

게임아트와 내러티브

Stage 2-2: 게임 시나리오 구상과
시스템 설계

오늘의 할일

- 내 게임의 특징을 간략한 문장으로 표현할 수 있다.
- 내 게임의 대략적인 시나리오를 작성한다.
- 내 게임의 대략적인 시스템을 구성한다.

이야기와 시스템

- 게임 소재와 주제-무엇을 이야기할 것인가?
 - 기획 의도와 타겟층에 따라 적절하게 선택한다
 - 게임 등급 결정

구분	전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지 않음	여성의 가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
폭력성	폭력적 요소 없음	폭력을 주제로 하나 표현이 경미한 경우	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체 훼손이 비사실적	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체 훼손이 사실적
범죄 및 약물	범죄 및 약물 내용없음	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 약물 등 행동 조장
언어	저속어, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어 표현이 청소년에게 유해하다가 인정되는 경우
사행성	사행적 요소 없음	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행성이 높은 행위를 유발하는 경우

이야기 도우미-스토리헬퍼

- 아이디어가 없을 때에는?
- http://storyhelper.co.kr/story/terms_dic.php
 - 다양한 이야기 원형 보유
 - 무료 사용 가능 1500편 영화 애니 선정
 - 자신이 원하는 배경과 인물 장르 스토리 등을 손쉽게 편집 가공
 - 1) 1단계: 장르 및 주인공 등 기본사항 설정
장르-전쟁, 타겟-성인, 주인공-청년, 우월한 신체 가진 백인 남성
 - 2) 2단계: 설정한 아이디어에 참조할 기존 시나리오 찾기
30여개 시나리오 제시된다
 - 3) 3단계: 설정과 비슷한 시나리오 정보 파악
주요 캐릭터 성향과 갈등 구조가 어떻게 흘러갈지 결정
 - 4) 4단계: 완성된 시나리오 저장 및 수정

이야기와 시스템

- 시나리오 만들기
 - 시간/공간적 배경
 - 게임의 기승전결
(예: 게임이 어떻게 시작되는가? 스테이지 형태로 단계별로 진행되는가? 어떻게 끝나는가?...)
 - 등장(인)물 특성
 - 등장(인)물이 경험하게 되는 각종 상황
 - 아이템별 기능
- + @

시스템 설계

- 기본적인 룰(게임 방식) 설계
- 기본규칙(조작방식), 아이템과 캐릭터 스킬 등 능력치 획득하는 방법, 레벨 승급 방법 등 게임의 근간을 이루는 핵심 요소 정의

이야기+시스템 설계(템플런)

* 지구 끝까지 달린다!

- 무한러닝!- 죽지 않고 얼마나 먼 거리를 이동할 수 있는가?!
- 점프, 슬라이딩, 턴 등을 활용해서 괴물을 피해 도망가야 함
- 도망을 가는 도중 장애물을 피하고 코인을 획득한다
- 성벽, 물가, 절벽, 광산 등 다양한 배경이 등장하며, 멀리 도망 가면 도망갈수록 속도가 붙는다.
- 살아남기 위해서는 단순히 달리기만 하는 것이 아니라, 점프해서 밧줄을 타고, 굴러오는 원통을 피하며, 좁은 길에서 밑으로 추락하지 않고 벽에 바짝 붙어 가야 하는 등 장애물을 피하면서 시종일관 긴장하면서 달려야 한다.

<https://www.youtube.com/watch?v=TmyLhAh6Ysg>

이야기 + 시스템 설계(템플런)



- 캐릭터별 특성 부여
- 캐릭터별로 어떤 능력을 갖고 있는가 설명
 - 어떤 캐릭터가 어떤 아이템을 통해 얼마만큼의 능력이 향상되는가?

시스템 설계-밀당의 법칙

- 몰입과 재몰입을 하게 만든다
 - 시간 기반에 제약을 두어 플레이어가 한번에 다 끝내지 못하게 하고, 미련이 남아 다시 돌아오도록 만든다.
 - 소비할 수 있는 콘텐츠와 플레이의 분량에 제한을 두어 금단 현상을 보이다가 일정 시간이 지나면 다시 돌아와 게임을 지속하도록 한다.
 - 특정 에너지 자원 같은 것을 상정-에너지가 고갈되어 에너지가 0에 이르면 돈을 주고 사거나 일정시간을 기다려야 계속 진행 가능하도록
 - 예) 애니팡 등 하트 시스템
 - 육성 게임, 전략게임-시간이 지나야 건물 완성
 - 순위표-반복적인 재방문 유도

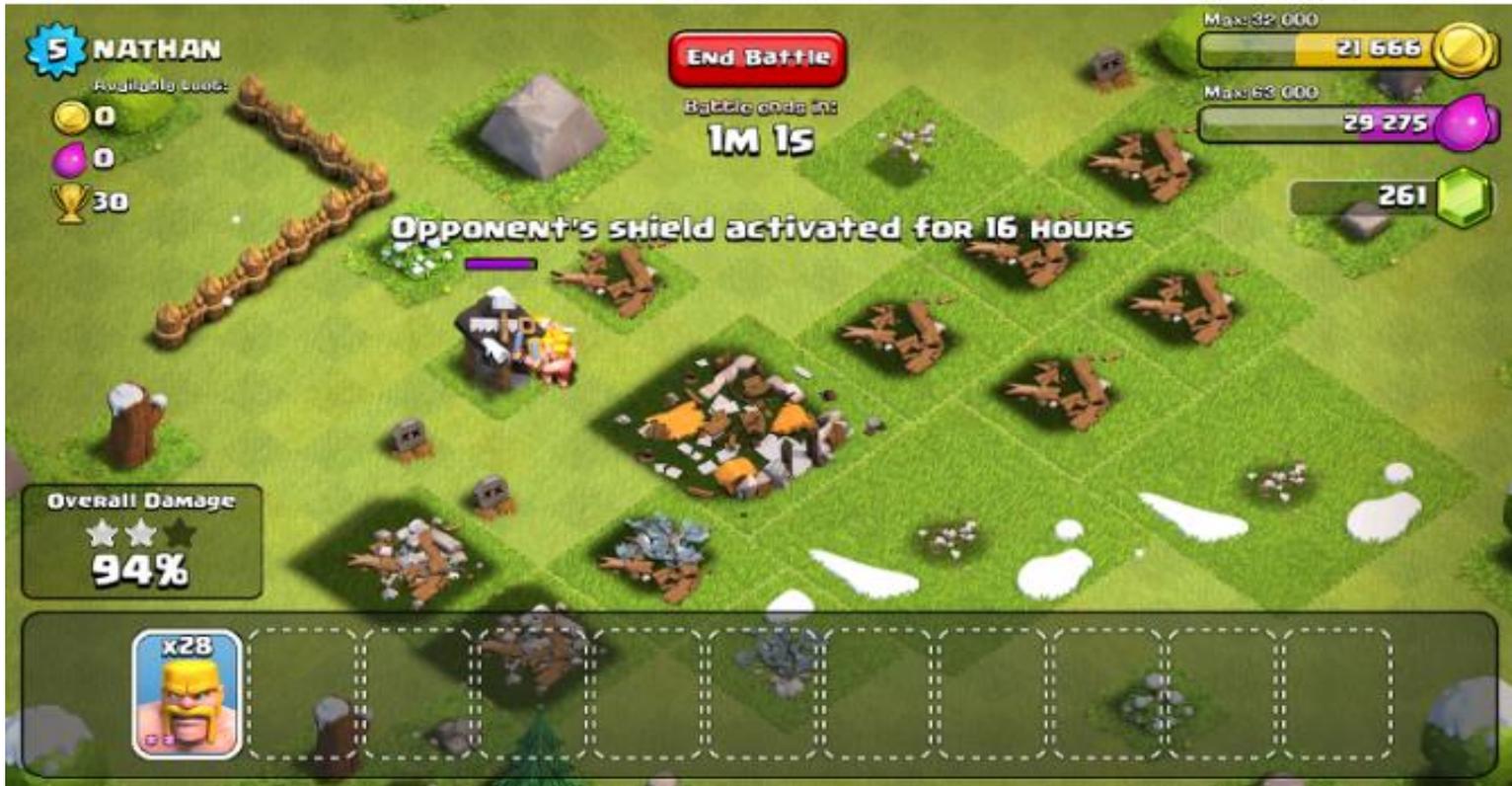


시스템 설계(COC)



- 전투는 제한 시간 3분 안에 끝내야 하고, 전투에 투입한 유닛은 모두 사라진다.
→ 강한 유닛을 때로 집어넣어 힘으로 압도 하는 식의 쉬운 플레이를 막는다
- 플레이어가 자리에 없을 때만 공격이 들어오게 한다 → 누가 쳐들어 올까봐 항상 게임을 가까이 할 수 밖에 없도록 만들어 중독시킨다

시스템 설계(COC)



'병주고 약주기'- 적의 공격으로 많은 피해를 본 마을은 자동으로 '쉴드'가 발동되어 이 기간동안은 적들에게 공격을 받지 않는다. 게임을 잠시 꺼두고 몇시간 후에 들어와보니 승점이 다 떨어지거나 자원이 모두 털려서 망연자실하지 않도록 막아주는 안전장치 → 자원을 모두 잃고 열받아서 관두지 않게 하는, 재기할 기회를 주는 시스템

이야기 + 시스템 설계(애니팡)

- 귀여운 동물 세마리를 맞추면 점수가 올라가요!
 - 게임 시작을 위해서는 하트가 있어야 하며, 이 하트는 최대 5개까지이다.
 - 한 게임당 하나의 하트가 사용되고, 5개의 하트를 다 쓰게 되면 일정 시간이 지나야 충전된다.
 - 하트는 돈을 주고 사거나 친구 선물을 통해서 받을 수 있다.
 - 게임을 클리어하면 하트가 충전된다.

이야기 + 시스템 설계(애니팡)

- 화면 안에는 7x7로 캐릭터들이 있다(레벨이 올라가면 달라진다).
- 동물 캐릭터를 드래그하여 좌우상하 중에 같은 동물 캐릭터가 3개 이상이 있으면 점수가 올라가면서 동물 캐릭터가 사라진다.
- 동물 캐릭터를 4개 이상 매칭할 경우 특수캐릭터가 나오는데 이 캐릭터들을 포함하여 동물캐릭터를 사라지게 할 경우 해당 동물 캐릭터 외에 세로줄, 가로줄로 전체 캐릭터를 다 사라지게 하는 등의 특전이 생긴다. 폭탄 캐릭터를 클릭하여 사용하게 되면 자신을 중심으로 십자가 형태로 7x7로 동물 캐릭터가 사라지게 한다.
- 오랜 시간동안 점수를 획득하지 못하면, 획득할 수 있는 동물캐릭터를 깜빡이게 하여 길을 보여준다.
- 랭킹: 자신의 카카오톡 친구들과 점수 비교→경쟁심 유발 + 동기부여
- 하트 보내기 : 랭킹목록 안에 친구들에게 하트를 선물로 줄수 있다→베품
- 초대 : 카톡내에 애니팡을 하지 않는 친구에게 초대 메시지 보낸다→전파
- 특수캐릭터: 특정캐릭터는 일반캐릭터보다 훨씬 강력한 능력치를 보여준다 → 목표 설정+성취감

- **도전과제 5:** 게임의 기본 구조를 그려봅니다. 1) 어떤 것들이 내 게임을 운영하는 데 가장 필요한 핵심요소인지 생각해 보시고 간략한 다이어그램으로 나타내 보세요. 2) 간략한 줄거리와 등장(인)물, 시간적/공간적 배경을 설명하세요. 3) 게임 운영에 필요한 세부 규칙을 만들어 보세요.