

Fate / Stay Night (フェイト/ステイナイト)



최근 출발부터 인기를 끌고 있는 『Fate / stay night』를 1화부터 4화까지 감상하였습니다. 저는 이러한 풍의 애니를 기다려왔습니다. 폭력적이면서도 잔인함이 깃(?)들여진, 다이내믹한 연출과 스피디한 액션은 시각을 자극하기에 충분합니다. 『Type-moon』사에서 제작하였고 성우를 포함한 제작진도 화려하다고 합니다.

인터넷 이곳저곳을 돌아보니 한국 Fate / stay night 마니아가 적지않다는 사실을 알았습니다. 스토리의 루트에 관한 이야기를 자주 접할 수 있는데,

무슨 이야기인지 통 몰랐습니다. Fate / stay night 게임을 이야기 하는 것이더군요, 만약 애니를 처음으로 접했다면 꼭 게임을 해보라고 많은 분이 권하고 있습니다.

이미 게임으로도 출시되어 화제가 되었던 Fate / stay night는 스토리진행 방식의 어드벤처성 게임입니다. 이러한 방식은 미연시에서 주로 사용되는 것으로 자주 즐기는 편은 아니지만, 게임에는 3가지 스토리와 엔딩이 존재하며, 게임의 탄탄한 스토리라인은 애니메이션을 이해하기 위한 필수과정이라고 합니다.



이 이야기와 연관된 것은 아니지만, 어째 요즘 나오는 액션 애니메이션(원피스, 나루토, 블리치 등을 비롯하여)들은 '대전액션게임'을 만들기 위한 '스토리라인 기획'이라는 느낌을 지울 수가 없군요. 드래곤볼이 대표적인 예가 될 수 있겠군요. 스토리 보다는 캐릭터 특성중심의 전개방식들이 물리게 느껴지곤 합니다. 둘째로, 대부분의 많은 애니마니아가 태터툴즈를 사용하고 있다는 사실에 인기를 실감할 수 있었습니다. 😊