



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임 디자인 에센셜: 20개 RPG (Game Design Essentials: 20 RPGs)

John Harris

2009. 7. 2

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game\\_design\\_essentials\\_20\\_rpgs.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4066/game_design_essentials_20_rpgs.php)

[최근 인기있는 게임 디자인 에센셜 시리즈에서 작가인 John Harris는 아타리 게임([Atari games](#)), 미궁 게임([mysterious games](#)), 오픈 월드 게임(open world games), 특별 제어 체계(unusual control schemes) 및 어려운 게임(difficult games) 등의 주제를 다루면서, CRPG(Western computer RPG)의 10개 게임과 JRPG(Japanese console RPG)의 10개 게임을 통해 어떤 요소로 인해 게임이 여전히 활성화되고 있으며 게임에 관심을 가져야 할 이유가 무엇인지를 살펴보고 있다.]

### 소개: (원작) Dungeons & Dragons

디자이너: Gary Gygax, Dave Arneson

영향 받은 게임: Braunstein(Dave Arneson이 D&D 이전에 개발한 게임). 이 게임은 H.G. Wells의 플로어 게임인 Little Wars와 관련된 테이블탑 워 게임(tabletop war game, 펄프 판타지(pulp fantasy) 스토리 및 위어드 픽션(weird fiction) 등으로 이루어져 있다.

시리즈: 7판 및 다양한 추가판. D&D를 참고했다고 주장하는 모든 CRPG와 D&D의 메커니즘을 도용한 CRPG.

레거시: 거의 모든 RPG.

먼저, CRPG는 아니나 1974년 룰 플레이 게임이 크게 유행한 분위기 속에서 출시된 원작 룰 플레이 게임인 Dungeons & Dragons 에디션에 대해 검토해 보도록 한다. 검토 내용은 관계가 없어 보이지만, RPG 장르의 몇몇 사항은 특정 게임과의 비교 하에서만 이해가 가능하다.

D&D는 이 게임을 출시하기 전 Dave Arneson이 다른 게임을 제작하고 있었으므로 사실상 최초의 롤 플레이 게임이라고는 할 수 없다. 그러나 1974년에 제작된 D&D(온라인 상에서는 "OD&D"라고 함)는 모든 사람들에게 RPG를 소개하는 역할을 하였고, 이와 관련된 내용을 살펴 보면 다음과 같다.

첫째, "롤 플레이 게임"이라는 용어는 원작에서는 사용되지 않았다. OD&D 게임에 대한 증보판과 책을 살펴 보면 "롤(role)"이라는 단어가 "롤 플레이 게임"에서는 사용되지 않고 있으며 플레이어 또는 레퍼리(referee)가 플레이하는 캐릭터에 대한 일반적인 용어로 많이 사용되고 있음을 알 수 있다. 또한 이 용어는 어떠한 증보판에서도 사용되지 않고 있다.

최초로 발표된 제품은 AD&D 보다 먼저 나온 Holmes 버전 또는 최근 이슈의 TSR 초기 출시품인 The Strategic Review로 보이며 곧 공개될 매거진인 The Dragon의 내용을 기술하는데 사용되었다. 이때까지는 Dungeons & Dragons가 어떤 게임인지를 알 수 있을 만한 좋은 명칭이 존재하지 않았다.

"롤 플레이 게임"이라 용어는 사용이 금지된 것 중의 하나였다. 이 용어에는 플레이어가 어느 정도까지 캐릭터를 의인화한다는 의미가 함축되어 있다. D&D는 위게이밍과 판타지 픽션을 결합하여 제작한 것이므로 내러티브도 유사한 성격을 띠나 초기에 자주 사용된 어드벤처 유형은 간단하고 자유로운 던전 크롤이었다. OD&D를 롤 플레이 게임으로 간주한다면 RPG는 스토리텔링 게임일 필요가 없거나 탐다운 방식의 DM 기반 스토리텔링 게임이 아니라는 사실을 인정해야 한다(RPG는 항상 우리가 "스토리텔링"이라고 일컫는 게임이었다).

이러한 의미에서 컴퓨터 버전은 이후에 나온 버전 보다는 초기의 소셜 롤플레이 세션과 많은 공통점을 공유하고 있다. 캐릭터의 역할을 대신하기 위해 CRPG를 플레이하는 사람들은 거의 없다.

둘째, 이 게임은 플레이하기가 어렵다. 정말로 그러하다! 캐릭터는 파리처럼 쓰러져 중도에서 탈락하기가 일쑤다. 오직 소수의 캐릭터만 레벨 2에 도달하게 된다. 이것은 가혹하게 보인다. 사람들은 특정 캐릭터를 사용하여 강력한 플레이를 펼칠 수 있다는 사실 아직 확인하지 못했으므로 상대를 쉽게 물리치지 못한다. 던전으로의 첫 여행에 성공할 가능성이 없는 캐릭터에 중요성을 부여하지 않는 경향이 있다. AD&D 제 1판에 비해 아주 간단한 게임 시스템으로 스토리텔링 없이 게임을 제작한다면 모든 추가 기능이 적용된 OD&D와는 아주 다른 게임이 될 것이다.

초기 CRPG 다수와 초기 JRPG 일부가 캐릭터의 죽음에 대해 유사한 태도를 취하고 있다. Wizardry 스타일의 게임에서는 캐릭터가 낮은 레벨에서 대개 죽음을 맞이한다. Wizardry에서는 죽은 캐릭터를 다시 살리는 작업을 제공하며 이 과정에는 플레이어가 실패할 가능성이 내재되어 있다(죽은 캐릭터를 살리기 위해 많은 대가를 치뤄야 함). 로그라이크 장르

(roguelike genre)는 현재까지 전통적인 기법을 유지하고 있다.

셋째, 이 게임은 강력한 설정과 축소된 범위를 갖추고 있다. OD&D는 던전과 기타 위험한 곳을 탐험하는 게임이다. 높은 레벨의 캐릭터는 요새와 타워에서 임무를 시작할 기회를 가질 수 있으나 9레벨에서는 게임을 진행해 나갈수록 치명적인 상황이 발생하여 플레이어가 목표로 하는 것 이상으로 도달하기가 어렵다. 던전 탐험은 궁극적으로 루트 하비스팅(loot-harvesting) 게임이므로, 전투 이외의 방법으로 보물을 확보할 수 있으며 캐릭터는 획득한 금화 당 하나의 경험치를 얻게 된다. 이것은 현재 컴퓨터 게임을 즐기고 있는 사용자로서는 놀라운 일이다(경험 시스템을 사용하는 거의 모든 CRPG에서는 전투에 대해서만 포인트를 줌).

금에 대한 XP 룰은 DM은 조심스럽게 자신의 리치(rich)를 보호하고 즉흥적으로 금을 나눠주지 않도록 해야 함을 암시하고 있으며, 일종의 DM 대 플레이어 경쟁 구조를 필요로 한다. DM이 이러한 것을 깨닫지 못하는 경우 나머지 웰스(wealth)를 조금씩 나눠주게 되고 "Monty Haul" 캠페인이라고 알려진 것을 진행해야 하고 소규모 작업을 위해 상당량의 보물을 분배하게 된다. 제2판에서는 전투 기반 경험치로 변경하고 퀘스트를 완료하기 위한 XP뿐만 아니라 보물 XP를 옵션으로 제공하여 이러한 문제점을 개선했다.

금 수집에 대한 경험치 분배는 게임에 영감을 주는 20년대와 30년대의 펄프 판타지(개인적인 부를 위해 활약하는 영웅의 무용담)에 적합하다. 펄프 판타지의 캐릭터는 D&D 표준 캐릭터에 비해 상당히 허약한 편이다. Conan과 같은 가장 강력한 캐릭터조차도 일부 상황 또는 마법과 신에 의해 상당한 위험에 빠지게 된다. OD&D 캐릭터는 결코 안전하지 않으며 DM이 능력이 있는 경우에는 최소한의 안전이 보장된다.

이것이 왜 중요한가? 를 플레이는 전리품 수집을 위한 게임이라는 생각이 초기 컴퓨터 RPG에 만연되어 있기 때문이다. 강력한 세이브 더 월드(save-the-world) 퀘스트를 갖춘 게임조차도 다양한 전리품 획득 과정이 존재한다. 또한 간단한 액팅의 머니 하비스팅(money-harvesting)에 대해 캐릭터 경험 또는 직접적인 개선을 허용하는 [PLATO dnd](#)와 같은 색다른 게임도 있다.

넷째, OD&D에는 강제적인 전투 시스템이 포함되어 있지 않았다. 첫 번째 책은 전투 관련 문제를 해결하기 위해 Gyax의 이전 게임인 Chainmail의 플레이어를 참고했다. 이 책에는 D&D가 수 년간 사용할 표준 전투 메커니즘인 "Alternate Combat System(대체 전투 시스템)"란 절이 있다. Chainmail은 공식적인 솔루션이 될 수 있으며, 아머 클래스(armor class)와 히트 포인트(hit point)의 사용 외에 해당 규칙은 현재 표준 D&D 전투에서 볼 수 있는 것과 상당히 다르다.

이 책에서는 전투 플레이를 게임의 정의된 측면으로 고려하고 있지 않다. 전투 시스템은 교

체 가능하며, Chainmail을 참고하는 경우 D&D는 특정 형태의 워게임 캠페인과 같은 많은 기능을 갖출 수 있다. 이러한 기능을 통해 RPG에서 사용되고 있는 “탐험 모드”와 “전투 모드”를 명확하게 분할할 수 있다. "ALTERNATIVE COMBAT SYSTEM"이라는 표제 하에 기능을 보충한 이후에야 OD&D는 AD&D 제1판에서 사용된 전투방법에 관한 시스템을 갖추게 되었다.

다섯째, OD&D와 관련하여 가장 중요한 것을 제대로 설명할 필요가 있다. 첫 번째 책에 나와있는 세 가지 규칙으로는 Original Dungeons & Dragons를 플레이할 수 없으며 증보판에서는 가장 중요한 것을 빠뜨리고 있다. Gygax 및 Arneson는 추정된 워게이머를 대상으로 글을 썼다. 게임이 사용자들 사이에서 입소문으로 퍼져 나감에 따라 아직 인기를 유지하고 있다. 무언가를 익히려고 할 때 책을 읽는 것만으로는 충분하지 않으며 다른 사람으로부터 배우는 과정이 필요하다. 이 게임의 규칙은 참조로 사용된 규칙과 함께 구전되어 온 전통적인 원칙을 따르고 있다.

이를 통해 수 백 개의 규칙집합이 생겨날 수 있으며, 다른 지역에서는 다른 방식으로 게임을 플레이하는 경향이 있다. 보다 엄격한 규칙이 만들어지면 일부 사람들은 기존 시스템을 더 선호하여 이를 바탕으로 컴퓨터 RPG를 개발하면서 D&D와 경쟁하게 된다. 이러한 상황으로 인해 초기 CRPG에 대한 다양한 게임과 접근법을 생성한 규칙이 빠르게 확산될 수 있었다.

예전의 게임이 현재 게임에 비해 좋거나 못하다는 얘기를 하려는 것이 아니다. 예전의 게임이 더 좋았다고 평하는 사람들도 흔히 있으며 이들은 기존 시스템과 흡사한 게임을 만들려고 한다(예: 리트로 클론(retro-clone) RPG 분야가 급성장함). Dungeons & Dragons의 원작 게임은 현재 우리가 기억하는 것과는 상당히 다르며 기묘한 RPG 게임의 대다수는 현재에 이르기까지 무수한 변화를 거듭하며 발전되어 왔다.

이 책의 소개 부분에 제시된 아이디어의 일부는 다음 블로그를 참고한 것이다.

- [Delta's D&D Hotspot](#)
- [Jeff's Gameblog](#)
- [I Waste the Buddha With My Crossbow](#)
- [RetroRoleplaying](#)
- [Lamentations of the Flame Princess](#)
- [Grogardia](#)
- [Always Go Right](#)

## 1부 서구 게임

### 1. Wizardry(시리즈)

디자이너: Andrew C. Greenburg, Robert Woodhead(원작 디자이너, 제작자) 등.

영향받은 게임: D&D, PLATO RPG

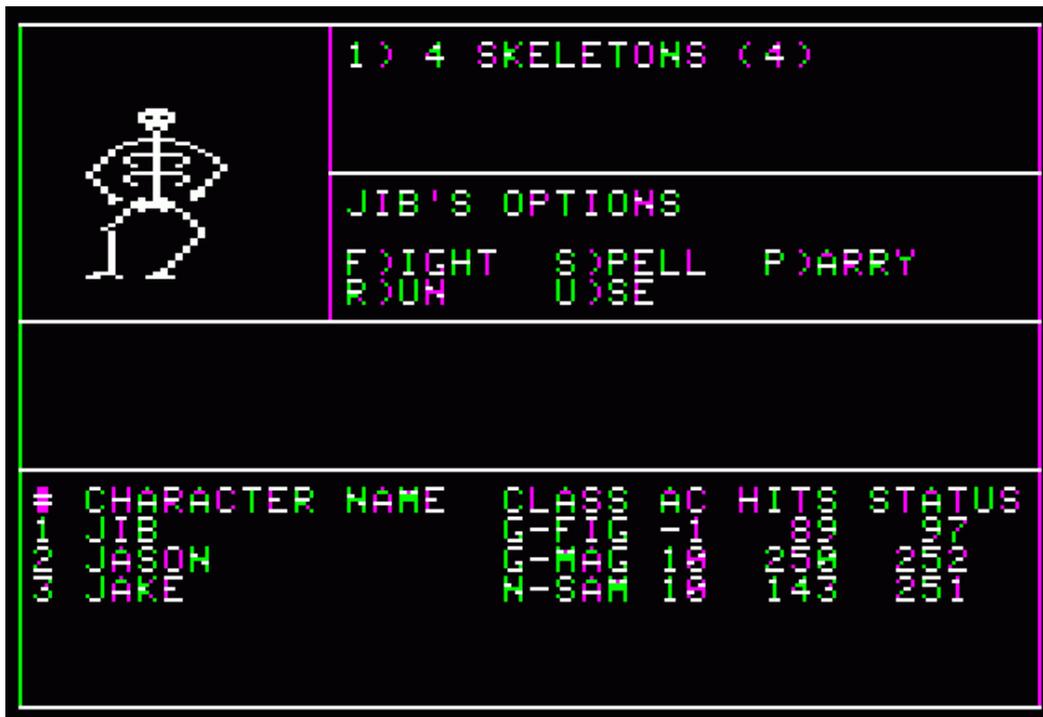
시리즈: 8개 게임(마지막 게임은 호평을 받은 3D 게임임). 이 게임 외에 상당수의 게임이 일본에서 만들어짐.

레거시: *The Bard's Tale* 시리즈, *Might & Magic*, AD&D Gold Box 게임 등. 그리드 기반 3D RPG 전체에 영향을 줌. Nintendo DS의 *Etrian Odyssey* 게임은 *Wizardry*를 바탕으로 제작됨.

이 아티클은 초기 *Wizardry* 게임에 초점을 맞추고 있으며 이 게임은 해당 시리즈를 고려할 때 현재 대부분의 사람들이 생각하고 있는 플레이 스타일이 될 정도로 충분히 독특한 면을 갖추고 있다.

*Wizardry*는 최초의 CRPG가 아니며 초기에 이러한 유형의 게임이 다수 개발되었다. 또한 최초의 3D 뷰, 스텝 기반 던전 크롤 RPG도 아니다. *Wizardry*와 상당히 유사해 보이는 PLATO 멀티유저 시스템에 대한 기존 시스템이 존재한다. 즉, *Oubliette* 와 유사한 면이 있으며 동일한 철자의 이름을 공유하고 있다.

*Wizardry* 게임 콘텐츠의 핵심 유닛은 인카운터(encounter) 즉, 스크립트 기반 이벤트로 플레이어의 파티가 특정 스퀘어에 들어갈 때 발생한다. 인카운터의 일부는 몬스터로 우호적이거나 적의를 가질 수 있으며, 또 다른 일부는 보물 상자, 치명적인 함정, 메뉴를 통해 조정하는 특별 장치, 정보를 제공하거나 질문을 하거나 공격을 하는 NPC 등이다.



Wizardry(스크린샷 커티시 <http://www.gamingwithchildren.com/>)

세트 인카운터는 특정 장소에 들어가면 발생하고, 랜덤 인카운터는 플레이어가 일부 영역 내의 스퀘어에 들어가는 경우에는 거의 발생하지 않는다. 인카운터가 발생하면 인카운터에 연결된 그래픽이 존재하나 원래는 텍스트 이벤트이다. 이 이벤트는 내러티브를 이용하거나 플레이어가 메뉴를 선택하도록 요구하여 릴레이식으로 진행된다.

인카운터는 그리드 라인을 따라 뻗어있는 미로 영역인 던전 맵에 있다. 그리드 자체는 화면 상으로 보이지 않고, 그 대신 플레이어의 관점이 마치 미로에 서서 동서남북을 직면하고 있는 것처럼 보여진다. 파티의 시각에서 벽과 복도를 렌더링하기 위해 RPG에서 많이 사용되는 간단한 알고리즘을 사용하고 있다.

던전의 그리드 기반 레이아웃과 공간별 파티의 미세한 움직임이 결합되어 렌더링을 구현하기가 쉽다. 즉, 이것은 *Wizardry* 가 *Wolfenstein 3D*보다 10년 앞서서 플레이어에게 3D세계를 제공할 수 있었던 원동력이기도 하다. 이것은 다양한 게임에서 무수히 원용하고 있는 기법이다. 예를 들어 원작 *Phantasy Star*에서는 이 방법을 활용하여 3D 던전을 매력적으로 구현하고 있으며, *Fester's Quest* 및 *Golgo 13* 같은 리트로 액션 게임에서도 이 방법을 적용하고 있다.

3D 효과를 통해 매핑의 주요사항을 구현하게 된다. 그리드 레이아웃은 그리드에 맞추어 레이아웃함으로써 간편하게 매핑할 수 있으며, 맵 기믹(gimmick)으로 플레이어를 속여 부정확하게 매핑하게 함으로써 매핑을 어렵게 만들 수도 있다(매핑 트릭은 OD&D 책에 DM을 위한 유용한 툴로 명시되어 있어 비난을 받기도 한다). 이러한 유형의 트릭은 텔레포터

(teleporter)로, 미로에서 플레이어를 이전의 장소와 유사하게 보이지만 동일하지 않은 다른 장소로 보내는 역할을 한다.

또 다른 잔인한 기믹은 스피너(spinner)로, 플레이어가 출입할 경우 바라보고 있는 방향을 무작위의 방향으로 임의로 전환한다. 플레이어가 방향이 변경되었다는 사실을 알아차리지 못하는 경우 스피너는 전체 맵을 간단히 망쳐 놓게 된다. *Wizardry*에서는 복도 전방을 전혀 볼 수 없으므로, 파티가 충돌할 때 나타나는 “아야!” 메시지에도 불구하고 벽의 어디쯤에 위치해 있는지를 추론해야 하는 어두운 영역이 존재한다. 이러한 트릭 과정을 거치면서 정확한 맵이 주어지는데, 이것은 전체 레벨을 만족스럽게 끝마친 것에 대한 결과로서가 아닌 게임의 최대 도전과제로서 제공되는 것이다.

*Wizardry*는 여기에 제시된 모든 게임 중 가장 매핑 액트에 비중을 두고 있는 게임이다. 자동 매핑 기능은 텔레포트되었다거나 방향이 전환되었다는 것 등의 정보를 누출하여 플레이어가 스스로 추론하여 풀어가야 할 게임을 망칠 수 있다. 다수 플레이어는 속임수를 쓴다는 생각이 들면 게임을 포기한다. 그러나 속임수를 쓸 때 이것을 극복해 내는 과정이 고전 *Dungeons & Dragons*의 가장 큰 즐거움 중의 하나임을 기억할 필요가 있다.

다양한 스크립트 기반 인카운터 또는 “스페셜”이 존재하나 *Wizardry*와 D&D 세션의 주요 차이점은 플레이어가 기본 룰세트에서 제공하지 않는 것을 시도하도록 허용하는 유연성 있는 DM의 존재 여부이다. 테이블에서 점프하거나 로프에 매달리거나 10피트 폴로 찌르거나 벽을 노크하거나 문에서 엿듣거나 이러한 행위를 통해 추적자를 따돌리거나 할 수가 없다. 몬스터는 트리거되기 전까지는 존재하지 않으며 일단 싸움이 시작되면 던전 맵의 해당 스퀘어에 나타나게 되고 던전을 제멋대로 돌아다닐 수 없다.

*Wizardry*가 출시된 후 25년 이상, 어떤 CRPG도 시스템의 비유연성으로 인해 이러한 제한점을 만족스럽게 처리하지 못했다. CRPG와 펜 앤 페이퍼 게임(pen-and-paper game) 간의 주요 차이점은 개연성의 결여 부분이다.

D&D 아키타입에 따라 제작된 *Wizardry*의 던전은 최근에 인기를 끌고 있는 게임 보다 더 많은 것을 느끼게 만든다. 모든 것이 이치에 맞지 않는 기괴한 마법의 장소로 던전을 설정하고 있다. 캐릭터가 해당 사항을 언급해 주지 않는 경우, 플레이어는 던전에 들어가기 전 거기에 무엇이 들어있는지를 판단할 방법이 없다. 플레이어가 던전의 모든 공간을 탐험하는 경우에도 여전히 던전 속에 있는 주요 개체에 대한 힌트를 알 수가 없다. 이것은 던전 디자인을 통해 부분적으로 추정해 볼 수 있다. 문이 있는 3 x 3 방에는 공간을 채우는 환영을 제공하기 위해 문 옆에 적절한 인카운터가 배치되어 있다.

초기 RPG의 경우, 난공불락의 상태를 설정하는 것이 최근 게임에 비해 더 쉬웠다. 낮은 레벨의 죽은 캐릭터는 템플에서 비용을 지불하는 경우에만 다시 살릴 수 있었다. 이것은 초기

D&D와 전적으로 일치하는 부분이고, 가망이 없는 경우는 간단히 리롤(re-roll)할 수 있으며(*Wizardry*에서도 가능함), 새로운 캐릭터를 생성하여 죽은 캐릭터를 교체한다. 이러한 아이디어는 나중의 게임에서는 이질적인 것으로 생각될 수 있으나 기묘한 장소에는 여전히 적용하고 있다(*Dragon Quest* 3탄에서는 난공불락의 캐릭터를 만드는 것이 쉽지 않았고 교체 가능한 캐릭터 시스템을 갖추고 있음).

이러한 시스템을 적용한 결과, 게임이 성공하지 못했다(*Wizardry* 또는 *Wizardry*와 유사한 게임을 망칠 수 있음). 전체 파티가 죽을 가능성이 있는 경우 돈이 부족하면 파티를 다시 살릴 수 없다. 이러한 상태는 게임 초반부에서 흔히 있는 사례이고 캐릭터 그룹이 서바이벌 레벨로 이동하기 전 플레이어는 몇 가지를 시도해 보게 된다.

*Wizardry* 는 초기 OD&D 및 AD&D만큼 어려우나. *Wizardry*는 플레이어에게 이전에 저장한 게임을 사용하게 함으로써 이러한 문제를 해결하고 있다. D&D에서는 플레이어가 게임의 초기 상태로 돌아가지 않는 것으로 간주하고 있다. 대개, 모두가 더 이상 할 말이 없음에 동의하는 경우 뭐라고 할 수도 없으며 하지도 않는다. 즉, 여러 사람이 참여하는 게임에서 이미 선택한 바를 철회하는 경우 불공평한 게임이 될 수 있으므로 펜 앤 페이퍼 RPG에서는 이렇게 철회하지 못하도록 했다. CRPG의 경우, 게임을 저장하고 로드할 수 있는 기능으로 인해 단일 경로만이 아니라 다양한 공간을 탐색할 수 있게 되었다.

## 2. Ultima(시리즈)

디자이너: Richard Garriott(주요 디자이너, 제작자)

**영향받은 게임:** 던전 탐험 모드는 D&D의 영향을 받았고 PLATO/*Wizardry* 시스템과 상당히 유사하다(알고리즘은 독자적임).

**시리즈:** 9개의 주요 게임은 Origin에서 제작하였고, *Ultima VII*는 대규모 확장팩 두 개를 갖추고 있으며(모든 권한을 가진 게임임), 현존하는 MMORPG와 이 회사에서 제작한 다른 사이드 게임(side-game)이 존재한다. 일본은 나머지 두 개 게임 즉, *Runes of Virtue* 서브 시리즈를 갖추고 있다.

**레거시:** *Ultima* 시리즈는 방대한 카테고리의 CRPG 선조격임.

*Wizardry*는 출시되어 사용되는 동안 많은 부분이 변경되지 않았으나 *Ultima* 게임은 초기에 상당한 변화를 거쳤다. 이 아티클은 초기 게임에 초점을 두고 있으나, 디자인 흐름은 시리즈의 인기와 영향이 절정을 이룬 *Ultima VII*까지 다루고 있다.

첫 번째 게임(기술적인 측면에서 첫 번째 *Ultima* 게임은 [Akabeth](#)임)은 던전 크롤 게임

이나 Wizardry의 다양한 스페셜(special) 또는 맵핑 트릭을 적용하지 않고 제작한 것이다. 던전은 주로 몬스터와 주요 플롯 아이템이 있는 곳으로, Wizardry의 불안정한 던전 보다는 덜 흥미로운 장소이다.

Ultima 는 오버월드라는 것을 제공하는데 이것은 타일 기반 세계로 던전이 특별한 장소로 설정되어 있다. 또한 실제 타운 및 사람들과 얘기를 나누는 일상사(사람들을 스페셜로 처리해야 할 다른 무엇으로 간주하지 않음) 등이 제공된다.

이후 Ultima는 캐릭터 간에 상호 소통하는 대화를 고려하고 있다. 이러한 대화는 키워드를 이용하여 처리하고 사람들 또는 캐릭터와의 대화를 통해 질문해야 할 내용들을 간접적으로 알 수 있다.



Ultima IV(스크린샷 커티시 <http://braid-game.com/>)

스토리는 Ultima에서 아주 중요한 요소이고 플레이 매커니즘과 깊은 관련이 있다. 현재 원작 Wizardry는 Ultima 보다 향상된 스토리를 유지하고 있는 반면, Ultima는 스토리가 가벼워 보이고 다소 우스꽝스럽기까지 하다. 그러나 이후 Ultima는 뛰어난 깊이와 복잡성을 갖춘 세계를 창출하고 있다. 제3탄에는 탐험할 숨겨진 대륙이 존재하고, Ultima IV에서는 미덕 체계에서 진정한 마음과 관련된 NPC와 보스레스 디자인(bossless design)을 도입하고 있으며 Ultima VII은 이제껏 고안된 것 중 가장 매력적인 RPG 세계를 선사한다.

마지막 Ultima 게임이 10년 전에 출시되었고 제작자인 Richard Gariott는 회사를 떠났으

며 Electronic Arts는 기존의 게임에 무관심해졌고 이러한 상황은 결코 달라지지 않았다. Ultima Online 은 지속적으로 서비스되고 있으나 이 게임이 MMORPG 분야의 리더격인 시절도 오래 전 일이 되었다. 어려운 시기가 닥쳐오면 CRPG의 최고 시리즈는 서비스를 종료하게 될 것이다.

참고 사항: [Ultima](#) 블로그

### 3. Wasteland

디자이너: Brian Fargo, Ken St. Andre, Alan Pavlish 및 Michael A. Stackpole

**영향받은 게임:** 세기말적인 펜 앤 페이퍼 RPG(약간의 D&D 미개척지 탐험 포함).

**시리즈:** Wasteland'의 속편은 원작 개발자에 의해 제작되지 않았으며 원작에 비해 열등한 것으로 평가되고 있으며, Fallout 게임과 여러 가지 면에서 유사하다.

**레거시:** Fallout 시리즈. Elder Scrolls 시리즈도 Wasteland'의 예측 불가능한 설계를 차용한 것으로 보인다. 문제를 해결하기 위한 다양한 방식의 구현은 다른 게임에 많은 영향을 주었다.

초기 컴퓨터 RPG의 경우, 현재 우리가 알고 있는 것 보다 예측 불가능한 설계를 도입한 게임이 다수 존재했다. 이러한 게임이 제작된 이유는 컴퓨터 용량의 부족에서 기인한다. 즉, 사람들은 8비트 기기에서 사실적인 그래픽과 아주 상세한 월드 맵이 가능할 것이라고 기대하지 않았고, 개발자는 이러한 기능을 제공하기 위해 시간을 할애할 필요가 없었다. 그리드 기반 세계에서 미트(meat)를 제공할 수 있는 게임이 등장하기 시작하면서 이러한 시기도 막을 내렸다. Wasteland는 여전히 많은 사람들의 사랑을 받는 게임으로, 해당 기기가 제공할 수 있는 모든 것을 보여주는 게임 중의 하나이다.

Wasteland는 The Bard's Tale (Interplay에서 개발한 상당히 인기 있는 게임으로 Wizardry와 유사함)과 짝을 이루는 일종의 동반자적인 게임으로 인식되고 있으며, 이 게임에는 초기 게임에 대한 참고사항이 들어 있다. 화면에는 동일한 하프 메시지/캐릭터 명단, 쿼터 캐릭터 초상, 쿼터 디스플레이/배틀 메시지 시스템 등이 있다. 또한 적 그룹과 전투의 거리 요소를 이용하여 싸움을 벌이는 부분이 Bard's Tale과 유사하다.

Wasteland는 전투 시스템 면에서 BT보다 야심 찬 것으로 보인다. 즉, 몬스터는 타일 기반 맵의 엔티티로서 존재하고 몬스터의 시야에 파티가 포착된 경우 전투는 시작된다.

액션을 결정한 후 싸움 액션은 전투 보고서의 흐름에 따라 플레이되고, 몬스터와 파티가 전투를 위해 가까이 접근하는 경우 플레이어는 언제든지 영역 맵에서 이들의 위치를 확인할

수 있다.

파티를 다양한 엔터티로 분할하고 로그라이크 방식으로 각각 다른 사람과 독립적으로 이동하며 캐릭터는 동시에 다른 장소에서 전투를 벌일 수 있다(개발자는 이러한 방식으로 게임을 플레이하는 것은 너무 성가셔서 가치가 없다고 생각할 수 있음).



Wasteland (스크린샷 출처 <http://nuttersmark.com/blog/>)

Wasteland 에 관한 한 가지 흥미로운 점은 가혹한 설정에도 불구하고 게임 흐름이 예상한 것 보다는 관대하다는 점이다. 헬스가 소진되더라도 캐릭터의 파멸이 초래되지 않는다. 이것은 죽은 캐릭터를 다시 살릴 방법이 없기 때문에 특히 좋은 설정이라 할 수 있다. 캐릭터가 무의식 상태 보다 더 나쁜 상태에 놓여 있지 않다면 히트 포인트를 다시 받게 되고 얼마 지나지 않아 깨어나게 된다.

때때로 전투는 캐릭터를 심각한 상황으로 몰아갈 수 있으나 다른 캐릭터의 메딕 스킬 (Medic skill)을 적용하는 것을 포함하여 여러 수단을 동원하여 이러한 상황을 극복해야 한다. 제대로 대응하지 못하는 경우 심각한 상태의 캐릭터는 시간이 지남에 따라 악화되어 결국 죽게 된다. 캐릭터가 걸릴 수 있는 병은 의사를 방문하는 경우에만 치료할 수 있다.

Wasteland가 현재까지도 사람들에게 기억되고 있는 주요 이유는 게임 세계의 깊이 때문이다. 이 게임은 다양한 방식으로 해결해야 하는 퀘스트를 제공한 초기 게임 중의 하나이다.

아이템 기반 목표를 통해 필요한 오브젝트의 여러 사본을 게임 세계에 배치하고 플레이어는 다양한 장소에서 목표를 완수할 수 있다. 각 플레이어의 네 캐릭터는 인지력 브롤링

(brawling)에서 비밀 스페셜티에 대한 락피킹(lockpicking)까지에 이르는 다양한 스킬의 스킬 랭크(skill rank)를 갖는다.

캐릭터가 사용하는 스킬은 상당히 비용이 많이 든다. 스킬의 첫 번째 레벨은 하나 또는 두 개의 스킬 포인트가 필요하나 각 레벨은 이전 레벨 비용의 두 배 이상을 필요로 한다. 또한 스킬은 사용함에 따라 향상된다.

한 캐릭터가 모두 알고 있어야 하는 스킬이 너무 많이 존재한다. 그러나 특정 분야의 전문 스킬을 보유함으로써 플레이어는 대부분의 베이스를 커버할 수 있다. 파티 스킬 세트의 홀(hole)은 각 플레이어를 상호 간에 구별할 수 있도록 해주며, 캐릭터 중의 하나가 죽어야 하는 경우 손실을 회복하기가 쉬워진다.

#### 4. D&D Gold Box 시리즈

디자이너: Jim Ward, David Cook, Steve Winter, Mike Breault(Pool of Radiance) 등

영향 받은 게임: D&D, Wizardry(특히, 스페셜 사용 측면에서 영향 받음).

시리즈: SSI는 이 시리즈의 대다수를 제작했음(최소 7개 정도). 또한 Gold Box 엔진을 사용하여 2~3개의 Buck Rogers 게임도 만들었는데, 원작 Neverwinter Nights(초기 AOL 제품)는 MMORPG Gold Box 게임임. Unlimited Adventures들의 형태로 Gold Box AD&D 구성 키트를 공개적으로 출시하기도 함.

레거시: D&D라이선스 RPG가 잇따라 출시될 수 있었던 것은 Gold Box 계열 제품 덕분임.

잠시 Dungeons & Dragons를 살펴해보도록 한다. 우선, OD&D와 AD&D 제2판(Gold Box 게임이 사용한 버전)사이에서 펜 앤 페이퍼 게임의 진척 상황을 검토해 본다.

OD&D에는 인기 있는 두 가지 버전이 있는데, 즉, "Dungeons & Dragons"라는 버전은 TSR 직원이 설계를 하였고 "Advanced Dungeons & Dragons"은 Gary Gygax가 제작한 것으로 OD&D 버전과 상당히 유사하다(다수의 증보판과 추가판이 있음).

OD&D에는 다수의 "룰 핵(rule hack)"이 포함되어 있고 기묘한 특별 사례를 소개하고 있다. 원작 책에서 엘프는 특별한 지위를 가진 유일한 종족으로, 어드벤처 당 하나씩만 파이팅 맨(Fighting Men) 또는 매직 유저(Magic-User)로 플레이할 수 있다. 이러한 사항을 증보판에서는 D&D의 "멀티 클래스" 규칙으로 전환하고 클래스 사이에서 경험을 분배할 능력을 엘프에게 제공한다.

또한 다른 클래스를 선택할 능력을 제공하고 다른 종족에게도 멀티 클래스를 허용한다. 이

렇게 하는 목적은 이 종족이 일반 사람들에 비해 특별해 보일 수 있도록 하려는 것이고 인간은 이러한 규칙에 접근하지 못한다. 인간은 종족에 대해 바보스러운 선택을 할 것으로 보이므로 “듀얼 클래스” 규칙을 도입하고 있다.

그 결과, 규칙은 더 복잡해지고 플레이 흐름을 이해할 수 없게 만들었다. 제2판이 출시되었고(Gygax가 회사를 떠난 후) 규칙은 여러 측면에서 간단해졌으나 전투는 더욱 복잡해졌다. 이것은 AD&D Gold Box 게임의 기반이 되는 규칙이다.

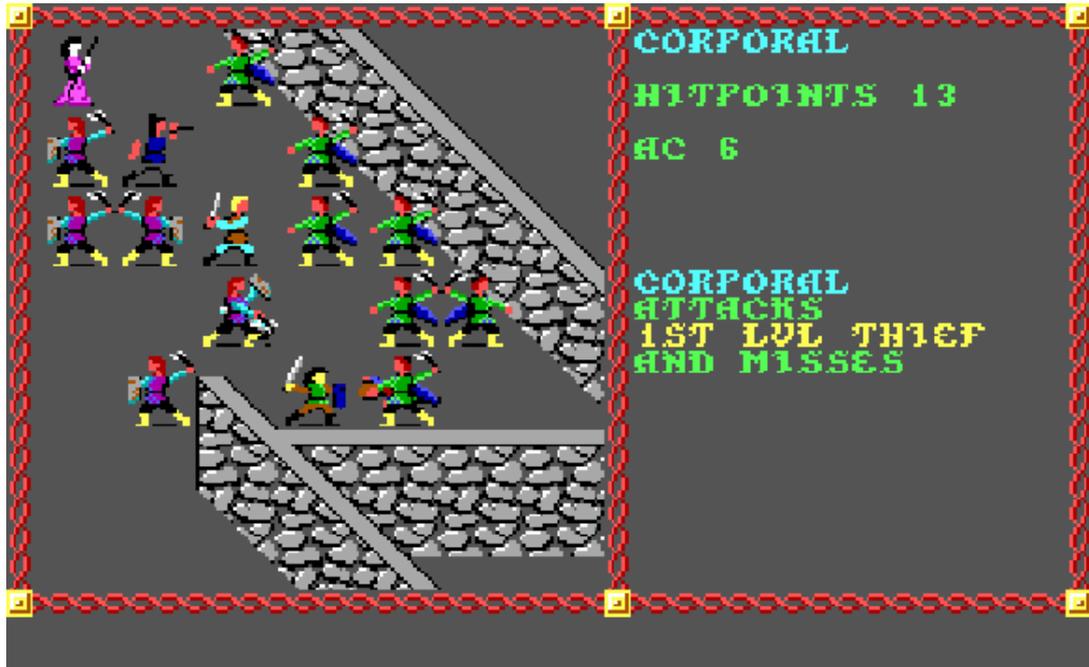
당시까지만 해도 TSR은 급성장하고 있는 컴퓨터 RPG 분야를 의심의 눈초리로 바라보았다. 제1판 DM에 대한 몇 가지 틀은 출시했으나 게임 측면에서는 별다른 진전이 없었다. 이러한 상황은 Pool of Radiance가 출시되면서 변화하기 시작했다.

AD&D는 컴퓨터 게임으로 설계된 것이 아니었으며, 제작 과정에서 특별한 인터페이스를 개발해야 하는 과제로 시름해야 했다. 펜 앤 페이퍼 RPG를 참고하여 게임을 만드는 경우 컴퓨터의 가동성과 관계 없이 간소화된 게임 세계를 구축할 수 있다는 것이다.

예를 들어, 마법사와 성직자 캐릭터가 모험을 시작할 때 주문을 외우는 D&D 버전 0-3의 유명한(악명높은) 측면인 밴스식 마법을 살펴 보도록 한다. Dungeons & Dragons의 테이블 세션에서는 단순화 기법을 적용하고 있고, 제2판에서는 마법 사용자가 할애해야 할 준비 시간과 마법을 실제로 이행하는데 걸리는 시간을 결정하기 위한 복잡한 규칙을 설정하고 있다. 플레이 세션에서 DM은 당연히 불필요한 복잡성을 숨기고 있다.

대부분의 컴퓨터 RPG에서는 밴스식 마법(Jack Vance의 판타지 작품을 읽은 사람에게만 효과적임)과 같이 기묘한 무언가를 고려하고 있으며, 최소한의 무드 효과를 연출하기 위해 많은 인터페이스를 구성해야 하는 점이 성가실 수 있다. Gold Box 게임에는 밴스식 마법이 포함되어 있고 이 마법을 적용하려면 상당량의 인터페이스 프로그래밍이 필요하다(게임에서는 주문을 외우는데 걸리는 시간을 정확히 기록함). 또한 이 게임에는 인컴브런스(encumbrance), 다양한 유형의 동전 D&D, 백금 이외에는 지불을 거절하는 최소 1개의 연인숙 등이 등장한다.

게임 자체는 강한 비선형 특성과 도전적인 플레이로 인해 많은 플레이어들 사이에서 좋게 기억되고 있다. 세미 디렉티드 테이블탑(semi-directed tabletop) 캠페인처럼 수행해야 할 다양한 임무가 주어지고 플레이어는 임무를 변경해가며 순서대로 수행할 수 있다. 다수의 장애물이 있지만 이것을 극복할 다양한 방식도 존재한다.



Pool of Radiance(스크린샷 커터시 <http://www.joystickdivision.com/>)

예를 들어, Pool of Radiance의 끝부분에서 드래곤의 소굴에 들어가는 것과 관련하여, 플레이어 그룹은 직접 전투를 벌이거나 은신처에서 옷을 갈아입고 변장하여 문제 상황을 피하거나 성에 잠입하기 위한 암호를 얻기 위해 포로를 구출하거나 텔레포터를 발견하여 파티를 직접 드래곤으로 인도할 수 있다. 특히, Pool of Radiance는 TSR이 나중에 모듈을 릴리스한 실제 D&D 어드벤처와 상당히 유사하게 설계되었다.

D&D 제2판은 아주 어려운 게임이었고 Gold Box 시리즈는 이러한 난이도를 거의 적용하지 않았으나 세이브 게임의 영향을 상당히 받았다. 제2판은 모든 책을 참고하여 가장 복잡한 캐릭터를 생성했으며 세이브 게임의 특징을 다수 적용하였다.

플레이어는 죽었거나 파멸한 캐릭터를 새로운 캐릭터로 교체할 수 있으나(Wizardry 스타일), 새로운 캐릭터는 초기 경험으로 인한 혜택 없이 시나리오상으로 허용되는 가장 낮은 레벨에서 게임에 참여하게 된다.

파멸한 캐릭터에 관해 좀 더 자세히 얘기하도록 하겠다. D&D는 부활 마법이 존재하나 이것은 다소 위험하다. 캐릭터가 실패하여 영원히 죽은 채로 버려지는 경우 및 생존하더라도 지구력에 대한 포인트를 잃는 경우, 이것은 일부 캐릭터에 대한 최대 히트 포인트(체력)를 상실하게 됨을 의미한다.

또한 헤이스트 마법(Haste spell)이 존재하여 짧은 시간동안 캐릭터의 움직임과 액션이 두 배의 성능을 낼 수 있으나 에이징(a year of permanent aging)을 감수해야 한다. 에이징(Aging)은 기타 게임에서 다른 종류의 약점으로 많이 활용되고 있는 것 중의 하나이다

(D&D 에이징은 상당히 극복하기 힘들). [Forgotten Realms](#) 및 [Dragonlance Gold Box](#) 게임은 순서대로 정렬되어 있고 캐릭터가 한 시나리오에서 다른 시나리오로 이동하도록 허용하고 있다. 게임 당 헤이스트로 인해 유발되는 에이징의 경우, 캐릭터가 너무 쉽게 늙어버려 나중 게임의 종료 시까지 효율적으로 기능할 수 없게 된다.

[Pool of Radiance](#) 는 대부분의 탐색 인터페이스를 [Wizardry](#)로부터 참고하였다. 오버월드 를 갖춘 게임은 산재해 있는 인카운터와 함께 단일 화면의 황무지를 제시하고 있다. 2E를 통해 D&D에 적용된 것 중의 하나는 “비무기 숙련도(non-weapon proficiency)”인데, 간단히 “스킬”로 알려진 기능이다.

[Gold Box](#) 게임의 최고의 업적은 2E 규칙에 대한 충실도였으나 컴퓨터 플레이에 적합하지 않았다. 이것은 직접 포트가 아니고 주요 규칙서에 있는 기본적인 것과 다수의 마법이 존재한다(리인카네이션과 같이 일부 규칙으로 인해 게임을 개발하기가 어려움).

이전CRPG는 기본 규칙으로 D&D 규칙의 일부 버전을 사용했다([Wizardry](#) 및 [Bard's Tale](#)에서 볼 수 있는 텔테일 사인(telltale sign) 중의 하나는 “아머 클래스”의 사용임). AD&D 2E는 컴퓨터 시뮬레이션의 독립성 측면에서 볼 때 게임의 절정에 이른 제품이었다. 3E는 컴퓨터 게임에 적합하고 4E는 MMORPG와 같은 성향을 가지고 있다.

**참고 사항:** GameFAQ에서 AD&D 제2판 규칙에 대한 안내서를 참고할 수 있다.

## 5. Quest for Glory

디자이너: Corey Cole, Lori Ann Cole

영향받은 게임: D&D, 그래픽 어드벤처(Sierra 스타일).

시리즈: 5개 게임. 첫 제품 출시에서 최근 제품까지 상당한 시간이 경과되었지만 5개 어드벤처 모두에서 하나의 캐릭터 사용 가능.

레거시: RPG는 복고풍으로 회귀하여 어드벤처 게임 설계, 특히 오브젝트 매니플레이션 퍼즐(object manipulation puzzle)을 사용.

어드벤처 게임과 롤 플레이 게임은 동일한 종류의 게임으로 간주되고 있다. 펜 앤 페이퍼 [Dungeons & Dragons](#) 어드벤처에는 “내러티브 공간”이 존재하고 플레이어는 DM이 제공하는 설명(캐릭터가 하고 있는 작업에 대한 설명)을 통해 해당 영역의 심상을 구성하며,

DM은 게임 세계의 진행상황을 반복적으로 설명한다. 초기 어드벤처 게임은 이런 종류의 상호작용으로 이루어져 있고 [Zork](#)에서는 임의로 결정한 결과에 따라 트롤과 싸움을 벌인다.

두 장르 즉, 어드벤처 게임과 롤 플레이 게임은 각각 오브젝트 매니플레이션 퍼즐(매번 동일 방식 사용)과 통계 시뮬레이션 (강력한 임의의 요소 및 수에 의해 영향을 받음)을 적용하고 있다. 또한 두 장르 간의 내러티브 갭은 더 커졌다. 어드벤처 게임에서 Arthur Dent, King Graham 또는 Roger Wilco 등 퍼서낼리티(personality)를 갖춘 특정 인의 일부를 플레이하게 되고, RPG의 경우, 플레이어는 주인공의 역할을 배정하기 위해 캐릭터를 생성해야 한다.

어드벤처 게임과 RPG의 주요 측면은 서로 조화되지 않는 부분이 있으며 이 두 게임은 서로 다른 행로를 따라 발전해 왔다. 실제로 대부분의 RPG 캐릭터는 동일한 종류의 작업을 수행하고 어드벤처 게임의 캐릭터는 다른 인터페이스로 임무를 수행한다.

캐릭터들은 물건을 여기저기로 나르고 다른 캐릭터와 얘기를 하며 특정 오브젝트형 구멍에 특정 오브젝트를 넣어야 하는 퍼즐을 풀고 매직 버튼을 누르고 스위치를 당겨야 한다. 이러한 과정이 RPG에서는 게임을 플레이하기 위한 수단에 지나지 않으며, 전투 세션과 던전 탐험을 수행하기 위한 것일 뿐이다(어드벤처 게임은 실제 게임을 방해하지 않는 정도의 퍼즐을 제공함).

두 장르의 공통적인 근원을 고려해 볼 때 두 게임 간의 크로스오버가 존재하지 않는다는 것은 의외의 일이다. 가장 잘 알려진 인기있는 크로스오버는 Quest for Glory 시리즈로, 두 게임 장르가 가장 잘 결합된 Sierra On-Line 그래픽 어드벤처이다.



Quest for Glory (스크린샷 커티시 <http://hg101.classicgaming.gamespy.com/>)

게임 시작 시 플레이어는 전사, 도둑 또는 마법사 클래스를 선택한다. 클래스를 선택하면

이용할 수 있는 스킬이 결정되고, 경험 스코어가 존재하나 이것은 게임에 영향을 미치지 않는 포인트일 뿐이다. 스킬은 실제로 사용함에 따라 향상될 수 있으나 서서히 상향 조정되는 편이다.

이 게임에 관한 가장 흥미로운 점은 플레이어가 한 스킬 또는 다른 스킬을 보유하도록 요구하는 스킬 체크(skill check)로 가득 차 있고 모든 클래스로 주요 퍼즐을 풀 수 있다는 것이다. 대부분의 퍼즐을 풀 수 있는 다양한 방법이 존재하는데,

한 캐릭터에는 한 가지 방법만 있고 반드시 성공해야 하는 것은 아니다. 이것은 스킬 기반 RPG인 *Wasteland*에 사용된 것과 동일한 아이디어로, 게임을 다시 플레이하고 싶도록 만든다.

무엇보다도, *Wizardry*같은 시리즈 게임에서는 한 게임에서 다음 게임으로 캐릭터를 가져올 수 있다. 첫 게임의 시작에서부터 마지막 게임의 종료까지 스킬, 일부 장비 및 돈과 함께 한 캐릭터(영웅)를 계속 사용할 수 있다.

현재는 이렇게 플레이하는 게임이 거의 드문 편이다. 캐릭터는 낯선 곳에 여전히 나타나기도 하지만 결국은 차례로 죽어간다. *Gamecube/Wii Fire Emblem* 게임에서는 플레이어가 한 게임에서 다른 게임으로 파티를 가져올 수 있다. 비 *Gamecube* 게임의 경우 *Wii* 유닛의 측면에 메모리 카드 포트가 있다.

## 6. **Might & Magic**

**디자이너:** Jon Van Caneghem(원작 디자이너, 제작자, 프로듀서)

**영향받은 게임:** Old-school D&D 및 *Wizardry*.

**시리즈:** 9개 게임, 속편 "Heroes of Might & Magic"(New World Computing의 King's Bounty 개정판) 및 기타 게임.

**레거시:** *Might & Magic*은 클래식 RPG 중 세상에 알려지지 않고 잊혀진 게임임.

이 게임은 컴퓨터 게임으로 팔린 D&D 캠페인을 참고한 고전풍에 가장 충실한 게임이므로 최근에 사용하지 않게 된 것은 상당히 유감스러운 일이다.

첫째, 이 게임은 비선형 게임이다. 각 게임의 수십 또는 수백 개 퀘스트와 임무는 게임 세계에 산재해 있다(세미 스크램블드 방식). 플레이어는 무엇을 할 것인지 및 어느 레벨까지 할 것인지를 생각한 다음 게임을 진행해야 한다.

무제한적인 게임 리로딩 사용에 의존하고 있는 게임 스타일이므로 레벨 200이하에서 퀴진아트(Cuisinart) 그룹에 준비 없이 참여하는 경우 처음으로 복귀가 가능하다. 대개 플레이하는 몬스터가 캐릭터를 죽이기 전까지는 해당 역량을 알지 못한다.

M&M 게임은 개방형 스토리 전개방식과 불가사의한 경험을 제공한다. 또한 올드 스쿨(old-school) RPG 경험을 통해 가장 독특한 즐거움을 적절히 표현한 극히 드문 게임 중의 하나이다. Might & Magic II 에는 모든 캐릭터에게 1회에 한하여 주어지는 커번(cavern) 중의 하나에 마법 공간이 있다.



### Might & Magic

이 시리즈에는 하나의 스토리가 존재하나 썩 괜찮아 보이지는 않는다. World of Xeen 게임에서 플레이어는 Dragon Pharaoh로부터 두 악당 Lord Xeen 및 Alamar를 몰리치고 세계를 구하라는 요구를 받게 된다.

플레이어는 엘리멘탈 로드(elemental lord)를 기습하고 어둠의 세계에서 빠져 나와 펠린드롬 토킹(palindrome-talking) 수도사와 친하게 지내고 성 구축 시 지불할 메가 크레딧(Mega Credit)을 수집하며 아이를 도깨비로 만드는 것을 좋아하는 마녀를 저지한다. 이러한 것의 대부분은 특정 순서에 따라 이루어지며 게임에는 수행해야 할 수십 개의 임무가 존

재한다.

*Might & Magic II*에서 플레이어는 Lord Peabody를 만나고("Sherman"을 구출한 후), 무적의 Mega Dragon와의 싸움을 저지하기 위해 적당한 시기에 이동하고 오크 마을을 약탈하며 제한된 시간 내에 암호를 풀어야 한다.

이상은 페치 퀘스트(fetch quest)의 거대한 시리즈로 느껴질 수 있으며, *Might & Magic*에서는 이러한 요소가 너무 방대해서 플레이어의 이목을 끌지 못할 수 있다. 이 게임에서 플레이어는 원하는 바와 관계 없이 어슬렁거리며 돌아다니다 어려움에 처할 수 있다.

대개 게임 속의 누군가가 퀘스트 수행을 원하며 퀘스트 수행 후 보상을 받게 된다는 사실을 플레이어가 알아차리기 전, 6개 퀘스트를 모두 완수하게 된다. 이러한 과정이 조금도 나쁜 것이라고는 생각하지 않는다.

Jon Van Caneghem이 디자인한 가장 흥미로운 디자인 중의 하나는 두 가지 종류의 화폐, 금화 및 보석을 사용하는 것이다. 플레이어가 좀 더 어려운 영역을 탐험할 때 상이 주어지지만 수적인 면에서 제한되어 있다.

그러나 항상 제한되어 있는 것은 아니며, 지속적으로 경험 포인트를 확보할 방법이 존재하지만 모든 영역을 다 탐험하고 더 이상 찾아 나설 곳이 없는 경우 게임을 끝내야 할 시기가 온다. 레벨을 확보하려면 경험과 금이 필요하고 게임의 초기 단계에서 경험은 제한 요소이며 게임의 끝부분에서 제한적인 요소로 작용하는 것은 플레이어의 금 보유량이다.

보석은 강력한 마법을 부릴 때 필요한 유용한 형태의 웰스(wealth)이다. 특히, 아이템에 영구적으로 요술을 걸고 다른 게임을 파괴하는 임무를 수행하는 마법과 같이, 라바이벌 스펠(revival spell)은 보석을 필요로 한다.

두 번째 유형의 웰스에 맞추어 마법을 적용하고 해당 웰스 공급을 제한하여 *Might & Magic* 마법 시스템의 한계를 극복하고 있다.

규칙을 변경하지 않는 경우 마법사 캐릭터는 어떻게 적용해야 할까? *Might & Magic*은 이상과 같이 대규모 게임 내에 마법 시스템을 도입하고 있다.

## 7. Nethack

디자이너: Jay Fenlason, Andries Brouwer(원작 Hack), Mike Stephenson, Nethack "Dev Team"(Nethack) 등

영향받은 게임: Rogue, Hack, D&D.

**시리즈:** 단 하나이나 Nethack TNG, Nethack --, Nethack +, Lethe Patch, Wizard Patch, SLASH, SLASH'EM, Sporkhack 등 변형을 가한 제품이 존재함.

**레거시:** Diablo 및 Diablo II는 Nethack로부터 직접적인 영향을 받지 않았으나 Rogue를 참고하여 제작되었다. 오랫동안 플레이되어온 JRPG 시리즈인 Mystery Dungeon은 Nethack의 디자인 강점을 적용하고 있다.

"로그라이크(roguelike)" 개념에 관한 유용한 정보는 Gamasutra의 Rogue에 관한 초기 기사를 참고하면 된다.

이상의 Wizardry에 관한 섹션에서 펜 앤 페이퍼 RPG는 CRPG에 비해 유연성이 부족하다는 언급을 하였다. 컴퓨터는 환경을 일반화할 수 없고 플레이어의 액션에 대해 즉각적으로 반응할 수 있는 창의력이 부족하므로, 플레이어 캐릭터는 실제 상황에서 할 수 있는 모든 것을 할 수는 없다.

이러한 사항을 처리하는 표준 CRPG 메서드는 가장 중요하고 명확한 액션 즉, 이동, 공격, 탐색, 먹기, 휴식 등을 제공한다.창의적인 플레이어는 기괴하고 시도해 볼만한 무언가를 따라잡을 수 있으므로 게임세계에서 제공하는 플레이어 액션의 범위가 협소하게 느껴질 수도 있다.

이러한 형태의 한계사항을 극복하려는 RPG 장르가 로그라이크(roguelike) 장르이며, 이러한 문제점을 가장 잘 해결할 수 있다. 오랜 시간이 지난 후 Nethack를 통해 이러한 문제를 해결할 수 있음이 입증되었으나,

Nethack의 해결 방법을 모든 게임에 적용할 수는 없다. 이 게임은 풍부한 옵션을 제공하므로, 게임에 대해 원하는 바를 전달할 수 없는 플레이어의 문제를 해결하고 있다. 또한 임의의 콘텐츠 생성, 숨겨진 기능 사용 및 콘텐츠에 대한 유용한 명령 등을 이용하여 이러한 옵션으로 수행할 수 있는 작업을 플레이어에게 제공하고 있다.

Nethack에는 수십 개의 명령이 존재하는데 이와 관련된 의사소통이 첫 번째로 해결해야 할 과제이다. 플레이어는 앉아 있거나 자신이 지니고 있는 물건을 던지거나 휘두를 수 있으며, 액체, 샘, 괴어있는 물에 물체를 담그거나 바닥에 글씨를 쓰거나 약기를 연주하거나 무기를 빼앗고 함정을 다시 설치하거나 신에게 봉납하는 등의 액션을 취할 수 있다. 게임을 플레이하기 위해 모든 명령이 필요한 것은 아니다. Nethack에 등장하는 게임세계는 복잡하고 최고의 플레이어는 해당 명령과 그 사용 시기를 알고 있다.

두 번째 문제는 허용된 옵션으로 무엇을 할 수 있느냐는 것이다(다수의 몬스터와 아이템 속성을 이용). 아이템마다 고유의 성질을 갖고 있는데, 종이로 이루어진 사물은 불을 이용한 공격 시 탈 수 있고 금속으로 만들어진 것은 물로 인해 녹을 수 있다.

오크인 몬스터는 스워드(Orcrist)로부터 손상을 입게 된다. 시각을 가진 몬스터는 값비싼 카메라에 의해 눈이 멀 수 있다. 이러한 부차적인 속성으로 인해 Nethack의 게임의 깊이가 더해지나, 이것은 객체 지향 설계의 결과로 인한 것은 아니다. Nethack은 클래스 문 없이 스트레이트 C로 구현되었다.



**Nethack**

Nethack은 로그라이크 장르이므로 이 게임의 가장 논쟁의 여지가 있는 기능인 죽음 (permadeath)에 대해 언급할 필요가 있다.펜 앤 페이퍼 게임과는 달리, Ultima 와 Wizardry 이후 게임 디자인에서는 플레이어 캐릭터에게 아주 나쁜 상황이 발생하지 않도록 하며 플레이 상황이 좋지 않은 경우 게임을 저장하고 되돌아가도록 설정하고 있다.

이것이 CRPG 게임의 가장 유해한 측면 중의 하나라고 생각된다. 플레이어는 불리한 상황이 발생하기 전 본래 위치로 되돌아갈 수 있으므로 플레이 중에 생긴 불리한 조건의 영향을 받지 않을 수 있다. 이러한 경향은 플레이어가 주의를 기울이지 않으면 쉽게 이길 수 없는 기존 게임으로부터 비롯된 것이다.

RPG에서 어드벤처는 거의 위험한 것처럼 느껴지지 않는다. 경험을 확보하는 것은 해악과 실패의 위험을 보유하게 되는 것으로 생각된다. 위험 없이 힘을 얻는 것은 처음부터 알고 있는 뻔한 결론이 될 수 있다.

게임을 플레이하면서 시간을 할애하는 행위가 플레이어에게 자신의 캐릭터가 보다 강력해지도록 할 수 있는 권한을 부여하는 것으로 보여진다. 경험을 제공하는 장애물은 더 많은 힘이 주어지기 전 거쳐야 하는 장벽이다. 이로 인해 단조롭고 지루한 작업을 제공하는 플레이가 될 수도 있다(단순하고 지루하고 경쟁해서 도착해야 할 목적지가 있는 플레이).

Nethack과 다른 로그라이크는 경험 확보 기능을 제공하고 있으나 지루하게 느껴지지 않는다. 이것은 플레이어가 경험을 확보하는 시간 동안 갑작스러운 위험에 빠지거나 엄청난 실

패를 겪기 때문만은 아니다. 플레이 동안 죽음이 바로 가까이 있는 경우 결코 지루해질 수는 없다.

## 8. Elder Scrolls(시리즈)

디자이너: Vijay Lakshman, Julian LeFay, Ted Peterson(Arena), Julian LeFay, Bruce Nesmith, Ted Peterson (Daggerfall), Todd Howard, Ken Rolston (Morrowind), Todd Howard, Ken Rolston(Oblivion)

영향 받은 게임: Ultima Underworld(팬 앤 페이퍼 RPG)

시리즈: 4개의 주요 게임과 몇 개의 확장팩.

레거시: Bethesda Softwork가 제작한 Fallout 3은 Elder Scrolls 게임의 오픈 엔디드 스타일(open-ended style)을 따르고 있다.

Elder Scrolls games게임은 고도에 대한 비선형 접근법을 사용하고 있다. 이 게임에서는 반드시 승리할 필요는 없지만 수행해야 할 많은 임무를 갖고서 탐험해야 할 세계가 펼쳐진다. 멀티CD 게임인 Morrowind는 플레이어가 무엇을 해야 할 지를 알고 있는 경우 8분 이내에 승리할 수 있다.

물론 그렇게 하는 경우 게임이 진행되는 동안 많은 것을 경험할 수 없다. 게임 세계에는 볼 거리가 많다. 이 게임에는 탐색할 광대한 영역, 거대한 동굴 및 던전 등이 있고 게임을 진행하는 동안 수 천명의 사람들과 얘기를 하게 된다. Morrowind의 리드 디자이너인 Ken Rolston은 펜 앤 페이퍼 RPG 분야의 노련한 디자이너로, 자유로운 형태의 경험을 게임에 도입하려고 노력했다.

자유로운 형태의 경험이 얼마나 성공적으로 구현되었나? 게임이 어느 정도로 예측 불가능한가? 이 게임의 Wikipedia 페이지에 의하면 두 번째 Elder Scrolls 게임(Daggerfall)에는 1개, 10개, 100개도 아닌 15,000 개 타운이 포함되어 있다(이탈리아 타운 형태임).게임의 거대한 맵을 가로질러 가는데도 몇 시간이 걸린다.

어떻게 이와 같은 일이 가능할 수 있을까? 이러한 공간을 만들고 로직을 무시한 압축 기법으로 게임을 CD에 담는데 수백만 인시가 걸리지 않겠는가? Elite 및 Starflight의 게임 세계와 같이 프랙탈 생성 기법을 통해 이러한 것을 생성하는 경우에는 그렇게 시간이 걸리지 않는다. 즉, 의사 난수 생성기를 사용하여 게임 세계의 각 영역에 연결된 설정값을 도입하고 지형과 콘텐츠를 알고리즘으로 생성하면 된다.

이러한 접근법의 결점은 흥미로운 임의의 콘텐츠를 만들기가 어렵다는 것이다. 이상과 관련

된 최고의 게임은 로그라이크 게임이라 할 수 있다. 그 결과, 대부분의 사람들은 단조로운 플레이스홀더(placeholder) 텍스트에 대해 언급하고 있으며, 생성기의 일부 버그로 인해 던전은 활기가 없어 보이고 디자인도 허술하다(게임 플레이를 어렵게 만드는 다수의 버그가 존재함).



### The Elder Scrolls IV: Oblivion

Later Elder Scrolls 게임에서는 핸드메이드 지형을 이용하고 있으므로 소규모 게임 세계를 생성할 수 있다. 수천 개의 게임 캐릭터를 만들었는데, 게임 타운 거리의 일반 사람들은 복제한 것처럼 또 같은 모습을 하고 있다.

거대한 세계를 바탕으로 게임을 디자인하는 경우 다수의 서브 퀘스트를 제공할 수 있는 이점이 있다. 플레이어는 요주 인물에 대한 암살을 지시하고 길드 또는 군대에 참여하여 등급을 올리며 클랜에 가입하고 상인의 물건을 훔치며 마법과 물약을 생성하고 아이템에 요술을 걸 수 있다.

Might & Magic만큼 기괴한 게임은 없으며 상당량의 비 플레이스홀더 콘텐츠가 존재하는 것 같다. 게임을 위해 개발된 콘텐츠의 대부분을 사람들이 볼 수 없다는 점을 고려해 볼 때 깊이있는 서브퀘스트를 제공하고 있다. Daggerfall, Morrowind 및 Oblivion에서는 사이드 퀘스트로 플레이어가 뱀파이어가 되는 것을 허용하고 있다.

초기 상태는 전투 시 상태 이상으로 표시되나 이후에 치료 가능하다. 뱀파이어로 활동하는 동안 플레이어는 잠자고 있는 캐릭터의 피를 마시고 낮 시간 동안 실내에 머무르면서 뱀파이어의 스크립트 기반 퀘스트에 참여할 수 있다.

## 9. Baldur's Gate(시리즈)

디자이너: Ray Muzyka(디렉터)

영향 받은 게임: D&D, Gold Box 및 Black Box 게임(Wasteland).

시리즈: 두 개의 주요 게임과 확장팩. 동일 엔진을 사용한 몇몇 스피리츄얼 시퀀(spiritual sequel) 즉, Icewind Dale 시리즈 및 Planescape: Torment는 다른 회사에 의해 제작되었다.

레거시: Neverwinter Nights와 속편. Baldur's Gate로 인해 컴퓨터 게임과 Dungeons & Dragons 브랜드가 지속적으로 관련성을 가지게 됨.

Baldur's Gate는 폐기될 위험으로부터 컴퓨터 D&D를 구제한 게임이다. SSI의 버그가 많은 Black Box 게임은 오랫동안 유지해 온 좋은 평판을 잃어버렸으나, 가장 근사한 컴퓨터 게임 중의 하나에 의해 구제되었다. 이 게임이 제3판 규칙을 사용한 것으로 기억하고 있으나 실은 그렇지 않으며 모든 메인라인 게임은 Baldur's Gate 규칙을 사용하고 있다.

Gold Box 게임과는 달리, Baldur's Gate는 1인칭 관점을 사용하지 않고 있으며 캐릭터가 한 유닛에만 충실하도록 설정하고 있지 않다. 이것은 창의력이 풍부한 획기적인 사항으로, Wasteland'의 파티 분할 기능으로부터 영향을 받은 것으로 보인다. 플레이어는 언제든지 전투 시간을 변경할 수 있고 전시 상황인 것처럼 캐릭터에게 액션을 부여한다.



## Baldur's Gate (스크린샷 커터시 <http://nostalgeek.wordpress.com/>)

일종의 턴 방식 게임과 같이 일시중지 기능을 통해 캐릭터에 대한 명령을 대기시킴으로써 싸우는 동안 실시간으로 게임을 플레이할 수 있다. 다른 휴먼 플레이어가 각 캐릭터의 역할을 수행하도록 하면서 게임을 멀티플레이어 모드로 변경할 수 있다.

게임에는 메인 캐릭터에 합류할 수 있는 다양한 NPC가 존재하나, 멀티플레이어 모드에서 개별 캐릭터는 6개 파티 캐릭터 각각의 역할을 수행할 수 있다. 나중에 이 기능은 BioWar의 게임인 Neverwinter Nights에 영향을 주었다.

이 게임 및 이후 Neverwinter Nights의 경우, 스크립트 기반 다이얼로그 및 퀘스트와 임파트(impart)에 대한 보상 외에 게임에서 대부분의 NPC가 공격 가능한 캐릭터라는 점이 주목할만하다.

이러한 특징으로 인해 이 게임은 선형 스크립트라기 보다는 개방형 스토리 전개방식으로 문제를 해결하고 있다. Baldur's Gate는 초기 CRPG의 올드 스쿨 시뮬레이션 접근법과 변경할 수 없는 하드 코딩 스토리를 제공하는 최근 경향을 적절하게 결합한 게임이다.

마지막으로, 잠재적인 파티 캐릭터의 잘 만들어진 성격 묘사에 대해 언급하도록 한다. 이 게임을 플레이하며 Minsc라는 레인저를 자신의 파티에 참여시키면서 이 캐릭터에 푹 빠지지 않은 사람을 본 적이 없다.

CRPG에서는 활기와 위트가 있는 캐릭터를 생성하거나 자신의 임무에 투자하는 테이블탑 플레이어들을 상상해 보기가 어렵다. Wikipedia 페이지에서 이 게임이 소셜 펜 앤 페이퍼 게임으로부터 비롯되었음을 알 수 있다.

## 10. World of Warcraft

디자이너: Rob Pardo, Jeff Kaplan, Tom Chilton

영향 받은 게임: 초기 MMORPG인 Diablo

시리즈: 1개 게임과 2개 확장팩.

레거시: World of Warcraft를 카피하려고 노력하거나 실패한 게임.

천 만명 이상의 회원을 보유하고 있는 이 게임은 D&D 이후 경험해 보지 못한 방식으로 게임 분야의 주류를 이루며 다수 MMORPG의 이상적인 모델로 받아들여지고 있다. 이 게임의 매력은 무엇인가? 이 게임이 대중 문화의 장벽을 극복하고 South Park의 머시니마 에피소드(machinima episode)를 제작할 수 있었던 이유는 무엇인가?

실제로 이것은 대답하기 쉬운 질문은 아니다. 대답하기 쉬운 것이었다면 *Age of Conan*에서 생존하기 위한 전투 신이 더 잘 만들어졌을지도 모른다. *Blizzard*가 성공할 수 있었던 데에는 몇 가지 요인이 존재한다.

첫째, 보통의 경우와는 달리, 이 게임은 충분한 경험이 없는 플레이어도 쉽게 접근할 수 있다. *Blizzard*는 쉬운 플레이와 게임의 깊이 등 양자 사이에서 전자에 중점을 두어 게임을 개발하기로 결정한 것 같다. 이전에 MMORPG의 왕좌를 차지했던 *EverQuest*는 고전 D&D와 매칭이 안될 정도로 극히 천천히 신중하게 캐릭터 성장을 고려하고 있다. 어드벤처링 커리어의 경우 레벨 간에서 몇 주의 시간을 보내고 한번 죽게 되면 다음 단계로 나아가는데 큰 지장이 초래된다.

대부분의 MORPG 게임에서는 이런 정도로 느리게 캐릭터 성장이 진행되지는 않으나 그렇다고 *World of Warcraft*처럼 빠르게 진행되는 것도 아니다(*World of Warcraft*의 열정적인 플레이어는 하루 저녁에 한 레벨을 확보할 수 있음). 게임 시스템이 보통의 플레이어가 이해할 수 있을 정도로 충분히 간단한 것이 아니었다라면 지금처럼 인기가 있을 수는 없었을 것이다.

둘째, 이 게임은 캐릭터 디자인 측면에서 많은 유연성을 허용하고 있다. 일단 캐릭터가 최대 레벨에 도달하면 플레이어는 다른 캐릭터를 이용하여 처음부터 다시 게임을 시작하게 되며 이를 통해 전혀 다른 경험을 할 수 있다.

이러한 설정은 *Blizzard*가 *Diablo* 게임을 개발하며 습득한 경험을 활용한 것으로, *Diablo*는 표면상으로 *World of Warcraft*의 장비 게임과 유사하다(MMORPG 장비 게임은 *Diablo*로부터 상당히 많은 영향을 받았음).

## 2부: 일본 게임

### 11. *Dragon Quest*

디자이너: Yuji Horii(시나리오, 제작)

영향 받은 게임: *Wizardry*, *Ultima*

시리즈: 현재 8개 게임(9번째는 제작 중이고 10번째는 계획하고 있음). *Dragon Quest Monsters*, *Rocket Slime*, *Dragon Quest Swords* 및 *Mystery Dungeon* 등 다수 속편이 제작됨.

레거시: 모든 JRPG(*Wizardry*를 모방하지 않음).

Mac 쇼에서 *Wizardry*로부터 영감을 받아 시리즈 제작자인 Yuji Horii가 만든 게임이다. 그는 일본에 돌아온 후 가장 오랫동안 플레이 되어온 JRPG 시리즈 작업에 들어갔다.

장기간 플레이 되어온 시리즈의 최신성을 유지하기 위해 노력하면서 외관과 플레이 메커니즘을 업데이트한 반면 *Dragon Quest*는 기존의 모습을 그대로 유지하고 있다. 전투 메커니즘은 아직 1986년의 원작 게임과 유사하고, 게임의 전체 테마는 변경되었으나 기본적인 메커니즘이 동일한 형태를 띄고 있다.

*Dragon Quest*는 올드 스쿨 게임으로, 아직도 뭔가 색다른 것을 만들어내기 위해 노력하고 있다(과거의 것을 그리워하는 추세에 따라 기존 JRPG 형태의 우수한 게임이 개발되고 있음).

과거처럼 자주 후속편을 출시하고 있지는 못하나 기존과 동일한 스태프진이 시나리오를 작성하고 음악을 고르며 캐릭터 아트(*Dragon Ball* 제작자인 Akira Toriyama가 담당)에 관여하고 있다.

이 게임이 일본의 가장 인기 있는 시리즈로 남아있다는 사실을 통해 기본 메커니즘이 특정 시간에 한정되지 않은 것임을 알 수 있다.



*Dragon Warrior III*

그 결과, 전투 형태가 간결한 양상으로 바뀌었고 게임 경험에서 전투 영역이 차지하는 비중이 작아지게 되었다. 이 게임은 *Dragon Quest VIII*이 출시될 때까지는 3D 그래픽을 갖추고 있지 않았다. *DQ8*은 게이머 사이에서 차츰 잊혀져 가는 시리즈에 활력을 불어 넣기 위해 많은 노력을 기울인 게임이다.

이 게임은 *Final Fantasy*처럼 사진과 같은 현실감을 살리기 보다는 가능한 Toriyama의 캐릭터 아트를 모사하려고 하고 있다. 이 시리즈의 로파이 프레젠테이션(lo-fi presentation)으로 인해 게임을 Nintendo DS용으로 개발할 수 있으며 Wii용으로 *DQX*를 제작하고 있는 중이다.

일반적으로 게임 개발 시 포기하고 있는 기존 기능을 사용함으로써 고전 컴퓨터 RPG의 전략적 깊이를 살리고 있다.

*Dragon Quest* 게임에서는 커스드 아이템(cursed item), 건틀릿 던전(플레이어는 힘든 보스 몬스터 코스를 통과하기 위해 리소스를 보존해야 함), 상승세 분위기 등을 지원한다. 일본에서 이 시리즈가 인기를 얻을 수 있었던 것은 인내력 있는 플레이어들이 꾸준히 게임을 즐긴 결과라고 생각된다.

## 12. *Dragon Slayer*

디자이너: Yoshio Kiya(프로듀서)

영향 받은 게임: 초기 CRPG.

시리즈: 8개 게임. 현재까지 이 시리즈의 세 게임만 제작이 되어 미국으로 진출함. 이렇게 제작된 것 중 하나가 NES의 *Legacy of the Wizard*임(일본에서는 *Dragon Slayer IV: DraSle Family*로 알려짐). 다른 하나는 *Sorcerian*으로, Sierra On-Line에 의해 PC상에서 제한적으로 릴리스되었다. *Dragon Slayer: The Legend of Heroes*는 TurboGrafx CD로 히트침. NES 슬리퍼 액션-RPG *Faxanadu*는 이 시리즈의 사이드 게임임.

레거시: Falcom 게임에 영감을 주었다는 결정적인 증거는 빈약하나 전체 게임 시스템의 재작업 등으로 *Final Fantasy*에 영향을 미쳤다.

이 시리즈는 각 게임마다 다른 특성을 갖고 있으므로 게임 별로 설명하도록 하겠다.

### *Dragon Slayer*

구불구불하게 구성된 타일 기반 세계에서 히어로는 몬스터와 싸우고 아이템을 모으며(한번에 하나씩 집으로 가져옴) 더 많은 몬스터와 싸우는데 필요한 힘을 증강한다. 이러한 시기

가 지난 후 히어로는 최고 몬스터인 드래곤을 무찌를 수 있을 정도로 강력해지고 다음 레벨로 넘어간다.

히어로는 집을 여기저기로 옮기며 짧은 시간 내에 물건을 가져오기 위해 여행을 떠난다. 집을 방문하는 경우 히트 포인트를 받게 되고 단검을 가져오는 경우 몬스터를 죽일 수 있으며 집으로 파워 스톤을 가져오는 경우 힘이 강해진다.

히어로는 벽 파괴와 같은 일부 유틸리티 용도의 마법을 사용할 수 있다. 또한 전체 힘이 허약한 편이므로 성공하기 위해서는 조심스럽게 계획을 세워야 한다.



**Dragon Slayer**(스크린샷 커터시 <http://hg101.classicgaming.gamespy.com/>)

*Dragon Slayer*에서는 다수의 통계 정보(0으로 시작하는 8 디지트 수를 이용)가 표시되고 플레이어는 많은 몬스터와 싸우게 되는데, 이 게임은 RPG보다는 액션 게임적인 요소가 강한 편하다. 루트 기반(loot-based)의 캐릭터 향상 시스템은 기존 D&D와 유사하다.

#### **Xanadu:**

*Dragon Slayer*는 오버헤드 게임(overhead game)이다. 속편인 *Xanadu*는 사이드 뷰 플랫폼포머로, 몬스터와 접촉한 경우 게임은 배틀의 연속성을 지원하기 위해 다른 화면으로 변경된다.

전투는 실시간으로 이루어지며 유명한 게임에 사용된 Falcom 전투 체계로 구성되어 있다 (플레이어는 적과 격돌하고 헬스가 적보다 오래 지속됨). 전투 체계는 유사하나, *Xanadu*는 *Dragon Slayer*와 동일한 형태의 게임은 아니다.

### ***Romancia:***

길거나 복잡한 게임은 아니지만 상당히 어려운 게임이다. 이 게임은 RPG 플랫폼으로, 전투를 위해 별도 배틀 화면으로 변경하지 않아도 된다.

Namco의 *Tower of Druaga*와 같이 게임을 계속 진행하기 위해 거쳐야 할 모호한 트릭이 다수 존재한다. 또한 30분의 엄격한 시간 제한을 설정해 두고 있다. 이 게임은 팬이 제작한 영어 번역본이 있으며 소규모 버그를 개선하고 코드에서 비활성화된 기능을 복원한다.

### ***Drasle Family, a.k.a. Legacy of the Wizard:***

3개의 *Dragon Slayer* 게임 중의 하나가 미국으로 진출했으며 이 게임은 상당히 높은 난이도로 악명이 높고 우수한 음악을 갖추고 있다. 게임을 플레이하며 느낀 점은 엄청나게 거대하고 아주 어렵지만 이상하게도 플레이하는 것이 재미가 있다는 것이다.

사소한 작업을 하게 만들지만 게임을 다 플레이하고 나면 매우 만족스럽게 느껴진다. 게임의 NES 버전에 관한 Let's Play 비디오 보고서가 YouTube에 올라와 있으며 게임의 교활한 함정을 데모해 볼 수 있다.

### ***Sorcerian:***

4명으로 이루어진 파티 및 *Wizardry*와 같은 캐릭터 생성이 가능한 사이드 스크롤링 액션 RPG이다. 파티 멤버는 *Gradius*의 옵션과 유사한 것을 뒤쫓아가도록 설정되어 있다. 이 게임은 *Wizardry*와 같이 캐릭터가 감당해야 할 어드벤처가 존재하므로 특히 재미있다. 또한 Sierra On-Line의 후원으로 미국에서 릴리스되었다(DOS 릴리스).

### ***Dragon Slayer: The Legend of Heroes:***

타운/던전 게임플레이 분할, 턴 기반 배틀 및 장르를 암시하는 강력한 스토리 요소를 갖춘 표준 JRPG. *Xanadu*는 속편으로 제작되었고 *Legend of Heroes* 시리즈도 마찬가지다. 이 시리즈의 게임은 일본에서 현재까지 계속 출시되고 있다.

Falcom의 최고 히트작은 *Ys*로, 좋은 평가를 얻기 위해 계속 노력하고 있다. *Dragon Slayer* 게임은 기묘한 액션과 플랫폼을 위해 올드 스쿨 롤플레이의 요소를 도입하여, 색다르고 멋진 게임 컬렉션을 제공한다.

출처:

- [HG101](#)
- [YouTube demonstration of Romancia](#)
- [Translation patch for Romancia \(Geocities link\)](#)

### 13. *Fire Emblem*

디자이너: Shouzou Kaga(원작), Keisuke Terasaki(디렉터) 등.

영향 받은 게임: 전략 워게임.

시리즈: 다양한 *Fire Emblem* 게임이 존재하며 이 게임의 대부분이 미국으로 진출하지 못했으나, 마침내, 최근 원작 게임이 DS 타이틀로 미국에 진출했다.

레거시: *Shining Force* 계열의 택티컬 워게임은 이 게임으로부터 직접적인 영감을 받았다. 또한 *Tactics Ogre*에는 간접적으로 영향을 주었고 *Final Fantasy Tactics* 및 *Nippon Ichi (Disgaea)* 택티컬 JRPG에는 직접적인 영향을 미쳤다.

*Fire Emblem*은 최초의 JRPG 워게임으로 출시되었고 전체 하위 장르에 영감을 제공하고 있다. 이 게임은 룰 플레이 요소를 갖추고 있으며 그리드 상에 설정된 타일 기반의 맨 레벨 (man-level) 워게임이다.

이 게임은 당시의 컴퓨터 게임 중 독창적인 부류에 해당되며 캐릭터는 상호 교환 가능한 개체가 아니며 독특한 클래스 및 통계 정보를 보유하고 있다.

배틀에서 더 많은 캐릭터를 사용하면 할수록 그 만큼 더 많은 경험을 확보하게 되고 다양한 영역에서 좋은 플레이를 펼칠 수 있다.

*Fire Emblem*에서는 캐릭터가 느린 속도로 성장하고 있으며, 유닛에서 한 레벨을 확보하는 것이 어렵지 않고 각 통계 정보는 하나씩 차례로 증가한다. 모든 유닛에는 통계 정보와 비밀 정보에 대한 레벨 향상의 기회가 존재하고 성장 기회를 갖춘 캐릭터는 특정 통계 정보를 통해 포인트를 얻지 못할 수 있다.

*Fire Emblem* 시리즈는 어렵기로 악명 높은 게임이므로 이와 같은 불운은 다음 배틀을 더 어렵게 만들 수 있다. 통계 정보를 통해 최종 배틀과 적에게 접근하는 방법을 제공하고 있으며 1~2명의 캐릭터만 몇몇 포인트 이상의 손상을 줄 수 있다.



*Fire Emblem*(스크린샷 커터시 <http://hg101.classicgaming.gamespy.com/>)

이것은 좋지 않은 상황으로, *Fire Emblem* 게임에서 히트 포인트를 다 써 버린 캐릭터는 대개 영원히 죽게 된다. 매우 유용한 캐릭터에 대해 이러한 문제가 발생하는 경우 결국에는 게임에서 승리할 수 없을 정도의 손실을 입는다.

*Fire Emblem*과 D&D 3판 또는 4판을 비교해 보면, 상이해 보이지는 않으며 전략적인 이동을 강조하는 게임인 경우 캐릭터의 영구적인 죽음을 설정하고 있다.

그러나 게임 도중 배틀의 초기 상태로 자유로이 복귀할 수 있으므로, 플레이어가 전투에서 이미 진행한 상황을 모두 포기하는 조건으로 선호하는 캐릭터를 구제할 수 있다. 게임의 종료 시 누가 살아남았느냐에 따라 엔딩 부분이 미묘하게 달라진다.

어떤 점에서는 *Fire Emblem*이 D&D보다 사실적이다. 마법 사용자는 상대적으로 드문 편이고 D&D 캠페인에서 대부분의 캐릭터는 일종의 전사로 분류된다.

대부분의 무기는 마법 효과가 없으며 영속성이 제한되어 있다.

대개 적은 몬스터가 아니라 휴먼 캐릭터이다.

D&D는 군대 전체의 노력에 초점을 맞추고 있으며 유사 테이블탑 게임인 Chainmail의 규칙을 기반으로 하고 있다. 이것은 Gary Gygax의 아이디어로, 전투 범위를 축소하고 판타지 캐릭터와 전체 어드벤처 오버게임을 추가하고 있다. *Fire Emblem*에서 가장 단순한 힌트는 초기의 심심풀이 오락으로 보여질 수 있다.

## 14. Final Fantasy

디자이너: Hironobu Sakaguchi(원작과 속편)등.

영향 받은 게임: Dragon Quest, Falcom RPG 및 D&D.

시리즈: 12개 메인 게임과 XIII 및 XIV(제작중). 다수의 사이드 게임 존재하나, 가장 알려진 것은 *Final Fantasy Tactics*, *Crisis Core*, *Final Fantasy X-2*, *Chocobo's Dungeon* 및 *Crystal Chronicles* 서브 시리즈임.

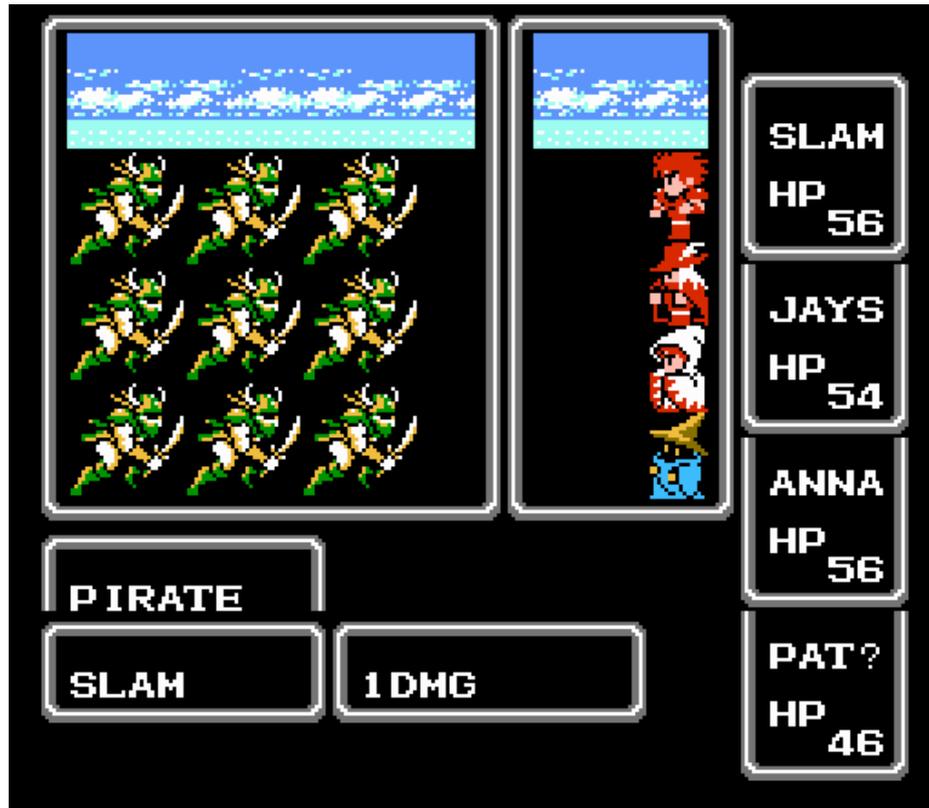
레거시: 다수의 JRPG가 직접적인 영향을 받음(하나 이상의 Final Fantasy 시리즈 게임이 영향 미침).

이미 언급한 이 시리즈에 관해 뭔가 할 말이 더 남아있을까? 이와 관련하여 간단히 언급하도록 하겠다.

*Final Fantasy*는 단독으로 JRPG 장르에 새로운 활력을 불어넣었다.

이 게임을 통해 Sony PlayStation은 상당한 수익을 올리게 되었으며 JRPG가 문화 분야와 관련을 맺는 계기가 마련되었다.

또한 영화 관련 분야에서 고전을 면치 못하던 다수 게임 회사들이 이 게임을 모방하였으며, *FFXIII*은 동일한 달에 출시된 다른 게임 보다 높은 판매 실적을 기록했다.



*Final Fantasy*(스크린샷 커터시 <http://socksmakepeoplesexy.net/>)

이러한 판매 실적이 관심의 대상이 아니며 중요한 것은 디자인인데, *Final Fantasy* 게임은 우수한 디자인을 갖추고 있다. Falcom RPG와 같이 *Final Fantasy*의 경우 각 게임을 새로 제작할 때마다 반드시 핵심 시스템을 다시 설계했다.

대체로 각 게임은 다른 게임과 차별화되는 주요 기능을 갖추고 있다. Active Time Battle 및 Job System과 함께 이 기능은 최근 게임에서 유용한 것으로 입증되었다. 관련 메커니즘이 잘 구성되어있으므로 캐릭터가 너무 강력하지 않고 적당히 강력한 캐릭터를 만들 수 있다.

*Final Fantasy* 는 롤 플레이 게임으로서 뭔가 결여된 측면이 있으므로 강력하고 신뢰할만한 디자인 요소를 갖추고 있다는 것은 긍정적인 일이다. *Final Fantasy*에서 도입한 게임 시스템은 전통적인 롤 플레이 게임의 가치에 배치되고 있다. Active Time Battle: 관찮은 편이지만 메뉴 선택이 실시간으로 제공되는가? Job system: 높은 레벨의 전사가 즉흥적으로 마법사, 댄서 또는 약제사가 될 리가 있을까?

Espers 및 Materia: 이번엔 또 무슨 일일까? 이 리소스가 *Final Fantasy*에 내장되기 전 이러한 것을 상상한 사람이 있었을까? 또한 이 게임에는 방어 가능한 요소가 존재하며, "Dresssphere" 및 "Sphere Grid"로 진입하지 않는다.

아마도, JRPG 분야에 미친 가장 나쁜 영향은 *Final Fantasy*의 플레이 메커니즘을 현실로부터 완전히 분리한 것이다. 이 시스템에서는 플레이어의 캐릭터에게 AP 또는 JP라는 리소스를 제공하고 있다(Ability Point 또는 Job Point). 높은 AP를 부여한 전투는 경험 포인트를 부여한 전투와는 완전히 다를 수 있으며, AP가 나타내는 바를 충분히 설명하기는 어렵다.

발생 가능한 프로세스를 묘사하기 보다는 게임에 할애되는 시간으로 인해 캐릭터가 더 강력해지는 경우, JRPG에서 필 인 더 블랭크(fill-in-the-blank) 디자인 템플릿으로 플레이되는 역할에 대해 어워드(award)와 포인트를 제공하고 있다. 이러한 경향의 출처는 *Final Fantasy*이다.

Chocobo를 통해 플레이어가 압도적인 메가 스펠(mega spell)에 접근할 수 있어야 하는 이유는 무엇인가? 슬롯 머신의 휠을 돌리면 왜 적에게 손상을 주게 되는가? 새로운 직업을 가짐으로써 완전히 다른 스킬과 능력을 보유하도록 변경할 수 있는 방법은 무엇인가?

RPG는 플레이어가 멋대로의 자의적인 결정을 내리지 않는 경우 어느 정도까지 게임에 성공할 수 있다. JRPG 장르의 쇠퇴 조짐 중의 하나는 다양한 시스템 구축 시 세심한 주의를 기울이지 않는다는 것이다.

*Final Fantasy* 게임에도 이러한 경향이 존재한다. 아이템 화면, 캐릭터 의류, 매직 트링킷(magic trinket), 보드 게임은 동일한 형태를 취하고 있으며, 익명의 리소스는 다양한 이점을 제공하는 스토리 이벤트를 지원한다. *Final Fantasy*의 대단한 인기로 인해 각 개발사마다 자체 게임 시스템을 다시 수정하고 있으며 이러한 움직임이 전체 JRPG로 확산되고 있다.

이 게임은 디자인 측면에서 보면 모든 것이 완벽하다고 되풀이해서 말하고 싶을 정도이며 (RPG 디자인 측면에서는 부적절해 보임), 이전에 Gary Gygax가 생각하지 못했던 형태 즉, 여러 장르가 혼합된 형태로 변화하고 있다.

*Paper Mario* 게임의 경우 잘 만들어졌다고 생각하지만 진정한 RPG라고 할 수 있을까? *Paper Mario*는 전형적인 사이드 스크롤러이고 매력적인 배틀 시스템으로 이루어져 있으나 다른 게임을 모방하고 있지는 않다.

JRPG의 맥락에서 보면, *Dragon Quest*는 80년대 이후 동일한 배틀 시스템을 유지해 왔다. 이 게임은 향상된 그래픽, 애니메이션 및 추가 기능 등을 통해 업데이트되었으나 여전히 동일한 메커니즘을 사용하고 있다(예: 파란 색 슈트를 입은 전사가 드래곤로드를 죽임).

*Final Fantasy* 게임은 높은 인기로 인해 영향력이 상당한 편이다. 그러나 이러한 경향으로 인해 많은 사람들이 이 시리즈의 긍정적인 측면뿐만 아니라 부정적인 측면까지도 카피하고 있다. 누구나가 *World of Warcraft*와 같은 게임을 만들려고 하지만 강력한 디자인 기반을

고려하지 않은 채 이 게임의 피상적인 일면만을 모방하려고 한다.

너무 무미건조한 방식으로 롤 플레이 게임을 검토하고 있다고 생각되는가? 그럴지도 모른다. 그러나 Gygax와 Arneson, OD&D와 Lake Geneva 부근의 게임사 제품을 최근 JRPG 맥락에서 알아 보았으며, (이들은 상호 관련성이 거의 없는 편임). RPG에 "C" 대신 "J"를 추가해야 하는 이유도 살펴 보았다.

## 15. *Mother, a.k.a. Earthbound*

디자이너: Shigesato Itoi(디렉터)

영향 받은 게임: *Dragon Quest*

시리즈: 3개 게임.

레거시: 초기 DS 게임인 *Contact*는 유머와 아트 스타일 측면에서 이 게임으로부터 영감을 받음.

*Mother* 시리즈의 게임 시스템은 *Dragon Quest*에서 아이디어를 따 온 것임. 이 시리즈는 게임용 컴퓨터로 Nintendo의 8비트 Famicom을 활용했다. 첫 게임의 스토리는 괜찮은 편이었고 두 번째 게임부터는 플레이가 지엽적인 형태로 흐르기 시작했다.

*Mother* 게임은 잘 만들어진 매력적인 게임으로, JRPG 중에서도 독창적인 성향을 띄고 있으며 대부분의 CRPG에 비해 우수하다. 다수 JRPG에서는 음악 용어, "광명"과 "암흑" 간의 전쟁, 파티 멤버인 엘프와 캣걸(catgirl), 다양한 경험 등을 도입하고 있으며 *Mother* 게임은 위트 있고 깊이 있는 레퍼런스를 제공한다(*Xenogears*와 유사함).

다수 아티클에서 이 시리즈는 공상과학이나 판타지 세계가 아닌 현실 세계를 배경으로 한 게임이라고 소개하고 있다. 기존처럼 우수한 품질을 제공하지 않으나 게임은 여전히 성공적이라 할 수 있다.

이 시리즈에는 애니메 캐릭터 아트, 뽀족 머리의 주인공, 이모 드라마 빈지(emo drama binge) 또는 무니 앰니지악(moony amnesiaic) 등의 요소가 포함되어 있지 않다. *Mother* 게임의 분위기는 십대들의 시 잡지처럼 읽히는 "다크 판타지" 특유의 인상을 주기 보다는 경쾌하고 천진난만한 편이다.

이 게임은 코스믹 호러(*Mother 2* 끝부분) 또는 *Mother 3*의 초기 이벤트 및 최종 장면인 제뉴인 앵귀시(genuine anguish)로 즉각 전환할 수 있다. 또한 유머와 슬픔을 대등하게 배치함으로써 게임의 전체 분위기가 효과적으로 살아나고 있다.



*Mother 3*(스크린샷 커티시 <http://mother3.fobby.net/>)

게임 플레이 메커니즘을 검토해 보면, 이 게임은 상태 조건을 상당히 잘 처리하고 있다. *Mother 2*에서는 머쉬루마이징(mushroomizing: 배틀에서 혼란을 조장하여 게임을 망쳐 놓음)과 같은 기괴한 불쾌감, 영혼에 의한 소유(눈에 안 보이는 유령 적을 전투에 추가함. 이 적은 임의로 파티 멤버를 공격하나 적 영역을 공격하여 피해를 주거나 죽일 수 있으며 상황을 개선함), 공포스러운 다이아몬다이징(diamondizing: 일종의 슈퍼 데스. 캐릭터 재생을 위한 다양한 수단은 다이아몬드로 치장한 캐릭터에 효과가 없음) 등을 제공한다.

*Mother 2* 및 *3*의 배틀 시스템의 교묘한 측면은 "HP 카운터 롤링(rolling HP counter)"이다. 파티의 총 HP에는 주행기록과 같은 판독정보가 화면에 숫자로 표시된다. 공격에서 히트 포인트를 상실하는 경우 휠 스피닝(wheel spinning)과 카운팅이 새로운 값이 된다.

그러나 숫자가 목표 수치에 도달할 때까지는 히트 포인트의 소진으로 인한 영향을 느끼지 못한다. "치명적인 손상을 입은" 캐릭터는 목표치에 도달하기 전 치유 마법으로 목숨을 구할 수 있다.

여기서 중요한 요소는 메시지 속도 또는 페이징 빈도와 관계 없이 숫자를 실시간으로 카운트다운할 수 있다는 것이다. 이를 통해 게임에 다수 존재하는 강력한 적과의 싸움에서 전전긍긍하는 긴박한 상황을 도입할 수 있다.

*Mother 3*에는 새로운 전투 트릭이 포함되어 있다("사운드 배틀"). 이 시리즈의 이전 게임에서는 다른 유형의 적에 대해 다른 배경 음악을 사용했다 *Mother 2*는 다수의 배틀 테마를

갖추고 있으며 *Mother 3*에서는 배틀에 영향을 미치는 음악을 사용하여 더 강렬한 인상을 주고 있다.

각 배경 트랙에는 플레이되지 않는 “비트” 트랙이 존재한다. 공격 후 플레이어가 해당 비트에 맞추어 버튼을 누르는 경우 추가적인 손상을 입게 되고 계속 버튼을 누르는 경우 오리지널 히트(original hit) 이상으로 더 많은 손상을 입을 수 있다.

*Mother* 시리즈의 배틀 음악은 따뜻하고 인간적인 느낌과는 맞지 않는 기괴하고 이상야릇한 분위기를 제공한다. [Cruise Elroy](#) 웹사이트에서는 *Mother 3*의 배틀 테마에 대해 상세하게 다루고 있으며 이를 통해 이 게임이 유쾌한 트릭을 선사하고 있음을 알 수 있다.

## 16. *Pokémon*(시리즈)

디자이너: Satoshi Tajiri(제작자)

영향 받은 게임: *Dragon Quest*.

시리즈: 다수 게임(호환 가능한 유사 타이틀로 구성됨). 5개 타이머 및 14개 게임과 *Pokémon Ranger*와 같은 몇몇 사이드 게임과 *Stadium*과 함께 개발된 콘솔 추가기능 게임 시리즈.

레거시: 현재 일본의 RPG는 *Pokémon*으로부터 영감을 받고 있다(*Final Fantasy*로부터 영감을 받은 것이 아닌 경우).

*Pokémon*은 *Dragon Quest* 게임의 파티 교환 요소를 도입하고 있으며 플레이어가 팀을 구성할 수 있도록 151개까지의 캐릭터를 제공한다. 이후 게임에서는 이러한 캐릭터를 유지하면서 더 많은 캐릭터를 추가하고 있다. 다른 게임에서 거래 메커니즘과 다양한 몬스터의 희소성 레벨로 인해 대부분의 플레이어는 전체 세트에서 모든 몬스터를 선택할 수 없으나, 플레이어는 자체 팀 내에서 493개 몬스터를 구성할 수 있다.

*Dragon Quest*와 마찬가지로 *Pokémon*은 원작 형태를 변경하지 않고 그대로 유지하고 있다. 첫 게임은 원작 Game Boy 타이틀에 대한 독창적이고 강력한 디자인을 선보였다. 각 151개 몬스터는 하나 또는 두 개의 유형으로 이루어져 있으며, 이 유형에 따라 약점, 4개 카테고리의 통계 정보, 최대 4개의 움직임이 결정된다.

이 시리즈는 몇몇 룰 핵(rule hack)을 갖춘 훨씬 더 강력한 DS 상에서 플레이되고 있으며 가끔씩 2대2 배틀과 핵심 전투 플레이를 지원한다.



*Pokemon FireRed 버전*

*Pokémon*에서는 게임 세계가 마치 실제 세계인 것처럼 묘사되고 있으므로 플레이어는 이 세계에 폭 빠져들어 가게 된다(*Pokémon*이 실제 생명체인 것처럼 다름). 모든 종류의 *Pokémon*에 대한 플레이버 텍스트(flavor text)가 이 시리즈에서 중요한 역할을 하는 것은 아니지만 키, 체중 등의 정보가 들어있다.

*Dragon Quest* 게임의 캐릭터와 마찬가지로 개별 *Pokémon*은 동일한 수의 통계 정보를 갖추고 있고 *Pokémon*이 실제 생명체처럼 보이도록 하기 위해 다양한 초상화, 설명 텍스트 및 으르렁거리기(울부짖기) 등의 정보를 확장한다(원작 Game Boy 게임의 특징임).다수 사람들처럼 게임에 폭 빠져드는 것에는 관심이 없지만 *Pokémon*의 게임 체계는 상당히 효율적이라고 생각한다.

이 게임과 *Dragon Quest* 모델의 차이점은 플레이어의 캐릭터가 전투에 참여하는지 여부이다. *Pokémon* 세계의 휴먼은 통계 정보를 갖추고 있지 않으며, 전투에서 활약하는 존재는 맵을 돌아다니는 존재와 동일하지 않다.

또한 최전선의 *Pokémon*은 모든 전투를 수행한다. *Pokémon*은 트레이너 간에 거래되고 이상한 링크 케이블 포털을 통해 우주로 이동하며 에테르를 통해 성장하게 된다.

포켓몬에게 명령하는 신 존재의 동기에 대해 의문을 제기하고 있는가? 자신의 운명을 철학적인 관점에서 바라보는가? 어린 시절 노닐던 픽셀 풀밭을 그리워하고 있는가?

## 17. *Mystery Dungeon*

디자이너: 미상.

영향 받은 게임: *Rogue*, *Nethack*, *Dragon Quest* 등

시리즈: 다수 게임. 이 시리즈는 다른 RPG 시리즈와 혼합된 크로스 오버 게임임. 또한 *Shiren the Wanderer* 계열의 "독립실행형" *Mystery Dungeon* 게임도 존재함. 미국에서 이 시리즈의 가장 최근 게임은 *Shiren the Wanderer*(DS)이고 네 번째 게임은 *Pokémon Mystery Dungeon*임.

레거시: *Azure Dreams*, *Fatal Labyrinth*, *Time Stalkers/Climax Landers*, *Lufia/Estopolis*의 일부, *Dragon Quest Monsters*, *Izuna: Legend of the Unemployed Ninja* 등(모두 *Mystery Dungeon*으로부터 영감을 받음).

미국 대학의 컴퓨터 연구실에서 시작된 롤 플레이 게임은 액션의 자유와 비선형 퀘스트를 중시하는 서구 RPG 분야에서 잘 알려지지 않은 장르이다. 일본의 롤 플레이 게임은 다양한 게임을 모방한 경우가 많으며, 비 로그라이크(roguelike)는 선형 및 추상적인 형태를 띄고 있다. *Mystery Dungeon* 게임은 우수한 16비트 그래픽과 상세한 퀘스트를 갖추고 있으며 판매 중인 로그라이크(roguelike)이다.

로그라이크의 매력적인 면은 로그라이크는 임의의 내러티브 제너레이터(narrative generator)의 형태를 이루고 있다는 것이다. 게임 진행 중의 기복은 평범한 배경을 가진 캐릭터의 스토리 기복과 관련되어 있다(플레이어가 퍼서널러티의 대부분을 자신에게 투자할 수 있도록 하기 위함). 이러한 스토리의 대부분은 죽음으로 끝을 맺고 기억에 남을 만한 스토리가 만들어진다.

게임의 무작위성과 난이도를 통해 플레이어가 실패할 수 있는 가능성을 열어 놓고 있다. 플레이어는 게임 진행 과정이 힘들다는 것을 알고 있으므로 허술한 의사 결정을 내리거나 무모하게 위험을 감수하기 보다는 용기와 영웅적 자질로서 이러한 어려움을 극복한다. 이러한 종류의 스토리는 스크립트 작가에 의해 만들어지는 것이 아니라 플레이어의 액션으로부터 비롯되는 것이다.



### *Fushigi no Dungeon 2: Fuurai no Shiren*

이 게임에는 랜덤 던전 생성기와 일어날 수 있는 상황에 대한 광범위한 카탈로그를 통해 생성할 수 일종의 전략이 존재한다.

초기 한 영역에서 플레이어가 화살을 쏘는 적 유형이 있으며, 이들은 플레이어가 정면 라인에 있는 경우 쏠 수 있다. 플레이어가 적으로부터 멀리 떨어진 상태에서 쏘는 경우 화살 경로에 대해 수직으로 이동하여 대항할 수 있다.

Bowboy가 가까이 있지 않은 경우 정면으로 맞설 수 없으며 플레이어가 라인으로 돌아오도록 하기 위해 다음 이동을 준비한다. 플레이어는 대각선 방향으로 계속 이동하여, 무기로 내리칠 수 있을 정도로 충분히 몬스터에게 가까이 다가갈 수 있다.

이 레벨에서는 다른 몬스터도 존재하게 되는데, 이 중 하나가 Snaky로 격렬한 난투를 벌여야 하는 대상이다. 플레이어는 혼자 힘으로 적을 처리할 수 있으나 적이 플레이어를 공격하고 뒤쫓는 경우 화살을 피해야 하는 복잡한 문제가 발생할 수 있다. 플레이어는 자신과 Bowboy 사이로 Snaky를 몰아넣어 화살로 맞힐 수 있다(위기에 직면할 때 적을 처치하는 유용한 방법임).

Bowboy는 다른 몬스터를 저격하여 죽이면 높은 레벨 형태의 Crossbowboy로 진급하게 되며, 동일한 속성을 갖고 있으나 이들의 샷(shot)은 더 강력한 편이다. 이전에 기술한 방식으로 샷을 피할 수 있는 경우 플레이어는 적들을 처리할 수 있다.

Crossbowboy는 다시 진급하여 Mini Tank가 되는데, 각 라운드 당 두 번의 턴(turn)을 확보하여 이동과 슈팅이 가능하므로 더 위험한 적이라 할 수 있다. 이러한 사항이 발생하면 플레이어는 던전에서 발견한 힐링 허브(healing herb), 스태프 차지(healing herb), 에어리어 이펙트 어택 스크롤(area-effect attack scroll) 및 기타 탈출 아이템 등이 없이는 적을 죽이거나 도망칠 수 없다.

*Mystery Dungeon* 게임은 랜덤 던전으로 인해 플레이가 흥미롭지 않을 수도 있다.

대개 단일 적은 큰 문제가 되지 않으나 몇몇이 모이면 전투/탈출을 위한 아이템 없이도 강력한 힘을 발휘한다. 플레이어는 함께 싸울 적의 수를 줄이기 위해 조심스럽게 이동하거나 싸우지 않고 피하거나 수십 개 전략 중의 하나를 사용한다.

이 게임에서는 각 던전 레벨에서 사용할 충분한 랜덤 리소스를 제공하며, 대다수의 위험한 상황을 벗어날 수 있는 출구가 존재한다. 모든 *Mystery Dungeon* 게임이 제대로 설계되어 있는 것은 아니나 이 게임은 이제껏 만들어진 것 중 가장 매력적인 JRPG라 할 수 있다.

## 18. Square의 16 비트 RPG

디자이너: 몇몇 사람들.

영향 받은 게임: *Final Fantasy*, Falcom RPG.

시리즈: 일관적으로 발매된 시리즈는 없음.

레거시: 최신 *Final Fantasy* 게임.

*Final Fantasy VII* 시대 전 오랫동안 라이벌 관계를 유지해 온 Enix와 합병하기 오래 전인 Square의 디자인 전성기에, 상당히 독창적인 Super Famicom 게임을 제작했는데 이것은 롤플레이팅 테마에 관한 매우 흥미로운 게임이었다. 이러한 게임의 다수가 *Final Fantasy* 시리즈에 가려져 현재는 무색하게 되었으나 일부 흥미로운 아이디어가 존재한다.

또한 이것은 Falcom RPG에 대응하는 게임으로, 전통적인 성향이 강하지만 디자인 측면에서 독창적이다. Falcom RPG와 같이 몇몇 게임은 16비트 시대에 미국으로 진출했는데 이러한 게임의 일부는 다음과 같다.

### **Chrono Trigger:**

현재 가장 잘 알려진 게임으로, 최고의 JRPG 중의 하나로 간주되고 있다. 특히, 매력적인 캐릭터와 영향력 있는 "New Game +" 모드로 사랑을 받아왔고 이전 플레이스루 (playthrough)의 장비, 통계 정보, 레벨로 게임을 종료하면 플레이어는 게임을 다시 시작할 수 있다.



### **Chrono Trigger**

게임의 많은 요소가 New Game +에서 사용할 수 있는 엔딩으로 이루어져 있다(새로운 것 이기는 하나 게임의 내러티브와는 관련이 없으며, 재미상아 플레이하는 것임).

이 게임에는 무시무시한 악당인 Lavos와 외계인 Lovecraftian이 등장하는데 JRPG 중 가장 인상적인 악당의 면모를 과시하고 있다.

### **Seiken Densetsu(시리즈), a.k.a. "Mana 게임":**

이 시리즈의 두 번째와 세 번째 게임은 Square가 만든 최고의 게임이라 할 수 있다. *Seiken Densetsu 2*는 *Secret of Mana*로 미국에 진출하였고 *Seiken Densetsu 3*은 현지화된 릴리스가 진행되지 못하여 좋은 반응을 얻지 못했다. 이 게임은 우수한 멀티플레이어 플레이(특히, 파트 2)를 갖추고 있으며 세 사람까지 동시에 즐길 수 있고 우수한 그래픽과 캐릭터 아트를 제공한다.

### **Romancing SaGa(시리즈):**

SaGa 시리즈의 일부임. 이 게임은 JRPG라기 보다는 서구 RPG의 자유도와 개방성으로부터 벗어난 경향을 띄고 있다. 이러한 점에도 불구하고 캐릭터 그래픽은 강력한 16비트의 분위기를 연출하고 있다.

### **Bahamut Lagoon:**

Final Fantasy와 유사한 전투 장면이 있는 택티컬 전략 게임. 캐릭터를 쫓아 전투를 벌이는 드래곤이 존재하며 이들은 개별적으로 통제 가능하다. 가장 흥미로운 부분은 에너미 배틀 아트(enemy battle art)로, 얼핏 보기에 16비트 Final Fantasy 몬스터와 유사한 스태틱 아트처럼 보인다. 이러한 몬스터 중의 하나가 공격을 하는데, 이들은 실제로는 세그멘티드 스프라이트(segmented sprite)로 만들어진 것이다(Vanillaware의 Odin Sphere와 유사).

### **Live a Live:**

플레이어가 다른 시간대에 다른 시나리오를 이행하게 되는 독특한 게임. 이러한 시나리오는 처음에는 상호간에 관련성이 없어 보이나 나중에는 관련이 있음을 알 수 있다. 시나리오의 대다수가 다른 것과 상당히 다른 방식으로 플레이를 전개하는 등 게임에 다양성을 부여하고 있다.

### **Treasure of the Rudras:**

RPG에서 볼 수 있는 가장 흥미로운 마법 시스템 중의 하나가 포함되어 있다. 플레이어가 각 파티의 마법에 이름을 입력하면 게임에서 마법의 속성을 결정한다. 이름의 텍스트를 사용한 사례를 활용하지 않으며, 게임에는 강력한 마법을 만드는 방법에 대한 힌트가 들어 있다.

이 게임에는 팬 트랜스레이션(fan translation)이 존재하고 원작 마법 시스템은 일본 게임과 깊은 관련이 있다.

## **19. Tales games(시리즈)**

디자이너: Masaki Norimoto(원작), Takashi Hasegawa

영향 받은 게임: 파이팅 게임, Final Fantasy

시리즈: SNES용으로 개발된 다수 게임과 현재의 콘솔 및 휴대용 게임. 최근 Tales of Vesperia(Xbox 360)는 미국에서 릴리스됨.

**레거시:** RPG와 액션 어드벤처 게임 요소를 함께 도입함.

현재 액션 어드벤처 게임, 1인칭 슈팅 게임, 드라이빙 게임 등 다양한 게임이 공존하고 있으며, 이 게임들은 경험 시스템과 통계정보 향상 등을 도입하고 있다. 일반적으로, 액션 요소를 통합한 RPG 게임은 “액션 어드벤처” 카테고리로 분류된다.

다양한 비디오 게임에서 RPG 요소를 무단으로 차용함으로써 생소한 용어가 만들어지고 있다. 또한 현재 너무 많은 게임이 롤 플레이 게임으로 간주되는 경향이 있으므로, 다른 장르에서 도용하지 못할 것으로 보이는 요소에 따라 CRPG 장르를 정의하고 있다.

경험 시스템을 갖추고 있지 않으며 액션 지향 플레이를 제공하는 *Zelda* 게임은, 실제로 대부분이 RPG와 유사할 지라도 “액션 어드벤처” 게임으로 간주된다.

액션 배틀을 갖춘 게임이 RPG라는 라벨을 붙일 수 있는 것은 전투에 통계정보를 적용하기 때문이다. *Secret of Mana*는 RPG이고 이 게임과 액션 어드벤처 게임을 구분하는 기준은 다음과 같다. 예를 들어, 단검으로 적을 내리칠 때 실제로 내리치느냐 또는 내리치지 않느냐에 따라 두 게임을 구분할 수 있다.

또한 적이 플레이어에게 대응할 기회를 놓치거나 손상을 입지 않는 경우, 손상을 입지 않았음이 신속한 닷지 애니메이션(dodge animation)과 함께 스크린 상으로 표시된다. 스크린 상에서 몬스터가 캐릭터를 공격하는 것으로 보이는 경우 플레이어가 버튼을 누르는 것과 관계 없이 캐릭터는 즉각적으로 피할 수 있는 기회가 존재한다.



*Tales of Vesperia*

이러한 기회는 대체로 레벨과 속성 스코어에 의해 결정된다.

를 플레이 게임에서 통계정보의 주 목적은 다른 요소의 부재 시 액션이 성공할 수 있는지 여부를 결정하려는 것이다(이러한 요소가 더 이상 필요하지 않은 액션 게임은 제외). 또한 플레이어의 스킬을 통해 공격 수행 여부를 결정할 수 있다.

Namco의 *Tales* 시리즈는 이러한 종류의 액션 RPG 게임으로, 전투 장면은 캐릭터 어택 콤보를 제공하는 *Zelda*보다는 파이팅 게임과 더 유사한 편이다. 일본에서 이 시리즈는 하이브리드 배틀 시스템을 통해 플레이어의 관심을 끌고 있으며, 애니메 스타일 캐릭터의 강력한 캐스트로 인해 사랑받고 있다(서구에서는 사랑받기 힘들 수 있는 특징임).

## 20. Nippon-Ichi RPG

디자이너: Yoshitsuna Kobayashi(*Marl Kingdom* 제작자)등.

영향 받은 게임: *Tactics Ogre*, *Final Fantasy Tactics*

시리즈: 일관성 있게 발매된 시리즈가 아님.

레거시: Nippon Ichi의 RPG는 유쾌한 스토리라인과 퍼즐 배틀 플레이를 자체적으로 제작한 게임임.

Nippon Ichi는 기타 게임도 만들지만 택티컬 RPG를 가장 잘 만드는 것으로 보임. *Final Fantasy Tactics* 스타일의 택티컬 배틀에서는 플레이어 캐릭터가 고도 구성요소가 있는 아이소메트릭 그리드에서 자유롭게 돌아다니면서 적 캐릭터를 무찌르기 위해 노력한다.

특정 부분으로 인해 게임 간에 상당히 이질적인 면이 생성될 수 있으며 다소 일관적으로 보이는 측면은 전투의 추상성이다. *Disgaea*에는 지오판넬(geopanel)이 등장하는데 이것은 바닥에 깔아 놓은 퍼즐 조각으로, 전투를 매우 흥미롭게 만드는 역할을 한다.



### *Disgaea*

Nippon Ichi 게임은 높은 레벨을 갖추고 있는 게임으로, 보통 보다 상당히 높은 레벨의 적을 신출내기 플레이어에게 제시하고 있다(게임에 이기더라도 100보다 높은 레벨을 요구하지 않음).

게임 보너스 던전의 끝부분에서는 강력한 적이 등장하고 상당히 높은 레벨의 캐릭터를 사용할 수 있는 기회가 제공된다. 대개, 경험 6r을 위해 자체 캐릭터를 공격하고 지오판넬 또는 유사 전술을 이용하는 등 특별한 트릭을 필요로 한다. Nippon Ichi 택티컬 게임의 최대 레벨은 9,999이다.

그런데, 이것은 기존 게임의 정신이 아니지 않은가? 최고 레벨에 주어진 파워게이밍 스킬? 오딘에 대한 잔인한 살인과 관련하여 300히트 포인트만 보유한 사람은? 경험치를 위해 동맹군을 죽이는 것? 무수한 고대 올드 스쿨 RPG 캐릭터의 유령을 보게 되고 이 캐릭터들이 박쥐 날개를 가진 좀비 펭귄이 된다는 것이 가능할 수 있을까?

### 부록: 추가 게임

*Adventure Construction Set*(8비트 홈 컴퓨터):

소비자용의 RPG 구축 툴. 최신 스킬 기반의 인크리즈 스루 유즈(increase-through-use) 디자인 제공. 독창적인 스크립팅과 랜덤 어드벤처 생성기 지원(8비트 컴퓨터의 놀라운 위업

달성).

*The Magic Candle*(초기 컴퓨터):

컬트 마니아들이 좋아하는 게임. 게임 세계의 다양한 장소에 캐릭터를 배치할 수 있고 이 캐릭터들은 직업을 가지고 일하며 퀘스트에 돈을 기부할 수 있다.

*The Bard's Tale*(시리즈. 다양한 기존 컴퓨터에서 사용가능):

매우 인기 있는 RPG 시리즈. 기본 디자인 측면에서 *Wizardry*와 매우 유사(구불구불한 미로와 매핑 퍼즐 등). 달성하기에 상당히 힘든 과제가 주어짐.

*The Bard's Tale Construction Kit*(DOS):

*Wizardry* 게임 제작 툴.

*Infinite Adventures*(DOS):

Gold Box AD&D 게임 제작 툴.

AD&D Black Box 시리즈(DOS):

최고의 Gold Box 게임의 명성에 가려진 게임임. 대다수 게임이 첫 릴리스 시에 버그가 발생하였음(패치 전 날에 웹사이트에서 다룬 로드 가능). *Al-Qadim*, *Dark Sun*, *Ravenloft* 및 *Spelljammer*와 같은 TSR의 니치 캠페인 셋팅(niche campaign setting) 제공.

*Eye of the Beholder*(PC, Amiga, SNES):

AD&D Black Box 시리즈(AD&D 2E 규칙을 도입한 *Wizardry*와 유사한 던전 크롤).

*Dungeon Hack*(PC):

*Eye of the Beholder* 엔진을 이용한 Black Box 게임. 공식적인 D&D 로그라이크에 가장 근접한 게임. 던전 구축 모듈의 유연성으로 인해 플레이어는 원하는 어드벤처 설정 가능.

*Albion*(Amiga):

Amiga용으로 개발한 어트모스페릭 게임(atmospheric game)으로, 아쉽게도 사람들의 기억 속에서 잊혀짐.

*Dungeon Master*(Amiga, PC, SNES):

*Wizardry*에서 실시간 플레이 등급을 적용하는 계기를 마련해 줌.

*X-COM*:

컬트 매니아가 가장 좋아하는 게임으로, 아이소메트릭 턴 기반 택티컬 컴배트 제공.

*Grandia*(Saturn & PlayStation):

가장 특징적인 JRPG 스토리 중의 하나. 대부분의 RPG 스토리를 싫어하는 누군가와 얘기할 때 적당한 게임임.

*Angband*(최신 플랫폼, 오픈 소스):

*Neverwinter Nights* 보다 잘 만들어진 최고의 마더블 롤 플레이(modable role-playing) 게임임. Ben Harrison가 작업한 잘 짜여진 소스 코드 제공.

*Dungeon Crawl*(Wii 흥브루를 포함한 최신 컴퓨터 플랫폼, 오픈 소스):

균형 잡힌 최고의 게임.

*ADOM*(Windows, Mac, Linux):

3개 게임 존재(Nethack의 완성도와 깊이를 재현하고자 함).

*Dwarf Fortress*(어드벤처 모드) (Windows, Linux): 이것은 세 번째 게임임.

*Planescape Torment*(Windows):

*Baldur's Gate* 엔진에 기반을 두지 않은 게임. 이 게임은 이제껏 만들어진 것 중 가장 훌륭한 게임이라고 평가하는 사람들도 있음.

*Ogre Battle*(SNES/Super Famicom, PlayStation, N64):

3개 게임으로 이루어진 독특한 시리즈. 높은 난이도, 실시간 전략 플레이, 비밀정보와 도달하기 어려운 엔딩 제공.

*Tactics Ogre*(PlayStation, GBA):

첫 번째 게임은 *Final Fantasy Tactics*에 영향을 미침. 아이소메트릭 턴 기반 RPG 전략 장르임. Nippon Ichi의 인기 있는 전술 게임은 이 게임의 영향을 상당히 받았음.

*Skies of Arcadia*(Dreamcast, Gamecube):

날아다니는 비행선과 해적이 등장하는 게임 세계에 설정된 RPG. 멋진 탐험 메커니즘과 게임에 대한 스킬 제공. Dreamcast에서 플레이되는 최고의 게임.

#### *Odin Sphere*(PS2):

일부는 액션 게임 요소, 일부는 RPG 요소를 갖추고 있음. 성장하여 다양한 과일을 생산하는 씨앗에 바탕을 둔 독특한 심(sim) 요소와 멋진 2D 애니메이션 지원. 이 식물은 패배한 적의 영혼을 필요로 하므로 싸움이 끝나기 전 씨앗이 성장할 수 있도록 전투 초기에 씨앗을 심어야 한다.

#### *Neverwinter Nights*(AOL):

MMORPG Gold Box AD&D 게임. 현재는 플레이되고 있지 않음.

#### *Neverwinter Nights*(BioWare)

싱글 플레이어 캠페인이 포함되어 있으며 DM 기능 제공. 멋진 툴셋으로 유명하며 AD&D 3E CRPG 제작자와 클라이언트들이 도입하고 있음.

#### 출처:

- [Wikipedia](#)
- [Hardcore Gaming 101](#)
- Dungeons & Desktops(Matt Barton 작성)
- 원작 Dungeons & Dragons 박스 세트(Gary Gygax 및 Dave Arneson 작성). 또한TSR의 뉴스레터인 The Strategic Review and Dragon Magazine.



### World of Warcraft

이상을 통해 World of Warcraft의 인기를 제대로 설명했다고 말할 수 있을까? 지금까지 WoW'가 MMORPG 분야에서 압도적인 우위를 점할 수 있었던 것은 엄청난 회원수에 힘입은 바가 크다. 사회적 압박감으로 인해 많은 사람들이 거의 중독된 것처럼 이 게임을 플레이하고 있다.

WoW 는 Warcraft, StarCraft 및 Diablo 게임으로 인한 Blizzard의 명성을 바탕으로 시작 초기부터 급속하게 성장했으며 사용자들이 떠나버리게 만드는 실수를 저지른 적도 없다. 출시한 지 1년 후에는 회원 수가 이미 500만 명이 되었고 현재는 천만명 이상으로 늘어났으며 Star Wars Galaxy 스타일의 플레이어 부재로 인한 불만을 해소하는 차원에서 향후에도 계속 왕좌를 유지할 것으로 보인다.

또한 플레이어 대 플레이어 전투 영역에서는 상당히 심도 있는 게임이 진행되도록 설정하고 있다. 보통의 영역에서는 아머와 스킬을 트윙킹하도록 요구하지는 않으나 인트라플레이어 전투 영역에서는 역량의 정도에 따라 캐릭터를 최적화해야 한다.

이것이 바로 일부 플레이어가 PvP를 싫어하는 이유이다. 플레이어가 성공하기 위해 준수해야 하는 표준이 개발자가 설정한 임의의 몬스터 야드스틱이 아니라 다른 플레이어가 고안할 수 있는 가장 효율적인 빌드(build)이기 때문에, 기본적으로 플레이어는 빌드에 많은 관심을 기울여야 한다.

사용자들이 더 향상된 빌드를 발견함에 따라 PvP에 관심을 갖고 있는 플레이어는 이에 따라 캐릭터를 최적화하고 있다.