



<크로노 트리거> 설계의 비밀

(Chrono Trigger's Design Secrets)

작성자: 빅토리아 얼(Victoria Earl)

작성일: 2012 년 6 월 26 일

<매스 이펙트(Mass Effect)>에서 <스카이림(Skyrim)>까지 오늘날의 RPG 게임들은, 신경써 만든 선형 내러티브를 다이나믹하고 새로운 게임플레이와 결합시키기 위해 점점 길어지고 있다. 이 엄청나게 복잡한 작업에는 수십만에 달하는 맨아워(man-hour)가 투입된다. 모두 플레이어에게 자유롭게 게임을 플레이한다는 느낌을 주면서 동시에 그럴듯하고 응집력있는 스토리를 만들어내기 위한 노력이다. 이런 노력의 결과로 사랑받는 비디오 게임이 탄생해왔다.

하지만 그런 복잡한 시스템을 만들 자원이 없는 개발자들도 선형 내러티브(linear narrative)를 다이나믹한 게임플레이와 연결시킨다는 목표를 달성할 수 있다. 이를 가장 잘 보여주는 것이 고전 RPG 게임인 <크로노 트리거(Chrono Trigger)>로, 스퀘어(Square)의 RPG "드림팀"이 만든 명작이다. 크로노 트리거의 개발자들은 메카닉을 잘 설계해 플레이어의 자유도를 컨트롤하는 한편, 내러티브에 있어서는 모듈식(modular) 접근법을 잘 조화시키고 있다.

다이나믹한 세계, 1 차원적 던전

크로노 트리거의 내러티브 섹션은 몇 개로 구분되는데, 그 중 상당수가 게임을 완료하는데 필요하다. 게임의 전반부에는 이들 섹션이 모두 의무이며 선형적으로 구성되어 순서대로 진행하게 되어 있다. 플레이어는 정해진 경로대로 서기 1000 년의 집에서 출발해 '시간의 끝(The End of Time)'을 찾을 때까지 여러 시대를 오가며 시간 여행을 하게 된다.

이 의무적인 도입부는 플레이어에게 세계관, 게임 플레이와 크로노 트리거의 스토리를 알려주는 역할로, 도입부를 완료하고 나면 플레이어는 이전에 방문했던 어떤 시간대든지 마음대로 찾아가고 월드맵을 자유롭게 여행할 수 있게 된다.

크로노 트리거의 개발자들은 플레이어가 시공간을 자유롭게 여행할 수 있게 함으로써, 게임 세계를 탐험하도록 열어두었다. 선택 내러티브 섹션은 대부분 실버드(Epoch) - 게임세계를 빠르게 이동할 수 있게 해주는 타임머신- 를 찾을 때까지 열리지 않지만, 플레이어는 자기가 정한 경로대로, 방해물 최소화하며 메인 내러티브를 마칠 수 있다.

이런 방식이 가능한 건 게임 내에서 마주치는 적들이 특정 던전 내에만 있고 월드맵에는 존재하지 않기 때문이다. 그래서 플레이어가 핵심 경로(critical path)를 벗어난 지역에 가더라도 일부 콘텐츠를 경험하고 맵의 상당부분을 탐험할 수 있다. 마찬가지로 고레벨의 플레이어 캐릭터가 이전에 방문했던 섹션을 다시 방문할 때 낮은 레벨에서 마주쳤던 것이 계속 다시 나와 귀찮게 굴지 않는다.

이 점은 게임세계 전체에서 적과 계속 마주치게 되는 다른 게임들과 정반대이다. 크로노 트리거가 발표된 시대의 표준은 몇 걸음마다 랜덤으로 전투가 시작되는 것이었다. 랜덤 전투가 아니더라도 뭔가 마주치는 것이 있으면 플레이어는 높은 레벨의 적이 나오는 지역과 들어가게 될까봐 월드맵을 탐험하는데 소극적이 된다.

많은 경우에 이런 지역은 명확히 표시가 되어 있지도 않아서, 플레이어가 그 지역이나 게임 전체에서 고레벨이 되기 전까지는 탐험은 위험하다. 더더군다나 레벨과 관계없이 보상도 없는 적을 끝까지 무찔러야 해서 저레벨일 때 탐험은 그저 귀찮을 뿐이다. 크로노 트리거에서는 이런 골칫거리를 없애고 플레이어들이 게임을 자유롭게 탐험하도록 독려한다.

이 점은 플레이어가 '고대왕국 질(Zeal)' 내러티브 섹션을 끝내고 실버드(Epoch)를 얻고 날개를 손에 넣고 나면 아주 분명해진다. 방해받지 않고 시공간을 넘나드는 여행을 할 수

있게 되면서 맵은 완전히 열리고 플레이어는 언제든지 임의의 내러티브 섹션을 완료할 수 있다.

게임 세계가 비교적 좁기 때문에, 플레이어가 스토리상에서 던전의 위치를 알려주는 힌트를 받기 전에도 그저 그 근처를 날아서 지나가기만 하면 발견할 수 있다. 이 던전들은 무척 찾기 쉽게 되어 있다. 예를 들어 서기 2200 년의 한 섬에 있는 '버려진 공장'에는 로보(Robo)라는 캐릭터와 관련된 던전이 있는데, 이건 스토리상 필수는 아니다. 단순히 실버드를 타고 근처를 지나면 플레이어는 이런 던전을 다수 발견하고 완료할 수 있다.



로보의 과거를 알게 주는 추가 캐릭터 스토리. 실버드가 날개를 얻은 다음 언제든지 깎 수 있다.

아트포스: 응. 오랜만이네, 프로메테우스. 이제 연기는 안 해도 돼. 우리랑 같이 가자.

던전 내의 선형적 게임 플레이에 집중함으로써 크로노 트리거의 개발자들은 플레이어들이 전체 내러티브를 경험할 것인지, 어떤 순서로 경험할 것인지 선택할 자유를 줄 수 있었다. 모듈 스타일의 내러티브 방식을 활용해 전체 내러티브에서는 플레이어에게 자유를 주면서도, 선형적인 캐릭터 스토리와 서브 플롯들을 만들 수 있었다.

길잡이로서의 레벨 시스템

하지만, 바로 이 자유 때문에 생기는 문제가 있다. 어떻게 플레이어가 핵심 경로를 따라가게 하지? 플레이어가 다음에 뭘 해야 하는지 알려주는 내러티브 힌트들을 쉽게 얻을 수 있기는 하지만, 그래도 여전히 플레이어가 경로에서 너무 멀리 떨어진 곳까지 가버리지 않게 할 필요가 있었다. 필수 던전을 마구잡이로 완료한다는 것은 특정 스토리가 너무 일찍 시작되어 버리거나, 전혀 시작되지 않을 수도 있고, 단순히 플레이어가 맥락을 몰라 이해를 못하게 될 수도 있다.

이 문제를 해결하고 플레이어가 완전히 길을 잃은 것처럼 느끼지 않게 하기 위해 플레이어가 게임의 주요 경로를 따라 가도록 레벨 시스템(leveling system)을 사용했다.

각각의 내러티브 섹션에서 적의 레벨은 플레이어가 던전에 들어갈 때 어떤 레벨이어야 하는지에 따라서 정해져 있고, 플레이어의 실제 레벨에 따라 적의 레벨이 조정되지 않는다. 플레이어가 핵심 경로에서 너무 멀리 떨어져 나와 주요경로에서 벗어난 스토리를 하려고 시도 하면 감당 못하게 강력한 적을 만나고, 그래서 돌아가 다른 루트를 찾게 된다.

예를 들어, 플레이어가 핵심 경로를 벗어나 방문할 수 있는 시대 중 하나가 기원전 65,000,000 년인데, 시간의 끝을 발견한 직후에 접근할 수 있다. 플레이어가 맵을 자유롭게 돌아다니며 NPC 와 대화를 나누고 안전한 지역을 탐험할 수 있지만, 던전에서는 플레이어의 레벨과 차원이 다른 강력한 적들이 나타나 진행을 막는다.

플레이어가 이 전투에서 이길 수도 있긴 하지만 극도로 어렵다. 이것이 플레이어가 순서에서 벗어난 필수 던전을 탐험하지 않게 단념시킨다. 특히 익룡 둥지(Dactyl Nest)는 미션의 하나이지만 정해진 트리거(trigger)들이 충족된 다음에야 진행된다.



익룡 등지를 너무 일찍 발견하면 유난히 어려운 전투를 해야 한다. 이곳의 적들은 한 번 공격으로 플레이어 캐릭터 HP의 절반을 뺏게 한다.

이런 은근한 길잡이에 따라 플레이어들은 자유롭게 메인 내러티브를 진행하거나 선택 미션들을 완료하고, 그저 맵을 탐색하기도 한다. 플레이어는 보통 가장 보상이 많은 경로를 따르게 되고, 막히지 않고 핵심 경로로 돌아올 수 있다는 점에서 크로노 트리거는 참 잘 만들었다고 할 수 있다.

신중하게 만든 상대

던전 내에서도 플레이어는 자유롭다고 느끼지만, 마주치는 적들에 따라 선형 구조를 따를 수 밖에 없도록 되어 있다. 개발자들은 독특하고 세밀하게 만든 적들을 심어놓았으며, 던전 내의 명백하고 - 보통은 피할 수 있는 - 적의 아바타와 연결되어 있다.

이는 크로노 트리거 시대의 다른 많은 게임들의 일반적인 전투 시스템과는 정확히 반대되는 것으로, 이 때는 몇 걸음 갈 때마다 랜덤으로 만들어지는 상대가 나타나곤 했다. 이런 예측불가능한 적들이 탐험이 방해했다. 한 걸음도 신중하게 생각하며 내딛어야 하고, 특히 플레이어 캐릭터가 다쳤거나 그 지역의 적들보다 약할 때는 더 그렇다.

반대로, 예상가능하고 피할 수 있는 적들은 위험과 반복을 줄여주어 플레이어가 새로운 던전을 탐색할 용기를 준다. 플레이어는 높은 레벨의 던전도 큰 패널티 없이 탐색할 수 있다. 플레이어가 던전이 너무 어려워서 돌아가거나 떠나고 싶을 때에는 나가는 길에 적들을 모두, 혹은 대부분 피할 수 있다. 플레이어 레벨보다 낮은 지역에 대해서도 같은 방식이 적용된다. 필요하다면 지루한 과정을 반복하지 않고 그냥 다시 지나갈 수 있다.

플레이어가 시간의 끝을 발견하고 난 뒤 실버드를 찾기 전까지의 동안에 이것이 특히 중요하다. 시간의 끝에서 플레이어는 시간 포탈을 사용해 선택한 시간대의 특정 위치로 이동할 수 있다. 그 중 하나가 서기 600 년의 토루스 마을(Truce Canyon)이다. 토루스 마을은 사실은 던전인데, 실버드(Epoch)를 찾기 전까지는 플레이어가 여행할 수 있는 길은 이곳뿐이다. 그러므로 플레이어는 일단 여길 완료하고, 한참 뒤에 이 지역의 적들보다 레벨이 높아진 다음에 다시 완료할 수 있다. 적을 피할 수 있는 능력 덕분에 플레이어는 모든 적들과 싸우지 않아도 되고, 반복을 크게 줄이면서 던전을 지나갈 수 있다.



토루스 마을을 횡단하여 마구스(Magus)를 대면하고 실버드를 찾기 직전의 모습

이 방식으로 크로노 트리거는 개발자와 플레이어 모두에게 자유를 주었다. 개발자들은 플레이어가 게임을 진행하는 가운데 정확히 언제, 어디서 어떤 것과 싸워야 할지를 만들 자유를 얻었다. 플레이어가 진행하기에 충분한 레벨이면 같은 적과 반복해서 싸우지 않을 수 있도록 적 레벨의 밸런스를 맞췄다. 한편 플레이어는 게임 내에서 돌아다니면서 언제, 얼마나 많이 싸울 것인지 선택할 수 있다. 진행하기 전에 특정 상대를 반드시 무찔러야 하기는 하지만, 준비가 될 때까지 이 상대를 피할 수 있기 때문에 전략적으로 다음 전투를 준비할 수 있다.

뉴 게임+ 와 초월의 자유

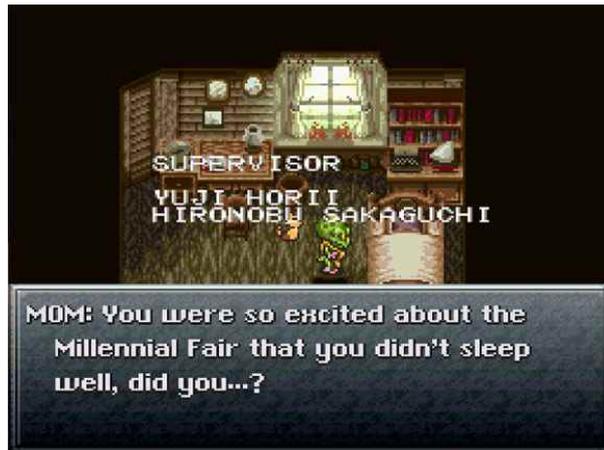
모듈식 내러티브 섹션과, 잘 설계된 전투와, 레벨을 진행 가이드로 이용하는 방식 덕분에 플레이어들은 사실상은 거의 정해진 대로 게임을 플레이하고 전체 내러티브를 경험하면서도 스스로 자유롭다고 느끼게 된다. 하지만 크로노 트리거 내러티브의 자유는 이보다 더 나아간다.

뉴게임+(New Game+)는 크로노 트리거가 RPG 장르에 처음 도입한 주요 기능이다. 이 옵션을 선택하면 플레이어는 게임을 클리어했을 때의 장비, 캐릭터 레벨, 기술을 그대로 가지고 게임을 다시 경험할 수가 있다. 그래서 처음 플레이 했을 때 진행 경로를 정해주었던 레벨 시스템의 제약에서 벗어나 게임을 할 수 있게 해준다.

첫 게임을 할 때에는 라보스(Lavos)를 시간의 끝을 발견한 직후에 마주치지만, 뉴게임+ 없이는 라보스와 대적할 수 없다. 사실 고대왕국 질(Zeal) 스토리에서도 플레이어는 라보스를 마주쳐 본질적으로 이길 수 없는 전투를 하게 된다.

뉴게임+를 통해 레벨 제약을 없앤 플레이어는 언제 어디서 라보스를 무찌르고 게임을 끝낼 것인지를 스스로 정할 수 있다. 또 뉴게임+를 시작할 때 열리는 스페셜 포탈도 있어서, 이것을 통해 게임을 시작하자마자 곧 라보스를 만날 수 있다.

플레이어들이 뉴게임+ 기능으로 얻은 자유를 맘껏 활용하도록 장려하기 위해서 크로노 트리거는 열두 가지가 넘는 엔딩 신을 마련했다. 엔딩은 언제 최종 보스를 깨느냐에 따라 달라진다. 상당수는 그저 보너스일 뿐이지만, 몇몇 엔딩은 플레이어가 세계에 어떤 영향을 끼쳤는지를 보여준다. 심지어 파충류(Reptite)가 세계를 점령하는 엔딩도 있다! 플레이어가 기원전 65,000,000 년의 파충류 인간의 보스를 무찌르지 않았을 때 나온다. 이런 유연성과 다양한 반응들이 플레이어의 선택의 여지를 높이고, 게임을 다시 하고 싶게 만들며, 궁극적으로 이 게임을 고전으로 만들었다.



<크로노 트리거>의 보기 드문 엔딩.

시작 부분에서 따온 장면으로 모든 인간이 파충류 인간으로 바뀌었다.

엄마: 크로노, 천년제 때문에 들떠서 잠을 설쳤구나?

크로노 트리거에서 배울 점

기획에서 단 몇 가지 핵심 결정을 함으로써, 크로노 트리거의 개발자들은 선형 내러티브를 만드는 자유를 얻으면서, 동시에 플레이어에게 게임을 자기 마음대로 플레이하고 경험할 자유를 줄 수 있었다.

- 플레이어는 구분된 내러티브 섹션을 선택해 플레이할 수 있다. 이들은 대부분 필수가 아니며, 그 스토리를 시작하기 위해 귀찮게 적과 싸울 필요 없다.
- 적의 레벨은 핵심 경로에 따라 설정되어 플레이어에게 핵심경로를 공공연히 강요할 필요 없이 이를 따르게 안내한다.
- 각각의 적들은 눈에 보이고 피할 수 있어서 플레이어가 언제 싸우고 언제 피할 것인지를 제어할 수 있다.
- 일단 한 번 게임을 완료하고 나면 뉴게임+ 기능을 사용해 처음에 따라갔던 핵심경로를 우회하거나 벗어날 수 있다.

이렇게 플레이어의 선택과 개발자의 의도를 잘 조화시킨 걸 보면, 제한된 자원 내에서도 개발자와 플레이어에게 경험을 제어할 수 있게 해 줄 수 있음을 알 수 있다. 일관성있고 잘 만들어진 내러티브를 보존하면서도 플레이어에게 자유를 주고 싶어하는 오늘날의 모든

개발자들에게 좋은 소식이다. 매번 결정할 때마다 밸런스를 맞추는 것은 너무 노동집약적인 경우가 많고, 플레이어를 정해진 하나의 경로로만 맞추는 것은 플레이어를 너무 제한하는 일이다. 선형 내러티브 경로에 따라 모듈 섹션을 설정하면 플레이어가 강제당한다는 느낌 없이 여러 서브플롯을 경험하게 할 수 있다.

플레이어의 레벨에 따라 적의 레벨과 수를 정하는 것도 나름의 메리트가 있지만, 적의 레벨을 미리 정해놓으면 게임 속의 플레이어가 다른 강제 없이도 특정한 경로를 따르게 만드는데 효과가 있다. 그러나 이는 상당히 제한적으로만 써서 잘못된 경로를 선택한 플레이어에게 벌을 주는 느낌은 최소화 해야 한다. 다시 말해, 레벨 1 플레이어가 레벨 50의 적들이 우글거리는 지역에 들어가 즉각 제거되는 일은 없어야 한다. 이런 건 단순히 플레이어가 탐험한다고 벌주는 것에 불과하다. 게임 자체는 탐험을 독려하도록 설정해놓는 것이 바람직하다.

끝으로, 크로노 트리거의 기획은 처음부터 완전한 오픈 월드(open world)에서 시작하지 않기 때문에 유효했다. 플레이어는 완전한 자유를 누리기 전까지 단계적으로 점점 더 많은 선택지를 소개받는다. 처음에는 단순히 적을 피하고 월드맵을 탐험해 기본적인 자유를 느끼면서 정해진 경로를 따르게 된다.

다음으로 시간의 끝에 접근해 특정한 시대로 이동할 수 있게 된 다음에는 스스로 핵심경로를 찾을 수 있다. 마지막으로 실버드를 얻은 뒤에는 모든 던전을 임의로 찾아 완료할 수 있다. 게임 세계와 캐릭터를 단계적으로 소개하기 때문에 플레이어는 자유롭게 다니게 되기 전에 전체 월드맵과 내러티브에 익숙해 질 수 있다.

궁극적으로 플레이어가 자신이 제어할 수 있고 자유롭다고 느끼게 하는 것은 어느 게임이든 칭찬할만한 목표다. 크로노 트리거에서 본 것처럼 단일한 내러티브를 유지하면서 이렇게 하는 것은 어떤 규모나 예산의 게임에서도 해낼 수 있다.