



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

*Final Fantasy XIII*의 정신
(The Mind And Heart Of Final Fantasy XIII)

크리스찬 너트(Christian Nutt)
가마수트라 등록일(2010. 03. 22)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4304/the_mind_and_heart_of_final.php

자, 드디어 나왔다.

2010년 3월 9일, 터무니없이 길게 끌어온 *Final Fantasy XIII*이 서구 지역에 출시되었다. 12월 일본에서 가장 먼저 출시된 이 게임은 *Final Fantasy XIII*, *XIV* 및 차기 버전을 구동하는 회사의 크리스탈 툴 게임 엔진이 개발 과정에서 문제가 드러나기 전, 2006년 E3에서 최초로 발표되었다.

게임 개발은 지지부진했었고, 드디어 게임이 일본에서 출시되었을 때도 팬들의 반응은 제각각이었다.

개발 팀은 누구도 예상하지 못했던 게임을 만들어냈고, 그 디자인은 논란의 소지가 있어서 참으로 많은 논의가 있었다. 여기 [Gamasutra](#)에서도 말이다.

GDC 기간 중, 게임 디렉터와 작가 Motomu Toriyama 씨는 게임의 제작 문제가 전체 디자인으로까지 이어졌음을 솔직하게 시인했다. 이 전에 [Gamasutra](#)에서 그와 긴 토론을 할 기회가 있었는데 그 내용이 아래에 소개되어 있다.

게임은 그것을 좋아하는 팬들도 많지만 혹평가들도 못지 않게 많으며, 일관성이 부족한 것으로 가장 잘 알려진 시리즈에서는 재미있는 치환이 된다. 그 다음 임무는 이유를 찾아내는 것이었다.

프로젝트가 시작된 이래로 굉장히 오래 끌어왔습니다. *Final Fantasy XIII* 에서 원래 의도한 목표는 무엇이었으며, 프로젝트를 처음 시작했을 때 설정한 그 목표에 얼마나 접근하셨는지요?

Motomu Toriyama: 게임 컨셉 측면에서 보면, 저희는 궁극적으로 싱글 플레이어 RPG 를 만들고 싶었고 또 그것이 주 목표였습니다. 이를 위한 두 가지 엘리먼트가 있는데, 첫째는 뛰어난 스토리 중심의 RPG 를 만드는 것이었고 두 번째는 완전히 새로운 전투 시스템을 만들어 속도뿐만 아니라 전술적인 전투를 제공하는 것이었습니다.

이 측면에서 본다면 저희는 두 가지 목표를 모두 달성한 셈이죠. 또한, 저희는 5 백만개 정도가 판매될 것으로 생각했었는데 발표대로 그 목표도 달성했습니다. 정말 기쁘고 자랑스러운 일이죠.

팀의 어떤 분이 이런 말을 하신 것을 들었습니다. 이 게임은 정확하게는 RPG 가 아니며 RPG 처럼 보이지도 않는다고요. 이 게임은 무엇이며, 이 게임을 어떻게 보십니까?

MT: 음, 탐험가가 마을로 가지 않고 가게로 가서 아이템을 사고 준비한 다음 밖으로 나가 몬스터들을 죽이고 다시 돌아온 다음 다시 가게로 간다라는 점에서, “전통적인 RPG 는 아니다”라는 것이죠.

저희는 전통적인 유형의 스타일이나 모델을 추구하지 않았고, 게임을 굳이 JRPG 나 Western RPG 로 구분하려고 하지는 않았어요. 특정한 틀에 맞추려고 하지도 않았구요. 대신 *Final Fantasy* 를 통해 정말 새로운 게임 모델을 만들고 싶었습니다. 그런 측면에서 보면, 그 말의 의미는 전통적인 RPG 모델과는 맞지 않다라는 것이죠.



제가 이렇게 질문을 드린 이유는 부분적으로 제가 느끼기에 비단 *Final Fantasy XIII* 뿐만이 아니라 RPG 장르가 너무 많이 변하고 있기 때문이거든요. *Mass Effect 2*와 *Fable III*를 보면 업계에서 “RPG”의 의미를 막 선택하기 시작한 것 같은 느낌이랄까요. 그래서 저는 Toriyama 씨가 게임을 만드는 데 필요하다고 생각하는 것에 흥미를 느낍니다.

MT: 기본적으로 RPG 에는 특정 활동을 수행하도록 컨트롤할 수 있는 캐릭터가 있습니다. 그 캐릭터들은 성장을 하구요. 이것은 스토리를 끌고 나가는 데 있어 기본적인 요소입니다. 막 언급하셨던 게임은 모두 공통적인 유사성을 갖지만 스토리나 세계의 유형이나 설정된 시간 주기 또는 다양한 캐릭터들의 차이점에서 각 게임의 긍정적인 측면이 나타나게 됩니다.

제 생각에, 지금까지 제가 플레이한 것을 기준으로 *Final Fantasy XIII* 을 봤을 때, 게임이 실제로 하는 일은 *Final Fantasy* 에서 아주 훌륭하게 잘 유지되고 있는 스토리, 그래픽, 전투 시스템 등의 엘리먼트를 가져오는 것 그리고 *Final Fantasy* 가 많이 수행하지 못하거나 훌륭하지 않은 부분, 예를 들면 마을 시뮬레이션, NPC 인터랙션이나 필드 맵 등과 같은 요소들을 제거하는 것인데요. 그것이 목표였습니까? 시리즈에서 잘된 부분은 강조해 주시고 그다지 강점이 아닌 부분은 무시해 주세요.

MT: 개인적으로, 제가 작업한 *Final Fantasy* 시리즈는 매우 스토리 중심적이었어요. 그래서 개발의 측면에서 저는 제 개인적인 장점을 활용하고 싶었습니다.

그렇지만 과거에, 즉 이전의 비 HD 콘솔 상의 *Final Fantasy* 시리즈에서, 저희는 모든 사람들의 아이디어를 모아서 게임에 다 구현할 수 있었습니다. 벤토박스 시스템의 경우 완전히 다른 것들이 있었죠. 따라서 저희는 미니 게임을 만들거나 마을 사람 모두와 이야기할 수 있는 마을을 만들었습니다.

그런데 HD 콘솔에서는 더 이상 이것이 불가능합니다. 개발하는 데 너무 오래 걸리거든요. 이 게임을 개발하기 위해, 그리고 모든 측면들을 구현하기 위해 우리가 들인 시간을 생각해 보신다면, 아마 더 훨씬 오래 걸릴 것입니다. 그래서 저희가 했던 작업은 게임에 정말로 중요한 것이 무엇인가를 정의하고 그러한 측면들을 구현해서 저희가 원하는 아이템들을 강조하는 것이었습니다.

더 많은 리소스를 투입하고 선택한 특정 아이템에 대해 과거보다 더 많이 집중하실 수 있었습니까? 과거에는 게임에 굉장히 다양한 게임플레이 옵션을 넣는 것에 대해 걱정하셨잖아요.

MT: 저희가 언급했던 대로 엘리먼트가 너무 많은 경우, 그러한 엘리먼트 하나하나에 대해 완벽하게 마무리된 제품을 만드는 것이 어렵고 또 엘리먼트들을 하나로 통일시켜 같은 느낌을 주는 것이 어렵습니다. 약간은 좋은 부분도 있을 수 있고 또 나쁜 부분도 있을 수 있지만, 그런 측면에서 *Final Fantasy XIII* 의 경우 저는 정말 저희가 통일된 세계를 만들었을 뿐 아니라 모든 구성요소들에 대해 통일된 게임을 만들었다고 봅니다.

이 게임의 제작 프로세스가 Toriyama 씨가 내리는 결정을 부추기는 것 같은데요. 이 세대에서는 굉장히 일반적인 것 같습니다.

실제로 달성할 수 있는 것을 계획하실 때, 현 세대 콘솔에서 착수해야 하는 제작 유형이 의사결정에 얼마나 많은 영향을 미칩니까?

MT: 실제로 게임 엔진을 만드는 데 걸린 시간을 생각해야 합니다. 아무것도 없는 상태에서 구성했다는 것도요. 추가로 시간을 들여서, 저희는 할 수 있는 것과 할 수 없는 것이 무엇인지 결정해야 했습니다.

저희에게는 기본 기술이 있기 때문에, 앞으로는 현 세대 HD 콘솔이나 차세대 콘솔에 대해서도 더 많은 작업을 할 수 있을 것입니다. 준비 작업은 다 되어 있으니까요.

따라서 다음 번에 *Final Fantasy* 를 보시는 경우, 저희는 아마 기존에 있었던 엘리먼트보다 더 많은 것을 넣을 수 있을 것입니다. 또한 저는 앞으로 게임에 반드시 모든 아이템을 하나하나 다 포함시킬 필요는 없다고 생각해요. 콘텐츠를 추가로 다운로드할 수 있게 해서 사람들이 추가하면 되니까요. 게임 자체에 꼭 수반되어야 할 필요는 없습니다.

제 친구 중에도 저널리스트가 한 명 있는데, 그 친구와 게임에 대해 얘기하던 중 아주 열띤 논쟁을 펼친 적이 있었는데요. 제가 했던 말을 얘기해 보면 이렇습니다. Toriyama 씨는 시리즈에서 훌륭한 것은 선택하고 그렇지 않은 것은 무시한다. 그 친구의 주장은, 무시하기 보다 개선하기 위해 발버둥쳐야 한다. 자 이 얘기에 대해 어떻게 생각하시나요?

MT: (웃으면서) 게임 나오는 데 더 오래 걸리겠네요. 그걸 다 개선시키려면... (모두 웃음) 저희가 만들고 있는 다음 타이틀에는 그러한 엘리먼트들이 포함될 겁니다. 말씀하셨던 그런 엘리먼트들은 개선이 될 것이구요. 그렇지만, 저희에게 중요한 것은 저희가 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 선택해서 포함시키는 것입니다. 이것이 바로 디렉터의 역할이구요. 정해진 시간 동안 우리가 달성할 수 있는 것이 무엇인지 결정해야 합니다.

Final Fantasy 플레이어

제가 정말 궁금한 것 한 가지는 게임 플레이어에 관한 것인데요. 특히 *Final Fantasy* 는 엔트리에서 변화하고 있기 때문입니다. 이 게임 플레이어들을 어떻게 정의하시나요?

MT: 저희의 목표는 전세계적으로 최대한 많은 사용자들, 최대한 넓은 층의 플레이어들에게 어필될 수 있는 게임을 만드는 것이었습니다. 물론, *Final Fantasy* 팬들을 위한 게임을 만들었지만, *Final Fantasy* 를 위해 만드는 모든 게임에서 저희는 항상 새로운 사용자들이 생겨나길 바라고 있죠. 그래서 핵심 사용자들을 만족시키고 싶은 한편, 새로운 팬들이 생겨나서 나이나 국적에 상관없이 게임에 꼭 빠지게 하고 싶은 것 또한 사실입니다.



저는 이 시리즈의 광팬입니다. 제 친구들 중에서도 역시 광팬들이 많구요. 그런데 Toriyama 씨의 말씀에 따르면 저희가 좋아하는 게임과 저희가 싫어하는 게임이 다른데요. 어떤 사람들은 제가 좋아하는 게임을 싫어하고, 또 그 반대인 경우도 있고. Toriyama 씨도 그러실 것 같습니다. 이 문제에 대해 어떻게 생각하시는지 듣고 싶네요.

MT: *Final Fantasy*의 경우, 게임 마다 개발 팀이 다 다릅니다. 게임마다 디렉터가 다르니까 팀의 강점이나 엘리먼트들이 해당 게임들에서 다 다르게 나오죠. 저 같은 경우, *Final Fantasy VII*와 *X*을 작업했는데 이런 종류의 게임을 좋아하는 사람들은 저의 비전이 게임의 각 부분에서 나오기 때문에 제 게임을 좋아하는 경향이 있습니다.

그런데 *Final Fantasy XIII*의 경우 과거의 게임들과는 달리, 매력을 더 확대시키고 액션 게임을 좋아하는 사람이든 슈터 게임만 하는 사람이든 관계없이 새 사용자들을 끌어 모으려고 정말로 노력을 했습니다. 그래서 이들에게 어필할 수 있고 새 팬층을 끌어들이 수 있는 새로운 전투 시스템을 만들었습니다.

게임이 개발 팀을 변화시키고 스타일을 변화시킨다는 사실을 인지해 볼 때, *Final Fantasy*가 무엇인지를 완전하게 설명하실 수는 없습니다. 만약 이렇게 생각하지 않으신다면 *Final Fantasy*를 정의하지 않으시는 것에 대해 걱정이 되십니까? “어, 이것이 개발 팀을 변화시키네!”라는 측면에서요. 대부분의 사람들은 이런 것에 대해서는 잘 모르죠. 게임이

만들어질 때마다 그 게임이 무엇인지 재정의해야 하는 것에 대해 걱정이 되십니까? 참여하는 사람들도 매번 같지 않고.

MT: 종종 그런 질문을 받기 때문에 자체적으로 생각해 보기도 하는데, 저희는 *Final Fantasy*의 경우 명확하게 정의를 내렸습니다.

첫 번째는 최신 그래픽과 최신 하드웨어에 맞는 최신 기술을 갖춘 게임을 제공하여 저희 게임에 최고의 기술과 아름다움을 부여하는 것입니다. *Final Fantasy*가 항상 발전하고 있다는 사실이 가장 중요하죠. 게임은 항상 타이틀마다 변화합니다. 새 게임이 있으면 새 팀이 있게 되는 거구요. 저희는 변화는 좋은 것이라고 생각해요. 변화가 바로 저희의 원칙 중 하나이기도 하구요.

두 번째는 정말로 보편적인 스토리를 제공하는 것입니다. 스토리는 항상 게임에서 가장 중요한 측면을 차지하죠. 그래서 저희는 정말로 사람이라면 누구나 이해할 수 있는 보편적인 인간의 감정을 전달하고 싶었습니다. 여기에는 두 가지 아이템이 있어요. 한 가지는 항상 변하고, 다른 한 가지는 절대 변하지 않습니다.

이 게임은 턴 방식의 게임입니다. 주요 콘솔에서의 턴 방식 게임은 일반성이 다소 떨어지거나 얻을 수 있는 것이 적은 것 같은데요. 이것은 저에게 흥미롭게 느껴집니다. 이것이 게임의 핵심 원칙에 중요하기 때문인가요? 아니면 플레이어가 원하는 것인가요? 아니면 그냥 재미로? 빠른 속의 턴 방식의 시스템을 만드는 작업에 능숙하시니까, 실제로 저는 사람들이 정말 게임을 즐길 수 있다고 생각하거든요. 그런데 요새는...

MT: 게임의 컨셉은 속도와 전술적인 측면을 갖추는 것이었습니다. 그래서 이것들이 두 가지 아이템이 되었고 그런 측면에서 *Final Fantasy*는 턴 방식 전투로 알려졌습니다. 저희는 이것이 플레이어들이 자신만의 전략으로 플레이를 할 수 있게 하는 데 있어 아주 좋은 측면이라고 생각했기 때문에 무시하고 싶지 않았어요.

그런데 아시다시피, 보통 턴 방식의 게임에서는 캐릭터들이 가만히 서 있다든지 자신의 차례를 기대린다든지 하는 식으로 많은 시간을 소비하기 때문에 저희는 속도를 더 빠르게 하고 싶어서 그러한 측면 중 일부를 제거하고 개선시키고자 했습니다.

앞으로는 누가 “완전한 턴 방식의 게임으로 돌아갈 수 있나요?”라고 묻는다면 대답은 아마 아니요일 것입니다. 단 저에게 중요한 것은 플레이어들에게 전략을 짤 수 있는 능력을

제공하는 전투 시스템을 갖추는 것, 그리고 다음 번 이동에 대해 생각해 보고 머리를 써서 게임을 진행할 수 있게 하는 것입니다.

Final Fantasy XIII 은 정말 정말 점차적으로 게임플레이를 도입하고 정말 점차적으로 오랜 기간의 코스에 걸쳐 새 엘리먼트를 도입했습니다. 그런 방식으로 구성된 디자인을 사용하신 이유가 저로써는 흥미로운데요.

MT: 게임이 극도로 스토리 중심적이고 또 전투 시스템이 이전 게임의 시스템과는 확연히 다른 새로운 것이기 때문에, 저희는 단계별 프로세스를 만들어서 사람들을 유도하고 싶었습니다. 그래야지 사람들이 게임플레이의 전략적인 구성요소들 속으로 더 깊게 파고 들 수 있기 때문이죠. 저희는 플레이어들이 전투 상황에서의 각 캐릭터의 역할을 잘 경험해서 그 이후에는 좀 더 자유롭게 플레이를 할 수 있게 되기를 바랬습니다.

그럼에도 불구하고 그렇게 자유롭게 게임을 할 수 있기까지 걸리는 시간이 너무 길다고 느끼는 사람들로부터 불만 섞인 소리도 들으셨잖아요. 특히 숙련된 사용자들한테서요. 균형에 대해서는 어떻게 생각하시나요? 상대적으로 경험이 부족한 사용자들을 이끌어 가거나 숙련된 게이머들을 만족시키는 데 있어 균형은 더 중요한 거 아닌가요?

MT: 게임 자체는 Cocoon 과 Gran Pulse 라는 두 세계를 제공합니다. 저희는 이 두 세계 간의 게임플레이를 분리했죠. 맞습니다. 말씀하신 대로 Gran Pulse 로 가기까지 스토리가 길긴 하죠. 그렇지만 그 세계를 찾게 되면 Gran Pulse 에서 경험하는 게임플레이도 거의 같은 시간이 걸립니다. 실제 게임플레이 측면에서 보면 거의 반반이죠. 게임은 스토리 중심적이지만, 이것은 우리가 뒤를 돌아보고 학습 포인트로 삼았던 지혜를 가질 수 있게 한 엘리먼트입니다.



하이 프로파일 게임의 경우 리뷰어들로부터 광범위한 점수대를 얻는 경우가 거의 드물다고 합니다. 보통 리뷰어들은 최고 수준의 사람들인데요. *Final Fantasy XIII*의 경우 저희는 10 점 만점에 10 점을 줬지만 주류 리뷰어들은 10 점 만점에 5 점을 줬습니다. 이렇게 차이가 나는 것이 놀라지 않으셨나요? 한 게임에서 극과 극으로 나타나는 것에 대해.

MT: 저희는 완전히 새로운 스타일을 만들었고 게임 역시 *XII*와는 완전히 다르기 때문에, 이런 게임을 기대하셨다면 아마도 약간 실망스러우셨을 겁니다. 희망했던 것과는 달랐을 수도 있겠군요. 그러나 저희의 도전과제는 무엇인가 새로운 것을 만드는 것입니다. 저는 온갖 종류의 리뷰에 다 신경 쓰지 않아요. 특히 북미와 유럽에서의 리뷰가 일본에서의 리뷰보다 더 좋게 나오거든요. 반갑죠.

*Final Fantasy*에 대해 흥미롭게 생각하는 것 중 하나는 질문에서 Nintendo를 빼시면 일본과 서구 시장에서처럼 잘 팔리는 게임이 정말 얼마 안 됩니다. *Final Fantasy*가 그 중 하나이구요. 어려운 일 아닙니까? 그런 게임을 만든다는 것이요.

MT: *Final Fantasy VII*이 세계적으로 성공하면서 게임에 대한 저희의 생각은 크게 변했습니다. 그 전에는 전혀 세계를 겨냥해서 생각하지 못했었거든요. 대부분 국내만 생각했습니다. 그런데 크게 성공하게 되면서, 게임이 전 세계에서 더 커지게 되었고 자연스럽게 저희는 세계에 대해서 더 많이 생각하게 되었죠.

저희가 하고 싶었던 것 내지 하고 있었던 것을 일부러 변화시켰던 것은 아닙니다. 그냥 팀 사이에 그런 생각이 속속 스며들었죠. 세계적인 현상, 세계적인 게임이라는. 그런 개념이 존재하기 때문에, 저는 이 게임이 전세계적으로 잘 팔려나갔다고 봅니다.

특히, 프랑스에서 엄청나게 줄을 섰다고 하는 최근 뉴스와 *FFXIII* 를 기다리는 사람들에 대한 뉴스는 정말 놀랍고 믿을 수 없는 뉴스였어요. 정말 감동적이었습니다. 정말 오랜만에 그런 감정을 느꼈고 잊어버리고 싶지가 않네요. 저희가 계속해서 앞으로 이런 느낌을 느꼈으면 합니다.

저는 항상 일본과 프랑스는 일종의 특수한 문화적 연결고리를 가지고 있다고 생각합니다. 일본에 가면 프랑스 문화나 특히 프랑스 음식이 굉장히 많고, 문화적으로 정신이 만나는 느낌이 듭니다. 비슷한 느낌을 받으시나요?

MT: 저는 프랑스인들이 일본 문화를 높이 평가한다고 생각합니다. 그들은 영화를 좋아하고 우리의 애니를 좋아하고 게임 또한 좋아합니다. 항상 일본의 것을 수용하는 데 있어 상당히 적극적이었지요. 제가 언급한 프랑스의 긴 줄은 저에게 있어 정말 감동적인 것이었고 저를 정말 행복하게 했습니다. 일본에서는 전혀 보지 못했던 그런 것이었어요. 그곳에 있었던 모든 코스플레이어, 그리고 모든 것들이요. 그래서 정말 행복했었습니다. (웃음) 이제 여기로 왔을 때 GDC 가 있고 할 일은 산더미고. 지금 프랑스에 있었으면 딱 좋겠는데요.

크리에이티브 디렉션 계획하기

(웃으면서) 프랑스 얘기를 하자면, *Heavy Rain* 에 대해 들으셨을 텐데요. 저는 추천을 못하겠네요. 만약에 지금 강력한 이야기 중심적 게임을 만드신다면, 아마 플레이를 하셔야 하겠죠.

MT: (웃음) 너무 바빠서 플레이는 할 수 없을 것 같지만 진짜 관심은 가네요.

9 시간 밖에 안 걸립니다. Toriyama 씨라면 하루 정도만 시간을 내시면 완전 깨실 거 같은데요. 제가 이렇게 추천드리는 이유는 스토리도 환상적일뿐 아니라 플레이하기도 재미있고 매우 독창적이거든요. 그래서 저는 이 게임이 우수한 패키지에 딱 들어맞는다고 생각합니다.

MT: 저도 그렇게 생각해요. 관심이 아주 많답니다. 어두운 스토리라인이지만 뭔가 흥미로운 새 스타일을 제공해 주죠. 그렇지만 저희가 만약 이런 게임에서 더 어필할 수 있는 스토리는 만든다면, 그것 또한 흥미로울 수 있겠죠.

Heavy Rain 에서 흥미로운 점 하나는 미국에서 시작하기로 되었다는 점입니다. 그러나 프랑스 사람들이 만든 이 게임에 대해 뭔가 하실 말씀이 있을 것 같습니다. 분명한 약간의 차이점이 있어요.

Final Fantasy 의 경우 - 캐릭터는 서양인지만 일본 스타일을 느낄 수 있습니다. 아무리 열심히 노력하더라도 문화적인 스타일을 완전히 지워낸다는 것은 불가능하지만, 개인적으로는 Toriyama 씨가 노력하지 않았다는 느낌을 받았습니다. 그냥 자연스러운 느낌이 나도록 하신 것 같거든요. 그래서 그에 대한 생각이 어떠신건지 궁금합니다.

MT: 네, 아시다시피 저희는 일본인 개발자로서 캐릭터를 게임을 만들고 있고, 저희의 스타일이, 저희의 일본적인 것들이 게임에 다 나오게 되어 있죠. 앞으로도 지워질 수 있는 그런 것이 아닙니다.

Final Fantasy 가 아이콘이 된 이유는 일부는 특히 [Tetsuya] Nomura 씨의 캐릭터 디자인에 있습니다. 이런 디자인은 미국 스튜디오에서는 나온 적도 없고 앞으로도 나올 거 같지가 않은데요. 도쿄의 거리 패션에 의해서도 큰 영향을 받았구요. 한 차원 위에 있는 이런 디자인을 계속 유지하는 것이 중요할 것 같습니다. 왜냐면 이것이 게임을 정말 독특하게 만들어주니까요.

MT: 그렇습니다. Nomura 씨의 캐릭터 디자인은 게임에 필수적인 요소죠.

물론 HD 콘솔이 늘어나면서, 모든 사람들이 예쁜 그래픽이나 예쁜 게임을 만들 수 있을 것입니다. 그래서 우리는 다른 부분에서 차별점을 두어야 하죠. 차별점은 캐릭터와 독창성 측면에 있습니다. 따라서 정말 인상적인 캐릭터를 만들려면 어떻게 해야 할까요, 그리고 우리가 항상 생각하고 있는 높은 품질의 캐릭터, 우리에게 아주 중요한 그런 캐릭터를 만들려면 어떻게 해야 할까요?



*Final Fantasy*에는 아트 디렉션이 상당히 중요한데요. 사실, 저는 *Final Fantasy*를 플레이할 때의 경험이 *Final Fantasy*를 보고 비주얼에 도취되는 것과 매한가지라고 생각합니다. 이런 생각이 드시나요?

MT: 그렇습니다. 저희 아트 팀은 아주 훌륭해요. 그들이 만들어 내는 아트, 뛰어난 그래픽 디자인 팀을 보유하고 그 아트를 표현하는 것은 *Final Fantasy*와 시리즈에 상당히 중요한 것입니다.

이 게임의 초반부에 나오는 크리스탈 호수 Bresha와 같은 것을 보면 “이것들이 제가 PS3를 가장 먼저 구입한 이유”라고 말할 수 있는데요. 단지 기술적으로 훌륭하고 아름다워서가 아니라, 정말 예측을 불허한 것이기 때문입니다. 저는 정말 예상하지 못했거든요.

MT: 언급하신 그 물 속은 크리스탈로 되어 있는데, 그렇게 얼어있는 효과를 주어서 반 정도가 비치는 것을 만드는 것은 기술적으로 대단히 어렵습니다. 이것을 만들어 내려면 예술적인 시각뿐 아니라 기술적인 전문성을 제공해야 하거든요. 이런 점은 다른 개발자들과 저희를 확실히 구별해 주는 것이기도 하구요. 다른 개발자들은 이런 거 못 만들 거예요.

1987년 당시 최초의 시리즈 게임이었던 *Final Fantasy*가 크리스탈을 추구했다는 것이 참 흥미롭습니다. 여전히 크리스탈이 시리즈 전체에 퍼지도록 한다는 전체적인 아이디어를 유지하고 계십니다. 초간단 게임에서도, 더 복잡해지고 더 인간적으로 될수록, 80년대에

고안된 이런 종류의 기본적인 개념을 고수하셔야 할텐데요. 이 점을 창의적 측면에서 도전과제로서 어떻게 생각하십니까?

MT: 이전에 언급했듯이, 시리즈의 엘리먼트는 계속해서 변화합니다. 솔직히 제 게임의 경우, 제가 작업했던 게임의 경우 크리스탈이 어느 정도 사라졌습니다. *VIII* 및 *X*에서는 크리스탈의 일부를 가져온 세계의 엘리먼트가 있었는데, 그것은 크리스탈이 예전에 가졌었던 영성이며 저희가 세계의 시각을 표현하기 위해 사용한 것입니다.

저희가 꼭 크리스탈만 고집하는 것은 아닙니다. 그렇지만 *Final Fantasy XIII*에서는 더 큰 우산은 *Fabula Nova Crystallis* 시리즈입니다. 그렇기 때문에 이 게임에서 특히 저희는 그러한 크리스탈 엘리먼트를 많이 포함시키려 했죠.

“영성”이라는 단어를 쓰신 것이 흥미롭습니다. 저는 게임에 어떤 영성이 포함되었다는 생각을 했거든요. 특히 *X* 스토리에서요. 시리즈에서 어떤 특정 종교가 언급되지는 않았지만, 게임 전체에서 느낄 수가 있습니다. 한 말씀 해주실 수 있는지요?

MT: 예, 말씀하신 대로 특정한 종교는 없습니다. 다소 광범위한 수준의 영성을 말하는 것이죠. *Final Fantasy XIII*의 경우 영성이 보다 큰 *Fabula Nova Crystallis* 시리즈의 일부분이기 때문에, 각 캐릭터에 녹아 있는 핵심적인 영성 엘리먼트의 일부분으로서 종교를 뛰어넘어 이 세상에서 탄생한 그런 엘리먼트가 확실히 있습니다. 따라서 저희는 영성이라는 것이 저희가 소통하고자 하는 세상의 시각에서 중요하다고 봅니다.