

Interactive Storytelling Design

B593170 정진균, B499128 방경민

1. 장르 genre

1. 장르 genre

텍스트게임 (어드벤처)

구현이나 기술적인 부분에 치우쳐지지 않고 원하는 스토리 제작과 전달이 가능
구현 단계에서의 낮은 러닝커브 -> 스토리 집중
스토리가 완성이 되어있기 때문에 추후 2차 창작 가능

1. 장르 genre

? 어드벤처

단순히 텍스트로만 이루어진 게임이 아닌
미니게임 형태로 이루어진 어드벤처 장르의 게임을 함께 진행

1. 장르 genre

? 어드벤처

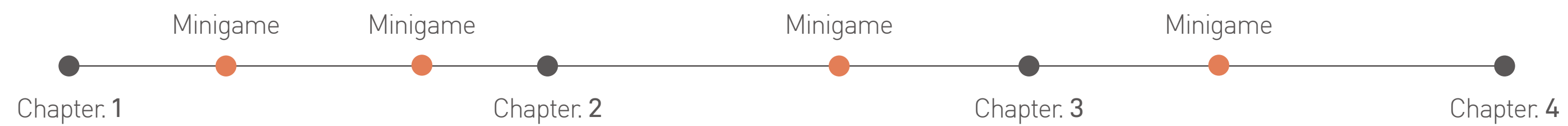
기본적으로 게임의 형태는 **선형적인 뼈대**를 가지고있다



1. 장르 genre

? 어드벤처

챕터 중간에 삽입된 미니게임으로 **비선형적인 경험**을 할 수 있도록 유도
ex) 비밀번호를 추리하는 챕터 -> 직접 자물쇠를 컨트롤



2. 스토리 story

2. 스토리 story

캐릭터

책이나 영화 등을 선정하고 특정 캐릭터를 분석

2. 스토리 story

진행방식

시중에 나와있는 **쁘꾸르게임**, **비주얼노벨**을 참고, 분석하여
텍스트게임 진행에 녹일 예정
텍스트게임의 본연에 집중하기 위해서 **2D그래픽** 사용은 최소화

TO THE MOON

– MOBILE VERSION –





0 / 10



“내가 잃어버린 것 중에서
가장 중요한건 심장이었어”

-양철 나무꾼-

3.  tool

3. 툴 tool



정말 쉬운 언어
플랫폼에 한계
텍스트(string)을 다루는데 용이
어드벤처 요소 가미에 어려움



상대적으로 다루기 쉬운 엔진
모바일, 데스크톱 플랫폼 다양화
C# 코딩
어드벤처 요소 가미에 장점

3. 툴 tool



정말 쉬운 언어
플랫폼에 한계
텍스트(string)을 다루는데 용이
어드벤처 요소 가미에 어려움



상대적으로 다루기 쉬운 엔진
모바일, 데스크톱 플랫폼 다양화
C# 코딩
어드벤처 요소 가미에 장점

4. 토론 Debate

4. 토론 Debate

1. 텍스트 기반 게임이니 책을 읽는 듯한 인터랙션은 어떨겠나?

실제 책을 넘기는 것 처럼 스와이프를 해서 이야기 진행

2. (위를 차용한다면) 시간의 경과에 따라 종이의 질감 변화

오전, 오후와 같은 시간의 변화가 아닌 1980년대, 2000년대 등의 시대의 변화에 따른 질감 변화

3. 미니게임을 진행할 때 그래픽이 아닌 텍스트로만 진행하는 것은 어떤가?

대부분 캐릭터나 장애물 요소들을 그래픽으로 표현하는데 이것조차도 텍스트로 하는 것은 어떤가?

이런데면 캐릭터는 "나", 장애물은 "돌", 지나가는 새는 "새"로 표현하면 집중도를 깨지 않고 재미요소를 줄 수 있을 것 같다.

4. AR, VR을 활용하면 더 재미있는 요소를 사용할 수 있지 않을까?

미니게임 요소를 스크린 안에서 진행하는 것도 좋지만 2D라는 텍스트를 공간으로 이끌어내면 게임을 플레이하는 사용자에게 새로운 경험을 줄 수 있을 것 같다.

5. **인사이트** Insight

5. 인사이트 Insight

1. 인터랙션을 하는 타겟을 "사람과 사람"이 아니어도 된다.

텍스트 게임의 주인공이나 인터랙션의 타겟이 굳이 사람이 아니어도 된다고 생각했습니다. '대학생의 이야기', '과거 회상' 등 예상 가능한 스토리가 아니길 바랐습니다. 하지만 우리 곁에 있을 법한 이야기로 공감대 형성은 놓치고 싶지 않았습니다.

우리가 평소에 사용하는 노트북이 인격이 있다면 어떨까요? 키보드를 두드리는 행위, 블루투스를 이용한 마우스와의 연결, 3D 랜더링을 하며 뜨거워지는 노트북.

우리는 누군가와 연결되는 것을 관계를 맺는다, 더 성숙한 관계로 발전되었을 경우에는 사랑한다고 표현합니다. 블루투스 마우스와 노트북은 어떤 관계를 맺고 있을까요? 분명 매일 매일 '연결'하고 있는데 말이죠.

우리는 화가 나면 온 몸에 열이 나기도 하고, 더운 곳에 있으면 땀이 흐릅니다. 랜더링을 돌리며 과부하되는 노트북은 어떤 감정을 가지고 있을까요? 저 같으면 제발좀 식혀달라고 오류를 뿜어서 짹짹할 것 같습니다.

플레이어는 인격이 있는 노트북이 되어봅니다. 우리가 사용한 노트북은 그간 어떤 감정을 느끼고 있었을까요?

2. 게임 진행이 꼭 키보드를 타이핑하고 마우스를 쓰지 않아도 된다.

키보드와 마우스를 이용한 게임은 정말 많습니다. 텍스트 게임도 예외는 아닙니다. 물론, PS4, Xbox같은 콘솔 게임은 저마다 입력 장치를 가지고 있습니다. 우리는 의문점이 생겼습니다. 다른 게임과 마찬가지로 키보드와 마우스로만 게임을 진행하도록 만들어야 할까요?

우리는 보고만 있어도 선택할 수 있고 게임을 진행할 수 있도록 하고 싶었습니다. 책을 읽을 때 키보드와 마우스를 사용하지 않잖아요? 텍스트 게임에게 가장 중요한 것은 "읽을 수 있는 환경", "읽기만 해도 진행할 수 있는 환경"을 만드는 것이라 생각했습니다. 인터랙션에 고민하지 않고 읽는 것으로 모든 것을 할 수 있는 것이죠.

그렇다고 쳐다보기만 해서 끝나는 얇은 인터랙션은 원치 않습니다. 읽는 동안 플레이어는 아마 엄청난 고민을 하고 있을 것입니다. 스토리에 더 집중하고 고민하는 상황을 만드는 것이 우리가 최종적으로 지향하는 인터랙션입니다.

기존 텍스트게임의 선택 인터랙션 수단



마우스/키보드 등 육체적 행위 + 기계를 통한 인터랙션



터치 등 육체적 물리행동을 통한 인터랙션



책 넘기기 등 육체적 물리행동을 통한 인터랙션



텍스트를 접하는 가장 근본적 수단: '눈'을 이용한 인터랙션

뇌파 다음으로 인간의 무의식과 가장 가까운 매개체인 눈을 아이트래커(Tobii eye tracker 4C)로 추적해 모든 선택지를 눈으로 선택하게 하여 **게임이 끝날 때까지 오직 '눈동자를 움직여 글을 읽음'의 한 가지 행동만 요구되고 다른 물리적인 행동은 필요없는 텍스트 게임을 기획하였다.** 텍스트 게임의 흐름을 방해하거나 끊지 않고 계속 자기가 원하는 이야기를 텍스트를 읽어내려가는 경험을 전달할 수 있다.

5. **인사이트** Insight

3. 그래픽과 최고의 기술을 꼭 사용하지 않아도 된다.

텍스트 게임의 본연의 특징에 집중하고 싶었습니다. 말 그대로 텍스트 게임인데 그래픽을 사용하면 몰입도를 떨어뜨릴 것 같았습니다. 외형적인 '무언가'가 아닌 스토리를 이용해 몰입하게 만들고 싶습니다.

그래픽은 최소화하고 스토리에 더 집중할 수 있는 UI를 만들고, 내부를 탄탄하게 하는것. 최고의 기술을 사용해 기술력으로 스토리 몰입에 방해를 하지 않는 것. 우리가 앞으로 텍스트 게임을 만드는 데 가장 조심하고 신경쓸 부분입니다.

스토리가 완성되고 충분한 몰입도와 흡입력을 가지고 있을 때 기술적인 부분을 고민해도 늦지 않으리라 생각합니다.