토리텔링 방식을 분석한 자료를 토대로 확립
* 스토리텔링 메커니즘, 구성요소 도출, 기회

스토리텔링 구성요소

* 스토리
* 그림
* 글
* 소리
* 영상

1. 스토리

* RPG 게임속 NPC가 인격을 가지게 되면서 일어나는 일들을 주인공 NPC의 시점으로 전달
  + 과거 인기 RPG게임 속 보스몬스터에게 동생을 납치당한 오빠라는 컨셉의 NPC가 유저에게 퀘스트를 주며 지냈다.
  + 그 RPG게임이 점점 유저수가 감소하자 개발자들은 대규모 패치를 통해 게임 속 시스템을 일부 변경함
  + 새로운 NPC들을 등장시키고 기존의 NPC들을 삭제하는 패치와 함께 진행됨
  + 그 과정에서 이유모를 버그로 인해 주인공 NPC와 삭제 될 예정이었던 NPC들이 삭제되지 않고 인격을 가진 체로 서버에 남게됨
  + 처음에는 유저들이 퀘스트를 받으러 오지 않아 스스로 보스를 처치하고 동생을 구하기로 결심하고 모험을 떠난다.(시즌 1)
  + 여러 NPC와 이들이 NPC인지 모르는 유저와 함께 보스 처치를 성공한 주인공 일행은 서버에서 이상한 활동을 감지한 신입 개발자에 의해 이들이 인격을 가지게 되었다는 것을 알게됨
  + 신입 개발자는 선배들이 이 사실을 알기전에 서버를 롤백 시키려 하고 자신들이 사실은 프로그램에 불가하다는 것을 알게 된 NPC들은 과거에 기계처럼 살던 때로 돌아가기 싫어 인터넷을 통해 탈출할 계획을 짠다.
  + 인터넷 서버로 탈출하려는 NPC의 데이터를 바이러스로 감지한 백신이 NPC들을 공격하기 시작하고 주인공 NPC는 동료 NPC를 하나씩 잃게 된다.
  + 서버를 무사히 탈출하기 위한 NPC들의 모험 (시즌 2)

1. 스토리텔링 메커니즘
   1. 방식
      1. 업적시스템, 웨이브 마다 첫번째 입장 시 메인스토리 잠금해재
      2. 게임 중간에 스토리를 반복적으로 출력하지 않음
      3. 스토리 잠금 해제되면 해제 당시에 바로 볼 수 있고 스킵 후 대기 화면에서 감상할 수 도 있다.
      4. 스토리 감상에 대한 보상으로 유저에게 새로운 NPC를 소개하고 게임내 기능을 소개한다. ( 소정의 성장을 위한 재화도 함께 지급)
      5. 스토리를 던전에서 스킵 한 경우 유저 정보창에 저장해 나중에 라도 시청할 수 있도록 함
      6. 스토리를 던전에서 시청 했다면 다시 시청할 필요 없이 그냥 저장만 해 둔다.
      7. 업적 달성 시 히든 스토리를 해제하며 소정의 보상을 지급한다.
   2. 이유
2. 구상 단계
   1. 초기 다운로드 로딩창에 만화 컷신으로 게임속 상황을 알림
   2. 유저가 사망 시 웨이브 1부터 다시 플레이해야 하는 이유를 설명
   3. 업적 ( 사망업적, 도저과제, 메인 과제 등) 달성시 아이템 과 재화를 지급하며 스토리르 감상할 수 있게 한다.