



20년 동안 이어진 <성검전설2>의 영향력 (20 Years of *Mana: Secret of Mana's* Enduring Influence)

작성자: 크리스천 너트(Christian Nutt), 더글라스 윌슨(Douglas Wilson)
작성일: 2013년 8월 9일



20년 전 8월 둘째 주에, <성검전설 2>가 슈퍼 닌텐도(Super Nintendo) 용으로 출시됐다. <성검전설 2>는 스퀘어 소프트(Square Soft)의 슈퍼 패미컴(SNES) 클래식인 <크로노 트리거(Chrono Trigger)>와 <파이널 판타지 4(Final Fantasy VI)>와 더불어, 고전적인 RPG를 선호하는 팬들이 가장 좋아하는 게임이 됐다. 2007년 시리즈가 플레이스테이션 2와 닌텐도 DS용으로 시장에 나왔지만, 원작의 인기나 연관성, 원작의 수준을 따라가지는 못했다.

<성검전설2>가 이토록 오랜 시간 동안 인기를 얻은 원동력은 무엇일까? 그리고 오늘날 개발자들에게는 어떤 영감을 주고 있을까? 최근 DGF의 더글라스 윌슨[<요한 세바스찬 저스트(Johann Sebastian Joust)>]은 자신의 트위터에 <성검전설2>에 대한 오랜 사랑을 표현했다. 그래서 가마수트라에 크리스천 너트가 게임 출시 20주년을 축하하는 의미로 더글라스 윌슨과 메일을 주고 받으며,

<성검전설2>가 20년이 지난 지금도 왜 그리 중요한지를 알아봤다.

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 윌슨

최근 트위터에 <성검전설 2>가 당신에게 큰 영감을 주었다고 올리셨지요. 저로서는 꽤 놀라운 사실이었는데요.. <성검전설>보다 훨씬 더 유명한 당신의 프로젝트들은 <성검전설2>와는 분명 관계가 없어 보입니다. 상세한 설명을 부탁드립니다.

보내는 사람: 더글라스 윌슨

받는 사람: 크리스천 너트

<성검전설 2>은 저에게 정말 큰 영감을 줬습니다. 정말 고전이죠.

게임 개발자로서 저는 <요한 세바스찬 저스트>와 <B.U.T.T.O.N.> 같은 체험형 게임에 주력해 왔습니다. 저의 유일한 관심사이거든요. 닌텐도와 함께 성장한 수많은 아이들처럼 저 역시 <파이널 판타지>와 <크로노 트리거> 같은 일본산 RPG 게임을 경험하며 자랐습니다. 저는 타고난 이야기꾼은 아니에요. 하지만 이런 종류의 게임을 항상 만들고 싶었습니다. 결국 지금은 <무타치오네(Mutazione)>¹를 작업할 기회를 얻었죠. 이 게임은 사업 파트너인 닐스 데네켄(Nils Deneken)이 수년간 구상해 온, 가상 세계에 기반한 어드벤처 게임입니다.

<스포츠프렌즈(Sportsfriends)> 작업을 마치면 <무타치오네> 작업에 전념할 거예요. 저는 프로듀서, 프로그래머, 게임 디자이너로서 일하고 있어요. 닐스는 재능 넘치는 일러스트레이터이자 가상 세계를 만들어내는 창조자로서 그의 비전을 현실화할 수 있도록 도움을 주는 게 제 역할입니다. 독일에서 자란 닐스는 <성검전설2>를 경험해 본 적이 없어서 제 구상의 원천인 <성검전설2>의 몇몇 구체적인 장면들을 그에게 보여주고 있습니다.

¹ 참조링크: <http://www.mutazionegame.com/>



<무타치오네>

<무타치오네>와의 직접적인 관계를 차치하고서라도 <성검전설2>는 멀티플레이어 콘솔 RPG 게임의 드문 사례입니다. 이 게임은 [멀티탭\(multitap\)](#)²만 있으면 친구 한 두 명과 플레이 하기에 아주 좋습니다. 사람들은 그 당시에 총 몇 명의 플레이어까지 동시에 게임을 할 수 있었는지 잊고 있더군요. 동시에 세 명까지 플레이 할 수 있었어요!(이것은 닌텐도64가 동시에 네 명의 플레이어가 게임을 할 수 있도록 기준을 만들기 전의 이야기라는 것을 잊지 않았으면 좋겠네요).

<성검전설2>를 통해 사람들이 같은 공간에 모여서 동시에 비디오 게임을 할 수 있다는 것을 확인하고 큰 흥미를 느꼈습니다. <스포츠프렌즈>에서 작업하고 있는 로컬 멀티플레이어 게임들에는 실제 이러한 계보가 있습니다.

² 참조링크: http://en.wikipedia.org/wiki/SNES_Multitap

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 월슨

그러니까 당신이 보기에 <성검전설2>가 초기 멀티플레이어 게임을 정의했던 말이죠? 멀티플레이어 게임으로 유명한 당신이 그런 말을 하니 흥미롭군요.

보내는 사람: 더글라스 월슨

받는 사람: 크리스천 너트

<성검전설2>가 멀티플레이어 게임을 정의했다고 말하고 싶지는 않아요. 그럼에도 불구하고 제가 말하고 싶은 것은 <성검전설2>가 특별히 흥미로운 사례라는 것이죠. 보통 로컬 멀티플레이어 게임이라고 하면 <마리오 카트(Mario Kart)>, <스매쉬 브라더스(Smash Bros.)>, <스트리트 파이터(Street Fighter)> 같은 게임을 말합니다. <성검전설2>는 스토리를 기반으로 하는 좀 더 전통적인 게임, 즉 '세계 중심의' 게임 이에요. 당시 저로서는 놀라움을 금치 못했습니다. 형제들이나 친구들과 RPG 게임, 어드벤처 게임을 할 때, 우리는 한 사람이 플레이하는 것을 지켜보기만 할 뿐이었습니다. <성검전설2>는 확실히 매력적인 게임이었어요. 하지만 극소수의 플레이어들만이 *동시에* 게임을 할 수 있었죠.

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 월슨

소위 '근간을 이루는 게임들'에 대해 어떤 생각을 갖고 있는 지 궁금합니다. 게임 산업에 종사하는 수많은 이들이 어렸을 때 극도로 게임을 좋아했던 기억을 갖고 있습니다. 이러한 게임들과의 만남은 향후 그들이 만들어낼 게임과 어떤 관련성이 있는 것 같아요. 물론 저 역시 다르지 않습니다. 이러한 향수를 이용해 새로운 게임을 창작할 때, 디자이너는 무엇을 해야 하나요? 당신의 생각이 궁금합니다.

보내는 사람: 더글라스 월슨

받는 사람: 크리스천 너트

'향수'라는 개념은 인디에서는 약간 나쁜 말이 된 것 같습니다. 그렇지 않나요? 인디 디자이너들이 어린 시절의 기억을 되살리려는 시도를 멈추고 더욱 폭넓게 영향을 미칠 수 있는 영역을 찾아야 한다는 비판을 자주 듣게 됩니다. 예컨대 픽셀 아트와 퍼즐 플랫폼 게임에 싫증을 느끼는 이들이 있습니다. 그런 감정에 어느 정도 동의하지만 이를 반대하는 반응이 종종 과장됐다고 생각합니다. 다른 것과 마찬가지로 '향수'는 잘 사용될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다. 신선하거나 개성적인 것을 덧붙일 수 있다면 친숙한 장르를 이용하는 것은 나쁘지 않습니다. 그리고 그렇게 할 수 있는 방법이 아주 많습니다.

성패는 부분적으로는 향수의 출처가 어디인지에 달려 있다고 봅니다. 예컨대 제가 개발한 <요한 세바스찬 저스트>는 디지털 게임이 아니라 실제 운동장에서 행하던 게임, 스포츠, 그리고 고등학교와 대학 시절에 매우 즐겼던 <댄스 댄스 레볼루션(Dance Dance Revolution)> 같은 퍼포먼스 아케이드 게임에서 향수를 끄집어낸 것입니다. <요한 세바스찬 저스트>가 신선하게 느껴졌다면, 그것은 아마 많은 개발자들이 그런 특정한 전통에서 뭔가를 이끌어내지 않았기 때문일 것입니다.

(전직) 교수였던 저는 '숙제를 하는 것'을 대단히 좋아합니다. 당신보다 앞서 다른 사람들이 먼저 했던 것에서 교훈을 얻으려 과거를 살펴보지요. 그런 의미에서 '향수'는 사실 냉정하고 계산적인 것일 수 있습니다. 제가 보기에는 <성검전설2>와 같은 게임을 만드는 것이 매력적이더군요. 그래서 사운드 디자인에서 메뉴 디자인, 게임의 느낌에 이르기까지 모든 것을 연구하고 있습니다. 그렇게 오래된 게임에서 중요한 교훈을 얻을 수 있다니 놀랍습니다!

<성검전설2>를 말하다 보니 이 말을 하고 싶군요. 사실 저는 인디의 향수가 배어 있는 RPG 게임과 스토리 중심의 게임이 더 많이 나오지 않는다는 사실에 정말로 놀랐습니다. 나는 이것이 콘텐츠가 아주 많은 게임은 만들기 쉽지 않기 때문이라고 생각하지만, 일본 RPG 게임의 '형태'는 여전히 손쉽게 얻을 수 있는 것이라고 봅니다. 저는 아직도 *세련되고* 스토리가 탄탄한 일본의 인디 RPG 게임을 갈망합니다. 본격적인 사례들이 몇몇 있지만, [리처드 호프마이어\(Richard Hofmeier\)](#)³가 쓴 <성검전설6>만큼 가려운 곳을 긁어준 것은 없었습니다. 정말 최고 아닌가요?

³ 참조링크: <http://richardhofmeier.com/cartlife/>

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 월슨

<성검전설2>에 대해 몇 가지 이야기를 했는데요. 이 게임이 이토록 오랫동안 명성을 떨칠 수 있던 이유는 무엇일까요? 저도 주변에 이 게임을 아주 좋아하는 사람들을 많이 알고 있습니다. 그리고 어느 정도는, 그것이 멀티플레이어 모드 때문이라는 것도 알고 있고요. 하지만 그것만이 이 명성의 이유는 아닐 겁니다. 시간이 흐를수록 사라질 것이거든요. 당신이 볼 때 이 게임을 주목할 수밖에 없는 요인이 뭐라고 생각하나요?

보내는 사람: 더글라스 월슨

받는 사람: 크리스천 너트

여기에 대해서 할 말이 많습니다! 당신 말이 맞아요. 세 명의 플레이어가 협력해서 게임을 하는 것은 이야기의 일부에 불과합니다. 이 게임 자체는 싱글 플레이어 모드에서도 탄탄해요.

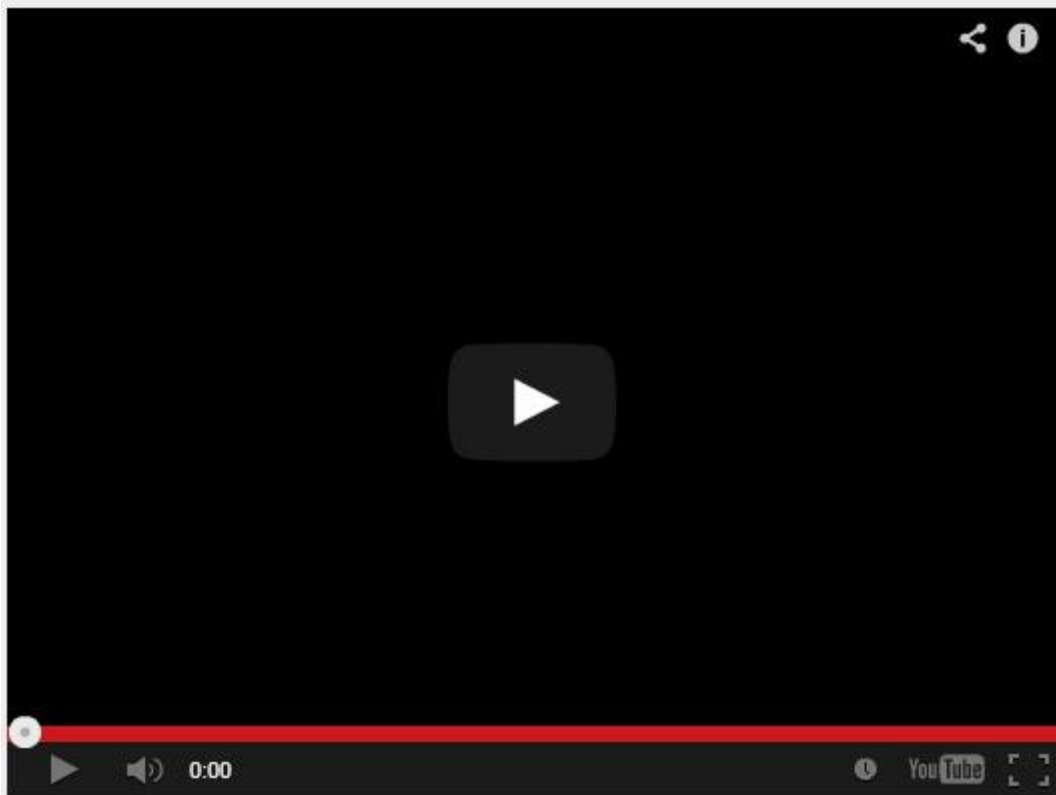


[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=bKpLjxdRcHs>]

<성검전설2>라는 이름을 들을 때 처음 떠오르는 것이 히로키 키쿠타(Hiroki Kikuta)의 사운드트랙입니다. 20년이 지난 지금도 이 음악을 들어요. 그런 의미에서 <성검전설2>는 내 상상력 속에서 계속 살아 숨쉬고 있죠. <성검전설2>, <크로노 트리거>, <파이널 판타지4> 같은 일본의 고전 슈퍼 패미컴 RPG 게임들은 멜로디 중심의 중독성 있는 음악에 크게 의존합니다. 16비트 슈퍼 패미컴 사운드는 대단히 조화롭습니다. 슈퍼 패미컴의 음악은 패미컴(NES)의 8비트 텍스처보다 '풍부하다'고 생각합니다. 여전히 키쿠타와 미쓰다(Mistuda) 같은 작곡가들에게 그러한 하모니를 만들도록 강요하지만 말입니다.

<성검전설2> 같은 RPG 게임에 대해 염두에 뒀어야 할 것은 그것이 단지 '게임'일 뿐만 아니라 일종의 '음악 여행'이라는 점입니다. 일본 RPG 게임에서 보이는 단순 반복과 레벨 업에 대해 불만을 표하는 이들도 있는 줄로 압니다. 물론 그런 비판이 꽤 설득력이 있지만 저는 그런 반복이 목적에 부합한다고 생각합니다. 그것은 특정 세계의 맥락에서 음악을 듣는 것이고, 실제로 오랜 시간에 걸쳐 그러한 음악 세계에서 사는 것입니다. 제가 정말 좋아하는 괴테의 유명한 말이 있습니다. "음악은 액체화된 건축이고, 건축은 고체화된 음악이다." 이 말은 <성검전설2>

같은 게임에서 느끼는 경험을 설명하는 구절입니다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=33d6EK2HykM>]

게임플레이 측면에서 말하자면, <성검전설2>는 <파이널 판타지> 같은 RPG 게임의 전략 메뉴 중심의 전투와 <젤다의 전설: 신들의 트라이포스(A Link to the Past)> 같은 액션 어드벤처 게임의 실시간 컨트롤 사이에서 아주 적절하게 자리를 잡고 있습니다. 플레이어는 무기와 마법의 수준을 향상시킬 때마다 성취감을 느끼기도 하지만 적절한 시간과 장소에 공격을 해야 하는 물리적 도전에 직면하기도 합니다. 말하자면 <성검전설2>는 정신적이면서 *동시에* 물리적입니다.

'게임 느낌'이 탄탄하다는 것도 언급할 만합니다. <성검전설2>는 완전히 오래된 게임이 아닙니다만, 실시간 전투가 당시에는 확실히 신선하게 느껴졌어요. 애니메이션과 사운드 효과는 흥미진진하고 만족스럽게 *느껴졌습니다*. 특별한 총공격을 감행하는 느낌은 끝내줍니다. 플레이어는 돌진도 할 수 있는데, 이때 공간을 돌아다니는 동안 '해야 할' 미션을 받기도 합니다.

그리고 음향도 뛰어나고 시각적으로도 꼼꼼합니다. 예컨대 데미지가 표현되는 방식을 보세요. 데미지를 크게 가할수록 숫자의 폰트가 커집니다. 그러니까

게임에서 발전하고 더 강력한 공격을 마주칠수록, 플레이어는 '지분(stakes)'이 증가하는, 세세하면서도 만족스러운 피드백을 얻게 됩니다. 반면에 <파이널 판타지 4>는 '9999' 같이 피해가 큰 공격에도 항상 똑같은 폰트를 유지합니다. 얼마나 지루합니까!

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 월슨

그렇다면 궁금한 것이 있어요. <성검전설2>가 만들어낸 공식으로 당신이 하고자 하는 게 무엇이죠? 그리고 어떻게 하면 그 공식을 오래됐지만 새로운 것으로 만들 수 있을까요?

보내는 사람: 더글라스 월슨

받는 사람: 크리스천 너트

우리의 차기작 <무타치오네>는 <어나더 월드(Another World)>와 <젤다의 전설: 무주라의 가면(Majora's Mask)>에서 좀 더 직접적인 영향을 받았습니다. <무타치오네>는 캐릭터 중심의 게임으로, 전투를 특징으로 내세우는 게임이 아니에요. 하지만 여전히 <성검전설2>에서 많은 부분을 가져왔다고 말할 수 있습니다.

예컨대 저는 <성검전설2>의 원형 휠 메뉴 시스템에 까무러칠 정도로 푹 빠져 있었어요! 휠을 굴리며 메뉴 아이템을 살펴보는 느낌이 아주 좋습니다. 그리고 플레이어가 메뉴 레이어 사이를 오갈 때 그 휠은, 단순하지만 굉장히 만족스러운 애니메이션을 바탕으로 들락날락하며 "소용돌이칩니다". 아주 실감나죠. 솔직히 말하면 더 많은 디자이너들이 이러한 것을 차용하지 않았다는 사실에 충격을 받을 정도입니다. 이것은 그 자체로 즐겁게 사용할 수 있는 메뉴이에요. 그런 까닭에 우리는 <무타치오네> 메뉴를 디자인할 때 <성검전설2> 메뉴 휠에서 영감을 받아 차용을 하고 있습니다.



“역사상 가장 뛰어난 비디오게임: 어떻게 <성검전설2>가 액션 RPG 게임을 완성했는가⁴”라는 아티클에서 따온 이미지

보내는 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 더글라스 윌슨

게임에 전투를 넣지 않는다는 이야기가 흥미롭습니다. 하지만 <성검전설2>는 여전히 당신에게 큰 영향을 주고 있는 것 같습니다. 타이틀에 '검'이라는 단어가 들어가 있듯이 <성검전설2>에는 RPG 게임으로서는 전투가 꽤 많아요. 당신은 음악과 메뉴에 대해서도 언급했습니다.(그것들의 '느낌'을 구체적으로 말하기는 힘들겠지요. 그것들이 대단하다는 것은 저도 인정합니다.) 결국 분석을 통해 하나의 관점을 가진 성인이자 디자이너로서, 당신이 영향을 받은 사례로 언급했던 요소들을 어떻게 추출하고 새로운 게임에 넣을 것인가요?

⁴ 참조링크: http://goodmenproject.com/moustacheclubofamerica/greatest-video-games-ever-how-secret-of-mana-perfected-the-action-rpg/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=greatest-video-games-ever-how-secret-of-mana-perfected-the-action-rpg

보내는 사람: 더글라스 월슨

받는 사람: 크리스천 너트

맞아요. <성검전설2>는 전투가 많아요. 하지만 저를 가장 '사로잡았던' 지점은 사실 전투가 아니에요. 이 게임은 메뉴, 음악 등 세밀한 부분들이 아름답게 구현된 세계를 그 특징으로 합니다. 바로 그것이 <성검전설2>에서 배워야 할 점이라고 생각합니다. 전투는 그런 매력적인 세계를 배경으로 구현됐기 때문에 의미 있게 느껴졌던 것이에요. 저는 그런 컨텍스트를 구축하는데 도움이 된 사운드와 비주얼, 디자인 등 세밀한 부분에 관심이 많습니다.

저는 '영향력'이라는 게 각기 다른 수준에서 다양한 방식으로 작용한다고 생각합니다. 가장 기본적인 수준에서 살펴보자면, <성검전설2>는 어린 시절의 저를 사로잡았던 게임으로서 비디오 게임과 가상세계에 대한 관심을 촉발시키는 데 도움이 되었습니다. 하지만 그런 종류의 영감은 단지 관심의 영역을 확대할 뿐이죠. <성검전설2>의 메뉴 시스템에 대해 이미 말했듯이, 저는 제 앞에 펼쳐진 특정한 시스템과 디자인을 분석하는 것 역시 좋아합니다.



일본판 <성검전설2>의 박스아트.

직접적으로 영감을 주는 것 외에도 다른 형태로 영향을 주기도 합니다. 예를 들어 닐스는 <성검전설2>를 경험하며 성장하지 않았지만, 저처럼 게임의 매력적인 박스아트를 좋아합니다. 동시에 <무타치오네>에는 닐스의 생각과 공명하는 것도 많이 있습니다. <무타치오네>는 열대식물이 우거지고 색채가 풍부한 캐릭터들로

이루어진 미지의 세계입니다. <무타치오네>의 도시 중심에는 마나 트리(Mana Tree)와 다를 바 없는 거대한 나무 한 그루가 서있습니다. 닐스의 이 컨셉트는 <성검전설2>에서 직접적으로 영감을 받지 않았어요.(‘거대한 나무’는 일반적인 민간설화에서 볼 수 있는 이야기이다) 하지만, 이는 우리의 접근법을 다른 개발자들이 앞서 창작해낸 것과 비교하는 데 매우 유용했습니다 이런 종류의 실사는 자신만의 특징점을 더욱 도드라지게 보이는데 도움이 됩니다.



[동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=RfKg0letbWQ>]

<성검전설2>에는 언제나 저를 사로잡았던 자그마한 장면이 하나 있습니다. 게임 후반에 이르면 지하대륙(Sunken Continent)을 탐험하게 되는데, 여기에 고대 도시가 숨겨져 있어요. 폐허가 된 도시 아래 어느 지점에서, 플레이어는 지하철역으로 들어가 이상하게도 현대적인 느낌의 열차를 타게 됩니다(위의 동영상을 보라). 이것은 특히 주목할만한 부분입니다. 전형적인 판타지 세계인 게임에서는 굉장히 친숙하거나 현대적인 게 없다는 사실 때문입니다. 이는 암시적인 부분입니다. <성검전설2>의 이야기가 바로 몇 년 후에 우리의 세계(또는 그와 비슷한 세계)에서 등장하기 때문이죠. 분명 가장 독특한 플롯 변형은 아니지만, 효과가 좋았고

저에게도 영향을 주었습니다. 어린아이였던 저는 디자이너들이 그 고대 도시가 무엇인지 설명하지 않았다는 것에 감탄했습니다. 그것은 복합적으로 주어졌을 뿐이었고, 플레이어가 실제로 어떤 일이 일어났었는지를 스스로 설명해야 했습니다. 그런 장치를 적당히 사용한다면 상상력을 자극하는 데 아주 훌륭합니다.

물론 '고대의' 지하철은 버려진 세계라는 <무타치오네>의 핵심 전제를 떠올리게 합니다. 이것은 운명처럼 느껴집니다. 20년이 지난 지금, 제가 유사한 전제에 이끌리다니요! 오랜 시간에 걸쳐 영감의 모든 '씨앗들'이 상상력 속에 심어졌고, 제가 간직했던 <성검전설2>의 지하철 장면은 닐스 덕분에 실제로 자라나게 되었습니다. 우리 작업은 오롯이 우리 자신의 것이 되었지만 그 씨앗을 '마나 트리'로 키울 수 있기를 기원합니다. (그리고 게임 자체에 억지스러운 은유를 쓰지 않겠다는 것도 약속합니다.)

오, 그리고 크리스천, 2019년 <크로노 크로스>가 20주년이 되는 해에도 다시 이야기를 나누는 건 어때요? 잊지 마세요.