



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 일본 RPG 게임 입문: 필수게임 20 선 (A Japanese RPG Primer: The Essential 20)

쿠르트 칼라타(Kurt Kalata)  
가마수트라 등록일(2008. 3. 19)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3581/a\\_japanese\\_rpg\\_primer\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3581/a_japanese_rpg_primer_the_.php)

*[일본의 롤플레잉게임(role-playing game/RPG)은 게임 개발자들에게 게임플레이와 스토리텔링 측면에서 연구할 가치가 의외로 중요한 장르이다. 가마수트라는 이번 기회를 빌어 일본 게임 역사상 최고의 RPG 를 선정하여 '필수게임 20 선'으로 소개하고자 한다.]*

서양의 RPG 와 일본의 RPG 는 둘 사이에 나타나는 차이점이 크기 때문인지, 마치 다른 장르의 게임처럼 보이기도 한다. 서양의 RPG 는 보통 “아무데나 가서 아무거나 해라”는 식의 성격을 지니는 별다른 틀이 없는 게임플레이를 선호하는 편이다.

반면에 일본의 RPG 들은 이야기식 구성과 전투 시스템에 중점을 두고 게이머가 캐릭터의 역할 수행에 쉽게 빠져들 수 있도록 하는 스토리의 진행을 중요시 한다. 사실 일본의 RPG 게임들은 뜬금없이 갑자기 등장한 것은 아니다. 그들의 뿌리를 거슬러 올라가면 80 년대의 초기 미국 컴퓨터 RPG 게임들로부터 그 흔적을 쉽게 찾을 수 있다.

울티마(Ultima)와 워저드리(Wizardry)는 당시 가장 인기를 끌었던 게임들 중 하나로 꼽히곤 했다. 두 게임 모두 열성적인 일본의 게이머들의 지지를 받긴 했지만, 어린 나이의 일반적인 콘솔 게임 사용자들이 쉽게 다가가기엔 어느 정도의 거리감이 있었다. 그런 이유로 에닉스의 게임 개발자였던 유지 호리이(Yuji Horii)는 흥미로운 시도를 해보기로 마음을 먹었다.

그리하여 울티마(특히 3 탄과 4 탄)의 필드 탐색(overhead exploration) 형식과 워저드리의 1 인칭 메뉴 기반의 전투 시스템을 결합하여 드래곤 퀘스트(Dragon Quest)가 탄생하게 된 것이다. 1986 년 닌텐도의 패밀리콤 용으로 발매된 드래곤 퀘스트는 엄청난

반향을 일으키며, 후에 등장하는 수많은 모방작들의 귀감이 되었다. 드래곤 퀘스트의 모방작들 대부분에 대해선 특별히 언급할 필요는 없다고 본다. 하지만 그 중에서 무시할 수 없는 중요한 두 게임이 있으니, 바로 스퀘어(Square)의 파이널 판타지(Final Fantasy)와 세가(Seга)의 판타지 스타(Phantasy Star)이다.

1989년 즈음해서 닌텐도는 드래곤 워리어(Dragon Warrior)란 이름으로 영어판의 드래곤 퀘스트를 시장에 내놓는다. 게임의 현지화 작업에 많은 노력을 기울였음에도 불구하고 수준 이하의 그래픽과 촌스러운 인터페이스는 미국 게이머들의 마음을 사로잡기엔 부족하였다.

8비트와 16비트 시대의 미국, 그리고 특히 유럽에서는 RPG 게임들을 비교적 대중적이지 못한 장르였다. 스퀘어는 계속 미국 시장을 두드려 봤지만, 게임 퍼블리셔들은 더 이상 관심을 보이지 않았고, 세가, 캡콤(Capcom), 워킹 디자인스(Working Designs) 그리고 기타 몇몇 회사들만이 간간히 RPG 게임을 발매하는 정도였다.

JRPG(Japanese role-playing game) 게임들이 본격적으로 전 세계에서 인기를 끌기 시작한 것은 화려한 풀 모션의 컷신(cutscene)을 자랑하는 플레이스테이션 용으로 제작된 파이널 판타지 VII가 나오면서부터다.



그 이후 최신 발매된 게임, 옛날 게임의 리메이크 버전, 그리고 팬들이 직접 번역한 버전 등 가리지 않고 일본의 RPG 게임들 대부분이 영어로 번역되기 시작하였다.

2008 년에 이르러 일본의 RPG 게임들은 많은 서양의 비평가들에 의해 웃음거리가 되기도 한다. 느린 게임 플레이, 메뉴 기반의 전투, 무작위 전투, 이야기식 진행에 지나치게 의존하는 경향 같은 JRPG 특유의 특징들이 비웃음의 대상이라고 할 수 있다. 그렇지만 여전히 JRPG 게임 특유의 플롯구성, 캐릭터들, 전투 시스템을 즐기는 많은 팬들이 존재하는 것 역시 사실일 것이다.

필수게임 20 선은 역사상 최고의 JRPG 게임 20 개를 뽑았다. 눈길을 사로잡는 스토리 설정이라든지 호기심을 자극하는 게임플레이 메커니즘 같은 시도를 통해 RPG 게임의 역사에 한 획을 그은 게임들이 선정되었다.

중복을 피하기 위해 한 게임의 시리즈 중 최고의 버전 하나를 대표로 선정하였다. 그러나 파이널 판타지 시리즈는 각 작품별로 큰 차이를 보이고 같은 시리즈의 게임으로 보지 않는 경우도 있기에 예외로 두기로 했다.

물론 일본의 RPG 에는 엄밀히 말해서 여러 다른 하위 장르가 존재한다는 것을 명심할 필요가 있다. Ys, 킹덤 하츠(Kingdom Hearts), 성검전설(Secret of Mana), 그리고 젤다의 전설(The Legend of Zelda) 등이 액션 RPG 게임에 속한다.

SRPG(Strategy RPG) 게임은 파이어 엠블렘(Fire Emblem), 파이널 판타지, 택틱스(Tactics), 마계전기 디스가이어(Disgaea), 샤이닝 포스(Shining Force)등이 그에 해당하며, 판타지 스타 온라인과 파이널 판타지 IV 같은 온라인 RPG 게임들도 선을 보였다. 하지만 글의 논지에서 벗어나지 않기 위해 이러한 하위 장르의 게임들은 선정하지 않았다.

### ***발키리 프로파일(Valkyrie Profile)***

**개발사: 트라이-에이스(tri-Ace)**

**퍼블리셔:에닉스 아메리카 (Enix America) (2000, PS1)**

대부분의 RPG 에서는 플레이어가 세상의 멸망을 멈춰야 하는 임무를 수행한다. 하지만 발키리 프로파일의 경우에는 플레이어가 세상의 멸망을 시작해야 한다. 북유럽 신화에서 멸망을 의미하는 라그나로크(Ragnarok)가 다가옴에 따라, 지옥의 무리들에 맞서 전쟁을 준비하는 천국의 무리들은 함께 싸울 인간들을 필요로 한다.

에인헤야르(EinHerjar)라 불리는 인간 전사들을 뽑는 데는 한가지 제한이 있다. 그 인간들은 죽어야 한다는 것이다. 플레이어는 레나스라는 이름을 가진 발키리가 되어 도움을 요청하는 인간들의 목소리를 들으며 그들의 죽음의 순간을 향해 달려간다.

플레이어는 각 캐릭터마다 주어진 고유 스토리를 알 수 있다. 인간의 삶은 황폐화 되었고, 행복했던 부부들은 헤어져야 했으며, 영웅들은 순교자가 되는 세상 속에서 레나스는 희미하게나마 인간 세계의 과거를 기억하고 있기 때문이다.

게임상에선 대략 24 개 정도의 캐릭터를 뽑을 수 있으며, 완전 무장을 한 캐릭터들과 허름한 복장의 캐릭터들로 이뤄져 있다. 하지만 초기엔 신들을 위해 싸울 준비가 되어 있지 않기에, 플레이어는 그들을 던전으로 보내 전투 스킬을 획득하고 영혼을 전송하며 훈련을 하게 한다. 던전들은 모두 사이드 스크롤(side scrolling) 방식의 스테이지로 진행되며 퍼즐, 함정, 그리고 수많은 적들로 가득 차 있다.



전투 시스템은 상당히 특이하다. 파티 멤버 각각을 실행하도록 하는 버튼이 하나씩 지정돼 있으며, 각 캐릭터는 저마다 여러 다른 속도와 힘을 지닌 공격 기술을 지니고 있다. 필살기를 사용하여 적을 압도적으로 공략하기 위해서는 타이밍을 잘 맞춰 버튼을 눌러 콤보와 회피 기술을 실행하는 것이 키포인트이다.

스타 오션(Star Ocean)시리즈를 개발했던 트라이-에이스는 롤 플레잉 게임임에도 불구하고 마치 액션 게임과 같은 짜릿하고 원초적인 전투 시스템을 개발하는 것으로 정평이 나있다. 또한 사운드트랙을 제작한 프로그레시브 락의 거장인 모토이 사쿠라바(Motoi Sakuraba)는 강렬하고 거친 전투 테마와 몽환적이고 구슬픈 발라드를 적절히 구사하며 자신의 진가를 드러낸다. 이런 면들에선 발키리 프로파일은 가히 독보적인 위치를 점하고 있었다.

트라이-에이스의 게임들은 약간 지나치게 애매 모호한 점이 있는 것으로도 유명하다. 물론 그런 점 때문에 열성 RPG 팬들의 지지를 받기도 했지만, 일반 소비자층들을 어리둥절하게 만드는 측면도 있었다. 발키리 프로파일은 총 8 챕터로 되어 있으며, 각 챕터는 여러 개의 피리어드(period)라는 단위로 나뉘어져 있다.

마을이나 던전으로 향할 때마다 피리어드 하나씩을 소모하게 되므로, 찾아 갈수 있는 곳과 볼 수 있는 이벤트의 숫자는 한정되어 있다. 따라서 소유한 피리어드 수를 고려하며 움직이는 것이 중요하다. 그러나 게임 자체가 상당히 짜임새 없게 구성된 면이 있기에, 게임 진행에 각별히 유의하지 않는다면 중요한 것들을 놓칠 수가 있다.

또한 각 챕터의 막바지에 다다르면 파티에 속한 전사 몇몇을 천국으로 영원히 보내줘야 할 경우가 있다. 플레이어에게 천국으로부터의 요구사항에 대한 막연한 힌트가 제공되긴 하지만 여전히 제대로 게임을 하고 있는가에 대해선 확신할 방법이 없다. 특히 약해진 파티를 이끌어야 할지도 모르는 경우가 닥친다면 말이다.

발키리 프로파일은 3 가지의 난이도 레벨을 지원하여 초보자들도 발키리 만의 독특한 세계에 쉽게 적응할 수 있도록 도와준다. 그렇지만 가장 쉬운 모드(easy mode)를 택할 경우 플레이 가능한 캐릭터의 선택폭이 반으로 줄어들 뿐만 아니라, 게임 내의 몇몇 지역에 대한 접근 역시 차단된다. 리플레이를 즐기려는 유저들을 위한 배려겠지만 결국엔 용감한 도전자들을 제외한 초보자들은 게임을 꺼리게 하는 효과를 가져왔다.

하지만 게임의 발상 그 자체만으로 발키리 프로파일은 명작의 반열에 들기에 부족함이 없을 것이다. 한 세대가 지난 후 플레이스테이션 2 용으로 발매된 속편은 이상하게도 전편 특유의 시스템을 버리고 보다 보편적인 방식을 채택하였다.

속편에는 여전히 2D 방식의 사이드 스크롤 진행이 이뤄지며, 리얼타임 다각형 그래픽(real time polygonal graphics)으로 표현된 영상은 상당히 세련되었다. 그러나 에인헤야르의 디자인은 개성이 없어 보이고, 에인헤야르의 모집은 게임 스토리의 진행과 큰 관련 없이 행해진다.

속편의 스토리는 전편의 다소 불분명했던 줄거리에 친숙하지 않은 게이머들의 관심을 끌기에는 어려워 보인다. 하지만 파티가 전장에서 자유롭게 이동이 가능한 기능을 추가하면서 전편에서 찾아볼 수 없었던 상당한 전술적 깊이를 제공하는 전투 시스템은 전편에 비해 훨씬 향상되었다. 그런 이유로 속편 역시 훌륭한 게임임은 의심할 여지가 없지만, 전편의 혁신적인 시스템이 전편을 훨씬 뛰어난 게임으로 기억하게 할 것이다.

### ***파이널 판타지 IV, VI & VII***

**개발사: 스퀘어(Square)**

**퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (1991, SNES / 1994, SNES) & SCEA (1997, 플레이스테이션)**

여러 개의 게임을 하나로 몽땅 묶어 필수게임 20 선의 리스트에 올리는 것은 불공정한 것일까? 아마 그럴지도 모르겠다. 물론 여러 다른 파이널 판타지 버전들이 선정되어 리스트에 올라가 있긴 하지만, 각 버전들마다 구체적인 이유로 선정이 된 것이 사실일 것이다. 파이널 판타지 IV, VI, VII 모두 현대의 게임들에 비해 전혀 혁신적이거나 독특한 면은 없다. 하지만 여전히 그들은 파이널 판타지 시리즈 중에서 가장 사랑받는 게임들로 여겨진다.

파이널 판타지는 항상 “캐주얼(casual)”과 “하드코어(hardcore)”의 범위를 교묘히 넘나드는 게임 스타일을 지켜왔다. 게임의 스토리와 캐릭터로 캐주얼 게이머들의 관심을 끌고, 하드코어 팬들은 독특한 커스터마이징과 전투 시스템에 열광하게 만들려는 의도일 것이다.

시리즈 중 몇몇은 한쪽으로 좀더 치우친 경향을 보여주기도 한다. 파이널 판타지 V, VIII, XIII 같은 경우엔 하드코어 게임플레이 시스템에 공을 들였고, 파이널 판타지 X는 스토리에 중점을 두었다. 반면에 이번에 소개할 IV, VI 그리고 VII은 두 가지 측면 모두 가장 균형이 잡힌 게임들이고, 그렇기에 아마 모든 면에서 만족할만한 수준이다.

파이널 판타지 IV는 느끼하고 멜로드라마틱한 16비트 RPG 게임의 전형적인 모습을 보여준다. 등장 인물들간의 대화는 간결하고, 캐릭터들은 호감이 가지만 깊이는 없어 보인다. 등장 캐릭터들 중 거의 반은 스스로 장렬히 희생하지만 한 명을 제외한 나머지는 후반부에 다시 산채로 등장하기도 한다.

갈등 속에서 괴로워하는 세실과 그의 절친한 친구 카인의 이야기는 셰익스피어식 드라마의 기본 특성을 골고루 갖추고 있다. 물론 한 바퀴 돌거나, 점프를 하고, 땅을 쳐다보는 식으로 밖에 감정을 표현을 하지 못하는 꼬마 요정들이 주요 캐릭터들이긴 하지만 말이다.



당시는 몇몇 8비트 RPG 게임들이 점차 서사적 스토리에 중점을 두기 시작하던 때였다. 파이널 판타지 II의 전쟁으로 피폐해진 참상의 이야기가 그랬고, 드래곤 퀘스트 IV의 인상 깊었던 전사들의 파티가 그랬다. 하지만 파이널 판타지 IV가 나오면서 모든 게 바뀌었고, 미래의 RPG 게임들에 대한 기반을 다지게 된다.

SNES의 출현으로 인해 향상된 그래픽과 뛰어난 음악뿐만 아니라, 다음 세대의 스토리텔링까지 모두의 중요성이 부각되었다. (노부오 우에마츠가 작곡한 최고의 명곡 중 하나가 파이널 판타지 IV에 수록되어 있다.)

15 년이 지난 후 다시 등장한 DS 용 리메이크 판이 다른 대부분의 휴대용 RPG 게임들에 맞서 여전히 선전하고 있다는 점을 보더라도 파이널 판타지 IV 의 영향력을 짐작 할 수 있다.

SNES 가 출현하고 4 년 후, 파이널 판타지 VI 는 두드러지게 향상된 그래픽과 함께 시장에 첫 선을 보였다. 캐릭터들의 크기가 두 배로 커졌고, 캐릭터들의 감정 표현 역시 아마도 두 배로 이상 풍부해 졌다. 파이널 판타지 시리즈의 공통적인 악의 제국에 대한 저항, 신비한 마법의 힘을 소유한 이방인, 불분명한 이유로 악행을 저지르는 가학적인 악당들 식의 주제도 VI 과 함께 자리를 잡았다.

파이널 판타지 VI 의 강점은 시나리오와 캐릭터이다. VI 는 파이널 판타지 시리즈 중 가장 많은 수의 선택 가능한 캐릭터들을 지원하는데, 2 개의 히든 캐릭터가 포함된 파티 멤버들은 총 14 개에 이른다. 캐릭터들의 능력은 파이널 판타지 V 와는 달리 능력치가 고정되어 있다. 이는 IV 와 동일 하다. 하지만 유물이나 에스퍼라 불리는 소환수를 이용함으로써 능력치를 약간 변화시킨다든지 마법을 쓸 수 있는 기능이 있다.

캐릭터들마다의 고유한 스킬들은 스토리 전개상 중요하며, 각 캐릭터의 성격은 그들의 능력으로 반영된다. 사이언의 '부시도(Bushido)'라는 공격을 하기 위해선 몇 초간 에너지를 모아야 하는데, 이는 냉정하고 인내심이 강한 사이언 이라는 인물을 나타내는 것이다. 그리 개성이 강하지 않은 사빈의 경우엔 때로 약간 모자란 인물로 묘사되기도 한다.

사빈의 공격은 근육질의 몸집이 나타내듯 매우 강력하다. 공격 시 개개의 적을 타깃으로 삼지 못하고, 전략보다는 무지막지한 힘으로 전투를 수행한다는 점 때문에 공격 자체는 예측하기가 힘들다. 세체의 경우는 그리 많은 설명을 할 필요가 없다. 세체에게 파티에 합류할것을 설득하면, 그는 대체로 "그래, 까짓 것!"식의 반응을 보인다. 세체는 그의 슬롯머신 능력처럼 상당히 불안한 성격을 가지고 있다. 그렇기에 운이 따르지 않는다면 세체는 파티에게 독이 될 가능성도 있을 것이다.



게임 플레이를 통해 캐릭터를 묘사하는 시도는 이미 오래 전부터 있어왔다. 튼튼한 캐릭터들은 힘을 이용한 공격을 하고, 연약한 캐릭터들은 마법을 사용하고 낮은 HP 를 가지고 있는 식으로 말이다. 이런 경향은 파이널 판타지 IV 에서도 엿볼 수 있다. 세실은 다크 나이트 일 때 에너지를 상당히 고갈 시키는 공격을 구사하지만, 팔라딘이 되면 치유 능력이 그 공격 기술을

대체한다든지, 숨어서 공격을 할 수 있는 에드워드의 능력은 그가 겁이 많음을 보여주는 식으로 말이다.

크로노 트리거(Chrono Trigger)와 마찬가지로 파이널 판타지 VI 의 또 다른 강점은 멋진 시나리오의 디자인이다. 게임이 본격적으로 시작되고 한 두 시간 후,, 섬뜩한 유령 치차, 케프카와 케프카에 의해 황폐화된 도마 성의 등장, 어이없기도 하지만 훌륭한 오페라 장면, 메자이테크 공장 공격, 셀레스의 자살 시도와 같은 인상적인 이벤트들이 하나씩 펼쳐진다

VI 는 악이 실제로 승리하는 줄거리가 나오는 최초의 RPG 게임중의 하나이기도 하다. 악이 세계를 정복하여 폐허로 만들어버리는 식으로 말이다. 게임의 후반부에 들어서면서 서사적 진행이 잠시 멈추며 플레이어가 눈 앞에 펼쳐진 세계를 자유롭게 탐사할 수 있도록 하는 상황이 온다. 그 세계에서는 엄청나게 많은 하위 퀘스트들이 등장하는데, 전반부에서 일직선으로 흘러가는 게임의 진행에 질려버린 플레이어에게 가볍게 쉬어가는 기회를 제공한다. 물론 하위 퀘스트를 좋아하지 않는 파이널 판타지 시리즈의 팬들도 몇몇 있기도 하지만 말이다.

이번에는 흥미로운 캐릭터들과 멋진 컷신으로 많은 사랑을 받았지만, 동시에 너무나 큰 성공이었기에 그리고 그 성공이 JRPG 게임 개발에 전반적으로 끼친 영향 때문에 반감을 불러일으키기도 하는 파이널 판타지 VII 에 대해 이야기를 하고자 한다. 사실 VII 는 전작들의 기본 스토리에 편승한 측면이 크다. 가혹한 악의 무리에 대항하여 함께 싸우는 반란자들, 고대의 신비한 힘을 지닌 어린 소녀 식의 흐름이랄까? 하지만 VII 는 거기에서 훨씬 더 많은 변화를 이끌어냈고 그로 인해 전편과의 차별성을 부각시키게 되는 것이다.

가장 큰 차이를 꼽자면 파이널 판타지 VI 에서는 전체 캐릭터들을 중심으로 이야기가 전개되며, 몇몇 주요 캐릭터들의 여러 다른 관점에서 플레이어가 게임을 바라본다는 것이다. 반면에 VII 에서는 클라우드 라는 한 캐릭터의 행보와 관점에 초점을 맞춘다. 클라우드의 뾰족하고 커다란 금발 머리와 비정상적으로 커다란 칼은 이후 일본 RPG 게임들의 아이콘과 같은 존재가 된다. 마치 서양의 게임들에서 판에 박은듯한 거대한 몸집의 대머리 전투병처럼 말이다.



클라우드는 히어로도, 안티 히어로도 아니다.. 우리는 게임에서 클라우드는 거대한 망상속에 빠져있는 나약한 존재라는 것을 알게 된다. 클라우드는 스스로 세계를 구할 악당이라 믿지만, 사실은 단지



심리적인 문제를 가지고 있는 사람일 뿐이다. 이는 일본의 RPG 게임에서 일반적이었던 “소년이 소녀를 만나고 세계를 구한다”라는 상투적인 공식에 새로운 변화를 가미한 최초의 예이다.

당시에는 VII 의 화려했던 게임 동영상이 셀링 포인트로 손꼽혔던 것이 사실이다. 캐릭터를 키우는 방식은 전작에 비해 그리 근사하지는 않다. 마테리아는 VI 의 에스퍼스와 비슷하지만, 차이가 있다면 마테리아는 캐릭터들끼리 서로 스킬을 교환할 수 있게 해주는 능력을 지니고 있다.

VII 에서는 캐릭터들만의 고유한 스킬들 대부분을 찾아 볼 수가 없다. 따라서 전작의 서사적인 매력을 잃어버리게 되며, 더 나아가 게이머는 파티 멤버를 고를 때 캐릭터의 능력보다는 누가 더 멋지게 보이는지를 우선적으로 고려하게 된다. 에어리스의 살인 같은 유명한 몇몇 장면들을 제외하곤 VII 는 수준 이하의 현지화로 영망이 되어버린 것도 VI 비해 부족한 점이다.

하지만 VII 의 게임 세계는 상당히 잘 만들어진 편이다. VI 의 세계는 스팀펍크 (steampunk)로부터 영감을 받긴 했지만, 전작들에 비해 좀 더 어두워지고 세세한 면이 더해진 변종 정도에 불과했다. VII 같은 경우엔 전작들과 같은 세계의 맵을 그저 3D 로 표현한 것 정도로 보일지도 모른다. 하지만 그 세계의 여러 장소를 살펴보면, 니블하임의 소름 끼치는 유럽풍의 마을부터, 디즈니월드 같은 놀이공원인 골든 소서, 그리고 일본의 전통적인 마을인 우타이까지 상당히 다채롭다는 것을 알 수 있다. 그 중에서도 가장 핵심이 되는 것은 역시 미드갈이다. 블레이드 러너(Blade Runner)와 여러 다른 SF 고전들로부터 큰 영향을 받은 테크놀로지 반(反) 유토피아 라고 할 수 있지 않을까?

형편없는 슈팅게임 더지 오브 케르로스(Dirge of Cerberus) 와 지루한 액션 영화 애드벤트 칠드런(Advent Children) 같은 연속 시리즈 물을 내놓으면서 파이널 판타지 VII의 인기를 우려먹는 스퀘어 에닉스의 행태를 비난하는 것은 쉬울지도 모른다.

하지만 VII 의 세계는 너무나 광대하고 경이롭기에 더 탐구하고 더 확장시킬 수 있는 충분한 깊이가 있어 보인다. VII 의 속편 시리즈 중 최고의 작품인 크라이시스 코어(Crisis Core/PSP) 는 플레이어들이 VII 에 대한 진한 향수를 느끼게 만든다. 크라이시스 코어에서 미드갈의 주위를 돌아다니는 것은 마치 옛 친구와 재회하는 기분이라 할까? 물론 우려먹는 경향은 분명히 있지만 파이널 판타지 VII 은 여전히 게이머들을 빨아들이는 그런 매력이었다.

### **제노기어스(Xenogears)**

**개발사:스퀘어(Square)**

## 퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (1998, PlayStation)

PR 로 “epic”이란 단어는 “정말 정말 길다”를 뜻한다. 그런데 그 단어를 약간 오용하는 경우도 있다. “60+ 시간의 게임플레이!”가 단조롭고, 지루하고, 무의미한 방향에 그치는 상황처럼 말이다. 하지만 제노기어스는 다르다. Sci-fi 스토리의 이 게임은 ‘epic’ 이란 단어가 진정으로 적용될 수 있는 몇몇 일본의 RPG 게임들 중 하나라 할 수 있다. 특히 제노기어스의 게임 세계에서 발견할 수 있는 엄청난 수준의 상세함을 보더라도 말이다.

페이 폰 왕이라는 이름의 젊은이는 자신이 살고 있는 마을을 지키기 위해 근처에 버려져 있던 메카(gear/mech)에 탑승한다. 하지만 뜻하지 않게 마을 전체를 파괴해버리게 되고 자신이 알고 지내며 사랑했던 모두를 죽이게 된다. 마을 사람들의 원망을 들으며 쫓겨나다시피 마을을 떠나는 페이는 다른 많은 RPG 히어로들이 그렇듯이 자신의 숙명은 기대보다 훨씬 더 큰 의미를 지니고 있다는 사실을 깨닫게 된다. 그리고 결국엔 자신이 살아온 행성의 탄생과 인류의 진화에 자신이 깊게 관계되어 있다는 것을 발견하게 되는 것이다.

이 모두는 신을 상대로 싸우는 행위에 대해 종교적인 의문을 던짐으로써 절정에 달하게 된다. 그 신은 물론 우리가 상상하는 어떤 수염을 길게 기른 진부한 신이랑은 거리가 멀다. 이런 주제는 다른 여러 일본의 게임들에서도 가볍게나마 다뤄진 적은 있었지만, 제노기어스의 세계관은 당시에 매우 독창적으로 느껴졌으며, 게임 줄거리 곳곳에서 발견할 수 있는 반전들은 여전히 매혹적으로 다가온다.

스퀘어의 개발자들은 부정하기도 하지만, 제노기어스는 90년대 중의 애니메이션 명작인 신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)의 많은 영감을 받은 듯이 보인다. 거대한 메카가 갖가지 기묘한 곡예를 부린다든지, 무거운 종교적, 철학적 뉘앙스를 풍긴다든지, 때로는 기독교의 심볼을 엉뚱하게 망가뜨리며 예상치 못한 웃음을 선사하는 등, 제노기어스와 신세기 에반게리온의 공통점을 찾으면 그리 어렵지 않다.



또한 두 작품 모두 지나치게 장황하다. 약간 현학적인 면들도 드러내며, 그리고 가끔은 거의 터무니 없는 내용들도 눈에 띈다. 두 작품 모두 유별나게 광대함에 집착하기에 결과적으로 제작에 많은 어려움이 있었다. 총 26화로 이뤄진 에반게리온 시리즈를 아방가르드풍의 마지막

2 편으로 끝을 맺긴 하지만 줄거리상 정말 재대로 완결을 한 것인지는 분명치 않다. 게다가 시리즈 종결 이후 따로 개봉된 두 영화는 더욱 혼란스러웠으며 또 다른 의문점들만을 남긴 채 그쳤다.

제노기어스를 이야기하면서 빼놓을 수 없는 것은 역시 악명 높은 Disc 2 이다. 첫 번째 CD 를 끝내고 두 번째 CD 로 넘어가면 플레이어가 캐릭터를 조종한다는 개념 자체가 사라진다. 이따금 플레이어가 던전을 탐사하거나 전투를 하는 경우도 있긴 하지만, Disc 2 의 대부분은 주요 캐릭터들이 따분하고 천천히 움직이는 자막으로 게임의 스토리를 이야기하는 방식으로 진행된다.

적어도, Disc 2 는 얼마나 방대한 양의 배경 이야기가 제노기어스의 세계에서 자리잡고 있는지 보여준다. 오죽했으면 게임 하나로 모든 것을 설명하기에 벅찼는지, 300 쪽 가량의 가이드북까지 일본에서 등장하기도 했다. (제노기어스 퍼펙트 워크/Xenogears Perfect Works)

사실상 모든 스퀘어사의 주요 게임들 발매될 때마다 적어도 한 권씩의 “얼티메니아” 라는 가이드 북이 함께 따라 나왔다. 이 가이드북들은 보통 각종 통계, 대본, 스크린샷, 삽화 등이 실려 있지만, 제노기어스의 가이드북 같은 경우엔 게임 세계의 역사, 정치, 종교, 지리, 그리고 과학들이 세세하게 포함되어 있다. 게임의 주요 스토리가 진행되는 시간의 틀 속에서 진화되어가는 전 인류의 모습을 지켜보는 것은 정말 흥미롭기 그지 없다. 그것이야말로 제노기어스의 주요한 주제라고 할 수 있을 것이다.

게임의 나머지 부분들도 그리 혁신적 이진 않지만 상당히 만족스럽다. 전투 시스템의 깊이는 제노기어스의 스토리에 비하면 비할 바가 아니긴 하지만 메카에 탑승한 채 혹은 탑승하지 않은 채 전투를 하는 것은 나름대로 재미있다. 사실 일본에서 메카물의 높은 인기를 고려하면, 메카가 등장하는 RPG 게임들이 그렇게 많은 편이 아니라는 점이 약간 이상하기도 하다. (프론트 미션(Fronst Mission), 슈퍼 로봇 워즈(Supoer Robot Wars)와 같은 전략 게임들을 제외하곤) 그렇기에 거대한 로봇에 올라타 파괴를 일삼아 보는 것도 제노기어스를 해볼 충분한 이유가 되지 않을까?

게임 진행 자체는 약간 어색하다. 특히 제노기어스의 플랫폼에 해당하는 던전들에선 그런 어색함을 더욱더 지울 수가 없다. 하지만 게임상의 구조물들은 그 당시의 여타 다른 RPG 게임들에 비해 훨씬 자연스러운 3D 의 효과를 느낄 수 있다. 야스노리 미туда(Yasunori Mituda)가 제작한 낯을 잃게 하는 게임 음악과 강렬한 관현악의 사운드트랙 역시 제노기어스의 강점 중 하나이다.

제노기어스의 개발팀들이 크로노 크로스(Chrono Cross) 의 제작에 착수한 후, 몇몇 개발자들은 스퀘어를 떠나 모노리소소프트(Monolith Soft)를 설립하였다. 그들의 비전은

스퀘어의 저작권을 침해하지 않는 선에서 보다 더 세밀해진 제노기어스의 리메이크 버전, 제노사가(Xenosaga)을 개발하는 것이었다. 제노사는 제노기어스 만큼이나 세밀하게 구성되어 있으며, 어쩌면 보다 더 상세하고 난해할지도 모른다. 제노사는 총 3 개의 시리즈로 연결되며 사실상 “epic” 이란 말의 개념을 다시 한번 재 정립을 하는데 일조한다.

제노사가의 줄거리도 역시 사실상 지나치게 광범위했다. 그리고 처음에 계획되었던 총 6 개의 시리즈가 3 개로 단축 되면서, 방대한 내용까지 억지로 축약을 해야 했다. 또한 첫 두 시리즈는 짜증나는 게임 진행 속도, 너무나 긴 컷신들, 지루한 전투 시스템의 문제점들을 가지고 있었다.

모노리스소프트가 그런 문제들을 해결하게 되는 것은 제노사가의 세 번째이자 마지막 시리즈를 개발하면서였다. 멋진 전투장면, 덜 빈번한 컷신들은 확실히 게임의 균형적인 발전을 끌어내는 데는 성공을 한 것이다. 그러나 이미 그 시점에서 게임의 줄거리는 뒤죽박죽이 되었으며 잠재적인 제노사가의 팬들 역시 기대를 버리고 있던 실정이었다. 분명한 것은 제노기어스는 제노사가에 비해 보다 우수한 게임이었다. 하지만 위에서 언급된 모든 결함에도 불구하고 제노사가 역시 훌륭한 게임이란 것 역시 부정할 순 없을 것이다.

### ***크로노 트리거(Chrono Trigger)***

**개발사:스퀘어(Square)**

**퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (1995, SNES)**

첫 발매 후 15 년이 지난 지금 JRPG 의 오랜 팬들은 스퀘어의 크로노 트리거를 최고중의 최고의 게임으로 꼽는데 주저하지 않는다. 미국 발매 당시 그리 큰 관심을 끌지는 못했지만, 히로노부 사카구치와 유지 히로이가가 크로노 트리거를 만들었다. 다시 말해서 세계에서 가장 인기가 많은 JRPG 게임인 파이널 판타지와 드래곤 퀘스트를 만든 두 거장이 함께 참여하여 탄생한 작품이라는 것이다.

스토리텔링과 심미적인 디자인에 뛰어난 능력을 지니고 있는 스퀘어와 호리이 특유의 시나리오 제작 능력과 심플한 미에 대한 감각이 합쳐지면서 그 두 거장은 완벽한 게임을 개발하게 된다.

드래곤 퀘스트의 가장 큰 강점 중 하나는 전통을 지키려는 고집이다. 하지만 그 고집이 또한 그들의 가장 큰 결점이라 할 수 있다. 개발팀들은 드래곤 퀘스트 고유의 틀에서 벗어나지 않는 선에서의 변화만을 고집하였다. 왜냐하면 그것이 단순히 드래곤 퀘스트의 정체성을 지킬 수 있는 방법이라 본 것이다. 본질적으로 크로노 트리거는 드래곤 퀘스트

시리즈의 한계에서 벗어나 좀더 모험적인 시도를 통해 만들어낸 또 다른 드래곤 퀘스트라 말할 수 있다.

오랜 기간 아키라 토리야마(Akira Toriyama)의 캐릭터들은 겨우 구별을 할 수 있는 작고 귀여운 요정의 틀에서 벗어나지를 못하였다. 크로노 트리거가 나오기 전까지는 말이다. 스퀘어의 유능한 디자이너들과 함께 뾰족한 머리의 시골 소년, 크로노, 괄괄한 성격의 공주, 마라, 현학적인 과학자, 루카, 이 세명의 히어로들에게 드래곤 퀘스트가 과거에 시도조차 하지 못한 방식으로 생기를 불어 넣었다. 코이치 수기야마(Koichi Sugiyama)는 매우 뛰어난 작곡가였지만 그의 음악은 서구의 교향곡 스타일을 거의 벗어나지는 못 했다.

파이널 판타지의 작곡가 노부오 우에마츠(Nobuo Uematsu)의 두, 세곡 정도 실리지만 크로노 트리거 사운드트랙 대부분은 야스노리 미츠다에 의해 만들어 졌으며, 이 게임을 통해 명성을 날리게 된다. 드래곤 퀘스트는 항상 저예산 게임인 듯한 느낌이 있었던 반면에 크로노 트리거는 슈퍼 닌텐도의 게임 중에서도 가장 화려한 디자인과 화려한 사운드가 돋보이는 게임들 중 하나이다.

드래곤 퀘스트의 몇몇 다른 특징들도 크로노 트리거에서 그대로 이어졌다. 가장 대표적인 것은 역시 주요 캐릭터들은 음성으로든 문자로든 전혀 이야기를 하지 않는 다는 것이다. 또한 캐릭터의 능력치를 상승 시키는 열매 얻게 됨으로써 캐릭터가 성장하는 방식도 드래곤 퀘스트에서 이어져 온 부분으로, 드래곤 퀘스트가 크로노 트리거의 전투 시스템에 끼친 영향 중 하나라 할 수 있을 것이다.

어떤 이유에서인지 플레이 가능한 캐릭터들의 수는 3 개로 줄어들었다. 그러나 그 캐릭터의 수로 인해 '더블&트리플 테크(Double and Triple Techs)' 라는 전투 기능을 수행할 수 있게 되었다. 이는 두명 혹은 세명의 파티 멤버가 함께 각자의 마법을 합쳐 특별한 스페셜 공격 기술을 구사하는 것을 뜻한다. 어떻게 보면 이런 시스템은 파이널 판타지나 드래곤 퀘스트에 비해 퇴보된 점이라 할 수도 있지만, 결국엔 그리 큰 중요한 문제는 아니라고 본다.



드래곤 퀘스트 시리즈는 인상 깊은 이벤트들과 NPC(non-player character) 들로 가득 찬 아기자기한 시나리오 구성으로 유명하다. 크로노 트리거의 경우는 어떨까? 크로노의 우연한 과거로의 여행, 연이어 일어나는 재판과 탈출, 포스트 묵시론적인 미래에서 라보스의 발견, 선사시대의 축하연, 마구스 성 습격과

뒤따르는 숙명적인 전투로 줄줄이 수많은 상황들이 연속적으로 연출된다.

크로노 트리거 게임 전체는 그야말로 클라이맥스가 잇따라 벌어지는 연속물 그 자체이다. 또한 비교적 적은 규모의 게임의 세계가 다른 시간대에 따라 변화를 하는 것을 보면 상당히 놀랍다. 게임의 막바지에 이르러 나오는 하위 퀘스트들 역시 과거의 잘못을 바로잡아 미래를 바꾸는 것이 얼마나 멋진 일인지를 제대로 보여준다.

흥미로운 스토리텔링을 꾸미기 위해 시간 여행 개념을 이용한 것은 상당히 창의성이 풍부한 발상이라고 본다. 단지 안타까운 점은 그런 개념을 이용하는 게임들이 얼마 되지 않는다는 것이다. 호리이가 이후에 드래곤 퀘스트 VII 에서 시간 여행을 이용해 보긴 하지만 그리 좋은 결과를 얻지는 못했다.

크로노 트리거는 15 시간 정도면 완료할 수 있기에 전체적인 퀘스트는 짧은 편이다. 이 때문에 크로노 트리거는 뉴게임+(New Game+) 기능을 지원한다. 이를 통해 플레이어가 처음부터 게임을 시작할 경우 그전에 완료했던 게임에서의 능력치를 그대로 다시 사용할 수 있게 하는 것이다.

게임을 하다 보면 시간 여행을 통해 라보스를 찾아가 전투를 할 수 있는 순간들이 있다. 그럼 그 순간 플레이어가 게임 스토리상 어디에서 위치하고 있는가에 따라서, 라보스를 이긴다면 다수의 다른 엔딩신을 볼 수 있다. 이 모든 것들은 일본 RPG 게임에서 가장 흥미로운 스토리 중 하나인 크로노 트리거를 보다 확대, 확장시키는데 기여를 한다.

### **쉐도우 하츠(Shadow Hearts: Covenant)**

**개발사: 노틸러스(Nautilus)**

**퍼블리셔: 미드웨이(Midway) (2004, PS2)**

쉐도우 하츠는 양면성이 뚜렷한 게임이다. 한편으로는 굉장히 난폭하고 음침한 히어로가 흉악한 악마로 가득 차 있는 칼을 휘두르며 전투를 벌인다. 또 한편으로는 게이 가게 주인들부터 온갖 기묘한 조연 캐릭터들까지, 그리고 상당히 제 멋대로 해석된 역사적 인물과 사건들이 등장하는 실제 세계의 배경, 이 모두가 한 게임 내에서 서로 뚜렷한 대조를 보이고 있다. 쉐도우 하츠는 비극의 순간들과 코미디의 순간들이 함께 섞인 형태로 이뤄져 있다.

쉐도우 하츠의 첫번째 시리즈는 파이널 판타지 X와 1 주 간격으로 발매되었기에 결과적으로 판매 성적은 형편없었다. 그리고 게임 자체가 너무 지나치게 심각한 면도 있었다. 뉴 월드(the New World) 라는 부제가 붙여 졌었던 쉐도우 하츠의 세 번째

시리즈는 1920년대 미국의 비뚤어진 사회를 배경으로 하는데 첫 번째 시리즈와는 반대로 과묵한 면에 너무 치우치는 경향이 있었다. 그 두 시리즈의 중간에서 완벽하게 조화를 이루고 있는 것이 바로 슈도우 하츠: Covenant (2탄)이다.

게임의 초기엔 젊은 독일군 병사인 카린을 중심으로 흘러간다. 1차 세계대전 때 독일이 프랑스를 점령하고 있던 당시 잔인한 악령을 만나게 된다. 그 악령은 바로 전장에서 모양을 바꾸며 활약하던 히어로, 유리. 바티칸과 적이 되버린 유리는 결국엔 의기투합하여 춤추는 꼭두각시를 부리려 몬스터를 공격하는 자와 함께 달아난다.

이후 커다란 몸집의 뱀파이어 레슬러도 함께 동참을 하게 되는데, 그 뱀파이어 레슬러는 가끔 자신의 분신인 나비 가면을 쓴 "그랜드 파필론"으로 변하기도 할 것이다. 플레이어가 전쟁으로 피폐해진 유럽과 일본을 돌아다니면서 악령들과 전투를 하고, 무기를 업그레이드 하기 위해 게이 포르노를 찾아야 하는 하위 퀘스트를 수행할 때마다 역사적으로 실제 했던 인물들을 만나게 될 것이다. 악의 무리 중 하나인 라스푸틴 같은 경우가 대표적인 예일 것이다.

이 너무나 빠뜨려진 세계관이 바로 슈도우 하츠를 인상적인 게임으로 만드는 요인 중 반을 차지 할 것이다. 나머지 반은 RPG 게임 역사상 가장 재미있는 캐릭터들 중 하나인 바로 유리이다.

유리는 한편으로는 음침한 느낌의 안티 히어로이다. 파이널 판타지에서 인기를 끌었던 클라우도와 스쿼와 같은 류의 캐릭터라 할 수 있을 것이다. 하지만 또 한편으로는 유리는 자신의 암울한 현실을 우습게 받아들이는 냉소적인 캐릭터이다. 반면에 파이널 판타지의 캐릭터들은 그런 상황에서 구석으로 가 골똘히 고민을 했었을 것이다. 수많은 악령으로 변신이 가능한 캐릭터 치고는 별난 캐릭터들이 모여있는 슈도우 하츠의 게임 세계 속에선 상당히 정상적인 편에 속한다는 사실이 재미있기도 하다.



게임 시나리오도 상당히 근사하지만 슈도우 하츠는 '저지먼트 링 시스템(Judgment Ring system)'을 개발한 것만으로도 칭찬을 할 만 하다. 오랜 기간 동안 게임 개발자들은 '어떻게 하면 메뉴에서 단순히 선택을 고르는 것 이상으로 플레이어가 전투를 수행하게 할 수 있을까?'라는 질문에 대한

답을 찾기 위해 노력해왔다. 쉐도우 하츠에서 저지먼트 링은 연두색으로 표시된 구획이 있는 원으로 된 다이얼이다.

공격을 시작하면 다이얼이 움직이기 시작하고, 플레이어는 액션 버튼이 연두색으로 된 구획을 지날 때 눌러야 한다. 제대로 맞춰서 액션 버튼을 누르지 못할 경우 플레이어의 공격은 실패하기에, 즉시 적을 재빠르게 공격해야 한다. 이런 방식 자체는 그리 새롭지는 않다. 스퀘어의 슈퍼 마리오 RPG 에서 약간 비슷한 형식이 시도 되었고 이후에도 마리오 계열의 RPG 게임들에서도 적용된다.

하지만 마리오 게임들은 위험성의 요소가 추가된 쉐도우 하츠의 저지먼트 링 시스템과 비교해서 겉도는 느낌이 있다. 저지먼트 링에는 상당히 좁은 면적의 붉은 조각들이 연두색 구획의 가장자리에 자리잡고 있다. 타이밍과 운만 따라준다면 플레이어는 붉은 조각 부분에 다이얼을 맞춤으로서 적에게 추가 데미지를 가할 수 있다.

이 아이디어는 쉐도우 하츠: *Covenant* 에서 크게 확대되어 적용된다. 플레이어가 저지먼트 링의 크기와 종류가 재설정 가능해 짐에 따라, 위험성과 보상의 균형을 필요에 따라 적절히 조절하며 게임을 진행 시킬 수 있다. 그리하여 전투는 마치 제어가 가능한 슬롯머신과 같아지는 것이다. 기존의 전투방식을 선호한다면 물론 설정 자체를 꺼버릴 수 있다. 하지만 익숙해지기만 한다면, 전략에 기댄 게임플레이만큼이나 반사신경과 위험을 감수하는 모험심으로 전투를 수행하는 것도 상당히 매력적이라는 사실을 알 수 있을 것이다.

### **페르소나 3(Persona 3)**

**개발사: 아틀라스(Atlus)**

**퍼블리셔: 아틀라스(Atlus) (2007, PS2)**

페르소나 3 은 실패작이라는 명예를 뒤집어 쓸 수도 있었다. 신 메가미 텐세이(Shin Megami Tensei) 시리즈의 속편 격으로 제작된 작품으로서 무작위로 생성되는 스테이지들마다 던전 크롤러(Dungeon Crawler) 에 중점을 둔다. 근본적으로 비슷한 게임들인 아주어 드림즈(Azure Dreams/PSOne) 이나 나이트메어 오브 드루가(The Nightmare of Druaga/PS2)들에 대한 서구에서의 평가와 판매를 보더라도, 서구 JRPG 팬들은 전통적으로 이런 류의 게임들을 그리 선호하지 않았다.

게다가 게임의 배경은 고등학교이다. 주요 캐릭터들이 동급생들과 함께 교제를 한다든지, 클럽에서 활동을 하며 학교생활을 하는 것이다. 이런 식의 데이트/라이프 시뮬레이션(life-sim) 일본에서 인기가 있는 분야이지만 서구에서는 그렇게 알려진 편은 아니다.



물론 일본의 관점에서는 라이프 시뮬레이션과 RPG 를 결합하는 시도는 페르소나 3 이 처음은 아니었다. 엄청난 인기를 끌었던 세가의 사쿠라 타이젠 시리즈(Sakura Taisen) 에서도 그러한 시도는 즐겨 사용되었다. 미국에서 발매된 게임들 중 그나마 가장 비슷한 류의 게임은 아틀러스(Altus)의 PSONE 용 RPG, 사우전드 암스(Thousand Arms)이었다. 이 게임에서 라이프 시뮬레이션이 좀 더 제한적인 측면으로 적용되긴 했지만 결과는 실망스러웠다.

라이프 시뮬레이션 부분 역시 제한적이라 할 수 있다. 이런 스타일의 게임 플레이는 코나미의 토키메키 메모리얼(Tokimeki Memorial)에 의해 시작되었다. 토키메키 메모리얼은 플레이어의 아바타를 구성하는 10 개 이상의 수치를 체크할 수 있도록 제공하였다. 반면에 페르소나 3 은 단지 3 가지의 수치를 제공할 뿐이다. 그러나 던전 크롤러와 라이프 시뮬레이션이 합쳐지면서 상당한 시너지 효과가 발생한다. 참여할 수 있는 수많은 클럽들과 친구가 된다든지 데이트도 할 수 있는 많은 수의 NPC 들을 찾을 수 있게 되는 것이다.



교제를 통해 캐릭터의 페르소나를 증가시키고 캐릭터의 마음속에서 존재하며 스페셜 공격 스킬을 만들어 내는 상상의 창조물들의 파워를 높일 수 있다. 게임의 라이프 시뮬레이션 요소 역시 캐릭터 생성 시스템과 밀접한 관계가 있다.

상당히 창조적으로 제작된 시나리오 역시 페르소나 3 를 돋보이게 하는 요인이 된다.

학교에 교환학생으로 온 플레이어와 동급생 몇몇은 “다크 아우어(Dark Hour)”라는 불가사의한 시간대를 알아차릴 수 있는 능력을 가지고 있다. 자정에 시작되는 그 시간대 동안 나머지 모든 이들은 눈치를 못 챌 채, 잠에 빠져다는데, 타르타루스라는 커다란 탐이 학교의 내부를 휘게 하고 부서버린다. 이는 종말론적 예언과 관계가 있을 것이다.

페르소나 3 의 즐거움은 역시 학교 생활과 악령 사냥을 적절히 병행하는 것이다. 대부분의 RPG 게임들에서 찾을 수 있는 주제랑은 다르지 않은가? 뿐만 아니라 멋진 영상과 일본의 힙합 사운드트랙으로 꾸며진 페르소나 3 은 현대 일본인 십대들이 생각하는 판타지 세계를 열볼 수 있는 기회를 준다.

페르소나 3 의 가장 큰 논란 아닌 논란은 캐릭터들이 자신들의 페르소나를 소환하는 방법에서 야기되었다. 캐릭터가 총을 자신의 머리에 겨냥하여 방아쇠를 당기면, 영혼의 페르소나가 소환되어 적에게 공격을 하게 되는 것으로 사실 정말 멋진 핑크적인 발상이다. 그렇지만 게임 자체가 그렇게 잘 알려진 편은 아니었던 이유로 자칭 문명의 전사들의 관심을 끌지는 못했다. 이러한 엉뚱한 독창성은 서구의 언론들로부터 좀처럼 없던 호평을 받기도 한다.

### **신 메가미 텐세이: Nocturne(Shin Megami Tensei: Nocturne)**

**개발사: 아틀라스(Atlus)**

**퍼블리셔: 아틀라스(Atlus) (2004, PS2)**

8 비트 패미콤 시절 시작된 메가미 텐세이 시리즈는 그 동안 정말 큰 발전을 해왔다. 80 년대의 진부한 공포 소설을 원작으로 하는 메가미 텐세이에서 플레이어는 컴퓨터를 이용해 악령을 현실 세계로 소환하는 젊은 프로그래머가 된다.

메가미 텐세이는 드래곤 퀘스트 보다는 워저드리와 유사한 최초의 1 인칭 던전 크롤러 게임이었다. 하지만 메가미 텐세이는 적과의 대화를 통해 플레이어의 파티에 참가하도록 설득을 하는 독창적인 기능을 포함하고 있었다. 두 번째 시리즈에선 원작 소설의 기본 내용에서 벗어나, 플레이어가 파괴된 도쿄에서 활동을 하게 되는데 신 메가미 텐세이라 불려지는 두 슈퍼 패미콤 용 속편들에서도 그 기본 틀을 따른다.

캡콤과 스트리트 파이터와 마찬가지로, 아틀라스는 신 메가미 텐세이 세 번째 시리즈의 제작까지 많은 어려움을 겪었다. 게임은 열광적인 컬트 팬들을 거느리고 있었지만 스퀘어나 에닉스의 대형 게임들에 비해선 그리 대중적으로 알려진 편은 아니었다. 그래서 아틀라스는 페르소나, 데미키즈(Demikids) 같은 시리즈의 개발을 통해 더 많은 고객을 끌기 위해 노력을 한다.



2003 년에 이르러 아틀라스는 일본에서 신 메가미 텐세이 III: Nocturne 이라고 알려진 세 번째 시리즈를 드디어 발매한다.

게다가 이 게임은 미국에서 최초로 발매된 메가미 텐세이 시리즈였으므로 미국판에서는

원제의 로마숫자 표기가 생략되었다.

패미콤과 슈퍼패미콤 시절의 메가미 텐세이 시리즈와 마찬가지로, 신 메가미 텐세이: **Nocturne** 은 세계의 끝, 그리고 새로운 시작과 함께 시작된다. 하지만 전작들의 경우 플레이어는 홀로 살아남은 최후의 인간으로서 천사들과 악령이 가득 찬 세계에서 살아남기 위해 발버둥 치는 스토리인 반면에, 신 메가미 텐세이: **Nocturne** 에서는 플레이어의 캐릭터는 악령으로 바뀐다.

전작들과 가장 큰 차이점은 역시 1 인칭 시점의 게임플레이가 3 인칭 시점으로 비꼴다는 것이다. 이는 파이널 판타지와 친숙한 소비자층에게 어필하기 위한 시도임이 틀림없다. 멋진 3D 로 표현된 악령 디자인 역시 상당히 인상적이다.

이런 변화들이 단지 보다 많은 판매를 위해 게임의 고유한 특성을 망쳐버렸다고 생각하는 것은 오산이다. **Nocturne** 의 게임 플레이는 상당히 어렵다. 거의 미쳐버릴 정도로 어렵다. 대부분의 RPG 걸작 게임들처럼 온갖 고생을 하며 퀘스트를 수행해봤자 그리 얻는 것은 없다. 게임의 주 목적은 최대한 많은 몬스터들을 파티 멤버로 모으는 것이지만, 그 몬스터들을 어떻게 이용하느냐를 모르면 아무 소용이 없다.

현대 RPG 게임 대부분에서는 특정 공격의 효용성에 알고 있는 것만으로 게임자체가 수월해질 수 있지만, 꼭 필요한 것은 아니지만 **Nocturne** 에서는 필수적으로 요구되는 부분이다. 어느 특정 공격에 취약한 적에게 그 공격을 가할 경우, 그 적은 공격할 기회 한번을 잃는다. 물론 이는 플레이어에게도 적용되는 원리이다. 그러므로 플레이어는 모든 공격 기술과 게임상의 몬스터들에 대해 확실히 파악하고 있을 필요가 있다. 특히 그 몬스터들이 언제든지 플레이어의 동료가 될 수 있다는 점을 고려하면 말이다.

신 메가미 텐세이: **Nocturne** 를 제대로 즐기기 위해선 헌신적인 노력이 필요하다. 악령의 퓨전 차트를 일일이 기억하기 귀찮아 여기는 이들에겐 이 게임은 너무나 힘들 수도 있다. 그러나 정말 해볼만한 가치가 있는 게임이라는 것은 부정할 수 없다. 특히 종말이 오고 난 후의 도교의 모습은 너무나 매혹적이기 까지 하다. 흐릿한 붉은 안개는 인간의 흔적을 감싸고, 지옥 최고의 장인들이 건설한 요새가 인간의 빌딩들을 밀어내고 있는 바로 그 광경만으로도 이 게임은 충분히 만족스럽다.

게임의 스토리는 대부분 살아남은 얼마 되지 않는 인간들과 그들이 어떻게 세계의 종말에 대처해 나가는지를 중심으로 흘러간다. 살아남은 인간들 중 몇몇은 전생에서 플레이어와 친구이기도 했지만 그들과 플레이어의 행보는 서로 상당히 다르다. 게임 초반부를 지나면서 스토리는 약간 빈약해 보이기도 한다. 그러나 세계의 모습과, 그 세계 어떻게 변해가는지를 보는 것만으로 게임을 끝까지 해볼만한 가치는 있다고 본다. 설령 끔찍한 보스 악령들이 끊임없이 플레이어를 괴롭히더라도 말이다.

## 파이널 판타지(Final Fantasy) VIII

개발사: (스퀘어 Square)

퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (1999, PS2)

파이널 판타지 VIII 은 게이머들에게 매우 친숙한 게임들이다. 물론 그 게임만의 몇몇 결점에도 불구하고 말이다. 현대적인 요소들을 중세적인 분위기가 풍기는 세계에 억지로 집어넣으려다 보니 게임의 세계관은 이상하게 일관적이지 다는 인상을 지울 수가 없다. 게임의 스토리부터 전투 시스템까지 모든 것이 느리고, 불편하고, 쓸데없이 난해하다. 그렇다, 스quel은 호감이 그리 가지 않는 캐릭터고, 그와 리오나의 로맨스는 게임의 중요한 주제라는 점을 고려해도 어설프기만 하다.

파이널 판타지가 VIII 의 단점은 많다. 하지만 분명한 것은 그 단점보다 장점이 훨씬 많다는 것이다. 스퀘어는 기존의 JRPG 게임에서 흔히 사용되던 방식들을 상당히 재미있게 재해석하여 변형을 가한다. 마치 JRPG 라는 장르에 어떻게 하면 가까워 질 수 있을까에 대해 다시 배우는 것처럼 말이다. 그 중에서도 핵심적인 것은 바로 정션 시스템(Junction system)이다. 이 시스템은 플레이어가 마법의 주문을 사용해 캐릭터의 능력치를 증가시키거나 수정하게 할 수 있도록 도와준다.

정션 시스템은 RPG 장비의 개념 자체를 완전히 깨버렸다. 그 이전까지는 “새로운 마을로 가라, 새것을 사고 현 것을 팔아라” 식의 패턴에서 이따금 살짝 벗어나는 수준에 머무르긴 했지만 말이다. VIII 에는 갑옷을 팔지 않는다. 적으로부터 획득할 수 있는 마법의 주문을 이용해 자신의 갑옷을 만들 수는 있지만 말이다. 무기들도 기본적으로 그런 방식으로 업그레이드 된다. 적을 사냥하는 퀘스트들을 완료해서 새로운 무기를 조립할 수는 있지만, 필수 퀘스트가 아니라 하위 퀘스트에 불과하다.



마법의 사용 방식 역시 완전히 바뀌었다. 파이널 판타지 최초의 시리즈부터 플레이어는 항상 마법의 힘을 모아 보존하는 식이였고, MP 가 0 에 가까워질 정도로 감소하면 근처의 숙소로 후퇴해 다시 재충전을 했어야 했다.

그러나 파이널 판타지 VII 에서는 어디에서든 마법을 얻을 수 있다.

플레이어는 그저 적인 생물체들로부터 마법을 획득하기만 하면 되기에, 이 시스템의 효용은 전적으로 주변 지역의 적들에게 달려있다. 적들이 불의 마법을 보유하고 있다면 그 적들을 불태워 버릴 수 있으며, 만약 적들 아무도 치료마법을 가지고 있지 않다면 플레이어는 자신의 치료 마법을 아껴야 할 것이다.

비슷한 경우로 RPG 게임들은 항상 마법과 파워의 균형을 이루기 위해 노력해 왔다. 전사는 항상 마법사들 보다 강한 파워를 지니고 있는 식의 개념은 파이널 판타지 VII 에서 확실히 정립되었듯이 말이다. VII 에서는 마테리아라는 마광의 에너지가 플레이어의 힘과 HP 를 낮추기도 한다.

파이널 판타지 VIII 에서도 마법을 사용하면 그 마법과 연결된 모든 능력치는 역화될 것이다. 따라서 플레이어는 자신의 전력을 체계적으로 세울 필요가 있다. 이를 통해 알 수 있는 것은 기본 개념 자체는 전작들과 같으나 단지 완전 다른 방식으로 행해진다는 것이다. 스퀘어는 항상 기본 메커니즘의 틀은 친숙하게 유지하되, 새롭게 기발한 방식으로 개조를 해내는 것에 강점을 보여왔다.

VIII 의 새로운 시스템은 약간 까다로울 수도 있기에 많은 게이머들은 처음에 이 시스템을 무시해 버리기도 하였다. 그대신 괴수 소환 기능을 선호하기도 했지만, 문제는 괴수를 소환할 때마다 지나치게 긴 영상을 봐야 했다는 것이다. 플레이어가 게임을 제대로 이해한다면 게임을 완벽하게 공략할 수 있을 것이다. 제대로 이해하지 못한다면, 그 게임은 질리도록 어려워 질 수 밖에 없다.

능력치를 세세하게 관리하고 완벽하게 캐릭터를 강화하는 것을 선호하는 게이머들은 정션 시스템을 만족스러워 할 것이다. 파이널 판타지 V 를 즐겼을 부류의 게이머들 그렇지 않을까? 그러니 조잡한 로맨스와 함께 따라 나오는 시시한 발라드 음악은 신경 쓰지 마라. 정션 시스템이야 말로 파이널 판타지 VIII 에서 가장 기억되어야 할 부분이니 말이다.

### ***어스바운드(Earthbound)***

**개발사: 닌텐도(Nintendo)**

**퍼블리셔: 닌텐도(Nintendo) (1995, SNES)**

어스바운드(일본에서는 마더 2(Mother)라 불려지는) 만큼이나 두터운 팬 층을 형성하고 있는 게임들은 별로 없을 것이다. 패미컴 용으로 제작된 첫 번째 시리즈는 그리 큰 인기를 끌지 못했다. 하지만 이번에 소개하고자 하는 두 번째 시리즈는 SNES (Super Nintendo Entertainment System) 용으로 제작된 최고의 RPG 게임들중 하나로 손꼽히고 있다.

게임플레이의 관점에서 보면, 어스바운드에는 그리 새롭거나 흥미로운 부분은 없다. 땅딸막한 미니 캐릭터들부터 전장에서 1 인칭 시점까지, 어스바운드는 드래곤 퀘스트의 아류작이나 다름없다.

무작위 전투를 배제한 것은 현명한 결정이었지만 HP 카운터(타격을 받았을 때 계속 에너지가 약화되는 것.)를 제외하고는 일본 시장에 쏟아져 나왔던 드래곤 퀘스트의 수많은 아류작들 중 하나라 꼽아도 지나치진 않을 것이다.

그러나 그 수많은 아류작들 중 유일하게 큰 성공을 거두는 것은 어스바운드이다. 그 이유는 어스바운드에는 어떤 일반적인 게임들에서는 찾아볼 수 없는 어떤 특별함이 있기 때문이다. 그것은 바로 패러디 이다. JRPG 게임들은 사실 특유의 비극적이고 멜로드라마적인 줄거리와 터무니 없는 성장 스토리 같은 측면만큼이나 코미디적 감각도 뒤지지 않는다. 하지만 그런 코미디적 요소를 게임에 접목하려는 시도가 적어 보이는 것 역시 사실일 게다. (팬들이 만들었던 몇몇 게임들을 제외하고는 말이다. 거의 완벽했던 바클리 셋업 앤 잼:가이덴(Barkely Shut Up and Jam: Gaiden) 같은.)

어스바운드는 네스라는 어린 소년의 이야기로 시작하며, 파리 크기 만한 작은 외계인이 네스의 여행에 대한 설명을 한다. 하지만 그 외계인을 벌레로 착각을 한 이웃집 아주머니는 그 외계인을 손으로 내리친다. 애처로운 음악이 흘러나오고 불쌍한 그 생물체는 마지막 숨을 몰아 쉬며 네스의 여정에 대한 나머지 설명을 한다.

그 순간부터 네스는 지구를 돌며 파티 멤버를 모으고, 지구를 침략한 험악한 외계인들과 괴상한 마을사람들과 싸우는 모험을 한다. 마지막 스테이지에서는 기묘하고 어처구니 없는 반전이 일어나지만, 기괴한 어스바운드의 세계관으로 보면 전혀 이상하다는 느낌이 들지 않는다.



어스바운드의 거의 모든 부분이 보통 기괴한 것이 아니다. 네스랑 그의 친구들은 스누피 만화책을 찢고 있는 것처럼 보이는데 사실은 심령의 힘을 사용하는 것이다. NPC 요정 중 하나는 Mr. T 처럼 생겼으며, 어떤 상황에선 블루스 브라더스(The Blues Brothers)를 패러디한 밴드를 만나게 되기도 한다.

많은 캐릭터들은 이상 야릇하고 무서운

웃음을 짓고 있다. 프롤로그 부분은 50 년대의 공상과학 TV 드라마 장면을 통째로 가지고 온 듯 보이며, 최고에 싸워야 하는 적들 중 몇몇은 플레이어에게 욕설을 퍼부으며 조롱을 해대는 히피들이다.

게임의 전체가 책과 영화로 미국을 경험했던 이들이 미국의 문화에 대해 바치는 혼란스럽고 빼돌어진 오마주 라 할 수 있을 것이다. 그렇다고 이 게임이 모욕적이고 왜곡을 한다는 느낌은 전혀 들지가 않는다. 오히려 세상 어디에서도 찾아 볼 수 없는, 익살맞은 유머로 애정으로 점철된 세계일 것이다.

이 모든 기괴함 속에서도 몇몇 신기하게도 애절한 순간들이 있다. 집에서 멀리 떠나 지구를 헤매는 주인공 캐릭터인 어린 소년은 게임을 저장하고 여행 경비를 다시 채우기 위해 끊임없이 아버지에게 전화를 걸어야 한다. 그리고 아버지는 오직 전화 속의 목소리로만 등장한다. 게임을 저장하는 상당히 일반적인 일로 아버지의 위안을 주는 목소리를 들을 수 있다는 것은 정말 색다르다.

“기묘한 애처로움”과 “몽환적인 거슬림” 사이를 왔다 갔다 하는 정신분열적 음악부터, 약에 취한듯한 사이키델릭적 전투 배경까지 어스바운드를 살펴보면 단지 이상하게 보이기 위해서 의도적으로 이상하게 만들었다는 느낌이 들 때도 있다. 하지만 뭐 어떤가? 독창성을 찾기 힘든 이 시대에 어스바운드의 기괴한 점들이 그리 나쁘다고 할 수는 없는 것은 아니겠는가.

## *그란디아*

**개발사: 게임 아츠(Game Arts)**

**퍼블리셔: SCEA (1999, PlayStation)**

게임 아츠의 루나 시리즈는 상당한 팬 층을 지니고 있지만, 특히 영어 사용권의 게임 팬들 사이에서는 그 인기가 대단하다. 그 이유는 루나 시리즈가 워킹 디자인스社에 의해 제대로 번역이 이뤄진 얼마 안 되는 16 비트 시절의 JRPG 게임들 중 하나였기 때문이다.

첫 두 시리즈(세가 CD), 리메이크판(새턴, 플레이스테이션), 무시해도 좋은 외전(새턴 용 매직 스쿨(Magic School), 게임기어) 등의 발매 이후에도 팬들은 새로운 루나 시리즈의 후속작을 계속 고대하였다.

루나 팬들이 아마 깨닫지 못한 것은 루나 시리즈의 정신을 이어 받은 게임은 바로 같은 회사가 개발한 그란디아 라는 것이다. 그란디아는 아마 루나 세계의 기반을 이루던 그런 흥미로운 신화적 요소는 없을지도 모른다. 또한 토시유키 쿠보카(Toshiyuki Kuboka)

특유의 캐릭터 디자인을 볼 수 없었다는 점도 아쉬울 것이다. 그러나 다른 JRPG 개발자들이 종종 제대로 만들지 못하는 부분을 그란디아에서는 완벽하게 완성을 해냈으니, 그것은 바로 전투 시스템이다.

JRPG 상에서 상당량의 시간을 전투에 할애하는 점을 생각하면, 많은 게임들의 전투는 지루하거나, 오랜 시간이 걸리거나 또는 상당히 짜증난다는 점이 신기하기 그지 없다. 반면에 그란디아는 “슈도-리얼타임 전투 시스템(Pseudo-real time battle system)”을 개발하게 되는데, 이 시스템은 플레이어가 전략적인 측면에 대해 고민을 하게 만들 뿐만 아니라, 상당한 재미까지 함께 느낄 수 있게 한다. 플레이어가 단순히 메뉴에서 선택을 고르는 기본적인 틀은 그대로인 점을 고려하면, 상당한 성과라 할 수 있을 것이다.



전투를 하는 동안엔 각 캐릭터들의 공격 차례의 순서는 화면 아래의 게이지에서 표시된다. 파이널 판타지의 액티브 타임 전투시스템과 마찬가지로 전투는 실시간으로 전개되지만, 플레이어는 적의 공격 차례를 알 수 있기에 그에 맞게 적절히 계획을 세울 수가 있다. 플레이어의 순서가 오면 게임 진행은 멈추게 되고, 다음 움직임을 결정하면 된다.

일반적인 마법의 주문뿐만 아니라, 캐릭터들마다 두 가지의 기본 공격을 가지고 있다. 여러 번의 강력한 공격으로 이뤄지는 “콤보”와 단 한번의 빠른 공격을 가하는 “크리티컬”이 바로 그것이다. 다음의 움직임을 결정하고 그 움직임을 실행하는 그 사이의 순간 동안 잠시의 지연이 발생하는데, 그 지연은 액션 게이지에서 붉은 선으로 표시된다. 그 시간대에 크리티컬 공격을 적에게 구사하면, 적은 기절하며 자신의 공격권을 잃게 된다.

반대로, 플레이어가 제대로 주의를 기울이지 않으면, 적이 같은 방식으로 공격을 해올 수도 있다. 결과적으로 명령을 지시할 때마다 플레이어는 공격을 가하는 스피드와 거리를 가능하며, 자신의 결정에 대해 심사숙고를 해야 한다. 공격 순서가 올 때마다 어느 정도의 위험은 감수해야 함은 물론이다. 제대로만 한다면 피해를 전혀 입지 않고도 전투를 끝낼 수도 있고, 그런 경우엔 플레이어에게 추가 경험치와 승리 음악을 보상으로 받는다.



그란디아의 첫 번째 시리즈에선 카메라의 떨림 현상 때문에 전장 주위에서 줌을 이리저리 해대며 가장 강력한 공격들에만 신경을 썼어야 했던 식의 혼란이 있었다. 타격을 가할 때는 부서지는 음향 효과가 발생되며, 살해된 적은 산산조각으로 폭발한다. 하지만 이런 효과들은 3D로 제작된 그란디아 II에서는 좀 더 약해지는 아쉬운 경향을 보이게 된다.

어린 소년인 저스틴이 세계를 돌며 모험을 하며 악의 제국을 무너뜨린다는 내용의 그란디아 I은 루나 시리즈와 가장 비슷하다고 볼 수 있다. 기본 스토리는 진부할지도 모르나 게임 자체에는 상당히 정감이 가고 그란디아 시리즈 중에서도 최고의 수작임에는 틀림없다.

두 번째 시리즈에서는 류도라는 흥미로운 인물이 주인공으로 등장한다. 게임의 시작은 나름대로 인상적이지만, 진행이 될수록 사이비 교황을 제거해야 하는 식의 내용은 상당히 시시하게 느껴진다. 그란디아 III 역시 겉으로는 화려해 보이는 게임이지만, 진부한 스토리텔링으로 인해 그란디아 시리즈 중 최악의 작품으로 꼽기에 모자람이 없다. 다시 한번 말하지만, 그란디아 시리즈를 돋보이게 하고, 해볼만한 가치가 있는 게임으로 여겨지게 하는 한가지 요인이 있다면 그것은 바로 전투 시스템이다.

### ***파이널 판타지XII (Final Fantasy XII)***

**개발사: 스퀘어 에닉스(Square Enix)**

**퍼블리셔: 스퀘어 에닉스(Square Enix) (2006, PlayStation 2)**

파이널 판타지 XII는 JRPG의 기본 틀을 새롭게 창출해냈다. 그 기본 틀은 너무나 독창적이기에 기존의 JRPG 장르에 속할 수 있는지조차 의문이 간다. “필드 맵(field map)”과 “배틀 씬(battle scenes)” 같은 발상들은 모두 함께 융합되어 보다 유기적인 완전체로 태어난 것이 파이널 판타지 XII이다.

게임의 주 목적은 길드 사냥이다. 광적인 게이머들이 수십 시간을 보내며 도전할 엄청난 수의 하위 퀘스트들과 기존의 RPG 전투 시스템 수준을 훌쩍 뛰어넘어 버리는 실시간 전투 방식인 갬빗 시스템(Gambit System), 이 모두가 파이널 판타지 XII를 구성하고 있다.

갬빗 시스템은 플레이어가 캐릭터 움직임의 차례를 미리 계획도로 도와준다. 결과적으로 플레이어는 파티에 대해 일일이 개별 명령을 내릴 필요가 없게 되는 것이다. 다른 많은 액션 지향적인 RPG 게임들이(스타 오션, 테일즈 시리즈) 비슷한 기능을 가지고 있지만, 파이널 판타지 XII는 캐릭터 움직임을 훨씬 자유롭게 설정할 수 있도록 한다.

가장 기본적인 갬빗의 명령은 파티의 캐릭터들에게 동일한 몬스터를 공격할 것을 지시한다든지, 간단히 가장 낮은 HP를 지닌 적을 공격하라는 식으로 수행된다. 파티

동료의 HP 가 어느 정도의 %까지 떨어진다면, 갬빌은 파티 멤버중 하나가 그 동료에게 치료 마법을 실행하게 할 것이다.

플레이어가 자신의 파티와 대항하는 적 모두에게 작용하는 적합한 조합을 찾을 때까지 지속적으로 조정과 수정을 해주는 것이 갬빌 시스템의 의의이다. 그리고 이는 모든 JRPG 게임들이 추구하는 가치와 밀접한 관계를 가진다. 보유한 능력을 적절히 조절하며 적을 가장 효과적인 방법으로 제거하는 방법을 찾기 위해 노력하는 것이 바로 그 가치가 아닐까? 이 모두가 과거의 모든 JRPG 게임들에서 볼 수 있던 현란하게 빛나며 변화하는 화면 없이도 이뤄진 것이 바로 파이널 판타지 XII 이다.

XII 이 다른 파이널 판타지 시리즈들과 차별되는 점은 갬빌 시스템뿐만은 아니라 XII 의 스토리와 게임 세계 역시 엄청난 차이를 보인다. XII 는 의심할 여지가 없이 파이널 판타지 시리즈 중에서 가장 멋지며 최고의 완성도를 보여주는 작품이며, XII 의 명맥의 잇는 게임은 속편인 파이널 판타지 택틱스(Final Fantasy Tactics)가 유일할 것이다.

그 두 게임 모두 뛰어난 게임 개발자인 야스미 마츠노(Yasumi Matsuno)의 주도로 제작되었지만, 마츠노는 개발이 진행되던 동안에 FFXII 팀을 떠나게 된다. 마츠노는 비극적인 전쟁의 이야기와 셰익스피어 풍의 드라마에 애착을 지닌 듯 했는데, 게임에 흐르는 마츠노 특유의 그런 분위기는 히토시 사키모토의 음악이 훌륭하게 뒷받침 한다. 전작들에서 주로 사용되었던 우에마츠의 뉴에이지/프로그레시브 락음악들 보다는 사키모토의 관현악 곡들이 훨씬 의미 심장하게 느껴지는 것도 그런 이유이지 않을까?

그러나 마츠노가 좀 더 대중적인 게임 작업에 참여하고 있었던 탓에 어떤 이중성을 열볼 수가 있다. 그는 상업적인 성공에 그리 집착을 보이는 개발자가 아니었던 탓에 그의 게임들에서는 어떤 진정성이 항상 느껴졌다. 그렇지만 파이널 판타지는 열광적인 팬 층에 어필을 할 수 있는 캐릭터들을 만들어야 하는 시리즈이다.



물론 그의 몇몇 게임을 보면 게이머들을 유혹하는 선정적인 특성들이 없다고는 말할 수 없을 것이다. 마츠노의 게임 '베이그란트 스토리(Vagrant Story)' 에서 바지를 제대로 입고 있었던 사람이 있었던가? 하지만 그의 작품성에 익숙해진 사람들이라면, 가끔 그의 게임을 하며 '반은 얼마나 오랫동안

머리를 손질할 것인가?’ ‘애쉬가 벗기고 싶어할 정도로 짧은 핫팬츠를 입고 있는 공주를 누가 심각하게 여길 것인가?’ 식의 자문을 하는 자신을 발견하곤 당황해 할지도 모른다.

파이널 판타지 택틱스 어드밴스(Final Fantasy Tactics Advance) 에서의 비에라는 왠지 비호감적으로 귀여운 캐릭터이다. 마치 베아트릭스 포터(Beatrix Potter)의 피터 래빗(Peter Rabbit)이 활과 화살을 휘둘렀다면 비호감적으로 귀엽게 느껴졌을 것처럼 말이다. 또한 XII 에서 까무잡잡한 피부에 밝은 색의 머리를 가진 프란은 메탈릭 색상의 T 팬티를 입고 있다. 그리고 게임이 진행되는 동안 카메라는 기꺼이 그녀의 엉덩이 부분을 집중해 비춘다. 이러한 장면들은 최고의 장면은 아니더라도, 이 두 게임 세계의 하이라이트들이라 할 수 있다.

파이널 판타지 시리즈만큼이나 팬들의 의견을 갈리게 했던 게임은 없었다. 그러나 파이널 판타지 XII 는 단순히 의견을 갈리게 하는 수준을 넘어 대부분 이상의 팬들을 분노케 할 것이다. 그리고 그 원인의 제공자는 다름 아닌 마츠노이지 않을까? XII 는 파이널 판타지 전작들뿐만 아니라, 현대의 그 어떤 RPG 게임들과도 엄청난 차이를 보여주며, 그 차이의 방대함은 많은 팬들을 게임으로 이끌지만, 그만큼의 많은 안티 팬들도 생산해냈다. 게임 초반부의 줄거리와 캐릭터의 성격묘사는 나름대로 인상적이지만, 게임이 진행 될수록 초점을 잃고 게임 후반부의 수많은 던전들 속에서 헤어나오지를 못하니 실망스러울 따름이다.

줄거리의 기본 맥락은 상당히 단순하기에 각 이야기의 전개 자체도 짧고 명료하게 끝나버린다. 스토리텔링에 대해 의도적으로 중점을 두지 않는 방식이 그 반대의 경우인 파이널 판타지 X 나 영상을 나열하기만 하는 PSOne 용 시리즈들에 대해 괜찮은 대안이 될 수도 있다는 점을 보여준다.

과거의 FF 시리즈와 현대의 시리즈 사이의 가장 큰 유사점을 한 가지 들자면, 플레이어가 보스몹을 무찔렀을 때 플레이어의 캐릭터들이 둥글게 모여 서서 승리의 음악에 맞춰 기념 포즈를 취하는 장면이 있다. 이 포즈는 정말 과거의 RPG 게임들이 공통적으로 보여주던 관례들이 얼마나 바보 같았는지 생각나게 해주는 역할을 한다고 밖엔 볼 수 없다. 플레이어도 그 장면을 보면서 아마 몸서리를 치지 않을까?

## **드래곤 퀘스트 V(Dragon Quest V)**

**개발사: 아모 프로젝트/춘소프트/에닉스(Armor Project/Chunsoft/Enix)**

**퍼블리셔: 에닉스(Enix) (1992, SNES)**

현재까지 에닉스의 드래곤 퀘스트 시리즈는 총 8 편이 제작 되었고, 8 편 모두 어느 정도 주목할만한 수작들이다. 대부분의 오랜 파이널 판타지 팬들은 아마도 FFVI(혹은 FFVII 을 꼽는 이들도 있겠지만)를 시리즈 중 가장 뛰어났던 작품이었다란 것에 이견이 없을 테지만, 드래곤 퀘스트의 경우에는 그렇게 쉽게 선택을 할 수 있을 만큼 단순하지는 않다.

드래곤 퀘스트 팬이 아니라면 이상하게 보일지도 모른다. 사실 드래곤 퀘스트는 게임 세계, 캐릭터 디자인, 사운드트랙, 전투 시스템 등등 모든 부분에서 시리즈마다 항상 일관적인 자세를 견지해오는 것으로 자부심을 갖고 있다. 그렇지만 드래곤 퀘스트를 잘 알고 사랑하는 팬들에게 있어선 시리즈의 하나 하나가 모두 독특한 고유의 매력이 있다고 여기는 것 역시 사실일 것이다.

드래곤 퀘스트 III 는 일본의 게이머들로부터 패밀리콤 용으로 제작된 최고의 게임들 중 하나로 평가 받는다. 당시로서는 상당히 서사적이었던 줄거리와 재설정이 가능한 캐릭터들이 많은 사랑을 받았지만, 물론 드래곤 퀘스트 IV 의 각각의 사건을 바탕으로 한 스토리텔링과 인상 깊었던 등장 캐릭터들에 더 점수를 주는 팬들도 있긴 하다.

많은 영어권 팬들은 2005 년의 드래곤 퀘스트 VIII 를 여전히 정겹게 기억하고 있을 것이다. VIII 는 화려한 셀-셰이드( cel-shaded ) 방식의 그래픽, 영화 같은 전투, 그리고 미국 판에서 삽입되었던 매혹적인 목소리 더빙 등과 같은 현대의 영향을 마침내 받아들인 작품이다.

하지만 드래곤 퀘스트의 전체 시리즈 중 가장 큰 의미를 지녔던 작품은 일본에서만 발매되었던 드래곤 퀘스트 V 일 것이다. 캐릭터의 성장은 JRPG 게임들에서 쉽게 찾아볼 수 있는 주제이지만, V 만큼 멋지게 성공적으로 접목시킨 게임은 없었다. 플레이어의 캐릭터는 아버지의 도움 없이는 낮은 레벨의 적을 상대로도 맞서기가 힘들 정도의 어린 소년으로 시작을 하게 되며, 글을 깨우치기도 전에 험난한 모험을 떠난다.



게임의 막바지에 다다르기 까지 그 어린 소년은 강제노역 수용소에서 살기도 했고, 전 세계를 탐험했으며, 사랑에 빠져 가장이 되고, 지구를 구하기 위해서뿐만 아니라 성장하기 위해 악의 무리들이 있는 다른 차원의 세계로 들어가기도 한다. 사실상 VI 는 3 세대에 걸친 영웅들의 영웅담을 다룬 RPG 게임의 서사시이다. 제네시스 용으로 제작된 세가의 판타지 스타 III 역시 동일한 시기에 비슷한 주제를 바탕으로

하고 있지만, 드래곤 퀘스트 V 가 보다 개인적인 이야기이며, 전체적으로 훨씬 더 잘 만들어진 게임이다.

드래곤 퀘스트 V 는 III 에서 도입된 계급 시스템을 더 이상 지원하진 않았지만(후에 DQVI, DQVII 에서 다시 사용된다.), 패배시킨 몬스터들을 플레이어의 파티 멤버로 영입이 가능하게 되었다. 적을 같은 편으로 영입하는 발상은 약간 무성의 해 보이기도 하긴 하지만, 십여 명의 플레이 가능한 파티 멤버들을 보유하고 있을 경우에는, 대부분의 RPG 게임들 보다는 훨씬 커스터마이징 측면에서 편리하다.

이는 근본적으로는 메가미 텐세이 시리즈와 동일한 메커니즘의 시스템이다. 물론 드래곤 퀘스트 V 에서는 적의 능력치가 나오는 엄청난 길이의 차트를 일일이 기억해야 할 필요는 없지만 말이다.

너무나 많은 게임들이 (드래곤 퀘스트의 속편격인 몬스터스(the Monsters) 시리즈, 닌텐도의 포켓몬 시리즈 등을 포함한) 몬스터 영입을 게임의 주요 메커니즘으로 고집하는 경향이 있다. 그에 반해, V 이후의 드래곤 퀘스트 시리즈들은 적 몬스터들을 영입하는 식의 방식을 고수하기는 하지만, 다른 캐릭터 커스터마이징 시스템에 비하면 주요 메커니즘이라기 보단 부가적인 요소가 다분하다.

드래곤 퀘스트 V 에서의 몬스터 영입은 지나친 감이 없이 상당히 자연스럽게 주요 시스템의 일부로 자리잡고 있으며, 이는 효과적인 몬스터 영입 방식의 교과서적인 일례라 할 수 있겠다.

### ***팬저 드래곤 사가(Panzer Dragoon Saga)***

**개발사: 팀 안드로메다(Team Andromeda)**

**퍼블리셔: 세가(Seга) (1998, Saturn)**

현란한 첨단 기술인 다각형 처리방식의 그래픽에 익숙한 현대의 게이머들은 곧잘 파이널 판타지 VII 의 질감 없는 캐릭터 모델과 낮은 해상도로 프리렌더링 (pre-rendered)된 배경화면을 비웃으며, FFVII 가 리메이크 되어야 할 이유에 대해 역설하길 주저하지 않는다. 하지만 시대의 변천에 따라 가장 가혹한 운명을 맞이한 게임이 있다면 바로 세가의 팬저 드래곤 시리즈가 아닐까?

팬저 드래곤의 첫 두 작품은 단순한 아케이드 슈팅 스타일의 게임이었다. 하야오 미야자키의 “바람계곡의 나우시카” 와 프랑스의 미술가인 모비우스(Moebius)의

작품들로부터 영감을 얻은 팬저 드라군의 아름다운 게임 세계에 90년대 중반의 게이머들은 경탄을 금치 못했다.

이 게임은 한번도 시도되지 않았던 환상적인 생물체들과 하이테크 기술의 기묘한 결합으로 이뤄져 있다. 불행히 새턴은 3D 기술력이 뛰어나지 않은 이유로, 한때 참신하며 아름다웠던 시리즈는 이제 모자이크 화소로 처리된 듯 울퉁불퉁하고 불쾌해 보이기만 한다.

이런 시각적인 문제는 팬저 드라군 시리즈의 세 번째 작품인 팬저 드라군 사가를 괴롭히기는 마찬가지이다. 어떤 면에서는 오히려 전작들에 비해 오히려 더 낮은 수준으로 보이기도 한다. 두 전작들은 용의 등에 올라타 얼룩투성이의 질감과 로우 폴리곤(low polygon)으로 처리된 배경 속을 날라 다니는 슈팅 게임이었다. 사가는 게임 시간 상당 부분을 걸어 다녀야 하는 RPG 게임이었기에, 그러한 기술적 문제점들이 훨씬 더 또렷이 보였다.

그렇지만 게임의 세계로 일단 몰입을 하게 되면, 그런 문제점들은 더 이상 심각하게 느껴지지 않는다. 전작들에선 게임 스토리는 단순히 CG 컷신 영상을 통해 알 수 있었고, 게임 속의 세계는 날라 다닐 때의 배경으로만 존재했었다. 하지만 사가에서 게임 세계 주위를 돌아 다니며, 주민들과 대화를 나누다 보면, 얼마나 철저하게 독창적인 게임의 환경과 문화를 창조하게 위해 노력했는지 깨닫게 된다.



팬저 드라군 사가의 세계에 빠져 있다 보면, 마치 잊혀진 인류의 역사 속에서 잃어버린 문화의 유산을 진열해놓은 박물관을 구경하고 있는 것처럼 느껴진다. 게임 상에서만 존재하는 가상의 언어(팬들이 팬저어 라고 부르는)는 일본어로 대체되었다. 하지만 영어 더빙작업 없이 서구에서 발매가 되었기에 내용을 이해하기 위해서는

자막에 의존을 해야 한다. 서구의 게이머들에겐 외국의 게임 같지 않은 외국의 게임같이 느껴질 지도 모르겠다.

전투 시스템 역시 기존의 시스템들과는 극단적인 차이를 보인다. 모든 전투는 플레이어의 용을 타고 공중에서 실시간으로 이뤄지며, 몇 초 간격으로 재충전이 되는 3개의 바를 통해

플레이어의 파워를 체크할 수 있다. 게임 진행 중 언제라도 게임을 멈추고 공격을 할 수 있으며, 충분한 파워가 있다면 콤보 공격이나 단 한번의 보다 강력한 공격 기술들을 구사할 수도 있다.

전투 중 유리한 위치를 잡는 것 역시 매우 중요하다. 플레이어의 드래곤은 적을 둘러싼 4 분원의 한 위치로 파고 들어갈 수가 있으며 그 4 분원 내에서는 어디로든 이동이 가능하다. 화면의 아래쪽에 있는 레이더에서는 어느 구역이 안전한지 어느 구역이 위험한지를 알려준다. 연두색 구역에 자리를 잡으면 적은 플레이어를 공격할 수 없다. 중립적인 구역에 자리를 잡으면 적은 역한 공격 밖에 구사할 수 없으며, 붉은 구역일 경우 당연히 적은 맹렬한 공격을 퍼붓는 것이 가능해진다.

결국엔 플레이어는 적의 공격을 피하기 위해 가능한 연두색 구역으로 계속 돌진하기도 하는데, 종종 적의 취약점은 다른 구역들에서 노출이 되는 경우도 있기에 플레이어는 위험을 무릅쓰고 중립구역이나 붉은 구역으로 들어갈 수도 있다.

적의 공격 패턴은 전투 내내 여러 차례 변화하기 때문에 플레이어는 그에 따라 최적의 위치, 최적의 타이밍, 그리고 어떤 종류의 공격 기술을 쓸 것인가에 대해 파악해 대처를 해야 한다. 또한 플레이어가 타고 있는 용의 속도, 공격의 강도와 같은 용의 능력에 대해 정확한 컨트롤로 최대의 효과를 발휘하는 것 역시 가능하다.

팬저 드래곤 사가는 현저하게 짧은 게임이다. 스퀘어의 게임들에 비해 현저히 떨어지는 수준의 뻑뻑하게 압축된 영상들 덕분에 무려 4 장의 CD 를 사용함에도 불구하고, 전체 퀘스트 완료까지 대략 15 시간 정도가 걸린다. 사가의 영어 자막 판 가격이 3 자릿수에 달한다는 점을 고려하면, 과연 이 게임에 그만큼 투자가치가 있는지는 확신이 서질 않는다. 하지만 분명한 사실은 팬저 드래곤 사가는 그 어느 게임들에서도 찾아 볼 수 없는 게임 세계와 전투 시스템을 자랑하는 정말 독특한 게임이란 것이다.

### ***파이널 판타지X(Final Fantasy X)***

**개발사: 스퀘어(Square)**

**퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (2001, PlayStation 2)**

플레이어가 스토리의 전개를 선택할 수 있게 하는 인터랙티브 픽션(interactive fiction)류의 게임들이 등장하고 나서부터, 게임 개발자들은 '어떻게 하면 비디오 게임을 수단으로 이야기를 전개해 나갈 수 있을 것인가?'라는 의문을 가져왔다. 레이저 디스크, 그리고 이후의 CD-ROM 이 세상에 나오면서 게임 개발자들은 영화와 같은 느낌은 나지만

플레이어의 참여가 제한적인 풀모션 비디오 게임들을 대량 생산하기 시작했는데 그리 현명한 선택이었다고는 생각하지 않는다.

오랜 기간에 걸쳐 일본의 게임 개발자들이 RPG 게임을 고집하는 동안, 서구의 게임 개발자들은 스토리텔링의 수단으로 그래픽 어드벤처(graphic adventure) 방식을 선호하였다. 그래픽 어드벤처는 점차 JRPG 게임들 특유의 난해하고 복잡한 전투와 캐릭터 육성 방식을 밀어내고 그 자리를 차지하게 되는데, 파이널 판타지는 그러한 변화의 선두에 항상 있어왔다. 이는 아마도 스퀘어의 거대 자본력과 기술인력 덕분에 가능했을 것이다.

JRPG 게임의 스토리텔링에 있어서 정점의 자리를 지키고 있는 게임은 바로 파이널 판타지 X 이다. 2006 년 일본의 유명한 게임 잡지인 파미추(Famitsu)의 독자들에게 의해 역사상 최고의 게임으로 뽑히기도 하였다. 게임 스토리의 핵심적인 역할을 하는 것은 다른 세계에 오게 되버린 젊은 운동선수인 티더스이다. 스피라 라 불리는 그 세계는 아름다운 열대의 천국이지만 거대한 몬스터, 신의 위협으로부터 바람 잦을 날이 없다. .

결국엔 티더스는 신의 침략에 맞서는 긴 여정을 젊은 소환자인 유나와 함께 떠나게 된다. 2 년 전 파이널 판타지 VIII 에서도 러브 스토리의 내용이 있었지만, 매끄럽지는 못했던 터라 개선의 여지가 있던 것이 사실이다. 불평을 좀 해대기는 하지만 티더스는 훨씬 영리하고 친숙한 캐릭터 이다. 티더스가 신과 맞서기 맞서기로 결심한 이유는 유나가 그를 좋아하기 때문이다.

X 는 실제 팬들의 마음을 사로잡는 그런 스토리를 제공하는데 성공을 한다. 미국판 공략집의 표지에 등장하기도 하는 사랑의 클라이막스 장면은 FFVIII 에서의 비슷한 장면들 보다 더욱더 인상 깊다.

스피라는 비디오 게임에서 표현되기는 했지만 정말로 아름다운 세계이다. 스퀘어의 평범한 격투 게임이었던 바운서(The Bouncer)는 PS2 로 실현 가능한 그래픽 기술을 그 자랑하기 위한 것이 목적이었다면, 파이널 판타지 X 는 스퀘어 최초의 PS2 용의 전통 RPG 게임이었고 비용을 아끼지 않고 투자하였다.



파이널 판타지 X 의 게임 세계는 오키나와 지방의 분위기를 열게나마 풍긴다. 아마 그런 이유로 파이널 판타지 시리즈들 중에서 X 만큼 일본의 분위기를 물씬 풍기는 게임은 찾기 힘들 것이다. X 가 특히 전작들에 비해



특히 다른 점이 있었다면, X 는 장르의 구분으로 나누기가 힘들다는 것이다. “중세” 라든지 “Sci-Fi” 식으로 단정 내릴 수 있는 요소는 찾기가 어렵다. 네블러스 지역에 거주하는 이들은 아마 위와 같은 묘사들에 속할 수도 있겠지만, 스피라의 세계를 보면 그러한 구분이 얼마나 무의미 한 것인지를 깨닫게 해준다. 스피라는 그야말로 가장 독특한 세계이기 때문이다.

스피라는 고유의 문화, 종교, 그리고 철학까지, 모든 것이 가득 차 있는 신기한 세계이다. 그 모든 것들이 어떤 식으로 티더스의 생각뿐만 아니라 플레이어의 생각과도 충돌하거나 혹은 맞물려 흘러가는지를 보는 것이 이 게임의 의도하는 바다. 여하튼 파이널 판타지 X 의 세계는 테츠야 노무라의 때론 기이하기도 한 캐릭터 디자인과도 상호 연관성을 지닌다. 물론 고스(goth)풍의 소녀, 룰루 같은 경우 진정한 스피라인 이라기 보다 그저 페티쉬의 대상으로서 존재하는 것 같기는 하지만 말이다.

대부분의 게임 진행과 참여는 서술적 이야기 식을 통해 전개되며, 그 어떤 파이널 판타지 시리즈들 보다 훨씬 플레이어가 게임에 몰입할 수 있는 환경을 제공한다. X 이전의 전작들에서는 땅딸막한 작은 요정들이 별다른 감정의 표현 없이 중요 줄거리에 대한 해설을 담당했다.

파이널 판타지 X 는 전작들과 달리 거의 모든 것은 더빙된 목소리와 함께 애니메이션화 된 컷신으로 표현한다. 심지어 목소리가 지원되지 않는 섹션의 대화 상자까지 사라지고, 자막으로 교체되었다. 파이널 판타지의 많은 전작들이 스토리의 요소를 중요시한 게임이었다면, X 는 게임의 요소를 보다 중요시 한 게임이라 할 수 있다.

그러나 때로는 그런 서술적 방식이 지나치게 적용되는 것이 아닌가 하는 느낌도 든다. 그리고 제대로 된 던전이 X 에 정말 존재하는지에 대해서도 의문이다. 대부분의 던전 탐험은 그저 일직선으로 따라 걷는 식으로 이뤄지며 가끔 보물로 이끄는 떨어진 나무 가지만이 보일 뿐이다. 처음 게임을 시작하면 몇 서너 시간에 걸쳐 게임의 튜터리얼에 따라 움직여야 한다. 적당한 속도로 게임을 진행하는 것엔 도움이 될지는 몰라도, 지나친 튜터리얼의 등장은 플레이어의 자유성을 제한하는 부작용이 있다. 솔직히 이런 경향은 대부분의 현대 JRPG 게임들에서도 더 이상 찾기 힘든 부분이 아닌가?

또한 스킵할 수 없는 컷신들이 너무나 많다는 것 역시 또 다른 문제이다. 플레이어가 컷신에서 소개되는 스토리가 맘에 들지 않는다면, 계속 보고 있어야 할 필요가 있을까? 전작들에서 주로 이용되던 액티브 타임 전투 시스템은 사라지고, 새로운 빠르고 재미있는 전투 시스템이 도입되었다. 그러나 캐릭터 육성 시스템인 스피어 그리드(Sphere Grid)는 원가가 부족해 보인다. FFXIII 에서는 스쿼와 리노아가 거슬리기는 했어도, 최소한 정션 시스템이라도 있었기에 위안이 되지 않았던가?

스피어 그리드의 가장 흥미로운 부분들은 후반부에 다다르기 전까지는 전혀 공개되지 않는다. 티더스와 유나의 긴장 관계에 흥미를 느끼지 못하는 이들에게 그저 답답할 노릇이다. 또한 다른 파이널 판타지 게임들과 마찬가지로 X 역시 우스꽝스러운 스토리 진행을 보여줄 때가 있다. 가령, 스피라를 공포의 도가니로 몰아넣는 몬스터가 사실은 티더스의 술에 취한 아버지라는 것처럼 말이다. 이런 터무니 없는 발상은 고등학교 작문 수업에서 비웃음 거리가 되고도 남을 정도의 수준이 아닐까?

하지만 다른 JRPG 게임들처럼, 파이널 판타지 X 가 내세우는 유치한 멜로드라마와 그 밖의 모든 것들을 함께 있는 그대로 받아 들이는 여유를 가진다면, X 의 독창적이고, 매력적이고 감동적인 스토리에 빠져들 수도 있을 것이다. 물론 X 의 스토리텔링은 메탈 기어 솔리드 2(Metal Gear Solid 2) 라든지 바이오쇼크(BioShock) 같은 게임들의 수준에는 미치지 못하긴 하지만 말이다.

영화적인 측면에서 보면 재미있는 캐릭터들과 아름답게 구현된 세계로 가득찬 파이널 판타지 X 는 게임플레이와 서술적 이야기 방식에서 적당한 균형을 이루는 듯 하다. 게임플레이를 등한시 하는 경향이 보이기도 하지만 말이다.

### **스카이즈 오브 아카디아(Skies of Arcadia)**

**개발사: 오버웍스(Overworks)**

**퍼블리셔: 세가(Seга) (2000, Dreamcast)**

플레이어는 게임 상에선 착한 하늘의 도적떼로 묘사되는 무리를 이끄는 두목 역할이고, 전 세계를 여행하며, 도움이 필요한 자들을 돕고, 나쁜 도적떼 무리들과 맞서 전투를 벌인다. 게임의 배경이 되는 세계는 미지의 장소이다. 지구의 표면은 독으로 덮여져 있으며 그 위로는 수십 개의 섬들이 하늘에서 떠있다.

플레이어가 소유한 배의 위치를 알려주는 탐험가의 지도는 아주 작은 원으로부터 천천히 확대되어 전 세계를 보여주는 거대한 창으로 변하며, 플레이어가 발견한 유물들에 대한 확인 역시 가능하다. 게임의 주인공인 바이즈는 두 귀여운 여인들과 함께 생활하는데. 성미는 사납지만 어릴 적부터 친구인 아이카와 양전하고 신비한 느낌의 피나가 바로 그들이다. 게임의 끝 부분에서는 모두가 앞으로 새롭게 다가올 모험을 고대하며 해가 지는 곳으로 날라가는 은유적인 장면을 연출한다. 토요일 아침에 볼 수 있는 만화영화의 마지막 장면과 같은 느낌이랄까?

2000 년도 휴가철이었던 당시 스퀘어는 파이널 판타지 IX 를 발매했었다. 파이널 판타지 VII 의 주제가 “삶” 이었고, VIII 의 주제가 “사랑”이었다면, IX 의 주제는 “역사”였다.

과거의 파이널 판타지 게임들이 가지고 있었던 여러 특성들을 빌려와 현대적인 게임의 틀에서 새롭게 융합 시켜 개발한 게임이 바로 IX 이었다.

그러한 의도는 좋았고, 게임도 상당히 잘 만들어졌다. 흑마법사, 비비는 여전히 파이널 판타지의 역사 속에서 가장 주목할 만한 캐릭터들 중 하나로 여겨지기도 하고 말이다. 하지만 분명한 것은 게임 그 자체는 극단적으로 단순하기만 한 게임이라는 것이다. PSOne 용으로 제작된 파이널 판타지 시리즈들을 인상적이었던 스토리텔링만을 제외한 채 부풀려 놓기만 한 느낌이랄까? 요컨대, IX 는 과거와 현대의 세계 모두에서 최고의 게임이기를 바랬지만 결국엔 이뤄낸 것은 아무것도 없었다는 것이다. 스퀘어가 알지 못했던 것은 옛날 게임들의 커스터마이징 시스템과 네임 체크링 이벤트(name checking events)를 그저 단순히 간소화 한다고 해서 향수를 불러 일으킬 수는 없다는 것이다.

그리고 그것이 바로 세가의 스카이즈 오브 아카디아가 수많은 게이머들을 감동시킬 수 밖에 없었던 이유이다. 간단히 말해서 게임 자체가 어린 시절처럼 느껴지는 것이다. 마치 5 살짜리 어린아이의 상상 속에서 떠오른 것처럼, 스카이즈 오브 아카디아는 플레이어의 상상력을 자극하고 경이의 느낌을 불러 일으킨다.



이 게임은 플레이어가 뒷마당은 위험한 생물체로 우글거리고, 동네의 늪에선 다이노사우르스가 거닐며, 복잡한 미로로 연결된 하수도엔 보물이 숨겨져 있을 거라 상상하던 시절로 되돌아가게 한다. 이것은 젤다의 전설(the Legend of Zelda)에서 느낄 수 있었던 감정과 똑같지 않은가? 그리고 미스트워커(Mistwalker)의 블루 드래곤(Blue Dragon)처럼

필요이상으로 지나친 감도 전혀 없다. 스카이즈 오브 아카디아는 한편의 상쾌하고 자연스러운 뛰어난 게임일 뿐이다.

물론 게임 지도의 그림자 밑으로 그 어떤 흥미로운 것도 숨겨져 있지 않다면, 위에서 언급된 이 게임의 강점도 전혀 쓸모가 없었을 것이다. 스카이즈 오브 아카디아에는 진부한 던전도 없고 개성 없는 마을들도 없지만, 오버웍스는 여전히 환상적인 게임의 세계를 창조해냈다. 도적떼의 비밀 지하 기지부터, 호르테크라는 정글 속의 도시에 있는 나무로 만들어진 클럽하우스, 아름다운 폭포들, 야푸토마에 있는 오리엔탈 풍의 사원, 그리고

나스라드의 중동 사막까지 이 모든 것을 플레이어는 발견할 수 있는 기쁨을 누릴 수 있는 것이다.

스카이즈 오브 아카디아 속의 나라에서 그곳의 문화를 이해하기 위해 주민들과 직접 대화를 해볼 필요는 없다. 그냥 그곳을 걸어 다니며 느끼면 된다. 던전들도 그냥 걸어 다니기만 하던 타 게임들의 맛있는 던전들하고는 다르다. 모든 던전들 마다 액션 게임들의 플랫폼에서 볼 수 있는 깊이와 감축이 느껴진다. 이런 게임 상의 세세한 부분에 대한 관심이 스카시즈 오브 아카디아 만의 고유한 정체성을 드러내는 부분이라 할 수 있을 것이다.

안타깝게도 게임의 나머지 부분들은 그리 완벽하지는 않다. 그리고 단조롭고 지루한 게임 디자인은 실망스럽다. 파티 멤버들이 함께 공유하는 슈퍼 에너지 바에 장착된 장치를 이용하여 스페셜 공격 기술을 구사하는 전투 시스템은 약간 답답한 면이 있다. 계속되는 무작위 전투들은 상당히 무의미해 보이는데, 드림캐스트용으로 발매된 시리즈의 첫 작품에서 특히 그런 경향이 지나치게 나타난다. 궁극적으로 스카이즈 오브 아카디아는 16 비트 게임들의 단순한 매력들을 모두 모아 현대의 기술로 포장한 작품이다. 불행히도 이런 류의 게임들을 찾기란 힘들겠지만 말이다.

### **크로노 크로스(Chrono Cross)**

**개발사: 스퀘어(Square)**

**퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (2000, PlayStation)**

크로노 크로스는 부족하게나마 크로노 트리거의 속편이라 할 수 있다. 트리거가 유명해진 이유는 스퀘어와 에닉스, 파이널 판타지와 드래곤 퀘스트, 사카구치와 호리이의 합작이었기 때문이었다. 하지만 에닉스가 속편의 제작에 불참함에 따라, 스퀘어는 홀로 개발에 나서야 했다.

그렇다 하더라도, 트리거의 개발에 중추적인 역할을 했던 스퀘어의 인력들 역시 속편의 개발에 매달릴 형편은 아니었다. 작가, 마사토 카토는 제노기어스의 제작에 참여하고 있었고, 어차피 그의 스크립트는 지나치게 추상적이고 난해한 경향을 보이곤 했기에 크로노 크로스와는 어울리지 않았다. 작곡가, 야스노리 미츠다는 비디오 게임 음악계의 대가로 자리 잡았다. 그러나 셀틱 문화에 심취하면서 독특한 사운드로 변화된 그의 음악에서는 트리거에 활기를 불어넣던 그런 다양성은 부족했다. 그리고 히로노부 사카우치는 파이널 판타지 영화 (Final Fantasy: Spirits Within) 제작을 하며 제살을 깎아 먹느라 정신이 없었다.

아키라 토리야마의 독특한 디자인은 더 이상 볼 수 없었다. 이미 그의 자리는 노보테루 유우키가 차지했기 때문이었다. 노보테루는 트리거의 디자인에서 볼 수 있었던 그런 영동함을 유지하기 위해 노력을 했지만, 결국엔 그 노력이 지나쳐 RPG 게임 역사상 가장 기괴한 모습의 캐릭터들을 그려내고 만 것이다. 말하는 무 라든지, 비디오 게임 판 앤트 제마이머(Aunt Jemima)가 그 대표적인 예가 아닐까?

그러므로 크로노 크로스는 볼품 없어 보일 뿐만 아니라 음악도 빈약하고, 전작과 같은 게임 플레이의 느낌도 들지 않는다. 그렇지만 크로노 크로스는 최고의 RPG 속편 게임들 중 하나라고 단언할 수 있다. FFX-2 를 제외한 파이널 판타지 시리즈뿐만 아니라, 대부분의 JRPG 게임들 중에서도 크로노 크로스만큼 줄거리의 연속성을 유지하는 게임은 없다. 판타지 스타와 드래곤 퀘스트도 시리즈 내용상의 전설들과 사건들을 찬양하기 위해 각 시리즈의 스토리들을 막연히 연결하는 정도로 그치고 있다.

크로스는 크로노, 루카 또는 마르의 지난 모험에 대해 되풀이 해서 이야기하지 않는다.. 플레이어의 입장에서는 그들의 모험은 이미 끝났기 때문이다. 대신에 시리즈 속의 신화와 시간 여행의 개념에 대해 더 자세한 부연을 하는 시도를 한다. 그 시도의 장단점을 떠나, 크로스는 전작에서 비교적 중요하지 않았던 면을 확대하여 크로스의 핵심 배경으로 재생산 하였다는 점에서 크로스는 트리거의 일리아드(The Ilyiad)에 대한 오디세이(The Odyssey)라 할 수 있을 것이다.

트리거에서의 시간 여행은 매우 유쾌하고 간단했다. 현재에 어떤 문제가 생기면,



플레이어는 그저 과거로 돌아가 문제를 바로 잡으면 해결되는 식이었다. 하지만 크로스는 질문을 던진다. 과거에서 문제를 바로 잡기 전 원래의 시간대는 어떻게 되는 것인가? 원래의 시간대는 단순히 사라지지 않고, 또 다른 평행한 우주로 형성된다. 그리고 이곳에서 우리의 영웅, 서지가 탄생하는 것이다.

서지는 또 다른 세계로 빨려 들어가게 되는데, 그곳은 서지가 원래 살았던 세계와 거의 동일한 곳이다. 단지 큰 차이 하나가 있다면, 그곳에서 원래 살았던 또 다른 서지는 어렸을 때 물에 빠져 익사를 했다는 것이다. 겉으로는 그렇게 중요하지 않게 여겨지던 그 사건은 이후 또 다른 세계의 역사와 사건들을 완벽하게 바꾸어 버린다.

캐릭터들에게 다가오는 재앙의 위협 속에서 게임 대부분의 시간을 보내야 하는 트리거는 상당히 우울한 게임이었다. 그렇지만 크로스는 훨씬 더 침울한 게임이다. 그 이유 중의 하나는 아마 라보스 라 할 수 있을 것이다. 트리거에서 대악당이었던 라보스는 여전히 살아 있을 뿐만 아니라, 시간의 밖 어딘가에서 존재하며, 천하에 적이 없을 정도로 막강하다는 사실을 알게 된다.

특히 트리거의 주요 등장 캐릭터들 대부분이 잔인하게 살해 당했다는 사실을 알게 되면, 트리거의 사건들은 보다 암울하게 느껴진다. 그렇게 사랑스러웠던 캐릭터들을 별다른 설명도 없이 현실팍 버리듯 모조리 죽이기란 쉽지가 않을 텐데 말이다. 또 한편으로는 이러한 사건들에 의해 크로노 트리거의 해피 엔딩에 대해 공공이 생각을 해보게 된다. 곧 다가올 비극에 대해 전혀 눈치를 못 채고 모드 7 과 유쾌한 음악들 즐기던 바로 그 순간.,

물론 크로스를 원작의 캐릭터들과 사건을 비틀어 전혀 의도하지 않았던 방향으로 재창조해내는 팬 픽션(fan fiction)으로 넘겨버리는 것은 물론 어렵지 않다. 트리거와 크로스의 사이를 이어주는 연결고리는 한 단역 캐릭터의 밝혀지지 않은 운명에 초점을 맞추고, 더 나아가 한 게임의 스토리를 탄생시킨다. 크로스는 탁월한 속편과 아마추어의 팬픽션 사이를 아슬아슬하게 오가지만, 적어도 크로스의 대담성은 게임을 흥미롭게 재창조했다는 점에서 평가를 받을 만 하다. 설령 트리거의 많은 팬들의 마음을 아프게 하더라도 말이다.

크로스의 전투 시스템 역시 전작의 팬들을 아연실색하게 만들었다. 트리거의 전투 시스템은 사실 파이널 판타지에서 적용되는 액티브 타임 전투 시스템의 반쪽 짜리 변종에 불과하고, 그것이 단 한가지의 결정이라면 결정이라고 할 수도 있었다. 드래곤 퀘스트 팬들은 그런 점들에 개의치 않아 할 수도 있지만, 크로스의 새로운 개발자들은 틀림없이 모든 것을 뜯어 고쳐야겠다고 느꼈을 것이다.

실제로 더블&트리플 테크를 제외하고는 크로스와 전작의 전투 시스템 사이에서 유사점을 거의 찾을 수가 없다. 파티 멤버들, 적들 마다 모두 각자의 색깔을 배정받으며, 총 6 가지의 색깔이 있는데 두 색깔끼리 는 서로 완벽하게 대립하는 관계를 가진다. 뿐만 아니라, 마법, 특정 능력들 역시 고유의 색깔을 가지며, 대립되는 관계의 마법이나 특정 능력을 상대로 공격할 수 있다. 전투 시스템에 있어서 가장 중요한 측면은 필드 엘리먼트(the Field Element)이다. 이는 동료나 적이 구사하는 공격의 종류에 따라 자신의 색깔을 다른 색으로 변경하는 것을 말한다.

강력한 공격을 선택해 실행하고, 필요할때 치료하는 방식은 다른 RPG 게임들의 전투와 다르지 않다. 하지만 크로스에서는 주도권 쟁탈을 위해 전략적으로 접근을 할 필요가 있다. 필요에 따라 특정한 파티 멤버를 모아 특정 마법으로 무장을 시킨 후 적을 제압하게 하는

식으로 말이다. 전쟁이 시작되면 보통 한 가지 이상의 전략적으로 실행 가능한 선택권이 있다. 이런 점은 메뉴에서 “파이트(Fight)” 만을 반복해서 눌러대야 하는 장르의 게임에게는 그야말로 축복이 아닐까?

크로스는 각별히 사용자 중심의 게임이다. 플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 총 44 명에 이르며, 처음 한번의 시도로 44 명 모두를 경험해 볼 수는 없을 것이다. 또한 수많은 기본적인 환경 설정이 지원되는데, 크로스의 개발자들은 플레이어의 전투 준비가 부실할 거라 생각했을지도 모른다. 마지막 전투를 포함한 그 어떤 전투 중간에라도 필요한 경우 아무런 페널티 없이 도망을 갈수가 있다. ‘Game Over’ 란 화면을 보며 좌절할 필요성이 현격하게 낮아지는 것만 하더라도 어디인가!

크로노 시리즈의 열렬한 팬들과 성공한 시리즈에서 최대한 돈을 짜내는 스퀘어의 성향을 생각하면, 크로노의 세 번째 작의 개발 계획이 여전히 없다는 것은 정말 RPG 게임 계의 최대 미스터리 중 하나 일 것이다. 파이널 판타지 XII 프로젝트를 갑자기 그만뒀 버린 마츠노의 경우 만큼의 미스터리는 아니겠지만 말이다.

많은 해석을 가능케 하는 크로스의 기괴한 피날레는 속편의 여지를 남겨두긴 했다. 하지만 후속 작이 뒤따르지 않은 점을 보면 누군가가 크로스의 결과에 그리 만족하지 못했던 모양이다. 상업적인 성공과 비평가들의 호평을 모두 획득하긴 했지만, 스퀘어가 바라던 그런 슈퍼 히트 작품은 아마 아니었던 모양이다. 또한 크로스만의 강점에도 불구하고 전작과는 너무나 다른 게임이었다는 사실은 분명해 보인다.

### ***판타지 스타(Phantasy Star: The End of the Millennium)***

**개발사: 세가(Seга)**

**퍼블리셔: 세가(Seга) (1995, Genesis)**

어떤 이유에서인지, JRPG 게임들은 로봇과 레이저 보다는 칼과 마법에 더 애착을 보인다. 대부분의 JRPG 게임은 워저드리와 울티마에 뿌리를 두고 있다라는 사실이 그 이유임에 틀림없다. 그리고 워저드리와 울티마는 던전 앤 드래곤즈(Dungeons & Dragons)의 영향을 받았고, 던전 앤 드래곤즈는 반지의 제왕의 영향을 받았다. 패미콤 시절에는 색다른 주제를 접목시킨 드래곤 퀘스트의 아류 작들이 다수 있었는데, 코나미가 개발한 미래적인 배경의 Sci-Fi 게임, 라그랑주 포인트(Lagrange Point), 그리고 Hot-B의 형편없었던 호시 노 미루히토(Hoshi no Miruhito)가 대표적인 경우일 것이다. .

가장 초기의 그리고 가장 최고의 Sci-Fi RPG 게임들 중 하나로 세가의 판타지 스타가 꼽힌다. 유명한 게임 개발자인 유지 나카가 개발에 참여한 판타지 스타는 화려한 그래픽,

뛰어난 음악 그리고 비교적 난해한 줄거리로 특색을 이룬다. 드래곤 퀘스트의 후속작들은 보다 광대한 게임 세계를 자랑하지만, 판타지 스타는 3 개의 다른 행성들에서 탐험을 할 수 있도록 해준다.

1 인칭 던전들은 스크롤링 그래픽(scrolling graphics)의 특징을 부드럽게 나타내며, 동시대의 게임들을 보다 훨씬 발전되었음을 보여주었다. 게다가 세가는 닌텐도가 드래곤 퀘스트의 현지화를 위해 애쓰기 훨씬 오래 전에 이미 미국에서 게임을 발매하는 배짱을 보였다.

게임의 환경만이 판타지 스타의 특이한 면은 아니다. 판타지 스타의 가장 큰 자산이기도 한 게임의 스피드 역시 돋보인다. 게임 스토리의 진행을 문자로 하던 드래곤 퀘스트는 점점 답답해져 갔고, 칼을 휘두르는 판타지 스타의 요정들 역시 차츰 따분해지는 면이 있었지만 판타지 스타만은 게임 진행에 있어서 엄청나게 빨랐다.



제네시스 용으로 발매된 속편, 판타지 스타 II 는 퀘스트와 캐릭터의 수를 확장하며 게임의 전체적인 향상을 꾀했다. 하지만 1 인칭 던전은 사라졌고, 게임의 난이도는 보다 더 높아졌으며, 불필요한 영상들이 추가되면서 전투 시스템의 재미를 떨어트렸다. 주인공 캐릭터를 세 세대에 걸쳐 지켜보는 판타지 스타 III 은 세가에게 있어서 서술적 구성으로나 미적 감각으로나

흥미로운 실험이었다. 하지만 이후에 III 은 판타지 스타 시리즈로부터 정식으로 제외되었으며, 여전히 집안의 문제아와 같은 취급을 받고 있다.

판타지스타 시리즈의 마지막 게임인 판타지 스타: The End of the Millennium 은 원작이 가졌던 그런 이상의 정점에 다다른 작품이다. 판타지 스타 IV 라고도 불리는 이 게임은 알리스와 차즈라는 두 현상급 사냥꾼의 모험을 그리고 있다. 그들은 불가사의한 생물학적 위험에 대한 조사에 착수하면서 전 은하계를 아우르는 광대한 퀘스트로 수행하게 되는 것이다.

판타지 스타 IV 는 환상적인 그래픽, 멋진 게임 음악, 그리고 스퀘어 최고의 작품에 견줄만한 줄거리 모두를 맛볼 수 있는 기회를 제공한다. 시리즈 전체만 하더라도 영어판의



번역문제를 제외하곤 별다른 흠이 없을 정도인 판타지 스타는 그야말로 16 비트 시대 최고의 게임 중 하나라 꼽힐 만 하다.

귀여운 소년, 루츠의 환생, 판타지 스타 원작에서 악당으로 나왔던 라식왕과의 재 대결, 판타지 스타 II 에서 파괴되었던 파르마 행성의 유적을 탐사 할 수 있는 능력 등 오랜 판타지 스타 팬들의 향수를 자극하는 장치들도 쉽게 찾을 수 있다. 드래곤 퀘스트 III 는 두 전작들의 내용을 함께 연결함으로써 모두를 놀라게 하기도 했지만, 판타지 스타는 시리즈 전체 역사의 방대함을 보다 높은 경지로 끌어올렸다.

이런 모든 점들이 모두 합쳐져 정말 유쾌한 경험을 플레이어에게 제공한다. 뿐만 아니라 판타지 스타 IV 의 가장 빼어난 점이라 할 수 있는 게임의 엄청나게 빠른 속도 덕분에 작은 캐릭터들이 스크린에서 영금영금 기어 다니는 모습을 보며 참고 견딜 필요가 없어졌다. 파티 멤버들은 마을에서든 던전에서든 그저 총알같이 내달릴 테니 말이다.

판타지 스타 II 와 마찬가지로 오버더숄더(over the shoulder) 샷으로 지켜보며 전투를 진행하며, 속도 역시 매우 빠르다. 전투가 시작되면 스크린은 하얀 빛이 번쩍거리며, 전투는 몇 초밖에 걸리지 않는다. 또한 캐릭터를 개별적으로 컨트롤 하기가 성가시다면, 캐릭터들 마다 따로 매크로를 설정할 수 도 있다.

움직임나 전투뿐만 아니라, 게임의 줄거리도 빠른 속도로 꾸준하게 진행된다. 각 사건들 역시 불필요한 마찰이나 방해물 없이 신속하게 연결되기에 던전의 퀘스트들 역시 신속하게 마칠 수 있다. .

간단히 말하자면 판타지 스타 IV 는 8 비트 RPG 게임의 단순함에 후에 16 비트 게임들이 보여주는 탄탄한 스토리텔링의 요소를 합쳐놓은 수작이다. 오랜 시간이 걸리는 전투 준비, 더 오랜 시간이 걸리는 전투 그리고 과도한 컷신의 사용. 이러한 유혹에 굴복해야 했던 CD 기반의 32 비트 게임들에 대한 대안을 제시한 것은 바로 판타지 스타 IV 가 아닐까? 이 게임은 오늘날에도 더 많은 개발자들이 보고 배워야 함에는 틀림없을 것이다.

### ***브레스 오브 파이어: 드래곤 쿼터(Breath of Fire: Dragon Quarter)***

**개발사: 캡콤(Capcom)**

**퍼블리셔: 캡콤(Capcom) (2003, PlayStation 2)**

16 비트와 32 비트의 시대 동안 캡콤의 브레스 오브 파이어 시리즈는 그리 야심적은 아니었지만 항상 탄탄한 작품성을 자랑했다., 브레스 오브 파이어의 5 번째 작품인 드래곤

쿼터가 나오면서 변화가 일어났다. 영어판에서는 5 번째를 뜻하는 'V'가 생략되는데, 드래곤 쿼터는 전작들과 비해서 거의 관련이 없었기 때문이었다.

물론 주인공 캐릭터의 이름은 류이고, 전작들에서처럼 용으로 변신이 가능하다. 그리고 날개가 달린 니나라는 소녀도 여전히 있지만 드래곤 쿼터에서는 연약하고 초라한 몸골을 하고 있다. 그 외에는 특별히 드래곤 쿼터가 브레스 오브 파이어 시리즈 중의 한 게임이라 생각될 부분은 없을 것이다.

굳이 비교를 하자면 드래곤 쿼터는 오히려 스퀘어의 PSOne 게임인 베이그라트 스토리의 가깝게 느껴진다. 어둡고 중압감을 주는 분위기, 상당히 긴 구간의 던전들, 최소한의 NPC 와 플레이어간의 교류, 이 모두가 두 게임의 공통된 특색이라 할 수 있기에 말이다. 또한 두 게임 모두 전설적인 게임 음악 작곡가인 히토시 사키모토가 음악을 담당하였다. 굳이 차이를 들자면 베이그라트 스토리의 사운드트랙은 분위기를 내는 무드 음악의 느낌이 있는 반면에, 드래곤 쿼터의 사운드트랙은 좀 더 인더스트리얼/일렉트로닉 성향이라고나 할까?

두 게임 모두 초보자들에게 잔인할 정도로 어렵다. 초보자들은 혁신적이지만 너무나 난해한 게임 플레이를 제대로 배우기 위해 상당한 고통을 감수해야 한다. 따라서 드래곤 쿼터와 베이그라트 스토리는 받아들이느냐 거부하느냐 식으로 타협점을 찾을 수 없는 게임들이다.

두 게임이 근본적인 차이를 보이는 부분은 전투 시스템이다. 대부분의 전통적인



RPG 게임들과는 달리, 드래곤 쿼터의 전투들은 전술적인 전략 RPG 게임들처럼 진행된다. 특정 파티 멤버가 충분한 액션 포인트를 보유하고 있다면 전장에서 자유롭게 움직이며 공격을 하도록 플레이어가 설정을 할 수 있다. 게임의 주요부분까지 진행되면, 플레이어는 3 명까지의 캐릭터들을 컨트롤 할 수 있다.

류는 전투를 전문으로 하는 전형적인 전사의 캐릭터지만 방어를 전문으로 하는 탱크 형 전사는 아니며 게임 내에서 가장 많은 피해를 감수해야 한다. 류는 총기류를 사용하며 전장에서 다양한 사정거리 내에서 적을 공격할 수 있다. 육체적으로 가장 허약한 니나라는 다수의 적을 한꺼번에 공격하거나 적을 기절시키는 덫을 설치하는 마법 기술을 사용한다.

대부분의 RPG 게임들은 비슷한 캐릭터 관계를 특색으로 한다. 그러나 드래곤 퀘터는 각 캐릭터 마다의 역할을 대해 상당히 뚜렷하게 정하고 있기에 누가 누구 보다 더 중요하다 식으로 말할 수가 없다. 그러므로 플레이 가능한 캐릭터 모두를 효과적으로 이용하는 것이 전투를 이기는 지름길일 것이다.

드래곤 퀘터의 또 다른 흥미로운 점은 여전히 “생존을 위한 필수요소(survival elements)”를 고집한다는 것이다. 빈약한 세이브 포인트와 제한적인 인벤토리와 마법의 사용만을 지원하는 드래곤 퀘터는 다른 대부분의 RPG 게임들이 유저들의 편의를 위해 그러한 방식을 포기했음에도 불구하고 곳곳이 지켜오고 있다.

드래곤 퀘터는 그러한 요소들을 핵심으로 하는 전투 시스템을 개발함으로써, 플레이어에게 많은 스트레스를 주긴 하지만 대신 스릴 만점의 게임을 만들어냈다. 레지던트 이블 게임(Resident Evil)과 마찬가지로 드래곤 퀘터에서 플레이어가 획득할 수 있는 자원은 심하게 제한적이다. 거의 무한한 치료약을 소지할 수 있는 현대의 다른 RPG 게임들과 굳이 비교하지 않더라도 말이다.

초반부에 등장하는 D-카운터(D-counter)는 보다 난감한 문제이다. 과거의 브레스 오브 파이어 게임들에서 용은 엄청난 공격력을 지녔기에, 류가 용으로 변신을 할 때마다 어떤 경외감과 두려움을 들게 하였다. 하지만 드래곤 퀘터에서는 용의 힘은 류를 서서히 파먹어들어가는 저주이기도 하다.

몇 걸음을 갈 때마다 D-카운터는 조금씩 100%를 향해 올라간다. 그리고 100%를 채움과 동시에 용의 힘은 류의 체력을 소멸시켜버리고 게임은 끝나버린다. 게다가 류가 용을 불러낼 때마다 D-카운터의 수치는 더 크게 올라가며 류의 죽음을 재촉하게 되는 것이다.

보스몹을 상대로 한 전투는 거의 모두 상당히 어렵기에, 유혹을 이기지 못하고 용의 힘으로 보스몹을 제거하는 것은 쉬울지도 모른다. 하지만 간과하지 말아야 한 점은 용의 힘을 현명하게 사용하더라도 결국엔 류의 죽음을 앞당기는 것은 마찬가지란 것이다. 더군다나 D-카운터는 리셋도 불가능하다.

다행히 게임을 처음부터 다시 시작을 한다면 그전 게임에서 획득한 경험치와 스킬들을 계속 보유가 가능하다. 그렇기에 새로운 게임은 보다 쉽고 신속하게 진행될 것이다. 뿐만 아니라 플레이어는 게임 스토리를 다른 관점에서 바라보는 컷신들을 추가로 볼 수도 있다.

드래곤 퀘터는 전체 게임을 완료하는데 10 시간을 넘지 않기에, RPG 게임 치고는 비교적 짧은 편이다. 이런 경향들은 캡콤의 Xbox 360 용의 좀비 게임인 데드 라이징(Dead Rising)에서도 비슷한 효과로 이어지게 된다. 드래곤 퀘스트 방식의 시스템에서는 때로는 좌절감을 느낄 수 밖에 없다. 하지만 너무나 많은 JRPG 게임들이 선호하는 그런

안정장치를 제거함으로써 게임들을 보다 열정적으로 즐길 수 있기에 그 만큼 더 플레이어에겐 즐거움이 아닐까?

## **환상수호전II(Suikoden II)**

**개발자: 코나미(Konami Computer Entertainment Tokyo)**

**퍼블리셔: 코나미(Konami) (1999, PlayStation)**

코나미의 환상수호전 시리즈는 전쟁의 비극을 그리고 있다. 그런 주제는 사실 비디오 게임들의 주제 중에서 특별히 특색이 있는 것은 아니다. 닌텐도의 파이어 엠블렘(fire Emblem)과 퀘스트의 택틱스 오거(Tactics Orge)와 같은 많은 전술 RPG 게임들 역시 정치적 음모와 모략, 악의 제국과 반란의 이야기들을 다루고 있으니 말이다.

그러나 환상수호전에서는 전쟁 이면의 사람들에 대한 보다 인간적인 측면을 부각시키며 타 전술 RPG 게임들보다는 좀 더 새로운 면을 보여준다. 환상수호전의 흥미로운 점은 영입할 수 있는 캐릭터의 수가 108 명에 달하며, 108 모두 고유의 스타일, 성격, 역할을 가지고 있다는 것이다. 모두가 전사는 아니다. 규모가 커지는 플레이어의 성으로 단순히 불려온 것으로 그치는 캐릭터들도 있다. 그리고 그들은 플레이어가 이끄는 총성스러운 집단의 일부로 남는다.

환상수호전 시리즈의 다섯 게임들 중, 대부분의 팬들은 환상수호전 II 를 최고의 작품으로 고를 것이다. (그리 좋은 평가를 받지 못한 환상수호전 III 도 스토리텔링의 측면에서는 II 에 뒤지지 않는다. 단지 수준 이하의 전투시스템이 문제이긴 했지만 말이다.) 환상수호전 II 은 전쟁 통속에서 우연찮게 적으로 갈리게 되는 이름없는 영웅과 그의 친구인 조위의 이야기를 다룬다.

한때 가장 친한 친구상이었던 두 사람은 각자 출세를 거듭하며 결국엔 두 세력의 두목이 된다. 이는 전형적인 “형제가 형제를 상대로 싸우는” 식의 매력적인 주제로서, 비디오 게임에서는 자주 시도되지는 않는다.

플레이어가 오랜 친구의 세력에 대한 결정적인 공격을 앞두고 있을 때, 부인의 안위를 걱정한 조위가 그녀에게 도망쳐 새로 시작할 것을 명령하는 장면이 나온다. 이 순간은 가히 게임의 압권이라 할 수 있을 것이다.

그 어떤 잘 알려진 전쟁 이야기들과 마찬가지로 환상수호전 역시 단순한 선과 악의 대결 식으로 이야기를 진행하지 않으며, 대신 파괴의 이면에 있는 사람들의 인간적인 측면을 묘사하기 위해 노력한다. 물론 사디스트적인 루카 블라이트와 같은 사악한 캐릭터들도

등장한다. 루카 블라이트와는 십여명의 전사들과 함께 다단계의 전투에서 만나게 되지만, 그도 역시 결국엔 적 부대의 하층은 일원에 지나지 않는다. 플레이어가 모든 히든 캐릭터들을 찾아낸다면, 최고의 게임 엔딩 장면을 볼 수 있다. 이 엔딩은 비디오 게임 역사상 가장 적절히 감동적인 피날레 중 하나임에 틀림없다. FAQ 게시판을 참고하며 모든 히든 캐릭터들을 찾아내는 것은 정말 중요하다. 그렇지 않다면 상당히 울적하게 게임을 마쳐야 할 테니 말이다.



환상 수도전이 정말 잘 만들어진 게임일수밖에 없는 이유는 보통의 비디오 게임들보다 훨씬 완숙한 스토리텔링을 포함하고 있기 때문이다. 한가지 이상한 점이 있다면, 환상수호전이 RPG 게임의 기본 전형에 맞추려 할 때 약간씩 어색한 면을 연출하곤 한다는 것이다..

파티 멤버들은 숲 속의 생물체와 다른 이상한 몬스터들과 전투를 하며 필드와 던전을 지나야

하는데, 그 괴물들은 게임의 주된 주제와는 거리가 상당히 멀어 보인다.

전투시에는 한번에 6 명의 캐릭터를 사용할 수 있으며, 특정 파티 멤버들의 능력을 합쳐 스페셜 공격 기술을 구사하는 크로노 타이거 스타일의 기능을 제외하곤, 전투시스템은 그다지 깊이가 있어 보이지 않는다.

때로는 전술적인 보드게임 스타일의 전투가 등장하기도 하지만, 실제 전략에 의한 전투라기 보다는 스토리상의 이벤트를 위해 억지로 끼어 맞춘듯한 느낌이 든다. 그리고 보면, 코나미가 스토리에만 중점을 두었던 환상수호전-외전(Suikogaiden/일본에서만 발매)을 개발한 사실이 그리 이상하지 않다.

궁극적으로 이러한 문제점들은 그리 중요한 것이 아니다. 중국의 고전과 유럽 중세의 설화로부터 영향을 받은 환상수호전만의 재미있는 이야기와 매력적인 게임세계는 환상수호전 II 의 세 자릿수 가격을 충분히 보상하고도 남는다. 만약 그만큼의 여유가 없다면, 환상수호전 V 가 차선책일 것이다. 짜증나게 지나친 로딩 횟수와 II 만큼 사람을 끌어들이지는 못하는 게임의 스토리가 마음에 걸릴 수도 있지만 말이다.

### **파이널 판타지 V(Final Fantasy V)**

개발사: 스퀘어(Square)

퍼블리셔: 스퀘어소프트(SquareSoft) (1999, PlayStation)

적어도 유럽과 미국의 팬들 사이에서 파이널 판타지 V 는 종종 16 비트 FF 시대의 천덕꾸러기로 기억된다. 사실 파이널 판타지 V 는 미국 시장을 겨냥했던 파이널 판타지: 미스틱 퀘스트(Mystic Quest) 같은 시시한 게임들 때문에 오랜 기간 현지화 되지 못하다가, 1999 년에 이르러야 플레이스테이션 명작 모음집의 일부로 영어화 작업을 거쳐 마침내 정식 발매되었다.

포트상의 기술적 문제를 겪어야 했던 이들 조차 게임의 스토리와 캐릭터 묘사가 동시대의 게임도 아닌 IV 와 VI 에 비해 부족하다고 이야기 한다. 뛰어난 게임 음악 제작자인 노부오 우에마츠가 맡은 사운드트랙조차 기대 이하로 간주되었다. 그러나 파이널 판타지 시리즈의 오랜 팬들은 V 를 최고의 작품으로 꼽는데 주저하지 않는다.

(포트상의 기술적 문제: 슈퍼 패미콤의 게임이었던 V 를 플레이 스테이션 용으로 이식하면서 발생한 문제를 이야기 하는 듯.)

왜 그렇게 생각하는 것일까? 그 이유는 바로 RPG 게임 역사상 가장 훌륭한 캐릭터 커스터마이징 방식 중 하나로 꼽히는 직업 시스템(Job System)에서 찾을 수 있다. 파이널 판타지의 첫 번째 작품에서는 총 6 개의 다른 직업이 있었고 게임이 시작할 때만 직업의 선택이 가능했다. 파이널 판타지 III(패미콤 용, SNESE 용이 아님)에 이르러서는 이 시스템은 더 확정되었고 플레이어는 전투 사이에서도 직업을 바꿀 수가 있게 되었다.

더욱 향상된 파이널 판타지 V 에서는 파티 멤버들 마다 각자의 직업은 계속 유지하면서 영구적으로 스킬을 습득하는 것이 가능해 졌다. 그로 인해 플레이어는 파티 멤버들의 능력을 필요에 따라 커스터마이징 할 수 있게 된 것이다. 퀘스트 III 역시 기술적으로 매우 비슷한 시스템을 적용하긴 했지만, 에닉스의 게임에서 발견할수 있는 스킬들은 단지 기본적인 공격, 마법, 버프/디버프 의 변종일 뿐이었다.



파이널 판타지 V 에서는 상당히 기묘한 직업들을 볼 수 있다. 주변 환경에 따라 MP 의 소비 없이 다양한 스페셜 공격 기술을 구사하는 지오맨서, 여분의 금을 던져 상당한 수준의 데미지를 가하는 사무라이, 가망 다양한 커스터마이징이 가능하며, 앞서 공격한 적의 스킬을 그대로 똑같이 따라 하는 마임, 파티 멤버를 좀비로 변화시켜 흑마술 스킬을

구사 할 수 있도록 하는 네크로맨서 가 대표적인 경우일 것이다.

커스터마이징으로 탄생시킬 수 있는 하이브리드 직업들은 상상만으로도 흥분이 된다, 자연의 힘을 빌려 칼에 마법을 불어넣으며, 적의 공격을 지연시켜 보다 더 강력한 공격을 퍼부을 수 있는 몽크의 돌격 능력을 지닌 "미스틱 나이트(Mystic Knight)"는 어떨까? 적을 미칠듯한 파괴력의 공격으로 단숨에 파괴해버릴 것 같지 않은가?

플레이어는 파티 멤버 전원을 이런 식으로 커스터마이징 할 수 있다. 게임의 밸런스를 깨버리는 도전을 즐기는 게이머라면, 파이널 판타지 V 는 완벽한 기회를 제공 할 것이다. 물론 캐릭터들의 모든 강력한 스킬들의 균형을 맞추어야 하기에, V 는 IV 나 VI 보다 훨씬 더 어렵다. 그렇지만 전통적인 방식으로 레벨만 주구장창 올리는 것이 무슨 재미가 있는가? 직장 상사에게 잔소리를 듣고 난 후, 맹목적으로 일에 열중한다고 해서 돌아오는 것은 없듯이 말이다. 대신 다른 직업에 도전해 보고 싶거나, 다른 기술에 대해 알아 보고 싶다는 식의 동기를 부여 받는 것이 더 자연스럽지 않은가?

물론 직업 시스템도 몇 가지 실망스러운 한계점을 가지고 있다. 게임의 밸런스를 어느 정도 유지하기 위함인지는 몰라도, 플레이어의 한 직업에, 하나의 스킬만 추가 장착할 수 있다는 것이다. 결과적으로 더 중요한 스킬들 대신 낮은 레벨의 많은 스킬들이 거의 쓰이지 않거나 쓸모 자체가 없어져버리는 것이다.

뿐만 아니라, 플레이어는 스킬을 익히는 순서를 선택할 수가 없다는 것이다. 결국엔 플레이어가 원하는 스킬을 습득하기 위해서는, 낮은 레벨의 많은 적들을 차례로 상대를 해야 한다는 것이다.

**스크린샷 출처:**

[Phantasy Star Pages](#)

[Socks Make People Sexy](#)

[Fantasy Anime](#)