

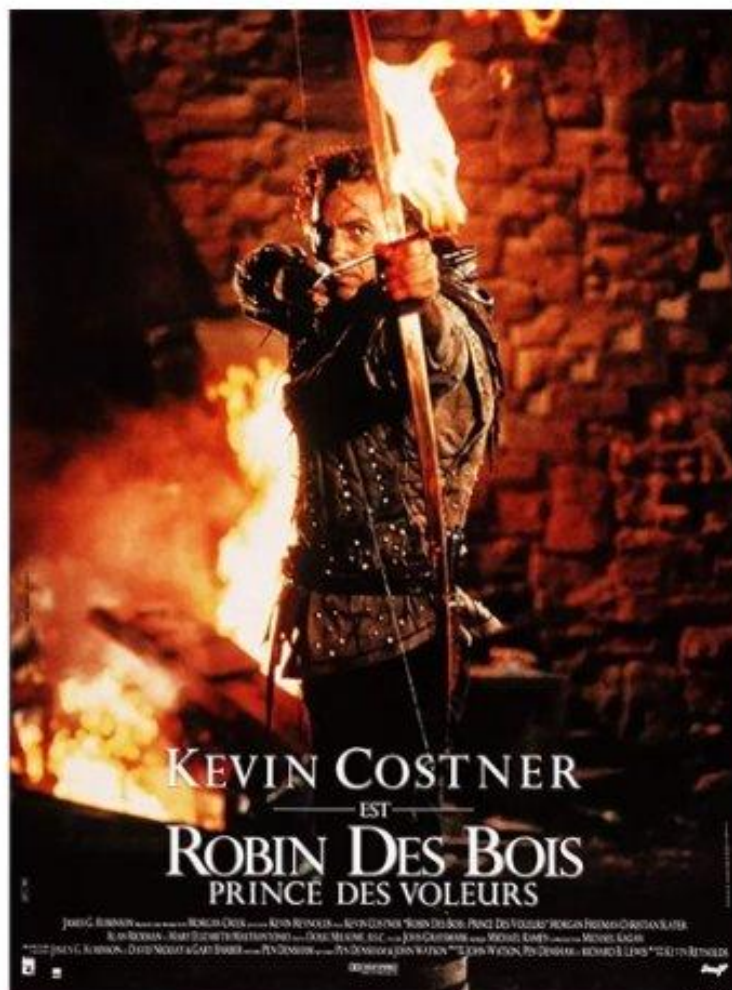
---

# 게임 시나리오 쓰기

---

# 1. 게임 시나리오 다운 글쓰기

# 소설의 글쓰기



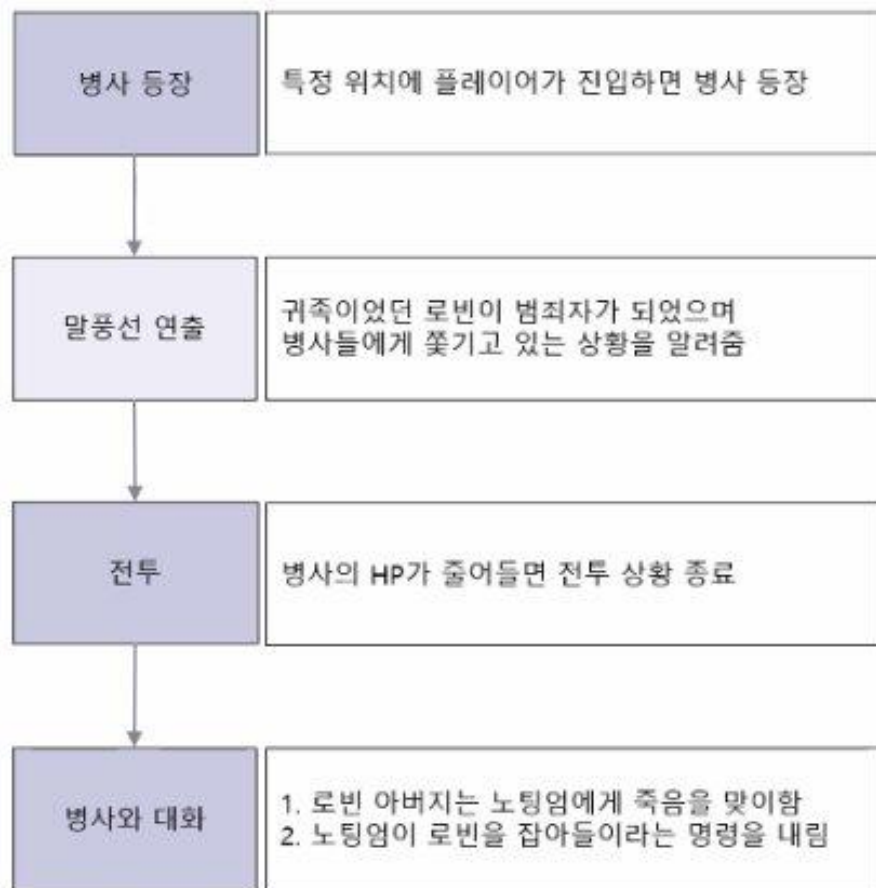
사법관 노팅엄은 사자왕 리처드가 십자군 원정으로 자리를 비운 상황에서 세금을 올려 자신의 욕심을 채운다. 이를 로빈의 아버지가 바로잡으려 하자 노팅엄과 주교는 간교한 술수를 써서 그와 일가를 멸문시킨다. 이후 십자군 원정에서 포로로 있던 로빈이 탈출했다는 소식이 전해지자 그를 잡아오라는 명령을 내린다. 로빈도 아버지가 노팅엄의 손에 죽었음을 알게 되고, 복수를 다짐한다. 로빈은 노팅엄의 횡포를 피해 도둑이 된 농민들을 규합해 그들의 우두머리가 된다.



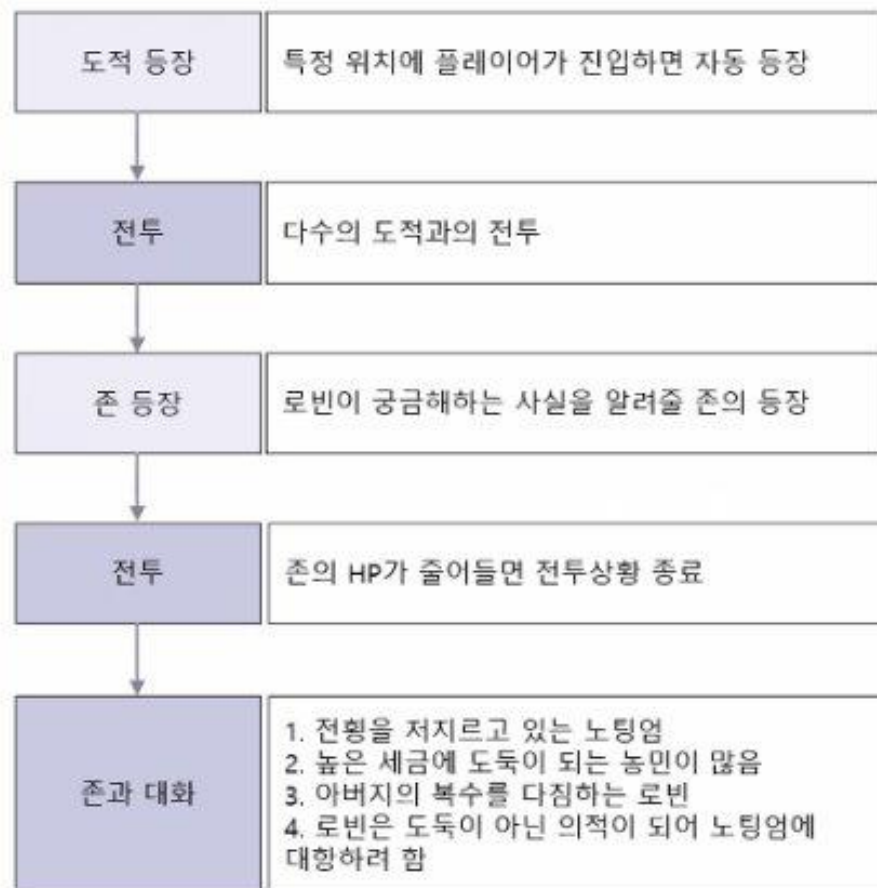
1. 공간적 배경은 사자왕 리처드가 십자군 원정으로 자리를 비운 영국
2. 사법관 노팅엄은 자신의 이익을 채우려 반대 세력인 로빈의 가문을 멸문시킴
3. 노팅엄은 로빈이 살아있음을 알고 체포하라는 명을 내림
4. 아버지가 죽었음을 알게 되면서 복수를 계획하는 로빈
5. 노팅엄의 횡포에 마을을 떠나 도둑이 되는 농민들
6. 도둑이었던 농민들을 모아 의적이 되는 로빈

# 재구성된 스토리 도식화

## 예시1



## 예시2



# 재구성된 스토리

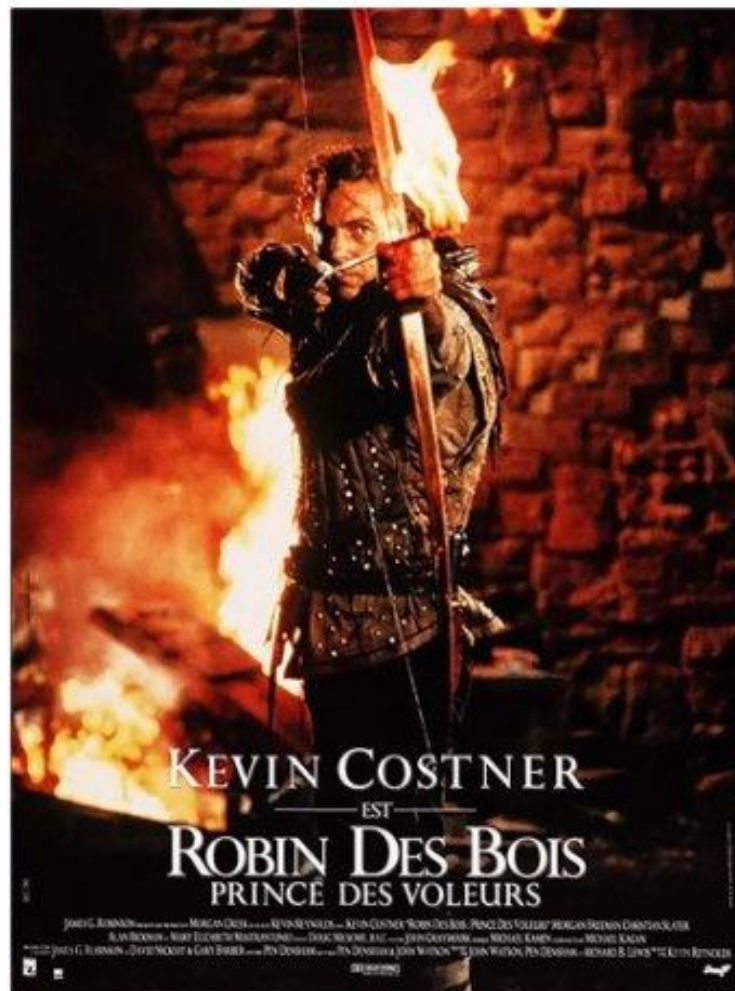
---

항목	수정된 스토리의 내용
플레이	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 병사들이 다짜고짜 덤벼든다.</li><li>2. 도둑의 우두머리가 나타난다. 한창 싸우던 중에 우두머리는 로빈을 알아본다.</li></ol>
전달할 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 병사는 노팅엄의 명을 따른 것뿐이라고 한다. 로빈은 병사를 통해 아버지가 노팅엄에게 죽임을 당했다는 사실을 알게 된다.</li><li>2. 노팅엄은 리처드 왕이 없는 상황을 악용해서 세금을 올리다가 이를 바로잡으려던 로빈의 아버지를 죽음으로 몰아넣었다.</li><li>3. 피해를 본 이들이 한둘이 아니어서 많은 농민들이 도둑이 된 상황이다.</li><li>4. 로빈은 노팅엄에게 복수를 다짐하고 도둑이 아닌 의적으로 그에 대항하려 한다.</li></ol>

1. 스토리를 어떤 사건으로 전달할 것인가?
2. 그 사건을 어떤 플레이로 경험하게 할 것인가?



# 게임 시나리오의 글쓰기



로빈은 십자군 원정을 나갔다가 포로로 잡히지만 탈출해서 고향으로 돌아온다. 로빈은 서우드 숲 입구에서 병사들을 만난다. 도적이 아니냐는 의심을 받자 자신은 귀족 신분이라며 아버지의 이름을 댈다. 로빈의 신분을 알게 된 병사들은 다짜고짜 덤벼든다. 그들을 물리치고, 살아남은 병사에게 이유를 묻자 노팅엄의 명을 따른 것뿐이라고 대답한다. 로빈은 병사를 통해 아버지가 노팅엄에게 죽임을 당했다는 사실을 알게 된다.

로빈은 병사의 말이 사실인지 확인하기 위해 자신의 저택으로 향하던 중 도둑을 만난다. 도둑과 전투가 벌어지고, 도둑의 우두머리가 나타난다. 한창 싸우던 중에 우두머리는 로빈을 알아본다. 그는 로빈의 가문에 속해 있던 존이라는 이름의 농민이었다. 로빈은 존을 통해 병사들이 했던 말이 사실임을 알게 된다. 노팅엄은 리처드 왕이 없는 상황을 악용해서 세금을 올리다가 이를 바로잡으려던 로빈의 아버지를 죽음으로 몰아넣었고, 존은 그때 간신히 도망쳤다고 알린다. 그렇게 피해를 본 이들이 한둘이 아니어서 많은 농민이 자신처럼 도둑이 된 상황이라 전한다. 로빈은 노팅엄에게 복수를 다짐하고, 도둑이 아닌 의적으로 그에 대항하려 한다.

# 게임 시나리오 쓰기 연습

## 1. 스토리 키워드 정리

- 공간적 배경은 사자왕 리처드가 십자군 원정으로 자리를 비운 영국.
- 사립관 노팅엄은 자신의 이익을 채우려 반대 세력인 로빈의 가문을 멸문시킨.
- 노팅엄은 로빈이 살아 있음을 알고 체포하려는 명을 내림.
- 아버지가 죽었음을 알게 되면서 복수를 계획하는 로빈.
- 노팅엄의 첩보에 바늘을 찌나 도둑이 되는 농민들.
- 도둑이었던 농민들을 모아 의적이 되는 로빈.



## 2. 스토리 키워드 도식화



## 3. 스토리 정리

로빈은 십자군 원정을 나갔다가 포로로 잡히지만 탈출해서 고향으로 돌아온다. 로빈은 저 우드 숲 입구에서 병사들을 만난다. 도적이 아니냐는 의심을 받자 자신은 귀족 신분이라며 아버지의 이름을 든다. 로빈의 신분을 알게 된 병사들은 다짜고짜 쏠려든다. 그들을 물리치고, 살아남은 병사에게 이유를 묻자 노팅엄의 명을 따른 것뿐이라고 대답한다. 로빈은 병사를 통해 아버지가 노팅엄에게 죽임을 당했다는 사실을 알게 된다.

로빈은 병사의 말이 사실인지 확인하기 위해 자신의 제책으로 팔하던 줄 도둑을 만난다. 도둑과 전투가 벌어지고, 도둑의 우두머리가 나타난다. 한참 싸우던 중에 우두머리는 로빈을 알아본다. 그는 로빈의 가문에 속해 있던 존이라는 이름의 농민이었다. 로빈은 존을 통해 병사들이 했던 말이 사실임을 알게 된다. 노팅엄은 리처드 왕이 없는 상황을 악용해서 세금을 올리다가 이를 바로잡으려던 로빈의 아버지를 죽음으로 몰아넣었고, 존은 그때 간신히 도망쳤다고 알린다. 그렇게 파멸을 본 이들이 한둘이 아니어서 많은 농민이 자신처럼 도둑이 된 상황이라 전한다. 로빈은 노팅엄에게 복수를 다짐하고, 도둑이 아닌 의적으로 그에 대항하려 한다.

---

## 2. 영상 연출



# 컷신과 시네마틱의 구분

컷신	<ul style="list-style-type: none"><li>- 게임 엔진을 활용해 실시간으로 생성되는 영상</li><li>- 게임의 캐릭터나 배경 등이 그대로 활용됨 컷신 시네마틱</li><li>- 주로 게임 중간 또는 극적인 장면에 활용됨</li><li>- 게임 리소스로 만들어지기에 게임과 영상 간의 이질감이 적음</li></ul>
시네마틱	<ul style="list-style-type: none"><li>- 별도의 영상 제작 프로그램으로 제작되는 높은 퀄리티의 영상</li><li>- 흔히 말하는 게임 트레일러가 시네마틱에 해당함</li><li>- 게임과 무관한 독립된 영상이어서 게임이 만들어지기 전에 제작되기도 함</li></ul>



# 컷신 제작

---

## 1. 스토리를 전달하는 형태의 하나

- 지극히 영화적인 스토리 전달 방식
- 게임 시나리오 기획자 입장에서 컷신과 시네마틱의 차이는 없음(이하 컷신으로 통일)
- 중요한 건 '스토리를 어떻게 전달하느냐?'
- 전달하려는 스토리와 그 스토리를 표현하는 방법(컷구성)을 찾는 것



# 컷의 종류

---

\* 의도에 맞는 컷을 선택하는 것이 핵심



익스트림 클로즈 업



클로즈 업



바스트 샷



바스트 샷



니 샷



풀 샷



롱 샷



익스트림 롱 샷

# 생성형 AI 활용법

---

## 1. 브레인스토밍 & 자료조사

- 사람마다 사고의 폭에는 한계가 있음(만들어 낼 수 있는 스토리가 제한적)
- 대화를 통해 도움이 되는 영감을 얻을 수 있음
- 검색엔진보다 원하는 정보를 찾는데 효과적임

## 2. 스토리 초안 작성 & 스토리 요약

- 아직 AI가 만들어내는 스토리의 수준은 낮음(기존 데이터를 조합해 나열하는 수준)
- 핵심 키워드가 포함되면 그나마 낫지만 클리셰일 확률이 높음(전혀 새롭지 않음)
- 3막 구조나 영웅의 여정 12단계처럼 구체적인 방향성을 제시하면 완성도가 올라감

## 3. 스토리 요약

- 기존 스토리 요약에는 탁월한 성능을 보임
- 내 스토리의 외부시각 검증





## 4. 스토리 전개

- 어떤 상황에서 어떤 스토리를 전개할 지에 대한 힌트를 얻을 수 있음

질문 : 주인공이 강력한 적대자를 상대하는 방법

AI

- 주인공의 성장
  - 훈련과 노력
  - 새로운 능력 깨달음
- 내면의 힘 발견
  - 협력과 연합
  - 동료들과의 협력
  - 뜻을 함께하는 사람들과의 연합
  - 적대자의 부하들과의 협력
- 전략과 계획
  - 적대자의 약점 파악
  - 적절한 시점에 공격
  - 환경을 이용한 공격
- 운과 우연
  - 뜻밖의 사건
  - 적대자의 실수





## 5. 네이밍

- 가장 활용도 높은 분야(검색의 기능도 같이 해주기 때문)
- 한국인의 감성으로 외국인의 이름을 짓는 것이 쉽지 않음  
(시대에 따라 유행하는 이름이 다름, 이름이 가진 특별한 이미지 존재)

## 6. 맞춤법 검사, 문장 정리, 번역

- 문서 작업의 끝은 맞춤법 검사
- 어색한 문장도 AI를 활용해 정리 가능 + 번역
- 툴 하나로 이 모든 걸 하기 때문에 강력한 도구라 할 수 있음

## 7. 참고 이미지 생성

- 이미지를 찾는데 드는 시간을 줄여줌
- 생성한 이미지로 또 다른 영감을 얻을 수 있음

