



## [정규과정] 기초 게임시나리오 창작 실습

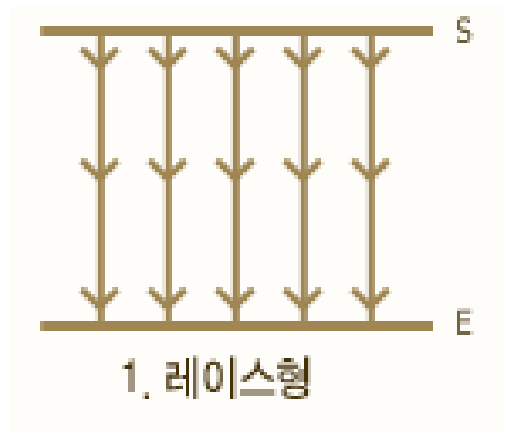
주제 : 멀티 시나리오의 유형

같은 주제로 전개되는 스토리의 진행을 여러 갈래로 분기 시켜 다양한 상황을 경험하게 하는 시나리오를 멀티 시나리오라고 정의합니다.

게임 플레이어들은 점점 단순한 스토리에 의해 진행되는 서사 구조보다는 다양한 스토리가 내재된 복합적인 서사 구조를 원하고 있습니다.

유저들의 다양한 욕구를 반영하기 위해 하나의 주제를 가지더라도 다양한 플롯으로 이어지는 복합 시나리오가 구성되어, 인물, 사건, 배경, 그리고 스토리의 진행 및 결말을 플레이어가 다양하게 즐길 수 있는 멀티 시나리오의 유형에 대해 알아봅니다.

# 1. 레이스형 시나리오



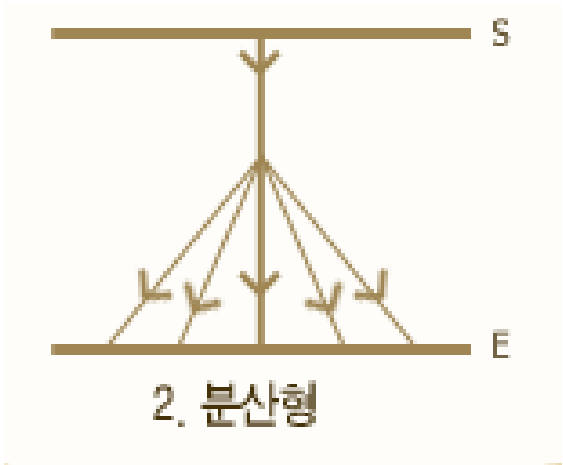
게임을 시작할 때부터 여러 줄기의 스토리가 전개되어 각각 독립적인 스토리로 엔딩을 볼 수 있는 스타일의 시나리오이다.

- ▶ 예를 들어 다양한 캐릭터가 있을 경우, 한 캐릭터를 선택하여 그 캐릭터에 대한 독립적 스토리로 엔딩까지 진행되는 시나리오이다.
- ▶ <대항해 시대2>에서 선택된 주인공은 배를 이끌고, 교역을 하고, 운수업을 하고, 해적을 하는 등 자신 만의 삶을 개척해 나간다.
- ▶ <대항해 시대2>, <사가프론티어> 같은 게임들이 레이스 형 시나리오 방식의 게임이다.



[대항해 시대 2]

## 2. 분산형 시나리오



게임을 시작할 때는 한 줄기의 스토리로 전개되지만, 중간에 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.

- ▷ 〈화이트 데이〉의 경우, 주인공은 보조 인물로 등장하는 소영, 성아, 지현과의 호감도에 의해 각각 다른 엔딩을 맞이하게 된다.
- ▷ 〈화이트 데이〉, 〈프린세스 메이커〉, 〈사일런트 힐2〉 같은 게임들이 분산형 시나리오 방식의 게임이다.
- ▷ 멀티 시나리오에서 가장 보편적으로 사용하는 방식이다.



[프린세스 메이커 5]

### 3. 집합형 시나리오



게임을 시작할 때  
여러 줄기의 스토리로 분기되어 전개되다가,  
중간에 하나로 합쳐진 후,  
하나의 엔딩을 보는 구조의 시나리오이다.

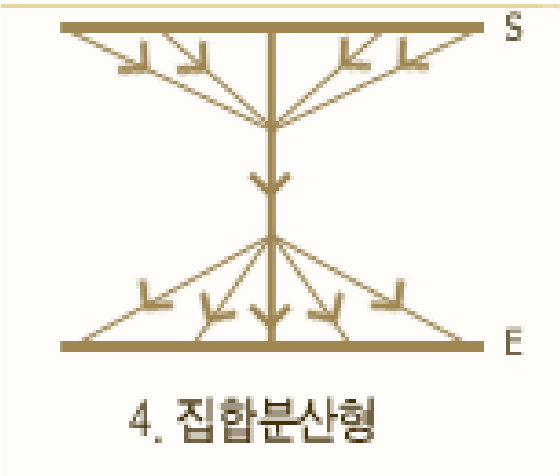
- ▷ 코에이의 <삼국지>의 경우, 각 영웅의 시점에서 삼국지의 명장면들이 화려한 영상과 함께 전개된다. 플레이어의 결단에 따라서 이야기는 여러 갈래로 펼쳐지기도 한다. 그렇지만 최종 목표이자 엔딩은 대륙 통일이다.
- ▷ <삼국지>, <라이브 어 라이브> 같은 게임들이 집합형 시나리오 방식의 게임이다.



[삼국지 13]



## 4. 집합분산형 시나리오

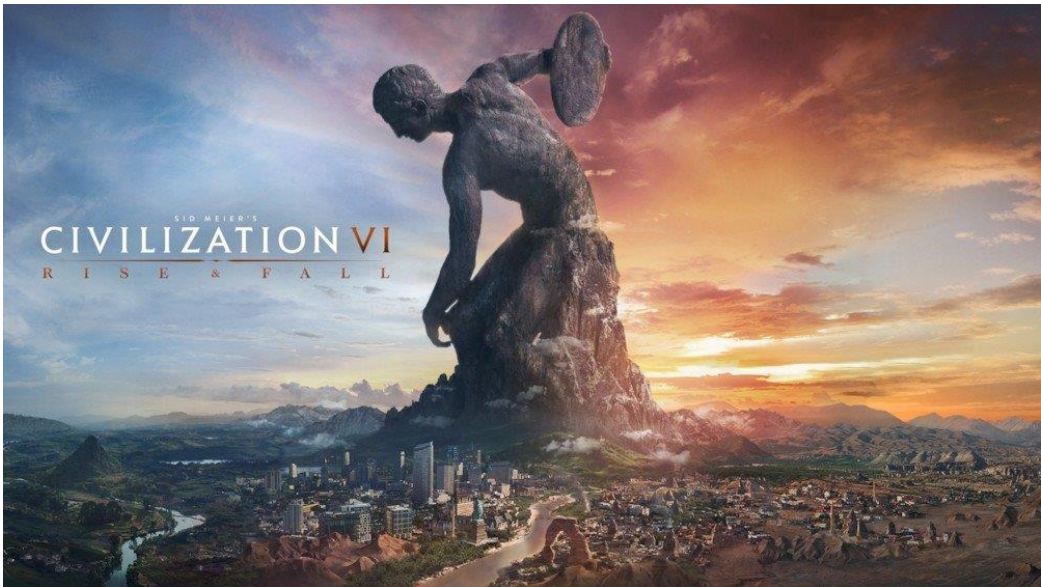


게임을 시작할 때 여러 줄기의 스토리로 전개된 후, 중간에 본 줄기로 복귀되지만, 다시 여러 줄기의 스토리로 분산되어 각각의 엔딩을 보는 스타일의 시나리오이다.

▷ 즉, 집합형 시나리오와 분산형 시나리오가 합쳐진 시나리오이다.

▷ <문명> 시리즈의 경우, 플레이어가 선택하는 지도자는 여러 명이 존재하고 각각 다른 스토리로 게임을 시작한다. 문명이 발전하면서 성장하는 과정은 비슷하지만 결국 유저가 어떻게 성장시키느냐에 따라 다른 엔딩을 보게 된다.

▷ <성검전설 3>, <문명> 같은 게임들이 집합분산형 시나리오 방식의 게임이다



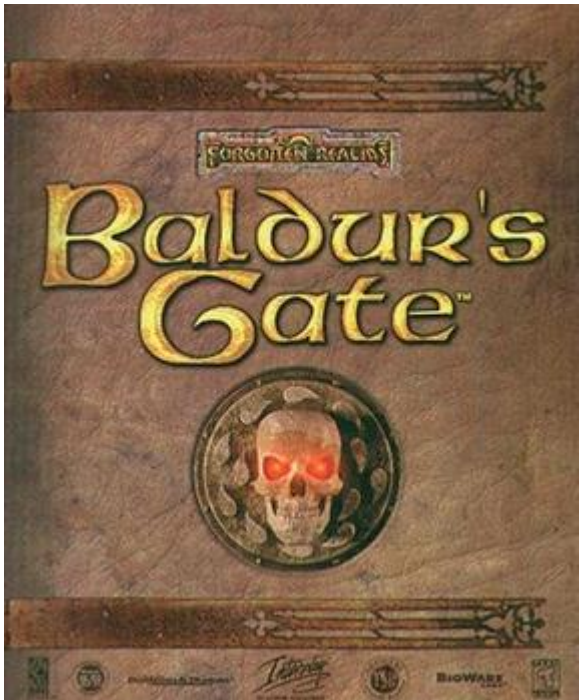
[문명 6]

## 5. 회기형 시나리오



게임을 시작할 때 한 줄기의 스토리로 시작하지만, 중간에 다른 여러 줄기의 스토리로 전개되었다가 다시 본 줄기로 복귀하여 하나의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다. 회귀형은 게임의 자유도가 가장 높은 방식의 멀티 시나리오이다.

- ▷ 〈발더스 게이트〉의 경우, 플레이어가 어떤 종류의 캐릭터를 선택하는가에 따라 게임 플레이는 다르지만 스토리는 동일하게 시작한다. 하지만 게임을 진행하면서 어떤 대화를 선택하느냐에 따라, 또는 퀘스트를 진행할 때 어떤 동료가 있느냐에 따라 스토리가 달라지기도 한다.
- ▷ 〈발더스 게이트〉, 〈필라스 오브 이터니티〉 같은 게임들이 회귀형 시나리오 방식의 게임이다.



[발더스 게이트]

## 6. 반복회기형 시나리오



게임을 시작할 때는 한 줄기의 스토리로 전개되지만, 중간에 다른 여러 줄기의 스토리로 분기된다. 그러나 곧 본 줄기로 복귀한다. 빈번하게 다른 줄기로 갔다가 본 줄기로 복귀하길 반복하다가 하나의 엔딩을 보게 되는 스타일의 시나리오이다.

▷ 〈어둠 속에 나 홀로4〉는 의문의 죽음을 맞은 교수의 딸 엘린과 그녀의 의뢰를 받은 사립탐정 칸비가 그림자 섬으로 가던 중, 몬스터의 공격을 받아 비행기가 추락하면서 시작한다.

이 두 인물 중, 한 명을 선택하여 플레이하게 되며, 오프닝 영상이 끝난 후 캐릭터를 선택하게 된다. 선택한 캐릭터에 따라 서로 다른 위치에서 게임을 시작하게 되며 서로 무전으로 의사소통을 하게 된다. 총 45개의 분기가 일어나면서 두 사람은 서로 만났다가 헤어지는 것을 반복하며 스토리를 이끌어간다.

▷ 〈어둠 속에 나 홀로〉, 〈바이오 하자드〉, 〈메탈기어 솔리드〉 등의 게임들이 반복회귀형 시나리오 방식의 게임이다.

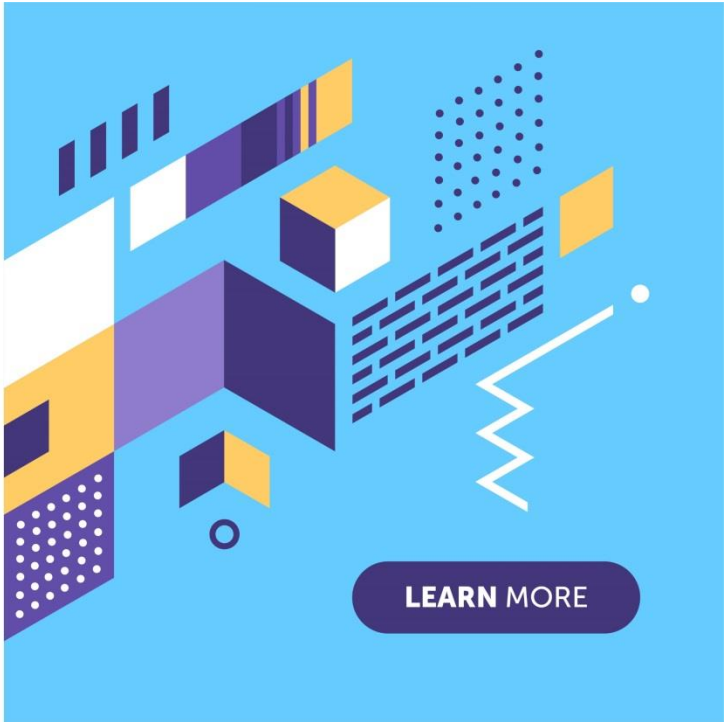


[어둠 속에 나홀로 4]



**GAMING**

Lorem ipsum dolor sit amet  
consect adipiscing elit sed diam.



멀티 시나리오는 게임에서 적극적으로 활용되고 있는 방식이다.

특히 플레이어 측면에서는  
자신이 원하는 다양한 각도의 스토리를 접할 기회를 가질 수 있기 때문에  
한가지 스토리로 된 게임보다는 멀티 시나리오를 가진 게임을  
더 선호하게 될 것이다.

이러한 멀티 시나리오를 잘 연구해서 적극적으로 활용하면  
게임의 성공에 큰 도움이 될 것이다.