
게임 캐릭터

1. 캐릭터의 이해

캐릭터의 개념

캐릭터가 중요한 이유

- 모든 스토리는 캐릭터의 '감정이입'을 통해 전개됨
- 캐릭터에 몰입하는 것이 스토리의 시작(스토리가 작동하는 원리)

게임 캐릭터는 기능적인 역할도 수행

- 게임의 세계를 경험하는 '매개체'
- 다른 스토리 기반 콘텐츠의 캐릭터와는 차이가 있음

소설의 캐릭터

만화, 웹툰의 캐릭터

드라마, 영화의 캐릭터

게임 캐릭터

캐릭터 내면을 다루기 쉬움

캐릭터 내면을 다루기 어려움

캐릭터의 중요성

* IP에서 가치가 있는 것도 캐릭터

<열혈강호2>



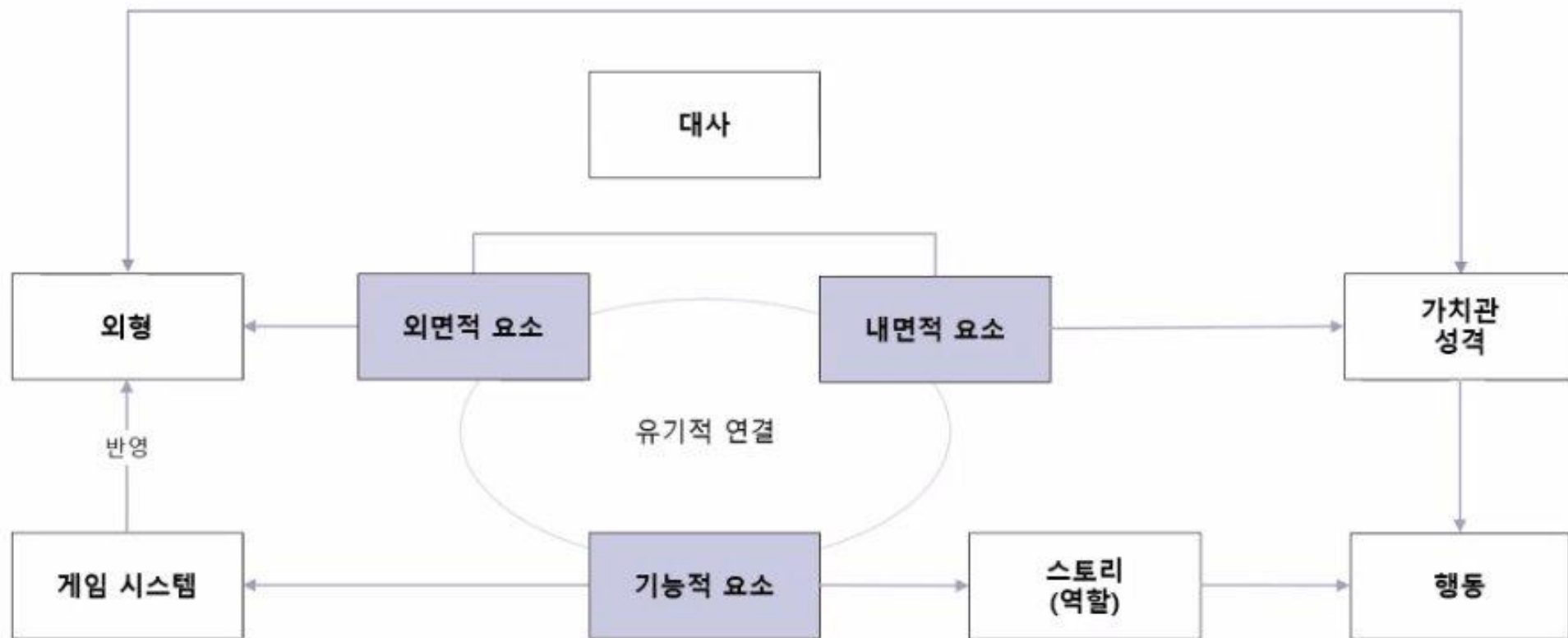
게임 스토리텔링의 방향성



뮤지컬 <목화마녀 진서연>

스토리텔링에 성공한 게임 = 캐릭터가 남는 게임

게임 캐릭터의 구성 요소



게임 캐릭터의 구성 요소

기능적 요소

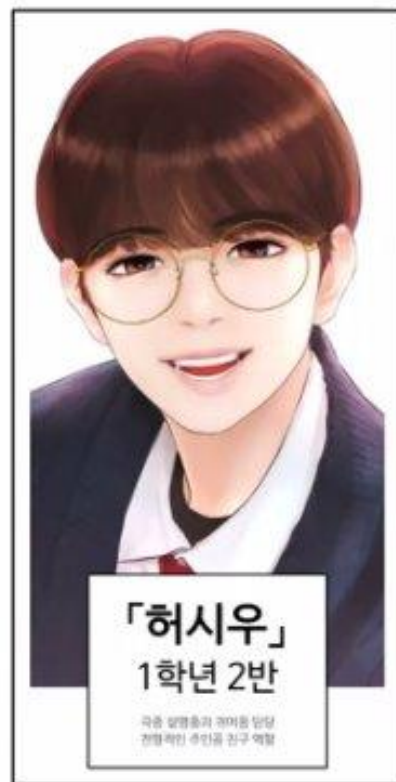
- 게임 시스템 중에서 전투 메커니즘(가장 중요)
- 전투 메커니즘은 캐릭터의 정체성을 결정함
- 캐릭터와 관련된 게임 시스템을 파악하고 있어야 함



게임 캐릭터의 구성 요소

스토리의 기능적 요소

- 스토리에서 캐릭터가 맡게 되는 역할
- 모든 캐릭터는 최소한 하나 이상의 역할을 가지고 있어야 함
- 주인공의 친구는 사실상 주인공과 동일 인물이라 할 수 있음



게임 캐릭터의 구성 요소

외면적 요소

- 캐릭터의 외형
- 키워드를 바탕으로 외형이 발전되어야 함
- 얼굴의 인상은 캐릭터의 성격을 잘 보여줄 수 있음

내면적 요소

- 캐릭터의 가치관과 성격
- 대사 = 내면적 요소 + 외면적 요소
- 캐릭터 설정이 구체적일수록 대사 작업이 쉬워짐

검술, 기사도, 결의
단순함, 강인함, 용맹함
데마시아



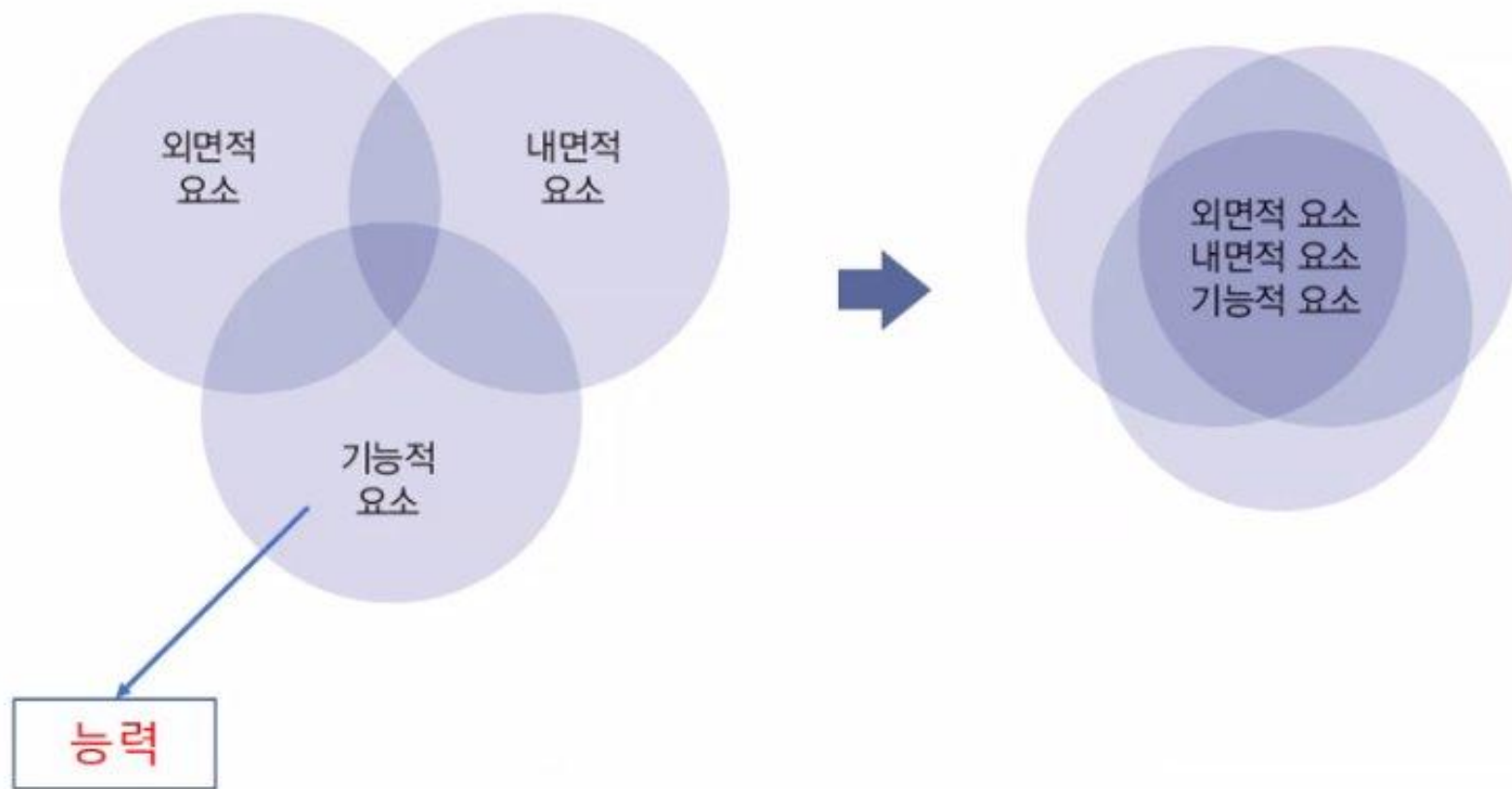
정의로 심판하겠다.
우리의 용기는 굳건하다!
두려워 마라. 내가 간다!
어깨는 꾸준히 단련해야 하는 법.
몇 놈이 와도, 굴복하지 않겠다!
데마시아를 위하여!
국왕 페하의 이름으로.

게임 캐릭터의 구성 요소

* 기능적 요소 + 외면적 요소



게임 캐릭터의 구성 요소



직업(능력)의 중요성



서사적인 측면에서 직업은
그 자체로 설득력을 지님



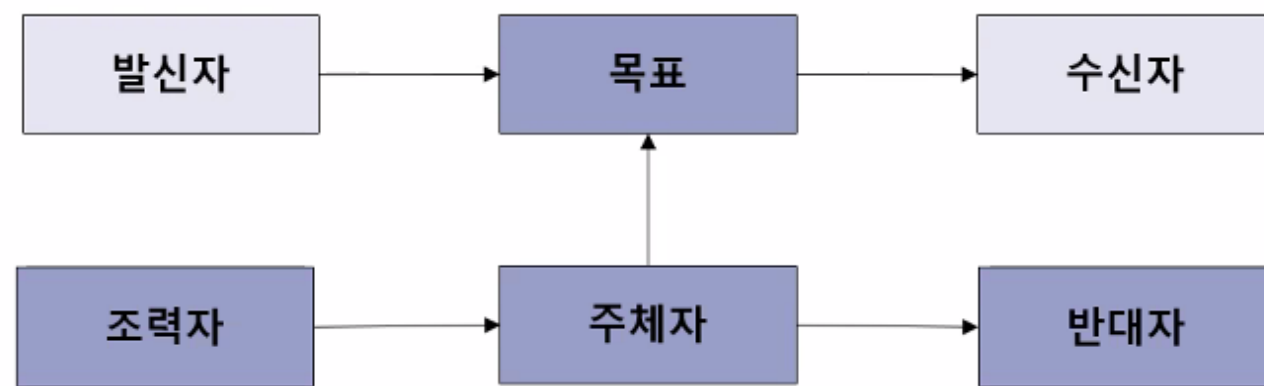
전투메커니즘(능력)의 중요성



전투 메커니즘은
캐릭터의 정체성을 결정

2. 스토리 모델

그레마스의 행위자 모델



주체자 – 주인공, 가치 있는 대상이나 욕망을 추구하는 존재

대상 – 주체자가 추구하는 존재, 이루고자 하는 목표

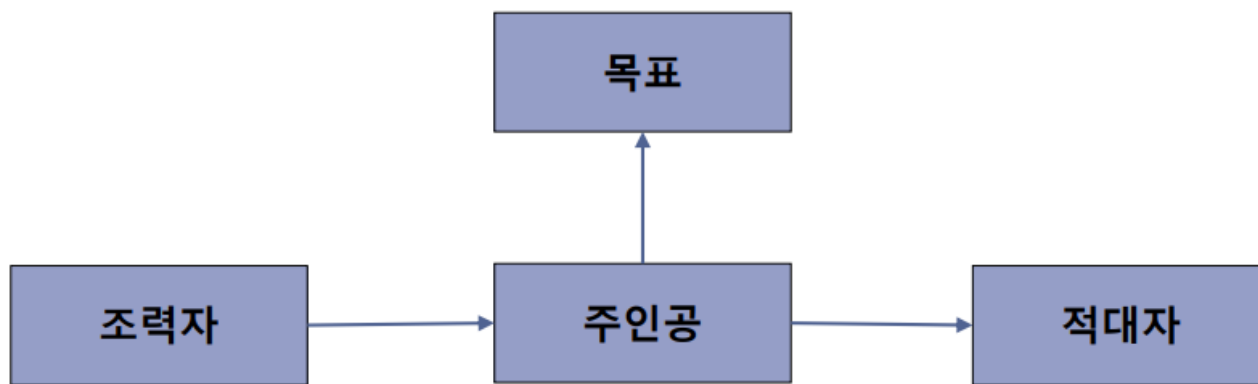
반대자 – 주체자가 대상을 추구하는 것을 방해하는 존재

조력자 – 주체자에게 도움을 주는 존재

발신자 – 대상의 가치를 부여하며, 대상에 대해 알려주는 존재

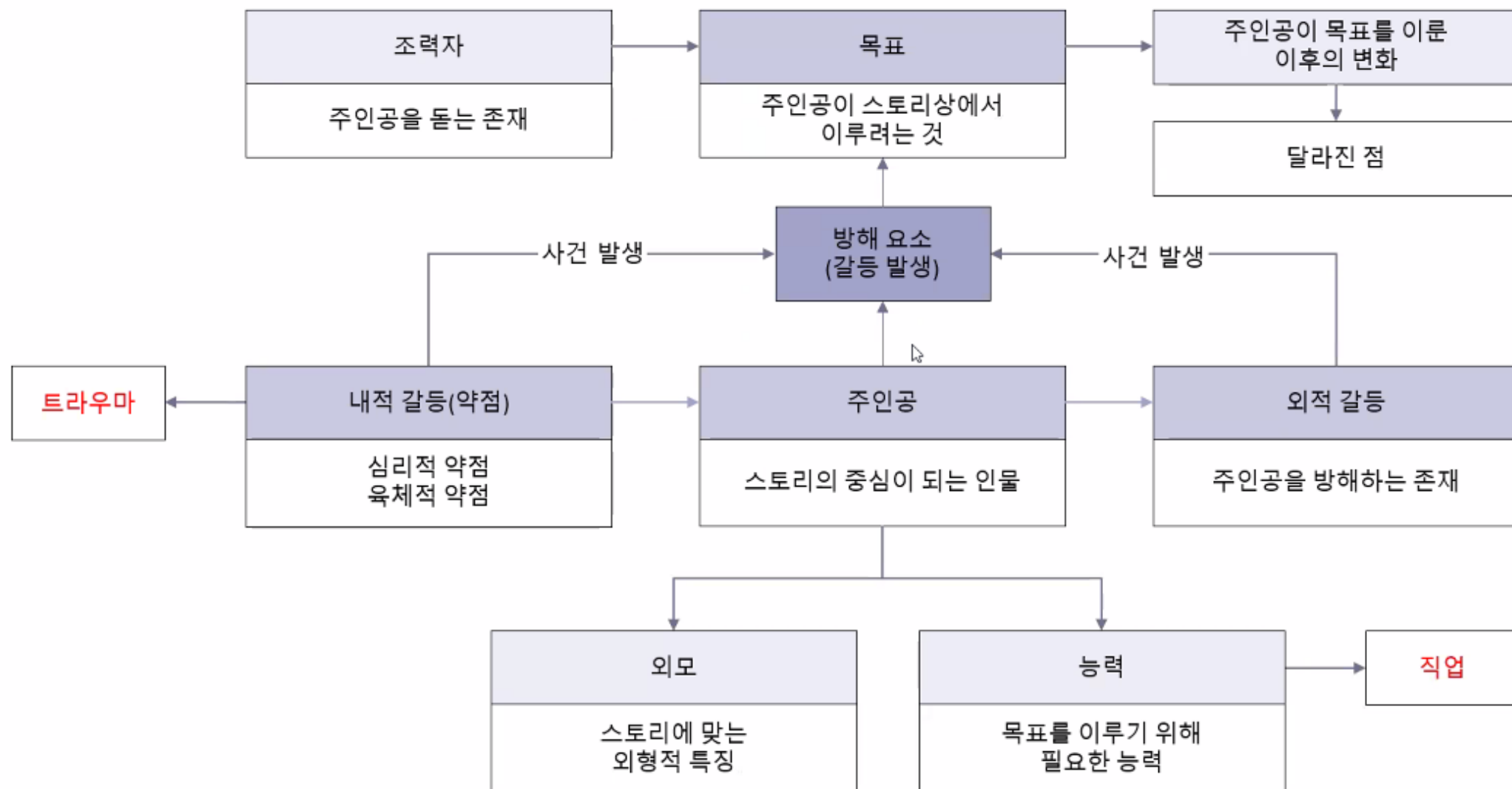
수신자 – 주체자가 목표를 이루었을 때, 혜택을 보는 존재

그레마스의 행위자 모델 - 변형



주인공	스토리의 중심이 되는 인물
목표	주인공이 스토리상에서 이루고자 하는 것
적대자	주인공이 하는 일을 방해하는 존재
조력자	주인공이 하는 일을 돕는 존재

캐릭터 - 스토리 모델



드라마의 본질

“누군가 어떤 일을 하려고 대단히 노력하는데 성취하기는 매우 어렵다.”

— 프랭크 대니얼 Frank Daniel

캐릭터

내적 갈등, 외적 갈등과 같은 장애물을
극복하는 과정이 어려워야 함

주인공이 목표를 이루기 위한 행동이나 의지

드라마의 본질

아이언맨

자신의 의지로
영웅이 됨

히어로 등록제
반대



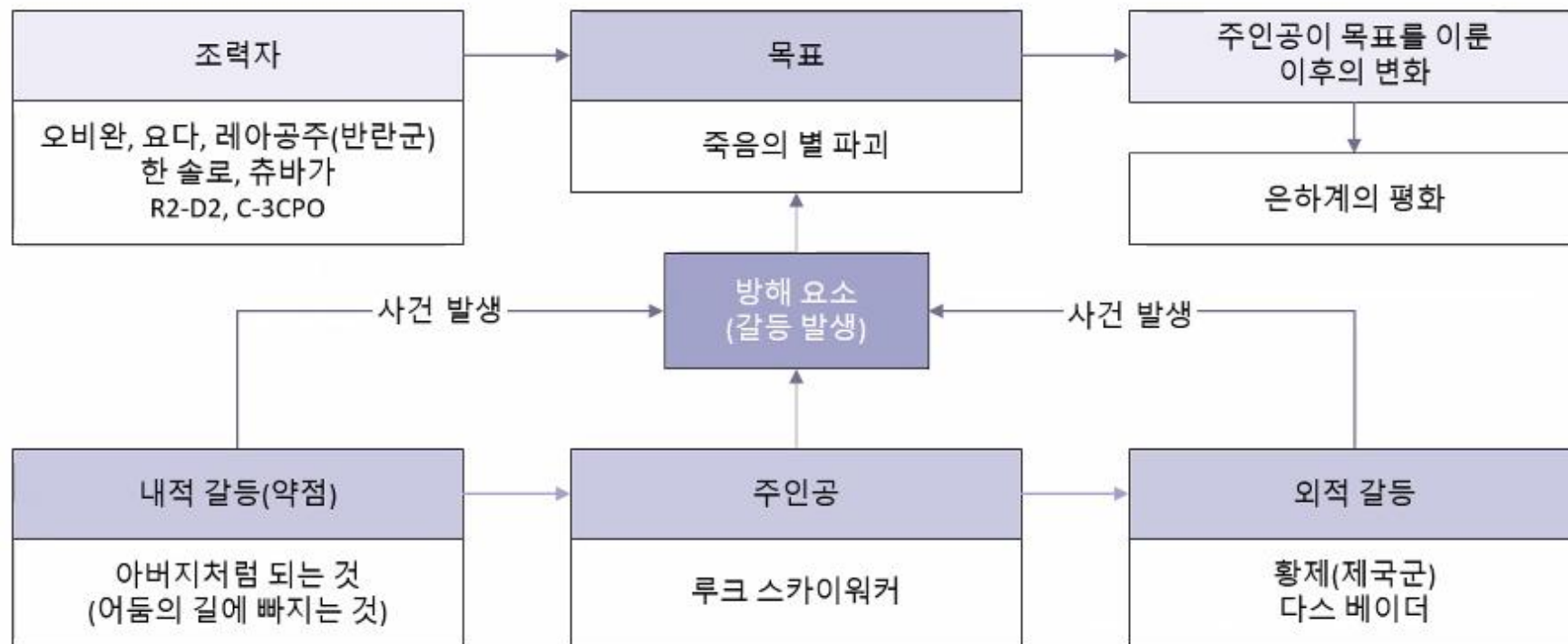
캡틴 아메리카

국가의 필요로
만들어진 영웅

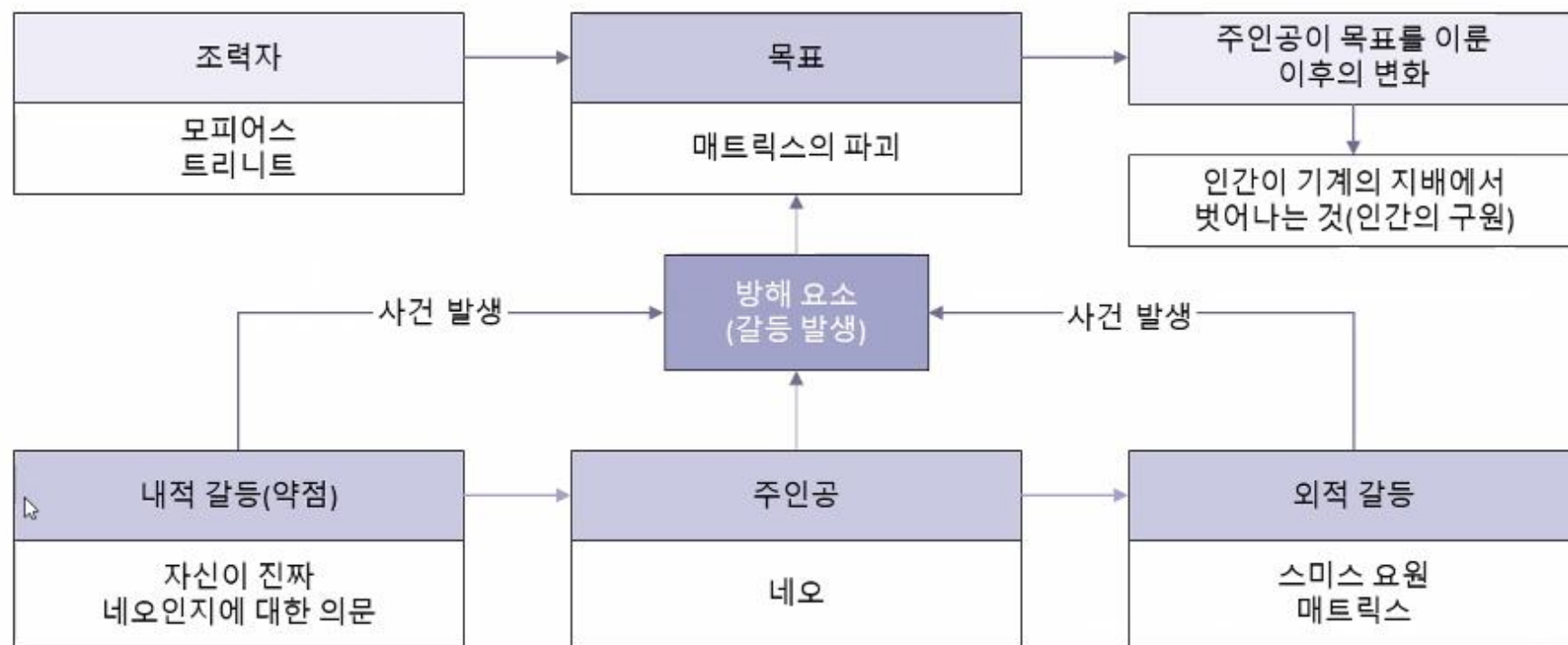
히어로 등록제
찬성

히어로 등록제를 놓고 벌어지는 '**갈등**'이 <시빌워>의 주요 스토리

캐릭터 - 스토리 모델 : <스타워즈> 적용 예시

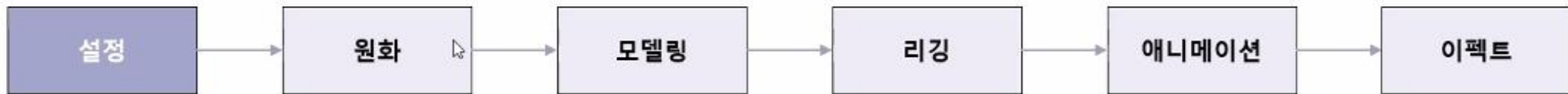


캐릭터 - 스토리 모델 : <매트릭스> 적용 예시



3. 캐릭터의 설계

캐릭터 제작 프로세스



캐릭터 데이터

캐릭터 CHARACTER

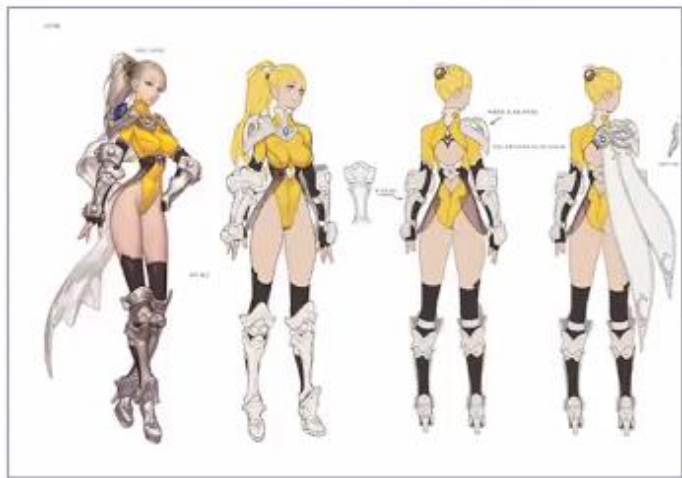
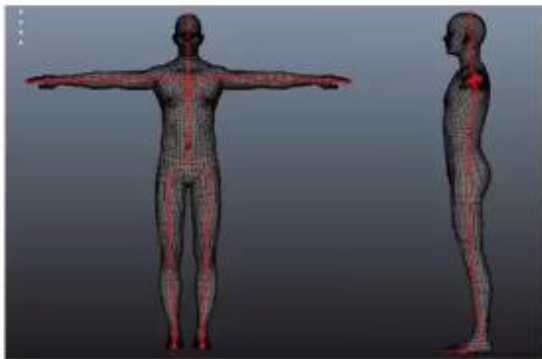
"풍석 파인한 거 좋아해?"

이 캐릭터는 가상의 세계에 살고 있는 캐릭터로, 특별한 능력과 고유의 외모를 가지고 있다. 그녀는 자신만의 스타일과 개성을 표현하고 있다.

그녀는 다양한 상황에서 활동하며, 자신의 능력을 최대한 발휘하고 있다.

그녀는 다양한 상황에서 활동하며, 자신의 능력을 최대한 발휘하고 있다.

캐릭터	성명	성별	나이	직업
캐릭터 1	김민서	여성	25	모델
캐릭터 2	이준호	남성	30	개발자
캐릭터 3	박지민	여성	28	디자이너
캐릭터 4	정지훈	남성	35	프로듀서
캐릭터 5	최지연	여성	22	배우
캐릭터 6	홍지민	남성	27	감독
캐릭터 7	김지민	여성	32	프로듀서
캐릭터 8	정지훈	남성	38	프로듀서
캐릭터 9	최지연	여성	33	프로듀서
캐릭터 10	홍지민	남성	37	프로듀서



게임 캐릭터 설정 양식

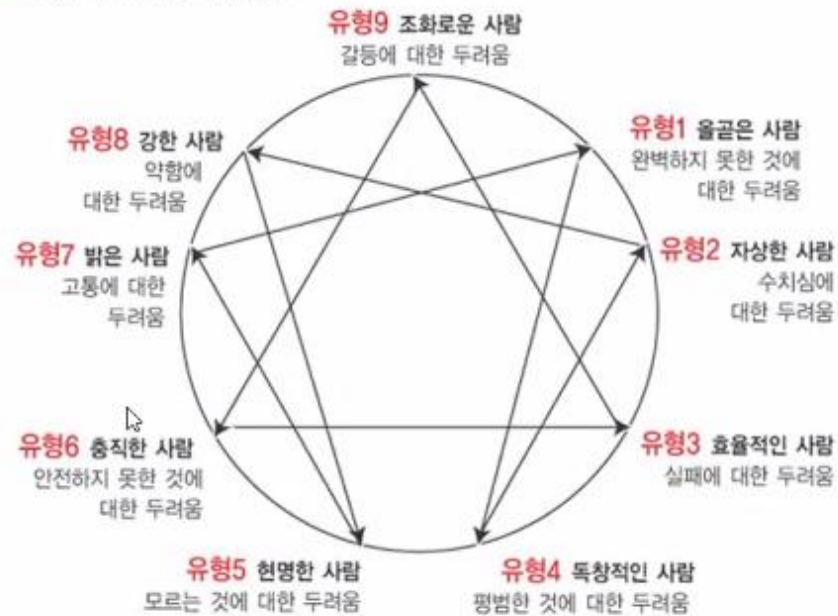
이름	캐릭터 이름
컨셉 키워드	캐릭터를 설명할 수 있는 핵심 키워드(성격)
소속 세력	캐릭터가 속한 세력
외형	캐릭터의 외형적인 특징
역사(스토리)	캐릭터에 관한 과거 사실, 현재 사실
성격(말투)	캐릭터가 가진 성격 + 성격을 드러내는 대사
캐릭터 관계도	연관있는 캐릭터와의 관계

외적 갈등(적대자)	직접적인 갈등 대상
내적 갈등(약점)	트라우마 (심리적, 물리적) 약점
전투 유무	전투를 하는지 여부
사용 무기	전투가 있을 때 사용하는 무기
능력	스토리상의 능력 게임 시스템과 관련된 능력
참고 이미지 & 설명	제작에 도움이 되는 참고 이미지와 추가 설명

캐릭터 설정과 MBTI(애니어그램)



■ 애니어그램의 9가지 유형



중요한 건 MBTI가 아니라
성격을 분류했다는 사실 자체



비슷한 유형인 캐릭터의 겹침 방지
서로 맞지 않는 캐릭터로 하여금 갈등 유발

캐릭터 성격의 활용

하마르티아(hamartia)

자신을 비극으로 몰아넣는 캐릭터의 성격적인 결함이나 단점, <시학>에서 아리스토텔레스가 이야기한 개념

햄릿 : 우유부단함

오셀로 : 의심증

맥베스 : 탐욕

리어왕 : 독선, 허세

오이디푸스 : 분노, 오만



※ 캐릭터의 성격은 스토리에 아주 중요한 영향을 미친다.

캐릭터 성격 분류의 활용

긍정적 성격 :

캐릭터의 장점,
응원하고 싶게 만들며, 목표를
이루는데 도움을 줌

부정적 성격 :

캐릭터의 결핍을 만드는 성격,
약점이 되기에 매력적일 수 있음.
목표를 이루는데 방해함



성격 분류 예시



분석적(관찰력이 뛰어남)

결단력 있음

냉정함, 절제력, 신중

의심이 많음

완벽주의(단점으로도 작용)

지나치게 진지

호기심 많음

겁이 없음

천진난만(순수)

과격, 자제력 부족

다소 폭력적, 독설

느긋함, 온화함

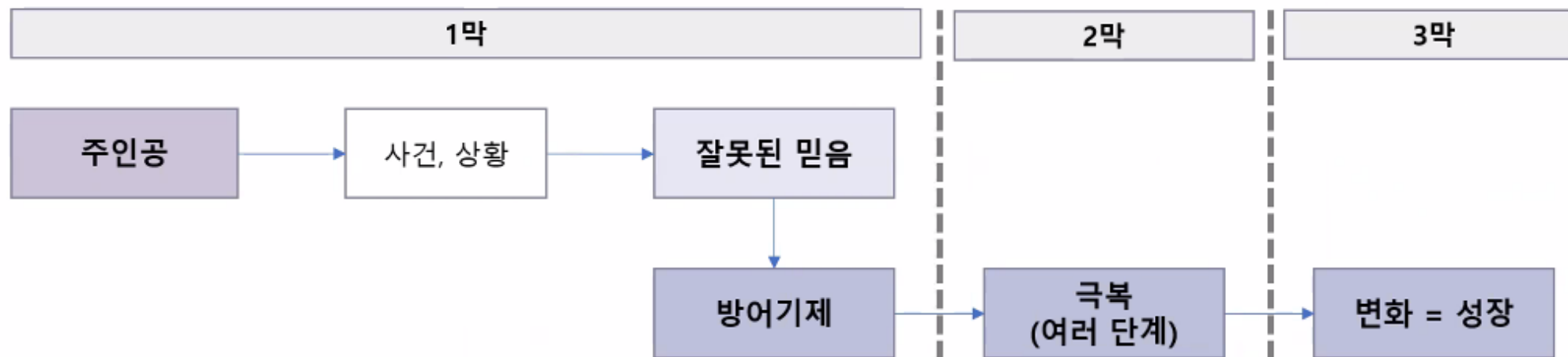
예의바름

결단력 있는(단호함)

순진함(잘 속음)

인간관계에 서툰

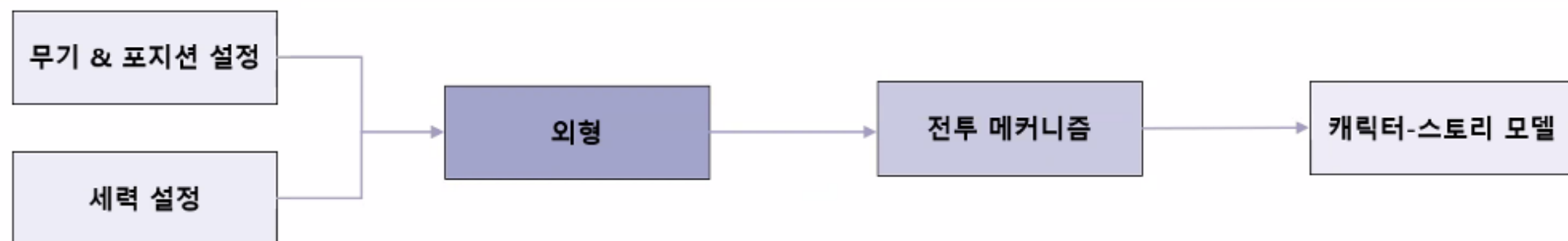
트라우마의 활용



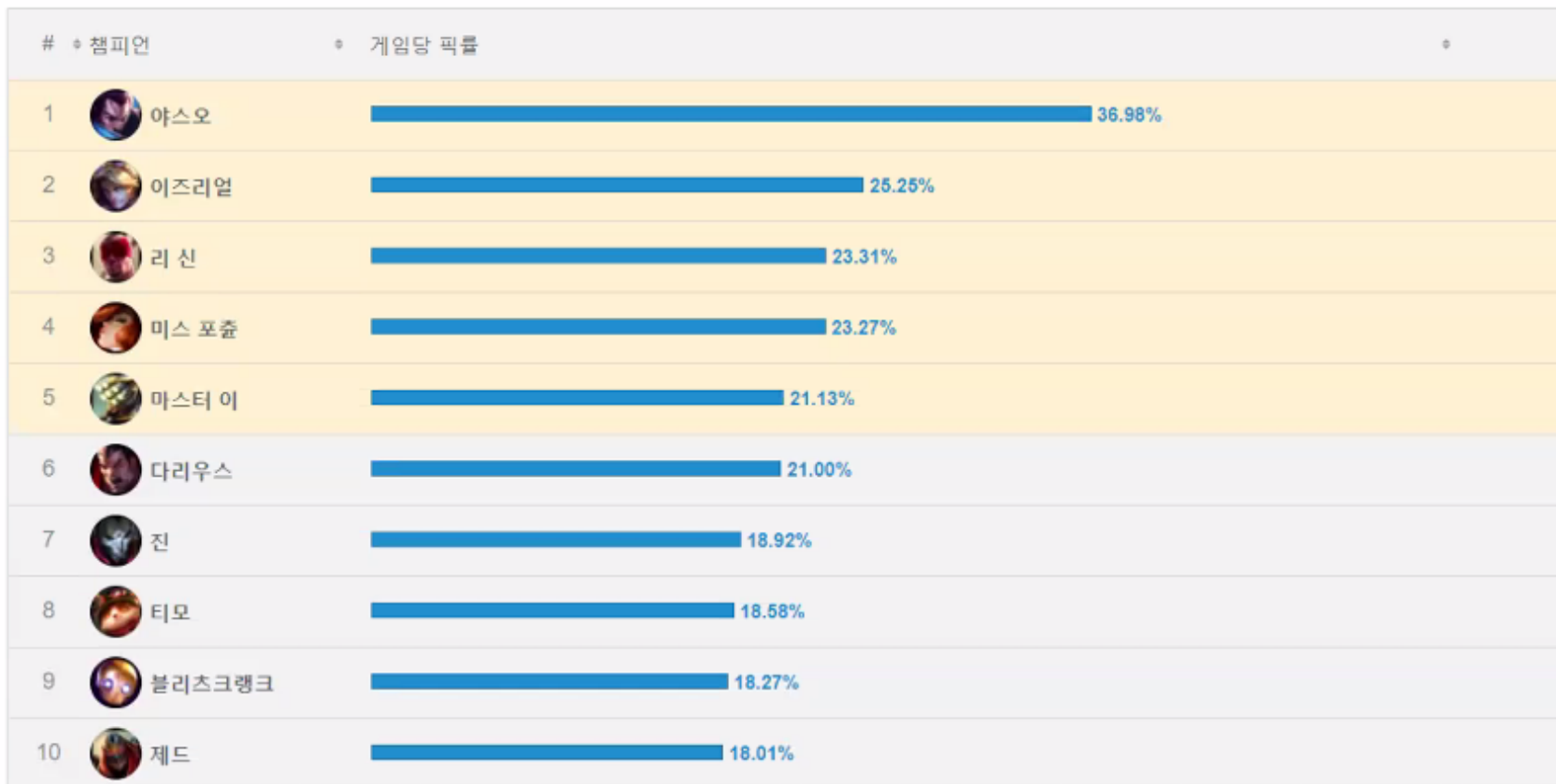
캐릭터 제작 방법론

1. 외형 먼저 작업

- 아트 작업자에게 자율성을 부여할 수 있는 제작 방법
- 캐릭터의 외형은 중요함, 그러나 최우선이 되어서는 안됨
- 외형부터 작업을 하더라도 최소한의 방향성은 결정 되어야 함



캐릭터 제작 방법론



<리그 오브 레전드> 일반 게임 픽률 (OP.GG)

전투 메커니즘은 캐릭터성을 결정함

캐릭터 제작 방법론

2. 전투 메커니즘 먼저 작업

- 캐릭터성이 높은 캐릭터를 만들 수 있는 제작 방법
- 외형 작업의 시간을 줄여줌
- 전투 메커니즘이 반영된 외형 제작이 가능




캐릭터 제작 방법론



기능적인 방향성에 맞는 캐릭터 설정의 예시

게임 캐릭터의 구성 요소

JUMPER	REAPER	JUGGERNAUT	PHOENIX	ARCHITECT
<u>Abilities</u> Blink Recall	<u>Abilities</u> Shadow Walk Death Blossom	<u>Abilities</u> Charge TBD	<u>Abilities</u> Jetpack Napalm Call Down	<u>Abilities</u> Deploy 3 Sentries Deploy Shield Generator
<u>Weapons</u> Time Bomb Machine Pistols	<u>Weapons</u> Dual Shotguns Magnum	<u>Weapons</u> Flame Thrower Flail	<u>Weapons</u> Rocket Launcher TBD	<u>Weapons</u> Arc Welder Blaster
				
ASSASSIN	GUARDIAN	LONGSHOT	SPEC OPS	MECHANIC
<u>Abilities</u> Assassinate Parkour	<u>Abilities</u> Salvation Resurrect	<u>Abilities</u> Grappling Hook Recon Visor	<u>Abilities</u> Stealth EMP	<u>Abilities</u> Large Sentry Teleporter
<u>Weapons</u> Bow Katana	<u>Weapons</u> Heal Beam Stinger	<u>Weapons</u> Sniper Rifle Machine Pistol	<u>Weapons</u> Fission Rifle Silenced Pistol	<u>Weapons</u> Nailgun Sledgehammer
				

3. 스토리 먼저 작업

- 세계관에 어울리는 캐릭터를 만들 수 있는 제작 방법
- 특정 세력의 캐릭터 수가 부족한 경우 활용 가능
- 캐릭터-스토리 모델 작성 후, 거기에 맞는 캐릭터 제작



4 캐릭터 DB

캐릭터에 사용되는 데이터



- 테이블
- 스크립트
- 엔진



게임 캐릭터를 구성하는 DB

[테이블]

게임에서 활용되는 데이터를 관리하기 좋은 형태로 만든 것(도표)

A1 0																				
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	int	int	bool	bool	bool	bool	bool	int	float	int	float	float								
3	S_ID	Type	Jump	ballistics	Player	Random	GuidLine	Gcount	angle	Count	Time	Cool								
4	1	1	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	0	0	0	0	0.4	도깨비용							
5	2	1	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	0	0	0	0	0.8	박쥐용							
6	3	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
7	4	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
8	5	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
9	6	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
10	7	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
11	8	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
12	9	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
13	10	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
14	11	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
15	12	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
16	13	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
17	14	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
18	15	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
19	16	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
20	17	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
21	18	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
22	19	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
23	20	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
24	21	1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	3	0	1	3.4	3.5								
25																				
26																				

예시 : 가렌



기본 스탯

구분	기본 능력 (+레벨당 상승)	최종 수치
❤ 체력	690(+98)	2356
💚 체력 재생	8(+0.5)	16.5
🔥 공격력	69(+4.5)	145.5
⚡ 공격 속도	0.625(+3.65%)	1.013
🛡 방어력	38(+4.2)	109.4
🌀 마법 저항력	32(+1.55)	58.35
🏹 사거리	175	175
🏃 이동 속도	340	340

스킬 스탯

대사

일반

공격

이동

도발

?

특수

특정 캐릭터 도발

일반 스킬

사용

궁극기

사용

적 처치

예시 : 가렌

레벨	1	2	3	4	5	6
수치	1.5	1.7	1.9	2.1	2.3	2.5
레벨	7	8	9	10	11	12
수치	3.3	4.1	4.9	5.7	6.5	7.3
레벨	13	14	15	16	17	18
수치	8.1	8.5	8.9	9.3	9.7	10.1

애니메이션 & 이펙트(엔진)

가렌이 8초 동안 피해를 입지 않거나 적의 스킬에 맞지 않으면 5초마다 최대 체력의 일정 비율만큼 회복합니다.

드래곤 같은 에픽 몬스터를 제외한 몬스터는 체력 재생에 영향을 주지 않습니다.

발동조건 만족 시간1 (8초)	발동조건 만족 시간2 (5초)	레벨에 따른 회복 비율					
상승할 이동 속도 (35%)	제거할 효과 (둔화)	강화된 기본 공격 시간 (1.5초)	추가 물리 피해	쿨타임	공격 성공 시, 상대에게 적용할 디버프(침묵)	기본 공격 추가효과 적용 시간(4.5초)	

가렌에게 적용된 모든 둔화 효과가 제거되고 일정 시간 동안 이동 속도가 35% 상승합니다.

다음 기본 공격은 1.5초 동안 침묵시키고 추가 물리 피해를 입힙니다.

강화된 기본 공격은 4.5초 후 끝납니다.

유닛 처치 시, 상승시킬 추가 방어력	유닛 처치 시, 상승시킬 추가 마법 저항력	최대 중첩 횟수	최대 중첩 시, 상승시킬 추가 방어력	최대 중첩 시, 상승시킬 추가 마법 저항력	감소할 피해 퍼센트 (30%)
감소할 피해 퍼센트 적용시간 (4초)	버프 발동 시간 (0.75초)	생성 버프1 (보호막)	생성 버프2 (60% 강인함)	쿨타임	

가렌이 3초 동안 검을 들고 빠르게 회전하여 물리 피해를 여러 차례 입힙니다.
가장 가까운 적은 타격을 받을 때마다 25%의 추가 피해를 입습니다.

공격에 6번 맞은 챔피언은 6초 동안 방어력이 25% 감소합니다.

공격 횟수는 아이템과 레벨에 기반한 공격 속도에 비례합니다.
이 스킬에는 치명타가 적용되어 75%의 추가 피해를 입힐 수 있습니다.(가장 가까운 대상에게는 피해량이 증가합니다)
정글 몬스터에게는 150%의 피해를 입힙니다.
스킬을 빨리 취소하면 남은 재사용 대기시간이 감소합니다.

물리 피해량 (공격 속도 비례)	가장 가까운 적에게 가할 추가 피해량	최종적으로 히트한 적에게 적용할 디버프	디버프 적용할 공격 횟수	적용할 치명타 추가 피해 퍼센트	쿨타임
피해범위 (325)	시전 시간				

가렌이 적을 처단할 데마시아의 힘을 소환하여 잃은 체력의 일정 비율에 해당하는 고정 피해를 입힙니다.

적에게 가할 고정 피해	공격 사거리 (400)	시전 시간 (0.435)	쿨타임
공격 사거리 (175)	피해량		

기본 공격

5 매력적인 캐릭터를 만들기 위한 방법론

매력적인 캐릭터의 특징

1. 공감



미성숙한 존재 = 성장형 캐릭터
약점(결핍된 뭔가)을 가진 캐릭터 = 연민을 느낌

매력적인 캐릭터의 특징

2. 동경



내가 선망하는(되고 싶은) 대상에게 감정이입

매력적인 캐릭터의 특징

3. 아이러니



역설적, 의외성, 갭모에(반전)

6 캐릭터 설정 예시

AOS 캐릭터 설정



#성기사, #신앙심, #수호자, #자기희생

토르난테에는 오랜 전쟁으로 인해 생겨난 빈민촌이 많았다. 그들의 힘든 삶은 종교적 신념을 깊어지게도 했지만, 때로는 폭력적인 문제를 일으키는 경우도 있었다. 그 때문에 토르난테 국교는 주기적으로 빈민촌의 사람들과 접촉해서 교리를 전파하고 먹을 것도 나누어 주었다. 그러나 실제로 토르난테 국교의 가장 큰 골치거리는 전쟁으로 귀속시킨 카르가스의 잔존 세력들이었다. 같은 종교 국가였던 카르가스였지만, 종교적 신념의 차이는 확실했다. 결국엔 그 세력을 완전히 흡수하지 못하면서 사회 혼란이 계속되었다. 결국 토르난테 국교는 카르가스의 옛 종교를 이단으로 선언하고 탄압하기 시작했다. 종교 국가인 토르난테가 국교를 부정하는 이들에게 자비를 베풀기는 힘들었다. 이에 카르가스의 잔존 세력들은 토르난테 국교의 주요 인사들을 암살하는 것으로 자신들의 존재감을 알리려 했다.

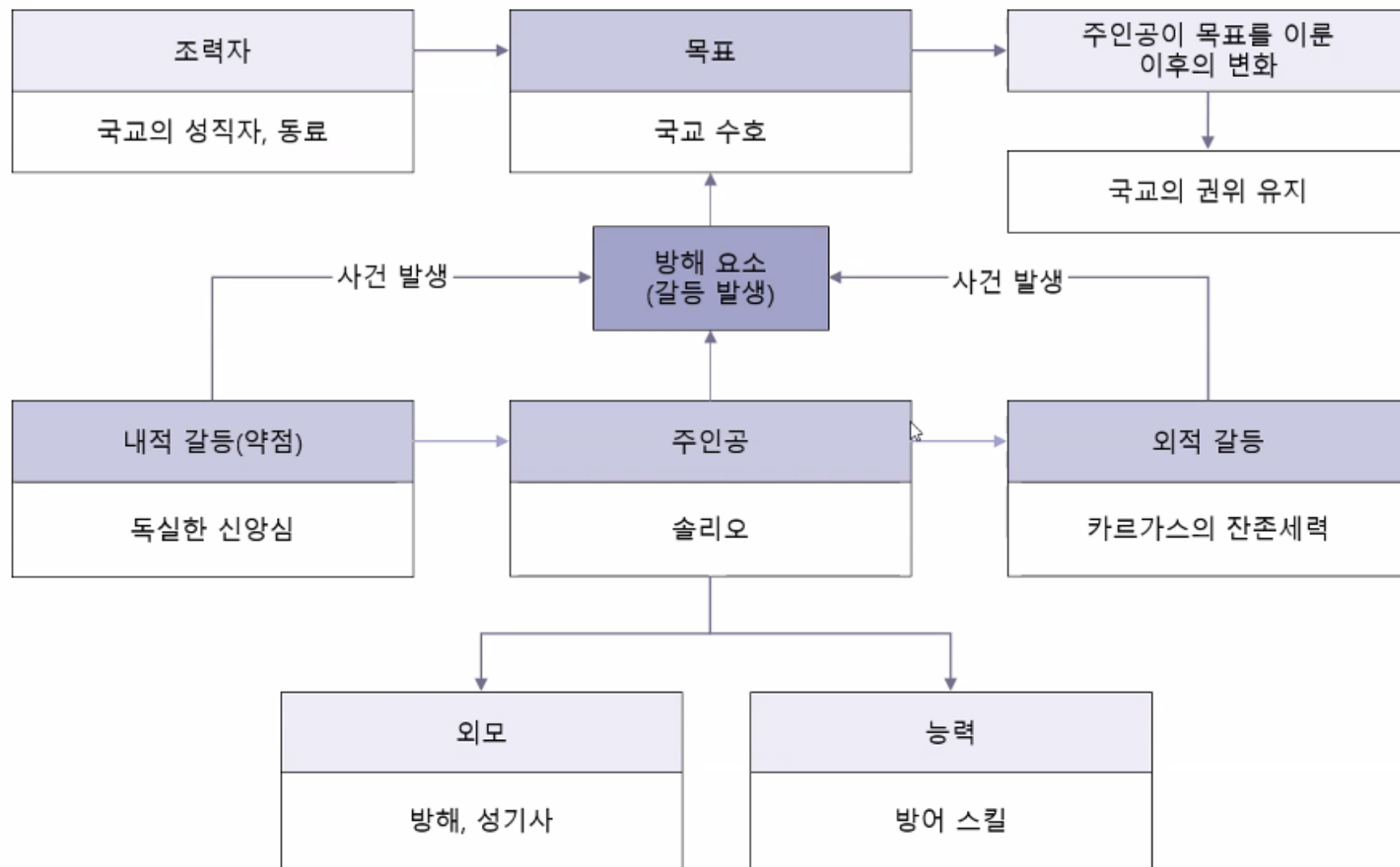
사건이 있던 그날은 대사제 요셉이 빈민촌을 직접 시찰하던 중이었다. 대사제는 토르난테 국교의 중요한 결정을 하는 위치였기에 요셉을 보호하기 위한 경호대는 항상 그 주변에 머물렀다. 하지만 경호대가 모든 상황을 통제하는 것은 불가능했다. 시찰 지역은 빈민촌 중에서도 가장 낙후된 곳이어서 먼 발치에서라도 요셉의 모습을 보기 위해 몰려든 사람들로 붐볐다. 그날의 상황은 요셉을 노리고 있던 카르가스의 암살자들에게는 최적의 장소인 셈이었다. 카르가스의 암살자들은 공포탄을 쏘았다. 그것은 암살의 시작을 의미했다. 갑작스러운 총소리에 사람들은 혼란에 빠진다. 전혀 예상하지 못했던 상황에 요셉은 당황해서 경호대와 떨어지면서 순간적으로 빈민들에게 둘러싸이게 된다. 암살자와 빈민을 구분하기 어려운 상황이 되면서 카르가스의 암살자들은 계획대로 요셉을 향해 칼을 겨눴다.

절체절명의 위기의 상황에서 암살자들을 막아낸 것이 솔리오였다. 평소에 신앙심이 강했던 그는 대사제 요셉의 위험을 지켜볼 수는 없었다. 암살자들의 집요한 공격을 온몸으로 막아내는 동안 경호대가 합류하면서 암살 시도는 실패로 끝났다. 요셉은 솔리오의 희생에 크게 감동하여 그를 기사에 임명한다. 빈민촌에서 태어나서 자란 솔리오는 하루아침에 기사가 되어 대사제의 경호대가 되었다. 몇 년이 지나 솔리오는 그 능력을 인정받아 경호대장으로 임명되면서 태양의 방패를 하사 받는다. 그 때부터 사람들은 그를 '성기사'라 부르기 시작했다.

캐릭터 대사

"신은 항상 우리를 지켜보고 계신다."

AOS 캐릭터 설정(대표 캐릭터)



세계관 설정
