

dm※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# Gamasutra.com

컴퓨터 롤플레잉 게임의 역사 제 2부: 황금시대(1985-1993)

Matt Barton

2007년 2월 23일

[http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_01.shtml)

[참고:이 글은 Matt Barton이 작성한 컴퓨터 롤플레잉 게임에 대한 글의 2 부입니다. 이 글을 읽기 전에 [제 1 부: 초기 역사](#)를 읽으실 것을 적극 권장합니다!]



용감한 여행자여, CRPG에 대한 역사를 다루고 있는 필자의 글에 귀환한 것을 환영하오. 우리는 [지난번](#)에 CPRG의 선조격 작품들을 살펴보았다. *Tactics*나 *Strat-O-Matic* 같은 보드 게임 형식의 전쟁 게임과 스포츠 게임이 언급되었었고, CPRG의 가장 오래된 직계 조상이라 할 수 있는 Gary Gygax와 Dave Arneson의 *던전 & 드래곤(Dungeons & Dragons)*에 대해서도 당연히 알아보았었다. *D&D*는 사실 이들의 전작이라 할 수 있는 전략 게임 *체인메일(Chainmail)*에서 유래되었다고 할 수 있다. 그런데 *D&D*에는 너무나 많은 수학적 요소가 들어가 있었기에 프로그래머들은 이런 류의 게임이 컴퓨터에 잘 어울릴 것이라는 것을 깨닫게 되었다. 최초의 CRPG들은 PDP-10 이나 특수 교육용 플랫폼인 PLATO용으로 등장했다. 1980 년 초기의 이 게임들은 그래픽적으로는 단순했지만 기술적으로는 완벽한 수준이었으며 이 후 거의 모든 가정용 컴퓨터로 이식되거나 채용되곤 했다. 비록 최초의 상업용 CRPG들은 현재에 와서는 즐겨볼 수 없지만 이 게임들은 이후의 CRPG들에게 기반을 깔아주었다고 할 수 있다.(최초의 CRPG는 Commodore PET과 TRS-80 용으로 나온 아칼라베스(*Akalabeth*)와 *압샤이의 신전(Temple of Apshai)*이었다.)

1981 년에서 1983 년까지 계속 된 “은의 시대”를 지나며 CRPG에는 그래픽과 유저 인터페이스적 측면을 중심으로 지속적인 향상이 이루어지게 되었다. *울티마(Ultima)*나 *위저드리(Wizardry)* 같은 중요 시리즈가 시장에 등장하며 모든 게이머들이 CRPG에 대해 가지는 기대감을 키워가기 시작했다. 이 와중에 *텔랑가드(Telengard)*나 *다고라스의 던전(Dungeons of Daggorath)* 같은 게임(Tandy CoCo버전)이나 *절망의 터널(Tunnels of Doom)*(TI-99/4A버전), *파르골의 검(The Sword of Fargoal)*(VIC-20, C64 버전) 등의 혁신적인 게임이 발매되며 게이머들에게 새로운 선택의 기회를 제공함과 함께 개발자들에게는 새로운 모델이 되어줬다. 즉, 1983 년에는 인상적인 게임들과 놀라운 아이디어들이 가득했다는 것이다. 그렇지만 모두가 아직 최고의 게임이 등장하진 않았다는 것을 깨닫고 있었다.



1985 년, CRPG는 필자가 “황금시대”라 칭하는 시기에 진입했다. 이 시기는 1985 년부터 1993 년까지 계속되었으며, 최고의 CRPG 제작사들이 꾸준히 작품을 내놓았다. 이 시기에 이루어진 성공은 90 년대 중반, Bioware, Bethesda, Blizzard가 등장하기 시작한 “백금시대”가 오기 전까진 비교할 상대를 찾을 수

없었다. 그렇지만 *디아블로(Diablo)*나 *발더스 게이트(Baldur's Gate)*가 황금시대의 *바즈 테일(The Bard's Tale)*이나 *풀 오브 레디언스(The Pool of Radiance)* 같은 게임보다 더 많은 이목과 인기를 끌었다고 하더라도 황금시대의 작품들이 후기 작품에 커다란 영향을 끼친 작품이라는 것은 명심해야 한다. 후기의 제작자들은 CRPG 장르를 재정의(re-define)하는 것이 아니라 정제(refine)하는 것에 그쳤던 것이다. 만약 진정으로 CRPG에 대해서 이해하고자 한다면 Interplay, SSI, New World Computing, FTL과 같은 개발사가 최고의 게임들을 내놓곤 했던 황금시대를 살펴볼 필요가 있다. 이러한 게임들은 심지어 오늘날에도 수천 명의 사람이 적극적으로 즐기고 있기도 하다. 황금시대에는 *웨이스트랜드(Wasteland)*, *던전 마스터(Dungeon*

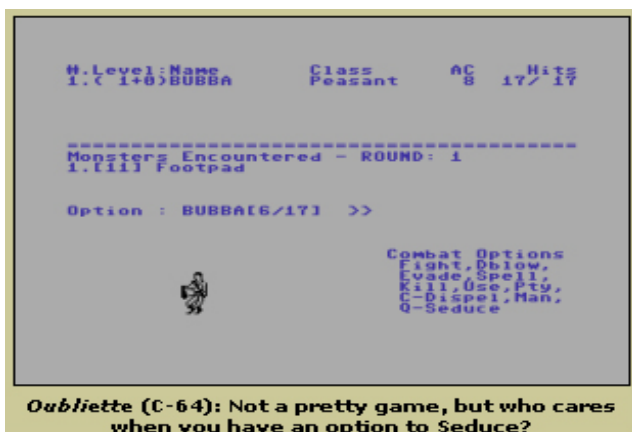
Master), 영광을 위한 임무(Quest for Glory) 등 정열을 불태우게 만든 게임이 등장하기도 했다. 자, 그렇다면 이제 이런 게임 제목의 나열은 그만두고 본격적으로 CRPG의 황금시대로 들어가보도록 하자.

## 황금시대로의 전환

잠깐 과거로 돌아가서 1983 년의 하드코어 CRPG 게이머의 입장이 되어보도록 하자. 그 당시의 상황에서 누군가 우리에게 앞으로의 5 년 동안 시장을 제패할 회사가 어디인지 물어보았다고 생각해보자. 눈치 빠른 사람이라면 그것은 Richard Garriott 의 Origin System 이라고 대답하였을 것이다. 그리고 Origin System 은 실제로 그러했고, 많은 위대한 업적을 이루어내었다. 1983 년 Origin 의 울티마 시리즈는 누구도 부정할 수 없이 시장을 주도해나가고 있었으며 시리즈를 거듭하며 점점 나아지는 모습을 보여줬다. 특히 울티마 III: 엑소더스(Ultima III: Exodus)는 세계적으로 최고의 CRPG 중 하나로 손꼽히고 있으며 그 후속작인 4 번째 작품은 그조차도 뛰어넘을 듯 보였다. 만약 조금 색다른 게임에 관심을 가진다면 Sir-Tech 의 작품에 돈을 쓰는 것도 나쁘지 않았다. 워저드리 시리즈는 상당히 성공했으며 많은 수의 하드코어 팬 층을 형성했다. 울티마처럼 워저드리 역시 최후까지는 많은 시간이 남아있었으며 시리즈 중 가장 유명한 작품은 내놓지도 않은 상태였다. 그렇기에 만약 누군가가 당시에는 전혀 알려져 있지 않던 무명의 개발사(Interplay Productions 과 Strategic Simulations, Inc.)가 Garriott 의 왕좌에 도전하고 워저드리를 밀어낼 것이라고 말했다면 우리는 웃음을 터트렸을 것이다. 그렇지만 1990 년에 게이머들은 예전에 Origin 이나 Sir-Tech 에서 나온 게임을 사기 위해서 그랬듯이 부모님들에게 *썬즈 오브 에일*이나 SSI 의 “골드 박스” 게임을 사달라고 조르기 시작했다. 모든

면에서 1985 년은 CRPG 에 있어 가장 역사적으로 눈에 띄는 날이었다.

물론 1985 년 전에도 흥미로운 사건은 있었다. 대부분의 고전 메인프레임 게임이 가정용 컴퓨터로 많은 부분을 개선해 이식되기 시작되었기 때문이다. Jim



**Oubliette (C-64): Not a pretty game, but who cares when you have an option to Seduce?**

Schwaiger의 회사는 1983년 *오블렛(Oubliette)*을 Commodore 64와 MS-DOS용으로 출시했다. *오블렛*은 다른 메인프레임 CRPG처럼 PLATO용으로 개발되었었는데, J.R.R. Tolkien의 작품과 TSR의 공식 던전 가이드에 다른 작품들보다 한층 더 직접적으로 기반을 두고 있었다.(즉, “진짜” *D&D* 룰이 적용되어 있었던 것이다.) *오블렛*은 원래 멀티플레이 게임이었으며 가정용 버전에서도 다수의 캐릭터를 생성한 후 “던전 대전”을 위해 필요한 캐릭터들을 선택하는 것이 가능했다. 게다가 그래픽적으로는 조금 부족할지 몰라도 게임플레이적 측면에서 있어서는 매우 만족스러운 게임이었다. 무려 10개의 클래스(농부 클래스도 존재했다.) 중 하나를 선택해 캐릭터를 만든 후 길드에 들어 캐릭터를 더욱 성장시킬 수 있었다. *오블렛*은 현대에 들어서야 보이기 시작한 깊이 있는 게임플레이와 다양한 선택 사항들을 당시부터 선보였던 것이다. R.O. Software라는 회사는 메인프레임 시절의 고전 게임인 *DND*를 MS-DOS로 이식해 “세어웨어”로 선보였다. “Bill”이라고만 알려져 있는 이 사람은 게임을 \$25에 판매하였으며, 원작자인 Daniel Lawrence로부터 허락을 받지도 않았다. Lawrence는 자신이 제작한 *dnd*를 개선해 *텔렌가드*라는 이름으로 판매를 시작하였으나 Bill과의 불공정한 경쟁 속에서 패배의 잔을 마시게 되었다. Bill은 오히려 자신이 Lawrence의 “스파게티” 같은 복잡한 코드를 정리했다며 보상을 받을 권리가 있다고 주장했다. 1988년, R.O. Software는 게임의 업데이트된 버전인 *네크로맨서의 던전(Dungeon of the Necromancer's Domain)*이라는 게임을 내놓았는데, “기반부터 다시 쓰여진” 이 게임은 Lawrence와의 추가적인 분쟁을 피할 수 있을 만큼 차이점을 나타냈다. 이러한 분쟁에 대해서 좀 더 자세히 알고 싶다면 [비공식 DND 페이지](#)를 방문해보기 바란다. 또한 이 페이지에서는 언급된 수많은 게임들을 받을 수 있기도 하다.

이 시기에 등장한 텍스트 기반 게임 중 눈에 띄는 또 하나의 작품은 바로 *질(Zyll)*이다. Scott Edwards와 Marshal Linder가 IBM에서 일하며 제작한 이 게임은 텍스트 어드벤처와 실시간으로 진행되는 CRPG를 합쳐놓은 것이었다.(그리고 이 게임은 IBM의 직원 제안 프로그램[employee submissions program]의 일환으로 제출되기도 했다.) 게다가 이 게임의 목적은 블랙 오브(Black Orb)를 되찾는 것이었는데 두 명의 플레이어가 경쟁하거나 협력하는 것이 가능했다.(이 게임 역시 앞선 글에서 언급한 바 있는 물건을 되찾아오는 목적을 지닌 CRPG였다.) 원래 이 게임은 뛰어난 그래픽

기능과 사운드 기능을 지닌 IBM 의 PCjr 용으로 제작된 것이었는데, 사실 게임 자체는 텍스트로 이루어져 있었기에 다른 게임에서도 충분히 구동이 가능한 수준이었다.(다만 IBM 의 PC/XT 기능 키 때문에 키보드 형태와 관련해 문제가 존재하긴 했다.)

그렇지만 이러한 게임들은 현대 게이머들의 관심은 거의 끌지 못하며, 게임의 역사에 관심이 있는 사람들과 향수에 시달리는 고전 게이머들의 시선만을 받고 있을 따름이다. 새로운 바람을 불어오게 하며 CRPG 를 영원히 바꿔놓을 게임은 Electronic Arts 에서 나오게 되었다. 역사상 최고의 CRPG 들이 수평선 너머로 조금씩 보이기 시작했고, CRPG 팬들이 이제껏 보지 못한 게임이 다가오기 시작하는 것이다.

### 황금시대의 새벽

만약 당신이 CRPG의 팬이고, 1985 년을 겪었다라면 역사상 가장 운 좋은 게이머라고 할법하다. 이 시기 이전에는 이처럼 높은 질의 게임이 동시에



등장한 적이 없었다. 이 중에서도 가장 눈에 띄는 작품은 단연 Interplay의 *알려지지 않은 자의 이야기 1 권: 바즈 테일(Tales of the Unknown Vol. 1: The Bard's Tale)*일 것이다. 이 게임은 그 유명한 *바즈 테일* 3 부작의 첫 번째 작품이었다. 이 전에도 분명 훌륭한 CRPG가 존재하긴 했으나 *바즈 테일*은 주류 고객의 관심을 끌기에 충분히 직관적이고 중독성이 강했다. 게임의 배급을 맡은 Electronic Arts의 홍보력도 무시할 수 없는 부분이었다. 1985 년에는 SSI의 *판타지(Phantasia)* 시리즈가 *마법사의 왕관(Wizard's Crown)*과 함께 선을 보이기도 했다. SSI의 절정기는 이 후 TSR의 라이선스를 획득하고 공식 AD&D 게임의 마케팅을 시작하며 찾아오긴 하지만, 초기 게임들 역시 뛰어난 수준을 자랑했다.

*"CRPG 장르의 유명세와 수요에 비해 부족한 공급 탓에 컴퓨터 판타지 게임이 나오기만 하면 곧바로 베스트셀러가 되는 시기가 있었다. 그렇지만 현재는 다르다. 컴퓨터 판타지 게임은 이제 구매자들의 시장에 넘쳐나며 소비자들의 지갑을 열게*



하려면 일정 기준은 넘어야 하는 것이다. " -James V. Trunzo, 1987 8월, *Compute!*

1985 년에 눈에 띄는 다른 게임들로는 Origin의 *울티마 IV: 아바타의 모험(Ultima IV: Quest of the Avatar)*와 *오토듀얼(Autoduel)*, *뫼비우스: 우주 균형의 구슬(Moebius: The Orb of Celestial Harmony)*가 있다. *오토듀얼*이나 DataSoft의 *대체 현실: 더 시티(Alternate Reality: The City)*는 검과 마법이 나오는 과거의 CRPG와 차별점을 보이며 게이머들에게 다가왔다. 1985 년과 1986 년은 CRPG에 있어 가장 중요한 성격을 형성하는 시기라 할 수 있으며, 살펴봐야 할 법한 뛰어난 작품들이 다수 존재한다. 그럼 우선은 *바즈 테일 3* 부작부터 살펴보도록 하자.

### 스카라 브래의 몰락



비록 *울티마*와 *위저드리* 시리즈가 CRPG 의 기반을 작성하는데 있어 지대한 영향을 미치긴 하였으나 진정으로 CRPG 라는 장르를 재정의하고 단지 “하드코어” 게이머만을 위한 것이 아닌 게임을 내놓은 것은 Interplay 가 처음이었다. 1985 년 Commodore 64 와 Apple II 용으로 출시된(그리고 1990 년까지 다른 기종으로의

이식이 계속 이루어진) *알려지지 않은 자의 이야기 1 권: 바즈 테일*은 다수의 독자들이 유년기와 함께 떠올릴 법한 최초의 게임이라 할 수 있을 것이다. Blizzard 의 *디아블로*가 1997 년에 발매되기 전까지는 그 어떤 게임도 *바즈 테일*의 대중적인 인기에 대적할 게임이 없었다. 게임은 커다란 성공을 거두었고, Baen Books 가 게임에 기반을 둔 소설 8 권을 내기도 했다. 게다가 이 중에는 유명 판타지 작가인 Mercedes Lackey 가 집필한 작품도 있었다! *바즈 테일*의 완결작은 1991 년 출시되었는데, 2004 년 Brian Fargo 와 InXile Entertainment 가 PS2 와 Xbox, 그리고 Windows 로 “정신적인 후속작”을 내놓으며 이

프랜차이즈를 부활시키기도 했다. 그렇다면 과연 어떤 점이 이 게임을 이처럼 오랜 수명을 지니게 해주었을까?

*"상황이 안 좋게 돌아갈수록, 바드는 술에 취해간다. - 바즈 테일의 안내서 중에서 발췌.*

*위저드리가* 그랬듯, *바즈 테일*의 첫 번째 작품 역시 숙련된 *D&D* 플레이어에게조차 어려운 게임이었다. 장비가 빈약하고 캐릭터들(최대 6명)이 허약한 초반 부분은 특히 어려웠다. Garth의 무기 상점에 가기 위해 걸어가다 발생하는 무작위적인 전투에서 승리하기 위해 파티 전체를 몇 번이고 다시 만들었는지 기억할 수 없을 정도이다! 또한 게임에는 이야기적인 측면이 많이 부족했다. 이 게임은 무작위적인 전투, 캐릭터의 인벤토리와 능력치의 상승, 그리고 던전의 탐험에 초점이 맞춰진 “던전 탐험형 게임”이었던 것이다. 많은 부분에서 이 게임은 단지 좀 더 좋은 그래픽과 사운드가 갖춰진 *위저드리*라고 할 수 있을 정도였다.(심지어 일부 버전은 플레이어들이 *위저드리*와 *울티마*의 캐릭터를 불러들일 수 있도록 지원하기까지 했다!) 스토리는 스카라 브레 마을을 위협하는 Mangar the Dark 라는 사악한 마법사를 찾아내 처치하는 것으로 다소 식상한 내용이었다. 그렇지만 이 게임이 이루어낸 혁신은 바로 바드 캐릭터의 등장이라고 할 수 있다. 바드는 일종의 만능 캐릭터로, 전투나 던전 탐험 중 파티를 강화시키는 음악을 연주할 수도 있는 캐릭터였다. 마법사를 즐겨 사용하는 유저들도 만족할만한 클래스도 있었다. 플레이어는 컨저러나 매지션에서 시작해 소서러나 위저드로 업그레이드를 하는 것이 가능했다. 플레이어가 노력한다면 이런 클래스를 다 합쳐 강력한 아크메이지를 만들어낼 수도 있었다.

게임을 즐겨본 플레이어들은 이 게임이 단지 보이는 것 이상의 가치를 지니고 있다는 사실을 깨달았다. 게임을 한데 묶고 있는 뭐라 정의할 수 없는 무언가가 있었다. 그것은 바로 게임의 재미를 끌어내는 깔끔한 인터페이스와 충격적인 컬러 그래픽이었다.(게다가 다수는 애니메이션이 들어가 있었다.) 초보 플레이어조차 게임을 몇 번 해보지 않고서 금방 게임 규칙을 익힐 수 있었으며, 만약 캐릭터들이 살아남아 레벨을 올리게 되면 난이도도 상당히 내려가 이전까지 플레이어의 캐릭터들을 간식거리로 해치우곤 하던 괴물들을 손쉽게 처리할 수 있게 되며 플레이어에게 짜릿함을 안겨줬다. 게다가 건물의 안과 밖을 넘나들며 모험을 할 수 있다는 점은 게임 세계에 일관성을

가져다 주었다. 다른 CRPG 에서 도시나 마을은 그저 무기를 구입할 수 있는 장소에 지나지 않았으나, 스카라 브레는 마치 실존하는 장소처럼 느껴졌고, 건물들은 정말로 마을에 속해있는 듯이 보였다. 이러한 일관성은 게임의 뛰어난 그래픽의 영향이라 할 수 있었다. 비록 지금 보기에는 구식에 지나지 않지만, 1985 년에는 정말 충격적인 그래픽이라 할 수 있었다.

Interplay 는 *운명의 기사(The Destiny Knight)(1986)*와 *운명의 도둑(The Thief of Fate)(1991)*이라는 두 개의 후속작을 내놓으며 성공을 이어갔다. *운명의 기사*는 전작에서 커다란 변화를 보여줬는데, 사용 엔진은 동일했지만 도시가 5 개로 늘어났고(전작은 오직 스카라 브레에서만 이야기가 진행되었었다.) 야외 지역도 등장하게 되었다. 마을에 카지노와 은행도 등장했으며, 아크메이지를 위한 특수 주문, 시간 제한이 존재하는 퍼즐, 원거리 전투 시스템 등 많은 새로운 요소가 선보였다. 플레이어는 전작으로부터 캐릭터를 불러올 수 있었는데, 좀 더 밸런스 잡힌 게임을 즐기려면 새로운 파티를 만드는 것이 나왔다.(즉, 장비를 구입하기 위해 Garth 의 가게까지 가는 도중 죽을 확률이 더 낮아진다는 것이다.)

플레이어는 사악한 Mangar the Dark 를 처치하기 위해 보내지지만 게임이 진행되며 Lagoth Zanta 라는 또 다른 사악한 마법사가 등장해 “운명의 지팡이(Destiny Wand)”를 7 조각으로 부수고, 이 조각은 세계의 곳곳에 흩어지게 된다. 세계는 지팡이의 힘으로 700 년간 보호되어 왔기에 지팡이가 부수진 후 상황이 나빠지기 시작하고, 이러한 상황을 해결하기 위해 플레이어는 지팡이를 복구하고 이를 이용해 Lagoth Zanta 를 처치해야만 하게 된다.(첫번째 작품에서는 지팡이가 왜 등장하지 않았는지 의문스럽긴 하다.) 게임을 풀어나가기 위해서는 상황을 읽고 이치에 맞게 행동할 필요가 있었다.

*운명의 도둑*은 전체적으로 보아 시리즈 중 가장 잘 디자인된 작품이라 할 수 있다. 이 작품에는 자동 지도 생성 기능과 아이템을 이용한 퍼즐 풀기 기능이 추가되는 등 전체적인 게임플레이에 여러 가지 흥미로운 사항을 선보였다. 이 3 번째 작품은 게임 업계에 있어 가장 규모적으로 야심만만한 게임이기도 했는데, 다른 “우주”들을 탐험하는 내용이 담겨 있었던 것이다. 플레이어는 무려 나치 치하의 베를린에도 갈 수 있었다!



Electronic Arts는 Interplay의 *바즈 테일 컨스트럭션 세트(The Bard's Tale Construction Set)*를 Commodore의 Amiga와 MS-DOS로 출시하기도 했다. 이 컨스트럭션 세트에는 업그레이드 된 1 편이 담겨 있기도 했다.(제목이 *별빛 축제(Star Light Festival)*로 바뀌었다.) 하지만 가장 중요한 점은 바로 CRPG 팬이 개선된 *운명의 도둑* 엔진을 이용해 자신만의 게임을 만들 수 있다는 것이었다. 컨스트럭션 세트는 많은 플랫폼에서 유명세를 떨쳤지만 가장 쓸만한 것은 하드 드라이브와 VGA, 마우스 지원 및 사운드 카드 지원 기능을 갖춘 MS-DOS 버전이었다. 그렇지만 이상한 것은 음악은 사운드 카드를 통해 재생됨에도 불구하고 사운드 효과들은 전부 PC의 내부 스피커를 통해서만 재생되었다는 것이었다. 이 컨스트럭션 세트를 이용해 만들어진 게임 중 가장 유명한 것은 John H. Wigforss의 *바즈 로어: 전사와 용(The Bard's Lore: The Warrior and the Dragon)*과 Dennis Payne의 *뉴틸란(Nutilan)*이었다. 이 두 게임은 PC용으로 제작되었었다. 물론 다른 팬들에 의해 제작된 수많은 “홈브류” 타이틀들이 존재하긴 했지만 당시에는 현재와 같은 인터넷이 보급되지 않았었기에 외부에 알려지진 않았다. 이처럼 취미로 게임을 개발하는 사람들은 마땅히 게임을 배급할 방법이 없었기에 대개가 역사의 뒤편길로 사라져갔다. 그렇지만 한 개발자는 여전히 이 시스템으로 게임을 제작해 공개하고 있다. *전사의 이야기(Warrior's Tale)*는 2006 년에 공개되었다.

Electronic Arts 의 CRPG 장르 진출은 CRPG 의 발전에 커다란 역할을 했다. *바즈 테일* 외에도 많은 게임이 있었다. 전쟁 게임을 제작하던 SSI가 이제 CRPG 에 눈독을 들이며 준비 운동을 하고 있었던 것이다.

### SSI 의 신생 게임, 판타지

오늘날 Strategic Simulations, Inc. (SSI)는 “골드 박스” 게임으로 잘 알려져 있다. 이 게임들은 그 유명한 *Dungeons & Dragon*에 대한 저작권을 지닌



TSR의 라이선스를 받아 공식 씬을 붙이고 있었던 것으로 잘 알려져 있다. 거의 모든 CRPG 개발사들이 이 라이선스를 받기 위해 노력하였지만 SSI가 승리를 거머쥔 것이다. TSR의 이러한 결정은 SSI가 컴퓨터 기반의 “전쟁 게임(war game)”을 개발하고 배급하는 것으로 매우 유명했기 덕분이기도 하다.(아시다시피 *D&D*는 테이블탑

전쟁 게임으로부터 유래되었기 때문이다.) SSI의 첫 번째 게임은 1979년 Apple II로 출시된 *컴퓨터 비스마르크(Computer Bismarck)*였다. Avalon Hill 같은 선두주자들이 SSI와 경쟁을 벌이기도 했으나 SSI는 이 게임을 통해 시장을 주도하게 되었다. SSI가 내놓은 CRPG가 아닌 게임 중 가장 유명한 것은 아마 *사이트론 마스터(Cytron Masters)(1982)*일 것이다. 이 게임은 최초의 실시간 전략 게임 중 하나였다. 이 게임은 [M.U.L.E](#)의 개발자인 Dani Bunten에 의해 제작되었었다.

SSI가 최초로 내놓은 CRPG는 1984년 발매된 *50 미션 크러쉬(50 Mission Crush)*와 *퀘스트론(Questron)*이었다. *50 미션 크러쉬*는 턴기반 전략 게임이라고 설명하는 것이 더 좋을지도 모른다. 게임은 제 2차 세계대전에서 B17 폭격기가 수행하는 50개의 임무를 다루고 있으며, 플레이어는 비행선의 각 위치에 자신의 캐릭터 위치를 설정해주어야 했다.(폭격 담당, 사격 담당 등) 각 미션에서 생존할 때마다 각 캐릭터들은 경험치를 획득했고, 나중에는 새로운 능력을 얻거나 승진하기도 했다. *Computer Gaming World*이라는 잡지에서 실제 B-24 폭격기를 몰아본 Leroy W. Newby라는 사람이 이 게임에 대한 리뷰를 작성했는데, 그는 이 게임이 전쟁시의 기억을 떠올리게 만들 만큼 사실적이었다고 언급했다.(35호 잡지 참고)



*50 미션 크러쉬*는 매우 창조적이고 독특한 게임이었지만, *퀘스트론*은 창조력이 부족한 *울티마* 복사판이라 할 수 있었다. 사실 SSI는 Richard Garriott으로부터 게임의 “구조와 스타일”에 대한 라이선스를 획득하기까지 했다. 당시 *퀘스트론*은 *울티마*에 비해 쉽고

간단하게 즐길 수 있는 게임으로 평가 받았으며, 한 리뷰어는 이 게임을 *울티마 III*를 즐기기 위한 “완벽한 준비 운동용 게임”이라고 평하기도 했다.(*Antic* 3호, No.7에서 Michael Ciralo 작성) 그렇지만 *퀘스트론*에도 재미있는 요소들이 존재했다. 마을과 도시에는 “미니게임”이 존재했는데 이를 통해 캐릭터의 능력치를 상승시킬 수

있었다. 돈을 얻기 위해 카지노에서 도박을 할 수도 있었다. 게다가, *퀘스트론*은 특정 무기를 통해서만 특수한 적을 죽일 수 있는 시스템을 최초로 선보인 게임 중 하나이기도 하다. 그리고 가장 이상하고 신경 쓰이는 시스템은 “자살”이었다. 메인 메뉴에서 “자살” 기능은 크게 시선을 끌었다. SSI는 1988년 *퀘스트론*의 유명 후속작을 내놓기도 했다. 이 게임은 Westwood의 지원 하에 제작되었으며, 전작의 방식은 따르면서 그 보다 과거의 내용을 다루고 있었다. 플레이어의 임무는 광기에 사로잡힌 6명의 마법사들을 처치하고 “마법서(Book of Magic)”의 제작을 막는 것이었다. 자동 지도 생성 기능이 추가되었고, 던전은 3D로 렌더링 되었다. 그렇지만 게임 자체는 달라진 것이 없었다. 그럼 이제는 유명한 골드 박스 게임들의 직접적인 선조격 작품이라 할 수 있는 *판타지(Phantasia)*와 *마법사의 왕관(Wizard's Crown)* 같은 게임들에 대해서 이야기해보자.

1985년, SSI는 *판타지 3* 부작에서 첫 번째가 될 작품을 내놓았다. 이 게임에서 플레이어는 최대 6명까지 파티원을 꾸릴 수 있었으며, 7종류의 클래스와 종족이 선택 가능했다.(이 종족에는 고블린이나 미노타우르스 같은 것도 있었다!) 분할 화면도 훌륭한 부분 중 하나였다. 무기의 구입, 던전의 탐험, 월드맵의 탐색, 적의 처치 등에 쓰여지는 메뉴도 빼놓을 수 없는 장점이었다. 캐릭터가 돈을 맡길 수 있는 은행도 있었는데, 캐릭터마다 소지 가능 금액이 제한되어 있었기에 유용한 장소였다. 또한 게임은 캐릭터가 지나온 곳을 표시해주며 그래프 용지에 직접 작성할 노고를 덜어주었다. 새로운 문제가 발생하기도 했는데, 바로 캐릭터가 나이를 먹는다라는 것이었다. 만약 플레이어가 여행에 너무 오랜 시간을 끌면 캐릭터가 늙어서 죽음을 맞이하게 되었다.

*판타지*의 전투는 콘솔 CRPG인 *파이널 판타지(Final Fantasy)*와 많은 부분에서 흡사하다. 우선 플레이어는 메뉴에서 캐릭터가 할 행동을 고르고, 그 후에는 전투의 다음 라운드로 넘어가게 된다. 간단한 애니메이션이 각 캐릭터 또는 적이 공격을 하고 있음을 보여줬고, 주고받은 데미지를 표시해줬다. 플레이어가 승리하게 되면 콘솔 CRPG처럼 캐릭터들이 우스꽝스러운 춤을 췄다. 곧 언급할 게임인 *마법사의 왕관*에 비하면 단순한 전투시스템이었지만 플레이어가 캐릭터의 공격을 제어한다는 점에 있어서는 훌륭한 조작성을 선보였다. 전사를 예로 들자면, 전투 중에 전사는 찌르기, 베기, 내려치기 중 하나를 선택해 공격할 수 있었다. 이러한 선택사항은 캐릭터가 적에게

칼을 몇 번 휘두르는지에 대해서와 데미지 및 공격 성공률에 영향을 미쳤다. “찌르기” 공격을 할 경우 캐릭터는 첫 줄의 적 뒤에 서있는 적을 공격했다.

*판타지*의 첫 번째 작품의 스토리는 매우 단순하다. “흑기사(Black Knight)”들과 그들의 주인인 사악한 마법사 Nikademus 를 처치하는 것이다. Nikademus 는 영혼을 힘으로 사용하는 강력한 마법 반지를 가지고 있었다. 이러한 임무를 완수하기 위해서 캐릭터는 각각 중요한 정보가 적혀있는 스크롤 20 매를 구해야만 했다. 이러한 스토리는 대부분의 CRPG 에 비해 게임 내에 잘 스며들어 있었으며 플레이어의 선택은 실제로 게임의 진행에 차이를 가져왔다. 많은 부분에서 Tolkien 의 작품이 연상되었으며, 때때로 언급되는 유머는 *판타지*를 일반적인 던전 탐험형 게임과 차별화되게 해주었다.

*"SSI의 판타지는 Sir-Tech의 워저드리 이후로 가장 뛰어난 판타지 롤플레잉 게임이라 할 수 있다. 사실, 조금 무례하게 들릴 수도 있지만, 일부 분야에 있어서는 판타지가 워저드리를 압도하고 있기까지 하다."*— *Compute!*, 1985년 12월, James V. Trunzo

SSI는 1986년 *판타지 II(Phantasie II)*를 발매했다. 이번 작품은 심지어 1편보다도 더 독창적이지 못했다. Nikademus가 부활해 반지 대신 구슬을 이용해 섬과 사람들을 자신의 소유에 넣는 것이다. 이 게임과 3편에는 다소의 차이가 존재했는데, 캐릭터는 전투 중에 돌을 던질 수 있다던가 하는 것이었다. 1편을 해봤던 플레이어는 자신의 캐릭터를 불러오는 것도 가능했다. 마지막 *판타지* [sic]는 1987년 Apple II용으로 출시되었으며 *니카데무스의 망령(The Wrath of Nikademus)*이라는 부제가 달려있었다.(Westwood의 협력하에 다른 플랫폼으로 이식되기도 했다.) Nikademus가 다시 부활하고, 두 번에 걸친 패배 끝에도 그의 야망은 꺼지지 않아 이번에는 심지어 세계 전체를 지배하려 한다는 스토리였다. 3편에서는 그래픽이 개선되었으며, 좀 더 복잡한 전투를 선보였다. 개선된 전술을 펼쳐서 적의 특정 부위를 선택해 공격하는 것이 가능했고, 상처 시스템도 존재했다. 비록 전작들에 비하면 길이가 상당히 짧긴 했지만 게임 자체는 시리즈 중 최고라고 할법했다. 1990년, WizardWorks라는 회사가 *판타지 보너스 에디션(Phantasie Bonus Edition)*이라 불리는 “고전 스타일” 패키지를 DOS와 Commodore Amiga 플랫폼으로

내놓기도 했다. 그렇지만 1 편의 인기와 수많은 혁신적인 요소들에도 불구하고 *판타지* 시리즈는 받아 마땅한 인기를 끌지 못하였고, SSI의 후기 “골드 박스” CRPG들의 그림자에 가려지는 신세에서 오랫동안 벗어나지 못 했다.



1985 년, SSI는 *마법사의 왕관*이라 제목의 새로운 파티 기반 판타지 CRPG를 내놓았다. 이 게임은 당시 가장 “하드코어”한 CRPG 중 하나였다. 최대 8 명까지 캐릭터를 생성할 수 있었으며, 원하는 만큼의 멀티클래스를 만드는 것이 가능했다.(도둑/전사/마법사/성직자 클래스를 만드는 것도 가능했다.) “레벨”은

존재하지 않았고, 대신 캐릭터의 스킬이나 능력치를 향상시킬 수 있었다. 사냥, 흥정, 연금술, 수영 등 다양한 스킬이 등장했다. 이러한 스킬 시스템은 *폴 아웃(Fall Out)*이나 *네버윈터 나이트(Neverwinter Nights)* 같은 현대 게임들에서 다시 선보여지게 된다. 전투 시스템은 당시의 그 어떤 게임보다도 역동적이었다. 20 개가 넘는 전투 명령이 존재했고, “포복(Fall Prone)” 같은 신기한 명령이 존재하기도 했다. 이 자세를 취하게 되면 화살에 맞을 확률은 줄어들지만 대신 근접 공격을 맞을 확률은 높아졌다. *퀘스트론*이나 *판타지*처럼 각각의 상황에는 알맞은 무기가 필요했다. 하지만 *마법사의 왕관*은 사실성을 추가하며 한걸음을 더 나아갔다. 예를 들어, 방패는 캐릭터가 적을 향해서 바라보고 있을 때만 효과를 발휘했으며, 도끼나 플레일 같은 무기에는 별다른 효과를 보이지 못하고 오히려 방패가 부숴질 수도 있었다. 원거리 무기와 마법 시스템도 게임에 등장했다. 중요한 전투는 40 분 가량의 시간이 걸릴 정도였지만, 자동으로 전투를 해결해주는 “빠른 전투”를 선택하면 몇 초 안에 전투를 완료할 수 있었다. 비록 스토리는 식상했지만(마법사를 찾아 처치하고 왕관을 되찾아오기), 캐릭터 성장과 전략적 전투에 대해서 유래 없는 관심이 쏠렸다. 이 게임은 가장 복잡한 CRPG이자 전략가들의 꿈으로 현재까지 전해지고 있다. SSI는 이 게임의 후속작으로 1987 년 *영원의 단검(The Eternal*

*Dagger*)을 내놓기도 했다. 다른 차원의 악마가 습격해오고, 차원의 문을 봉인하기 위한 유일한 수단은 영원의 단검이라는 내용이였다. 스토리는 새로웠지만 게임 자체는 전작과 거의 동일했다. 그렇지만, 앞서 언급한 “포복” 같은 것은 게임에서 제거되었다.



**Wizard's Crown (Apple II). This combat screen and interface is an early form of the one SSI employed in the Gold Box games.**

언급할만한 가치가 있는 SSI 의 CRPG 가 두 개 더 있다. *봄의 조각(Shard of Spring)*과 *질핀의 반지(Ring of Zilfin)*이 그것이다. 이 게임들은 둘 다 1986 년에 출시되었다. *봄의 조각*은 Craig Roth 와 David Stark 가 제작한 게임으로, Apple II 용으로 제작되었으며 이 후 D.R. Gilman, Leslie Hill, Martin deCastongrene 에

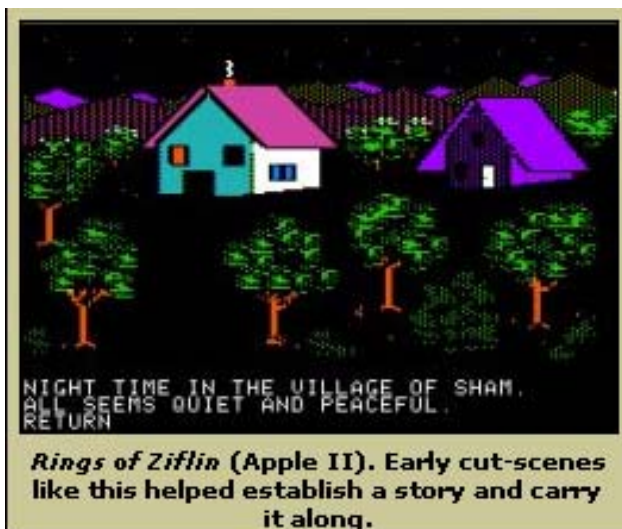
의해 MS-DOS 로 이식되기도 했다. 이 이식 작업은 전부 Microsoft 의 QuickBasic 으로 이루어졌었다! 이 게임은 당시의 SSI 게임들에 비하면 다소 아쉬운 부분이 존재했으며, *마법사의 왕관*이나 *판타지*의 중간 정도 되는 복잡성을 지니고 있었다. 스토리는 사악한 마법사가 대륙에 영원한 봄을 가져다 주는 봄의 조각을 훔쳐가며 대륙이 혼란에 빠진다는 내용을 담고 있다. 이러한 상황에서 플레이어가 해야 할 일은 명백하다. Roth 와 Stark 는 *악마의 겨울(Demon's Winter)*라는 후속작을 제작하기도 했다. 이 게임은 SSI 에 의해 1988 년 출시되게 된다. *악마의 겨울*은 전작과 매우 흡사했지만, 게임 세계의 규모는 엄청나게 커졌으며 학자와 예언가라는 새로운 클래스 2 개가 등장하기도 했다. 예언가는 조사와 관련된 독특한 스킬을 사용했는데, 방 안을 보지 않고서도 몬스터의 유무를 확인해볼 수 있었다. 스토리는 전작보다도 더욱 일직선적으로 변화하였는데, 악마들의 신인 Malifon 을 해치우기 전까지 임로스(Ymros)가 영원한 겨울에 시달리게 된다는 내용이였다. 게임은 종교를 이용한 재미있는 요소를 선보이기도 했는데, 캐릭터는 수많은 신들 중 한 명의 복사가 될 수 있었고 전투 중에 그들에게 기도해 캐릭터에게 도움을 줄 수 있었다. 그렇지만 게임의 그래픽이나 사운드는 그다지 좋지 않았다.(심지어



Amiga 에서도 마찬가지였다.) 이러한 사실이 대부분의 게임 잡지의 리뷰에서 약점으로 작용했다는 것은 말할 필요도 없을 것이다.



"CRPG의 일반적인 문제 중 하나는 바로 내용이 아닌 화려한 외관에만 신경을 쓴다는 것이다. 만약 멋진 화면을 보여준다면 사람들이 게임을 구입할 것이라 생각해서이다. 여기서 떠오르는 의문은 과연 뛰어난 그래픽이 정말로 게임의 실제 내용 중 그 어떤 것에든 영향을 주는가 하는 것이다."-David L. Arneson, 1988 년 5 월, *Computer Gaming World*.



Ali Atabk 의 *질핀의 반지*는 1986 년 출시되었다. 게임의 대상이 초보자였기에 전술이나 능력치 같은 것보다 스토리와 분위기에 더 많은 초점이 맞춰져 있었다. 이 게임에는 스토리를 유지하고 성립시키는 수많은 멋진 "컷씬"이 등장했다. 이러한

컷씬의 다수는 힘의 반지를 찾아내서 세계를 정복하려는 야심을 가지고 있는 Lord Dragos 라는 사악한 네크로맨서에게 맞추어져 있었다.(익숙한 이야기가 아닌가?) *질판의 반지*에서 플레이어는 Reis 라는 견습 마법사의 역할을 맡게 되었다.(이름을 변경하는 것이 가능했다.) Reis 는 자신의 능력을 키워 Dragos 와 그의 부하들에게 맞서야만 했다. 플레이어는 귀찮은 캐릭터 생성과 능력치 결정을 하지 않아도 되었으며, 전투 방식은 마치 아케이드용 미니게임과 같이 진행되었다. 게임의 대부분은 마을 사이를 여행하며 보내게 되었고, 이 와중에 캐릭터는 마법 버섯 같은 식물을 채집하거나 호수에서 물을 길어올 수 있었다. 이 게임은 매우 흥미로운 게임이었으며 SSI 의 다른 게임들과 많은 차이를 보였다. 이 후 Atabek 은 *울티마*와 흡사한 게임인 *마법의 초(The Magic Candle)* 3 부작을 제작하게 된다. 1 편은 1989 년 Mindcraft Software 에 의해 출시되었으며, 후속작은 Electronic Arts 에 의해 각각 1991 년과 1992 년에 선보이게 된다. 일반적으로 3 부작 중 1 편을 최고로 치며, 독창적인 스토리와 풍부한 미니게임은 많은 찬사를 받았다. 게임의 골자는 악마가 초에 봉인이 되어있는데, 만약 이 초가 전부 닳게 되면 악마가 탈출하고 지옥이 열리게 된다는 것이었다. *질판의 반지*처럼 *마법의 초* 역시 플레이어가 마음대로 캐릭터를 생성할 수 없었다. 하지만 성에서 만날 수 있는 NPC 들을 선택해 파티를 생성하는 것은 가능했다. 여기서 말하는 NPC 는 플레이어에게 도움은 주지만 컴퓨터에 의해 조종되며 직접 조작하는 것은 불가능한 캐릭터를 말한다. *마법의 초*는 이러한 방식을 통해 후에 *네버윈터 나이트* 등의 게임에 적용되는 “부하” 시스템을 한 발 앞서 구현한 것이다.

SSI 는 어드벤처와 아케이드적 요소를 섞은 하이브리드 CRPG 를 내놓으며 성공을 노리기도 했다. Paradigm Creators 에서 개발한 *젬스톤 워리어(Gemstone Warrior)*(1984)와 *젬스톤 힐러(Gemstone Healer)*(1986)는 상당히 잘 알려진 예이다. 이 게임들은 CRPG/슈터 게임이라 설명하면 적절할 듯하다. 또한 SSI 는 *암흑의 왕국(Realms of Darkness)*(1987)이라는 작품을 Commodore 64 전용으로 내놓기도 했다. Gary Smith 가 제작한 이 작품은 어드벤처/CRPG 의 하이브리드 장르로, 매우 구하기가 힘들다. 이러한 게임들은 이후 SSI 가 제작한 것으로 유명한 CRPG 와 많은 차이를 보이고 있다. SSI 의 유명 CRPG 들은 이른바 “골드 박스 게임”이라 칭해지고 있는데, 이제 이 “골드 박스”에 대해 이야기해보고자 한다.

## 불멸의 제국: SSI의 "골드 박스" 게임



앞서 보았듯 SSI 는 TSR 로부터 공식 AD&D 게임을 제작할 독점 라이선스를 획득하기 전에 몇몇 눈에 띄는 CRPG 를 개발하고

배급해왔다. *퀘스트론*, *판타지*, *마법사의 왕관*, 그리고 *봄의 조각* 등의 게임에서 보여진 특징들은 SSI 의 이후 작품에서도 나타난다. 예를 들어, 골드 박스 전투 시스템은 *마법사의 왕관*의 전투 시스템을 간소화시킨 것이다. 하지만 이러한 이야기는 좀 더 뒤의 이야기이다. 우선은 골드 박스 시리즈가 처음 선을 보인 1988 년으로 돌아가보도록 하자.



*Pool of Radiance* (C-64). The game's smooth, carefully-laid out interface made up for the rather "paper doll" look of the characters.

첫 번째 골드 박스 게임은 *풀 오브 레디언스*(*Pool of Radiance*)였다. 이 게임은 CRPG 역사에 있어 커다란 전환점을 제공했다. 금속의 박스에 담겨져 판매(이것이 골드 박스라는 별칭의 유래이다.)된 것이 특징이었는데, 유명 판타지 일러스터인 [Clyde Caldwell](#)이 담당한 그림이 그려져

있었다.(Caldwell은 *청색 동맹의 저주*(*Curse of the Azure Bonds*)를 비롯해 다른 TSR 라이선스 게임 및 책의 표지를 담당한 바가 있다.) 처음에는 Atari ST와 Commodore 64 용으로만 출시가 되었지만, 이후 NES를 비롯한 대부분의 유명 플랫폼으로 이식되게 된다. *풀 오브 레디언스*는 지속적인 베스트 셀러였는데, 단순히 최초로 공식 AD&D 라이선스를 받은 컴퓨터 게임이었기 때문만은 아니다. 강력한 경쟁자들 사이에서 SSI는 자사의 작품과 경쟁작들이 지니는 최고의 장점들만을 따와 합치는 신중한 접근을 시도했었다. 사실, 골드 박스 엔지는 *바즈 테일*과 *마법사의 왕관*을 합쳐놓은 것이었고 그 기원을 거슬러 올라가자면 *울티마*, *워저드리*, *절망의 터널*(*Tunnels of Doom*) 등을 들 수 있었다. *풀 오브 레디언스*는 단지 장점들을 합쳐놓은 것을 뛰어넘어 CRPG 평론가들이 최고(최고 중의 최고는 아니지만)의

CRPG 중 하나로 꼽는 작품이 되었다. 후기 골드 박스 게임들이 엔진을 개선하고 인터페이스 상의 짜증나는 부분들을 수정하긴 했지만 골드 박스 게임들을 이처럼 유명하게 한 공은 *풀 오브 레디언스*에 있다고 할 수 있다.

이야기를 계속하기 전에 잠깐 카드(아니면 주사위?)를 내려놓고 휴식을 취하도록 하겠다. 모든 비평가들은 앞서 언급한 몇몇 게임들에 대해서 진정으로 객관적인 태도를 취하는 것은 불가능하다고 말한다. 왜냐하면 우리가 최초로 접한 컴퓨터 게임에 대해 “첫사랑”의 기억을 가지고 있기 때문이다. 필자에게 있어 이런 게임은 바로 *풀 오브 레디언스*였다. 이 전에도 *바즈 테일*이나 *울티마*와 같은 CRPG 를 해보긴 했으나, *풀 오브 레디언스*는 다른 게임과 비교할 수 없는 뭔가가 있었다. 나는 이 게임을 너무 좋아했었기에 다른 골드 박스 게임들을 전부 구입했던 데다가, 이런 게임들에 기반을 둔 소설을 구입하기까지 했었다. 만약 SSI 가 골드 박스 속옷이나 시리얼을 만들었더라면 그것마저도 구입해버렸을 것이다. *풀 오브 레디언스*는 내게 완전히 새로운 세계를 선보였다. *D&D*, 판타지, Tolkien, Dragonlance, 그리고 가장 중요한 CRPG 의 세계를 보여준 것이다. 오늘날의 나 자신을 만들게 한 게임에 대해서 어떻게 객관적일 수 있겠는가? 필자는 *풀 오브 레디언스*를 존경하며, 여러분도 그래야 할 것이다! 만약 필자가 *풀 오브 레디언스*를 해보지 않았더라면 지금 이 글은 존재하지도 않았을 것이다.

이제 필자는 두 눈을 닦고, 깊게 숨을 들이쉬고서 이 게임을 부분별로 나누어 분석해볼 생각이다. *풀 오브 레디언스*의 주요 강점은 게임 세계와 스토리, 전투 시스템 및 전체적인 게임 구조라고 할 수 있다. 게임 세계와 스토리는 매우 밀접한 관계를 띠고 있으니만큼 우선은 이것에 대해 이야기해보도록 하겠다. 요약해서 말하자면, 주인공의 목적은 한 때 융성했으나 이제는 유적만이 남은 프란(Phlan)을 재건하는 것을 돕는 것이다. 주인공이 새로운 프란에 도착하게 되면 마을 시청에서 임무를 받아 수행할 수 있는데, 몬스터들을 처치하거나 전설적인 유물을 되찾는 것 등 다양한 임무가 등장한다. 이러한 퀘스트는 매우 다양하며 전부 스토리와 잘 맞아떨어진다. 스토리를 진행하다 보면 플레이어는 Tyranthraxus 라는 사악한 드래곤이 프란에 발생하는 문제들의 근원이라는 것을 알 수 있게 되는데, 이 드래곤을 처치하는 것은 룡소드 +1 로는 당연히 무리이다.

바즈 테일처럼 풀 오브 레디언스 역시 실제 세계처럼 느껴지는 일관성 있는 게임 세계를 선보인다. 이러한 사실감이 “탐험” 모드의 3D 1 인칭 시점 덕에 느껴진다는 것은 말할 필요도 없다. 인터페이스는 왼쪽 상단의 사각형 화면에 캐릭터가 바라보고 있는 화면이 나오고 그 외의 부분에는 해당 상황에 관련 있는 정보들이 깔끔하게 나뉘어서 표시되는 형식이다. 하지만 인터페이스가 깔끔하다고 해서 반복적이고 의미 없는 게임이 재미있어지는 것은 아니다. 그렇지만 SSI 는 운 좋게도 TSR 이 만들어낸 포가튼 렐름(Forgotten Realms) 세계관을 사용할 수 있었다. 이 세계관은 J.R.R. Tolkien 의 중간계만큼이나 잘 발달되어 있었고, 새로운 스토리에 대한 가능성은 사실상 무한정했다. 실제로 이 세계관에 바탕을 둔 소설은 오늘날까지도 발간되고 있으며, R.A. Salvatore 의 작품이 특히 대표적이다. 포가튼 렐름은 CRPG 에 있어 이상적인 환경이라 할 수 있었고 풀 오브 레디언스와 그 후속작들에 풍부한 깊이를 제공했다.



캐릭터들이 전투에 돌입하게 되면 게임 화면이 마법사의 왕관과 흡사한 탐다운 시점으로 바뀌었다. 각 라운드(턴) 마다 플레이어는 어떤 행동을 취할 것인지 선택하게 되었다. 워저드리나

판타지와는 달리 행동을 입력하면 캐릭터의 실제 행동으로 곧바로 연결되었었다. 캐릭터의 클래스에 따라 다양한 선택 사항이 존재하기도 했다. 예를 들어 전사의 경우는 근접 무기나 원거리 무기를 장비할 수 있었고, 마법사는 사용하는 마법에 따라 대포 같은 역할을 하기도 하고, 저격수 같은 역할을 하기도 했다.(예를 들자면 파이어볼 vs. 매직 미사일) 도둑은 “백스탭(back-stab)”이라는 능력을 사용할 수 있었는데, 적 뒤로 몰래 접근했을 때만 사용할 수 있는 강력한 공격이었다. 또한 캐릭터가 도망칠 경우에는 등 뒤가 무방비 상태로 노출되는 패널티가 주어졌다. 이러한 격렬한 전투들은 45 분에서 1 시간 정도가 걸리곤 했고, 플레이어가 무작정 돌진하기라도 하면 아주 단순한 전투조차 끔찍한 결과를 가져오기도 했다.(컴퓨터가 조종해주는 “퀵” 모드로 플레이할 경우에는 더욱 끔찍한 결과가 나타났다.) 만약 캐릭터의 생명점(hit-points)이

0 이하로 떨어지게 되면 부상을 입은 것으로, 가만히 놔두면 죽음에 이르기엔 반드시 다른 캐릭터가 지혈을 해주어야만 했다.

*폴 오브 레디언스*가 특색 있는 게임이 될 수 있었던 것은 공식 AD&D 룰의 충실한 재현 덕이라 할 수 있다. 예를 들어서 마법을 사용하기 위해서는 “마나(magic point)”를 소비하는 대신에 일정한 숫자의 주문을 메모라이즈 해놓을 필요가 있었다. 얼마나 많은 주문을 넣을 수 있는지는 캐릭터의 레벨과 지능에 따라 결정되었다.(성직자의 경우는 지혜) 마법사는 레벨 당 하나의 주문만을 새로 획득할 수 있었지만, 주문의 대다수는 여러 지역에서 찾을 수 있는 스크롤을 통해 익힐 수 있었다. 주문을 사용하게 되면 그 주문은 다시 메모라이즈를 해줄 필요가 있었다. 주문을 메모라이즈하고 생명점을 회복하기 위해서는 캠프를 치고 몇 시간 가량의 휴식을 취해야만 했다. 적들의 습격을 피해서 안전하게 캠핑을 할 수 있는 곳도 있었지만, 위험한 지역이 더 많았다. 게다가 플레이어는 한 번에 하나 이상의 전투에 신경을 쓰며 앞으로의 일을 계획하며 움직여야 했다. 예를 들어 약한 코볼트 무리에 마법사의 파이어볼 주문을 전부 “낭비”해버렸다간 트롤의 공격에 대처할 방법이 없어지는 것이다. 일부 생물은 특정 공격의 약하거나 무적인 모습을 보여주기도 했다. 예를 들어 언데드의 경우에는 성직자가 “되돌려” 보낼 수 있으며, 은제 무기로 추가적인 피해를 입힐 수도 있었다.

*“일부 사람들은 게임 내의 규칙과 제한들을 불편하게 여길지도 모른다. 그렇지만 이러한 것들은 좀 더 수준 높은 전략 게임을 위해서는 필수적인 논리적 사항이라 할 수 있다.”* - Johnny L. Wilson, *Computer Gaming World*, 1988년 7월

프란에는 버려진 도서관이나 기괴한 피라미드 등 탐험을 할만한 흥미로운 장소가 가득했다. 그렇지만 최종적으로는 *퀘스트론*이나 *판타지*, *울티마* 등의 플레이어들이라면 익숙할 법한 “황무지(wilderness)” 모드로 이동을 하게 되곤 했다. 후기 SSI 게임들은 다양한 형태의 “황무지” 모드를 선보이게 되는데, 플레이어가 거대한 지도 위에 서있고 클릭을 통해 다른 지역으로 이동하는 방식이 그 중 하나이다. 하여간 *폴 오브 레디언스*의 황무지 모드는 매우 거대했으며, 게임을 완료한 후에도 플레이 할만한 내용을 제공했다.(예를 들어서 돌아다니는 몬스터들을 처치한다던가)





SSI는 이 후 청색 동맹의 저주(*Curse of the Azure Bonds*)(1989), 실버 블레이드의 비밀(*Secret of the Silver Blades*)(1990), 어둠의 늪(*Pools of Darkness*)(1991)이라는 3 개의 후속작을 출시하기도 했다. TSR의 *Dragonlance* 세계관에 바탕을 둔 외전격 시리즈도 등장했다. *크린의*

*챔피언(Champions of Krynn)*(1990), *크린의 죽음의 기사(Death Knights of Krynn)*(1991), *크린의 암흑 여왕(Dark Queen of Krynn)*(1992)이 그 시리즈이다. 이러한 게임은 *Dragonlance*에 등장했던 Tanis나 Raistlin Majere 같은 캐릭터를 만나볼 수 있다는 점은 좋았지만 게임성 자체는 그다지 좋지 않았다. 다른 지역에 바탕을 둔 포가튼 렐름 게임이 2 개 더 있기도 했다. *야만적인 지역으로의 관문(Gateway to the Savage Frontier, 1991)*와 *야만적인 지역의 보물(Treasures of the Savage Frontier, 1992)*가 그것이었다. SSI는 골드 박스 엔진을 만족스럽게 사용하지 못 했다는 듯이 *벅 로저스: 멸망의 카운트다운(Buck Rogers: Countdown to Doomsday, 1990)*와 *벅 로저스: 매트릭스 큐브(Buck Rogers: Matrix Cubed, 1992)*이라는 두 개의 게임 더 내놓았는데, 이 게임들은 TSR의 *벅 로저스(Buck Rogers)* 세계관에 바탕을 두고 있었다.

SSI는 1992 년에 들어서야 골드 박스 엔진을 포기했는데, 그 후로도 여러 합본판을 계속 내놓기는 했다. SSI는 엔진의 사용을 그만두었지만 플레이어들은 SSI가 1993 년 출시한 MicroMagic의 *무한/모험(Unlimited Adventures)*을 이용해 자신들만의 “골드 박스” 게임을 만들기 시작했다. 골드 박스 게임은 CRPG의 황금시대를 정의하는 게임이며, 후의 게임들이 평가 받는 잣대를 마련했다. 하지만 SSI는 자신들이 새로운 움직임을 보여야 할 때라는 것을 깨달았다. SSI는 차기작으로 *비홀더의 눈(Eye of the Beholder)*(1991)이라는 대규모 시리즈를 선보였으나 과거에 출시된 바 있는 *던전 마스터(Dungeon Master)*와 상당히 흡사한 게임이었다. 그렇기에 이제 SSI에 대한

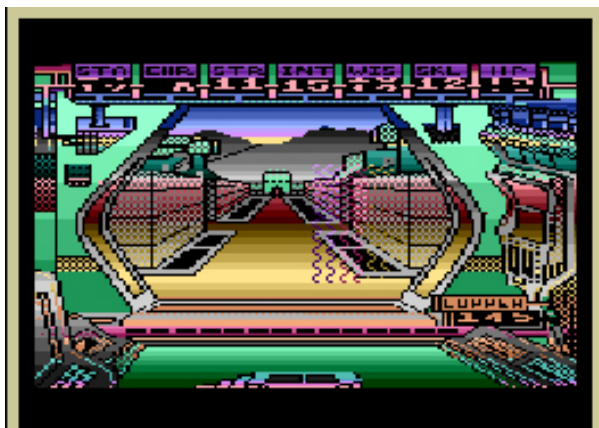
이야기는 그만두고 황금시대의 다른 CRPG들에서 알아보는 것이 좋을 듯하다.

### 검과 마법에 질렸다: 판타지 주제가 아닌 CRPG 들



FTL의 던전 마스터나 후기 울티마 및 워저드리 시리즈 같은 중요 고전 CRPG에 대해 이야기하기 전에 일단 “검과

마법”에서 벗어난 CRPG를 살펴보도록 하자. 제 2 차 세계 대전을 배경으로 하고 있는 SSI의 50 미션 크러쉬나 벅 로저스 게임 시리즈, 판타지 요소들 외에도 SF적 요소를 대거 포함한 Origin의 울티마 시리즈 등은 이미 앞서 살펴보았었다. 이러한 작품 외에는 Polarware의 *아마존 탐험(Expedition Amazon)*(1983)이 있었다. 이 작품은 일부 심각한 디자인적 문제가 있긴 했지만 CRPG에 있어 새로운 가능성을 선보였다. 현대를 배경으로 하는 *아마존 탐험*의 목적은 4 명의 탐험가(의무 담당, 안내자, 연락 담당, 보안 담당)로 이루어진 팀을 이끌어 고대 잉카 폐허를 탐험하는 것이었다. 플레이어는 드래곤과 오크 대신 호전적인 원주민과 말라리아를 옮기는 모기에 대항해 싸워야 했다. 하지만 게임은 성공을 이루지 못 하였고, CRPG 장르에 크게 영향을 끼치지도 못 했다. 다행인 것은 다른 회사들도 중세가 아닌 다른 시대를 배경으로 하는 CRPG에 신경을 쓰고 있다는 것이었다.



*Alternate Reality* (Atari 8-Bit). A colorful interface and countless innovative features make this sci-fi themed CRPG a classic.

1985 년, Datasoft는 Philip Price의 *대체 현실: 더 시티*를 내놓았다. 이 게임은 같은 설정을 공유하는 5 개의 게임 중 첫 번째로 출시된 게임이었다. 게임은 외계인이 주인공을 납치해 다른 “현실”로 주인공을 보낸다는 내용이였다. 비록 5 개의 게임 중 2 개만이 출시(2 번째 작품인 *더*

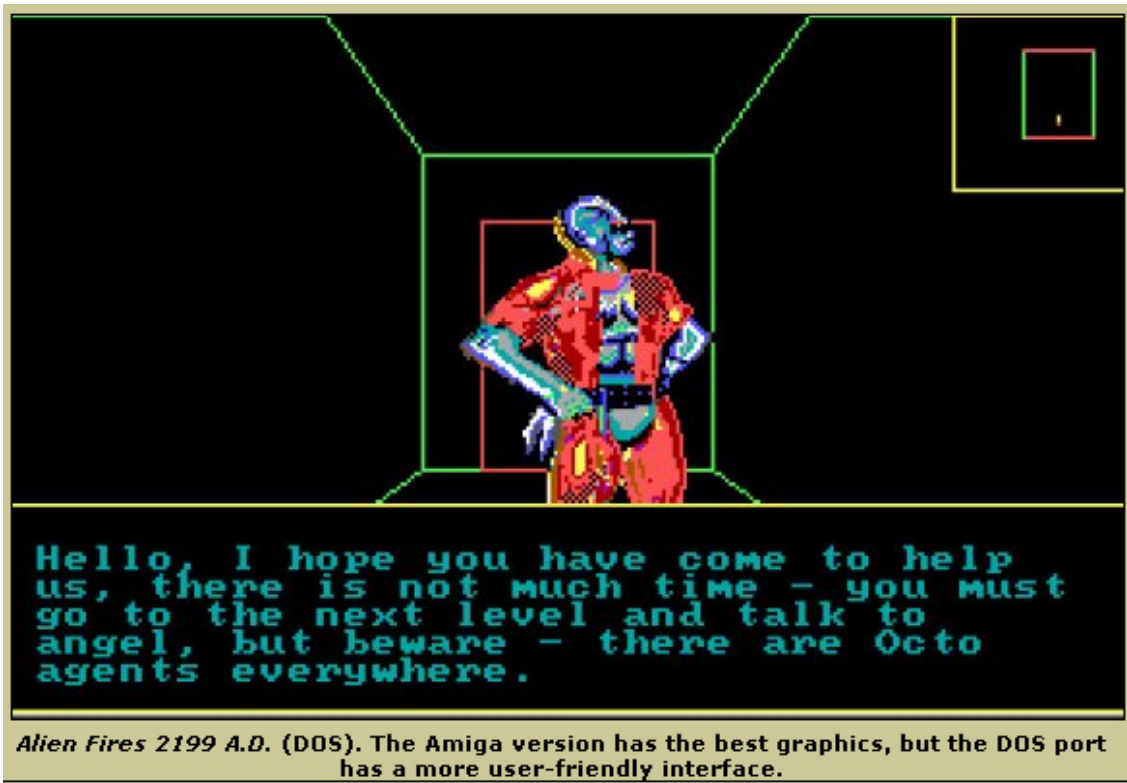
*던전(The Dungeon)*은 1987 년 출시되었다.)되긴 했지만, 시리즈는 계속해서 지속적인 인기를 끌었고, 특히 Atari 8 비트 컴퓨터 사용자들의 팬이 많았다.(이 플랫폼을 기반으로 게임이 출시되었었다.) *Atari Age*는 이 게임의 [대회](#)를 개최하며 게임이 여전히 인기를 끌고 있음을 알리기도 했다. *대체 현실*은 멋진 그래픽으로 1 인칭 시점을 지원했으며, 많은 부분에서 시대를 앞서 나갔다. *더 시티*와 *더 던전*은 둘 다 중세를 배경으로 게임이 진행되었기에 마법사나 드워프 같은 것이 여전히 등장하긴 했다. 그러나 *대체 현실*은 당시의 대부분의 CRPG보다 더 뛰어난 사실성을 자랑했다. 주인공은 갈증이나 허기, 피로를 느끼기도 했다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는(그리고 더 좋은 장비를 얻기 위해서는) 수도를 발전시켜야 했다. 플레이어는 은행에 돈을 예금하고 이자를 획득할 수 있었다. 그렇지만 수익이 큰 투자는 위험 요소도 있었다. 보물의 일부는 저주가 걸려있기도 했으며 부주의한 플레이어에게는 끔찍한 결말을 가져다 주었다. 게다가 그것도 모자라서 Xebec의 죽음을 바라는 위험한 괴물들을 불러모으는 비까지 자주 내렸다. 이런 상황에 좌절한 (아니면 그냥 사악한) 플레이어는 아무런 죄도 없는 사람들을 학살하고 다녔다. 어떤 경우건간에 높은 현실성과 복잡성은 *대체 현실*이 모든 CRPG를 통틀어 가장 어려운 게임이 되게 만들었다. 이 게임은 [이곳](#)에서 다운로드와 에뮬레이터에 대한 정보를 찾을 수 있다.

완결이 나지 않은 또 다른 시리즈로는 *스타 사가(Star Saga)*가 있다. Masterplay 가 제작한 매우 혁신적인 이 게임은 Electronic Arts 가 배급을 담당했었다. *스타 사가*는 3 부작을 계획하고 만들어졌으나, 그 중 2 개만이 실제로 제작되었었다. 테이블탑 롤플레잉 게임을 좀 더 정확히 재현하고자 많은 노력을 기울인 *스타 사가*는 꽤나 재미있었다.(사실 이 게임은 *레콘(Rekon)*이라는 보드 게임에 기반을 두고 있었다.) 이러한 접근은 게임 외적인 물건들을 많이 수반하게 만들었는데, 플레이어는 게임을 하기 위해 엄청난 양의 프린트된 문서가 필요했으며 심지어 게임 보드를 준비해야 하기도 했다. 제작사는 이러한 물건을 통해 컴퓨터 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이라 생각한 것이다. 예를 들어 맵에서 말을 옮기게 되면 화면에는 단지 현재 상황과 플레이어의 행동이 미치는 영향에 대한 이야기만이 뜰 뿐이었다. *스타 사가*는 가능하면 많은 플레이어(최대 6 명)가 게임을 즐기도록 제작되었으며, 각 플레이어는 자신만의 역할과 목적을 지니고 있었다. 사실 이건 단지 컴퓨터가 “던전

마스터”의 역할을 맡고 실제 게임은 게임 보드에서 이루어진다고 할 수 있었다. 그렇기에 이 게임은 에뮬레이터로는 제대로 즐길 수가 없으며, 제대로 즐기려면 모든 부속물이 포함된 게임 패키지를 구해야만 한다.(거의 3 파운드에 달한다!) 수집가의 꿈이라고 할 수 있을법한 패키지다. 하여간 게임의 글귀는 꽤나 잘 쓰여있었고, 스토리도 매력적이었다.

*"[스타 사가]는 아마 현존 컴퓨터 게임 사상 가장 독특하고 잘 쓰여진 롤플레잉 게임일 것이다. 또한 시장에서 찾아볼 수 있는 보드 게임 중에서도 특히 눈에 띄는 타이틀이라 할 수 있다."*—William "Biff" Kritzen, *Computer Gaming World*, 1988년 8월.

사족을 덧붙이자면 필자가 가장 좋아하는 SF테마의 CRPG는 바로 1980년대 중반 발매된 Jagware의 *에얼리언 파이어: 서기 2199년*(*Alien Fires: 2199 AD*)이었다. 게임은 1인칭 시점으로 진행되었고, 한 명의 주인공이 등장했다. 게임은 Commodore Amiga용으로 1986년 출시되었으나, 이 후 Atari ST와 MS-DOS로 이식이 되었다. 오늘날 이 게임에 대해 언급하는 사람은 거의 없으며, 게임도 그래픽 부분에 문제가 있었던 DOS 버전 외에는 찾을 수도 없었다. 그렇지만 이 게임은 상당한 재미를 자랑한다.(플레이어는 타임로드의 역할을 맡아 빅뱅을 보기 위해 시간을 되돌아가려는 Dr. Kurtz를 막아야만 한다.) 게임은 어렵게다가 빠르게 진행되기도 했다. 수많은 주변 사물을 사용해 사건을 풀어나가야 했고, 화려한 색상의 캐릭터들이 등장했었다.(대부분이 외계인이었다.) Amiga 버전에 포함된 사운드트랙은 매우 최면적이었고, Amiga의 내장형 대화 신시사이저를 사용하기로 결정한 것은 정말로 “외계인”적이고 환각적인 분위기를 가져다 주었다. *에얼리언 파이어*는 기발하고 매우 어려운 게임이었으며, 편리한 세이브 옵션의 부재는 문제를 더욱 극대화시켰다. 결코 타인에게 추천할만한 게임이라고 할 수는 없지만, 이처럼 야심 찬 게임은 아직까지도 플레이 해본 적이 없다. 만약 이 게임을 해보고 싶다면 Amiga 버전을 해보도록 하라.



판타지와 SF 적 배경의 CRPG 가 등장한 이후에는 묵시록적 배경을 선보이는 게임들이 등장하기 시작했다. 일반적으로 이 장르는 핵폭발(또는 다른 전세계적 규모의 재앙)이 일어난 후의 인류를 다루고 있다. 이 장르는 *매드 맥스*(1979)나 *지옥의 사막*(1977), *죽음의 레이스*(1975) 등의 영화 및 책들을 통해 유명하기도 하다. 필자가 이러한 특정 영화를 언급한 이유는 이 영화들이 묵시록적 CRPG 를 개발하는데 있어 개발자들에게 큰 영향을 끼친 것처럼 보여졌기 때문이다. 예를 들어 Steve Jackson 가 제작한 *카 워즈*(*Car Wars*)(c. 1980)라는 게임에 기반을 두고 있는 *오토듀얼*(*Autoduel*)(1985) 같은 경우에는 드래곤을 죽이는 것이 목적이 아니라 더욱 더 강력한 차량을 만드는 것이 게임의 목적이다. 게임의 목적을 완수하기 위해서는 앞을 내다볼 줄 아는 능력과 운, 그리고 빠른 반사신경이 필요했다. Bally Midway 의 아케이드 히트작인 *스파이 헌터*(*Spy Hunter*)와 *울티마*의 중간쯤 되는 게임이라고 생각하면 좋다. *오토듀얼*에서는 체력, 민첩성, 건강 같은 것 대신 운전 실력, 사격 실력, 기계 공학 능력 등을 발전시켜야 했다.



오토듀얼은 최초의 “오픈 엔드(open-ended)”형 컴퓨터 게임으로 알려져 있기도 하다.(물론 메인프레임 시절의 일부 “로그류 게임”이 먼저 구현하긴 했다. Firebird의 *엘리트(Elite)*(1984)는 오토듀얼보다 1년 앞선다.) 어떤 목적을 추구하고 어떤 방식으로 목적을 이룰 것인가는 플레이어의 선택에

달려 있었다. 플레이어는 여러 가지 실험을 해보도록 권장되었다. 예를 들어 “기밀 정보 전달” 임무를 받아 위험한 고속도로를 질주하며 목숨을 걸 수도 있지만, 그냥 아레나에서 싸우며 돈을 벌거나 정의를 지키는 경찰이 되어 돈을 벌 수도 있었다. 물론 사악한 무법자가 되는 것도 가능했다. 이러한 맥락에서 플레이어는 속도와 기동성을 중시하는 형태로 차량을 개조할 수도 있고, 아니면 말 그대로 바퀴 달린 탱크를 만들 수도 있었다. 오토듀얼의 재미는 스토리나 퀘스트의 완수가 아니라 창조적인 가능성과 게임의 구조에 대한 지식을 얻어가는 것이라 할 수 있었다. 참, 혹시 이 게임에 대해 듣고서 *그랜드 테프트 오토(Grand Theft Auto)*를 떠올린 분들이 계시다면 너무 흥분하지 말라고 말씀 드리고 싶다. 오토듀얼에는 “핫커피 모드”가 없기 때문이다. 아니, 있었던가?

오토듀얼은 단순한 그래픽에도 불구하고 성공을 거두어 매우 유명해졌으며, 많은 게임들이 오토듀얼의 성공을 모방하기 시작했다. 1988년 MS-DOS로 출시된 Interstel의 *돌연변이 세상의 약탈자들(Scavengers of the Mutant World)*은 핵으로 인해 황폐화된 세계에서 자동차를 만든다는 컨셉을 지니고 있었다. 그렇지만 오토듀얼과는 달리 이렇게 자동차를 만드는 이유는 오염되지 않은 지역으로 탈출하기 위한 것이며, 그 길을 가로막는 것이라면 무엇이든 가리지 않고 파괴하면 되었다. 오래된 고속도로 간판을 방패로 사용하는 등의 훌륭한 아이디어가 몇 개 존재하긴 했으나 끔찍한 그래픽과 반복적인 게임플레이는 곧 게임의 실패로 이어졌다. 게다가, 파티가 경험치를 얻어 강해질수록 적들도 강해졌는데, 나중에는 적이 너무 강해져서 캐릭터를 새로 만들 수 밖에 없는



상황에 처하곤 했다. 게임의 배경 설정보다도 끔찍한 재앙이 벌어지곤 했던 것이다.

1987 년, Origin은 *2400 A.D.*라는 먼 미래를 배경으로 삼고 있는 묵시록적 게임을 내놓았다. 이 게임의 스토리는 Tzorg라는 외계인 로봇이 세계를 파괴하기 시작하였기에 이것을 막아야 한다는 것이었다. 플레이어는 반군이 되어 로봇의 중앙 조종 장치를 파괴할 방법을 찾아내야만 했다.(개발자인 Chuck Bueche가 1984 년의 영화인 *터미네이터*에 영향을 받은 것이 아닐까?) 장검과 비늘갑옷 대신 플레이어에게는 온갖 이상한 장치들이 주어졌다. 로봇을 혼돈시키기 위해 플레이어의 홀로그램을 만들어내는 홀로프로젝터라던가, 빠르게 날아갈 수 있는 제트팩 같은 장치들이 등장했다. 게임은 매우 독창적이었고 큰 성공을 이루어낼 가능성이 높았다. 그러나 안타깝게도 법적 분쟁으로 인해 C-64 로의 출시가 이루어지지 못하였으며, Apple II에서는 실패를 맞이했다. 참고로 덧붙이자면, *둠(Doom)*으로 유명한 John Romero가 이 게임의 C-64 버전의 이식과 관련이 있음이 자주 언급되곤 하는데, [일부 주장](#)이 이러한 내용을 담고 있다.



아마 가장 유명한 묵시록적 CRPG라면 *폴아웃(Fallout)*을 들 수 있을 것이다. 이 작품은 Interplay가 1988 년 C-64 와 MS-DOS, Apple II로 내놓은 *웨이스트랜드(Wasteland)*까지 거슬러 올라간다. *웨이스트랜드*는 Electronic Arts에 의해 배급이 이루어졌으며 제 3 차 세계

대전 이후의 황폐화된 세계를 배경으로 삼고 있다. 플레이어는 4 명의 “사막 레인저”들과 함께 게임을 시작하게 되는데 게임을 진행하며 3 명의 캐릭터를 더 모집할 수 있었다. 하지만 이런 추가 동료들은 직접 조종하는 것이 불가능했으며, 이들은 게임의 진행과 관련해 각자 나름의 목표를 지니고서 중요한 역할을 맡고 있었다. 개발자들 중 Ken St. Andre와 Michael Stackpole은 자신들이 직접 *Tunnels and Trolls and Mercenaries, Spies, and Private Eyes*이라는 제목의 테이블탑 롤플레잉 게임을 만들기도 했으며 여기에 사용된 다수의 아이디어가

*웨이스트랜드*에서 선보여졌다. SSI의 *마법사의 왕관*(1985)이 능력치뿐만이 아닌 스킬에도 기반을 둔 캐릭터 성장 시스템을 선보였었는데, *웨이스트랜드* 역시 이러한 방식의 캐릭터 성장 시스템을 채택했다. 스킬은 총 27 개가 존재했으며 전투용 스킬부터 시작해 손재주나 야금술 같은 스킬도 등장했다. 게임에서 앞으로 닥쳐올 위험이 무엇인지 설명되진 않았기에 현명한 플레이어라면 파티원들의 능력을 최대한 다양화하는 방식으로 문제에 대처하였을 것이다. 그렇지만 닫힌 문이 있다면 그것을 따고 들어갈 수도 있지만 타고 넘어갈 수도 있는 등, 문제를 다양한 방법으로 해결할 수 있는 유연성이 존재했기에 일부 스킬에만 신경을 쏟은 플레이어도 큰 문제를 겪지 않을 수 있었다. 또한 게임에는 개별 캐릭터가 “개별 행동”을 해야만 하는 상황도 존재했는데 이것은 플레이어가 파티에 적합한 캐릭터를 형성하는데 도움을 주었다.

*바즈테일*의 전투 및 캐릭터 정보 창과 *울티마*에서 여행과 탐험에 쓰이는 탐다운 시점을 합쳐놓으면 *웨이스트랜드*의 인터페이스를 보여주는 것이라 할 수 있다. 비록 *풀 오브 레디언스*나 *마법사의 왕관* 같은 전략적인 가능성은 존재하지 않는다지만 이러한 인터페이스는 상당히 훌륭하고 사용하기에도 좋다. 사실 *웨이스트랜드*의 매력은 전략적인 전투보다는 독특한 세계관과 복잡한 캐릭터 성장 시스템에 있었기 때문에 크게 문제가 되는 부분은 아니었다.

*풀 오브 레디언스*를 비롯한 당시의 게임들이 그러했듯, *웨이스트랜드* 역시 수십 장이 프린트된 매뉴얼에 상황 설명이 적혀있었다. 매뉴얼을 미리 읽지 말 것을 경고하는 문구가 있었는데, 게임을 한 번 끝내고 나면 “이제 제일 좋은 소파에 편히 앉아 선인장의 그림자 아래에서 나머지 부분을 마음껏 읽어도 좋다”는 문구를 볼 수 있었다. 사실, 게임을 끝내고서 다시금 글을 읽기 시작한 사람들은 앞서 언급한 저 문구 외에도 몇몇 우스운 문장들을 발견할 수 있었다. 성행위를 앞둔 장면을 묘사한 열정적인 문장 대여섯 개를 읽다 보면 “읽지 말아야 할 문장은 그만 읽으세요. 어휴, 다음에는 바즈 테일에다가 좀 넣어달라고 해야겠네. *웨이스트랜드*는 위험하잖아요.”라고 주장하는 요부가 매뉴얼에 등장하기도 했다.

*웨이스트랜드*는 80 년대의 게이머들 중 다수가 가장 좋아하는 CRPG로 남아있다. 그것은 *웨이스트랜드*가 선보이는 매력적이고도 매우 혁신적인 게임플레이 덕분이라 할 수 있으며, 이 게임은 Interplay의

다른 고전 CRPG인 *바즈 테일*과 옆자리(웃자리가 아니라면)를 함께 할 만한 가치가 있다. 이 게임의 유산은 차후에 출시되는 베스트셀러인 폴아웃(Fallout)에게 이어졌다. 1997년에 출시된 폴아웃은 많은 면에서 옛날 엔진에서 그래픽적 개량만 거친 것 같아 보인다. 웨이스트랜드는 오늘날에 플레이해도 상당히 재미있는 고전 게임이다. 사실 Electronic Arts사는 1990년에 이 게임의 후속작인 *꿈의 샘(Fountain of Dreams)*을 발매했지만 이 게임은 웨이스트랜드의 개발자는 단 한 명도 참여하지 않았다. 유통사는 이 게임의 홍보에서 “후속작”이라는 언급을 극도로 자제하는 결정을 내렸으며 게임은 시장에서 별로 관심을 받지 못했다.(어떤 면을 보더라도 그리 재미있는 게임이 아니었다.)

마지막으로 언급할 판타지가 아닌 CRPG는 바로 *배틀테크: 크레센트 호크즈 인셉션(Battletech: The Crescent Hawk's Inception)*와 *센티넬 월드 1: 퓨처 매직(Sentinel Worlds 1: Future Magic)*이다. Westwood Associates에 의해 제작되어 Infocom에 의해 1988년 출시된 *Crescent Hawk's Inception*은 탐다운 시점의 CRPG로 플레이어는 Jason Youngblood라는 인물의 역할을 맡게 된다. 그의 임무는 실종된 아버지를 찾고 패시피커의 땅을 되찾는 것이다. 이 게임은 플레이어가 많은 시간을 쏟아 강력한 위력을 지닌 차량을 만들게 된다는 점에서 앞서 Origin이 출시한바 있는 게임인 *오토듀얼*과 흡사한 점이 있다. 그렇지만 턴 방식으로 진행되는 전투는 *풀 오브 레디언스*에 더 흡사하다고 할 수 있다. 게임의 평가는 좋은 편이었으며, *배틀테크* 프랜차이즈에 기반을 둔 다른 게임들은 대개 전략 또는 아케이드/시뮬레이션 게임이었다.(예를 들자면 *맥워리어Mechwarrior*) Westwood Associates는 1988년 *Mars Saga*라는 게임을 제작해 Electronic Arts를 통해 게임을 출시하기도 했는데, 이 게임은 Westwood가 최초로 다른 라이선스에 기반하지 않고 만든 게임임에도 불구하고 오늘날에는 거의 언급되지 않고 있다.

Karl Buitter 가 제작해서 1989년 Electronic Arts를 거쳐 출시된 *센티넬 월드*는 *바즈 테일*과 Firebird의 *엘리트*와 공통점을 지니는 부분이 있다. 플레이어는 5명의 동료와 함께 게임을 시작하게 되는데, “스킬 포인트”를 투자해 총기 사용법, 매수 기술, ATV 수리 기술 등을 배우게 만들 수 있었다. 전투는 지상 또는 우주에서 벌어졌는데 단지 누가 더 강력한 총을 가지고 있는가 하는 점 외에도 전투에 영향을 끼치는 요소들이 존재했다. 플레이어는 대화를 하면서 올바른

대화문을 선택해야 할 필요도 있었다. 만약 나쁜 대답을 하게 되면 지난 세이브 파일을 다시 불러와야 하는 경우도 있었다. 황금시대의 CRPG들이 그러하듯, *센티넬 월드* 역시 수십 장으로 이루어진 매뉴얼이 동봉되었다. 플레이어들은 게임을 진행하다가 특정 부분에서는 이 매뉴얼을 읽어볼 필요가 있었다. 이러한 방식은 게임에서 문학적인 느낌을 살려주긴 했지만, 오늘날의 게임이 자주 사용하는 “컷씬”보다 더욱 게임의 진행을 방해하는 부분이라고 할 수 있었다. SSI의 *마법사의 왕관*처럼 이 게임 역시 가파른 학습곡선을 자랑하기도 했는데, 이 탓에 마땅히 받아야 할 평가를 받지 못하기도 했다. Buiters는 1990 년에 이번에도 역시 Electronic Arts를 통해 *하드 노바(Hard Nova)*를 내놓았다. 이 게임은 좀 더 “사이버펄크” 톡한 테마를 지니고 있었으며, *센티넬 월드*와 게임플레이 컨셉 다수를 공유하고 있긴 했지만 공식 후속작은 아니었다.

만족스럽게도 황금시대의 CRPG 는 단지 오크, 프리즘 광선, 보팔 검들만 등장하는 것이 아니었다. SF 와 묵시록적 게임의등장이 눈에 띄었고, *웨이스트랜드* 같이 커다란 성공을 거머쥔 게임도 있었다. *스타 사가*나 *오토듀얼* 같은 게임은 장르의 경계를 넓히는데 일조했으며, 새로운 컨셉을 선보이기도 했다. 이 중 일부는 현대에 와서 매우 널리 쓰이고 있기도 하다. 그렇지만, 아직 황금시대가 끝난 것은 아니다. 황금시대의 후기는 좀 더 재미있는 CRPG 를 만들기 위한 개척자들의 노력으로 가득 찬 시기라고 할 수 있다. 그리고 이러한 노력은 실시간 3D 게임플레이로 연결되게 된다.

## 후기 황금시대: 실시간 3D 의 등장

2007 년, 현재로는 실시간으로 3D가 돌아가는 게임이 신기한 일이었다는 사실을 받아들이기 힘들다. 분명히 3D 몬스터



메이즈([3D Monster Maze](#))(1981)나 다고라스의 던전([Dungeons of Daggorath](#))(1982) 등의 3D 게임이 가정용 컴퓨터로 존재하긴 하였으나 CRPG의 대다수는 탑다운 시점이거나, 턴 기반의 3D 또는 이 두 가지를 합쳐놓은 방식이었던 것이다. 하지만 1980 년의 후반기에 접어들며 컴퓨터 게이머들은 8 비트 컴퓨터를 Atari ST나 Commodore Amiga로 서서히 바꿔가기 시작했다. 이러한 새로운

컴퓨터들은 향상된 그래픽과 사운드, 메모리, 저장 공간을 제공했기에 야심만만한 개발자들에게 큰 영향을 끼쳤다. 물론, 실시간 3D로 이루어진 1 인칭 시점 게임이 제대로 자리잡기까지는 상당한 시간이 걸렸으며, 이러한 기술을 쓰는 것이 정말 CRPG의 발전에 영향을 미칠 것인가에 대한 의문은 남아있었다. 1988 년을 지나며 게이머들은 *플 오브 레디언스* 방식을 선호하는 게이머와 *던전 마스터* 방식을 선호하는 게이머로 분할되게 된다. 오늘날의 게임으로 비유하자면, *네버윈터 나이트 2(Neverwinter Nights 2)*와 *엘더 스크롤 IV(The Elder Scrolls IV)*의 차이라고 할 수 있다. 한때는 CRPG 엔진과 인터페이스에 대해 한가지 방식이 공유되고 사용되어 왔으나 앞으로는 결코 그렇지 않을 것이다. 일부 플레이어들은 1 인칭 시점이 가져다 주는 “몰입감”이야말로 가장 중요한 것이라고 믿고 있다. 그리고 이와 반대로 고민을 거듭하며 플레이를 하게 되는 턴 기반의 게임을 선호하는 게이머도 있다.(*템플 오브 엘레멘탈 이블(The Temple of Elemental Evil)*등에서 선보인 방식) 다만 현대 게이머들의 다수는 실시간으로 진행되는 게임을 선호하는 듯이 보이지만 말이다.



"1 인칭 시점을 채택한 몇몇 게임이 던전 마스터만큼의 인기를 끌었다. 힌트 책자나 지도 등의 게임 외적인 물건도 마찬가지였다. 던전 마스터를 따라 하지 않는다는 것은 힘든 일이었다."-Ian Chadwick, *ST-Log*, 1989년 2월.

이러한 문제가 CRPG 개발에 있어 아주 중요하게 작용하는 가운데, FTL Games의 *던전 마스터*(1987)은 가장 역사적으로 두드러지는 작품 중 하나라고 할 수 있다. 수많은 비평가들이 이 게임을 역사상 최고의 CRPG 중 하나로 꼽고 있기까지 하다. *던전 마스터*는 처음에는 신형 Atari ST로 게임이 출시되었고, 이 후 플랫폼 역사상 가장 많이 팔린 게임으로 자리잡게 된다. 라이벌 기종인 Commodore Amiga로도 즉시 이식이 이루어졌으며, 이 후에는 MS-DOS와 SNES 플랫폼에까지 이식되게 된다. *던전 마스터*는 Nancy Holder라는 전문 작가를 고용해 작성한 배경 스토리와 사운드의 창조적인 사용으로 호평을 받았지만, 우리에게 있어 이 게임이 지니는 가장 중요한 의미는 바로 3D 인터페이스의 사용이라 할 수 있다. 화면의 한 부분이 1인칭 시점으로 이루어져 파티의 현재 시야 내의 사물을 그대로 보여주도록 만들어져 있었다. 플레이어가 던전을 탐험하게 되면 화면이 마치 FPS 처럼 실시간으로 갱신되었다. 화면의 상단에는 4명의 캐릭터의 상태 및 현재 장비를 알려주는 네모 상자와 캐릭터들의 위치를 알려주는 화면(누가 앞줄이고 누가 뒷줄인지 알려주는 것)이 떠있었다. 화면의 나머지 부분은 마법 시스템과 공격 방식 설정을 위해 비어있었고, 방향 버튼이 떠있었다. ST 버전에서는 마우스로 방향키를 클릭해야 했기에 조금 불편하긴 했지만, 후기 버전은 방향 전환과 이동을 모두 키보드를 통해 할 수 있도록 변경되었다. 당시의 대다수 게임들과는 달리 *던전 마스터*는 실시간 전투를 선보였다. 파티가 공격을 받게 되면 플레이어는 명령(공격, 주문 영창, 포션 복용 등)을 내리고서 캐릭터가 각 행동을 완수하고 다시 원래 상태로 돌아오는데 어느 정도의 시간이 걸릴 것인지를 고려해야 했다. 극소수의 명령만이 자동 기능 또는 예약 기능을 제공했기에 게임을 완수하기 위해서는 빠른 반사 신경과 상당한 인내력이 요구되었다. 당시 *던전 마스터*를 너무 즐긴 탓에 오늘날 손목굴증후군(carpal tunnel syndrome)으로 고생하고 있는 게이머들도 적지 않을 것이다.

하지만 그렇다고 해서 *던전 마스터*가 단순히 "마구잡이 클릭식" 게임이라는 것은 아니다. 우선 게임의 마법 시스템은 *바즈 테일*에서 사용했던 단순한 포인트 기반이나 *풀 오브 레디언스*와 *위저드리아*



사용한 슬롯 시스템보다 더욱 복잡하였고, 논란의 여지가 있을지 모르겠으나 *던전 마스터*의 마법 시스템은 다른 게임보다 더욱 논리적이었다. *던전 마스터*에서 플레이어는 룬을 조합해 주문을 외울 수 있었다. 비록 특정 조합만이 실제 주문으로 연결되긴 했지만, 플레이어는 주문(또는 포션)의 영향력과 얼마나 많은 마법 에너지가 필요한지에 대해 손쉽게 알아볼 수 있었다. 또한 모든 캐릭터가 주문을 사용할 수 있었는데, 숙련된 마법사만이 마법의 모든 능력을 제대로 끌어낼 수 있었다. 하지만 매뉴얼에는 이러한 마법들을 사용하기 위한 조합이 공개되어 있지 않았기에 플레이어는 거대한 던전을 돌아다니며 힌트가 실린 책을 찾거나 수많은 시도를 해보며 올바른 조합을 찾아내야만 했다. 이것은 초보 플레이어에게는 상당히 복잡하게 다가올 수도 있는 시스템이긴 했다. Dynamix의 *크론도의 배신자(Betrayal at Krondor)*(1993)에서 이와 흡사한 시스템을 찾아볼 수 있다.(*던전 마스터*를 참고하였을 가능성이 있다.)

“실시간” 요소의 도입은 캐릭터가 허기와 갈증을 느끼도록 하는 것으로 이어졌다. *로그나 울티마*를 비롯한 많은 초기의 게임들에서 찾아볼 수 있는 시스템이었는데, 다행스럽게도 *던전 마스터*에서는 가끔씩만 음식이나 물을 먹어주면 되었기에 이러한 요소가 짜증스럽게 다가오지는 않았다. 허기진 캐릭터는 죽은 몬스터의 시체를 뜯어 먹을 수도 있었다. 하지만 가장 좋은 방법은 칠면조 다리를 가득 챙겨가면서 나머지 음식은 던전 바닥에 던져놓는 것이었다.(위생 처리를 할 필요는 없었다!)

*던전 마스터*는 대성공을 거두었고, FTL 은 여기에 이어 1989 년, *카오스 스트라이크 백(Chaos Strikes Back)*이라는 게임을 내놓았다. 하지만 다른 개발사들도 FTL 의 성공을 모방하기 시작했다. 1990 년 SSI 는 “블랙 박스” 3 부작의 1 편이 될 *주시자의 눈(Eye of the Beholder)*를 선보였다. 이 게임은 AD&D 공식 룰의 2 번째 판에 기반을 두고 있었으며, 과거 Westwood Associates 라는 이름을 지니고 있다가 개명한 Westwood Studios 에 의해 제작되었었다. 처음에는 MS-DOS 용으로 발매되었지만 이 후 Amiga 와 Sega CD(Yuzo Koshiro 의 유명 사운드트랙이 포함되어 있었다), SNES 로도 발매되었다. *주시자의 눈*은 FTL 의 *던전 마스터*로부터 영향을 받은 것이 분명했다. 게임의 배경은 *풀 오브 레디언스* 및 그 후속작에 쓰인 바 있는 TSR 의 *포가튼 렐름*에 기반을 두고 있었다. 플레이어는 *던전 마스터*처럼 4 명의 캐릭터를 조종했다. 하지만 *주시자의 눈*에서는 두

명의 NPC 를 추가로 참가시킬 수도 있었다. 또 다른 큰 차이점으로는 *던전 마스터*처럼 “영웅의 전당”에서 캐릭터를 고르는 것이 아니라 자신만의 캐릭터를 만들 수 있다는 것이었다. 메뉴에 내장된 컴퍼스도 큰 차이점(*던전 마스터*에서는 플레이어가 직접 컴퍼스를 찾아내야 했었다.)이었다. 주문 시스템도 슬롯 방식으로 차이가 났다. 플레이어는 마법사 또는 성직자가 사용할 주문을 정하고서 메모라이즈가 끝날 때까지 “캠프”를 해야만 했다.



1 편의 스토리는 상당히 단순했다. 워터딤(Waterdeep)의 도시 지하에서 의문의 악의 존재가 감지된다는 것으로 이야기는 시작된다. 이 악의 존재에 대해서는 많은 것이 알려지지 않았고, “Xanathar”라는 이름이 중요한 단서가 될 것이라는 사실만을 짐작할 수 있었다. 원래 주인공 일행은 이 사건을 조사하도록 명령을 받았지만 갑작스럽게 바닥이 무너지며 도시 아래의 하수도에 갇히고 마는 것이다. 2 편, *다크문*의 전설(*The Legend of Darkmoon*)(1991)은 외부 지역을 추가하고 스토리 및 NPC와의 상호작용에 초점을 맞춘 작품이다. 2 편에서 가장 중요한 것이라면 바로 유저 친화적인 세이브 기능을 제공하였던 것이다. 세이브를 할 때면 6 개의 빈 슬롯 중 하나를 선택할 수 있게 되었기에 새로 세이브를 할 때 지난 세이브 파일 위에 덮어씌울 필요가 없어진 것이다. 게임의 스토리는 다소 막연하게

시작하는 편이지만(다크문의 탑 안에 있는 악의 존재를 찾기 위해 위한 모험), 블랙 박스 시리즈의 팬들은 2 편을 시리즈 최고의 작품으로 손꼽는다. 1993 년 출시된 3 편은 Westwood Studios가 아닌 SSI 내부에서 개발되었다. 한 번의 클릭으로 모든 캐릭터들이 공격하게 할 수 있는 “전체 공격” 같은 멋진 기능이 추가되었고, 뒷줄의 캐릭터가 창류 무기로 공격을 할 수도 있게 되었다. 하지만 이 멋진 3 부작을 마무리 짓는 작품으로는 실망스럽고도 끔찍한 작품이었다. 스토리는 영성했고, 게임플레이는 반복적이었으며, 난이도도 일관성이 없었다.



던전 마스터의 성공 공식을 흉내낸 또 다른 회사는 바로 DMA Design이라는 곳으로, 구 Amiga를 개발한 곳이었다. 1993 년 Psygnosis가 이들의 게임, *하이어드 건(Hired Guns)*를 MS-DOS와 Amiga로 출시했다.

그레이브야드(Graveyard)라 불리는 음울하고 미래적인 세계를 배경으로 한 이 게임은 얼마 지나지 않아 많은

게이머들의 선호작으로 떠올랐고, Amiga 게임들 중 “최고의” 게임이라 꼽히는 작품 중 하나이기도 하다. 스토리는 간단했지만, 약간의 반전이 있었다. 4 명의 용병이 인질들을 구출하기 위해 고용되지만, 이들은 곧 자신들이 유전적으로 변형된 괴물들의 위력을 시험해보기 위해 선정된 시험 대상이라는 것을 알게 된다. 이 게임의 가장 유명한 특징 중 하나는 바로 멀티플레이 모드였다. 이것을 통해 총 4 명의 플레이어가 한 번에 게임을 즐길 수 있었으며, 캠페인을 완료한 후에도 “데쓰메치” 모드를 통해 게임을 더 즐길 수 있었다. 많은 CRPG 게임들이 “멀티플레이”를 지원한다고 주장했지만 그것은 대개 한 명이 대표로 키보드를 잡고서 주변 사람들의 말을 듣는 형태에 지나지 않았었다. LAN이나 인터넷의 등장에 앞서 얼마 되지 않는 게임만이 제대로 된 멀티플레이를 선보인 것이다. *하이어드 건*이 멀티플레이 지원 게임 중에서 가장 유명하였는데, Quality Software가 Atari8 비트 컴퓨터로 내놓은(이 후 Apple II로 이식된다.) *알리바바와 40 인의*

도적(*Ali Baba and the Forty Thieves*)(1981)이 동시 4인 플레이를 지원하긴 했었다. 이 후의 게임으로는 Free Fall Associates가 개발하고 Electronic Arts가 1989년 출시한 게임인 *황혼의 검(Swords of Twilight)*이 있다. Amiga 전용 타이틀이었던 이 게임은 실시간 아이소메트릭 RPG로, 3명이 동시에 플레이할 수 있었다. 1989년 Mirrosoft에서 개발해 Konami가 배급을 담당한 게임인 *블러드위치(Bloodwych)*는 *던전 마스터류*의 1인칭 게임이었는데, 2명의 플레이어가 분할 화면을 통해 게임을 동시에 즐길 수 있었다. 이 게임은 여러 플랫폼으로 출시되었었다. 이 게임은 NPC와의 대화에 중점을 주고 거대한 맵을 선보인 것으로도 잘 알려져 있다. 개발자인 Philip M. 와 Anthony Taglione는 *헉스: 이단 마법사(Hexx: Heresy of the Wizard)*라는 작품을 이어서 내놓기도 했다. 이 게임은 1994년 Psygnosis에 의해 배급되었다.

이제 이것으로 당시 혁신을 가져온 게임들 중 일부를 살펴해보았다. 그렇다면 이제 CRPG 에 있어 근본을 마련한 시리즈라 할 수 있는 *위저드리*와 *울티마*를 살펴본 후 새롭게 등장한 게임인 *마이트 앤 매직(Might and Magic)*도 다뤄보도록 하자.

### 황금시대의 울티마, 위저드리, 그리고 마이트 앤 매직



Sir-Tech 와 Origin 이 자신들의 인기 CRPG 시리즈를 구석으로 밀어놓고 신경을 쓰지 않고 있을 리가 없었다. 1985 년에서

1994 년까지 Origin 은 5 개의 새로운 *울티마* 타이틀을 내놓았고, Sir-Tech 는 4 개의 새로운 *위저드리*를 선보였다. 그리고, 이 와중에 신생 CRPG 개발사인 New World Computing 이 잘 알려진 *마이트 앤 매직* 시리즈를 1986 년 최초로 선보였고, 1993 년에 들어서서는 *마이트 앤 매직* 타이틀이 5 개로 늘어나 있었다.

그렇다면 우선은 *울티마* 시리즈가 황금시대를 거치며 어떻게 변화하였는지 살펴보도록 하자.

## 울티마 황금시대: 위대한 계몽



일부 *울티마* 팬들은 *울티마 III* 를 시리즈 최고의 작품으로 꼽곤 하지만, 1985 년 출시된 *울티마 IV: 아바타의 모험(Ultima IV: Quest of the Avatar)*이야말로 더 잘 알려져 있고 많은 찬사를 받고 있을 것이다. 실제로 1996 년 후반, *Computer World Gaming* 지는

*울티마 IV* 를 PC 사상 최고의 게임 2 위로 선정했으며, *울티마*의 창조자인 Richard Garriott 은 이 작품을 자신이 시리즈 중 가장 좋아하는 두 개의 작품 중 하나라고 언급하기도 했다. *울티마 IV* 는 시리즈에 커다란 전환점을 가져왔으며, “계몽의 시대” 3 부작을 여는 첫 번째 작품이기도 했다. 이 작품부터 *울티마*는 도덕에 큰 가치를 두기 시작했으며 사회, 문화적 문제의 중요성을 부각시켰다. 선한 삶을 사는 것이 어떤 의미를 지니는가? 만약 이 질문이 CRPG 와 관련이 없게 느껴진다면, 아직 공부를 좀 더 해야 한다는 의미이다!

*아바타의 모험*을 독특하게 만드는 가장 중요한 것은 바로 플레이어를 위해 일반적이지 않은 목적이 정해져 있다는 점일 것이다. 거의 대부분의 CRPG 에서 우리는 가장 강력한 적을 뛰어넘기 위해 힘과 경험치, 아이템을 모은다. 레벨을 올리고 능력치를 강화시키며 “캐릭터 성장”을 이루어내는 것이다. 그렇지만 *아바타의 모험*은 이러한 공식 대신에 캐릭터의 도덕에 플레이어의 초점을 집중시키고 있는 것이다. 이러한 도덕성은 정직, 동정, 용기, 정의, 희생, 명예, 숭고, 겸손의 8 가지 미덕으로 압축된다. 만약 플레이어가 기존의 “핵 앤 슬래시” 방식으로 게임을 진행하며 무차별적인 살생과 도둑질을 행한다면 게임은 실제로 플레이어를 “처벌”했다. 모든 CRPG 는 이른바 “자아 발전을 위한 여정”으로 볼 수도 있는데, *아바타의 모험*은 이러한 발전을 쟁취하기 위한 새로운 수단(계몽)을 선보인 것이다. 캐릭터의 퀘스트가 곧 소서리아 대륙의 사람들에게 “위대한 예제”가 되는 것이다.

*아바타의 모험*이 다른 CRPG 와 다르다는 것은 캐릭터 생성에서부터 드러난다. “주사위 굴리기”를 통한 능력치 설정 대신에 도덕적



딜레마에 대한 질문을 받고 거기에 답하는 방식이 선보여졌었다. 질문에 대한 대답에 따라 캐릭터는 음유시인이 되기도 했으며, 드루이드나 양치기 같은 직업을 받을 수도 있었다. 게임이 플레이어들의 실생활에 어떤 영향을 미칠 것인지에 대해 Richard Garriott 이 예측했는가에 대한 추측은 다소 위험한 주제일 수도 있으나, 그가 매뉴얼에 적어둔 문장을 보면 답이 명백하게 드러나는 듯하다. “아바타의 모험은 우리들이 추구하는 새로운 기준과 삶의 새로운 비전을 찾기 위한 것이다. 우리를 위해 위대한 예제가 되어주고 우리를 암흑의 시대에서 빛의 시대로 이끌어줄 사람이 필요한 것이다.” 일부 비평가는 RPG 에는 반드시 사탄적이거나 부도덕한 내용이 들어가 있다는 편견을 가진 사람들에 대해 대응하기 위해 Garriott 이 이런 게임을 내놓은 것이라 주장하기도 한다. 필자 역시 이러한 의견이 일부 정확하다고 생각한다. 게임에 담긴 도덕적 가치와 철학적 요소들은 리뷰어들로 하여금 Origin 이 CRPG 장르에 새로운 활력을 불어넣었다고 믿게끔 만들었다. 게임의 마법 시스템에도 흥미로운 변화가 있었다. 주문을 사용하기 위해서는 인삼이나 마늘 같은 시약이 필요하게 된 것이다. 시약 관련 요소는 테이블탑 AD&D 에서 빼놓을 수 없는 부분이었지만, SSI 의 “골드박스” 게임을 비롯한 CRPG 에서는 이러한 부분이 대거 축소되어 있었다.

*“내게 있어 울티마는 단순히 퍼즐이 존재하는 게임의 수준을 뛰어넘어, 하나의 세계나 다름없었다. 원한다면 우리와 다른 시간과 장소에서 살아가는 사람들과 문화가 존재하는 세계로 향하는 통로가 되어주는 완전한 세계 말이다.”* -Richard Garriott, *Computer Gaming World* 1988 년 7 월호 인터뷰 중 발췌

아바타의 모험은 NPC와의 대화에도 크게 중점을 두고 있었으며, 그들 중 일부는 아바타의 여정에 동참하기도 했다.(최대 8 명까지.) 그렇지만 이러한 요소는 모든 사람들과 이야기를 나눠야만 하는 (악명 높은) CRPG의 전통의 시초가 되기도 했다. 방대한 대화 탕으로 만약 플레이어가 게임을 끝까지 진행하고 싶다면 내용을 요약해볼 필요가 있었다. 게다가 이 게임의 규모는 엄청나게 거대했기에 게임을 완료하는 데는 무려 150 시간에서 200 시간 가량이 걸렸다. 다행스럽게도 말이나 배, “문 게이트(moon gate)” 등의 이동 수단들을 이용해 대륙을 이동하는 것이 가능했다. 게임 패키지에는 매뉴얼 두



권과 함께 작은 금속 앙크와 천으로 만들어진 지도가 들어있기도 했다. 이 두 권의 매뉴얼에는 각각 *계몽*과 관련된 내용과 게임의 세계를 직접적으로 이해하는데 도움이 되는 내용들이 가득했다. 예를 들어, *울티마 V*의 매뉴얼에는 미덕과 윤리, 전투, 마법에 대한 내용 대신에 유명한 음유시인인 Iolo Fitzowen의 아내, Gwennllian Gwalch'gaeaf가 작곡한 “Stones”의 악보가 포함되어 있었던 것이다. 즉, 만약 패키지의 여러 가지 내용물들을 가지지 못 했다면 이가 빠진 *울티마*를 경험하는 것과 다름없었던 것이다. 그래도 긍정적인 소식은 이 작품은 *울티마* 시리즈 중 유일하게 합법적으로 넷에서 다운로드가 가능한 작품이라는 것이다. 현재 몇몇 팀이 최신 운영체제에서도 게임이 잘 구동된 수정된 버전을 내놓기도 했는데, 만약 관심이 있다면 [xu4](#)를 확인해보도록 하자.

계몽의 시대 시리즈 중 2 번째 작품은 *운명의 전사들(Warriors of Destiny)*(1988)이었는데, 이 작품은 전작보다 도덕에 관한 내용에 더욱 깊게 파고들었다. 이번 작품의 주제는 근본주의였다. Blackthorn이라는 이름의 사악한 독재자가 브리타니아를 차지하고 사람들에게 강제적으로 자신의 가치관을 강요하고 있었다. (예제. “그대가 수입의 반을 기증하지 않으면 수입 전부를 몰수하겠다.”) 게임의 중심 요소들은 전작들과 동일했으나, 문장들은 더욱 수려하고 전문적으로 쓰여졌다. 또한 NPC들과의 만남도 더욱 큰 의미를 지니게 되었다. 플레이어는 NPC들에게 중요한 반응을 이끌어낼 수 있을법한 잠재적인 “키워드”들을 적어놓을 필요가 있었다. 여기에 더해 게임을 더 어렵게 만든 것은 시간이 흐르며 브리타니아에 낮과 밤이 도입되었다는 것이다. 많은 이벤트들이 아바타가 정확한 시간에, 정확한 장소에 있을 때만 발생하였고 이 때문에 힌트 책자가 없이는 게임을 진행하는 것이 거의 불가능했다.

*아바타의 모험*과 *운명의 전사들*에는 다른 몇 가지 중요한 차이점이 있었다. 우선 클래스의 수가 8 개에서 3 개로 줄어들었다.(전사, 음유시인, 마법사) 특히 전작에서 등장한 캐릭터를 다룰 때에 이러한 변화를 느낄 수 있었다. 마법 시스템도 약간 개선되었다. 이제 상점에서 시약을 구입할 수 있게 되었고, 마법은 8 “서클”로 구분이 되었다. *던전 마스터*처럼 플레이어들은 여러 마법 주문을 조합해 마법을 사용할 수 있었다. 전투 시스템도 더욱 복잡하고 사실적으로 변경되었으며, 캐릭터가 실수로 동료를 때리는 일이 발생하기도 했다! *운명의 전사들*은 몇 가지 중요한 전환점이 되기도 했는데, 이 작품

이후로 Apple II 에서는 *울티마* 시리즈를 볼 수 없게 되었고, Garriott 역시 이 작품 이후로 직접 코딩을 하는 것을 그만두게 된다.

*울티마 VI: 그릇된 예언자(Ultima VI: The False Prophet)*는 1990 년 MS-DOS로 출시되었으며, *아바타의 모험*으로 시작된 “계몽의 시대” 3 부작을 완결 짓는 작품이었다. 1990 년에 들어서며 Apple II는 그 수명을 다했는데, 이때 Apple이 자사의 IIgs에 Origin의 게임을 내달라고 요청을 해오기도 했었다. 그러나 당시 IIgs는 충분한 유저 기반이 없었기에 이러한 요청은 결렬되었다. Origin은 PC의 신형 VGA 카드가 다른 경쟁 플랫폼의 종말을 가져올 것이라 예측하였는데, 이러한 추측은 정확했고 *그릇된 예언자*는 VGA 카드의 장점을 이용해 제작되었다. 이번 작품에서는 그래픽적인 향상이 이루어졌었는데, 일부 부분에 있어서는 오히려 활동 범위가 줄어드는 결과가 나타나기도 했다. 과거에는 2D와 3D를 바꿔가며 움직이던 던전이 *그릇된 예언자*에 들어서며 완전히 2D화 되어버렸던 것이다. 인터페이스 역시 정리가 되어 예전의 알파벳 순으로 나열된 명령어들이 전부 간소화된 메뉴로 변경되었다. 당시의 플레이어들은 게임 세계의 거대한 규모에 깊은 인상을 받았다. 게다가 이러한 게임 세계가 캐릭터들과 함께 언제나 화면에 보여지고 있었다.(당시 “월드 맵”은 없었다.) 대화 기능 역시 강화되어 대화 상대의 초상화가 화면에 표시되었으며, 키워드들은 붉은색으로 표시되어 쉽게 알아볼 수 있었다. “영화적인” 분위기도 연출되었다. 마을을 돌아다니는 사람들이 늘어났으며, 더욱 사실적으로 보였다. 주점이나 대장간 같은 유용한 시설도 추가되었고 자신들의 물건을 판매하는 빵집 주인과 직공도 등장했다. 또한 의자 같은 물건을 옮길 수도 있었고, 벽과 문에는 “생명점”이 존재해서 때려서 부술 수도 있었다. 심지어 플레이어는 빵 반죽을 오븐에 넣어서 빵을 구워낼 수도 있었다! 마지막으로, “무작위 몬스터”가 사라지고 특정한 장소에서만 적들이 출몰하곤 했다.



이번 편에서 이야기의 바탕이 된 도덕적 주제는 인종차별(racism)과 외국인혐오증(xenophobia)이었다. 플레이어는 타 종족의 문화를 탐방하고 문화적 상대주의에 대한 문제들을 살펴보아야 했다. 그렇지만 일부 플레이어들은 스토리의 초점이 명확하지 않다고 느꼈으며, 게임플레이가 너무 보조 퀘스트에만 집중하고 있다고 불평했다. 전투는 특별히 어렵진 않았지만, 플레이어들은 명확한 목표나 방향을 찾을 수 없어서 주변을 무작정 돌아다니곤 했다. 그렇지만 게임은 성공했고 여전히 많은 팬들의 사랑을 받았는데, 다음 작품이 “아마게돈 시대(Age of Armageddon)”를 열게 되는 최초의 작품이었기 때문이기도 하다. 다음 작품은 뛰어난 그래픽을 자랑했으며 *그릇된 예언자*가 이루어낸 업적이 비교조차 힘들어 보일 정도의 모습을 보여줬다. *아마게돈 시대*의 게임에 대해서는 다음에 이야기를 하겠으니 기대하도록 하라! 자, 그럼 이제 *위저드리* 시리즈를 살펴보도록 하자.

### 황금시대의 위저드리: 다크 서번트

Origin의 *울티마* 시리즈가 도덕적인 내용들을 담기 시작했다면, Sir-Tech의 *위저드리* 시리즈는 반대 방향으로 나아갔다. *릴리가민의 유물(Legacy of Llylgamyn)*(1983)이 출시된 후 4년이 지나고 *위저드리*

*IV: 웨드나의 귀환(Wizardry IV: The Return of Werdna)*(1987)이 마침내 출시되었다. 이 작품은 시리즈 팬들에게 상당한 충격을 가져다 주었는데, 왜냐하면 이번에는 플레이어가 직접 사악한 마법사가 되어 복수를 하는 내용을 담고 있었기 때문이다. 이러한 종류의 CRPG는 역사상 유일무이하다고 할 수 있다. 첫 번째 *위저드리*에서 패배했던 사악한 마법사인 Werdna가 부활하며 게임이 시작된다. 하지만 Werdna는 10 층짜리 지하 감옥의 최하층에 모든 힘을 빼앗긴 상태로 갇히게 되었으며, 원래 모험가들을 쫓아내기 위해 설치된 함정들과 몬스터들은 오히려 Werdna를 가두는 역할을 하게 되었다. Werdna가 탈출 하는 것은 힘든 일이겠지만, 그 후의 복수가 달콤할 것임은 틀림없다. 게다가 Werdna는 복수를 도울 몬스터들을 소환할 능력을 지니고 있기까지 하다.

*웨드나의 귀환*은 아마 이제껏 만들어진 그 어떤 CRPG보다 어려운 게임으로, 3 개의 전작을 모두 익힌 게이머들을 위한 게임이 틀림없었다. 던전은 지도가 작성되지 않았으며, 골머리를 썩히게 만드는 퍼즐들이 드문드문 존재했다. 게다가 더욱 끔찍한 것은 죽음을 맞이하였던 Trebor가 유령이 되어 던전 내를 돌아다니다가 플레이어와 만나는 순간 플레이어를 즉사로 몰아간다는 것이었다. 게다가 세이브를 할 때마다 해당 레벨의 모든 적들이 리셋되었다. 이 게임의 난이도에 대한 소문은 전혀 과장된 것들이 아니다! 게임 리뷰에서는 거의 언급되지 않은 이야기이지만, Sir-Tech는 게이머들로부터 받은 디스크에 들어있던 캐릭터를 Werdna를 처치하려는 영웅들로 넣기도 했었다. 이들은 수리를 위해 맡겨진 디스크나, 게임을 클리어 한 것을 자랑하기 위해 보낸 게이머의 디스크에 들어있던 캐릭터들이었다.

일반적이지 않은 플롯과 정신 나간 난이도에도 불구하고, *웨드나의 귀환*은 앞선 3 개 작품과 게임 자체로는 거의 차이가 없었다. 다음 작품인 *폭풍의 심장부(Heart of the Maelstrom)*(1988)은 새로운 캐릭터 능력이나 주문, 거대한 미궁 등 몇몇 개선점이 있었다. 이 게임은 Robert Woodhead와 Andrew Greenberg 로부터 저작권을 넘겨받은 David Bradley가 제작하였었다. 스토리는 제목이 나타내듯 Sorn이라는 이름의 사악한 여성이 우주 전체를 파괴하기 위해 거대한 소용돌이를 불러내는 것을 다루고 있다. 이 게임은 1992 년 SNES로 출시되었으며, 다른 플랫폼에서보다 좀 더 성공을 거두었다.



위저드리 시리즈가 본격적으로 인기를 끌기 시작한 것은 1990년 6번째 게임인 우주 창조 펜의 닷(*Bane of the Cosmic Forge*)의 출시 이후이다. 이것은 Dark Savant라 불리는 정체를 알 수 없는 인물에 중점을 맞춘 새로운 3부작 작품의 시작이었다. 오래된 위저드리

엔진이 마침내 업그레이드 되었고, 개선된 그래픽과 깔끔하고 마우스로 조작 가능한 인터페이스를 제공했다. 또한 예전 위저드리 시리즈와의 연관성을 끊었다. 이 작품은 위저드리 시리즈 중에서 전작의 캐릭터를 불러들일 수 없는 몇 안 되는 작품 중 하나이다. 또한 글을 쓰면 내용이 현실이 되는 마법의 펜과 관련된 혁신적인 스토리를 선보이기도 했다. 이 것과 흡사한 스토리는 *미스트(Myst)* 시리즈에서도 찾아볼 수 있다. 또한 이 게임은 전투만큼이나 퍼즐 부분에도 많은 비중을 두었으며, 다중 엔딩을 지원하기도 했다. 종족이나 성별이 게임플레이에 영향을 끼치게 됨에 따라 캐릭터 생성 역시 게임에서 더욱 중요하게 작용하게 되었다. 화면 내에서 주사위를 던지는 모습도 보여졌는데, 과거의 *D&D*로 회귀한 느낌이었다.

*"롤플레이잉은 단어 그대로의 의미를 지니고 있다. 당신 스스로가 아닌 누군가 혹은 무엇인가의 역할(role)을 맡게 되는 것이다. 당신은 마치 전문 배우처럼 자신이 역할을 맡은 캐릭터의 사고를 이해하고, 그 인물이 할 듯한 행동을 생각하며 상황에 대처해 연기를 해야 한다."* -우주 창조 펜의 닷 안내서에서 발췌.

우주 창조 펜의 닷은 더욱 미묘한 전투 시스템과 레벨업 시스템을 선보였다. 이 두 요소는 어떤 CRPG라도 매우 중요한 부분이었다. 확실한 변경점은 바로 직관적인 스킬 기반의 시스템으로, 스킬들은 3개의 카테고리로 나뉘어져 있었다.(무기, 신체, 학문) 여기서 좀 더 세분화되어 검술, 웅변술, 신화학을 배울 수도 있었다. 전투는 베기, 찌르기, 내려치기, 펀치 등 8가지의 "방식(mode)"를 지원했고, 각각의 공격 방식에는 장점과 단점이 있었다. 매뉴얼은 거의

130 페이지에 달했고 게임을 진지하게 접하고 싶은 사람은 그것을 전부 읽어볼 필요가 있었다.

다음 작품은 1992 년 MS-DOS로 출시된 *다크 서번트(Crusaders of the Dark Savant)*이었다. 이 작품은 1996 년, *위저드리 골드(Wizardry Gold)*로 재포장되어 Windows 95 용으로 판매되기도 하였으며 256 색의 VGA 그래픽을 지원하며 시리즈에서 새로운 기록을 세우기도 했다. *울티마* 시리즈를 참고해서인지, 이 게임에는 SF적인 요소와 판타지적 요소가 공존하고 있다. 지난 작품에 등장했던 마법의 펜이 Aletheides라는 사이보그에 의해 사라진 것이다. 펜의 실종은 곧 펜이 감추고 있던 가디아(Guardia)라는 잃어버린 행성을 발견하는 것으로 이어졌다. 가디아의 어딘가에는 강력한 힘이 숨겨져 있으며, 수많은 세력들이 이 힘을 얻기 위해 가디아로 보내지게 된다.(플레이어와 “다크 서번트” 역시 여기에 속한다.) 동일한 목표를 위해 다른 세력과 경쟁한다는 설정은 상당히 소설적이었으며 새로운 게임플레이적 가능성을 선보였다. 다른 세력에 참가할 것인가, 아니면 그들을 처치할 것인가? 또 다른 멋진 요소는 전작의 “다중 엔딩”을 꼬아서 사용한 “다중 도입부”였다. 도입부는 모두 4 개가 존재했으며 지난 게임에서 불러온 파티에 따라 도입부가 바뀌었다.(물론 새로운 파티를 만드는 경우에는 다른 도입부가 보여졌다.)

*다크 서번트* 역시 전작과 마찬가지로 어려운 게임이었으며, 이번 작품에서는 자동 지도 생성과 마우스 조작을 지원했음에도 초보자들의 접근은 쉽지 않았다. 전투 시스템은 캐릭터의 정신 및 육체적 피로까지 고려해 이루어졌으며, 이러한 피로는 전투 도중에도 계속 누적되었다. 자물쇠를 따는 것도 결코 쉽지 않았으며 빠른 반사 신경을 요구했다.(개폐기가 돌아가는 순간에 맞춰 버튼을 눌러야만 했다.) 그렇지만 *다크 서번트*는 비평가들로부터 좋은 평을 받았으며, 2001 년 *위저드리 8* 의 발매가 이루어지기 전까지 그 빛이 바래지 않았다.



## 마이트 앤 매직: 새로운 세상

지난 수십 년간 성공을 이끌어낸 CRPG 들이 다수 있었지만 가장 오래 살아남은 작품은 *울티마*, *워저드리*, 그리고 New World Computing 의 *마이트 앤 매직*(*Might and Magic*)이라 할 수 있다. 사실 이 시리즈들은 모두 2000 년도에도 신작을 내놓았다. 그런데 이 3 개의 게임 중 *마이트 앤 매직*은 나머지 둘의 그림자 아래에 너무 오래 가려져 있었다. 그렇지만, *마이트 앤 매직* 역시 CRPG 에 여러 중요 발전 사항을 가져온 게임이다.



*마이트 앤 매직* 시리즈 중 첫 번째 작품의 부제는 *Book 1: The Secret of the Inner Sanctum*으로, Jon Van Caneghem와 그의 아내 Michaela이 지은 제목이다. Caneghem은 코딩과 디자인을 스스로 처리했으며, 자신의 아내와 Mark Caldwell과 함께 New World

Computing을 공동 설립했다. *마이트 앤 매직*은 1986 년 Apple II로 처음 데뷔하였고, 이 후 연이어 C-64 와 MS-DOS로 이식이 이루어졌으며 1 년 후에는 Mac으로도 이식되었다. 당시 리뷰어들은 이 작품을 다른 경쟁작(이것은 당시 많은 게이머들을 확보하였던 *바즈 테일*을 말한다.)과 비교하여도 매우 뛰어난 작품이라는 호의적인 반응을 보였다. 게임에서 가장 매력적인 요소는 거대한 크기의 반(Varn)이라는 게임 세계였다. 무려 4,000 곳에 달하는 장소와 55 개의 지역이 존재했다! 게다가 당시의 다른 게임들과는 달리 플레이어가 원하는 장소를 탐험할 수 있는 자유를 제공하기도 했다. 1 인칭 시점도 지원되었었는데 그래픽도 아주 좋았다.(다만 애니메이션은 들어있지 않았다.)

*마이트 앤 매직*은 우주 창조 펜의 뒷 같은 게임에 등장하게 되는 게임플레이 요소들을 빠르게 선보이기도 했다. 캐릭터의 종족이나

성별이 게임플레이에 큰 역할을 하게 된다던가 하는 것이 그것이다. 예를 들어, *마이트 앤 매직*의 왕국 중 하나는 반남성주의를 택하고 있기에 남성만으로 이루어진 파티는 문전박대를 당하게 된다. 이와 비슷한 요소로 캐릭터의 성향(선, 중립, 악)이 플레이어 파티가 방문할 수 있는 장소를 제한하기도 했다. 또한 게임의 난이도가 다른 게임들에 비해 상당히 낮았는데, 이러한 부분이 *마법사의 왕관*이나 *바즈 테일*과 같은 게임에 도전할 준비가 되지 않은 게이머들에게 많은 인기를 끌었다.(그렇지만 *마이트 앤 매직*도 초기 버전에서는 아무런 돈도 무기도 없이 단지 몽둥이 하나만을 가지고 시작하였었다. 이 후 새로운 버전은 좀 더 안정적인 시작을 맞이할 수 있게 수정되었다.) 게임은 단순한 텍스트로 진행되었고, 몬스터들의 힘은 밸런스가 맞춰져 있어서 파티에게 벅찬 적이 등장하진 않았다. 설령 파티가 사망한다고 하더라도 플레이어는 가장 최근에 들린 여관에서 게임을 다시 시작할 수 있었다.

"판타지 게임의 재미는 바로 자신이 만든 캐릭터와 함께 여행을 떠나는 것입니다.." -*마이트 앤 매직*의 사용자 설명서에서 발췌.

스토리는 6 명의 모험가가 “사실(Inner Sanctum)”의 비밀을 찾기 위한 모험을 떠나는 것에 맞춰져 있었다. 그러나 이 임무와 목표에 대한 정보는 거의 제공되지 않았다. 사실, 궁극적인 목적은 의도적으로 애매하게 표현되고 있으며 플레이어에게 반(Varn)을 직접 탐험하며 증거를 모을 것을 요구하고 있다. 초기의 *울티마* 시리즈처럼 *마이트 앤 매직* 역시 SF 적인 요소가 포함되어 있다. 이 게임은 초기 CRPG 중 최고의 매뉴얼을 제공하기도 하는데, 나선철로 제본된 접이식 반대륙 지도가 제공된 것이다. *마이트 앤 매직* 시리즈의 첫 번째 작품은 게이머나 비평가들 모두에게 큰 인상을 남겨주었었다.



New World Computing 1988 년에 *마이트 앤 매직*의 첫 번째 후속작인 *이계로의 문(Gates to Another World)*을 내놓았다. 엔진은 거의 바뀌지 않았지만 EGA의 덕에 그래픽은 많이 향상되었으며 대륙 역시 거대해졌다. 가장

큰 변화는 자동 지도 생성 기능이었으며, 두 명의 NPC를 “고용인”으로 파티에 데리고 다닐 수도 있었다. 재미있는 것은 이 자동 지도 생성 기술이 캐릭터가 배워야 하는 스킬(지도제작술)이었다는 것이다. 저절로 사용되지는 않았다. 전작과 마찬가지로 *이계로의 문* 역시 다소 느슨한 게임을 통해 플레이어가 자유롭게 세계(이번에는 “크론(Cron)”)를 돌아다닐 수 있었다. 최종적으로는 전작에 등장한 악당이었던 Sheltem이 크론을 태양으로 끌고 가서 파괴시키려고 하고 있음을 알 수 있게 된다. 게임을 끝내기 위해서는 크론 대륙 전체를 탐험해야 했으며 시간계와 원소계도 들러야만 했다. 이 외 캐릭터의 성별을 변경시키는 장치 같은 놀라운 것들도 가득했다! SSI의 초기 작품인 *판타지*처럼 캐릭터가 75 살에 달하면 죽음을 맞이하기도 했다.

1991년에는 *마이트 앤 매직 III: 테라의 섬*이 출시되었으며, 이 게임은 시리즈 최초로 PC 의 신형 VGA 그래픽카드를 지원했으며 디지털화된 대화를 위해 사운드 카드도 지원했다. 동시에 마우스를 최초로 지원하는 *마이트 앤 매직*이기도 했다. 각 캐릭터의 기분이나 상태(예: 수면, 석화)를 나타내는 화면 내 캐릭터 초상화 같은 기능이나, 스토리 진행을 강화시키는 영화적 연출, 그리고 “생명석” 같은 멋진 요소들을 찾아볼 수도 있었다. “생명석”은 예전의 생명점 시스템을 더욱 간단화 시킨 것이었는데, 녹색은 양호하다는 의미. 노란색은 좋지 않다는 의미. 빨간색은 죽음에 가깝다는 의미였다.(적들에게도 같은 체계가 적용되었다.) 원거리 전투에도 개선점이 있었고, 세이브도 더욱 자유로워졌다. 미완수한 퀘스트 목록을 확인할 수 있는 체크리스트도 있었다. 초보자를 위해서 누를 경우 파티를 곧장 여관으로 돌려보내주는 버튼도 찾아볼 수 있었다. 하지만 이 비상탈출 버튼을 누를 경우 캐릭터들의 경험치가 떨어졌다.

시리즈 4 번째 작품인 *진의 구름(Clouds of Xeen)*(1992)부터는 New World가 타 기종에 대한 지원을 중단하고 MS-DOS에 집중하기 시작했다.(그렇지만 1994 년에 나온 콤보 패키지인 *월드 오브 썬(World of Xeen)*은 Macintosh로 이식되었다.) *진의 구름*과 *진의 암흑세계(Darkside of Xeen)*(1993)은 두 개로 나뉜 정말로 거대한 하나의 퀘스트였는데, 최종적인 목적은 바로 Sheltem의 파괴였다. 사실 이 두 게임은 *월드 오브 진*이라는 하나의 게임으로 합칠 수 있었는데, 나뉜 두 개의 게임에서는 들어갈 수 없었던 많은 곳이 탐험이 가능하게 되었다.(게임의 ¼에 달하는 분량이 추가되었다.) 두

게임은 *테라의 섬*에 사용된 엔진을 약간 개선하여 사용한 것에 지나지 않았으나 New World는 새로운 CD-ROM 매체를 이용하여 훌륭한 품질의 사운드 트랙을 선보였다.

1996 년 New World Computing이 3D0 에 팔리게 되고, *마이트 앤 매직* CRPG는 2002 년 후반까지 나오게 된다.(그 질은 일정치 않았다.) 2003 년 이후로 *마이트 앤 매직*의 권리는 Ubisoft에게 팔리게 된다. 최신의 *마이트 앤 매직* 시리즈는 *다크 메시아(Dark Messiah)*(2006)였다. 이 게임은 프랑스 회사인 *Arkane Studios*에서 제작한 FPS스타일의 게임이었는데, 과거의 작품들과는 별다른 연관성을 찾아볼 수 없었다.

### 시에라의 통합 장르 CRPG들

Sierra On-Line 은 CRPG 보다는 그래픽 어드벤처 게임(GAG)으로 유명한 회사이지만, CRPG 에 많은 영향을 끼친 작품을 2 개 내놓은 바가 있다. *퀘스트 포 글로리(Quest for Glory)*와 *크론도(Krondor)* 시리즈가 그것이다. 이 게임들은 CRPG 와 GAG 의 경계를 허문 게임으로 언급되곤 하는데, 그래서 대부분의 CRPG 에 비해 스토리나 퍼즐적 요소가 훨씬 강한 편이다.



*퀘스트 포 글로리*는 원래 *히어로즈 퀘스트: 영웅이 되고 싶으신가요.(Hero's Quest: So You Want to be a Hero,)*라는 제목을 가지고 있었다. 이 작품은 1990 년 MS-DOS로 출시되었고, 그 다음해에는 Amiga와 Atari ST로 이식되기도 했다. 그런데 Milton Bradley가 똑같이 *히어로즈 퀘스트*라는 제목의

보드 게임을 출시하는 바람에 Sierra는 약간의 문제에 휘말리게 되는데, 결국 Sierra 게임의 제목을 바꿔서 재출시를 결정하게 되고, 1992 년 *퀘스트 포 글로리*로 변경된 게임이 출시되게 된다. 이 게임은 Sierra의 고전 GAG(*킹즈 퀘스트King's Quest*, *스페이스 퀘스트Space Quest*)와 많은 부분에서 흡사했지만 캐릭터 클래스 선택 기능(전사, 마법사,

도둑)이라던가 스킬을 향상시키기 위한 지속적인 작업 등은 CRPG를 연상시켰다. 언급할만한 가치가 있는 혁신적인 사항들도 있었다. 예를 들어, 플레이어가 플레이 중인 캐릭터 종류에 따라 퍼즐 풀이 방식이 달라졌다. 전사나 도둑은 나무를 타고 올라가 새집에서 반지를 꺼내올 수 있지만, 마법사는 주문을 외워야만 했다. 물론 전투도 서로 다르게 진행되었다. 마법사와 도둑은 근접 전투를 피하는 것이 좋았고, 전사는 전투에 곧장 뛰어드는 것이 좋았다. 전투는 마치 아케이드 게임처럼 시간 제한이 존재했으며, 적절한 공격과 반격을 해야 했다.(적이 방어하고 있지 않을 때 공격) 캐릭터의 클래스에 따라 게임플레이가 상당히 달라졌기에 다른 GAG나 CRPG에 비해 게임의 재플레이 가치(replay value)도 상당히 높았다. 게임의 전체적인 분위기는 매우 풍자적이었으며 때로는 노골적으로 바보 같은 농담을 던지기도 했다. 예를 들어서 Spielburg라는 도시는 Baron Stefan Von Spielburg에 의해 통치되고 있다. 또한 도둑들은 “pick nose”라는 문구를 쳐서 자물쇠 따기 숨씨를 높일 수도 있었다. 게임이 결코 진지하거나 문학적인 분위기를 노리고 있진 않음을 알 수 있었다.

[역주] pick nose: ‘코 후비다.’라는 의미. Lockpick 과 pick nose 의 유사성을 이용한 일종의 말장난이다.

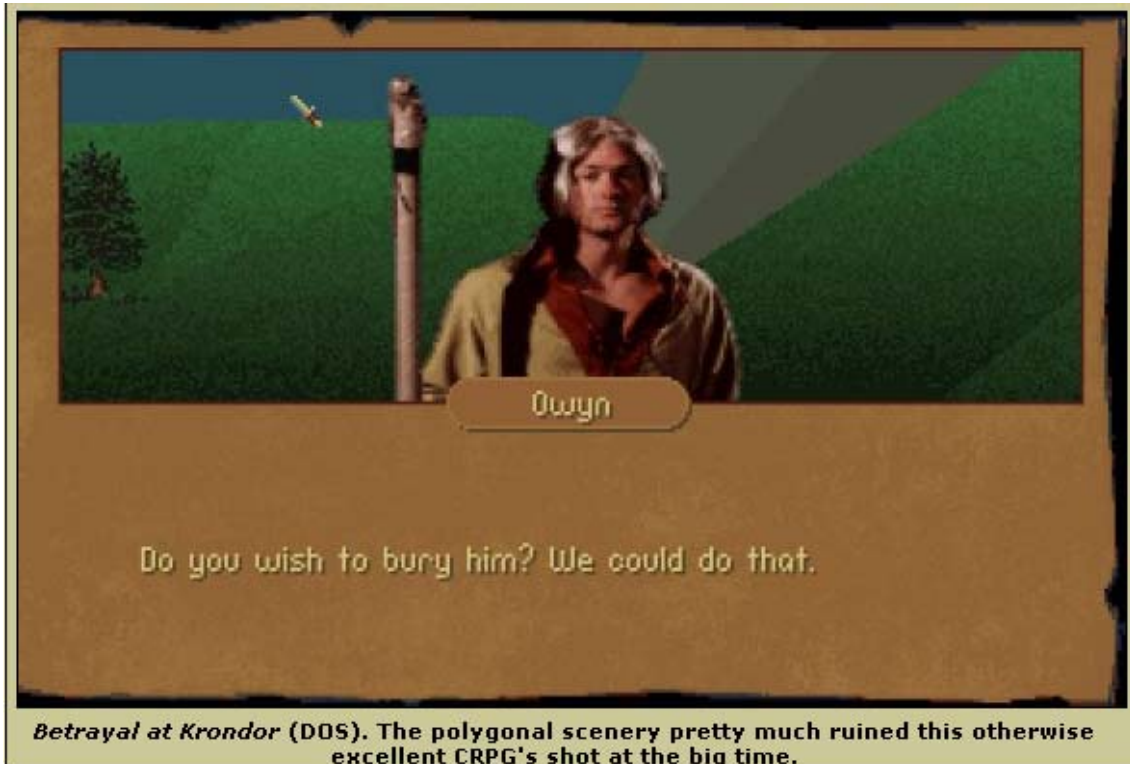
*히어로즈 퀘스트*는 원래 텍스트 명령어를 통해 대화를 진행하거나 특수한 행동을 할 수 있었다. 예를 들어 “도적때에 대해 물어보기”라고 적거나 “나무 올라타기”라고 적어야 했던 것이다. 그렇지만 재출시 버전은 텍스트 명령어를 전부 아이콘과 마우스 기반의 조작 방식으로 변경시켰다. 물론, 이 “개선 사항”이 게임 세계에 상호작용 할 수 있는 가능성을 줄인다고 분노를 표출하는 원작 팬들도 존재했다. Sierra는 이러한 의견을 받아들여 1996 년, *퀘스트 포 글로리 앤솔로지(Quest for Glory Anthology)*를 출시하며 두 가지 버전을 모두 수록했다. 이 게임이야말로 진정한 “컬트 클래식”이라 할 수 있으며, 많은 비평가들의 선호 게임 10 선에서 그 모습을 자주 드러내는 것을 확인할 수 있다.

Sierra 는 1990 년 *트라이얼 바이 파이어(Trial by Fire)*에서 시작해 1998 년 *드래곤 파이어(Dragon Fire)*로 끝을 내며 4 개의 다른 *퀘스트 포 글로리*를 내놓기도 했다. *트라이얼 바이 파이어*에는 새로운 팔라딘 클래스가 등장했다. 3 번째 작품인 *전쟁의 보수(Wages of War)*(1992)는 최초로 256 색 그래픽으로 전환해간 게임으로,

디지털화된 사운드 효과와 위에서 언급한 바 있는 아이콘 기반의 인터페이스를 선보였다. 또한 먼 거리를 여행할 때 사용하는 “오버월드(overworld)” 지도가 추가되었다. 당연한 말이겠지만 이러한 변화는 팬들의 복잡한 반응을 이끌어 냈다. 일부는 이러한 변화를 시리즈 최고라고 말했고, 일부는 시리즈 최악이라고 말했다. 많은 비평이 이루어졌는데, 대부분이 시시한 퍼즐과 반복적인 전투를 문제점으로 삼고 있었다. 전투 시스템은 1993년 출시된 4번째 작품인 *어둠의 그림자(Shadows of Darkness)*에서 개선되었다. 전투가 벌어지면 시점이 측면으로 이동했는데 이것은 아케이드적인 분위기를 더욱 강화시켰다. 그리고 전투시 컴퓨터가 자동으로 전투를 진행하게 하는 옵션이 추가되었다. 게임은 제목이 말해주듯 전작들보다 더욱 어두운 내용들을 담고 있었으며 음성 연기도 포함되어 있었다.(대부분 John Rhys-Davies 의 목소리였다.) 마지막 작품인 *드래곤 파이어*에 대해서는 다음 글에서 언급하도록 하겠다.

*“Dynamix는 단지 다른 게임을 라이선스 받은 게 아닙니다. 일반적인 캐릭터 이름과 리프트워(Riftwar) 게임의 수준에 머무른 것이 아니었죠! 그들은 수많은 시간을 저와 함께 대화하며 게임의 모든 것을 ‘제대로’ 만들려고 노력했습니다. 그 결과로 만들어진 게임은 훌륭한 모험 소설의 일부분과 같이 느껴지는 최초의 컴퓨터 게임입니다.”-크론도의 배신자 설명서에 있는 Raymond E. Feist 의 글에서 발췌*





Sierra는 1993 년 Dynamix의 *크론도의 배신자(Betrayal at Krondor)*를 시작으로 *크론도* 시리즈를 배급하기도 했다. 이 게임은 Raymond E. Feist의 소설을 바탕으로 해 미드케미아(Midkemia)의 세계에서 이야기가 펼쳐졌다. 미드케미아 세계관은 리프트워 모험담(*Riftwar saga*)을 통해 유명세를 타고 있었다. Feist는 *크론도의 배신자*를 다시 소설화하기까지 했다. 게임에서 전투는 턴 기반으로 이루어졌으며, 캐릭터 시스템은 스킬을 기반으로 해 레벨이 존재하지 않았고, 재치 있는 수수께끼들과 Feist의 작품을 연상시키는 문구나 컷씬들이 보여졌다. 하지만 안타깝게도 그래픽은 1993 년의 기준에 비하면 떨어지는 편이었으며, 이것이 게임의 성공에 악영향을 끼치게 되었다. 게임 내의 나무나 산들은 지글거리듯이 보였으며 “폴리곤”틱했다. 두 번째 작품인 *안타라의 배신자(Betrayal in Antara)*(1997)는 Sierra가 일시적으로 라이선스를 잃는 바람에 더 이상 Feist의 세계관에 기반을 두고 있지 않았으며, 대신 라마(Ramar)라는 새로운 세계가 선보여졌다. 이 게임 역시 당시의 기준에 비하면 다소 떨어지는 그래픽을 보여줬었다. 필자는 이 게임을 재미있게 했었으나, 비평가들의 평가는 그다지 좋지 않았다. Sierra는 이 작품의 홍보를 위해 *크론도의*

배신자를 무료로 공개하기도 하였으나 시작부터가 좋지 않았다. 1998 년, *크론도로의 귀환(Return to Krondor)*의 출시가 이루어졌으며 많은 문제점을 수정하며 팬들로부터 시리즈 중 최고의 작품으로 손꼽히게 되었다. 그렇지만 이 게임은 황금시대보다는 백금시대에 속하는 게임이라 할 수 있으므로 이에 대해서는 다음 글에 언급하도록 하겠다.

SSI를 비롯한 다른 회사들도 CRPG/어드벤처 복합 장르를 시도했다. *어둠의 왕국(Realms of Darkness)*(1987)은 판타지와 SF 테마를 잘 섞어놓았으며, 퍼즐과 문장 수준도 좋은 편이었다. Infocom은 CRPG 요소를 자신들의 게임에 시험해 보았다. *Beyond Zork: The Coconut of Quendor* (1987)는 재미있고 우스꽝스러운 장면으로 가득 차있었으나 게임 내의 CRPG적 요소 탓에 어드벤처 팬들의 외면을 받고 말았다. 게다가 “진행이 불가능한” 상황에 처하게 되는 바람에 게이머들이 플레이 의욕을 잃는 경우도 있었다. 고전 어드벤처 게임에서 이처럼 막히는 상황은 흔하였으나, 캐릭터의 성장을 위해 많은 시간을 투자해야 하는 CRPG에는 용납될 수 없는 부분이었던 것이다. 덧붙여 말하자면 팬들 간에도 CRPG에서 이야기와 퍼즐이 게임의 재미에 미치는 영향에 대한 의견을 일치시킨 적이 없었다. 하지만 모든 CRPG들은 어떤 식으로든 이야기를 가지고 있었고 유명한 게임들은 단순한 적들 모조리 죽이기를 뛰어넘는 도전을 가지고 있었다. 이런 논쟁은 영원히 가라앉지 않을 수도 있지만 누가 신경이나 쓰겠는가? 나는 여러 가지 게임을 하며 얻을 수 있는 다양성을 좋아할 뿐이다!

## 황금시대 그 외의 이야기

이제껏 보았겠지만 황금시대 중의 CRPG 개발은 굉장히 적극적으로 이루어졌다. 정말로 잘 알려진 유명 타이틀은 이 시기로부터 몇 년 더 지난



“백금시대”에야 등장하게 되는데, 그 때까지는 CRPG의 개발이 한동안 침체되게 된다. 이때부터 혼자서 즐기는 스탠드 얼론 형식의 CRPG가 보기 힘들어지고 MMORPG나 CRPG의 “요소”가 포함된 게임들이 그 자리를 대신 차지하게 된다.

하지만, 황금시대에 대한 이야기를 그만두기 전에 꼭 언급하고 싶은 작품이 몇 가지 있다. 비록 이 게임들은 위에 언급된 게임들보다도 잘 알려지지 않았지만 말이다. 필자는 최대한 많은 내용을 담으려고 하였으나 1985 년에서 1993 년 사이에 출시된 모든 CRPG 에 대해 언급하는 것은 불가능하다. 그래서 필자는 정말로 중요한(주관적이긴 하지만) CRPG 들을 언급하는데 시간을 부여하고자 한다. 변덕스러운 독자들은 내가 역사상 가장 위대한 CRPG 임이 분명한 게임을 언급하지 않았다고 화를 낼 수도 있겠지만 나와 다른 사람들의 관점이 다르고, 사람들은 서로 관점이 다르다는 점을 이해해주기를 바란다.



Microworld's *Faery Tale Adventure* (1987)은 실시간 3 인칭 CRPG로 많은 부분에서 *발더스 게이트*나 *디아블로*와 흡사했다. *Alien Fires*는 언급하면서 어떻게 Infogrames의 *Drakkhen*과 Electronic Arts의 *Keef the Thief* 또는 *Legacy of the Ancients*를 빼놓을 수 있겠는가? *Hillsfar*도 빼놓을 수 없는 작품이다. *Times of Lore*는 어떤가? *Dragon Wars*는? *Age of Adventure*는? 비록 이 글이 CRPG를 중점적으로 다루고 있지만 콘솔 고전 RPG인 *Dragon Warrior*나 *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* 등을 언급하지 않는 것은 바보 같은 일일 것이다. 만약 누군가가 목숨과도 바꿀 만큼 좋아하는 CRPG가 있는데

언급되지 않았다면 필자의 사과를 받아주셨으면 한다. 어쨌든 최선은 다 했다.

하지만 아직도 필자의 메일함이 증오로 가득한 편지들로 차오르는 모습이 떠오르는 듯하다. 그렇다면 이러한 린치에서 피하기 위해서라도 한 가지를 더 언급하고자 한다. 그건 바로 *Legend of the Red Dragon*이다. (자, 이제 거기 칼 내리세요!) *Legend of the Red Dragon*(줄여서 *LoRD*)는 Seth Able Robinson 가 설립한 Robinson Technologies가 1989 년 출시한 게임으로, 모뎀으로 전화를 걸던 시절을 떠올리면 함께 떠오를 법한 작품이다. *LoRD*는 가장 잘 알려진 게시판 게임(door game)이었으며, WWW의 세계가 오기 전에 넷상의 사람들이 즐기던 게임이었다. 모뎀의 느린 속도 탓에 게시판 게임의 규모는 작아야만 했다.(나는 2400 BAUD 모뎀을 대역폭의 신이 내려준 선물로 생각했다.) 게다가 규모가 큰 게임은 게시판 서버를 날려버릴 가능성도 있었다. 게임은 그래픽이라고 할 만한 것도 거의 없었고, “로그류 게임”에 비하더라도 매우 소박한 화면을 보여줬으나 색색의 글들과 서로 주고 받던 농담이 게임의 재미를 높이고, 게임을 오래도록 기억할 수 있게 해주었다. 그 누가 바텐더 바이올릿이나 음유시인 세스와 지역 여관에서 바람을 필 수 있겠는가? 게다가 *LoRD*은 서드파티 에드온을 통해 수정이 간단한 게임이었으며, 이렇게 제작된 인게임 모듈은 널리 퍼지곤 했다. 이 소프트웨어는 Amiga에서 최초로 등장했으며, 이 후 MS-DOS로 이식되었다. Robinson은 *New World*라는 후속작을 1992 년 출시하기도 했는데 전작과 많은 부분에서 차이가 났다. 이 게임은 실시간으로 진행되는 “로그류” 멀티플레이 게임이었던 것이다. *LoRD*의 향수를 느끼시는 분은 *Legend of the Green Dragon*을 즐겨보시길 권한다. 이 게임은 *LoRD*에 대한 애정이 담긴 브라우저 기반의 게임이다.

## 글을 마치며

몇몇 사람들은 아마 필자가 왜 이 시기를 “황금시대”라 부르는지 의문을 가질 것이다. 만약 정말로 1985 년 전이나 1993 년 후에 “황금”적인 일이 일어나지 않았느냐고 묻는다면 그렇다고 답할 수는 없을 것이다. 사실 일부 부분에 있어서 다소 무모한 수를 놓기도 하였기 때문이다. 분명히, 이 시기에 나온 모든 게임, 아니 대다수의 게임이 찬사를 받을만한 수준이 되는 것은 아니다. 수많은 표절작과 쓰레기 같은 작품도 등장했다. 황금시대의 명작들 중에서도 일부는

“독창적”이라고 하기는 힘들고 과거와 당시의 작품들에서 장점만을 잘 골라내서 조합한 작품이라 할 수 있다. 그렇지만 필자가 1985 년에서 1983 년 사이에 주목한 것은 끝없이 쏟아지는 새로운 게임과 아이디어, 그리고 가장 중요한 요인으로서, 모든 부분에 있어서 이루어지는 혁신이었다. CRPG 개발자들은 새로운 하드웨어와 소프트웨어 발전에 따라가기 위해 수많은 노력을 했었다. 현대적 GUI 의 세계적 적용, 하드 드라이브의 추가, CD-ROM 등. 개발자들이 어떻게 하면 마우스를 더 잘 적용시킬 수 있는지에 대해 배우고는 모습, 계속해서 늘어나는 컬러 팔레트, 새로운 사운드 카드의 등장 등을 상상해보라. 게이머들은 점점 더 많은 것을 원하게 되고, 황금시대의 이후 BioWare 같은 회사가 과거 개발사들을 합병하고서 진정으로 현대적인 CRPG 를 내놓을 때까지 게이머들의 요구는 멈추지 않았다.

오늘날 *바즈 테일*, *아바타의 모험*, *베인 오브 더 코스믹 포지*, *풀 오브 레디언스*, *웨이스트랜드*, *던전 마스터* 등의 게임을 보면 전혀 특출 난 것이 없어 보이고 당시 무엇이 그렇게 난리였는지 이해할 수 없을 것이다. 하지만 이러한 게임들이 현재의 CRPG 를 이끌어냈고, *엘더 스크롤*, *디아블로*, *던전 시즈(Dungeon Siege)*를 즐기는 사람들이라면 *마법사의 왕관*이나 *대체 현실*과 같은 게임에 존경심을 표할 수도 있어야 할 것이다.

3 번째 글에서는 앞서 여러 번 언급한 *발더스 게이트*나 *엘더 스크롤*, *디아블로*, 그리고 *플레인 스케이프: 토먼트(Planescape: Torment.)* 등이 등장하는 “백금시대”에 대해 글을 쓰고자 한다. 그럼 다음에 뵙기를!