

---

# 게임 스토리

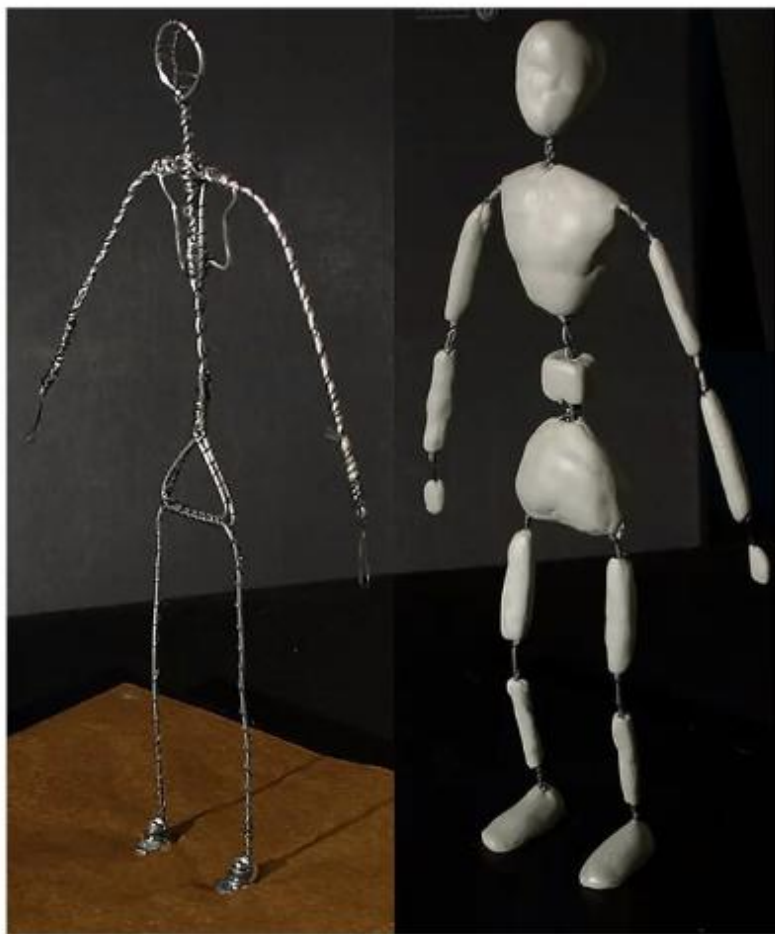
---

# 1 3막 구조

# 스토리 구조 = 스토리의 뼈대, 틀(frame)

---

\* 뼈대가 있는 상태에서 살을 붙여야 완성도 있는 스토리 창작이 가능해짐



# 그놈의 기승전결...

## [기승전결]

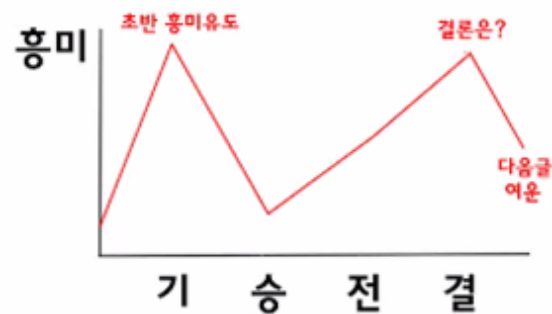
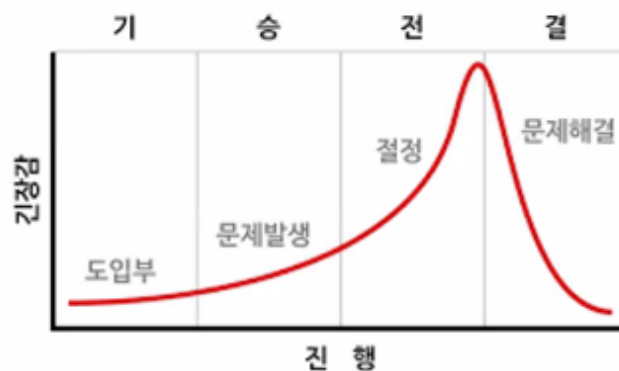
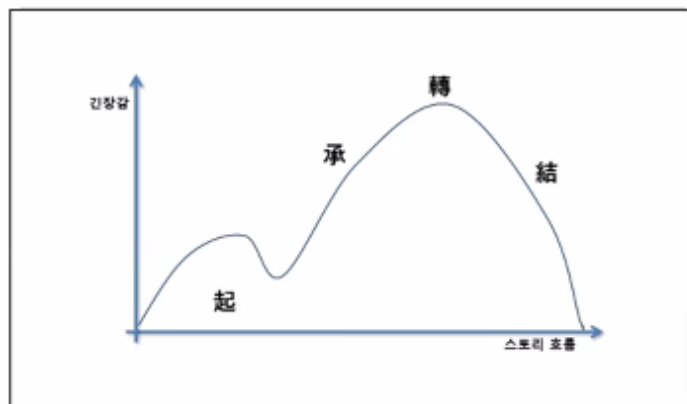
시문을 짓는 형식, 글쓰기 뿐만 아니라 소설이나 희곡 등의 서사물의 창작에도 활용

(起) 일어날 기 - ?

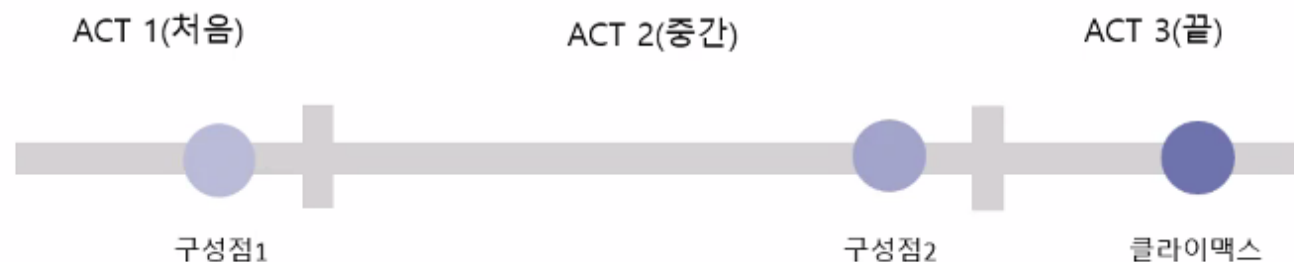
(承) 이을 승 - ?

(轉) 구를 전 - ?

(結) 맺을 결 - ?

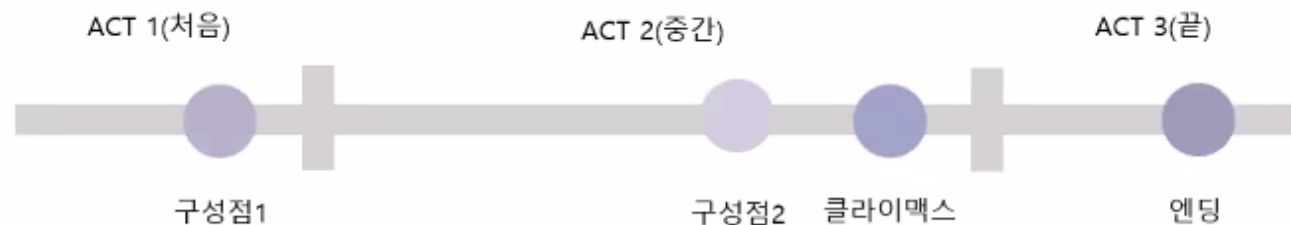


# 헐리우드의 3막 구조(패러다임 구성표)



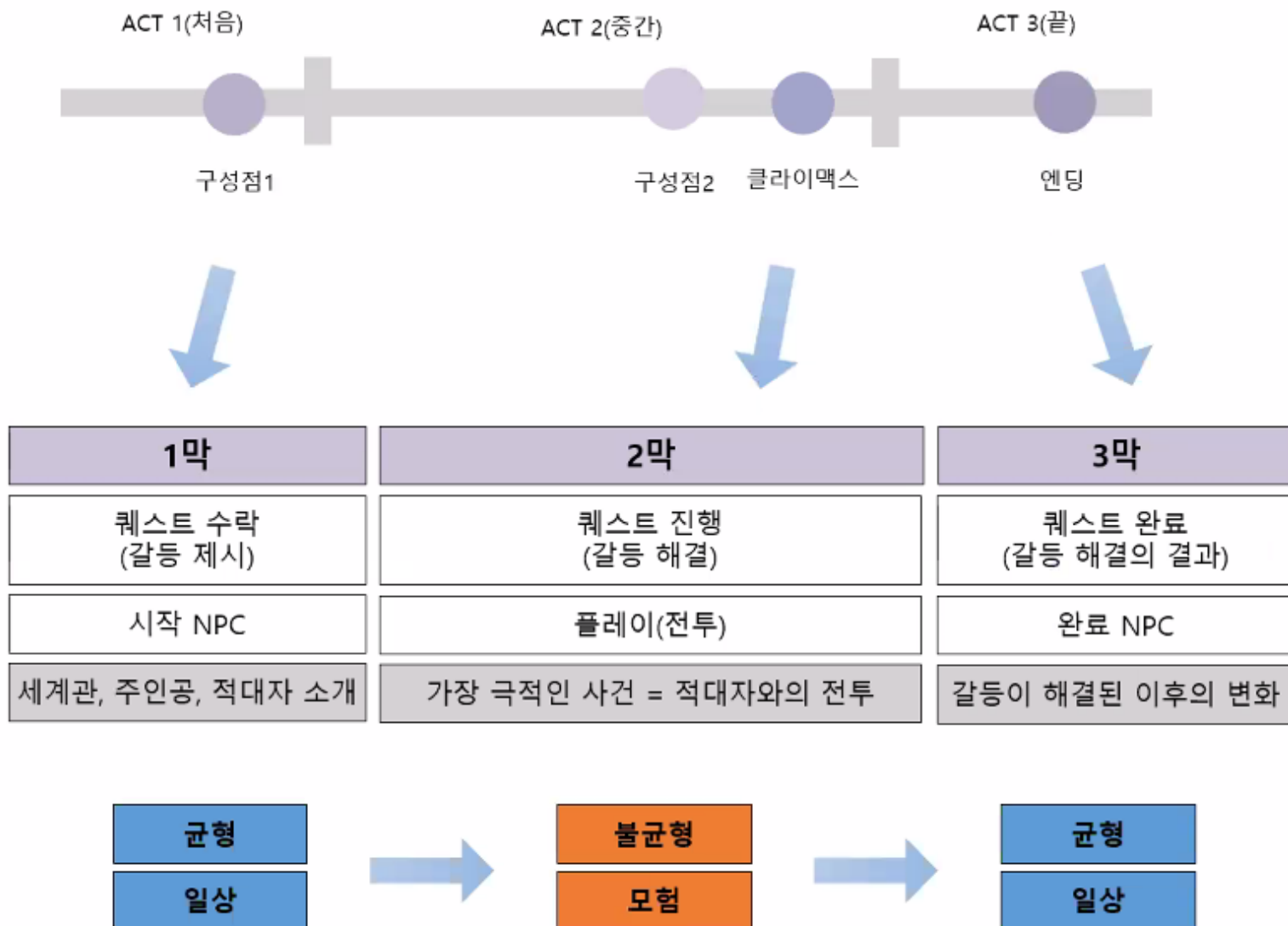
1막(처음)	- 스토리가 펼쳐지는 세계, 주요 등장인물, 주요 갈등을 설정한다.
2막(중간)	- 주인공이 추구하는 목표를 가로막는 장애물들이 상세하고 침예하게 부각된다. - 그 결과 주인공이 변화하거나 최소한 변화하도록 압력을 받는다. - 동시에 서브 플롯이 폭넓게 발전한다.
3막(끝)	- 메인 스토리와 서브 플롯이 제각기 다른 방식으로 모두 해결된다.

# 게임의 3막 구조

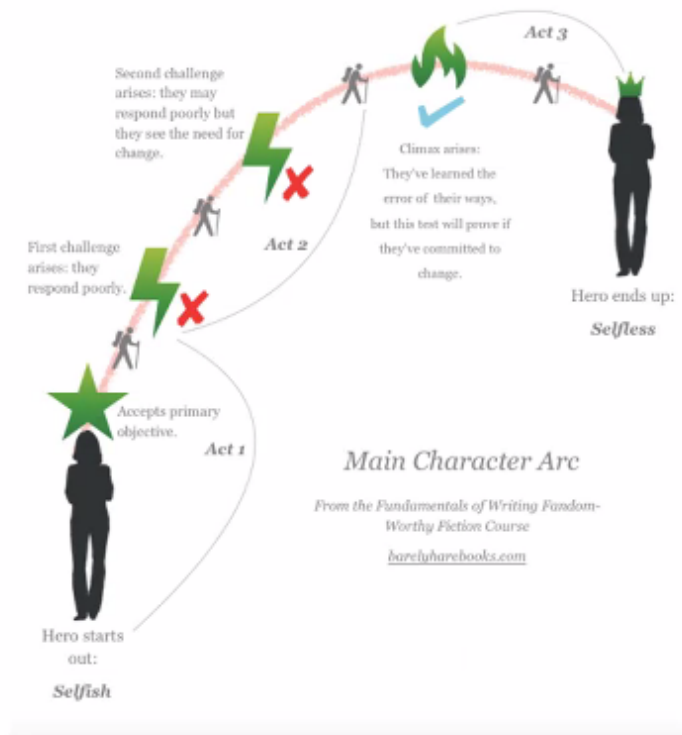


1막	2막	3막
퀘스트 수락 (갈등 제시)	퀘스트 진행 (갈등 해결)	퀘스트 완료 (갈등 해결의 결과)
시작 NPC	플레이(전투)	완료 NPC
세계관, 주인공, 적대자 소개	가장 극적인 사건 = 적대자와의 전투	갈등이 해결된 이후의 변화

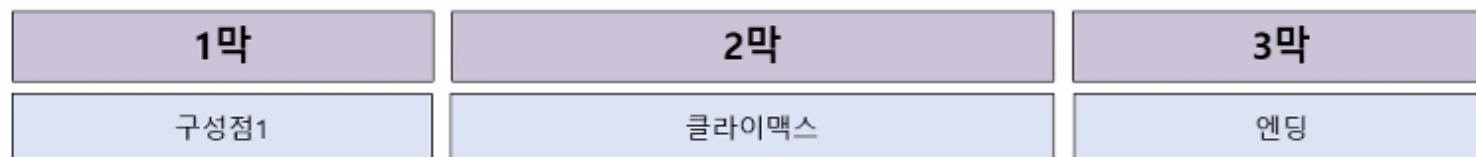
# 게임의 3막 구조



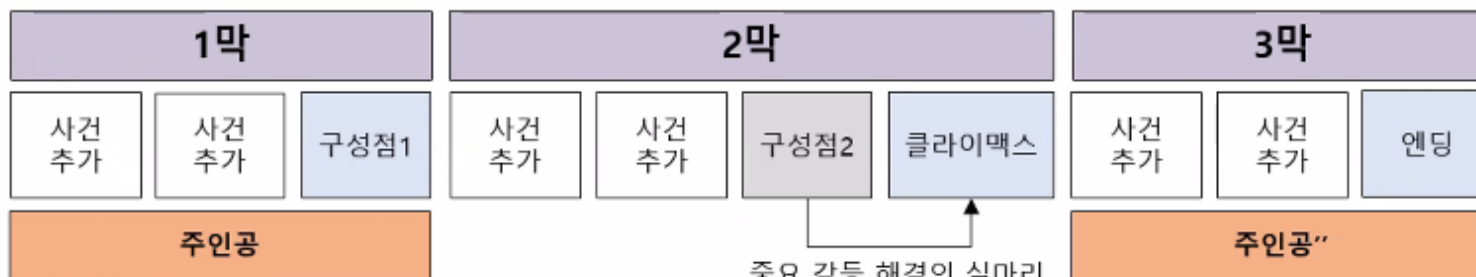
# 게임의 3막 구조



## 단편의 스토리 구조



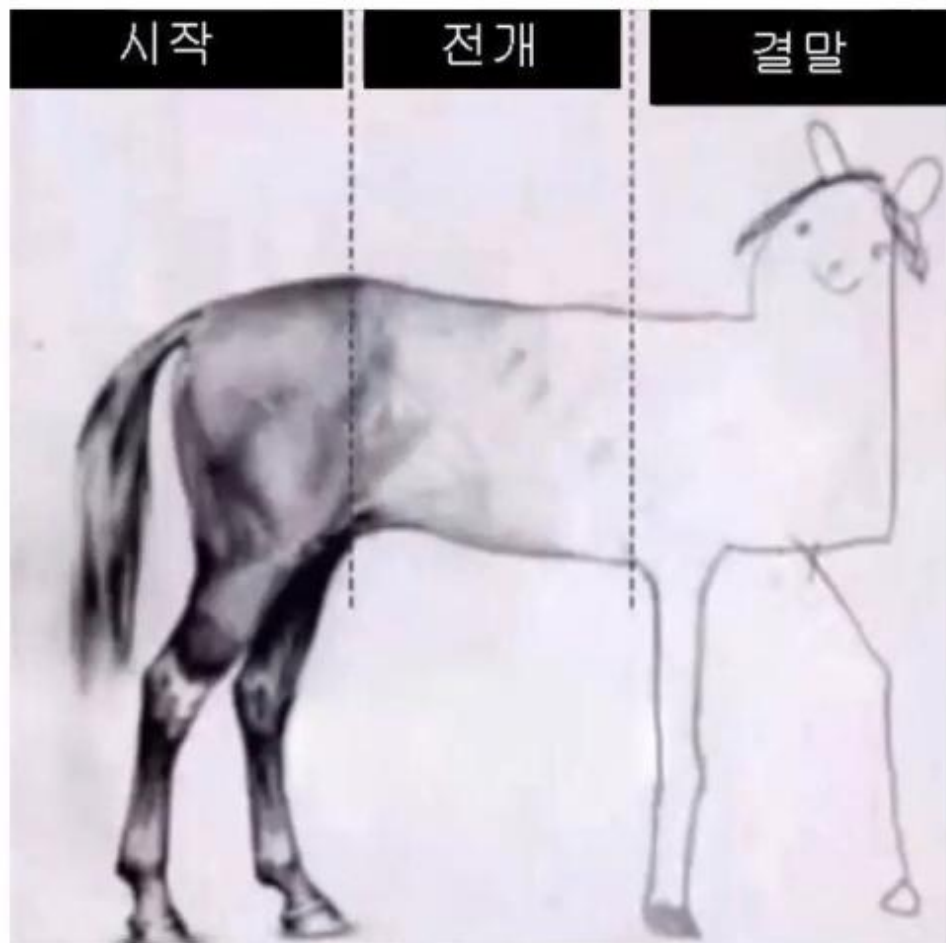
## 장편의 스토리 구조



가장 극적인 사건을 통한 주인공의 변화(성장)  
1막의 주인공과 3막의 주인공은 다른 인물



# 스토리에서 가장 중요한 1막



- 1막에서 스토리에 몰입되지 않으면, 클라이맥스도 무의미함
- 영화의 초반 10분과 드라마의 1, 2회가 중요
- 세계관, 주인공, 주인공의 갈등(적대자)



용두사미는 대단한 칭찬(적어도 70점짜리 스토리)

# 1막의 중요성



회차	방영일자	닐슨 (전국)	닐슨 (수도권)
1회	2018년 12월 1일	7.5%	9.2%
2회	2018년 12월 2일	7.4%	9.2%
3회	2018년 12월 8일	7.0%	8.8%
4회	2018년 12월 9일	8.3%	11.2%
5회	2018년 12월 15일 <sup>[7]</sup>	6.8%	8.4%
6회	2018년 12월 16일	7.9%	10.2%
7회	2018년 12월 22일	7.4%	9.9%
8회	2018년 12월 23일	8.5%	-
9회	2018년 12월 29일	7.6%	-
10회	2018년 12월 30일	9.2%	-
11회	2019년 1월 5일	9.4%	-
12회	2019년 1월 6일	9.9%	13.6%
13회	2019년 1월 12일	9.3%	-
14회	2019년 1월 13일	10.0%	-
15회	2019년 1월 19일	9.0%	-
16회	2019년 1월 20일	9.9%	-

# 1막의 중요성



## 【최애의 아이】

최애의 아이

2023 | 15+ | 시즌 1개 | 애니

어느 날, 최애 아이돌을 눈앞에서 만난 시골 의사. 비밀을 품은 스타와의 만남이 그를 연예계라는 비정한 세계로 끌어들인다.

1화

1시간 22분

전체 스토리의 1막에 해당됨  
- 세계관 소개, 주인공 소개, 주인공의 갈등 소개 -



2화

24분

3화

25분

4화

23분

5화

24화

6화

25분

7화

24분

7.5화

24분

8화

23분

9화

25분

10화

24분

11화

23분

1막이 끝나는 시점인 82분까지 흐름이 끊어지지 않도록 같은 화로 구성해서 몰입도를 높임



# 스토리를 완성시키는 엔딩



가장 극적인 사건을 통한 주인공의 변화(성장)  
1막의 주인공과 3막의 주인공은 다른 인물





# 참고하면 좋을 영화 or 애니메이션

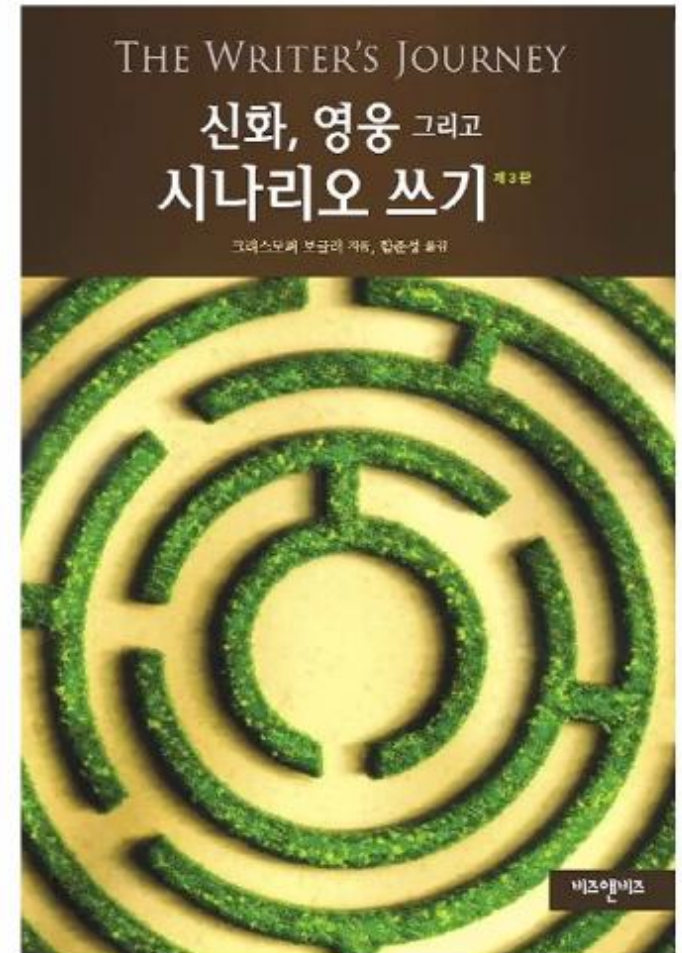
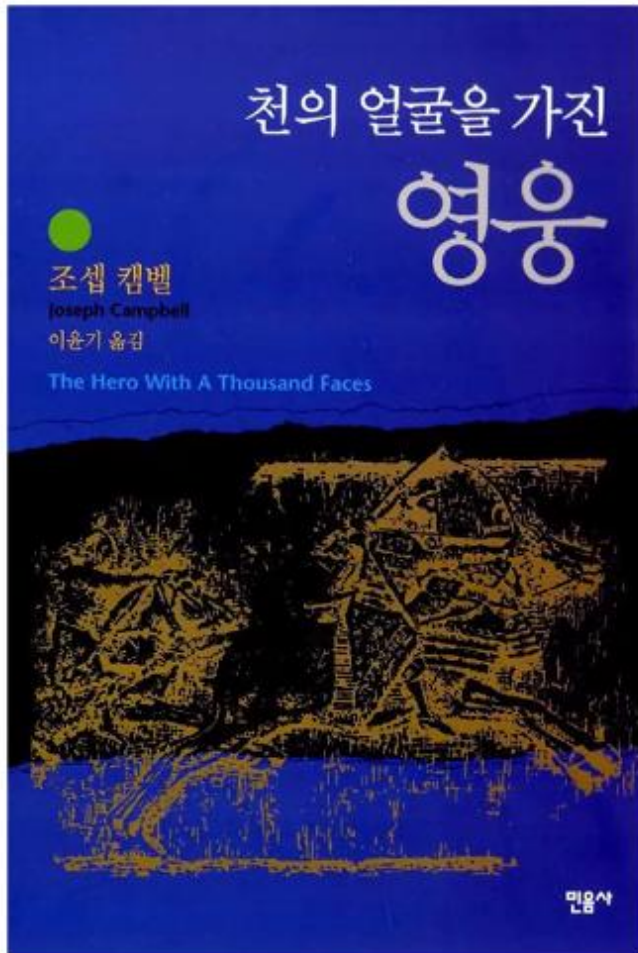


---

## 2 영웅의 여정 12단계



# 영웅의 여정 12단계



# 영웅의 여정 12단계

제 1막	일상 세계
	모험에의 소명
	소명의 거부
	정신적 스승과의 만남
	첫 관문의 통과
제 2막	시험, 협력자, 적대자
	동굴 가장 깊은 곳으로의 진입
	시련
	보상
제 3막	귀환의 길
	부활
	영약(靈藥)을 가지고 귀환





# 영웅의 여정 12단계

---

## 1. 일상 세계



# 영웅의 여정 12단계

---

## 2. 모험에의 소명



# 영웅의 여정 12단계

---

## 3. 소명의 거부



# 영웅의 여정 12단계

---

## 4. 정신적 스승과의 만남





# 영웅의 여정 12단계

---

## 5. 첫 관문 통과



# 영웅의 여정 12단계

---

## 6. 시험, 협력자, 적대자



# 영웅의 여정 12단계

---

## 7. 동굴 가장 깊은 곳으로 진입





# 영웅의 여정 12단계

---

## 8. 시련





# 영웅의 여정 12단계

---

## 9. 보상



# 영웅의 여정 12단계

---

## 10. 귀환의 길



# 영웅의 여정 12단계

---

## 11. 부활





# 영웅의 여정 12단계

---

## 12. 영약을 가지고 귀환



# 영웅의 여정 12단계 정리

1. 영웅은 **일상 세계**에서 소개되고, 그곳에서
2. **모험에의 소명**을 받는다.
3. 영웅은 처음에 결다을 내리지 못한 채 **주저하거나 소명을 거부**한다. 그러나
4. **정신적 스승**의 격려와 도움을 받아
5. **첫 관문을 통과**하고 특별한 세계로 진입한다. 그곳에서
6. 영웅은 **시험**에 들고, **협력자와 적대자**를 만든다.
7. 영웅은 **동굴 가장 깊은 곳으로 진입**하여 두 번째 관문을 통과하는데
8. 그곳에서 영웅은 **시련**을 이겨낸다.
9. 영웅은 대가로 **보상**을 받고
10. 자신이 떠나있던 일상 세계로 **귀환의 길**에 오른다.
11. 영웅은 세 번째 관문을 통과해 **부활**을 경험하고, 그 체험한 바에 의해 인격체로 변모한다.
12. 영웅은 일상 세계에 널리 이로움을 줄 은혜로운 혜택과 **보물인 영약**을 가지고 귀환한다.

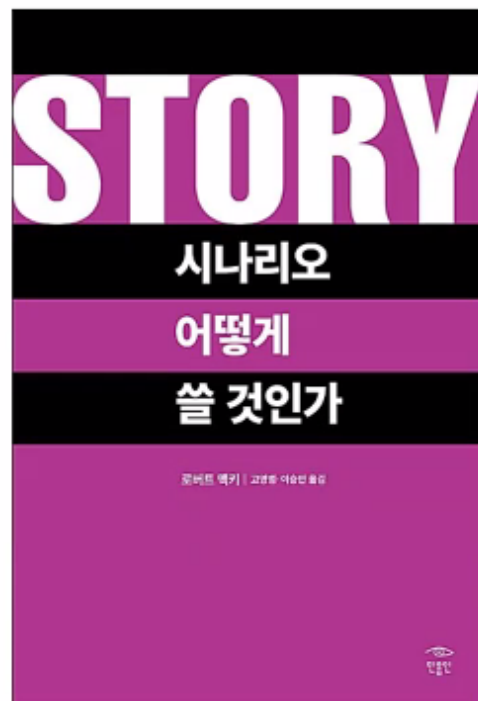
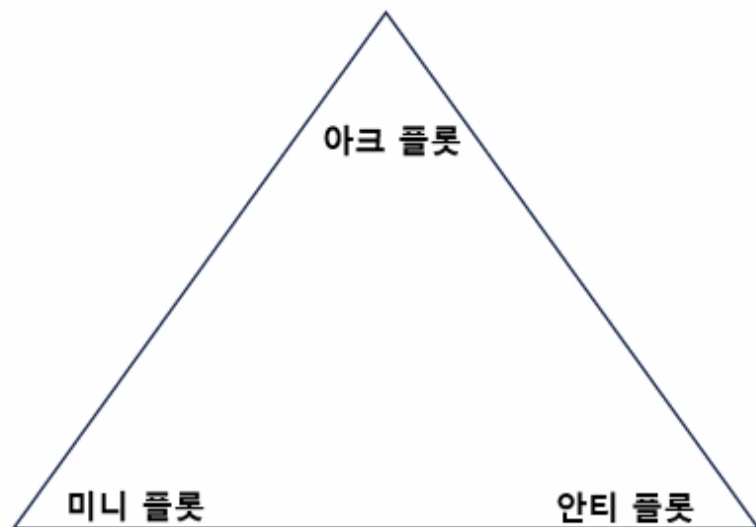
---

## 5 플롯

# 플롯의 개념

## 플롯

- 스토리 내에서 행해진 사건의 결합(아리스토텔레스)
- 사건이 어떻게 결합하는지에 따라 '스토리 구조'가 달라짐
- '구조'에 대한 해석과 플롯의 분류가 사람마다 다름
- 스토리를 패턴화 할 수 있다는 사실이 중요함



# 플롯의 개념 : 내용적인 측면

---

## 정형화된 스토리 패턴 자체

- 반복되어 익숙해진 수많은 스토리
- 대표적인 예가 신데렐라, 로미오와 줄리엣

### [복수의 플롯]

- 어떤 인물이 누군가에게 피해를 입는다.
- 피해를 준 인물에게 복수하기 위해 노력한다.
- 복수에 성공하거나 실패한다.

### [로맨스의 플롯]

- 남자 여자를 만나다.
- 남자 여자와 헤어진다(싸운다).
- 남자 여자와 다시 만난다(화해한다).



# 플롯의 개념 : 형식적인 측면

극적인 효과를 위해 시간의 흐름을 달리 하는 것

- 영화 <메멘토>와 <펄프픽션>이 대표적인 예

<메멘토> 스토리 구조



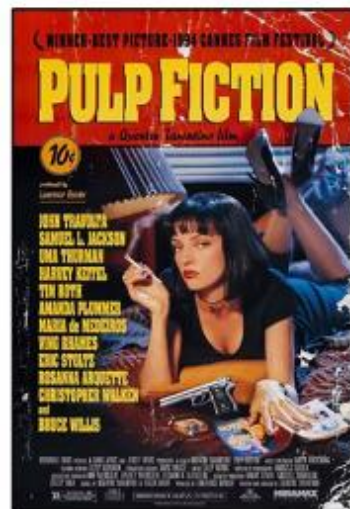
<펄프픽션> 스토리 순서

1
2
3
4
5
6
7

<펄프픽션> 영화 순서

4
2
6
1
7
3
5

재구성



# 플롯의 개념 : 최종 정리

## 플롯

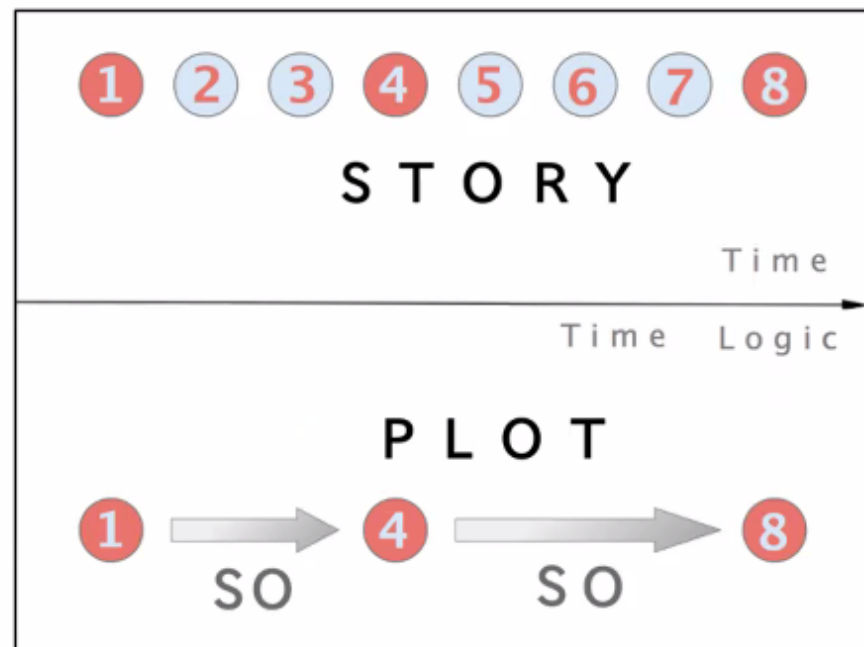
- 사전적 의미에서의 플롯 : 스토리의 구조
- 개념적 맥락에서의 플롯 : 의미있는 사건의 연결

### 1. 내용적 측면 : 어떻게 하면 재미있는 스토리를 만들 것인가?

- 반복되는 스토리 패턴 자체  
예) '복수의 플롯'

### 2. 형식적인 측면 : 스토리를 어떻게 하면 효과적으로 전달할 수 있을 것인가?

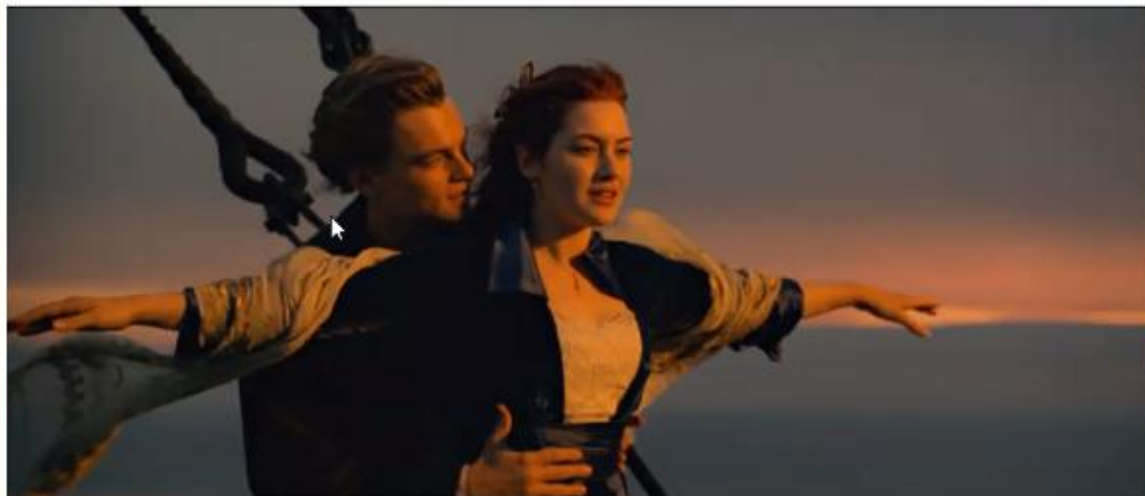
- 스토리의 시간 흐름을 다르게 설정  
예) 영화에서 과거를 보여주는 플래시백
- 스토리 안의 스토리  
예) 소설에서 말하는 액자식 구성



스토리 : 사건의 나열(시간순서)

플롯 : 사건이 연결되어 의미를 만들어냄

# 액자식 구성 예시 : 타이타닉



# 인간의 마음을 사로 잡는 20가지 플롯

---

## 1. 추구의 플롯

- 추구의 대상이 인생을 걸 수 있는 대상이어야 한다

## 2. 모험의 플롯

- 추구의 플롯은 인물의 플롯, 마음의 플롯, 모험의 플롯은 행동의 플롯, 몸의 플롯이다

## 3. 추적의 플롯

- 누가 좋은 편이고 누가 나쁜 편인지 알려주어 서로 쫓고 쫓기는 관계를 알 수 있게 해준다

## 4. 구출의 플롯

- 등장 인물의 성격 변화나 발전보다는 구출 과정 자체가 중요하다

## 5. 탈출의 플롯

- 탈출 이외는 다른 길이 없게 하고 도덕적 논리는 흑백논리이다

# 인간의 마음을 사로 잡는 20가지 플롯

---

## 6. 복수의 플롯

- 주인공을 신체적, 정신적으로 파괴할 만한 큰 범주를 다루어야 한다

## 7. 수수께끼의 플롯

- 주인공이 풀기전 관객도 풀 수 있도록 도전거리가 되어야 한다

## 8. 라이벌의 플롯

- 같은 목적을 지닌채 갈등하는 두 인물을 정한다

## 9. 희생자의 플롯

- 등장인물의 의도가 어떤 희생을 치르고 성취되는지, 그 대가는 어디로 부터 오는지 설정한다

## 10. 유혹의 플롯

- 유혹에는 치명적 대가를 치른다

# 인간의 마음을 사로 잡는 20가지 플롯

---

## 11. 변신의 플롯

- 주인공의 신체적 특성은 실제로 한 형태에서 다른 형태로 변한다

## 12. 변모의 플롯

- 원래의 인물에서 '의미 있는' 다른 의미 있는 변하는 과정의 삶을 집중적으로 풀어낸다

## 13. 성숙의 플롯

- 주인공의 도덕적, 심리적 성장에 집중 한다

## 14. 사랑의 플롯

- 주인공을 매력 있고 설득력 있는 인물로 만들어라

## 15. 금지된 사랑의 플롯

- 금지된 사랑은 사회 관습에 어긋난 사랑이다

# 인간의 마음을 사로 잡는 20가지 플롯

---

## 16. 희생의 플롯

- 희생은 더 높은 이상을 완성하는 대가로 무언가를 포기하는 것이다

## 17. 발견의 플롯

- 과정에 대하여 자세히 다루지 않고 인생의 해석에 대하여 다룬다

## 18. 지독한 행위의 플롯

- 비정상 상황에 처한 정상적인 사람들, 정상적인 상황에 처한 비정

## 19. 상승의 플롯

- 괴로운 상태에 있는 인간 성격의 긍정적 가치를 탐구한다

## 20. 몰락의 플롯

- 괴로운 상태에 있는 인간 성격의 부정적 가치를 탐구한다

---

## 7 게임 스토리 창작 10단계



# 게임 스토리 창작 10단계

---

## 1 단계 : 세계관 설계

- 주인공이 속한 세계를 상상하며 세계관 설정 양식을 채움
- 내용 : 플레이어가 경험하고 싶은 매력적인 세계
- 형식 : 세계관의 요소들이 유기적으로 연결된 하나의 세계
- 세계관이 다른 공간이 존재하면 개별적으로 작업 필요

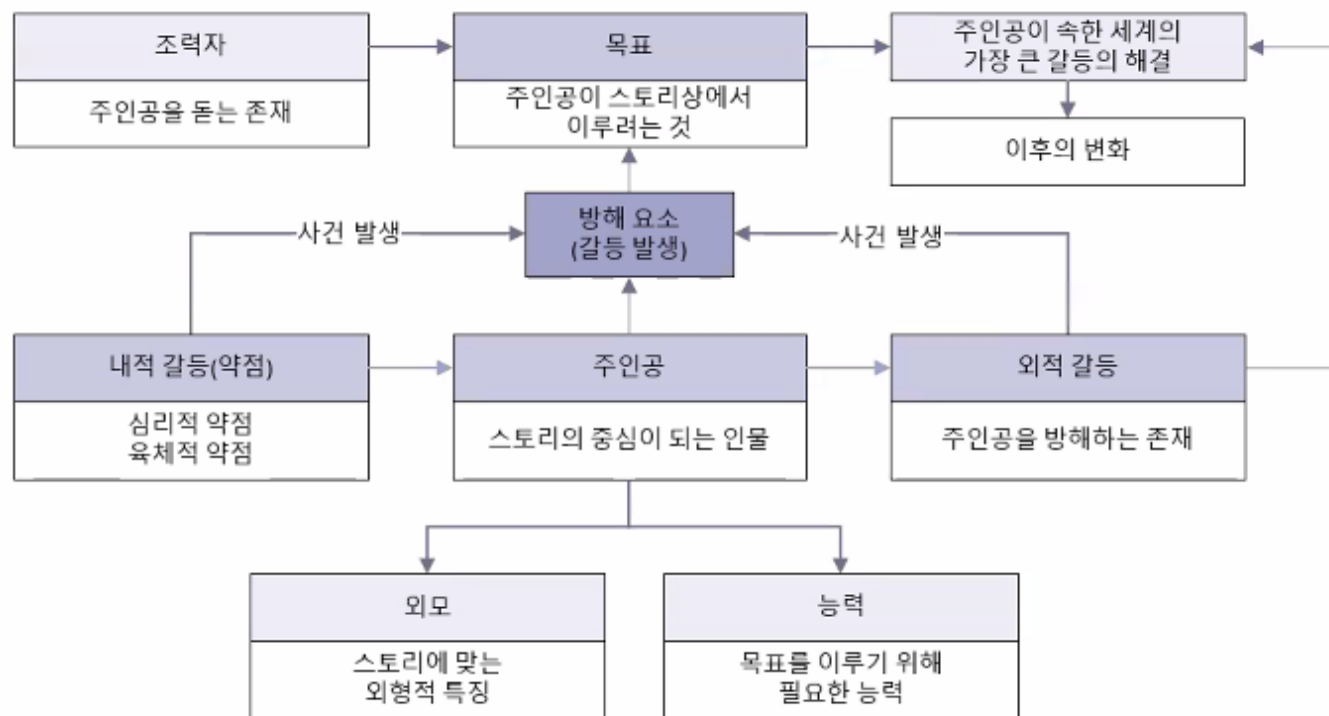


게임에서 세계관을 어떻게 보여줄 것인가에 대해 생각해야 함

# 게임 스토리 창작 10단계

## 2 단계 : 스토리 초안

- 캐릭터 - 스토리 모델 활용
- 중요 캐릭터가 있다면 중요 캐릭터 별로 모델 완성
- 가장 중요한 캐릭터의 모델이 전체 스토리가 됨



# 게임 스토리 창작 10단계

## 3 단계 : 테마 설정

- 테마는 게임을 통해 전달하고 싶은 주제(특별하지 않아도 됨)
- 테마와 관련된 스토리는 반복해서 등장해야 함
- 너무 직접적이지 않게 은유적으로 전달하는 것이 좋음
- 테마가 명확한 스토리는 그 자체로 차별화 요소가 됨





# 게임 스토리 창작 10단계

#### 4 단계 : 캐릭터 설계, 캐릭터 관계도

- 캐릭터 설정, 캐릭터의 외형과 능력을 구체화
- 캐릭터 관계도 작업



이름	컨셉 키워드
소속 세력	외형
역사(스토리)	성격(말투)
캐릭터 관계도	외적 갈등(적대자)
내적 갈등(약점)	전투 유무
사용 무기	능력
참고 이미지 & 설명	

# 게임 스토리 창작 10단계

---

## 5 단계 : 3막 구조 중 1막 구성

- 가장 중요한 단계, 3가지 항목을 소개
- 주인공이 누구이며, 무엇을 하려고 하는가? (주인공)
- 스토리의 세계는 어떤 곳인가? (세계관)
- 주인공의 목표를 방해하는 외적 갈등은 무엇인가? (적대자)
- 1막을 튜토리얼로 구성하면 좋음

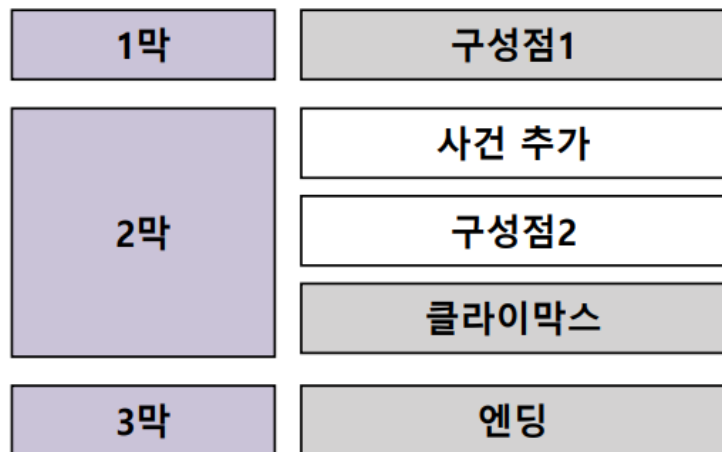


# 게임 스토리 창작 10단계

---

## 6 단계 : 3막 구조 중 2, 3막 구성

- 스토리에서 가장 극적인 사건을 설정(클라이막스)
- 구성점1에서 클라이막스까지의 과정을 다수의 사건으로 연결
- 3막에서 주인공과 주변 캐릭터의 신상 변화를 보여줌(엔딩)





# 게임 스토리 창작 10단계

## 7 단계 : 사건 점검

- 사건, 캐릭터, 기능을 포스트 잇 으로 정리(or 엑셀)
- 포스트 잇을 바꿔가면서 사건의 연결을 매끄럽게 함
- 기능은 유지, 사건과 캐릭터는 대체 가능  
(변하지 않는 것 : 기능, 변해도 되는 것 : 사건, 캐릭터)

사건

기능

캐릭터



※ 기능 : 사건이 어떤 역할을 하는 지를 구분하기 위한 개념(사건의 존재 이유)

# 게임 스토리 창작 10단계

---

## 8 단계 : '캐릭터 - 스토리 모델' 점검

- 처음과 달라진 상황에 맞춰 '캐릭터-스토리 모델' 수정
- 캐릭터를 중심으로 사건이 전개 되어야 함
- 주인공 캐릭터가 가진 욕망의 크기가 가장 커야 함
- 이 단계에서 '캐릭터-스토리 모델(기준)' 확정

## 9 단계 : 테마 점검

- 스토리에서 테마가 잘 드러나는 지 확인 후 스토리 보강 및 수정
- 테마까지 고려한 스토리는 어려운 작업이어서 테마를 지나치게 의식할 필요는 없음

# 게임 스토리 창작 10단계

---

## 10 단계 : 게임 시나리오 고쳐쓰기

- 게임 제작에 적합한 형태로 수정하는 과정
- 사건으로 전개되는 스토리 = 게임 시스템으로 전개되는 스토리
- 게임 시나리오 다운 글쓰기가 필요함

