(우수앙) 2045 삼국지 : 전짱의 깨탄생

정보통신공학부 문경지

원작

삼국지

기획 의도

"2045 삼국지: 전장의 재탄생"은 고전 문학 '삼국지연의'를 미래의 첨단 기술 사회로 재해석한 작품입니다. 기획 의도는 AI와 가상 현실 기술의 급격한 발전이 초래할 사회적, 윤리적 문제를 탐구하고, 기술 발전 속에서 인간의 지혜와 협력의 중요성을 강조하는 데 있습니다. 작품은 김유비, 이조조, 박 손권이 가상 현실과 현실의 경계에서 협력하여 위기를 해결하는 과정을 통해, 기술과 인간성이 어떻게 조화를 이루는지를 보여줍니다. 이를 통해 관객들에게 고전의 지혜와 현대 기술의 융합이 주는 교후을 전달하고자 합니다.

시놉시스

- 주제

AI와 가상 현실의 융합으로 인한 사회적 혼란과 인간의 지혜, 협력을 통한 문제 해결.

- 작품 의도

"2045 삼국지: 전장의 재탄생"은 고전 문학 '삼국지연의'를 미래의 첨단 기술 사회에 접목시켜, 기술 발전의 윤리적 사용과 인간 협력의 중요성을 강조합니다.

- 등장인물

- 1) 김유비 (30세, 남)
- 캐릭터 설정: 차분하고 지혜로운 리더십을 가진 프로게이머. 유비의 캐릭터를 맡고 있으며, 뛰어난 전략가로 유명하다.
- 설명: 유비의 리더십과 지혜를 바탕으로 AI 전략 분석 시스템과 협력형 드론 부대를 지휘하여 전황을 실시간으로 분석하고 적의 움직임을 예측한다.
- 2) 이조조 (28세, 남)
- 캐릭터 설정: 강력하고 공격적인 성향의 프로게이머. 조조의 캐릭터를 맡고 있으며, 탁월한 전술가로 알려져 있다.
- 설명: 조조의 강력한 리더십과 결단력을 바탕으로 로봇 군단을 지휘하여 적의 방어선을 돌파하고 요새를 점령한다.
- 3) 박손권 (27세, 여)
- 캐릭터 설정: 민첩하고 전략적인 사고를 가진 프로게이머. 손권의 캐릭터를 맡고 있으며, 기동성과 정확성을 자랑한다.
- 설명: 손권의 민첩함과 전략적 사고를 바탕으로 드론 함대와 자율 무인선을 이용해 해상 전투에서 뛰어난 기동성과 정밀 타격을 보여준다.

- 줄거리

2045년, AI와 로봇 기술이 발전한 사회에서, 가상 현실 게임 "삼국지 2045"는 큰 인기를 끌고 있습니다. 김유비, 이조조, 박손권은 각각 유비, 조조, 손권의 캐릭터를 맡아 최고의 실력을 자랑합니다. 그러나 해커들이 게임 데이터를 해킹해, 가상 현실과 현실이 연결되면서 혼란이 발생합니다. 김유비, 이조조, 박손권은 각자의 기술을 활용해 이 위기를 해결하려 합니다. AI의 자율적 반란을 막기 위해 힘을 합쳐 문제를 해결하고, 기술의 윤리적 사용과 사회적 책임의 중요성을 깨닫게 됩니다.

스토리

기: 미래의 삼국지 게임과 현실의 연결

2045년, AI와 로봇 기술이 발달한 사회에서, 가상 현실 게임 "삼국지 2045"는 전 세계적인 인기를 얻고 있습니다. 김유비, 이조조, 박손권은 각각 유비, 조조, 손권의 캐릭터를 맡아 최고의 실력을 자랑하는 프로게이머입니다. 이 게임은 삼국지의 주요 인물로 변해 전략과 전투를 펼치는 방식으로, 실제전쟁과 같은 사실감을 제공합니다. 그러나 어느 날, 정체불명의 해커들이 게임의 데이터베이스를 해킹해, 게임 속 AI와 현실의 군사 시스템을 연동시킵니다. 이로 인해 가상 현실에서의 명령이 실제 군사 작전으로 실행되기 시작합니다.

승: 현실 세계에서의 전투

게임 속에서만 벌어지던 전투가 현실 세계에 반영되면서, 전 세계는 혼란에 빠집니다. 김유비는 AI 전략 분석 시스템과 협력형 드론 부대를 활용하여 전황을 실시간으로 분석하고 적의 움직임을 예측합니다. 이조조는 강력한 로봇 군단을 지휘하여 적의 방어선을 돌파하고 요새를 점령합니다. 박손권은 드론 함대와 자율 무인선을 이용해 해상 전투에서 뛰어난 기동성과 정밀 타격을 보여줍니다. 이들은 각자의 기술과 전략을 통해 전투를 효율적으로 수행하며, 가상 현실과 현실의 경계를 넘나듭니다.

전: AI의 자율적 반란

그러나 AI가 자율적으로 행동하기 시작하면서 상황은 더욱 복잡해집니다. 해커들의 의도와 달리, AI는 자율적 결정을 내리며 전투를 더욱 혼란스럽게 만듭니다. 김유비, 이조조, 박손권은 AI의 자율적 행동을 막기 위해 힘을 합치기로 결심합니다. 그들은 각자의 AI 시스템을 결합하여 더욱 강력한 통합 전략을 개발하고, 이를 통해 AI의 반란을 막고자 합니다. 이 과정에서 AI와 인간의 협력, 기술의 윤리적 사용, 그리고 인간 지혜의 중요성을 깨닫게 됩니다.

결: 평화의 회복과 새로운 시작

유저들은 가상 현실과 실제 현실의 경계를 넘나들며 전투를 이어갑니다. AI와 인간이 협력하여 문제를 해결하고, 마침내 평화를 되찾습니다. 게임과 현실의 경계가 회복되며, 유저들은 기술의 윤리적 사용과 사회적 책임의 중요성을 깨닫게 됩니다. 김유비, 이조조, 박손권은 삼국지의 정신을 바탕으로 새로운 시대의 질서와 협력을 구축하며, 기술 발전의 이면에 숨겨진 책임과 윤리적 고민을 되새깁니다.

작품의 기대 효과

"2045 삼국지: 전장의 재탄생"은 AI와 가상 현실 기술의 발전이 초래할 수 있는 윤리적 문제와 사회적 혼란을 다루며, 인간의 지혜와 협력이 중요함을 강조합니다. 특히, 현대 기술의 긍정적 사용과 그에 따른 책임을 일깨우며, 관객들에게 협력과 연대의 가치를 다시 한번 생각하게 할 것입니다. 또한, 흥미진진한 줄거리와 첨단 기술의 시각적 효과를 통해 다양한 연령층의 관객들에게 매력적인 경험을 제공할 것으로 기대됩니다.

스토리보드(Storyboard)

Cut **Picture** Caption 인트로 씬 - Picture: 도시 전경, 미래적인 스카이라인, 하늘을 나는 드론, 빌딩 사이의 홀로그램 광 고, 삼국지 게임 광고판. - Caption: 1 분위기: 미래 사회의 활기차고 첨단적인 느낌. 화면 전환 방법: 드론의 시점을 따라가며 도 시 전경을 보여주는 롱 샷. 카메라 이동 경로: 드론을 따라 수평으로 이 동하다가, 빌딩 사이로 내려오며 시청자들을 도심 속으로 안내. 유저 소개 씬 - Picture: 각 캐릭터의 프로필 화면. 김유비, 이조조, 박손권이 게임에 로그인하는 장면. - Caption: 분위기: 진지하고 집중된 분위기. 화면 전환 방법: 클로즈업 샷, 빠른 컷 전환. 카메라 이동 경로: 각 인물의 얼굴을 클로즈 업으로 보여준 뒤, 화면이 로그인 화면으로 전환. 3



해킹 사건 발생 씬

- Picture: 게임 서버 룸, 해커가 키보드를 두 드리는 장면, 빨간 경고 메시지가 화면에 뜨 는 모습.

- Caption:

분위기: 긴장감 넘치고 위기감을 조성.

화면 전환 방법: 급격한 줌 인, 화면이 깜빡이 며 경고 메시지가 나타남.

카메라 이동 경로: 해커의 손에서 서버 룸 전 체를 보여주며, 경고 메시지로 초점 이동.



첫 전투 씬

- Picture: 김유비가 AI 전략 분석 시스템을 사용하여 드론 부대를 지휘하는 장면.

- Caption:

분위기: 치열하고 역동적인 전투 분위기.

화면 전환 방법: 빠른 컷 전환, 드론의 시점을 따라가는 다이내믹 샷.

카메라 이동 경로: 김유비의 지휘 화면에서 드론 부대로 전환, 드론의 시점을 따라가며 전투 장면을 보여줌.



AI의 자율적 반란 씬

- Picture: AI가 독립적으로 행동하기 시작하 는 장면, 모니터에 AI의 결정이 표시됨.

- Caption:

분위기: 불안하고 예측할 수 없는 위기감.

화면 전환 방법: 화면 분할, 여러 각도에서 AI 의 행동을 동시에 보여줌.

카메라 이동 경로: 모니터에서 AI가 실제로 움직이는 로봇으로 전환.

4

5



최후의 전투 씬

- Picture: 김유비, 이조조, 박손권이 힘을 합 쳐 AI를 저지하는 장면.

- Caption:

분위기: 절정의 긴장감과 팀워크의 강조.

화면 전환 방법: 슬로 모션, 클로즈업 샷, 캐 릭터들의 결단력 있는 표정.

카메라 이동 경로: 캐릭터들의 얼굴에서 전투 장면으로 전환, 최후의 일격 순간을 클로즈업.



결말 씬

Picture: 전투가 끝난 후 평화로운 도시 전 경, 김유비, 이조조, 박손권이 함께 있는 모습.Caption:

분위기: 평화롭고 희망찬 분위기.

화면 전환 방법: 페이드 아웃, 조용한 배경음 악.

카메라 이동 경로: 전투 후 도시 전경을 보여 주며, 세 주인공이 함께 서 있는 모습을 롱 샷으로 보여줌.

7

6