

PROJECT1\_ *Game*  
THE CONVERSATION

---

PROJECT2\_ *Short Film*  
THE CONFESSION

---

PROJECT1\_Game

# THE CONVERSATION

**타이틀** The Conversation

**장르** 대화형 인터랙티브 시네마 / 서사 중심 RPG

**플랫폼** PC

**개발 엔진** Unreal Engine 5 + Metahuman + LLM 기반 대화 엔진

**설명** 플레이어는 다크한 중세풍의 폐허 마을을 지나가다, 길가에 앉은 한 노인과 마주한다.

노인은 비극적 서사와 은밀한 범행 이야기를 풀어나간다.

플레이어의 대화 방식, 행동에 따라 이야기가 진행되며 심리적 긴장감과 서사가 고조된다.

스토리 진행은 오롯이 플레이어의 대답과 행동에 따라 완전히 달라진다.

노인으로부터 비극적 서사의 진실을 파헤칠 수도, 침묵 속에 진실을 묻어버릴 수도, 완전히 무시하고 대화를 중지할 수도 있다.

## 목표

### “NPC가 인간처럼 느껴지는 대화 경험”

The Conversation은 AI NPC를 통해 기존 게임의 선형적 네러티브(Linear Narrative)의 한계 넘어서는 가능성을 제시한다.

과거 NPC가 단순히 퀘스트를 주고 선택지형 대화만 제공했다면, LLM 기반 AI NPC는 스토리를 스스로 만들어가는 창발적 존재가 된다.

전투나 액션 없이도, 정교하게 설계된 단 한 명의 NPC가 대화만으로 플레이어에게 깊은 몰입감을 선사한다.

### “영화적 구성과 연극 연출”

The Conversation은 AI NPC와의 대화 몰입감을 극대화하기 위해 단 하나의 Level, 한 명의 NPC 구조를 채택한다.

이에 따라 게임은 영화적 구성과 연극적 연출을 핵심 미학으로 삼으며, 분위기와 아트 표현이 중요한 비중을 차지한다.

Bootcamp에서 학습한 내용과 경험을 바탕으로 The Tragedy of Macbeth, Green Knight와 같은 서사적 영화를 모티브로 극적인 연출을 목표로 한다.

## 진행 방식

마을에서 노인과 조우, 대화 시작

대화만 이어갈 수도, 노인의 집에 들어가 단서를 발견할 수도 있음

대화와 단서 발견이 서로 영향을 주며 노인의 이야기 전개

플레이어가 대화를 끝까지 이어가거나, 떠나버리거나, 모든 단서를 밝혀내면 엔딩 도달

## 룰

대화: 자유입력(텍스트/음성)

탐험: 단서 조사 시 노인의 반응변화

엔딩: 노인이 강하게 경고하지만 무시하면 불완전 엔딩 / 대화나 단서 조사를 통한 노인의 심경 변화, 자신 범행임을 고백하는 엔딩

## UI/UX

화면: 다크톤, 노인 얼굴/폐허 마을의 연극적 연출

대화: 자막표시

탐험시 단서 오브젝트: 이름+상호작용키

# 캐릭터 및 시나리오

# THE CONVERSATION

## 캐릭터

노인(이름: Raskol)

## 외형

폐허 마을의 유일한 인물, 허물어진 집 옆에 앉아 있음

## 스토리 시놉시스

저주받은 마을, 그리고 노인

노인은 살아남았지만, 그가 왕을 죽인 진짜 범인일 수 있다는 암시가 점점 드러남.

까마귀의 울음, 마녀의 속삭임, 피 묻은 칼 등 상징적 요소가 반복.

대화/탐험을 통해 플레이어는 진실에 다가감.

## 심리

강박적 언어 반복, 불안정한 태도

까마귀와 마녀의 예언에 시달리는 광기

플레이어를 관객 · 심판자 · 증인으로 인식



The Tragedy of Macbeth, 2021

## 배경 설정

다크 중세풍의 작은 마을

노인 옆의 허물어진 집 → 과거 범행 단서 존재

# 레벨 디자인

# THE CONVERSATION

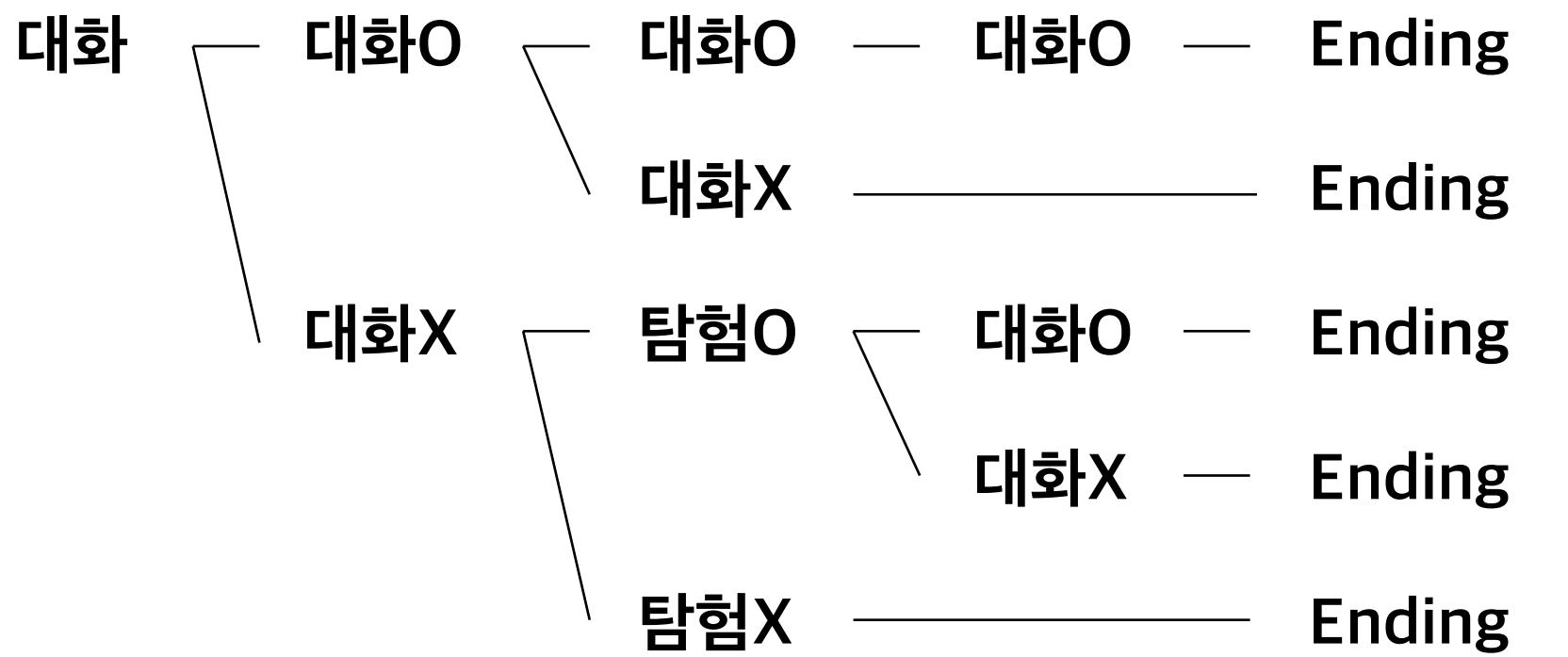
마을

**좁은 길, 작은 건물 3~5개, 중심부에 노인 배치**

# 노인의 허물어진 집

# 오브젝트 탐험 구역, 진실의 단서들 배치

# 루트 구조



# Pinterest

# 일곱 번째 장

## 캐릭터

노인: 메타휴먼 기반, 주름 · 흉터 · 광기 어린 눈

## 배경

어두운 중세 마을, 까마귀가 맴돌며 잿빛 하늘

집 내부: 피 묻은 칼, 불타버린 깃발, 낡은 부적, 까마귀 깃털

## 연출

1인칭 게임 모드, 롱테이크 카메라, 노인의 얼굴 클로즈업

탐험 시 점진적 공포 연출(사운드 + 조명 변화).



Green Knight, 2021

# 사운드 디자인 / 플레이 테스트 & 디버깅

# THE CONVERSATION

## BGM

바람 소리 ... 미정

## SFX

까마귀 울음(단서 발견 시 점점 증폭), 빠걱이는 문, 불길한 바람

## Voice

노인의 불안정한 독백/반복 대사

-

## 테스트

대화만으로도 진실이 드러나는지 검증

오브젝트 조사 → 노인 반응 루프 안정성 체크

## 디버깅

STT 오류 → 텍스트 입력 백업

오브젝트 인식 불가 대비



Game of Thrones, Season2

**완전 고백 엔딩** 대화/탐험을 충분히 진행 → 노인은 왕을 죽인 범인임을 스스로 진실 고백

**불완전 엔딩** 플레이어가 대화를 중단하고 떠남 → Game Over

**모호한 엔딩** 대화를 흐리게 마무리 → 플레이어가 확신 없이 떠남.

-

**목표 날짜** 2025년 2월 (전시/프로토타입)

**전시** 인터랙티브 아트 설치물로 활용(미정)

**후속** The Confession(PROJECT2\_short film)와 세계관 공유 및 확장

PROJECT2\_ Short Film

# THE CONFESSION

**타이틀** The Confession

**형식** 독립 시네마틱 영상(약 2분 - 미정)

**프로젝트** The Conversation 세계관 확장

**개발 엔진** Unreal Engine 5 + Metahuman Facial / Motion Capture

**목적** 노인 Raskol의 과거를 보여줌으로써 현재 폐허 속 광기의 근원을 설명

언리얼 엔진 5와 메타휴먼의 Facial, Motion Capture 기능을 시네마 영상

셰익스피어의 4대 비극 중 하나인 『맥베스의 비극』를 재해석,

문학적 깊이와 미학적 아름다움을 강렬하게 각인

시놉시스

한때 모두의 환호 속에 선 명망 높은 장군 Raskol.  
그는 이름은 찬란히 빛났지만 숲 속에서 마녀(예언자)를 마주친다.  
마녀의 목소리는 그의 내면에 또 다른 그림자를 드리운다.  
“그대는 왕이 될 것입니다”  
위대한 장군 Raskol의 마음은 점점 전갈처럼 꿈틀거리며 갈등한다.  
깊은 밤, 왕의 침실에서 피가 흐르고 온 세상이 흑백으로 가라앉는다.



이후에 왕이 될 것입니다

The Tragedy of Macbeth, 2021

# 장면 구성

# THE COFESSION

## 영광(0:00 - 0:20)

공간: 전장 막사

왕의 죽음을 암시, Raskol의 파멸을 암시하는 오브젝트 클로즈업

Raskol의 공적을 보고하는 부하들의 목소리

## 예언(0:21 - 0:50)

공간: 황무지 / 흑백

Raskol과 마녀의 조우

“Raskol, 코더 경이 될 것이다. Raskol, 왕이 될 것이다.”

## 갈등(0:51 - 1:10)

공간: Raskol의 성

Raskol의 독백

“이것이 운명이라면, 차라리 빨리 해버리는 것이 낫지 않겠는가.”

## 암살(1:11 - 1:40)

공간: 왕의 침실

완전한 흑백 전환

바닥에 흐르는 피

Raskol의 얼굴 클로즈업

“Blood will have blood…”



Green Knight, 2021

# 제작 의도

# THE COFESSION

The Confession은 셰익스피어의 『The Tragedy of Macbeth』를 재해석하면서도 『The Conversation』 세계관을 확장한 시네마틱입니다.

한때 영광의 장군이었던 Raskol이 예언과 야망에 휘말려 왕을 살해하고,

결국 색을 잃은 삶 속에 남겨진 광인의 모습으로 추락하는 과정은

인간의 욕망과 비극을 강렬하게 드러냅니다.

이번 제작은 Unreal Engine 5와 Metahuman의 Facial / Motion Capture 실험을 통해 연극적 연출과 영화적 구도를 결합한 작업입니다.

필요하다면, AI 영상 역시 적극 활용할 예정입니다.

이를 통해 단순한 기술 시연을 넘어, 고전 문학적 깊이와 미학적 영상미를 구현하는 것을 목표로 합니다.

폐허의 마을 속에서 플레이어가 만나는 늙은 Raskol은 단순한 NPC가 아니라,

인간 내면의 어둠과 욕망을 증언하는 존재로 자리하게 될 것입니다.