



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

게임 시나리오의 교과서

-우리들의 게임 만드는 법

(「ゲームシナリオの教科書

-ぼくらのゲームの作り方」 翻訳論文)

濟州大學校通譯翻譯大學院

韓 日 科

任 建 勇

2021年 8月

게임 시나리오의 교과서

-우리들의 게임 만드는 법

(「ゲームシナリオの教科書

-ぼくらのゲームの作り方」 翻訳論文)

지도교수 이예안

임건용

이 논문을 통역번역학 석사학위 논문으로 제출함

2021년 8월

임건용의 통역번역학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 손영석



위 원 이예안



위 원 반노신지



제주대학교 통역번역대학원

2021년 8월



역자서문

게임은 규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 놀이를 말한다. 2020년에 발생한 코로나19로 인해 야외 활동이 제한되고 실내 활동을 권고받는 가운데 게임이란 엔터테인먼트가 주목을 받게 되었다.

책이나 영화와는 다른 점이 게임에는 있다. 결말이 하나로 정해진 책과 영화와는 달리 게임은 플레이어가 캐릭터를 선택해 조작함으로써 다양한 엔딩이 나온다. 그리고 결말을 보기 위해 플레이한 시간과 노력이 다른 엔터테인먼트와는 다른 보람을 느낄 수 있다.

‘게임은 재미’와 ‘게임은 스토리’라는 주장이 서로 대립하며 열띤 토론이 이루어지기도 한다. 양측 모두 일리가 있고 각 주장을 뒷받침하는 게임도 다수 존재한다. 그러므로 게임 그 자체의 재미와 깊은 스토리를 추구하면 좋은 오락이 될 거라 필자는 생각한다.

이 책은 제1장 ‘게임 시나리오와 게임의 기본’에서 게임 시나리오를 쓰기 위한 기초를 설명하고 제2장 ‘스토리 만들기’는 스토리를 만들 때 필요한 내용에 초점을 맞췄다. 제3장 ‘게임으로서 만들기’은 게임을 풍부하게 만드는 요소를 다루고 제4장 ‘게임 이미지 만드는 법’에서 실제 기획서에 들어가는 예시를 보여준다. 마지막 제5장 ‘게임 시나리오 작가들의 게임 제작 방법’에서는 ‘퍼즐앤드래곤Z’과 ‘오르텐시아 사가’의 시나리오를 집필한 나카야마 유타카^{長山豊}, ‘리틀 버스터즈!’와 ‘리라이트’의 일부 캐릭터 시나리오를 쓴 도노카와 유우토^{都乃河勇人}, ‘섬머 포켓’과 ‘다카포4’에서 일부 캐릭터 시나리오를 집필한 하사마^{ハサマ}의 4명이 현장에서 쓰이는 자신만의 노하우를 설명하고 있다. 본고는 제1장 ‘게임 시나리오와 게임의 기본’을 번역했다.

본고 번역이 게임 제작에 관심이 있는 크리에이터와 게임 시나리오를 쓰려 하는 지망생들에게 조금이라도 도움이 되길 바라며 본고 번역에 도움을 주신 모든 분께 깊은 감사의 말을 전한다.

2021년 8월

임건용

국문초록

본서는 게임 시나리오를 쓰기 위한 기본 지식과 가와카미 다이텐川上大典의 6명의 게임 시나리오 작가들의 노하우를 모아 책으로 묶은 것이다.

본고는 제1장 ‘게임 시나리오와 게임의 기본’을 번역했다. 제1장은 ‘게임 개발을 둘러싼 상황’, ‘스토리를 만들자’, ‘개발팀의 일원으로서’, ‘게임으로서의 스토리’, ‘게임 리소스란’으로 구성되었다.

‘게임 개발을 둘러싼 상황’에서는 과거의 게임 업계와 비교하며 현 상황을 보여주고 게임을 만드는 과정을 간단히 다룬다.

‘스토리를 만들자’에서는 구성, 주인공, 캐릭터, 텍스트 등 스토리에 필요한 요소들을 설명한다. 또한 일본에서 쓰이는 텍스트 표기 룰을 알 수 있다.

‘개발팀의 일원으로서’에서는 개발팀의 일원들에게 자신이 쓴 시나리오를 전달하기 위한 기획서나 지시서 등에 대해 알아본다.

‘게임에서 스토리란’에서는 게임만의 특징이라 할 수 있는 선택지와 플래그, 파라미터 등 게임을 하는 데에 있어서 당연하게 여겼던 요소들을 설명한다.

‘게임 리소스란’에서는 게임을 더 풍부하게 만드는 그래픽과 보이스와 같은 리소스를 다룬다. 그리고 마지막으로 좋은 장면을 만드는 방법을 정리하였다.

○일러두기

- 원문에는 괄호 표시가 다수 있으나 가독성 고려하여 괄호 안 내용을 문장 안에 풀어 썼다.
- 통화 단위는 원(won)으로 표기하지 않고 엔(yen)으로 표기했다.
- 인명과 고유명사의 외래어 표기는 국립국어원 외래어 표기법에 따랐다.

목차

역자서문

국문초록

머리말	7
제1장 게임 시나리오와 게임의 기본	8
최신 게임 업계·게임 스토리·멤버 모으기·팀 개발·그리고 꿈꾸던 세계를 실현	
1. 게임 개발을 둘러싼 상황	8
게임 업계의 이야기	8
꿈꾸던 세계가 도래했다	9
게임 만드는 순서	11
2. 스토리를 만들자	13
구성	13
스토리	15
주인공	16
캐릭터	18
텍스트	20
텍스트 표기 룰	21
3. 개발팀의 일원으로서	24
기획서	24
플롯	25
시나리오	26
대사	27

멤버에게 보내는 지시서, 사양서	28
연기/연출지시	30
연가지시	30
연출지시	31
4. 게임에서 스토리란	33
오프닝	33
선택지	34
플래그	37
파라미터	40
스크립트	41
클라이맥스	43
엔딩	44
5. 게임 리소스란	46
게임 시스템	46
그래픽	48
보이스	50
무비	51
참고문헌	55
日本語抄録	56

머리말

게임이 재밌다. 스토리에 감동했다. 나도 게임 시나리오를 써보고 싶다. 배우고 싶다. 이 책은 그런 게임 크리에이터 지망생을 위한 서적입니다.

하지만 ‘게임 시나리오를 쓰는 법에는 정답이 없어. 사람마다 쓰는 법이 다르니까’라고 프로 게임 크리에이터는 말합니다.

벌써 좌절했습니다….

그렇습니다. 정답은 없습니다. 학교와는 다르게 게임 창작에 정답은 없습니다. 모두 다른 방법으로 시나리오를 쓰고 있습니다. 그러니 이 책에서 ‘톱 크리에이터의 각자 다른 방법’을 봐 주시기 바랍니다.

자기에게 맞는 방법은 받아들이고 맞지 않으면 이런 방법이 있다고 기억하여 알맞게 취사선택해서 읽어 주시기 바랍니다.

가끔 상반된 내용이 적혀있기도 합니다. 왜냐하면 크리에이터가 다루는 장르에 따라 차이가 나기 때문입니다. 게임에는 다양한 장르가 있습니다.

‘노벨 게임’ ‘RPG’ ‘어드벤처 게임’ ‘퍼즐 게임’ ‘스마트폰 게임’ ‘콘솔 게임’

다양한 형태의 게임이 있습니다. 그리고 장르마다 그에 맞는 시나리오 스토리가 있고, 이는 게임을 재미있게 만들어 줍니다.

이 책은 다양한 방법 중에서 독자가 자기에게 맞는 시나리오 만드는 법을 배울 수 있는 교과서입니다.

물론 게임 시나리오 쓰는 법에도 기본은 있습니다. 이 책에는 기본적인 지식이거나 게임 크리에이터 지망생이 알아야 하는 정보를 담았다고 자부합니다.

기본적인 지식과 여러 톱 크리에이터의 시나리오 쓰는 법을 배워 이를 토대로 자기만의 방식을 고안해 낸 독자가 크리에이터로서 발전하기를 기대합니다.

그리고 예전에는 없었던 새로운 게임을 만들어 내길 고대하고 있습니다.

제1장 게임 시나리오와 게임의 기본

최신 게임 업계·게임 스토리·멤버 모으기·팀 개발·그리고 꿈꾸던 세계를 실현

1. 게임 개발을 둘러싼 상황

게임 개발의 상황은 지난 10년간 극적으로 변화했습니다.

게임 시나리오를 쓰기 시작하기 전에 먼저 게임 개발의 변화와 실제 게임 개발 상황을 보도록 합시다.

게임 업계의 이야기

최근 게임 업계가 크게 변하고 있습니다. 이야기를 하기 전에 10~15년 전 게임 업계가 어땠는지 설명하겠습니다.

게임 제작사가 게임을 만들어 판매하고 싶다 해도 여러 가지 장애물이 존재했습니다. 예를 들어 당시의 휴대전화용 게임 어플리케이션을 만들어 판매하려고 하면 이동 통신사의 까다로운 심사를 통과해야 했습니다. 게다가 각 어플리케이션에 아주 상세한 사양서를 통신사에 제출해 심사를 받아야 했습니다. 십 센티 정도 되는 두께의 파일이 됩니다. 보통 힘든 게 아닙니다.

게다가 다양한 제조사가 만든 휴대전화 기종에 대응해야 합니다.

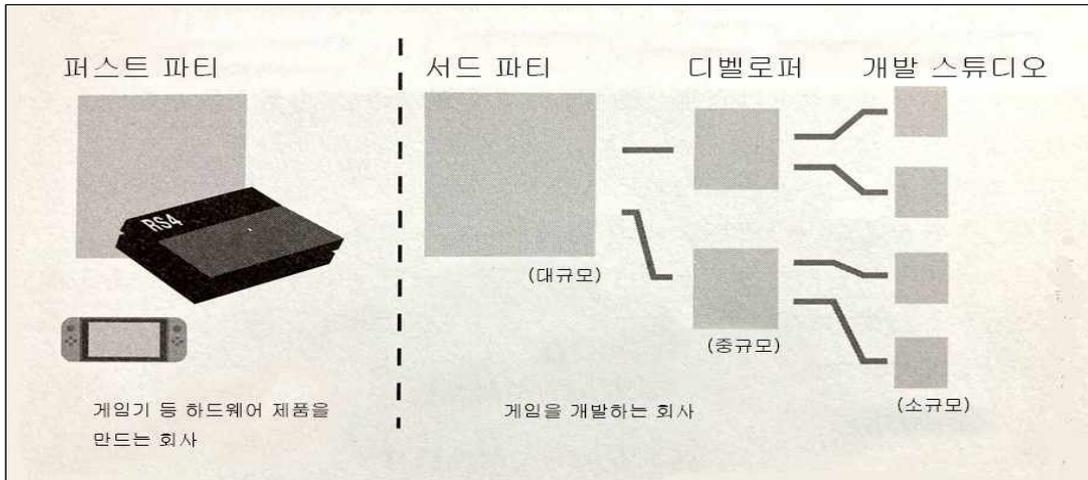
게임을 재밌게 만든다는 관점에서 생각했을 때 그다지 본질적인 부분이 아닌 곳에 큰 노력과 비용이 들어갔습니다.

콘솔 게임기의 경우 수천만 엔 단위인 고액의 개발기재가 필요하게 되는 등 개인이 게임을 개발하고 판매하여 생활하는 것은 거의 불가능한 상황이었습니다. 즉 게임 개발은 기업과 기업의 관계 속에서 이루어지고 있었습니다.

게임기 업체와는 독립해서 게임을 개발하고 판매하는 회사를 ‘서드 파티’라고 합니다. 소니나 닌텐도보다는 스퀘어 에닉스나 레벨 파이브 같은 회사가 서드 파티입니다.

서드 파티는 게임이 팔린 만큼 이익도 커집니다. 이렇게 번 돈으로 게임기 업

체와 직접 계약을 맺어 개발기재 등도 구입할 수 있습니다. 하지만 돈이나 신용이 없는 회사는 '디벨로퍼'라 하여 서드 파티와 계약해 게임을 개발합니다. 게다가 그 게임 속 작은 부분에 대해 하청을 받는 개인이나 더 작은 회사가 있습니다. 이를 '개발 스튜디오'라고 부르기도 합니다.



만든 게임을 파는 방법도 지금과는 상당히 달랐습니다. 비교적 소규모인 회사에서도 시장에 진입이 비교적 쉬웠던 게 컴퓨터 게임이었습니다. 하지만 이 또한 중간에 도매상을 거쳐야 했습니다. 게임기 업체의 영업직이 도매상에게 영업을 하고 그 결과에 따라 매입 개수가 정해졌습니다.

그렇습니다. 예전 게임 업계는 기업 간의 이익이 복잡하게 뒤얽힌 구조였습니다. 개인이 게임을 개발해서 판매하는 것은 꿈같은 이야기였습니다.

하지만 지금은 큰 변화가 일어났습니다. 무엇이 변했을까요?

꿈꾸던 세계가 도래했다

현재 게임 업계는 '누구나 게임 개발이 가능'해졌습니다.

게임은 예전과 비교해서 현저히 많은 사람이 즐길 수 있게 되었습니다. 그리고 개발하기가 매우 쉬워졌습니다. 일본에서 게임 소프트웨어 산업의 매출 70% 이상은 스마트폰 게임입니다. 예전의 게임기나 컴퓨터에 비하면 스마트폰이 압도적으로 많이 사용되고 있습니다. 예전에는 게임 개발을 하려면 복잡한 계약과 초기에 고액 투자가 필요했다고 말씀드렸습니다. 지금은 다릅니다.

누구나 간단한 계약으로 어플리케이션을 앱 스토어나 구글 플레이 스토어, 인디 게임 시장에 출시해 매출을 올릴 수 있습니다. 개발 기기도 개인용 컴퓨터만 있으면 어떻게든 만들 수 있습니다. 개발용 소프트웨어는 비싼 것도 있지만 몇만 엔에서 몇십만 엔 정도입니다.

게임 개발을 시작하려는 학생 여러분이 봤을 때 ‘비싸!’라고 생각할 수도 있습니다. 하지만 예전의 수천만 엔과 비교하면 정말 싸졌습니다. 게다가 무료 툴도 많이 나오고 있어 이 툴을 사용할 수도 있습니다. 일단 컴퓨터 한 대와 타겟이 되는 스마트폰만 있으면 개인이 게임을 개발하여 스마트폰 시장에 출품할 수 있습니다.

콘솔 게임기는 아직 특별한 계약이나 개발기재가 약간 필요합니다. 그래도 이전과 비교했을 때 훨씬 쉽게 개발할 수 있게 되었습니다.

개발 난이도도 눈에 띄게 낮아지고 있습니다. 유니티 엔진이나 언리얼 엔진 등 프로가 쓰는 게임 엔진¹⁾을 누구나 무료로 사용할 수 있고, 개발을 위한 정보도 인터넷에서 찾을 수 있습니다. 게다가 태블릿이나 VR/AR/MR²⁾의 헤드 마운트 디스플레이, 시계 형태의 웨어러블 기기 등 소프트웨어가 작동하는 기기도 종류가 늘고 있습니다.

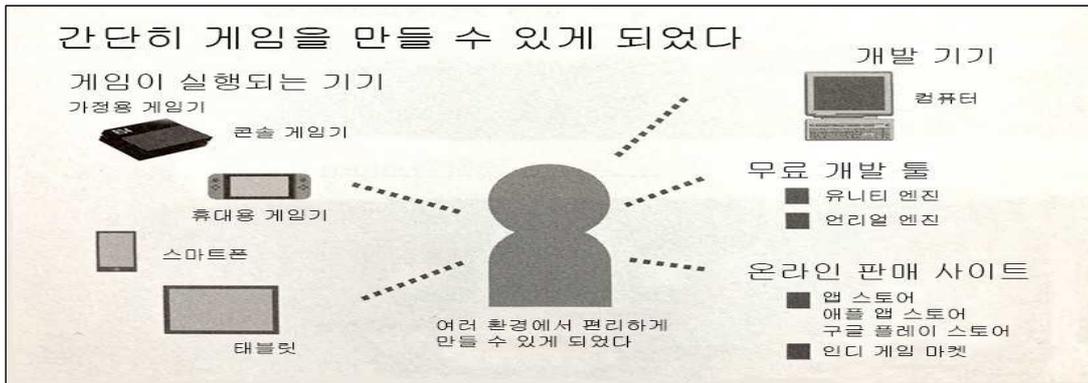
무료로 쓸 수 있는 게임 엔진을 사용해 이 모두를 개발할 수 있고 리스크 없이 전 세계에 판매할 수 있습니다. 10년 전에는 생각할 수 없었던 일들이 일어나고 있습니다.

전 세계에서 게임 유저도 게임 개발자도 증가하고 있습니다. 갑자기 늘어난 유저들, 누구나 게임 개발이 가능한 환경, 판매 인프라와 현재 게임을 둘러싼 상황이 극적으로 변했습니다.

이 변화의 흐름에 많은 젊은 사람들이 훌륭한 게임이나 콘텐츠를 만들어 주셨으면 합니다.

1) 역주. 게임을 구동할 때 필요한 다양한 핵심 기능이 담긴 소프트웨어.

2) 역주. 각각 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality), 혼합현실(Mixed Reality)의 준말.



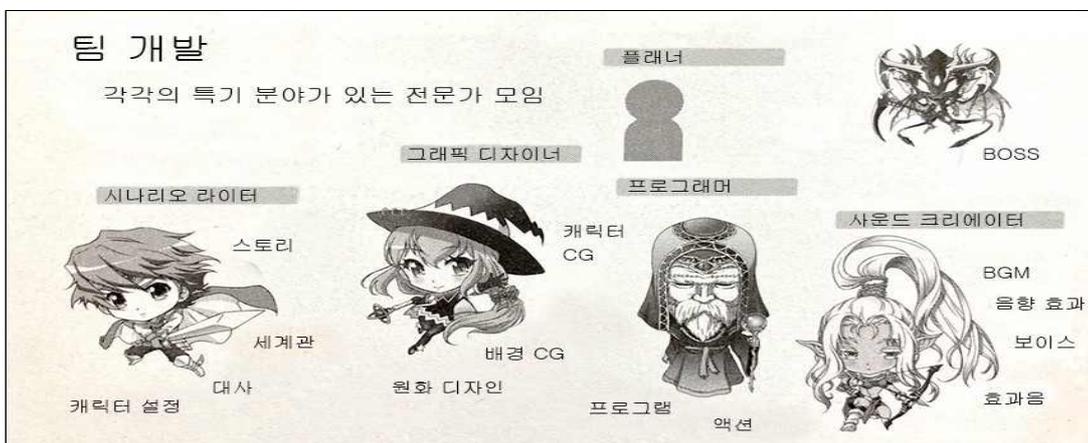
게임 만드는 순서

‘게임을 개발한다’고 하지만 세상에는 게임 종류도 다양하고 만드는 법도 무궁무진합니다. 그리고 게임은 다양한 요소로 구성됩니다.

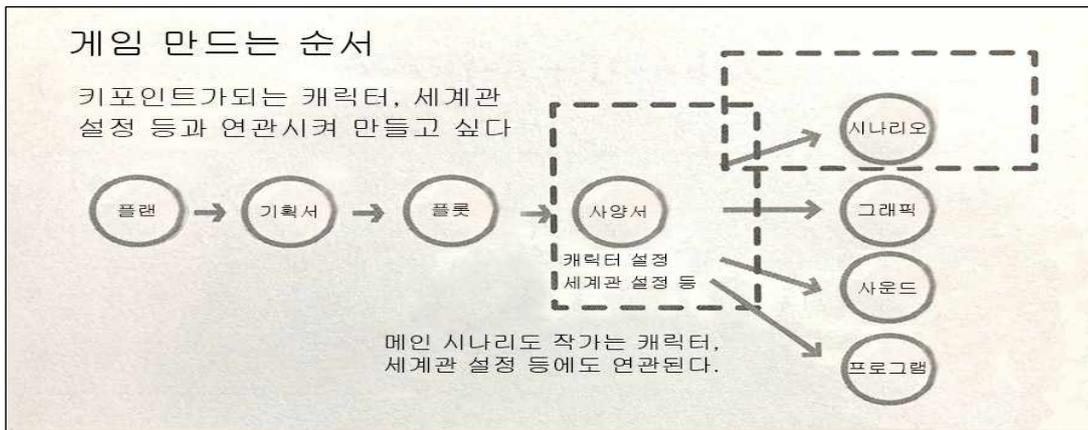
예를 들어 노벨 게임이라면 ‘시나리오’, ‘스탠딩 CG, 배경 등 그래픽’, ‘BGM’, ‘효과음’, ‘보이스’, ‘무비’, ‘스크립트’ 등이 있습니다. 이를 전부 혼자서 만들기도 하지만 대부분 팀을 구성해서 제작합니다.

인기 RPG ‘드래곤 퀘스트’를 예로 들어 봅시다. 레벨 99인 용자라면 혼자서 마왕을 쓰러트릴 수도 있겠지만 보통은 현자나 전사, 승려, 마법사와 같은 동료들과 함께 팀을 꾸려 모험을 떠납니다.

이처럼 용자는 플래너나 시나리오 작가, 프로그래머, 원화가, 그래픽 디자이너, 사운드 디자이너, 디버그를 하는 프로그래머와 같은 동료들과 함께 게임을 만들어 갑니다. 그리고 왕이나 신하가 있는 것처럼 사장이나 프로듀서, 디렉터 등 상사도 있습니다.



게임 시나리오 작가를 꿈꾸거나 게임 시나리오에 흥미가 있는 분들이 이 책의 주된 독자라고 생각합니다. 하지만 게임회사에 소속되면 게임 시나리오만 쓰는 경우는 적습니다. 더구나 플래너나 게임 디자이너가 목표라면 지식이 풍부한 사람이 유리합니다. 그러므로 게임을 만드는 법에 관한 지식을 얼추 알아 두면 좋겠지요.



제1장에서는 게임을 만들 때 필요한 요소에 대해 간단히 설명하도록 하겠습니다.

이미 기본적인 게임 지식을 알고 있는 사람들은 자유롭게 읽으면 됩니다. 제2장 이후부터 응용편으로 노하우와 테크닉에 관한 내용이니 부디 참고해 주시기 바랍니다.

2. 스토리를 만들자

게임 시나리오 작가가 되기 전에 먼저 스토리를 처음부터 끝까지 생각해 집필하는 능력이 필요합니다. 여기서는 먼저 스토리 구성이란 무엇인지 보도록 합시다.



구성

스토리에 대한 얘기를 할 때는 ‘구성’이란 단어가 자주 나옵니다. 스토리 구성이란 무엇일까요? 여러 해석이 있겠지만 이 책에서는 제가 현장에서 사용하거나 수업에서 말하는 스토리 구성에 대해 이야기하도록 하겠습니다.

스토리를 설명할 때 가장 직설적인 방법은 줄거리를 말하는 것입니다. 하지만 아쉽게도 청자와 독자는 한 번에 내용을 파악하기 어렵습니다. 저는 조금 더 추상적인 부분인 ‘구성’부터 이야기하고자 합니다. 구체적으로 말하면 이야기의 테마, 콘셉트 등을 고려하여 이야기를 어떻게 전개할지 설명합니다.

여러분도 학교나 학원에서 공부할 때 먼저 목적이나 개요에 대한 설명을 듣고 수업을 받으면 이해하기 쉽지 않으신가요? 스토리를 설명하거나 만들 때 이야기의 개요나 목적을 정하고 설명하거나 만들기 시작하면 스토리를 쓰기 쉬워집니다.

이야기의 전개나 목적을 대충 정하고 그에 따라 아이디어를 냅니다. 앞서 말한 개요가 구성입니다.

먼저 이 작품에서 독자가 무엇을 느끼고 이해하길 바라는지에 대한 목표를 정

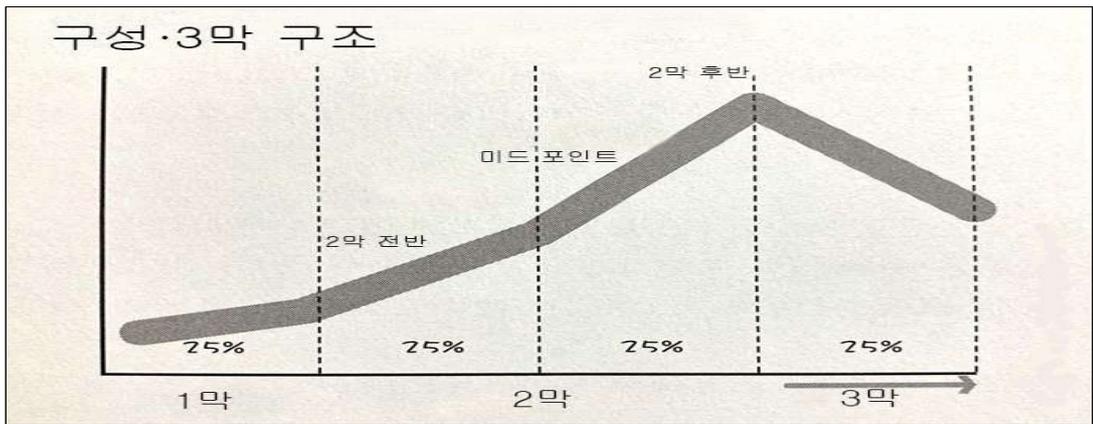
합니다. 이것이 테마입니다. 그리고 무대, 캐릭터, 사건과 같은 효과적인 방법을 대략 정합니다. 이것이 콘셉트입니다.

이제부터 이야기의 전개에 대해 생각해 보도록 하겠습니다. 이야기를 전개하는 방법에도 여러 패턴과 각각의 특징이 있습니다. 여러분이 학교 작문 수업에서 ‘기승전결’이란 구성 방법을 배웠을 것입니다. 이것도 전통적으로 쓰여온 이야기 구성 방법입니다.

최근 만화나 드라마, 영화 등에서 자주 쓰이는 구성 방법이 ‘3막 구조’입니다. 여러 프로 크리에이터가 이를 웹페이지에서 설명하고 있습니다.

전체 길이는 25%마다 네 개로 나눠 각각 목적을 정합니다. 그에 따라 각 장면을 구체적으로 생각합시다.

- 1막에서 무대, 등장인물 설명과 앞으로 일어날 일을 설명합니다.
- 2막 전반에 주인공을 주목하도록 장면을 만듭니다.
- 반 정도 되는 미드포인트에서 스토리의 결말을 고려해 이야기의 흐름을 구성합니다.
- 2막 후반에 결말을 향한 스텝을 구성합니다.
- 3막에서 스토리를 집결하여 기분 좋게 끝냅니다.



이처럼 어떤 위치와 장소에서 어떤 목적의 에피소드를 쓸지 이야기 전체를 구성합니다. 이 목적과 결말이 스토리 구성입니다. 여러분도 구체적으로 기술하기 전에 잠시 멈춰 구성을 생각하고 전체의 밸런스를 생각하는 집필 방법을 한번 시도해 보면 어떨겠습니까? 이렇게 하면 쉽게 아이디어가 나올 테니 추천합니다.

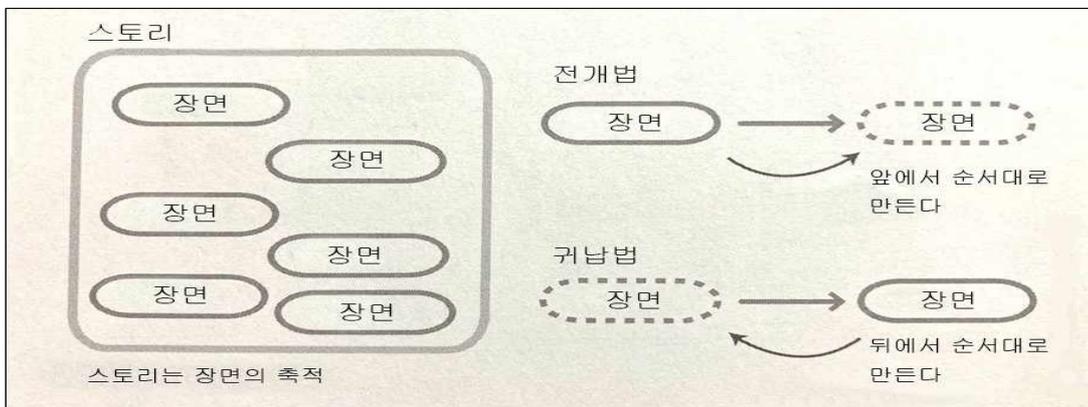
스토리

스토리란 ‘장면’의 축적물입니다. 극단적으로 말하자면 기승전결조차 없고 장면의 연속이어도 괜찮을지도 모릅니다.

스토리가 너무 들쭉날쭉하면 읽은 사람들은 이상하다고 생각하겠지요. 스토리를 어디까지나 픽션이라고 가정하면 구성이 필요합니다.

먼저 테마를 찾았어도 스토리 만드는 방법을 모르는 분도 계시겠지요. 그러한 분들을 위해 ‘전개법’이 있습니다.

전개법이란 먼저 장면 설정을 하고 그다음에 시간 순서에 따라 이야기를 전개해 나가는 법입니다. 반대로 결말을 정하고 이야기를 만들어나가는 ‘귀납법’도 있습니다. 게다가 이야기 도중에 나오는 한 장면부터 써도 상관없습니다.



만약 무언가 쓰고 싶은 테마나 장르가 정해졌다면 먼저 자료를 모읍시다. 게임 시나리오 작가 대부분이 독서가입니다.

독서는 싫어하지만 대신 게임을 플레이하거나 영화작품이나 음악 감상(가사에 쓰인 세련된 구절이나 이야기), 역사, 만화를 좋아하는 사람도 있습니다. 이렇게 모은 자료에는 스토리 작성의 힌트가 있습니다.

비슷한 장르의 게임이나 영화작품, 만화 등 비슷한 책이나 전문서, 궁금한 뉴스 기사, 인터뷰 기사 등을 찾아봅시다.

프로 게임 시나리오 작가는 ‘명작’이라 불리는 게임, 영화, 문학, 만화, 예능, 만담, 음악 등의 엔터테인먼트를 연구하고 많이 접합니다. 그리고 테마를 찾기 위

해 시사 문제 등에도 흥미를 갖는 사람이 많습니다.



또한 체험담이나 일상에서 일어난 재미있는 사건 등을 메모하는 것도 좋겠지요. 게임 시나리오를 쓰기 위해 모아둔 깊은 학문이나 지식과 짧고 재미있는 이야기도 필요합니다. 이러한 이야기에 중요한 요소를 찾고 상세한 설정이나 인간 상관도, 플로차트를 써보는 것도 좋습니다. 이를 모두 조합해 스토리를 만들어 가면 됩니다.

특히 상세한 설정이나 캐릭터를 만드는 것은 중요합니다. 캐릭터가 잘 만들어지면 캐릭터가 스스로 움직이며 스토리가 원활하게 진행됩니다.

예를 들면 예전에는 어드벤처 게임의 주인공이 탐정역으로 사건을 파헤쳐 나가면서 조직의 수수께끼가 밝혀져 흑막이 등장하는 스토리가 주로 유행했습니다.

이러한 이야기를 만들기 위해서는 미스터리나 서스펜스 지식이 필요하고 권총 등의 밀리터리 지식도 필요할지도 모릅니다. 이 외에도 무대가 해외라면 그 나라를 조사해야 합니다. 이처럼 스토리 만들기를 위한 준비는 '취재'와 비슷합니다.

스토리 만드는 법을 모르는 사람은 먼저 이러한 취재부터 시작해봅시다.

주인공

게임을 플레이할지 말지를 정하는 기준은 주인공 캐릭터에 달렸다고 말해도 과언이 아닙니다. 그만큼 주인공은 중요합니다. 특히 여성은 플레이어의 그래픽이 마음에 들지 않으면 플레이하지 않는다는 데이터도 있습니다.

플레이어가 주인공을 조작하려면 게임 시나리오 작가의 명확한 캐릭터 설정이

필요합니다. 동시에 감정이입도 시켜야 합니다. 간단한 일이 아닙니다.

또한 플레이어가 조작하는 주인공은 반드시 한 명이라 할 수 없고 두 명 이상이나 파티 등의 팀이나 그룹일 때도 있습니다.

캐릭터가 어떤 인생을 걸어왔는지를 그리고 주인공이 어떤 사람이고 무엇을 하기 위해 행동하고 있는지, 플레이어가 이해하여 조작하고 싶은 주인공을 만들어야 합니다. 따라서 많은 사람의 의견을 들으며 납득할 때까지 몇 번이고 조정해야 합니다.

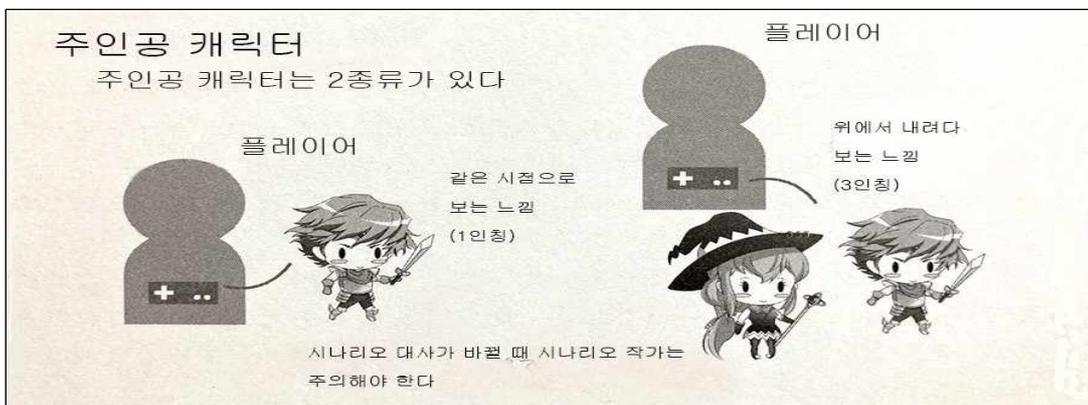
게임 시나리오 시점에서 본 주인공은 크게 두 가지 패턴이 있습니다. 게임 시나리오 쓰는 법이 크게 달라집니다.

- ①플레이어 자신이 주인공인 패턴
- ②플레이어가 주인공 캐릭터를 움직이는 패턴

①은 '1인칭'인 경우가 많고 ②는 '3인칭'인 경우가 많습니다. 1인칭은 캐릭터 시점, 3인칭은 제3자 시점입니다. 전지적 작가 시점이라고도 합니다.

①은 플레이어 자신이 주인공이므로 다른 캐릭터는 플레이어인 당신에게 말을 겁니다. ②는 주인공 캐릭터에게 말을 겁니다. 이로 인해 대사의 표현이 달라집니다.

주인공이 플레이어라면 이름을 임의로 정할 수 있고 성별을 고를 수도 있습니다. 성별도 선택할 수 있는 경우 남성이든 여성이든 통용되는 대사를 해야 합니다. 예를 들어 '그'나 '그녀' 등 성별로 호칭이 달라질 때는 주의해야 합니다.



또한 ①은 주인공이 대사를 말할 때와 대사를 말하지 않을 때가 있습니다. 이

해하기 쉬운 예로 ‘드래곤 퀘스트’가 유명합니다. 드래곤 퀘스트의 주인공은 스스로 대사를 말하지 않고 선택지도 대부분이 ‘예’, ‘아니오’뿐입니다. 플레이어가 주인공이라는 사실을 철저하게 의식시켜 세계관에 몰입할 수 있게 합니다.

지금은 그래픽 향상으로 주인공이 대사를 말하지 않는 패턴은 현저히 줄었습니다. 인물도 현실감이 있어 말을 하지 않으면 위화감이 느껴지는 경우가 있기 때문입니다. 게임 시나리오를 쓸 때는 주인공 설정은 물론 게임 시스템이나 콘셉트도 파악해야 합니다.

캐릭터

게임은 물론 이야기에 빠질 수 없는 ‘캐릭터’. 캐릭터가 없으면 시나리오는 성립되지 않고 재미있는 시나리오에는 반드시 매력적인 캐릭터가 있습니다. 특히 게임은 플레이어가 캐릭터를 조작합니다. 가장 중요하다고 할 수 있지요.

게임 시나리오를 쓸 때는 반드시 캐릭터 설정이 필요합니다. 소설 등 한 명이 써서 연결된 이야기라면 설정이 없기도 합니다. 하지만 게임 시나리오는 여럿이 분담해서 시나리오를 쓸 때가 많습니다. 그러므로 이미지를 공유하기 위해서 캐릭터 설정이 필요합니다. 또한 디자이너가 캐릭터 일러스트를 그리기 위해서도 필요합니다.

캐릭터 설정도 시나리오 작가가 쓸 때가 많습니다. 시나리오 쓰는 법과 같이 기억해 두면 좋습니다.

캐릭터 설정에 필요 최소한의 항목은 아래와 같습니다.

‘이름’	‘얼굴’	‘성격’
‘성별’	‘머리모양’	‘말버릇’
‘연령’	‘체격’	‘시나리오상의 설정’
‘직업’	‘복장’	

‘시나리오상의 설정’은 자세히 쓰려고 하면 끝이 없습니다. ‘역할’과 ‘시나리오 내에서의 행동과 목적’을 간결하게 정리합니다. 시나리오를 쓰다 보면 설정 갱신이 필요합니다. 버전 관리 등도 확실히 해서 실수가 없도록 조심합니다.

또한 ‘주인공’, ‘히로인’, ‘라이벌’ 등 시나리오상의 역할이 중요합니다. 역할을

알 수 있으면 그만큼 이미지가 쉽게 그려집니다. 특히 게임에는 ‘해설역 캐릭터’의 존재가 필요합니다. 지적이고 박식하여 주인공을 도와주는 역할로 세계관이나 게임 시스템의 설명 등을 자연스럽게 할 수 있는 캐릭터가 있으면 시나리오가 쉽게 진행됩니다.



‘캐릭터’에는 크게 나뉘어서 ‘메인 캐릭터’, ‘서브 캐릭터’, ‘모브 캐릭터’가 있습니다.

‘메인 캐릭터’란 주인공과 동료 등 전체 시나리오와 연관된 캐릭터입니다. 등장 빈도가 많으므로 감정이입을 하기 쉬운 캐릭터나 믿음직한 캐릭터로 하면 좋겠지요.

‘서브 캐릭터’란 일부 시나리오에 등장하는 캐릭터나 해설역 캐릭터 등입니다. 적게 등장하지만 중요한 역할이므로 인상적인 캐릭터가 좋습니다.

‘모브 캐릭터’란 시나리오에 영향을 주지 않는 영화나 드라마에서 말하는 엑스트라에 해당하는 일반 캐릭터입니다. ‘군중, 무리’를 의미하는 영어 ‘mob’에서 유래되었습니다.

게임의 특징상 ‘모브 캐릭터’에도 어느 정도 설정이 필요합니다. 특히 RPG라면 등장하는 캐릭터 대부분에게 말을 걸 수 있고 대사가 있습니다. 대사를 말하는 이상 성별이나 간단한 성격, 말투 등 필요 최소한의 설정을 만들어야 합니다.

게임 시나리오 작가는 등장하는 캐릭터에 생명을 불어넣는 존재입니다. 게임 속 캐릭터들이 매력적이고 소중한 존재가 되도록 캐릭터를 만듭니다. 이를 위해서는 설정이나 그래픽뿐만 아니라 시나리오가 중요합니다. 대사는 물론 성장이나

변화, 행동 등에 주의하여 살아 움직이는 캐릭터를 만듭시다.

텍스트

여기서 말하는 텍스트란 시나리오나 스크립트에 사용되는 데이터 파일의 종류입니다. 쓸데없는 정보가 포함되지 않은 문자만 있는 데이터입니다.

여러분이 쓰는 MS워드 같은 워드프로세서에서 만들어진 데이터는 문자에 다양한 수식을 받습니다. 문자의 크기를 크게 하거나 자기 취향의 폰트를 사용하는 겁니다. 워드프로세서의 데이터는 문자뿐만이 아니라 다양한 문자 수식에 쓰는 정보도 포함되어 있습니다.

그러면 단순히 문자 입력 이외의 처리를 위해 어플리케이션이 차지하는 용량은 크고 무거워지고, 문자 이외의 정보가 포함되어 데이터가 많아집니다.

하지만 시나리오나 스크립트를 쓸 때는 그러한 문자 수식 등의 기능은 필요 없습니다. 빠르고 정확하게 문자를 입력할 수 있고 편집도 간단히 할 수 있는 것이 더 중요합니다. 이처럼 순수하게 문자만이 들어간 데이터를 ‘텍스트 파일’ 또는 ‘텍스트 데이터’라고 합니다.

텍스트와 워드프로세서	
텍스트 검과 마법의 세계의 왕도 용자 RPG 용자로서 판타지 세계를 모험하며 세계를 멸망시키려 하는 마왕을 물리치자	워드프로세서 검과 마법의 세계의 왕도 용자 RPG 용자로서 판타지 세계를 모험하며 세계를 멸망시키려 하는 마왕을 물리치자
워드프로세서 문장에는 여러 문자 수식이 있으므로 시나리오 작가의 문장 집필에는 적절하지 않다	

그리고 쓸데없는 정보는 들어있지 않지만 필요 최소한의 정보는 들어가 있습니다. 그것이 ‘개행 데이터’입니다. 문서에서 어디서 줄을 바꿀지를 나타내는 특별한 문자입니다. 조금 복잡하지만 운영체제³⁾에 따라 개행 코드가 달라집니다. 윈도우 운영체제에서 CR+LF⁴⁾라는 눈에 보이지 않는 특수한 두 문자가 행말에

3) 역주. 컴퓨터를 관리해주는 소프트웨어.

4) 역주. 각각 커서를 현재 줄 맨 앞으로(Carriage Return)와 커서를 다음 줄로(Line Feed)를 명령

더해져 있습니다. 맥 운영체제는 CR입니다.

또한 ‘문자 코드’라는 정보도 있습니다. 컴퓨터는 한 문자 한 문자에 번호가 할당되어 그 번호에 맞춰 화면에 문자를 표시합니다. 각 번호가 문자 코드이며 다양한 문자 코드가 사용되고 있습니다.

최근에는 UTF-8이라는 문자 코드 체계가 일반적이므로 이를 쓰면 문제가 없습니다. 하지만 다른 사람이 만든 데이터나 오래된 데이터는 다른 체계가 쓰여 있거나 자기가 쓰고 있는 체계와 다른 개행 코드가 쓰였을 가능성도 있어서 평상시대로 표시하려는 문자가 깨지거나 줄이 바뀌지 않을 수도 있습니다. 그럴 때는 침착하게 어플리케이션에서 표시 개행 코드나 문자 코드에 맞추면 해결됩니다.

이러한 텍스트 데이터를 편집하는 전용 어플리케이션을 ‘텍스트 에디터’라고 합니다. 윈도우나 맥에도 각각 기본적인 어플리케이션이 있으므로 여러분도 꼭 하나를 습득해 주십시오. 텍스트 에디터는 쓰는 사람의 취향에 따라 자유로운 커스터마이징을 할 수 있는 것이 많으므로 여러분에게 꼭 필요한 도구가 됩니다.

텍스트 표기 룰

게임 시나리오를 쓰는 데 필요한 기본적인 표기 룰을 항목별로 썼습니다. 소설 등의 문장 쓰는 법과 비슷한 부분도 있습니다. 하지만 소설과 게임은 다른 부분도 있으므로 주의하십시오.

▼일본에서 쓰이는 게임 시나리오 텍스트의 일반적인 표기 룰

- ‘。’는 구점. 단락을 지을 때 쓴다. ‘、’는 독점. 쉽게 읽기 위해 쓴다.
- 소설에서는 ‘……’를 쓰지만 게임에는 ‘···’, ‘……’, ‘……’, ‘···’ 등 많다. 무엇이든 상관없다.
- 대쉬인 ‘-’는 ‘—’처럼 2개를 이어서 쓰는 경우가 많다.
- 노벨 게임에서는 최초의 한 글자를 들여 쓰지만 【다쿠야】 등 이름이 들어가 있거나 어드벤처 게임에선 한 글자를 들여 쓸 필요는 없다.

하는 개행문자의 준말.

- 소설에선 ‘~~.’의 ‘.’는 들어가지 않는 편이 좋다는 것이 통설이지만 게임에서는 무엇이든 상관없다.
- 게임에는 대사에 재미로 그림문자를 많이 쓰기도 하므로 자유도가 높다.
- ‘!’ 혹은 ‘?’의 뒤에는 한 글자 들여 쓰면 읽기 쉽지만 글자 수 제한으로 윈도우에 들어가지 않으면 들여 쓰지 않아도 좋다.
- 1인칭은 나, 저 등 자신의 시점에서 진행한다. 주인공 이름 등의 3인칭은 제3자의 입장 혹은 전지적 시점에서 진행해 간다.
- 「」에는 대사를 넣는다. 【다쿠야】 처럼 주인공 이름이 들어가 있으면 「」는 쓰지 않는다.
ex) 【시즈쿠】 유우마 군은 하마니까 괜찮아.
- ()에는 캐릭터가 생각하거나 상상하고 있는 대사를 쓴다.
- 『』에는 작품명, 회상 등을 넣는다.
- 세로쓰기는 원칙적으로 숫자를 한문으로 쓴다. 가로쓰기는 반각으로 된 아라비아 숫자를 쓴다. 하지만 예외는 있다.

일단 일반적인 표기 룰을 써보았습니다.

독자들은 대부분 다른 작품도 보고 있습니다. 룰에 따르면 표기 차이가 가져오는 사소한 위화감을 없애고 작품에 집중할 수 있는 장점이 있습니다.

무엇을 쓸지는 자유입니다. 자신의 마음에 충실하게 집필하면서도 독자가 읽기 쉽고 이해하기 쉽도록 의식합시다.

Column

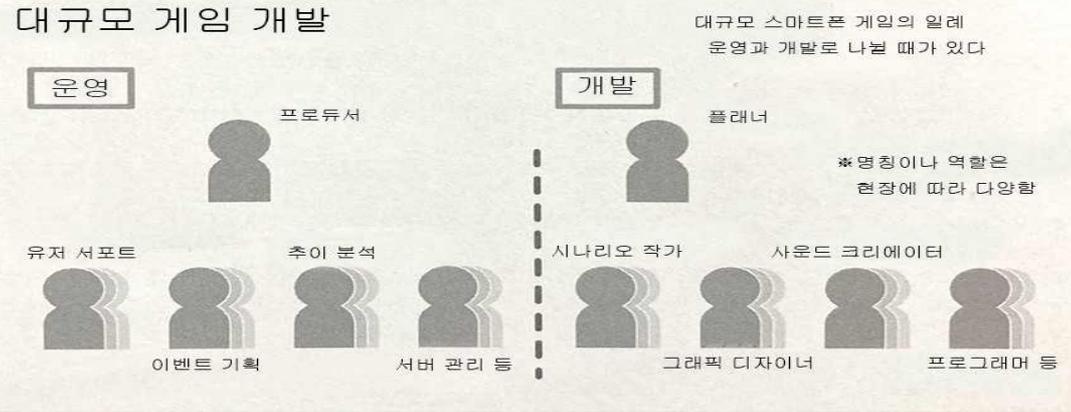
팀 개발과 운영방식의 다양성

최근 팀 개발은 ‘개발부’와 ‘운영부’로 나뉘는 때가 있습니다.

스마트폰 게임은 만들면 끝이 아니라 그 후에도 계속 스토리가 추가됩니다.

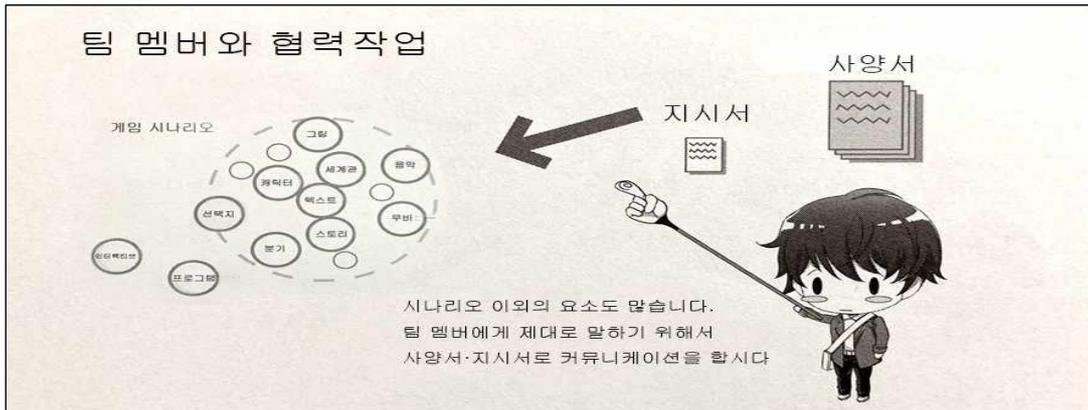
평상시에 하는 ‘운영’ 부분이 중요합니다.

또한 스마트폰 게임은 처음에는 적은 인원으로 팀을 구성해 시작합니다. 인기가 많아지면 팀원이 늘어나는 등 팀의 형태가 정말 다양합니다.



3. 개발팀의 일원으로서

이번 항목에서는 시나리오 작가가 된 당신이 개발팀의 일원으로서 제작하는 서류 등에 대해 설명하고자 합니다. 시나리오 작가라는 역할 안에서 무엇을 작성해 나갈지 생각해 주시기 바랍니다.



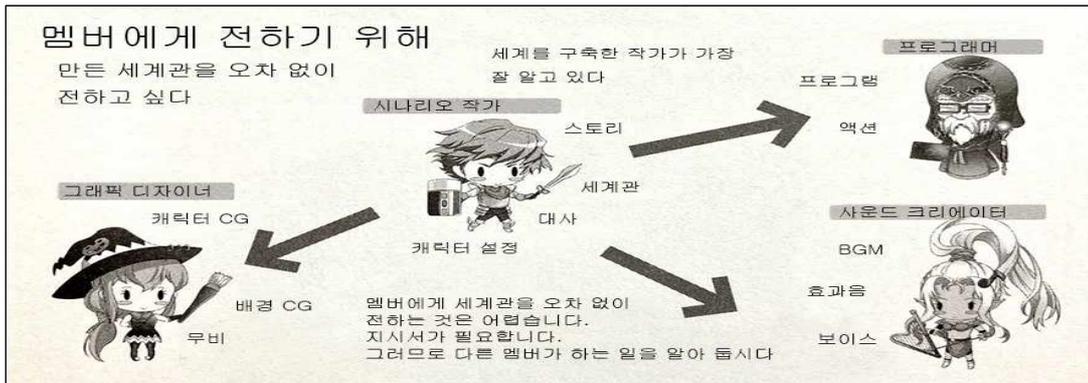
기획서

기획서란 게임 제작에 필요한 나침반 같은 것으로 게임을 만들 때의 지침서입니다. 또한 제작 멤버에게 자신이 어떤 게임을 만들고 싶은지를 전하기 위한 문서입니다.

기획서 쓰는 법은 게임이나 사람에 따라 다릅니다. 노벨 게임이라면 ‘타이틀’, ‘테마’, ‘스토리’, ‘등장 캐릭터’, ‘무대’, ‘시스템’, ‘게임의 흐름’, ‘순서도’ 등을 작성합니다.

기획서는 A4용지 1~5장이라도 괜찮습니다. 일반적으로 좋은 기획서는 ‘요점을 말하고’ ‘보기 쉽고’ ‘이해하기 쉬운’ 3원칙을 겸비하고 있습니다.

게임회사에 따라 ‘형식’이 정해져 있기도 합니다. 그 경우는 형식에 맞게 작성합니다.



플롯

플롯은 설정, 줄거리, 진행 순서입니다. 줄거리, 진행 순서만을 가리킬 때도 있습니다. 플롯은 설계도입니다.

즉 게임 스토리의 내용 요약입니다. 플롯을 읽으면 만들고 싶은 게임의 스토리를 전체적으로 알 수 있도록 쓰는 것이 이상적입니다.

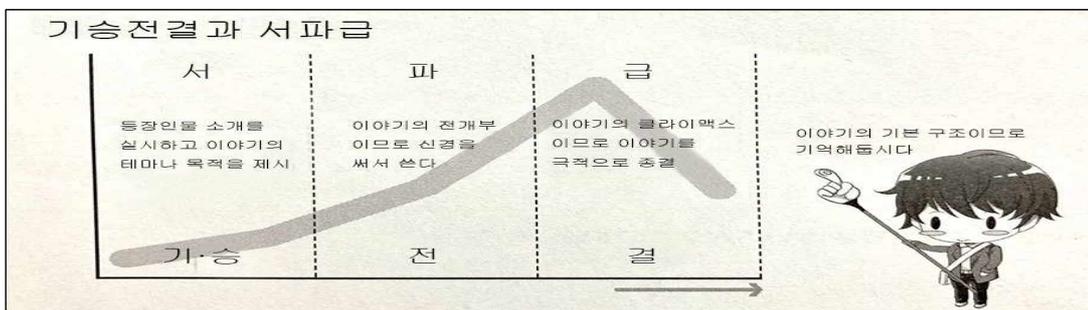
대부분은 수 백자 정도로 짧고 읽기 쉽게 쓰지만 ‘제1장’, ‘제2장’, ‘제3장’처럼 마지막까지 이야기의 줄거리를 자세히 쓰는 사람도 있습니다.

‘기승전결’이나 ‘서파급(일본 전통극의 전개방식)’같은 기본적인 구성법으로 써가는 게 일반적입니다.

기승전결은 4컷 만화의 구성을 떠올려 봅시다.

먼저 시작인 ‘기’가 있고 ‘승’에서 문제가 일어나 이야기가 진행됩니다. ‘전’에서는 사건이 일어나고 트릭이 전개되는 등 이야기가 크게 바뀝니다. 그리고 ‘결’에서는 모든 이야기를 정리해 끝을 맺습니다.

기승전결을 서파급으로 바꾸면 서는 ‘기·승’이고 파는 ‘전’으로 급은 ‘결’이 됩니다.



시나리오

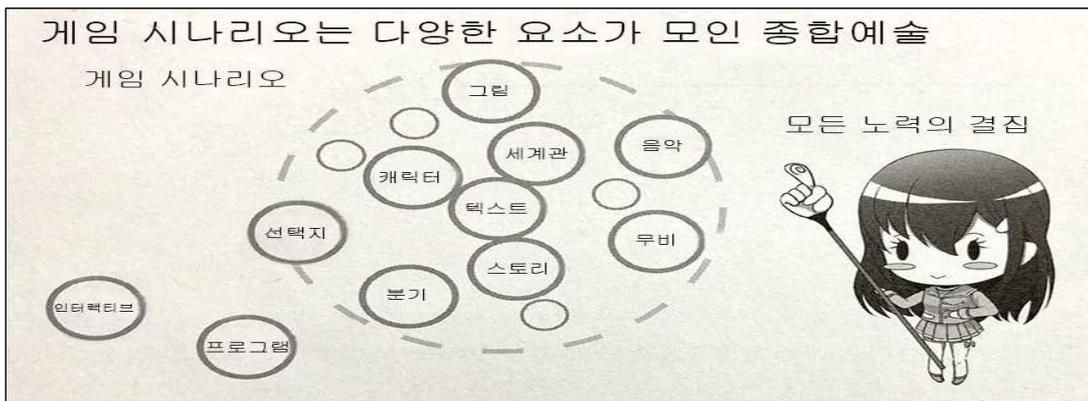
게임 시나리오 쓰는 법에 정석은 없습니다. 자전거 타는 법을 가르쳐 달라고 해도 자전거는 감각으로 타기 때문에 언어나 문장으로 설명하기 어려운 것과 같습니다.

요령에 의존하면 쇠퇴한다고 합니다. 스스로 요령을 찾아야 합니다. 물론 기본적인 국어 지식이나 물은 있습니다. 그렇지만 게임은 매일 새로운 작품이 개발되어 시시각각 진화하고 있습니다. 그러므로 게임 시나리오 쓰는 법은 매우 자유로우며 매일 변화하고 있습니다.

또한 감각적으로 쓰는 사람도 있겠지요. 그렇지만 노하우나 요령도 축적되고 있습니다. 먼저 다양한 게임을 플레이하여 스스로 게임 시나리오를 써보는 것이 중요합니다. 거기서부터 시작입니다.

게임 시나리오 쓰기 연습 방법 중에는 먼저 ‘모사’가 있습니다. 이는 자신이 좋아하는 게임이나 소설의 대사나 문장을 모사하거나 영화, 드라마 시나리오, 만화 대사 등을 베껴 쓰는 방법입니다.

모사를 하는 와중에 좋아하는 작가가 쓰는 템포나 리듬, 구성법, 게임 시나리오를 쓸 때의 톨, 마음에 든 문구나 유머, 비유 등의 좋은 표현 등을 알 수 있을 것입니다.



게임 시나리오의 ‘게임 스토리의 기본이 되는 한 텍스트’입니다. 소설이나 영화, 연극 시나리오와 비슷한 부분도 있습니다. 하지만 다른 부분도 있습니다. 이것이 게임 시나리오가 게임만의 독특함을 가진 이유입니다.

게임 시나리오에는 대사나 묘사 등 텍스트와 함께 CG나 음악 등이 같이 나옵니다. ‘그래픽’이나 ‘사운드’를 이미지하며 쓰거나 연출을 생각하며 게임 시나리오를 써 갑니다.

이외에도 시나리오 중에 ‘선택지’가 들어있기도 합니다. 이러한 연출을 생각하는 것도 게임 시나리오 작가의 역할입니다. 또한 텍스트에 간이 프로그램인 스크립트가 들어갈 때도 있습니다.

시나리오 작가가 혼자서 모든 작업을 하지 않아도 되지만 게임 시나리오를 생각할 때는 완성된 게임 이미지를 생각해야 합니다.

대사

게임 시나리오에는 ‘대사’로 진행되는 경우가 많아서 매우 중요합니다. 특히 RPG에서는 소설 등에 있는 ‘지문’이 없으므로 대사와 캐릭터의 움직임이나 배경으로 상황을 확실히 전해야 합니다.

‘지문’이란 상황 등을 설명하는 문장입니다. 예를 들어 ‘용사 일행은 공주가 잡혀 있다는 동굴로 향했다’ 등입니다.

‘공주가 잡혀 있다’ ‘공주는 마을 밖의 동굴에 잡혀 있는 듯하다’라는 정보를 찾는 것이 RPG의 즐거움 중 하나입니다.

RPG라면 많은 등장인물의 대사나 캐릭터의 움직임에 따라 상황을 알 수 있지만 어드벤처 게임에선 ‘지문’을 어느 정도 쓰지 않으면 전해지지 않기도 합니다.

특히 게임은 게임 시스템을 유저에게 전해야 합니다. 게임 시스템이 방대하면 아무리 노력해도 설명투의 문장이 되어 세계관도 무너집니다. 자연스럽게 대사로 설명할 수 있다면 최고입니다. 그러려면 설명투의 대사를 말해도 위화감이 없는 캐릭터를 등장시키는 등 캐릭터 설정에 신경을 써야 합니다.

설명하는 대사를 말하는 캐릭터



현자

평소에는 과묵하지만 용사를 도와 이끄는 자



요정

판타지 세계의 주민 등

게임 속에서 설명하는 대사를 말해도 위화감이 없는 캐릭터를 등장시키는 등 캐릭터 설정에서 고려해야 한다

대사를 쓸 때 ‘한 화면에 표시되는 문자 수’ ‘개행되는 문자 수’에 주의해야 합니다. 문장이 길어지고 대사 도중에 화면이 바뀌면 읽기 힘들어지고 전달이 되지 않는 경우도 있습니다. 이렇게 되지 않도록 “보여주는 대사”를 사용합시다.

최근에는 풀 보이스가 많아졌습니다. 풀 보이스는 음성만 나오는지 문자도 동시에 표시되는지를 신경 써 주시기 바랍니다. 음성뿐이라면 긴 대사는 잘 전달되지 않으므로 가능한 한 짧고 간략한 대사로 말해야 합니다. 음성과 동시에 시각 정보인 문자가 표시된다면 이해하기 쉬워지므로 조금 길어도 괜찮습니다.

대사가 많은 게임은 캐릭터의 성격이나 설정을 대사로 전해야 합니다. 어조나 말투를 확실히 설정하고 대사만으로 캐릭터를 판단할 수 있게 합시다. 게임은 화면에 표시되는 캐릭터 수가 사양에 따라 제한되기도 하므로 빠른 전개로 인해 캐릭터가 바뀌어도 누가 말하고 있는지 쉽게 알 수 있습니다.

여러 사람이 시나리오를 쓸 때는 말투를 맞추어 줄 수 있도록 주의해 주십시오. 말투가 변하면 성격도 달라졌다고 느껴져 다른 캐릭터가 말하는 것처럼 보입니다.

게임의 대사는 게임 시나리오 작가가 전하고 싶은 내용을 캐릭터를 통해 전할 기회입니다. 매력적이고 인상에 남는 명대사는 게임 자체를 명작으로 기억하게 합니다. 평소에 전하고 싶은 내용을 정리하여 마음을 흔들 수 있는 명대사를 깊이 생각해 주십시오.

멤버에게 보내는 지시서, 사양서

게임회사에는 여러 장르의 크리에이터가 모여 하나의 게임을 만듭니다. 전원이 만드는 게임의 방향성을 공유하고 서로 간에 오해가 없도록 ‘지시서’나 ‘사양서’를 작성합니다.

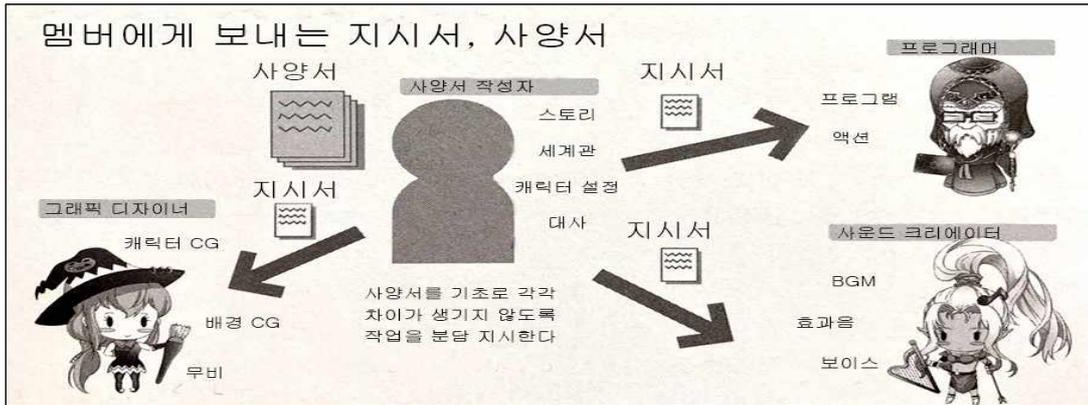
‘지시서’란 디자이너나 사운드 크리에이터, 시나리오 작가 등 각 장르의 크리에이터에게 제작을 의뢰할 때 준비하는 자료입니다.

디자이너에게는 캐릭터 일러스트나 3D 모델, 화면 인터페이스인 UI(User Interface) 디자인, 아이콘 등 모든 그래픽에 관한 지시서가 필요합니다.

사운드 크리에이터에게는 사운드나 음향효과, 화면을 전환할 때 나오는 효과음에 대한 지시서를 준비합니다. 사운드는 입으로 전하기 어렵습니다. 그러므로 지

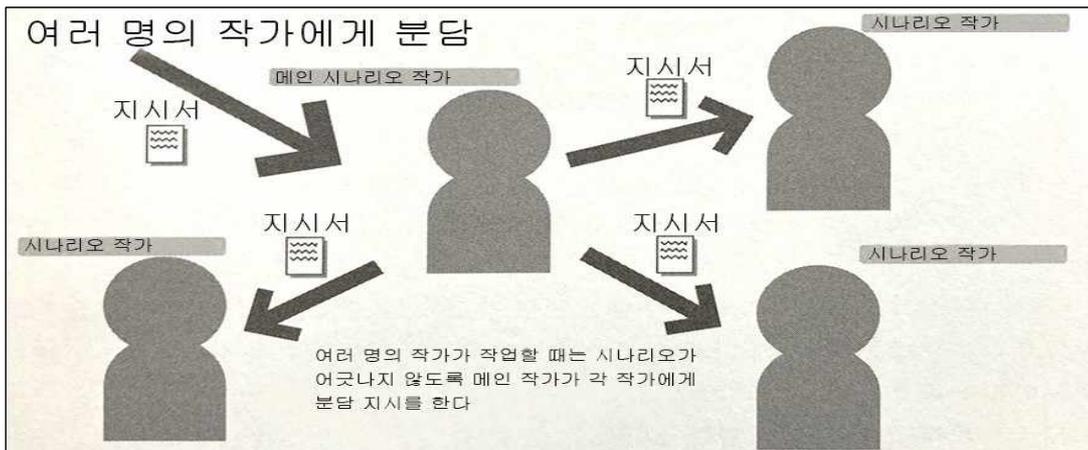
시서는 이미지에 가까운 곡을 정리해 같이 듣고 이야기를 진행해 나가기 위한 자료가 됩니다.

시나리오 작가에게는 ‘플롯’, ‘캐릭터 설정’, ‘상관도’ 등이 필요합니다.



‘지시서’는 플래너나 디렉터가 제작하는 경우가 많습니다. 시나리오 작가를 위한 지시서는 플래너나 디렉터가 생각한 이미지를 메인 시나리오 작가에게 전해 메인 시나리오 작가가 쓰기도 합니다.

여러 사람이 시나리오를 쓸 때는 메인 시나리오 작가가 각각의 시나리오 작가에게 지시서와 함께 분담할 시나리오의 플롯 등을 건넵니다.



‘사양서’란 게임 설계도입니다. 한 화면씩 어떤 화면인지, 화면이 어떤 식으로 움직이고 바뀌는지를 자료로 정리합니다. 주로 ‘화면설계서’ 혹은 ‘화면천이도(플로차트)’라고 합니다.

‘사양서’는 전체를 공유함과 동시에 프로그래머에게 보내는 지시서의 역할도

합니다. 프로그래머는 ‘사양서’를 보며 각 장르의 크리에이터가 제작한 소재를 짜 넣습니다.

CG의 표시 장소나 화면 해상도, 캐릭터가 움직일 때의 프레임 수, 텍스트의 표시 장소나 표시 속도 등 세세한 움직임까지 정리해야 합니다.

실제로 짜 넣어 보면 상정했던 것과는 다른 일도 일어납니다. 그럴 때는 프로그래머와 상의하여 사양서를 변경합니다. 새로운 소재가 필요해지면 새로운 ‘지시서’를 준비해 각 크리에이터에게 다시 의뢰합니다. 그렇게 조금씩 게임이 만들어집니다.

사양서는 세세한 변경을 여러 번 합니다. 버전 관리와 변경된 사실의 공유가 중요합니다.

시나리오도 화면에 표시되는 문자 수 변경 등 시나리오에 영향을 끼치는 구조 변경이 있기도 합니다. 사양서의 버전이나 변경 이력 등을 항상 확인하도록 합니다.

연기·연출지시

연기지시

게임은 공동작업입니다. 공동작업의 좋은 점은 각자의 개성이나 재능이 발휘되어 1+1이 3도 4도 된다는 점입니다. 하지만 서로가 충돌하여 1+1이 2 이하가 되기도 합니다. 이를 피하기 위해 필요한 것이 연기지시입니다.

예를 들어 거인족 여자아이와 소인족 남자아이의 연애담이 떠올랐다고 합니다. 재밌는 캐릭터와 시추에이션, 대화가 만들어지면 시나리오 작가로서 100점 만점입니다. 하지만 프로젝트의 일원으로서 0점입니다.

왜냐하면 ‘게임으로서 어떻게 보여줄 것인가?’라는 시점이 빠져 있기 때문입니다. 일반적인 스탠딩 CG만으로는 거인족과 소인족의 크기 차이를 표현하기 어렵습니다. 그렇다면 어떻게 할 것인가? 예를 들어 ‘여자아이의 손 위에 탄 상태에서 바라보고 있는 남자아이의 이벤트 CG’를 다양한 표정으로 디자이너에게 발주하면 해결됩니다.

이렇게 자신이 쓴 시나리오가 게임 내에서 어떻게 표현될지를 생각하고 디자이너나 스크립터에게 확실히 전하는 것이 시나리오 작가의 일입니다.

일반적으로 시나리오를 전하는 자료는 소재 리스트입니다. 이 리스트에는 스탠딩 CG나 배경, 이벤트 CG의 매수와 내용 등을 기재합니다. 이를 토대로 공정 수의 견적 즉, 어느 정도의 기간과 인원과 돈이 필요한지를 산출하므로 가능한 한 정확한 수치를 내야 합니다.



내용도 마찬가지입니다. 단순히 ‘주인공과 히로인이 키스하는 장면’이라는 이벤트 CG 설정에서도 시추에이션이나 두 사람의 친밀도, 시간대, 복장, 그때의 표정 등 가능한 한 정확히 전달해야 합니다. ‘시나리오를 읽으면 알 수 있잖아요?’라고 말하는 건 절대 하면 안 됩니다.

연출지시

최근에는 보이스가 첨가된 게임이 흔해졌습니다. 휴대용 게임과 스마트폰 게임 게다가 동인 게임도 보이스가 있는 게 흔해진 시대입니다.

보이스가 첨가된 게임을 만들 때 시나리오 작가는 먼저 대본을 작성해야 합니다. 완성된 시나리오의 어떤 부분에 보이스를 첨가할지를 정하고 반드시 세로쓰기 서식으로 제본합니다.

대본을 만들 때는 말하기 쉬운 대사를 쓰도록 주의해야 합니다. 성우의 입장이 되어 스스로 음독하며 대본을 만들면 좋습니다.

시나리오 작가는 보이스 수록을 할 때 모니터링할 기회가 많습니다. 성우에게 연기 지도 등은 음향감독이 하는 게 대부분이지만 시나리오를 쓴 작가가기에 전할 수 있는 것이 있습니다. 특히 거리감이 중요합니다. 물리적인 거리감과 심리적인 거리감이 있습니다.

‘물리적인 거리감’이란 대화를 하는 사람들이 어느 정도의 거리에 있는지에 대한 거리감입니다. 바로 옆이라면 평상시처럼 말해도 되지만 5m 떨어지면 조금 소리를 지르는 연기로 바꿉니다. 더 떨어지면 또 다른 연기가 됩니다.

‘심리적인 거리감’이란 대화를 하는 사람들이 초면인지 친구 사이인지 더 가까운 관계인지 등은 시나리오 작가이기에 전할 수 있는 내용입니다.



그 외에도 단순히 ‘안녕’이라는 대사에도 곧바로 만날지, 두 번 다시 만날 수 없는 이별인지를 확실히 전하지 않으면 성우가 곤란해집니다. 간단한 대사일수록 그 배경에 있는 스토리를 확실히 전달해 주시기 바랍니다.

4. 게임에서 스토리란

이번 항목은 게임에서 스토리 작성에 주목하고 있습니다. 소설이나 만화책에는 없는 게임만의 특징이 있습니다. 그러한 특징적인 스토리를 제작하기 위한 지식을 소개하고 있습니다.



오프닝

‘오프닝’은 게임을 시작하기 전 동기부여를 함과 동시에 도입부로서 세계관이나 캐릭터 등을 전하는 중요한 역할을 합니다.

게임에는 두 종류의 오프닝이 있습니다. ‘게임 기동 시’와 ‘게임 개시 시’입니다.

‘게임 기동 시’는 동기부여가 목적으로 멋지고 화려하게 플레이어의 이목을 집중시키고 기대감을 북돋습니다. 단 몇 번이고 봐도 질리지 않게 할 아이디어도 필요합니다. 스포일러가 되지 않을 정도의 수수께끼를 넣거나 게임 진행도에 따라 오프닝이 변하는 게임도 있었습니다.

‘게임 개시 시’는 프롤로그로서 세계관이나 캐릭터, 게임의 목적 등을 전하는 역할도 합니다. 튜토리얼로서 게임 시스템을 전하기도 합니다. 한 번밖에 볼 수 없으므로 중요한 정보를 놓치지 않고 전해야 합니다.

오프닝에는 대부분 영상이 쓰입니다. 데모나 프로모션에도 많이 쓰이므로 신경써서 제작합니다. 3D 기술력을 집결해 3년 내내 오프닝만을 계속 만든 크리에이터도 있습니다. 개발비를 반 가까이 오프닝 무비에 썼다는 이야기도 들은 적이

있습니다.

게임기의 스펙이 낮아 영상을 쓸 수 없었던 시대에도 오프닝에 쓰일 그래픽을 준비하거나 프롤로그 시나리오를 준비하거나 타이틀 화면의 표시 방법에 공을 들여 플레이어를 즐겁게 했습니다.

플레이하기 전에 나오는 오프닝에 마음이 설레고 강하게 인상에 남았다고 하는 플레이어도 적지 않습니다.

오프닝 무비는 대부분이 영상이므로 게임 시나리오 작가가 제작하는 일은 적어졌습니다. 게임 개시 시의 프롤로그에서 나오는 오프닝은 게임 시나리오 작가가 제작합니다. 프롤로그나 튜토리얼로서 매우 중요한 부분이지만 너무 많은 설명을 넣으면 플레이하고 싶은 기분이 없어집니다. 그렇다고 설명이 적으면 플레이어는 튜토리얼이 끝난 후 무엇을 해야 좋을지 모르고 동기부여도 되지 않습니다.

튜토리얼은 너무 길어도 ‘강요당하는 느낌’이 듭니다. 따라서 간결하고 중요한 내용만 반드시 설명해야 합니다. 게임에 따라 게임 속편에서 시스템이 같은 부분은 넘기거나 설명을 들을지를 선택지로 넣어 플레이어가 선택할 수 있게 하는 경우도 있습니다.

게임 시나리오 작가의 시점으로 한 번 오프닝을 보세요. 다양한 발견을 할 수 있습니다.

오프닝과 튜토리얼	
<p>오프닝</p>  <p>플레이어는 게임 시작 시엔 세계관 등을 모른다</p> <p>게임 개시 무비나 최초의 이벤트 CG 등에서 세계관을 자연스럽게 이해할 수 있는 시나리오가 있으면 좋다</p> <p>음~ 왕에게 마왕퇴치를 부탁받았어 마왕을 물리치는 모험을 하는 게임인가?</p>	<p>튜토리얼</p>  <p>플레이어는 게임 시작 시에는 룰이나 조작방법을 모른다</p> <p>잘 만든 게임은 최초의 퀘스트에 자연스럽게 튜토리얼 시나리오가 들어있다</p> <p>세이브는 여관이니라 마을 사람에게 이야기를 걸어 보거라</p>

선택지

‘선택지’는 소설이나 영화 등에는 없는 인터랙티브 요소(쌍방향 요소)를 가진 게임만의 요소입니다. 어드벤처 게임이나 RPG에서 고른 선택지에 따라 시나리오

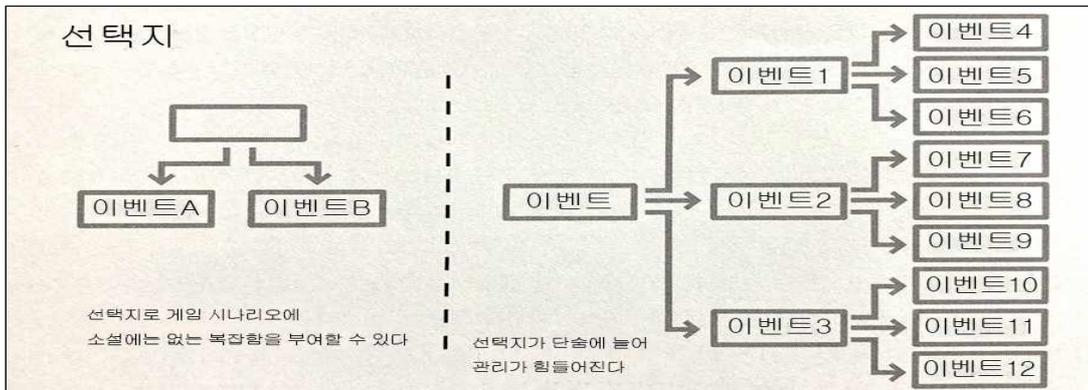
가 변화하는 등 게임 시스템의 근간이 됩니다. 액션 게임이나 슈팅 게임의 루트 선택도 선택지라 말할 수 있겠지요.

어드벤처 게임은 하나의 선택지가 게임 오버나 배드 엔드로 이어지는 매우 중요한 요소입니다. 또한 ‘다른 선택지를 고르면 어떻게 되었을까’라고 생각하게 해 몇 번이고 플레이하는 동기도 됩니다.

단 선택지의 내용에는 주의합시다. 예를 들어 캐릭터답지 않은 행동을 넣으면 정답인 루트가 아니더라도 플레이어를 위화감을 느껴 흥이 식기도 합니다. 농담이나 개그 요소여도 전개나 상황을 보고 세계관이나 캐릭터 설정을 훼손하지 않도록 합시다.

게임만의 특징인 선택지는 관리가 매우 복잡합니다. 선택지가 항상 두 개라고는 할 수 없습니다. 세 개, 네 개일 때도 있습니다. 선택한 후에 더 많은 선택지가 있으면 단숨에 경우의 수가 늘어납니다. 아래의 예를 봐주세요.

<p>선택지A</p> <ul style="list-style-type: none">● 선택1 ⇨ 선택지B로● 선택2 ⇨ 선택지C로● 선택3 ⇨ 선택지D로 <p>선택지B</p> <ul style="list-style-type: none">● 선택4● 선택5● 선택6 <p>선택지C</p> <ul style="list-style-type: none">● 선택7● 선택8● 선택9 <p>선택지D</p> <ul style="list-style-type: none">● 선택10● 선택11● 선택12
--



이처럼 세 개의 선택지에서 또 세 개로 분기하는 것만으로 열두 개의 시나리오로 파생됩니다. 어떤 선택지가 정규 루트이고 어떤 선택지가 배드 엔드로 이어지는지 관리가 필요합니다. 게다가 선택지에 따라 멀티 엔딩과 연결되는 등 플래그에도 영향을 주기도 합니다.

관리에는 시나리오와는 별개로 플로차트를 준비할 때가 많습니다. 볼륨이 크거나 여러 사람이 시나리오를 쓸 때는 필수입니다. 루트에 따라 색을 나눠 한눈에 알아볼 수 있게 하는 방법도 필요합니다.

플로차트는 틀이나 엑셀 등에서 제작합니다. 게임 시나리오 작가는 플로차트도 쓸 수 있으면 좋습니다.

고른 선택지에 따라 시나리오가 변화하는 노벨 어드벤처 게임은 예전부터 정석이었지만 이 시스템을 크게 변화시킨 게임이 사운드 노벨 시리즈인 ‘거리’였습니다.

Memo

거리 ~운명의 교차점~
 춘소프트 제작. ‘제절초’, ‘카마이타치의 밤’에 이은 노벨 게임 제3탄.

8명의 시나리오를 나란히 진행하면 누군가의 선택지가 다른 누군가의 선택지에 영향을 준다는 획기적인 시스템입니다. 모든 캐릭터의 올바른 선택지를 고르지 않으면 굿 엔딩에 도달하지 못하는 게임입니다.

선택지를 고른다는 심플한 게임 시스템에 캐릭터들이 나란히 진행하는 시간축을 넣은 것만으로 전혀 다른 게임이 된다는 아이디어에 놀랐습니다.

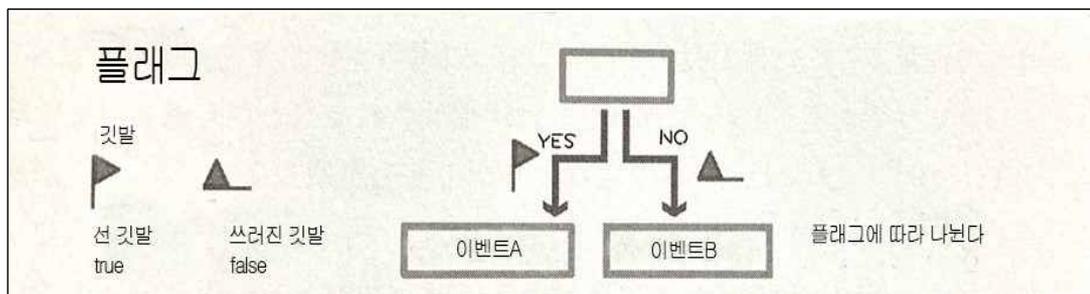
최근에는 더 새로운 선택지의 형태가 나타나기 시작했습니다. 그것은 VR의 ‘시선’이라는 선택지입니다. 예를 들어 눈앞에 있는 여자아이 캐릭터의 ‘눈을 보고 있으면 A라는 시나리오가 진행’되고 ‘가슴을 보고 있으면 B라는 시나리오가 진행’되어 다양한 장소에 선택지를 준비할 수 있다는 새로운 가능성이 펼쳐지고 있습니다.

게임 시나리오를 쓸 때도 새로운 게임 시스템에 대응할 수 있도록 유연한 사고가 필요할 것입니다.

플래그

플래그란 조건을 충족시킨 진행을 제어하는 프로그램입니다. 간단히 말하자면 ‘A라는 조건과 B라는 조건을 만족하는 경우 C로 바뀐다’는 뜻입니다. 예를 들어 RPG에서 ‘마을주민A에게 마을을 어지럽히고 있는 산적의 아지트가 산 정상에 있다’고 듣고 ‘마을주민B에게 산적의 아지트에 들어가기 위해서 정상에 있는 승려에게 말을 걸어야 한다’고 듣습니다. 이 두 이야기를 들으면 ‘산의 정상에 승려가 있고 말을 걸면 아지트에 데려다주며’ 게임이 진행됩니다.

플래그는 영어 ‘flag=깃발’에서 유래되었습니다. ‘플래그를 세우다’ ‘플래그를 올리다’라고 쓰이며 반대의 경우는 ‘플래그를 내리다’ ‘플래그가 쓰러지다’라고 씁니다.



플래그 관리는 ‘스크립트’라 불리는 간이 프로그램으로 제어하며 시나리오 작가가 스크립트를 포함한 시나리오를 쓰기도 합니다. 스크립트는 양식이 정해져

있지 않습니다. 만드는 게임의 장르나 게임 시스템에 따라 변하기 때문입니다. 회사 독자적인 양식이 있거나 프로그래머가 독립적으로 만든 스크립트를 사용합니다. 스크립트 사양을 파악하고 시나리오를 써 주시기 바랍니다.

스크립트는 프로그램 언어이므로 텍스트 에디터로 많이 씁니다. 예를 들어 다음과 같은 형태입니다.

```
마을주민A로부터 마을을 어지럽히고 있는 산적 아지트가 산의 정상에 있다
↓
SID:132
마을을 어지럽히고 있는 산적 아지트는 산 정상에 있는 모양이야
chara:mati_A
flag:202_a_open

마을주민B로부터 산적 아지트에 들어가기 위해서는 정상에 있는 승려에게 말을 건다
↓
SID:154
산적 아지트에 들어가고 싶으면 정상에 있는 승려에게 말을 걸어 봐
chara:mati_B
flag:202_b_open

산의 정상에 승려가 있고 말을 걸면 아지트에 데려다 준다
↓
SID:202
무슨 일이신지요?<P>
아니!? 아지트? 괜찮겠지요. 따라오시오.
chara:yama_priest
flag:135&154
```

최소한의 정보로 이만큼의 길이가 됩니다. ‘SID’는 시나리오의 ID로 ‘132’, ‘154’

의 시나리오에 있는 각 'flag'에 '202'가 OPEN 된다고 기재되어 있습니다. '202'의 'flag'에는 두 가지의 SID가 필요하다고 기재되어 있습니다. ID 숫자가 132, 154, 202인 이유는 그 사이에 많은 시나리오가 있기 때문입니다. 이처럼 텍스트 에디터를 쓰면 플래그가 방대해져 플래그 관리는 점점 복잡해집니다. 그래서 플래그 관리는 별도 자료를 준비합니다. 플로차트를 작성하거나 리스트를 만들어 관리, 공유합니다.

게임에 탑재해 움직이게 되면 실제로 플래그가 상정한 대로 움직이는지 디버거가 필요합니다. 모든 플래그를 확인하는 것은 힘들지만 플레이어의 시점이 되어 플래그나 시나리오도 문제가 있는지를 몇 번이고 확인해 주십시오.



게임 시나리오를 쓸 때 '기대'를 의미하는 플래그도 기억해 두면 좋습니다. '사망 플래그'라는 말을 들은 적이 있으신가요? 호러 영화에서 '응? 뭐야 기분 탓인가'나 RPG의 '먼저 가라. 나중에 반드시 합류하지', 어드벤처 게임에서 '이 안에 범인이 있을지도 모르는데 같이 행동할 수 있겠어?' 등의 대사가 나오면 '아 이 녀석 죽겠구나'라고 예상하는 장면입니다. 이미 플레이어의 마음속에 플래그가 서 있는 셈입니다. '무언가가 일어난다'라고 기대하는 증표이기도 합니다. 이때 기대 이상의 장면이나 반대로 기대에 어긋나는 장면을 준비하면 플레이어를 감동시킬 수 있는 기회입니다.

게임 시나리오 작가는 플레이어가 무엇을 원하고 있는지를 생각하면서 쓰면 더 좋은 내용을 쓸 수 있습니다.

파라미터

‘파라미터’는 RPG에서 자주 쓰는 단어입니다. 게임에선 캐릭터의 상태와 관련된 수치를 가리킵니다.

원래는 프로그램의 ‘인수引數⁵⁾’를 뜻하며 실행 시에 보내는 프로그램에서 받는 프로그램으로 건네는 수치를 말합니다. 일반적으로 후자가 더 쓰이므로 틀리지 않도록 주의하시기 바랍니다.

게임에서 파라미터는 주로 RPG에서 쓰입니다. 캐릭터의 레벨과 레벨에 따라 오르는 수치, 몬스터의 수치나 장비의 수치 등 다양한 수치입니다. 이 수치는 게임에서 중요한 요소인 ‘게임 밸런스’에 큰 영향을 줍니다.

즐겁게 플레이하고 있는 RPG이지만 파라미터의 밸런스가 중요합니다. 처음 전투에서 몬스터가 너무 세면 흥미를 잃어버립니다. 반대로 계속 쉽게 이겨도 전투가 그저 지루한 작업이 되어버립니다.



가장 좋은 밸런스는 새로운 장소에서 새로운 몬스터와 싸울 때는 조금 애를 먹어도 레벨을 올리거나 새로운 장비로 바뀌서 쉬워지는 밸런스입니다.

이렇게 말로 하면 간단하지만 실제로 파라미터를 설정하는 작업은 매우 어렵습니다. 파라미터의 종류는 ‘공격력’ ‘방어력’ 이외에도 다양한 파라미터가 얽혀 있습니다. 주인공의 파라미터는 물론 동료의 파라미터도 설정이 필요합니다. 게다가 몬스터의 파라미터 등 다양한 수치를 고려해야 합니다.

이 파라미터의 수치를 조정하는 것을 ‘레벨 디자인’이라고 합니다. 스테이지의 설계도 레벨 디자인이라 불립니다. 주로 플래너가 하지만 누구나 할 수 있는 계

5) 역주. 프로그램이나 함수에 건네는 값.

아니라 경험이 필요한 작업입니다. 레벨 디자인 경험이 풍부한 플래너여도 게임이 변하면 필요한 파라미터도 계산식도 달라지기 때문에 처음부터 설정하고 조정해야 합니다. 설정하고 디버그를 하여 조정을 반복하는 끈기가 필요한 작업입니다.

RPG가 알기 쉬워서 예를 들었는데 액션 게임에서도 파라미터가 있는 게임이 많습니다. 게다가 액션 게임은 ‘유저 스킬’도 고려하기 때문에 더욱 난이도가 높아집니다. ‘몬스터 헌터’가 가장 알기 쉽습니다. 무기와 속성, 공격한 장소 등으로 인해 파라미터가 변합니다.

또한 최근에는 스마트폰 어플리케이션이나 온라인 게임에서도 레벨 디자인이 요구되어 수요는 압도적으로 늘어났습니다. 스마트폰 어플리케이션이나 온라인 게임은 파라미터 수치를 높이는 시간을 과금으로 절약하게 하는 등 매출에도 큰 영향을 끼칩니다. 게임의 수명과도 연관되므로 매우 중요합니다.

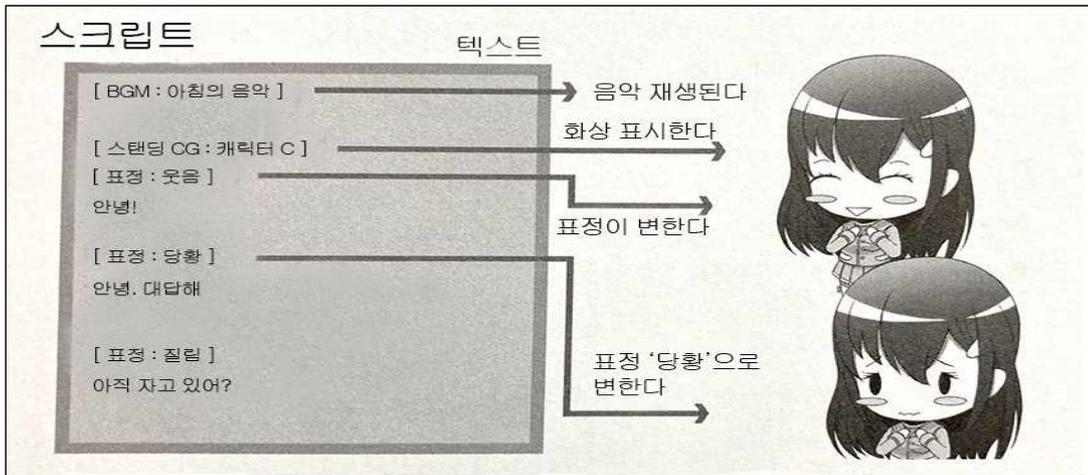
‘파라미터’는 시나리오 작가가 시나리오를 쓸 때 그렇게까지 필요하지는 않지만 드물게 ‘특정 이상의 레벨이 아니면 개방되지 않는 시나리오’나 ‘파라미터의 영향을 받는 시나리오’ 등이 있습니다. 그때 어느 정도의 달성도로 개방되는 시나리오인지를 고려해 유저를 만족시킬 수 있는 시나리오를 써야 합니다.

스크립트

스크립트라는 말에는 여러 의미가 있습니다.

사전을 펼치면 ①필적 ②영화 등의 대본 ③컴퓨터에 대한 명령 등으로 나와 있는데 게임 업계에서 쓰이는 스크립트는 ③에 가깝습니다.

구체적으로 말하자면 완성된 시나리오를 토대로 스탠딩 CG나 배경을 지정하거나 BGM이나 음향효과, 보이스 등을 재생하는 작업, 3D라면 카메라의 위치나 각도, 모션 등의 지정도 포함됩니다. 지정하는 방법은 프로젝트에 따라 달라집니다. 어느 정도 프로그램에 관한 지식이 필요하기도 하며 툴로 간단히 설정할 수 있습니다.



이 작업은 시나리오 작가가 겸임하기도 하고 스크립터라는 전담 스태프가 할 때도 있습니다. 처음에는 스크립터로 일하고 그 후 점점 시나리오 일을 많이 하게 되는 패턴도 많습니다.

완성된 시나리오에 이미 준비된 소재를 적용하는 단순한 작업이라고 생각하기 쉬운데 이는 이대로 어려운 작업입니다. 센스가 좋은 사람이 스크립트를 만들면 시나리오 자체가 20% 이상 재밌게 느껴집니다. 반대로 센스가 없는 사람이라면 모두 엉망이 됩니다.

여기서 말하는 '센스'이란 무엇인지 생각할 때 시나리오에 대한 이해력이 가장 중요합니다. 대사에서 '고마워'라고 써졌다고 단순히 미소 띤 표정의 캐릭터로 하면 된다고 할 수는 없습니다. 시추에이션에 따라 쓸쓸해 보이는 얼굴로 말하면 더 와닿을지도 모릅니다. 이외에도 절묘한 타이밍에 BGM을 바꾸거나 일부러 무음으로 하거나 이벤트 CG를 끼워 넣는 등 연출을 하는 것이 스크립트 작업입니다.

스크립트 작업에 관심이 있는 분들은 스크립터의 시점에서 게임을 즐겨 봐주십시오. 어떤 대사에 어떤 표정으로 바뀌었는가? 3명 이상이 나오는 대화 장면에서 화면에는 몇 명이 스탠딩 CG로 표시되어 있는가? 등 단지 게임을 즐기는 게 아닌 만드는 측의 시점에서 게임을 보면 더 많은 발견이 있습니다.

스크립트로 변한다

표정이나 몸짓, 음악의 변화등을 스크립트로 지정한다

게임 시스템에 따라 다르지만 말하고 있는 캐릭터가 앞으로 나온다(커진다, 밝아진다, 흔들린다, 말하기 전에 움직인다) 등이 가능한 게임이 유행하고 있다

3명 중 누가 말하고 있는지 알 수 없다!?



스크립트는 게임회사에 들어가지 않더라도 가능합니다. ‘키리키리’나 ‘NScripter’와 같은 무료 소프트웨어가 있으므로 이를 사용하면 자신의 시나리오에 스스로 스크립트를 짜서 움직이게 할 수 있습니다. 무료 그림이나 음악을 쓰면 게임을 통째로 만들 수 있습니다. 관심과 근성이 있는 분들은 부디 도전해 주시기 바랍니다.

클라이맥스

‘클라이맥스’란 ‘긴장이나 흥분이 가장 높아진 상태. 가장 고조된 장면. 최고조’라고 사전에 쓰여 있듯이 최고로 극적인 장면입니다. 게임 시나리오 작가의 실력을 보여주는 무대이기도 합니다. 복선을 회수하거나 진실이 밝혀지면서 흑막을 알게 되고 엔딩을 향해 유저에게 동기를 부여합니다.

시나리오를 쓸 때 클라이맥스부터 쓰는 사람도 많습니다. 먼저 클라이맥스를 생각해 두면 복선이나 진실을 밝혀가는 수순을 쉽게 쓸 수 있고 써야 하는 내용도 명확해집니다.

또한 노하우로서 클라이맥스에 들어가고부터 문장을 센 문체나 속도감이 있는 문체로 쓰면 분위기가 더 고조됩니다. 반대로 전개가 빠른 서스펜스나 코미디 시나리오 등은 속도감을 떨어트리면 클라이맥스가 중후해집니다.



게임 시나리오에서 주의할 점은 게임은 플레이 시간이 길다는 점입니다. 클라이맥스에 도달하기까지는 수십 시간이 걸리는 경우도 허다합니다. 계속해서 플레이하면 수십 시간이지만 유저 대부분은 한 번에 플레이하지 않습니다. 며칠에서 몇 주간에 걸쳐 클라이맥스에 도달합니다. 복선을 회수하기 위한 시나리오에서 복선을 잊어버려 눈치채지 못할 때도 있습니다.

그러면 다시 복선 부분을 쓴다고 해도 놀라움이 줄어들어 좋은 방법이라고 할 수 없습니다. 혼한 방법으로 관계있는 장면 한 장을 CG로 보여주기도 합니다. 이렇게 게임 시나리오만의 공리가 필요합니다.

길이에도 신경을 써야 합니다. 클라이맥스를 고조시키기 위해 복선을 회수하는 장면이 조금씩 계속 나오면 시나리오가 길어지고 지칩니다. 흥분상태가 계속되면 지치는 것과 같습니다. 끝맺음이 좋고 적당한 길이로 최고조로 돌입하면 인상에 남는 최고의 클라이맥스가 될 수 있습니다.

엔딩

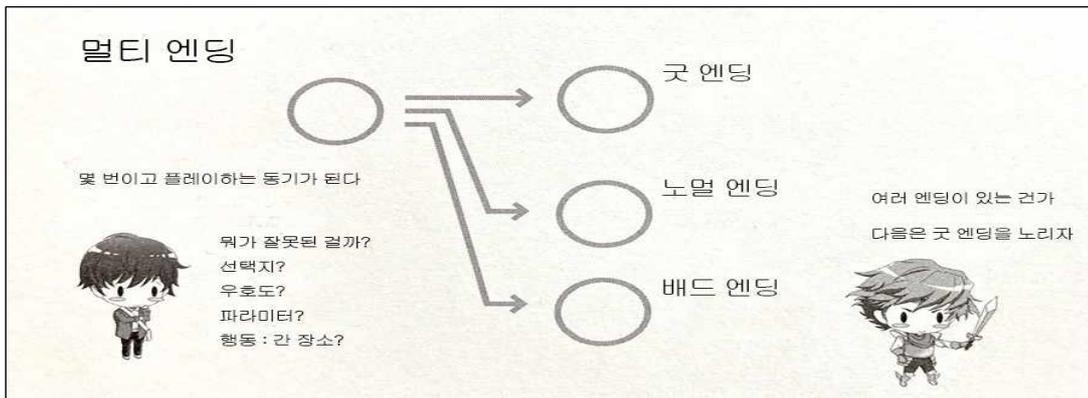
게임 클리어 보상이기도 한 '엔딩'. 일반적으로 클리어 후 에필로그 시나리오와 스테프 롤이 흘러가는 게 많습니다. 스테프 롤이 흐르며 지금까지 겪은 장면을 회상하는 엔딩도 많습니다.

엔딩에서 충격적인 사실이 밝혀지는 일도 많습니다. 어떤 사람이 실은 여성이었다거나 주인공이 실제로는 존재하지 않는 사람이었다거나.

그리고 정석으로서 'And You'라는 형태의 스테프 롤에 들어가는 경우도 자주 있습니다. 처음 나왔을 때는 감동했지만 최근에는 진부한 느낌은 부정할 수 없습니다.

어떤 패미컴 게임에는 게임 개시 시 주인공의 이름 외에도 ‘플레이어의 이름’을 입력하는 곳이 있어 어디에 쓰는 거지하고 의문을 가졌습니다. 그런데 엔딩에 플레이어의 이름이 표시됐는데 그때는 입력한 사실을 잊어버려 ‘어째서 내 이름을 알고 있는 거지’하고 놀랐던 일도 있습니다.

이처럼 다양한 예가 나오지만 엔딩에는 정해진 형태가 없고 자유롭습니다. 감동이나 충격을 주고 마지막으로 좋은 인상을 남겨서 끝내면 좋습니다.



어드벤처 게임에는 멀티 엔딩을 많이 채택됩니다. 해피 엔딩, 굿 엔딩, 노말 엔딩, 배드 엔딩 등으로 순위를 짓는 경우가 많고 고른 ‘선택지’에 따라 변하거나 ‘동료 등의 우호도’ 등 파라미터에 따라 변합니다.

노벨형 어드벤처 게임에서 ‘선택지’에 따른 변화가 많고 연애 시뮬레이션형 어드벤처 게임에는 ‘파라미터’에 따른 변화가 많습니다. RPG라면 행동 그 자체가 숨겨진 파라미터가 되어 엔딩에 영향을 끼칠 때도 있습니다.

엔딩을 여러 개 준비하면 몇 번이고 플레이하는 동기가 되기도 합니다.

게임 시나리오 작가는 에필로그 시나리오를 쓸 때가 많습니다. 지금까지 나온 복선이나 수수께끼를 회수하고 그 후의 상황 등을 쓰게 되지만 마지막의 인상은 매우 중요합니다. 마지막까지 게임을 하길 잘했다고 생각하게 만드는 시나리오를 목표로 써 주시기 바랍니다.

5. 게임 리소스란

게임은 시나리오, 그래픽, 음악, 효과음, 영상, 프로그램 등 다양한 장르가 모이는 통합 미디어입니다. 리소스가 짜 맞춰져 전체가 어떻게 구성되는지를 이미지해 주십시오.

게임으로서 실현하기 위해서

게임 시스템

여러 장르의 게임이 있다
어떤 장르의 시나리오를 쓸까?
'노벨 게임' 'RPG' '액션' 등

플래그 **파라미터**

게임 시나리오는 플래그나 파라미터로 진행을 관리해야 한다

텍스트 **스크립트** **연기지시**

텍스트

[BGM : 아침의 음악]
[스탠딩 CG : 캐릭터C]
[표정 : 웃음]
안녕!
[표정 : 당황]
안녕. 대답해
[표정 : 질릴]
[아직 자고 있어?]

게임 시나리오는 텍스트로 쓰지만 스크립트에서 연기지시를 해야 한다

게임 시스템

게임 시스템은 게임의 ‘룰’과 ‘목적’입니다. 게임성이라고도 불리지만 정확한 정의는 없습니다.

게임은 크게 3가지의 요소로 이뤄집니다.

‘게임의 핵심이 되는 게임 시스템’
 ‘게임에 부가가치를 주는 게임 시추에이션’
 ‘타겟층이나 많은 사람이 즐길 수 있도록 하기 위한 게임 밸런스’

위의 3가지입니다. 이 3가지 요소가 잘 맞물린 게임이 재미있는 게임이라 할 수 있습니다.

게임의 핵심이 되는 것이 게임 시스템으로 방금 말한 ‘룰’과 ‘목적’입니다. 특히 ‘룰’은 게임에서 가장 중요합니다. 게임에서 가장 중요한 것이 ‘목적’이라고 하는 경우도 많지만 ‘룰’이 없으면 애초에 게임으로서 성립되지 않습니다. 게다가 게임이 재미있는 것은 ‘룰’이 있기 때문이므로 ‘룰’이 있어야 비로소 ‘목적’이 생깁니

다.

‘가위바위보’로 생각해 보면 간단하고 알기 쉽습니다. 물은 ‘보는 바위보다 강하다’, ‘바위는 가위보다 강하다’, ‘가위는 보보다 강하다’로 각각 이기고 질 때가 있습니다. 이러한 룰이 있어서 ‘이기는 것이 목적’이 되고 때에 따라 ‘지는 것이 목적’이 되기도 합니다. 이처럼 룰이 있어서 목적이 발생합니다.



게다가 ‘게임은 어째서 재미있는지’에 대한 질문을 하면 ‘어드벤처 게임에서 적을 쓰러트려서 상쾌하다’, ‘격투 게임에서 강한 캐릭터가 되어 대전할 수 있다’, ‘RPG에서 현실에서는 체험할 수 없는 일을 체험할 수 있다’ 등의 답변이 돌아옵니다. 그리고 사람들 대부분이 컴퓨터 게임을 예로 듭니다.

보드게임이나 ‘마피아 게임’ 등 아날로그 게임, 스포츠나 전통 놀이도 게임인 것을 인식하면 게임을 기획할 때 폭이 넓어집니다.

‘게임 시추에이션’이 ‘시나리오’, ‘세계관’, ‘캐릭터’와 ‘사운드’입니다. 게임에 부가가치를 부여하는 요소들로 게임 시나리오 작가는 이 작업을 하게 됩니다. ‘가위바위보’로 말하자면 ‘바위가 돌’ ‘가위가 가위’ ‘보가 종이’라는 부분입니다. 설정이 있어서 이해하기 쉬워지고 엔터테인먼트로서 더욱 즐길 수 있게 됩니다.

게임 시나리오를 쓸 때 게임 시스템에 따라 쓰는 법이나 내용이 달라집니다. 텍스트를 표시하는 어드벤처 게임이라면 주로 문장으로 진행되고 RPG라면 대사에서 행선지나 힌트를 찾아가는 대사가 중심이 됩니다. 게다가 세세한 게임 시스템으로 인해 쓰는 법이나 내용도 달라집니다.

더욱이 게임 기획을 생각할 때 가장 중요한 것은 ‘게임 시스템’을 만드는 일입니다.

니다. 처음 게임 기획을 생각하는 사람은 ‘시추에이션’만을 생각하게 됩니다. 게임 시스템을 고려한 시추에이션이라면 문제는 없습니다. 하지만 시추에이션만 있는 기획서가 많이 보입니다.

예를 들어 아래와 같습니다.

1페이지에 세계관이 쓰여 있다. 마왕과 마물이 평화를 위협하고 있다. 등.
2페이지에 주인공이 여행을 떠나는 이유
3페이지에 동료 캐릭터의 설정
4페이지에 이후에 필살기나 무기의 이름과 효과가...(계속 나열된다)

위의 예시는 게임 기획서가 아닙니다. 안타깝지만 시나리오 플롯도 되지 못합니다. 플롯에는 ‘테마’나 ‘목적’을 포함한 시나리오 전체 구성이 필요하기 때문입니다.

플래너가 되고 싶은 사람은 ‘게임 시스템’ ‘게임 시추에이션’ ‘게임 밸런스’를 나누어 생각할 수 있게 되길 바랍니다.

게임 시나리오 작가가 되고 싶은 사람은 게임 시스템을 이해하고 게임의 매력을 최대한으로 끌어올리는 시나리오를 쓸 수 있도록 노력해 주기 바랍니다.

그래픽

게임에서 말하는 ‘그래픽’이란 화면에 표시되는 모든 CG나 영상을 가리킵니다. 캐릭터나 배경, UI나 이펙트, 3D 데이터, 사진에서 영상까지 다양합니다.

그래픽은 게임기의 진화와 함께 가장 크게 변했습니다. 주로 아래와 같이 변했습니다.

‘도트’
↓
‘애니메이션 · 사진 · 실사영상’
↓
‘3D’

‘도트’란 ‘점’을 말합니다. ‘점’의 집합으로 캐릭터나 배경 등 모든 그래픽을 그

렸었습니다. 1980년대 컴퓨터로 게임이 만들어지게 되고 나서부터 슈퍼 패미컴까지 대부분이 도트 그림이었습니다.

당시의 게임기 해상도나 사용 가능한 색의 수, 스펙 제한이 이유였습니다. 주로 ‘스프라이트’ 성능이 영향을 주었습니다. ‘스프라이트’란 그래픽에 사용할 수 있는 영역으로 그 사이즈가 매우 작았습니다.

스프라이트 안에 담기 위해 도트로 그래픽이 그려집니다. 게다가 반만 그려서 프로그램으로 반전시킨 도트 그림을 짜 맞춰 한 개의 도트 그림으로 만드는 등 다양한 방법을 만들었습니다.

게다가 게임 시나리오에 필요한 문자도 그래픽으로 스프라이트 내에 담을 필요가 있었습니다. 해상도 문제도 있어서 처음은 영어와 숫자, 가타카나가 주로 쓰였습니다. 가타카나만 있으면 읽기 힘들어서 히라가나를 쓰게 되고 스펙의 상승과 함께 드디어 한자를 쓰게 되었습니다. 하지만 한자는 쓸 수 있는 문자 수가 매우 적었습니다.

이때의 게임 시나리오는 용량 관계로 문자 수를 고려하며 읽기 쉬운 문자나 표현을 찾는 노력도 해야 했습니다.

가정용 게임기의 기억매체에 CD-ROM이 사용되면서 ‘애니메이션·사진·실사 영상’이 그래픽에 사용되었습니다. 사진이나 영상은 용량이 크므로 오프닝이나 이벤트 무비에 쓰이는 선에 머물렀습니다. 그렇더라도 큰 진화를 느꼈습니다.

그래픽도 크게 향상되어 어드벤처 게임도 늘고 시나리오도 중후하고 현장감이 늘었습니다. 그때까지 게임 시나리오는 플래너가 많이 썼는데 이 시절부터 게임 시나리오 작가로서 활약하는 사람들이 나오기 시작했습니다.

플레이스테이션이나 세가 새턴 시절부터 3D 폴리곤이 쓰이게 되었습니다. 용량도 늘어서 가능한 일들도 많이 늘었습니다. 지금은 비약적으로 발전된 3D 기술에 의해 사진에 뒤떨어지지 않을 만큼 그래픽이 향상되었습니다.

그래픽 향상으로 게임 시나리오도 큰 변화를 이뤘습니다. 그래픽이 향상되면서 현실적인 시나리오가 늘었습니다. 볼륨도 커져 한 권의 소설보다도 많은 시나리오가 당연해졌습니다. 하는 보람도 있지만 그만큼 고생도 뒤따랐습니다.

게임이기에 가능한 시나리오로 할지 현실감 추구한 시나리오로 할지 무엇을 전하고 싶은지를 명확히 정하고 게임 시나리오를 써야 합니다.

보이스

게임에서 ‘보이스’라고 하면 캐릭터의 목소리를 성우나 배우가 연기하여 녹음하는 작업입니다. 애니메이션이나 영화, 텔레비전 등에서는 ‘애프터 레코딩’이라고 합니다. 어째서인지 게임 업계에선 ‘애프터 레코딩’이라고 부르는 일은 많지 않고 ‘보이스 수록’이라고 많이 부릅니다.

주로 성우가 연기하는데 요즘은 3D 기술의 향상으로 캐릭터 그래픽 자체를 배우와 똑같이 만들고 보이스도 본인이 연기할 때가 많아지고 있습니다.

최근의 게임은 용량도 늘어 그래픽도 향상되어 캐릭터의 보이스가 당연한 일이 되어가고 있습니다.

특히 스마트폰 게임에는 보이스가 필수가 되었습니다. 이유는 크게 두 가지입니다.

하나는 카드나 캐릭터를 모으는 시스템이 많으므로 카드나 캐릭터의 가치를 높이기 위해서입니다.

또 하나는 팬을 모으기 위해 즉 프로모션 효과를 기대하기 때문입니다. 좋아하는 성우나 배우가 연기하는 캐릭터는 팬에게도 특별한 캐릭터입니다.

보이스의 대사는 플래너나 시나리오 작가가 씁니다. 또한 성우나 배우의 선정에도 영향을 줍니다. 캐릭터 설정이나 그래픽, 대사를 말하는 시추에이션을 고려해서 대사를 쓰고 목소리의 이미지를 그려내는 것이 중요합니다.

보이스

최근 보이스는 늘고 있다
억양과 말투에 주의하자



재수룩은 어려우니 실수가 없도록.
수록 후에는 아이템 이름이나 캐릭터 이름의
변경도 어렵다

플라라
칼루라

작가는 캐릭터의 설정이나 그래픽, 대사를
말하는 시추에이션을 고려해서 대사를
쓰고 목소리의 이미지를 그려가는 것이 중요

현장에서 이미지나 연기 플랜을 상담받는
경우도 적지 않다

확실히 캐릭터 이미지, 장면 이미지를
정리해 둔다

플래너나 시나리오 작가는 ‘보이스 수록’에 모니터링하기도 합니다. 수록 때는

음향감독과 엔지니어가 모니터링하고 성우나 배우에게 보내는 지시는 음향감독이 합니다. 그러므로 직접 지시하는 일이 없어도 현장에서 이미지나 연기 플랜을 상의받을 때도 있습니다. 확실히 이미지를 정리해 둡시다.

스마트폰 게임에서는 카드나 캐릭터의 종류가 많으므로 한 명의 성우가 여러 캐릭터를 연기하기도 합니다. 같은 성우가 다른 캐릭터를 연기해야 하므로 비슷한 이미지가 되지 않도록 대사나 말투 등에도 변화를 주어야 합니다.

예전에 베테랑 성우에게 스마트폰 게임의 보이스를 부탁했을 때 한 작품 당 한 캐릭터만 연기한다는 분도 계셨습니다. 성우나 사무소의 방침 등도 먼저 확인해 두면 좋습니다.

게임은 ‘보이스’가 없어도 성립됩니다. 하지만 보이스가 있으면 몰입감이 크게 달라지고 유저가 게임에 감정이입을 하기 쉬워집니다. 지금부터는 중요도가 더욱 늘어갈 것입니다.

보이스를 위해 대사를 쓰는 법이나 수록 때의 역할 등을 알아 두면 플래너, 시나리오 작가로서 업무의 폭이 넓어집니다.

무비

게임에서 ‘무비’는 오프닝 무비나 엔딩 무비, 이벤트 무비 등 요소요소에서 스토리를 고조시킵니다.

게임 무비에는 크게 두 가지가 있습니다. 실제 영상을 쓴 무비와 그래픽을 써서 캐릭터가 연극이나 인형극처럼 연기하는 무비입니다.

실제 영상을 쓴 무비가 사용된 건 가정용 게임기의 기억매체에 CD-ROM이 채택된 후입니다. 그전까지는 후자인 게임 그래픽을 사용한 무비가 대부분이었습니다.

처음은 애니메이션에서 시작되었습니다. 실사는 큰 용량이 필요하고 비용이 들어 플레이스테이션이나 세가 세턴부터 시작했었습니다. 게임기의 스펙이 향상된 지금은 이벤트 무비와 게임 화면이 끊김 없이 이어져 무비와 게임 화면의 차이가 없어졌기 때문에 더욱더 세계관에 몰입하기 쉬워졌습니다.

게임 무비는 효과적으로 사용하면 플레이어에게 동기부여를 하지만 조작할 수 없는 시간이기 때문에 빨리 다음으로 진행하고 싶은 사람에게는 ‘강제로 봐야 하

는 느낌'은 피할 수 없습니다. 무비로 들어갈 타이밍이나 길이에도 주의해야 합니다.

강제로 봐야 하는 느낌을 없애기 위해 새로운 게임 시스템에 도전한 게임도 있습니다. 무비 장면 안에 타이밍 좋게 커맨드를 입력하는 시스템입니다. 구체적으로는 무비 안으로 갑자기 트럭이 돌입해 오면 화면에 표시된 조작을 시간 내에 정확히 해서 회피하는 시스템입니다. 이로 인해 긴장감이 발생하고 보기만 하던 무비에 인터랙티브성이 추가됩니다. 예를 들어 '웬무', '용과 같이', '바이오하azard' 등의 게임에 채택했습니다.



무비 시나리오도 게임 시나리오 작가가 쓸 때가 많아졌지만 영상을 만들 때는 시나리오 이외에 많은 작업이 발생합니다. '무비의 CG 콘티' '캐릭터의 움직임' '성우나 배우에게 보내는 연기 플랜' 등입니다. 이 모든 게 가능한 게임 시나리오 작가는 적어서 별도의 무비 담당자가 붙거나 영상 제작회사에 의뢰하기도 합니다.

자기 손을 떠난 시나리오는 의도와는 다른 형태가 될 때도 있습니다. 방향성이 나 하고 싶은 내용을 확실히 전해 주십시오. 만약 의도와 다른 형태로 만들어진다고 해도 바로 부정하지는 말아주십시오. 자신과는 다른 시선으로 만들어진 무비에서 뜻밖의 발견이 있기도 합니다. 그래도 수궁할 수 없을 때는 서로 상의하도록 합시다.

Column

좋은 장면을 만드는 방법

플롯을 쓸 때 ‘이 장면에선 이런 내용을 독자가 알아야 한다’ 등을 생각하며 계속 써나갑니다. 그런데 일단락하고 그 장면에 대해 조금 더 자세히 쓰려고 생각했을 때 먼저 어려움을 느끼는 것은 ‘장소’입니다. 저는 장면에 나오는 장소를 생각할 때 다음과 같이 기준을 마련합니다.

①상상할 수 있는 장소

독자가 알고 있는 장소가 가장 좋습니다. 혹은 상상할 수 있는 장소입니다. 다른 차원과의 사이라고 들으면 어떤 장소인지 전혀 상상할 수 없습니다(^^).

②스토리상 적합함

나오는 인물들의 사회적 입장이나 감정에 걸맞은 장소가 그 사람이 없을 법한 곳에 우연히 나타나는 것은 편의주의로 보입니다.

③극적 요소나 아름다운 비주얼이 들어갈 여지가 있음

의외성이 있거나 아름다운 편이 장면의 인상이 더 화려해집니다. 시간대도 중요해서 새벽이나 저녁 무렵 등 빛이 드라마틱한 시간대를 쓰면 좋겠지요. 불꽃놀이나 야구 경기, 야외 콘서트 등도 또렷하고 음영이 짙어져 좋습니다.

④감정을 나타내기 쉬움

일본인은 공공장소에선 그다지 감정을 나타내지 않습니다. 더 개인적인 공간이 자연스럽겠지요. 하지만 감정이 폭발하는 등 격한 감정일 때는 이에 어울리지 않는 장소에서 폭발시키는 편이 효과적입니다.

이처럼 장소를 주의하며 장면에 어떤 정보를 넣을지 유의합시다.

①좋은 장면에는 많은 정보가 포함되어 있음

나중에 다시 봐도 점점 신선한 발견이 있는 작품이 있습니다. 자그마한 정보나 포석을 뒤 봅시다.

②좋은 장면은 캐릭터성을 확실하게 밝힘

장면의 내용이나 반응에 따라 캐릭터의 성격이나 능력이 이해되도록 만듭시다. 그러면 행동의 위화감이 누그러집니다.

③ 좋은 장면은 테마를 파고들

작품 전체에 공통된 테마를 느끼게 하는 장면은 중요한 장면이고 감동 포인트이기도 합니다. 작품에서 몇 번이고 나오면 의미가 퇴색되지만 여기다 싶은 부분은 확실하게 보여줘야 합니다.

④ 좋은 장면은 뛰어난 비주얼을 가짐

앞서 말한 ‘장소’와도 관련됩니다. 여러분은 영화 등에서 명장면을 기억할 것입니다. 배우의 표정, 분위기, 장소 여러 요소가 있습니다. 노력해서 멋있고 좋은 장면을 만듭시다.

이상으로 인상 깊은 장면을 만들기 위한 노하우를 써보았습니다. 인상 깊은 장면이 많이 있는 만큼 인상 깊은 작품이 됩니다. 이 부분이 시나리오 작가의 실력을 보여줄 때입니다!

참고문헌

- 김정남 외(2007) 『For Fun! 게임 시나리오』 (주)사이텍미디어
김정남 외(2013) 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오』 e비지북스
사사키 토모히로(2007) 『기초부터 배우는 게임 나리오』 비즈앤비즈
심재근(2016) 『게임 기획자와 시스템 기획』 에이콘출판주식회사
와타나베 쿠니아키(2016) 『조립 분해 게임 디자인』 비즈앤비즈
조은하(2008) 『게임 시나리오 쓰기』 랜덤하우스코리아(주)
Michael Thornton Wyman(2011) 『위대한 게임의 탄생』 지앤선

<웹사이트>

국립국어원

<https://www.korean.go.kr/> (2021년 04월 29일 17:48)

코딩월드뉴스

<https://www.codingworldnews.com/article/view/2294> (2021년 04월 29일 19:56)

日本語抄録

本書はゲームシナリオを作るための基本的な知識と、川上大典氏、他六名のゲームシナリオライターが持つテクニックをまとめたものだ。

本稿はこの本の第一章「ゲームシナリオとゲームのきほん」を翻訳した。第一章「ゲームシナリオとゲームのきほん」は「ゲーム開発を取り巻く状況」、「ストーリーを作ろう」、「開発チームの一員として」、「ゲームとしてのストーリー」、「ゲームのリソースとは」で構成されている。

「ゲーム開発を取り巻く状況」では、過去のゲーム業界と比較しながら現在の状況を見せ、ゲームはどうやって作られるのかを説明する。

「ストーリーを作ろう」では、構成、キャラクター、テキストなど、ストーリーに必要な要素を説明する。また、日本で使われているテキストの表記ルールについて知ることができる。

「開発チームの一員として」では、開発チームのメンバーに自分が作ったシナリオを伝えるための企画書や指事書について書いてある。

「ゲームとしてのストーリー」では、ゲームだけの特徴といえる選択肢とフラグ、パラメータなど、ゲームをするときに当たり前だと思われていることを説明する。

「ゲームのリソースとは」では、ゲームを豊かにするグラフィックとボイスのようなリソースに関して書かれている。そして、最後に、いいシーンを作る方法を整理した。