

GAME POWER

The Most Famous PC

Game Section of Game Champ



JANUARY 1998

SCOOP

배틀 포 배틀
삼국지 6

게임특집

더이상의 에뮬레이터는 없다!

게임기 에뮬레이터의
모든 것



축구게임의 왕자를 가린다

축구게임 벤치마크

- ▶ 피파 98
- ▶ 월드 와이드 사커
- ▶ 붉은 악마
- ▶ 액츄어 사커



국산 스페셜

용궁신 전설
성혼기병 라젠카

파워공략

아니, 벌써 마법사 2가 나왔다고?

마법사가 되는 방법 2



NEWS

KOREA INFOS

경기불황 속에서도 게임수출 활기

연말 들어 찾아 든 금융불황 속에서도 「스톤엑스」, 「일렉트로닉 퍼플」, 「드로이안」, 「아담」 등 국산게임들의 해외수출이 활기를 띠고 있어 모처럼 업계에 밝은 소식을 전하고 있다.

LG소프트는 「스톤엑스」를 닌폰 콜롬비아 사를 통해 STONE AXE -Search For Elysium-이라는 제목으로 12월 5일 일본에 전격 발매하기로 했다. 발매가는 6,500엔이며 이미 포스트 제작에 들어간 상태다. 바이트소프트의 「일렉트로닉 퍼플」은 일본(네이티브 소프트)뿐만 아니라 대만(富峰群企業)과 영국(플레이어 소프트)을 비롯한 세계 각 지역의 유통사와 수출계약을 맺는 선전을 보였다. 이 제품은 국내와 대만에서는 이미 발매가 되었으며 일본과 영국에서는 각각 내년 1월과 크리스마스 시즌에 맞춰 출시될 예정이다.

드디어 처녀작을 내보낸 KGR소프트에서도 독일의 CDV사와 콜플레이 게임 「드로이안」의 수출을 확정지었다. 성진멀티미디어 또한 국내보다는 해외로 눈을 돌려 수출에 성공한 스타일. 유통사를 통하지 않고 자체적으로 세계를 누비며 활로를 뚫는 패기를 보인 성진멀티미디어는 캐나다의 마이크로 포럼 등과 「아담」의 수출계약을 맺고 있다.



「스톤엑스」의 일본 판 패키지



「퍼플」의 대만 판 패키지

국내 개발사들의 게임수출을 전담하고 있는 '아이맥스'에서도 수출에 호조를 보이고 있다. 최근 HQ팀이 제작한 「임진록」 4,000카피를 독일에 수출했으며 「장보고전」과 「아트리아 대륙전기」 등의 국산 제품의 해외시장 선점에 꾸준한 성과를 보이고 있다.

아이맥스 담당자는 현 수출 상황을 설명하는 자리에서 "이번 이상 환율로 인해 수출을 하게 되면 환율 차로 인한 순익이 늘어날 수도 있지만 'Flood'라는 표현을 쓸 정도로 워낙 게임이 많이 출시되는 때라 수출이 쉬운 것만은 아니다"라고 설명한다.

그러나 개발사들의 이러한 수출 노력에도 불구하고 대기업을 위시한 유통사들의 무절제한 해외 타이틀의 판권수입은 그칠 줄을 모르고 있다. 98년을 휘어잡을 대작 '스타크래프트'는 개당 수십불을 부른 업체가 있었다고 한다. 수출 시의 개당 가격이 1불에서 5불인 것을 감안할 때 상식적으로 이해가 되지 않는 엄청난 숫자다. 국가적 부도를 맞은 이 시점에서 과연 이들은 떳떳하게 '절약 정신'을 이야기 할 수 있을까?

국내 유통사, 개발사 잡기 위한 발걸음 빨라진다!

12월 들어 해외 업체들의 국내 진출에 따른 '유통사들의 국내 개발사 끌어안기'가 가속화되고 있어 모처럼 만에 개발사들의 입지가 높아지고 있다.

이러한 현상은 TGL등 해외 업체의 국내 진출 소문이 기정사실화 되면서 업체들 사이에 유통할 수 있는 타이틀은 국내 제품밖에 없다는 위기의식이 나돌면서 부터다. 이에 따라 지금까지 홀대받던 국내 제작업체들이 좋은 조건으로 유통사와 판권계약을 맺는 등 시장관도의 변화가 예상된다.

총판이긴 하지만 판타그램의 「포가튼 사가」와 소프트맥스의 「판타랏사」, 「서풍의 광시곡」 등 초대작으로 여겨지는 제품을 유통하게 된 '하이콤'은 제작사 끌어안기에 성공한 케이스. 이외에도 하이콤은 「코롬 2」와 같은 자사 개발 타이틀과 해외 타이틀을 다수 보유하고 있다.

가장 많은 개발 업체를 포섭한 업체는 '금강기획'으로 재미시스템 개발, 소프트 머신, 크레아21 등 3개 업체 5개 제품의 판권을 맡아 유통할 예정이다. 며칠전 제품 발표회를 가진 ST엔터테인먼트에서는 12월 초 KRG소프트의 「드로이안」을 출시했을 뿐 아니라 트리거소프트의 「장보고전」도 물색 중에 있다. 한편 신생 유통업체 KDS에서는 미소소프트의 「8용신 전설」과 미리내의 「파티마의 문양」을 선택했다.

이들 유통사의 활발한 움직임에 비해 쌍용이나

SKC, 삼성, LG 등 대기업에서는 오히려 조용한 편이다. 하지만 "별다른 변화를 보이지 않는 이들 업체들도 이달 말쯤이면 어떤 식으로든 입장을 보일 것"이라는 것이 관계자의 말이다.

「포가튼 사가」, 1년 반 연기 끝에 출시!

판타그램 내 손노리팀의 콜플레이 게임 「포가튼 사가」가 1년 반이라는 기간 출시 연기를 거듭해 오다 11월 24일 전격 용산 매장에 발매됐다.

당초 손노리팀이 예정했던 「포가튼 사가」의 발매일은 96년 상반기. 「어스토니아 스토리」의 「2」편이 아닌 「외전」이었기 때문에 제작기간을 짧게 잡았던 것이다. 그러나 유저들의 기대가 부풀고 더욱 좋은 게임으로 만들겠다는 손노리팀의 욕심이 맞물려 1년 반이라는 기간 동안 출시 연기를 거듭하다가 11월 말 용산에 그 모습을 드러낸 것이다.

그동안 잦은 출시 연기가 상술이 아니냐는 유저들의 의혹과 스페셜 팩의 통신판매에 대한 논란도 많았던 이 제품은 최근 출시 이후에도 스페셜보다 빠른 24일 용산에 제품이 풀린 것에 대한 유저들의 비판의 목소리가 높다. 그러나 22일 스페셜 판 제품 우수, 24일 제품 출시라는 하이콤과 판타그램의 협의대로 제품을 출시했다는 것이 하이콤 측의 설명이다.

출시 1주일이 지난 12월 2일 현재 하이콤 측이 밝힌 판매량은 2만~3만개. 물론 하이콤이 판타그램의 총판이기 때문에 대리점에 넘긴 숫자에 불과하지만 유저들의 손에 넘어간 타이틀도 상당할 것으로 보이며 이미 수량이 달려 재판 작업에 들어갔다는 소식이다.

패밀리프로덕션, 장르 변신 성공

교육용 타이틀과 액션게임을 개발해 오던 패밀리프로덕션이 올해 초 새로운 변신을 시도한지 1년만에 그 성과를 공개했다.

'물플레이 게임'인 「영혼기병 라젠카」에서 '정통 전략 시뮬레이션 게임' 「배틀 포 배틀(가)」이 그것으로 작품이 완성단계에 들어서 '패밀리프로덕션-액션게임'이라는 인식을 탈피하게 된 것이다. 이에 대



1년 6개월만의 연기 끝에 출시된 「포가튼 사가」의 패키지

해 패밀리의 한 관계자는 "그동안 패밀리프로덕션은 잠자고 있었던 것이 아니라 이렇게 장르에의 변신을 시도, 성공적인 결과를 얻었다"고 전하고 "12월 중순 '영혼기병 라젠카'를 출시하고 함께 제작중인 아케이드용 게임 '하트 브레이커즈'와 '배틀 포 배틀'의 홍보에 주력할 것"이라고 덧붙였다.

「왕도의 비밀」, 97년 최고의 게임에 뽑혀

문화체육부는 2일 '97 대한민국 게임 대상' 수상작으로 한겨레정보통신의 「왕도의 비밀」을 비롯한 5개의 작품을 선정·발표했다.

「게임부문」 대상에는 한겨레정보통신의 「왕도의 비밀」, 우수상에는 드래곤플라이의 「카르마」(그래픽 부문), ST엔터테인먼트의 「마이프랜드 쿠」(캐릭터 부문), 막고아의 「제3지구의 카인」(시나리오 부문) 등 4개 작품이 수상작으로 선정됐고 「시나리오 부문」에서 LG소프트의 「탈」이 대상에 선정됐다.

참고로 11월 수상작은 시노조익의 「카운터 블로우」가 차지했다. 카운터 블로우는 1999년에 일어난 지구의 내전을 배경으로 한 전략 시뮬레이션 게임으로 낮과 밤이라는 시간개념을 도입시켰을 뿐 아니라 유닛과 건물들의 레벨 업그레이드 기능의 존재, 보다 사실적인 3D 그래픽, 3D입체 사운드 지원 등이 특징이다.

「툼레이더 2」 출시된다!



과연 무리없이 출시될 것인가? 「툼레이더 2」

현재 통신가에 서는 「툼레이더 2」가 동물이 아닌 사람을 살육한다는 이유로 심의 불가 판정을 받아 올해 안으로 출시할 수 없다는 등의 소문이 나돌고 있어 화제다. 또한 최근 대작 소프트웨어의 심의 문제가 가십 거리로 떠오르고 있는 추세다.

천리안 등 대형 BBS의 게시판에는 「툼레이더 2」에 대한 출시 불가에 대한 글이 상당수 게재되어 있는데 이를 살펴보면 ▲사람을 죽이면 안되고 동물은 죽여도 되나? ▲바이오 하자드에도 권총을 이용한 살인 장면이 나오는데도 통과가 됐다. ▲이번 심의는 불법 카피의 결과를 낳을 것이다. 등의 내용이었다. 그러나 공진협과 쌍용 측에 확인해 본 결과 이러한 소문은 전혀 사실무근인

것으로 나타났다. 「툼레이더 2」는 현재 심의 테스트(내용 확인)를 끝낸 상태이지만 수입 추천 과정이 남아 있기 때문에 심의 결정이 나지 않았으며 12월 4일경 최종 결정이 날 예정이다.

한편 공진협 관계자는 "전략 시뮬레이션 게임 「에이지 오브 엠파이어」는 역사 고증이 제대로 되지 않았다는 이유로 '제한 합격' 판정을 받은 작품으로 내용 수정을 전제로 하고 있으며 마이크로소프트에서 수정 작업을 거친 후에나 출시될 수 있을 것"이라고 전했다. 또한 국내 게임에서는 유일하게 트리거소프트의 「보스」가 심의 불가 판정이 내려져 내년이나 출시될 예정이다.

게임박스, 타이틀 다량 확보



인터랙티브의 최신작 「에어워리어 3」

게임박스는 인터랙티브 매직의 실시간 전략 시뮬레이션 게임 「세븐스 킹덤」의 라이선스를 체결하는 등 다양한 타이틀로 해외판권 사업에 박차를 가하고 있다. 「세븐스 킹덤」 이외에도 「폴른 해븐 2: 리버레이션 데이」와 「에어 워리어」 시리즈의 최신작에 이르기까지 인터랙티브의 제품군을 골고루 갖추었다. 또한 대만에서 1위를 차지하기도 했던 롤플레이 「선검기협전」과 퍼즐게임 「대부웅3」에서 「매직컬 스퀘드런」, 「드래곤 마스터 실크」, 「삼국열전」에 이르기까지 다양한 제품군을 갖추고 겨울 시장에 대비한다는 계획을 세워 두고 있다.

게임 소재로 애니메이션 인기

12월은 원래 게임이 많이 출시되는 시기지만 그 중에서도 만화를 소재로 한 게임들이 속속 출시되고 있어 화제다. 지금까지 소설이나 영화를 소재로 한 게임도 많았지만 '한국 유저의 입맛에는 역시 애니메이션'이라는 게임의 소재설을 잘 뒷받침하고 있는 것이다.

한편의 애니메이션 게임이 탄생하기까지는 여러가지 과정을 거치는데 신문이나 잡지를 통한 연재, 단행본, TV영화, 극장용 영화, 게임 순으로 나오는 것이 정석으로 알려져 있다. 가장 대표적인 작품으로는 「머털도사」와 「날아라 슈퍼보드」, 각각 '오렌지소프트'와 'KCT'에서 개발 중인 이 작품들은 모두 TV에서 인기를 모았던 타이틀이다.

「까꿍」을 시작으로 애니메이션 게임만을 고집하고 있는 단비시스템의 「뱀프×1/2」은 격투 액션게



뱀프 1/2

임으로 아기자기한 재미가 돋보이며, 같은 격투액션 게임인 「어쩐지 저녁」도 애니메이션의 재미를 잘 살리고 있다. 현재 TV에서 방영중인 국산 애니메이션 「영혼기병 라젠카」는 유일하게 풀 폴리곤을 이용한 롤플레이 게임으로 화려한 그래픽이 불만하며 게임과 음악CD, 애니메이션, 완구 등 캐릭터 사업이 동시에 진행되었다는 점에서 이채롭다.

마지막으로 「8용신 전설」 또한 3D 그래픽을 사용한 롤플레이 게임으로 제작되고 있으며, 만화의 원작자를 기용하는 등 게임성뿐만 아니라 원작에 가까운 재미있는 게임을 만들기 위한 부단한 노력을 보이고 있다.

이들 작품은 모두 국산만화에 국산게임이라는 점에서 좋은 인식을 심어 주고 있으며 해외 제품을 능가하는 게임성으로 국산게임의 저력을 확인시켜 줄 수 있을 것으로 기대된다.

FIFA 98, 데이터 수정 출시

한국 대표팀의 낮은 데이터로 인해서 게이머들의 거센 항의를 받았던 축구 게임 「FIFA 98」이 완전 수정되어 출시된다. 동서게임채널에 따르면 FIFA 98의 한국 대표팀 데이터를 현실에 맞게 수정해서 출시하기로 결정하고 이를 제작사인 EA 캐나다에 통보했다고 밝혔다.

게임 내용 중 선수 명단과 슈팅, 러닝, 패싱 등의 능력 수치 등이 현실에 맞게 수정되며 대표팀의 유니폼과 장내 해설 등도 수정될 것이라고 한다. 동서게임채널은 수정된 「FIFA 98」을 12월에 국내 발매할 예정이다.

다크레인

네트워크 게임 경진 대회 개최

11월 29일 투니버스와 LG소프트는 '동호회 활동을 통한 건전한 게임문화 정착과 친선 도모'라는 취지 아래 용산 관광 터미널에서 「다크레인」 경진 대회를 개최했다.

이날 경기는 많은 관람객이 참가한 가운데 16강전이 치러졌는데 장장 4시간의 혈투 끝에 나모모의 이기석 씨가 우승을 차지했으며 게임매니아의 조홍재 씨와 모델 플레이 동의 강운식 씨가 각각 2, 3위를 차지했다. 코미디언 임경식 씨와 김현주 씨의 사회로 진행된 이날 행사에는 디바, 이지훈 등 유명 가수들의 라이브 공연도 벌어져 관객들의 흥미를 돋구었다.

히트 게임 차트

포가튼 사가가 출시됐다. 지금까지의 반응은 아직 미약한 편이다. 그래도 출시되자마자 독자 인기순위 4위에 랭크한 대작임에는 틀림없는 모양이다. 또한 파랜드 택틱스 2의 발매로 3위로 강추 올라섰으며, 기대순위에서 국산게임인 8용신 전설과 어쌔진 저녁의 선전이 불만하다. 특히 가장 많은 변화를 보인 인터넷 순위의 토탈 어나이얼레이션과 에이지 오브 엠파이어, 그리고 제다이나이트 등의 순위 진입이 돋보인다. 12월 연말 시장, 톨레이더 2, 판타랏사 등의 출시로 당분간 변화는 빠른 속도로 진행될 것이다.

독자 인기순위

1위 **디아블로**
롤플레이블 리눅스

발매일은 아직도 멀지만 한 (7)은 왜 이대지도 인기가 좋은 지... 플레이 스테이션으로 해본 사람들이 알 수 있을 것이다. 2위인 삼국지 6가 명추격을 하고 있다.



2위 **대항해시대 3**
항해 시뮬레이션 코에이

2번 달에도 2위를 차지한 코에이의 영리한 명작. 삼국지 6. 발매가 이전 달인만큼 유저들이 거는 기대 또한 크리라고 본다. 바뀐 시스템과 내용 속에서 과연 유저들은 얼마만큼의 만족을 얻을 수 있을 것인가?



3위 **파랜드 택틱스 2**
롤플레이블 TGL

지난 달 3위였던 파랜드 택틱스 1편의 인기를 한달 만에 깊은 자린인 3위에 올려놓았다. 1편의 찬란한 사나리오 구성도와 게임성에서 인정을 받아 최근 들어 TGL의 가장 최매적으로 떠오른 작품이다.



4위	포가튼 사가	롤플레이블	판타그램
5위	강철 걸 프랜드	어드벤처	가이낙스
6위	파랜드 택틱스	롤플레이블	TGL
7위	도쿄야화	액션	FEW
8위	레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
9위	영웅전설	롤플레이블	팔콤
10위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이

독자 기대 순위

1위 **파이날 판타지 7**
롤플레이블 스퀘어

디아블로와 핵전쟁과 2편의 소식이 흘러면서 점점 기대순위에 오르고 있는 것이 보인다. 그러나 발매 날짜가 멀지만 그 가능성이 보이는 포가튼 사가나 앞으로 출시될 삼국지 6, 톨레이더 2와 같은 타이틀의 대 추격이 예상된다.



2위 **삼국지 6**
전략 시뮬레이션 코에이

기사가 나가자마자 순식간에 2위에 진입한 코에이의 명작. 새로운 시스템으로 올 겨울을 발매일로 잡고 있다. (파이날 판타지 7)의 집전이 불만하다.



3위 **바이오하자드**
액션 어드벤처 캡콤

역시 플레이 스테이션 쪽의 아쉬운 만큼 그 인지도가 높다. PC 시스템을 잘 활용하면 그래픽 카드와 비웃, 사양이 좋을 경우 비디오 게임기 보다 더욱 재미있는 게임을 즐길 수도 있다.



4위	파랜드택틱스 2	롤플레이블	TGL
5위	톨레이더 2	액션	코어디자인
6위	포가튼사가	롤플레이블	판타그램
7위	프린세스메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스
8위	드로이안	롤플레이블	KRG소프트
9위	FIFA 98	스포츠	EA 스포츠
10위	RPG만들기 95	제작툴	아스키

매장 판매순위

1위	강철 걸 프랜드	어드벤처	가이낙스
2위	토탈 어나이얼레이션	전략 시뮬레이션	GT인터랙티브
3위	파랜드 택틱스 2	롤플레이블	TGL
4위	포가튼 사가	롤플레이블	판타그램
5위	대항해시대 3	항해 시뮬레이션	코에이
6위	다크 레인	전략 시뮬레이션	액티비전
7위	월드와이드 사커	스포츠	세가
8위	도쿄야화	스포츠	FEW
9위	영웅전설 4	롤플레이블	팔콤
10위	버질 파이티 2	격투액션	세가

매장 판매순위

1위	토탈 어나이얼레이션	전략 시뮬레이션	케이브독
2위	디아블로	롤플레이블	블리사드
3위	마이트앤매직	전략 시뮬레이션	뉴월드컴퓨팅
4위	에이지 오브 엠파이어	전략 시뮬레이션	마이크로소프트
5위	던전키퍼	전략 시뮬레이션	블프로그
6위	C&C가문의 스트라이커	전략 시뮬레이션	웨스트우드
7위	제다이나이트	3D액션	루카스아츠
8위	문명 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
9위	X-COM 3	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
10위	퀘이크 확장팩	슈팅	id소프트

배틀 포 배틀

Battle for battle

시뮬레이션 게임의 경쟁자를 맞고 있는 게임사에게 캐주얼리프로그래밍에 서 준비하는 또 하나의 새로운 작품이 발표되어 주목을 받고 있다. 특히 속성을 가진 즉각적인 슈트 방식에서 과감히 벗어나 슈트 자체에 유동적이고 가변적인 속성을 부여해, 시뮬레이션 게임의 새로운 활바람을 시도하는 배틀 포 배틀의 세계로 들어가 보자.



장 르	전략시뮬레이션
발 매 일	98년
개 발 사	팩탈리프로그래밍
제 작 사	현대정보기술



30년 전쟁이 끝나고, 강철왕 영웅 듀크 아쿠람은 자신의 왕국을 세운다. 그리고 얼마 되지 않아 의문의 쿠데타를 당하고 영웅 아쿠람은 허무한 죽음을 맞는다. 듀크 아쿠람의 아들 아턴은 듀크의 부하인 세르시오에 의해 아쿠람 왕국 밖으로 도망을 치게 되지만 새로 아쿠람 왕국의 정권을 잡은 켈리만에 의해 돌아오지 못하고 신분을 숨겨야 되는 처지에



놓인다. 그리고 16년이라는 세월이 흘러 아턴은 용병단의 일원이 되어 이런저런 의뢰를 받으면서 살아가게 되는데...

용병... 그 깨끗하지 못한 삶

배틀에 등장하는 용병은 일반 시뮬레이션에 나오는 신화적 영웅, 위대한 전사와는 거리가 있다. 용병단은 일반 필드에서 일어나는 전투나 이벤트 이외에도 '용병 길드'라는 곳에서 의뢰를 받을 수 있는데, 예쁜 손장의 딸을 구해 온다던가 하는 로맨틱(?)한 의뢰가 아니다. 돈 몇 푼을 위해 강도, 도적질, 기타 치졸한(?) 행각을 서슴지 않고 벌이는, 말 그대로 저질하게 먹고살려는 용병들의 행동들이 적나라하게 묘사되어 있다. 플레이어는 세계를 구한다는 커다란 사명이 아닌, 자신의 용병단을 먹여 살려야 한다는 더 커다란 사명(?)을 위해 케빈인내 나는 전쟁을 누리게 된다.

가변적인 유닛?

레벨 1의 전사와 궁수, 빈약한 적들에게도 고전하는 이들... 하지만 이른바 '레벨 노가다'를 마치고 나면 뜻내기 전사가 최강의 무적 전사가, 3류 궁수가 이성계 뺨치는 신궁이 되곤 한다. 전략 시뮬레이션이라고는 하지만 전략은 온데간데없고 사실상 누가 더 레벨을 올렸느냐가 게임의 판세를 좌우하는 경우가 허다하다. 유닛이란 말 그대로 '전투를 이끌어 가는 개체'인 것이다. 이러한 개체들이 직업이라는 특이성 때문에 그 유닛만이 갖는 능력 이상은 발휘되기 힘든 것이 사실이다. 궁수가 게아무리 레벨을 올린다 하더라도 장거리 공격에 필요한 능력치를 위주로 능력치들이 상승되기 때문에 결국에 그 유닛이 갖는 고유한 성격은 같다고 할 수 있겠다. 이러한 병력(?)을 재결하기 위한 여러 가지 시도(여러 직업을 동시에 지닐 수 있는 것 등)가 있었지만 시뮬레이션 게임의 근본적인 재미인 '전략'에는 크게 접근하지 못했다.

'배틀'에서는 무엇보다 이 점을 극복하려는데 초점을 맞추고 제작에 들어간 것 같다. 바로 유닛 자체가 가변성을 가지고 전투를 이끌어 간다. '배틀'에서 사용되는 유닛은 한가지 직업을 가지고 있는 한 캐릭터가 아닌, 여러 직업을 가지고 있는 여러 명의 캐릭터에 의해서 구성된다. 쉽게 말해 작은 부대의 형식으로 유닛이 구성되는데, 어떤 직업을

가진 캐릭터를, 어떤 배열로, 어떻게 구성하느냐에 따라 전투의 판도는 180도 변하게 되는 것이다. 현재 제작중에 있는 직업은 모두 20여 개에 이르는 것으로 밝혀졌다. 이 20여 개의 직업을 한 유닛 안에 배치하는 과정에서 나오는 경우의 수는 거의 무한대에 이른다고 봐도 좋을 정도로, 그 유닛이 가지는 속성은 유저들의 배치에 따라서 끊임없이 다양한 속성을 가지게 되는 것이다. 이러한 다양한 속성은 실제 전투에서 어느 정도의 실효를 거두게 될지 아직은 미지수이지만, 한 가지 확실한 것은 '상당한 두뇌 플레이가 필요할 것'이라는 점이다. 무조건 많은 유닛들을 동원해서 '호전박살'로 끝내는 전투를 꾀한다는 직업의 성격을 확실히 파악하여 배열의 합성(?)을 가지고 전투에 임하는 팀에게 있어서는, 적군의 많은 유닛 자체가 '나나라 군대(?)'의 머리 밖에 되지 않는 것이다.

사실적인 전쟁 상황에 충실

'배틀'에서는 마법의 개념이 상당히 약하다. 마법이 없다는 것이 아니라 마법의 개념 자체가 사실적(?)으로 변한 것이다. 이와 같이 마법의 역할을 줄인 것은 이 게임의 묘미라 할 수 있는 사실적인 전쟁 상황의 묘사에 충실을 기하기 위해서이다. 위력적인 마법을 사용하여 단방에 적의 부대를 박살내는 풍채함보다는, 같은 조건을 가진 부대라 하더라도 고도의 전략을 구사하여 전투를 이끄는 사실감을 묘사한 것이다.

유닛 중에는 대포나 무석기 같은 큰 위력을 가진 무기도 등장하지만 이러한 유닛을 많이 보유하고 있다고 무조건 좋은 것은 결코 아니다. 당연히 각 직업이나 대포 등은 상성이라는 것이 있기 때문에 이들의 단점을 보완할 수 있는 유닛의 배치가 이루어지지 않는다면 장점을 내세운 유닛들이 오히려 전투를 망치게 되는 결과를 가져오게 되는 것이다. 또한 직업 중에는



특정 지역에 크게 위력을 발휘하는 타입과 그 반대의 타입도 존재하기 때문에 지형을 잘 파악하는 것 또한 전투의 승패를 가름하는 중요한 요소라고 할 수 있다. 배틀에서는 메인 필드 이외에도 배틀 필드라고 불리는 전투를 위해 사용되는 필드가 따로 존재하는데, 전투시 지형을 파악해야 하는 필드는 당연히 배틀 필드에서이다. 지형 이외에도 배틀 필드가 담당하는 역할은 의외로 다양하여 전투와 관계되는 많은 요소들이 이 배틀 필드를 위주로 진행된다.

결국은 사람 사는 이야기

돈을 위해 전쟁을 뛰어들어 다니는 용병들이지만 이 용병들의 혼란(?) 삶의 모습도 볼 수 있는 것이 배틀이다. 수백 명에 달하는 용병들의 모든 얼굴 컷을 제작하여 그저 전쟁을 치르는 도구가 아닌 그 한 명 한 명의 살아가는 모습을 종종 볼 수 있게 되는 것이다. 자신의 용병단에서 활약하던 용병이 어느날 이유 없이 용병단을 떠나는 모습을 보게 되고, 시간이 지나 그 용병이 가족을 이루어 살고 있는 모습, 혹은 자신의 충신했던 들개 대장이 돌연 적군의 적장이 되어 피를 보아야 하는 운명, 돈을 위해 용병단에 들어왔지만 자신의 대장을 위해 목숨을 이기지 않는 나이 어린 부하의 모습... 결국은 우리들 삶의 거울을 보는 듯한 감동도 지니고 있는 게임이다. 리얼타임으로 흐르는 시간 속에서 자신과 알 수 없는 미래를 위해 전쟁을 뛰어들어 다니는 용병들의 이야기를 기대해 본다.

6번째로 돌아오는 中國

삼국지 6

12월 발매를 약속했던 「삼국지6」의 발매가 98년 2월로 연기됐다는 새로운 소식이 도착했다. 삼국지 팬들의 기대가 약간 실망감으로 바뀔 수도 있겠지만 한층 색다른 분위기를 풍기고 있는 「6」편. 2월의 멋진 데뷔를 위해 조금 더 기다려 보기로 하자.

이번 작은 지금까지 소개가 나간 바와 같이 '천', '지', '인'으로 구성된 3요소를 기본으로 하고 있는데 삼위일체라는 자연스러운 형태를 이루고 있다. 이 3요소는 이야기를 구성하는 요소로 오히려 원작 삼국지의 시나리오를 뛰어넘으려는 새로운 시도를 보이고 있다.

Designed for
Microsoft Windows 95

장르	전략 시뮬레이션
발매일	98년 2월
제작사	코에이
유통사	국내 미정

과거 삼국지 시리즈가 나올 때마다 한층 색다른 분위기를 보여준 것이다. 이러한 의미에서 이번 「6」편은 '파파볼(?)'로 재미있다'고 표현하는 것이 좋을 것이다.

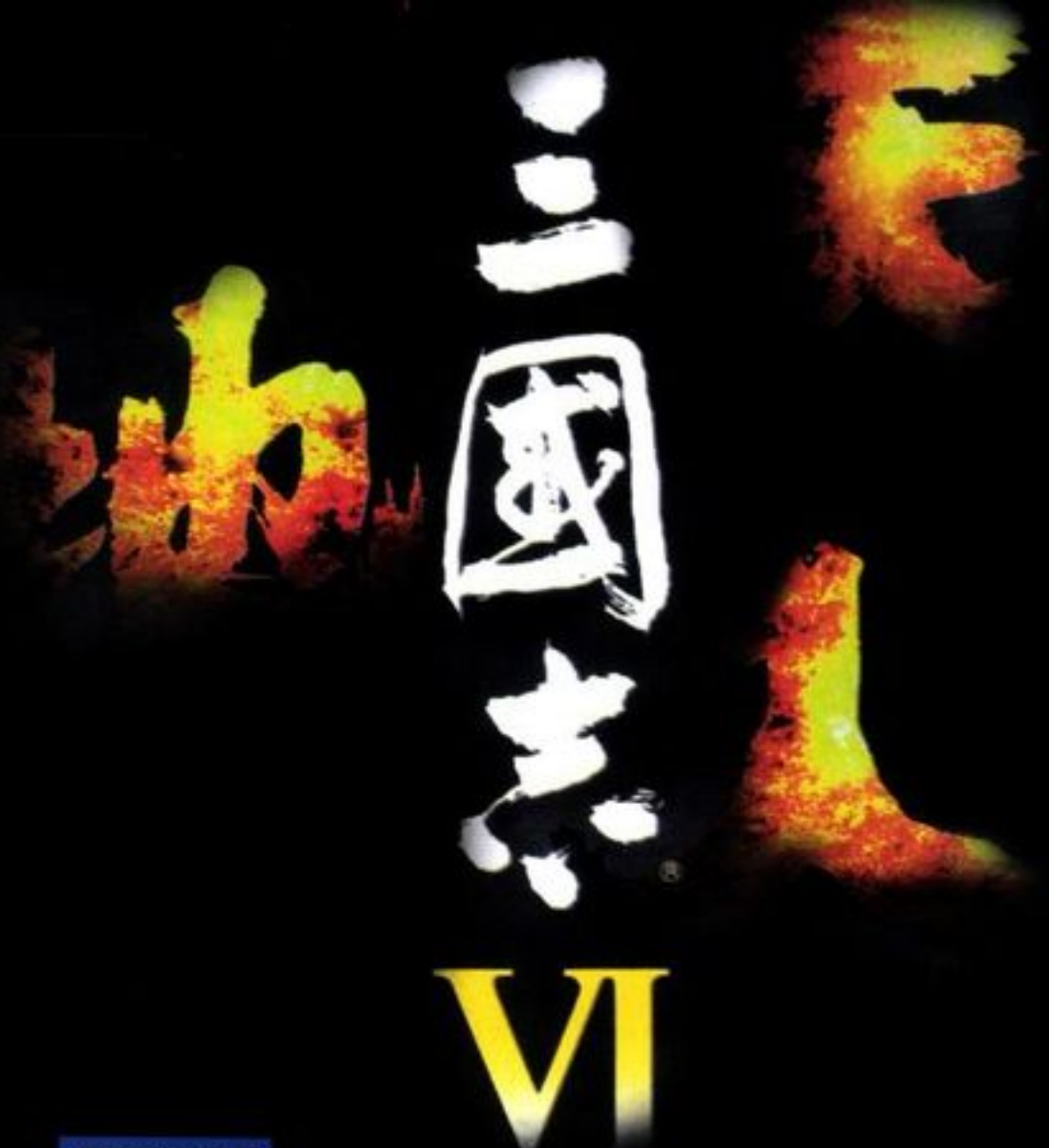
지금까지 「삼국지」 시리즈는 원작 삼국지의 분위기를 충실히 살렸고 게임으로서의 완성도 또한 높았다. 그

러나 스토리텔링과 변화가 없었던 것이 사실이다. 이 스토리텔링을 뛰어넘는 것이 아니라, 이 스토리를 원형으로 삼아 새로운 재미와 혁신을 접목시켜 주목할 필요가 있다. 이러한 의미에서 추가와 변경은 3요소의 '천'으로 발돋움의 징검다리 될 것이다. 그동안 삼국지 시리즈가 어떤 단계로 발전할 것을 기대할 수 있었는지 보면 상연할 것일지도 모른다.

그러나 문제는 발매일이다. 사실 '천'의 시스템이다. 삼국지 6은 시스템적인 변화를 통해 '천'의 정교한 그림판이다. 그러나 지금까지의 시리즈는 원작의 지리적 충성을 한 반면, 이번은 이야기의 재구성, 스토리텔링, 스토리 만들기, 충성을 두고 있다. 이는 결국 삼국지 시리즈가 본래 원작을 리메이크하는 도전적인 시도를 보이고 있는 것으로 해석할 수 있는 것이다.

삼국지 6의 본질

지금까지 삼국지 시리즈는 군주로서의 내정과 자국의 부국강병에 중점을 두었음을 통일하는 것이 목표였다. 「6」편도 이러한 전통을 동일하며 충성의 시스템을 기본으로 만들어진다. 그러나 「6」는 패권을 중시하는 시스템으로 구성되어 있다는 점에서 다르다. 그동안 일기투가 가능해지고 전투팀이 컴퓨터로 바뀌는 등의 진화를 거친 삼국지가 「6」편에서 천·지·인이라는 3개의 요소를 표현하기 위해 다양한 시스템의 개량이 이루어진 것이다.



'천'이란 한마디로 시간의 추이를 말한다. 「6」편에서 플레이어는 이러한 때의 추이를 체험할 수도 있고 반대로 자신의 행동에 따라 역사의 흐름을 바꿀 수도 있다. 「6」편에 처음으로 등장하는 나한중 리포트와 연표작성 기능은 이러한 시도를 잘 나타내고 있다. 이를테면 나한중 리포트에서는 장수와 관련된 에피소드와 전쟁담의 내용이 플레이어의 행동에 따라 변화될 뿐만 아니라 연표작성 기능에서도 플레이어의 업적을 하나도 빠트리지 않고 기록해 주고 있는 것이다.

또한 「6」편에서는 역사 이벤트도 업그레이드되었는데 단발적인 것이 아니라 이벤트끼리 연관성을 가질 뿐 아니라 외교와 소규모 전투를 이용한 이벤트도 다수 준비되어 있어 다양한 상황 하에서 이야기의 흐름을 즐길 수 있게 됐다.



전투의 연출도 커맨드제였던 일기투 등 대표적으로 파워업 됐다. 난세를 이겨내기 위해서는 전투를 잘 해야... 쇼트 시나리오 단기간에 끝낼 수 있는 것들이며 초보자라면 꼭 한번 해보아야 할 것들이다

나당중 리포트

6에 등장하는 모든 무장에 대해 나당중이 이렇게 상세한 리포트를 기록해 준다. 역사의 사실과는 다른 무장의 매력을 재발견 할 수 있다



새로운 방향으로 진화를 시작한 「삼국지」 시리즈는 드디어 원작 삼국지를 넘는 존재가 되려 하고 있다

프린트

地

「6」편에서는 지역에 따른 문화의 차이와 표현을 강조하고 있다. 지역에 따라 고을할 수 있는 병사의 특성이 다르기도 하고 도시마다 독자적인 지형맵이 설정되어 공성전에서도 이용된다는 것은 '땅의 이치'를 잘 설명해 주고 있다. 땅의 이치는 주로 전쟁과 관련이 있지만 강 주변 도시는 수해를 입기 쉽고 평지의 도시는 사람의 출입과 경제적 발전이 두드러진다는 등의 차이가 있어 내정에도 영향을 미친다.

또한 이번 작에서는 내정치의 상층에 따라 도시맵 상의 논밭의 비주얼이 변하는데 말하자면 전작 「4」편의 이미지에 가깝다. 뿐만 아니라 지형에 따라 경작면적과 성 아래 도시의 범위가 다르고 공성전도 같은 도시맵 상에서 이루어지기 때문에 개발도와 치안 면에서 주의를 요하고 있다.



지형차 이외에 도시에 따라 이치법 현제를 조정하여 공전을 지을 수도 있고, 이민족과의 접촉이 가능한 도시도 있다. 이렇게 특수 도시를 활용하는 것도 중원의 통일을 위해서는 중요하다

이민족들과의 연계를 노려라!

이민족들과의 공동군과 원군으로서의 전쟁에 참여하는 이벤트와 속국으로서의 부수입 원으로 이용하는 등의 요소를 첨가, 이민족을 정복하면 특수한 유닛을 지군으로 노릴 수 있도록 했다



남민족 남만족



오환족 강족



홍노족 저족



기마 유닛

보병 유닛

배 유닛

매 턴 개시 때에 작전을 세워 이루는 이에 따라서 부대가 움직인다. 적의 작전을 간파하고 이것을 능가하는 전술을 세우는 것이 중요하다. 일기토도 이와 같이 전투 전의 작전과 필살기의 사용이 승패를 좌우한다

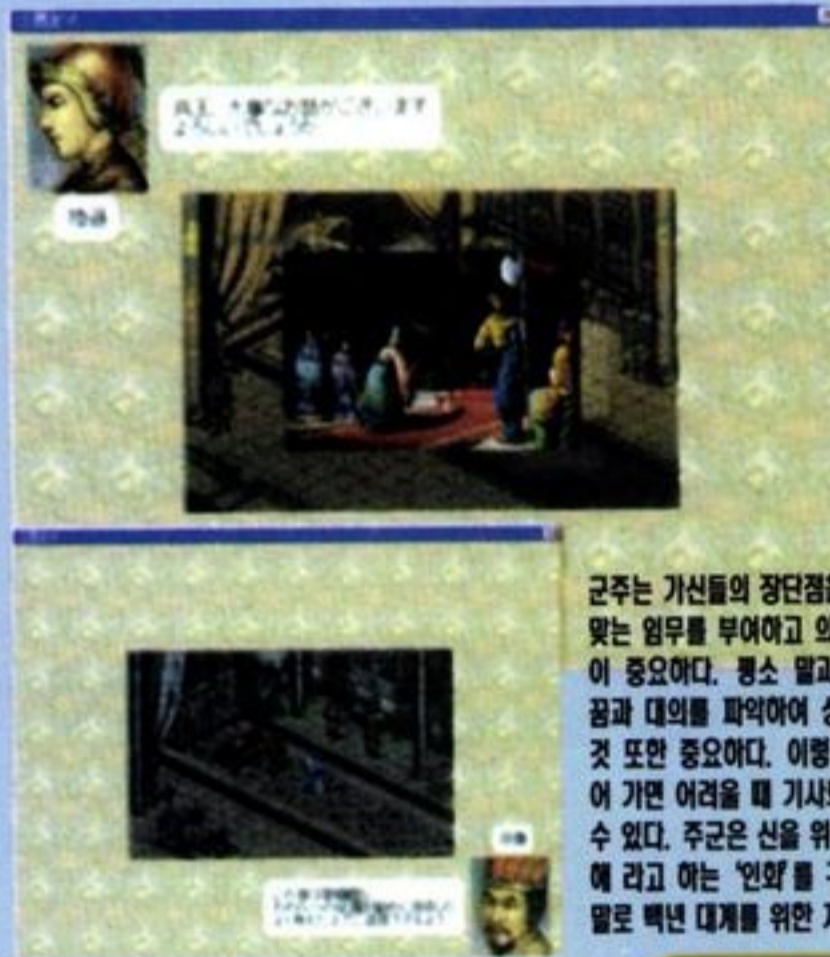
人

「삼국지」 시리즈와 함께 코에이의 간판 타이틀인 「신장의 야망」, 두 게임 모두 매력이 있고 우열을 가리기 힘든 타이틀이지만 등장인물의 개성에 있어서는 삼국지 시리즈가 우수한 편이다.

일기토에 있어 필살기도 장수의 개성을 연출하는 요소의 하나. 그러나 여기에 그치지 않고 「6」편에서는 더욱 장수의 내면, 결국 정신적인 부분까지 비추고 있다. 이것이 각 장수에게 설정된 꿈(대의)이다.

게임에 등장하는 장수에게는 각각 살아가는 이유와 목표가 설정되어 있다. 자신의 이름을 천하에 알리고 싶어하는 장수, 무조건 싸우는 걸 좋아하는 장수, 한조의 부흥과 신 왕조의 수립이라는 장대한 꿈이 있는 장수 등 여러가지로 설정되어 있다. 플레이 중의 대사와 행동에 이러한 성격이 연출되는데 이러한 성격을 잘 조절할 필요가 있다. 파벌 전쟁이 일어날 수도 있기 때문이다.

적재적소에 인물 배치



군주는 자신들의 장단점을 파악하여 능력에 맞는 임무를 부여하고 의욕을 세워 주는 것이 중요하다. 평소 밑과 행동에서 그들의 꿈과 대의를 파악하여 성격을 파악해 두는 것 또한 중요하다. 이렇게 자신들 잘 이끌어 가면 어려울 때 기사화생의 도움을 받을 수 있다. 주군은 신을 위해, 신은 주군을 위해 라고 하는 '인화'를 구축해 가는 것이야말로 백년 대계를 위한 지름길이다.

조조의 능력치

武将情報



曹操	力	手	孟徳
所屬	曹操		
所在	陣留	忠誠	100 統率 92
身分	群雄	年齢	36 武力 73
担当	なし	仕官	1 知力 87
健康	良好	気力	100 政治 90
性別	男	行動	未 魅力 89

軍経 3150

内経 3150

一騎討ち習得作戦

大喝 暗器 文習 虚報 側面攻撃 先制弓矢

生捕り 誘引 説得 一撃必殺 必殺技 逃退却

判定

終了

「6」편 시나리오 2에서 볼 수 있는 조조의 능력치. 수치는 초기치여서 아직 성장의 여지가 남아 있다. 건강 상태와 일기토용 필살기 등 새로운 요소에도 주목할 필요가 있다

더 이상의 예물은 없다!

게임기 에뮬레이터의 모든 것!



자~, 이제 여러분이 놀라운 게임기 에뮬레이터의 세계에 도착했음을 진심으로 환영한다. '에뮬레이터? 게임기 에뮬레이터가 뭐지???' 하고 의아해 하는 사람이 있을 것이다. 게임챔프 독자라면 너무도 잘 알고 있겠지만 말이다.

여러분은 얼마 전까지 유행했던 슈퍼 패미컴이나 메가드라이브, 패미리 등의 게임기를 기억하고 있을 것이다. 특히 슈퍼 패미컴의 경우는 대작이 엄청 많이 쏟아졌고 인기있는 게임이 상당히 많다. 또한 컴퓨터를 소유하고 있는 유저라면 '컴퓨터에서도 이런 게임기를 돌릴 수 없을까?' 하는 생각을 해 본 것도 무리는 아닐 것이다. 그러나 그것은 불가능한 일이 아니다!(오~ 신이시여...)

게임기 에뮬레이터는 가정용, 업소용 게임기를 컴퓨터에서 실행할 수 있도록 해 주는 프로그램으로서, 굳이 게임기를 갖고 있지 않더라도 컴퓨터를 가지고 있는 독자라면 거의 대부분의 게임기를 섭렵할 수 있다. 이 정도라면 독자 여러분은 귀가 솔깃해 질 것이다. 이제부터 에뮬레이터에 관한 전반적인 설명을 하고자 한다. '에뮬레이터'를 간단히 줄여서 '에뮬' 이라고 하겠다.

게임기 에뮬레이터의 특징

- (1) 컴퓨터 한 대로 여러 대의 게임기를 동시에 즐길 수 있다.
- (2) 게임의 그래픽이나 사운드에 비해서 용량이 작다.
- (3) 수집성이 강하다.
- (4) 게임기보다 뛰어난 기능(에디트, 캡처, 강제 세이브, 로드 등...)도 있다.
- (5) 소프트 구입비용이 필요없기 때문에 훨씬 많은 게임을 즐겨 볼 수 있다.
- (6) PC용 게임보다 작품성이 뛰어난 게임이 매우 많이 있다.

필자 소개



김정연(이리)

영남대 2년 재학중
컴퓨터소그룹 동호회
(go COMGO) 부시삽
에뮬스트라이크 소그룹 팀장

게임 기종별 에뮬레이터

게임기 에뮬레이터는 크게 두 가지 부류로 나누어 볼 수 있다. 가정용 게임기 에뮬레이터와 아케이드(업소용 게임)에뮬레이터가 그것인데 이것은 어디까지나 필자가 구분하기 쉽도록 임의로 한 것이다.

에뮬레이터는 게임기 기종마다 여러 종류의 프로그램이 있는데, 슈퍼 패미컴에만 하더라도 zsnes, Snes9X, Snes97, Snes96, nlksnes, esnes, SNEeSe 등이 있고 현재 개발 중인 에뮬레이터도 상당 수 있다(이 정도면 인기가 어느 정도인지 가늠할 수 있을 것이다).

현재 인터넷에서 구할 수 있는 에뮬레이터는 독자가 아직 모르는 기종들까지 포함해서 수십 종이 있으나 여기에서는 간략히 줄여서, 현재 주류가 되고 있는 에뮬레이터에 대해 분류를 해보고, 설명을 곁들도록 하겠다.

에뮬레이터 실행법

게임을 하기 위해서는 게임기에 해당하는 에뮬레이터와 롬팩(소프트)에 해당하는 롬 파일이 두 가지가 있어야 한다. 특히, 가정용 게임기의 롬 파일은 게임기 기종마다 용량도 다르고 확장자도 다르다(

표-1)참조). 에뮬레이터에서 지원되는 롬 파일은 자동으로 표시되므로 걱정할 필요는 없으나 참고적으로 알아두기 바란다.

에뮬레이터와 롬 파일은 국내 통신망 천리안 컴퓨터 소그룹 동호회(go COMGO)와 나우누리 순수 게임 사랑 동호회(go PGF)등에서 쉽게 구할 수 있으니 참고하길 바란다.



(1) Snes9X v0.20



현재 대표적인 슈퍼 패미컴 에뮬레이터로서 가장 나은 안정성과 사운드를 자랑한다. 도스, 윈도우 모두 버전이 0.24까지 나와 있으나 도스용에선 오히려 치명적인 버그(종료시 다운) 등으로서 0.2를 사용하기를 권장한다. 윈도우/NT용에서는 0.24를 사용하는 것이 좋으며(대부분 그렇듯이 에뮬레이터는 최신 버전을 쓰는 것이 좋다) 반드시 다이렉트 X 2.0 이상을 설치해야만 한다. 그러나 윈도우/NT용은 도스용보다 속도가 많이 느리므로 자신의 컴퓨터 사양이 펜티엄MMX-166 정도가 되지 않는다면 도스용을 사용하는 것이 훨씬 유리하다.

대표적인 가정용 게임기 중별 롬 파일의 확장자

슈퍼 패미컴	SMC, SFC, FIG
패미컴	NES
메가드라이브	MD, SMD, BIN
PC-엔진, 듀오	PCE
게임보이	VGB
세가 마스터 시스템	SMS
게임기어	GGA

실행법

최소 요구사항: 386SX, 16MB 램
권장 요구사항: 펜티엄-100이상,
16MB 램, SVGA카드,
사물100%호환
사운드카드

사용법:
C:\SNE\S\SNES9X (게임명).SMC

자주 사용되는 옵션

2버튼조이스틱: -2
4버튼조이스틱: -4
6버튼조이스틱: -6
사운드카드: -S 또는 -sound
사운드크기: -NS 또는 -nosound
스테레오 사운드: -stereo
프로그래밍: -f <숫자>
폴스케인: -scale
디스플레이: -m <0-8>
0: 320x240 Mode X,
1: 320x200 VGA,
2: 256x256 Non-standard VGA,
3: 640x480 Auto,
4: 640x480 VESA 1x,
5: 640x480 VESA2(Banked)
6: 640x480 VESA2 Linear,
7: 640x400 Xten de d,
8: 800x600 Auto
사용예)) C:\SNE\S\SNES9X (게임명).SMC -f 1 -m 4

버튼

	1인	2인
위	↑ 또는 U	8
아래	↓ 또는 D 또는 N	2
왼쪽	← 또는 H	6
오른쪽	→ 또는 K	4
TL 버튼	A 또는 V 또는 Q	Insert
TR 버튼	Z 또는 B 또는 W	Delete
X 버튼	S 또는 M 또는 E	Home
Y 버튼	X 또는 또는 R	End
A 버튼	D 또는 또는 T	Page Up
B 버튼	C 또는/ 또는 Y	Page Down
스페이스	왼쪽Control 키	오른쪽Control 키
엔터	왼쪽Shift 키	오른쪽Shift 키



화이어 엠블렘-성전의 계보

(2) ZSNES v0.201b



슈퍼 패미컴 에뮬레이터의 양대 산맥으로서 자리매김을 하는

ZSNES! 빠른 속도, 그리고 가장 큰 장점인 vesa2.0 드라이버 설치 시 유일하게 반투명 효과를 지원한다. Snes9X에 비해서 사운드, 안정성에선 약간 떨어지지만, 서로의 단점을 보완하는 에뮬이므로 두 가지 모두 사용하기를 권장!

실행법

최소 요구사항: 386SX, 8MB 램,
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램,
사물 100%호환
사운드 카드

자주 사용되는 옵션

사운드카드: -s
스케인: -N
스테레오 사운드: -Z
프로그래밍: -f <숫자>
디스플레이: -v <0-5>
0: 320x240x256
1: 256x256x256
2: 320x240x256 VESA 2
3: 320x240x65536 VESA 2 (반투명 효과지원)
4: 640x480x256 VESA 2
5: 640x480x65536 VESA 2 (반투명 효과지원)

버튼

	1인	2인
위	↑ 또는 8	K
아래	↓ 또는 2	M
왼쪽	← 또는 6	N
오른쪽	→ 또는 4	<
ABXY	Home, End, Insert, Delete	X, Z, D, S
LR	Pg Up, Pg Dn	F, C
Start, Select	Enter, RShift	Ctrl, Alt

(3) ESNE v0.14a

초기에는 매우 획기적인 에뮬이었지만—그 당시엔 정말 그랬다. 파판6의 오프닝을 잠시나마 볼 수 있었다는..—현재는 버전업이 느린 상태이다. 상당히 깨끗한 음질을 제공하며, 안정성이 뛰어나지만 mode7 효과(확대, 축소의 그래픽 효과)를 지원하지 않는 게 아쉽기는 하지만 앞으로 버전업이 간절하다.



패미컴(패밀리)

(1) NESTicle v0.42



Blood lust 사의 최초의 작품(?)인 패미컴 에뮬레이터! 거의 완벽한 수준을 자랑하고 있다. 깨끗한 음질, 빠른 속도, 간편한 인터페이스 등... 이것보다 나은 에뮬레이터가 있을지 의심스러울 정도이다. 윈도우즈용은 반드시 DIRECT-X v3.0 이상이 설치되어 있어야 실행할 수 있다.



별의 카비

(2) NES v0.7

전반적으로 NESTicle에 비해서 떨어지지만 유일하게 반다이 칩(bandai chip)을 지원하는 관계로 패미컴의 명작 드래곤볼Z가 실행 가능하다(NESTicle에서는 지원 안됨). 그러나 아직은 완벽하지 않은 관계로 화면이 많이 깨지지만 이 정도만 하더라도 iNES의 가치는 충분하다.

실행법

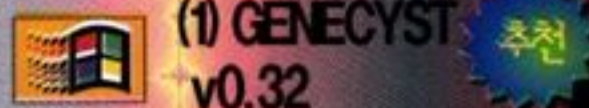
최소 요구사항: 386SX, 4MB 램,
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램,
사물 100%호환 사운드 카드

NESTICLE.EXE (윈도 용은 NESTCL95.EXE)을 실행한다 그러면 인터페이스가 뜨는데, 마우스를 이용해서 롬 파일을 선택해서 불러오면 끝. 윈도우95용과 도스용 모두 있으며 어떤 것을 사용하든 관계없으며, 대체로 옵션은 메뉴 상에서 변경이 가능하다.



메가드라이브 (슈퍼 일러턴 보이)

(1) GENECYST v0.32



Blood lust 사가 일으킨 두 번째 사건(?) 으로서 기존에 사용하던 초기 메가드라이브 에뮬레이터인 genem, genew가 버전업을 단함에 따라 이어서 나타난 에뮬레이터이다. 빠른 속도, 깨끗한 음질, 조이스틱 지원, 강제 세이프로드, 미세한 옵션 조정, 사용하기 쉬운 인터페이스 지원 등을 지원하기 때문에 메가드라이브 에뮬의 표준으로 자리잡고 있다.



날렵게도 1997년 최신판 '월드 시리즈 베이스볼 98'

(2) KGEN v0.34b

GENECYST의 등장 이후 버전업된 이 에뮬은 GENECYST와 거의 엇비슷한 기능을 가지고 있다. 인터페이스나 미세한 옵션 조절을 할 수 없으나 나은 점이 있다면 더욱 깨끗한 사운드를 즐길 수 있다는 것이다.

실행법

최소 요구사항: 386SX, 4MB 램,
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램,
사물 100%호환 사운드 카드

GENECYST를 실행한다 롬 파일을 선택해서 불러오면 된. NESTicle과 마찬가지로 간편하게 메뉴 상에서 대부분의 옵션조정이 가능하다

버튼

이동	방향키	이동	방향키
A	Z	입력	V
B	X	스페이스	ENTER
C	C		



PC-엔진,
듀오(최초의
CD에뮬레이터!!)

MAGIC ENGINE v0.91

추천

NBC사에서 한때 엄청난 인기를 구가했던 PC-엔진, 듀오의 에뮬레이터도 있다! David Michel이 제작한 MAGIC ENGINE이라는 에뮬레이터는 높은 사양을 요구하지 않으므로 컴퓨터가 486인 유저들도 운영할 만한 프로그램이다. 특히 0.91 버전부터 에뮬레이터 사상 최초의 CD게임 에뮬레이터였다는 점에서 놀랍고, 더욱이 실제 게임기와 거의 차이가 없을 정도의 완벽도를 가지고 있다는 점-차이를 발견하기 어렵다. 아니, 오히려 게임기를 능가하는 부분도 있다-에서 다시 한번 놀란다. MAGIC ENGINE은 휴카드와 SUPER cd-rom2 모두 지원한다. 그러나 일반 휴카드 게임은 통신망이나 인터넷에서 쉽게 구할 수 있으나, PC-엔진, 듀오용 게임CD는 조금 오래된(?) 게임이므로 게임 매장에서 구하기가 쉽지 않고, 또 에뮬레이터가 셰어웨어 버전이므로 완벽한 플레이를 즐기 위해선 등록해야 한다는 단점이 있다(정식 버전은 구할 수 있다!).

대작이 많이 나온 PC-엔진, 듀오용 CD게임을 아직 못 해본 독자



휴카드 게임의 '뉴질랜드 스토리' 한 장면



SUPERcd-rom2 전용 '바람의 전설 제너두'의 최후의 장면

가 있으면 한번쯤 플레이해 볼 것을 적극 추천하고 싶다. 환상적인 CD원음의 사운드, 비주얼을 느껴 보라!

실행법

최소 요구사항: 386SX, 4MB 램
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램
사물 100%호환 사운드 카드

실행법 C:\PCENGINE\PCE
(게임명).PCE
CD롬 실행시 - 우선 실행하기 전 통신이나 인터넷을 통해 시디롬을 구동시켜 주는 호카드(SYSCARD3)를 다운로드 받아서 에뮬레이터가 있는 디렉토리 압축을 푼 후, 반드시 파일명을 SYSCARD3.PCE 라고 고친다
CD를 드라이브에 삽입하고, 다음과 같이 실행을 하면 된다

C:\PCENGINE\PCE -cd

버튼

이동	방향키
RUN	Enter
Select	Space
Button II	Ctrl
Button I	Alt
Autofire II	Z
Autofire I	X



게임보이
(미니컴보이)

(1) VGB-DOS v0.88

추천

가장 오래된 게임보이 에뮬레이터인 VGB-DOS는 일단 완벽하다. 게임기보다 더욱 뛰어난 기능인 색상 조절, 화면 크기(해상도) 조절, 키 설정 변경, 버튼 연타 등이 가능하기까지 하니 이것은 게임기를 모방하는 차원을 넘어서서 게임기를 능가하는 것을 보여주는 좋은 예라고 할 수 있다. 최근 출시되는 게임보이용 인기 소프트인 포켓 몬스터 시리즈, 타마고치, 킹 오브 파이터 시리즈 등을 즐겨 볼 수 있다.

(2) GB97 v2.937

32비트 어셈블리로 작성되어 버전업 한 GB97 또한 VGB-DOS와 비슷한 기능을 가지고 있다. 기능은 VGB-DOS에 비해 전혀 떨어지지 않으면서 강제 세이브, 로드가 GB97에서만 가능한 이유로 VGB-DOS와 함께 인기있는 게임보이 에뮬레이터이다.

실행법

최소 요구사항: 386SX, 4MB 램
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램
사물 100%호환 사운드 카드

버튼

이동	방향키
Button A	왼쪽 Alt
Button B	왼쪽 Ctrl
Start	왼쪽 Shift
Select	Z

세가 마스터
시스템, 게임기어
(알라딘 보아, 핸디 알라딘 보아)

(2) MESSAGE 0.8r

타 에뮬레이터의 화려한 그래픽과 사운드에 비해서 떨어지는 느낌을 받을 수 있는 이 에뮬레이터는 특이하게도 알라딘 보아와 핸디 알라딘 보아 두 가지 기종이 하나로 통합되어 있다. message 라는 이 에뮬은 이전 버전까지만 하더라도 셰어웨어 버전이어서 등록을 해야만 했으나 마지막 버전인 0.8은 정식 버전으로 등장하여 제대로 플레이할 수 있다.

실행법

최소 요구사항: 386SX, 4MB 램
권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램
사물 100%호환 사운드 카드

실행법 C:\SEGA\MESSAGE
(게임명).SMS(또는 (게임명).GG)

버튼

이동	방향키
Button A, B	Ctrl, Alt
일시정지	스페이스바



업소용(아케이드)게임
기타 에뮬레이터

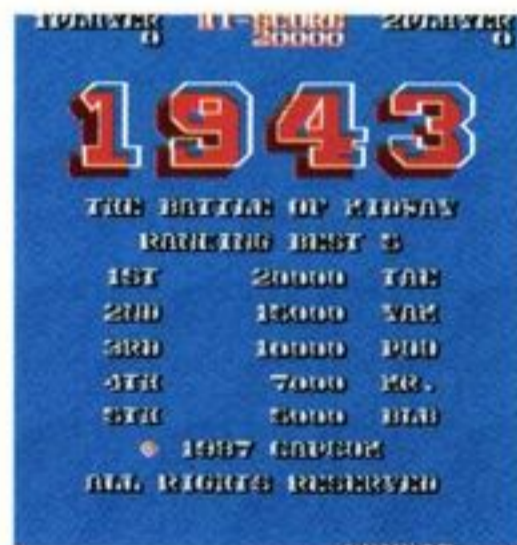
(1) MAME v0.29



옛날 오락실의 고전적인 게임을 플레이할 수 있도록 해 주는 에뮬레이터이다. 지원되는 게임이 엄청나게 많이 있으며, 누구나 알고 있는 보글보글 시리즈, 1943 등 명작이 많다. 2인 플레이 가능, 조이스틱 지원.

실행법

가정용 게임기 에뮬레이터와는 실행법이 다르고, 롬 파일은 원래 여러 개로 분리되어 있는 상태에서 실행하므로 혼동이 없길 바란다.
버튼은 '3' Insert coin,
'1' : 1인 게임 시작,
'2' : 2인 게임 시작이다.



오락실에서 선풍적 인기가 있었던 1943 !!

(2) CALLUS v0.23



추천

Blood lust사의 세 번째 사건(?)으로써 최근 엄청나게 인기를 하고 있는 에뮬레이터이다.



원탁의 기사 (Nights Of The Round)



3원더 (3Wonders)



록맨 더 파워 배틀(Rockman The Power Battle)

오락실의 캡콤 시스템 기판(CPS1)을 에뮬레이션 하는데, 현재 지원되는 대표적인 게임은 원탁의 기사(nights of the round), 3원더(3wonders), 파이널 파이트(final fight), 스트리트파이터2(street fight2)시리즈 등등 인기있는 게임이 많이 있다.

CALLUS에서 지원되는 게임 중 오락실에서 아직까지 엔딩 보지 못한 게임이 있다면, 무한대 컨티뉴(F3)를 할 수 있으므로 당장 엔딩 보기를 바란다. 오락실과 똑같은 그래픽, 조이스틱 지원, 빠른 속도 등 버전업에 따라 서서히 완벽해 지고 있으나, 효과음만 나오고 배경음악이 나오지 않는 단점이 있다. 어서 빨리 버전 업이 되기를

기대 해본다. 버튼은 'F1' : 1인 게임 시작, 'F2' : 2인 게임 시작, 'F3' Insert coin이다.

(3) SEGA-SYSTEM 16 v0.7

이것은 오락실의 세가 시스템 기판을 에뮬레이트 한다. 게임 수는 그리 많지 않으나 오락실에서 많은 인기가 있었던 게임인 금도끼, 수왕기, 시노비, 웨도우 댄서 등의 게임을 똑같이 플레이해 볼 수 있다.

(4) RAGE v0.4

전스모크, 이카리, 이카리 2, 왕탱크(TNK3), 1943 등의 게임을 기억하는가? 추억의 명작을 아직까지 엔딩을 보지 못한 유저가 있다면 이제 걱정할 필요가 없다.

실행법

최소 요구사항: 386SX, 4MB 램, 권장 요구사항: 486DX-66, 8MB 램, 사운드 100%호환 사운드 카드

실행및 참고사항

MAME, CALLUS, SEGA SYSTEM-16, RAGE와 같은 아케이드 에뮬레이터는 실행법이 거의 비슷하므로 MAME의 실행 예를 들어보겠다. 우선 MAME v0.29를 카피하고 게임 파일은 MAME이 있는 디렉토리의 서브 디렉토리에 설치해야 하는데 서브 디렉토리 명을 지정된 이름에 맞게 적어주어야 한다.
게임 1943의 실행에) C:\MAME\1943의 디렉토리에 1943의 롬들을 카피한다.
실행법 C:\MAME\MAME 1943

참고 게임마다 지정된 디렉토리명을 만들어 줘야 하는데, 그것은 에뮬레이터의 readme.txt와 같은 설명 파일에 게임에 해당하는 디렉토리명을 알 수 있으니 참고 하길 바란다.
예를 들어, 게임 1943의 디렉토리 명은 1943이다. MAME은 C:\MAME\MAME-list하면 지원 게임 리스트가 나온다. 게임마다 버튼 키가 각각 다르지만 일반적으로 아래와 같으며 임의로 설정 변경이 가능하니 편한 대로 변경해 보자. 버튼은 컨트롤키와 알트키이다

(5) X68000 v0.4

이것은 아케이드 에뮬레이터가 아닌 컴퓨터 에뮬레이터이다. 한때 일본에서 사용되던 X68000 기종의 컴퓨터를 에뮬레이트 하는데 타 에뮬레이터에 비해서 그래픽이 매우 뛰어나다.

일본 컴퓨터이니 만큼 일본인이 에뮬레이터를 개발했고 X68000기종으로 출시된 게임에 비해서 인터넷에서 구할 수 있는 게임 파일은 아직 얼마 되지 않지만 개인적으로 추천하는 테크모의 「제미니 워」과 같은 추억의 명작 슈팅을 플레이해 볼 수 있다. 2인 플레이가 가능하고 조이스틱이 지원되므로 더욱 박진감 있게 즐길 수 있으나 사운드 면에서 앞으로 개선해야 할 부분이 남아 있다.

실행법

이것은 윈도우즈용이므로 도스에서 실행 시킬 수가 없다.

- 제미니 워 실행에)
1. X68000용 제미니 워의 압축을 풀면 gemioxfd, gemil.xfd의 두개의 파일이 생긴다.
2. 에뮬레이터를 실행하고 나면 fdd란 메뉴가 있는데 선택한다. 필스 오틀리테까지 압축을 같이 풀어줘야 하는데 압축 전은 600KB밖에 안되지만 풀면 41메가가 넘어가게 되니 주의하자.
3. 예물의 fdd 메뉴에서 fd0, fd1, fd2... 이런식으로 서브 메뉴가 나오게 된다.
4. fd0을 선택해서 gemioxfd를 불러오고, fd1을 선택해서 gemil.xfd를 불러온다.
5. reset을 선택하면 실행이 된다.

버튼키

기본적으로 조이스틱 설정이 되어 있다. 하지만 키보드로 즐기기 위해서는 메뉴에서 option을 선택한 다음 Joystic 항목으로 들어가자. 1P에서 '.....ZX'라는 버튼이 보이는데 선택한 다음 reset을 하면, 키보드 방향키 Z, X로 게임을 즐길 수 있게 된다.

에뮬레이터의 한계와 단점

하드웨어라고 할 수 있는 게임기를 컴퓨터 프로그램으로 똑같이 모방하는 데는 한계가 있다. 물론 VGB-DOS와 같은 경우는 게임기를 능가하는 기능을 가지고 있지만, 게임기의 성능이 높을수록 에뮬레이터를 개발하기가 어려울 뿐더러, 개발하더라도 속도가 느리거나 실행되지 않는 경우가 많다.

똑같은 게임이 에뮬레이터용과 PC용이 있다고 하자. PC용 게임은 CPU가 단지 게임을 실행하는데 계산만 하면 되지만, 에뮬레이터용 게임의 경우 게임기를 컴퓨터의 환경에 맞게 CPU가 변환 작업을 하고 난 다음, 게임을 실행하는 데에 계산을 하게 되므로 속도가 현저히 느려진다. 그래서 에뮬레이터는 삼차원 게임과 같은 많은 연산을 필요로 하는 게임을 실행시키기에 역부족이 따른다. 가까운 예를 들어, 슈퍼 패미컴의 경우는 CPU가 16비트로서 펜티엄PC와 같은 64비트CPU와는 속도 차가 너무나도 난다. 하지만 불행히도 에뮬레이터는 게임기용과 같은 속도를 내보고자 소스 코드를 어셈블리로 작성하거나 소스 코드를 재 작성하는 등, 조금이나마 게임기와 동등한 속도를 꾀하려는 것을 보면 과연 에뮬레이터가 얼마나 많은 연산이 필요한지 대강 짐작이 갈 것이다.

그리고 모든 게임이 전부 실행되지 않는 경우가 있다. 슈퍼 패미컴의 예를 들어보면 그래픽 액셀레이터 전용 특수칩들(DSP칩, FX칩 시리즈 등...)을 사용한 롬팩들은 아직 칩의 에뮬레이션이 되지 않기 때문에 스타 폭스, 슈퍼마리오 카트, 슈퍼마리오 RPG, 천외마경 ZERO, 스트리트파이터2 알파2, 소닉윙스, 슈퍼 로봇 대전 마장 기신, 드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션 등 특수칩 사용 롬팩은 아직까지는 플레이가 불가능하다는 단점이 있다는 것을 알아두었으면 한다. 하지만 필자가 당부하고 싶은 것은, 에뮬레이터 게임이 최신에 나온 뛰어난 게임을 즐기기 위해서 라기보다, 비록 조금 오래되긴 했지만—사실 그렇지 않은 것도 상당 수 있긴 하지만—아직 해보지 못했던 게임들 그리고, 추억의 명작을 다시금 즐겨 볼 수 있다는 매력적인 장점이 있다는 것을 이해해 줬으면 한다.

알아두면 유용한 Tip

슈퍼 패미컴의 분리되어 있는 롬 파일의 실행법

우연히 찾은 자료가 분리되어 있는 롬파일(###.1, ###.2, ###.3...)을 발견할 때가 있다. 이럴 경우는 게임을 바로 실행할 수 없고, 하나의 파일로 합쳐야 하는데 합치는 유틸리티인 SNESTOOL v1.2이라는 프로그램이 있다.



- 일반 통신망에서 쉽게 구할 수 있으며 실행법은
1. 분리된 롬 파일이 있는 디렉토리에 프로그램을 실행시킨다.
 2. 마우스로 Join이라는 칸을 선택한다.
 3. 그리고 디렉토리의 분리된 롬의 첫번째 파일(###.1)을 선택한다.
 4. 자동으로 분리되어 있는 롬 파일이 하나의 파일(###.SMC 혹은 ###.FIG)로 합쳐지게 된 것을 확인할 수 있다.
 5. 게임을 실행해 보자.

Mdir에서 간단하게 에뮬 게임하기!

하나의 게임을 실행하기 위해서는 일일이 타이핑을 쳐야 하는데 여간 짜증나는 일이다. 하지만 간편하게 Mdir에서 게임 파일만 선택하면 자동으로 실행시켜 주는 유용한 방법이 있다. 슈퍼 패미컴 에뮬의 예를 들어 알아보자.

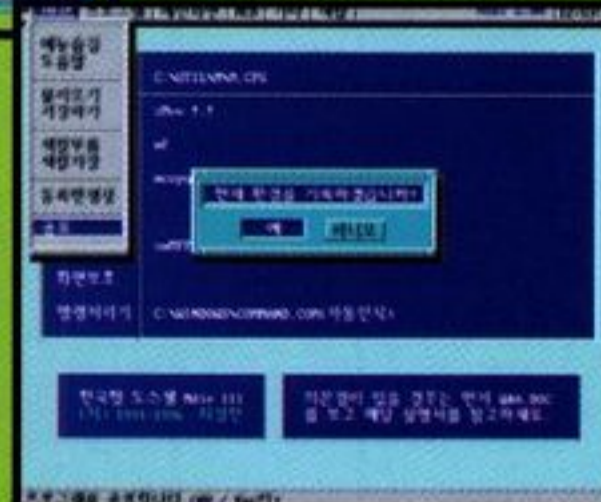
1. Mdir이 있는 디렉토리에 보면 MSET.EXE가 있는데 실행시켜
2. '프로그램'을 선택하고 '확장자 지정'을 보면 확장자 목록과 원



- 에 명령어가 보일 것이다.
3. 추가 명령어인 insert키를 누르자 그러면 새로 입력할 확장자를 적어 주어야 하는데 슈퍼 패미컴은 SMC, FIG, SFC이므로 하나씩 적어 주자
 4. 그 확장자를 선택하면 어떤 명령이 자동으로 실행할지를 적어 주어야 하는 메뉴가 나온다. 예를 들어 슈퍼 패미컴 에뮬이 C:\SNES 디렉토리에 있다고 하면 입력할 곳에 C:\SNES\SNES9X



- !! -f 1 -m 4 -6라고 쓰자 옵션은 자신의 컴퓨터에 맞게 조정이 가능하다.
5. SMC, FIG, SFC 세 가지 모두 입력한 다음 종료하면 저장할 것인지 묻는데 당연히 '예'를 선택하자.
 6. 이제부터 Mdir에서 롬 파일만 선택하면 자동으로 간편하게 옵션도 일일이 지정하지 않아도 실행할 수 있게 된다. 다른 에뮬레이터도 도전해 보자.



전반적인 에뮬레이터 평가

에뮬의 종류	인기도	그래픽	사운드	
가정용 게임기	Snes9X	9	8	8
	ZSNES	8½	9	7
	nestide	6½	9	10
	genecyst	7	8	8½
	kGEN	6½	8	9
	magic engine	7	9	10
	gameboy	8½	10	10
sega / game gear	4	8	8	
업소용 게임기	MAME	6	9	8
	callus	9½	9	6
	sega-system16	5	9	7
	rage	5	8	8
	X68000	6	10	6

에뮬 레이터를 구할 수 있는 곳



천리안 컴퓨터 소그룹 동호회



니우누리 순수 게임 사랑 동호회

일반 국내 통신망에서는 전문적으로 활동하는 곳인 천리안 컴퓨터 소그룹 동호회(go COMGO), 니우누리 순수 게임 사랑 동호회(go PGF)에서 에뮬레이터와 롬 파일을 일체 구할 수 있으며, 대부분 인터넷에서 구해 오는 자료인 관계로 인터넷 검색을 하는 것도 좋은 방법이다. 아래에는 3대 통신BB에 올라온 최신 자료를 정리했다.

천리안 자료실(PDS114)

번호	메뉴명	자료실	제목	번호	메뉴명	자료실	제목
1	NEWGAME	1-31	슈퍼패미컴 에뮬	18	COMGO	13-2204	MD-PELE
2	COMGO	13-2222	SFC-아이돌 조단	19	COMGO	13-2203	MD-유던트 리그 풋
3	COMGO	13-2221	SFC-슈퍼 메트로	20	COMGO	13-2202	MD-유던트 리그 하
4	COMGO	13-2220	SFC-SUPERFSS3 야구	21	COMGO	13-2201	MD-세이스 HQ
5	COMGO	13-2219	SFC-핑크 팬더	22	COMGO	13-2200	MAME-재비우스
6	COMGO	13-2218	SFC-근육맨	23	COMGO	13-2199	SFC-영협고교 해사
7	COMGO	13-2217	SFC-아랑전설	24	COMGO	13-2198	SFC-호라이 학원
8	COMGO	13-2216	SFC-콜스팟	25	MUG	7-866	[슈메] 어스워킹 2
9	COMGO	13-2215	SFC-세도우 런너	26	MUG	7-865	[슈메] R-Type 3
10	COMGO	13-2214	SFC-삼삼 아이즈	27	MUG	7-864	[슈메] Romancing Saga 3
11	COMGO	13-2213	SFC-코요테	28	COMGO	12-867	[에뮬] FAMICOM VER 4
12	COMGO	13-2212	SFC-PGA 투어 골프	29	MUG	7-861	[슈메] Romancing Saga 2
13	COMGO	13-2211	SFC-고전 아케이드	30	MUG	7-860	[슈메] Romancing Saga
14	COMGO	13-2210	SFC-노이카아	31	COMGO	12-865	[에뮬] 플스에플 PSE V0
15	COMGO	13-2209	SFC-모탈컴BAT 3	32	PDSGAME	3-7501	SFC 에뮬레이터 SNES9X 0
16	COMGO	13-2208	SFC-이스 3(영문)	33	COMGO	13-2193	ARC-스파 2
17	PDSGAME	1-637	에뮬 게임 실행기	34	COMGO	13-2192	ARC-스파2CE (영어)

번호	메뉴명	자료실	제목	번호	메뉴명	자료실	제목
35	COMGO	13-2191	FC-웃긴 자식	43	COMGO	12-862	(에뮬) CALLUS V0.22
36	COMGO	13-2190	FC-공작왕	44	COMGO	13-2183	MD-브루탈 파이팅
37	COMGO	13-2189	FC-닥터 마리오	45	COMGO	13-2182	MD-삼국지3 (일어)
38	COMGO	13-2188	FC-아카리	46	COMGO	13-2181	MD-포플러스
39	COMGO	13-2187	FC-에달 맥스	47	COMGO	13-2180	MD-슈퍼 형운
40	COMGO	13-2186	FC-도어 도어	48	COMGO	13-2179	MD-3차원 테트리스
41	COMGO	13-2185	FC-캡틴캡사1	49	COMGO	13-2178	MD-몽환 전사 바리스
42	COMGO	13-2184	FC-나디아	50	COMGO	13-2177	MD-마이크로 머신

나우누리 자료실(PDSFIND)

자료번호	제목	자료번호	제목
1	81801 오락실 기반 에뮬 CALLUS v0.23	27	65895 오락실 1942 IBM에뮬 게임 v0.3
2	81774 포토샵 CAPCOM 에뮬 게임 소개!	28	75707 추억의 게임 IKARI 버전업 실행파
3	81397 PlayStation Emulation Source	29	74851 슈퍼 에뮬 SNES9X v0.13
4	80928 (NEW)-PSE<-플스에뮬-VER+0.01.29-	30	74674 추억의 게임 IKARI (사운드 지원)
5	80744 슈퍼 에뮬 ZSNES v0.201 Beta	31	73730 사운드 지원 원95용 슈퍼 에뮬 SNES9X
6	80666 슈퍼 에뮬 SNES v0.20 Beta	32	73600 최신 슈퍼 에뮬 SNES9X 0.12-소리 지원
7	80665 (NEW)-PSE<-플스에뮬-VER+0.01.27-	33	73305 메가드라이브 에뮬 GENECYST V0.20
8	80267 슈퍼 에뮬 SNES9X v0.24 Final	34	73049 (SFC) 486에서 빠른 슈퍼 에뮬 NLKS
9	79792 SFC(슈퍼 패미컴) 에뮬 ZSNES 0.182	35	72926 (소스) 킹 에뮬레이터 Ver 1.0
10	79790 (MAME) MAME 에뮬레이터 0.29	36	71869 소라나는 슈퍼 에뮬 SNES9X 0.10
11	79652 3Dfx Emulator version 0.2	37	71318 빠른 새 메가 에뮬!! Genecyst
12	79504 (MD) 메가 에뮬 KGEN v0.34 BETA	38	69654 슈퍼 에뮬 DosSnes97 0.0.15
13	79239 슈퍼 에뮬 ZSNES v0.170 Beta	39	69335 메가드라이브 에뮬 GenEm 0.19
14	61722 SEGA 에뮬용 배경 그림	40	69227 SFC(슈퍼 패미컴) 에뮬 NLK-SNES 0.
15	79174 슈퍼 에뮬 ZSNES v0.15 Beta	41	68794 PC-Engine 에뮬레이터 WinPCE V1.5
16	79067 (에뮬) 모든 에뮬 완벽 설명 V1.01P	42	68793 SFC(슈퍼 패미컴) 에뮬 SNES96 V0.7
17	78681 슈퍼 에뮬 NLKS NES 0.15	43	68792 MD(메가드라이브) 에뮬 GENEM 95 0
18	78446 슈퍼 에뮬 SNES9X v0.20	44	66996 PC 엔진 게임기 에뮬레이터 0.8
19	78234 PC 엔진 Magic Engine v0.9 Demo	45	66151 (FC) 패미컴 에뮬레이터 NESSticle
20	77932 (MD) 메가 에뮬 KGEN 0.33 버전	46	65999 (N64) 닌텐도 64에뮬레이터
21	77931 (MD) 메가 에뮬 GENECYST 3.2 버전	47	65997 (FC) 패미컴 에뮬레이터 NES 0.6
23	77930 (MD) 메가 에뮬 GENECYST 3.1 버전	48	65941 슈퍼 패미컴 에뮬레이터 Snes97 0.0
24	77929 (MD) 메가 에뮬 GENECYST 3.0 버전	49	65897 오락실 Xevious IBM에뮬 게임 v1.30
25	77245 초보를 위한 완벽 에뮬 설명서	50	65896 오락실 Nemesis IBM에뮬 게임 v0.99
26	76483 (SFC) SNES Professional v0.08b		

하이텔 자료실(GAMEPDS)

번호	제목	번호	제목
1	에뮬 SNES9X V0.24 자세한 매뉴얼	27	모든 에뮬 게임 ZIP파일 지원
2	SFC 슈퍼 스트리트파이터 제로 2	28	MD 메가 에뮬 타이탄 울스타전
3	SMD 소닉스 판본	29	SFC 에뮬 목록
4	캡콤 파이널 파이팅 끝판 세이브!	30	SFC 마법진 구루구루 2
5	스타고백!	31	VGB 사무라이 게임
6	캡콤 파이널 파이팅	32	SMS SNES9X 0.131 매뉴얼
7	MD 메가 에뮬 KGEN V0.34	33	NES 에뮬 '드래곤 퀘스트4'
8	캡콤 에뮬 CALLUS V0.20	34	SFC 바이크 마우스
9	SFC ZSNES V0.18 에뮬	35	SFC KINGS OF DRAGON
10	새 SFC에뮬 'ZSNES' V0.150	36	NES NESTCYCLE V0.40 WIN95
11	VGB GB97 에뮬	37	SFC 에뮬 스피드 패치
12	추천 CALLUS V0.1	38	SMC 유유맥서 파이널
13	CALLUS용 파일 파이널 파이팅	39	NES 슈퍼마리오 1-END 판 녹화파
14	MD HARD BALL 94	40	SFC 드래저 헨타G 에뮬
15	MD 킹 오브 몬스터즈	41	에뮬 ESNES 0.14A
16	MD 메가 에뮬 최신 KGEN 0.33B	42	에뮬 GENECYST V0.20
17	MD YS-3 (영문판)	43	SMC 슈퍼 에뮬 NBA LIVE 97
18	MD 메가 에뮬 GENECYST 3.2!!!	44	SMC 파이널 파이팅 3
19	PCE용 타수진	45	SFC 슈퍼 에뮬 '천사의 시'
20	MD 메가 에뮬 '꿈버면'	46	MAME 오락실 같은 게임 4판
21	MD 메가 에뮬 GENECYST V0.30	47	MAME 이케이드 에뮬 V0.25
23	MDE HTEL내의 모든 메가 에뮬 LIST	48	TXT PCE에뮬 D&D 팀
24	메가용 에뮬 '공작왕', '베트맨'	49	SPP 에뮬 '원마 RPG'
25	에뮬 '실버 시가' 매뉴얼	50	SFC용 드래곤볼3 에뮬 있는 곳
26	MD 치토스 선전에 나오는 치타		

인터뷰

천리안 에뮬동

김정연팀장



천리안 COMGO동은 컴퓨터에 관련된 소그룹을 개설시켜 주고 활동하는 동호회이다. 천리안 전체 300여개 동호회 중 사용실적이 2~3위에, 회원수가 1만명을 돌파했다. 더욱이 소그룹 에뮬 스트라이크(이하 ES, 에뮬동)는 여러 소그룹 중에서 가장 활발한 모임. EMUL STRIKES라는 명칭은 태풍이 상륙했을 때 사용하는 동사 'Strike'를 사용한 것으로 'EMUL 태풍 강타'라는 뜻이다. ES에서는 현재 8비트용과 16비트용으로 게시판을 구분하고 있으며, 에뮬 풀그림과 그 소프트웨어에 대한 정보, 질문, 답변으로 이루어진다. COMGO동의 부사장이자 ES팀의 팀장이기도 한 김정연 팀장은 게임챔프와의 인터뷰에서 나우누리 순수시랑 동호회와 더불어 ES 팀은 에뮬레이터에 관한 한 가장 많은 자료를 확보하고 있다고 전했다. 천리안의 자료실에서 114로 검색을 해보면 에뮬의 거의 70~80%는 ES팀에 있다는 것을 확인할 수 있다. 이 자료들은 팀장을 비롯한 운영진이 인터넷의 바다를 헤메면서 얻은 귀중한 정보들로, 하루에 5개 정도의 따끈따끈한 자료가 올라온다. 회원들은 모두 열성 에뮬 매니아들로 일미전 플레이스테이션 에뮬레이터가 나온 것을 개조, 새로이 올려놓을 정도. 멀리 대구에서 챔프를 방문한 김정연 팀장은 "현재 에뮬레이터의 적법성 문제가 일고 있는데 이는 나우누리 에뮬 동과의 연계나 여러방향으로 대처를 해 갈 생각"이라고 밝히고 "앞으로 화목한 동호회의 분위기를 살려 더욱 알찬 동호회로 발전시켜 갈 것"이라는 포부를 밝혔다.

추천 사이트



<http://www.arrakis.es/~pts/emulat.htm/>

모든 기종의 에뮬레이터를 한눈에 알 수 있도록 분류해 놓은 곳으로서 링크가 잘 되어 있다. 게임자료를 구하고 싶다면 이곳을 통해서 찾아가는 것이 검색 엔진을 이용하는 것 보다 훨씬 쉬울 것이다.



<http://www.davesclassics.com/>

에뮬레이터의 소식, 게시판과 함께, 최근 엄청난 인기를 한 몸에 받고 있는 callus의 롬 파일이 가장 먼저 올라오는 곳. 발빠른 에뮬레이터 소식을 읽을 수 있는 곳(하루에 수 차례나 업데이트 된다)



<http://pocky.simplenet.com/>

슈퍼 패미컴 에뮬의 거의 모든 게임의 스크린 캡처를 해 놓은 사이트로서 다운 받기 전 살펴보는 것도 괜찮다.

축구게임 벤치마크

월드컵 붐이 일어나고 있는 지금 세계적으로 축구 게임이 큰 인기를 끌고 있다. 이번 벤치마크는 지난 달 전략 시뮬레이션 게임에 이어 축구 게임으로 선택했다. 지금까지 수많은 축구 게임이 나왔지만 최근 게임들 사이에서 화제가 되고 있는 4가지의 게임을 선정해 벤치마크를 해보기로 하자.



★★★★ 출전 타이틀 소개 ★★★★★



레드데빌(Red Devil)

최신 한국팀 데이터가 등록되어 있는 게임으로 원 게임의 제목은 KICK OFF 98이다. 게임 출시 시 우리나라 월드컵 팀 응원단인 붉은 악마를 사용한 게임이라는 이유로 전국적으로 화제가 되고 있는 작품이다. 축구 게임으로서 박력은 좀 떨어지지만 각종 데이터나 전술 표현, 그리고 유니폼, 인물 설정 등을 변경하는 것 등이 자세하게 표현되어 있어 아케이드 성이 극대화 되어 있는 기존 축구 게임과 다른 새로운 맛을 느낄 수 있다.



피파 98(FIFA 98)

말이 필요 없는 EA SPORTS사의 최신작이다. 완벽한 모션캡처를 이용, 풀 폴리곤으로 처리되어 있는 그래픽과 그에 따른 박력 사운드는 타 게임과의 비교를 거부하는 게임이다. 아케이드 성을 극대화하여 게임 자체의 재미를 강하게 느낄 수 있다. 하지만 너무나 고 사양을 지원하는 단점을 나타내고 있다. 또한 데이터 면에서 유저들 사이에 이슈화되고 있는 작품이기도 하다.



액츄어사커2(Actua Soccer)

인터플레이에서 나온 VR SPORTS 프로젝트의 최신작인 게임으로, 이 게임의 전작은 모션캡처가 떨어지고 게임의 박력이 약하다는 이유로 게이머들에게 외면 당했다. 하지만 이번 두 번째 작품은 이런 요소를 개선 전 캐릭터의 모션캡처를 다시 하고 개선된 여러가지 시스템을 이용해 기존 FIFA시리즈와 거의 동등할 정도의 게임성을 자랑한다. 하지만 데이터 적인 면에서 여러가지 최신 데이터가 추가되어 있지 않는 단점을 보이고 있으며 박력면에서는 아직 피파만큼의 느낌을 주지 못한다. 하지만 무한한 발전의 가능성이 보이는 게임이다.



월드와이드사커(World Wide Soccer)

세가에서 만든 게임으로 오락실에서 이름 높은 게임을 컨버전했다는 점에서 크게 화제가 되고 있는 작품이다. 세부적인 옵션 기능이 타 게임에 비해 뛰어나며 오락실 게임을 컨버전 함으로서 게임 자체의 박력은 어느 정도 이상 기대할 수 있다. 하지만 움직임이 타 게임에 비해 약간 부족한 편이다.



4대 축구 게임 벤치마크 START!!

이번 벤치마크에서는 OS체제나 용량 등 세세한 것은 뺐다. 기본적으로 축구 게임의 OS는 윈도우즈 95를 지원하고, 기본적으로 하드용량을 차지하는 양이 비슷비슷하기 때문이다. 또한 동영상은 각 게임마다 특징적이고 하드웨어나 그래픽 카드 등을 가리기 때문에 절대적인 평가를 하기가 힘들다. 따라서 분야를 그래픽, 음악, 조작성 등의 소프트웨어적으로 어느 정도 객관성이 유지되는 분야만 알아보기로 하겠다. 점수는 최고가 별 5개이며 최하는 별 2개이다.

그래픽

그래픽은 역시 FIFA 98이 최고라고 할 수 있다. 배경도 그렇고 선수들의 그래픽도 그렇고 타의 추종을 불허한다. 특히 3DFX의 부두 칩이 달린 카드를 달면 환상이라는 말밖에 나오지 않는다. 액츄어 사커는 도트가 거칠고 선수들의 얼굴이 너무 평면적으로 나타난다는 문제점을 안고 있다. 3번째 붉은 악마는 정교한 그래픽은 아니지만 게임하기에는 전혀 지장이 없는 무난한 그래픽을 보여주고 있고, 월드 와이드 사커는 아케이드 판의 완벽 이식이 어려웠는지 상당히 거친 면모를 보여주고 있다.



사운드

사운드 면도 역시 FIFA가 최고 점수를 받았다. 설정 화면에서 나오는 락 음악도 좋지만 현장감 있는 중계와 효과음 등은 게이머에게 현장감을 전달하는데 부족함이 없기 때문이다. 다음으로 액츄어 사커는 FIFA를 따라가려는 여러 노력이 보이는 게임이긴 하지만 사운드가 약하고 중계방송의 정도가 상당히 약해 낮은 평가를 받았다.

붉은 악마는 중계방송은 존재하지 않지만 피파 다음 가는 현장감이 존재해 게임의 몰입도를 높였고, 월드 와이드 사커는 전체적으로 사운드는 강하지만 효과음 면에서 약간 약해 높은 점수를 받지 못했다.

조작성

조작성은 여러가지 옵션 기능까지 포함한 총체적인 면을 평가하는 것으로 기준으로 잡았기 때문에 단순히 조작성만을 기준으로 한 것과는 약간 차이를 나타낼 수 있다.

우선 피파 98은 카메라 앵글도 완벽에 가깝고 각 선수들을 움직이는 것도 용이하다. 특히 그 움직임에 따른 앵글의 변화가 게이머들이 조작하는데 용이하게 작용한다. 액츄어 사커는 조작을 하는 키가 많다. 물론 이는 더 정밀하게 움직임을 조절할 수 있다는 점에서는 좋

지만 스피드를 우선으로 하는 게임에 있어서는 적합하지 않다는 판단이다. 또한 카메라 앵글의 움직임이 게이머 위주로 설정되어 있지 않아 게이머가 캐릭터를 움직이는 데 상당히 불편하다. 하지만 팀 하나를 재창조할 수

게임특집 II

그래픽



피파98



액추어사커2



붉은악마



월드와이드사커

타이틀	점수	비고
피파 98	★★★★★	3D 액셀레이터 카드 대응
액추어 사커 2	★★★★☆	
붉은 악마	★★★☆☆	
월드와이드 사커	★★★☆☆	

사운드

타이틀	점수	비고
피파 98	★★★★★	중계방송 음
액추어 사커 2	★★★★☆	중계방송 음
붉은 악마	★★★★☆	
월드와이드 사커	★★★☆☆	

조작성

타이틀	점수	비고
피파 98	★★★★★	다양한 앵글
액추어 사커 2	★★★☆☆	조작키 많음, 팀 에디트 가능
붉은 악마	★★★★☆	확대 축소 다양, 다양한 옵션 기능
월드와이드 사커	★★★☆☆	조작키 많음

네트워크플레이

타이틀	점수	비고
피파 98	★★★★★	지원
액추어 사커 2	★★★★☆	지원
붉은 악마	★★★☆☆	지원 안함
월드와이드 사커	★★★★☆	지원

있다는 데서 붉은 악마와 유사하다. 하지만 옵션의 방대함에 있어서는 붉은 악마보다는 떨어진다.

붉은 악마는 카메라의 설정과 조작성이 잘 매치되어 있다. 또한 앵글의 확대 축소가 게임의 진행에 무리를 주지 않는 선에서 적용되어 같은 장면으로도 다양함을 느낄 수 있다. 마지막으로 월드와이드 사커는 액추어 사커만큼은 아니지만 앵글 적용이 게이머에게 불편하고 선수들의 조작키가 제일 많아 게이머들이 게임을 조작하는데 상당히 불편하다

네트워크플레이

네트워크 플레이의 판단 기준은 설치가 용이하고 최대 플레이 인원수를 기준으로 했다. 하지만 4가지 게임중에서 3가지 게임은 이 기준을 완벽하게 지원하지므로 특별한 우위를 점하기 힘들다. 또한 설정하는데 있어서도 요즘 게이머들의 의견을 많이 반영한 관계로 어렵지 않게 설정할 수 있다. 따라서 네트워크가 되지 않는 붉은 악마만이 최하 점수일 뿐 타 게임은 동일한 점수를 받았다.

총평

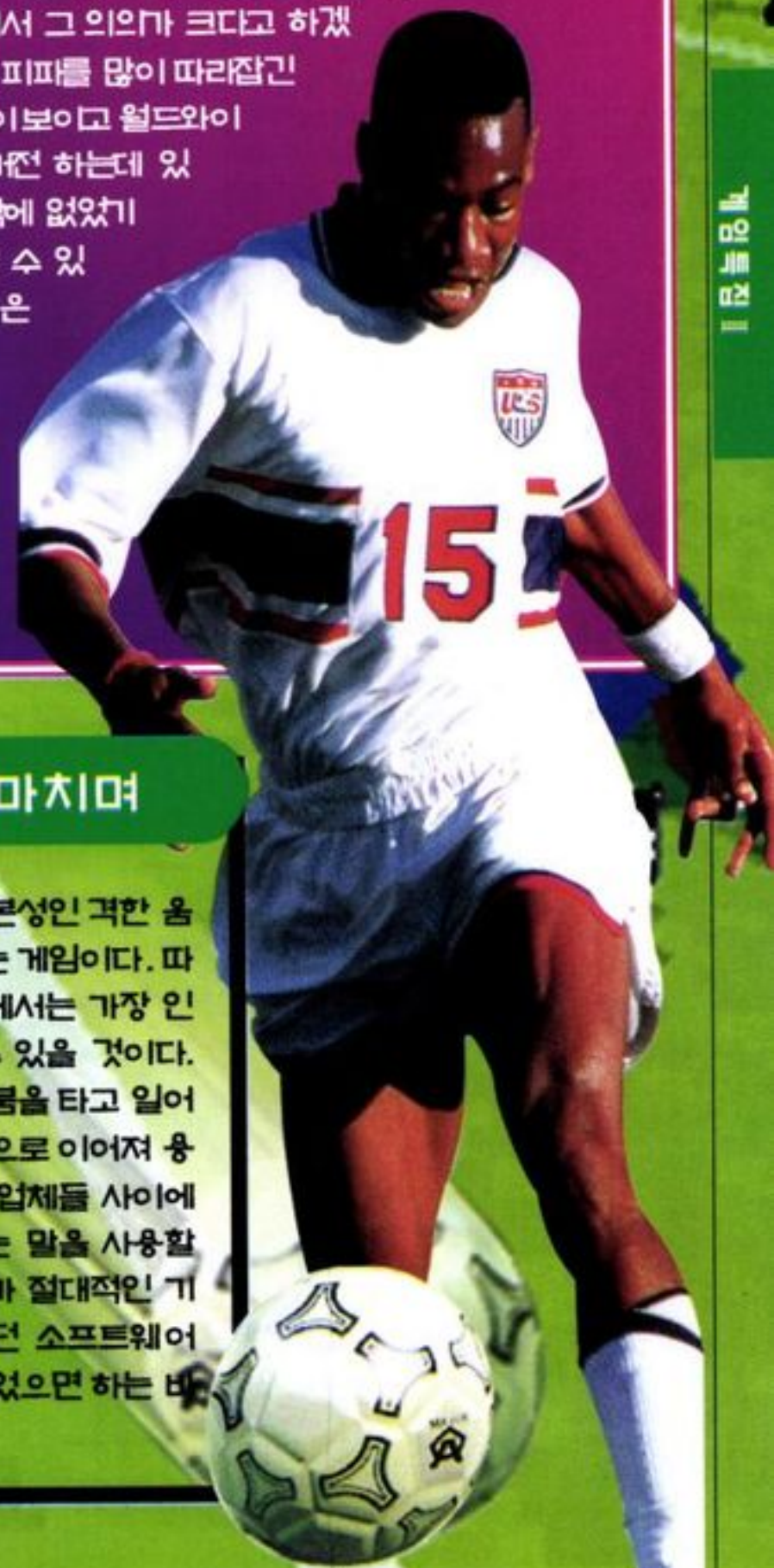
	그래픽	사운드	조작성	네트워크플레이	총평	비고
피파98	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	전체적으로 완벽
액추어사커2	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	역동적인 움직임과 화려한 앵글
붉은악마	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	다양한 토너먼트와 게이머를 위한 기능
월드와이드사커	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	풍신대건

챔프의 선택
FIFA 98

역시 거의 완벽한 게임은 예상대로 FIFA 98이었다. 물론 이는 세계 최고의 인지도를 가지고 있는 EA SPORTS의 작품이기 때문이라는 이야기도 있겠지만 선두 게임이라는 위치에 안주하지 않고 끊임없이 개선을 해 나간다는 데서 그의 의의가 크다고 하겠다. 그리고 액추어사커는 피파를 많이 따라잡긴 했지만 여전히 부족한 면이 보이고 월드와이드 사커는 PC용으로 컨버전 하는데 있어서 다운 이식을 할 수밖에 없었기 때문에 약간 떨어진다고 할 수 있을 것이다. 마지막으로 붉은 악마는 게임성은 타 게임에 비해 떨어지는 면이 없지 않지만 게이머를 지원하는 다양한 기능이 최대의 장점이라 할 수 있을 것이다.

벤치마크를 마치며

축구 게임은 인간의 본성인 격한 움직임을 기본으로 하는 게임이다. 따라서 스포츠게임 중에서는 가장 인기있는 장르라 할 수 있을 것이다. 더욱이 요즘 월드컵 붐을 타고 일어난 축구 열기는 게임으로 이어져 용산 등 게임 판매 전문업체들 사이에서는 월드컵 특수라는 말을 사용할 정도이다. 위의 평가가 절대적인 기준은 아니지만 어쨌든 소프트웨어의 구입에 참조가 되었으면 하는 바람이다.





한국토종 RPG의 새로운 개척 신화!

8龍神 傳説



장 르: 롤플레이팅
 발매일: 1월(안정판 12월)
 개발사: 밍스소프트/가람과바람
 제작사: 코리아데이터시스템

단히 시스템의 「파공」에서 시작되어 「짱구는 못말려」를 거쳐 열린기병 타 전까지 이르러까지 만화영화의 게임화는 제작자들 사이에 기본 판매량을 보장받는 보장 수표가 된지 오래, 그에 따른 단점도 많았다. 만화의 인기 상에만 치중, 게임성을 떨어뜨린 경우가 많았던 것이다.

이제 100점에서 높은 완성도와 아름다운 그래픽 체로 호평을 받았던 「8용신 전설」이 게임으로 등장한다. 8용신 전설은 당시 찾아보기 힘든 본격적인 판타지 액션물로서 많은 독자층을 확보한 작품이지만 작가 박성우 씨의 군입대 관계로 갑작스런 완결을 맞이할 수밖에 없었다. 게임 8용신 전설은 작가와의 협력 체계를 구축하고, 원작에서 미처 얘기할 수 없었던 히든 스토리와 뒷 이야기 등을 완벽히 재현하고 있으며 작가의 원화를 바탕으로 완벽에 가까운 그래픽을 자랑한다. 원작의 이미지를 그대로 이어나갈 과 동시에, 게임만의 특징을 부여하기 위한 획기적인 시스템과 특별 이벤트 등도 가득하다.

국산만화를 국산 인력으로 개발한 게임, 8용신 전설은 게임의 배경이 판타지풍이지만 한국 토종적 분위기가 물씬 풍긴다. 이제 그 우수한 토종 게임의 생김새를 보자.

개발 비하인드 스토리

8용신 전설은 밍스소프트의 처녀작이 아니다. 밍스소프트는 2번째 작품인 「캠퍼스 히어로즈」에서 게임기용 못지 않은 깔끔한 그래픽으로 그 실력을 인정받은 바 있다. 그러나 이 작품은 홍보 면에서 타 게임에 밀려 금방 사장되어 버린, 아쉬움이 남는 게임이다. 이후 3D 슈팅게임을 준비하고 있던 밍스소프트는 사내 개발팀인 가람과바람 팀이 제작하고 있던 「8용신 전설」에서 작품성을 발견하고 본격적인 작업에 뛰어들다. 2D로 제작했던 그래픽을 모두 3D로 전환하고 게임 라이브 공연을 통해 홍보에 나서는 등 본격적인 전투 태세를 갖춘 것이다.

원작 만화 8용신 전설과의 차이점

먼저 원작 8용신 전설은 작가의 군 문제로 인하여 6권으로 완간된 바 있다. 물론 스토리 진행을 빠르게 할 수밖에 없었고, 그로 인해 어색한 부분도 많았다. 하지만 게임 8용신 전설은 작가의 제대와 더불어 작가의 직접적인 참여로 많은 부분이 보강, 수정, 추가됐다. 그리하여 보다 완벽한 스토리와 완성도를 지니게 되었다.

두번째로 게임에 맞게끔, 새로

운 진행에 맞게끔, 모든 캐릭터들을 재정비하였고 주요 캐릭터들과 서브 캐릭터들간의 관계와 그리고 과거 이야기 등 모든 데이터들을 준비하여 게임에 적극 사용했다. 물론 설정 자료, 디자인 모든 것들을 포함한 것이다.

세번째로 새로운 캐릭터들의 등장과 스토리, 밝혀지는 캐릭터의 과거 편에서 그에 걸맞는 인물들이 등장한다. 건룡의 과거, 카드무스의 과거, 천마녀제의 과거 그리고 건룡이 태어나게 되는 배경...등 상당 수 새로 그려지고 새로 태어났다.

건룡의 과거 이야기 편이 프롤로그 게임으로 따로 분리되면서 그에 따른 이야기들이 연결되어 갔다. 본 게임이 시작되기 전의 프롤로그 게임은 스토리가 어떤 식으로 이어지게 되는가에 중요한 역할을 하기도 한다. 원작은 본 사람은 아시겠지만 건룡이 왜 그런 행동을 할 수밖에 없었는지 이유를 알 수

있는 부분이다. 그 속에서 등장하는 이 캐릭터가 이어나, 마도 건룡의 어머니! 그리고, 그들의 가족 구성원... 원작에서 상당히 골칫덩이인 가이저의 과거 이야기도 보여진다. 그의 아버지인 와이만, 무기 상인으로서 많은 모험을 하면서 모아 온 특별한 무기들이 많이



전투중 확대되어 필살기를 쓰는 장면



전투중 공격이러 오는 상대를 피해 카운터 공격을 하는 장면



RPG메이커



개성 넘치는 주요 캐릭터들

진룡

8용신 전설의 주인공으로 블루와 링 등 여성 캐릭터들과의 관계가 심상치 않다. 초반부엔 용신의 힘을 거부하고 정신적 갈등에 빠지지만, 게임의 진행과 함께 최고의 용신 전사다운 모습으로 성장하고 초마검사로 거듭난다. 말 그대로 정의의 열혈 청년.



블루

카드무스의 딸로서 어렸을 적부터 진룡과 함께 자라 왔다. 이룡의 심장이며 초마검사의 자질을 이어받은 자. 마지막엔 간룡의 역할을 대신하기도 하는 다용도 캐릭터다. 진룡에 대한 강한 소유욕을 지니고 있는 듯, 질투의 화신으로 보여질 때도 있는 귀여운 히로인.



링

첫 만남에 "전 왜 여기에 있는 거죠?"라는 황당한 발언을 하는 정체불명의 미소녀. 게임에선 그녀의 숨겨진 비밀이 밝혀진다고 한다. 후반부엔 진룡의 심장으로써 정신적 지주가 되며, 자기 희생도 아끼지 않는다. 캄캄한 외모와 침없는 행동이 트레이드마크?



쥬라

이룡의 혼으로서 어두운 과거를 지니고 있는 진룡의 라이벌. 굽하지 않는 강인한 성격을 지니고 있다. 처음엔 천마노제의 수하, 베델의 직속 부하로 등장하지만 결국엔 가장 믿음직한 동료가 된다. 자신을 이해해 주는 오더 왕국의 천민 소년에게 마음 열게 되지만, 그의 죽음으로 천마노제에 대한 분노가 폭발한다.



엘

주위 사람들의 두려움의 대상인 뱀파이어족. 자신은 인간들과 함께 지내고 싶어했지만 그녀에 대한 편견과 두려움은 서로에게 상처만을 안겨 주고 만다. 그런 그녀를 이해하고 아껴 주는 쥬라는 그녀에게 가장 소중한 사람이 되어 갔고... 자신의 아망을 위해 그가 떠나자 그녀는 그를 찾기 위한 험난한 길을 나선다. 손톱의 혼으로 냉정한 외모 뒤에 많은 상처와 명목적인 사람이 함께 하고 있는 듯하다.



천마노제

마계의 수좌. 마계의 제왕이 되기 위해서 스스로 자신의 육신을 버리고 무한한 힘을 손에 넣는다. 마계를 제패한 후 인간계를 넘보게 되나 서로 다른 공간에서의 힘의 충돌로 인하여 능력을 일부 상실하게 된다. 그 능력을 보충하여 인간계마저 자신의 손아귀에 넣기 위해 수하인 육명왕을 꾸리며 인간계를 정복하고자 한다.



스나 왕국의 한 도시 인 것이다(참고로 원작에서 등장했던 용사를 모집하던 성은 칼리번 성으로 오더왕국의 한 도시이다).

8용신 전설의 새로운 시스템

8용신 전설은 시나리오 기획단계에서부터 어느 정도의 분기적 요소와 여러 숨겨진 이벤트, 다수의 엔딩을 제안하여 일률적인 진행, 정해진 결말에서 흔히 볼 수 있는 게임의 반복 플레이를 가로막는 요소를 없앴다.

게임의 본질 중의 하나는 분명 '재미 추구'에 있다는 것은 분명한 사실이고 아무리 기술적인 면에 치중해도 유저에게 즐거움을 선사하지 못한다면 그는 실패작이 될 수밖에 없다. 그런 모험을 피하기 위해 이미 성공한 게임 시스템의 답습에서 그친다면 평범한 아류작이란 비판을 넘어설 수 없는 법이다.

그러나 8용신 전설은 다르다. 레벨을 올리고, 게임 플레이시간을 늘리기 위한 의미 없는 전투는 최대한 배제하고 스토리에 중점을 두며 유저의 편의를 최우선에 둔 인터페이스를 채용하는 등의 획기적인 시스템이 가득하다. 특이나 전투의 경우는 레벨을 올린다는 목적을 넘어서 전투 자체를 하나의 독립된 게임으로 즐길 수 있을 정도로 차별화에 신경을 썼다. 간단히 정의를 내리면 리얼타임의 액션성 배틀 시스템이라 할 수 있다(일반적으로 액티브 배틀을 리얼타임 배틀이라고 잘못 알고 있는 유저들이 많은데 이는 잘못된 것이다).

국산게임의 도약을 위해

미크소프트웨어에서는 자신의



타이틀을 소개하는 자료에서 국산 게임에 대한 편견이 유저들에게 여러 각도로 각인되어 있다고 밝히고 있다. 열악한 환경과 게임 자체에 대한 기성세대들의 편견, 불법 복제에 의한 게임의 상품성 부정, 정부의 어설픈 지원 정책, 나태한 제작사의 태도... 이 철저히 어긋난 여러 매듭을 풀어야 하는 건 우리 모두의 숙제라는 주장이다. 그리고 그를 위해 할 수 있는 가장 쉽고 가장 큰 일은 좋은 국산게임을 사주고, 그에 대한 비판을 아끼지 않는 것이다. 국산게임의 세계 진출과 높은 평가를 기원하며 많은 호응을 얻길 기대한다고 전하고 있다. 옳은 이야기다. 너무 많은 실망감을 주었던 국산게임들 때문에 지금까지 유저들이 잊고 있었던 나라사랑이 아닐까? 국산게임에 대한 더 큰 애정이 필요할 때다.



있다. 카이저는 그 무기 중에 몇 가지를 훔쳐서 달아나서 마검사 흉내를 내며 여행을 했던 것이다.

네 번째로 모든 지도가 완결되면서 만화에서 표현되지 못한 지역들도 많이 생겨났다. 스토리의 주

요 무대가 되는 곳은 베리안, 오더 왕국, 카로스나 왕국, 수베르 지역이다. 여기서 오더왕국과, 카로스나 왕국은 그 크기가 상당히 커 본성 외에 성이 몇 개나 더 있다. 카이저가 왔다고 하는 헤라인은 카로



국산스페셜



일본에는 '에바', 한국에는 '라젠카'가 있다!

영혼기병 라젠카

靈魂機兵
Lazencca



장 르: 액션 플랫폼 게임
발 매 일: 12월
개발 사: 패밀리프로덕션
제작 사: 현대정보기술

'라젠카'는 지금 현재 MBC에서 방영하고 있는 국산 애니메이션의 이름이다. 이를 게임화 한 「영혼기병 라젠카」는 일각과 별 차이를 보이지 않을 만큼 뛰어난 영상을 보여주고 있다. 일본에서야 애니메이션에서 게임으로 만들어진 사례가 많지만 국내에서는 그리 흔치 않다. 특히 순수 국내 제작 애니메이션을 국내 기술로 게임화한 사례도 드물다. 이런 측면에서 라젠카는 새로운 애니메이션 게임의 실험탄으로 볼 수 있고, 그 계기가 되었다고 할 수 있다. 게다가 국내 게임으로는 드물게 폴리곤을 이용한 게임이기 때문에 더욱 반갑다. 데모를 통해 본 라젠카는 흡집을 만큼 큰 문제는 눈에 보이지 않으며 화려하고 웅장한 그래픽으로 플레이어의 눈을 사로잡고 있다.

게임, 영혼기병 라젠카

만화영화 전문 케이블 방송 유니버스에서 방영중인 「영혼기병 라젠카」는 총 제작비만 26억에 달하는 대작 TV애니메이션이다. 22세기, 전쟁과 환경오염으로 인해 부활하는 악마적 존재, 아트만에 맞서 싸운다는 기본 스토리를 가지고 있는 라젠카는 만화영화에서 완구, 음반, 출판, 캐릭터 사업, 게임에 이르기까지 부수 연관 산업과의 연계를 통해 고부가가치를 창출하는 복합 문화 사업으로서의 제작 시스템 아래 개발됐다.

게임 라젠카는 기존의 「젠다의 전설」을 연상시키는 일반적 액션 플랫폼 게임에서 과감히 탈피, 3D로 렌더링된 아름다운 배경과 폴리곤 캐릭터를 이용한 사실적인 인물처리를 보이고 있다. 또한 액션 장면에서는 전투의 의미가 상당히 커져 대전 게임이라고 해도 될 만큼 연타와 특수기능 등 다수의 기술이 등장한다. 액션 플랫폼 게임답지 않게 다방면의 전투신이 등장하는 것도 특징이다. 사운드 부분에서는 선혜철 씨가 작곡한 음악을 기초로 리믹스 작업이 거의 끝난 상태로 록과 발라드가 잘 조화된 음악을 선보일 예정이다. 또



전투장면. 플랫폼에서 화면이 바뀌지 않고도 이 정도의 전투화면을 보여주기란 쉽지 않다



데모 화면. 두 명의 주인공이 절벽에서 떨어지면서 이야기가 시작된다

한 긴박하고 현실감 있는 스토리 전개도 라젠카를 돋보이게 하는 한 요소로 작용하고 있다.

원작보다 재미있는 게임

게임 라젠카의 캐릭터는 원작 애니메이션 「라젠카」와는 차이가 있어 각 캐릭터의 개성을 강조하면서도 어색하지 않은 동작을 연출하도록 시나리오를 수정·보완했다. 캐릭터들은 애니메이션에 등장하는 거의 모든 캐릭터를 3D 모델링하여 애니메이션 못지 않은 이야기 전개가 기대될 정도.

또 한가지 원작에는 없는 다양한 이벤트 중 3D 로봇대전을 즐길 수 있도록 한 부분은 게임 라젠카가 주는 또 하나의 재미라고 할 수 있다. 오락실에서 즐기던 '비철원'과 같이 가이런을 물고 실제 배가 넉 전투를 벌이는 듯한 상황을 체험할 수 있는 것이다. 전투는 넓게 펼쳐진 벌판이나 시가지들 무대로 진행되며 다양한 공격 무기와 액션으로 진행된다.

라젠카의 시원시원한 전투 시스템은 테크니컬 포인트라는 고유 능력치를 이용한 많은 격투 자세를 보이고 있는데 '이지 배틀'이라는 시스템의 도입으로 특별한 조작 없이도 쉽게 액션을 구사할 수 있다. 타임코만도나 퍼펙트 워폰 등의 게임을 연상하면 쉬울 것이다.

한편 화면 방식에서는 스토리의 재미가 잘 살아나도록 어드벤처 스타일을 도입하여 이동하는 지역마다 화면이 모두 다른 시점으로 나타나도록 했는데 방향성 부분에서 오히려 문제로 지적되고 있다. 장면이 바뀔 때마다 방향 바뀌게 되면 캐릭터의 조종과 적들과의 전투에서 상당한 어려움이 생길 수 있기 때문이다. 또 하나의 특징으로 라젠카는 이벤트 분리 해결 방식이라는 시스템을 도입, 2가지의 일을 해야 할 때 2명 이상의 캐릭터를 조종할 수 있도록 했다. 이는 임무 해결이 빠르면 이후의 이벤트에도 영향을 미친다는 요소에 적절히 대응할 수 있도록 한 것이다.

아무튼 액션 장르에서 탈피한 패밀리프로덕션의 이번 시도는 상당히 새롭게 느껴진다. 폴리곤으로 이 정도까지 제작이 가능하면 국내 제작진도 원작은 「철권 3」이나 「비철 파이터 3」과 같은 게임도 만들 수 있다는 판단을 가능케 한다. 실제로 라젠카의 폴리곤의 모습은 「비철 파이터 리믹스」 정도의 수준이라고 말해도 손색없다. 또한 애니메이션에서 떨어 나온 게임성 있는 게임을 즐길 수 있다는 기대를 주기에 충분하다. TV에서 성황리에 방영되고 있는 라젠카 애니메이션과 함께 연말에 불어닥칠 라젠카의 열풍을 기대해 본다.



진명적인 3D 플랫폼의 대화 화면

화제의 게임, 그 이후

출시가 되기 전부터 많은 게이머들의 마음을 설레이게 하는 대작게임들과 최고의 인기 게임들. 물론 출시 전과 이후의 인기가 사라질 줄 모르는 게임들도 많지만 대부분은 그렇지 않다. 아쉽게도 두평을 얻고보면 출시 전의 기대가 바람 앞의 등불처럼 꺼져버리곤 하니 마련이다. 1년이 동안이나 게이머를 애타게 했던 『포가튼사가』 출시예상에서 출시 후 3일까지의 상황을 살펴보자.

글 : 게임 천녀 천리안 ID:Writ BABY



특수를 노린 무분별한 덤핑현상은 관계자들을 더욱 힘들게 하는 요인이다

잠시마다 게재되었던 포가튼사가의 분석 및 최종 자료공개 기사는 10월 말에 출시된다는 세 번째 예상을 확신했다. 그러나 10월 말이라던 예상은 어긋나 버렸고 포가튼사가 예약 취소 사태가 벌어지기 시작했다. 이때 「창세기전」 매니아와 「어스토니아」 매니아가 서로 욕을 하며 게시판을 소란스럽게 한 사건도 일어났다. 게다가 더욱 게이머들을 흥분시켰던 것은 포가튼사가의 여러 번에 걸친 출시일 연기가 아니라 이제 지쳐버린 제작사의 문의전화에 대한 답변 내용이었다.

포가튼 사가 출시일 10일전, 출시일을 점찍었던 대다수 사람들의

11월 24일 오후 4시를 기준으로 용산에 배포된 포가튼 사가는 작은 매장에서 1시간 만에 40개 다음날까지 이들 동안 70개를 파는 성과를 거두었다. 이때부터 다시 불만의 목소리가 높아지기 시작했다. 스페셜판이 도착했다는 사람들의 소식이 들려오면서 도착하지 않은 사람들의 실망이 커지기 시작한 것이다. 포가튼 사가 일반판의 가격은 5만 8천원. 그러나 용산 판매가는 28일 기준 3만5천원으로 대부분의 매장이 이 가격을 지키고 있었다. 통신의 여론이 거세지자 판매는 약간씩 줄어들기 시작했다. 그러나 어려운 경기에도 불구하고 유지되는 판매량은 역시 포가튼사라는 탄성을 불러일으키게 했다.

포가튼사가의 뜻은 '잊혀진 이야기'. 하마트면 이름 그대로 잊혀진 전설이 될뻔한 포가튼 사가. 말도 많고 탈도 많았지만 앞으로 국내게임 판매에 새로운 기록을 새우길 기원하며 29일 현재까지도 스페셜판이 도착하지 않은 일부 예약자에 대한 대책을 세우기를 바란다.

현 용산 풍경과 잊혀진 게임들

29일 현재 용산에서는 덤핑판매가 한창이다. 1년이 채 안된 제품에서 심지어는 한달을 간신히 넘긴 제품까지 차가운 경제상황은 게임 시장에 큰 영향을 끼쳤다. 10월 중순 용산에 나갔던 필자는 보석같은 게임 몇 개를 건질 수 있었다. 나왔다는 소식도 듣지 못했던 「요정전설 2」 등의 제품은 1만원에서 1만 5천원 사이에 가격이 형성되어 있었다. 11월29일 현재 용산에서 요정전설 2는 1만 5천원에서 8천원 가량. 판매사의 부도로 인해 우수한 제품 하나가 사장된 것이다.

더욱 재미있는 것은 용산에서 완전히 자리잡은 덤핑 전문코너 나온지 3개월 내의 「좀비 워」 등의 제품 또한 1만원에 3~4개 묶음판매에 끼어 팔리고 있었다. 대부분 비디오 시디와 묶음시디(데모시디)이지만 간간히 끼어있는 신작 게임들은 필자를 놀라게 했다. 묶음 판매시디들은 '쥬얼'이라고 불리우는 케이스 없는 게임들로 이중에서는 「아마란스KH」도 찾아볼 수 있었다.

요정전설과 함께 나란히 신작 덤핑코너에 자리잡고 있었던 것은 「졸업 2」와 「신혼일기」가 9900원 코너와 8000원 코너에 나란히 누워 게이머를 기다리고 있었다. 이외에도 「뿌요뿌요 온라인」 등 꾸준한 인기를 누리고 있던 게임들조차 덤핑코너로 밀려나 버린 상태이다. 아슬아슬하게 자리를 지키고 있는 「소닉&너클즈 컬렉션」의 경우는 아직 1만 9천원 이상의 일반판매 코너에 있었고 「디아블로」 등의 초 인기 게임들 또한 아직 제자리를 잃지 않고 있었다.

그러나 아쉬운 것은 출시도 못해보고 사라진 몇 개의 제품들. 대표적이 예가 「와렛」이다. 상당한 그래픽과 롬메이트를 연상시키는 와치모드 등 상당한 기대를 모았던 제품. 그러나 와렛은 지금 찾기 힘들다. 유통사였던 비손미디어의 부도로 차압된 상태이기 때문일 것이



덤핑이라고 해도 매장보다 난전에 나와 있는 곳은 가격이 더 싼 편이다

다. 비손과 게임통 등에서 유통이 확정되었던 대부분의 게임들은 자취를 감추었거나 묶음코너, 가격 파괴코너에 자리잡고 있다. 「에반젤리온 강철 걸 프렌드」와 함께 출시되었던 「오! 나의 여신님이시여」의 경우도 시장상황에 의해 기대보다 판매가 줄어버린 케이스. 그러나 신작게임 중에 넓은 자리를 차지하고 앉아 게이머를 기다리고 있음은 물론이다. 최근 출시된 「안젤리크 스페셜」도 꾸준히 판매가 형성되고 있다.

물론 12월 전 잠시 동안의 시장 침체주기이긴 하지만 전체적인 경기가 회복되지 않는 한 12월~1월 특수기도 덤핑의 거품시장 이외에는 많은 감소를 보일 것으로 예상된다. 1조원을 바라보던 국내 게임시장. 덤핑시장의 거품을 제외하면 과연 얼마나 남을까.

위축되는 겨울 게임시장

포가튼사가가 형성하고 있는 12월 시장의 시작은 생각보다 위축될 것이다. 12월 출시 예정인 대다수 대작의 경우 출시일을 잘 지키는 몇몇의 우수한 회사를 제외하고는 출시가 미루어 질 것이기 때문이다. 아울러 시장상황의 반영과 아울러 공연 윤리위원회가 사라지고 민간단체인 한국공연예술진흥협의회로 업무가 이첩되면서 초기의 업무지체로 인해 심의가 늦어지거나 보류되는 사태가 벌어질지도 모른다. 연말시장은 풍풍 얼어붙었지만 12월 17일 '어뮤즈월드 97'은 개최된다. 국내시장의 침체를 해외시장 수출로 극복할 수 있기를 기원하며 행사의 성공적인 개최를 기원한다.



출시 2달이 지난 「다크레인」과 같은 제품은 아직도 2만은 대를 유지하는 작품이다

예상이 빗나가고 출시일은 마지막 시한이라던 11월15일을 넘기고 있었다. 이제 게이머들은 지치기 시작했다. 그러나 손노리 팬클럽회원을 중심으로 '포기하지 말고 기다리자'는 여론은 계속되고 있었다. 3일 후 통신의 게임동을 중심으로 새로운 소식이 퍼지기 시작했다. '24일 스페셜판 우송, 25일 시장 출시'라는 소식이었다. 다시 게이머들은 술렁이기 시작했다. 바로 다음날 이미 포가튼사가는 프레스링 공정(시디제작)에 들어갔다는 소식이 확인되었다. 이제 게이머들은 약속을 믿지 않았지만 그들이 믿은 것은 어스토니아의 역사는 계속 되리라는 게임에 대한 확신이었다.

최부구의

부요강좌 초급편

아까자카한 부요의 열풍은 90년대 초 테트리스의 열풍을 넘어서려 하고 있다. KCT에서 계간으로 내는 디스크스테이션에서는 빠지지 않고 부요를 싣고 있고 있을뿐 아니라, 친구와 즐기는 대전부요는 심심풀이 땅콩보다 더 고소하다. 지난 달에는 부요를 전혀 모르는 유저들을 위한 부요의 기초중의 기초에 대해 알아보았고, 이번 달에는 부요를 알긴 알지만 그래도 초급밖에 되지 않는 유저들을 위해 초급편을 마련했다. 아무쪼록 앞으로 있을 중급, 상급과정을 마쳐 물 부요강자들이 모이는 부요대회에도 한번 참가해보는 목표아래 열심히 배워보자.



연쇄의 기본

연쇄에 대한 설명은 지난 호에 실렸으나 이해를 못하는 독자들을 위해 다시 한번 알아보자. 연쇄란 부요들을 단번에 없애는 것이 아니라 순서대로 없애는 것을 뜻한다. 부요부요에서 할 수 있는 최대의 연쇄수는 19연쇄로 알려졌다.



게임챔프 독자라면 누구라도 빠져나갈 수 없는 부요문제!!

이제 연쇄에 대해서 알아보았으니 문제를 풀어보자. 이 문제들은 그냥 머리만으로 써서 풀어 봐도 되고 직접적으로 연습을 하면서 풀어도 된다. 또한 문제는 기초편, 중급편, 상급편에 따라서 문제가 나가며 연쇄의 방법이나 연쇄의 수에 따라서 점수가 틀려진다. 최대한 높은 점수를 얻도록 노력해 보자! 문제는 모두 2연쇄를 만드는 문제이다.

문제 1(3점)

힌트: 우선 빨간 부요는 3개가 만들어져 있기 때문에 두번째 연쇄때 빨간 부요가 4개가 되면 된다. NEXT의 초록색 부요를 어떻게 가져다 놓느냐가 포인트다.



문제 2(3점)

힌트: NEXT 부요는 빨간 부요와 분홍색 부요 밖에 없다. 여기서 포인트는 양쪽으로 떨어져 있는 빨간 부요를 두번째 연쇄에서 어떻게 4개가 되도록 하느냐에 달렸다.



문제 3(4점)

힌트: 대각선 모양으로 서로 다른 색의 부요가 놓여있다. 대전에서는 자주 있을 수 있는 모양이다. 그러나 높은 방법에 따라서는 여기에서 2연쇄도 만들 수 있다. 떨어진 파란 부요를 서로 만나게 해주자.



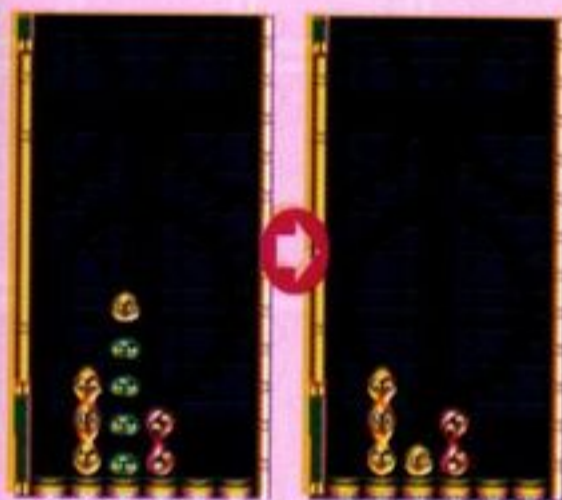
문제 4(3점)

힌트: 문제 2와 비슷하다. 2칸이나 벌어진 녹색부요를 어떻게 연결시키느냐가 포인트다. 2번째 연쇄에서 2개의 녹색부요가 빈 2칸을 메우도록 세팅해야만 한다. 실수로 녹색 4개가 만들어지면 터져버리기 때문에 유의해야 한다.



문제 5(3점)

힌트: 세로로 쌓인 2개의 빨간 부요와 분홍색 부요. 2연쇄를 하기 위해서는 두가지 색 중 한가지로 방향을 정해야 한다. 가장 먼저 빨간부요와 분홍부요가 함께 떨어지기 때문에 이를 어떻게 놓느냐가 관건이다. 여기서 파란색 부요는 신경쓰지 않아도 된다.

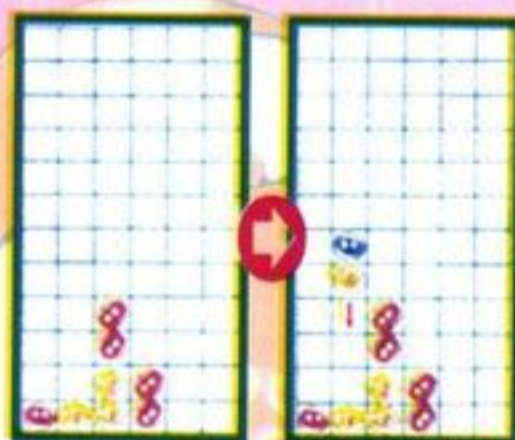


연쇄란 이런 것!

연쇄방법에 대하여

1. 두개씩 모아서 없애는 방법

얼핏 보면 평범하다고도 할 수 있으나 보기보다 머리를 많이 쓰는 연쇄방법이다.

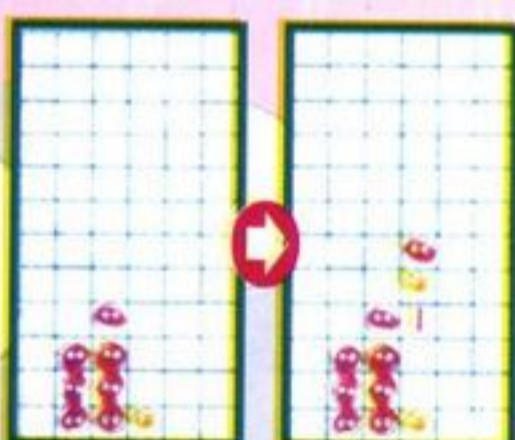


연쇄 전

여기서 연쇄

2. 맨 위의 부요만 원으로 옮겨서 없애는 방법

이것이 가장 기본이 되며 초보자가 가장 많이 쓰는 방법으로 사용하기는 쉬우나 다중 연쇄에는 알맞지가 않다.

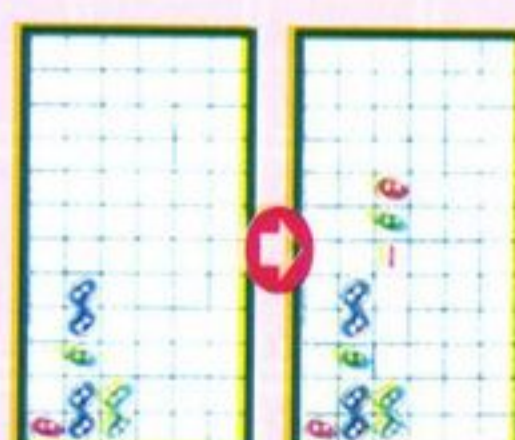


연쇄 전

여기서 연쇄

3. 부요의 사이에 부요를 끼워넣는 방법의 변형

상황만 잘 따라 준다면 다중연쇄가 쉬운 장점이 있는 연쇄방법. 필자는 주로 이 방법을 쓰고 있다.



연쇄 전

여기서 연쇄

4. 바로 위의 부요 사이에 끼워넣는 방법의 변형

끼워넣기 방법의 일종이나 변형을 시켜 머리를 단시간에 많이 사용해야 하므로 초, 중급자가 사용하기에는 힘든 방법이다.



연쇄 전

여기서 연쇄

DS3 퍼즐 주요 공략법



스켈레톤

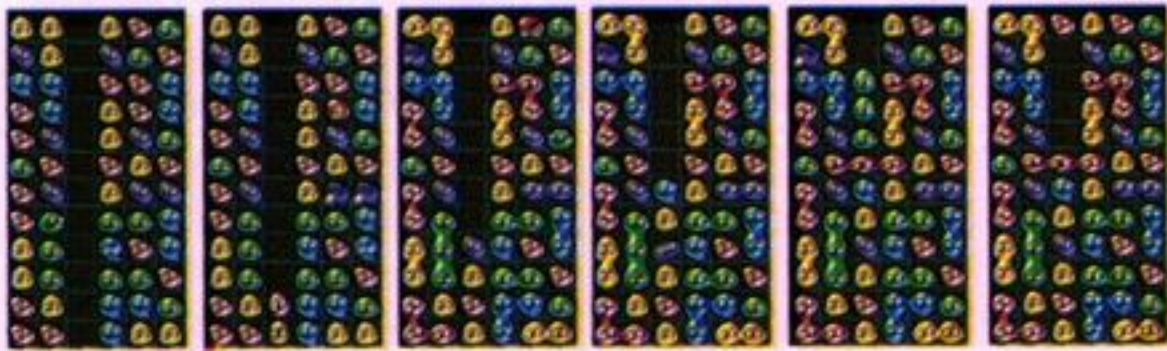
문제1 - 첫수는 2연색으로 만들어 없애야 한다.



문제3 - 비어있는 틀에서 돌리자.

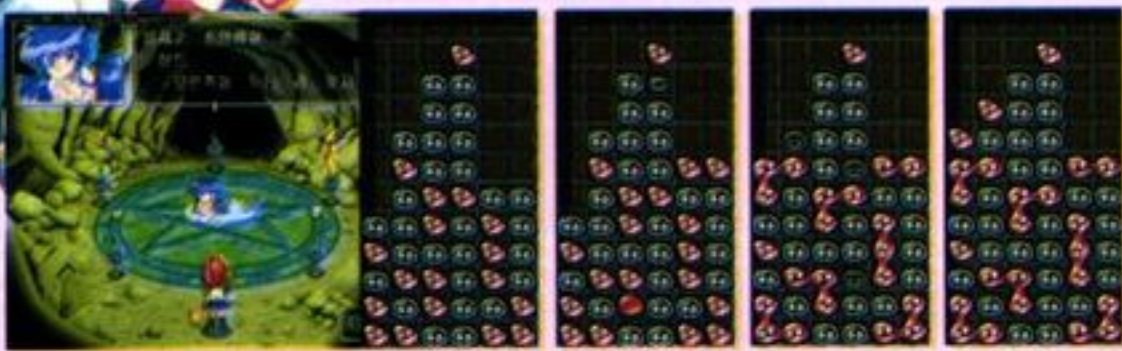


문제5 - 2,4,6에서 돌리자.



마린

문제2 - 오른쪽에는 발강 부요를 반드시 뒤야 한다.



문제3 - 발강 부요 앞에 떨어뜨려 연색을 만들자.



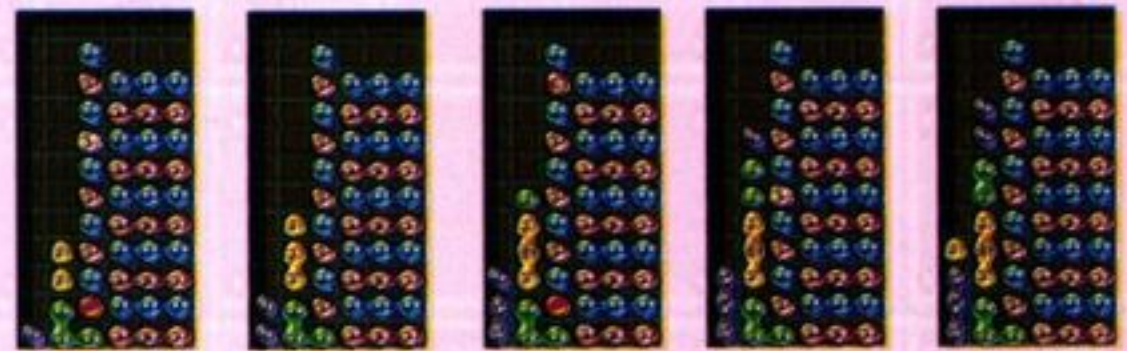
문제4 - 우선 나눠서 쓸데 없는 것들을 없애자.



마노



문제1 - 첫수는 앞으로 넓게 한 후 2,3열 맨 마지막에 놓자.



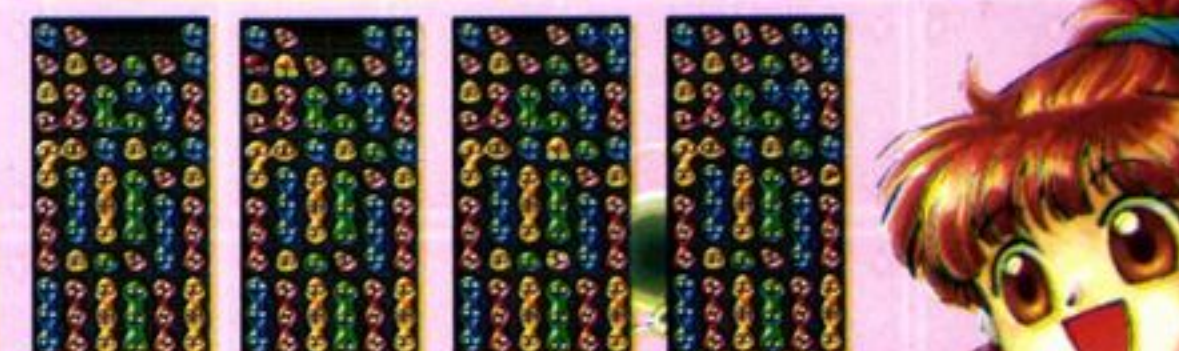
문제2 - 첫수는 오른쪽 정색이 포인트



문제3 - 노랑부요를 5, 6열에 넓혀서 나눠놓자.



문제4 - 우선은 왼쪽부터 차례로 놓는다.



코룸 2: 다크로드 CORUM 2: Dark Lord

코룸 2는 97년 4월 하이콤이 자체 제작했던 액션 롤플레이 게임인 코룸의 후속작으로서 전작에서 지적되었던 여러 가지 문제점들을 완전히 수정하고 보다 향상된 시스템을 적용하여 전작보다 훨씬 뛰어난 게임이 될 것으로 예상된다.



장 르 롤플레이 제작사 하이콤
발매일 98년 1월 유통사 하이콤



획기적으로 바뀐 전투방식

코룸 2의 전투방식에서는 전작에서의 연계기가 게임의 난이도를 낮추었기 때문에 이 연계기를 삭제하였다. 또한 5가지의 베기를 조합하는 5연 베기가 추가되었는데 이

5연 베기는 일반 액션 게임처럼 캐릭터의 행동패턴으로 정해지고 중간캔슬과 캔슬 후의 추가공격 등이 가능하다.

이상의 5연 베기는 적 캐릭터에 따라 사용하는 때를 정해주어야 하는데 즉, 1-2-3-4-5

중 캐릭터의 특성상 어디까지 연속으로 사용하고 끊어주어야 하는지에 따라 여러가지 액션패턴이 생길 수 있다. 그리고 1공격과 5공격을 제외한 중간에 들어가는 공격의 형태는 모두 연타기라는 것을 감안할 때 캐릭터의 움직임 즉 스피드나 적캐릭터의 강함의 정도에 따라서

그 사용의 시기가 결정된다. 그리고 마지막 공격인 5번째 공격이 시작되어 끝날 때까지의 정해진 시간 중에 마법 커맨드를 입력하면 5번째 공격후 마법이 발사되는 추가타격 기술도 존재한다.

적 캐릭터의 증가와 다양한 공격

전작에서 등장하는 적 캐릭터는 오크와 들개 뿐이었고 그 공격패턴도 휘두르는 것을 기본으로 하고 있었기 때문에 아주 단순한 전투만 벌일 수 있었다. 하지만 코룸2에서는 메두사, 리저드맨, 스켈톤 등 다양한 캐릭터가 등장하며 공격패턴 또한 각기 다르다.



대표적으로 메두사의 경우에는 창을 사용하기 때문에 휘두르기 공격보다는 찌르기 공격을 해오는데 검을 가진 캐릭터에게는 단지 휘두르기만을 하느냐 아니면 점프한 후 내리찍기 공격을 하느냐 등 여러가지 공격형태가 제공된다. 이러한 공격의 변형은 단지 일반적인 캐릭터에게만 존재하는 것이 아니라 보스 캐릭터에게서도 존재하기 때문에 전작처럼 전투의 지루함 같은 것은 느끼지 못할 것이다.

게임의 주요 등장인물

폴커

이 게임의 주인공. 울른 마을 출신으로 10년 전쟁 초기에 도르지크 대공의 용병부대로 전쟁에 참전하게 된다. 정의감은 그다지 강하지 않으며 현실을 중요하게 여기는 타입이다.



헬레니카

폴커가 흑룡 켈그만과 싸우다 위기에 처했을 때 나타나서 구해주는 여인으로 자신에 관해서는 거의 모든 것이 베일에 싸여 있는 여인이다. 그녀는 바이얼릿과는 다른 요염함을 지니고 있으며 상당히 특이한 미인이다.



거스몬트

주인공과 라이벌 관계인 캐릭터. 폴커와 여러번 싸우게 된다. 그 역시 10년 전쟁 당시의 참전 용사로 전쟁에서 상당히 이름을 날린 것으로 알려져 있다.



르코스

폴커의 고향인 울른 마을에서 현재 영웅적인 대접을 받고있는 사냥꾼. 자기의 실력을 너무 믿는 타입이며 자신을 정의의 수호자라고 말하고 다닌다. 뼈기기를 좋아하고 남들이 자신을 영웅대접해주는 것에 큰 만족을 느끼며 살아가는 사람이다.



바이얼릿

적색 숲 안에 있는 마을인 에버리드에 살고 있는 엘프로 아름다운 미모와 순수함을 지니고 있다.



데레우스

바이얼릿의 오빠로 상당한 미남이다. 켈렉틱의 부하로 그에게 맡겨진 사명을 충실히 이행하고 있다.



파워렐리 98 Power Rally 98

장 르 레이싱 제작사 안겨레정보통신
발매일 98년 초 유통사 안겨레정보통신



왕도의 비밀'로 잘 알려져 있는 한겨레정보통신이 (주)대우 저팬과 합작하여 레이싱 게임인 '파워렐리 98'을 제작하고 있다. 총 3억원의 제작비가 투입 되는 국내 최초의 3D 레이싱 게임인 파워렐리 98은 세계의 유명차량이 등장했던 기존의 레이싱 게임과 달리 국산 차량으로 레이싱을 펼칠 수 있다는 것이 특징이다.

파워렐리 98은 국내에서 제작된 레간자나 라노스, 누비라 등의 자동차로 세계의 유명 드라이브 코스에서 세계의 유명차량들과 격렬한 레이싱 경주를 벌여 한국차의 우수함을 증명하는 스토리로 되어있다.

게임에 등장하는 자동차는 현재 국내에서 판매되고 있는 레간자, 라노스, 누비라 등의 차종과 더불어 컨셉카인 조이스터, 마, 페디, 버미 등도 있다. 파워렐리 98은 7개의 스테이지를 차례로 완주하며 각 스테이지에서 3등 안에 들어야만 다음 스테이지로 이동 가능하다. 아케이드 모드는 7개의 스테이지에서 마음에 드는 1개의 스테이지를 골라 경기를 진행해 나갈 수 있으며 타이 트

라이얼에서는 컴퓨터가 정해 준 스테이지에서 가장 짧은 시간안에 스테이지를 돌파한 차가 승리한다.

일반적인 레이싱 게임과 마찬가지로 모든 스테이지에는 나름대로의 체크 포인트가 있어서 체크 타임안에 한 구간을 통과해야만 게임을 계속 할 수 있다. 총 7개의 스테이지가 지원되는데 도시 스테이지에는 서울, 해안도로 스테이지로는 제주도, 산길 스테이지로는 설악산, 알프스 등이 등장한다. 또한 각 스테이지마다 스테이지별 특이사항이 있다.

다양한 사실적인 옵션을 제공

파워렐리 98은 인공지능을 통해

서 아스팔트, 자갈, 눈, 진흙의 분포도가 %로 표시되어 다양한 노면 상태를 분석해주며 다양한 기상상태 안내기능으로 일기예보, 온도, 바람세기, 가시도 정보 등도 제공된다. 또한 노면상태와 기상상태에 따라서 타이어, 스티어링, 서스펜션, 변속비율, 브레이크, 각 부위별을 그래프로 표시 및 조정 가능하며 컴퓨터가 자동으로 셋업해주는 기능을 추가하여 서스펜션 높이 등 자동차의 각 부위별 셋업이 가능하다.



스테이지별, 노면상태에는 아스팔트, 자갈밭, 물길, 진흙탕, 비온 뒤 굳은 땅, 아스팔트와 약간의 자갈이 혼합된 길 등이 있다.

이렇듯 차량의 성능과 스테이지별 날씨, 노면상태에 따른 조작성의 현실감 구현, 경기도중 비현실적인 상황을 연출해주기 때문에 단순한 운전조작에서 오는 지루함을 없애주고 긴장감을 극대화시켜서 레이싱 게임의 진수를 느끼게 해준다.

장보고전 張保皋전

장 르 전략시뮬레이션 제작사 트리거소프트
발매일 98년 1월 유통사 미정



트리거소프트는 이순신 장군의 이야기를 다룬 [충무공전]에 이어 한·중·일 3나라의 역사 속에 동시에 등장할 정도로 막대한 영향력을 떨친 '장보고'라는 인물을 게임의 소재로 선택했다. 그 시대의 복장, 무기, 건물 모양, 사건 등에 대한 철저한 검증으로 우리 역사에 막대한 영향을 미친 장보고에 대해 다시 한번 생각해 보고, 우리 문화유산에 대한 보존과 전승에 대한 문제를 재고할 수 있다.

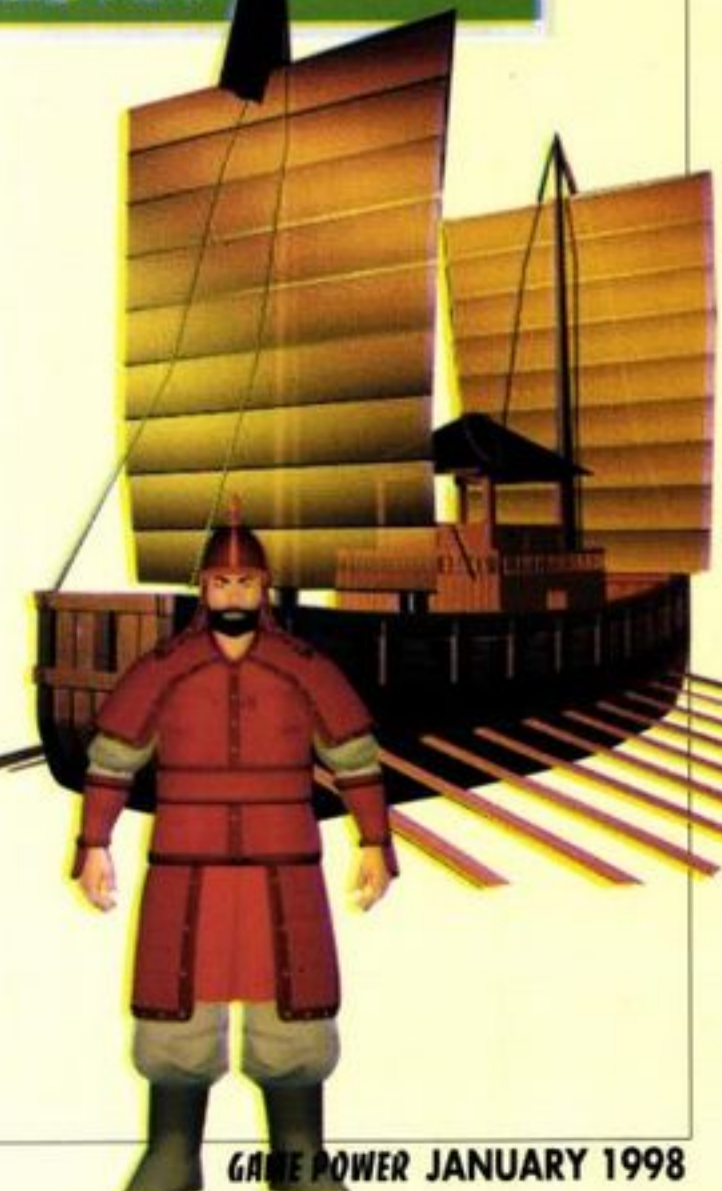
청해진을 둘러싼 역사 전략 시뮬레이션

장보고전은 충무공전과 마찬가지로 게임의 스타일은 C&C나 워크래프트2 방식을 이어가면서 인터페이스나 유닛의 기술, 건물의 설정 등은 장보고전 나름대로의 독특함을 첨가시켰다. 그리고 기존의 유닛의 수량, 자원의 양, 마우스 조작의 빠름으로 승부가 결정되는 시스템이 아닌 진정한 전술과 전략이 승부의 중요한 열쇠가 되도록 설정했다.

장보고전은 청해진 군(신라), 당대 도적(당), 사무라이(일본) 등 3개의 군대 중 1개 나라의 군대를 선택하여 게임

을 진행시킨다. 각 군대마다 13개에서 15개의 스테이지가 준비되어 있으며 어느 군대로 진행하든 이야기의 흐름은 동일하지만 전투의 상황과 위치가 전혀 달라지므로 충분한 전략의 묘미를 느낄 수 있다.

장보고전은 이 외에도 계절에 따라 배경과 전투 환경을 변화시키고 있을 뿐 아니라 기존에 나왔던 여러 리얼타임형 전략 시뮬레이션 게임의 장단점을 분석하여 최대한 간편한 사용자 인터페이스를 채택했다. 자원에는 금과 식량, 두 가지가 있으며 보급소를 건축해 놓게 되면 아군의 자원을 자동으로 조정해 주게 된다. 여기에 더해 혼령비와 대룡탑이라는 독특한 건물을 준비, 게임의 재미를 더하고 있다.



가이스터스 Geisters

장 르 액션 어드벤처 제작사 퀘이서
발매일 98년 1월 유통사 아이콤



TV CF용 컴퓨터 그래픽을 제작해오던 퀘이서의 첫 시도작인 액션 어드벤처 게임인 가이스터스는 컴퓨터 그래픽을 제작해오던 회사의 작품답게 비주얼신과 그래픽이 아주 뛰어난 것이 특징이다. 가이스터스는 현재 소프트뱅크를 통해서 일본내 판매가 확정된 상태이며 레이 시스템을 통해 플스용으로든 컨버전을 계획하고 있다.



인류가 더 이상 서력을 쓰지 않게 된 먼 미래. 인류는 계속되는 전쟁과 오염물질로 파괴화된 지구를 떠나 지구 궤도상의 스페이스 콜로니와 지구상의 부유대륙, 그리고 가까운 행성으로 이미 그 거점을 옮긴 상태이다. 인류가 더 이상 지표면에 살지 못하게 된 까닭에 부유대륙의 거주민들은

지구의 토양을 밟고 있는 유일한 시민이라는 특권의식을 가진 채 새로운 삶에 대한 동경보다는 현실에 안주하려 하고 생산보다는 쾌락과 소비에 빠진다.

그러나 빈민 거주지 뒷골목에서는 형체를 알아보기 힘든 시체들로 인해 썩은 냄새가 도시 전체를 감싸고 있다. 거주민 사이에서는 언제부터인가 괴소문들까지 나돌고 점차 늘어나는 실종사건들은 점점 더 미궁에 빠져드는데...

이 게임의 주인공인 솔은 황폐해진 지구를 돌아다니면서 변종생명체들의 습격을 받게 된다. 이 변종생명체들은 갑작스럽게 등장하였는데 어디서 어떻게 생성되었는지는 아무도 모른다. 이들의 진정한 무서움은 그들의 신체 내에 세포분해독소를

보유하고 있다는 것이다. 이 세포분해독소는 생명체의 체세포를 점진적으로 파괴시키는 능력을 가지고 있으며 현재 그 치료방법은 발견되지 않은 상태이다. 단지 백신에 의한 예방과 극저온에서 세포분해과정이 정지되는 것을 이용한 냉동수면만이 유일한 대처방안이다.

게이머는 기괴한 모습의 변종 생명체와 화려하고 박력 있는 전투를 펼치게 된다. 언뜻 보기에는 바이오하자드와 유사하다고 할 수 있지만 적을 조준할 때의 각도 조정이 세분화되어 조작을 쉽게 만들었다. 또한 총을 겨냥하는 자세 등의 세밀한 연출 또한 특징이라고 말할 수 있으며 조준 자세는 기존의 게임에서 보여



주는 화려하고 시원한 자세보다는 못하지만 미국의 네이비실 등 특공부대원들의 조준 자세를 그대로 나타내고 있다.

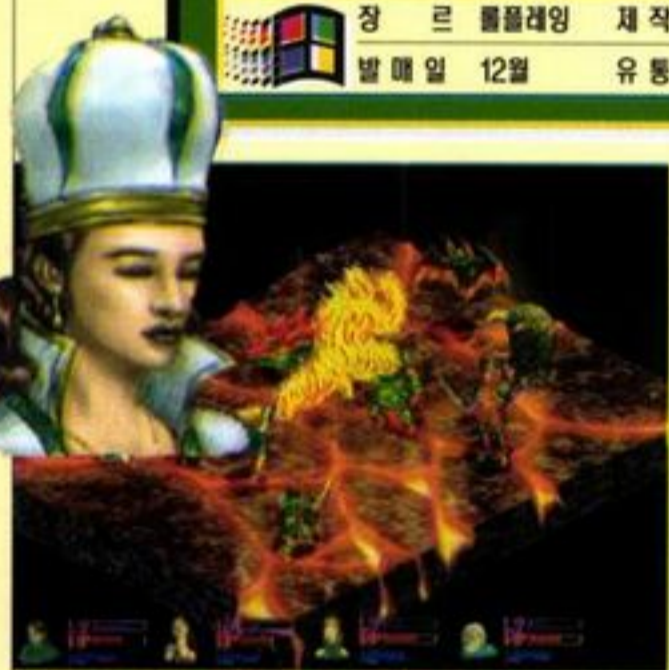
전투에서 사용되는 무기는 일반 권총에서 대형화기까지 모두 8종으로 각각 2단계의 업그레이드가 가능하다. 업그레이드가 된 무기는 동일한 장탄 수로도 상대방에게 막대한 피해를 입힐 수 있기 때문에 게임 진행에 큰 도움을 준다.

쥬센사요

장 르 볼플레이 제작사 샘슨
발매일 12월 유통사 아이콤



근래에 발표된 RPG게임은 액션이나 시뮬레이션이 가미된 ARPG나 SRPG가 주류를 이루고 있다. 하지만 게이머들중에는 이러한 변형된 RPG가 진정한 RPG가 아니라고 생각하는 사람들이 상당히 많을 것이다. 이러한 정통 볼플레이를 추구하는 게이머들을 위해서 신생업체인 샘슨이 '쥬센사요'라는 정통 RPG를 제작중에 있다.



쥬센대륙의 에날프 고원지대. 어느 현자의 동굴에는 쥬센대륙을 어둠의 제왕으로부터 구한 빛의 용자들의 예언을 뜻하는 벽화와 시가 새겨져 있었다. 그 예언은 어둠의 제왕이 다시 살아나 쥬센제국을 손에 넣으려고 할 때 자신의 다섯 아들을 보내주겠다는 것이었다.

그러나 이 벽화에 남긴 이러한 내용들은 오랜 평화가 지속되면서 사람들의 기억속에서 희미해져 갔고 결국 몇몇 대륙의 현자들만이 이 사실을 주지하고 있을 뿐이었다. 이러한 상황에서 대륙의 어딘가에서는 어둠의 기운이 깃들고 어둠의 제왕은 대륙을 다시 정복하기 위한 계획을 하고 있는데...

색다른 전투 방식의 채용

쥬센사요의 전투 방식은 일반적인 볼플레이의 전투와는 약간 다른 방식으로 상대의 약점이나 패턴을 파악하여 공격을 하고 상대방도 주인공의 상태를 파악해서 공격하는 시스템이다.

전투시 평소에 연습하지 않은 즉흥적인 기술은 사용할 수 없다는 기본적인 룰을 적용하여 전투는 필드상에서 반드시 자신이 사용할 전투 기술 조합을 셋팅해 두어야 한다.

검사의 경우 일반적인 기술의 종류는 베기, 찌르기, 내려치기로 이를 조합하여 습득할 수 있는 초기치는 세가지이며 이를 조합한 경우의 수는 27가지(3×3×3)이다.

초기에 검사가 보유할 수 있는

공격, 방어 기술은 점차 경험치가 올라가며 캐릭터가 성장할수록 그 종류가 늘어나게 된다. 또한 대단한 실력을 지닌 검사를 만나서 운 좋게도 그로부터 새로운 검술을 배우게 되면 지금까지의 기술 조합과 차원이 다른 막강한 초식을 얻게 될 수도 있다.

전투에 있어서 공격 패턴을 선택하고 공격하면 적은 그 공격 패턴에 대한 반응을 보인다. 치명적인 공격을 받았는지, 아니면 적절하게 막았는지, 게이머는 이러한 반응을 기억했다가 다음 턴에서는 그 공격 패턴과 다른 적에게 데미지를 입힐 수 있는 패턴을 선택하고 몇가지의 기술만을 신경쓰면 된다.

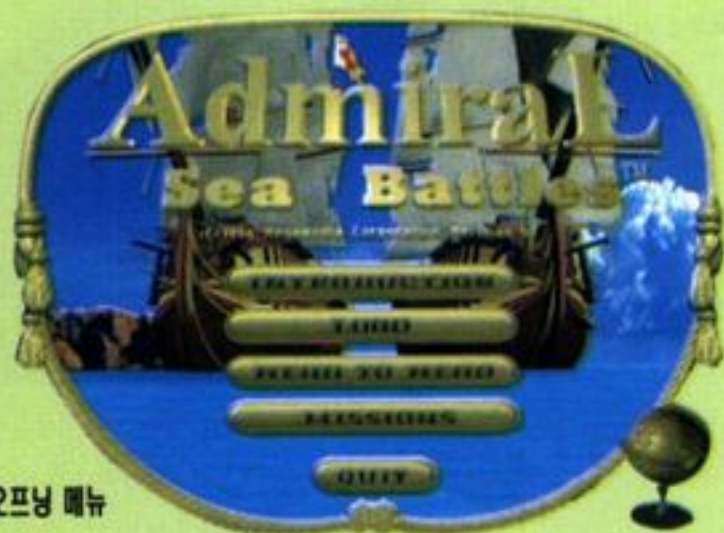


제독 Admiral Sea Battles

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 메가미디어
발매일 발매중(11월) 유통사 LG소프트



여섯대륙과 오대양을 누비는 뱃사람의 생활, 식민지를 개척하고 새로운 항로를 개척하는 바다 모험 이야기가 「제독」이라는 게임으로 찾아왔다. 코에이사의 대항해시대와 비교되긴 하지만 제독은 독특한 해상 전략 시뮬레이션 게임으로 새로운 묘미를 전해 줄 것이다. 아군의 함대를 이끌고 적을 물리치고 군도에 요새를 세워 식민지를 개척해 보자.



오프닝 메뉴

새로운 해상방식의 시뮬레이션

해상을 배경으로 하는 게임은 「대항해시대」 시리즈와 「제국의 결단」 등이 유명한데 이 두 게임은 인물의 능력이 게임에 영향을 주지만 「제독」은 인물의 능력치를 완전히 배제하여 전함과 요새 등 유닛만을 사용한다는 것이 특징이다. 또한 게임 화면이 바다와 섬, 산호초, 얽은 바다로 세밀하게 나누어져 있고 바람의 방향과 세기에 영향을 주는 날씨도 매 턴이 끝날 때마다 날씨 변화가 자세하게 표현되고 있다는 것도 다른 게임과는 비교되는 점이다. 날씨가 맑을 때는 증기선이나 노가 있는 배만이 이동할 수 있고 폭풍이 칠 때는 항구 옆에 정박한 배를 제외하고는 모두 바람이 부는 방향으로 떠내려가거나, 폭풍이 치는 동안에는 배를 새로 건조할 수도 없고 이동시킬 수도, 백병전을 벌일 수가 없는 등 현실성을 많이 강조하여 나타낸다.

메인 메뉴 시스템과 다양한 난이도

게임 오프닝 메뉴에서 'Total on Mission' 이라는 메뉴가 있는데 이것이 시나리오 모드이다. 여기에는 3 단계의 난이도가 있고 각 단계마다 새로운 시나리오와 이벤트가 존재하여 게임의 풍부함과 재미를 증가시킨다. 또한 게임을 즐

기는 동안 정보 윈도우의 도움을 얻어 다양한 정보를 수집할 수 있는데 이러한 정보 윈도우의 조작은 정보 컨트롤 막대를 이용해서 할 수 있다. 미션의 시작은 함대의 편성에서 시작된다. 함대 편성은 특별한 윈도우의 도움을 받으면 쉽게 할 수 있고 윈도우 조작 화면에 사용 가능한 배와 임무를 위해서 주어진 배가 나타난다. 사용할 수 있는 전함의 경우는 녹색으로 표시된다. 임무에 사용할 배를 선택하려면 먼저 사용 가능한 배의 그림을 클릭한 다음 아래위 화살표를 사용하여 원하는 숫자를 선택하고 ADD버튼을 눌러야 한다. ADD버튼과는 반대로 REMOVE 버튼은 선택한 배를 제외시킬 수 있고 REMOVE ALL 버튼은 선택한 모든 함정을 제외시킨다. 제독의 또 하나의 특징으로 플레이어가 직접 게임의 데모 화면을 만들 수 있다는 점이다. Ctrl+Shift+D 키를 누르면 모든 적과 플레이어의 움직

임과 행동, 전투가 특별한 데모 파일로 저장되는 것으로 중단하고 싶으면 Alt+Shift+D 키를 누르면 된다.

배의 특징과 게임요령

제독은 '배'라는 유닛이 모든 전략과 행동이 중심이 된다. 배의 이동 능력은 날씨와 속도에 좌우되며 이동할 때는 바람의 방향으로 이동할 때 가장 먼 거리까지 이동할 수 있다. 다른 방향으로 이동할 때는 바람과 배의 이동 방향 사이의 각도에 따라 이동거리가 줄어든다는 것을 유의하면서 배를 이동해야 한다. 또한 폭풍우가 몰아칠 때는 정상적인 방법으로는 이동할 수 없으며, 배의 크기에 반비례하여 떠밀려 갈 때도 있다.

적과의 전투시에 만일 적의 전함과 아군의 전함이 같은 공간 안에 있다면 백병전을 시도할 수 있고 백병전의 성공 여부는 보병의 숫자와 경험에 달려 있다. 백병전에 성공하면 적의 배를 다포하여 아군의 배로 만들 수 있다. 백병전 성공 여부에 따라 보병의 수는 감소하고 경험은 증가하지만 실패하면 보병의 수가 0으로 변하거나 능력이 25% 감퇴하게



임무 브리핑



함대의 편성 메뉴

된다. 백병전을 시도한 후에는 다음 턴이 될 때까지 그 배는 이동하거나 사격을 할 수 없다는 점에 유의하면서 플레이를 하자.

전투의 묘미인 포격을 할 수 있는 것은 배와 요새 뿐인데 대포의 화력과 사정 거리는 배의 종류와 현재의 내구력에 따라 달라진다. 명중률은 포수의 경험과 목표까지의 거리, 그리고 목표의 크기에 따라서 틀려지고 사격은 턴당 한 번만 가능하다. 모든 배와 요새, 항구는 수리가 자체로 가능한데, 수리를 하는 동안은 다른 어떤 행동도 취할 수 없다. 수리는 다른 행동을 아무 것도 하지 않은 배나 요새의 경우만 할 수 있다는 것을 기억해야 게임의 진행을 하기 쉽다. 수리를 하면 한 턴 동안 최고 내구력의 33%가 회복되지만 수리를 하려면 돈이 많이 든다는 점에 유의하면서 플레이하자.



플레이 소감

지금까지 나온 해상 시뮬레이션 게임은 달리 인물의 신경을 두지 않았다는 점이 독특하고 이벤트 미션 방식을 사용하여 워 크래프트의 비슷한 느낌을 준다. 배의 실용성과 날씨 등의 설정 등 현실성을 많이 부각시켰다. 치밀한 구성의 부피와 음악의 빈약성이 게임의 완성도를 떨어뜨리지만 새로운 방식의 전략 시뮬레이션을 좋아하는 사람이라면 한 번 해보는 것도 좋을 것이다.

NBA LIVE 98

장르 스포츠 제작사 EA스포츠(EA)
발매일 12월 유통사 동서게임채널



PC농구 게임 최고 수준을 자랑하는 NBA LIVE 98이 우리에게 다가왔다. 농구 시즌을 맞아 나타난 덩크슛의 작렬과 기막힌 농구 테크닉 기술, 그리고 현존하는 NBA 스타들의 환상적인 플레이등으로 유저들을 사로잡기에 충분하다. 자, 이제 환상적인 덩크슛의 명인이 될 수 있는 박진감 넘치는 가상의 농구코트로 들어가 보자.



NBA 97과 98의 달라진 점

지난해 NBA LIVE 97의 성공으로 또 다른 신화를 창조한 EA 스포츠의 신작인 NBA98이 드디어 출시됐다. 박진감 넘치는 선수들의 플레이 모습을 다이렉트X 5.0을 사용한 3D화면의 입체 동작으로 인해 더욱 생생하게 표현되고 있다. 게임 전체의 구성도 97 보다도 더욱 깔끔하고 알기 쉽게 변화됐다. 또한 메인 화면배경은 깨끗한 영상이 뒷받침이 되어 보는 이로 하여금 산뜻함을 선사한다. 앵글을 잡는 기술도 97에서는 10개로 잡은 것에 비해 98은 최소 12개의 앵글로서 화면의 생동감을 살리면서 줌인·아웃 기술로 더 확실한 현장감을 나타내고 있다. 이 분야에 한해서는 최고라고 할 정도로 화려해진 장면을 NBA LIVE 98은 지원하고 있는 것이다.

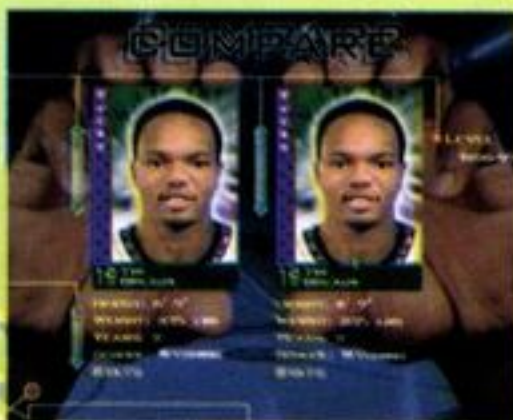
아케이드와 시뮬레이션, 커스텀 모드

NBA LIVE 98의 특징 중의 하나로써 게임의

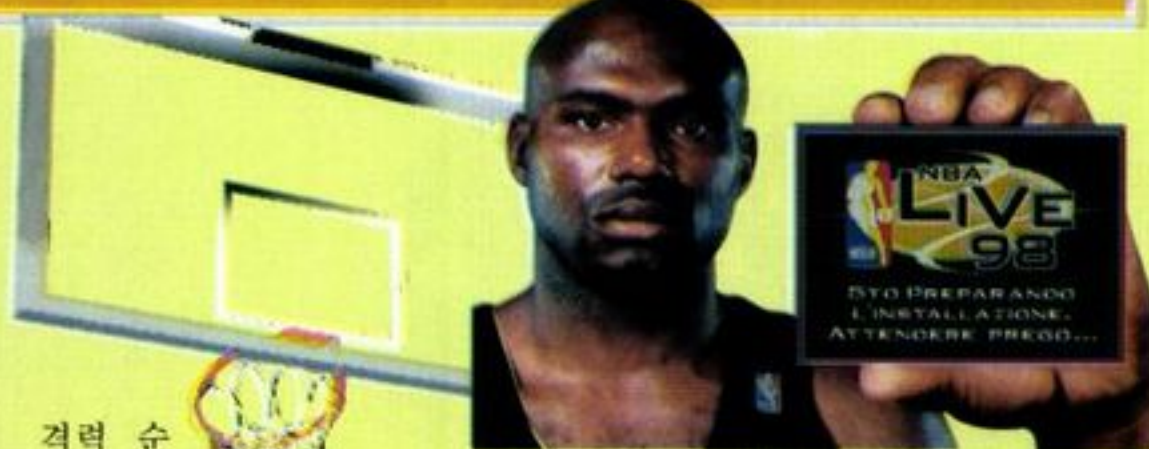
속성을 정하는 모드가 있는데 세 가지로 나뉜다. 첫 번째 아케이드 모드는 게임 룰 방식으로 농구 반칙 제한이 없고 선수들의 체력이 절대 떨어지지 않는다. 쉽게 말해 오락실에 있는 액션 농구라고 할 수 있다. 초보자에게 가장 잘 어울리는 모드로 게임의 흐름이 깨지지 않아 속도 농구의 진수를 볼 수 있다. 두 번째 시뮬레이션 모드는 아케이드 모드와 반대로 철저한 농구 규칙과 반칙 룰을 적용하며 선수들의 체력도 메뉴에 표시하여 진짜 NBA 농구와 같은 사실감 넘치는 게임의 진행방식이다. 이 모드는 숙련된 사람이나 사실성을 중요시하는 사람에게 어울리는 방식이다. 마지막 커스텀 방식은 유저가 마음대로 규칙을 정하여 저장해 놓는 방식인데 아케이드와 시뮬레이션의 중간 방식을 택하고 싶으면 이 모드를 활용하는 것이 좋다.

방대한 자료들과 사운드 지원

NBA LIVE 98은 NBA 농구 97, 98년 시즌을 토대로 모든 선수와 팀들 데이터와 성적, 특징, 공



와려한 치어걸들의 응원도 뜨겁다



격력 순위, 수비력 순위, 개인 성적, 기록 등을 모두 게임 안에 포함시켜 이것을 토대로 게임을 만들었다. 다시 말해 게임의 나오는 정보는 현재 NBA 농구의 정보와 틀린 것이 없다는 것으로 NBA 농구를 좋아하는 사람에게 정보 제공도 해주는 것이 98의 또 하나의 특징이다. 사운드는 경쾌한 음악과 NBA 농구에서 사용되는 음악이 지원되어 게임의 흥미를 증가 시켜주고 게임 진행을 할 때 영어로 유창하게 설명하는 아나운서의 설명 또한 98에서는 빼놓을 수 없는 특징이다.

게임 플레이에 관하여

게임에 들어가면 슛이나 리바운드 동작은 shift 키이고, 패스나 인물을 바꾸는 동작은 ctrl 키이다. 덩크 슛은 인물 능력치마다 틀리는데 대개 골대 가까이로 달려가다가 슛 버튼을 누르면 멋지게 들어간다. 농구의 꽃인 아리우프는 골대 가까이 아군이 있고 상대편 수비가 비어 있을 때 shift 키와 ctrl 키를 연달아 누르면 환상적인 아리우프 덩크를 볼 수 있다. 이때 주의해야 할 점은 수비수인데 능력치가 뛰어난 선수는 슛 블록을 할 수 있다는 것을 유의하자. 게임을 할 때 주의해야 할 것은 타이밍인데 이것만 잘 맞추면 적 센타가 사킬 오늘이

라도 충분히 득점을 할 수 있다. 컴퓨터와 대전을 하다보면 후반부에 3점슛이 많이 나오므로 3쿼터 전까지 점수를 많이 벌여 놓은 뒤 외곽을 철저히 막는 것도 쉽게 플레이하는 방법이다.

앵글장면과 리플레이 모습

12개 이상의 카메라 앵글 시스템으로 TV에서 보는 듯한 장면, 측면에서 보는 장면, 공중에서의 장면 등 여러 종류의 장면을 다양한 각도에서 줌인·아웃을 살려 생생한 화면을 전해주는데 이러한 시스템으로 인해 98의 화면은 많이 봐도 질리지 않는다. 리플레이 장면은 멋진 슛 동작이나 패스가 나왔을 때 큰 화면으로 천천히 자세하게 다시 한번 보여 주어 동작의 멋있음을 지켜볼 수 있게 한다.



플레이 소감

한때 나는 pc 농구 게임 중에서 최고를 자랑했던 구성과 그래픽, 사운드 등 뛰어난 게임이다. 특히 뛰어난 화면과 앵글구성은 플레이 어이로 하여금 만족감을 느끼게 할 것이다. 단지 좋아하면 전 사부에게서 게임 중반에 나오는 치어걸의 모습이 사부인 것이 아니다. 스포츠를 좋아하는 사람이면 반드시 꼭 한번 해 봐야 하는 게임으로 추천한다.

황제 皇帝

정 르 전략 시뮬레이션 제작사 C&N
 발매일 12월 유통사 금강기획



누구라도 한번쯤은 되고 싶은 절대 권력의 자리 「황제」가 게임으로 옮겨져 우리에게 찾아왔다. 이 게임에서 유저는 황제가 되어 황폐해진 국토의 부흥과 백성의 안정, 더불어 천하통일을 위해 힘써야 한다. 국가를 부강하게 하여 성군으로 역사에 남을 것인지, 국가를 멸망으로 몰아넣는 무능한 황제로 역사에 기록될지 모두가 유저 손에 달려 있다



정치 명령을 내리지

메인 메뉴-황궁의 모습

특이한 전략 시뮬레이션

「황제」는 타 국가와의 전쟁을 통해 천하를 통일한다는 점에서 「삼국지」나 「신장의 야망」 등과 같은 전략 시뮬레이션과 다를 것이 없지만 '육성' 모드가 있다는 점에서 비교가 된다. 황제는 국가를 운영하면서도 「프린세스메이커」나 「졸업」과 같이 황제의 능력을 개발·육성시켜야 한다. 황제의 능력은 크게 수명, 건강, 지예, 무술, 재능, 매력 등으로 나누어지는데 이 중에서 수명과 건강을 제외한 수치를 올릴 수 있다. 수업을 쌓을 때마다 올라가는 수치도 틀려지는데 건강과 쾌감에 능력의 변동에 따라 달라진다. 나라의 정책은 선정전에서 이루어지는데 6개의 부서 관리와 각 지방 대표 장수와 차사들로 명령 모드가 나뉘어 진다.

6개의 중앙부서의 명령과 각 지방에 대한 명령이 나뉘어져 있다는 것도 이 게임의 특징 중 하나이다. 재상은 조회 때마다 한번씩 국가에 시급한 문제를 조언을 해 주는데 한번밖에 말을 안하니 주의 깊게 보는 것이 좋다. 6개의 중앙부서는 인사를 담당하는 이부, 외교와 제사를 담당하는 예부, 관리들의 감사나 사면을 맡는 형부, 나라의 건설을 맡는 공부, 병권을 담당하는 병부, 국가의 예산 살림을 담당하는 호부와 중앙의 군사를 맡는 중

앙 장군 등이 있다. 정책 결정 시에는 체력이 떨어지는데 적당히 정책을 수행하여 건강을 유지시켜야 한다.

아름다운 후궁과 불로불사

황제의 또 다른 특징은 후궁에서 아름다운 궁녀들과 지내는 것이다. 기본적으로 황비와 귀비, 숙연에 3명이 있다. 후궁 간택이라는 모드가 있어 내시가 추천하는 여자와 하룻밤을 지낸 뒤 그녀에게 직위를 주어 후궁으로 맞이하게 된다. 그러나 후궁이 많으면 나라의 재정에서 지출이 늘어나므로 마음에 드는 여자들만 후궁으로 삼는 것이 좋다. 후궁과 잠을 자면 체력이 회복되는데 후궁의 능력치에 따라 황제의 체력 회복도 틀려진다. 메인 화면에 있는 자신전에 가면



후궁과의 하룻밤

내시로부터 자신이 낳은 자녀들의 상태와 후궁의 상태, 직위 선정 등을 할 수 있다. 또한 이곳에서는 밀행과 사냥과 여행의 명령을 사용할 수 있는데 밀행은 수도로 나가 백성들의 의견을 알 수 있고, 사냥은 정책 결정으로 인해 건강이 많이 떨어졌을 때 사용하는 것이 좋다. 여행 명령은 지방에 행궁(지방 궁전)이 있어야만 가능하다.

게임을 재미있게 하는 요소들

어서전이나 자녕궁 등에서 명령을 시행하면 아기자기하고 재미있는 애니메이션 그래픽을 볼 수 있다. 그래픽들이 작고 상당히 귀엽다. 그 밖의 화면은 사실과 비슷한 애니메이션으로 표현하고 있다는 점도 황제의 특징 중 하나. 배경음악은 무협영화에서 많이 나오는 중국 고전음악으로 듣는 이에게 운치를 전해 준다. 게임을 진행하다 보면 많은 이벤트가 일어나는데 지방관의 반란, 귀금속 발견, 홍수나 가뭄, 자객의 황궁 침입, 매뚜기 떼 발생, 치안의 불안에 생기는 도적의 무리들, 조공물을 바치려 오는 타국의 사신들 등 좋은 이벤트나 나쁜 이벤트가 번갈아 나타나면서 게임을 흥미롭게 한다.

황제로 등극하면 우선 호구조사와 각 지방에 아문(치안)을 건설하여 국가를 안정시켜야 한다. 강한 상대 국가

와는 불침범 조약을 맺어 침략을 받지 않도록 하는 것이 좋다. 그 후 토지개간과 인구의 조정으로 나라를 부흥시켜야 한다. 또한 교장과 시장 곡창 등을 많이 지어 경제를 개발시켜야 한다. 지방으로 군대를 나누어 훈련시킨 후 무장구매를 실시, 약한 나라부터 공격해 나가야 한다. 이러한 과정은 15년 정도 걸리므로 신하들의 충성심을 잘 살펴 내부에서 문제가 발생하지 않도록 해야 한다. 지방관리의 충성심이 75 이하이면 해임시키고 새로운 인물을 선정해야 한다. 과거를 실시하여 좋은 인재를 발탁하는 것도 중요하니 자주 실시하는 것이 좋다. 제사는 내부의 우환이 생기는 것을 감소시키므로 3개월이나 4개월에 한번씩 실시하는 것이 좋다.

플레이 소감

지금까지 나온 시뮬레이션과는 달리 다른 특징이 많은 황제는 새로운 전략 시뮬레이션의 모드를 느끼게 해준다. 아기자기한 그래픽이 귀엽고 시온드도 게임과 잘 조화된다. 이만한 전투모드가 너무 근접하고 토지개발이나 건물 건설이 느린 것이 흠이다. 새로운 방식의 전략 시뮬레이션을 원하는 사람이라면 꼭 한번은 해볼 만한 게임이다.

북명 北命

장 르 볼플레임 제작사 FEW
발매일 발매중 유통사 게임링크



30년 전 우내사기라 불리던 4명의 최강고수 중 하나였던 추풍도 장천도, 사갈미희 능운소 부부는 강호를 떠나 행복하게 살아가고 있었다. 그러던 어느 날, 그들은 부러진 검과 아기를 발견하고 데려다 키운다. 어느덧 세월은 흘러 아이는 장하라는 20세의 건장한 청년으로 성장한다. 양부모로부터 자신의 출생에 관한 비밀을 들은 장하는 자신의 과거를 밝히기 위해 강호로 길을 나서게 되는데...



능운소 : 세상에 남자가 되자고 포장이 차나를 제대로 못알아서 그러고 있수?

편견을 주는 할머니?



중국과 한국적인 성격이 융합

볼플레임이라고 하면 미국식, 일본식, 중국식으로 나뉘는 것이 일반적이었다. 물론 국내에 제작된 볼플레임이 없었던 것은 아니지만 국내에서 제작된 볼플레임 중에는 일본 볼플레임을 모방한 듯한 게임이 아주 많았다. 그 이유는 일본 볼플레임은 단순하면서도 우리나라 게이머의 정서에 맞았기 때문이다. 하지만 북명은 이러한 일본풍이 아닌 우리나라와 중국 볼플레임이 융합되어 있는 볼플레임이라고 말할 수 있다.

본적인 초식, 무공, 무림, 배경과 기술 등은 중국의 성격이 강하지만 그 외의 여러 요소들은 우리나라의 그것과 융합되어 있다. 주인공인 장하가 한국인으로 설정되어 있다는 점과 게임에 등장하는 여러 아이템들이 중국 뿐만 아니라 우리나라에도 있는 것들을 많이 사용하고 있다(예: 인삼이나 산삼 등의 약초) 또한 캐릭터를 치료하기 위해서 아이템을 사용할 때 단순히 회복 그 자체만이 있는 것이 아니라 조선시대의 유명한 의원인 이제마 선생의 사상의학을 적용하였다. 이를 통해서 게이머는 새로운 동료들 만들 때마다 '태양인', '태음인', '소양인', '소음인'의 4가지 체질을 설명해 주어야 한다. 때문에 각 캐릭터들은 고유의 성격을 가지고 있으며 이 고유 성격과 체질이 결합되어 종합적인 성격을 이루게 된다. 아이템의 경우도 이러

이름다운 3D그래픽이 돋보인다

한 요소가 적용되어 체질에 맞는 아이템을 먹으면 보약이 되지만 체질에 맞지 않은 아이템을 먹었을 경우에는 효과가 별로 없고 도리어 해가 될 수가 있다. 특히 전투시에 아이템을 잘못 사용하게 되면 주화입마에 빠질 수도 있는데 이러한 상태가 되면 공격이 불가능해지고 방어력이 급격하게 떨어지게 된다.

전투시에 유의해야 할 점

볼플레임 게임에서는 레벨을 올리는 것이 중요하긴 하지만 이 게임에서는 전투가 자주 일어나기 때문에 그다지 신경을 쓰지 않더라도 레벨업이 된다. 전투방식은 파이널 판타지 시리즈와 비슷한 리얼타임 배틀 방식으로 전투회복 게이지가 다 차게 되면 공격을 할 수 있다.

외상을 입어서 치료약을 사용해

야 할 때 이미 캐릭터의 공격명령이 들어가 있다고 한다면 캐릭터가 죽어버리는 경우도 생기므로 조심해야 한다.

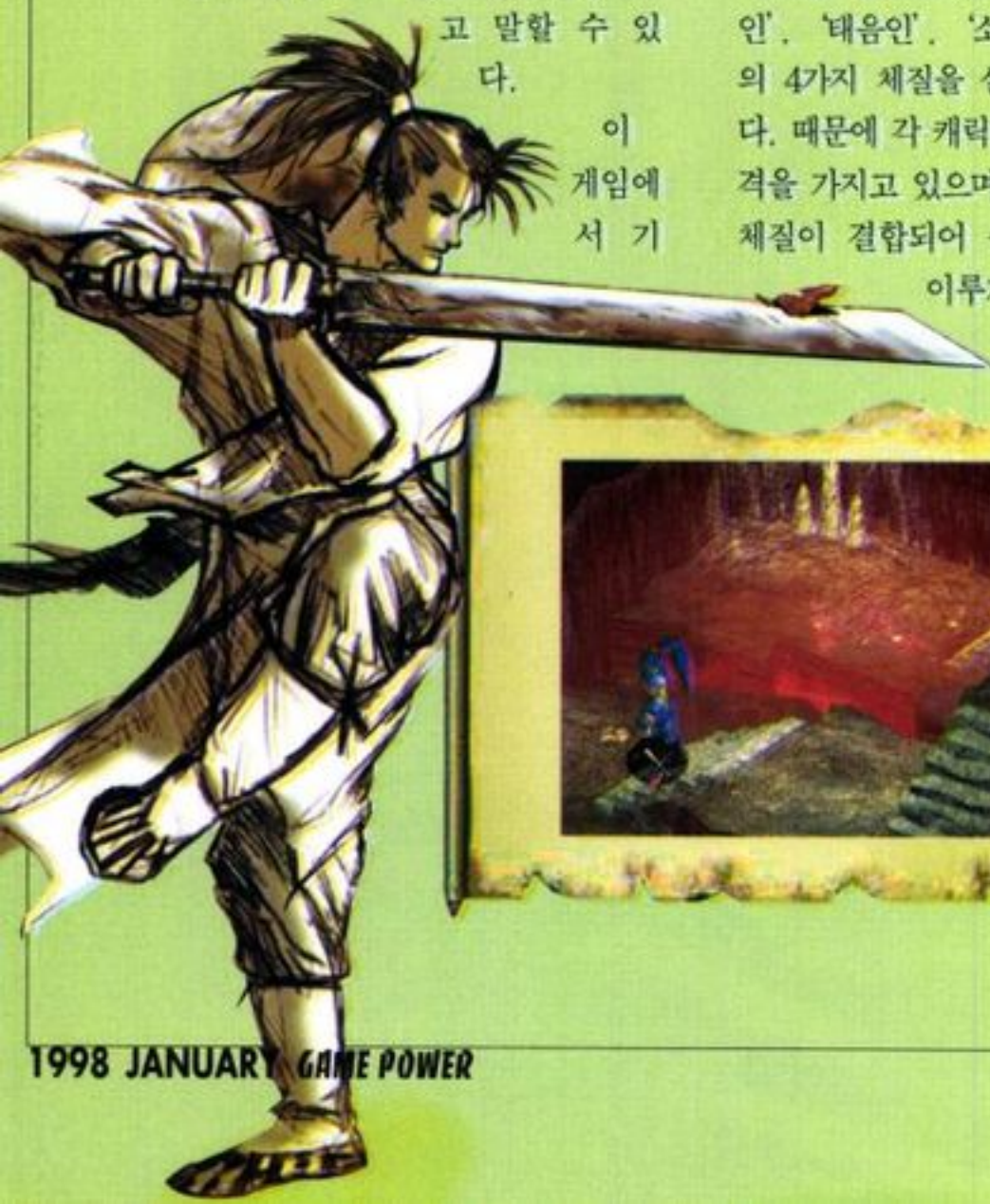
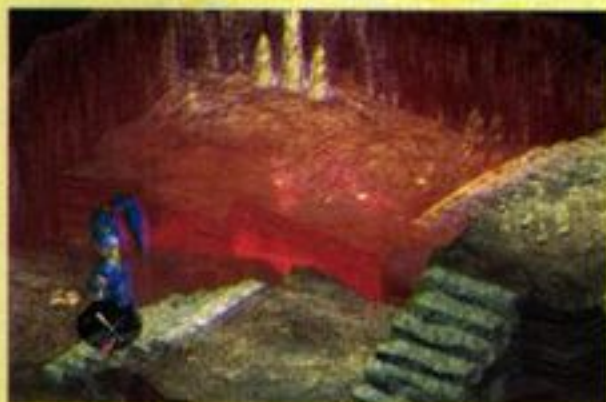
일단 공격을 가하면 게이지가 다시 0이 되고 이것이 다 찰 때까지는 민첩성이나 체력 등의 게이지가 갑자기 떨어지기 때문에 공격을 한 직후가 가장 위험하다. 그러므로 적의 공격 패턴이나 적의 레벨 등을 잘 고려해서 공격을 하는 것이 좋다.

캐릭터의 파라미터는 외공과 내공으로 나뉘어진다. 외공은 도검, 권법, 경공술, 의술로 나뉘어지며 내공은 반탄강기, 지력, 공력, 장법으로 이루어져 있다. 각 캐릭터는 경험치를 쌓아서 레벨업이 이루어지면 레벨업을 통해서 주어지는 레벨수치를 각각 파라미터에 적절히 배분해 줄 수 있게 된다. 일단 이 수치가 배분되면 그 자리에서 수련을 하게 되고 능력을 획득한다.



플레이 소감

북명은 개발 초기부터 3D를 이용한 화려한 그래픽으로 제작된다고 해서 큰 화제를 모았던 작품으로 게임성도 상당히 뛰어나서 볼플레임 게임이기 보다는 인연의 무협소설을 읽는다는 느낌을 주었다. 약간 디테일하지 않은 3D캐릭터들이 눈에 거슬리기는 하지만 과거에 비해 많이 개선된 시스템, 그래픽, 내용 등은 높이 평가하고 싶다.



다크 콜로니 Dark Colony

정 르 전략 시뮬레이션 제작사 SSI
발매일 11월 유통사 게임링크



다크 콜로니는 요즘 전 세계적으로 유행하고 있는 리얼타임 전략시뮬레이션, 외계인으로서의 그레이, 지구인과 외계인간의 전투라는 3가지의 아이템에 초점을 맞춘 게임이다. 이 3가지의 조합에 그치는 것이 아니라 우주라는 배경설정에 생물학적 요소를 심분 활용하여 가공적인 면과 실제적인 면을 잘 조화시키고 있다.



외계인 그레이는 많은 UFO 관계자의 관심이 집중되고 있다

인간의 파괴와 외계인의 대항?

리얼타임 전략시뮬레이션은 이제 식상할 대로 식상한 장르가 되어 가고 있다. 물론 예외적인 몇몇 게임들로 인해 계속 그 흐름은 유지되고 있으며 앞으로 제작되는 스타크래프트, 워크래프트 3 등을 볼 때 이 장르는 계속될 듯하다. 하지만 그 옛날 들에서 느낀 감동은 사라진지 오래이다.

그리고 이 그레이라는 외계인은 올해 외계인의 붐을 일으켰던 바로 그 장본인이다(외계인 해부 장면

서 해부 당하는 그 외계인). 특히 그레이로 만들어진 상품은 전세계적으로 선풍적인 인기를 끌었다. 다음으로 리얼타임 전략시뮬레이션에서 가장 많이 다루고 있는 형식인 지구인과 외계인과의 전투를 배경으로 하고 있다는 것이다. 대표적으로 에이도스사의 「컨퀘스트 어스」도 이런 게임 중의 하나이다.

이 대표적인 3가지 특징을 조합하는 것은 상당히 힘들다. 조합에 따른 수준 이상의 상태를 유지하는 것이나 각 종족에 맞는 스토리와 독특한 유닛 등을 창조하는 것도 상당히 힘든 부분이지만 TAKE 2사는 이러한 점을 부드럽게 해결하고 있다.

우선 설정을 우주라는 광대한 지역에 맞추었다. 물론 그레이가 화성인이라는 설정에 근거한 것이지만 배경이 지금까지 일반적인 배경(지구 내, 먼 외계, 미래 세계)과는 완전히 다른 근거리 우주에서의 전투이다. 물론 공간은 가상이지만 실제로 전투 공간이 익히 알려진 지역이라는 점에서 타 게임과 차별화를 보이고 있다. 다음으

로 그레이라는 캐릭터의 특징을 심분 살린 그래픽을 구현했다. 더불어 외계인이 생물학적인 요소가 강하다는 설정을 부여해 전 유닛이 생물학적인 성향이 강한 유닛으로 이루어져 있다. 즉 단순한 기계의 느낌이 아니라 뭔가 살아 있다는 느낌을 강하게 보여준다. 이에 반해 인간 캐릭터는 기계

적인 느낌을 주고 있다. 우주에서 벌어지는 전투인 만큼 산소가 없는 지대에서의 전투 분위기를 살리기 위한 배려이다. 이러한 개성으로 자칫 배제될 수 있는 게임성을 잘 살려놓고 있다.

독특한 증원 시스템

일반적으로 기존 전략시뮬레이션에서 유닛의 증가는 오직 돈으로 자체 제작하는 것으로만 이루어져 있었다. 하지만 이 다크 콜로니는 약간 색다른 면을 보여준다. 바로 증원 포인트 시스템인데 외계인 편으로 진행할 시에 나타나며 인간에게는 해당되지 않는다. 그러나 어떤 특정한 포인트에 도달하여 그것과 접촉하면 그에 반응한 모션에서 지원군을 보내 주는 방식이다. 물론 이는 곳곳에 지원군을 두고 이를 찾아다니는 것과 같지만 그것이 직접적이 아니고 간접적으로 되어 있으며, 우연적이 아니라 게임을 클리어 하기 위한 필연적인 요소로서는 처음이라 할 수 있다.

다크 콜로니의 또 하나의 특징으로는 인간이 별로 좋지 않고 공격적인 개념으로 묘사되어 있다는 점이다. 특히 종족으로 그레이를 선택하면 이는 더 확실해 지는데, 미션 1의 전투가 화성이며 이곳에서는 인간들이 설치한 토양 흡수기를 파괴하고 그 지역을 인간으로부터 해방시키는 것이 목적이며 인간은 이 기계를 몇 개 이상 설치하고 적을 전멸시키는 것이 목적이다. 이로 볼 때 인간은 결코 좋은 일을 한다고 할 수 없다.

일반적인 특징

1. 일반 모드와 16비트 그래픽 모드 2가지를 지원하여 사양 선택의 폭을 넓혔다.
2. 각 미션을 클리어하면 상을 받



게 된다. 이 상으로 미션 수행에 변화가 올 수도 있다.

3. 계급이 존재한다. 대장으로서 역할을 맡는 캐릭터가 있으며 그 아래 부하들이 존재한다. 이것은 지도하는 입장이 되는 캐릭터를 게이머가 맞는다는 데서 잘 알 수 있을 것이다. 또한 지도자 캐릭터가 게임도중 위험에 처할 때는 타 캐릭터들이 보호한다.

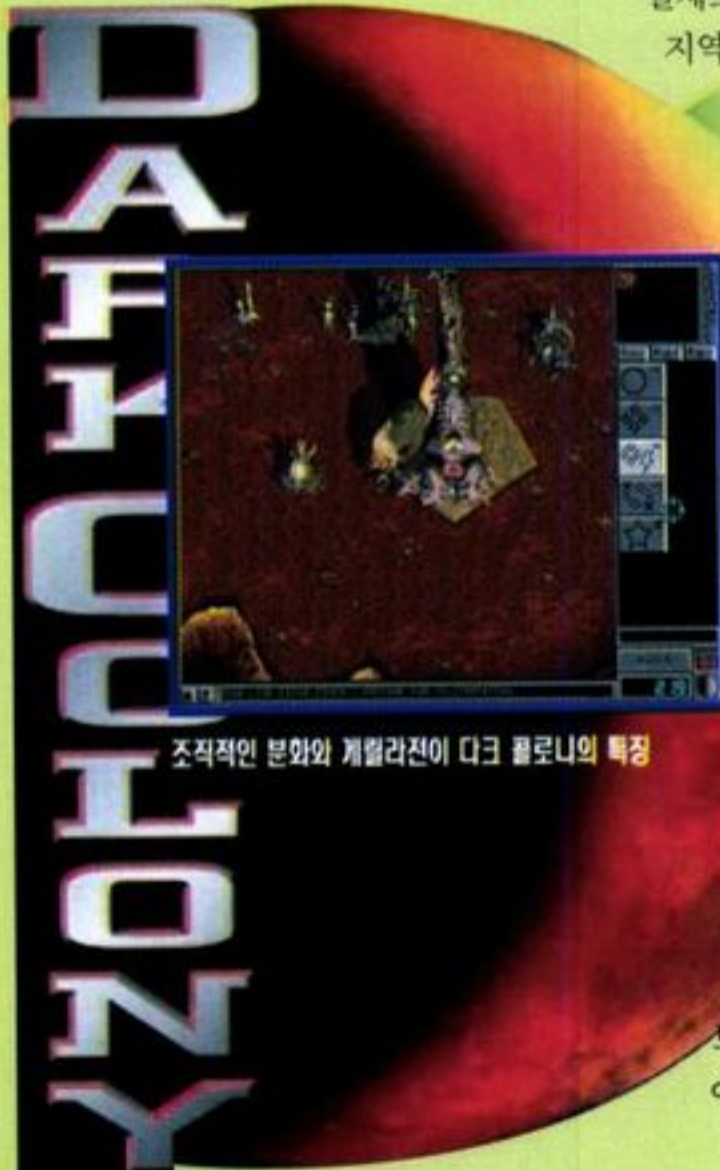
4. 이 게임은 구출 등의 특정 퀘스트를 이루는 것보다는 파괴라는 측면이 강하다. 따라서 파괴를 위한 확실한 전략을 세워 두는 것이 중요하다.

5. 게임의 기본적인 전략은 인해전술이 아니라 조직적인 분화와 게릴라 작전이다. 물론 맵의 대부분이 일반 통행인 면이 많지만 적들이 한 지역에 몰려 있더라도 여러 곳에 분산되어 있기 때문에 한 덩어리로 공격하다가 자칫 포위 당할 염려가 있다. 주의하도록.



플레이 소감

다크 콜로니에는 실화적인 면을 엿볼 수 있었다. 외계인에게 우호적인지, 또한 외계인의 존재를 인정하는지 등의 여러 가지 문제제기적인 면이 보인다. 따라서 이 게임에서 얻을 수 있는 것은 단지 재미있고 그래픽이 뛰어난다는 평가를 내리기 보다는 사회적 의미에 대해서도 한번 생각해 보게 한다.



조직적인 분화와 게릴라전이 다크 콜로니의 특징

신조 협려 神雕俠侶

장 르 물플레이팅 제작사 소프트월드
발매일 12월 유통사 소프트월드코리아



소설의 주인공들이 모두 컴퓨터의 세계에서 활약하는 대장편 서사시가 우리들 눈앞에 펼쳐지고 있다. 신조협려는 타 RPG 게임에 비해 애니메이션을 많이 이용하여 시각적인 즐거움을 주고 있을 뿐 아니라 수많은 이벤트로 스토리의 풍부함을 느낄 수 있도록 했다. 광활한 무림의 세계가 펼쳐지는 신조협려 속에서 최강의 무공과 덕망을 쌓아 보자.



중양궁에서의 결투

무협 소설의 주인공이 되어

신조 협려는 무협의 아버지라고 알려진 김용의 대표작으로 「사조 영웅문」의 후속작이다. 치밀한 내용 구성과 인물들의 섬세한 묘사로 최고의 무협 작품으로 알려진 작품이다. 게임 신조 협려는 소설과 동일한 인물설정을 가지고 있다. 주인공 양과가 유년 시절부터 파란만장한 삶과 피나는 무예 연마 과정, 소용녀와의 애틋한 사랑, 중년이 된 영웅문 1부 주인공인 광정과 황용 부부의 활약, 수많은 인물들과의 등장과 친분, 결투, 최고 절정을 자랑하는 초 절대적인 무공들 등 소설과 같은 설정으로 마치 무협의 세계에 있는 듯한 착각에 빠지게 한다. 신조 협려는 물플레이팅이면서도 어드벤처 요소가 풍부한 것이 특징인데 아이템 사용과 도중에 등장하는 다양한 이벤트에 잘 표현되고 있다. 그리고 살아 숨쉬는 듯한 캐릭터의 움직임, 사용이 편리한 인터페이스와 강력한 전투 시스템 또한 이 게임의 또 다른 특징이다.



사용이 편리한 물품상태

수많은 이벤트

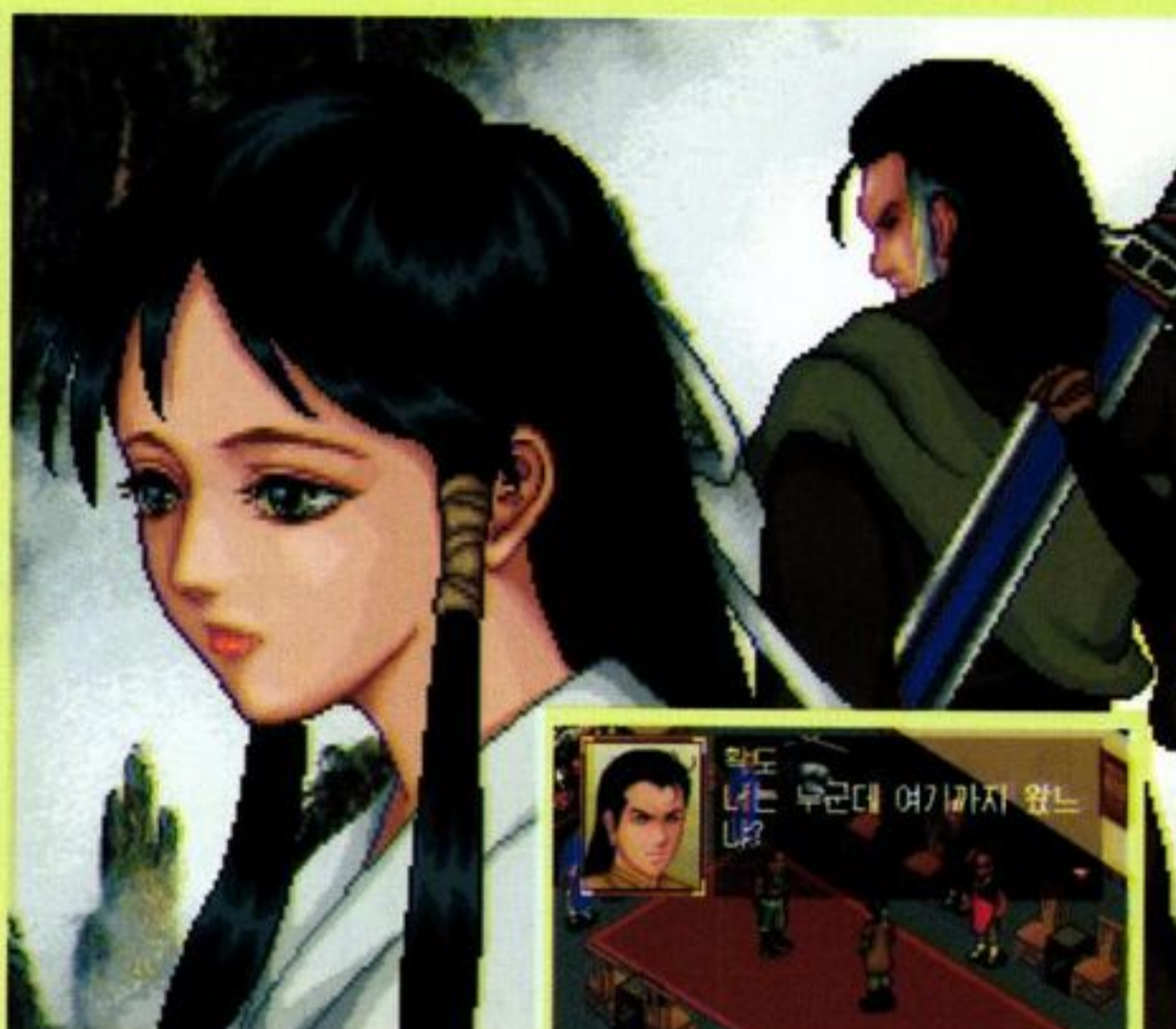
신조협려에는 앞서 밝힌 인물들 뿐만 아니라 스토리도 소설과 거의 동일하다. 주인공인 양과가 보잘 것 없는 캐릭터에서 무공과 수련을 쌓아서 무예 최고 경지에 오르고 모든 사람들에게 존경받는 신조 협객이 되기까지의 온갖 역경과 수많은 인물들의 만남이 이벤트 속에 잘 나타나 있다. 서독 구양봉과의 만남, 광정과 황용과의 만남, 여주인공인 소용녀와의 만남 그리고 사랑, 동사서독, 북개남제 등 수많은 소설 속의 등장인물들과 사건들이 게임 속에서 살아 움직이면서 게임의 이벤트를 엮고 있는 것이다.

편리한 게임 진행방식과 전투 시스템

게임의 진행 화면과 전투화면 모두는 3D 모델링으로 표현되어 보는 이로 하여금 현실감이 들도록 했다. 또한 흔히 사용되는 인터페이스를 이용해 캐릭터의 상태나 물품 상태를 마우스로 한눈에 파악할 수 있다. 이 방식은 유명한 울티마 시리즈에서 찾아볼 수 있다. 전투 시스템은 회합 방식을 채택했는데, 인물레벨, 생명치, 특수 공격 소비치, 공격력, 방어력, 속도, 6단계로 등급이 올라가는 쿨기 등이 전투화면에 모두 나타나 전투하는데 편리하다. 또한 전투시 애니메이션 동작들이 매우 잘 표현되어 있는 것이 특징이다.

살아 있는 듯한 캐릭터 움직임

캐릭터들은 게임이 진행되면서 얼굴과 체형 등이 변화되는데 유년 시절에 양과와 소용녀의 모습이 강



섬세한 캐릭터의 대화 모습

호 유량의 시기가 진행되면서 어른의 모습으로 변화되는 성장 이벤트를 가지고 있다. 이들 뿐만 아니라 양과의 친구들인 광부, 무수문, 무돈유, 육무쌍 및 정영 등도 성장 이벤트를 거쳐 어른으로 성장, 중요한 역할을 한다. 양과가 무공을 배우는 장면들과 이벤트에서 나타나는 전투장면들 또한 섬세하게 표현되어 있다.

짜임새 있는 게임 설계와 아름다운 배경 음악

모든 배경 화면에는 세심한 애니메이션 기법이 사용되어 있다. 아이들이 뛰노는 장면, 시장의 모습, 중양궁에서의 인물들의 움직임 등이 표현되어 있어 게임의 재미를 더해 주고 있을 뿐 아니라 많은 아이템과 수십 가지의 무기와 30여 종류가 넘는 남녀 방어도구 등은 게임의 흥미를 더해 준다. 또한 소설 속에서 등장하는 수많은 절대 무공들인 구음진경, 구음백골조, 하마공(일명 두꺼비 무공), 진진

검법, 강룡십팔장, 타구봉법, 일양지 등을 모두 등장시켜 전투의 즐거움을 배가시켰다. 게임화면 전반은 유명 만화가들의 그림을 바탕으로 만들어 졌고, 16여 종류의 배경음악은 게임 전체의 흐름과 잘 어울리면서 중국 고전 음악 풍을 잘 표현하고 있다. 이 음악들은 CD 원음으로 재생하여 게임을 하지 않아도 감상할 수 있다.

플레이 소감

신조 협려는 소설 원작에 충실하게 제작되어 아직 영웅문을 읽지 못한 사람들에게는 영웅문을 읽을 수 있게 해 줄 것이다. 세심한 애니메이션 처리와 고전 풍의 배경음악은 매우 잘 만들어진 느낌이다. 한가지 흠이라면 애니메이션 색상이 화려하지 못한 것들을 수 있다. 무협을 좋아하는 사람이면 권할 만한 게임이다.

뱀프 1/2

장 르 액션 제작사 단비시스템
발매일 12월 유통사 삼성전자



뱀프 1/2은 IQ점프에 연재되었다가 단행본으로 나올 정도로 인기를 끌었던 박찬섭씨의 작품이다. 게임에서는 학교와 길거리, 해변가를 배경으로 오하라, 감치한, 왕강한, 쏘닉군 등이 적을 물리치며 스테이지를 클리어하게 된다. 게임 뱀프 1/2은 만화의 특징을 잘 살린 코믹성 강한 횡스크롤 액션 게임으로 황당한 기술과 코믹한 캐릭터의 표정이 압권이다.



아홉 개의 시나리오 오(?)와 30개의 스테이지

명이 동시에 플레이할 수 있다는 것이다. 플레이의 선정은 옵션 화면에서 할 수 있다.



한가한 하라



이 장면은 편담하게 나온다

으로 버티는 캐릭터들이 나올 때는 약간 짜증이 날 때도 있다. 그러나 솟아날 구멍은 있다. ↓↑로 점프하면서 발차기를 하는 것이다. 웬만한 적들은 다 걸려 준다(압살 전법). 인내심을 가지고 해보자. 캐릭터 못지 않게 아이템 또한 여러 가지가 준비되어 있다.



변신 시스템과 기술

변신 시스템이란 플레이 하던 도중에 원작에서도 나오는 캐릭터의 변신을 말한다. 오하라는 뱀파이어와 울프족의 혼혈 모습으로 변하고, 순진한 우리의 강패 강치한 군은 곰족의 전투 모습으로 변하며 강함을 추구하는 왕강한 군은 인간의 최강의 모습인 초인족으로 변신하고 최강의 라이벌(?)인 쏘닉 군은 표범족의 전투형으로 변신한다. 변신하는 방법은 에너지 게이지의 아래에 있는 분노 게이지(?)나 변신용 아이템을 얻으면 된다. 변신용 아이템은 두 가지가 있는데 1단계 변신용과 2단계 변신용이 있다. 1단 변신은 원작에서의 초기 모습이고 2단 변신은 원작에서의 파워업 된 모습이다. 그러나 일단 변신을 하면 파워와 스피드 등이 엄청나게 올라간다. 그리고 2단 변신의 변신은 더욱더 강력하다.

그러나 강력한 기술에는 그만큼 대가가 있어야 하는 법... 변신을 하면 점프를 못한다. 그러나 변신 그것만으로도 충분하다고 여겨질 정도로 강력하고 멋있다.

이 게임에는 특수 공격이 존재한다. 매우 코믹한 기술과 강력한 기술 등 각 캐릭터마다 3가지의 기술이 존재하는데 사용 방법은 다음과 같다.



하라의 변신 후 모습(1단계)

특수 기술 커맨드

이외에도 여러가지 공격이 있고 변신을 했을 경우는 더욱더 강력한 기술이 나간다. 현명한 독자이거나 뱀프 1/2을 본 사람이라면 위의 기술이 전부 원작에서 따온 기술이라는 것을 알 수 있을 것이다.

← + 변역	← + 변역	← + 변역
오하라 : 파워 웨이브	까아 까아(가칭)	대쉬공격
감치한 : 파워 게이지	여름소금차기(썰머 솔드리)	대쉬공격
왕강한 : 통배권	연속펀치 날리기	대쉬공격
쏘닉 : 쏘닉볼	무명력	대쉬공격

뱀프 1/2은 만화의 스토리를 그대로 따르고 있다. 시나리오 1의 캐릭터는 오하라 군으로 보스로 등장하는 순진한 강패 강치환을 이기고 나면 스테이지 2부터는 강치환을 조종할 수 있다. 그 외에도 각 스테이지의 원작에 등장하는 오하라 군의 친구들을 물리치면 역시 그들을 조종할 수 있다는 것이 특징이다.

각각의 인물들이 가지고 있는 고유기도 정말 재미있다. 만화에서 나오는 기술들을 그대로 사용하기 때문이다. 예를 들어 오하라의 파워 웨이브(?)나 하라가 선글라스를 벗으면 여자아이들이 갑자기 뛰어나와서 적들을 밟고 지나가는 등 코믹한 기술들이 많다. 스테이지의 분기나 제한시간 같은 것이 없으니 마음껏 즐기며 싸우자.

이 게임의 최대 장점은 4인 동시 플레이가 된다는 것이다. 패드 2개와 키보드를 이용하여 4

다양한 캐릭터와 아이템

뱀프에는 다양한 가지각색의 캐릭터들이 등장한다. 원작에 구성에 충실하여 강패에서부터 오하라 군의 여자친구인 종아 양, 농구 선수와 후보선수, 체조부의 여가이들 등 다양한 캐릭터들 때문에 지루해지기 쉬운 전투가 게임의 재미를 살리고 있다. 하지만 맵집



케이크



변신용 1단계 아이템



선물



김밥



예트



닭다리



플레이 소감

만화에서 마이클 잭슨의 '스미티'로 대우 제작했고 주인공은 '뱀프'로 불리게 되는데 재미있는 표정은 정말 유쾌함을 시로짓기에 충분하다. 그리고 GAME OVER 장면은 꼭 보기 바란다. 엄청나게 웃기는 장면이라야 어마어마하게 웃는다... 아니 웃기 때문이다. 역설적으로도 약간 아픈 웃음이기도 하고 있었다. 또한 스토리에서도 원작을 보지 않으면 약간 이해하기 어려운 면도 있다. 그러나 너무도 흥미로운 게임으로 플레이하기 때문에 뱀프 팬들의 사랑을 받을 것임에 틀림없다.

다크 리프트 Dark Rift

장 르 격투액션 제작사 크로노스
발매일 11월 유통사 게임링크



한동안 PC용 격투 게임은 타 게임에 비해 떨어지는 조작성과 부드럽지 못한 그래픽, 엉망인 밸런스로 인해 게이머들의 외면을 받아 왔다. 그러나 그간 여러가지 시험 과정과 검증 끝에 서서히 괜찮은 게임이 나오기 시작했는데 TAKE 2의 '아이언 & 블러드'가 그랬고 지금 소개할 다크리프트가 그렇다.

다크 리프트란?

다크 리프트는 비디오 게임기인 닌텐도 64로 먼저 등장한 게임이다. 총 8명의 캐릭터와 2명의 보스가 등장하여 대결을 벌이는 대전액션 게임이다 (요즘 닌텐도64에서 컨버전되는 게임이 많아지는 경향이다. 대표적으로 '류큐'가 있다).

게임의 배경은 세계 평화를 유지시켜 주는 3개의 마스터키 중에서 하나를 가지고 있는 소노크 대졸이라는 황제가 나머지 2개의 키를 얻기 위해서 자신의 키를 걸고 토너먼트를 개최하

는 것이다. 주인공은 이 토너먼트에 올라온 나머지 8명의 적과 2명의 보스를 이기고 최종적으로는 3개의 마스터키를 구하는 것이 목적이다. 이처럼 게임의 배경은 일반적인 대전 격투 게임과 마찬가지로 아주 단순하다. 하지만 그 게임에 등장하는 각종 그래픽과 음성·사운드는 지금까지의 어떤 대전 격투 게임보다 뛰어나다.



「소울렛지」와 같은 분위기의 대전장면

그래픽

전체적으로 65000색을 사용한 화려한 화면과 다이렉트X의 사용으로 더욱 완벽해진 폴리곤 그래픽이 게이머의 눈을 즐겁게 한다. 하지만 게임을 자세히 보면 각각의 캐릭터가 퀘이크에서 등장하는 캐릭터를 보는 것 같아 우리나라 게이머의 정서에 잘 부합될 지 염려된다.

사운드

최근 게임은 세기말의 영향인지 아니면 그 장르적 자체의 특성 때문인지 테크노 음악이 사용되는 경우가 많다. 아무래도 신세대들의 대표적인 음악 성향을 띠는 것도 있겠지만 그보다 반복되는 게임에서 나오는 강한 비트의 반복이 게임을

즐기는데 어떤 흥분 작용이 있기 때문일 것이다. 다크 리프트도 테크노 음악을 사용하지만 약간 무거운 음악이다. 그 이유는 캐릭터의 설정이 중세와 미래의 혼합형으로 이루어진 때문으로 해석된다.



플레이 소감

다크리프트는 「아이언 & 블러드」와 함께 앞으로 구미에서 제작되는 3D 폴리곤 격투 게임의 방향을 제시해 준 게임이라 여겨진다. 물론 우리나라 게이머들에게는 이런 것보다 풀링이나 미피가 더 익숙할지 모르지만 이 정도의 게임이라면 우리나라 게이머에게도 상당히 어필할 수 있으리라 생각된다.

황금 임파서블

장 르 실사 어드벤처 제작사 재미시스템
발매일 12월 유통사 금강기획



황금 임파서블의 가장 큰 특징은 실사를 이용한 현실감 높은 어드벤처 게임이라는 데 있다. 대화에는 CG를 이용하여 부드럽고 자연스러운 동작을 연출하고 있다. 특히 차로 이동하는 장면이나 전철로 이동시의 장면, 보물이 있는 섬으로 가는 장면 등이 압권이며, 오프닝은 이 게임에서의 컴퓨터 그래픽의 백미라고 할 수 있을 정도로 깔끔하고 산뜻하게 표현되어 있다.

서울 Seoul



실사를 이용한 그래픽

황금 임파서블은 어드벤처 게임인 만큼 많은 이벤트가 특징이다. 할아버지와 만나서 보물지도를 받는 이벤트, 실종된 교수를 찾아 나서는 이벤트, 압표 장사를 하는 청년 등 계속되는 이벤트로 흥미도를 높이고 있다. 이동은 화면에 갈 수 있는 방향이 화살표 방향으로 표시되기 때문에 여기에 맞춰 이동하면 된다. 또 한가지 특징으로 말뚝이 있다. 영어 단어와 한문, 한글 단어를 맞추는 퍼즐 등

이 있는데 이를 풀어야만 게임이 진행되기 때문에 알고 있는 지식을 총동원하여 풀어야만 할 것이다.

실생활에 사용되는 자동차 키, 수첩과 같은 아이템이나 현 서울에 존재하는 지역, 지하철, 거리 풍경 등이 등장하여 현실에 가까운 게임을 즐길 수 있다는 점은 정말 괄목할만한 하다. 행동 또한 집에서 나갈 때 문을 열쇠로 잠그는 것, 음료수 병으로 물을 받는 것 등 현실에서 행동 그대로를 표현하고 있다. 스토리 전개 또한 현실성이 강하며 인물들과의 대화시에는 실제 사람과 대화를 하고 있는 듯한 기분이 들 정도.

게임의 진행은 타 어드벤처 게임과 동일하다. 진행방향이나 아이템 습득은 마우스를 이용하여 쉽게 움직일 수 있을 뿐 아니라 많은 이

벤트의 해답과 힌트는 대화에서 나오므로 그리 걱정하지 않아도 된다. 그러나 똑같은 대화는 두 번 이상 들을 수 없기 때문에 주의해야 한다. 이동시는 이벤트에 따라 갈 수 있는 지역이 정해져 있기 때문에 엉뚱한 곳에서 헤맬 걱정은 없다.



플레이 소감

일본의 억지 폭도 주장이 많이 문제가 되고 있는 지금, 일본과 대결을 펼치는 내용을 주제로 한 어드벤처가 나와서 참으로 반갑다. 인기 게임의 내용에 충실했으면 하는 아쉬움이 남고 무엇보다 국산 어드벤처 게임의 새로운 시도가 돋보였던 게임으로 평가된다. 실사 화면을 이용한 매경처럼 높은 실감 풍부한 그래픽이 좋았다.

이전화로부터 사건의 발단이 시작된다

버추어 캡 2 Virtua Cop 2

장 르 액션 제작사 세가PC
발매일 12월 유통사 SKC



버추어 캡 2은 비디오 게임용 버추어 캡 2를 PC용으로 컨버전한 액션 게임으로 마우스로 게임을 플레이하기 때문에 총을 직접 쏘서 플레이할 수 있는 아케이드용에 비해서 게임의 재미는 좀 떨어지기는 하지만 PC상에서도 나름대로의 재미를 더해준다.



새턴과 아케이드용으로 등장하여 큰 인기를 얻었던 버추어 캡의 제2탄이 PC용으로 등장한다. 전작에서는



불법적으로 무기를 매매하는 무기상을 무찌르는 것이었지만 이번에는 검은 돈을 세탁하는 버추어시티 은행을 조사하고 여기에 관련된 악당을 소탕한다는 내용을 담고 있다

전작과 마찬가지로 버추어시티 제2지구 특수경찰대인 레이지와 스미티가 주인공으로 등장하며 여기에 여자 대원인 자넷이 새롭게 추가되었다. 전작과 비교해서 그래픽과 사운드 효과가 향상되었는데 특히 그래픽의 경우는 다이렉트 3D 엔진의 지원으로 마치 아케이드용을 플레이하는 듯한 느낌을 더해준다. 만일 3D 그래픽 카드를 장착하고 게임을 플레이한다면 이보다 더 뛰어난 그래픽과 속도로 게임을 플레이할 수 있다.

또한 달라진 점이 있다면 전작에서 총알을 재장전하기 위해서는 마우스 버튼을 더블클릭해야 했기 때문에 가끔씩 실수하는 경우도 있었지만 버추어 캡 2에서는 한 번만 클릭해주면 재장전이 가능하기 때문에 보다 실감나는 플레이를 즐길 수 있다.

그러나 새턴이나 아케이드용처럼 직접 총을 가지고 플레이하는 것이 아니고 마우스나 키보드로만 플레이하는 것이라서 그런지 게임의 재미가 좀 떨어진다.



지혜의 땅 2: Lands of Lore 2: 운명의 수호자 Guardians of Destiny

장 르 롤플레이 제작사 웨스트우드
발매일 12월 유통사 동서게임재널



운명의 수호자는 1993년에 출시되었던 지혜의 땅 후속편으로 지금까지도 롤플레이 매니아들 사이에서 최고의 롤플레이 게임 중 하나로 인정받고 있는 작품이다.

게임의 형태가 던전형 롤플레이라는 점 때문에 극단적인 평이 있기는 하지만 대표적인 롤플레이인 울티마 시리즈와 워저드리 시리즈의 뒤를 잇는 게임으로 인정받고 있다.

프롤로그

신들의 세계는 너무나 따분했다. 이런 와중에 몇몇 신들이 단순히 자신들의 즐거움을 위해서 인간 세계를 만들고 인간들에게 여러가지지를 주었다. 하지만 차츰 인간세계에 관여하게 되면서 여러 문제들이 야기되자 신들은 인간세계에 대한 간섭을 금지하는 조약을 체결하

였다. 그러나 악의 신 베리알이 이 조약을 깨고 드라코이드라는 종족에게 강력한 무기와 고대의 마법을 전수해주면서 휴라인족을 공격하도록 하였다. 그러자 드라라클이라는 신이 휴라인족을 도와 이 사태가 간신히 수습되었다. 하지만 이 불문율을 어긴 벌로 드라라

클로 하여금 베리알을 사형시키도록 한다. 이 일로 신들은 세상에서 모습을 감추게 되었고 드라라클만이 홀로 남아 이러한 사건이 발생하지 않도록 감시를 하게 된다. 그 후 오

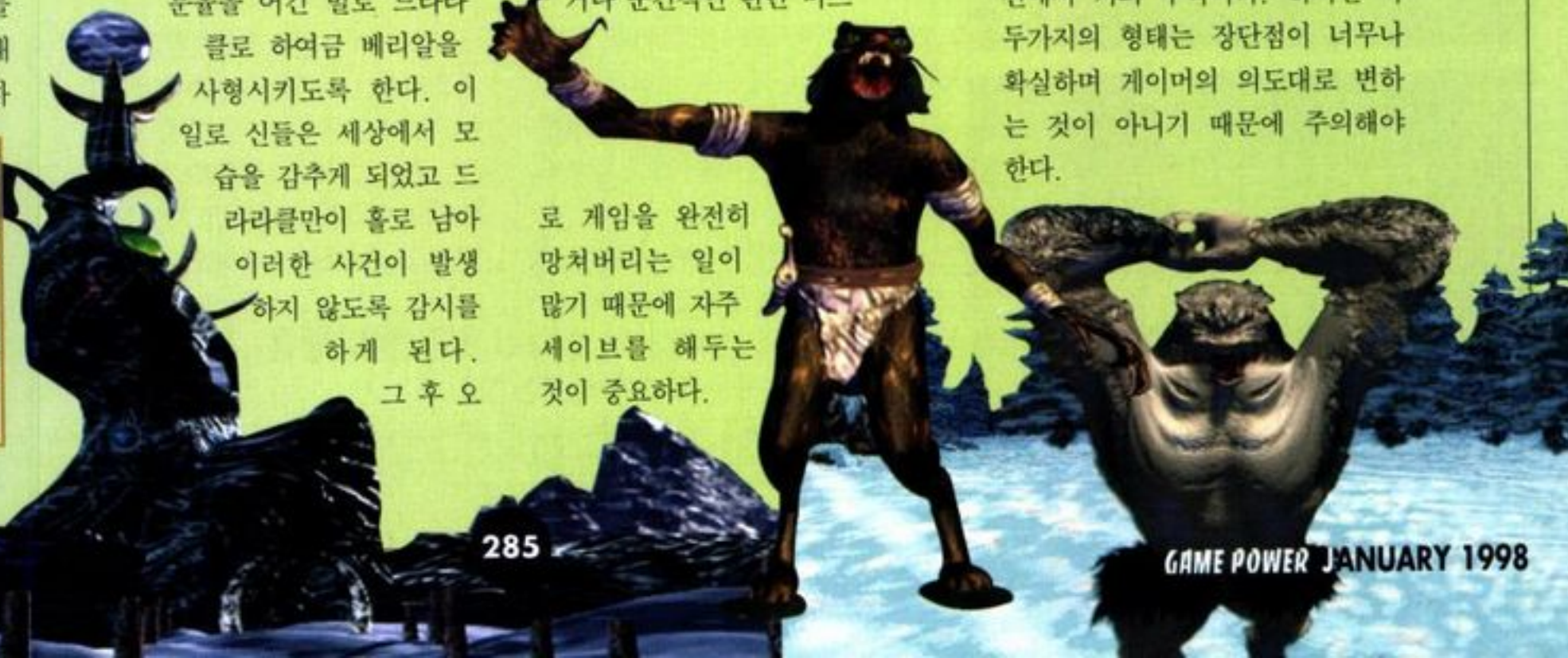
랜 세월동안 평화가 지속되었다. 그러나 이 평화는...

게임의 전반적인 특징

이 게임에서는 전혀 상상할 수도 없는 상황에서 갑자기 죽어버리거나 순간적인 판단 미스

로 게임을 완전히 망쳐버리는 일이 많기 때문에 자주 세이브를 해두는 것이 중요하다.

게임 도중에는 게이머가 리자드과 짐승으로 변신할 수 있다. 리자드는 인간에 비해서 크기가 아주 작지만 스피드가 빠르고 인간보다 강력한 마법을 사용할 수 있다. 짐승은 마법을 사용할 수는 없지만 어마어마한 크기를 자랑하며 육탄전에서 거의 무적이다. 하지만 이 두가지의 형태는 장단점이 너무나 확실하며 게이머의 의도대로 변하는 것이 아니기 때문에 주의해야 한다.



이상한 나라의 에이브 ODD World: Abe's Odyssey

장 르 액션 제작사 A.L.I.V.E
발매일 12월 유통사 삼성영상사업단



에이브는 공장에서 일하고 있는 생물 중의 하나이다. 매일매일 고된 노동으로 항상 지쳐있던 에이브는 어느날 일을 마치고 돌아가던 중 이 공장 사장단의 어떤 음모를 듣게 된다. 그리고 이 사실을 알아챈 공장 자체가 에이브를 제거할 계획을 세우고 에이브는 공장을 탈출할 결심을 하게 되는데...

블랙슨, 또다른 세계, 버뮤다 신드롬이라는 게임을 기억하고 있는가? 이들은 모두 다른 게임이기는 하지만 한가지 공통적인 요소를 가지고 있다. 그것은 바로 측면에서 진행되는 미로찾기 게임이라는 것이다. 이러한 방식의 게임들은 한때는 전

세계적으로 큰

인기를 끌면서 새로운 인

기장르로 자리를 잡았다. 이러한 장르의 특징을 가지고 있는 이상한 나라의 에이브는 단순한 미로식 구성과 아케이드 액션을 섞어놓은 복합적인 모습을 하고 있지만 의외로 단순하며 쓸쓸한 재미를 준다.

게임의 전체적인 특징

이 게임은 상하좌우로 움직이면서 미로를 풀어나가는 방식의 게임이지만 다른 3D 액션게임과는 색다른 몇가지 특징이 있다.

첫째, 에이브가 말을 할 수 있다는 것이다. 물론 에이브가 할 수 있는 말의 종류는 9가지밖에 되지 않으며 그 말도 아주 단순해서 '안녕', '기다려', '배롱' 정도의 말뿐이다.

이 말들은 곳곳에 퍼져있는 동

족들과 이야기할 때 필요한 것으로 이를 이용해서 그들과 함께 탈출할 수도 있고 여러 가지 도움도 얻을 수 있다.

둘째, 여러 종류의 트랩이 많다는 것이다. 다른 게임에서도 트랩이 존재하기는 하지만 이 게임에서의 트랩은 에이브에게 어떤 도움을 줄 수도 있다는 점이다. 도움을 얻으려면 약간의 머리를 써야 한다.

셋째, 점프가 아주 중요하다. 지금까지의 액션 게임에서 점프는 트랩을 피하거나 숨겨진 어떤 요소를 통과하기 위해서 필요했다. 하지만 이 게임에서는 점프가 너무나도 자주 사용된다. 구르기 기술도 아주 중요하며 이 두가지 기술을 복합해야만 통과할 수 있는 곳도 있으니 주의하도록 하자.

넷째, 이 게임은 순간적인 실수 만으로도 죽을 수 있지만 곳곳에 세이브 포인트가 있기 때문에 오히려 게임을 더욱 쉽게 플레이할 수 있다. 이 세이브 기능은 어떤 어려운 퍼즐이나 트랩을 지났지만 세이브 포인트가 근처에 없을 때 사용하면 아주 유용하다.



플레이 소감

그래픽은 시몬드기 뛰어난 것이지 한 게임이다. 여기에 조종하는 느낌이 주는 긴박감은 게임을 즐기는 게이머에게 묘한 스타일을 느끼게 해 줄 것이다. 또한 시몬드기 그리 놀지 않기 때문에 게임을 처음 접해보았거나 손목력이나 민은 자신있다고 생각하는 게이머들에게는 기쁨의 탄미와 같은 게임이 될 것이다.

쉐도우 오브 리바 Shadow of Riva

장 르 물플레임 제작사 에릭
발매일 12월 유통사 LG소프트



쉐도우 오브 리바는 2년 전에 등장했던 스타트 레일의 후속작으로 린즈 오브 아카나 시리즈의 제 3부이자 최종 화이다. 이 시리즈의 제작사는 독일의 에릭사로 기존 제작사들의 물플레임과는 사뭇 다른 느낌을 준다. 특히 요즘 추세가 그래픽과 사운드만 화려했지 게임성은 뒷전인 게임이 많기 때문에 이 게임의 가치는 더욱 빛난다 할 수 있을 것이다.

정통 던전형 물의 새로운 부활

지금까지 물플레임은 대부분 한 가지 임무를 수행하고 그에 따른 여러가지 부속적인 일을 수행했다. 이런 류의 게임은 내용이 복잡하지 않다는 면에서 게이머들 사이에서 인기를 끈다. 하지만 매니아에게는 단순한 일의 반복으로만 치부될 뿐 그 이상도 그 이하도 아닌 게임이다. 그렇기 때문에 쉐도우 오브 리바는 이런 물플레임과는 다른 면을 강조하고 있다.

우선 세계관이다. 이 게임의 세계관은 지금까지 일관적으로 오크와 인간과의 대결을 그리고 있다. 물론 지금 이 게임을 처음 본 게이머들에게는 단지 리얼타임 전략 시뮬레이션인 워크래프트 2를 연상하기 쉽겠

지만 이 게임의 첫 작은 이보다 5년은 더 먼저 나온 게임이다.

또한 스토리도 오크가 단순히 인간을 치는 것이 아니라 인간을 말살시키려는 어떤 마법사에 의해 창조된 기생충이 오크 사이에서 퍼져 능력을 얻고 인간을 침략하는 것으로 되어 있다. 이는 타 게임에서는 볼 수 없는 설정일 것이다.

또한 시스템도 지금까지 던전형 물플레임이 지향했던 시스템과 더불어 몇 가지 특이한 시스템을 이용하고 있다. 그렇게 게임의 몰입도를 높이고 한 게임 안에서 다양한 이미지를 전달하려 노력하고 있다.

3D 렌더링은 기본

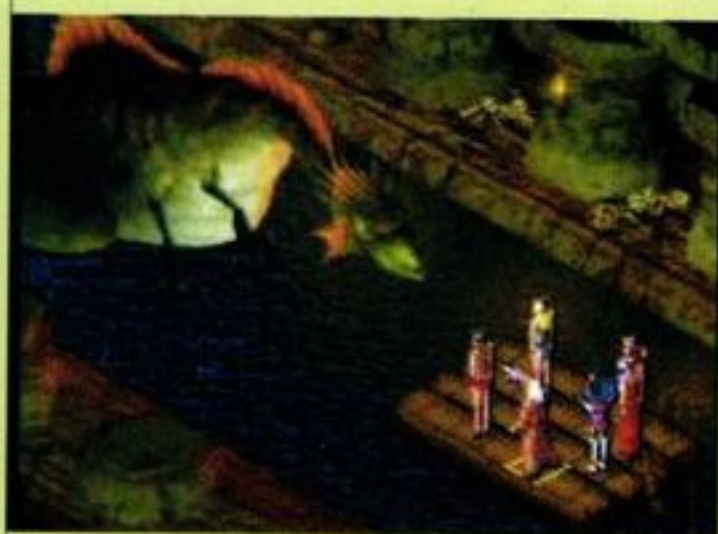
비록 이 게임의 일관된 이미지는 도스 게임 그래픽의 그것이다. 하

지만 곳곳에 등장하는 적들은 대부분 3D로 렌더링된 그래픽이다. 특히 드래곤은 그 중에서도 가장 화려한 모습으로 나타나는데 이것만 보더라도 이 게임이 단순한 과거 회귀형 게임이 아니라는 것을 알 수 있을 것이다.



플레이 소감

매우 지향적인 게임이기 때문에 일반 유저에게는 조금 어둡고 게임으로 보일지 모르겠다. 하지만 한 번도 단순한 게임, 즉 일시적으로 즐기는 게임이 아닌 진정으로 게이머가 동화될 수 있고 도전을 위한 게임은 이것이야말로 것을 감히 믿고 싶다. 이 게임이 게임을 위한 게임이 아니라 진정한 게이머를 위한 게임이기에...



AHX-1

장 르 비행 시뮬레이션 제작사 픽셀 멀티미디어
발매일 12월 유통사 삼성영상사업단



지금까지 수많은 헬기 시뮬레이션이 등장했고(오리진의 롱보우, I-MAGIC의 하인드, 아파치 등) 그 평 또한 다양했다. 어떤 게임은 시뮬레이션적인 요소가 강하고, 어떤 게임은 너무나 복잡해서, 어떤 게임은 시뮬레이션인지 슈팅인지 잘 모르겠다는 이유로 게이머의 질타를 받아 왔다. 하지만 이번에 GT에서 새로 나오는 AHX-1은 이런 점을 불식시키기 위해 노력한 게임이다. 그렇다면...



적의 모습 확인

진정한 헬기시뮬이 나왔다!

AHX-1은 액션 슈팅게임의 대부인 GT의 게임인 만큼 액션적인 요소가 다분하다. 하지만 시뮬레이



목표물 설정

선적 요소를 채용하여 AHX-1만의 개성을 살린 절충형을 채용했다. 우선 게임 화면은 여타 헬기시뮬과 마찬가지로 3차원 화면으로 구성되어 있으며 여러가지 맵과 망원경, 각종 계기판 등이 사실적으로 재현되어 있다. 단순히 적을 찾아 미사일을 쏘아 맞추는 형식이 아니라 어떤 목적을 띠고 있기 때문에 더욱 그렇다. 하지만 기존 정통 헬기시뮬에 비해 키는 많지만 조종이 상당히 쉬운 편이다. 조작기가 단순 명료하며, 마치 액션게임을 하는 듯한 긴박한 사운드와 육성 효과음, 그

리고 간간이 터지는 적들의 소리는 완벽한 정도의 액션 요소가 느껴진다.

이러한 액션적인 요소를 제외하면 전통적인 헬기 시뮬레이션에 가깝다. 조작기가 많고, 레이더가 존재하며, 착륙시의 균형을 잘 맞추어 움직이는 고도의 노력이 요구되며, 실제 조종석에 있는 것 같은 느낌을 주고 있다.

더욱이 이 게임에는 45 종류의 서로 다른 임무가 존재한다. 이 모든 것이 AHX-1 Viper를 이용한 임무 수행이다. 또한 30가지 이상의 실제와도 같은 시나리오가 존재하며 그 배경은 러시아, 리비아, 콜롬비아, 중국 등 전세계적으로 매우 다양하게 이루어져 있다. 이와 더불어, 전투도 단순히 일반적

인 공중전만 있는 것이 아니라, 공중 대 지상전도 있으며, 공중과 지상의 동시 공격 등이 존재한다. 물론 요즘 시뮬레이션에서 아주 일반화가 되어 있는 멀티 플레이어 게임도 지원한다.



플레이 소감

AHX-1은 무엇보다도 매우 발전된 실재적인 그래픽과 호기심, 육성의 지원으로 인한 긴박감 등이 특색있다. 특히 후반부로 갈수록 막 게임이 세련된 느낌으로 진행되는 것(이것이)의 느낌을 줄 수 있는 전투에서의 긴박감과 무리임을 제공했다. 다만 최후의 상에서 게임을 끝내기 위해서는 너무 고사상을 요구하기 때문에 아직까지 대부분의 게이머들에게는 그들의 욕이 절대로 모른다(이러한 이점)의 신작이기 때문에... 역시 GT라는 말이 걸로 나오는 게임

세븐 킹덤 Seven Kingdoms

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 인터랙티브 매직
발매일 12월 유통사 게임박스



고대 7대 문명을 메인 테마로 한 판타지 세계를 창조해 낸 세븐스 킹덤은 인터랙티브 매직의 걸작 게임이다. 세븐스 킹덤은 새로운 마을을 건설하면서 주변 지역의 지하자원을 채굴하여 다양한 직업을 가진 유닛을 징병하여 자신만의 왕국을 만들어 가는 전형적인 실시간 전략 시뮬레이션인 것이다.

7대 문명의 정복을 위해

아득한 먼 옛날 문명의 빛은 세상 어디라고 할 것 없이 사람이 모이는 곳곳에서 빛을 발하기 시작했다. 그중 대표적인 7개의 문명들은 후대로 면면히 물려져 내려가게 되는데... 이야기는 이 7대 문명들 중 한 나라에서 시작된다. 플레이어는 비록 베타적일 수도 있는 한 나라를 기반

으로 정복을 시작해야 하지만 다양한 문명을 가진 사람을 포용하여 더욱 크고 강건한 왕국을 건설해야만 한다. 그러기 위해선 주위의 국가와 실리적인 무역을 해야 하며 강력한 군대의 조직과 새로운 기술의 연구, 그리고 심지어는 자신이 정복한 다양한 문명의 신들에게 도움을 청해야만 한다. 당신이 진정으로 7개의 문명국을 모두 정복하려 한다면...

한 차원 진보한 실시간 전략 시뮬레이션

세븐킹덤은 단순히 문명의 발전이나 파괴만이 목적이 아닌 타문화의 포용을 통한 진정한 문화의 통합이라는 독특한 속성을 내재하고 있다. 또한 역사적인 문명의 발달사뿐

만 아니라 판타지적인 구성을 채용하여 각 문명권의 신화에 등장하는 괴물이나 신들까지 등장시켜 게임의 재미를 더했다. 주인공에게도 초자연적인 힘을 부여하고 있는데 각 문명권의 숨겨진 힘을 찾아낼수록 주인공은 더욱 강한 영웅이 될 수 있어 반전적인 효과도 있었다. 자원 관리 및 건축물 관리 체계로 편리한 인터페이스와 7만의 멀티플레이 체제는 정통 전략 시뮬레이션의 재미를 한껏 느낄 수 있도록 한 것이다.





마법사가 되는 방법 2

- 꿈에 본 별 이야기 -

전작 「마법사가 되는 방법 1」에 이어 드디어 후속작 「2」가 출시된다. 「2」가 전작과 가장 비교되는 점은 선택 캐릭터에 따라 레벨이 주어지는 것이 아니라 선택의 여지없이 단 1명밖에 없다는 점이다. 그리고 전작의 캐릭터들은 주인공의 마법을 가르치는 마법사나 잠깐 나오는 것으로 그친다. 게임 조작은 전작과 비슷하다. 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면 게임이 진행되고 오른쪽 버튼을 클릭하면 도움말 등이 나타나게 된다.



장 르 롱플레이팅
 최소사양 486DX2-66/램16MB이상
 권장사양 펜티엄133/램32MB이상
 발매일 1월 초
 가격 미정
 제작사 TGL
 한글화 KCT
 유통사 KDS

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★
난이도	★★★

주요 캐릭터

주인공



「마법사가 되는 방법」의 새로운 히어로. 전작의 캐릭터와는 달리 심성이 좋으며 상당히 부지런한 소녀다. 참을성이 강하며 인정이 많아서 남을 잘 도와준다. 마지막 엔딩 부분에서는 지상 세계를 파괴하려는 '빛의 생명체' 에게도 감동을 주어 별이 되게 해 준다.

라임(동방의 마법사)



전작의 주인공 캐릭터 중의 한 명이었으나 이번 작품에서는 '동방의 마법사'가 되었다. 주인공 자리를 빼앗겨서 그런지 주인공을 엄청 갈구는(?) 경향이 있다. 하지만 여전히 깜찍하고 귀여운 이미지는 남아 있다. 매일 실수 투성이의 마법을 구사하나 잠재된 마법의 힘은 엄청나다.

이메리아



라임의 '첫 번째 제자'로서 주인공을 마법사가 되게 한 장본인이다. 주인공에게 친절하며 게임 초반부에는 힌트도 간간히 준다. 후반부에 가면 잔주르 성의 공주임이 밝혀진다.

구스톤



서방의 마법사'로 불린다. '서쪽 바람 부는 대지'의 오두막집에 살고 있으며 '꿈이 되는 마법'의 레피지를 주인공에게 준다.

미스티



서쪽 '성전의 탑'에 살고 있는 여자 마법사. 구스톤의 심부름으로 '성전의 책'을 가지러 갈 때 만날 수 있다. '바람 소리의 마법'의 레피지를 준다.

디란



집 근처 호숫가에서 처음 만난다. 상냥하고 친절한 것 같으면서도 와이드한 면이 있다. 앞이 안보이며 '물의 정령'을 만나러 갈 때 많은 도움이 된다. '술 만드는 마법'과 '안주(고기) 만드는 마법'의 레피지를 준다.

와이즈



'원주민이 사는 마을'의 외딴섬에 살고 있다. 나이가 많은 노인이지만 마법 실력이 가장 뛰어난 보인다. 약간 괴짜 스타일.

게임의 시작

주인공이 신비스러운 꿈을 꾸면서 게임은 시작된다. 어느 한 여인이 주인공을 찾아오고 그 여자의 요구를 받아 줄 때 자신의 운명도 결정된다는 내용의 꿈이다. 다음날 아침 '이메리아'라는 여인이 찾아오고 마법사가 되지 않겠느냐는 질문에 O.K!한다. 주인공은 동방의 마법사(전작의 감쪽하고 귀여운 소녀)의 두 번째 제자로 입문하게 된다.

진행 포인트

1. 게임이 시작되기 전에 사부가 '마법 재료 도감'이라는 책을 주게 되는데 이 책은 그 재료에 대한 장 소라든가 어떤 모양을 하고 있는지 상세하게 알려주고 있어서 게임을 하는데 있어서 상당히 중요한 역할을 할 것이다. 자주 볼 수 있도록 하자.
2. 게임을 원활하게 하기 위해서는 가는 곳의 지명 및 위치를 잘 파악해야 한다. 워낙 넓고 지명 이름도 비슷비슷해서 혼돈이 오는 경우가 있기 때문에 마법 시약을 구하려 감에 있어서 문제점들이 많을 것이다.
3. 가능하면 여러 곳을 돌아다녀서 지리도 익히고 많은 약초를 확보하자. 약초는 수풀, 나무, 개울가 같은 곳에 있다. 약초를 캐낼 때 있어서 무전정으로 캐는 것이 아니라 양이 한정되어 있기 때문에 집에다가 두고 나오도록 한다. 항상 필요한 약초들만을 들고 다닐 것.

제 1장 도시락 만드는 마법

드디어 주인공이 밥하고 빨래하는 것에서 벗어나 마법을 배우게 되었다. 어느날 사부가 소풍을 가자며 도시락 만드는 레피지(시약의 성분 및 함유량이 적힌 두루말이 종이)를 준다. 우선 첫 단계이니까 여기저기

도시락만드는 마법

재료	장소
미우타호무루	붕괴된 단층
부로네세아맘	동쪽의 들판
바루바루모니암	동쪽의 이바라 삼림



주인공의 집

돌아다녀 보고 사부나 이메리아(첫 번째 제자)에게 도움을 청한다. 이메리아가 힌트를 준다.

제 2장 나무 만드는 마법

도시락은 완성되었고 소풍만 가면 되는데 풍나무 다리가 파손되어 있다. 무심한 사부가 주인공에게 왕당하게도 다리를 만들라고 시킨다. 이메리아에게 힌트를 얻어서 마을 광장(집에서 서쪽)으로 가서 목수를 불러온다. 하지만 주위에 나무가 없어서 목수는 돌아간다. 집으로 돌아와서 이메리아에게서 '나무를 만드는 마법'의 시약을 받는다. 레피지에 적혀 있는 시약을 찾아와서 다시 목수를 찾아가서 다리로 데리고 온다. 주인공은 주위의 바위가 있는 곳으로 가서 '나무 만드는 마법'을 사용한다.

제 3장 술래잡기

푸른 전기의 마법	
재료	장소
볼루레임	북쪽의 산악
히로쿠맘	강이 흐르는 넓은 삼림
라시카레이스	북쪽의 삼림, 흘러가는 강과 초원
비스메히테암	보라색의 삼림



동방 나무, 목수가 마법으로 만든 나무로 다리를 완성시킨다

이번에는 마법의 시약을 찾는 것이 아니라 철딱서니 사부와 술래잡기 놀이를 하는 것이다. 다음날 아침 일어나 보면 사부는 온 데 간 데 없다. 이메리아와 말을 해보자. 이메리아가 '푸른 전기의 마법'을 주인공에게 준다. '남방의 긴 모래 변'으로 가서 나무 속에 숨은 사부를 찾아보자. 나무는 대여섯 개가 있는데 3번만에 사부를 찾아야 한다. 그 안에 못 찾게 되면 하루를 까먹게 되고 다시 처음부터 시작이 된다. 만일 이메리아가 '푸른 전기의 마법' 레피지를 주지 않는다면 사부가 주게 될 것이다.



사부가 어딘가에 숨어 있다

제 4장 이메리아의 비밀

아침에 일어나 보면 이메리아가 쓰러져 있다. 사부가 약을 만들어 먹이지만 전공 마법이 아니라서 그런지 상태는 더욱 더 악화가 된다. 결국 사부는 주인공에게 심부름을 시켜서 '서쪽 산 바람 부는 지대에 사는 '구스톤'이라는 마법사를 데리고 오라 한다. 가서 구스톤을 데리고 오자. 구스톤은 '이메리아의 병은 얼음의 성에 있다'고 하며 사라지고 다음날 아침 사부, 이메리아, 주인공은 병의 원인을 조사하러 얼음의 성으로 출발한다. 얼음의 성으로 가는 도중 커다란 얼음의 장애물이 놓여져 있다. 여기서 사부는 '빨간 불꽃의 마법'이라는 레피지를 주면서 마법 시약을 구해 오라고 한다. 마법 시약을 찾아온다. 사부가 그 마법을 사용하였으나 엉뚱하게도 마법의 힘이 너무 강해서 얼음벽



구스톤의 집. 이메리아가 위험하다. 빨리 구스톤의 집으로...

은 물론 빙판까지 녹여 버려서 조그만 강이 생겨 버렸다. 이번에는 '빨간 불꽃의 마법'이라는 마법이라는 레피지를 주고서 마법 시약을 찾아오라고 한다.

빨간 불꽃의 마법	
재료	장소
호시레아니스	보라색의 삼림
테리니아레아	모루동굴
토리니피시레스	큰 단층
라이즈 크레스	큰 단층

시약을 찾아오자 이번에는 사부가 빨간 불꽃의 마법을 건다. 하지만 마법이 너무 강해서 이번에는 바다가 생기고 만다. 이번에는 '배 만드는 마법' 시약을 찾아오라고 한다.

배만드는 마법	
재료	장소
쿠로쿠리아로암	큰 단층
조라니바루구	쓰러진 나무와 이바라삼림
바루코스레암	남바의 바다

마법 시약을 찾아서 다시 얼음의 성으로... 불쌍한 주인공은 이번에는 자기를 교보재로 활용 당해 배가 되고 마법사 일행은 무사히 건너간다. 성 앞까지 도착했다. 이번에는 고렘이라는 괴물이 성문을 지키고 있다. 마법이 통하지 않은 고렘을 상대로 주인공이 맨손으로 쓰러뜨리려 하나 역부족. 일방적으로 얻어터진다.



얼음의 성 앞. 무시무시한 괴물이 숨어 있다



이메리아가 잔류르 성의 궁중일 풀이아...

머리를 짜내서 결국 '불의 마법'을 이용해서 고렘 앞의 얼음을 녹여서 구멍에 고렘을 빠뜨린다. 성안으로 들어가자. 성안에는 죽은 시체가 놓여 있다. 그의 손가락에 반지가 있다. 이메리아가 그 반지를 빼자 그 시체가 사라지면서 이메리아의 비밀이 나타난다. "이메리아는 원래 잔류르 성의 공주였으며 잔류르 사람들은 평화로운 나날을 보내고 있었으나 어느날 마법의 저주를 받아 하늘을 날아다니게 되자 결국 잔류르 국왕은 공주를 멀리 피신시키게 되었으며 제국은 결국 멸망하게 되었다"고 사부는 말한다. 그래서 결국 떠돌아다니는 이메리아를 자신의 제자로 삼게 된 것이라는 것이다. 일행은

이메리아를 잔류르 성에 남기고 돌아온다.

제 5장 성전의 책

주인공은 구스톤에게 이메리아의 병을 가르쳐 준다고 한데 대한 감사의 말을 전하러 구스톤의 집을 방문한다. 뻔뻔스러운 구스톤은 그 답례로 주인공에게 어려운 심부름을 시킨다. 성전의 탑에 가서 '미스티'라는 마법사를 만나서 '성전의 책'이라는 책을 빌려 오라는 것이다. 성전의 탑으로 간다. 하지만 커다란 곰이 통로를 막고 있어서 들어갈 수가 없다. 다시 구스톤의 집으로 오자. 구스톤이 '곰이 되는 마법'이라는 레피지를 준다. 그 마법 시약을 찾아서 주인공의 집으로 들어가서 '곰이 되는 마법'을 조제하자. 여기서 중요한 것은 주인공의 마법이 서투르기 때문에 곰이 되는 마법이 잘 통하지 않는다는 점이다. 그러기 때문에 마법 시약도 두 배로 많이 캐



수다쟁이 미스티가 살고 있는 성전의 탑

곰 만드는 마법

재료	장소
헤테루가로아니제	남방의 긴모래변
세렛타니테세	남방의 바다
바루바루모니암	동쪽의 이바라삼림

내서 꼭 조제를 두 번 하도록 하자. 총 6번(1번 조제에 3번의 마법을 쓸 수 있음)의 마법을 사용 할 수 있게끔 하자. 다시 '성전의 탑'으로 간다. 커다란 곰 앞에서 '곰이 되는 마법'을 사용하자. 여러 번 실패 끝에 결국 4번째에 곰이 되는 마법이 성공했다. 안으로 들어가서 '미스티'를 만난다. 미스티에게서 '성전의 책'을 받아서 구스톤의 집으로 돌아오면 상황도 끝이 난다.

제 6장 수중 문의 비밀

주인공이 꿈을 꾸다. 수중에 옛 궁궐의 잔재(수중의 문)가 보인다. 아침에 일어나 보니 사부는 없고 구스톤이 찾아온다. 주인공에게 '수중의 문'에 대해서 조사해 달라고 부탁한다. 원주민 마을로 가서 마을 사람들과 이야기 해 본다. '수중의 문'은 외딴섬에 살고 있는 '안크로다'라는 자가 알고 있다고 한다. 외딴섬으로 가기 위해서 선착장에 가서 배를 타려고 하나 소개장이 없어서 배를 타지 못한다. 마을 장로에게 가서 소개장을 받아 오라고 한다. 다시 원주민 마을로 가서 장로를 만난다. 좀처럼 소개장을 내주지 않고 소개장을 내주기 전에 호숫가에 살고 있는 '물의 정령'을 만나고 오라 한다. 호숫가는 주인공의 집에서 서쪽으로 두 번 가면 된다. 호숫가에 도착하면 멍인인 '디란'을 만난다. 디란과 이야기를 하다가 호숫가를 한바퀴 돈 다음 호숫가의 작은 섬에 살고 있는 물의 정령을 만난다.

물의 정령은 네 가지 부탁을 한다. 첫 번째가 신선한 술을 가져오라



시냇 호수의 정경. 물의 정령을 만날 수 있다

술 만드는 마법

재료	장소
부로레아레니스	북방의 바위터
코투호암	동방남부
카나카라니베비	북방의 바위터

안주 만드는 마법

재료	장소
카루카스니에리에	쓰러진 나무와 이바라삼림
비루키가름	꽃과 버섯과 녹색의 삼림
레누니후토우궁	큰 단층

는 부탁. 다시 디란을 만나서 디란에게서 '술을 만드는 마법'의 레피지를 받는다. 마법 시약을 구해 와서 다시 물의 정령을 만나 술을 준다. 두 번째는 안주를 만들어 달라는 부탁. 역시 디란에게서 '안주를



외딴섬에 들어가기 위해서는 꼭 선착장에 들러야 한다. 원주민 마을의 선착장

만드는 마법'이라는 레피지를 받고 다시 마법 시약을 찾아 와서 물의 정령에게 준다.

세 번째도 술이다. 술을 다시 마법으로 만들어 물의 정령에게 준다. 네 번째는 희망인데 이것은 그냥 원주민 마을의 장로를 만나기만 하면 된다. 장로에게서 소개장을 받아 선착장으로 가자. 거기서 배를 타고 외딴섬으로 가서 '와이즈'라는 노인과 '안드로다'라는 커다란 거북을 만난다. '수중의 문에 데려다 달라고 부탁을 하나 '와이즈'라는 노인이 행운을 가져다 주는 '극락조의 깃털'을 가지고 오라 한다.

극락조의 행방을 알기 위해서 사부가 있는 얼음의 성으로 출발한다. 사부로부터 극락조가 집 주위에 있다는 것을 알아낸다. 다시 집 주위로 이동하자. 하지만 극락조는 보이지

않는다. 이때 와이즈가 찾아온다. 와이즈는 극락조는 '바람소리의 마법'을 사용하지 않으면 오지 않는다고 하면서 '바람소리의 마법'의 재료를 두더지 굴에 숨겨 둔다.

재료를 다 찾고 난 후 성전의 탑으로 가서 미스티를 만나 '바람소리의 마법'의 레피지를 달라고 부탁한다. 조제를 끝나고 집 앞에서 극락조를 부르자, 극락조가 나타나서 주인공에게 깃털 하나를 떨어뜨리고 사라진다. 그것을 가지고 원주민 마을의 외판점으로 향한다. 그것을 와이즈에게 주고 주인공은 안크로다 라는 거북을 타고 '수중의 문'의 세계에 들어가서 빨간 보석을 받아서 구스톤의 집으로 가서 그것을 그에게 준다.

제 7장 디란을 찾아라



동쪽의 마을. 없는 것이 없는 곳이다. 마법 시약을 돈으로 살 수 있다

다시 집으로 돌아온다. 사부가 얼음의 성에서 와 있다. 주인공이 늦게 온 별로 '케라리스'라는 과자를 사 오라고 한다. 시장에 가서 '케라리스'를 찾지만 얼음이 없어서 만들지 못한다. 얼음의 성으로 가서 이메리아를 만나 얼음을 가져오나 얼음이 다 녹아 없어져 버린다. 다시 얼음의 성으로 가서 다시 이메리아를 만나 '빙결의 마법'이라는 레피지를 얻는다. 마을 입구에서 빙결의 마법을 사용해서 얼음을 만든 다음 얼음을 시장의 장사꾼에게 준다. 케라리스가 완성되었다. 그것을 들고 집으로 돌아온다.

빙결의 마법	
재료	장소
코아시레니암	서방 이바라 삼림
하카라시미리맘	유슈의 바다
메스툼스토에림	북방 바위터
토후구루토후루	모루동굴

나는 용의 마법	
재료	장소
케리칼니에이리스	유슈의 바다
파루위님	북쪽의 삼림
볼토로니움	동쪽강가변
이리오스맘	동쪽의 초원 지대
쿠로이세아람	서쪽산, 바람 부는 지대

다음날 아침 디란이 집 앞에 쓰러져 있다. 이콘에게 습격을 당했다고 말하는 디란. 그를 집안으로 데리고 들어와서 사부에게 보여준다. 그리고 나서 주인공은 시장으로 가서 음식을 사다가 미스티를 만나 이콘의 행방을 우연히 알게 된다. 남쪽의 외판점에 있다는 말을 듣고 남쪽의 외판점으로 향한다. 원주민 마을의 선착장까지 도달했는데 배가 없다. 결국 '하늘을 나는 용의 마법'에 대한 마법에 대한 시약을 주인공이 구해 오게 된다.

이 시약을 가지고 디란이 마법을 사용하여 용을 만든다. 외판점에 도착하니 '이콘'과 '나츠'가 바닷가에서 휴양을 즐기고 있다. 디란은 나츠를 납치하여 어디론가 사라지고 주인공은 다시 디란을 찾으러 마을의 마법 방으로 가서 '레니'라는 아가씨의 말을 듣고 '서쪽 바람 부는 대지'의 산 정상에서 디란을 만난다.

제 8장 전설의 문

주인공은 잠을 자다가 또 이상한 꿈을 꾸다. 집 앞에 디란이 와 있다. 와이즈를 만나러 가자고 한다. 와이즈는 '듀크'라는 고대도시에 있고 하늘에 있다. 디란을 따라서 '북쪽의



백룡의 동굴. 커다란 백룡이 전설의 문의 통로를 지키고 있다



생명의 재단. 디란의 여동생을 마법으로 다시 살리려고 하지만...



빛이 나는 물체와 함께 있는 주인공

서쪽으로 간다. 북쪽의 섬에 커다란 용(혼다루)이 '전설의 문'을 지키는 문지기가 있다. 주인공에게 세 가지 문제를 내는데 그것을 다 맞춰야만 '전설의 문'으로 들어갈 수 있다.

드디어 '듀크의 성지'까지 왔다. 디란은 혼자 볼 일 보러 가고 주인공 혼자다. 북쪽으로 무조건 올라간다. '생명의 재단'까지 가서 디란을 만난다.

디란은 자기의 동생을 '소생의 마법'으로 불러내려고 하지만 실패하고 실수로 주인공을 재단의 지하로 떨어뜨린다. 거기서 주인공은 와이즈를 우연하게 만날 수 있다. 거기에는 그와 함께 '빛이 나는 물체'가 있다.

이 물체는 인간 세상을 파괴하려고 하며 생명체의 반대인 '과학'이 자기 아버지라고 주장을 한다. 인간의 죽음에 대해서 두려워하는 것을 조롱하며 자기 자신은 영원한 생명력을 가지고 있으며 가장 완벽한 물체라고 주장한다. 그러나 '빛이 나는 물체'

는 자기 자신에게 없는 '혼'이라는 것을 부러워하며 주인공의 "죽음이 있음으로써 사람들은 열심히 살아가는 즉, 어느 목표가

있기 때문에 생명의 의미를 느끼게 한다"라는 말에 자폭을 하려 하지만 주인공이 이를 설득, '사랑'이라는 '생명의 마법'을 불어넣어 줌으로써 '빛이 나는 물체'는 별이 되면서 이야기는 끝을 맺는다.

플레이 소감

깔끔한 그래픽과 상당히 귀여운 캐릭터로 많은 인기를 끌었던 11편에 이어 2편도 히트 예감을 가능케 한다. 일관된 마법을 배우고 찾고 즐기는 기본적인 컨셉은 전작과 동일하다. 전체적으로 흐르는 부드러운 분위기는 플레이어로 하여금 잔잔한 감동을 느끼게 한다. 또한 제목에서도 볼 수 있듯이 하나의 물체에 생명을 불어넣어 줌으로써 별이 된다는 약간의 교훈적인 측면도 잊볼 수 없었다. 하루빨리 한글화된 게임이 출시되기를 기대한다.

