

GAME CHAMP

# GAMER POWER

The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'96 4

기획특집  
**치트코드 모음집**

- 파워 A to Z
- ESPN 익스트림 게임
- 데스마스크
- 웬즈
- 에어파워
- 아마게돈
- 대전략 EX
- 캐딜락 & 다이노서
- 풀 메탈 자켓
- 빅비우스 링크

## DEATHMASK





**도전 96**

**사고**

# 천리안 게임챔프에서 여러분의 도전을 박스니다!

(게임퀴즈 신설)

<p>게임 챔프 (CHAMP)</p> <p>[오늘의 게임정보]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이달의 게임차트 *</li> <li>2. 게임 정보국 *</li> <li>3. 특별 정보게임</li> <li>4. NEW SOFT &amp; 게임공략</li> <li>5. 게임 묘수</li> <li>6. 게임 저널</li> <li>7. 멀티미디어 게임머신</li> <li>8. 애니메이션</li> <li>9. IBM-PC 게임 *</li> </ol>	<p>(주)재우미디어 (02-762-3238)</p> <p>[이용자와 함께]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. 공지사항</li> <li>12. 게임챔프에게</li> <li>13. 자유 게시판</li> <li>14. 사고 말고</li> <li>15. 온라인 대화방</li> </ol> <p>[게임 자료실]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>21. 게임챔프 자료실</li> <li>22. <b>관상의 네모네모 로직</b></li> </ol> <p>31. <b>게임 퀴즈</b></p> <p>[KEYWORD 검색]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>77. 키워드 검색</li> </ol>
--	---

\* 이 정보의 이용료는 분당50원입니다. (단, '1'는 분당 30원, '2'는 기본정보임)  
\* '\*' 표시는 사진정보임

정보찾기(FIND) 직접이동(GO) 초기메뉴(T) 상위메뉴(H) 접속종료(X,BYE) 기타(Z) 선택>

<영문 QWERTY> | 연결 0:00 | KS5601 완성 | 4-14400-N-8-1 | 갈무리 끝 | 3:09:11

**★ 빠르다**

어떤 게임 정보보다 한 달 빠른 정보  
수시 등록!  
(닌텐도 64, 용호의 권외전, 버파 키즈 등)

**★ 화려하다**

최신 게임 일러스트 및 화면 자료 사진  
다수 수록!  
(화환 7, 버파 키즈, 스와 제로 2등 게임 화면)

**★ 재밌다**

네모네모 로직, 게임퀴즈 등 다양한  
놀거리가 가득!  
(게임퀴즈는 매달 선물중정)

**선물 잔치로 여러분을 모십니다...**

천리안에 들어가신 후 어디에서나 「GO CHAMP」를 하시면 게임퀴즈로 들어갈 수 있습니다...  
이 게임 퀴즈에서는 매 달 우수한 성적을 받은 분들에게 선물 잔치를 실시합니다. 국내 최초 온라인 게임퀴즈도 즐기시고,  
선물도 타가시고 일석이조의 기쁨을 즐기십시오..

**최우수상 1명: 비비 한 대**  
(기종에 관계없이 가장 기록이 뛰어난 사람 1명)

**우수상 5명: 도서 상품권 각 한 장**  
(각 기종별 1등에 해당하는 자)

**장려상 5명: 챔프 발행 단행본 각 한 권**  
(각 기종별 2등에 해당하는 자)

\* 이상의 선물 잔치는 매달 실시할 예정이며, 경우에 따라서 선물은 바뀔 수 있습니다.  
\* 시상 발표는 매월 1일(3월 2일부터) 천리안 게임챔프 11번 공지사항에 올려놓겠습니다  
\* 원하는 기종에서 문제를 풀어 주세요. 기록 기준은 매월 1일부터 31일까지입니다.

## 게임 환타지아 700-9596

가장 빠른 「비디오 게임 정보」를 전해드립니다.  
가장 재밌은 「IBM-PC 게임 정보」를 전해드립니다.  
가장 정확한 「게임 특보」를 전해드립니다.

그리고 「시티헌터」가 있습니다...  
시티헌터...

일본에서 가장 인기 있는 애니메이션으로 홍콩 영화(성룡 주연)가 방영된 적도 있습니다...  
그 재미있는 내용을 더욱 새롭고 재밌게 각색해서 여러분에게 전해드리는 정보가 바로 700-9596입니다.  
본 정보는 결코 여러분을 실망시키지 않은 그런 정보입니다.



# 忘國戰記

## 잊혀진 나라의 이야기

- 제1회 정보문화센터 주관 게임시나리오  
우수 당선작 시나리오를 본격적으로 게임화
- 홍길동의 손자 [홍세영]이 잊혀진 나라  
을도국에서 겪는 모험을 그린 대 서사시
- 수십여명의 등장인물과 흥미진진한  
시나리오의 전개
- 80여가지 지역의 다양한 필드에서 이루어지는 풍부한 체험 게임
- 실시간 전략 전투방식을 도입한 스킬  
넘치는 전투방식 채용

- 200여종의 다양한 적 캐릭터와 공격패턴
- 180여종에 이르는 다양한 무기체제
- 40여가지의 직업적 특성의 조합
- 200여가지 이상의 다양한 자질성장
- 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 생성시킬 수 있는 성장 시스템
- 5계열의 자질에 따른 150여종의 마법, 도술, 필살기
- 인공지능 전투와 개인명령 커맨드 방식을 도입한 실시간 전투방식 채용

- 386 이상
- 램 4MB
- VGA 카드
- 하드 디스크 20MB 이상
- 사운드 블래스터, 미디지원



THE ROMANCE OF  
FORGOTTEN KINGDOM

국 • 산 • P | • C • 계 • 임 • 의 • 대 • 명 • 사

제작원  157-030 서울특별시 강서구 등촌동 651-1  
대표전화 : (02) 3660-5880  
팩시밀리 : (02) 3662-6576

WEB : WWW.mirinae.co.kr  
E-MAIL : game@mirinae.co.kr



주미리나 소프트웨어

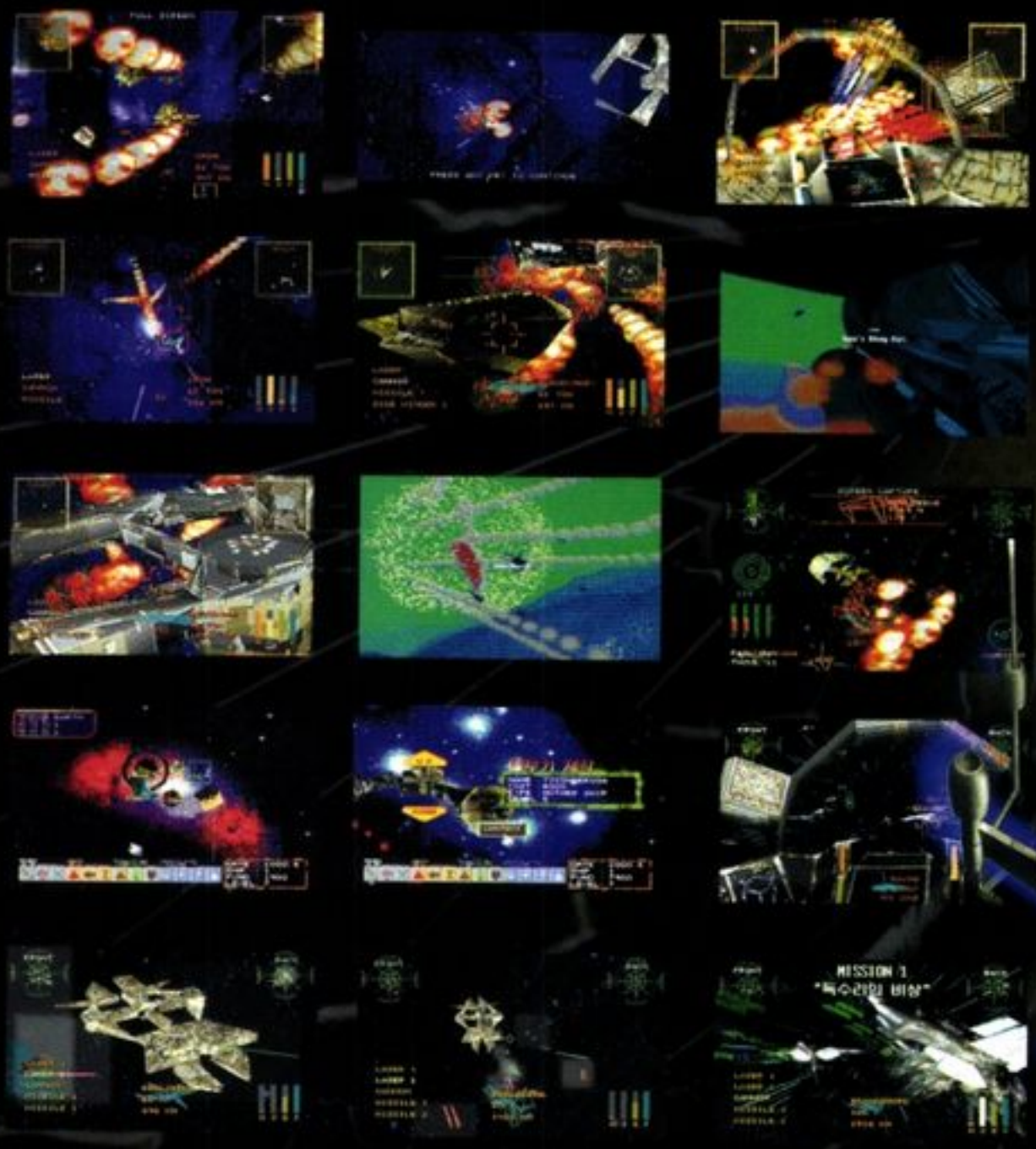
121-200 서울특별시 마포구  
서교동 374-5 지은빌딩 6층  
TEL : (02) 338-2313  
FAX : (02) 323-3662





# ARMAGEDDON ARMAGEDDON

45억년간의 전쟁,  
이제 그 최후의 장이 시작된다.



판매원  
 (주) 씨디피아  
 Compact Disc utopia Co., Ltd.  
 서울 용산구 한강로2가 16-49 삼구빌딩 1802.5호  
 TEL: 705-1851 FAX: 705-1106 FAX: 705-1853

- 국내 최고의 3차원 그래픽 기술이 뿜어내는 본격 가상현실의 충격!!
- 애니메이션 [아마게돈]에서도 보여주지 못한 엘카와 이드의 대격돌
- 풀 폴리곤 엔진이 연출하는 모션블루어, 그라운드 셰이딩 등의 특수효과


이현세 원작

# 아마게돈™

혼돈속으로.....

미리나 소프트웨어 폴리곤 그래픽 엔진  
 REAL SPACE 3D Version 1.00  
**REAL SPACE 3D**

리얼스페이스 3D의 저작권은  
 (주) 미리나 소프트웨어에 있습니다.

제작원  
  
 157-030 서울특별시 강서구 등촌동 651-1  
 대표전화 : (02) 3660-5880  
 팩시밀리 : (02) 3662-6576

개발원  
  
 121-200 서울특별시 마포구  
 서교동 374-5 지은빌딩 6층  
 TEL : (02) 338-2313  
 FAX : (02) 323-3662

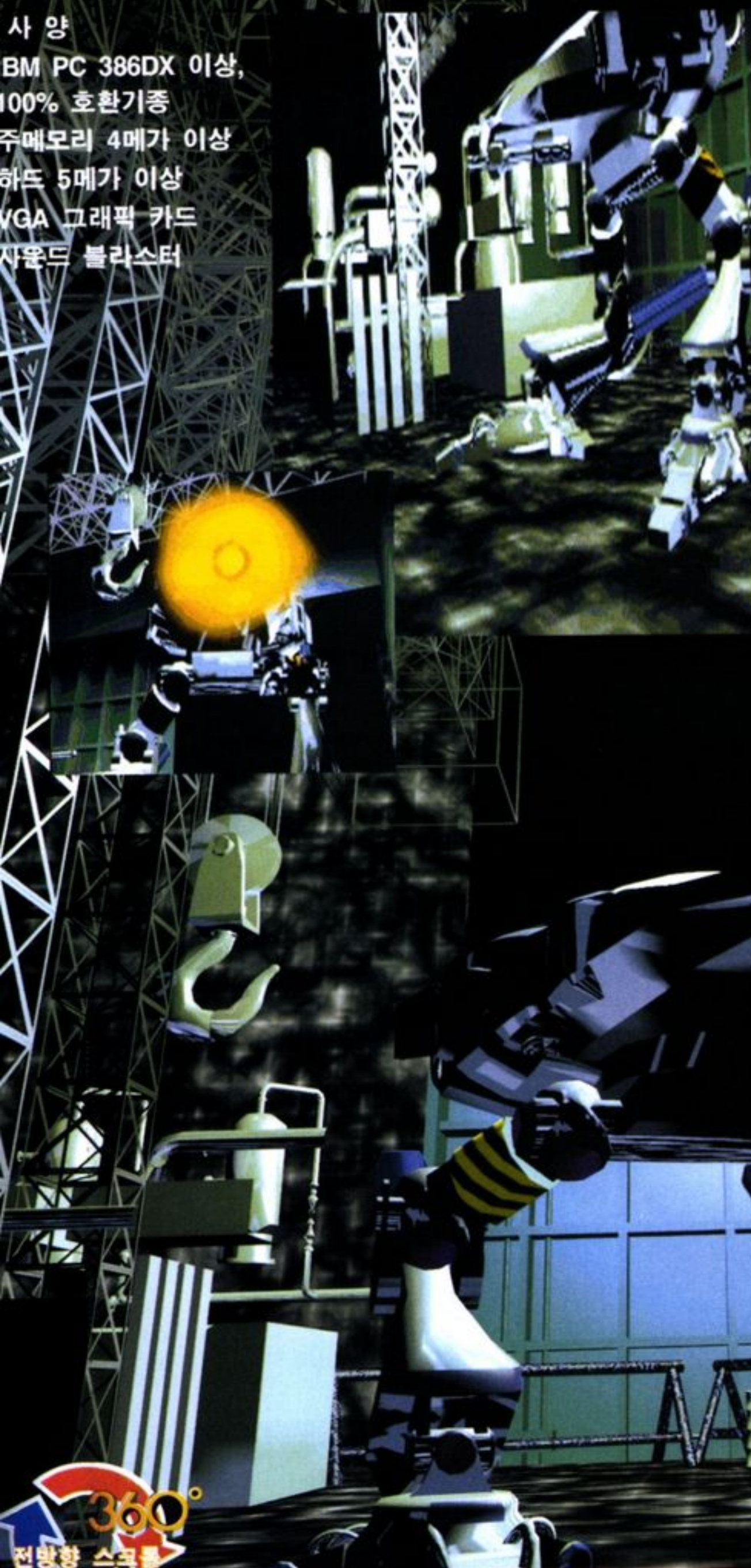
WEB : WWW.mirinae.co.kr  
 E-MAIL : game@mirinae.co.kr



# FULL METAL JACKET FULL METAL JACKET

사양  
 BM PC 386DX 이상,  
 100% 호환기종  
 주메모리 4메가 이상  
 하드 5메가 이상  
 VGA 그래픽 카드  
 사운드 블라스터

적진 깊숙히 펼쳐지는  
 숨막히는 임무들이 기다리고 있다.



풀메탈 자켓이란 :

미군의 속어로 [탄약이 가득찬 탄창]을  
 가리키는 말로 엄습해오는 전투에 대한  
 위기감을 나타내주는 말이다.

# FULL METAL JACKET

그 겨울의 시작



제작원  
 157-030 서울특별시 강서구 등촌동 651-1  
 대표전화 : (02) 3660-5880  
 팩시밀리 : (02) 3662-6576

WEB : WWW.mirinae.co.kr  
 E-MAIL : game@mirinae.co.kr



개발원  
 121-200 서울특별시 마포구  
 서교동 374-5 지은빌딩 6층  
 TEL : (02) 338-2313  
 FAX : (02) 323-3662



# Contents



## 챔프연재

### PC통신의 세계로

이번 호에는 게임관련 BBS를 찾아 각 BBS에서의 게임관련자료들을 찾아본다

## 기획특집

### 치트코드 모음집

각 게임마다 숨어있는 치트 코드를 찾아 한 자리에 모아서 모두 공개한다

## 게임특집

### 현장중계 히트볼

하드볼 시리즈에 도전하는 비손택의 히트볼에 대해서 살펴본다

### 용왕삼국지

승룡삼국지의 더 발전된 형태로 출시할 다우기술의 용왕삼국지 과연 삼국지 시리즈를 누를 수 있을까?

### 루어냥시

예전에 출시됐던 냥시광보다 훨씬 발전된 형태의 윈도 95용 냥시 게임

## 유틸리티 강좌

### 압축화일

PC를 사용하는 유저라면 필수적인 유틸리티인 압축화일을정복하자

## 지금 인터넷에선

지금 인터넷에선 독도의 열풍이 대단하다던데 머나먼 인터넷의 향해를 떠나본다



## 파워 A to Z

### 데스마스크

앤젤 디보이드의 음모에 휘말린 제이크. 과연 동료들의 도움을 얻어 이 음모를 어떻게 헤쳐나갈런지?

### 웜즈

벌레들이 드디어 전쟁에 나섰다. 과연 그들만의 무기로 적국의 땅을 어떻게 점령하는지 두고보자

### 아마게돈

이현세 씨의 작품 아마게돈을 시뮬레이션으로 옮긴 아마게돈. 한국판 XWING과 웅코맨더를 어떻게 공략할런지?

### 대전락 EX

현대의 모든 병기를 다루면서 게이머 모두 히틀러에게 도전해본다

### 캐딜락 & 다이노서

캐딜락을 타고 공룡의 세계로 뛰어드는 멋진 모험의 세계를 경험한다

### 폴 메탈 자켓

여기는 미래. 3차원 다방향 스크롤 게임의 진수를 여기에서 맛볼 수 있을 것이다

### 뫼비우스 링크

우주의 은하함대 수호자가되어 시리우스 제국을 무찌르고 자유연방을 보호해야 하는데...

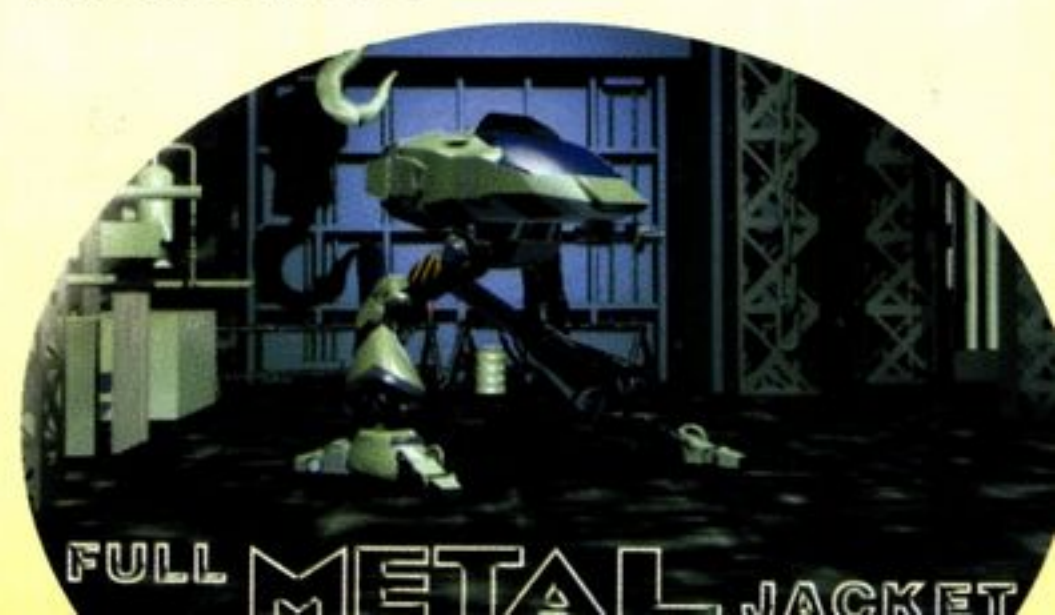
### 에어파워

마인드 스케이프의 새로운 비행 시뮬레이션 게임 에어파워. 단순한 추적장치에 의한 전쟁이 아닌 진정한

도그화이트의 재미를 느낀다

### ESPN 익스트림 게임

스피드감을 느끼면 도로에서 자동차가 아닌 루지나 사이클로 멋진 모험을 떠난다



FULL METAL JACKET



**특징**




- 영웅의 후예들이 펼치는 스릴있고 박진감 넘치는 대결
- 빠른 스크롤과 상상을 초월하는 종합하고 다양한 트랙
- 8명의 아기자기한 캐릭터들의 코믹한 자동차 경기
- 국내 처음으로 선보이는 KART형 게임
- 시원한 속도감을 느낄 수 있는 심플하고 깔끔한 그래픽
- 가족, 친구들과 함께 즐기는 2인용 모드
- 게임 진행중 밝기 조절과 트랙 디테일 조절 가능



- IBM 386DX 33 이상
- 사운드 블라스터
- 100% 호환 카드
- 320x200 VGA 카드

- 사용 환경 -

# 카트 레이스

제작원  157-030 서울특별시 강서구 동촌동 651-1  
 대표전화 : (02) 3660-5880  
 팩시밀리 : (02) 3662-6576

개발원  121-200 서울특별시 마포구 서교동 374-5 지은빌딩 6층  
 TEL : (02) 338-2313  
 FAX : (02) 323-3662  
 WEB : WWW.mirinae.co.kr  
 E-MAIL : game@mirinae.co.kr

# 오라차차

어둠의 악령들이 세상을 위협한다.

- 귀여운 캐릭터들이 좌충우돌 어지럽게 움직이는 초고속 액션게임
- 6종류의 다양하고 재미있는 무기들
- 세계 각지의 악령들과 9마리의 초대형 다관절 보스 캐릭터
- 스테이지마다 독특한 개성을 지닌 코믹 캐릭터 등장

- CPU 386DX 이상
- 메인 메모리 4MB
- 하드 디스크 15MB 이상
- 사운드 지원 : 사운드 블라스터 100%
- 호환카드(8개년 모드사운드 지원)
- 장르 : 캐릭터형 액션 게임

사용 환경



WEB : WWW.mirinae.co.kr  
 E-MAIL : game@mirinae.co.kr



# SAME POWER NEWS

## (주)다우기술, 게임 사업 강화

다우기술은 올해부터 일본 게임의 컨버전 작업을 강화하기로 결정했다.

현재 올 상반기 중으로 출시할 게임들을 작업 중인데 그 중 첫번째는 3월말에 예정되어 있는 일본 KSS사의 「무인도 이야기」. 무인도 이야기는 무인도에 표류된 6명의 처절한 탈출과정을 묘사한 게임으로 일본에서 계속 후속작들이 출시되고 있는 게임이다. 또한 작년 말에 발표된 「승룡삼국지」의 속편인 「용왕삼국지」는 전작에서 부족했던 부분을 개선하고 더 많은 기능이 탑재된 정통 리얼타임 삼국지 시뮬레이션 게임으로 변신해 4월 말경에 출시할 예정이다.

한편 현재 일본에서 인기를 누리고 있는 전략시뮬레이션 게임인 「대전략 for Windows」가 올 상반기 중에 출시할 예정이다. 그리고 롬멜, 제갈공명, 알렉산더, 나폴레옹, 노부나가 등 역사적으로 유명한 지략가들이 출연할 새로운 형태의 전략 시뮬레이션 게임인 「로드 오브 팬저즈」도 올해안에 출시될 예정이어서 국내팬들의 관심을 모으고 있다.

문의처: 다우기술(02-3450-4731)



## 젠컴, 윈도 95용 게임 「라스트 워(the LAST WAR)」 개발

젠컴이 윈도 95용 복합 장르 게임인 「라스트 워」를 개발 중에 있다. 젠컴(대표: 성 일)은 신생게임 제작업체로 현재 5명의 개발 직원이 구성된 게임 및 CD ROM 타이틀을 개발하고 있다.

그동안 젠컴은 게임모음 CD 타이틀인 「더블 빅 게임」, 「탑 게이머」, 「윈도슈퍼게임」 등을 출시했으며, 현재 수개월간의 기획 끝에 윈도 95용 게임인 「라스트 워(the LAST WAR)」를 개발중에 있다.

「라스트 워」는 복합장르 게임으로 크게 1단계 육성단계와 2단계 실전 단계로 나뉜다. 1단계에서는 주인공이 결혼, 체육관, 도서관, 교회 등지에서 지력, 체력, 영력을 키우고 2단계에서는 세계 제 3차대전을 배경으로 남북통일, 일본정벌 등의 시나리오에서 그 능력을 발휘하게 된다. 「라스트 워」는 윈도95의 게임 SDK를 사용하여 제작되므로 윈도95에서의 화려한 그래픽과 사운드를 이용한 윈도 95전용의 게임을 느낄 수 있다.



문의처: 젠컴 (02-3471-4838)

## 삼성영상사업단, UBI소프트와 계약

삼성영상사업단(삼성 NICES)이 로켓 사이언스에 이어 프랑스의 멀티미디어 제작사인 UBI소프트와 판권계약을 체결하고 아케이드 게임인 레이맨(RAYMAN)을 출시한다.

레이맨은 UBI소프트가 세계 시장을 상대로 2년여의 준비 기간을 거쳐 올 3월에 출시할 작품으로 대상은 아동에서 성인층까지 다양하다. 일본에서는 차세대 비디오 게임인 세가 새턴과 플레이 스테이션버전이 95년 10월 경에 출시되어 인기를 끌었던 작품을 멀티 플랫폼으로 제작된 게임이다. 이번에 삼성영상사업단이 판권을 확보한 CD ROM버전은 미국, 일본, 유럽, 한국에 동시에 출시되는데 삼성영상사업단이 레이맨의 소스를 모두 받



아 한글화해 출시할 예정이다. 레이맨은 귀여운 캐릭터와 CD음악이 아케이드 게임의 새로운 재미를 더하고 있다.

## 동서게임채널, NBA '96출시 연기

동서게임채널이 2월에 출시하기로 한 「NBA 96」을 연기했다. 이유인 즉 NBA를 제작한 미국의 EA스포츠와 NBA의 이견이 있어 국내에서도 출시가 연기된 것이다. 동서게임채널은 이 이견이 좁혀질 때까지 당분간 NBA 라이브는 출시하지 않을 것이라고 밝혔다.

한편 동서게임채널은 한글화 작업중인 「웨트랜드」를 3월중에 한글음성으로 더빙해 출시할 예정이며 「프랑켄슈타인」과 「디그」도 소스 코드를 받아 약 30%이상의 한글 음성더빙 작업을 진행 중에 있다.

문의처: 동서게임 채널(02-3662-8020)



## 소프트뱅크 코리아, 올해 본격 게임 사업 강화

소프트뱅크 코리아가 윈도 95용 게임인 핏볼을 이후로 4월에 슈바르츠실트, 어스워프 짐 등을 출시하면서 올해부터 게임 사업을 대폭 강화한다. 4월에 출시할 슈바르츠실트는 일본의 코가도 스튜디오가 제작한 우주 전략 시뮬레이션 게임으로 국내에는 4월경 한글화하여 출시할 예정이다. 또한 액티비전이 출시하는 윈도 95용 게임인 어스워프 짐도 소스 코드를 받아 한글화하여 출시할 예정이다.

앞으로 소프트뱅크 코리아는 일본의 게임뱅크사가





윈도 95 SDK로 제작할 투신전, 버철 화이터2 등 세가 새턴이나 플레이 스테이션에서 인기를 끌었던 게임들도 한글로 컨버전해 올 말에 출시할 예정이다.

### 씨네드림 엔터테인먼트, 마젠타의 전설 제작 중

쌍용이 자본을 출자하는 애니메이션 전문회사인 씨네드림 엔터테인먼트가 3D 만화영화 「마젠타의 전설」을 제작 중에 있다. 아직 구체적인 것은 밝혀지지 않았으나 마젠타의 전설은 만화라기 보다는 토이 스토리같은 컴퓨터 그래픽을 합성한 작품으로 만들어질 예정이다. 특히 3차원 그래픽으로 배경을 처리, 셀 애니메이션으로 캐릭터의 움직임을 합성해 만들어지는 마젠타의 전설은 올 연말에 국내에 공개될 예정이다. 또한 이 3차원 그래픽을 바탕으로 동시에 캐릭터 머천다이징 게임도 올 연말에 동시에 출시될 예정에 있다.

### 소프트라인 부도로 용산전자상가 경기 악화

소프트라인과 상운 등 국내 컴퓨터 유통업계 중견업체의 잇단 부도로 불황에 시달려 온 컴퓨터 유통시장이 더욱 악화됐다. 국내 컴퓨터 유통산업에서 소프트웨어를 거의 유통해오던 소프트라인이 지난 2월 9일 부도처리되면서 회사 정리절차에 들어간데 이어 컴퓨터 주변기기 제조와 유통을 담당해온 상운이 같은 날 부도가 나면서 업계에 파문을 일으켰다. 두 부도업체의 채권 피해액은 상당한 것으로 알려졌는데 이 파문으로 영세업체들도 따라서 부도가 우려되고 있다.

### 아미넷, 5월부터 상용 서비스

현대전자가 1년여 동안 준비해 온 통신서비스 「아미넷」이 5월부터 상용서비스에 들어간다. 이에 앞서 현대전자는 다음달 중순부터 서울지역에서 시범서비스를 실시기로 하고 최근 한국종합전시장에서 아미넷 발표회를 개최했다. 현대는 아미넷이 단 한번의 마우스 클릭으로 인터넷에 접속할 수 있으며 인터넷상에서 온라인 서비스인 사이버시티를 제공하는 점이 다른 PC통신서비스에 비해 강점이라고 밝혔다.

또한 사이버시티안에는 비즈니스의 각 분야별로 하나의 마을을 구성하고 있는 인터넷 마을이 있으며 각 마을안에는 관련분야 업체들이 모여 정보를 제공하는 거리들이 있어 간편한 인터페이스를 특징으로 하고 있다. 아미넷사업을 주도해 온 현대전자 소프트웨어 연구소는 앞으로 이 사업에 5년동안 1천억원을 투입하며 올 한해 4만가입자를 확보할 방침이라고 밝혔다. 특히 사이버시티-부산사이버시티-광주 등 사이버시티를 빠른 시일내에 전국으로 확대하기 위해 사이버시티 정보제공자를 모집할 계획이다.

### PC통신, 인터넷 경쟁 치열

인터넷 유저가 늘어남에 따라 PC통신업계에도 인터넷과 연계 서비스경쟁이 본격화되고 있다. 지난 1월 삼성데이타시스템의 유니텔 출범에 이어 현대전자가 인터넷전용 컴퓨터통신망 아미넷 시범서비스에 나섬으로 국내PC통신업계가 본격적인 경쟁에 들어섰다. 아미넷의 서비스 시작으로 기존업체들은 회원관리와 서비스강화에 나서고 있다.

유니텔은 한 달여만에 많은 가입자를 확보, 인기를 끌자 연말까지 회원수를 대폭 늘린다는 계획을 갖고 확보에 나섰다. 또한 하이텔은 5월경 윈도우 환경의 통신프로그램 힘프로를, 천리안 매직콜은 인터넷 전용통신망을, 나우누리는 나우로원을 상반기

중 선보일 예정으로 있는 등 많은 PC 통신업체들이 경쟁함으로 앞으로 국내 PC통신의 인터넷 사업이 무척 바빠질 예정이다.

### 한국 IBM PC 압티마 제품 기자 간담회 가져

한국 IBM PC가 지난 2월 27일 롯데호텔에서 새로운 IBM PC인 압티마 제품 기자 간담회를 가졌다. 압티마는 펜티엄 150/133MHz 멀티미디어 홈 PC로 멀티미디어 시대에 맞추어 한국 IBM이 내놓은 신제품이다. 이날 제품발표회는 한국 IBM PC영업전략을 오창규 사장이, 제품 전략을 SHIROSE가 발표했다.

### 엘림네트, 넷스케이프 2.0 가입자에게 무료 제공

제이씨현 시스템의 인터넷 서비스망인 엘림네트가 지난 1월 서비스를 마치고 2월 1일부터 본격적인 상용서비스에 들어간다. 엘림네트는 상용 서비스와 함께 넷스케이프 2.0 웹 브라우저를 가입자에게 공급하기로 하고 미국 넷스케이프와 계약을 체결했다. 엘림네트는 넷스케이프 브라우저를 1년간 국내에 공급하고 가입자에게 무료 업그레이드를 제공기로 넷스케이프와 합의한 것이다.

엘림네트가 공급할 넷스케이프 2.0버전은 특히 자바언어를 지원하고 각종 멀티미디어 프러그인 프로그램들을 지원한다. 넷스케이프는 프로그래밍 프로그램을 사용하여 동영상, 실시간 음성 및 음악, 3차원 영상을 볼 수 있다. 또한 엘림네트는 가입자들에게 인터넷 초행길 CD-ROM도 개발, 가입자들에게 1만원의 가격에 보급할 예정에 있다. 인터넷 초행길은 국내 PC제조회사에 번들로 접촉 중에 있는 것으로 알려졌다.

엘림네트의 이용요금은 월드와이드 웹 서비스와 계정 서비스를 합쳐 2만 7천원이다.

### 내외 반도체, 한방 CD-ROM 타이틀 출시

내외 반도체가 한방 CD-ROM 타이틀인 「나도 보약박사」를 개발, 본격적으로 시판할 것이라고 밝혔다. 이 타이틀은 3백여가지의 보약 처방과 약재 및 사상의학 등의 내용을 한의학 지식이 없는 일반인들도 쉽게 생활에 응용할 수 있도록 했다. 또한 이 타이틀은 컴퓨터를 모르는 유저들도 알기 쉽게 간편한 인터페이스를 특징으로 하며 중간에 지루하지 않도록 보약 처방에 대한 동영상을 집어넣었다.

## 표 지 설 명



### 데스마스크

데스마스크는 삼성영상 사업단과 비손텍, 다우기술이 출시하는 액션 어드벤처 게임이다. 데스마스크는 CD ROM 4장이라는 인터랙티브 무비 게임으로 1인칭 시점의 SF게임으로 게임이기보다는 한 편의 영화를 보는 듯한 작품이다. 무엇보다 게임 스토리 라인 전개가 다른 어드벤처 게임들보다 자연스럽게 설득

력이 있어서 지루하지 않고 흥미진진하다. 특히 미래 도시 속에서 여러 가지 비밀을 풀어가면서 현재에 보지 못했던 신기한 도구나 물건들을 많이 접할 수 있다. 이 게임의 클라이막스는 마지막 엔딩 부분인데 인터랙티브 게임의 단점을 보완하여 좀더 게이머를 게임 속으로 참여시켜 멀티 엔딩이 있다는 것이 특징이다. 데스마스크는 세가 새턴과 플레이 스테이션으로 동시에 출시될 예정이다.

POWER NEWS MAXI POINT



# POWER PREVIEW



「T-MEK」은 출시되자마자 1995년 미국 아케이드 게임 순위 Top 10에 오른대작으로 액션 아케이드 게임의 진수를 보여줄

## T-MEK

장르	아케이드
제작사	타임워너 인터랙티브
유통사	한겨레 정보통신(02-3452-7234)

야심작으로 평가받으며 CD-ROM으로 출시될 제품이다. 부드러운 그래픽과 사운드 트랙으로 대히트를 기록했던 게임을 PC버전에서도 즐길 수 있도록 생생한 게임플레이를 그대로 재현했다. 액션적인 요소를 첨가한 아케이드 게임으로써 3D에서 구현해 내는 전투들이 빠른 스크롤을 통해 재미를 배가시키는 게임이다.

「T-MEK」은 네트워크를 통해 4명까지 게임을 즐길 수 있으며 기 모델을 통해 원거리게임도 가능하다.

상하좌우, 360도 회전하며 진행되는 전투 아케이드 버전과 차별성을 느낄수 없는 웅장한 사운드와 음향효과, 풀스크린 그래픽과 6개의 독특한 전투지역에서 6가지의 색다른 탱크를 거느리며 전개되는 액션이 3D 그래픽을 이용한 사실감 넘치는 배경 화면이 특징이다.



## 듀크 뉴켄 3D

장르	아케이드
제작사	아포지
유통사	LG소프트웨어(02-3459-5800)

해상도는 기본적으로 320\*200을 지원하지만 팬티움이상의 기종에서는 SVGA에서 1024\*768의 고해상도로 감상할 수도 있다.



듀크뉴켄 3D는 미래의 LA에서 외로운 투쟁을 하게 되는 게이머는 엄청난 화력에 의한 무차별 파괴를 느낄 수 있을 것이다. 듀크 뉴켄에서는 특이한 초강력 무기를 사용할 수 있다. 게이머는 레이저를 벽에 부착하여 적이 접촉하거나 일정시간이 경과한 후에 레이저광선을 발사하여 적을 화광에 휩싸이게 만들어 버린다. 레이저는 게이머의 움직임에 따라서 다양한 높이에 부착할 수 있다. 이 무기는 멀티 플레이를 할 경우에 위력을 발휘하는데 게이머는 상대편과 음성 메시지를 주고 받으면서 덩을 설치하여 상대방을 유인할 수도 있다. 게임을 진행하다 보면 게이머는 젯팩을 타고 날아다니면서 공격을 할 수도 있으며 상어가 유유히 돌아다니는 물속에서 헤엄치며 적을 향해 총을 발사할 수도 있다. 그리고 지하철을 타고 이동하기도 하며 에스컬레이터, 공중수송관을 타고 이동하기도 한다.

듀크 뉴켄의 커다란 특징 중의 하나는 무기 시스템에 있어서 게이머가 무기를 직접 제작하여 사용할 수 있게 한 점이다. 그리고 게임의 등장인물들도 재작성하여 플레이 시킬 수 있다. 곳곳에 거울이 있어 후방을 살펴볼 수 있으며 콜라로 힘을 회복하는 것도 특징 중의 하나이다.

### 기술적 특징

- 사용자가 원하는 무기를 직접 제작할 수 있는 자율 무기시스템
- 8명까지의 모델 및 네트워크 플레이
- 수중잠수, 수중 사격, 지하철의 질주 걷기, 점프, 기어가기, 승차하기 등
- 인간의 모든 움직임 가능



# 라이즈 오브 더 로봇 2

**장르** 대전 액션  
**제작사** 미라지  
**유통사** 쌍용(02-270-8438)



라이즈2는 라이즈 1과 같이 캐릭터를 계속 3D 렌더링 된 이미지를 사용하고 올해 출시될 예정이다. 그리고 전작에서의 단순한 움직임은 보완, 화려한 기술이 새로운 대전 액션 게임을 맞출수 있게 할 것이다. 전작은 여러가지 문제점이 많았다. 특히 대전 중 상대방의 뒤로 넘어가는 동작이나 단조로운 공격, 필살기 등을 보완해 미라지 소프트는 출시할 예정이다.

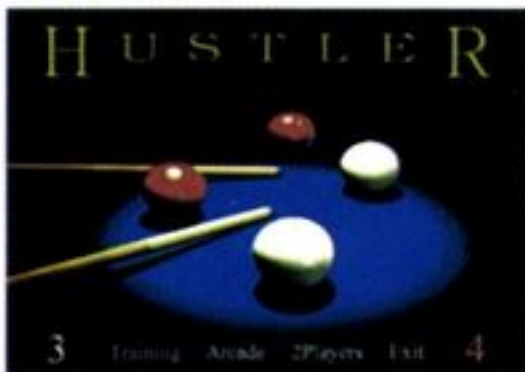
오브라이즈 오브 더 로봇 1편과 2편 비교

	라이즈1	라이즈2
등장인물	7	12
추가 등장인물(히든 캐릭터 포함)	0	36
총 등장인물	7	48
초필살기	3	56
보이지 않는 초필살기	3	20
무기 사용여부	없다	있다
대전 장소	7	13
배경화면	7	48



# 허슬러

**장르** 아케이드  
**제작사** 코리아셀렉트웨어  
**유통사** 네스코(02-749-6388)



요즘 신세대들에게 당구의 인기는 대단하다. 또한 당구중에 포켓볼이 유행을 이 때 사구나 삼구 당구를 치고 싶은 욕망을 가끔 느낄 때가 있다. 이 게임은 마치 예전 포켓볼이 없었을 때의 당구장에 온 그 느낌을 무척 잘 살리고 있다. 큐를 치는 것도 마우스를 뒤로 움직였다 앞으로 직접 치는 듯한 행동으로 큐를 움직이도록 되어 있는 것도 그 중 하나이다. 처음에 설정하도록 되어 있는 레벨도 우리가 흔히 당구장에서 하듯이 그렇게 30부터 300까지 설정할 수 있도록 되어 있다. 초기화면에서 방향키의 상하로 4구와 3구를 선택하게 되어 있고 그후에 연습모드와 아케이드모드 또는 2인 플레이모드를 선택하도록 되어 있다. 처음에는 아무리 당구점수가 높은 사람이라도 그 감각을 PC로 옮기려면 많은 연습을 거쳐야 할 것이라는 생각이 든다. 기본적인 기능은 줌과 같은 형식으로 화면을 가까이서 볼 수도 있고 멀리서 볼 수도 있으며 T자를 누르는 것으로 공이 앞으로 나갈 방향이 표시되어 이것

을 이용한다면 쉽게 칠 수가 있다. 그외에도 리플레이기능이 있고 성미가 급한 사람들을 위해 결과를 빨리 볼 수 있도록 스킵기능과 공이 움직이는 도중에 세우버리는 스톱기능도 있다. 이외에도 백그라운드를 조절하는 기능도 있다. 백그라운드 즉 배경을 없애면 속도는 증가하고 마치 실제의 당구장과 같이 설정되었던 배경이 모두 사라지고 단순히 파란색만으로 배경이 칠해지게 되는데 이렇게 하면 당구대가 보다 입체적인 모습으로 느껴지게 된다. 당구에서 가장 중요한 힘조절은 스페이스 바를 누르면서 방향키의 좌우로서 치기 전에 미리 조절이 가능하다.







## 일식(日蝕)

**장르** 전략 시뮬레이션  
**제작사** 파 코퍼레이션  
**유통사** SKC(02-3408-5476)

아도제국의 국왕 아크시스는 반란군이 왕궁에 쳐들어올 때 왕비 에니, 크리스와 함께 자살한다. 현자 크란은 왕자를 보호하는 상지스와 레스다에게 '일출과 일몰의 방향으로 도망가라고 한 후 은거했던 동굴에서 뱀가죽을 꺼냈다. 그 위에는 악마 사바카가 봉인당하기 전에 남긴 사악한 예언이 써져있다.

「갈라진 땅에서 나온 사악한 원력은 각 곳을 침투하고 어둠은 햇빛을 조금씩 삼키기 시작한다. 만물의 주기는 이미 잃어버렸고 질병, 무서움, 질투는 어두운 구석에서 나와 영원한 암흑은 주기의 시작이 되었다. 봉인된 악마는 석방될 것이다. 검은 태양은 신비한 빛을 내고 갈라진 곳의 깊은 곳에서는 선과 악이 충돌하는 힘이 전해오고 폭풍, 평화, 비사, 고요함은 승리한 쪽에서만 선택할 수 있다. 화염은 천지와 악마를 한 몸으로 만들어 줄 것이고 아리크리스만이 남쪽에서 열일의 빛을 가져올 수 있다」 이리하여 전설의 일식을 다시 돌아올 것이라고.

### 게임의 전반적 특징

- 100여명이 넘는 등장인물과 각 캐릭터에 대한 자세한 소개
- 인물, 마법, 도구, 무기, 방어두구는 아이콘화한 간단한 인터페이스
- 다양한 시점 변환과 자유로운 공간개념의 연출
- 방대한 시나리오와 다양한 이벤트, 화려한 그래픽이 뛰어난 정통 환타지 롤플레이밍 요소가 가미된 전략 시뮬레이션 게임



## 나뭇꾼 이야기 (Wood Cutter Story)

**장르** 어드벤처  
**제작사** 미리내 소프트웨어(02-324-0055)

보기드문 소재의 게임으로 게임은 옴니버스식 진행으로 스토리들은 가가의 특색을 지니며 이어진다. 그 스토리들을 살펴보면,

### 놀부 최후의 날

이른 아침, 주인공의 집으로 빌려준 돈을 받기 위해 놀부가 와서 이틀안에 원금1000냥과 이자5000냥을 갚으라며 갑자기 벼락부자가 된 흥부네로 향한다. 주인공은 나무를 하다 실수로 도끼를 연못에 빠뜨리고 이마에 흑난 산신령은 금도끼와 은도끼를 가지고 싶으면 자신이 말하는 조건을 들어주면 주겠다고 한다. 어떻게든 빚을 갚아야 하는데...

### 도망자

선녀를 아내로 맞이한 주인공은 그만 실수로 변학도로부터 쫓기는 신세가 되고 만다. 끊어질듯한 다리를 건너 아랫마을로 오면 이곳에서 눈먼 대장쟁이가 잃어버린 왕관의 설계도를 찾

아주어야 하고 춘향이의 동생들인 장화홍련의 시신을 찾아내어야 한다. 바닷가에서 본 이상한 발자욱들의 의문을 알게되고 고문을 당하는 거북이를 구해내면 용궁으로 가는 통행증을 얻게 된다. 그리고 청나라 상인들에게 제물로 받쳐질 심청이를 구하려다 바닷속으로 떨어지게 된다.

### 다시 고향으로

바닷속에서 전에 만난 산신령을 만났지만 주인공 옆에 있는 심청이에게만 관심이 있다. 한쪽에서는 고래가 잠을 자고 있고 거북이로 변장해 삼엄한 용궁속으로 들어가 암살직전의 용왕을 구해 영웅이 되고 다시 그리운 고향으로 고래를 타고 돌아가게 된다.

나뭇꾼이야기는 순수 우리 고전 전래동화의 코믹으로 재구성한 어드벤처 게임으로 다양한 목소리 더빙으로 한 편의 동화책 같은 게임을 느낄 수 있다.





# 아마란스 전설 KH

장르 롤플레이

제작사 TGL

유통사 숄드웨이브테크놀로지(02-292-2134)



아마란스 전설 KH는 아마란스 전설 시리즈의 후속작 롤플레이 게임으로 국내에서 많은 유저들을 확보하고 있는 게임 시리즈이다. 특히 환타지 롤플레이시뮬레이션으로 성장하는 캐릭터의 특성을 두고 스토리 전개를 진행한다.

아마란스의 첫번째 특징은 에피소드 별로 변화하는 승리조건, 단순히 적을 섬멸시키는 것이 아니고 특정 아이템을 손에 넣거나 에리어의 방위, 포위 당한 곳에서의 탈출 등 다양한 조건을 갖추어야 한다.

또한 이 게임에서의 전투 중 행동은 전부 WP를 소비함으로 행해지고 있다.

그런데다 지휘관과 병사의 명확한 차별화로 9명을 한개의 단위로 하는 병사와 이들을 통솔하는 지휘관으로 나뉘어져 있다. 예를 들어 지휘관과 병사의 거리가 떨어져 있으면 그 병사는

# 도지산검지림

장르 롤플레이

제작사 엑스터시 엔터테인먼트(02-784-6817)



사기가 떨어져 실력을 발휘할 수 없다.

치우표국의 둘째인 주인공 군악은 어려서 남달리 학문과 무공에 소질이 있었으나 무공수련중 실수로 사제를 불구의 몸이 되게 한다. 이러한 일로 인해 주인공 군악은 좌절하게 되고 망나니처럼 행동하게 된다. 그러나 어느날 전설속에 묻혀있던 신검들과 마교 신비의 집단들이 무림에 등장하게 된다.

결국 무림은 혈겁의 폭풍속에 빠져들고 주인공 군악의 본가인 치우표국도 풍지박산이 나고 만다. 그 후 군악은 소림사에서 달마유전이라는 무공비급을 얻게된다. 그러나 달마유전의 무공만으로는 마교의 무리와 이미 출현한 전설의 신검중 하나인 왕후검에 대항하기는 역부족인 상태.

우여곡절 끝에 주인공 군악은 전설의 신검

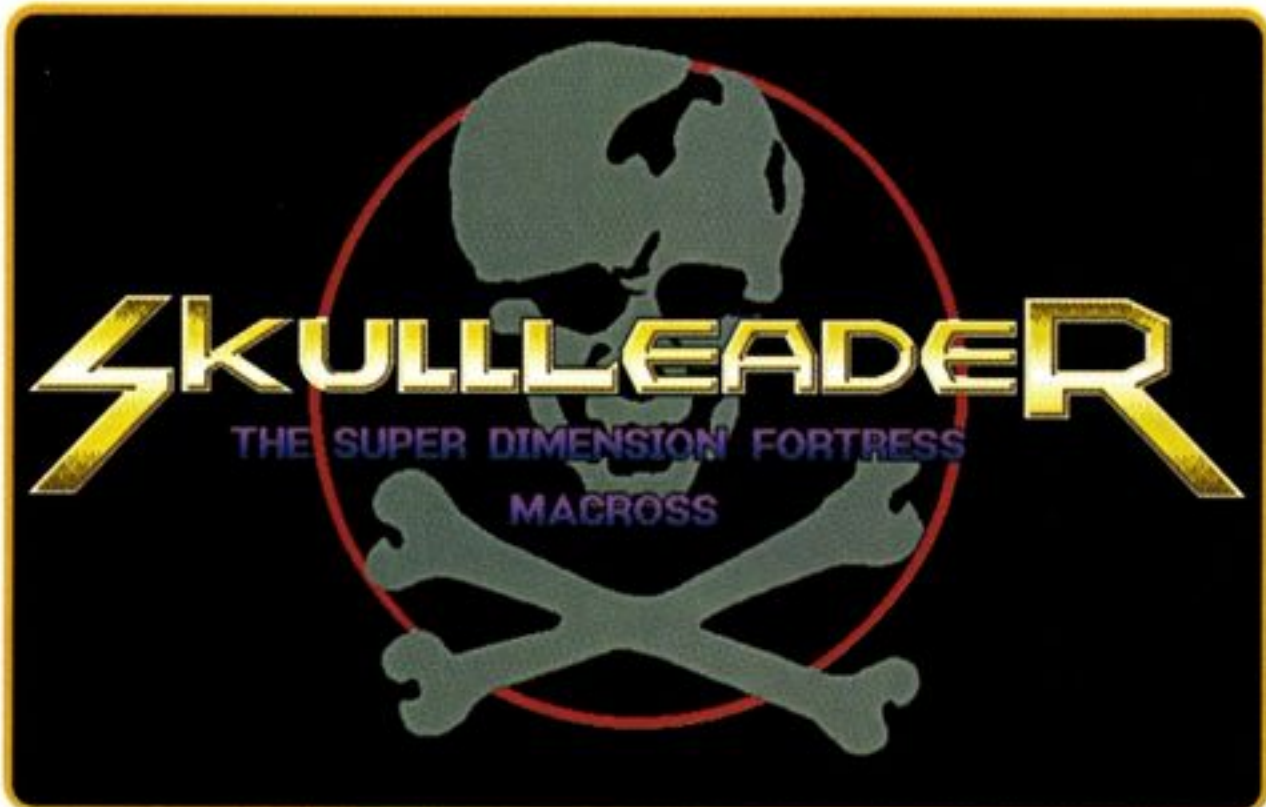
왕후검에 필적하는 패도 대왕검을 얻게되나 운영초식을 알아내지 못한채 맞이하게 되는 절대절명의 순간. 「대란」, 「아마게돈」, 「도지산검지림」의 시나리오 작가인 야설록씨와 제휴로 제작중인 정통 롤플레이게임인 「도지산검지림」의 특징은 기존의 롤플레이게임에서 없었던 리얼타임 전투시스템으로 긴박감의 고조, 속도향상과 프로그램의 안정성을 위한 32비트 프로그래밍, 거의 모든 이벤트를 동시에 개방해 이벤트 자유도의 향상, 40여곡의 다양한 음악, 수많은 적과 아이템 그리고 화려한 초식 동작등이며 게임의 발매일은 5월 하순경이 될 것이다.



# 마크로스 -스컬리더-



장 르: 복합 시뮬레이션  
 제작사: FAMILY SOFT 유통사: SKC  
 시스템 요구사항: 386이상/램 2메가 이상/마우스 필수  
 출시일: 발매 중  
 가격: 37,000원  
 문의처: SKC(02-3708-5476)



**마**크로스는 지구인이 우연히 무인 외계 우주전함을 발견한 것부터 시작된다. 이 괴상한 우주선은 인간의 연구와 개조 하에 10년 후 마침내 다시 우주 전함으로 재발견할 수 있게 된다. 바로 이 때 지구는 갑자기 외계인의 공격을 받는다. 개조 후의 우주 전함 초시공요새 (macross)는 공간이동 조작실수로 지구와 멀리 떨어져 버리게 되는 운명을 겪는다. 그 후 전함은 다시 지구로 돌아오는데 성공하지만, 지구는 불행하게도 이미 외계인에게 점령당해 버린 후였다. 이제부터 지구를 외계인으로부터 구하기 위해 마크로스의 활약이 시작되는데...



로 지구와 멀리 떨어져 버리게 되는 운명을 겪는다. 그 후 전함은 다시 지구로 돌아오는데 성공하지만, 지구는 불행하게도 이미 외계인에게 점령당해 버린 후였다. 이제부터 지구를 외계인으로부터 구하기 위해 마크로스의 활약이 시작되는데...

## 게임의 전반적인 특징

마크로스는 애니메이션으로 예전에 국내에서 인기를 끌었던 시나리오를 충실하게 게임으로 이식한 것으로 게이머들 사이에 은근히 기대가 되었던 작품이다. 마크로스는 기본적인 시뮬레이션 게임이기 때문에 시나리오를 복잡하게 설정할 필요가 없으며 특색으로는 전략적 운영과 전투 로봇의 근접전 전술에 중점을 두었다. 물론 게임기로 나온 마크로스도 여러 편이 있긴 하지만 PC용 게임은 시뮬레이션에 어드벤처 게임같은 장소 이동과 대화도 절하게 혼합되어 있다. 이런

설계는 아마도 게이머가 전투의 쾌감을 느끼는 동시에 원작의 이야기 진행도 느낄 수 있게 하기 위한 것으로 제작사 측에서 구성했다.

## 전함 내에서의 활동

시나리오의 관계로 한동안 계속 커다란 마크로스 전함내부에서 행동을 해야 한다. 게임진행 중에 게이머는 시나리오의 발전에 따라 많은 부서와 단위에 가 봐야한다. 단지 시나리오 때문에 이런 행동을 필요로 할 때도 있고 민메이를 찾기 위해 이런 행동을 할 때도 있다. 이런 설정은 게이머가 격렬한 전투 뒤에 휴식을 취할수 있도록 하기 위한 것이다. 그리고 각 장면의 그림(동화상포함)은 모니터 중앙의 작은 네모 칸에서 나오게 된다.게임의 시나리오 발전은 어드벤처 요소가 들어가 있고 대화의 조사 요소도

들어가있다. 하지만 처음부터 끝까지 배경그림을 바꾸지 않는데 아마 이는 이야기의 대부분 진행이 마크로스전함에서 이루어지기 때문에 그런 것이다.



## 게임의 등장인물

### 미사



군인 가정에서 태어났다. 자신도 여자 사관학교에서 1 등의 성적으로 졸업 했고 그 후 마크로스에 와서 복무를 하게 됐다. 자신의 첫 애인이 전사한 후부터 마음을 닫는데 이찌조우를 만난 후에 자신도 모르게 사랑에 빠졌고 동시에 미사는 자신의 마음을 열고 다시 사랑을 할 줄 아는 여인이 되었다.

### 린메이

어릴 때부터 가수 꿈을 꾸고 자란 소녀였다. 그가 마크로스에서 열린 노래시

합에서 우승을 했는데 갑자기 외계인의 공격을 받아 린메이는 마크로스전함에 들어가 피난을 하게 된다. 그 후 이 소녀는 이찌조우와 만나고 이별하는 고통속에서 점점 성숙한 가수가 됐다.

### 이찌조우



태어난지 얼마 후에 이의 아버지는 비행사 고로 돌아가셨다. 하지만 비행조종사인 아버지의 능력을 유전받아 선천적으로 조종사의 자질과 기술을 갖추게 되고 친구 사이에서도 특별히 띄웠었다. 가수 린메이와 여성사관 미사 등 여러 사람들과 고난 후 그의 인생 경력은 대폭 성장했다.



# 다섯명의 예비신부 신혼일기



- 장르: 육성 시뮬레이션
- 제작사: 엑스터시 엔터테인먼트
- 시스템 요구사항: 386이상/램 4메가 이상/마우스 필수
- 출시일: 3월초
- 가격: 미정
- 문의처: 엑스터시 엔터테인먼트(02-784-6817)



**다**섯 명의 예비 신부가 게이머를 기다리고 있다. 각기 다른 직업, 취미를 가진 5명의 예비 신부인 한송이, 유혜란, 김수진, 정주리, 강태림은 게이머의 이름과 나이를 입력하면 짝짓기를 통해 자신과 어울리는 배우자가 선택되고 서로 교제기간을 거친 뒤 결혼식을 올리게 된다. 결혼식은 인생의 무덤이기도 하지만 바로 게임의 시작을 의미한다. 게이머는 신세대답게 가정의 한달 스케줄을 설정해야 하고

한달 급여로 어떻게 생활할지 또한 가장으로서 다양한 생활을 설계해 나가야 한다.

그러나 방심은 금물. 수시로 발생하는 생활고 이벤트, 그리고 아내의 바가지. 아내에게 기념일이나 생일때마다 줄 선물은 어떤 걸로?, 아내와 휴가는 어디로? 외식장소는? 가정생활은 어떻게? 저축은 얼마나? 집을 빨리 구입하는 방법은?

위기때마다 게이머는 빠짱코, 경마, 주

식투자에 기대해보지만...글쎄...어떨지... 수많은 문제를 해결할 돌파구는? 주의를 기울이지 않으면 아내의 잔소리와 낮아지는 아내와의 애정, 결국 이혼당하지 않으려면 어떤 방법이?

신혼일기는 색다른 스타일의 육성 시뮬레이션 게임으로 신혼의 재미를 게임으로 엮어 게이머들을 신혼의 달콤함과 쓰라림을 맛보게 할 것이다.



**한송이**

생년월일	1974년 2월 20일
신장	175cm
체중	51kg
신체사이즈	B34 - W24 - H36
장래희망	수퍼모델
별자리	물고기자리
혈액형	O형
출생지	서울
취미	아이쇼핑, 아이스크림
특기	힙합을 비롯한 모든 종류의 춤
좋아하는 남성상	터프가이
경력	대학 1학년때 베이컨으로 선발
좋아하는 색	블루
좋아하는 노래	이브의 경고
학과	연극영화과



**유혜란**

생년월일	1973년 9월 16일
신장	165cm
체중	48kg
신체사이즈	B33 - W23 - H34
장래희망	인테리어 디자이너
별자리	처녀자리
혈액형	B형
출생지	서울
취미	만화책보기/ 영화구경
특기	그림그리기
좋아하는 남성상	지적이고 매너있는 남자
경력	시주관 그래픽 공모전 은상 수상
좋아하는 색	핑크
좋아하는 노래	그후로 오랫동안
학과	시각디자인과



**정주리**

생년월일	1974년 4월 5일
신장	162cm
체중	46kg
신체사이즈	B33 - W24 - H34
장래희망	가수
별자리	양자리
혈액형	AB형
출생지	대전
취미	악세사리 모으기
특기	랩에서 창까지 모든 장르의 노래
좋아하는 남성상	듣직하고 평범한 남자
경력	전국노래자랑 최우수상 수상
좋아하는 색	바이올렛 보라 계열
좋아하는 노래	핑계
학과	피아노과



**김수진**

생년월일	1973년 1월 30일
신장	165cm
체중	49kg
신체사이즈	B34 - W25 - H34
장래희망	영문학교수
별자리	물병자리
혈액형	A형
출생지	광주
취미	연극감상
특기	동시통역
좋아하는 남성상	지적이고 무드있는 남자
경력	석사과정 이수 중
좋아하는 색	그린
좋아하는 노래	클래식 음악
학과	영어영문학과



**강태림**

생년월일	1973년 11월 25일
신장	172cm
체중	50kg
신체사이즈	B34 - W25 - H36
장래희망	국가대표 에어로빅 선수
별자리	사수자리
혈액형	AB형
출생지	부산
취미	스포츠 관람
특기	모든 종류의 레저 스포츠
좋아하는 남성상	귀엽고 돌봐주고 싶은 남자
경력	전국체전 육상멀리뛰기 금상 수상
좋아하는 색	옐로우 계통 파스텔 색조
좋아하는 노래	울릉도 트위스트/ 남행열차
학과	체조 교육학과





# 해상항모 비행단의 일원으로.. 네이비 스트라이크

장 르: 시뮬레이션

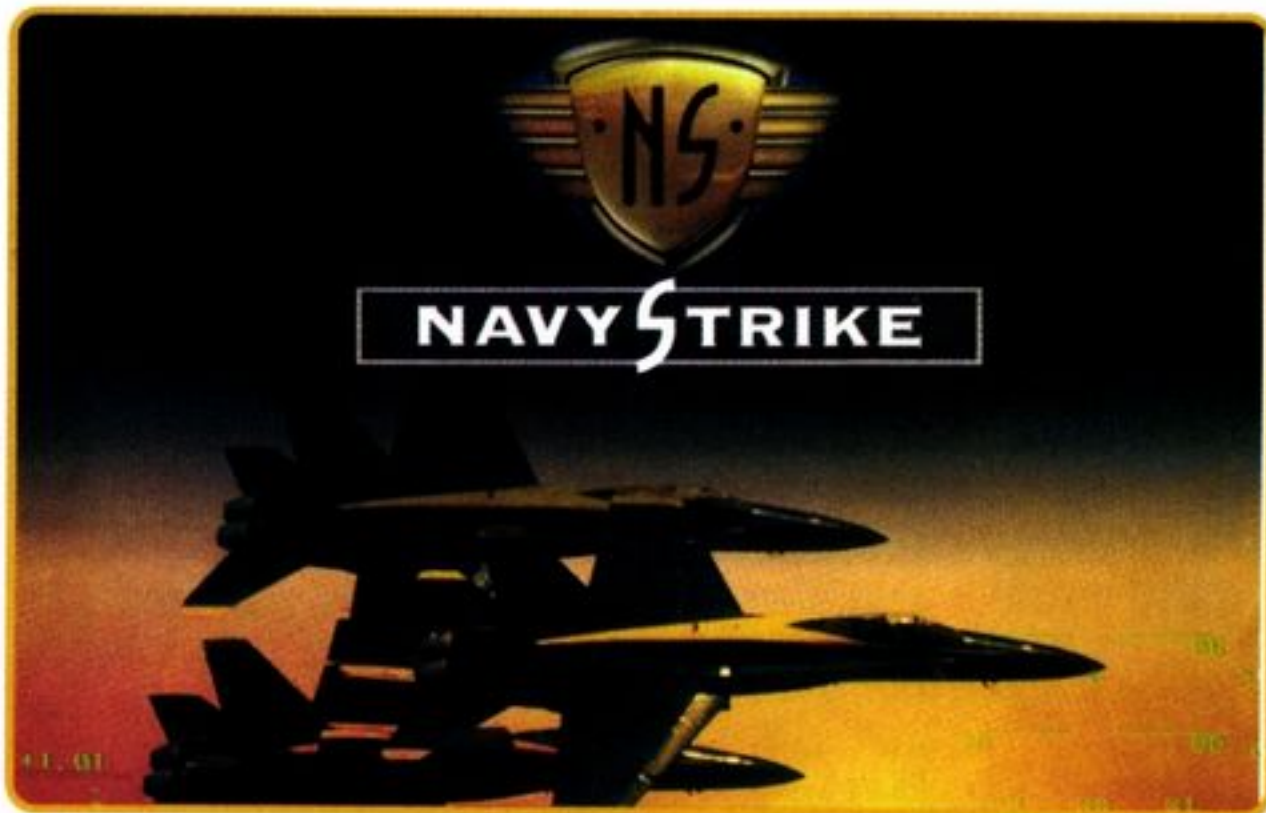
제작사: 로완소프트웨어

시스템 요구사항: 486이상/ 램 8메가 이상

출시일: 미정

가 격: 미정

문의처: 미정



FO

퍼레이션 오버로드(OPERATION OVERLORD), 초계비행(DAWN PATROL), 에어파워(AIR POWER) 등의 비행시뮬레이션을 발표했던 로완소프트웨어(ROWAN SOFTWARE)에서 이번에는 현대를 배경으로 하는 네이비 스트라이크(NAVY STRIKE)를 발표할 예정이다. 이번 작품은 리얼타임 전략게임의 요소가 가미된 작품으로 다른 비행 시뮬레이션 게임에 비해 다른 특징을 가지고 있다.

우선 다른 게임에서 볼 수 있는 미리 짜여진 임무, 훈장, 그리고 승진 등의 요소를 이 게임에서는 볼 수 없다. 게이머는 기초 비행훈련을 통하여 비행기술을 습득하고 미항모전투비행단의 일원으로서의 실력을 다져나가야 한다. 게이머가 활약할 지역은 세가지가 제공되는데 리비아, 페르시아만, 그리고 중국 남부의 남지나해가 작전지역으로 등장한다. 작전지역에 배치되면 다양한 정보가 제공되는데 이는 TV의 뉴스, 스파이로부터의 정보, 정보위성의 정찰결과 등에서 수집된 것으로 게이머가 작전 중 마주치게 될지도 모르는 적군의 수준을 알려준다. 이러한 정보들을 일일이 확인하고 작전에 임한다면 게이머는 함대의 수호라는 의무를 다할 수 있게 된다.

이제 임무에 임하면 게이머는 미리 설정된 임무가 아닌 게이머가 직접 구성한 임무를 수행하게 된다. 비행금지구역이

지정되고 조기경보기가 게이머를 돕기 위해 발진하게 된다. 사실 게이머가 직접 임무를 구성한다는 것 자체는 매우 복잡하고 까다로운 일이 될

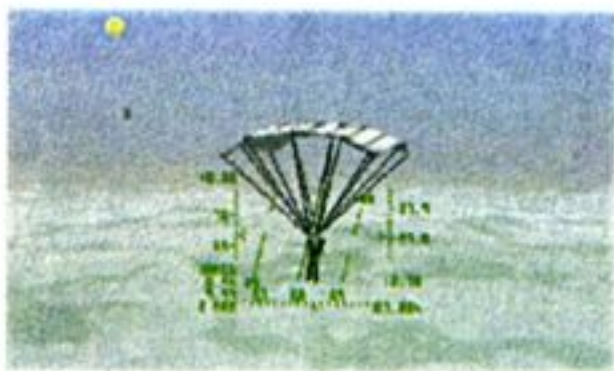
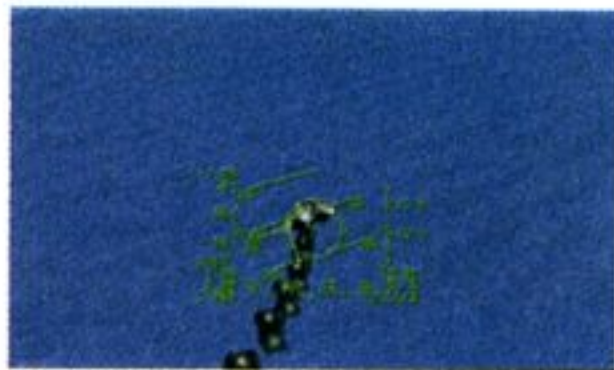
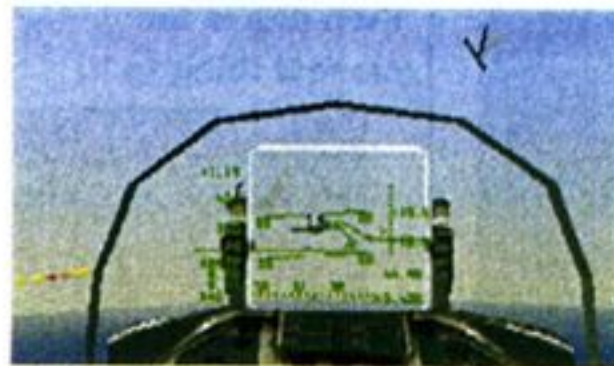
수 있지만 연습임무들을 통해 요령을 습득할 수 있다. 처음에는 방어영역에 침입한 적기들을 요격하는 것에서 시작하지만 나중에는 보다 치열한 전투상황에 직면하게 된다. 어떠한 임무를 구성해 내느냐에 따라 탑재할 기종과 무장을 선택하여 알아서 임무에 임하게 된다.

임무를 구성하는 데 있어 그 목적에 따라서 세가지 유형 중 하나의 항공기를 선택할 수 있다. FA-18 호넷은 지상공격, 함선공격, 공중전 등의 다양한 임무에 사용될 수 있는 다목적 기종이다. F-22 라이트닝은 기동성이 매우 뛰어난 기종으로서 레이더망을 피할 수 있는 스텔스 기능을 지니고 있다. 또한 강력한 대지, 대함 공격력을 자랑하는 비밀무기인 AX도 선택할 수 있다.

전술상황 디스플레이를 통해 게이머는 임무의 전반적인 내용들을 살펴보고 검토할 수 있다. 이번 게임에 채택된 그래픽 엔진은 초계비행의 것을 채택하고 있는데 이는 항공기의 그래픽은 SVGA로, 배경의 그래픽은 VGA로 처리하여 게임의 속도저하를 최소화한 방식이다. 특히 이 게임은 대부분의 배경이 망망대해이기 때문에 배경그래픽으로 인해 게임의 속도가 감소하는 문제를 피할 수 있다. 게임의 사운드는 그리 화려하지 않으나 게임의 분위기를 고조시킬 만큼의 수준을 유지하고 있다.

현대해전에서 항공모함은 핵으로 군림하고 있으며 항공모함의 진정한 힘은 그것이 탑재하고 있는 함재기에서 나온다. 항공모함 소속 전투비행단은 항공모함을 적의 공격으로부터 보호하고 다른 폭격기들의 엄호하기도 한다.

또한 적군의 함대나 지상의 시설물에 대한 정밀한 폭격임무를 수행하기도 한



다. 지상의 활주로가 아닌 항공모함의 갑판이라는 제한된 공간에서 항공기를 이착륙시키기 때문에 비행기술을 익히기가 좀 어려울 수도 있다. 그러나 자동모드가 가능하므로 이 기능을 활용할 수 있다. 이제 근간에 항모전단의 전투비행단의 주인공이 아닌 일원으로 활약을 기대해 보는 것도 좋은 일일 것이다.



# 티리언 행성의 운명을 건 싸움 티리언(Tyrian)



장 르: 아케이드

제작사: 에픽 메가 게임 유통사: 쌍용

시스템 요구사항: 486이상/ 램 4메가이상

출시일: 발매 중

가 격: 33,000원

문의처: 쌍용(02-270-8438)

2

0031년, 게이머는 항성의 표면을 조사하는 조종사인 트렌트 호킨스라는 인물로 게임에 등장하게 된다. 3년동안 표면이 거친 항성 위로 비행을 하면서 새롭게 형성된 항성에 인간이 거주할 있는 지역이 있는지 파악하는 임무를 수행하고 있다. 호킨스는 하루 사이에 리그 동맹에 소속되어 훈련을 받는 조종사들이 자신들의 임무 수행기간동안 행하는 임무보다 더 위험한 곡예 비행을 하고 있다. 그러나 상당히 오랫동안 진행된 전쟁이 끝난 후 적 우주선을 추적하는 일보다 굴곡이 심한 지역을 질주하는 것을 더 선호하게 되었다.



이클립스 프로덕션(Eclipse productions)사에서 개발한 티리언은 IBM PC 호환용으로 개발된 수직 방향 스크롤 슈팅 게임이다. 티리언은 다양한 형태의 무기를 가지고 게임을 진행하며 모델, 네트워크의 헤드 투 헤드 방식의 게임 진행할 수 있다. 또한 이런 모드에서 게이머들은 서로 협력하여 가상의 적을 상대로 게임을 진행할 수 있다.

항성 위원회에서 가장 최근에 여러분에게 배당한 임무는 하주라 지역 근처 섹터 가장자리에 있는 항성간의 무역 지역인 티리언에서 발생한 살인 사건을 조사하는 일이다. 하주라인들은 최근에 근처에 있는 소행성 지역에서 발견된 도마뱀 모양을 하고 있는 종족이다. 살해된 문제의 인물은 여러분과 같은 작업을 하고 있는 부스라는 명칭을 가지고

있는 하주라 종족으로 이 사람은 호킨스의 절친한 친구이다. 부스는 적의 공격을 받아서 목숨을 잃은 사건이 발생하였는데 이들은 대응할 시간적 여유를 주지 않을 정도의 짧은 시간내에 공격을 완료한 다음 사라지고 말았다.

정체를 알 수 없는 인물들이 가장 사랑하는 친구의 목숨을 빼앗아 갔으며 이제 게이머가



해야 할 일은 사건이 발생한 원인을 밝혀 내는 것이다. 그러나 문제 해결에 필요한 유일한 단서는 친구가 숨을 거두면서 호킨스에게 한 말밖에는 아무것도 없다.

그 단서는 티리언을 조종하는 마이크로졸이라는 집단이 광산에서 생산되는 그라비티움을 동력원으로 차지하기 위해 야는 인물들은 무조건 제거하는 일이라 말하고 그는 숨을 거둔다.

이제 호킨스는 내일부터 시작되는 험난한 여행에 필요한 장비를 챙기면서 눈을 감고서 친구의 죽음에 대한 복수를 맹세하고 있지만 앞으로 3주간의 휴가 기간 동안 벌어질 일들이 티리언 지역의 운명을 결정한다는 사실은 모르고 있다.

티리언은 기본적으로 1인용과 2인용 풀게임으로 진행되며 풀게임을 선택하면 게이머가 조종하는 우주선에 필요한 부속품을 구입하여 우주선에 설치된 무기 및 방어막을 임의대로 설정할 수 있다.

게이머는 이곳에서 자신이 조종하는 우주선에 대한 환경 설정뿐만 아니라 게임 진행 중에 3가지 다른 형태의 우주선에 업그레이드 작업을 할 수 있다. 각각의 우주선에는 장단점이 설정되어 있으며 게임에서 수백 가지 다른 형태의 우주선 환경 구성을 선택할 수 있다. 업그레이드 작업에 필요한 부속품 구입에는 자금이 있어야 한다. 현재 소유하고 있는 금액은 우주선 디스플레이 화면 하단의 장갑 및 방어 상태 표시 바 하단에 표시되어 있다.

## 우주선 형태

풀게임 모드에서 USP 퍼렌 정찰 우주선을 가지고 게임을 시작하는데 이곳에는 코 리그 우주선보다 장갑의 두께는

약하지만 속도는 상당히 빠른 전투 우주선이다. 게임을 진행하다보면 어떤 우주정거장에서는 성능이 우수한 우주선을 구입할 수 있는 기회가 제공된다. 각각의 우주선에는 다른 형태의 장갑 및 속도 수치가 설정되어 있는데 이러한 수치들은 우주선 조망 화면 하단에 표시되어 있다. 필요한 아이템들을 구입하려면 게이머는 원하는 업그레이드 메뉴(전방포, 후방포, 혹은 방어막)를 선택한 다음 아이템을 클릭하면 된다. 원하는 아이템에 한 번 클릭하면 해당되는 부속품의 모양이 화면상에 표시되고 다시 한 번 마우스 버튼을 클릭하면 선택한 부속품을 구입할 수 있다.





# 그레이트 프루톤을 구하라 레이맨



- 장 르: 액션
- 제작사: UBI 소프트웨어
- 유통사: 삼성영상사업단
- 시스템 요구사항: 486이상/ 램 8메가 이상
- 출시일: 3월에정
- 가 격: 미정
- 문의처: 삼성영상사업단(02-3458-1311)

## 레

이맨이 사는 세계는 평화가 공존하는 아름다운 세상이다. 이 세계는 그레이트 프루톤과 많은 엘렉툰으로 만들어진 원자에 의해 운영되고 있다. 어느 날 갑자기 미스터 다크가 프루톤을 훔쳐가게 되고 중심을 잃은 엘렉툰은 각기 흩어지게 된다. 그리고 미스터 다크에 의해 만들어진 이상한 생물들이 엘렉툰을 가두기 시작했다. 레이맨은 이 엘렉툰을 구해내고 미스터 다크를 무찔러야 되는데...



아마도 게임을 좋아하는 게이머라면 한 번쯤 마리오 브라더스 같은 액션 아케이드 게임을 해보았을 것이다. 마리오 브라더스가 게임기 용으로 히트를 치자 각 게임사에서는 그 아류작 게임들을 엄청나게 출시하였다. 그 이후 세가 사의 소닉 같은 게임이 크게 히트를 쳤으며 PC용으로는 컨버전되어 출시되었다. 그리고 국내 제작사들에서도 티피의 모험이나 덩카같은 게임을 출시하여서 그 인기



를 증명하였다. 그런데 이번에 출시된 레이맨의 경우 우리에게 각종 아케이드 게임을 만드는 회사로 알려진 UBI에서 새로운 스타일로 내놓았다. 게임의 전반적인 방식이나 아이템등은 마리오 브라더스와 상당히 비슷하지만 여기에 새로운 점들을 듬뿍 추가시켜 게임을 하는 게이머로 하여금 새로운 느낌을 갖게 하고 있다.

우선적으로 그래픽의 엄청난 효과이다. 액션 아케이드 게임중에서 가장 아름답고 서정적이라고 할 정도로 깔끔하면서도 아기자기한 그래픽을 구사하고 있다. 아마 게임을 하고 있노라면 캐릭터들의 부드러운 움직임과 몸동작까지 매료될 것이다. 그리고 각종 적의 캐릭터나 장애물들도 전혀 거부감을 느끼지 않도록 의인화 시켜서 유아용 게임으로서도 안정맞춤이라고 할 정도로 적합하다.

두번째로는 각종 보너스 스테이지를 들 수 있다. 게임에서는 우선 구슬같은 아이템을 계속적으로 취득해가면서 각 스테이지 후반부에 그것을 계산한다. 그래서 얻는 점수로 여러 가지 보너스 아이템을 얻을 수 있다. 그외에 갑자기 사진을 찍는 캐릭터가 나오는데 단두대 같은데에서 플래쉬를 터트리는 모습이 너무나 깜찍하다.

세번째로는 어드벤처 같은 게임 구성을 들 수 있다. 분명 사람 개수를 따지는 아케이드 게임이지만 게임이 진행될수록 마법사등이 등장하여 게이머와 대화를 나누면서 여러 가지 마술을 걸어주기도 하며 여러 가지 정보를 준다. 보통 아케이드 게임이라고 하면 스테이지를 클리어하기 위해 거의 지 않고 가야하지만 이 게임의 경우 중간 스테이지가 많이 준비되어 있어 거기서 여러 사람들의 대



하나 이야기, 보너스 등을 하면서 여유있게 진행할 수 있다는 점이다. 따라서 쉽게 지루해지기 쉬운 액션 아케이드 게임의 단점을 어느 정도 극복했다고 할 수 있다.

전체적인 느낌은 옛날 재즈 잭 래빗을 보는 것 같이 현란한 캐릭터의 동작과 아기자기한 맛을 동시에 맛볼 수 있다. 여기에 조이스틱을 완벽히 지원하므로 조이스틱이 있는 게이머라면 게임기 기분을 마음껏 낼 수 있다. 또한 각 스테이지간의 격차가 지루하지 않게 간격이 있으므로 어렵지 않게 진행이 가능하다. 하지만 전체적인 게임을 클리어하기까지 시간이 많이 걸기 때문에 게임을 하루에 클리어하려고 노력하기 보다는 며칠을 걸려서 천천히 하기에는 안정맞춤이라고 하겠다. 최근에 점차 난이도가 어려워지고 있는 PC용 게임 추세에서 손쉽고 아기자기한 게임을 해보고 싶은 게이머들에게 권하고 싶은 게임이다.



# 시간의 미아 에밋트(EMIT)

장르: 에듀테인먼트

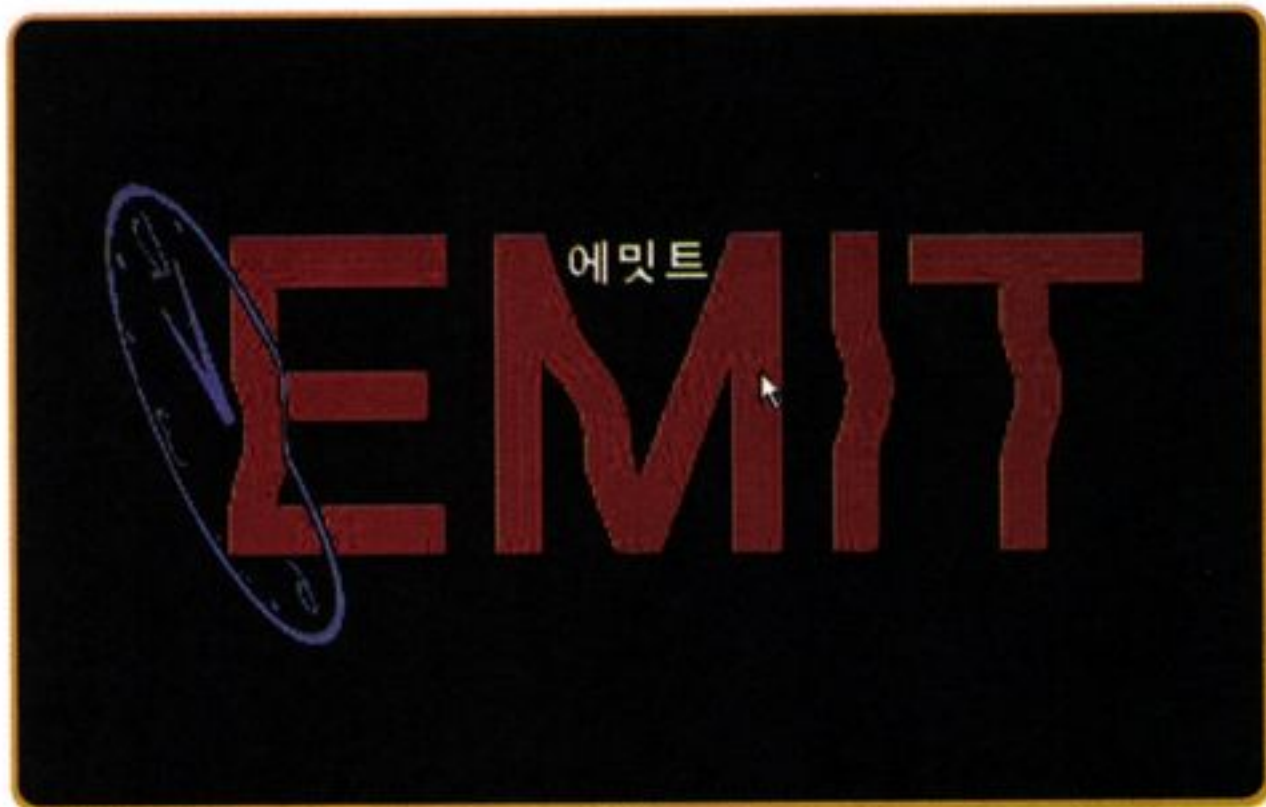
제작사: 코에이 유통사: 비스코

시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가 이상  
마우스 필수

출시일: 4월초

가격: 미정

문의처: 비스코(02-551-3327)



1 대부분의 성인이 최소 6년동안 외국어 공부를 했을 것이다. 그러나 외국인과 마주쳤을 때 얼마나 이야기를 할수 있을까? 번역이나 쓰는 것은 수준급인 사람이 말만하면 땀을 흘리고 빨리 도망치고 싶어하는것은 우리나라의 교육이 입시위주의 문법중심으로 이루어져서 이다. 외국인과의 대화에서 중요한 건 문법이 아니라 상대방이 하는 말을 정확하게 이해하고 자신의 의사를 전달하는 커뮤니케이션이다. EMIT는 전략시뮬레이션 게임의 대명사인 KOEI사가 개발한 커뮤니케이션에 중점을 둔 에듀테인먼트형의 프로그램이다. 중학교 2학년 또는 그 이상의 수준으로 이루어진 SF소설을 쉬운 단어와 속어로 영어,일본어, 한글 소설화하고 음성까지 첨부시켜 읽는 사람으로 하여금 저절로 영어와 일어를 배울수 있게 하고 연습문제와 게임으로 반복연습을 시킨다. 이것이 KOEI가 에듀테인먼트형의 소프트로 접근한 방식으로 이제까지 에듀테인먼트형 프로그램임을 표방한 마치 교과서를 화면에 펼쳐놓은 듯한 많은 소프트와 다른 점이기도하다.

**에듀테인먼트란 ?**  
몇년전부터 자주 들리는 말 중에 에듀테인먼트(edutainment)라는 말이 있다. 에듀테인먼트란 교육의 에듀케이션(education)과 오락의 엔터테인먼트(entertainment)의 합성어로 오락을 즐기면서 공부를 한다는 말이다. 게임을 하면서 공부를 한다는 것이 컴퓨터를 모르는 기성세대에게는 말도 안되는 이야기처럼 들리겠지만 요즘처럼 컴퓨터가 많이 보급되고 실생활에 응용이 되는 시대에는 너무 늦은 감이 있다는 생각이 든다.

## 에밋트(EMIT)의 스토리

17살의 평범한 여고생인 유리는 신호



등앞 사거리에서 한 노인을 만난다.

그 노인은 년도와 월,날짜 등 이상한 질문과 함께 시계방의 위치를 묻는다. 알지못한다는 대답에 노인은 사라지게 되지만 유리의 머리속엔 EMIT라는 말이 맴돌게 된다. 그날 저녁 유리는 이 동네에서 자라신 어머니에게 시계방의 위치를 묻게 되고 어머니는 서점으로 바뀌어버린 시계방을 기억해 낸다. 그리고 유리의 책가방에서 [EMIT를 알고 있다면 도와주세요]라는 쪽지를 발견하게 되는데..

한달 후 같은 사거리에서 서있던 유리는 매력적인 젊은 남자를 만나게 된다. 유리와 젊은 남자는 한달 전 노인에게 관해 말하며 카페에 들어간다. 유리가 노인에게 관해 질문을 하자 젊은 남자는 한달 전 노인이 자신이라는 것을 밝힌다. 다만 자신은 이세상과는 다른 세상에서 왔고 다른 세상사람은 이 세상에서는 하루에 한 살씩 그것도 거꾸로 나이를 먹는다는 것이었다. 이 세상과 다른 세상은 보이지 않는 터널로 연결이 되어 있으며 젊은남자가 이 세상으로 올때 그 터널이 파괴되어 돌아갈 수 없게 되자 옛날 사거리 부근의 시계방에 다른 길이 생각이나 찾고 있다고 말했다. 유리는 놀림받는 기분 이었고 카페를 뛰쳐 나오게 된다.다시 2주후 학교 운동장에서 영어단어를 외우고 있던 유리는 담장 너머 신을 쳐다보고 있는 작고 하얀 소년을 발견하게 된다. 만약 그전의 젊은 남자 말대로라면 지금쯤 저 정도의 나이일텐데 라고 생각하고 있을때 소년이 유리에게 다가와 제발 도와달라는 말을 하게 된다. 그 소년의 말이 너무도 심각해 유리는 학교밖으로 뛰쳐나와 소년을 데리고 옛날 시계방이 있던자리 즉, 서점으로 달려가게 된다. 서점 지하실 바닥에서 낡은 문을 발견한

유리와 소년은 나무문에 EMIT라는 말을 새기고 문을 열게 된다. 그리고 소년은 문밖의 다른세상으로 탈출하게 된다. 유리를 자신의 세상으로 초대하며.. 그날 저녁 학교에서 도망을 쳤다는 이유로 혼이 난 유리였지만 이 세상이 아닌 다른 세상이 있다는 것에 웬지 가슴이 두근거렸다. 그리고 공책에 EMIT라고 쓰다가 EMIT가 의미하는 말의 비밀을 알아내게 된다. 과연 EMIT란 무엇일까??

## 잉글리쉬게임

형사와 도둑 게임이다. 처음으로 EMIT 거리에 부임한 당신은 시간안에 EMIT 은행을 털 도둑을 잡아야 한다. 당신을 도와 줄 수 있는것은 레드와 블루라는 두 조수와 한 턴사이로 들어오는 제보뿐. 하지만 제보의 내용이 방향과 건물위주로 되어 있는데다 영어로 들어오니 주의할 것. 처음 부임했기 때문에 지도에는 건물이 표시되어 있지 않다. 두 조수를 시켜 우선 대략적인 건물표시를 하고 검문소와 통행금지를 적절히 활용한다면 그다지 어려운 게임은 아니다. 검문소와 통행금지는 3번 설치할수 있고 해체가 가능하며 체포권은 3번의 기회로 한정되어 있어 3회를 모두 사용하면 도둑은 헬기를 타고 영영도망가게 된다.

게임을 즐기다가 정보내용이나 제보중에 알아들을수 없는 말이 나오면 우측하단의 [REC]단추를 누른다. 그러면 마지막으로 녹음된 음성과 자막이 나오게 되고 자막부분에서 영어,일본어, 한글중 하나를 선택해 자신이 바르게 이해하고 있는가를 확인하면 된다.

게임을 몇번 즐기다 보면 자신도 모르게 영어가 무섭지 않다는 것을 느끼게 되고 듣는 속도도 점점 빨라지게 된다.



# PC통신의 세계로...

## 제 4회 게임관련 자료를 모두 찾아보자



### 1화: PC통신 맛보기

- (1) 통신 개론
- (2) 통신을 위한 준비물
- (3) 모뎀 구입 가이드
- (4) 이야기의 편리한 기능들 사용
- (5) 각 통신망 가입 준비

### 2화: 접속 후 사용

- (1) 윈도우즈용 에뮬레이터 사용하기
- (2) 하이텔, 천리안, 나우누리의 명령어와 활용법
- (3) 다운로드와 프로토콜 사용

### 3화: 다양한 통신의 세계

- (1) 각 BBS에서의 고급 사용 테크닉과 묘수 공개
- (2) 널도넬과 1:1 통신 사용법, 컴퓨터를 리모트하기

### 4화: 게임 관련 BBS

- (1) 각 BBS에서의 게임 관련 자료 총 추적

### 5화: 다양한 BBS

- (1) 각 BBS에서의 재미있는 동호회, 게시판, 정보 등 숨겨져 있는 곳을 찾아
- (2) 통신에서 나타나기 쉬운 문제점들 대처법

## 각 메인 게시판을 살펴보자

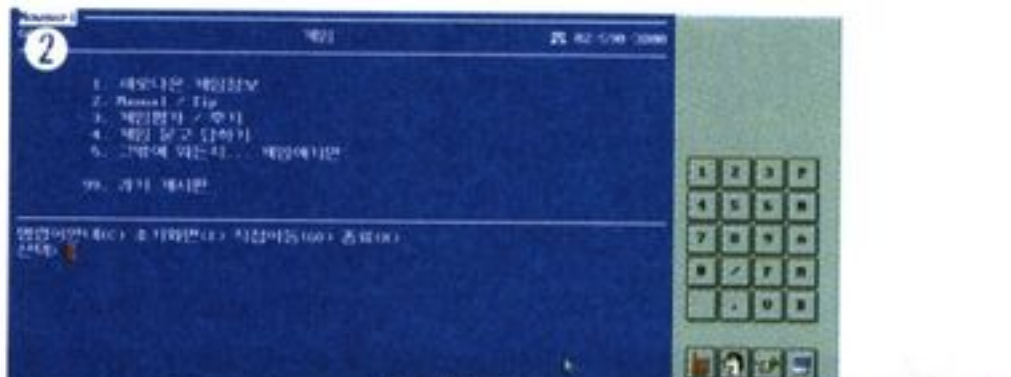
어느 BBS에서나 게임 게시판을 단연 인기있는 게시판 중 하나이다. 때로는 이 게시판을 통해서 한가지 게임이나 게임사에 대해 집중적인 비판이 쏟아져 언론의 관심을 이끌기도 한다. 그 중 하이텔 GAME란은 그 전통 만큼이나 게임 정보의 산실이다. 지금은 우수 이용자에 한해서 업체에서 협찬하는 상품을 주기도 한다. 하지만 너무 많은 사용자들에 의해서 게시판 질이 많이 낮아지고 있다. 지나치게 질문 사항이 많은 반면에 답변하는 사람들은 적어서 조회수가 낮고 글이 많아 질보다는 양이라는 식이다.

아마도 하이텔 게시판 문제는 여러 동호회로 분산되면 간단히 해결될 것이지만 많은 이용자들이 무작정 게시판에다가 질문 등을 늘어놓는 상태여서 게시판에 실질적인 정보가 별로 없는 편이다. 최근

들어서는 나우누리의 정보 광장란속에 속해있는 게임란의 강세가 드세어서 이곳의 정보가 상당히 빠르게 느껴진다.

나우누리의 게임 게시판에 들어가기 위해서는 초기 메뉴에서 정보 광장란의 게임 게시판 란에 들어가면 된다. 이곳에서는 크게 5가지 분야로 게임 게시판을 나누고 있어 분야별로 찾을 수 있어 유용하다. 하지만 주된 정보는 주로 1번 게시판을 통해 들어오기 때문에 매일 이곳만 그때그때 들어가서 체크한다면 시시각각 변하는 게임 정보들을 대부분 얻을 수 있다. 이곳에서 얻을 수 있는 정보 중 무엇보다 큰 것은 잡지에서 구경하기 힘든 각종 빠른 정보가 흘러 들어온다는 것이다. 예를 든다면 인터넷을 통해 나온 CD-RIP 버전이나 새로운 게임에 대한 평가, 분석 등을 빠른 뉴스로 들을 수 있다. 무엇보다 일반 사용자들이 여러 군데에서 얻은 소식이라서 신빙성이 떨어진다는 것은 있지만 하루라도 빨리 정보를 얻고자 하는 게이머들에게는 더없이 좋은 곳이 아닐 수 없다.

최근에는 이곳에 자율적으로 게시판 형식이 생겨서 간단히 말머리만으로도 정보와 질문을 분류하여 검색할 수 있어 편리하다. 또한 각 업체나 잡지에서 자사의 제품이나 책 등을 홍보할 때도 이곳에 빠르게 자료를 올리기 때문에 공공 자료들도 빨리 접할 수 있다. 아마 개인적으로 게임 정보를 얻기 위한 게시판을 선택하려고 한다면 전통의 하이텔 게임 게시판보다는 최근 상승세를 달려온 나우누리 게임 게시판을 선택하는 것이 좋을 것이다.





## 대화방에서의 게임 정보들

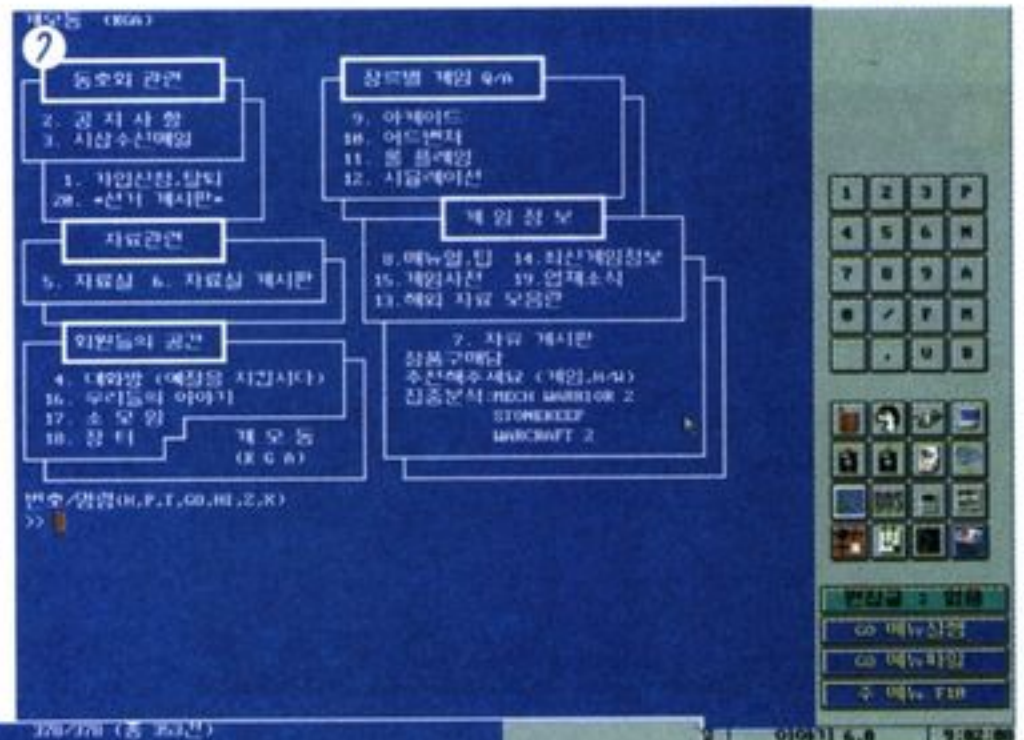
대화방에서는 연일 게임방이 만들어져 많은 매니아들이 게임 이야기를 나눈다. 몇 년 전만해도 대화방에서 나누는 이야기는 최신종 게임에 대해 서로 정보를 교환하는 정도였다. 예를 들어 몇일 몇일 정도에 어느 게임이 나올 예정이며 국내에는 어떤 유통 경로로 들어올지 아니면 미국에서의 인기는 어떠한지 이러한 내용이 주된 내용이다. 하지만 최근에는 대화방의 주된 내용이 게임 교환으로 변모해가고 있다.

현재의 매체가 FD에서 CD로 옮겨감에 따라 더 이상 모뎀 속도도 용량을 따라가지 못하게 되었다. 따라서 아예 CD를 1:1 교환으로 하는 내용이 많다. 또한 모뎀 속도가 28800BPS까지 지원함에 따라 과거에는 상상도 할 수 없는 용량인 35인치 10장 이상의 용량의 CD-RIP 버전 등이 통신을 통해 유포되기도 한다.

무엇보다 이렇게 게임 대화방의 주제가 달라진 것도 다 과학 기술의 발달이 아닌가 싶다.

아마도 혹시 게임 교환 등을 원할 경우 대화방 중에 게임방이라고 적혀있는 곳에 들어가면 자연스럽게 대화를 참여할 수 있다. 하지만 대화방의 분위기가 정다운 정보를 나누다가 보다는 단순히 무슨 게임 있냐는 식의 질문이 오가기 때문에 인간미가 넘친다가 보다는 서로간의 이익을 따지는 분위기이다. 그러나 이보다는 동호회에 가입하여 한 동호회에 집중적으로 참여하는 것이 대화방에서 게임 정보를 얻을 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 예를 들어 하이텔 개오동의 경우 회원들이 동호회 대화방 내에 자주 모여서 원로 회원들과 함께 자주 대화 시간을 갖고 그 이외의 사항들에서는 잦은 소모임으로 나머지 정보를 교환하기도 한다.

이 회원들간에 자유로운 질문과 대답이 펼쳐져 많은 정보들을 얻을 수 있다. 그 외에도 매달 일정 게임들을 선정하여 집중 분석하는 코너를 갖고 있으며 정기적인 대화방이나 모임 등도 하고 있다.



3

이름	IP	남자/여자	Ps	제 목
370 최종준	cjh3891	02/16	5	1 (실문) shadow 예사... N
377 김재현	304183	02/15	18	1 (실문) 여기 분석안이 언제까지 일컫지
376 김기현	ZeZe	02/13	17	1 (실문) 장병님...
375 이상현	spado77	02/13	14	1 (실문) 장병님... 축하...
374 이상현	spado77	02/13	15	1 (실문) 난장이 요새에서 바그??
373 이상현	YoungJo	02/12	42	3 (주경) 병금 연금 찾아주세요.....
372 이상현	YoungJo	02/12	15	1 (실문) 장병님... 죄송...
371 이상현	spado77	02/12	13	1 (실문) 장병님... 감사...
370 이상현	YoungJo	02/11	19	1 (실문) 장병님... 그리고...
369 이상현	YoungJo	02/11	17	2 (실문) 재현님... 답변...
368 이상현	YoungJo	02/11	17	2 (실문) 장병님...
367 김재현	304183	02/11	25	1 (실문) 재현님... 다시 시작하려고...
366 이상현	spado77	02/11	16	1 (실문) 종우님... 감사...
365 이재의	7039980	02/11	20	1 (실문) 종우님...
364 김기현	ZeZe	02/10	38	1 (실문) 종우님...
363 최종준	cjh3891	02/10	25	1 (실문) 재현님...

1 대화실의 게임방은 언제라도 3-4개 이상이 있을 정도로 인기가 많다  
 2 개오동의 메뉴는 오랜 전통 만큼이나 보수적이고 안정적인다  
 3 개오동의 집중 분석란에서 한창 스톤키프를 토론중이다  
 4 하이텔 시뮬레이션 동호회의 메뉴에는 군사적인 냄새가 물씬 풍긴다  
 5 하이텔 시뮬레이션 동호회의 공중전 정보란



## 하이텔의 시뮬레이션 동호회

하이텔 시뮬레이션 동호회는 전략 시뮬레이션과 비행 시뮬레이션 두가지를 전문적으로 다루는 동호회이다. 물론 개오동 같은 동호회에서도 시뮬레이션 장르를 다루고 있지만 하이텔 시뮬레이션 동호회의 경우는 좀더 전문적인 분야로 들어가 자세히 다루고 있다.

특히 이곳의 메뉴만 보아도 토치카, 무기창 같은 전문 군사 용어가 쓰일 정도로 시뮬레이션 냄새가 물씬 풍긴다. 이곳의 자료실에 들어가면 비행 시뮬레이션의 기본 강좌부터 시작하여 전략 시뮬레이션의 에디트 화일까지 시뮬레이션에 관련된 모든 자료들을 모을 수 있다. 또한 게시판 등에서는 연일 각종 테크닉이나 기술 등을 토론하고 있어 이 동호회 안에 있노라면 지금이라도 창공 속으로 날아갈 듯한 기분이 들 정도이다.



## 게임 동호회를 탐험해보자

### 하이텔의 개오동

하이텔의 개오동은 개털 오락 동호회의 줄임말로써 하이텔 초창기인 케텔 시대부터 국내에서 가장 오래된 통신 게임 동호회로 자리잡아 왔다. 그 이름이 재미있는 이유는 그 당시 케텔을 개털이라고 불렀던 연유에서 시작되는데 아마도 지금 시대에서는 그 이름을 개명해야 되지 않을까도 싶다. 하이텔 어느 곳에서나 go kga라는 명령어로 들어갈 수 있으며 회원 가입 등은 자유로운 편이다.

이곳은 옛날에 라이선스 계약으로 정품 제품이 나오기 이전 복제 게임들이 판칠 때 자료실을 통해서 국내 유통 게임들의 대부분이 유통된 적이 있을 정도로 화려한 자료실을 제공한다. 지금까지도 이곳 자료실에는 여러 사용자들이 올리는 공개 자료나 각종 데모버전, 게임, 유틸리티 등이 있다. 또한 게시판에는 각 장르별로 구분되





**하이텔의 고전 게임 동호회**



다양한 회원층을 갖고 있다. 하지만 최근 들어 활동이 미비해지는 추세여서 다른 게임 동호회들에 뒤지는 상태이다.

①하이텔 고전 게임 동호회는 천목과 과거의 게임들을 주로 다루고 있다

②한 유통사의 출시 소식을 알리고 있는 모습

③기업 포럼의 자료실에는 자사 제품의 힌트나 분석 자료 등을 수시로 올려 고객에 대한 서비스를 강화하고 있다

**천리안의 게임 동호회**

천리안 게임 동호회 역시 한때는 하이텔의 개오동과 맞먹을 정도로 왕성한 활동력을 자랑하고 있다. 지금도 천리안 내에서는 꾸준히 사랑받고 있으며 천리안 사람들과 하이텔 사람들이 서로 다른 개성을 자랑하듯이 이곳 역시도 좀더 다른 특징을 갖고 있다. 빠른 정보를 자랑하듯이 이곳 역시도 좀더 다른 특징을 갖고 있다. 빠른 정보보다는 좀더 한 게임에 대한 자세한 정보를 추구하는 이곳은 회원들간에 자유로운 토론 등으로 매뉴얼 작업을 하기도 하며 각 분야별로 게임 토론을 하고 있으며 대화방을 통하여 자유롭게 게임 이야기를 나누는 곳이다.

**천리안의 시뮬레이션 동호회**

천리안 시뮬레이션 동호회에서도 하이텔과 마찬가지로 시뮬레이션 게임 분야를 전문적으로 다룬다. 하지만 좀더 비행 시뮬레이션 분야를 적극적으로 다루어 어떠한 비행 시뮬레이션 게임이 하나가 출시될 경우 왕성한 활동을 하는 몇몇 회원들이 미션을 클리어할 때마다 정보 등을 올려서 많은 게이머들에게 도움을 주고 있다. 그 외에도 시간이 날 때마다 매뉴얼이나 캡처 화일 등을 제작해서 시뮬레이션을 하고자 하는 게이머들을 위해 노력하고 있다.

**나우누리의 작은 모임 동호회들**

나우누리는 일반 동호회들보다는 작은 모임들의 활동이 눈에 띈다. 특히 게임의 경우 6~7개 정도가 집중적으로 모여 있어서 자신의 취향에 맞는 곳에 가입하여 사람들과 친해질 수 있다. 무엇보다 게임 분야에서 작은 모임의 장점은 동호회같이 규모가 크지 않아서 10명의 사람들과 언제든지 함께 직접 만나 매장을 방문하거나 토론을 하면서 모임을 가

질 수 있다는 것이다. 작은 모임 동호회의 경우 게임 매뉴얼 제작 동호회, 플라이트 시뮬레이터 에어라인, 나우 시뮬 게임 모임, 게임 에디터 연구, 플라이트 워그 동호회, 게임 묘수 연구회가 있다. 이 중에서 게임 매뉴얼 제작 동호회와 플라이트 워그 동호회의 활동이 활발한 편이다. 이러한 작은 모임 동호회들은 따로 자료실이 없기 때문에 공개 자료실 등의 자기 동호회 로고 등을 붙여서 화일을 올리고 있다. 또한 정기적으로 대화방을 통해 회원간의 교류를 꾀하고 있다.

**게임 업체의 포럼란을 살펴보자**

각 업체마다 대형 BBS들에 포럼란을 설치하여 고객들의 질문 사항을 받고 자사 제품을 홍보하고 있다. 하이텔의 경우 동서 게임 채널, SKC, LG소프트웨어, 쌍용 소프트웨어, 삼성전자, 미리내 소프트웨어, 빌트인 같은 내노라하는 대형 게임 유통사들이 자리잡고 있다. 이중 자사 제품을 판매하는 업체의 경우에는 신제품 출시 일자나 매뉴얼, 패치 등을 자료실에 그때 그때마다 제공하고 있다. 또한 일부 열성 회원들에게는 자사 게임 등을 상품으로 주면서 게시판 활동을 활발히 하도록 열을 올리고 있다. 그 외에도 게임 CD롬 타이틀 수입 업체의 경우에는 수시로 입고된 CD롬 타이틀 이름을 설명하면서 제품 소개를 하고 있다. 이러한 업체의 포럼란에서는 자사 홍보에 관련된 정보들이 대부분이기 때문에 자칫 어느 한쪽에 편중될 때가 있겠지만 신종 게임에 대한 소식을 빠르게 접할 수 있고 여러 가지 사후 서비스를 받을 수 있기 때문에 회원 가입 정도는 해두는 것이 좋을 것이다.

**게임 전문 사설 BBS에 접해 보자**

최근에는 사설 BBS들이 기업화와 일반 개인화로 양분되는 추세를 보이고 있다. 옛날 FD 게임이 주류를 이루었을 때는 언더그라운드 BBS라고하여 지하 BBS 형태의 사설 BBS들이 몇 곳 있었다. 일정 사용료를 내고 많은 최신종 게임들을 다운로드 받을 수 있어서 매력을 끌었지만 지금과 같이 고용량화된 CD롬 게임이 대부분인 시대에 이러한 BBS들은 무용지물일 수밖에 없다. 하지만 최근에는 하드 디스크의 용량이 고용량화됨에 따라 CD-RIP 버전들을 전문적으로 취급하는 BBS들이 많이 생기고 있다. 아무래도 사설 BBS에서는 게임 정보를 얻기보다는 자료들을 얻는데 중요하기 때문에 대부분에 접속하는 통신인들이 자료를 얻고자 하는 사람들이다. 그러나 일반적으로 14400BPS의 모뎀으로도 10여장의 게임을 받기 위해서는 2시간 가량의 시간이 걸리기 때문에 아마도 이러한 BBS들에서 레벨 관리에 신경을 기울여야 할 것이다. 사설 BBS에서는 일반 BBS들보다 다운한 만큼 업로드를 해주거나 좋은 자료를 올려서 운영자에게 잘보여 레벨이 올라야만 많은 사용 시간을 얻어서 다운로드를 받을 수 있기 때문에 평소에 좋은 자료를 갖고 있는 것이 중요하다. 그리고 일부 사설 BBS에서는 지나친 상흔을 발휘하여 회비만 받고서 문을 닫아 버리는 사태도 속출하는데 이러한 악덕 BBS에 속지 않도록 주의하자. 또한 사설 BBS는 대부분 영세하기 때문에 시스템 환경이나 노드 환경이 열악하다. 따라서 지나치게 상업적인 광고로 유혹하거나 음란물을 취급하거나 라이선스된 제품을 취급하는 BBS들은 피하도록 한다.

**온라인 게임의 세계로 몰입해보자**

최근 들어 각 BBS에서는 온라인 게임 사업을 강화하고 있다. 그만큼 사용자의 수가 급증하고 있다는 것으로 풀이되는데 이 온라인 게임의 원조는 대화방에서 바둑을 두는 것으로부터 시작되었다. 지금은 어드벤처 게임이나 롤플레이밍 게임, 3차원 가상 현실 게임까지 지원하고 있으며 앞으로도 다양한 게임이 선보일 전망이다.





### 쥬라기 공원 시리즈

쥬라기 공원은 원래 컴퓨터와 유전 공학, 물리학 등 첨단 과학의 방대한 지식을 바탕으로 한 작품이다. 이 게임은 현재 하이텔과 나우누리에서 운영하고 있으며 한때는 접속이 힘들 정도로 큰 인기를 끌었던 게임이다. 이 게임은 마치 텍스트로 만들어진 어드벤처 게임과 유사하나 다른 점이라면 여러 사람이 동시에 참여한다는 것이다. 플레이어는 타인에 의해 정보를 얻거나 도움을 받을 수 있지만 반대로 꼭 필요한 아이템을 얻을 수 없게 되거나 방해를 받을 수도 있다. 게임에서는 다수의 사람이 함께 즐기는 게임이기 때문에 아이템을 얻는 경쟁은 치열하고 공룡 사냥도 치열하다. 돈은 좋은 아이템들을 많이 구입할 수 있기 때문에 많이 모으면 모을수록 좋다. 또한 무기는 자기의 순간적 힘을 늘려주고 옷은 자기의 방어력을 뜻한다. 무기나 옷은 비싸면 비쌀수록 좋다. 또 많이 입으면 많이 입을수록 좋다. 플레이어가 해야 할 일은 알맞은 능력치로 자신을 수련시켜 나간 후 컴퓨터 실로 가서 임무를 완수하는 것이다.

### 명령어 정리표

이동	가, 열어, 닫아, 풀어, 잠귀
물품	가져, 넣어, 버려, 쥐
정보	봐, 점수, 출구, 누구, 시간, 도움, 능력, 임무, 가진거, 관찰상태
대화	말, 대화, 대답, 소리쳐
전투	때려, 착용, 벗어, 무장, 해제, 줄행랑
특별	암호, 자기소개, 머리말, 자살, 자기소개취소, 저장, 끝, 강제종료

### 미래 가상 SF 1999

미래 가상 SF 1999는 어느 과학자의 초공간 이론을 바탕으로 한 실험을 통하여 지구의 공간이 불안정한 상태가 되면서 초능력자들이 생겨나게 된다. 당신도 그들 중의 하나이며 이제 혼돈이 산재하고 오염의 극심한 서울에서 살아 나가야 한다. 이곳은 1999에 들어오면 서울에 위치한 공간 이론 연구소 지하 1층에 있는 생명 유지 장치 안에서부터 시작된다. 이 생명 유지 장치는 공간 이론 연구소에 위치하며 공간 이론 연구소는 서울에 위치한다. 이곳에서 [나가다]를 입력하여 유지 장치 밖으로 나와서 머드 세계로 발을 내디디 보자. 오염된 서울을 둘러보면서 여러 곳에 산재한 공간 위험 물질, 방사성 물질, 오염 물질 등을 주워 처리한다.

이렇게 하여 이곳에서 살아나갈 돈을 마련한다. 위험에 처하여 죽게 되는 경우에는 [끝]이라고 입력하면 100원이라는 돈만큼이 줄어들지만 죽음으로부터는 벗어날 수 있다. 이후에 다시 들어오면 생명 유지 장치로 들어오게 된다. 비상 사태를 제외하고는 생명 유지 장치로 돌아와 [동면]을 한다.

### 명령어 정리표

이동	동, 서, 남, 북, 위, 아래, 나가다, 들어가다
행동	팔다, 품목, 따라가다, 열다, 닫다, 잠그다, 풀다
통신	잡담하다, 말하다, 이야기하다
물건	무장하다, 착용하다, 사용중지, 입다, 벗다, 줌다, 버리다, 장비소지품, 충전하다, 주다, 먹다
정보	누구, 도움말, 점수, 쳐다보다, 지도, 모든명령, 찾아보다,보다
수련 및 싸움	공격하다, 발사하다
기타	동면, 끝, 저장, 자기 설명, 지도크기
와프	전투와프, 좌표와프, 초좌표와프
모드	지도모드, 보기모드, 적감지모드, 사용자감지모드, 과물감지모드, 주위감지모드

### 타임 스트레인지

게이머는 시간 속으로 여행을 하기 시작한다. 우선 한편의 어드벤처 게임과 같이 시간 여행자 사무실에서 등록을 하게 된다. 우선 이 안에서 여러 곳을 여행하면서 경험치를 쌓아 가면서 레벨을 높여야 한다. 특별한 기술을 습득하려고 한다면 주변의 연구소나 길드 등을 찾아가서 레벨에 올리는 새로운 기술이나 마법을 배우도록 해야 한다. 머드 게임치고는 어드벤처적인 요소와 롤플레잉적인 요소가 많이 복합화된 게임이라고 할 수 있다.

### 명령어 정리표

이동	동, 서, 남, 북, 위, 아래
행동	보다, 출구, 자다, 깨다, 쉬다, 앓다, 서다, 먹다, 마시다, 열다, 닫다
통신	말하다, 외치다, 전하다, 묻다, 속삭이다
물건	목록, 사다, 팔다, 가격, 입금, 출금, 잔고
정보	상황, 장비, 조사하다, 도움, 누구, 어디, 소지품, 정보, 비교하다, 시간, 날씨, 새소식, 레벨, 제작자
수련 및 싸움	치다, 도망, 무자비, 돌진하다, 차다, 구하다, 찍다, 외다, 연습하다, 던지다
기타	저장, 말기다, 보관가격, 끝, 출구표시, 자동도주, 요약, 간략화, 리스트, 벌레, 착상
취급	갖다, 떨구다, 넣다, 주다, 입다, 쥐다, 잡다

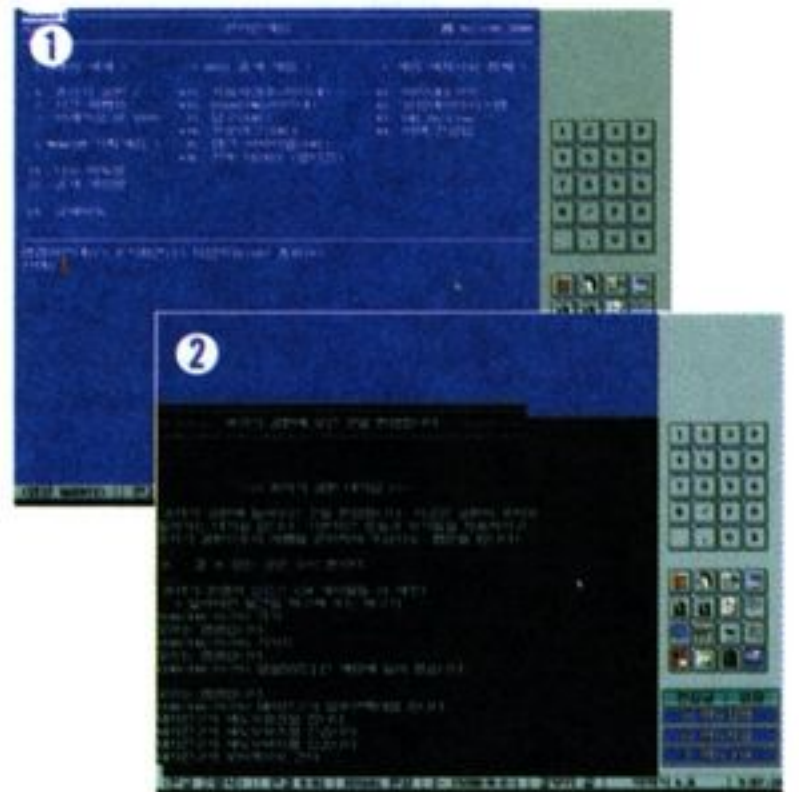
- ① 다양해진 온라인 게임 선택 메뉴 화면
- ② 쥬라기 공원의 진행 화면

### 그 외의 게임들

그 외에도 바둑방은 각 애플리케이션에서 지원하는 프로그램을 이용하여 간단히 마우스 조작만으로도 바둑을 둘 수 있다. 최근에는 머드 게임의 장르도 다양해져서 대전 액션 게임이나 자동차 레이싱 게임이 준비중에 있다. 그리고 나우누리에서 서비스하는 당구 게임은 일정한 프로그램을 받은 다음에 도스 명령어 기능을 이용하여 멀티 태스킹 작업을 이용한 게임을 벌일 수 있다.

### 머드 게임에 대해...

머드(MUD : Multiple User Dungeon, Multiple User Dialogue)란 사용자가 통신 서비스에 접속하여 통신을 통해 각기 다른 컴퓨터화된 캐릭터로 들어와서 서로 만나게 되고 서로의 행동이 영향을 받으며 게임을 진행하는 것이다. 유럽에서 시작된 이 게임은 텍스트로 즐기는 일종의 롤플레잉 게임이다. 롤플레잉 게임을 많이 접해 본 사람이라면 금방 머드에 익숙해질 것이다. 특히 머드는 실제의 사람 캐릭터들이 참여하므로 좀더 박진감 넘치는 게임을 해 볼 수 있다. 플레이어는 이곳 머드 사회내에서 마법사가 되기도 하고 모험가가 되기도 하며 전사가 될 수도 있다. 이 게임의 최종 목표는 가장 높은 등급의 인물이 되는 것이다. 그리고 그 과정 중의 대화와 협력을 통해 사회에서의 적응 능력을 키울 수도 있다.



### [쥬라기 공원 2]의 첫 번째 임무 완수 방법

예를 들어 쥬라기 공원 2의 첫 번째 임무를 완수하는 방법은 다음과 같다. 우선 첫 번째 임무에서 필요한 물품은 보라색 키카드, 노란색 키카드, 메인키 3개, 공룡알, 야자 열매이다. 여기서 키카드 종류는 리더만 가지고 있어도 된다. AS-04 지역에서 공룡알을 집어들어 AS-21 드림 박사에게로 간 다음 [키카드]라고 말하면 노란색 키카드를 얻을 수 있다. 그리고 나서 DA-23에서 돌연변이 공룡을 죽이고 시체에서 보라색 키카드를 잡는다. DA-16에서 012번 누른 다음 남동쪽으로 가면 시체가 있다. 여기서 <시체>라고 엔터를 치면 메인키를 하나 얻을 수 있다. GR-03에서 <버튼>이라고 입력한 다음 GR-01로 들어간다. 여기서 <소리>라고 입력하면 기술자가 나오고 <스파이>라고 입력하면 금발의 잭이 나타난다. 그와 싸워서 이기면 시체에서 메인키가 나온다. 마지막으로 검은 옷의 사나이가 LW 카페에 있으므로 거기서 <검은옷>이라고 입력하면 그가 있는 테이블로 자동 안내해 준다. 이곳에서 그를 죽이면 마지막 메인키를 얻을 수 있다. AS-28 통제실로 돌아가서 <재작동>이라고 입력하면 임무를 완수할 수 있다.



# 치트키 모음집

## 고블린(GOBLINS)

레벨 코드

2-VQVQFDE 3-ICIGCAA 4-ECPQPCC 5-FTWKDEL 6-  
 HQWFRFU 7-DWNCEBT  
 8-JCIAHHH 9-IBTEAGM 10-LPNASJO 11-HMUTEKU 12-  
 FSOITLX 13-DBNJOMA  
 14-EWBENNE 15-TBLEROO

## 광개토대왕

<Shift> + <?> + <F12>를 누른 상태에서

<1> + <2> + <3> 을 누르고 <4>를 누르면 돈이 증가한다  
 <1> + <3> + <4> 를 누르고 <2>를 누르면 전체 지형이 나타난다  
 <2> + <3> + <4> 를 누르고 <1>을 누르면 임무를 클리어한다



## 노바 스톰(NOVASTORM)

노바스톰의 히든 스테이지

처음 레벨 시작하자마자 [tomatoes] 라고 입력하면 히든 스테이지로 옮기게 되는데 음악은 우습게 들리고 적은 괴물토끼가 나오는데 무기를 최고로 올릴 수 있다. 히든 스테이지에서는 총알이 토마토가 나가고 클리어 하면 마지막 레벨로 간다.

## 다크사이드 스토리(Darkside Story)



숨겨진 캐릭터 칼치 고르는 법  
 DARKSIDE SONNORI@를 입력

풀에너지로 게임시작  
 DARKSIDE FULLENERGE@를 입력

풀에너지의 칼치로 게임진행  
 DARKSIDE FULLENERGE@

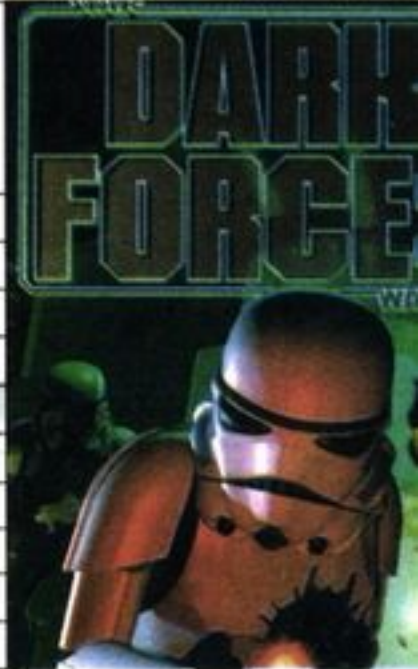
SONNORI@를 입력(단,게임실행시 대문자로 입력한다)

치트(CHEAT)란 속이다, 사취하다라는 뜻으로 게임도중 치트키는 컴퓨터를 속이면서 게임을 엔딩을 볼 수 있게 만드는 일종의 무적키이다. 이번 게임챔프에서는 이제까지 나온 게임들 중 치트 키만을 모아 공개해본다. 게임의 순서는 가나다순임)

## 다크포스(DARK FORCE)

무적키

LAPOSTAL	주인공의 무기, 체력, 방어막을 최대로 올리며 모든 무기의 사용이 가능하다 (단 적에게 총을 막으면 에너지는 감소한다)
LASKIP	미션 클리어
LACDS	지도를 모두 볼 수 있다
LAREDLITE	적들을 모두 얼린다
LABUG	땅에 붙어서 간다
LAIMLAME	무적
LAPOGO	높은 곳을 그냥 걸어갈 수 있다
LADATA	현재 주인공이 있는 좌표를 표시한다
LANFTH	특정장소로 이동할 수 있다
LAUNLOCK	잠긴 문을 열 수 있다
LARANDY	스피드 증가



## 데저트 스트라이크(DESSERT STRIKE)

이 두가지 코드를 시험해보면 게임에 도움이 된다

CMMMMMMC CMNHYMMM

## 둠(DOOM)

핫 키

IDDT	지도를 볼 때 사용한다(한 번 누르면 모든 지도가 표시, 한 번 더 누르면 적의 위치 표시)
IDQD	무적키
IDKFA	모든 무기와 열쇠를 가짐
IDSPISPOPD	벽 통과하기
IDBEHOLD	여러가지 파워업 옵션이 나온다(I,S,VAL) (A를 선택하면 비밀통로를 포함한 지도가 나온다)
IDCLEV	판 넘기기 (예:IDCLEV 23을 누르면 에피소드 2의 3스테이지로 간다)
IDMYPOS	주인공의 위치 표시

## 캡처기능

DOOM DEVPARM WART 1 1 SKILL 1 RECORD PHOBOS2 라고 실행하면 메뉴없이 바로 1판이 시작되며 세이브는 안된다. 그 후 F1을 누르면 확장자가 PCX파일로 캡처된다.

## 듀크 뉴켄(DUKE NUKEM)

파이어 파워를 최대로

<Page Down>을 누른 상태로 <백스페이스>를 누르고 있으면 파이어 파워와 에너지는 최대로 된다.

## 치트키

dncomholio	신의 상태 켜고 끄기
dncroz	신의상태 켜고 끄기
dnstuff	모든 무기를 갖고 탄창을 최대로 채우며 3개의



- 키 모두를 갖는다
- dnitens 방어도를 최대로 올리고 3개의 키 모두를 갖는다
- dnhyper 스테로이드 사용에 제한이 없어진다
- dnscotty## 레벨로 공간이동 (첫번째 # 는 에피소드, 두번째 #는 레벨)
- dncashman 스페이스바를 누르면 돈이 떨어진다
- dnview 뒤에서 듀크를 볼 수 있다
- dnrate 왼손 상단에 프레임 비율을 표시한다
- dnskill# 난이도를 게이머가 써넣는 # 에 따라 바꾸어준다

**둔2 (DUNE2)**

게임을 시작하면 <Ctrl> <Shift> <+>을 동시에 누르면 스테이지는 클리어 된다.

**디센트(DESCENT)**

- GABBAGABBAHEY CHEAT MODE
- RACERX 무적키 입력
- SCOURGE 모든 무기 사용가능

**라이온킹(Lionking)**

타이를 화면에서 dwarf를 입력하면 위에 글자가 반짝인다. 그렇게 스타트를 하고 h를 누르면 에너지가 회복되고 d는 순간이동이다.

**매직 카펫 (MAGIC CARPET )**

게임 도중 <I>를 치고 나서 다음과 같이 키를 입력하면 된다.

- <Alt F1> 모든 마법을 얻을 수 있다
- <Alt F2> 마나를 얻을 수 있다
- <Alt F3> 적들의 모든 인간들을 죽인다
- <Alt F4> 모든 성을 부순다
- <Alt F5> 모든 불문을 부순다
- <Alt F6> 체력을 회복한다
- <Alt F7> 모든 피조물(괴물)을 죽인다
- <Alt F8> 경험치를 얻을 수 있다
- <Alt F9> 마법을 자유자재로 구사한다
- <Alt F10> 무적
- <Shift C> 스테이지를 클리어 한다

**메크워리어2(Mechwarrior 2)**

**치트키**

게임 도중 <ctrl> <alt> <shift>를 누르고 이 키를 입력한다

- BLORB 무적모드
- CIA 무기를 최대로 한다
- COLDMISER 열추적모드를 끈다
- DORCS 스텝진을 볼 수 있다
- ENOLAGAY 작전목표물 자동폭파
- FLYGIRL 점프젯트를 다른 동료에게 준다
- FRONT 리어뷰모드를 프론트뷰모드로
- GANKEM 표적 메크 폭파
- HANGAROUND 제한시간이후에도 미션 계속진행
- ICANTHACKIT 미션 클리어
- MIGHTYMOUSE 점프젯트를 무한대로
- ZMAK 시간제한이 없다



**모탈 컴뱃3 (MORTAL KOMBAT3)**

치트키 사용법은 실행파일 다음에 해당 하는 치트 코드를 치면 된다.

- 1111 전사를 작게 만들고 뜨게 한다
- 603015 전투를 슬로우 모션으로 한다
- 12345 전사를 길게 늘려 크게 한다
- 54321 전사를 작게 만든다
- 8888 전사를 옆으로 팽창시켜 작게 만든다
- 8000 터보 전투 모드로 전투를 치룬다
- 1995 투명한 전투를 한다
- 831 게이머가 선택한 전사를 투명하게 만든다
- 1000000 사오 칸과 모타로를 나오게 한다 (2인용에서만 가능)

**배틀 아이슬 (BATTLE ISLE )**

**레벨 패스워드**

- 1인용
  - TIGER SNAKE ZENIT DONNN VESTA OXXID
  - DEMON GIANT
- 2인용
  - MAGIC SPACE VALEY TESTY TERRA SLAVE
  - NEVER RIVER

**배틀 아이슬 (BATTLE ISLE )**

**레벨 코드**

- 1 AMPORGE 2 JOGRWAI 3 GEGIDOS 4 WABODAE
- 5 BUFASWE 6 GEHAUWA 7 OLARIBU 8 FITOTGE
- 9 DAFATWA 10 WABIKDO 11 GEEUSAT 12 KAIMAWA
- 13 SIETIBU 14 GEDEROM 15 ULUARGE 16 ABUNDWA
- 17 LANADGE 18 WAFEFAL 19 BUSALUG 20 GEKEFZU

**범피(BUMPY)**

**레벨 코드**

- ACCESS BUTTON ISLAND PRETTY WINNER
- ZOMBIE LOVELY SYSYTEM

**알라딘(ALLADIN)**

게임이 시작되면 <E>를 누르고 <H>를 누르면 무적이 되어 에너지가 줄지 않는다. 다만 물이나 용암에 빠지면 죽으므로 주의할 것.



**어너더 월드(ANOTHER WORLD)**

**레벨 패스 코드**

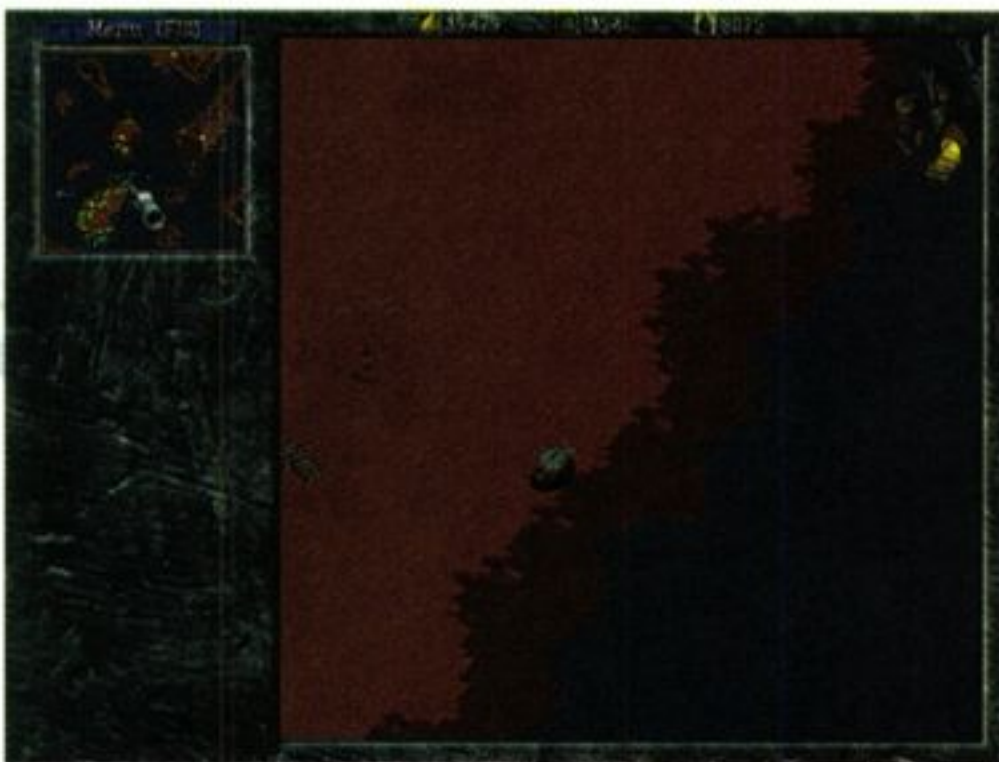
- FXLC 동굴 깊숙이 멀리 들어감
- KLFB 성으로 들어감
- KRFB 홍수를 만든다
- TTCT 가운데로 수영함
- XRJT 높은 곳으로 수영해 들어감

**워크래프트 (WARCRAFT)**

게임 도중에 엔터키를 누르고 다음과 같은 키를 입력하면 효과가 나온다.

- POT OF GOLD 돈과 목재올리기
- IRON FORGE 모든 무기 UP
- EYE OF NEWT 모든 마법 UP
- HURRY UP GUSY 생산 속도 UP
- SALLY SHEARS 전 지역 보기

**워크래프트 (WARCRAFT)**



게임 도중에 엔터키를 누르고 다음과 같은 키를 입력하면 효과가 나온다.

- showpath 지도를 모두 보여준다
- make it so 개발 속도와 생산 속도를 빨리 한다
- hatchet 나무를 두번 도끼질로 베어낸다
- there can be only one 엔딩을 볼 수 있다
- valdez 기름이 5000 늘어난다
- spycob 기름이 5000 늘어난다(valdez 같음)
- glittering prizes 돈, 나무, 오일이 늘어난다
- it is a good day to die 아군 유닛이 무적으로 된다
- on screen 지도를 보여준다(showpath는 그림자가 있어서 적들의 위치를 모르지만 on screen 은 모든 것이 다 밝게 나오고 적이 모두 보인다

**인크레디블 머신(INCREDIBLE MACHINE)**

**레벨 코드**

- 2 SIERRA 3 DINAMIX 4 MACHINE 5 DISK 6 SHUTTLE 7 SATURN8 KING 9 DRAGON 10 ANTS 11 BASEBALL 12 BEAR 13 FISH14 DALE 15 CHESTERTON 16 SIZE 17 IRELAND 18 WORD 19 BRIEF20 HOT DOG 21 COUNTDOWN 22 PSALMS 23 TANK 24 NIGHT 25 GAMES 26 WESTERN 27

- LOG HOME 28 GRAPHICS 29 KNUTH 30 DONALD 31 COMPAC DISK 32 SHAVER LAKE 33 RHEUMATISM 34 HARPSICORD 35 MARKET 36 DESK 37 MYRTLE 38 QUATERNION 39 AQUARIUM 40 SHOE 41 FLOWER 42 STONE 43 CLARE 44 KERRY 45 FLANGE 46 SEASON 47 TRIBOLOGY 48 ABRASIVE 49 DEFORMATION 50 ELASTIC51 ADHENSION 52 SPECTRA 53 INDUCTION 54 POLARIZATION 55 OVERJOY 56 DISCURVE 57 CROSS 58 CHOCOLATE 59 PLATO 60 WELLPRING 61 HYDOPLANE 62 PALM 63 SOMBRERO 64 JOIST65 ASARONAUT 66 MARIONETTE 67 OSMIUM 68 ASSURANCE 69 CALCULATOR 70 SUOERIOR 71 PHILHARMONIC 72 ANGULAR 73 ZIPPER 74 UMPIRE 75 RECOVER 76 SHADOW 77 IONIZE 78 QUAKE 79 OCTOBER80 BILATERAL 81 LYRIC 82 NEEDLE 83 THEORY 84 LOBSTER 85 SAMURI 86 SPLICE 87 GULF

**재즈 잭 래빗(Jazz Jack Rabbit)**

게임 중에 <P>를 치고 백스페이스를 누른다.그리고 다음 키를 입력하면

- BOUF 무적모드
- BAD 옆에 새가 따라다닌다
- SABLE 토끼의 색깔이 빨개지며 스테이지가 빨라진다
- CSTRIKE 스케이트 보드를 탄다
- GUNHAD 미사일이 100개씩 증가
- LAMER 다음 스테이지로 이동

**저항군의 반격 (REBEL ASSAULT )**

처음 게임을 실행하고 나서 루카스 아츠의 로고가 뜰 때 조이스틱이나 키보드의 위 버튼, 아래 버튼, 왼쪽 버튼, 오른쪽 버튼을 누르면 따르릉 소리와 함께 루카스 아츠라는 우스운 소리가 들린다. 그리고 나서 게임을 실행하면 적에게 총알을 맞으면 <->키를 누르면 에너지가 회복된다. 이 방법외에도 무적을 만들고 바로 죽게 만들어서 죽을 때 <+>키를 누르면해당 스테이지에서만 무적이 된다.

**지클런트**

**기어 치트 코드(gear cheat key)**

지클런트에서는 <P> <H> <A> <N> <T> <A> <G> <R> <A> <M> <enter>를 입력한다. 다음 기어를 마음대로 선택할 수 있는 치트 코드는 <G>



<E> <A> <R> <S> <E> <L> <E> <C> <T> <enter>를 입력한 다음부터 <1> <2> <3> <4> <5> 키로 기어를 선택할 수 있다.

- <1> 샷 기어 (Shot Gear)
- <2> 봄 기어 (Bomb Gear)
- <3> 호밍 기어 (Homing Gear)



- <4> 가드 기어 (Guard Gear)
- <5> 파워 기어(Power Gear)
- <0> 기어 제거
- <F> 기어 에너지 충전

**크루세이더(CRUSADER)**



게임을 실행 후 JASSICAL6을 입력하면 [크루세이더: 노 리모스] 라는 음성이 나온다. 다음 <ALT F10>을 입력하면 게이머는 무적이 된다.

- <F10> 모든 아이템과 무기를 얻을 수 있다
- <M> 게이머의 에너지를 최대로 한다
- <F> 게임 그래픽 외곽에 아이템 크기를 알 수 있는 외곽선이 그려진다

**터미널 벨로시티(TERMINAL VELOCITY)**



**치트키**

- TRISHLD 에너지 상승
- 3DREALM 모든 무기의 파워업
- TRINEXT 다음 레벨로 이동
- TRWARP ?에 원하는 레벨 수를 입력하면 레벨로 이동
- TRIBURN 애프터버너 스피드업
- MANIACS 애프터버너 1,000개 상승
- TRSCOPE 오실리스코프

**히든 스테이지**

처음 게임을 시작할 때 이름과 콜사인을 작성하는 부분에서 NAME에는terminal을 입력하고 콜사인(CALL SIGN)에서 reality 를 입력하면 히든 스테이지로 이동한다.

**티리안(TYRIAN)**

**슈퍼아케이드 모드**

초기 화면에서 [techno]라고 입력하면 스테이지는 같지만 내용과 비행기, 무기가 모두 틀리므로 다 클리어 하면 새로운 게임의 재미를 느낄 수 있다.



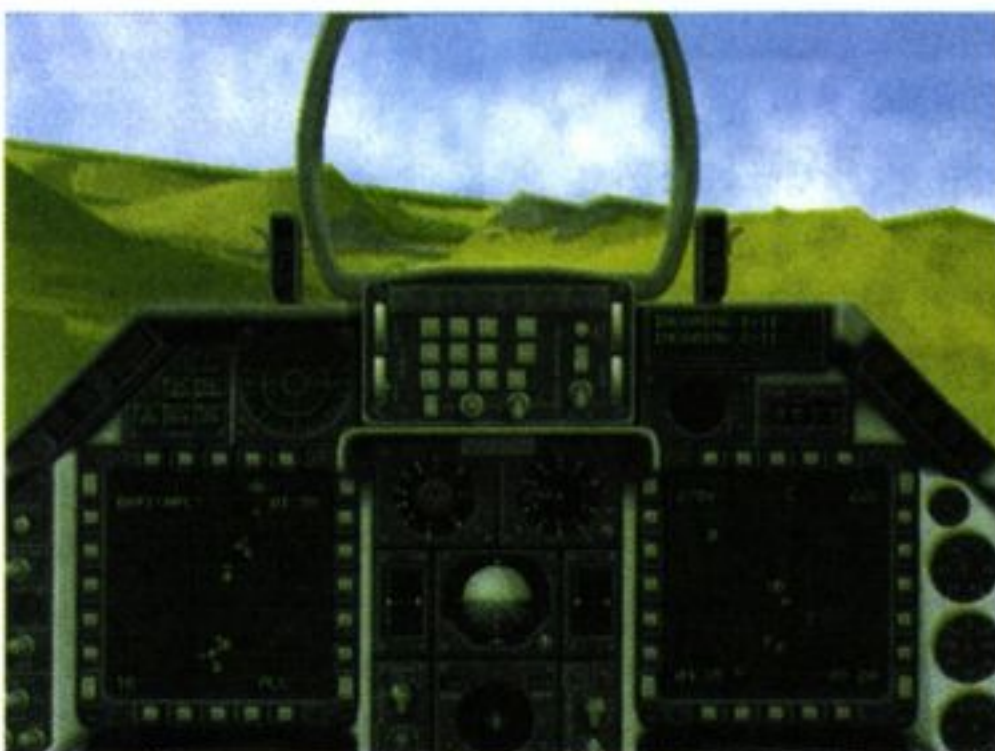
**헤레틱(HERETIC)**

**비밀코드**

- QUICKEN 무적코드
- RAMBO 모든 무기를 가진다
- SHAZAM 모든 무기를 파워업 시켜준다
- PONCE HP를 회복시킨다
- ENGAGE에피소드와 레벨 이동(덤의 IDCLEV와 같은 기능)
- COCKADOODELDOO 적을 닭으로 만든다
- GIMME 아이템을 채워준다
- SKEL 모든 키를 가진다

**F 16 팰콘(F 16 FALCON)**

게임도중 무기를 최대로 무장하고 싶으면 <X>, <Shift>, <Ctrl>를 동시에 누르면 8발의 사이드 와인더 미사일과 애프터 버너파워와 총알이 풀 장전된다.

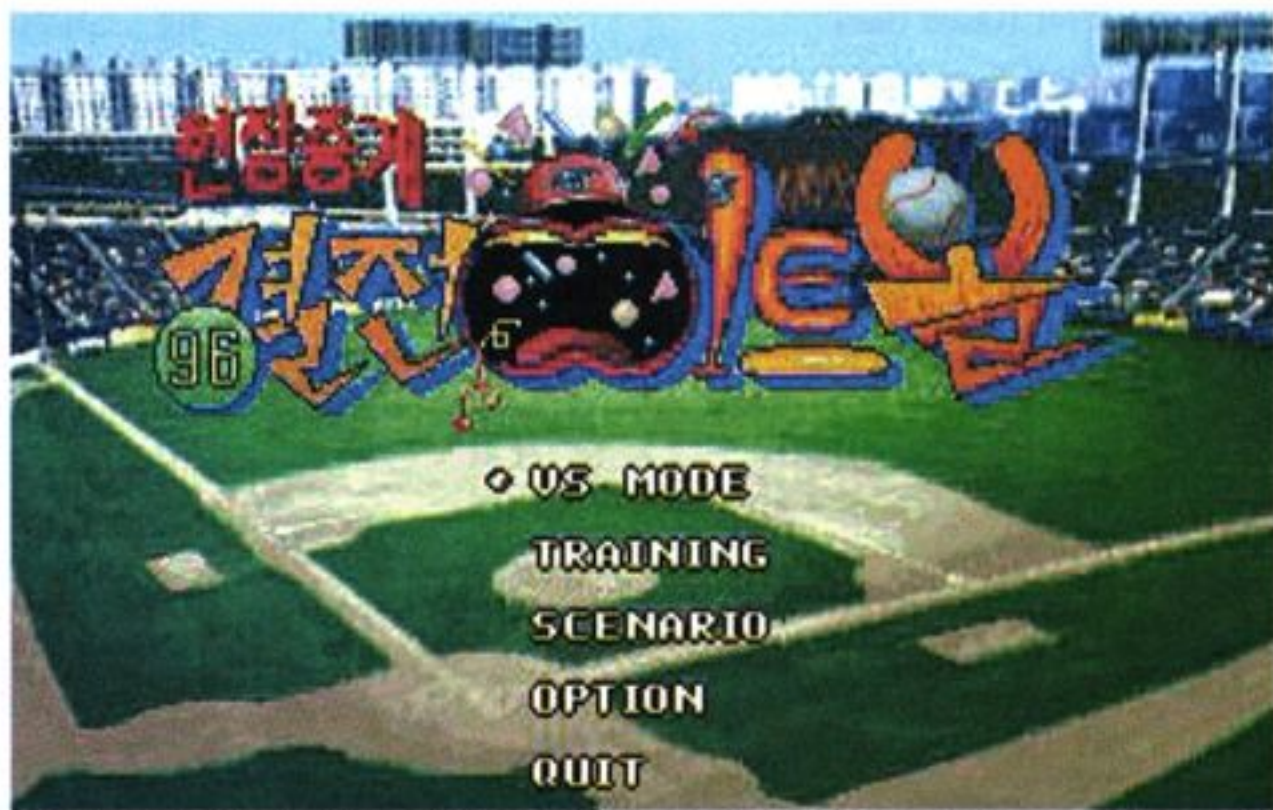




# 현장중계 '96 결전 히트볼

## 하드볼에 도전한다

장르	전략시물레이션
제작사	가티스트
유통사	LG미디어(02-3430-6789)



현장중계 '96결전 히트볼은 컴퓨터 그래픽으로 유명한 비손텍 내 가티스트가 만든 야구게임으로 국내 프로야구 실정에 맞춰서 제작한 아케이드 게임이다.

### 한국적 분위기로 제작한 야구게임

현장 중계 '96결전 히트볼은 국내게임 개발업체인 가티스트(GARTIST)에서 개발한 야구 게임으로 전세계적으로 인기를 끌고 있는 하드볼 시리즈가 미국 프로야구를 기준으로 제작하였다면 [현장중계 '96결전 히트볼]은 가장 한국적인 분위기로 친근하게 제작되었다.

아래 표에서와 같이 현장감을 높이기 위해 사운드와 아나운서의 해설 등의 효과를 삽입했고 매 동작(스트라이크, 볼, 마구, 안타, 홈런, 도루 등)마다 실제 야구 해설을 보는 듯한 사운드를 넣었다. 진행 방식에 있어서 야구에 적용되는 룰을 적용하여 게이머가 야구 감독이나 선수가 되어 플레이할 수 있다. 게이머의 취향에 따라 선수들의 자료나 팀을 수정하여 자신만의 팀을 결성할 수도 있으며 팀의 로고나 마스코트 등도 수정이 가능하다. 더욱 흥미를 끄는 것은 모뎀플레이를 즐기는 게이머가 늘어남에 따라 야구의 모뎀플레이를 실현하여 온라인 상으로 야구시합을 할 수 있다.

### 게임의 진행

현장 중계 '96결전 히트볼은 총 12개 팀

을 선택하여 플레이 할 수 있다. 팀이 결정되면 화면에 국내 실제 구장 사진과 함께 구장의 제원 등이 한글로 표시된다. 이 게임의 선수교체에서는 주전선수와 후보선수, 타격순서, 수비수 위치, 선발투수 등을 정할 수 있다. 타자는 주전 선수 9명과 후보 선수중에서 컨디션과 타격이 좋은 선수로 선정 할 수 있으며 투수는 선발 투수와 구원 투수로 나누어 정할 수 있다.

### 투수전

게임이 시작되면 화면 위쪽에 투수가 보이고 아래쪽에 타자가 공을 칠 준비를 한다. 투수가 공을 던지기 전까지는 스트라이크 존이 보이며 공을 던진 후에는 스트라이크 존이 없어진다. 타자는 공이 떨어지는 부분에 커서를 조정해 번트, 단타 또는 장타를 선택해 공격할 수 있다. 타자의 능력은 타자가 커서를 조종하는 사각형 박스의 크기에 따라 달라지며 이 사각형이 크면 클수록 칠 수 있는 확률이 높다. 그외 타자의 타율, 현재 스코어, 현재상태(스트라이크, 볼, 아웃), 투구횟수, 공의 속도 등이 화면에 표시된다. 타자도 대타를 기용하여 전략을 세울 수 있으며 위기상황이나 찬스가 있을 경우에는 응원 소리가 빨라지고 목소리에 힘이 들어가는 등 사실성에 주력했다.

### 공수전

타자가 공을 치면 화면이 빠르게 공수전으로 전환된다. 공수전 화면은 달리는 주자모습과 수비수들의 모습, 구장 모습을 위에서 바라보는 모습으로 나타난다. 화면 밖에 있는 곳은 하드 스크롤로 빠르게 스크롤되어 보여지며 날아가는 공의 원근감에 따라 수비를 해야 한다. 홈

런이나 병살타 등 이벤트가 있을 경우에는 전광판 그림이 화면 중간에 나오고 이벤트 그림이 플레이 된다.

지금까지 나온 모든 야구게임의 배팅 포인트가 스트라이크이고 타이밍이 맞을 때에 한하여서라면 히트볼의 경우는



#### 현장중계 '96결전 히트볼의 전체적 특징

사운드	실제 아나운서의 해설 효과음, 실감나는 관중소리
그래픽	만화적인 친근한 그래픽, 실제 야구장 사진화면
효과음	실제 야구장에서 들리는 원음(북소리, 악기소리, 환호성)
VS모드	컴퓨터대전(1P vs CPU), 2인 플레이 1P vs 2P
모뎀플레이	모뎀플레이 지원(1대1 통신, 통신상 play 지원)
edit기능	게이머의 취향에 따라 선수들의 자료나 팀을 수정가능
흥미요소	위기상황시 응원소리가 빨라지는 등 현실성 가미 투수에 따라 마구를 던질 수 있다





공격자가 스스로 배팅 포인트를 공의 움직임을 따라가서 치게 되어있다. 또한 이러한 익숙치 않은 야구게임을 본격적으로 즐기려면 게임의 트레이닝 모드에 있는 피칭, 배팅, 수비, 공격연습을 충분히 해야 한다.

### 비손텍에 대해...

비손텍은 컴퓨터 그래픽 전문업체로



디지털 편집(DI HARRY)의 국내 도입과 특수영상을 시도, 광고에 새로운 영상기술을 도입했다. 93년 대전 엑스포에서 3D 애니메이션 입체영화 제작 등으로 유명하다. 비손텍의 중요 영상 작품을 살펴보면 영화 [그 섬에 가고 싶다], [무궁화 꽃이 피었습니다] 등을 제작했고다 또한 교육용 CD ROM 타이틀 [신나는 세계 역사], [영어 회화] 등의 영상을 제작했

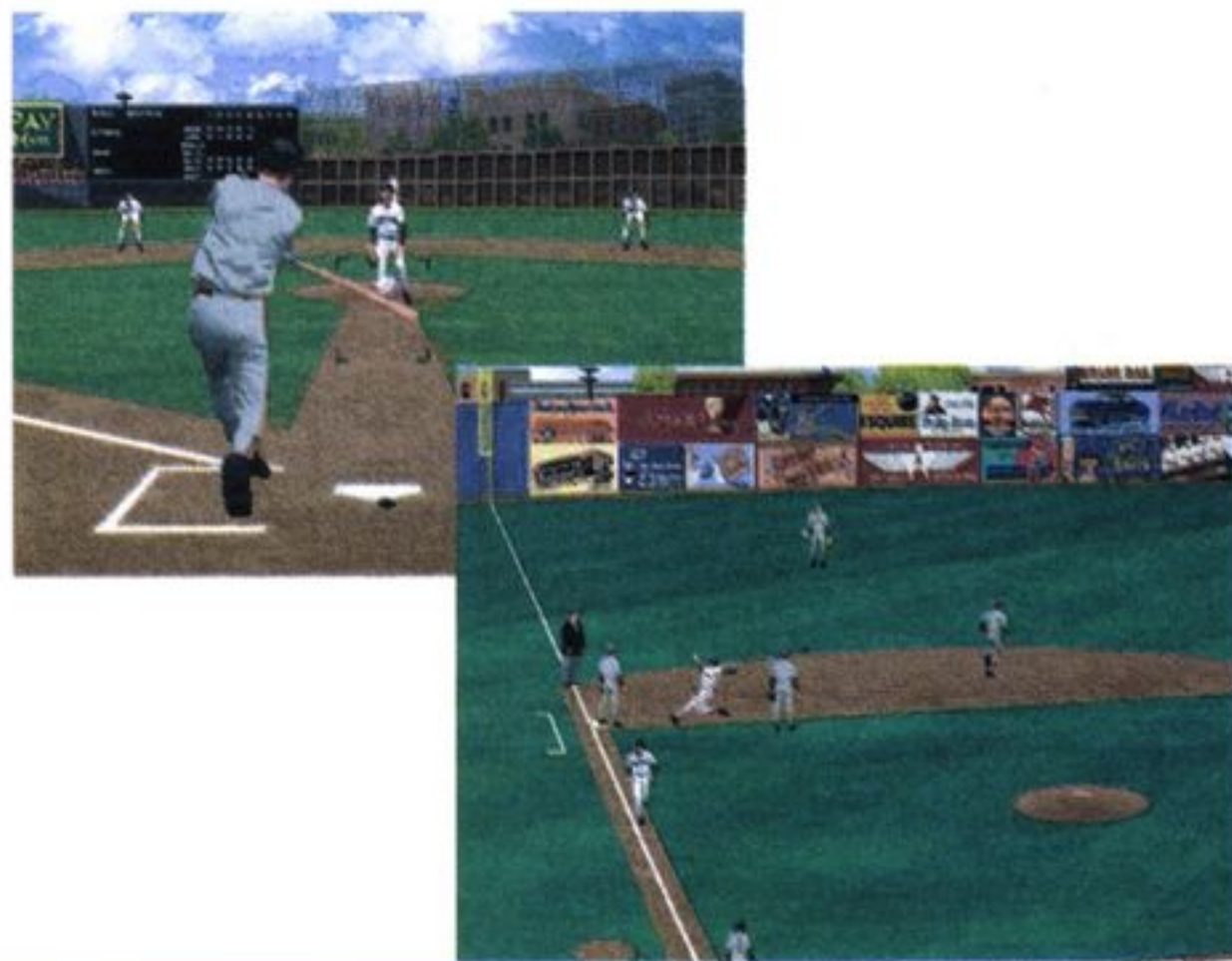
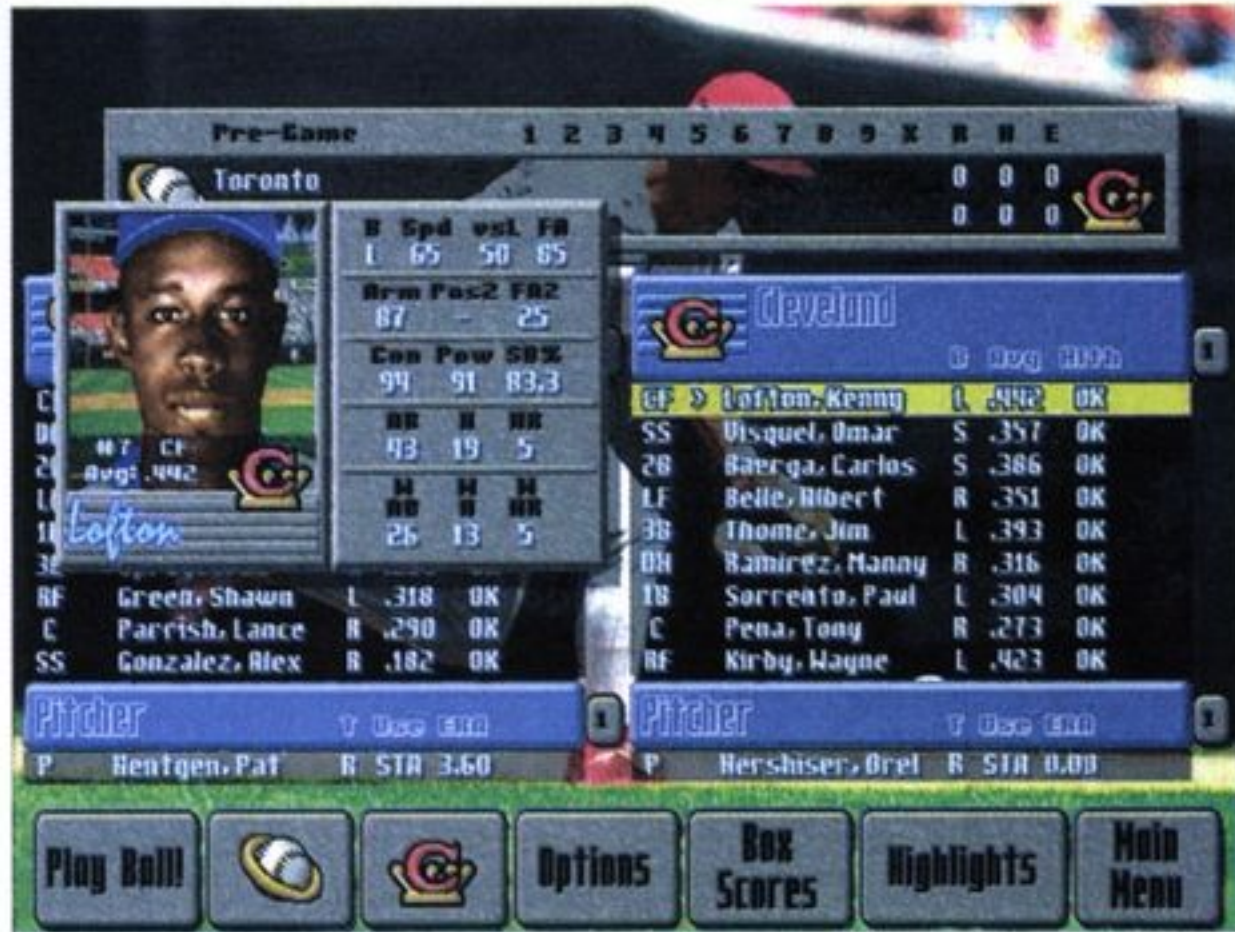


다. 현재 삼성영상사업단과 다우 기술이 출시하는 데스마스크의 그래픽 작업을 맡았다.

### 하드볼 5의 특징

하드볼 4에 비해 그래픽이나 새로운 고전경기장 그리고 공의 공간적 움직임이 사실적으로 묘사되었다. 예를 들면 친 타구가 내야땅볼일 때 거의 내야수에게 잡힌다던가 (특히 유격수와 3루수 간의 타구) 대부분이 플라이볼이 되는 등 점수뽑기가 상당히 어렵지만 상대편의 홈런수가 비교적 적어졌다. 약간의 버그로는 외야수들의 송구가 아직도 홈으로의 직접 송구가 거의 없다는 점과 간혹 2루타성타구를 우익수가 잡아서 1루로 송구하는 경우가 있다. 그리고 투수의 공배합에 따라서 방어율 관리를 할 수 있다. 즉 컨트롤이 좋은 선수가 코너웍을 제대로 구사한다면 완봉승도 자주 거둘 수 있게 된다. 공의 실밥까지 보일 정도의 커진 타자화면에서 타격을 하고 있으면 정말로 야구장에 와서 선수가 되어 공격을 하고 있는 듯한 긴장감까지 들게 할 정도의 훌륭한 인터페이스를 제공한다.

또한 통계적으로나 액션에서나 물리적인 모든 움직임에 있어서 뛰어나다. 유저의 마우스이용으로 인한 쉬운 찾기 기능 및 빠른 이동도 좋다. 하드볼 3에서 하드볼 4로의 변신은 단순한 그래픽이 사진이 합성된 실사화면 제공이었다면 이번에 하드볼 5는 좀더 리얼한 환경설정에 그 주안점을 두어 유저에게 실제와 같은 상황과 자신으로 하여금 야구협회장이나 프로야구단 단장에게서부터 감독 및 선수까지 모든 부분을 감수할 수 있도록 배려해주었다.





# 용왕삼국지

## 신세대형 삼국지 시뮬레이션

장르 전략시뮬레이션

유통사 다우기술(02-3450-4731)



용왕삼국지는 '95년에 출시되었던 승룡삼국지의 속편으로 일본의 PC게임 잡지인 LOG IN에서 많은 혹평을 받은 작품으로 다우기술에서 4월말경에 출시할 예정이다.

용왕삼국지는 FD버전으로 출시할 예정으로 한글윈도우 3.1이상이나 윈도 95용으로 출시할 예정이다. 4000년의 권모술수가 휘몰아치는 전략과 전술.

자신의 성, 마을을 자유자재로 건설할 수 있는 삼국지 시뮬레이션 [용왕삼국지]는 국내 유저들이 기대하는 작품이다.

### 용왕삼국지의 특징

#### 자신의 독창적인 성을 만들 수 있다!

예를 들어 공성전을 보면 수비측은 국력의 증대에 따라 성의 모양을 자유자재로 디자인하며 그에 따라 인구가 증가되고 도시는 넓어져 번영한다. 물론 이에 따른 방어 전술 또한 크게 변화하게 된다. 또한 공격측은 건설중인 적의 성문, 성벽을 부수고 돌격할 수도 있다. 즉 리얼타임이므로 건설도중 공격을 당하면 성벽이 완성되지 않은 상황에서 싸우는 상황이 발생할 수 있다.

#### 중국 전체 지도의 확대

성의 증가에 따른 중국 전체 지도가 파워업되어 항공사건과 같은 사실적인 화면이 연출되는 것도 이번 게임 특징중의 하나이다.

#### 무장수를 700여명으로 증가

한대로부터 진대까지의 폭넓은 시대의 인물이 등장하고 모든 무장들의 얼굴이 새롭게 변화되고 컬러화되었다.

#### 성의 수가 100개로 증가

전체적인 볼륨이 넓어지는 반면 주의 개념이 도입되어 지리적인 요소가 비중이 커지게 되었다.

#### 군단 명령 및 전투명령의 강화

군단 명령이 단순한 [이동], [공격]만이 아닌 주둔지를 결정하여 주단위로 공략 및 방위가 가능해졌다. 예를 들어 형주방면 방위군단 등의 설정이 가능하다. 또한 군단의 일체행동도 가능해져 특정

의 군단을 원조, 보호하여 항상 2개의 군단으로 적과 맞부딪치는 것이 가능하다. 전투명령의 경우 성벽이나 성문의 파괴 행동이 추가되어 전술이 대폭 변경되었다. 게임중에는 병사의 소모뿐만 아니라 성내에 들어가서 성벽을 타고 올라 공격하는 것이 가능하다. 물론 전후처리로 파괴된 곳의 복구를 필요로 한다.

#### 권모술수의 난무

무장들이 불만이 있으면 개선을 요구하고 그렇지 못할 경우 쿠데타를 일으키기도 한다. 물론 동료들간의 암투 또한 존재하고 자신의 능력을 부각시키거나 보상을 요구하는 건방진 무장들도 존재할 수 있다. 전투중에도 이와 같은 상황이 보고될 수 있고 상황분석을 위한 명령어도 3가지가 추가되어 개별적으로 조사하거나 부단위로 조사할 수 있다.

#### 무기의 개발개념을 도입

지금까지는 문자만으로 알려졌던 방어 도구의 개방에 그래픽이 추가되고 무기의 이념이 도입되었다.

#### 성부대에도 전투시의 명령이 부여

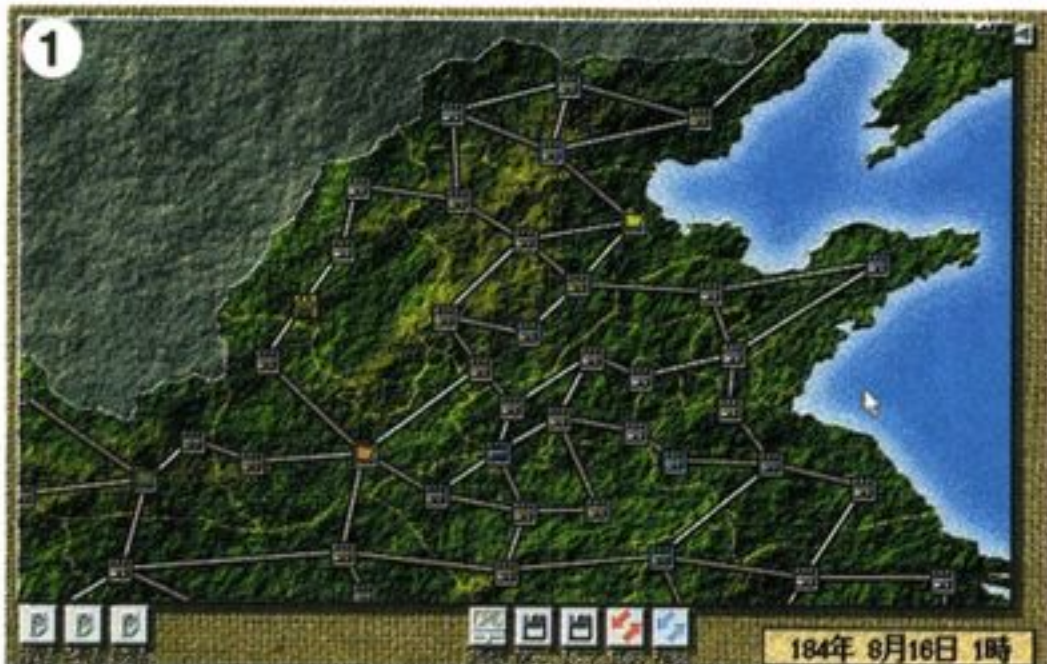
지금까지는 자동적으로 처리되오던 성부대에도 배치로부터 전투행동까지 명령을 내릴 수 있으며 자동수행을 할 수도 있다.

#### 성에 무장들을 배치할 수 있다

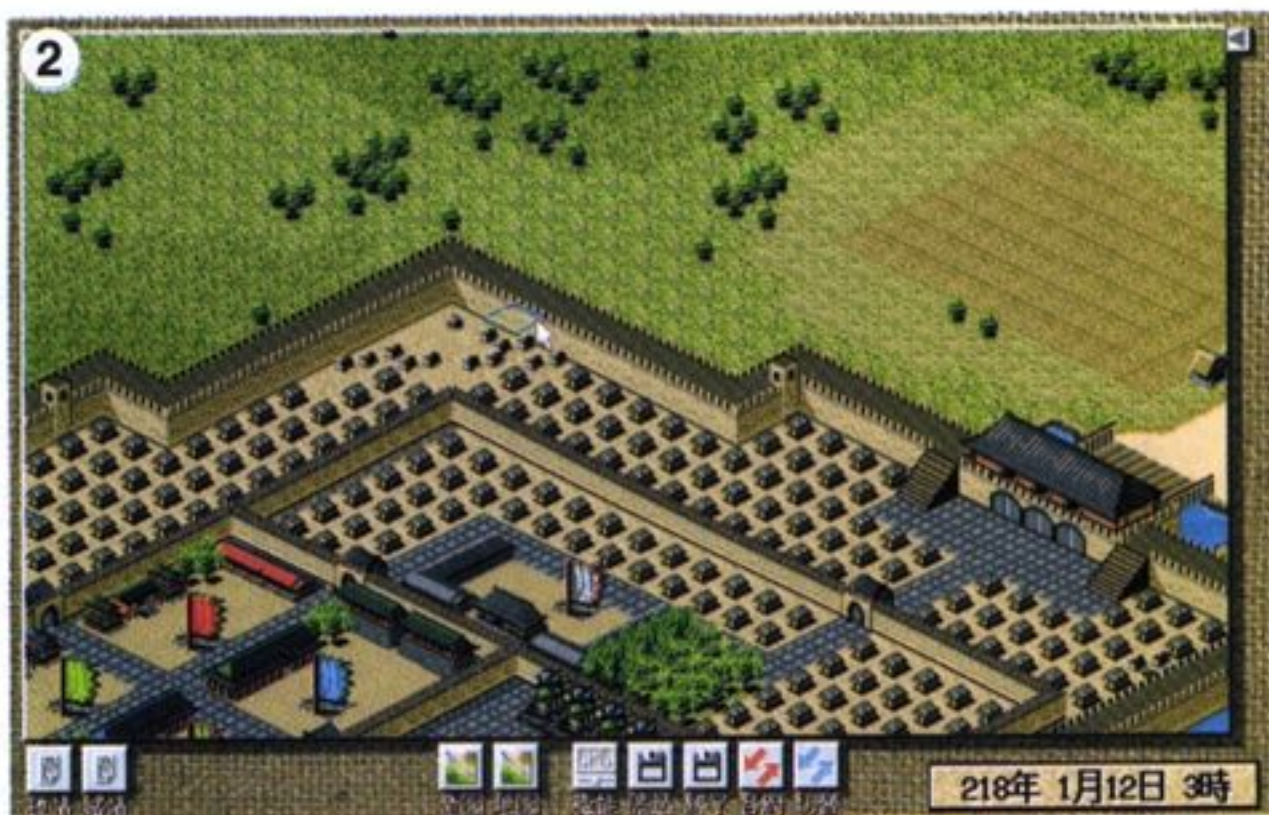
지금까지 모든 무장들은 수도로부터 군을 통솔했으나 성에 수장이 배치될 수 있게 되었다. 개별적인 성수장과 방위군단을 분리, 운영하여 방위전을 수행하게 된다.

### 전략 승룡삼국지에 대해....

승룡삼국지는 일본의 RON에서 제작한 전략 시뮬레이션 게임으로 기존의 삼국지 시리즈와는 다른 새로운 전투체계부터 시작하여 관직체계에 이르기까지 다양한 변화를 시도한 작품이라 볼 수 있다. 게임의 모든 인터페이스는 마우스로 이루어지며 총 32개에 달하는 다양한 관직체계를 가지고 있다. 이 게임의 최대 매력이라면 리얼타임 방식이면서 군단전투의 세부사항까지 조정할 수 있다는 점이 특징이다.







전투캐릭터가 크게 확대되어 전투신이 비주얼해지고 건설, 복구의 명령어나 계절변화는 물론 민가도 조금씩 변화되어 화면중의 그래픽은 정적이라기 보다는 항상 변화되는 화면을 연출한다. 춘하추동에 따라 화면 그래픽 변화되어 가을이 되면 산이 붉게 물들고 겨울이 되며 눈이 쌓인다.

전반적으로 용왕삼국지는 [승룡삼국지]에 비해 기능성, 조작성과 그래픽이 대폭적으로 개선되어 사용자로 하여금 쉽게 했다. 윈도우즈용으로 선보일 이 게임은 지금까지 경험하지 못한 새로운 삼국지의 세계로 여러분을 인도할 것이다.

## 공개되지 않은 용왕삼국지의 특징

이밖의 특징으로는 지금까지 공개되지 않았던 경험치의 일부가 공개되어 경험치의 변화에 따른 능력의 변화치를 파악할 수 있다. 그리고 전투의 8방향화가 더욱 버전업되어 협공이라는 개념이 강화되고 전술행동이 한층 강화되었다. 또한 하이리스크 모드가 탑재되어 상급자들의 난이도에 대한 불만을 해소시키도록 디자인되었다.

- ① 중국지도
- ② 성벽신축전의 모습
- ③ 성벽구축후의 모습
- ④ 어느덧 가을은 다가오고
- ⑤ 67성을 뚫고 돌진!
- ⑥ 삼국지의 막은 오르고
- ⑦ 전체상황



### 등용 명령어 추가

등용관련 명령어가 추가되었다. 사관을 기다리기만 하던 승룡으로부터 자발적인 등용관련 명령어를 사용할 수 있게 되었다.

### 유저 인터페이스의 강화

성화면은 모두 동시에 새틀라이트화면

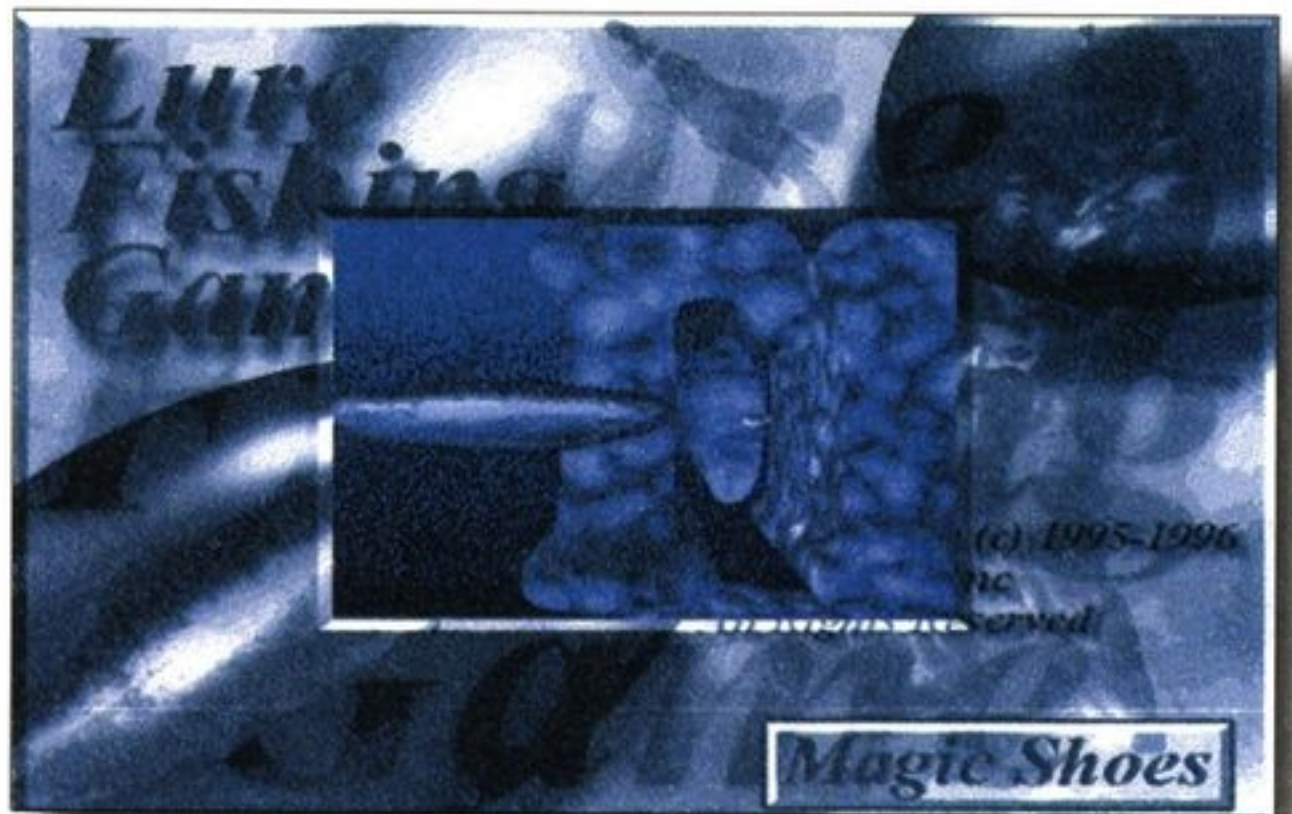
이 표시될 수 있도록 변경되고 4화면 스크롤을 위하여 알기 힘들었던 전모나 군의 배치, 각부대의 움직임 등을 쉽게 파악할 수 있게 되었다. 또한 정보윈도우가 표시되었을 때 마우스 버튼기능의 변환이나 무장의 발언을 듣지 않는 설정같은 것이 유저에 의해 선택될 수 있다.



# 루어낚시

## 윈도 '95용 낚시 게임

장르	스포츠
제작사	피, 아이 소프트(P. I SOFT)
유통사	네스코(02-749-6388)



한 때 낚시 게임이 출시되어 어른들을 PC 강태공으로 만든 적이 있었다. 이런 낚시 게임이 드디어 윈도 '95용으로 곧 출시될 예정이어서 새로운 PC 강태공을 만들 것이다.

### 루어낚시란?

루어낚시는 스피너, 웜 등 작은 물고기 형태의 가짜 미끼(lure:미끼,매력)를 사용하여 강이나 계곡에서 주로 육식성어종(송어, 쏘가리, 산천어 등)을 낚는 레포츠로 계곡의 수려한 경치와 맑은 물을 접할 수 있어 특히 20대에서 30대의 젊은 낚시인들에게 인기를 끄는 레포츠이다.

### 루어낚시의 특징

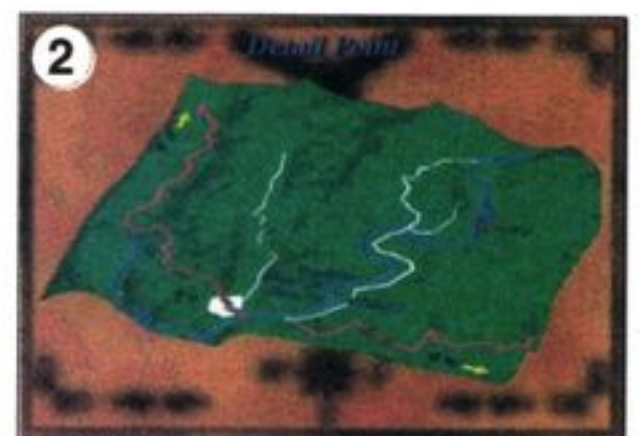
생 미끼가 아닌 가짜미끼(lure)를 사용하여 수질오염이나 자연훼손이 적다. 사용 장비가 간단하여 여성 및 젊은 층의 기호에 적합하며 포인트를 찾아 계속 이동하는 레포츠로 운동량이 많다.

루어낚시에서 사용하는 장비는 릴, 낚시대, 웨미, 뜰채, 루어(스피너, 웜 이미테이션) 등이 필요하다.

루어낚시는 국내 지형을 토대로 민물 지형에서 하는 낚시로 국내 지형을 토대로 제작되었기 때문에 국내 유저들에게 보다 친숙하게 접근할 것이다.

### 현장감 있는 배경

기존의 낚시 게임에는 국내 지형의 배경이 없이 다른 곳을 하나 루어 낚시는 강원도 10곳의 강 및 계곡의 사진과 실제



#### 루어낚시 사용 S/W

Visual Basic, Borland C++, Autocad, 3D-studio, Animator Studio, Adobe PhotoShop, Adobe Premiere, Cakewalk Pro, CorelDraw

#### 총 그래픽 프레임 수

Graphic Cut : 75  
AVI file : 41  
Morphin file : 2  
Flc file : 1  
Bmp file : 60



동영상을 사용하여 총 40개의 포인트에서 실제 낚시하는 것과 같이 똑같은 방법으로 낚시를 즐길 수 있도록 시뮬레이션화 했다.

## 많은 동화상 및 그래픽

실제 현장감을 보여주기 위해 강원도의 실제 포인트를 동화상으로 볼 수 있으며 또한 실제 지형을 CAD DATA로 제작하여 낚시안내책자나 지도 등이 없어도 포인트를 찾을 수 있는 안내서 기능도 겸하고 있다. 또한 국내에 서식하고

있는 뽕꾸기, 종달새 등의 새울음소리도 넣어 한국풍의 게임 분위기를 넣었다. 낚시를 하는 사람도 그래픽이 아닌 실제



사람의 사진을 애니메이션 처리하여 현장감과 사실감을 높였다.



- ① 게임소개 FLC File
- ② Morphin file
- ③ 포인트의 Information
- ④ 미끼(Spinner)선택화면
- ⑤ 게임화면
- ⑥ 게임에서 낚아올린 송어
- ⑦ 어종 및 서식지, 포획수량
- ⑧ 게임종료화면

# 다크니스 -새로운 서막편-

장르	롤플레이
제작사	(C)DOT & BIT
유통사	네스코(02-749-6388)

「다크니스 -새로운 서막-」은 2년동안의 기획으로 제작한 롤플레이 게임 「Saga of Darkness」의 1편으로 액션 RPG와 아케이드가 혼합된 형태로 제작된 게임이다. RPG가 가져야 하는 요소를 포함하고 있으면서 기존의 반복적인 전투시스템을 배제하고 아케이드성 리얼타임 전투를 결합시켜 일반유저들도 쉽게 즐길 수 있게 했다.

## 다크니스의 특징

**필드와 전투맵의 구분이 없는 8방향 다중 스크롤**

아케이드성 실시간 전투시스템의 도입으로 기존의 반복적인 전투시스템을 배제하였고 필드와 전투맵의 구분을 없애 일반 아케이드게임과 같이 쉽게 즐길 수 있으며 필드상에 돌아다니는 적의 위치와 이동사항을 알 수 있다.

**캐릭터에 MSS(멀티 스프라이트 시스템)의 적용**

기존의 RPG에서 선택한 무기와 장비의 화면상에 변화가 없던 것과 캐릭

터의 보다 다양하고 사실적인 표현을 가능하기 위하여 주인공 캐릭터에 멀티스프라이트 시스템을 적용했다. MSS란 한 캐릭터를 여러 개의 스프라이트로 구성한 것으로 게임 도중 자신이 선택한 무기가 화면상에서 바로 적용되어 보여지며 이동중이나 배틀시에도 다양하고 사실적인 표현이 가능하다. 기존의 방식처럼 이를 구현할 경우 각 캐릭터당 72,000 프레임에 해당하는 분량이다.

**캐릭터의 동작과 무기, 섬세한 키 조작성**

각 캐릭터의 선택에 따라 조금씩 다르기는 하지만 기본적으로 이동, 댕쉬, 점프, 공격(검, 활, 단검, 부메랑), 방어, 마법 등이 가능하며 댕쉬 중 점프나, 점프 중 공격, 방어 등의 응용동작도 가능하다.

**64가지 3단계 실시간 마법 시스템**

8가지(화염,얼음,바람,우뢰,생명,죽음,공간,시간)계열 64가지 마법을 캐릭터의 능력치에 따라 3단계로 적용하였다. 다크니



스에서 사용하는 마법에는 일반 공격과 함께 사용할 수 있는 마법에서부터 화면 전체의 적에게 데미지를 입히는 마법, 캐릭터가 가지고 있는 무기에 주문을 걸어 사용할 수 있는 마법까지 다양하게 존재하며 기존의 롤플레이에서 사용하는 턴 방식의 이벤트성 마법이 아닌 실시간 마법시스템을 구현하였다.



**캐릭터 선택에 따른 멀티 스토리**

멀티 스토리 시스템을 도입하여 처음에 4인의 주인공 캐릭터 중 1인을 선택하여 진행하며 선택한 캐릭터에 따라 게임의 스토리 진행이 틀려진다. 선택된 캐릭터는 게임 진행 중 나머지 세 캐릭터를 차례로 만나게 되며 동료로 동행하게 된다. 일단 동료가 된 캐릭터는 언제라도 리더를 바꾸어 게임을 진행할 수 있다.





# 컴퓨터의 바람을 빼주는 압축프로그램

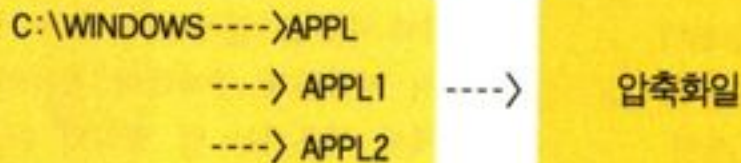
컴퓨터를 자주 다루다 보면 arj, zip, rar 이라는 확장자가 붙은 화일들을 자주 접하게 된다. 이들 화일들은 압축화일들로 흔히 압축한다, 열린다라는 표현을 쓴다. 이번호에는 압축화일의 고급옵션에 대해서 알아보기로 한다.



## 고급 옵션

### 하위 디렉토리의 압축

하위 디렉토리의 압축이란 하나의 디렉토리 밑에 존재하는 화일을 압축하면서 이와 함께 존재하는 하위 디렉토리와 그 화일들까지 자동적으로 압축하는 것이다. 이 경우 압축화일내에는 원래의 디렉토리의 구조까지 압축이 되어 나중에 압축을 해제할 경우에 원래의 디렉토리 구조대로 압축이 해제되는 것이다. 예를 들어 다음과 같은 구조의 디렉토리내의 화일들을 한 번에 압축하고자 할 경우,



위의 그림에서처럼 4개의 디렉토리 (WINDOWS, APPL, APPL1, APPL2) 내의 화일과 디렉토리 구조가 하나의 압축화일로 압축이 되는 것이다.

압축된 화일들

### ARJ의 경우

압축시 : ARJ A -R A:\WINDOWS.ARJ C:\WINDOWS

압축을 할 경우에는 다음과 같이 [-R]의 옵션을 추가로 주어야 한다. 옵션 [R]은 영어 Recursive의 앞자로 [순환하다, 회귀하다, 재발하다, 반복하다]라는 뜻이 있다.

```

Volume in drive D is CHD.H.J.2
Volume Serial Number is 1915-6D44
Directory of D:\WINDOWS

<DIR>      02-18-96   6,50p
<DIR>      02-18-96   6,50p
MIN       COM       44178 03-05-94  18,16p
APPL      <DIR>     12-18-95   7,82p
APPL1     <DIR>     12-18-95   7,83p
APPL2     <DIR>     12-18-95   7,83p
6 file(s)         44178 bytes
5965824 bytes free

D:\WINDOWS>arj a -r windows.arj
ARJ 2.30RC Copyright (c) 1989-92 Robert K Jung, Jan 19 1992
NOT REGISTERED for business, commercial, or government use.

Creating archive : WINDOWS.ARJ
Adding  WIN.COM             36,3s
Adding  APPL\200M.EXE      32,3s
Adding  APPL\BIGDESK.EXE   29,8s
Adding  APPL\MORLDTM.EXE   39,3s
4 file(s)

D:\WINDOWS>
    
```

압축 완료

해제시 : ARJ X A:\WINDOWS.ARJ

하위 디렉토리 압축으로 압축된 화일을 압축 해제할 경우에는 압축 해제 명령을 [E] 대신 [X]를 사용해야 한다. [E]를 사용할 경우에는 화일들이 압축 해제는 되지만 원래의 디렉토리 구조는 무시하고 하나의 디렉토리에 화일들을 압축 해제하지만 [X]를 사용하면 원래의 디렉토리 구조대로 화일들이 압축 해제된다. 이 때 하위 디렉토리의 압축을 해제하면서 해당 하위 디렉토리가 존재하지 않으면 디렉토리를 만들 것인가를 물어온다. [Yes]로 응답하면 하위 디렉토리를 만들면서 화일들의 압축을 해제할 것이다.

```

D:\WINDOWS>dir
Volume in drive D is CHD.H.J.2
Volume Serial Number is 1915-6D44
Directory of D:\WINDOWS

<DIR>      02-18-96   6,50p
<DIR>      02-18-96   6,50p
MIN       COM       44178 03-05-94  18,16p
APPL      <DIR>     01-18-96   8,88p
APPL1     <DIR>     01-18-96   8,89p
APPL2     <DIR>     01-18-96   8,89p
6 file(s)         44178 bytes
5960488 bytes free

D:\WINDOWS>
    
```

압축의 해제

```

Volume Serial Number is 1915-6D44
Directory of D:\WINDOWS

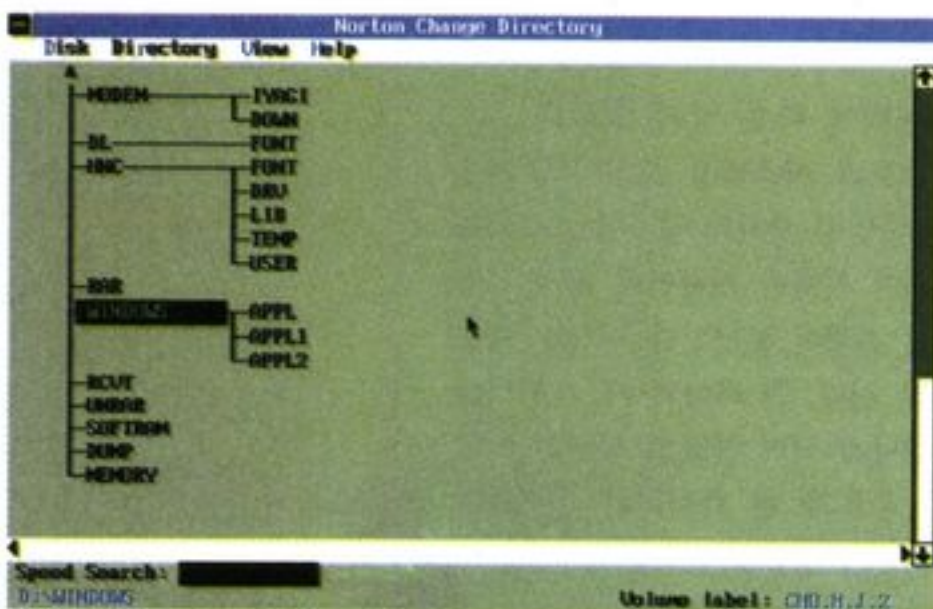
<DIR>      02-18-96   6,50p
<DIR>      02-18-96   6,50p
WINDOWS.ARJ 136265 01-18-96   8,89p
3 file(s)         136265 bytes
6219776 bytes free

D:\WINDOWS>arj x windows.arj
ARJ 2.30RC Copyright (c) 1989-92 Robert K Jung, Jan 19 1992
NOT REGISTERED for business, commercial, or government use.

Processing archive : WINDOWS.ARJ
Archive date : 1996-01-18 20:07:46
Extracting WIN.COM             CRC OK
Extracting APPL\200M.EXE      Create this directory? [Y/N] y
Extracting APPL\200M.EXE      CRC OK
Extracting APPL\BIGDESK.EXE   Create this directory? [Y/N] y
Extracting APPL\BIGDESK.EXE   CRC OK
Extracting APPL\MORLDTM.EXE   Create this directory? [Y/N] y
Extracting APPL\MORLDTM.EXE   CRC OK
4 file(s)

D:\WINDOWS>
    
```

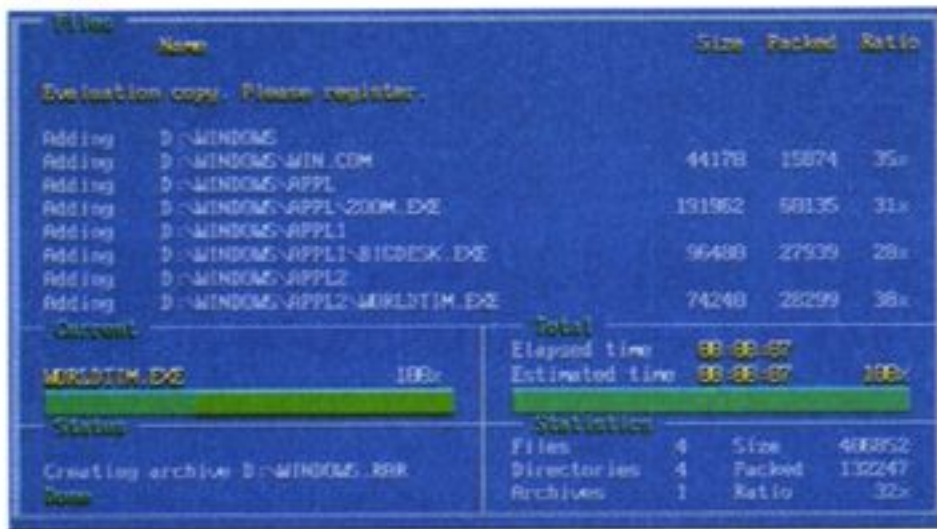
하위 디렉토리 생성





## RAR의 경우

압축시 : RAR A -R A:WINDOWS.ARJ C:\WINDOWS



압축

## 메뉴 방식의 경우

RAR을 실행시킨다.

- > 압축을 원하는 디렉토리로 이동한다
- > 원하는 파일과 하위 디렉토리를 스페이스로 선택한다
- > 선택이 끝나면 F2 키를 눌러 압축한다



스페이스로 선택



압축

해제시 : RAR X A:\WINDOWS.ARJ



압축의 해제

## 메뉴 방식의 경우

RAR을 실행시킨다

- > 해제를 원하는 압축 화일을 선택한다
- > 화일과 하위 디렉토리를 스페이스로 선택한다
- > 선택이 끝나면 F4 키를 눌러 압축 해제한다



압축의 해제

다음은 4가지 압축 프로그램들의 명령과 옵션이다.

	압축시	해제시
LHA	LHA A /R	LHA X
PKZIP/PKUNZIP	PKZIP -R	PKUNZIP
ARJ	ARJ A -R	ARJ X
RAR	RAR A -R	RAR X

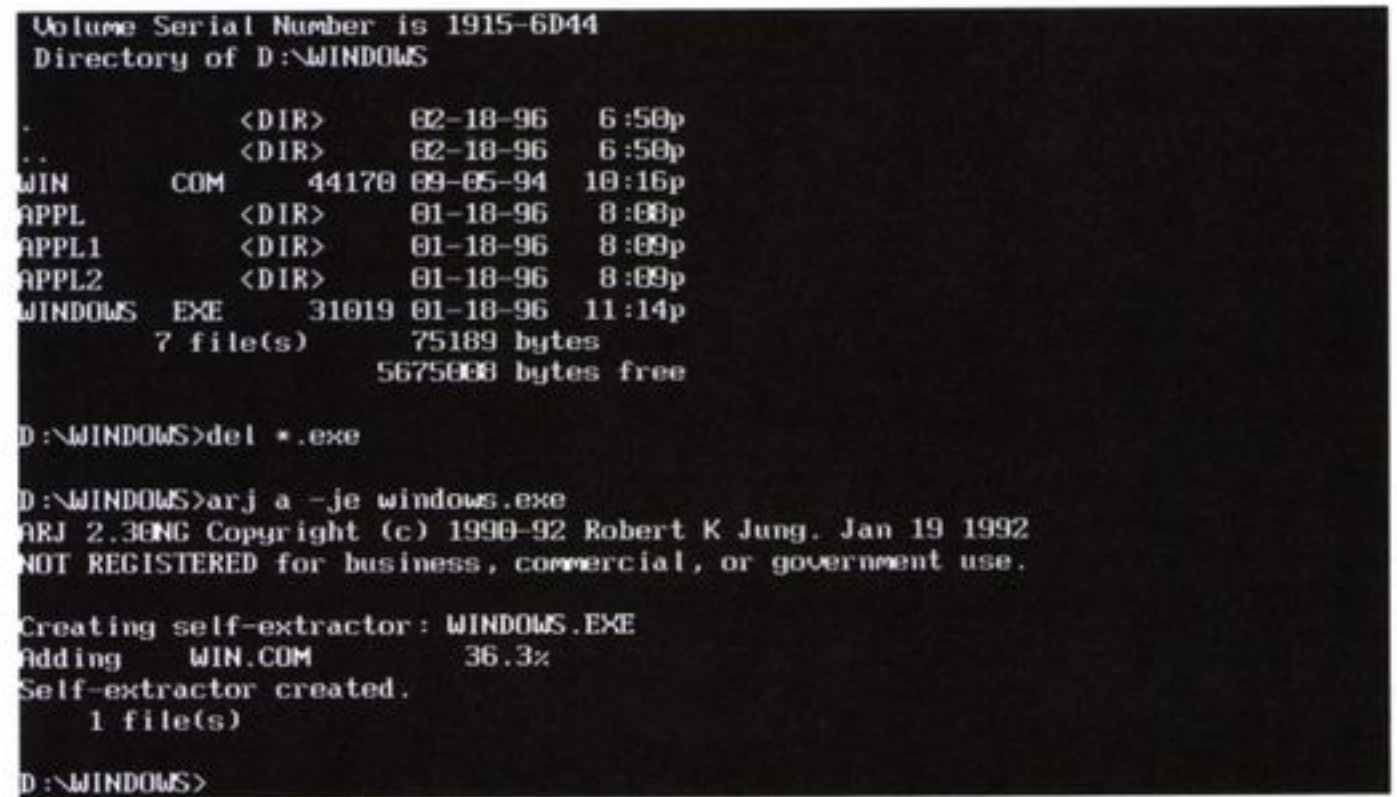
## SFX 화일

SFX는 Self eXtract의 약어로 압축된 화일이 실행 화일의 형태로 되어 있어서 이 화일을 실행시키면 압축된 내용이 저절로 압축 해제되는 화일을 말한다. 이것은 압축 화일에 압축을 해제시키는 실행 코드를 추가함으로써 가능하다. 즉 화일을 압축할 당시에 압축 화일에 압축 해제 코드를 추가시키는 것 외에 이미 압축이 되어진 화일에 압축 해제 코드를 첨가하는 것도 가능하다는 말이다.

## ARJ의 경우

압축시 : ARJ A -JE A:WINDOWS.EXE C:\WINDOWS

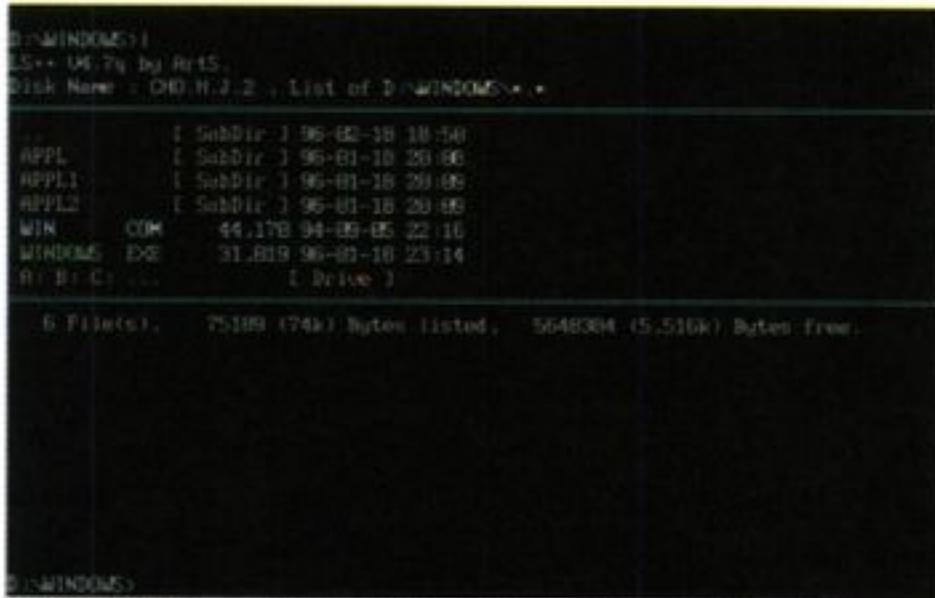
압축을 할 경우에는 다음과 같이 [-JE]의 옵션을 추가로 주어야 한다.



압축 완료



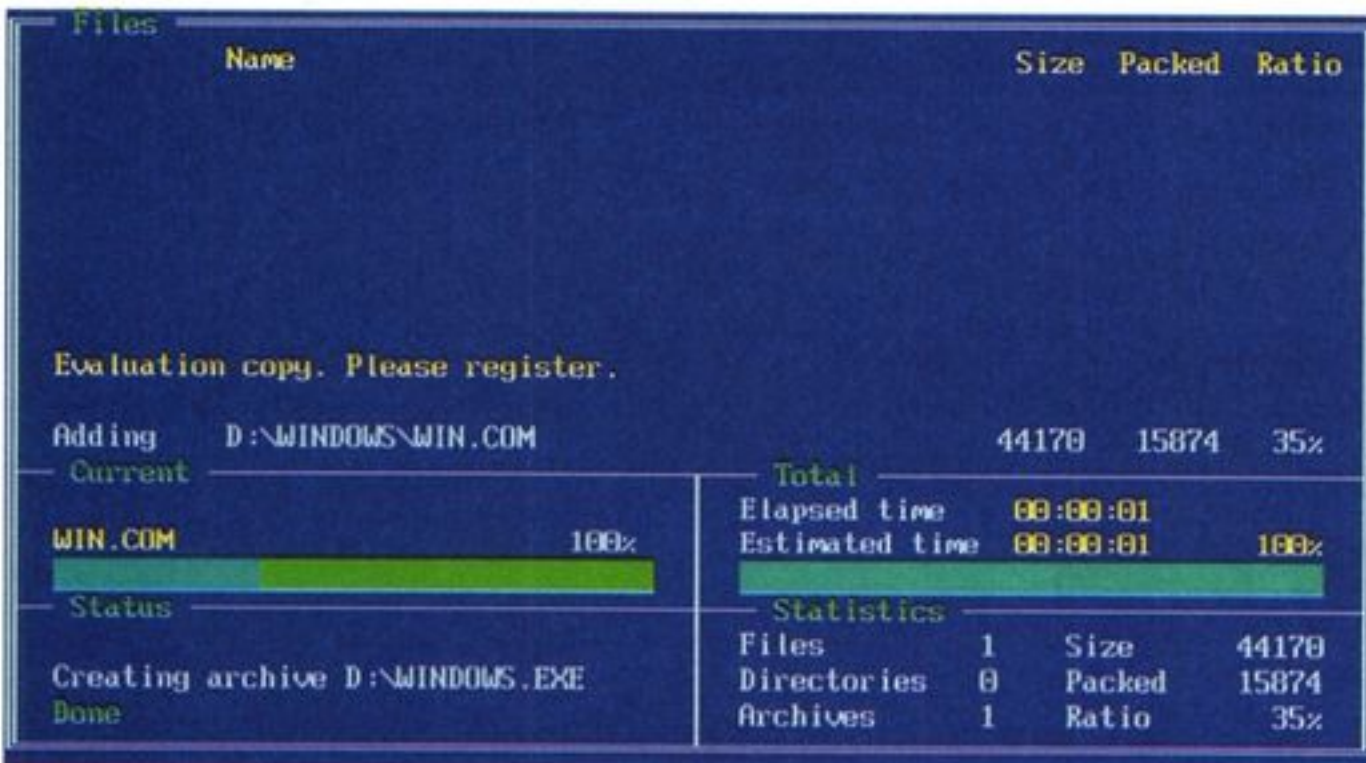
해제시 : WINDOWS.EXE를 실행



압축의 해제

## RAR의 경우

압축시 : RAR A -SFX A:WINDOWS.EXE C:\WINDOWS

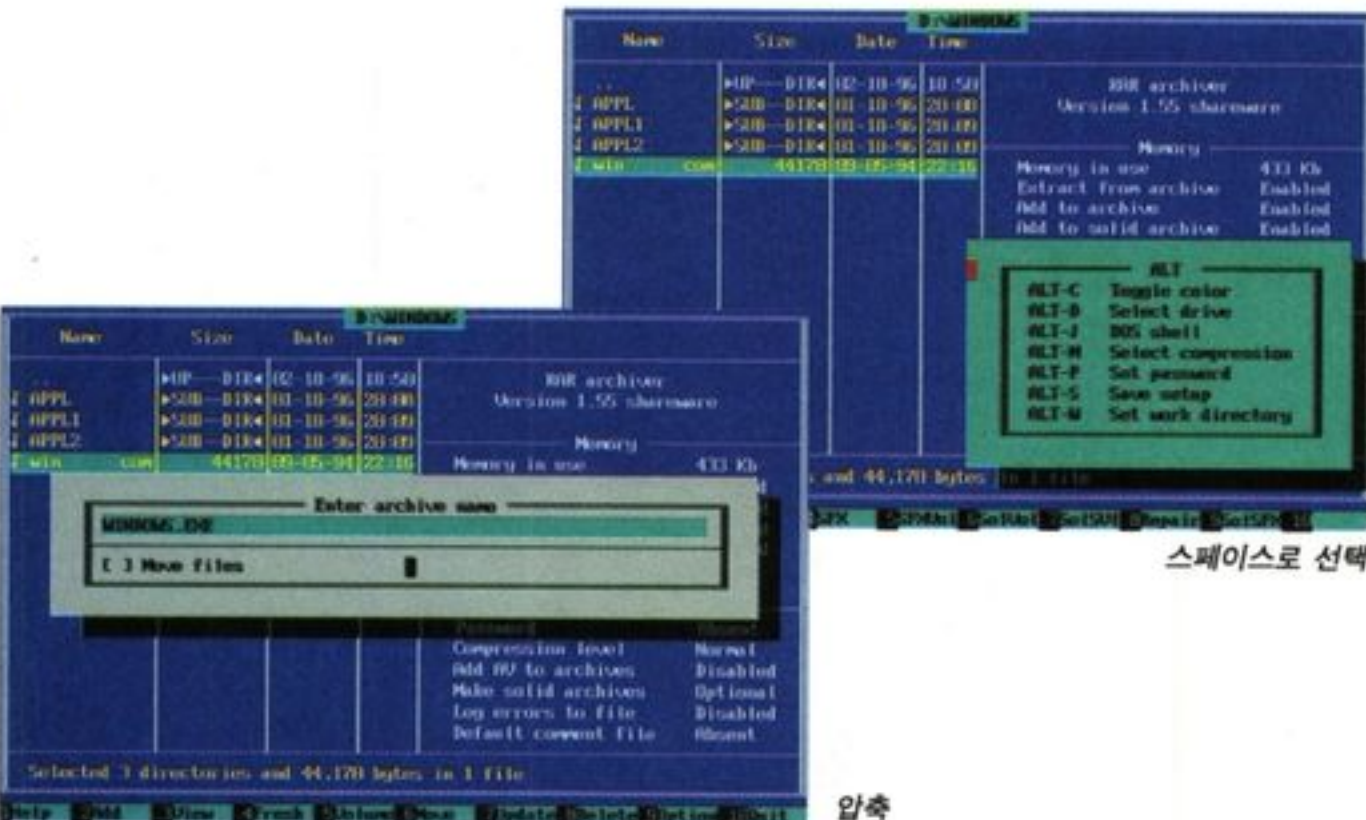


압축

## 메뉴 방식의 경우

RAR을 실행시킨다

- > 압축을 원하는 디렉토리로 이동한다
- > 원하는 파일과 하위 디렉토리를 스페이스로 선택한다
- > 선택이 끝나면 Alt-F4키를 눌러 압축한다



스페이스로 선택

압축

해제시 : WINDOWS.EXE를 실행

압축 프로그램	압축시	해제시
LHA	LHA A /S	실행
PKZIP/PKUNZIP	ZIPZEXE	실행
ARJ	ARJ A -S	실행
RAR	RAR A -S	실행

## 여러 장의 디스켓으로 압축

압축을 통해 여러개의 디렉토리와 파일을 하나의 압축 파일로 만드는 것은 아주 편리한 방법이다. 파일을 디스켓에 담아서 이동할 때 압축을 이용하면 디스켓의 공간도 절약되고 하나의 압축 파일만을 취급하게 되므로 매우 편리하다. 하지만 크기가 매우 큰 파일들은 압축을 아무리해도 한장의 디스켓에 담기가 어렵다. 이때에는 두가지의 방법이 있는데 하나는 압축을 행하고 나서 한장의 디스켓의 크기보다 큰 압축된 파일을 [파일자르기] 프로그램을 사용하여 여러 장의 디스켓에 담는 것이고 나머지 하나는 압축할 당시에 여러 장의 디스켓에 걸쳐서 압축을 하는 것이다.

처음의 방법은 압축을 하는 작업후에 [파일자르기] 프로그램을 사용하는 하나의 추가적인 작업이 필요하고 압축 해제를 할 경우에도 마찬가지가 된다. 하지만 나중의 방법은 하나의 압축 프로그램을 사용하여 한번의 작업으로 압축과 해제가 가능하기 때문에 조금 더 편리하다고 할 수 있다.

이것을 그림으로 나타내면 다음과 같다.



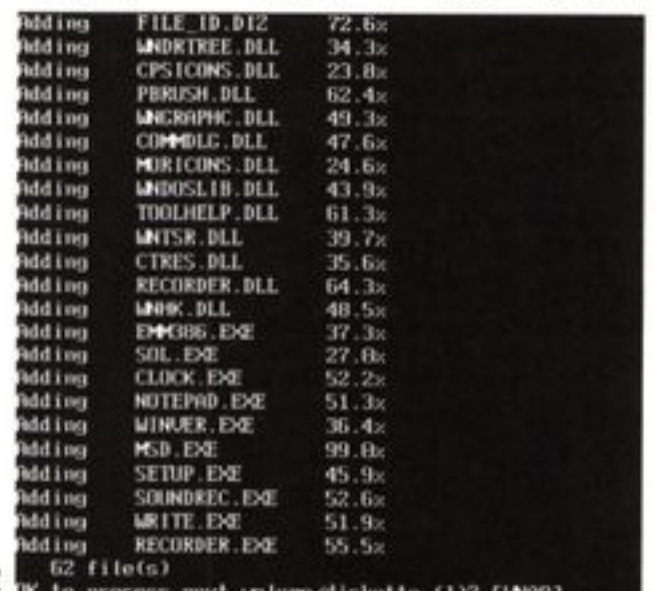
위의 그림에서 압축을 하기전의 파일들의 크기는 디스켓 5장 분량이고 압축을 함으로써 생성된 압축 파일은 디스켓 3장 분량이다. 이 압축 파일을 디스켓에 자동으로 나누어 담아주는 기능이 바로 지금 언급하고 있는 기능인 것이다.

## ARJ의 경우

압축시 : ARJ A -VA A:WINDOWS.ARJ C:\WINDOWS

압축을 할 경우에는 다음과 같이 [-VA]의 옵션을 추가로 주어야 한다.

옵션 [V]는 [Volume]의 뜻으로 여러장의 디스켓을 사용한다는 의미이고 [A]는 [Auto-detect]의 뜻으로 각각의 디스켓에 남은 용량을 자동으로 검사해서 사용하라는 의미이다.



압축 완료

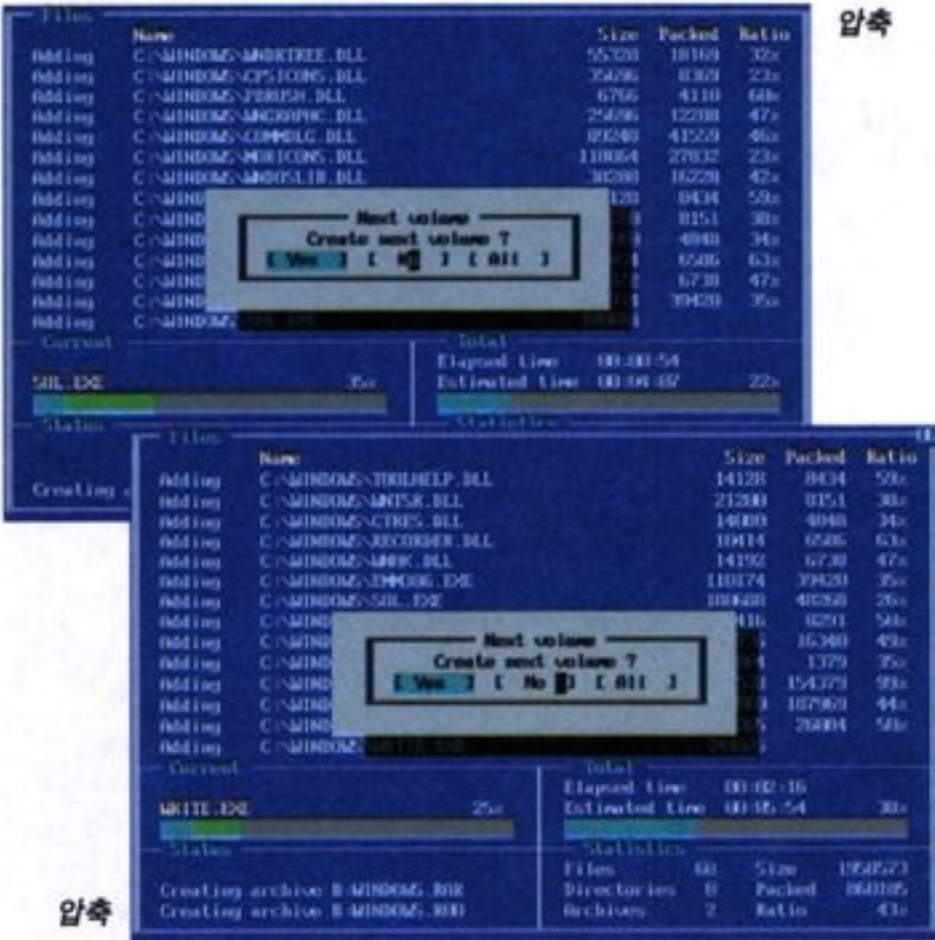


ARJ로 압축된 첫번째 디스켓에는 [WINDOWS.ARJ]라는 이름의 화일이 들어있고 두번째 디스켓에는 [WINDOWS.A01]이라는 이름의 화일이 들어있다. 당연히 세번째 디스켓에는 [WINDOWS.A02]라는 이름의 화일이 들어있다.

해제시 : ARJ E(또는 X) -VA A:\WINDOWS.ARJ

## RAR의 경우

압축시: RAR A -V A:\WINDOWS.RAR C:\WINDOWS



압축

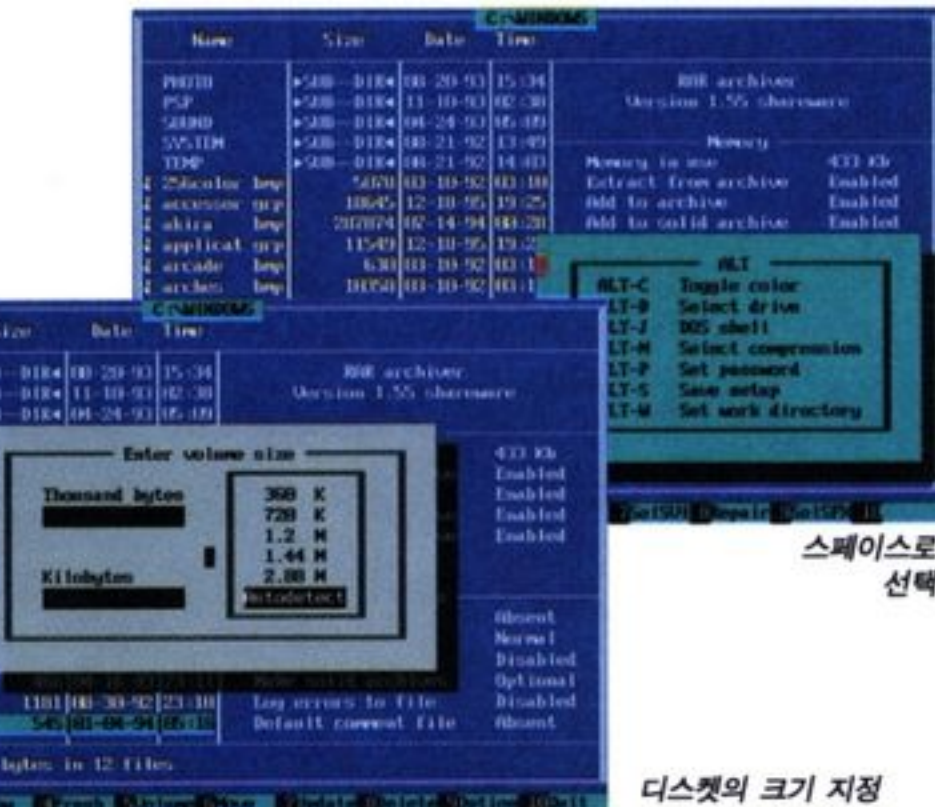
압축

ARJ와 마찬가지로 RAR의 첫번째 디스켓에는 [WINDOWS.RAR]이라는 이름의 화일이 들어있고 두번째 디스켓에는 [WINDOWS.R00]이라는 이름의 화일이 들어있다. 당연히 세번째 디스켓에는 [WINDOWS.R01]이라는 이름의 화일이 들어있다.

## 메뉴 방식의 경우

RAR을 실행시킨다

- > 압축을 원하는 디렉토리로 이동한다
- > 원하는 화일과 하위 디렉토리를 스페이스로 선택한다
- > 선택이 끝나면 F5 키를 눌러 디스켓의 크기를 지정한다
- > 압축화일 이름을 입력하고 압축한다



스페이스로 선택

디스켓의 크기 지정

해제시: RAR E(또는 X) -V A:\WINDOWS.RAR

## 메뉴 방식의 경우

RAR을 실행시킨다

- > 해제를 원하는 디스크로 이동한다
- > 압축 화일을 선택한다
- > 선택이 끝나면 F4 키를 눌러 압축 해제한다

## 압축 화일에 화면 메시지 담기

필자가 통신에서 다운로드 받은 압축 화일의 압축을 풀 때 화면에 어떤 메시지가 출력되고 압축이 해제되는 경우를 종종 본적이 있다. 처음에는 압축 프로그램이 바이러스에 감염되어서 화면에 이상한 메시지를 출력하는 것으로 착각한 나머지 겁을 먹었지만 출력된 메시지를 자세히 본 결과 이 화일을 통신상에 올린 사람의 자신에 대한 소개였음을 알게 되었다. 이처럼 화면 메시지라는 것은 압축 화일내에 자신이 원하는 화면 메시지를 포함시켜서 압축을 풀때마다 포함된 메시지가 화면에 출력되도록 하는 방법이다. 압축 프로그램의 명령 도움말 보면 일반적으로 [Comment]라는 단어가 등장한다. 이 명령이 바로 화면 메시지를 가능하게 하는 명령인 것이다.



메시지 입력



압축의 해제

## ARJ의 경우

화일에 화면 메시지를 담기 위해서는 압축을 수행한 후 메시지 추가의 명령을 한번 더 사용해야 한다.

압축시 : ARJ A A:\WINDOWS.ARJ C:\WINDOWS

메시지 추가 : ARJ C A:\WINDOWS.ARJ

해제시 : ARJ E A:\WINDOWS.ARJ

## RAR의 경우

압축시

RAR의 명령 방식에서는 ARJ와 마찬가지로 화일에 화면 메시지를 담기 위해서는 압축을 수행한 후 메시지 추가의 명령을 한번 더 사용해야 한다.

명령 방식 : RAR A A:\WINDOWS.RAR C:\WINDOWS

메시지 추가 : RAR C A:\WINDOWS.RAR

메뉴 방식의 경우 명령 방식과는 달리 미리 메시지 화일의 내용을 작성해 놓은 후에 Comment file로 지정을 해 놓으면 된다.

RAR을 실행시킨다

- > F9를 눌러 옵션에서 [Default comment file]을 선택한다
- > 미리 작성한 자신의 화일을 입력한다
- > 압축할 화일들을 선택한다
- > 선택이 끝나면 F2를 눌러 압축을 한다

Comment 화일 이름을 입력





# 데스마스크 (Deathmask)



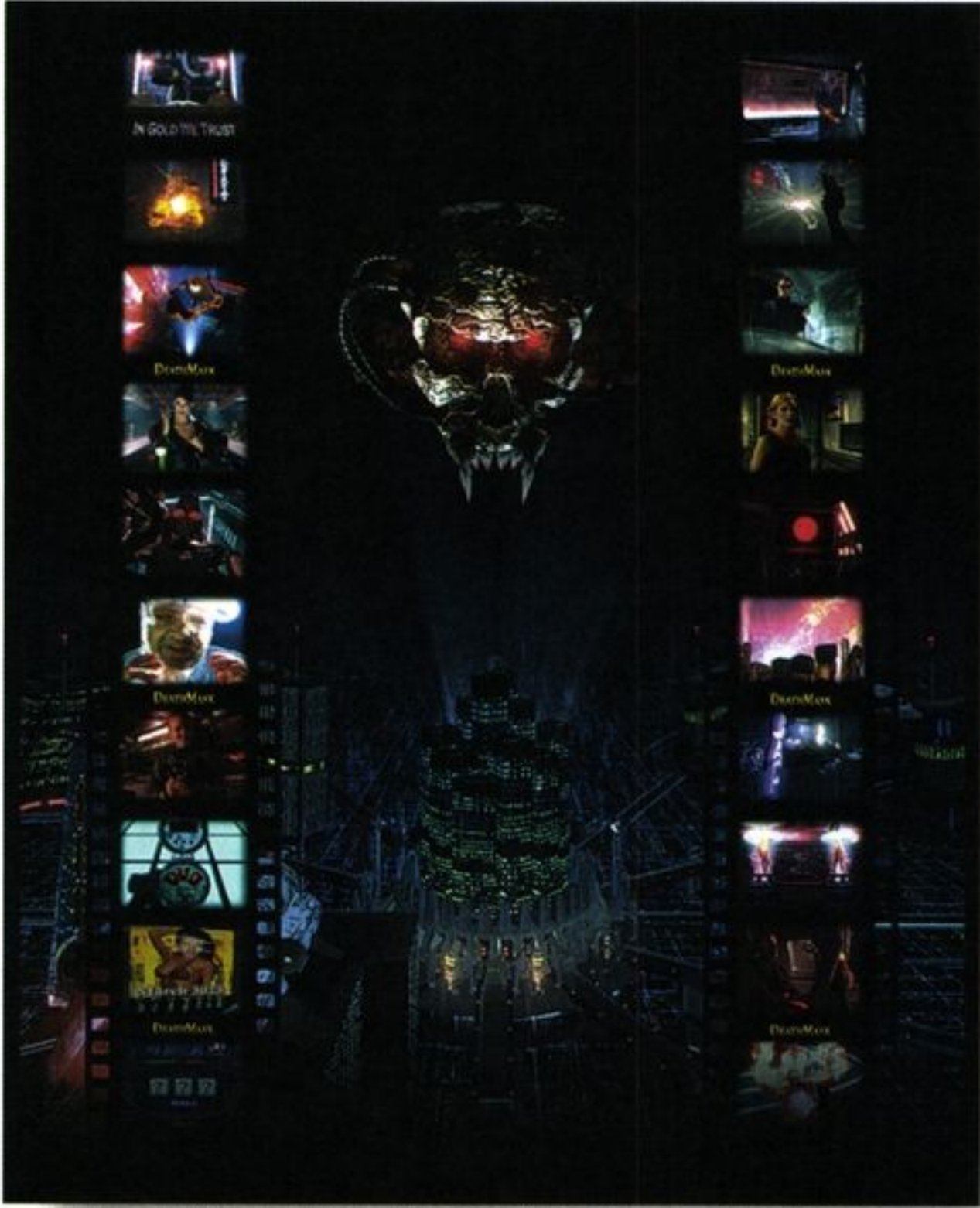
장르	어드벤처
제작사	삼성나이세스 제작사일렉트릭드림, 비손텍
유통사	(주)다우기술
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	3월 예정
가격	미정
문의처	삼성나이세스(02-3458-1311)



**본** 게임은 최근 들어 점차 관심이 늘고 있는 인터랙티브 기술을 이용한 3차원 어드벤처 게임이다. 이제 게이머는 게임 속의 주인공으로 변하여 게임 속의 모험 세계에 몰입하게 된다. 다른 게임처럼 3인칭 시점으로서 객관적으로 바라보는 입장이 아니라 1인칭으로 직접 게임에 뛰어들게 된 주인공의 입장이다. 게임내에서 시시각각으로 변하는 한편의 영화 필름 속에서 주인공은 자신의 누명을 벗기 위해서 악당 엔젤을 찾아나서야 한다.

게임의 모든 조작은 별도의 키조작 없이 마우스만으로 가능하다. 특히 실시간으로 진행되는 상황에서 게이머는 재빠른 판단을 내려한다. 잠시라도 지체할 경우 게임내에 저장되어 있는 상황 설정 시스템에 따라 목숨을 잃을 수도 있으며 게임 내용 자체가 뒤바뀔 수도 있다.

특히 이번에 [데스마스크]에서 눈여겨보아야 할 점은 모든 대화들이 한글화되었다는 점이다. 그 동안의 인터랙티브 무비 게임들의 대부분이 영문판이었기 때문에 영화 회화에 능통하지 않은 게이머들은 리스닝이 안되어 많은 어려움이 많았다. 하지만 이번 데스마스크 한글판에서는 정말로 누구나 알기 쉽게 모든 대화 내용이 한글화되어 있어서 편리하게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 이제 게이머는 한편의 액션 영화 속의 주인공이



되었다. 오로지 선택은 자신에게 달려있으며 그 결정에 따라 엔딩도 여러 가지 다른 각도로 만나볼 수 있는 트루모션 기법의 진수를 맛보게 될 것이다.

## 게임에 등장하는 아이템과 용도

주먹처음에 책이 사용할 수 있는 유일한 무기이다. 그러나 항상 대화를 통해 성격을 표현해야지 함부로 싸우려고 들다가는 도리어 살해당하거나 생명에 위협을 당할 수 있다.

## 플라즈마 건

경찰 동료로부터 얻을 수 있는 권총으로 레이저 같은 파장이 발생하면서 상대

방에게 큰 효력을 발휘한다.

## 칩 세트

칩세트는 처음에 엘리보를 처치한 후에 얻을 수 있으며 게임을 풀어가는데 핵심적인 역할을 하는 개의 코드화된 칩이 있다.

## 지하철 패스

지하철을 탈 수 있게 하는 카드로서 죽음의 종족 추장으로 부터 얻을 수 있다.

## 의학 정보 칩

화성과 지구와의 전쟁에 사용된 화학 무기인 바이오스의 피해 실상에 대한 정보가 가득 들어있다.

- ① 아이스 트럭의 등장
- ② 앓! 섬광이 눈을 가리게 한다
- ③ 이제서서포를 파다 복용하다

## 게임에 들어가기 전에...

본 게임은 어드벤처 게임이지만 적의 공격을 받을 경우 에너지가 줄거나 하는 현상없이 곧바로 게임오버가 된다. 특히 예상도 못한 지점에서 수십 번의 게임오버를 당할 수 있기 때문에 게임을 하기 전에 세이브를 그때 그때 해놓아야 한다.





## 사건 정보 칩

파라디스 시티의 워터 포드를 엔젤이 살해한 장면이 생생히 들어있는 화면이 홀로 그래픽으로 담겨져 있다.

## 군사 정보 칩

화성과 지구와의 전쟁에서 활약한 죽음의 7중대에 관한 정보와 파라디스 시티의 지하에 숨겨진 군사용 무기 창고의 지도가 들어있다.

## 어드레스 인포메이션 칩

이 칩은 일종의 보안 검색 시스템을 통과할 때 쓰이며 고도의 암호가 저장되어 있는 마그네틱 칩이다.

## 디지털의 명함

이 명함은 일반 명함이 아니다. 일종의 전자 장비로 구성된 카드로서 그의 카드는 게임 중에 쓸모가 많다.

## 엔젤 디보이드의 음모

평화로운 네오 시티에 최고의 악당 엔젤 디보이드가 등장한다. 그는 파라디스 시티의 전 경찰 본부장으로 화성과의 전쟁 당시 죽음의 제 7보병 중대 사령관으로 재직하였으나 강제로 퇴역 당한 후 워터포드 시장을 살해하고 네오 시티로 도주하게 된다.

그를 추적하기 위해 주인공 잭은 그의 경찰 패트롤 차량인 크루저를 타고서 공중에서 전투를 벌인다. 서로 레이저 총을 무자비하게 쏘아대면서 일대 공중전을 벌인다. 그러나 안타깝게도 잭은 엔젤 일당의 공격을 받고서 추락하면서 크루저가 폭발하고 만다. 구사일생으로 살아난 잭은 주위의 도움을 받아 병원으로 옮겨진다. 잭은 혼수상태에 빠지게 되는데 그의 머리 속에서는 아직도 엔젤의 생각이 맴도는 듯 싶다.

며칠 간의 혼수 상태 끝에 깨어난 그는 병원 침상에서 서서히 일어난다. 그의 쾌유를 반갑다는 듯이 간호사가 기뻐한다. 그러나 잠시후 간호사의 얼굴색이 서서히 변하면서 기겁을 하면서 도망친다. 영문을 모른 채 잭은 거울을 본다. 그것

은 다름 아닌 우주 최고의 악당 엔젤 디보이드인 것이다. 분명 성형외과 의사의 잘못으로 인해 자신이 이렇게 변한 것이다. 이미 경찰에 의해 전 도시는 그의 검거령이 내려진 상태이기 때문에 잭은 영락없이 범죄자의 누명을 쓴 것이다. 아마 간호원이 나갔으므로 잠시 후 경찰 특수수사팀이 병원을 들이닥칠 일은 불보듯 뻔한 일이다.

## 병원을 탈출하여 거리로

이제부터 게이머의 재빠른 판단이 필요하게 된다. 여기서 주인공은 과연 이 병원을 어떻게 탈출할 것인가 고려해야 한다. 만약 깨어난 순간이후부터 아무 동작도 취하지 않은 채 가만히 있으면 경찰이 갑자기 문을 열고 나타나 총을 난사하고 사살시키고 말 것이다. 그럴 경우 게임오버가 된 것이며 세이브를 해두지 않았으므로 처음부터 게임을 다시 시작해야 한다. 이 부분에서 재빨리 주위를 둘러보자. 가만 보니 출입문 쪽은 경찰이 대치하고 있을 것으로 생각되어 창문 쪽으로 다가간다. 잭은 서랍에서 옷가지를 집어들고서 지붕쪽으로 나간다.

창문을 자세히 보니 사다리가 보인다. 사다리를 통해서 아래로 내려간다. 사다리를 통해 아래로 내려오니 도시는 깜깜한 밤으로 밤 안개가 자욱하다. 너무도 고요해서 방금 병원 안의 사태가 믿어지지 않을 정도이다. 지금은 악당으로 몰린 잭이지만 전직 경찰이었기 때문에 동료들에게 도움을 받을 수 있지 않을까 싶다. 일단 거리를 계속 걸어간다. 건다보니 불량배처럼 보이는 사내가 있다. 그와 대화를 나누어본다. 그와 대화를 나눈 후 계속 건다보면 잭이 경찰로 재직당시에 동료였던 로레인 루거를 만난다. 그는 무어라고 떠들어댄다. 여기서 그에게 공격을 하는 행위를 하면 그는 잭을 두들겨 팬다. 따라서 가만히 그의 대화를 듣는다.

대화가 끝난 후 그는 권총 1개를 잭에게 준다. 그것은 경찰들이 사용하는 플라즈마 건으로 지금까지 아무런 무기가 없었던 잭에게 상당히 유용한 아이템이 될 듯 싶다.

이 총을 잘 간수하고 다시 거리를 걸어간다.

## 셀리나의 바(Bar)에서

셀리나는 네오 시티에서 바를 경영하는 여주인으로 엔젤의 옛 애인이었다. 그녀는 술집 경영과 함께 총기 밀수도 함께 하고 있다고 알려져 있다. 그녀의 바는 24시간 영업중이라고 써어져 있으며 앞에서 보기에 초라하고 음산한 느낌마저 들게 한다.

일단 바 안으로 들어간다. 주위에는 많은 사람들이 즐겁게 술을 즐기고 있으며 가운데 바텐더인 여자가 서있는데 그녀가 셀리나이다. 일단 그녀에게 다가간 다음에 곧바로 마우스를 그녀 앞에 클릭한다. 그러면 잭을 보고서 셀리나는 불쾌해한다. 아마 엔젤과 옛날에 무슨 일이 있었던 것으로 짐작되며 둘 사이가 심상치 않은 것으로 생각되어진다. 그녀 역시도 잭을 엔젤로 오인하고서 열심히 푸념을 늘어놓는다.

여기서 주의깊게 보아야 할 것은 화면 하단 아이템 바에 생긴 해골 모양의 판이다. 이 세가지 판넬은 현재 잭의 기분을 어떻게 상대방에게 전할 가를 나타내는 것인데 그 기분에 따라 상대방이 다르게 행동할 수 있다. 아마도 제작사측에서는 게임을 좀더 실감나게 하기 위해서 이렇게 기분을 표현하는 것까지도 신경을 써서 게임으로 표현하고 있다.

그 세가지 판은 차례대로 소극적인 기분과 정상적인 기분 공격적인 기분

- ① 잭을 기다리는 대원들
- ② 리브골드 목사의 연설
- ③ 도시에 엄청난 폭발이 일어난다
- ④ 순간적인 전기 충격이 발생한다
- ⑤ 셀리나가 칵테일을 권하는데 마시는 것은 금물
- ⑥ 칩어드레스 내용을 조사한다





을 나타낸다. 빨리 이 세가지 중 하나를 선택한다. 만약 소극적인 태도를 선택할 경우는 그녀가 잠시 후 초록색의 기분 나쁜 카테일 한잔을 권한다. 그 술을 잭이 마실 경우 셸리나에게 잡히면서 잭에게 총을 쏘게 된다. 그리고 공격적인 태



현상금 사냥꾼이 탄 택시

도를 보일 때에도 그녀는 같이 맞받아 치면서 숨겨놓았던 총을 잭에게 겨눈다. 이때에는 정상적인 상태로 그녀에게 접근한다. 그녀가 술을 권하더라도 마시길 거부한다. 그러면 그녀는 카운터 뒤의 술잔과 교환하면서 잭이 떠나길 요구한다. 그러나 이때에 잭은 재

빨리 아까 얻어놓은 플라즈마 건으로 그녀에게 위협을 한다. 그녀는 깜짝 놀라면서 그에게 협조하기 시작한다. 그녀는 숨겨놓았던 크레딧 카

드를 옷속에서 내준다. 그러나 여기서 방심할

경우 그녀는 총으로 그를 겨눈다. 따라서 잭은 카드를 받는 즉시 그녀가

총을 쏘기 전에 그녀에게 총을 조준하여 발사해야 한다. 총알이 그녀

의 머리 부분을 명중 시키면서 그녀는 바 뒤편으로 튕겨져 나

간다. 이제 술집을 한바퀴 돌아다닌다. 술집 내부는 평온한 듯 보이

며 구석에 화장실이 보인다. 화장실에 들어가면 변기 위에 메시

지가 있다. 아마도 이번 사건의 힌트처럼 보이는데 일단 챙겨놓는다. 술집에서의 과정은 모두 끝났으므로 술집을 나와서

다시 거리로 나선다.

### 피라미드 카지노에서

술집을 나와서 거리 한쪽 편으로 가다 보면 현란한 네온사인의 카지노에 들어서게 된다. 일단 카지노 내부에 들어간다. 그러면 정면에는 미래형 3차원 장비로 되어있는 스테이지 위에 쇼걸이 현란한

몸짓으로 춤을 추고 있으며 각종 슬롯머신 등이 눈에 띈다.

우선 오른쪽으로 들어가 삼각 테이블이 있는 곳까지 걸어간다. 그러면 이 게임의 설명을 들을 수 있으며 잠시 후 기계에 아까 셸리나에게서 얻어놓았던 크레딧 카드를 집어넣는다. 미래에는 전혀 현금이 쓰이지 않고 카드로 결제가 되기 때문에 이러한 도박에서도 코인을 쓸 필요가 없다. 카드를 집어넣었으면 잠시 후 기계가 작동한다. 주사위를 누르면 게임이 시작되면서 세번 정도의 게임을 하면 디지털라는 사람을 만나게 된다.

그는 아마도 엔젤을 주 고객으로 삼는 듯 잭에게 명함 한장을 내민다. 이 명함을 잘 챙긴 다음에 디지털과 헤어지고 게임기가 있는 곳으로 돌아간다. 아까 화면 왼쪽에 보면 가상 현실 체험 머신이 있는데 아마도 슬롯머신 종류가 아닐까 예상된다. 기계를 작동하지 않아도 상관 없지만 기계를 한번 시험삼아 작동해보면 그 성능에 감탄을 하게 될 것이다.

### 엘리트와 죽음의 종족 추장과의 만남

다시 카지노를 나와 거리에 나서는 갑자기 아이스크림 트럭같은 비행선이 내리면서 회한하게 생긴 거대한 로봇 엘리트가 등장한다. 이 로봇 역시도 바로 처치하지 않을 경우 잭에게 분말가스를 내뿜으면서 잭을 죽게 한다. 재빨리 엘리트에게 플라즈마 건으로 사격을 가한다. 그를 쓰러뜨리면 몸 속에 있던 액화 질소가 터지면서 순식간에 형태가 변해버린다. 그를 처치한 다음 그 트럭 안으로 들어간다. 안에 들어가서 보면 냉동고 같은 저장함 속에서 칩어드레스와 정보 장치를 얻을 수 있다. 만약 일정 시간 내에 아이템을 취득할 경우 자동 폭발 장치가 작동되어 대폭발이 일어나니까 그것을 빨리 가지고 벗어나 거리로 나온다.

거리로 나온 후 잠시 건다보면 골목구석에서 죽음의 종족 추장이라고 자신을 소개하는 사람을 만난다. 그의 모습은 이런 미래 시대에 어울리지 않게 상당히 원시적인 복장을 하면서 무시무시한 모

습을 하고 있다. 그에게 총을 겨누어 재빨리 처치한다. 만약 아무것도 하지 않을 경우 차장이 잭에게 곤봉을 던지면서 잭은 죽게 된다. 또한 시간이 조금만 늦어져 공격을 할 경우 추장이 발길질로 잭의 총을 떨어뜨리고 곤봉의 날카로운 봉으로 잭을 찌른다. 따라서 빠르게 공격하여 추장을 죽이도록 한다.

추장이 죽으면 그 밑에 지하철 티켓으로 보이는 카드가 떨어진다. 그것을 집은 다음 뒤를 돌아서보면 지하철이 보인다.

### 지하철을 타고 2번가로 이동

지하철을 타는 곳은 상당히 어두컴컴하여 범죄가 많이 일어날 듯한 음산한 느낌을 준다. 지하철 입구에 네오 시티 트랜시트라는 간판이 눈에 띈 것이다.

입구부터 자동 검색 시스템으로서 출입자를 검색한다. 잠시 움직이면 지하철 개찰구까지 자동적으로 안내한다. 이곳에서 마우스를 앞에 위치한 다음에 마우스를 클릭하면 자동적으로 지하철 패스를 컴퓨터가 인식하면서 지하철에 탑승할 수 있다. 여기서 오동작으로 너무 플랫폼 앞까지 움직일 경우 레일에 감전될 수 있으므로 가만히 있다. 지하철에 승차한 후 몇초간 덜컹거린 다음 잭은 지하철 역을 나와 2번가 거리에 도착하게 된다. 2번가 거리는 아까 처음의 거리보다는 좀 활기가 넘쳐 보이긴 하지만 아직도 분위기는 그렇게 좋지 못하다.

거리를 걸던 도중 잭은 지미의 애인이 사이보그 독들에게 쫓기는 광경을 바라보게 된다. 만약 그 개를 따라 앞으로 갈 경우 잭과 개가 대치하는 현상이 벌어진다. 이때에는 100% 개에 물려죽을 수밖에 없으므로 일단 사태의 추이를 보면서 잠시 기다린다. 가만보니 하수구 구멍 같은 것이 땅위에 열려 있는데 이곳을 통해 아래로 내려간다. 하수구에 내려가 오른쪽으로 몸을 돌린 다음 손전등을 찾아 켜고 계속 전진한다.

다음에 둥근 문이 보일텐데 그 옆을 보니 보안 장치가 보인다. 아마도 보안 카드를 넣어야만문이 열릴 듯 싶은데 아까 얻어놓았던 카드를 사용한 다음 반쯤



기갑로봇의 모습

- ①성형외과계의 권위있는 의사가 검사를 시작한다
- ②죽음의 종족들의 추적을 피하자
- ③초정밀 시한 폭탄 장치







열린 방안으로 들어간다. 방 안에서 사이보그 독에게 겨우 살아남은 여자를 만나게 된다. 그녀에게 우호적인 태도로 대하면 잠시후 그녀는 울부 짚으면서 비디오 스크린을 바라본다. 반대로 그녀에게 비우호적인 태도로 대할 경우 조금 울다가 도리어 화를 내면서 비디오 스크린을 보면서 다시 책의 태도를 보인다. 일단 우호적인 태도를 보인 다음에 칩을 일단 갖지 말고 뒤로 움직인다. 만약에 칩을 가진 채로 움직일 경우 스파크가 발생하게 되거나 그녀에게 총을 맞을 수 있으므로 허튼 수작은 삼가도록 한다.

일단 냉장고 쪽으로 접근한 다음에 냉장고에서 칩세트를 갖고 온다.그런 다음 이곳을 안전하게 빠져 나온다. 다시 거리 있는 곳에서는 사이보그 독들이 있는데 사이보그 독들과 쓸 때없이 신경전을 펼치지 않도록 주의해서 빠져나온다.

## 제트 잭슨의 술집

2번가 거리를 조금 건다가 제트 잭슨을 만나게 된다. 제트 잭슨은 예전에 죽음의 7중대 병사였으며 전쟁 당시의 부상으로 군에서 퇴역한 후 네오 시티에 죽음의 7중대라는 이름의 술집을 운영하고 있다. 그녀는 자연스럽게 유머를 내세우면서 술집으로 데리고 들어간다.

술집 안에는 바텐더가 있으며 아까 셀리나의 바에서처럼 삭막한 분위기는 아니다. 자연스럽게 책과 제트 잭슨은 옛날 이야기를 나누는 도중 다시 선택바가 나온다. 이때에 정상적으로 대할 경우에 금속 공을 꺼내서 퍼즐 문제를 낸다. 그러나 괜히 퍼즐 문제를 맞추려고 애를 쓰지 말자. 가만히 있을 경우 제트가 책에게 보안 카드를 하나 주면서 나중에 필요할 때 쓰라고 한다. 만약 여기서 적극적인 태도로 나설 경우에는 제트 잭슨이 책이 이 술집에서 나가줄 것을 권유하면서 하는 수 없이 책은 강제반자의 반으로 카드를 얻지 못한 채 술집을 떠나야 할 것이다.

또한 만약 이 장면에서 제트 잭슨을 화나게 할 경우도 그녀의 옛 동료 2명이 나타나 책을 살해하므로 그녀의 신경을



건들리지 말자. 일단 이곳에서 보안 카드를 얻었으면 임무를 완수했으므로 이곳을 나와서 다시 거리로 나서자.

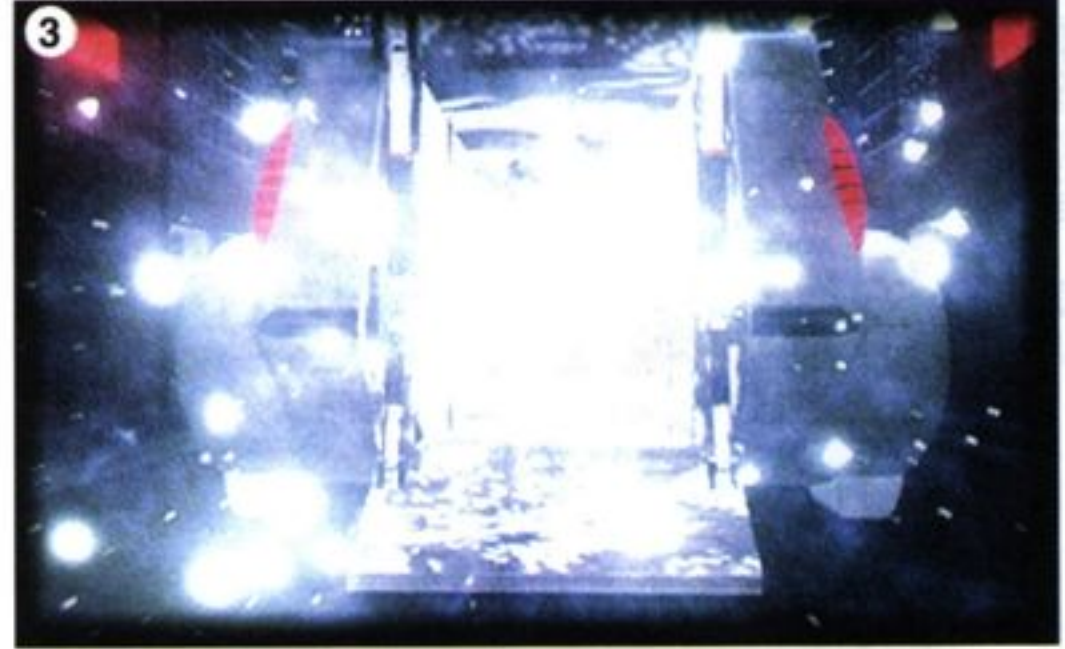
## 디지털의 가게

아마 디지털라는 사람은 아까 피라미드 카지노에서 만났으므로 기억하리라 생각된다. 그는 원래 암호 분석을 전문으로 하며 그의 가게에는 코드 분석용 첨단 장비들이 모두 갖추어져 있어 어떠한 암호도 쉽게 분석할 수 있다.

거기서 미리 얻어 놓았던 3개의 암호 칩과 칩 어드레스를 내놓으면 내용을 분석해준다. 방금 얻은 3개의 암호 칩속에는 의학 정보, 사건 정보, 군사 정보가 실려져 있다. 이 중에서 군사 정보에는 엔젤이 죽음의 7중대에서 활약하고 있을 당시에 있던 사항들이 기록되어 있다. 그리고 사건 정보에는 화성과의 전쟁 당시 지구 평의회 멤버였으며 종전이 된 후 파라다이스 시장에 선출된 워터포드 시장이 살해되는 장면이 생생하게 기록되어 있다. 아마도 엔젤과 이 범죄와 깊이 관련 있을 거라고 추정되며 일단 칩 어드레스를 어느 정도 해독했으므로 이곳을 나선다.

## 죽음의 종족들의 추적

디지털 상점을 나오자마자 죽음의 특전대 2개조가 어디서 냄새를 맡고 왔는지 책을 추적한다. 이때에 왼쪽이나 오른쪽으로 움직일 경우 그들에게 살해되므로 일단 앞으로 이동한다. 책은 거리의 통로로 이동하게 되며 주위에는 쓰레기더미가 가득하다. 이제부터 대추격전은 시작되며 이 미로 속에서 탈출해야 한다. 물론 여러 갈래의 길이 있겠으나 한가지 방법을 소개하자면 다음과 같다. 우선 왼쪽을 클릭하여 오른쪽으로 돌아 미로의 4갈래 분기점에서 멈춘다. 그 후에 오른쪽 버튼을 클릭하여 미로를 일단 빠져나와 통로 벽에서 문을 찾는 다음 아까 얻은 보안 카드를 사용하여 문을 통과하도록 한다. 문을 통과하면 간신히 그들을 따돌린 것이며 책은 여유 있게 거리를 걸어가면서 어느 교회 건물 앞으로 간다.



## 리브 골드 목사의 연설

책은 교회에 들어서자 잠시 연설을 하고 있던 리브 골드가 책을 보면서 갑자기 도망치듯 사라진다.

리브 골드는 네오 시티에 위치한 사이버 교회의 목사로 대중들에게 그가 믿고 있는 사이버네틱스의 설교를 전파하고 있는데 여러 사기 행각이 드러나 경찰의 추적을 받고 있는 도중이었다. 그를 일단 쫓아서 옆방으로 들어간다. 리브 골드 목사는 잠시 후에 심장 마비로 쓰러진다. 목사는 죽기 직전에 생물학적 무기인 바이오스의 마약과 같은 불법적 치료제인 이제시스-포를 엔젤에게 공급해 왔다고 책에게 털어놓는다.

아마도 이제시스-포가 첫번째 암호칩 속의 의학적 정보와 관련이 있다는 것을 알아챈 책은 다시 칩 어드레스를 해독하기 위해 이곳을 나와 거리로 나선다.

## 현상금 사냥꾼에게 잡혀 감옥에 갇힌 책

거리에 나서서 막 뛰어가고 하니 신기하게도 택시 한대가 서있다. 택시 기사는 수다를 떨면서 책을 목적지까지 태워주겠다고 한다. 그러나 그 목적지는 다름 아닌 교도소이다. 그 택시 기사는 수배자들을 전문적으로 잡아서 넘겨주며 현상금을 받는 사냥꾼이다. 그는 네오 시티의 경찰과 밀착하여 도망범을 체포하는 일을 하고 있으며 모은 현상금으로 고도의 사이버네틱 병기 구입에 쓰고 있다. 일단



- ① 책슨의 술집에서 적절한 인상을 심어주자
- ② 엘리토의 등장
- ③ 엘리토의 폭발
- ④ 터미네이터가 주인공인가?
- ⑤ 갤러리에서 만난 소녀
- ⑥ 술집안을 검색하는 책





1 여러 작품들을 감상한다

2 뉴로댄서

3 크레딧 카드를 그녀에게서 얻다

4 적에게 중요한 정보를 주는 사람들



교도소에 잡힌 잭은 상당히 괴로워한다. 이제 곧 죽을 일만이 남았을 것이라고 생각한 잭에게 우연하게도 탈출할 수 있는 기회가 열리게 된다. 교도관이 댄을 데리고 왔는데 댄이 여러 가지 이야기를 늘어놓는다. 이 부분 역시도 잭이 댄에게 일정한 표정을 지으면서 반응을 보여야 한다. 만약 수동적이거나 보통으로 태도를 보일 경우 그는 전자 지뢰를 꺼내어 폭탄을 터뜨려 통로를 만들어 잭을 탈출시킨다. 그렇지만 그에게 공격적인 태도를 보일 경우 도리어 그는 폭탄을 터뜨려 자폭하여 게임오버가 되게 한다.

### 대형 창고에서

다시 거리로 나선 잭은 대형 창고를 발견하게 된다. 대형 창고 옆에 있는 나무 상자 더미를 움직인 다음 비밀 통로를 찾아내면 콘크리트 병커로 들어가게 된다. 여기서 노크를 하고 옛 전우인 허쉬와 만나 이야기를 한다.

그는 정보칩을 보고서는 도울 수 없다고 한다. 그리고 의료 칩을 검색하고선 DNA 이중 나선 구조를 보여준다. 그리고 군사칩을 보고서는 홀로 그래프로 핵융합 발전소 탱크에 관련된 지도를 펼쳐준다. 이때에 그에게 수동적인 태도나 일반적인 태도를 보여준 다음에 갑자기 허쉬는 잭에게 총을 겨누면서 당장 나가라고 소리친다. 허쉬의 병커를 통해 나간 잭은 잠시후 병커 지역을 떠나 교차점에 이르는 비밀 통로를 향해 나간 다음 엘리베이터 부근에 멈춰선다. 여기에서는 테드칙이 등장하는데 그에게 일반적인 태도를 취하면서 머리를 때리면 수신키가 떨어지면서 전진한다.

### 갤러리에서 만난 소녀

잭은 건물로 들어가서



엘리베이터가 있는 곳에서 잠깐 멈춘다. 다음에 엘리베이터 문이 열리면 엘리베이터를 타고서 층을 선택한다.

50층의 갤러리로 간다. 잠시 엘리베이터가 움직인 다음 엘리베이터가 멈추면 이곳에서 디도라라는 소녀를 만나게 된다. 그녀는 화성 전쟁 중 화학 무기의 피해를 입고서 고아가 된 후 친척과 함께 네오 시티에 살고 있으며 신경장애로 괴로워하고 있다. 그녀는 잭에게 옛날 화성 식민지 이주자들이 독립하기 위해 독립정부를 세우려는 과정에서 일어난 지구연합군과의 전쟁이야기를 한다. 그리고 이 전쟁 과정에서 지구연합군이 이주민들의 독립을 저지하기 위해 퍼뜨린 생화학무기의 일종인 잔혹한 바이오스에 대해 이야기한다.

이 바이오스는 월남전 때에 살포했던 고엽제의 일종으로 전쟁 중에 이 약품에 접촉된 사람은 그 고통을 해소하기 위해서 이제시스-포라는 약품을 계속 투약해야만 했다. 그녀는 이러한 실정을 하소연하면서 지구 연합군 때문에 많은 사람들이 아직까지도 고통을 겪고 있으며 수많은 사람들이 죄없이 죽어가고 있다면서 슬퍼하면서 잠시후 난간 쪽으로 뛰어가며 자살하고 만다. 이때 잭은 아마도 이제시스-포라는 약제를 사람들이 과다 복용함으로써 이 소녀나 아까 목사 같은 사람들이 고통을 받고 있다는 것을 깨닫고서 그는 다시 엘리베이터를 타고 갤러리를 빠져나온다.

### 병원에서 나머지 비밀을 캐낸다

거리에 나와서 병원으로 들어가니 지오가 친절히 안내해준다. 우선 간호사에게 가지고 있는 의료칩을 보여준 후에 지오를 따라 분석실로 들어간다. 그러면 분석실 안에서 수술을 막 끝내고 온 듯한 의사와 만날 수 있다. 그에게 칩을 보여주니 의사는 그것을 가져가면서 무어라 얘기를 한다. 그는 이미 파라다이스 시티와 네오 시티에서 동시에 존경받는 신경학자의 한 사람으로서 신경 조직의 재생에 장족의 진보를 이룩하였다. 병원

에서는 잭의 뱀으로부터 표본을 추출하면서 검사를 한다. 병원의 검사 결과를 통해서 엔젤이 죽음의 7중대 활약 당시 입은 바이오스 피해 때문에 지속적으로 이제시스-포라는 치료제를 사용했다는 새로운 사실을 알게 된다.

병원을 나오면서 지오가 문밖까지 배웅을 해준다. 지오는 한번더 잭의 신원을 기록 카드에 기록한다. 이제 병원에서 엔젤이 겪는 고통의 원인을 알았으므로 다른 곳으로 찾아가자.

### 로봇들과의 전투

잭은 옛날 엔젤이 사용했던 창고로 찾아가는 길에 엘리베이터 앞에 서있자 아까 지하철 역에서 보았던 신분 검색 시스템이 잭을 자동으로 검색한다. 갑자기 경비 로봇 한대가 나타나 잭의 침입을 제지한다. 하지만, 무언가 시스템에 이상이 생긴 것처럼 느껴지는데 잠시 후 다른 로봇 한대가 나타나 잭을 공격하던 로봇을 던져 버리고 승강대에 올라타라고 한다.

이제 승강대에 올라탄 잭은 로봇의 자료 검색 시스템을 볼 수 있다. 그런데 놀라운 사실은 잭 앞에 있는 로봇에 엔젤이라는 이름이 써져 있다는 것이다. 그 로봇은 거대한 장갑차 같기도 한데 그 로봇 안의 패널을 열고 DNA 카드를 얻는다. 카드를 얻어놓았으면 로봇을 그대로 놔두고 엘리베이터를 타고서 다시 아까 왔던 길로 되돌아가서 건물을 나온다.

### 에어 바이크를 타자

거리에 나선 잭은 이 카드를 분석하기 위해 빠른 시간 내에 디지털의 상점으로 가야된다. 그러나 아까처럼 선불리 택시를 함부로 탈 수도 없는 입장이다. 거리에는 이미 치안질서가 무너져 인간 사냥꾼이나 현상금 사냥꾼 등이 득실거리고 있다. 그러나 비디오 전화 앞에서 스크린을 검색하는 도중에 에어 바이크가 보인다. 시간이 없어서 저것을 탈취해서라도 가야 될 듯 싶다. 그 주인이 옆에 서있지만 그에게 먼저 총을 겨누면 그는 놀란 듯이 도망간다. 에어바이크를 탄 다음에 게임 초반부에 디지털에게 얻었던 명함





5  
을 넣으면 첨단 인식 시스템에 의해 별 다른 명령을 내릴 필요 없이 자동적으로 디지털의 상점까지 책을 안전하게 모셔다 준다.

디지털의 상점에 들어서면 디지털가 의기 소침에 있는 것을 볼 수 있는데 이 상점에서 초기에 받았던 칩어드레스의 암호를 해독할 수 있다. 그 칩어드레스 속에는 엔젤이 자신의 여러 정보가 담긴 곳의 위치를 적어놓았다. 그 위치는 다름 아닌 사이보그 독들에게 쫓겼다했던 하수구 부근이었다.

## 엔젤을 발견하다

다시 하수구 안으로 들어간 책은 아까 열지 못했던 인식 시스템에 아까 창고의 로봇에게 얻어놓은 DNA 카드를 넣으면 문을 열 수 있다. 엄청난 구조물들로 장식된 복도를 따라 진행하면 열 명의 책 복제인간들이 달려들면서 책을 공격한다. 그러나 책이 가진 플라즈마 건을 적절히 활용하면서 그들을 처치한다. 그런 다음 문을 열면 책은 원본의 엔젤을 만나게 된다. 엔젤은 책에게 자신이 화성 식민지 독립 운동 당시 지구 연합군이 죽음의 7

중대에게 취한 행동이 못마땅하다고 한다. 그리고 지구 연합군이 사용한 생화학 무기인 바이오스가 자신들을 이렇게 만들었다고 소리치면서 자신이 사회에 반감을 갖게 된 이유도 이러한 연유에서였다고 한다.

이렇게 자신들을 만든 지구 연합에 대해 복수하고자 폭발물을 탈취하였으며 그 폭발물을 도시 곳곳에 설치하여 지금이라도 폭발시킬 수 있다고 한다. 그러면서 책이 자신과 같은 복제 인간으로 된 것은 책이 바로 엔젤의 마지막 복제인간이고 자신을 죽이게 되면 책 역시도 생명이 위험할 것이라고 경고한다. 그러면서 마지막으로 [엔젤로 살아가겠나]고 물으면서 책의 마지막 행동을 요구하고 있다.

## 주인공의 마지막 선택에 따라 엔딩이 달라진다

첫번째 행동으로 여기서 책이 아무런 행동을 안할 경우 갑자기 벽이 갈라지면서 신고를 받은 경찰 특공대가 엔젤과 책을 쫓는다. 그러나 마지막 순간까지 엔젤은 폭발 버튼을 가지고 있다가 폭발 스위치를 누르면서 네오 시티와 파라다이스 시티가 순식간에 불바다가 되면서 엔딩이 된다.

두번째 행동은 여기서 먼저 왔던 통로를 나가서 엘리베이터를 타고 비행장으로 간다. 그러면 정기 왕복선이 기다리고 있으며 이것을 탄 책은 화성기지로 귀환한다. 비행선 안의 여 승무원과 가벼운

## 데스마스크를 끝내며...

CD ROM 4장이라는 엄청난 양의 게임을 끝내고 나니 게임을 해봤다기 보다는 영화 한 편을 본 느낌을 받는 게임이다. 무엇보다 게임 스토리 라인 전개가 다른 어드벤처 게임들보다 자연스럽게 설득력이 있어서 지루하지 않고 흥미진진하다. 특히 미래 도시 속에서 여러 가지 비밀을 풀어가면서 현재에 보지 못했던 신기한 도구나 물건들을 많이 접할 수 있다. 무엇보다 이 게임의 클라이 막스는 마지막 엔딩 부분이었는데 제작사 측에서도 인터랙티브 게임의 단점을 보완하여 좀더 게이머를 게임 속으로 참여시킨다. 특히 마지막 결정에 따라 멀티 엔딩은 게임의 특징 중의 하나이다.

대화를 나눈 뒤 파라다이스 시티가 폭발하는 화면이 나오면서 게임이 대단원의 막을 내린다.

세번째 행동은 플라즈마 건을 뽑아서 엔젤을 쏘 경우 갑자기 경찰이 나오면서 책을 안전하게 데리고 간다. 그들은 책의 활약을 알고 있는 듯 보이며 잠시 후 도시의 새 시장이 책에게 훈장을 주면서 책은 도시의 영웅이 되면서 게임은 대단원의 막을 내린다.



## 등장인물

### 제이크



데스마스크의 주인공이며 파라다이스 시티의 경찰관. 엔젤 디보이드를 추적 중 사고를 당해 엔젤 디보이드의 음모에 말린다. 게이머는 제이크가 되어 게임을 진행해야 한다.

### 로레인 루거



파라다이스 시티의 형사. 루거는 업무 도중 부상을 당하고 네오 시티의 청부살인업자가 된다.

### 미스터 디지털



그는 미지의 인물로 그에 대한 모든 사항은 비밀이다.

### 닥터 실버너스



전 스텔라 필드 병원 외과장. 실버너스는 병원의 비리가 드러나자 네오 시티 근립 병원으로 가 암흑가와 거래한다.

### 세리나 제론



네오 시티의 바의 여주인으로 고리대금업과 권총 밀수를 한다. 또한 엔젤 디보이드의 연인으로 소문이 나있다.

### 엔젤 디보이드



파라다이스 시티의 전 경찰 본부장으로 7중대 사령관이다. 엔젤 디보이드는 경찰에 의해 스캔들에 휘말려 시장을 죽이고 현재 지명수배중이다.





# 웜즈(Worms)

장르	아케이드
제작사	오션
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/마우스 필수
발매일	발매중
가격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)



## 게임조작법

각 벌레들은 키보드의 좌우키를 이용하여 움직일 수 있으며 위아래키는 무기의 각도 방향을 조절할 수 있다. 엔터키는 웜의 점프를 스페이스는 무기의 사용이다. 유도 미사일이나 에어 스트라이크 같은 경우는 마우스로 미사일의 표적을 정해주어야만 된다.

**통** 신을 많이했던 게이머라면 예전에 스코치(scorch)라는 게임을 기억할 것이다. 이 게임은 일정한 지형 데이터를 만들어서 서로의 적에게 각도와 힘을 맞추어 적의 탱크를 파괴시키는 게임이다. 이것을 버전업시켜 탱크가 아닌 벌레를 등장시키고 또 아이템을 많이 추가해 코믹하게 만든 게임이 웜즈이다.

게임의 진행은 단순하지만 요즘 출시되는 복잡한 게임진행에 머리를 식힐만한 게임이라 시간가는 줄 모르고 게임을 즐길 수 있다. 또한 매 게임의 시작마다 등장인물 캐릭터들의 재미있는 동영상이 게임의 재미를 배가시킨다.

## 게임의 메뉴

### 플레이 게임(play game)

최고 4인용까지 할 수 있으며 마우스로 팀을 선택하여 리그전이나 단기전으로 게임을 즐길 수 있다.

### 팀 엔트리(team entry)

각 팀원들 구성원의 데이터를 볼 수 있다.

### 옵션(options)

옵션에는 5가지가 있다. 여기에서는 중요한 기본 옵션만 설명한다.

## 게임에 등장하는 무기

### 바주카(bazooka, F1)

바람의 영향을 받으며 다이렉트로 맞았을 경우에는 50포인트의 체력을 감소시킨다. 직격으로 보이는 적에게는 쓰기에 유리하지만 지형적인 영향을 받는 적에게는 불리하다.

### 유도 미사일(homing missile, F1을 두 번 누른다)

적들이 거의 섬멸되었을 때 쓰면 유리



하고 마우스로 적을 클릭한 다음 파워 조절을 하여 발사하면 된다. 직접 맞았을 때에는 50포인트의 효과가 있다.



### 수류탄(grenade, F2)

바람의 영향을 가장 많이 받으며 3초후면 폭발한다. 근처의 적에게 50포인트의 체력감소효과가 있다.

### 클러스터 bom(cluster bomb, F2를 두 번 누른다)



수류탄과 같은 효과를 내며 한 번 터지면 연속해서 5번 폭발하는 효과를 볼 수 있다. 한 번 폭발할 때마다 30포인트의 효과를 볼 수 있다.

### 바나나 폭탄(banana bomb)

클러스터 bom보다 더 위력적이며 한 번 터질 때마다 75포인트의 효과를 본다. 다만 적이 군집되어 있는 곳에서 쏘아야지



## 게임옵션

무브 타임 (move time)	10초에서 시간제한을 없게 할 수도 있다 (디폴트는 60초)
라운드 리콰이어 투 윈 (round require to win)	최고 2선승제까지 할 수 있다
라운드 타임(round time)	매 게임시간을 5분에서 15분까지 조절할 수 있다
웜 플래싱 (worm placing)	각 팀의 구성원들을 집단이나 흩어지게 할 수 있다
넘버 오브 랜드 마인 (number of land mines)	각 지형마다 지뢰를 1개에서 8개까지 나올 수 있게 한다
액션 리플레이 (action replay)	멋있는 장면을 재생할 수 있다
라운드 타임 디스플레이 (round time display)	게임의 남은 시간을 표시한다
서든 데스 모드 (sudden death mode)	시간이 끝나면 에너지를 1로 줄인다

웨폰 옵션(weapon options): 각 무기마다 사용유무를 결정한다



아군의 피해가 없다.

**샷건(shot gun, F3)**  
 산탄총으로 2번을 겨냥해서  
 쏠 수 있다. 한 번의 사격으로  
 25포인트 효과를 보며 서든 데스제에서  
 사용하면 유리하다.

**우지(uzi, F3을 두 번 누른다)**  
 바로 앞의 적에게 광범위하  
 게 쏠 수 있으며 바람의 영향  
 이 전혀 받지 않는다.

**미니건(minigun)**  
 우지의 발전된 형태로 효과는 더욱 더  
 옥 크다.

**화이어 펀치(fire punch, F4)**  
 승룡권과 비슷하며 30포인  
 트의 효과가 있다. 승룡권은  
 적이 절벽의 바로 앞에 있을  
 때 정확한 효과를 원할 때 그 쪽으로 이  
 동해 쓰면 효과가 좋다.

**드래곤 볼(dragon ball, F4를  
 두 번 누른다)**  
 30포인트의 효과가 있으며  
 한 번 맞으면 적을 화면 끝까  
 지 밀고 간다.

**다이나마이트(dynamite, F5)**  
 적이 많이 몰려 있는 장소  
 로 이동해서 다이나마이트를  
 놓고가면 5초후에 폭발한다.  
 최고 75포인트의 효과가 있으며 몰려 있  
 는 적에게 효과적이다.

**지뢰(landmines, F5를 두 번  
 누른다)**  
 최고 50포인트의 효과가 있  
 으며 주변에도 36포인트까지  
 효과를 미친다.

**슈프(sheep)**  
 다이나마이트의 발전된 유도 폭탄으로  
 평지에서만 쓸 수 있다. 슈프를 선택해서  
 방향을 설정하면 가는 곳까지 가다가 스페이스 바를 누르면 폭발한다.

**에어스트라이크(airstrike, F6)**  
 산재해 있는 적에게 효과적  
 이며 효력이 많이 퍼지니 아군  
 있는 근처에서는 쓰지 말 것.  
 다리위의 적들에게는 효과적인 무기이므  
 로 주의해서 쓰도록한다.

**텔레포트(teleport, F6을 두 번  
 누른다)**  
 다른 장소로 이동하는 곳으  
 로 2번의 기회가 있다.

**블로우 토치(blowtorch, F7)**  
 벽을 파가면서 지형을 변경  
 한다.

**드릴(drill, F7을 두 번 누른다)**  
 아래로 땅을 파는 기능으로  
 숨기에 좋다.

**번지(bungee, F8)**  
 절벽 밑에 있는 적을 찾아갈 때 번지

**점프**를 이용해 아래로 장소를  
 이동하면 효과적이다.

**닌자로프(ninja rope, F8을  
 두 번 누른다)**

벽을 타고 올라갈 때 쓰는  
 아이템으로 어느 정도 거리까  
 지만 쓸 수 있다.

**거더(girders, F9)**  
 사다리로 다리를 놓 수 있다.

**스킵 고(skip go, F9를  
 두 번 누른다)**  
 한 번 쉬는 아이템

**카미카제(kamikaze, F10)**  
 일렬로 있는 여러 적에게 쓸  
 수 있는 아이템으로 이것을 쓰  
 면 아군의 희생도 감소해야하  
 지만 효과적으로 쓰면 유용한 공격이다.

**서렌더(surrender, F10을 두 번  
 누른다)**  
 항복



- ### 게임 중 사용키
- <C> 현재의 웜이 중심에 오게 한다
  - <R> 리플레이
  - <P> 일시 정지
  - <M> 현재 지형을 확대
  - <del> 웜즈의 이름 삭제
  - <esc> 그만두기

게임을 시작할 때 랜드스  
 케이프를 보여주는데 그  
 지형을 바꾸고 싶으면 왼  
 쪽 마우스 버튼을 누르면  
 된다.

- ①완전무장한 웜즈
- ②전투준비 완료
- ③어어어!
- ④공부
- ⑤게임시작 전 동영상
- ⑥비주얼이 재미있다
- ⑦메인메뉴
- ⑧게임시작전 지형 선택
- ⑨전투시작
- ⑩텔레포트 준비
- ⑪폭탄 공격
- ⑫화이어 펀치
- ⑬각 스테이지의 집계



## 게임을 쉽게 진행하려면...

- 1. 지형선택을 적절히 한다**  
 게임이 시작하면 아군들이 다리위에 있는 경우는 재빨리 다리위에서 피신하  
 는 것이 게임에 유리하다. 그렇지 않으면 적의 에어 스트라이크나 클러스터  
 봄에 의해서 다리밑으로 떨어져 죽는 경우가 발생한다. 그리고 게임이 시작  
 하면 한 명의 대원은 이중으로 된 지형의 밑으로 텔레포트하거나 땅을 파고  
 들어가 가만히 숨어 있는 것이 나중에 적의 생존자가 남았을 때 유리하다.
- 2. 무기 선택을 아군의 피해없이 한다**  
 아군의 위치상황을 파악해 무기 선택을 적절히 해야한다. 특히 바로 절벽  
 앞의 적에게는 화이어 펀치나 샷 건, 우지를 이용하면 아군의 피해없이 적  
 을 제거할 수 있다. 또한 땅바닥에 깔려있는 지뢰를 적절히 이용해 폭발시  
 키다면 적의 에너지를 한 번에 100포인트씩 줄일 수 있다.
- 3. 가끔 아군의 희생도 필요하다**  
 적군의 거의 횡렬 1열로 위치해 있다면 카미카제를 이용한다면 아군 1명의  
 희생으로 그 줄에 위치한 적들은 모두 제거할 수 있다. 또한 아군이나 적군  
 이 죽을 때 자폭하는 경우 옆에 있으면 20포인트씩 없어지니 주의해야 한다.
- 4. 자리가동을 자주 한다**  
 일단 아군이 한 번 공격을 받으면 컴퓨터는 아군에 대해 일방적인 공격을  
 하므로 공격받으면 자리를 이동해야 한다. 자리가동은 되도록이면 이중 지  
 형의 밑으로 텔레포트하거나 땅굴을 파서 들어간다.  
 다른 방법은 번지점프, 닌자로프 등을 이용해 지뢰를 조심해 피해간다면 일  
 거양득의 효과를 볼 수 있다.





# 아마게돈



장르	비행 시뮬레이션
제작사	미리내 소프트웨어
유통사	팬택
시스템 요구사항	486이상/ 램 4메가이상
발매일	발매중
가격	40,000원
문의처	미리내 소프트웨어(02-324-0055)



**최** 근 만화 영화로 제작된 아마게돈이 게임으로 출시되었다. 원래 아마게돈에서는 오혜성이 주이지만 여기서는 객관적 입장에서 바라보기 때문에 게이머는 한편의 어드벤처 게임을 하는 것이 아니라 비행시뮬레이션 게임을 하게 된다. 본 게임을 처음 해 본 게이머라면 어디서 많이 본듯한 스타일이라고 생각될 것이다. 바로 루카스 아츠사의 스타워즈 X-WING이나 타이 전투기가 그 예인데 미션 완수 부분이나 비행기 조작 적기 파괴 등의 부분에서 많이 비슷하다. 하지만 위와 같은 게임들의 단점들을 보완하여 좀 더 재미있는 부분을 많이 집어넣었다. 예를 들어 행성으로부터 받는 기금으로 비행기의 장비를 구입하거나 방어막 등을 높이는 이러한 기능은 예전에 없었던 사항들이다. 그렇지만 본 게임을 가장 재미있게 즐기기 위해서는 조이스틱을 쓰는 것이 좋다.

- ① 오프닝 #1
- ② 오프닝 #2
- ③ 메인 메뉴
- ④ 애프터 버너의 사용



## 아마게돈

21세기 초 전쟁으로 자신의 별을 잃게 된 파충류 종(이드)은 지구를 자신들의 새로운 별로 삼기 위하여 지구로의 대대적인 침공을 시작한다. 이드의 압도적인 군사력에 지구 군은 순식간에 궤멸되어 버리지만 멸망의 위기를 맞은 지구를 지키기 위해 남극해 속에서 숨어 지내던 무대륙의 후예들인 엘카가 나서게 된다.

엘카의 등장으로 이드와

엘카의 군사력이 팽팽히 맞물려 장기간에 걸친 공방전을 펼치게 된다. 지구와 지구인을 창조한 고대 초문명의 초자아 컴퓨터 8688은 이드 민족을 만든 또 다른 초자아 컴퓨터 6666을 파괴하기 위해 지구인 오혜성을 또 다른 8688로 만들게 된다.

우주를 뜨겁게 만드는 이드와 엘카의 공방전 속에 오혜성은 6666을 파괴하기 위해 이드 문명의 한복판으로 가고 엘카는 이드로부터 오혜성을 보호하기 위해 특수 함대 1-2함대를 배속한다. 1-2함대는 엘카군 중에서도 엘리트 중에서 엘리트들만 뽑아 편성된 함대로 지구와 엘카의 운명을 떠맡은 오혜성과 함께 이드의 함대에 공포의 대상이 된다.

엘카의 거점은 지구뿐이다. 나머지는 이드의 행성이거나 아직 미개척 되거나 개척이 보류된 행성들이다. 엘카의 엘리트 지휘관과 파일럿들로 구성된 여왕의 비밀함대인 1-2함대는 다른 엘카의 함대들과 함께 이드의 거점을 차츰차츰 좁혀가는 역할을 맡게 된다.

공격 목표인 각 행성들에는 이드의 함대들이 진을 치고 있으며 행성을 함락시키기 위해서는 이 함대들과의 격전을 피할 수 없다. 바로 이 격전에서 가장 눈부신 성과를 올리고 승전의 결정적인 역할을 한 것은 바로 게이머가 지휘할 1-2함대이다.

게이머는 행성을 점령하고 관리하는 함대의 지휘관과 적과의 격전에 최선봉으로 나서는 파일럿의 역할을 번갈아 담당하게되며 점령한 행성은 아군의 거점으로서 새로운 함대를 구성하고 적의 공격에 대항할 수 있는 주요거점이 된다.

이드의 모든 거점행성들을 점령하면 이드의 금단의 땅인 앗시리아를 점령하며 이곳에서 초자아 컴퓨터 6666의 위치를 찾을 수 있는 결정적인 단서를 찾게 된다. 엘카군은 또하나의 8688인 오혜성에게 6666의 위치를 알려주고 이드의 최강함대와 마지막 결전을 치러야 다.

드디어 이드 함대의 지지를 뚫고 오혜성을 태운 우주선은 6666이 있는 우주의 반대편을 향하고 게이머는 6666으로 향하는 오혜성에게 마지막 희망을 빌게 된다.

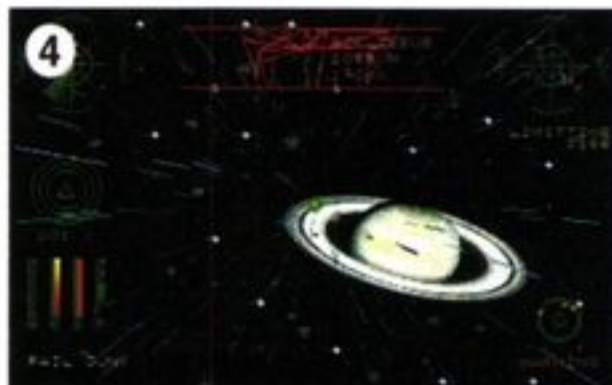
## 행성에 관한 정보들

### 지구

가장 많은 생명체들과 자원으로 이루어진 행성으로서 현재 이드의 공격으로 궤멸상태에 이르렀다.

### 화성

이산화탄소로 가득찬 사막의 행성으로 제 2의 지구로 촉망받는 행성이다. 현재 속도로 보아 50년 이내에 인간이 생존할





수 있을 만큼 많은 과학 기술들이 투자되고 있다.

### 목성

이드가 새로운 태양으로 만들려하는 가스의 행성이다.

### 명왕성

가장 늦게 알려진 행성이며 태양과 거리가 멀어서 영하 수백도를 넘나드는 혹한과 암흑의 행성이다.

### 아케론

가스 폭풍에 쌓여 있는 행성으로 지구권에서 개발이 진행되다 실패하였다.

그러나 이드에 의해 얼마 후 대기권 정화가 이루어지고 새로운 생명의 행성으로 탈바꿈하였다.

### 템펠루스

이드의 구멍명이 존재하는 곳으로 이드의 전 거점이었으나 템펠루스의 태양이 완전히 소멸하면서 죽음의 행성이 되었다. 아케론이 이드에 의해 발견되기 전에는 그들의 주요 거점이 되었다.

### 벨세이라

이드의 문명에서 머나먼 곳에 자리잡고 있으며 생명이 존재하기에 지구와 비슷한 알맞은 조건을 가졌다고 생각되지만 잦은 전쟁으로 황폐화되고 있다.

### 앗시리아

이드인들에게 금지된 장소이지만 원로회에서는 이 행성에 대해 많은 관심을 갖고서 탐사를 계속 추진하고 있다. 엘카에서는 이 행성이 6666의 위치를 추적해 낼 수 있는 유일한 행성이라고 추측하고 있다.

### 데이터 읽기

항상 전투에 나서기 전에 화면에 나오는 여러 데이터들을 면밀히 분석하여 현재 상황을 정확히 파악할 필요가 있다. 우선 행성 데이터는 현재 주둔하고 있는 행성의 데이터가 출력되는데 행성의 이름, 행성의 공격력, 전투력 방어력 등이 일정 수치로 나온다. 행성의 공격력이 높을수록 아군의 전투시 공격력이 높아지게 되며, 행성의 방어력이 높을수록 주둔한 전투기의 내구력이 높아지게 된다. 다음으로 엘카군의 전체 데이터 화면이 나오는데 한쪽에는 현재의 날짜를 같이 보여준다. 모든 명령은 약 1개월의 시간을 소모시키며 시간이 흐를수록 적의 공격력, 방어력이 높아진다. 또한 시간이 흐를 경우 기금이 많이 걸려서 많은 장비를 살 수 있겠지만 그만큼 적의 정비시간이 길어져 곧 침공을 당해 전장에 하는 수 없이 뛰어들어야 한다. 그리고 한쪽에는 현재 아군의 총 비행기 수가 나오는데 이 숫자가 없으면 게임 오버가 된다.

또한 시뮬레이션 모드에서는 사용하는 명령들을 위해서 돈이 필요하다. 한쪽 편에는 현재 가지고 있는 돈의 양이 나오며 가지고 있는 돈으로 1개월의 시간을 보내야 한다. 이러한 돈으로 아군의 행성으로부터 세금이 들어오기도 하고 적이 침공할 수 있다.

## 각 미션 설명

### 미션 1

미션 1은 지구 탈환 작전으로 템펠루스를 점령하는 것이 주 목적이다. 현재 지구 주위에 위치한 적의 함대를 쫓아 적의 거점 행성인 템펠루스에서 적의 방어막을 혼란시켜야 한다. 무엇보다 적을 모두 소멸해야 하기 때문에 처음 미션인 만큼 비행 기술을 익히면서 모든 적의 요격기나 함선을 파괴시키자. 파괴하는 방법은 뒤에서 테크닉란을 보면 알겠지만 우선적으로 <T>키를 눌러 적기들을 선택한 다음 %가 0이 되도록 맞추어 폭파시켜야 한다.

### 미션 2

이번 작전은 화성 탈환 작전으로 적의 레드어스 플렌의 거점인 대형 빙포기지를 파괴하기 위한 함대 진출을 위하여 적의 방어 편대를 교란시키는 임무를 띄고 있다. 하지만 적들을 모두 섬멸시킬 필요없이 일단 3대만 폭파시키면 된다.

### 미션 3

이제 이드는 목성을 새로운 태양으로 만든 데드선 계획을 세운다. 이를 간과한 엘카는 선제 공격으로 적들이 만든 초대형 빙포를 파괴해야 하는 임무를 띄고 있다. 우선 기지를 파괴하기 위한 함대 진출을 위하여 적의 방어편대를 교란시켜야 한다. 우선 목표는 적기 7대를 파괴해야 하는데 웅맨과 협조를 이루면 효과적으로 파괴시킬 수 있다. 하지만 주의해야 할 점은 갑작스럽게 몰아닥치는 적기와 충돌할 경우 방어막에 큰 손상을 입어서 더 이상 운영이 불가능할 수도 있기 때문에 적기들을 적절히 피해가면서 공격을 시도해야 한다.

<마우스> <조이스틱 방향>	기수의 방향을 바꾼다
<마우스 왼쪽 버튼> <조이스틱 버튼1> <CTRL>	기본 무기를 발사한다
<마우스 오른쪽 버튼> <조이스틱 버튼2> <ALT>	특수 무기(미사일)을 발사한다
<SPACE BAR>	기본 무기를 바꾸는 것으로 만약 선택한 무기가 없을 경우 자동으로 레일 건만 선택 가능하다
<ENTER>	특수 무기를 바꾸는 역할을 한다
<F1>	도움말 선택 화면
<F2>	화면 상태를 코크핏과 일반 외부 화면으로 전환 한다
<F3>	스크린 크기 조절
<F4>	스크린 모드를 변경하는 것으로 일반 모드/잔상 표시 모드/하이라이트 모드의 3가지로 나뉜다
<F5>	스코프를 ON/OFF 한다
<F6> <F7>	볼륨을 올리고 내린다
<F8>	중요한 장면들을 스크린 캡처할 수 있다
<F9> <P>	일시정지
<T>	타겟을 바꾸는 것으로 적의 위치를 확인하기 위해서는 꼭 필요하며 적의 상태를 파악할 수 있다. 유도 무기를 사용할 때에 무기가 설정된 타겟을 향해 날아가므로 꼭 필요한 목표물만 선택한다
<TAB>	애프터 버너 기능으로서 순간적인 터보 기능을 발휘할 수 있다. 오래 사용할 경우 계기판 왼쪽 상태 그래프의 속도 부분이 급속히 감소한다
<Z> <X>	속도 증가, 감소
<A>	전투기의 에너지를 무기 시스템에 할당한다
<S>	전투기의 에너지 실드 시스템에 할당한다

### 미션 4

이번 임무는 명왕성 탈환 작전으로서 레드어스 플렌의 거점인 명왕성계로 진출하여 적의 방어점을 교란시키는 것이 주 임무이다. 그러나 적의 수많은 비행선들이 날아다니기 때문에 적 기함 4대를 파괴하는 것은 쉽지 않다. 그 이유는 일단 적의 전함의 에너지를 감소시키기 위해서는 집중적인 공격을 해야 하는데 이때 공격에 에너지를 모두 올리고 방어막을 낮출 경우 적의 집중 공격에 의해 한번에 한대의 전투기를 잃을 수 있으므로 적의 소형 전투기들을 피해 다니면서 임무를 수행해야 한다.

- ① 꼬리에 연기를 내며 날아가는 미사일
- ② 행성 데이터 안내

### 미션 5

암흑 속으로 이드의 빙포는 파괴되고 명왕성이 아군거점이 되지만 그것은 이드의 함정이었고 실제의 빙포가 목성을 불태워 지구는 멸망한다. 명왕성에 고립된 엘카는 이드의 전진거점인 행성 아케론에 주둔하고 있는 적의 방어막을 교란시켜야 한다. 미션 4와 마찬가지로 적의 전함들을 맞추는 것을 기본으로 한다. 적의 전함은 게이머의 레이저탄 정도로는



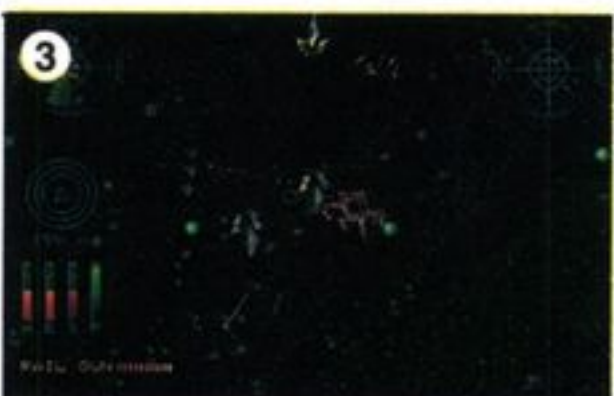
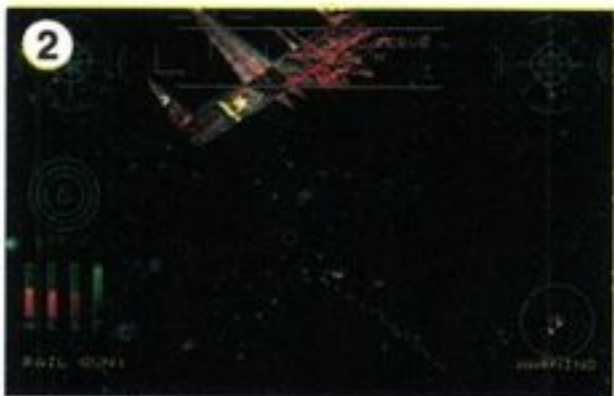




파괴되지 않을 정도로 에너지 보완 능력이 뛰어나므로 집중적인 공격으로 어느 정도 수준까지 에너지를 낮춘 다음 마지막 막을 장식하는 것이 좋다.

### 미션 6

이번 임무는 적을 교란시키는 것으로 엘카 우주군 함대 참모장으로부터 수신되었다. 이제 게이머 일행은 미개척 행성 벨세이 부근에 있는데 이곳으로 들어가는 적의 모든 전투기들을 파괴시켜야 한다. 이번 스테이지는 적과 전면전을 하게 되므로 워맨들의 도움을 받아서 적기를 모두 쏘아 쓰러야 한다. 아마도 워맨들이 각자의 목표물들을 충실해주고 게이머 역시도 적의 대형 전함들만 맡아준다면 빠른 시간 안에 클리어할 수 있다.



- ① 전투기 수리 코너에서 방어력이나 공격력등을 점검할 수 있다
- ② 게이 모드에 사로 잡힌 적의 요격기
- ③ 정신없이 날아다니는 유도 미사일
- ④ 미션 초기에 도킹에서 분리하는 적기들을 공격하여 승기를 잡자

### 미션 7

아케론을 탈환한 엘카는 이드가 아직 개척하지 않은 새로운 행성 벨세이러의 존재를 파악하게 된다. 아케론이 엘카의 거점이 된 이상 벨세이러는 두민족 전쟁

의 승패 요점이라 할 수 있는 주요 거점이었기 때문에 양측의 력함대는 벨세이러의 패권을 쥐기 위해 대공방전을 펼치게 된다.

우선 적 함대의 방어막을 깨뜨려야 하는데 그러기 위해서는 진지를 치고 있는 적의 소형 요격기들까지 모두 파괴해야 한다. 미션 6보다도 행성 내부에는 적의 숫자가 많아져서 지나다가 적기와 충돌할 위험까지 있다.

### 미션 8

벨세이러의 패권까지 쥐게 된 엘카는 이드를 완전히 항복시키기 위해 그들의 주성인 템펠루스로 진격한다.

우선 벨세이러를 적의 2차 공격으로부터 지켜야 한다. 그곳을 향해 진격해오는 적기들을 모두 파괴시켜야 하는데 약 8대의 적기가 출현하게 된다. 이번 미션의 전투기들은 소형 규모의 전투기가 6대이고 중형 전투기가 2대 정도 된다. 하지만 요격기부터 처치한 후에 비교적 공격력이 낮고 기동성이 낮은 중형 전투기를 파괴하는 작전이 효과적이다.

### 미션 9

템펠루스까지 함락된 이드는 그들의 땅인 앗시리아로 피하고 엘카는 전세를 몰아 앗시리아까지 추격하여 그들을 공격하게 된다. 엘카는 앗시리아에서 초자아 컴퓨터 6666으로 가게 되는 길을 알아내어 8688에게 전달하고 다시 8688은 자신의 분신격인 오혜성을 그곳으로 보내게 된다.

적기는 9대 정도가 등장하게 되며 적을 모두 전멸시키는 것이 목적이다. 이번에는 엘카제국의 여왕이 직접 내린 명령이기 때문에 더욱 적극적으로 전투를 임해야 한다.

### 미션 10

이번 스테이지는 적을 쫓아나간 앗시리아를 점령하는 것이다.

행성 앗시리아로 퇴각한 적의 함대를 모두 궤멸하고 앗시리아를 아군 지역으로 접수해야 한다. 적의 마지막 방어로서 총력전을 펼친다. 워맨들에게 집중적으로 설정한 목표물을 공격하라고 할 수 있겠지만 그럴 경우 나머지 적기들의 활동이 왕성해져 역습을 당할 수 있으므로 각자의 목표를 중심으로 미션을 진행하는 방법이 좋다.

### 미션 11

엘카의 함대는 6666으로 가는 길을 가로막고 있는 이드의 함대를 궤멸시키기 위해 우주의 공역으로 향한다. 그곳에서 이드와 최후의 결전이 펼쳐진다. 이번 미션의 임무는 6666 호위 함대를 공격하는 것으로 그들을 방어막으로 교란시켜야 한다. 물론 적을 모두 섬멸시켜야 하는데 적의 함대는 무척 강하게 느껴진다. 특히 일반 전투기들을 쏘기 위해서도 대단한

방어막을 갖고 있어야 하며 무기도 중형급 이상의 무기여야만 적의 전함에게 약간이라도 피해를 입힐 수 있다.

### 미션 12

이제 이드와 최후의 결전을 펼쳐서 오혜성을 6666이 존재하는 우주의 저편으로 보내야 한다. 그러기 위해서는 오혜성 호위라는 막중한 경호 임무를 맡는다. 우선 6666으로 특파되는 오혜성이 탑승한 우주선을 666이 있는 지점까지 호위해야 한다. 오혜성의 우주선 에너지량은 화면 하단에 나와 있기 때문에 그가 피해를 입지 않도록 주위에 있는 적기들을 파괴시키면서 나가야 한다 이번 미션에서는 변형 Beezebub 전투기가 5대나 등장하는데 그들의 화력과 에너지는 엄청나서 혼자서 감당하기가 무척 힘드리라 생각된다. 오혜성을 호위하여 일정 지점에 있는 666까지 도착하면 미션이 클리어도다는 화면과 함께 오혜성은 우주 저편으로 날아가면서 게임은 대단원의 막을 내린다.

## 게임의 테크닉

### 적기를 추적하여 요격하는 요령

아마도 한번쯤 루카스 아츠의 스타워즈 시리즈를 해본 게이머라면 게임에 쉽게 적응할 수 있다. 또한 워커맨더 시리즈와도 상당한 호환성을 갖는다.

우선 적기를 발견하였으면 적을 추적해야 한다.

적기는 주로 한쪽으로 열심히 도망가는데 이때에 가볍게 레이저나 캐논을 쏘아가면서 적을 쏜다. 이러한 무기류는 주로 파장에 따라 흔들리기 때문에 집중적인 공격이 불가능하다. 따라서 미션이 지날 수록 기금을 이용해 많은 장비들을 장착하는 것이 자신의 안전을 위해서 좋





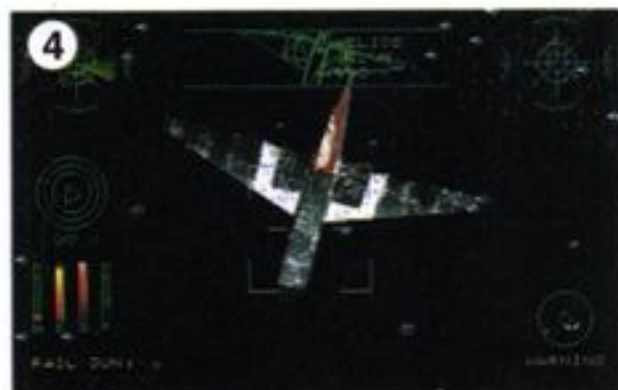


다. 그리고 전투 중에는 항상 왼손을 <A>키와 <S>키에 올려놓고 에너지를 균형 있게 보급해야 한다. 일단 적기를 추격하거나 탐색할 때에는 실드 그래프를 거의 100%에 올려서 방어막을 현재 자신이 가능한 최대치에 맞춘다. 그 다음에 적기가 사정권안에 들었으면 재빨리 <A>키를 눌러 무기 부분에 에너지를 충전시켜 공격 태세로 들어간다.

하지만 무기 부분에 에너지를 많이 충전시킬 경우 그만큼 무기 발사 속도는 연발에 가까울 정도로 빨라지지만, 대신 방어막에 들어갈 에너지가 낮아져서 적의 공격 한방에도 에너지가 감소될 정도로 기체가 약해진다. 따라서 반드시 필요할 때만 무기 부분에 에너지를 완전 충전시키고 나머지는 방어막을 100%로 한 상태에서 비행한다.

### 적절한 방어 요령

적기들은 아군기들에게 타겟에 잡히면 무조건 미사일부터 발사하므로 처음에만 조심하여 피하면 그리 어렵지 않다. 그리고 적기들이 앞에서 돌진하여 미사일을 발사할 경우 연기가 나오면서 시야에 미리 보이므로 재빨리 조이스틱을 아래로 향하거나 옆으로 하여 가볍게 피할 수 있다. 그렇지만 적이 뒤 꼬리 부분에서 미사일을 발사할 경우 미사일이 확인되지 않기 때문에 피하는 타이밍을 놓치게 되는 경우가 많게 된다. 정면에서 날아오는 미사일은 어느 정도의 거리가 되면 상하좌우 어느 각도로든 90도로 회전하면 피할 수 있지만 뒤에서 날아오는 미사일은 자신도 모르는 사이에 맞을 수 있다. 이러한 때에는 어느 정도 비행 거리를 유지한 채 180도로 회전하여 다시 전속력으로 전진하면 피할 수 있다.



### 윙맨과의 협조를 돈독히 한다.

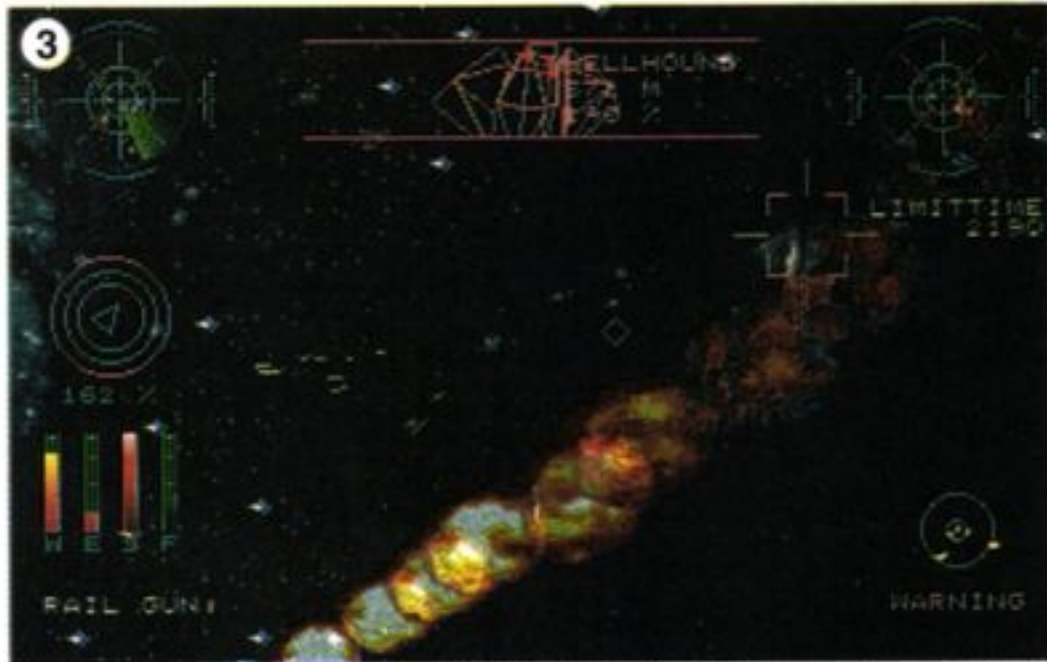
게임 중에 적과 섬멸전을 펼치게 되면 혼자서는 당해내기 힘들다. 이때에는 윙맨에게 명령을 내려 적의 전함을 파괴하라고 하던가 자신의 타겟을 공격, 각자의 타겟을 공격하라는 등의 명령을 내릴 수 있다. 그리고 윙맨들을 적기로 오인하고 파괴해서도 안되는데 모니터 화면을 통해 보면 푸른색으로 보이는 전투기들이 아군 전투기이다. 그들은 적극적인 공격으로 게이머에게 절대 우위는 제공하지 않지만 적을 추적하여 적의 미사일을 혼란시키는 역할을 담당하고 있다.

### 무기의 구입

게임이 장기화됨에 따라 행성에서 보내지는 기금으로 전투기를 보강하거나 새로운 무기를 장착할 수 있다. 그리고 그 돈으로 공격력과 방어막을 높일 수 있다. 우선적으로 방어막을 높인 다음 새로운 무기를 보강할 여유가 있다면 여러 미사일 등을 장착해본다.

우선 레이저류에는 페이즈 레이저와 입자가속 레이저가 있다. 페이즈 레이저는 생산 단가가 싸서 부담없이 레일건 대용으로 쓸 수 있다. 입자가속 레이저의 경우 레벨 8 이후부터 나오는데 페이즈 레이저에 비해 가격은 5배가 비싸며 성능도 3배 이상 뛰어나다.

미사일류에는 에리트 미사일이 레벨 5 이후부터 나오며 궁그닐 미사일은 레벨 7 이후 부터 나온다. 이 두 미사일 보다 적기가 타겟 안에 들어올 경우에 놓치지 않고 파괴할 수 있는 중형 미사일이다. 특히 조준을 잘하여 빗나가지 않고 정면 부위를 맞출 경우 150%이상의 에너지 레벨을 갖고 있는 적기도 한번에 파괴할 수 있는 능력을 갖고 있다. 그리고 레벨



9이후부터 최강의 미사일 아수 두라를 구입할 수 있는데 여태까지의 미사일보다 훨씬 정교한 능력을 갖고 있다.

마지막으로 총기를 들 수 있는데 입자 가속총과 광립자 총 모두 게임의 중반기부터 구입할 수 있다. 특히 광립자 총은 생산 단가가 200이나 되는 등 가장 비싼 물품이지만 경제적이고 효과는 그 가격 이상의 진가를 발휘한다.



- ①이드의 침략
- ②잠시 공격을 쉬어 소감상태도 들어가는 적의 함대
- ③폭발하면서 추락하는 장면은 장관이다.
- ④열심히 작전을 수행하는 아군의 윙맨들
- ⑤새로이 기능을 향상하여 미션 12에 나타나는 변형 BEEZ-EBUB함선
- ⑥전투의 승리
- ⑦호위하는 경호 임무를 맡다
- ⑧오혜성을 호위하자





# 현대대전략 EX



장르	전략시뮬레이션
제작사	시스템소프트
유통사	다우기술
시스템 요구사항	386이상/램 2메가이상/마우스 필수
발매일	3월예정
가격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4731)

## 지도 작성시 주의사항

- ①참전국의 수도는 나라마다 1개씩만 배치해야 한다
- ②초기예산 등의 초기 설정을 적절하게 할 것
- ③도시를 적절하게 배치하여 수입의 규모와 국가의 경제력을 설정할 것
- ④지형의 배치에 따라 부대의 진로에 제한을 줄 수 있으므로, 이를 고려하여 지형을 배치할 것

**M**SX의 시절 시스템소프트에서 발매한 슈퍼대전략은 DOS/V용에서 IBM PC용으로 컨버전되어 전략시뮬레이션을 선호하는 유저들에게 호평을 받은 바 있다. 슈퍼대전략의 그래픽을 보강하고 등장하는 유닛을 대폭 증강시켜 발매된 것이 바로 현대대전략 EX로 다우기술에서 한글화하여 출시했다. 슈퍼대전략에 비해 깔끔해진 그래픽이 돋보이는 작품으로 등장하는 유닛만 해도 167종류에 이른다.

## 초기메뉴

게임을 시작하면 다음의 초기메뉴가 나온다

## 게임

읽기	지도데이터, 게임데이터, 종료데이터를 읽어들인다	
설정	초기설정	게임을 참여하는 국가의 수, 생산국과 수입국의 결정, 국가의 선택, 동맹관계의 설정, 난이도 설정, 초기예산 등을 설정한다
	정찰설정	지형과 유닛의 특성에 따른 정찰효과를 설정한다
정보	병기에 대한 정보나 지형의 이동력 소비율, 지형의 방어효과 등의 각종 정보를 살펴볼 수 있다	
환경	마우스 감도, 배경음악, 효과음, 리얼파이트 등의 항목을 설정한다	
개시	게임을 개시한다	
메뉴	초기메뉴로 되돌아간다	



## 지도편집기

지도편집의 기본은 지도 설정 화면에서 지형을 하나씩 배치하는 것인데 다양한 도구기능을 활용하면 더욱 편하게 지형을 배치할 수 있다. 전혀 새로운 지형을 창조할 수도 있으며 이미 주어진 지도를 변경하는 경우엔 지도편집기 메뉴에서 지도 읽어들이기를 선택하여 지도 데이터를 읽어 들인 후에 간단히 수정할 수 있다.

지도를 편집하는 절차는 우선 배치할 지형을 선택하고 우측의 지형 팔레트에서 배치하고 싶은 지형을 선택한 다음 마우스 커서를 배치하고 싶은 장소에 옮긴 후 좌측 마우스버튼을 클릭하면 1개의 지형이 배치된다. 도로의 경우는 지형 팔레트에는 없으므로 도로를 배치하기 위해서는 아래쪽에 있는 도로 아이콘을 선택하여 배치한다(도로는 두 지점을 연결하여 배치함).

지도편집기의 항목들을 살펴보면 다음과 같다.

DISK	지도를 읽어들이거나 저장하거나 복사, 삭제, 지도명을 변경한다
SIZE	지도의 전체크기를 설정하는 것으로 가로헥스×세로헥스의 형식으로 표시된다. 64×64와 32×32의 두가지 크기가 있다.
설정	초기설정에 해당하는 항목들과 마우스 감도 등을 설정한다
정보	지형에 따른 이동력 소비율, 지형에 따른 방어효과 등을 본다
도구	지도상의 헥스를 조작하는 도구들로 구성되어 있다
펜	헥스의 크기를 설정하는 것으로 1헥스와 메가헥스의 두 종류가 있다
메뉴	초기메뉴로 되돌아간다

## 유틸리티

지도를 복사하거나 삭제, 또는 저장된

게임데이터를 삭제할 수 있다

## 종료

게임을 끝내고 도스로 나간다

## 건물에 대해서

현대대전략 EX에 등장하는 건물은 수입의 원천이 되거나 작전상의 여러가지 기능을 가지고 있으므로 이들을 적절히 확보하는 것이 승리의 열쇠라 하겠다. 이제 이 게임에 등장하는 건물들을 살펴보면 다음과 같다.

## 수도

매 턴마다 500의 수입을 제공하며 한 나라에 1개만 설정할 수 있는 가장 중요한 거점이다. 수도가 적에게 점령당하면 무조건 전쟁에 패하게 되며 한번에 최고 6단위의 육상 병기를 생산할 수 있다.

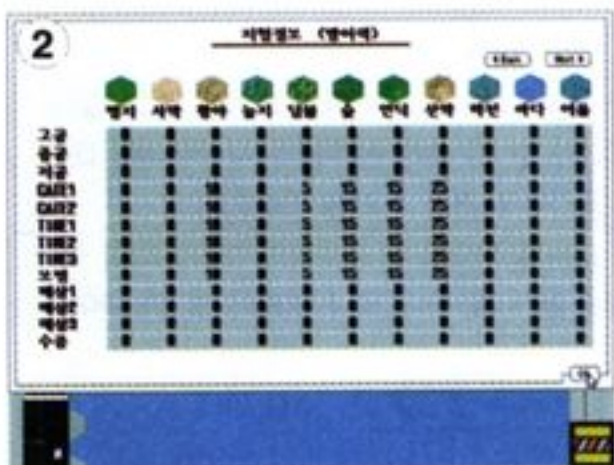
## 대도시

매 턴마다 300의 수입을 제공하며 유닛을 보급, 보충할 수 있는 거점이 된다. 단, 유닛을 보급, 보충하기 위해서는 대도시에 수납되어야 하며 대도시에 동시 수납될 수 있는 유닛의 규모는 3개이다(헬기를 제외한 항공기와 함선은 보급, 보충할 수 없다).

## 도시

매 턴마다 100의 수입을 제공하며 유닛을 보급, 보충할 수 있는 거점이 된다. 단 유닛을 보급, 보충하기 위해서는 도시에 수납되어야 하며, 도시에 동시에 수납될 수 있는 유닛의 규모는 1개이다(헬기를 제외한 항공기와 함선은 보급, 보충할 수 없다)





## 공항

매 턴마다 수입은 없지만 항공기, 헬기 등을 보급, 보충할 수 있는 거점을 제공한다. 특히 항공기는 연료가 떨어지기 전에 항모나 공항에 착륙하지 못하면 추락하기 때문에 공항은 항공작전의 중요한 거점으로서 의의를 지닌다.

## 항구

매 턴마다 수입은 없지만 함선을 보급, 보충할 수 있는 해상작전의 거점으로 중요한 의의를 지닌다(항이 한 나라의 수도로 설정되는 것도 가능함).

## 대공장

육상, 항공 병기를 생산할 수 있는 시설로 한번에 최고 4단위의 유닛을 생산할 수 있다.

## 공장

육상 병기를 생산할 수 있는 시설로서 한번에 최고 2단위의 유닛을 생산할 수 있다.

## 조선소

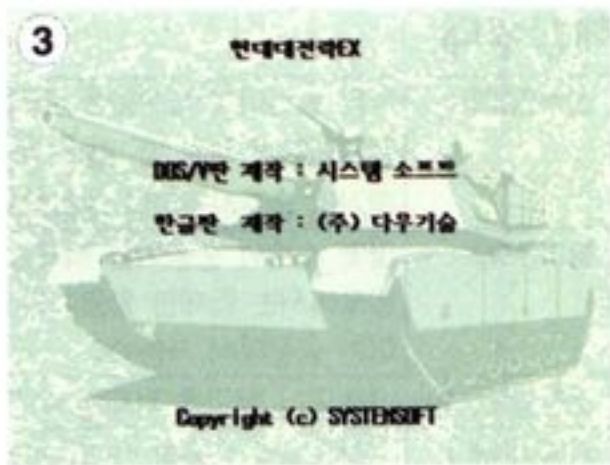
함선과 같은 해상, 잠수함과 같은 해중 병기를 생산할 수 있는 시설로 한번에 최고 3단위의 유닛을 생산할 수 있다.

## 기지

레이더 기지로 다른 건물에 비해 넓은 정찰영역을 확보하므로 적의 움직임을 파악할 수 있는 기능이 있다.

## 지형에 대해서

이 게임에서 지형은 여러 가지가 있으



며 각 지형마다 이동력 소비율이나, 전투시의 방어력 등이 달라진다. 따라서 지형의 특성을 잘 파악하고 전투에 임하는 것이 승리를 위한 조건이 된다.

## 도로

도로는 이동에 필요한 연료 소비량이 적기 때문에 육상 병기는 가장 신속하게 이동할 수 있는 반면에 방어 효과는 전혀 없다.

## 다리

다리는 도로와 같은 조건을 가지고 있지만 함선이나 잠수함도 진입할 수 있다는 특징이 있다.

## 평지

도로와 비슷한 지형 효과를 가진 지형으로서 육상 부대는 도로와 같은 조건으로 이동할 수 있으며, 약간의 방어효과가 있다.

## 사막

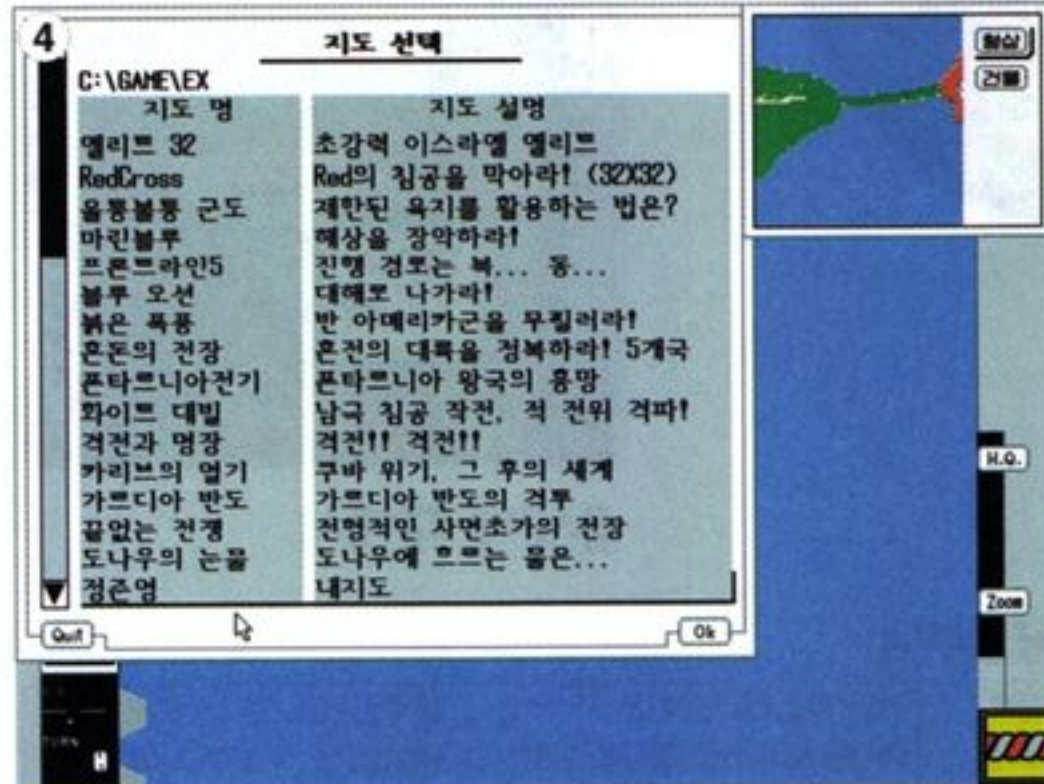
육상 부대는 황야보다 더 빨리 이동할 수 있지만 방어효과는 황야보다 적다.

## 황야

평지에 비해 황량한 장소로서 이동력이 많이 소비되는 지형이며 육상부대의 이동시에 많은 이동력을 소비하는 지형이다.

## 높지

육상 부대에게는 최악의 지형으로서 이동력 소비율이 높은 반면 방어 효율은 거의 없다.



## 수풀

방어 효과도 있으며 이동력 소비율도 별로 높지 않은 지형으로서 방어에 유리하다.

## 습

육상 부대의 이동력 소비율은 높지만 방어 효과가 높아 유용한 지형이다.

## 언덕

육상 부대중의 일부만만 진입할 수 있으며 방어 효과는 높은 지형이다.

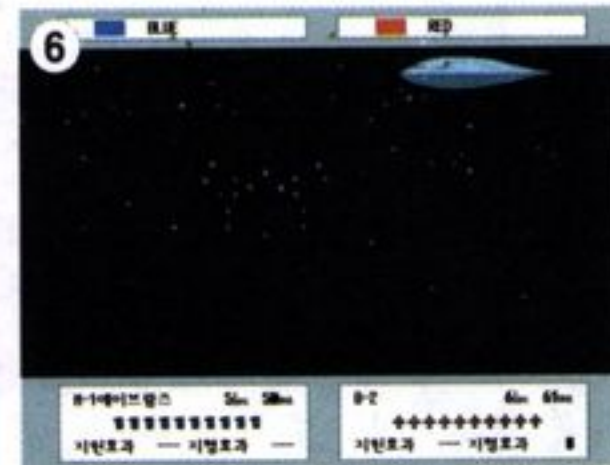
## 산악

병사나 항공기만 진입할 수 있는 지형으로 최고의 방어 효과를 지닌 지형이다.

## 하천

육상 부대 중 일부만이 진입할 수 있으며 진입한다 해도 이동력 소비율은 높은 지형이다.

- ① 병기정보
- ② 지형정보
- ③ 다투기술에서 컨버전 작업을 했다
- ④ 지도선택
- ⑤ 선더볼트와 블랙호크
- ⑥ E2 폭격하다
- ⑦ 톱캣이 블랙호크를 요격
- ⑧ 내정상황







## 유닛에 대해서

### 공중부대

전투기 (FF)	적의 항공기나 헬기를 요격하는 것을 주임무로 한다. 하지만 지상 공격용 폭탄으로 무장을 변경하면 지상공격도 가능하다. 보급 및 보충은 공항에서 되며 항모에 착함능력이 있는 전투기는 항모에서 보급만 받을 수 있다. 항모나 공항에 착륙하기 전에 연료가 떨어지면 추락하여 소멸되므로 연료에 유의할 것
공격기 (FA)	지상 부대에 대한 공격을 담당하는 항공기로 지상부대에 대한 공격력은 높으나 적의 대공포화나 전투기에는 매우 취약하다. 보급 및 보충은 공항에서 되며 항모에 착함능력이 있는 공격기는 항모에서 보급만 받을 수 있다. 항모나 공항에 착륙하기 전에 연료가 떨어지면 추락하여 소멸되므로 연료에 유의할 것
폭격기 (CB)	지상부대나 건물을 대형 폭탄으로 폭격하는 항공기로 지상부대나 건물에 대한 공격력은 높지만 적의 대공포화나 전투기에는 매우 취약하다. 건물에 대한 공격을 행할 수 있는 것은 폭격기 뿐이며 공격받은 건물은 기능이 잠정적으로 마비되고 건물에 수납된 유닛도 함께 피해를 입는다. 보급과 보충은 공항에서만 받을 수 있고 공항에 착륙하기 전에 연료가 떨어지면 추락한다
수송기 (CL)	모든 육상 병기를 수송할 수 있는데 적의 대공포화나 전투기에 취약하며 탑재된 병기를 하차시키려면 공항에 착륙해야 한다
공격헬기 (HA)	육상 부대(특히 전차)에 대한 공격을 담당하는 병기로 정지해 있는 상태에서 연료를 소모하지 않으며 보급차에 의해 보급을 받을 수 있다
VTOL기 (FV)	수직 이착륙기로 적의 지상부대를 공격하는 것을 주임무로 하며 헬기와 마찬가지로 보급차에서 보급을 받을 수 있다
정찰기 (CR)	정찰영역이 넓기 때문에 지상의 적을 정찰하는 임무를 맡는다. 그러나 무장이 거의 없으므로 방어력은 빈약한 편
수송헬기 (IC)	기동보병을 탑재하는 유닛으로 강이나 바다도 건널 수 있다는 장점을 지닌다. 건물을 점령하려면 보병으로 변형해야 하며 이 과정에서 한 턴이 소모된다. 지상의 보급차에서 보급을 받을 수 있으며 정지한 경우에는 연료를 소모하지 않는다

### 지상부대

전차(PP)	적의 육상유닛을 공격하는 역할을 수행하며 공격력은 높은 편이다
대공포(AA)	적의 항공기나 헬기를 공격하는 유닛으로 대공 공격력이 높다
자주포(US)	원거리의 적에게 포격이나 미사일 공격을 가할 수 있는 유닛으로 근접된 적군 유닛이 없을 경우에 적의 반격을 전혀 받지 않는다는 장점이 있다. 하지만 인접한 적군 유닛의 반격에는 매우 취약하다
정찰차(RR)	무장은 매우 빈약하지만 은폐된 적을 발견하고 전장을 정찰하는데 위력을 발휘한다
보급차(TU)	지상부대, 헬기, VTOL기에 연료와 무기를 보급하는 유닛으로서 일정 장소에서 보급물자의 형태로 변형되어야 한다
미사일(XM)	건물이나 특정 지형에 대해 공격을 하는 대형 미사일 병기로 1hex를 중심으로 하는 주변 hex에 일제히 타격을 가하는 메가 hex 공격을 적에게 가할 수 있다
보병(I)	보행으로 이동하여 적의 건물을 점령하는 유닛이다
수송차(A)	보병을 탑재하는 유닛으로 건물을 점령할 때는 보병으로 변형되어야 하며 이 과정에서 1턴이 소모된다

### 해상부대

전투함(BB)	적의 함선이나 잠수함을 공격하는 유닛으로서 대공능력을 보유한 것도 있다. 전투함에 탑재된 병기들은 사정거리가 길며 특히 전투함의 지상부대에 대한 장거리 함포사격이나 대함미사일 공격은 최강의 위력을 발휘한다
항모(MV)	몇몇 소수의 항공기를 적재할 수 있는 함선으로 대공능력과 대잠능력이 있다. 항모에서는 탑재한 항공기에 보급을 실시 할 수 있으나 보충은 불가능하며 이는 공항에서 가능하다
소형항모(MH)	VTOL기나 헬기를 적재할 수 있는 함선으로 항모보다는 소형 이다
양륙함(ML)	지상유닛을 수송할 수 있는 함선으로 항이나 여울에서 지상 부대를 탑재, 하차시킬 수 있으며 대공방어력이 있다
수송함(MA)	지상유닛을 수송할 수 있는 함선으로 항에서 지상부대를 탑재 하차시킬 수 있으며 양륙함보다 많은 수의 지상부대를 수송할 수 있다. 그러나 탑재, 하차는 항에서만 가능하며 방어력이 전혀 없다는 것이 단점이다

### 수중부대

잠수함(SS)	해저에 숨어서 적의 함선이나 다른 잠수함을 공격하는 유닛으로 은폐효과가 있기 때문에 적함선에게 잘 발각되지 않는다
---------	---

### 바다

지상 부대는 진입할 수 없으며 함선이나 잠수함, 항공기, 헬기 등이 횡단할 수 있다.

### 여울

얕은 바다로 잠수함, 지상 부대의 일부는 진입할 수 없지만 지상부대를 양륙함에 적재하거나 양륙함에서 탑재된 지상부대를 하차시킬 수 있는 지형이다.

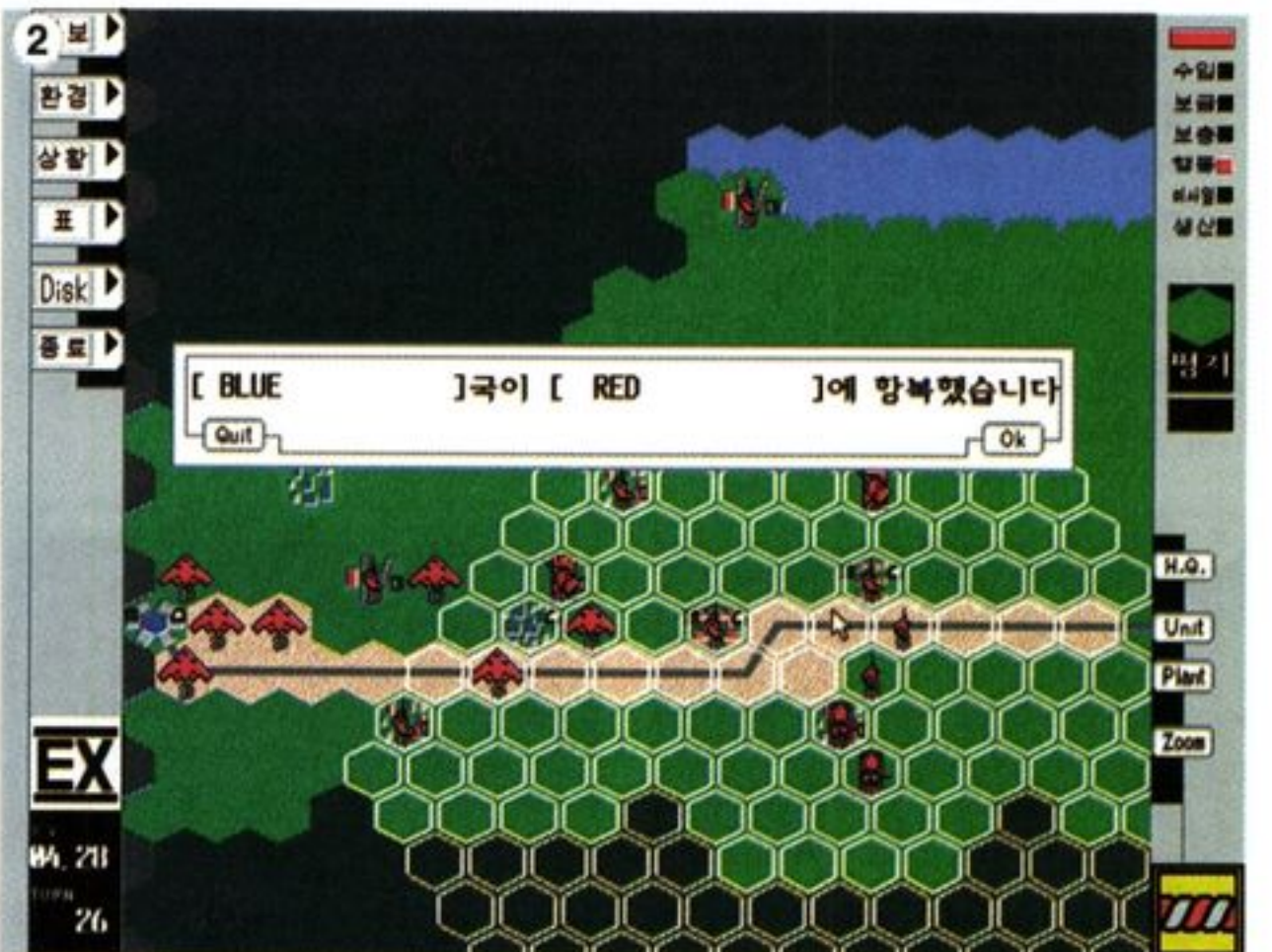
이 점령하는 것이 국가의 경제력을 높이는 비결이다. 생산은 수도나 대공장, 공장, 조선소에서 실시된다.

비용은 병기에 따라 다양하게 소요되는데 이는 물가의 등락에 따라서 변화한다. 물가는 각 턴마다 변화하는데 70%~200%사이의 범위에서 변화하며 지속적으로 생산을 할 경우에 물가가 오르고 생산을 일정기간 중단하면 물가가 다시 내리게 된다. 또한 생산타입에 따라서 생산할 수 있는 병기의 종류가 달라지는데 이는 초기설정에서 설정해야 한다. 만약 자국에서 생산이 불가능한 병기를 소유하려면 이를 수입해야 하는데 생산국의 병기에 비해 수입국의 병기는 생산비용이 높은 편이며 이는 역시 수입국의 물가에 따라 변화한다. 일단 수입국에서 수입한 병기는 모두 레벨 0으로 생산되며 자국에서 생산가능한 수량이 정해져

### 유닛의 운영원리

#### 생산

유닛을 생산하기 위해서는 자금이 필요하며 자금은 많은 도시를 점령할 수록 많은 수입을 확보하게 되므로 도시를 많





3 군사력

병기 형식	FF	FA	FV	CB	CR	CL	HA	PP	AA	US
Blue	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1
Red	2	0	0	0	0	0	0	4	0	0
Green	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Yellow	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Purple	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

병기 형식	PR	II	TU	BB	MV	HA	ML	SS	XM	계
Blue	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
Red	0	18	1	0	0	0	0	0	0	33
Green	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Yellow	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Purple	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

있는 병기는 높은 레벨로 생산이 가능하기 때문에 전투에서 유리한 위치를 차지할 수 있다. 또한 한 나라에서 생산 가능한 부대수는 40부대로서 다른 참전국의 수도를 점령하는 경우에는 그 나라에서 생산할 수 있는 부대수만큼 상한치를 증가시킬 수 있다.

### 보급

유닛은 연료와 무장을 소모하게 되므로 때때로 보급이 필요하게 된다. 보급에는 비용이 소모되진 않으며 보급을 받는 장소는 유닛의 종류에 따라서 다르다. 육상 유닛은 보급차나 도시에 수납됨으로 보급을 받으며 항공기는 공항이나 항모에 착륙함으로 함선은 항에 수납됨으로써 보급을 받게 된다. 육상 유닛의 경우 보급차에 의한 보급은 수납할 도시를 찾는 것보다 유리하며 보급차를 보급물자로 변형만 시키면 어느 장소에서나 보급이 가능하다.

### 전투

적 유닛과 인접하거나 사정거리안에 적 부대가 있으면 전투를 행할 수 있다. 적 유닛을 공격하는 방법은 직접공격과 간접공격이 있는데 직접공격은 적 부대

가 인접한 경우에 가하는 것으로 적의 반격을 받을 수 있다. 직접공격으로 적을 공격할 때 전투의 승패를 결정하는 요인은 여러 가지가 있다.

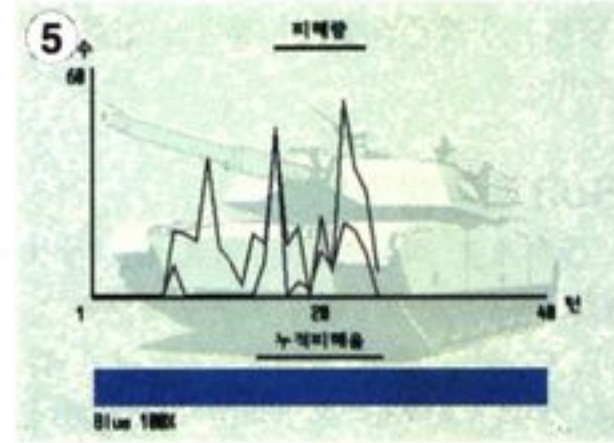
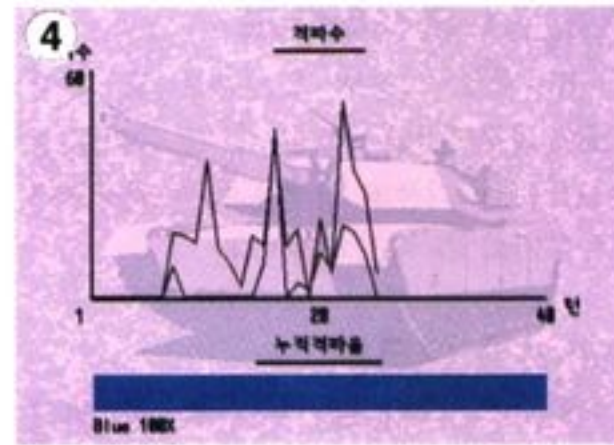
우선 공격력과 방어력이 높은 쪽이 유리하며 같은 조건이라도 레벨(경험치에 의해 상승)과 지형효과, 지원효과 등이 결부되면 유리하다. 공격력을 증가시킬 수 있는 요인은 공격측의 레벨과 지원효과(공격하는 부대의 주변에 아군 부대가 있을 경우 지원효과가 있다)가 있으며 방어력을 증가시킬 수 있는 요인은 방어측의 레벨과 지형효과(특정 지형에서 방어력이 증가하는 것)가 있다.

또한 전투를 행함에 있어서 사기치라는 것이 있는데 이는 선공, 후공, 결과 등에 따라서 전투 후에 사기치가 저하되는 것으로서 사기치가 0이 되면 해당 유닛은 1턴 동안 전투를 행할 수 없으며 적으로부터 공격을 받아도 반격할 수가 없다. 1턴이라도 전투를 하지 않으면 저하되었던 사기치는 원상 복귀된다.

### 메가핵스 공격

메가 핵스는 특정한 핵스와 그 주변 6핵스를 의미하는 것으로 대지 로켓탄이나 탄도미사일을 무장으로 장비한 유닛만이 메가핵스 공격을 행할 수 있다.

메가 핵스의 중심과 주변 핵스의 피해율은 다르며 주변은 중심부에 비해 반정도의 피해를 입게 된다. 주의할 것은 주변 핵스에 아군 유닛이 있다면 피해를 입지 않도록 해야 한다. 일단 발사된 로켓이나 미사일은 아군을 구별하지 않기 때문이다. 적의 탄도미사일 공격은 패트리엇나 SA10과 같은 대공요격미사일



만이 차단할 수 있다.

### 병기의 종류

#### F15 이글

전투기로 이동력 14, 연료 60, 가격 3500, 대공미사일 4발과 기관포 3발을 장비한다. 표준형 전투기로서 장비할 만한 기종이다

#### F14 톰캣

전투기로 이동력 14, 연료 75, 가격 2700, 대공미사일 5발과 기관포 3발을 장비한다. F14의 장점은 무엇보다도 무기의 사정거리가 길고(7hex), 탐색범위가 넓으며, 항모에도 착륙할 수 있으며, 가격이 저렴하다는 것이다.

#### F22 레이피어

최고의 전투기로 이동력 14, 연료 60, 가격 4500, 대공미사일 4발과 기관포 3발을 장비한다. 스텔스 기능이 있고 성능도 가장 뛰어나지만 가격이 너무 비싼 것이 흠이다. 경제력이 있다면 제조해 볼 가치가 충분히 있는 기종이다.

- ① 효과적인 배치
- ② 전군이 항복했다
- ③ 군사력 비교
- ④ 격파율
- ⑤ 피해량
- ⑥ 전쟁이 끝났다
- ⑦ 해상전







### Mig31 폭스하운드

전투기로 이동력 15, 연료 55, 가격 2500, 대공미사일 4발과 기관포 3발을 장비한다. 이 기종의 장점은 넓은 탐색영역과 무기의 긴 사정거리이다.

### Mig29 펄크럼

전투기로 이동력 14, 연료 55, 가격 2600, 대공미사일 4발과 기관포 3발을 장비한다. 국지전투기로서 장비할 만한 기종이다.

### Su27 플랭커

전투기로 이동력 14, 연료 60, 가격 3000, 대공미사일 5발과 기관포 3발을 장비한다. 이 기종이 가지는 가장 큰 장점은 강력한 무장과 항모에의 착함능력이다.

### A10 선더볼트

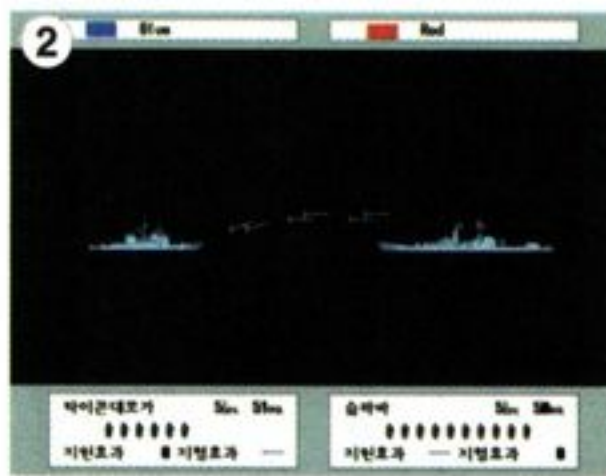
공격기로 이동력 10, 연료 40, 가격 1800, 폭탄 6발과 기관포 4발을 장비한다. 이 기종은 강력한 무장과 저렴한 가격을 특징으로 하지만 연료탑재량이 적기 때문에 행동반경이 좁다.

### A6 인트루더

공격기로 이동력 11, 연료 60, 가격 1900, 폭탄 5발을 장비한다. 이 기종은 강력한 무장과 착함능력, 그리고 저렴한 가격이 특징이다.

### F117 나이트호크

공격기로 이동력 10, 연료 60, 가격 2400, 폭탄 2발을 장비한다. 이 기종은 폭탄의 탑재량이 적다는 문제가 있지만 스텔스 기능이 있기 때문에 적에게 발각될 위험이 적다.



### F111 애드바크

공격기로 이동력 13, 연료 65, 가격 2200, 폭탄 8발과 기관포 3발을 장비한다. 이 기종은 공격기치고는 넓은 행동반경, 풍부한 폭탄탑재량을 특징으로 한다.

### Su24 펜서

공격기로 이동력 13, 연료 60, 가격 1900, 폭탄 6발을 장비한다. 이 기종은 폭탄탑재량이 많으며 항모에 착륙할 수 있다.

### FSX

공격기로 이동력 14, 연료 60, 가격 2100, 폭탄 5발과 기관포 3발을 장비한다. 이 기종은 넓은 행동반경을 특징으로 한다.

### 해리어

공격기로 이동력 11, 연료 45, 가격 2300, 폭탄 2발과 기관포 3발을 장비한다. 공격기치고는 폭탄탑재량이 적은 것이 흠이지만 VTOL기로서의 특성(아무 장소에서나 보급차에 의해 보급을 받을 수 있다는 점, 항모 및 소형항모에 착륙할 수 있다는 점, 그리고 제자리에 정지했을 때는 연료를 소모하지 않는다는 점) 때문에 유리한 점이 있다.

### B2

폭격기로 이동력 11, 연료 90, 가격 5000, 대형폭탄 6발을 장비한다. 이 기종은 가격이 매우 비싼 것이 흠이지만 폭탄의 공격력이 막강하며 스텔스 기능을 가지고 있다는 장점이 있다. 경제력이 충분히 확보된 상태라면 권하고 싶은 기종이다.

### AH64 아파치

공격헬기로 이동력 7, 연료 45, 가격 700, 대지미사일 8발과 기관포 3발을 장비한다. 다른 공격헬기보다도 대지미사일의 탑재량이 많은 것이 특징이다.

### UH60 블랙호크

수송헬기로 이동력 7, 연료 55, 가격 400, 기관포 3발을 장비한다. 기동보병을 탑재하고 이동하는 유닛으로 건물을 점령하려면 변형하여 보병이 되어야 하며 이에는 1턴의 시간이 소요된다.

### M1 에이브럼즈

전차로 이동력 6, 연료 45, 가격 660, 전차포 6발과 기총 3발을 장비한다. 지상 유닛 중에서 방어력이 가장 뛰어난 유닛이며 공격력도 막강하다.

### 첼린저

전차로 이동력 6, 연료 50, 가격 600, 전차포 7발과 기총 3발을 장비한다. 지상 유닛 중에서 공격력이 가장 뛰어난 유닛이며 가격이 비교적 저렴하고 연료탑재량이 많아서 행동거리가 넓다.

### 2S6

대공포로 이동력 6, 연료 40, 가격 480, 대공미사일 8발과 기관포 4발을 장비한다. 미사일과 기관포를 함께 장비하고 병기의 탑재량이 많기 때문에 지속적인 대공전투를 수행할 수 있다.

### 패트리어트

대공요격미사일로 이동력 8, 연료 45, 가격 550, 대공요격미사일 4발을 장비한다. 공중에 떠있는 어떠한 물체라도 공격할 수 있으며 그 사정거리는 매우 길다(8hex).

### MLRS

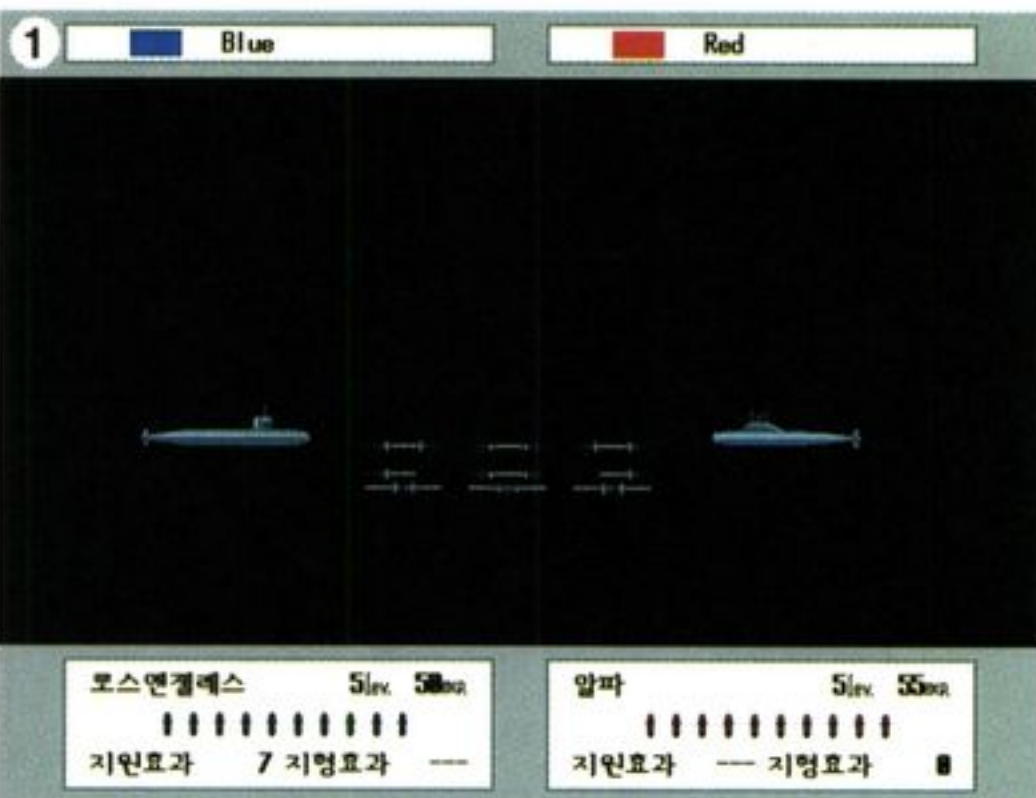
자주포로 이동력 5, 연료 45, 가격 360, 대지로켓 3발을 장비한다. 메가렉스 공격을 가하며 사정거리는 일반적인 자주포에 비해 길다(5hex)는 장점이 있다.

### M3 브래들리

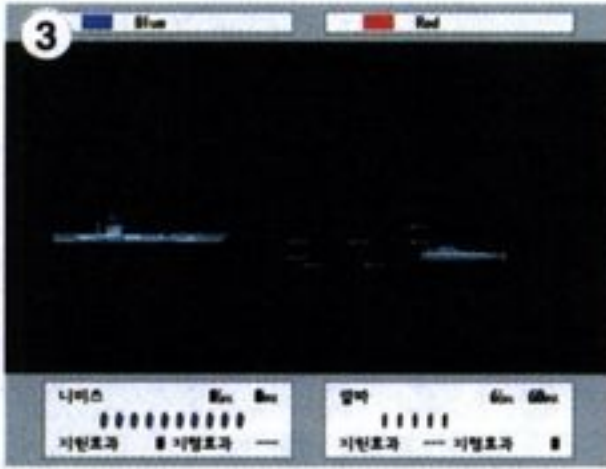
정찰차로 이동력 6, 연료 45, 가격 400, 대지미사일 6발과 기관포 4발을 장비한다. 정찰능력과 은폐능력이 있기 때문에 적을 먼저 탐지하고 매복을 행할 수 있다.

### 엘리트병

보병으로 이동력 4, 연료 50, 가격 150, 대전차미사일 1발과 기총 4발, 그리고 SAM(지대공미사일) 1발을 장비한다. 기동보병이 변형하는데 시간을 소요하는데 반해 엘리트병은 변형에 시간을 낭비하지 않지만 기동력이 좀 떨어진다.







## M2 브래들리

기동보병으로 이동력 7, 연료 45, 가격 300, 대전차미사일 1발과 기관포 4발을 장비한다.

## ATACM

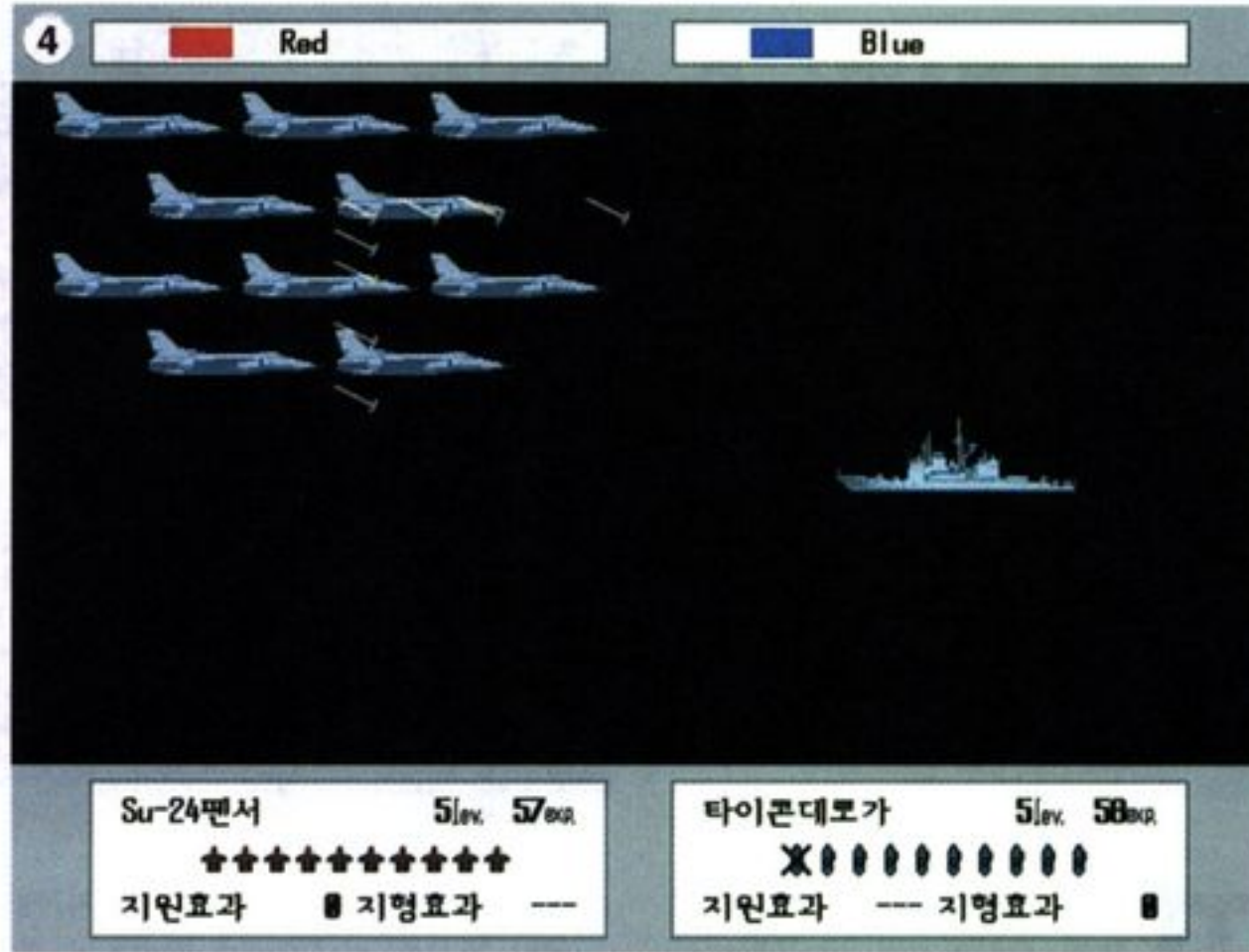
탄도미사일로서 이동력 5, 연료 40, 가격 700, 탄도미사일 2발을 장비한다(메가헵스 공격).

## 아이오와

전투함으로 이동력 5, 연료 200, 가격 7500, 대함미사일(사정거리 7헵스) 16발과 포(사정거리 4헵스) 6발, 그리고 포(사정거리 1헵스) 8발을 장비한다. 최강의 수상함선으로 제조비용은 비싸지만 제해권을 잡을 수 있는 힘의 원천이다.

## 타이콘데로가

전투함으로 이동력 5, 연료 150, 가격 6000, 대함미사일(사정거리 7헵스) 4발과 대공미사일(사정거리 8헵스) 10발, 그리고 포(사정거리 1헵스) 8발을 장비한다. 아이오와에 필적하는 수상함으로 특히 대공능력이 뛰어나다.



## 니미츠

항모로 이동력 5, 연료 999, 가격 13000, 대공미사일(사정거리 3헵스) 3발과 대잠어뢰(사정거리 3헵스) 8발을 장비한다. 가장 비싼 함선으로 항공기를 수송할 수 있으며 정찰능력이 있다. 경제력이 허용한다면 이동하는 비행장으로서 제몫을 톡톡히 한다(가격이 너무 비싸다면 쿠즈네초프를 생산하는 것도 좋다).

## 로스앤젤레스

잠수함으로 이동력 5, 연료 999, 가격 7500, 대함미사일(사정거리 7헵스) 6발과 어뢰(사정거리 3헵스) 9발을 장비한다. 은폐능력이 있어 적함에 접근하기 전까지는 발각되지 않으며 거의 무제한의 연료를 싣고 있기 때문에 행동거리가 매우 넓다.

## 워스프

양륙함으로서 이동력 5, 연료 300, 가격 5000, 대공미사일(사정거리 2헵스) 3발을 장비한다. 수송함과 같이 수송능력이 있으며 탑재가능한 지상유닛의 숫자는 수송선에 비해 적다. 하지만, 항이나 여울에서 지상유닛을 탑재, 하차시킬 수 있으며, 어느 정도 대공방어력이 있다는 장점이 있다.

- ① 잠수함끼리의 격돌
- ② 타이콘데로가의 공격
- ③ 니미츠의 효력
- ④ 대공요격
- ⑤ 헵스표시



## 게임을 쉽게 진행하기 위해서는

유닛을 제조할 때는 성능이 좋은 것을 생산하면 좋지만 경제력을 감안해서 적절한 가격에 적절한 성능을 가진 유닛을 많이 제조하는 편이 유리하다. 만약 성능이 우수한 병기를 생산하려 한다면 이는 어느 정도 도시를 확보하여 경제력을 키운 다음 실행하는 것이 좋다. 유닛을 제조할 때 유의해야 할 성능은 연료량, 이동력, 무장의 탑재탄수, 가격, 정찰범위, 그리고 무장의 사정거리 등이다.

유닛의 레벨은 전투경험을 통해 상승하며 이는 공격력과 방어력을 증가시킨다. 따라서 레벨이 높은 유닛은 도시에 수납하여 전투중의 손실을 빨리 보충해 주어야 한다. 레벨이 높아진 유닛을 유지하는 것이 새로운 유닛을 만드는 것보다는 훨씬 유리하다는 사실을 명심할 것.

해군을 제조할 필요가 있다면, 아이오와나 타이콘데로가 혹은 로스앤젤레스를 건조할 것을 권한다. 아이오와는 적의 함선을 공격할 수 있는 힘이 뛰어나며 타이콘데로가는 적의 항공기를 요격할 수 있는 능력이 우수하며 로스앤젤레스는 적의 잠수함을 공격할 수 있기 때문이다.

도시를 많이 점령하고 이를 지키는 것이 경제력을 확보할 수 있는 유일한 방법이며 경제력이 앞서야만 유닛을 제조, 보충할 수 있다.

적국과 자국이 바다로 떨어져 있을 때는 해변에 패트리엇을 많이 배치하는 것이 좋다. 적의 탄도미사일 공격, 적의 헬기, 항공기의 침입을 모두 효과적으로 격퇴할 수 있기 때문이다. 또한 패트리엇 인접 헵스에 보급물자를 위치시키는 것도 잊지 말자.

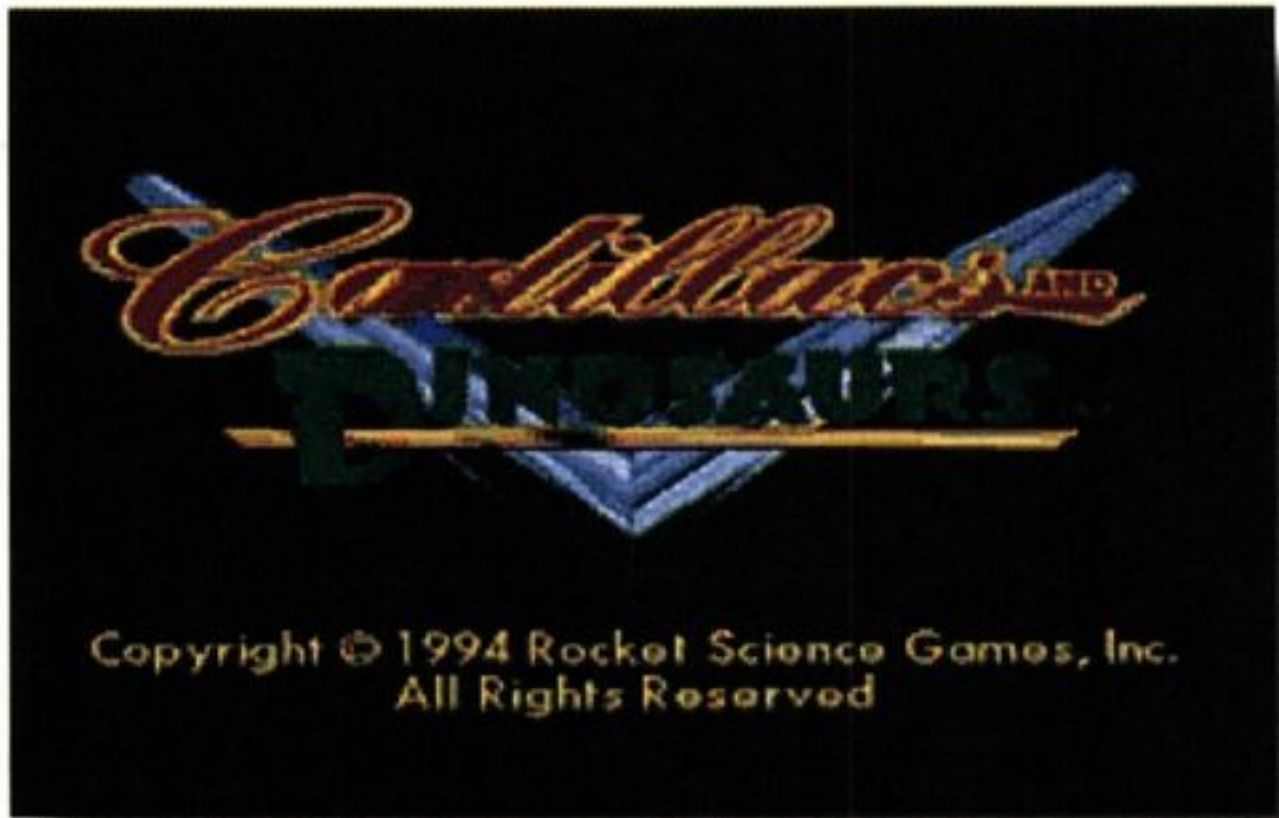




# 캐딜락 & 디노사우르스



장르	아케이드
제작사	로켓사이언스
유통사	삼성영상사업단
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/마우스 필수
발매일	3월 예정
가격	미정
문의처	삼성영상사업단(02-3458-1311)



**지**난 번 본지에 소개된 적이 있던 로켓 사이언스의 게임(윙너즈, 로드스타등)을 한번쯤 해 본 게이머라면 색다른 3차원 슈팅 게임의 세계를 접해볼 수 있었을 것이다.

그동안 3차원 슈팅 게임이라고 하면 흔히 [둠]시리즈를 연상케하였다. 그러나 둠이 큰 인기를 얻자 아류작들이 연속적으로 쏟아짐에 따라 많은 게이머들이 3차원 슈팅 게임의 흥미를 잃게 되었으며 지금은 그 인기가 하락추세이다. 하지만 로켓 사이언스 게임의 경우 분명 여태까지의 3차원 슈팅 게임들과는 다른 인상을 주고 있다.

그것은 3차원 슈팅 게임에다가 독특한 동영상이나 비디오를 삽입시켜 게임을 지루하지 않게 도와주고 있다. 윙너즈나 로드스타의 경우는 하나의 슈팅 게임의 정도를 넘어서 인터랙티브 무비 게임에 가까울 정도로 많은 동영상 비디오들을 집어넣었다.

하지만 본 게임의 경우는 로켓 사이언스 사의 게임 중에서도 독특하게 모든 게임 진행이 애니메이션으로 진행된다. 따라서 게임을 하고 있노라면 1초에 24컷이 돌아가는 만화 영화 필름 속에 들어가 있다는 착각이 들 정도 실감나면서도 빠르게 게임이 진행되고 있다. 게임에서는 기본적으로 1인칭 시점을 제공하지만

일단 게이머가 조종하는 차량이 화면에서 어느 정도 앞에 떨어져 있어 한층더 3차원 기법을 사용하였다는 느낌을 들게 한다. 여기에 주위에서 느닷없이 튀어나오는 함정들, 맹수들, 거대한 공룡들은 마

지막 9번째 스테이지가 끝날 때까지 게이머의 시선을 모니터에서 떼어놓지 못할 것이다.

## 지구의 대격동

본 게임이 아케이드 게임이기는 하지만 스테이지가 진행됨에 따라 바뀌는 게임 전개 사항들을 이해하기 위해서는 스토리 라인을 인식할 필요가 있다. 서기 2000년 지구는 제 1의 대격동을 경험하면서 많은 사람이 죽거나 소멸되어 갔다. 가까스로 목숨을 건진 사람들은 영화 터미네이터 2에서처럼 지표면 밑에 모여 살았다. 그러다가 사태가 호전되어 사람들은 점차 다시 밝은 곳으로 돌아왔으며 지구는 급진적으로 변했다. 과거에 버려진 건물들이 되찾은 바다 속의 도시로 다시 세워졌다. 이곳의 새 시민들은 지구를 숭배하고 그 생명체 가운데 조화를 유지하려고 한다. 그러던중 학자인 잭과 한나는 생명의 조화를 무시함으로 발생하는 굉장한 대격동을 걱정한다. 아마도 사회가 급진적으로 발전됨에 따라 인간 경시 풍조가 발생하고 자연히 자연도 기계와 부조화를 일으키게 된 것이다.

그 두 사람은 그릿이라고 알려진 미스테리한 지하 세계의 사람들과 친하였다. 그 지하 세계의 사람들은 인간에게서 동떨어진 특수 종족들로 그들은 자연과 조화를 이루며 생활할 수 있는 인간의 마지막 생존자를 기대하고 있다. 하지만 악독한 통치와 함께 침입자들이 나타나서 이 혼란기를 이용해 세계를 정복하려 하고 있다. 기술에만 의존하려 드는 악독한 통치자 스캔호스트는 보이지 않는 지하실에서 그녀의 비밀 공작을 직접 지휘한다. 그녀의 성격은 일단 마음먹기로 한 목표는 기필코 성취할 정도로 대단한데

고대의 기계를 사용하여 광적인 목표를 성취하려 한다. 이들의 계획을 무산시키기 위해서 잭과 한나는 제 2의 대격동을 막아야 한다.

앞으로 600년 후에 제너자믹 시대에서 펼쳐지는 이 모험은 아주 고전적인 차인 캐딜락을 타고서 각종 장애물과 맹수 등이 널려있는 정글에서 시작된다. 이제 시간이 없다. 제 2의 대격동까지는 불과 1시간의 여유가 있을 따름이다. 잭과 한나는 이들 특수 종족과 싸워서 지구를 구해내야 한다.

## 등장인물

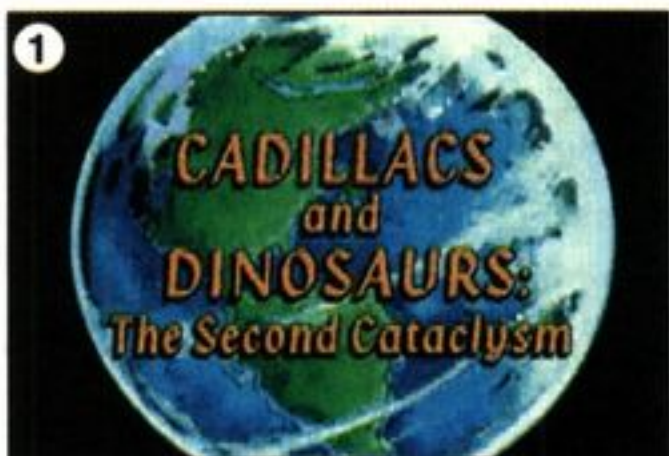
### 잭 텐렉

그는 고고 과학을 다시 복원하려고 하는 사람이다. 그의 창고에 들어가보면 옛 조상으로부터 물려받은 화산 에너지로 가득 차 있고 그것을 잭이 새로이 창조될 사회에 필요한 기계화 장치로 만들었다. 그는 그릿이 신용하는 몇 명의 인간 중의 한 명으로 현재 기계 문명에 파괴된 자연을 복원하는 것을 돕기 위해서 그들과 연락을 한다.

### 한나 던디

외교관이며 탐험가인 한나는 바다 속의 도시에 대해 알아내기 위해 웨슨 지도자들에게 의해 파견되었다.

그녀의 임무는 외교적 역할을 하고 고대의 도서관에 대하여 가능한 많은 지식을 모으는 것이다. 그녀의 방문 동안에 잭 텐렉을 만나게 된다. 처음에는 그들 사이에 여러 가지 의견 충돌이 있었지만 그들은 생존을 위해 서로를 신용하는 사이가 된다. 한나는 협상과 조종에 능한 전문가이고 충성심과 호기심에 대한 강





한 센스를 가지고 있는 지도자이며 뛰어난 명사수이기도 하다.

## 흠 더 그릿

그릿의 지도자로서 가끔 잭과 의견 교환을 한다. 그의 걸모습답지 않게 마음씨는 좋은 편이다. 그릿은 땅 밑에서 살고 말을 하지 않는다. 그의 생명 조직이나 불안정한 제너제익시대의 생태인류학이 위협 당할 때만 인간과 연락을 한다.

## 스캔호스트

바다속 도시의 실질적인 통치자 중 한 사람으로 과대망상증 환자인 그는 독재자가 되기 위해 끊임없는 음모를 꾸미고 있다. 그녀의 목표는 자연에 의존하지 않는 고도의 기술단계에 이른 사회를 건설하는 것이다. 잭 텐택은 스캔호스트에게 제일 큰 장애 요인이다. 그녀는 갖고 있는 지식에 의존하고 있는 것으로 보이지만 사실 잭 일당의 세력을 약하게 위해 누군가와 비밀 협약을 맺고 있다.

## 해머 테르훈

그는 잭의 운명적인 적으로 성격이 교활하고 사납고 야만적이다.

파괴자인 그의 갯은 모든 사람들을 희생시킬 수 있는 모든 것을 가지고 오는 것이다. 이 잔인한 반역자들은 농부들과 정착민들을 약탈한다. 그들은 무엇이든 빼앗는 것이 자기들만의 특권이라고 생각한다. 그들은 잭의 방해를 중지시켜야 한다고 결심한다.

## 각 스테이지 공략법

### 1스테이지

대학살로 인하여 천계의 정글 안에서 주인공 일행은 모험을 펼치게 된다. 우선 빨간색 구형 캐딜락이 게이머 일행에게

### 키조작

↑	사격 조준기를 위로 조준한다
↓	사격 조준기를 아래로 조준한다
←	차량을 왼쪽으로 전진
→	차량을 오른쪽으로 전진
<CTRL>, <마우스 왼쪽 버튼>	총을 발사하는 키로서 계속 누르고 있다가 놓을수록 사정거리가 넓어져 광범위한 적이나 장애물들을 파괴할 수 있다
<ALT>, <마우스 오른쪽 버튼>	부스터 기능으로 차량의 터보 추진 장치를 이용해 점프를 할 수 있게 한다. 그리고 스테이지 7,8에서는 레일 총을 발사하는 역할을 하며 스테이지 9에서는 한나를 회전시켜 뒤에 쫓아오는 적을 무찌를 수 있게 하는 기능을 수행한다
<P>	일시 정지
<F1>, <F2>	화면 밝기 조절
<F3>	표준 밝기로 맞추다
<F4>, <F5>	음악 볼륨 조절
<F6>, <F7>	사운드 볼륨을 조절

주어진다. 그 안에서 잭은 운전을 맡으며 한나는 사격을 맡는다. 우선 모든 스테이지를 클리어하기까지 총 60분의 시간이 주어지기 때문에 바쁜 일정을 펼쳐야 한다. 만약 그 시간 안에 임무를 완수하지 못할 경우에는 지구에 제 2의 대격동이 일어나 바다 속의 도시는 순식간에 무너져버린다. 1스테이지는 가볍게 통과가 가능한데 바위 같은 장애물에 부딪히지 않도록 주의해야 한다. 그리고 총을 사용할 때는 충전시켜서 강한 위력이 발사되도록 조준한다. 중간중간에 갑자기 공룡들이 얼굴을 내미는데 그들의 얼굴에 총돌을 할 경우 순식간에 그들은 화를 내면서 머리로 차량을 멀리 던져버리고 만다. 이번 스테이지는 가벼이 여러 사항을 점검하면서 마치도록 한다.

### 2스테이지

이제부터 본격적인 모험은 시작된다. 우선적으로 불쑥 튀어나오는 공룡들을 주의해야 한다. 그들은 티라노사우르스처럼 보이는데 길 사이로 마구 지나다닌다. 하지만 그들을 쏘면 위험하므로 주의한다. 그들을 쏘 경우 피처럼 생긴 액체가 튀어오르지만 그들에게는 아무런 고통이 없다. 조금 더 그들을 흥분시키다가는 아마도 그들의 발에 짓밟히고 말 것이다. 그들에게 총을 겨누지 말고 목적지까지 가장 빠르게 도달할 수 있는 길을 찾도록 한다.

### 3스테이지

주인공 일행은 오염지대에서 운행하게 된다. 정글로 점점 더 깊게 여행할 수록 기계 문명에 의해 자연이 많이 오염되어 있다. 심지어 산업 폐기물까지 버려져 있는 상태이다. 그러나 시간이 별로 없다는 것을 인식하게 될 것이다. 화면 상단에 보면 황색으로 된 열매들을 볼 수 있다.

## 방향키 설명에 관하여

본 게임은 일종의 인터랙티브 무비 게임으로서 차량은 항상 자동으로 직진 상태로 된다. 따라서 후진을 하거나 속도를 줄이는 조작은 할 수 없다. 이 상태에서 좌우키는 좌우로 전진하는 역할을 하며 위아래 키는 사격 조준기를 조정하는 역할을 한다. 만약 스티어링을 키보드로 맞출 경우는 좌우키를 이용하여 차량을 움직일 수 있고 무기 관련키를 조이스틱이나 마우스로 설정해두면 오른손으로는 무기 조준에만 집중시킬 수 있다.

물론 조준하기는 그리 쉽지 않다. 이 열매들을 맞출 경우 보너스 시간을 얻어 게임 후반부에 많은 도움을 얻을 수 있다. 이번 3스테이지는 무엇보다 2개의 트랙이 반복되어 있는 구조를 갖고 있다. 처음의 합정들을 통과한 다음에는 공룡들 사이를 통과해야 하며 그 다음 다시 공룡들의 시체가 널려져 있다. 이러한 한 트랙을 반복한 다음에 다음 트랙은 반대로 위치해 있으므로 아까의 구조를 익혀두었으면 다음번 트랙에서는 어렵지 않게 통과한다.

### 4스테이지

이번 스테이지에는 파괴자들의 부하들이 총격을 가해온다. 특히 초반부부터 그들이 총을 쏘아대지만 자칫 그들과의 대적에 신경을 쓰다보면 바위에 부딪히거나 하는 실수를 범할 수 있다. 그들의 총위력은 그다지 큰 피해를 입히지 않으므로 무시하고 통과해도 좋다. 진행 도중 많은 공룡들이 뒷에 걸려있다는 것을 찾을 수 있다.

아마도 파괴자들의 부하의 짓이라고 생각되는데 뒷에 있는 공룡에게 충돌하는 것은 자멸행위이므로 또다른 지름길을 찾아 나선다. 이번 스테이지도 여러 갈래의 길에 들어설 수 있는데 게이머의 판단에 따라 시간을 단축할 수 있으며 어려운 모험을 적게 할 수 있다.

### 5스테이지

사악한 스캔호스트는 활주로에서 그녀의 슈퍼 인간 성장 처방으로 완성된 거대한 몸 일부를 암거래 시장에서 파는



- ① 오프닝
- ② 메인메뉴
- ③ 공룡의 횡포가 시작되었다
- ④ 차고에는 캐딜락 한대가 준비되어 있다
- ⑤ 나무조각과 부딪힌 차량의 모습



잔인한 계획을 성사시키려 하고 있다. 잭과 한나가 지금 스캔호스트의 숨겨진 비밀 공장을 찾으려고 하는 것을 도와야 한다. 처음에 함정을 지나 계속 왼쪽 갈림길로 들어선다. 그 이유는 이쪽 길이 훨씬 더 쉬운 코스이며 많은 보너스 보석들을 얻을 수 있다. 그리고 거대한 공룡이 누워 있는 것을 볼 수 있는데 미리 왼쪽으로 회전한다. 그리고 계속 나가면서 셋길이 나오면 오른쪽으로 붙이면 다시 편하게 진행할 수 있다. 이곳에서는 별다른 위협을 받지 않지만 길이 협소하여 나무에 부딪힐 수가 있다. 이곳을 진행하다가 왼쪽으로 들어가는 갈림길이 나오면 왼쪽으로 간다. 그러면 거대한 공룡의 식사하는 것을 볼 수 있는데 그의 식사를 방해하지 않기 위해 아까처럼 왼쪽으로 급회전하여 숨겨져 있는 갈림길로 나가 스테이지를 클리어한다.

- ①차량 전부가 박살났다
- ②화가난 티라노사우르스의 머리에 의해 주인공 일행이 탄 차량이 허공에 뜨고 있다
- ③시조새과의 일종인 날아 다니는 공룡을 주의하자
- ④코뿔소에게 받히기 직전의 모습
- ⑤주위를 정찰하는 잭
- ⑥광산 입구에 차량을 세우면서
- ⑦공룡사이를 아슬아슬하게 지나가는 모습
- ⑧약막 앞에 집밭하겠다

### 6스테이지

여태까지의 스테이지의 가장 어려운 부분만 모아 놓았다고 해도 과장이 아닐 정도로 난이도가 높다. 우선 초반부터 갑자기 좌우로 쏟아지는 바위 덩어리를 피하느라 정신없다. 일단 좌우로 피한 다음에 화면 오른쪽으로 붙으면 마지막 바위까지 안전하게 피할 수 있다. 그리고 갈라진 틈이 많아서 부스터를 이용한 점프를 많이 해야 된다.

공룡들을 지나치게 확대할 경우 그들은 도리어 주인공 일당을 공격할지 모르니 그들을 너무 자극하지 않는다. 그리고 오염으로 인해 죽어가는 공룡들이 많이 보이는데 그들은 무조건 피해 가는 것이 상책이다.

### 7스테이지

이제 잭과 한나가 금지된 광산 통로를 무사히 통과할 수 있도록 해야 한다. 광산 통로는 무척 어둡기 때문에 한나의 나침반을 사용해 방향을 찾아야 한다. 아마도 그러한 방법은 예전의 로드스타에서와 같

## 게임에 등장하는 공룡들에 대해

#### 티라노사우르스

백악기 후기 북아메리카와 아시아 등지에 서식했던 공룡으로서 역사상 최강이라고 할 정도로 키가 크다. 특히 고개의 힘이 강하고 자유로이 움직일 수 있어서 게임 내에서도 공포의 대상으로 지적된다. 주인공 일행이 탄 차량 정도는 가벼이 던질 정도로 목운동이 좋는데 들리는 소문으로는 목의 힘으로만 사냥감을 잡아 흔들었다고 전해진다.

#### 우에로사우르스

등에 평탄한 골반을 가진 공룡으로서 백악기 전기에 중국에 서식했던 공룡으로 알려져 있다. 성격이 온순한 편이지만 게임에서는 그 거대한 덩치로 주인공 일행을 놀라게 한다. 만약 그 육중한 덩치에 부딪힐 경우 차량은 아마도 순식간에 산산 조각이 나 버릴 것이다.

#### 모노로포사우르스

쥬라기 중기에 중국 등지에서 서식했던 것으로 알려진 공룡인데 몸체는 그리 크지 않다. 하지만 캥거루의 원조인 것처럼 보이는 재빠른 몸집은 게임 내에서도 주인공 일행을 놀라게 한다. 특히 강충강충 뛰어다니면서 노려보고 있는 그 눈은 무섭기까지 하지만 그를 놀라게 할 경우 그는 단순한 머리로 멀리 도망가버릴 것이다.

은 방식인데, 길을 잘못 택할 경우 아까운 차량 한대를 잃게 된다. 그리고 만약 압력계 오른쪽 파이프를 쏘았다면 올라오는 증기에 의해 에너지가 많이 닳을 것이다.

특히 시간 관리에 충실을 기해야 한다. 이 부분까지 오느라 시간은 얼마 남지 않았으므로 가능한 한 몇 대의 차량을 소비하지 않은 상태로 스테이지를 클리어하도록 해야한다.

### 8스테이지

이제 방사선 복을 입은 많은 경비원들을 만나게 된다. 그들도 아까 파괴자의 부하들과 마찬가지로 한 통속이라고 생각되는데 그들의 무기의 파워는 무시 못할 정도로 강하게 느껴진다. 물론 조종을 제대로 하기도 힘들겠지만 그들을 발견하는 즉시 사살한다. 그리고 트랙 위에 있는 목표물을 파괴하기 위해서는 레일 총을 사용하면 된다. 레일 총 조작방법은 위의 키조작법에서 설명했던 대로 조작

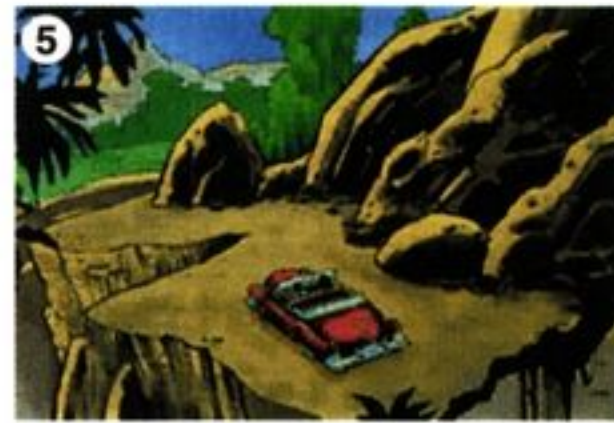
하면 된다. 이 총으로서 한나가 담당하는 임무를 어느 정도 줄여줄 수 있어서 좀 더 진행이 활발해질 수 있다. 이제 점차적으로 방사선이 게이머 일행에까지 미친다는 것을 인식할 수 있을 것이다.

### 9스테이지

최종 스테이지로서 무서운 시바트가 주인공 일행을 뒤에서 추적해온다.

그는 그의 성격만큼이나 잔악무도하기 때문에 그의 공격에 무참히 살해될 수도 있다. 따라서 한나를 뒤로 돌아보게 함으로서 그의 공격을 어느 정도 제지할 수 있을 것이다. 한나를 뒤로 돌려서 재빨리 스템을 터뜨려 그가 따라오는 것을 제지하자.

그가 만약 앞으로 가까이 오려고 하면 부스터 기능을 이용하여 속도를 더 내면서 피해야 한다. 그리고 중간중간에 있는 아이템들을 효과적으로 이용하면 생명력이나 얼마 남지 않은 시간을 연장시키면서 최종적으로 게임을 클리어할 수 있다.





# 게임을 좀 더 재미있게 즐기는 테크닉

## 공룡의 다리 사이를 지날 때의 테크닉

게임 도중 티라노사우루스 같은 거대한 공룡 다리 사이를 차량으로 통과할 경우가 생긴다. 일단 그 공룡은 4마리 정도 때를 지어 다니기 때문에 한 마리를 안전하게 통과했다고 하여 안심할 놓아서는 안된다. 우선 차량을 길 가운데 부근으로 몰고 간 다음에 다리가 충돌하지 않도록 안전하게 통과한다. 이때에 자칫 핸들 조작을 급하게 할 경우 차량의 회전으로 충돌할 위험이 많으므로 불필요한 핸들 조작은 삼가한다. 그리고 주위에는 멍석 같은 것이 깔려져 있는 경우가 있는데 그 위를 지날때에는 핸들 조작이 불가능하여 한쪽으로 미끌어지게 된다. 따라서 이러한 멍석을 지날 때는 핸들 조작을 거의 하지 않는 채로 가볍게 통과한다. 그리고 앞에 바위나 공룡의 배설물로 보이는 장애물이 많은데 이러한 것들은 미리미리 총을 쏘아서 제거한다. 그 이유는 이러한 장애물에 차량이 걸려서 예상치 못한 방향으로 튕겨나가 공룡의 거대한 발에 밟히는 끔찍한 사태를 미리 예방하는 차원에서이다.

## 공룡들의 시체를 지날 때의 테크닉

게임이 중반부로 들어서면 공룡들의 뼈만 앙상한 시체가 널려 있는 것을 볼 수 있다. 이 시체에 그대로 부딪힐 경우 차량이 바위에 부딪힌 것처럼 비디오 화면이 출력된다. 이 시체를 지날 때에는 차량을 지그재그로 회전할 수 있는 능력이 있어야 한다. 예를 들어 왼쪽 편에 빈 공간이 있다면 그 공간을 이용한 다음 재빨리 반대쪽 오른쪽으로 핸들을 급히 돌려 회전해야 한다.

## 기다리고 있는 조그마한 공룡들 피하기

게임 중반부에 보면 황토색의 조그마한 공룡이 길 가운데에 있는 것을 볼 수 있다. 아마도 주인공 일행을 기다리고 있는 것으로 짐작되는데 항상 이들이 나오기 전에는 비디오 화면이 잠깐 흐른다. 따라서 비디오 화면이 흐르면 일단 총의 에너지를 충전한 다음에 드럼통 같은 아이템이 나오면 이를 쏜다. 그러면 드럼통이 폭발하면서 그 공룡은 일단 달아나게 된다. 만약 또다른 장면에서 그 공룡 옆에 철장 같은 상자가 보이면 그 상자를 발사하자. 그러면 상자의 자물쇠 부분에 총알이 맞는 비디오가 나오면서 그 안에 양이 도망친다. 그러면 먹이가 탈출한다고 그 공룡도 그 양을 쫓으러 간다. 만약 이러한 조작을 해주지 않을 경우는 주인공 일행의 차량 위에서 공룡이 날뛰는 광경을 보아야 할 것이다.

## 좌우로 굴러다니는 바위 피하기

게임 도중 동그란 바위들이 화면 좌우에서 갑자기 움직이면서 튀어나오는 것을 볼 수 있다. 이러한 바위들은 어떠한 무기로도 파괴시킬 수가 없는데 무조건 피하는 것이 상책이다. 그러나 이러한 바위들이 한쪽 편으로만 굴러 내려오는 것이 아니라 예측할 수 없는 방향으로 굴러 내려오므로 차량을 좌우로 회전해야 한다. 아마도 한

번에 이러한 바위 덩어리들을 피하기는 힘들 것이다. 몇 번의 시행 착오를 거쳐서 바위가 내려오는 방향을 익혀야 할 것이다. 또한 편법이지만 한쪽 구석 편에 차량을 붙인 다음 부스터 버튼을 눌러가면서 통과하는 방법이 있는데 이 방법은 약 50%정도의 성공률을 지니고 있다.

## 갈라진 틈 피하기

초반부터 중반까지 땅에 갈라진 틈이 생기는 것은 꾸준히 이어진다. 이러한 곳에서 차량을 직진시킬 경우에는 갈라진 틈에 차량이 곤두박질 치면서 박살이 난다. 따라서 분명 이곳을 피해야 하는 방법을 찾아야 하는데 우선적으로 거론되는 것이 일단 급회전을 해서 안전한 땅으로 지나가는 것이다. 하지만 전체가 갈라진 틈이 생겼을 경우 부스터 버튼을 이용하여 점프를 시도해야 한다. 그러나 만약 점프 타이밍이 조금이라도 늦거나 빠를 경우에는 역시 차량이 아래로 곤두박질 치기 때문에 타이밍을 익히는 것이 중요하다.

## 함정 피하기

차량이 지나가는 도중에 지푸라기 같은 것으로 덮여져 있는 함정들이 보인다. 이곳을 통과하다가 차량이 함정 속으로 떨어지면서 박살이 나게 된다. 우선적으로 함정을 피하기 위해서는 도로 가운데 쪽으로 진행하는 것을 권하고 싶다. 왜냐하면 보통 함정들이 좌우 구석 쪽으로 놓여 있는 것들이 60%이상을 차지하기 때문이다. 그리고 이렇게 가운데를 지날 경우는 앞에 있는 장애물들을 미리미리 총으로 제거해두기 바란다. 그 이유는 자칫 장애물에 걸려서 차량이 순간적으로 튕겨 함정 아래로 떨어질 수 있다.

또한 이러한 이론에 해당되지 않는 함정일 경우는 부스터 버튼을 이용하여 강충강충 뛰어다니다 보면 피할 수 있기 때문에 항상 부스터 버튼을 올려놓자. 또 어떠한 곳에서는 보석 아이템을 취득했을 때 이러한 곳을 지날 때 함정을 지나쳐도 자동으로 지나게 해주는 곳이 있으므로 보석 아이템이 많이 챙겨놓는 것이 좋다. 하지만 보석 아이템이 있는 곳을 항상 다가가서는 안된다. 그 이유는 보석 아이템을 취득하고자 다가다 순간 갑자기 바위가 튀어나오면서 차량을 전소시키는 속임수가 있으므로 주의하자.

## 코뿔소 같은 거대 공룡들 피하기

이들은 주로 막다른 골목에 숨어 있거나 아니면 중반부 이상에 가면 뒷에 걸려있거나 쓰러져 있는 경우가 있다. 우선 막다른 골목에 숨어 있는 경우에는 일단 그에게 다가가기 전에 또 다른 갈림길을 찾아야 한다. 이때의 갈림길은 주로 숨겨져 있는 경우가 많은데 주로 갈색으로 된 배설물 뒤에 많이 있다. 만약 갈림길을 찾았으면 위기를 탈출할 수 있겠지만 그렇지 못할 경우는 코뿔소처럼 생긴 뿔에 받히면서 차량이 튕겨져 나간다.

두번째로 뒷에 걸려서 고통하는 경우에는 접근하기 전에 우선 비디오 화면이 나온다. 이때에

는 아까 작은 공룡을 피할 때와 마찬가지로 총을 이용해서 뒷부분을 쏘아주어야 한다. 그는 재빨리 탈출하게 되며 주인공 일행도 안전하게 길을 지날 수 있다. 만약 그것을 미처 발견하지 않은 채 무심코 지나치려 한다면 또다시 뿔에 받혀서 아까운 차량 개수 하나를 잃고 말 것이다. 세번째로 쓰러져 있는 공룡들을 만나게 될 경우는 주로 그 주위에도 많은 공룡들의 시체가 보인다. 공룡 시체들을 피하는 방법은 위에서 설명하였으므로 따로 설명하지 않겠다. 그 시체들을 피해 다다르면 입을 벌린 채 쓰러져 있는 거대한 공룡을 볼 수 있다. 상당히 고통스러워하는 모습인데 아마도 뒷에 걸리거나 독약을 먹은 것으로 추정된다. 이때에 앞으로 전진하면 그대로 차량이 바위에 부딪힌 것처럼 폭발하고 만다. 따라서 왼쪽으로 놓여 있는 숨겨져 있는 갈림길을 통해서 피해야 한다. 그러기 위해서는 미리 공룡 앞을 지나기 이전에 차량을 왼쪽 구석으로 붙여야 한다. 하지만 이 타이밍을 익히기가 여간 쉽지가 않다. 조금이라도 늦을 경우 이러한 인터랙티브 게임 특성상 차량은 앞으로 질주하여 그대로 공룡에 처박히고 말 것이다. 따라서 이때의 방법은 일단 공룡의 시체들을 통과한 다음 조금도 지체하지 않고 차량을 화면 왼쪽으로 붙여서 통과하기 바란다.

- ① 사악한 스킨호스트의 모습
- ② 위험한 장애물이 도사리고 있는 정글속
- ③ 갈라진 틈에 빠져든 캐딜락의 모습
- ④ 드럼통을 터뜨려야만 공룡을 쫓아낼 수 있다
- ⑤ 조그마한 공룡이 차위에 올라타서 위험한다
- ⑥ 진흙탕에 차가 걸려서 구르는 모습
- ⑦ 함정 사이 가운데로 통과할 경우 안전하게 빠져나갈 수 있다
- ⑧ 지구 제 2격동은 드디어 시작된다



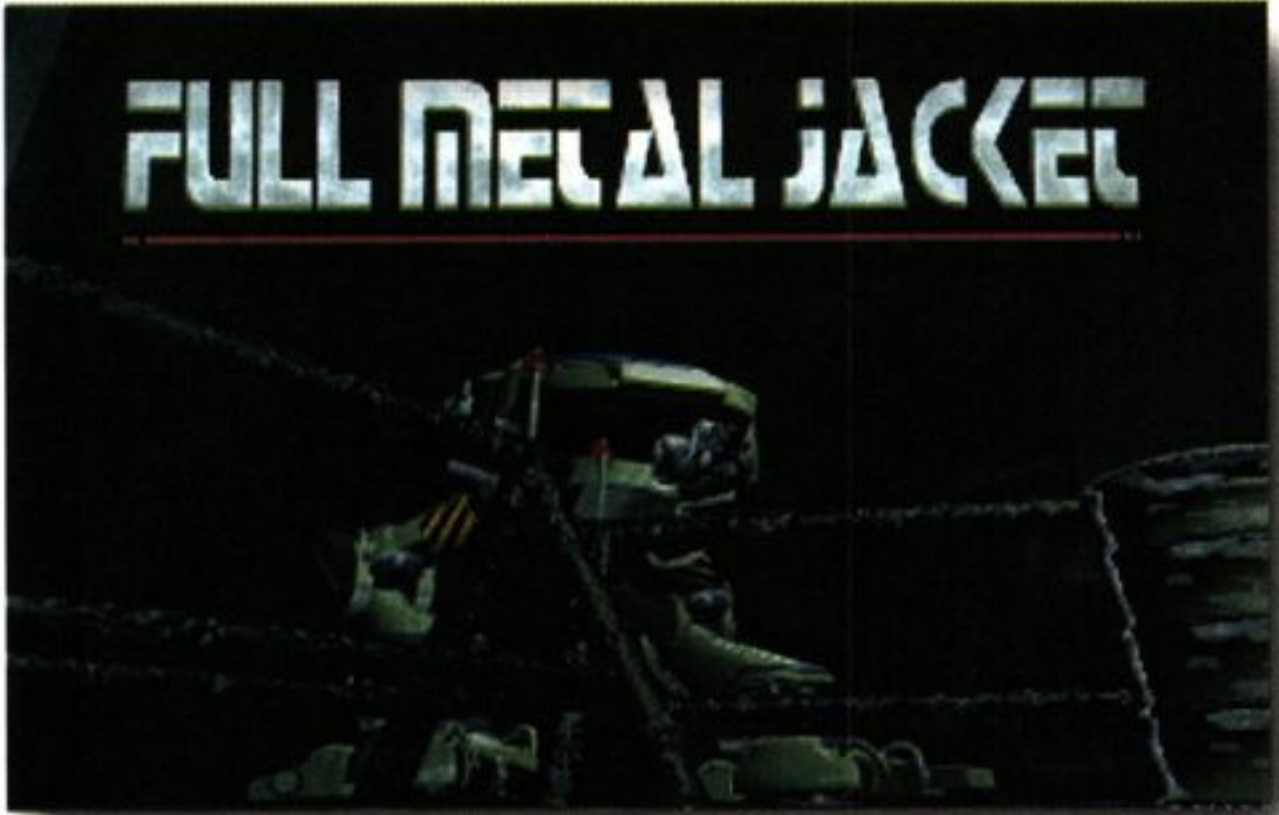




# 풀 메탈 자켓 (Full Metal Jacket)



장르	액션
제작사	미리내 소프트웨어
유통사	팬택
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상
발매일	발매중
가격	38,000원
문의처	미리내 소프트웨어(02-324-0055)



**금** 세기말부터 노골적으로 표면화되기 시작한 자국 이기주의는 몇 개의 경제 블록의 탄생과 그것에 종속되어 가는 주변 국가들로 세계를 분할하였다.

아메리카 대륙의 아메리카 연방, 그리고 유럽 대륙의 ENA 그리고 아시아 대륙과 태평양권의 아시아 연방의 3개 경제블록이 형성되어 경제 전쟁의 선두에서 경쟁하고 있었고 이들은 중동 지역 및 아프리카와 오스트레일리아 대륙에서 각자의 영향력을 강화하기 위하여 은밀히 충돌을 일으키고 있었다. 그러던 중 아시아 연방과 ENA가 아프리카 대륙에서 사소한 이유로 무력적 충돌을 일으키며 팽팽해져 있던 경제 연방간의 갈등 관계는 전면적인 전쟁으로 악화되기에 이르렀다.

아시아 연방과 ENA의 갈등은 전쟁을 장기화시키고 중립적인 입장을 고수하던 아메리카 연방의 대통령이 ENA 출신의 한 청년에게 암살되는 사건이 일어난 것을 계기로 전세계는 전쟁의 도가니에 빠지게 되었다. 결국 그 전쟁은 ENA의 패망과 핵병기의 남용으로 인한 엄청난 손

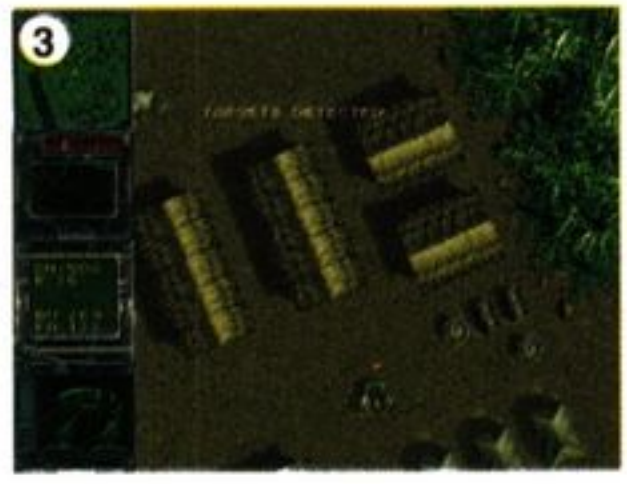


실만을 남긴 채 개전 후 12년만에 끝나게 되었다. 전쟁이 끝나자 살아남은 사람들의 생존권은 더욱 위협받게 되었다.

전쟁시에 무작정으로 낭떠러진 자원의 문제는 더욱 심각해져 갔으며 핵병기에 의한 오염과 생태계의 파괴로 남아 있는 자연의 여력에 대한 확보권의 문제 때문에 아시아 연방과 아메리카 연방의 긴장 관계는 더욱 팽배해져 갔다. 하지만 또다른 전쟁은 승자에게도 현재보다 훨씬 더 가혹한 환경이 주어지리라는 것을 모두 알고 있었기 때문에 두 연방의 지도자들은 자원의 효율적인 관리와 배분을 통해 분쟁을 해소할 새로운 기구를 마련하기에 이르렀다. 그 결과로 만들어진 것이 ENDIRA라는 기구인데 그것은 남아 있는 자원을 효율적으로 분배함과 동시에 새로운 자원의 개발, 오염이 악화된 자원의 재활용 가능성 등의 연구를 주된 임무로 하는 조직이었다.

사실상 엔디라의 창설을 계기로 두 연방은 통합에 가까운 상황에 이르게 되었으며 엔디라 연방으로 다시 태어나게 되었다. 그 이후 엔디라는 과거 ENA의 영토에서 핵의 오염의 영향을 적게 받은 안전 지대를 찾게 되었다.

엔디라 연방은 그곳에 연방의 통합적인 기능을 집중시키는 새로운 종합 도시를 세울 계획을 추진하게 되었지만 개발이 계속되어 가면서 신도시의 치안 문제



및 구 ENA의 잔여 세력에 의한 안보의 위협을 받게 된다.

초기에 엔디라의 연방군이 신도시의 치안을 맡게 되지만 게릴라 전법을 주로 하는 ENA의 잔여 세력의 기습 공격에 대해서는 속수무책이었고 날이 갈수록 ENA의 잔여 세력은 조직화되어 가고 개발중인 엔디라 연방의 반대 세력이 그들과 규합하여 엔디라의 신도시의 영토를 노리게 된다. 하지만 그들의 근거지는 알 수 없는 상태이고 그들의 전법은 전형적인 게릴라 전법이기 때문에 엔디라는 NEO-ENA의 습격에 아무런 대책을 써볼 수도 없는 상황에 놓이게 되어 마침내 제 3차 세계대전 말기에 적지 않은 수훈을 올린 병기로 이루어진 특수 부대를 결성하기에 이른다.

## 게임의 특징

게임을 처음 해 본 유저라면 일반 액션 아케이드 게임 답지 않은 실감도에 놀라움을 금치못하게 된다.

우선 게임은 가로 스크롤이나 세로 스크롤이 아닌 개방적인 공간에서의 360도 전방향 회전 스크롤로 펼쳐지기 때문에 게이머가 움직이고자 하는 방향으로 기기가 움직이므로 길을 잃지 않도록 나침반을 숙지해가면서 움직여야 한다. 또 하나는 무기를 일정한 범위 내에서 자유로





이 선택할 수 있다는 것이다. 물론 뒤에 가서 자세히 설명하기로 하겠지만 게이머는 병기에 장착할 방어 장비나 공격 장비의 셋팅을 해당 미션의 수행 과정에 알맞게 설정해 두어야 한다.

마지막으로 일단 미션에 뛰어들기 전에 살아서 임무를 완수하고 나오는 길 밖에 없다는 점이다. 그 미션 내에서는 별도의 에너지 보급 등이 이루어지지 않기 때문에 전장에 나서기 전에 아예 사전 답사를 거쳐서 완벽한 장비와 계획을 세우고 나와야 한다는 점이다. 이러한 계획이 세워지지 않을 경우 게이머는 크게 낭패를 당하게 된다.

### 키조작

↑	병기를 전진시킨다
←	병기를 왼쪽으로 돌게한다
→	병기를 오른쪽으로 돌게한다
↓	병기를 후진시킨다
<CTRL>	현재 화면 왼쪽에 선택되어진 무기를 발사한다
<SPACE BAR>	부스터를 작동시킨다
<ALT>+<방향키>	병기의 앞머리를 돌리지 않은 채 차체를 수직 이동시킨다
<SHIFT>+<방향키>	선택한 방향으로 병기를 빠르게 회전시킨다
<1>	발칸포
<2>	미니건
<3>	샷건
<4>	유탄 미사일
<5>	시한 폭탄
<6>	홀로그램 지뢰
<7>	일반 지뢰
<8>	직사탄두 무 유도 미사일
<9>	직사 유도 미사일
<+>	화면 크기를 크게 한다
<->	화면 크기를 작게 한다

### AP 병기에 대한 정보

이 AP 병기는 3차 세계 대전에서 지상군의 작전에 적지 않은 수훈을 올렸던 보행형 장갑차로서 기전의 APC에 비해서 월등한 기동성과 민첩한 작전 수행 능력 그리고 공격용 헬기에 비할만한 뛰어난 화력 등으로 대부분의 지상전을 승리로 이끈 주역이다.



전후에 AP 병기는 전세계로 그 기술이 알려져 제공권과 지상 작전의 왕자로 미래의 전쟁을 주름잡는 첨단 신병기의 하나로 자리잡았다. 그 자체 무게만 21톤에 달하는 엔디라 AP 병기는 기본 장비 장착 한계가 23톤이다.

또한 추가 장비 장착 한계는 38톤에 달하는 무기 등을 장착할 수 있다. 기본 내구력으로는 300이라는 수치가 주어지는데 이 수치는 나중에 방어 철판 등을 바꿔끼움으로서 증가시킬 수 있다.

### 각 무기의 사용법과 테크닉

#### 1. 기본 장비들에 대하여

기본 장착하는 무기의 경우 발칸포와 미니건, 샷건, 유탄포를 들 수 있다.

이중 유탄포가 가장 화력이 좋은 편이지만 탄창 가격이 다른 무기들에 비싸고 탄창할 수 있는 미사일 개수도 얼마 되지 않는다. 하지만 그 화력에 있어서는 타의 추종을 불허하기 때문에 가장 위급한 상황에서 해결사 역할을 해준다. 그리고 나머지 발칸과 미니건은 그 무게나 가격에서 볼 때 경제적이지만 그 화력이 약하여 도리어 적의 공격을 받아 피해를 입을 수 있다. 그리고 여기에 3배나 4배 정도 향상된 무기가 샷건이라는 무기이다. 이 무기는 유탄포에 비해 경제적이란 매력에 있으며 일반 전투에 적합할 만큼의 화력을 낸다. 그리고 탄창을 리필하기에도 별다른 무리가 없어 이 무기는 일반적인 전투에 꼭 갖춰놓기 바란다.

#### 2. 폭탄과 지뢰류에 대하여

폭탄과 지뢰는 일정한 시설물 등을 파괴할 때 쓰인다. 특히 시한 폭탄같은 경우 약 5초간의 여유를 준 다음에 자동으로 폭발시켜서 적의 시설물을 파괴하는데 유용하다. 그리고 홀로그램 지뢰는 가상으로 만들어진 아군 병기에 적들이 모이게 된다. 그 순간에 폭발하여 적을 한꺼번에 살상할 수 있는 능력을 지니고 있다. 이 두개의 병기의 용도를 분류해보자면 시한 폭탄의 경우 대물 파괴용으



로 쓰면 좋으며 홀로그램 지뢰의 경우 대인 살상용으로 쓰면 효과적이다.

마지막으로 지뢰가 있는데, 이 지뢰를 설치해놓은 자리에 적이 지나갈 경우 폭발하여 적을 살상하는 역할을 한다. 가격이 경제적이지만 누군가 건들이지 않을 경우 하나의 고철 덩어리 밖에 지나지 않는다는 단점이 있다.

#### 3. 미사일류에 대하여

우선 미사일류를 장착하기 위해서 20발형과 30발형의 솔더랜저를 구입해야 한다. 그 다음에 여기에 들어가는 미사일 등을 날개로 구입하면 된다. 미사일류는 파괴력이 좋고 경제적으로 유리한 만큼 가격이 비싸서 위기때에만 간간히 사용해야 한다.

#### 4. 부스터에 대하여

부스터는 비록 무기류에 속하지는 않지만 그 이상으로 중요한 역할을 하는 장비이다. 일단 부스터가 좋을 경우 공중에 떠 있는 시간이 많아져 적의 공격을 피해서 여러 곳으로 날아다닐 수 있다.

특히 강물로 둘러싸인 지역 등지에서 부스터를 이용해서 안으로 침입하여 작전을 펼친다면 거의 완벽하게 수행할 수 있다. 그러나 어떤 부스터나 사용 제한 시간이 있으므로 항상 부스터의 에너지 관리를 잘하면서 써먹도록 한다.

### 게임에 등장하는 무기들의 제원표

#### 발칸(VT103)

자체무게	300KG
탄창무게	250KG/800발
발사속도	1초/10발
공격력	1발/2
자체가격	1800G
탄창가격	100G

### 장비의 점검

각 임무에 들어가기 전에 장비를 점검하는 코너가 마련되어 있다. 이곳에서는 현재 AP에 장착할 수 있는 무게와 사일할 수 있는 금액 등이 표시되어 있으며 화면 왼쪽 한 구석에는 각 무기등을 사거나 팔 수 있도록 되어 있다. 밑에 글을 읽어본 후 현재 장비를 바꾸어야 할 경우 일단 가게에 물건을 내놓은 다음 받은 돈으로 다른 장비를 구입할 수 있다.

- ① 기갑로봇 AP의 변신
- ② 장비 선택 코너
- ③ 적의 막사를 찾다
- ④ 유도 미사일의 위력은 대단하다
- ⑤ 메인 메뉴
- ⑥ 적의 탱크와 1:1 대결





### 무기장착에 대하여

본 게임에서 무기류나 폭탄, 장갑류를 장착할 때에는 가격 조건과 질량 조건에 모두 합당해야 한다. 즉 아무리 돈이 있다고 하더라도 지나치게 무거운 장비들만 설치하였을 경우 병기가 이겨내지 못하여 더 이상 장비를 실을 수 없다는 대답이 나온다. 따라서 무기 배열 등은 질량 조건을 적절히 생각하면서 각 스테이지 상황에 맞게 해야한다.

#### 미니건(MIGM01)

자체무게	210KG
탄창무게	150KG/500발
발사속도	1초/10발
공격력	1발/1
자체가격	1350G
탄창가격	80G

#### 샷건(STWK5)

자체무게	300KG
탄창무게	150KG/150발
발사속도	1터치/3발
공격력	1발/5
자체가격	3150G
탄창가격	200G

#### 유탄포(SM50G)

자체무게	400KG
탄창무게	200KG/20발
발사속도	1터치/1발
공격력	1발/25
자체가격	3800G
탄창가격	300G

#### 시한 폭탄

무게	50KG
파괴력	80
효과	설치 5초후 자동 폭파
가격	60G

#### 홀로그램 지뢰

무게	70KG
파괴력	65
효과	설치 후 적 접근시 자동 폭파
가격	95G

#### 지뢰

무게	45KG
파괴력	100
가격	50G

#### 쇼울더 런처

	20발형		30발형
무게	300KG	무게	450KG
가격	2500G	가격	2700G

#### 쇼울더 런처 장착 미사일

직사탄두 유도 미사일		HFAR 직사유도 미사일	
무게	1발/6KG	무게	1발/8KG
파괴력	1발/60	파괴력	1발/40
가격	1발/20G	가격	1발/3G

#### 방어막

MA01		HD5	
무게	1200KG	무게	1500KG
가격	900G	가격	1000G

#### 부스터

AI01		SATA2		BNS1	
무게	1500KG	무게	1800KG	무게	2200KG
가격	4500G	가격	4700G	가격	5200G

## 각 스테이지의 공략

### 1스테이지

지금 게이머는 적의 진지 깊숙히 들어섰다. 주위는 온통 사막으로 둘러싸였으며 적군밖에 보이지 않는다.

일정 수만큼의 적을 처치하면 게이머가 돌아갈 수 있는 귀환 장소가 나오게 된다. 주위에는 야자수가 많아 이곳에 잠깐 숨으면 적의 공격을 피할 듯 싶으나 적은 최고의 탐지 장치를 이용하여 끝까지 추격을 한다.

미리미리 부스터를 사용하여 점프를 하면서 적의 공격을 피한다. 부스터를 지나치게 오래사용 할 경우 금방 다 써버리기 때문에 화면 왼쪽에 있는 사용량 표시를 잘 확인하면서 사용해야 한다. 이번 스테이지는 플메탈 자켓의 전초전인 만큼 여러 장비들의 성능을 익히는데 주력한다.

### 2스테이지

이번 스테이지는 적의 통신 시설을 파괴하는 것이다. 적군은 밀림 곳곳에다가 적의 비밀 통신 장비들을 세워놓았다. 게이머는 시한 폭탄을 사용하여 이 시설물들을 폭파해야 하는데 2개가 한꺼번에 붙어있는 경우도 시한 폭탄을 하나만 사용해도 모두 폭파되므로 지뢰를 낭비하지 않도록 한다. 그리고 임무에 사용하는

폭탄은 일정시간이 지나면 자동으로 폭파되는 폭탄을 이용하면 된다. 그리고 폭탄을 설치할 때는 뒤에서 갑자기 나타날 수 있는 적의 동태를 유심히 보면서 주의한다.

### 3스테이지

이번 임무는 사막에 있는 적의 오아시스를 파괴한 후에 무사히 기지로 귀환하는 것이다. 이때 주의해야 할 점은 무기가 부족하므로 미리 미션에 나와 있는 지정 장소만 파괴해야 한다. 만약 임무를 완수할 경우 귀환 지점이 화면에 표시되며 이곳을 통해 빠져나올 수 있다.

### 4스테이지

이번 스테이지에서는 적의 공장 지대안의 연료 저장 탱크들을 모두 파괴하는 것이다. 일정 시간이 지나면 목표가 표시될 것이다. 이것을 모두 파괴하면 귀환 장소가 나오게 된다. 그러나 주의할 점은 타겟이 지정되기 전까지 자리를 지키고 있는 것이 유리할 수 있다는 것이다. 또한 이번 스테이지의 경우 배경이 매우 복잡하므로 은닉한 장소가 많은 반면 부스터가 떨어질 경우 고립될 위험도 있다.

### 5스테이지

게이머는 아일랜드로 날아가서 적의 연료 저장 시설을 파괴해야 한다. 다른 스테이지와 마찬가지로 일정 시간이 지난 후에 귀환 장소가 나타나 돌아갈 수 있다. 그리고 이번 스테이지의 특징은 일정 시간 동안 적과의 전투를 벌인 후에 목표물이 드러나기 때문에 엄청난 체력과 에너지가 요구된다.

### 6스테이지

다시 게이머는 정글로 돌아가서 비밀 통신 시설을 파괴하는 것이다. 우선 통신 시설은 잘 드러나지 않으므로 적의 교신 내용을 청취한 다음에 타겟을 파괴해야 한다. 그리고 시설물을 파괴한 후에는 얼마간 적과의 전투를 하거나 은닉을 한 후에 귀환 장소를 찾아서 돌아가야 한다.

①병커C유 폭파 임무

②섬에 있는 적의 통신 시설을 파괴한다

③헬기 착륙장을 지나며







### 1 스테이지

이번 스테이지의 주 임무는 적의 공장 지대에 은닉한 비밀 통신 시설을 파괴하는 것이 목적이다. 특히 적을 일정 숫자 이상 처치할 경우 구체적인 비밀이 드러나면서 이곳을 찾을 수 있다. 이번 스테이지 역시 많은 무기나 폭탄류 등이 소모되므로 충분한 양을 가지고 들어가야 할 것이다.

### 2 스테이지

다시 게이머는 사막으로 돌아가 적의 연료 저장 시설을 파괴해야 한다. 일정 시간동안 적과 교전을 하다보면 정확한 타겟이 지정된다. 그 때 저장 탱크를 파괴한 후 적의 공격에 대응하다보면 귀환 장소가 나타난다. 귀환 장소로 돌아가면 임무를 완수한 것이며 적의 대응이 지난 스테이지보다도 훨씬 강화되었으니 주의 를 해야한다.

### 3 스테이지

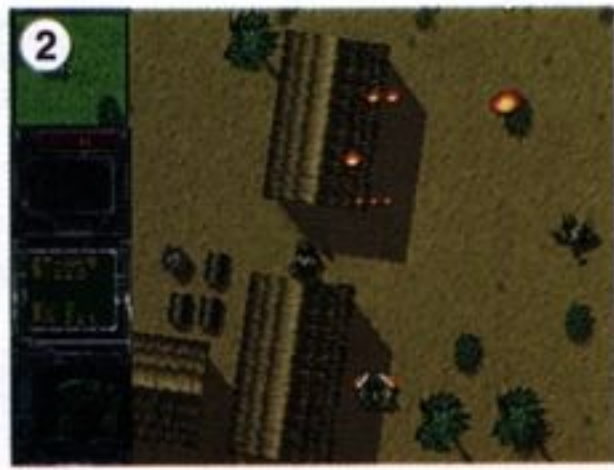
이번 스테이지의 배경은 아일랜드의 적 기지를 일시 마비시키는 것이 목적이다. 게이머는 아일랜드 적 기지 내에 있는 연료 저장 탱크를 파괴하는 것이 주요한 목적이다. 특히 위험할 때에는 부스터를 이용하여 적의 공격을 회피하고 또한 적의 공격을 피하여 목표 점만을 파괴해야 한다.

### 4 스테이지

게이머는 적의 통신 시설에 폭탄을 적절히 놓고 폭파시켜야 한다. 물론 밀림 곳곳에는 게이머의 이러한 의도를 방해할 적 병기들이 산재해 있다. 게이머의 무모한 공격은 가급적 피하고 침착하게 유인하여 파괴해나가야 한다.

### 5 스테이지

이번 스테이지는 아일랜드의 적 레이더 설비를 파괴하는 것으로 지난 스테이지와 비슷하다. 물론 설비들을 파괴하면 일정 시간 동안 은닉하여 귀환할 장소를 찾아야 한다.



### 6 스테이지

사막 곳곳에 적의 대공포들을 몰래 잠입하여 파괴해야 한다. 이 대공포들은 아군의 공군력에게 상당한 위협을 주고 있기 때문에 사전에 폭탄류를 장치하여 파괴해야 한다. 그렇지만 적 지상군의 대응이 만만치 않기 때문에 주의해야 한다.

### 7 스테이지

이제 무사 귀환이 목적이다. 무조건 게이머는 적을 사살하면서 목표 지점까지 채워야 한다. 그후에 귀환 장소를 찾아 귀환하면 임무를 완수하게 된다.

### 8 스테이지

이번 스테이지는 공장 지대가 배경으로 펼쳐지는데 우선 움직이는 적들은 모두 없애야 한다. 특히 게임 후반부이기 때문에 적들의 저항이 거세서 충분한 방어 장비를 갖춘 후에 출전한다. 그리고 자금 여유가 된다면 부스터를 좋은 것으로 장착하여 적을 피하면서 접근한다.

### 9 스테이지

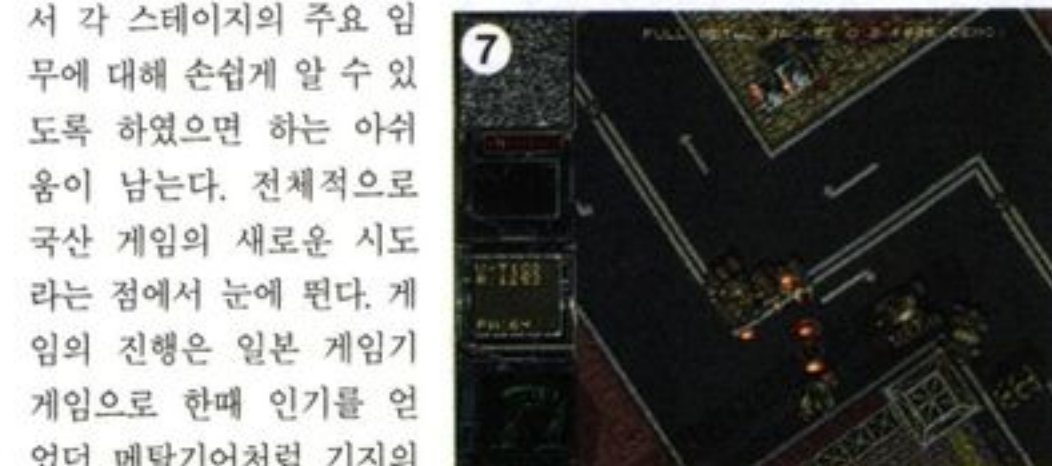
마지막 임무로 공원내의 적의 중요 거점을 파괴하는 것이다. 이제 게이머는 테러 진압 요원으로 변신하여 사람들이 많이 모이는 공원에 들어서게 된다. 여태까지 등장했던 적들이 수시로 등장하여 괴롭히지만 적의 비밀 거점을 찾아서 폭탄류로 적절히 파괴한다.

### 게임의 마치며...

3차원 텍스처 맵핑 기술을 이용한 고감도 액션 시뮬레이션 게임이다. 전형적인 시점을 탈피하고 시점을 탐부로 채택함은 물론 캐릭터중심의 혁신적인 360도 회전 스크롤 방식을 채택한 전혀 새로운 형태의 게임이다. 서바이벌 게임을 연상시킬만큼의 숨막히는 전투와 여러 의외성이 산재해있으며 국내최초의 본격 시뮬레이션 방식을 도입 하나하나 주어지는 임무들이 재미를 더한다. 게이머는 워커로봇과 한몸이 되어 듯한 난관을 헤쳐나가야 한다.



- ①5인의 복제 병기?
- ②한꺼번에 나가는 3개의 탄환은 예전의 트윈비를 연상케 한다



또한 차별화된 배경과 섬세한 그래픽처리는 새로운 액션 게임의 재미에 빠지게 만들 것이다. 하지만 각 스테이지 간의 연결이 단조로워 게이머들이 쉽게 피로를 느낄 수 있는 것이 지적된다. 또한 미션 설명을 하는 란을 따로 만들어서 각 스테이지의 주요 임무에 대해 손쉽게 알 수 있도록 하였으면 하는 아쉬움이 남는다. 전체적으로 국산 게임의 새로운 시도라는 점에서 눈에 띈다. 게임의 진행은 일본 게임기 게임으로 한때 인기를 얻었던 메탈기어처럼 기지의 장비를 파괴하고 새로운 무기를 장착하는 점에서 비슷한 게임이라는 인상을 주고 있다. 여기에 얼마전에 발매된 오리진의 크루세이더의 전투가 합성되어 개방형 슈팅 게임의 진수를 맛볼 수 있으리라 생각된다.





# 외비우스 링크



장르	전략시뮬레이션
제작사	I.MAGIC/XING
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상/램 8메가이상/한글 윈도우3.1이상
발매일	발매 중
가격	35,200원
문의처	쌍용(02-264-2842)



**은**하의 수호천사.  
외비우스 함대는 사람들에게 그렇게 불려 왔다.

은하표준력 498년, 네미시스 전투가 있던 지도 은하 표준시간으로 7년이란 세월이 흘렀다. 네미시스 전투는 연방군과 제국군 쌍방에 커다란 피해를 입히고 끝났다. 그 결과로 제국군은 은하계 지배에 대한 야망을 접을 수밖에 없었고 은하계는 평화를 되찾았다. 그러나 7년의 시간이 흐른 후 서서히 야망을 키운 제국군은 모든 전투 준비가 완료되었다. 경계 지역에서 초계 활동중인 연방군 지방 함대 소속 구축함은 제국군 함대의 공격을 받았다는 보고가 들어오고 연방 지역은 긴장에 휩싸이게 된다. 여신의 회의에서

새로운 운명을 맞은 은하계를 구하고자 외비우스 함대의 출격을 명령하게 된다.

## 게임 진행

게임 진행방법은 시나리오를 읽어들인다. 시나리오를 시작하면 비주얼 화면과 함께 간단한 설명과 승리 조건, 각 군의 거점 등을 알 수 있다. 맵화면이 나오면 연방군 거점에서 각 유닛을 출격시킨다. 유닛은 한번에 8개씩 출격을 할 수 있으며 각 유닛들이 독자적인 행동을 할 수 있지만 이보다는 기함을 중심으로 편성을 하

는 것이 전투에서 여러모로 유리하다. 항상 연합군을 이동시킬 때는 제국군의 이동경로를 예측해서 움직여야 한다. 지금 연합군이 유리한 상태에 있다 하더라도 이동하면서 불리한 위치로 바뀔 수도 있기 때문이다.

## 함대 편성

함대는 항성에서 출격한 유닛이 우주공간에서 합류하여 편성을 한다. 함대는 기함을 중심으로 20기의 유닛으로 구성할 수 있다. 지도의 자국항(연합군의 기점)을 클릭하면 좌표계 항성을 보여주는데 베이스 팔레트 출격버튼을 누르면 항성에 대기하고 있는 출격함 정표를 보여주며 함정을 선택할 수 있다. 복수의 함정을 선택할 수는 있으나 한번에 출격

할 수 있는 함정의 수는 8기밖에 안되므로 8기씩 출격을 시킨다.

기함을 포함한 8기의 함정들이 항성밖으로 출격을 하면 배치를 사용해 기함 주위의 함정들을 기함에 편성시킨다. 함대편성이 끝났으면 함대의 포메이션을 설정한다.

## 함대편성의 포인트

함대편성은 기함을 중심으로 전개한다. 함대편성은 자유롭게 구성할 수는 있으나 수리함과 수송함은 함대에 필수적이므로 꼭 배치를 시킨다.

## 수리함 탑재 장비

수리함은 유닛 장비를 탑재할 수 있다. 장비는 에너지링크 위성, 레이저, 레

- ①형 우주선 출격
- ②제국군 함대
- ③이동





이더 사이트 이다. 수리함에 탑재되는 장비의 개수에는 제한이 있다.

- 에너지링크 = 최대 3
- 레이더사이트 = 최대 1
- 레이저 = 최대 1

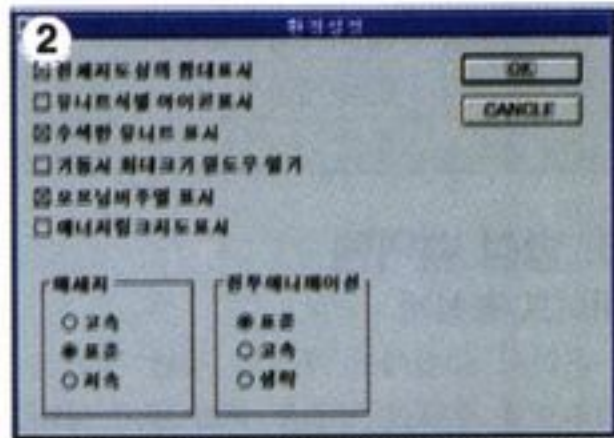
### 유닛 이동

각 유닛은 흰색 삼각형의 꼭지점 방향으로 이동을 한다. 그 방향은 기함의 방향에 따라 좌우되며 기함의 방향은 기함 유닛을 클릭후 마우스 포인터를 따라 움직이는 선으로 방향을 결정한다. 흰 삼각형은 현재 이동중인 방향이며 붉은색 점선으로 된 삼각형은 다음 턴에 이동할 방향이다. 빨간 선은 해당 함정에서 공격이 가능한 범위이며 파란색 선은 한 턴에 이동할 수 있는 최대 거리이다. 그리고 녹색선은 색적이 가능한 지역을 뜻한다.

### 병기 옵션

턴 종료후 해당 함정을 선택하고 Shift와 마우스의 좌측 버튼을 함께 누르면 사용가능한 무기가 열거된다. 이중 원하는 무기를 선택하면 다음 턴에서 그 무기로 공격을 한다.

보통 디폴트 값은 자동 설정이다. 일반적인 레이저 병기는 에너지 소비가 적은 만큼 공격력이 작다. 명중 후 공격력이 감소하며 미사일에 비해 비교적 작은 범위에서 함대를 공격할 수 있다. 반면 미사일은 비교적 광범위한 함대 공격에 사용한다. 공격력이 강한 만큼 에너지 소비도 크다. 명중을 하거나 단기간에 집중적인 공격으로 사용하면 커다란 효과를 얻을 수 있다.



### 전체지도의 함대 번호 표시

지도팔레트에서 함대 번호를 설정하여 표시한다.

### 유닛식별 아이콘

유닛식별 아이콘 표시를 설정한다. 식별 아이콘 표시는 아래와 같다.

- F = 기함
- A = 함모
- B = 전함
- S = 고속전함
- C = 중순함함
- L = 경순함함
- D = 구축함
- E = 수송함, 수리함
- N = 특수유닛
- U = 장치
- P = 항성

연합군과 제국군은 서로 다른 색으로 표시된다.

### 수색된 아이콘의 표시

수색 중에 탐색된 적은 아이콘으로 표시된다. 최초 아이콘이 표시 상태는 출발시 모습으로 표시된다.

### 시작시 열리는 윈도우의 최대 크기

외비우스링크는 이전 턴의 윈도우 위치를 기억할 수 있다. 그렇기 때문에 다음에 열리는 윈도우 창은 무조건 최대 크기로 열린다.

### 오프닝 표시

다음 턴에서 오프닝 표시를 설정할 수 있다.

### 에너지링크

에너지링크의 네트워크는 전체 지도에 표시된다.

### 메시지의 속도

평가 상태에서의 메시지 속도를 결정한다.



### 전투 애니메이션

전투 애니메이션 표시를 설정한다. 표준 애니메이션이 표시된다. 고속 애니메이션은 최초에 한 번만 표시된다. 나머지는 생략된다. 전투모드의 처리 시간을 조절한다.

- 1 방향을 정한다
- 2 환경 설정
- 3 팔레트

### 메뉴 팔레트 설명

#### 시스템 팔레트

데이터 로드, 세이브, 윈도우 표시방법 등을 조절한다. 돋보기 옆 숫자는 지도의 배율을 의미하는 것이다. 시계는 다음 턴으로 이동함을 의미한다.

#### 지도 팔레트

전체지도를 표시 네모난 지도창은 현재 활성화 되어있는 곳을 의미한다.

#### 유닛 팔레트

함대 유닛을 조작한다.

[설정]	에너지 출력을 설정
[상세]	상세한 정보를 새로운 창에 표시
[MAP]	지도 유닛을 표시한다
[출격]	유닛 출격을 명령한다
[배치]	함대를 배치시킨다
[주둔]	항성에 주둔한다

#### 병기 파라미터

A	공격력	데미지를 입히는 능력
D	사거리	최대사거리
G	공격각도	공격 범위내의 사각
E	소비에너지	공격시 소비되는 에너지의 양

플레이트 팔레트 함대를 조작할 수 있다. 제독의 정보를 보여준다.

[상세]	제독의 상세한 정보를 보여준다
[MAP]	기함을 지도에 표시한다
[주둔]	함대를 주둔시킨다
[편성]	함대의 포메이션을 변경시킨다

#### 베이스 팔레트

[설정]	에너지 출력을 설정한다
[MAP]	항성을 지도에 표시한다
[상세]	항성의 상세한 정보를 보여준다
[출격]	항성의 유닛을 출격시킨다



### 환경 설정

메뉴 파일의 환경 설정은 다이어그램을 열어 선택한다. 환경 설정은 게임 모양을 열어서 설정하고 조정한다. 환경 설정의 조정은 게임의 난이도를 자신이 선택할 수 있다.



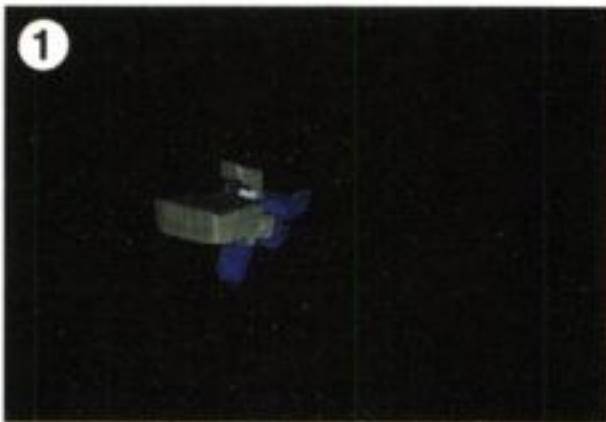


### 게임 팔레트

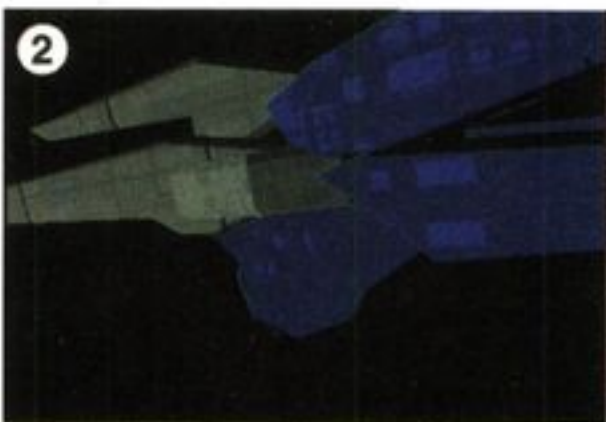
제국군과 연방군의 상대적 전력차이를 보여준다. 초기치는 0이며 적 함정을 파괴하거나 거점을 점령하면 그 수치가 높아진다. 물론 공격받은 상대편은 수치가 떨어진다.

## 시나리오 설정

### 1. 침묵의 전초전 (은하 표준력 498년) 은하 표준력 498년.



노이사운드 성계에는 갑자기 긴장감이 감돌기 시작하였다. 연방군 지방함대가 포계항해중 제국군의 고속전함으로 부터 공격을 받는다. 구축함 쿠오스의 피해와 경계성계의 제국군 고속전함의 출현은 특별한 의미를 갖게 되고.



연방군 본부에서는 사태의 심각성을 느끼고 뫼비우스 링크 함대의 성계 파견을 결정한다. 연방군 거점과 제국군 거점의 중간 지점에 위치한 시이다 135의 확보가 승리의 주된 목표이다.

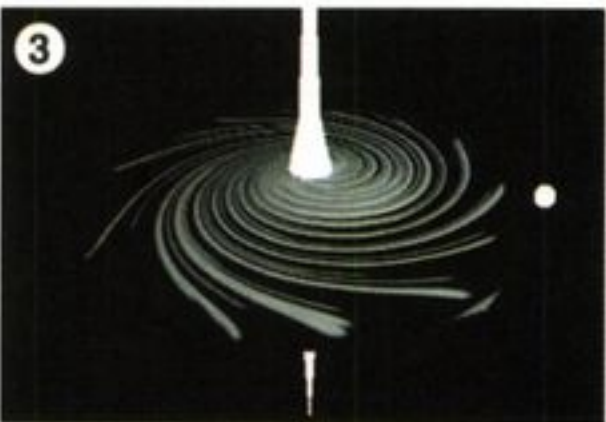
연방군 거점	항성 마리나
제국군 거점	항성 시아루스
승리조건	통상
통상 클리어 조건	항성 거점의 점령 제국군의 전투 불능 상태 제국군의 메인 거점 점령

- ① 연방군 마리나 성계 함대 소속 구축함
- ② 초계 행동중
- ③ 시공의 지평 블랙홀
- ④ 베이텐으로 이동
- ⑤ 연방군 신에 기함 포이션
- ⑥ 폭발 사고
- ⑦ 폭발되는 방어 위성

### 2. 시공의 지평 (은하 표준력 499년) 시공의 지평 블랙홀.

빛까지 흡수하는 초중력 천체이다. 우주에서 이 블랙홀의 영향력은 절대적이며 커다란 지배력을 가지고 있다. 고전 물리학의 예상에서는 블랙홀이 시간과 공간을 초월하는 물질로 다른 항성과는 다른 특이성을 지니고 있다고 했다. 뫼비우스 링크 함대는 전방에는 제국군이, 후방에는 거대한 블랙홀이 있어서 진퇴양난의 위기에 빠진다. 뫼비우스 링크 함대의 위기 탈출 방법은 과연 무엇일까?

연방군의 2분 거리내에 블랙홀이 존재한다. 블랙홀은 전략적으로 특별한 위치를 보이고.



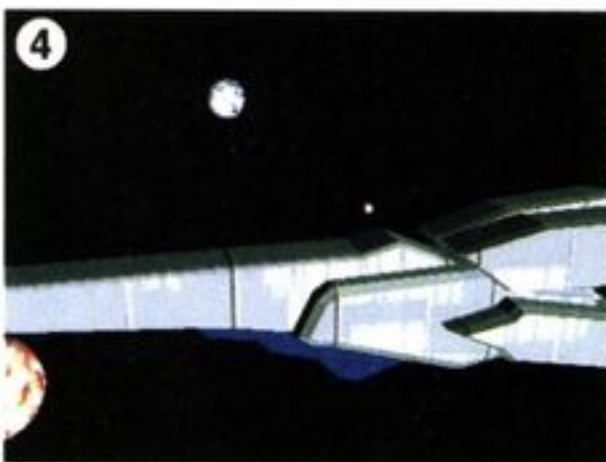
연방군 거점	항성 스페이노바
제국군 거점	항성 케네스
승리조건	통상

### 3. 항성 베이텐 바이트 항성계

은하의 중심에서 수십억 광년 떨어진 지역으로 중력의 영향을 거의 받지 않는 곳이다. 이 성계는 타성계에 비해서 많은 위성과 소행성을 갖고 있는데 이러한 특수성이 전략적으로 매우 중요한 역할을 한다.

공격루트가 복잡한 지역이다. 거점에서 확실하게 루트를 확보하라.

연방군 거점	항성 베이텐
제국군 거점	항성 테에라(비율)
승리조건	통상

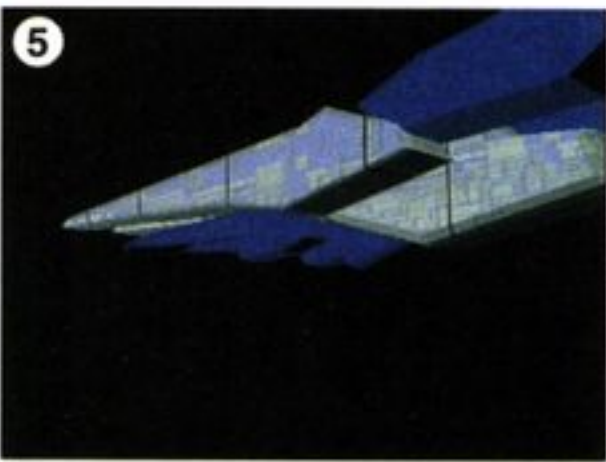


### 4. 포이션 함

연방군 기함 포이션의 함대 합류지점 레일오메 항성계. 포이션은 연방군 최선에 기함으로 함대의 전력에 일익을 담당하기 위해 자세대 전함으로 건조되었다. 전투 상황은 시시각각으로 변한다. 레일오메 항성계는 제국군의 공세로 연방군은 전선을 후퇴하였다. 포이션 함의 호위 함대를 제국군이 포위하였다. 포위망을 격파하는 수단은.

연방군의 전력에 비상이 걸렸다. 전력 손실을 최소화하여 승리하라.

연방군 거점	항성 레일오메
제국군 거점	항성 페시페에
승리조건	통상



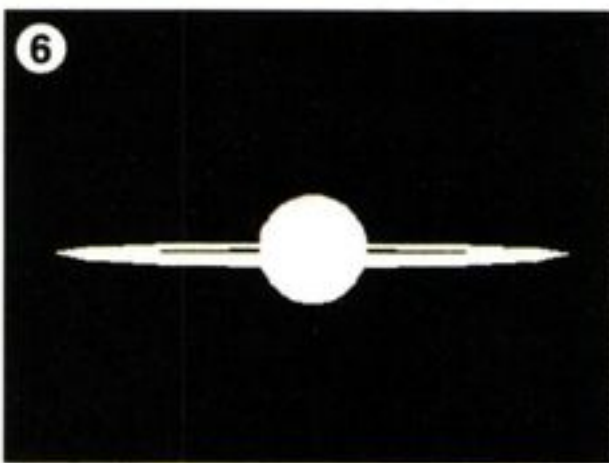
### 5. 스페이노바

연방군 고에너지 연구소의 실험실에서 사고가 발생하여 전 은하계는 커다란 영향을 받는다. 자세대 극비 실험의 폭발 사고로 은하 공간의 중력균형에 커다란 영향을 미친다. 다메스 주변 성계는 막대한 공간 위치 변경이 이루어진다. 사고 조사위원회는 이 사고로 사고 성계의 항성 활동에 심각한 이상으로 다메스 성계에 영향을 미친다는 보고서를 연방본부에 제출한다. 이에 연방군은 비상사태를 선포하고.

레벨 0. 항성의 분할 = 스페이노바는 시작되고 있다.

초신성이 도착하기 전에 특수함을 안전권으로 탈출시켜라.

연방군 거점	항성 베루스
제국군 거점	항성 페이토크
승리조건	특수함 아르고의 베루스 탈출

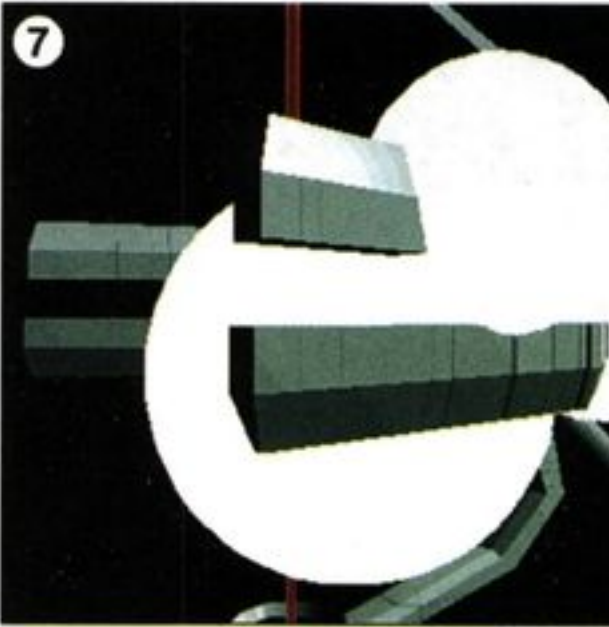


### 6. 라인

항성 카이쿠스에 파견된 뫼비우스 링크 함대는 독립적인 작전을 개시한다. 공황의 발생으로 시공전에 영향을 미쳐 에너지라인의 보급은 완전히 정지된다.

항성의 에너지 공급은 저하되고 이 영향은 전선까지 미친다. 붕괴된 보합라인의 재구성

연방군 거점	항성 카이루아르크스
제국군 거점	항성 원자이
승리조건	통상





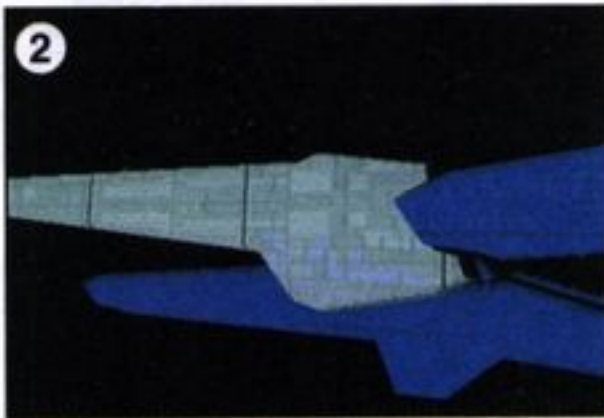


1

### 7. 크로스 포인트

테세우스 성계. 항성계가 복잡한 입구로 구성되어 있는 성계로 전략상 중요성을 갖고 있다. 연방군과 제국군은 이 성계의 점령을 첫번째 목표로 설정하고 있다. 연방군도 제국군도 수도에서 가장 근접한 거리에 위치한 성계이다. 거점이 되는 성계의 점령. 공략라인에 필요한 거점을 확실히 확보하라.

연방군 거점	항성 슈미트
제국군 거점	항성 레오크
승리조건	통상



2



3

### 8. 요새 아레스 공략전

#### 제국군의 요새 아레스

은하표준력 442년에 건설된 요새로 제국군의 주력요새이다. 관대한 영역을 지키고 있다. 제국군은 요새 중심지역에 다수의 함대를 집결시켜서 제압하는 기본 전술을 구사한다. 그 전략의 중요한 핵심은 기동요새이다. 요새는 32기의 고속순항 헤이베이트 라이프를 탑재하고 있으며 요새는 자체의 헤이베이트 라이프를 사용한다. 압박하는 공격으로 난공불락의 요새로 이름이 높다. 34년전 같은 형태의 기동요새인 네미시스의 침공으로 타격을 입은 연합군은 커다란 위협을 느낀다.

아레스의 방어시스템은 강력하다. 속전속결의 전략을 사용하면 피해를 크게 줄일 수 있다.

연방군 거점	항성 세이테아스
제국군 거점	기동요새 아레스
승리조건	아레스 함락



4

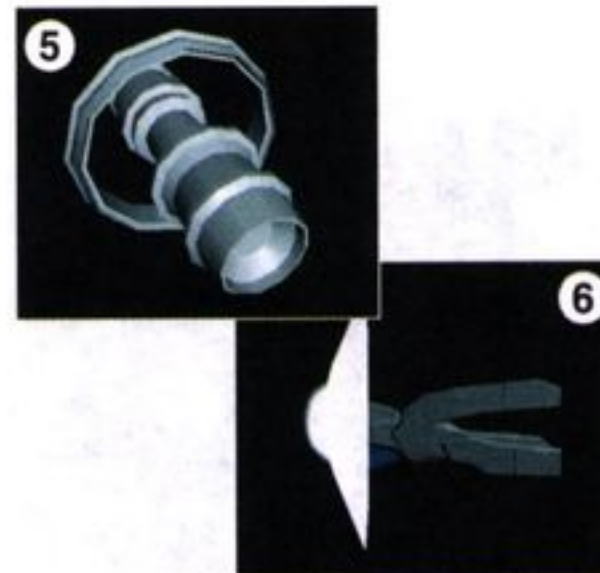
### 9. 타이쿠아타 (암흑의 물질)

인류가 개발한 항성간의 운항시스템은 헤이베이트 라이프는 인간이 도전한 최고의 무기이다. 그러나 헤이베이트 라이프는 이론적인 측면에서 물질을 최대한 빠른 시간에 빈 공간을 이동시키는 기능을 가지고 있다. 초기의 우주개척시대에는 항성간의 물질 질량계에 관한 데이터의 부족으로 헤이베이트 라이프 시스템에 의외의 부작용이 존재한다는 것을 알지 못했다.

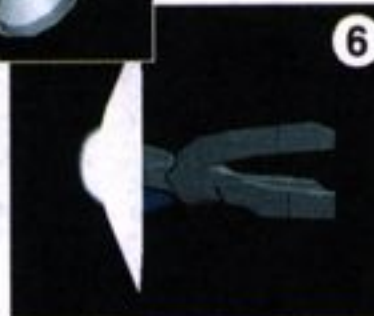
항성간의 타이쿠타이는 물질간에 커다란 영향을 미쳐 헤이베이트 라이프는 예상과는 다른 방향으로 이동한다. 이로 인해 헤이베이트 시스템의 운항지역은 한정되어 있다고 판명된다. 타이쿠타이로 인해 은하계의 헤이베이트 라이프는 복잡한 미궁으로 빠져드는데.

암흑 물질의 복잡하게 분포되어 있다. 초기 경계라인의 구축은 중요하다.

연방군 거점	페라스 아테나
제국군 거점	토리노
승리조건	통상



5



6

### 10. 멀어진 용기

연방군 본부의 혼란은 극대화된다. 정보의 부족으로 전선의 상황전개를 알 수

없게 된다. 이로 인해 연방군의 작전에 지대한 장애를 초래한다. 제국군의 반격을 거세어지고 전선은 붕괴되어 연합군 함대는 고립된다. 이로 인해 뫼비우스 함대는 대부분 분간되어 각개 전투를 벌이는 상황이 전개되고 전선의 상황은 고도의 전략을 필요로 하는 국면으로 빠져든다.

연방군은 전력이 완전히 분단되었다. 이것은 개별적인 공략을 가지고 전투에 임해야 함을 뜻한다. 전력의 재집력은 전선의 재구성이 필수적이다.

연방군 거점	항성 이리아드
제국군 거점	항성 테이드
승리조건	통상

### 11. 연방 대제국

연방군 본부는 제국군의 무력함대가 대규모 작전을 개시하여 항성 베이텐에 집결한다는 보고를 받는다. 압박해오는 전선에서 제국군의 주력함대에 의해 전방라인은 격파되는 위기 상황을 맞는다.

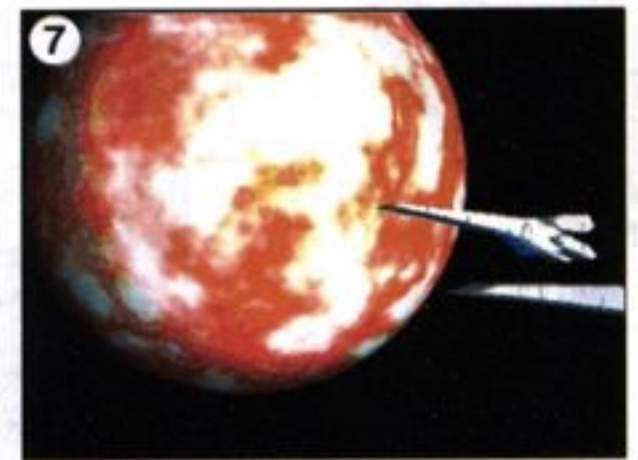
연방군 본부에서는 항성 베이텐에 뫼비우스 링크 함대를 파견하여 제국군의 침략을 저지하라고 결정한다. 이제 힘과 힘의 대결은 시작되었다.

최종 시나리오로 양군은 전면전에 돌입.

연방군 거점	항성 큐베레
제국군 거점	항성 헤이켄
승리조건	통상

### 유닛 설명

	기함	함대를 지원하는 시스템을 탑재한 함이다 기함의 장갑은 강화되어있으며 제독이 승선한다
	함모	각종 무기를 탑재한 함이다. 따라서 그 순항속도는 빠르지 않다
	전함	함대의 주력함이다. 항성 공격용 병기를 탑재하고 있다
	고속전함	중력 시스템의 고속 유닛으로 변경하는 전함이다 함대 속도를 빠르게 해 작전을 용이하게 만든다
	중순항함	기준 질량으로 구성되어 있는 순항함. 장갑이 강하여 방어력이 뛰어나다
	경순항함	중순항함에 비해 가벼운 순항함이다. 장갑이 비교적 약하다
	구축함	기동성이 좋은 소형 함정이다
	수리함	에너지 링크, 기뢰, 레이더등을 수리하는 함정
	수송함	보급능력을 갖춘 함정. 에너지가 부족한 함대에 에너지를 보충 한다

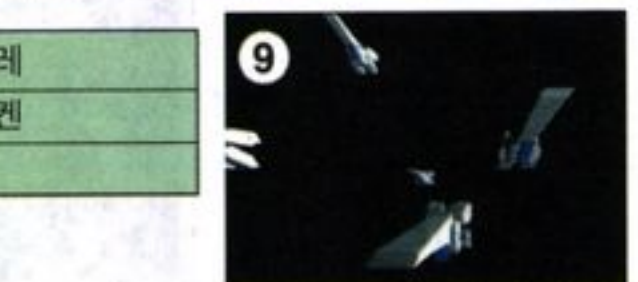


7

- ①항성 카이투에르크스 위성 궤도상
- ②테세우스 성계로 이동
- ③제국군
- ④요새 아레스
- ⑤헤이베이트 라이프
- ⑥공간 이동
- ⑦항성 이리아드
- ⑧전면전에 돌입한 제국군
- ⑨전면전에 돌입한 연방군



8



9



# 시나리오에 따른 성계 지도



침목의 전초전



시공의 지평



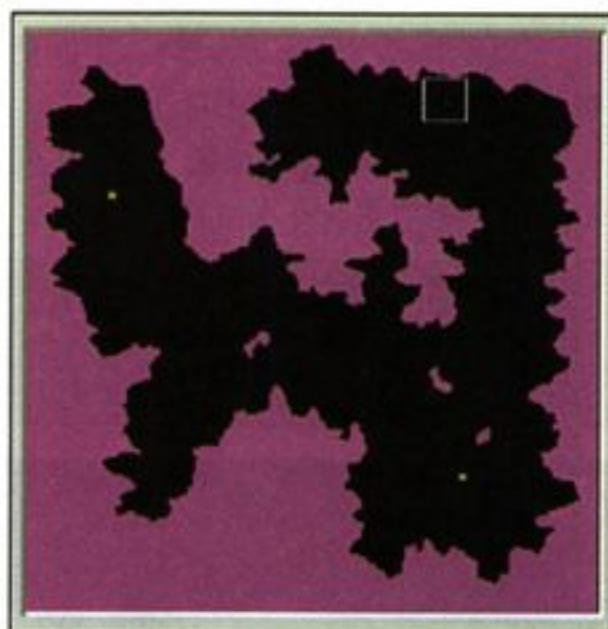
항성 베이텐



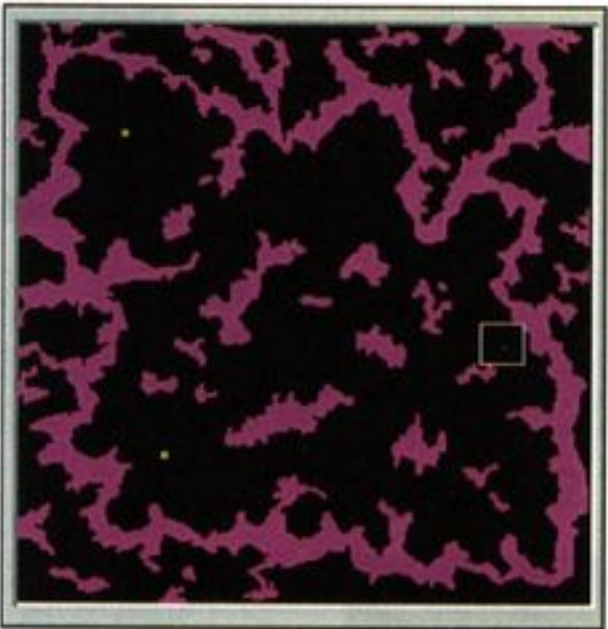
포이선함



스페이노바



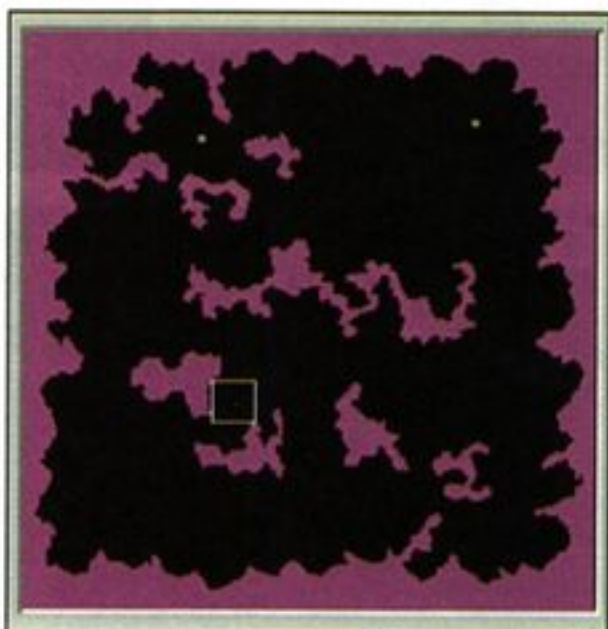
라인



크로스 포인트



요새 아레스 공략전



타이크아타



멀어진 용기



연방 대제국

**뫼비우스 링크의 특징**  
 웅장한 음악이 일품인 게임이다. 기존의 일본 시뮬레이션 게임과는 다르게 윈도우를 기반으로 제작되어서 인지 그래픽 또한 좋다. 최근에 나온 게임이라 윈도우 3.1 보다는 윈95에서 빠르게 돌아간다. 다만 일개의 부대로서의 임무만이 주어지기 때문에 스케일이 작은 단점이 있다. 그래서 이러한 이유 때문에 내정 부분이 들어가 있지 않다. 그리고 각 시나리오가 한장의 전투만을 포함하기 때문에 그 길이가 짧은 단점이 있다. 그러나 SF 시뮬레이션을 처음으로 접하는 게이머라면 쉬운 인터페이스와 조금은 낮은 난이도를 보이는 이 게임을 추천해주고 싶다.



차원이 다른 IBM PC 게임전문지

# PC CHAMP

“PC도 배우고 최신 게임도 즐기는  
대한민국 최고의 PC게임지.”

96년 **3**월호

추천공략

## 토린의 모험

독점 게임특집/ 에임포인트

흥미기획/ 소장해야할 게임 베스트 오브 베스트

기획특집/ 3D 게임의 신비를 벗긴다

절찬 판매중!

완벽공략

컨커러

뫼비우스 링크

크로노 마스터

워해머

PC CHAMP CD-ROM Edition

**CD CHAMP**

96년 3월호 CD부록  
Mar



<p>GAME DEMO BAYMAN DESCENT 2 RAXX THE CAT NAVY STRIKE THUNDER HAWK 2 COMMAND ACES OF THE DEEP</p>	<p>CONQUEST OF THE NEW WORLD TERMINATOR FUTURE SHOCK HERES OF NIGHT AND MIND MANK KARTS STAR WARRIORS BLACK KNIGHT BATTLEGROUND ARDENNES</p>	<p>GAME MOVIES CYBERIA 2 LUNATIC DAWN TIME BACK 2 COMMAND ACES OF THE DEEP EARTH SHOCK 2 THE BIRTH OF CD-ROM 본월의 공략 18개 게임의 상세한 소개 CD-ROM의 모든 것</p>
--	--	---

PC CHAMP 부록 CD는 항상 빠릅니다!!

3월호 스페셜 CD 부록

실행 가능 게임데모

레이맨/ 라딕스/ 네이비 스트라이크/ 썬더 호크 2/ 커맨드 에이스 오브 더 딥/ 컨퀘스트 오브 더 뉴 월드/ 타임게이트/ 터미네이터 퓨처 쇼크/ 히어로즈 오브 마이트 앤드 매직/ 케닉 카츠/ 스타 레이지/ 블랙 나이트/ 배틀그라운드 아테니스/ 디센트 2

동영상 사이베리아 2/ 루타틱 톤/ 테이크 백 2/ 커맨드 에이스 오브 더 딥/ 어스시즈 2

그외 PC 활용기사/ 유틸리티/ 패치프로그램/ CD 고전 명작 공략

행운을 기대하십니까?

※ 서점에 늦게 가서 남아있는 PC CHAMP 1권을 구입할 수 있다면 당신은 정말 '행운아'입니다.

값 6,500원(CD부록 포함)

PC GAMER 독점기사특약





# 에어파워 (Airpower)



장르	비행 시뮬레이션
제작사	마인드 스케이프
유통사	삼성전자
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	4월예정
가격	미정
문의처	삼성전자(02-501-9001)

## 게임 실행시 주의사항

게임의 경우 시스템 사양을 많이 까다롭게 요구하고 있다. CD rom 드라이브에 따라 동영상 비디오 화면이 자주 끊기는 현상이 발생할 수 있다. 또한 그래픽 카드를 정확히 선택하지 않을 경우에는 게임 내 내 잔상이 생기는 경우가 발생하므로 정확히 테스트를 거쳐서 선택하도록 한다. 그리고 게임은 EMM가 상 메모리가 반드시 확보되어야만 실행이 가능하므로 게임 시작 전에 CONFIG.SYS에서 EMM386.EXE 화일이 있어야 한다.

**최** 근에 발매된 비행 시뮬레이션 게임들은 모두 최첨단 장비들로 무장되어 있어서 흡사 이것은 게이머 개개인의 비행술로 싸우는 것이 아니라 얼마나 첨단 장비를 효과적으로 활용하느냐에 승패가 달려있다.

예를 들어 오션 사의 TFX EF-2000 같은 경우 유도 미사일 장비의 개수가 열 손가락으로 셀 수 없을 정도로 많으며 교란 장치만 해도 엄청나다. 이러한 장비들을 순식간에 일어나는 전투에서 효과적으로 사용할 경우 버튼 하나만 눌러도 적기의 타겟을 향해 1%의 오차없이 날아가 적기를 격추시킬 수 있다. 하지만 정말로 비행 시뮬레이션 게임을 사랑하는 게이머라면 각종 방어 장비를 거의 사용하지 않고서 기관총과 몇 개의 미사일로서 임무를 완수하는 것을 그리워할 것이다. 여기에 이번에 출시된 에어 파워는 12차 세계대전에서나 볼 수 있었던 쌍발 전투기나 폭격기를 몰고서 적진을 향해 출격해야 한다. 특히 게이머에게는 별다른 장비가 주어지지 않는다. 게임에서는 부대를 총지휘하는 사령관끼리의



영토 싸움 때문에 4국간의 공중전이 불만하다. 게임에는 전략적 요소도 가미되어 직접 제플린(큰 풍선처럼 생긴 고전적인 비행선)에 사령관이 탑승하여 수시로 사령실을 옮겨 다니면서 영토를 탈환해야 한다.

## 게임의 배경

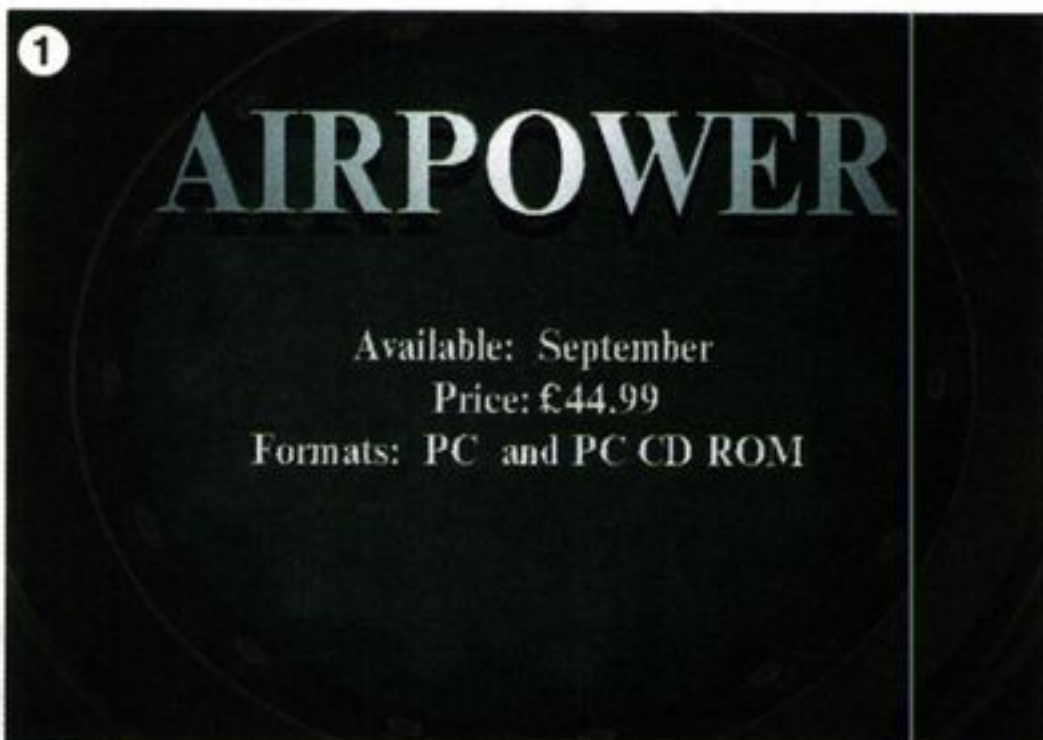
1차 세계 대전 유럽에서 황제가 죽고 때 맞춰 그의 유일한 아들이 죽자 왕국 계승권이 혼란에 빠졌다. 가부장제로 인하여 4명의 딸 중 그 누구도 왕위 계승권을 주장할 수 없다. 결국 그 딸들의 남편들이 탐욕스러운 권력 투쟁에 뛰어들지만, 이 4명의 공작 중 어느 누구도 왕위

## 키조작 안내

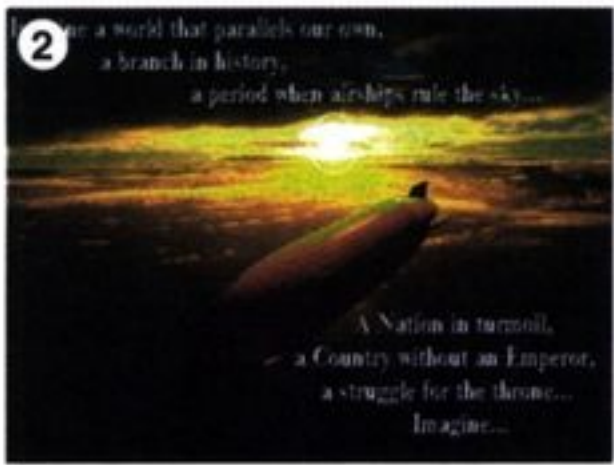
<A>	자동 비행 모드로 전환
<B>	에어 브레이크
<F>	플랩을 올리고 내린다
<T>	자동 비행 모드일 경우 이 버튼을 누르면 자동으로 기관 총을 쏘아준다
<+>	엔진 출력 증가
<->	엔진 출력 감소
<F5>	이 키를 누를 경우 외부에서 비행기를 바라본 화면으로 화면 하단에는 각종 정보 패널이 나온다
<키패드5>	코크핏 안에서 비행기 뒤를 바라본 화면
<키패드6>	코크핏 안에서 비행기 왼쪽을 바라본 화면
<키패드7>	코크핏 안에서 비행기 앞을 바라본 화면
<키패드8>	코크핏 안에서 비행기 오른쪽을 바라본 화면
<END> (KEY1)	러더를 풀 상태로 왼쪽으로 움직인다
<PgDn> (KEY3)	러더를 풀 상태로 오른쪽으로 움직인다
<INSERT> (KEY0)	러더를 약간씩 왼쪽으로 움직인다
<DELETE> (KEY.)	러더를 약간씩 오른쪽으로 움직인다

## 정보 패널 보기

Piloted AC	현재 탑승한 비행기의 타입이나 콜사인을 보여준다
Next WP	다음 작전 지역에 대한 안내를 한다. 이 안내 표시를 보고서 다음 작전 구역을 찾아 비행해야 한다
Pos Info	현재의 고도나 위치 등에 대한 정보를 안내해준다
View Type	현재보고 있는 정보 화면의 종류를 표시한다
<SHIFT>+<F2>	미사일 설정 화면
<SHIFT>+<F3>	가장 가까이 있는 아군 전투기 정보
<SHIFT>+<F4>	가장 가까이 있는 적기 정보
<SHIFT>+<F5>	적기의 동태를 살핀다
<SHIFT>+<F7>	마지막으로 수신한 무선 데이터 안내
<SHIFT>+<F8>	지상에 있는 목표물에 대한 정보
<SHIFT>+<F9>	가장 가까이 위치한 목표물에 대한 정보
<SHIFT>+<숫자>	지정해놓은 콜사인을 동료들과 교환







에 오를 수 있는 확실한 권리를 지니고 있지 못하였다. 따라서 유일한 왕위 계승자의 결정 방법은 전쟁밖에 없다. 결국 4명의 희망에 부푼 젊은이가 제국의 소도시와 마을 및 도시들을 자신의 편으로 끌어들이기 위해 전쟁을 벌이게 된다. 게이머는 3명의 남편과 한 명의 호전적인 공작 부인 중 하나를 선택할 수 있다. 각기 다른 영토 지역을 갖고 있으며 자신만의 전투기와 공격 스타일을 갖고 있다. 게임의 목적은 우선 영향권의 세력을 넓히는데 있다. 우선 외교술로서 정확한 정보를 얻고 여기저기에 소문을 퍼뜨리거나 전쟁을 할 것이라는 선전포고를 하는 것이다. 또한 자신을 야만스런 난폭자 또는 고귀한 귀족으로 소문을 냄으로써 소도시나 마을들을 정복할 수 있다. 다음으로 소도시들을 무력으로 포위하고 무작정 기다리면서 지치게 만들어 항복을 기다리는 것이다. 이러한 방법을 시도하기 위해서는 강한 공군력이 필요하다. 또한 돌격대를 만들어 적의 기지로 침투하는 방법이 있는데 이 경우 적의 대대와 아군 대대간에 큰 전투가 벌어져서 양군이 상당한 피해를 입게 된다. 이러한 경우

전투를 벌이지 않은 다른 군대가 이득을 보기 때문에 현재 군대의 배치 상황이나 전투기 보유 상황 등을 면밀히 체크하면서 명령을 내려야 한다.

**게임에 등장하는 전투기**

**호네트**

종류	경비행기
최고속도	14600피트에서 121MPH
특징	검은 색이나 노란 색으로 페인팅되어 있으며 이중 동체에 날개가 있는 구조로 느리고 선회율이 나쁘다
장점	안정된 조준력
단점	경비행기 치고 대단히 느린 속력을 갖고 있음

**델타**

종류	경비행기
최고속도	14600피트에서 137MPH
특징	델타 윙이라는 독특한 구조로 최신 전투기에 못지 않은 동체 구조를 갖고 있다
장점	빠르고 민첩하다
단점	표면이 커서 쉽게 적에게 노출된다

**옵션 사항 설정하기**

엔진	3단계로 구분하여 그 성능을 서정할 수 있다
피해여부	적에게 피해를 입는가를 ON/OFF한다
무기제한	기본적으로 기관총 개수 등이 무제한으로 쓸 수 있게 해주는 것을 ON/OFF한다
목표물	목표물의 수준을 3단계로 결정할 수 있다
적의 활동	적의 활동 능력을 3단계로 결정할 수 있다
스타팅 포지션	출발 위치를 지상의 기지에서 하느냐 아니면 공중에서 곧바로 시작하느냐를 결정한다
리얼 타임 전투	본 게임은 전략적 요소가 겹쳐져 있기 때문에 이 설정에서 OFF를 해둘 경우 리얼타임 전투를 하지 않고 컴퓨터가 자동으로 시뮬레이터 한 후 다음 지역으로 이동하게 된다
마우스 감도	마우스 감도 조정
스크린 페이드	스크린 모드를 변환하는 것을 ON/OFF한다
컨트롤 타입	입력 도구의 결정
러더 설정	러더의 지원 여부
사운드	사운드 볼륨의 크기 조정
뮤직	메인 음악의 볼륨 조정
디테일	해상도 조정
라디오 채트	게임 중에는 각종 교신 내용이 텍스트로 출력되지 않고 직접 교신 내용으로 들려오기 때문에 이 기능의 사용여부를 ON/OFF 한다

**드래곤**

종류	중형 전투기
최고속도	14400피트에서 121MPH
특징	호네트와 마찬가지로 이중 꼬리 구조 전투기
장점	안정된 비행기 구조로서 강력한 다이빙 폭격 기술을 구사할 수 있다. 이러한 기술은 특히 낮은 고도에서 폭탄을 정확한 위치에 떨어뜨린 다음 곧바로 급상승 할 수 있도록 도와주게 된다
단점	끈기가 없음

**밴쉬**

종류	중형 전투기
최고속도	14500피트에서 111MPH
특징	랜딩 기어가 튼튼하여 이착륙시 다른 전투기들에 비해 훨씬 안정적이다
장점	기체가 튼튼하다
단점	폭격을 한 후 급상승하는데 힘이 딸린다

**고블린**

종류	경비행기
최고속도	14500피트에서 131MPH
특징	전방 동체 날개이다
장점	빠른 롤을 구사할 수 있어 급선회에 최고 성능을 발휘한다
단점	지상전에는 고도 때문에 약하다

**랩터**

종류	중형 전투기
최고속도	14400피트에서 119MPH
특징	안정된 랜딩 기어로 이착륙시에 좋다
장점	없음
단점	폭격을 한 후 급상승하는데 힘이 딸린다

**뱀파이어**

종류	경비행기
최고속도	14300피트에서 136MPH
특징	주 날개가 동체 뒷부분에 달려 있다
장점	빠른 회전 각도로 거의 올 라운드 플레이어로서 손색이 없다
단점	특정 지역에 접근시 순간적인 성능 약화가 발생할 수 있다

**전투기의 특성파악**

비행 시뮬레이션 게임에 등장하는 전투기의 특성을 제대로 익히지 못한 채 무작정 미션에 뛰어든다면 그것은 곧바로 적기에게 격추 당하거나 미션을 제대로 수행하지 못한 채 전사하거나 귀환하게 된다. 각 전투기의 독특한 특성이나 기본적인 사항을 익힌 후에 미션 브리핑을 읽은 다음 적절한 전투기를 선택한다.

- ① 타이틀
- ② 오프닝 화면
- ③ 제작사 로고
- ④ 바에서 동료들과 휴식하면서 재충전을 하라



## 파이어스툼

종류	중형 전투기
최고속도	14700피트에서 117MPH
특징	옛날 아주 고전적인 날개 2개 짜리 전투기다
장점	스톨이 발생하지 않도록 특수 구조로 되어 있다
단점	최신전투기들에 비해 여러 기량면에서 노후화 되었다

## 스크램블

스크램블은 다른 비행 시뮬레이션 게임의 연습 비행과 같은 모드이다. 기본적으로 응용할 수 있는 몇 개의 단일 임무가 주어지며 이것을 완수해야 한다.

## Hunted

가장 기본적인 임무로서 게이머는 기지로 귀환하는 도중 2대의 적기를 만나게 되며 한바탕 전투를 벌여야 한다. 비록 적기가 2대이지만 협공으로 공격하는 수가 발생할 수 있으므로 경계를 늦추지 말기를 당부한다.

- 1 작전 회의를 하며 다음 걸정을 내린다
- 2 미션을 실패하면 질책을 당한다
- 3 출격하는 제플린과 합대
- 4 미션 완수 후에 칭찬을 아끼지 않는 보좌관들
- 5 4명중의 한명의 사령관을 택해야 한다



1

## Swarm

마을 외곽을 순찰하는 도중 적기 몇 대를 발견한다. 여기서 이 적기들을 유혹해서 함정에 빠뜨려야 하는데 가능한 한 많은 적기를 쏘아 쓰러야 하는 임무를 갖고 있다. 또한 나무 주위를 잘 살펴서 숨겨져 있는 로켓포를 파괴한다.



2

## Hunter Killer

적기에 대항하여 에스코트를 해야 하는 임무를 지닌다. 여기서 적의 동태를 잘 살펴 대형을 흩어놓



3

으면 게이머는 적기들을 쉽게 격추할 수 있다.

같은 아군 전투기들의 전투기를 번갈아 가면서 미션을 수행해본다. <CTRL> 버튼을 누른 상태에서 <1>이나 <2> 그 외에 전투기 코드 번호를 누르면 다른 전투기로 옮겨 타게 되면서 전투를 벌일 수 있게 된다.

## Escort

게이머는 적지에 침투하는 2대의 폭격기를 보호해야 하는 임무를 맡는다. 미션 초기부터 적들이 공격을 해오면서 달려드는데 주로 폭격기를 감싸면서 공격하기 때문에 이를 몸으로라도 막아야 한다. 주로 다른 전투기와 협조하여 맡으면 승산이 있다.

## Suppression

거대한 제플린 폭격기를 인도해야 하는 선봉장 역할을 한다. 특히 이 폭격기를 적의 요새가 있는 지역까지 호위를 곁하면서 진행시켜 적의 로켓포 타겟에 정확하게 명중시키는 것이 최종 목표이다.

## Battle in the Sky

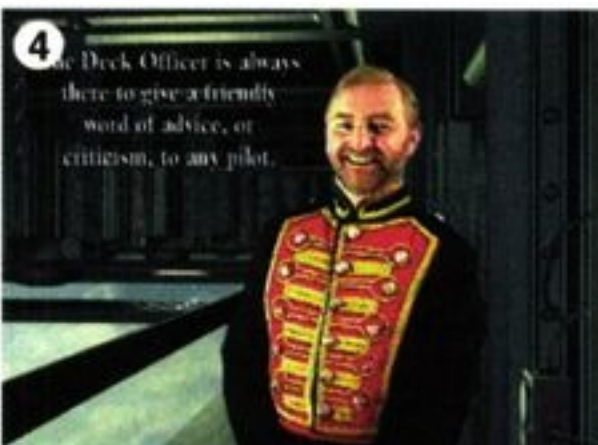
적은 놀라울 정도로 공중에서 수없이 몰려든다. 아마도 이미 승패는 결정난 것으로 보일 정도로 잠시도 눈을 뜰 수 없게 적의 기관포 공격이 줄을 잇는다. 이제 게이머는 자신의 동료 전투기들과 힘을 합쳐 적의 방어막을 관통하여 역으로 적에게 피해를 가져다주어야 한다.

## Sitting Duck

갑자기 3대의 화물기가 하늘에 등장한다. 아마 그 안에는 적의 물자가 들어있으리라 생각되는데 그 화물기를 납치해야 한다. 하지만 그 주위에는 여러 대의 호위하는 전투기가 눈에 띈다. 그들과 일발 전투를 벌이고서 승리를 쟁취한다.

## Salvo

이제 게이머는 지상전 최고의 단일



4

The Deck Officer is always there to give a friendly word of advice, or criticism, to any pilot.

임무를 맡게 된다. 임무의 목적은 적진으로 깊숙이 침투하여 적의 군수품 공장을 파괴하는 것이다. 여기에는 물론 폭격 임무가 따르므로 폭격기들이 출동하며 여러 개의 폭탄을 실어서 정확히 목표물을 맞추는 능력을 테스트하게 된다.

## The Challenge

적의 에이스인 편대장이 결투를 제안해온다. 게이머는 만나기로 한 일정 장소까지 다가가지만 그것은 다름 아닌 함정이었다. 갑자기 주위에서는 수많은 전투기들이 몰려오는 소리가 난다. 게이머는 이 위기에서 빠져나갈 수 있도록 민첩한 최고의 공중전 기술을 사용해야 한다.

## 미션을 완수하게 해주는 테크닉

### 명령을 내리는 방법

우선 본 게임으로 들어가기 위해서는 메인 메뉴에서 <NEW GAME>을 선택하여 들어가도록 한다. 이곳에 들어서면 처음에 4명의 사령관중에서 한 명을 택하라고 한다. 윌리엄 타라너스 공작은 북쪽을 담당하며 가브리엘 도로시아 공작 부인은 동쪽을 담당하고 이반 파라트레도스 공작은 남쪽을 담당하며 로완 말헤이디스는 서쪽을 담당한다.

우선 공작을 선택하였으면 작전 수행실이 화면에 펼쳐진다. 이곳에서 모든 명령을 내리고 진격과 퇴각, 전투 등을 결정할 수 있다.

또한 각종 보좌관들에게 현재 상황을 듣거나 힌트를 얻을 수 있다. 이 메뉴 중에서 지도에 들어서면 현재 자신의 위치가 나와있으며 어디로 이동할 것인가를 결정할 수 있다. 이중 초록색으로 된 정사각형 모양의 부분은 현재 중립지역이다. 따라서 이곳을 먼저 탈환하여 아군의 지역으로 만드는 것이 중요하다.

그리고 갈색으로 된 지역은 밴디츠에 의해 지배되고 있는 지역이다. 그리고 파란색은 윌리엄, 노란 색은 가브리엘, 빨간 색은 이반, 하얀 색은 말헤이디스의 주둔



5

Assume the role of an heir to the throne and prove your right to succession by converting the people to your cause. Your rivals will be competing against you, waiting for the moment to strike you from the race...



지역이다. 따라서 현대 주둔 지역에 위치한 상황을 잘 파악하여서 공격해야할 지점을 찾으려면 된다. 그리고 반드시 전투를 하지 않고도 비밀리 협력하고 있는 단체들을 통한 외교술로서도 지역을 탈환할 수 있다.

그리고 어느 지역에서나 <Intelligence>라고 써져 있는 바에다가 마우스를 클릭하면 현재 그 도시가 어느 영토로 쓰이고 있으며 거리는 얼마나 되는지 상세하게 나온다. 그리고 지나치게 많은 시간이 걸리는 지역까지 가는데는 군사 장비 등이 많이 소모되므로 현재 전투기의 남은 개수 등을 그때그때 점검하면서 진행하도록 한다.

### 방어의 기본 요령

적에게 쫓길 때 가장 위험한 무기가 무엇인지 부터 생각해야 한다. 예를들어 쌍발 요격기가 쫓아온다고 생각하면 고작해야 꼬리 부분의 기총 사격이므로 재빨리 선회를 하여 적의 꼬리 부분으로 도망간다. 또한 지상과의 고도가 낮을 경우에는 지상의 물체들을 이용하여 이리저리 도망 다닌다면 적의 공격을 피할 수 있다. 하지만 이럴 경우 자신의 비행기도 추락할 위험이 크므로 일정한 고도를 유지해야 한다.

만약 비슷한 속도로 추격해오는 전투기가 있다면 폭격기의 사수들에게는 자신이 완벽한 목표가 되어 조준 사격을 받게 된다. 그러므로 폭격기의 공격에는 폭격기의 방어무장이 약한 부분을 파악하여 고속으로 접근하며 공격하는 것이 필수적이다.

### 적의 비행술을 미리 파악한다

먼저 적기가 속도를 증가시키면서 동시에 방향을 바꾸면서 접근할 때를 눈여겨보아야 한다. 이러한 기술은 기체를 절반 톨한 상태에서 루프 후반부로 하강을 하는 기술이다. 이러한 상황이 되었을 때에 플레이어는 일단 고도에 우위가 생기기 때문에 적기의 움직임을 잘 파악하고 있다가 적이 아래로 하강할 때 집중 공

격을 하면 적의 큰 저항없이 승리할 수 있다. 그 다음에 루프 비행을 들 수 있는데 이 루프 비행은 승강타와 출력 조절을 이용하여 비행기의 피치를 360도로 변화시키면서 하늘에 수직의 원을 그리게 된다. 이러한 기술은 구식 비행기들의 전투에서 큰 효과를 낸다.

그러나 루프 비행의 약점은 자칫 스톱 현상이 일어나 균형을 잃을 위험이 높으며 스크롤 속도가 낮은 전투기의 경우에는 방향 감각을 잃어 의도했던 작전과 일치하지 않고 도리어 위험에 빠질 수 있다. 따라서 충분한 연습을 해둘 필요가 있는데 우선 여유 있는 고도를 잡아야 한다. 그런 다음 서서히 하강하다가 너무 급하지 않게 승강타를 올려준다. 이때에 방향 감각을 잃고 있다는 판단이 든다면 옆의 창문을 이용하는 것도 좋다.

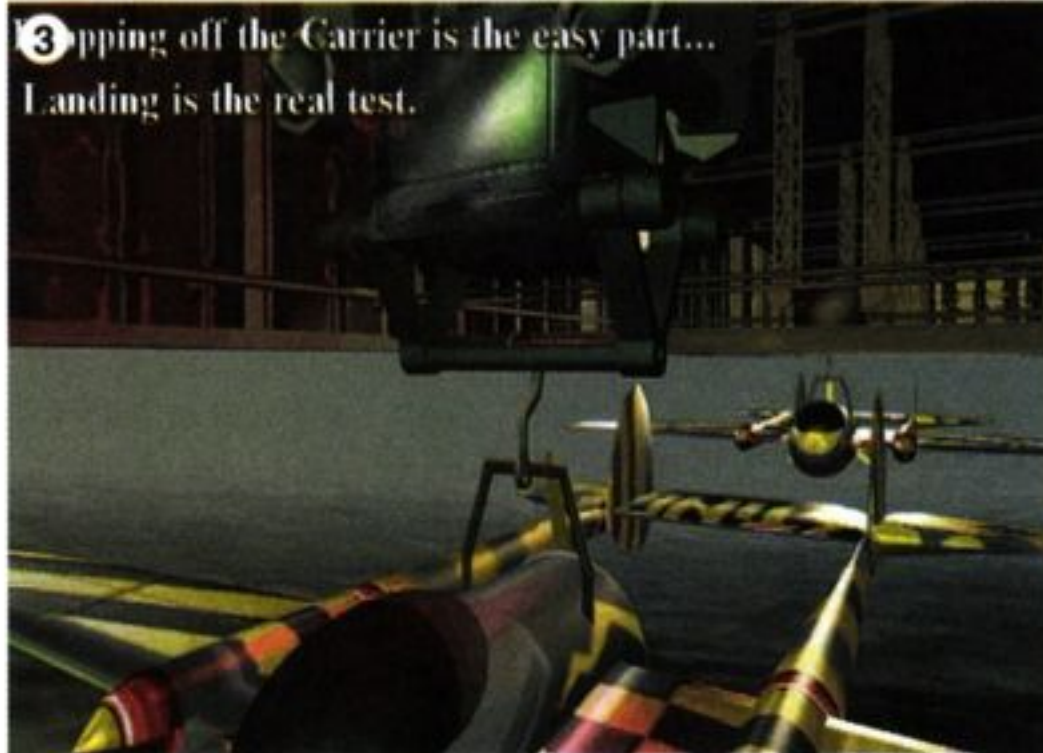
뒤집어지는 상태가 되면 일단 출력을 줄이면서 재빨리 방향타를 조금더 올려 제자리까지 안전하게 돌아오도록 한다. 이러한 루프 기술을 적기가 사용할 경우 적기의 꼬리 부분을 열심히 쫓아가는 것이 중요하다. 특히 적기가 180도 뒤집어진 상태에서는 방어력이 무력화되기 때문에 이때를 공격 기점으로 삼으면 된다.

그리고 이때에는 가능한 한 적기와 거리를 가깝게 하여서 기총 사격이라도 완벽히 할 수 있도록 해야 한다.

마지막으로 루프 기술과 비슷하지만 적기가 갑자기 아래로 하강하면서 급상승하는 동작을 볼 수 있다. 이 기술을 요요라고 하는데 이 때에는 사전에 이러한 사실을 빨리 감지하여 재빨리 상승하면 적과의 거리를 두어서 적의 기습 공격을 피할 수 있다. 또한 이러한 상태일 때 위에서 설명한 루프 기술을 역으로 사용하면 적기는 꼼짝없이 당하게 된다.

### 기총 사격의 테크닉

비행기의 기술 수준이 점차 현대화됨에 따라 기총의 위력은 적외선 미사일이나 열추적 미사일 같은 첨단 무기류에 비해 뒤쳐지게 되었다. 하지만 이 게임에서와 같은 고전적인 역사를 배경으로 하



고 있는 게임에서는 가장 좋은 무기가 아닌 듯 싶다. 이 기총을 제대로 사용하기 위해서는 다음과 같은 사항에 염두해야만 그 효력을 제대로 발휘할 수 있다.

첫째, 적기와 거리가 근접해야 한다. 이 기총은 가까이 왔을 때 집중 사격을 가한다면 적기의 중요 기능을 마비시킬 수 있다.

예를 들어 코크핏을 쏘 경우 조종사가 부상을 입어 제대로 방어할 수 없게 된다. 이때 재빨리 리더를 이용하거나 다른 조작을 하여 비행기를 선회시켜 다시 한번 재공격을 한다면 쉽게 처리할 수 있다. 그러나 적기와 거리가 멀 경우 아무리 발사를 하여도 총알이 빗나가기 때문에 헛수고가 될 수 있다.

둘째, 타이밍을 잘 잡아야 한다. 기총 사격은 한발로 큰 피해를 입힐 수 있는 무기가 아니므로 연타로 몇 방 맞춰야 한다. 그러나 서로 마주쳐 오는 상황에서는 타이밍을 잡기 어려우므로 미리 선회를 하여 뒤에 따라붙어서 꼬리 부분을 노리는 것이 좋다.

마지막으로 운동 방향에 유의해야 한다. 예를 들어 적기가 선회하고 있는 상황에서 기총 사격을 할 경우에는 총알의 방향이 물 흐르듯 빗겨나간다. 이때에는 상대편 적기의 진행 방향을 미리 파악한 다음 머릿 속으로 충분히 예상을 하여 조준해야 한다.

### 리더를 충분히 활용하자

리더는 옵션 메뉴에서 초기치는 OFF로 설정되어 있으며 초보자나 중급자들



- ①외교술은 게임에 큰 영향을 준다
- ②작전을 꼼꼼이 구상하고 있다
- ③비행기를 생산한다
- ④수리를 하고 있는 전투기들
- ⑤도시 상공을 날고 있는 전투기를 외부 카메라에서 잡은 모습



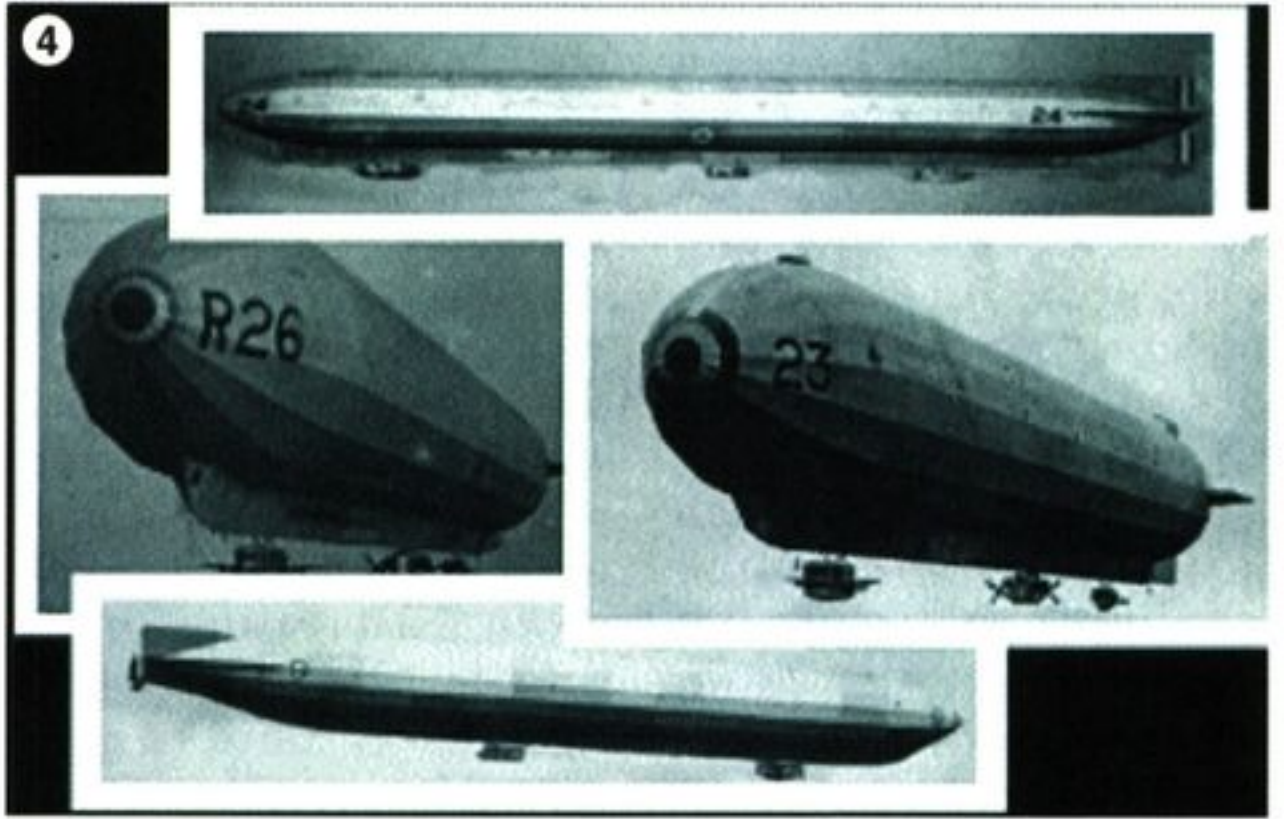


이 대부분 러더의 사용법을 모른다. 우선 러더의 기능은 비행기가 날고 있을 때 회전을 하지 않고 곧바로 헬기처럼 방향을 전환시켜준다. 따라서 축각을 다루는 전투에서 이러한 회전 반경이 없이 전투를 벌일 수 있어서 적기를 추적하거나 피할 때 상당히 유용하게 쓰일 수 있다. 러더를 사용하는 키는 위의 키조작 안내를 참고하면 될 것이며 만약 러더를 풀로 선택하였을 경우에는 계속적으로 비행기가 돌게 되므로 <B>키를 사용하여 에어 브레이크를 사용해주면 그 자리에서 멈추게 된다. 이러한 회전을 지나치게 많이 할 경우 도리어 적에게 공격 기회를 줄 수 있으므로 러더를 재빨리 움직인 다음 곧바로 브레이크를 걸어서 전투에 임하도록 민첩하게 움직여야 한다.

- ① 적기를 피해 건물사이로 숨는 장면
- ② 한가로이 시골 벌판을 비행하는 구식 쌍발 전투기의 모습
- ③ 이동하는 함대
- ④ 함선 촬영 화면
- ⑤ 움직이는 크레인
- ⑥ 모든 사령관들이 한자리에 모였다

### 보조 날개를 사용하자

보통 플레이어들이 이 보조 날개를 잘



사용하지 않는 경향이 있다. 그러나 이 보조 날개를 사용함으로써 상상 이상으로 큰 힘을 발휘하게 해준다. 특히 적기를 피할 때나 적기를 추적할 때 민첩한 회전각이 필요할 때 등에 사용하면 좋다. 사용법으로는 우선 승강타를 사용하여 비행기 앞머리를 올린다. 그런 다음 승강타를 중간에 둔 상태에서 자신이 움직이는 방향으로 보조 날개를 움직인다. 이런 상태로 비행하면 스톨의 위험이 적은 상태에서 부드럽게 방향 전환을 하며 하강할 수 있다.

### 착륙의 요령

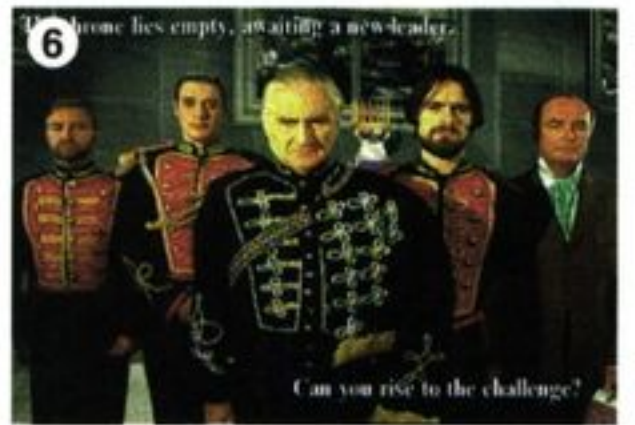
일단 착륙 지점이 보이면 플랩등을 내렸는지를 확인한 후에 비행기 방향을 활주로에 잘 맞추도록 한다. 그리고 난 후에 비행기가 착륙하고자 하는 지점보다 기수를 약간 들어올렸는지 확인하자.

착륙 방향을 맞추었다면 활주로 끝에 도달하면서 받음 각을 크게 하여 하강률을 감소시키고 비행하는 자세가 되어야 한다.

특히 본 게임에서와 같은 구식 전투기들의 경우 착륙을 시도하면서 속도를 줄여 서서히 바퀴를 내린다. 그러다가 지면에 닿는 순간 에어브레이크를 걸면서 접지를 해야 하는데 조금만 실수를 하더라도 비행기가 다른 방향으로 튀어나갈 수 있으므로 주의해야 한다.

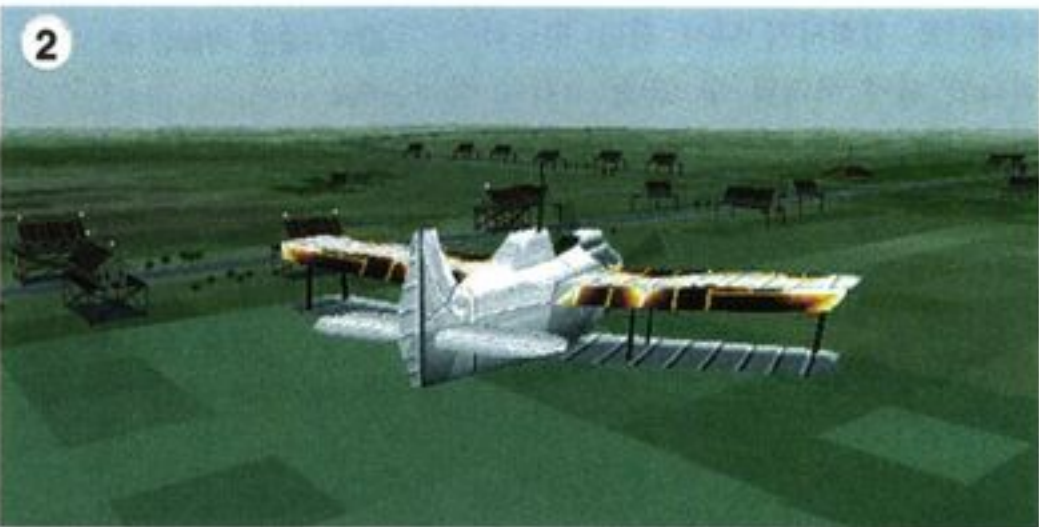
### 스톨의 극복

스톨이란 비행기 동체와 수평선이 이루는 각도가 허용된 최고 수준을 초과할 때 발생하는 현상으로 비행기의 날개 위로 흐르는 공기의 흐름이 찢어지게 되면서 생기는 현상이다. 이러한 스톨에 대한 조치가 신속히 이루어지지 않을 경우에



는 비행기를 제대로 조종하지 못해 추락하게 된다. 그렇다고 마구잡이로 키조작을 시도한다고 해서 스톨이 극복되는 것은 절대 아니다. 정상까지 돌아오는 데는 일정 시간이 필요하게 되므로 그 시간 동안 비행기가 추락하지 않도록 잘 조종해야 한다.

스톨을 예방하는 방법으로는 항상 대기 속도를 고려하여 지나치게 속도를 떨어뜨리는 일을 삼가해야 하며 스톨에 이르게 하는 AOA각의 최고 수준을 초과하지 말아야 한다. 그리고 비행기에 진동이 생기거나 이상 징후가 발생하였을 시에는 침착하게 비행기를 안정시켜야 한다. 또 스톨이 발생되었을 시라도 고도가 안정된 상태에 있다면 크게 걱정할 필요가 없다. 그렇기 때문에 어느 정도 높이의 고도를 유지하고 비행하는 일은 매우 중요하다 하겠다.







# ESPN 익스트림 게임



장르	아케이드
제작사	소니 인터랙티브
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	3월예정
가격	미정
문의처	쌍용(02-264-2842)



## 간편한 키조작에 대해

입력 도구를 선택할 때 키보드로 선택하면 크게 스탠다드 모드와 커스텀모드로 결정할 수 있는데 가능한 한 커스텀 모드를 선택하여 자신이 편한대로 키보드를 맞추어야 한다. 아래 사항은 임의로 구성해 본 키 배열도이다.

**E**SPN 시리즈는 그 동안 ESPN 야구나 ESPN 하키를 통해 많은 게이머들에게 알려져왔다. 특히 ESPN은 미국에서도 유명한 스포츠 전문 케이블 TV인데 이번 ESPN 익스트림 역시 실지 ESPN 전문 스포츠 기자가 동영상과 함께 출연하여 생생한 중계를 해주고 있다. 이번 ESPN 익스트림은 언뜻 들어보면 구체적으로 무슨 스포츠를 말하는가 궁금할 것이다. 이번 ESPN 익스트림에서는 게이머가 직접 레이싱 스포츠의 진수를 맛보게 된다. 본 게임에서 지원하는 종목은 사이클, 스케이트보드, 루지, 롤러블레이드이다. 이중

하나를 타고서 약 16명 정도의 경쟁자들과 함께 여러 코스를 돌면서 토너먼트 방식으로 경기를 한다. 게임에서는 승부도 중요하겠지만 일정 시간 안에 들어와야 하는 타임제도함

게 적용된다. 그리고 코스 중간중간에 보면 게이트라고 생긴 철문을 통과해야 하는데 그 문을 많이 통과해야만 나중에 점수 합산을 할 때 좋은 점수를 얻어 많은 상금을 얻을 수 있다. 또한 각 레이스마다 얻은 상금으로 새로운 장비를 구입할 수 있으며 가격이 좋은 장비일 수록 스피드나 내구성 면에서 좋은 기량을 낼 수 있다. 게임 중에는 각 코스마다 점프대나 장애물 등이 위치하여 각 기구들로 쾌감을 느낄 수 있을 것이다. 그리고 순위 다툼이 치열해짐에 따라 경기하는 선수끼리 몸싸움도 합법적으로 인정하여 승부 욕을 발산해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

편이기 때문에 기동성은 좋지만 일정 스피드 이상이 붙으면 상당히 안정적인 경기를 펼칠 수 있다. 그리고 나중에 업그레이드를 시킬 경우 다른 종목들에 비해 장비가 비싸서 장비를 추가하기 위해서는 많은 상금이 있어야 한다.

## 키조작 안내 각 장비의 특징

↑	액셀레이터
←	좌회전
→	우회전
↓	브레이크
< >	점프를 한다
< O >	자동차의 클러치 역할을 하는 것으로서 만약에 손이나 페달로 동력 전달을 하는 기구의 경우 일단 그 작동을 멈추고 관성력을 이용해서 계속 나가는 것을 말한다. 이 키를 이용하는 용도는 체력을 충전할 때 하면 좋다
< U > < I >	좌우 펀치
< O > < K >	좌우 킥

## 루지

원래 루지 경기는 동계 올림픽에서 많이 보아온 썰매인데 막상 도로에서 하려고 하니 어색하기만 하다. 이 루지는 차체가 작고 도로와의 마찰력이 작기 때문에 일단 속도가 붙으면 내리막 같은 클러치 상태에서는 최고의 속력을 자랑한다. 하지만 구동을 손으로 해야 하기 때문에 처음 속도가 0인 상태에서 어느 정도까지 속도를 올리기가 힘들다는 단점이 있다.

## 스케이트보드

스케이트보드는 거리 레이스에서 가장 잘 어울리는 종목이 아닐까 싶다. 스케이트보드는 성능과 가속력 등에서 중간 정도의 기량을 보이는데 초보자가 사용할 경우 그 성능을 제대로 내기가 매우 힘들다. 그 이유는 다리 동작에 따라서 보드의 흔들림이 달라지게 되기 때문인데 한번쯤 보드를 타본 게이머라면 조종을 원활하게 할 수 있다.

## 롤러블레이드

초보자나 중급자에게 추천하고 싶은 장비인데 스키를 타는 듯한 흐름으로서 마음껏 속도를 낼 수 있다. 그리고 코너링에서도 다른 장비들보다 안정적으로 들 수 있으며 몸싸움에 있어서도 손과 발을 모두 사용할 수 있는 장점이 있다.

## 사이클

게임에서 쓰이는 사이클은 도로 주행용 사이클이 아니라 산악 자전거이기 때문에 점프가 좋고 내구성이 좋다. 이 사이클은 차체가 다른 종목들보다 무거운







## 구입할 수 있는 장비들의 가격과 성능

### 사이클

크루이저	기본, 105달러, 최고 속도 70
트릭커	중급, 310달러, 최고 속도 78
리우에데인트	상급, 705달러, 최고 속도 83
밀라노 1200	고급, 1000달러, 최고 속도 90

### 스케이트보드

TX500	기본, 95달러, 최고 속도 60
SUNP490	중급, 250달러, 최고 속도 65
스모킨	상급, 610달러, 최고 속도 70
데스모 M900	고급, 970달러, 최고 속도 80

### 루지

오렌지	기본, 150달러, 최고 속도 80
윈드 커터	중급, 350달러, 최고 속도 85
로드 마스터	상급, 710달러, 최고 속도 90
미사일	고급, 1005달러, 최고 속도 93

### 롤러블레이드

핑크 몽키	기본, 95달러, 최고 속도 60
배드 에티튜드	중급, 250달러, 최고 속도 65
거너	상급, 560달러, 최고 속도 70
트라슈	고급, 805달러, 최고 속도 75

## 각 코스에 대하여

### 샌프란시스코

도시 한가운데서 펼쳐지는 코스이다. 주로 게이트가 많기 때문에 게이트의 높낮이를 미리 파악할 필요가 있다. 만약 게이트의 높이가 높는데 충분한 도착거리를 해서 달려오지 않을 경우 게이트에 충돌하여 넘어질 위험이 있다. 따라서 게이트의 높낮이를 미리 파악하고 점프대에서 미리 점프를 한 다음에 게이트를 넘

어간다. 또한 샌프란시스코의 명물인 전차를 통과하는데 전차는 갑자기 한쪽 편에서 튀어나오므로 브레이크를 걸거나 아니면 급회전을 하여 공간이 빈틈으로 통과한다. 그리고 곳곳에 바리케이트가 움직이면서 등장하는데 다른 선수들의 움직임을 체크해가면서 그 위치를 파악한다.

코스 후반에는 금문교를 건너게 되는데 금문교의 차선은 상당히 좁은 편이므로 선수간의 몸싸움을 이용해 순위를 앞질러 나갈 수 있다.

### 케이프 타호에

이번 코스는 호수가를 지나는 코스로서 커브가 많은 편이다. 이번 코스를 지나다보니 분명 어디선가 많이 본 듯한 코스인 듯 싶다. 바로 EA사의 니드 포 스피드 에서와 비슷한 코스로서 급커브가 많고 터널이 많이 있어서 주의를 많이 해야 한다. 그리고 곳곳에 페 타이어들 널려 있으며 짚을 쌓아놓은 곳들도 있다. 이러한 곳에서는 억지로 점프를 하여 모험을 하기보다는 피해 가는 것이 좋다. 그리고 게이트들의 높이가 높은 것들이 많이 보이는데 점프대를 잘 이용해야 한다. 그리고 터널에서는 클러치 기능을 이용해서 체력을 보충하면서 편안한 자세로 고속으로 질주하도록 한다.

### 유타

레이싱 게임에서 많이 보는 랠리 같은 코스이다. 그러나 도로는 포장되어있기 때문에 그다지 걱정할 필요는 없다. 커브는 완만한 편이며 차선도 어느 정도 있어 보인다. 하지만 이곳에서는 예기치 못한 사태를 주의해야 한다. 바로 낙석인데 갑자기 협곡 위에서 아래로 굴러 떨어지는 낙석에 부딪힐 경우 부상을 입을 위험이 있다. 낙석은 주로 한쪽 방향에서 다른 쪽으로 부터 흘러내리기 때문에 미리 낙석의 방향을 예상한다면 안전하게 통과할 수 있다. 그리고 갈림길 도중에는 갑자기 위에서 아래로 찍는 장애물을 만나게 된다. 그것은 통나무의 일종인데 그것이 위로 올라갔을 때에는 지나는틈이 있기 때문에 안전하게 통과하겠지만



아래로 내려가 있는 상태에서는 통과할 수 없으므로 잠시 속도를 늦춘 후 다시 통나무가 올라갈 때까지 기다린 다음에 재빨리 통과한다. 그리고 이곳을 지나다 보면 갈림길이 나오는데 왼쪽이나 오른쪽 큰 차이는 없겠지만 오른쪽의 경우 게이트들이 많아서 보너스 점수를 취득할 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

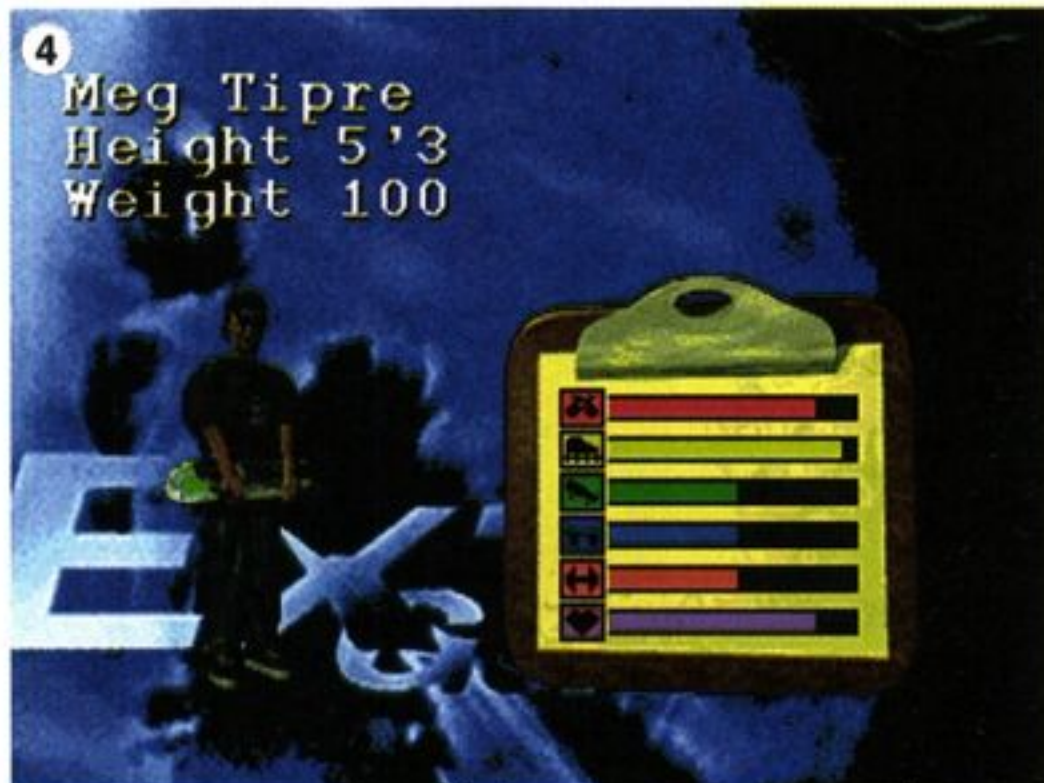
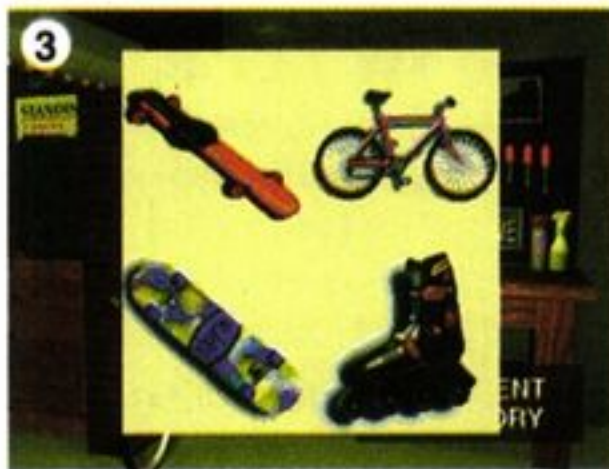
### 남아메리카

남아메리카의 코스에서는 완전한 정글과 원시 부족의 사원이 있는 지대를 통과하게 된다. 우선 적으로 길이 협소하고 시야가 넓게 확보되지 않기 때문에 선수간의 몸싸움이 일어나는 곳이다. 첫번째 만나는 갈림길에서 왼쪽 편으로 들어서면 게이트들이 평면에 많이 세워져 있고 별로 다른 선수들이 보이지 않아 속도를 내면서 보너스 점수를 취득하기가 좋다. 그리고 코스 후반에는 터널 같은 사원 속을 지나는데 갑자기 트랙 중간에 솟아서 움직이는 석문들을 주의해야 한다. 그 석문들의 움직임은 유타에서의 낙석과는 다르게 예상이 거의 불가능하므로 미리 속도를 감속하고 피하는 것이 상책이다.

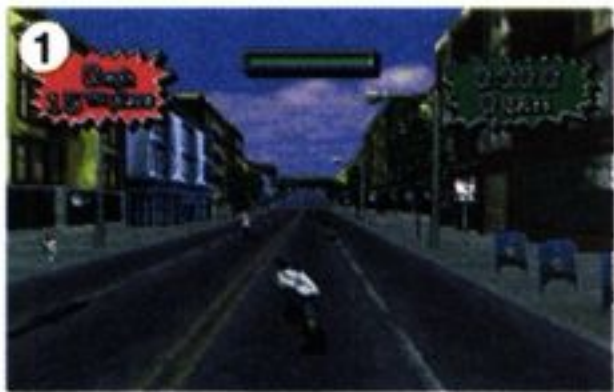
### 이탈리아

처음에 게이머는 이태리 시골 고속 도로를 지나게 된다. 이곳은 차선이 넓고 시야가 좋아서 속도를 내기가 좋다. 특히 선수들 간의 거리도 여유가 있어서 큰 몸싸움은 없다. 하지만, 곳곳에 세워져 있

- 1 메인 메뉴
- 2 키보드 조작 안내
- 3 4개의 도구중 하나를 선택할 수 있다
- 4 각 선수마다 특출 나는 종목이 있다
- 5 새로운 성능 좋은 자전거를 구입하다
- 6 기자의 생생한 TV 중계







## 점프를 이용한 장애물 통과

게이트들 중에서도 하늘 높이 달려있는 게이트는 서커스 경기를 보는 듯하게 아찔하다. 어느 장비나 점프를 할 수 있으며 루지의 경우는 공기 저항을 적게 받아서 점프를 한 후에도 총알 같이 튀어나온다. 높이 있는 게이트의 점프를 할 때에 그 앞에 점프대가 있다면 직선 주로를 달리다가 그대로 점프를 하면 된다. 그러나 방향이 틀어질 경우 선수에게 부상을 입어 출력이 떨어질 수 있으므로 게이트 철제물에 부딪히지 않도록 한다.

그 외의 가벼운 장애물들은 모두 점프로 피할 수 있으며 점프대를 넘은 다음에 타이어 같은 쿠션이 있을 경우 2단 점프를 하여 더 높은 점프 동작을 할 수 있다. 이렇게 점프는 여러 가지 멋진 기술을 해볼 수 있지만 일반 주행시에는 도리어 속도를 늦게 할 수 있으므로 그렇게 자주 사용하지는 말라고 하고 싶다.

## 몸싸움하기

몸싸움은 흔히 농구 경기나 아이스 하키 경기 같은 게임에서 많이 보았다.

하지만 이 게임에서 몸싸움은 승부에 절대적인 영향을 미칠 정도로 중요하다.

는 트랙터나 닭, 마차, 각종 농기구 등과 부딪히지 않도록 조심한다.

도심 속에는 이태리의 어느 빈민가를 통과하는데 매우 차선이 좁아서 선수간의 몸싸움이 대단하다. 그리고 중간 중간에 있는 조그만 바리케이트와 충돌하지 않도록 주의하며 점프대에서 점프를 할 때에는 방향에 유의한다. 그리고 광장 한 가운데를 지날 때에는 피사의 탑을 관광하면서 지날 수 있는 멋진 코스이다.

## 테크닉 안내

### 게이트 통과 요령

게이트는 한 사람이 겨우 들어갈 수 있을 정도의 조그마한 철문이다. 게이트를 통과할 때 자칫 조그마한 키보드 실수로서 부딪힐 경우 레이스 순위가 막대한 지장을 초래한다. 따라서 평면에 있는 게이트를 지날 경우에는 가만히 움직이지 말고 지나도록 한다. 그리고 무리하게 급회전을 하면서까지 게이트를 통과할 필요는 없다. 그러한 행동은 오히려 위험한 결과를 자초하게 된다.



일단 다른 경기자가 추월을 하려고 하면 가까이 붙은 다음에 그 선수가 루지 선수일 경우는 발 공격으로서 바깥으로 튕겨나가게 하며 사이클 선수나 스케이트보드, 롤러 블레이드 선수일 경우 주먹 공격으로서 추월하지 못하게 한다. 이 몸싸움은 원래 페어플레이 정신에 어긋나지만 이러한 스포츠에서는 간간이 사용할 상당한 재미를 볼 수 있다. 또한 반대로 다른 선수들의 몸싸움에도 적절한 방어를 해야 한다. 따라서 상대편 선수가 먼저 공격을 하기 전에 아예 먼저 공격 자세를 취하거나 일정한 거리를 두고서 추월을 하면 된다.



- ① 도시 한 가운데의 레이스
- ② 날으는 자전거 타인가?
- ③ 창고에서는 새로운 장비를 구입할 수 있다
- ④ 게이트를 통과하면 나중에 포인트가 가산된다
- ⑤ 금문교를 지나면서
- ⑥ 유터는 협곡으로 둘러싸여 있다
- ⑦ 내리찍는 장애물들을 주의하자
- ⑧ 낙석을 피하자
- ⑨ 위로는 화물 열차가 지나다
- ⑩ 루지는 가벼우면서 빠르다
- ⑪ 아프리카의 밀림을 지나면서
- ⑫ 정글 지대 통과





## 2 초음속 퀴즈

문제 : 남코에서 등장한 3D 대전 액션 게임입니다. 검 또는 창을 들고 싸우는 게임으로 한국 여성 캐릭터도 등장합니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?  
 ♥ 2명을 추천하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16  
 운민빌딩 2층 월간 게임챔프  
 「초음속 퀴즈」 담당자 앞  
 마감 : 1996년 3월 20일  
 당첨자 발표 : 게임챔프 96년 5월호  
 챔프 게시판

### 3월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답: 가디언 히어로즈  
 최호주/ [redacted] · 김재성/ [redacted]  
 ♥ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

## 3 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)  
 전재성/ [redacted]  
 슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)  
 이민열/ [redacted]  
 BM PC 게임디스켓 각 1개 (5명)  
 최상운/ [redacted]  
 X세대 단행본 (10명)  
 김지호/ [redacted]

이상민/ [redacted]  
 최호정/ [redacted]  
 김상진/ [redacted]  
 이상철/ [redacted]  
 131-4  
 박준열/ [redacted]  
 최성민/ [redacted]  
 전태식/ [redacted]

## 4 신학기 마이 CD알라딘보이 타기 퀴즈

지난해 11월 삼성전자에서 발매된 32비트 차세대기 「삼성새턴 II」에 번들로 채용된 게임은 무엇일까요?(힌트: 세가의 격투게임)  
 ♥정답자 3명을 추천하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 각 1대씩 드리겠습니다.  
 마감일: 96년 3월 20일까지  
 발표: 게임챔프 96년 5월호 챔프게시판

### 게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/BM-PC 입니다. 게임 경력은 3년이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 김동욱(02-702-3213-4)에게 연락 주세요.

## 1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대  
 김준식/ [redacted]

IBM PC게임 디스켓 각 1개  
 김두일/ [redacted]  
 강민영/ [redacted]

우편엽서

보내는 분  
 주: 대전광역시 서구 운민빌딩 2층  
 월간 게임챔프 96년 5월호

받는 사람  
**게임챔프**  
 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층  
 (주)새문나래에 월간 게임챔프 편집부 앞  
 TEL: 702-3213/4 FAX: 707-1450  
 140-133

이름 김준식 생년월일 87년 12월 29일  
 전화번호 (02) 426-4977 성별 남  
 학교 유진학원 / 과목 (2.7)  
 보유기종 SFC, MD, SFC, MD, BM-PC, SS, PS, 아케이드, PC연결, PC연결

1. 현재 보유하고 있는 PC는?  
 ①286 ②386 ③486 ④연결 ⑤MAC

2. CD-ROM 드라이브는 있습니까?  
 ①있어 ②없어

3. 용산에 살고 있습니까?  
 ①아니야 ②연결 ③사라사라 ④와

4. 현재 발매된 사에 대해 좀 물어볼 것 있는 작품은?  
 ①용산에 사에대 ②연결 ③300 ④연결 ⑤PC-FX

5. 게임플레이는 어떤가요?  
 ①없어

6. 가장 마음에 들었던 게임은?  
 골라: 어스 워 골라: 님로드 44

7. 어떤 게임이 가장 마음에 들었는지?  
 골라: 포터블 골라: 5기 게임 월드 (3D) 골라: (3D) 골라: (3D) 골라: (3D)

8. 다음달 특별주제를 어떤 것으로 원하십니까?  
 ①스타인 도스 ②연결

9. 어떤 게임의 제목을 추천하십니까?  
 ①SFC ②MD ③300 ④연결 ⑤와 ⑥와 ⑦연결 ⑧와

10. 어떤 장르의 게임을 추천하십니까?  
 ①연결 ②와 ③연결 ④연결 ⑤와

500점  
 캐릭터 스티커  
 또는  
 팬시 책받침

1,200점  
 게임챔프 1부

2,000점  
 게임챔프 단행본

3,000점  
 BM/PC  
 게임 디스켓

4,000점  
 무선  
 조이스틱

5,000점  
 SFC용  
 멀티탭

6,000점  
 MD 게임팩

7,000점  
 SFC 게임팩

8,000점  
 핸들러 S

9,000점  
 미니컴보이

10,000점  
 3DO 게임CD

11,000점  
 재규어  
 게임팩







# 독도 가는 길

이달에는 어떤 사이트를 소개할까 하고 고민을 하다가 신문을 집어들었다. 아! 독도 우리나라와 일본간의 문제를 넘어서서 세계적인 논쟁이 되고 있는 독도에 관한 사이트가 이달의 가장 뜨거운 이슈가 아닐까 싶어서 가장 먼저 독도 가는 길 이라는 사이트를 소개한다.

## 독도 가는길

<http://dokdo.netcenter.co.kr>

넷센터라는 인터넷 정보 업체에서 제공하는 이 사이트는 생긴지 오래되지는 않았지만 많은 젊은 네티즌들의 호응속에서 꼭 한 번은 가봐야 할 사이트로 자리잡고 있다. 일본은 왜 뜬하다가도 가끔씩 독도에 대한 이야기를 꼬집어 내어 우리나라 사람들의 속을 뒤집어 놓는지알다가도 모르겠지만 지금 국내 통신망은 어디나 독도 이야기로 들끓는다. 분명히 우리땅이라 더는 말할 필요도 없다고 생각했던 우리나라 동쪽 끝의 외로운 돌섬을 가지고 다게시마 야 돌아와라! 운운하며 외치고 있는 일본인들 우선 싸움이라도 하려면 뭔가 알아야하지 않을까.

「독도 가는 길」의 메뉴는 모두 여섯 개로

1. 독도를 찾아서에서는 독도의 지도상의 위치와 지정확적인 위치에 대한 설명이 이루어진다. 그래 우리땅이긴 하지만 1년에 한 번씩 TV에서 형식적으로 보여주는 독도의 모습 이외에 우리 어떤 것을 알고 있었을까? 독도의 아름다운 모습을 확인할 수 있는 사진과 함께
2. 독도의 역사에서는 독도라는 작은 섬이 언제부터 우리의 영토였는지 그리고 얼마나 많은 야욕속에서 살아남아왔는지를 알려준다.
3. 독도의 자연. 이 메뉴에서는 독도에서 자라나는 식물, 환경, 자연 들을알려준다. 가장 재미있는 메뉴
4. 독도를 욕심내는 나라. 제목부터 재미있다. 이 메뉴로 들어가면 정말 충격을 금할 수 없는 일본 내의 독도관련 플랭카드와 표지판들을 볼 수 있다. 다게시마(竹島)는 우리땅이다 로 시작되는 플랭카드와 일본 내 언론에서의 기사 등이 친절한 한국말로 설명되어 있다.

이외에도 5.독도 사람들, 6.일본에 항의 편지를 등으로 이어지는 이 사이트는 지금은 한글서비스만이 지원되지만 다음달부터는 영어 및 일어로 서비스 하여 인터넷이라는 매체를 충분히 이용한 우리의 창구가 될 것이라고 믿는다. 이 사이트 외에도 나우누리 이용자가 개인적으로 만든 독도 사이트에도 둘러보길 바란다. (<http://sol.nuri.net/~takesix>)

지금 통신망은 일본에 항의편지 보내기로 분주하다. 실제로 얼마나 많은 이용자들이 항의 편지를 보내고 있는지는 알 수 없지만 전자우편을 통한 항의에는 일본인들도 놀라지 않을까 한다. 여러 게시판과 동호회에는 예문 영어편지와 일본 외무성 웹 관리자([mofhogai@po.ijnet.or.jp](mailto:mofhogai@po.ijnet.or.jp)), 일본 총리 공판 웹 관리자([www@kantei.go.jp](mailto:www@kantei.go.jp)), 아사히 신문, 마이니치 신문, 요미우리 신문, NHK 등의 전자우편 주소가 등록되어 작은 움직임만 만들어내고 있다.

또 재미있는 일은 홈페이지를 만드는 이용자들에게 일본으로부터 접속해오는 이용자들로 하여금 특정 메시지를 받아볼 수 있게 하는 팁이 인기를 얻는데 일본에서 자신의 홈페이지에 접속하면 독도는 우리땅이다 같은 경고 메시지가 화면에 떠서 일종의 경각심을 불러 일으키겠다는 의도인 것 같

다. 하여간 인터넷의 세계는 이렇게 재미있다.

하는 김에 우리나라 사이트 소개 하나 더! (내내 일본 타령이라고 불만인 독자도 계시겠지만)2002년 월드컵 유치 사이트는 월드컵의 성공적인 유치를 위해 세계 홍보를 목적으로 생겨난 사이트로 우리나라 소개와 월드컵 유치에 대한 열망을 보여준다. 인터넷을 통해 외국의 사이트만 구경하다보면 외국의 정보화가 우리보다 훨씬 빠르다는 생각을 갖게 되지만 막상 국내 사이트를 많이 둘러보다 보면 우리나라도 결코 정보화에 뒤지는 않았다는 생각을 하게 된다.



## 전 세계의 자료실을 내것처럼 사용한다

c|net 공개 소프트웨어 자료실

c|net라는 통신 서비스는 무료의 통신망으로 꽤 잘 알려진 서비스 중 하나이다. 이곳의 자료실을 이용해 보자. 인터넷의 망 즉 넷(NET) 성격이 가장 확실하게 드러나는 이 곳에서는 간단한 검색으로 세계 각국에 흩어져 있는 화일들을 전송받을 수 있다. 메뉴는 총 5개로 빠른 서치, 인기 자료, 신착 자료, 파워 서치, 아치브 서치 등이며 이곳에서 빠른 서치를 선택할 경우 윈도 우용이나 도스용, 아타리 용의 구분에 따라 화일 이름 구성요소, 검색을 원하는 화일갯수를 설정하면 곧 원하는 화일의 위치가 하이퍼텍스트로 표시되고 이를 클릭하면 곧 해당 화일을 전송받을 수 있다. 이곳은 한 번 알아두면 정말 유용하게 이용할 수 있는 사이트로 인터넷상의 모든 자료실이 한데 합쳐져 있는 듯한 효과를 얻을수 있다.

주소는 <http://vs.l.cnet.com>이다.



## 어떤 음반을 살까? 들어보고 살 수 있다

월드 와이드 뮤직

<http://www.worldwidemusik.com>. 이 곳에서는 약 40,000여장의 최신 앨범과 그 앨범의 수록곡들 총합 200,000여곡의 인트로를 들어볼 수 있다. 최신 음반이 출시될 때 살까 말까 하는 망설임을 확실히 뿌리뽑을 수 있는 이 곳은 진짜 소비자를 위한 사이트!



## 오락실에 가있는 기분!

### 비디오게임 데이터베이스

비디오게임 데이터베이스는 현재 오락실에서 즐길 수 있는 모든 종류의 게임들을 검색해 볼 수 있는 사이트로 주소는 <http://arachnid.cs.cf.ac.uk/games>. 이 곳에서는 모든 비디오게임 사이트와 그래픽 화일, 관련 잡지들을 검색할 수 있고 곧장 연결도 가능하다.

## 세가새턴을 만난다

### 세가새턴 온라인

세가 새턴의 공식 사이트로 게임기와 타이틀 모두에 대한 자료가 가득하다. 새로 출시될 게임과 잡지 기사, 이용자의 평등이 등록되어 있어서 세가 새턴 사용자들이 정보를 구하기에 적합하다.

<http://www.magi.com/~osberg/segasaturn.html>



## 만화의 모든 것

이 사이트는 ftp체계로 운영되어 월드와이드웹의 느낌을 받을 수는 없지만 다른 곳보다 간략한 구성과 다양한 정보를 얻을 수 있다. 만화 주제가 화일, 그래픽은 물론 매니아들의 습작과 스토리, 리뷰, 효과음악, 샘플링화일, 관련 기사 및 자료 등 만화에 대한 거의 모든 정보를 구할 수 있다. 주로 일본만화 위주로 구성되어 있고 우리가 좋아하는 미래소년 코난도 이곳에서 그래픽으로 만날 수 있다. 미국에 있는 사이트로 마치 컴퓨터의 디렉토리를 들여다보는 것 처럼 영어단어들로 이루어진 간단한ftp서버다.

주소는 <http://www.tcp.com;8000/ftp/pub/anime-manga>



## 게임 매니아를 위한 사이트 게임 도메인

게임 도메인은 다양한 취향의 게임 매니아를 위한 사이트로 소프트웨어 제작사의 협찬을 얻어 재미있는 이벤트도 준비하고 있는 대규모의 게임사이트 현재 <http://wcl-rs.bham.ac.uk/~djh/index.html>에서 서비스 되고 있으나 곧 <http://www.gamedomain.co.uk>로 변경된다고 하니 북마크해둘 것.

지난해 겨울에는 2500달러의 상금을 걸고 모탈컴뱃 컨테스트를 열었고 현재도 수많은 게임회사들이 자사의 홍보를 위해 이벤트를 마련하고 있다.

현재 10개 이상의 게임의 출시를 앞두고 홍보를 위한 설문조사와 퍼즐 대잔치 등을 열어서 상품으로는 게임 타이틀, PC주변기기를 비롯해 엄청난 선물들을 제공한다. 어느 회사에서는 새로 출시되는 게임을 위해 10만불의 상금을 걸어놓고 있으니 꼭 한 번씩 참여해서 좋은 소식이 들릴때 게임챔프에 자랑도 늘어놓으시고 게임잡지 게임바이즈 에서 제공하는 게임 관련 기사와 여러 가지 게임에 관한 정보, 프로그래밍에 관심이있는 사람들을 위한 포럼, 다운로드 메뉴를 구비하고 맥킨토시용 450여개, 아미가용 800여개, PC용 2500여개의 데모, 패치파일, 에디터, 세이브화일 등을 제공한다.

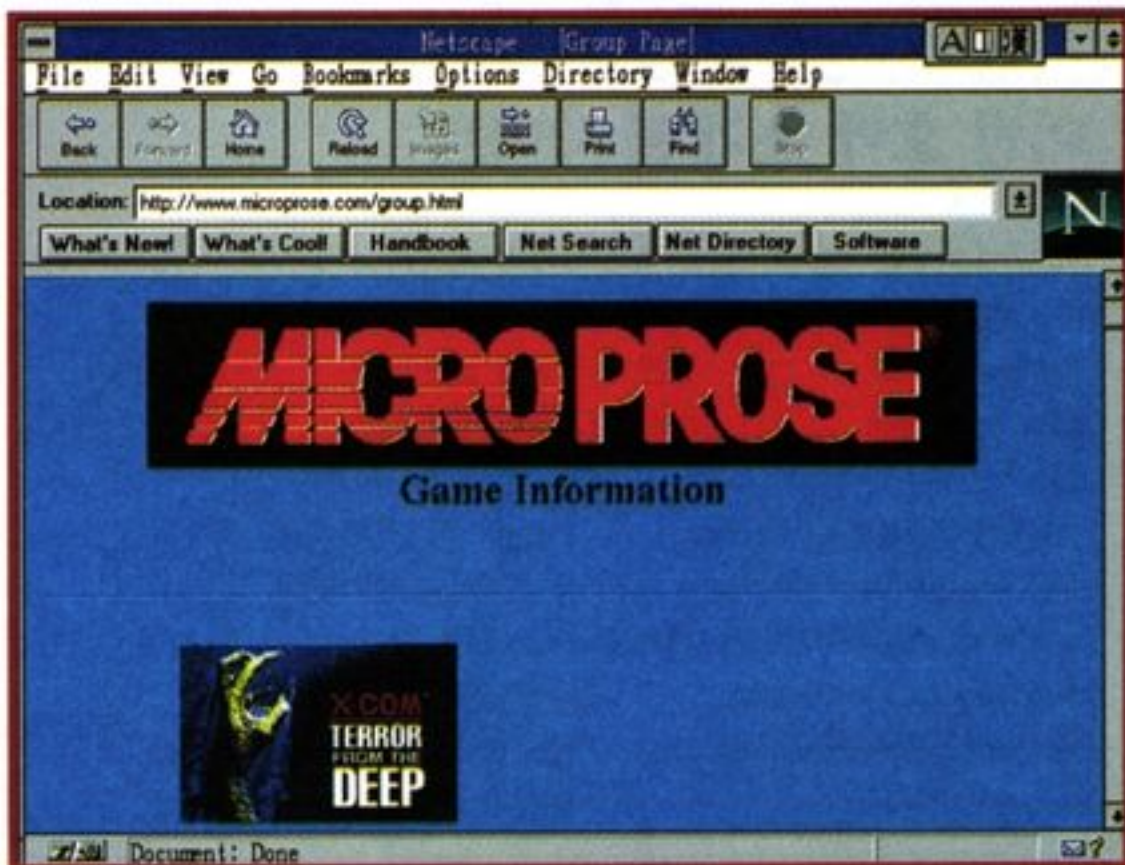


## 트랜스포트 타이쿤 홈페이지

웬 타이쿤? 할지 모르지만 필자가 뒤늦게 빠져들어있는 게임 트랜스포트 타이쿤은 예전부터 데모버전이 컴퓨터에 설치되어 있었지만 거들떠도 안보다가 며칠전부터 갑자기 눈앞에 버스와 기차들이 오갈 정도로 유혹하는 재미있는 게임이다. 워낙 이런 종류의 시뮬레이션 게임을 좋아하는 필자는 인터넷에서 트랜스포트 타이쿤의 제작사인 마이크로프로즈의 홈페이지를 찾아냈다. 주소는 <http://www.microprose.com/ttpr.html>

지금 와서 갑자기 트랜스포트 타이쿤 운운하기는 좀 늦은 감이 있지만 사이트를 뒤져보니 업그레이드에 관한 부분도 수록되어있어 소개한다. 현재 트랜스포트 타이쿤 딜럭스라는 이름으로 시판되고 있는 새 버전에서는 여러 가지 시나리오와 그래픽의 변화가 있다. 해당 지역의 기후를 열대/일반/북극에서 선택할수 있어서 눈덮인 지역을 감상하는 것도 나름대로 묘미가 있을 듯 하다. 또 심시티처럼 개인이 지형을 편집할 수 있는 에디트 기능, 도시간의 헬리포트, 교통수단, 역의 종류 등이 추가 되어있다. 이 업그레이드 버전은 24불 95센트에 통신판매 되고 있다. 이외에도 이 사이트에서는 피자 타이쿤 등 타이쿤 시리즈, X-COM시리즈 등 마이크로프로즈의 많은 게임들에 관한 정보를 알 수 있다.

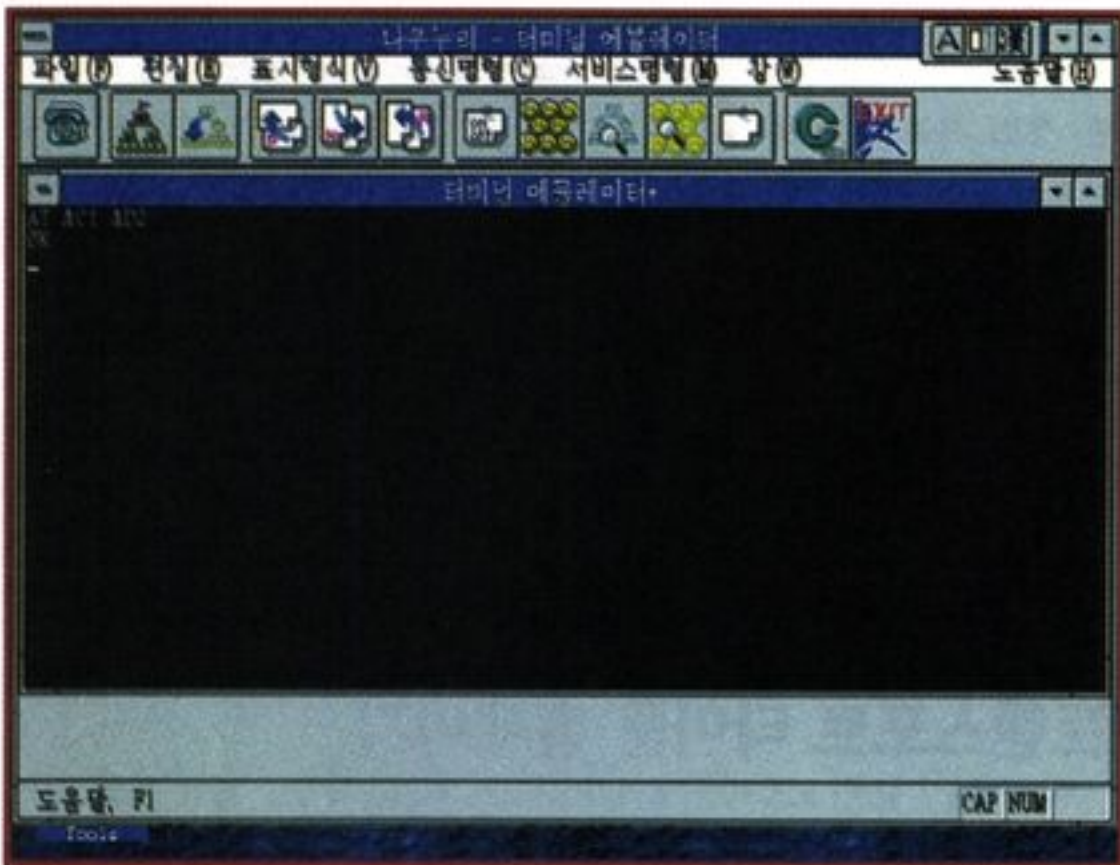
인터넷 항해를 여지껏 기사로만 동참해 오신분들도 이제는 진짜 항해에 뛰어들때가 되었다. 국내 통신망의 인터넷 서비스를 비교해보았다. 개인의취향





## ● 특별기획 지금인터넷에선....

에 따라서 각 통신망의 선호는 다를 것이라고 보고 적지 않은 비용이니 잘 고려해 선택하도록 한다. 일반 공중 PC통신망을 갖고 있는 회사의 경우, 해당 통신 서비스 가입비나 월 사용료가 추가되니 그것까지 포함하여 계산해야 하고 월드와이드 웹을 주로 사용할 계획이라면 하이텔, 나우누리, 데이콤 등의 통신 서비스에서 분당 이용료를 부과하는 서비스를 이용해 본 후 결정하기를 권한다.



## 넷스케이프 소식

이달로 넷스케이프가 상용화되어 이제 더 이상의 공짜사용은 불가능하게 되었다. 상용 소프트웨어 버전을 구입하거나 넷스케이프 이외의 웹브라우저를 잘 이용해보는 것도 가능하다. 하지만 넷스케이프에 구미가 당기게 하는 새로운 소프트웨어가 개발되어 시선을 끄는데 이는 페이퍼소프트가 개발한 <라이브3D>라는 3차원 입체정보 프로그램. 페이퍼 소프트는 넷스케이프사가 대주주로 있는 소프트웨어 개발회사로 3차원 통신을 가능하게 하는 리얼오디오, 멀티미디어기능, 자바언어, 3차원 기능 등을 추가한 <라이브 3D>를 개발하여 월드와이드 웹 향해에 새장을 열게 되었다. 지금도 간간히 볼 수 있는 이런 3차원 사이트들은 앞으로 크게 증가할 것이라는 예측아래, 가상 현실은 한발 더 눈앞에 다가오는데...

이 프로그램은 넷스케이프사의 홈페이지(<http://home.netscape.com>)에 접속하면 무료로 전송받을 수 있으며, 프로그램을 설치하면 자동적으로 넷스케이프 2.0에 장착되어 3차원 검색이 가능하다. <라이브3D>는 지금 나와있는 2차원용 넷스케이프 장착 프로그램인 속웨이브나 리얼오디오, VDO 라이브 등을 그대로 지원하는데 아쉽게도 윈도 95용과 NT용만이 나와있다. 하지만 곧 윈도우 3.1과 맥킨토시용도 선보인다고 하니 기다려보길 바란다.

한국통신	접속번호: 02-764-8999, 02-839-8899 학생 및 정부출연중소기업 40%할인 PPP무료제공 50M이용가능 문의전화: 080-023-6111 각 국번 + 0000 이용요금: 월 4만원
데이콤	접속번호: 02-792-4405 PPP무료제공 10M이용가능 문의전화: 02-220-5422/8 이용요금: 월 4만원
INET(나우컴)	접속번호: 02-508-7100 (SLIP/PPP) 나우컴 접속번호(계정서비스) PPP와 계정서비스 차등 문의전화: 02-637-0839 계정: 월 3만원 SLIP/PPP: 월 5만4천원
한글과컴퓨터 (HNC net)	접속번호: 02-638-2323, 02-638-2383 PPP무료제공 10M이용가능 문의전화: 02-637-0839 이용요금: 월 2만 5천원
한국PC통신 (HTEL)	접속번호: 02-764-0001(SLIP/PPP) 하이텔 접속번호(계정서비스) PPP무료제공, 5M이용가능 하이텔 이용자만 가능 문의전화: 080-022-1410 02-513-2243 이용요금: 2만5천원
나우누리	접속번호: 02-592-5000 나우누리 이용자만 가능 문의전화: 02-590-3800 이용요금: 월 2만원
현대전자	접속번호: 01431, 02-720-8868 PPP서비스만 제공 문의전화: 02-720-1140 무료

## 이번 호에 소개된 사이트

<a href="http://dokdo.netcenter.co.kr">http://dokdo.netcenter.co.kr</a>	독도 가는 길 사이트
<a href="http://solnuri.net/~takesix">http://solnuri.net/~takesix</a>	독도 사이트
<a href="mailto:mofhogai@poijinet.or.jp">mofhogai@poijinet.or.jp</a>	일본 외무성 웹 관리자
<a href="http://www.kantei.go.jp">www.kantei.go.jp</a>	일본 총리 공관 웹 관리자
<a href="http://vsl.cnet.com">http://vsl.cnet.com</a>	cnet 소프트웨어 공개자료실
<a href="http://www.worldwidemusik.com">http://www.worldwidemusik.com</a>	월드와이드 뮤직 사이트
<a href="http://arachnid.cs.cf.ac.uk/games">http://arachnid.cs.cf.ac.uk/games</a>	비디오게임 데이터 사이트
<a href="http://www.magj.com/~osberg/segasaturn.html">http://www.magj.com/~osberg/segasaturn.html</a>	세가새턴온라인
<a href="http://www.tcp.com:8000/ftp/pub/anime-manga">http://www.tcp.com:8000/ftp/pub/anime-manga</a>	만화
<a href="http://www.gamedomain.co.uk">http://www.gamedomain.co.uk</a>	게임 도메인
<a href="http://www.microprose.com/txpr.html">http://www.microprose.com/txpr.html</a>	마이크로프로즈 사이트
<a href="http://home.netscape.com">http://home.netscape.com</a>	넷스케이프 홈페이지



# 히트게임차트

## ● 애독자 인기 순위 ●

### 1 삼국지4

- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- 비스코(02-551-3327)



### 2 워크래프트 II

- 전략 시뮬레이션
- 블리자드
- SKC(02-3708-5476)



### 3 영웅전설

- 롤플레이밍
- 팔콤
- 삼성(02-3708-5476)



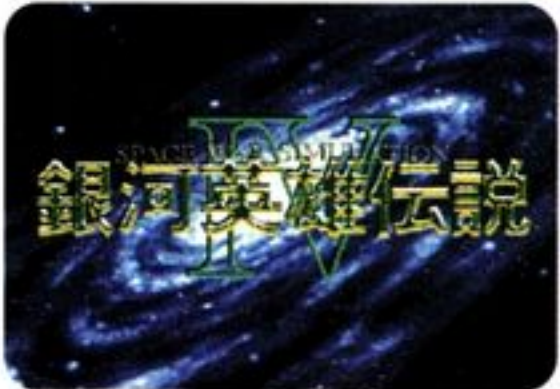
### 4 코맨드 앤 컨커

- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)



### 5 은하영웅전설 4

- 전략시뮬레이션
- KCT
- 삼성소프트웨어(02-501-9001)



## ● 애독자 구매 희망 순위 ●

### 1 윙커맨더 4

- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)



### 2 삼국지5

- 전략시뮬레이션
- 코에이
- 비스코 (02-551-3327)



### 3 NBA 96

- 아케이드
- EA스포츠
- 동서게임채널 (02-3662-8020)



### 4 탑건

- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)



### 5 데스마스크

- 어드벤처
- 삼성영상사업단
- 다우기술(02-3450-4731)



순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	포인세티아	롤플레이밍	소프트 라이	멀티그램
7	삼국지영걸전	전략시뮬레이션	코에이	비스코
8	제네시스	롤플레이밍	소프트맥스	G & M
9	액츄어 사커	아케이드	그렘린	쌍용
10	파랜드스토리	시뮬레이션	TGL	하이콤
11	승룡삼국지	전략시뮬레이션	온	다우기술
12	피파 96	아케이드	EA스포츠	동서게임채널

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	무인도이야기	롤플레이밍	KSS	다우기술
7	마지막 승부	액션	삼성전자	삼성전자
8	외비우스링크	전략시뮬레이션	LMAGIC	쌍용
9	모탈콤벳3	아케이드	어클레임	미정
10	피와 기티2	액션	패밀리	패밀리프로덕션
11	레이맨	액션	NICES	삼성영상사업단
12	라이즈2	아케이드	미라지	쌍용



# 도전파워 퀴즈

(파워충전 미스터리)

## 700-4848

30초/80원

# 신세대만의 말뚫할 고민

## 700-4878

30초/80원

1. 알고 싶은 신체의 비밀
2. 나의 첫사랑
3. 우리들만의 고민
4. 엄마, 아빠 들어보세요

새롭게 바뀌었습니다!  
환상의 공포강타!

# 퇴마공포

(더이상의 공포는 없다)

서울·경기

## 700-9595

50원/30초

부산·경남 9808

광주·전남 4777

대구·경북 9944

# 뮤직박스(노래방)

서울·경기·부산·경남

## 700-5333

서태지와 아이들 / COME BACK HOME .....	9729
김 정 민 / 슬픈 언약식 .....	9532
녹색지대 / 준비없는 이별 .....	9732
안 상 수 / 영원히 내게 .....	9637
김 현 철 / 나를 .....	9248
김 원 준 / 넌 내꺼 .....	9250
E.O.S / 넌 남이 아니야 .....	9254
컬 트 / 너를 품에 안으면 .....	9242
육 각 수 / 홍보가기가 막혀 .....	9727
터 보 / 나 어릴적 꿈 .....	9243

50원 / 30초

# 운명철학관

## 700-8281

사주·궁합·운세

50원/30초