

GAME POWER

4 1997
APRIL



● 파워 Analysis

에베루즈
프라이버티어2
에너미 네이션
네크론

● 흥미기획

디스크 스테이션



MAGIC
The Gathering

명예제작

C&C 적색경보와

전략 게임의 신기원

Enemy Nations[®]

애너미



Intel[®] MMX와 Indeo를 채용한
최첨단 기술의 결정체
“애너미네이션”

Microsoft[®] Windows[®] 95의
메인프로그래머가 제작에 참여하여
멀티플 리얼타임 윈도우화면이 구현되는
“애너미네이션”



www.windward.net



안겨레정보통신

서울특별시 강남구 동원동 216-14 한일B/D 5층
TEL : 02)3444-3721 FAX : 02)3444-3728

三國志는 이제 그만!

네이션

지금 Internet이 뜨겁다.

최대 100명까지

동시플레이가

가능한 세기의

화제작!

드디어

한국에 상륙

하다.



*애너미네이션은 최신 테크놀리지를 전부 채용하고 최대의 운영체제 및 네트워크 플레이가 지원되는 신개념의 전략시뮬레이션 게임입니다.



NEWS

SKC

디아블로, 3월 출시!

현재 게이머들 사이에서 최고의 인기를 누리고 있는 블리자드 사의 디아블로가 공론의 심의를 통과하여 3월에 정식으로 출시된다.

디아블로는 96년말에 출시된 이후 지금까지 수백만 카피가 판매되면서 엄청난 성공을 거두었으나, 국내에서는 잔인한 장면이 많다는 이유로 공

론의 심의를 통과하지 못해서 그동안 정식 출시가 연기되어 왔다. 현재 공론에서는 디아블로의 3가지 장면을 삭제한다면 연소자 관람불가 등급으로 통과할 수 있다는 판정을 내렸다.



삭제될 3가지 장면으로는 붓치의 방에 있는 나체 여성의 시체, 상반신만 걸려 있는 시체, 갈고리에 걸려 있는 다리 장면 등이다.

현재 SKC에서 디아블로가 차지하는 메모리 영역이 원도95의 메모리 영역을 넘어가기 때문에 삭제 작업에 애로 사항이 많아서 직접 블리자드사에서 기술 전수를 받아서 작업을 진행하고 있다고 한다.

PC 유통업계

연쇄부도, 총체적 위기

용산을 중심으로 하는 PC 유통시장에 때아닌 부도의 한파가 지속되고 있다. 지난 2월 초 PC 유통업체인 한국 IPC를 시작으로 멀티그램, 세양 정보통신, 아프로만, 네스코, 한국소프트 정보통신 등의 업체들이 차례대로 부도를 내어 PC 시장뿐만 아니라 PC게임 시장에도 막대한 지장을 주고 있다. 게임시장이 한참 성수기인 2월, 이들 업체의 도산으로 복잡한 관계로 얽혀 있던 유통업체들 뿐만 아니라 겨울시장의 특수를 노리던 중소 게임개발 업체들에게 생계를 위협할 정도로 위기감이 감돌고 있다.

이번 대형 게임 유통업체들의 연쇄 부도는 총판체제에서 비롯된 부실한 경영, 무리한 덤핑, 가

격질서의 파괴로 인한 자금 사정의 악화가 그 원인으로 주변에서는 이번 부도 사태를 계기로 대기업을 중심으로 한 직판체제의 유통구조로 바뀌어 가야한다는 목소리가 나오고 있으나 아직은 관망의 자세를 지키고 있다.

KOGA(한국 PC게임 개발 협회)

KOGA 97 정기총회 개최

지난 2월 3일, KOGA(한국 PC게임 개발 협회)는 용산 소프트웨어 플라자 세미나실에서 3대 회장단 선임을 겸한 97년 사업계획을 발표했다.

이날 정기총회에서는 3대 KOGA 회장으로 2대 회장을 맡은 바 있는 막고야의 흥동희 사장을 재선임하고 지난 96년 결산 보고와 함께 97년의 주요 사업계획으로 휴대용 게임기의 개발, 싱가포르 E3 국제 전시회 참가, 게임 대학의 설립 추진, 게임 스쿨과의 협력 체제 구성, 거평프레야 게임 전시회 참여, 병역 특례 업체와 정보화 촉진 기금 및 정부 지원 사업 업체에 대한 지원체제 정비 등 전반적인 계획을 발표했다.

한편, 정부가 멀티미디어 사업에 1백억원 규모의 자금을 지원할 예정으로 있어 관심이 쏠리고 있으며 KOGA는 3월경 5기 회원사들의 영입을 위해 임시총회를 열 예정이다.

삼성영상사업단

웍프의 공포 어드벤처, PC용으로 출시

비디오 게임 제작사로 유명한 웍프사의 공포 어드벤처인 '에너지 제로'와 'D의 식탁 2'가 PC로 이식되어 국내에 출시된다. 2가지 게임 타이틀 모두 웍프사와 PC게임 라이선스를 가지고 있는 일본 '어클레임 사'에 의해서 발표되며, 국내에는 삼성영상사업단을 통해서 출시될 예정이다.

에너지 제로는 새턴용으로 출시되어 많은 인기를 끌었던 호러 어드벤처이며 D의 식탁 2는 현재 PC용으로 출시된 공포 어드벤처 'D의 식탁'의 후속작이다. D의 식탁 2는 3DO의 후속 기종인 M2의 첫 번째 타이틀로 그동안 주목받



아 왔다. 삼성영상사업단은 에너지제로의 출시 시기를 올해 안으로 잡고 있으나, D의 식탁 2의 경우는 M2가 아직 출시되지 않은 상태에서 PC용 타이틀로 먼저 출시되지는 않을 것이라고 예상되기 때문에 M2의 출시 시기에 맞춰서 발표될 것으로 보인다.

한편, 삼성영상사업단 계열인 유료 영화채널 캐치원에서 삼성영상사업단이 현재 출시하고 있는 게임 중에서 영화를 소재로 한 게임을 증정하는 이벤트 행사를 3월부터 실시할 예정이다. 이 이벤트 행사는 캐치원을 시청하다가 게임을 준다는 자막을 보고 전화 연락을 한 시청자들에게 선착순으로 '배트맨 포에버'나 '에어리언 트롤로지' 같은 게임을 주는 것이다.

(주)재미시스템개발

**'아트리아 대륙전기',
문체부 장관상 수상**

지난 2월 27일 (주)재미시스템개발의 액션 롤 플레이 게임 '아트리아대륙 전기'가 문화체육부와 전자신문이 국내 게임 소프트웨어 산업을 육성하기 위해 공동으로 주최한 '제 1회 대한민국 게임 대상' 우수 게임 수상작에 선정되었다. 게임의 심사에는 총 5명의 심사위원들이 맡았고 에듀테인먼트 타이틀 2종과 게임 8종 등 총 10여종의 출품작이 선보였는데 그 중에서 가장 좋은 점수를 받아 2월 우수 게임으로 선정된 것이다.

이번에 수상한 '아트리아 대륙 전기'는 지난 1996년 1월 게임시장에 뛰어든 이덕한 씨를 사장으로 하는 (주)재미시스템개발의 첫작품이다. 회사의 설립과 함께 개발을 시작한 지 10여년만에 그 결실을 보게된 것인데 게임의 가장 큰 특징은 640×480×256컬러의 고해상도 그래픽의 구현과 함께 워크스테이션으로 제작된 아름답고 화려한 동영상이라고 할 수 있다. 또한 실시간 개념의 다양한 전투와 이벤트를 전개시켜 게임의 재미를 높이고 있을뿐만 아니라 전문 성우 20명의 기용, CD 원음의 장중한 음악의 지원 등으로 게임의 완성도를 높이고 있다.

삼성전자

**만화, '짱구는 못말려'
게임으로 제작**

삼성전자가 일본과 국내에서 큰 인기를 모으고 있는 일본만화 '짱구는 못말려'를 게임으로 제작한다.

삼성전자는 최근 '짱구는 못말려'의 만화, 비디오, 캐릭터의 국내 판권을 보유하고 있는 '신우미디어'와 짱구 캐릭터를 이용한 게임의 판권 계약을 체결하여 6월경에 짱구를 주인공으로 하는 액션게임과 롤플레이 게임을 제작하여 출시할 예정이다. 삼성전자는 삼성소프트웨어 멤버십 출신들로 이루어진 제작팀과 개발비 4천만원을 투자하여 '짱구는 못말려'를 초등학교와 중학생을 주요 대상으로 하는 게임을 제작할 것이라고 한다.



한겨레정보통신

멀티플레이 지원 게임 개발 주력

한겨레정보통신이 올 상반기 내에 '왕도의 비밀' 등을 출시하면서 게임 개발사업을 강화한다. 그간 투신전, 어스웍스 등 해외 게임의 국내공급에 주력해 왔던 한겨레정보통신이 게임 개발사로서의 이미지 변신을 준비하며 개발 중인 게임은 올 상반기 발매를 목표로 제작 중인 3차원 폴리곤 게임 '왕도의 비밀', 액션 아케이드 게임인 '타이거', 롤플레이 게임인 '에스퍼'를 제작, 공급할 예정이다.



SBS 방송 프로그램 '날아라 호킹'을 제작·공급하면서 게임 제작의 노하우를 축적한 한겨레정보통신은 작년에 이미 개발진의 대폭적인 보강과 함께 기획과 기초 그래픽 작업을 마친 상태이고 조직적이고 안정적인 팀워크를 바탕으로 재미있는 구성, 탄탄한 기획, 기술개발팀 운영을 통한 새로운 제작기술의 과감한 도입이라는 3대 기조로 앞으로 지속적으로 게임 개발을 강화할 것이라고 밝히고 있다.

한겨레 관계자에 따르면 앞으로는 타 업체와의 공동 기획과 제작도 계획하고 있는 것이며 게임 장르에 있어서는 멀티 플레이 지원 게임 개발에 주력하여 모플 지원 게임이나 네트워크 플레이용 게임을 강화할 예정이라고 밝혔다.

국내 중소 게임 개발업체

PC 게임 컨버전·제휴 활발

국내 중소 PC게임 개발 업체들의 32비트 게임기 시장에 대한 의욕이 뜨겁다. 지금까지 게임의 개발에만 열중해 왔던 중소기업체들이 PC 이외의 다양한 장르로의 변신을 시도하고 있는 것이다.

최근 미리내 소프트는 일본의 디지털 영상 제작업체인 양피니 엔터테인먼트 테크놀로지사와 전격적인 제휴를 맺고 이미 국내에서 출시된 바 있는 PC용 게임인 '배틀기어'를 플레이스테이션용으로 컨버전, 일본시장에 판매하기로 했다. 미리내는 이번 제휴로 자사의 프로그래머 3명을 양피니 컴퓨터 그래픽스튜디오에 파견하여 3D엔진 등의 기술교류도 병행하게 된다.

미리내 뿐만 아니라 소프트맥스에서 '창세기전'을 플레이스테이션용으로 개발하기 위해 일본 업체와 협상 중에 있고 비스코에서도 새턴용 '삼국지 5'의 한글화를 검토 중에 있으며 디지털위에서는 PC 게임의 컨버전과 함께 새턴용 '문명'을 플레이스테이션용으로 컨버전한 바 있어 앞으로 32비트 시장에 대한 국내 중소기업들의 참여가 더욱 늘어날 전망이다.

컴파일 코리아

제 2회 부요부요 경진대회 개최

CD-ROM 게임 매거진 '디스크 스테이션'을 출간한 컴파일 코리아에서 '제2회 부요부요 경진대회'를 개최한다. 지난해 어뮤즈월드의 제1회 대회에 이어 두 번째 열리는 이 대회의 개최 시기는 3월 23일 오전 10시부터이며 개최 장소는 동대문운동장 앞에 위치한 거평프레야 10층에서 열린다.

이번 대회는 연령과 성별에 관계없이 아무나 참가할 수 있는 일반부 대회와 남녀 초등학생을 참가대상으로 하는 초등부 대회로 나뉘어져 있다. 수상자에게는 플레이스테이션을 비롯한 푸짐한 상품을 증정하며 1, 2위를 차지한 사람에게는 '챔피언 결정전'에 나갈 수 있는 자격이 주어진다.

이번 대회에 관한 자세한 사항은 컴파일코리아(전화 3453-1156)로 문의하면 된다.



Infoweb

오즈음에는 디아블로의 배틀넷이나 퀘이크 같은 네트워크 지원 게임들을 인터넷을 통해 즐기는 게이머들이 엄청나게 늘어나고 있는데, 이러한 추세대로라면 인터넷을 통한 네트워크 게임시장은 비약적으로 커질 것이다. 하지만, 이를 뒷받침해 줄 만한 여건이 아직은 완벽하게 조성되어 있지 않은 것이 문제로 남아있다. 하지만, 앞으로는 모든 게임을 외국의 친구들과 함께 즐길 수 있는 날이 오지 않을까?

id software (www.id.com)

id소프트웨어가 최근에 퀘이크의 업데이트를 공식적으로 발표하였다. id소프트웨어의 존 카맥의 말에 따르면 퀘이크 월드에서 동시에 27명 이상의 플레이어를 지원하는 것(원래의 계획은 테드매치에서 32명 이상의 플레이어를 지원)에 문제가 발생하고 있음에도 불구하고, 새로운 버전의 퀘이크 월드와 GL 퀘이크가 곧 출시 될 것이라고 한다. 또한 퀘이크, GL 퀘이크, V 퀘이크를 하나로 합친 셋트를 계획중이라고 한다.



7th Level (www.7thlevel.com)

소니 인터랙티브 사업부가 PC 게임을 개발하기 위해서 7th level사의 TRUE 3D 기술을 도입하였다. 이 기술은 소니가 곧 출시할 배틀그라운드에 적용될 것이라고 한다. 배틀그라운드는 실시간으로 인터넷상에서 멀티 플레이어들이 탱크전을 벌일 수 있는 게임이다. TRUE 3D 기술은 7th Level사의 계열사인 파이로우 테크닉스에 의해서 개발된 기술로 리얼타임 3D 게임을 개발하는데 최적의 환경을 제공해준다.

일렉트로닉 아트스 (www.ea.com)

일렉트로닉 아트스가 새로운 방식의 게임인 갈라파고스를 올여름에 출시할 것이라고 한다. 갈라파고스는 게임을 진행해 가면서 익히는 인공지능이 그 특징으로서 이 인공지능은 갈라파고스 게임의 세계에서 게이머가 지도해야 하는 맨델이라는 캐릭터에게 적용된다. 맨델은 열과 소리를 인지할 수 있고 게이머의 긍정적, 부정적인 반응에 맞는 행동을 배우게 되며 게이머의 개입이 없이도 그가 처한 환경내에서 어떤것들이 위험한지를 배울 수 있다. 갈라파고스는 아나키 코퍼레이션에 의해서 개발되며 그들의 첫 작품이기도 하다. 갈라파고스는 PC와 매킨토시 두가지 버전으로 출시될 예정이다.



레이번 (www.raven.com)

레이번 소프트웨어가 메이지 슬레이어라는 새로운 판타지 액션게임을 제작중에 있다고 한다.

디아블로와 건틸리트를 연상시키는 듯한 넓은 전망과 액션이 강조되었으며 네가지 타입의 캐릭터를 통해서 30가지의 다른 레벨을 플레이할 수 있다고 한다.



어코레이드

(www.accolade.com)

어코레이드사의 레이싱 게임인 테스트 드라이브 오프로드의 새로운 웹사이트가 생겼다. 테스트 드라이브 오프로드는 제너럴 모터즈의 시보레 K1500 Z71, 미육군의 다목적 군용차량인 해머, 영국 랜드로버사의 디펜더 90, 그리고 크라이슬러사의 랭글러 CJ16의 총 4대의 4륜 구동차중에 하나를 선택하여 지세가 아주 험한 12가지의 트랙을 질주하는 울트라3D 레이싱 게임이다.

단독 레이스, 클래스 리그, 혼성리그를 할 수 있으며 시리얼 케이블이나 모뎀을 통해서 최대 4인 플레이어가 분할 화면으로 네트워크 경주를 펼칠 수 있다.



웨스트우드 스튜디오

(www.westwood.com)

커맨드 앤 컨커 레드얼럿의 미션 디스크인 카운터스트라이크(Counterstrike)가 발매되었다.

이 미션디스크는 16가지의 새로운 임무와 100개이상의 새로운 멀티 플레이어 맵이 추가되었으며 테슬러 탱크, 엘리트 슈퍼 솔저, 윈더 도그, 슈퍼 젯 등의 새로운 유닛들이 등장한다.

또한 위험한 핵 기술이 새로이 게임에 등장하며 8개의 새로운 사운드 트랙이 추가되었는데 트랙 2번을 들어보면 숨겨진 사운드 트랙이 있다고 한다. 게임 난이도는 3단계로 조절할 수 있으며 임무의 순서를 자유로이 선택할 수 있는 특징이 있다. 그리고, 커맨드 앤 컨커 골드도 출시되었는데, 커맨드 앤 컨커 도스버전을 윈도우95용으로 컨버전하여 재출시한 것이다.



캡콤

(www.capcom.com)

스트리트 파이터 시리즈로 유명한 캡콤사가 비디오 게임용인 룬맨 X, 슈퍼 퍼즐 파이터 IIx, 슈퍼 스트리트 파이터 제로를 PC용으로 컨버전하여 올 중반에 출시한다. 3가지 타이틀 모두 윈도우95용이며 룬맨X와 슈퍼 퍼즐 파이터 IIx는 번들용으로, 슈퍼 스트리트 파이터 제로는 판매용으로 출시될 예정이라고 한다. 한편 우리나라에는 H사를 통해서 판매될 것이라고 한다.



블리자드 엔터테인먼트

(www.blizzard.com)

세계적으로 엄청난 인기를 끌고 있는 디아블로의 전략 가이드북이 프리마 출판사를 통해서 출간된다. 이 가이드북은 총250페이지로 디아블로를 플레이하는 데에 있어서 필요한 정보가 수록되어 있다. 수록된 정보로는 몬스터의 해설과 모음표, 특이한 몬스터와 아이템의 능력, 마법 효과와 단계, 모험상의 문제 해결법과 전략, 1인 플레이어나 멀티플레이어를 위한 전술 등이 있다.

디아블로 전략 가이드북은 현재 소프트웨어점이나 서점에서 구입할 수 있으며 블리자드사로부터 직접 주문할 수도 있다.

그리고, 디아블로와 배틀넷을 실행시 발생했던 몇가지 버그를 고치고 새로운 기능들을 추가한 디아블로 1.02 업그레이드 패치(340K)가 2월26일자로 올라왔다. 이 패치버전은 블리자드의 웹사이트나 FTP에서 다운로드 받을 수 있다.



파워리뷰가 파워 오피니언으로 그 명칭을 바꾸었습니다. 이 코너는 독자 참여 코너로 게임을 해보고 독자들이 직접 게임을 평가해 보는 코너입니다.

파워오피니언

FIFA 96

FIFA 96은 발매된 지 약 2년이 다 되어 가는 게임이지만, 내 생애에 도저히 잊을 수 없는 게임으로 스포츠 게임을 좋아하는 사람이라면 누구나 한 번쯤은 해보았을 것이다. 지금도 난 이 게임에 빠져서 즐기고 있다. 이 게임의 묘미는 사운드로서 실제 중계방송 때문에 TV를 보는 것같은 착각을 일으킬 정도이다. 또, FIFA 96에서만 볼 수 있는 비밀키도 있으며 공의 크기가 커지거나 사람이 커졌다 작아지는 것 등이 있다. 그러나, FIFA 96의 단점은 가끔 경기 중간에 다운이 되는 경우나 예러 메시지와 함께 도스로 빠져 나오는 경우가 있다. 후속작인 FIFA 97은 해 보지는 않았지만, 이런 점이 개선되었으면 좋겠다. 아직까지 FIFA 96을 못 해본 사람들에게 권하고 싶으며 결코 후회하지 않을 것이다.



김동현/경북
대구시 수성구
상동 18-14번지

NBA LIVE 97

나는 NBA LIVE 시리즈는 모두 해보았다. 농구에 관심이 많아서 그런지 이 게임이 관심이 많았다.

그래서 나는 용돈을 차곡차곡 모아서 NBA LIVE 97을 구입했다. 역시 들던 대로 내용도 잘 짜여져 있고, 그래픽은 지금까지의 NBA LIVE 시리즈 중 정말 최고이다. 사운드는 해설가가 직접하는 해설과 관중들의 환호성이 어우러져 실제 농구장에 있는 듯한 기분이 든다. 글씨체도 많이 부드러워졌고, 사진은 개성이 넘쳐흐른다. 그리고 트레이드 등도 더욱 리얼해졌다. 특히 내가 마음에 든 것은 치어리더의 환상적인 응원이다. 젊은 치어리더 10명 정도가 응원하는 모습은 못 보면 정말 후회할 것이다. 스포츠를 좋아하는 게이머들에 정말 권해 주고 싶다.



장시원/서울시
구로구 궁동
207-12 보림빌라
802호

트레이더

이 게임을 처음접하는 순간 나는 전혀 다른 세계로 들어온 듯한 느낌을 받았다. 너무나도 화려한 그래픽 그리고 실제감이 넘치는 사운드 등을 기본으로 한 게임이지만 전혀다른 그런 게임을 접한 느낌이었다. SVGA의 멋진 그래픽은 보면볼수록 대단하다는 생각이 든다. 새로운 게임방식이 라서 사람을 더더욱 깊숙히 게임에 몰두하게 만들었다. 대단한 게임을 접하는 순간이었다. 하지만 이 게임은 너무 어렵다는 단점을 가지고 있다. 너무 많은 퍼즐은 게임을 지겹게하는 요소로 작용될수도 있다. 하지만 이러한 일부 단점을 제외 하고서라도 정말로 재미있게 할만한 게임이라는 생각이 든다. 이 게임을 접하게 되면 그 순간부터 우리의 주인공 라라와 함께 고대유적지로 떠나게 되는 것이다. 여러분도 저처럼 고대의 유적으로 대 모험을 떠나시길.



손혁제/서울시 강동구 암사1동 491-27호

F22 라이트닝 2

이 게임은 코만치로 유명한 노바로작에서 선보인 게임이다. F22는 실제와 가까운 그래픽이 장점이다. 게임을 하고 있으면 실제 조종석에 앉아 있는 듯한 기분도 든다.

다른 전투기 시뮬 게임과는 달리 HUD가 화면에 꼭 차기 때문에 난잡하지도 않다. 난이도도 그렇게 높지 않아서 초보들도 쉽게 게임을 즐길 수가 있다. 이 게임에서 아쉬운 점이 있다면 자주 봐야 하는 계기판을 키를 눌러야 볼 수 있다는 것. 그리고, 공중전이 단순하다는 것이다. (스트라이크 커맨더를 해본 사람이라면 알 것이다) 이런 점들을 면 흡잡음에 없는 게임이라고 할 수 있다.



박동석/ 서울시 용산구 한강로 3가 40-131

이상 4분에게는 IBM PC 게임을 드리겠습니다.

게임즈에서는 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 파워 오피니언, VS코너에서 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 이 코너에 참여하고 싶으신 분은

아이텔, 전리안 : champg

나 우 겸 : 네모네모

우 편 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 온민빌딩 2층 파워 오피니언 담당자 앞으로 보내 주세요.

한겨레의 국산 개발게임 총집합!

그동안 외국 게임 타이틀의 라이선스를 해왔던 한겨레 정보통신이 본격적으로 게임타이틀의 개발에 뛰어들었다. 현재 액션, 어드벤처, 롤플레이의 3가지 장르의 게임들을 동시에 개발하고 있으며, 모두 기대작으로 봐도 무리가 없을 것이다.

타이거(TIGER)

장르/액션 슈팅게임 시스템 요구사항/486DX2-66 이상, 램 8MB, DOS 6.20이상, 윈도우 3.1, 윈도우 95
출시일/97.3월 가격/미정

일본의 대한민국 침략야욕을 분쇄하라!

1997년 6월, 일본의 유명한 지질학 연구단체의 연구결과, 20년 후 일본대륙이 바다에 침몰하게 된다는 사실을 알게 된다. 이에 일본은 정부차원에서 대책마련에 고심을 하게 되었으며, 결국 비밀리에 NTT라는 사조직을 결성하여 전 세계를 식민지화하려는 야욕을 품게 된다.

사조직 NTT는 그 첫 번째 프로젝트 임무로 전투용 사이보그를 개발, 완성시킨다.

그들의 제1차 공격목표는 다음 아년 대한민국이었다. 1999년 6월 14일 세계최강의 막강한 전투력을 지닌 전투용 사이보그

“JR001” 수십대를 대한민국의 수도인 서울로 투입시켜 주요 정부요원들과 군사시설들을 무참히



파괴시켜 버렸다.

한편, 한국첨단과학기술연구소(KAISC)의 세계적인 인공지능 연구자인 황준기박사는 나라가 심각한 위기에 처했다는 현실을 인식하고 10년전부터 연구해 오던 산업형 사이보그를 비밀리에 전투용으로 개량하기 시작하였다. 그의 암호명은 Tiger이었다.

2년 후, 대한민국이 완전히 일본의 식민지로 넘어갈 무렵, 황박사가 제작한 Tiger가 상당한 전투력으로 무장을 한 채 완성되어 침략자인 NTT사인 JR001을 비롯한 일본인들을 몰아내기 위해 출동한다.

한편의 SF소설을 게임으로 영상화

타이거는 다관절 보스 캐릭터와 인공 지능형 애니메이션을 통해서 캐릭터의 화려한 움직임과 이펙트



를 보여주며 아케이드용과 비교해도 결코 뒤지지 않는 속도감과 박진감을 즐길 수 있는 게임이다.

또한, 한 편의 SF소설을 게임으로 영상화한 듯한 스토리 구성과 게임 진행상의 점프와 무기교체 시스템 획득 등의 연출 기법사용하였다.

그리고 다양하고 화려한 배경 스크롤 스테이지 시스템(6개의 독특한 스테이지), 총 20종류의 캐릭터(적 캐릭터 18, 최종보스, 타이거)의 다양한 격 동작 연출도 특징중의 하나이

에스퍼(ESPER)

장르/롤플레이 시스템요구사항/486 DX2-66, 램 8M
DOS 6.2이상, 윈도3.1, 윈도95 출시일/97.4월
가격/미정

부모님의 원수와 납치된 애인을 찾아서...

서기 2147년, 세계는 환경오염과 질병, 자원고갈로 심각한 상태에 빠지게 된다. 이러한 때에 SSC(SUPER SCIENCE CENTER)라는



기업의 연구소에서 인간을 만 사이보그로 개조하는 기술을 개발하여 질병에 걸리지 않고 영원한 젊음과 강력한 힘을 얻을 수 있다고 발표하였다.

그러자, 일부 사람들이 그들의 선전에

매력을 느껴서 많은 돈을 주고 자신의 신체를 개조하였다. 그 후 20년 뒤 SSC는 다시 새로운 형태의 개조 기술을 발표하였는데 이 기술은 인간의 DNA구조를 변형시키는 생체 개조 기술이었다.

이 기술이 발표되자 전보다 많은 사람들이 돈을 주고 자기 몸을 개조하기 시작했다.

그러나 이렇게 인간을 개조하기 위해서는 많은 실험이 필요하게 되었고 이에 SSC는 TGT라는 비밀조직을 만들어 개조실험을 위한 실험대상을 공급하게 하였다. TGT는 비밀리에 행동하였지만, 사람들 사이에서 어느때부터인가 인간 사냥꾼이라는 명칭으로 불리게 되었다.

그러던 어느날 한 평화로운 마을에 인간 사냥꾼들이 습격하여 다수

의 사람들을 납치하고 나머지 사람들을 비밀 유지를 위해서 모두 살해한다. 한편, 습격 당시 마을을 떠나 있던 주인공 거래는 부모님의 죽음과 애인 에리의 납치를 알게 되어 크나큰 충격을 받는다. 마침내 거래는 이를 악물고 이 사건의 진상을 밝히고 에리를 찾기 위한 길을 떠난다...

방대한 인류역사의 전개

리얼타임으로 전개되는 "에스퍼"는 우선 치밀한 시나리오를 바탕으로 하여 20개의 스테이지와 207개의 캐릭터로 구성되어 있다. 제작진들은 롤플레이 게임의 생명인 시나리오와 캐릭터 창조를 위해 제작기간의 대부분을 보냈으며 현재까지 진행된 맵의 구성으로 미루어 볼 때, 롤플레이 게임 유저들의 기대를 저버리지 않을 것으로 보인다.

스테이지 구성은 원시사회부터 미래사회에 이르기까지 인류역사가 이



어지 있으며 이러한 시대와 캐릭터의 방대함은 롤플레이 게임이 주는 아기자기한 재미와 함께 스케일 면에서도 새로운 감동을 선사할 것으로 예상된다. 640x480 모드로 제작될 그래픽과 16비트 사운드, 직감적인 사용자 인터페이스, 그리고 다양한 이벤트는 "에스퍼"의 재미를 배가시킬 요소로 꼽힌다.

최인호의 원작소설을 게임화

서력 462년, 백제의 21대 왕이었던 개로왕 8년, 태조 은조가 백제를 세운 지 어언 오백년, 나라가 안락이 어차림 혼란에 빠지분 적은 일찌기 없었던 때였다.

백제의 2대 토호세력인 진씨문중과 해씨문중의 왕권자리 암투는 날이 갈수록 치열해지고, 고구려의 남하정책으로 인해서 백제의 변방은 하루도 편할 날이 없었다. 또한, 세자의 책봉을 둘러싼 왕궁의 피비린 내나는 혈투는 극에 달해 있었다.

이러한 난세에서 요구되어지는 것

은 모든 것을 평정하고 평화를 가져올 수 있는 영웅의 출현이었다.

백제의 백성들은 그 영웅이 해사화 왕비가 임신하고 있는 세자일 것이라고 굳게 믿고 있었다. 그러던 차에 백제의 사성 외곽에 있는 왕흥사라는 사찰로 장차 태어날 세자의 축복을 빌기 위해 불공을 드리러 갔던 해사화 왕비가 정체를 모르는 귀한들에게 강제로 납치를 당하는 충격적인 사건이 발생한다.

해사화 왕비의 수레가 있던 곳에는 몸에 "#"자가 찍힌 머리가 잘려 나가고 네 다리가 부러진 말들만이

있을 뿐 아무런 단서도 남아있지 않았다. 이에 개로왕은 2인 무사를 보내어 왕비 해사화를 구출하고 "#"자의 비밀을 밝힐 것을 명하기에 이른다.



왕도의 비밀

장르/3차원 액션 어드벤처 시스템요구사항/펜티엄75 이상, 램 16M, 윈도95 출시일/97.3월
가격/미정

국내 최초로 3차원 폴리곤 액션을 구현

왕도의 비밀은 국내에서 최초로 시도하는 3차원 폴리곤 액션 어드벤처로 배경을 3D로 작업된 최종 렌더링된 이미지로 압축하여 실시간(초당 15프레임)으로 생생하게 표현하였다.

3차원 폴리곤으로 작성된 캐릭터는 게임상에서 실시간(초당 24프레임) 3차원으로 움직여지며 백제 고유의 건축양식, 의복, 무기, 무공, 풍경 등을 충실하게 재현하여 역사적인 의미를 가지게 한다.

화려하고 풍부한 3차원 특수효과(FX) 연출을 통한 현란한 플레이를 보여주며 무공의 숙련도에 따른 기

공중가 시스템을 채용하여 RPG성격이 강하게 나타난다.

또한, 다양한 고 역동감 있는 카메라 워크를 적용하여 생동감 있는 게임 화면 구현했으며 3D 서라운드 음향 효과를 지원한다.



에소테리아3 (Esoteria 3)

메비우스 디자인이 톰레이더와 MDK와 비슷한 형식으로 만든 게임인 에소테리아 3는 최근 유행하고 있는 3D 액션 어드벤처의 한 작품이 될 것이다.



3D 액션 어드벤처 게임들

기술과 새로운 게임의 대중 유행의 관계를 묘사하는 것은 달이 먼지나, 달같이 먼지나의 논쟁과 마찬가지로 지일 것이다. 새로운 기술이 게임 소프트웨어 산업의 발전을 가져온 반면에 Tomb Raider와 MDK같은 3차원 액션 슈팅 게임의 유행이 기



술 진보의 박차를 가한 것을 두고 하는 얘기다. 메비우스 디자인으로부터 그 모양을 서서히 드러내기 시작한 에소테리아 3는 1995년 시카고 지역에서 그 유행의 열기가 시작되었다. 행성 이름이기도 한 에소테리아 3는 최근에 전쟁으로 분리되었다.

자기승배 사이보그 라벤(Raven)이 된 게이머의 임무는 적의 도시에 침투하여 사이보그 군사들이 호위하는 정권을 전복시키는 것이다.

새로운 카메라 기법

이 게임에 들어서면 혁신적인 카메라 메커니즘이 등장한다. 기



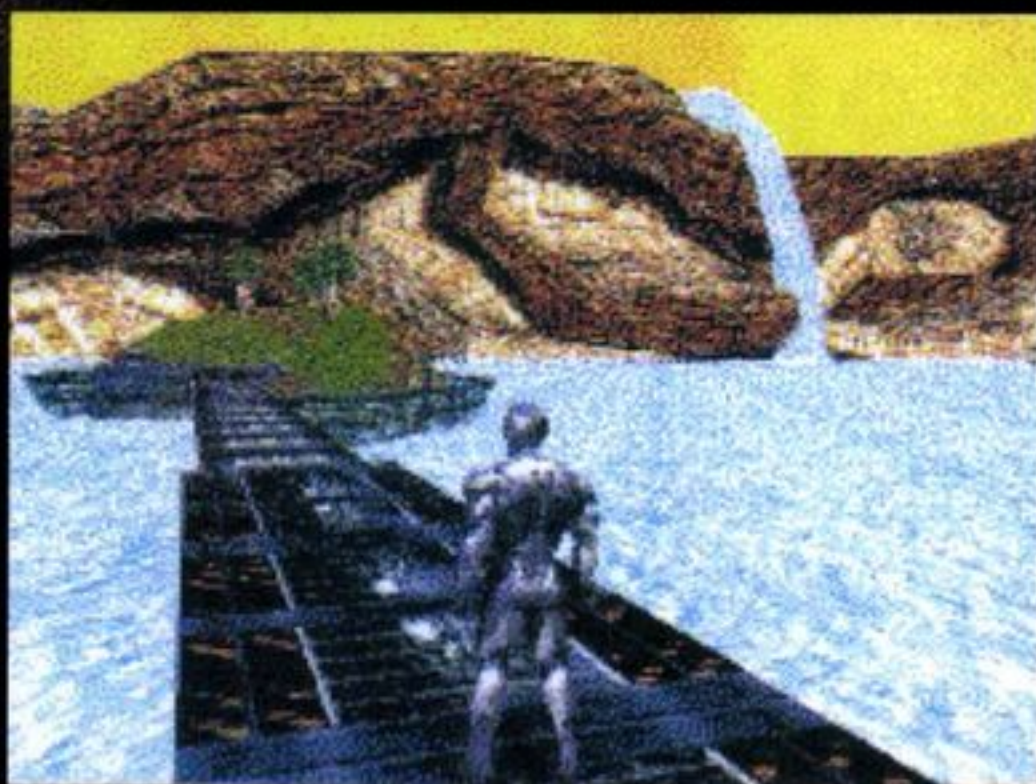
본적으로 등장인물의 어깨너머의 화면을 보여준다. 그러나 게이머가 게임에 등장하는 인물일 착각을 할 정도로 마우스의 움직임으로 조절되는 카메라는 라벤을 중심으로 모든 각도의 폭넓은 화면을 제공한다. 게이머는 라벤을 조정한다. 그리고 라벤이 보는 모든 것을 게이머도 볼 수 있다.

메비우스사의 디자이너이자 이 게임의 기획자인 크리스 라이는 「실제적으로 카메라는 게이머가 한 방향으로 이동하며 동시에 다른 방향의 시야를 확보하고 총을 쏠 수 있도록 추적자의 시야와 어깨너머의 시야 사이를 요동한다.



마리오 64와 같은 카메라 눈속임 대신에 카메라가 라벤에 직접 연결되어 있기 때문에 게이머는 재미대로의 엉터리 화면은 볼 수 없을 것일 것이라고 말한다.

대부분의 게임이 각 단계(levels)



가 단절되어 있는 반면 에소테리아 3는 서로 다른 임무를 가지고 있는 여섯 단계로 이루어진 거대한 세계로 게이머들을 초대한다. 게이머는 다양한 환경(도시, 숲속, 사막 그리고 해양 등)에서 달리고, 총 쏘고, 해엄을 치고, 뛰어 넘고 그리고 광산을 매장하기도 한다.

게이머들은 또한 원하는 곳이라면 어디라도 갈 수 있고 만약 게이머가 무언가를 본다면 라벤은 이미 그것을 향해 가고 있다.

3차원 게임으로의 제작

제작자는 3차원 게임의 개척자로서 엄청난 작업을 수행했고 그리고 바로 다음 단계로의 발전을 위한 준비 작업을 시작했다. 전방으로 이동하는 게임 플레이를 유지하기 위해

예기치 못한 독특한 목표물이 끊임 없이 화면 속으로 등장한다.

게임을 진행하다 보면 게이머는 기차를 보게 된다. 결국 게이머는 전쟁 중에 그 기차에 탈 필요가 있는데 그 기차를 조종할 수는 없다. 기차의 속도를 이용하여 수송과 침투를 용이하게 할 수 있다. 그리고 만약 기차가 코너를 돌아갈 때 기차위에 있으면 게이머는 미끄러져 떨어지기 시작하는 효과도 연출된다.

그래픽면에서 세상은 다각형으로

세워졌고 적들과 주요 등장 인물은 모두가 요정을 기초로 했다. 제작자는 또한 실제 건축물의 아주 세밀한 부분까지 나타내려고 애썼다.



그러나 요정을 기초로 한 적을 사용함으로써 동시에 같은 화면에 보다 많은 적을 등장시킬 수 있다. 게이머가 만족스러운 속도로 게임을 하려면 적어도 586급 이상에서 게임을 돌려야 한다. 적의 25가지 타입 가운데 대부분은 나치 동격 대원과 유사하게 보이는 인간을 닮은 사이보그들이다.

약간은 기계적인 로봇과 상당히 거친 비행 로봇도 이 게임엔 존재한



다. 그들은 괴물이 아니라 바로 게이머를 죽이도록 조종되는 적군의 사이보그와 로봇들이다.

게이머가 게임을 진행하면서 수없이 많은 복병을 만나도록 프로그래밍되어 있기 때문에 이 게임은 단순하지 않으며 어떠한 눈속임도 없다.

무기체제에 대해

무기는 기본적인 것과 부가적인 것으로 나뉘어 존재한다. 우선 기본적인 무기는 라벤의 몸에 자체적으로 부착되어 끊임없는 파워를 제공한다. 부가적인 무기는 라벤의 탄약을 사용하도록 되어있다.

물론 장치 위장용 망과 극히 치명적인 집속폭탄을 포함한 다기능 특수 무기는 유용할 것이다. 또한 에소테리아 3는 상호작용의 사운드와 적의 죽음을 묘사한 장면의 미묘한 차이 등이 특징이다.

더욱 중요한 것은 16명이 경쟁할 수 있는 멀티 플레이가 지원이 된다. 또한 이 게임은 아직 제작 단계에 있기 때문에 다음 봄에 발매될 때까지 어떻게 바뀔지 모르는 일이다.





뿌요뿌요의 슬라임

뿌요뿌요의 기라성을 깨뜨리기 위해 세가사에서 출시한 바쿠바쿠 애니멀이 이빨을 드러냈다. 뿌요뿌요의 기라성 같은 장벽의 내구성과 바쿠바쿠의 이빨이 얼마나 날카로운지 비교해 보자.

바쿠바쿠의 동물군단

프롤로그

80년대에 등장한 게임 중 테트리스를 모르는 게이머는 아마 한 사람도 없을 것이다. 구 소련에서 만든 이 게임은 그 당시 가정용 게임기와 PC 보급률이 낮아 거의 대부분 오락실에서 이 게임을 즐겼다.

지능 개발이라는 이름을 내건 오락실에서는 사람들이 테트리스 앞에서 많은 시간을 빼앗겼다. 이 게임의 등장으로 직장인들이 컴퓨터로 오락만을 하는 바람에 미국에서는 이 게임은 소련이 미국을 망하게 하려고 만들었다는 소문이 나돌 정도로 인기가 높았다.

테트리스의 등장 이후 퍼즐 게임의 인기는 급속도로 확산됐다. 아니 퍼즐 게임에서 한 단계 높아진 대전 퍼즐 장르가 나타날 정도로. 그 시초가 뿌요뿌요를 꼽을 수 있다.



뿌요뿌요

뿌요뿌요라는 게임의 시초는 원래 게임보이의 RPG '마도물어'에서 나오는 뿌요라는 물방울 슬라임의 이름이었는데 이것이 발전되어 반프래스트에서 뿌요뿌요라는 게임을 만들게 된 것이다. 원래는 메가 드라이브용 뿌요가 발매된 후 나조 뿌요, 슈퍼뿌요(SFC), 뿌요뿌요 통, 뿌요뿌요통2 까지 현재 발매되었으며 발매 당시 일본에서 엄청난 인기를 누리며 뿌요 대회가 있었다. 물론 한국에서도 비공식적으로 통신상 등 여러 곳에서 뿌요 대회가

있었다. 그럼 이런 뿌요를 누르고 요즘 새롭게 대두되고 있는 게임 바쿠바쿠 애니멀은 무엇일까?

바쿠바쿠

요즘 유행하는 풀 폴리곤 게임 유행에 힘입어 퍼즐마저도 폴리곤을 이용하여 제작된 것이 바쿠바쿠 애니멀이다. 바쿠바쿠 애니멀은 세가의 AM3라는 곳에서 개발한 퍼즐 게임으로 강아지, 토끼, 팬더, 원숭이, 생쥐 등의 귀여운 캐릭터가 등장하여 동물원의 주인 자리를 놓고 먹어 치우기 경쟁을 벌이는 독창적인 퍼즐 게임이다. 이 정도면 바쿠바쿠 애니멀도 뿌요뿌요의 경쟁자로서 손색이 없다고 본다. 그럼 이제부터 시작이다



이 있는지 보기로 하자.

뿌요뿌요

순진한 뿌요들만이 살고 있던 혹성이 나쁜 박사에 의해 점령당하게 된다. 순진한 뿌요를 모두 무서운 로봇으로 만들려는 박사에 음모에 대항하여 주인공(나)

이 간다. 박사의 공장에서 뿌요를 탈출시키려면 제약이 필요하다. 4명이나 그 이상씩 짝을 지어 나가야만 경비병을 속일 수 있다는 것. 서로가 서로를 너무나 좋아하는 뿌요뿌요들을 파괴자 박사의 손아귀에서 구해 내고 전처럼 평화로운 뿌요 혹성을 만드는 것이 우리의 일이다. 성스러운 주문 '오와니모'는 정의의 편인 우리가 가질 수 있는 유일한 무기! 파괴자 박사의 부하들을 물리쳐라!



스토리

우선 적으로 게임의 스토리를 비교해 보자. 모든 게임에는 목적이 있듯이 두 퍼즐 게임에는 스토리가 있다. 그럼 어떤 기구한 내용



달라지며 뿌요뿌요에서 원했던 것(깨개짐 이하 생략) 대신 옹원과 같은 합성이 대신한다. 여기에 바쿠바쿠 애니멀만의 특유한 효과음이 게임을 더욱 더 즐겁게 한다.

바쿠바쿠

옛날~ 뒤죽박죽 왕궁에 딸과 아내를 이 세상의 전부로 여기는 국왕과 친절하기는 하지만 딸에게는 너무나 관대한 왕비, 그리고 귀엽긴 하지만 조금 제멋대로인 공주와 그의 애완 동물들, 애처가이자 왕의 상담역인 재상, 이렇게 어지러운 궁 안에서 공주가 너무나도 사랑하는 자기의 애완 동물을 돌봐 줄 동물원 관리자를 뽑는 대회가 열렸다. 당신은 그 영예로운 대회에 참가하여 공주의 신임을 얻는 동물원 관리자가 될 수 있을는지...

여러 대의 시스템에서 실행시켜 보고 각기 다른 결과를 얻었다. 어떤 시스템(특히 486)에서는 전체화면 모드로 실행시키면 속도가 느려지고 그래픽이 매우 거칠어졌다.

믿기 어렵지만 세가 새턴에서와 같은 느낌을 얻으려면 램 16MB와 6배속 CD-ROM 드라이브를 갖춘 펜티엄 133에서 실행시켜야 했다. 그 이하의 시스템, 가령 펜티엄 100에서는 게임 수행이 그리 만족스럽지 못할 가능성이 많다.

이런 점에서 뿌요뿌요는 2D의 특성을 살려 질리의 질감을 잘 나타내었으며 일본의 특성인 2D의 깔끔한 그래픽과 귀엽고 감쪽한 애니메이션 효과로 게이머들의 눈을 사로잡는다.

무리한 PC 사양을 이용한 3D 게임보다는 좀더 대중적인 PC 사양을 이용한 깔끔한 그래픽을 유저들이 원한다는 것을 인식하였으면 한다. 어설픈 3D보다는 정성 들여 만들어진 2D 그래픽이 아직도 많은 유저들에게는 인기가 있다.

물론 그렇다고 해서 바쿠바쿠 애니멀이 어설픈 3D로 만들어져 있다는 것이 아니라 단지 높은 사

양을 구입할 수 없는(가난한) 유저들에게는 어필하기에 부족한 면이 있다고 보는 것이다.

사운드

뿌요뿌요를 해본 게이머들이라면 다 알겠지만 그 효과음은 귀엽고 앙증맞은 목소리로 우리에게 외친다(깨개짐, 아이스 썬머, 다이아

큐트). 그 효과음을 듣기 위해 플레이어들은 슬라임을 조금씩 조금씩 없애는 것이 아니라 한방의 일격을 날리기 위해 피눈물을 흘렸을 것이다.

그에 비해 배경 음악은 미비함을 느꼈을 것이다. 웅장한 사운드는 아니라 하더라도 퍼즐 게임에 걸맞은 음악이 있었으면 하는 생각을 누구나 하였으리라 본다.

스테이지에 관계없이 변함없이 나오는 뿌요뿌요의 사운드는 플레이어가 궁지에 몰렸을 때 긴박감을 주기 위해 음의 템포가 빨라지는 것이 고작이었다.

그러나 바쿠바쿠 애니멀은 스테이지의 배경에 따라 사운드의 분위기가 자체

블록들이 아래로 소거될 때 나오는 효과음과 캐릭터들이 꿈지락되거나 움직일 때 나오는 사운드는 윈도우95에서만 지원하는 사운드 엔진을 완벽하게 이용하고 있다.

특히 스테이지 클리어마다 나오는 사자의 이빨 가는 소리는 게이머의 간담을 서늘하게 한다.

뿌요뿌요만큼 귀여운 사운드는 아니지만 동물들만의 특유의 소리와 한번 공격할 때마다 나오는 효과음은 게이머의 웃음을 자아낸다.

난이도

난이도는 두 프로그램 낮은 편이다(간단 명료). 하지만 그 단순한 규칙 속에는 오묘한 규칙이 숨어 있는 것을 아는 유저들은 벌써 음흉한 미소를 짓고 있을 것이다.

우선 기본적인 공격 형태를 비교해보자... 뿌요의 게임 방식은 같은 색의 뿌요가 4개 이상 모이면 없어지는 형태이다.

가로나 세로 또한 어떻게든 4개 이상의 슬라임이 모이면 소거됨으

그래픽

뿌요뿌요의 2D 그래픽과 바쿠바쿠 애니멀의 3D 그래픽을 비교한다는 것은 약간의 무리라고 생각한다. 하지만 굳이 비교를 하자면 아무리 유행되고 있는 폴리곤이라 하더라도 보통의 유저들에게 너무 높은 사양의 PC를 요구한다면 문제가 되지 않을 수 없다.

'바쿠바쿠'의 경우 PC용 버전을





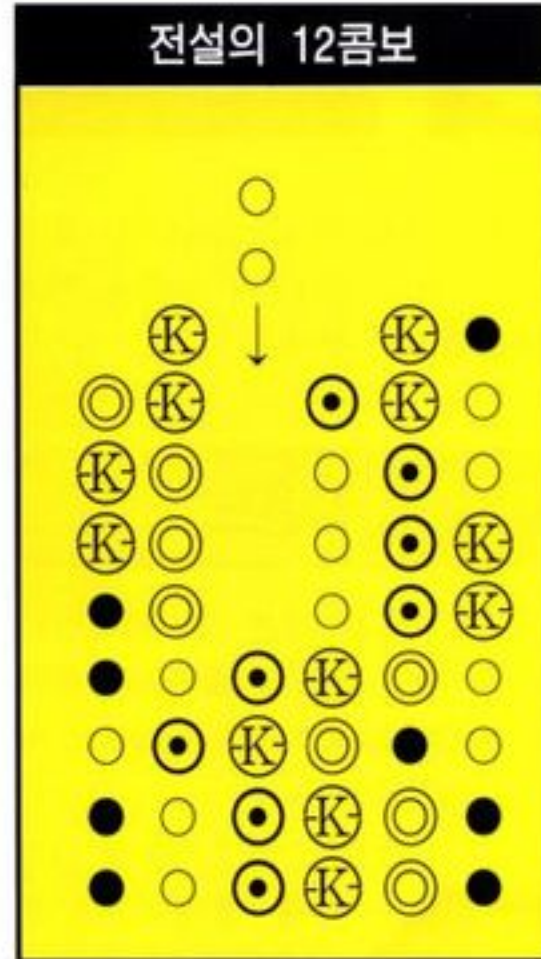
로서 상대방에게 투명 슬라임(방해 슬라임)을 보내 상대방을 무너뜨리는 게임이다.

대전 상대에게 보내지는 슬라임의 개수는 '없어진 슬라임 - 4'이고 두 종류의 슬라임을 없애면(2콤보) 1줄의 투명 슬라임이 상대방에게 전해지고 3콤보는 3줄이... 그리고 궁극의 5콤보가 되면 한꺼번에 10줄의 투명 슬라임이 전해진다. 뿌요는 12줄이므로 그 공격을 맞으면 게임 오버다.

뿌요의 역사만큼 대대로 내려오는 그 전설 속의 '공포의 12콤보'를 독자에게 공개한다.



이것이 전설의 12콤보이다. 피나는 노력과 훈련만이 이 궁극의 12콤보를 가능케 할 것이다



〈그림1〉

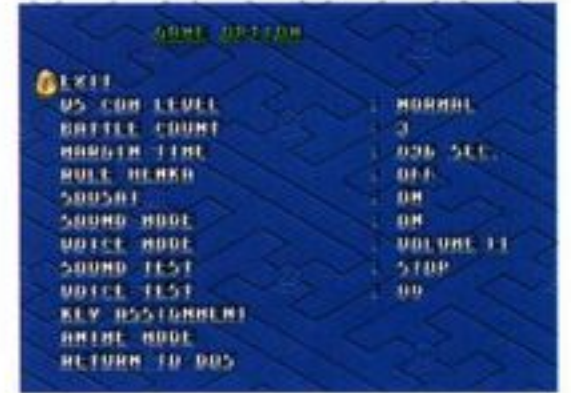
하지만 이에 굴복할 바쿠바쿠 애니멀이 아니다. 위에서 떨어지는 동물 블록과 조합하여 블록을 사라지게 하는 것. 많은 블록을 한 번에 없애거나, 연속해서 여러 종류의 블록을 소멸시키거나, 연쇄를 일으키면 대전 상대를 방해하는 블록을 떨

어뜨릴 수 있는 점은 뿌요뿌요와 유사하다. 그러나 뿌요뿌요가 2개의 블록이 떨어져 4개를 한 조로 없어지는데 반해, 바쿠바쿠 애니멀은 2개의 블록이 차례로 떨어지며 동물 블록과 먹이 블록을 한 조로 사라지게 하는 방법에서의 차이점을 볼 수 있다.

예를 든다면 아래와 같다.

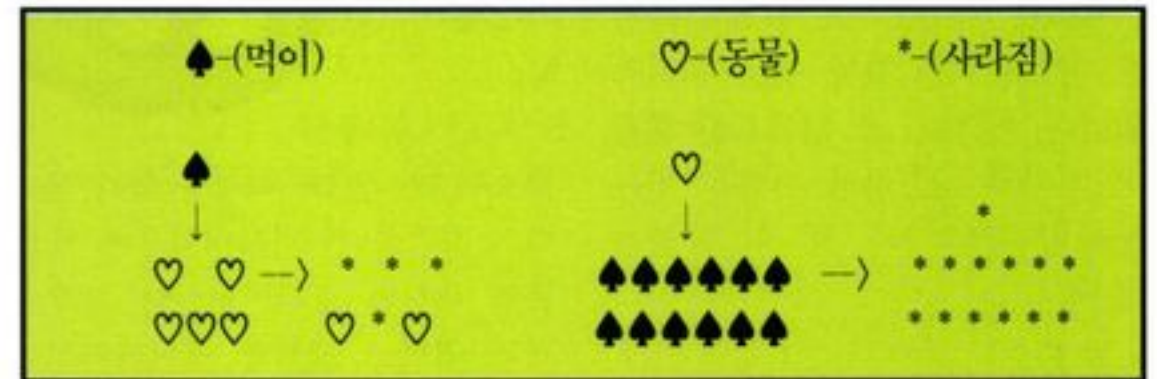
바쿠바쿠의 동물 블록과 먹이 블록의 모습을 나타낸다면 〈그림2〉와 같은 방식의 공격이 성립되므로 더 많은 공격 방식과 콤보가 존재한다.

아직 바쿠바쿠는 전설의 12연속 콤보와 같은 것은 없지만 더 큰 위력을 자랑하는 콤보가 나오리라 본다. 참고로 비공식적이긴 하지만 143개의 타격 치로 승리한 게이머가 있다고 하니 한번 도전 해볼 만

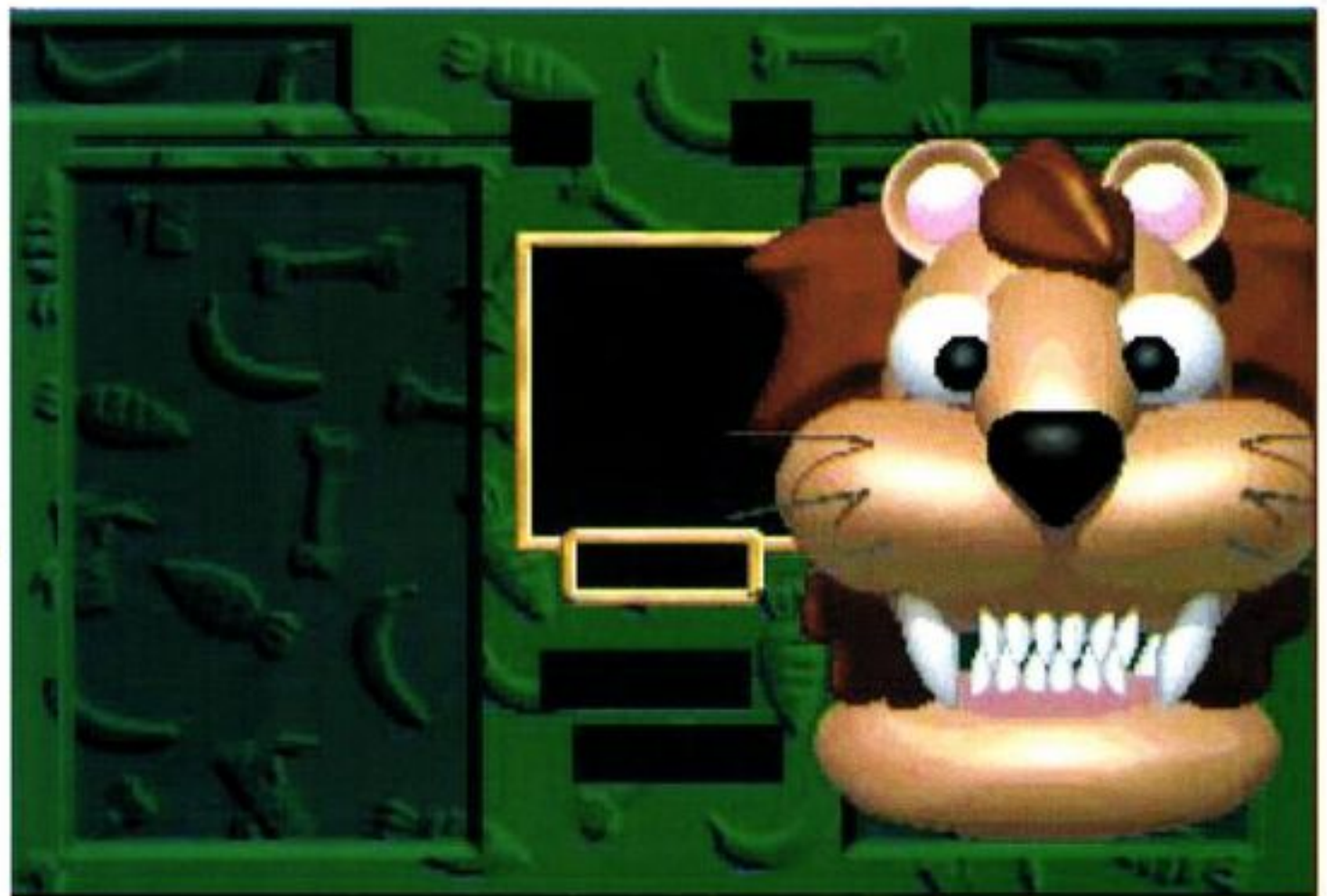


하지 않을까 생각된다.

거기에도 바쿠바쿠 애니멀에는 또 하나의 이벤트가 있는데 그것이 바로 BB코인이다. BB코인이란? 아래에 있는 블록과 같은 블록을 모두 소멸시킬 수 있는 무시무



〈그림2〉





시하고 적절한 보너스와도 같은 기적의 블록이다. 막판에 몰렸을 때 나

오는 것으로 화면 가득한 아이템을 없애 주는 쓸 만한 보너스이다. 그렇지만 BB 코인을 사용했을 때는 콤보가 적용되지 않는다는 것을 명심해야 한다.

이렇게 볼 때 두 게임 모두 단순한 규칙과 어렵지 않은 난이도를 가지고 있긴 하지만 PC가 아닌 사람과의 대전에서는 눈에 쌍심지를 키고 머리를 굴려야 하는 고급 난이도의 게임인 것이다.



조작성

게임은 자고로 즐겁고 재미있어야 한다. 또 쉽게 움직일 수 있어야 한다. 이것이 필자의 생각이다. 물론 모든 게이머들의 생각이기도 할 것이다. 간혀 있는 키보드보다는 마우스, 마우스보다는 조이스틱이나 조이 패드가 더 게임을 재미있고 쉽게 해 준다고 생각된다.

뿌요뿌요는 그런 점에서 감점이 다. 도스 모드에서 실행되어 키 조작과 세팅이 좀 까다로운 편이다. 조이스틱? 마우스? 그런 것은 꿈



도 꾸지 마시라. 단지 지원하는 것은 키보드뿐이니까. 바쿠바쿠는 윈도우 95의 장점을 십분 활용하여 간편한 인터페이스를 갖추고 있다. 마우스 하나만으로 게임의 시작과 2인 플레이어, 모든 옵션 사항을 조작할 수 있다. 특히 옵션 메뉴에서는 간편하게 사운드 설정이나 입력 도구 설정 등을 할 수 있다. 거기에 조이 패드까지 사용할 수 있도록 지원한다.

하나만 잡고 넘어가자 !!

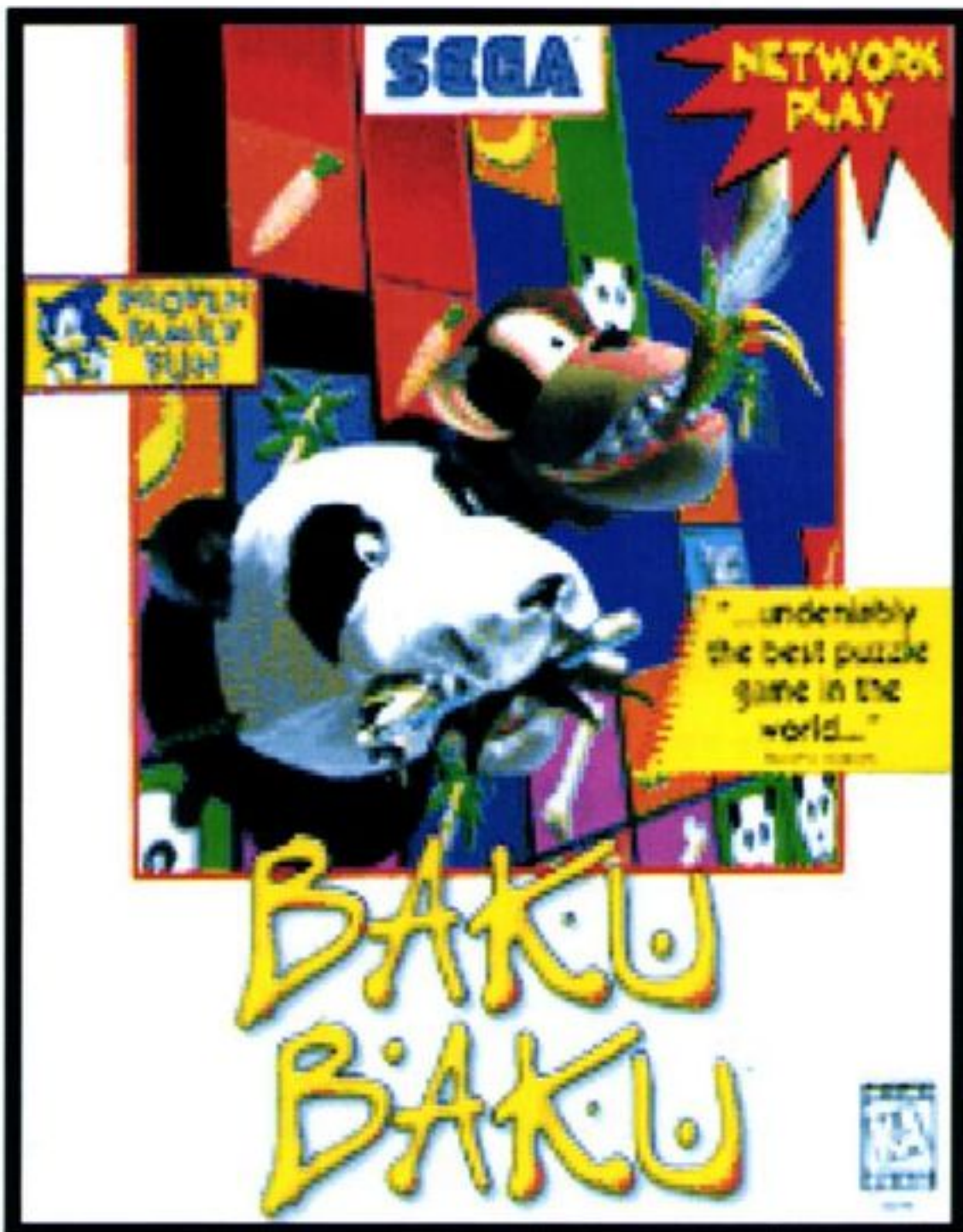
모뎀 플레이 바로 이것이다. 뿌요뿌요의 감추어진 또 하나의 강점은 모뎀이다. 아는 분은 다 아시는 모뎀 플레이. 요즘 "모뎀 없이는 몬살아~~" 하고 울부짖는 게이머들이 속출하고 있다. 올라가는 전화세와는 무관하다는 듯이 유행하고 누구나 해보고 싶어하는 모뎀 플레이를 뿌요뿌요는 지원하고 있어서 모뎀 포트만 맞춰 주면 아무리 멀리 있는 친구끼리라도 대전할 수 있도록 되어 있다. 차세대의 대전 퍼즐로 나선 바쿠바쿠 애니멀은 모뎀 플레이 라는 기능을 빼놓고 나오으

로써 모플을 원하는 많은 게이머들에게 원성을 들을 것으로 예상된다.

종합 평가

뿌요뿌요는 SETUP에서 IBM PC용이 있기는 하지만 너무나 많은 기본 메모리를 원하므로 대부분의 게이머들이 효과음이나 배경음 들 중의 하나를 포기해야만 하는 사태가 빈번하게 벌어진다. 이번에 한국에서 95용으로 컨버전 되면서 이 문제를 해결해 주길 바랄 뿐이며 바쿠바쿠 애니멀은 모플을 지원하는 확장 팩이 나오면 얼마나 좋을까 하는 생각을 해본다.

두 게임 모두 우열을 가릴 수 없을 정도로 좋은 프로그램이지만 전반적으로 볼 때 높은 사양을 원하는 것이 흠이긴 하더라도 바쿠바쿠 애니멀에게 승점을 주고 싶다.



최첨단 시스템을 받아들여

제10행성 (10th Planet)

장르: 시뮬레이션 개발사: 베데스타
 발매사: 베데스타

10월	펜티엄이상	조이스틱 키보드 지원
원도 95	16MB 이상	미 정

X-엔진 테크놀러지를 게임제작에 응용

데거폴 (Daggerfall), 스카이넷 (Skynet), X-Car 등을 제작한 베데스타가 올 10월에 출시할 예정인 제10행성은 자사의 기술인 X-엔진 테크놀러지를 사용하여 게임의 완성도를 한층 높여줄 것이다.

여기서 말하는 X-엔진 테크놀러지는 어떠한 종류의 배경이라도 실사처럼 구성할 수 있게 해주는 리얼타임 렌더링 엔진으로서 제10행성의 제작

자인 브루스 네스미트는 이에 대해서 "우리는 이 기술을 여러가지 다른 방식으로 응용하고 있습니다. 데거폴과 실험적인 성격이 강했던 카레이싱 게임인 X-Car에도 이 기술을 적용했습니다. 우리는 앞으로 이 기술을 더욱 발전시켜서 보다 실감나고 재미있는 게임을 만들어 나갈 것입니다." 라고 언급했다. 제10행성은

라이팅 모델을 기본으로 한 풍기법을 사용함으로써 X-엔진 테크놀러지가 SVGA의 고화질 해상도를 유지할 수 있도록 해주며 X-엔진이 느려지기 전에 프레임의 수를 줄여서 그래픽이 깨지는 것을 방지해준다.

영화 '인디펜던스데이'의 제작사와 공동제작

현재 베데스타는 작년 최고의 흥행작이었던 영화 '인디펜던스데이'의 제작사인 센트로폴리스사와 공동제작

제10행성을 제작하기 때문에 인디펜던스데이에 나타났던 특징들이 제10행성에도 상당부분 나타날 것으로 보인다.

센트로폴리스가 스토리, 캐릭터, 그리고 우주선과 외계인의 디자인을 담당하는 동안 베데스타는 X-엔진의 비그 수정과 게임 메카닉의 디자인을 완전히 맡고 있으며 인터랙티브 요소를 최대한 유자하기 위한 작업도 병행해 나가고 있다.

제10행성은 우주전쟁 시뮬레이션 게임과 워게임의 복합적인 형태를 취하며 플레이어는 저공의 솔라 시스템을 외계인의 공격으로부터 막아내야 하는 우주함의 선장으로 임무를 수행해야 한다.

게임내에서 서간적인 요소는 행성들이 각자의 궤도상을 계속적으로 돌기 때문에 게이머의 전체적인 전략 환경은 끊임없이 변화한다.

게이머는 외계인의 침략을 막기 위해서 물자와 승원들을 효과적으로 관리해야 한다.

이 화면들은 어떤 X-엔진 테크놀러지가 사용되었는지 보여준다.

전설의 우주 열쇠를 찾아라!

갤러틱 컨퀘스트 (Galactic Conquest)

장르	시뮬레이션	제작사	스튜디오 3D
발매사	3DO		
6월	펜티엄이상	조이스틱	키보드 지원
윈도 95	16MB 이상	미정	

은하계의 탐사와 전략 전쟁이 혼합된 형태

스튜디오 3D사의 갤러틱 컨퀘스트는 마치 스타 콘트롤 시리즈를 연상시키는 스페이스 시뮬레이션 게임으로 드넓은 은하계의 탐사와 전략 전쟁이 혼합된 형태를 취하고 있다.

지금으로부터 수백만년 후 은하계가 죽어가고 있던 무렵, 차원의 입구를 열 수 있고 최후 심판의 날을 막을 수 있는 전설의 우주 열쇠를 찾기 위한 모험이 시작된다. 그러나, 여러 가지 난관이 도사리고 있다.

첫째로, 12가지의 외계인 종족이 이것을 찾기 위해 혈안이 되었다는 것과, 둘째는 열쇠 그 자체가 굉장히 영리하고 자신이 발견되기를 원하지 않는다는 것이다.

5가지의 종류의 플레이 가능한 종

족과 9가지 종류의 플레이할 수 없는 종족이 등장하는데, 모든 종족과 마주칠 수 있는 것은 아니며 각 종족들은 서로 상호작용해서 게이머가 어떤 행위를 하는가에 대한 정보까지도 교환한다. 그로 인해서 각 게임의 결론은 동맹의 독특한 전개 상황에 따라서 달라지게 된다.

게임상의 많은 부분에서는 우주의 열쇠 이외에 임의로 등장하는 60여가지의 다른 물품들을 이용하기 위해서 이들을 찾아내고 사용법을 배우는 것에 따라 정해진다.

이런 물품들은 빠른 우주선, 보다 강력한 무기들, 그리고 행성까지도 파괴할 수 있는 예측불가능한 요소들과 같은 이점을 부여해준다.

턴방식으로 이루어지는 독특한 전투방식

전투는 독특한 턴방식으로 이루어지는데 이에 대해서 갤러틱 컨퀘스트의 감독인 제이 린



인터페이스는 간단한 원형이다. 아이콘을 클릭함으로써 게이머는 명령과 옵션의 계층적인 레벨을 확인할 수 있다.



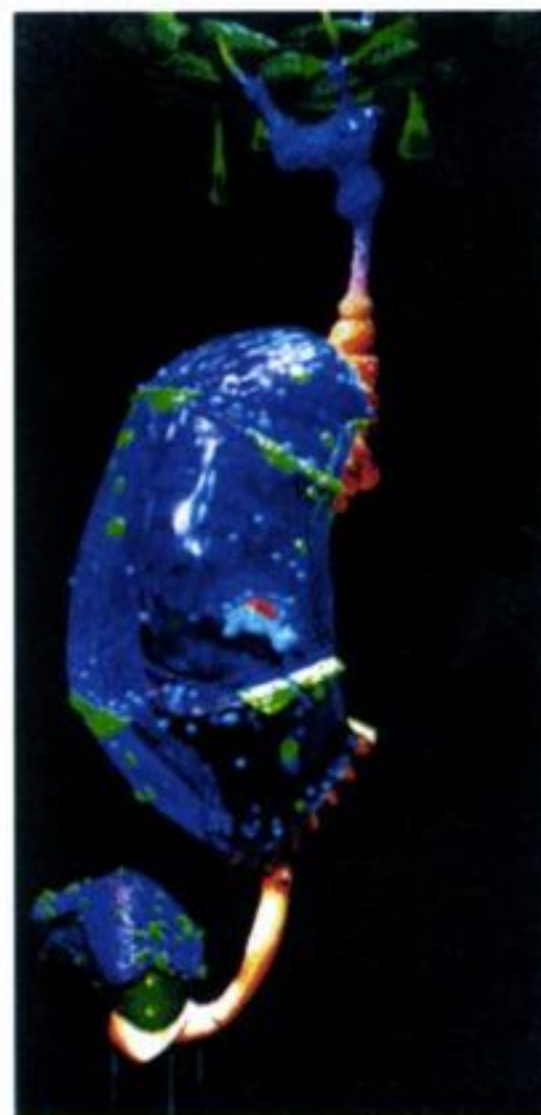
우주선은 이를 사용하는 외계인 종족의 특성을 최대한 반영하여 디자인하였다.



턴은 "가장 적절한 비유를 하자면 축구를 들 수 있습니다. 게이머가 플레이를 설정하고 실행되는 것을 봅니다.

그런다음 다음 턴을 설정하는 것이죠."라고 말했다. 적들의 인공지능은 이 분야의 권위자인 부르스 윌콕스에 의해서 프로그래밍 되었으며 전투 무대는 완벽하게 폴리곤 3D 환경을 사용했다.

갤러틱 컨퀘스트의 디자이너들은 게임의 각 세션별로 다양성과 임의의 요소를 충분히 넣기 위해서 세심한 준비를 하였다고 한다. 현재 갤러틱 컨퀘스트는 시뮬레이션



분야에서 그 명성을 날리는 것을 목표로 하고 있으며 이를 획득할 만한 충분한 조건을 가지고 있는 것으로 평가된다.

항상 화가 나있는 얼즈미니는 날카롭게 소리로 의사소통을 한다.





과연 타마고찌란 무엇인가?

타마고찌는 미니 액정 게임의 붐이 형성될 무렵인 작년 11월초, 반다이사가 발매한 육성 시뮬레이션 미니 액정 게임으로 완구업계에서 반다이의 저력을 다시 한 번 보여준 계기가 되었던 최고 히트상품이다. 사용방법은 타마고치 시계를 맞춰두면 약 5분 후에 타마고찌라고 불리는 우주 생명체가 탄생하게 된다. 우주에서 온 생물로 설정되어진 타마고찌는 실제 애완동물이 배가 고프거나 같이 놀고

보며 즐거워 하는 모습을 아주 쉽게 볼 수 있다.

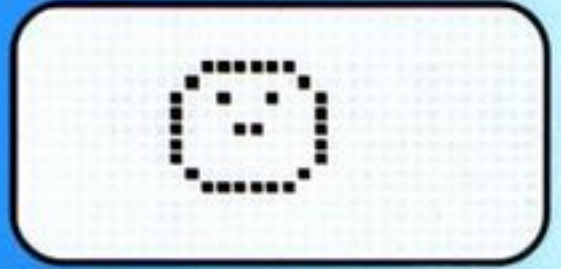
현재 이 타마고찌는 지난 연말까지 35만개 이상이 팔렸고 지금도 타마고찌를 구입하는 것이 하늘의 별따기처럼 어려울 정도로 그 인기가 대단하였다. 예를 들어, 타마고찌 정품의 가격이 1,980엔임에도 불구하고 중고시장에서의 거래 가격은 3~4만엔을 육박하고 이 가격에도 구할 수가 없었다고 한다.

한편, 기존 모델을 더욱 향상시킨 새로운 모델의 타마고찌인 '신종발견! 타마고찌'가 2월경에 발매되었는

PC에서 병아리(?)를 키워보자!

현재 일본에서 선풍적인 인기를 구가하고 있는 열쇠고리형 미니 액정게임 타마고찌가 반다이 디지털 엔터테인먼트를 통해 PC용 소프트웨어로 4월경에

타마고찌,



발매될 예정이다. 상품명은 타마고찌 CD-ROM(가칭)으로 우선은 윈도95용으로 출시를 하고 점차적으로 매킨토시, 피핀 그리고 닌텐도사의 액정게임기인 게임보이용으로도 출시할 것이라고 한다. 가격은 2800엔으로 예정되어 있으며 판매 루트는 아직 정해지지 않았으나, 편의점에서의 판매를 검토중에 있다고 한다.

PC용 타마고찌는 액정게임 다마고치와 비교해 봤을 때 게임내용과 캐릭터디자인에 큰 차이는 없을 것으로 보이지만, 항상 휴대할 수 있는 액정 게임과는 달리 PC용은 다마고치의 생활리듬에 약간의 변화가 생기게 된다. 또한, PC용에서는 아기자기한 다마고치의 생활이 생생한 SVGA의 컬러화면으로 표현될 것이다. 또한, 컴퓨터를 켜놓고 가만히 놓아두면 일정시간 이후 자동적으로 작동하는 스크린 세이버 기능도 가지고 있어 특히 여성들의 큰 인기를 모을 것으로 보인다. 이외에도, 타마고찌의 독특한 언어로 사용자에게 메시지를 보내는 기능도 추가되었다고 한다.

싶을 때 징징거리는 것처럼 전자음으로 플레이어에게 보낸다.

플레이어는 이 병아리같이 생긴 우주 생명체의 똥을 치워주어야 하고 잘못된 일이 있을 때에는 야단을 칠 수도 있다. 또한, 타마고찌에게 일정한 시간마다 먹이를 주어야 하는데, 이 때 먹이를 너무 많이 주게 되면 돼지처럼 똥똥해지거나 병이 들어서 일찍 죽을 수도 있으므로 먹이의 양을 잘 조절해 주어야 한다.

또한, 체크미터를 통해서 타마고찌의 나이와 체중, 기분, 예절 상태 등을 체크할 수 있는데, 타마고찌의 모습이나 성격은 사육 방법에 따라서 변하게 된다. 약 5일정도가 지나게 되면 어미닭과 같은 모습으로 자라고 1주일~10일정도 지나면 그 수명을 다하게 된다. 하지만 플레이어가 얼마나 잘 키우는가에 따라서 수명이 연장될 수도 있다.

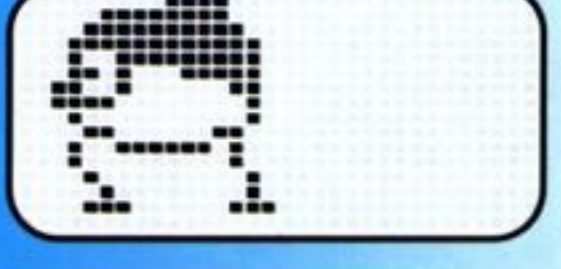
현재 일본에서는 여자 중고생들이 목걸이 형태로 가지고 다니면서 전철안이나 버스 안에서 때와 장소를 가리지 않고 밥 달라고 울거나 같이 놀아 달라고 소리를 치는 타마고찌를

데, 이 모델도 나오자마자 불티나게 팔리고 있어서 3월말까지 300만개 판매를 돌파할 것이라고 예측되고 있다.

이 신종 타마고찌의 가격은 초기 모델과 같은 1,980엔이며 색상은 흰색, 파란색, 노란색, 투명, 녹색의 4가지로 이번 신모델의 가장 특징은 타마고치가 성장하는 과정에 따라 색상 등이 놀라울 정도로 다양하게 변한다는 것이며 그 외에 타마고찌의 탄생이나 기르는 방식은 같다.

이렇듯 여러 가지 면에서 살펴 보았을 때, 이번에 PC용으로 등장하게 될 타마고찌 CD-ROM 또한 액정게임 못지 않은 엄청난 인기를 끌 것이라는 것은 전혀 의심할 여지가 없을 것이다.

현재 반다이 디지털 엔터테인먼트에서는 이 타마고찌 CD-ROM을 일본내에서 판매하는 것 이외에 다른 나라로의 수출도 계획중이라고 하는데 이 소프트웨어가 우리나라에 들어올 경우에도 엄청난 인기를 얻을 수 있을 것이라고 생각된다.





GAME POWER
STIMUL



장 르	육성시뮬레이션
시스템 요구사항	486이상/램 16MB 이상
발 매 일	3월
가 격	45,000원
유 통 사	엑스터시
제 작 사	엑스터시

사랑은 기술! 결혼도 전략이다

신혼일기 (Newly Weds)

엑스터시가 곧 출시할 신혼일기는 프린세스 메이커와 유사한 방식의 육성 시뮬레이션 게임으로 현재 영챔프에서 인기리에 연재중인 '더 커플' 작가의 원화를 사용하고 게임의 모든 텍스트를 전문성우를 기용하여 음성처리를 한 것이 이 게임의 돋보이는 점이라고 하겠다.

주인공은 능수능란한 화술과 때로는 터프하게, 때로는 부드럽게 행동하여 자신의 매력을 보여줄 수 있어야 사랑의 작대기로 맺어지게 된다. 한마디로 얘기해서 플레이 보이 뽀치는 사교술을 가져야 한다는 것이다. 이 모두를 겸비한 게이머만이 자신이 선택한 미녀와 결혼을 할 수 있게 된다.



내가 짝은 그녀를 선택하자!

물론, 청춘데이트 모드에서 사용되는 것이다. 상당한 마음가짐으로 시작해야 하는 이곳에서는 쉽게 생각하고 진행하다가 시작부터 실패할 가능성이 커진다. 캐릭터의 대사에 나타나는 성격에 주목하자. 여자출연자의 질문시간에 내가 짝은 그녀가 질문을 한다면 50%의 성공이 약속된다.

게임의 특징

신혼일기의 스토리는 멀티 플레이로 이루어져 있다. 애인모드와 청춘데이트 모드가 바로 그것인데, 제작사인 엑스터시는 장시간의 베타 테스트를 거쳐 초기 제작시에 청춘데이트 모드 하나였던 신혼일기를 두가지 모

드가 가능한 멀티플레이 방식으로 제작하였다.

게임 스토리 1. 청춘데이트

귀여운 조카의 배려로 청춘데이트라는 TV 프로그램에 참가하게 된 주인공은 계속 고민을 하지만 이렇게 굴러들어온 떡을 놓칠 수가 없다. 괜히 싫은 척하며 뺨기던 주인공은 못이기는척하며 청춘데이트에 출연하게 되고 다섯명의 여자출연진과 만나게 된다. 도도희, 나오미, 하로미, 채아라, 정유리 다섯명 모두가 개성이 넘치는 미녀들이다.

"제버릇 개 못준다."라는 속담에도 있듯이 성격대로의 질문을 하게 되는 것이다. 캐릭터의 질문에 귀찮다고 무작위로 넘어가기만을 반복한다면 플레이어는 다음과 같은 대사를 지겹도록 보아야 할 것이다.

"그럼 그렇지! 재수 없으면 뒤로 넘어져도 코가 깨어진다더니만... 이리다 영원히 결혼 못하는거 아냐?"

TIP

■ 그녀를 두고 온지 외출했을 때 옥시리도 늦게 들어גיע 되면 신혼일기의 미니게임이자 버퍼를 놓기에는 대면 이케이드인 부부싸움을 즐길 수 있다. 만일 이 싸움에서 그녀를 이기지 못하면 용돈을 빼앗기게 된다. 그러므로 용돈을 시수하기 위해서는 그녀의 눈소리 필살기를 반드시 이겨내야 한다.

■ 신혼일기에서 가장 중요한 것은 바로 예정수지이다. 이 예정수지를 올리기 위해서는 그녀에게 선물주기, 사랑이끼 등등이 필요하다. 신작장에 기보면 그녀의 예정수지가 어떤 상태인지 직접 알 수가 있다. 예정수지를 올리기 위해서는 아이를 가지는 것도 방법중의 하나이다.



오드디어 결혼



○네가 입힐 스웨터를 입고 있고. 어~ 사랑스러운 너의 아내!



○유명인사가 되었나?

스토리2 메인모드

오랜동안 하나이며 둘이었던 그녀와 주인공은 긴 사전 탐색기간을 끝내고 모든 친지와 가족들의 환영을 받으며 결혼에 골인, 달콤한 신혼일기를 적어나가게 된다.

메인모드에서 애인의 상태를 설정

메인모드에서는 애인의 이름과 생일을 고를 수 있다. 그리고 둘만의 아름다운 사랑을 위해서 기억해야만 하는 처음 만남날과 결혼기념일도 자신이 선택할 수 있다. 메인모드에서는 심리 테스트 형식의 질문에 의해 애인의 상태를 결정하게 되는데, 다섯명의 캐릭터의 원형 중 과연 누가 걸릴지는 플레이어의 찍기(?)실력에 달려있다. 여기에서도 무작위의 찍기 실력은 절대로 통하지 않으며 주인공의 진실한 선택만이 사랑스러운 여인을 차지할 수 있는 것이다.

그녀와 언제나 함께...

그녀는 정말로 사랑스럽다. 그녀에 대한 자랑을 하고 싶은건 내가 팔불출이기 때문이지만 아니다. 그녀는 정말 아름답고 사랑스럽다. 퀴즈대회, 디스코텍, 공원 그 어디에서라도 그녀보다 돋보이는 사람을 보지 못했다. 나는 그녀를 남들에게 보이는 것이 정말로 자랑스럽다. 물론, 나도 남자이기 때문에 한눈을 팔고 싶어 질때도 있다. 결혼을 하기 전처럼 룬살롱에도 가보고 싶고 숨막히는 한판승

부를 펼칠 수 있는 도박을 하고 싶지만, 지금은 그것들보다 아내를 더 사랑하기 때문에 자제하고 있는 것이다.

그녀와 함께 가는 장소

병원, 서점, 놀이공원, 디스코텍, 카페, 학원, 백화점, 선착장, 방송국 등은 그녀와 같이 가도 괜찮다.

그녀 몰래 혼자서 가는 장소

경마장, 카지노, 룬살롱 등은 절대로 간 사실을 들켜서는 안되는 곳이다.

세미 리얼타임 방식의 시간개념

밖으로 외출을 하면 언제나 시간이 경과한다. 예를 들어서 버스나 지하철 등을 탔을 때는 30분가량의 시간이 지나게 되고 어떤 장소를 방문했을 때는 대화의 양에 따라서 일정한 시간이 경과하게 된다.

그녀를 팔방미인으로 만들자!

다섯명의 캐릭터에게는 소박한 꿈이 있다. 물론, 메인모드에서는 각자 정한 이름이 나오기 때문에 아내의 대화와 행동을 보고 결정해야 한다. 소박한 꿈을 이루기 위해서는 역시 교육이 빠질 수 없다. 그렇다고 해서 힘만 세고 무식한 여자를 원하는 남자는 아무도 없을 것이다. 서예를 배

우게 하여 그녀의 마음에 안정감을 키우고 꽃꽂이를 통해서 그녀의 아름다움에 섬세함을 더해줄 수 있다. 주인공의 까다로운 입맛을 맞추기 위해서는 요리 교실에 가라고 권하는 방법도 있다. 그외에도 수영, 컴퓨터, 글짓기 등을 교육할 수 있다.

우리는 언제나 신혼

신혼 때와 결혼한 지 10년 후가 다르게 느껴지는 것은 아마 애정의 차이일 것이다. 그토록 서로를 사랑하던 그녀와 나의 눈

빛이 점점 멍해지는 것은 신혼의 끝이 찾아온 것이 아닐까? 하지만, 나는 다른 사람들과는 완전히 다르다. 난 결혼할 때 그녀에게 약속했던 모든 것을 지켜나가고 있다.

그녀의 생일날에는 사랑한다는 말과 함께 꼬박꼬박 선물주기, 심심하면 깜짝선물을 선사하여 그녀를 행복하게 하기, 결혼기념일날 여행가기, 그리고 항상 하는 것이지만, 아침마다 뽀뽀해주기, 그외에도 아직도 많이 남았는데... 그 많은 걸 어떻게 다하냐구? 우린 언제나 신혼이니까 뭐든지 가능해!

그녀에게 선물주기

선물은 백화점에서 살 수가 있다. ♥아이콘의 메뉴로 들어가면 선물주

기를 고를 수 있는데, 아주 다양한 아이템들을 선택할 수 있다. 선물용의 아이템으로는 반지, 지갑, 꽃 등이 있다.

그녀의 허영심을 막아라!

물건을 너무 많이 사들이면 그녀의 허영심을 자극하게 되어 아주 짧은 시간 내에 파산하게 되므로 주의를 해야 한다. 특히, 전용헬기, 리무진 등은 하나만 구입을 하더라도 완전히 파산하게 되는 아이템들이다. 주인공에 있어서 파산은 가장 많이 볼 수 있는 엔딩이며 가장 불쌍한 엔딩이기도 하다.

그녀와 나는 알뜰한 커플

재산을 늘리느냐 그러지 못하느냐는 그녀와 나의 수입을 얼마나 효율적으로 관리하느냐에 달려있다. 게임의 초반에서 기본 자산의 금액이 주어지게 되는데, 메인모드에서는 그녀의 상태 그대로이며 청춘데이트 모드에서는 어떤 여인을 선택하느냐에 따라서 최소 500만원에서 이보다 더 많은 돈이 주어지게 된다. 그녀의 주 수입원은 아르바이트로써 아르바이트를 하기 위해서는 반드시 등록을 해야만 한다. 그녀의 능력치에 따라서 등록을 해 주지 않는 곳도 있다.

아르바이트를 할 수 있는 것으로 아기보기, 청소, 주유원, 백화점판매원, 우유배달등이 있다.

○수영복 모델로 활동



시간과 공간을 초월한 장편 대 서사시

파랜드 사가

(Farland Saga-
Farland Story 8)

일본 최고의 인기 게임인 파랜드 시리즈, 7편에 이은 파랜드 스토리 8편이 '파랜드 사가'라는 이름으로 우리에게 다시 찾아왔다. 탄탄한 구성력, 256 컬러의 그래픽, 배경음악의 하모니로 일본식 정통 RPG의 진수를 발휘하고 있다.

GAME POWER
RPG



장르	롤플레잉
시스템 요구사항	486 이상/램 8MB 이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	두산동아
제작사	TGL



을 제외한다면 SRPG이지만 일본식 정통 RPG의 진수를 유감없이 발휘하는 작품임에는 틀림없다고 할 수 있을 것이다. 앞으로 계속된 파랜드 시리즈가 나온다고 하니 사뭇 기대가 크다.

프로로그

전 우주를 구성하고 있는 에너지 '에이텔', 과학과 마법의 세계 '다스토스'는 산업 발달로 인해 '에이텔'이 사라지고 있다. 사프킬은 다른 신 차원의 통로를 열어 '에이텔'을 훔쳐 오려는 무서운 계획을 세우고 있다. '다스토스'와 신 차원을 멸망시킬 수 있는 사프킬의 계획을 막으려는 제자와 신 차원의 주민들. 그러나 사프킬은 신세계의 문을 열고 마는데...



라 지원. 배경음악의 하모니는 확실히 우리의 기대를 저버리지 않았다고 볼 수 있다. 하지만 효과음이 약간 떨어지는 면이 있다는 것이 작은 아쉬움을 주고 있다. 게임 진행상 세이브 관계와 혼한 동영상이 적다는 것

스토리 라인

*1.2정만 공략하기로 한다

제 1장 하얀 망아지

라인의 마을에 하갈이 쳐들어와 마을 사람들과 라인을 괴롭히고 있는 것을 지나가던 현자 사프킬이 이를

일본식 정통 RPG의 진수

일본 최고의 인기 게임인 '파랜드 시리즈'는 게임 스토리 상 전편 6편과 7편에 관한 이야기가 나온다. 즉 이러한 것이 다음 스토리로 이어지는 게임을 찾게 하는 요소가 되는 것이다. 하지만 전편의 스토리를 모른다고 해서 이 게임을 플레이하는 데는 문제가 되지는 않는다.

탄탄한 구성력, 그래픽의 256 칼

특수 능력 일람표

라인	아군 유닛의 공격력을 복사하여 적에게 대미지를 입힌다.
아리안	타인의 공격력을 향상시킨다.
키란	타인의 체력을 회복시킨다. 그러나 그리 크지 않다.
사프킬	자신의 주위에 있는 4명 미만의 아군의 체력을 회복시킨다.
제론	트랩을 간파한다.
메이시아	자신의 주위에 있는 4명 이하의 체력을 회복시킨다.
크록	동시에 자신의 주위에 있는 적을 공격한다.
레디	장애물을 파괴하여 이동을 원활히 하여 준다.
케일	새일 때는 직접 범위 내에 있는 적에게 피해를 준다. 사람이면 때는 응원을 하여 이동이 끝난 캐릭터를 다시 움직이게 한다.
나쥬	적선 상의 얼음 기둥을 만들어 적에게 피해를 준다.
무이	주변 적들의 공격력을 저하시킨다.





TIP & HINT

- 1) 두더지 상인을 잘 사용하지
이 게임은 무기와 도구, 장비를 사는 데가 따로 있는 것이 아니라 두더지 상인이 시간과 공간을 조율하여 자유자재로 남나들기 때문에 각 1턴마다 그곳 장소를 잘 살펴 있으니 잘 살펴야 할 것이다.
- 2) 특수 능력을 적절히 잘 사용하지
나오는 이군 유닛들마다 각각 색다른 능력을 가지고 있다는 것을 명심하고 잘 활용한다면 그리 어려움을 느끼지 못할 것이다. 특히 케일과 니주는 변신했을 때와 미지 않은 상태의 특수 능력이 틀리게 때문에 이러한 것도 잘 명심해야 할 것이다.
- 3) 적의 공격 범위를 파악하지
이군의 이동에 있어 적의 이동 범위와 공격 범위를 잘 파악하여 적근거리 공격을 해야 하는 스테이지들이 많으므로 원활한 게임 진행에 있어 꼭 숙지해야 할 사항이다.
- 4) 클리어 조건을 숙지하지
각 스테이지마다 원하는 승리의 조건은 가지각색이지만 이 조건을 확인하지 않는다면 게임 진행에 자질이 없을 것이다.
- 5) 체력과 공격력을 점검하지
적군이 계속적인 공격을 받아가게 되므로 항상 체크하여 소량할 때 장비와 회복 도구는 많이 사 두어야 할 것이다. 적군은 그리 만만치 않으니 말이다.
- 6) 이군이 죽었다고 슬퍼하지 말지
클리어의 조건에서 원하는 캐릭터를 제외한다면 이군은 죽는 것이 아니라 기절한 것이 된다. 도구를 살펴보면 졸도와 회복에 관한 것이 있으니 걱정하지 않아도 되지만 바로 깨어나는 것이 아니라 회복 시간(1턴)이 있어야 하므로 적절히 잘 사용하도록 하자.
- 7) 이동 후 이동 확정과 방어는 지이가 있다
적의 공격 때 방어는 피에게 크지 않지만 방어는 반격을 거하지 않고 이동 확정은 방어는 적도 반격을 스스로 할 수 있게 된다.
- 8) 니중의 이야기의 흐름상 자신을 성장시키는 이군들(케일과 레디의 경우)은 전투 중에 무리하게 파워 업을 하지 않아도 된다.
- 9) 한 명의 적을 여러 명이 한꺼번에 공격하는 것이 좋다.
- 10) 제 4장 스테이지 3 다스토스에서 에이텔을 이리안과 케일 중 사용할 지를 선택하게 되는데 이 스테이지를 끝내면 또 나오지만 우선 케일을 성장시키는 것이 좋다.
- 11) 특히 제 1장의 스테이지 3과 7은 싸움이 주목적이지 아니라 적의 이동 범위를 파악하여 나가기 전에 오는 것이기 때문에 신중을 기해야 할 것이다.
- 12) 제 1장의 스테이지 2와 제 2장 스테이지 1은 약간의 함정과 트랩이 나오니 잘 간파하여야 할 것이다.



도와주게 된다. 하갈과의 싸움 도중 라인의 잠재력을 보고 다스토스의 천공의 성으로 데리고 가 마법과 과학을 가르친다. 라인이 성장할 무렵 다스토스는 에이텔의 무리한 소모로 인해 죽어 가고 있었다. 이 세계를 구원하려 노력하는 사프킬은 고대 유적에서 그 해답을 찾으려 하지만 오즈왈드가 반역의 힘을 얻기 위해 유적에 이미 와 있었던 것이다.

왕은 이미 힘을 잃어 오즈왈드가 권력을 잡고 있는 상태 라지만 사프킬은 세계를 살리는 작업에 착수하고 에이텔의 힘을 통해 제 2의 세계로 통하는 문을 열어 신의 세계로 구원을 요청한다. 그러나 신은 온데간데없고 신의 사자라는 천사에게 공격을 받게 된다. 싸움을 끝낸 사프킬은 자신이 마법과 과학으로 만든 자신의 딸 '아리안'과 '실비아'와 같은 인공 정령임을 알고 신의 존재를 부정하게 된다.

엘다로 돌아온 사프킬은 에이텔을 모아 '해븐즈 링'(신 차원으로의 이동 문)을 만드는데 여념이 없었다. 이때 사프킬과 오즈왈드 왕자가 그곳된 생각으로 인해 다스토스의 왕을 죽이는 것을 목격한 사프킬의 스승 쿠단은 힘의 장막으로 그들을 막으며 연구실에 갇혀 있는 아리안을 구해달아나라고 한다. 쿠단의 희생으로 아리안을 겨우 구출하였으나 사프킬의 둘째 딸 실비아의 공격을 막아내는 것에 에이텔을 많이 소모하고 만다. 다시 소녀가 되어 버린 아리안을 데리고 해븐즈 링의 열쇠인 에이텔

덩어리를 없애러 유적으로 오지만 자신을 배신한 라인을 돌로 만들어 버린다. 아리안은 그 구슬을 가지고 게이트를 통해 다른 차원의 세상으로 탈출하고 그 뒤를 이어 키란이라는 라인의 하얀 망아지도 게이트로 탈출한다.

제 2장 토스카의 유적

게이트를 통해 떨어진 곳은 총과 무력이 난무하던 서부 개척 시대였다. 아리안은 에이텔의 많은 소모로 죽어 가고 있었지만 고아원에서 생활하던 천사 메이시아에 의해 에너지를 받고 깨어나게 된다. 한편 유적 탐험가 '제로'는 과학자 칼하스와 함께 유적을 탐사하다가 대지의 힘을 가진 에이텔을 발견하여 메이시아에게로 가지고 오게 된다. 칼하스 박사가 부하와 함께



빼앗으려 하지만 실패하고 경찰에게 잡혀간다.

깨어난 아리안은 제로가 가지고 있는 에이텔을 알아보고 자기가 가지고 온 에이텔의 덩어리를 찾아 유적으로 가던 도중 유적의 문고 함께 인공 정령 '레디'도 사프킬에게 파괴된 것을 알게 된다. 분노한 아리안은 천사의 힘으로 사프킬을 쫓아낸다. 다행히 레디의 기억 칩이 살아 있어 그것을 가지고 연구실로 가던 도중 크룩과 그의 명검을 만나 도움을 청한다. 크룩이 함세한 제로 일행은 연구실로 가 레디를 복원시키고 고아원으로 돌아가게 되지만 사프킬과 한패가 된 칼하스에게 속임을 당해 에이텔을 빼앗기고 만다.

에이텔을 되찾기 위해 천사로 변신한 메이시아, 사프킬에게 역부족을 느끼지만 너무도 중요한 것이기에 사프킬을 뒤쫓아 유적으로 향한다. 에이텔을 되찾았으면서도 메이시아를 죽이려는 사프킬에게서 도망치려다 이동 통로 게이트에 빠지고 만다. 이를 안 메이시아 일행은 크룩만을 남겨 두고 게이트로 들어간다.



신비로운 마법의 세계로

매직 더 개더링

배틀 매직

카드로만 즐기던 매직 더 개더링이 드디어 새로운 형식의 SRPG로 탄생하였다. 자, 이제 마나의 힘으로 마법사가 되어 판타지의 세계로 빠져 보자.



GAME POWER
RPG



장 르

롤플레잉

시스템 요구사항

펜티엄 이상/램16MB 이상

발 매 일

3월

가 격

미 정

유통 사

삼성영상사업단

제 작 사

어클레임

MAGIC

The Gathering

매직 더 개더링 열풍!

매직 토너먼트가 세계적으로 열릴 정도로 매직 더 개더링(마법 모임) 열풍이 불고 있다. 카드로 즐기는 재미와 전략으로 게임을 즐길 수 있게 되었다. 이렇게 사에서 만든 매직 더 개더링-배틀 매직이라는 제목의 게임은 전략 시뮬레이션 방식으로 플레이하는 경쟁의 캐릭터 중 한 명을 선택한 나라를 통일하는 것이 내용이다.

전략 시뮬레이션 시스템과 마법사의 다양함, 방대한 카드와 화려한 배경 그래픽, 수많은 대과 이벤트가 플레이어의 환상의 세계로 빠져들게 할 것이다. 또한 호환과 네트워크를 통해 2인~4인이 동시에 게임이 가능하다. CD) 한 장으로 구성되어 있다.



등장 캐릭터 소개

인물	평의 색	소 개
JARED	블랙	어렸을 때 고아가 된 아동의 마법사로 복수와 분노에 차 있다. 빛의 마법과 아동의 마법을 둘 다 사용할 수 있다. 특히 그림자와 아동 계열의 마법이 능통하다.
TEVESH	레드	수 천년 전 과거 인간이었다가 스스로 악마 쪽으로 변신한 마법사. 파괴와 온돈을 좋아하며 오전적이고 미쳐 있다.
SANDRUU	무	사람 몸에 쇠머리를 가진 괴물이며, 질투가 많은 마법사. 테베시 사신과는 옛날부터 동료였다.
KRISTINA	그린	숲의 마법사로 동물을 사랑하고 평화를 사랑한다. 또한 재치 있고 연명이다. 방어 마법과 빛, 녹색 계열의 마법에 강하다.
LESHRAC	블랙	어동의 병력자. 예전에 테베시 사신을 배반한 적이 있다. 온밀한 마법과 지옥의 아동의 힘을 사용하는 마법사.
GEYADRONE	블랙	전설의 세계로 살아 남은 자로 다아론의 힘으로 타락한 마녀. MANA의 힘이 가장 좋고, 공격 마법이 가장 많은 강력한 마법사이다.



MANA란?

MANA(신비의 힘)라고 불리는 이것은 마법의 기본을 이루고 있는 것이다. 즉 마법을 쓸 수 있게 하는 기본이라고 할 수 있다. MANA는 크게 다섯 가지 속성이 있는데 블랙, 블루, 그린, 레드, 화이트이다. 이것들은 전투 시 그 계열의 마법을 쓸 때 사용되는 원천인 것이다. 다시 말하면 MANA는 전투 시 없어서는 안되며, 많이 보일수록 더욱 강력한 마법 카드를 사용할 수 있다.

마나 종류와 속성

▶ 흑색(심벌 : 해골) - 죽음의 마법계

늪과 습지에서 태어나는 죽음과 부패가 원천이 되는 마법으로 좀비나 스켈톤과 같은 크리처나 상대를 매장시키는 등의 사악하고 강력한 주문이 가득하다. 방어계 마법은 약하다.

▶ 적색(심벌 : 불) - 불의 마법계

화약산과 같은 열화의 파워를 지닌 산으로부터 마력을 얻는 공격적인 마법. '화이어 볼'이나 '라이트닝 볼트' 등의 직접 공격계 주문이 말에 주듯이 거대한 파괴력이야말로 적색의 최고 기본인 것이다. 방어력이 약하다.

▶ 청색(심벌 : 물방울) - 물의 마법계

성으로부터 얻어지는 정신적인 에너지가 마력의 원천. 물과 땅의 정력을 지배하여 소환술을 그 특기로 삼고 있다. 직접적인 공격력이 낮기에 조금은 결정타를 먹이기 힘들지 모르나, 트럭과 같은 주문이 많아 사용하는 방법에 따라서 절대의 효과를 발휘한다.

▶ 백색(심벌 : 태양)

아직 사람의 손이 닿지 않은 미지의 평원이 마력의 원천이다. 상대의 마법을 방어한 다든지, 자신을 향한 데미지를 감소시킨다든지 하는 방어적인 면이 매우 뛰어나다. 또한 기사나 유니콘이나 페가서스, 덤으로 천사 등의 특수 능력이 있는 그리쳐들도 가득 있다.

▶ 녹색(심벌 : 나무)

대자연의 상징이기도 한 울창한 숲으로부터 힘을 끌어내는 마법. 생명력과 평온함을 가져 주는 동시에 거친 자연으로서의 높은 파괴력도 겸비하고 있다. 공격력이 높은 크리처와 체력 회복계의 주문이 많아, 공방의 밸런스가 잡여 있는 색. 대형의 비행 크리처나 직접 공격계의 주문이 거의 없는 것이 약점이다.

▶ 프리 (심벌 : 없음)

백, 청, 흑, 적, 녹, 어느 색도 아닌 것이 무색의 마법이다. 보통은 카드의 색에 대응되는 지형 카드(토지)로부터 마력을 끌어내지만, 무색의 마법은 아티팩트로부터 끌어내는 경우가 많다. 무색이라고 하는 것은 색이 없을 뿐만 아니라 색의 정약을 받지 않는다.



며 WINDOWS 95 버전이다. 16MB램과 펜티엄 75MHZ와 2MB SVGA PCI 카드를 기본 사양으로 한다.

게임의 배경

우리와 다른 세상 '도미니아'라고 불리는 판타지아 세계에는 마나라는 신비한 힘으로 가득 차 있다. 이 힘을 연구하는 마법사들은 그 막대한 힘에 반해 그 힘을 가지려고 한다. 그리고 마법으로 서로를 죽인 다음 이 세계를 지배하려고 한다. 승자에게는 수많은 영광이, 패자에게는 죽음만이 존재하는 도미니아 세계에서 새로운 이야기가 시작되는데...

캠페인 오프닝 메인 스토리



천년 전쟁에서 일곱 명의 마법사들은 서로의 패권을 차지하려다가 서로의 마법에 걸려 봉인되고 말았다. 몇 천년 후 봉인이 풀리면서 이 게임은 시작되는데...

메인 메뉴

1. ARCHIVE(기록실) 매직 더 개더링에서 나오는 카드의 용도와 마나의 사용 정도, 능력을 설명하는 곳이다.

2. OPTIONS(옵션) 사운드와 음악 설정할 수 있다.

3. THE DUEL(전투) 전투를 연습할 수 있는 곳이다. 기본적으로 여기서 전투를 연습한 후 캠페인 모드로 들어가는 것이 좋다(카드의 양과 종류를 플레이어 마음대로 조정할 수 있고 배경 무대도 고를 수 있다).

4. CREDITS(만든 이) 이 게임을 만든 사람들의 리스트를 볼 수 있는 곳이다.

5. CAMPAIGN(군사 행동) 시나리오에 들어가서 컴퓨터 게임을 하는 곳이다.

6. EXIT(나가기) 게임을 종료한다.





카드정리메뉴

캠페인 모드에 들어가서

캠페인에 들어가면 우선 6명의 캐릭터들 중에서 한 명을 선택한 후 깃발을 누르면 지도로 들어간다.

1. 이름 화면: 현재 사용하고 있는 인물의 이름이 적혀 있다.

2. 세이브/로드: 데이터를 저장하고 로드 하는 명령어. (아이콘: 화살표/윗방향:로드/아래 방향:세이브)

3. 메시지 전달 화면: 게임의 정보, 진행을 전달하는 화면이다.

4. 턴 끝내기: 턴을 넘기다 (아이콘: 정지키(네모 모양))

5. 공격: 적이나 빈 영토를 공격하여 점령하는 명령어. 한 턴에 한 번 밖에 공격할 수밖에 없으며 자신이 가지고 있는 영토를 마우스로 지정한 후 공격할 토지를 지정해 준다.



(아이콘: 번개 모양)

6. 카드 정리: 카드를 정리하고 수요를 정한다 (아이콘: 벼이삭 모양).

7. 토지 정보: 토지의 정보를 볼 수 있는 명령어. 보기 화면을 선택하면 울릉의 설명과 화려한 배경 그래픽이 나온다 (아이콘: 물음표 모양)

8. 마법사 정보: 마법사의 세력을 알아볼 수 있는 명령어. 여타는 가지고 있는 돈과 땅의 수를 볼 수 있다. 또한 마법사의 소개도 볼 수 있다.

카드 소개

카드 종류	효과
Abomination(증오의 용물)	전투가 끝날 때 증오의 용물을 저지, 녹색, 백색 생물 파괴
Air elemental(공기의 정령)	비행
Aladin's Ring(알라딘의 반지)	목표 생물이나 플레이어 피해 4를 입힌다
Armageddon(아마겔돈)	모든 대지를 파괴한다
Bad Moon(불길한 달)	모든 흑색 생물은 1 포인트 상승한다
Benalish Hero(베날리아의 영웅)	소환하여 적을 공격
Blight(왕피와)	목표 대지가 탭이 되면 그 대지를 파괴한다
Blue Elemental Blaster (청색 원소 폭발)	목표 적색 주문을 무효, 목표 적색 물을 파괴
The Brute(아수성)	모든 아수성이 부여된 목표 생물을 재생한다
Burrowing(땅굴 파기)	목표 생물은 산 잠입 능력을 얻는다
Control Magic(조정 마법)	목표 생물의 조정 권을 얻는다
Coversion(전환)	모든 산은 기본 평원이 된다
Counterspell(주문 무효화)	목표 주문을 무효화한다
Crusade(성전)	모든 백색 생물은 1 포인트 상승한다
Dead Ward(기사 외생)	목표 생물을 재생시킨다
Desert Twister(사막의 외오리)	목표 지속물을 파괴시킨다
Disenchant(마법력 소거)	목표 부여 마법이나 마법 물체를 파괴시킨다
Dragon Whelp(새끼 드래곤)	드래곤 소환, 비행 능력
Earth Elemental (대지의 정령)	정령의 소환
Earthquake(지진)	각 플레이어와 비행 능력이 없는 생물에게 피해를 입힌다
Elvish Archers(엘프 궁수)	엘프의 소환, 선제 공격
Eternal Warrior(불멸의 전사)	목표 생물은 공격해도 탭 되지 않는다
Fear(공포)	목표 생물은 흑색 식물과 마법 생물만이 저지할 수 있다
Fire Elemental(불의 정령)	정령의 소환
Fissure(균열)	목표 대지나 생물을 매장시킨다
Flashfire(돌발 화재)	모든 평원을 파괴시킨다
Flight(비행)	목표 생물은 비행 능력을 얻는다
Flood(홍수)	비행 능력이 없는 목표 생물을 탭시킨다
Flying Carpet(나는 영단자)	목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다
Fog(안개)	이번 턴의 전투에서 어떤 생물도 피해를 입지 못한다
Gaseous Form(기체화)	목표 생물은 전투 중에 피해를 입지도 않고 입지도 않는다
Ghost Ship(유령선)	비행 능력
Giant Growth(거대화)	목표 생물은 턴이 끝날 때까지 3 포인트를 얻는다
Giant Spider(거대한 거미)	비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다
Giant Tortoise(거대한 거북)	거대한 거북은 언택되어 있는 언 3포인트를 얻는다
Ley Druid(조원의 드루이드)	목표 대지를 언택한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다
Lifeface(녹색화)	목표 주문이나 목표 지속물의 색깔을 녹색으로 바꾼다
Lightning Bolt(벼락)	벼락은 목표 생물이나 플레이어에게 피해 3점을 입힌다

(아이콘: 두루말이 모양)

9. 나가기: 캠페인 모드에서 나간다.

10. 콜론들의 지도: 이 세계의 메인 지도이다.

전투에 들어가서

이 게임 속의 전투에서 유지는 아



기자기함과 귀여우면서도 섬세함을 지닌 소환 캐릭터를 볼 수 있을 것이다. 또한 다른 땅을 공격시 그 땅 정보와 함께 애니메이션이 나오는데 상당히 화려할 뿐만 아니라 실감나는 SOUND 또한 잘 만들어 졌다고 할 수 있다. 우선 전투 시에는 6장의 마법 카드를 가지고 시작하는데, 카드에는 MANA 카드와 공격 카드가 있다.

MANA 카드는 앞에서 설명한 것과 같이 마법의 원천이므로 마법 게이지(MANA POOL에 나타나는 수치)가 올라갈 것이다. 공격 카드는 소환 마법이 주를 이루며, 카드의 그림에 따라 마법 게이지가 드는 수치가 다르다. 또한 블랙, 블루, 그린, 레드, 화이트 카드는 그 색깔의 마법 게이지가 있어야 사용할 수 있으며, 프리 마법 카드(5섯 가지 이외에 1가지 더 있는데 이것을 프리)는 아무 상태에서나 사용할 수 있는 카드이므로 중요한 카드이다.

모든 것을 소환함으로써 끝나는 것이 아니라 소환한 것을 지정하여, 적 마법사에 의해 소환된 것이나, 적 마법사를 지정하면 공격을 하게 된다. 전투 방식은 워크래프트와 비슷하다. 소환 캐릭터가 여럿이 있으면 마우스로 지정하여 동시에 명령을 내릴 수 있다. 공격을 했을 때 시간을 오래 끌면 이 게임의 또 다른 특징인 리얼 타임제 공격 방식으로 자동으로 물러나게 된다. 즉 쳐들어왔을 때는 속전 속결이 중요하다. 반대로 방어할 때는 시간을 오래 끌면 승리한다.

전투를 함에 있어 카드의 속성을 잘 이용해 적절히 사용하는 것이 무엇보다도 중요하다. 소환, 인스턴트, 부여 마법, 소서러 카드를 조합해 자신에게 유리하도록 마법을 만들어야 한다. 카드를 조합할 때는 마나의 속성에 유의해야 한다. 마나의 필요한 수, 속성, 조화도에 익숙해지는 것이 전투를 승리로 이끄는 원천이다. 소환은 자신이 가지고 있는 카드에 필요한 종류의 마나의 수가 있어야 소환된다.



대화 이벤트에 관하여

이 게임의 포인트이면서도 가장 어려운 부분은 대화 이벤트이다. 게임을 진행하다 보면 상당히 많은 대화 이벤트가 생길 것이다. 여기서



어떻게 대화를 풀어 나가느냐에 따라 영어나 돈 또는 마법 카드를 얻을 수도 있고 잃을 수도 있다. 아래에 몇 가지 소개하기로 하자.

▶이벤트 1 - 라비델의 등장

우선 크리스티나로 하면 시작하자마자 '라비델'이라는 마법사를 만날 수 있는데 여기서 자기를 도와줄 두 선택지가 있다고 물을 것이다. 첫 번째 대답으로는 '미안하지만 자신의 양심에 충실해야 하기 때문에 도와줄 수가 없다'는 내용이고, 두 번째는 '라비델을 신용할 수는 없지만, 한 번에 동맹을 해주겠다고 하고 세 번째는 '라비델을 신용할 수는 없지만 다른 마법사를 막아야 하기 때문에 도와주겠다'는 내용이다.

여기서 1, 2번째를 선택하면 아무 소득 없이 게임을 진행해야 하지만 3번째를 선택하면 100 TAELS와 BLACK BISE 라는 마법 카드를 얻으면서 시작할 수 있다. 하지만 후에 뜻하지 않는 일이 생긴다(예: 라이벌 마법사들의 침공이 늘어난다).

▶이벤트 2 - 에티와의 만남

에티를 만나면 에티가 너마 같은 웃음 껌웃이 해주겠다고 제안한다. 이때 세 번째 대답인, "글쎄요 말리 해 주세요"를 선택하면 대답으로 "계속이 했습니다. 잘 가세요" 라는 말을 듣게 된다. 여기서

또 세 번째인 "이 숲에서 누가 지배할지 배려를 갖고 있나요?" 라고 질문을 하면 "공수들이 이곳을 지배하지만 이 땅을 정복하려 하지 말라"는 대답을 듣게 된다. 이때 두 번째 대답인 "당신의 도움에 감사합니다. 다만 나는 가야 합니다"를 선택하면 에티의 영토를 차지하게 된다.

▶이벤트 3 - 쿠우보객과의 만남(맨 위 북쪽 땅)

쿠우보객과 만나면 내가 살아 있는 한 '한정의 기동'이 움직이지 않을 것이라는 말을 듣게 된다.

이때 두 번째 대답인 '나는 잔인하지도 않고 마지막 바람의 하인도 아닙니다. 나는 단지 이곳 사람이며 도미나리아를 방어하려 왔다'고 대답한다. 그러면 당신의 도움이 필요하다라는 대답을 듣게 된다. 이때 첫 번째 대답인 '나의 도움'이라는 게 무엇인지를 물어 보면 대답으로 '안정의 막대기란 서북쪽에 있는 이 세상의 중심이다. 이것을 움직이면 이 세상이 멸망하게 된다'고 말한다.

이때 두 번째 대답인 어떤 종류의 도움이 필요한지를 물어 보면 흰색, 푸른색의 힘을 달라는 요청을 듣게 된다. 여기서 세 번째 대답인 "주겠다. 하지만 대가로 무엇을 주겠냐"고 질문한다. 그러면 땅을 얻게 되고 마나를 얻을 수 있다(필체가 해 본 결과 이 밖에도 이벤트가 상당히 많으며 한 턴이 바뀌면 이벤트가 변하는 경우가 많다).

또한 선택한 이벤트로 인해 게임의 진행이 바뀌어 지기도 한다. 캐릭터가 풀려지면 같은 땅의 이벤트라 하더라도 풀려진다. 할 때마다 새로운 이벤트를 많이 게임의 흥미를 배가시키고 있다.



Disc Station



디스크

스테이션



CD-ROM 게임잡지 디스크 스테이션이 수많은 PC게임유저의 이목을 집중시키고 등장하였다. 옛날 8비트시절 일본 게임잡지 MSX매거진에서 디스크 스테이션이라 하여 3.5인치 디스켓을 부록으로 넣어주었던 것을 모태로 한 것 같다. DS(Disk Station)는 인쇄된 글씨와 그림 등을 그냥 보여주는 잡지가 아닌 6가지의 정품 게임을 즐길 수 있는 잡지이다. 이번 흥미기획에서는 시뮬레이션게임인 데빌포스III, 3D던전 RPG게임 마도물어, 액션게임 봄버그고, 코믹어드벤처 게임 스파이퍼, 퍼즐게임의 대명사 푸요푸요, 액션 퍼즐 슈팅 게임 환세쾌진극에 대해서 알아 본다.

데빌포스 III -검과 꽃다발-

시스템 요구사항	: 펜티엄100, 16MB이상, 윈도우95
발매 시기	: 발매중
가격	: 19,800원

가이나 왕국의 긴 평화가 깨진 것은 반년전. 가이나 국과 인접한 아스길프왕국의 패왕인 바람의 침략 야욕에 의한 것이다. 바람은 가이나 왕국의 몇배에 달하는 병력으로 왕국을 점령하여 가이나는 멸망의 위기에 처하게 된다. 이에 국왕 토레스가 용병을 모집한다는 명령을 내리고 각 지역에서 나라를 걱정하는 젊은이들과 용병들이 끊임없이 리그리아로 모여들었다. 가이나 왕국 동남쪽

에 위치한 리그리아는 바람과 맞서 싸우려는 전사들이 수도를 향해 떠날 준비를 하는데...
게임방법 및 진행
게임전체는 거의 파래를 스토리 시리즈와 거의 비슷하지만 전투 시스템의 경우이고 나머지는 독특한 시스템을 가지고 있다. 처음에 게임을 시작하면 주인공의 직업을 선택해 주어야 하는데 전사, 중전사, 마술사, 치료사 중 하나를 선택해 주면 된다. 그리

고 보너스 능력치라고 하여 HP, MP 등의 수치를 조정해 줄 수 있다. 플레이어가 선택한 것이 마법사라면 당연히 마법이 높아야 하는 것이다. 이렇게 자신에 맞는 캐릭터를 선택하면 이제 게임은 시작된다. 전 20스테이지로 나뉘어져 있고 각 스테이지마다 해결해야 하는 조건이 다르다.
전투 시스템
전투는 턴 방식으로 한다. 일정한 크기의 맵상에서 블록단위로 움직이는 캐릭터들이 할수 있는 일을 지정해 주고 턴 종료하면 된다. 예를 들어 아군 캐릭터중 하나를 선택하여 이동하면 공격, 마법, 도구, 스테이터스중 어떤 것을 실행할 것인지 나타난다.

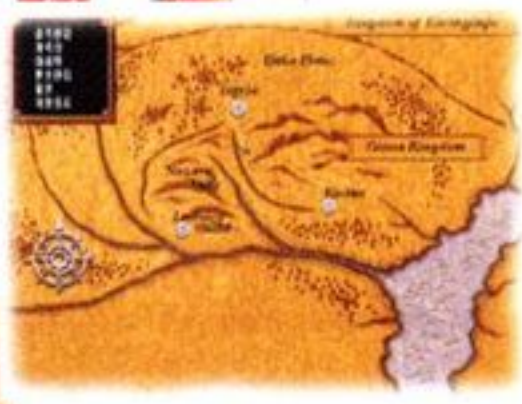


이동과 공격범위는 각 캐릭터마다 다른데 전사나 중전사의 경우는 직접공격이 가능하고 마법사와 궁수의 경우는 멀리서 간접 공격을 할 수 있다.

플레이어의 턴이 끝나면 적캐릭터들이 이동을 하거나 아군을 공격할 수 있는데, 또다른 메뉴선택이 있다. 방어, 반격, 회피중 하나를 선택하면 일정한 확률에 따라 실행한다.

맵 시스템

전투를 시작하기전에는 모두 지도상에서 시작한다. 여기서 캐릭터가 어떤 일을 할것인지 정해줄수 있는데 전장에 출전을 시킬수도 있고, 훈련을 시킬수도 있다. 또한, 인재발굴 및 보물찾기도 가능하다. 아이템 구매 및 장비는 모두 맵상에서만 가능하다. 전투에 들어가면 세이브 외에는 되는 것이 하나도 없기 때문에 출격하기전에 준비를 단단히 해야 한다.



**마도전기
영망진창 기말시험**

주인공인 아르르는 모험을 좋아하는 마법학교의 학생이다. 그러나 주위에 있는 아르르의 친구들은 모두 이상한 취미를 가지고 있다. 단 라이라 유적에서 만난 카방클만이 정상이다. 주인공 아르르를 신부로 맞이하려는 사탄. 사탄을 짝사랑하는 루루. 그녀의 종인 미로타우루스. 아르르를 어릴때부터 괴롭혔던 사이코 암흑마법사 오빠. 항상 이상한 일만 꾸미는 마스코트 교장이 바로 그들이다. 어느날 마스코트 교장은 마법학교의 학생들을 모아 갑작스런 기말시험을 본다고 선포하는데 기말시험의 통과조건은 바로 미궁을 탈출하는 것이다.

게임방법

게임 화면을 보면 알겠지만, 마도전기는 3D던전 RPG이다. 던전을 이동하면서 전투를 하고 경험치를 쌓아가면서 하나하나 클리어해가면 된다. 그렇지만, 마도전기는 RPG적인 요소보다는 어드벤처적인 요소가 더 강하다. 상당히 많은 퍼즐이 등장하며 퍼즐을 이해하지 못하면 더 이상 앞으로 진행할 수 없는 던전도 있다. 모든 행동은 급하게 하지말고 침착하게 생각하면서 진행하는 것이 중요하다.

전투 시스템

전투 시스템은 아주 단순하다. 대부분의 적들은 던전을 이동할 때 나타나며 가끔 꼭 싸워야 하는 적들도 나타난다. 적이 나타나면 전



투 화면에 들어가는데 아르르는 마법 공격만 할 수 있기 때문에 마법 아이콘을 눌러 적절한 마법을 써주면 된다. 전투에서 도망가려면 '도망가다' 아이콘을 클릭해 주면 쉽게 도망갈 수 있다.

지하 1층 : 방향석을 찾아라

첫번째 층이라서 적은 하나도 등장하지 않는다. 1층에서는 던전을 돌아다니는 방법과 현판을 내용을 주의깊게 읽는 것이 중요하다. 벽이나 문에 걸린 현판의 글이 게임을 풀어나가는 중요한 힌트이므로 꼭 읽도록 하자. 지하 1층에서 가장 먼저 해야



될 일은 방향석을 찾아야 하는 것이다. 이것을 찾지 못하면 아래층으로 내려갈 수 없다.

지하 2층 : 끝말잇기가 중요하다.

지하 2층의 시험관인 가지동자가 지키는 문이 있는데 문앞의 현판을 읽으면 모두 ④???? 로 되어 있다. 이 중 하나가 답인데 던전을 돌아다니면서 ①②③⑤ 번이 무엇인지 알아내어야 한다. 4개의 숫자를 모두 알아낸 후에 알맞는 문으로 들어가서 스위치를 누르고 가지동자에게 가면

3층으로 내려가도록 해주며, 폭탄계란을 준다.

지하 3층 : 아이템 사용 능력평가

이곳은 아이템 사용능력을 평가하는 곳으로 '빙빙레버'를 적절하게 사용해 주어야 한다. 지하 3층의 시험관은 스케토우다라라는 물고기인데 3층에 있는 8개의 보물상자를 모두 얻지 않으면 상대해주지 않는다.

지하 4층 : 뽀요뽀요 지옥

피닛티라는 피리를 부는 시험관이 황금뽀요를 주면 5층으로 내려갈 수 있도록 해준다고 한다. 이곳은 5개의 구멍이 있는 특이한 문이 있는데 각 문의 구멍이 빨강, 보라, 파랑, 노랑, 초록으로 되어 있다. 이곳에서 나타나는 뽀요뽀요들을 잡아 구멍에 넣어주면 문안의 보물상자에서 초록뽀요를 얻을 수 있다. 초록뽀요 4개를 발견한후 초록색 구멍이 있는 문에 뽀요를 끼워 맞추면 황금뽀요를 발견할 수 있다.



지하 5층 : 마법의 적절한 사용

여기서는 쓸 수 있는 마법을 잘 사용하여 수수께끼를 풀어야 한다. 시험관으로는 전갈맨이 등장하는데 자신이 사랑하는 물품을 가져오면 아래층으로 내려갈 수 있게 해준다고 한다. 이 던전에는 빨강, 파랑, 노랑, 초록, 보라의 현판이 달린 문이 있는데 모두 다른 곳에서 스위치를 눌러야 열리며 그 안에는 각기 다른 수수께끼가 있어서 적절한 마법을 사용하여 풀어야 한다. 또한 6개의 등불 촛불의 위치와 부조의 모양을 관찰하면 전갈맨이 필요로 하는 것을 찾을 수 있다.

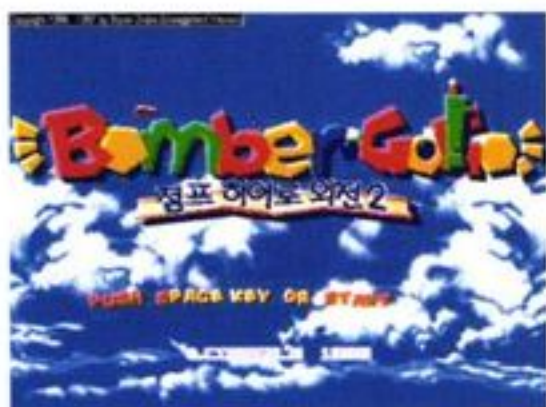
지하 6층과 7층 : 친구와의 도움이 필수 불가결하다.

두 개의 층으로 이루어진 모험장소로 상당히 골치아프다. 시험관으로는 키키모라가 나타나는데 6장의 알파벳카드를 찾아오라고 한다. 여기서 루루와 두 번의 협동작업을 펼쳐야 하는데 첫 번째 것은 똑같이 버튼을 누르는 것이고 두 번째 것은 동시에 걸계 거울을 파괴하는 것이다. 모든 관문을 통과하고 마지막 시험장으로 가면 마스코트 교장이 기다리고 있다. 그렇지만 마스코트 교장이 바로 사탄이었던 것이다. 그렇지만 아르르는 부정을 하면서 사탄과 싸움을 한다. 사탄을 쓰러뜨리면 루루가 나타나 복수하는데 루루까지 쓰러뜨리면 벽이 무너지면서 새로운 구멍이 생긴다. 아르르는 시험이 끝났는지도 모르고 미궁속으로 들어가는데...



봄버 고고

봄버라는 단어가 들어갔다고 하여 봄버맨이 아니다. 이 게임에 등장하는 사나이는 폭탄이 터질 때까지 기다리는 것이 아니라 발로 차서 손으로 쳐서 터뜨리는 것이다. 차원의 문에서 수도 없이 등장하는 적들을 폭탄으로 전멸시키자.



게임방법 및 진행

게임을 시작하면 3명의 캐릭터 중 한명을 선택하여 게임을 진행할 수 있다. 각 캐릭터마다 특징이 있으므로 플레이어 취향에 맞는 캐릭터를 선택하면 된다. 주인공인 빌리, 그리고 친구인 이반과 린다가 있다.

캐릭터를 선택하여 게임에 들어가면 수많은 적들이 나타나는데 이들을 폭탄으로 죽여야 한다. 캐릭터는 키보드의 좌우 방향키로 움직이며 위쪽은 점프, 아래쪽은 폭탄을 떨어뜨리는 것이다. 그렇지만 폭탄은 터지지 않는다. 폭탄을 터뜨리는 방법은 두가지가 있는데 스페이스바 키를 눌러주면 폭탄이 공중으로 뜨고 떨어지면서 폭발한다. 그리고 폭탄을 바닥에 내려놓은 후 앞으로 하고 스페이스바 키를 눌러주면 폭탄이 위로 뜨지 않고 앞으로 날라가 바닥에 부딪힌다.

3개의 관문으로 나누어져 있으며 각각 6개의 스테이지로 나누

어져 있다. 게임방식은 처음부터 끝까지 스테이지의 모든 적을 폭탄을 이용하여 전멸시키면 되는 것이다. 각 관문의 마지막에는 보스가 등장하는데 각 보스를 해치우는데는 어떤 요령이 없이 폭탄만 잘 맞춰주면 되는 것이다. 마지막에는 앞에 나온 보스들이 모두 등장하고 최종보스가 등장한다.

애플소스 스나이퍼

플레이어가 스나이퍼가 되어 의뢰자로부터 들어오는 각종 의뢰를 받아 임무를 수행하는 것이다. 한국, 미국을 오가면서 임무를 수행하며 마지막으로 지구를 지켜야 한다는 내용으로 저격수가 할 수 있는 모든 일들을 코믹하게 표현하고 있다. 단순하지만, 빠른 순반력과 재치를 필요로 한다. 자! 그럼 세계 제일의 스나이퍼가 되어 악의 무리들을 무찌르자.

게임방법 및 진행

게임방법은 화면에 나타나는 임무중 한 개를 선택하여 임무에 맞는 저격수 활동을 하면 되는 것이다. 활동무대는 한국과 미국, 마지막으로 우주이다. 마우스를 조정하여



임무에 필요한 적절한 과녁을 명중시키면 되는 것이다. 전부 12개의 임무를 수행하면 쉽게 엔딩을 볼 수 있다.

퍼즐뿌요

퍼즐뿌요는 이 게임 모르는 게이머가 없을 정도로 상당히 유명한 게임이다. 한 번 퍼즐뿌요를 하지 못한다는 테트라스에 비견되는 퍼즐게임. DS에서 오리지널 컴파일사의 오리지널 뿌요뿌요를 즐길 수 있다.

게임방법 및 진행

게임방법은 너무나 유명하여 설명할 것이 거의 없지만 굳이 설명하자면 4개이상 같은 색깔의 뿌요를 연결해주면 없어지는 패턴이다. 뿌요는 좌우키로 이동하며 키보드의 5키로 방향을 바꾼다. hex와 같이 대각선으로 연결되는 것은 통용되지 않는다. 뿌요2에서는 컴과 대전하여 이야기를 끌여가는 것인데 반면 뿌요1에서는 1인용만 가능한 게임이다. 방울 찌꺼기가 등장하긴 하지만 플레이어가 직접 없애는데 목적이 있는 것이기 때문에 컴퓨터가 보내지는 않는다.

DS의 뿌요뿌요에서는 귀여운 여자아이가 동굴을 빠져 나와 집에 가야 한다는 이야기를 내포하고 있어서 나름대로의 재미가 있다. 주로 길을 가로막고 있는 적들이 내

는 임무를 수행하는 것인데 2단 콤보부터 10단 콤보까지 다양한 주문을 요구하며 어떤 적은 모두 없애라는 주문도 한다. 이 게임을 모두 클리어 한다면 10단콤보도 문제없이 실행할 수 있을 것이다.

환세쾌진극

예전에 삼성에서 출시한 환세희담이란 게임을 즐겨본 게이머라면 대충 어떤 내용이다라는 감이 올 것이다. 전설의 그림책을 찾아서 떠나는 늑대 스마슈의 모험을 그린 게임으로 장르가 일정하게 구분되어 있지 않고 슈팅, 퍼즐, 액션 3가지 장르를 '모두 포함하고 있어서 지루하지 않게 게임을 즐길 수 있다.'

게임방법 및 진행

게임의 화면 오른쪽 메뉴를 보면 슈마슈의 얼굴과 그 밑에 하트 모양의 생명치, 그 밑에 파워 게이지, 맨 밑에는 1-1, 2-2, ?-?식의 라운드가 표시된다. 게임전체는 4개의 미션으로 나뉘어져 있으며 그 안에 6개에서 9개의 라운드가 있다. 그리고 마지막 라운드에는 보스가 기다리고 있다. 스마슈는 상, 하, 좌, 우 방향키로 조정하며 스페이스가 공격이다. 스페이스 키를 계속 누르고 있으면 게이지가 차는데 꼭 찼을 때 놓으면 장애물이 있는 곳까지 스마슈가 돌진한다. 돌진하는 상태는 무적이라 통과하기 어려운 곳은 이것을 이용하여 통과하면 된다. 각 라운드에 도착하면 출구가 닫혀 있는데 단계마다 출구는 여는 방식이 다르다. 또한 출구가 두 개가 있는 곳이 있어서 각 라운드에서 요구하는 조건을 행하면 두단계이상의 라운드를 건너뛸 수도 있고 조건이 충분치 못하면 각 라운드를 모두 클리어 해야 한다. 대부분이 레버를 당겨주면 출구가 열리는 방식이지만 어떤곳은





그곳에 있는 적들을 모두 제거하거나, 시간내에 얼마나 제거했느냐에 따라 열리는 출구가 달라지기도 한다.

미션1

1-1 : 처음이라 슬라임도 한 마리만 나타난다. 그렇지만 박스를 부수고 레버를 당기면 출구 안에서 수많은 슬라임이 나타나 공격함으로 모두 처치한후 건너가야 한다.

1-2 : 왼쪽 하단에 있는 총알을 쏘는 빨간 슬라임을 제거해야만 다음 라운드로 갈수 있는 문이 열린다.

1-3 : 여기서는 스마슈의 체력을 올려주는 고기가 8개 등장하는데 이것을 모두 먹으면 뿔이 막혀 아래로 내려가야 된다. 그렇지 않고 가면 골장 1-6으로 갈 수 있다.

1-4 : 화면에 보이는 레버를 당기면 오른쪽에 있는 적들을 배출하는 서클 두 개가 없어지며 빨간 슬라임을 죽이면 문이 열린다.

1-5 : 안으로 들어가면 가운데에 고기 모양의 스위치가 있고 주위에 물방울 모양을 한 적들이 지키고 있다. 파워게이지를 이용하여 가운데를 통과하면 출구가 열리며 물방울들이 흩어진다. 물방울 적들은 몸안에 고기를 숨기고 있는데 스마슈의 생명치가 거의 없다면 그들을 제거하고 고기를 먹을 수 있다.

1-6 : 가운데 발모양이 있는데만 있으면 아무 문제 없다. 공격이 멈출 때까지 기다리고 있으면 저절로 출구가 열리므로 인내를 가지고 기다려야 한다.

1-7 : 톱니와 슬라임이 아주 많은 라운드다. 톱니는 공격해도 제거 되지 않으므로 잘 피해 다녀야 한다. 오른쪽 위에 있는 레버를 당기고 열리는 문으로 통과하면 된다.

1-8 : 옆으로 누운 갤러그를 떠올리면 된다. 다만 적들이 파리가 아니



라 게들이다. 게를 모두 제거하면 출구가 열린다.

1-9 : 미션1 마지막 라운드로 보스인 가제가 등장한다. 가제가 공격을 준비할 때 바로앞에가서 머리를 연타해주면 해치울 수 있다.

미션2

2-1 : 처음부터 톱니와 슬라임이 함께 등장한다. 톱니를 피해 슬라임을 해치우면서 출구를 통과하도록 해야한다.

2-2 : 가운데가 빈 돌들이 사방에 깔려 있는데 그중에 4개는 썩어있는 돌이 있다. 이것을 맞추고 왼쪽에 있는 3개의 돌들을 맞추면 위쪽 문이 열린다. 왼쪽문이 열리면 2-3과 2-4를 거쳐 가야 한다.

2-5 : 이 라운드에서는 레이저를 쏘는 기사가 등장한다. 레이저를 쏘기 바로 전에는 스마슈가 록온(lock on)되어 있으므로 위쪽이나 아래로 움직여 주어야 한다. 이런식으로 기사앞으로 다가가서 기사를 처치하면 출구가 열린다.

2-6 : 마지막 라운드로 엄청난 수의 슬라임이 등장한다. 그렇지만 곧바로 뭉쳐서 공격하기 때문에 슬라임이 점프하여 내려오는 것을 잘 피해 다니면서 공격해야 한다. 그 밑에 있으면 깔릴 지도 모른다. 점프하고 내려온후 작은 슬라임으로 공격하므로 이들을 엄호하는 것도 엄두해 두고 보스를 공격해야 한다.

미션3

3-1 : 각각 2개씩 있는 회색버튼



과 갈색버튼을 조정하여 레버를 내리고 출구로 이동해야한다. 각 버튼의 색에 따라 움직이는 불력이 다르므로 4개의 불력을 잘 조합하지 않으면 다음라운드로 갈수 없다.

3-2 : 이곳은 갤러그의 보너스 스테이지와 비슷한 곳이다. 100마리의 문어가 튀어 나오는데 85마리이상 죽이면 3-6으로 한 번에 뛰어 넘을 수 있으며 그렇게 하지 못하면 3-3과 3-5를 모두 클리어 해야한다.

3-3 : 톱니가 달린 쇠공들이 무수히 등장하는데 이들을 잘 피해서 레버를 당기고 출구로 가면 된다. 여기서 파워게이지를 이용하면 쉽게 통과할 수 있다.

3-4 : 두 개의 서클에서 나오는 적들을 제거하면서, 덤불들을 모두 없애야만 다음 라운드로 갈수 있다.

3-5 : 톱니와 슬라임이 더욱 많아진 라운드로 파워게이지를 사용하지 않으면 통과할 수 없다.

3-6 : 비가 오면서 미션3 보스인 청개구리가 등장한다. 물속에서 나타나 올챙이알을 뿌린후 다시 살아지는데 떨어진 올챙이 알에서 올챙이가 깨어나 스마슈를 공격한다. 올챙이를 견제하면서 개구리가 나타날 때를 노려 공격하면 쉽게 클리어 할 수 있다.



미션4

4-1 : 10분안에 50마리의 적들을 격퇴하면 아래쪽 출구가 열려서 단번에 4-4로 갈수 있고 그렇지 않으면 오른쪽출구로 가야한다.

4-2 : 3-3과 비슷한 스테이지로 앞에서 했던 방식과 동일한 방식으로 하면 쉽게 통과할 수 있다.

4-3 : 가운데를 중심으로 시계방향으로 도는 톱니의 띠를 피해야 하는데 각 띠마다 비어 있는곳을 이용하여 레버를 당기고 열린 문으로 이동하도록 한다.

4-4 : 처음 미션2에서 보았던 버튼을 눌러 통과하는 곳이다. 버튼을 잘 조합하지 않으면 통과하기가 어렵다.

4-5 : 2초동안 라운드를 보여주고 주인공 스마슈에게만 불빛이 비추어진다. 보이지 않는 적들을 제거하면서 출구를 향해서 천천히 움직여야 한다.

4-6 : 불력이 바닥에서 나오고 들어가는 타이밍을 잘 파악하여 한 번에 통과해야 한다. 위 아래에서 화살 공격을 해오므로 파워게이지를 채워서 한 번에 통과해야 한다.

4-7 : 이번에는 기사가 두명이 등장하는데 이 둘을 모두 제거해야만 마지막 라운드로 진행할 수 있다.

4-8 : 마지막 보스로서 전설의 그림책을 지키고 있는 마법사이다. 사라졌다가 다시 나타나서 공격을 하므로 나타났을 때 최대한 많은 공격을 해야한다. 유도 레이저와 박쥐들을 잘 피해지 못하면 엔딩을 볼 수 없다.

마법사를 물리치면 전설의 그림책을 얻게 되지만, 어처구니 없게도 그것은 뼈에로 책이었다 헛고생을 해서 울분을 토하는 스마슈의 모습이 불쌍하다.

카치나의 공포가 엄습해온다!

쉬버2(Shiver II): Harvest of Souls

공로: 이온소프트 제작사: 시에라 온라인

발매사: 시에라 온라인

97년 봄예정	펜타엄이상	마우스 필수
원도 95	16MB 이상	대 정

게임의 스토리

주인공의 음악가 친구들인 마이크 웨버, 그의 동생인 라일, 그리고 데이브는 그들이 12살이었을 때 밴드를 결성하고 마이크의 지하실에서 꾸준히 연습을 해왔었다.

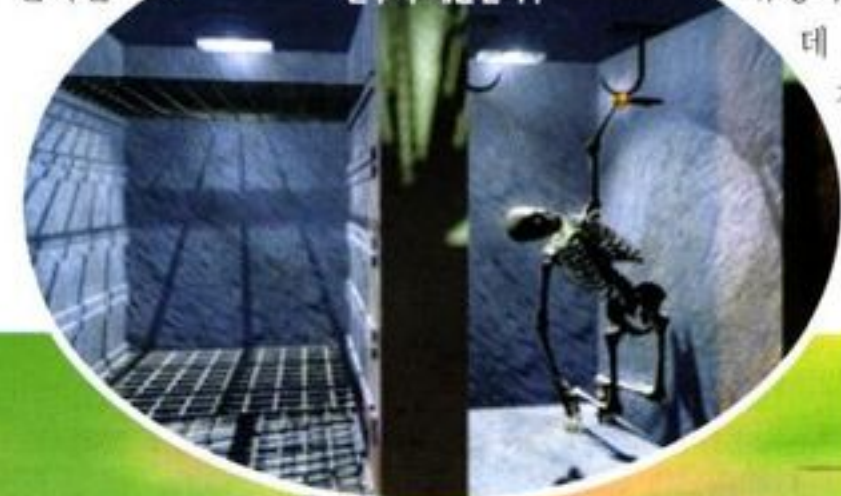
몇 년간의 수많은 연습과 올리비아와 웬디의 영입을 통해서 그들은 진짜 밴드인 트립 사이클론을 결성하였다. 이 트립 사이클론란 명칭은 마이크의 이모가 이사를 간 아리조나에 벽촌마을인 사이클론에서 따온 것이었다. 여름방학 기간동안 그들은 뮤직 비디오를 만들기 위해서 한번도 뮤직 비디오 배경으로 사용되지 않았던 사이클론 마을로 떠나고 그 후에 주인공이 마이크와 라일을 만나기 위해서 사이클론으로 향하게 된다.

정체불명의 사나이 다크 클라우드의 등장!

그러나, 모래 사막과 바위로 둘러싸인 황량한 마을인 사이클론에서 주인공을 맞이한 것은 친구들이 아닌



네온 조명 아래에서 뒹굴고 있는 악기들과 9개의 비디오 카메라 뿐이었다. 한편, 주인공은 행동이 미심쩍은 모텔 주인을 구하지만 이곳에는 이 사람외에는 아무도 없었고 다음날 아침 그 사람마저 사라져 버렸다. 주인공의 친구들처럼 마을 사람들 역시 모두 사라져 버렸고 오직 한 사람만이 주인공 주위에서 맴돌고 있는 것을 눈치채게 된다. 그는 마스크를 쓴 채 몇 년동안 숨어 지내고 있는 다크 클라우드였다. 과연 그는 누구일까? 그는 악마에게 영혼을 빼앗긴 것일까? 아니면 그저 절망에 빠졌던 주민 중의 한명일까? 사실 다크 클라우드는 마법을 지닌 학자로서 주인공의 앞에 갑자기 나타나서 미국 인디언의 정신적인 메신저인



친구의 얼굴일까?



웬 미이리가 여기에?

카치나의 메시지와 수수께끼를 남긴다. 주인공은 친구들의 찾기 위해서 록 비디오를 포함한 모든 단서가 될 만한 것을 찾아야 한다. 그러나, 여기서 주의해야 할 것은 단서를 찾는 것에만 신경을 쓰다 보면 어두운 길 모퉁이와 발밑에 도사리고 있는 위험에 빠져 목숨을 잃을 수도 있다. 주인공 혼자서 모험하다 보면 흰색

유령이 덤(?)으로 등장하는데 이 유령은 주인공을 정말로 도와주려고 노력하지만 가끔은 오히려 주인공을 심각한 어려움에 처하게 만든다.

3가지의 인터랙티브 엔딩이 존재

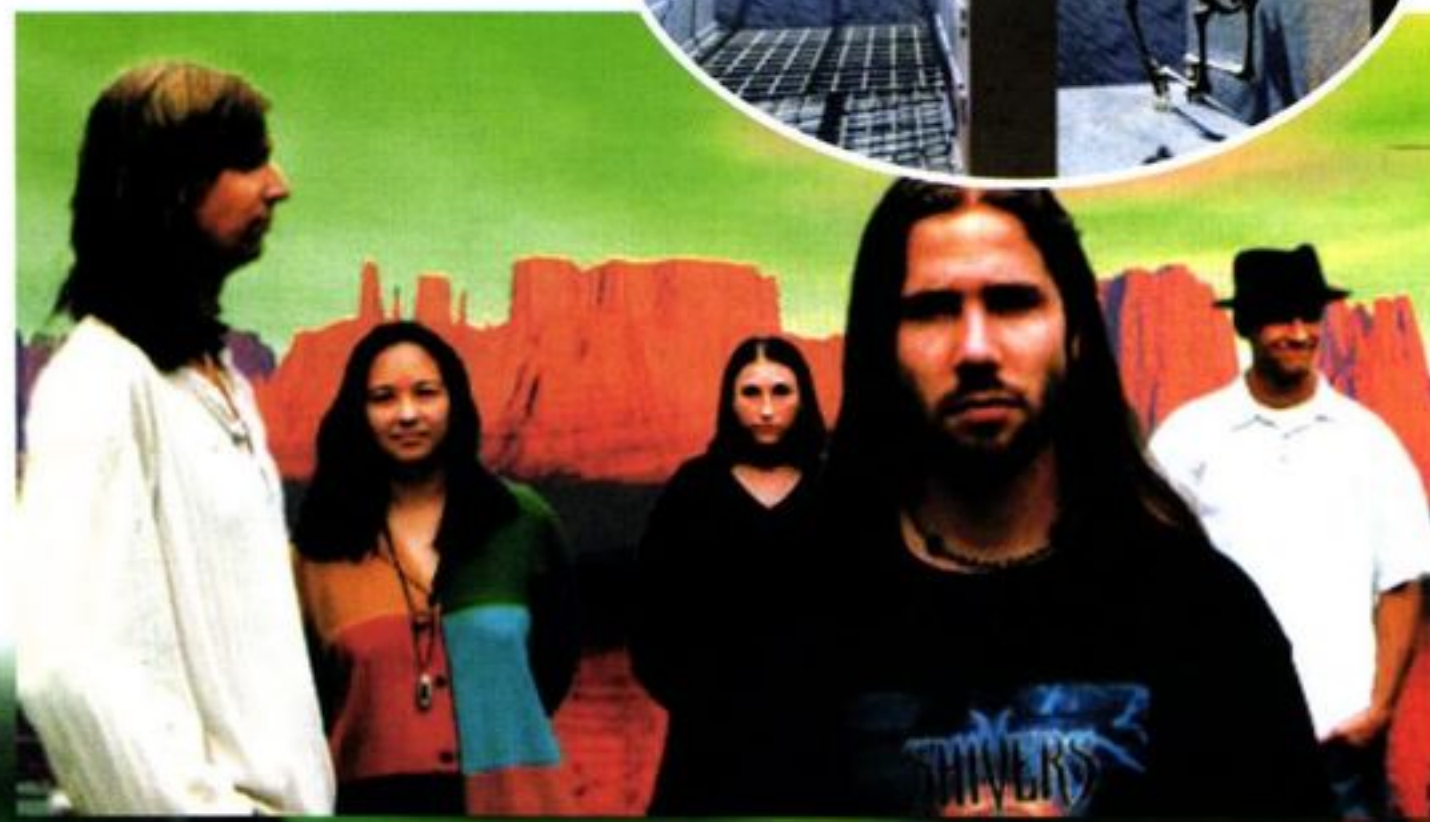
쉬버 2는 완벽하게 360도로 회전하는 으스스한 세계가 펼쳐지고

사이클론에 도착한 친구들



「다이나믹 사운드」를 통해서 마치 실제 세계에서 게이머가 소리를 듣고 있는 듯한 느낌을 주는 초현실주의적인 3D 그래픽 공포 어드벤처이다. 게이머는 돌연한 죽음, 살인, 그리고 인디언의 전설에 얽힌 음모를 파헤치고 게임 해결에 없어서는 안되는 뮤직 비디오를 꼭 찾아야 한다.

게임상에는 모두 세가지의 인터랙티브 엔딩이 존재하며 편리한 지도 모드를 이용하여 가고 싶은 장소로 곧장 이동할 수 있다. 게이머는 게임의 긴장을 더해주는 50가지의 공포의 수수께끼를 풀기 위해서 단어를 조합하고 때로는 자신의 운에 맞기면서 게임에 임해야 한다.



극초호권과 왕중왕의 스태프 머리를 맞댔다

쥬신의 스태프들은 국내 아케이드 개발사로 유명한 빅콧에서 다년간 게임 개발의 노하우를 쌓고 다수의 국산 게임을 만들어냈던 25세 전후의 젊은 이들로 구성되어 있다.

이들은 지난해 5월 '쥬신'이라는 공동의 울타리를 만들고 그 안에 속속 집결했다. 쥬신의 개발 목표는 유저들에게 호응받을 수 있는 완성도 높은 게임을 만들어 내 국내 게임 개발 환경을 점진적으로 향상시키고 사회적 인식의 폭을 넓혀 게임 개발에 참여하려는 청소년들에게 꿈과 희망을 줌과 동시에 국산 개발 게임이 세계 시장에서도 히트할 수 있는 토대를 마련하기 위함이라고 쥬신의

PC게임 개발사 탐방

쥬신(ZUSIN-朝鮮)



쥬신은 배달민족이 사는 온누리라는 의미



총 책임자인 박태영 실장은 말한다.

현재 쥬신이 개발하고 있는 게임은 PC용 전략 액션 게임 [술저]와 야구 육성 시뮬레이션 게임 [야구는 내 인생] 등 2편이다.

아직은 컴퓨터 게임 2종에 불과하지만 이들은 현재 플레이 스테이션용 게임을 기획 중이며 해외 인기 하드웨어 메이커들과 은밀히 접촉 중에 있다. 또 쥬신은 자신들을 게임계로 인도해 주었던 아케이드 게임 개발에도 강한 미련을 가지고 있다. 타 기종의 개발이 순조롭게 진행된다면 아케이드에도 손을 대겠다는 것이 이들의 야망이다.

아직 신생업체에 불과하지만 우리민족의 이름

최근 속속 생겨나는 중소 게임 업체 가운데 한국 게임의 자존심을 키우기 위해 자신들의 회사명까지도 우리민족의 뿌리인 쥬신(朝鮮)이라고 명명하고 자신만민하게 게임계에 출시표를 던진 젊은이들이 있어, 챔프가 그들을 찾아가 보았다.

을 내 건 이상, 최고의 국산 게임을 개발해 내겠다는 강한 의지를 스태프 한사람 한사람의 눈에서 엿볼 수 있었다.

INTERVIEW

"쥬신(조선)의 이름을 걸고 최고의 게임을 만들어 볼 터"

이선호 개발 차장 (30세)



"카피로 점철된 국내 게임 시장은 아직도 일본의 식민지라고 할 수 있습니다. 저희는 순수 국내 기술력만으로 한국 게임을 만들기위해 모였습니다. 쥬신이라는 회사 이름도 그런 차원에서 지어졌습니다." 빅콧에서 '왕중왕', '극초호권' 등의 캐릭터와 그래픽을 담당했던 쥬신의 이선호 차장은 자신있게 쥬신을 소개했다. 전략 액션인 '술저'의 기획 및 그래픽에도 참여하고 있는 이 차장은 "술저는 현재 70% 이상의 개발도를 보이고 있고 늦어도 3월말 경에는 마스터 버전이 나올 예정입니다. 술저에는 국내 최초로 '한승'이라는 가수가 부른 주제가 삽입되며 사운드에도 여러명의 세션맨들이 참여해 게임에 더욱 몰입할 수 있는 분위기를 제공할 것입니다." 쥬신의 멤버들은 이전에는 펼치지 못했던 자신들만의 아이디어들을 마음껏 표출하는 듯 보였다. "저희는 현재 PS용 게임과 ARC용 게임을 기획하고 있는데 대전 액션으로는 일본을 따라갈 수 없기 때문에 3D가 가미된 횡스크롤 액션 게임을 구상 중에 있습니다. 어쨌든 저희는 그동안 축적된 노하우와 참신한 기획력으로 최고의 게임을 만들어 보겠습니다. 유저 여러분! 기대하셔도 좋습니다."



박태영(개발실장)



김인기 (술저 프로그래머)



박재영 (술저 메인 그래픽 겸 PS용 게임 기획)



김은태 (술저 프로그래머)

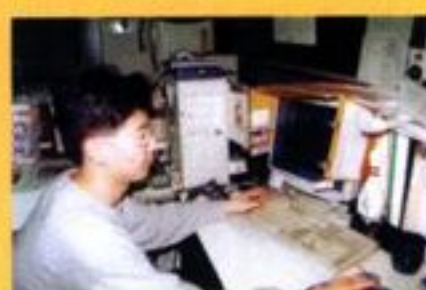
쥬신의 개발팀원들



김은정 (술저 캐릭터, 오리지널 디자인 담당)



송원영 (술저 배경 및 오브젝트 그래픽 담당)



노명 (야구는 내 인생 원화 및 그래픽 담당)



원성희(야구는 내 인생 프로그래머)



**GAME POWER
ADVENTURE**



장 르	어드벤처
시스템 요구사항	486 이상/램 8MB 이상/ 펜티엄100, 램16메가이상 권장
발 매 일	발매중
가 격	44,000원
유 통 사	비스코
제 작 사	스튜디오 자코빈

강렬한 영상미를 보여줄 리얼리티 어드벤처

디어사이드 3 (DEICIDE 3)

디어사이드는 신생 개발팀 자코빈이 제작하고 있는 어드벤처 게임으로서 디어사이드란 '신을 죽이다'라는 의미를 가지고 있다. 해외로의 수출까지 계획중인 디어사이드는 그동안 보아왔던 어드벤처 게임과는 확실히 다른 느낌을 주는 아주 독특하면서도 강한 이미지를 줄 것이다.



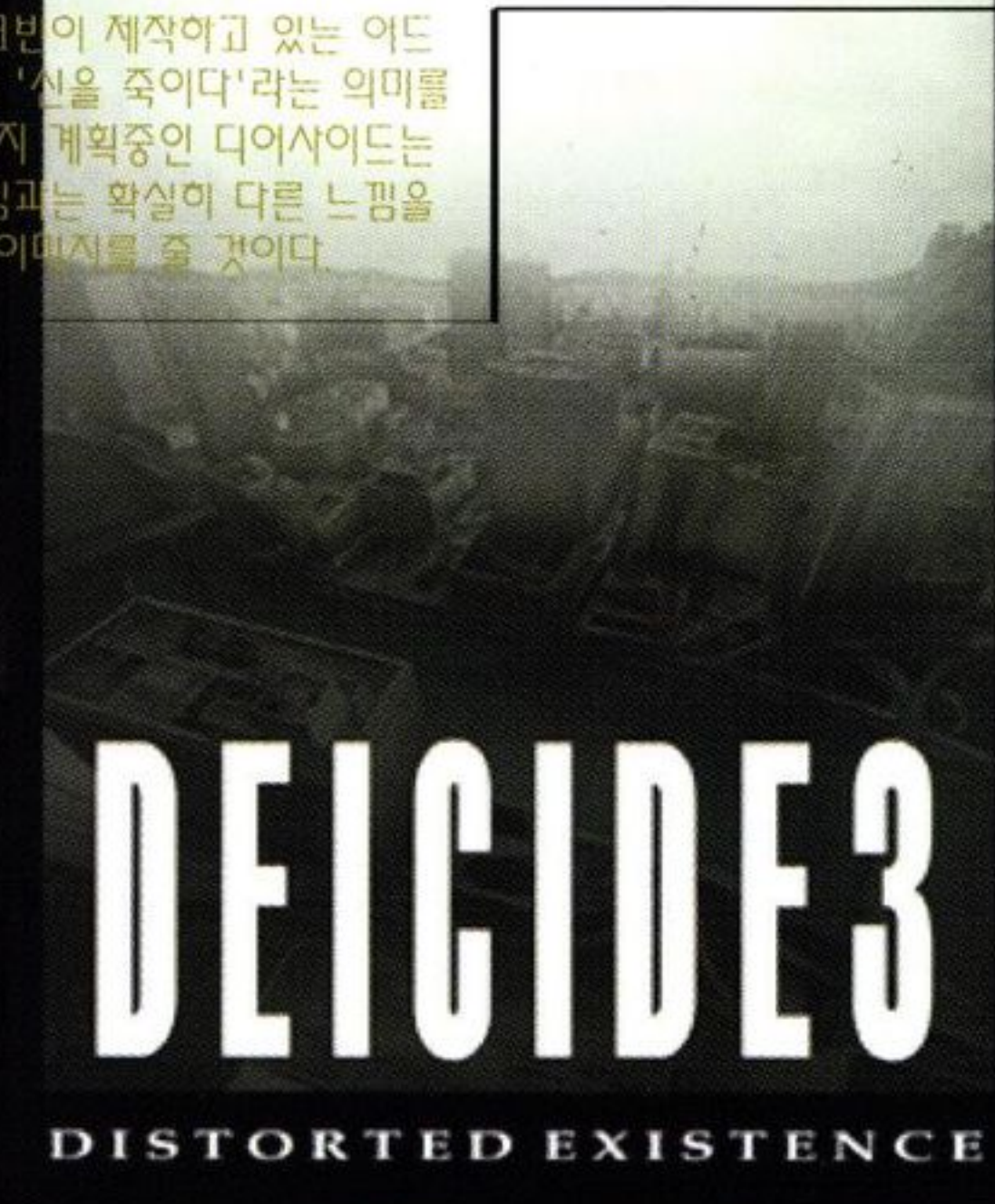
스토리 라인

2019년 9월 27일, 9.25시위진압 현장. 2일째.

시위대중 한 명이 공격불능 상태가 된 경찰용 DONOVAHN 42형을 탈취하여 도주를 하자, 그 뒤를 진압군의 DONOVAHN M45형 2기가 뒤쫓는다. 지휘 본부에서는 무장시위대에 대한 사살명령이 내려지고, 도주하던 42형은 진압군의 미신건을 맞고 건물에 치박혀 버린다.

그로부터 5년 뒤인 2024년, 김창기는 시경SWAT에서 인사 이동되어 PSD3부 SWAT 특장과장으로 발령 받는다. 그리고 며칠 후, 중부 제7군 사령관인 김성환이 그리트교 원리주

의자들에게 테러를 당한다. PSD3부는 1부의 연락을 받고 현장으로 출동하지만, 이미 PSD2부가 진압을 끝내고 현장 정리까지 끝낸 상태였다. 그 다음날 수도방위군 남부1군 참모



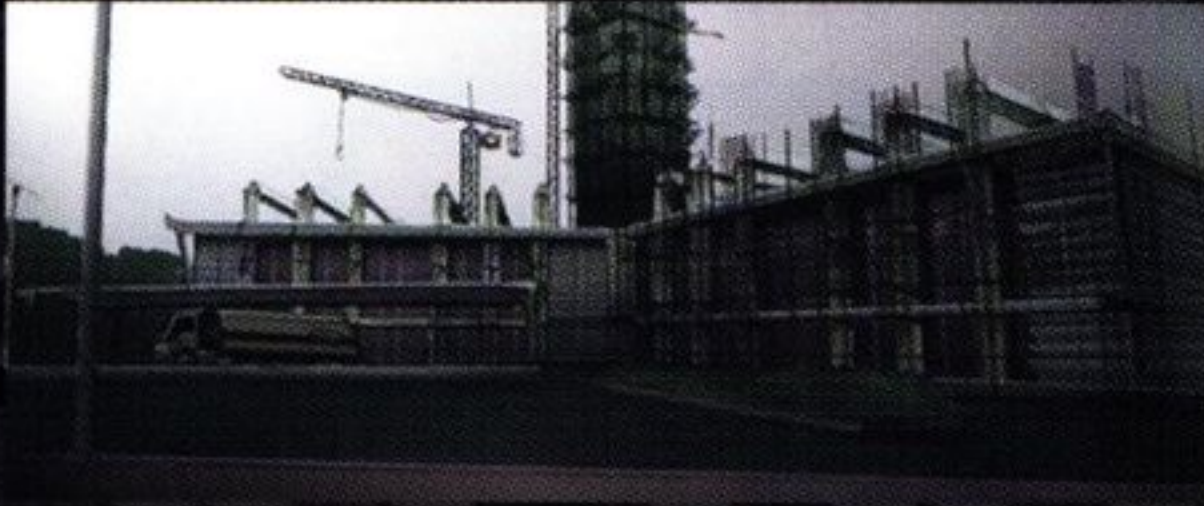
장인 서충호가 육참회의에 참석하지 않았다는 사실을 알게 된 CID 2과장인 정소영은 개인적으로 이 사건을 조사하기 위해서 어디론가 사라지고, 김창기는 정소영을 찾아나서게 된다.

게임의 특징

디어사이드는 뛰어난 그래픽과 편리한 인터페이스, 리얼한 시나리오, 그리고 어두우면서도 거부감이 생기지 않는 분위기를 느낄 수 있는 게임으로서 역겨운 화면들과 단순한 말 초신경을 자극하는 영상들로 구성된 기존의 암울한 분위기와는 전혀 다른 분위기를 보여준다.

디어사이드는 어드벤처 부분과 3

부분의 액션 부분으로 구성되어 있는데, 세가지 부분의 액션은 주인공이 기갑정을 타고 있는 시점에서 진행되는 3D 슈팅이며 진행은 기존 LD 3차원 일방 진행 액션과 비슷하다. 그러나, 마우스의 클릭만으로 적을 조준하는 다른 슈팅 게임과 다르게 기체의 기울어진 상태와 움직이는 속도에 따라 탄착점이 변하며 플레이어는 현재 기갑정이 움직이는 방향을 생각하고 탄착점이 적과 일치되도록 조준하여 LOCK ON 사인이 보일 때 사격하면 된다. 이런 점은 계속되는 어드벤처만으로 느끼는 답답함을 액션에서 풀어 나갈 수 있을 정도로 부담되지 않은 난이도이다.



등장인물

김창기, 34세, PSD3부
특장과장.

주인공으로서 시경 SWAT 2대대에서 PSD3부 SWAT 특장과정으로 승진되어 온 인물. 소탈하고 자신의 생각만을 고집하지 않은 성격의 소유자로 대인관계가 원만하다. K대역을 졸업하고 SWAT에 몸담은 이후 그 능력을 인정받아 34세의 나이에 일약 3부 특장과정의 자리까지 오른 엘리트이다. PSD의 부장과 특장과정의 차이는 직책의 이름 차이정도이지만, 보직으로 온 부장보다 실전을 겪으면서 올라온 과정으로 인정해주는 경향이 있다. 평소에는 거의 감정을 드러내지 않으나, 전투시에는 매우 광폭하고 잔인한 면을 보일 때도 있다. 자신의 진급을 위해 수십명이 죽어갔다고 생각하며 자책하는 면이 없지 않다. 실제로 그는 시경 SWAT시절 총 92회의 출동을 통해 45명의 테러범을 사살한 혁혁한 전공을 가지고 있다. 인권단체들에서는 그의 진압방식이 지나친 과잉진압이며 테러범들의 인권을 존중에 줄 필요가 있다고 불만을 한 적도 있다.



정소영, 32세, CID 2과장.

김창기와는 대역 때부터 알고 지내는 사이로 대역졸업 후 김창기와 같이 공직에 몸담고 있다. 정보의 수집등에 있어 과정답지않게 일선에서 직접 뛰어다니는 행동파로 그녀 역시 나이에 비해 야간 빠른 진급을 한 케이스이다. 정보부에 몸을 담은지 거의 6년이 되어가며, 아직 미온이다. 김창기와는 동료이상의 관계는



이영현, 44세, PSD2부 부장.

일반적으로 PSD부장이라는 직책은 보직용 직책으로 알려졌었고, 실제 1부 및 3부 부장들은 보직으로 와 있는 상태이다. 그러나, 2부 부장은 역대 부장들과 달리 2부 특장과정 대원으로 시작하여 실전을 접하며 부장의 자리까지 올라온 경우로 PSD에선 그 이전은 거의 신이처럼 알려졌었고 PSD2부에서 그의 위치는 부장어린 직책이 갖는 단순한 위치이상의 다른 위상을 갖는다. 이영현 때문에 PSD2부에 지원한 대원도 있을 정도이다.



시경 SWAT

시 경찰청 SWAT. 경찰청소속으로 일반 경찰이 처리 못하는 중무장범죄자들을 소탕하는 역할을 맡고있다. PSD SWAT가 범죄자의 사살을 목적으로 하는 데 반해 시경SWAT는 범죄자의 체포를 우선한다. 김창기가 시경 SWAT근무당시 인보위에서 과잉진압에 관한 항의문서를 받은 이유도 이와 관련이 있다.

PSD SWAT는 언론의 비호와 사건처리의 기밀성으로 시경 SWAT보다 과격한 진압을 행하고 있다.

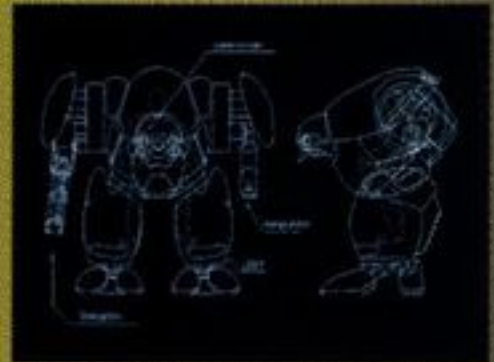
PSD SWAT 특성과

PSD SWAT 특수장갑과 SWAT에서 기갑정을 운용하는 부서이다. SWAT의 모든 부서를 대표하는 부서로 특장과정은 PSD 부장과 직함 이름정도의 차이밖에 보이지 않는다.

등장유닛

DONOVAHN 42형

2005년 모델, 대유중공업. 양산형으로 주로 경찰용으로 쓰인 기갑정이다. Prologue에 나오는 42형은 우측의 머신건과 소울더머드가 날아가 공격불능 상태로 도주한다.



DONOVAHN M45형

2009년 모델, 대유중공업. 양산형으로 시경 SWAT, PSD SWAT에서 쓰이는 기갑정이다.

DONOVAHN의 특징인 모듈식 미니플레이터로 좌측엔 CAMO 부착된 미니플레이터가, 우측엔 29mm 대기관총용 머신건이 장착되어있다. 2020년에 PSD SWAT는 45명을 DONOVAHN 38형으로 모두 대체하였다. 38형은 45형과 우미의 분사노즐 외에는 외양에 있어서 큰 차이를 보이고 있지않으며, 내부적으로 38형은 조종자 음성인식 시동 시스템, 기갑정용 OS의 버전업등의 차이점 보이고 있다.



또한, 액션 부분에는 독자적으로 개발한 3D엔진이 사용되어 3D그래픽과 2D그래픽의 절묘한 조화를 통해서 지금까지 전혀 경험해보지 못한 액션을 체험해 볼 수가 있다. 총 200개가 넘는 장면들과 부드러운 애니메이션이 화면상에 펼쳐지며, 감미로운 사운드 트랙과 20여명의 성우들을 기용하여 모든 대사들 음성화하여 2024년을 실감나게 경험해 볼 수 있다. 사건은 대화와 아이템의 사용 등으로 해결하지만, 모든 행동은 사실성에 충실하여 마치 한편의 영화를 보고 있는 듯한 느낌을 준다. 특히 정소영의 행적을 알아내기 위해서 네트워크를 통해서 컴퓨터 해킹을 하는

부분은 실제의 해킹과 거의 똑같이 표현하였다.

특수 기관

PSD SWAT

Public Safty Department Special Weapons And Tactics의 약자. 통령직속의 대 테러부대로 군경과는 별도로 관리되며, 통령직속인 탓에 기관으로서의 위상도 높다. PSD는 3부까지 존재하며 PSD 2부가 PSD를 총괄 지휘한다. 2부 부장은 이영현으로 PSD내에서는 신화적인 존재이다.



가상현실 세계에서 멀티미디어 채팅을 즐겨보자!



유리도시

지난호의 유리도시 개념 소개에 이어서 이번 달에는 네트워크상에서 가상으로 만들어진 새로운 세계를 사용자에 게 제공하는 서비스인 유리도시의 접속 방법과 이용법에 대해서 알아보기로 한다.

1. 가상 세계 유리도시

현실과는 다른 자유로운 세계이며 또 하나의 자신이 생활하게 되는 세계이다. 즉, 유리도시는 현실의 세계에서는 불가능한 일들을 할 수 있는 가상의 세계인 것이다.

유리도시에서는 네트워크상에서 만들어진 유리도시라는 나라로 갈 수 있다. 컴퓨터 화면상에 출력되는 것은 시가지와 숲, 공원 등으로 구성된 Multimedia 세계로서 이것이 바로 유리도시인 것이다. 아바타는 또 하나의 인생을 즐기기 위한 또 하나의 당신이며 아바타의 머리와 신체 성별 등을 자유롭게 바꾸면서 상상의 나라를 한껏 펼칠 수 있는 것이다.

또, 이 나라에서 만나는 다른 아바타도 당신과 같이 어딘가에서 접속하고 있는 사람의 분신이므로, 화면을 공유하여 실시간으로 대화와 게임을 즐기면서 현실 세계의 성별, 세대 및 외모에 구애받지 않는 새로운 인간관계를 만들어 나갈 수 있는 것이다.

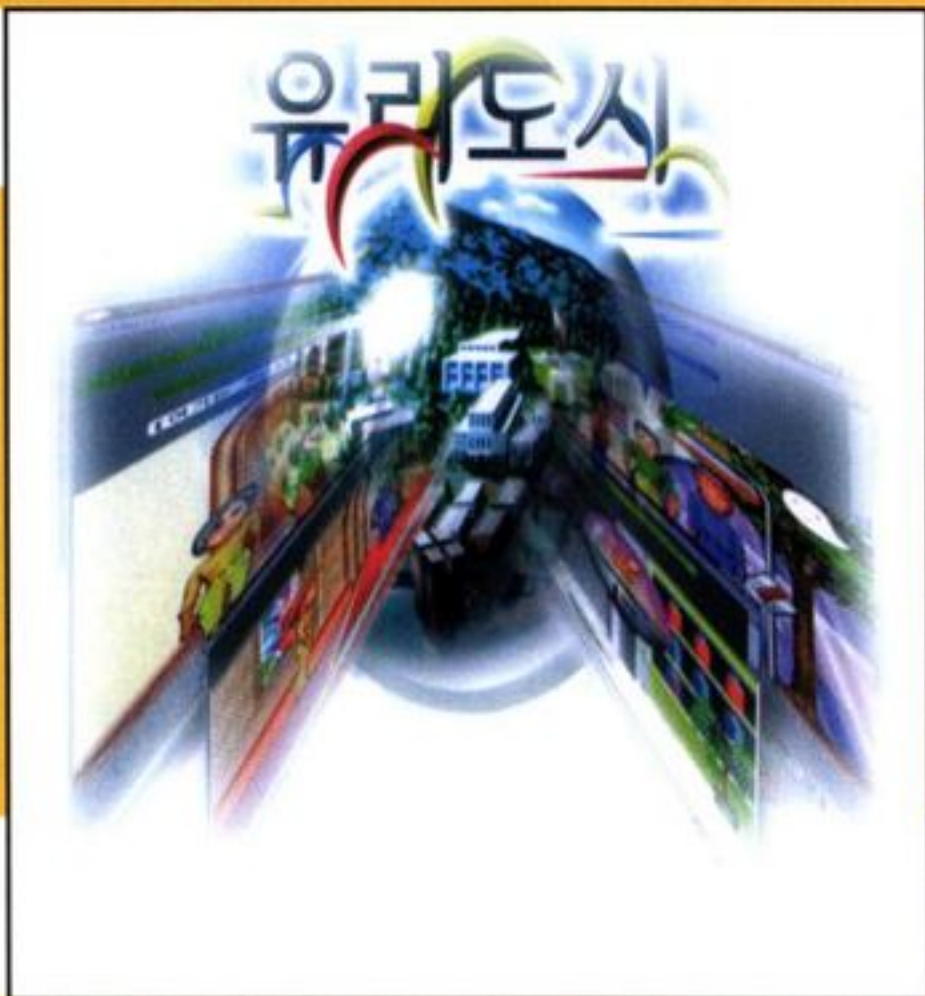
유리도시의 영혼의 세계를 지나기면 유리도시의 출입문에 해당하는 유리도시 타워가 있다. 이곳에서 자신의 분신을 자유롭게 만들고 유리도시의 중심지인 대학로로 나간다.



2. 유리도시 메뉴

유리도시를 기동하면 유리도시 메뉴(그림1)가 표시된다. 각각의 버튼을 클릭하면 아래와 같은 처리가 실행된다.

- (1) 유리도시 접속 : 유리도시로 접속을 한다. 유리도시로 가는 버튼이다.
- (2) 환경설정 : 접속하기 위한 통신 환경을 설정한다.
- (3) 간이통신 : 통신회사의 통신서비스를 이용할 수 있다.
- (4) Video 기능 : 유리도시의 생활을 촬영한 비디오를 재생할 수 있다.
- (5) 종료 : 유리도시를 종료한다.





(그림2)

3. 유리도시 접속

(1) 통신환경을 설정한다.

[환경설정] 버튼을 클릭하면 표시되는 윈도우에서 다음과 같이 각 항목을 설정한다. 설정하지 않은 항목이 있으면 [설정] 버튼을 누를 수 없게 된다.

1) 사용자 ID, Password

통신 서비스에서 사용하고 있는 ID와 Password를 설정한다. 만일 ID를 가지고 있지 않은 사람은 신규로 ID를 취득해야만 한다.

2) 포트번호

모뎀이 접속되어 있는 Serial Port 번호를 지정한다.

3) 외선종류

사용하고 있는 전화외선이 기계식인지 전자식인지를 선택한다. 기계식인 경우는 [PULSE]를, 전자식인 경우는 [TONE]을 지정해 준다.

4) 통신회사 설정

사용하고 있는 통신회사 및 접속 전화번호를 지정한다. [참조] 버튼을 누르면 메뉴로부터 선택할 수 있다.

5) 모뎀설정

사용하고 있는 모뎀의 초기와 커맨드를 설정한다. [참조] 버튼을 누르면 모뎀 일람이 표시 되므로 선택할 수 있다. 일람에 없는 모뎀은 표준모뎀 종류로 선택해주어야 한다.

(2) 유리도시에 접속한다.

[유리도시 접속] 버튼을 클릭하면 유리도시로 접속한다. 접속이 완료되면 그림2와 같은 화면이 표시된다.

[유리도시 에러 표시] 윈도우가 표시되는 경우,

환경설정에서 설정한 내용에 오류가 있는 경우가 아니면 모뎀 접속상태에 문제가 있는 경우이다. 이때는 에러 내용에서 지정된 항목을 한번 더 확인해야 한다.

[주의사항] Software 버전이 구버전으로 판명되었다는 메시지가 표시된 경우, 유리도시에는 항상 확장되므로 각종 기능, Object 및 Region

4. 화면설명

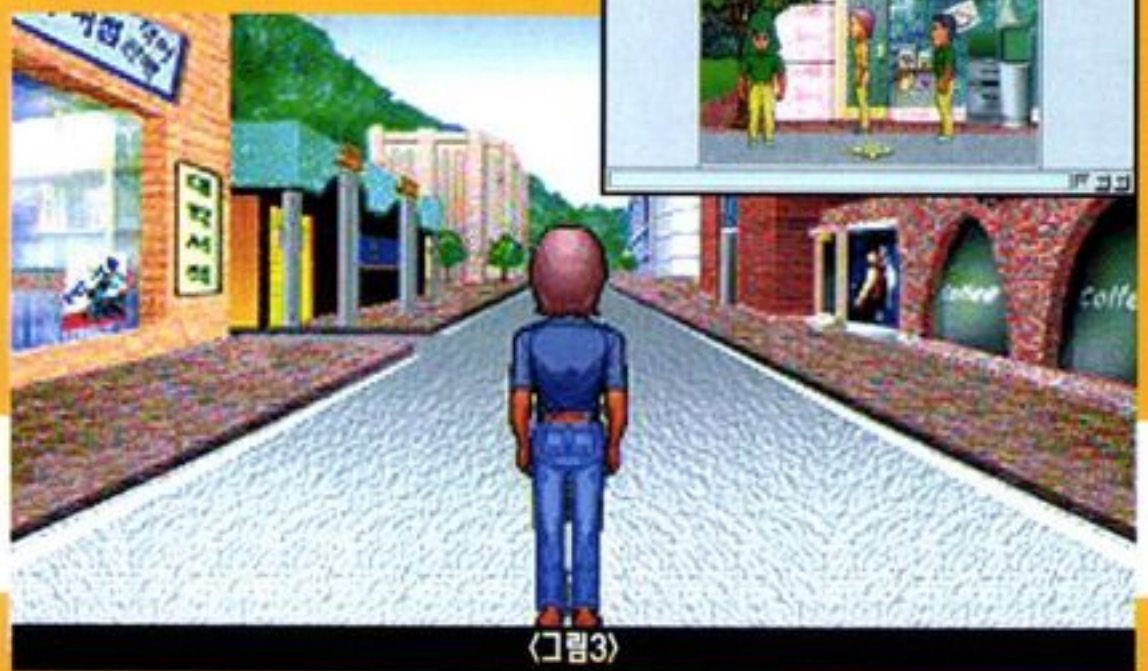
화면 중앙(그림3)에 표시되어 있는 캐릭터가 당신의 분신인 [아바타]이다.

(1)메뉴 : 통신의 절단기능이나 접속 중에 사용할 수 있는 유틸리티 등이 있다

(2)대화표시 영역 : 대화나 시스템으로부터의 메시지가 표시된다. 아바타들 간의 대화는 특정 색으로 둘러쌓여 표시된다. 스크롤 바를 사용해서 지나간 메시지(100행까지)를 볼 수가 있다.

(3)Region 표시 영역 : 유리도시의 세계가 표시된다. 이 화면 단위를 'Region'이라고 하며 이 Region의 집합으로 유리도시가 구성된다. 이 안에서 자신의 아바타를 조작한다.

(4)아바타 : 사용자 자신을



(그림3)

변화시켜 유리도시로 보낸 사용자의 분신이다. 이 아바타를 조작하여 유리도시의 생활을 영위한다

(5)Pop-up Menu : 어떤 대상을 마우스로 클릭하면 대상물에 대한 가능한 Action이 메뉴로 표시된다. 메뉴를 없애고 싶으면 메뉴타이틀(위 그림에서 통로)를 클릭하거나 ESC키를 누르면 된다.

(6)대화 모드 : 각각의 버튼을 클릭하면 대화 방법이 변경된다. 메뉴의 [대화]에서도 같은 조작을 할 수 있다.

(7)문자열 입력영역 : 대화 내용을 입력하는 영역이다.

의 추가/변경사항을 Center측에 등록에 놓는다. 이런 메시지가 출력되면 '에'버튼을 선택해서 데이터를 수신해야 한다.

'아니오'를 선택한 경우에도 유리도시에 접속할 수 있지만 이 경우에는 추가된 기능이나 Object는 사용할 수 없게 된다.

(3)통신을 종료한다.

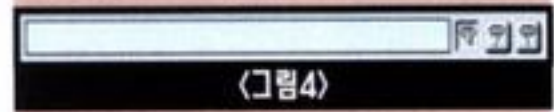
메뉴에서 [파일]-[종료]를 선택하면 유리도시와의 접속을 끊고 유리도시 메뉴로 복귀한다.



5. 아바타

(1) 이동한다

Region 내에서 이동하는 경우는 이동하려는 장소를 클릭해서 [여기까지 온다]를 선택한다. 아바타가 이동 가능한 범위는 화면의 밑에서 3분의 1정도이다. 다른 Region으로 이동하는 경우에는 뒷쪽의 Region는 [앞으로 간다], 좌우의 Region에는 [왼쪽으로 간다], [오른쪽으로간다], 앞으로 나 오는 경우는 [앞으로 나온다]를 선택한다. 유리도시의 거리에는 지면에 도로 표시가 있어 이 표시를 보면 어느 방향으로 갈 수 있는지를 알 수 있다.

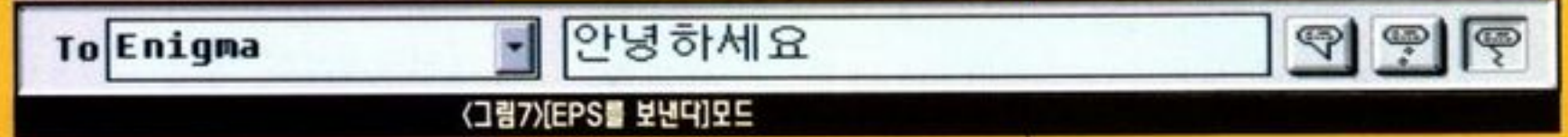


(그림4)

(2) 대화 방법

아바타의 대화 방법에는 말하다, 생각하다, ESP(귓속말을 보낸다)의 3가지 방법이 있다. 그림 4의 3개의 버튼으로 대화 방법을 선택할 수 있다. 또한, 아바타의 표정을 변화시켜서 상대방에게 자신의 의사를 전달할 수도 있다.

신의 아바타 위에 표시된다. 마찬가지로 다른 아바타의 대화 내용도 그 아바타 위에 표시된다. 대화 모드의 중앙의 버튼을 클릭하면 [생각하다] 모드로 바뀐다. 대화가 표시되는 형태가 달라져서 혼잣말처럼 표시된다.



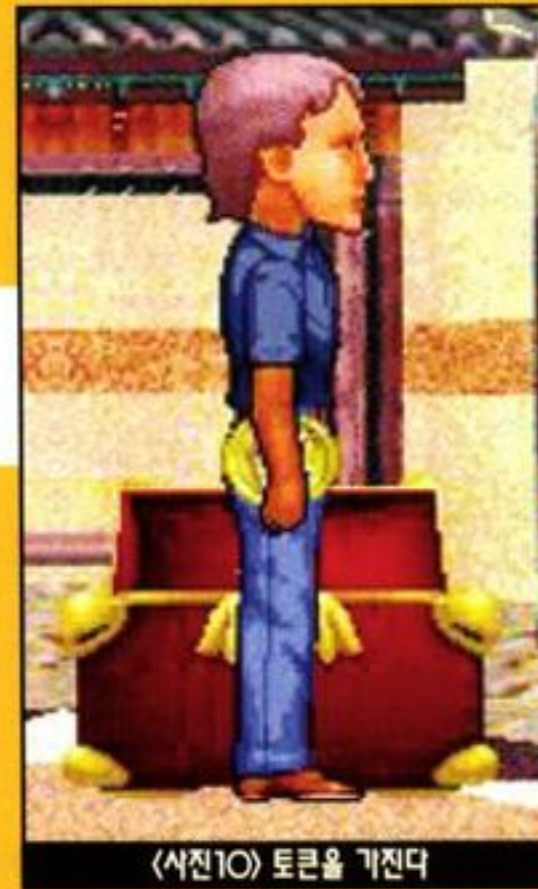
(그림7)[EPS를 보낸다]모드

2) ESP로 메시지를 보낸다

대화 모드의 오른쪽 버튼을 누르면 그림8의 [ESP를 보낸다] 모드가 표시된다. ESP에서는 Mail Address로 지정한 아바타에게만 메시지를 보낸다. 상대방 아바타가 유리도시에 접속하고 있으면 어느 Region에서도 수신할 수 있다.

3) 표정/동작

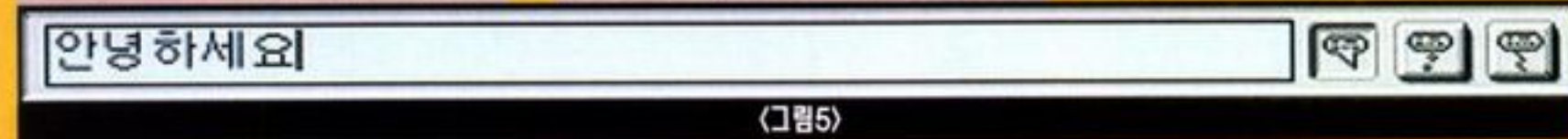
대화뿐만 아니라 여러가지 표정이나 동작에 의해서 자신의 의사를 표현할 수 있다. 자신의 아바타의 메뉴에서 [표정/동작]을 선택하면 [표정/동작]의 서브메뉴가 표시된다. 항목을 선택하면 대응하는 행동을 하게 된다.



(사진10) 토큰을 기진다

6. 유리도시에 들어간다

다음으로 유리도시에 가려면 유리도시 타워를 통과해야 한다. 아래의 순서로 "유리도시 타워"를 통과하면서 기본적인 조작을 수행해야 한다. 또, 유리도시 타워 안에서 머리카락, 신체, 성별 등을 바꿀 수 있으므로 자신이 원하는 모습으로 자신만의 아바타를 만들어 보자. 영혼의 세계라고 표시되어 있는 Region의 지면을 클릭하면 표시되는 Pop-up Menu에서 [앞으로 간다]를 선택하면 아바타가 새로운 세계로 걸어가기 시작한다.



(그림5)

1) 말하다, 생각하다

대화 모드의 왼쪽 버튼을 누르면 [말하다] 모드가 된다(최소의 상태). 키보드로부터 문자를 입력하면 화면 밑의 문자 입력영역에 표시된다. 그림6에서처럼 문자열을 입력하고 엔터키를 누르면 그림6과 같이 입력한 문장이 자



(그림8)플레이어의 분신인 아바타

(3) 고스트

이 가상 세계에서의 결정사항으로 동일 Region 내에서는 아바타가 6명 이상 들어갈 수 없다. 이 상태에서 Region에 들어가려고 하면 자동으로 (사진8) 같이 고스트가 되어 화면의 오른쪽 상단에 표시된다. 고스트가 되면 대화에 참가하거나 아이템을 조작할 수 없게 되지만 ESP로 메시지를 보내거나 Region내의 상황을 볼 수는 있다. 다

시 아바타가 되고자 하는 경우는 고스트를 클릭하여 메뉴에서 [아바타가 된다]를 선택한다. 반대로 고스트가 되고자 하는 경우는 아바타를 선택하여 메뉴의 [고스트가 된다]를 선택하면 된다.

(4) 다른 아바타를 추가한다

아바타는 ID 하나에 대하여 2명까지 설정할 수 있다. 2번째 이후로 Center에 접속하면 표시되는 아바타 선택 윈도우에서 [신규] 버튼을 클릭하면 다른 아바타로 새롭게 들어갈 수 있다. 그 다음부터는 접속시에 2명 중에서 사용하고 싶은 아바타를 선택해서 유리도시에 들어갈 수 있다.



(그림6)



(그림4)



(1) 토큰을 받는다

여기부터 진행 방법에 대해서는 앵무새 도우미가 여러 가지로 가르쳐 준다 이곳에서 앵무새 도우미의 말대로 보물 상자에서 토큰을 꺼낸다. 토큰이라는 것은 유리도시에서만 통용되는 화폐이며 머리카락 아이템들을 구입하는데 사용된다.

먼저 보물 상자를 클릭하면 표시되는 Pop-up Menu에서 [연다]를 선택한다. 그러면 아바타가 보물 상자까지 걸어가고 상자가 열린다. 한번 더 보물 상자를 클릭하면 이번에는 [꺼낸다]라는 항목이 나온다. 그것을 선택하면 보물 상자 안에 들어있는 물건이 Sub-Menu로 표시된다. [토큰]을 선택하면 보물 상자에 들어 있는 토큰을 가질 수 있다.

그리고 나서 아바타를 클릭해서 메뉴에서 [주머니에 넣는다]를 선택하면 손에 들고 있는 토큰을 주머니에 넣는다. 이와 같이 Region 내에서의 커맨드의 실행 순서는 [대상물의 지정 → 커맨드의 발행]의 순으로 하면 된다. 지면을 클릭해서 [오른쪽으로 간다]를 선택해서 다음 Region으로 가보자. 유리도시 타워 안에서는 뒤로 돌아갈 수 없으므로 토큰을 꺼내는 것을 잊지 않도록 주의하도록 하자.

(2) 신체, 성별을 결정한다.

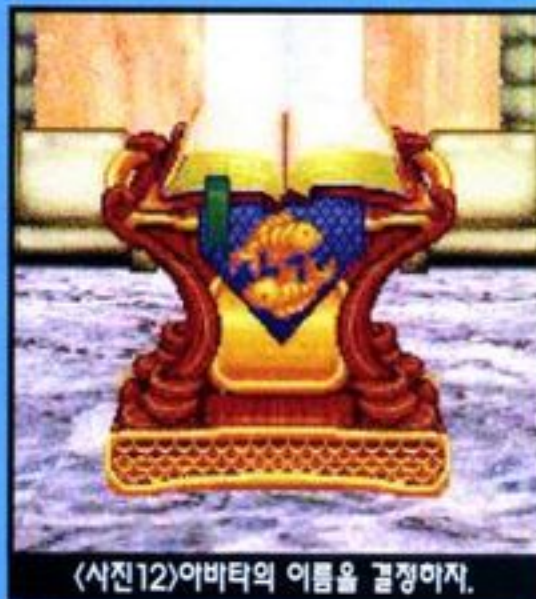
중앙에 있는 것이 신체교환실이다.



(사진10) 이곳이 바로 신체 교환실



(사진11)토큰으로 머리를 산다



(사진12)아바타의 이름을 결정하자.

7.가상 공간에서의 생활 중 불편한 사항이 있을 때

유리도시에는 [오라클]이라고 불리는 아바타가 있다. 오라클은 여러가지 이벤트를 개최하거나 아바타 간의 분쟁을 중재하거나 아바타의 상담 상대가 되거나 하는 역할을 맡고 있다. 접속 중에 곤란한 일이 발생하면 Men의 [도움말]에서 [도움을 청함]으로 오라클에게 연락할 수 있다. 또, 거리에서 다른 아바타를 만나기 어려운 경우는 아바타를 클릭해서 표시되는 메뉴에서 [상태] - [모여있는 장소는?]을 선택하면 현재 유리도시에 들어와 있는 아바타의 수와 아바타가 모여있는 장소가 표시된다.

이곳에서는 신체는 물론 성별까지도 바꿀 수 있다.

신체교환실을 클릭하면 출력되는 메뉴에서 [신체 교환 →]을 선택하고 여기서 표시되는 Sub-Menu에서 성별과 신체를 선택한다. 신체교환실은 유리도시 안에도 있으므로 나중에도 다시 바꿀 수 있다. 지면을 클릭해서 [왼쪽으로 간다]를 선택해서 다음 Region으로 진행한다.

(3) 머리를 결정한다.

화면의 오른쪽에 있는 것이 [머리 자동판매기], 왼쪽에 있는 것이 [현금인출기]이다.

자동판매기를 클릭하면 표시되는 메뉴에서 다음 아이템을 본다]나 [아직 아이템을 본다]를 선택하면 자동판매기의



머리가 바뀐다. [이 아이템을 산다]를 선택하면 머리를 살 수 있다. 머리를 교환하고 싶으면 손에 들고 있는 머리를 클릭해서 [붙인다]를 선택한다. 손에 들고 있는 머리는 주머니에 넣을 수도 있다. 지면을 클릭해서 [왼쪽으로 간다]를 선택해서 다음 Region으로 가보자.

(4) 아바타의 이름을 결정한다.

아바타는 모두 고유의 핸들명(이름)과 메일 어드레스를 가지고 있다. 핸들명은 아바타 고유의 이름이고 메일 어드레스로는 ESP나 전자 메일의 Address가 된다. 우선 중앙에 있는 방명록을 클릭해서 메뉴에서 [읽는다]를 선택하면 최근에 유리도시로 들어온 사람이 5명까지 표시된다.

[이름을 등록한다]를 선택해서 자신의 핸들명(2 Byte문자 8문자 이내)과 메일 어드레스(1 Byte 문자 12문자 이내)를 등록한다. 단, 메일 어드레스에 대한 제한이 있는데, 이미 누군가 등록한 이 이름은 등록할 수 없다. 또한, 사용할 수 있는 문자는 1바이트 영숫자와 [-], [], [.]뿐이다. 지면을 클릭해서 [앞으로 나온다]를 선택하면 드디어 유리도시의 세계가 보이게 된다.

만일 유리도시에서 다른 아바타를 만나면 가볍게 인사를 해 보도록 하자.

8.간이통신기능의 이용

유리도시 메뉴의 [간이통신] 버튼을 누르면 간이통신기능을 이용할 수 있다. 이 기능으로 해당 통신회사의 ID의 취득이나 일반적인 통신회사의 서비스를 이용할 수 있다(Binary Data의 송수신은 할 수 없다). 또, 이 기능을 이용하기 전에 [환경설정] 안에 아래의 항목을 설정에 둘 필요가 있다.



듀크 뉴캠 3D를 능가할 동양적인 액션 게임

쉐도우 워리어(Shadow Warrior)

장르 액션 제작사 에피지/3D 렘스

발매사 GT 인터랙티브

3~4월	펜티엄90이상	마우스 키보드 지원
윈도 95	16MB 이상	미 정

동아시아 지역이 게임의 무대로 등장

쉐도우 워리어는 듀크 뉴캠 3D가 엄청난 성공을 거둔 이후로 3D 레름스가 내어 놓을 또 하나의 1인칭 3D 액션 게임으로서 기존의 듀크 뉴캠보다 한차원 높은 액션 게임의 진보를 보여줄 것이다. 아직 전체적인 줄거리는 완전하게 확정되지 않았지만, 동아시아지역을 게임의 무대로 설정하였기 때문에 동아시아 사람들에게 많은 흥미를 더해 줄 것이다.

예를 들어서 사무라이 칼은 10가지 무기의 한 종류로 나오며 빠징코 도박장 등이 배경으로 등장한다. 쉐도우 워리어의 캐릭터는 듀크에서처럼 젊고 우람한 람보 스타일은 아니지만, 그 나름대로의 캐릭터 특성을 보여줄 것이다.

이에 대해 3D 레름스의 사장인 브로우샤드는 "쉐도우



워리어의 주인공은 듀크하고는 완전히 다르다. 그는 늙은 아시아인이며 그의 영어실력은 그다지 뛰어나지 않을 것이기 때문에 이에 관련된 우수한 해프닝이 게임상에 적용될 것이다." 라고 말했다.

한편, 그래픽상에서는 그래픽 엔진 시스템의 개조를 통해서 폴리건 모델보다 더욱 세밀한 표현이 가능한 3D 복셀 스프라이트를 구현할 것이지만, 가장 크게 달라진 것이라고 한다면 3D 차량의 지원을 들 수 있을 것이다. 게이머는 탱크, 보트, 지게차, 불도저 등을 3D 배경을 탐험하는데 이용하게 된다. 예를 들어 적들을 무찌를 때나 어떤 특정한 문제를 해결하기 위해서 지게차같은 차량을 이용하는 것이다.

또한, 게임을 진행하다가 전함이 정박해 있는 지역을 발견한다면 그 전함의 포탑에 올라가서 상대편 적들에게 함포사격을 가할 수 있는데, 기존의 3D 액션 게임에서는 볼 수 없었던 특징이라고 할 수 있겠다.

새로운 점수 시스템의 도입

쉐도우 워리어는 멀티플레이어 액션에 대한 유저들의 의견을 반영하여 팀플레이를 할 수 있게 하였으며 많은 유저들이 요구했던 깃발 뺏기 같은 게임 등도 포함될 것이다.

또한 데드매치를 위한 새로운 점수 시스템을 도입하여 게이머가 로켓포 같은 강



력한 무기를 사용하여 상대방을 간단히 제압했을 때보다 권총같은 약한 무기로 이겼을 때 더욱 많은 점수를 부여 받게 된다.

몇몇 적들의 머리와 심장은 마법의 힘을 가지고 있어서 무기로 사용할 수 있다

쉐도우 워리어는 MMX 기술과 3D 액셀레이터 카드를 지원하지 않지만, 펜티엄 90MHZ이상, 램16M 정도의 시스템 사양이면 만족할 만한 플레이를 즐길 수 있을 것이다.



쉐도우 워리어는 다양한 외부배경과 듀크 뉴캠 3D보다 훨씬 뛰어난 기동성을 보여준다

다른 레이싱 게임과의 비교를 거부한다!

파워 F1 (Power F1)

장르	레이싱	제작사	아이도스
발매사	아이도스		
3월	펜티엄 이상	조이스틱	키보드 지원
도스	16MB 이상	대 정	

툼레이더로 유명한 아이도스가 제작

일렉트릭 아츠사의 니드 포 스피드나 버진의 스크리머 시리즈와 같은 아케이드 스타일의 게임은 PC 레이싱 게임시장을 넓혀주는 하였지만, 얼마나 많은 팬들을 확보했는가에 대한 의문이 남았다.

오래전에 레이싱 장르가 PC게임으로 등장했을 때, 끝까지 자신이 선호하는 자동차 브랜드를 고수하려는 게이머의 파벌이 생겼다. 그리하여 파플러스나 마이크로프리즈와 같은 개발사들은 그들 각자의 나스카, 인디카, 그리고 포뮬러 타이틀에 열광하는 추종자들을 얻을 수 있었다.

툼 레이더로 유명한 아이도스가 3월에 출시할 예정인 파워 F1은 이러한 열성팬들을 확보할 수 있는 레이싱 게임으로 주목을 받을 수 있을 것이다.

레이싱 게임에서 실감나는 레이싱의 체험을 해보기 위해서는 게임상



다른 레이싱게임처럼 각 경주차에 스폰서들의 로고가 붙어 있다.

에서 다양한 옵션을 제공해 주어 야 하는데, 이러한 이유로 해서 파워 F1에서는 게이머가 실제로 존재하는 12가지의 팀중에서 한 팀을 고를 수 있으며 실버스톤, 모나코, 스텔라 등과 같은 17가지의 포뮬러 트랙에서 레이싱을 펼칠 수 있다.

게이머는 트랙의 수와 차의 손상 정도, 타이어 종류, 날씨 등을 조절할 수 있으며 이렇게 해서 고쳐진 옵션은 주행 테스트와 12대나 24대의

경주차를 선택하여 실행되는 경기 모드를 통해서 고쳐나갈 수 있다.

이외에도 자신의 경주차를 개조할 수 있는 가장 중요한 기능이 있어서 날개의 각도, 브레이크, 서스펜션을 조절할 수 있으며 타이어의 공기압, 조정 각도와 같이 가변성이 큰 사항들도 이에 포함된다. 텍스처로 구성된 폴리건 환경은 선명한 화면을 보여주며 초기 버전임에도 불구하고 레이싱 컨트롤이 매우 어렵다.

시스템의 최소 요구사항은 486DX2/66, 램8MB이지만 레이싱을

제대로 즐기기 위해서는 펜티엄 90, 램16MB를 필요로 하며, 2명의 플레이어와 분할 화면모드나 네트워크, 시리얼 링크를 통해서 플레이할 수 있다.



풀모션의 CG 그래픽은 보다 생생한 화면을 보여준다.

익살맞은 벌레들의 전쟁

웜즈 유나이티드 (Worms United)

장르	액션	제작사	오션
유통사	삼성전자		
2월달	486이상	키보드	
도스	8MB 이상	44,000원	

자신만의 개성이 강한 게임

최근 게임의 두드러진 특징은 물 장르화와 화려한 동영상의 대폭적인 추가. 그리고 고해상도 그래픽 화면의 지원등이다. 그러나, 웜즈 유나이티드는 이러한 시대의 흐름을 비웃기라도 하는 듯 자신만의 재미를 추구하고 있다. 단순한 아케이드 게임으로 동영상에 여러개가 존재하지만, 최근 게임의 영화같은 동영상이 아닌 아기자기한 동영상인 듯한 화면을 보여준다. 그리고, 저해상도를 지원해 펜티엄이 아닌 기종에서도 부드럽게 게임을 진행할 수 있다. 그럼에도 불구하고 이 게임에 한번 빠져들면 헤어날 수 없을 만큼 상당히 재미있다.

단순한 것이 제일!

웜즈 유나이티드는 조그만 벌레들이 나와 포를 쏘며 상대편을 공격하는 게임이다. 이 게임의 방식은 매우

벌레로 변한 학생



쓰레기 더미 위에서

단순한데 즉, 적을 공격하는 방법이 포를 쏘는 방향과 힘, 그리고 바람의 방향과 세기만으로 가능하다. 그렇기 때문에 특별히 키조작을 익히지 않아도 부담없이 쉽게 게임을 즐길 수 있다. 그렇다고 마냥 단순한 것은 아니고 정확한 전투를 위해 여러 가지 전투방법을 설정할 수 있도록 배려해 놓았다.

게임의 조작방법

웜즈 유나이티드는 기본적으로 4개의 방향키와 스페이스바만으로 게임 진행이 가능하다.



폭발!

그러나 좀더 세밀하고 정확한 전투를 위해서 엔터키와 무기선택키, 그리고 무기의 폭발시간 설정키 등이 존재한다. 벌레의 이동은 좌우 방향키로 이동하며 점프키는 Enter키이다. 포의 발사각도는 상하 방향키로 조절하고 포를 발사하는 힘은 스페이스바를 얼마만큼 누르고 있었는지에 따라 조절된다. 무기의 선택은 기능키(F1~F11)로 하며 무기의 폭발시간은 0~

5의 키패드를 눌러 조절이 가능하다. 참고로 말하자면 C키는 화면을 중앙으로 이동시키며 P는 잠시 멈춤 키이고 M은 화면을 확대축소하는 키이다.

게임이 등장하는 여러 가지 무기

게임의 조작방법은 매우 단순하지만 무기의 종류는 그리 단순하지가 않다. 웜즈 유나이티드에는 여러 가지 무기가 등장하는데 가장 기본적으로 사용되는 바츨카포나 수류탄을 비롯하여 유도탄, 폭탄이 5개로 나뉘어 폭발하는 클러스터 폭탄, 산탄총, 우지 자동 기관총, 미니건 등을 위시한 총기류, 그리고 지뢰 종류를 비롯한 수많은 무기들이 등장하며 심지어 벌레를 자폭시켜 적을 공격하는 가미가제도 존재한다. 게다가, 벌레를 효과적으로 이동시키기 위한 텔레포트, 땅을 팔 수 있는 드릴, 높은 곳에서 내려오기 위한 번지, 물을 건너기 위한 대들보 등도 존재한다.

이건 먹는게 아니!



영화 인디펜던스데이의 감동을 게임으로!

인디펜던스데이 (Independence Day)

장르 비행액션 제작사 폭스 인터랙티브

발매사 레디칼 엔터테인먼트

97년 봄	펜티엄이상	조이스틱 키보드 지원
원도 95	16MB 이상	미 정

거대한 외계 우주선을 파괴하자!

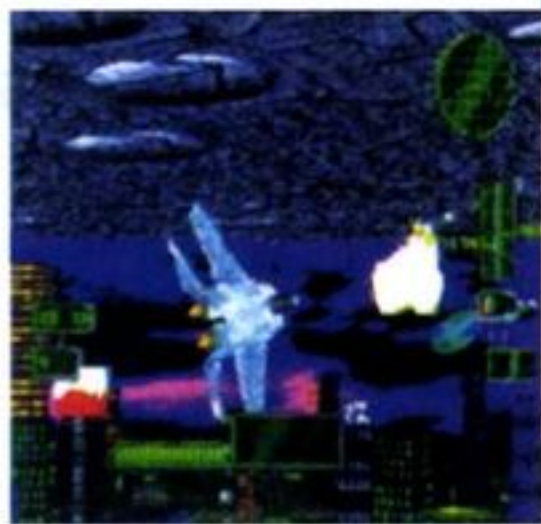
지난해 여름 최대의 흥행을 기록했던 20세기폭스사의 SF 영화 「인디펜던스데이」가 폭스 인터랙티브사를 통해서 전투기 액션게임으로 다시 태어난다.

게이머는 전투기의 파일럿이 되어 세계 주요도시를 파괴하는 거대한 외계 우주선에 대항하여

목표를 반드시 완수해야 한다. 폭스 인터랙티브의 마이클 아킨의 말에 의하면 인디펜던스데이는 방어막같은 파워를 통해서 오락실 아케이드와 같은 느낌을 줄 것이며 게이머는 F-16, MIG-31, F-18 그리고 마지막 스테이지에서 적들의 모함을 공격할 외계 전투기를 포함한 총 8종류의 전투기를 이용할 수 있다.

배경 그래픽은 완벽하게 3D로 구현했으며 각 도시, 게이머가 탑승할 전투기, 적들의 전투기는 폴리건으로 만들어진다. "이전에 등장했던 공중전 게임에서는 몇 개의 산으로 이루어진 단순한 지형이나 작은 조각의 폴리곤의 건물로 구성된 평면의 도시들이 주된 배경이었습니다.

그러나, 인디펜던스데이의 도시들은 보다 사실적으로 표현되어 있어서 시어즈 타워나 자유의 여신상, 에펠탑 같은 역사적인 건축물 등이 게임상에 등장합니다. 그래서, 우리는 이를 위



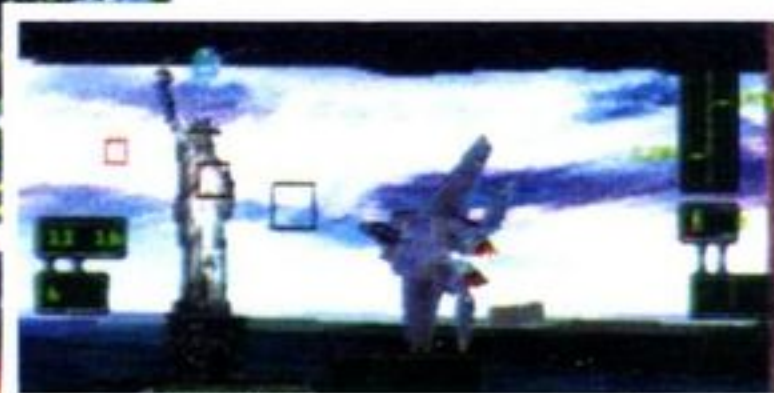
조정석 모드나 추적 모드 두가지 중 하나를 선택할 수 있다.

해서 실제로 거대한 빌딩사이로 비행을 해야만 했습니다."라고 마이클은 말했다.

폭스 인터랙티브는 그동안 자사 영화를 주제로 한 게임을 제작해왔는데, 페이지 마스터같은 경우는 완전히 실패한 케이스이며 다이하드 트릴로지는 좋은 반응을 얻었다. 이번에 발표될 인디펜던스데이는 영화의 인기도와 뛰어난 완성도로 인해서 후자 쪽에 속하리라고 기대하고 있다.



게임은 외계 우주선의 공격을 둘러싸인 유명한 도시의 상황에서 이루어진다.



방어막에 걸리지 않도록 주의해야 한다

싸우는 선봉에 서야 한다. 또한 게이머는 조정석 모드나 추적 모드중 하나를 선택하여 세계 13개 도시에 퍼져 있는 외계 우주선을 파괴하기 전에 몇가지의

캐즘(Chasm)

역선 메가미디어 도스

메가미디어가 현재 제작중인 3D 액션 게임인 캐즘(부제: 웨도우 존)은 항상 그렇듯이 완전한 3D엔진과 폴리건 방식의 난폭한 몬스터를 일반적인 특성으로 가지고 있는 3D 액션에 새로운 가능성을 보여줄 게임이다.

인간들은 통행시간에 제한을 받기 시작했고 시간의 채널이 형성되어 서로 다른 시대로의 이동이 가능하게 되었다. 그런데, 이곳을 통해서 과거와 미래의 호전적인 몬스터들이 현시대에 침입하기 시작했고 이에 대항하여 게이머는 이 시간의 채널을 파괴하고 돌연변이 몬스터들을 없애야 한다. 총 14가지의 임무가 있으며 퀘이크 스타일의 클라이언트서버와 같은 네트워크 플레이가 가능하다.

또한, 캐즘에는 퀘이크에서 실현하지 못했던 신체의 특정부분을 공격할 수 있는 특징이 추가되어서 무기를 가지고 있는 몬스터의 팔을 쏘아서 그 무기를 사용하지 못하게 할 수 있는 것이다. 게임 초반에 등장하는 몬



두건을 쓴 괴물을 원반으로 공격한다.

스터들은 비교적 상대하기가 쉬워서 게이머는 몬스터의 팔과 머리를 겨냥하여 쏠 수 있고 다리부분을 쏘아서 쓰러지게 할 수도 있다.

캐릭터는 듀크 뉴캠 3D와 같은 게임에서 보여진 비트맵 방식이 아니고 퀘이크나 스카이넷처럼 폴리건으로 만들어지기 때문에 애니메이션이 보

다 부드럽게 처리되었고 다양한 형태의 동작을 볼 수 있다.

메가미디어에서는 시스템 사양을 486DX2/66, 램 8MB으로 밝히고 있지만, 제대로 게임을 즐기기 위해서는 펜티엄 90이상 램 16MB이상이 필요할 것이다.



게이머의 공격으로 팔이 질러 나간 픽업로 몬스터



GAME POWER ACTION



장 르
코믹 대전 액션
시스템 요구사항
386이상/램8MB 이상
발 매 일
2월
가 격
미 정
유 통 사
삼성전자
제 작 사
단비 시스템



만화 속의 주인공이 되어 격투 게임을~

까공 카공

만화로 연재되어 많은 인기를 모은 '까공'은 이제 대중적인 인물이 되어 버렸다. 이제 그 게임이 단비 시스템을 통해 본격적인 PC 게임으로 다시 태어났다. 삼성전자의 지원으로 고려대 내에서 터를 마련, 까공의 개발에 힘써 온 단비 시스템의 노력이 결실을 맺고 있는 것이다.



게임의 진행

까공의 키패드는 상하 좌우 4개의 키와 약주먹 강주먹 약차기 강차기 등 4개의 공격 키로 구성되어 있어서 총 8개의 버튼을 사용해서 전투를 진행하게 된다. 이 키들을 조합하여 필살기를 제외한 공격 형태를 보면 약주먹, 강주먹, 약차기, 강차기, 얇은 약주먹, 얇은 강주먹, 얇은 약차기, 얇은 강차기, 점프 약주먹, 점프 강주먹, 점프 약차기, 점프 강차기로 12개의 공격 패턴이 있고 각 캐릭터마다 2개에서 5개 정도의 다양한 필살기들이 있다. 난이도를 가장 쉬운 단계로 하고 게임을 플레이하면 아마 오른 손가락 3개와 왼 손가락 1개 정도를 쓸 수 있는 사람이라면 승리하는데 지장이 없을 것이다. 하지만 난이도를 높은 단계로 하고 게임을 진행하면 날아오는 적의 다양한 공격에 정신이 없을 것이다.

격투 게임으로써 까공의 특징을 보면 다른 격투 게임에는 좀처럼 없는 경험치의 상승과 하강이 있다. 그러니까 게임을 시작해서 전투에 돌입하게 되면 조금 전에 언급한 각 12개의 공격과 필살기 공격들에는 각각의 경험치가 매겨지게 된다. 만약 까공이 수레바퀴 주먹을 시도해서 성공하고, 다음 공격에서 같은 공격을 시도하면 적 캐릭터의 에너지 손실은 더욱 커지게 된다. 하지만 수레바퀴 주먹의 경험치가 상승하였다고 다른 공격치가 상승하는 것은 아니다. 각각의 공격치는 독립적으로 상승한다. 또 게임이 끝나게 되면 이 수치들을 보여주는 저장 여부를 물어 보게 된



여운 캐릭터와 황당해서 그만 웃음이 터져 나오는 만화적인 요소들을 갖추고 있으면서도 캐릭터와 배경이 어딘지 모르게 우리 정서에는 맞지 않는 듯한 느낌이 있었던 것이다. 까공은 배틀 비스트의 황당함과 유머스런 요소를 다분히 안고 있으면서도 우리 정서에 꼭 맞는 게임이란 느낌이 든다. 까공의 모든 배경과 캐릭터들은 만화 풍으로 그려져 있다.

게임에 들어가게 되면 꼬마 아이의 공공대는 소리와 함께 찡그리는 얼굴이 보인다. 똥을 누는 것이다. 똥 누는 것을 다 보고 나면 게임을 선택하는 화면이 나온다. 까공은 일반 격투 게임과 그 구성 면에서는 같다. 즉 10개의 캐릭터 중에서 하나를 선택해서 상대편과 겨루는 형식을 취하고 있다. 2인 격투가 가능하며 각각의 캐릭터들은 2개에서 5개 정도의 필살기를 가지고 있다. 각 캐릭터마다 필살기들은 매우 달라서 싫증나지 않을 정도로 다양하지만 필살기들을 외우기는 그리 어려운 편은 아니다. 까공은 삼판 양승과 5판 3선승 또는 단판 승을 선택할 수 있게 되어 있고 3단계로 난이도를 조정할 수 있으며 전투에 소요되는 시간 음악 등을 선택할 수 있게 되어 있다.

프롤로그

요즘의 대전 격투 게임은 화려하고 섬세한 그래픽과 카리스마적인 캐릭터, 부드러운 몸놀림을 추구해 나아가고 있다. PC에서의 이런 환경을 구사하기 위하여 3D 액셀레이터를 장착해야 할 정도가 되어 버렸지만 이런 상식을 깨는 게임들이 있다.

영성하다고 말할 수는 없지만, 오히려 아기자기한 그래픽과 귀여운 캐릭터, 현실성이 떨어져 보이는 캐릭터들의 황당한 몸놀림과 이벤트, 이런 것을 장점으로 하는 게임이 바로 「까공」이다.

이와 비슷한 류의 게임을 꼽자면 영국의 7TH LEVEL사에서 개발하여 우리나라에도 작년도의 출시된 바 있는 배틀 비스트를 들 수 있다. 배틀 비스트는 상하 좌우 4



다. 저장하게 되면 각 경험치가 저장된 캐릭터를 게임을 다시 시작할 때 고를 수 있게 된다. 또한 적의 공격을 효과적으로 잘 막으면 수비의 경험치도 올라가며 막아내지 못하면 경험치가 내려간다.

게임에서 이기면 이긴 캐릭터의 이벤트가 나오고 격투의 전적과 싸움의 결과를 나타내는 수치를 보여주는 데 이를 저장하면 다음의 전투에서 저장된 결과를 가지고 다른 캐릭터들과 격투를 할 수 있다.

캐릭터들의 특징

각 캐릭터들은 공격하면서 공격 이름을 외친다. 예를 들어 수레바퀴 주먹 필살기(→↓←B)를 실행하면 "수레바퀴 주먹"이라고 외치면서 공격한다.

까공의 공격

까공의 가장 강력한 무기는 수레바퀴 주먹이다. 빠른 속도로 회전하면서 전진하여 적 몸체에 부딪쳐 가 격한다. 한 번에 여러 대를 공격하는 효과를 누릴 수 있고 회전하는 익살스런 모습이 귀엽다. 멀리 있는 적에게 빠른 공격을 할 수 있는 「다람쥐 박치기」, 새총을 쏘는 「새총 쏘기」 등이 있다.

박카스의 공격

박카스 공격의 최고의 무기는 「선풍각」, 가까이 있는 적을 마치 스트리트 파이터의 춘리가 빠른 발놀림으로 여러 대를 가격하는 것과 비슷하게 공격한다. 멀리 있는 적에게 무적의 효과를 누릴 수 있는 「승룡충천」도 있다. 승룡충천은 물구나무서서 회전하며 나아가다가 솟구친다. 또 멀리 있는 적에게 유리한 「기탄 출사」는 포탄을 발사하는 필살기이다.

민들레의 공격

민들레는 여자 캐릭터이고 마법도 사용할 수 있다. 무기로는 「마미야」, 「매직미러」, 「홀리드래곤」, 「고스트 핸드」 등이 있다. 「매직미러」는 상대에 다가가지 않고 마법으로 적의 에너지를 줄인다. 민들레가 발차기를 하면 그 어여쁘고 날씬한 다리가 될

필살기 키 정리					
1. 까공	앞돌려 차기(↓→)	슬라이딩 물기(→↓←)	트릭 슬라이딩(↓←→)	승룡물기(←↓←)	
2. 박카스	축전각(↓←)	승룡충천(←↓←)	기탄출사(→↓←)	선풍각(↓↓←)	경신비공(↓↓↓←)
3. 마미야	매직미러(←↓←)	홀리드래곤(→→←)	고스트핸드(↓↓←)		
4. 각	비타쇄옥(→↓←)	유도격사(↓←)			
5. 코작	빅화이어(→↓←)	빅스툼(→↓←)	롱레인지블로우(→→←)	슬라임슛(↓←)	크러싱 어택(←↓←)
6. 하이바	앞돌려 차기(↓→)	슬라이딩 물기(→↓←)	트릭 슬라이딩(↓←→)	승룡물기(←↓←)	
7. 아자거사	취권벽력장(←↓←)	샤프어택(←↓←)	필살 담뱃대(↓←)		
8. 흑흑	물 풍선(↓←)	통통 개구리(↓←)	압정 지뢰(↓↓←)	토이미사일(→→←)	
9. 우가자가	꼬리치기(↓→)	보디체(←→←)	파워 드럼통(→↓←)		
10. 차오차오	찰나이동(→→←)	각성파(→↓←)			

복숭이 고릴라 다리가 되어 공격을 한다.

각의 공격

각은 코작과 마찬가지로 무기를 들고 나오는 캐릭터이다. 양쪽에 축이 달린 창을 들고 공격을 하는데 창을 돌리면서 적에게 공격하는 비타쇄옥과 멀리서 창을 돌려 던지는 유도격사가 있다.

비타쇄옥은 거의 모든 공격에 대해서 상위 권을 가지고 있고 강력한 필살기이다. 유도격사 역시 멀리 떨어져서 완벽하게 공격한다는 장점을 가지고 있지만 공격키를 누르는 데는 다른 키보다 시간이 더 걸린다.

코작의 공격

코작은 등에 여러 개의 뿔이 달린 도깨비와 비슷한 괴물이다. 코작의 필살기는 그 개수와 위력에서 타의 추종을 불허한다. 멀리서 불을 쏘는 「빅화이어」, 폭풍으로 공격하는 「빅스툼」, 방망이로 멀리 있는 적을 공격하는 「롱레인지 블로우」, 표창을 쏘는 「슬라임슛」, 「크러싱 어택」 등이 있다. 다양하고 강력한 필살기임에도 불구하고 사용키도 쉬운 편이다.

하이바

하이바는 배틀 비스트의 개라고 보면 되겠다. 모든 공격이 물기와 발차기로 구성되어 있고 필살기 또한 「물기」와 「발차기」이다. 「앞돌려 차기」는 키조작이 간단하고 바로 멀리 있는 적까지 공격하기 쉽지만 적의 공격에 노출되어 있다. 나머지 필

살기로는 「슬라이딩 물기」, 「트릭 슬라이딩」, 「승룡 물기」 등이 있는데 모두 달려가서 무는 공격이다.

아자거사

아자거사는 비추어 파이터의 취권을 구사하는 할아버지와 비슷한 캐릭터다. 무기로는 「취권 벽력장」, 「샤프 어택」, 「필살 담뱃대」 등이 있다. 아자거사의 필살기는 멀리 있는 적에게 특히 유용하고 취권 벽력장과 샤프 어택의 위력은 대단하다. 사용 키 면에서는 샤프 어택이 간편하고 위력은 두 개가 비슷한 편이다. 필살 담뱃대의 공격을 보면 담뱃대를 들고 뛰어드는데 상당히 우스꽝스럽다.

흑흑

까공에서 가장 웃기는 캐릭터가 아닌가 싶다. 흑흑이는 때리건 맞건서 있건 이겼건 항상 운다. 운다고 해서 전혀 불쌍해 보이지는 않는다. 오히려 장난기 있어 보이고 스머프에서 투덜이를 보는 듯한 투정이 상황에 맞지 않아 황당하다. 흑흑이는 필살기 또한 독특한데 필살기 4개 모두 무엇을 던진다. 물 풍선도 던지고 압정 지뢰도 던지고 미사일도 쏜다 심지어 통통 개구리까지 던진다.

이기건 지건 항상 우는 놈이다.

우가자가

우가자가는 공룡에 해당되는 캐릭터이다. 가장 강력한 필살기인 「파워 드럼통」은 드럼통 모양이 되어 큰 속도로 적에게 돌진한다. 「꼬리치기」, 「보디체」 등의 필살기가 있다. 게임에 이기거나 지는 모양으



로 변해 "꼬끼오" 하고 운다.

차오차오

차오차오의 필살기는 각과 마찬가지로 2개뿐이다. 2개인만큼 그 위력도 다방면에서 효과적인 편이다. 차오차오의 주무기는 각성파, 각성파는 자신의 몸 크기의 파장을 장풍 쏘듯이 쏘는 무기. 찰나 이동은 각성파와 같은 파장을 몸에 싣고 적으로 돌진한다. 차오차오의 필살기 키는 상대적으로 쉽게 실행할 수 있게 되어 있다.

게임을 마치며

3차원 그래픽에서 볼 수 없는 아기자기함과 게이머의 눈을 즐겁게 하는 캐릭터들의 코믹 연기가 일품이며 어린이들과 게임에 익숙지 않은 여성들에게도 추천해 주고 싶은 작품이다. 다양한 캐릭터들의 필살기를 익히고 게임의 색다른 재미를 느껴 보길 바란다.



은하계의 평화를 지켜라

사이버 글라디에이터

CYBER GLADIATORS

PC게임에서 3D 격투 게임이라고 하면 '버추어파이터' 투신전을 떠올릴 것이다. 부드러운 스크롤에 다양한 캐릭터들 그리고 특이한 스테이지 구성으로 버추어파이터에 도전하는 미국적인 분위기의 버추어 파이터를 지켜보자



GAME POWER ACTION



장 르
액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상/
조이스틱, 키보드 지원

발 매 일

미 정

가 격

미 정

유통 사

동서게임체널

제 작 사

시에라 온라인



미국적인 분위기의 캐릭터들

캐릭터 기술일람

공통기술

대쉬	DD 또는 AA
방어	S + A 또는 S + D
던지기	J + K
스피드 펀치(SP)	K
스피드 킥(SK)	L
크러시	S
파워 킥(PK)	J
파워 펀치(PP)	I



뛰어난 구성

지금까지의 격투 게임들은 주요 캐릭터가 인간이 대상이었다. 하지만 사이버 글라디에이터는 온 은하계에 존재할만한 괴물들이 총 출동한다. 각각의 캐릭터는 자기만의 특수한 기술을 가지고 있고, 승리 포즈 또한 강렬한 인상을 주기에 충분하다.

스테이지의 경우에는 단순히 배경만으로 존재하는 것이 아니고 스테이지에 걸맞는 무기들이 시도때도 없이 날아오는데 그것을 이용해서 상대방과 대전할 수 있다.

예를 들면 정글 스테이지의 경우에는 창이 수도 없이 날아오는데 이것을 잘 피해서 지면에 꽂혀 있는 창을 뽑아서 적에게 던지면 방어를 한다고 해도 데미지를 입힐 수가 있다.

그래픽을 보면 이 게임은 윈도우 95의 그래픽 가

속기인 다이렉트 X 3.0을 사용하고 있기 때문에 캐릭터들의 동작이나 스크롤이 엄청 부드럽다. 배경이 어두운 것이 옥의 티이기는 하지만 그것도 나름대로 게임에서 장중한 분위기를 느낄 수 있게 해준다. 사운드는 경쾌한 음악을 사용하고 있다. 그래서인지 배경이 어둡기는 하지만 박진감을 느낄 수도 있다.

창을 들고 싸운다



감전시키는 것도 가능하다



⊕ CARNIGORE

-Height : 11인치 7피트
 -Weight : 2.9톤
 -에너지원 : Hyper-Metabolizing Hemo-Jell
 -PROFILE : 싸움에서 그의 잔인함과 야만성을 존경받고 있는 파이터이다. 그의 싸우는 기술을 보면 잔인한 물질 세계의 합병을 목표로 하고 있고 제멋대로의 여수와 같은 성난, 광포한 성질을 가지고 있는 것이 특징이다.



⊕ PLAZMA

-Height : 11피트 2인치
 -Weight : 2.7톤
 -에너지원 : 패트라피로 플라스
 -PROFILE : 플라즈마는 아르코보틱 앨런스 파이터로서 욕망을 불러일으킬 정도로 섹시한 모습이다. 그녀는 글라디에이터 중 가장 몸이 가벼운 편이고 그녀의 싸움 스타일은 드라마틱한 것과 물질적인 예술을 결합한 것과 같다. 그녀의 기술과 성격은 그녀의 지메인 GY DJIN 요새에 있는 Lieutenant Trace Haverkell과 매치를 이루고 있다.
 -SPECIAL MOVES
 하이 잭 : F F SP 미들 펀치 : F F PP
 니 킥 : F F SK 미들 킥 : F F PK
 스위프 킥 : D D SK PK 점프 킥 : PK + U
 스퀘어 스텔스 : F D PP 번아웃 : F D PK
 트윈 버너즈 : F B SK



⊕ SGT. MAYHEM

-Height : 12피트 1인치
 -Weight : 3.3톤
 -에너지원 : GNEU 세포
 -PROFILE : 얼라이언스 사이버 글라디에이터의 리더고 상사 에이엠은 위험한

전쟁기계이다. 에이엠은 무시무시한 용병학을 소유하고 있고, 지명적인 특기인 HAND TO HAND 기술을 가지고 있다. 에이엠의 특별한 기술은 군대식 발사기를 포함해서 펀치와 던지기 등이

있고, 이것들은 강력한 파괴력을 자랑한다.

-SPECIAL MOVES
 상단 잭 : F F SP
 파워 피스트 : F F PP
 미들 킥 : F F SK

연속 킥 : F F PK
 그라운드 어택 : D D SK PK
 에어 스트라이크 : PK + U
 앵글 슬램 : F D PP
 Hitem High, Hitem Low : F D PK
 Combat Boot : F B SK

⊕ MASTER PAIN

-Height : 12피트 4인치
 -Weight : 2.9톤
 -에너지원 : Din Toh Transcendental Forces
 -PROFILE : 모든 면에서 뛰어난고 거대한 군사행동도 주재한다.
 -SPECIAL MOVES
 하이 잭 : F F SP 미들 펀치 : F F PP
 하이 킥 : F F SK 미들 킥 : F F PK
 스위프 킥 : D D SK PK
 점프 킥 : PK + U 스텔스 피스트 : F D PP
 데스 페일 : F D PK 네더 레이저 : F B SK



⊕ PSYCLOPPS

-Height : 9피트 7인치
 -Weight : 1.1톤
 -에너지원 : Electronically-injected PharmaNuke Compound
 -PROFILE : 예상할 수 없는 성격의 소유자이고 그의 그런 행동은 위협적이다. 그는 가장 중요한 공격수로서 그의 싸우는 방식은 미스테리에 가깝다. 혼란과 세련이 섞인 전투기술로서 위장과 근접사격 그리고 거의 지명적인 발작적인 공격이 있다.
 -SPECIAL MOVES
 엘보우 잭 : F F SP 연속 펀치 : F F PP
 하이 킥 : F F SK 동키 킥 : F F PK
 플라잉 킥 : PK + U 사이코 시클론 : F D PP
 루나 킥 : F D PK 브레인 도너 : F B SK



⊕ NERO ZERO

-Height : 11피트 1인치
 -Weight : 2.8톤
 -에너지원 : Cryogenic Urvium
 -PROFILE : 비밀에 싸인 쿡후 마스터로서 빠른 스피드와 속임수가 있는 기술에 능하다. 적으로 삼는다면 두려운 존재이다.
 -SPECIAL MOVES
 투 피스트 슬램 : F F SP
 벨로우 벨트 스위프 : F F PP
 슬라이드 킥 : F F SK
 스윙 킥 : F F PK 스윙 킥 : D D SK PK
 얼굴차기 : PK + U 에일스톤 : F D PP
 블러드 : F D PK 프로스트 에이브 : F B SK



⊕ MADAM DISCIPLINE

-Height : 10인치 8피트
 -Weight : 2.5톤
 -에너지원 : Ephogryn Hormo-Nuke Implants
 -PROFILE : 침략적이고 호전적인 성격을 가지고 있다. 얼굴 부위를 가격하는 기술이 특기이고, 장비는 단정하고도 사악하게 입고 있다.
 -SPECIAL MOVES
 하이 잭 : F F SP
 미들 펀치 : F F PP
 하이 킥 : F F SK
 니 킥 : F F PK
 스위프 킥 : D D SK PK
 점프 킥 : PK + U
 Hurt Me, Hurt Me, Hurt Me : F D PP
 FOOT FETISH : F D PK
 에어 오픈렌 크라쉬 : F B SK



⊕ BROTHER GRIMM

-Height : 10인치 7피트
 -Weight : 3.1톤
 -에너지원 : Nitrous Phitru Gas Orbules
 -PROFILE : Top암살자로 DungeonStar에서 잡혀 투옥되었다. 도망가려는 시도중에 그의 왼쪽 다리는 레이저 빔을 맞아 절의 다리로 교환하였다. 그래서 그의 불행한 희생자들은 Steel 갑옷을 입어도 커다란 충격을 입는다.
 -SPECIAL MOVES
 엘보우 잭 : F F SP
 강안 잭 : F F PP
 스퀘어 킥 : F F SK
 스윙 킥 : D D SK PK
 플라잉 스텔스 킥 : PK + U
 Obituary : F D PP
 더블 미그레인 : F D PK
 쿠파 스파이크 : F B SK



⊕ DEATH ROW JONES

-Height : 11피트 11인치
 -Weight : 4.3톤
 -에너지원 : Liquid Gneu
 -PROFILE : 마스터페인의 중성스런 사격이다. 스피드와 기술의 날카로움은 누구에게도 뒤지지 않는다.
 -SPECIAL MOVES
 엘보우 잭 : F F SP 어드 잭 : F F PP
 미들 킥 : F F SK 로우 킥 : F F PK
 섀클 액 : F D PP 파워 테클 : F D PK
 더 슬래머 : F B SK

⊕ SHRAPP

-Height : 13인치 7피트
 -Weight : 16.2톤
 -에너지원 : Bio-Morphic Progenerator Serum
 -PROFILE : 몸집이 크기 때문에 스피드는 떨어지지만 잡기와 기술의 예리함은 다른 캐릭터들이 따라올 수 없다. 특히 잡기는 상대가 부서질 정도로 세게 잡는다.
 -SPECIAL MOVES : 기술은 알려지지 않았다.

듀크를 능가하는 게임이 다가온다!

이레디케이터

하드볼 시리즈로 유명한 에코레이드사의 새로운 작품인 이레디케이터는 단순히 보이는 모든 것을 파괴하는 여타 게임과는 다르다. 인공지능(AI) 기법을 게임 속에 적용시켜 다양한 능력을 이용해 가야 하기 때문에 더욱 흥미진진한 3D 슈팅 게임을 즐길 수 있을 것이다.



GAME POWER ACTION

DOS
CD-ROM

장 르

액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상

발 매 일

3월

가 격

미 정

유통 사

금강기획

제 작 사

에코레이드



지자 그 원인을 조사했다니 성에 분개를 일으키려는 외계인들의 소행이었다. 고대의 자동 방어 장치를 멈추고 외계인들을 몰아내지 않는다면 아이오사성의 종족들은 서로 싸우다가 자멸하게 될 것이 뻔했다. 그리고 이것을 해결하기 위해서 세 명의 전사가 선발되었고, 그들은 전장을 향해서 떠났다.

이레디케이터의 구성

그래픽 면에서는 듀크나 케이크같은 게임과 비교해 봤을때 전혀 손색이 없으며 전체적으로 이들 게임보다 무거운 분위기를 연출하여 준다. 지도를 보지 않으면 길을 찾기가 힘들기는 하지만 게이머가 캐릭터를 직접 보면서 게임을 진행함으로써 3D 액션의 색다른 경험을 줄 것이다. 적들의 움직임은 약간은 기계적이기도 하지만 그렇다고 해서 전혀 알잡아 보아서는 안된다.

듀크나 케이크는 섬뜩한 음성과 긴박한 사운드로도 많은 인기를 끌었다. 역시 이 게임에서도 그러한 점

조작법

전 우진, 방향전환	방향키
FIRE KEY	Ctrl key
무기 변환	숫자키, Del 키
좌표이동	Home, End 키
시점변화	Page Up Page Down키
잠 프	A 키
스피드 조절	Caps Lock 키
지도보기	Tap 키
동 작	SPACE 키

새로운 3D 액션 슈팅 게임

처음에 3D 액션 슈팅 게임으로 둠(DOOM)이 나왔을 때 게임 계는 흥분의 도가니로 빠져들었다. 그리고 둠의 성공 이후 듀크, 케이크 등이 등장하게 되었고 이 외에도 수많은 3D게임들이 등장하게 되었다. 이레디케이터도 이 수 많은 게임 중의 하나이다. 하지만 단순한 아류작은 아니다. 기본적인 구성만이 비슷할 뿐이고, 다른 90% 정도는 새로운 시스템으로 구성되어 있다. 지금까지 나온 3D게임보다는 더 참신한 구성을 가지고 있다.

특이한 게임 구성

게임을 시작하면 알 수 있겠지만 이레디케이터는 요즘 잘 사용하는 폴리곤 기법을 사용하고 있지는 않다. 대신에 3D 텍스트 매핑을 사용하고 있는데 폴리곤처럼 부드러운 움직임은 보이지 않지만 배경이나 캐릭터들의 모습에 무거운 분위기를 준다.

덴 블레이크(Dan Blaze), 캄차크(Kamchak), 엘레나(Elena) 세 명

의 주인공 캐릭터가 있고, 이들은 각기 다른 성격과 능력을 지니고 있다. 그리고 세 명이 각각 다른 미션을 플레이한다.

그러나 다른 미션이라고 해도 별 차이가 없으면 게임에 흥미가 떨어지게 되는데 이 점에 대해서는 안심해도 좋다. 미션은 캐릭터에 따라서 전혀 다르게 선택되어진다.

스토리

'마즈리움'이라는 광석은 아이오사성과 주변의 종족들에게 있어서 생존하는데 없어서는 안될 광물이다. 그렇기 때문에 과거로부터 이것을 독점하고자 하는 종족간의 전쟁이 자주 일어나게 되었다. 하지만 싸움의 무익성을 깨달은 네 개의 종족은 서로 마즈리움을 공유하기로 하고 전쟁은 끝나게 되었다. 그리고 200년이 흘렀다. 네 개의 종족들은 평화가 계속될 줄로 믿고 있었다.

하지만 언젠가 200년 전의 전쟁시에 사용했던 마즈리움의 채굴 장소에서 자동 방어 무기가 작동하기 시작했다. 마즈리움을 채취하기가 어려워

0렙지크



0렙키나



0면 블레이크





의 배경인 굴속은 매우 어둡다. 상대적으로 덜 어두운 곳이 있고 어떤 곳은 아예 보이지 않는다. 가끔 밝은 지역으로 가기도 하지만 보안경을 떼고 게임을 진행하는 것이 좋을 정도이다. 트릴로지의 오싹함은 사실 어두운 곳에서 갑자기 공격해 오는 괴물에 있다고 해도 과언이 아니다. 게임에 자주 등장하는 전갈과 비슷한 기어다니는 괴물은 멀리서 소리 없이 다가와 가까이 오면 방울뱀 꼬리에서 나는 듯한 건조한 소리를 내며 얼굴

에 달라 붙는다. 어둠 속에서 걸을 때의 뚜벅뚜벅하는 게이머의 발자국소리도 공포를 자아낸다. 게임 화면 하단에는 괴물들의 위치를 나타내는 레이더가 있는데 그 반경이 좁아서 뛰는 정도의 속도의 전갈 괴물을 미리 감지하기는 어렵다.

무는 탄약, 치료제 등을 제한 시간 내에 획득하는 임무도 있는데 이곳에서는 최대한으로 많은 탄약을 찾아야 한다. 다음 스테이지가 탄약을 많이 필요로 함을 뜻하기 때문에 보너스로 생각하고 대충 주우면 안된다. 외계인 식민지 탈환을 목표로 하는 트릴로지는 폭파물을 이용해 어느 위치의 벽이 취약한 지 파악해야 하는 퍼즐을 푸는 듯한 요소도 있고 적들에게 감염된 요인 암살 등의 성격을 띤 임무도 있다.

식이 아니라 임무를 완수한 후에 세이브를 하게 되어 있다. 따라서 에너지라든지 탄약 수 등을 쉽게 생각하고 진행하면 다음 스테이지에서는 회복이 불가능할 정도가 되어 처음부터 다시 시작해야 하는 상황이 벌어지므로 문을 열 때 신중해야 한다.

게임을 마치면서

굴이 에어리언 트릴로지의 느낌을 표현하자면 밝은 곳에서 지하실로 걸어 들어가 아무것도 보이지 않는 공간을 더듬거리다가 코앞에 나타나는 도둑 고양이와 야광 눈을 쳐다보는 느낌. 그 느낌이 에어리언 트릴로지의 분위기라 말할 수 있을는지 모르겠다.

CD 원음의 공포적인 분위기를 이끌어 내는 사운드와 효과음도 괜찮은 편이므로 오디오 스피커를 연결해서 게임을 진행하면 한층 더 으스스한 실감나는 분위기를 연출할 것이다. 다만 아쉬운 점이라면 그래픽이 떨어지는 감이 있고 펜티엄에서도 게임 중간에 간혹 끊기는 등 시스템 사양이 다소 높고 짧은 동영상도 아쉽다.



TIP & HINT

적을 만나게 되면 정확히 조준하는 것이 중요 괴물을 정확히 조준하지 않으면 공격을 받는 것 같지만 실제로는 그렇지 않다. 괴물이 공격당하면 영겁하고 서게 되므로 정확히 조준에서 연발 연발 저분이 빠르게 한다.

문을 열고는 물려설 것

임무 중에 대부분의 문을 열게 되면 문이 열려 지막 괴물들이 나온다. 어떤 경우는 감당하기 힘들 정도로 많은 수의 괴물이 나와서 난사이다. 각 괴물 식별이 되기도 먹으로 문을 열고는 바로 뒤로 물러서어 많은 피해가 없다.

백스페이스 키의 활용

여러 마리의 괴물이 달려들면 뒤에서 공격하는 경우가 레이더에 잡힌다. 이를 경우는 회전하려 하지 말고 백스페이스 키를 눌러 뒤돌아 공격하는 편이 낫다. 왜냐하면 키보드나 마우스로는 회전이 느리고 정확히 뒤를 향하기가 어렵기 때문이다.

탐색할 통로를 미리 정한다

탐색할 통로와 방을 미리 정해놓고 게임을 진행하면 갑자기 나타나는 적들을 피해 도망가기가 훨씬 좋을 것이라거나 있던 곳을 잊는 수가 없다. 또한 모든 방과 통로를 지나는 것이 어이함을 모객적으로 획득하는 방법이다.

게임의 진행

에어리언 트릴로지는 키보드 방향키만으로 걸어가다 보면 어둠 속에서 돌출해 있는 벽들에 부딪쳐 드룩드룩거리며 진행에 다소 불편하고 회전의 수월하지 않으므로 진행 방향이 다소 자유로운 마우스를 키보드와 병행하여 사용하는 것이 좋다. 그리고 게임 진행 중에 ESC키를 잘 활용해야 하는데 ESC를 누르게 되면 게임이 중단된 상태에서 무기 등 다양한 장비를 설정할 수 있다.

문을 열 때에도 주의를 기울여야 하는데 여러 마리가 나오므로 문을 열고 즉시 뒤로 이동해서 사격을 해야 한다. 괴물을 죽인 후 곧 바로 괴물의 시체 위를 지나게 되면 시체에 독성이 남아 있어 에너지가 감소하므로 괴물을 죽이고 바로 시체를 밟지 않도록 해야 한다.

또한 어떤 문은 들어갈 수만 있고 나올 수 없게 되어 있는 문들이 있으므로 순서에 주의해야 한다. 어떤 임

김은 안개와 같이 보이지 않는 어둠의 그림자가 움직이는 것을 볼 수가 있는데 이 지역을 통과하게 되면 에너지가 줄어든다. 반드시 통과해야 하는 경우가 대부분이므로 에너지의 여유분을 가지고 이곳을 통과해야 한다. 이곳을 통과하고 나면 보통 괴물들이 나타나므로 정신을 바짝 차리고 이곳을 신속히 통과해야 한다. 만약 이곳을 통과하다가 괴물을 만나게 되어 총을 쏘기 위하여 이곳에 멈추면 에너지는 계속 줄어들게 되므로 괴물을 피해서 신속히 이동하여 뒤돌아 공격하는 방법도 하나의 작전이다.

에어리언 트릴로지는 임무 중간에 세이브 되는 형

과격 테러리스트들을 제압하라!

하드 라인 (HARD LINE)

CD 3장으로 이루어진 대용량의 데이터로 여느 헐리웃의 영화보다 박진감 넘치는 동영상을 보여주고 있는 '하드라인'. 어드벤처와 건 슈팅이 잘 어우러져 짜임새 있는 스토리를 즐길 수 있을 것이다

GAME POWER ACTION



장 르

액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상/
마우스 키보드 지원

발 매 일

발매중

가 격

59,000원

유 통 사

동서게임채널

제 작 사

버진 인터랙티브



○깜짝어둠!

미래의 디트로이트시

서기 1998년 디트로이트시는 나름대로 평화로웠다. 하지만 언제부턴가 과격 테러리스트 단체인 ODA가 생기고 부터는 범죄량이 급증하기 시작했다. 그러나 사람들은 일시적인 현상으로만 생각하고 그다지 관심을 기울이지 않았다. 하지만 연쇄적으로 정부기관의 건물들과 주요기관들이 파괴되기 시작하자 사태의 심각성을 깨달은 디트로이트시에서는 테러를 막고자 현장으로 군대를 급파한다.

군대가 건물 안으로 들어 갔지만



○폭백인 정부군

이미 모든 생명체는 존재하지 않았고, 시설들 역시 파괴되어져 있었다. 잠시 뒤에 파괴된 건물의 조사를 위해서 병사들이 흩어진 틈을 ODA의 테러리스트들이 반대로 정부군을 급습해서는 천멸시켰기 때문에 디트로이트의 치안 유지력은 눈에 띄게 낮아졌다. 그러자 테러리스트들은 이 기회를 놓치지 않고, 점점 그 세력을 넓히기 시작했고 이제는 정부시설만이 아닌 민간인 기업에까지 테러 대상에 포함시키기 시작했다.

기본적인 구성

하드라인은 어드벤처적인 요소와 건 슈팅적인 요소가 합쳐진 게임이다. 이 게임의 스토리 진행은 게이머의 선택에 의해서 영화의 한 장면 같

○근로자의 시계

이 이루어지고 중간중간의 테러리스트들과의 전투는 건 슈팅의 형식으로 이루어진다. 전투 시에 쓰이는 무기는 게임을 진행하다가 얻는 것들을 사용한다.

처음에 얻는 핸드건은 탄알이 무제한으로 장비되어져 있다. 하지만 적들에게 큰 타격을 주지 못하며 장갑차와 같은 전투병기에 대해서는 거의 무용지물이라고 할 수 있다. 그러나 랜처와 같은 무기들은 그 사용 횟수가 제한되어져 있지만 선택을 잘 해서 쓸 때는 쏘잔하게 아끼지 말고 팍팍 쓰도록 하자. 우선 게임의 진행 도중에 사용되는 키들은 다음과 같다.

I	아이템 오출과 사용목록
L	로드 게임
S	세이브 게임
숫자키 1~8	무기 선택
Q, W, E, R, T	역세사리 선택
Escape	동영상을 빨리 넘긴다
Alt-Q	게임 그만하기



○근로자의 출동



식사중인 주인공의 모습

어드벤처 식의 진행 중에는 '마우스로 집는다'든지 '살펴 본다' 등의 여러 가지 일을 진행할 수 있다. 이러한 명령어로 여러 가지의 아이템들을 수집할 수 있고, 그 중에는 꼭 얻지 않으면 게임을 진행하지 못하는 것들도 있으니 주의해서 찾아보기 바란다.

전투 시에는 앞에서 말한 바와 같이 건 슈팅 모드로 싸우게 된다. 이 모드의 화면에서는 좌측에 에너지 게이지가 나타난다. 에너지가 생각보다 많이 있지 않으니 잘 싸우도록 하자. 적들이 테러리스트만큼 공격무기도 다양하다. 권총의 경우 거의 주인공에게 데미지를 입히지 않는다. 하지만 폭탄 등을 던지기도 하는데 이러한 것을 3방 정도 맞으면 그 자리에서 게임오버가 되어버린다.

또 주의 할 것은 장갑차등이 나와서 포탄을 쏟아 붓고 가는데 장갑차등은 파괴력은 세지만 공격을 시작하는데 시간이 오래 걸리니 가지고 있는 최고의 무기를 이용해서 결판을 보도록 하자. 이렇게 하지 않으면 더 이상 이 게임을 진행할 생각을 하지 말아야 한다. 전투 중에 적을 쓰러뜨리면 치료약이 나오기도 한다. 치료약은 나오자마자 빨리 먹도록 하자. 그렇지 않으면 얼마 있지 않아서 사라지기 때문이다.

주의할 점이 하나 더 있다면 적이 한 번에 몰려 나왔다가 전투가 끝난 것처럼 한 명도 나오지 않는 경우가 있다. 이럴 때 안심하고 마우스에서 손을 놓고 있으면 안된다. 확실히 끝난 것을 확인 한 후에 조금 쉬든지 하자. 갑자기 적이 튀어 나오는 경우가 많기 때문이다.



주인공의 얼굴

전반부 스토리 공략

1998년 디트로이트 시내 외곽, 헬기 조종사인 주인공은 너저분한 헬기 안에서 빵과 음료수를 들고 소니 소형 텔레비전을 보면서 식사를 하고 있었다. 그런데 갑자기 조종석 안에서 벨소리가 들리자 먹던 음료수를 한 구석에다가 던져버리고는 화상 전화를 찾아서 받는다. 전화에서 어떤 여자가 주인공에게 긴급 구조 요청을 하고 있었다.

장소는 폐허가 된 공장건물이다. 헬기를 몰고 건물의 앞에 도착한 주인공은 너무 조용하자 일말의 불안감을 느끼고, 조심스럽게 건물 안으로 들어갔다. 들어가니 방이 두 개 있는데 왼쪽으로 가니 잠겨져 있는 방이 하나 있는데 열쇠가 없으니 다시 나와서 오른쪽에 있는 방으로 가자. 안으로 들어가면 죽은 병사의 시체가 있고, 병사의 몸을 수색하면 앞으로 계속 무제한으로 쓸 수 있는 권총을 얻게 된다.



○병사의 시체



익! 내 열기를...

다시 밖으로 나오면 최초의 전투가 벌어진다. 두 명이 나오는데 한 2발씩이면 뺨으로 쉽게 처리하자. 죽은 테러리스트들의 몸을 뒤져서 탄창과 열쇠를 얻었으면 아까 잠겨져 있던 문으로 가서 열쇠를 이용해서 문을 열고 들어가면 안에서 테러리스트들이 집회를 하고 있다. 한참 숨어서 그들을 보고 있는데 갑자기 낚시를 느꼈는지 테러리스트 한 명이 뒤 돌아보면서 M16을 갈겨댄다. 여기부터 진짜 전투다운 전투가 벌어진다. 주인공은 뒷걸음질로 가면서 적들을 상대하고 적들은 좌우에서 계속 나타난다.

적들을 모두 물리치면 바닥에서



○점찍을 열쇠를 열고 있다



○시체를 조사한다

그러나다란치를 습득할 수 있다. 무기를 그러나다란치로 바꾼 뒤 헬기가 있던 곳으로 다시 오면 테러리스트들이 뭐라고 말하면서 갑자기 헬기를 폭파시켜 버린다. 그러자 일말은 주인공이 앞 뒤 가리지 않고 뛰어나와서 전투가 시작된다. 여기서 전투가 조금 어렵다. 사망에서 폭탄이 날라오고, 장갑차까지 등장한다. 하지만 아직 이 전투는 초반일뿐이다. 앞으로는 더욱 많은 전투가 주인공을 기다리고 있는 것이다. 마우스를 열심히 움직이다가 보면 엔딩을 보게 된다.

영화와 같은 게임

하드라인은 CD 3장으로 이루어져 있는 대용량의 게임이다. 그만큼 게임상의 동영상에 충실한 면을 보여주고 있다. 게임 상에 나오는 동영상은 어느 장면을 막론하고 헐리웃의 어떤 영화보다도 긴박감 넘치고, 박진감 있는 영상을 보여준다. 게임을 진행하다 보면 게임을 하는 것 같지 않고 영화를 만들고 있는 착각에 빠지게 된다. 그만큼 하드라인은 뛰어난 그래픽을 자랑한다. 그래픽이 아무리 뛰어나더라도 사운드가 좋지 않으면 그 게임의 재미는 반감되기 마련이다. 하지만 하드라인의 경우는 이런 걱정은 무시할 해 버려도 상관 없다. 게임에 흘러 나오는 사운드는 CD음질을 사용하기 때문에 집에서 비디오를 보는 것보다 훨씬 좋은 음향을 듣게 해 준다. 앞서서도 밝혔지만 그래픽이나 사운드 외에도 게임의 스토리 역시 영화로 만들어도 좋을만큼 잘 짜여져 있다. 인터랙티브 무비 게임 중에서 오랜만에 밤을 새울만한 게임이 될 것이다.

도시의 범죄를 소탕하자!

네오 헌터 (NEO HUNTER)

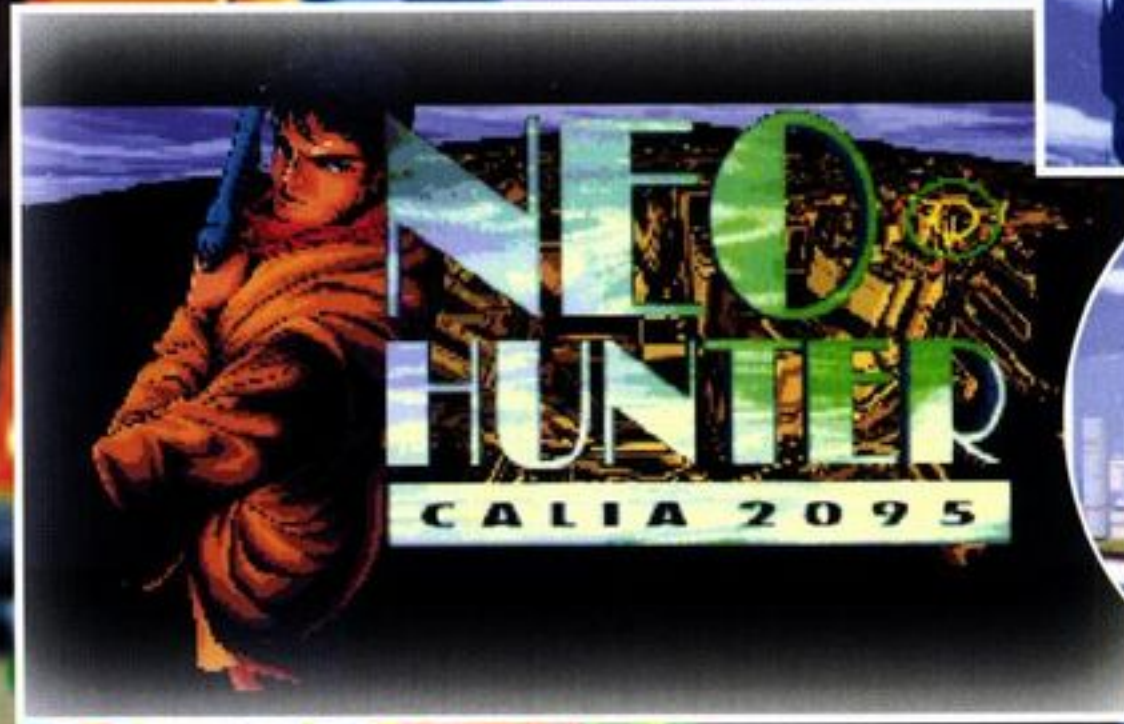
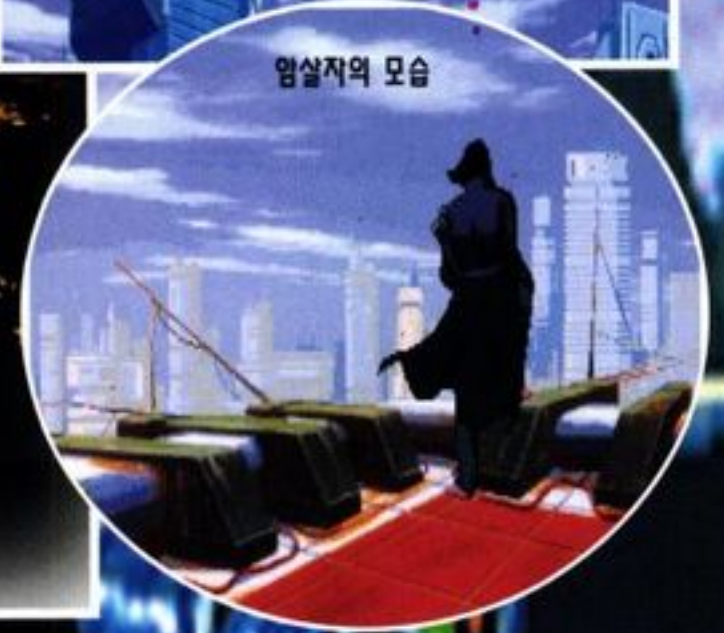


GAME POWER ACTION

'버추어 캡'을 재미있게 즐긴 게이머라면 당연히 해 보아야 할 정도의 건 슈팅 게임. 네오헌터. 쉬운 인터페이스와 스토리성을 자랑하는 네오헌터가 수많은 미션을 준비해 놓고 당신을 기다리고 있다.



암살지의 모습



장 르

액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상/
펜티엄 이상, 램 16MB 이상 권장

발 매 일

미 정

가 격

미 정

유 통 사

동서게임채널

제 작 사

버진 인터랙티브

○본란의 시작



○주인공의 어지트



미래의 미국 도시들이 배경

미래의 미국에서 한 유명한 정치가가 기자회견 도중에 암살을 당한 일이 생기게 되었다. 이 일이 터지자 전 미국은 범죄에 대해서 비상한 관심을 보이게 되었고, 무력에 의한 범죄소탕을 결의하기에 이르렀다. 하지만 국민의 여론을 의식한 정부의 고위관직자들은 표면적으로는 그다지 강한 정책을 추진하지 못하고 주인공에게 미국의 주요도시의 각지에 퍼져 있는 범죄자들을 잡아들이거나 사살 또는

조각을 와해시킬 것을 부탁한다. 백발백중의 사격 솜씨를 지닌 주인공은 이를 수락하고 드디어 범죄자들과의 전쟁이 시작되는 것이다.

건 슈팅의 진수

네오 헌터의 진행방식은 건 슈팅 방식이다. 하지만 비디오 게임이나 아케이드 게임과 같이 전용 총이 보이지 않으므로 모든 조작은 마우스로 진행된다. 그러나 전용 총으로 하지 않더라도 충분히 게이머가 원하는 곳으로 사격을 할 수가 있다. 전용 총으로 플레이 하는 것보다는 조작성은 조금 떨어지지만 표적의 부드러운 이동과 사격의 정확도, 그리고 파괴력 있는 전개는 한 수 위라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 정확한 사격이 되어야만 그 진수를 맛볼 수 있는 건 슈팅 게임으로서의 조작성에서는 최적의 시스템을 갖추고 있는 것이다.

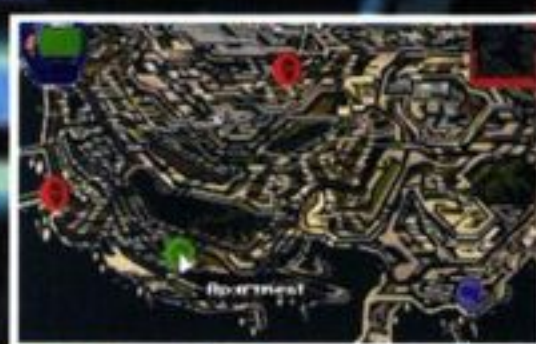
메인 화면의 구성

메인화면은 크게 8개로 나뉜다. 오른쪽부터 연습 사격을 할 수 있는 'Shooting Range 모드'가 있고, 'Spectrum Analyzer'이라는 수도

관을 연결시키기 비슷한 서브게임 모드가 있고, 도시에 처리해야 할 범죄자 명단과 주인공 캐릭터의 장비상황 등을 볼 수 있는 'PDA 모드', 그리고 네오 헌터의 사운드 트랙을 즐길 수 있는 CD Player, DNA Splicer, NET Runner라는 서브 게임, DNA Decoder(DNA 기록기), 마지막으로 TO City가 있는데 이 모드를 선택하면 큰 지도가 나오고 거기에서 빨간 점이 있는 장소를 선택하면 다시 세부적인 지도로 변환이 되는데 여기가 진짜 게임을 시작할 수 있는 곳이다.

총질을 시작하자

세부지도를 보면 동전같은 모양으로 여러 개 표시되어 있다. 색깔별로 이것들을 구분하면 녹색은 아파트촌이고, 파란색은 총기류와 여러 가지 아이템을 구할 수 있는 상점이고, 빨간색은 범죄자들이 있는 곳으로 이곳을 선택하면 비로소 건 슈팅을 즐길 수 있게 된다. 한 명의 범죄자를 처리하면 빨간색 동그라미는 지도상에 사라지고 주인공은 일정량의 머니를 받게 되고, 군의 장성으로부터 여



○Shooting Range 모드

○맵부서도

단 한가지이다. 보스가 나타나면 보스만을 노리고 계속 쏘는 것이다. 미션을 시작할 때 주인공과 험악한 대화를 하는 자가 보스이니 인상착의를 잘 기억해두기를 바란다.

오프닝뿐만 아니라 본 게임의 전부 화면에서도 만화와 같은 그래픽이 사용되어졌다. 하지만 만화라고해서 '얼리얼'이다. '라이언 킹'같은 것이 아니고, 액션만화 그래픽이다. 이러한 경우 얼마전에 슈팅용으로 나왔던 '비추어 줘'에 비하면 3D라는 면에서는 떨어지지만 훨씬 좋은 느낌에 피로하지 않은 그래픽을 제공하고 있는 것이다. 스토리를 살펴 보면 단순히 적을 없애는 건 슈팅으로서 제작한 것이 아니라 하나의 소설과 같은 게임을 만들고 싶었다는 것을 알 수 있다. 많은 슈팅게임들이 오프닝 대목에서 약간의 시나리오 설명을 하거나 그래픽만을 보아서 내용을 짐작해야 하는데 비해서 네오 헌터는 미션의 완료 후에는 항상 다시 다음의 행동에 대한 설명과 행동에 대한 경과가 자세히 표시되므로 보다 자세히 게임의 스토리를 파악할 수 있다.

네오 헌터의 구성

네오 헌터를 해드에 인스톨시키고 데모만 해도 이 게임은 재미있겠구나 라고 게이머들은 생각하게 될 것이다. 윈도우 95도 지원하는 게임인만큼 그래픽이 상당히 부드럽고 세밀한 부분까지도 잘 표현되어져 있다. 그리고 놀라운 것은 오프닝 대목이 5분 이상은 된다. 거의 대부분의 게임들이 오프닝이 너무 길면 지루해지기도 하는데 네오 헌터는 만화같이 진행이 되고, 서로 개성이 다른 성우들의 목소리가 들려오기 때문에 지루하다고 보다는 한 편의 만화영화를 보는 기분이 들 것이다.

난이도는 쉬운 편이다. 그러나 쉽다는 것이 금방 엔딩을 볼 수 있다는 뜻은 아니다. 쉬운 대신에 수많은 미션이 도처에 게이머를 기다리고 있기 때문에 쉽게 엔딩을 보기는 어려울 것이다. 네오 헌터를 플레이 하다 보면 게이머는 자신이 총을 잡고 있는 듯한 환상에 사로잡히게 될 것이다.

○메인화면

러 가지 메시지를 전달받게 된다. 메시지를 전달 받은 후 앞의 과제를 반복하면 다음의 미션으로 넘어 갈 수 있다.



○전투화면

게임의 진행

게임의 진행은 그렇게 어려운 것이 없다. 이제까지 나온 건 슈팅 게임들이 모두 간편한 조작성을 특징으로 가지고 있듯이 네오헌터 역시 쉽고 간단한 조작만으로 전투를 승리로 이끌어 나갈 수 있다. 게이머가 할 일은 총의 좌표를 이동하고 조준해서 쏘는 것밖에는 없다. 나머지 즉 좌우로 이동한다거나 뒤로 물러난다거나 하는 것은 컴퓨터가 알아서 상황에 맞게 조절을 한다. 그렇기 때문에 게이머는 총을 쏘는 것에만 집중할 수 있게 되고 조금 더 게임을 재미있게 풀어 나갈 수 있다.

적들은 주인공을 다양한 형태로 공격해 온다. 적들도 바보가 아닌 이상 몸을 움푹물에 숨기기도 하고 갑자기 뛰어 오면서 총을 쏘기도 하고, 옆으로 굴러 가면서 게이머의 시선을 혼란시키기도 한다. 하지만 앞의 것들은 조준만 잘 할 수 있다면 쉽게 극복할 수 있는 것들이다. 하지만 2

층 건물 뒤편에 숨기 나 치명타 뒤에 숨은 적들을 상대할 때에는 고도의 테크닉이 필요하다. 그들을 없애려면 살짝 빠져나온 보일 듯 말 듯 하는 판이나 다리만을 노리고 쏘아 하는데 계속해서 컴퓨터는 이동을 하므로 순간적인 판단으로 정확히 그 부위를 쏘서 맞아야 화면에서 적을 소거시킬 수가 있는 것이다.

또 하나 어려운 것은 적들이 총만 아니라 큰 위력의 폭탄도 같이 던진다는 사실이다. 폭탄은 자꾸 날아오는데 이동은 컴퓨터가 하므로 마음대로 피할 수도 없다. 그러면 어떻게 해야 할까? 방법은 하나. 날아오는 폭탄을 쏘서 맞추는 것이다. 쉽게 폭탄을 맞추려면 적이 던진 폭탄이 올라갔다 떨어지려고 하는 순간에 맞추면 쉽게 맞추어서 터뜨릴 수 있다. 게임을 하다보면 적들이 아무리 죽어도 계속 나옴을 알 수 있게 된다. 처음에는 얼마간 버틸 수 있지만 조금만 더 가면 에너지 게이지에 빨간 불이 들어오게 된다. 미션을 빨리 그리고 안전하게 클리어 하는 방법은



검은옷이 두목이다

○전세계도



▶아이템 일람	
아이템명	가격
SHOT GUN	2000
DAMAGE CHIP	300
RECHARGE CHIP	450
BATTERY CHIP	400
SHIELD CHIP	600

REVIEW

Xs

최후의 검투 시뮬레이터

엑스엑스 (Xs)

GAME POWER ACTION



젠더워와 스위브 3D에 이어 SCI사가 또 하나의 신작 Xs를 선보였다. 그래픽과 인터페이스 면에서 기존 둠 스타일의 게임과 비슷하지만 실제로 게임에 임하다 보면 전혀 새로운 느낌을 얻게 된다. 완벽한 3차원 환경 속에서 3차원 스프라이트가 아닌 풀-폴리곤을 사용한 캐릭터와의 전투는 실전을 방불케 하며, HUD를 이용한 독특한 화면 디스플레이와 보오막 시스템을 통해 새로운 맛을 느낄 수 있을 것이다.



함정들이 도사리고 있다. 또한 각 캐릭터들의 움직임은 모션-캡처 기술을 사용하여 생성된 애니메이션으로 보다 생동감 있는 움직임을 제공하며 3차원 환경 또한 다중 레이어로 구성되어 보다 실제적인 환경을 묘사하고 있다. 네트워크를 통해 다중 플레이도 가능하다.

게임의 시작

Xs를 처음 실행하게 되면 사용자는 로그인 화면에서 NEW ENTRANT를 선택하여 자신의 이름을 입력한다. 그리고 SETTING MENU를 찾아 KEYBOARD LAYOUT을 선택한다. 여기서 자신에게 익숙한 형태로 컨트롤을 설정한다. 사용자는 자기 마음대로 컨트롤을 구성할 수 있다. GAME TYPE

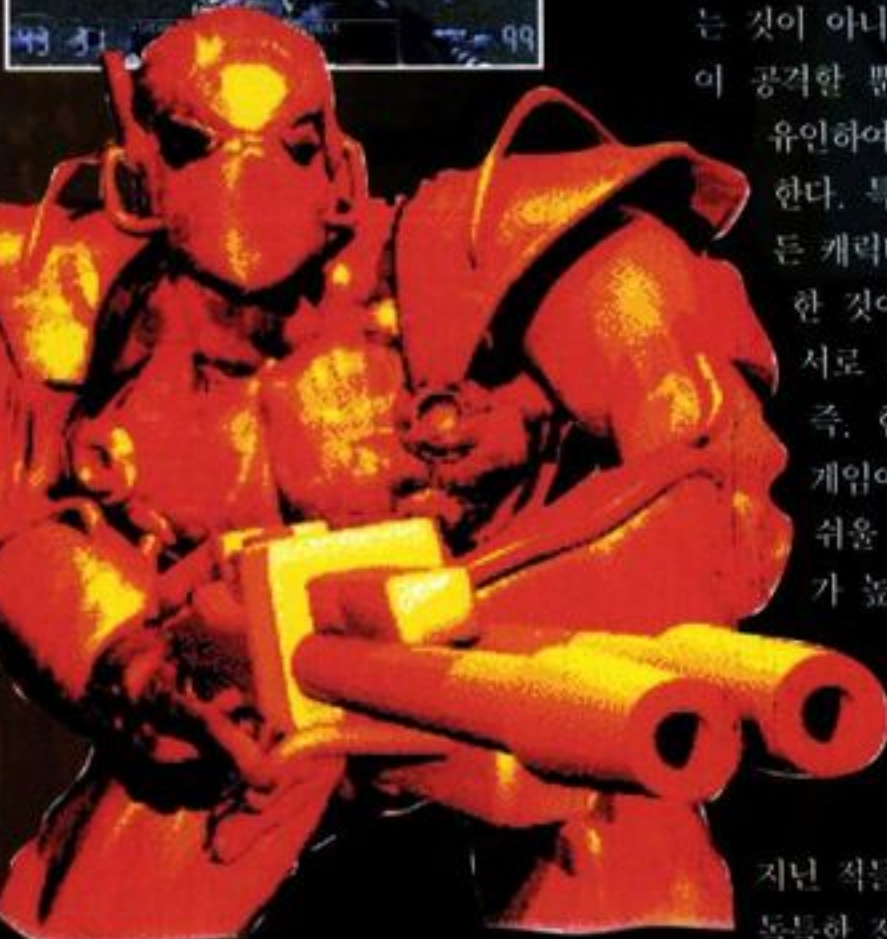
장르	액션 아케이드
시스템 요구사항	펜티엄/램8MB이상 /SVGA 필수
발매일	미정
가격	미정
유통사	두산동아
제작사	세일즈 커브 인터랙티브

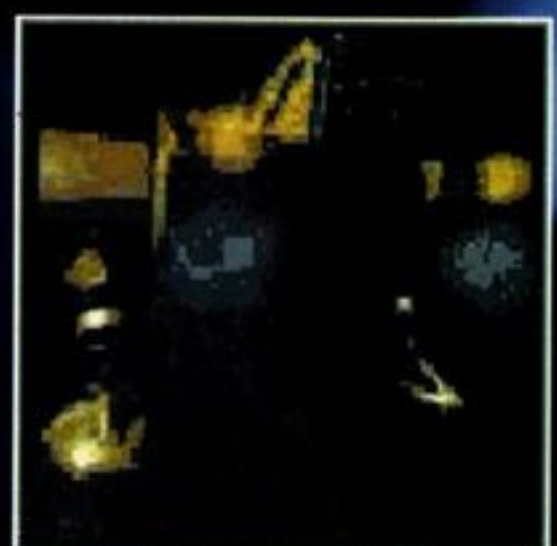
실전 서바이벌 게임

Xs는 여타의 게임들과는 달리 뛰어난 인공지능을 소유한 적들과의 전투로 예전에 볼 수 없던 현실감을 제공한다. 무작정 플레이어에게 달려드는 것이 아니라 지형 지물을 이용하여 공격할 뿐만 아니라 플레이어를 유인하여 양면 공격을 퍼붓기도 한다. 특이한 것은 등장하는 모든 캐릭터들이 검투사로서 출전한 것이기 때문에 그들끼리도 서로 공격을 한다는 것이다. 즉, 한마디로 말해 서바이벌 게임이라고 생각하면 이해가 쉬울 것이다. 그러나 난이도가 높아질 수록 서로 공격하지 않고 플레이어를 공격할 확률이 높아지게 된다.

이렇듯 뛰어난 지능을 지닌 적들이 60종이나 되며 각각 독특한 전투 스타일과 무기를 갖

고 전투를 벌인다. 지원되는 무기는 모두 8가지 종류가 있으며, 별도의 투척용 무기 또한 6가지가 제공된다. 전투의 무대 또한 다양하여 서로 다른 환경과 주제가 20가지나 제공되며 각 전투장마다 다양한 아이템과





MENU를 찾아 COMPETITION을 선택한다. 다음 화면에서 ENTER ARENA를 클릭하면 미리 설정된 전투 환경으로 이동하게 되고 게임을 시작할 수 있게 된다.

▶ 로그인 화면

사용자의 설정 사항과 컨트롤은 Xs안에 저장되므로, 다음 번에 게임을 실행할 때에는 CHOOSE ENTRANT 항목을 선택하여 앞서 자신이 입력한 이름을 클릭하면 된다. 이것으로 사용자가 이전에 설정한 사항들이 모두 복원되므로 각 설정 값들을 항상 재 정의할 필요는 없다.

NEW ENTRANT를 선택하면 다른 설정 사항을 가지고 게임을 실행할 수 있으며, 이 곳에서 도스로 빠져나가거나(QUIT TO DOS) 헌트로 동영상 다시 볼 수도 있다(REPLAY INTRO).

▶ 주 메뉴 화면

■ SETTING MENU

KEYBOARD LAYOUT: 사용자 자신의 게임 컨트롤을 지정할 수 있도록 해준다.

DIFFICULTY: 게임의 난이도를 3단계(easy, normal, hard)로 설정할 수 있다.

SOUND: 오디오 메뉴로 이동하여 효과음, 음성 그리고 배경음악의 볼륨을 조절할 수 있다.

DETAIL: 3차원 환경에서 텍스처 맵의 적용 여부를 결정한다(꼭 필요).

CUTSCENES: 전투 결과에 따른 동영상의 재생 여부를 결정한다.

MOUSE SETUP: 사용자가 사용하는 마우스의 민감도를 지정한다(조이스틱 모드가 지원되지 않는다) 그러므로 민감도는 최대를 권장한다.

■ DISK OPTIONS

SAVE GAME : 플레이어의 현재 상태를 하드 디스크에 기록한다.

RESTORE GAME : 저장했던 게임을 다시 시작한다.

■ RETURN TO LOGIN

처음의 로그인 화면으로 이동한다.

■ SELECT GAME TYPE

여기서 사용자는 플레이하고자 하는 게임의 형태

를 선택할 수 있다. 각각의 다른 게임 형태에 따른 자세한 사항은 Xs 실행하기에 기술되어 있다.

COMPETITION: 토너먼트 방식으로 진행되며 20개의 전투장 중에서 사용자가 원하는 전투장을 마음대로

로 선택하여 게임을 진행하게 된다. 각 전투장마다 방어막을 지닌 3명의 적 전사들이 대기하고 있다.

GRUDGE: 이 모드에서는 하나의 전투장에서만 전투를 벌이게 된다.

GRUDGE MATCH: 화면에서



는 게임의 형태를 선택할 수 있다.

(EMPTY) 슬롯을 클릭하면 결투를 벌일 적 전사를 선택할 수 있다. 화면 오른쪽 리스트에서 원하는 캐릭터를 선택하고 전투장(Arena) 상자에서 전투장을 선택하고 GO TO BEGIN을 클릭하면 된다.

IPX NETWORK GAME:



인트 및 팁

▶ Xs에서 등장하는 각 캐릭터들은 저마다 독특한 전투 스타일과 능력 지를 가지고 있다. 어떤 것들은 돌격형이며, 다른 어떤 것들은 습격을 즐기는 성향을 띠기도 한다. 모든 것이 다르다. 그들의 강점 및 약점과 무기 설정을 파악하는 것이 보다 효율적인 전투를 위해 필요할 것이다.

▶ 여분의 탄약과 무기들이 도처에 산재해 있다는 것을 기억해 두기 바란다. 쓰러진 모든 전사들과 비행 물체 그리고 기관 포대들을 빠짐없이 조사해 보도록 한다.

▶ 네트워크 게임에서 떨어져 있는 친구에게 조소의 문구를 보낼 수도 있다. T키를 눌러 텍스트 메시지 창에 원하는 문장을 입력하면 된다. 그런 다음 Return키를 눌러 메시지를 전송하고 게임을 계속 이어서 할 수 있다.

▶ 네트워크 게임을 진행하는 도중 전화벨이 울려 게임을 할 수 없을 경우, 걱정할 필요 없이 그 제어권을 캐릭터에게 이양할 수도 있다. F12키를 눌러 그 제어권을 자신이 선택한 캐릭터에게 넘겨주면 된다. 이때 주의할 것은 선택한 저마다의 캐릭터의 일반적인 전투 스타일을 가지고 전투에 임한다는 것이다. 다시 F12키를 누르면 그 제어권을 넘겨받을 수 있다.

▶ 만일 자신이 사용하고 있는 시스템의 성능이 그다지 열등한 것이 맞을 경우 Xs는 약간 더디게 진행되는 것처럼 보일 수도 있다. 이런 경우에는 -키와 +키를 사용하여 적당한 속도를 낼 수 있는 스크린 크기로 조정한다.

▶ 드롭컴은 무기로도 사용할 수 있다. 카메라 근처까지 적이 근접해 올 때까지 기다리고 있다가, 원격으로 폭발시키면 된다. 즉, 이 장치의 부비 트랩과 같은 기술로 사용하거나, 플레이어의 배후를 감시하는 수단으로 사용할 수도 있는 것이다.



START A NETWORK GAME
과 JOIN A NETWORK GAME
항목으로 구성되어 있다.

▶ 전-전투장 화면 (PRE-ARENA)

사용자는 무기를 선택하고, 전사
들의 방어막 상태를 살펴볼 수도 있
고 전투장으로 들어가 결투를 벌일
수도 있다!

■ DATABASE

방어막을 지닌 전사들의 데이터
베이스를 검색할 수 있도록 해준다.
여기서 플레이어는 자신의 결투 상대
에 대한 전문가의 평가를 살펴볼 수
있다. MECH EVAL 또는 PSYCH
EVAL을 통해 전사들에 대한 세부
평가를 확인할 수 있다.

->NEXT->와 <-PREVIOUS<-
버튼을 사용하여 60명의 전사를 모두
살펴볼 수 있다. >PRE-ARENA<
버튼을 클릭하면 전-전투장 화면으로
되돌아간다.

■ MAIN MENU

주 메뉴 화면으로 이동.

■ WEAPONS

무기선택 화면으로 이동. 이곳에



서 플레이어는 전투장에서 사용할 주
무기와 보조 무기를 포함하여 투척용
무기 또한 선택할 수 있다. 기억해
둘 것은 여기서 선택하는 무기는 처
음 게임을 시작할 때 지니게 되는 기
본 무기로 다른 무기들은 전투 중에
상대 전사로부터 무기를 빼앗아야 한
다.

■ ENTER ARENA

전투 시작. 짧은 오프닝이 지나가
고 나면 곧 전사들과 마주치게 되고
전투가 시작된다.

Xs 실행하기

플레이어는 Xs의 리얼한 전투 화
면에 빠져들 것이다. 다른 전사들과
필사적으로 전투를 벌이는 전투장에
서는 다양한 액션이 발생된다. 전투
장은 밀폐된 공간으로 많은 비행 물
체와 차량 그리고 상상외의 장애물들
을 포함하고 있다. 무기에 관한 규칙
은 간단하다 - 죽은 전사의 무기를
갖는 것을 포함하여 무엇이든 가능하
다. 모든 전사들은 일반적으로 무한
탄약이 지원의 핸드-블라스터 류의
무기를 하나 소지한다. 상당한 양의
탄약들이 전투장 내에 산재해 있고



비행 물체들에 의해 운반된다. 이를
습득하여 게임을 진행하도록 한다.
플레이어는 게임에 들어가기에 앞서
게임의 난이도를 지정할 수도 있다.
EASY 모드에서는 지도가 플레이어
의 HUD 화면에 나타난다. 대부분의
모드에서 컴퓨터에 의해 제어되는 전
사들은 서로 싸우기도 한다. 그러나
높은 모드에서는 이를 기대하기는 힘
들다. 전사들이 플레이어를 공격하
는 성향이 강하기 때문이다.

▶ 경쟁 모드 (Competition)

플레이어는 각 전투장마다 3명의
적 전사들을 물리치고 20개의 전투장
을 모두 PATH해야 한다. 전투 중
방어막과 신체에 입은 손상은 각 전
투장을 통과할 때마다 완전히 치료되
나. 탄약은 부분적으로만 보충된다.
특수 무기와 오브젝트들은 전투장 이
동시 그대로 보존된다.

네트워크 게임 (Network Game)

IPX 네트워크를 통해 최대 8명의 플레이어가 동시에 전투를 벌일 수 있도록 지원하는 모
드이다. 20개의 전투장 중 하나를 선택하여, 원하는 전사를 선택한 후 게임을 시작하게
된다. 또한 이 모드에서는 네트워크로 연결된 플레이어뿐만 아니라 컴퓨터에 의해 제어되
는 전사들을 추가로 포함시킬 수도 있다. 플레이어 또는 다른 경쟁자가 사살되면, 즉시 연
재의 전투장 내 임의의 장소에 재투입된다.

네트워크 게임 실행 및 참가

동일한 IPX 네트워크를 통해 여러 이상의 Xs 네트워크 게임을 실행하는 것도 가능하다. 이때
각 게임은 고유하게 유지되며 게임을 시작한 플레이어에게 예측된다. 다른 플레이어들이 역시 게임
에 참가하거나 각자의 게임을 시작할 수도 있다.

네트워크 게임 실행하기

네트워크 게임을 시작하려면, 주 메뉴 화면의 GAME TYPE 메뉴에서 IPX NETWORK
GAME을 선택해야 한다. 네트워크 화면에서 미리 설정된 자신의 게임이 나타난다. 이제 화면
오른쪽에서 자신의 전사로 사용할 캐릭터를 고른다. 플레이어 리스트의 첫 번째 줄에 자신의 캐
릭터 이름이 나타나게 된다. 전투를 벌일 전투장을 선택한다. 네트워크 화면 우측 하단의 원도우
를 통해 사용 가능한 전투장을 선택할 수 있다.

다른 플레이어가 참가하게 되면, 참가한 플레이어들의 이름과 캐릭터가 리스트에 표시된다. 이를
확인한 후 시작한다(리스트에 자신의 캐릭터와 컴퓨터가 제어하는 전사 이외에는 없다면 다른 플
레이어가 참가하지 않은 것이므로, 기다림이 필요하다).

플레이어는 컴퓨터에 의해 제어되는 적들을 추가시킬 수도 있다. 리스트 엔트리에서 (EMPTY)
를 클릭한 후 게임에 추가하고자 하는 캐릭터를 고르면 된다. 곧 리스트 내에 NAKIMOTO
AS HIMSELF와 같이 추가된 캐릭터의 이름이 표시될 것이다. 필요로 하는 모든 플레이어들의
동행을 모두 마치게 되면, GO 버튼을 눌러 게임을 실행시키면 된다.

네트워크 게임에 참가하기

게임에 참가하려면, 주 메뉴 화면으로 이동하여 GAME TYPE 메뉴에서 IPX NETWORK
GAME을 선택한 다음, JOIN NETWORK GAME을 클릭한다. 리스트에서 원하는 게임을 선
택한 다음 JOIN 버튼을 누른다. 오른쪽 화면에서 원하는 캐릭터를 고르고 나면, 자신의 이름과
캐릭터의 이름이 리스트에 추가될 것이다. 이때 기억해 둘 것은 네트워크 게임은 그 게임을 추가
하면 사람이 실행시킬 수 있다는 것이다. 그러므로 나머지 사람들이 모두 참가할 때까지 기다
려야 할 것이다.

컨트롤 방법 및 키조작

조작키	반응
마우스 위쪽으로 이동	마우스 아래쪽 조망 및 조준
아래쪽으로 이동	위쪽 조망 및 조준
마우스 왼쪽으로 이동	왼쪽 조망 및 조준
마우스 오른쪽으로 이동	오른쪽 조망 및 조준
마우스 왼쪽 버튼	현재 무기 발사 및 카메라 폭파
마우스 오른쪽 버튼	현재 오브젝트 사용
위쪽 화살표 키	전진
아래쪽 화살표 키	후진
왼쪽 화살표 키	좌측으로 이동
오른쪽 화살표 키	우측으로 이동
Shift 키	(누르고 있는 동안) 감속
Space bar	무기 교체
F1 키	드롭캠1 작동 및 최소화
F2 키	드롭캠2 작동 및 최소화
F3 키	드롭캠3 작동 및 최소화
F4 키	드롭캠4 작동 및 최소화
F5 키	PIP(picture-in-picture)기능 해제
F6 키	외부 조망 화면 토글
F12 키	인공지능 제어 토글(네트워크 게임에서만)
) 또는 (키	인벤토리 내의 오브젝트 검색
P 키	일시 중지
Esc 키	주 메뉴 화면으로 이동
End 키	(누르고 있는 동안) 우방 조망
T 키	메시지 전송(네트워크 게임에서만)
X 키	보조 무기 교체
Z 키	웅크리기
J 키	점프
Alt 키	(누르고 있는 동안) 측면 이동
키패드 + 키	외면 확대
키패드 - 키	외면 축소
F9 키	HUD(Head-Up-Display) 토글
G 키	외면 밝기 조정
Y 키	마우스 토글
오른쪽 Ctrl 0	탄약 투척

▶ 복수 모드(Grudge)

한 전투장에서 특별한 적들만을 상대하여 전투를 벌이게 된다. 이전에 물리친 적과 이전에 선택한 전투장만을 선택할 수 있다. 이 모드는 적어도 하나의 적을 물리친 다음에만 선택할 수 있는 모드이다.

Xs 조종 방법

Xs에서 가장 일반적으로 사용하는 조종 장치는 마우스와 키보드이다. 게임의 3차원적 특성에 때문에 좌우 방향 뿐만 아니라 상하 방향에서 출현하는 적들에 대하여 즉각적인 반응을 하는 것이 필수적이다. 기본 설정 값은 마우스를 사용하여 플레이어가

의 방향을 바라볼 수 있도록 되어 있다. 진후좌우의 움직임은 현재의 화면 상태에 따라 상대적으로 적용되며, 무기는 일반적으로 현재화면 중앙을 향해 발사된다.

이 게임에 있어서 중요한 부분은 플레이어가 소지하고 있는 무기의 업그레이드와 재 축적이다. 이것은 쓰러진 적들로부터 무기와 탄약을 입수하는 것으로 해결된다. 사용 가능한 무기로 전환되었을 때 음성을 통해 그 사실이 통보되는데,

무기 전환키를 누름으로써 간단히 주무기와 보조 무기의 전환이 이루어진다. 탄약의 전환도 무기의 전환에 맞춰 자동적으로 이루어진다. 전사들

무기 및 병기

토너먼트에 들어가기에 앞서 다양한 무기 중 자신에게 가장 익숙한 무기들을 선택하는 것이 바람직하다. 가장 일반적인 무기들은 다음과 같다.

Heavy Hand Blaster : 무한 탄약이 지원되는 효과적 무기로서 모든 전사들에게 있어서 표준 무기이다.

Compact Machine Gun : 가볍고 연속 발사율이 높은 무기로 화력은 중간 정도이다.

Riot Gun : 중량이 꽤 나가는 신탄 종류로 2연발이며 화력은 보통에 속한다.

Grenade Launcher : 수류탄 투척기로 단발로 발사되며, 체인된 시간 동안 바닥에서 뛰어 다니다가 폭발한다.

Assault Rifle : 매우 정확하고, 센 화력을 가진 단발 무기로 사정 거리가 상당히 긴 것이 특징이다.

Omni Assault Cannon : 초중량급 무기로 상당한 화력을 지닌 연발 무기이다.

Fragmentation Grenade Launcher : 일반적인 유탄 발사기이나 탄약이 업그레이드된 무기로 여러 개의 수류탄을 발사한다.

Cross Bow : 중간 정도의 중량을 지닌 무기로 화살촉이 티타늄으로 가공되어 장갑을 뚫을 수 있는 화살을 발사한다.

전투 장비

보조 장비들은 토너먼트 전투 중에 매우 유용하게 사용되는 것들이다.

Drop-Cams : 공중에 떠 있는 카메라로 어느 장소에나 장치할 수 있으며, 원격으로 조망, 외전 및 폭파가 가능하다.

Hand-Grenades : 시간 지연 퓨즈에 따라 동작하는 장비로, 상당한 폭발력을 지닌 수류탄이다.

Flares : 수류탄과 크기와 무게가 동일한 장비로 어두운 곳에 숨어 있는 적을 색출하는데 요긴하게 사용된다.

Mines : 대인 지뢰로 동작 후 2초가 경과하면 폭발한다. 그러므로 지뢰를 밟았을 경우 이 시간 내에 신속히 피해야 할 것이다.

Radiation Bombs : 작고 안정성이 적은 장비로 방사시 상당히 지명적인 지역을 형성하게 된다.

Acid Bombs : 가성적으로 폭파가 불가능한 장비로 독가스를 방출하여 가스층을 형성한다.

은 거의 완벽하게 중무장되어 있다는 것을 기억하기 바란다. 적에게 명중시켰을 경우에도 한발로는 치명적인 손상을 입히는 경우가 극히 드물기 때문에 지속적인 시간 동안 많은 손상을 입히는데 주력해야 하며, 다른 전사들이 이 전투에 가담하여 지목한 적을 공격할 때까지 기다리는 자세가 필요하기도 하다.

칭찬 & 핀잔!

폭발음으로는 적이 명중되었는지 잘 알 수 없는 점을 고려하여 비명(?)이 들리도록 하였고 모드 전환이

나 무기 전환 타격을 쓰러뜨렸을 때에는 음성 지원으로 알려 준다. 물론 텍스트로 아래 화면에 나오지만... 오프닝의 텍스처 매핑(폴리곤에 명암을 주는)은 감히 환상적이라 말할 수 있었다.

게임 진행 또한 모션 캡처를 이용하여 액션의 부드러움을 느낄 수 있었지만 보호막이라는 미명 아래 스피디한 게임 진행을 위해 폴리곤의 질적 저하는 어쩔 수 없는 듯 싶었다. 둠이나 맥 위리어를 사랑하는 게이머라면 권할 만한 게임이다.





장 르
육성시뮬레이션
시스템 요구사항
486 이상/램 8MB 이상
발 매 일
3월중
가 격
미 정
유 통 사
삼성전자
제 작 사
후지쯔

에베루즈

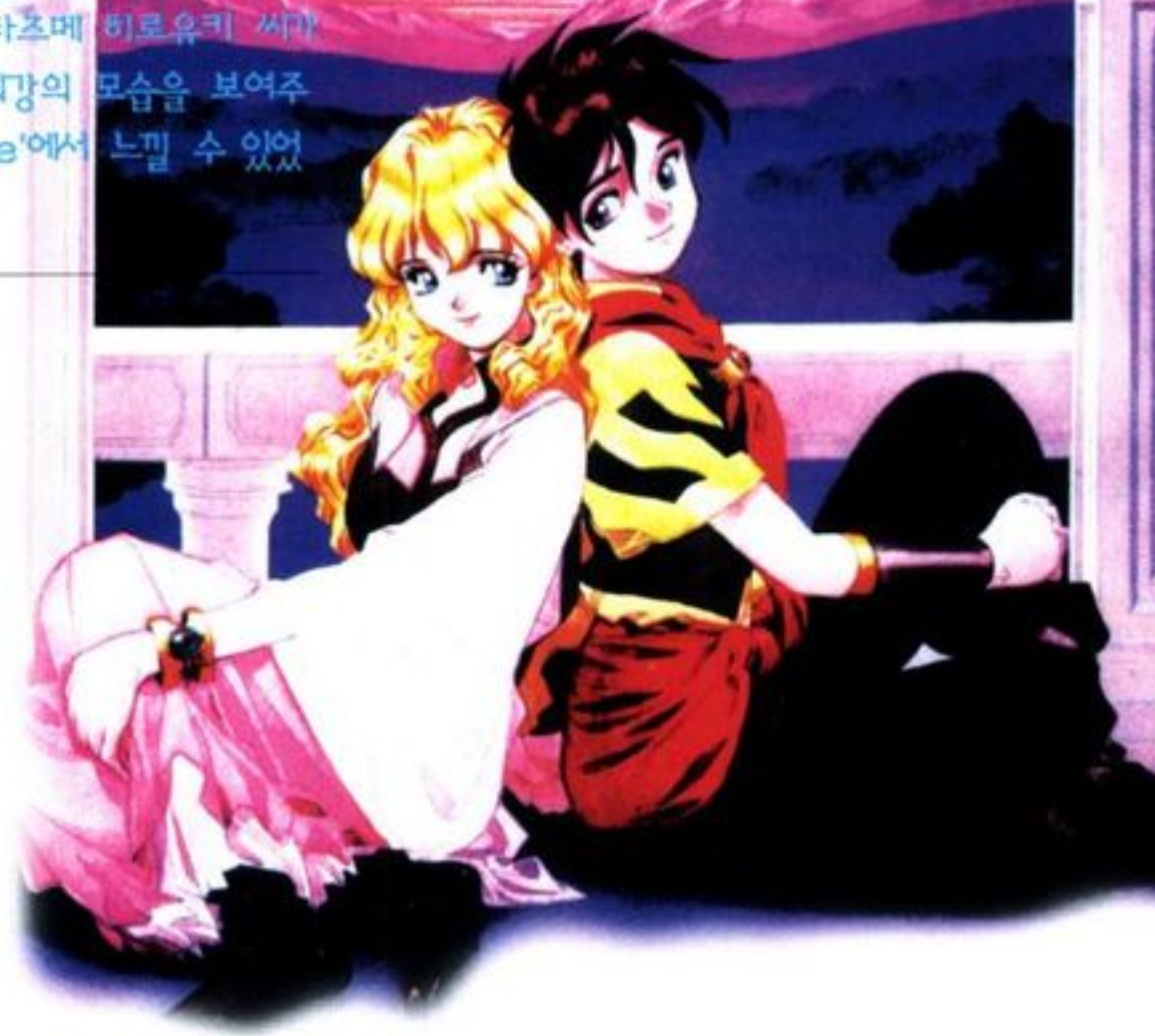
Eberouge

FUJITSU

육성 시뮬레이션의 진수는 역시 그래픽이라고 할 수 있다. 프린세스 메이커와 같은 대표적인 육성 시뮬레이션을 비롯, 국내에서 제작 중인 캠퍼스 러브스토리, 신혼일기, 실워딩 등이 모두 내용보다는 그래픽으로 승부를 걸고 있다는 점이 있다. 에베루즈는 일본의 유명 만화가 기타즈메 히로유키 씨가 캐릭터를 맡아 그래픽 면에서는 거의 최강의 모습을 보여주고 있을 뿐 아니라 그의 작품 'Boys Be'에서 느낄 수 있었던 감동을 그대로 살리고 있다.

프롤로그

시간과 공간을 초월한 저편 너머 우주에 존재하는 세계 '워랜드'. 오래 전 이 세계는 한 명의 여신에 의해 존속의 위기로부터 구원받는다. 고고학자이자 귀족인 작센은 다시 위기의 징조가 나타나는 것을 예감한다. 그는 학원을 창설하여, 신화 '에베루즈'에 전해 내려오는 '창조 마법'의 사용자를 육성 하려 한다. 사랑, 우정, 그리고 워랜드의 미래를 위해, 지금 신화의 막이 오른다.



게임의 배경

이야기의 무대는 워랜드에 있는 3개의 나라 중 하나, '카다로라 왕국'. 고고학자이며 워랜드의 역사학자인 작센은 발굴해 낸 유적에 기록된 내용을 해독하다 역사와 신화의 관련성을 찾아내고 가까운 장래에 워랜드에 위험이 찾아올 것을 예감한다. 신화 'EBEROUGE'에는 워랜드가 아주 먼 옛날에 존속의 위기에 직면했을 때, 여신이 불가사의한 능력으로 워랜드를 구했다고 기록되어 있다.

귀족 출신이기도 한 작센은 이 신화를 바탕으로 광대한 자신의 장원에 학원을 창설하여 워랜드를 구하는데 실마리가 되는 '창조 마법'의 사용자를 육성하고자 한다.

그러나, 그 희망도 순조롭게 실현되지는 않는다. 6번째 학원까지는 '카다로라 왕국'내의 아이들만을 학생으로 받았으나 창조 마술의 사용자가

될 만큼 우수한 학생이 좀처럼 길러지지 않았기 때문이다. 이 난관을 타개하고자 작센은 7번째의 학원 '트리펠즈 교'를 창설했다. 이 트리펠즈 교에는 '카다로라' 내외를 막론하고, 작센 자신이 선택한 아이들만이 입학할 수 있다. 그리하여 주인공도 선택되어진 한 사람으로써 이 트리펠즈 교에 오게 된 것이다.





게임에 앞서

에베루즈에는 사실, 공략이라는 것이 존재하지 않는다. 에베루즈에는 일본 원판에서도 이벤트를 아직 다 못 찾았을 정도로 숨은 이벤트들이 많이 존재한다. 플레이어의 순간의 선택이 에베루즈의 스토리를 좌우하는 것이다.

물론 에베루즈에는 이미 알려진 이벤트들이 많이 있지만 필자는 알려진 이벤트를 무시하고 반대의 방향으로 진행하였다. 엘츠를 도둑으로 몰기 등의 알려진 이벤트는 반대로 진행되어 있다. 에베루즈의 특징은 자유도에 있다. 육성 연애 시뮬레이션이라는 이름에 걸맞게 연애를 위해서 많은 선택을 강요(?)당하게 된다. 선택의 기로에서 플레이어의 잣대가 어떻게 되느냐에 따라 모든 이벤트는 달라지게 된다.

정교한 그림과 그래픽

에베루즈는 누구나 알고 있는 기동 전사 더블 제타 건담의 캐릭터 작가인 기타즈메 히로유키가 캐릭터를 맡았다. 모습은 상당히 틀리지만 익숙한 느낌이 드는 것은 편안함으로 작용하는 플러스 요인. 하트가 움직이는 마우스 아이콘에서부터 정교한 그래픽을 사용한 인터페이스까지. 휴일에 선택이 가능한 대화 버튼의 입 움직임을 보면 우선 놀라게 된다. 곳곳이 정성으로 짜여져 있는 에베루즈

의 그 그래픽은 이벤트의 배경 화면 등 모든 부분에서 환상적이라는 말이 저절로 나오도록 되어 있다. 그래픽면에 있어서는 최강의 게임. 물론 요즘에 사용되는 비주얼이라는 것이 대부분 그림으로 처리되어 약간의 아쉬움을 저 버릴 수 없다.

그래픽 상의 정교함 때문인지 플레이어는 인내심을 가져야 한다. "한 번의 실수는 인내심을 가져온다." 왜냐하면 한 번 잘 못 누르고 취소를 하면 다시 선택 가능한 메뉴 상태가 될 때까지 최소 30초를 기다려야 하기 때문이다. 모든 장면이 그래픽으로 처리되어서 인터페이스의 속도 저하를 가져올 수밖에 없었다고는 하지만,

다이렉트 엑스 모드가 아니기 때문인지 256컬러에서밖에 진행을 할 수 없다. 윈도우 전용 게임으로 다이렉트 엑스가 지원되지 않는다는 점이 약점으로 남는다. 일본 게임에서 흔히 제공되는 방식인 WING 방식을 이용한 것으로 보인다. 이 방식의 단점은 바로 256모드 이외에는 플레이되지 않는다는 것. 윈95용 게임의 개발이 박차를 가하기 전에 개발이 시작되었던 대부분의 일본 게임이 이 방식을 선택하고 있다. 이 방식

게임의 특징 중의 하나가 효과음과 배경 음의 분리이다. 대표적인 게임으로는 '파랜드사가'를 들 수 있다. CD에서 음원을 제공하기 때문에 윈도우의 세팅이 되어 있지 않으면 배경

음이 안 나오는 경우가 발생하는 경우도 있는 것이다. 혹시라도 에베루즈의 배경음이 안 나온다면 윈도우를 점검해 보기 바란다.

게임의 시작

에베루즈는 심리 테스트 방식으로 기본 성격을 결정한다. 세 가지의 질문을 하게 되는데 질문과 답변은 다음과 같은 예문에서 선택하도록 되어 있다.

▶ 첫 번째 질문

"집안에 낯선 문이 있다는 걸 알게 되었습니다. 열어 보니 지금까지 본 적도 없는 것이 있었습니다. 그렇다면 어떻게 하시겠습니까?"

1. 뭐 어때 하면서 무시한다.
2. 아무 생각도 안한다.
3. 그냥 보고만 있다.
4. 그게 뭔지 끝까지 알아본다.

▶ 두 번째 질문

"절대로 누르면 안된다는 버튼이 눈앞에 있습니다. 어떻게 하고 싶다고 생각합니까?"

1. 우선 눌러본다.

2. 관찰하고 생각해 본 후에 누른다.
3. 망설이다가 누르지 않는다.
4. 흥미 없다.

▶ 세 번째 질문

"산 위에 깃발이 휘날리고 있습니다. 몇 개입니까?"

1. 한 개만
2. 여러 개
3. 셀 수 없을 정도로 많이
4. 그런 것은 휘날리고 있지도 않다.

아마도 위와 같은 예문을 흥미 기

주요 아이템 소개

1. 꽃
여학생이라면 모두 좋아하는 아이템으로, 마음에 드는 여자가 제일 좋아하는 꽃을 선물한다면 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다.

2. 수정
좀 비싸기는 하지만, 큰 요괴를 거둘 수 있는 선물이다. 하지만, 여자 캐릭터들의 성격이 천차 만별로 다르기 때문에 이 선물을 주기전에 상대의 성격이 어떤지를 알아두는 것이 필요하다.
푸른색 수정은 여성을 나타내며, 빨간 색 수정은 열정, 초록색 수정은 따뜻함을 뜻한다.

3. 오르골
뚜껑을 열면 아름다운 소리가 은은하게 퍼져 나오는 깜찍한 아이템

4. 편편트
수정으로 된 장신구로서 여자 캐릭터에게 주면 아주 좋아할 선물이다.
주로 사준기시기에 주는 것이 좋다.

5. 버추어 디스크
학생들이 학교에 입학했을 때 학생 모두에게 주는 입체 재생 울로그림이다. 하지만, 교재용 디스크 이외에 사용할 수 있는 디스크는 없다. 그러나, 규와 친구가 되거나 거리에서 파는 디스크를 사면 워랜드에서 앞으로 벌어질 일들을 알 수가 있다.

6. 선외의 책
월덴의 생일날에 생일 선물로 주면 아주 좋아할 책이다.

게임천녀의 이벤트 일기

다음의 이벤트이외에도 다른 여러 가지 이벤트가 있기는 하지만, 우선 소년기의 이벤트중 일부분을 소개하기로 한다. 직접 게임을 진행을 하다 보면 좀더 다양한 이벤트를 경험할 수 있을 것이다.

8월의 이벤트

다음의 이벤트들은 8월 이벤트중에서 엘즈와의 이벤트를 반대로 설정해 본 것으로 엘즈가 도둑으로 몰렸을 때 쫓아 가지 않으면 엘즈를 도둑으로 몰아서 전개를 해 나가는 것이고, 엘즈를 따라가면 엘즈를 감싸주는 것으로 되어 엘즈와의 스테이터스를 올릴 수 있다.

8월 18일- 카스텔과의 이벤트

우선은 치료마법이 완성되어 있어야 한다. 스테이터스는 60%밖에 되지 않지만 이 시기까지 아주 열심히 게임을 했어야만 이 정도의 스테이터스라도 가질 수 있다.

8월 21일- 노이슈, 감기에 걸린다.

이전에 치료마법을 배워 놓았다면 이 이벤트를 쉽게 할 수가 있다. 그러나, 치료마법을 아직 배우지 못했다면 게임진행이 곤란해질 것이다. 왜냐하면, 이 이벤트가 공교롭게도 앞으론 발생하기 때문에 약국이 문을 닫았기 때문이다. 그렇다고 해서 약을 미리 사다 놓을 수 있는 것도 아니다. 게다가, 게이머가 갈 수 있는 마을의 가게는 가기에만 한정되어 있다.

8월 25일- 노이슈냐! 카스텔이냐!

이때는 이미 카스텔과의 이벤트가 끝난 후이다. 그런데, 이상한 점은 카스텔과 동물원에 가기로 한 약속을 연적이 없었는데도 불구하고 함께 가기로 약속한 것으로 설정되어 있다는 것이다.

노이슈의 감기가 아직 낫지도 않은 상황에서 카스텔과 동물원에 가니 아니면 노이슈를 위해서 약속을 취소하느냐, 그것이 문제라! 물론 노이슈를 여자로 만들고 싶다면 카스텔과 동물원에 가는 것을 과감히 포기하는 것이 나을지도...

9월의 이벤트

9월 10일- 덜렁이 모리츠와 또 부딪치다.

모리츠가 게이머와 부딪친 일에 대한 사과로 배정의? 정보를 가르쳐 준다. 그 정보는 옷



사나 심리 테스트에서 많이 접해 보았을 것이다. 잘 생각하고 선택해야 한다. 왜냐? 기본 성품이 이것으로 결정되기 때문이다. 그리고 생일과 이름 이외에 애칭이라는 것이 등장한다. 이 애칭에 의한 이벤트도 발생한다. 각자 좋은 애칭을 생각해 보도록.

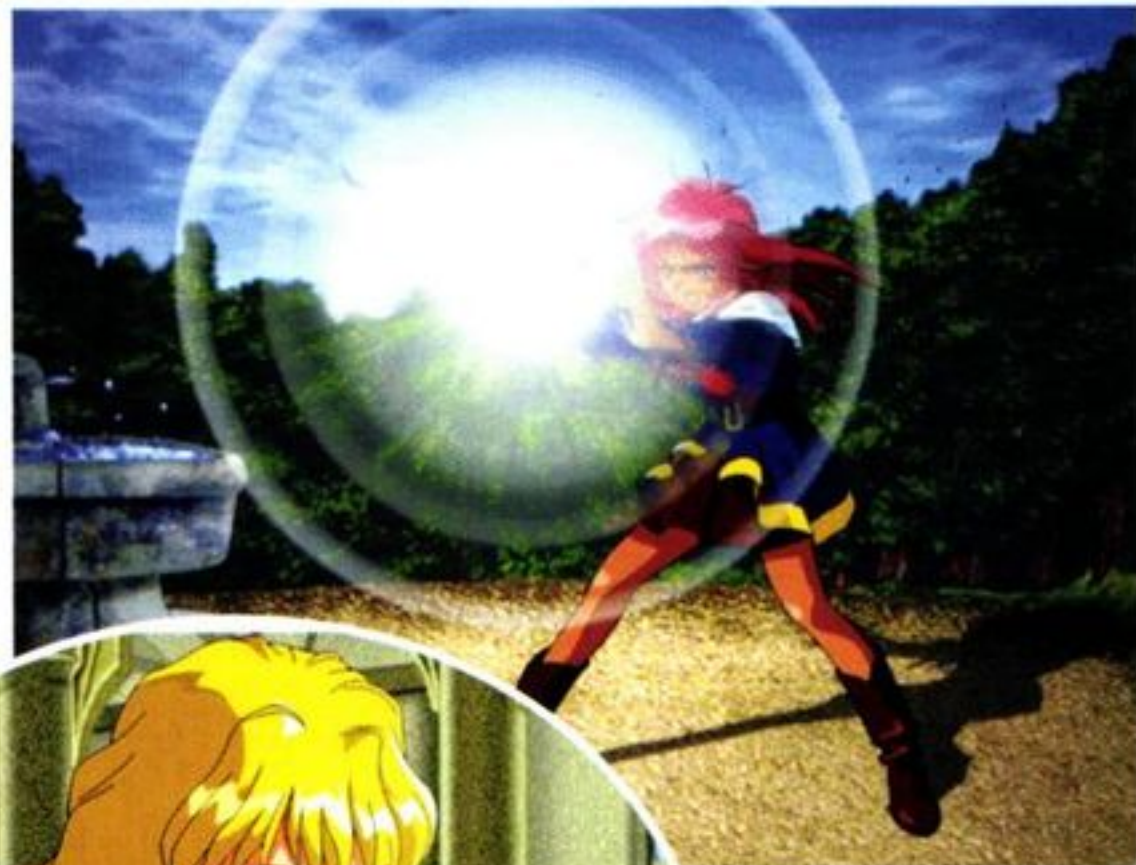
이벤트 찾기

이벤트는 플레이어의 대답에 따라서 많은 차이를 보인다. 그냥 스쳐 지나가는 이벤트도 있을 것이고, 직접 관여하는 이벤트도 있다. 기본적인 이벤트는 축제의 이벤트들이다. 계절제, 마법제, 무술 시험, 체육제 등을 통해서 벌어지는 이벤트들이 존재한다. 이 이벤트를 위해서는 여자아이들과의 친밀도가 상당한 영향을 끼치게 된다. 우선 동시 다발적으로 존재하는 만남 이벤트 후에 선물을 통해서 친밀도를 향상시킨 후 방에 자주 찾아가 열심히 이야기를 걸도록. 외출 이벤트를 진행하려면 이 친밀도가 중요하다.

또 하나의 요소는 외출이다. 물론 하나의 이벤트가 지나야 하는데 바로 넬트와의 이벤트이다. 넬트와의 이벤트 후에야 마을을 자유로이 지나다닐 수 있다. 물론 골목의 가게는 이벤트 시에만 갈 수 있다. 잡화점에서 물건 사기도 마찬가지. 가면 매일 그냥 옷은 주인 아저씨와 인사만 하고 하루가 지나 버린다. 괜히 시간만 버리지 말 것. 두 번만 미리 가두면 충분하다.

정보 수집

정보 수집을 위해선 정보통이 필요하다. 나 자신의 상태와 다른 사람과 나와의 관계. 두 가지가 모두 중



는다. 주인공의 이벤트를 위해서 열심히 아르바이트를 해야 하는 일은 없는 것이다. 꽃다발을 수십 개를 사도 돈이 모자라거나 하지 않는다. 마음껏 사용하자!

▶아이템 사용 시 주의점

물론 꽃을 주면 여자아이들은 다 좋아하지만, 꽃의 종류 또한 생각해서 결정해야 한다. 거기다가 음식도 아닌데 꽃다발은 유통 기간이 있다. 한 주가 지나면 시들어 버려 사용할 수 없다는 것. 다른 게임에서는 아이템이 없으면 아예 메뉴가 사용되지 않으나, 에베루즈에서는 꽃이 없어도 '꽃을 주려고' 메뉴가 뜬다. 꽃이 없다면 여자아이를 화나게 만드는 경우가 생긴다. 아이템 확인을 통해 아이템을 확인하고 여자아이의 방에 찾아

요 하기 때문에 그냥 상상만 해서 결정할 수는 없지... ~~~

▶넬트에게서의 정보 수집

넬트에게서 수집할 수 있는 것은 지금의 성적 평가. 어느 것에 집중해서 더욱 향상해야 하는지 확실히 보여준다. (말은 두루뭉실하지만.)

▶모리츠에게서의 정보 수집

모리츠는 노이슈가 관계된 비밀 이벤트가 지나야만 가능하다. 이 이벤트 후에 여학생들과의 상성과 여학생의 취미 등의 정보를 수집하는 일이 가능하다.

▶뮤제엄에게서의 정보 수집

지금의 성격에 대해서 알 수 있다. 앞으로 어떤 식으로 전개해야 하는지 볼 수 있다. 예를 들면 "너는 지금 호기심이 부족해." 등으로 표현된다.

아이템의 수집

아이템은 수집한다기 보다는 사용한다는 표현이 더 맞을 것이다. 에베루즈에서는 돈의 개념이 존재하지 않



스케줄 과목 알아보기

선택 과목	변동 사항	필요 일수	코멘트
무술	체력, 기능, 상태, 치유 마력, 무술 마력	1일	무술을 배움. 클럽 활동 이외에 유일하게 몸을 이용한 운동이 가능. 특히 체력과 기능을 올리고 싶을 때 선택하면 좋다. 스텐벨그가 상대이다
부활동		1일	자신이 소속하고 있는 클럽 활동. 어느 수치가 오르고 내릴 것 인가는 가입 클럽에 따라 다르다. 당연히 어느 클럽에도 가입 하지 않았을 때는 선택이 불가능
문계	문계지식, 감성, 상태, 체력, 기능	2일	문계 공부. 일수의 '이름'이라는 것은 이 과목을 한 번 선택 하면 강제적으로 이름은 스케줄 중에 들어간다는 뜻.
이계	이계지식, 치유마법, 상태, 감성	3일	이계 공부. 마법 중에도 이계 지식이 올라가는 것이 있으므로 문계보다는 조금만 올라갈 수도 있다.
예술	감성, 창조 능력, 상태, 체력, 기술	3일	예술을 공부. 감성이 오르고 약간이긴 하나 창조 마력도 오른다. 그런데 해도 3일이나 빼앗긴다는 것은 왠지 너무한...
치료 마법	체력, 이계 지식, 치유 마력, 상태, 기능	3일	치유 마법을 연습. 상처를 고치거나 시든 꽃에 활력을 넣는 일도 가능. 이 과목을 선택하면 이계 지식도 동시에 오른다.
무술 마법	체력, 기능, 무술 마력, 상태, 문계 지식, 창조 마력	2일	무술 마법을 연습. 단지 공격 마법이 아니라 온도 조작의 효과를 가진 마법으로 많은 응용이 된다. 단 문계 지식과 창조 지식이 감소.
창조 마법	체력, 감성, 기능, 창조 마력, 상태	3일	이 과목만은 특별히 아무리 연습해도 한 번도 성공하지 못한 사람도 있을 것이다. 이 수수께끼를 풀어 밝히는 일이 이야기의 핵심에 근접하는 실마리가 된다.
정양	상태, 체력, 기능	1일	폭 쉬어서 몸의 상태를 좋게 한다. 상태가 바가 감소하면 병이 나기 때문에 정양은 충실해야 한다. 하지만 수업을 빼먹게 된다.
탐색		1일	수업을 쉬고 자주적으로 행동을 한다. 휴일에 필요한 것들을 사러 간다든지 거리의 도서관 등에 간다든지 할 수 있다. 이벤트가 발생하는 수도 있다.

가자.

꽃은 언제나 탐색을 선택하여 하루를 비워 두거나 휴일에 마을로 찾아가 살 수 있긴 하지만, 그 다음날 여자아이를 찾아갈 수 있는 날에 꽃을 사 두도록 하자. 토요일이나 휴일의 전날을 택해 하루를 비워서 꽃을 사 두도록 하자. 수업을 빼먹게 되는 거야 어쩔 수 없다...^^. 다른 아이 팀에는 제한 사항이 없다. 엉뚱한 아이 팀만 아니라면...



난 플레이보이

공부와 연애의 두 가지를 다 잘 할 수 있다는 것만으로도 플레이보이의 자질이 있는 것이 아닐까?

체력 유지 또한 남성미를 위해서 중요한 것이다.

가장 중요한 요소 수치 올리기

사실 수치는 엔딩에 그렇게 지대한 영향을 끼치지 않는다. 그러나

적당한 수준 정도는 유지해 주어야 한다. 중간 중간의 이벤트를 즐기기 위해서라면 당연히 수치는 중요하다. 에베루즈는 그저 '나'를 길러 내는 것뿐만이 아니고 주변 사람들과의 사귄감과 이벤트가 중시되는 게임이라는 점을 생각하자.

수치 올리기 위한 두 가지

▶ 하나! 일반 교육

학원에서는 교육 과목을 통해서 수치를 올릴 수 있다. 각각의 과목에도 상성이 존재한다는 것을 기억하자. 무작정 열심히 시킨다고 하여도 다른 수치가 떨어져 또 다시 교육을 해야 하는 수가 생긴다. 교육하기 전에 상태를 먼저 살펴본다. 게임을 시작할 당시에는 수치가 상당히 낮다. 먼저 휴식을 취해서 상태를 올려놓은 후에 교육을 진행해야만 무리가 없다. 교육은 스케줄에서 선택해야만 한다. 이 스케줄은 일요일 저녁에 선택되어진다. 이때에만 세이브도 할 수 있다.

▶ 둘! 서클 활동

클럽 활동을 통해 수치를 올릴 수 있다. 이것은 일년에 한 번밖에 결정할 수 없으므로 신중히 생각해야 한

가게 주인인 유제임이 짐을 봐준다는 것이다. 실제로 유제임의 짐은 아주 신중해서 주인공의 현재 성격을 알 수 있게 해주므로 앞으로 어떤 식으로 스타이타스를 올려야 하는가를 보여주게 된다.

그러나, 불행하게도 평일날에 탐색을 통해 마을로 가야 한다. 알 수 없이 학교 수업을 빼먹어야 겠군!

10월의 이벤트

10월 8일- 노이슈와 양복점을 가다.

노이슈에게 남성용 슈트를 골라 주거나 여성용을 골라 주거나의 문제가 봉착하게 된다. 물론 여성용을 고르는 것이 나중의 이벤트를 원할아 풀어 나가는데 유리할 것이다.

10월 19일- 린넬은 역시 멋져!

린넬은 여자가 남자를 이길 수 있다고 생각한다. 그러자, 왕자병에 걸린 스텐벨크가 자신에게겐 절대로 이길 수 없다고 잘난 체를 한다. 이때는 마구 싸우려는 두 사람을 말리고 무술대 앞에서 정식으로 싸우도록 해주어야 한다. 별 때부터 역장을 만날 필요는 없기 때문에...

10월 25일- 드디어 계절제! 그런데, 웰덴이 나뭇?

웰덴이 찾아온다...(오오! 여자다!!!) 하지만, 나에게 용건이 있어서가 아니라 그냥 열츠의 용건을 전해주려고 온 것이라는 사실이 너무 어렵다. 테라스에서 만나자는 약속을 전해듣고 테라스에 가보면 열츠가 다음날 열리는 계절제에 누구이고 같이 갈 것인지를 물으면서 같이 가지고 체의를 한다. 그리고 여러 사람이 같이 가면 더 재미있고 즐겁고 하면서 같이 갈 사람으로 노이슈나 열츠를 고른다. 이때 열츠를 자극하지 않기 위해서 열츠를 선택한다.

10월 26일- 으악! 카스텔이다.

주인공을 오랫동안 기다리게 만드는 열츠. 나중에 같이 온 사람이 있었는데 다음날 카스텔. 팻집기에서 카스텔에게 주인공을 빼앗긴 열츠는 화가 난다.

10월 30일- 역시 졌어...

무술대원에서 린넬과 스텐크의 싸움은 상경게 끝나버린다. 역시 여자인 린넬이 싸움에서 지고 린넬은 마법을 잘 몰라서 졌다고 슬퍼한다. "다음에는 이길수 있을꺼야. 린넬!"

12월의 이벤트

12월 18일- 룸메이트가

생일이라는데...

노이슈의 생일날에 무엇을 할 것인지 결정한다. 선물을 헌다를 선택해야만 마을에서 특별한 선물을 사러 갈 수 있다.

12월 19일- 린델!

너에게는 무협지가 좋아~

린델과 월덴을 도서관에서 만난다. 린델이 책을 골라달라고 하고 이때 무협지를 골라주면 아주 좋아한다.

12월 20일- 아~ 나를

슬프게 만드는 성적표

시험을 본 후 그 다음주 금요일정도는 성적표가 나온다. 초기에는 대부분의 과목이 낙제일 수밖에 없는 것이 슬프다. 이번 시험에는 코와의 이벤트가 진행된다.

12월 26일- 노이슈, 생일 축하해!

오늘은 노이슈의 생일! 그전 이벤트에서 케약을 선택했다라도 여기서 바꿀 수 있다. 우유부단에게 결정하지 말고 꽃을 선물한다고 꼭 잘라서 말아져. 엘름스의 꽃가게에 가면 덤으로 꽃을 받고 기뻐하는 노이슈를 볼 수 있다.

그 다음해

1월의 이벤트

1월 23일- 카스텔이 음악수업에 빠졌다구?

카스텔이면 음악, 음악이면 카스텔이라고 할 정

다.

시험

시험은 일년에 두 번 '마법 시험' 한 번이 있다. 시험 기간 전에 스테이터스를 올려놓아야만 한다. 잊지 말지어다. 성적표는 역시 나를 쫓아다닌다는 것을.

모든 이벤트는 플레이어의 활약에 달려 있기 때문에 소개하지 않는다. 자신의 플레이에 따라서 많은 이벤트의 차이를 보이기 때문이다. 그러나 위에서 소개한 점들을 제대로 따라간다면, 얼마든지 이벤트를 볼 수 있을 것이다.

이 게임은 전반기와 후반기, 즉 소년기와 사춘기의 두 가지로 나뉜다.



소년기의 결과에 따라서 노이슈가 여자가 되느냐 남자가 되느냐가 결정되고 그것은 엔딩과 밀접한 관계를 맺는다.



문예부:문제의 스테이터스 상승
역사부:문제의 스테이터스 상승
과학부:이계의 스테이터스 상승
역사부:문제의 스테이터스 상승과 함께 노이슈와의 친밀도를 높이는 데 기여한다.
과학부:이계의 스테이터스 상승
생물부:이계의 스테이터스 상승
연극부:감성의 스테이터스 상승
미술부:감성의 스테이터스 상승

음악부:감성의 스테이터스 상승
마법부:무술 마법의 스테이터스 상승
테니스:체력의 스테이터스 상승
릿 키:체력의 스테이터스 상승
바둑부:체력의 스테이터스 상승
유도부:체력의 스테이터스 상승
육상부:체력의 스테이터스 상승
수영부:체력의 스테이터스 상승과 아울러 여학생들과의 이벤트가 준비되어 있다.

캐릭터 힐링

노이슈

역사부 소속. 핑크색 장미를 좋아한다. 친밀도를 가장 높게 유지해야 하는 조연급 캐릭터. 종족의 비밀을 안고 있는 불분명한 아이.

넬트

축구부 소속. 온화하고 약간 수다쟁이이다. 정보통이므로 친해 두는 것이 유리하다. 성격이 좋아 중간에서 화해를 시키거나 사이를 유지시켜 주는 역할도 한다.

바이켈

약간 정서교육이 덜된 듯한 느낌의 아이. 거친 대신 행동파이고 항상 기분이 안 좋은 것이 특징. 이 아이와 친해지려면 뭘해야 될까.....?

스테베르크

나와 경쟁자가 되기도 하고 성적이 우수한 아이. 자만심이 상당히 강하고 귀족적인 냄새가 강하다. 우수한 상대에 대한 투지에 있어서는 정말 대단한 성격이라고 할 수 있다. 무도부 소속.

카스텔

기문이나 예언에 구애되어 오만하긴 하나 의외로 외로움을 타고 물건을 잘 잃어버리는 덩방이이기도 하다. 첫 번째 어린이날의 '어린이 황녀 콘테스트' 때 도와주면 두고두고 그녀와 친할 수 있다. 음악부, 테니스부 소속. 붉은 장미를 좋아한다.

월덴

침착한 성격으로 이미 반장이라면 어울리지 않을까? 그녀에게 램프를 선물하자. 수줍고 책을 좋아하는 그녀는 너무나 기뻐 할 것이다. 문학부 소속.

모리츠

순진하고 밝고 건강하지만 여자아이들의 정보에 관해서는 누구보다 잘 아는 것을 보면 이미 약간 엇듣는 것을 좋아하지 않나 싶다. 나에게 노이슈를 엿보다가 들킨 후에는 여러 가지 정보를 전해 주기도 하는 정보통.

유로스

악하고 비밀을 품고 사는 타입. 동물 이벤트가 준비되어 있다. 별로 눈에 띄지 않는 캐릭터.

신화에 남아 있는 창조 마법의 전설을 일깨우기 위해선 노이슈가 여자가 되어야 한다. 그러나 남자의 노이슈를 즐기는 것도 많은 이벤트를 경험할 수 있다. 엔딩은 플레이어의 손에 달려 있다.

FEEL

에베루즈는 전체적으로 아름다운 게임이고 인터페이스 또한 편하게 고안되어 있다.

그러나 게임의 스피드를 적당한 수준으로 만들지 못한 점이 아쉽다. 스피드 문제를 해결한다면 아마도 많은 유저들의 인기를 독차지 할 것이라고 생각한다. 물론 개발 중이므로 여러 가지가 개선될 것으로 예상된다.

이 게임을 플레이하기 위해서는 총 30 시간 정도의 플레이 시간이 필요하다. 이것으로 이벤트를 모두 찾을 수 있는 것은 아니다. 이벤트는 대답에 따라서 한정되기 때문이다. 한 두 번의 플레이로는 에베루즈의 모든 것을 볼 수 없다는 점을 명심하고 플레이하자.

TIP

기본적으로 '무술 마법'과 '무술'은 상극이다. 무술을 연습하면 체력이 올라가고 다른 것도 올라가지만 무술 마법이 떨어지게 된다. 문계의 공부를 할 경우에는 체력이 떨어진다. 무술을 연습해서 체력이 올라가면 지류가 올라간다. '장조'. 아무리 예도 성공하기가 힘든 장조. 실패할 때마다 체력과 기술이 마구 떨어진다. 가슴이 아프지만 이벤트를 통과하기 전에는 성공할 수 없다. 기술을 올리려면 '무술'과 '무술 마법', '지류' 등을 성공적으로 끝내야 한다.

도로 카스텔은 음악을 좋아한다. 그런 카스텔이 음악수업에 빠지다니~ 여다가 아파도 단단히 애픈 모양인가 보다... 문병을 가보면 의거소점엔 카스텔과 연점동인 대화를 나누어야 한다. 배깅으로 나가자를 선택하면 신경질을 내므로 적절한 행동을 해야 한다.

2월의 이벤트

2월 12일 노이슈와의 이벤트

노이슈가 성적이 잘 나오지 않아서 고민중인 주인공을 악용한다. 이때 혼자서 맹렬히 공부를 선택하면 노이슈가 격려해준다.

4월의 이벤트

4월 8일 카스텔의 목걸이가 없어졌다구?

커다란 진주가 달린 목걸이가 사라지다니! 누가 훔쳐갔을까? 엘즈가 의심을 받게 되지만, 이때 엘즈를 도와주도록 하자.

4월 16일 바이젤 왜 달리니?

바이젤이 혼자서 운동장을 달리고 있다. 왜 그러지?

4월 25일 계절제에 누구하고 가지?

이번 계절제에는 누구랑 가야 하는지 고민을 하게 된다.

4월 29일 모리츠와 또 만나다.

어! 달랑이~ 모리츠는 노이슈가 옷 갈아입는

것을 옮겨보다가 주인공에게 들킨다. 그런데, 노이슈가 여자인 것 같기도 하고! 남자인 것 같기도 하고! 어쨌든 노이슈를 옮겨왔다는 비밀을 지키는 조건으로 모리츠로부터 여자아이들의 정보를 얻는다.

7월의 이벤트

7월 19일 왜 왔니?

스텐베르크

전기 시험이 끝나고 스텐베르크가 찾아온다. 오망? 나도 성적이 올랐나보다! 스텐베르크가 찾아올 정도로...

7월 20일 노이슈 힘내!

엔지 기운이 없어 보이는 노이슈를 벤라이트의 가게로 데려가 기분전환을 시킨다.

8월의 이벤트

8월 18일 이련! 카스텔, 또야!

카스텔~ 어쨌든 재발 물건 좀 그만 잃어버려라구! 이번엔 태라스 러켓을 잃어버린 카스텔. 누가 훔쳐갔을 것이라고 또 의심을 여기 시작한다. 하지만, 쿨의 도움으로 확장실에 카스텔이 떨어진 러켓이 있다는 정보를 듣는다.

8월 20일 노이슈!!!

노이슈가 지난번 일에 대한 성당을 여기 위에서 엘름스 아주머니에게 간다. 어니! 지난번 일어난 도대체 뭐지? 노이슈에게만 일어난다는 특별한 일이라니...

코

정말 작고 활발하고 귀여운 아이. 좋아하는 것은 보통의 꽃다발이고 그녀를 생각하면 운동장을 떠돌릴 정도로 운동을 좋아하는 아이. 바켓부 소속. 같이 운동을 한다면 친밀도를 높일 수 있다.

엘츠

가정 환경이 복잡한 탓인지 태도가 분명치 않고 화를 잘 내 도둑으로 오인 당하기도 한다. 마음을 터놓을 수 있는 상대로 엘츠 앞에서는 것이 좋다. 연극부와 옥상부 소속. 연극부에 들면 엘츠와 로미오와 줄리엣을 할 수 있다. 붉은 장미를 좋아한다.

린델

남자 같은 말투에 마법을 통해서 남자를 이기겠다는 목표를 가지고 있는 아이. 근본이 밝고 명랑하지만 상태가 나쁜 경우가 더 많으므로 괜히 건드리지 않도록 한다. 붉은 장미를 좋아하고 선물을 정말로 좋아한다.

하이델

도전적, 승부욕이 강하지만. 계속 청하면 같이 놀러 가 주고 조력자가 될 수도 있다.

헬렌

음. 이 아이의 성격은 변화 무쌍 그 자체. 모습으로 보아서는 완화하고 상냥하지만 화나면 정말로 무서운 말도 서슴지 않는다. 밤과 낮이 다른 아이(!)라고 하면 맞을 것이다. 예술 계통이 전공이므로 다른 이벤트에서는 장식 같은 존재. 핑크색 장미를 선물하자.

플라츠

이과 계통의 호기심 많은 아이. 키가 작은 것에 대한 콤플렉스만 아니라면 원만한 성격의 아이. 보통의 꽃다발을 좋아한다.

마리엔

그녀 곁에는 시고기 줄을 잇는다? 달랑거리기 이루 말할 수 없다. 냉정한 척하는 모습이 우스울 정도로 자신이 요염하다는 것을 스스로가 자각하고 있기 때문에 히로인처럼 대우 받지. 물론 여러 여자아이와 시고고 있는 상태라면 질투심을 유발시키면 절대로(!!!!!) 안 된다.

블러

시원시원한 성격의 대단한 아이. 우유부단을 제일 싫어하는데 아무래도 한 번 걸리지 싶은 캐릭터. 남자다운 면모를 보여주면 그냥~~ 반한다.

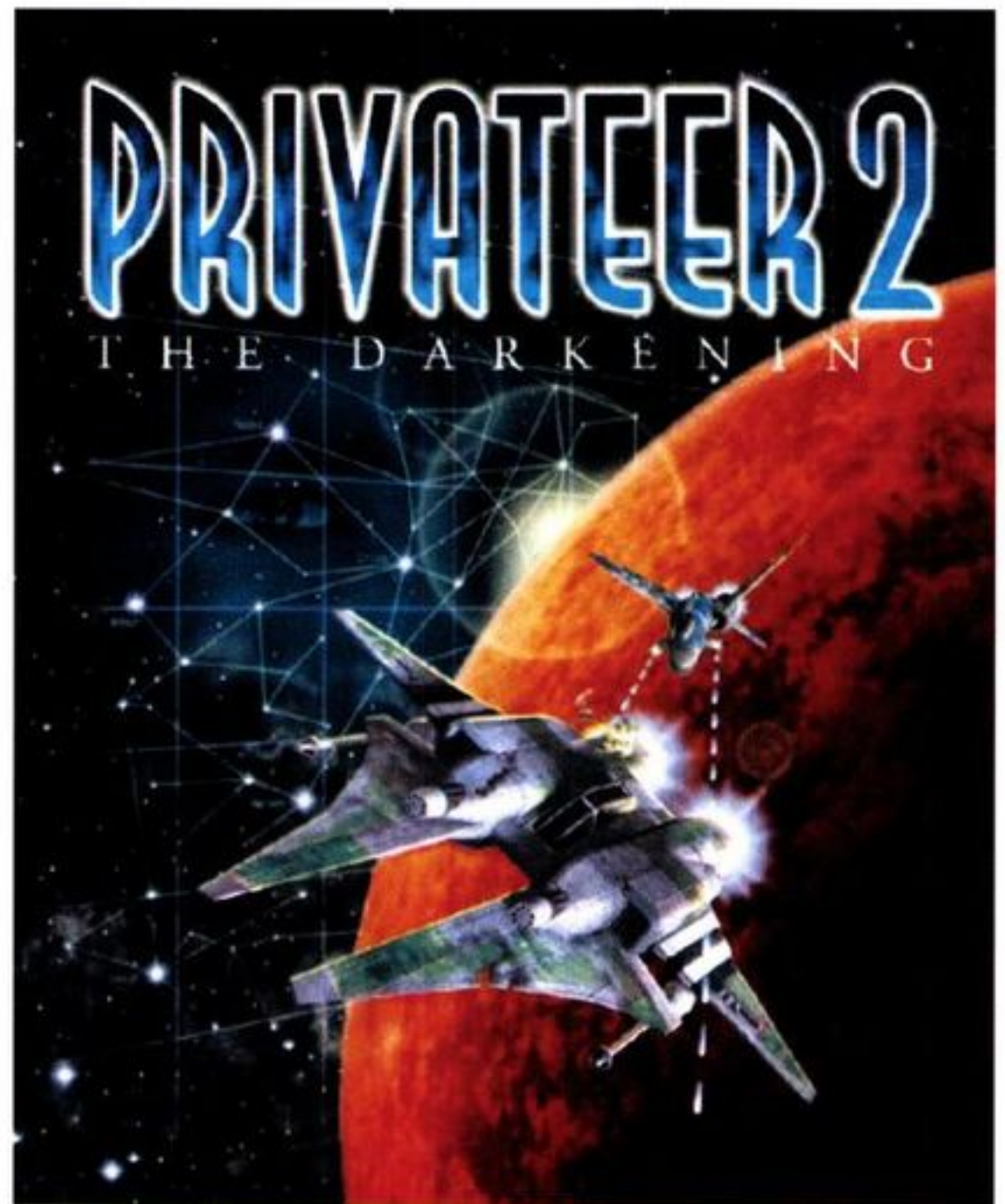
프라이버티어 2

The Darkening

오리진의 야심작, 프라이버티어의 후속 작으로 배우의 캐스팅을 비롯 자유로운 주제에 워커맨더 4의 엔진을 개량한 시스템을 도입하여 훨씬 발전된 모습의 속편을 내놓았다.



특별한 전투



스토리 라인

우주 세기. 인류는 이물란, 아이잭, 흡이라는 세 개의 성계를 연결한 트라이 시스템에서 삶의 영역을 확장하며 활발한 활동을 펼쳐 나가고 있었다. 그러나, 이런 발전의 틈바구니 속에서 교역 등의 이익을 강탈하는 해적과 같은 집단들과, 이와 경쟁하듯 세력을 다투는 CIS군사 조직 등이 등장하고, 그 와중에 우주는 큰 혼란과 암흑 속으로 말려 들어가고 있었다.

어느 날, 모 행성계로 향하고 있던 수송선은 해적들의 습격을 받아 도시에 충돌하게 된다. 이미 파괴된 수송선에서 냉동 캡슐에 들어 있던 주인공만이 구출되지만, 주인공은 모든 기억을 잃고 있었다. 단지 그의 가슴에 있는 명찰에서 그의 이름이 레브 애리스라는 것과, 그의 계좌에는 상당한 돈이 있다는 사실밖에는...

사고에 대한 충격과 자신의 기억을 잃은 사실에 대한 두려움으로 가득 찬 레브였지만, 크리우스(Crius)의 병원에 머무르면서, 재활 치료를



받는 동안 점차 그런 충격으로부터 벗어나고 있었다. 그러나, 이러한 평화는 레브를 쫓아 갑자기 킨드리드 해적 집단과 CIS의 요원들이 병원에

돌입하면서 깨어졌다. 충격전 와중에 레브를 간호하던 안나 박사(Dr. Janna)는 죽게 되고, 레브는 충격에 맞아 기절한 채 어디론가 끌려가게 된다. 그러나, 그를 끌고 가던 집단은 또 다른 집단의 공격으로 전멸하고, 기절한 레브만이 우주선의 자동항해 장치에 의해 변경의 행성, 헤르메스에 도착하게 되는데...

프라이버티어 2에 대해서

93년도에 '워커맨더 프라이버티어'라는 제목으로서, 마치 워커맨더의 외전인 것처럼 등장한 프라이버티어는, 인류 연합 측의 조종사로서 대입(?)을 달성해 나가는 것을 주제로 한 워커맨더 시리즈와는 달리, 우주 모험 상인이라는 매우 자유로운 설정을 주제로 등장하였다. 한때



별의 지도



DOS
CD-ROM

크
트

시뮬레이션

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상

발매일

미정

가격

미정

유통사

동서게임세널

제작사

오리진





유사한 게임인 엘리트의 저작권 침해 시비를 낳아, 자유로운 설정 아래 스토리라는 면을 도입하는 등의 노력을 기울인 이 게임은, 일부 유저들에게 있어, 본 편인 윙커맨더보다 높은 평가를 받기도 했었다.

그리고, 오리진 사에서는, 프라이버티어라는 자유로운 주제에 기존의 윙커맨더 4의 엔진을 개량한 시스템을 도입하여 그 속편을 내 놓았다.

여러 개의 행성과 스테이션을 돌아다니며, 다양한 물품을 거래하고, 해적들과 싸워 가며 많은 임무를 수행하는 이 게임은, 문득 대항해시대 2를 연상케 한다(사실 프라이버티어라는 제목은 대항해시대의 사략 선을 의미하고 있다). 항상 정해진 경로를 거쳐가며, 약간의 스토리 분기점을 제외하면 몇 번을 해 봐도 같은 내용의 전투가 진행되는 윙커맨더 시리즈와는 달리, 행성 간 여행 중 무작위로 만나는 해적과의 전투나, 여러 경로를 통해 얻어지는 수십 가지 임무들은, 이 게임이 매우 넓은 자유도를 갖고 있다는 것을 나타낸다.

이 게임에는 윙커맨더 4와 마찬가지로 상당한 수준의 SF로 제작된 스토리, 그리고 동영상도 존재한다. 하지만, 엔딩을 보게 되더라도 게임은 계속 진행할 수 있다. 해적들과의 전투, 임무 수행을 통한 돈벌이 등... 프라이버티어로서의 삶은 게임을 끝내고 싶을 때까지 언제라도 할 수 있다(물론, 스토리 외에 중요한 임무들로서 제공되는 사건들도 있으므로 이



를 찾는 것 또한 하나의 재미가 될 것이다).

기억의 저편에서...

헤르메스에 도착한 레브는, 정보 통이자, 암거래 브로커 중의 하나인 조(Joe)를 만나기로 하고, 그가 바텐더로 일하고 있는 술집으로 향한다. 혼란한 술집에서 조에게 접근한 레브는 그에게 말을 걸고, 조는 최근의 여러 정황에 대해 이야기를 해주면서, 의뢰를 주선 받고 싶은지를 물어온다.

이에 동의하게 되면(May be I can get a bargain), 앞으로 레브는 다양한 종류의 의뢰를 받을 수 있다. 물론 이 임무 중 상당수는 불법적인 것(암살, 마약 수송 등)이지만, 적당한 수준의 보수가 들어오게 될 것이다(그 밖에도 차후의 이벤트를 통해서 CIS로부터 임무를 받을 수도 있으며, 조와의 이벤트나 CIS와의 이벤트는 엔딩에 중요한 영향을 미치므로, 대화를 신중히 선택해야 한다. 큰 차이는 없지만, 정의(?)의 편이 되고 싶다면, 조의 의뢰는 받지 않는

편이 좋을지도...).

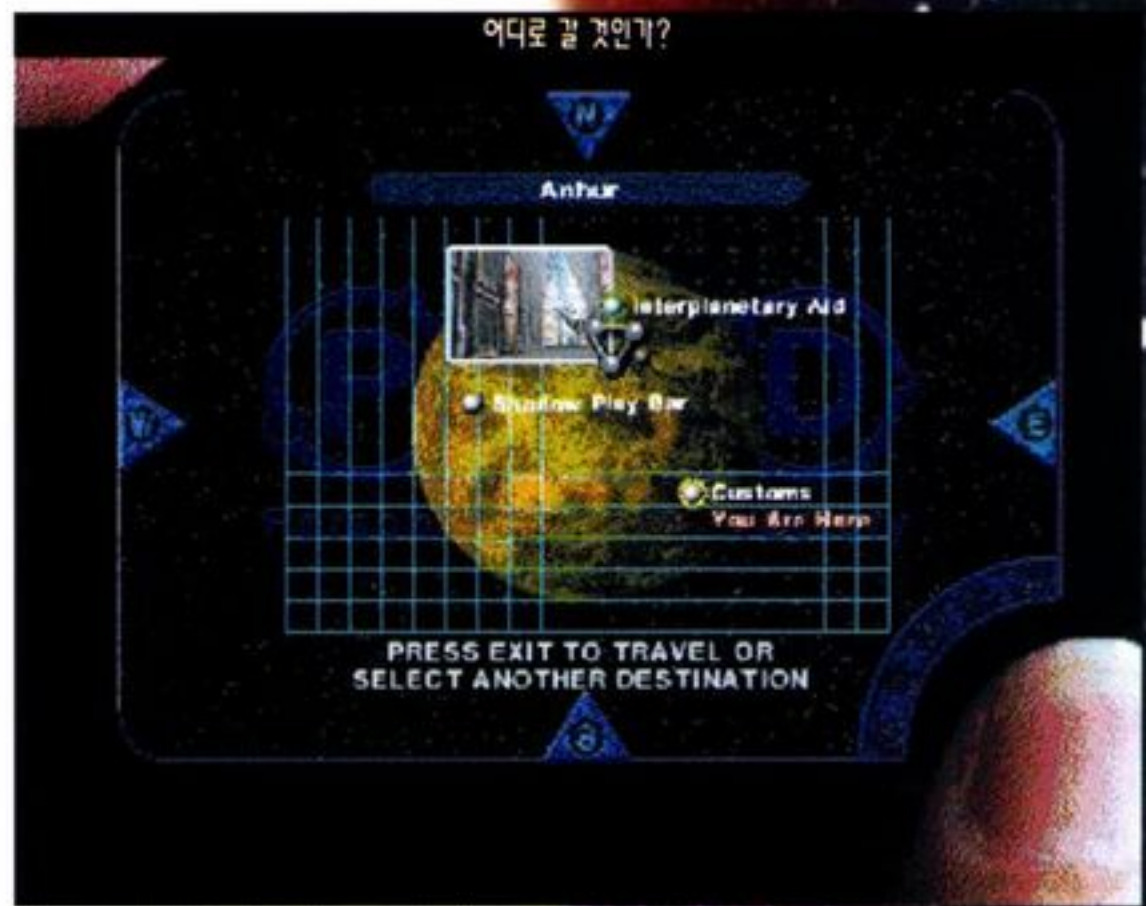
그의 말에 동의한 레브는 루미스 박사를 만난 이후, CNN 네트워크로부터 다양한 임무를 받을 수 있게 된다. 이렇게 하여 먹고살 길(?)이 트인 레브는, 자신의 기억을 찾을 수 있는 단서를 찾아 행성 크리우스의 병원으로 향한다.

크리우스로 향하며 잠시나마 평화와 안정을 주었던 여성, 안나 박사에 대해 생각하는 레브. 이윽고, 병원에 도착한 레브는 담당 의사라던 루미스(Loomis) 박사를 만나 이야기를 듣는다. 루미스 박사는 레브가 기억을 찾았는지를 물어오며, 최근 그에게 정보를 주지 말라는 협박이 계속 된다는 이야기를 한다. 박사로부터 정보를 얻기 위해 간청하는 레브(I wonder if leaning on him a little would help?).

그러자 박사는 레브가 최소한 10년 동안은 캡슐에 냉동되어 있었다는 것, 그리고, 당시의 불치병에 걸려 있었지만, 최신의 기술로 고칠 수 있었다는 사실을 알려 주지만, 10년이라는 말에 놀란 레브에게 박사의 이야기는 마치 먼 곳에서 메아리처럼 울릴 뿐이었다.

박사와의 대화를 마치고, 우주로

나가 박사로부터의 정보가 들어오기를 기다리고 있던 레브는, 루미스 박사로부터 온 전자 메일(E-Mail)을 받게 된다. 그는 레브가 실려 있던 수송선, 카네르에 대한 정보를 알려 주는데, 레브는 그 정보로부터 카네르의 일련번호가 M835-235M이라는 것을 알게 된다. 즉시 주변의 행성을 찾아 우주선에 대한 정보를 확인한 레브, 그는 이 배에 란 레기스(Larn



앵거스에게 말을 걸어 본다



Legis)라는 사람이 타고 있었다는 것. 그리고 그 우주선의 잔해 등은 할 태핀(Hal Taffin)에게 넘어간 듯하다는 것을 알게 되고, 이후 태핀의 수리소(Taffin Reclamation)가 크리우스에 있다는 사실을 알게 된다. 즉시 그 곳을 찾은 레브는 태핀에게 말을 걸러 하지만, 태핀은 갑자기 총을 들이대는 것이다. 이에 레브는 돈을 줄테니 정보를 줄 것을 제의한다(offer him an incentive). 이에 태핀은 비열한 웃음을 지으며 1만 크레딧을 줄 것을 요청하고, 레브가 돈을 넘겨주자 그 캡슐을 자신이 훔쳐서 안우르의 앵거스 산타나(Angus Santana)란 중개인에게 팔았다는 사실을 알려 준다(여기서 그를 협박(put the Muscle on him)해도 정보를 얻을 수 있다. 돈을 아끼겠다고 이 쪽이 좋겠지만, 이렇게 폭력적으로 해결하려 하면 엔딩 시의 주인공은 점차 악한 쪽으로 갈지도...).

이에 안우르로 향한 레브는 앵거스 산타나를 만나 그에게 정보를 알려 줄 것을 요청한다(There's no



진절할 느낌의 안내원



문을 부수고 들어가는 레브

point in lying to this guy). 앵거스는 레브에게 이미 캡슐이 팔려 나갔으며, 일련 번호가 D286/067N이라는 사실을 알려 준다(여기에서 그에게 태핀이 보낸 사람이라고 거짓말을 해도 되지만, 결과는 같다).

앵거스와 헤어져 부스로 향한 레브는, 일련 번호를 조사하여 그 것이 셔니코프 의료 기구(Shernikov Medical Equipment)에서 제작한 것이라는 점을 발견하고, 또한 그 회사가 크리우스에 있다는 사실을 알게 된다. 셔니코프 의료 기구사에서 안내원에게 말을 걸어 보는 레브. 그녀는 정보를 줄 수 없다고 하고, 별다른 수가 없는 레브는 그 여자 주변에서 기다리기로 한다(no point in getting pushy, maybe I should wait around).

웬지 처량한 듯이 앉아 있는 레브를 보던 안내원은 레브에게 정보를 구하려는 이유를 묻고 레브의 사정을 듣고는 정보를 가르쳐 주기로 한다



웬지 두려움에 떠는 미토르



미산에게 도움을 받는다

(여기에서 그녀를 위협하게 되면, 그녀는 경보 장치를 켜서 레브를 공격하고, 겨우 간청하여 풀려나게 된다. 결국 정보를 주는 것은 마찬가지이지만...). 그녀는 그 캡슐이 20년 전에 제작되었다는 것. 그리고 잔 미토르(Jan Mittor)라는 사람이 사 갔다는 사실을 알려 준다.

더욱 오랜 과거로 거슬러 올라가는 것에 놀라는 레브.

셔니코프사를 나와 부스로 향한 레브는 잔 미토르에 대해서 조사하여, 그가 야누스 4(Janus IV)에 있다는 사실을 알게 된다.

바로 야누스를 향한 레브. 그러나 겨우 찾아간 미토르의 집에서는 '가 버려!'라는 대답과 함께 문이 잠겨 버릴 뿐이었다. 이에 문을 부수고 안으로 들어간 레브. 미토르는 웬지 두려워하는 듯하며 레브를 피하려 한다. 그는 계속해서 다그치는 레브에게 레브의 아버지에 대한 이야기와 함께, 카파 랩(Kappa Lab)이라는 말을 남기고 심장 마비로 죽는다. 더 이상의 내용을 들을 수 없었던 것에 아쉬움을 가진 레브는, 그 즉시 트라이 시스템의 변경에 위치한, 카파 랩으로 날아간다(카파 랩은 매우 먼 곳에 위치하고 있기에, 중간에 저장을 하고, 또한 충분한 장비를 갖추고 떠나야 한다).

해적들의 공격을 헤치고 카파 랩에 도착한 레브. 그러나 카파 랩은 이미 심한 공격을 받아 완전히 파괴되고, 시체만이 널려 있을 뿐이다. 많은 의문을 가지며 카파 랩을 나온 레브에게 갑자기 CIS의 장교, 데이비드 하산(David Hassan)이라는 사람으로부터 전자 메일이 들어온다.



의문의 캡슐

이데스, CIS의 거점다운 분위기



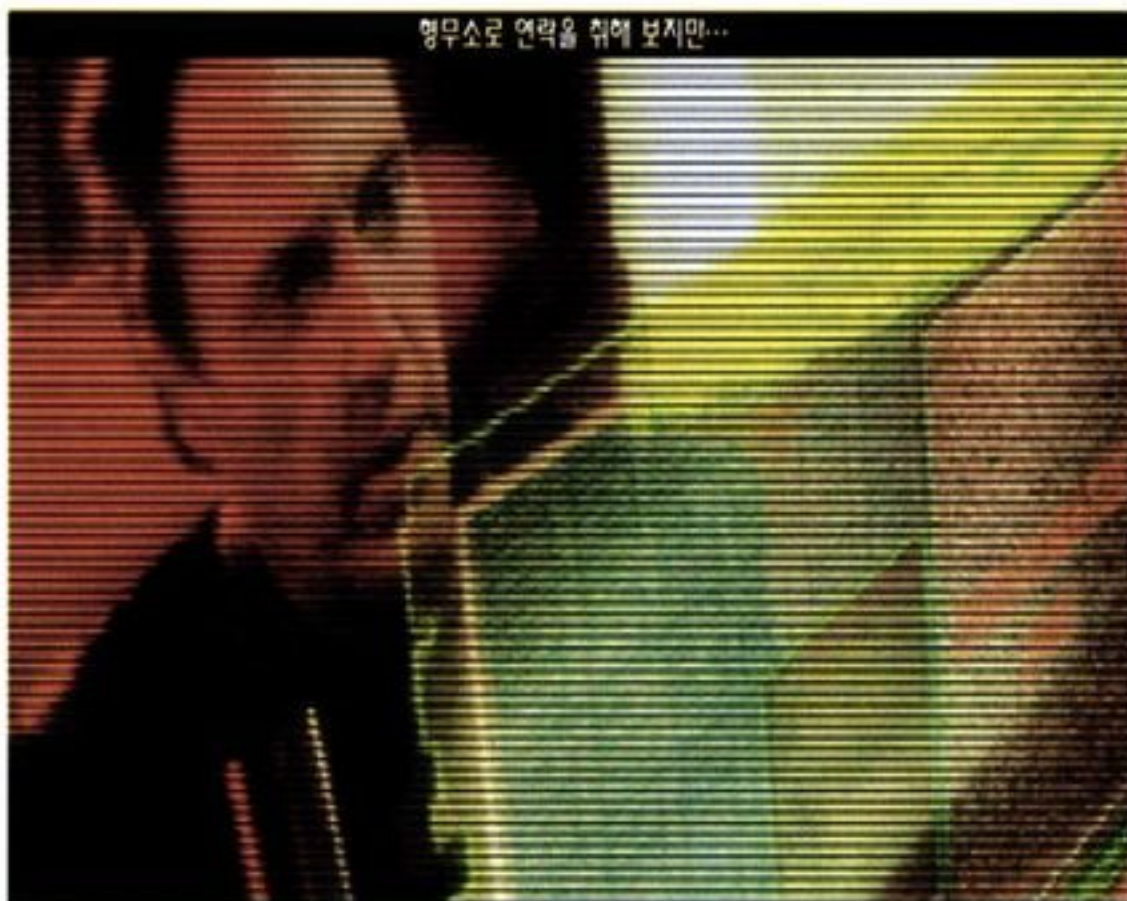


그는 NAV 140에서 해적들의 습격을 받고 있으니 구해 달라는 요청을 하는데, 그를 구하고 나면, 그는 CIS의 사무실이 있는 행성, 하데스에서 만나자는 메시지를 남기고 가 버린다.

그의 말에 따라 하데스로 향한 레브, CIS의 사무실에 도착하니 하산이 반갑게 맞이해 주었다. 그는 자신이 오래 전부터 레브에 대해 관찰하고 있었다는 사실을 알려 주며, 또한 그의 기억을 찾을 수 있도록 도와주겠다고 한다. 이후, 그의 도움으로 CIS군 만의 특수 조준 시스템인 블라인드 파이어(Blind Fire : 조준이 정확하게 되었는지를 알려 주는 계기)를 제공받고, 하산을 통하여 CIS쪽의 임무를 받을 수 있게 된다.

이제 하산으로부터 받은 정보를 바탕으로, 벡스로 향한다. 벡스에는 휴고라는 인물이 있는데, 그는 레브가 실려 있던 수송선에 대한 정보를 갖고 있는 사람으로 현재는 해적에 쫓기고 있다고 한다. 그래서 지, 레브가 휴고의 아파트에 도착했을 때, 그는 이미 어딘가로 떠나려는 준비를 하고 있던 참이다.

휴고는 정보를 얻고 싶다면, 헤파에스터스까지 가는 자신을 호송해 줄 것을 요청한다. 이에 동의한 레브는 우주로 향하여 휴고의 수송선과 합류한다. 헤파에스터스로 향하던 중, 수



행무소로 연락을 취해 보지만...

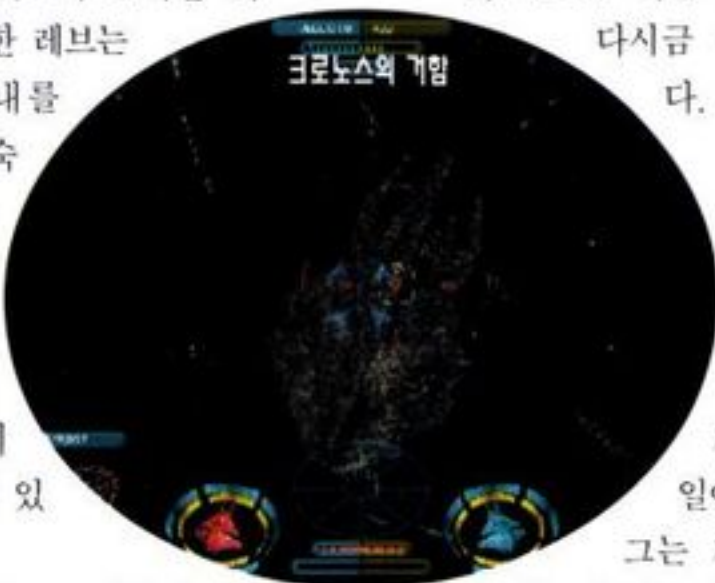
십 척의 해적들이 등장하고, 휴고는 '만약 살아 남을 수 있다면, 헤파에스터스의 호텔로 오라'고 말하며 먼저 달아나 버린다. 이들을 겨우 무찌르고 헤파에스터스에 도착한 레

브, 호텔로 향한 레브는 안내원의 안내를 받아 휴고의 숙실을 찾아가는데, 왠지 살벌한 분위기가 도는 숙소에서, 휴고는 이미 시체로 변해 있었다.

레브가 숙실로 들어가자, 휴고의 시체를 뒤지고 있던 사내가 레브에게 총을 쏘아댔다. 재빨리 이를 피하고, 사내를 처치한 레브는 그의 손에서, 휴고에게 강탈한 듯한 캡슐을 얻게 된다. 그러나, 캡슐을 여는 방법은 알 수 없었기에, 암거래 쪽에 능통한 조에게 도움을 요청하기로 하고, 헤르메스로 향한다.

Sinner Inn에 도착한 레브는 조에게 캡슐을 넘겨주고, 조는 디미트리라는 이름의 기술자를 소개해 준다. 디미트리는 내용물을 꺼낸 후, 캡슐은 자신이 가지겠다는 조건으로 그 캡슐을 열어 온다. 캡슐 안에는 이상한 칩이 있었으며, 그 안에는 단지, 레브와 관련된 사람인 말

라카이가 이미 죽었다는 것과 라인하르트라는 사람의 이름 정도만이 들어 있을 뿐이었다. 결국 겨우 알아낸 정보는 완전히 끊기고 만 것이다. 이에 레브는 또 다른 정보를 찾아 다시금 우주로 향한다.



우주를 돌아다니던 중, 레브 아버지의 친구라는 자로부터 메일이 날아온다.

그는 자신이 레비아스에 있으니 급히 와 달라고 하지만, 겨우 레비아스에 도착한 레브 앞에는 다시금 페트라로 향



레브의 친형, 크로노스

한다는 연락이 남겨져 있을 뿐이었다. 그리고, 우주 항로를 거쳐 페트라에 도착한 레브였지만, 이번에는 'CIS를 믿지 말라.'는 메시지만이 남겨져 있을 뿐, 송신자에 대한 정보는 아무 것도 남겨져 있지 않았다.

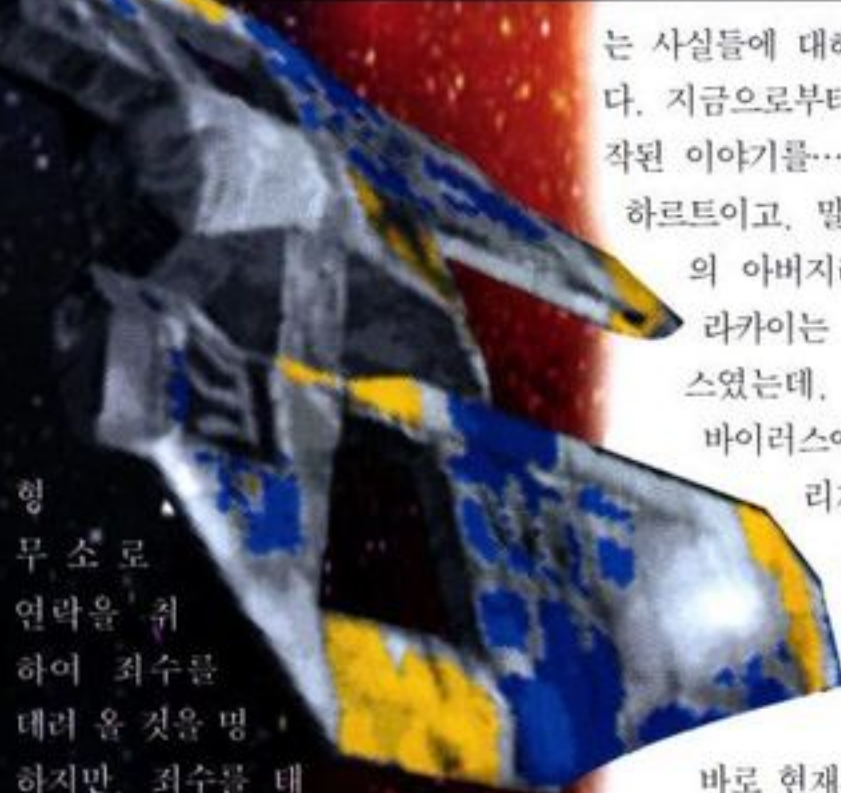
그를 쫓는 것을 포기하고 다른 정보를 찾아 우주로 헤매던 레브는, CIS의 장교, 하산으로부터 중요한 정보가 들어 왔으니, 레브를 만나고 싶다는 연락을 받는다. 급히 하데스로 향한 레브, 그는 하산을 만나 말라카이는 이미 죽었다는 이야기를 해주는데, 하산은 그게 정말이냐며 놀라는 표정을 짓는다. 그리고, 자신들이 말라카이라는 자를 체포했다는 것을 이야기하고, 레브의 말이 분명하다는 것을 알게 된 하산은 놀라면서



라인하르트와의 만남



크로노스의 칩



형 무 소 로 연락을 취 하이 최수를 데리 올 것을 명 하지만, 최수를 데 운 수송선은 이미 백스를 향해 떠났다는 대답이 들어올 뿐이었다.

이에 최수 호송선을 쫓아, 하데스를 떠나는 레브. 그때 갑작스러운 메일이 들어온다. 메일은 데이비드 하산으로부터 온 것이었다. 그의 연락에 따르면 백스로 향하고 있던 호송선단은 NAV 24 지점에서 해적의 강력한 공격을 받고 있다고 한다. 급히 NAV 24로 향한 레브. 그곳에서 이미 CIS와 킨드리드의 격전이 벌어지고 있었다. 대형 전함 2척으로부터 계속해서 쏟아져 나오는 전투기들을 격파하고, 호송선이 파괴되기 전에 도착하여 모든 해적들을 섬멸함으로써, 호송선은 다시 하데스로 돌아간다.

하데스로 돌아온 레브는, 하산의 안내를 받아 지하 감옥으로 향한다. CIS에서 말라카이라고 알고 있던 남자는, 레브를 보고는 자신이 알고 있

는 사실들에 대해서 이야기를 해 준다. 지금으로부터 20여년 전부터 시작된 이야기를... 그는 자신이 라인하르트이고, 말라카이가 바로 레브의 아버지라는 말을 한다. 말라카이는 원래 킨드리드의 보스였는데, 10여년 전 레브가 바이러스에 의한 불치병에 걸리게 되어 냉동 캡슐에 보존해 두었다는 것이다. 뿐만 아니라, 레브에게는 쌍둥이 형이 있으며, 그가 바로 현재의 킨드리드의 보스, 크로노스라는 사실을... 원래 크로노스는 레브를 시기하고 있었는데, 레브를 구하려는 아버지가 레브의 캡슐을 다른 곳으로 숨기려 했고, 이를 눈치챈 크로노스에 의해 아버지가 살해당하고, 레브의 캡슐도 파괴될 뻔했다는 것이다. 그리고, 아버지의 친구였던 라인하르트가 캡슐을 옮기다

가 킨드리드의 공격을 받았던 것이라는데...

마지막으로 라인하르트는 조금 조롱하는 어투로 CIS의 최후에 대해서 논한다. 분노한 하산이 총을 빼 들려 하지만, 레브가 이를 막고 라인하르트에게 자세한 것을 묻자, 라인하르트는 크로노스의 계획을 알려 준다. 바로, CIS의 사령관을 죽이려 한다는 사실을... 깜짝 놀란 하산은 레브에게 도움을 요청하고, 함께 하데스를 떠난다. 우주 공간에 이르러, CIS의 지휘관 쉬엘라 나보코프로부터 'NAV 36에서 킨드리드의 공격을 받고 있으니 지원해 달라.'는 연락을 받는다. 전장에 도착한 레브 앞에, 크로노스의 거함을 비롯한 킨드리드의 주력과 쉬엘라의 전투함 간의 격전이 펼쳐지고 있었다.

적의 초대형 함에서 쏟아져 나오는 적기들을 모두 물리치고, 크로노스의 거함 또한 파괴되어 가자, 하산은 이제 자신들의 임무는 끝났다고, 옳은 일을 하길 바란다는 말과 함께 돌아가 버린다. 그리고 홀로 남아서 크로노스의 거함으로 향하는 레브.

파괴되어 가는 킨드리드의 전투함은 혼란으로 가득 차 있었다. 대피하려는 행렬과는 달리, 점점 안으로 향하는 레브. 불길이 일어나는 지휘관

실에 도착한 레브의 눈앞에, 아버지의 원수인, 쌍둥이 형 '크로노스'가 기다리고 있었다. 크로노스와 레브는 옛날의 일로 한참을 다투고, 순간 크로노스는 총을 집어든다. 그러나 크로노스가 방심하던 사이 그에게 달려든 레브와 한참의 다툼이 벌어지고, 우연히 발사된 총은 크로노스의 몸을 꿰뚫는다.

그리고, 크로노스에 대한 마지막 응징을 가한 레브는, 그가 하고 있던 목걸이를 빼앗고, 무너져 가는 전투함을 빠져 나온다. 이로서 과거를 향한 레브의 모험은 종결되었다.



에르메스의 인 지역에서 시작된다

프라이버티어로서의 활약을 위해

이 게임에서 가장 중요한 것은 무엇보다도 '돈'이다. 우주선의 구입, 무기의 장착, 워맨의 고용, 심지어 파손된 우주선의 수리에 이르기까지, 모든 것은 플레이어의 '돈'으로 사용하기에 자칫하면 돈이 떨어져 우주를 방랑(?)하는 신세가 되어 버릴 수도





무기 거래는 불법이다

판에서는 대부분 삭제된다고 하지만, 마약이나 무기 등의 운송을 하는, 암거래(Black Market)는 훨씬 많은 자금을 벌게 해 준다. 단, 이러한 암거래 도중 군대에 발각되면 수배 대상으로서 계속해서 쫓겨다니는 결과가 나오게 되니 주의해야 한다(참고로 CIS의 함선을 공격하거나, 군대 앞에서 직접 암살하거나, 암거래를 하는 행위 등은 군대의 추적을 계속 받게 되는 불행한 결과를 가져오므로 주의하자. CIS는 대부분의 해적에서 비해서 막강한 전력을 가지고 있으므로, 해적으로서 악명을 떨칠 생각이 없다면 적으로 삼을 필요는 없다. 또



최고의 전투기, 플레이어 마크 2



한, CIS는 우주 전역에 걸쳐 해적과 세력 다름을 벌이고 있으므로, 해적 퇴치에 도움이 되기도 하는데, 이들과 적으로 삼게 되면 귀찮은 결과가 나올 수 있다).

돈을 버는 마지막 방법(이라고 하긴 어렵겠지만)으로 해적 사냥꾼이 되는 길이다. CIS는 해적들

에게 최소 50크레딧에서 1000크레딧에 달하는 상금을 걸어 두고 있다. 우주 여행 중 만나는 해적을 모두 처부수면, 큰 도움은 되지 않지만, 상당한 양의 자금을 얻게 된다. 전투에 자신이 있거나, 자기 자신을 시험해보고 싶은 사람은 부업(?)으로 이런 일을 하는 것도 좋다. 단, 이 게임에서는 적을 많이 파괴할수록 난이도가 높아지므로 엔딩까지 편하게 진행하겠다면 해적과의 싸움도 피하는 게 좋다.

전투의 비결

대항해시대에서도 그렇겠지만, 수많은 해적들이 들끓는 별들의 바다에서 살아 남기 위해서는, 우수한 전투함이 필수적이다. 초반에는 싸구려 함인 Straith를 구입할 수밖에 없겠지만, 돈을 벌게 되면 더욱 값비싼 다양한 종류의 전투함들이 눈에 띄게 된다. 전투함들은 크게 소형, 중형, 대형의 세 가지로 나뉘어 지는데, 대개의 경우 가격이 높을수록 좋은 모

있는 것이다. 때문에 프라이버티어로서 활약을 위해서는 먼저 돈을 벌어야 한다.

돈을 벌기 위해서는 우선 CNN 네트워크를 통해 들어오는 임무를 수행하는 방법이 있다. 조, 또는 CIS를 통해서 제공받는 의뢰로서, 호위, 운반, 암살, 해적 퇴치, 구출 등의 다양한 의뢰가 존재하며, 그에 따라 어려운 정도도, 또한 금액도 차이가 있게 된다. 뿐만 아니라, 개중에는 불법적인 의뢰도 존재하는데, 예를 들어 암살 같은 임무의 경우 군대의 눈앞에서 해적 외의 우호적인(또는 중립적인) 우주선을 파괴하면 군대의 수배를 받는 결과를 가져오는 경우도 있기에 주의해야 한다(이 경우 워맨이 있으면 워맨이 알아서 처리하고, 플레이어는 군대에게 쫓기지 않아도 된다).

또한 초반에 구입하는 전투함은 성능도 떨어지는 데다, 무기도 약하기 때문에 무리한 임무는 맡지 않는 것이 상책이다. 특히 호위 임무 등은 상당히 어려운 것이기 때문에 낮은 단가의 임무 중에서 해적 퇴치나, 운반, 암살 정도가 적당한 임무가 될 것이다(운반의 경우, 때에 따라서는 달이나 버리는 것도 생각할 수 있다).

물론 임무 중에는 단순히 게시판에서 등장하는 것이 아니라, 연락을 받고서 진행되는 것들도 있는데(이

경우 동영상도 함께 제공된다) 이 것들은 꽤 많은 돈을 주거나 하는 임무이지만, 역시 반드시 해야 할 일은 아니라는 점을 기억하자(스토리와는 무관하다). 어려운 임무를 맡아서 패가망신하기보다 초반에는 간단한 임무로부터 시작해야만 한다.

또 다른 돈벌이 방법으로는 상업 행위가 있다. 즉, 어떤 행성에서 다른 행성으로 물건을 운송하여 팔아 넘기고 그 차액을 얻는 방법인데, 이 경우는 주인공의 전투함 외에 수송선(Carrier Ship)이 필요하게 된다(수송선, 그리고 워맨은 돈을 주고 고용하는 것이다).

수송선은 자체적인 전투 능력이 있긴 하지만, 공격력은 매우 낮기 때문에 주인공의 전투함이 충분한 위력을 갖지 못한다면 상행위는 심각하게 고려해 볼 필요가 있다(물론 대형 수송선을 고용하는데 높은 비용이 든다는 점도 주의해야 하겠지만...).

초반에는 임무를 수행하다가, 어느 정도의 자금이 모이게 되면 모노리스 같은 초대형 수송함(비싸긴 하지만, 내구력이 최강이다)을 고용하고, 뛰어난 워맨을 함께 고용하여 무역에 나서자.

프라이버티어의 세계에서는 황금 루트라 불릴 만한 상거래 루트가 존재하므로, 이를 애용하면 큰 돈벌이를 할 수 있을 것이다(단, 해적에는 주의를 해야 한다). 추가하여, 국내

델이지만, 대형 모델의 경우 상당히 시간이 지난 후에 등장하는 프레이(FREIJ) 마크 2가 가장 비싼 탱크(DANRIK)보다 우수하므로, 조금 더 기다려 이 모델을 구입하는 게 훨씬 좋을 것이다. 9등급에 달하는 장갑에도 불구하고, 속도, 민첩성 등이 최상이므로 전투에 큰 도움이 될 것이다.

물론 무기도 매스 이온 캐논(MASS ION CANNON)이나 플럭스 빔 마크 2(FLUX BEAM MARK II)같은 모델을 장착하고, 미사일은 파괴력은 높지만, 유도 능력이 떨어지고, 속도도 느리며, 가격이 비싼 어퍼(어케서인지 전함을 잠을 때도 별 효과가 없다.)보다는, 열가의 파이손(PYTHON)이나 밴쉬(BANSHEE)등을 사용하는 것을 권한다.

추가하여 돈이 되는대로, 자동 수리기, 에프터 버너 등을 달고, 디코이(DECOY)를 장착하도록 한다. 물론, 특히 후반부에 다수의 적을 상대하는데 도움이 되는 뉴켄(Nu'kem)을 사용하는 것도 좋을 것이다.

적과의 싸움에 있어서는, 워커맨더에서의 전투 패턴이 그대로 적용된다. 즉, 마주쳐 오는 적을 피하고, 그 후방으로 따라 잡아 연사를 가하는 것. X키를 눌러 적과 속도를 맞추는 것도 좋다. 대개의 소형 전투함들은 이런 방식으로 잡을 수 있지만, 대형의 전함, 프리깃함, 서플 등은 다른 방법을 사용해야 한다.

대개 해적들의 대형 함들은 많은 무기는 없지만 결코 쉬운 상대는 아니다. 일단은 주변의 소형 함들을 전멸시키고, 대형 함의 사각을 노리거나, 조금 위험을 무릅쓰고 빠른 속도로 접근하면서 빔을 연사하며 빠져나간 후, 실드가 회복되는 시점에서 다시 공격하는 것도 방법이다(단, 후반부에 가서 킨드리드의 대형 함 여러 척과 싸울 때는 함의 사각에 바로 붙어 공격하는 방법 외에는 별 다른 수단이 없다).

이와 같이 적을 처부수는 방법 외에 적대적인 함선과 약 3500정도 떨어져서 초공간 도약(Hyper Space Jump)을 할 수 있으니 이렇게 해서 도망가는 것도 좋다. 자고로 36계 중에서 도망가는 게 최고라지 않던가? 단, 이 경우에는 워맨과 수송함이 전멸하지 않도록 주의해야 한다. 일반적으로 플레이어의 함선이 도망가면 잠시 후, 워맨과 수송함도 무사히 도망쳐 오곤 한다(전멸하지 않았을 경우...).

특수 임무에 대해서

위에서 소개한 게시판을 통한 임무 외에도 이 게임에는 다양한 임무가 존재한다. 이른바 숨겨진 이벤트라고 부를 수 있는 것들인데, 이들은 무작위로 등장하며 의외로 많은 숫자가 있다. 이런 이벤트들은 스토리의 진행에는 거의 영향이 없지만, 경우에 따라서 많은 돈을 받거나, 동료를 알게 되거나, 최고의 무기를 얻는

등, 프라이버티어로서의 생활에 활력소(?)를 불어넣어 주므로 한 번 찾아다니는 것도 좋을 것이다.

여기서는 필자가 만났던 몇 개의 사건들을 소개한다(이 외에도 다양한 사건들이 존재하며, 대부분 랜덤하게 등장하므로 찾는데 어려움이 있을 것이다).



비행 중의 조작키 설명

조작키	키 내용
A	목표를 변경한다(아군 포함).
Z	근접한 목표물로부터 목표를 변경한다.
Q	정면의 적 중 가장 근접한 것을 목표로 한다.
W	가장 근접한 적을 목표로 한다.
S	가장 근접한 아군을 목표로 한다.
J	다음 NAV 지점으로 점프한다.
X	목표물과 같은 속도로 변경
F	모든 무기를 켜거나 끈다.
G	무기선택 화면을 표시
B	지뢰/디코이 선택 화면을 표시
Backspace	지뢰나 디코이를 발사한다.
M	미사일 선택 화면을 표시
Enter	미사일을 발사한다.
H	무기화면 등에서 커서를 이동시킨다.
N	커서로 선택된 무기를 켜거나 끈다.
C	통신 화면을 연다.
D	피해 상황을 표시한다.
OS	OS 수신 장치를 켜거나 끈다.
T	트랙터 빔 사용.
Y	트랙터 빔으로 잡고 있는 물체를 놓는다.
ALT+O	설정 변경 화면
ALT+B	목표영역 BSE를 전송하여 일시적으로 정지시킨다.
ALT+S	목표에 뉴켄을 발사한다.
ALT+W	워프 실드를 10초간 작동시킨다. 워프 시 유용.
ALT+H	도움말
ALT+R	레이더 모드 변경
ALT+D	일기장을 펼쳐서 다음에 해야 할 일을 확인
ALT+N	영해 지도 화면을 펼친다.
+/-	속도를 높이거나 낮춘다.
[,]	최대 속도, 또는 속도를 0으로
TAP	에프터 버너 작동

항해 지도에서의 조작키

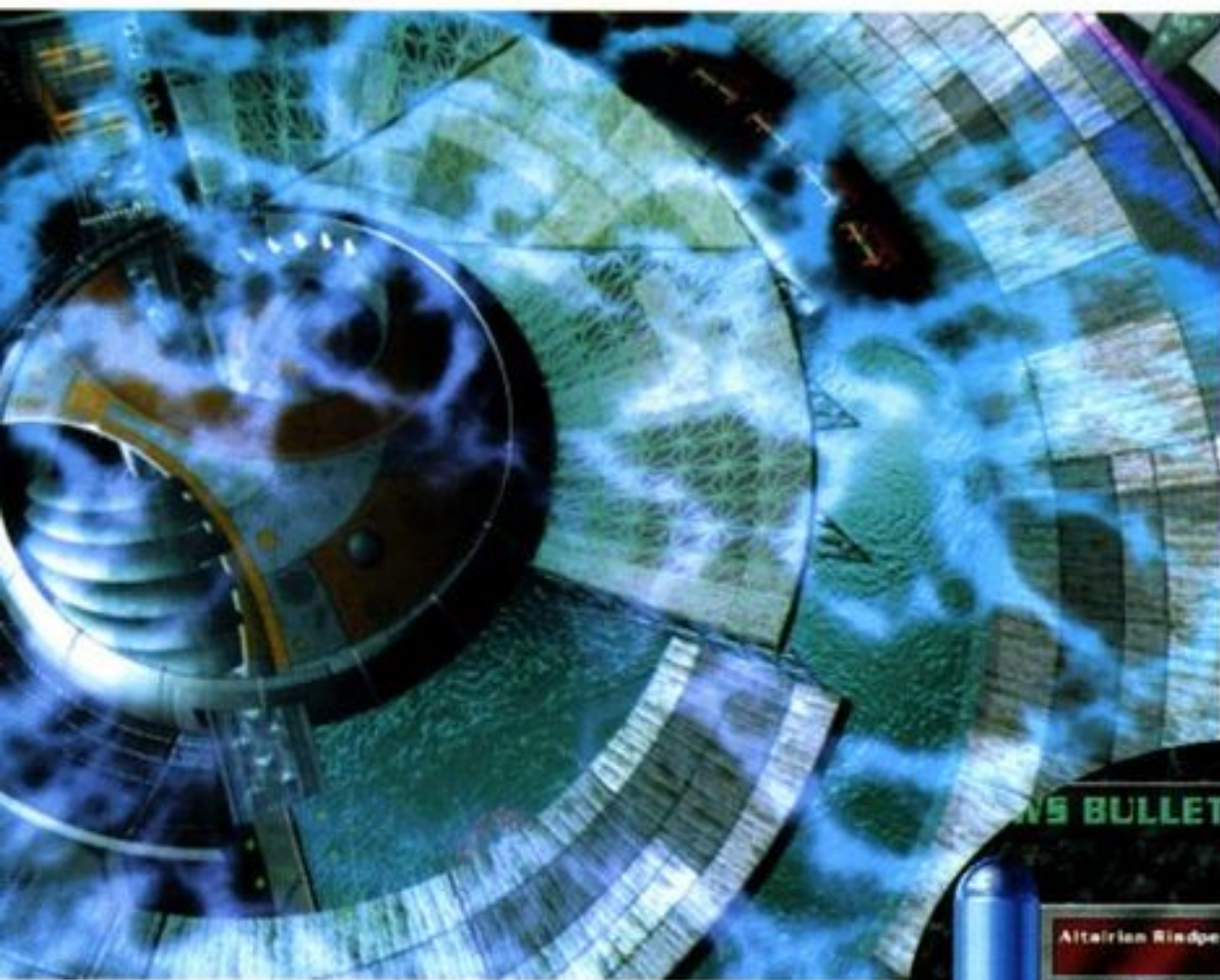
조작키	조작키 내용
F	장소, NAV 지점을 직접 입력하여 찾거나, 지트 키를 입력한다.
R	영해 지도를 회전시킨다.
C	지도를 중앙에 고정시킨다.
+/-	지도의 확대, 축소
1	지도에 영성을 표시한다.
2	지도에 NAV 지점을 점으로 표시한다.
3	지도에 NAV 지점의 번호를 표시한다.
4	지도에 스테이션을 표시한다.

파이손 미사일

EQUIPMENT

SHOP CREDITS	Freij Mk II	Python Missile	COST
	73,774		225

ITEM	COST
Brute Missile MkII	111
Python Missile	225
Disruptor Missile	251
Banshee Missile	276



세라 베니스, 살인 의뢰를 어리러곤...

누다가 멜리사가 운송 업무를 맡게 되었는데 뛰어난 실력자가 필요하며 도와 줄 것을 요청한다. 돈 벌이는 되지 않지만 단순한 호송 업무이므로 받아들여도 무관할 것이다. 이 의뢰를 받아들이고 우주로

다.

5. 온타 마리아 (Auntie Maria)

백스의 술집, Blessed Brew Bar에서 만날 수 있는 여성. 그녀는 백스에서의 삶에 실증이 났다며 헤파에스터스로 밀입국하도록 도와 달라고 한다. 역시 불법적인 의뢰이며, 단치 헤파에스터스에 도착하기만 하면 되는 단순한 임무이다.

6. 랄프 맥클라우드 (Ralph Mcloud)

후반부에 등장하는 이벤트. 멜리사와 마찬가지로 랜덤하게 나타나는 이벤트이다. 역시 해적들에게 쫓기고 있는 랄프를 도와주게 되면, 술집에서 만날 수 있게 되는데, 그는 보답으로 최강의 무기인 크라벤 마크 4 (Kraven Mark IV)를 준다.

1. 자비에 (Xavier)

우선 조의 제의를 받아들인 후에 등장하는 이벤트. 크리우스 주변에서 전자 메일을 받게 되고, 크리우스의 술집, Surgeons Blunder Bar로 가면 그를 만날 수 있다. 그는 카라티쿠스에서 발생한 내전에서 반란군을 지원하기 위해서 무기 수송을 해 달라고 한다. 의뢰 비는 선금으로 6000크레딧. 물론 거절해도 무관하다. 승낙하고 우주로 나오면 수송선을 발견할 수 있다. C키를 누르고 통신을 열어 수송선에게 출발하자는 말을 한다(물론 카라티쿠스로 항로를 설정해 두어야 한다). 플레이어가 먼저 출발하고, 수송선이 따라 오기를 기다려도 되고, 수송선이 먼저 가고 플레이어가 가도 되지만, 만약에 해적을 만나면 수송선이 너무 빨리 도망쳐서 수송선을 놓치는 경우도 있으니, 일단 연락을 하고 출발한 후에, 다음 NAV포인트에서 수송선이 오기를 기다리자(물론 해적이 있다면 먼저 부수기 시작하는 게 좋다).

카라티쿠스에 도착해서, 수송선이 무사히 착륙하게 되면 다시 전자 메일이 들어오고, 술집으로 돌아가면 남은 잔금을 받게 된다. 조에게 소개 받은 임무이기에, 불법적인 임무에 속한다.

2. 빌 매독스 (Bill Madox)

전자 메일을 받은 후, 안우르의 술

집에서 만나게 된다. 그는 전직 CIS요원으로 플레이어가 데이비드 하산을 만난 후에 등장하는 이벤트이다. 빌 매독스는 귀가 안 좋아서 대화에 어려움이 있는데, 그는 백스에 주문한 물건을 얻기 위해서 수송선을 호송해 줄 것을 요청한다. 임무가 끝난 후, 7000크레딧의 돈을 받게 된다.

3. 세라 멜리사 벅크 (Sera Mellisa Bank)

중반부에 우연히 만나게 되는 이벤트. 우주 공간을 여행하던 중, 갑작스러운 메일이 날아온다. 메일에는 자신을 멜리사 벅크라고 소개한 파일럿이 현재 NAV 51에서 해적들에게 포위되어 있으니 구해 달라는 메시지가 담겨 있었다. 이에 응낙하고, 해당 지점으로 날아가면 한 척의 전투함이 해적들에게 둘러싸여 있는데, 이를 구출하고 나면 그녀로부터 고맙다는 인사와 함께, 보답으로 헤파에스터스의 술집, Rampant Robot Bar에서 술을 사겠다는 메시지가 날아온다.

술집에 도착하여, 멜리사와 다정한 이야기를 나



나가면 멜리사의 수송선이 기다리고 있다. 이를 목적 지점까지 무사히 호송하면 이벤트는 종결된다. 이 이벤트를 마친 후에는 Sinner Inn을 비롯한 몇몇 지역에서 멜리사를 만날 수 있으며 간략한 정보도 얻을 수 있다.

4. 세라 베니스 바로우 (Sera Bernice Barlow)

헤파에스터스의 술집, Rampant Robot Bar에서 만날 수 있다. 그녀는 어떤 사업가와 사귀다가 실연한 상태이며, 레브에게 그 남자를 죽여 줄 것을 의뢰한다. 의뢰 비는 6000크레딧. 사업가(Business Man)는 NAV97에 있는데, 그 곳으로 향하



최강의 무기

장시간에 걸친 플레이를 마치고, 충분한 만족감을 느낄 수 있었다. 워커맨더 시리즈에 비해 부족함이 없는 충실한 스토리라인지, 더욱 발전된 게임 세계. 그리고 보다 자유도 높은 임무 수행 등은 게임으로서의 재미를 더해 주었던 것이다.

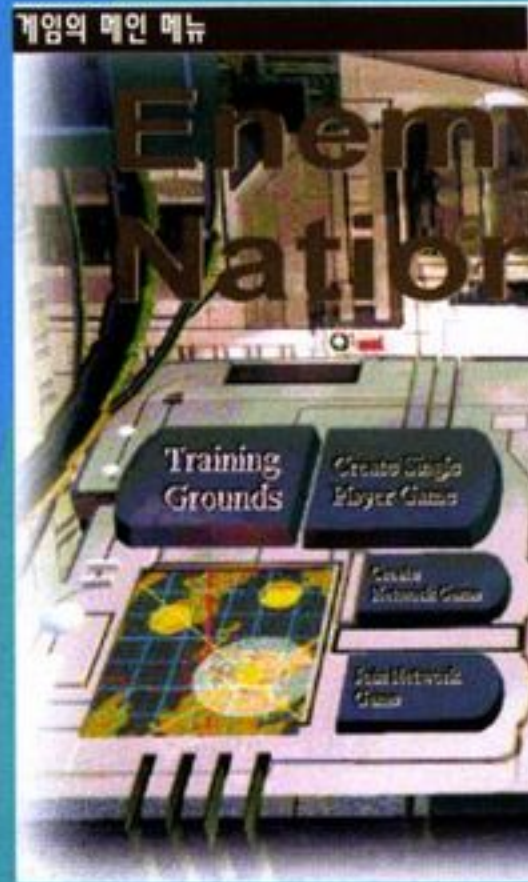
특히 엔딩을 본 이후에도 계속해서 활약할 수 있다는 점이나, 스토리와는 별개로 다양한 이벤트를 제공하는 것 등도, 자유로운 게임 전개를 위해서 매우 충실한 체계였다고 생각된다.

한 번 엔딩을 보긴 했지만, 멀티 엔딩이 아니라 예도, 몇 번쯤 반복해서 즐길 만한 좋은 게임이라 본다.

에너미 네이션 (Enemy Nations)



- 장 르**
전략 시뮬레이션
- 시스템 요구사항**
486이상(펜티엄133
권장)/램 8MB 이상(16MB권장)
- 발 매 일**
3월초
- 가 격**
49,500원
- 유 통 사**
한겨레정보통신
- 제 작 사**
윈드워드



인터넷에서 최대 100명의 동시 플레이가 가능한 화제작으로 윈도우 95의 메인 프로그래머가 제작에 참여한 멀티플 리얼타임 윈도우 화면이 구현되는 것이 특징이고 '십시위 2000'과 '커맨드 앤 쿼터'의 전투, '문명'의 스케일을 살려 색다른 맛을 보여주고 있다.

스토리 라인

서기 2005년 9월 26일 인류는 포화상태에 이른 지구 때문에 인간이 살 수 있는 새로운 별을 찾아 떠나던 우주 탐사에 나서게 된다. 오랜 탐사 끝에 결국 지구와 비슷한 환경의 별을 찾는데 성공한다. 하지만 그 별엔 지구와 비슷한 처지에 있던 다른 별의 외계인들이 와 있었다. 그것도 한 두 종족도 아닌 11종족이 말이다. 하지만 기술력이나 과학의 수준은 인간들과 아주 비슷했다. 어느 면에서는 인간보다 못한 면도 있었다. 그리고 그 종족들도 그 혹성의 지배권을 갖기 위해 서로를 경쟁하며 전투를 벌이고 있는 상황이었다.

인간들은 회의 끝에 그 혹성에 착륙하기로 했으나 먼저 와 있던 외계인들이 별로 달갑게 생각하지 않았

다. 점점 더 경쟁자들이 늘어나자 각 종족의 지도자들이 모여 회의를 열었다. 최정예로 편성한 정해진 수의 유닛들만 그 별에 착륙시켜 가장 그 혹성을 빠르게 실용적으로 개발시킨 종족에게 지배권을 주기로 말이다. 모두들 찬성했다.

이제 당신은 인류의 미래를 등에 업고 그 별에 착륙하는 최정예 부대의 사령관으로써 다른 종족들을 멸망시키거나 엄청난 개발로 혹성의 지배권을 차지하는 것이 임무이다. 당신은 이제 기술개발과 도시 개발은 물론 전투와 경영에서 뛰어난 머리 싸움을 하게 될 것이다. 모든 지구인은 당신만을 믿고 있다.

프롤로그

전략 시뮬레이션으로 '레드 얼럿'을 최고로 꼽지 않을 사람은 없을 것이다. 너무나 대작인 이유 때문인지 아직까지 그 이상의 수준을 넘는 게임이 나오지 않고 있다. 하지만 최근 들어 인터넷에서 '레드 얼럿'과 '디아블로' 다음으로 크게 각광받는 게임이 등장하여 전략 시뮬레이션 매니아들을 긴장시키고 있다. 바로 그 게임, '에너미 네이션'을 이제부터 소개하고자 한다.

현재 인터넷 플레이로도 인기가 상승 중인데 최대 100명까지의 플레이어를 지원한다. 95를 개발한 메인 프로그래머가 이 게임을 개발했다고 하니 기대해도 좋을



새로운 혹성을 찾은 우주선들



종족간의 우주선 전투



새로운 혹성의 배경



지구와 비슷한 환경을 한 혹성의 모습

것이다. 어쩌면 '레드 얼럿'의 자리를 빼앗을 게임일지도 모른다. 이 게임은 확실한 장르를 구분하기 힘든

게임의 구성

자원

우선 이 게임은 자원의 종류가 많으면서 다양한 것이 특징이다. 질리튬이라는 광석과 철, 목재, 석탄, 기름, 가스, 특수강 등이 있으며 '심시티 2000'처럼 건축물들이 서로의 연관 관계를 맺고 있어 어느 한 쪽으로만 개발을 했다가는 전체의 시스템을 마비시키는 문제만 일으킬 것이다. 그리고 적절한 자원을 적절한 곳으로 이동시켜 활용해야 한다. 한 예로 철광소에는 석탄과 철을 가져다 놓고 개발을 해야 하는데 나무를 가져다주면 철광소는 어리둥절해 하면서 전혀 일을 하지 않는다. 하지만 석탄과 철을 실어다 주면 연기를 뿜으며 엄청난 생산성을 보여주게 된다.

장소

'심시티 2000'에서는 꼭 도로 위로 모든 것들이 이동되고 통행하지만 '에너지 네이션'에서는 도로가 있거나 없으나 이동하는 데는 전혀 문제가 없다. 하지만 게임을 풀어나가는데 있어서는 이 도로의 역할이 엄청나게 중요하니 이 점 잊지 말자. 한 예로 수송 트럭의 이동 속도를 보자. 비포장 도로에서는 기어다니다가 도로 위에서는 날아다닌다. 이처럼 도로의 역할은 개발 속도에 엄청 영향을 줄 것이고 적의 공격에도 빠른 대처 능력을 보여 줄 것이다. 또한 예로 특수강을 생산하기 위해서는 제련소(Smelter)가 필요하다. 제련소에서는 특수강을 생산하기 위해 정제된 철과 석탄을 필요로 한다. 따라서 수송 트럭을 이용하여 탄광과 제련소, 철광산과 제련소를 연결해 나가는 도로를 만들어 준다면 엄청난 시간을 절약할 수 있다.

게임이다. 시뮬레이션이지만 어찌면 전략 시뮬레이션 성격이 더 짙은 느낌이다. '커맨드 앤 퀴커', '레드 얼럿' 이후 리얼 타임 전략 시뮬레이션이 잠시 주춤했던 것은 사실이다. 필자 또한 '레드 얼럿'과 같은 전략 시뮬레이션이 나올 수는 있겠지만 게임의 완성도나 매니아들이 느끼는 재미는 거의 비슷한 것이라고 생각했다. 하지만 '에너지 네이션'을 접한 순간 잘못 생각한 것을 알 수 있었다.

게임의 특징

심시티 2000과 레드 얼럿의 결합

'에너지 네이션'은 확실히 시뮬레이션 장르다. 하지만 게임을 운영해 나가는 데 있어서의 방식은 약간 특이하다. 여러분은 그 유명한 '심시티 2000'을 잘 알고 있을 것이다. 이 게임은 꼭 '심시티 2000'과 '레드 얼럿'을 결합해 놓은 듯 하다. 전략 시뮬레이션에서는 전투가 굉장히 중요한 요소이다. 게임의 승부를 가늠하기 때문이다. 하지만 이 게임에서는 도시 개발에 더 중점을 둔 것 같다. '심시티 2000'을 해본 유저들이 많겠지만 그렇지 못한 유저를 위해 건설 과정을 잠시 적어 보자.

'심시티 2000'에서는 먼저 발전소를 세우고 도로를 아기자기하게 배치해서 공장지대와 주거지역, 상업지역을 개발해 나감으로써 게임을 풀어나간다. 그 다음엔 시민들이 원하는 시설물들이나 관공서 등을 지어 나가면서 도시를 키워 나가는 것이다. '에너지 네이션'도 마찬가지다. 전투보다는 건설개발 쪽에 더 비중이 크기 때문에 건설을 소홀히 했다가는 인류의 종말을 보게 될 것이다.



자원을 켜는 수송 트럭



4면교로 확대 축소기 가능하다

캠페인이 없는 게임!

이 게임은 캠페인이 특별히 정해져 있지 않아서 특별히 어떤 공략이라는 것이 없다. '심시티 2000'처럼 단 판으로 구성되어 있기 때문이다. 다만 레벨을 정할 수 있고 게임의 퍼드사이즈도 정할 수 있어서 초보 코스부터 차근차근 풀어나가면 될 것이다. 초보코스는 유닛들이 한정되어 있어 재미는 없지만 연습 차원에서 간단하게 패스하도록 하자. 그래도 하루는 꼬박 걸릴 것이다. 레벨은 처음 시작시 메인 메뉴에서 정할 수 있으며 지도의 크기도 거기서 정한다. 그러면 게임이 시작 되는데 시작될 때마다 지도의 형태가 계속 변하기 때문에 특별히 어떤 공략이라는 것은 없다.

도우 자원을 그대로 쓰기 때문에 다중 윈도우가 가능하다. 이런 다중 윈도우는 게임을 해 나가는데 있어서 매우 편리하다. 그 예로 건축물 윈도우를 열어놓고 그 윈도우 크기를 조정해 자기가 움직이기 편한 곳으로 이동시켜 쓸 수 있다. 또 무기 윈도우도 같은 방법으로 만들어 놓을 수 있기 때문에 상당히 편한 것 같다. 물론 메모리가 따라와 주어야 하겠지만 말이다. 이런 인터 페이스는 멀티 플레이어 모드로 게임을 진행할 때 상당히 편할 것이다.

쿼터뷰 화면

화면은 쿼터뷰 방식으로 위에서 45도 대각선 각도를 두고 내려다 보는 방식이다. '심시티 2000'을 생각하면 될 것이다. 이 방식의 단점은 뒤쪽이 전혀 보이지 않는다는 것인데 그럴 때는 쿼터뷰를 변환시켜 반대쪽으로 이동시키면 된다. 건물 뒤에 숨어 노닥거리느(?) 유닛이 많으니 가끔씩 전환을 하도록 하자. 이 쿼터뷰를 변환시키는 기능은 밑줄에 있는 메인 메뉴바에 있다.

다중 윈도우 모드

이 게임은 윈도우용이지만 다이렉트X를 쓰지 않고 윈도우95 자원을 그대로 쓴다. 다이렉트X를 사용하지 않으면 MMX 드라이버를 사용하지 않아도 MMX 드라이버는 게임에 영향을 주지 않는다. 이 때문에



건축물 메뉴 모습



왼쪽으로 메뉴를 열어놓은 모습



시가지로 들어온 직을 섬멸하는 과정

만약 수송 트럭이 만났을 한다면 못하도록 탄광과 제련소 사이만 왔다 갔다하게 지정해 놓자. 방법은 유닛을 더블클릭 하면 메뉴 박스가 나온다. 메뉴 중에는 로드(Load)와 언로드(Unload)가 있다. 로드(Load)는 적재이고 언로드(Unload)는 하역이니 적재할 아이템과 하역할 아이템을 찍어 명령을 내려주면 된다. 또 오토(Auto)를 써서 자동적으로 움직이게 할 수 있지만 확실하게 명령을 내려주지 않으면 헛짓거리 하는 것을 보게 될 것이다.

종족

게이머가 선택할 수 있는 종족은 12가지가 있다. 지구인만 선택 가능한 것이 아니라 다른 종족의 선택도 가능하다. 각 종족마다 장단점이 있고 수치도 약간씩 다르지만 필자의 경우는 휴먼이 대체로 안정성이 있는 것 같았다. 특별한 챔피언은 없다. '심시티 2000'처럼 다른 종족들과의 건설상황을 비교해 가며 그 수치로 승부를 가리는 것 같다. 보통 1000개 이상의 건물이나 유닛을 만들게 되면 게임의 점수가 매겨지며 승부가 결정된다. 게임의 시작은 '문명'과 비슷하다 할 수 있겠다. '문명'과 마찬가지로 언제나 다른 지형에서 게임을 시작하게 된다. 지형은 정교하고 화려하게 구성되어 있지만 건설과정이나 속도를 본다면 좀 떨어지는 느낌도 들긴 한다.

전투

전투면을 보도록 하자. 전투면에서는 리얼타임 전략 시뮬레이션이다. 개발에만 신경 쓰다가는 역습을 당하기 쉬우니 건설 도중에 음악이 심상치 않으면 주위를 둘러보는 습관을 갖도록 하자. 무기를 만들려면 우선 무기공장이 있어야 한다. 그 다음에 버기카나 탱크 장갑차, 탐색선, 토치카 등의 무기를 만들자. 전함공장(warship factory)은 전함을 만드는 곳으로, 물가에만 건설할 수 있다. 일반 군인은 캠프에서 만들 수 있다. '에니미 네이션'도 다른 게임과 마찬가지로 마우스로 유닛을 드래그 하여 움직이고 싶은 곳으로 이동을 시켜 주거나 적을 찍어주면 된다.

건설

'심시티 2000'에서는 플레이어가 메뉴바에 있는 도로나 건물들을 찍어서 만들면 되지만 여기선 우주선이 총괄 명령하거나 제어하는 곳으로 나온다. 그리고 모든 건축물과 도로들은 불도우저가 만들기 때문에 건설 쪽은 불도우저를 이용하도록 하자.



건물을 만드는 과정



기본적으로 도시의 배치를 갖춘 모습

길을 만들거나 건물을 지으려면 불도우저를 더블클릭 후 불도우저 메뉴에서 만들고자 하는 도로나 건축물을 선택하자. 그후 지도상에 만들어 주면 되는데 건설허용 구역이 있어서 해당 건물이 허가되지 않은 구역으로 들어갈 경우 빨간색으로 경고조치되며 건설이 시작되지 않는다. 하지만 허용구역 안으로 들어가 허가가 나면 불도우저가 그 지점으로 이동하여 건설을 시작한다. 건설되는 과정을 잘 보면 3단계로 나누어 건설을 하는데 그래픽이 아기자기하게 잘 꾸며져 있다.



적의 공격

곳이나 우주선을 착륙시키는 행위는 곧 죽음이다. 착륙 전에 혹성의 표면을 탐색한 후 가장 자원이 풍부한 지점으로 이동하여 착륙시키도록 하자. 한번 착륙하면 다시는 이륙을 하지 못하니 잘 살펴 보고 착륙시키자. 우주선을 착륙시키면 불도우저와 수송 트럭들, 버기카, 탱크, 군인들 등과 기본 유닛들이 차례차례로 사아져 나온다.

게임의 시작

혹성 착륙

게임의 시작은 최정예로 이루어진 유닛을 실은 우주선을 혹성에 착륙시키는 것으로 시작한다. 하지만 아무

건축물 짓기

전투 유닛들은 나오자마자 바로 경계에 들어간다. 건설을 하기위해서



다중창을 이용해 정보메뉴를 편리하게 한 모습



종족을 선택하는 모습

전투 유닛들을 우주선에서 좀 떨어지게 배치하도록 하자. 일단 처음 건설해야 할 기본적인 것은 목재소(Lumber Mill)와 농장(Farm), 유정(Oil Well), 탄광(Coal Mine), 철광산(iron Mine) 등이다. 이 건축물들은 자원을 채취하는 메뉴인 'Natural Resources'에 있다. 이 건축물을 먼저 지은 후에 이 자원을 사용해 생산물을 만들기 위한 메뉴가 있는 'Manufacturing'으로 가서 제련소(Smelter)와 석탄발전소(Coal Power Plant)를 만들어야 한다.

게임을 하다보면 자원이 모자라거나 없을 경우가 있다. '심시티 2000'에서는 건물의 수명이 있어서 오랜 시간이 지나면 그 건물을 허물고 새 건물을 지어야 했다. 하지만 여기서는 건물의 수명이 없다. 대신 건물 주위의 자원이 고갈되면 그 건물은 거의 있으나 마나한 상태가 된다. '에너지 네이션'은 이것으로 건축물의 수명을 대신 한다. '심시티 2000'에선 허물었지만 '에너지 네이션'은 허물 필요없이 자원 있는 곳에 그 자원에 맞는 건물을 지어 주면 된다. 그러면 밑에 있는 자원표의 수치가 계속 상승하는 것을 볼 수 있을 것이다. 건축물을 만드는데 또 중요한 요소는 얼마만큼의 자원이 들어가는냐 인데 초기에는 많은 자원이 들어가는 건물들이 필요 없기 때문에 가장 기본적인 건축물을 건설하여 자



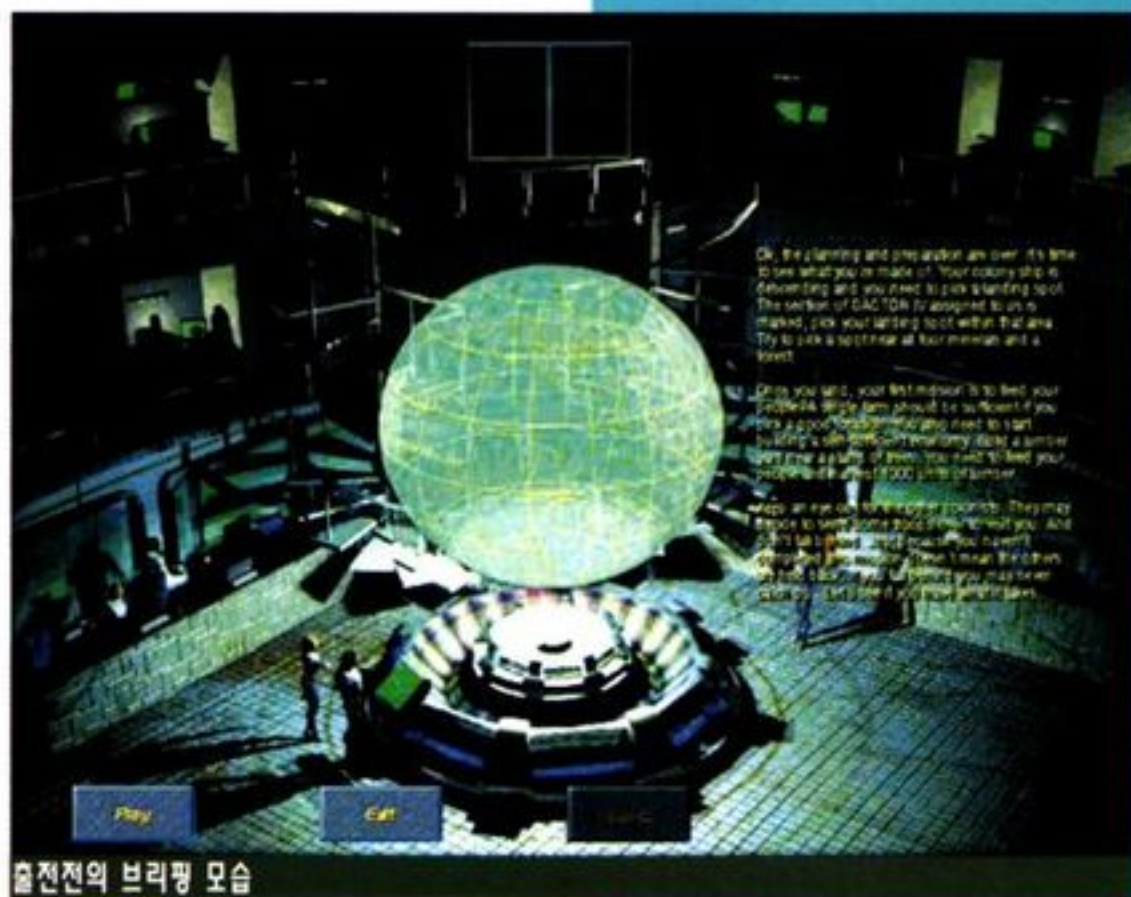
원의 낭비를 막아야 한다. '에너지 네이션'은 돈이라는 것이 없다. 자원 그 자체가 돈인 것이다.

유닛 만들기

필자는 영문으로 되어 있는 메뉴얼을 봤기 때문에 유닛 만드는 데서 약간 해냈는데 공격 유닛이나 탐색선 등을 만들려면



우선 해당 건물을 더블클릭하여 만들고 싶은 유닛을 선택해 만들도록 하자. 이처럼 사용자 인터페이스가 좀



복잡하다. 처음 대하는 게이미엔 좀처럼 감이 잡히지 않을 것이다. 한 예로 보병군사를 만들려면 병영(Camp)을 만들고 병영(Camp)을 더블클릭 후 메뉴가 나타나면 병사를 선택해 만들어 주면 되는 식이다.

이 게임에서 가장 중요한 것은 수송트럭의 움직임을 하나하나 신경써야 한다는 것이다. 건축물만 만들어 놓고 알아서 하겠지라는 식은 안된다. 일일이 그 트럭의 움직임을 지적해서 일을 시키자. 그것이 귀찮다면 오토 모드로 바꾸어서 필요한 자원만 모으도록 하는 것도 좋은 방법이다. 다음으로 사무실과 아파트 무기공장을 건설하자. 연구시설을 건설하면 새로운 기술을 연구하여 더 많은 종류의 유닛을 만들 수 있을 것이다.

유닛중에 탐색선(Out Rader)은 넓은 시야와 기동성 때문에 정찰에 큰 활약을 하므로 유용하게 쓸줄 알아야 한다. 하지만 자갈밭은 취약하므로 그곳은 될 수 있으면 피하도록

하자. 그리고 빠른 기동성을 강조하기 위해 몸체를 가볍고 얇게 만들었다. 그래서 근접거리에서 공격을 당하면 유닛을 포기해야 하니까 넓은 시야로 적을 관찰하는데 쓰도록 하자.

전쟁과 평화 - 협정 맺기

'에너지 네이션'의 특징은 다른 종족들과 어떠한 협정도 가능하다는 것이다. 그 예로 공격력이 우수한 종족이 쳐 들어와 아군이 맥없이 당한다면 대사관을 이용해 그 종족과 연합(Alliance) 관계나 평화 관계를 맺도록 하자. 그러면 우선은 전투를 그만두고 자기 진영으로 돌아갈 것이다. 그 후에 힘을 길러 나중에 그 종족을 쳐 부수는 것도 좋은 방법이다. 좀 비겁하게 생각하는 사람도 있겠지만 인류의 미래가 걸려 있으므로 너무 자책하지 말도록 하자. 그래도 정정당당히 싸우겠다고 싸워보자. 몇분 후 비참한 최후를 맞이하게 될 것이다.

협정을 맺는 방법은 대사관을 더블클릭하면 된다. 그러면 메뉴 윈도가 나오는데 거기서 연합(Alliance)이나 평화(Peace), 전쟁(War) 관계를 정할 수 있다. 우선 초기에는 연합(Alliance)이나 평화(Peace)로 공존을 하다가 나중에 전쟁(War)을 선포하고 쑥대밭을 만들도록 하자.

연합(Alliance) 관계를 형성하면 서로를 공격하지 못하며 자원을 채취



하는 곳도 공동으로 사용하게 된다. 평화(Peace) 관계는 서로 공격만을 하지 못하게 하는 협약이다. 전쟁(War) 관계는 말 그대로 서로 경쟁하며 싸우는 관계이다. 평화 관계를 유지하다가 그 종족과 싸우고 싶을 때는 전쟁(War) 모드로 바꾸어서 싸우도록 하자. 선전포고를 해야 공격이 실행된다.

자원관리

자원은 종류도 많다고 했었는데 만약에 다른 자원은 최고치인데 나무가 없다면 나무가 들어가는 건축물이나 유닛들은 만들 수가 없으므로 모든 자원을 골고루 갖추도록 해야하는 것도 포인트다.

건설메뉴를 선택하면 건물의 자원과 재료가 얼마나 드는 지가 나온다.

그리고 시간이 얼마나 걸리는 지도 나오게 되니 건물을 만들기 전에



꼭 확인을 하고 건설을 시작 하도록 하자. 건축물 만들 때의 순서도 있는데 보통 자원이 없는 순으로 만들면 된다. 가장 자원이 빨리 없어지는 것은 나무와 전기 자원인 것 같다. 그러니 이쪽을 처음부터 신경써서 개발 하도록 하자.

오일(Oil)과 같은 자원은 게임 전, 후반부에서나 중요한 자원으로 활용되니 초반부에는 그다지 신경쓰지 않아도 될 것 같다. 하지만 일단 쓰기 시작하면 빨리 고갈되니 석유가 매장되어 있는 곳을 미리 개발해 두는 것도 좋을 것이다.

자원은 많은데 건축물들의 건설 속도가 좀 처럼 올라가지 않는다면 그건 자원이 없거나 다른 자원을 그곳으로 수송하기 때문이니 이 경우는 건설 메뉴바에서 그 건물에 대한 정보를 보고 필요한 자원을 수송하도록 하자. 그러면 중단되었던 건설을 계속 시작하게 될 것이다.

보통 특수강이나 나무를 많이 쓴다. 그러니 초반에 이런 것은 많이 확보해 두도록 하자. 특수강은 석탄과 철을 융합해 특수강을 만드는 정제소(Smelter)에서 나오니 이 건축물도 확보를 많이 해 두면 좋다.



구조물 확인

'에너지 네이션'은 사용자 인터페이스가 좀 복잡한 편인데 각 구조물의 에너지 수치나 사용량을 확인하려면 그 해당 건물을 더블클릭하고 밑에 있는 메인 메뉴바에서 무지개 색으로 되어 있는 에너지 바로 마우스 커서를 이동시키면 퍼센테이지와 함께 그 건물의 정보가 나오게 된다. 전체의 사용정보나 중요한 정보는 우주선에서 관찰을 하니 우주선을 더블클릭 하자. 그럼 도시 전체의 모든 수치와 정보가 나오게 된다.

아파트와 사무실, 무기공장 등도 같은 식으로 관리 하면 된다. 도시가 어느정도 틀을 갖추고 자원도 많이 확보 되어 있으면 연구시설에서 새로운 건축물이나 유닛 등을 만드는데 한 번에 한 가지씩이다. 그러므로 처음부터 너무 과분한 건물이나 유닛은 선택치 말자. 이차피 만들어도 쓰지 못한다.

미니맵과 메뉴의 활용

개발이 다 된 건물이나 유닛 등은 각 해당하는 메뉴에 등록되어 있어서 사용이 가능해진다. 미니맵을 활용하는 것도 상당히 시간을 절약해 줄 수 있다. 미니맵의 모서리에는 각각 단추가 3개 있는데 각각의 단추는 자원을 나타내게 하는 기능과 음영을 넣는 단추, 적의 분포를 볼 수 있는 기



능들이 있는데 먼저 시야를 확보해야 유용하게 쓸 수 있다. 게임 중반부에 한번씩 눌러보고 자신에게 제일 알맞고 편한 페이스의 미니맵을 구성하여 사용하는것도 좋은 방법이다. 미니맵에서의 이동은 시간을 엄청 절약해 주는데 움직이고 싶은 색타로 오른쪽 마우스 버튼을 이용하여 이동하자. 순식간에 이동할 수 있다. 하지만 이렇게 이동하면 아군의 위치를 순간 혼동하여 찾기가 약간 까다로워지니 시간있을 때 자원을 찾는 의미로 사용하면 아주 적절할 것이다.

또 시간을 절약하여 아군유닛 전부의 정보를 볼 수 있는 방법도 있다. 메인 메뉴바 밑에 버튼 중 'Existing'가 두 개 있는데 한 개는 모든 건축물의 정보 상황을 보여 주





는 것이고 또 하나는 모든 유닛의 정보를 보여주는 것이다. 이 두 메뉴를 윈도우창으로 열어서 메인맵 옆에 놔 두도록 하자. 물론 크기를 사용하기 편하게 해서 축소해서 말이다. 이렇게 사용하면 게임을 훨씬 수월하게 진행할 수 있을 것이다.

그리고 메인 메뉴중에 'Research Choices'란 메뉴는 연구소에서 개발하는 아이템으로 이 건축물이나 유닛을 개발하여 실전에 쓸 수 있게 해준다. 이 메뉴를 클릭 하지 않는 한 일정한 시간이 되어야 이 메뉴창이 나타날 것이다. 'Research Choices'에는 'Fire Control'과 'Armored Vehicles', 'Rodio', 'Xilitium', 'Mid-sized Buildings', 'Lage Vehicles', 'Corgo Handing', 'Sail Boats' 같은 메뉴가 있는데 이것들은 질리튬을 원료로 하는 발전소나 탱크, 장갑차 등 새로운 건축물이나 유닛을 개발할 수 있게 해주는 메뉴이니 잘 활용하도록 하자. 개발된 후에는 만드는 메뉴에 등록이 되어 있으니 이곳에서 생산해 주면 된다. 그리고 빌딩을 생산하는 메뉴에 있는 기본적인 것을 나열해 보겠다.



먼저 'Housing & Office' 메뉴에는 아파트(Apartment)와 보통 사무실(Office Building 1)과 큰 사무실(Office Building 2)이 있다. 아무래도 큰 사무실이 비싼 만큼 제 값을 하지만 게임 초기부터 쓰는 건 돈 낭비가 아닐까 싶다. 두 번째로 'Military'가 있는데 이곳에는 보병을 생산하는 캠프(Camp)가 있다. 차츰 개발이 되면 더 많은 메뉴바가 나타난다. 다음에 'Advanced Military'가 있는데 이곳은 처음엔 아무 것도 들어 있지 않다. 하지만 개발을 함으로써 메뉴가 생긴다. 전함공장(Warship Factory)을 만들거나 할 때 쓴다. 다음으로 가장 기초적인 것들이 들어 있는 'Natural Resources'인데 여기에는 목재소(Lumber)와 농장(Farm), 유정(Oil Well), 탄광(Coal Mine), 철광산(iron Mine) 등이 들어 있다. 이 것들은 자원을 채취해야 되는 가장 기본적인 것들이 들어 있다. 그리고 이 것들을 사용해 생산을 할 수 있도록 하는 'Manufacturing'이 있다. 그리고 제련소(Smelter)와 정유장(Power Plant) 등이 있다. 이 메뉴에 있는 것들이 직접적인 에너지원이 다. 그 다음에 'Services'가 있는데 여기는 게임의 진행을 도와주는 건축물들이 있다.

Power Plant) 등이 있다. 이 메뉴에 있는 것들이 직접적인 에너지원이 다. 그 다음에 'Services'가 있는데 여기는 게임의 진행을 도와주는 건축물들이 있다.

시뮬레이션 매니아를 위한 게임

'에너지 네이션'의 장르를 정확히 말하자면 시뮬레이션 게임이라고 하겠다. 하지만 전략 시뮬레이션의 성격도 짙고 스케일도 크다는 것이 특징이다. 하지만 게임은 약간 실험작이라는 느낌을 준다. 왜냐하면 '심시티 2000'과 같은 시뮬레이션과 '커맨드 앤 퀴커' 같은 전투를 결합하려고 노력한 흔적이 보이고 '문명'과 같은 스케일이 큰 틀을 결합하려고 한 것 같기 때문이다. 하지만 그러한 대작들의 결합이 제작자들의 의도대로 이루어진 것인지는 모르나 약간은 다른 맛을 풍기고 있다.

게임 중에 수송트럭을 오토 모드로 잡아주면 시스템이 불안정한 느낌이 든다는 것과 전체적인 게임의 속도가 빠르지 않은 것이 아쉬움으로 남는다. 아마 mmx칩을 쓰지 않아서 그런지도 모르겠지만 이 게임은 높은 사양의 게이머를 위주로 만든 것 같은 느낌이 들었다. 그러나 시뮬레이

션 장르를 좋아하는 매니아들에게는 기대감을 주는 게임임에는 틀림없다.

인터페이스에 있어서는 약간 어렵고 복잡한 느낌을 준다. 시뮬레이션이나 전략 시뮬레이션은 많은 유닛들을 통제하기 때문에 인터페이스가 복잡한 것이 사실이다. 이러한 점 때문에 시뮬레이션을 좋아하지 않는 유저도 있는지 모르겠지만 또한 어려운 시뮬레이션 게임일수록 더욱 성취감을 느끼는 매니아들도 있는 것도 사실이다. 보통 시뮬레이션이나 전략 시뮬레이션을 개발하는 쪽에서는 좀 더 쉽게 만들려고 사용자 인터페이스에 많은 신경을 쓰고 있다. 이 게임은 그러한 면이 조금 부족한 느낌이 있긴 하지만 게임에 익숙해지거나 자기만의 방식으로 윈도우 창을 작게 만들어 배치를 잘 하면 익숙해 지기 때문에 큰 문제는 없을 것이다. 다만 처음부터 이렇게 인터페이스를 정해 주었으면 하는 아쉬움도 남는다.

앞으로 이러한 좋은 게임이 많이 나올것으로 기대가 된다. 앞으로의 게임들은 이 게임의 개선시킬 부분과 장점을 잘 살려 만들게 된다면 분명 더욱 멋진 게임이 될 것이다.



유닛 소개

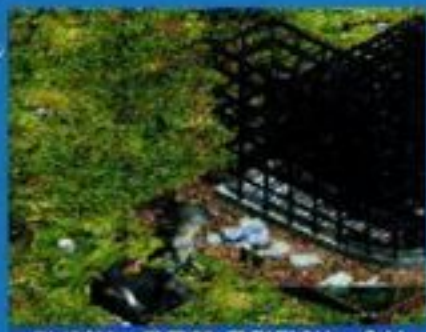
기본 유닛들



건물 1



공격당한 건물



건설하는 도중에 공격당하는 유닛



농장의 모습



다중 정1



다중 정2



게임 화면 1

■(spotter) 버기카

장갑은 약한 편이지만 기동성이 있어 적의 빠른 공격에 발빠른 대응을 할 수 있는 유닛이다. 단 한 대씩 다니는 것보다는 두 대나 세 대씩 떼거리로 다니자. 장갑이 약한 만큼 여러 대씩 다니면 웬만한 유닛은 피해를 최소화하여 줄여서 격퇴할 수 있을 것이다. 적의 중심가로 돌격하려 갈 경우는 보병과 같이 이동하면 탱크 이상의 능력을 발휘할 수 있다. 커터링 포로 무장하고 있으며 어떠한 길이라도 빠른 기동력으로 이동한다.

■(out rider) 탐색선

아군 유닛 중에 가장 빠른 기동력을 소유한 유닛이다. 그 빠른 기동력을 유지하기 위해서 장갑이 얇다. 그 때문에 적의 작은 공격에도 무력하게 당하기 일수이다. 하지만 시야가 가장 넓어서 적의 동태와 발전의 상황 자원의 위치 등을 알아보려 갈 때 아주 유용하게 쓸 수 있는 유닛이다. 약점은 자갈길에서는 전자력으로 구동되는 엔진이 취약해 기동성이 현저히 떨어진다는 점이다. 무기는 없으며 대신에 고성능 반사식 레이더를 탑재하고 있다.

■(mortar) 탱크

필자가 가장 좋아하는 유닛으로 엄청난 장갑에 엄청난 화력을 구비하고 있다. 단점은 장갑이 두껍고 155밀리 자력포를 무장하고 있어서인지 기동성이 현저히 떨어진다. 적의 기습에 대비해서 사방으로 한 대씩만 배치해 두자. 적들이 아예 공격해 들어오려 하지 않을 것이지만 만약 공격해 들어와도 같은 탱크가 아니라면 자력포 몇 방으로 섬멸시킬 수 있을 것이다. 155인치 자력포를 무장하고 있으며 1200마력 엔진이 탑재되어 있다.

■(destructor) 장갑차

중간 수준의 유닛으로 기동성도 양호하고 장갑도 무난하다. 화력도 중간 수준이다. 아마도 이 게임을 하면서 가장 많이 이용하게 될 유닛이 아닐까 싶다. 이 유닛 역시 두 개씩 모아서 움직이도록 하자. 두 개가 모이면 유닛 3개의 역할을 할 것이다. 하지만 혼자 움직인다면 대항은 하지만 별로 믿음직하지는 못할 것 같다. 5인치 자력포로 무장하고 있으며 적의 보병 공격에 아주 탁월한 전투 능력을 보유하고 있다.

■(boss 8800) 계조 전차

외계인의 전투력에 대항하여 우주탐색 시절에 급히 만든 유닛으로 급하게 만들었지만 상당히 잘 만든 유닛으로 평가받고 있다. 이번 전투는 처음 참가하지만 적의 건물 공격에 상당한 파괴력을 보여 주고 있는 유닛이다. 처음 전투에 임해서 그런지 필승의 신념으로 게이머의 작전을 잘 따라 주고 있다. 무기 또한 인간의 기술력을 총 동원해 만들었다 한다. 아직까진 알려지지 않았지만 충격파를 이용한 무기라고 한다. 기동력에 있어서는 '슈폰강'이라는 가볍고 강도 높은 재질을 선택하여 만들어 방어력에 비해 무척 빠른 기동성을 보여 준다. 적과의 전면전보다는

적의 기지에 기습적으로 침투해 발전소나 기타 중요한 기지를 부수는데 이용하면 매우 좋을 것이다. 한마디로 베일에 쌓인 유닛이라 할 수 있겠다.

■(infantry carrier) 중 캐리어

기동력은 보통에서 약간 빠른 편이고 장갑은 좀 약한 것 같다. 무기는 없지만 게임 도중에 아주 위급할 때 무엇인가 던지는지 발사하는지 하는 유닛이다. 이 유닛의 이용은 아군 보병의 이동을 도와서 적의 후방 깊숙이 아군을 이동시키는 데 있다. 10명의 보병이 탈 수 있으며 자원을 이동시키지는 못한다.

■(plain) 수송 트럭

장갑은 중이고 기동력은 아스팔트길 위에서는 아주 좋지만 비포장은 취약하다. 오로지 자원만을 이동시키는데 쓸 수 있으며 많이 만들어 놓으면 아주 유익한 유닛이다. 물론 무기는 없다.

■(crane) 크레인

장갑이라고는 없는 오로지 일밖에 모르는 유닛이다. 적의 공격에 아주 우습게 당하지만 그 만큼 적의 크레인도 그렇다는 것을 알아둘 필요가 있다. 모든 건축물과 시설물을 건설



유닛 소개

하며 길의 포장 등 모든 일을 주관해 나간다. 무장은 되어 있지 않다.

■보병 유닛

5인 일조로 움직이는 보병 유닛이다. 보통 바주카포로 무장이 되어 있으며 특수 훈련을 받아서 매우 용감하다. 장갑은 약하지만 모이면 죽을이다.

이상은 기본적인 유닛으로 인간을 기본으로 서술한 것이다.



각종 편의 시설이 다 들어 있으며 6층엔 조그마한 종합병원도 있다고 한다. 업무 처리 능력이 아주 뛰어나며 환경도 좋다.

건물 유닛들

■(apartment) 아파트

혹성에 착륙하여 문명을 일으키는 사람들의 거처이다. 한 아파트엔 100가구가 들어가 살 수 있다고 한다. 처음 디자인이 마음에 안 들어 혹성에 착륙한 뒤 새로운 디자인으로 바꾸어 건물을 만들었다고 한다. 만들어 놓으면 사람들을 더 많이 확보할 수 있는 기초가 되는 건축물이다.

■(office building 1) 사무실 1

사무실로만 허가되어 쓸 수 있는 건물로써 업무 처리는 빠르나 웬지 답답함을 주는 건축물이다. 게임 초반부에 잠깐 사용하고 나중엔 사무실 2를 이용하자.

■(office building 2) 사무실 2

주거와 사무를 동시에 볼 수 있고 더 많은 사람들을 수용할 수 있다.

■(camp) 캠프

보병 유닛을 양성하는 곳으로 훈련이 엄하기로 소문이 나 있다. 원래 지구에서는 해병대라는 부대의 명칭으로 불렸으나 여기서는 일반적으로 보병의 역할로 임무를 수행한다. 한번 맡은 임무는 죽더라도 수행하려는 확고한 의지가 차 있는 유닛들을 교육시킨다.

■(warship factory) 전함 공장

후반부에 나온다. 물가에만 건설이 되며 강력한 해군력을 지닌 전함을 만들어 낸다. 전함은 55인치 광자력 포를 탑재한다.

■(lumber) 목재소

혹성에서 자라는 이칼릴스 나무를 베어 목재로 사용하기 위해 만들어 놓은 건축물로 각종 규격의 목재를 만들어 필요한 곳으로 급수송 하는 시스템을 갖추고 있다.



■(farm) 농장

지구에서 가지고 온 채소와 식물을 재배하며 돼지나 소 등의 가축도 키우는 곳으로 농장이 없다면 사람들이 감소하게 될 것이다.

■(oil well) 유정

이곳의 석유도 지구와 비슷한 성분의 동물성 기름이다. 그 기름을 채취하기 위해 세운 건축물이다.

▶(coal mine) 탄광

석탄을 캐는 곳으로 모든 것은 컴퓨터가 자동으로 제어하며 사람의 인력이 많이 필요 없다고 한다.

■(iron mine) 철광산

혹성에 분포되어 있는 철을 수집하기 위해 세운 건축물로 이것 또한 모든 것이 자동이라 많은 사람의 인력을 필요로 하지 않는다.

■(smelter) 제련소

철과 석탄을 제련하여 강을 만드는 공장이다.

■(refinery) 정유소

기름을 정유 하여 에너지로 변환시키는 곳이다.

■(coal power) 석탄 발전소

석탄을 태워 에너지로 변환시키는 곳이다.

게임의 팁

- ▶탐색선을 이용하여 적의 동태를 살핀 후 다른 적을 유인에 적 기지를 바로 부셔 버리자. 예로 A중쪽을 유인에 B중쪽으로 유인하면 두 중쪽이 싸움을 일으키게 될 것이다. 하지만 유인하는 과정이 좀 힘들 것이다.
- ▶적들과의 관계를 모두 다 협력으로 하여 중립을 지킨 후 방심하는 적을 기습하여 섬멸시키자. 물론 좀 비열하다.





DOS
CD-ROM

장 르

롤플레이

시스템 요구사항

486 이상/램 8MB 이상/
마우스, 키보드 지원

발 매 일

발매중

가 격

48,000원

유통 사

코가유통사

제 작 사

미리내소프트



誌武神大戰

네크론

(The NECRONS)

誌武神大戰

THE **NECRONS**
네크론

© 1997 MIRINAE SOFTWARE, INC.

3000여명의 병사가 등장하는 웅장한 스케일을 자랑하는 롤플레이 게임, 지 무신대전(네크론)이 유저들의 기대를 한껏 안고 그 위용을 드러냈다. 동양적인 냄새가 물씬 풍기는 판타지 롤플레이의 신비를 즐겨보자.

誌武神大戰 네크론 스토리 라인

경선(競宣)족, 타완(陀頑)족, 추선(秋旋)족, 그리고 수많은 소수 민족들... 대륙에 섞여 사는 각각의 민족들이 대립하여 혼란만을 거듭하던 난세를 평정한 사람은 성주(聖主) 지방의 명천(冥淵)이라는 인물이었다. 명천은 민족간의 차별을 절대 용납하지 않았기 때문에 그의 등장과 세력 확장은 소수 민족들의 열렬한 지지를 받는 일이었고 소수 민족이 아니더라도 모두 긴 전란에 지쳐 서로간의 갈등에 둔감해져 있었기에 대부분 그를 지지하였다. 그러한 상황에 그의 카리스마적 기질에 반한 수많은 무장과 인재들이 그에게로 모여, 명천은 단기간에 대륙을 제압하여 주변의 분열된 국가들을 통일할 수 있었다. 그는 나라를 의천(義天)이라 명명하고 자신을 천룡천제(天龍天帝)라 칭하였다. 그리고 재위 기간동안 후세에 이름이 남아 높이 평가될 정도로 훌륭히 국가를 다스렸다.

그러나 전란이 종결되어 안정된 생활이 계속되자 민족간의 갈등이 다시 서서히 문제가 되기 시작하였다. 천룡천제가 민족간의 갈등을 완전히 없애 버릴 방법을 마련하지 못했던 것이 표면화되어 나타나게 되었던 것이었다. 특히 지방의 몇몇 영주들은 그러한 갈등을 이용해 민중을 봉기시켜 자신의 이권을 피하기 시작했다. 천룡천제가 세상을 떠난 뒤 이러한 봉기와 반란은 도처에서 일어났다. 그런데 뒤를 이은 성제(聖帝)는 선왕

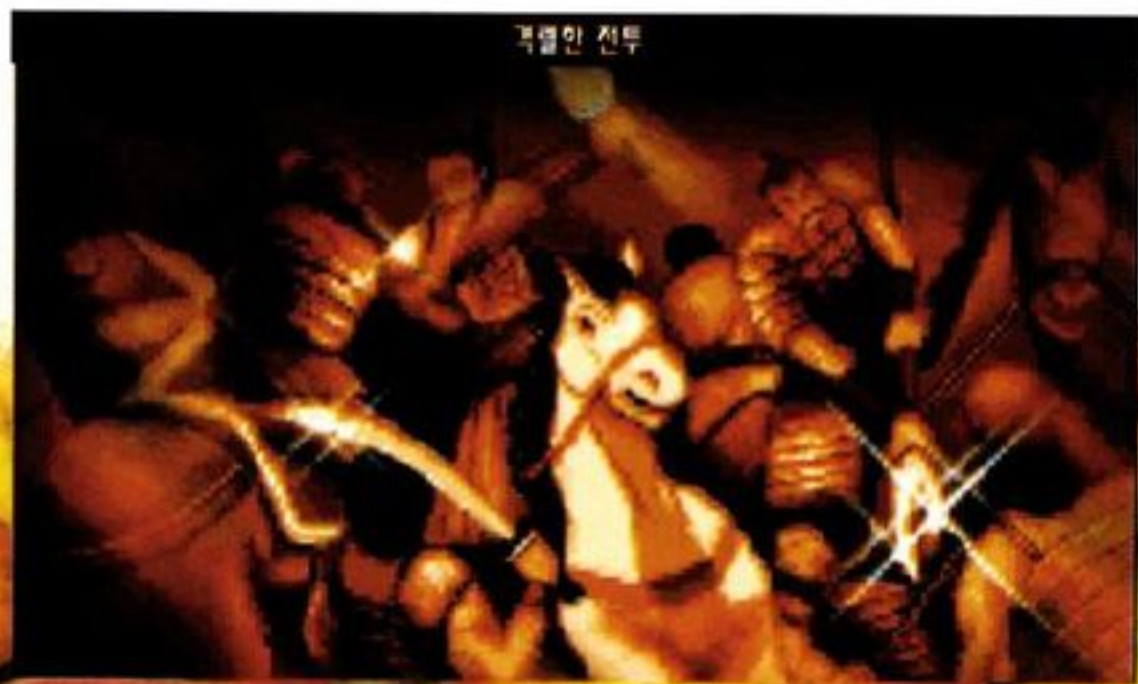
의 능력에 비하면 여러모로 부족한 왕이었다. 그는 그러한 민중의 봉기와 민족들간의 대립, 지방 영주의 반란을 제어할 만한 능력이 없었다. 그를 쥐고 흔들는 것은 외척 세력이었고, 그들은 자기들의 눈앞 이익에만 급급해 있었다. 결국 성제 말기에 도처에서 반란이 일어났고 민족 단위의 독립까지도 발생하게 되었다. 반란은 왕실에서도 일어났다. 성제를 조정하며 부패로 배를 채우는 외척 세력에게 반기를 든 문관들에 의해서였다. 그렇게 왕권은 약화되어 가다가 성제는 그의 말년에 비참한 처형을 당하게 된다. 정통성을 가지지 않은 짧은 왕족의 어쩔 수 없는...

천룡천제가 의천을 세운지 불과 60여년만의 말로였다. 천룡천제가 아무리 뛰어난 왕이었다 하더라도 역사적 정통성이 결여되어 있었기 때문에 그렇게 단시간에 허물어져 버렸던 것이었다. 새로 왕위를 차지한 반란 문관들의 주도자인 유평(儒平)은 국호를 호(浩)라 고치고 찢겨져 나간 영

토를 되찾으려 한다.

그때쯤 대륙은 계속된 반란과 새로운 왕조임을 자처하는 독립 국가들로 인하여 통일 이전과 흡사한 모습을 가지게 되었는데, 내해의 동쪽으로 귀진성을 주성으로 삼은 경선족이 주류인 연(然), 서쪽의 량경성에는 추선족이 주축이 되어 여전히 큰 세력을 형성하고 있는 호(浩구 의천), 대륙의 서쪽으로 해안과 인접한 타완족의 여러 국가들, 대륙의 변두리인 심주, 성호, 류양, 낙주, 금 등지에서 각각 독립한 소국들 등으로 분할되었다. 거기에 과거의 명천(천룡천제)과 유사한 목표를 부르짖으며 호에서 독립해 나와 내해의 남쪽에서 급속도로 세력을 확장하는 연합 국가 규천(規天)까지, 저마다의 지도 세력들은 자신들의 대의를 주장하며 끊임 없는 분쟁을 계속하고 있었다. 이러한 중소 국가들을 필두로 난세가 도래되었던 것이다.

각국의 전쟁이 계속되면서 소모전의 양상이 짙어 갈 즈음 난세의 양상



을 새롭게 바꾸어 버릴 만한 커다란 사건이 있었다. 바로 고서 등에서만 전해져 오던 귀장(鬼將)의 출현이 그것이었다. 정확한 사항은 전해지지 않았지만 세상을 뒤바꾸어 버릴 만한 위력이 귀장에게 숨겨져 있다는 것만 알려진 채 전해져 왔던 것이다. 그런 귀장을 만들어 내는 법이 밝혀지고 각국에서 전쟁에 귀장을 이용하려는 움직임은 보임에 따라 전쟁은 새로운 양상을 띄게 된다.



마을을 떠나는 법오

시 장 - 生과 死의 境界가 모호한 지체 -

여기 마을을 뒤로하고 전쟁터로 향하는 자가 있다. 이름은 법오. 뜻하는 바를 굳히고 일어서려 하는 23세의 젊은이이다. 내세울 가문이나 재산도, 뛰어난 언변도, 탁월한 무공도 가지지 못했지만 사람을 모으는 덕과 스스로를 채찍질하는 근면함을 타고난 사람이었다. 덕분에 학업을 쌓던 시절부터 주목을 받았고 자신이 의식하지 못한 사이에 주변인물의 신망을 하나하나 얻어 두기도 하고 질시를 받기도 하였다.

법오는 학업을 같이 했던 절친한 친구 양석의 간속한 설득으로 전쟁터의 무장으로서 뜻을 펼치리라 결심하였다. 본격적인 전란에 앞서 인재의 절실함이 부각되던 때 였던 만큼 자신의 능력을 유감없이 발휘할 첫 발을 내 던지게 되었던 것이었다.

그 즈음 연 국은 한창 세력 확장 장에 열을 올리고 있었다. 총 병

키보드 설명

W, S, A, D	전투맵의 상하좌우 수평이동
방향키	전투맵의 고저 좌우 회전
C	선택한 장수의 커맨드 입력
M	전투지역의 군사 배치외면 보기
1~0	(커맨드 입력시)부대 진영 설정 (전투맵 상에서) 부대 선택

명령어 설명

평상이동	걸어서 이동
질주이동	빠르게 이동
매복이동	매복이대 천천히 이동
추격이동	한 부대를 선택 해 추격이대 이동
명령선택	플레이어의 부대조정 가능성 on/off
부대정보	부대의 상태 외면과 장수 정보

력을 북군과 남군의 커다란 덩어리로 나누고, 북군을 서쪽과 북쪽에 있는 주변의 약소 영지를 점령하는 데에 투입하였으며 남군은 동쪽의 호패 지방을 손에 넣었다. 호패는 시반과의 이권 다툼으로 크게 혼란한 상태였기 때문에 이를 이용하는 대장군 공순의 작전으로 낙승하였다. 호패 전투는 법오에게 있어서 무인으로서의 처음 참가하는 전투였기 때문에 아군의 후방을 맡게 되었고 그래서 큰 활약을 하지는 못했지만 수송과 후방 감시의 역할에 조금의 실수도 없었기 때문이다. 결과적으로 공적은 새로운 평가를 받게 되었다.

대장군 공순은 여세를 몰아 고태 지방과 중평 지방을 치러 숙고하던 차에 중평의 성주와 주력부대가 성을 비웠다는 정보를 입수하고 군을 중평으로 진격시켰다.

제 1편 중평

양석과 법오는 처유성이 있는 지역으로 이동하고 공순은 자양성 쪽으로 이동을 한다. 양석과 법오 부대의 앞에 나서던 규익의 부대는 처유성에 주둔해 있던 마찬의 부대와 만나게 된다. 규익은 마찬 부대의 많은 병사들을 보고는 혼자서 싸워 기기가 힘들다고 생각되자 마찬에게 도움을 요청한다. 양석은 규익의 불손한 태도로 인해 불쾌한 나머지 지원을 하지 않으려 했

캐릭터 프로필

뇌황(雷皇)

52세. 연합 독립국 규천의 군주이다.

원래 이름은 염신(廉信)이지만 어느 정도 세력을 넓힌 뒤에 스스로를 황제라 칭하며 뇌황이라는 이름을 스스로 붙인다. 겉으로는 선한 듯이 선정을 베푸는 것처럼 처신하지만 뒷전으로는 전 대륙을 집어삼킬 만한 무서운 음모를 꾸민다.

백성을 대할 때의 인자한 겉모습과 내면에서 표출되는 가학적인 모습이 절묘하게 매칭되어 하나의 독특함을 이루는 사람이다.

나름대로의 이상이 있어 그것을 실현하려 하지만 그 방법에 문제가 있었기에 점차 이상이 사욕으로 바뀌고 그러한 사욕에 자신이 얽매어 들면서 중국에는 성격 자체가 변화해 버린다. 연이 대륙을 통일하는 주제가 되는 데에 가장 커다란 걸림돌이 뇌황이라고 할 수 있다.

"내가 만들고자 하는 곳은 아름다운 광휘의 나라입니다.

그러한 나라를 만들기 위해 여러분 스스로 희생되어 주기 바라는 것은 역시 무리일까요?"



전투신

浩



캐릭터 프로필

법호(法虎)

주인공으로서 플레이어의 분신이 되는 24세의 청년 장수이다.

가문의 뒷받침이 없었기 때문에 포부가 있으면서도 그것을 바깥으로 나타내지 않고 조용히 때를 기다리고 있던 중, 전쟁이 발발하고 나라 안에서 인재를 모을 때에 학당 시절의 절친한 벗이었던 양석의 주선으로 당당한 지휘장수로서 전쟁터에 발을 들여놓게 된다. 학당 시절부터 사람을 모으는 덕과 스스로를 재촉시키는 근면함 덕분에 주목을 받았었고 자신도 의식하지 못한 사이에 주변인들의 신망을 하나 하나 얻어 두기도 하고 질시를 받기도 하였다. 이 신망과 질시가 훗날 그의 입신에 지대한 영향을 미쳐서 그의 운명을 엮어 나가게 되는 것이다.

시대와 사람을 잘 만난 덕에 여러 가지 사건을 겪으며 자신만의 지위를 굳혀 간다. 간혹 냉정한 면을 보이기도 하고 그런 자신의 일면에 고민하기도 한다.

"한낱 인간의 힘으로 어찌 커다란 역사를 주무르려 하겠는가."

"다만 그 역사 속에서 소신껏 나와 내 동료들의 일을 해 나갈 뿐이다."



외를 내는 성주

지만 법호의 설득으로 곧 규익 부대가 있는 곳으로 달려간다.

승리조건

처유성을 거쳐 중평으로 진격한다. 적의 대장군 마찬을 잡는다.

공략방법

이번 스테이지에서 플레이어가 조작할 수 있는 부대는 법호의 부대뿐이다. 법호가 할 것은 양석과 규익의 부대가 적들과 전투하고 있는 사이에 적의 대장군인 마찬을 공격해 사로잡는 것이다. 전투 화면에 들어가면 법호의 부대를 통상 이동으로 서서히 이동시킨 다음 다른 부대가 적과 대치하고 있는 사이 마찬을 추적 이동으로 공격한다.

법호 부대가 마찬을 사로잡자 대장군 마찬은 아군에게 항복한다. 곧 각 부대는 중평성으로 모두 퇴각한다. 성안에서 공순은 성추로 부터 고태 지방에 나타난 귀장에 대해 듣게 된다. 양영의 귀속말에 귀장의 중요성을 알게 된 공순은 성추를 죽인 후 부대를 이끌고 고태 지역으로 귀장에 대한 단서를 잡기 위해 출두한다.

제 2편 고태

중평 전투에서 세운 수훈으로 법호는 장군으로 진급하게 되고, 그가 역사에 관여하게 되는 폭이 더욱 넓어지게 된다. 여세를 몰아 내해 동쪽의 소국들 - 고태, 시반, 가안을 치라는 명이 본성으로부터 하달된다. 공순은 그 중 가장 강성한 고태부터 쳐서 사기를 올리는 동시에 귀장의 비밀까지 알아내려 한다.



공순 평정 규익 양석 교전에 들어간다



법호에게 잡히는 마찬



외를 내는 성주

승리조건

고태성으로 진격하여 귀장에 대한 단서를 얻는다. 적의 대장군 유완을 잡는다.

공략방법

처음으로 귀장이 등장하는 스테이지이다. 우선 강을 따라 이동하면 얼마 못 가 가룡강 근처에 숨어 있던 적군을 발견할 수 있다. 이들을 인해 전술로 모두 쓸어버리고 고태성으로 직선 이동을 한다. 아마 성 근처에서 유완의 부대를 만나게 될텐데 여기에 귀장이 있다. 귀장은 워낙 파워가 세서 이기기 매우 힘들다. 따라서 귀장을 직접 공격하지 말고 귀장을 조정하는 유완을 공격해야 한다. 유완은 부대의 뒤편에 있으므로 2~3개 부대를 적 부대의 뒤편으로 보내 공격한다. 법호를 도와주는 공순의 부대는 전장에 오래 머무르지 않으므로 이들을 최대한 활용하며 짧은 시간 내에 끝내는 것이다.

기대와는 달리 귀장에 대한 뚜렷한 단서를 얻지 못한 연은 그나마 얻은 귀장마저 빛과 함께 재로 변해 버리고 귀장에 대한 모든 것이 원점으로 되돌아가게 된다. 이에 북군은 천중성 점령에 나서고 법호는 가안성 점령을 명 받는다.

제 3편 가안

노장 충군의 도움으로 바다를 건넌 법호 부대는 맑은 날씨 덕택으로 무사히 바다를 건널 수는 있었지만 뱃멀미로 인해 병사들의 사기가 많이 떨어져 있었다.

승리조건

가안성으로 진격하여 성을 점령한다.

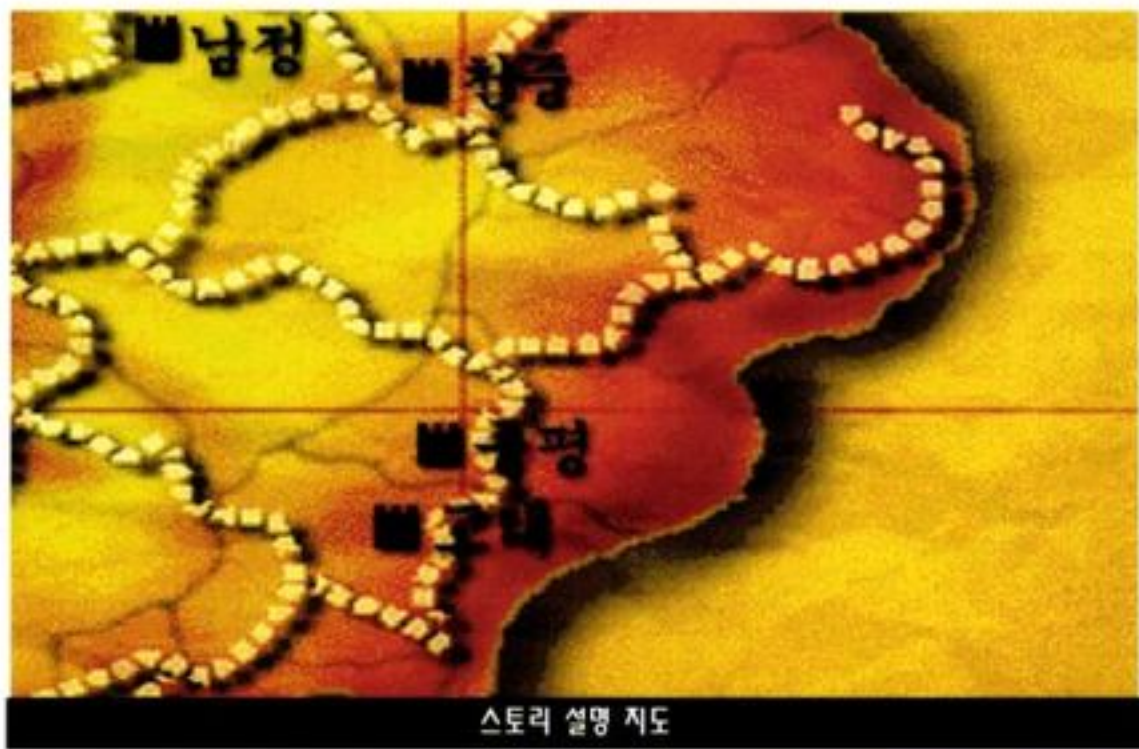
공략방법

'm'을 눌러 병사들의 사기를 확인해 보면 매우 낮은 수치인 것을 알 수 있다. 모든 부대를 부대 주둔 명령으로 사기를 회복시킨 후 남동쪽에 있는 가안성으로 진격한다. 법호 부대가 싸우게 되는 곳은 가안성 앞쪽의 험준한 지역으로 낮은 지역에 있는 법호 부대에겐 좋지 않은 곳이다.



전투신2





스토리 설명 지도

될 수 있는 한 빠르게 적이 있는 높은 곳으로 이동해 장수 2~3명을 잡으면 적군은 후퇴하며 사라진다.

이로서 내해의 동쪽은 남군에 의해 완전히 연에 복속하게 되었다. 그러나 북군의 소식은 참담했다. 북군이 천중성 점령에 성공하기는 했지만 격렬한 전투로 인하여 아군 전력은 거의 바닥이 나고 천중성도 거의 불타다시피 되었던. 그야말로 격전이 벌어졌던 것이다. 이미 천중성에서는 귀장 연구에 상당한 진전이 있었고, 특이나 최근에 귀장의 정보를 제공한 자가 있어서 몇 기의 귀장을 만들어 낼 수가 있었던 것이다.

한편 본성에서는 귀장에 대한 회의가 열린다. 조사를 나갔던 양식의 말로는 정요라는 자만이 살아 남았다고 한다. 그리고 나머지 귀장을 연구했던 사람은 모두 죽임을 당해서 더 이상의 정보는 얻을 수 없었다고 한다. 북군은 큰 손실로 인해 오류로의 진격을 잠시 미루고 병력 정비에 들어갔다. 병사들을 좀 더 모으고 훈련시킬 시간이 필요했던 것이다. 그러나 해소되지 않은 불안감은 역시 귀장이라는 존재 때문이었으니, 이에 대한 정보를 거의 가지지 못한 연으로서 실로 큰 일이 아닐 수 없었다. 그때쯤 규천은 두 번째의 영토 확장 계획을 세우고 있었다. 그리고 그것은 귀장 연구로 구체화되어 내해 남부에는 전운이 더욱 짙게 드리우게 되었다. 북의 오류 역시 정요라는 망명자가 제공한 정보로 귀장 제작에 박차를 가하고, 좀 더 강력한 귀장을 만들어 내기 위하여 가능성이 있다면



중지 않은 소식

어떠한 방법이라도 모조리 동원하였다. 연과 호를 제외하고 대륙의 서쪽에서만 귀장 연구가 행해졌다는 사실도 뭔가 수상쩍은 일이었지만...

제 4편 중평

연의 회의실에 북군의 승리 소식이 전해지지만 그에 못지 않은 북군의 막대한 피해에 장내는 어둡기만 하다. 한 장수의 말로는 연 주위의 여러 소국에서는 귀장에 대해 많은 것을 밝혀 냈으며 몇몇은 이미 귀장을 소유하고 있다고 한다. 게다가 호의 표룡이란 자가 이끄는 용성단이란 소수 정예 부대는 웬만한 부대의 10배 능력을 가지고 있다는 소식도 듣게 된다. 그리고 중평의 자량감 부근에는 최근 도적 떼가 날뛰어 문제가 있다는 말이 오가고 이 문제를 해결하기 위해 법호를 출두시킨다.



중평



용패를 만난다

승리조건

자량감 부근 숲에 숨어 있는 도적 떼를 토벌한다.

공략방법

지도의 북쪽 중앙에 있는 자량감 근처로 이동하면 숲 속에 매복해 있던 용패 부하를 만나게 된다. 전투에 들어가면 산줄기를 따라 이동하며 적의 부대에 다가간다. 각진에게 다가가는 사이 용패가 나타나는데 범호가 그를 회유하지만, 그는 오히려 화를 내며 공격해 온다. 용패가 아군에게 다가올 때까지 각진을 공격하고 용패가 다가오면 용패 부대를 둘러싸고 집단 공격을 한다. 용패는 매우 강하므로 웬만하면 한 부대로는 공격하지 않는 것이 좋다. 용패를 이기면 그를 아군으로 받아들일 수 있다.

범호의 권고를 받아들인 용패는 범호와 대화를 나누면서 그의 인품에 반하게 되었다. 중평 지방에서의 광물 수탈 문제를 해결하기 위해 열과 성을 다하는 범호의 모습은 용패의 신뢰를 얻어내기에 충분한 것이었다. 도적의 괴수였던 용패의 처벌도 범호의 변호 덕분에 맡어지지 않을 만큼 관대하게 처리되었고 투항한 산적들은 모두 관병으로 영입되었다. 용패는 약간의 근신 기간을 거친 뒤, 장수의 지위에 오르게 되었는데, 다른 장수와의 대련에서 지는 적이 없는 용패의 무용에 상급 장수



전투신

캐릭터 프로필

애련(哀戀)

금 지방에서 명문 대가에 속하는 가문 출신의 아가씨로서, 21세이다.

가문이 역모에 몰리면서 풍비 박산 나 버리고 연 국으로 오게 되는데, 금에서 지낼 때 우연히 만났던 양식과 마음이 통하여 혼인을 하게 된다. 외유내강의 순종형으로서 부드러운 미소 속에 강인한 의지와 인내가 스며 있는, 어찌 보면 전통적으로 이상적인 한국의 여인상이라고 생각 할 수도 있겠다.

일생 동안 절망적일 만큼 여러 가지 어려운 일을 겪고, 큰 고심을 겪지만 언제나 인고로서 어려움을 딛고 나가는 모습은 고전에 대한 향수를 불러일으킬 만큼 아름다운 것이라고 할 수 있다. 어려운 삶의 와중에서도 스스로 정애 놓은 정도를 벗어나지 않기 위해 언제나 조신한 마음가짐을 하고 있지만, 정작 마음을 굳어 게 되면 어떠한 힘든 일이나 위험한 일도 마다하지 않고 예 나가는 면모도 있다.

"가슴아픈 일들이 두렵습니다. 하지만 그 두려움들조차도 제겐 소중한 겁니다. 언젠가는 그런 것들 하나 하나가 제 자신을 이루는 커다란 가치들로 승화되어 있겠지요."



캐릭터 프로필

연휘(蓮輝)

22세의 젊은 나이인 보기 드문 여 장수로써 화려하고 날카로운 이미지.

북양의 전투에서 홀연히 나타나 막강한 실력을 발휘하며 적장을 쓰러뜨리는데, 그 화려한 무공에 반한 군에서는 연휘를 고급 장수의 지위에 올려 대우에 준다. 어린 시절의 불행했던 사건을 듣고 일어서 무예에 정진하여 자신의 의지대로 뜻을 이루고, 한 나라를 위해 싸우려 다시 도약하는 모습을 보여준다. 그리고 연휘는 선전적으로 남다른 욕망을 가졌기 때문에 다른 사람은 알 수 없는 것들을 알고 있다. 그러한 욕망을 바탕으로 사건을 해결해 나가는 데에 방법을 제시해 주기도 하고 그녀 자신이 또 다른 사건을 만들어 내기도 한다. 유일한 열육으로 어린 시절 큰 사건 속에 휘말릴 때 헤어졌다가 다시 만난 연니가 한 명 있기는 하지만 여러 가지 사정이 있어서 거의 인연을 끊고 살고 있다고 한다.

"나는 잘 모른다... 인간과 정의, 정의와 역사, 역사와 인간... 그런 것들의 상관관계..."

다만 나의 의지로 난세를 헤쳐 간다는 사실이 그 무엇보다도 가치 있는 것임을 알고 있을 뿐이다."

와 내무 대신들은 허를 내들러야 했다. 이러한 뛰어난 무용은 도적 출신에 불과한 용패가 장수의 자리에 오르는 것을 가능케 하였다.

그로부터 몇 개월이 지났다. 새로 징집한 병사들의 훈련이 어느 정도 이루어지고 내해 북쪽을 평정하기 위해 새로운 전투를 벌일 태세를 갖추게 되었다. 그 무렵, 연 국으로 한 가지 소식이 전해진다. 그 소식이 전해지고 오래지 않아서 내무 대신관 교출, 추영 대장군 공순을 위시한 여러 장수들과 대신들이 연의 수도 귀전성에 위치한 왕성에 모여들었다. 법호와 양석도 그 자리에 참가하게 되었는데 법호로서는 처음으로 참가하는 왕성 회의였다.

북벌의 첫 번째 대상이었던 오류가 금과 동맹을 맺었다는 것을 알게 되고 회의 결과는 금과 오류를 동시에 치는 것이 제일 합당하다는 것이었다. 이에 금을 공격하는 부대의 지휘관으로 법호와 양석이 임명되어 북쪽으로 출발하게 된다.

제 5편 금남

승리조건

모든 적 부대를 전멸시키고 금남 성을 탈환한다.

공략방법

아군이 있는 곳에서 북쪽으로 작은 산봉우리가 있다. 이 산봉우리 왼편으로 적 부대가 매복해 있는데 이쪽으로 3부대를 이동시킨다. 적의 최전방 부대와 교전하고 있는 사이 귀장을 앞세운 후방 부대가 아군을 공격해 오므로 빠른 시간 안에 전방 부대의 장수들을 모두 잡아야 한다.

그리고 후방 부대가 도착하면 귀장을 조정하는 장수를 빨리 찾아 귀장을 무력화시킨 후 나머지 장수들을 잡아 으면 된다.

금남 성을 점령하고 나면 본국의



중 장 - 세상의 새로운 존재가 세상에서 -

연 국에게 쫓기는 입장에 처해 있던 금은 제대로 싸워 보지도 못하고 항복을 하면서 귀장에 대한 자국의 모든 정보를 연에게 제공해야만 했다. 금의 사신 청환은 광제를 직접 알현하여 해당 사실이 적혀 있는 문서를 전하고 연 국에 남아서 귀장을 제작할 수 있는 환경을 제공하게 되었다.

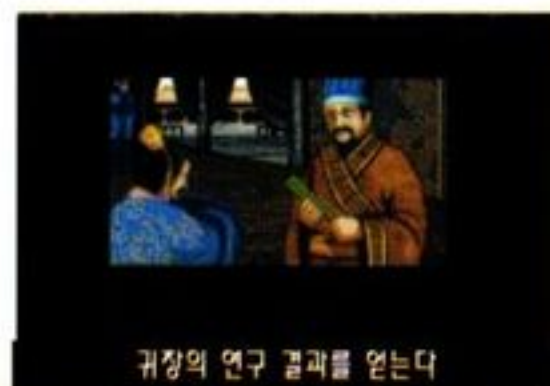
귀장을 만들 때는 '혼돈의 주술'을 걸어 특별히 만들어 낸 갑주와 투구 등과 귀장의 영체가 될, 능력이 강인한 장수가 필요하다. 그 장수에 혼돈의 주술이 걸린 갑주와 투구를 입히고 그에게 주술을 시술하여 뺏속까지 스며드는 극한 공포에 빠지도록 하고 그 공포가 최고조에 달했을 때 그를 불

로부터 퇴각하라는 명령이 하달된다. 양석은 조금만 있으면 금북을 쳐서 금을 점령할 수 있는데 그게 무슨 말이나며 격분한다. 법호는 이를 생각해 보고는 이것은 아마도 금이 천중처럼 귀장을 연구한 사람들을 죽이지 않도록 하기 위한 본국의 계획인 것 같다는 말을 한다.

금남 성을 점령하고 있던 사이 양석은 건물 안에서 한 아가씨와 부딪히게 된다. 양석은 미안하다는 말을 하며 그녀를 뒤로했지만 그의 뇌리에서 그녀의 모습이 잊혀지질 않았다.

양석은 그 아가씨가 누구인지 수소문할 사이도 없이 연 국의 본성, 귀전성으로 돌아가야만 했다. 양석은 이 일을 아무에게도 이야기하지 못하고 마음에만 새겨 두기로 했으나...

역사의 바람은 양석으로 하여금 그 기억을 곧 잊게 할 정도로 거세게 몰아칠 준비를 하고 있었던 것이었다.



로 태워 갑옷 속에 갇힌 사람을 재로 만든다. 그러면 그 영혼은 주술이 깃들인 갑옷을 빠져나가지 못하고 갑옷에 들러붙게 되는 것이다. 이 때 투구를 들어내고 비어 버린 갑옷 부분에 임의의 육체를 만들어 채워 넣은 뒤 머리 부분에 다시 투구를 씌우면 귀장으로써의 무시무시한 힘을 발휘하게 된다. 투구를 씌우는 순간에는 미리 정해진 특정한 사람과 영적인 결합을 맺게 되어 귀장은 그 사람이 내리는 명령만을 듣고 마치 살아 있는 것처럼 움직이게 된다. 이렇게 움직이는 귀장에게는 자의식이 없고 극도의 파괴만을 찾는 본능만이 남아, 그 본능대로의 행동을 행한다.

귀장의 강력함은 귀장을 만들 때에 결정된다. 희생되는 사람의 공포감이 크면 클수록, 불탈 때의 고통이 크면 클수록 강력한 귀장이 만들어지는 것이다. 보통 사람은 공포나 그 고통을 이기지 못하고 까무러치며 죽어 버리게 되므로 아무나 희생시켜 귀장을 만들 수는 없다. 강한 심신을 가진 자만이 견뎌 낼 수 있게 때문에 귀장에 될 수 있는 사람은 소수로 한정되어 있다.

이렇게 만들어진 귀장은 움직이는 속도가 느리지만 물리적인 공격에는 거의 타격을 입지 않고 명령자의 의사에 따라서만 움직인다. 때문에 그 명령자가 죽게 되면 귀장은 움직일 수 없게 되고 그 상태가 오래 지속되면 그대로

소멸하게 되는 것이다. 연은 계속되는 오류와의 전투에 투입할 목적으로 예전에 사로잡았던 적장 유완을 희생시켜 최초의 귀장을 만들기로 하고 의식을 행한다. 만들어진 귀장 유완은 곧 군과 대신들 앞에서 공개되고...

한편 오류 쪽으로 파견되었던 공순 이하의 주력 군은 현지에서 상당수의 귀장을 앞세운 오류 군과 싸워야만 했다. 그러나 행운의 정보를 입수한 공순은, 그 정보에 따라 효과적인 작전을 세워 전투를 진행하고 있었다. 그 정보란 오류에서 귀장을 만들 때, 영혼이 되어 줄 적임자 즉, 강력한 장수가 없었던 데다가 한꺼번에 많은 귀장을 만드느라 만들어진 귀장에 썩 강하지 못하다는 사실이었다.

덕분에 이를 이용한 공순의 작전으로 적의 귀장과 귀장을 조정하는 장수를 어렵지 않게 물리칠 수 있었다. 믿고 있던 귀장이 기대 이하의 전과를 보이고 쓰러져 버리자, 오류 군의 사기는 형편없이 떨어져 버렸고 한 번 물리기 시작한 적병은 혼비백산하며 쫓기게 되었다. 승기를 잡은 연군은 이를 놓치지 않았다. 노장의 노련한 면모를 유감없이 발휘한 대장군 공순, 결국 적은 낙주 성에서 농성을 벌이게 되었다. 적의 농성으로 전투가 길어질 조짐을 보이자 연군은 때마침 만들어 낸 귀장의 능력을 시험하려 낙주 성으로 보내려 하는데...



제 6편 낙주

대륙의 서부 지역으로 가기 위한 유일한 통로로 모두 산지로 둘러싸여 있고 한 골짜기만이 대륙 서부로 이어져 있는 곳이다.

승리조건

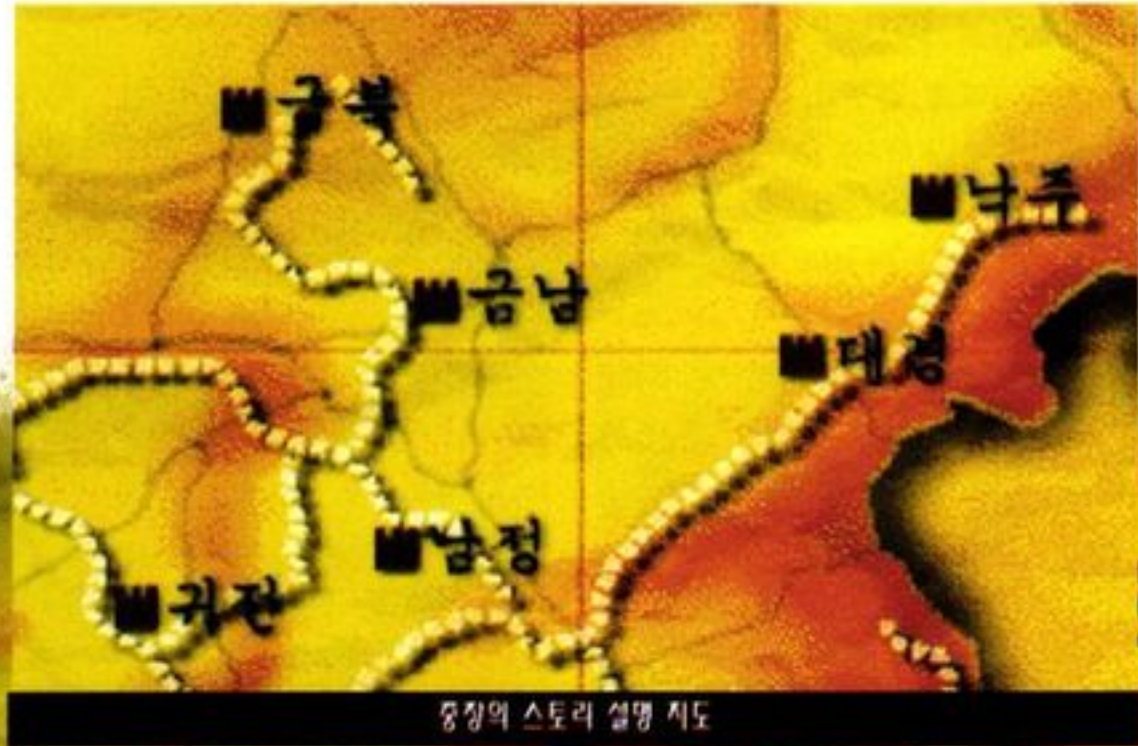
적장 왕망을 격퇴한다.

공략방법

산골짜기를 따라 골짜기의 반대편으로 가면 왕망의 부대를 발견할 수 있다. 이번 스테이지부터 귀장을 사용할 수 있는데 귀장을 조정하는 장수 -선우- 가 죽으면 게임이 끝나므로 조심한다. 왕망의 부대를 집중 공격하면 왕망은 풍무니를 빼며 지도 밖으로 달아나 버린다.

도망치는 왕망을 쫓아 북남까지 오게 된 연군. 그러나 낭 일대의 지리 -내해 북서부 지방-에 밝은 왕망과 그의 병사들은 범호와 양석이 이끄는 연군보다 훨씬 빠른 속도로 북남 성까지 퇴각하였다.

퇴각하는 것이 적의 함정일 수도 있다는 의견도 있었으나 범호와 양석은 여러 가지 상황을 고려할 때 함정은 아닐 것이라고 판단, 적을 쫓았다. 그리고 그들은 북남에서 다시 적과 대치하게 되는데...



캐릭터 프로필

양석(楊皙)

26세로서 주인공의 절친한 친구이다. 강하면서도 부드러운 이미지의 장수인데, 전형적인 '사려 깊고 충심 있는 사람'이라고 할 수 있다.

유서 깊은 가문의 사람으로 탄탄한 인맥을 가지고 있고 때문에 젊은 나이임에도 군에서 상당히 높은 위치를 차지하고 있다. 한 번 자신이 군인 뜻이라면 흔들림이 없이 지켜 나가면 강점이라고 할 수 있는 인물이다.

범호의 사람됨을 일찍부터 알아보고 그를 물심양면으로 도와준다. 학당에서의 학업과 전장에서 생사 고락을 계속 같이 하게 되면서 서로를 위해 목숨을 내 놓을 수 있을 정도의 절친한 사이가 되었다.

후에 금 국에서 온 풍우의 동생 예련과 혼인을 하여 가정을 가지지만...

"범호, 그는 앞에서 혹은 뒤에서, 나와 나의 동료들을 믿음직하게 이끄는 나의 벗이다.

내가 그를 믿기에 전쟁이 두렵지 않고 그가 나를 믿기에 죽음이 두렵지 않다."



캐릭터 프로필

용패(勇敗)

과거 산적의 우두머리 노릇을 하던 거칠고 강인한 이미지를 가진 31세의 장수.

산적 때를 토벌하는 법호의 군대에 맞서 싸우다가 법호의 인간 됨을 알게 되면서 부하 산적들의 목숨을 구하고자 어군에 투항한다. 그리고 자기가 태어나고 자란 나라를 지키기 위하여, 나아가 커다란 포부를 실현하기 위하여 전장에서 활약한다. 산적에 밝기 때문에 전군의 길잡이 역할을 하는 역할도 훌륭히 수행해 내고 지명이 험준한 전장일지라도 특유의 무예를 완벽하게 보여줄 정도로 뛰어난 실력을 가지고 있다.

호쾌한 행동과 호탕한 성격이 어우러져 수많은 병사들과 동료들로부터 신망을 얻기도 하는데, 사사로운 자신만의 욕심을 내세우는 경우가 없다. 전성적으로 낙천적인 성격도 그의 호탕함을 돋보이게 한다. 그러나 가진 말투와 대범한 행동 뒤에는 전혀 생각지도 못한 또 다른 마음이 숨겨져 있다.

"네놈 따위가 일국의 장수란 말이나? 무학한, 웃기는 녀석이로구나.
좋아, 이 용패 님의 청룡화극에 세 함 이상을 전겨 낸다면 너를 인정해 주마!"

제 7편 복남

승리조건

적장 왕망을 끝까지 추격하여 격퇴한다.

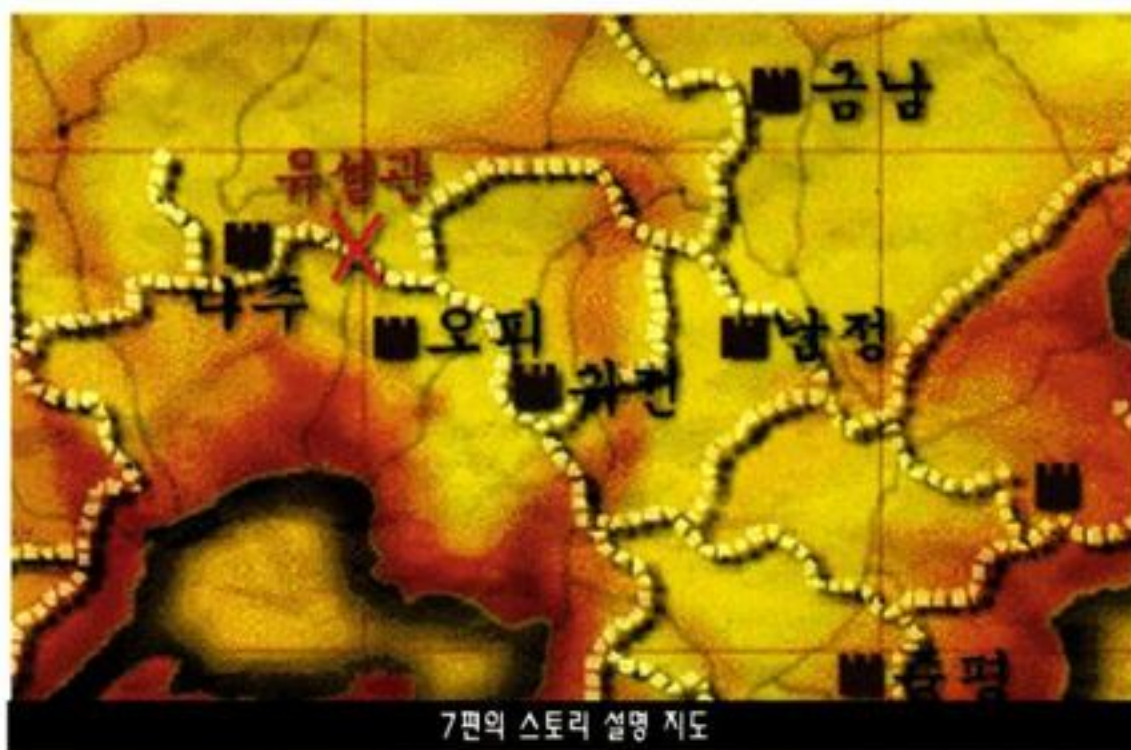
공략방법

적이 보이는 곳으로 모든 부대를 이동시키면 적과 교전이 시작된다. 이번 전투의 목표는 왕망을 잡는 것이므로 적군의 부대 중에 왕망이 이끄는 부대를 집중 공격한다. 왕망은 혼자 돌아다니는 이상한 습성(?)이 있기 때문에 별 어려움 없이 공격할 수 있다. 어느 정도 공격받은 왕망은 전투 지도 밖으로 도망가는데 그냥 두고 나머지 적들을 모두 격퇴한다.

도망가는 왕망을 사로잡은 것은 다름 아닌 여 장수였다. 연휘라고 하는 이 여 장수는 왕망을 단칼에 베어버린다. 성에 돌아온 법호는 연휘에게 연 국에 장수로 남을 것을 부탁하고 그녀는 이를 수락한다. 그녀와 왕망 사이에 있던 이야기를 듣고 나면 왜 연휘가 왕망을 죽이기 위해 찾아다녔는지 알게 된다.

그리고 연휘로부터 연 국이 호국을 쳐들어 올 것이라는 소문이 퍼져 있다며, 이 때문에 호국의 용성단이 이곳으로 공격해 올 것이라고 말하고는 서둘러 퇴각할 것을 종용한다. 법호는 상황의 극박함을 깨닫고는 부대를 이끌고 후퇴를 하기 시작하는데...

서둘러 병사들을 모아 성을 떠난 법호와 양석. 그러나 용성단의 진격 속도는 정말 빨랐다. 법호 일행이 유설관을 채 넘어가기 전에 참병 일행에게 따라잡혔던 것이다. 참병이 빠르고는 해도 쉽게 잡히지 않을 것이라고 생각한 법호와 양석이었으나 실제 접한 용성단의 진격 속도는 엄청나게 빨랐다.



7편의 스토리 설명 지도



왕망을 사로잡는 연휘

유설관까지 후퇴하며 적군을 맞아 싸운다면 승산이 있겠지만, 유설관에 들어갈 여유조차 없었다. 만일을 대비해 지원병을 요청하는 전령을 보내기는 했지만 언제 지원병이 도착할지는 모르는 일이었다.

제 8편 낙주

승리조건

적장 표룡을 격퇴한다. 유설관에서 아군 부대와 합류한다.

공략방법

지금 적군과 싸워서 이길 수 있는 상황이 아니므로(한 부대라도 지게 되면 게임이 끝나게 된다) 유설관까지 직선거리로 질주해서 될 수 있는 한 빠르게 이동한다.

가까스로 용성단의 추격을 피해 유설관으로 후퇴한 법호 부대는 지원군을 기다리고 용성단의 표룡은 연이



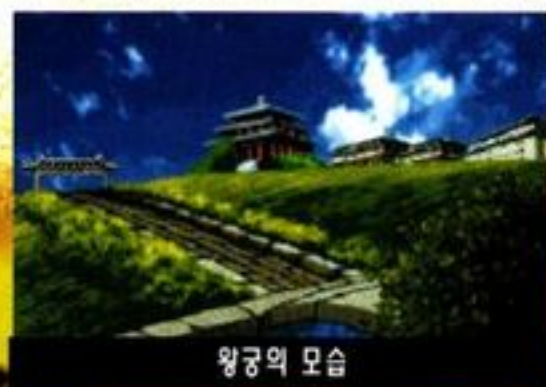
표룡을 찍어 후퇴한다.

호를 넘보지 못하도록 해 두었으니 목적을 달성했다며 자국으로 되돌아간다.

공순이 이끄는 연의 제 1군은 소수 인원을 투입하여 적 성내의 식량 창고를 급습하는 작전에 성공하였다. 낙주 성은 식량이 넉넉하지 못했던 데다가 식수 사정이 좋지 않았다. 그래서 대경, 남정 등지 출신이 대부분인 오류의 병사들이 풍토에 적응하지 못하여 심한 고생을 하고 있었는데, 그로 인하여 별로 오래지 않은 농성임에도 병사들은 극히 피로한 상태였던 것이다. 이러한 상황의 허점을 뚫고 잠입한 병사들은 식량 창고 급습에 성공하였다.

그렇지 않아도 탈진한 상태에서 군량까지 불타 버리고, 항복을 하는 병사는 배불리 먹여 준다고 선전하는 연군의 작전에 이탈자가 하나 둘 늘어나게 되자, 오류 군은 별 수 없이 항복해 버렸다. 의외로 낙주 성이 쉽게 함락되었기 때문에 빠른 속도로 법호에게 지원병을 보낼 수 있었던 것이다.

법호와 양석이 이끄는 연의 제 2군은 오랫동안 계속된 장정과 용성단의 공격으로 인하여 사기가 극도로 떨어져 있었다. 한편 법호가 복장에서 후퇴한 것을 두고 나라의 내신들



왕궁의 모습



향왕녀

사이에서는 말이 많았다. 상대 세력을 견제하는 것이 권위 유지의 필수 조건이라 생각하고 있는 문관들은 최근 장수들이 연이어 승리를 거두고 이것이 생각보다 큰 공적으로 평가되자 자신들의 입지를 견고하게 하기 위해 그들의 공적을 축소시키려는 시도를 하고 있었던 것이다.

문관들은 법호와 양석의 후퇴를 문제삼았으나 광제는 이들의 생각이 나라를 위하는 행동에서 나왔고 또 이로웠다고 생각한다며 그들을 믿는다고 말한다. 문관들은 이에 분해하며 다른 방도를 찾기로 하는데...

법호는 성안에서 한 여자와 마주친다. 그녀는 법호에게 말을 걸고 법호는 그녀가 왕녀인 향왕녀라는 것을 알게 된다.

바로 차기 왕으로 지목되고 있는 향왕녀. 총명한 그녀는 광제의 사랑을 독차지하고 있었으며, 사람들은 그녀가 대륙 역사상 몇 명되지 않았던 여왕의 자리를 차지할 것이 틀림없다고 생각하고 있었다.

두 사람은 서로의 비범함을 한눈에 알아본 듯 하였다. 향왕녀를 실제로 처음 접하는 법호는 대화 도중 그녀가 보여주는 대범함과 매끄러운 언변에 감탄하였고, 향왕녀는 법호에게서 사람을 끄는 독특한 인품을 느꼈다. 짧은 대화를 나누고 헤어졌을 뿐이었지만, 그 짧은 만남은 역사의 흐름을 바꿀 정도로 중요한 사건이었다.

얼마 후, 항복했던 금이 수상한 움직임을 보인다는 보고가 왕실에 들어온다. 광제는 적이 귀장 대군을 앞세

워 쳐들어오는 것이 아니냐면서 출병을 명하려 하지만 신중하게 행동하는 편이 좋으리라는 양석의 의견을 받아들여 일단 정황을 살피기로 한다. 법호와 양석은 상황을 보아 움직이기로 하고 소수의 병력만을 이끌고 금으로 향한다.

제 9편 금남

몰려오는 금의 부대를 보고 이를 공격하려 하지만 곧 금의 사신이 도착한다. 그는 금의 유명한 가문 출신인 풍우라는 사람이 모함을 받아 죽게 되어 금을 탈출하고 있다며 이를 도와 달라는 메시지를 전한다. 법호가 이를 의심하자 옆에 있던 장수 하나가 그를 본적이 있다며 의심을 할 만한 사람이 아니라는 이야기를 한다. 법호는 그가 귀장을 연구했다는 소리를 듣고는 곧 그를 구출하러 나선다.

승리조건

풍우를 호위하여 동쪽으로 퇴로를 확보한다. 모든 적 부대를 격퇴한다.

공략방법

아군 3부대를 풍우가 있는 쪽까지 이동시킨 후 적군이 풍우를 쫓지 못



계곡에서의 전투



염신의 모습

하게 막으며 공격한다. 풍우가 지도의 밖으로 나가더라도 전투맵에 있는 모든 적장을 처치해야 스테이지를 클리어 할 수 있다. 적군이 많지 않으므로 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다.

풍우를 구해 금남 성으로 돌아온 법호는 그에게 귀장에 연구에 관한 부탁을 하지만 그는 이것을 거절하며 자신은 여행을 떠날 것이라고 말한다. 그리고는 양석에게 자신의 동생 애련을 잘 부탁한다는 말을 남긴다.

종장 龍虎의 豫步

염신... 규천의 영주... 자신의 주위에 널려진 모든 것들을 이용할 수 있는 사나이... 이 시점에서 자신에게 가장 필요한 것이 민중의 지지라고 생각한 염신은 특유의 화려한 언변으로 백성들을 규합하고 이었다. 그가 가는 곳마다 백성들은 환호했고 그도 독특한 약속을 내세워 그 환호에 보답했다. 그러나 민중은 알지 못했다. 그의 이면에 늘 따라 붙는 것은 무서우리만큼 잔혹한 의지라는 것을...

염신은 본격적인 전쟁에 들어가기 앞서 귀장의 대량생산을 추진하도록 명한다. 귀장이 될 수 있는 무장이라면 모조리 희생시켜 귀장으로 만들라는 명이었다. 그러면서 까지 자신의 음험한 계획을 성취시키려는 그의 냉정함은 대륙의 통일에 진정으로 어울리는 요건인지도 몰랐다...

캐릭터 프로필

풍우(風雨)

33세의 나이로 매서운 검술의 소유자이다. 애련의 친 오라버니다.

간신배들로부터 누명을 뒤집어쓰고 가문이 멸문 당하고 쫓기는 입장에 처하게 되었지만 구사 일생으로 목숨을 건지고 연 국으로 망명하는 데에 성공한다. 무엇보다도 여동생인 연휘를 보호하기 위해 궁지를 희생시키면서 까지 금에서 도망쳐 나와야 했지만, 결국 연휘만 남겨 둔 채 길을 떠난다.

금에서는 귀장에 관여 연구하는 일을 주로 하고 있었지만 틈틈이 갈고 닦은 무예로 남에게 뒤지지 않는 매서운 무용 또한 가지고 있다. 자신이 옳다고 여기는 일은 끝까지 고집을 펴지 않는 일면은 양석에게 뒤지지 않는다. 금에서도 여동생 애련만 아니어도 결코 도망가지 않았을 인물이다. 그의 검술은 강력하다고 보다는 매섭고 날카로운 것인데 훗날 연군에 실질적인 도움이 되는 존재로 자리 매김 될 때 진정한 검무가 발하게 된다.

"어쩔 수 없다. 이것이 현실이니까... 지금은 스스로 이렇게 물러서지만..."

기다리려무나 연휘야. 하늘이 허락한다면 다시堂堂하게 설 수 있을 것이야."



애련을 걱정하는 풍우

캐릭터 프로필

삼량(三量)

규천의 한 산중에 있다가 연군에 군사로서 도움을 주게 되는 30세의 공자. 어릴 때 성장이 정지되어 어린이와 같은 외양이지만 실제 나이는 30세이다.

원래는 규천에서 산 생활을 즐기다가 왕실에서 고위 대신이 계책을 물으러 찾아오면 어쩔 수 없다는 듯이 작전을 제공해 주던 사람이었으나, 뇌황이 꾸미는 음모에 대해 간파하게 되면서 연군으로 망명하여 뇌황을 저지하고자 한다. 뛰어난 두뇌 회전과 추리력으로 날카로운 계책과 전술을 제안하지만 농글맞다는 생각이 들 정도로 내색을 하지 않는다.

어린 아이 같은 맑은 눈을 가지고 어린 목소리로 말을 하고는 있으나 그의 머리에서 나오는 작전과 계략은 이군조차 두려워할 정도로 섬뜩한 것들이다. 그 순진한 얼굴로 거침없이 나오는 잔혹한 몰살 계는 부조화적 매력의 극치라고 할 수 있다.

"아..? 뭐 그렇게 놀라십니까, 이 정도 가지고..."

전쟁에서 한쪽이 희생당하는 것은 당연한 것 아닙니까? 놀라지 마세요. 하하하"



북남은 호에게 점령되었고 남쪽의 소국들은 규천에 규합되었다. 심주 한 곳만이 힘준한 지형을 무기로 버티고 있을 뿐이었는데, 그곳은 천룡천제 때에도 자치 구역이나 다름없었을 정도로 대륙과 많이 떨어진 곳이었다.

한편 연 국의 대신들은 호와 규천이 제각각 영토를 넓혀 가면서도 서로에 대한 간섭이 전혀 없음을 들어 호와 규천간에 어떠한 조약이 있었음을 추측한다. 그러나 그 움직임에 한치의 빈틈도 보이지 않는 규천이기에 어떠한 대안도 마련하지 못하고 대신들은 그저 탁상공론만을 되풀이 할 뿐이었다. 그런 와중에서도 이제 대륙의 북쪽을 평정하고 어느 정도 정비된 병력을 소유하게 된 연 국은 본격적인 대전을 맞이할 준비가 되어 있었다.

곽제는 범 대륙적인 대 혈전을 앞둔 상태에서 귀장을 높여 '지무신'이라 칭하고 전쟁 명을 지무신 대전(誌武神大戰)이라 명명하여 만백성 앞에서 이를 선포한다. 대륙의 패권이 세 갈래로 확고하게 분리된 후 서로 견제할 수밖에 없는 모호한 양상이 되어 버렸다. 그러한 팽팽한 상황에서 한쪽과 한쪽이 전장에서 붙어 버리면 둘 중에서 누가 승자가 되든지 간에 병력의 손실은 피할 수 없는 결과가 되어 버린다. 이 때 남은 다른 한쪽이 '승전했지만 병력이 약해진 상대'를 가볍게 제압할 수 있는 것이었다. 그러나 이 양상의 변수가 될 수 있는 두 가지 커다란 요소가 있었으니 하나는 대륙 가운데 자리잡은 내해라는 존재였고 다른 하나는 귀장이라는 존재였다...

한편 양식은 애련과 혼인을 한다. 애련은 가문이 멸문된 상태이고 배경이 될 만한 것이 하나도 없었으나 타고난 고운 실력과 현명함이 양식 집안 어른들에게 받아들여져 축복 속에 혼인식을 올렸다.



백성들을 만나는 영신



탁상공론만 되풀이 하는 대신들



곽제의 지무신 대신

제 10편 육청

한편 견제 중이던 연과 호, 규천의 삼대 강국 중에서 가장 과단성이 있는 결정을 내린 것은 연 국이었다. 넓은 영토와 강력한 군사력, 그리고 나주의 유설관이라는 전략적 요충지를 가졌기에 그런 결단이 가능했던 것이다. 연은 또 하나의 전략적 요충지인 육청을 점령하여 대륙의 통일의 발판을 마련하려는 계획을 세운다.



육청

승리조건

모든 적 부대를 격퇴

공략방법

육청성 근처에 적이 매복해 있다. 그 수가 상당히 많으므로 조심해야 한다. 각 부대가 전투에 한꺼번에 참가할 수 있도록 이동시키고, 무리 지어 공격한다.

제 11편 북남

육청성을 점령한 공순은 그 기세를 몰아 북남까지 쳐들어간다.

승리조건

모든 적 부대를 격퇴



전투범 상의 마을



전투신

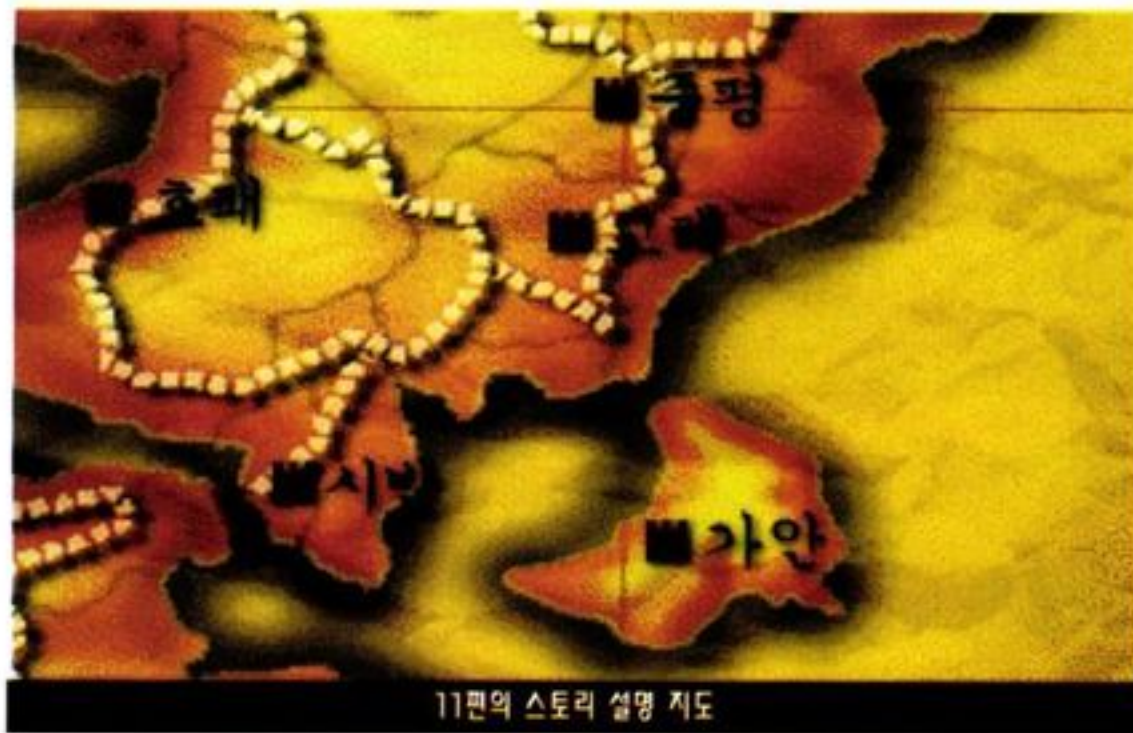
공략방법

적의 부대는 북남 성으로 가는 길목에 숨어 있으며 성안에도 주둔하고 있다. 성안의 적들까지 모두 격퇴하면 스테이지를 클리어 할 수 있다.

적군을 몰아내고 북남 군을 차지하자마자 연락병으로부터 전갈이 온다. 그 전갈에는 육청성이 호의 용성단에게 공격을 받고 있으니 빨리 퇴각해 돌아오라는 것이다. 범호와 공순은 어쩔 수 없이 육청성으로 되돌아온다. 서둘러 육청성으로 되돌아오느라 공순의 부대는 추격대에게 절반에 가까운 병력을 잃어야만 했다. 적의 추적이 예상외로 끈질겼던 것이다. 그러나 호의 참병 부대와 치열한 접전을 벌이고 있으리라 생각했던 것과는 달리 육청성은 평온한 분위기였다. 불길한 느낌을 지우지 못한 채 성내에 도달한 대장군 공순. 이상한 낌새를 눈치챈 범호. 그리고 아무 것도 모르는 듯한 육청 성내의 병사들. 이를 보고 의아해 하는 양식. 이들에게 답한 병사의 말은 한결같이 아무 일도 없다는 것이다. 그러나 곧 낭군과 호의 참병 부대가 쳐들어온다는 소식을 듣게 되고 연군은 서둘러 육청성을 빠져 나와 후퇴한다.

연군은 퇴각의 시기를 놓치지 않은 덕분에 호와 낭의 양동 작전을 피할 수 있었다. 그러나 우설관에 도착했을 때는 계속된 공격과 퇴각. 지나치게 급한 행군으로 상당수의 낙오자가 발생한 상태였다. 결론적으로 작전은 완전한 실패라 할 수 있었다.

육청에서의 작전 실패는 그 동안 승승가도를 달려오던 연군에 제동을 걸었다. 바로 얼마 전까지만 해도 연속된 승리로 고조되던 분위기가 단 한 번의 작전 실패로 인해 찬물을 끼얹듯 일순간에 꺼져 버리고 말았던 것이다. 이 사건은 그 동안 장수들의 약점만을 찾고 있던 문관 대신들에게는 좋은 구실이 되었다. 아직까지 금



11편의 스토리 설명 지도



성안에 주둔하는 적군 병사와 교전



양식에게 일격을 가하는 올망

이 남아 있으나 계속되는 당과 싸움으로 이미 위협의 대상이 아니었으며 내해 북부의 모든 영토가 연의 수중에 들어왔기 때문에 문관들은 전쟁에 대해 어느 정도 안심하고 있었던 것이다. 만약 위급한 경우가 닥치더라도 유설관을 중심으로 방어 작전이 가능했으므로 이 기회에 장수들의 입지를 완전히 무너뜨릴 작정을 하고 있었던 것이다.

규천의 난입. 말 그대로 뜻밖의 사건이었다. 광제는 서둘러 파병을 명했지만 연속된 퇴각 행군으로 병사들의 사기는 떨어질 대로 떨어져 있었다. 그러나... 그렇다고 방치할 사건이 아니었으니... 연군은 또 한 번의 무리한 진출을 강행하게 된다. 이제까지처럼 상대를 쫓는 입장이 아니라 상대에게 쫓기는 입장에서 출진을 하게 되는 범호와 동료 무장들은 불안한 예감 속에 결전을 다짐한다.

그날 전날 애초 양식에게 범호를 돕는 맛토를 선물하였다. 그리고

그날, 범호와 긴밀한 관계에 있는 무장들은 한데 모여 서로의 신념을 확인하고 결전을 다짐하였다.

제 12편 시반

승리조건

시반 성을 구해 내고 시반 성에 있는 적을 쫓는다.

공략방법

이번 스테이지는 빠르게 퇴각을 해야 하는 곳이다. 범호는 될 수 있는 한 빠르게 북서쪽의 퇴로로 퇴각을 시킨다.

적이 매복해 있는 줄 모르고 적진 깊숙이 들어간 공순은 적의 화살에 맞고 공순을 구한 양식은 공순을 퇴로로 내보내고 방어하던 중 적장의 칼날에 숨을 거둔다.

공순의 중상... 양식의 전사... 전황은 날이 갈수록 악화되고 병사들도 점점 줄어든다... 규천은 마피와 시반 사이의 해협에 배를 연결하여 선환교를 만들었다. 그들은 이를 통해 신속하게 군사 물자를 수송했고, 시반에서 자신들의 세력을 키워 나갈 수 있었다. 한편으로는 퇴각하는 연군을 추적하였고 다른 한편으로는 백성들에게 약탈을 행하여 극심한 피해를 입히고 있었다. 적의 결속력 있는 공격에 시반 성은 점점 붕괴해 주둔할 수밖에 없게 된 연군... 특히 조준한 벼 양식을 잃은 범호의 심정은 무겁기만 했다.

공순의 부상과 대신들의 의견 분

캐릭터 프로필

표룡(彪龍)

검술과 역간의 도술을 익힌 호의 장수. 어딘지 웅얼한 모습을 하고 있는 34세의 적장이다.

소수 장예의 참병 부대인 '용성단'의 총지휘관으로서 그의 용맹함에 관한 명성은 대륙 남부를 중심으로 자자히 퍼져 있다. 막강한 공격력과 빠른 움직임의 용성단은 표룡이 지휘하여 주연군이 이끄는 연군의 뒷덜미를 치곤 한다.

인간에 내재된 잠재력을 극도로 끌어내어 활용하는 법을 터득하여 그것을 바탕으로 참병이라는 독특한 군사들을 양성에 내었는데 군사력이 다른 곳에 비해 그다지 좋지 못한 호가 대륙 남서부를 장악할 수 있었던 이유가 바로 그렇게 조직된 용성단 덕분이었던 것이고 그런 용성단을 이끄는 표룡이라는 장수가 호에 속해 있다는 사실 덕분이었던 것이다.

매서운 눈빛 속에는 무엇을 생각하는지 알 수 없는 듯한 공허한 느낌이 스며 있다. 목적도 이상도 없는 듯 하지만 진정한 그의 뜻은...

"나는 나의 길을 간다. 그것은 누구도 범접할 수 없는 나만의 길. 동반자도 후원자도 필요 없다. 오직 나만의 의지가 필요할 뿐이다."



지역지도



일치로 작전다운 작전은 거의 행할 수가 없었다. 혼란을 틈타 임시로 지휘권을 넘겨받은 규익... 규익의 부친 규요의 힘이었다. 무능력한 규익이 지휘권을 넘겨받았다는 사실도 제대로 된 작전을 세우지 못하는 원인이 되었다. 더불어 극심한 가뭄으로 인한 흉작과 그럼에도 계속되는 군량수급에 민중들의 생활은 날이 갈수록 피폐해졌고 이들의 불만 또한 높아만 갔다.

중상을 입고 전장의 병상에 누운 공순은 변변한 치료 한 번 받아 보지 못하고 세상을 떠나 버렸다. 광제마저도 쓰러져 눕게 되고... 상황은 점점 악화되어 갔다. 공순이 전사한 뒤 어이없게도 문관 대신들의 강력한 지지를 받은 규익이 추영 대장군의 자리에 오르게 된다. 파국으로 치닫는 연국. 모든 것이 무너져 가는 듯했다. 정말 한순간의 일이었다.

그해 가을이 거의 마무리되어 가던, 어수선하고 혼란하던 시기에 규천군은 시반 성을 넘어 호패 성까지 침입해 왔다. 이번에는 어느새 수송해 온 다섯 기의 귀장까지 앞에서 무서운 속도로 쳐들어오고 있었다. 전황은 연국에게 불리했으며 그들의 대장군은 무능력했다.

제 13편 호패

승리조건

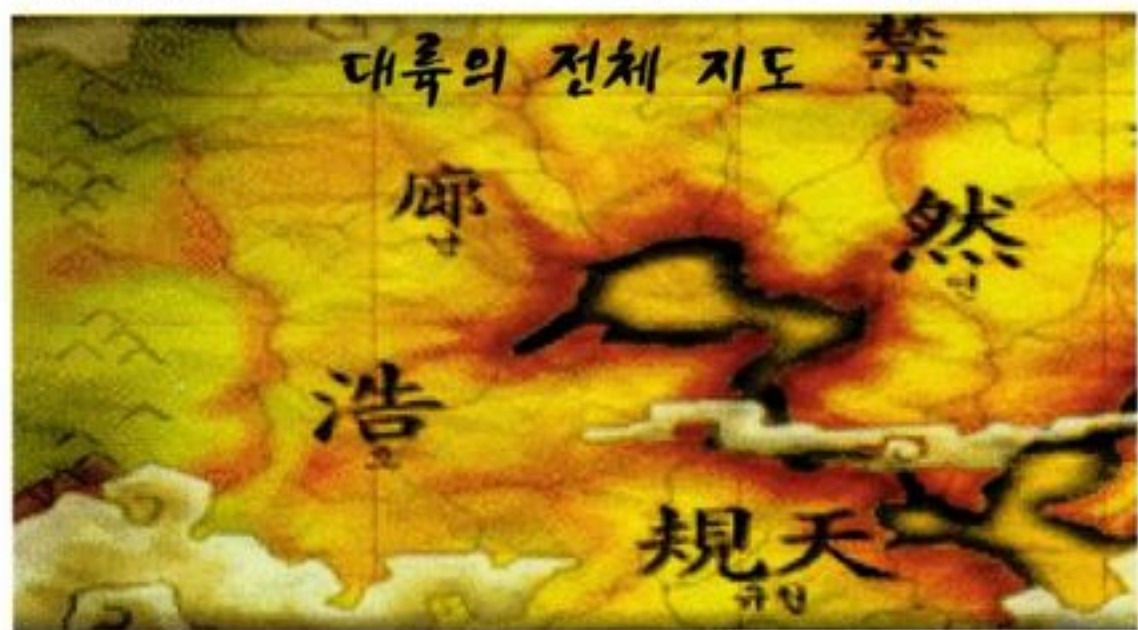
전격해 오는 적 부대를 맞아 웅전한다.

공략방법

강 근처는 전투를 하기에 좋은 곳이 아니다. 따라서 법호를 호패성 뒤쪽으로 이동시켜 그곳에서 전투를 치르도록 한다. 전투가 시작되면 전갈이 들어오는데 황당하게도 규익이 아군을 버리고 퇴각했다는 것이다. 법호 부대와 그 휘하 부대를 이끌고 적의 부대가 2부대가 남을 때까지 공격하고 2부대만 남으면 전투맵을 빠져 나온다. 그러면 곧 다시 전투를 하게 되는데 이때 전투를 중지하라는 주성의 명령이 날아온다. 대장군 규익이 적에게 잡혔다는 것이다.

며... 애런 역시 갈 곳 없는 처지가 되었다. 온 가족이 몰살당하지 않은 것은 그나마 다행이지만... 불행은 그녀를 놓아주지 않았다.

본성인 귀전성은 왕위 계승 문제 때문에 매우 시끄러웠다. 광제에게는 자녀가 둘 있었는데, 장녀 향왕녀(마향)와 손아래인 유 왕자(마유)가 그들이었다. 정상적이라면 선왕이 정해놓은 대로 장녀인 향왕녀가 여왕이 되어 왕위를 이어야 했지만 그것은 양영이 법호에게 말했던 대로 그렇게 간단한 문제가 아니었다. 원래 대륙 내의 여러 나라들 사이에서도 여왕의



법호와 3기의 귀장을 이끄는 적장군 양망이 맞붙기 직전 날아든 전갈로 인해, 법호는 어쩔 수 없이 천중성을 내주고 퇴각해야 했다. 그리고 퇴각한 임시 막사에서 양영과 대화를 나누던 법호는...

북방에서 있던 퇴각 명령이 문관들에 의해 조작된 것임을 알게 된다. 게다가 규익이 잡히는 바람에 무관들의 입지가 낮아졌고 규익의 입으로 양석이 적의 앞잡이이고, 살아 있다는 말을 했다는 소릴 듣게 된다. 법호는 믿을 수 없어 하지만, 그리고 교출과 규연으로 대표되는 문관 세력이 차기 왕을 향왕녀가 아닌 5살 짜리 왕자에게 넘기려고 한다는 말도 듣게 된다. 말이 채 끝나기도 전에 왕의 승하 소식이 들려 온다.

광제의 승하 소식이 알려지고, 하루가 지나자마자 여러 가지 변화가 생겼다. 양석은 결국 반역자로 몰렸고 연국을 통틀어 열 손가락 안에 꼽히던 양석의 위상은 그대로 몰락해 버렸다. 양석의 여파는 죽임을 당하고, 공순들의 반란이 일어났으며



등극은 선례를 찾아보기 힘들었을 뿐만 아니라, 과거 대륙을 최초로 통일했던 천룡천제 역시 여성이라는 이유로 장녀가 아니라 손아래 왕자를 후계자로 정했던 것이다. 천룡천제의 행적은 후대인들의 판단에 결정적 영향을 주는 선례로 자리잡고 있었고 이러한 불리한 상황은 향왕녀 최대의 약점이었으니 교출이 물고 늘어지는 것도 바로 이러한 점이었다.

많은 대신들은 향왕녀가 후임으로 선정되는 것을 반대하였다. 전황이 날이 갈수록 빛을 발하는 양석의 총명함에 반하여 내심 그녀를 후계자로 선정했지만 대신들의 강한 반대로 인해 아직 공식적인 결정을 내리지 못했던 것이다. 그러다가 양영이 분

격화되면서 후계자 문제를 논의하기가 어려워졌고 이에 따라 공식적인 후임자를 정해 놓지 못했던 것이다.

결국 이 문제는 광제 사후, 왕위 계승을 둘러싸고 발생한 혼란의 결정적인 원인이 되었다. 특히 문관의 최고 권력자인 내무 대신관 교출이 유왕자를 지지하고 있었기 때문에 순리대로 따져도, 능력으로 따져도 장녀인 향왕녀가 적절하다는 소수 세력과 역시 왕위는 왕자가 잇는 것이 옳다는 교출 세력이 서로 팽팽하게 대립하고 있었다.

그러한 대립을 깨뜨린 것이 신술관 손 정이었다. 그는 정계에서 물러나 있었던 인물이지만 몇 십년 전만 해도 광제를 도와 왕권 확립과 국가 기강 확립에 커다란 영향력을 행사하던 인물이었다. 지금은 그 누구도 간섭할 수 없는 국가 제례의 최고 신관이기도 하였다. 더구나, 그의 인품에 반하여 따르는 사람이 많았으므로 그의 위치는 보통 대단한 것이 아니었다. 그 손 정이 정도를 내세우며 향왕녀가 당연히 왕위에 올라야 한다고 주장하고, 손 정을 따르던 많은 사람들이 가세하여 결국 후임으로 향왕녀가 결정되었다.

신왕 현재의 등극, 대륙 역사상 또 하나의 전환점이었다. 현재는 아직 어린 나이임에도 불구하고 올바른 판단력과 확고한 신념, 그리고 강력한 추진력을 가지고 있었다. 거기에 손 정이 다시 정계에 뛰어들어 현제를 보좌함에 따라 현재의 지도력은 날이 갈수록 빛을 발하였다. 그녀의 지도력은 이미 광제를 능가하고 있었다.

현재는 북방에서의 거짓 정보가 교출과 규요 일당이 꾸민 일이었다는 증거를 날날이 밝혀 내어 과감히 숙청하고 호패에서의 퇴각과 생포의 책임을 물어 규의를 경질시켰고, 등용된 이후로 꾸준히 큰 전과를 올려 왔던 범호를 대장군으로 전격 임명하였다. 그리고 범호와 몇몇 장수들을 왕실로 직접 불러들여서 노고를 치하하고 병사들에게는 군수 물자를 충분히 제공하여 사기를 높였다. 이 모든 일들이 즉위 후 보름 이내에 이루어진, 그야말로 신속하고도 분명한 처신이었다.

범호는 내무 일과 제례 일을 동시에 맡고 있는 손 정과 직접 대면하여 호패, 고태, 시반을 되찾고 시반과 마피 사이의 해로를 차단시킬 작전을 수립하게 되었다.

제 14편 호패

범호는 손 정과 이야기 후 시반으로 연결된 규천의 목조 다리인 선환교를 불태우기 위해 비밀 정예 부대를 조직해 다리를 불태우는데 성공한다.

승리조건
요량을 거쳐 호패 성을 탈환한다. 모든 적 부대를 격퇴한다.

공략방법
빠르게 이동해서 적군이 많이 모이지 않은 상태에서 공격을 한다. 무리를 지어 적군을 통과해 공격하면 상당수의 적군을 없앨 수 있다. 만약 아군의 수가 많이 줄어들게 되면 장수들을 중심으로 적을 유인해 공격한다.



전투 후 사로 잡힌 적장은 규천 군이 퇴각하며 호패와 고태의 식량을 모두 수탈해 갔다고 한다. 그리고는 시반 성에 있는 규천 군은 귀장을 가지고 있을 뿐 아니라 뇌황의 신봉자이기 때문에 성둑으로 항복을 받는데는 없을 것이라 말도 남긴다.

제 15편 시반

범호는 병력을 최대한 동원하여 시반 성으로 향하였다. 선환교에 불을 지른 부대와 합류하기로 하고 규천의 잔당을 토벌하기 위해 전장에 뛰어들었던 것이다.

승리조건
모든 적 부대 퇴각

공략방법
시반 성 근처의 산자락에서 이루어지기 때문에 숲 사이를 지나다니며 전투를 하게 된다. 따라서 지도 화면을 보면서 적군을 몰아가며 전투를 하는 것이 승산이 높다. 마지막 전투이니 최선을 다하길 바란다.

적장 인패를 물리치고 규천의 잔당을 토벌하였다. 그 후 내해 북부에 있던 연은 점차 전란의 후유증에서 회복되고 있었으나 양식의 소식과 규천의 또 다른 음모를 알아낼 수는 없었다. 그리고 앞으로 일어나게 될 전란의 회오리도...

게임을 마치고

웅장한 전투신이 압권으로 다가오는 게임이다. 다른 SRPG와는 달리 병사가 1000명이면 1000명의 병사가 실제로 전투 화면에 나와 전장을 뛰 어다닌다.

이 모습을 보지 않고는 네크론의 전투신이 어떠한지 알지 못한다. 다만 너무 서둘러 제작한 탓인지 게임의 진행을 방해하는 약간의 버그와 최근 게임들이 SVGA를 지원하는데 반해 VGA만을 지원해 상대적으로 훌륭한 화질을 보여주지 못한 점은 아쉽다 하겠다.

게임을 끝내 보면 알겠지만 속편이 나올 것이라는 짐작을 할 수 있다. 네크론에 나오는 주된 캐릭터 사이의 관계와 그들의 이야기가 거의 나오지 않았고 단지 범호와 양식의 이야기가 잠시 나왔을 뿐이다. 애란이나 애란의 오라기인 풍우의 캐릭터의 스토리는 나오지 않았다.

더욱 발전한 '네크론'의 후속 작품엔 기대해 본다.

Hint & Tip

1. 전투를 할 때는 언덕에 머물러 있으면 막대한 피해를 입을 수 있다. 항상 적군 사이를 이동에 다니며 공격한다.
2. 전투를 하다 보면 군사 수나 장수의 수가 대부분 부족하게 마련인데 이때는 적장을 이어나 유인에 공격한다.
3. 귀장은 보통 장수로는 이길 수가 없으므로 귀장을 조정하는 적장을 공격한다.





양케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

비철화이터2 공략본(5명)
 조영근 / 서울시 구로구 구로1동 아이스 APT 1-805
 김근식 / 대전시 동구 자양동 12/3 95-33번지
 임섭규 / 경기도 파주시 조리면 봉일천 4리 79-70
 구상모 / 충남 당진군 당진읍 내리 신성 APT 1-1010호
 장훈석 / 서울시 은평구 진관외동 424-63호

2-1205호
 이흥철/경남 아산시 용상읍 명곡리 781-1번지
 이희권 / 서울시 마포구 성산 1동 27번지 9/3
 송연세/서울시 광진구 구의동 212-32 새일빌라 501호
 이 송/경기도 부천시 원미구 중동신도시 은하마을 517-404호
 정옥교/1604 Sandal wood 3-7Albert Road Strathfield 2135 Sydney NSW Australia
 홍기호 / 서울시 성동구 성수 2가 3동 성수 APT16-105호

챔프점수 500점(10명)
 김용민/경기도 여천시 백서현방 73-9 진영식품 2층
 목진섭/대전시 중구 오류동 삼성 APT 23-603호
 백상수/경남 진주시 상평동 197-4(2층)
 박 옥/서울시 강동구 명진 2동 한양 APT

IBM PC CD-ROM 게임(2명)
 장재욱 / 경기도 부천시 원미구 도당동 성원 APT 4-402호
 전용운 / 서울시 성동구 성수 1가 162-5/4

초음속퀴즈

문제 : 횡스크롤 액션 슈팅 게임으로 메시아의 작품입니다. 이 게임은 SFC의 대작을 세턴으로 새롭게 태어난 제 2탄이기도 합니다. 이 게임의 타이틀명은 무엇일까요?

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
 마감 : 1997년 3월 30일
 당첨자 발표 : 게임챔프 97년 5월호 챔피언 게시판

3월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 파이널 판타지7

자상원 / 서울시 서초구 잠원동 66번지 한양 APT 1-510
 김동현 / 대구시 수성구 상동 18-14번지

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

NEW 게임헌터 타기 퀴즈

문제 : 신시스템으로 무장한 결권3의 게임기판이 시스템11이 아닌 다른것으로 바뀌었습니다. 기존의 기판보다 훨씬 뛰어난 이 기판의 명칭은 무엇일까요?

마감일 : 97년 3월 30일까지
 발표 : 게임챔프 97년 5월호 챔피언 게시판
 정답 : 다이나마이트 형사(다이어드)

정답자 발표 : 방요한 / 경기도 안양시 안양 4동 708-162 11/3
 정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 캔버터 팩을 드리겠습니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표

정답 : 117쪽 오른쪽 제일 위에서 두번째 사진

최성오 / 경북 경주시 동천동 733-237
 윤성호 / 경남 진주시 상봉서동 615-8
 주민우 / 대구시 서구 비산 1동 820-17
 ♥이상 3명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다.

박지윤 / 경남 마산시 압포구 산호 2동 571-6 9/3
 류제범 / 경기도 안양시 민안구 안양 1동 진흥 APT 126-1205
 조명길 / 경기도 안양시 오제 3동 800-2 경양 APT 21/508

김관봉 / 경기도 하남시 감골동 330번지 4호
 김은구 / 서울시 용산구 동빙고동 7번지 육군 APT 3-202호
 정동수 / 서울시 양천구 목 2동 532-6
 김중덕 / 서울시 양천구 신월 2동 신경진 APT 가동 404호
 ♥이상 7명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT

