



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

가마수트라가 선정한 지난 10년의 게임: 특별히 언급된 게임들

가마수트라

가마수트라 등록일(2009. 12. 29)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/4228/gamasutras_games_of_the_decade_.php)

[내일 공개될, 가마수트라가 선정한 '지난 10 년의 게임' 목록에 앞서, 우리는 수백 명의 우리 독자들이 투표하고 논평한 것을 기초로, 상당한 득표수를 얻었으나 Top 12 목록에 오르지 못한 괴훈(Katamari Damacy), 베이그란트 스토리(Vagrant Story) 외 일부 타이틀들을 발표하려 한다.]

가마수트라는 독자에 한정해서 실시된 '지난 10 년의 게임' 투표를 이제 막 완료했다 - 사이트를 읽고 있는 게임 전문가들은 지난 10 년간 최고의 게임을 선택하고 상세한 논평을 달았다.

독자들은 다음 질문에 응답했다 - 원한다면 익명으로 - 최근 10 년간 출시된 콘솔, 휴대용, PC 또는 온라인 플랫폼 형태의 게임의 이름과 이 게임이 다른 게임들보다 뛰어나다고 믿는 이유를 쓰시오:

“가마수트라는 사용자들에게 각자가 생각하는 '지난 10 년의 게임'에 투표하도록 요청한다 - 이들이 생각하는 비디오 게임 타이틀은 2000 년 1 월부터 현재까지, 지난 10 년간 확실히 최고였다. 게임의 이름을 쓰고 이 게임이 당신에게 중요한 이유와 지난 10 년간 출시된 다른 수많은 게임들과 구별되는 점을 설명하십시오.”

두 부분으로 구성된 이번 기사에 훌륭한 응답이 종합되어 있다. 우선, 필요한 득표수가 모자라고 특히 억지스러운 칭찬기사만 얻어 목록에 실리지 못했지만 가장 주목할만한 게임들 중 일부를 편집하고 있다.

그런 다음, 우리는 순위 선정에 도움이 된 독자의 의견을 포함한, 지난 10 년간 최고의 게임 12 선(카운트다운 8 위에 게임이 교차 무승부되는 덕분에, 일반적인 상위 10 선과는 대조적이다)을

카운트다운 할 것이다. 더 이상 고민할 것 없이, 여기 '지난 10 년의 게임'으로 특별히 언급된 게임들이 실려 있다:

발더스 게이트 II: 세도우 오브 암 (PC, 2000)

*메스 이펙트(Mass Effect)*와 *네버윈터 나이트(NeverWinter Nights)*의 창작자들이 제작한 이 에픽 PC RPG 는 지난 10 년 중 초기에 데뷔했지만, 에픽 규모와 조심스럽게 짜여진 RPG의 우수함 덕분에 많은 관중의 취향에 맞았다.

아케인 드래곤사의 크리스 허보스: "이 게임은 아마 지금까지 개발된 최고의 CRPG 일 겁니다. 바이오웨어(BioWare)의 2D 개발시대 최고의 성과이기도 하구요. (300 시간의 가치가 있을 것 같은) 믿을 수 없을 만큼 매력적인 스토리와 캐릭터 전개를 갖춘 이 게임은, 지금은 사람들이 당연하다고 생각하는(로맨스처럼) 수많은 NPC 대화 특성을 도입했습니다."

아이언코드의 플라브 나와니: "이 게임은 독보적인 롤 플레이 경험이었습니다. *발더스 게이트 2(Baldur's Gate 2)*를 플레이하기 전에 훌륭한 게임들(녹스(*Nox*), *디아블로 2(Diablo 2)*, *소울브링거(Soulbringer)* 등)를 여럿 플레이해 봤지만, BG2 를 플레이하기 시작하면서 다른 게임들은 모두 중요해지지 않더군요. 보이스 액팅은 아주 뛰어났고 문체도 간결했을 뿐 아니라, 줄거리도 흥미진진했습니다."

"그리고 우스트 나사(Ust Natha)에 도착하면 놀라운 현실감이 느껴집니다. 드로우(drow)의 도시는 훌륭하게 상상되었고 그 곳에서 일어나는 사건으로 이들의 문화는 아름답게 드러났습니다. 전투는 아주 재미있고 음악도 훌륭하더군요. 아름답도록 상세했던 NPC 대화는 현재까지 타의 추종을 불허합니다. 무엇보다도, 엔딩이 적절히 서사적이었습니다. 제가 3 개월 동안 쉬지 않고 이 게임만 플레이한 것은 놀랄 일도 아닙니다... 이런 적은 이전에도 이후에도 없었구요."

바이오쇼크 (멀티플랫폼, 2007)

2K 보스톤/오스트레일리아사의 켄 레빈(Ken Levine)이 이끈 1 인칭 액션게임은 종합 Top 12 에서 간발의 차이로 떨어졌고, 응답자들은 완벽하게 기능하고 아름답게 제작된 게임세계를 높이 평가했다.

의명: "게임에서 이토록 효과적으로 사용된 아름다운 아트 스타일(art style)은 이전에 본 적이 없습니다. 랩처(Rapture)의 아름다움을 응시하느라 제 시간의 절반을 소비했습니다. 지독한 FPS 복제품들로 가득한 세상에서, *바이오쇼크(Bioshock)*는 교훈적인 내러티브, 새로운 종류의 AI 와 아름다운 아트 스타일을 가지고, 빠른 페이스로 충격전이 많은 게임플레이를 유지하고 있는 FPS 로 단연 돋보입니다."

루이스 기마레스: "그냥 오래 전부터 게임이 지루했는데, *바이오쇼크*는 예전의 *캐슬바니아 심포니 오브 나이트(Castlevania SotN)*와 *슈퍼 마리오 월드(Super Mario World)*의 마법을 되찾아 주었습니다. 매끄럽고 훌륭하게 진행되는 게임플레이는 몰입적이며, 스킬, 탐험과 영리한 플레이를 가능케 합니다."



번아웃 파라다이스 (멀티플랫폼, 2008)

크라이테리온사의 완전 개방형 레이싱 게임은 그 포괄적인 성격 덕분에, 설득력 있는 유명한 팬들을 유치할 수 있었다.

UNSW 사의 마크 벨: "세계 속의 과제를 수행하거나 그냥 재미로 탐험하던 중 멈춰서 살펴보면, 대관절 이런 게 어떻게 존재하지? 라고 의아해 하게 되는 게임은 매우 드뭅니다. 이전에 같은 장르에서 출품된 게임들은 이 게임에 필적할 수 없을 정도로 동떨어져 있어, 저는 가만히 앉아 생경한 경험에 놀랐습니다. 이렇게 짧은 시간 동안 게이밍이 얼마나 빨리 다가왔는지 되새겨 보십시오."

"*번아웃 파라다이스(Burnout Paradise)*는 그러한 게임입니다. AI 차량들이 바위 턱에서 높이 공중제비를 하며 깜빡이는 파편과 장대들을 뚫고 사방으로 제멋대로 달리면서 부서지고 튀어올라 별때처럼 우글거리는 동안, 차량들 틈으로 지그재그로 나아가며 빛의 속도처럼 빠르게 고속도로를 내달릴 수 있고, 아니면 다른 길거리 게임에서 하는 방식을 그저 따라 할 수도 있습니다. 하지만 *번아웃 파라다이스*가 경치를 감상하며 여유로운 드라이브를 즐기는 게임이 아닌 건 인정합니다. 이

게임은 스피드와, 당신의 안구가 붉어지고 깜빡이지 못해 건조해지는 동안 게임이 당신에게 던진 수 천 가지 일들이 전부입니다.”

“하지만 멈춰 서서 큰 의문을 품고 생각해 볼 때가 있습니다. 온라인에서 세계 각국의 사람들과 팀을 이뤄 과제를 완수하는 것은, 비교해 보면 아주 여유로운 일입니다. 과제를 완수하고 바위 턱에 올라 나무 아래에 주차한 후에, 바로 밑에서 마찬가지로 게임을 끝마치려 애쓰는 사람들의 쇼를 즐기십시오. 이런 움직임을 지켜보는 것은 연주되는 배경음악에 따라 서로 뛰어넘는 쇠붙이와 타이어들이 참가해서 펼치는 발레를 관람하는 것과 거의 흡사하지요.”

“*번아웃 파라다이스*는 게임을 다른 방식으로 보게 만든 게임입니다. 이 게임이 지난 10년간 최고의 게임으로 제 표를 얻기가 쉽진 않았겠지만, 분명 어려운 결정도 아니었습니다. 지난 10년 이전에 코모도 64 에서 *테스트 드라이브 2(Test Drive II)*를 플레이하고는 와우, 이렇게 멀리 온 적이 있었나 천천히 깨달기 시작하면서 처음 느꼈던 것과 비슷한 경이감과 당혹감을 준 게임은 이것 말고는 없었으니까요.”

디아블로 II (PC, 2000)

지난 10 년으로 살짝 들어가 보면, 이 시대를 초월한 고전 3 인칭 액션 타이틀은 수년 후에 특정 블리자드 MMO에서 확대된 방식으로 중독성 있는 약탈과 파워증강을 완성시켰다:

익명: “캐릭터 클래스의 변화, 스킬트리의 깊이와 떨어진 아이템들의 다양성은 이 게임에 계속해서 빠져들게 했습니다. 게다가 단순한 PVP 가 아닌 훌륭한 코옵(co-op)플레이를 가졌습니다.”

몬테크리스토사의 발티스테 빌런: “2000 년에 출시된 후 10 년이 지난 현재까지, 이 게임은 여전히 최고의 폭력/투쟁 주제의(hack n slash) 게임이자 이 장르의 유일한 참조가 되고 있습니다. 여전히 업데이트되고 지지를 받지만, 게임 특성(feature)에 단 하나의 오류도 없습니다.”

괴혼(塊魂) (플레이스테이션 2, 2004)

괴혼(Keita Takahashi)과 남코 반다이(Namco Bandai)의 널리 히트된 게임플레이 실험은, 그 놀라울 정도로 독창적인 컨셉트에 매혹된 일부 열성적인 지지자들의 마음을 사로잡았다:

익명: “잘 다듬어진 실행에 집중하는 게임들이 있는 반면, 일부 게임들은 독창적인 컨셉트를 제시하려 노력합니다. *괴혼*은 이 두 가지를 훌륭하게 해냅니다.”

“게임의 주요 강점들을 구체적으로 말하자면: 1. 재미와 독창성 – 이 게임은 이전의 어떤 게임과도 달라, 한 번 잡으면 내려놓기가 힘듭니다. 2. 게임플레이 – 게임플레이는 그냥 배우면 되지만

마스터하기는 어렵단 점에서 훌륭한 게임임을 보증합니다. 3. 음악 – 귀촌 음악은 게임음악으로 꽤 독창적임은 물론, 어쩌면 그 자체로도 지난 10년간 최고의 게임음악입니다.”

“4. 캐릭터와 스토리 – 왕과 전형적인 가족이 있는 장면과 그 스토리는 통상적인 게임을 그리 오래 손상시키지 않고도 재미있고 유쾌합니다. 5. 극소수의 개발소스 – 이 게임 개발에 사용된 개발소스가 거의 없다는 사실은 이들의 성과를 보다 인상적이게 합니다.”

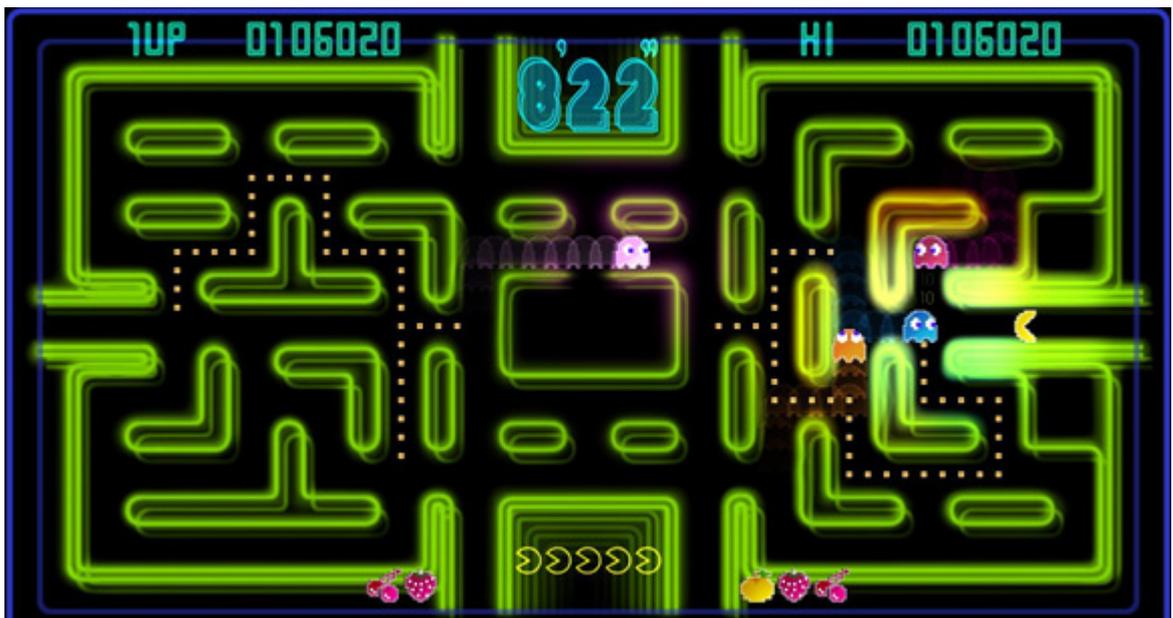
“이러한 요소들을 종합해서 얻은 것이 바로 지난 10년의 게임입니다. 이 게임의 유일한 결함은 너무 짧다는 것이지만, 반면에 분명 이런 이유로 플레이어는 조금 더 플레이하고 싶은 기분을 느끼게 됩니다. 귀촌은 영원한 고전게임이 분명합니다.”

메탈 기어 솔리드 4: 건즈 오브 더 패트리엇 (플레이스테이션 3, 2008)

코지마 프로덕션(Kojima Productions)은 이 PS 3 전용 게임으로 상황을 한층 강화시켰으며, 특이한 응답자는 이 게임이 클래식한 잠입액션 시리즈를 앞당긴 방식에 매혹되었다.

의명: “과연 이 완벽한 경지에 필적하는 게임이 제작될 수 있을까요? 정도의 차이는 있으나 당신이 잠입 vs 총격액을 선택할 수 있는 게임플레이는 시리즈의 절정이었습니다. 영상(게임이 시작될 때 나오는 라이브액션 “tv”를 떠올리면)은 이제까지 게임에서 제작된 것 중 최고였습니다.”

“예기치 않은 전환이 좀더 포함된 스토리는, 결합된 이전의 세 게임들 보다 서사적이었습니다. 스타워즈 에피소드 2 를 보는 것처럼, ‘이것이 바로 사람들이 앞으로 게임을 제작하는 방식일 거야’ 라고 혼자 생각하게 됩니다. 또한, 왕의 귀환(Return of the King)이 오스카상을 받았던 때를 떠올리며, 당신은 전체 시리즈를 포상할 겁니다. 이 게임은 우리의 대부입니다.”



팩맨 챔피언쉽 에디션 (Xbox 360, 2007)

남코 반다이(Namco Bandai)와 토루 이와타니(Toru Iwatani)의 그 생산적인 아케이드 타이틀을 정교하게 재생시킨 이 게임의 교활함을 보고, 일부 응답자들은 이 게임을 지난 10년간 최고의 게임으로 추천하도록 자극을 받았다:

로버트 보이드: "이 게임은 게이밍 아이콘을 취해서 이를 오늘날 유의미하게 만들었습니다. 제한된 시간 내 득점과 역소생의 아이디어를 보급시키기도 했습니다. 게임 디자인에 관한 한, 때때로 부족한 게 유리할 수 있음을 보여주었습니다. 이 게임은 잘 하면 할수록 속도가 빨라지는, 완벽한 난이도 곡선을 가지고 있습니다."

"하지만 가장 중요하게도, 이 게임이 지난 10년의 게이머란 타이틀을 얻을 자격이 있는 이유는, 모든 사람이 플레이할 수 있고 모두에게 재미를 주기 때문입니다. 살면서 한 번도 비디오게임을 해보지 않은 사람도 이 게임을 건네 받으면 즐거운 시간을 보내지만, 동시에 베테랑 게이머는 게임의 복잡성을 마스터하는 데 일생을 소비할 수도 있습니다. 평범한 게이머나 하드코어 게이머들에게 맞춰진 대부분의 인기 비디오게임에선 볼 수 없는 일이죠."

퍼즐 퀘스트: 챌린지 오브 더 워로즈 (멀티플랫폼, 2007)

평정심을 갖춘 퍼즐 매쉬업 게임과 RPG 게임인, 인피니트 인터랙티브사의 퍼즐 퀘스트는 이 게임이 지난 10년의 게임이라 주장하는 팬들에게 헌신해 왔다:

레퓨즈 제로사의 제레미 글레즈먼: "이 게임은 퍼즐-RPG 장르를 선봉에 세웠으며 저는 여름을 전부 이 게임에 허비했습니다. 어쩌면 처음에 몇 개월에 걸쳐 출시된 *북웜 어드벤처스(Bookworm Adventures)*가 추천될 수도 있겠지만, *퍼즐 퀘스트*는 최고의 하드코어 RPG 요소들을 모두 도입해서 퍼즐 애호가들이 접근할 수 있게 만들었습니다."

"지난 10년 동안 많은 복제품과 후속편들 속에서, 퍼즐 퀘스트는 미개척된 게임플레이 기술의 완전히 새로운 영역으로 문을 열어준 극히 소수의 게임들 중 하나였습니다."

레지던트 이블 4 (게임큐브, 2005)

Top 12에 아깝게 오르지 못한 타이틀 중 하나인, 캡콤(Capcom)과 신지 미카미(Shinji Mikami)의 진화된 서바이벌 호러 게임은 그 신선한 접근법과 공들인 서스펜스로 많은 이들에게 깊은 인상을 주었다.

인스펙 게임즈사의 로버트 에릭슨: "2005년에 발매된 이 게임은, 지난 10년 중 첫 5년의 요소들(예: *셴무(Shenmue)*의 QTE)을 이용할 수 있었지만, 동시에 다음 5년 동안 있었던 다른

게임들에게 영향(예: *기어즈 오브 워(Gears of War)*의 카메라)을 미쳤습니다. 이 게임은 게이밍 역사의 일부이기 때문에 지난 10 년의 게임입니다; 게임에서 만들어졌고 아직도 게임을 만들어 내고 있습니다. 프랜차이즈도 자체적으로 다음 10 년을 준비하는 게임을 더 만들어 낼 거구요."

버즈 몽키 소프트웨어사의 테드 브라운: "길드홀(Guildhall)에서 대학원 과정을 마치고 첫 게임이었던 건(GUN)에 오른 후에, 저는 약간의 실존적 위기를 경험했습니다: 더 이상 게임을 즐기지 않았던 거죠. 좀더 구체적으로 말한다면, 플레이하고 싶은 게임은 시장에서 하나도 찾을 수 없더군요. 제가 이제 막 사회에 발을 들여 놓았으니, 이것은 치명적인 사실이었습니다. 어쨌든 스위치가 바뀌어 게임에 관심이 없는 보통사람이 되는 게 가능했습니다."

"그리고 나서 저는, 게임큐브에서 레지던트 이블 4 를 플레이해 보았습니다. 제 아내와 딸은 도시 외곽에 있었고 저는 아파서 열이 나고 있었습니다. 그런데도 전 육체적으로 더 이상 계속할 수 없을 때까지 플레이를 하다 잠깐 자고 일어나 다시 플레이하곤 했습니다. 다음 단계로 애써 추진해 나가는 제 자신을 발견하고 사랑하면서 느끼던 병적인 쾌감이 마음에서 떠나지 않았습니다. 솔직히 그런 경험을 고맙게 생각합니다."

락밴드 (멀티플랫폼, 2007)

보스톤의 하모닉스(Harmonix)는 이 시그너처 음악 게임에서 아름답게 혼합된 멜로디와 게임플레이 덕으로, '지난 10 년의 게임' 응답자들의 심금을 울렸다.

버지니아 대학의 로버트 마니: "*락밴드(Rock Band)*는 아주 값비싼 비디오게임으로 출발했지만 동시에 *문명(Civilization)*이 과거에 그랬던 것과 같은, 음악감상 101 로의 잠입교육; 게임을 사랑하는 남동생과 음악가 부모들을 동시에 결속시키는 수단; 가라오케처럼, 군중들이 떠난 후에 파티의 모든 초대손님들이 빨리 들게 되는 소용돌이; 발리볼처럼, 숙련된 선수들이 미숙한 선수들을 보충할 수 있는 협조적인 게임; 다운로드 가능한 콘텐츠의 혁신; 그리고 거의 미개발되었던 거대한 수입원 등의 요소들도 갖추고 있습니다. 나머지 당장 기억이 나질 않는군요."

THQ 카오스사의 자크 윌슨: "이 게임은, 어머니(초보 게이머)와 아내(가끔 플레이하는 게이머), 그리고 제 남동생(하드코어 게이머)과 모두 동시에 플레이 했던 최초이자 마지막 게임이었습니다. 우리는 모두 일제히 게임을 플레이 했는데 모두 기가 막히게 즐거운 시간을 보냈습니다."

"저는 이 게임을 겨울 내내 즐겼고, 다음 겨울엔 다른 커플과 어울리며 유사한 게이머 구성을 이뤘습니다. 우리는 먹고, 마시고 노래 부르며 연주했습니다. 대단했죠. *락밴드*는 또한, DLC 의 약속을 잘 지켰다는 느낌을 받고, 음악을 다운로드하기 위해 돈을 지불하면서 이해가 될 뿐 아니라 제 돈이 아깝지 않게 생각되었던 최초의 게임입니다."

팀 포트리스 2 (멀티플랫폼, 2007)

많은 추천을 받은 또 다른 타이틀인, 밸브의 능숙하게 진화된 멀티플레이어 슈터 게임은 이미 많이 다듬어진 게임플레이 메커니즘에 생생한 캐릭터와 유머를 추가했다.

테렌스 리: "능숙하게 제작된 멀티플레이어 경험으로 현재까지도 계속 업데이트되고 있는 게임입니다. 단순한 업데이트뿐 아니라, 커뮤니티가 관여되는 완전히 새로운 테마이기도 하죠."

익명: "이 게임은, 플레이어와 개발자 지원, 균형, 테스트, 미술 디자인, 스타일, 유머, 재미와 반복플레이 요소 측면에서 지난 10 년간 발매된 모든 게임들을 훨씬 뛰어넘습니다. 이 게임은, 모든 게임의 스타일, 반복플레이 요소, 그리고 경쟁적 균형과 지원을 측정하는 황금표준이 됩니다."

닉 마이어스: "이 게임은 제작에 소요된 몇 가지 핵심적인 특성들을 결합시킵니다. 지난 10 년간의 비디오 게이밍의 전형이 될 이 특성들로, 게임플레이의 단순성과 보다 심도 깊은 기술, 미술 스타일, 훌륭한 보이스 작업과 뛰어난 글쓰기, 디지털 배포와 콘텐츠 업데이트 등이 있습니다."

"지난 10 년간 이 게임이 다른 게임들과 구별되는 것이라기 보다는, 다른 많은 게임에서도 볼 수 있지만 이 게임이 잘 활용해 온 특성들을 말합니다. 단순성과 심도 깊은 기술이 게임에 수반되었기 때문에, 보통의 게이머와 하드코어 게이머들이 똑같이 이 게임을 플레이할 수 있습니다."

언차티드 2 (플레이스테이션 3, 2009)

파티에는 늦었지만, 최소한 몇몇 사람들은 너티독(Naughty Dog)사의 멋진 영화 같은 액션 게임은 최근 10 간 최고의 게임 경주에 출전할 자격이 있다고 믿었다.

7 스튜디오사의 폴 하반: "이제껏 어떤 영화에서도 느끼지 못한 영화적인 몰입감을 주었습니다. 떠오르는 게임들은 많지만, 이러한 경험에 견줄만한 게임은 거의 없죠."

브레드포드 화이트: "시작부터 끝날 때까지 놀라운 경험이었습니다. 모든 면에서 최고의 품질로 제작되었구요."



베이그란트 스토리 (플레이스테이션, 2000)

컬트적이고, 어쩌면 간과된 일본 액션 RPG를 위한 정열적인 항변이 '특별히 언급된 게임들'에서 주목되었다. 강도 높은 칭찬의 도움도 어느 정도 있었다:

인라이트 엔터테인먼트사의 메레디스 카츠: "어떤 면에서, 버려질 표란 생각이 드네요 - 다른 사람들도 이 게임을 생각해내지 못할 게 거의 확실하기 때문에 Top 10 목록에 오르지 못할 겁니다. 어찌되었건, 이 게임은 플레이스테이션 1 게임이고 2000 년 초기에 나왔습니다. [...] 하지만 *베이그란트 스토리(Vagrant Story, 이하 VS)*는, 당시를 짚어 보면, 전에는 좀처럼 보기 힘든, 이후에나 있을 법한 일들을 이루었고, 이런 많은 것들을 단일 패키지에서 해냈습니다."

"*VS*는 단순한 스토리들을 가장 영리하게 종합했습니다. 일치되거나 가장된 스토리들이 추정되지만, 복잡하진 않습니다. 하지만, 이 게임은, 불행히도, 다른 게임에서 좀처럼 보기 힘든 일들을 영리하게 해냈습니다: 플레이어들을 신뢰한 거죠."

"주인공, 즉 플레이어를 위해 사건이 요약되거나 개괄되는 법이 없습니다. 당신은 주어진 세부 정보들로부터 스스로 배경 스토리를 구성하도록 요청 받지만, 그러지 못하면, 중요한 정보(컬트, 즉 부패한 교회의 기사와의 만남)만 갖게 됩니다. 당신은 어쩔 수 없이 공작의 지배, 지진 등에 관해 받은 낱씨를 고려해 보지만 결국은 할 수 있습니다. 스토리는 손가락으로 떠먹여주는 식도 아니며, 동시에 복잡하거나 불필요하게 기상천외하지도 않습니다. 논쟁할 수 있는 약간의 통찰력을 줄 뿐입니다."

"게다가, 이 게임은 문학적인 기법을 활용합니다. 많은 작업이 필요하지만 하진 않지요. 사람들이 비디오게임에서 문학적인 기법을 찾아볼 수 없다고 주장할 때, 저는 그 예시로 이 게임을 지목합니다. 사람들이 '장황한 내레이션'을 생각하기 쉽지만, 내레이터는 신뢰하기 어려운 경우가 많지요. 해결되지 않은 질문을 보면, 독자는 미완성된 질문을 채워 보려는 반응을 보입니다. 시각과 패러다임 전환. 캐릭터들의 편견을 가진 비평. 자신이 속해 있는 그룹과는 상관 없이 스토리에서 자신의 역할을 조금 바꾸려는 동기를 지닌 캐릭터들. 그 이후로 문학적인 기법을 이토록 효과적으로 이용한 게임은 본 적이 없습니다. [...]"

"이 게임이 문을 열어준 이후로 나온 많은 게임들은 오히려 후퇴하는 듯이 느껴집니다. 이 게임이 기대치를 올려 놓는 바람에, 각 파트에서 괜찮은 개별 타이틀은 보았지만 VS 처럼 완벽한 패키지를 가진 게임은 드물어 보입니다."

특별 언급들:

여기, 수적으로는 힘이 딸리지만 지난 10년간 출시된 두드러진 게임들이란 당위성을 증명한, '지난 10년의 게임' 타이틀을 위한 다른 독자의 논평이 있다:

익명: "*드래곤 에이지: 오리진스(Dragon Age: Origins)* – 극소수의 게임에서만 볼 수 있는, 작품성을 갖춘 뛰어난 스토리텔링은, 견고하고 폭넓고 다양하며 유쾌한 게임플레이로 이어집니다. 캐릭터들은, 이들이 찾아가는 장소가 그런 것처럼 풍부하고 상세합니다. 그래픽이 아주 훌륭하고(최근 게임들과 비교가 안될 거라 예상되지만, 10년을 통틀어 볼 때 의심할 여지가 없습니다), 음악은 분명 아찔할 정도이며, 성우도 최고입니다."

"지난 10년의 대부분의 게임들과는 달리, 큰 규모를 갖춘 이 게임에서 아주 오랫동안 즐거운 시간을 보내다 보면 그 동안은 절대 지루하지 않습니다. 또한, 저를 울게 만들었던 매우 극소수의 게임이었던 점은, 감정적으로 캐릭터에 투자를 받고자 하는 사람들에게 스토리텔링의 강점을 보여줍니다. 제게는 이 게임이 지난 10년은 말할 것도 없이, 틀림없는 금세기 최고의 게임입니다."

트래비스 존스: "*PS 2 용 라쳇 & 클랭크: 업 유어 아스날(Ratchet & Clank: Up Your Arsenal)* – 제게 이 게임은 오랜 시간 동안, 아마도 16 비트 콘솔시대 이후로, 크리스마스날 아침에 새로운 게임을 플레이하고 있는 아이와 같은 기분을 느끼게 하는 최초의 게임이었습니다. 인성니악(Insomniac)은 대부분의 개발자들이 버린 지 오래인 [액션-플랫폼] 장르를 두려움 없이 잘 고수했습니다. 게임 자체는 적당히 폭을 넓혀, 다양한 몇 가지 유형, 부가 퀘스트와 미니 게임들을 갖추고 있습니다. 하지만, 게임의 어떤 부분도 불완전하다고 느껴지지 않을 만큼 충분히 다듬어졌습니다. *라쳇 & 클랭크: 업 유어 아스날*은 훌륭하고 일관된 디자인, 예술성, 그리고 견고한 공학기술의 본을 보여 줍니다."

대니 팜펠: "시야가 흐려지는 듯한 비디오게임과 영화를 본적은, *기어스 오브 워(Gears of War, GoW)*가 처음이었습니다. 다른 게임에서 본 영화와 같은 스토리텔링을 좋아했는데, GoW 는 이를 완벽하게 해치웠습니다. [스포일러!]라암 장군이 킹 중위를 죽이는 장면은 놀랍습니다. 게임엔진 속 에픽(Epic) 분위기 속에서, 경험을 통해 얻지 못한 것처럼 느껴지기 때문에 더욱 그렇지요."

EX-티뷰론사의 빈스 디킨슨 - "*판타지 스타 온라인(Phantasy Star Online, 이하 PSO)* (드림캐스트, 게임큐브). 랜덤 레벨 세대는 이 게임을 무한 리플레이가 가능하게 했습니다. 클릭해야 나오는 무수히 많은 디아블로 클론들과는 다르게, *PSO* 에서는 매력적인 버튼 타이밍기반 콤보 시스템이 특징적인, 현실적인 게임플레이가 진행됩니다. 처음부터 500 번째까지 흥미로운 전투를 진행할 수 있죠. 온라인과 오프라인에서 동일한 캐릭터를 쓸 수 있는, 완벽하고 자유로운 온라인 특성 때문에 믿을 수 없을 정도로 이 게임에 빠져들었습니다."

"*PSO* 는 어느 정도 콘솔 게이밍을 온라인으로 가져왔고 56k 다이얼-업 모뎀에서 완벽하게 해냈습니다. 상당한 성과였죠. 화려한 예술과 사운드 연출은 지난 10 년은 물론, 시대를 초월해 제가 좋아하는 게임들을 완성합니다. 가장 많이 팔린 게임이나 유명한 게임은 아니었지만, 포괄적인 패키지로는 최고였습니다."

THQ 사의 토마스 아놀드: "*사일런트 힐 3(Silent Hill 3, SH3)*. *사일런트 힐 2* 를 선택할 수 있었지만 그만두었습니다. 처음 플레이한 건 *SH3* 였으니까요. *SH3* 는 주로 문학에서 표현되는 어느 수준의 풍자와 비유를 사용했다고 느낀 최초의 게임이었습니다. 사운드 디자인과 영상은 단연 최고였습니다. 기본적으로 저는 이 게임에서 자극을 받아 캐리어를 영화에서 비디오게임으로 바꾸었습니다. 지난 10 년의 게임으로 추천합니다."

데런 하이트-벤슨: "*브레이드(Braid)* --*바이오쇼크나 프로토타입* 혹은 *할로 3* 과 같은 게임을 거론하고 싶었지만, 지난 10 년을 찬찬히 돌이켜보면서 게임 제작에 관한 저의 가정을 흔들어놓은 게임을 생각해보니 그것은 바로 *브레이드* 였습니다. 당신이 *브레이드* 게임을 하고 스토리를 읽을 때 *브레이드* 는 마치 전형적인 사이드 스크롤링 게임과 같습니다. 매우 세련되고 신나는 경험이지만 상당히 진부합니다. 그러다가 마지막 레벨에 당도합니다. 게임이 끝나자 저는 존 블로(Jon Blow)가 이룩한 것에 놀라고 말았습니다. 그는 내가 처음으로 진정한 예술이라고 부른 게임을 만든 것입니다. 그 후 저는 계속해서 *브레이드*를 했고 그가 스토리에 넣어놓은 작은 복선을 알아냈습니다. 그것은 상징주의입니다. 이 게임은 저에겐 영감입니다."

유비소프트사의 야닉 부셰: "저는 *셴무(Shenmue 1&2, 단위별)*를 꼽을 겁니다. 그 설정이 다른 게임들과는 완전히 다릅니다. 엘프도 없고 오르크도 사이보그도 없고 폭탄과 칼도 없습니다. 오직 80 년대 일본의 평범한 삶을 사는 10 대들이 있을 뿐입니다. *셴무* 는 가장 야심적인 게임이었습니다(저는 현재 기준으로 그렇게 봅니다). *셴무* 는 모든 이에게 공통된 것들을 담고 있습니다. 싸움, 모형, 미니게임 등등. 저는 또한 제약이 없는 것과 리얼리즘을 좋아합니다. 일상의

지루함도 어떤 때는 재미있습니다. 현장에서 지게차를 모는 것도요. *센무*는 놀라운 스토리와 더 놀라운 음악을 갖추었습니다. 오케스트라든 다른 어떤 스타일이든 관계 없어요.”

“반대하는 자들이 있고 심한 논쟁이 있었다는 것을 압니다. *센무*가 완벽하다는 것이 아닙니다. 하지만 저에겐 완벽합니다. 우리가 찾던 그것에 가장 가까운 것입니다. 많은 게임이 완벽해 가까웠지만 (지나친 것도 있었고) 진정으로 몰입할 수 있고 감성적인 스토리를 말하면서 캐릭터와 공감했던 게임은 *센무*가 저에겐 처음입니다. 그것이 결국 차이점입니다. *센무*의 아름다운 스토리텔링과 아름다운 기술 그리고 그것을 전달하는 미술.”

퀸트 클라번: “*파이널 판타지 4(Final Fantasy IX)* (2000): *파이널 판타지 4* 는 프랜차이즈의 예술적인 모험을 가장 잘 구현시켰다고 봅니다. 외적 요소에 의해 이 시리즈에 큰 변화가 있었습니다. 창안자는 플레이어와 프랜차이즈의 존재를 번갈아 가며 생각하였습니다. 전형적인 파티멤버와 그들의 경험, 멋지고 근엄한 보스, 심오한 의미를 가진 종족. 각 부분은 19 세기 러시아 소설과 같이 자신을 규정짓는 방식을 파악하기 위해서 시리즈의 상징을 사용합니다. 캐릭터 명령 매뉴얼의 인용문도 “캐릭터가 자신의 삶을 어떻게 연결 짓나?”라고 묻습니다. 둘로 나뉘어진 이 시리즈는 스스로에게 질문을 돌립니다. “파이널 판타지의 미래는 그 과거 때문에 고통 받을까?”

“*반가이오 스피릿츠(Bangai-O Spirits)* (2008): 모든 편견을 잠재웁니다. 때때로 화려함과 완벽함에서 트레저(Treasure)가 나옵니다. 팔방미인이 마스터가 되기도 합니다. 유저 생성물이 깎두기가 아니라 마스터클래스가 됩니다. 때때로 스스로 완벽하다고 믿기 때문에 게임이 예술을 조롱합니다. 퇴행성 때문이 아닙니다. 반가이오 스피릿츠는 트레저사가 수년에 걸쳐 열심히 개발한 보상입니다. 우리에게도 선물입니다.

크리스 발데즈: “*케이브 스토리(Cave Story)*. 픽셀(Pixel)사가 5 년 넘게 독자적으로 개발한 이 게임은 기존의 윈도우 기반 컴퓨터의 2D 플랫폼에 신중게임을 도입했습니다. 나중에는 다른 OS 와 플랫폼에도 들어갔지만 모두가 무료입니다(WiiWare 버전만 제외). 다중 엔딩, 화려한 사운드트랙, 사랑스러운 캐릭터를 가진 *케이브 스토리* 는 제가 지난 10 년간 해 본 게임 중 최고입니다.

클린턴 케이트: “*배틀필드 1942(Battlefield 1942)*. 이 간단한 FPS 에서 느끼는 자유와 발견은 대단한 것이었습니다. 온라인에서 오리지널 지도를 플레이할 수 있는 방법은 무수합니다. 또한 이 게임은 탐험이 신비와 오락의 일부가 될 정도로 결함이 많습니다. 한때 저는 과달카날(Guadalcanal)섬 위로 “잠수함을 날리는” 법을 배웠습니다. 두 아들이 보고는 계속 웃는 가운데 저는 적들의 비행장에 잠수함 어뢰를 무차별 폭격하기도 했습니다.”

매튜 블랑켄쉽: “*오카미(Okami)* - *오카미*는 미술 스타일과 게임플레이, 스토리텔링에서 혁신적인 게임입니다. 미술은 일본 수채화인 우미에 스타일입니다. 만화와 리얼리즘의 중간쯤이기 때문에 비디오게임에 매우 잘 어울립니다. 애니메이션은 특히 인상적입니다. *오카미*의 게임플레이는

천상의 화필(Celestial Brush) 인터랙션 시스템을 도입하여 3D 플랫폼 어드벤처 장르로 확대되었습니다.”

“사족(four-legged) 캐릭터는 게임플레이에 큰 영향을 미쳤습니다. 일본 설화에 기초한 스토리는 컷씬은 물론이고 배경과 캐릭터 전체에도 전개됩니다. 제가 가장 좋아하는 게임은 아니지만 게임 개발자인 저에게 가장 큰 영향을 주었습니다.”

토마스 랭스턴: “2002 년 출시된, 바이오웨어사의 *네버윈터 나이트(Neverwinter Nights)*. *네버윈터 나이트* 는 출시 당시에도 세련된 게임이 아니었습니다. 완벽히 갖춰지고, 개조 가능하고, 인기 있는 모듈 디자인들 세트가 그 특징입니다. 이 게임은 모든 전문 에피소드성 다운로드 콘텐츠와 UCC(커뮤니티 생성 확장팩 포함)의 흥행을 불러왔습니다.”

“이 게임은 잘 다듬은 스토리라인과 바이오웨어를 유명하게 만든 대화를 자랑합니다. 스토리 하나라도 인정받을 만 합니다. 게임용 소설을 끝없는 스토리로 변형하는 방식으로 지어졌지만, 작가와 배우의 목소리로 전달되었습니다.”

제이슨 존슨: “진 여신전생: 녹턴(*Shin Megami Tensei: Nocturne*). 지하감옥은 머리를 쥐어짜서 나온 특별한 산물입니다. 그 중 일부는 힘든 정신노동의 결과이구요. 배틀 시스템은 간단하지만 혁신적입니다. 결합하고 레벨이 변하는 데몬은 정말 대단한 아이디어입니다. 스타일과 설정은 어둡고, 성숙하고 흥미롭습니다. 거의 모든 JRPG 의 오명을 씻어주었습니다. 스토리가 감동적이지는 않지만 신중한 도덕성의 선택을 주제로 삼았고 궁극적으로 플레이어가 결과를 선택하게 만듭니다. 그래픽과 캐릭터 디자인은 최상급입니다. 음악도 좋구요. 수많은 사이드 콘텐츠가 있고, 모든 면에서 뛰어납니다. 제가 항상 즐기는 게임 중 하나이지요.”

EA 사의 벅 헤머스테인: “*오블리언(Oblivion)* - 저는 *오블리언*의 세계에 침잠하였고 지난 10 년간 최고의 경험을 얻었습니다. 잘 다듬어진 세계 속에 믿음만한 캐릭터와 흥미로운 게스트가 나옵니다. 시종일관 저를 감동시키는 능력에서 다른 RPG 게임과 구별됩니다. 아직도 그 다채로운 캐릭터가 잊혀지지 않습니다.”

익명: “*드림폴: 롱기스트 저니(Dreamfall: Longest Journey)*는 스토리 요소를 모두 살리면서 다른 매체에 채택될 수 없는 배경과 설화를 온전하게 구현하였습니다. 가끔씩 스토리의 일관성에 하자가 있었지만 모든 캐릭터는 깊은 개연성과 감정적 호소력을 갖추었습니다. *드림폴*이 다른 게임과 다른 점은 역동적이고 다중적인 구성과 캐릭터 관계입니다. 지난 10 년간 내가 사랑한 게임 중에서 *드림폴*은 제 게임에 가장 큰 영향과 모티브를 주었습니다.”

리카르도 실바: “*문명 4(Civilization IV)* - 지금까지 출시된 것 중에서 가장 완벽한 턴 베이스 전략게임입니다. 시리즈 명작의 기본을 고수하면서 이 게임이 추가한 많은 것들을 저는 도저히 간단하게 설명할 수 없습니다. 훌륭한 그래픽과 멋진 애니메이션, 완벽하게 확장가능하고 개조

가능한 엔진, 완벽한 게임플레이, 멋진 네트워크 플레이, 최고의 리플레이 가치 등등, 보기 드문 게임입니다. 역동적이고, 쉽고, 빠른 게임이 지배했던 지난 10 년 동안, 이 게임은 턴 베이스 전략게임을 주류 게임으로 유지시켰고 가장 많이 팔리게 만들었습니다.”

버즈 몽키 소프트웨어사의 에드 알렉산다: *데몬즈 소울(Demon's Souls)*은 여타 게임들이 실패한 것을 해냈습니다. 바로 '어려운 것을 재미있게 만들기'입니다. NES 시대에는 많은 게임들이 요즘 게임에 비해 무척 어려웠습니다. 어려운 게임은 주류가 아니었기에 실패하기 시작했습니다. 그래서 수년간 게임은 많은 호응을 얻기 위해 점점 더 쉬워졌습니다. 어려운 게임은 도태되기 시작했습니다.”

“사람들은 게임을 통해 무작위 공격을 퍼붓습니다. 그것이 실패하면 쉽게 좌절하고 포기합니다. 하지만 *데몬즈 소울*은 그것을 바꾸었습니다. 파괴에서 재미를 찾는 게임이 아닙니다. 주의하고 조심하는 것에서 재미가 나옵니다. 플레이어에게 창의성과 관찰력을 가르치는 *데몬즈 소울*의 방식을 더 많은 게임이 도입하기를 나는 바랍니다. 성공에 이르는 길이 여러 갈래라는 사실을 배워야 합니다. 경험과 시도를 향해 마음을 열어야 합니다.”

유비소프트사의 조지 블로트: “*울펜슈타인: 에너미 테러토리(Wolfenstein: Enemy Territory)*. 북미(*카운터 스트라이크*가 멀티플레이어 FPS 지형을 신속히 장악한) 보다는 유럽에 많은 영향을 주었지만 저는 지난 10 년간의 게임들 중 *울펜슈타인*에게 많은 점수를 주고 싶습니다. 팀 기반의 목표 게임이며 아케이드에 이종으로 발사기가 있으며, 덜컹거리며 우주를 이동하는 엔진의 부드러움... 아름답습니다! *하프라이프 2* 때문에 저는 게임을 만들고 싶어졌습니다. *울펜슈타인*은 제가 가장 좋아하는 게임입니다.”

존 폴커스: “저는 지난 10 년간 주로 멋져 보이는 게임을 사서 처박아 두었습니다. 나이가 들면서 저는 더 많은 돈을 벌니다. 시간이 가면서 쌓아둔 '좋은 게임'들이 늘어갑니다. 휴가철마다 해보고 싶은 타이틀이 많이 출시된 걸 보게 됩니다. 게임은 갈수록 가격이 떨어지지만 게임을 할 시간은 줄어들습니다. 그래서 모아둡니다. *스페이스 인베이더(Space Invaders)*와 *아스테로이드(Asteriods)* 같은 영원히 살아있는 클래식한 게임들처럼, 이렇게 게임을 사서 모아두는 일은 제가 이길 수 없는 게임입니다. 2010년에는 이 게임을 그만두어야 할 텐데.”