

GAME POWER

The Most Famous PC Game Section of Game Champ

12

DECEMBER 1997

scoop

시퀀스 프레이디엄

플러스콜러즈

삼국지 6

흥미기획

여성 게이머를 위한 따끈한 겨울나기
에브리게리온을 말한다

게임특집

올 겨울을 뜨겁게 달굴

5대 전략시뮬레이션 벤치마크

- 다크레인
- 어스2140
- 에이지 오브 엠파이어
- 컨퀘스트 어스
- 토탈 어나이얼레이션

파워공략

성숙한 카렌을 다시 만난다!

파랜드택틱스 2 : 시칸의 이정표

게임에 뜬 한국축구 대표팀

붉은 악마



NEWS

KOREA INFOS

게임에 등장한 한국축구 대표팀, '붉은 악마'



한국 월드컵 대표팀이 게임 속에 등장한다. 미디어소프트는 영국 앙코(Anco)사와 공동개발로 10월 말경 한국팀의 최신 한국 데이터가 수록된 스포츠 게임, 「붉은 악마(Red Devil)」를 출시하게 됐다고 28일

전했다.

축구게임 「붉은악마」는 월드컵으로 달구어진 축구열기를 몰아 최신 한국 대표팀의 데이터 뿐만 아니라 레벨을 한층 강화시켜 한국대표팀의 염원인 본선 1승을 가능하도록 했다. 게임 상에서 볼 때 기존 게임과 큰 변화는 없지만 실제선수(서정원)를 기용한 케이스 작업과 네트워크 지원, 한일전 동영상, 티셔츠 전원증정 등 제품의 옵션적인 면을 강화했다.

미디어소프트에서는 현재의 여세를 몰아, 매년 시리즈의 형태로 데이터를 업그레이드 하여 차기작을 출시할 계획이다. 여기에 더해 수동적인 수입에 그치지 않고 궁극적으로 자체제작을 한다는 계획을 세워두고 있다.

게임링크, 제품출시 활기!

11월 들어 웅진미디어의 새로운 게임전문 브랜드, 게임링크의 제품 출시가 활기를 띠 전망이다. 9월 「도쿄야화」의 출시에 이어 10월 「어스2140」과 「부킹맨」을 출시한 게임링크에서는 10월 말에 「퍼블버블」등 3 타이틀, 11월에는 「북명」, 「다크콜로니」 등 6개의 제품이 출시될 예정으로 있어 2달 사이 총 12개의 타이틀을



퍼블버블

출시하게 되었을 뿐 아니라 제품의 출시 숫자에서 게임전문 브랜드로서의 자존심을 지킬 수 있게 됐다.

게임링크는 최근 일본의 게임뱅크사에 이어 크로노스 디지털 엔터테인먼트사의 '다크리프트'를 비롯, 대만의 ART9 엔터테인먼트사의 전략시뮬레이션 게임인 '라이브 오어 데드'와 Take2의 '다크콜로니'에 대한 계약 체결을 끝내고 본격 출시에 들어간다고 전했다.

대전액션 게임인 다크리프트(Dark Rift)는 닌텐도64에서 이식된 작품. 리얼타임 전략시뮬레이션 게임인 타크콜로니는 워크래프트의 제작자들이 모인 테이크2가 2년여의 제작기간을 거쳐 탄생시킨 첫번째 작품이다. '라이브 오어 데드' 역시 리얼타임 전략시뮬레이션으로 대만의 작품이지만 손쉬운 조작과 깔끔한 그래픽을 자랑하는 게임이다.

제품 사은품으로 '티셔츠' 인기

국내 업체들의 제품홍보를 위한 사은품 중, 자사의 제품이 그려진 티셔츠를 사은품으로 주는 회사가 늘고 있어 주목된다.

통큰에서는 「메타녀」의 출시와 함께 제품에 든 응모권을 보내면 이 중에서 추첨, 3등에 해당하는 1,100명에게 「메타녀」가 그려진 티셔츠를 증정한다. 최근 월드컵의



미디어소프트 「붉은 악마」



패밀리프로덕션 「영혼기병 라젠카」

열기와 더불어 축구게임을 출시하는 미디어소프트에서도 제품을 구매하는 전 고객에게 한국 대표팀의 티셔츠와 동일한 것을 주기로 하고 제작에 들어간 상태(가격은 티셔츠 포함 5만원 선). 예약판매 몇분만에 매진되어버린 「에반게리온 강철 걸 프랜드」의 한정판 3,000개에도 에반게리온이 그려진 티셔츠가 포함되어 있었으며, 「영혼기병라젠카」를 제작한 패밀리프로덕션에서도 제품의 홍보를 위해 라젠카 티셔츠 400여장을 준비했다.

또한 연애 시뮬레이션 게임, 「부킹맨」을 출시하는 게임링크에서는 시가 600만원에 상당하는

현대자동차의 「아토스」를



경품으로 내놓았다. 이는 추첨을 통해 한 명에 한하여 주는 것으로, 게임계에서는 처음 있는 일이라 눈길을 끌고 있다. 게임링크에

서는 그 이외에도 컴퓨터, 시티폰, 삐삐 등의 다양한 경품을 준비하고 있다.

이 같은 현상은 12월 특수를 맞아 업체들이 사활을 걸고 홍보에 나선 타이틀이라는 점에서 그 이유를 찾을 수 있다.

C-SEVEN 인터네셔널, 출범

씨 세븐 인터네셔널(대표 알렉스 장)은 14일 신라호텔에서 가진 게임 발표회에서 일본의 게임뱅크를 비롯한 해외 업체들의 제품 발표식을 가지고 본격적인 영업활동에 들어갔다.

이날 행사에는 쌍용정보통신, 웅진미디어, 삼각형 출판사, 트윈, 두고그룹, KDS 등의 국



내업체가 게임뱅크, 무민, 마이크로넷, ESP, 휴먼 엔터테인먼트, J-NODE, 오픈북9003과 같은 해외 업체들의 타이틀과 제작물 등의 제품에 대한 라이선스를 맺기 위해 참가했다.

이 행사는 일본을 중심으로 하는 해외업체들이 중개업인, 씨세븐 인터네셔널을 통해 한국에 진출하기 위한 교두보를 확보하기 위해 한국 업체들의 참여를 유도하는 자리로, LG소프트를 비롯한 국내 제작과 유통을 합한 상당한 수의 업체가 참가했다.

게임링크, 홈페이지 개설

게임링크에서 네티즌에 대한 정보제공 서비스의 일환으로 홈페이지를 개설, 운영한다. 10월부터 본격적으로 운영되는 게임링크의 홈페이지에는 자사 유통 게임의 홍보, 게임뉴스, 자료실, 각종 사이트와의 링크 등으로 구성되어 있으며, 12월중에는 영문 사이트를 개설, 내년 상반기 중 전문적인 게임소개 사이트의 개설을 준비중이다. 게임링크는 게임매니아들의 조언과 의견을 토대로 지속적인 개선과 운영을 통해 국내 최고의 게임사이트를 만든다는 모토아래, 완벽 사이트 개설에 박차를 가하고 있다.



gamelink.woongjin.co.kr

인터넷 방송국, Q/net 개국

사조커뮤니케이션에서는 22일 소공동 롯데호텔에서 가진 개국식에서 21세기 차세대 미디어인 인터넷을 통해 새로운 미디어의 역사를 만든다는 모토아래, 본격적인 인터넷 방송국 'Q/net'을 개국했다.



Q/net은 이미 인터넷 방송을 연 바 있는 해외업체인 C/net과 방송용 콘텐츠 제휴 계약을 체결하고 정보통신 관련 뉴스는 물론, 각종 교양, 게임, 오락 프로그램 등도 동시에 제공하게 된다. 또한 한국에서는 최초로 여는 인터넷 방송국인 만큼 CNN보다 더 빠른 뉴스, ABC, NBC보다 더 알찬 TV프로그램을 방송한다는 모토아래 다양하고 알찬 온라인 콘텐츠 시대를 열어간다는 방침을 세워두고 있다.

이날 행사는 C/net과의 업무 조인식, 인터넷 방송 시연, 개국선언 축사 및 격려사의 순으로 이어졌다.

문의: (주)사조커뮤니케이션 (02) 761-2007

부산 게임음악 콘서트, 성황리에 마쳐

미스 소프트웨어가 26일 부산 카톨릭센터에서 개최한 '게임음악 라이브 콘서트'가 많은 관객이 참가한 가운데 성황리에 막을 내렸다.

이날 행사는 '캠퍼스히어로즈'의 제작사 미스소프트웨어가 게임음악의 인식전환을 위해 개최한 행사로 현재 제작중인 게임 '8용신 전설'의 오프닝곡 등과 더불어 한정판에 삽입될 캐릭터 이미지 앨범의 곡들이 선보였다.

게임음악에 대한 고정관념 타파를 위해 이번 공연을 기획했다는 미스측은 8용신 전설의 발매 후엔 전국 투어 콘서트로 그 여파를 몰아 갈 계획이라고 밝혔다. 이번 공연은 완전 무료 입장으로 이루어 졌으며 언더그라운드 실력과 밴드들의 탁월한 연주가 인상적이었다는 평가가 지배적이었다. 부산 카톨릭 센터를 후끈 달군 이 공연을 시발점으로, 한국 게임음악의 비상과 8용신 전설의 선전을 기대해 본다.



10월 우수게임, 「제3의 지구의 카인」 수상

문화체육부는 「'97 10월 우수게임」 10월 수상작품으로 막고야(대표 홍동희)의 「제3지구의 카인」을 선정·발표했다.

이번 10월 우수게임에는 막고야의 「제3지구의 카인」을 비롯, 시엔아트사의 「인디케이트」, FEW의 「덩키」 외에 콤텍 시스템의 「유타의 한국기행」이라는 교육용 타이틀 1편이 포함, 총 4개의 작품이 선보였으며 대상을 차지한 「제3지구의 카인」은 정보문화센터가 주관한 시나리오 공모전에서 우수상을 수상한 작품이기도 하다.

「머그삼국지」, 접속방법 버전 업



애플웨어가 그동안 통신서비스를 해오던 「머그삼국지」가 인터넷 서비스를 지원하는 등 서비스 접속방법이 다양해졌다.

머그삼국지의 가장 큰 변화는 인터넷 접속(www.appleware.com)서비스를 개시한 점이다. 10월부터 본격적으로 가동되는 애플웨어의 홈페이지에는 처음 사용하는 유저를 위한 게스트방(체험방)을 마련, 게임방법을 익힐 수 있도록 하고 있으며 10월부터 정액회원제를 운영한다는 방침이다. 그동안 인포삼과 아이네트를 통해 서비스해오던 접속회선도 하이텔, 인터넷정액제 등으로 다양화시켰다.

문의: 애플웨어 (02) 716-3970

KRG소프트,

「다미 엔터테인먼트」로 상호변경

공개게임 「드로이안」으로 개발을 시작, 1년 가까운 제작기간 끝에 이달 제품을 출시하게 되는 KRG소프트가 '다미 엔터테인먼트'라는 이름으로 상호를 변경하게 될 예정이다.

이같은 조치는 KRG소프트 라는 이니셜이 소비자들에게 인식되기 어렵다는 판단에 따른 것



으로 이달 등록 예정인 법인 전환시에 함께 변경할 방침이다. '다미 엔터테인먼트'의 '다미'는 '믿음이 가는', '미더운' 등의 뜻을 가진 단어로, 그 의미대로 미더운 게임개발사로 남는다는 것이 KRG소프트 담당자의 이야기다.

'대한민국 게임대상' 출품작 공모

문화체육부는 대한민국 게임대상의 97년 결산인 '대한민국 게임대상'의 출품작을 공모·발표할 예정이다.

문화체육부는 1일까지 제품접수를 마치고 심사에 들어가 오는 2일 발표를 가질 예정으로 있으며 게임의 시상상은 게임부문과 시나리오 부문으로 나누어 시상할 예정이다. 게임의 심사는 작품의 완성도와 창의성, 상품성, 예술성 등에 중점을 두고 있으며 특히 우리 전통문화의 상징성, 독창성을 소재로 한 작품을 우대한다는 방침이다.

문화체육부 영상음반과:전화 (02)720-4968

시상내용

• 게임부문

- 대상 : 문화체육부장관상(1편, 상금 5백만원)
- 우수상 : 문화체육부장관상(그래픽/캐릭터 각1편, 상금 2백만원)
- 전자신문사장상(시나리오부문 1편, 상금 2백만원)

• 게임시나리오부문

- 대상 : 문화체육부장관상(1편, 상금 2백만원)
- 우수상 : 전자신문사장상(2편, 상금 각 1백만원)

행사일정

접수 : 97년 11월 1일까지
 심사 : 97년 11월 10일~11월22일
 발표 : 97년12월2일/시상 : 97년12월 중
 게임대상부문 : 작품완성도, 예술성, 창작성, 흥미 등에 중점을 둠.
 게임시나리오 부문 : 작품완성도, 창의성, 상품성, 예술성 등에 중점을 둠.
 (우리 전통문화의 상징성, 독창성을 소재로 한 작품 우대)

성진멀티미디어, 21C 마스터플랜 발표

성진멀티미디어에서는 이달 '아담 플러스'의 출시와 더불어 21C 성진멀티미디어가 나아갈 마스터플랜을 발표, 게임 개발에의 왕성한 의욕을 보이고 있다.

성진멀티미디어에서는 미래 게임산업은 네트워크 게임의 세계라 단정하고 99년 7월까지 7억여원의 자금을 투자, 일명 G-NET로 명칭된 각 분야의 네트워크 게임 서비스를 제공한다는 야심찬 계획을 세워두고 있다. 또한 G-NET과 더불어 또 하나의 정책 과제는 게임대학, 한국 게임산업의 발전을 위해서는 무엇보다 게임에 열정을 가진 우수한 인력들이 조기발굴되어야 한다고 보고 그 구체적인 방안으로 2000년 춘계 신학기 개교를 목표로 교육과정기획과 뜻을 같이할 수 있는 전문 강사진 확보에 노력하고 있다. 또한 게임관련 개발업체 및 유통업체가 연계하여 협력 체계를 갖추 수 있도록 기반조성에 힘쓰고 있다.

성진에서는 차기작으로 98년 아담 2「클리어」, 코믹 경제시물레이션「로봇월드」, 그리고 가칭「네트파이터」 등의 제품 라인업을 통해 본격적인 종합 게임제작 체로 자기잡는다는 계획이다.

SKC, 스위스 엡시텍사와 판권계결

SKC가 스위스의 신생게임 개발업체인 엡시텍(Epsitex)사와 판권계약을 체결하고 엡시텍사에서 출시되는 게임의 국내 유통을 담당한다.

계약 체결 후 SKC가 첫 번째로 발매할 엡시텍사의 게임은 '플래닛 블루피'라는 저연령층을 대상으로 하는 액션 아케이드 게임이다. 플래닛 블루피는 영국, 독일, 프랑스에서 이미 발매가 되었으며 한국은 4번째로 발매되는 것이다.

한국전력공사, CD-ROM 무료배포

한국전력공사에서는 첨단 매체인 CD-ROM을 통해 학생들이 전기를 쉽게 이해하고 공부할 수 있는 「에너지 보이의 전기 우주여행」 타이틀을 제작하여 전국 사업소의 주요 고객들에게 기념품으로 무료 증정할 예정이다.

애니메이션, 동화상, 3차원 영상 등 최첨단 기법을 활용한 사용자 참여형으로 개발된 '에너지 보이의 전기 우주여행'은 한국 전력의 마스코트인 에너지 보이가 우주여행을 하면서 배우는 전기에 대한 학습 과정을 그리고 있다. 특히, CD-ROM 타이틀 안에는 보너스 퀴즈가 내장되어 있어 3개월 단위로 응모를 받아 추첨을 통해 상품도 우송할 예정이며 사용 중 한전 홈페이지(www.kepco.co.kr)로 직접 접속이 가능하도록 인터넷 접속 프로그램이 내장되어 있다.

문의 : 한전 문화홍보부 (02)3456-3146



통큰, 「영화감독이야기」 이벤트 기획

통큰이 육성 시물레이션 게임 「영화감독이야기」의 출시를 기념하여 최고의 영화감독을 찾는 이벤트를 개최한다.

이 이벤트는 영화감독이야기를 이용하여 한정된 대본과 효과, 배우로 자신만의 영화를 만들 수 있는 감독을 찾는 것이다. 응모방법은 영화감독이야기를 플레이한 게이머가 자신이 찍은 영화의 타이틀롤과 스태플롤을 포함한 10장 이상의 화면과 자신의 영화에 대한 상세한 설명서를 PC통신이나 디스켓으로 보내면 된다. 콘티를 추가해서 보낼시에는 가산점이 부가되며 최종본선 진출자에게는 향후 1년간 통큰의 타이틀을 증정한다.

PC통신 : 하이텔·천리안·나우누리:TONGKON

보낼곳 : (100-042)서울시 중구 남산동 22 명남빌딩 9층 902호

통큰 '영화감독이야기' 담당자 앞

접수기간 : 10월 20일 ~ 11월 30일

발표 : 씨네 21, 게임챔프

통근상(2명) : 기념 트로피, 영화관련도서권, 영화입장권 4매, 상금 30만원

씨네 21상(2명) : 기념 탈피, 영화입장권 2매, 상금 10만원

게임챔프상(3명) : 기념 트로피, 영화입장권 2매

인터뷰

천리안 모뎀 동호회 '네모'시삽
김성태



"천리안 네모동은 네트워크 & 모뎀플레이의 약자로, 사람들이 모여서 네트워크 게임에 관해 정보를 나누고 함께 게임을 즐기는 천리안의 모뎀 동호

회입니다. 다른 통신망에 비해 많은 유저들을 가지고 있는 천리안이 그동안 모뎀플레이 동호회가 없어 안타까웠는데 이제 네모동이 생김으로 해서 천리안에서 모뎀플레이를 하고싶었던 많은 게이머들의 숙원을 풀어주게 되었다고 봅니다."

지난 10월 1일 모뎀플레이의 불모지였던 천리안에 한달만에 천여명의 회원을 확보한 네모동 김성태 시삽의 동호회 소개말이다. 이같은 회원의 확보는 천리안에서 가장 빠른 성장을 기록한 동호회 중의 하나로 기록되기도 했다.

"저희 네모동이 빠른 성장을 기록할 수 있었던 것은 발빠른 홍보활동이었다고 봅니다. 특히 '철저한 전문성을 살린 소모임'이라는 특징을 앞세웠습니다. 모뎀플레이나 네트워크 게임을 지원하는 특정 게임을 소모임화시켜, 사람들끼리 경쟁을 시켜 순위를 정하게 하고, 정보를 나누게 함으로써 전체 네모동의 발전을 꾀한 것이죠."

이는 게임의 구체화보다는 모뎀 전반적인 면을 강조해왔던 기존 게임동과 비교해 보면 상당히 대조적이다. 이에 대해 김성태 시삽은 "동호회 이용자에게 좀더 구체적이고 상세한 모임을 제공함으로써 한 게임에 대한 보다 정확하고 철저한 분석능력과 노하우를 가질 수 있게 한 것이 큰 장점으로 작용했다"

고 밝혔다.

다른 통신망보다 늦게 출발한 네모동은 개설부터가 힘들었다. 그러나 발빠른 동호회간의 연계를 통해 이를 해결하고 있다.

"동호회를 개설하는데 가장 힘들었던 것은 다른 통신망보다 늦게 출범했다는 점과, 시뮬레이션 동호회나 게임동호회와 같은 기존 게임관련 동호회와 중복되는 부분이 있었다는 점 등입니다. 이의 해결을 위해 타 모뎀동과는 다른 네트워크 게임의 전문화를 추구했고, 시뮬레이션 동호회와 같은 게임 동호회와는 공동구매와 같은 연대를 통해, 서로의 발전을 모색하고 있습니다."

천리안 네모동은 이 외에도 최소 6개월에 한번 정기적인 모뎀 대회를 가질 예정으로 있으며, 이와는 별도로 네모동뿐만 아니라 타 통신망의 게임동까지 함께 하는 행사를 계획·추진하고 있다. 모뎀·네트워크플레이 게임 전문 동호회인 '네모동'은 네트워크 게임에 관심이 있는 사람이라면 누구나 참여할 수 있도록 외부적으로 동호회의 문을 활짝 개방해 놓고 있다. 천리안 어디서나 'GO NEMO'

게임링크 아르바이트 모집

(모니터요원)

업무: 게임링크 출시게임 단점·버그 찾기
혜택: 자사 게임지 1년 정기구독권
게임테스트 당 수수료 지급 등

(전화상담원)

시간: 오전 10시-오후4시
업무: 게임 A/S상담/고객DB 작성
위치: 서울 대학로 웅진미디어빌딩 5층
전화: (02) 745-5074

에베루즈 일러스트레이션 공모전

공모전명: 에베루즈 일러스트 4단만화 공모
주최: (주)한국라이센싱
크기: A4이하(PC사용시 제한없음)
색수: 흑백/컬러 상관없음
마감: 11월 15일까지
보낼곳: (137-030) 서울시 서초구 잠원동 18-4 대림빌딩 6층
에베루즈 일러스트 담당자앞



8용신전설 예약판매 실시

제품명: 8용신전설 스페셜버전
제품량: 3,000부 한정판
가격: 55,000원(우송료 포함)
내용: 1. 게임 CD 2장
2. 오리지널 사운드 트랙(보컬곡 12곡)
3. 특제 메뉴얼(RPG메이커 메뉴얼 포함)
4. 특제 브로마이드
5. 캐릭터 손수건
6. 라이브공연 무료초대권(전국투어 2명분)
7. 설정북: 8용신전설 제작과 관련된 설정자료 모음 화보집
8. 8용신전설 T셔츠
9. RPG메이커(정품 무료교환)
10. 특제 케이스

문의: 밍스소프트 (051)643-8444

인터뷰

"우린 손노리가 좋아요!"

손노리 팬클럽 'Sonnori World'
이문규 시삽(ID:themoony)



좌: 서용하권 우: 이문규 시삽

국내에서 판타그램의 개발팀 '손노리'를 응원하는 유저의 숫자는 상당하다. 그러나 이같은 응원의 열기를 한데로 묶어 체계적인 활동을 한다는 것은 말처럼 쉬운 일이 아니다. 이처럼 어려운 일(?)을 해낸 장본인은 현재 천리안 폐식이용자 클럽에 '손노리 팬클럽'을 개설한 이문규 시삽(16).

95년부터 게임을 시작, 손노리의 첫작품 「에스토니아 스토리」를 남들보다 늦게 시작해서 아쉽다는 이문규 시삽은 연예인 'HOT'만큼이나 '손노리'의 게임에 열광하는 팬 중의 팬이다.

"그래픽이 깔끔했어요, 코믹한 점도 많이 끌렸구요, 저희가 이렇게 팬클럽을 만들게 된 것은 무엇보다 「에스토니아스토리」의 영향이 컸죠. 「포가튼 사가」도 발매일이 미뤄져서 아쉽긴 하지만 좋은 작품으로 나왔으면 좋겠어요"

손노리 팬클럽이 「포가튼 사가」에 거는 기대는 대단하다. 출시가 많이 늦어져 이미 손노리를 떠난 유저들도 많이 있지만 이들은 끝까지 손노리팀에

대한 기대를 버리지 않고 있다. 팬을 더 확보하고 이벤트를 개최하는 것도 모두 클럽 운영진이 할 일이다.

"동호회 내에서 이벤트를 개최할 예정이에요. 「포가튼 사가」의 발매일에 즈음하여 약 한달 뒤인 12월 15일까지 게임의 메뉴얼을 공모할 예정인데 벌써 서용하님(seoyh)을 비롯한 매뉴얼 심사위원까지 둔 상태입니다. 이 행사를 통해 포가튼사가의 홍보효과까지 기대하고 있습니다."

이러한 손노리 팬클럽의 정성에 손노리팀에서도 감탄, 본격적인 지원을 보내기로 했다. 이원술씨를 비롯한 개발팀 중 몇명이 교대로 팬클럽에 와서 게임에 대한 질문에 대해 답변을 해주기도 하고 정팅(정기적인 채팅)을 가지기도 한다. 이제 손노리팬클럽은 손노리가 직접 인정하는 공식적인 팬클럽이 된 셈이다.

현재 천리안 손노리클럽은 폐식이용자 클럽에 속해 있어 통신망 내에서 인정을 받지 못하고 있다. '잭스키스 팬클럽'과 같은 유명 연예인의 경우는 정식 동호회의 개설이 쉽지만 게임 개발사 팬클럽에 대한 인지도가 적어 정식 동호회의 개설이 어렵다는 것이 이문규 시삽의 설명이다.

이에 대해 이문규 시삽은 "천리안에서도 게임에 대한 인식을 보다 좋은 방향으로 가졌으면 합니다. 게임을 찾는 유저라면 손노리를 모르는 사람은 없다고 봅니다. 천리안에서도 연예인 팬클럽 못지 않은 팬클럽이 있다는 점을 감안, 정식으로 인정을 해 줬으면 합니다"고 밝혔다. 그러나 이는 손노리나 국산 게임을 사랑하는 유저들의 적극적인 참여가 절실하게 요구되는 문제다. 현재 140여명의 회원을 보유하고 있는 손노리월드에서 1400명, 나아가 15,000명의 회원을 확보할 때 더이상 손노리클럽은 폐식이용자 클럽이 아닐테니 말이다.

히트 게임 차트

이번 달에는 기존과 달리 변화가 많은 달이다. 인기순위에서 디아블로의 뒤를 대항해시대 3가 바짝 쫓고 있을 뿐 아니라 강철 걸 프랜드가 발매와 동시에 4위 진입, 도쿄야화의 순위진입 등이 눈에 띈다. 기대순위에서는 바이오해저드와 같은 비디오 게임 이식작을 제외하고는 모두 시리즈물이 인기를 끌고 있는 것이 확연히 드러난다. 또한 포가튼 사가의 6위 추락도 이변이며, 인터넷 인기순위에서의 토탈 어나이얼레이션 등 최근 등장한 신예 전략시뮬의 강세도 볼만하다.

특자 인기순위

1위 디아블로

롤플레이 블리자드

꺼지지 않는 불꽃, 디아블로에 인가다. 거의 몇 달 동안 1위 의 자리를 고수하고 있는 롤플레이의 대작. 일본풍이 아닌 롤 플레이에 어떻게 인기를 받기는 상당히 오랜만인 것 같다.



2위 대항해시대 3

장타 시뮬레이션 코에이

세계 곳곳에 널려 있는 신비를 찾아 떠나는 항해 시뮬레이션. 근소한 차이로 디아블로를 따라잡고 있다. 다음달이면 1위를 차지할 수도 있지 않을까?



3위 파랜드 택틱스

롤플레이 TGL

기존 롤플레이와 비슷한 풍으로 유저들에게 어필한 느낌이다. 이미 2가 출시되어 있는 지금 아직도 파랜드의 열기는 대단하다. 출시 이후 지금까지 3연개가 팔린 작품이다.



4위 강철 걸프랜드 어드벤처 가이낙스

5위 도쿄야화 액션 FEW

6위 영웅전설 4 롤플레이 팔콤

7위 아랑전설 3 격투액션 SNK

8위 마법사가 되는 방법 롤플레이 TGL

9위 삼국지 5 전략 시뮬레이션 코에이

10위 레드얼럿 전략 시뮬레이션 웨스트우드

특자 기대 순위

1위 파이날 판타지 7

롤플레이 스퀘어

'7.이 나온다는 기사가 나온 후 줄곧 기대순위 1위를 달리는 작품이다. 과연 얼마나 좋은 게임으로 우리에게 다가올 것인가? '7.의 발매일은 아직도 불기만 하다.



2위 삼국지 6

전략 시뮬레이션 코에이

기사가 나가자마자 순식간에 2위에 진입한 코에이의 명작. 새로운 시스템으로 올 겨울을 발매일로 잡고 있다. (파이날 판타지 7과의 접전이 볼만하다.)



3위 바이오해저드

어드벤처 코에이

드디어 PC로 발매가 되는가? PS판으로 엄청난 인기를 모았던 호러 어드벤처 게임. 소프트가 훨씬 많은 PC시장에서 PS에서의 이상을 지킬 수 있을지가 관건이다.



4위 파랜드택틱스 2 롤플레이 TGL

5위 톨레이더 2 액션 아이도스

6위 포가튼사가 롤플레이 판타그램

7위 프린세스메이커 3 육성 시뮬레이션 가이낙스

8위 드로이안 롤플레이 KRG소프트

9위 FIFA 98 스포츠 일렉트로닉 아츠

10위 RPG만들기 95 제작물 아스키

매장 판매순위

1위 대항해시대 3 전략 시뮬레이션 코에이

2위 영웅전설 4 롤플레이 팔콤

3위 다크레인 전략 시뮬레이션 액티비전

4위 카르마 롤플레이 드래곤플라이

5위 엑스컴 3 전략 시뮬레이션 마이크로프루즈

6위 도쿄야화 액션 FEW

7위 강철의 걸 프랜드 어드벤처 가이낙스

8위 디아블로 롤플레이 블리자드

9위 컴퀘스트 어스 전략 시뮬레이션 아이도스

10위 파랜드택틱스 2 롤플레이 TGL

인터넷 인기순위

1위 디아블로 전략 시뮬레이션 블리자드

2위 히어로즈 마이트앤매직 2 확장팩 전략 시뮬레이션 뉴월컴퓨팅

3위 던전키퍼 전략 시뮬레이션 일렉트로닉아츠

4위 C&C 카운터스트라이커 전략 시뮬레이션 웨스트우드

5위 X-COM 3 전략 시뮬레이션 마이크로프루즈

6위 카마게돈 레이싱 스테인리스

7위 토탈 어나이얼레이션 전략 시뮬레이션 케이브독

8위 문명 2 전략 시뮬레이션 마이크로프루즈

9위 퀘이크 확장팩 슈팅 id소프트

10위 핵선 2 슈팅 액티비전

소프트웨어 리뷰

다크레인

■제작사 : 액티비전 ■유통사 : LG소프트

■이름: 김병진
■직업: 대학생



요즘 출시되는 PC게임 중 두 개 중 한 개는 전략 시뮬레이션 게임이라고 말할 수 있을 정도로 전략 시뮬레이션 게임들이 설새없이 쏟아져 나오고 있다. 특히 실시간으로 게임을 진행하는 리얼타임 전략 시뮬레이션이 그 주류를 이루고 있다. 대부분의 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임들이 이 장르의 대부(?)라고 말할 수 있는 커맨드 앤 콘커의 방식을 취하고 있기 때문에 언뜻 봐서는 다 똑같은 게임으로 보이기

쉽다. 다크레인 역시 다른 여타의 리얼타임 전략 시뮬레이션과 비슷한 것 같지만 다른 게임에서는 볼 수 없었던 나름대로의 독특한 특징을 보여주었다.

우선 기존 전략 시뮬레이션의 전투 배경이 2차원의 평면으로 처리된 반면에 다크레인은 독특하게 3차원 화면으로 처리되었다. 이로 인해서 시야와 포격에 많은 제한을 받기 때문에 게이머가 보다 사실적인 전투를 펼칠 수 있게 되었다. 그리고 지형의 종류에 따라서 매복 성공률이 달라지고 이동속도가 달라지기 때문에 이러한 점을 감안해서 전술을 펼쳐야 한다.

다크레인은 '액티비전'이라는 제작사의 이름만큼이나 재값을 한 게임으로 평가되고 있다. 레드얼럿 이후 계속된 전략 시뮬레이션 대작의 부재로 '디아블로'에게 자리를 내준 전략시물 게임에 새로운 이정표로 떠오를 만큼 그래픽과 사운드, 자유도 모든 부분에서 높은 점수를 받은 제품이다. 앞으로 나올 다른 대작 시뮬레이션 게임에 비해 도 결코 뒤지지 않을 것이다.

부킹맨 : 맨 앤 우먼

■제작사 : FEW ■유통사 : 게임링크

■이름: 강재석
■직업: 대학생

국내에서는 최초 일진 모르지만 아무런 연애 시뮬레이션의 한 획을 긋는 게임이라 하겠다. 그동안 동급생 류의 게임을 많이 해 온 사람들에게는 특히나 관심이 모아질 타이틀이다. 무엇보다도 우리나라 환경, 특히 도시 생활 속의 연애를 배경으로 하고 있기 때문에 실질적인 지형이나 각 시설들이 친근한 느낌으로 다가와서 좋다. 솔직히 그래픽은 일본풍에 젖어 있는 사람들 이라면 기대하지 않는 것이 좋다. 사실 캐릭터 그래픽은 약간 떨어지는 편이지만 주위 시설 등은 깔끔함보다는 환상적인 면을 추구하고 있어 한 편의 수채화를 보는 듯하다. 서울의 각 중심지를 배경으로 한 맵에서는 실제로 실제 지형과 같은 곳도 발견된다.

그렇기 때문에 아쉬움으로 지적되는 부분도 있다. 완벽한 프리 시나리오는 존재하지 않겠지만 게임도중 호기심이

강해 여기저기 기웃거리는 싶어하는 유저들의 마음을 제작진에서 파악하지 못한 것이 아닌가 하는 생각도 가져 본다. 물론 게임 도중에 재미있는 요소도 많이 보이는 건 사실이고 색다른 시도 또한 돋보인다.

부킹맨의 스토리는 다른 여타 게임 처럼 프리 스토리를 기본으로 하고 있으며 의상을 매일 갈아입을 수 있다든지, 육성모드와 연애 모드가 함께 있다는 점, 남자 캐릭터의 설정 등에서 동급생 류와의 차이를 발견할 수 있으며, 현실감에 역점을 두었다는 점과 아기자기한 구성과 기획 등이 돋보이는 작품이라 하겠다.



파이널 파랜드-4개의 봉인

■제작사 : TGL ■유통사 : 신라음반

■이름: 한성준
■직업: 학생



그 유명한 TGL의 작품인 만큼 역시 실망을 주지는 않았다. 파이널 파랜드-4개의 봉인-의 특징은 역시 애니메이션과 코믹성, 그리고 아기자기함에 있다 하겠다. 거기에 유명 성우를 기용한 사운드 또한 파랜드 시리즈를 돋보이게 하는데 한몫하고 있다. 파랜드 사가의 새로운 버전이라고 할 수 있는 이 작품은 기존의 파랜드 스토리 1, 2편의 시나리오를 부분 수정, 보완함과 동시에 윈도95전용으로 버전업 시키고, 18분의 동영상 삽입, 게임 자체서 느낄 수 있는 잔 재미를 증가시켰다.

그로 인해 예전 시리즈에서는 볼 수 없었던 전투 중의 음성 효과가 특징적이었다. 또한 게임상에서 제공되는 모든 팁은 대화를 통해 이루어지게 하였고, 윈도에서 지원 가능한 최고의 해상도로 정말 깨끗하고 선명한 그래픽으로 재탄생되었다. 도스용 못지 않은 스피디한 진행도 지루한 S·RPG의 단점을 극복

하는 요소로 작용하고 있다.

이번 작품은 레벨업 시스템과 어빌리티의 개념이 대폭 강화되었지만 전체를 보는 기능이 없어졌을 뿐 아니라 전작에 쓰이던 아이템의 사용이 약간 변경된 점은 도스용을 즐긴 게이머 입장에서는 약간의 혼란을 가져올 여지를 줄지도 모른다. S·RPG의 장점을 잘 살린 파랜드 텍믹스-4개의 봉인, 기존의 파랜드 시리즈를 해본 게이머나 아직 해보지 않은 게이머에게 모두에게 권장하고 싶은 게임이다. '파이널 파랜드', 과연 파랜드 시리즈는 끝난 것일까?

바이오 해저드

■제작사 : 캡콤 ■유통사 : 현대 전자

■이름: 이연아
■직업: 회사원

비디오 게임기에서 대작이었다면 역시 PC 이식작도 대작일 수밖에 없나 보다. 플스에서 느꼈던 그 전율, 그 공포, 긴박감 그대로 그래픽과 사운드 모두 잘 이식된 느낌이다. 지금까지 PC로는 주로 그래픽 사에서 3D 어드벤처 게임이 많이 나왔지만, 바이오 해저드는 그와는 비교도 안될 정도로 무서운 호러물이다.

일단 바이오 해저드를 하기 위해서는 높은 사양의 PC 시스템이 필요하

다. 펜티엄 시스템은 기본이고 그래픽 처리를 강화하기 위한 3D그래픽 카드가 있어야 한다. 펜티엄MMX200에 램 64M보다 그래픽 가속 보드 하나 달린 PC가 더 화질이 좋다. PS판 바이오 해저드의 느낌 그대로 그 질퍽질퍽한 걸음 소리와 신음 소리뿐만 아니라 빠르게 움직이는 실감나는 또렷한 화면을 즐길 수 있다.

바이오해저드와 같은 액션게임인 '툼레이더'와 비교해 보면 우선 카메라 앵글에서 차이가 난다. 툼레이더는 벽면에 다가가면 그래픽이 깨지는 등의 사태(?)가 발생하는 반면 바이오 해저드는 안정된 앵글을 보이고 있다. 또한 툼레이더가 체조 선수를 방불케 하는 화려한 액션성에 중점을 둔 반면 바이오 해저드는 필요한 아이템들의 조합으로 문제를 풀어 나가는 점과 공포, 즉 호러라는 점에 비중을 두었다. 바이오 해저드의 '질'과 툼레이더의 '라리크로프트'가 하나의 게임에서 대결을 벌인다면 재미있을 것 같은 생각을 가져 본다.



파워돌의 전술에 풍부한 스토리가 더해진

시퀀스 퍼레이디엄

Sequence palladium

'인류'와 '자연'을 대표하는 기사와 용족·거인족 간에 한치도 양보할 수 없는 절대적명의 전투가 벌어졌다. 인류를 대표하는 기사와 이를 이끄는 거대한 기병, 위저드, 그리고 이들을 돕는 정령, 페리스위트, 이에 대항하는 용족과 거인족 간의 전투를 그린 판타지 풍 시뮬레이션 대 서사시, '시퀀스 퍼레이디엄'의 등장이다.



장르	판타지 시뮬레이션
발매일	12월(일본 현지)
제작사	코가도
유통사	미정

믿음을 위해서는 목숨을 거는 정령들

「파워돌」 시리즈의 진술성에 풍부한 스토리성을 가미한 코가도의 판타지 시뮬레이션이 올 겨울



미로인 역의 한 명인 질(질 메어=첼트리제). '페리스위트'로 불리는 이 정령들은 게임의 중심적인 역할을 하는 중요한 캐릭터



기사·페리스위트·위저드의 조합으로 최종적인 전투 능력을 끌어낼 수 있다

을 기다리고 있다. '시퀀스 퍼레이디엄'.

이야기의 무대는 '용'과 '검', '검술'과 '마법'으로 이루어진 세계, '파니시온', 끝갈데 없는 인류의 욕망은 끝내 그들의 어머니인 '파니시온'의 대지를 더럽히게 되고, 결국 자연계의 수호자인 용족과 거인족들에 의한 습격을 받게 된다. 인류의 땅 '파니시온'을 더럽힌 인류에 대한 신벌, 신성칠추 전쟁(신추)이 발발하게 된 것이다.

.....그로부터 2000년이 흘러, 신추의 대참극의 상처도 서서히 아물고, 디크토리아 제국이라는 이름으로 새로운 국가를 운영해 가고 있던 인류는 또다시 신추에 의한 전쟁을 치르게 된다. 거인족과 용족으로 구성된 이 강대한 몬스터의 세력을 쫓아낼 수 있는 것은 오직 인류의 수호자인 '기사들'과 이들을 조종하는 거인기사 '위저드'밖에 없다. 이때 디크토리아 대륙 근방에서 대지를 벗삼아 한가로이 지내고 있던 우리의 주인공, '기사'들도 제국으로부터 초청을 받아 이 전쟁에 합류하게 된다. 인류를 위협하는



거인기사, 위저드

생체 장갑과 마술 동력을 구비한, 신장 8m정도의 내부 통제형 고렘. 조종자인 기사와 계약을 맺은 페리스위트 2명이 탑승하면 조종이 가능하다. 원래는 몬스터 측의 용족과 거인족에 대항하기 위해 인류의 한 현자가 제조법을

용족과 거인족에 대항하기 위한 것만 아레 모인 우리의 기사들, 그들은 땅속 깊이 묻혀 있던 검을 손에 들고 그들은 미나먼 전장에의 진군을 계속하게 된다.

인류는 과연 이 최종 전쟁에 승리할 수 있을까? 아니면 자연의 순리를 위해 멸망할 수밖에 없는 것인가? 멸망으로 치닫고 있는 인류 최후의 희망, 순진 무구한 정령, '페리스위트'만이 이 모든 열쇠를 쥐고 있다.

파워돌 시리즈의 코가도에서 오랜만에 신작 타이틀 '시퀀스 퍼레이디엄'을 발표했다. 게임은 장갑병기 '위저드'를 조종하는 기사들을 이끌고, 각지의 전장을 전전해가는 캠페인 방식의 전술식 시뮬레이션 게임이다. 파워돌 시리즈 종의 핵스 맵에서 펼쳐는 전술에다가 멀티스크린, 캐릭터를 육성하는 요소까지 더해진 이 겨울의 주목작이다.

멸망으로 만들어진 것으로, 계약을 맺은 페리스위트의 상성으로 기체 출력이 크게 오르내리는 등 상당히 불안한 일면도 가지고 있다. 전투를 치를 때에는 검과 같은 근접무기 외에도 각종주문·성구에 의한 공격을 행한다. 또한 몬스터 측에도 위저드와 같은 기체가 존재한다.

정령, 페리스위트

위저드의 제어를 담당하는 인위적으로 만들어진 순종형의 정령. 약 90%가 여성체로, 게임에서는 미녀&미소녀를 합쳐 총 16명이 등장한다. 그녀들을 성장(육성)시킴으로써 기체의 성능도 올라간다는 설정을 가지고 있다.

도나멜

애칭 '도나'. 100년 이상을 살아 온 고참(할머니) 페리스위트. 그 풍부한 지식과 경험으로 주인공 일행의 상담역과 어머니 역할을 담당한다.



유리엘

생각한 일은 즉시 실천에 옮기며 항상 원기 왕성하고 쾌활한 페리스위트. 무용담을 엄청 좋아하고 파티의 무드 메이커적 존재.



플러스콜러스

Floscutus

통큰에서 아무키케 자체제작 게임을 준비하고 있다. 그것도 우리나라에서는 제작열기가 크지 않은 '어드벤처'이다. 디어사이드, 모비드 등이 포문을 열어 어드벤처 제작열기를 반영한 것일까? 이름조차 어려운 「플러스콜러스」는 우리나라보다 일본에 먼저 출시할 예정이다. 다른 게임과 달리 제작과정에서의 게임 공개를 미루고 있던 「플러스콜러스」를 살짝 엿보기로 하자.



장르	SF어드벤처
발매일	12월
제작사	통큰
유통사	미정

철학에 바탕을 둔 심리묘사

21세기의 미래는 왜 현대인에게 암울한 모습으로 보여지는 것일까? 「디어사이드」에서의 빛바랜 미래의 모습은 우리가 보는 시각을 확연하게 드러내 준다.

플러스콜러스에서의 21세기 또한 풍족한 미래보다는 인간성의 상실에 따른 슬픔을 먼저 이야기하고 있다.

어두운 미래에 대한 가능성을 지니고 시작되는 이 게임은 인간과 안드로이드에 대한 문제를 좀더 깊은 주제 의식으로 다루고 있다. 임신이 가능한 안드로이드에 의해 태어난 인간의 자아확인 과정, 안드로이드를 생산하는 거대한 자궁 '마더'를 자신의 눈으로 보게 되는 안드로이드, 감정이 없는 안드로이드에게 임신이라는 기능을 부여한 것은 축복이었을까

저주였을까. 아마도 그것은 게이머가 스스로 알아내야 할 것이다.

반응이 빠른 시스템

전체적으로 아이템의 모습이 어두운 느낌을 주지만 인터페이스는 신선하다. 반응이 빠르기 때문이다. 이것으로 게이머는 실제로 자신이 움직이는 듯한 느낌을 가지게 된다. 커튼형이 아닌 원형의 인벤토리 시스템과 투명창 모드로 답답함을 최대한 없애는데 주력하였고 언더그라운드 그룹이 직접 작곡한 오리지널 사운드는 게임의 분위기를 더해 주고 있다. 한편의 영화를 보는 느낌으로 플레이할 수 있다. 어드벤처 게임의 특징인



전직 경찰이었던 탐정 '레이'는 안드로이드의 본질에 대해 깊게 생각한다

다양한 아이템은 플러스콜러스에서도 적용된다. SF분위기에 맞게 제작된 아이템은 가장 중요한 '일기장'을 중심으로 비슷한 느낌을 가지고 있다.

플러스콜러스의 캐릭터들은 기존의 캐릭터와는 차별화된다. 21세기라는 배경, 암울한 미래를 바탕으로 하는 세계에서의 그들은 아름답고 멋진 사람들만 있어서는 안된다는 이유 때문이다. 물론 멋지고 아름다운 캐릭터들도 있지만, 죽어 가는 썩은 모습은 절로 고개가 돌려질 정도이다. 폭관 등의 장면 처리 또한 화려함보다는 리얼리티를 중시하였다.

삼국지 6

三國志 6

코에이의 연말 간판 타이틀, 삼국지 6의 제 2탄의 정보가 입수됐다. 이번 소개할 내용은 전투 시스템이다. 지난번 소개에서 나갔던 대로 '내정과 전쟁'이 메인 화면상에서 행해지게 되었다. 적에게 침략되어 가는 모습이나, 적군이 어떠한 포진과 어떠한 루트를 통해 공격해 오는지 등을 시각적으로 알 수 있게 되었다는 것이다.



장르	전략시뮬레이션
발매일	12월(일본연지)
제작사	코에이
유통사	미정



삼국지 6, 그 두번째 정보!!

이번 자료의 최대의 특징은 전쟁이 적과 아군의 동시 진행형이라는 것이다. 종래와 같이 적과 아군이 교대로 부대를 움직이는 것이 아니라, 매 턴의 처음에만 지시를 내린 다음, 그 후에는 기본적으로 우리편의 움직임을 바라보는 것이 된다. 적의 의도를 잘 읽는다면 큰 타격을 줄 수도 있지만 그것이 아니라면 그 자리에서 펀치를 당하는 스릴 있는 전개가 펼쳐진다. 진로를 차단할 수도 있고, 복

병을 둘 수 있는 등 보다 전술적인 움직임을 즐길 수 있게 된 것이다. 또한 일기토시에는 장수에게 필살기가 준비되어 경험치를 쌓으면 필살기도 더욱 강해진다는 성장의 요소도 더해졌다.

풍부한 지역색의 연출

삼국지 6의 특징 중 하나는 지역을 잘 살린 연출이다. 우선 게임에 등장하는 병과는 보병, 수군, 기병, 산악병에 만(오랑캐)족의 보병, 기병, 산악병을 포함한 7종이다. 삼국지 6에서는 궁병이 빠졌



삼국지6의 '전·지·인' 시스템중 '인'은 장수의 개성을 연출한다



는데 이는 기병을 제외한 나머지 병과가 궁병의 역할을 하는 것으로 설정되어 있다. 도시는 기본적으로 지금까지의 시리즈와 같이 도시 점령이 자국을 발전시키는 요인이 된다. 맵상에서는 45개의 도시와 이민족의 본거지가 각 1개씩, 합계 51개가 존재한다. 보병은 가장 기본이 되는 병과로 이러한 병과는 각각 지역적 특색에 따라 각 도시마다 다르다. 이민족으로는 남만, 흉벌 등 전부 6개의 세력이 등장한다. 각각 본거지를 중심으로 보병·기병·산악병의 3종류의 유닛을 사용해서 주변 지역을 위협하고 있다.

영화감독이야기

영화 제작 시뮬레이션 게임

“최고의 영화감독을 찾습니다.”

12월 25일, 세계최초로 컴퓨터를 통해 제작된 영화제의 시상식이 열립니다.
국내 최초의 영화제작시뮬레이션 「영화감독이야기」를 사용하여 제작한 영화를
게임챔프, 씨네21, 통큰, 서울예전 영화서클이 함께 심사하여 최고의 감독을 뽑는 행사로
11월 1일에서 11월30일까지 예선접수가 실시됩니다.

심사 기준은 다음과 같습니다

영화의 난이도 여부

각 영화마다 제작 난이도가 다릅니다. 특히 각본가 중에는 거의 만날 수 없는 사람들도 있습니다. 이에 따라 만들기 어려운 영화에 더욱 점수가 주어지게 됩니다.

콘티제작여부

콘티를 제작할 경우, 사운드부분에 점수가 추가됩니다. 물론 콘티제작점수도 가산됩니다.

특이성

한정된 대본과 배우, 효과를 사용하여 영화를 제작하는 것이기 때문에 '특이함'에 가장 많은 점수를 주게 됩니다. 꼭 원칙대로 만들 필요는 없습니다. 멜로영화를 가지고 효과를 통해 컬트영화를 만드는 것도 가능합니다.

자기소개서의 내용

물론 영화의 제작을 심사하게 되지만 영화에 대한 관심도 또한 예선심사에는 많은 영향을 주게 됩니다. 영화에 대한 열정이 잘 반영된 자기소개서도 점수에 영향을 주게 됩니다.

영화감독이야기란?

컴퓨터를 통해 제한된 환경속에서 영화를 제작하며 메인캐릭터인 주인공의 육성을 통해, 완성된 영화는 물론 한사람의 영화감독을 키워나가는 시뮬레이션 게임이다. 주인공의 육성수치에 따라 다양한 이벤트가 발생하며 TV출연, 여배우와의 결혼, 실패로 인한 행방불명 등 영화 제작 이외에도 흥미요소가 가득하다.

영화제작시 꼭 알아두어야 할점

1. 시대는 그냥 넘어가지 않는다.
영화상영 후 조감독이나 프로듀서에게 찾아가야만 시대를 넘어갈 수 있다.
2. 영화상영 후 다음 시대까지의 중간기간을 활용하자.
이때, 술집 등에서 작가와 각본가를 만나기 쉽다.
3. 사람말은 자세히 들도록 하자.
영화제작의 TIP등은 모두 캐릭터의 대사에서 나온다.
특히 조감독의 대사에 알짜배기 정보가 들어 있다.
4. 스케줄을 항상 살펴본다.
영화를 제작하다가 사고가 생겨 정지되었던 경우
촬영이 종료되지 못한다.
지나간 스케줄을 살펴 모든 컷을 촬영해야만
종료 할 수 있다.
5. 건물의 내부에서는 저장할 수 없다.
6. 촬영이 종료되지 않은 상태에서 편집실을 들락거리면 돈이 낭비된다.
편집을 하지 않아도 그날치 편집비는 나가게 되므로 촬영종료를 확인하고
편집실로 가도록 한다.
7. 촬영중에는 파란막대를 눌러 빨리 지나가게 한다.
파란막대를 누르면 촬영이 빨리 진행된다. 싸움도 일반속도에서 보다는 덜 발생한다.
8. 영화제에 출전하기 위해서는 최소 100만원의 자본금이 남아있어야 한다.

참가방법

영화감독이야기를 플레이한 후 save 폴더 안의 movie 안에 있는 영화장면을 타이틀과 스텝롤을 포함하여 10장 이상을 추립니다. 4대통신의 tongkun으로 전송하거나 우편으로 디스켓을 발송하면 됩니다. 우편접수의 경우 11월 30일자 소인까지 접수합니다. 콘티를 제작하여 보내실 경우 추가점이 가산되며, 자기소개서와 영화감독이야기에 대한 소감, 참가이유 등을 명시해 주시면 감사하겠습니다.

주소

(우 100-042) 서울시 중구 남산동 2가 22번지
경남빌딩 9층 902호
통큰 「영화감독이야기」 담당자 앞

상품내역

- 통큰상(2명)** 기념트로피, 영화관련도서 3권,
영화입장권(신작) 4매, 상금 30만원
- 씨네21상(2명)** 기념트로피, 영화입장권 2매,
상금 10만원
- 게임챔프상** 기념트로피, 영화입장권 2매

• 최종본선 진출자 30명에게는
98년도 통큰 출신타이틀을 증정합니다

문의처 : 통큰(02)318-0187

최고로만 길들이는 노련한 조련사 **소프트맥스 정영희 사장**

“탄기적인 상품으로 승부걸지 마라!”

“사람들에게 소프트맥스의 「창세기 전 2」가 5만개 나갔다고 하면 ‘어쩌다 운이 좋아서 잘 나갔겠지’라는 식의 말을 자주 듣습니다. 그러나 한 타이틀이 5만개 나가기까지는 저희 나름대로의 경영 노하우와 노력이 있었다는 것을 알아주었으면 합니다.”

보통 국내 개발사들에게서 이런 말을 자주 듣는 정 사장은 그들이 남다른 노력과 경영 노하우를 인정, 더욱 분발하여 함께 가는 ‘연대와 발전’이 필요하다고 강조한다.

「창세기전 2」의 플레이 스테이션 이식도 판매량 5만개와 마찬가지로 ‘국내 최초’라는 이름이 붙는다. 국내 게임 타이틀이 해외 업체와 연계하여 PS로 이식되는 일은 처음 있는 일로, ‘한국의 스퀘어’라는 별칭까지 붙게 됐다.

과연 소프트맥스가 여기까지 오기에는 어떠한 노력과 경영 노하우가 있었던 것일까? 정 사장은 회사의 경영면에서는 원칙적으로 노코멘트. 그러나 그의 전반적인 대화 속에는 모든 해답이 들어 있었다.

“직원들에게 항상 하는 이야기지만 장기적인 비즈니스 감각이 중요합니다. 삼삼오오 모여 처음 개발을 하는 팀의 경우, 처음부터 상품으로 내어놓는다는 생각을 가져서는 안됩니다. 제작이 끝났을 때야 한번 팔아 볼까 하는 생각이 필요한 것이죠. 그래야 제대로 된 게임이 나오는 것이 아닐까요?”

발매연기가 올해의 이슈화되어 버린 지금, 정 사장의 이 같은 마인드는 소규모 개발팀들이 주목해야 할 부분이다. 사람을 뽑을 때도 그렇지만 정 사장은 매사에 신중한 편이다. 「창세기전」 시리즈와 같은 일본풍이면서 안정적인 타이틀과 「판타라사」와 같은 미국풍이면서 모험적인 타이틀을 동

시에 개발하는 것이 한 예다. 98년을 기점으로 한 본격적인 플레이 스테이션 시장에의 진출도 모험이다. 무엇보다도 문화적인 차이가 있어 계약을 받기 때문에 큰 부담이다. 그러나 타이틀의 수를 늘려 가면서 인지도를 심고, 시장을 넓혀 간다는 방침이다.

또한 회사를 경영하면서 가장 중요한 것은 사람이다.

“회사가 좀 더 안정이 된다면 팀장이나 실장급 직원들을 중심으로 해외 유학을 보낼 계획입니다. 좀 더 배워 오라는 의미이지요. 또한 게임개발을 꿈꾸는 모니터 요원들에게도 어느 정도 지원을 할 생각입니다. 또한 신입 직원에게 한 게임의 개발이 끝나기 전까지는 월급을 많이 주지 않습니다. 그러나 개발이 끝나면 그 능력을 인정해 주죠.”

정 사장의 사람 다루는 능력을 잘 보여주는 대목이다. 주위를 둘러보면 개발사 직원들의 이직률이 높은 편인데 정 사장은 직원의 능력의 인정과, 교육, 배려로 이직률이 낮은 안정적인 회사 이미지를 심고 있다.

게임의 개발도 중요하지만 더욱 중요한 것은 마케팅. 정 사장은 한탕주의가 아닌 진정 게임 산업을 키우려고 노력하는 사람이 유통을 해야 한다고 보고, 최근 대부분 타이틀의 프로모션을 한 회사로 선택했다. 또한 정 사장은 개발과 마케팅은 50 : 50이라는 이론을 철저히 인정하는 사람이다. 초기 프로모션의 선택을 잘해야 홍보효과가 높고, 인지도가 높아질 수 있으며, 안정적인 다음 타이틀의 개발 환경을 보장받을 수 있다는 생각에서다.

마지막으로 시장을 보는 눈이다. 정 사장은 올해의 이슈로 ‘업체들의 부도’를 가장 먼저 꼽았다. 그 중에서

도 개발사적인 시각을 놓치지 않는다. ‘비손미디어’, ‘GM’ 등의 부도로 인해 유통사뿐만 아니라 개발사들이 특히 힘들었고, 청소년 보호법으로 인한 게임시장의 위축, 언론 매체의 변질 등 모두가 개발사들에게는 발전의 부정적인 요인으로 작용, 개발사들의 입지가 줄어들 수밖에 없었다는 것이다.

정 사장은 97년 겨울 시장도 지금까지의 시장과 크게 다르지 않을 것으로 내다보고 있다.

“96년 겨울 시장이 몇몇 타이틀이 주도했듯이 올 겨울 시장도 「포가튼 사가」와 「스타 크레프트」 등 몇몇 타이틀에 집중되면서 지난해와 같은 시장 형태가 이루어지지 않을까요? 중요한 것은 타이틀간의 발매 시기 조정일것죠. 생각 없는 맞불 작전을 줄이고 12월·1월: 「성황기」→ 3·4월: 「비수기」→ 5월: 「어음 결재-부도」→ 12월: 「시장 회복」으로 이어진 최근의 시장 사이클을 타파해야 한다는 것이죠”

그러나 이 같은 조절은 국가적인 차원의 조절이 요구되는 일. 업체끼리 조정을 하기에는 현실적인 어려움이 있다. 정부의 시기 적절한 지원도 중요하겠지만 게임을 ‘음해성 소프트’로 인식하는 정부 담당자가 꿈과 희망을 주는 소프트로 게임을 인식하는 일이 우선되어야 한다는 것이 정 사장의 생각이다.

그리고 유통시장을 바라보는 정 사장의 눈은 명확하다. 그는 “잇따른 부도로 인해 소규모 한탕주의 유통업자들이 많이 사라졌다고 봅니다. 내년에는 그동안 분산된 힘이 한데로 모아지는 정에 총판을 중심으로 한 유통시장 형태가 이루어질 것으로 봅니다.”라고 말하고 마지막으로 “게임챔프 5주년을 기념, 항상 장수하는 잡지가 되기를 바란다”고 전한다.

interview

소프트맥스는 97년 들어 2개의 한국 기록을 경신했다

첫 번째는 「창세기전 2」의 판매량이 국내 최초로 5만개를 넘었다는 것이고 두 번째는 같은 작품 「창세기전 2」의 플레이 스테이션 이식 작업을 착수했다는 것이다. 5만개 라는 숫자에는 상당한 의미가 담겨 있다. 국내 개발사들이 바라볼 때는 꿈의 판매량을 의미하는 숫자이며 게임시장 전체로 볼 때는 시장이 커졌다는 의미를 가지고 동시에 국내 타이틀의 성공이라는 의미도 가진다. 플레이 스테이션으로의 이식 또한 대박이 아니면 감당하기 어려운 모험이다.

올해 들어 이 같은 2개의 신기록을 세운 장본인은 소프트맥스의 정영희 사장. 그는 소프트맥스의 성공을 예외 인정하려 들지 않는다. 한번 자만심에 빠지면 거기에서 헤어나기가 어렵다는 것이 그의 지론이다. 그러나 한국의 스퀘어라는 별칭을 얻을 정도로 소프트맥스는 개발사들의 표준으로 평가받는다.

게임챔프 창간 5주년을 기념, 한국 최고의 게임 개발사를 책임지고 있는 정영희 사장이 내다보는 게임시장과 회사 경영에 대한 노하우에 대해 알아보았다.

술 거술이 즐거운 5개의 전략 시뮬레이션 벤치마크 게임계에는 지금, '별들의 전쟁'이 벌어지고 있다!

전략 시뮬레이션 벤치마크

필자소개

- 천리안 네트워크 · 모뎀플레이동 시삽
- 메가톤 액스 게임 저자
- 파워엑스 게임 저자
- 에러 킬러 기획 · 감수
- 소리소문미디어 기획팀장 역임
- 대교방송 「도전! 게임챔프」 기획 작가



김성태

최근 게임시장에 갑자기 쏟아진 리얼타임 전략게임 대작들 때문에 고민하는 독자가 많을 것이다. 이 제품을 구입하자니 저 제품 또한 재미있을 것 같고 다 구입하자니 어쩐지 안되고... 이러한 고민을 하는 유저들의 갈증을 풀어 주고자 게임챔프에서는 올 가을 · 겨울 시장을 석권할 5개의 초대작 리얼타임 시뮬레이션을 여러가지 관점에서 철저히 비교 · 분석했다.

분석의 공정성을 부여하기 위해 최대한 개인적인 요소를 배제시켰고, 나우누리와의 하이텔 게임 페니아의 의견을 실음으로써 최대한 공정성을 갖기 위해 노력했다. 또한 게임의 벤치마킹이라는 것이 그에 필요한 소프트웨어가 나와 있지 않은 관계로, 이 글이 공정성을 다했다고 보기는 어렵다. 다만 이 지면으로 통해 자신이 판단하는데 초조만 도움이 되었으면 하는 바람에서 이 글이 기획되었다고 보면 된다. 물론 여기에 채택된 타이틀은 최근 출시된 어느 게임보다도 높은 퀄리티를 자랑하는 게임으로 구입하더라도 후회 없을 타이틀들이다. 게임은 판단은 바로 당신이 하는 것이다.

출전 타이틀 소개

타이틀의 순서는 가나다순으로 정리를 했다
순서소개 · 유통 · 제작 · 최소사양 · 권장사양

LG 다크레인(Dark Reign) • LG소프트 • 액티비전 • 486-16M • P166-32M

「디아블로」와 「스타 크래프트」의 제작자가 만든 게임으로, 출시 전부터 많은 화제를 뿌린 게임이다. 게임이 출시된 후에도 기대만큼 큰 성과를 거두었다. 가장 큰 특징은 뛰어난 인공지능. 적군이 우리 군을 유인해서 공격하기도 하고 심지어 매복해 있다가 공격하기도 한다. 인공지능 못지 않게 다양한 인터페이스도 특징으로 꼽힌다. 단순히 마우스로 움직이거나 공격하는 정도의 기능밖에 제공하지 못했던 기존 게임들과는 달리, 자주 다니는 길을 지정해 줄 수 있으며 적을 유인하도록 명령을 내릴 수도 있다. 그리고 5개의 게임중 가장 지형의 영향력을 많이 받기 때문에 플레이시 지형 파악이 필수적이다.

웅진 어스 2140(Earth 2140) • 웅진미디어 • 탐웨어 • P90-16M • P166-32M

독일 현지에서는 올해 초에 출시되었지만 우리나라에서는 출시가 약간 늦어진 타이틀이다. 게임의 가장 큰 특징으로는 영화 「터미네이터」중의 그래픽과 분위기 오프닝은 한편의 영화 장면을 연상시키며 동영상에 등장하는 메카들은 터미네이터의 기계들과 비슷하여 분위기를 고조시키고 있다. 비교적 그래픽이 깔끔한 특징을 가지고 있으며 유닛 하나하나가 정렬되고 정교해 감탄을 자아낼 정도이다. 특히 오디오 트랙을 사용한 음악은 수준급이다. 단 음악과 배경이 잘 어우러지지 않는다는 흠이 있다. 게임의 배경은 기존 게임들과 비슷하고 가까운 미래를 배경으로 하고 있으며 효과음은 5개의 게임중 수준급에 속한다.

하이텔 에이지 오브 엠파이어(Age of Empires) • 하이콤 • MS • P166-16M • P166-32M

삼국지나 문명(Civilization)과 같은 게임을 좋아하는 사람들은 리얼타임 전략게임들은 너무 허구적이거나 게임의 깊이가 없다고 비평한다. 그러나 에이지 오브 엠파이어에서는 그 말이 더이상 통하지 않는다. 이 게임은 마치 문명에 워크래프트의 인터페이스를 합쳐 놓은 것 같다. 그리고 사실적이다. 모든 미션은 역사적인 사실을 바탕으로 이루어지며 한 시대의 영주가 되어 다른 제국을 쓰러뜨리거나 어떠한 특정 목적을 이루는데 초점이 맞추어져 있다. 각 제국마다 건물이나 유닛이 특징적이기 때문에 모험이나 넷플 시에 더욱 재미있는 플레이가 가능하다. 특히 12개 제국 중 '쥬신(Choson)'이라는 한국인의 등장은 한국인의 긍지를 다시 한번 일깨워 준다. 또 MS에서 제작한 게임답게 인터넷게임존(Internet Gaming Zone)에서 네트워크 플레이가 가능하다.

쌍용 컨퀘스트 어스(Conquest Earth) • 쌍용 • 에이도스 • P120-16M • P166-32M

플레이더로 너무나도 유명해진 '에이도스'에서 제작한 게임으로, 매우 흥미로운 스토리를 가지고 있다. 작년 여름에 인기 있었던 영화 '인디펜던스 데이'를 연상시키는 외계인과 지구인의 싸움을 그린 이 게임은 화면 분할 방식에서 특이함을 보인다. 기존 게임들이 한 화면만 보면서 게임을 진행하는 반면 컨퀘스트 어스는 한 개의 메인 화면과 3개의 서브 화면으로 구성되어 한꺼번에 많은 전투나 건설을 지휘할 수 있다. 그러나 기존 게임과의 차별성을 강조하다 보니 인터페이스와 마우스 사용법이 기존 리얼타임 전략 시뮬레이션과 상당히 달라 적응하는데 많은 시간을 필요로 한다. 새로운 시도가 돋보인다.

삼성 토탈 어나이얼레이션(Total Annihilation) • 삼성영상사업단 • 케이브독 • P90-16M • MMX200-32

다시 한번 리얼타임 시뮬레이션 시대를 여는데 큰 공헌을 할 게임이다. 이 게임은 200여 개라는 어마어마한 유닛의 수를 자랑하고 있는데 하나도 비슷하거나 기능이 같은 유닛이 없을 정도로 정교하며 독특하다. 육군에서 해 · 공군에 이르는 모든 종류의 유닛이 등장한다. 유닛과 지형은 워크래프트와 같이 3D로 렌더링되어 정교함을 자랑하고 있다. 가장 큰 특징으로는 '재생 개념'을 들 수 있다. 기존처럼 유닛이 폭파하면 그냥 없어지는 것이 아니라 고철로 변하게 되고, 그 고철은 자원으로 활용되기도 하고 업페물로도 쓰이기 때문에 많은 면에서 중요하다. 그리고 효과음 역시 수준급인데 전투가 펼쳐질 때 울려 퍼지는 웅장한 효과음을 보인다. 다른 게임과 달리 본 게임 CD 한 장, 네트워크플레이용 CD 한 장으로 이루어져 있다.



5개 게임 벤치마킹

1.OS

97년 들어 대부분의 게임은 윈도우용으로 전환되었다. 그만큼 사용자의 게임 환경이 윈도우로 바뀌었다는 것을 의미한다. 따라서 윈도우를 기본 OS로 채용하는 게임일수록 모든 면에서 우월하다고 할 수 있겠다. 그런 이유로 게임의 기본 환경이 되는 OS가 윈도우용 게임일 경우에는 5점, 도스용 게임일 경우에는 3점을 부가했다. 또한 도스용 게임일지라도 윈도우의 도스창에서 무리 없이 실행되면 1점을 추가. 자동실행(Auto-Run) 기능이 있으면 도스 게임이나 윈도우용 게임에 상관없이 1점을 추가했다. 만점은 6점이다.

모든 게임이 윈도우에서 잘 실행됐다. 특히 5개 게임 모두 자동실행 기능이 있어 초보자도 쉽게 즐길 수 있도록 되어 있었다. 어스 2140과 컨퀘스트 어스는 도스 게임에도 불구하고 윈도우에서 별 문제 없이 실행되어 윈도우 95 사용자를 위한 배려가 좋았다. 그러나 두 게임의 경우, 사운드카드를 지정해 주어야 하는 불편이 있어 자신의 사운드카드가 어떤 종류인지 모르는 초보자들에게는 어려움을 줄 수 있다. 그런 이유로 어스2140과 컨퀘스트 어스는 1점을 빼야 했지만 결론적으로 OS와 관계된 부분이기 때문에 그대로 두었다. 결론적으로 OS부분에서는 도스용 게임만 1점이 모자랐다.

도스용인가, 윈도우용 게임인가

타이틀	OS	자동실행	도스창 실행	계
토탈 어나이얼레이션	윈도우용(5)	자동(1)	-	6점
에이지 오브 엠파이어	윈도우용(5)	자동(1)	-	6점
다크레인	윈도우용(5)	자동(1)	-	6점
어스 2140	도스용(3)	자동(1)	가능(1)	5점
컨퀘스트 어스	도스용(3)	자동(1)	가능(1)	5점

2.설치

윈도우 OS가 바뀌면서 시스템 자체가 느려지는 부작용이 생겼지만 대부분의 초보자들에게는 간편한 프로그램 설치로 인해 자신의 사운드카드에 대해 몰라도 전혀 문제가 없게 되었다. IRQ, DMA와 같은 초보자에게 생소한 단어들을 굳이 알 필요가 없다는 것이다.

5개 게임의 경우 모두 설치가 간단하다는 특징이 있어 초보자들이 설치함에 있어서도 전혀 문제가 없었다. 그러나 하드디스크 용량을 차지하는 비율은 제각기 달랐는데 용량을 적게 차지할수록 많은 점수를 주었으며, 하드용량 선택을 자유롭게 할 수 있는 게임일수록 더 많은 점수를 주었다. 또한 설치 시간을 조건으로 넣을 수도 있었지만 하드에 인스톨되는 용량과 비례했기 때문에 점수에 따로 넣지 않았으며 만점은 5점으로 했다.

설치(인스톨) 방법은 간단인가(만점 5점)

타이틀	하드디스크 용량	용량선택	계
토탈 어나이얼레이션	33MB(4)	불가능(0)	4
에이지 오브 엠파이어	14MB(5)	불가능(0)	5
다크레인	108MB(2)	가능(1)	3
어스 2140	36MB(3)	가능(1)	4
컨퀘스트 어스	250MB(1)	불가능(0)	1

내가 본 5개의 타이틀

니우누리 최영환

우선 C&C형 시뮬레이션 3가지 타이틀의 베타 버전을 사용해 본 것에 대한 결과이다. 평가기준은 C&C 레드얼럿을 기본으로 했다. C&C의 그래픽, 인터페이스, 난이도, 완성도를 100을 기준으로 생각하고 보면 이해가 쉬울 것이다.

하이텔 이승재

토탈 어나이얼레이션 VS 다크레인

토탈 어나이얼레이션(이하 토탈)은 유닛이 전

부 3D로 처리되었다. 따라서 움직임이라던가 건물이 부서질 때의 잔해, 유닛의 폭발 시의 파편 등과 같은 면에서 보면 당연히 토탈의 압승이다. 토탈을 하다가 다크레인을 하면 약간 맛있는 면이 있을 정도다. 그러나 다크레인이 토탈보다 우수한 면도 있다. 유닛이 2D로 처리되어 토탈의 각진 유닛에 비해 약간 아기자기한 면이 있다. 아케이드 게임에 비하자면 버철 파이터 시리즈(토탈에 해당)와 스트리트파이터(다크레인에 해당) 시리즈의 차이 정도? 그리고 배경은 개인 차이가 생길 수 있는 부분이지만 개인적으로 토탈보다 다크레인이 약간 나은 것으로 보인다. 시작시 메인 화면에서 음악과 분위기가 비슷하다는 점이 공통적인 부분이다.

타이틀	그래픽	인터페이스	난이도	완성도	계
다크레인	140	105	150	150	545
컨퀘스트 어스	135	105	140	140	420
토탈 어나이얼레이션	200	110	150	200	710

내가 본 5개의 타이틀

유니텔 게임매니아 시삼안용규

요즘 게임계는 전략 시뮬레이션의 전성기라고 해도 과언이 아닐 만큼 전략 시뮬레이션의 인기는 가히 절대적이다. 이런 상황에 맞게 유저들의 취향도 약간의 따분한 턴 방식에서 박진감 넘치고 액션적 요소가 강한 실시간을 더 선호하게 되는데 요즘과 같은 실시간 시뮬레이션의 홍수 시대에 주목할 만한 게임 5가지의 특징과 장·단점을 간략하게 살펴보았다.

다크레인

깨끗한 그래픽과 편리한 사용자 인터페이스, 뛰어난 인공지능으로 기존 게임과는 많은 차별을 두었다. 그러나 유닛의 크기가 너무 작고 어려운 난이도 때문에 초보자의 경우 플레이에 불편이 따르겠지만 액티비전의 진가를 다시 한번 확인할 수 있는 대작이었다.

어스2140

게임성만큼은 어디에 내놔도 손색이 없을 만큼 잘 만들었다. 특히 동영상은 한편의 SF 영화를 보는 것 같았다. 특히 실제처럼 벌어지는 전투는 압권이며 깔끔한 그래픽으로 매니아들의 호평을 받고 있는 게임이다. 하지만 다른 게임에 비해 액션이 너무 약하고, 어린 유저나 초보자들이 하기에는 게임의 주제가 너무 무거운 것이 단점이다.

에이지 오브 엠파이어

E3 게임쇼에서 최고의 실시간 시뮬레이션 상을 받으면서 주목받기 시작했다. 그리고 문명과 워크래프트의 장점만 모아서 만들어졌다고 해도 과언이 아닐 만큼 잘 만들어진 게임이다. 특히 쿼터뷰 방식의 화려한 그래픽과 방대한 스케일에 있어서 타의 추종을 불허한다.

컨퀘스트 어스

기대했던 것만큼 뛰어나지 않아 유저들에게 적지 않은 실망을 준 작품이다. 요구 시스템도 너무 높아 불편감을 주었다. 하지만 '그림자 효과'라는 최신 기술을 사용, 폭발신만큼은 한편의 영화를 보는 것 같은 느낌이 들 정도로 뛰어났다. 다른 4개 게임에 비해 많이 다른 것이 장점이지만 너무 다른 이 차별성이 단점으로 작용할 수도 있다.

토탈 어나이얼레이션

현재 가장 주목 받고 있는 게임으로 모든 지형을 3차원으로 렌더링했을 뿐 아니라 실제처럼 움직이는 동작과 적군과의 전투는 실제 전투를 방불케 할만큼 뛰어나다. 하지만 어려운 난이도 때문에 게임시간이 길어지는 단점이 있고, 다른 게임에 비해 게임이 지루한 것이 흠이다. 지금까지 살펴본 5가지 작품 중 어떤 것이 최고냐는 순위를 매기기는 힘들다. 모두 개성이 넘치고 뛰어난 게임들이기 때문이다. 아직 출시되지 않은 스타 크래프트가 가세한다면 앞으로 몇 년간은 리얼타임 전략 시뮬레이션 시대가 이어질 것이다.

3. 동영상

CD-ROM의 영향으로 가장 많은 변화를 보인 것은 화려한 동영상의 추가다. 디스켓 버전에서는 동영상의 지원이 어려웠지만 650MB라는 거대한 용량의 CD버전에서는 자유롭게 동영상을 보여 줄 수 있다. 단적인 예로 워크래프트 2는 디스켓 버전과 CD-ROM 버전으로 나뉘는데 디스켓 버전은 동영상이 빠져 있는 것을 보면 알 수 있다. 게임의 동영상은 눈요깃감을 벗어나 게임의 핵심을 보여주어야 한다. C&C나 워크래프트 2의 경우 미션이 끝나거나 시작할 때 동영상이 흘러 게임의 재미를 훨씬 높여 주고 있다. 동영상의 경우 객관적으로 평가하기가 매우 어려우므로 게임의 성격에 가장 근접한 타이틀에 가장 높은 점수를 준다는 기준을 잡았다. 또한 동영상의 화질, 등장 횟수도 평가했다. 단 제작사 로고 동영상은 횟수에서 제외시켰다. 만점은 30점이다.

동영상은 얼마나 멋있나?

타이틀	구성(암시·근접성)	횟수	계
토탈 어나이얼레이션	(20)	(0)	20
에이지 오브 엠파이어	(20)	(5)	25
다크레인	(15)	(0)	15
어스2140	(20)	(5)	25
컨퀘스트 어스	(15)	(0)	15

4. 음악

예전에는 게임의 음악이란 PC스피커에서 흘러나오는 하나의 소음(?)에 불과했다. 그러나 이제는 CD원음으로 매우 정교하고 아름다운, 심지어 웅장하기까지 한 음악들을 접할 수 있게 됐다. 게임 음악은 이제 하나의 장르로 봐도 될 만큼 많은 면에서 발전을 거듭했다. 최근 게임들은 CD오디오 트랙을 사용, 뛰어난 음질로 음악만 들어도 가치가 있을 만큼 많은 부분에서 인정을 받고 있다. 게다가 단순히 배경음악만 넣는 것이 아니라 사람의 목소리가 들어간 음악의 삽입으로 게임 음악에도 새로운 바람이 불고 있다.

평가기준은 오디오 트랙을 사용한 경우에는 10점, 그렇지 않을 경우에는 5점, 음악의 길이가 가장 긴 게임에 5점 추가, 그리고 음악의 구성을 10점부터 20점까지 평가했다. 만점은 35점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 다른 게임처럼 74분 오디오 트랙을 대부분 사용했다. 오프닝 음악에서 전투신까지 고른 성적을 보였지만 전투가 아닌 평소의 음악은 상당히 떨어지는 느낌이다. 음악 구성의 점수를 20점까지 받을 수도 있었지만 가장 많이 나오는 한 개의 트랙이 조화가 맞지 않아 15점을 주었다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 오디오 트랙을 사용하지 않았음에도 불구하고 전체적으로 뛰어난 음악을 들려주었다. 전투신뿐만 아니라 평소에도 적절한 음악이 흘러들었다.

▶**다크레인** 전체적으로 균형미가 잘 맞아 떨어졌다. 특히 한국인이 게임 음악을 만들어 많은 관심 대상이 되었던 타이틀인 만큼 기대 못지 않은 좋은 음악을 보여줬다.

▶**어스2140** 전체적으로 신나는 음악보다는 약간 어두운 음악 위주로 구성되어 있다. 하지만 게임의 배경과 상당히 잘 부합되고 있으며 재즈 풍의 음악들은 게임이 아닌 평소에 듣더라도 괜찮을 정도.

▶**컨퀘스트 어스** 오디오 트랙의 시간이 CD한계 시간인 74분에 가까운 72분39초이며 9개의 트랙으로 구성돼 있다. 음악들은 종족에 맞게 구성되어 있으며 모든 음악이 좋은 편이다.

음악과 사운드는 땡땡인가?

타이틀	오디오 트랙	음악의 구성	음악의 길이	오디오 트랙횟수	계
토탈 어나이얼레이션	사용(10)	(15)	66분 38초(0)	16개	25
에이지 오브 엠파이어	사용안함(5)	(17)	테스트 불가	테스트불가	22
다크레인	사용(10)	(18)	66분 53초(0)	8개	28
어스2140	사용(10)	(16)	69분 33초(0)	9개	26
컨퀘스트 어스	사용(10)	(13)	72분39초(5)	9개	23

토탈 어나이얼레이션

동영상은 오프닝에서 1번, 엔딩에서 2번, 합쳐서 3번밖에 나오지 않지만 동영상의 화질은 정말 뛰어났다. 동영상을 통해서 주제를 암시하기 보다는 어떤 게임이라는 것을 알려주는 정도로 동영상만으로 게임의 스토리를 알기는 어렵다.



다크레인

오프닝 1번, 엔딩 2번으로 토탈과 같은 횟수를 보인다. 역시 오프닝을 보고 스토리를 알기 어렵다.



어스 2140

오프닝이 한편의 영화와 같다. 동영상도 매우 길고 암시하는 것이 매우 많아 단순히 흥밋거리로 보기에는 그 내용이 무겁다. 특히 '데카'는 영화 터미네이터를 다시 보고 있다는 느낌을 가질 것이다.

에이지 오브 엠파이어

그래픽은 모두 3D로 렌더링되었다. 동영상이 AVI파일로 구성되어 있고 4개의 캠페인 오프닝과 엔딩이 존재한다. 총 8개로 구성된 AVI 동영상 파일은 캠페인과 관련된 그 문명에 관해 보여주고 있다.



컨퀘스트 어스

신나는 음악, 그리고 지구인과 조비안족의 우주선의 전투 장면이 멋있는 오프닝을 가진 게임. 게임종간에 동영상이 나오지 않으며 종족과 관련되어 2개의 엔딩만이 존재한다.



5. 인공지능

최근 게임들은 대부분 네트워크 기능을 제공하기 때문에 PC의 인공지능의 중요성이 퇴색되어 가고 있다. 하지만 이 인공지능 부분은 게임의 재미를 좌지우지할 만큼 중요하다. 게임의 후반부로 갈수록 인공지능의 중요성은 더욱 커지게 되는데 국산게임 스톤엑스 경우 그래픽, 구성, 인터페이스 등 모든 기능이 뛰어났지만, 인공지능의 허점으로 실패의 쓴잔을 마셔야 했던 것처럼 인공지능의 중요성은 게임의 재미를 절반 이상 좌우할 수 있다고 봐야 한다. 인공지능 평가는 아군 유닛과 적군 유닛의 2가지를 따로 분리하여 평가했다. 만점은 40점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 이 게임은 적이 출현할 경우 아군이 자동으로 이동하면서 공격하고 공격 기능이 없는 유닛은 자동으로 피하는 등 발전된 형태의 인공지능을 보여줬다. 그리고 적군 유닛의 경우 다크레인처럼 아군을 유인하는 기능은 없지만 긴 포격 능력을 가진 유닛이 아군의 공격 범위에 들어오지 않은 채 공격을 감행, 아군은 공격도 못해 보고 당하게 만드는 뛰어난 전술을 보였다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 아군 유닛보다 적군 유닛이 더 뛰어나다. 따라서 공격시 아군 유닛이 더 많아야 이길 승산이 있다. 적 유닛의 가장 큰 특징은 아군 유닛이 길을 차단하게 되면 멀리 돌면서 아군을 피해 간다는 것이다. 이 경우 상대적으로 약한 아군 기지의 일꾼들이 피해를 보게 되어 치명적인 피해를 입기도 한다.

▶**다크레인** 어떠한 게임보다 탁월한 인공지능을 보여준다. 적군은 아군을 유인한다든지 지형을 이용해 매복해 있기도 한다. 한편 아군 유닛은 가장 짧은 거리로만 이동하여 적을 유인하기도 한다. 치료병이나 수리병도 부상당한 유닛이 아무리 멀리 있다고 해도 직접 가서 치료를 해주는 등 매우 뛰어난 인공지능을 제공한다.

▶**어스2140** 아군과 적군의 차이가 거의 없는 것이 어스 2140이다. 아군의 경우 자체 방어는 하지만 공격명령을 내리기 전까지 직접 공격을 하지 않으며 적군 역시 유인 작전 같은 것을 쓰지 않는다. C&C 정도의 인공지능을 보여 주고 있다.

▶**컨퀘스트 어스** 5개의 타이틀 가운데 가장 떨어지는 인공지능을 가지고 있다. 아군의 경우 적에게 공격을 당하고 있더라도 공격명령을 내려 주지 않는 한 공격하지 않는다. 적군 역시 특별한 전술을 사용하지 않으며 단순히 공격만 한다.

유닛은 얼마나 똑똑한가?

타이틀	아군 AI	적군 AI	계
토탈 어나이얼레이션	(16)	(15)	31
에이지 오브 엠파이어	(15)	(18)	33
다크레인	(20)	(20)	40
어스 2140	(15)	(15)	30
컨퀘스트 어스	(10)	(12)	22

6. 게임조작

인터페이스는 사용자가 얼마나 게임을 쉽게, 그리고 빨리 적응할 수 있도록 하느냐의 문제다. 5개의 게임 모두 C&C의 인터페이스를 그대로 모방하고 있기 때문에 플레이하는데는 큰 어려움이 없으며, 나름대로 약간씩 다른 인터페이스를 보여 주고 있다. 인터페이스의 평가기준은 사용자의 편리성과 새로운 기능, 두 가지로 했다. 만점은 40점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 그룹 지정의 경우 기존 게임들과 크게 다르지 않으며, 커맨더만 따로 선택할 수 있는 단축키, 아군 전체를 선택할 수 있는 단축키 등으로 진행을 더욱 수월하게 했다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 기존의 리얼타임 전략게임과는 달리 마우스 오른쪽 버튼이 '취소'가 아닌 '선택'으로, 왼쪽 버튼이 '선택'이 아닌 '취소'로 설정되어 있어 당혹스러웠던 게임이다. 곧 익숙해지지만 약간의 불편을 감수해야 할 것이다.

▶**다크레인** 인공지능만큼 인터페이스도 상당히 좋다. 기존 전략시물 스타일의 인터페이스의 장점을 잘 살리고 있으며 다크레인만의 새로운 인터페이스 추가로 사용자에게 많은 배려를 해주고 있다. 특히 웨이브 포인트 지정이나 공격명령 지정은 상당히 편리하다.

▶**어스2140** 다른 4개의 게임과 크게 구별되는 점은 없지만 한가지, 어스2140만의 새로운 기능이 추가되었다. 예를 들어 특정 유닛을 움직이면서 보호한다든지 빠르게 유닛을 선택하는 기능 등이다.

▶**컨퀘스트 어스** 에이지 오브 엠파이어와 같이 마우스 버튼의 설정이 바뀌어 처음에는 상당히 불편하다. 사용자에게 대한 배려에 신경을 써 주었으면 하는 바람이다. 그러나 화면을 4개까지 분할할 수 있어 한꺼번에 상황 파악을 할 수 있어 매우 편리하다.

게임조작은 편리한가?

타이틀	편리성	새로운 기능	계
토탈 어나이얼레이션	(16)	(17)	33
에이지 오브 엠파이어	(14)	(16)	30
다크레인	(18)	(18)	36
어스2140	(16)	(17)	33
컨퀘스트 어스	(12)	(18)	30

7. 그래픽

유닛, 지형, 스크롤, 폭파 장면과 전투장면, 시점, 유닛의 3D 렌더링 여부 등 전체적인 그래픽 조화로 자세히 나누어서 평가하였다. 만점은 30점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 모든 면의 그래픽이 뛰어났다. 3D로 렌더링된 유닛, 3차원 그래픽의 진수를 보여주는 지형, 실감나는 전투장면 등 여러모로 뛰어났지만 너무 투박한 유닛 디자인은 다크레인이나 에이지 오브 엠파이어의 그래픽과 비교되어 많이 아쉽다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 특히 시점에서 다른 게임과 많은 차이를 보이고 있다. 기존 게임들이 단순히 위해서 내려다보이는 둔 2와 같은 방식이라면 이 게임은 디아블로 같은 쿼터뷰 방식을 취하고 있어 3D효과를 극대화시키고 있다. 시점뿐만 아니라 모든 유닛이 3D로 깨끗하게 렌더링되어 있어 그래픽은 5개 게임 중 가장 우수했다.

▶**다크레인** 토탈 어나이얼레이션만큼 많은 지형을 보여 주고 있지만 지형에 영향을 받는 점은 더욱 컸다. 5개 게임 중 가장 지형 효과를 많이 이용해야 하는 게임으로 다른 게임보다 엄폐물이 많아 매복이 큰 전술이 되고 있다. 그리고 유닛의 경우 3D로 렌더링되지 않은 것이 아쉽지만 오히려 3D로 렌더링된 토탈보다 디자인이 뛰어나 플레이시 현실감이 더욱 높았다.

▶**어스2140** 깔끔한 그래픽과 화면으로 다크레인과 많이 비슷했다. 그렇지만 지형 효과가 별로 나타나지 않았고 3D로 렌더링 캐릭터는 마치 2D같은 인상을 주었다. 5개의 게임 중 특별히 흠잡을 데 없을 만큼 모든 부분에서 괜찮은 편.

▶**컨퀘스트 어스** 가장 2차원적인 그래픽을 보여주었다. 전투장면과 폭파 장면을 제외하고는 크게 뛰어난 면들이 없었다. 특히 3D로 렌더링된 유닛이 오히려 2D 그래픽보다 못해 약간 지저분한 인상을 주었다.

그래픽 얼마나 선명한가?

타이틀	유닛	지형	스크롤	전투장면	시점	유닛(3D)	계
토탈 어나이얼레이션	(3)	(5)	(4)	(5)	(1)	(3)	21
에이지 오브 엠파이어	(5)	(3)	(4)	(3)	(5)	(5)	24
다크레인	(4)	(5)	(5)	(4)	(1)	(1)	20
어스 2140	(4)	(3)	(4)	(4)	(1)	(3)	18
컨퀘스트 어스	(2)	(2)	(3)	(5)	(1)	(2)	15

8. 유닛

먼저 효과음을 음악과 함께 평가하지 않고 유닛과 평가를 했다. 이전에는 효과음은 음악의 일부이었으나 이제는 완전히 따로 독립되는 추세다. 다른 장르라면 별 상관이 없겠지만 리얼타임 전략 시뮬레이션의 경우 유닛에서 나오는 효과음이 대부분이므로 유닛과 함께 평가했다. 유닛의 평가는 유닛의 개수와 기존 게임과의 유닛의 차별성으로 평가했다. 만점은 15점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 효과음에 있어서 다른 게임과 비교도 되지 않을 만큼 뛰어났다. 유닛을 선택했을 때의 효과음, 전투시 무기발사 효과음, 건물이나 유닛 폭파 효과음 등 기존 게임들에서는 찾아볼 수 있는 입체 효과음은 게이머로 하여금 자신이 전장에 참여하고 있다는 느낌을 줄 정도. 뿐만 아니라 유닛의 개수도 다른 게임에 비해 월등하게 많은 총 200개 이른다. 유닛들은 질적으로나 수적으로나 우위를 지켰다. 그러나 개수가 많아도 유닛이 기존 게임들과 크게 차별되는 요소가 적어 단지 숫자만 많아진 느낌을 받는다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 역사적 사실을 배경으로 제작되었기 때문에 사실에 치중했다. 기존 게임들과 비슷한 유닛이 대부분이지만 사실적이면서 독창적이 유닛이 다수 등장, 좋은 점수를 받았다. 효과음의 경우 토탈 어나이얼레이션처럼 입체음으로 나오지는 않았지만 유닛의 성격에 맞는 효과음들이 적절히 나와 플레이에 큰 지장은 없었다.

▶**다크레인** 가장 유닛의 독특함을 잘 보인 게임이었다. 땅굴을 이용해 적에게 침투하고 적의 자원을 오염시키는 등 다른 게임들에서는 찾아볼 수 없는 아주 재미나고 특이한 유닛들이 많이 등장한다. 그러나 다른 게임에 비해 효과음이 약해 현장감을 살리는 데는 실패했다.

유닛이 얼마나 멋있나? 효과음은?

타이틀	효과음	유닛 수	유닛의 차별성	계
토탈 어나이얼레이션	(5)	(5)	(2)	12
에이지 오브 엠파이어	(4)	(3)	(3)	10
다크레인	(2)	(3)	(5)	10
어스 2140	(4)	(3)	(2)	9
컨퀘스트 어스	(3)	(2)	(4)	9

▶**어스2140** 아주 깨끗하고 명료한 효과음을 보여줬다. 토탈 어나이얼레이션 비에 강력하지는 않았지만 더 깔끔하고 섬세한 효과음을 들려주었다. 특히 유닛 걸음걸이마다 나는 효과음은 정말 압권이다. 그러나 이 게임 역시 기존 게임과 유닛의 다를 게 없어 흥미로운 부분이 없었다.

▶**컨퀘스트 어스** 인간족의 경우 대부분 지금까지 보아 왔던 유닛였지만 외계인 족의 경우 매우 특이한 유닛들이 많았다. 특히 공기 정화 개념이나 연료 개념은 다른 게임들에서 찾아볼 수 없는 독특한 특징이었다. 다만 유닛의 개수가 너무 적어 게임을 하는 동안 지루해지기 쉬웠다.

9. 스토리

먼저 스토리 구성은 기존 게임에 비해 얼마나 달라졌고 구성력이 있는가를 평가했고 차별성은 C&C와 워크래프트 2를 기준으로 해서 얼마나 많이 달라졌나 하는 부분을 평가했다. 그리고 난이도는 너무 높거나 낮으면 점수를 적게 주었다. 만점은 20점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 자원 개념과 건설 개념이 약간 특이하기는 했지만 역시 기존 게임과의 큰 차이를 보이지 못했다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 역사적 사실을 바탕으로 구성된 스토리는 다른 게임과의 확실한 차별을 두고 있다. MAX와 함께 전략 시뮬레이션의 새로운 장을 열었다고 할만큼 차별성을 두고 있다.

▶**다크레인** 유닛에서 차별성이 높지만 스토리 구성이나 자원과 등 대부분 기존 게임에서 볼 수 있었던 내용이었다.

▶**어스2140** 가장 높은 난이도를 보였다. 게임의 후반부로 갈수록 높은 난이도로 고생하게 될 것이다. 기존 게임과 거의 차이가 없어 어스2140만의 차별성이 필요한 게임이다.

스토리 구성과 차별성 난이도

타이틀	스토리 구성	차별성	난이도	계
토탈 어나이얼레이션	(1)	(3)	(3)	7
에이지 오브 엠파이어	(5)	(10)	(3)	18
다크레인	(1)	(5)	(3)	9
어스2140	(1)	(2)	(2)	5
컨퀘스트 어스	(3)	(4)	(3)	10

▶**컨퀘스트 어스** 대부분 적과 아군이 비슷한 4개의 게임과는 판이하게 다르다. 적과 아군을 확실한 구분을 두고 있고 특히 외계인 족이 차별성 있는 무기와 자원 개념을 보이고 있다.

리얼타임 전략 시뮬 2차전!!

전략 시뮬레이션은 여러 형태가 있지만 시간개념으로 따질 때는 리얼타임과 턴 타임으로 나뉜다. 턴 타임은 KOEI의 三國志 시리즈와 같은 게임으로 시간이 항상 흐르는 것이 아니라 1주나 1달과 같이 시간을 정해 놓고 한꺼번에 흐르게 하는 게임이다. 이런 게임은 충분한 전략적 사고를 할 시간을 주기 때문에 항상 최상의 선택을 할 수 있다. 하지만 역으로 긴장감의 부족이라는 단점을 표출하기도 했다. 또한 리얼타임보다 하드웨어적인 부담이 적다. 많은 움직임을 처리해야 하는 리얼타임 게임들은 고성능의 하드웨어를 요구하기 때문이다. 1980년대에서 90년대로 넘어가면서 급격한 하드웨어 발전으로 리얼타임 게임들은 서서히 활기를 띠기 시작했는데 그 중에서도 가장 독보적인 존재는 「둔(DUNE) 2」였다.

둔은 원래 공상과학 소설로, 비

10. 네트워크

최근 게임에서 가장 주목받는 기능이 바로 네트워크 기능이다. 단순히 PC와 게임을 즐기는 것이 아니라 다른 사람들과 게임을 즐길 수 있다는 요소는 몇십 배에 달하는 즐거움을 얻을 수 있다. 특히 여러 사람이 함께 할 수 있는 네트워크 플레이의 재미는 말로 표현할 수 없을 정도. 평가 항목은 모뎀 플레이 기능과 네트워크 플레이 기능 2가지를 평가했다. 만점은 10점이다.

▶**토탈 어나이얼레이션** 모뎀과 넷플 두 부분에서 모두 만족스러운 플레이를 보였는데 넷플의 경우 칼리, 드완고 등 기존 넷플 서비스 업체를 모두 지원. 쉽고 재미있게 즐길 수 있다.

▶**에이지 오브 엠파이어** 가장 많은 인원을 확보하고 있는 넷플 서비스 업체인 MS의 인터넷게이밍존에서 재미있는 넷플 서비스를 공짜로 받을 수가 있다. 다른 게임에 비해 특히 넷플 재미가 뛰어나고 혼자서 즐길 때보다 더욱 많은 재미를 느낄 수 있다.

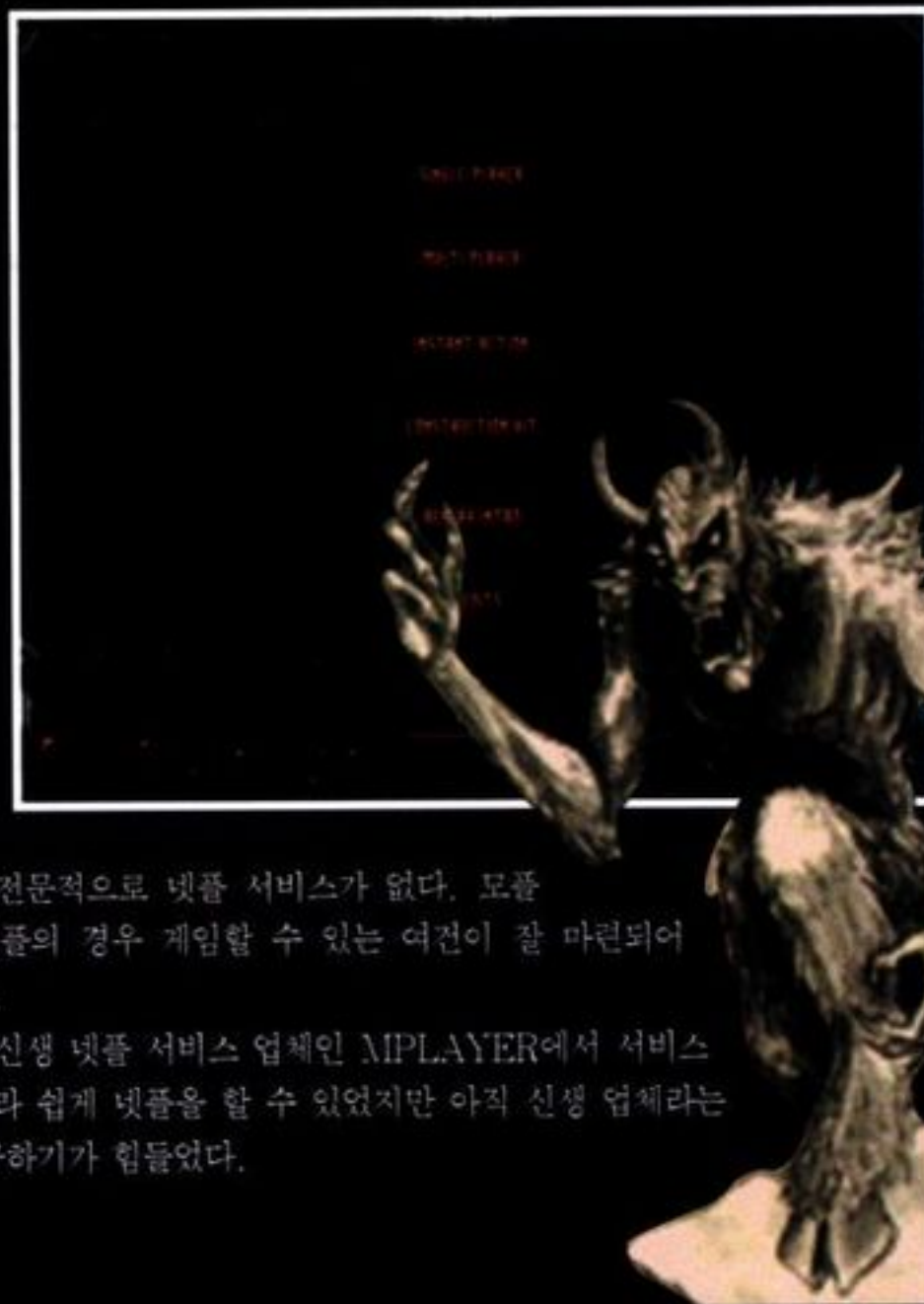
▶**다크레인** 역시 모뎀과 넷플에서 모두다 만족스러웠다. 함께 동맹을 맺으면서 할 수 이 게임은 네트워크 서비스 업체가 따로 있지만 약간 사람이 부족해서 상대를 찾기가 힘들었다.

네트워크&모뎀 플레이

타이틀	효과음	유닛 수	유닛의 차별성	계
토탈 어나이얼레이션	(5)	(5)	(2)	12
에이지 오브 엠파이어	(4)	(3)	(3)	10
다크레인	(2)	(3)	(5)	10
어스 2140	(4)	(3)	(2)	9
컨퀘스트 어스	(3)	(2)	(4)	9

▶**어스2140** 따로 전문적으로 넷플 서비스가 없다. 모뎀은 만족스럽지만 넷플의 경우 게임할 수 있는 여건이 잘 마련되어 있지 않아 어려웠다.

▶**컨퀘스트 어스** 신생 넷플 서비스 업체인 MPLAYER에서 서비스 해 주고 있다. 무료라 쉽게 넷플을 할 수 있었지만 아직 신생 업체라는 점 때문에 상대를 구하기가 힘들었다.



진(VIRGIN)에서 가장 처음 게임으로 제작했는데 전략 시뮬레이션이 아닌 어드벤처 게임이었다. 얼마 후 버전은 둘 2의 제작을 웨스트우드(Westwood)라는 신생 업체에게 개발을 일임하게 된 것이다. 둘 2는 리얼타임 전략 시뮬레이션의 새로운 장을 열었다 해도 과장이 아닐 만큼 탁월했다. 인터페이스, 자원 개념, 유닛 등 모든 개념이 새로워 많은 인기를 누렸지만 대중적인 붐을 조성하지는 못했다. 그때까지만 해도 대부분의 턴 타일에 더 익숙해져 있었기 때문이었다.

전성기의 주인공 「C&C」와 「워크래프트 2」

그후 많은 리얼타임 시뮬레이션 게임들이 나왔지만 수준 미달이거나 대작 턴 타일 게임들에게 밀려 크게 빛을 보지 못했다. 그러나 「워크래프트 1」의 등장은 잊혀져



새 게임 시대를 연 C&C

가는 리얼타임 시뮬레이션을 다시 상기시키는 계기가 되었으며 「둘 2」와 「C&C」·「워크래프트 2」로 이어지는 정점다리 역할을 했다.

리얼타임 시뮬레이션의 재보에서 C&C와 워크래프트 2를 빼놓을 수 있을까? 이 두 게임은 게임 역사상 가장 많은 인기를 받은 게임으로 기록될 정도로, 기존 리얼타임 게임들과 다른 쉬운 인터페이스와 유닛의 단순화라는 특징을 가지고 있다. 기존 게임들의 어려운 요소들을 과감히 빼고, 즉각적이고 행동적인 유닛을 사용함으로써 기존 게임들과 차별을 두었다.

리얼타임 전략 시뮬레이션의 미래는 밝은가?

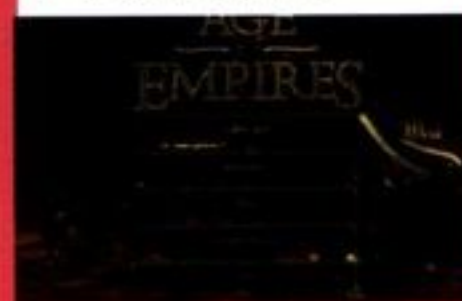
지난 미국에서 열린 E3전시회에서 많은 관계자들에게는 한가지 걱정이 있었다. 바로 너무 많은 리얼타임 전략 시뮬레이션의 등장 때문이었다. 너무 한 장르에만 치우치게 되었다는 것이었다. 이는 자칫하면 유저들에게 식상함을 던질 수 있다는 결론이었다. 특히 많은 게임들이 창의성보다 C&C같은 기존 히트작의 모방에 그치는데 대해 게임 관계자들은 많은 우려를 표명하고 있다.

물론 히트를 치지는 못했지만 「문명」과 「워크래프트」를 뛰어 놓은 듯한 인터플레이의 「MAX」나 여기서도 소개할 「에이지 오브 엠파이어」와 같은 창의성 있는 게임이 계속해서 등장한다면 리얼타임 전략 시뮬레이션의 시대는 한층 밝아질 것이다.

캠프의 선택

에이지 오브 엠파이어

이번 테스트에서 가장 많은 점수를 받은 '에이지 오브 엠파이어'의 경우 모든 면에서 골고루 점수를 얻었다. 특히 워크래프트와 문명을 합쳐 놓은 듯한 게임 형태는 앞으로의 게임들이 단순히 기존 성공작들을 따라하기만 하기보다는 창의성을 개발해야 하는 것을 다시금 일깨워 주었다. 아직 출시가 되지 않았지만 우리나라에서 출시가 될 경우 스타크래프트를 상대할 대작 게임이 될 것이 분명하다.



'붉은 악마' 게임으로 만나다!

RED DEVILS

(원도95)

장 르 스포츠
 발매일 10월(발매중)
 제작사 ANCO(영국)
 유통사 메디아소프트



일본과 한국의 경기-과연 누가 이길까

최신의 데이터를 토대로 제작되었기 때문인지 거의 모든 선수들의 기량들이 확실히 펼쳐진다.

재미있는 것은 외국 선수들의 이름과 기량이다. 확실히 최신 자료를 바탕으로 제작되었다는 것을 느낄 수 있는 부분인데, 일본의 미우라나 나카다 등의 선수들도 정확한 포지션을 가지고 자신의 기량을 발휘한다. 또한 게임의 특성상, 그리고 국내의 축구 열기 등을 고려해서인지, 많은 국가를 선택해 플레이할 수 있을 뿐 아니라 월드컵, 아시안 컵 리그, 코리안 컵 리그, 천선 경기, 레드 데빌스 챌린지 등의 리그전을 준비해 두고 있기 때문에 단순히 한 리그를 통해 게임을 펼치는 외국의 축구게임과도 비교가 된다.

한가지 아쉬운 것은 이 게임이 국내 순수 기술로 제작되지 못했다는 것인데, 기본적인 게임은 영국의 Anco라는 개발사와 합작으로 개발되었다. 때문에 국내 기술을 믿지 못하는(?) 게이머라도 걱정할 필요는 없을 것이라고 본다. 실제로 게임 내에서의 선수들의 움직임 등은

유명한 해외 축구게임과 비교해 봐도 손색이 없을 정도다. 다만 구장 내의 배경 등이 다른 축구게임에 비해 뒤떨어지는 느낌을 받기도 하는데 이것은 게임 외적인 요소라고 보여지기 때문인지 크게 신경 쓰이지 않았다.

어쨌든 외국의 게임을 하면서 형편없는 한

“슛! 골인!” 매스컴을 통해 들려 오는 통쾌한 소리.

자랑스런 대한의健儿들이 결국 아시아에서 최초로 4회 연속, 2002년 자동 출전까지 포함해서 5회 연속 월드컵 본선 진출이라는 엄청난 대기록을 세웠다. 이러한 연속 진출은 세계적으로도 아주 드물다. 현재까지 이런 대기록을 가지고 있는 유일한 세계에서도 9개 국가밖에 되지 않는다.

사실 이렇게 저력있는 한국대표팀이 시작은 그렇게 좋은 상황이 아니었다. 거의 대부분의 언론들은 대표팀을 유래없이 낮은 전력을 가진 팀으로 혹평했고 실제로 한국은 월드컵 예선 1차전에서 신통치 않은 경기 결과를 가지고 돌아 왔다. 이에 차범근 감독은 특단의 조치를 내리게 된다. 그때까지 해외 입단을 위해 떠난 서정원의 합류와 프로리그 부상으로 합류를 거부하고 있던 이만성, 윤정환 등의 신속한 합류였다. 또 이상운, 박태하 등의 선수 보강과 서정원의 해외 입단을 보류해 달라는 것이었다. 다행히 이때 차범근 감독의 요구가 대부분 수용되었다. 이렇게 험난하게 역경을 이겨내며 우리 국가대표 선수들은 지금까지 싸워 온 것이다.

한국 대표팀은 이후 숙명의 월드컵 최종예선, 카자흐스탄과의 경기의 승세를 몰아 2차전 우즈베키스탄과의 경기를 거쳐 3차전으로 일본과의 숙명적인 대결을 갖는다. 일본은 홈이라는 이점을 가지고 싸웠지만 한국대표팀 '붉은 악마'의 생각지도 않은 역승골 앞에 무릎을 꿇고 만다. 결국 경기는 2-1로 한국의 승리. 사람들은 이 승리를 '도쿄 대첩'이라고 부른다.

웬 게임지에 축구 이야기가 이만

큼 나왔나 싶을 정도로 지금까지 우리나라 축구 열기를 알리는데 많은 지면을 할애했다. 그만큼 지금 이 나라에는 축구에 대한 열기는 뜨겁다. '붉은 악마', PC게임에 조금만 관심이 있는 독자라면 한국 대표팀과 같은 이름의 축구게임이 등장했다는 사실은 익히 들어 잘 알고 있을 것이다. 이 게임에서는 PC 게임지 중에서는 최초로 제품을 구입, 게임을 테스트를 해 보고 그 느낌과 함께 게임방법의 포인트에 대해 살펴본다.

한국 축구 매니아를 위한 게임

'붉은 악마', 10월 말을 기해 본격 출시된 메디아소프트의 '붉은 악마'는 시기 적절하게 출시되었다는 평이다. 지금같이 월드컵 최종 예선을 치르고 있는 상황에서 이런 이름의 게임이 국내에 출시되었다는 것은 기분 좋은 일이다. 외국의 유명한 스포츠게임, 특히 축구게임을 해 본 사람들은 알겠지만 한국 팀은 아주 형편없이 소개되어 있고 포지션이나 이름들도 엉망인 경우가 허다하다. '붉은 악마'에서는 이런 요소를 절대 허용하지 않는다. 특히 다른 게임에서와 같이 일본보다 못한 한국 팀은 절대 존재하지 않는다.



게임 시작 전에 선수 명단을 볼 수 있다



메디아소프트

국 축구 게임은 최근의 자료를 토대로 제작된 게임을, 특히 객관적으로 제작된 한국의 축구를 보려는 것만으로도 진이 난다.

스타팅 멤버

'붉은 악마' 이 게임에서의 한국 팀은 어떻게 보면 조금 과장되어 있기도 하다. 실제로 기량을 보면 브라질보다도 높은 기량도 있기 때문인데, 이런 점은 조금 의아한 부분이기도 하다. 아마도 이진 애국심이 발동된 부분이 아닐까?

하지만 그렇다고 전 부분이 브라질보다 높다는 것은 아니기 때문에 실망하진 않아도 된다. 앞서서도 여러 번 말했듯이 현재의 자료를 토대로 만든 것인 만큼 한국 선수들도 다른 게임과 확실히 다른데, 우선 최용수 등의 신진 선수들이 멤버로 등장한다는 것이다. 또한 그들의 데이터도 완벽하게 준비되어 있다. 또 각 선수들의 포지션 등이 확실하게 잡혀 있다.

외국의 업체에서 제작할 때는 이런 부분에서 실제로 제작에 어려움이 있었겠지만, 다행히 국내 제작업체인 만큼 이런 부분에서 실수는 완벽히 없다. 때문에 홍명보 선수가 스트라이커로 표시되는 그런 바보 같은 일도 없다. 이제 완벽한 수비수로 스위퍼의 능력을 십분 발휘할 수 있다는 것이다.

게임진행의 포인트

우선 「붉은 악마」는 플레이어를 위해 연습모드가 아주 다양하게 준비되어 있다는 것이 특징이다. 보통의 게임과는 다르게 드리블, 드리블에서 슈팅까지, 코너킥, 프리킥, 페널티킥, 수비 등등 다양한 방법으로 게임에 접근할 수 있다. 이런 연습모드가 있기 때문에 초보자나 게임에 익숙하지 않은 플레이어도 쉽게 익숙해질 수 있다. 한가지 아쉬운 점은 이러한 연습모드에서 도움말 기능이 지원되지 않는다는 것이다. 때문에 이 상황에서 어떻게 해야 하는지 모른다면 연습모드가 별 소용이 없다는 것이다.

우선은 키보드를 이용해, 최대한 게임에 익숙해지는 것이 우선이다. 이렇게 익숙해 졌다면, 자신의 팀을 골라 실제로 게임을 해야 할텐데, 그 전에 전선 시범, 전함이라는 게임을 통해 우선 게임을 한번 진행해 보자. 만약 이때 게임을 진행하는 것이 어렵다면 옵션을 조정해 주든지 아니면 다시 연습모드를 통해 확실히 연습을 하는 것이 좋다. 게임을 시작해 보면 알겠지만 게임은 그렇게 많은 키를 필요로 하지 않는다. 방향키를 제외하고 4개의 키만 사용하면 되기 때문에 각 키에 익숙해지는 것은 어렵지 않을 것이다.

만약 열심히 연습을 했음에도 불구하고 전혀 상대 팀을 이길 수 없다면 게임을 지워 버리기 전에 이 방법을 사용해 보는 것도 좋을 것이다. 게임 내에서의 키의 용도는 매뉴얼에 나와 있으므로 설명하지 않겠지만 어쨌든 손가락이 익숙하게 움직이지 못한다면 게임은



경기 중에도 선수들의 이름을 볼 수 있다



서정원 선수가 논스톱 슈트를 날렸다



주심이 벨로 카드를 들고 뛰어 오고 있다

절대로 이길 수 없다. 만약 키보드를 누르는 것이 문제가 아니라면 우선 게임의 속도를 느리게 해 보라는 것이다. 알다시피 컴퓨터는 어디에 자신의 선수가 있는지 보지 않고도 알지만 게이머는 직접 눈으로 보기 전에는 전혀 알 수가 없다는 점을 감안하도록 하자. 특히 속도가 느리면 상대 팀의 선수들도 느리게 움직이기 때문에 패스라든지 아니면 슈트이라든지 돌파, 전술 등도 생각하면서 진행할 수 있기 때문에 아주 유리하다.

하지만 이렇게 해도 상대 팀을 이길 수 없다면 이제 힘의 세기를 변경하는 방법이 있다. 게임을 시작할 때 보면 알겠지만 게임 속도 옆에 기술 수준이라는 옵션이 있다. 이 옵션을 조정함으로써 상대 팀과 자신의 팀의 기술 수준을 변경할 수 있는 것이다.

이 옵션을 이용하면 자신의 팀은 전력 질주를 하지만 상대 팀은 슬슬 뛰어간다든지 하는 식의 변경이 오게 된다. 아마도 이 옵션을 이용하면 어떤 무서운 상대도 애들 놀이



골킥 장면-화살표는 골킥 뿐 아니라 코너킥, 프리킥 등에 나타나고 이 화살표를 이용해 스피크 등의 고난도 기술도 해낼 수 있다

수준으로 끌어내릴 수 있다. 어떻게든 필승을 원한다면 이 옵션을 잊지 말도록 하자.

기분 좋은 게임

레드 데빌스는 이유야 어쨌든 상당히 기분 좋은 게임이다. 굳이 에디터 프로그램을 쓰지 않아도 월드컵 우승자 '브라질'이나 우리의 숙적 '일본'을 이길 수 있기 때문이다. 레드 데빌스는 최근 다크호스처럼 떠오른 반 국산게임이다.

반국산 게임이라고 한 것은 영국의 ANCO사가 개발한 축구게임 위에 우리의 데이터와 그래픽을 다시 입력했기 때문인데, 이러한 시도가 단순히 메디아소프트의 상술이라고 보기보다는 새로운 시도를 통한 국산게임의 힘을 키우려는 의지가 담긴 것이라고 봐야 할 것이다.

이에 메디아소프트에서도 「레드 데빌스」라는 하나의 게임으로 끝나지 않고 「피파97」, 「피파98」과 같이 제 2, 제 3의 「레드 데빌스」를 약속했다. 또한 그렇게 되면 해외 개발사에 전혀 의지하지 않고 국산 기술로 게임을 개발한다는 방침이다. 시장이 어려운 이때 메디아의 이런 의지는 국산 유통 업계에 시사하는 바가 크다고 하겠다.

롤플레이싱 II

실전(드로이안)편 글 : 새벽팀



대화속에 모든 답이 있다

데 바로 중고점이다(셰어에는 나오지 않는다). 물건을 좀더 비싸게 팔기 위해서는 주인과 진지하게 흥정을 하는 것이 좋다(RPG게임은 대개 그냥 무기점 한군데에서 사거나 팔거나 한다).

다음은 도구점(상점). 이곳은 주로 회복, 해독 작용을 하는 아이템을 판다. 게임을 진행하다 보면 수시로 필요함을 느끼기 때문에 많이 구입해 두는 것이 좋다. 그리고 게임마다 조금씩 다르지만 마법을 파는 도구

점도 있다. 이곳은 주로 회복, 해독 작용을 하는 아이템을 판다. 게임을 진행하다 보면 수시로 필요함을 느끼기 때문에 많이 구입해 두는 것이 좋다. 그리고 게임마다 조금씩 다르지만 마법을 파는 도구

점도 있다. 이곳은 주로 회복, 해독 작용을 하는 아이템을 판다. 게임을 진행하다 보면 수시로 필요함을 느끼기 때문에 많이 구입해 두는 것이 좋다. 그리고 게임마다 조금씩 다르지만 마법을 파는 도구

점도 있다. 이곳은 주로 회복, 해독 작용을 하는 아이템을 판다. 게임을 진행하다 보면 수시로 필요함을 느끼기 때문에 많이 구입해 두는 것이 좋다. 그리고 게임마다 조금씩 다르지만 마법을 파는 도구



여관에서는 편편한 회복역보다 효과가 낫다

무기상, 마을에서 파는 무기를 사용여지

아영을 준비하는 드래곤



조례시간

고 재미를 느끼는 것도 여러분들이 해야할 몫이다.

이번달에는 지난달 배운 롤플레이싱의 기초를 토대로 10월호 CD부록으로 나간 PC 게임 데모 「드로이안」으로 게임의 실전편을 마련했다. 아무쪼록 수업을 무사히 마치고 귀가할 수 있기를 바라며(?)... 줄지 말고 수업에 임하자. 참고로 학습교재를 「드로이안」으로 정한 것은 지난달 부록으로 나갔기 때문에 여러분들에게 여러모로 편리한 것이라는 이유에서 채택됐다.

우선 R·P·G란 단어는 롤플레이싱 게임의 이니셜을 따서 만든 단어로 액션 아케이드의 장점과 시뮬레이션의 장점을 결합한 것이라고 할 수 있다. 여기에 어드벤처의 특징을 가미한 것이 RPG다. 또한 박진감 있으면서 침착한 전략을 요하므로 RPG란 상당히 복잡적이면서도 초보자에게는 흥미만점인 장르 중의 하나이다. 하지만 게임을 하는 것은 여러분들이

1교시 학습교재는 어떤 게임?

거의 대부분의 독자들은 올해 상반기 최고의 액션 RPG인 「디아블로」를 기억할 것이다. 그렇다면 디아블로는 왜 최고의 인기를 얻고, 아직까지도 각광받고 있을까? 그 이유는 RPG의 기본구성에 충실하면서도 '액션아케이드'의 특성을 잘 살리고 있기 때문이다.

드로이안은 이런 특성을 가진 디아블로의 아류작(에메한 부분이 있기 하지만 닮은 점이 있다)이다. 국산작품임에도 불구하고 뛰어난 그래픽과 탄탄한 시나리오를 가진 게임으로, 필자의 관점으로 볼 때 적어도 디아블로와 같은 수준이라고 할 수 있을 정도다. 또한 나름대로 디아블로 보다는 RPG의 기본틀을 준수하고 있기 때문에 하면할수록 RPG의 진수를 맛볼 수 있을 것이다.

2교시 시설물의 이용

드로이안의 주인공 '드레우스'는 용병단의 단장이었다. 어느날 임무를 수행하기 위해 들로 된 산에서 야영을 준비하는데 마도사 '클리아스'가 나타나 모든



점이 있는데, 거의 대부분 구하기 쉬운 마법들이다.

또한 슬집도 RPG에서 빼놓을 수 없는 건물 중의 하나로 대개 'Pud'로 표시 된다. 사건의 의뢰를 받을 수도 있고, 여러가지 정보도 얻을 수 있는 곳이므로 둘러보는 것이 좋다. 또한 마을도 정보를 많이 얻을 수 있고 이벤트도 자주 일어나는 곳이다. 대개 촌장이든 마을사람이든 주인공에게 부탁하는 이벤트가 발생하는데 그 부탁을 들어주면 반드시 이익이 생긴다.

3교시

RPG의 전투

"가는 게 있으면 오는 게 있다"

여기저기서 조는 학생들이 많이 보이는데, 여기서 많은 게이머들이 재미있어 하는 전투에 대해 알아보자. 하지만 10초가 멀다하고 볼썽 볼썽 나타나는 적을 보면 쉽게 질리기도 하는 양면성을 가지고 있는 것이 전투다.

그러나 RPG에서의 전투는 상당히 중요하다. 왜냐하면 RPG에서는 레벨업(Level up)이 있기 때문. 대부분의 레벨업이 이곳에서 이루어지기 때문에 고의로 이곳을 방황(?)하는 게이머도 많다. 그렇기 때문에 고 던전에 들어가기 전에 반드시

들이 있다.

첫째, 들어가기 전과 들어간 후에 튼튼이 저장을 하자! 전투가 많이 일어난다는 것은 그만큼 게임오버가 될 가능성이 많다는 말이다. 둘째, 던전 안에서는 아이템을 구경하기가 상당히 어렵기 때문에 무리하다 싶을 정도로 회복 아

이템을 준비하자. 셋째, 무기는 튼튼히 체크하여 교체해 주어야 한다.



점심시간 밥먹고 합시다!

이제 3교시 마쳤는데 벌써 밥을...? 에라 모르겠다 먹고 보자.



4교시 실습시간

이제 점심을 먹고 났으니 한참 즐길 시간이다. 바람도 한들한들 가을의 향기를 뿜어내지만 여기서 멈출 수는 없다. 우선 설명을 듣고 실습을 해보도록 하자. 지난 4교시까지 보듯 RPG의 경우를 설명했고, 이제 여러분이 가지고 있는 드로이안을 가지고 본격적인 실습에 들어가자. 먼저 드로이안의 전투형식은 '장기'와 같다고 할 수 있다. 일단 한 명씩 커맨드를 입력할 수 있는데 보통 한번 이동에 한번의 명령이다. 마치 장기와 같다고 생각하면 무방할 것이다.

드로이안에서 쓰는 커맨드는 5가지가 있는데 화면 하단에 표시된다. 순서대로 설명하자면 먼저 첫 번째가 '통상공격'이다. 아이콘은 짧은 칼로 표시되어 있는데 말그대로 그냥 한대 때리는 것이다. 하지만 공격범위가 좌아 주위로 한 칸씩만 공격할 수 있다. 두 번째 아이콘은 '필살기'로 검사인 드레우스에게는 절대적인 기술이다. 레벨이 낮은 적들은 한 묶음으로 보내(?)버릴 수 있다. 세 번째 아이콘은 '마법'으로 영연 헬레나에게 필요

한 커맨드이며 사용빈도가 상당히 높다. 전체공격 마법이 가장 쓸만한 기술 중의 하나이다. 여기서 한 가지 재미있는 것은 캐릭터가 커맨드를 사용하지 않고 종료하게 되면 HP와 MP가 조금씩 올라간다는 것이다. 보통 MP 채우기가 힘들어 마법사를 사용하기 힘들었는데 드로이안에서는 이 부분을 과감히 개선, 사용하기 쉽도록 했다. 네 번째는 아이템을 사용할 수 있는 아이콘이고 다섯 번째 아이콘은 상태를 알아보는 메뉴이다. 이 아이콘을 클릭하면 무기를 변경할 때와 비슷한 화면이 나오지만 던전 안에서 무기를 바꿀 수는 없다. 다만 상태를 보고 싸워야할지 도망가야될지를 판단할 수 있는 메뉴이다.

드로이안의 기본 캐릭터는 크게 검사, 마법사, 궁사라는 3가지 계열로 나뉜다. 검사들은 주인공인 드레우스와 그의 친구 가일, 아르곤, 에이샤 등이 있다. 전사 헤르메스는 도끼를 사용한다는 점 이외에는 기사와 별 다른 점이 없다. 마법사로는 헬레나와 리디아 두 사람이 있고, 궁사도 파레스와 세레안느 두 사람이다. 각 캐릭터의 특징을 살펴보면 전체적으로 마법사 계열 외에는 마법을 사용할 수 없고(기사가 클래스 업 할 경우는 가능) 마법사를 제외한 다른 직업들은 각 클래스 마다 특수 공격(필살기)을 사용할 수 있다. 마지막 클래스 업을 하면 각각 개개인의 고유 초 필살기를 사용할 수 있다. 단, 이때 마법사는 제외된다. 마법사는 시간이 지날수록 그 위력을 발하는 캐릭터다. 대표적인 캐릭터는 헬레나가 있는데, 그가 쓰는 전체 마법만 하더라도 화명계, 전격계, 빙격계, 암흑계, 소환계, 치

유계 등이 있다.

드로이안에서는 꼭 필요한 경우(가끔 '타격'에 데미지를 받지 않는 적도 있다)를 제외하고 검사는 전투를, 마법사는 회복을 담당하는 것이 올바른 전투 방법이라 할 수 있다. 후반에는 '타격'보다는 '마법'이 더 강하다. 또한 마법을 사용하면 시각적으로 더 재미를 느낄 수 있기 때문에 후반에는 가급적 '마법'을 많이 사용하길 권한다.



종례 시간

종례가 끝나지도 않았는데 벌써부터 가방챙기고 있는 학생들도 많이 보이는군. 지금까지 RPG의 기본적인 설명에서 「드로이안」과 관련한 내용까지 모두 살펴보았다. 이제 오늘 설명을 바탕으로 집에 가서 복습을 하는 것만 남았다. 있는 CD 썩히지 말고 적극적으로 활용해보는 방법도 좋을 것이다.

이것으로 RPG에 대한 수업을 마치기로 한다. 궁금한 점이나 바라는 점이 있으면 엽서를 보내도록!
이상!



헬레나는 마법이 강해기 때문에 후반에 적격이다



강력한 마법요괴는 시각적인 즐거움을 준다



© COMPiLE 1994/1995
© LMSMusic 1995



뿌요 열풍이 불어닥친지 오래지만 많은 유저들로부터 사랑을 얻고 있는 이 게임이 다시한번 디스크스테이션으로 그 맥을 잇고 있다. 이 뿌요 강좌코너를 통해 뿌요를 전혀 모르는 유저들까지 그 궁금증을 풀어나가도록 하자. 이 강좌는 우선적으로 3개월간 기초중의 기초, 초급, 중급, 상급으로 나누어서 진행하게 된다.

뿌요뿌요란?



뿌요뿌요는 일본의 컴파일사에서 만든 것으로 1993년 발매 이후 꾸준히 대회를 개최, 많은 인지도를 쌓아오고 있다. 그리고

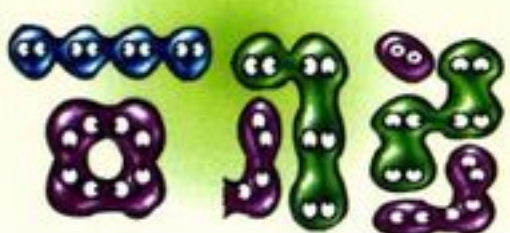
뿌요뿌요의 주인공인 '아르르'와 '키방방'

지금은 뿌요의 시리즈 중 「뿌요뿌요 2 通」 완결판이 플레이스테이션 용으로 발매 되어 있다. 뿌요는 슬라임의 한 종류로서 4개가 모이면 사라지는 동물(?)이라고 할 수 있다.

뿌요뿌요를 하기 위한 시스템 사양

지금 뿌요뿌요는 모든 게임기별로 한가지씩 나와 있기 때문에 게임기를 가지고 있는 유저는 바로 구입해서 사용하면 되고, IBM PC로는 컴파일 코리아에서 나온 윈도우95용 뿌요와 일본 원판 뿌요뿌요 2 通이 있다. 원판과 컴파일 코리아의 뿌요는 약간 차이가 있으나 진정한 매니아라면 원판을 권한다. 뿌요뿌요를 가동하려면 486이상의 IBM PC 기종에 4MB 이상의 메모리, 7MB의 하드용량만 있으면 된다(원판을 기준으로 한다).

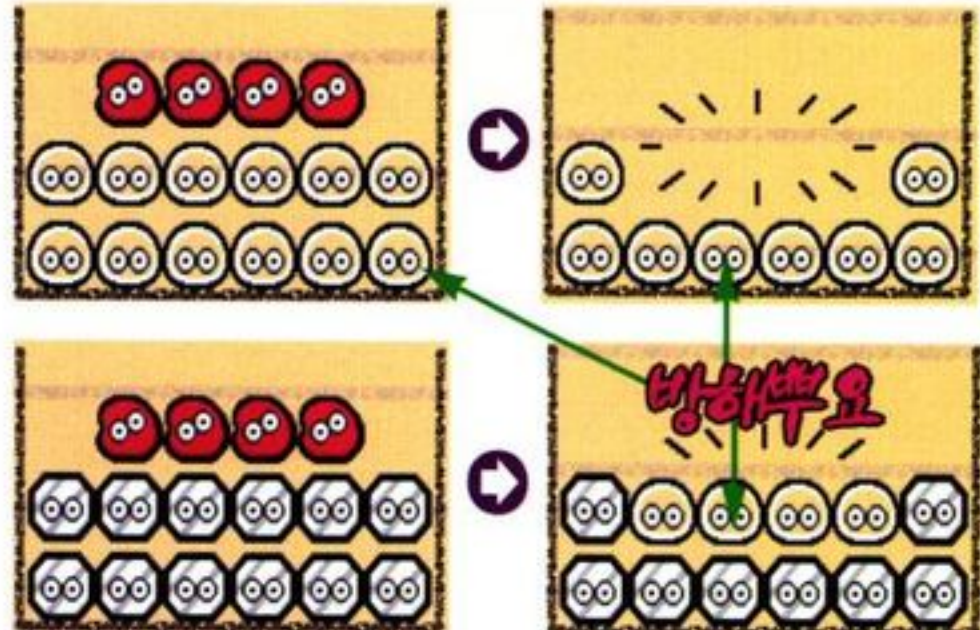
기초 중의 기초



방해 뿌요
방해 뿌요란 상대방에게 보내는 투명한 뿌요, 얼음 뿌요 등을 칭한다.

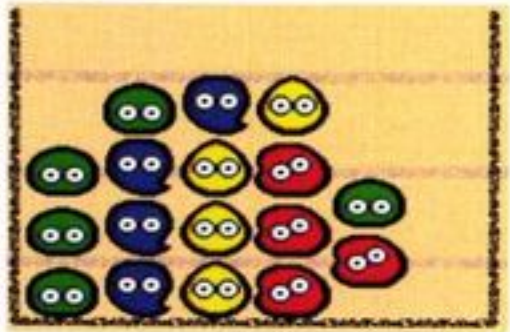
방해 뿌요의 종류

방해 뿌요를 없애는 방법은 방해 뿌요의 상하좌우의 어떤 곳이던 간에 다른 색이 있는 뿌요를 없애면 된다.



방해뿌요를 없애는 방법들

연쇄란?



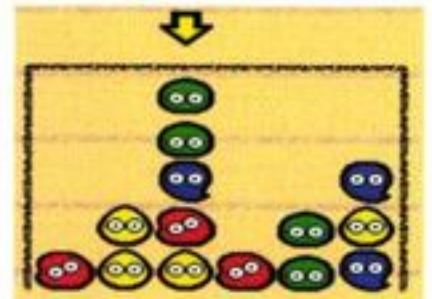
이렇게 놓으면 연쇄가 된다
연쇄란 그냥 한번에 없애는 것이 아니고 차례차례 없애는 것이다.

상대편에게 가는 방해 뿌요의 수

기본점수 × (연쇄때 나오는 점수 + 동시에 없앤 뿌요의 색 + 동시에 없앤 뿌요의 갯수) - 총점 / 70 - 상대방에게 전해지는 방해 뿌요의 수

연쇄때 나오는 점수	동시에 없앤 뿌요의 색	동시에 없앤 뿌요의 갯수
1연쇄=0점	1색=0점	4개=0점
2연쇄=8점	2색=3점	5개=2점
3연쇄=16점	3색=6점	6개=3점
4연쇄=32점	4색=12점	7개=4점
5연쇄=64점	5색=24점	8개=5점
6연쇄=128점		9개=6점
7연쇄=256점		10개=7점
8연쇄=512점		11개 이상=10점
10연쇄=1024점		

주의! 여기에 놓으면 게임 오버가 된다.



연쇄와 한번에 없애는 것과의 차이점

<p>연쇄로 없앤다</p>	<p>한번에 없앤다</p>	<p>방해 뿌요가 떨어지는 갯수는 4개</p>
<p>연쇄로 없앤다</p>	<p>한번에 없앤다</p>	<p>방해 뿌요가 떨어지는 갯수는 6개</p>

게임은 남자만의 전유물이 아니다!!

여성게이머를 위한 따끈한 겨울나기

올 겨울에는 몇십년만에 강추위가 다가온다고 하는군요. 덕분에 거리에는 사람이 많이 줄었네요. 용산시장도 추위 때문인지 경제가 어려워서인지 냉랭한 안기가 감돌고 있습니다. 하지만 별로 걱정할 필요는 없을 것 같습니다. 12월 크리스마스 특수시기를 노린大作들이 시간이 되기만을 기다리고 있거든요. 대부분의 여성게이머에게 반가운 게임들이 얼마 되지 않아 아쉽네요. 그럼 여성게이머들의 '겨울나기'를 도와줄 게임들을 찾아볼까요?

뿌요뿌요와 퍼즐버블의 부드러운 만남

퍼즐버블

퍼즐게임의 황제 「뿌요뿌요」와 불이 아닌 거품을 뿜는 귀여운 공룡(?)들의 잔치 「보블보블」이 합쳐진다면 어떤 게임이 나올까? 정답은 「퍼즐바블」. 당구와 비슷한 쿠션개념에 뿌요뿌요의 색깔 개념, 보블보블의 캐릭터가 뭉쳐서 나온 게임이다. 시간 안에 뒤섞여 매달려 있는 거품(?)들을 터뜨리지 않으면 돌로 변한 풍선에 깔려 GAMEOVER.

당구를 쳐본 적이 있다면 상당히 쉽다. 물론 당구에서는 4면을 이용한 삼각함수가 적용되지만 퍼즐바블에서는 윗면과 아래면을 제외한 양면을 이용한 반사쿠션만이 적용된다는 것과 공과 공이 부딪칠 수 있지만 퍼즐바블에서는 마주치면 붙어버린다는 것이 틀리다. 당구와 비슷한 점은 파워에 따라 각도가 달라진다는 것. 첫

스테이지에서 점선으로 표시되는 반사각도를 잘 기억해 둔다면 스테이지 클리어는 상당히 쉽다. 뿌요뿌요처럼 연속기도 적용된다. 공중에 매달려 있다는 개념을 먼저 이해해 둔다면 좋을 것이다. 길게 매달려 있는 거품 중에서 중간부분을 끊으면 끝부분의 거품은 저절로 사라진다. 물론 뿌요처럼 중간부분이 사라졌다고 밑으로 떨어져 뭉쳐지거나 하지는 않는다. 대신 공중개념이 존재하는 것이다. 동료를 말지 않으면 성공할 수 있다는 것은 퍼즐게임의 기본규칙. 퍼즐바블에서도 적용되는 필수지침이다. 그런데 풍선 안을 들여다 볼까? 웬지 눈에 익은 모습인데 가만 그러고 보니 HURRY UP 괴물이잖아. 보블보블에서 눈에 가시었던 HURRY UP 괴물 너 잘만났다.

키워지는 것은 이제 쉽다!

졸업 M

“어려운 거서 무엇이 되고 싶어요?”라는 질문에 근면학교 여학생의 10%선도는 “선생님이요”라고 대답했을 것이다. 대부분의 게임에서 “선생님은 남성이고 키워지는 것은 여성이 키워지는 것은 웬지 불공평한 처사라고 생각하지 않겠는가? 선생님이 되고 싶어하던 것은 남자가 아니고 여자인데 뭐야. 여성에게도 인기였던 「졸업」 시리즈. 결혼 등의 엔딩 때문에 남성용이라는 인식이 강했다.

물론 「프린세스 메이커」도 마찬가지. 남성게이머 만큼이나 여성게이머들도 좋아했지만 남성에게 걸맞은 엔딩 때문에 게임은 남성의 전유물이라는 인식을 더해주기에 충분했다. 그

런나 이번에는 남학생을 키우는 졸업 M이 새로 나왔다. 새로 부임한 선생님이 되어서 5명의 문제 녀(!!)학생을 명문대학으로, 바람직한 신사로 만들어보자. 인터페이스나 스토리면에서는 다른 졸업 시리즈와 다르지 않다. 만들어진 곳은 전작의 졸업시리즈와 다르지만 인터페이스면에서는 비슷한 편. 난이도면에서는 초극악을 자랑한다. 육성면에서 상당히 까다롭기 때문이다. 여학생들보다 적극적으로 타락을 하는 남학생들은 초반에 휘어잡지 않으면 통제가 되지 않는다. 게다가 선생님들 무시(!)하다니... 전혀 귀엽지 않은 장난을 벌이는가 하면 담배와 술은 물론 그러나 포기할 수는 없지 않을까?. 얼마만에 나온 남학생을 키우는 시뮬레이션인데?

미소년의 왕국에서 여왕이 되어보자.

안젤리크 스페셜

드디어 여성전용(!?)의 시뮬레이션 게임이 출시된다는 멋진 소식이 들려왔다. 이름하여 안젤리크 스페셜. 순창문화에 어울릴 법한 '안젤리크'라는 주인공의 이름과 모든 여성들의 지친 마음을 깨끗이 풀어줄 스토리와 설정. 9명의 프리티보이와 함께 하는 풀헤이 시간은 지루하기는 커녕 흥미진진했다. 주인공인 안젤리크는 명문 여학교(물론 이 설정은 상당히 흔하다. 학교는 다 명문.)에 다

니는 명랑한 여학생. 9명의 수호성과 함께 시간을 보내는 여왕으로서의 자질을 쌓아가야 한다.

최고의 성우가 기용되었던 목소리는 국내 출시판에서도 바뀌지 않을 것이다. 음성지원이 게임의 재미를 더한다는 것은 당연한 사실. 게다가 오프닝, 엔딩, 이벤트가 애니메이션 처리되어 있어 화제. 수많은 이벤트는 게이머의 밤을 하얗게 지새도록 한다. 한 혹성의 차기 여왕후보인 주인공은 로자리아와 왕녀 자리를 놓고 경쟁하게 된다. 여왕으로서의 자질은 얼마나 혹성을 발전시킬 수 있는가로 평가받게 된다. 9 수호성의 힘을 적절히 이용하여 최고의 혹성으로 이끌어 가도록 하자.

이외에도 여성 게이머가 즐길만한 게임은 한 두가지가 아니다. 우리나라판 애완동물 키우기가 인터넷을 통해 선을 보였으며 미소년게임이 아닌 미소년(!) 게임들이 속속 준비되고 있다는 사실은 올 겨울이 씨늘하지 않은 않다라는 것을 이야기해 준다. 물론 이 추천 게임들은 게임을 처음 접하는 여성 게이머를 대상으로 이야기한 것이다. 울티마 온라인이나 게임존에서 계속해서 승리를 거두고 있는 여성게이머도 많기 때문이다. 올 겨울에는 남자친구와 함께(혹은 여자친구와 함께) THE HOUSE OF THE DEAD를 해보는 것은 어떨까? 생각 외로 여자들이 사격게임을 잘한다는 것은 이미 알려진 사실이다.



퍼즐 버블



졸업 M

안젤리크 스페셜

「에바」 한글판 발매 그 이후...

에반게리온을 말한다!

아이콤에서 새롭게 출시한 에바 한글판에 대한 의견이 분분하다. 물론 기존 에바 팬의 애니메이션에 상응하는 기대심리와 일본에서 공전의 히트를 치고 있다는 정보도 영향을 받았겠지만 그보다는 에바를 정식으로 한글화된 것을 직접 느껴 본다는 것에 더 큰 영향을 받았을 것이라 생각된다. 이에 이번에 출시한 에반게리온-강철의 걸 프랜드- 한글판에 대해 여러가지를 알아보고 아이콤과 직접 연결, 여러가지 문제점에 대한 해결책을 알아보려고 한다.



한글판 에바! 일본판 에바! 그 차이는?

우선 성우의 음성더빙 문제. 일단 게이머의 반응으로는 신지, 아스카 미사토, 마나 등의 메인급 캐릭터 외에 서브 캐릭터에 대한 한글 음성의 호응도는 꽤 괜찮은 평을 들었다. 하지만 결정적인 실수라고 생각되는 것은 '레이'의 성우이다. 일본판에서 레이와 마나의 성우를 동일인물(하야시바라 메구미)을 사용했다는 이유로 이 연장선 상에서 성우를 기용한 흔적은 보이나, 역량은 그에 미치지 못했다. 대부분의 게이머들과 에바 팬들은 우리나라에서 비디오로 출시한 레이의 성우를 쓰는 편이 더 낫지 않았을까 라는 반응을 보이고 있다. 역시 보이스는 성우의 역량도 중요하지만 지휘자의 선택도 중요한 셈이다.

다음으로 삭제된 장면이 있다는 의견이다. 이는 하이콤과 공문에 알아본 결과 미수정으로 심의를 통과했다는 사실을 확인했다. 제일 문제가 되는 장면인 처음 아스카가 울 누드로 뺨을 바라보고 있는 장면과 마나의 목욕 후의 서비스 신은 어느 정도 봐줄만하다는 결론을 얻어 삭제되지 않고 출시했다고 한다. 물론 고등학교 이상 관람가 등급을 받아 출시되기는 했지만 말이다. 하이콤 측에서는 삭제 문의 전화가 빗발치고 민이라는 이야기도 함께 전했다. 그 이유는 무엇일까 아마도 미리 이 게임을 원판으로 구한 일부

게이머들과 복사본으로 즐겨 본 게이머들 사이에서 '이 장면은 좀 심하지 않은가? 삭제될 걸'이라는 추측 정보가 와전되어 '완전히 삭제되었다'로 변한 것은 아닌가 한다. 또한 에바의 엔딩이 3개란 점을 잘 모르고 게임을 진행하다 서비스 신이 안 나오자 '잘렸다'라고 지레짐작한 것은 아닌지...

그 외의 여러가지 문제점

강철의 걸 프랜드는 버그 수정을 요할 만큼의 문제점은 없다고 한다. 하지만 이 게임을 하고 있는 게이머 입장에서는 상당히 불만이 많은 것이다. 그 문제점들에 대해 알아보자.

1. 에바가 작동을 하지 않는다.

기본적으로 시스템 충돌은 적은 편이다. 하지만 윈도우95를 구성하는 기본 파일들 중 어느 하나라도 오류가 있으면 안된다는 점이 문제다. 이런 경우에는 도리가 없다. 다시 윈도우95를 설치하는 방법밖에... 물론 이 파일들을 복구할 수 있는 능력이 충분한 사람에겐 예외지만 말이다.

2. CD-ROM 드라이브의 오류

만일 게이머가 가지고 있는 CD-ROM 드라이브가 삼성, 현대, LG, 세진 등의 제품일 경우 CD롬이 읽는 상태가 발생하거나 어떤 디렉토리의 BMP 파일이 없다는 메시지를 내 보낸다. 이것은 이 제품들이 어떤 연유로 인해 이미 삭제된 디렉토리

를 인식하는 경우이다. 이 문제에 대한 해결 방법은 CD-ROM을 바꾸는 방법밖에 없다고 한다.

3. 일본어 폰트 지원 프로그램과의 충돌

일반적으로 일본게임을 잘 즐기는 게이머들이나 영문 윈도우에서 한글 게임을 실행할 경우 NJWIN, MVIEW, 유니온 베이, 한메한글 등의 응용 프로그램을 사용한다. 만일 에바를 실행할 시 이런 프로그램들이 설치되어 있으면 다운이 되든지 일본어 폰트가 살아난다. 물론 이 프로그램들을 제거하면 좋겠지만 Uninstal로 작업을 해도 이런 문제는 계속 발생한다. 방법은 단 한가지. 윈도우95를 다시 설치하는 것이다.

지금까지 한글판 「강철의 걸 프랜드」에 대해 미흡하나마 알아보았다. 솔직히 이 에바는 한글화에 든 기간이 1달 정도밖에 걸리지 않은 작품이다. 일반적으로 컨버전 게임의 제작기간이 3개월 이상, 음성 지원 게임이 이보다 1달 정도 걸린다는 정설을 지니고 있는 우리나라 시장에서 이 정도로 빨리 냈다는 것은 모험이 아닐 수 없다. 물론 기존의 에반게리온 팬이 상당히 많은 점을 감안한 제작이었겠지만... 아무튼 위와 같은 반응은 게임 아닌 게임인 강철의 걸 프랜드에 대한 게이머들의 기대가 얼마나 큰지 잘 반영하는 사례라고 할 수 있겠다. 비록 적은 양이지만 한글판 에바에 대한 어느 정도의 궁금증이 풀렸기를 기대하면서...



영혼기병 라젠카

장 르 액션 롤플레잉 개발사 팀메르프로덕션
발매일 12월 제작사 연대정보기술



라젠카는 보기 드물게 국내에서 새로운 방식의 액션 롤플레잉을 시도한 게임인 만큼 그 임무(?)가 크다고 할 수 있겠다. 기존의 젤다의 전설 등을 연상시키는 일반적인 액션 롤플레잉에서 과감히 벗어나 3D 랜더링된 아름다운 배경과 폴리곤 캐릭터를 이용한 사실적인 인물처리 등 확실히 획기적인 시도를 보여주고 있다.

연말을 수놓을 영혼기병 라젠카

라젠카의 발매가 눈앞으로 다가왔다. 막바지 작업이 한창인 현재 랜더링된 그래픽을 토대로 세부 작업이 순조롭게 진행되고 있다. 사운드 부분에서는 신해철 씨가 작곡한 음악을 기반으로 리믹스 작업이 거의 끝난 상태로 록과 발라드가 잘 조화된 음악을 선보일 예정이다.



이 정도 그래픽이면 100점을 줘도 무방하지 않을까? 이제 남은 중요한 것은 게임성이다

카에서 등장하는 '가이런'의 경우, 라젠카의 재미를 높이기 위해 실제 매카 전투를 벌이는 듯한 상황을 체험할 수 있도록 '버철'과 같은 3D로봇 대전 부분을 포함시켰다. 넓게 펼쳐진 벌판이나



같은 3D로봇이라는 의미에서 배경을 연상시키는 화면 시가지를 무대로 진행되는 VS대전은 여러가지 공격 무기와 가이런의 다양한 액션을 토대로, 이벤트를 통해 이루어 진행된다.

캐릭터는 원작 애니메이션 '라젠카'와는 차이가 있어, 각 캐릭터의 개성을 강조하면서도 어색하지 않은 동작을 연출하도록 시나리오를 수정 보완했다. 현재까지 발표된 캐릭터들은 애니메이션에 등장하는 거의 모든 캐릭터들이 모델링되어 있어 애니메

이션 못 지 않은 이야기의 전개가 기대된다.

새로운 시도와 함께 시작된 게임 라젠카의 제작은 '애니메이션에서 뻗어 나온 게임성 있는 게임'을 즐길 수 있다는 기대를 주기에 충분하다. 현재 라젠카 애니메이션의 TV방영이 곧 시작되고 12월 게임 라젠카의 발매를 앞두고 있어 연말에는 라젠카의 열풍이 겨울을 녹일 것으로 기대된다.



판타랏사

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 소프트웨어스
발매일 12월 유통사 에이콤



판타랏사의 출시를 한달 앞두고 두번째 추가 데이터가 발표됐다. 이번에 발표된 것은 전투 시스템 중 '조합'이라는 판타랏사 특유의 시스템에 관한 것이다. 이 시스템은 플레이어의 개성을 가장 잘 살릴 수 있는 것으로 '인해전술'도 잘 튜닝된 몇 개의 유닛으로 커버할 수 있을 뿐 아니라 심지어 한 개의 유닛을 액션게임처럼 키보드로 조작할 수도 있다.

판타랏사의 '조합' 시스템

판타랏사에서의 조합은 유닛과 모함을 설계하는 과정을 말하는 것으로 자신만의 개성 있는 스타일로 게임을 전개할 수 있다.

모함은 플레이어 자신에 해당되는 움직이는 도시를 말한다

모함 안에는 작은 도시가 들어

있고 여기에 여러가지 설비를 구축할 수 있다. 이 모함은 여러 이벤트를 겪으면서 강력하게 버전업 된다. 모함과 마찬가지로 특정 설비는 엔딩에 커다란 영향을 주기도 하며, 여러가지 이벤트를 겪어야만 사용할 수 있는 고성능 무기 공장도 존재한다. 만일, 자신의 힘으로는 도저히 찾을 수 없는 것이 존재한다면, 멀티플레이를 이용하여 상대방의 것을 훔칠 수도(!) 있으며 자신이 소유하고 있는 것을 타인에

게 전수해 줄 수도 있다. 그러나 모함은 그 공간이 한정되어 있으므로 백여 종에 이르는 설비들 중 자신이 필요한 것만을 선별, 건설하는 것이 게임의 중요한 포인트다.

유닛의 조합

특수한 기능을 가진 몇 가지의 파트를 조합하면, 위력적인 '대칭된 유닛'이 등장한다. 예를 들면 사정 거리와 위력이 뛰어난 SNP-Laser와 적의 레이더에 포착되지 않는 Stealth Generator를 장착하면 위력적인 스나이퍼용 유닛이 탄생한다.

메시아 프로젝트의 장안자 타이모스경



러틴 프로젝트의 장안자 프라이오스 박사



헬파이어 Hellfire

장 르 볼플레잉 제작사 시에라 온라인
 발매일 11월 유통사 시에라 온라인



디아블로의 확장팩

헬파이어는 올초에 발매되어 엄청난 인기를 끌었던 볼플레잉 게임 디아블로의 확장팩으로 원제작사인 블리자드가 아닌 시에라 온라인에

디아블로의 오른팔이었던 악마왕 나크룬은 군대를 일으켜 디아블로에게 반란을 꾀하다가 패배하여 무(無)의 세계로 추방당하고 만다. 그러나 사악한 마법사에 의해서 풀려나게 된 나크룬은 디아블로를 누르고 자신이 어둠의 세계를 지배하기 위해서 다시 한번 악의 군대를 조직하기 시작한다.

의해서 출시된다.

8가지의 새로운 시나리오로 구성된 이 확장팩에서는 전작인 디아블로에서 볼 수 없었던 삼포 무장한 좀비 장의사인 그레이브 디거, 불사의 마법사인 리치, 호크 데몬, 사이클로브 등 20종류의 새로운 괴물이 등장한다.

게이머는 30가

지의 새로운 마법 아이템과 전방향으로 파이어볼을 쏘는 이메레이션, 라이팅 월 등 5가지의 새로운 마법 주문을 사용하여 이들 괴물과 대항하게 된다. 가장 두드러진 특징이라고 한다면 새로운 캐릭터인 수도사(Monk)가 등장한다

는 것인데 비밀에 싸여 있는 이 새로운 캐릭터는 디아블로를 봉인했던 수도사의 후손이라고 한다. 곧봉을 자



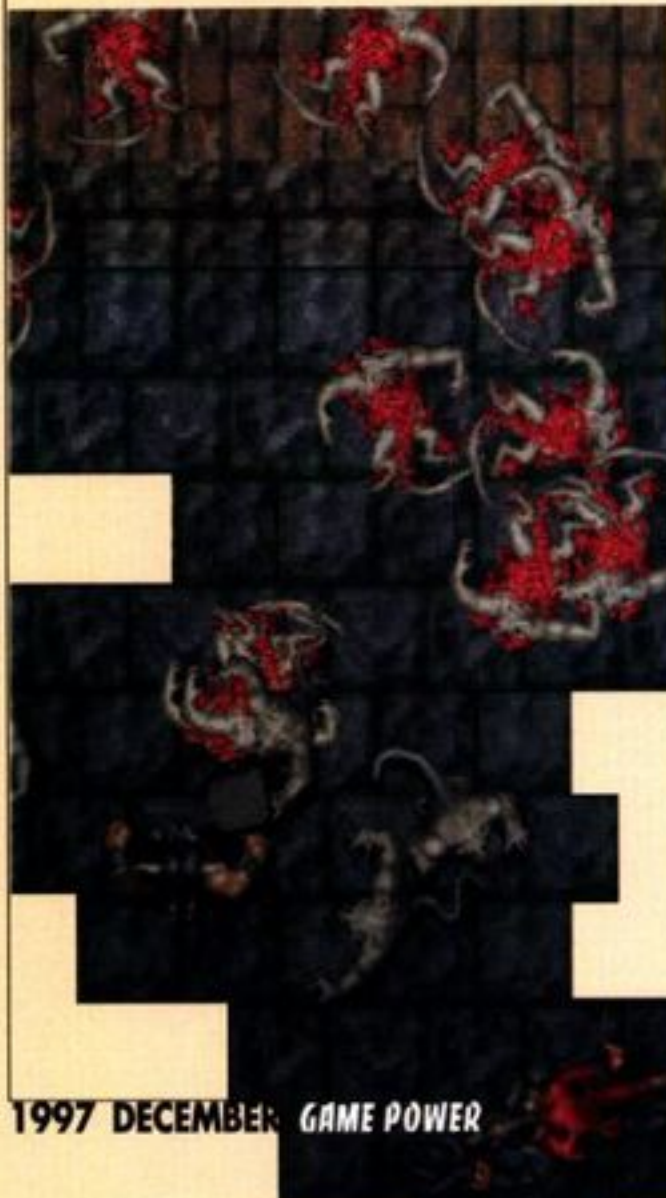
유자재로 사용할 수 있기 때문에 근접전에 아주 유리하며 화살에 라이트닝과 화이어가 부착된 활을 사용하기도 한다.

메이지 슬레이어 Mage Slayer

장 르 액션 제작사 레이븐
 발매일 12월 유통사 삼성영상사업단



핵센 1을 해본 매니아라면 학수고대하고 있을 (2: 메이지 슬레이어)가 드디어 해외에서 출시되었고 국내에서는 삼성영상사업단을 통해서 출시된다. 게임의 엔진은 퀘이크 엔진을 사용, 상당한 퀄리티를 자랑하고 있으며, 그저 달리고 쏘는 슈팅에만 의존하지 않고 볼플레잉적 요소를 도입한 것이 특징이다. 위에서 내려다보며 잔인한 지옥을 경험할 수 있다.



핵센2로 잘 알려진 레이븐사의 메이지 슬레이어는 기존의 1인칭 시점과는 달리 쿼터뷰 방식의 3인칭 액션게임이다. 게임에 등장하는 캐릭터는 워록(Warlock), 어스로드(Earthlord), 아치-데몬(Arch-Demon), 인퀴스터(Inquisitor)의 4종류로 각기 다른 공격력과 한 가지의 독특한 능력을 소유하고 있다. 각 캐릭터는 건강, 강인함, 스피드 등 각각 3가지 속성을 가지고 있는데 이러한 속성은 게임을 진행하면서 파워업시켜야 한다.

게이머는 30가지의 스테

이지에서 바바리안, 두꺼비, 난쟁이, 워래츠, 프로스트 자이언트 등 여러 괴물을 상대하게 된다. 위에서 내려다보는 시점이라서 머리와 어깨 부분만이 드러나기 때문에 게임에 익숙해지려면 약간의 적응이 필요하다. 전투에서 강조되는 점은 괴물들이 게이머를 포위하여 제압하려 할 때 근접하여 난투를 벌이는 것이다. 게이머가 강력한 화력을 지닌 무기로 싸우거나 근접하여 싸우던지에 관계없이 난투에 강하지 못한 괴물들을 물리치는 것은 그다지 어렵지 않다. 괴물들을 무찌르는 최선의 방법은 적을 이미 섬멸한 곳으로 다시 뛰어가서 적을 공격하여 힘을 소모시킨 후 좁은 길목에서 일망타진하는 것이다. 이



러한 방법은 어떠한 괴물이라도 게이머보다 빠르지 않기 때문에 적의 힘을 분산시키기에 효과적이다.

전투시에는 높낮이 차로 인해서 가끔씩 곤란한 경우가 발생하기도 한다. 예를 들어 계단아래에서는 적을 조준하여 공격할 수 없다. 게이머 위에서 움직이는 적 또한 공격할 수 없지만 일정거리 앞에서 경사진 면을 따라 움직이면 공격이 가능하다.

웜즈 2 Worms 2

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 팀 17
발매일 12월 유통사 삼성영상사업단

Team17 SAMSUNG

영국의 팀 17에서 만든 웜즈 2는 간단한 게임플레이와 캐릭터로 해외에서 상당한 인기를 모았던 게임이다. 전작과 마찬가지로 자신의 웜즈를 조작하여 상대편 웜즈를 격퇴한다는 내용으로 나름대로 어려운 퍼즐과 재미있는 스토리를 지니고 있다. 전작에 비해서 보다 향상된 그래픽으로 제작되어 부드러운 움직임과 자세한 얼굴 표정까지도 볼 수 있다.



웜즈 2는 전작에 비해 보다 향상된 그래픽을 가지고 있는데 부드러운 움직임과 자세한 얼굴 표정을 읽을 수 있을 정도의 그래픽을 자랑하고 있다.

그외에 전작에 비해 움직임에 있어서 뒤로 점프, 수평점프, 난자 로프 등의 추가 움직임을 가지고 있어 게이머들의 기대를 모으고 있

고 데모버전을 본 게이머들은 무기의 종류가 그다지 많지 않다고 느낄지 모르지만 정품에서는 데모버전에서 보지 못한 많은 아이템이 등장한다. 예를 들면 무슨 물체든지 부딪치기만 하면 장면전체에 불길을 쏟아붓는다든지, 샷건보다 정확히 목표물을 맞추는 핸드건 기능 등 여러가지의 기능이 추가되었다.

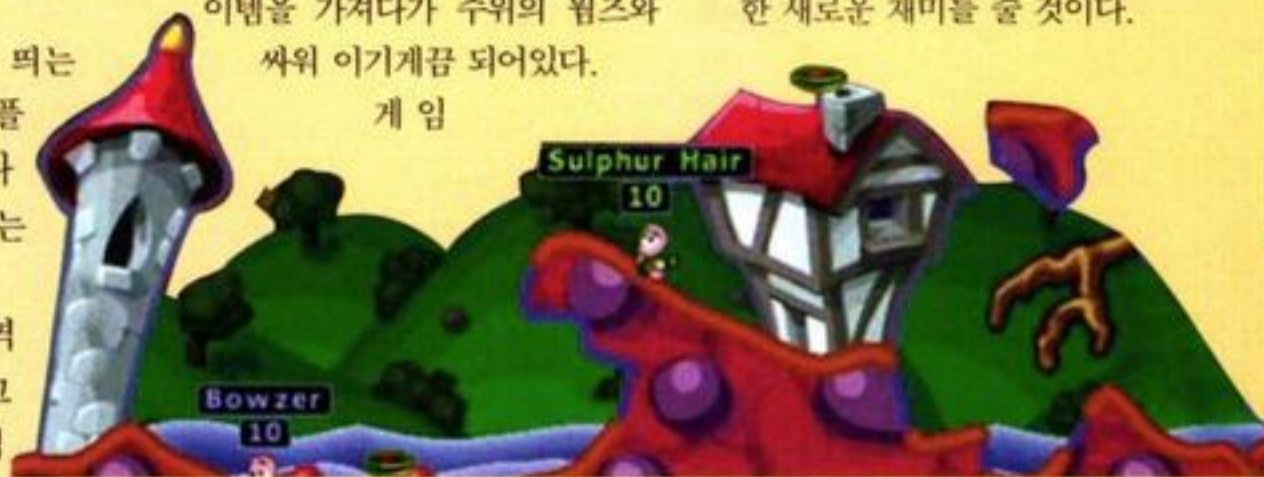
뛰니뛰니해도 가장 눈에 띄는 기능은 6명까지 가능한 멀티플레이 기능이 있고, 이제껏 나온 게임중에서도 안정성을 갖는 게임중의 하나라는 것이다.

게이머는 각각의 전쟁지역을 설정, 다른 무기를 가지고 게임을 진행하게 되고, 네트워크

게임을 즐길 수 있다. 추가로 설명을 하자면, 무기의 에디트 기능이 있어, 게이머가 원하는 기를 만들어 게임의 재미를 증가시킬수도 있고, 추가로 웹페이지를 통해 계속적으로 무기의 종류를 받을 수 있는 것이다.

각 스테이지에는 제한시간이 있어 게이머는 가급적 안정적인 지역에 웜즈를 놓고 주위에 널려있는 아이템을 가져다가 주위의 웜즈와 싸워 이기게끔 되어있다.

게임



은 오직 한팀의 웜즈가 남아있을 때까지 지속되며 웜즈는 각각의 무기를 받아 이를 이용해 가면서 진행하는데 무기도 게이머가 새롭게 설정하거나 새로운 지역을 설정해 가면서 즐길 수 있다. 인터넷을 통해서도 새롭게 무기아이템이나 지역을 받을 수 있다.

웜즈는 8,000 프레임에 달하는 애니메이션, 16비트 오디오 기능 또한 새로운 재미를 줄 것이다.

8.15(팔월 십오일)

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 클라리온 소프트
발매일 12월 유통사 미정



소재의 선택이 상당히 한국적이고 신선한 리얼타임과 턴 타임을 혼용한 전략 시뮬레이션 게임이다. 제작자들도 게임 자료를 수집하며 우리가 배운 광복군과 실제 광복군은 차이가 많았다고 말한다. 과연 게임 속에서 재현되는 당시 광복군들의 모습을 어떤 모습일까. 역사적인 고증 뿐만 아니라 게임적 요소에도 많은 신경을 쓴 신생업체 '클라리온'의 작품이다.

한국내 물씬 나는 광복군 시뮬레이션

신생업체 '클라리온'은 자신들의 처녀작을 '광복군'의 이야기를 다룬 전략 시뮬레이션으로 정했다. 가장 한국적인 게임과 독특한 시스템의 국내에 침투한 해외 전략 시뮬레이션과의 투쟁을(?) 위해서다. 턴방식과 실시간을 동시에 채용한 '8.15(팔월 십오일)'는 가장 고

증을 잘 거친 게임이다. 국내의 박물관이나 기념관 등에서 수집한 많은 데이터와 사진들이 포함되어 있을 뿐 아니라 게임 속에서 역사적인 배경을 잘 살리고 있다. 게임에 사용된 그래픽은 모두 실존했던 것들을 그대로 축소해 옮겨 놓은 것으로 무기와 작전에 등장하는 건물, 아군과 적군의 복장 등은 모두 3차원 모델링으로 당시 그대로 재현했다. 사운드 또한 영화음악을

제작하는 팀에서 맡아 게임을 하지않을 때는 음악CD로도 들을 수 있도록 했다.

이 게임의 장르상의 특징은 리얼타임과 턴 방식 혼용이다. 두 방식의 장단점을 살려, 화려한 그래픽과 많은 동영상을 실었을 뿐 아니라 유닛이 한번에 선택되어 이동이 가능하도록 했다. 또한 지금까지의 시뮬레이션이 대단위 부대였는데 비해 8.15는 최대 10명의 소대원을 이끌고 게임을 진행하게 된다. 소대원들에게는 실제감을 더하기 위해 두려움과 공포심을 심어주어 부상이나 임무가 지연되면 유제의 공격을 거부한다던지 이동자체



를 포기하게 한다. 따...
...영향을 미친다.

8.15는 3.5인치 90인...
16MB의 사양에 윈도우95...
NT 환경에서 돌아간다. 게임...
은 기본적으로 퀘티뷰 형식이며...
신이나 네트워크 게임도 지원할 여...
정이다.



현지 영화 '장군의 아들' 분위기가...



한국군과 일본군의복장

어쩐지 좋은 일이 생길 것 같은 저녁

장르 격투액션 제작사 TG엔터테인먼트
유통사 미디어링크 발매일 11월 예정

Media Link

주인공인 남궁 건은 소위 말하는 불량 학생이다. 학교를 다니다가 싸움질이 잦아 지자 어머니는 다시 싸움을 일으킨다면 자퇴를 한다는 조건으로 건에게 다른 학교로의 전학을 명(?)한다. 그리하여 남궁 건의 새로운 나날이 시작되는데 자취를 하는 첫날부터 소매치기를 당하는 등 여러가지 불운을 겪게 된다. 그런 동안 여주인공 민승아와 다른 친구들을 만나 그들과 함께 새로운 나날을 보내게 되는데...



국산 스트리트파이터 게임

어쩐지 저녁의 장점은 무엇보다 깔끔하면서도 화려한 그래픽, 그리고 도스 환경에서 실행되는 시원시원한 액션이라고 할 수 있다. 고사양을 요구하는 최근의 게임들처럼

3D 그래픽 카드를 따로 마련하거나 그렇게 높은 시스템이 아니더라도 충분히 즐길 수 있다. 486DX-66에 CD롬 2배속, 램 8MB 이상이면 충분하다. 또한 스트리트파이터와 같이 아케이드 게임과 같은, 중·형스크롤의 스트리트 격투 게임으로 레벨 시스템뿐만 아니라 다양한 기술과 필살기에 이르는 기술들의 조합으로 오락실용 게임 못지 않은 재미를 선사하고 있다.

특히 기존의 스트리트 액션게임에 비해 많은 커맨드 기술과 짜임새 있는 배틀 시스템을 구성하는데 주력했기 때문에 약간 매니아성을 띠고 있다. 하지만 조금만 플레이해 보면 주인공 건이 가지고 있는 각 레벨의 기술들과 앞이나 점프를 이용해 거는 기술의 캔슬, 공중 콤



보의 조합 등 수많은 테크닉들을 익혀 가며 액션의 리듬을 타게 될 수록 점점 쉽고 재미있도록 했다.

작렬하는 연속기와 필살기

역시 격투 게임인 만큼 어쩐지 저녁은 필살기와 연속기에 관한 많은 노력이 엿보인다. 기본적으로

상하 좌우 방향키와 점프, 펀치, 킥, 앞기의 4개 버튼이 기본 키이다. 일반적으로 펀치나 킥의 연타, 펀치와 킥의 조합으로 생기는 연속기와 특수 커맨드 입력으로 생기는 필살기 등이 있는데, 역시 연속기의 경우에는 캔슬의 도입으로 필살기를 도중에 쓸 수 있어서 공격력이 증가하는 경우도 있다.

방향키	주인공 건의 이동
SHIFT	점프
CTRL	펀치
ALT	킥
Z or 스페이스	앞기
ESC	일사정지&음신 화면
F1	레벨업 모드-도움말
ENTER, SPACE	선택 커맨드의 결정

8용신 전설 八龍神 傳説

장르 볼볼레임 제작사 밍스 소프트웨어 / 가림과 바림
발매일 98년 1월 유통사 미정

M i P S
SOFTWARE

8용신 전설은 세상을 구성하는 8개 요소를 대변하는 용신 전사들과 천마외제, 그리고 그의 수하들에 의한 선·악의 대결 구도를 기본으로 하고 있다. 하지만 진정한 8용신 전설의 주테마는 캐릭터들의 상관관계에 의한 인간 드라마와 모험에 의해 성장해 나가는 주인공들의 모습이다. 8인의 개성 넘치는 용신 전사, 그들이 성장하며 만들어 가는 공존 계의 새로운 전설... 바로 진정한 8용신 전설의 정의인 것이다.



국산만화 8용신 전설의 본격 게임화

8용신 전설의 걸음이 빨라지고 있다. 스페셜 팩의 발매나 게임 음악회의 개최 등 출시 준비를 서두르고 있는 것이다. 8용신 전설의

그래픽은 고해상도 16비트(65536) 컬러 모드의 지원으로 표현 한계를 극복, 유저에게 시각적 만족감과 게임 세계에서의 일체감을 더해 주고 있다. 그래픽이라는 외형적 부분에서 그치지 않고 프로그램에서도 지형의 높이 개념의 추가, 전 물체의 오브젝트 화를 통해 사실

적인 맵에서의 모험을 가능하게 했다. 또한 반투명, 라이트, 웨도우 등의 자잘한 특수 효과들도 실시간으로 구현되어 보는 즐거움을 가중시켰다. 눈을 깜박이는 등의 세심한 표현도 놓치지 않고 대화 내용

에 따라 표정, 구도가 달라지는 대화 얼굴은 캐릭터의 감정 상태를 그대로 전달하기에 부족함이 없다. 오프닝, 엔딩을 비롯한 풀 화면 비주얼 애니메이션도 상당 수 삼입되어 있다.

전문 스튜디오에서 녹음된 BGM음악은 깔끔한 음질로 8용신 전설의 배경, 공존계의 이미지를 웅장하고 아름다운 선율로 재현해 내고 있으며 예약 판매 중인 스페셜 팩의 경우 주요 캐릭터들의 테마를 모은 이미지 앨범도 들어볼 수 있도록 했다.

일률적인 진행, 정해진 결말은 게임의 반복 플레이를 가로막는 요소 중 하나. 8용신 전설은 분기적 요소와 숨겨진 여러 이벤트, 다수

의 엔딩으로 다시 해도 재미있는 게임이 되도록 했다. 여기에는 레벨을 올리고, 게임 플레이 시간을 늘리기 위한 의미 없는 전투는 최대한 배제하고 스토리에 중점을 두며 유저의 편의를 최우선에 둔 인터페이스를 채용하는 등의 획기적인 시스템이 가득하다. 특히 전투의 경우는 레벨을 올린다는 목적을 넘어서 전투 자체를 하나의 독립된 게임으로 즐길 수 있는 정도로 차별화에 신경을 썼다.



무인도 이야기 R

장르 서바이벌 시뮬레이션 발매일 12월
제작사 KSS 유통사 오렌지소프트



휴가를 즐기 위해 친구, 그 일동과 함께 무인도 여행을 계획한 주인공. 그러나 이번에도 변함없이 또 난파를 당했다. 목적지였던 무인도에는 도착했으나 돌아갈 배가 없다는 것이 이들에게 닥친 문제. 먼 바다가 아닌 근해의 무인도. 한달에 한번정도 순항선이 지나가는 길목이다. 자, 그럼 원래의 예정대로 아름다운 무인도에서의 시간을 보내보기로 할까? 아름다운 섬에서의 추억만들기. 게이머라면 한번쯤 꿈꾸어보던 일이 아닐까?

이번에도 변함없이 난파된 주인공

KSS의 서바이벌 시뮬레이션 「무인도 이야기」 시리즈에서 주인공은 항상 죽음에서 살아나오는(?) 참변을 겪는 과정을 겪게 된다. 설상가상으로 이벤트가 벌어지는 것을 구경(!)해야만 했다. 주인공 자신과 함께하는 이벤트 보다는 주위 사람들끼리의 사건이 더 많았기 때문이라. 그러나! 이번 무인도 이야기R에서는 주인공 중심의 이벤트 구성으로 더이상 눈폴스러운(?) 일을 보지 않아도 좋다. 6명중에서 남자는 2명뿐인데다가 여성캐릭터 대부분이 주인공에게 마음을 두고 있기 때문이다. 주인공과 함께 난파된 무인도이야기시리즈 최다출연자 채현양 또한 주인공을 좋아하는 것은 마찬가지.

무인도이야기 시리즈 최대의 게으른 캐릭터들

그전의 주인공들은 일단의 수치에 따라 차이가 나긴 했지만 연약한 여자라고 해도 자기가 먹는 만큼의 일은 해내는 것이 보통이었다(3편의 강민은 돌연변이 캐릭터. 먹고사는 일은 좀처럼 하지 않았다). 그러나 이번 캐릭터들은 대다수가 여자여서 그런지 아니면 별로 급박한 상황이 아니어서 그런지 일만 시켰다 하면 뻘어버린다. 하루 일하고 하루 뻘어버리는 캐릭터들을 보면 화가날 지경. 그러나 일주일 정도만 잘 달래면 수치가 올라가 일을 열심히 한다.

곳곳에 숨어있는 이벤트를 찾아라

무인도 이야기의 특징이라면 숨겨진 이벤트. 전작들에서는 한번 이벤트가 발생한 장소에서 또 다시 이벤트가 발생하지는 않았지만 이번에는 약간 다르다. 장소의 발견 후에 각 파티의 수치에 따라 다른 이벤트가 발생하게 된다. 파티는 2명으로 이루어지며 총 3개의 파티로 구성된다. 남녀혼합파티의 경우 이벤트와 시간의 경과에 따라 '♥' 아이콘의 증가가 눈에 띄게 된다. 일을 시킬 때마다 아이콘의 변화를 확인할 수 있어 플레이는 쉬운 편이다. 전작에서는 살아남는 것이 목적이었지만 이번 무인도이야기R에서는 즐기는 것이 목적이다. 요리를 할 수 있는 것은 물론이고 같은 요리를 계속 먹게하면 캐릭터들은 귀여운 목소리로 불만을 호소한다. 최고의 요리를 위해서 재료를 찾아야 하는것도 해야할 일(?)이라면 일.

귀여운 목소리의 미소녀들

그녀의 목소리들을 들을 수 있다. 덕분에 진행은 약간 느려졌다. 그녀들의 목소리를 듣기 위해서 이 정도의 희생은 감수해야 할듯. 음성지원이 추가되었지만 아직도 CD 음원의 화려한 음악은 기대할 수 없는 것일까? 듣기에 따라서 1편이 나올 때 즈음에는 무인도이야기 1편의 미다가 대단한 느낌이었지만 CD음원이 너무나 흔한 지금에서 MIDI라니... 캐릭터들의 상태에 따라 하루가 종료될 때 들려오는 목소리가 달라지게 된다. 기분좋은 목소리를 듣고 싶다면 잘(!) 대해



주어야 한다는 것쯤은 알겠지? 그래픽의 경우에도 고해상도의 그래픽을 지원하여 깔끔한 장면을 보여준다. 특히 진행 중에 나타나는 장면의 변화는 볼거리. 오프닝에서는 3D도 지원했다. 대대적인 변화라고나 할까?

화면에 떠 있는 것을 보면 왠지 한숨이 나올 지경이다.

인터페이스에 대한 잡상

인터페이스는 전과 그리 다르지 않지만 전체적으로 심플해진 느낌이다. 특히 작성 등의 명령이 간편화 되어 있고 찾기 등도 전작들보다는 쉬운편이어서 무인도이야기 시리즈를 처음 접해보는 게이머들도 거부감 없이 즐길 수 있을 것이다. 물론 장점만 있는 것은 아니다. 윈도전용이라 창을 마음대로 움직일 수 있다는 것은 좋지만 편리하게 하려고 했는지 모든 명령어를 따로따로 나누어 준 것이 문제. 다양한 크기의 창이 마구

물론 차례로 정렬해 놓으면 괜찮지만 그것도 그리 쉽지 않은 않다. 다른 시리즈와는 달리 아이콘이 큰 편이어서 보기에는 좋지만 내용과는 상이하게 아이들용이라는 느낌이 들 정도로 아기자기 하다. 큼지막한 아이콘과 그림으로 처리된 명령어들은 무인도이야기 매니아라면 황당한 느낌을 받을 지도 모른다. 눈을 깜빡이며 명령을 기다리는 캐릭터들의 모습도 볼거리이다. 지금까지의 무인도이야기가 '전문용'이었다면 이번에는 '보급형'으로 성격을 바꾼 것일까? 아무튼 우리나라에서 음성지원을 어떻게 할 것인가가 가장 궁금한 문제. 과연 채현양의 목소리는 어떨까?



바이오 하자드 레지던트 이블

장 르 슈팅 제작사 : 캡콤
발매일 10월 유통사 : 빙웅



PS용으로 100만장의 판매고를 뛰어넘어 새턴을 거쳐, 결국 PC로까지 이식된 작품이다. 이 작품은 주인공인 크리스와 질 중에서 1명을 선택, 서브 캐릭터들과의 갈등을 멀티 시나리오로 나타내고 있다. 도중에 괴물이 나타나 는 연출과 앞이 보이지 않는 카메라 앵글은 미울 정도로 긴장감을 주며 탈출 시의 생존자의 수에 따른 멀티엔딩으로 구성되어 있다.



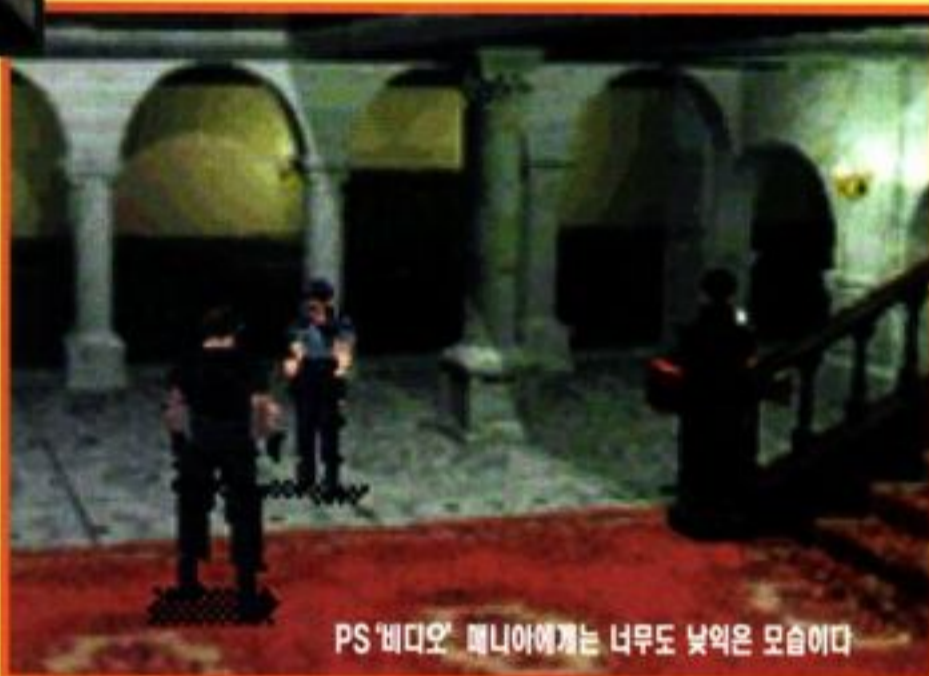
바이오 초보(?)에게 보내는 팁들

1. 1층 홀의 시작 지점에서 바이오 하자드의 독특한 세이브 시스템인 타이프라이터가 있다. 이를 얻었다고 바로 세이브를 하지 말자. 전 게임에서 이 타이프라이터는 극히 드물기 때문이다. 물론 '질'로 했을 경우에 좀 더 늘어난다고 하지만 여타 PC게임처럼 세이브를 남발할 수 없는 문제가 있으므로 주의해서 사용하도록 한다.

2. 한 개의 단서로 모든 것이 실행되는 점은 거의 없다. 적어도 두 가지 이상의 아이템이 조합되어야만 수수께끼를 푸는 조건을 충족시킨다. 예로 처음 식당의 난로에 있는 엠블렘을 바의 숨겨진 방으로 가서 골드 엠블렘과 교환 후 엠블렘이 있던 자리에 골드 엠블렘을 설치하면 방패의 열쇠를 얻을 수 있는 것이 그런 대표적인 경우이다.

3. 밀기 기술이 아주 중요하게 쓰인다. 물론 처음부터 쓰는 기술이기 때문에 후반부에는 익숙해지는 기술이긴 하지만 그래도 이 기

술사용을 잇는 경우가 종종 있으므로 긴박한 상황이 아니라면 최대한 실험을 거치도록 한다. 주로 어떤 물체에 가려진 숨겨진 방을 찾을 때나 아이템을 얻기 위한 부속 기술로서 사용된다.



PS '비디오' 매니아에게는 너무도 낯익은 모습이다

4. 총알을 아껴 가며 사용하도록 한다. 비록 게임은 슈팅적인 요소가 가미되어 있지만 바탕은 사실성을 장점으로 하는 어드벤처이다. 어드벤처에서 낭비란 게임진행에 치명적인 요소이므로 주의하도록 한다.

5. 좀비를 죽일 때는 확실히 해치우자. 좀비는 웬만한 데를 가격 당해서는 죽지 않고 다시 살아난다. 이런 점을 보완한 것이 머리 날리기다. 머리를 날리면 좀비도 끝장이 나므로 공격시 머리를 중점적으로 가격하도록.

6. 크리스와 질은 차이가 있는 캐릭터이다. 게임을 처음 시작할 때 크리스가 하드(Hard)이기 때문에 **질**을 선택하는 게이머들이 많을 것이다. 또 이 경험을 바탕으로 크리스를 공략하는 게이머도 있을 것이다. 하지만 크리스와 질은 다른 캐릭터이다. 우선 물건이 놓여져 있는 곳이 틀리기도 하며, 세이브 리본 수도 더 적다. 물론 무기도 또한... 단순히 적의 등장하는 수가

많아진다는 차원을 벗어난 게임이 바로 바이오 하자드이므로 크리스로 할 경우 질을 배제하고 새로운 느낌으로 게임을 진행해야 한다.

7. 어드벤처 게임에서 일반론으로 통하는 이야기이지만, "게임 진행 시 힌트는 반드시 게임 속이 있다."

8. 분기 선택 시 주의하도록 한다. 바이오는 멀티엔딩을 지원하는 게임이기 때문이다. 모든 선택을 신중하게 하는 것이 게임을 원만하게 진행하는 지름길이다. 굿 엔딩이 가능한 경우 스

페셜 키를 얻을 수 있는 것도 대화와 행동의 영향을 받아 생성되는



것이기에...

바이오의 무기

캠베트 나이프 : 가장 초보적인 무기로 거의 쓸모 없다.

베레타 : 위력이 약한 권총. 헌터와 같은 빠른 상대에게는 쓰기 힘들다. 하지만 고정된 적과 싸울 때는 다른 무기의 탄창을 아끼기 위해 쓸 수 있다.

탄창 : 베레타의 탄창으로 기본은 15발이다. 2개 이상 있을 때는 합쳐서 하나로 만들자.

숫건 : 가장 주력이 되는 무기로 얻기가 힘들며 탄창은 더욱 그렇다. 헌터는 약 3발, 일반 좀비는 1발에 쓰러뜨릴 수 있다.

그레네이드건 : 질 플레이 때 나오는 강력한 무기. 각각 3가지의 탄창을 사용할 수 있다.

콜트 피이션 : 로켓탄을 제외하면 최강의 무기

확염 방사기 : 크리스로 플레이했을 때만 나오며 오래 쓸 수 없다. 위력이 낮다.

로켓 런처 : 타일런트를 마무리할 때 사용되는 무기로 마지막에 나온다. 모두 4발 있지만 일격이라도 명중하면 타일런트를 쓰러뜨릴 수 있다.

플레이 소감

겉이 많은 사람이라면 무서워하기가 두려울 것이다. 특히 밤에 혼자 한다면... 게임의 핵은 사운드이다. 이 게임을 공포스러운 분위기로 몰아넣는데 한몫 단단히 했다. 폐쇄된 장소에서 나오는 음산함을 너무나도 잘 표현한 게임이다. 또한 PS용으로 두 조만간 2편이 발매될 예정이다. 있어 게이머들의 금중을 더욱 더 증폭시키고 있다.

맨 & 우먼 : 부킹맨

장 르 육성·연애 시뮬레이션 제작사 FEW
발매일 발매중 유통사 게임링크

사람들은 모든 게임이 시뮬레이션이라는 말을 한다. 복잡다난한 생활을 가상으로 꾸며 즐거움을 얻기 때문이다. 따라서 가장 현실에 가까운 게임이 가장 우수하고 재미있는 게임일 것이다. 서울이라는 도시를 배경으로 하고 있는 부킹맨은 서울을 가장 잘 시뮬레이트(흉내)한 게임으로 남을 것이다. 폭넓은 현실에 가장 근접했다는 사실만으로도 재미가 있지 않을까?

20살 소년과 남성이 공존하는 시기

스토리면에서 「캠퍼스리브스토리」가 「프린세스메이커 1」이라면 부킹맨은 3편에 비유할 수 있다. 「캠퍼스~」가 첫 대학에 입학한 대학생의 꿈과 희망, 그리고 즐거운 학창생활을 바탕으로 했다면 부킹맨은 20대 남성의 생활상을 보여주고 있다. 돈, 여자, 섹스만으로 구성된 세상. 부킹맨에서 주인공들이 말하는 세상은 끔찍할 정도로 실생활에 가깝다.

왜 우리의 주인공들은 세상을 비틀어지게만 바라볼까? 그것은 지금 20대를 맞는 그들의 모습을 잘 보여주는 것이다. 그전처럼 싸구려 본드를 흡입하고 가스를 마시지 않는다. 맹목적인 TV베끼기와 스타가 되고 싶은 꿈에 그들은 자신을 팔았다. 자신을 TV에 팔지 않은 나머지들은? 책과 다른 현실과 뒤영켜 아무런 판단도 내리지 못하고 자동으로 움직이는 코스에 자신을 맡긴다. 다행히도 부킹맨의 주인공들은 움직이는 코스에 자신을 맡기

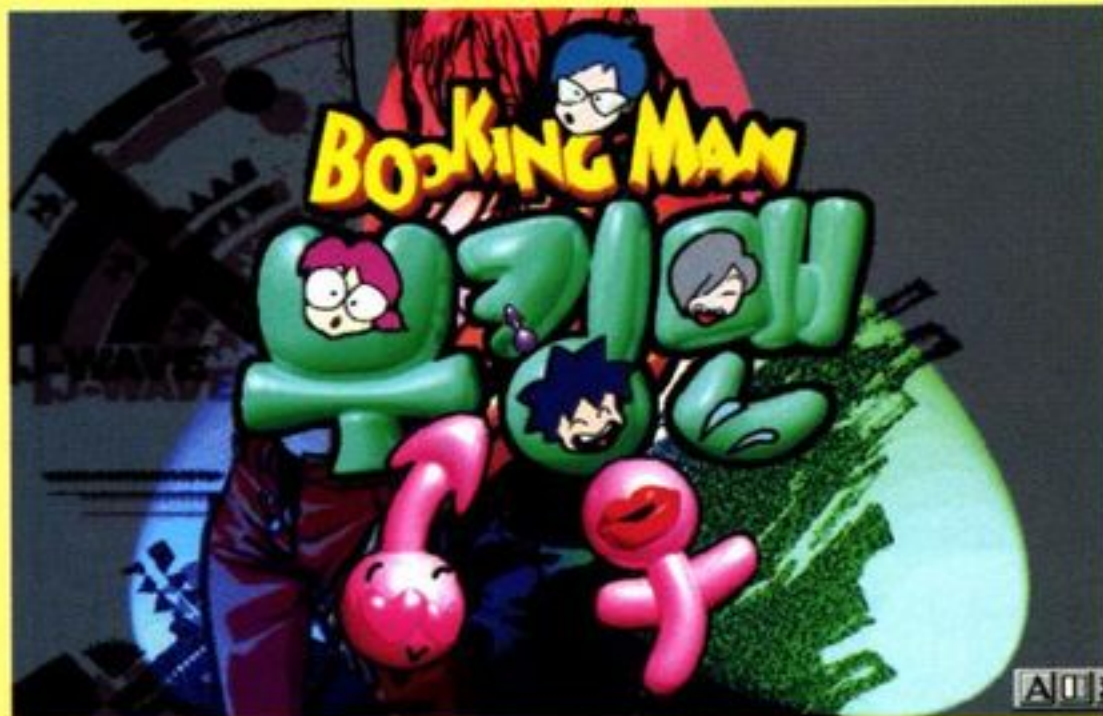
진 않았다. 스스로 다른 길로 가기로 결정한 것이다. 그게 옳은 일인지 잘못된 일인지는 엔딩에 맡겨야 하지만...

똑같은 세상을 위한 묵념

프롤로그에서 그들은 자신에 대한 항변을 시작한다. 주위에 확산 '맹목'에 대한 거부, 반항, 파괴가 그것이다. 문화조차도 그들의 본능을 삼켜 소화시켜버리는 도구라고 느끼고 있다는 것. 그들은 똑같은 세상에 관해 묵념한다. 고독, 억압, 아픔, 비극을 겪었던 자신들의 감정에 대한 떠나보냄. 20대를 시작하는 캐릭터들이 겪어야 하는 통과 의례이다. 조금 후의 모습들은 아마 다를 것이다. 세상은 매일매일 변해가니까. 그들도 변해야 한다.

만남과 연애를 위한 도시, 서울

맨 & 우먼은 만남과 연애를 담고 있다. 서울을 배경으로 실제 존재하는 건물과 있을법한 상황을 만들어 낸다. 게이머는 실제 존재하는 모든 종류의 건물과 상점, 유흥업소가 즐비한 서울의 거리를 지나다니며 햄버거로 저녁을 때우거나 라카페에서 즐길 수 있다. 싸우다가 다쳤을 때는 약국에 가서 약을 사야한다. 물론 모든 것은 돈을 지불해야만 할 수 있다. 움직이기 위해서도 교통수단을 이용해야만 한다. 서울의 중심가가 대부분 묘사되어 있어 외출을 자주하는 게이머라면 지도 속에서 실제 길거리를 지나가는 색



처음 당구장을 방문해도 이용할 수가 없다. 왜? 돈이 없으니까

다른 경험도 얻을 수 있다.

능력치 그 골치아픈 계산

능력치를 유지하기 위해 채팅, VTR감상, TV감상 등 해야 할 일은 많다. 살기 위해서는 왜이리 복잡한 일을 많이 해야 하는지... 4명의 캐릭터는 배경과 설정에 따라 상이한 수치를 가지고 있기 때문에 떨어지는 수치와 집중공략이 필요하나 지나칠 경우 다른 수치의 하강이 급격하게 이루어지기도 한다. 물론 생김대로 행동하는 게 낫겠지?

자신이 고른 캐릭터에 대한 파악을 먼저하기 바란다. 캐릭터는 설정과 배경에 따라 기본수치가 정해져 있기 때문에 마음대로 모든 일을 할 수는 없다. 예를 들면 황조반 같은 캐릭터로는 아르바이트를 열심히 하여 패스트푸드점의 만남을 가지는 것이 가장 쉽다. 이와 같이 기본적인 수치에 따라 움직이

는 것이 쉬운 클리어를 위한 방법이다. 물론 설정을 무시하는 것도 색다른 방법이 될 것이다. 난이도를 거부할 수 있다면 말이다.



찾집에 들어가면 토여나의 뽀빠면(?)이 생긴다

플레이 소감

여자를 고쳐서 날려가고, 영화를 뜨고, 키스를 하고 그 다음엔 무엇이 남아 있을까? 게임이란 게이머는 직접해 보기 바란다. 부킹맨은 20대가 즐길 수 있는 모든 것이 백화점의 상품처럼 진열되어 있다. 물론 자신도 4명의 캐릭터 중에서 고를 수 있다.



캐릭터 설정 화면



마을 뽀빠면. 두근두근 뛰는 가슴을 안고 자, 이제 어디로 가볼까?



제다이 나이트: 다크포스 2

장 르 3D 슈팅 제작사 루카스아츠
발매일 11월 유통사 동서게임채널



지금은 20주년을 맞이한 영화지만 적어도 SF에 관심이 있는 게이머라면 한번 이상은 보았을 영화인 「스타워즈」. 이 영화를 바탕으로 지금까지 수많은 게임이 등장했다. Xwing, 레벨 어설트, 타이 파이터, 요다 스토리, Xwing 대 타이 파이터 등... 이 중에서 가장 최신작을 꼽으려면 바로 「제다이 나이트」 시리즈일 것이다.



픽에서도 상당히 깔끔한 그래픽을 자랑해 폴리곤을 제대로 쓴 게임이라는 인상을 받을 수 있다. 하지만 이런 면에 비해 요즘 게임의 추세인 고사양 요구는 어쩔 수 없는 한계로 남는다. 그럼 이제 게임 속으로...

액션게임에는 기본적인 것이지만 요즘 폴리곤 기술을 사용하고 나서 부터는 잘 사용하지 않는 경향이 있다(예: 케이크).

④ 아이템 사용이 상당히 힘들다. 기본 아이템은 자동으로 사용되지만 그 이외의 아이템은 사용 시기와 장소를 잘 맞추어야 한다. 물론 가장 좋은 방법은 일단 사용해 보는 것이지만 아이템을 주는 양도 적기 때문에 신중히 사용하는 것이 최선.

⑤ 숨겨진 장소에는 많은 아이템이 존재한다. 숨겨진 곳은 아니지만 겹가지 길에도 상당히 많다. 잘 안 보일지도 모르지만 반드시 거쳐가는 것이 좋다. 물론 위험 요소가 있을 수 있으니 지도를 보면서 진행하는 것이 더 좋을 것이다.

게임의 기본 진행법

- ① 게임을 처음 시작하면 여러 사람을 만날 수 있다. 하지만 대화는 중요하지 않다. 그렇다고 죽이지는 말자. 게이머에게는 도움이 되는 일은 하나도 없다.
- ② 무기의 습득은 「듀크뉴캠」의 게임과 유사하지만 무한대의 총알(아이템)을 자랑한다. 따라서 총알을 아낄 필요가 없는데 주의 할 것.
- ③ 오토 맵을 지원한다. 물론 3D

제다이 시리즈의 발전과 조화

다크 포스를 전작과 비교해 보면 그래픽의 발전이 가장 눈에 띈다. 정교하지 못한 화면으로 미흡한 점이 많았던 전작을 완전히 보완. 동영상 부분에서는 CG와 합성을 통해 실사 캐릭터와의 위화감을 상당히 줄였다. 더욱이 게임 그래픽

플레이 소감

「듀크뉴캠」과 「제다이 나이트」의 전작을 합쳐 높은 듯한 느낌이다. 게임의 조작성도 상당히 훌륭하고 여러 가지 구성이 다양하다는 면에서 상당히 기대되는 게임이다. 하지만 그로 인해 너무 복잡해진 것이 흠이라면 흠일까?



삼국연의 X삼국정사

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 : 본
발매일 11월 유통사 : 게이브



일본 코에이 사의 삼국지류는 대부분 시나리오 작가가 결정해 둔 시나리오 안에서만 게임을 즐길 수 있어 전혀 새로운 역사의 창조등은 거의 불가능했다. 하지만 이 삼국연의 X삼국정사는 플레이어의 선택으로 인해 전혀 새로운 역사의 재창조가 가능하다는 것이다.

한 인물을 통한 역사체험

지금까지의 삼국지 게임의 특징이라면 보통 전통 전략 시뮬레이션의 특징과 거의 일치한다. 하지만 이 삼국연의 X삼국정사의 특징은 남다르다.

첫 번째는 플레이어는 각 역사적 인물로써 그 시대를 살아가는



전체지도-거의 모든 전쟁은 여기서 행해진다

특징을 가지고 있다. 우선 이 게임은 다른 게임과 같이 각각 플레이어의 인물을 고르게 되어 있다. 이렇게 선택한 인물은 처음에 그 인물이 어떻게 삼국통일이라는 거대한 역사 속으로 걸어 들어가게 되었는지부터 시작한다. 결국 그 인물 각각의 인생이라는 것을 체험하게 하는 것이 이 게임의 특징이다. 때문에 역사적 인물 중 한 명만으로 이 게임을 클리어했다고 해도 그것은 자신이 선택한 단 한 명의 인생을 체험해 본 것 뿐이다. 게임의 진수를 느끼고 싶다면 3명의 인물의 인생을 모두 살아 봐야 한다.

두 번째는 첫 번째와 조금 상반되는 특징인데 그것은 바로 방관자적 입장에서의 플레이이다. 보통 삼국지 게임이라고 하면 하나의 영토를 가지고 출발해서 각



세력과 겨루어 이겨 나가는 식의 게임이 주류를 이루고 있다. 하지만 이 게임은 그런 식의 세력 다툼이라는 특징이 없다. 단지 역사 속에서의 그 인물의 인생 체험을 주목적으로 하고 있기 때문에 다른 세력의 이야기는 그냥 그 인물이 느끼기에 어떻하더라는 식의 이야기만으로 끝난다. 결국 다른 게임처럼 하나의 역사 속에서 자신의 나라를 경제와 군사적으로 이끌어 나가는 것이 아니고, 역사 속에서 그 인물의 경험과 입장을 체험해 보는

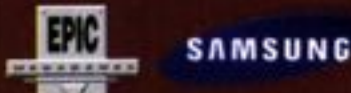
것이라는 것이다. 결국 이런 면은 그 시대의 방관자적 입장, 즉 제 3자적인 입장에서 시대를 내려다 보는 격이 되어 버린다는 것이다. 이런 부분에서는 어쩌면 영결전과 비슷한 면을 보인다고도 할 수 있다.

플레이 소감

앞서 드린 방관자적 입장은 자신이 게임의 주인이라는 생각을 희박하게 함으로써 각 인물을 절감시키는 요인으로 작용하기 때문에 단점으로 꼽힐 수도 있다. 하지만 지금까지와는 달리 국가를 운영한다는 것이 아니라 한 인물에 대한 역사체험을 할 수 있다는 새로운 시스템은 단연 돋보인다 하겠다.

세븐스 리전 7th Legion

장 르 전략 시뮬레이션 제작사 에픽 메가게임스
발매일 11월 유통사 삼성영상사업단



마무리 될 무렵, 다른 행성으로 이주할 수 있는 공간이 부족하게 되자 우선적으로 선택받은 일부 종족만이 이주할 수 있게 되고 행성은 점차 치유되기 시작한다. 이를 위해 다수의 인류가 소멸이 되었고 구조된 소수의 인류들은 제한된 자원과 인구로 정착하게 되었

다. 이제 행성을 살리기 위해서는 정착한 종족 중에서 가장 강력한 종족을 선택해야 한다. 세븐스 리전은 일반적인 전략 시뮬레이션의 자원관리 대신에 카드게임적인 요소를 결합시킨 독특한 성격의 전략 시뮬레이션이다. 기존의 전략 시뮬레이션과 가장 차이가 나는 부분은 액션 요소 카드로 게이머는 전투를 하면서 기본적인 5개의 기본카드와 새로운 보너스카드를 얻게 된다. 이 보너스카드는 마법과 같은 역할을 해서 게이머가 예측할 수 없는 결과를 가져오기도 한다. 예를 들어 배틀 사이코시스는 아군의 유닛을 짧은 시간에 강력하게 증가시키고 갓 해머는 유닛에 강력한 피해를 입히는 등의 특별한 마법과 기능을 가능하게 해준다.

개인의 배경은 로봇공학들과 공룡을 타는 보병이 등장하는 미래의 행성으로 얼음으로 뒤덮인 황무지에서부터 풀이 우거진 빌립 등 다양한 지형에서 각 스테이지마다

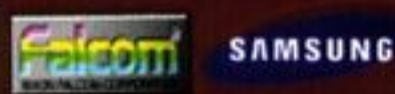
다양한 대규모의 전투가 벌어진다. 또한 사실적으로 묘사된 건물, 거대한 탱크, 거미로봇, 미사일 발사기 등이 독특한 분위기를 연출해 준다.

게임의 배경은 로봇공학들과 공룡을 타는 보병이 등장하는 미래의 행성으로 얼음으로 뒤덮인 황무지에서부터 풀이 우거진 빌립 등 다양한 지형에서 각 스테이지마다



소서리언 포에버 Sorcerian Forever

장 르 : 물플레잉 제작사 : 팔콤
발매일 : 10월 유통사 : 삼성전자



예전엔 독특했고 이제는 독특하지 않은 게임 방식

이 게임이 명작으로 꼽힐 수 있었던 것은 독특한 게임 방식 때문이었다. 한가지 특이한 것은 특출난 주인공이 등장하던 것 외에 비하면 상당히 특이한 방식이다. 우선 게이머는 게임을 시작하고

나갈 전사들을 창조해 내야 한다. 기본 능력치와 나이, 이름, 직업 등을 정해 주고 캐릭터를 만들어 파티를 만들게 된다. 그리고 시나리오를 선택하면 된다. 그 시나리오 속에서 일거리를 찾아 해결해 나가는 것이 이 소서리언의 게임 방식이다. 이러한 진행 방식의 게임이 여럿 있지만 이런 류의 태초가 이 게임이라는 것을 생각해보면 한번쯤은 꼭 플레이 해 봐야 하는 명작임에는 틀림없으리라...

시나리오 진행은 A·RPG(액션 물플레잉)이다. 때문에 게임을 하면서 지루하다는 느낌은 거의 없다. 한가지 기억해야 할 것은 횡스크롤 액션 물플레잉이면서도 캐릭터는 최대 4명까지 조종할 수 있기 때문에 각 캐릭터의 위치를 잡아 주는 것도 중요하고, 또한 그 캐릭터가 어떤 계열인지도 확실히 파악해야 한다. 한가지 놀라운 것은 DirectX를 사용하지 않지만 DirectX를 사용한 게임보다 배 이

상 선명한 그래픽에 놀라운 속도감을 느낄 수 있다. 하지만 시나리오가 너무 적다는 것이 단점으로 꼽힌다. 캐릭터는 계열별로 파이터, 드워프, 엘프, 워저드 이렇게 4가지 계열이 있는데 캐릭터의 인물이나 옵션 등 약간 종류가 적은 것도 단점이다. 결국 플레이어가 즐길 수 있는 범위가 그만큼 줄어들 것이라는 이야기이기도 하다.



실제 게임은 액션 RPG다



적의 마법 공격



마을 화면 - 그래픽이 뛰어나다

플레이 소감

판단은 유저가 하는 것이다. 필자가 본 바로는 약 10여년이 넘는 시간이 흐른 제품인 만큼 현대에 맞게 수정을 착실히 가했고 RPG게임의 진수를 만들어 낸 작품인 만큼 RPG를 좋아하는 게이머라면 이 돌아온 명작을 놓쳐선 안되지 않을까?

스카이 타겟 Sky Target

장 르 슈팅 제작사 세가PC
발매일 10월 유통사 SKC



이 게임을 플레이하면 아마도 '애프터 버너'와 아주 유사하다는 느낌을 받게 될 것이다. '애프터 버너'와 다른 점은 여러 종류의 전투기를 골라서 조종할 수 있다는 점이다. 또 하나의 다른 점은 Lock On이 시간이 다르다는 점과 발사의 방법도 다르다는 점이다. 그런 애프터 버너와 어떤 점이 다르고 어떤 점이 비슷한지 알아보자.

정신없이 쏘아라!

애프터 버너를 연상시키는 게임 우선 게임의 기본적인 특징은 애프터 버너와 같다. 전투기에서 약간 떨어진 뒤에서 보고 있는 시점. 정신없이 나타나는 적들과 무수히 쏟아지는 아군과 적군의 미사일, 호쾌한 요격 장면 등등.

차이점은 우선 아군 비행기의 종류. 스카이 타겟은 도합 4가지의 전투기를 조종할 수 있다. 물론 각 전투기는 각각의 특징이 있다. 또 하나는 미사일 발사의 방법이다. 스카이 타겟은 Lock On 방법이 애프터 버너와 다르다. 첫 번째는 적을 직접 Lock On 시켜 놓고 미사일 버튼을 두 번 눌러야만 하나의 미사일이 하나의 적에게 날아간다. 물론 여러 대를 Lock On시켜 놓고 미사일 버튼

을 두 번 누르면 애프터 버너와 마찬가지로 여러 발의 미사일이 쏟아지는 하지만 버튼을 두 번 눌러야 하기 때문에 정말로 손가락이 빠지도 록 버튼을 연타해야만 살아 남게 된다는 이야기다.

한가지 재미있는 것은 스카이 타겟의 경우 각 미션마다 거대 보스가 나타난다. 이 점은 요즘 3D 게임에서 볼 수 있는 특징 중 하나인데, 이 거대 보스와의 전투는 정말 호쾌 그 자체다.



적을 격추시켰다



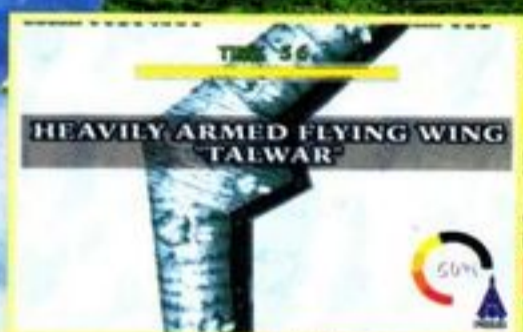
보스를 이겼다



아군의 기체를 고를 수 있다



Lock On은 미사일 버튼을 두 번 눌러야 한다



거대 보스 출현

플레이 소감

화면을 꼭 메우는 적의 보스를 상대로 무수한 미사일과 기관포를 주고받으면 정말 흥이 빠질 정도다. 이런 류의 전투를 느끼고 싶다면 당연히 스카이 타겟이 제격이 아닐까?

선더 트럭 랠리 Thunder Truck Rally

장 르 레이싱 제작사 : 세가PC
발매일 10월 유통사 : SKC



레이싱 게임에서 이 몬스터 트럭을 등장시키는 게임은 많았다. 하지만 몬스터 트럭만을 가지고 레이싱을 하는 게임은 아마도 그렇게 흔하지 않다. 이 게임이 바로 그런 종류의 게임이다. 정말 괴기스럽기 짝이 없는 몬스터 트럭을 몰고 랠리에 참가한다고 생각해 보라. 높은 산도 훌쩍 넘어 버리는 그 짜릿함!



정신없이 쏘아라!



높은 산도 어려울 것 없다

몬스터 트럭은 장애물이 없다

우선은 모든 랠리에서 이 몬스터 트럭이 가진 높은 산도 어려울 것 없다

에 보통의 스피드 랠리와는 전혀 다른 특징을 가지고 있다. 기존의 랠리는 정해진 트랙을 돌아야 하는 규정이 있었지만 이 게임의 규정은 단지 랠리의 체크 포인트만 빼놓지 않고 체크하기만 하면 된다. 때문에 넓은 들판을 가로질러 가도 상관없이 없고 어느 정도 낮은 산이라면 그냥 넘어갈 수도 있다.

무엇보다 생각보다 쉬운 조종이다. 물론 이 것은 이 게임에서 가장 느낄 수 있는 특징은 아니지만 어쨌든 몬스터 트럭이라는 차종에 비해서 조종이 쉽다. 때문에 조종이 힘들어 차를 몰고 나아가는 것에만 신경을 써야 하는 어려운 레이싱 게임과는 다

르게 랠리를 그 차체를 즐기면서 할 수 있다는 점이 특징이다.

그러나 생각보다 낮은 해상도와 그래픽은 아쉬움으로 남는다. 한편 어딘가 모르게 보통 랠리에서 보기 힘든 부분이 보인다. 우선 각 랠리 팀의 마스코트라든지 이름 등이 조금 생소한 것이 많다. 우선 이름은 일본틱한 이름부터 과격한 이름까지 종류별로 다양하지만, 마스코트의 경우는 정말로 일본의 만화에서 볼 수 있는 그림들뿐이다. 이 마스코트는 보통의 마스코트와는 다르게 각 랠리 팀의 마스코트 인물들을 그려 놓은 것이다.



랜지 일본풍

플레이 소감

무엇보다 트랙의 제한이 없는 무한대의 필드가 마음에 든다. 또한 자신이 덩치 큰 몬스터 트럭을 몰고 사막을 돌파한다고 생각해 보라. 한번 달려 보고 싶지 않은가?



신과 인간과의 사이에서

파랜드 택틱스 2

- 시간의 이정표 -

전편의 무대인 엔트리히에서 떠난 '카렌'. 전작 이후 8년의 세월이 흘렀다. 원대한 꿈을 품고 카렌은 대륙의 한 지방 무역도시 '어트렉터'에 도착한다. 전쟁이 끝난 평화로운 세상에서 부모님의 죽음이라는 과거의 슬픈 기억과 앞으로 밝은 미래를 기대하는 희망 속에서 카렌은 무엇을 발견할 수 있을까?



장르 윌플레잉
 최소사양 486DX2-66/램 8MB 이상
 권장사양 펜티엄 133/램 16MB 이상
 발매일 10월(발매중)
 가격 문의(O2-499-1114)
 제작사 TGL
 유통사 에스티엔터테인먼트

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

파랜드 택틱스란?

게임기에 익숙한 게이머라면 택틱스 오우거를 잘 알고 있을 것이다. 또한 얼마 전 플레이 스테이션으로 발매되었던 스퀘어의 '파이널 판타지 택틱스'를 기억할 것이다. 이 파랜드 택틱스는 바로 이런 시스템을 이용한 게임이다. 하지만 너무 겁먹지는 말도록, 이 게임은 앞에서 이야기한 두 게임에 비해서 난이도가 상당히 낮기 때문이다. 그 이유는? 게임을 직접 해보면 알겠지만 각 미션별 공략보다는 스토리에 좀더 중점을 둔 게임이기 때문이다. 그러면 파랜드 택틱스에 대한 개념이 어느정도 잡혔는지? 자, 이제 게임의 세계로 들어가 보자.



일을 주십시오!

항구에 도착한 카렌은 도착하자마자 돌에 걸려 넘어지고 이를 도와주려 온 알을 치한으로 알고 두들겨 패 쓰러뜨린다. 카렌은 미안한 마음으로 알을 여관에 재우고 자신은 돈을 벌기 위해 일을 찾아 길드로 간다. 하지만 길드의 가스톤은 마법사 혼자서는 일을 할 수 없다면서 겸사한 명을 데리러 오지 않으면 일을 줄 수 없다고 말한다. 낙심한 카렌 앞에 나타난 T.T. 하지만 멋있는 등장은 저 멀리로 날아가 버리고 음식 도둑으로 물리는 처지. 하지만 T.T는 요술로 몸을 사라지게 해 이 위기를 모면한다.

카렌은 이런 T.T를 쫓아가고 T.T는 처음 카렌을 돈 받으러 온 사람인 줄 오해하다 그를 알아보고 이야기를 나눈다. T.T와 이야기를 나눈 후 깨어난 알에게 동료가 될 것을 부탁해 오고 알은 카렌의 박력에 못이겨 이를 승낙한다. 자, 이제 파티도 구성되었으니 길드로

가서 일을 맡도록 하자.

첫 번째 일은 슬라임을 전멸시키는 것! 매우 간단한 것처럼 보이지만 처음이라 쉽지만은 않을 것이다. 이 일을 처리하면 갑자기 히드라가 등장하는데, 알은 부상을 무릅쓰고 막지만 역시 역부족이다. 하지만 이때 '손'이 등장하여 카렌들을 도와 주고는 사라진다. 수수께끼의 말을 남기면서...



아빠는 걱정꾼

아침이 되면 일행은 다시 길드로 간다. 가스톤은 길드 마스터가 찾는다며 2층으로 올라가고 그곳에는 T.T 아버지씨가 있었다. 놀라운 것은 다른 아닌 T.T 아버지씨가 길드 마스터라는 사실. 카렌은 경악하지만 T.T는 이를 무시하고 이 도시의 최대 부호인 마크도갈의 딸인 아리스가 가출했다고 한다. 문제는 아버지의 과잉보호 때문이라나? 일단 마을의 모든 곳을 돌아다녀 보자. 교회로 가보면 세이렌 족의 라딧슈가 좀 전에 아리스를 보았다고 한다. 하지만 가출은 상상도 못했었는데... 이제 여기저기 돌아다니다가 저녁때쯤 묘지로 가보면 아리스가 앉아 있다. 아리스는 순순히 집으로 돌아가겠다고 한다. 하지만 그전에 잠시만 자기를 혼자 남겨 주었으면 한다. 카렌은 이를 수긍하고 길드로 돌아간다. 하지만 그 직후에 등장한 인신매매범들이 아리스를 납치해 간다. 이 사실을 길드에 알리러 온 것은 라딧슈였다. 아리스가 끌려간 곳은 창고라고 한다. 빨리 아리스를 구출하러 가자.



아리스를 구했다

아리스는 창고 끝에 묶여져 있다. 카렌과 알이 풀수를 떠는 사이 라딧슈는 아리스를 구해 내고 전투가 시작된다. 아리스도 전투에 참여하게 되는데 아리스가 움직이는 범위를 항상 알과 카렌의 공통범위에 배치하고 카렌과 알로 적을 공격하도록 한다. 적을 다 해치우면 아리스를 아버지에게 데려가자.



나 시집가요!

키린들이 길드로 들어가면 마크도갈 씨가 달려온다. 이유는 아리스가 또 가출했다는 것. 이유는 모험가가 되기 위해서라나? 하지만 마크도갈 씨도 이번에는 어쩔 수 없는 듯 키린들을 찾아온 아리스에게 모험가의 일행이 되는 것을 허락한다. 동료가 되는 아리스.

이번에 키린들이 맡은 일은 실종된 아이를 찾는 것. 마을 밖으로 나가면 슬라임들이 실종된 아이를 둘러싸고 있다. 슬라임은 처음에 등장한 것보다는 세지만 이제는 상대가 되지 않을 것이다. 일을 끝낸 후 알을 제외한 키린들은 목욕을 시작하고 알은 이 와중에서 사라라는 악마의 별명을 가진 여자를 만난다. 사라라는 알에게 다짜고짜 싸움을 걸지만 승리는 알의 것! 사라는 이런 알에게 결혼하자는 말을 하자고 키린은 결투의 눈길을 보내고, 알은 당황해 한다.



새로운 동료, 사라



사랑하는 카트린느

오늘은 길드에 의뢰가 들어오지 않았다. 따라서 카렌들도 하루동안 실업자가 되는 셈이다. 이런 와중 새롭게 동료가 된 사라를 위해 마을을 구경하자. 하지만 이상하게도 키린 일행을 따라오는 코트를 입은 남자가 있었으니... 그는 바로 마크도갈 씨가 아닌! 아리스가 걱정되어 따라다닌 것이다. 아리스는 아버지에게 화를 내고 마크도갈 씨는 이에 충격을 받고 울면서 집으로 가 버린다.

이제 다시 길드로 가면 새로운 의뢰가 기다리고 있다. 의뢰는 심술 고양이인 카트린느를 찾아 달라는 것. 카트린느는 길드 뒤의 지붕 위에서 고양이들 위에 군림하고 있다. 이제 공격을 하자. 물론 이때부터는 적의 숫자도 늘어나므로 집중공격이 매우 효과적일 것이다.

카트린느를 쓰러뜨리고 온 키린 일행. 하지만 마크도갈 씨는 아리스를 집으로 불러들이기 위한 모종의 작전을 착착 준비 중에 있었으니...



생각을 노래로...

어제 싸움에서 카린은 세이렌 종족인 라딧슈의 필요성을 크게 느낀다. 그런 연유로 카린은 라딧슈를 동료로 만들기 위해 교회를 방문하지만 라딧슈는 과거의 주술로 세이렌 족의 특징인 노래를 부를 수가 없게 되었으며, 지금은 주술이 풀리긴 했지만 그때의 여파로 노래를 부를 수 없게 되었다는 것이다. 실망하고 돌아온 카린. 모든 것을 접고 길드로 가 보자. 새로운 일거리가 들어왔다. 바로 마크도갈 씨 지택에 도둑이 예고장을 보낸 것이다. 단순

가드라고는 하지만 웬지 꺼림칙한 느낌을 감출 수 없다. 아나나 다를까 아리스의 딸로는 자신의 아버지가 조작한 이야기라고 한다. 안심한 일행은 느긋하게 도둑을 기다리는데...

하지만 실제로 나타난 것은 악마들이었다. 악마들은 집을 기습적으로 장악하고 마크도

갈 씨를 인질로서 잡아 놓은 상태이다. 빨리 구출해야 한다. 우선 1층의 적부터 없애야 하는데 우선적으로 페어 리들을 없애는 것이 빨리 끝내는 지름길이다. 페어리의 회복 마법은 상당히 짜증나기 때문이다. 순서대로 각계각과를 해 나가면 쉽게 1층의 적들을 물리칠 수 있고 2층으로 올라갈 수 있다. 하지만 이 와중에 아리스가 적들에게 잡혀 지붕 위로 올라가게 된다. 악마 두목인 듀마는 마크도갈에게 딸을 살리고 싶으면 마을을 지키는 자경단에 돈을 대는 일에서 손을 떼라고 말하고, 그후 듀마는 아리스를 데리고 보트 하우스로 들어가 버린다. 이때는 T.T씨도 동료가 되지만 바로 듀마의 함정에 빠져 전투에서 탈락하고 전투가 시작된다. 하지만 적들을 가뿐히 해치운 카린일행. 이에 당황한 듀마는 인질극으로 카린 일행에게 무기를 다 버리라고 한 후 공격하기 시작한다. 더욱이 그 후에는 아리스의 죽음까지 찾아왔으니... 하지만 이때 나타난 라딧슈의 세이렌의 노래로 인해 아리스는 다시 되살아나게 된다. 라딧슈는 이제 다시금 노래를 부를 수 있게 된 것이다. 라딧슈는 이후 동료에 합류한다.



카트린느의 연습

길드에서는 미인 콘테스트 준비로 휴업이라고 한다. 키린들은 돈을 벌기 위해 이 대회에 출전하려 하지만 마크도갈 씨의 마수에 걸려 수영복을



베히모스를 제거하라!

구할 수 없는 상태이다. 하지만 이 난관을 극복하게 해준 것은 바로 T.T씨였다. 수영복을 잔뜩 숨겨 놓았던 것이다. 하지만 그전에 카트린느는 마지막 방해를 펼친다. 이 방해를 물리치고 T.T를 만나면 그도 찬성이라고 한다. 대부분의 참가자들이 문제가 생겨 나갈 수 없다는 이야기를 하면서...



광산의 마수

다음날 길드에 가면 이 마을의 주요 수출품인 광물을 캐내는 광산에서 지진과 몬스터의 출몰을 조사해 달라는 일이다. T.T는 키린이 어두운 곳을 무서워하는 이유 때문에 이 일을 주려 하지 않지만 카린은 박박 우거 광산으로 향한다. 광산 안으로 들어가면 적들 투성이다. 또한 여기에서 등장하는 고렘들은 지금까지의 적들에서 한 단계 파워 업한 캐릭터들이기 때문에 유인 작전과 인헤전술을 겸해야 하는 난제가 따른다. 조심하도록 하자.

이들을 다 물리치면 인쪽에서 들리는 기분 나쁜 소리를 듣게 되고 안에서 지진과 함께 등장하는 베히모스를 만날 수 있다. 하지만 이렇게 멋있게 등장했어도 정작 전투력은 그다지 높지 않다. 따라서 집중 공격을 하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 더욱이 1턴에 어느 이상 공격하지 못하면 베히모스는 회복마법으로 회복을 하니 주의하도록 한다.

베히모스를 쓰러뜨리면 바로 지

진이 일어난다. 이때 동료들은 탈출하지만 알과 카린만 어둠에 갇혀 버린다. 그 후 카린은 8년 전 엔트리히의 악몽을 꾸다.



영에는 누구의 손에?

이트랙터 미인 콘 테스트의 날. 마을 밖으로 나가면 이곳을 들볼 수 있다. 카린들과 여러 아기씨들이 몸매를 뽐내고 알은 얼굴이 벌개진다. 계속 대회는 진행되고 마지막 결과 발표를 하려는 순간 바닷가에서 게 떼들이 나타나 주민들을 괴롭히기 시작했다. 카린들은 이들을 막기 위해 나선다. 솔직히 전 스테이지보다 더 악한 적들이다. 이벤트 성이 강한 스테이지이므로 가볍게 넘기도록 한다.

일을 깨내고 돈을 받기위해 길드로 돌아가면 T.T는 개의 출현을 의아하게 생각한다. 아직 신란기도 아닌데 올라온 것에 대해서... 뭔가 문제가 발생하고 있다.



남자는 강하고 능률하게!

T.T의 인생 선배였던 대장간 두목이 세상을 떠다. 두목의 유언은 손자 '존'이 대장간을 물려받을 수 있도록 사나이답게 만들어 달라는 것! T.T는 이 일을 카린들에게 맡긴다.

이 일에서 가장 중요한 포인트는 존이 모든 적을 없애도록 하는 것이다. 카린들의 입장에서 보면 슬라임은

적도 아니기 때문이다. 존 혼자서 모든 적을 없애도록 카린들은 존을 보호해 주는 입장에서 행동하면 충분하다. 전투를 다 끝내면 존은 최고의 대장간을 만들겠다는 포부를 밝히지만 얼마 전 광산이 무너져 더 이상 대장간을 할 수 없다고 한다. 하지만!!! 소피아의 굿 아이디어로 대장간은 '사우나'로 바뀌고, 존은 이 사우나를 최고의 명소로 만들겠다는 포부를 밝힌다.



너는 누구냐?

아침부터 카린들은 사우나를 하러 가고 루루는 길드로 가서 T.T와 논다. T.T는 루루에게 이빠가 되는 것을 물어 보지만 소피아는 이를 철저히 반박한 채 루루를 데리고 사라진다. 알은 손이 시는 무덤으로 가고 손은 알에게 언제 자신을 본 적이 없었냐는 말을 한다. 손은 알에 대해 무엇인가 알고 있는 듯 한 느낌을 주지만 알은 감을 잡지 못한다. 일단 손의 일은 접어두고 알과 그 일행은 길드로 간다.

이번 일은 폐기의 어린이와 이버지의 실종 사건이다. 으스스한 기분도 들지만 일단 돈이 되는 것이니 의뢰를 받아들이고 가 보자. 도착한 일행은 파트를 나누어 조사하기로 하는데... 잠시 후 2

층으로 올라간 사라와 아리스의 끔찍한 비명이 들린다. 이를 듣고 달려간 카린 일행은 경악을 금치 못한다. 적들이 아리스와 사라의 모습을 하고 있기 때문이다.

이들을 물리치는 방법은 파티 중 제일 약한 캐릭터로 공격을 한 다음 그로 인해 적이 그 캐릭터로 전환했을 때 일격에 보내는 것이다. 아마도 제일 약한 캐릭터는 루루일 것이다. 이 방법을 사용하면 아주 간단하게 물리칠 수 있다.



먼 훗날의 약속

라릿수가 여관에 시 쉬고 있는 카린들을 만나기 위해 급히 달려온다. 교회에 유령이 나타난다는 것이다. 낮에는 확인하기 힘들니 밤에 찾아가자. 카린들은 그날 밤 진짜로 유령을 보게 되고 네크로맨스와 혈투를 벌이게 된다.

솔직히 등장하는 적들 중 제대로 된 적은 네크로맨시밖에 없다. 적은 그리 강하지 않으니 빨리 끝낼 수는 있지만 마법은 사용하지 않도록 한다. 유령에게는 물리 공격만이 통하고 마법 공격은 통하지 않기 때문이다. 교회 안의 싸움을 끝내면 묘지 쪽에서 광음이 들린다. 바로 손과 두마가 싸우고 있는 것이다.

바로 달려가 보자. 묘지에 도착한 카린 일



빛을 찾아서, 광차로

깨어난 두 사람은 바람의 기척을 느끼며 밖으로 나온다. 카린은 어둠이 여전히 두려운 듯 알에게 꼭 붙어있다. 이때 발견한 광차는 카린에게 다시 용기를 주었다. 이를 타고 밖으로 나가자. 하지만 탈출하는 도중 히피들이 공격해 온다. 물론 데미지는 주지 않지만 직접공격을 못하고 마법으로만 상대해야 한다는데 문제가 있다. 카린으로만 해도 간단히 물리칠 수 있을 것이다.

그후 나타나는 선로가 끊긴 곳에서 어디론가 날아간 카린과 알은 호수에서 정신을 차린다. 그들을 구해 준 것은 하프 엘프 모자인 소피아와 루루였다. 카린 일행은 이들과 함께 마을로 돌아온다. 하지만 T.T는 소피아를 보고 매우 놀라고 소피아는 T.T를 보자마자 역정을 내며 나가버린다. 저녁때 여관에서 소피아는 동료로서 루루와 함께 가입한다.



영애의 그랑프리는?



행. 하지만 듀마는(?) 여전히 강력하다. 그리고 이곳에서는 손을 조정할 수가 있다. 하지만 실제로는 조종이 되지 않는 캐릭터이다. 또한 죽어도 묘지의 여자가 다시 살려주기 때문에 손에 대해서는 신경을 끄는 것이 좋다. 아무튼 듀마를 이기면 듀마는 열쇠를 찾았다면서 지금은 일시적으로 후퇴하는 것뿐이라는 말을 한다. 손은 누구이기에 듀마의 공격을 받은 것인지... 열쇠랑 관계가 있는지...



최후의 휴일

길드에서는 이번이 듀마를 토벌할 기회라면서 화물선을 미끼로 하여 토벌하자는 좀 황당하지만 할 수 없는 계획을 세운다. 그러면서 카린들에게 T.T는 마지막 휴일이니 해변을 빌려주겠다면서 마음껏 놀라고 말한다.

저녁때... T.T와 카린들은 마을의 전경에서 어떤 위화감을 발견하게 된다. 왓!!! 등대의 불이 나간 것이다. 큰일이라고 생각한 T.T는 바로 달려가고 카린들도 불안한 예감을 안고 등대로 간다. 등대에는 이미 적들이 완전히 깔려 있는 상태였다.

이번 전투 공간은 '계단'이라는 가변적 요소가 있어 상당히 힘들다. 특히 지도가 원형으로 이루어져 있어 적을 공격하기에도, 방어하기에도 상당히 불편한 점이 많다. 따라서 선 검사 공격과 후 마법 공격이라는 콤비네이션으로 게임을 진행하



해선의 결투에는...

도록 한다. 2층도 1층과 마찬가지로 방법으로 하면 된다. 그리고 오른쪽 맵에 있는 아이템은 고래 위로 올라간 후 오른쪽으로 가면 아이템이 깔려있는 곳으로 갈 수 있다. 하지만 이동하는 것만 해도 적의 공격이 장난이 아니므로 만일 속전 속결 형인 게이머에게는 구하라고 권하고 싶지 않는 것들이다.

마지막 3층은 데몬과 네트로 맨서의 빠른 처리가 강조되는 맵이다. 라딧슈를 유용하게 사용하는 것이 빨리 게임을 끝내는 지름길 중 하나이다.



해상의 결전

마침내 해적을 발견한 카린 일행. 적을 공략하는 방법도 앞과 유사하다. 하지만 문제는 듀마다. 듀마는 천사라 죽지 않기 때문인데... 하지만 이런 위기도 알을 사용하면 쉽게 극복될 수 있다. 그런데 알의 정체는 무엇이기에 천사를 죽일 수 있는 것일까?

이때 듀마는 최후의 발악으로 자신이 찾은 열쇠에 자신의 마지막 힘을 불어넣어 힘을 폭발시킨다. 그 여파로 카린 일행은 어딘가로 튕겨나가 버린다.



암흑가

떨어진 장소는 예전에 소피아를 만났던 장소이다. 하지만

소피아는 나타나지 않고 인신매매범들만이 등장하는데, 이들을 간단히 물리친 후 마을로 가자. 하지만 그들의 '길드에 이들을 팔면 돈을 벌 수 있다'라는 이야기에 카린들을 혼란에 빠트린다. 여관은 폐허이고, 잡화상 아저씨는 에트리히 전쟁 행상으로, 무기점에는 웬 아저씨가 술에 취해 있다. 상대하면 피곤하니 이제 문제의 장소 길드로 가 보자.

장면은 바뀌고 사라와 라딧슈가 길드에 잡혀 들어왔다. 아마도 아카카린을 잡으려는 목적과 같은 것 같다. 그리고 이곳에 소피아도 덤으로 잡혀왔다. 하지만 이곳에 등장한 소피아는 왠지 틀리다. 전혀 일행을 알아보지 못할 뿐만 아니라 복장도 틀린 것. 아무튼 궁금증은 여기까지만 가지도록 하고, 우선 카린과 알은 길드로 들어가 전투를 벌인다. 그리 어려운 스테이지는 아니니 간단히 끝내고 지하 감방으로 들어가자. 지하 감방의 적은 파워가 세고 마법을 잘 쓰기 때문에 피해를 보기 전에 속전속결로 진행하는 것이 유리하다.

적을 제거하면 무기상 아저씨가 나타난다. 술에 빠져있던 자신의 삶을 반성하면서 카린 일행을 도와주려는 목적으로 용감하게 문을 열어준다. 하지만 사라의 여기에 발모제 때문에 무기상 아저씨의 털을 다 잃어버리는 실수를 한다. 이 소란 중에 같이 갇혀있던 소피아는 말도 없이 사라지고 이를 의아해 하는 카린에게 사라를 설명해 준다. 이곳은 8년 전의 어트랙터라고...

이제 길드 1층과 2층 침실은 인해전술의 장이다. 최대한 빨리 적을 해치우는 것이 신상에 이로울 것이다. 물론 빨리 해치



영원한 헌당은...

우기 위해서는 집중공격을 하는 것임을 명심하도록 한다.

이런 싸움 속에 미래의 소피아는 카린 일행을 찾아다니다 우연히 과거의 소피아를 발견한다. 하지만 그녀는 과거의 인물과 관계를 피하는 것이 좋다고 생각해 자리를 피한다. 하지만 그 순간 누군가가 소피아를 부른다. 그는 8년 전의 T.T였다. 그는 소피아에게 사랑을 고백하고... 그제야 소피아는 전에 T.T가 했던 "기다렸다"는 말을 알아들으면서, 눈물로 8년 후에 만나자고 한다. 그것을 엿듣고 있던 과거의 소피아는 도망을 가고...

이제 남은 적은 길드 마스터뿐이다. 이 녀석은 루루를 애완동물로 착각하고 있으니 최대한 빨리 없애는 것이 소피아의 심장에 무리를 안주는 방법이다. 최단 코스는 라딧슈가 길드 마스터를 제거하는 것이다. 잘해 보도록 이것을 끝내면 사라의 도둑스리워하며 과거의 기억을 되살리려는 시간의 신전이 있다는 사실을 알게 된다. 이제 시간의 신전으로 가자.



단 하나의 진실

시간의 신전 앞에 온 일행은 갑자기 빛나는 문양을 발견하게 된다.



알은 이것이 낯익다며 안으로 먼저 들어가 버린다. 알을 따라가는 일행들. 그들 앞에 나타난 곳은 시간의 신전 최상층이었다. 이곳을 둘러보던 카린은 이곳이 시간의 신전이란 점에 착안, 자신은 과거에 죽었던 부모님을 살리기 위해 과거로 가려 한다. 하지만 카린의 이런 바람은 시간을 관리하는 천사 엘비스의 등장으로 거부당하고 전투에 들어간다. 전투시 일반 천사를 죽여도 턴이 지나면 엘비스는 천사를 계속 소환하니 엘비스를 집중 공격해야 한다. 물론 천사이므로 알로써 마지막 막을 장식하자. 하지만 그후에 드러난 사실은 알이 엘비스의 화신이며 사라의 아버지를 죽인 장본인이라는 것... 이런 사실을 뒤로한 채 알을 제외한 일행들은 현재의 세계로 돌아간다.

현재의 세계에서 돌아온지 2일 후 T.T와 소피아는 화해를 하고 루루가 T.T의 아이라는 것을 털어놓는다.

17일째 시간을 관리하는 자

이제 마지막 날이다. 카린은 알이 어둠 속에서 울고 있는 꿈을 꾸고 그를 찾아 나서기로 결심한다. 이와 때를 같이 해 모든 동료들도 알을 찾아 나서기로 결심하고 길드로 모여든다. 이런 마음을 아는지 길드에서도 가스톤을 통해 자금을 대준다. 이를 가지고 준비를 단단히 한 다음, 시간의 신전을 통해 알을 찾으러 가자. 하지만 도착한 곳은 알이 있는 곳이 아닌 신전의 가장 아래층이었다. 카린

은 불만이 대단하지만 여기서 나온 적들과 어쩔 수 없이 싸운다. 맵은 지금까지 어떤 맵보다 복잡하며 적들의 수도, 파워도 막강하다. 이들을 공격하는 방법은 각개격파뿐이다. 물론 가능한 한 치고 빠지는 작전을 구사하면서...

이들을 물리치고 신전의 최상층으로 가면 '손'이 있다. 전직 최고신이란 이름에 걸맞게 파워도 강력하면 특히 낙뢰 마법은 범위도 넓어 강력함을 자랑한다. 이때는 아리스들의 회복마법에 철저히 의지해야 한다.

전투가 끝나면 손은 쓰러지고 다시 엘비스가 나타난다. 물론 전에 나왔던 것과 마찬가지로 파워도 빠지는 것(?)도 마찬가지다. 하지만 라이프는 더 늘어났으니 최대한 빨리 엘비스 주위로 몰려가 단번에 처치하는 것이 최선이다. 물론 천사의 공격도 무시할 수는 없지만 엘비스는 회복마법을 쓰기 때문에 더욱더 빠른 처리가 필요하다. 엘비스를 이기면 신은 죽을 수 없다는 말을 하지만 이때 이런 엘비스이 자신감을 무너뜨리는 것이 엘비스에 흡수된 알이다. 알은 다시 인간으로 부활하고 엘비스는 손과 합쳐져 '손바이스라'는 절대 신으로 재 탄생한다.

이제 마지막 전투이다. 그런만큼 아껴 두었던 MP 80짜리 마법을 마음껏 써 보자. 물론 사용 후 MP를 채우는 것도 잊지 말고... 손바이스를 물리치면 일행은 지상으로 돌아오고 감동의 엔딩과 스텝 롤이 흐른다.

플레이 소감

물리공으로 처리된 배경과 애니메이션 캐릭터의 기막힌 조화였다. 전작을 능가하는 그래픽과 아름다운 스토리는 게임에 몰입하는데 상당히 기여를 했다. 또한 각 밀드 임무의 다양함과, 우연이지만 밀연적으로 진행되는 전투는 좀 지루한 면이 있지만 상당히 참신함이 돋보였다. 더욱이 시뮬레이션 롤플레잉에 초보자인 게이머들도 쉽게 즐길 수 있도록 되어 있어 상당히 즐겁게 게임을 할 수 있었다. 그럼 다시 한번 해볼까나~

캐릭터의 마법 일람표

카린

마법	마법효과	MP소모량
프레임 버스트	적을 폭염으로 휘감는다. 레벨이 오르면 범위가 넓어진다	6
엘트	얼아바린 아군을 1명 녹일 수 있다. 공격은 불가	4
히트 플레이드	무기에 화염공격력 강화(1명). 턴이 지날 때마다 효력감소	8
익스플로션	폭발의 충격으로 적을 무찌름	40
플래시	눈앞이 깜깜해지는 강력한 심광. 상공시 적에게서 벗어남	8
이프리타	불의 정령, 이프리타를 소환	80

알

마법	마법효과	MP소모량
데스 모먼트	적을 멈추게 한 다음 공격	40

아리스

마법	마법효과	MP소모량
힐링	상당한 힘으로 회복시킴. 레벨상승시 범위 확대	6
리질렉션	기절한 아군 1명의 회복. 레벨마다 회복 HP량이 달라짐	20
매직 실드	1명의 마법 방어력을 높임(반복사용 가능, 공격력과 무관)	?
리커버리	성스러운 힘으로 모든 캐릭터의 HP이외의 상태를 회복	10

사라

마법	마법효과	MP소모량
패트루크라우드	석화가스를 발생시켜 적을 돌로 만들(이동, 공격불가)	30
홀드	마법으로 움직임을 정지. 시간이 지나면 풀림	12
파레트	적에게 마법을 걸어 아군의 꼭두각시로 만들	20
다크포스	태고의 악령 소환(독·마비·수면 등의 마법효과 발생)	50
멸신난무	전신의 기력을 높여 다음 다음턴에 일시 방출. 적을 난타	40
라이프 스틸	아군과 적의 HP를 흡수, 자기 것으로 만들	8

라릿슈

마법	마법효과	MP소모량
라이트닝	번개마법(레벨이 올라갈수록 위력도 세짐)	10
헤이스트	아군 1명의 민첩성을 높임	2
에이드	모래를 이용한 회복마법. 1회 1명만 가능	6
뮤트	적 주위의 공기의 진동을 멈추어 주문을 외우지 못하게 함	10
라리바이	적을 잠들게 함	?
치어밍	아군 1명에게 한번 더 행동할 수 있게 함	?
샌더 드래곤	샌더 드래곤을 소환. 반개공격	40
사이렌스	뮤트와 같으나 범위가 더 넓다	40

소피아

마법	마법효과	MP소모량
퓨리피	피를 정화하여 독을 제거	2
프리즈	냉기를 발생시켜 적을 얼림	19
레스토어	독, 마비상태에서 회복, 석화, 매료에도 효과	14
마카를 댄스	인간의 순발력을 이용하여 빠르게 적을 공격	40
스노우 드래곤	스노우 드래곤을 소환, 눈보라 공격	80

루루

마법	마법효과	MP소모량
조른엣지	대지에서 하늘을 공격. 레벨증가시 범위증가	80
오더	나팔을 불어 적을 조정한다	4
어스	1명의 아군 치료	?
프로텍션	신체주위에 강력한 결계를 쳐서 적공격 완화(마법저항력 없음)	10
가스크래우드	땅에서 추축한 유독물질을 독을 이용해 적을 공격	36
레비테드	일정시간 걸쳐다닐 수 있다	20
메테오	바위덩어리를 소환하여 공격	80