
게임 시나리오 2

4. 게임 시나리오 기획

게임 시나리오 작가?

게임 시나리오 '작가'



게임 시나리오 '기획자'

기획자 = 기획적 사고를 하는 사람

[기획]

방향성을 정하고, 그 방향성을 구체화하는 것



기획 방법론의 예시

디자인 씽킹(Design Thinking)

디자이너들이 무엇인가를 디자인하며 문제를 풀어가던 사고방식대로 사고하는 방법



게임 시나리오 작업에서 주로 발생하는 문제들



배경



캐릭터



시스템



게임 만의 스토리 전개 특징

스토리 - 전투 - 스토리(생략)



모바일 RPG <세븐 나이즈>

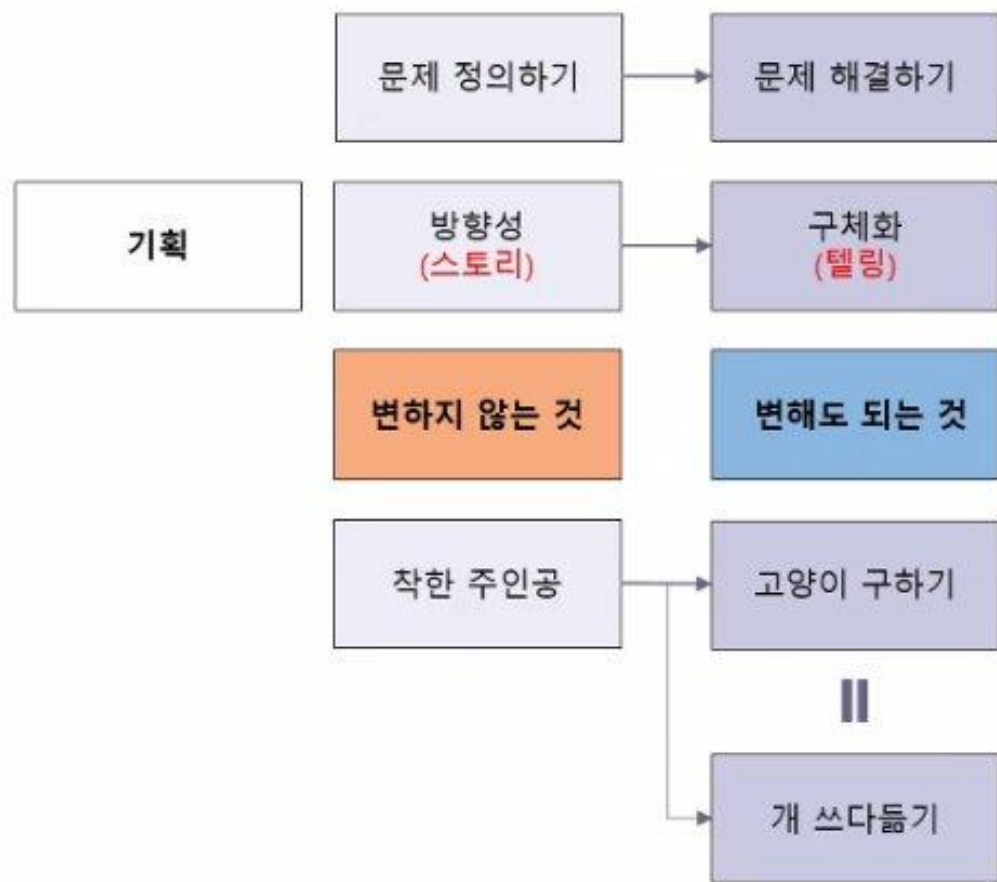
퀘스트 수락 - 전투 - 퀘스트완료



PC MMORPG <월드 오브 워크래프트>

중간중간에 전투(플레이)가 존재하므로 사건이 연결이 되기 어려움

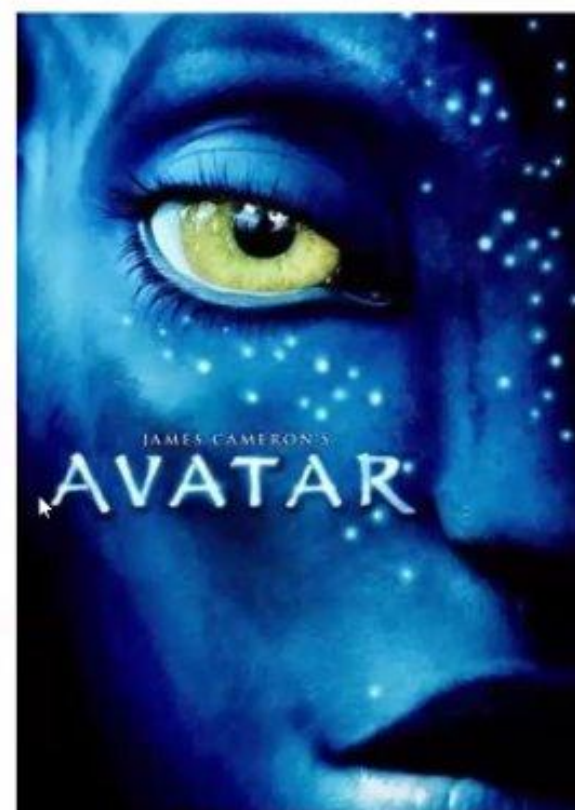
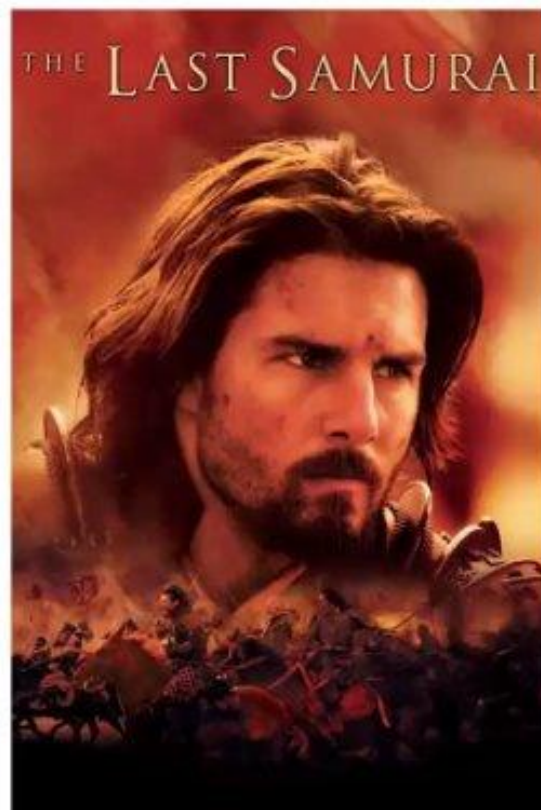
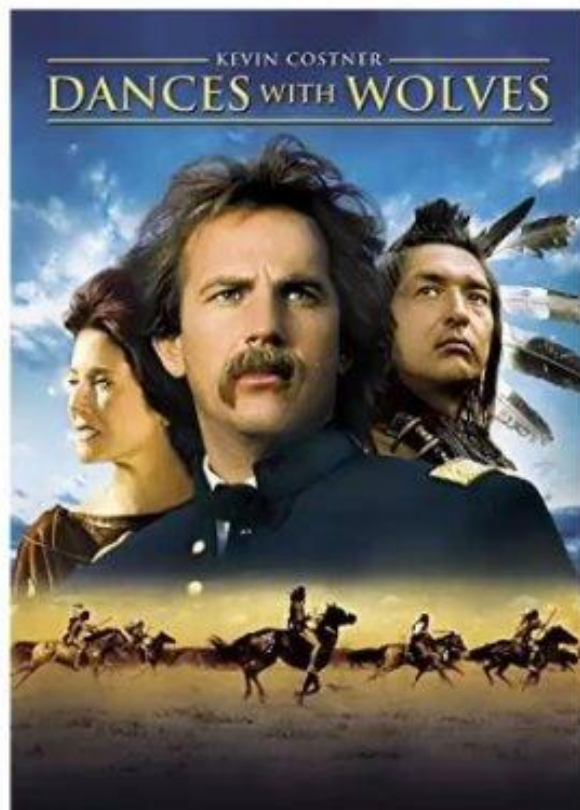
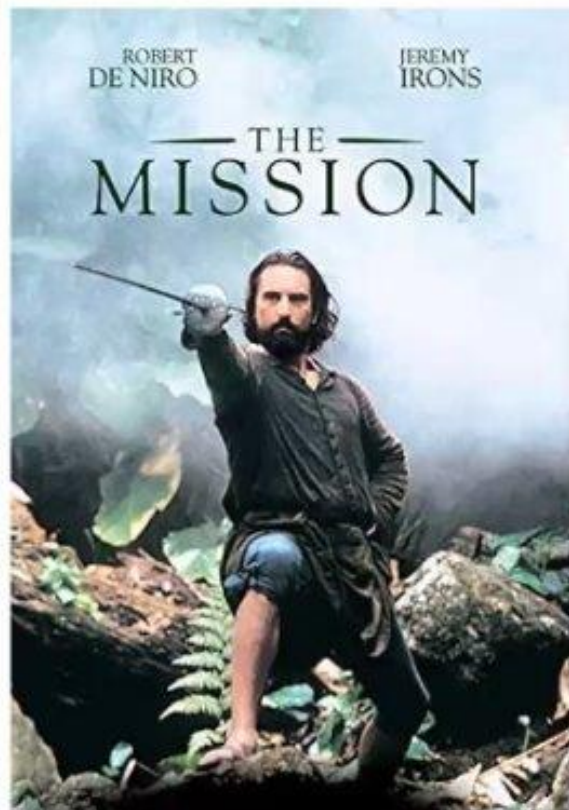
스토리텔링의 개념



변하지 않는 것 : 게임의 지역 설정, 몬스터

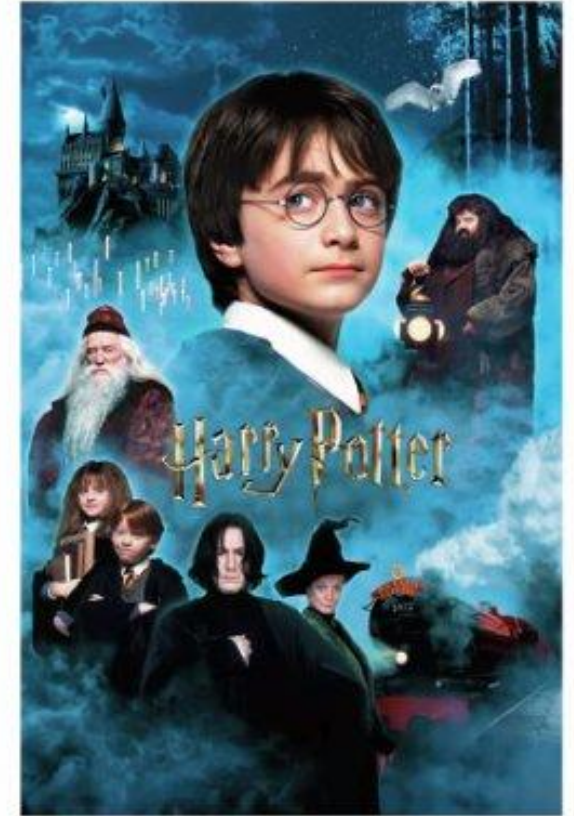
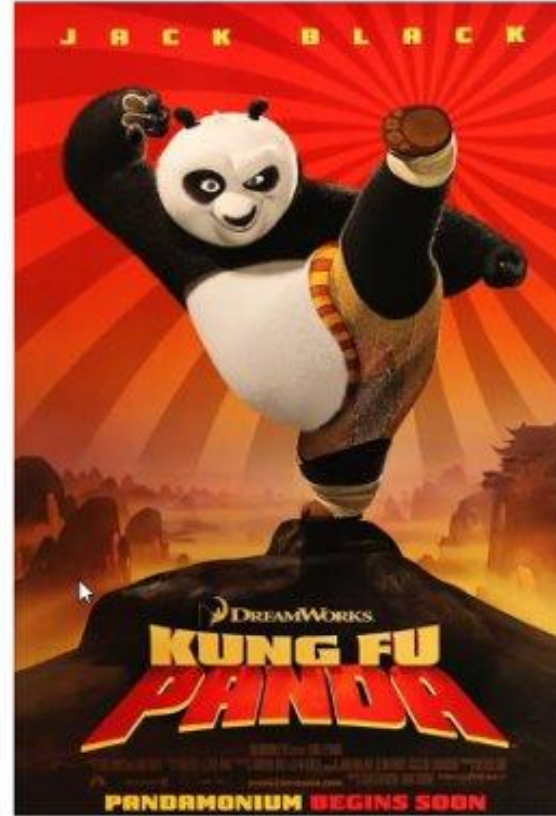
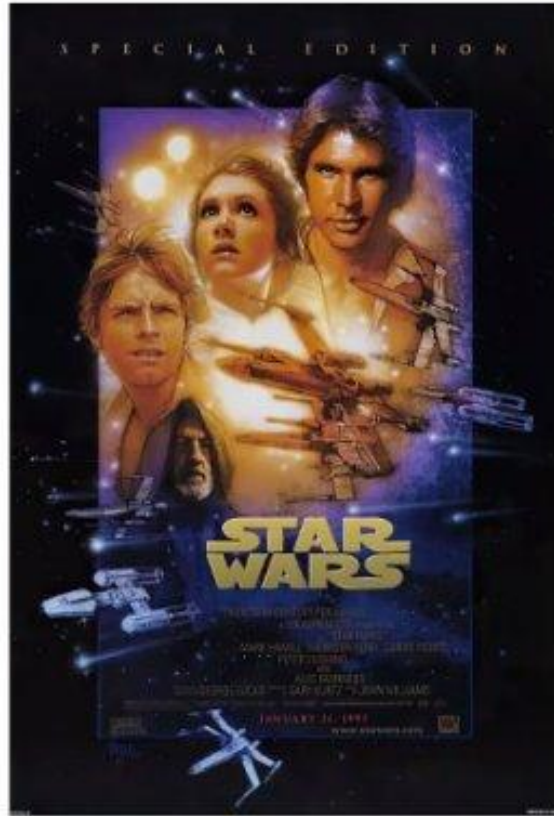


사실은 같은 스토리



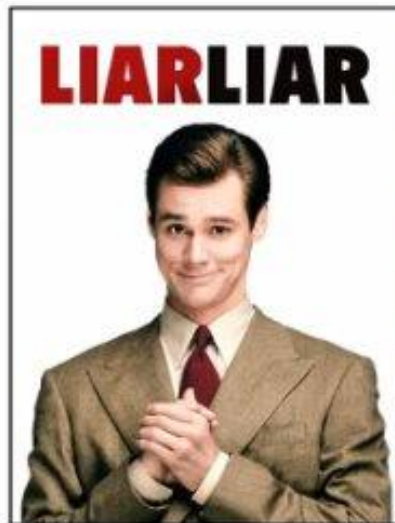
주인공이 자신과 다른 문화를 이해하면서 그 일원이 되어가는 스토리

사실은 같은 스토리



영웅의 여정 12단계가 적용된 스토리

사실은 같은 캐릭터



자신의 정체성에서 벗어난 캐릭터

이분법적 사고의 필요성

변하지 않는 것

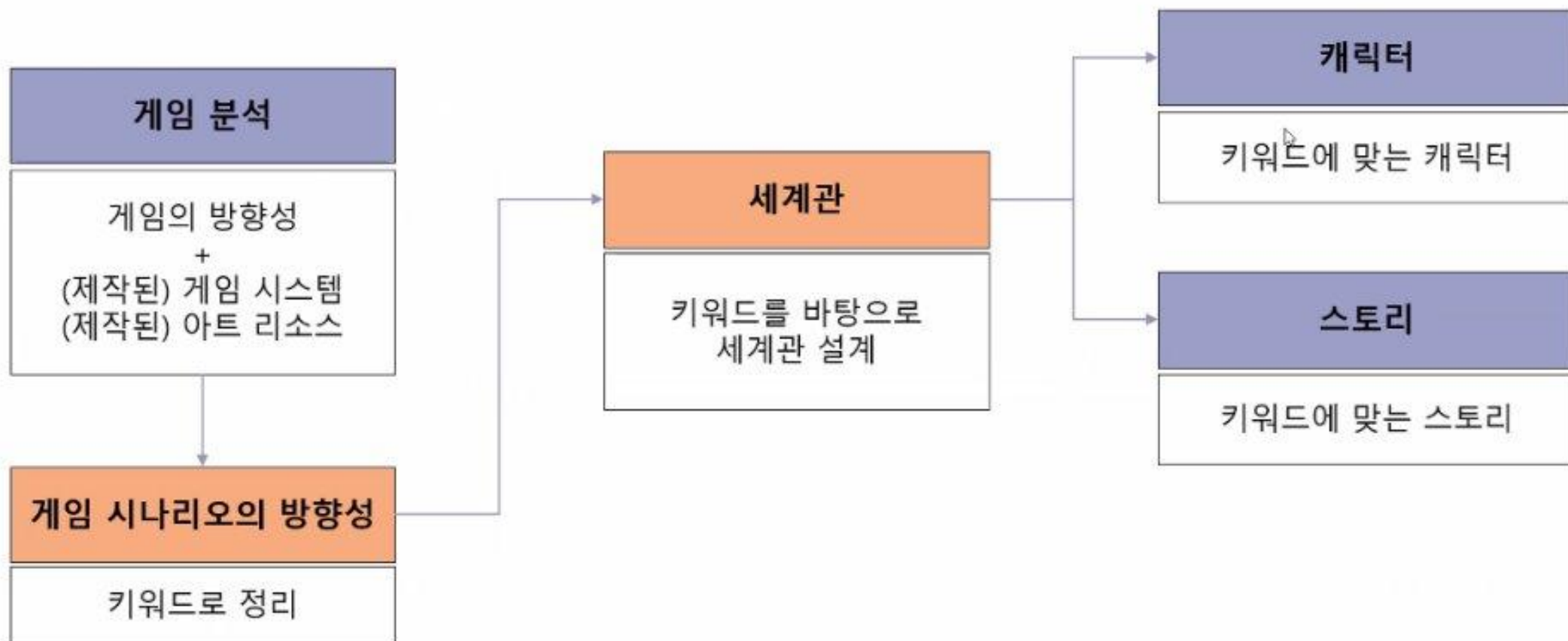
문제정의
방향성(기획의도)
본질
내용

변해도 되는 것

문제해결
구체화
현상
형식



게임 시나리오 작업 과정



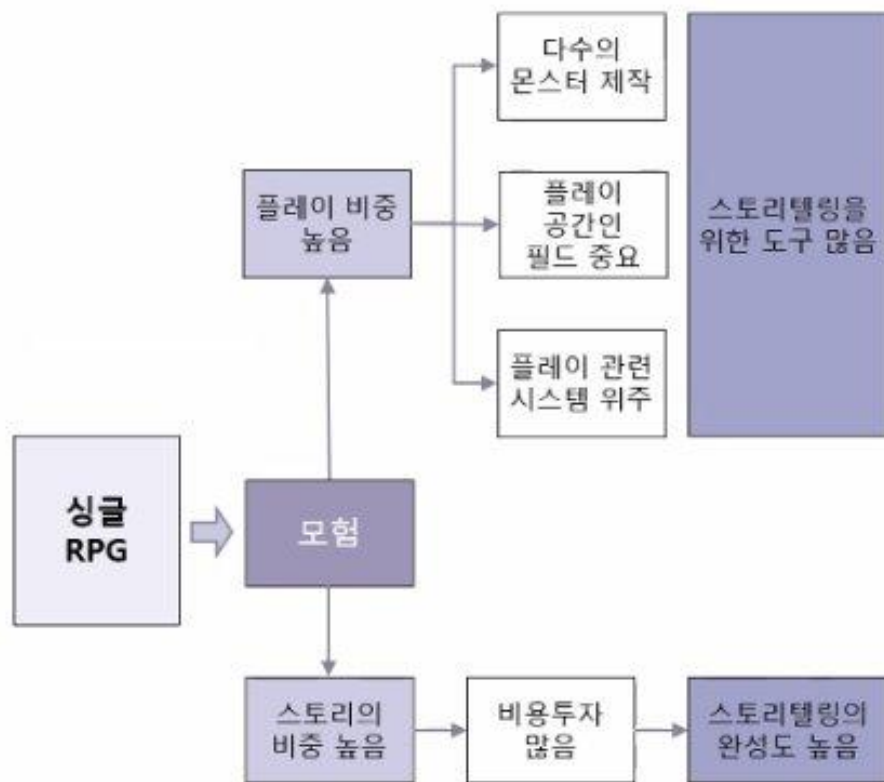
콘솔 게임과 온라인 게임의 구분

게임 시나리오의 두 갈래

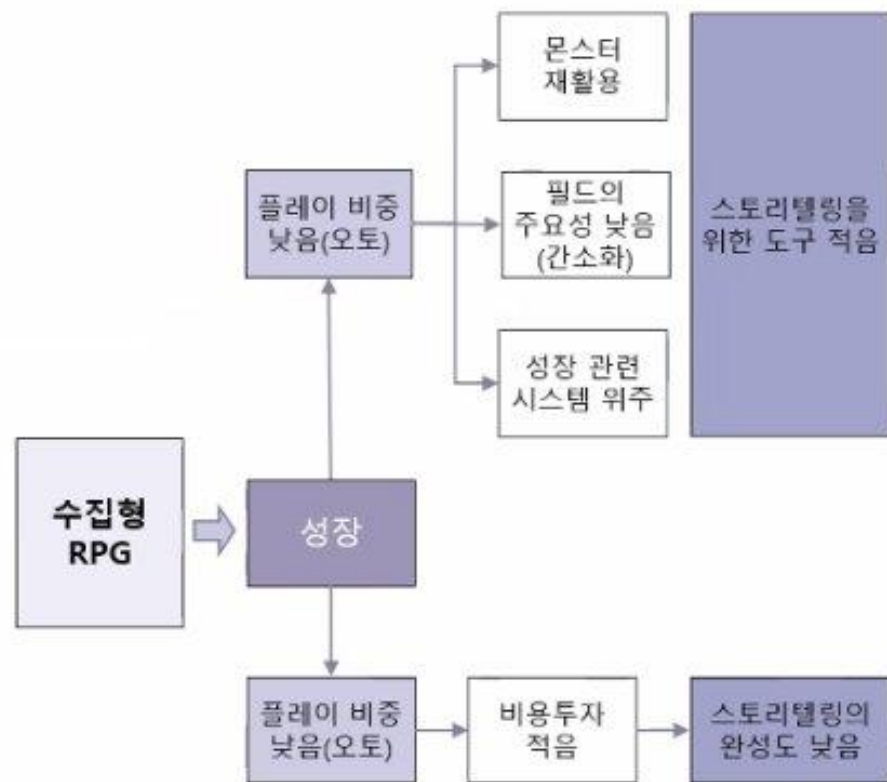
어떤 재미(플레이 경험)를 줄 것인가?



게임 시나리오의 두 갈래



VS



게임 시나리오의 두 갈래



싱글 플레이 게임

온라인 게임

5. 게임 스토리 분류

게임 시나리오 작업이 어려운 이유

게임마다 적용되는 스토리텔링의 방법론이 다름

- 플랫폼, 장르, 게임에 따라 차이가 남
- 새로운 형식인 MMORPG와 VR/AR 게임에 제대로 대응하지 못함



게임 스토리 분류가 필요한 이유

분류하는 것 자체가 하나의 기준이자 방향성

- 장르는 게임 분류의 기준 중 하나에 불과함
- 같은 RPG라도 게임의 지향점과 스토리 구조는 완전히 다름



생각의 발달 과정

MMORPG



AOS



위치 기반 AR 게임



게임 스토리텔링의 키워드 : '캐릭터' & '플레이어'

게임을 이해하는 키워드

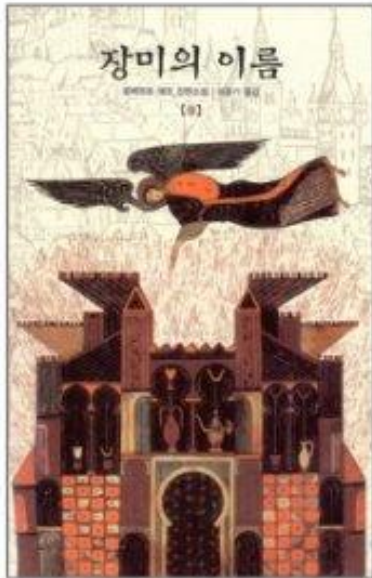


스토리 기반 콘텐츠와 (간접)경험

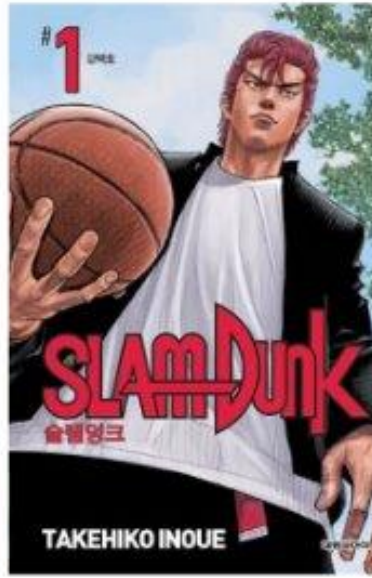
간접 경험

- 언어나 문자 등의 중간 매개를 통해 얻는 경험(↔ 직접 경험)

<소설>



<만화>



<연극>



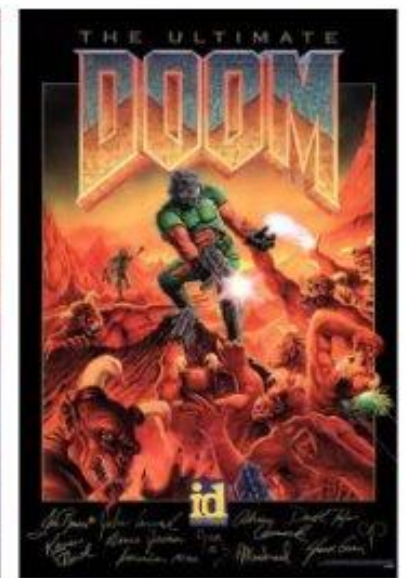
<드라마>



<영화>



<게임>



간접 경험과 직접 경험



<슈퍼 마리오 브라더스2, 1986>

VS



<호라이즈 제로 던, 2017>

간접 경험과 직접 경험

<아이언맨>을 컨트롤러로 조정



간접 경험(기존 게임)

내가 <아이언맨>이 될 수 있음



직접 경험(VR/AR)



게임 스토리 분류

3인칭 관점

캐릭터

플레이어



간접 경험

중간적 관점

캐릭터

플레이어



1인칭 관점

캐릭터
플레이어



직접 경험

3인칭 관점과 중간적 관점

	3인칭 관점	중간적 관점
게임 종류	(MMORPG, VR/AR 게임이 아닌) 거의 대부분의 게임	MMORPG
캐릭터의 역할	게임 세계를 경험하는 매개체 	게임 세계를 경험하는 매개체(아바타) 
경험 종류	간접 경험	직접 경험에 가까운 간접 경험
스토리의 주인공	유일한 주인공	같은 세계, 다수의 주인공
작업 난이도	쉬움(고전적인 스토리 구조)	어려움(기존에 없던 스토리 구조)

1인칭 관점

	1인칭 관점
게임 종류	1인칭 시점 VR 게임 위치 기반 AR 게임
캐릭터의 역할	플레이어 = 게임 캐릭터 
경험 종류	직접 경험
스토리의 주인공	게임에 따라 다름
작업 난이도	게임에 따라 다름



강력한 역할 놀이(role-play)

- 일종의 상황극
- 플레이어가 게임에 적극적으로 개입
- 플레이어가 게임 세계(공간)에 몰입
- 게임을 하고 있다는 생각이 들지 않아야 함

정리 : 게임 스토리 분류

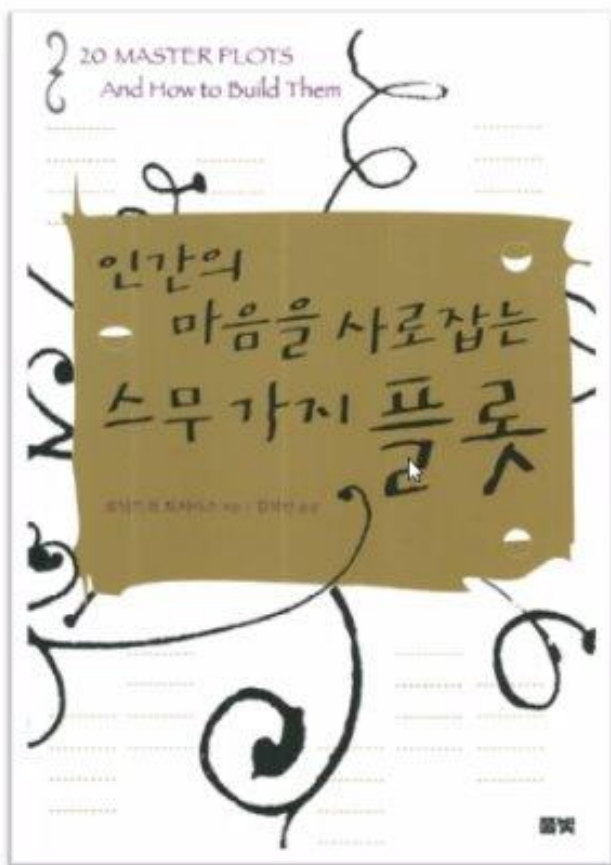


게임 스토리의 분류

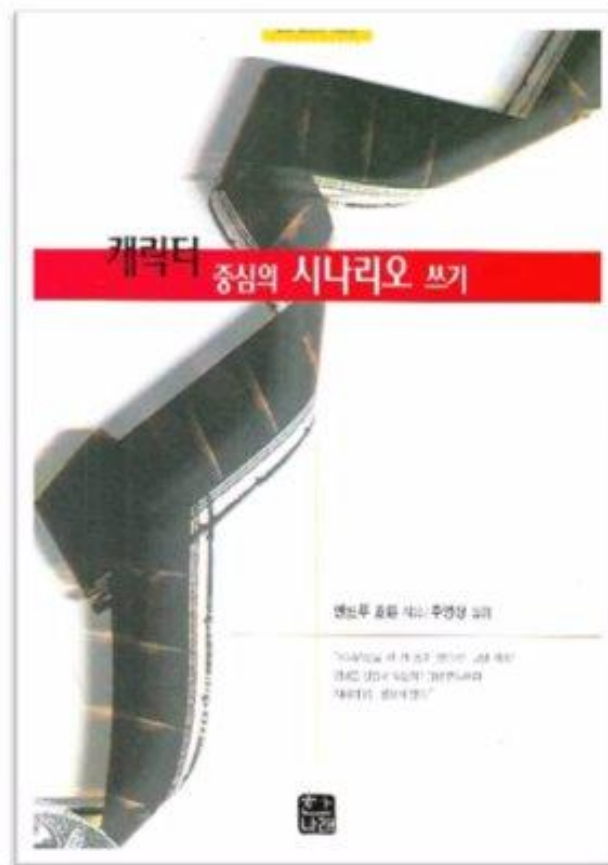
간접 경험		3인칭 관점 <ul style="list-style-type: none">- 유일한 주인공- 플레이어와 캐릭터가 동일시되지 않음- 싱글 플레이어 게임
		중간적 관점 <ul style="list-style-type: none">- 같은 세계를 다수의 주인공(플레이어)이 공유- 플레이어의 캐릭터는 아바타로 1인칭 관점을 지향- 다른 플레이어와 함께하는 플레이(협력, 경쟁)- MMORPG
직접 경험		1인칭 관점 <ul style="list-style-type: none">- 플레이어와 캐릭터가 동일시됨- 플레이어의 실제 행동이 게임에 반영(시선, 이동, 움직임)- 대부분의 VR 게임, 일부 AR 게임(<포켓몬 고>) <p>※ 3인칭 시점의 VR게임은 포함되지 않음</p>

6. 후

스토리의 대표적인 방법론



VS



훅의 개념

훅(hook)

- 사람의 마음을 끌 수 있는 스토리나 설정
- 스토리 뿐만 아니라 캐릭터에도 적용 가능

로그라인(log line)

- 스토리의 핵심이 포함된 한 문장으로 요약된 짧은 줄거리

“

서울사이버 대학을 다니고 나의 성공시대 시작됐다~
서울사이버 대학을 다니고 나를 찾는 회사 많아졌다~

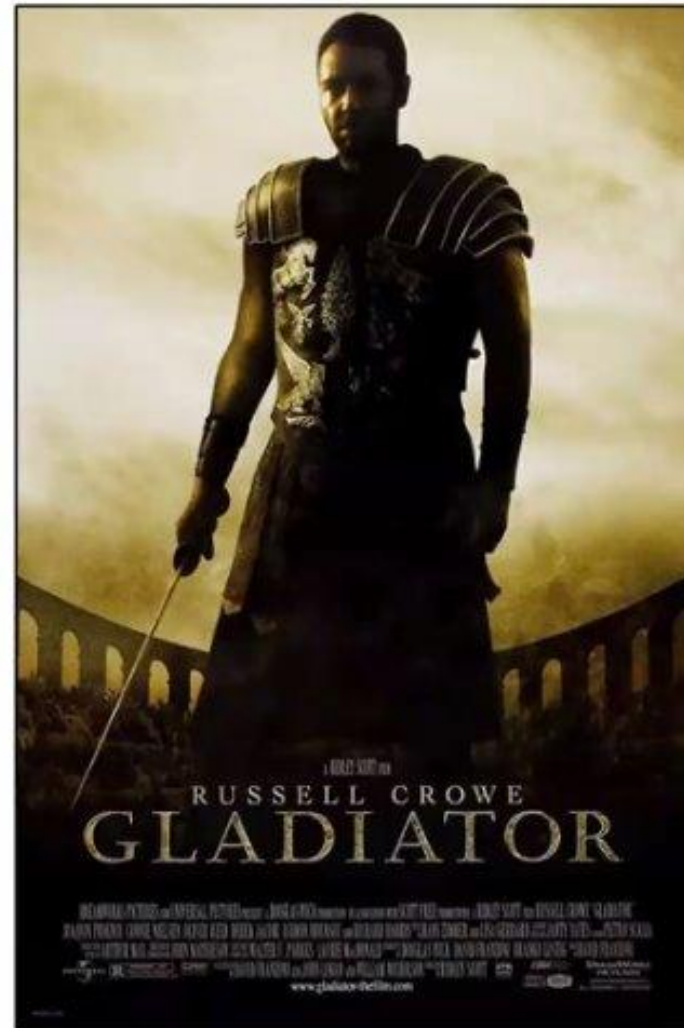
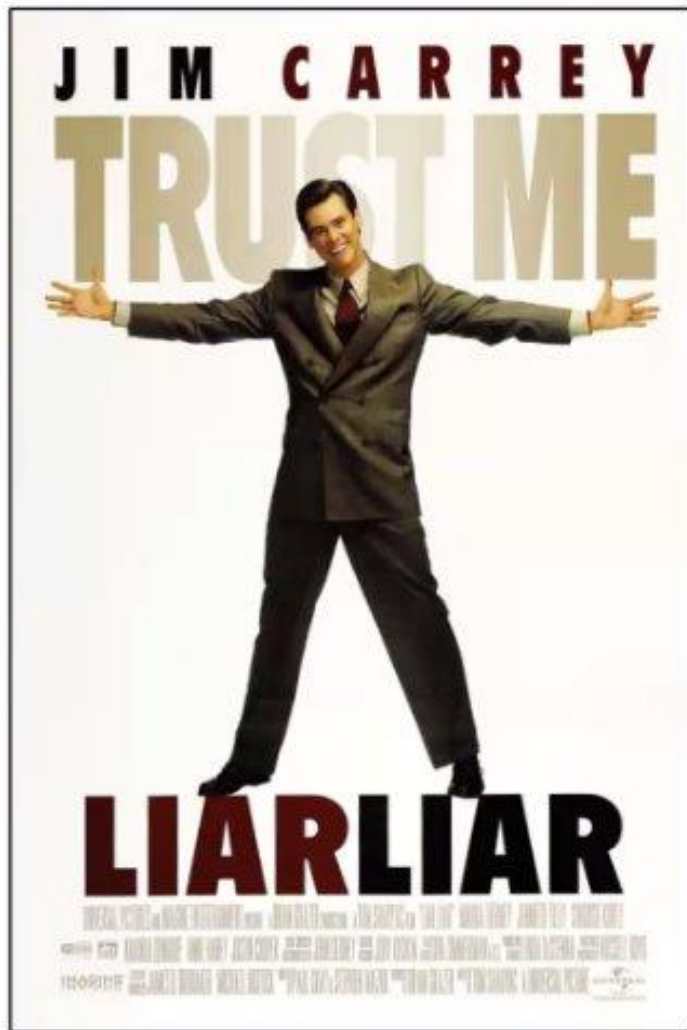
”



흑의 개념



캐릭터 역시 하나의 흑



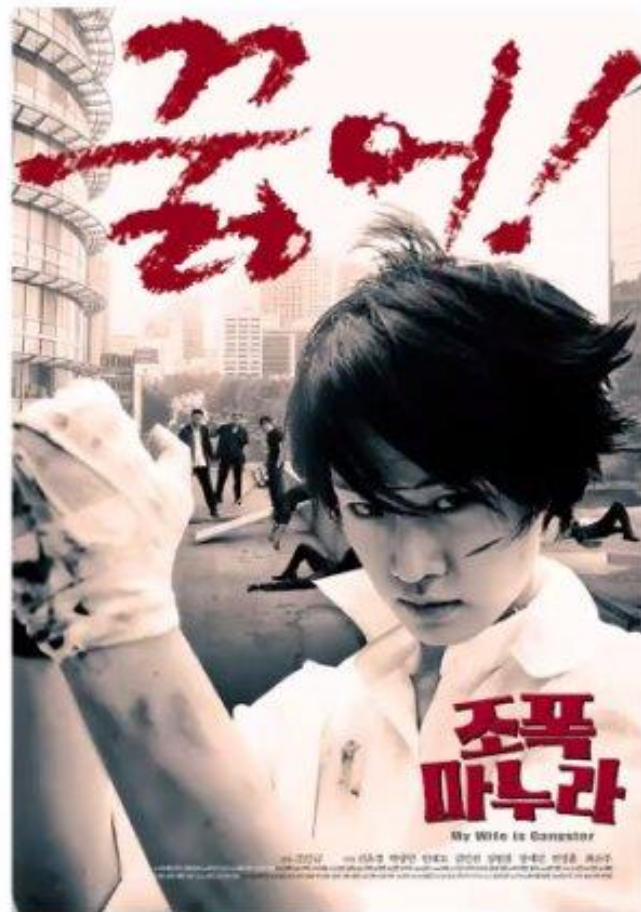
리메이크되는 드라마와 영화의 흑



칠순의 오말순이 영정 사진을 찍고, 스무살의 '오두리'가 된다.



평범한 대학생 건우는 엽기적인 그녀와 연애를 시작한다.



고아인 조폭 부두목 차은진은 친언니를 극적으로 만난다. 위암말기였던 그녀의 마지막 소원은 동생이 가정을 이루는 것이었고, 언니를 위해 급하게 결혼을 한다.

리메이크되는 드라마와 영화의 흑



한때 아이돌 스타였던 남현수에게 딸 황정남이 아들과 함께 나타나면서 즐지에 할아버지가 되어버린다.



하나의 사건 두 명의 목격자. 첫 번째 목격자는 시각 장애인 수아, 두 번째 목격자는 배달부 기섭이다. 둘의 진술이 엇갈리면서 수사는 난항에 빠진다.



연쇄 살인범 장경철에게 악혼녀를 잃은 김수현. 완벽한 복수를 위해 장경철을 잡았다 반쯤 죽이고 풀어주기를 반복한다. 당하기만 했던 장경철이 서서히 반격에 나선다.

리메이크되는 드라마와 영화의 흑



부산을 제외한 모든 도시에 정체불명의 바이러스가 확산된다. 부산으로 가는 열차를 탄 사람들은 생존을 위해 치열한 사투를 벌인다.



자폐와 서번트 증후군을 앓고 있는 외과의사인 박시온이 소아외과에서 진짜 의사로 성장한다.



어릴적 외모가 출중했지만 '역변'한 혜진이 첫사랑이었던 성준과 재회한다.

캐릭터 훑

<미생>의 장그래



바둑기사가 될 문턱에서 좌절을 겪고 종합무역상사 인턴이 된다. 끈기와 승부사적 기질은 있으나 스펙은 검정고시 고졸 학력이 전부다.

<다크 나이트>의 브루스 웨인



범죄자들에게 부모님을 잃은 억만장자. 그 재력의 힘을 범죄소탕에 쓴다.

<아마데우스>의 모차르트와 살리에리



모차르트 : 괴팍한 성격이지만, 음악에 관해서는 타의추종을 불허하는 천재. 미친 것처럼 보인다.

살리에르 : 삶을 깎는 노력으로 높은 위치에 오르지만, 모차르트의 천재성에 질투를 느낀다.

캐릭터 훑



좋은놈 박도원 : 돈 되는건 뭐든 사냥하는 현상금 사냥꾼

나쁜놈 박창이 : 최고가 아니면 참을 수 없는 마적단 두목

이상한놈 윤태구 : 잡초 같은 생명력의 독고다이 열차털이범



데이빗 던 : 물에는 약하지만, 타고난 신체는 어떤 외상도 입지 않는다. 자신의 신체적 능력으로 인한 사회적의무, 평범한 삶 사이에서 고민을 한다.

엘리야 프라이스 : 몸이 약해 사실상 불구에 가깝다. 이에 대한 콤플렉스로 인해 자신과 반대인 데이빗 던을 통해 대리만족을 느끼고 싶어한다. 대를 위해서라면 소를 희생할 수 있다는 논리를 가지고 있다. 영웅을 신봉한다. 놀라울 정도로 치밀하며, 집요하다.

비주얼 흑



세계관 설정
