

게임기획실무: 스토리텔링

- 게임은 소설과 다르게 몇 문장만으로 게임의 스토리를 표현하는 것이 어려울 수 있다.
- 게임에서 스토리를 표현하기 위해서는 **CG 제작이 필수**다.
 - 그러나 **CG 제작**은 많은 비용이 들어 현실적으로 지극히 제한된 범위 내에서만 허용이 가능하다.
- 게임 스토리는 그 자체가 목적이 아닌 게임 제작에 필요한 사전 작업이라는 점을 명심해야 한다.

스토리텔링의 개념

스토리텔링(storytelling)

스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어

스토리를 어떻게 전달하느냐?

스토리(story)

이야기



텔링(telling)

전달법

스토리텔링

- 스토리텔링은 합성어이지만, 이 둘을 분리해서 이해해야 한다.
 - **스토리**는 게임의 테마를 결정짓는 중요한 요소이다.
 - 그렇지만 이 테마를 어떻게 전달하는지가 제일 중요하다.
- 게임을 기획할 때 **정말 중요한 것**은 스토리보다 **텔링**으로 스토리를 어떻게 전달하느냐가 스토리텔링의 핵심이다.

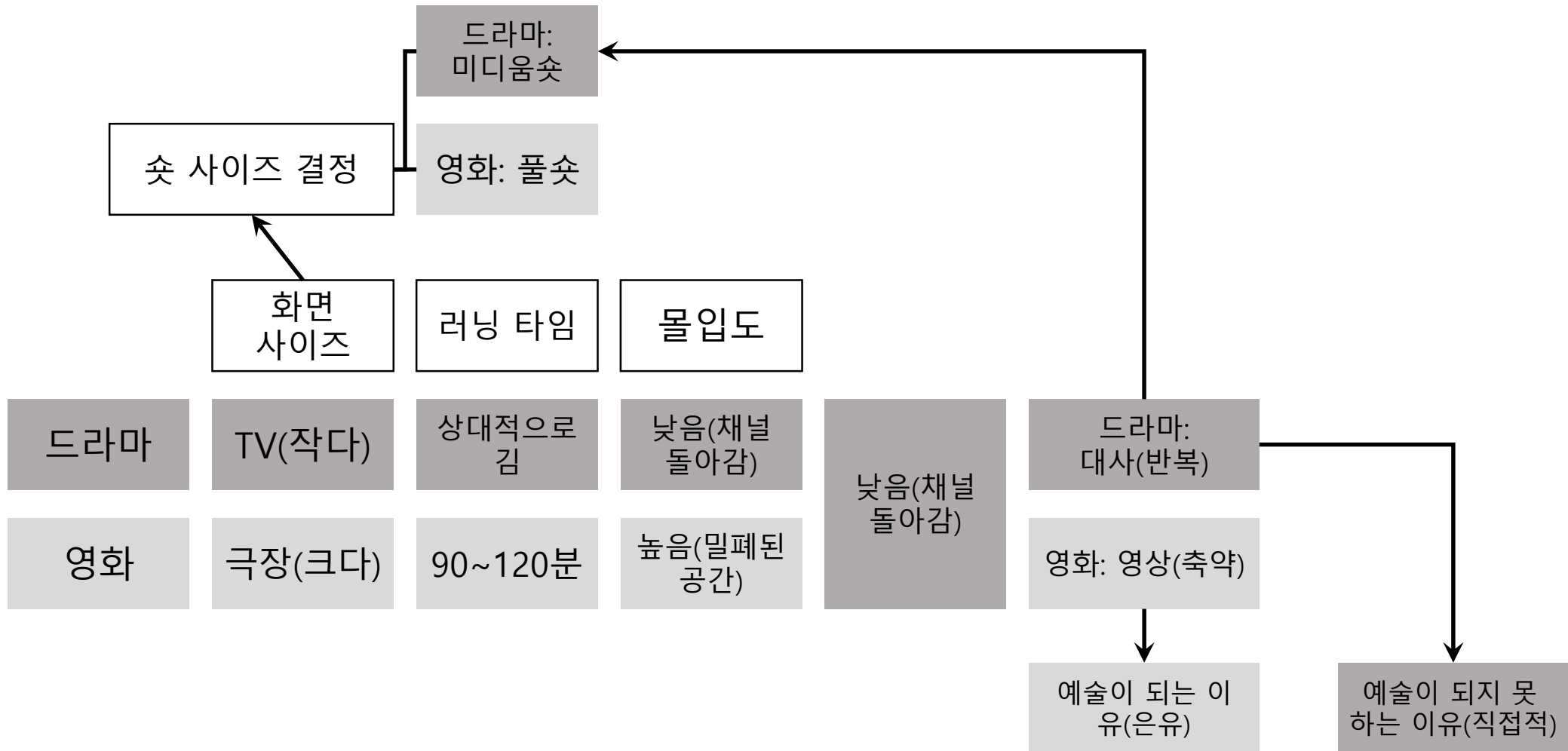
스토리 기반 콘텐츠의 스토리텔링

- 스토리 기반 콘텐츠란 우리가 잘 알고 있는 소설, 연극, 영화, 게임 등을 말한다.
- 연극은 **대사**, 드라마는 **대사와 영상**, 영화는 **영상**, 게임은 **플레이(경험)** 처럼 각 매체가 가지는 텔링의 형태는 서로 다르다.
- 이는 일종의 문법을 의미하며, 해당 매체만의 고유한 언어이자 방법론을 뜻한다.

영화와 드라마의 차이

- 스크린의 크기
- 내용 전달 방법(영화: 영상, 드라마: 대사)
- 예술의 차이(은유법)

영화와 드라마의 차이



소설과 연극의 스토리텔링

소설

소설의 텔링은 텍스트다.

문장 자체로 스토리를 전달한다.

비용이 가장 적게 든다.

연극

드라마처럼 대사 위주다.

배우, 무대, 관객, 희곡으로 스토리를 전달한다.

무대와 관객이 없다면 아주 평범해진다.

게임 스토리텔링

- 게임플레이란 플레이어가 게임에서 **상호작용이 이루어지는 과정**을 경험하는 것이다.
- 게임이 다른 매체와 구분되는 가장 큰 특징은 '**상호작용**'이다.
- 게임에서 가장 중요한 것은 '**경험**'하는 것이다.

게임 스토리텔링

- 게임의 스토리가 재미가 없다면, 게임스럽지 않은 스토리텔링을 하기 때문이다.
- 스토리와 영상을 지나치게 활용할 필요가 없다.
- 플레이를 통해 스토리를 전달하는 형태를 유지해야 한다.
- 플레이를 하면서 자연스럽게 게임의 스토리를 알게 되는 것, 그것이 가장 이상적인 게임의 형태다.

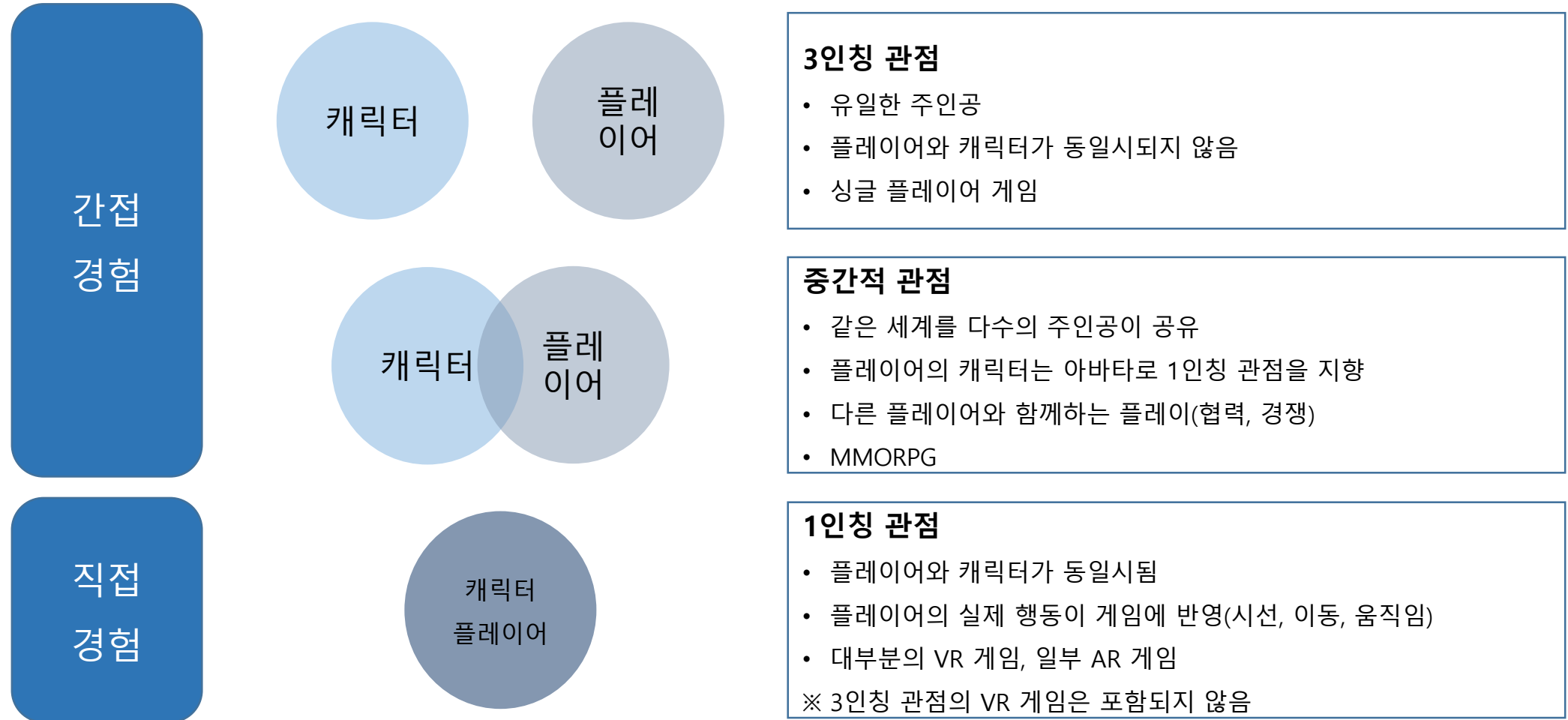
게임 스토리가 가진 제약

- 게임 스토리에서는 주인공 주변의 캐릭터가 등장하거나 사라지기도 하며, 무언가를 함께 하기도 한다.
- 이렇게 스토리처럼 게임을 기획할 경우 퀘스트 진행이 불가능한 상황이 발생할 수 있다.
- 각 개인의 게임 시스템 상황에 맞게 환경을 변화시켜야 한다면 점을 쟁점으로 두고 게임을 기획해야 한다.

게임 스토리의 분류

- 게임 스토리의 분류 기준이라고 하면 '**장르**'를 떠올린다.
- 장르는 게임 스토리의 분류 기준이 될 수 없다.
- RPG, MMORPG는 스토리텔링의 측면에서 완전히 다른 게임

게임 스토리: 플레이어의 게임개입정도



게임 시나리오의 영역

- 아주 사소해 보이는 아이템 이름이나 스킬 이름조차도 게임의 스토리텔링을 위한 것이다.



<브롤스타즈>의 캐릭터 설명 텍스트

시|나|리|오 범위

