

게임제작 프로젝트 - <프로젝트 : 마지막 신화>

「스토리텔링의 이해」와 「유럽의 전통문화와 유산」강의페어링

사학과 4학년 201421661 차재현, 송하석 교수님 지도

프로젝트 동기



최근 온라인 게임 시장의 심각한 아이디어 부재 현상

- 2018 블리즈컨 <디아블로 이모탈 쇼크> -

전통적 PC게임 시리즈 <디아블로>의 양산형 모바일화

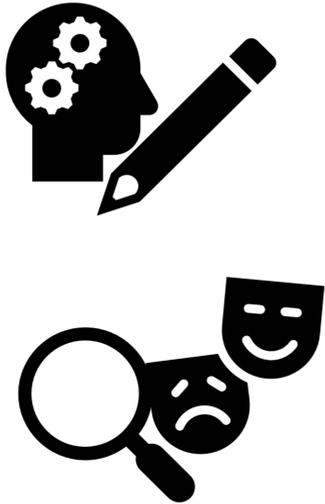
1. 단기적인 이익만을 추구
2. 심각하게 빈곤해진 새로운 아이디어 창출
-> 플레이어들의 '비난' 속출, 경쟁력 하락

융복합적 창의적 사고력이 중요해지는 이유:
강의페어링 방법



스토리텔링의 이해

1. 시나리오 제작에 필요한 기법과 이론

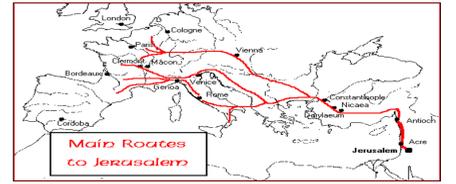
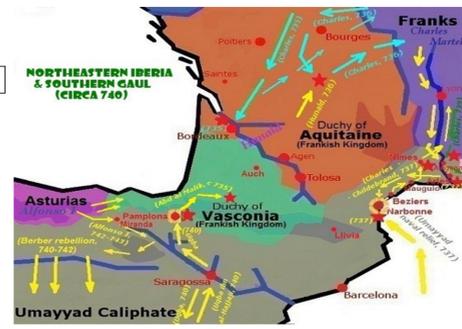


2. 차별화된 스토리와 콘텐츠 소재 발굴 방법

유럽의 전통문화와 유산

* 게임 콘텐츠 소재 개발

1. 서브 플롯(가장 중요, 핵심) 프랑스에서 성배를 탈취한 페르시아 출신 사라센 군인 추적
2. 십자군원정 루트 참고 성배 파편 수집, 추적



기획과 스토리 구조

시나리오에서 가장 중요한 것은, 대중들을 몰입시키는 것이다.
대중들이 시나리오에 몰입하지 못하고 다른 생각할 틈을 준다면, 이미 실패한 시나리오다.

• 대중들을 게임에 몰입시키는 루트는 대략 세 가지가 있다.

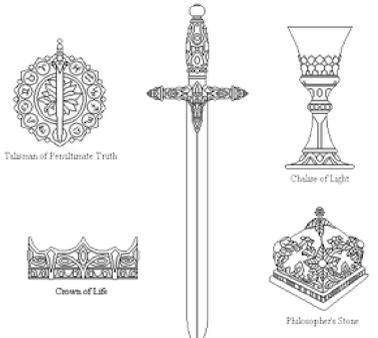
1. 스토리 자체를 감상하는 재미

2. 콘텐츠의 다양성

3. 게임이 플레이어들에게 주는 보상



(게임 콘텐츠의 핵심이란, 새로운 경험 그 자체)



EX) 월드 오브 워크래프트

왕위계승자 성기사인 아서스 메네실이 아버지를 죽이고 리치왕으로 타락

EX) GTA 시리즈

레이스, 액션, 범죄, 스릴러, 탐험 등 가능한 모든 게임 콘텐츠를 자유도로 집대성

EX) 소드 퀘스트

저 각각 4개 보물은 25,000달러 가운데 검은 50,000달러(80년대

어떻게 이러한 새로운 콘텐츠를 만들까?

<스토리텔링의 이해>

-> 기법일 뿐 활용할 소재를 제공하지는 않는다.

<유럽의 전통문화와 유산>

-> 콘텐츠로 활용할 무궁무진한 소재를 제공한다.

하지만 두 학문의 **융복합적 활용**은
현재 게임시장에 필수적인
창의적인 문화 콘텐츠 창작의 토양이 될 수 있다!

결과물 : 대략적인 게임 콘텐츠 공개

사실 위에 것도 포함해서 모두 기밀이었지만 팀원들과 협의하여 일부 공개합니다

1. 기본적으로 게임의 난이도는 꽤나 어려울 것이다. 하지만 플레이어는 주인공과 계약한 악마 메피스토펠레스의 도움을 받아 치트키 급의 스킬을 활용해 게임을 훨씬 쉽게 해결해 나갈 수 있다. 하지만 이를 사용할 수록 업보점수가 쌓여 게임 엔딩에 영향을 줄 것이다.
2. 게임의 메인 콘텐츠는 잠입, 추격전으로 구성될 것이며 추리, 아케이드, 로맨스가 적절히 가미될 것이다.
3. 이 게임은 <게임 내에서 진짜 성배를 찾는다>는 기획을 바탕으로 설계되었다. 해당 <진짜 성배>는 500만원 상당의 귀금속으로 제작될 것이다.
4. 결승전에서 승리한 단 한 명의 플레이어는 <진짜 성배>를 얻을 수 있다.
5. 결승전에 진출하기 위해서는 총 5개의 엔딩에서 주어지는 5개씩의 단서, 즉 총 25개의 단서들을 습득해야 한다. 이들 단서들은 게임에서 제시한 해석방법으로 바탕으로 해석 되어야만 한다. 다시 말하자면, 플레이어는 게임 내의 콘텐츠들을 바탕으로 모든 엔딩들을 섭렵해야만 성배를 차지할 수 있다.
6. 결승전은 결승전에 진출한 플레이어들끼리 타임어택을 하는 방향으로 진행될 것이다.

참고문헌

- * 이재홍, <게임 스토리텔링 총론>, 홍릉과학출판사, 2018
- * 크리스티골든, <월드 오브 워크래프트, 리치왕의 탄생>, 구세희 역, 제우미디어, 2013
- * 조르주 타트, <십자군 전쟁>, 안저임 역, 시공사, 1998