



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

드래곤 퀘스트의 역사 (The History of Dragon Quest)

Kurt Kalata

2008. 2. 4

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3520/the_history_of_dragon_quest.php)

롤플레이팅 게임은 가정용 컴퓨터의 출현과 함께 등장했다. 초기엔 알카베스, 얼티마, 워자드리 등이 대표적이었다. 이 중에서 가장 중요한 위치를 차지하는 게임이 바로 에닉스사가 만든 드래곤 퀘스트이다 (미국에서는 드래곤 워리어). 유지 호리가 만든 드래곤 퀘스트는 얼티마의 머리 위를 지나가는 동작(overhead movement)과 워자드리의 첫 대면자(first person) 무작위 전투를 모두 결합하여 독창적인 일본 RPG 서브장르를 만들어냈다. 이 작품은 일본을 강타하고 수십 가지 아류작 (주 경쟁자인 파이널 판타지 포함)을 탄생시키며 지금까지 비디오 게임 역사상 가장 중요한 존재로 남아 있다.

지금 기준으로 보면 이 게임은 매우 단순하다. 악당의 수괴가 훔쳐간 신물을 되찾기 위한 기사가 여정을 떠난다는 스토리다. 도중에 괴물 (용 한 두 마리 포함)과 싸우고 새로 무기를 사고 공주도 구한다. 여정은 꽤 단조롭다. 파티 친구들도 없고 전투는 캐릭터의 레벨이 얼마나 높느냐에 따라 결정된다. 실질적인 전략은 거의 필요가 없다. 하지만 일본 전역에서 선풍적인 인기를 끌었다.

드래곤 퀘스트의 등장

그렇다면 과연 드래곤 퀘스트의 인기 비결은 무엇이였을까? 우선 닥터 슬럼프와 드래곤 볼 같은 만화를 탄생시킨 일본의 전설적인 만화가 아키라 도리야마가 그린 아트웍이 처음 접하는 이들을 단번에 매료시켰다. 비록 게임 속 그래픽은 원시적이고 실제 도리야마의 아트웍을 거의 닮지 않았지만 자칫 평범한 서양 RPG 의 디자인이 될 뻔했던 드래곤 퀘스트에게 새로운 캐릭터를 무한히 선사해 주었다.

드래곤 퀘스트는 또 당시 패미콤 게임 중에서 가장 심층적이었다. 1986년 당시 복잡한 게임을 하려면 값비싼 PC가 있어야 했다. 그러나 드래곤 퀘스트는 다른 게임들보다 크게 심층적이진 않았으나 아케이드 스타일 액션에 주력한 다른 대다수 타이틀에 비해 탐험과 플레이 시간이 월등하게 길었다. 사운드트랙 역시 클래식을 공부한 고이치 구기야마가 맡았다. 구기야마는 광고용 배경 음악 만들기를 전업으로 삼았던 인물이었다. 8비트 패미콤의 신드(synth)는 단순했지만 배경은 모험에 맞게 박진감 있었고 메인 테마는 가히 일본의 국가와 맞먹을 만큼 사람들의 입에 오르내렸다.



이후 드래곤 퀘스트 시리즈는 계속해서 성공 가도를 질주했다. DQII는 여정을 늘리고 아이템과 주문, 그리고 캐릭터를 대폭 추가했다. DQIII는 캐릭터를 몇 가지 신분으로 나눴다 (몇 달 앞서 출시된 파이널 판타지 원판과 비슷했다). DQIV는 서로 다른 캐릭터에 초점을 맞춘 독립된 챕터가 특징이었다. 각 버전은 그야말로 미친 듯이 팔려나갔고 일본에서 가장 인기 있는 프랜차이즈라는 명성을 확고하게 다졌다.

드래곤 퀘스트는 일본에서 이처럼 전무후무한 성공을 거뒀지만 미국에서는 그만큼 열렬한 호응을 얻지는 못했다. 에닉스는 일본 밖에는 사무소를 두지 않아 오리지널 드래곤 퀘스트는 출시 후 3년이 지난 1989년에야 닌텐도 아메리카의 손을 빌어 (미국에서) 출시되었다. 그 보다 몇 년 앞서 더 레전드 오브 젤다(The Legend of Zelda)로 공전의 히트를 기록한 바 있던 닌텐도는 미국 젊은 게이머들에겐 다소 복잡하다는 우려에 아랑곳하지 않고 비슷한 성공을 기대하였다. 게임을 속속들이 설명한 미니 전략 가이드를 끼워 넣어 미국의 젊은이들을 롤 플레이이라는 새로운 세계로 끌어들이고자 했다.



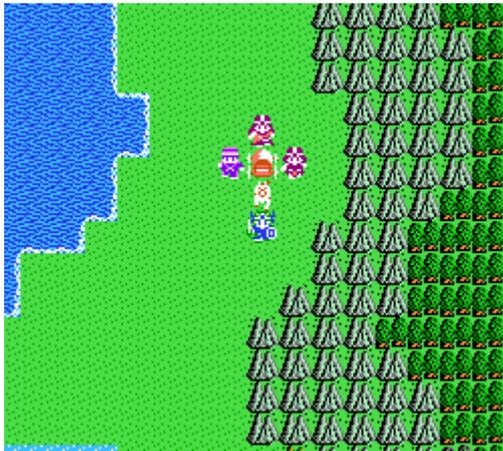
그러나 이 타이틀은 대다수 미국 젊은이들에게 철저히 외면 당했다. 그래픽과 사운드는 너무 원시적이었고 인터페이스는 다루기가 어려웠다. 무엇보다 젤다를 성공으로 이끌었던 액션과 퍼즐이 없었다. 그 자리엔 턴을

중심으로 느리게 전개되는 전투만 있을 뿐이었다. 게다가 레벨 상승에 걸리는 시간도 너무 길었다. 닌텐도는 수요를 심히 과다 예측했고 결국엔 닌텐도 파워 회원들에게 무료로 남은 카피를 나눠주기까지 했다. 이 덕분에 미국 NES 게이머들 사이에 인지도가 크게 높아졌다. 그러나 머지 않아 월등이 앞서는 그래픽과 사운드, 훨씬 더 심오한 플레이 메커니즘을 앞세운 파이널 판타지(라이벌인 스퀘어가 설계하고 역시 닌텐도가 배급을 담당함)에게 빠르게 밀려났다. 이후 에닉스는 드래곤 퀘스트 II, III, IV 를 미국에서 직접 출시했다. 모두 오리진널보다 훨씬 향상된 모습이었지만 조악한 그래픽 스타일과 세련되지 못한 인터페이스는 그대로였고 시기를 따라가지 못했다. 당시에는 세가 제너시스, NEC 터보그래프엑스 같은 16 비트 타이틀이 이미 대세였다. 이런 희귀성 때문인지 현재는 미국인들이 가장 찾아 헤매는 미국판 NES 게임이 되었다.

하지만 일본에서 드래곤 퀘스트의 성공은 계속 이어졌다. 내레이션과 캐릭터 설정기능(customization)이 대폭 보강된 슈퍼 패미콤용 버전이 잇달아 출시되었다. 1997 년 파이널 판타지 VII 가 화려한 그래픽을 앞세워 JRPG 를 전 세계적으로 유행시켰다. 이는 여러 후속 게임에 모델이 되었다. 반대로 그로부터 3 년 후에 출시된 드래곤 퀘스트 VII 는 그래픽 예산 부족과 GC 컷신의 부재 등으로 품질이 상대적으로 떨어졌다. 일본에서는 수 백만 장이 팔렸지만 미국에서는 철저히 외면당했다. 2005 년 출시된 드래곤 퀘스트 VIII 는 만화 스타일의 셀 셰이드 그래픽을 앞세워 드디어 파이널 판타지의 고 예산 미학과 경쟁할 수 있게 되었다. 일본 열도에는 다시 한 번 폭풍이 몰아쳤다. 미국에서도 전작들보다 훨씬 많이 팔렸다. 그러나 일본 내 판매고에는 비할 바가 못됐고 미국 내 파이널 판타지의 아성을 무너뜨릴 정도도 아니었다.



성공의 주역들



여기에는 물론 이유가 있다. 파이널 판타지는 태어나면서부터 재탄생을 거듭해 왔다. 일부 요소는 그대로 간직하면서도 새로운 버전이 나올 때마다 트렌드를 재빨리 반영하였다. 반대로 드래곤 퀘스트는 전통에 매우 충실하였다. 배경은 모두 유럽 중세 시대였다. 호리, 도리야마, 수기야마 등 핵심 개발자도 그대로였다. 그 결과 버전이 바뀌어도 스토리전개 방식, 캐릭터, 전투 시스템, 음악 스타일 모두 그대로였다. 익숙함과 노스텔지어뿐만 아니라 일관성을 중시하는

시리즈였던 것이다.

하지만 이러한 스타일은 분명 매력적인 부분이 있다. 아키라 도리야마를 싫어하는 이들도 많지만 괴물 디자인에 있어서는 그 만한 사람을 찾아 볼 수 없을 만큼 뛰어나다. 파이널 판타지에도 몇몇 유명한 캐릭터가 있지만 (톤베리, 사보텐더 등) 드래곤 퀘스트에 나오는 적 캐릭터들은 RPG 중에서 가장 유명하다. 압권은 누가 뭐래도 슬라임(침을 질질 흘리며 다가오는 적으로 게임에서 약한 축에 든다)이다. 메탈 슬라임, 치료 슬라임, 기사 슬라임, 킹 슬라임 등 각자 개성이 넘치도록 아둔한 모습들이다.

드래곤 퀘스트 V 부터는 게이머가 괴물을 자기편으로 끌어들이 수 있게 되었다. 이는 나중에 포켓몬 게임에도 도입된 장치로 이후 출시된 드래곤 퀘스트 버전에 여러 가지 형태로 삽입되었다. 20 년 동안 디자인이 변하지 않은 점은 분명 놀랍다. 파이널 판타지 XII 에서 파이널 판타지 오리지널의 모습을 찾기는 거의 불가능하지만 드래곤 퀘스트 VIII 에는 오리지널에 등장한 괴물들이 계속해서 모습을 보이고 있다. 애니메이션과 셀 셰이딩 기법이 가미되었고 공격을 받으면 눈만 깜박이며 가만 있지는 않지만 말이다. 효과음에서는 향수도 느껴진다. 공격할 때나 피할 때 나는 소리, 계단을 올라갈 때 나는 소리는 20 년 전이나 지금이나 똑 같은 8비트 효과음이다.



음악은 드래곤 퀘스트에서 다른 어떤 요소 못지 않게 중요한 역할을 한다. 메인 게임의 배경음악은 모두 고이치 수기야마가 작곡했다. 수기야마는 클래식 교육을 받은 뮤지션으로 강대한 오케스트라 테마를 작곡하는 데 일가견이 있는 인물이다. 문제는 그가 만든 사운드트랙이 비디오 게임에 삽입된다는 점이다. NES/패미콤은 모두 기본적인 사운드 신드 밖에 없어 CD 기반 게임도 MIDI 신드에 걸리기 일쑤였다. 지금까지 드래곤 퀘스트 앨범이

수 차례 발매되었지만 모두 풀 오케스트라가 연주한 심포니 스위트(Symphonic Suite) CD 뿐이다. 간혹 오리지널 사운드트랙이 포함되더라도 이는 시뮬레이션용 효과음을 주로 하는 “사운드 스토리”를 벗어나지 못했다. 인-게임 음악과 심포니 스위트와는 큰 차이가 있다. 이를 테면, 오리지널 드래곤 퀘스트에 나오는 오버월드(overworld) 테마는 상당히 단조롭고 귀에 거슬리지만 실제 오케스트라가 연주하는 소리를 들으면 상당히 아름답다. 게임 음악을 즐기려면 먼저 CD로 그 음악을 들어봐야 한다.

이야기 전개에 힘

드래곤 퀘스트를 비방하는 사람들은 그 근거로 허술한 이야기와 덜 떨어진 캐릭터들을 꼽는다. 플롯 대부분이 서사적이거나 창세기적이진 않지만 그렇다고 그게 반드시 나쁘다는 의미는 아니다. 영어로 출시되지 않은 게임 중에 스토리가 훌륭한 것도 적지 않다(V와 VI). 그러나 다른 RPG와 비교해 볼 때 드래곤 퀘스트는 분명 네레이티브가 조금은 단순하다. 약의 세계로 들어가 나쁜 놈을 죽이는 단계 이상 나아가지 않기 때문이다. 마찬가지로 캐릭터들 역시 남모를 과거나 개성이 거의 없는 평면적 인물들이 대부분이다. 이는 단순한 그래픽과 변하지 않는 배경 디자인 때문이기도 하다. 픽셀이 흐릿하게 형클어져 보이는 사물에 애정을 느끼기는 어렵다. 도리야마의 캐릭터들은 일반적으로 ‘쿨’하지만 그의 아트웍이 실제로 게임에 그대로 반영된 지는 얼마 되지 않았다.

드래곤 퀘스트의 노스텔지어를 이루는 요소 중 또 하나 빼 놓을 수 없는 것이 바로 플레이어가 상상력을 동원해야 한다는 점이다. 일본어판 사용 설명서는 온통 괴물과 싸우거나 매달려 있는 캐릭터들의 비네토로 가득하다. 이는 플레이어들 마음 속에 캐릭터를 이식하는 효과가 있다. 실제로 일본에는 도리야마식 아트웍이 등장하여 사건을 재구성하는 그림책이 여러 권 나와 있다. 역시 비일본 게이머들은 아쉽게도 볼 수 없다.



드래곤 퀘스트의 힘은 전체적인 플롯보다는 에피소드식 이야기전개에 있다. 우리 편 사람들의 이야기 보다는 내가 만나는 NPC, 내가 탐험하는 마을의 작은 스토리에 집중한다. 영웅으로서 헤어진 연인들을 다시 만나게 해 줄 수도 있고 남편을 잃은 여인의 마음을 달래 줄 수도 있으며 왕국 간에 상품을 사고 팔 수도 있다. 또 파이널 판타지의 스퀘어나 티두스처럼 성격 상 일부 플레이어들을 질리게 하는 캐릭터들이 없다는 점도 플러스 요인이다.

어쭙잖은 멜로드라마나 지나치게 긴 컷신도 없어 이런 글장난에 지친 게이머들을 끌어들이기도 좋다.

전투 시스템도 너무 단조롭다는 비판을 받고 있다. 전투는 모두 턴(turn) 방식이라서 거의 전부 다 무작위로 마주치는 상대와 싸운다. 또, 전투는 첫 번째 인물 안에서 벌어지고 우리 팀 동료는 보이지 않거나 스크린 밖에 존재한다. 일부 빠른 시각효과와 공격에 대한 내레이션이 있긴 하지만 재미는 없다. 다만, 전투 전개가 빠르다는 점은 칭찬할 만하다. 무작위 조우 비율이 높은 점을 감안할 때 더욱 그렇다. “전투” 버튼 누리기 밖에 할 줄 모르는 초기에는 단조로워 보일 지 모르지만 알아야 할 주문과 기법은 수도 없이 많다. 특히 심도가 크게 높아진 후반 버전에서는 그 양이 상상을 초월한다. 파이널 판타지 V 만큼 까다롭지는 않지만 캐릭터 클래스와 설정 시스템이 있는 버전도 있다.

향수를 자극하는 게임

그래도 역시 드래곤 퀘스트의 매력은 익숙함에서 온다. 드래곤 퀘스트는 기본적으로 아무 생각없이 즐길 수 있는 비디오 게임이다. ‘신 메가미 덴세이’처럼 적의 능력을 일일이 다 기억할 필요도 없고 트라이 에이스가 만든 타이틀처럼 게임 시스템을 연구하지 않아도 된다. 드래곤 퀘스트에는 새롭고 흥미진진한 요소는 없다. 그러나 단순하기 때문에 다른 여러 게임에서 보이는 난잡함이 없다. 이것이 드래곤 퀘스트가 주류 게이머들에게 어필하는 이유이다. 고전 게임을 하며 자란 사람들도 복잡한 메뉴나 지나치게 어려운 전투에 좌절하지 않고 이 게임을 즐길 수 있다.

많은 이들이 구식이라며 불평하는 요소는 또 있다. 대부분 그럴 만한 이유가 있긴 하지만 말이다. 이를테면, 세이프포인트가 드물다 (다른 게임에서는 교회나 성을 방문해야 만날 수 있고 오버월드 지도에서는 세이프를 할 수 없다). 설령 세이프를 해도 건강이 회복되지 않는다 (회복하려면 여관에 투숙해야 한다. 같은 편 동료가 죽었다면 교회로 돌아가 요금(fee)을 내야 한다 (쓰러진 플레이어를 되살리는 아이템이 있었는지는 모르겠지만



후반 버전에서는 보이지 않는다) 이 같은 기능은 성가시게 보여도 다 존재의 이유가 있다. 바로 다른 대다수 RPG 에는 없는 긴장을 유발한다는 점이다. 유지 호리는 도박을 매우 즐긴다고 알려져 있다. 드래곤 퀘스트에 카지노 미니 게임이 곳곳에 보이고 전투에 승리하면 마치 잭팟을 맞은 듯한 느낌이 드는 게 우연이 아니다. 기계음 같은 승리 음악도 예사롭지가 않다. 세이프 포인트가 없으면 깊은 동굴로 들어 갈수록 도박 같은 분위기가 짙어진다. 한 발 한 발 내디딜 때마다 기력은 쇠해지고 마법과 아이템도 조금씩 빠져나간다. 거기서 그만 두고 다시 마을로 돌아가 다시 시작할 것인가, 아니면 운에 맡기고 끝까지 가 볼 것인가? 결국 생사의 갈림길에 있을 때 탐험은 훨씬 더 박진감이 넘친다.

반면, 죽음은 다른 게임만큼 가혹하지 않다. 시리즈 전체적으로 몇 가지 이상한 ‘끝’을 제외하면 드래곤 퀘스트엔 “게임 오버”가 없다. 이전 세이브를 다시 불러내는 대신 그 때까지 얻은 장비와 경험 전부와 보유한 현금 반을 대가로 가장 가까운 교회까지 실려 간다. 금을 은행에 넣어 두고 잃어버리지 않게 보호할 수도 있다. 그러므로 죽음을 맞더라도 꼭 빈털터리가 되지는 않는다.

파이널 판타지처럼 드래곤 퀘스트에도 본 시리즈와 별도로 스피노프 타이틀이 많다. 하지만 파이널 판타지와 달리 그런 타이틀 대부분은 품질이 썩 나쁜진 않다. 미스터리 던전 시리즈(DQ IV 의 도네코와 DQ VIII 의 양구스 주연), 포케몬을 닮은 괴물 시리즈, 젤다를 닮은 액션 로켓 슬라임 게임, 그리고 TV 와 연결이 가능했던 장난감 총에서 탄생한 스위즈 시리즈 등이 있다. 또, 본 시리즈에서 속한 게임 전부가 그래픽을 개선하거나 휴대용으로 디자인을 다시 하는 등 여러 가지 용량으로 새로 만들어졌다.

이제부터 스토리라인 스포일러가 조금씩 나온다. 결말을 알고 싶지 않은 사람이라면 여기까지만 읽고 조용히 떠나도 좋다.

드래곤 퀘스트

(별칭: 드래곤 워리어)

패미콤 / MSX (1986, 일본 / 1989, 미국)

수퍼 패미콤 (1993, 일본에 한정)

겜보이 컬러 (1999)

게임

현대적인 기준으로 보면 오리지널 드래곤 워리어는 분명 고풍스럽다. 게임 시작과 동시에 영웅이 되어 극악무도한 드래곤로드를 물리치고 빛의 공(Ball of Light)을 되찾아 오라는 임무를 부여 받는다. 여정 중에 용을 죽이고 공주를 구해야 한다. 플롯은 그게 사실상 전부다. 전투에서는 캐릭터 하나만 조종할 수 있고 한 번에 맞설 수 있는 적도 하나다. NES 드래곤 워리어 중에서 배경 속에서 전투가 벌어지는 작품은 이것뿐이다. 나머지 시리즈는 검은 장막 앞에서 전투가 벌어진다.

주문은 몇 개 되지 않고 (공격 주문 2 개와 치료 주문 2 개) 실질적인 전략이라고 해 봐야 단련을 통해 강력한 적을 쓰러뜨릴 만큼 강해지는 것이 고작이다. 내 캐릭터가 레벨 30 에 이를 때까지 단련하는 일 외에는 다른 도리가 없었다. 30 이 되면 영웅의 스탯(stat)도 최고가 된다.

그래픽은 조악하고 동작은 부자연스럽다. 인터페이스는 필요 이상으로 메뉴가 많다. 보물함 위로 넘어가기만 해서는 열리지 않는다. 그것을 밟고 올라서서 메뉴를 열고 “확인” 명령어를 선택해야 열린다. 몇 개 되지 않는 동굴은 암흑 천지라서 횃불을 갖고 가야 한다. 횃불이 있어도 주변 한 블록 밖에 비치지 않아 나중에 주문을 얻어 시력을 높이기까지는 앞이 안 보이는 채로 더듬긴 마찬가지다. 그 어느 것도 없다면 출구가 나올 때까지 장남처럼 더듬을 수 밖에 없다. 세이브는 게임 초반 왕의 성에서만 할 수 있다. 단, 영토 곳곳에 분포하는 여관에서 치료는 가능하다.



그래도 나름 멋진 구석은 있다. 공주를 구하면 성으로 다시 데려 오는데 승리감이 제법 좋다. 게임 초반 드래곤로드의 성이 강 건너로 보이지만 입구를 찾으려면 온 세계를 다 여행해야 한다. 드래곤로드와 대면하면 그 괴물이 당신에게 자기와 함께 세상을 정복하자는 제안을 한다. 만일 당신이 그 제안을 받아들이면 당신은 잠에 빠지고 게임은 중단된다. 그러면 콘솔을 리셋하는 방법 밖에는 없다.

현지화

3년 뒤인 1989년 닌텐도가 미국에서 이 게임을 출시했을 때에는 몇 가지 업그레이드를 통해 짜증이 좀 줄어든 상태였다. 그래픽도 조금이나마 나아졌고 해안선 타일의 디테일도 개선되어 조악함이 다소간 줄어들었다. 우스꽝스런 모습은 여전했지만 (캐릭터가 가만히 서 있을 때에도 걷는 듯 보였다) 오리지널 일본어판은 훨씬 더 조잡했다. 오리지널 버전에서 영웅은 어떤 방향으로 나아가든 항상 시선은 항상 아래쪽을 향했다. 심지어 메뉴에서 “말하기”를 선택하면 듣는 사람이 있는 방향을 지정해줘야 할 정도였다. 그나마 영어판에서는 영웅의 모습이 조금 바뀌어 걸을 땐 네 방향 중 하나를 바라볼 수 있게 되었다. 그러나 오리지널 일본어판의 불편함이 어느 정도였을지 짐작이 된다. 일본어판에서는 암호도 사용되었다. 하지만 영어판에서는 훨씬 더 단순한 배터리 백업 세이브 시스템으로 교체되었다.

닌텐도는 일본에서의 성공이 전 세계적으로도 재현되기를 바라면서 영어 번역에 꽤 많은 공을 들였다. 전투 내레이션을 포함하여 모든 대화는 고풍스럽게 엘리자베스 시대 영어로 썼다. 다소 우스꽝스럽고 가식적으로 들릴지도 모르지만



캐릭터 창출에는 크게 기여하였다. 번역은 어떤 NES 게임보다도 훌륭했다. 주문의 이름도 확 바뀌어 “호이미”는 “치료(heal)가, “기라”는 “부상(Hurt)”이 되었다. 다른 이름들도 상당 수 바뀌었다. 전설적인 영웅 “로토”는 “얼드릭(Erdrick)”이 되었고 마을 이름도 전부 다 바뀌었다. “라다토메 성”은 “탄테젤 성”, “라다토메 마을”은 “브레코나리”, “가리이”는 “그린하임,” “마이라”는 “콜”이 되었다. 다만 “알레프가드”는 영어에서도 그대로 쓰였다.

드래곤 퀘스트 시리즈에는 꼭 “파푸파푸” 메시지 소녀가 등장한다 (드래곤 퀘스트에서 “파푸파푸(pafu pafu)는 다른 사람의 얼굴에 대고 자기 가슴을 문지르는 소녀란 뜻이다). DQ1 에는 마이라/콜 이라는 마을에서 50G 에게 즐거운 시간을 선사하는 소녀가 나왔다. 하지만 시간이 지나면서 NES 게임에서는 자연스럽게 자취를 감췄다. 도리야마가 그린 커버는 작은 기사가 거대한 용과 싸우는 일반적인 판타지 아트워크에게 자리를 양보했다. 닌텐도는 “더 레전드 오브 켈다”처럼 미국 게이머들이 과연 상대적으로 복잡한 이 게임을 이해할지 확신하지 못했고 그래서 전체 여정을 지도를 곁들여 설명한 전략 가이드 완본을 동봉하기에 이르렀다.

다른 버전들



드래곤 퀘스트는 원래 패밀리컴용으로 출시되었다. 그리고 얼마 지나지 않아 MSX 용도 나왔다. MSX 용은 패밀리컴 버전과 대체로 같았지만 캐릭터가 늘 중앙에 머물러 있고 캐릭터가 어디를 가든 화면이 그것을 중심으로 움직인다는 점이 달랐다. 대체로 거칠고 산만했다. 그래픽과 음악은 꽤 비슷했지만 품질에는 미세한 차이가 있었다. MSX 버전은 그 후로 수집가들이 노리는 품목이 되었다.

몇 년 후에는 드래곤 퀘스트 V 의 엔진을 이용하는 드래곤 퀘스트 I 슈퍼 패밀리컴용이 나왔다 (드래곤 퀘스트 II 와 카트가 동일). 이 버전은 일본에서만 출시되었는데 배터리 절약기능과 그래픽, 사운드를 보강한 미국판의 개선 사항을 거의 다 담고 있었다. 음악도 크게 보강되어 단조로움을 벗어났다. 계단도 자동으로 걸어 내려가 “동작” 버튼을 누르면 보물함을 열고 사람과 얘기를 할 수 있게 되었다. 옛스런 느낌은 여전했지만 색상은 좀 더 다채로워졌다. 전투 후 얻게 되는 경험치와 금의 양도 늘어나 그라인딩(grinding)에 대한 불만도 줄었다. 여기저기 탐험을 하면 얻게 되는 스탯 향상 씨앗(stat enhancing seeds)도 많아졌다. 그러나 공주를 지키는 용 같은 일부 두목은 더 거칠어졌다. 또 이후 버전에 등장하는 금고도 이 때 처음 등장하였다.

겜보이 컬러 출시에 대한 포석으로 슈퍼 패미콤 포트도 사용되었다. 이것은 두 번째 게임과 함께 번들이 되었다. 그래픽은 비슷했지만 포터블 플랫폼에 맞게 스케일은 대폭 축소되었다. 그래도 오리지널 NES 게임과는 완전히 다른 모습이었다. 일부 더 낫다는 의견도 있었다. 캐릭터가 걷는 속도도 빨라졌다. 이 버전은 영어로도 번역되었고 NES 출시 때 검열로 삭제되었던 부분 중 상당 수가 복원되었다. “얼드릭”은 다시 “로토”로 바뀌었다. 인트로 무비도 새롭게 추가되었다.

드래곤 퀘스트 II: Akuryou no Kamigami

(별칭: 드레곤 워리어 II)

패미콤/ MSX (1987, 일본 / 1990, 미국/캐나다)

슈퍼패미콤 (1993, 일본 한정)

겜보이 컬러 (1999)

드래곤 워리어 II(일본어판 제목은 “악의 신의 판테온(*Pantheon of Evil Gods*)”)는 배경이 오리지널로부터 100 년 후였는데 플롯은 거의 똑같았다. 즉, 하르곤이라는 악당이 왕국을 침범하여 이웃한 문브룩 성을 파괴하자 미텐홀의 왕자가 전사들을 모아 악을 물리치고 land를 구하러 나선다는 줄거리였다.

스토리

드래곤 워리어 II 는 일본에서 I 이 나온 지 약 1 년 후에 출시되었는데 거의 모든 부분에서 개선이 이루어졌다. 게이머는 이제 미텐홀의 왕자(I 의 로라시아), 캐녹의 왕자(사말트리아), 문브룩의 공주, 이렇게 세 가지 캐릭터 중에서 선택할 수 있다. 이 중 미텐홀의 왕자는 얼드릭의 후예다. 힘을 앞세우는 파이터로 마법 구사 능력은 없다. 캐녹의 왕자는 힘이 약한 대신 마법을 쓸 줄 안다. 문브룩의 공주는 저주에 걸려 개의 형상을 하고 있지만 저주를 풀어주면 일행에 합류한다.



게임

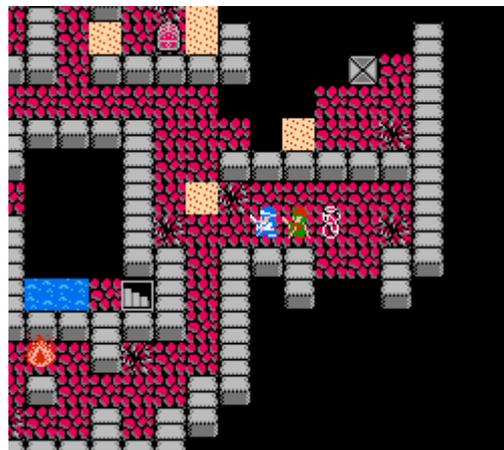
전투 시스템은 한 번에 여러 적을 상대할 수 있게 개선되었다. 괴물 그래픽을 한 화면에 다 담아내기 위해 DQI 과는 다르게 배경은 모두 검게 처리하였다. 그러나 이 시스템엔 좀 이상한 구석이 있었다. 즉, 괴물들을 단체로 겨냥해야 한다는 점이었다. 만일 슬라임 세 마리를 만나 공격을 감행키로 했다면 내 캐릭터는 그 중에서

무작위로 어느 하나를 공격한다. 그런데 그 적이 공격에서 살아 남으면 내 캐릭터는 그 슬라임이 아니라 다른 슬라임을 공격한다. 다시 말하면, 적 하나에 공격을 집중할 수 없었다는 뜻이다.

오리지널 파이널 판타지처럼 이 게임도 적을 죽인 후에는 새로운 목표물을 자동으로 설정하지 않았다. 그래서 공격을 확대하지 않으면 턴을 낭비할 가능성이 아주 높았다. 밸런스도 맞지 않았다. 즉, 새로운 동지가 들어오면 모두 레벨 1 에서 시작했기 때문에 전투에서 손쉬운 먹이가 되었다. 레벨을 올려도 캐논의 왕자와 문브룩의 공주는 영웅에 비해 방어 시스템이 극도로 약했다. 로스터가 늘어 아이템 관리도 매우 번거로운 일이 되었다. 각 캐릭터는 장비와 플롯 아이템을 포함하여 아이템을 여덟 개까지만 보유할 수 있었다. 게임이 끝날 때쯤이면 허브와 기타 물건을 보관할 수 있는 작은 공간이 생겼다.

세계 지도는 알레프가드보다 훨씬 커졌고 마을과, 성, 던전도 늘어났다. 드래곤 워리어 II 에서는 알레프가드 왕국 전체가 섬으로 표현되었다. 오리지널 게임보다는 훨씬 작지만 기본 레이아웃은 같았고 몇몇 옛 지점은 다시 방문하게 되어 있었다. 악마의 군주(evil lord) 의 후예가 사는 드래곤로드의 성도 그 중 하나였다. 드래곤 워리어 I 에서는 열쇠가 하나였지만 II 에서는 찾아야 할 열쇠가 세 개로 늘어났다.

다행스럽게도 이번에는 세이브 포인트가 늘어났다. 몇몇 성에 내가 지나온 길을 기록해 주는 왕이 배치되었다. 그 성에 갈 때까지 많이 걸어야 하지만 마지막 세이브 지점까지 신속하게 데려다 주는 아이템이 추가되었다. 어떤 지점에서는 바다를 향해할 수 있는 배도 얻을 수 있었다. 일부 항구에만 배를 정박할 수 있던 파이널 판타지와 달리 드래곤 퀘스트 II 에서는 어떤 육지에라도 배를 딸 수 있었다. 게임 세계 전체를 탐험할 수 있는 길이 열린 것이다. 동지가 전투에서 죽으면 교회(NES 버전에서는 “치료소(House of Healing)”)로 데려가 되살렸다. 이들 교회에서는 중독이나 통증도 치료할 수 있었는데 이는 DQ II 에 새로 도입된 기능이었다.



던전도 DQ I 에 나왔던 맛있는 붉은 벽돌 던전에 비해 다소 고급스러워졌다. 횃불은 자취를 감추고 대신 동굴 탐험 시 가까운 주변은 횃불 없이도 볼 수 있게 바뀌었다. 이후 나오는 드래곤 퀘스트 시리즈에서는 계속해서 이 방식이 사용되었다. 잘못하면 구덩이로 빠지거나 아래층으로 떨어지는 탐도 여러 개 추가되었다. 복권을 얻어 추첨에 참여할 수 있는 마을도 새로 생겼다. DQ 시리즈 내내 보이는 도박이 DQ II 에서 처음으로 도입된 것이다.

그래픽은 드래곤 워리어 영어판과 엇비슷한 수준이었다. 다시 말하면 일본어판 DQ 보다는 낫다는 뜻이다. 그러나 전체적으로는 여전히 조악했다. 음악 품질도 약간 향상된 모습이었다. 그러나 일부 테마는 게임 내용에 어울리지 않았다(특히 전투 테마). 결론적으로 DQII 는 DQ I 의 여러 가지 문제를 해결하고 기능을 다듬긴 했지만 그 자체로 다른 여러 가지 문제를 내포하고 있었다.

기타 버전

DQI 처럼 DQII 일본어판도 암호를 사용했다. 그런데 게임의 복잡도가 커지면서 암호도 필요 이상 길어졌다. 다행스럽게도 영어판에서는 배터리 세이브 방식으로 바뀌었다. 일본어판은 이름을 제외하고 영어판 DQ 의 향상된 그래픽과 컨트롤을 모두 적용하였다. 그러나 영어판은 세 전사가 스크린을 향해 행진하는 모습을 담은 새 타이틀 스크린을 도입했다. 여기에 완전히 파괴된 문브룩 성의 모습을 담은 확장판 프롤로그도 추가했다. 일본어판은 문브룩의 경비병이 미덴홀 왕앞에 쓰러지면서 도움을 요청하는 장면으로 시작했다. 영어판에서는 심의 문제로 이것이 약간 바뀌었다. 즉, 교회의 표식과 죽은 적의 유령이 되어 주인공의 주변을 맴도는 광경이 삭제 또는 교체되었다. 일본어판에서는 십자가가 부착된 관이 등장했었다.

DQII 도 MSX 버전이 나왔다. 스크롤링은 고르지 못했고 캐릭터 타이틀은 모두 검은 색으로 돌려 싸웠다. 전체적으로 그래픽이 패미콤 버전보다 떨어졌고 메뉴와 전투는 느렸다. 그럼에도 수집가들 사이에서는 아직까지 큰 인기를 끌고 있다.



DQII 는 오리지널 버전과 번들로 묶여 슈퍼 패미콤과 겐보이 컬러용으로 다시 만들어졌다. 슈퍼패미콤 버전은 드래곤 퀘스트 V 엔진을 기반으로 그래픽과 컨트롤, 음악이 한층 개선된 것이었다. 또 목표물(괴물)이 죽으면 우리 편 동지가 다른 괴물을 자동으로 공격하도록 설계하여 턴 낭비를 줄였다. 겐보이 컬러용으로는 나중에 출시되었는데 원작의 이름에 충실하게 번역을 다시 하여 영어판으로도 나왔다. 또 캐논의 왕자가 병이

들어 동지들을 떠나는 새 에피소드도 등장하였다. 그럼 치료약을 찾든지 아니면 캐논의 왕자를 버려 두고 모험을 계속하든지 선택할 수 있었다. 더불어 인트로 무비도 새롭게 단장되었다.

드래곤 퀘스트 III: Soshite Densetsu e...

(별칭: 드래곤 워리어 III)

패미콤/ MSX (1988, 일본 / 1992, 미국/캐나다)

수퍼패미콤 (1996, 일본 한정)

겜보이 컬러 (2000)

드래곤 워리어 III(부제 : *전설 속으로*)는 일본 RPG의 상징이 되다시피 한 장면으로 시작한다. 즉, 누군가 나를 부르는 소리에 잠을 깬다. 오늘은 당신 생일이다. 그리고 먼 여행을 떠나야 하는 날이기도 하다. 전설적인 전사인 동시에 당신 아버지이기도 한 오르테가는 몇 년 전 실종되었는데 다들 죽었다고 여기고 있다. 당신은 이제 그의 발자취를 따라 아버지가 채 완수하지 못한 임무를 끝내야 한다. 바로 바라모스를 무찌르는 것. 알리아한의 왕에게 고하고 현금을 조금 받은 후 당신은 지시에 따라 인근 여관으로 향한다. 거기서 동지들을 모은다. 오리지널 파이널 판타지와 비슷하게 드래곤 퀘스트 III에서는 몇 개 계급 중 하나를 골라 직접 당신만의 캐릭터를 뽑을 수 있다. 전투에서는 한 번에 동지 네 명까지 조종할 수 있다. II에서는 세 명까지만 가능했다. 언제든지 동지 중 한 명을 빼고 새로 하나를 만들 수 있다. 단, 세 명을 뽑아 게임 전체를 운용하는 편이 더 쉽긴 하다.

캐릭터 계급

영웅(Hero)은 게임 전체에서 가장 균형이 잘 잡힌 캐릭터이다. 남자나 여자 다 가능하지만 모습은 똑같고 NES 버전에서는 남자로 칭한다. 메인 캐릭터만 영웅이 될 수 있고 다른 계급으로는 바꿀 수가 없다. **파이터(Fighter)**는 게임을 이끄는 원동력으로 치명적인 타격을 가할 가능성이 매우 높다. 파이널 판타지의 검은띠/승려들처럼 맨주먹으로 싸우기를 좋아한다. 그러나 마법 능력은 없다. **군인(Soldier)**은 영웅과 비슷하게 여러 모로 다재 다능하지만 마법을 구사하는 능력은 없다. **순례자(Pilgrim)**는 전형적인 백마도사(White Mage) 스타일의 캐릭터로 치료와 통증 완화에 탁월한 능력이 있지만 몸이 약하다. 또 다른 형태의 마법을 펼치는 **마녀(Wizard)**는 치료사보다 신체적 능력은 더 떨어지지만 주문으로 심각한 타격을 입힐 수 있다.

상인(Merchant)도 (군인에 비할 바는 아니지만) 꽤 다재 다능한 캐릭터다. 이들의 큰 장점은 전투에서 남들보다 더 많은金を 얻는다는 것이다. 그러므로 그라인딩하는 수고를 덜 들이고도 장비를 살 수 있다. 또 아이템을 감정하여 그 정체와 가치를 당신에게 말해 준다. **Goof-Off**는 전투에서 제멋대로 돌아 다니며 당신의 명령을 듣지 않는 존재들이다. 행운 등급(Luck rating)이 높아 적을 무찌르면 아이템을 더 많이 얻는다. 한 가지 유리한 점은 교화의 책(Book of Enlightenment) 없이도 이들을 **현자(Sage)**로 만들 수 있다는 것이다. 그래서 오래 사용할 수만 있으면 진급도 훨씬 빠르다. 또 RPG에서는 최초로

버니걸 (bunny girl)로 플레이가 가능하다. 현자(Sage)는 게임에서 가장 좋은 계급으로 강력한 공격 및 방어 주문을 모두 구사할 줄 안다. 하지만 처음부터 그런 것은 아니고 던전에 감춰져 있거나 적이 무작위로 떨어뜨려 주는 교화의 책/사토리를 입수해야 한다. **도둑(Thieves)**은 수퍼콤과 겜보이 컬러 버전에는 처음 도입된 캐릭터로 동작이 빠르고 부메랑과 채찍을 잘 쓴다.

게임



드래곤 퀘스트 III 는 조연 캐릭터들도 레벨 20 에 다다르면(그리고 어떤 지점에 있는 사원에 도착하면) 누구든지 계급을 바꿀 수 있게 하여 일대 변혁을 꾀했다. 계급이 바뀌면 레벨 1 로 다시 떨어지지만 이전 계급에서 배운 기술과 스탯은 온전히 남았다. 군인의 방어능력을 지닌 마녀나 치료사의 치료 능력을 갖춘 스워드맨(Swordsman)이 탄생할 수 있게 된 것이다.

이전 버전에서 지적된 여러 가지 문제들도 해결되었다. 우선, 은행이 새로 생겨 남은 아이템과 금을 보관할 수 있게 되었다. 은행에 보관된 현금은 당신이 탈락해도 그대로 남았다. 그래서 돈을 그대로 보존할 수 있었다. 밤과 낮의 주기가 생겨 오버월드를 따라 걸어감에 따라 밤과 낮이 바뀌었다. 밤이나 낮이냐에 따라 마을에서 벌어지는 일도 달라졌다. 밤에 이동할 때에는 밤에만 활동하는 강력한 괴물과 조우하는 일도 생겼다. 귀환(Return) 주문을 외면 마지막 저장 지점이 아니라 당신이 선택한 마을로 다시 돌아갈 수 있게 되었다. 또 각종 씨앗을 모으면 기력이나 스탯을 높일 수도 있었다. DQII 의 복권 대신 괴물 경기장이 있어 싸움의 결과에 내기를 걸 수 있는 마을도 새로 등장했다.

여정 대부분은 여전히 단조롭지만 몇 가지 ‘쿨’한 장면이 새로 삽입되었다. 즉, 게임 초반에 어떤 왕국을 위기에서 구하면 왕이 왕위를 당신에게 물려 주겠다고 제안한다. 그 제안을 받아들이면 성 주변을 돌아다니면서 백성들의 환호를 들을 수 있다. 하지만 왕 노릇은 꽤 따분하기 때문에 다시 여정을 시작할 수도 있다. 배를 타고 좀 항해를 하다 보면 게임이 지구를 많이 닳았음을 눈치챌 수 있다. 이시스의 피라미드는 실제 이집트가 위치한 곳에 있고 로몰리는 이탈리아에 포토가는 포르투갈에 에딘베어는 영국 땅에 자리하고 있다. 그리고 파이털 판타지의 공중선(airship)과 대조적으로 DQ III 는 라미아라는 거대한 새를 조종하여 지도 위로 솟구쳐 오를 수 있게 하였다.

더 흥미로운 부분은 DQ1 과의 연관성이다. 바라모스를 무찌르고 나면 어둠의 세계 (The World of Darkness)라는 곳으로 들어 가는데 여기는 결국 I 에 등장했던 알레프가드이다. DQII 에 나온 작은 섬이 아니라 거의 똑 같은 복제품이다. 마지막 두목을 무찌르고 나면 “얼드릭”이라는 영웅의 칭호를 받는다. 이전 두 편에 등장한 전설적인 영웅의 후례라는 의미다. DQI 에서 등장한 아이템도 다수 III 에 포함되었다. DQI 의 목표물이었던 빛의 공은 III 에서 동굴을 파괴하는 데 사용된다. I 에서 골렘을 잠에 빠뜨리는 데 쓰였던 에코 플룻(Echoing Flute)은 숨겨진 보주의 위치를 파악하는 데 쓰인다. 전편의 모습을 III 에서 찾는 재미가 쏠쏠하다. 특히 마지막은 “드래곤 워리어로 이어집니다.”라는 자막이 등장하기도 한다. 스퀘어 에닉스사도 그로부터 약 20 년 후에 파이널 판타지 VIId 의 전편인 ‘파이널 판타지 VII: 위기의 핵’으로 비슷한 효과를 노린 바 있다.

아직 원시적인 느낌은 있어도 드래곤 퀘스트 III 는 오리지널 닌텐도 엔터테인먼트 시스템 (NES)에서 즐기는 RPG 가운데 최고의 반열에 올랐다. DQIII 는 이전 두 편의 인기를 뛰어 넘어 이 일본에서 메가 히트를 기록했고 학생들의 집단 결석의 우려가 있으니 에닉스는 드래곤 퀘스트를 주말에만 출시해야 한다는 말이 나올 정도였다 (실제 정부에서는 그러한 법을 제정하는 방안을 검토했었다고 한다). 일본 팬들 사이에서는 DQ III 가 시리즈 중 최고라는 평가가 아직도 나오고 있다.



기타 버전

드래곤 퀘스트 III 의 슈퍼 패미콤 버전은 1996 년 출시되었다. 엔진은 DQ VI 의 것을 썼다. 음악(전투 음악 일부 추가)과 그래픽이 크게 개선되었고 전투에 나오는 적들도 생동감을 갖췄다. 컨트롤도 좋아져 걸음걸이도 빨라졌다. 교화의 책을 찾기도 쉬워져 캐릭터를 현자의 지위로 격상시키기도 간편해졌다. 이전 버전에 처음 등장했던 가방(여행할 때 은행에 맡기지 않고 여러 가지 아이템을 갖고 다닐 수 있음)도 본격적으로 활용되기 시작했고 도둑이라는 계급이 추가되어 채찍 같은 다중 타격 무기로 사용할 수 있게 되었다. 마을 사람들이 영웅의 탄생에 대해 수근거리는 모습과 오르테가가 용과 싸우는 모습이 담긴 인트로도 새로 선을 보였다.

일행의 레벨이 상승하면 어떤 스탯을 올릴지 결정하는 “인성(personality)” 스탯 기능도 추가되었다. 대부분, 인성은 모험 도중 책에 쓰여 있는 내용대로 결정되었지만 영웅의 인성은 게임 초기 오거 배틀(Ogre Battle) 스타일의 퀴즈를 통해 결정되었다. 즉 영웅이

여정을 시작하기 전에 꿈 속에서 여러 가지 질문을 받는 것이었다. “방어 장비 보다는 무기 구입에 돈을 쓰는가?” “가끔 꿈을 꾸는가?” “어떤 이유로든 약속을 어기면 용서를 해서는 안 되는가” “고양이가 개보다 귀엽다고 보는가?” 등등의 질문이었다. 그 다음 작은 시나리오가 등장하고 질문에 어떻게 답하느냐에 따라 인성이 결정되었다. 질문 도중 한 노인이 등장하여 거대한 돌을 옮겨 달라고 하는데 그 부탁을 들어 줄 수도 있고 무시하고 그냥 지나갈 수도 있었다. 게임을 시작한 후에는 동지들을 창조하고 그들의 스탯을 설정하는 수 있는 능력을 부여 받았다.



모노폴리와 비슷한 일본어판 보드 게임인 수고로쿠 미니 게임도 등장하였다. DQII 의 복권표와 마찬가지로 이 게임을 하려면 여정 중에 표를 획득해야 했다. 게임을 이기면 열리는 던전도 있었다. 여기에는 ‘제니스 성’(Zenith Castle)이라고 불리는 구역이 있었는데 드래곤 퀘스트 게임의 두 번째 3 부작을 지칭했다. 하지만 공식적인 관련은 없었다. 이 버전에는 “퍼프 퍼프” 메시지 구역이 제외되어 눈길을 끌었다..

전편과 마찬가지로 DQIII 는 몇 년 후 겐보이 컬러용으로 출시되었다. 슈퍼 패미콤 버전을 기반으로 했고 각종 추가 기능을 모두 탑재하였다. 더불어 드래곤 퀘스트 IV 와 비슷한 메달과 적이 떨어뜨린 “괴물 메달”을 찾는 서브퀘스트도 추가되었다. 예상한대로 그래픽은 NES 버전에 크게 못미쳤으나 음악의 품질은 대등했다. 이 버전은 영어로도 번역되어 미국에서 출시되었다. 대부분 일본식 이름을 그대로 썼지만 주문은 이전 버전의 것을 채용했다. 그래서 “수고로쿠”는 영어로 “파치시”가 되었다.

드래곤 퀘스트 IV: Michibikareshi Monotachi

(별칭: 드래곤 워리어 IV)

패미콤/ MSX (1990, 일본 / 1992, 미국/캐나다)

플레이스테이션 (2001, 일본 한정)

DS (2007, 이 글 집필 시점 기준)

이전 버전들과 마찬가지로 드래곤 워리어 IV(부제: 선택받은 자들)는 시작하기 전에 플레이어에게 이름을 묻는다. 하지만 그 단계가 지나면 전혀 다른 무언가가 나타난다. 이야기는 다섯 장(chapter)으로 나뉘며 각 장은 모두 같은 세계에서 일어나지만 등장인물이

다르다. 처음 네 장은 짧은 편으로 몇 시간이면 끝낼 수 있다. 하지만 마지막 장은 같은 편 동지가 모두 나와 이전의 어떤 버전보다도 긴 여정이 펼쳐진다.

스토리

제 1 장에서는 라그나르라는 기사가 홀로 실종 어린이들의 미스터리를 조사하러 길을 나선다. 꽤 단순하고도 단편적인 여정이다. 기사는 도중에 힐리를 동지로 얻는다. 힐리는 인간이 되기를 원하는 힐슬라임 healslime 이다. 괴물이 우리편이 되기는 이 시리즈가 처음이다. 이후 버전에서는 그러한 기능이 대폭 확대된다.

제 2 장은 알레나 공주가 주인공이다. 성 안 생활에 싫증이 난 말괄량이 공주로 바깥 세상이 궁금해 안달이 난 인물이다. 보호자와 함께 성을 탈출한 공주는 모험을 찾아 떠난다. 그러나 왕국에 위험이 닥치자 이들의 가벼운 행보는 심각하게 변하고 마침내는 왕국 전체의 운명이 공주의 손에 맡겨지게 된다. 라그나르의 장이 꽤 단조로웠던 데 반해 이 장은 마법을 사용할 줄 아는 세 캐릭터를 다뤄야 하기 때문에 조금 까다롭다.



제 3 장은 RPG 와는 사뭇 동떨어져 있다. 토네코(영어판에서는 탈론)가 주인공으로 인간을 위해 봉사하는 일에 싫증을 느끼고 스스로 가게를 운영하기를 원하는 상인이다. 기회를 찾아 가족을 떠나 대도시로 향하다가 어떤 강력한 무기를 찾는 일에 휘말리게 된다. 여정의 어떤 지점에 이르면 목표는 가능한 한 돈을 많이 버는 것으로 바뀐다. 방법은 여러 가지이다. 다른 장과 마찬가지로 적을 죽이거나 적이 떨어뜨린 보물함을 모으면 된다. 두목의

가게에서 일을 하면서 아이템을 얼마에 팔지, 어떤 아이템을 모아 둘지 결정할 수도 있다. 본인의 가게를 차린 후에는 돈과 장비를 모아 마음대로 쓸 수도 있다. 인근 동굴을 수색하여 찾아낸 보물을 내다 팔 수도 있다. 이 같은 여정은 수수께끼를 풀면서 진행되어 흡사 인디애나 존스 같다는 느낌이 든다 (도입구에서 스위치 위에 돌을 얹어 놓고 도망치는 장면은 '인디애나 존스 1-잃어버린 성곽을 찾아서'의 첫 장면과 비슷하다).

4 장은 무용수인 마라와 점술사인 나라 두 자매가 주인공이다. 두 자매는 아버지를 죽인 범인을 찾아 여정을 떠난다.

마지막 5 장에서는 외딴 마을에서 자란 영웅이 주인공이다. 물론 특별한 힘이 있고 또 그에 따른 숙명도 있다. 장이 시작되고 오래지 않아 마을은 피에 굶주린 괴물들에게 습격을

당한다. 영웅은 피신하지만 절친한 친구가 영웅을 대신해 목숨을 잃는다. 임무를 완수했다고 생각한 괴물들은 떠나고 폐허 속에 남은 영웅은 이 비극의 이유를 알게 된다. 영웅은 세상 각지를 돌면서 이전 장에 등장한 캐릭터들을 모아 네크로사스로 함께 진격해 들어간다. 앞선 이야기 모두 이 비극의 전주곡이었음을 알고 절망하지만 결국 나쁜 놈들을 모두 처단한다.

게임

전투 시스템은 전작들과 같지만 DQIV 는 AI 제어 캐릭터를 도입했다. 플레이어는 메인 캐릭터 하나만 조종하며 나머지 동지들은 자동으로 공격을 한다. 마지막 장에서 영웅을 플레이할 때가 특히 이상하다. 그 전까지 플레이어의 명령을 받던 나머지 캐릭터들이 스스로 알아서 움직이기 때문이다. 이들의 행동을 제어할 “전술”을 설정할 수가 없다. AI 는 대부분 잘 작동하지만 주술사(spellcaster)는 쓸데 없는 저주를 계속 퍼 부으며 이상한 짓을 하기도 한다. 진행 속도는 대체로 빠르지만 캐릭터 하나에만 명령을 내리기 때문에 게임이 단조로워진다.

마지막 장에는 모두 합쳐 영웅이 여덟 명 등장하는데 전투에서는 한 번에 넷 밖에 조종할 수가 없다. 여덟을 다 조종하려면 DQ IV 에 새로 도입된 카라반(Caravan)을 이용해야 한다. 플레이어는 전투 중 언제든지 같은 편 캐릭터를 서로 바꿀 수가 있다. 그러나 카라반은 동굴 등 특정 장소에는 들어갈 수 없다. 따라서, 던전 같은 곳에는 네 사람만 데리고 갈 수 있다.



DQ IV 에는 여러 가지 다른 액션도 추가되었다.

현금을 걸고 다른 아이템을 팔 수 있는 카지노도 그 중 하나다. 또, 메달의 왕(Medal King)도 새로 등장하였다. 도처에 수 많은 메달이 숨겨져 있어 이를 모아 다른 아이템을 살 수 있다. DQIII 에서 처음 등장은 밤낮의 변화도 IV 에 그대로 적용되었다. 저장은 마을마다 있는 교회에서 할 수 있다.

기타 버전

2001 년에는 DQ IV 플레이스테이션 버전이 나왔다. 엔진은 DQ VII 의 것을 채용했다. 그래픽은 배경을 3 차원으로, 스프라이트를 2 차원으로 처리하는 등 대폭 업그레이드되었다. 하지만 DQ VII 와 마찬가지로 깔끔하지는 못했다. 그래도 NES 버전보다는 상황이 크게 나왔다. 특히 캐릭터 스프라이트의 디테일이 크게 개선되었다. 전투에 등장하는 적의 생동감도 높아졌고 일부 주문에는 시각 효과도 삽입되었다. 특히 음악과 사운드는 VII 보다

좋았다 (DQIV 의 사운드트랙이 원체 우수했기 때문일 수도 있다). 이 같은 향상은 어느 정도 깊이가 있어 DQ IV 는 이전 버전과는 사뭇 다른 느낌을 선사해 주었다.

새 프롤로그에서는 영웅이 되어 마을을 조금 돌아다녀 보는 기능이 새로 생겼다. FC/NES 버전에서는 캐릭터에 이름을 지어주면 게임 후반에나 가야 이들을 만날 수 있었다. 하지만 DQ IV 에서는 이를 개선하여 방금 만든 친구들을 잠깐 동안 플레이 해 볼 수 있게 하였다. 그리고 5 장이 시작할 때쯤 변한 친구들을 다시 만나게 하여 재미를 크게 높였다. 또 네크로사로의 뒷 이야기를 담아 그가 인간에게 악한 마음을 품게 된 이유를 밝히는 6 장이 신설되었다. 일행과 함께 더 무서운 적을 상대할 때에는 그 괴물을 되살려 같은 편으로 삼을 수도 있었다. DQ VII 에 등장하는 이주자 마을과 가방, 몬스터 북, 말하기 기능 등도 이 버전에 포함되었다.



그러나 더 중요한 요소는 AI 를 끄고 같은 편 캐릭터를 모두 다 조종할 수 있게 되었다는 점이다. 이에 따라, 난이도 조절 차원에서 일부 공격과 주문의 강도는 낮아졌다 (컴퓨터가 파워를 조절 할 때도 힘이 지나치게 높다는 의견도 있었다). 이 버전은 미국에서도 출시될 예정이었다 (드래곤 워리어 VII 매뉴얼 뒷면에 광고가 실리기도 했다). 그러나 일본 스튜디오가 문을 닫으면서 없던 무산되었다. 현지화에 필요한 툴을 구할 수 없게 되었기 때문이다.

DQ IV 는 2007 년에 DS 버전으로도 발매되었다. 제작은 아르테 피아자가 맡았다. 플레이스테이션 버전을 기초로 했지만 두 스크린에 다 경치가 나타났다. 전투 인터페이스는 전면 재가공을 거쳤고 메뉴는 드디어 도리야마의 아트워크를 캐릭터 초상으로 사용하기 시작했다. 괴물은 공격 동작과 휴식 동작을 구분했다. 이상한 일이지만 스타일러스 컨트롤은 도입되지 않았다. 전체적으로 게임은 빨라졌고 사운드도 이전보다 다소 개선되었다. 방랑 여정(Immigrant quest)은 변했고 보너스 던전은 플레이스테이션 버전과 전혀 다른 모습으로 탈바꿈하였다. 그리고 인트로에는 오케스트라가 연주한 음악이 삽입되었다.

지금 현재, 이 게임은 일본에서만 발매되었으며 영어판 발매 계획은 아직 발표된 바가 없다. 다만 일부 해커들이 일본어 버전에서 영어본 초판을 발견한 일은 있다. 오리지널을 다시 번역한 것으로 몇 가지 흥미로운 부분이 발견되었다. 1 장에서 캐릭터들이 스코틀랜드식 영어를 하고 2 장에서는 등장인물 전체가 동유럽인들처럼 말을 한다는 것이다. 또 라그나르

맥라이언이나 토네코 탈론 등 일부 캐릭터의 이름이 어떻게 진화해 왔는지 알 수 있는 단서도 발견되었다.

드래곤 퀘스트 V: Tenkuu no Hanayome

수퍼 패미콤 (1992, 일본 한정)

플레이스테이션 2 (2004, 일본 한정)

DS (2008 후반기, 일본)

‘드래곤 퀘스트 V : 천국의 신부’는 시리즈 최초로 16 비트 방식을 채용하였고 수퍼 패미콤용으로 출시되었다. 파이널 판타지 IV 와 마찬가지로 8 비트 버전의 그래픽 스타일을 그대로 간직하면서도 색상과 디테일을 강화했다. 여전히 단조로운 느낌이 남아 있고 모드 7 효과도 없지만 원작에 비해서는 크게 나아졌다. SNES 의 사운드 칩도 실제 오케스트라의 느낌을 고품질로 전달한다. 음악의 사운드도 이후에 나온 SFC 타이틀에 견줄 정도는 못되지만 시스템 개발 초기에 발매된 점을 감안하면 꽤 괜찮다. 움직임은 여전히 투박하지만 한걸 부드러워졌고 맥락에 따라 알아서 사람들에게 말을 걸고 문을 열고 물체를 쳐다보는 등의 동작을 하게 하는 ‘관찰’ 버튼도 생겼다. 분명 개선임에 틀림 없지만 아직도 원시적이라는 느낌은 지울 수 없다. 하지만 DQ V 의 진정한 강점은 보이는 부분이 아니라 이야기 전개에 있다. 탄생하여 성장하고 가정을 꾸릴 때까지 영웅의 일대기 각 단계마다 장엄한 모험이 펼쳐지는 것이다.

스토리

게임이 시작되면 영웅은 아버지와 모험을 즐기는 작고 귀여운 아이이다. 세계 각지를 돌며 이런 저런 경험을 한다. 그러다가 무시무시한 괴수를 길들이는 조련사로 성장을 한다. 곁에는 사랑하는 마사를 잃은 슬픔에 힘겨워 하는 아버지 파파스가 있다. 아버지는 필요할 때마다 등장하여 영웅을 치료해주고 위기의 순간에서 구한다. 속에는 알 수 없는 비밀을 간직하고 있다.



이 플롯에는 비중 있는 여인이 두 명 등장한다. 하나는 비앙카로 마을 주민의 딸이다. 영웅은 어릴 때 비앙카를 만나 밤마다 마을을 빠져나가 모험을 즐긴다. 후에 영웅의 결혼 상대가 될 여인 두 명 중 한 명이다. 어떤 이유에선지 SFS 매뉴얼은 비앙카를 “미스터리 소녀”(The Mysterious Girl)라고 칭하고 있다. 결혼 상대자 중 또 다른 여인은 플로라이다. 비앙카보다는 좀 더

과묵하고 조용한 편이다. 게임 후반까지 영웅 앞에 나타나지 않기 때문에 별로 재미는 없다. 게임은 압도적으로 비앙카를 위주로 진행된다. 플로라는 매뉴얼에 나오지도 않는다. 하지만 부자의 딸이고 그에게서 여러 가지 보너스를 얻을 수 있기 때문에 결혼 상대로 고려해 볼직하다.

DQ V 는 우리의 영웅이 파파스와 마사 사이에서 태어나는 장면에서 시작한다. 어떤 이름을 지어줄지 고민할 때 마사는 침묵에 잠기고 아기의 울음소리가 그 침묵을 깬다. 시간은 빠르게 흘러 몇 년 후, 영웅은 꼬마로 자랐고 아버지와 함께 모험을 떠난다. 세상에 발을 들여 놓자마자 온갖 악마들이 영웅을 향해 달려든다. 이 때 파파스가 나타나 괴물들을 날려버리고 영웅을 구한다. 영웅은 아직 서너 살에 불과하고 글도 잘 모르지만 모험을 즐길 줄 안다. 그리고 거기서 작은 팬더 새끼를 한 마리 얻는다. 모험 중에 영웅은 자신을 낳아 준 어머니가 세상을 떠났다는 소식을 듣게 되고 파파스는 헤어날 수 없는 슬픔에 빠진다.

여행은 계속되고 장면은 이제 영웅과 파파스가 악당들의 습격을 받는 것으로 바뀌어 있다. 영웅은 악당에게 맞아 땅 바닥에 쓰러진 후 아버지가 자신을 보호하기 위해 고군분투하는 광경을 보게 된다. 결국 아버지는 쓰러진다. 적에게 불태워지기 직전 파파스는 영웅에게 어머니는 아직 살아 있으니 그녀를 찾으라고 말한다. 그로부터 10 년 간 영웅은 노예 수용소에 갇혀 지낸다. 그 동안 영웅은 어엿한 소년으로 성장한다. 온갖 고난을 겪은 후 영웅은 동료 노예들과 힘을 모아 자유를 향해 탈출을 감행한다. 어머니를 찾으라는 아버지의 유언을 가슴에 품은 채. 도중에 영웅은 아버지의 진짜 유언을 알게 된다. 즉, 악마의 세계로 들어가 지상계를 혼돈에서 구할 수 있는 자, 바로 제니스의 영웅을 찾으라는 것이다. 이에 영웅은 게임 마지막까지 어머니와 더불어 제니스의 영웅을 찾아 헤맨다.



영웅은 이 과정에서 부모님의 구혼에 얽힌 이야기를 듣는다. 또 신부를 골라 결혼을 하고 아이도 낳는다. 얼마 후 모험을 계속하던 영웅과 그 부인은 붙잡혀 석실에 감금된다. 그 후 몇 년 후 또 다른 영웅으로 장성한 자식들에게 구출된다. 그리고 아이들도 어떤 숙명을 타고 났음을 깨닫는다.

게임

드래곤 퀘스트는 전체적으로 시나리오가 단순하다는 비판을 받는다. 하지만 DQ V 는 시중에 나와 있는 RPG 중에서 플레이어의 참여도가 가장 높은 게임 중 하나다. 세가의 판타지 스타 III 정도를 제외하면 이 같은 형식을 따르는 게임은 지금까지 없었다. 드래곤 퀘스트 V 에는 옵션이 그다지 많지 않다.

결혼 상대로 누구를 선택하느냐에 따라 플롯이 조금 달라지지는 않지만 이래나 저래나 아이들의 스탯은 똑같다. 하지만 한 캐릭터에 대한 집중도는 훨씬 높아 마치 서사시를 방불케 한다.

드래곤 퀘스트 V 에는 또 괴물 길들이기가 새로 선을 보였다. 즉, 성인이 되면 적 괴물 중에서 우리 편을 선발할 수 있는데, 특별한 기술은 필요 없고 우리 팀에 빈 자리가 있기만 하면 되었다. 그러면 괴물들이 참여를 제안해 왔다. 그렇게 해서 한 팀이 된 괴물들은 저마다 이름을 부여 받았고 일반 멤버들처럼 레벨이 올라가고 경험치도 높아졌다. 슈퍼 패미콤 버전에는 괴물이 총 40 개가 되었는데 플레이 할 수 있는 인간 캐릭터를 감안하면 결코 적은 수가 아니었다. 그리고 이 같은 시스템은 드래곤 퀘스트 몬스터즈 시리즈로 이어졌다.

하지만, 전투에는 한 번에 캐릭터 셋 만 데려갈 수 있었다. 이전 두 버전에서 퇴보한 셈이었다. 그래도 AI 는 성능이 좋아 지능 스탯을 올리기만 하면 우리 편 동료 전부를 수동으로 조종할 수 있었다. 또, 부메랑이나 낫 등 일부 무기는 무리를 이룬 적을 공격할 수 있어 전투 전개 속도가 훨씬 빨랐다.

이 시점, 즉 1992 년에 에닉스는 미국 RPG 시장에서 철수하였다. 그래서 SNES 버전 파이널 판타지 II 의 인기에도 불구하고 이 버전은 영어로 번역되지 못했다. 오래된 게임이지만 이 버전을 시리즈 중 최고로 꼽는 이들도 적지 않다. 유지 호리 역시 이 버전을 가장 좋아한다고 밝힌 바 있다.

기타 버전

드래곤 퀘스트 V 는 2004 년 일본에서 플레이스테이션 2 용으로 다시 태어났다. 개발은 아르테 피아자와 매트릭스 소프트웨어가 맡았다. 그래픽(캐릭터, 괴물, 배경)은 모두 폴리곤으로 렌더링되었다. 다만, 그다지 근사하게 보이지는 않았다. 이 게임은 비슷한 오버헤드 카메라를 사용했기 때문에 허점이 보일 만큼 캐릭터가 확대되는 일은 없었다. 그렇지만 최소한 괴물의 애니메이션은 꽤 멋있었다. 슬라임들이 공격할 때 TV 스크린으로 달려 드는 장면은 훌륭했다. 저예산으로 만들었지만 특별히 추하지는 않고 다만 단조롭다는 느낌은 들었다. 인터페이스는 크게 개선된 모습이었다. 문은 자동으로 열리고 가방과 괴물 책을 열어 볼 수 있었으며 영웅의 걸음걸이는 크게 빨라졌다. 그리고 음악은 심포니 스위트 사운드트랙 CD 의 배열 순서와 비슷했지만 녹음 상태는 훨씬 좋았다. 일본에서 출시된 드래곤 퀘스트 중에서 유일하게 진짜 오케스트라 음악을 넣은 버전다웠다.

전투 참가 인원도 캐릭터 네 명까지 확대되었고 플레이 할 수 있는 괴물도 새로 몇 마리 추가되었다. 그 결과, 괴물의 기력과 전체적인 난이도가 남은 동료들에게 맞게 재조정되었다. 시나리오 자체는 슈퍼 패미콤 버전과 거의 똑같았다. 다만, 플로라를 만나서

시기가 게임 초기로 바뀌었다. 영웅이 신부감을 고를 때가 오면 좀 더 친밀감을 느끼게 하려는 조치였지만 무게 중심은 여전히 비앙카 쪽에 있었다. 또, 여러 가지 새 장비를 전시하는 특수 박물관도 등장하였다. 몇 달 후에 나온 드래곤 퀘스트 VIII 와 비교하면 이 리메이크 판은 조악하기 이를 데 없었다. 에닉스가 다른 나라를 대상으로



현지화를 포기한 이유를 짐작할 수 있다. 하지만 슈퍼 패미콤 버전보다는 나왔기에 플레이해 볼 가치는 충분했다.

2008 년 후반기에는 드래곤 퀘스트 V 의 닌텐도 DS 버전이 출시될 예정이다. DQ IV 의 DS 버전과 같은 엔진을 쓰게 될 이 버전은 플레이스테이션 2 버전과 배경은 비슷하지만 3D 캐릭터 모델들은 스프라이트로 교체된다. 괴물 애니메이션과 기타 그래픽도 DS DQ IV 보다 한층 나아질 것으로 전망된다. 추가 시나리오가 있겠지만 아직까지는 유동적이다. 이 글을 쓰는 지금 일본에는 이 타이틀이 아직 출시되지 않았다.

드래곤 퀘스트 VI: Maboroshi no Daichi

슈퍼 패미콤 (1995, 일본 한정)

DS (미정)

드래곤 퀘스트 VI 는 이 시리즈의 일대 전환점을 이룬 버전이다. 미스터리 던전 스피노프 시리즈에 집중하겠다며 결별을 선언한 준소프트를 대신하여 하트비트가 개발을 담당하였다. 그래픽은 전작에 비해 대폭 개선되었고 캐릭터들의 덩치가 커졌으며 지형의 세밀함이 더욱 높아졌다. 그리하여 스타 오션이나 파이널 판타지 VI 같은 다른 SFC RPG 와 견줄 만한 위치에 올라섰다. 전투 배경은 작은 창이 아니라 화면 전체로 커졌고 적은 모두 공격 동작을 따로 갖게 되어 정적인 모습이 크게 줄어들었다. 음악 또한 크게 향상되어 강력해진 악기 샘플(특히 퍼커션)이 인상적이다 (히토시 사키모토가 SFC 를 위해 특별히 편곡했다고 한다). 움직임은 훨씬 더 자연스럽고 더 빠르다. 전체적으로 게임이 예전의 고풍스런 굴레를 벗어난 듯한 느낌이다. 반면 이 시리즈만의 독창적인 요소는 그대로이다.

스토리

시나리오도 전작들보다 훨씬 더 많이 플레이어의 참여를 요구한다. DQ VI 에는 쥘다의 “ 과거와의 연결(Link to the Past)” 와 비슷한 “이중 세계” 설정 기능이 있다. 그러나 DQ VI 는 “빛의 세계”와 “암흑의 세계”가 아니라 “현실 세계”와 “꿈의 세계”로 나뉘어 있다. 이야기는 젊은 전사 세 명이 악마 군주 무도(Mudo)에게 공격을 퍼붓는 장면으로 시작한다. 하지만 결국 괴물을 당해내지 못하고 모두 다 산화하고 만다. 그리고 영웅은 꿈에서 깨어난다. 대결은 모두 꿈이었던 것이다.

일상을 시작할 즈음, 영웅은 땅 속으로 뚫린 이상한 굴을 발견한다. 굴 속으로 들어 간 주인공은 현실 세계와 똑같은 또 다른 세계를 발견한다. 하지만 영웅은 유명 같은 존재로 사람들은 그를 보거나 말을 걸 수 없다 (이것을 이용하여 마을 사람들에게 여러 가지 재주를 부려 볼 있다). 그런데 그곳에서 꿈에 만났던 동지들과 다시 재회하게 된다. 그리고 함께 두 세계 사이에서 출구를 찾아 낸다.



이 과정에서 영웅은 꿈의 세계에 관한 진실을 알게 된다. 현실 세계에 사는 사람들의 마음이 꿈의 세계에 투사된다는 것이다. 그래서 흥미로운 관계가 성립한다. 이를 테면, 현실 세계에 사는 한 경비병이 자기 이름을 마음에 들어 하지 않으면 꿈의 세계에 사는 그 사람의 분신은 갖고 싶은 이름을 갖는다. 주인공은 자연스럽게 두 세계를 오가며 마을 사람들의 꿈과 희망을 알게 된다.

중국에는 영웅이 무도(Mudo)와도 맞선다. 단, 무도가 최후의 두목은 아니다. 진짜 악당은 두 세계 사이 암흑의 차원에 서식하는 데스타무어라는 괴수다. 플롯은 훌륭하고 멋진 반전도 많고 틀림 없이 이후 RPG 에 직접적으로 영향을 미쳤을 듯하다. 두말할 필요 없이 크로노 크로스과 파이널 판타지 X 도 드래곤 퀘스트 VI 에 비하면 혁신적이라고 할 수 없다. 하지만 두 세계에 시각적 차이가 없다는 점이 아쉽다. 또 “허공 위의 성” 3 부작도 여기서 막을 내린다. 분명, 게임 속 사건들을 종합해 보면 이 게임이 다른 두 게임보다 시대적으로 앞선다. DQ IV 의 주인공이 DQ IV 에 언급된 제니스의 영웅이기 때문이다.

게임 초반, 영웅은 또 다른 세계를 발견하기 전까지 외딴 마을의 주민으로 물건을 팔며 살아 간다. 그러면서 같은 편이 될 동료들을 만난다. 하산도 꿈 속에 나온 동료들 중 하나다. 겉모습에서 알 수 있듯 유연성보다는 덩치와 근육을 앞세우는 캐릭터이다. 유리엘도 꿈 속 친구로 마법을 사용할 줄 안다. 영웅과 하산이 꿈의 세계로 들어 섰을 때

유일하게 이들을 볼 수 있는 사람이기도 하다. 바바라도 처음엔 유령으로 등장하지만 영웅의 도움으로 사람이 되고 결국 영웅의 여정에 동참한다. 신분은 마법사로 크로노트리거의 말리와 많이 닮았다. 차모로는 치료사로 영웅이 배를 갖게 되면서 일행에 합류하는데 귀족 가문 출신이다. 테리는 처음엔 적이었다가 영웅에게 패한 뒤 여정에 동참한다. 나중에 유리엘의 오빠임을 알게 된다.

게임

드래곤 퀘스트 VI 에는 DQ III 의 계급 제도가 대폭적인 손질을 거쳐 다시 도입되었다. 파이널 판타지 III 나 V 와 비슷하게 플레이어는 레벨 20 이 될 때까지 기다리지 않고 언제든지 계급을 바꿀 수 있게 되었다. (단, 다르마 사원에 가야만 할 수 있다). 계급의 레벨은 경험 레벨과 별개로서 부여 받은 임무 내에 여덟 개 계급이 존재했다. 레벨이 같은 적과 정해진 횟수만큼 전투를 하면 레벨 경험치가 높아졌다. 너무 약한 적과 싸우면 경험치에 변화가 없었다. 계급의 순위가 높아지면 새로운 스킬 한 가지를 얻었다.



게임 속 계급은 DQ III 와 비슷했다. 파이터, 군인, 치료사, 마법사, 상인, 구프 오프(Goof-Off) 외에 도둑, 댄서, 괴수 조련사(Beastmaster)도 있었다. 괴수 조련사 계급은 영웅을 위해 괴물을 길들여 주는 역할을 했지만 게임의 중심이 아니었기 때문에 괴수가 그다지 많지 않았다. 일단 기본적인 계급을 마스터하고 나면 상위 계급을 노릴 수 있었다. 전투 마스터(군인과 파이터), 마법 기사 (군인과 마법사), 팔라딘(파이터와 목사), 레인저(도둑, 상인 & 괴수 조련사), 현인 (목사 & 마법사), 슈퍼스타(댄서 & 구프 오프) 등이 대표적이었다. 노력을 게을리 하지 않는다면 영웅을 노려 볼 수도 있었다. 다만, 메인 캐릭터가 이 지위에 오르기가 훨씬 더 쉬웠다. 캐릭터를 내 방식대로 꾸미는 기능이 있었지만 오래 전부터 준비하지 않으면 파워가 약한 일행을 꾸리게 될 가능성이 컸다. 또, 원하는 스킬을 얻으려면 그라인딩이 많이 있어야 했다.

이 밖에 향상된 기능으로는 가방이 있었다. 가방에는 추가 아이템을 보관할 수 있었다. 이제 캐릭터의 수고를 빌리지 않아도 되었다. 이 덕분에 재고 관리가 개선되었는데 이후 버전에 계속해서 사용되었다. 또 보유한 장비에 따라 계속해서 바뀌는 “외모” 스탯도 새로 추가되었다. 외모 수치를 늘리면 게임에 등장하는 스타일 경연대회에서 입상할 가능성이 높아졌다. 또 슬라임 전투 경기장도 신설되어 상금을 놓고 슬라임끼리 싸움을 붙일 수도 있었다. 메달 시스템 또한 일정 수만큼 메달을 따려면 특정한 상을 받아야 하는 방식으로



바뀌었다. 그 전까지는 메달을 현금 상아 원하는 아이템을 살 수가 있었다. “R” 버튼을 누르면 세계 지도를 볼 수 있는 기능도 새로 생겼다. 낮과 밤의 주기적 변화는 사라지고 플롯에 따라 낮과 밤이 결정되었다.

DQ V 와 마찬가지로 DQ IV 역시 현지화는 실현되지 못했다. 에닉스사는 미국 사무소를 폐쇄했고 스퀘어사(RPG 를 영어로 옮겨 줄 유일한 회사)는 자사의 게임 판매에 골몰하느라

여유가 없었다. 전투 강도가 너무 높고 (계급 구축에 시간이 너무 오래 걸렸다) 이원화된 세계가 너무 부담스러울 수도 있지만 환상적인 게임임에는 틀림이 없었다. 전작들과 달리 드래곤 퀘스트 VI 는 DS 버전 외에는 리메이크 된 사례가 없다. DS 버전의 출시 일자는 미정이다.

Dragon Quest VII: Eden no Senshitachi

(드래곤 워리어 VII)

플레이스테이션 (2000, 일본 / 2001, 미국/캐나다)

게임 초반, 드래곤 워리어 VII 의 세계는 쓸쓸하고 황량하다. 우리의 영웅들은 광대한 바다 한 가운데 외로운 섬에 살고 있다. 세상에 다른 생명체는 없는지 궁금해 하면서. 그러다 우연히 발견한 고대 유적지를 통해 시간을 거슬러 올라간다. 그리고 거기서 온갖 부조리로 가득한 갖가지 세계를 만난다. 그 세계를 모두 다 구한 뒤 다시 현실로 돌아온다. 영웅들은 이제 부서진 세상의 조각을 다시 모으고 그 원흉이 되는 악의 세력과 맞서게 된다. “에덴의 전사”가 되어.

스토리

주인공(만화에서는 “아루스”)은 피쉬벨이라는 마을에 사는 어부의 아들이다. 외모는 영락없는 술주정꾼으로 영웅과는 거리가 멀다. 개발자들은 타고난 전사보다는 평범한 영웅 쪽으로 방향을 선회한 듯 보인다. 주인공의 친구로 나오는 키에퍼는 무기를 들어야 어울리는 인상이다. 세상에 하나 뿐인 왕국의 왕자지만 아버지를 거역하고 세상으로 나와 왕자의 의무를 망각한 채 영웅들과 모험을 즐긴다. 게임 초반에는 이 캐릭터가 공격의 선봉에 선다. 그러다가 피쉬벨 출신의 젊은 아가씨 미라벨을 만난다. 대부분 비디오 게임의 여걸이 그렇듯 미라벨은 주인공과 애증의 관계를 쌓아 나간다. 마법이 주무기다.

가보는 늑대의 새끼였지만 저주를 받아 인간의 어린 아이가 되었다. 그리고 마법의 힘을 얻어 말을 할 줄 알게 되었다. 그러나 아직은 서툴다. 메블린은 한 때 신을 도와 전투를 하던, 이제는 늙은 기사다. 오랜 시간 돌에 갇힌 채 지냈다. 하지만 주인공의 도움으로 깨어나 정의를 위해 일행에 합류한다. 아이라는 데자족의 무용수이다. 신을 깨우는 여러 가지 의식을 행할 줄 안다. 게임 초반에 데자족과 조우하지만 아이라를 만나는 시점은 그로부터 한참이 지나서다. 아이라는 칼도 잘 쓴다.



드래곤 워리어 VII 는 하트비트라고 하는 스튜디오가 개발을 담당했고 시리즈 중에서 최초로 오리지널 판이 3D 그래픽으로 제작되었다. 배경은 모두 폴리곤으로 만들어져 어떤 상황에서도 카메라를 선회할 수 있다. 반면 캐릭터는 여전히 2D 스프라이트였다. 이 점에서 제노기어와 비슷하다. 게임 개발에 소요된 기간이 길어서인지 2001년 6월 일본에서 처음 출시되었을 때에도 다소 구식이라는 느낌이였다. 캐릭터들은 오히려 드래곤 퀘스트 VI 보다도

뒤떨어지고 배경, 특히 전투신은 픽셀처리를 하여 대체로 품질이 조악하다. 패키지는 디스크 두 장으로 꾸며졌는데 컴퓨터가 렌더링한 컷신이 드물어 그 많은 공간을 무엇으로 채웠는지 알 수가 없을 정도다. 게다가 음성은 들리지도 않는다. 드래곤 퀘스트 게임은 현란한 그래픽이나 사운드와는 애초부터 거리가 멀지만 개발자들이 남보다 크고 강력한 하드웨어를 좀 더 활용했더라면 더 좋았을 것이다. 특히 플레이스테이션이 널리 보급된 후에 나온 점을 감안하면 더욱 그렇다.

시간 분배도 게이머들의 호응을 받기 힘들어 보인다. 드래곤 워리어 VII 의 첫 파트는 페치 퀘스트(fetch quest)와 길고 지루한 던전 탐사에 너무 많은 시간을 흘려 보낸다. 처음 두 시간 동안은 이렇다 할 전투도 없다. 플롯은 그로부터 몇 시간이 더 지나야 시작한다. 그리고 15 시간이 지나서야 계급 시스템과 만난다. 플롯이 본격적으로 시작된 후에도 무의미한 과거 회상이 너무 많다. 아마도 일본 RPG 역사상 페치 퀘스트가 가장 긴 게임으로 기록될 듯싶다. 모든 장이 다 이런 식으로 진행된다. 시간을 뛰어 넘으려면 몇몇 스크린을 지나 폐허의 낮은 층으로 이동해야 한다. 영력을 통해 구원하고자 하는 세상을 발견한 후에는 해결책을 찾아야 한다. 해결책이란 대부분 현재로 다시 돌아와 오버월드까지 나아가면 주인공을 도와 줄 물건이나 사람을 찾아 사원 깊은 곳까지 가서 과거로 되돌아가는 번거로운 작업의 반복을 뜻한다.

그뿐만이 아니다. 과거에서 한 세상을 구했으면 현재에서 그곳을 다시 방문해야 한다. 새 세상을 열려면 깨진 파편을 찾아야 한다. 상황에 따라서는 이미 정복한 던전을 다시

방문하거나 서가, 옷장, 보물함을 샅샅이 뒤져야 한다. 이동 주문이나 지름길이 있어도 이 같은 수고의 의미를 찾기는 어렵다. DQ VII 는 시리즈 중에서 가장 길뿐만 아니라 플레이스테이션용 RPG 중에서 가장 방대하다 할 것이다.

하지만, 지금껏 그래곤 워리어의 장점 중 하나는 시나리오와 주인공이 구하는 마을 사람들의 면면에 있었다. DQ VII 에서도 예외는 아니다. 각 장은 오직 주인공만이 막을 수 있는 비극으로 구성되어 있다. 주인공의 행동으로 현재의 삶이 어떻게 달라지는지 보는 것만으로도 보람이 있다. 때로는 유머스럽기까지 하다.



예를 들어, 에피소드 중에 사람은 동물로, 동물은 사람으로 변한 한 마을의 이야기가 있다. 예상대로, 주인공은 과거로 가서 그 같은 저주를 내린 악한을 찾아 무덤에 가둔다. 그리고 현재로 돌아오면 마을 사람들이 조상의 고난을 기려 동물의 탈을 쓰고 축제를 벌이는 모습을 보게 된다. 다시 말하면, 일단의 사람들을 구함으로써 후손들은 평안하게 살게 되는 것이다 (반대로 구하지 못하면 후손은 존재 자체가 없어진다). 그리고 괴물이 감금된 묘를 다시 찾아가 이제는 힘 없는 한 인간으로 변해버린 그 괴물의 모습을 보며 동료 영웅들과 농담을 주고 받는다.

또, 과거에서 연인을 잃은 슬픔이 너무 큰 나머지 로봇을 만들어 연인의 이름을 붙여 주고는 하루하루 그 로봇을 바라보며 사는 한 발명가를 만나는데 현재로 돌아와 그 곳을 다시 찾았을 때 주인을 정성껏 돌보고 있는 로봇의 모습을 보게 된다. 그 주인은 오래 전에 세상을 떠나 뼈만 남아 있는데도 말이다.

이 같은 플롯은 전쟁 중 스러진 신과 악마의 군주에 관한 전설에서 꽃을 피운다. 하지만 신은 죽지 않았고 다만 쉬고 있을 뿐이다. 주인공은 보너스 던전 말미에 신과 싸울 수 있다. 하지만 이것은 파이널 판타지 택틱스의 제노기어를 비롯하여 여러 32 비트 RPG 를 괴롭혔던 “신은 악마다” 식의 말도 안 되는 격언이 아니다. 그 보다는 전지전능한 존재와의 친선 경기 같은 것이다. 그것도 제법 귀여운 구석이 있는 신과 말이다.

몇몇 작은 부분을 빼고 이야기 대부분은 서로 연관 관계가 없다. 오버월드가 작은 땅에서 출발하여 군도를 이루고 결국 큰 대륙으로 자라나는 모습을 보면 즐겁다. 전체적으로는 크로노 트리거만큼 플레이어의 참여도가 높지는 않다. 이유는 시간대 사이에 눈으로 봐서 알 수 있는 구분이 없기 때문이다. 과거에 밤만 계속된다는 점을 빼면 과거가 현재처럼

느껴지는 경우도 적지 않다 (DQ VI 처럼, 밤과 낮이 주기적으로 변하진 않는다. 플롯에 따라 설정될 뿐이다).

게임



드래곤 워리어 VII 는 VI 와 비슷한 계급 체계를 채용했다. 다르마 사원에 도달하면 캐릭터 중 누구에게나 임무를 부여할 수 있고 임무를 부여 받은 캐릭터의 레벨도 빠르게 올라갔다. 하지만 전작에 비해 계급의 종류가 많고 스킬의 공력도 심오하지 않아 허풍쟁이가 더욱 많아졌다. 두 계급을 모두 다 마스터한 이른바 하이브리드 스킬이 새로 등장한 점은 플러스 요인이었다. 예를 들어, 전사 계급과 댄서의 계급을 마스터하면 강력한 스워드댄스 능력을 얻을 수 있었다.

또, DQ VI 에는 영웅 계급 하나만 존재했던 데 반해 제 3 의 계급이 새롭게 추가되었다. 이 계급은 여러 가지 첨단 계급을 숙달해야 했다. 그러려면 엄청난 노력이 필요하지만 신의 손(God Hand)과 소환술사(Summoner)의 힘은 가공할 정도였다. 더불어 어떤 괴물들은 “심장”을 버리고 가, 주인공이 그것에 임무를 부여하고 레벨을 올릴 수가 있었다. 일반 계급처럼 괴물 계급의 레벨을 충분히 올리면 심장을 더 찾지 않고도 더 많은 계급을 해방시킬 수 있었다. 괴물을 마스터하면 그 캐릭터는 외모가 괴물로 변했다. 이 때문에 DQ V 와 DQ VI 의 괴물 수집 시스템은 퇴출되었다. 게임에는 캐릭터가 모두 합쳐 여섯뿐이었고 플롯에 따라 오고 감을 반복하였다. 이에 따라 카라반도 퇴출되었다.

한편, “이주자의 마을(Immigrant Town)”이라는 새 서브퀘스트도 등장했다. 게임 초기에 주인공은 버려진 섬을 발견한다. 게임 도중 여러 사람들과 얘기를 하면서 그 섬에 정착할 이들을 모아야 한다. 수이코덴 게임의 성과 다소 비슷하다. 그러나 모으는 사람들의 유형에 따라 마을은 전혀 다른 색을 띠도록 설계되었다. DQ VII 에는 이와 함께 “말하기” 옵션이 새로 장착되어 주인공은 일행들과 다음 목표를 찾으라고 얘기할 수 있었다. 그러나, 일행 모두 별도 말이 없는 사람들이라 생각에 잠겨 있는 경우가 대부분이었다. 패션 경연대회도 부활했다. 다만, 스타일 외에도 고려 대상이 되는 스탯이 많아졌다. 괴물 책(Monster Book)의 성격도 그 동안 주인공이 싸운 악당을 모아 놓은 그림책으로 바뀌었다..

DQ VII 는 일본에서 처음 출시되었을 때 플레이스테이션 RPG 사상 최고의 베스트셀러로 등극하였다. 그러나 미국에서는 그 만큼 성공을 거두지 못했다. 5 년 전 파이널 판타지

VII 의 등장으로 RPG 의 인기는 높아졌지만 DQ VII 의 낡은 비주얼과 게임 진행 방식은 NES 시절의 게임에 익숙한 게이머 외에 신세대 게이머들을 붙잡기엔 역부족이었다. 번역은 일본어판에 충실했다. 다만 문체가 밋밋하고 영어 폰트는 형편없었다.

드래곤 퀘스트 VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi

(별칭: 드래곤 퀘스트 VII: 저주 받은 왕의 여행)

플레이스테이션 2 (2004)

드래곤 퀘스트 VIII 의 프롤로그 (일본어 제목을 그대로 “웁기면 하늘과 바다와 땅 그리고 저주 받은 왕자”임)는 트로다인 이라는 작은 왕국에서 시작한다. 돌마게스라는 어릿광대가 귀중한 마법의 유물을 훔쳐 왕국에 역병을 퍼뜨린다. 성은 닝쿨로 뒤덮이고 왕은 작은 유령, 왕자는 말로 변한다. 그리고 성안의 거의 모든 사람들이 저주를 받는다. 유일한 생존자는 젊은 군인으로 이상하게도 아무런 상처도 입지 않았다. 이 셋이 왕국을 떠나 돌마게스를 찾아 나선다. 복수를 하고 더 이상 악행을 일삼지 못하게 차단하고 왕국을 옛 상태로 되돌리기 위해.

스토리

영웅은 트로다인 왕국에서 저주를 받은 않은 몇 안 되는 캐릭터 중 하나이다. 그래서 이 영웅의 생존이 플롯에서 중대한 역할을 한다. 특히 후반부에서 그렇다. 영웅이 대부분 그렇듯, DQ VIII 의 영웅도 균형이 잘 잡힌 캐릭터다. 검과 창, 부메랑을 잘 쓰고 멋진 마법도 부릴 줄 안다. 양거스는 거친 짐승 같은 인상이지만 사실은 온순하기 이를 데 없다. 팀과 처음 만났을 때 돈을 우려내려 시도하지만 벼랑 끝에 매달리는 신세가 되고 만다. 영웅이 양거스를 살려 주고 그 뒤로 팀에 합류한다. 영국식 영어를 쓰고(영어판에 한함) 힘을 이용한 공격이 주특기다.

제시카는 부유한 가문의 딸로 잔인하게 오빠를 살해한 돌마게스를 찾아 복수를 다짐하는 여인이다. 채찍과 마법을 잘 쓰지만 가장 큰 무기는 섹시함이다. 잘 가다듬으면 적을 매력으로 사로잡을 수 있고 “퍼프 퍼프”를 적에게 구사하여 기절시킬 수도 있다. 제시카에게 입힐 수 있는 페티시 의상도 많다. 입는 장갑에 따라 외모가 바뀌는 유일한 캐릭터이다. 안젤로는 템플 기사단의 일원으로 임무보다는 술과 희롱을 더 좋아한다. 하지만 돌마게스가 사원에 불을 지르고 사부를 죽이자 마음을 고쳐 먹고 주인공의 일행이 되어 복수를 꿈꾼다. 일본식 이름은 쿠쿨레였는데 영어판에서는 느낌이 좋지 않아 안젤로가 되었다. 마지막으로 불쌍한 왕 트로드가 있다. 저주를 받아 트롤(troll)의 형상을 하고 있으며 사람들의 멸시를 받는다. 실제로 싸우지는 않고 따라 다니며 (말로 변한)딸을 지켜보고 플롯의 흐름을 거스르지 않는다. 그러나 알케미 포트 제조에 기여하고 게이머의 전투에 대해 조언을 하다.

게임



일본에서 가장 인기 있는 시리즈이면서도 전통적으로 낮은 제작 가치는 꽤 당혹스러웠다. 그런데 그러한 평가가 드래곤 퀘스트 VIII 에서 와서 불식되었다. 바로 다크 클라우드(Dark Cloud) 게임의 숨은 주역 레벨 5 덕분이었다. 이 업체는 머리 위 카메라 앵글과 픽셀 방식의 캐릭터를 버리고 등 뒤 카메라와 풀 3D 그래픽을 채용하였다.

훌륭하지만 여전히 싸구려 냄새가 나던 DQ V PS2 리메이크보다도 훨씬 뛰어났다. 게임 전체적으로 캐릭터의 움직임을 완전히 장악하고 있는 듯한 느낌이었고 셀 셰이드로 표현한 캐릭터는 도리야마의 아트워크를 아무 사실적으로 표현해 냈다. 또 폴리곤 아키텍처 기법을 동원하여 웅장한 성의 모습을 잘 전달하였다.

오버월드에는 거대한 녹색의 산야로 일본 RPG 역사상 가장 멋진 광경이라고 할 만했다. 서양 RPG '오블리비언'과 필적하는 수준이었다. 구조도 잘 되어 있어 길을 따라가면 목적지에 도착할 수 있었다. 도중에 뒷길이나 외딴 곳에 들어가 보물이나 재밌는 물건을 찾으며 시간을 보낼 수도 있었다. 게임 후반부에는 사브레캣/킬러 팬더(DQ V 에서 애완동물로 기르던 종과 같음)를 타고 대지를 달릴 수도 있었다. 그리고 DQ V 이후 최초로 밤과 낮의 주기가 다시 도입되었다. 하지만, 던전이 너무 찾기 쉬운 곳에 있다는 점이 아쉬웠다. 지도가 다시 생겨 좋긴 했으나 전작들에 비해 너무 단순하다는 평이 많았다.

전투 시스템도 그래픽 업그레이드의 덕을 톡톡히 보았다. 사상 처음으로 게이머는 적과 캐릭터가 상대방을 공격하는 모습을 볼 수 있게 되었다. 이 때문에 전투가 느려지긴 했지만 단순한 텍스트 설명이나 사운드 효과 보다는 몰입 정도가 훨씬 높아졌다. 대신, 적을 조우하는 횟수가 크게 낮아졌다. 그래서 전투가 그다지 압도적이지 않았다. 또, 적을 개별적으로 겨냥할 수 있는 시스템도



처음 도입되었다. 정말이지 오래 걸렸다. 캐릭터들은

모두 “정신 집중(Psyche Up)” 능력을 갖추었다. 이 기능을 쓰면 기력을 차리기 위해 턴을 한 번 쉬어야 했다. 이를 “장력(Tension)”이라고 칭했다. 정신 집중을 시전할 때마다 긴장은 높아지고 다른 동작을 취하면 이완되는 방식이었다.

매 턴마다 싸우지 말고 턴을 네 번 쉬면서 정신을 집중하면 더 큰 타격을 입힐 수 있다는 개념이었다. 이로써 전투에 전략적 요소가 크게 높아졌고 위험과 보상의 메커니즘이 균형을 갖추게 되었다. 두목은 캐릭터의 장력을 완전히 없앨 수 있는 능력이 있었기 때문이다. 레벨에 따라 게이머는 마치 드래곤 볼 Z 처럼 변신을 하는 초고도 장력(Super High Tension)을 시전하는 단계에 도달할 수도 있었다.

DQ VIII 는 많은 부분에서 진전을 이루어냈지만 일부에서는 퇴보하기도 했다. 우선 내레이션의 흐름이 맛있다. DQ IV 에는 장(chapter) 시스템이, DQ V 에는 영웅의 일대기를 따라가는 체계가, DQ VI 에는 꿈의 세계가, DQ VII 에는 시간 여행이라는 장치가 있었지만 DQ VIII 에는 이렇다 할 장치가 없었다. 일행들이 악당을 물리치러 여행을 떠난다는 내용 외에는 사실 상 아무것도 없었다. 플롯은 게임 중반에 와야 가동하기 시작하고 (예상했듯이 돌마게스가 최후의 악당은 아니다), 무언가 계시를 기대했던 게이머를 무색케 하였다.

마찬가지로 플레이 할 수 있는 캐릭터가 넷 밖에 없다는 점도 실망스러웠다. 스토리의 부족함은 캐릭터의 성격에서 보상을 찾아야 할 듯싶었다. 외향적인 캐릭터 모델과 뛰어난 집필력 덕분에 DQ VIII 의 캐릭터 캐스팅은 이 시리즈 역사상 최고라 할 만했다. 서로 대화하는 시간도 많고 “말하기” 옵션을 통해 현재 상황을 파악하는 기능은 전작보다 훨씬 유익했다. 또, 영어 버전의 목소리 연기는 압권이었다. 연기자 대부분이 영국인들로 상류층 영국 영어를 구사했으며 번덕스런 말투로 인해 단역들마저도 흥미로운 존재감을 연출했다. 일본어 판에는 목소리 연기가 아예 없다는 점을 감안하면 분명 환영할 만한 일이었다.

계급 시스템은 사라지고 대신 좀 더 단순한 스킬 연마 시스템이 도입되었다. 각 캐릭터는 맨손 전투 외에 세 가지 무기 중에서 어느 한 가지를 마스터할 수 있다. 또 다섯 가지 특성(영웅은 용기, 제시카는 섹시함) 중에서 한 가지를 보유할 수 있다. 레벨이 올라가면 이들 각 영역에 분배할 수 있는 스킬 점수를 받는다. 일정한 간격을 두고 캐릭터는 해당 스킬의 레벨을 올리고 그에 따라 공격 파워나 특별한 스킬을 추가로 부여 받는다. 한편으로는 그러한 방식이 DQ IV 나 DQ VII 에서 보였던 캐릭터 빌딩의 깊이를 상당부분 앗아 갔지만 관리는 더욱 쉬워지고 덜 복잡해졌다.

괴물 포획 방식도 크게 바뀌었다. 캐릭터들은 지나가다가 가끔 들판에 출현한 괴물을 본다. “무명 괴물”이라고 불리는 이들 괴물은 일반적인 괴물보다 조금 더 힘이 세다. 이들을 물리치면 나중에 게이머가 어느 지점(모리에의 콜로세움)에 이르면 나타나 게이머의 “괴물



아이템을 이 마법의 술에 던져 넣으면 새 아이템이 되어서 나온다. 그렇다고 아무거나 넣으면 좋은 결과를 얻을 수 없다. 세상 도처에 널려 있는 서가에서 비법을 찾거나 전략 가이드의 힘을 빌려야 한다.

목소리 연기에 더하여 영어 버전에는 심포니 스위트 앨범에 담긴 100% 오케스트라 음악이 채용되었다. 그런데 이 음악은 원래 앨범용으로 제작되었기 때문에 게임에 담기면 사운드의 품질이 다소 떨어지는 결점이 있다. 한 가지 더, 이들 기능은 로딩하는 데 시간이 조금 걸린다. 하지만 짜증을 유발할 정도는 아니다. 일본어 버전은 공격할 때, 마법을 걸 때, 기타 전투에서 다른 동작을 할 때 8 비트 게임의 고전적인 사운드 효과를 썼다. 하지만 영어 버전에는 “피하기” 효과음을 제외하고 모두 삭제되었다.

이 버전은 미국 출시용으로 드래곤 퀘스트의 이름을 그대로 사용키로 했기 때문에 번역자들은 회의를 다시 열어 가능한 한 일본 이름에 가깝게 번역을하기로 결정하였다. “치료(Heal)”는 치료로 그대로지만 불을 부르는 주문은 “시즈(Sizz)”와 시즐(Sizzle)로, 불을 부르는 주문은 크랙(Crack)과 크래클(Crackle)로 바뀌었다. 일부 괴물의 이름도 바뀌었다. 대표적으로 와이번즈는 키메라로 대체되었다. 평하울(악마의 버섯), 트리빌(악마의 나무), 체이나인(체인에 묶인 개), 고레일라(미친 원숭이), 스피트닉(불꽃을 내뿜는 태양) 같은 이상한 이름도 정비되었다.

서양 판에서 큰 변신을 시도한 다른 스퀘어 에닉스의 게임과 달리, DQ VIII 는 일본에서 재발매되지 않았다. 따라서 다른 나라에서 발매된 버전이 더 우수하다. 그리고 유럽에서도 드래곤 퀘스트 시리즈 중 최초로 출시되었다. 다만 시리즈 번호를 빼고 ‘드래곤 퀘스트: 저주 받은 왕의 여행’이라는 제목을 썼다.

팀”에 합류한다. 그러면 게이머는 이들 괴물을 토너먼트에 출전시켜 아이템 등을 획득한다. 게이머의 순위가 올라감에 따라 괴물을 불러 모아 팀을 대신하여 몇 차례 공격을 대신케 할 수 있는 능력이 생긴다.

알케미 포트(Alchemy Pot)도 새롭게 추가된 기능 중 하나다. 다른 RPG 의 아이템 제조 시스템과 비슷한데

스핀 오프

미스터리 던전

드래곤 퀘스트 IV에서 가장 인기 있는 캐릭터는 누가 뭐래도 도네코였다. 이에 에닉스사는 도네코를 주연으로 하는 독자적 시리즈를 만들기로 결정하였다. 1993 년 준 소프트의 손으로 드래곤 퀘스트 스텔리오 제 1 호가 탄생했다. 제목은 ‘도네코의 환상적인 모험: 미스터리 던전’ (*Torneko's Great Adventure: The Mysterious Dungeon*)이었다. 준 소프트는 예전 로그 스타일 PC 게임의 요소를 도입하고 콘솔 사용자에게 맞게 업데이트를 하여 전혀 새로운 유형의 게임을 만들어 냈다. 이후 이 게임은 준 소프트의 효자 노릇을 톡톡히 하고 있다. 2 편(*Fushigi no Dungeon 2*)에서는 쉬렌이라는 독자적인 캐릭터를 내세웠는데 이후 프랜차이즈 스타로 발돋움하였다 (대표적인 것이 세가가 출시한 DS 버전이다). 파이널 판타지나 포켓몬 같은 프랜차이즈도 미스터리 던전 게임을 출시하기도 하였다.

도네코를 주연으로 하는 미스터리 던전 게임은 두 편이 더 있었다. 그 중 하나는 미국에서 플레이스테이션용으로 출시된 ‘드래곤 워리어의 세계- 도네코: 마지막 희망’ (*World of Dragon Warrior -- Torneko: The Last Hope*)이었다. 비평가와 게이머들에게 호된 비판을 받았다. 다른 하나는 플레이스테이션 2 용 버전이었다. 이들 두 게임은 겜보이 고급형으로도 만들어졌다. 2006 년에는 드래곤 퀘스트와 관련된 미스터리 던전 게임이 출시되었다. 일본어로 *Shounen Yangus Fushigi no Dungeon*라는 제목이 붙은 이 게임은 DQ VIII에서 큰 인기를 끈 양거스와 몇몇 캐릭터를 주인공으로 내세웠다. 도네코 게임은 모두 준 소프트가 개발한 반면 이 게임은 드라켄가드(Drakengard)와 불릿 위치(Bullet Witch)로 유명한 캐비어사가 제작을 맡았다.

드래곤 퀘스트 몬스터즈

에닉스사는 포켓몬이 인기에 편승하고자 드래곤 퀘스트 몬스터즈를 만들었다. 이 타이틀은 주로 휴대용 플랫폼에 타깃이었다. 괴물을 잡아 DQ V 에서 활용할 수 있었기 때문에 단순한 싸구려 게임이 아니었다. 더구나 시리즈에 등장하는 괴물과 슬라임들은 기르는 재미가 쏠쏠했다.

또, DQ III 의 바라모스와 조마, DQ IV 의 에스터크와 피자르, DQ V 의 미러드라스, DQ VI 의 데스무어 같은 두목급 괴물과 싸우고 수집할 수도 있었다. 첫 번째 게임은 겜보이 컬러용으로 처음 출시되었는데 게이머는 테리를 조종하여 아직 어린아이인 밀라유를 찾는 임무를 수행했다. 처음부터 드래곤 퀘스트 VI 의 전편으로 기획되었다. 영어판은 나오지 않았다.

두 번째 게임은 ‘타라의 모험’과 ‘코디의 여행’ 이렇게 둘로 나눠 출시되었다. 이 두 버전 다 에이도스사가 영어판으로 출시하였다. 일본에서는 이 세 버전을 한 데 묶고 그래픽과 음악을 개선한 플레이스테이션 버전이 출시되기도 했다.



일본에서는 또 2003 년 겐보이 어드밴스 버전으로 드래곤 퀘스트 몬스터즈: 카라반의 심장 (*Dragon Quest Monsters: Caravan Hearts*)이 발매되었다. DQ VII의 키에퍼가 주인공이었다. 이 밖에도 2007 년에는 ‘드래곤 퀘스트 몬스터즈: 조커’ (*Dragon Quest Monsters: Joker*)가 DS용으로 미국과 유럽 일본에서 동시에 출시되었다. 셀 셰이드 3D 그래픽을 무기로 내세운 이 타이틀은 DQ VIII의 축약판이라 할만했다. 이 버전에는 무작위 전투 기능이 빠졌다. 개발은 대형 업체의 하청을 도맡아 하던 무명의 TOSE사가 맡았다.

슬라임 모리 모리 드래곤 퀘스트



슬라임 모리모리(Slime Mori Mori) 시리즈는 휴대용 플랫폼용 액션 어드벤처 게임 2 종으로 구성된다. 각 게임에서 게이머는 테일즈 군단(Tails Brigade)으로 살던 마을을 잃고 슬픔에 빠진 작은 슬라임을 조종한다. 기본적으로 썰다 스타일의 게임으로 게이머는 작은 던전들을 찾아 마을 주민들을 구하고 그들에게서 여행에 필요한 여러 가지 아이템을 대가로 받는다. 오리지널 GBA 타이틀인 슬라임 모리 모리 드래곤 퀘스트: 테일즈 군단의 공격(*Slime Dragon Quest: The Attack of the Tails Brigade*)은 일본에서만 출시되었다.

두 번째는 ‘거대 탱크와 테일즈 군단’ (*The Great Tank and the Tails Brigade*) 이라는 제목이 붙은 DS용으로 그래픽과 음악, 게임 방식이 똑같다. 다만, 레벨과 스토리는 새것이다. 가장 크게 다른 점은 탱크 전투로 게이머는 그 동안 모은 여러 가지 아이템을 이용하여 대포를 장전하여 적 탱크를 공격한다. 이 버전은 드래곤 퀘스트 히어로즈: 로켓 슬라임(*Dragon Quest Heroes: Rocket Slime*)이라는 이름으로 미국에서도 출시되었고 재미 있는 서사와 창의적인 이름이 많아 현지화에서도 뛰어난 면모를 보였다. 마더 글루페리아라는 이름의 수녀 슬라임이나 크로노 트위거라는 이름이 붙은 거대한 나무 탱크를 어찌 좋아하지 않을 수 있겠는가? 둘 다 비교적 단순하고 쉬운 게임이었지만

드래곤 퀘스트의 괴물들이 착한 녀석들로 나오는 세상을 누비는 재미가 적지 않았다. 드래곤 퀘스트 몬스터즈 시리즈와 마찬가지로 TOSE가 개발을 맡았다.

드래곤 퀘스트 스위즈

‘검의 신 드래곤 퀘스트: 되살아난 전설의 검 (Sword God Dragon Quest: The Resurrected Sword of Legend)’은 2003 년 일본에서 출시된 독립형 플러그 인 장난감 게임이다. TV와 직접 연결하는 방패와 칼로 구성되었는데 텔레비전에 나오는 괴물을 향해 칼을 내려 치면 괴물이 죽었다. 이 기술은 나중에 하스브로사의 손을 빌어 ‘반지의 제왕: 중간계의 전사’나 ‘스타워즈 사가 에디션 광선검 전투 게임’ 같은 타이틀에 적용되었다.



이 개념은 에이팅사가 개발한 위(Wii)용 콘솔버전인 ‘가면 쓴 여왕과 거울의 탑’(*The Masked Queen and the Tower of Mirrors*)에 와서 제대로 적용되기에 이르렀다. 게이머는 위 리모콘을 검으로 삼아 스크린에 나타난 괴물을 향해 휘두르는 방식이었다. 드래곤 퀘스트 VIII와 흡사했지만 셀 셰이딩은 없었다. 온전한 RPG라기 보다는 일부 RPG 요소를 갖춘 단편 온레일 액션 게임이었다 (마을도 하나뿐이고 몇 시간이면 게임을 끝낼 수 있었다). 하지만 목소리 연기가 들어 있는 드래곤 퀘스트로서는 일본에서 처음 출시되었다는 데 의의가 있었다.

애니메이션



드래곤 퀘스트 애니메이션 시리즈는 세 편이다. 첫 번째, 위대한 영웅 아벨의 전설(The Legend of The Great Hero Abel)은 시리즈의 원래 이야기를 연대기적으로 풀어 낸 TV 시리즈였다. 사반 엔터테인먼트가 라이선스를 얻어 미국에 출시하기도 했다. 그러나 대다수 방송국이 토요일 새벽 만화 시간에 이 작품을 편성하였다. 미국 시청자들은 도리야마 아트워크에 익숙하지 않았기 때문에 음악 정도만이 공감을 불러 일으켰다. 하지만 주인공들이 작은 동물과 함께 여행한다는 설정도 거부감을 완화시키는 데 일조하였다 (미국 제목은 사실상 드래곤 워리어 III 였다. 극중 악당의 이름이 바라모스라는 데서 할 수 있다). 43 개 에피소드 중에서 13 편만이 번역되었다. 유튜브에 가면 영문판 에피소드 대부분을 볼 수 있다.

두 번째 시리즈는 ‘다이의 대모험’ (Dai’s Great Adventure)으로 만화를 원작으로 하였으며 비디오 게임과는 상관이 없는 독창적 스토리를 사용하였다. 영화 세 편과 46 부작 TV 시리즈 한 편이 제작되었는데 모두 1990 년 초 출시되었다. 이들 중 공식적으로 미국으로 건너온 작품은 없다. 다만, 일부 유럽 국가에 수출되기는 했다. 이들 수출용 버전에서 주인공 이름은 플라이로 바뀌었다. 일부 시리즈를 유튜브에서 볼 수 있다.

세 번째는 ‘로토의 문장’ (Emblem of Loto)이라는 단편 영화로 장편 만화를 원작으로 하였다. 이것도 오리지널 드래곤 퀘스트 3 부작과 밀접한 관계를 맺고 있기는 하지만 스토리 자체는 독창적이었다.

[이 글의 작성에 지원과 조언과 비평을 아끼지 않은 아네나, 레드 스칼렛, 에러, 기타 ,NeoGAF 직원들께 감사의 말씀을 전합니다. 이 글의 각색판은 이미 HG101 홈페이지에 실린 바 있습니다.]