

# GAME POWER

The Most Famous PC Game Section of Game Champ

● 파워 Analysis

아트리아 대륙전기

영웅전설 III

디스크월드2

KKND

페이블

코룸

● POWER 특집

부도여파 큰 게임계

신유통구조로 재기 노린다!

5

MAY 1997

속이 짝 찢, PC 게임지

# PC CHAMP

마니, 마니, 잘나가서 죄송합니다!!!

대한민국 최고의 PC게임지

저렴한 판매중!

4 April  
월호

긴급공략 / 환상적인 마법의 세계

## 매직 더 개더링

추천공략 / 레드얼럿에 도전하는 EA의 전략시물

### KKND

국산추천  
공략

### 코룸

전략시물의  
전설

공략 노하우 / 속 시원한 엔딩의 해결책

## 마스터 오브 오리온 2

완벽공략

- 영웅전설 3
- 스파이크래프트

독점게임특집 / 삼국지의 영웅을 미래에서 만난다

## '삼국지 천명'

요절복통 액션게임 **어스웜짐 2**

(EARTHWARM JIM) 2

전원증정



정품게임

PC GAMER 독점기사특약

값 6,900원(정품CD부록 포함)

CD부록 정품!!! 꼭! 챙기세요!

POWER ANALYSIS

- 아트리아 대륙전기 . . . . . 52
- 영웅전설 3 . . . . . 56
- 디스크월드 2 . . . . . 62
- KKND . . . . . 68
- 페이블 . . . . . 76
- 쿨룸 . . . . . 88



**WIDE INFOS** 2  
KOREA INFOS

**지금은 개발중** 6  
어스토니아스토리에 이은  
손노리의 명작  
「포가튼사가」

**POWER 탐방** 9  
KRG소프트



**POWER SCOOP** 10  
질풍고교

**POWER 특집** 12  
부도여파 큰 게임계  
신 유통구조로 재기 노린다!

**연재** 16  
**POWER NET**  
국내 PC 게임업체 인터넷  
홈페이지

**POWER PREVIEW** 18  
삼국지 천명 18  
마이프랜드 쿠 20  
미트 푸펫 21  
시티바스터 / 어클텔러 22  
크레이지 이반 23  
파랜드 택틱스 24  
실리콘 스크림 25  
서브컬처 26  
모터레이서 27

**챔프 게시판** 96

POWER REVIEW

- 엑스포스 28
- 록맨X3 29
- 귀견 30
- 팬터모니엄 31
- BSHOP-SD 32
- 배들렘 33
- 워크래프트 2+미션 70 34
- 작은 신들의 전쟁 36
- 잃어버린 아이들의 도시 38
- 설록홈즈 2 40
- 사일런트 노바 42
- 미노의 모험 44
- 지놈 48





# NEWS

## 국내 대기업체

### 직판 유통체제 구축 열기

용산 부도사태의 영향으로 대기업을 비롯한 게임업체들이 직판 유통체제로의 전환을 추진 중에 있다. 이에 따라 그동안 총판 일색의 유통구조에서 탈피, 직판체제로의 시장변화를 예고하고 있다. 현재 PC게임 메이커 중 쌍용과 동서게임채널이 가장 먼저 직판체제 구축을 시도하고 있고 중소 개발사들도 자체 유통망과 인력을 가지고 시장 공략에 나서고 있어 귀추가 주목되고 있다.

새로운 직판 형태로 세진컴퓨터와 해태 I&C 등의 종합 유통사들을 비롯, 음반판매, 각 대기업의 대리점인 C&C와 LG 25시와 같은 편의점 등의 다양한 방향이 모색되고 있어 직판체제가 과연 총판시장으로 일관된 그동안의 게임유통시장을 무너뜨릴 수 있을 지가 관건이 되고 있다.

〈관련기사 15쪽 참고〉

## 문화체육부

### 「97 우수게임 사전 제작지원」 대상작품 발표

#### 우수게임 제작지원 선정 작품

작품명	제출사	내용
왕도의 비밀	인계정보통신(주)	주인공 '목판사'는 사무라이의 원조로 백제가 일본에 많은 영향을 주었음을 시사
파이널 오디세이아	그린존	환경오염 등으로 인한 인류생존의 문제를 해결하고자 새로운 우주를 개척하는 내용
머털도사 (108요괴편)	(주)오에스씨	머털과 신화를 중심으로 한 7명의 용사가 108 요괴를 무찌르는 내용
영웅문	(주)테올	네트워크를 이용한 다중 이용 게임
장보고전	트릭소프트	통일신라·당·일본 등 3국어 세력확장을 위해 싸우는 이야기

국산 개발 게임 활성화를 위해 문화체육부가 올해초부터 시행 중인 「97 우수게임 사전 제작지원」 대상작품 공모에 총 52편(39개사)의 응모작품 중 왕도의 비밀, 파이널 오디세이아, 머털도사, 영웅문, 장보고전 5개 작품이 선정되었다.

「97 우수게임 사전 제작지원」은 게임제작비의 일부를 국고지원을 통해 국산 게임의 제작 활성화를 도모하기 위하여 마련한 제도로서, 이번에 선정된 5개 작품에 대해서는 작품당 1천만원씩의 제작보조비가 지원되며, 지원에 따른 특별한 조건은 없다.

이번에 응모한 작품들은 질적으로 우수하였을 뿐만 아니라 완성도가 높은 작품이 많았으며 지원대상 작품을 선정하기 위하여 2차에 걸쳐 심사가 이루어졌다. 심사는 박승수 이화여대 전산학과 교수 등 5명의 심사위원이 맡았으며 심사는 토속성, 재미, 캐릭터, 신기술 개발, 완성도 등에 초점을 맞추어 이루어졌다.

왕도의 비밀



## 소프트맥스

### 「에임포인트2」여름 출시

소프트맥스는 지난해 출시되어 국내 게이머들의 많은 호응을 받은 바 있는 시뮬레이션 게임 에임포인트의 후속작 「에임포인트2」를 제작중에 있다. 이번 여름방학을 즈음해서 출시될 이 게임의 전체적인 시스템은 크게 변하지 않을 예정이라고 한다. 그러나, 스토리와 캐릭터, 배경 등은 많은 변화가 있을 것이라고 한다. 전체적으로 전작의 장점은 살리고 단점은 새로이 보강한 형

태로 선보일 예정이다. 「에임포인트2」는 에임포인트에 있었던 일부 버그를 충실하게 보완한 완성된 버전이라고 생각하면 될 것이다.

## 만트라

### 「프린세스 메이커3」국내 7월 출시

육성 시뮬레이션 게임 「프린세스 메이커3」를 만트라가 한글화하여 7월 말경이나 8월 초에 쌍용을 통해서 출시할 예정이다.

일본 가이낙스 측과 동시에 윈도우용으로 컨버전 작업 중이던 이 게임은 만트라 사내 사정으로 그동안 컨버전 작업이 중단된 상태였다. 하지만, 일본과 한국 양 회사 중 먼저 작업을 끝내는 쪽의 제품을 출시하기로 했기 때문에 만트라에서는 한글화만 해서 늦어도 7월 말이나 8월 초에 출시하기로 한 것이다.

올해 1월에 발매된 플레이 스테이션용에는 일부 이벤트가 누락되어 있어 기대에 미치지 못하고 있다는 평을 듣고 있지만 총판 측에서는 10만개 이상을 예상하고 있고 만트라 측에서도 투니버스 등의 프로그램을 통해 대대적인 TV광고를 할 예정으로 있어 예상 수요는 상당할 것으로 보인다.

지난달 만트라에서 출시된 영웅전설3도 발매 2일만에 6천카피라는 엄청난 판매량을 보이고 있으며 만트라에서는 이 외에도 아케이드용 3D 격투 게임을 기획 중에 있고 PC용 RPG 게임인 「어클렐러」도 준비중이다.



프린세스메이커3

**판타그램 (손노리)**

**「포가튼 사가」통신예약 판매 실시**

판타그램이 「포가튼 사가」의 발매에 즈음하여 통신예약 판매를 실시한다. 통신판매 기간 중 일반 팩키지와 스페셜 팩의 예약을 동시에 받고 있으며 발매 당일 집에서 받아 볼 수 있도록 하고 있다. 스페셜 팩에는 일반 팩키지 내용인 게임용 CD 2장과 매뉴얼, 그리고 게임 브로마이드가 기본으로 들어가 있고 그외에 타이틀 어레인지 싱글 CD, 주인공 인형 열쇠고리, 일러스트 설정집, 고무자석 전화수첩, 대형 브로마이드, 스티커 여러 장, 고급 마우스 패드 등을 스페셜 팩용 백에 넣어 판매한다. 소장가치로 볼 때 매니아들에게는 인기가 있을 것으로 보이며 스페셜 팩은 한정 수량만 판매한다고 한다.

이 기간동안 예약하게 되면 일반 팩키지 (53,000원)와 스페셜 팩(65,000원)을 각각 7천원이 다운된 가격(운송비 포함)으로 구입할 수 있다. 예약을 하려면 (주)판타그램이 마련한 은행 계좌로 금액을 입금한 후 고객지원실로 내용을 통보하면 된다.

전화:(02) 3448-0094 / 팩스:(02) 586-0094  
 전라인/아이텔/나무누라: phantag,  
 유니텔:phanta



포가튼 사가

**재미시스템개발**

**「아트리아~」 차기작 2편 동시 제작 착수**

본격 액션 롤플레이팅 게임이라는 점과 전문 성우의 육성대사 지원 등으로 화제를 모은 바 있는 아트리아 대륙전기의 재미시스템은 그 후속작으로 「판도라와 광개아 이야기」와 제목 미정의 어드벤처 게임 1편을 올 하반기 출시예정인 제작에 착수했다.

「판도라와 광개아 이야기」는 지난 96년 정보문화센터가 주관한 공모전에서 은상을 차지한 시나리오를 배경으로 제작되는 액션 롤플레이팅 게임이다. 제작진에 따르면 블리자드사의 「디아블로」와 같은 방식의 게임이 될 것이며 인공지능에 의한 필드와 전투 맵의 구분 없이 캐릭터 조작이 가능하고 맵 상에서도 고저의 개념이 도입되어 뛰어 내린다는 절벽을 오르는 시스템을 갖추게 될 것이라고 한다. 이 게임은 올해 10월경에 선 보일

**해태 I&C**

**해태 A.gen.C(에이전시) 매장 개장**

해태 I&C(대표 임재원)는 지난 3월 7일 PC 관련 기기 및 소프트웨어를 취급하는 차별화 된 새로운 유통점인 해태 A.gen.C의 오픈식을 가졌다.

해태 I&C는 96년 12월 5일 해태계열사로 편입되어 현재 전국 13개 직영점을 비롯하여 150여개 가맹점 조직으로 이루어져 있고 98년까지 800개 A.gen.C의 개설을 목표로 하고 있다. 또한 18개의 지방도시를 중심으로 배치된 지역센터에서 영업,교육,물류,정보,A/S,기술 등을 지역 A.gen.C에 지원하게 된다.

이날 행사에는 모델하우스 형식의 매장을 선보여 관계자들의 관심을 끌었는데 A.gen.C 매장의 형태는 10평 규모로 대로변 보다는 주택가나 일반 도로에 위치하여 과학적인 고객관리와 전국을 하나로 연결하는 전산, 물류, 정보 시스템의 구축으로 효율적인 운영을 목표로 하고 있다.

문의 : 해태 I&C A.gen.C 팀 (02) 581-5123

에이전시 오픈식



예정이다.

또한 국내에서는 아직 미개척 분야인 어드벤처 게임에 코믹성을 적절히 가미한 작품이 될 것이라고 한다.

원도 환경에서 실행될 이번 게임은 CD 3장의 대용량으로 제작될 예정이고 내용은 과거 일제시대에 잃어버린 문화재 및 보물을 찾아 나서는 것이 주목적이며 아이템 위주보다는 대화 방식위주의 인터랙티브 무비 형식으로 진행된다.

과거 해외 어드벤처 게임에서 경험했던 언어장애의 문제를 해결하기 위해 전 캐릭터에 전문 성우를 기용해 게임의 사실감 있는 접근이 용이할 것으로 보인다. 배경 자체가 현대이기 때문에 실사 촬영과 편집에 의해서 쓰여질 배경들은 현대의 종로나 명동, 압구정과 같은 배경이 바탕으로 나타날 수도 있을 것이라고 밝히고 있다.



**잠깐 인터뷰**



**가장 가까운 위치에서 고객 대할 터**

해태 I&C 대표이사 임재원  
 해태 I&C 대표이사 김중수  
 해태 I&C A.gen.C TFT팀 김철성

해태 A.gen.C의 가장 큰 자랑은 가장 가까운 위치에서 고객을 대한다는 것입니다.

기존의 C&C나 세진 등의 매장이 큰 도로변이었다면 저희 A.gen.C는 동네 전파사처럼 가까운, 즉 대로변이 아닌 주택가나 일반 도로에서 기존 유통업체들이 하지 못했던 고객만족을 실현할 예정입니다. 고객과의 상담을 통해 가격이나 성능, 구매자의 취미, PC 수명도 등의 전반적인 사항을 컨설팅을 통해 고객에게 가장 알맞은 H/W와 S/W를 고객의 입장에서 판매한다는 전략입니다.

물론 게임 소프트웨어의 경우도 PC 소프트웨어의 한 부분으로 소홀히 하지 않고 신속하고 믿을 수 있는 제품을 구할 수 있도록 노력할 것입니다. 그러나, 비디오 게임의 경우는 다루지 않을 생각입니다.

**신라음반**

**게임시장 본격 진출**

(주)신라음반(대표 우한호)이 게임유통시장에 진출한다. 신라음반은 일본에서 새턴용으로 출시된 바 있는 「퀘비디스」라는 시뮬레이션 게임과 「슈퍼스파이」라는 애니메이션 어드벤처의 한글화를 시작으로 본격적인 게임 유통을 시작한다. 이 게임들은 각각 일본의 그램스사와 이탈리아의 GEO사의 작품으로 최근 이들 회사와 계약을 맺고 한글화를 준비 중이다. 이 밖에도 미국을 비롯한 해외 업체와 관련 계약을 추진중에 있으며 올해 안으로 10여종의 게임타이틀을 출시할 예정이다. (주)신라음반은 게임타이틀과 함께 「신나는 거스 시리즈」 등의 교육용 타이틀을 함께 유통하고 있다.

문의 : 신라음반 멀티미디어 사업부 (02) 653-0061

한메소프트

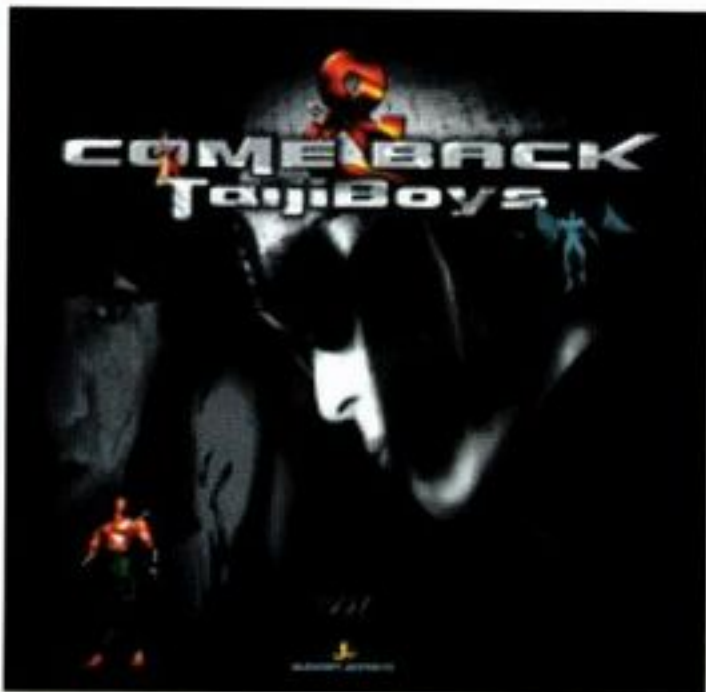
「데스랠리」로 유통시장 진출

드완고 사이트를 통해 게임을 제공해 오던 한메소프트(대표 이창원)가 카레이싱 게임 「데스랠리(Death Rally)」 발매를 계기로 본격적인 게임유통사업에 진출한다.

한메소프트는 GT 인터랙티브사와 「데스랠리」, 「에어리어51」 「에어워리어2」 등의 게임에 대한 판권계약을 맺고 내달 초부터 「데스랠리」, 「에어리어 51」의 국내 공급에 나선다. 또한 앞으로 매달 새로운 게임 타이틀을 내놓는 방식으로 본격적인 게임 유통사로서의 입지를 굳혀갈 계획이다.

아담소프트

서태지와 아이들  
「인핸드」 CD 발매



아담소프트(대표 박종만)는 서태지와 아이들을 배경으로 게임과 음반을 융합시킨 인핸드 CD롬 타이틀을 제작, 본격 판매에 나섰다.

「COMEBACK TAEJI BOYS」라는 이름의 이 CD롬은 아담소프트의 처녀작으로 6개의 스테이지로 구성된 액션게임이다.

각 스테이지에는 서태지와 아이들의 히트곡이 배경음악으로 삽입되어 있을 뿐 아니라 실사로 촬영한 이미지를 변조시킨 대형 캐릭터를 등장시켜 팬들의 기대를 받고 있다.

아담소프트는 한국 BMG뮤직과 공급계약을 맺고 우선 전국 레코드점을 통해 판매하고 있으며 일반 CD-ROM 판매점에도 공급할 예정이다.



바이오 하자드

미리내 소프트웨어

온라인 게임 「트루월드」 개발중

미리내 소프트웨어가 온라인 게임인 「트루 월드」를 개발 중에 있다. 트루월드는 인터넷 상에서 플레이할 수 있는 온라인 롤플레이밍 게임으로 다른 온라인 게임처럼 채팅이 가능하다.

또한, 실시간 번역 기능이 제공되어서 영어와 일어 등의 3~4가지 언어를 온라인에서 실시간으로 해석해 주는 특징이 있다. 미리내는 6월 중에 미리내 웹 BBS(www.mirinae.com)에서 트루월드의 시험 서비스를 실시할 예정이다.

엔케이그룹

소프트라이와의 합병으로  
SW사업 참여

그동안 멀티그램의 부도로 자금난을 겪어오던 소프트라이 엔터테인먼트(STE)가 엔케이그룹(회장 최현열)에 합병됨에 따라 든든한 지원군을 얻게 되었다. NK그룹은 시계 생산업체인 범한정기의 사명을 NK디지털로 변경함과 동시에 소프트라이 팀을 그룹 소프트웨어 팀의 일부로 끌어들이게 된다.

이에따라 엔케이그룹은 올해부터 수십억원을 투자, 엔케디지털을 게임소프트웨어 및 VOD 서비스사업과 관련된 소프트웨어사업 전문업체로 육성시켜 나갈 방침이다.

현대전자 미디어사업본부

PC용 바이오 하자드, 출시 포기

일본 캡콤과의 독점계약을 맺고 PC게임 유통에 본격적으로 진출했던 현대전자 미디어사업본부가

비디오게임으로 출시되어 큰 인기를 끌었던 호러 어드벤처 게임인 바이오 하자드의 PC버전을 출시하지 않기로 결정했다.

출시를 포기하게 된 이유로는 바이오 하자드를 플레이하기 위해서는 3D카드를 필수적으로 장착해야만 하는 제약이 있기 때문에, 국내에서 크게 호응을 얻지 못할 것이라는 것과 게임상에 잔인한 장면이 너무 많아서 공론의 심의를 통과할 수 있을 지도 불투명하다는 판단에 따른 것이다.

그러나, 캡콤의 다른 2가지의 타이틀인 메가맨 X3와 슈퍼 스트리트파이터2 터보 PC버전은 예정대로 4월경에 출시할 예정이다.

삼성전자

「짱구는 못말려」캐릭터  
이벤트 행사 개최

삼성전자가 「짱구는 못말려」를 기반으로 한 아케이드 게임의 7월 출시를 앞두고 이에 관련된 이벤트를 개최한다.

이 행사는 4월4일부터 편의점 베스트아와 패스트푸드점인인 롯데리아에서 「짱구는 못말려」캐릭터 이벤트를 함께 벌인다.

이 이벤트에 참가하면 여러가지 짱구 캐릭터가 등장하는 문구는 물론 비디오, 원구, 게임, CD-ROM 타이틀 데모 등의 푸짐한 선물을 함께 받을 수 있다.

「짱구는 못말려」 게임은 삼성전자 소프트 사업팀이 기획하고 삼성 소프트웨어 멤버십에 의해 개발되고 있으며 기획 기간만도 6개월 이상이 걸린 걸린 아케이드 게임으로 남녀노소 누구나 즐길 수 있다.



짱구

한솔전자

국내최초 노트북용  
33600bps 모뎀 출시

한솔전자가 국내업계 최초로 33600bps가 지원되는 노트북용 모뎀 「인스타포트 PCMCIA 336」을 출시했다.

이 제품은 미 ROCKWELL사의 칩이 내장되어 있어 안정된 접속률을 보장하고 윈95의 Plug & Play 기능이 완벽하게 지원되며 모든 노트북과도 호환이 가능하다. 세련된 디자인과 함께 전화선과 직접 연결이 가능한 새로운 커넥트 케이블을 제공, 사용자의 편리성을 높였다. 또한 다양한 기능의 윈95용 통신 소프트웨어를 제공하고 있을 뿐 아니라 3년간의 무상보증 A/S로 소비자의 안심도를 높였다.

가격: 17만 5천원  
문의: (02) 701-1731

한국정보기술연구원

캠덱스 97/로잔 CITE  
참관단 모집

통상산업부 산하기관인 한국정보기술연구원에서는 개방화, 국제화 시대를 맞아 한국 정보 산업 분야의 국제 경쟁력 강화를 목적으로 오는 4월 22일 영국 런던에서 개최되는 Comdex UK 97과 스위스 로잔에서 개최되는 컴퓨터 및 정보산업 박람회 참관하는 연구조사단을 파견하기로 하고 참관단을 모집하고 있다.

문의: (02) 551-8845-8

LG소프트

콘텐츠 사업팀,  
영동빌딩으로 이전

LG소프트(대표 이해승)는 타이틀, 음반, 영상 등의 콘텐츠사업 부분 사무실을 반포에서 영동빌딩 8층으로 이전, 통합했다. 이 회사는 사업장의 분리운영에 따른 불편함을 해소할 수 있게 되어 통합에 따른 시너지 효과를 발휘할 수 있게 됐다. 변경된 전화번호는

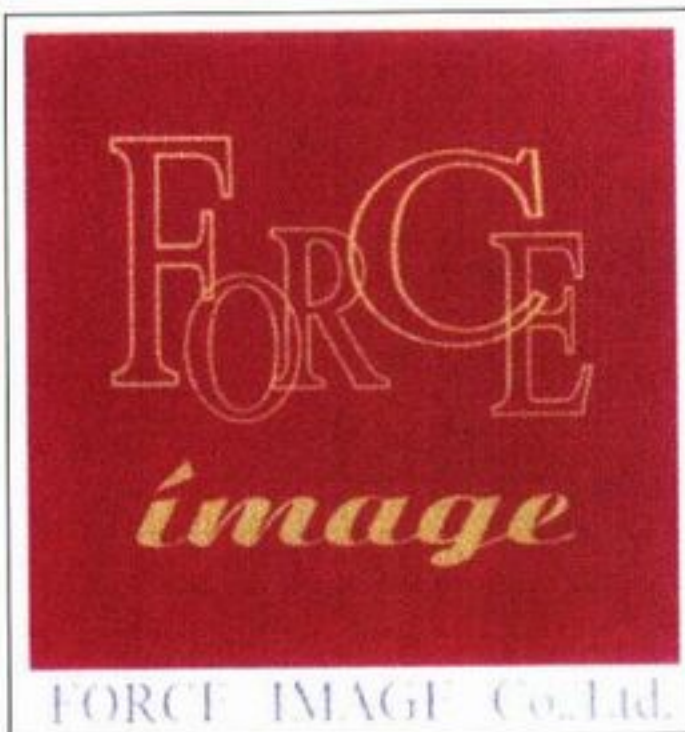
타이틀 영업팀 3459-4278 /  
타이틀 제작1팀 3459-4686 /  
타이틀 제작2팀 3459-4854 /  
음반 및 영상팀 3459-4638

게임박스

포스이미지(주)로 명칭변경

게임박스는 그동안 시장침체로 인해 출시를 하지 않고 있다가 상호를 포스이미지(주)로 변경하고 사무실도 마포구 동교동에서 연남동 신사옥으로 옮겼다.

이에따라 앞으로 제품의 출시도 적극적으로 이루어질 것이며 활발한 활동을 보일 전망이다.



변경된 주소는 서울시 마포구 연남동 570-38  
TEL : (02) 322-6843

LG소프트

액티비전사와

4개의 게임 타이틀 계약

LG소프트가 지난 3월 30일 매크 워리어로 유명한 액티비전사와 4개의 게임 타이틀을 계약하였다. 이번에 LG소프트가 계약한 게임 타이틀은 자동차 전투 시뮬레이션인 인터스테이트 76(Interstate76), 전투기 시뮬레이션인 A-10 쿠바(Cuba), 스포츠 아케이드인 하이퍼블레이드(Hyperblade), 전략 시뮬레이션인 다크 레인(Dark Reign)이다.

이 타이틀 중에서 다크 레인은 워크래프트2와 디아블로의 수석 디자이너인 론 밀러(Ron Millar)가 블리자드사에서 액티비전으로 자리를 옮긴 후, 이 게임의 제작에 참

여하고 있어서 커다란 기대를 모으고 있다.

인터스테이트76은 매크 워리어2의 게임 엔진을 응용하여 제작한 게임이라고 액티비전의 한 관계자는 밝혔다. 하이퍼블레이드는 5월에, 인터스테이트76과 A-10 쿠바는 6월에, 그리고 다크 레인은 7월경에 출시될 것으로 LG측은 보고 있다.



삼성영상사업단

KKND의 한국과 일본 판권 획득

삼성영상사업단이 전략 시뮬레이션 게임인 'KKND'의 한국과 일본 판권을 획득하였다. KKND는 호주의 빔소프트사에서 제작한 게임으로 일렉트로닉아츠사가 전세계 판권을 가지고 있으며 일렉트로닉아츠사는 현재 동서산업개발과 자사 게임 타이틀의 라이선스 계약을 맺고 있는 상태이다.

그러나, 삼성영상사업단과 빔소프트사가 서로 협력관계를 맺고 있는 이유로 한국과 일본의 판권은 삼성영상사업단이 획득하게 되었다.

현재 삼성영상사업단은 KKND의 일본 수출을 추진 중에 있다. KKND는 커맨드 앤 컨커 스타일의 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임으로 인터넷 데모 다운로드 순위에서 3위를 차지할 정도로 많은 주목을 받고 있다.

KKND



⋮

이 코너는 현재 국내에서 제작되고 있는 게임중 유저들이 가장 기대를 안고 있는 게임의 제작현장을 찾아 유저들이 궁금해 할 만한 부분을 소개하기 위해 신설된 코너입니다. 자신이 가장 기대되는 게임이 있다면 저희 게임채널로 연락을 주시기 바랍니다. 언제라도 달려가 궁금증을 풀어 드리겠습니다.

⋮



장르	롤플레이
최소 사양	도스(486/램4MB이상) 윈도95(486/램4MB이상)
권장 사양	486/램8MB이상
발매일	5월초
가격	53,000원/ 65,000원(스팩셜 팩)
유통사	미정
제작사	판타그램

판타그램(손노리)

# 포가튼 사가

## ASTONISHIA STORY FORGOTTEN SAGA



현재 판타그램의 소속팀인 손노리가 제작하고 있는 [포가튼 사가]는 [어스토니시아 스토리] 이후 각 통신 BBS를 통해 최고의 게임으로 기대 받고 있는 롤플레이 게임이다. 더욱 완벽한 게임을 위해 출시가 늦어지고 있는 지금 판타그램을 찾아가 직접 이야기를 들어보았다.

▶게임채널: 출시가 늦어지고 있는데 그 이유와 확실한 발매일은?

♣판타그램: 물론 완성도 높은 게임을 만들기 위해 테스트를 하느라 출시가 늦어졌습니다. 4월 10일쯤에는 베타판이 나오게 되구요, 발매일은 5월초쯤이 될 겁니다.

▶게임채널: 통신에 데모를 올려 달라는 유저들이 많던데요?

♣판타그램: 예, 통신에 데모를 올리는 것도 생각 중에 있습니다. 4월 10일경이면 아마 각 통신망에 올려질 거구요, 그보다 작년 11월에 제작한 판타그램의 인터넷 홈페이지가 지금까

지 활동이 거의 없었습니다. 그래서 홈페이지를 통해 게임에 대한 설문 조사라든가 판타그램에서 제작된 게임의 데모를 올려놓을 예정인데 [포가튼 사가]도 다른 통신 BBS보다 가장 먼저 업로드 시킬 예정입니다.

▶게임채널: 게임이 프리 시나리오로 자유도를 많이 주었다고 들었는데요?

♣판타그램: 예, 프리 시나리오란 지금까지의 동양계 롤플레이 게임에서는 좀처럼 보기 힘들었던 부분이지요. 포가튼 사가에는 수십 개의 큰 이벤트 속에 수백 개의 작은 이벤트가 속해 있어 기본적인 몇 개의 요소를 제외하고는 진행 순서도, 강요성도 없다는 것이 특징이지요. 게임의 엔딩도 수많은 이벤트의 조합으로 이루어져 플레이 할 때마다 새로운 느낌을 받을 수 있을 겁니다.

▶게임채널: 사운드에 가수를 기용했다고 하는데...? 그리고 그래픽은?

♣판타그램: 가수를 기용하여 보컬로 이용할 계획인데 아직 물색중에 있으며 그렇게 유명한 가수는 아닙니다. 그리고 시간이 많이 걸리는 작업이 아니기 때문에 작업

마지막에 게임 속에 채용될 겁니다. 가수뿐만 아니라 배경 음악으로 30~40여 곡의 디지털 사운드를 사용할 예정인데, CD 1장에 꼭 차도록 할 예정입니다. 프

로그램과 애니메이션을 합쳐 CD 1장이 되는 것에 비하면 상당한 분량이지요. 그래픽 면에서도 320 x 200 에서 320 x 240 모드로 향상시켜 더욱 깨끗한 화면을 제공할 것입니다.

▶게임채널: 시스템별로 특징적인 것이 있다면 설명해 주시죠.

♣판타그램: 우선 던전, 프로그램, 전투 시스템, 캐릭터 메이킹, 초반 시나리오 등에 대해서 말씀드리겠습니다.



판타그램의 홈페이지 (<http://www.phantagram.com>)



## 던전

모든 던전이 각각 독특한 특징을 가지고 있는데 어두운 회색 분위기의 광산에는 채광에 사용되는 삽뿐만 아니라 갱도도 있고, 광물 수송 화차들이 돌아다니기도 하고 어떤 동굴은 온통 얼음으로 덮여 있어 차가운 분위기인 곳도 있다. 마법사의 탑이나 어둠의 요새와 같이 오래된 곳은 이끼 낀 석조 구조물로 표현되었을 만큼 세세히 묘사되어 있다. 이 모든 던전은 각각 뚜렷한 개성을 가지고 구조 자체도 각각 독특한 특징을 가지고 있고, 단조로움을 막기 위해 곳곳에 퍼즐과 함정을 배치하여 유저들에게 한층 재미를 선사할 것이다.

## 프로그램

어스토니아 스토리, 다크사이드 스토리에서 보여주었던 부드러운 스크롤을 계속 보여주고 있으며 이번에는 완벽한 다중 스크롤로 화려한 배경 연출을 보여준다. 또한 처리 속도의 향상으로 화면의 3분의 1을 차지하는 거대한 몬스터 캐릭터가 자유자재로 움직여 유저에게 박진감 넘치는 전투를 느낄 수 있게 해줄 것이다. 또한 손노리의 이벤트 톨인 (TOLKIN)의 버전업으로 예전처럼 플레이 도중 이벤트 장면에서 화면이 어두워졌다가 다시 밝아지는 일도 없을 뿐 아니라 대사가 나오면서 캐릭터가 움직이는 그러한 일도 가능해 졌다. 이러한 결과로 더욱 정교하고도 세세한 이벤트가 가능하게 되었다.

## 전투 시스템

30개 이상의 유닛이 한 전투에 등장하여 전략 시뮬레이션 게임을 능가하는 방대한 전투가 이루어진다. 각각의 캐릭터들에게 화려한 마법과 개성 있는 필살기들이 준비되어 있어 유저들로 하여금 전투에 몰입하게 하며, 또한 전작과 같은 턴 배틀 시스템으로 고도의 전략성도 요구되어진다. 그밖에 특기할 만한 점은 전투시 PC가 통제하는 NPC(Non Player Character)들과 몬스터의 인공지능이다. 각각의 NPC들과 몬스터는 비겁하거나 용감하던지 현명하거나 바보 같았던 지하는 고유의 인공지능을 가지고 있어 전투에서 그 개성을 드러낸다.

이 개성에 따라 각자 독특한 행동을 취하게 된다. 예를 들면 용감한 자는 싸움에 물러서지 않는 투지를 보여주고 비겁한 자는 조금만 공격 받아도 도망간다. 이러한 개성 있는 AI와 통상 맵에서 바로 전투가 이루어지는 현장감 있는 전

투 시스템은 유저에게 보다 재미있고 현실감 넘치는 전투를 느끼게 해줄 것이다.



폭포 근처에 가면 폭포소리가 들리는 등 사운드 이펙트도 매우 보강되었다.

## 캐릭터 메이킹 시스템

게임을 시작하면 유저는 자신만의 캐릭터를 메이킹 하게 된다. 여기서 유저의 생년월일과 이름 및 혈액형 등을 설정하는데 이에 따라 고유의 능력치를 부여받게 된다. 이것으로 유저는 누구와도 다른 자기 고유의 캐릭터를 만들 수 있다는 것이다.

그리고 같이 모험을 하게 될 파티도 유저가 직접 종족과 성별을 선택하여 구성할 수 있다는 것이 포가튼 사가의 가장 큰 특징이다.

## 초반 시나리오

파티를 구성하여 게임에 들어가면 일행은 라테인 변방 북동쪽의 고락스 마을 구석에 서 있다. 아무런 목적도 없고 할 일도 없다. 마을을 돌아다니다 보면 마을의 촌장 겸 최고 부자인 마돌이 모험가들을 찾겠다는 이야기를 들을 수 있다. 마돌에게 가보면 유저에게 어떠한 부탁을 하게 되는데 여기서 유저는 부탁을 들어주는 것도 자유고 안 들어주는 것도 자유이다. 물론 안 들어주어도 앞으로의 진행에는 영향이 없다. 포가튼 사가는 이러한 식으로 자유도 높은 진행을 염두에 두고 제작되었다. 바로 유저가 어스토니아의 세계 안에서 자유롭게 돌아다니며 여행을 하는 느낌을 갖게 하는 것이 포가튼 사가의 가장 큰 목표라고 할 수 있다.

▶**게임챕프:** 일본에서 먼저 발매된다는 이야기는?



다중 스크롤 지원으로 가장 큰 목표라고 할 수 있다.



마녀의 성 입구



건넌글래스 마을을 돌아다니는 일행



지하에 주점이 있는 마을도 있다



귀문팔괘진을 펼치는 싸울아비 라사아

▶**판타그램:** 아닙니다. 일본에서 먼저 발매하기로 했었지만 사정으로 인해 5월경 국내에 먼저 발매한 다음 일본에는 컨버전 작업을 거쳐 6월경에 출시할 예정입니다.

▶**게임챕프:** 통신에서는 포가튼 사가가 [어스토 2]의 준비 작이라는 말도 있는데 [어스토 2]는 어느 정도 진척이 되고 있는지?

▶**판타그램:** 지금 어스토2의 작업이 진행 중인 하지만 아직 기획 단계라 발표할 만한 것은 없습니다. 그리고 포가튼 사가가 어스토 2의 준비작이라고 보기보다는 포가튼 사가에서 사용한 틀을 어스토2에서 계속 이용할 것이기 때문에 나온 이야기가 아닌거 같습니다.

▶**게임챕프:** 바쁘신 가운데 시간을 내어 주셔서 감사합니다. 그럼 독자들에게 한마디.

▶**판타그램:** 예, 독자들을 많이 기다리게 해서 미안하구요, 더욱 좋은 게임으로 독자 여러분에게 다가가려는 것이니 이해하시고 또 여러분들을 위한 스페셜 팩<뉴스참조>과 더불어 판타그램의 홈페이지를 활짝 열었으니 많은 관심 부탁드립니다.

# Forgotten Saga

포가튼 사가를 만든 사람들은 도대체 어떤 사람들일까? 무슨 생각을 하면서 이 게임을 만들었을까? 정말 궁금한 부분이 아닐 수 없다. 게임을 제작하면서 신경을 썼던 부분이나 재미있었던 에피소드 등에 대해서 알아보자.

## 시나리오

박준혁 / 이원술

게임 진행의 자유도에 역점을 두면서도 전체적이고 일관된 흐름을 갖는 시나리오 제작에도 소홀하지 않았다. 게임을 해보면 정말 자유도 높은 게임이라는 것을 알 수 있을 것이다. 또 이번에는 전작에서 많은 호응을 받았던 특별한 경우가 아니면 보기 어려운 숨겨진 이벤트들을 대폭 늘렸다. 이런 숨겨진 이야기를 찾는 것도 큰 즐거움이 될 것이다.

또한 재미있는 이벤트를 만드는데 중점을 두었다. 많이 보았던 것이 나올지도 모르고... 여러가지 이벤트가 많이 숨어져 있으니 10번을 해봐도 모든 이벤트를 겪는다는 것은 힘들지 모른다.

## 프로그램

안진국 / 김창래

프로그램 쪽의 특징을 몇 가지 예로 들자면 화면 해상도는 320 x 240(가장용 게임기의 일반적인 해상도) 모드를 쓰고 있으며, 다중 스크롤을 지원하고 대형 캐릭터의 등장, 및 가지 특수 효과를 지원하고 있으며 초당 60프레임의 화면 갱신(부드러운 스크롤)을 유지한다.

이 문제로 플레인 엔진을 완성하고도 다시 Pack 모드를 수정해야만 했는데 프로그래밍을 하면서 여러가지 시행착오를 겪었다. 시스템 발전 속도를 고려하지 않아 많은 엔진들에 수정이 가해졌고(프로그래밍이 늦어진 이유 중 하나이다) 게임 설정상태를 초기에 잘 체크하지 않아서(어스토 1 때와 비슷하게 생각했음) 또 많은 부분들에 수정이 가해졌다. 일단 게임 중 6명의 파티가 유저의 자유로운 설정에 의해 플레이되므로 각종 이벤트 모션들의 다중화와 이벤트의 다중화(참가 캐릭터마다 틀려지므로), 부드러운 게임진행(전투와 이벤트 애니메이션이 그 자리에서 바로 일어난다. 따로 이벤트 모드나 전투 모드가 존재하지 않는다)에 많은 어려움이 따랐다(물론 게임 초반 시스템만 잘 이해하고 있었어도 그리 많은 고생은 안했을 것이다).

이번 포가튼 사가에서 가장 어려웠던 작업은 모든 이벤트를 만들어 주고 관장해 주는 [이벤트 제작 툴(TOOL)]이었다. 시간이 그리 많지 않아 단시일 내에 간단하게 제작하려 했으나 만드는 과정에서 많은 추가 요소가 생겨나 하나의 거대한 상업용 어플리케이션에 비금가는 프로그램이 돼 버렸다. 물론 이 제작 툴이 완성되고

부터 완전히 공장 자동화(?)가

이루어져 빠른 진척이 이루어졌다(이 제작 툴은 단순한 쓰꾸르 제작 툴이 아니다. 내부에 다양하고 복잡한 기능이 내장되어 있어 그래픽만 있으면 게임의 전체적인 데이터가 만들어진다).

전투 부분의 AI도 그저 단순한 조건 체크가 아닌(해박한 AI이 이론이 없어 그리 거창하진 않지만) 각 NPC와 적들마다 최대한 개성 있는 플레이를 할 수 있도록 고려했다(유저 여러분들도 재미있을 겁니다). 보스들의 AI는 별도로 프로그래밍을 하여 더욱 압살하게(?) 싸우도록 했다. 어스토 1 때처럼 전투가 그리 지루하지만 도 않을 것이다. 결론적으로 포가튼 사가는 그리 화려하지는 않지만 지금까지 만든 게임 중 가장 완성도 높은 게임이 될 것이다. 게임이 나오는 그날까지 기다려 주세요(그날이 오면?).

## 캐릭터/던전 그래픽

박찬규

이번 게임의 메인 캐릭터의 패턴은 정말 많았다. 일정한 주인공이 없는 게임의 그래픽의 경우는 주로 단순하게 처리하는데 포가튼 사가는 오히려 주인공 위주의 스토리성 게임보다 패턴이 더욱 많다. 예를 들면 무기 종류에 따른 그래픽의 변화다. 무기 종류 하나 하나마다 전부 폰트가 변화하니... 도끼를 들었을 때, 화살을 장착했을 때, 검을 들었을 때 모두 틀리다. 무기가 없을 경우의 맨손 공격 패턴까지 그렸을 정도니. 정말 죽는 줄 알았다.....(^.^)

던전의 경우는 특수한 장치들이 어스토 때보다 많아졌다. 트랩이 많아져서 던전 부분에서 유저들이 상당히 고생하게 될 것이다. 색감도 좀 더 독특하게 표현했고 모든 던전을 다양하게 제작하여 새로운 맛을 느낄 수 있을 것이다. 또 전체적으로 큼직큼직하여 시원한 느낌을 받을 것이다.

## 몬스터/시민 & 이벤트 그래픽

이원술

포가튼 사가가 전작에서 보다 좋아진 점 중 하나는 캐릭터의 사이즈이다. 어스토 같은 제약이 없어져 화면의 1/4 크기를 차지하는 대형 몬스터도 가능하게 되었다(이 때문에 블랙드래곤 그리는데만 거의 한 달을... 크). 공격 폰트 수도 제한이 없어져 어스토의 플레이 크라이드론(레드 드래곤)과 같이 썰링한 공격을 하지도 않을 뿐만 아니라 다양하고 리얼한 공격이 가능하

게 되었다.

또한 어스토 1편의 리얼한 이벤트 애니메이션을 보강. 더욱 자연스럽게 사실감 넘치는 다양한 캐릭터 연출을 보여줄 것이다. 하지만 이번에 퇴보한 점이 있다면 그것은 바로 시민 캐릭터이다. 질은 향상되었을지 모르지만 다양함이 없어졌다. 전작을 눈여겨 본 사람은 알겠지만 어스토 1에서 똑같이 생긴 사람은 1명도 없다(병사나 몬스터 제외). 시민 한명 한명이 조금씩 모두 틀리다. 그런데 이 노력을 아무도 알아주지 않으니... 그래서 결국 효율적인 방법으로 종족 연령별로 몇 명만 제작했다. 하지만 그래도 300명은 넘으니 너무 염려는 마시길.

## 배경 그래픽

엄호용 / 이정용

### 1. 시스템에 따른 배경과 특징

기존의 물플레이 게임과는 달리 필드맵이 따로 존재하지 않다 보니 캐릭터의 이동만 있는 필드맵이라는 개념과 전투만이 벌어지는 전투맵의 개념을 합쳐야 했기 때문에 여러 가지로 연구가 필요했다. 예를 들어 [성검전설 3]와 같은, 그러나 포가튼 사가는 액션 물플레이가 아닌 전략전투 시스템 때문에 특별한 신경을 써야 했다(참고로 [트레저 헌터 G]는 전투맵이 따로 존재했다). 그래서 맵핑 작업을 할 때도 캐릭터의 이동 외에 다수의 전투가 일어날 것을 감안하여 작업을 해야 했다.

### 2 기획에 따른 배경의 특징

계절의 개념이 없고, 배경이 되는 대륙 자체가 한구가의 한주에 해당되었기 때문에 자연물의 표현이 단조로워질 위험이 있었다. 그 단조로움을 없애기 위해 포가튼 사가의 배경이 되는 지역을 크게 4부분으로 나누어 자연물을 각기 다르게 했다. 어떤 지형에선 실제 행운목과 비슷한 나무만을 사용했고, 습한 지형에선 옥수수 나무와 비슷한 식물을 나타내어 주기도 했다.

### 3. 그밖의 특징

마을에 관해서는 포가튼 사가에 등장하는 8개의 마을 모두가 집의 모양이 다르게 했다. 자세한 예를 들자면, 붉은 벽돌로 지은 집은 집의 내부도 붉은 벽돌로 되어 있고, 회색 벽돌로 지은 집은 내부 자체도 회색 벽돌로 되어 있다는 것이다.

## 한국 게임 업계의 빛나는 별을 꿈꾸는

## KRG소프트

공개 소프트웨어의 상용화로 국산 게임의 발전에 조금이라도 보탬이 되겠다는 의지로 어려운 시장 여건에도 불구하고 게임 제작에 나선 KRG소프트를 게임챔프가 취재했다.

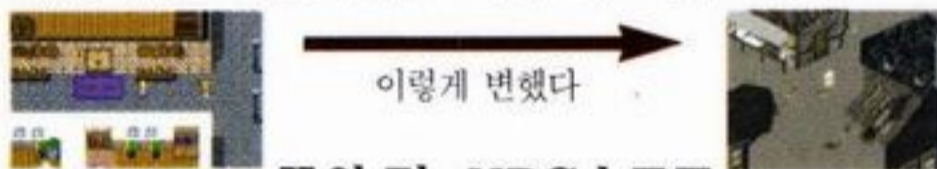
게임챔프는 홍대앞 산울림 극장 근처의 깨끗한 신축 건물 2층에 자리잡고 있는 KRG소프트를 찾았다. 1층에는 빨래방이 있어 게임 제작자들의 공통점인 초침함(?)은 최소한 면할 수 있겠다는 엉뚱한 상상을 하며 KRG소프트의 문을 두드렸다.

아직은 살림 세간(?)이 갖추어지지 않아 조금은 쓸렁하지만 제작의 열기로 훈훈한 사무실. 모두가 반갑게 맞아 주었고 제작진은 「취재」라는 말에 조금 어색하고 쑥스러움을 보이는 순수함을 여지없이(?) 보여주었다.

## 인기 공개게임을 상용게임으로

수많은 대형 BBS의 공짜 게임, 즉 공개 소프트웨어를 찾으러 돌아다니신 분이 라면 「드로이안(Droiyan)」이라는 물플레잉 게임을 기억할 것이다. 공개게임임에도 불구하고 깔끔한 그래픽, 시원시원한 인터페이스와 아기자기한 내용으로 많은 유저들이 이 게임을 기억하고 있다.

처음 3대 통신망에 올려진 드로이안은 유저들을 통해 유니텔이나 각 BBS에 올려졌고 게임을 해본 유저들의 응원의 목소리가 높아지고 있다고 한다. KRG소프트가 신생 업체이긴 하지만 기대 업체로 부상할 것이라고 짐쳐 볼 수 있는 것은 바로 이런 점이다. 게임 제작의 주도적인 역할을 해 온 박지훈 팀장은 상용게임에서 공개게임에서 보여주지 못한 것을 보여줌과 동시에 유저들의 기대에 어긋나지 않게 버그 없는 게임으로 만들기 위해 노력 중이라고 말하고 있다.



꿈의 팀 KRG소프트

드로이안은 LG하이미디어스쿨을 수료한 「꿈의 팀」으로 불리던 학생들로 구성된 KRG소프트 팀의 졸업 작품이다. KRG소프트는 한국 게임 공화국(Korea Republic of Game)의 약자로 한국 게임계를 대표하는 제작사가 되겠다는 의지가 담겨 있다. 현재 프로그래머 2명, 그래픽디자이너 3명, 기획 1명에 정철화 사장을 포함, 총 7명으로 구성된 KRG소프트의 꿈은 자신들의 게임으로 인해 국산 게임의 발전에 조그만 도움이라도 되는 것이라고 한다.

게임을 만들기 시작한 것은 96년 초, LG하이미디어스쿨에서 마음 맞는 사람들끼리 게임 제작에의 열기를 모아 6개월 동안 엔진을 만들면서 본격적으로 게임을 개발하기 시작했고 그때부터 상용화를 생각했다고 한다. 현재는 드로이안을 외국의 대작 게임에 비교해도 손색이 없을 만큼의 게임으로 만들기 위해 노력 중이다.

## 인지도 2만 명의 초 RPG게임

드로이안은 공개게임 등을 통해 유저에게 많이 알려져 있는 것이 최대의 강점이다. 최소한 2만 명의 유저를 예상하고 있고 유통사들로부터도 연락이 쇄도하고 있어 행복한 비명(?)을 지르고 있다고 한다. 상용화를 위해서는 공개게임에 비해 많은 것이 바뀌게 되는데 우선 2D의 저해상도 그래픽에서 3D 640×486, 256색 모드로 바뀔 때 따라 더욱 깨끗한 화면을 보여주고 있다.

두 번째로는 게임의 사실성이다. 기자가 처음 화면을 접했을 때 디아블로와 비슷하다는 느낌을 지울 수가 없었는데 바로 캐릭터가 8등신이었던 까닭이었다. 외국의 게임이 2등신이나 6등신인데 반해 드로이안에 등장하는 캐릭터는 모두 8등신이고 건축물과 사람의 비율이라든가 애니메이션 등에서 사실성 강조에 노력했다고 한다. 뿐만 아니라 파티로 누구를 선택하느냐에 따라 판이한 결과가 나오고 인공지능과 육성의 개념을 도입하는 등 게임의 자유도를 대폭 높였다. 그리고 탐방 방식에서 쿼터뷰 방식으로의 변화도 새롭다.

## 한국 게임 업계의 빛나는 별을 꿈꾸는 사람들



## 정철화 사장

KRG대표, 프로그래머 출신으로 게임계에서는 잘 알려진 인물. 좋은 게임, 자신있는 게임, 끝내 주는 게임을 만드는 것이 신조.



## 박지훈 기획

연극과 영화에 경험도 있는 재주꾼. 13년을 유저의 입장에서 보아 왔기 때문에 더욱 좋은 게임을 만들 수 있을 것이라고.



## 이기주 그래픽

KRG의 마크. 아예 갖 스톤을 넘긴 나이의 옛날 얼굴. 타 게임과 짙을 달라하는 그래픽 연출가가 되는 것이 꿈이다.



## 류동열 프로그램

게임기 화면에 잡혀 버리지 않는 게임을 만들고 싶어서 수준은 미소(?) 드로이안의 시스템을 설명해 주고 있다.



## 김태현 그래픽

삼국지를 가장 재미있게 했고 지금은 RPG를 만들고 있지만 다음에는 꼭 삼국지와 같은 게임을 만들고 싶다고.



## 김종우 프로그램

초등학교 시절부터 시작한 게임이 직업이 되어 버렸다고. 10년간을 같이 자라 팀워크 좋다고 자랑.

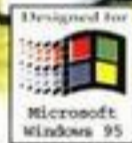


## 전민수 그래픽

경상도 티프가어, 아메인, 어드벤처 게임을 가장 좋아하고 깨끗하고 맛있는 그래픽으로 업계 최고의 디자이너가 되겠다고.

게임 시장이 어렵다고들 한다. 이렇게 어려운 때에 KRG소프트의 등장은 많은 사람들의 염려를 불러 일으킬지 모르지만 신생 업체가 많이 생겨날수록 게임 업계는 더 발전할 수 있다는 것이 업계의 지론이다. 공개게임의 상용화로 게임계에 등단한 KRG소프트. 아직은 미숙하지만 빠른 속도로 국내 중견 게임 업체로의 입지를 확보할 것이라 믿어 의심치 않는다.

# 질풍고교



장 르	대전 액션
요구사항	펜티엄 90/램16MB이상
권장사항	펜티엄133/램16MB이상
발매일	미정
가 격	미정
유통사	미정
제작사	F.E



질풍고교는 PC게임 개발업체인 FE사가 야화에 이어 야심차게 내놓을 또하나의 대전 액션 게임으로 야화의 시대적 배경이 일제시대였던 반면, 질풍고교는 그 시대적 배경이 1970년대인 것이 특징이다. 아케이드 게임이면서도 롤플레이적인 요소를 가미하였으며 야화처럼 강렬한 캐릭터 그래픽이 대전 액션의 흥미진진함을 더해 줄 것이다.

## 프로로그

깃날이 바짝 선 까만 교복을 입고 다니던 우리나라의 1970년대를 시대 배경으로 주인공 엑스(미지수 X)가 고등학교에 진학을 하게 되면서 게임은 시작된다.

중학교때 꽤 이름을 날렸던 주인공은 좋은 친구들과 사이좋게 어울리면서 고교생활을 평범하게 보내려고 마음을 굳게 먹는다. 주인공은 주위의 친구들이 불량배들에 돈을 뺏기고 폭행을 당하는 것을 보았지만, 어떤 일이 있더라도 이제 싸움만은 하지 않겠다고 결심을 하면서 이러한 일들에 끼어들지 않았다. 그러던 어느날 학교생활을 충실히 해오던 X에게 그의 결심을 무너뜨리는 사건이 발생하고 말았다. 불량 서클의 멤버



몇 놈이 X의 눈빛이 마음에 안 들고 그의 모자가 비뚤어 졌다고 하면서 마치 자신들이 선생님이나 되는 것처럼 행동하는 것이었다. 이에 주인공X는 정당한 이유가 없는데도 불구하고 시비를 걸어오는 그들로부터 자신을 지키기 위해서 첫 싸움을 벌이게 된다.

그러나, 자신을 보호하기 위해서 시작된 이 단순한 싸움은 견잡을 수 없이 크게 번지게 되는데...

## 질풍고교에 존재하는 이벤트

1. 달리는 기능과 길섶의 개념을 중심으로 도망가는 스토리를 두었다. 꿈어린 다리를 건너는 이벤트나 또는 절벽이나 벼줄을 거어오는 이벤트, 2~3번정도 칼을 맞고 린치를 당하는 이벤트와 도망가는 것을 합성시켰다.
2. 어드벤처적인 특성을 적용하여 사건을 해결하는 스토리를 두었다. 예를 들어서, 게이머가 도둑으로 몰려서 경찰에 쫓기게 되면 진짜 도둑을 잡으러 다니는 사건을 게임상에 적용시켰다. 이때 도둑이 훔쳐간 물건이 쉽게 저분할 수 없는 물건이라면 분명이 전당포에 가서 이것을 팔고 돈으로 바꿀 것이 분명하다. 그렇기 때문에 게이머는 도둑이 들었던 집으로 찾아가서 도둑이 훔쳐간 물건에 대한 정보를 얻는다(정보는 대개 그 집의 딸한테 듣는데, 대개 이 딸은 게이머에게 호감을 가지게 된다). 이제 전당포 앞에서 계속 망을 본다. 그러다가 도둑을 발견하면 잡아서 경찰한테 넘긴다.
3. 일정한 시간동안 길거리에서 싸우다가 어느 특정한 장소까지 가여 하는 사건 이벤트도 있다. 그러나 가는 도중에는 골목마다 나쁜 놈들이 지키고 있다. 하지만 그 숫자가 각기 달라서 한 곳을 잘 선택하면 간단히 쳐지르고 도망갈 수 있다.

4. 맵자체의 특성에 맞는 환경을 조성하였다. 예를 들어서, 길목에서 싸우다가 일정시간이 되면 잠시 옆길로 피했다가 다시 싸워야 하는데 만약 그렇게 하지 않으면 기차에 치이고 만다. 또한, 학교운동장에서 싸울 때도 선생님께서 들켜지 않으려면 싸우다가 선생님이 오는 타이밍에 맞춰서 잠시 벽 뒤로 숨어있다가, 다시 싸움을 이룬다.
  5. 동굴이나 지하도, 계구멍 같은 형식의 정통 스타일로 진행되는 식이 아니라 편법식으로 진행이 가능하도록 하였으며 전장에 매달린 도르레를 타고 다니면서 싸울 수 있다. 싸우는 방식으로는 화상실문 기로막으면서 싸우기, 나쁜 놈들이 매복하고 있다가 골목길에서 갑자기 나타나서 두들겨 때기 계단에서 싸우기, 아주 좁은 골목길에서 압박하게 싸우기, 압동에서 공격하기(매복), 외나무다리에서 싸우기, 맨몸을 이용해서 싸우기, 흔들리는 배 안에서 싸우기(이 싸움에서는방향키로 조정을 잘 하지 않으면 넘어진다)
- 그외의 게임의 특징을 살펴 보면 형식한테 쫓기는 장면, 옛날 오락게임인 계구리처럼 10차선 도로에서 시를 피하면서 건너가기, 쇠창살 때어놓기 등이 있으며 게임의 배경으로는 경복궁이나 어린이 대공원 극장(극장에 들어가면 피이터와 야화, 덩치가 상영된다) 고속도로 등이 나온다.

## 게임의 구성

질풍고교의 장르는 액션을 위주로 진행되는 아케이드라는 장르에 물플레이를 가미시킨 물프레이밍-아케이드 게임이다.

물플레이-아케이드는 아케이드라는 장르가 가지는 파워풀한 액션을 그대로 지니고 있으면서 스토리와 이벤트에 따라서 주인공을 육성하는 물플레이적인 재미를 동시에 가지는 복합장르이다.

질풍고교에서는 좌/우 전투방식만이 가능한 횡스크롤식 아케이드 게임과는 달리 8방향으로 대전이 가능하도록 구성하였다. 그리고 대전화면이 따로 존재하는 방식이 아닌 필드맵에서 바로 대전을 할 수 있게끔 구성한 것이 특징이다.

게이머들이 스토리에 따라서 게임을 진행하다가 대전 경험이 쌓이면 단계적으로 레벨이 올라가게 된다. 레벨이 올라가게 되면 주어지는 전략 수치를 캐릭터의 특징에 맞게 게이머들이 개발시켜 나가야한다. 전략 수치로는 힘, 맵집, 지구력, 스피드, 생명력 등이 있다.

## 질풍고교의 화려한 등장을 기대하며

국산 게임 제작 3년째에 접어든 F.E에서 해외 수출용 기대작으로 제작되고 있는 질풍고교는 우리나라 게임이 가지고 있는 기획력 부재를 최대한 극복하려고 최선을 다하고 있는 작품이다.

그동안 5~6개의 게임 타이틀을 내놓으면서 쌓아온 노하우를 이번 게임에서 모두 보여주겠다는 자세로 제작에 임하고 있다.

97년부터는 다작위주보다는 대작 게임 위주로 나가겠다는 F.E의 97년 첫 작품인 질풍고교를 한번 기대해보도록 하자.

## 캐릭터 소개

### 김현산 (주인공 1)

싸움이 시작되면 어떤 일이 발생하더라도 절대로 물러서지 않는 독중, 고도중학시절 패전 유리병이 뱃속에 박힌 채로 고도중학의 싸움대장과의 싸움에 이겨서 주위 친구들에게 공포감을 넘어서 경외심마저 불러일으키게 만들었던 장본인. 강한 체력과 맵집으로 싸우는 고교 최고의 파이터



### 최장타

주인공이 6대전항과 싸우고 있던 2학년 중반, 이 힘겹던 시절에 주인공과 뜻을 같이 하여 주인공을 도왔던 1학년 후배. 주인공의 분신이라는 말이 나올 정도로 모든 면에서 주인공과 흡사하다.



### 이승리 (주인공 2)

격투에 있어서 최고의 미학을 보여주는 자유로운 낭만주의자. 빠른 스피드와 송곳편지인 일격(一擊). 그리고 어떤 상황에서도 방어와 공격을 동시에 할 수 있는 빠른 발은 그 만의 특기이다. 격투시 그가 취하는 진지한 태도는 보는 이들로 하여금 숙연함마저 들게 한다. 차가운 외모와는 달리 언제나 소외받는 사람들을



### 이철민

잘생긴 마스크, 빠른 두뇌 외전과 깨끗한 매너를 가진 그는 따르는 후배들이 아주 많다. 고등학교에서 벌어지는 모든 사건들에 대한 정보를 알고 있을 정도로 소문에 대한 정보력이 매우 강하다. '귀족클럽'의 일원이지만 장여영과 주인공, 그 어느편에도 서지 않는다.



생각하는 따뜻한 마음을 지닌 슬픔을 아는 사나이이다. 잘생긴 외모로 연에서 여자와의 스캔들이 매우 많다. 하지만, 그는 정작 여자를 그다지 좋아하지 않으며 자기 자신을 바탕으로 하는 남성들간의 우정을 중요시 여긴다.

### 장하영 (적의 보스)

서울연 고교 싸움패들의 클럽인 '귀족 클럽'의 총보스. 부유한 가정환경의 영향으로 자연스럽게 풍겨나오는 세련된 외모와 매너는 주위의 사람들을 압도하는 경향이 있다. 그는 직접 남들앞에 나타나지 않는데도 조직을 이끌어갈 수 있을 정도로 카리스마적인 인물이다.



### 백경

주인공의 학교 인근에 위치하고 있는 극도고등학교의 싸움대장과 라이벌 관계에 있는 남자. 현재 극도고등학교에서 운동부 연합장을 맡고 있다. 주인공이 극도고 싸움대장에게 런치를 당하고 있을 때 도움을 준 것이 계기가 되어서 서로 절친한 친구사이가 되었다. 오랫동안 운동을 해와서 힘이 강하고 몸도 매우 유연하다. 쇠로 만들어진 아구방망이에 세중을 실어서 때리는 것이 주특기.



# 부도여파 큰 게임계

## 신 유통구조로 재기 노린다!

-총판체제 탈피 직판 흐름으로-

용산 유통사들의 부도 이후 게임유통 시장이 급격한 변화의 조짐을 보이고 있다. 용산을 중심으로 한 총판 체제가 그 한계성을 드러내 보임으로써 대기업을 필두로 게임 업체들이 직판 유통 구조로의 전환을 위한 활발한 움직임 보이고 있다.

그러나 이러한 혼잡한 상황 속에서 갈 길을 정하지 못하고 불안한 눈빛으로 시장변화를 주시하고 있는 업체들이 더 많다는 사실은 아직도 용산 시장은 더 많은 변화를 보일 것을 예견하게 한다.



총판은 이러한 소매점을 통해 게임을 유통하고 있다

### 유통구조의 갈림길

게임 유통시장이 어렵다고들 한다. 「부도가 났으니 당연히 어렵겠지. 뭐!」라고 생각하는 유저도 많을 것이다. 그러나 게임을 조금이라도 사랑하는 유저라면 왜 부도가 났을까, 내가 좋아하는 제작사가 피해를 입지는 않았을까? 나에게 돌아오는 피해는? 게임의 가격이 올라가지 않을까? 등의 문제를 한 번쯤 생각해 보아야 하지 않을까?

사실 유저들에게 「유통」은 항상 어렵고 거리감을 느끼게 하는 단어다. 흔히들 이야기하는 유통사는 총판과 공급사를 포함하는 상당히 포괄적인 의미를 담고 있다. 「공급사」는 말 그대로 국내 판권을 가지고 해외에서 제품을 수입, 총판에 제품을 공급하는 회사이며 「총판」은 공급사의 제품을 직접 팔아 주는 회사라고 이해하면 쉬울 것이다. 공급사는 또한 「퍼블리셔(Publisher)」, 「라이선싱 회사」라고도 지칭한다.

유통구조 상의 쉬운 예로 현대 자동차는 항상 현대 자동차 대리점에서 판매하는 구조를 가지지만 게임시장은 그런 유통구조를 가지지 못한다. 「레드얼럿」의 경우 우선 블리자드사와 SKC가 계약을 맺고 국내에 들여와 다시 포장하고 심의를 받은 다음 제품을 총판에게 넘긴다. 그러면 그 총판은 다시 다른 총판사로, 다시 지방 총판사로, 다시 각 매장으로 넘겨지게 되고 최종적으로 유저들의 손에 쥐어지게 된다(용산 게임이 싹 이유도 이러한 과정이 많은 부분 생략되었기 때문이다). 이렇듯 게임이 유저들의 손에 쥐어지기까지는 많은 과정을 거치기 때문에 유저들이 유통을 어렵다고 느끼는 것은 어쩌면 당연할지 모른다. 그러한 유저들을 위해 현 용산시장의 변화를 조금이라도 쉽게 설명하기 위해 총판과 직판 등 용어의 개념을 하나하나 알아보면서 부도 이후 공급사와 총판, 그리고 제작사와 유저들이 느끼는 부분과 그들의 입장, 그 속에서 앞으로의 시장이 어떻게 변할 것인지를 살펴보기로 하자.

### 총판

총판은 공급사나 제작사의 게임을 소비자에게 전해 주는 유통 구조상의 한 부분이다. 이들은 각 지방에 수많은 가맹점을 갖추고 공급사나 제작사로부터 게임을 전해

받아 그 아래 단계의 총판으로 다시 나누어주는 역할을 하고 있다.

이번 부도로 쓰러진 멀티그램이나 네스코도 BIG 5에 속하는 총판이었다. 두 업체가 무너진 지금은 하이컴이나 에디미디어, 소프트, CD피아, 영컴 등의 업체가 대형 유통사의 명맥을 유지하고 있는데 이러한 총판들의 문제점으로는 「덤핑」, 「어음거래」, 「반품」 등이 지적되어 왔다.

많이 팔수록 많이 남는다는 「박리다매」의 원칙으로 도매와 소매를 가리지 않고 중간 유통에 뛰어난 대형 유통사들은 싸게 팔기 위해 한꺼번에 많은 상품을 확보하고 반품이 되지 않기 때문에 재고가 쌓이는 것을 막기 위해 제품을 헐값에 처분하는 식의 영업을 계속해 왔다(유저들은 당연히 좋았을 것이다). 당연히 이익은 줄고 돈의 회전이 느려졌는데 이 과정에서 깎아팔기, 밀어내기 등의 변칙적 거래가 심화되어 왔던 것이다. 결국 유통사들은 알고 시작한 가격의 딜레마에서 좀처럼 헤어지지 못했던 것이다.

또한 공급사로서는 자신들의 제품이 몇 개나 팔리고 어떤 식으로 팔리는 지 등의 제품 관리가 힘든 대신 제품을 넘겨주고 대금만 받으면 되기 때문에 자신의 대리점을 만들기보다는 총판을 통해 영업을 해 온 것이다. 여기서 중요한 부분은 대금의 결제방식이다. 어음이나 현금이라는 문제인데 많은 제품을 유통하게 되는 총판은 바로 대금을 줄 수가 없으니 보통 3개월 후에 대금을 주겠다고 하는 약속을 증명하는 약속어음(환어음)을 발행해 주는 것이다. 현금거래는 제품을 넘김과 동시에 현금으로 대금을 결제하는 방식으로 안전하긴 하지만 제품량이 적다는 단점이 있다. 그렇기 때문에 지금까지 대부분 위험한 어음거래를 해 온 것이다.

### 직판

직판의 개념도 그리 어렵지 않다. 총판이 여러 단계의 유통구조를 가지는데 반해 직판은 그 유통구조가 한결 줄어든다. 지방 유통망을 구축하고 있는 세진컴퓨터 등의 대형 유통망이나 도매상, 또는 전국의 매장을 돌며 직접 거래를 한다는 의미이다. 또한 앞서 예를 들었던 것처럼 현대자동차 대리점과 같이 게임 전문 대리점을 통한 형태가 가장 바람직한 직판의 형태라는 것은 기억해 둘 필요가 있을 것이다.

취재 : 이재덕 기자



직판은 자사 제품의 직접적인 관리가 가능하기 때문에 안전하다는 장점이 있는 반면 상당한 인력과 자본이 들고 반품이 있다는 단점이 있다. 국내 최고의 기업이라 불리는 삼성이나 LG그룹과 같은 대기업도 자본이 많다고 그 많은 인력과 자본을 투자하기란 쉽지 않다. 하물며 게임 제작만 해도 힘이 버거운 제작사는 두말할 필요도 없는 것이다. 더욱 중요한 것은 재고, 즉 반품의 문제다. 게임이 출시되었다고 해서 다 팔리는 것은 아니다. 팔릴 만큼만 생산하면 그만이지만 그것도 쉬운 것이 아니다. 직판에는 이러한 문제점이 있는 것이다.

### 새로운 시작

멀티그램과 네스코가 부도를 내고 사라진지도 어느새 3개월 째로 접어들고 있다. 시장은 어음 거래에서 현금으로 돌아선 상태이기 때문에 어음 거래가 눈에 띄게 줄었고 개발사들은 신제품 내놓기를 꺼리고 있다. 관련 업자들은 당분간 제품의 출시나 시장이 활기를 찾기는 힘들 것으로 내다보고 있다. 그러나 한바탕 부도 회오리가 지나간 용산에서도 안정을 찾기 위해 노력하는 분위기를 보이고 있고 제작사나 공급사에서도 제품의 활로를 찾기 위한 변화의 싹이 트고 있는데 바로 다른 아닌 직판체제 구축의 움직임이다.

이미 용산 직매장을 시작으로 직판을 하고 있던 동서게임채널과 쌍용을 필두로 총판 체제에서 탈피, 대리점 형태의 직판체제로 전환을 모색하고 있는 것이다. 뿐만 아니라 몇몇 중소 규모의 제작사 측에서도 자체 영업을 위해 발빠른 움직임을 보이고 있어 직판 분위기를 한껏 북돋우고 있다.

그러나 대부분의 업체가 직판을 추진 중인 것은 아니다. 어쩌면 대기업의 그러한 시도를 못미더운 눈빛으로 바라보는 시각이 더 많을 수도 있다는 이야기다. 국내 BIG 5에 속하는 대형 공급사들이 직판을 시도하고 있는 반면 중소 개발업체들은 직판보다는 해외로의 수출이나 컨버전 활동을 통한 다른 매체로의 이식에 승부수를 걸 것으로 보인다.

### 공급사-총판이 회복하기 전에

쌍용이나 동서게임채널이 대리점 중심의 직판 형태를 생각하게 된 이유는 용산시장의 붕괴가 자극이 되어 나타난 당연한 결과였다. 그러나 한 쪽에서는 이러한 대형 유통사의 직판 행로는 절대 성공할 수 없다는 부정적인 시각도 많다. 삼성



어둠에 싸인 용산

C&C와 같은 자체 유통망이 있었음에도 불구하고 대리점 형태의 직판을 할 수 없었던 것은 용산 중심의 유통시장을 피할 수 없었을 뿐 아니라 여러 가지 어려움이 있었기 때문이다.

대기업이나 자금줄이 든든한 업체들은 일단 몇 개나 팔았다고 하는 실적이 중요시되고 있기 때문에 당연 총판으로 갈 수밖에 없는 현실이다. 그리고 직판을 하기 위해 대리점을 모을 경우 대리점의 입장에서 보면 담보를 넣어 가면서까지 영업을 할 수 없는 입장이다. 쌍용이면 쌍용, 삼성이면 삼성. 이렇게 한 업체의 제품만을 판매한다면 이야기가 달라지겠지만 쌍용 제품을 받으려면 담보를 넣어야 하고 삼성 제품을 받으려면 또 담보를 넣어야 하는 것이다. 직판체제가 어떤 한 회사가 쥐고 흔드는 그런 시장이 아니다.

춘추전국시대처럼 힘의 균형이 깨어진 현 시장 구조에서 여러 군데의 공급사에 어떻게 다 담보를 넣어 주겠느냐는 입장이다. 그래서 사실 직판체제가 어렵다는 이야기다. 총판이 아닌 직판을 하기 위해서는 이런 어려움이 있는데도 불구하고 공급사 측은 빠른 시간 안에 직판의 문제점을 해결, 부도로 정신이 없는 총판들이 다시 힘을 회복하기 전에 선점하자는 전략이다.

### 동서

국내 공급사 중에서도 많은 수익을 올리고 있는 동서게임채널은 용산의 자체 대리점을 통해 작은 규모지만 이미 직판을 해 오고 있었다. 그리고 이번 부도 사태를 계기로 완전히 직판으로 뱃머리를 돌린 상태. 현재 용산에 위치한 4개의 직영 매장을 비롯, 국제전자센터에 1군데, 지방에만 50여 군데의 대리점을 확보, 5월말이면 200개의 직영점을 확보할 예정이다.

### 쌍용

쌍용도 동서게임채널과 더불어 직판 태도를 확실히 하고 있는 공급사 중의 하나. 쌍용은 필요한 담보를 제공한 소프트웨어 유통점에 한해 대리점으로 지정, 여신한도(담보) 내에서 제품을 공급할 방침으로 전국적인 유통망 구축에 나섰으며 올해 말까지 200개의 대리점을 개설할 방침이라고 밝히고 있다.

### SKC

SKC 역시 새로운 유통망 구축을 준비중에 있지만 다른 업체와는 사정이 틀리다. SKC는 현재도 총판을 통해 거래를 하고 있으며 무리한 공급사의 직판 형태는 도소매상과의 마찰을 빚을 뿐인 것으로 내다보고 공급사와 유통사 모두가 살수 있는 방안을 찾기 위해 용산의 도소매상과 만나기도 하고 계속적으로 다른 업체들과 접촉 중인 것으로 알려졌다.

### 삼성

삼성의 경우 삼성C&C가 있긴 하지만 삼성 제품을 진열할 수 없는 등의 직판의 어려움이 있기 때문에 여러 업체의 물건을 취급하고 있는 드림아츠와 같은 총판을 통해 삼성 C&C와 같은 대리점 영업을 시도해 볼 생각도 있는 것으로 밝혀졌다.

### LG

LG소프트는 지난 해 LG미디어와의 합병으로 많은 사업을 추진 중에 있지만 구체적으로 언급하지는 않고 있다. 그러나 직판체에 있어서 만큼은 다른 대기업과 뜻을 같이 할 것으로 보이는데 지금까지의 총판과는 절대 거래를 하지 않을 것임을 분명히 하고 있어 부도 이후 지금까지 한 타 이들도 출시하지 않은 상태다. LG소프트에서는 직판을 하게 되면 세진컴퓨터가 가장 큰 루트로 부상할 것으로 보이며 EB코리아, LG유통, 경우에 따라서는 LG에서 운영 중인 편의점 LG25시 등을 통한 유통 방법도 제외시키지 않고 있다고 밝히고 있다.

### 현대

현대전자는 대형 총판 중의 하나인 소프넷과 유통 계약을 추진 중에 부도 여파를 맞았으나 큰 피해는 없었다고 한다. 아직 직판은 생각하지 않고 있는 것으로 보이며 4월말에 출시할 예정인 현대컴보이(닌텐도64)의 출시와 관련, PC게임 쪽에는 거의 신경을 쓰고 있지 못하고 있는 형편이다. 단지 일본 캡콤과 관련, 폭스헌터, 메가맨 X3, 스트리트피이터 ZERO 등의 제품 준비에 한창인 것으로 밝혀졌다. 한편 현대 계열사로 지난 1월 게임시장에 진출한 금강기획은 아직 자체 유통망이 없는 관계로 총판 체제를 유지하다가 점차 자체 유통망을 구축해 나갈 방침이다.

### 거품 제거된 신가격 형성

대기업들이 이렇게 직판 형태의 유통구조를 생각하게 된 데는 여러가지 이유가 있다. 가장 큰 이유는 부풀려진 제품 가격의 거품을 제거할 수

있고 제품의 체계적인 관리가 가능하다는 점이다. 지금까지는 총판을 통해 영업에 대한 부담을 전적으로 들 수 있어 좋았지만 총판끼리의 제품 거래와 반품으로 인한 덤핑 현상으로 제 값을 받을 수 없었던 것이 사실이었다. 이제 직판제로 바뀌게 되면 제품의 물량이 크게 줄어들게 된다. 보통 1만개 팔렸다고 얘기하는 게임들은 30%인 3천 개정도에 불과한 게임들이 많이 있어 왔다는 이야기다.

또한 덤핑이 줄어 가격의 거품이 많이 빠질 것으로 보이지만 실제 큰 차이는 없을 것으로 보인다. 쌍용의 대리점 공급가격은 제품가의 50%선. 동서의 경우 높아지는 재고 부담과 로열티 등으로 인해 게임 가격이 그대로 유지될 것이라는 입장이다. 현재 용산에서는 정가 5만원인 제품이 2만 5천원에 거래되고 있는 것을 볼 때 직판이 활성화 된 후의 가격은 정가 5만원보다는 싸고 2만 5천원보다는 비싼 3만 5천원에서 4만원정도에 거래될 가능성이 높다는 결론이 나온다.

또한 이러한 대기업을 통한 국산 제품 유통이 설자리가 없어질 것이라는 추측이다. 지금까지 대기업은 국산게임 유통에 인색했던 것이 사실이다. 국산게임이라는 플러스적인 요소가 있긴 했지만 판매 실적에 있어 국산게임을 유통한다는 것은 사실 모험이었던 것이다. 만약 직판제가 되면 탄력성이 좋은 제품을 유통해야만 하는데, 즉 제품의 질로 승부해야 하는데 기술적으로 떨어지는 국내 게임을 유통하지 않을 것이라는 예상이다. 국산게임 유통과 관련한 LG소프트와 한겨레정보통신 담당자의 이야기다.

“직판을 하게 되면 LG자체적인 이미지를 생각해야 하기 때문에 모든 면에서 신중을 기할 생각입니다. 우선 LG의 최대 관심사인 「스톤엑스」의 개발에 총력을 기울일 예정이라 당분간은 다른 제작사의 게임을 유통시킬 계획이 없습니다.

그러나 향후 국산게임을 유통시킬 의사는 있으며 게임의 전반적인 사항에 대해 책임을 질 생각입니다. LG소프트의 향후 사업 모토는 최종 소비자를 중심으로 한 것이 될 것이며 스페셜 팩과 같은 패키지뿐만 아니라 각종 행사 개최 등의 마케팅 부분에 총력을 기울일 생각이기 때문에 국산 게임 제작사들이 믿고 게임을 맡길 수 있을 것입니다.”

“물론 국산게임을 유통시킬 의사는 분명히 있습니다. 현실적으로 어려움이 있지만 만약 하게 된다면 총판이나 도소매점에 물건을 던져 주는 형식이 아닌 공존의 개념을 가지고 지속적인 지원을 해줄 생각입니다. 사실 상호협조가 필요한 것이죠. 제작사들도 총판이나 직판이나를 따지는 것보다는 책임 있게 유통할 수 있는 업체를 선정하는 것이 가장 중요할 것입니다.”



판타그림의 포가튼사가

### 제작사의 발빠른 행보

게임개발 업체들을 흔히 「벤처기업(Venture business)」이라 부른다. 「고도의 전문지식을 활용한 모험적 기업」이라는 사전적 의미를 가지는 이 벤처기업은 용산 유통사 부도 이후의 국내 게임 개발사들의 상황과 너무도 잘 맞아떨어지는 단어다. 게임스쿨이나 전문 교육기관을 통해 게임 제작자의 꿈을 품고 이제 갓 게임 사업에 뛰어들어 이들이 이번 유통사 부도로 인해 초반부터 1억원 이상의 막대한 피해를 입었다는 사실은 그들에게 더할 수 없는 좌절이고 포기인 것이다. 게임 제작에만 열중하더라도 해외 게임에 길들여진 국내 유저의 입맛을 맞추기 어려운 이때에 게임을 유통시킬 일이 더 걱정인 것이 국내 게임 제작사들의 현실이다. 정말 게임을 만든다는 일은 모험이 아닐 수 없는 것이다.

그러나 가만히 앉아 있을 수는 없는 일. 지금까지 동네 북 취금을 받아 오던 제작사 측에서도 다양한 움직임을 보이고 있다. 대기업을 직판 시도에 지대한 관심을 가지고 바라보고만 있는 업체와 자체 대리점을 확보하여 직판을 하려는 업체, 해외 업체와의 접촉으로 제품의 활로를 찾아 보려는 업체 등 다양한 움직임을 보이고 있는데 그 중에서도 가장 눈에 띄는 것은 32비트 게임기인 「플레이스테이션(이하 플스)」으로의 접근이다.

가장 먼저 시작된 곳은 컨버전 전문 업체인 디지털위. 플스용 「문명」의 새턴 이식 작업뿐 아니라 일본 업체의 외주를 통해 32비트 게임기의 자체적인 기술을 익히려는 노력을 보이고 있는 것이다. 일본 양피니사와 계약을 맺고 「배틀기어」를 플스용으로 컨버전하고 있는 미리내, 「창세기전」을 플스용으로 개발하고 있는 소프트맥스, 공개 게임의 상용화로 등단, 「드로이안」을 플스용으로 컨버전할 KRG소프트, 새턴용 「삼국지 5」의 한글화를 검토하고 있는 비스코, 플스용 「프린세스메이커3」의 컨버전을 하고 있는 만트라 등의 업체가 그것이다. 그러나 밝혀지지 않았지만 상당한 업체가 플레이스테이션 관련 소프트 제작에 관심이 있는 것으로 보여진다.

또한 제품을 제작하면서 수출을 생각하지 않고 있는 회사는 한 회사도 없을 만큼 수출의 열기가 뜨겁다. 이렇게 제작사가 해외로 눈을 돌리게 된 데는 국내시장이 어렵다는데 이유가 있다. 그러나 대부분의 제작사들은 잠시 시장이 안정되기를 바라면서 국내보다는 일본을 중심으로 한 해외시장에 신경을 쓰고 있을 뿐이지 국내시장을 무시할 수는 없는 실정이다. 디지털위는 국내와 해외에서 알찬 경영을 하고 있는데 용산에 사무실을 열고 유통 사업을 시작했을 뿐 아니라 일본에서도 사무실을 열어 작업활동을 벌이는 등 활발한 활동을 보이고 있다. 폭스레인저로 유명한 소프트액션에서도 일본 시장에 상당한 투자를 하고 있는 것으로 보인다.

유통과 제작이 분리된 대구의 코란테크와 같은 곳은 직접 자신들이 게임을 들고 영업에 나서고 있는 등 자신이 만든 게임은 자신이 직접 소화하는 케이스도 생겨나고 있다. 해태 I&C를 통해 「생사도」를 출시한바 있는 젠컴도 자체 유통을 계획하고 있는 것으로 알려졌다.

그러나 패밀리프로덕션이나 미리내, 재미시스템 등 몇몇 KOGA회원사들은 KOGA유통사를 통해 제품을 내놓을 예정이기 때문에 유통은 전적으로 KOGA유통사에게 맡긴다는 입장이다. 참고로 KOGA유통사는 기존과 마찬가지로 도소매점을 이용한 유통방식을 고수할 방침이다.

소프트라이의 경우 이번 부도로 상당한 타격을 받았지만 NK디지털에 전격 인수됨으로서 재기의 가능성을 보여주고 있으며 다양한 활동을 벌일 것으로 보인다.

그 외의 업체도 나름대로 노력을 하고 있지만 사정이 어려운 반면 탄력성 있는 제품으로 큰 걱정이 없는 회사들이 있다. 바로 「창세기전2」의 소프트맥스와 「포가튼사가」의 판타그림이다. 소프트맥스는 하이콤과의 거래로 부도 위기를 간신히 모면했지만 레드얼럿과 삼국지5 다음의 인기를 차지하고 있는 효자 창세기전2 덕분에 큰 어려움은 없는 듯 보인다. 그리고 판타그림의 포가튼사가도 가장 기대되는, 소위 탄력성 있는 제품으로 통하고 있기 때문에 직판은 생각하지 않고 있다고 한다.

제작사들의 이러한 활동들은 장기적인 활동인 아닌 시장 혼란에서 표출되는 일시적인 현상으로 해석되며 대부분의 제작사들은 총판이나 직판이나의 갈림길에서 어떤 결정을 하지 못하고 유통시장의 변화를 지켜보면서 제품을 출시할 계획으로 보인다. 「어스웜짐」 등의 해외 게임을 유통해 오다 왕도의 비밀 등 3개나 되는 국산 게임 제작에 나선 한겨레정보통신은 장기적인 플랜으로 「총판 + 직판」의 형태를 구상하고 있는데 궁극적으로 각 지역에 메인 포스트를 둔 완전한 직판으로 가는 꿈을 가지고 있다. 어쩌면 이러한 한겨레의 꿈이 모든 제작사의 꿈일 것이다.



### 부상하는 제 3세력

용산의 총판들이 부도로 움츠려 있는 동안 세진컴퓨터, 해태 I&C, 미도파 등의 대형 유통업체인 제 3세력이 급부상하고 있다.

세진컴퓨터는 부산에서 시작, 전국 300여 개(?)의 지점을 확보하면서 PC유통업계의 신화적인 존재로 급부상 한 후 최근 게임업계에서도 가장 많은 사람 입에 오르내리는 업체. 또한 새로운 경영자를 맞아 소프트웨어 분야의 유통을 강화하면서 더욱 유통업계의 유망주로 떠오르고 있다. 지금까지 삼성영상사업단, LG소프트 등과 직거래를 해 오던 세진컴퓨터는 SKC, 쌍용 등 주요 공급사와도 직거래를 할 것으로 알려져 더욱 그 힘을 키우게 되었다.

그러나 세진컴퓨터는 물건을 주기가 조금 꺼림칙한 곳 중의 하나로 알려지고 있다. 우선 제품을 주면 현금을 받아야 하는데 담보도 없이 어음할인도 되지 않는 어음을 준다는 것과 제품이 팔리지 않으면 다시 돌아오는 반품제도가 있으며 물건을 줄 때 대리점별로 쥐야 한다는 점이다. 쉬운 예로 서울에는 세진 대리점이 하나만 있는 것이 아니다.

그 많은 대리점에 세진의 요구에 따라 일일이 물건을 대 주어야 한다는 사실이다. 여기에 드는



모델하우스에 전시된 게임코너

비용은 물론 엄청나다. 마지막으로 세진이 과연 총판을 대체할 수 있느냐 등의 문제로 공급사들로 하여금 세진과의 거래를 망설이게 하고 있는 것이다.

해태그룹 계열사인 해태 I&C(Information & communication)는 「가장 가까운 곳에서 유저를 대한다」는 모토 아래 컴퓨터 업계에 돌풍을 일으키며 소규모 컴퓨터 전문점인 해태 A.gen.C 사업을 추진중인 회사. 지금까지 게임 하나를 사기 위해 용산이나 멀리 떨어진 중대형 컴퓨터 매장까지 가야 했던 불편함을 겪었던 유저들을 위해 동네 전파상과 같이 가까운 곳에서 PC수리, 부품교환, 각종 H/W, S/W의 판매, 컨설팅, 교육, 정보 등을 제공하고 있어 기대되고 있는 업체다.

현재 이 회사는 전국에 13직영점을 운영중에 있고 추가로 12개의 점포 개설을 준비중이며 내년까지 체인점을 800개로 늘릴 예정이다. 또한 전국에 18개 물류거점센터가 설치되어 있어 입출고 처리가 빠르고 상품 회전율이 높다는 것도 강점이다. 상품 회전율이 높다는 것은 점주의 재고 부담이 없다는 얘기이다.

미도파도 엔터테인먼트 사업부를 통해, 게임유통 사업에 참여후 서초동 국제전자센터 내의 대형 소프트웨어 매장을 오픈하면서 본격적인 유통에 나서게 된다. 미도파는 올해 10개의 매장을 목표로 하고 있으며 기존의 유통망을 그대로 이용한다는 점과 5월에 오픈하는 베투어리얼리티 센터를 이용한 판매가 강점이다.

### 97년 5월 게임, 11월 맑음

PC 게임시장은 전체 게임시장의 10% 정도밖에 안될 만큼 작은 것이 현실이다. 이 작은 시장에 웅진미디어, 제일제당, 한메소프트, 신라음반 등등 많은 업체들이 속속 뛰어들고 있다. 물론 업체들이 자꾸만 생겨나는 것은 게임계의 발전을 위해 적극 환영할 만한 일이다. 그러나 이러한 업체들이 저급한 해외 게임을 유통하는 데만 그치지 않고 국내 제작사들 보호나 자체 개발의 여유를 가질 수 있다면 더욱 좋은 인식을 가질 수 있을 것이다.

이제 우리나라 유저들도 게임에 눈을 뜨고 있다. 미국에서 잘 팔리지 않던 게임이 국내에서 더 잘 팔리는 경우가 있고 베스트셀러를 기록한 미국 게임이 국내에서 사장되어 버리는 경우가 많이 있다. 그만큼 국내 유저들의 입맛이 변화되고 고급화되어 우리만의 맛을 찾아가고 있는 이시기에 '직판이다, 아니다'를 떠나서 유저들의 입맛에 맞는 게임을 개발하는 것이 가장 급선무가 되어야 할 것이다.

직판이든, 총판이든 가급적 현금결재를 하는 관행을 정착시켜 가야 할 것이고 생각 없이 제품을 많이 찍어내는 관행이 자제되어야 유통업체와 개발사 모두 공존하며 다 함께 이익을 볼 수 있을 것이다. 개발사들도 지금은 어떻게 처신해야 한다 하는 특별한 해결책이 없다. 그저 처한 위치에 따라 행동해야 한다는 이야기다. 또한 소비자들도 직판으로 인해 제품의 가격이 올라가더라도 장기적인 안목으로 인내를 가지는 것이 중요하다. 지금은 비싸게 주고 사더라도 나중에 시장이 안정되면 훨씬 싸게 살 수 있을 것이라는 좀 더 어른스러운 생각을 해야 할 것이다. 용산시장은 5월에는 구름이 걷히고 11월에는 햇볕이 따스할 테니까.

## INTERVIEW



한국 게임 개발사 연합회(KOGA) 공동의 회장

**가**장 이상적인 시장이 되려면 일단 유통 단계가 적어야 합니다. 그리고 소비자 가격도 지금보다 적어야 하는데 당연히 유통 마진이 적어야 하겠죠. 또한 개발사들이 소비자 가격의 70%를 가져가야 한다고 보고 있습니다. 지금 개발사들이 가져가는 마진은 20%에도 못 미치는 경우가 많기 때문이죠. 당연히 관행 없이 현금결제가 이루어져야 하고 쓸데없이 재고를 양산한다던가 교환이나 반품은 사라져야 하겠죠. 그리고 가장 중요한 것은 소매점이 많아져 활성화되는 것이라고 생각합니다. 용산 유통 시장이 혼란스러운 가운데 한국 게임 제작사들을 대표하는 KOGA의 공동의 회장은 직판이나,

**"현찰 거래 이루어져야 소비자 부담이 줄어듭니다."**

총판이나의 문제보다도 앞으로의 시장은 현금거래로 가는 것이 가장 중요하다고 설명하고 앞으로의 바람직한 시장 형태를 제시하고 있다. 유통이 어려워지면서 게임산업 자체가 위기를 맞고 있는데 물론 유통사도 피해자는 없겠지만 그 중에서도 가장 큰 피해자는 왜 개발사가 되어야 하는가 하는 이해할 수 없는 부분이 있습니다. 지금까지 시장을 문란하게 한 데는 유통사에게도 있겠지만 가장 큰 문제점은 국내 시장이 너무 작은 데 있습니다. 기껏해야 300억 정도의 시장에 수십 업체가 뛰어들어 경쟁을 하는 현실은 수입과다에 물량과다를 잘 설명하고 있죠.

그러다가 국내 유통업체가 많이 무너졌는데 물론 그 사람들의 잘못도 있습니다. 지나치게 제품을 물리고 어음 거래를 한 것이죠. 사실 어음을 가지고 물건을 거래한다는 것은 위험한 일입니다. 여하튼 게임 업체들이 그런 이유로 피해를 입었는데 앞으로는 그렇게 되어서는 안되겠죠. 방향을 바로잡아 어음결제보다는 현찰거래로 가고 게임 가격도 현실화시켜야 하며 또한 웬만한 B급이나 C급 제품은 수입을 가급적 자체에 주는 이런 작은 것들이 중요한데 지금까지 하나도 이루어지지 않았는데 문제가 있습니다. 그래서 개발사 측의 대표라고 할 수는 없겠지만 서로들 자신만의 이익만을 보지 말고 우리나라 게임산업을 생각해서 계념 있는 유통이나 영업을 했으면 좋겠다는 이야기를 드리고 싶습니다.

# POWER NET

## 국내 PC게임 관련사들의 인터넷 홈페이지

최근의 인터넷 열기를 반영하듯 여러 PC게임 개발업체들과 유통사들이 자신들의 홈페이지를 가지는 경향이 뚜렷해지고 있다.

이번에 새로 신설된 파워넷에서는 이러한 PC게임 관련사들의 인터넷의 홈페이지에 관해서 알아 보고자 한다. 아래에 소개된 것 이외에도 더욱 많은 PC 관련사들의 홈페이지가 있지만, 일단은 이 중에서 확인된 것만을 수록하였다.



### 두산동아 (www.Dong-a.com)

두산동아의 게임관련 홈페이지는 두산그룹의 홈페이지 내에 있는 멀티미디어란에서 게임을 선택하면 볼 수 있다. 현재 두산동아는 3D 액션게임인 XS를 출시하였으며, 로봇시뮬레이션인 지놈과 액션게임인 아케이드 어메리카를 출시할 예정이다.

### 판타그램(www.Phantagram.com)

판타그램의 홈페이지에서는 일본으로 수출된 바 있는 원도95용 액션 아케이드 게임인 지글란트의 데모를 다운로드 받을 수 있다. 그리고, 아스토니시아 스토리의 후속작인 아스토니시아 스토리: 포기튼 시기의 화면과 등장 캐릭터 등을 살펴볼 수 있다.



### 타프시스템(www.taff.co.kr/game)

타프시스템의 홈페이지에서는 뉴시공 1,2의 패시 파일을 다운로드 받을 수 있다. 또한, 3D 전략 액션 게임인 블랙 위도우(Black Widow)의 스토리와 배경화면을 볼 수 있다.



### 드림아트 엔터테인먼트(www.Dreamarts.co.kr)

드림아트 엔터테인먼트는 게임과 교육용 CD-ROM 타이틀을 전문적으로 취급하는 소프트웨어 유통회사로서 현재는 커맨드 앤 컨커 레드얼럿 미션 모음집인 텍티컬 오퍼레이션2를 판매하고 있다. 텍티컬 오퍼레이션2는 커맨드 앤 컨커, 커맨드 앤 컨커 레드얼럿, 워크래프트2의 미션들과 에디터나 툴을 제공해주는 일종의 모음집이다.



### 아담소프트(www.adam.co.kr)

아담소프트의 홈페이지에는 인기그룹이었던 서태지와 아이들의 캐릭터를 이용한 슈팅 액션게임인 컴백 태지보이스(ComeBack TajBoys)에 관한 정보를 얻을 수 있다.



### SKC(www.skc.co.kr/game)

SKC 소프트랜드의 홈페이지에서는 인터넷상의 자바를 이용한 오목, 테트리스, 팽귁 게임을 플레이 해볼 수 있다. 그리고 SKC가 출시할 예정인 팬더모니움, 소닉 연 너클즈 컬렉션, 다이블로, 세가 렐리, 배틀 어일 2220, 디스크월드2의 간략한 소개가 되어 있다.

### 다우기술(www.multimedia.daou.co.kr)

다우기술의 홈페이지에서 흥미로운 점이 있다면 화면 좌측상단에 눈동자가 있어서 마우스의 움직임을 따라서 눈알을 굴리는 것이다. 이 다우기술의 홈페이지에서는 윈도우95용 롤플레이팅 게임인 폴리크롬과 인터넷 어드벤처 CD-ROM 타이틀, 그리고 새로운 스타일의 탱크 전략 시뮬레이션인 LOP(Lord of Panzers)에 관한 정보가 제공된다.



### 미리내 (www.mirinae.com)

미리내 소프트웨어의 홈페이지에는 최근 출시되어 많은 인기를 모으고 있는 전략 시뮬레이션 게임인 네크론에 대한 모든 정보를 제공하고 있으며, 여러가지 정보들을 보기쉽게 체계적으로 정돈해 놓은 것이 특징이다. 미리내에서 서비스하는 미리내 넷 웹 BBS를 이곳을 통해서 들어갈 수 있으나, 아직 완성되지 않았다.

### 시엔아트(www.sienart.com)

시엔아트의 홈페이지는 게임에 관련된 내용보다는 가상과학 교실이라고 해서 가상 실험 교실, 과학 탐구 게임, 과학 탐구 퀴즈의 3가지 교육적인 내용을 서비스해주고 있다.



### 통큰(www.iworld.net/~tongkun)

통큰의 홈페이지에는 자신의 성인용, 게임, 교육용 타이틀에 대한 간략한 소개가 실려 있다.

### 스튜디오 자코빈(http://sonata.grmk.co.kr/jacobin/)

자코빈 스튜디오 홈페이지에는 어드벤처 게임인 다이어사이드3와 3D 액션 게임인 이클립스(Eclipse-翹)에 관한 정보를 볼 수 있다



### 동서게임채널(www.dsnet.co.kr)

동서게임채널의 홈페이지에서는 현재 자체적으로 개발하고 있는 리얼타임 시뮬레이션 게임인 삼국지 천명에 대한 자세한 소개가 올라와 있다.

천하통일의 숙원을 미래세계에서!

# 삼국지 천명(天命)



## 프롤로그

유비를 도와서 중국 한나라의 부활과 천하통일을 꾀했던 제갈공명은 천운이 맞지 않아서 현재에서는 자신의 숙원을 이룰 수 없으리라는 것을 예감한다. 그래서 그는 자신의 숙원을 이룰 수 있는 기회를 달라고 천신에게 간곡한 기도를 드린다. 천신은 그의 간청을 받아들여서 시간과 공간을 초월한 새로운 세계로 그의 영혼과 육신을 이동시킨다. 그곳에는 천신의 뜻에 의해서 유비, 조조, 손권이 모두 생존하여 자웅을 겨루고 있는 천하통일을 위한 새로운 무대가 펼쳐져 있었다.

이곳에서도 유비는 자신의 뜻을 제대로 펼치지 못한 채 그의

의형제인 관우와 장비, 그리고 명장인 조자룡을 이끌고 조조의 군대에 쫓기고 있었다. 이에 제갈공명은 자신을 이런 세계로 보낸 천신의 뜻이 바로 천하통일에 있음을 깨달고 유비와 다시 한 번 운명적인 만남을 가지게 된다.

한편 조조는 유비가 범상치 않은 인물임을 인지하고 유비를 완전히 제거하려고 하지만, 제갈공명의 뛰어난 전략앞에 번번히 패하고 만다. 제갈공명은 조조의 공격을 방어하는데 만족하지 않고 천하통일의 발판을 마련하기 위해서 천하삼분의 전략을 수립하고 이미 자신들의 입지를 공고히 한 조조와 손권을 공략하여 천하를 삼분하기에 이른다.

## 고우영의 만화 캐릭터를 이용

삼국지 천명의 모든 캐릭터들은 고우영의 만화 삼국지에 등장하는 인물들을 모델로 하여 디자인되어서 우리만이 가질 수 있는 독창성을 보여주며 시나리오에 있어서는 기존의 같은 장르게임들이 중세나 현재 등의 한 시대에 배경을 두고 있는 것에 비해서 삼국지 천명전은 삼국지의 기본개

국내 최초의 실시간 전략 시뮬레이션 게임인 「광개토대왕」을 발표했던 동서게임채널이 새롭게 선보일 「삼국지 천명」은 광개토대왕을 제작했던 경험을 바탕으로 약 24명의 제작진과 2년동안의 개발기간, 10억이상의 제작비를 투입한 전략 시뮬레이션 게임으로 세계 시장을 겨냥하여 제작되었다.



장 르	전략 시뮬레이션
요구사항	펜티엄 90/램16MB이상
권장사항	펜티엄133/램16MB이상
발매일	미정
가 격	미정
유통사	동서산업개발
제작사	동서산업개발



넘에 무한한 상상력을 포함시킴으로써 친숙하고도 독특한 분위기를 보여준다. 그리고 실제 게임에 등장하는 인물들은 원본에 나타난 고유의 특성에 따라서 행동하고 무기 또한 그 성격에 맞는 것을 사용하기 때문에 게임의 흥미를 한층 더해 줄 것이다.

게임상에는 약 70여개의 유닛이 등장하는데, 이것은 C&C 레드 얼럿과 비교해 봤을 때 2배가 넘는 것으로써 땅, 하늘, 하늘에서 임무, 건물의 수도 약 50개정도 제공되는데, 다른 게임들에서 이들 유닛과 건물들은 같은 형태에 다른 색상으로 적과 아군의 구분을 하는 것에 비해서 삼국지 천명에서는 각각의 나라를 위한 디자인이 준비되어서 화려하고 아름다운 화면을 보여준다.

실제 삼국지처럼 유비, 조조, 손권의 세나라가 존재하고 이들 세나라가 삼국을 형성하기까지의 과정을 전개하는데, 이를 위해서는 약 30여가지에 이르는 전투를 해야 한다. 시대는 고대 중국이 아닌 미래 우주의 새로운 공간에서의 개념이 부여되며 모든 유닛들은 새로운 모양과 무기들로 구성되어 있어서 환상적인 전투를 보여준다.

게임에 등장하는 모든 캐릭터와 유닛들은 2D 이미지로써 초기의 모습이 창조되고 카메라를 이용한 로토스코핑(Roto Scoping)을 토대로 100% 3D 이미지로 완성되는 과정을 거쳤는데, 2D 이미지를 위해 약 10,000장의 방대한 분량이 그려졌으며 여기서 결정된 캐릭터들의 사실적인 표현을 위해서 스튜디오에서 각각의 모션들을 카메라에 담아 편집하고 이를 디지털화하였다. 그리고 이렇게 모델링된 캐릭터와 유닛들은 게임에 적합하게 이미지 프로세싱하는 과정을 거쳐서 이들의 움직임이 실제에 가깝도록 제작하였다.

전투 장면을 위해서는 4개의 독특한 배경 세트가 준비되었고 각각의 캐릭터와 건물을 위해 5개 이상의 모션과 모션당 최고 64방향의 이미지를 준비하였다.

그래픽에 있어서의 가장 두드러진 특징은 디자인

을 들을 수 있는데, 게임의 배경을 완전히 다른 세계로 설정함으로써 모든 생김새나 부품들이 이전에는 보지 못했던 새로운 디자인이 되었다.

즉, 고우영씨의 만화 캐릭터들의 친근한 얼굴만을 유지시키고 완전히 다른 모습으로 재구성하여 친근감과 개성을 동시에 추구하였다. 게임상에 등장하는 모든 동영상들도 모두 자체 제작한 것으로 국내의 동영상 수준을 한단계 올려 놓게 될 것이다.

### 게임상의 AI(인공지능)의 강화

삼국지 천명전에서 가장 진보한 부분을 든다고 한다면 역시 프로그램 엔진이라고 할 수 있다. 리얼타임 전략 시뮬레이션의 가장 중요한 부분이라고 한다면 유닛들의 AI(인공지능)의 단계와 속도인데, C&C 레드얼럿이나 워크래프트2를 살펴보면 이들 게임의 새로운 버전이 발표될 때마다 그래픽상으로는 아주 향상되지만, 이로 인해서 AI측면에서 볼때는 이전 버전보다 떨어지는 것이 일반적이었다.

그 이유는 하드웨어의 비약적인 발전에도 불구하고 SVGA의 고해상도 모드가 주는 처리 부담과 이로 인한 4배 지형과 유닛의 AI를 처리함에 있어서 CPU의 처리속도가 모자라기 때문이었다.

그러나, 삼국지 천명전에서는 이러한 문제를 해결하여 보다 진보적인 AI를 보여줄 것이다. 편리한 유저 인터페이스를 채용하였고 KT마크를 수상한 바 있는 OA System 개념의 프로세스 처리 방식을 더욱 개선시켰다.

자체적으로 개발한 엔진을 이용



쿠와 함께 동화의 나라를 구하자!

# 마이 프렌드 쿠(KOO)



이에 석연이는 쿠와 동화하여 꿈을 모아놓은 가루 뭉보와 희망을 담고 있는 깃털 디플, 용기를 간직하고 있는 지팡이 커리스, 사랑이 담겨 있는 조개 러빈, 진실을 알게 해주는 책 실반, 마지막으로 기쁨을 느끼게 해주는 물방울인 산을 찾기 위해서 동화나라로의 모험을 시작하게 된다.

미지에 부드럽고 익살스러운 애니메이션으로 게이머의 귀여움을 독차지 할 것이다. 그리고 오프닝 및 엔딩 비주얼은 기존 만화 애니메이션 제작진들이 투입되어 제작되어 게임을 시작할 때는 만화 애니메이션으로 착각할 정도로 만화 애니메이션같은 게임이다.

「마이 프렌드 쿠」는 어린이에서 어른에 이르기까지 누구나 즐길수 있는 게임으로 감동적인 소재와 재미있는 내용에 교육적이기도 하여 폭력적이며 무책임한 많은 게임들중에서 어린이를 보호해 줄수 있는 몇 안되는 게임이며, 잃어버린 동심의 세계를 느낄 수가 있어서 어른들에게도 좋은 게임이 될 것이다.

## 환상적인 동화의 세계를 게임으로 구현

「마이 프렌드 쿠」는 640\*480의 고해상도를 지원하면서 기존 고해상도의 16칼라 게임들에 비해 256칼라의 막강하고 화려한 그래픽을 자랑한다.

쿠는 피터팬, 백설공주, 인어공주, 오즈의 마법사, 피노키오 그리고 마지막으로 이상한 나라의 엘리스의 모두 여섯 개의 동화세계를 돌아다니게 되는데 각각의 동화의 느낌에 맞게 차별화한 그림으로 스테이지를 넘길 때마다 보여지는 환상적이고 아름다운 동화의 그림은 게임을 잠시 쉬고 그림을 감상하고 싶을 정도이다. 또한, 만화와 같은 풍부하고 다양한 캐릭터들은 귀엽고 아기자기한 이

## 어드벤처 게임의 성격을 가미

고해상도의 256칼라를 지원하면서도 다중맵으로, 원근감을 느낄수 있어 현장감을 느낄 수가 있다. 쿠는 스테이지 하나하나 클리어하면서 동심의 상징들을 얻어야 하는데, 무조건 기존의 아케이드 게임처럼 생각한다면 클리어 할수 없다. 이 게임은 어드벤처를 가미한 아케이드 게임으로서 스테이지마다 해결해야 할 문제가 있어서 사람들과의 대화 내용과 머리를 써가면서 풀어나가야 하는 지능형 아케이드이다. 또한, 총 7개의 에피소드와 30 스테이지의 방대한 세계에 존재하는 이벤트는 게이머에게 다양함을 제공할 것이다. 기존의 아케이드가 단순하다고 생각했던 게이머들은 「마이 프렌드 쿠」를 통해 아케이드의 묘미를 한껏 느낄 수가 있을 것이다.

프렌드 쿠



장 르	아케이드
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	4월
가 격	미정
유통사	엔케이 디지털
제작사	엔케이 디지털

## 프롤로그

눈이 펄펄 내리는 크리스마스의 하얀 밤, 석연이는 작년처럼 두근거리는 마음으로 산타 할아버지를 기다리고 있다가 깜박 잠이 든다. 잠시후, 차가운 바람이 석연이의 얼굴을 스치자, 석연이는 잠에서 깨어나 이상한 것을 보게 된다. 바람 때문에 책장이 날리는 동화책 속에서 뭔가가 꿈틀 거리는가 싶더니 하얀 안개와 함께 동화책 속의 주인공인 초승달의 요정 쿠가 나타나 싱긋 미소를 짓는다. 너무 놀란 석연이는 잠시 뒤로 물러섰지만, 웃고 있는 쿠에게 왠지 친근감이 느껴져 곧 친구가 되어 버린다. 머리에 예쁜 더듬이를 좌우로 흔들며 맑고 투명한 눈

을 가진 쿠는 석연이에게 동화 세계의 위기를 얘기해 주기 시작하는데...

동화의 나라에는 아이들에게 희망과 꿈과 용기, 사랑 그리고 진실한 마음과 기쁨을 전해 주는 요정이 살고 있어서 동화 나라를 아름답게 가꾸고 있었다. 그러던 어느 날 한 사악한 마도사에 의해 여섯 요정들은 봉인석에 갇히게 되었고, 이 때문에 동화 나라는 점차 파괴되어 갔다. 또한, 동화나라의 위기는 현실세계로 이어져 지구에 있는 모든 아이들에게 영향을 주어서 미래에 대한 꿈과 희망, 용기, 사랑 그리고 진실된 마음을 잃게 되어 마침내 불신과 슬픔으로 가득찬 불행한 지구가 된다. 동화나라를 구할 수 있는 유일한 길은 순수한 영혼을 가진 아이와 쿠가 동화하여 여섯 요정을 가둔 봉인석을 풀고 사악한 마도사를 물리치는 길 밖에는 없다.



크루세이더와의 비교를 거부한다

# 미트 푸페트

## (Meat Puppet)



### 툼레이더의 라라처럼 강인한 여자가 주인공

크리티컴을 발표했던 크로노스 팀이 그들의 두번째 작품으로 개발하고 있는 미트 푸페트는 오리진사의 크루세이더와 유사한 3인칭 시점의 액션 슈팅 게임이다.

미트 푸페트의 즐거리를 살펴 보면 영화 니키타와 블레이드 런너가 혼합되어 있다는 것을 알 수가 있다. 이언 플록스의 누나이자가 게임의 주인공인 로터스는 암살요원이 되기를 원하지 않지만, 21세기의 디스토피아라는 국가의 권력에 의해서 이 일을 강제로 하게 된다. 과격한 폭력성과 3인칭 시점의 게임진행으로 인해서 미트 푸페트는 오리진사의 크루세이더와 비교할 수 있다. 이 게임의 제작자인 데이빗 시어즈는 "우리는 아주 심오한 스토리로 기획했으며 그래픽상으로는 부드러운 스크롤을 위해서 트루 컬러(1천6백8십만 컬러)를 사용하였습니다. 그리

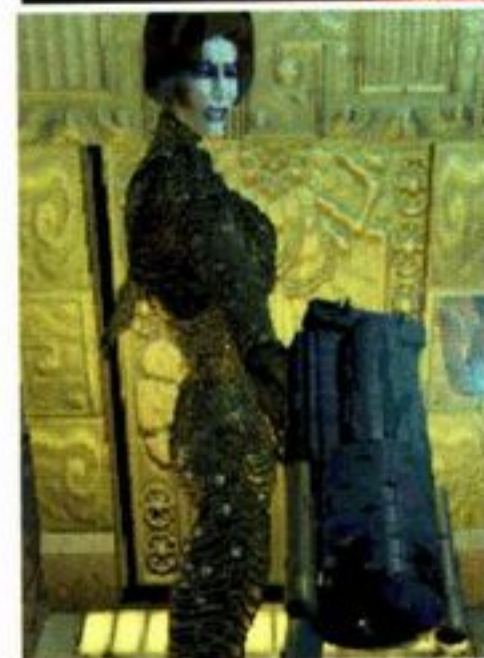


고, 보다 영리해진 적들을 포함한 수많은 추가적인 캐릭터와 메카닉을 게임상에 적용하였습니다." 라고 말했다.

### 수직으로 스크롤이 가능한 것이 특징

크루세이더와는 다르게 미트 푸페트에서는 수평으로 스크롤되지는 않지만 일반적으로 슈팅게임에서는 발견할 수 없는 고도 변화의 요소를 추가하여 수직으로 스크롤이 가능하다. 그렇게 때문에 갑작스러운 돌발사태를 맞이했을 때 점프를 시도하는 것은 이 게임에서 없어서는 안될 중요한 부분이며 게임의 흥미진진함을 느끼게 해준다. 모든 프레임은 고해상도로 이루어졌으며 크루세이더의 프레임과 비교했을 때 5배이상의 데이터를 사용하였다. 특히 텍스트 스크립트로 구성된 인공지능(AI)의 구조는 아주 놀라운 정도이다.

게임상에는 600가지 이상의 다른 종류의 유닛이 등장하는데 이 중에서 280가지는 단순하게 폭발하는 것이상의 의미를 지니고 있는 것들이다. 여러 가지의 동상과 다른 장식은 손상되거나 파괴될 수 있으며 로터스는 물품 등을 찾기 위해서 로커같은 것을 열 수 있다. 여주인공인 로터스는 2가지 타입의 장비를 가지고 있으며 특사로 불리우는 7종류의 보스들과 29종류의 캐릭터들은 일반적인 몬스터들이 가지는 사악함을 지니고 있다. 예를 들어서 하수구에 있는 삐쩍 마



로터스의 무기로는 혁명방사기와 신경 가스, 수류탄, 그리고 아주 유용한 머신건 등이 있다.

른 좀비는 시체를 씹어 먹으면서 주인공을 공격하고 유전학 연구소에서는 험악한 양배추 인형처럼 생긴 괴물이 다리를 호느적거리면서 조각칼로 주인공을 죽이려고 한다. 유전자 연구소 내에는 「사육기」라고 불리우는 장치가 있는데, 이 장치는 벽 바깥쪽으로 나와 있는 작은 주입구를 가지고 있다. 만일 게이머가 이 장치를 동시시키기 위해서 버튼을 누르면 호느적거리는 적들은 공격을 멈추고 이 사육기안으로 들어간다. 하지만, 다른 적들이 이 버튼을 쏘아서 이 장치를 끌려고 한다. 만약, 이 장치가 꺼진다면 적들은 다들 공격을 시작할 것이다.

### 그래픽의 향상을 위해서 로우 레벨 루틴을 이용

미트 푸페트를 제대로 즐기기 위해서는 펜티엄100, 램16MB, 2



장 르	액션 아케이드
최소사양	486이상/램8MB이상
권장사양	펜티엄100/16MB이상
발매일	6월
가 격	미정
유통사	플레이매스
제작사	크로노스

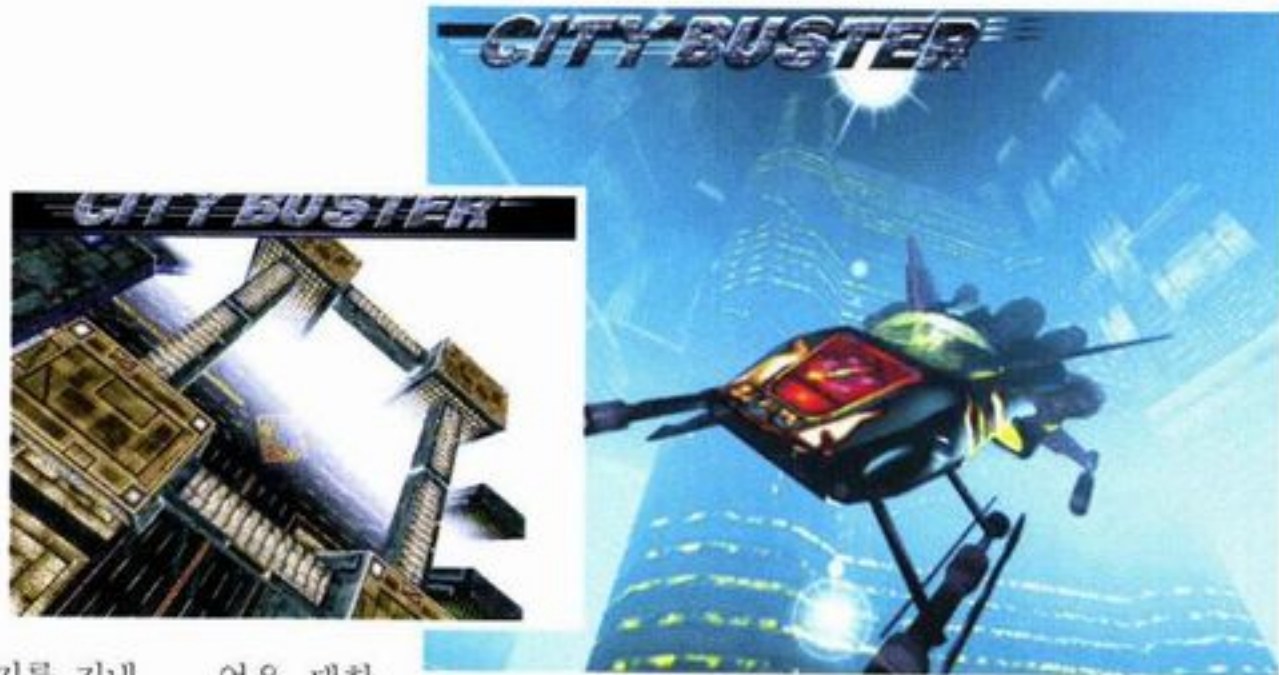
배속 CD-ROM, 16비트 사운드 카드, 1MB 비디오 카드 정도가 필요할 것이다.

800×600 해상도에서 16비트 컬러로 플레이를 할 수 있으며 제작진은 메모리를 과도하게 사용하지 않으면서도 그래픽을 향상시킬 수 있는 루틴을 만드는데 많은 노력을 기울였다. 윈도95전용 게임이기 때문에 다이렉트X를 이용하였지만, 스프라이트와 그래픽 타일은 이를 최적화하기 위해서 자체 개발한 로우 레벨 루틴을 이용하였다. 그리고, 만일 제작진이 다이렉트X를 기반으로 하는 다이렉트 드로우를 적용하였다면 이전에는 할 수 없었던 프레임에 기초한 색상 조정을 할 수 있을 것이다. 현재 게임은 베타버전까지 개발되어 있으며 커운드는 세라운드 효과와 리신 SF 영화에서 쓰이는 테크닉 사운드트랙으로 이루어진 것이다.

새로운 엔진, 새로운 게임

# 시티 바스터

City Buster(가칭)



## 스토리 라인

2014년 지구의 종말로 예언되었던 세기말이 지나고, 새로운 21세기를 향한 기대감과 안도감으로 지구의 문명인들은 경제와 문화

전반에 걸쳐 발전의 시기를 지내게 되었다. 하지만 2014년 UFO의 출현으로 전세계는 혼란의 시기로 접어들고, 지구 문명은 그들의 손앞에 무력하게 하나 둘 점령되어 간다. 한편, 4년간의 전쟁기간에서 육지의 근거지를 빼앗기며, 자신들의 터를 잃어버린 방위군들은 바다에 나라와 이념을 뛰어넘는 대항군 기지를 신설하고, 새 무기 자원 개발에 본격적으로 착수하게 된다. 무한한 자원인 바다에서 구할 수 있는 수소 에너지와 극자기를 이용한 이동 방법 개발, 특수 철갑 개발 등으로 새로운 반격을 시도할 수 있는 힘을

얻은 대항군은 XMF팀을 창설하고 육지의 UFO 본거지에 대한 대대적인 반격을 시도하게 된다.

## 게임의 특징

캠퍼스 히어로즈 스토리로 유저들에게 잘 알려진 밍스 소프트의 차기작이다. 이 게임은 3차원 액션 게임으로 최근 게임의 기본 해상도인 640×480, 256 컬러를 지원하고 있다. 그리고 전체 게임에서 90%이상이 맵핑 소스에 의한 3차원적인 그래픽 이미지를 구현하고 있는데 그에 대한 프로그

램 엔진도 리얼 타임으로 처리가 가능한 엔진으로 구성되어 있다.

그리고 사운드에 있어서는 CD의 음악과 스테레오 샘플링 효과 등 다양한 사운드 효과를 지원하고 있다. 프로그램은 자체 개발된 Device Control Library라는 3차원 엔진으로 제작되며 도스와 윈도 95 모드 둘 다 저해상도와 고해상도를 동시에 지원하고 있어 시스템 사양이 낮은 유저들을 위해서도 배려를 하고 있을 뿐만 아니라 모뎀 플레이와 조이스틱이 지원되며 윈도 95에서는 DirectX가 지원되고 있다.

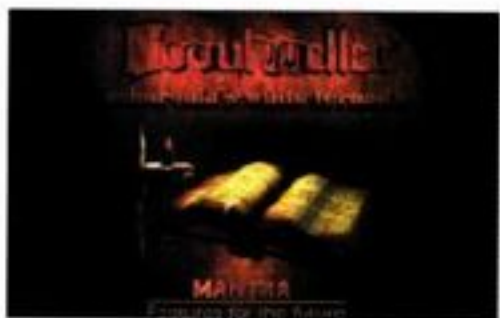


장 르	3D 액션
최소사양	펜티엄75/램16MB이상
권장사양	펜티엄120/램16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	미정
제작사	밍스(MPS)소프트

프린세스메이커의 명성 그대로

# 어컬텔러 外戰

Occult-teller Side Story



## 마지막 2D 게임

프린세스메이커 시리즈 등 지금까지 해외 게임의 컨버전 작업에만 열중해 왔던 만트라에서 순수 자체 기술로 국산 게임을 제작중에 있다. 제목은 신비한 이야기를 하는 사람이라는 뜻의 「어컬텔러 외전」. 판타지 롤플레이팅 게임 넘새가 물씬 풍기는 이 게임은 「에쿠로니아의 백풍(Echuronia's white tornado)」이라는 부제가 붙어 있다. 어컬텔러는 기획 단계에서부터 속편을 같이 제작하고 있는데 시나리오의 비중을 따져 이번에 출시될 게임은 「어컬텔러 외전」, 다음에 출시될 게임은 「어

컬텔러 1」이라고 부를 예정이다.

만트라로서는 처음 시도하는 자체 제작 게임인 만큼 화면을 320×200의 저해상도를 지원하게 하여 섬세함보다는 시원시원하고 호쾌한 움직임, 아기자기한 구성에 중점을 두고 있다. 그동안 컨버전을 통해 저해상도 2D그래픽의 노하우를 바탕으로 수준 높은 그래픽을 구현할 예정이다. 게임의 스토리는 다음에 출시될 게임의 전편이 되며 차기작은 고해상도로 만들어질 예정이며 전투신도 색다른 것이 될 것이라고 한다.

## 검의 왕국 레이도라

아탄다의 중앙에 위치한 레이도라 왕국은 검으로 일어섰으며 검으로 다스려진다. 레이도라의 왕의 셋째 아들인 하반 프레드릭은 검술이 뛰어나고 인품이 높으나 지나친 방랑벽으로 인하여 여기저기를 떠돌아다니며 사람들과 어울

리며 수행하기를 즐기는 청년이다. 레이도라 건국 121년의 어느 날, 여느 때와 마찬가지로 하반은 아탄다의 어느 곳에선가 수행을 하고 있었다. 그러나 「에쿠로니아라」라는 강력한 종교 단체가 아탄다 북쪽에서 그 세력을 키우고 있었는데 「알마뉴」를 기점으로 레이도라를 점령하기 이르렀고 급기야 아탄다의 통일을 눈앞에 두고 있다고 호언 장담한다. 음밀한 밀교 집단으로 정평이나 있는 에쿠로니아... 한편 하반은 자신의 무관심과 방종으로 레이도라를 에쿠로들에게 넘겨줬다고 생각하게 된다. 심한 좌절감과 죄책감에 빠져 있던 하반은 은둔자로 몇 년의 생활을 하면서 뜻을 같이할 동료들을 만나게 된다. 아탄다 최고의 재력가 엘바 사무엘, 체미 도단의 보스 오니칼크, 정령사 알프레드, 마법사 안토니... 이들의 힘을 빌어 레이도라의 재건을 기약하는데...



장 르	롤플레이팅
최소사양	486/램16MB이상
권장사양	펜티엄/16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	미정
제작사	만트라



전쟁의 영웅이 되어 보자

# 크레이지 이반

Crazy Ivan



부서진 헬기 앞에서 게임은 시작된다



게임이란 동영상이 이 정도는 되어 한다



## 발전되어 가는 로봇 시뮬레이션

몇 년 전만 하더라도 로봇 시뮬레이션은 거의 보기가 힘들고 키보드로는 다루기 힘든 비행 시뮬레이션들이 주종을 이루었다. 그러나 조금 더 현실에 가까운 미래지향적인 로봇을 이용한 시뮬레이션 게임들이 나오기 시작했지만 이들 역시 여러가지 면에서 걸모습만 바뀌었지 거의 모든 게임의 시스템이 비행 시뮬레이션과 유사한 형태를 갖추고 있었다. 하지만 이번에 출시될 크레이지 이반은 여러 가지 면에서 액션에 가깝게 하고 있다. 이제 비행 시뮬레이션이 아닌 로봇 시뮬레이션의 장르가 크레이지 이반으로 인해 보다 확실하게 정착되는 것이다.

## 부드러운 스크롤과 그래픽

크레이지 이반은 다른 게임에 대해서는 그리 뛰어난 그래픽을 가지고 있지는 않다. 하지만 윈도우에서의 그래픽 가속기인 다이렉트 X를 채용하고 있기 때문에 아케이드 게임에 비급가는 부드러운 스크롤을 느낄 수가 있다. 다른 같은 종류의 게임들의 경우는 조작성이 어렵고 스크롤이 딱딱한 대신에 그래픽이 고해상도의 그래픽을 지원하고 있는 것에 비하면 정반대라고 할 수도 있다.

앞에서도 말했듯이 그래픽은 뛰어나지 못한 편이다. 하지만 적의 움직임이나 아군의 움직임, 그리고 주변 풍경의 움직임들이 다른 아케이드 게임에 비해서 전혀 떨어지지 않는다. PC게임치고는 게이머의 눈에 부담이 없는 그래픽을 제공하고 있는 것이다.

## 영화를 보는 듯한 동영상과 박진감 넘치는 사운드

크레이지 이반을 시작하게 되면 마치 비디오CD를 보는 듯한 착각에 빠져들게 된다.

다른 게임들은 동영상을 사용했다고는 하지만 사진의 연속일 뿐이었다. 그러나 영화배우들을 채용해서 실사 촬영을 한 크레이



간단 명료한 전투화면

지 이반은 영어를 모른다고 하더라도 쉽게 내용을 이해 할 수가 있다. 오프닝의 동영상도 멋있지만 엔딩의 동영상은 한 편의 명작 영화를 보는 듯한 인상을 준다.

게임에 빠질 수 없는 요소 중의 하나가 바로 사운드이다. 사운드가 형편없으면 게임의 재미는 반감이 되기 마련인 것이다.

그러나 크레이지 이반은 잔잔한 사운드가 흘러나오는 가운데 긴장감을 느낄 수 있게 해 주고 적의 유닛을 파괴할 때에는 강력한 쾌감을 맛 볼 수가 있다. 긴장감 가운데 쾌감이 이 게임의 사운드의 묘미인 것이다.

전투 그래픽은 조금 떨어지는 편이다



장 르	로봇 시뮬레이션
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	미정
가 격	미정
유통사	동서산업개발
제작사	시그노시스

## 게임은 이 정도는 되어야 한다

요즘 게임에 대한 관심이 높아지면서 많은 게임들이 쏟아져 나왔다. 하지만 그만큼 많은 졸작이 출시된 것도 사실이다. 하지만 크레이지 이반은 소장 가치가 있는 게임이라고 할 수 있다. 그렇게 뛰어난 게임은 아니지만 그렇다고 떨어지지도 않는다. 모든 면에서 시스템이 균형을 이루고 있는 것이다. 이러한 류의 게임이 약한 면이기 마련인 스토리 부분도 충실하고, 그래픽이나 사운드도 게이머들에게 무리 없이 다가온다. 적어도 게임은 이 정도는 되어야 하는 것이다.

파랜드 시리즈의 최신작

# 파랜드 택틱스 Farland Tactics

프리뷰



기사 브라이언 밑에서 자라난다. 그들은 마을 축제로 떠들썩한 비스로 향하고 드디어 새로운 운명의 순간이 다가 오는데...

## 게임의 흐름

이야기가 시작되면 바로 적과 싸우는 장면이 나온다. 이 게임의 목적은 당신의 분신이 되는 아군 유닛을 조종하여 앞길을 방해하는 적의 유닛을 무찔러 다양한 수수께끼를 풀어 가는 것이다.

이 게임의 스테이지는 장기나 체스 등의 보드 게임과 매우 닮아 있다. 다른 점은 말인 유닛이 성장한다는 점과 앞에서처럼 보드 게임이 기마를 1개 움직일 때마다 상대의 순서가 되는 것에 반해 이 게임에서는 아군 모두의 유닛이 이동하고 나서 상대(컴퓨터)의 순서로 되고 상대의 유닛이 모두 이동을 끝마치면 이쪽의 순서가 돌아오는 식의 턴 방식이다.

이렇게 턴을 되풀이하여 스테이지를 클리어하는 것이다. 스테이지를 클리어하는 조건은 다양하지만 제 1스테이지는 적 유닛의 전멸이다.

하고 있었다. 양국은 기나긴 세월 동안 사소한 싸움을 끊임없이 되풀이해왔지만 17년전의 대전(大戰)을 계기로 표면적으로는 호의를 보이고 있었다.

이 2대국과는 별도로 사막과 울창한 나무, 푸른 바다로 둘러싸인 [필크]라 불리는 지방이 있었다. 어느 쪽에도 속하지 않는 이 근방에는 인간과 다른 마족이 살고 있는데 그들은 인간을 월등히 초월하는 힘때문에 미움을 받아 이 메마른 땅으로 내쫓겨졌던 것이다. 수년전, 이 땅에 아위라는 남자가 나타나 마족의 지위를 지키기 위해 이 필크를 독립국가로 부흥시키려 하고 마침내 그들의 노력이 결실을 맺어 비스, 요크 양국의 사이에 우호관계가 체결되기에 이르렀다. 비스 동쪽의 체스타라는 마을에 살고 있는 18세의 소년 레온은 17년전의 전쟁으로 양친을 잃고 같은 형편인 랄프와 함께



## 파랜드 스토리의 최신작

일본에서 이미 시리즈물로 10여편이나 제작된 파랜드 스토리의 최신판으로 지금까지의 2D월드에서 벗어나 3D 개념을 도입하여 보다 사실적이며 멋진 전투화면을 제공한다. 월드위에서 바로 전투가 일어나며 판정이 내려지기 때문에 게임의 진행도 매우 빠르며 전투 후 바로 진행되는 스토리가 일품이다. 파랜드 택틱스는 일본판 파랜드 사가의 한국명으로 일본에서는 발매와 동시에 인기순위와 판매순위에서 1위를 차지하기도 했다.

## 스토리

대륙에서 그리 멀지 않은 곳에 떠있는 섬 엔트리히. 거기에 동서에 걸쳐 있는 울카누스 산을 사이로 2개의 나라가 있다. 북쪽의 군사대국 [요크]와 남쪽의 풍부한 농업국가 [비스]는 서로를 적대시



장르	판타지 SRPG
요구사항	펜티엄60/12MB이상
권장사항	펜티엄100/16MB이상
발매일	5월
가격	미정
유통사	미정
제작사	TGL
안글화	커뮤니케이션그룹



우주정거장 GS23에 엄청난 일이...

# 실리콘 스크림 (Silicon Scream)



장르	어드벤처
요구사항	486/16MB이상
권장사항	펜티엄/16MB이상
발매일	4월
가격	미정
유통사	삼성전자
제작사	NEC

## 프롤로그

이곳은 미래의 우주 정거장 GS23. 모든 것이 완벽하다고 생각되었던 스테이션 GS23에 아주 특수한 질병이 돌게 되었고, 이로 인하여 GS23은 폭동에 휩싸이게 되고 원자로까지 폭발하려고 하는 절대절명의 위기에 직면하게 된다. 그리하여 은하연맹 조사부에는 특별 지시가 하달되고 그 명령을 수행할 인물을 찾던 중 조사부에서 가장 최고로 뛰어난 특수 요원인 게이머를 선발하게 된다. 게이머는 지구 연합군 기술부의 기술원 자격으로 GS23에 잠입하여 GS23을 위기에서 구하라는 임무를 받는다. 하지만, 조사부에서는 이 작전이 너무 위험하기 때문에 딱 한 사람만을 침투시키기로 결정하게 되고 게이머는 우주 정거

장 GS23에 잠입한다. 하지만, 이곳에서 게이머에게 협력하는 사람은 겨우 2명 밖에 없고, 그 2명의 협력자 역시 그 정체가 밝혀지지 않은 상태이다. 이 거대한 우주 정거장에서 과연 게이머는 협력

자들이 제공해 주는 정보를 가지고 GS23의 숨겨진 비밀을 풀어서 이 최악의 위기로부터 GS23을 구할 수 있을까?

## 게임의 시작

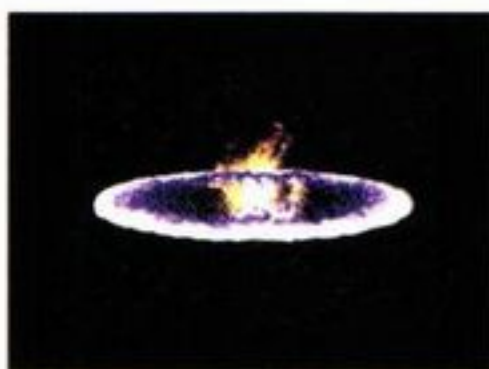
게임이 시작되면 비행정을 타고 GS23의 안으로 잠입한다. 이때, 임무를 설명하는 나레이션을 들을 수 있다. 실리콘 스크림은 1인칭 시점으로 플레이를 하는 어드벤처 게임으로써 헬멧을 쓰고 전경을 보는 형식을 취하기 때문에 약간 답답하긴 하지만, 어떻게 보면 이 게임의 특징으로 볼 수 있으며 어떤 때는 오히려 갑자기 나타나는 사람들이나 유니트 때문에 흥미로움을 느낄 수 있을 것이다.

## 난심증이라는 전염병의 비밀을 밝혀내자

처음으로 내려지는 임무는 「난심증」이라는 특수한 전염병에 걸린 주민들이 파손시킨 원자로를 찾아내어서 원자로 폭발이라는 최악의 사태를 막아내야 한다. 두번째 임무는 이곳 주민들을 이상하게 만들어 버린 특수 전염병 「난심증」의 비밀을 밝혀내야 하는 것

이다. 하지만, 이 두가지 임무를 수행하는 것은 그리 간단한 문제가 아니다. 왜냐하면, GS23의 모든 주민들이 이 전염병에 걸린 것이 아니기 때문에 임무를 수행하면서 정상적인 주민들에게 피해를 입혀서는 안된다는 것을 상기하여야 할 것이다.

코드키를 찾았으면 사령본부에 가서 스티븐 대령과 그레이를 만나고 그들에게서 첫 번째 임무에 대해서 이야기를 듣고 식물 플랜트로 이동하자. 하지만, 이동하기 전에 컴퓨터 화면에 나타난 원자로(파워 컨트롤)스위치의 조작순서를 꼭 기억해 두어야 한다. 식물 플랜트를 살펴보다 보면 식인 생물이 나오는데 가까이 가지 않는 것이 좋다. 식물 플랜트의 랜딩베이에서 우주선을 타고 원자로로 가자. 이곳에서 엑세스 코드를 찾은 다음, 메인 콘솔의 오른쪽에 있는 서브 콘솔에서 스위치를 종료시키면 원자로가 폭발하는 것을 막을 수 있을 것이다. 이로써 하나의 임무를 수행하였지만 이제는 난심증의 비밀을 파헤쳐야만 전염병에 걸려서 폭동을 일으키는 주민들을 막을 수 있다. 다음 임무



수행을 위해서 바탄지역의 코리돌 크로라를 타고 나가야 하는데, 스티븐 대령으로부터 반드시 매트릭스 컨버터를 건네 받아야 할 것이다. 코리돌크로라에 진입하여 터널 안으로 들어가면 코리돌크로라의 조작패널을 활용해서 이동과 공격을 할 수 있다. 가다 보면 난심증에 걸린 주민을 만나게 되는데 발각되지 않도록 주의하면서 난심증에 걸린 주민의 뒤를 미행하자.

이들을 미행하다 보면 트랜스포트의 통로 아래에서 폭발하려고 하는 레이저 건을 볼 수가 있는데, 화면의 오른쪽 3번째 버튼을 누르면 폭발을 막을 수 있다. 폭발을 막아내고 실프렉스사로 이동한다. 여기서는 실프렉스사의 엑세스 코드를 알아내야 하는데, 이것은 사령부 컴퓨터의 보안로그를 확인하면 알 수가 있다. 실프렉스사의 키를 입력하여 복도의 왼쪽으로 가게 되면 사이리스를 만나게 되는데, 이때 커서를 맞추고 신속히 무기를 쓰면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 사이리스를 죽이고 나서 본부 내부의 컴퓨터 메뉴에서 데이터베이스와 자료를 입수하여 사령본부로 돌아오면 된다. 「난심증」의 치료방법이 없다는 것을 알게 된 게이머는 사령본부에서 생명유지 장치를 끄고 원자로로 향한다. 마지막으로 GS23에 자폭장치를 한 게이머는 자신이 타고 온 우주선을 타고 탈출하게 된다.

해저에서의 환상모험

# 서브 컬처 (Sub Culture)



아주 다양한 바다 생물들이 서브 컬처 내에 살고 있다. 거의 대부분은 예뻐서 없지만, 어떤 종류는 싸우거나 피해야 한다.



려하게 렌더링된 해양에서 펼쳐지지만, 임무를 완전히 마치게 되면 게이머는 2개의 새로운 집단과 사악한 조직이 기다리고 있는 더럽고 폐쇄되어 있는 세계로 이동하게 되며 게이머와 집단들은 이 작은 문명세계의 한 부분이 된다.

게이머의 잠수정은 게.독 해파리, 거북, 돌연변이 뱀장어와 같은 이 지역의 바다 생명체에 비해서 아주 작으며 3D 폴리건으로 완전하게 묘사되어 있는 이 생명체들은 일정한 패턴을 가지고 이동과 행동을 하게 된다.

게임의 사운드는 심연의 깊이와 해저 세계에서의 밤과 낮을 구분할 수 있도록 해주며 게임의 배경인 해저의 상황을 확실하게 느낄 수 있게 해준다. 서브컬처는 아주 뛰어난 게임 제작기술을 사용하여 다시 한번 크라이테리언의 명성을 높여줄 시뮬레이션 게임으로 인정받을 것이다.

게임상에서는 전투만 하는 것이 아니고 무덤없는 트레이닝도 할 수 있다.



장 르	시뮬레이션
요구사항	펜티엄75/램16MB
권장사항	펜티엄133/램16MB
발매일	가을
가격	미정
유통사	VE
제작사	크라이테리언 스튜디오

## 1인승의 소형 잠수정을 타고 게임을 진행

서브 컬처는 자사의 게임보다는 자체 개발 3D엔진인 렌더웨어(RenderWare)로 더욱 유명한 회사인 크라이테리언 스튜디오의 야심작이다.

일렉트로닉 아츠사의 계열사인 볼프로그사에서 앞으로 출시될 제목 미상의 게임과 블루 바이트사에 의해서 최근 출시된 아르키메디언 다이너스티처럼 서브 컬처는 바다의 해저를 그 배경으로 하고 있다. 이 게임에서는 게이머가 1

인승의 소형 잠수정을 이용하여 해저를 탐험할 수 있도록 상당히 넓은 3D지형을 제공해준다. 게이머는 구조나 정찰 임무를 수행하거나 혹은 대립하고 있는 두 세력 사이에서 기술이나 물자부문을 이용한 중계 무역을 할 수도 있다.

## 지구환경 보호에 대한 메시지가 내재

이 게임의 이면에는 아주 확실하게 지구 환경 보호에 대한 메시지가 내재되어 있는데, 크라이테리언 스튜디오사는 바다를 오염시키는 무리를 철저히 응징하는 내용을 게임상에 집어 넣었다. 용병 부분은 고전 8비트 게임인 엘리트와 비슷한 요소가 많아서 게이머에게 그들이 요구하는 만큼의 자유를 부여하여 게이머가 하고 싶은 행동을 할 수 있다. 그러나, 두 집단 사이에서 발생하는 특정 임무나 긴급한 사건에서는 지정된 임무만을 수행해야 한다.

만일, 게이머가 기술부문을 주로 취급해 왔다면 무역이 주로

행해지는 지역에 들어갔을 경우에는 아주 냉담한 반응을 받기는 하지만, 게이머에게 공격을 가하거나 하지는 않는다.

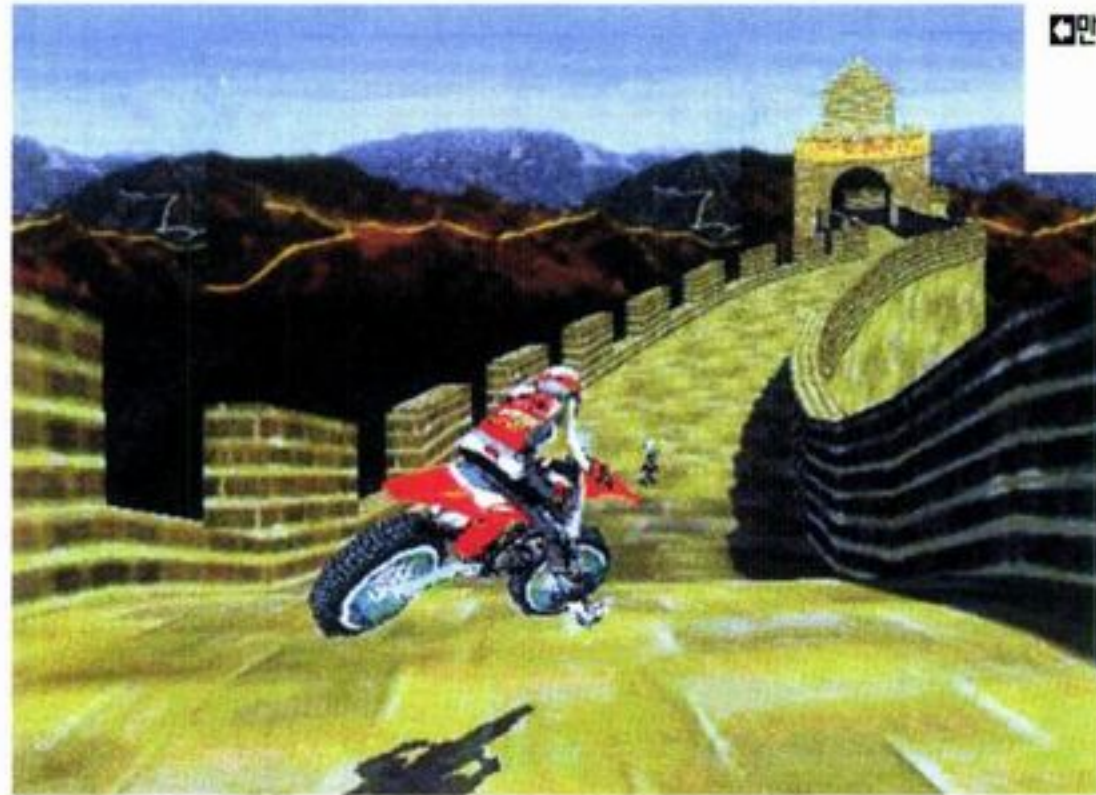
게이머가 단독으로 임무를 수행하면서 다음 스테이지로 들어가기를 원한다면 의뢰인과 상급자에게 충실함을 보여줘야 한다.

서브 컬처의 대부분 진행은 화



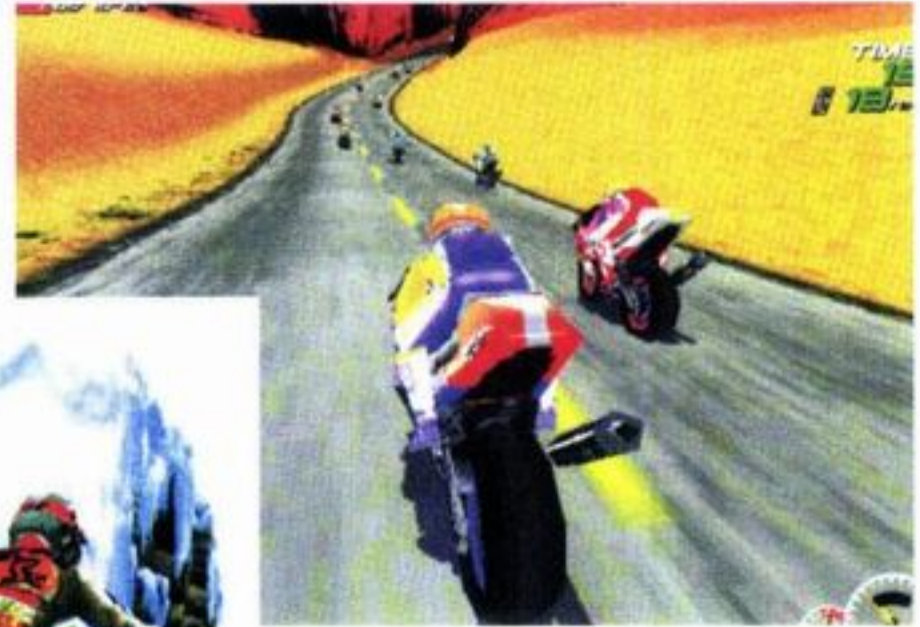
PC에서 모터 사이클을 즐겨보자!

# 모터 레이서 (Moto Racer)



□만리장성을 질주하는 모습

□단독 플레이어에는 23대의 상대방과 겨루어야 한다□



장 르	레이싱
요구사항	펜티엄90/램16MB
권장사항	펜티엄133/램32MB이상 /3D액셀레이터 카드
발매일	5월
가 격	미정
유통사	BMG
제작사	델파인

## 만리장성을 신나게 질주해보자

그동안 비디오 게임기와 PC용 모터사이클 게임은 행 온(HANG ON)같이 뛰어난 아케이드용 모터 사이클 게임의 수준을 따라오지 못했으나, BMG사가 모터 레이서의 출시를 통해서 PC상에서도 아케이드용 모터사이클 게임의 스타일을 느끼게 해 줄 것이다.

모터 레이서는 게임 플레이의 부드러움을 깨뜨리지 않으면서 거의 완벽한 3D 그래픽을 제공한다. 게이머는 중국의 만리장성의

완만한 경사면 코스를 포함해서 독특한 9가지의 코스를 선택할 수 있다.

코스에 따라서 게이머는 가와사키 KTM 360 SX과 같은 경주용 모터사이클이나 가와사키 난자 9ZXr 등과 같은 일반 모터사이클을 이용해서 경주에 임하게 되며 플레이스테이션용 레이싱 게임인 릿지 레이서처럼 모터 레이서도 최고 스피드, 가속도, 핸들, 브레이크 등과 같은 구성을 게이머가 바꿀 수 있는 8종류의 다른 모터사이클이 제공된다.

## 모터크로스과 길거리의 두가지 경주가 가능

두가지의 모터사이클과 레이싱의 타입에서 핸들링의 차이는 모



터 레이싱이 하나의 패키지임에도 불구하고 두가지의 게임을 가지고 있는 듯한 느낌을 줄 것이다.

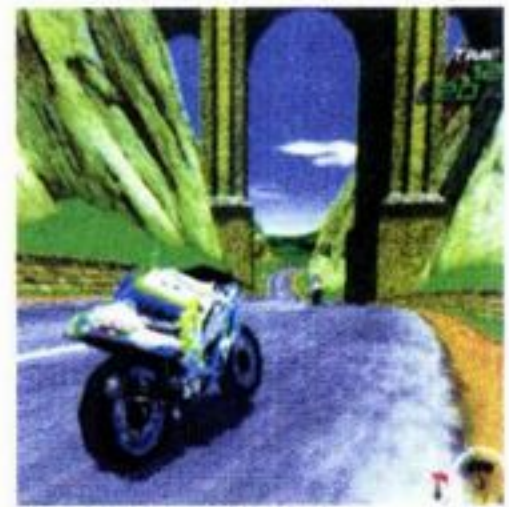
모터크로스(아외 횡단 경주)의 트랙 경주에서 게이머는 코너를 돌 때 발생하는 충격을 피하기 위해서 실제 경기처럼 급회전을 해야 하며 경기에서 앞서 나가기 위해서는 「테이블탑」과 같이 아주 잘 쓰이는 트릭을 실행해야 한다. 길거리 트랙 경주에서는 보다 빠르고 일반적인 방식으로 플레이하지만, 웬지 모터사이클이 무겁다고 느껴질 것이다.

모터 레이서는 네트워크와 랜을 통해서 4명까지 플레이가 가능하며 인터넷을 이용한다면 최대 8명까지도 플레이할 수 있다.

윈도95 전용 게임으로 최소한

펜티엄 90, 램 16MB의 사양이 필요하며 랜디션과 3Dfx 칩 세트를 포함한 3D 액셀레이터 카드를 지원한다. 이 게임은 보통 20~25 정도의 프레임으로 실행되지만, BMG의 제작자의 말에 따르면 3D 카드를 장착한다면 초당 5~10 프레임이 늘어날 것이라고 한다. 아직 완성되지는 않았지만, 이 게임에서는 일본에서 제작된 다른 여타의 레이싱 게임과는 다르게 단조로운 록 비트가 없는 대신 전자 기타의 연주가 게임의 배경음악으로 깔린다.

모터 레이서는 PC와 비디오 게임기사이의 전통적인 경계가 불투명해지고 있는 현 추세를 따라가고 있는 게임으로 보인다.



도벨타운의 평화를 위한 록맨과 제로의 활약상

## 록맨X3



### 록맨의 친구인 제로로 플레이해보자

록맨은 특수무기와 각 스테이지에 숨겨져 있는 아이템을 얻음으로써 파워업을 할 수 있다. 록맨X3에서 록맨 이외에 그의 친구인 제로를 이용하여 게임의 진행이 가능한데, 제로의 라이프 에너지가 록맨의 그것과 비교했을 때 아주 많이 가지고 있으며 성능 또한 록맨보다 높다. 그러나 제로에게는 단점이 있는데, 라이프 에너지 이외의 아이템을 얻을 수 없으며 보스와의 대결이 이루어지면 게임에서 자동적으로 록맨으로 교체되므로 보스와 싸울 수 있는 기회를 가질 수 없다.



더 강력하다. 슈팅키를 계속 눌러서 최고 단계까지 올라가면 차지슈팅 2발을 쏠 수 있으며 빔샤벨으로도 공격할 수 있다.

록맨에게는 처음부터 제로와 같은 공격력은 없지만, 특수무기와 파트를 얻어서 파워업을 할 수 있다. 스테이지의 어딘가에 숨겨져 있는 라이트 아머는 일단 얻으면 라이트 아머 전송장치가 있는 곳으로 부를 수가 있다.



### 도플라 박사의 야망을 분쇄하자

도플라 박사는 인간적인 사고가 가능한 로봇인 레프리로이드를 제조하여 지구를 정복하려 하고 록맨은 이에 맞서서 전세계에 선전포고를 한 도플라 박사를 무찌르고 도벨타운의 평화를 되찾아야 한다.

게임의 주무대가 되는 도벨타운에는 8개의 건물 시설이 있어서 레프리로이드들이 항상 대기하고 있다. 물론, 마지막에는 강력한 보스가 등장하지만, 보스를 이긴다면 특수무기를 얻을 수 있다.

8종류의 특수무기는 특정 보스에게만 해당되므로 구분을 잘해서 사용해야 한다.

### 엄청난 위력의 차지슈팅이 가능

스테이지를 클리어하기 위해서는 여러 가지의 액션을 구사하지 않으면 안된다. 기본이 되는 액션으로는 대쉬, 점프, 슈팅공격 등이 있다.

점프에는 벽 쪽으로 점프키를 눌러서 벽을 탈 수 있는 벽타기 기술이 있으며 슈팅공격은 슈팅키를 어느정도 누르고 있다가 손을 떼면 엄청난 관통력의 위력을 지닌 차지슈팅으로 사용할 수 있다.

제로는 록맨이 구사할 수 있는 모든 액션이 가능하며 차지슈팅은 록맨보다



장 르	액션 아케이드
요구사항	펜티엄60/램16MB이상
권장사항	펜티엄100/램16MB이상
발매일	미정
가 격	미정
유통사	현대전자
제작사	캡콤



슈팅 세계의 새로운 묘미를 느낀다!

# 엑스포스 (X-Force)



장 르	슈팅
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	33,000원
유통사	이쓰멀소프트
제작사	이쓰멀소프트



세워 반격에 나서는데... 끝이 없는 적기의 출현과 엄청난 파워의 대전함. 한 순간도 긴장감을 늦출 수가 없다. 최강이 무기로 반란군을 제압하라!

아직 미흡한 점은 있지만 나름대로의 장점을 가지고 있으며 신생 개발 업체로서는 많은 노력을

## 아케이드용 게임을 연상케 하는 슈팅게임

요즘은 게임 센터에서나 볼 수 있고 IBM PC에서는 거의 사라지다시피 한 슈팅게임이 상용으로 나오게 된다. 이 게임은 슈팅이라는 장르에 있어서는 고전 게임을 연상케 하지만 상용인 만큼 상당히 깨끗한 그래픽을 자랑하고 있으며 디렉터 X를 이용, 편리하고 부드러운 조작성을 보이고 있다.

486이상에 8MB 램, 윈도95를 기본 사양으로 하고 256칼라 VGA와 사운드블라스터를 지원하며 많은 무기 아이템이 게임의 묘미를 증가시켜 주고 있다. 긴박감이 잘 전달되는 음악 또한 게임과 잘 조화를 이루고 있다. 2인용이 가능하고 게임 스피드 및 난이도 조절을 가능하게 하여 편리한 사용자 인터페이스를 갖추고 있다.

## 게임의 스토리

우주력 4021년, 만데스 은하의

중심, 페르곤 행성... 내부 맨틀 층 이동과 지각 변동으로 행성 통치가 혼란에 빠지자 그 틈을 이용한 타마자 반란군이 대행성 연합 함대군을 공격해 온다. 이어 체린곤 행성은 최강의 전사, 샤크와 레이아를 내



### 메뉴설명

- One Player(1인 플레이어) : 혼자서 게임에 참가한다.
- Two Player(2인 플레이어) : 둘이서 같이 게임을 한다.
- Continue(이어하기) : 끝난 판을 이어 게임을 계속한다.
- Information(정보) : 점수판과 게임의 설명을 볼 수 있다. 게임의 조작설명과 사운드에 대한 설명은 F1을 누르면 볼 수 있다.
- Option(옵션) : 키보드 설정과 마우스 선택, 조이스틱 등을 선택할 수 있고 게임의 스피드, 음악, 효과음, 게임 레벨 등을 고를 수 있다.
- Load Game(부르기) : 저장된 게임을 불러 다시 한다.
- Save Game(게임 저장) : 게임을 저장한다.
- 무기선택 열람 : 총 선택할 수 있는 무기가 다섯 가지 있으며 각 무기의 파워를 알 수 있다.
- 점수판 : 점수를 알아본다.
- 폭탄(B) : 쓸 수 있는 폭탄의 갯수를 나타낸다.
- 에너지 : 길다란 막대기 표시이며, 전투기의 에너지 상태를 나타낸다.

### 무기 종류

총 다섯 종류의 무기가 있고 1단계부터 7단계까지 파워를 모을 수 있다.

**파이어** : 노란색의 아이템이며 강한 파괴력을 가지고 있다. 파워업 될수록 넓은 공간을 공격할 수 있다.

**링** : 빨간색의 아이템으로 발사 속도가 빠르다. 파워가 모일수록 화면 사방으로 적을 공격할 수 있다.

**레이저** : 파란색의 아이템으로 가장 강력한 파괴력을 가지고 있다. 7단계까지 파워를 다 모으면 화면 가득히 레이저가 나간다.

**옴파** : 녹색의 아이템으로 넓은 면적의 공격을 할 수 있다. 7단계까지 파워가 모이면 즉방에서도 발사된다.

### 아이템 종류

- B : 폭탄으로 화면 공간의 적 전체를 공격한다. 소용돌이처럼 퍼져 나간다.
- ♥ : 에너지 회복 아이템으로 적에게 공격당해 없어진 에너지를 채워 준다.

### 스테이지

총 20개의 스테이지로 어려운 부분 없이 진행할 수 있다. 많은 적들을 물리치면 보스가 나오는데 무기 파워가 많이 차 있을수록 클리어하기 쉽다. 스테이지 패턴이 단순하므로 초보자가 해도 별 어려움이 없을 것이다.

흥미 진지한 무림의 세계로

## 귀견(鬼犬)



장르	대전액션
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	4월
가격	미정
유통사	미정
제작사	전컴



### 스토리 전개가 만화로! 새로운 형식의 대전 게임

만화가 하승남 씨의 작품 [귀견]이 대전액션으로 우리에게 다시 돌아 왔다. 만화책을 보면서 등장인물의 전투신에서 독자가 직접 대전을 벌일 수 있도록 했다. 탄탄한 줄거리와 분위기 있는 사운드는 유저를 무림의 한복판에서 있는 듯한 느낌을 들게 할 것이다. 총771페이지의 방대한 스토리에 비해 전투화면 그래픽이



떨어지는 것이 흠이다. 시스템 지원은 486이상이고 윈도 전용 게임으로 CD 1장으로 구성되어 있다.

### 게임의 스토리

#### 스토리 모드 대전 공략

첫 번째 대전은 귀견 대 선우재검으로서 선우재검은 점프를 자주 하므로 신중히 때리면 이기기 쉽다. 두 번째는 최고 살수로 뽑히는 한당과 귀견의 만남으로 귀견의 큰 발차기로 적의 뒤에서 공격하면 이기기 쉽다. 세 번째는 귀견과 무림맹의 대결로서 무림맹의 선풍각만 잘 막으면 이기기 쉽다.

네 번째는 모용해와 전일명과 대결로 모용해는 잡기 기술이 좋으므로 잡기 기술과 필살기 연재 비행을 잘 쓰면 이기기 쉽다.

다섯 번째 대결은 귀견 대 사우환으로서 귀견의 선풍차기 기술과 큰발차기 조화가 승패를 좌우한다. 여섯 번째 대결은 귀견 대 귀

달 대결로서 역시 선풍차기와 큰 발차기 조화가 중요하다. 일곱 번째는 풍숙과 사우환의 대결로 장풍과 일심 찢르기의 조화가 되어야 이길 수 있다. 여덟 번째는 모용해와 옥가린으로서 모용해의 잡기 기술과 장풍을 이용하면 쉽게 승리할 수 있다.

아홉 번째는 풍숙과 허무귀의 대결로 가장 힘든 판이다. 장풍과 날라 차기가 승패를 가름하고 허무귀 필살기인 봉황장은 반드시 막아야 한다. 열 번째 마지막 판은 귀견과 지다성의 사마후의 대결로 보스판 답지 않게 쉽게 이길 수 있다. 귀견은 이판에 장풍이 나가기 때문에 많이 사용하는 것이 좋다.



### 등장인물 및 필살기

등장인물은 그대로 필살기를 갖추고 좋은 공격을 하는 캐릭터만 기술했다.

- 유세옥 : 일명 귀견 정부 살인업자로 고어로 지라난다. 멸망한 머교의 호법과 풍숙의 손에서 성장했다. 탁월한 머리와 뛰어난 반사신경을 갖고 있다. 스토리의 주인공이다.

장풍	작은주먹
선풍 날라차기	큰발
연속 허단공격	큰손
연속 상단공격	작은발
연속 중어단 공격	큰발

- 모용해 : 화산파 장문인의 외동딸로서 화산파의 모든 무예를 알고 있는 천재 소녀

장풍	작은손
앞으로 주먹치기	큰손
회전 세비돌기	큰발

- 전일명 : 무림맹의 부어로 연속 공격이 뛰어나다.

장풍	작은손
순간공격	큰발
3단 버락치기	큰손

- 사우환 : 무당파의 제자로서 뛰어난 당했다. 항상 무당을 그리워하며

- 씨우는 승부사.

3단 공격	큰손
풍지 돌기	큰발

- 풍숙 : 귀견의 사부로서 과거 불세출의 무패를 자랑하던 최고의 동방 무사. 현재는 시마 세가들에게 눈이 멀어 장님이 되어 있다. 하지만 여전히 강한 최고의 고수.

전진 2단 공격	작은손
3단 찢르기	큰손
슬라이딩 킥	큰발
장풍	작은손

- 허무귀 : 사마후의 심복으로서 금강

- 불괴이며 각종 문파의 무술을 두루 통달한 절정 고수. 창을 주무기로 사용한다.

비행장	큰손
쾌신각	작은손
장풍	작은손

- 사마후 : 일명 지다성의 별호를 갖고 있는 무림맹의 군사. 현재 전어를 기질 욕심을 꿈꾸고 있는 간웅이다. 무술 실력 또한 최고의 고수로서 비할 바가 없다.

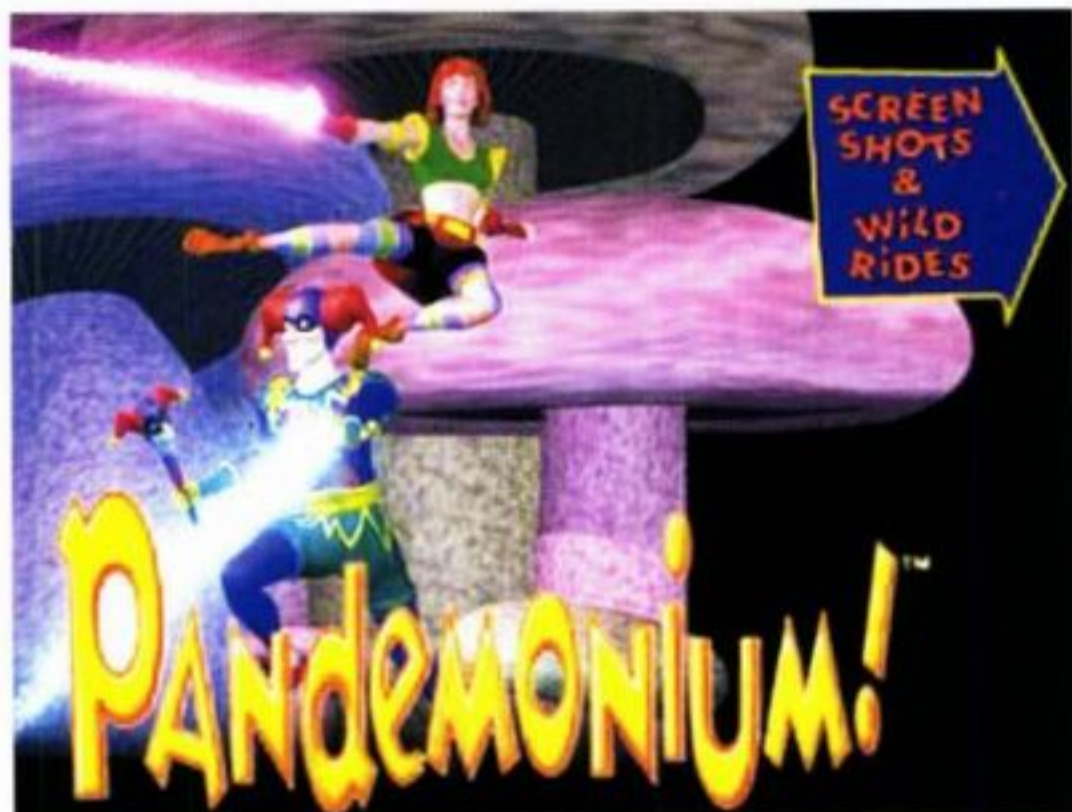
권 찢르기	큰손
장풍	작은손
승룡권	큰손



즐길수록 마음에 드는 3차원 폴리곤 액션

(Pandemonium)

# 팬더모니엄



팬더모니엄은 이미 플레이 스테이 션용으로 발매된 적이 있는 액션 어드벤처 형식의 면 스테이지 클리 어 게임이다. 전체적 게임의 형식은 게임기 게임의 「나이스」(세가 세턴용)와 비슷하다. 특히 마리오 는 사각 전체 방향 이동할 수 있는 데 비해 이 게임은 전방향으로만 기기만 하면 되는 3차원 횡적 스크 롤 게임으로 상당한 수준의 조작감을 요구한다.



장 르	액션
요구사항	펜티엄90/램16MB이상
권장사항	펜티엄166/램16MB이상
발매일	5월
가격	45,000원
유통사	SKC
제작사	크리스탈 다이너믹스

## 각 캐릭터의 기술및 아이템 설명

### 붉은 구슬(화염의 마법)

붉은 구슬은 각 도처에 자리잡고 있으며 붉은 구슬을 가지면 몸 주위에 섬광이 빛난다. 사용효과는 적을 불태워 진행을 쉽게 하는데, 작은 몬스터는 1발, 플라워 몬스터는 3발이면 물리칠 수 있다. 하지만, 적에게 당해서 생명 게이지가 줄어들면 자동적으로 없어진다.

### 푸른 구슬(얼음의 마법)

푸른 구슬도 붉은 구슬과 그 사용법은 같다. 이 마법은 얼음의

마법으로 적을 얼려서 부숴버리는 공격이다. 단, 푸른 구슬은 1발로 적을 얼려서 부술 수 있다.

### 노란색 구슬(축소의 마법)

하늘색 구슬을 가진 다음 적에게 쏘면 적들이 아주 작아지는데, 이때 그냥 지나가면 죽일 수 있다.

## 조작감과 숨은 열쇠 찾기가 포인트

광대 파커스와 그의 사촌동생 시드는 마법의 책을 입수하여 마법의 힘을 테스트하기 시작했다. 시드가 그 경이로움에 계속 빠져들다가, 실수로 금단의 마법을 건드리는 바람에 거대한 몬스터가 출현하여 왕국 전체를 삼켜버린다. 이 모험의 세계에는 식물, 곤충 등의 돌연변이 몬스터들로 우글거리고 트랩 또한 다양하다.

스테이지를 물문하고 계속적으로 등장하는 몬스터로는 개구리, 플라워, 강아지 돌연변이들이다. 모션이 단순한 탓에 공격법도 다양하다. 한 스테이지에는 여러개의 지역으로 나뉘어 있어서 분기별로 게임을 다시 시작할 수 있다. 각 스테이지는 패스워드가 표시되므로 이를 이용하면 게임을 처음부터 다시 하는 불상사는 면할 수 있다. 패스워드 입력시 발견할 수 있는 현상으로는 같은 스테이지라고 하더라도 특수 아이템을 얻었을 때의 패스워드와 아무것도 얻지 못했을 때의 패스워드가 다르다.

는 것이 다. 그러므로 게임



을 하면서 패스워드는 부지런하게 기록해 두자.

## 체크 포인트: 열쇠를 찾아라

각 스테이지 클리어 조건은 그리 까다로운 편이 아니다. 기존의 액션 게임을 즐겨본 유저라면 스테이지마다 거대한 보스가 나타나거나 스테이지 마지막에 어떤 조건을 충족시켜야만 클리어할 수 있었는데 이 게임에서는 중간중간에 나타나는 열쇠를 부지런히 클리어할 수 있다. 앞서 말했듯이 조작감만 충실히 익혔다면 어려운 부분은 없을 것이다.

열쇠는 스테이지마다 3~4개정도 등장하는데 진행 도어를 열어주는 역할을 한다. 필자는 처음에 이 열쇠를 충실히 모아 스테이지 마지막에 사용하는 줄 알고 바짝 긴장한 일이 있었다.

## 체크 포인트: 캐릭터별 능력 이용

사용할 수 있는 캐릭터는 2명으로 능력은 제각기 다르다. 패스워드 입력후 X키를 누르면 캐릭터 교체가 가능하기 때문에 플레이시 진행이 잘 안되거나 각 캐릭터의 능력을 최대한 살릴 장소가 나타나면 캐릭터를 과감히 교체하자.

### 시드

SPACE 2와:시드는 2단 점프하여 적과 높은 곳에 있는 아이템을 취하고 원거리를 이동한다.



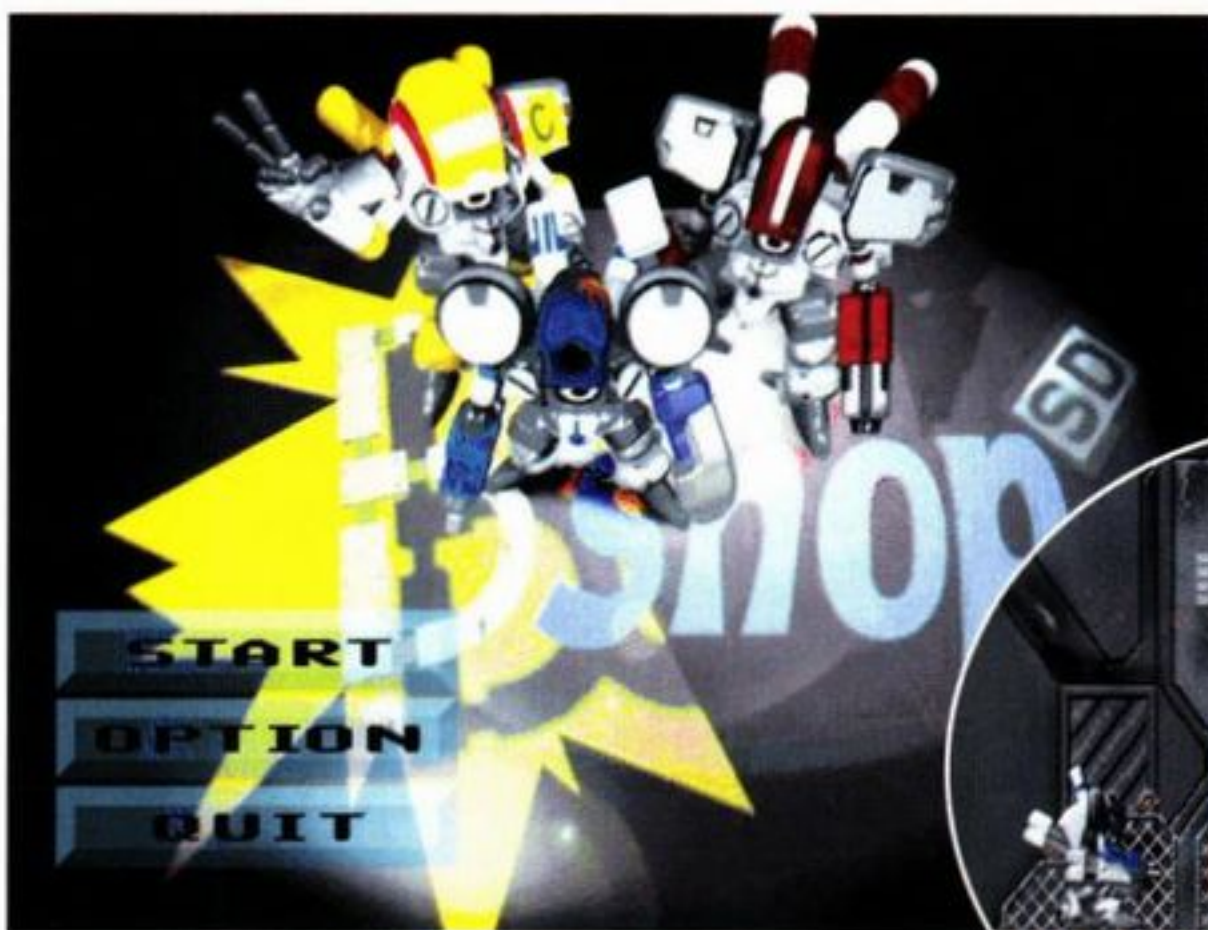
### 파커스(광대)

Z키: 파커스는 덩블링으로 적을 물리치며 원거리를 이동할 수 있다.



## SD 메카닉물의 세계

# 비샵-SD B-Shop SD



되면 B-Shop이 무슨 뜻일까 의아해 할 것이다. 그러나 게임의 데모를 보면서 이런 궁금증이 풀리게 된다. A-Shop도 있고 C-Shop도 있다면 상상이 같을까? 실제로 전투를 하는 주인공

을 것이다

대부분의 로봇 슈팅 장르가 그리하듯이 비행 슈팅물처럼 한 번의 공격으로 쉽게 파괴되지 않는다. 리얼리티에 충실하여 여러 번의 공격을 해야만 적이 파괴시킬 수 있는데(아무리 약한 적이라도 5번 이상 공격을 해야 한다). 그래서인지 비행 슈팅물과 같은 스피드감을 느낄 수 없는 것은 어찌면 당연한 것이다.

이런 로봇을 상대 할 때는 해머를 이용하는 것이 힌트. 해머로 전진하며 2~3방 먹이고 기관총으로 쏘 버리면 무서운 적 기갑 로봇은 간단히 제압할 수 있다. 또한 공중의 감시 비행기들은 움직이는 패턴이 일정하므로 이 패턴에 익숙해지면 그리 어렵지 않다.

한 가지 특이한 것은 <F10> 키를 누르면 배경 화면을 없앨 수 있는데 그렇게 되면 게임 진행 속도가 한결 빨라진다. 아마도 시스템 사양이 낮은 게이머들을 위한 배려로 보인다. 또한 콜라나 국내 모 회사의 우유를 로봇의 보충 아이템으로 정한 것이라든지 저축해 놓은(?) 동료의 지원을 받을 때는 저축 통장을 이용한다는 발상은 매우 상큼하다.

리얼리티에 충실한 나머지 난이도가 높은 편이고 게임의 로딩 시간이 길다는 아쉬움이 남지만, 깔끔하고 귀여운 캐릭터 디자인과 부드러운 조작감에 높은 점수를 줄 만하다.



로봇은 바로 파란색의 B-Shop이다. 그럼 B-Shop을 타고 미쳐 날뛰는 적 로봇들을 부수러 출동해 보자.

### 게임의 시작

게임을 시작하면 깔끔한 동영상과 함께 적 로봇들이 점령하고 있는 공장지대(흔한 기계 하나 안 보이지만)로 출동하게 된다. 영화 「로보캅」의 디트로이트의 공업지대 같은 어두운 분위기와는 달리 밝은 하우스 리듬이 플레이어들을 들뜨게 만든다. 그런데 그 어떤 정보도 나타내 주는 아무런 상태 바가 없다. 당황하지 말고 <Tap> 키를 눌러보자.

에너지와 탄환의 보유 상태를 나타내 주는 표시창이 나온다. 그러나 표시창이 화면의 1/4 정도를 차지하기 때문에 공중 공격을 방어하기가 어려워진다. 따라서 상황을 확인할 때를 제외하고는 표시창 없이 게임에 임하는 것이 좋



### SD 메카닉의 배경

80년대 중반에는 만화영화의 로봇 캐릭터를 상품화 하려는 시도가 많았는데 당시 로봇들이 너무 크고 디테일해서 캐릭터를 상품화하는데 어려움이 많았다. 그러다 건담을 소형화시키고 단순화한 「건담SD 시리즈」가 히트를 치면서 SD는 로봇 캐릭터 개발에 하나의 가능성을 제시했다. 작고 단순화된 모형이 게임 개발을 비롯한 여러 캐릭터 제작 업체들에게 지지를 받는 것은 당연한 것이다.

지금 소개하고자 하는 B-Shop은 「멀티미디어 태권도」의 해외수출로 유명한 인포미디어의 처녀작으로 분류상 SD 메카닉물이라고 할 수 있다. 각 BBS에 데모가 올려져 있는 이 게임은 주인공 격인 로봇들이 외눈박이로 마이크로스의 지상 병기물이다. 미식축구 헬멧을 씌운 듯 한 느낌이다. 상당히 손이 많이 간 듯한 깔끔한 디자인이어서 프라모델로 상품화해도 좋을 정도이다. 처음 이 게임을 접하게



장르	액션 어게이드
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	4월
가격	미정
유통사	미정
제작사	인포미디어(세노리)

### 조작키

→	: 우로 이동.
←	: 좌로 이동.
↑	: 부스터 사용(많이 사용하면 에너지가 많이 소모된다)
<Ctrl>	: 점프
<Alt>	: 예머 공격
<Space>	: 기관총 공격(Space) 키를 누른 상태에서 좌우 키를 누르면 총알의 발사 각도를 조절할 수 있다)
<Tap>	: 에너지와 탄환의 보유 상태 표시창 On/Off
<ESC>	: 게임 Exit
<F10>	: 배경화면 지우기

돌연변이 생명체로부터 지구를 구하라!

# 베들렘 (Bedlam)



장르	슈팅 액션
요구사항	486DX2-66/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	삼성전자
제작사	미라지/GT인터랙티브
공급사	경수(K.S. Corporation)

## 프로로그

우주 모험 베들렘(Bedlam)은 우주 탐사 임무를 무사히 끝마치고 10년만에 지구로 돌아오고 있었다. 승무원 모두들 오랜 탐사로 인해서 심신이 완전히 지친 상태였지만, 그토록 보고싶던 가족들을 만날 수 있다는 생각에 마음은 벌써 지구에 가 있었다.

그러나, 이들의 희망은 그리 오래 가지 못했다. 그 이유는 베들렘이 지구에 거의 도착할 무렵에 지구 아주 긴급한 구조 신호가 들어왔기 때문이다. 그것은 사람들 대신에 위험하고 힘든 일을 시키기 위해 생물공학을 이용하여 만든 생명체들이 어느날 갑자기 돌연변이



이를 일으켜서 지구를 정복했다는 것이다. 이에 베들렘의 함장은 우주

탐사 임무를 수행하면서 사용하였던 전투 무장 드로이드를 가지고 지구를 점령한 돌연변이 생명체들과 대항하기로 결정한다.

이제 게이머는 3대의 독립적인 전투 드로이드를 조정하여 이 돌연변이 생명체와 그들이 건설한 시설들과 무기들을 파괴하여 지구를 구해야 한다.



## 총15가지의 무기 중에서 7가지를 장착 가능

게이머는 게임에 들어가기 전에 먼저 무기 시스템을 선택해야 하는데, 이 무기 시스템에서는 게이머가 사용하고자 하는 무기를 선택하는 것으로 고를 수 있는 무기의 종류는 15가지가 있다.

각 무기마다 탄약이 무제한으로 공급되지 않고 제한되어 있기 때문에 마구 쏘아서 탄약을 낭비해서는 안된다. 1대의 드로이드에는 최대 7가지 종류의 무기를 장착할 수 있으며 무기 선택에 있어서 어떤 특별한 제한은 없다.

베들렘은 총 6레벨로 구성되어 있으며 지도 형식으로 되어 있어서 지역별로 임무를 수행하면 된다.

## 슈퍼 하이레스 그래픽 테크놀러지를 적용

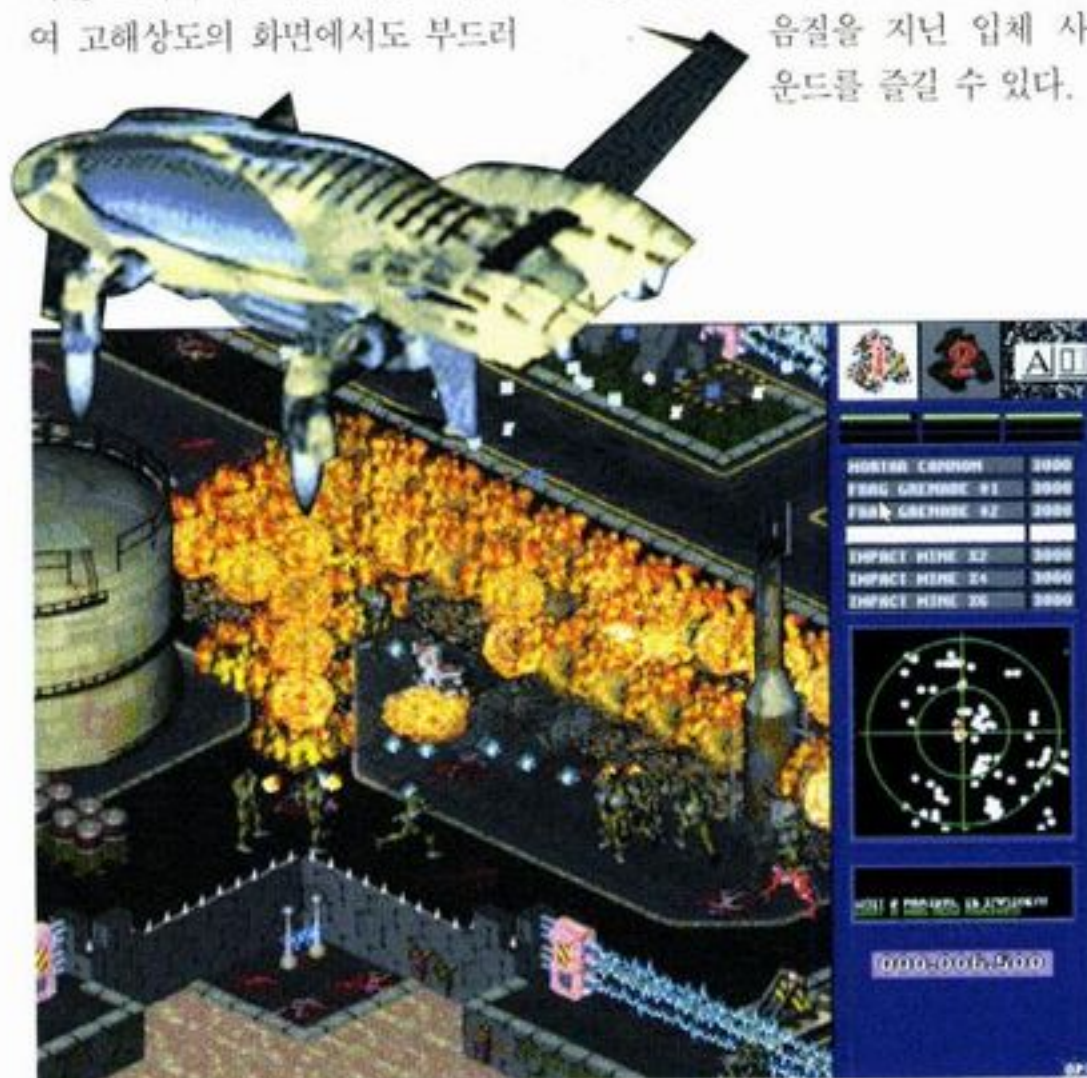
베들렘은 미국 내에서도 많은 인기를 끈 슈팅 액션 게임으로 토탈메이헵과 크르세이더등과 형식이 유사하다. 윈도우95와 도스상에



운 동작과 빠른 스크롤을 통해서 박진감 넘치는 화상을 제공한다.

기존의 3D 액션 게임은 300×200의 그래픽 이미지를 이용하여 화면상에 모자이크 현상이 발생하는 현상이 있었으나, 이 게임은 640×480의 고해상도를 실현하여 현실감 넘치는 그래픽과 강렬한 비트의 음악을 만끽할 수 있을 것이다.

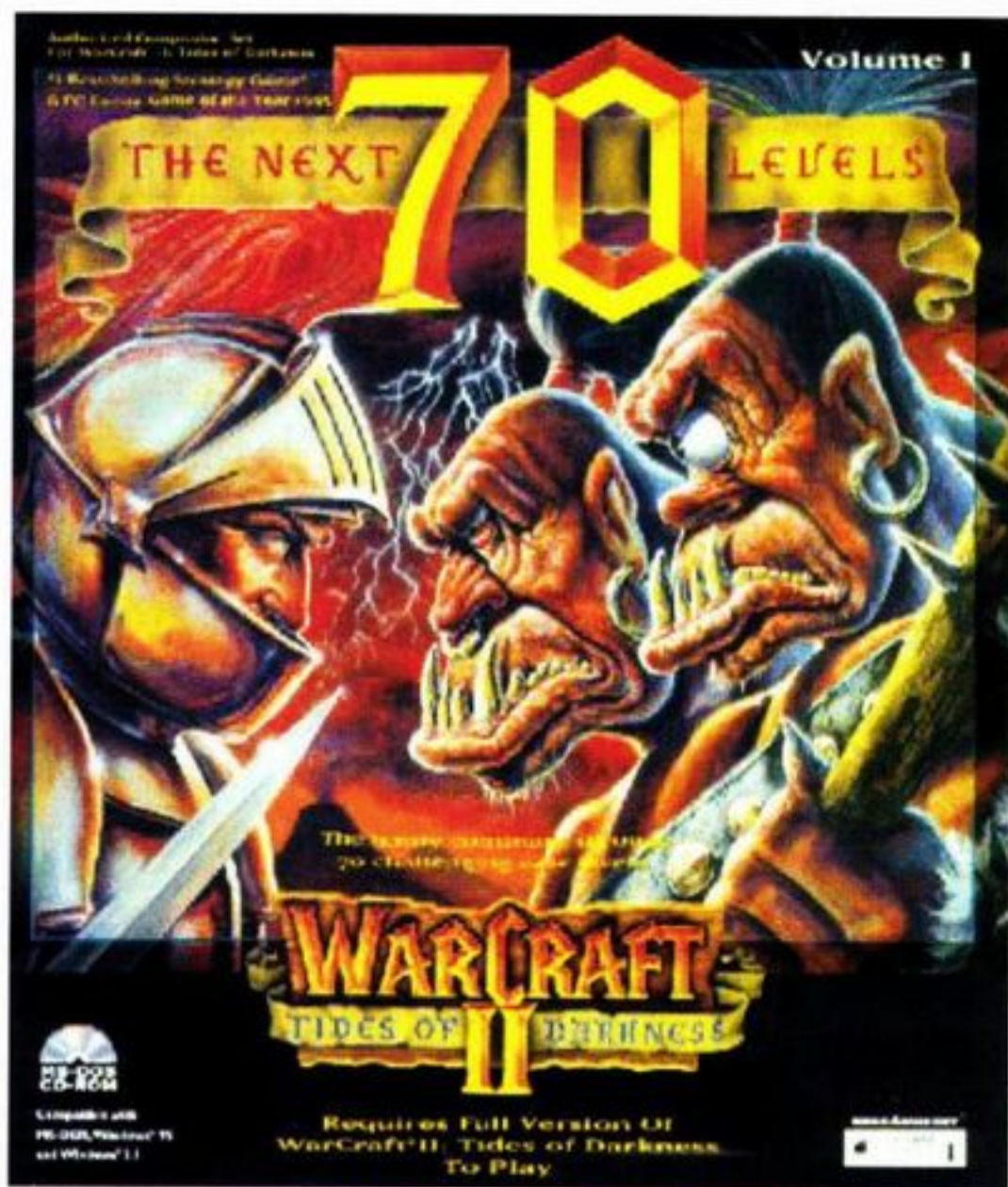
그리고, 트루컬러 모드를 지원하기 때문에 이 모드로 게임을 진행할 경우, 마치 살아있는 현실세계를 보는 듯한 느낌을 더해 줄 것이다. 사운드는 3차원 공간 사운드 효과(3D Spatial Sound Effects)를 이용하여 CD수준의 음질을 지닌 입체 사운드를 즐길 수 있다.



무덤까지 같이 가고 싶은 게임

The Next 70 Levels

# 워크래프트 2 +70 레벨



스타크래프트의 발매를 앞두고 워크래프트 2의 추가미션이 등장했다. 워크래프트 매니아들을 또 다시 흥미진진한 이야기 속으로 빠져들게 할 것이다.

## 오크 족과 휴먼 족의 종족 대항!

죽음에 임박했을 때 무덤으로 가지고 갈 게임이 있다면 어떤 게임을 고를 것인가? 스트리트 파이터 2가 처음 나왔을 당시에도 비추어파이터 2가 나왔을 때에도 이 게임을 평생 즐길 수 있으리라는 생각지 못했다. 이러한 느낌은 워크래프트 2와 비교 대상으로 종종 도마 위에 오르는 커맨드 앤 퀴커의 경우도 마찬가지였다. 그러나 내 무덤에 같이 묻히고 싶은 게임을 고르라면 워크래프트 2를 꼽는데 주저하지 않을 것이다.

사실 커맨드 앤 퀴커의 전신이라 할 수 있는 둘 2와 워크래프트 2의 전편인 워크래프트를 비교하



자면 둘 2가 TKO승을 거두었다.

당시에는 상상하기 힘든 리얼타임 시뮬레이션 게임이란 장르를 새롭게 열기도 하였거니와 영화들(우리 나라에서 영화는 그리 유명하지는 않지만 둘 2는 둘성에서의 종족간의 전쟁을 그린 영화 둘의 시나리오에 바탕을 두고 있다)을 게임화 하여 AT와 386컴퓨터가 주종을 이루던 시절에 10M의 방대한 시나리오의 게임으로 전세계를 강타했다. 필자도 당시 훌륭한 PC인 386DX로 일주일쯤 밤을 새워가며 이 게임에 미쳤었다. 게임에 몰입하였기 때문이기도 하지만 386으로도 CPU에 땀이 나는 게임이어서 최고 속도로 설정해 놓고 게임을 플레이해도 아이템들이 늘어나면서 무지 느려졌기 때문이다.

하지만 이러한 승부는 커맨드 앤 퀴커와 워크래프트2에 와서는 워크래프트2의 우세승으로 판정이 났다. 90년대의 손가락으로 꼽을 수 있는 게임인 커맨드 앤 퀴커를 상대해서 말이다.

그 차이는 소설적 사실성과 전략의 묘미이다. 인간이든 오크든 밥을 먹어야 살아갈 수 있다는 상식적이고도 기본적인 설정, 돈과 나무와 기름을 적절하게 획득하여야 하는 시나리오마다, 매 순간마다의 환경, 그리고 신비로운 마법, 각각의 환경에 따라 180도 달라지는 전략, 그런 것들을 120% 뒷받침하고도 남을 훌륭한 그래픽과 사운드 이런 것들의 복합체가 우세승으로 이끌었지 않나 싶다.

이제 워크래프트2의 모든 시나리오와 PUD를 끝내고도 통신에서 개개인들이 만든 다소 엉성한 PUD에 아쉽게 워크래프트 2의 재미를 느끼던 게이머에게 블리자드에서 보증하는 70개의 퍼드를 담은 타이틀이 나온다. 바로 그 타이틀이 지금 소개하는 워크래프트2 플러스 70이다.



장르	전략시뮬레이션
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	45,000원
유통사	SKC
제작사	블리자드



## 게임의 특징

70개의 퍼드의 대략의 특징을 보자면 비교적 작은 사이즈의 퍼드는 쉽지만 머리를 조금 쓰는 스타일이다. 예를 들면 병사 하나가 숲에 갇혀있는 상태에서 게임이 진행하게 된다. 거기에 흠을 짓고 금을 채취하지 않은 채로 상대편 인부를 먼저 공격해서 이기는 퍼드이다. 또는 완전히 맵 전체가 뺑뺑이 상태에서 근처에 있는 적을 바레과 병사를 현재의 돈만으로 병사를 만드는 시간과 돈과의 상관관계를 지어 숫자적인 우세로 이끌어 승리하는 등 간단한 편이다. 워크래프트 2를 즐겼던 사람이라면 큰 문제없이 진행해 나갈 수 있을 것이다. 하지만 96X96이상의 PUD로 가면 상당히 어려워지는 것을 실감할 수 있다.

물론 모든 퍼드가 어려운 것은 아니지만 기존의 퍼드보다는 난이도가 올라가고 또 워크래프트 2의 넷플이나 모플을 많이 해보지 않은 게이머들이 클리어하기에는 여러모로 상당히 어려울 것으로 보인다. 일단 인공지능이 상승하여서 기존의 게임에서 하나 들쭉다오던 적을 상대하는 식으로 게임을 진행해서는 절대로 승리할 수 없을 것이다. 아니 적에 의해 순식간에 모든 병사와 건물들이 부서지고 게임에 졌다는 메시지가 나올 것이다.



업그레이드 면에서 볼 때에는 캐슬로 만들지 않고도 게임을 이길 수 있게 환경이 설정되어 있는 경우도 있다. 예로 마법사나 새 또는 용을 만들지 않고 기사와 오르그와 화살 병의 양적 공세로 승부 해야 하는 경우이다. 그러나 어떤 퍼드는 정말 호기심이 드는 퍼드도 있다. 그 호기심은 이 퍼드를 만든 사람이 켈 수 있느냐는 호기심이다. 하여튼 상당히 그 전 시나리오에 비해 어려워진 것이 사실이다. 바레를 지어서 열심히 유닛을 만들고 있을 때에 이미 적은 공격해 온다. 그것도 숫자적으로 황당하게 우세한 병사를 이끌고... 이제 흠을 짓고 팜을 지은 후 바레과 블랙스미스 럼미빌 등을 일반적인 순서에 의해 습관적으로 진행을 해나간다면 이길 수 없는 퍼드가 많이 있다. 게임 초기에 적이 무차별 공격해 올 경우가 많고 또한 그 퍼드의 전체의 맵을 예측해서 진행해야 하는 경우도 다분히 있기 때문이다. 그렇다고 난이도가 게임의 재미를 반감시키지는 않는다. 오히려 전에 없던 다양한 환경을 구사하기 때문

에 새로운 환경에 머리를 더 써야 하는 즐거움을 제공한다. 한층 깊게 전략에 대하여 생각하게 되고 여러 퍼드에서 골머리를 썩힐 것이다. 결론적으로 이제 워크래프트 2 팬은 올해도 그 재미를 연장할 수 있는 기회가 주어졌다.



## CHEAT KEY

### GILTTING PRIZES

돈을 10000올리기

### HATCHET

나무 두번에 찍기

### SPYCOB

기름 5000올리기

### MAKE IT SO

생산 속도 증가(적도 마찬가지)

\*MAKE IT SO는 유닛을 한꺼번에 여럿 만들 때 사용하면 유용. 공격 시는 다시 한번 MAKE IT SO를 쳐서 생산속도를 원래대로 한 후에 공격을 해야 한다.

### THERE CAN BE ONLY ONE ON SCREEN

엔딩보기

지도 전체를 보여주지만 바다 속은 보이지 않는다.

### IT IS A GOOD DAY TO DIE

적을 1번에 죽이기(무적). 마법은 건너지 못함

### TIGERLILY후에 HUMAN #

스테이지 넘기기 (#:스테이지)

### 또는 ORC #

### DECK ME OUT

무기, 레벨 업그레이드

### EVERY LITTLE THING

마법, 레벨 업그레이드

새로운 투신을 뽑자!

## 작은 신들의 전쟁

작은 신들의 전쟁은 미리내가 자신 있게 내어 놓은 대전형 액션게임으로 요즘 유행하고 있는 3D 대전 액션과는 비교할 수 없지만, 나름대로의 색다른 재미를 줄 수 있을 것이다.



귀면서 전쟁은 계속되었다. 그러던 어느날 투신 엔키두가 마침내 마왕을 쓰러뜨리게 된다. 그러나, 새로운 마왕의 자리에 대악마 아스타롯이 등극하게 되면서 전쟁은 갑자기 신들에게 불리한 쪽으로 전개되어 갔다. 그 이유는 아스타롯의 계략에 의해서 투신이 악마들의 포로가 되고 말았기 때문이다. 사실 그동안 투신의 주도하에서 전쟁이 치러지고 있었기 때문에 투신 엔키두가 없는 상태에서 악마와 전쟁을 한다는 것은 너무 역부족이었다. 게다가, 설상가상으로 투신의 상징인 성스러운 힘을 봉인한 궁그니르의 창까지 아스타롯에게 빼앗기고 말았다. 날이 갈수록 악마들의 위협은 더해져가자, 신들은 투신의 부하들인 천



사들 중에서 새로운 투신을 뽑아 악마들의 위협을 막아내기로 결정하게 된다. 그리하여 마침내, 새로운 투신을 뽑기 위한 격투대회인 '작은 신들의 전쟁'이 열리게 된다.

### 다층개념의 스테이지를 게임상에 적용

작은 신들의 전쟁의 무대는 기존의 격투게임처럼 평면적인 배경이 아닌 높이와 경사, 그리고 다층개념이 내재된 입체적인 배경을 적용하여 주위 모든 방향의 움직임을 통제할 수 있다. 그리고 다층개념의 스테이지는 두명의 캐릭터가 서로 마주보고 싸우는 기존 격투방식의 진행방식을 완전히 바꾸어 놓았다. 또한, 화면상에서 캐릭터가 움직일 수 있는 행동범위가 월등히 뛰어나서 상대편이 아무리

강하다고 해도 필살 36계의 회피 기술도 가능하다. 모든 캐릭터를 3차원 그래픽으로 구현하여 캐릭터당 40프레임 이상의 부드러운 움직임을 지니고 있으며 640X480의 SVGA 그래픽상에서 게임이 이루어지므로 기존 저해상도 게임에 비해서 훨씬 깔끔하고 선명한 화면을 연출해준다. 또한 2D기법과 3D기법을 혼합해서 동화적인 이미지를 표현하였으며 고해상도의 미려한 화면을 초당 40프레임 이상의 뛰어난 속도감으로 즐길 수 있게 하였다. 자체적인 투명도 값을 지니고 있는 스프라이트인 알파채널 스프라이트를 적용하여 화려한 효과를 가능케 하였으며 빛의 효과나 번쩍거리는 화염의 효과를 그 어떤 격투게임들 보다는도 리얼하게 표현하였다.

### 격투게임의 모든 액션을 총망라.

작은 신들의 전쟁은 캐릭터들의 다양한 동작을 생명으로 하는 대전 액션게임으로 캐릭터들은 물, 불, 바람, 번개, 땅, 투쟁, 재앙 등의 각자의 특성을 지니고 있다.

### 프로로그

신들의 세계인 천상계는 오랜 옛날부터 세상을 지배하려는 악마들과 천상계와 인간계를 수호하는 신들의 전쟁이 계속 되고 있었다. 그 싸움의 주체들은 바로 악마들의 왕인 마왕과 전쟁의 신의 우두머리인 투신들이었고 오랜 세월동안 수많은 마왕들과 투신들이 바





그리고 표준형, 속도형, 파워형 등의 다양한 캐릭터의 성질이 있으며 기본적인 공격 이외에 커맨드형 필살기와 버추어파이터, 철권형식의 연속기가 존재한다. 작은 신들의 전쟁에서는 고해상도의 특징을 살려 3D 캐릭터들을 매끄럽고 완벽한 풀 애니메이션으로 처리하여 마치 살아있는 듯한 움직임을 보여준다.

## 기본적인 커맨드

### 이동

다른 격투게임과는 다르게 어떤 캐릭터라도 공중에서 방향을 바꿀수 있는 2단 점프가 가능하

↑	점프
공중에서 ↑	2단 점프
→	전진
→→	대시
←	뒤돌아서기

다. 특이한 점이라고 한다면, 항상 상대편을 바라보는 시점으로 유지되지 않는다는 것이다

### 공격

기본적으로 손과 발의 공격만을 가지고 있지만, 키의 입력과 연속공격으로 다양한 필살기를 구사할 수 있다.

### 방어

방어는 버튼의 입력을 통해 적의 공격을 막을 수 있는 방식을 채택하였다. 상단 방어와 하단 방어로 구분되어지며, 방어 도중에 도 약간의 데미지를 입게 된다.

### 기 모으기

필살기를 사용하면 일정량의 기력을 소모하게 되는데, 이때는 기력을 다시 충전시켜서 기력을 모아야 한다. 강력한 필살기일수록 보다 많은 기력을 소모하게 된다. (P+K)

## 주요 캐릭터

**프로메테** : 불의 천사. 불을 일으켜서 자유자재로 다루는 능력을 지니고 있다. 속성이 불이라서 그런지 불의를 보면 참지 못하는 불같은 성격을 지니고 있다. 모든 대전게임의 주인공과 같은 표준형 캐릭터이다.

### 프로메테의 주요 기술

- 호박깨기 : PP←→P
- 불케이노 킥 : ↓←K
- 머신건 슬래시 : →\*→P
- 파이어피스트 : ↓←→P



**엘비라**: 악마적인 이미지를 강하게 지니고 있는 욕망의 천사. 투신 계열의 천사가 아니었으나 극적인 경쟁력을 뚫고 올라온 정체불명의 천사(?)체적을 사용하는 기본기만으로도 충분히 강력한 캐릭터이다. 연속필살기가 힘든 것이 단점이다.

### 엘비라의 주요 필살기

- 엑스터 슬래시 : ←→\*P
- 캔들 스루 : ↓→P
- 크레센츠 킥 : ←→←K
- 슐 테이크 : ↓←→↓←→P



**고렘**: 대지의 천사. 통상기의 리치가 길고 파워가 세기는 하지만, 동작이 느린 전형적인 파워형 캐릭터. 상대편을 공중에 띄우는 공중콤보가 가능하다.

### 고렘의 주요기술

- 프로펠러 펀치 : →\*→P
- 풀 스윙 : ←→→P
- 하늘 찌르기 : ↓↓→K
- 전방 찌르기 : ↓↓→P



**카오스**: 쓰레기 재앙을 물고 다니는 재앙의 천사. 상당히 거부감을 느끼게 하는 외모에 걸맞게 거대한 양철 쓰레기통을 짊어지고 다니면서 스스로 자신을 환경 보호주의자라고 자처한다. 통상기의 리치가 가장길고 상당히 특이한 특수동작을 가지고 있다.

### 카오스의 필살기

- 롤링대시 : →→P
- 포이즌클라우드 : ↓←→P
- 트위스트킥 : →\*→P
- 수질오염 : ↓↓→P
- 빅마우스 : ←↓→\*→P



**토린**: 천둥의 천사로서 번개를 주로 사용하며 프로메테와는 영원한 라이벌의 관계이다. 프로메테와는 다르게 냉정한 성격을 가지고 있으며 마찬가지로 주인공의 표준형 캐릭터이다.

### 토린의 주요기술

- 라이트닝 러시 : →←K
- 선더스트라이크 : ↓←→P
- 선더스트림 : ↓↓→P
- 볼트스트림 : 공중에서 ↓←K



**노르넨**: 운명의 천사로서 전형적인 롤플레이어의 여전사형의 이미지를 가지고 있다. 손에는 인간의 운명을 결정하는 운명의 검을 가지고 있다. 화려한 검술로 상대편을 공격하며 기본적인 형태는 파워형으로 테크니컬한 플레이를 즐기는 사람에게 권할 만 하다.

### 노르넨의 주요 필살기

- 페이트 브레이커 : ↓→P
- 헤븐즈게이트 : →→P
- 월 블레이드 : ↓←→P
- 캔들커터 : ↓←→↓→



**린트**: 물의 천사. 예쁜 척하기를 좋아하는 공주병형 캐릭터로 밝은 이미지를 지니고 있다. 특수공격이나 기본공격을 통해 상대편에게 정신적인 데미지를 줄 때가 많다. 통상기의 리치가 짧고 약한 반면 유용한 필살기가 많다.

### 린트의 주요 기술

- 토네이도 킥 : ←→↓K
- 미네랄슬래시 : →→P
- 프리즘스팅거 : ↓→P
- 트라이앵글 스매시 : ↓←↓→P



**이즈라엘**: 전쟁의 천사. 망토 안에 몸을 감싸고 있으며 그 망토 안에는 1개 시단급의 화력과 맛먹을 정도의 온갖 무기가 숨겨져 있다. 폭발적인 위력의 필살기(폭탄류가 많다)와 이름뿐인 형편없는 통상기를 가지고 있다. 가장 빠른 동작이 가능하다.

### 이즈라엘의 주요 기술

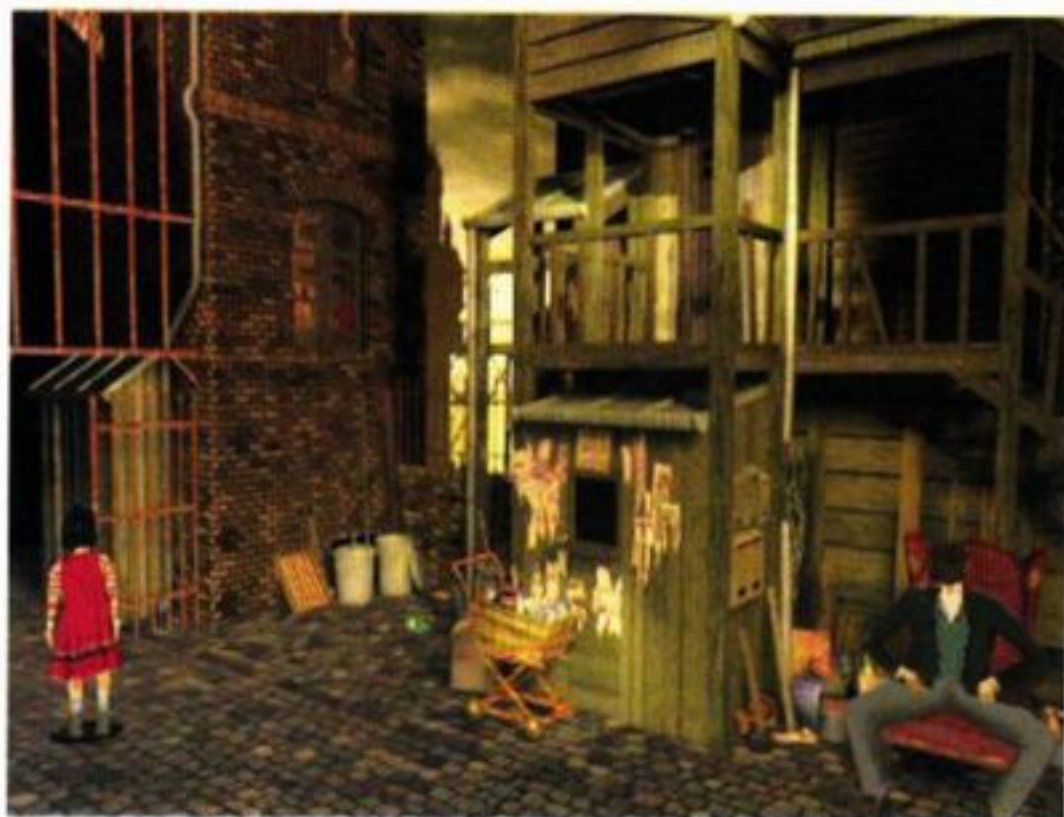
- 부비트랩 : ←→↓P
- 그레네이드 : ↓→P
- 파이어블라스터 : ↓←→P
- 샷건 : ←↓→P
- ICBM : ↓←→↓←→↓→P



실종된 아이들을 찾아내자!

(The City of Lost Children)

# 잃어버린 아이들의 도시



실을 알게 된다. 미에프는 원을 통해서 다시 깨끗한 마음을 찾게 되고 원과 함께 원의 동생을 찾아 다니기 시작하는데...

## 창고에 같이는 미에프

드디어 은행원을 털러 가는 미에프. 장면이 바뀌면서 음산한 부둣가의 계단을 내려가고 있는 미에프가 나온다. 길을 따라 쭉가게 되면 은행원이 나오는데 그 앞에 야경꾼이 서 있다. 야경꾼이 계속 다가오지 말라면서 경고를 하지만 이를 무시한 채 다리를 건너면 야경꾼이 미에프를 붙잡아서 창고에 가두어 버린다. 창고의 구석에 보면 이상한 사람이 혼자 중얼거리는 것을 볼 수 있다. 그 사람에게 다가가서 말을 걸면 그 사람은 외눈박이들에 대한 정보를 가르쳐 준다.

## 게임의 시작

게임이 시작되면 미에프가 고약한 쌍둥이 원장에게 금고 터는 교육을 받고 있다. 미에프로 하여금 부둣가에 있는 은행원의 금고를 털게 하기 위해서이다. 쌍둥이 원장은 미에프에게 정원사 켈라드에게 금고 열쇠를 받아서 금고를 털도록 명령한다. 일단 교실부터 둘러보도록 하자. 이 게임에서는 미에프가 어떤 물건에 다가가면 화면상단에 자동으로 비추어 주기 때문에 훨씬 수월한 면이 있다. 교실의 뒤쪽 선반으로 가면 돌 주머니를 얻을 수 있다. 여기서 중요한 것이 한가지 있는데 교실에서 너무 서성일 경우, 빼에브르 원장이 화를 내면서 창고에 가두어 버리므로 조심하도록 한다. 게임의 초기에는 갈 수 있는 것이 별로 많지 않는데, 일단은 정원으로 나가도록 하자. 정원을 잘 살펴보면 우측 상단에 카메라가 나오는데, 스페이스 바를 누르면 화면이 바뀌면서 의자에 앉아 있는 정원사 켈라드를 볼 수 있다. 켈라드는 미에프는 열쇠를 하나 주면서 귀찮으니 꺼지라고 말한다. 오른쪽 구석을 잘 보면 뼈다귀가 나오는데 옆에 있는 개에게 주지 말고 우선 챙겨 놓도록 하자.

## 프로로그

이곳은 어느 항구 도시이다. 눈에 카메라를 장착하고 다니는 패거리가 나타나면 이 도시에는 하나둘씩 아이들이 사라지는데, 그들이 아이들을 어디로 데려가는지 어째서 데려 가는지에 대해서는 아무도 모른다. 물론 알고 하는 사람도 없다. 오래전에 정이 사라져 버렸기 때문이다. 다른 한편에서는 이 게임의 주인공인 미에프가 있는 고아원이 있다. 하지만, 이곳은 말로만 고아원일 뿐 결국 아이들에게 소매치기를 교육 시켜서 남의 것을 훔치게 하는 고약한 쌍둥이 자매가 경영하고 있는 곳이다. 이들은 아이들의 연약함을 이용하여 순진하고 착한 아이들의 마음까지 훔치는 나쁜 사람들이다.

주인공 미에프는 비록 12세이지만 똑똑하고 지혜가 많은 아이지만, 점점 나쁜 짓에 물들어가고 있다. 한편, 에프는 약간은 바보스럽지만 고아들을 데려다가 자신의 친동생처럼 사랑해 주는 차려사 원을 알게 되는데, 원의 어린 동생이 외눈박이들에게 납치된 사

## 스위치를 눌러서 문을 열자

창고의 주위를 잘 살펴보자. 어딘가 나가는 문이 있을 텐데... 일단 2층으로 가보면 커다란 철문이 있기는 한데 누가 망가뜨렸는지 스위치를 눌러도 열리지 않는다. 가만히 살펴보면 전기로 연결되는 문인 것을 알 수 있다. 1층으로 내려와서 잘 살펴보면 맞은편 벽의 높은 곳에 두꺼비집이 보일 것이다. 다행스럽게도 두꺼비집 아래에 상자가 쌓여있으므로 이 상자를 딛고 올라가서 휴즈를 연결시키자. 그리고 2층으로 올라가서 커다란 철문의 스위치를 눌러서 문이 열리면 짹짹 빠져나가자. 미에프의 움직임은 부드럽게 우면서도 상당히 느리다. 하지만, 실망하지 않아도 된다. 이럴 때는



프랑스 영화 '잃어버린 아이들의 도시'를 기반으로 만든 어드벤처 게임으로 이 장르의 대다수를 차지하고 있는 미국풍의 게임이 아닌 특이한 유럽풍을 느끼게 해주므로써 어드벤처를 좋아하는 게이머들의 많은 사랑을 받을 수 있을 것이다.



장르	어드벤처
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	45,000원
유통사	SKC
제작사	시그노시스





CTRL키를 눌러서 움직임을 빠르게 하면 된다. 이 CTRL키는 게임을 진행하다가 시간이 부족하게 되면 아주 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

### 야경꾼을 유인하자

다른 곳의 은행원 집으로 가 보지만 아니나 다를까 이곳도 야경꾼이 지키고 있다. 여기서는 이 야경꾼을 유인해야 하므로 주위를 잘 살펴서 쓸만한 아이템이 있는지 찾아보자. 길 한가운데 움푹 들어간 곳이 있는데, 이곳에서 구둑술을 발견할 수 있다. 그리고 과수원의 반대 방향으로 가면 부두가 나오고 이 주위를 잘 살펴보면 쇠막대를 얻을 수 있다. 조금만 더 가서 부두 끝으로 가면 전기장치가 있는데, 아까 주은 쇠막대를 던져서 전기장치를 합선시키자. 그러면 등대의 불이 꺼지고 조금 시간이 지나면 야경꾼이 놀라서 뛰어온다. 그가 오기전에 나무통의 뒤에 숨어서 야경꾼이 등대를 수리할 동안에 은행원의 집으로 가자.



### 은행원의 금고를 털자

야경꾼은 등대를 고치고 있으므로 은행원의 집에는 당연히 아무도 없었다. 하지만, 야경꾼이 등대를 다 고치고 돌아오게 되면 성가신 일이 생기니 빠른 시간 안에 일을 마치도록 하자. 은행원의 집을 정원사 펠라드가 준 열쇠로 열고 들어간다. 집안으로 들어가면 완전히 어두컴컴하다. 문 옆의 스위치를 찾아서 켜도록 하자. 금고를 찾다 보면 전기가 흐르는 장롱을 발견할 수 있을 것이다. 가까이 다가 갈 수도 없으므로 주위를 다시 한 번 살펴보기로 한다.

하지만, 방안에는 현금 출납기만이 움직이는 것을 알 수 있다. 현금 출납기를 움직이면 장롱의 전기도 흐르지 않을 것이다. 그렇다고 안심해서는 안된다. 시간이 지나면 자동으로 출납기가 닫히므로 출납기를 고정해 놓을 무언가가 필요하다. 아까 길에서 찾은 구둑술로 출납기를 고정시키고 장롱을 열도록 하자. 그러나 마음놓고 장롱 속의 돈을 훔치던 미에뜨는 등대를 다 고치고 돌아온 야경꾼에게 잡히고 만다. 이제 끝났다고 생각할 즈음에 제2의 주인공 차력사원이 나타나서 미에뜨를 구해준다.

## 프랑스영화「읽어버린 아이들의 도시」에 기초를 둔 게임

이 게임은 실제로 읽어버린 아이들의 도시라는 프랑스의 영화를 기본으로 만든 게임으로 영화와는 약간 다르게 미에뜨가 이 게임의 주인공이라는 것이다. 물론 영화에서는 원의 시점으로 진행이 된다. 위의 내용은 영화에 없었던 내용은 아니지만 영화의 스토리에서 각색된 부분이라 적어본 것이다. 원의 동생

당래는 먹을 것을 엄청나게 좋아하는 아이이다. 위의 내용 이후부터는 미에뜨는 자신을 구해준 원과 함께 그의 동생인 당래를 찾으러 가는데, 우선 동생을 납치해간 외눈박이의 행방을 알아내기 위한 정보를 얻고 문신쟁이에게로 가서 문신을 보고 외눈박이를 찾아가면 된다.

게임의 중간마다 빼에브르, 즉 고아원의 원장인 쌍둥이 자매가 이 두 주인공을 죽이려고 하기 때문에 조심하는 것이 좋다. 그 이외에는 두 주인공은 외눈박이의 모임장소에 찾아가지만, 오히려 그들에게 잡혀 바다에 던져지게 되지만, 사건의 모든 열쇠를 쥐고 있는 잠수부를 만날 수 있는 기회이므로 안심해도 될 것이다. 나중에는 모든 사건의 주범인 크랑크를 만나게 되는데 이 크랑크는 빨리 늙는 것이 원인이 되어 이 세상을 나쁘게 만드는 악몽을 만들기 때문에 죽어야 한다.

### 게임을 마치며

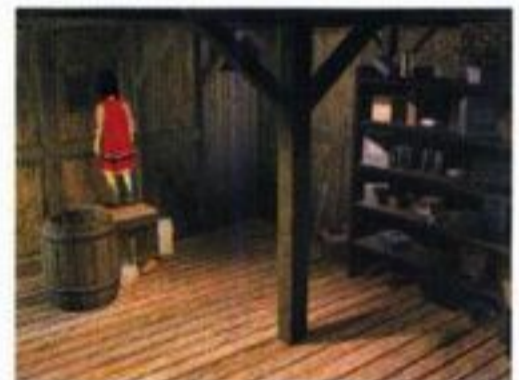
읽어버린 아이들의 도시는 전형적인 퍼즐형 어드벤처 게임을 출시하는 시그노시스사의 작품인 만큼 이제까지의 진행 방식과 별다른 차이를 느낄 수 없다. 그리고 원작의 분위기를 살리기 위한 그래픽 처리는 캐릭터가 정말 살아 있는 듯한 느낌을 준다.

이 게임에서 주목할 것은 바로 영화적인 시스템을 도입했다는 것이다. 우선 인물의 움직임이나 배경을 여러 각도로 볼 수 있도록 해주는 카메라의 기능이 그것인데, 이 기능은 여러 각도로 미에뜨를 볼 수 있으며 특히 전등이 거리를 비추는 모습은 이 게임을 더욱 실감나게 해주는 장면이다. 언뜻 보기에는 그리 화려하지않은 그래픽이기는 하지만, 움직임만은 정말 부드러우며 깔끔하게 디지털이된 3차원 캐릭터의 화면과 SVGA로 펼쳐지는 고해상도 배경 또한 단연 일품인 것이다. 이 게임의 제작사인 시그노시스사가 유럽쪽의 제작 회사라서 그런지 단순히 화려함만을 추구하지 않고 실재감있는 묘사와 한폭의 그림과도 같은 잔잔함을 보여준다.

약간의 아쉬움이 있다고 한다면 한글화가 되었다면 게임이 더욱 재미있지 않았을까 하는 것이다. 게임상에 나오는 음성은 아주 실감나게 되어있는데, 목소리와 그 외의 효과음이 영화의 효과와 거의 비슷하게 만들었기 때문이다. 배경음악의 수준도 높아서 이 게임을 빛내기에는 충분하다. 프랑스 영화를 좋아한다면 불어모드로 플레이를 해보는 것도 좋을 것이다. 또한 영화를 보고 게임을 해보면 좋겠지만 이 게임을 다 끝내고 난 후에 영화를 보는 것도 좋은 방법이라고 생각한다.

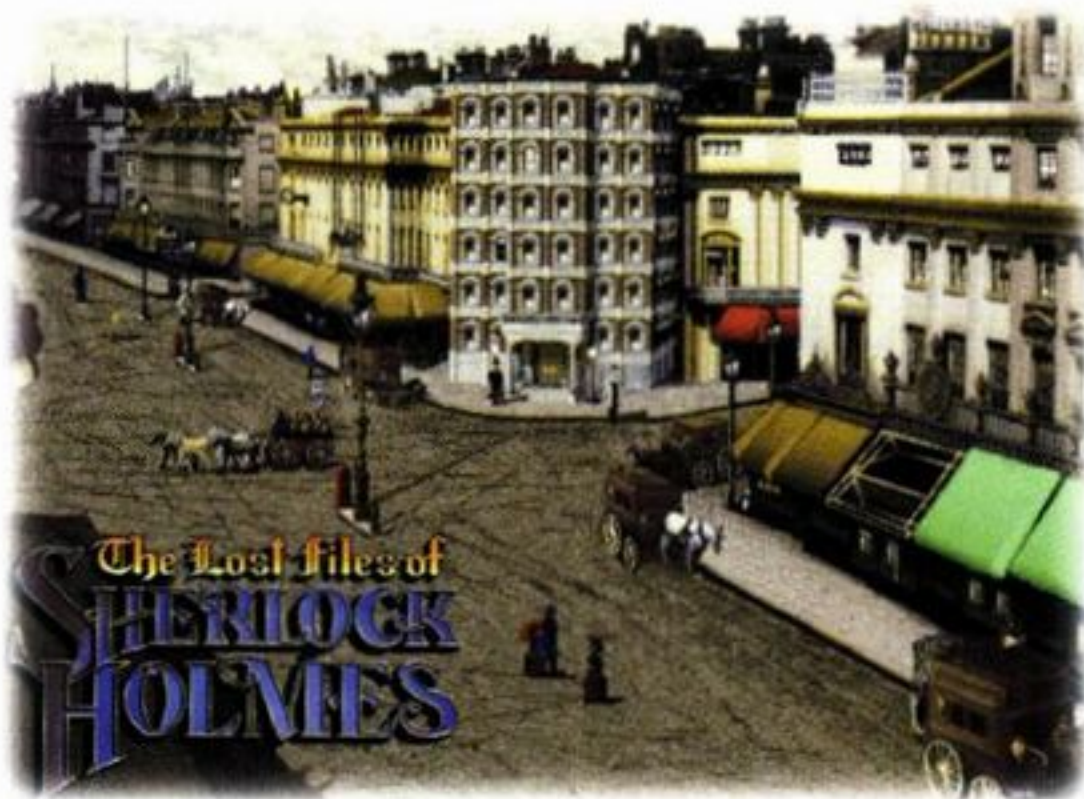
### 게임의 키조작

- ESC키: 게임을 재개하거나 동영상의 장면을 뛰어넘을 때에 사용한다
- TAP키: 가지고 있는 아이템을 보여준다.
- P키: 잠깐 게임을 멈춘다
- PAGE UP키: 아이템을 집거나 내려 놓는다.
- ENTER키: 어떤 행동을 아도록 요구할 때 사용한다.
- CTRL 키: 뛰거나 세빠르게 행동해야 할 때 사용한다.
- ALT키: 몸을 숨일 때 사용한다.
- SPACE키: 카메라의 위치를 다양한 각도로 볼 때 사용한다.
- PAGE DOWN키: 만나는 사람들과 대화를 여러 할 때 사용한다.



영국 최고의 탐정이 되어보자!

## 셜록 홈즈2 (shlock Homes 2)



결면 폭발 사건에 대해 질문도 할 수 있고 정보도 몇가지 얻을 수 있다. 그후 다시 도시로 나가서 지도를 보면 사건의 발단이 일어난 디네제네스 클럽(Dinegenes Club)과 홈즈의 형인 마이크로프트 홈즈(Mycroft Homes)이 입원하고 있는 병원인 성 바트 병원(St. Bart's Hospital)이 표시된다. 먼저 디네제네스 클럽으로 가보면 순경 델레이(Daley)가 수사 관계자나 클럽회원 말고는 출입할 수 없다고 하면서 들여보내 주지 않는다. 이제 홈즈의 형이 입원하고 있는 병원으로 가자. 간호원(Matron)도 왓슨이 병동 안으로 들어가는 것을 허락하지 않을 것이다. 간호원과 첫번째 대화가 끝나고 나면 2층에 있는 사람 중 한명이 진찰을 받으러 가는 모습을 볼 수 있다. 여기에 신경쓰지 말고 간호원과 계속해서 대화를 나눈 후, 모두 끝나면 병동(Morgue)로 가는 통로로 가려고 하면 간호원이 들어가지 못하게 한다. 그 옆에 있는 누워 있는 환자(Gurney)에게 말을 걸어 새로

### 스토리 라인

(일부만 분석하기로 한다.)

### 증빙무진 활약하는 왓슨

처음 게임이 시작되면 왓슨이 베이커(Baker)거리에 있는 홈즈의 사무실에서 문을 열고 나올 것이다. 왼쪽 옆을 보면 히긴스(Wiggins)를 깨워 대화를 해서 정보를 듣도록 하자. (안해도 상관없다) 먼저 도시로 나가면 지도가 있고 두 군데 확대되어 있는 부분이 있을 것이다. 한 곳은 홈즈의 사무실이고 다른 한 곳은 런던 경시청이다. 사무실에서 나오면 바로 경시청으로 가자. 경시청을 지키고 있는 순경 어지에(Augie)와 옆에서 도박판을 벌이고 있는 스트리트 밴더에게 말을

### 코난 도일의 명성을 이어간다!

추리 소설의 최고봉인 코난 도일의 원작 소설인 「셜록 홈즈」 시리즈 중 「?」를 바탕으로 스토리가 전개된다. 하지만, 스토리를 전혀 모른다고 해서 이 게임을 플레이하는 데는 문제가 되지는 않는다.

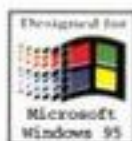
원작을 바탕으로 한 구성력, SVGA에서 실행이 가능한 칼라, 배경음악의 웅장함과 성우들의 목소리 하나하나까지도 우리의 기대를 저버리지 않았다고 볼 수 있다.

하지만, 훌륭한 그래픽에서도 움직임 때의 화면의 떨림은 극복하지 못한 점이 작은 아쉬움으로 남는다. 게임 진행상에서 다음 단계로 진행될 때 많은 인내심을 필요로 한다는 점만 제외한다면 미국식 어드벤처의 진수를 유감없이 발휘하는 작품이라고 말할 수 있을 것이다.

앞으로도 계속될 셜록 홈즈 시리즈가 나온다면 기대가 크다고 하겠다.

셜록 홈즈 1은 1980년 대 중반 국내에 소개되어 많은 인기를 끌어 이번에는 2탄이 곧 출시된다.

셜록 홈즈 2는 요즘 안상 화제(?)가 되고 있는 「레리키」이 만화로 표현되었다면, 이 게임은 실제의 사물을 있는 그대로 표현하였다. 이 게임은 인터랙티브 무비 방식의 어드벤처 게임으로 그래픽이 상당히 어느 게임보다 돋보인다. 지금까지의 셜록 홈즈와 같은 종류의 게임들이 단순히 그래픽과 구성력에만 중점을 모은 것에 비하면 많은 발전을 보인 것이다.



장 르	어드벤처
요구사항	486/램16MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	동서산업개발
제작사	일렉트로닉어즈



운 병동에 대해 물어본다. 다시 간호원에게 말을 걸면 왓슨의 친구인 의사 맥케이브에 대한 얘기를 물어본다. 그러면 병동으로 들어가도 좋다는 허락이 떨어진다. 안으로 들어간다. 맥카베(McCabe)에게 얘기를 하고 새 병동으로 가는 길을 물어보면 왼쪽으로 가는 길이 표시될 것이다.(대화를 하지 않으면 갈 수 없다.)

병동으로 들어가면 수녀와 대화를 하면 왼쪽에 누워 있는 사람이 홈즈의 형이라는 것을 알게 될 것이다. 마이크로프트와 대화를 한 다음 그의 오른쪽에 있는 탁자(Table)를 조사하자. 수녀에게 말을 걸어서 물을 갖다 달라고 한 다음 밖으로 나가면 마이크로프트가 손에 끼고 있는 반지를 넘겨 받자.(이 반지가 디네제네스 클럽의 회원임을 증명하는 반지이다)

도시로 나와 디네제네스 클럽으로 이동하여 순경 델레이에게 반지를 보여 준 후 안으로 들어간다. 클럽 안으로 들어가서 오른쪽으로 계속해서 가면 아치길(Archway)안으로 들어간다. 시계(Clock)를 조사한 후, 시계판(Clock Face)를 가지고 홈즈의 사무실로 돌아오자. 랩 테이블에서 가져온 시계판을 분석하기 위해 탁자 위에 올려놓으면 실험이 시작된다. 실험을 무사히(?) 마치면 폭발음에 놀란 홈즈가 방에서 나온다. 실험을 하는 법은 간단하다. 마우스로 이동한 행동이 맞으면 이어질 것이고 틀리면 아무런 일도 일어나지 않는다. 첫번째 실험의 시작은 맨 왼쪽 위에 있는 황산 나트륨(Sodium Sulphate)을 비이커에 넣고, 증류수(Distilled Water)를 그 안에 따른다. 스토래피를 클릭 페이스를 클릭해서 가루를 비이커에 담은 후 성냥으로 비너에 불을 붙인다.

### 이제부터 홈즈의 활약이 시작된다!

왓슨의 실험으로 클럽에서의 폭발이 단순한 가스사고가 아닌

폭발물에 의한 것이라는 사실을 안 홈즈도 마침내 이 사건에 관심을 갖는다. 왓슨과 대화를 하여 무엇을 가지고 갈 것인가에 대해 물어보면 랜턴(Bull's Eye Lantern)이 필요하다고 한다.(만일, 이 대화를 하지 않으면 책상에서 랜턴을 아무리 뒤져도 랜턴이 생기지 않는다) 대화가 끝나고 밖으로 나가기 전에 방 왼쪽 구석에 있는 책상에서 랜턴을 가지고 런던 경시청으로 간다.

경시청으로 가도 안으로 들어갈 수 없다. 왼쪽에서 카드놀이를 하는 어기에와 대화를 하고 카드놀이를 하면 심증판구 돈을 잃을 것이다. 다시 게임을 시작하면 이번에는 카드를 뒤집지 말고 오른쪽 손을 마우스로 누르면 사기극이라



는 것이 밝혀지고 이 사실을 순경에게 말하면 안으로 들어 갈 수 있다. 케스트레이드 경위가 (Inspector Cestrade)가 한 여자와 다른 사건을 조사하고 있어서 홈즈에게는 전혀 신경을 쓰지 않는다. 왓슨과 오른쪽 책상에 앉아 있는 경사(Sergeant)에게 번갈아 가면서 대화를 하자. 그런 다음 오른쪽에 있는 그렉슨(Gregson)과 대화를 하고 다시 왓슨과 대화를 하자. 또 다시 경사와 대화를 하면 홈즈가 케스트레이드 경위에게 책장에 있는 백과사전에 대하여 언급하자. 그러면 책장에서 책을 보고 있던 순경(Constable)이 책장의 백과사전에서 홈즈가 언급한 내용을 찾아서 감옥에 있는 사람이 석방되고 사건은 해결된다. 케스트레이드에게 말을 걸면 디네제네스 클럽을 조사할 수 있는 허가증을 준다. 디네제네스 클럽으로 가서



허가증을 보여 준 후 안으로 들어간다. 복도를 살펴보면 박스라고 써어 있는 것이 있는데 이것이 홈즈의 형인 마이크로프트의 코 담배갑(Snuff Box)이다. 일단 가지고 있자. 아까 왓슨이 시계판을 구했던 곳에서 오른쪽을 보면 체인이 있는데 이것을 만지려고 하면, 포비가 만지지 못하게 한다. 좀더 오른쪽으로 가서 잔해(Weckage)를 조사해 보고 대들보(Beam)도 움직여 보자. 대들보를 움직일 수도 없고 너무 어두워 다른 곳도 조사할 수 없다. 잔



해를 조사하려고 해도 포비가 조사를 못하게 한다. 왓슨을 이용하여 감시하고 있는 포비를 다른 곳으로 유인하도록 한다. 아까 보았던 체인을 가진 후 대들보가 있는 곳에서 다시 한번 손으로 움직여 본다. 역시 움직이지 않을 것이다. 체인을 이용하여 제거토록 한다. 이번에는 사무실에서 가져온 랜턴으로 불을 밝혀서 잔해를 조사해보면 스프링 조각을 발견할 수 있을 것이다. 이제 밖으로 나와서 병원에 누워 있는 마이크로



### 기본 명령일람표

Look	보다
Show	보이다
Open	열다
Examine	조사하다
Inventory	목록
Pick Up	습득하다
Options	선택
Use	사용하다
Tend	지키다
Remove	옮기다
Utilise	실용적
Talk	말하다
Knock	두드리다
Walk	걷다

프트를 만나러 간다. 하지만, 이번에는 맥케이브를 언급해도 들어 보내주지 않고 경시청에서 받은 허가증을 이용해도 간호원장은 들어갈 수 없다고 한다. 왓슨과 대화를 모두 마친 후 원장과 다시 대화를 하자. 환자에게 가서 조사를 하면 대화를 할 수 있다. 좀더 좋은 곳으로 보내주겠다고 한 다음 그의 침대를 왼쪽으로 밀어버린다. 그러면 원장이 홈즈를 나무라면서 그 환자를 데리러 간다. 그 후에 홈즈와 왓슨은 병동안으로 들어간다. 맥케이브와 대화를 한 후 허가증을 보여 준 후 형이 입원해 있는 병실로 이동한다.

### 게임을 마치고

설록 홈즈 1편보다 여러 가지 면에서 많은 부분이 강화되었다. 한글화가 되어 있지 않은 게 흠이긴 하지만, 홈즈를 좋아하는 팬이라면 쉽게 플레이할 수 있을 것이다. 설령 좋아하지 않는 게이머라도 할 지라도 화려한 그래픽만으로도 해볼 만 한 가치가 충분한 게임이다. 평화로운 런던에 숨어 있는 사건들을 게이머 스스로 파헤쳐 보자.



만들어진 모험의 세계를 파헤치자

# 사일런트 노바 Silent Nova

코  
피



특별한 판타지의 세계를 기초로 하고 있는 사일런트 노바는 지금까지의 롤플레이 세계관과는 색다른 감각을 게이머들에게 느낄 수 있게 해준다. 대체적으로 보면 중세 시대를 연상시키지만 분위기에서는 현대적인 면을 느끼게 해준다.



장 르	롤플레이
요구사항	486/램16MB이상
권장사항	펜티엄/램32MB이상
발매일	4월초
가 격	45,000원
유통사	커뮤니케이션 그룹
제작사	FUGA시스템(일본)



## 노바의 세계가 시작된다

원래 노바는 무인 혹성이었다. 그러나 사람이 거주할 수 있을 정도의 환경을 갖추고 있었다. 이런 환경을 이용해서 레이버드사는 노바를 판타지의 세계로 개척하고 그곳에 살아가고 있는 마물들을 퇴치하는 서바이벌 게임을 개척하기에 이르렀다.

단, 마물은 레이버드사에서 인공적으로 제조한 것이 아닌 원래 행성 노바에 서식하고 있는 것들이었다. 검과 마법만을 쓰는 판타지 세계를 동경한 많은 사람들이 이곳으로 몰려들게 되자 길드를 통한 일종의 자격심사 같은 것이 생겨나기도 했다. 하지만 시간이 조금씩 지나가자 이곳은 단순한 판타지 세계를 체험하는 곳이 아닌 이주한 사람들이 존재하는 인공 혹성으로 변했고, 길드는 자격심사만이 아닌 보통 사람들이 처리하기 힘든 의뢰를 받아서 처리해 주기도 했다. 이제 노바의 모

든 사건은 길드를 통하는 것이 당연시되어 져고 모험을 찾아서 이곳을 찾는 사람들에게는 꼭 있어야 할 존재가 된 것이다.

## 편리하고 신성한 구성

사일런트 노바는 윈도 전용 게임답게 모든 게임의 조작이 DRAG & DROP으로 구성되어 있어 도스용 게임보다 훨씬 편리함을 제공해 주고 있다. 이러한 시스템은 메인 화면뿐만 아니라 전투 화면에서도 똑같이 적용된다.

이 게임에서 마법은 다른 게임과는 다른 경로를 통해서 사용하게 된다. 우선 마법을 사용하려면 마법의 발동체가 되는 물체가 필요하다. 하지만 이러한 아이템을 가지고 있다고 해서 바로 레벨에 따른 마법을 사용할 수 있는 것은

아니다. 마법에는 각각에 해당하는 도형이 있는데 그것을 정확히 마우스로 입력해 주어야만 해당 마법을 쓸 수 있다. 마법을 쓸 때 주의할 점이 하나 있다면 마법의 횟수는 5회까지 선택할 수 있는데 만약 5회까지의 마법을 선택하면 5번의 턴이 지나가기 전에는 마법 이외의 다른 행동은 일체 할 수 없다.

전투 시에는 주요 캐릭터들 이외에도 그들을 도와주는 보조적인 부하 유닛을 캐릭터 당 무조건 3 개씩 거느릴 수가 있다. 각 부하 유닛은 파괴되어도 사면 되기 때문에 안심하고 전방에서 전투를 치르게 하자. 참고로 부하 유닛이 쌓는 경험치는 담당 캐릭터의 경험치와 동일하다.

이 게임의 스토리를 진행하는데에는 길드가 커다란 역할을 담당하고 있다. 일단 성안으로 들어오면 길드로 가 보도록 하자. 그러면 그곳에서부터의 새로운 이벤트가 당신을 기다리고 있을 것이다.



## 전반부 스테이지 공략

### 스테이지 1 : 첫 번째 적과의 만남

어군 캐릭터 : 아슬레이, 리스티, 디아나

이번 전투는 게임의 시스템 적인 면을 익히는 곳이라고 할 수 있다. 전투에 들어가기 전에 성안의 상점에서 각기 장비를 구입하도록 하자. 초반치고는 돈이 많으므로 여러가지를 구입할 수 있을 것이다. 게임 상에서도 단지 아슬레이와 리스티의 자격심사일 뿐이므로 그리 강한 몬스터는 출현하지 않는다. 단, 흡고블린의 가끔씩 나오는 연타 공격에만 주의를 기울이면 쉽게 클리어할 수 있다. 클리어하면 리스티가 「리플 스트로 베리 파르페」를 사줘야 한다고 헛소리를 한다.

### 스테이지 2 : 새로운 도전자

어군 캐릭터 : 아슬레이, 리스티, 류이, 오비스

쉽게 고블린들을 모두 물리치고 합격 판정을 받은 아슬레이와 리스티는 무척 좋아하고 디아나는 그들의 그런 모습을 보고 충고를 하면서 떠나려 한다. 그러나 갑자기 나타난 오거에게 습격을 받고 쓰러지고 다시 오거들과 전투가 벌어진다. 3턴까지는 부하 유니트를 이용해서 방어에 전념하기로 하자. 오거들은 공격력은 큰 대신에 이동력은 적기 때문에 쉽게 다가오지 못 할 것이다. 3턴이 지나면 서쪽에서 류이와 오비스가 나타난다. 그러면 이들을 이용해서 협공을 가하면 쉽게 오거들을 제압할 수 있다.

### EPISODE 2 : 켄시드

어군 캐릭터 : 아슬레이, 리스티, 켈류아, 시온

디아나를 구해서 길드로 데려다 주면 디아나는 깨어나자마자 일행에게 충고하는 것을 잊지 않는다. 다시 성안으로 돌아와서 방어구점으로 가면 새로운 방어구가 들어와 있을 것이다. 이것을 사서 장비하고 다시 길드로 가보면 칼류아라고 하는 여자가 자신의 부탁을 들어주면 의뢰비를 지급하겠다고 한다. 부탁이란 동북쪽의 동굴에 있는 마물이 근처의 마을을 습격하는데 그들을 같이 퇴치해 달라는 것이다. 흔쾌히 허락한 일행은 마을을 빠져나가서 동북쪽에 있는 마물의 본거지로 간다. 그곳에 도착해서 보니 이미 시온이라는 남자가 혼자서 마물들과 싸우고 있다. 전투가 시작되면 시온은 능력도 얼마 안되는 놈이 적진 가운데에 버티고 서 있다. 서둘러 아군이 있는 남쪽으로 대피시켜서 합류시키도록 하자.

이번 전투는 그래도 조금 난이도가 높은 전투가 될 것이다. 고블린과 슬라임, 로크 이렇게 세 종류의 마물들이 나오는데 고블린은 신경 쓰지 않아도 되고, 슬라임과 로크만 조심하면 된다. 슬라임은 마법으로 아군의 움직임을 묶어 놓고 로크는 원거리 공격이 가능하다.



성안에서의 메인 화면

## 아마란스 KH 파워키트!

이 게임은 FUGA사의 게임이라는 것을 한 눈에 알아볼 수 있는 형태의 게임이다. 기본적인 시스템은 아마란스와 비슷. 하지만 아마란스에 비해서는 비약적인 발전을 보이고 있다. 우선 원도 95용 게임이기 때문에 그래픽에서 많은 발전을 보이고 있다. 하지만 보통 전투 시의 필드 화면은 다른 게임보다 떨어지는 것을 느낄 수 있었다. 사운드는 게임의 분위기를 고려해서 여러 종류의 깨끗한 사운드가 CD원음으로 출력된다. 그리고 일본식의 롤플레이 게임답게 자유도는 많이 떨어지지만 대신에 시나리오가 탄탄하고 치밀한 구성을 가지고 있다. 자유도는 없지만 대신에 시나리오 적인 면에서 게임의 질을 높인 것이다. 그리고 난이도가 조금 높은 편이다. 거의 모든 롤플레이가 그렇지만 사일런트 노바는 마법을 쓰지 않고는 스테이지 클리어가 힘이 든다. 마법의 적절한 사용이 게임을 쉽게 이끌어 나가는 지름길이 될 것이다.

아마란스KH를 즐겁게 플레이했기 때문인지 사일런트 노바를 접하면서 아마란스의 파워 키트를 플레이하고 있는 듯한 기분을 맛보았다. 그러나 여러가지 시스템적인 면에서 아마란스에서는 맛보지 못한 게임의 재미를 느끼게 해 줄 것이다.



첫 전투다



고블린은 쉽게 이길 수 있다



류이가 도와준답시고 나뉜다



오크만 조심하면 된다

버거킹의 야망을 분쇄하자!

## 미노의 모험

(MINO'S ADVENTURE)



필요한 아이템이 있는가하면 다음 스테이지에 필요한 아이템도 있다. 물론, 아이템을 꼭 먹어야 하는 것은 아니지만, 좀더 흥미진진한 게임을 할 수 있도록 도와줄 것이다.

### 모든 그래픽을 랜더링 된 3D 맵으로 처리

미노의 모험에서 가장 큰 특징이라고 한다면 무엇보다도 3차원으로 랜더링된 3D 맵 그래픽의 사용이라고 할 수 있다.

거의 모든 게임의 비주얼 신은 3차원으로 랜더링된 화면으로 화려하게 시작을 하지만, 막상 게임으로 들어가보면 2D의 그래픽을 사용한다. 이러한 것은 결과적으로 비주얼 신만 화려하고 본 게임의 그래픽은 이에 미치지 못하다는 것이다.

하지만, 미노의 모험에서는 비주얼 신에 등장하는 주인공 캐릭터는 물론, 그외의 모든 캐릭터와 배경을 3D그래픽으로 제작하였다. 거기에 부드러운 애니메이션 까지 가미하여 동작이 아주 자연스럽게 전혀 끊기지 않는다. 또한, 장시간 게임을 할 때 생기는 눈의 피로도를 없애기 위해서 윈 색 보다는 부드러운 색을 채택했으며 하드웨어 스크롤을 적용하여 게임을 플레이하는데 불편한 점이 없도록 하였다.

각 스테이지 사이에는 중간 비주얼 신을 삽입하여 게임에 대한 흥미를 더해 주며 그림을 통해서 재치와 유머를 전달하여 게임성의 확보와 전체적인 게임의 완성도를 높였다. 그래픽 이외의 다른 특징은 게임안에 미노가 걸어다니면서 진행되는 스테이지만 있는 것이 아니라, 비행기를 타고 날아다니

미노의 모험은 '97년 이달의 우수 게임'에서 3월의 수상작품으로 선정된 액션 게임으로 모든 그래픽을 3D로 처리한 것이 특징이며 비폭력적인 형태를 취하여 온 가족이 함께 즐길 수 있는 건전한 게임이 될 것이다.

### 프롤로그

평범한 소년인 미노는 그 어느 때와 마찬가지로 자신만의 세계인 자기 방에 들어온다. 그런데, 방문을 여는 순간 미노는 자신의 게임팩에 신비롭고도 이상한 불빛이 있는 것을 발견하게 된다. 미노는 반짝거리는 자신의 게임팩을 집어들고 도대체 무슨 일이 일어난 것인지 확인하기 위해서 그 게임팩을 게임기에 꼽았다. 그러자, 갑자기 심광과 함께 미노의 방에는 텅빈 불빛만이 빛나면서 미노는 TV의 화면 속으로 빨려 들어가고 말았다. TV로 빨려들어가던 미노는 이 안에서 모험을 시작하게 된다. 이곳에서는 TV 브라운관의 표시에 주된 역할을 하는 전자총의 R(RED), G(GREEN), B(BLUE)를 게임의 배경으로 삼고 있으

며, 이곳을 통과하면 전선을 타고 문제가 된 게임기와 게임팩으로 가게 된다. 게임기와 게임팩도 그 배경에 맞도록 기관 모양의 배경으로 되어있으며 중간의 전선구역도 색다른 스테이지로 구성되어 있으며 스테이지는 서로 연관성이 있다. 또한 서로 다른 게임 엔진을 탑재함으로써 액션 게임과 아케이드 게임을 동시에 즐길 수가 있다. TV와 게임기가 드넓은 배경으로 존재하며 이곳에서 미노가 주인공이 되어 게임을 풀어나가야 한다. 게임의 중간마다 전선을 통과하여 다른 곳으로 이동할 때는 아주 부드러운 스크롤을 보여준다. 각각의 스테이지에는 게임에 필요한 아이템들이 많이 등장하는데, 이중에서는 당장



장르	액션 아케이드
요구사항	486DX-33/램4MB이상
권장사항	486DX2-66/램8MB이상
발매일	4월
가격	미정
유통사	코기유통
제작사	임프레스 소프트웨어



는 비행기 슈팅의 스테이지도 함께 있다는 것이다.

그리고 게임의 사운드는 일반적으로 들을 수 있는 락음악이나 메탈 음악 계통이 아닌 감미로운 선율의 발라드와 상쾌한 행진곡풍, 그리고 리듬감있는 재즈풍의 음악이 게임의 배경으로 흘러 나온다. 여기에 효과음을 아주 익살스럽게 처리하여 게임의 재미를 한층 더해줄 것이다.

### 각 스테이지가 유기적으로 연결

미노의 모험에는 여러가지 게임 이벤트가 등장하는데, 이 중에서 가장 두드러지는 것이 각 스테이지를 시작하기 전에 주인공인 미노가 나와서 대화를 주고 받는 이벤트인데, 이 이벤트는 게임의 진행에 상당한 영향을 준다.

이 대화속에는 앞으로 진행할 스테이지에 대한 설명과 주의해야 할 점, 반드시 해야 할 일들이 열거되어 필요한 정보를 얻을 수 있다. 모든 스테이지는 유기적으로 연결이 되어 있어서 현재 스테이지에서의 행동이 다음 스테이지에서도 큰 영향을 끼치는데, 이는 롤플레이팅 게임의 성격을 가미한 것으로 볼 수 있을 것이다.

### 게임세계의 구성

일렉타니아에는 모두 6개의 지방으로 되어 있으며 각 지방은 다시 몇개의 구역으로 다시 나뉘어져 있다. 대략 24개의 지역으로 나뉘어져 있다고 보면 된다. 5개의 지역이 하나의 지방으로 된 곳도 있고, 2개의 지역이 하나의 지방으로 되어있는 곳도 있다. 각 지방은 독립적이라서 특징이 서로 다르므로 새로운 지방으로 이동하고자 할 때는 주인공 미노를 도와주는 인피라는 버섯의 안내가 필요하다. 인피는 각 지방에서 주의해야 할 것과 정보 등을 제공해주는데, 이것은 게임의 진행에 절대적으로 필요한 것이므로 주의깊게 대화 내용을 들어두어야 한다.



### 모험 1구역:모니터 북부 지방

모니터의 내부는 실제와는 달리 아주 단순하면서도 독특하다. 연한 색으로 칠해진 모니터 내부의 세계는 RGB의 색으로 빛의 3원색인 빨강, 초록, 파랑으로 색깔이 섞여져 있고 TV 모니터의 3가지 색세포를 의미한다. 게임의 시작 부분으로 난이도가 그리 어렵지는 않지만 곳곳에 함정, 보이지 않는 비밀방,아이템 등이 숨겨져 있다. 아이템은 어떻게 쓰이는지 알 수 없으나 만일을 대비해서 열심히 모아두는 것이 좋을 것이다. 등장하는 적들은 보통 레벨에서 볼 수 있는 적들로 그 모양이 상당히 귀엽다. 이곳에서는 아마도 워프의 경험을 마음껏 만끽할 수 있을 것이다.

이 스테이지는 미노가 처음으로 모험을 시작하는 곳으로 친구인 인피를 처음으로 만나는 곳이기도 하다.인피가 전해주는 말을 정확히 듣고 게임을 시작하는 것이 좋다. 모니터 북부 지방에는 재키와 처키,스파크,울리가 등장하며 마지막에는 보스인 버기가 등장한다. 전체적인 구성은 공간이동지역이 3개이고 그외에 2개의 지역으로 되어있다.

공간이동은 첫번째 지역에 3개가 있고 여기에서 ID카드 3개를 준비하여 이를 이용하여 3개의 문을 통과해야만 보스가 있는 지역으로 갈수가 있다.

3개의 ID와 5개의 황금비행기를 얻자

여기서 필수적으로 얻어야 하는 아이템은 첫번째 지역에서 3개의 황금비행기 아이템, 두번째 지역에서 나머지 2개의 황금 비행기 아이템이 있는데 이 아이템을 가지고 있어야만 다음 스테이지인 전선줄 서부지방에서 좋은 비행기인 재그를 얻을 수 있다. 아이템은 여러 군데에 숨겨져 있으므로 아무런 생각없이 게임을 진행해서는 황금비행기를 모두 얻을 수 없다. 황금비행기가 숨겨져 있는 위



치는 첫번째 지역의 맨우측 최상단과 맨좌측의 중단,중간의 중단이며 두번째 지역에 맨우측 하단과 맨좌측 중단에 숨겨져 있다. 그리고 미노가 다니는 길들은 대부분이 갈림길이기 때문에 한 번 길을 잘못 들면 다시는 돌아올수 없는 길이 여러개 있으므로 위에서 말한 순서대로 얻지 않으면 모두 구하지 못한다.

3개의 문을 열기 위해서 필요한 ID카드의 위치는 노란색 ID카드가 제 1공간이동내의 좌측 중단에 있고, 빨간색 ID카드는 제 2공간이동내의 중간에,그리고 파란색 ID카드는 제 3공간이동내의 우측 중단벽에 있다. ID카드의 입수는 아주 필수적인 요소로서 ID카드 없이 공간이동 지역을 빠져나오면 그곳으로 다시는 공간이동할 수가 없고 닫힌 문도 열 수가 없다. 다른 아이템들이나 특수 아이템은 없어도 게임을 진행하는데는 큰 지장이 없지만 이 ID카드만은 없을 경우 게임을 진행하는 것이 아예 불가능한 것이다. 그러므로 반드시 ID카드를 모두 얻도록 하자. 숨겨진 통로는 간간이 3~4개

가 있고 비밀방은 하단에 4개가 숨겨져 있다. 마지막에 나오는 중간보스인 버기는 모니터 북부 지방에서는 가장 작으면서 강력한 적이다.

### 모험 2구역:전선줄 서부 지방

모험 2구역은 미노가 모니터의 나쁜 요정들과 적들을 물리치고 난 후, 이상해진 게임기로 들어가는 통로인 케이블에 해당된다. 이 스테이지는 걸어다니기가 매우 힘들므로 비행기를 타고가야 한다. 꼬마자동차 붐붕처럼 눈과 입이 달린 귀여운 비행기를 타고 케이블속을 조심스럽게 날아야 한다. 이전의 1구역에서 먹었던 아이템 중 한 아이템의 효과를 이곳에서 볼 수 있다. 케이블 안은 통로가 비좁고 길기 때문에 전기가 통하는 전선을 피해서 가기가 매우 힘들다. 거기다가 알뱀게도 방해자까지 나타난다. 정말 케이블 안이라서 그런지 전체적으로 어둡다. 보스와의 대결을 위해 물감탄과 폭탄을 많이 비축해주자

이 지역에서는 미노가 비행기를 타고 여행을 하기 때문에 슈팅 게임을 즐길 수 있다.



모니터 북부 지방에서 얻은 황금비행기의 갯수에 따라서 미노가 탈 수 있는 비행기 수가 결정되며, 성능에도 많은 차이가 생긴다. 이곳에서 중요한 것은 다음 스테이지인 밭기 공격을 할 수 있도록 황금신발을 5개 이상 모아야 한다. 운 좋게도, 이 스테이지에는 황금 신발 아이템이 군데군데 많이 있으므로 쉽게 구할 수 있을 것이다. 이 황금신발을 한 번에 여러개 얻을 수 있는 곳이 한 군데 있는데, 길으로 보기에 막혀있지만 아래로 들어가는 숨겨진 통로가 있다는 사실을 알아두자. 슈팅게임이 가능해서 그런지 수많은 적들이 계속해서 공격해온다. 무기와 에너지의 제한이 있으므로 계속해서 에너지 아이템과 무기 아이템을 얻도록 하자. 통로가 좁고 어렵게 구성된 곳이 여러 군데에 있으므로 조종을 잘해야만 무사히 빠져나올 수 있을 것이다. 이 스테이지에서 등장하는 보스는 KTC라는 이름을 가진 거대한 케이블로 많은 에너지 이외에도 물감탄과 폭탄을 많이 가지고 있어야만 쉽게 물리칠 수 있다.

### 모험 3구역: 게임기 동부 지방

드디어 케이블을 지나서 게임기의 기관에 도착했다. 먼지 괴물을 비롯해서 기관에 기생하면서 기관을 더럽히는 녀석들을 없애고



게임을 방해하는 요정들을 처리해야 한다. 기관내에는 숨겨져 있는 함정과 보너스를 위한 비밀방이 여러 개가 있으므로 열심히 찾아다녀야 한다. 이 스테이지에서 밭기를 조심하지 않으면 감전당할 수 있으므로 주의하도록 하자.

게임기 동부 지방은 3개의 공간이동 지역과 다른 몇 지역으로 구성되어 있는데, 전선줄 서부 지방에서 얻은 황금신발 아이템을 이용하여 필살기인 밭기 공격을 시도해 보자. 이 밭기 공격은 미노가 구사하는 공격중에 가장 강력한 것으로 순식간에 적을 물리칠 수가 있다. 이 밭기 공격을 구사하는 방법은 간단하다. 점프해서 적의 머리위에서 떨어지면 자동적으로 공격이 된다.

물론, 황금신발을 5개 이상 얻었을때만 가능하다. 이 스테이지에서 특이한 점은 모니터 북부 지방에서 중간보스로 등장했던 버기가 계속해서 등장하기 때문에 게임이 어려워진다. 그리고 새로 등장하는 쿠크도 무시해서 안된다. 이 스테이지에서 얻어야 하는 특수 아이템은 없지만, 숨겨진 거대한 비밀방이 10개가 있는데, 길을 잘못 들면 절대로 들어갈 수 없는 곳이다. 이 비밀방을 찾게 된다면 거의 모든 에너지와 무기의 수치를 가득 채울 수 있을 것이다.

또한 ID카드를 찾는 것도 잊지 말도록 하자. 이 스테이지의 공간이동 지역은 다른 스테이지와는

## 적 캐릭터의 특징

미노의 모험에 등장하는 캐릭터는 모두 26가지이다. 각각의 특성과 패턴이 모두 다르므로 이를 정확하게 파악하지 않으면 게임을 진행하는데 많은 어려움이 따를 것이다.

### 미노(MINO)

이 게임의 주인공. 비디오 게임을 아주 좋아하는 장난꾸러기로 어느날 갑자기 알렉타니아로 끌려들어와 BK에 대항하여 싸우게 된다. 황금신발 아이템을 5개 이상 얻으면 필살기를 사용할 수 있다.



### 지그와 제그(ZIG & ZAG)

버트(BOT)쪽으로 미노를 도와서 버그(BUG)쪽에 대항한다. 대개 지그를 타고 다니지만, 황금비행기 아이템을 5개 이상 모으면 제그를 탈 수 있다.

### 제키와 체키(JACKY & CHUCKY)

기계공처럼 생겼지만, 그 모습과는 다르게 기계를 망가뜨린다. 못과 스패너를 던지면서 공격한다. 이들은 자신의 몸을 투명하게 만들거나 자신이 쓰고 있는 모자를 끌레 눌러써서 몸을 보호하는데, 이때 미노가 어무리 공격을 예도 전혀 효과가 없다.



### 울리와 불리(WOOLY & BOOLY)

그 누구의 명령도 받지 않는 먼지족. 청소하기 싫어하는 울리와 어지럽히는 것을 좋아하는 불리. 터스티(DUSTY)와 함께 알렉타니아를 터스티니아(DUSTANIA)로 바꾸려한다. 울리와 불리는 불규칙적인 점프공격을 하여 상대대기가 힘들다. 그러므로 이들이 점프를 했다가 내려오는 순간을 잘 포착해서 스패너나 못으로 공격을 하면 된다. 울리와 불리는 방어동작을 하지 않

으므로 정확히 던지기만 하면 예상할 수 있을 것이다.

### 스파크(SPARK)

알렉타니아의 문지기였던 스파크는 BK에 의해 세뇌를 당하여 예전에 지냈던 착한 마음을 잃어버렸다. 모니터의 스파크는 정전기를 모아서 공격을 하고 머리를 돌리면서 미노의 공격을 피하는 성이 있다. 전기볼로 공격을 할 때는 손을 번쩍 돌려서 전기볼을 던지므로 손을 돌려 때 세빠르게 앉아 있으면 스파크의 공격을 피할 수 있다.

### 전기줄(PLUG)

KTC의 부하로서 110V, 220V 겸용의 전기 공격이 주특기이며, 멍청하게도 임무를 완수하면 용으로 환생할 수 있으리라고 믿고 있다. 전기줄은 기어 이외의 다른 무기로는 공격을 할 수가 없지만, 밭기 공격은 가능하다. 대신 전깃줄은 다른 적들과는 다르게 연속적인 밭기 공격이 불가능하다. 한번 공격하고 뒤로 빠졌다가 다시 공격하거나 기어를 굴리는 방법을 사용하는 것이 좋다.

### 버기(BUGGY)

BUG족 전사로 호시탐탐 BK의 사리를 노리고 있다. 몸을 굴려서 공격하는 것이 주특기이다. 궁지에 몰리면 사러져서 몸을 피한다. 버기는 점프와 육탄공격을 하며 그 속도가 매우 빠르고 예측하기가 어려워 먼 거리에서 기어를 굴리거나 밭기 공격, 스패너를 연속적으로 던지는 방법을 사용하는 것이 좋다.

### 쿠크(KUKOO)

BK의 도움으로 어늘을 날 수 있게 되자 자신의 알인 달걀(EGGIE)을 의생시켜 가면서 맹목적인 복종을 한다. 항상 미노의 주위를 맴돌면서 육탄공격의 기회를 노리다가 미노가 공격을 하면 달걀을 떨어뜨리면서 반격을 한다. 떨어지는 달걀은 시간이 지나면 예기(EGGIE)로 변하게 되는데 이것을 먹으면 미노의 에너지가 올라가게 된다. 떨어지는 달걀과 쿠크의 공격을 잘 피하기만 하면 모자른 에너지를 보충할 수 있다.



**팩커(PACKER)**

옛날 비디오 게임인 팩맨의 주인공이었지만, 버거(BUGGER)에 의해 개조되어 엑스트라 캐릭터로 전략에버렸다. 팩커는 주로 직선방향으로 총알만 발사하므로 위에서 아래로 공격하면 별 어려움은 없을 것이다.

**피셔(FISHER)**

이제는 더 이상 스크린 세이버용으로 남지 않았지만 BOT 쪽에 참가하여 2개의 구역에 배치되었다. 각각의 힘은 약하지만, 패기자로 모이면 큰힘을 발휘한다. 주로 무리를 지어서 공격하거나 지나가면서 육탄으로 돌격해온다.



**윙윙(WING WING)**

전기 입자로 만들어진 아광충. 충격을 받으면 3마리로 분열하는 특성을 가지고 있다. 이 윙윙은 자체 추적성이 내장되어 있어서 계속 쫓아오면서 공격을 해오므로 아주 성가실 것이다.

**벌브(BULB)**

아직 한번도 불을 밝혀보지 못한 꼬마전구로 대각선으로 공격해온다. 벌브는 높은 곳에서 폭탄을 투여하는 식으로 공격을 하므로 벌브보다 높은 곳에 위치에 있으면 공격을 당할 위험은 전혀 없다.

**라플(LAFOOL)**

BK가 걸을 수 있게 예준다는 말에 속아서 미노의 진형을 방해하는 임무를 맡게 된다. 라플은 공격을 할 수 없으므로 피하는 길 밖에 없다. 라플이 오리라들 때를 기다렸다가 통과하면 무사히 지나갈 수 있다.

**케터와 필라(CATER & PILLAR)**

아직은 에벌레인 IC칩 영세이지만 장치 큰 CPU가 되는 꿈을 가지고 있다. 이들은 주로 KTC의 공격을 도와주는 역할을 수행한다.

**쿡킹(KUKING)**

달걀가족의 가정으로 출세를 위해 BK에 충성한다. 거대한 몸집을 가지고 있는 쿡킹은 빠르게 날아와서 공격하는 특징이 있으며 나중에는 거대한 달걀 프라이로 변해서 미노를 덮치는 공격을 한다. 주로 던지는 공격과 발기 공격으로



반격하도록 하고 쿡킹이 돌격해오면 있어서 피하는 것이 상책이다.

**KTC(KING OF THE CABLIAN)**

원래는 기계였지만 BK의 포용으로 일렉타니어로 발라들여와서 나쁜일을 도맡아한다. 부어로 플러그와 캐터, 필라를 거느린다. KTC는 시고 빠지는 작전의 명수로 마치 뱀처럼 들쭉날쭉하면서 직선 공격을 가하는 것이 특징이다. 약점이 없는 것 같지만, 공격하기 위해서 뒤에서 잠시 머뭇거릴 때와 직선 공격을 감행할 때 헛점이 보이므로 이때를 놓치지 말자. 정면 공격시에는 무기를 빨리 발사해야 하며, 등쪽을 공격할 때는 아래로 나가는 무기가 충분히 있어야 한다.

**버거(BUGGER)**

BUG쪽의 부두목으로 BK의 수어로 들어가 모든 종족을 BUG쪽으로 개조하려고 한다. 커다란 기계 로봇처럼 생긴 버거는 연발로 쏠 수 있는 기관총과 커다란 4개의 발을 이용한 발기 공격을 주무기로 하고 있다. 특히, 버거가 쏘는 총알은 미노가 사용하는 그 어떤 공격보다도 빠르고 정확하므로 접근하기가 어려울 것이다. 그러나, 역시 버거도 약점이 있는데, 두발로 서기가 힘들어서 다리를 4개로 만들었지만 역시 다리 부분이 약하므로 다리를 우선적으로 공격하면 무찌를 수 있다.

**버거킹(BUGGER-KING)**

BUG쪽의 두목으로 일명 BK로 불려진다. 마법을 사용하여 일렉타니아의 모든 종족을 세뇌시켜서 일렉타니아를 지배하려고 한다. 버거킹은 최종 보스로 음용한 웃음소리를 내어 상대를 교란시킨 다음 몸을 회전시켜서 공격하는 풍차 돌리기 공격이 주특기이다. 버거킹의 약점은 알려진 것이 없으나 기어나 발기 공격보다는 스페너나 못을 이용한 공격만이 큰 효과를 볼 수 있다. 체력이 상당히 강하므로 정확한 공격을 하면서 잘 피해야만 이길 수 있다. 이 버거킹을 물리치면 멋진 엔딩비주얼과 재미있는 비주얼을 감상할 수 있다.

완전히 다른 환경을 가지고 있다. 미로처럼 복잡하지는 않지만, 적들을 많이 물리쳐야 해야 한다. 마지막에 등장하는 보스는 쿡킹이라는 커다란 닭이다.

**모험 4구역: 게임기 서부 지방**

이 스테이지는 게임기 동부 지방과 전체적인 구성은 같지만 황금비행기를 얻어야 하는 점이 다르다. 황금비행기의 중요성은 전선줄 서부 지방에서 언급한 바가 있다. 게임기 서부 지방에도 숨겨진 비밀방이 여러개 있고 황금비행기 아이템은 숨겨진 방에 있지만 대부분은 보물상자속에 있다. 대부분의 공간이동 지역은 커다란 갈림길로 구성이 되어 있으며 한 곳을 택하면 다른 한곳에 있는 아이템이나 비밀방으로 절대로 갈 수 없다. 어느쪽으로 가던지 큰 상관은 없지만 얻을 수 있는 아이템의 특성은 판이하게 달라진다. 이 스테이지에서도 역시 ID카드를 얻어야만 게임을 진행할 수 있다. 이 스테이지에는 버거라는 보스가 등장한다.

**모험 5구역: 전선줄 동부 지방**

전선줄 동부 지방에서 제일 큰 특징이라고 한다면 전자장이 설치되어서 미노의 비행을 방해하는 것이다. 만일, 재그를 타고 있다면 크게 어려운 점은 없지만, 재그를 타고 있다면 게임을 진행하기가 어려울 것이다. 전자장들은 사방에 장치되어 있으며, 전자장 속에는 많은 아이템들이 있다. 만



약, 전자장 속의 아이템을 먹지 않으면 보스까지 가는 것은 무리일 것이다. 그리고 벽 안에는 윙윙이라고 하는 적들이 숨어있는 곳이 많으므로 벽을 통과할 때 조심하는 것이 좋을 것이다.

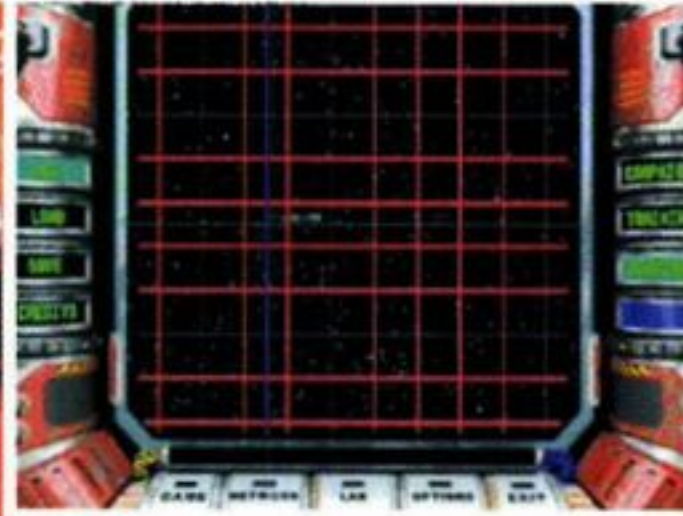
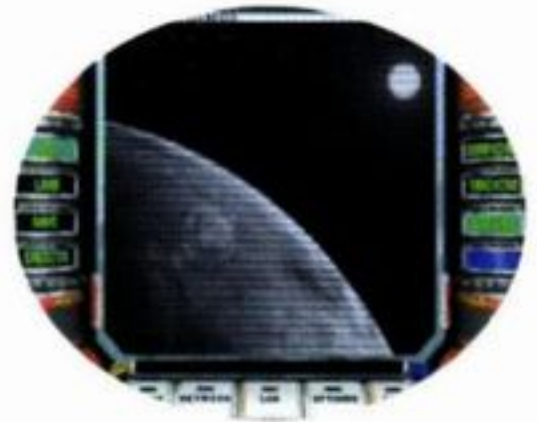
**모험 6구역: 모니터 남부 지방**

가장 어려운 스테이지로 수많은 적들과 강한 적들이 대거 등장한다. 모든 지역은 거의 미로로 구성되어 있으며, 아이템이 숨겨져 있는 곳도 많아서 아이템을 쉽게 얻을 수 없다는 것이다. 역시 3개의 공간이동 지역이 있고 반드시 얻어야 할 특수 아이템은 없다. 적의 최종기지가 있는 곳이라서 그런지 화면 지도의 변화가 매우 다양한 스테이지이다. 최종 보스인 버거킹이 등장하고 이 버거킹을 물리치면 아름다운 엔딩 신과 모든 캐릭터들이 보여주는 재미있는 비주얼 신을 감상할 수 있다.



매크 워리어를 능가한다!

# 지놈(G-NOME)



작전을 수행하도록 명령한 적 웨리던이라는 상사에 대한 증오심 때문에 이따금씩 악몽을 꾸었다. 이 때문에 그는 건강상의 문제를 들어 장기 휴가에 들어가 있었으나, 작전이 너무나도 중대해서 어쩔 수 없이 상부의 명령을 받고 이 작전에 참여하게 된다.

## 과연 매크(Merc) 위력을 누를 수 있을까?

매크 워리어의 위력을 누를 만한 게임이 나왔다고 이야기 한다면 대부분의 유저들이 이를 비웃을지도 모른다. 액티비전은 현재 매크 워리어2와 추가미션을 이미 발매했고 그 후속작인 백워리어2 용병부대를 발매하면서 그래픽과 안정성, 그리고 편리한 사용자 인터페이스(User Interface)를 갖춘 게임이라는 부각시켜 수많은 게이머들의 환영을 받으면서 인기 있는 게임의 대열에 오를 수 있었다. 전에도 매크라는 유니크를 등장시킨 게임이 간혹 등장하곤 했으나, 그다지 인기를 끌지 못하고 사라졌다.

세븐 레벨스는 이전에 출시되어 어느 정도 인기를 끌었던 배틀비스트의 영향을 받아서 그런지 지놈의 주인공이 탑승하는 유니트



성공했다는 정보가 입수된다. 인류의 공존공생을 위해서 만들어진 연합체인 유니온네이션(Union nations)은 이에 관한 정보를 재빨리 입수하고 모든 인류에게 종말을 가져올 전쟁병기의 개발을 저지하려고 하였다.

이는 스코프 공화국에서 비밀리에 개발중인 지놈이라는 생명체로 이 생명체는 파괴력과 생존력이 아주 뛰어나서 인류에게 있어서는 크나큰 위협이 될 수 있었다. 이러한 지놈의 연구를 중단시키기 위해서 유니온네이션은 이 임무를 코드명 지놈이라고 명명하고 이 임무를 수행할 수 있는 특수요원을 고르게 되고 조슈아 칸트라라는 인물이 특수요원으로서 이 임무를 수행하도록 한다. 그러나, 여기에 돈을 받으면 무슨 일이라도 하는 단체인 벤디언용병단과 다켄동이 자신들의 이익을 위해서 이 치열한 전쟁에 참가하게 된다. 한편, 주인공이자 전쟁 영웅인 조슈아 칸트라는 이전에 그와 함께 작전을 수행하다가 죽음을 당한 친구 필과 그들에게 그



## 프롤로그

세계는 눈부신 과학의 발전에 힘입어 치명적인 파괴력과 생존력을 가진 생물무기의 개발에 박차를 가하고 있었다. 이는 바람직한 개발의 결과도 가져 왔지만, 이러한 전쟁병기의 탄생은 인류에게 공포의 시대를 가져오는 결과를 초래하고 말았다.

그때까지 진척된 생물병기들은 아무런 파괴력도 가지지 못했다. 그러나, 한 나라에서 이러한 선례를 깨부수는 신형 병기의 생산에



지놈은 세븐 레벨스가 자신만만하게 내어놓은 매크 워리어 형태의 로봇 시뮬레이션 게임으로 뛰어난 그래픽과 구성을 통해서 로봇 시뮬레이션의 또 하나의 표준을 제시해 줄 것이다



장 르	로봇 시뮬레이션
요구사항	펜티엄90/램16MB이상
권장사항	펜티엄133/램16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	두산동아
제작사	세븐 레벨스



를 마치 벌레를 연상시키는 유니트를 사용하였다. 물론, 진작의 유니트와는 완전히 다른 모습이다.

겉보기에는 다른 게임과 별차이가 없어 보이는 지놈이 좋은 평가를 받고 있는 가장 큰 이유는 발매 2주만에 인터넷 차트 100위에서 22위까지 뛰어올라서 인터넷에서 엄청난 인기를 독차지 했지만, 이에 비해서 게임이 발매되기 전에는 지놈에 대해서 아무런 반응을 보이지 않았다는 점이 놀라울 따름이다. 지놈이 그 모습을 드러내기 전에 누구도 이런 게임이 될 것이라고 예상하지 못한 것인지도 모른다.

세븐스레벨은 그동안 그래픽 어드벤처를 주로 만들어온 회사로 시뮬레이션 게임이라고는 배틀 비스트라는 시뮬레이션을 만들었던 경력밖에 없었던 인기도가 그리 높지 않았던 회사이다.

전체적으로 봤을 때 종래의 시뮬레이션에서 볼 수 없었던 여러 가지의 독특한 기능을 가지고 있다는 평가와 함께 일부 시뮬레이션 게이머들에게 무지막지한 호평을 받고 있다는 점과 사운드와 256컬러의 매치에 있어서 이전의



게임들보다 밝고 화려하다는 점이 지놈의 특징이라고 할 수 있다.

## 게임의 특징

지놈에서는 기능을 세대로 활용해야만 한다. 기능이 없이는 거의 플레이가 되지 않으며 마우스의 클릭만으로는 게임을 거의 진행할 수 없다. 사운드와 그래픽 면에 있어서는 합격점을 줄 수 있었는데, 사운드면에서는 여자의 매력적인 음성이 적용된 음성확인 시스템이 장점이며, 그래픽은 전혀 눈이 피곤하지 않으며 잘 구성된 화면을 보여준다. 하지만, 요즘 유행하고 있는 폴리곤 방식을 채택하지 않은 점이 단점으로 볼 수 있으나, 폴리곤과 비교해 봐도 손색이 없는 그래픽을 보여줌으로써 다른 게임들에게 결코 뒤떨어지지 않는다. 물론, 텍스트 맵핑이 지나치게 섬세하한 점이 없



지는 않지만, 3D용 패치버전이나 온다면 좀더 섬세한 게임이 될 것이라고 생각된다.

## 싱글 플레이어의 특징

지놈에서 싱글 플레이를 하나 보면 항상 쉽게 죽어버리는 적 때문에 아쉬움이 남게 된다. 꼬불꼬불하고 복잡한 미로도 좋기는 하지만, 실제 전쟁을 경험하고 싶은 느낌이 들 것이다. 실제 전쟁에 접하면 게이머의 유니트는 적에게 노출되어 있으며 적들 또한 게이머에게 노출된다.

게이머는 싸움에 임하면서 전율을 느끼거나 적을 파괴했을 때의 짜릿함을 맛볼 수 있을 것이다. 게이머가 어떤 임무를 띠고 나아가게 되는지는 아무도 모르며, 게이머 또한 무엇을 위해서 싸우고 있는지 모를 때도 있을 것이다. 그러나, 게이머는 군인으로 시 상부와 상관의 명령에 복종해야 한다.



## 이동과 주위 탐색이 중요

무기를 최대한 아끼면서 적에게 이길 수 있는 방법은 역시 약간의 노가다(?)가 필요할 것이다. 배크 워리어형태의 시뮬레이션의 특징인 방대한 맵은 더욱 넓어졌지만, 불행하게도 이제는 그전처럼 편안하게 게임에 임할 수가 없다. 광활한 맵 안에서의 적군의 속도는 상당히 빠르다. 특히, 게이머가 탑승하는 유니트의 주위를 뱅뱅 돌면서 공격해 들어오는 초기의 유니트들은 더욱 빠르다. 지놈에서는 이동과 주위 탐색전만이 미션을 어렵지 않게 클리어할 수 있는 방법이다. (레이더는 결코 장식품이 아니다)

## 가능한 한 큰 데미지를 입히자

모든 무기는 게이머가 조정한다. 무기 운용에 있어서 운이란 있을 수 없으므로 정확한 조준과 조정만이 적을 재빨리 섬멸할 수 있는 지름길이다. 적 유니트의 전면부에 무기를 발사하여 치명적인 데미지를 주어야 적을 쓰러뜨릴 수 있는데, 그 이유는 발사된 무기가 측면을 맞았거나 스쳤을 때 생긴 데미지는 시간이 지나면 지날수록 점차 회복되기 때문이다. 그러므로 가능한 한 큰 데미지를 입혀서 회복될 수 없도록 무기의 데미지 정도를 계산해보도록 하자. 물론, 미사일과 유도탄도 마찬가지로 기능을 이용하여 단 한발의 무기도 낭비하지 말아야 한다.

## 적의 로봇 유니트를 빼앗자

지놈에서 약간 재미있는 점이 있다면, 싱글 플레이어의 캠페인 모드 미션에서 수행해야 할 임무에 건물파괴나 적 차량의 파괴하는

## 메뉴설명

- Start A Game : 게임을 시작한다.
- Network Start Multi- Player Game : 네트워크 게임을 설정한다.
- View Change Game Options : 게임의 화면 전환
- Interface Configure Input Devices : 입력기의 인터페이스
- KeyBoard Setting : 키보드 셋팅 - 일반 모드(1~4), 커스텀 모드(1~4), 플라이트 시뮬 모드(G-Nome Flight Sim), 아케이드 모드(G-Nome Arcade) 섀터드 스틸 모드(Shattered steel) 등으로 설정이 가능하다.
- Sound Adjust Sound Parameters : 소리 크기의 설정
- Detail Adjust Graphic Parameters) : 그래픽의 화질 설정 (High, Medium, Low)
- Exit : 게임을 빠져나간다.
- Difficulty : 게임의 난이도를 조절한다. (Easy, Medium, Hard)
- SOUND(CD Music FX / Dialogue) : 사운드의 종류를 결정한다.



것 이외에도 적의 로봇 유니트인 호크를 훔쳐타는 것도 미션의 하나로 설정되어있다는 것이다. 게이머에게 자신이 타고 있던 호크를 빼앗겼을 때 분통을 터뜨리는 상대방을 보며 게이머는 통쾌함을 느낄 수 있을 것이다.

지놈도 어떤 면으로 보면 매크 워리어처럼 약간은 지루한 게임이라고 느낄 지도 모른다. 하지만, 어느 정도 게임을 하다보면 지놈은 게이머에게 매크 워리어의 느낌 즉 용병으로서의 느낌을 주는 것이 아니라 실제로 전쟁에 참가한 군인의 느낌을 줄 것이다.

주위에 레이저와 총알이 난무하는 실제 전장에 들어가기 전까지는 매크 워리어와 지놈의 차이를 그리 느끼지 못하지만 전장에 들어서면 지놈의 특징을 확실하게 느낄 수 있을 것이다. 처음에 모든 게이머는 유니트를 타고 있지 않으며 그냥 맨몸으로 게임을 시작한다. 그러다가 근처에 있는 승무원이 없는 유니트까지 간 다음에 안으로 들어간다. 일단 들어간 다음에는 아무런 제약을 받지 않고 자신의 유니트처럼 사용할 수 있다. 게이머는 모든 것을 죽이거나 파괴할 수 있다. 자기 자신만을 빼고(만일, 죽고싶다면 지상에 주저앉아 있으면 누군가가 와서 죽여줄 것이다)

게이머는 주어진 시간내에 특정한 건물을 점령하는 것과 파괴, 적 유니트의 전멸 등 다양한 임무를 가진 데쓰매치처럼 게임을 즐길 수 있다. 매크 워리어에서는 그렇게 심한 데미지를 입지 않았다면 점프를 하거나 유니트를 혼란에 빠뜨리는 방법을 사용하여 적 유니트를 파괴할 수 있다. 즉, 다시 말하자면 막판 뒤집기가 가



능하다는 이야기가 된다.

물론 매크 워리어에서 할 수 없는 유니트 갈아타기가 있다. 자신이 탄 유니트가 파괴되더라도 일정한 시간동안 생존할 수 있는데, 이는 유니트를 갈아탈 수 있는 시간을 주기 위함이다. 만일 이 시

## GNOME

간을 초과하게 되면 미션을 클리어할 수 없게 된다. 호크에서 탈출한 다음에는 아주 사소한 공격에도 죽을 수 있으므로 조심해야만 할 것이다.

미션을 쉽게 클리어하기 위한 방법으로는 연기를 발생시켜 다른 유니트를 불러낸 다음, 적이 탑승하고 있는 유니트에 침입하여 가장 믿을 만한 무기인 가스 발사기를 사용하는 것도 좋은 방법 중의 하나이다. 옵션에 있는 모든 무기를 사용해 보는 것도 괜찮은 방법인데, 초기 미션에서는 이와 같은 일에 익숙해져야만 후에 수행해야 할 어려운 미션에서 해매지 않게 된다. 무기중의 한 종류인 유도탄의 경우는 조정을 제대로 하지 않으면 명중되기가 힘들다.

왜냐하면 게이머가 빠르게 도망칠 수 있는 것처럼 적도 마찬가지로 재빠르게 도망을 치기 때문

이다. 유도탄의 방향조정은 결코 잊어서는 안 될 필수요소이다.

### 팀플레이의 특징

매크 워리어처럼 지놈에서도 네트워킹이나 랜을 통해서 팀플레이가 가능하다.

여기서는 포탑(Gun Turret)의 사용이 가능한데, 적이 타고 있는 유니트에 아주 미세한 상처를 입힐 수 있다. 그리고 게이머의 팀원들 중에 한명이 적군에게 붙어서, 적들을 피어낸 다음에 총탑에 있는 파워 플랜트를 쏘면 된



중앙사령부에 들어가야 한다. 적이 다리를 건널 때는 그 지점에 있는 사람에게 신호를 보낸 다음에 공격을 가하여 다리를 올린 다음에 적이 땅바닥에 완전히 나가 떨어지는 것을 지켜보자.

한명 정도를 미끼로 보내고 뒤에서 덮쳐 보자. 이런 전략은 삼국지나 영화에서 많이 보아왔을 것이다. 지놈에서도 이와 같은 작전을 사용해야 할 때가 있다.

지놈은 표면상이 아닌 게임 내부상에 전략적인 요소가 많이 내재되어 있다. 팀플레이라고 하는 것은 적을 많이 파괴하는 것만이 중요한 것이 아니라, 공격 계획을 세우고 전투에서 이기기 위해서 팀원들간에 서로 협력하는 것이 가장 중요한 요소일 것이다.

팀플레이를 하면서 모든 팀원들이 유니트를 타고 있을 필요는 없다. 다른 사람들은 엄호를 하고 한두명 정도는 유니트에서 빠져나온 다음, 적의 유니트를 탈취하여 다른 적들을 빼앗은 유니트로 파괴해본다. 이러한 전술은 지놈에서만 가능하다.

미션의 난이도는 게이머 스



다. 보다 흥미진진한 게임을 즐기길 원한다면 유니트를 버리고 맨몸으로 스테이지를 거닐어 보자. 맨몸으로 돌아다니는것도 상당히 재미가 있다. 단, 팀원 모두 호크 유니트를 버려야 하는 규칙이 있다. 다리의 높낮이를 조절하여 들어가야 하는 다리통제 센타 뿐만 아니라 무기 재장전을 하기 위해서는



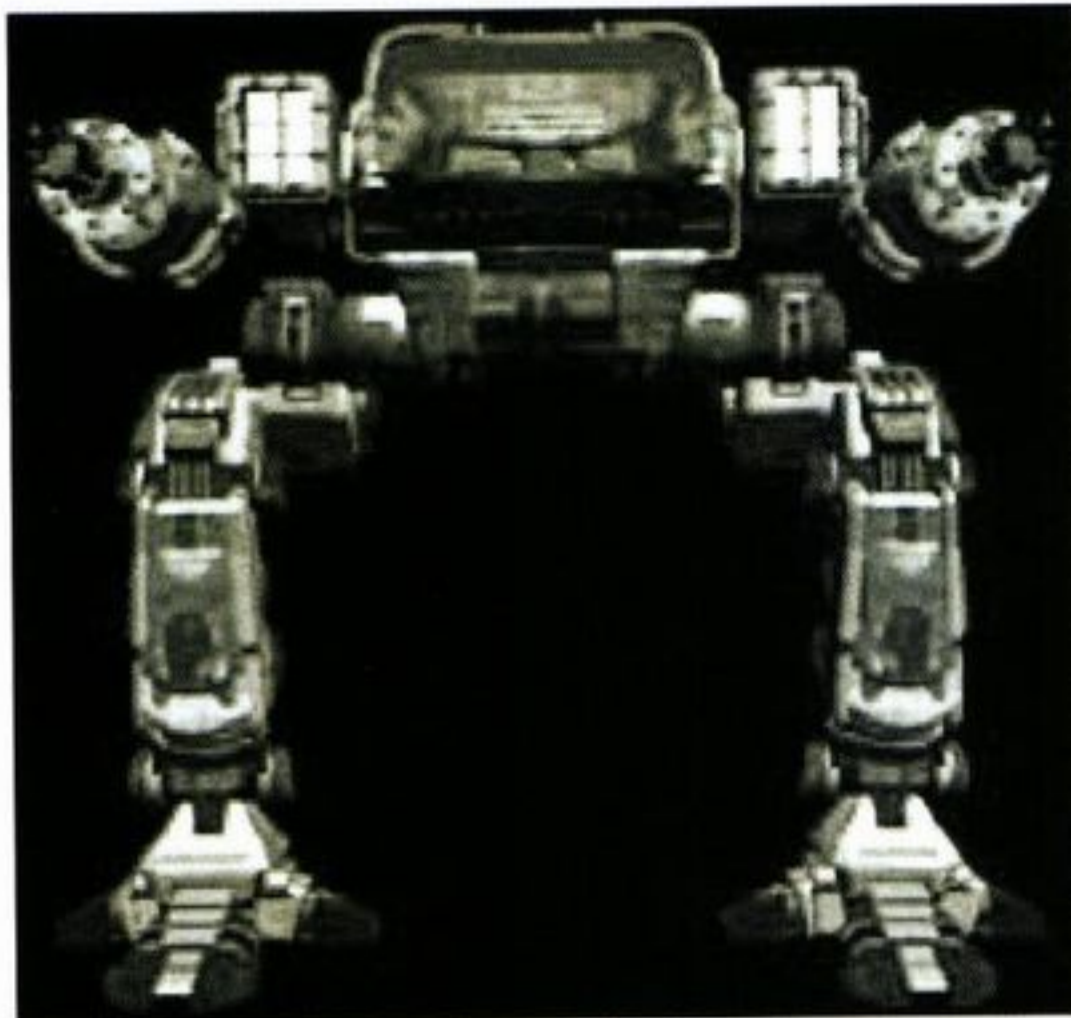


로가 조절해 볼 수 있다. 게임을 같은 수준으로만 플레이하는 것이 아니고 다양한 난이도로 플레이해 볼 수 있는 것이다. 또한 같은 미션이라고 할 지라도 사람에 따라서 클리어 하는 방법이 틀려지는 것은 당연하다. 효과적인 미션 클리어는 매일 똑같이 진행되지 않는다.

팀플레이의 경우는 스스로 만들 수 있는 미션이 맵 위리어에 미치지 못한다. 수없이 다양한 미션과 개량형 미션이 존재하므로 많은 생각을 해야만이 클리어할 수 있다는 점이 많은 매니아들에게 어필하지 않을까? 하는 생각이 든다.

### 게임상의 유용한 팁

모든 무기를 조종할수 있다는 것을 기억해야만 한다. 다른 게임과 같다는 생각으로 그냥 플레이에 임한다면 그나마 양이 많지 않은 유도탄을 그냥 날려버리게 될 것이다. 물론, 다른 무기들도 어느 정도 한계가 있다. 한계치가 800 발 이상이라면 한계라는 개념이 그다지 없다고 볼 수 있으나 그



렇다고 해서 마구 낭비한다면 미션을 클리어하기도 전에 게이머의 유닛은 곧 불타는 관(?)으로 변하고 말 것이다.

적과 게이머는 그저 총을 들고 싸우는 것이 아니라 거대한 로봇 유닛에 탑승하여 싸움이 진행되는 것으로 설정되어있다. 그러므로 빨리 뛰어가지 않는다면 거저 얻을 수 있는 무기도 소용이 없게

될 것이다. 다행히도 첫판에는 기본적인 무기 정도는 장착되어 있기 때문에 무기가 없어서 고생하지는 않아도 된다.

실제로 한 번의 실수가 죽음을 부르는 전쟁이기는 하지만, 게임에서 약간의 실수는 용납되는 경우가 있다. 그렇다고 해서 쓸데없이 이리저리 이동을 하는 것은 플레이어의 전력을 낭비



하는 결과밖에 안된다는 것을 상기해야할 것이다.

트레이닝모드는 그냥 장식으로 있는 것이 아니다. 군인이 되기 위해서 신병훈련소에서 훈련을 받아야 하는 것처럼 게이머 또한 트레이닝 모드를 통해서 충분히 게임의 진행 방법을 익혀서 실전에 힘해야 한다.

호크를 탈취하고 싶다면 한가지 기억해 둘 것이 있다. 그냥 유닛을 파괴해 버린다면 절대로 호크를 얻을 수 없을 것이다 그렇다면 어떻게 해야 적 승무원만 없앨 수 있을까? 그 해답은 특수무기인 에거(Egger)라는 감마선 발생장치를 이용하면 된다.

### 게임을 마치며

이젠 맵 위리어형 시뮬레이션도 많이 변화해 가고 있다. 현란한 그래픽과 음성지원으로 아케이드의 재미를 더해가려고 하지만 구성면에서는 오히려 예전보다 못한 점도 있다. 바람직한 것인지는 모르겠지만 예전처럼 경직된 모습보다는 약간의 코믹성까지 가미되고 있다. 세븐 레벨스에서 이러한 추세를 막기 위해서 지놈을 출시하게 된 것이다. 예전에 느낄 수 있었던 짜릿함을 맛볼 수 있는 G-NOME에서 시작된다. 로봇 시뮬레이션 매니아들에게는 향수를 주며 로봇 시뮬레이션 게임을 처음 접해보는 게이머들에게는 새로운 재미를 줄 것이다.



### 지놈의 유닛 및 건물

#### 인간 (Human)

출신지 : 지구(Earth)

싱글 플레이어에 제일 처음 접하게 되는 사람이다. 특별한 것은 없지만 스토리상의 주인공이다.

#### 유니언 솔저 (Union Soldier)

평균 신장 : 2m

최고 속도 : 32kph

기본 장비 : 프리프(Prif) 44 라이플 1정

유니언 솔저는 기본적으로 마스크를 벗고 있는 상태의 유니언 연합 요원을 뜻하며 생존시간이 짧기 때문에 주의해야 한다.

#### 용병 (Merc)

출신지 : 밴디아(Bendia)

밴디아인의 별칭은 용병(Mercenaries)이다. 왜냐하면, 그들은 선적으로 용병의 기질을 타고 나며 생존력이 강하고 과학적인 두뇌가 뛰어나기 때문이다.

#### 밴디아인 용병 (Bendian Mercenary)

평균 신장 : 2m

최고 속도 : 28kph

기본 장비 : 프리프 44 라이플 1정, 가스일(Gashir)

발사기, 산탄(canister) 5개, 에거(Egger) 라이플 1정(옵션)

#### 스콜프 (Scorp)

출신지 : 엔타리아(Enterea)

엔타리아의 별칭이 스콜프이다. 속도가 아주 빠르고 파괴력이 대단한 장점을 가지고 있다.

평균 신장 : 2.25m

최고 속도 : 24kph

기본 장비 : 프리프 44 라이플 1정,

가스일 발사기 1개, 산탄 5개, 에거 라이플 1정

#### 드라켄 (Draken)

출신지 : 사타(Sstahh)

드라켄은 사타인의 별칭이다 어떤 이유로 이렇게 실발한 이름이 되었는지는 잘 모르지만, 우선적으로 방어장비가 독특하다는 것이 특징입니다.

#### 드라켄 인랜트리 (Inrantry)

평균 신장 : 1.5m

최고 속도 : 18kph

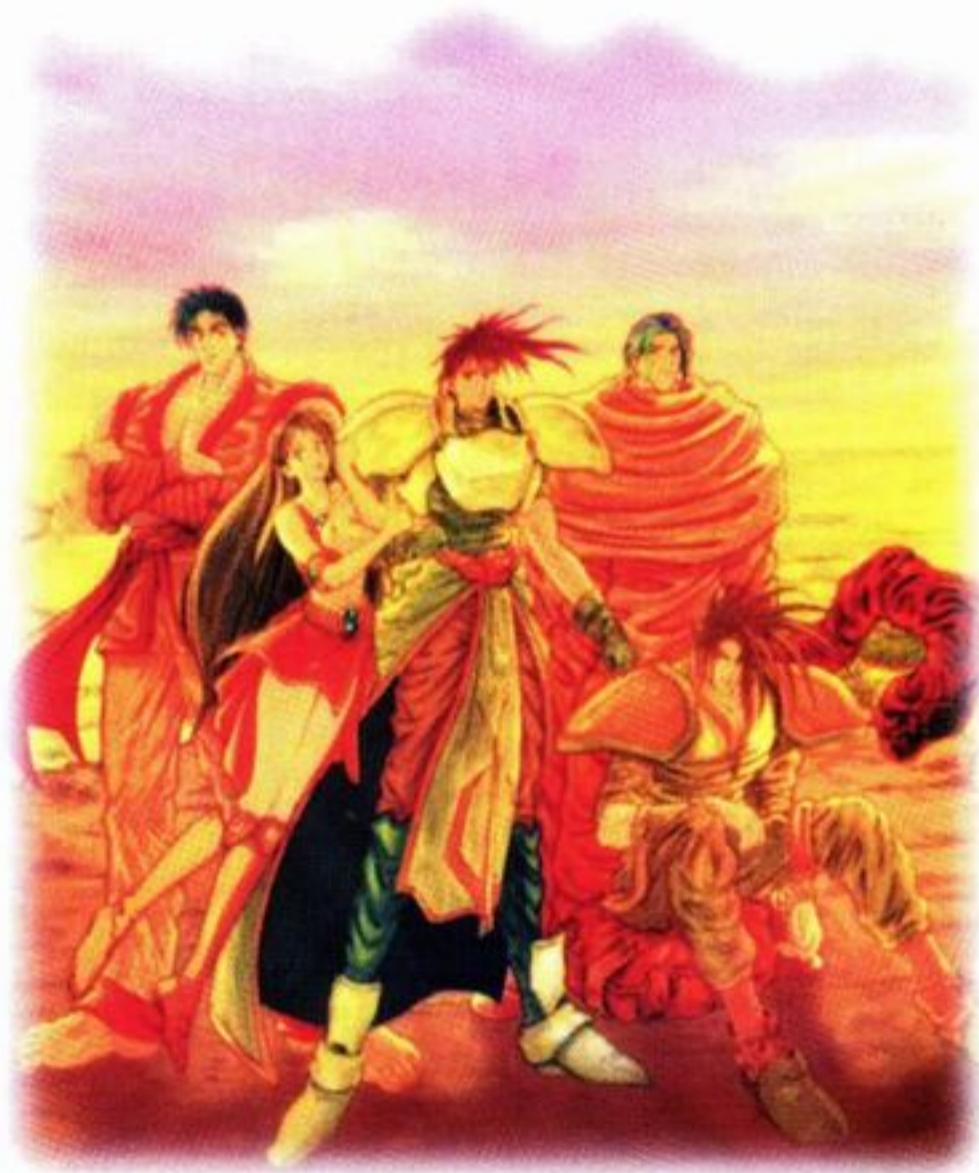
기본 장비 : 프리프 44 라이플 1정, 가스일 발사기 1정, 산탄 5개, 에거 라이플 1정

아트리아의 운명이 바로 그대 손에...

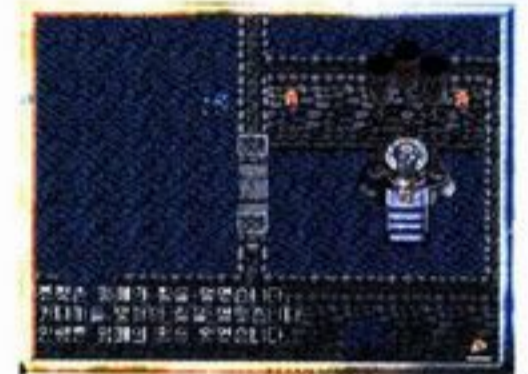
The Story Of Atria Land

# 아트리아 대륙전개

파워 분석



퍼즐 던전



평원

## 시작하기 전에

### 필드

이 게임에서 필드는 일반적인 롤플레이어보다는 다양하다. 5개의 필드가 존재하는데 정보와 아이템의 구입 등을 하는 마을, 몬스터들과의 전투가 주로 이루어지는 평원, 그리고 던전. 이 게임에서 처음 시도되는 퍼즐형 던전, 이동만을 담당하는 전체 평원이다.

평원이나 던전은 게임이 주로 이루어지는 장소인 만큼 숨겨진 길 같은 식의 이벤트가 있다. 그러므로 항상 구석진 곳까지 살펴보는 치밀함을 가지고 마을에서도 마찬가지로 모든 집들을 들어가 보고 마을 사람들과 대화를 해야 할 것이다.

### 전투

다른 롤플레이어 게임과는 달리 아트리아의 전투 모드는 아케이드 방식이다. 즉 과거 플레이어의 HP나 LEVEL 등이 전투에 절대적이었던 반면, 아트리아는 HP나 LEVEL에 상관없이 기술만으로 전투를 승리로 이끌 수 있다.

전투 기술에는 전진기, 대공기, 강력기의 콤보 기술과 일반적인 공격, 막기 등의 기술이 있다. 콤보 기술은 적에게 많은 데미지를 입힐 수 있기 때문에 일반적인 공격기술과 적절하게 섞어 사용하면 좋을 것이다.

콤보 기술은 LEVEL에 따라 그 유용성이 변화를 가지는데

전투에 아케이드 방식의 도입, 인물간의 모든 대화에 음성 지원, 기존 롤플레이어의 미로식 던전이 아닌 퍼즐형 던전으로 여러 가지 새로운 시도가 돋보이는 아심산 롤플레이어이다.



장 르	롤플레이어
요구사항	486DX66/램8MB이상
권장사항	펜티엄90/램16MB이상
발매일	발매중
가 격	44,000원
유통사	코가유통사
제작사	재미시스템

## 메뉴 & 사용키

게임 상에서 엔터(Enter)키를 누르면 플레이어를 중심으로 메뉴가 나타난다.

- PLAY : 화면상의 플레이어를 선택한다.
- OPT : 음악이나 음향 등의 OPTION을 조정한다.
- ITEM : 아이템 및 장비의 장착을한다.
- FILE : SAVE나 LOAD를 한다.
- TIME : 게임 상의 시간을 보여준다.

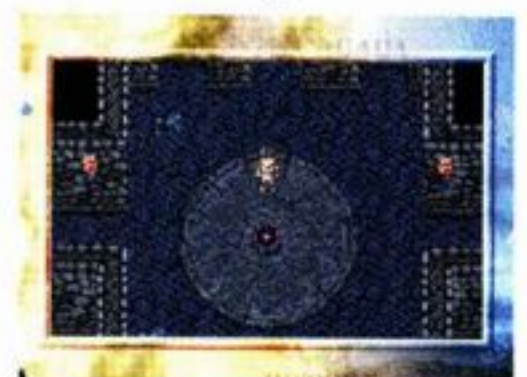
### ▶ 필드에서 사용키

- ESC : 게임 종료
- Space Bar : 대화상자 넘기기, 상자 열기, 찾기 등
- Enter : 메뉴 불러오기, 선택
- Ctrl : 대화 스크롤 빠르게 넘기기

### ▶ 전투시 사용키

- Alt : 공격, 인물 선택
- Ctrl : 점프, 전투 시작
- 방향키 : 방향대로 이동

마을





전투 장면

LEVEL이 낮을 때는 대공기가 위력을 발휘하지만 LEVEL이 어느 정도 수위에 이르면 전진기가 빛을 발한다(LEVEL에 따라 콤보 기술도 변한다).

## 게임의 시작

오프닝에서 스켈리톤과 싸우던 마법사 「미트론」과 그를 구한 검사 「바론」의 대화로 게임은 시작한다. 그들의 대화를 통해 효향촌이 습격을 받은 사실과 마을 사람들이 끌려간 사실을 알 수 있다. 미트론은 효향촌의 광산에서 악의 기운이 느껴짐을 말하고 바론과 같이 갈 것을 권유. 할 일이 없던 바론은 승낙을 한다. 시작하자마자 메뉴를 불러와 바론에게 아후라의 목걸이를 착용시키자. 각 수치가 증가한다.

마을을 나가면 떠돌아다니는 몬스터들을 볼 수 있다. 초반의

몬스터들은 다소 약하기 때문에 LEVEL UP의 기회로 생각하고 닥치는 대로 싸우자. 그렇게 몬스터들과 싸우며 필드를 따라 나가면 동굴이 보인다. 들어가자. 마찬가지로 동굴 안의 몬스터들을 물리치며 동굴 중앙으로 가면 미트라가 전에 싸우던 장소에 도달하며 자동으로 이벤트가 펼쳐진다. 그곳에는 가브린이란 마법사가 「라후」라는 괴물의 봉인을 풀고 있었는데 가브린이 소환한 몬스터들과 싸움을 하게 된다.

역시 첫 이벤트 전투이기 때문에 몬스터들이 비교적 약하다. 가뿐하게 그들을 물리치고 나면 가브린과 라후가 기분 나쁜 말을 남기며 영패를 놔두고 사라진다. 마지막으로 SAVE를 해 두었는지 확인하고 다음 줄거리를 진행시키자(SAVE는 자주 해서 손해 볼 것이 없다).

## 가다 마을의 바이슨

가브린과 라후가 사라지고 동굴이 붕괴되기 시작하며 바론과 미트라는 동굴을 빠져 나온다. 그곳 평원의 옆쪽으로 가면 가다 마을로 갈 수 있다. 가다 마을로 가자. 가다 마을에서 사람들과 대화를 해보면 지금은 대장 선거 기간이며 바이슨이란 사람이 유력한



바이슨의 우직한 모습



떠돌던전을 풀자

후보라는 것을 알 수 있다. 바이슨의 집을 가보면 바이슨과 이슈달의 밀회(?)를 목격할 수 있고 또 다른 대장 후보인 청우의 집을 가보면 왕자병의 말기 증상을 볼 수 있다. 바로 마을회관으로 가자. 마을회관을 들어서면 대장선거를 시작하는데 압도적인 차이로 바이슨이 대장이 된다. 회관을 나와 다시 바이슨의 집으로 가보면 이슈달과 바이슨이 마을 대장과 사랑을 놓고 갈등하는 장면을 볼 수 있다. 바이슨이 대장 자리를 고집하여 결국 이슈달은 바이슨을 떠나게 된다. 이제 가다 마을을 나와 안량촌으로 가자.

안량촌에 가서 사람들과 대화를 해보면 바이슨이 대장으로 뽑혔다는 말과 이슈달이 검은 갑옷을 입은 사람들과 어울린다는 말을 들을 수 있다. 마을의 촌장을 찾아가면 이 마을에서 더 할 일은 없다. 마을의 오른쪽으로 나가면 암흑의 기사 데키킨토가 등장하는 이벤트를 볼 수 있다. 데키킨토는 이슈달을 이용해 가다 마을의 영패를 빼앗을 계획을 세운다. 화면은 가다 마을에서 전투가 한창인 장면으로 이어지고 바이슨은 데키킨토가 이슈달을 이용한 협박에 그만 영패를 내주고 마는 장면이 나온다. 데키킨토는 약속과 달리 이슈달을 데려가고 마을회관에 모

인 마을 사람들은 바이슨을 질책하고 바이슨은 청우에게 대장 자리를 넘겨준다. 청우는 특유의 거만함으로 바이슨에게 권법책을 준다. 밖으로 나온 바이슨에게 바론과 미트라를 함께 할 것을 제의하고 바이슨은 일행이 된다.

새로운 일행 바이슨을 데리고 다시 안량촌을 가 보자. 안량촌의 촌장은 바이슨의 사부이다. 사부와 제자간에 한심한 대화가 잠시 오가고 뒤이어 촌장이 중요한 말을 하는데 이슈달과 검은 갑옷의 사람들이 영패의 행방을 물으러 왔었다는 것이다. 촌장은 그들에게 영패의 행방을 영터리로 가르쳐 주었다고 하고는 영패는 도철의 땅에 있다는 것을 알려준다.

## 도철의 땅에서

안량촌의 촌장과 대화가 끝났으면 마을 위쪽으로 빠져 나온다. 필드 위쪽으로 조금 가면 동굴의 입구가 보인다. 바로 도철의 땅이다. 주저 없이 들어가 보자. 몇몇의 몬스터들을 쉽게 해치우고 나아가면 퍼즐형 던전이 최초로 등장한다. 바닥을 누르면 문이 열리는 식인데 바론은 돌을 부술 수 있고 바이슨은 돌을 굴릴 수 있다. 캐릭터의 특징을 잘 활용하여 퍼즐을 풀자. 만약 실수가 생겼다면 밖으로 나갔다가 다시 들어오면 돌의 위치들이 원상태가 되어 있으므로 가볍게 퍼즐에 임하자.

안량촌의 영패는 왼쪽 입구를 들어가면 있다. 영패를 얻고 오른쪽 입구로 들어가면 루나와 만나는 이벤트가 기다리고 있다. 이벤트가 끝나고 밖으로 나가면 데키킨토와 싸움을 해야 하므로 이벤트 끝나고 바로 체력을 보충해 놓자.

## 소환사 루나

데키킨토를 물리치고 지우리 마을로 가자. 지우리 마을로 가는 길에 다리를 건너면 미트라의 쉬어 가자는 말과 함께 그의 넋두리를 들을 수 있는 이벤트가 시작된

## 인물 소개

- ▶바론 : 이 게임을 이끌어 나가는 주 캐릭터이고 플레이어가 구시암에 따라 엄청난 인물로 성장시킬 수 있는 매력적 인물이다. 직업은 마검사.
- ▶미트라 : 바론과 마찬가지로 게임의 줄거리상 주동적 인물임에는 틀림없으나 능력치의 열세로 인해 한계가 보이는 캐릭터이다. 만약 플레이어가 이 캐릭터를 주동적인 인물로 활용 하기 위해선 많은 노력이 필요할 것이다. 직업은 마법사.
- ▶바이슨 : 나름대로의 전투적인 개성과 게임 후반의 절대적인 필요성에 의해 꼭 성장시켜야 할 인물. 하지만 그의 화려한 전투기술들은 그 어떤 인물보다도 독보적이다. 후반의 조 필살기를 한 번 써 보라. 직업은 권법가.
- ▶루나 : 여 주인공적인 성격을 기졌지만 역시 어려운 캐릭터. 게임을 어렵게 하고 싶다면 주 캐릭터로 써 보시길. 직업은 소환사.
- ▶트리거 : 초반 이후에 등장하는 인물로, 처음부터 LEVEL 4의 수치를 가지고 있다. 그것뿐만이 아니라 강력한 공격과 기술 등에서 주 캐릭터 로써의 활용으로도 충분하리라 본다. 직업은 기사.



루나의 합류

다. 이벤트가 끝나면 바로 지우리 마을로 이동하는데 마을에 들어가자마자 잠부터 자고 바로 촌장에게 찾아가자. 영패에 대해 민감한 반응을 보이며 촌장은 일행을 쫓아내는데 더 할 일이 없으므로 여관에 가서 잠을 한 번 더 자자. 잠을 자던 일행에게 촌장으로부터 만나자는 전갈이 온다.

공동묘지에서 촌장이 일행을 기다리고 있는데 역시 밍살스럽던 촌장은 암흑의 기사 중 한 명이었다. 당연히 전투가 일어나는데 이번 적들 또한 가볍게 상대해도 별 문제는 없을 것이다. 싸움을 이기고 나면 마을 사람들의 오해로 마을을 쫓겨나게 되고 갈 곳이 없어진 루나가 일행에 합류한다.

이제 베일에 쌓여 있는 비돈 마을을 찾아가자. 비돈 마을은 길이 숨겨져 있기 때문에 잘 찾을 수는 없을 것이다. 지우리 마을에서 위쪽으로 가면 오른쪽 절벽에 안 보이는 길이 숨어 있다. 이렇게 해서 비돈 마을을 찾아가면 아스프를 만날 수 있다. 일행의 잔인한 면모(?)를 볼 수 있는 이벤트가 끝나면 바로 퍼즐 던전의 시작이다. 지금까지와는 달리 약간 까다로운 퍼즐을 만나게 되는데 약간 머리를 쓰면 금방 풀 수 있다. 퍼즐을 모두 풀면 영패를 얻고 아스프에게로 이동하면서 영패의 내역을 알 수 있는 이벤트가 나온다.

### 흰백 마을의 비극

비돈 마을을 나와서 위쪽으로 올라가면 젊은 사람이 몬스터 한 마리에게 찢릴때는 것을 볼 수 있다. 미트라가 마법으로 청년을 구하지만 옆에서 지켜보던 청년의 아버지가 도리어 일행에게 역정을

내며 아들과 사라진다. 이제 흰백 마을로 들어가서 촌장을 만나러 가자. 촌장을 찾아가면 조금 전 이벤트에서 보았던 겁쟁이 아들과 아버지가 있는데 바로 촌장과 그의 아들이다. 이벤트가 시작되면 스파르타식 교육의 표상과 바이슨의 말더듬병을 볼 수 있다. 뒤이어 암흑의 기사가 쳐들어 왔다는 소식과 비돈 마을 촌장의 위력을 확인한 후 바보 같은 암흑의 기사는 잔머리를 굴려 촌장의 겁쟁이 아들을 이용할 생각을 하는 것을 볼 수 있다.



겁쟁이 아들



말을 더듬는 바이슨

이벤트가 끝난 후 여관에서 하룻밤을 보내고 다시 촌장의 집을 가보면 비극적인 내용의 이벤트가 시작된다. 여기서 암흑의 기사인 오러와 싸우게 되는데 소환사가 등장한다. 소환사부터 처치하고 암흑의 기사를 처리하자. 흰백 마을의 영패는 마을의 풍차 뒤에 숨겨져 있다. 풍차 뒤에서 스페이스 바를 누르면 찾을 수 있을 것이다. 흰백 마을을 나와서 오른쪽으로 가면 운두 마을이 나온다. 마을 사람과 대화를 하면 알 수 없는 사람들에게 마을의 촌장은 살해되었고 바쟁이 부상중이란 것을 알 수 있다. 병원을 가면 이벤트가 시작된다. 바쟁을 회복시키려면 「치유의 샘물」이란 것이 있어

야 되는데 바쟁의 남편인 크란은 성급하게 치유의 샘물을 찾으러 가고 동정심 많은 일행은 그를 따라가는 내용이다. 마을을 나와 아래쪽을 가면 치유의 샘물이 있는 동굴이 있다. 이 동굴에서 운두마을 영패와 몬스터들에게 당하는 크란을 발견하게 된다.

크란이 있는 곳에 치유의 샘물이 있고 바이슨의 멍청한 면을 잘 보여주는 이벤트를 볼 수 있다. 치유의 샘물로 바쟁을 치료하면 바쟁의 동생이 책을 한 권 준다. 책은 미트라 아버지 것이다. 책은 부의촌 근처의 이상한 탑에서 발견했다고 하는데...

### 미트라를 동료로

용비마을에서 촌장을 만나 영패에 관해 물어 보면 영패는 이미 「기회의 땅」에서 온 기사에게 주었다고 한다. 역시 더 할 일이 없으므로 마을의 오른쪽으로 나오자. 마을을 나가자마자 웬 기사에게 미트라가 공격을 당해 쓰러진다. 미트라라고 하는 그 기사는 착각을 했으며 궁색한 변명을 늘어놓는 와중에 갑자기 「마그누스」라는 마법사가 나타나서 싸움을 건다. 이번 전투는 패하게 되어 있으므로 괜한 에너지 낭비 말고 가장 만만한 캐릭터를 골라 희생시키자. 「마그누스」의 공격을 보면 이 게임의 마지막 전투의 적의 공격이 어떨 것인지 알 수 있다. 전투에 진 일행을 비롯한 마그누스의 빈틈에 트리거가 일격을 가하고 마그누스는 어울리지 않게 두고보자는 식으로 도망간다. 트리거의 활약(?)으로 구사일생이 된 일행은 트리거를 인정하고 동료로 받아들인다. 트리거는 시작부터 LEVEL 4 이며 꽤 괜찮은 전투기술을 가지고 있으므로 약간만 신경을 써 주면 주 캐릭터로 성장을 할 수 있다.

### 바이슨의 슬픈 사랑

이벤트가 끝나고 승리의 탑을 지나 길을 계속 가다 보면 3갈래

의 길이 나온다. 가운데 길로 가면 부의 마을이 나오는데 술집을 가서 승리의 탑에 들어갔었다는 장님을 찾자. 처음엔 이야기를 안 해 주는데 술집을 나왔다가 다시 들어가면 자세히 이야기를 해준다. 격렬한 전투에 대비, 치료약을 준비하여 승리의 탑으로 가자. 승리의 탑은 미로와 텔레포트 장치로 구성되어 있다. 오른쪽으로 계속 가서 텔레포트 하면 동화 마을과 단비 마을의 기사들이 싸우고 있다. 이 이벤트가 끝나면 상자 안에서 12신전의 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻은 후 오른쪽 길로 가서 승리의 탑을 나오면 테키킨토의 형인 리오메가 나타나 기사 단장들을 화살로 죽인다.

이벤트가 끝난 후 다음 이벤트의 준비를 위해 체력을 보충해 두자. 이제 다리를 건너면 이벤트가 시작되고 두 마을간의 처참한 싸움과 세 촌장의 죽음을 보게 된다. 뒤늦게 도착한 일행은 적들을 물리치고 뜻밖에도 이슈달을 만나게 된다. 하지만 바이슨을 알아보지 못하고 공격하는 이슈달, 목걸이를 보고는 현혹의 마법이 풀리게 되지만 그 때 리오메의 손에 죽고 만다. 분노한 일행이 리오메와 싸우기 직전 갑자기 라후와 가브린이 나타나 리오메를 없애고 사라진다. 이제 이슈달을 잃은 바이슨은 여행의 목적이 없어졌다 하고는 일행을 뒤로하고 가다마을로 돌아간다. 이 때까지 바이슨의 능력을 적어도 LEVEL 7까지는 만들어 놔야 한다.

### 12신전에서

12신전은 여러 갈래의 길이 있는 곳으로 돌아와 밑에 있는 다리를 건너면 된다. 그 다리를 건너서 가다 보면 오러의 형인 암흑기사 네르갈이 기다리고 있다. 오러와 같은 모습인데 역시 게임의 진행상 일행은 지게 되어 있으므로 반항하지 말고 곱게 지자. 일행이 그렇게 네르갈에게 깨지고 있을 때 의리의 사나이 바이슨이 나타



나 네르갈과 일대일의 전투를 벌인다. 이 싸움에선 시작부터 바이슨의 날려차기(전진기를 누르고 있으면 된다)만을 사용한다. 잘만 하면 한 대도 안 맞고 싸움을 끝낼 수 있다. 네르갈을 무찌르면 바로 신전에 들어갈 수 있다. 먼저 보이는 것은 간단한 퍼즐인데 왼쪽 아래 스위치를 작동시키고 중앙의 스위치는 몬스터를 유인해서 작동시키면 된다. 그렇게 신전의 중앙을 가면 4방향의 길이 나오는데 우선 양옆의 길로 들어가서 6개의 영패의 힘을 얻자. 그리고 다시 중앙으로 돌아와서 위쪽으로 나아가자. 화면이 바뀌어 퍼즐이 있는 방이 나타나면 외쪽 아래 구석에서 미르마울의 영패를 얻을 수 있다. 미르마울의 영패를 얻고 나머지 영패의 힘을 얻으면 동영상을 볼 수 있다. 신전을 나가는 길은 중앙에서 오른쪽 길로 나가면 된다. 출구 앞에서 오리와 리오메 형제를 또 만난다. 가볍게 물리치자. 신전을 나와 산으로 올라가는 언덕길로 계속 올라가자. 그러면 동굴이 보일 것이다. 동굴에 처음 들어오면 사방이 막혀 있는데 비밀통로를 통해 가야 한다. 오른쪽 끝으로 가면 옆쪽으로 갈 수 있는 비밀통로가 있고 위로 올라가면 또 막혀 있지만 그곳에서 왼쪽 끝에는 비밀통로가 또 나온다. 동굴을 빠져 나오기 전에 책을 한 권 찾아 봐야 한다. 동굴을 빠져 나오면 한 채의 집이 보인다. 에녹스와 대화를 해보면 에녹스의 한심한 신세와 은자의 땅으로 갈 수 있는 방법을 알 수 있다. 아까 동굴에서 발견했던 바로 그 책을 에녹스에게 주면 일행은 은자의 땅으로 갈 수 있다.

## 아후라의 힘

은자의 땅에 장로들이 일행을 기다리고 있다. 먼저 에녹스가 나서서 자신의 스승에게 잘못을 빌지만 스승은 에녹스에게 독약을 먹여 버리고는 알아서 해독하라고 한다. 그리고 미트라에게 죄를 지

은 아버지와 사악한 아버지의 힘을 이어받았다는 죄목으로 처벌하려 하지만 마그누스의 스승이었던 리쉬가 나타나 지금까지의 미트라의 선한 행동을 이야기하며 용서하자고 한다. 리쉬는 또 바론의 목에 걸려 있는 아후라의 목걸이를 보고 깜짝 놀란다. 아후라의 힘을 얻을 수 있는 열쇠가 아후라의 목걸이인데 아후라의 힘만이 쿠하은페를 없앨 수 있기 때문이다. 하지만 아후라의 힘을 얻기 위해선 「은자의 시련」을 거쳐야 한다. 바로 동굴에서 「아후라의 반지」를 찾는 것이다. 아후라의 반지를 얻기 위해 일행은 동굴로 들어선다. 동굴에서 바론은 알 수 없는 힘을 느끼고 목걸이의 반응으로 아후라가 깨어난다. 아후라는 자신의 힘을 쓰기 위해선 목걸이, 반지 외에 필요한 것이 더 있다고 한다. 바로 생명 에너지이다. 또 LEVEL 7 이상이어야 자격이 주어진다. 아후라의 힘을 받은 일행이 밖으로 나오면 리쉬와 만날 수 있다. 그는 미트라에게 순간 이동 마법을 가르쳐 주며 기회의 땅 성주에게 보낼 편지를 준다. 루나도 소환 마법을 배운다. 이벤트가 모두 끝나면 일행은 기회의 땅으로 이동하게 된다.

## 기회의 땅

기회의 땅에 도착하면 트리거는 성주에게 다녀온다며 일행을 빠져나간다. 이제 마지막 결전을 위해 과소비를 하자. 모든 준비가 되었으면 마지막으로 여관에 가서 잔다. 그러면 바론과 루나의 이벤트가 일어나는데 어느 사이엔지 심상치 않은 관계로 발전된 두 사람을 볼 수 있다. 아침에 트리거가 찾아와 며칠 후 성문에서 만나자고 한다. 다시 하룻밤 자고 성문에 나가 보면 트리거가 기사단과 함께 기다리고 있다. 트리거와 기사단이 먼저 끝나고 일행도 순간 이동을 하는데 미트라가 끝까지 유종의 미를 거두는 장면을 볼 수 있다.



쿠하은페의 최후

## 봉인의 장

쿠하은페의 본거지로 이동하면 많은 몬스터들과 퍼즐이 기다리고 있다. 계속 한쪽 벽만을 따라 오른쪽으로 나아가면 암흑의 기사가 기다리고 있다. 마지막에 나오는 적이라 그런지 몰라도 꽤 화끈한 녀석이다. 어렵다기보다는 힘들게 이기고 나면 녀석의 횡설수설을 들을 수 있다. 무시하고 「Ctrl」키를 사용해 시간 낭비를 막자. 다시 퍼즐과 미로를 헤치고 나아가면 쿠하은페가 있는 곳으로 향하는 외길이 나온다. 지금까지 나왔던 모든 암흑기사들이 모두 나와서 일행을 공격한다. 역시나 소환사 한 명이 거슬리는데 소환사부터 공략을 하고 하나씩 해치워 나가자. 그 동안 LEVEL 올리기에 열성적이었다면 가뭄할 것이다.

모두 물리치고 위로 올라가면 드디어 쿠하은페를 만날 수 있다 (잊지 말고 쿠하은페를 만나기 전에 SAVE를 해 놓는다). 쿠하은페를 만나면 바론의 「아후라의 힘」과 쿠하은페의 「어둠의 힘」이 둘 다 모이질 않는다. 이 기회를 빌어 일행은 쿠하은페를 공격한다. 드디어 마지막 결전의 시작이

다. 이 싸움에선 마그누스가 제일 골치다. 어떻게 해서든 이 마법사부터 처리하고 쿠하은페를 공략해야 할 것이다. 왕도가 따로 없다. 엄청난 공격과 줄어들지 않는 적의 생명 에너지, 검먹을 만 하지만 넉넉한 시간을 가지고 풀어나가면 좋은 결과가 있을 것이다.

쿠하은페를 이기고 나면 바론이 쓰러져 있다. 장소를 바꾸어 바론을 살릴 방법을 생각하는 일행. 루나의 애원으로 미트라는 바론의 생명을 살리기 위해선 다른 생명이 필요하다고 한다. 바론을 대신해 죽음을 선택하는 루나...

바론은 깨어나고 화면의 스크롤이 위로 이동하며 가브린과 라후가 일행을 보며 비웃고 있는 장면이 보이며 게임은 대団원을 맞이한다.



루나의 희생



가브린과 라후

## 게임을 마치며

수많은 롤플레이밍 게임을 해 온 필자에게도 이 게임은 참 신선하게 다가왔다. 거듭 말하지만 전투 모드의 아케이드화나 퍼즐형 던전 등은 정말 참신하다. 그리고 국산 게임으로써 CD음악의 사용, 성우의 음성 등은 다른 국산 롤플레이밍과 차별이 생기는 것은 당연하다. 특히 서양 줄거리 일색의 롤플레이밍 게임에 권법가나 12지신을 활용한 영패의 이야기 등은 정말 높은 점수를 주고 싶다. 아쉬웠던 점은 점점 지루해지는 아케이드 전투, 소재는 좋았지만 단순한 줄거리, 약간의 엉성한 게임의 구성은 국산 게임의 고질적 문제를 벗어나지 못한 것 같아 아쉽다. 새로운 아트리아에서는 이런 아쉬움들이 보강되길 바라며 다음 이야기를 기대해 보겠다.

전설의 영웅들이 다시 모였다!

# 영웅전설3

모든 영웅들의 이안마녀



필수공략

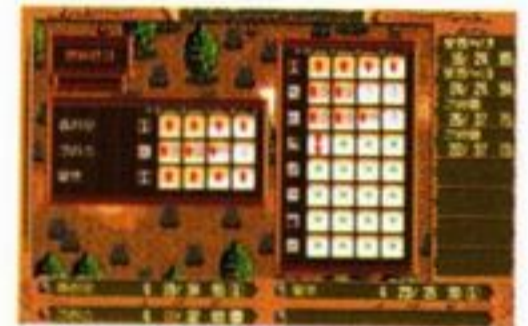


게임 발매 전부터 많은 기대를 모았던 팔콤사의 영웅전설3-이안마녀가 드디어 모습을 드러냈다. 일본 최고의 인기게임이었던 이 게임은 탄탄한 구성, 화려한 그래픽과 배경음악의 조화 등 모든 면에서 높은 수준을 나타냈다. 자 이제 2탄을 훨씬 뛰어넘는 영웅전설의 세계로 떠나보자.

지를 작성하는 것이다. 행동 아이콘에는 공격, 공격과 회복, 회복, 대기 등 4가지가 있다.

또한 전투구역에 대하여 전역, 중역, 후방으로 나누어져 행동아이콘의 종류는 모두 열 다섯 가지이다. 이때 회복마법을 쓸 수 없는 캐릭터에 회복의 아이콘이 설정되어 있으면 그 캐릭터는 대기 상태가 된다. 그리고 전투에서는 각 캐릭터가 미리 설정해 놓은 행동 패턴에 따라 자동으로 행동하는데 이때 VP라고 불리는 포인트를 사용한다. 이동과 공격, 마법을 사용할 때 VP가 소모된다. VP는 전투중에도 회복되지만 VP회복 중에는 전혀 행동을 할 수가 없다. 이동중에 괴물과 마주치는 장소가 전투 장소가 되어 지형에 따라 불리하게 또는 유리하게 전투 양상이 변한다. 또 전투 설정에는 행동설정이 있는데 행동작성표에 행동 아이콘을 정한 뒤 번호들 중 하나를 전투 중의 행동으로 설정하는 것이다.

마지막으로 '대열변경'이 있는데 9칸의 보드 안에 동료의 위치를 정하는 것으로 전사개열은 앞쪽으로, 마법사 개열은 뒷쪽으로 배치한다. 만약 전투에서 패하더라도 그 곳에서 전투를 반복할 수 있으므로 편안한 마음으로 전투를 즐길 수 있다. 전투에서 계속 패하면 많은 종류의 행동패턴을 작성해서 바꾸어 보기 바란다.



행동변경

이런 점에 유의하여 게임을 진행하면 그리 어려운 점은 없을 것이다. 마법은 칸트나 채플사원에서 마력에 맞게 원하는 마법을 배울 수 있다.

## 전작과 달라진 점

### 새롭고 방대해진 스토리와 풍부한 이벤트

3편의 스토리는 총 9장으로 이루어진 대장편이며, 시장과 1장의 크기만으로도 전작 스토리의 양과 비슷한 정도이다. 전작과 달리 왕자나 영웅들의 특정한 모험이 아닌 티라스일의 평범한 두 소년, 소녀가 주인공이라는 것이 특징이다. 순례여행을 통해 보게되는 사리네의 마법거울과 하얀마녀의 예언이 게임 진행에 중대한 역할을 한다는 것도 주목해야 할 점이다.

사건 하나마다, 마을에서 마다 생기는 수많은 이벤트와 캐릭터들의 행동, 장대한 무대, 음악, 회화 메시지 등 확충된 시스템에 흠뻑 빠져들 수 있을 것이다.

## 게임에 들어가기 전에

지금까지의 볼플레잉 게임과는 달리 「영웅전설 3」은 「행동작성」이라는 방식으로 전투를 치른다. 지금껏 자신이 직접 명령을 내리는 식의 볼플레잉 게임을 해오던 유저들에게는 조금 생소한 방식으로, 일종의 전략과 같은 개념이다. 이 방식은 우선 게임 속에 행동작성이라는 메뉴에 들어가 행동아이콘 일람 중에서 HP가 최대 100%~75%일 때, 75%~50%일 때, 50~25%일 때, 25%~0%일 때의 4단계로 분류해서 각각의 상태에서 어떠한 행동을 시킬 것인가



장 르	볼플레잉
요구사항	386/램4MB이상
권장사항	486/램8MB이상
발매일	발매중
가 격	46,200원
유통사	삼성전자
연결망	만트라
제작사	팔콤



## 지형의 고저차 표현

지금껏 IBM PC의 롤플레이팅 게임에서는 표현되지 않았던 지형의 고저차를 전투 및 필드 이동 화면에서 완벽하게 적용했다. 고저에 따른 지형효과에 따라 전투 결과가 전혀 달라진다. 수많은 행동패턴과 지형변화에 따라 전투결과가 현저히 변화된 것을 볼 수 있다(행동 패턴 선택은 무려 50.625개나 된다). 또한 필드 이동시 팔콤사의 기능적 특징인 자동 이동 기능으로 사실감을 느끼면서도 조작에 있어서 매우 편리하다.

## ■ 마법에 대해서 ■

마법에는 채플계와 칸드계가 있는데 채플계는 회복과 공격 보조를, 칸드는 공격을 주로 하는 마법이다. 기본적으로 채플계의 마법을 사용하는 인간은 칸드계의 마법을 깨닫는 것이 불가능하다.

## 마법을 깨닫는 방법

마법은 마을 등에 있는 채플, 칸드의 건물에서 전수받을 수 있다. 이 건물은 모든 마을에 있지 않다는 것에 주의하기 바란다. 마법을 전수받기 위해서는 그 마법에 맞는 MP가 필요하다. 이 MP는 레벨업시에는 모여져서 마법을 전수받을 때에 소비한다. 결국, 강한 마법을 전수받기 위해서는 MP를 모을 필요가 있는 것이다. 마법을 전수받을 때의 메뉴에서 어떻게 표시되어 있는 것이 전수받을 수 있는 마법, 이미 전수받은 마법이 황색, MP가 모자라서 전수받을 수 없는 마법은 빨강색 표시되어 있다.

## 모리슨

엠베쉬국의 궁정 마법사로서 알프레드를 보좌하며 현명한 사람으로서 명성이 높다. 칸드계열의 마법사이다.

## 바다트

게드니에서 만나는 무도인으로서 "무도는 자신만을 위한 것이 아니고 다른 사람들도 봐주기 위해서 있는 것"이라는 말을 입버릇처럼 한다.

## 등장 인물 소개

### 쥬리오

14세. 스토리의 주인공. 폴티아국의 라그픽 마을 출신. 조금 소심하지만 성실하고 뛰어난 소질을 가지고 있다. 언제나 크리스에게 지고 싶어서 의견을 내세우지 못하지만 중요한 때에는 자신의 의견을 굽히지 않는 용기도 가지고 있다. 라그픽 촌의 성인 의식으로 소꿉친구 크리스와 함께 올도스 대성당을 목표로 순례여행을 나섰다.



### 구스

23세. 출신지는 불명. 거리를 누비는 도둑. 하지만 아직 도둑질에 성공한 적은 없다. 사리와 조를 짝서 티라스일을 뺏고 있다. 굉장한 미남이지만 천성적인 멍청이다. 틈만 있으면 젊은 여성에게 말을 건다. 언변이 뛰어나 우위에 서 있는 경우 무척 강하다. "말에 두겼는데 난 강"이 입버릇. 단도의 사용은 띠라 갈 지가 없다. 특기는 로프 던지기, 단도 던지기 등 던지기 기술은 모두 백발백중의 실력을 가지고 있다. 본인은 숨기고 있지만 요리도 특기.



### 크리스

15세. 본편의 히로인. 쥬리오와 같은 라그픽 마을 출신. 회복, 원혼계의 채플 마법을 사용할 수 있다. 활발하고 말괄량이이며 남의 눈을 의식하지 않는다. 매사에 자신이 없으며 쥬리오에 아무것도 할 수 없다고 생각하고 있다. 연상이기에 쥬리오에 대해 보호자적인 감정이 강하다. 쥬리오를 자기 부이라고 생각하는 경향이 있다.



### 사라

22세. 출신지는 퓨엔테의 어딘가인 듯하다. 거리를 누비는 도둑. 하지만 아직 도둑질에 성공한 적은 없다. 구스와 조를 짝서 티라스일을 뺏고 있다. 절세의 미녀이자 변장이 특기인 활의 달인. 일찍진 동료 구스 탓에 언제나 도둑질 계획은 실패를 거듭하고 있다. "콤비 예산"이 입버릇.



### 휘리

14세. 퓨엔테국의 외딴 곳에서 어머니 리즈와 둘이서 살고 있다. 유명한 악사인 어머니에게서 이어받은 재악기술은 퓨엔테의 사람들로 부터 많은 신뢰를 받고 있다. 사이좋은 친구는 꼬마곰 방방. 밝고 예의바른 성격으로 누구에게나 사랑받고 있다.



### 허크

32세. 폴티아국의 항구도시 라그니에 살고 있지만 집에 없을 때가 더 많다. 크리스의 심존이다. 과거에 여러 나라를 순례했다. 지금은 「어안마녀」의 연구에 정열을 불태우고 있다. "피할 수 없는 운명의 장난에 의해..."가



### 로디

20세. 메이트국의 네갈성 출신. 어릴 적 양친의 목숨을 빼앗은 괴물 거루기를 증오하여 복수를 하고자 강에지기 위에 마을을 떠나 감시가 되었다. "이 녀석만은 나에게 맡겨"가 입버릇. 존경하는 인물은 폴티아국의 궁정검사 듀르젤. 조부인 케빈은 지금도 네갈섬의 테그라에서 살며 진흙에서 자라는 진귀한 보석 「진홍의 불꽃」을 양식하며 살고 있다.



입버릇. 가까운 사람들조차도 그를 벌한다고 여기지만 쥬리오와 크리스는 이상하게 마음이 맞는 듯하다.

### 알프레드

엠베쉬국의 국왕으로 훌륭한 임금으로 소문나 있으며 뛰어난 감사이기도 하다. 거루기를 물리치기 위해 홀로 여행에 나선다.

### 나제

본명은 스테라. 사막의 흑표범이라는 의적으로서 폭탄을 주무기로 쓴다. 선량하고 가난한 사람들을 위하여 싸운다.

### 듀르젤

폴티아의 궁정 검사로서 어안 마녀 게르드와 밀접한 관계가 있다. 검사로서 명성은 티라스일 전제에 널리 퍼져 있다. 로디가 그를 매우 존경하고 있다.

**마법 소개**

새롭게 마법		컨드계 마법	
벌 부르기	벌을 불러 상대 공격	플레임	적 전원을 불꽃으로 공격
진공검	진공의 검을 날려 공격	와이어	적 1 마리를 불꽃으로 공격
슬림	적을 잠들게 한다	안개	안개로 적을 혼란시킴
식시술 무기	적을 행동불능으로 만든다	살드씨클	데미지 경감
외복 1	인사람의 HP 어느 정도 회복	포스업	공격력, 마력 상승
외복 2	인사람의 HP 회복	시공 정지	걸린 사람 이외의 시간 멈춤
전외복	전원의 HP 회복	프리즈	적을 얼려서 데미지를 준다
환생	전투 불능이 된 동료를 부활 시키며 밀집한 상태라야 한다	VP 소비	적의 소비 VP를 배로 한다
VP 회복	동료 인사람의 VP를 회복한다	세이빙	동료의 소비 VP를 반으로 한다
텔레포트	착적 HP인 동료를 후방으로 탈출시킨다	외복 1	인사람의 VP 어느 정도 회복
투명 인간	걸린 사람을 투명하게 한다		

**방어종류**

명칭	가격 (Pis)	효능
영운의 옷	40	운 +1
무명로브	40	방어력 +1
실크로브	80	방어력 +3
기죽갑옷	70	방어력 +2
일명로브	200	방어력 +6
철핀갑옷	230	방어력 +5
외피의 로브	1800	방어력 +14
문장의 망토	2300	방어력 +7
생동갑옷	1400	방어력 +9
판금갑옷	3000	방어력 +15
영웅의 망토	18000	방어력 +8
지혜의 로브	18000	방어력 +27
장인의 갑옷	14000	방어력 +33

**아이템 소개**

종류	가격(pis)	효능
나무방패	30	방어력 +1
화이트스톤	-	마법방어 +1
지혜의 반지 1	100	지력 +1
민첩의 반지 1	200	민첩성 +1
소영방패	100	방어 +3
항마의 반지	200	마법방어 +3
영운의 반지 2	1000	영운 +2
민첩의 반지 2	2800	민첩 +4
마력의 반지	500	지혜 +3, 마력 +6
지혜의 반지 2	2800	지혜 +6
대영방패	1000	방어 +5
항마의 반지 2	1000	마법방어 +15
건틀렛	1000	방어 +5
닌자의 방패	3000	방어 +8
영운의 반지 3	4000	영운 +12
장인의 방패	8000	방어 +12
경계의 방패	-	방어 +29, 마법방어 0



**무기 소개**

명칭	(pis)		특징
	가격	효능	
은단검	없음	신비로운 마력이 있다.	순례의 증거로 순례자는 이 단검을 지니는 것이 관습화 되어 있다
번뜩임의 단검	40	지혜 +1	오신용 등의 목적으로 널리 사용되는 무기
소영검	80	공격력 +2	다루기 쉬운 것에 비해 공격력이 높다
속결의 단검	200	공격력 +3	쓰기 쉽게 만들어진 단검
절검	160	공격력 +4	철이 전파된 동시에 각자에서 만들어진 검
마스터나이프	1200	공격력 +8	보다 가볍고 날카롭게 만들어진 단검
절단검	4000	공격력 +22	탄소를 많이 함유한 강철로 만들어진 장검
광폭의 검	2000	공격력 +14	강철검을 기본으로 개량된 무기
진공검	10000	공격력 +27	바람의 마법이 걸려 있는 검
몽겐검	2700	공격력 +11	꿈의 마법이 걸려 있다
달연의 검	7500	공격력 +32	잘 만들어진 검으로서 공격력이 매우 높다
에스페라스	없음	공격력(+44)/마법방어(+6)/전격의 마법	전격계열의 마법이 봉인되어 있다
라프의 지팡이	없음	마력(-1)/운(+2)	라프 할아버지의 지팡이
나무 지팡이	없음	기본장식	무기로는 사용할 수 없지만 마법에 도움
떡갈나무 로드	40	마력 +1	양질의 떡갈나무로 만들어진 로드
마도사 지팡이	3800	마력 +22	강력한 마법에 도움이 된다
루비 지팡이	80	마력 +1	초보 마법사들이 주로 사용하는 지팡이
광명의 지팡이	1700	마력 +10	빛의 속성을 지닌 로드
패션의 로드	8000	마력 +15	강력한 마력을 지닌 로드
케르드의 지팡이	없음	마력(+22)/지력(+8)	어언마녀 케르드의 마력이 들어 있는 최강의 로드
질풍의 창	없음	공격력 +8	빠르기 위한 축과 저르기 위한 도끼를 가진 창
유성의 창	16000	공격력 +10	유성의 모양처럼 길다란 창
파시의 창	없음	공격력 +14	장종류에서 가장 강한 창이다.
나무 활	없음	-	성질이 다른 나무를 서로 짝 맞추어 만들어진 활

**오프닝**

머리가 하얀 소녀는 세계를 여행하며 자신의 사명인 것처럼 사람들에게 미래에 대한 예언을 한다. 그녀는 미래를 아는 능력이 있다. 사람들은 좋은 예언이 맞으면 그녀를 찬미하고, 나쁜 예언이 맞으면 마녀의 저주라며 매도하였다. 하얀마녀, 언제부터인가 사람들은 그녀를 그렇게 불렀다. 그녀는 순례여행을 하면서 여러가지 이야기를 티라스일에 남기고 모습을 감췄다. 사람들의 마음속에 미래에 대한 경종을 울리고 나아가야만 하는 길 마음 속에 새겨두어야 할 몇 가지 일들을 남기고 사라진 하얀마녀...

**게임의 무대**

- ▶ 티라스일 - 엠비쉬, 울드, 울도스, 퓨엔테, 기드라, 메나트, 폴티아, 차놈의 여덟 개 나라로 이루어진 세계가 있다. 그 주위를 큰 뱀의 등뼈라 불리는 험준한 산맥과 가가브라는 대지의 균열로 둘러싸여 다른 곳과 전혀 교류가 없는 미지의 땅이다.
- ▶ 마녀의 바다 - 마녀의 이야기가 이 바다에서 시작하였기에 언젠가 이 이름이 붙여졌다.
- ▶ 가가브 - 기드나의 서쪽을 북에서 남으로 나누는 거대한 대지의 틈새.
- ▶ 침묵의 바다 - 아무도 돌아오지 못한 바다로 고래보다 거대한 괴물 가루가의 굴이 있다.

**시장 - 작은 순례자**

폴티아 라그빅 마을에서 주리오와 크리스는 어른의 자격을 얻는 순례 여행을 가기 위한 준비로 부산하다. 크리스는 약초를 캐기 위해서, 주리오는 파티를 위해 멧돼지를 잡으러 서쪽 들판으로 간다. 이곳에서 주리오는 위험에 빠진 크리스를 구해준다. 순례 여행의 날 주리오와 크리스는 순례 여행의 상징인 은단검을 음유시인처럼 꾸며 나타난 2인조 도둑 구스와 사라에게 도난을 당하지만 멧청한 구스는 은단검을 떨어뜨리고 간다. 마을 사람들과 작별인사를 나누는 주리오와 크리스는 라프 할아버지에게 들러 성지 여행에 대한



충고와 라프의 지팡이를 얻는다. 드디어 성지 순례의 길을 떠난 주리오와 크리스는 인연의 고원에서 시년 가족을 만나 라프 할아버지의 감춰진 신분을 알게 된다. 루데라 국경문에 도착한 주리오와 크리스는 모건 대장이 병사를 모집하는 것을 보게 되고 주리오 일행은 어리다는 이유로 병사 모집에서 제외된다.

이 곳에서 오른 쪽 수정호로 가면 다리가 끊겨 있다. 애린의 말을 듣고 수정호 아랫쪽의 가자 동굴로 향한다(이 때 수정호 맨 밑 화면으로 가면 재미있는 이벤트가 생긴다). 가자 동굴을 지나 디네 사리네에 도착한 주리오들은 물의 마법에 거울에서 불길한 그림자를 보게 된다. 현자의 충고대로 울도스에 하늘의 거울을 보기 위해 라그나 마을로 향한다. 항구마을 라그나에 도착한 주리오는 선착장에서 크리스를 잃어 버린다. 배를 구경한 뒤 마을 사람들과 대화를 하다 보면, 무기상 다론과 크리스가 같이 있었다는 얘기를 듣는다.

무기상 다론에게 가서 크리스를 찾고, 또 도망병인 로이와 파트를 만난다. 그리고 그들의 부탁인 약을 사다주고 크리스의 작은 아버지 허크를 만난다. 허크는 평생 하얀마녀를 연구하여 미친 사람 취급을 받고 있다. 주리오와 크리스는 독수리 발톱호에 승선을 하여 선원으로 일한다. 여기에서 라그픽 마을에서 은단검을 훔치려 했던 구스와 샤리가 이 배에 승선한다. 그들은 다시 한 번 은단검을 훔칠 기회를 엿보는데... 선원으로 일하다 보면 로제 부부가 보석을 잃어버린 사건이 일어난다. 주리오들은 수사를 하고 이때 창고에 숨어 있는 허크 아저씨를 만



나게 된다. 계속 조사를 하다 보면 도둑은 체스트 씨라는 걸 알게 되고, 그의 뒤를 쫓는데 이때 재미있는 이벤트가 또 발생한다.



메나트의 릴리향에 도착한 뒤 테리나샤그라로 가기 위해 남쪽에 있는 알덴으로 향한다. 알덴에서 바다 표범 때문에 배가 출항하지 못 하는데, 치타로 가는 길로 가서 다리 다친 할아버지를 구해주면 토바이라는 어부의 배를 탈 수 있는데 바다 표범 때문에 배에 다가가갈 수 없다. 이때 여관에 가서 과자를 구해 바다 표범에게 던져주고 배를 탄다. 배를 탄 후 멀리서 괴물 가루가의 모습을 보게 된다. 곧 이어 그 뒤를 쫓는 로디를 보게 된다.

### 제1장 테그라의 보석

괴물 가루가의 침공으로 테그라 마을은 크게 부서져 버린다. 촌장을 만나면 그는 하얀마녀의 예언대로 가루가의 습격을 받아

마을이 파괴되었다고 한다.

테그라의 샤리네로 향한 주리오 일행은 마법의 거울에서 커다란 해일과 괴물 가루가가 모습을 드러내는 것을 보게된다. 이후 테그라에 돌아가서 메나트의 탄광에 가서 진홍의 불꽃 보석을 얻는다. 이곳을 떠나 치타에 도착해서 알프레드라는 이를 만나 동료가 되어 넬바 성으로 향한다.

도착한 넬바 성은 가루가의 침

들을 남겨두고 떠난다. 이후 쌍룡의 계곡 관문에서 루레이라라는 할아버지를 만나 차놈으로 향한다.

### 2장 볼트의 대결전

차놈의 디아스로 가 하얀 마녀의 얘기를 듣게 된다. 카지노에서 몇 가지 이벤트를 통하면 루네 할아버지의 선행을 알게 된다. 그리고 다츠로 가면 하얀마녀의 예언을 듣게 된다. 그리고 다츠에 해마다 오는 키타라의 악사 드로바가 악기를 잃어버려 곤란에 빠졌을 때 그를 도와준다.

그 뒤 다츠로 돌아가 그의 연주를 들으려고 할 때 악기의 줄이 끊어져 모인 사람들은 실망한다. 다츠 사람들을 위해 주리오 일행은 크로와 할머니에게서 현을 얻어 악사에게 전해준다. 연주가의 음악을 듣게된 다츠 사람들은 희망을 갖게 된다.

그후 거대한 삼도교를 지나 도타성에 도착하며 결전을 치를 준비가 됐다는 소리를 듣고 주리오 일행은 볼트 해안에서 알프(알프레드왕)와 합류하여 가루가를 산채로 잡는데 성공한다(이때 주리오 오는 크리스에 의해 인간 미끼가 된다). 그리고 가루가 안에 있는 기생충을 없앴다. 제정신이 된 가루가는 양전해져서 자신의 고향으로 돌아간다.

다친 로디와 마기사는 알프레드가 남아 치료해 주기로 하고 주

공으로 쑥대밭이 되어 있는데 여기서 하얀마녀의 예언이 엠비쉬와 넬바가 똑같다는 것을 알고 서둘러 엠비쉬로 향한다. 토파즈 해안에서 로디가 동료가 되어 같이 엠비쉬로 가는 도중에 들린 듀엘에서 새로운 정보를 듣게 된다.

듀엘에서 알프레드는 몰래 그





리오와 크리스는 이그니스에 불의 마법 거울을 보러 길을 떠난다.

### 3장 삼도교의 환영

쥘리오와 크리스는 이그니스의 샤리네에서 마법 거울을 통하여 우주의 모습과 불길한 마법사의 그림자를 본다.

그 뒤, 이그니스를 떠나 뱀의 길을 통해 안데라로 향한다. 앰비쉬의 수도 안데라에 도착한 쥘리오와 크리스는 알프레드를 만나 얘기한 뒤 아직 상처가 낫지 않은 마기사와 로디를 치료해 준다. 치료가 끝난 뒤 성의 여러 사람들과 만나 얘기하고 성 2층 방에 들어가 잠을 청한다. 이때 잠이 오지 않아, 도밍고의 가게로 가서 잔다. 이 때, 샤리와 구스의 음모가 나오는데...

그 다음날 크리스는 요리 경연 대회에 참가하기 위해서 요리를 만든다. 이때 쥘리오는 마을을 돌면서 재료를 모아 크리스에게 갖다 준다. 음식 냄새에 구스가 끌려와 요리를 맛보지만 너무 맛이 없어, 구스는 몰래 요리를 손 본다. 크리스는 그 요리로 콘테스트에 참가하고 이때를 틈타 구스 일행은 도둑질을 시작한다.

그러나 쥘리오에게 들키고 그들은 또다시 실패하여 도망을 친다. 성지 순례의 길 안내를 위해 궁중 마법사 모리슨이 동료가 된다. 우들 땅의 바람의 계곡문에



도착한 일행

은 서류를

준비하기

위해 휴

게실로 가

는데, 여기

서 샤리와 헤

이진 구스를 만

나게 되고 그는 파티

에 들어온다. 이때, 일행은 구스

가 행한 짓 때문에 바람의 관문에

서 도망을 친다.

### 4장 성수가 사는 숲

우들의 수도 시틀에 도착하면 테브라라는 사람이 샤리네에 들어가는 걸 막는데, 마을 북쪽에 있는 시틀성에 들어가 현자를 찾는다. 그 후 샤리네에 들어가면 갑자기 현자가 정체를 드러내는데, 그는 삼도교에서 마주친 환술사 카지모였다. 그와의 싸움에서 지면, 구스가 그들을 구해준다. 그 후, 성안의 현자 방에 들어가 현자를 구하면 다시 한 번 카지무와의 전투가 샤리네에서 벌어진다. 전투에서 승리하면, 카지무가 사라지면서 크리스와 구스에게 저주를



건다.

샤리네

의 마법

거울에

서 일행

은 성수의

모습을 보게

된다. 그 뒤 울

드스로 향하면, 그레

이트 산지에서 구스와 크리스에게 저주가 시작된다. 올도스에 도착한 후 크리스와 구스는 저주가 악화되어 쓰러진다. 그들을 고치려면 옆 왕국인 퓨엔테의 리즈를 찾으라는 피로 선생의 말을 듣게 된다.

쥘리오는 하이젠으로 향하는 길에서 샤라를 만나게 되고, 그녀를 동료로 삼는다. 리즈의 집에 도착해서, 비약을 만들려고 하는데 이때 성수 아르그레스의 뿔이 필요하다는 걸 알게 된다. 리즈의 딸 휘리와 동료가 되어, 우들의 미궁의 숲으로 향한다. 우들의 토레니코라는 마을에 도착하면, 서장에서 도와주었던 파드를 만나게 되어 그의 도움으로 미궁의 숲으로 간다. 이곳에서는 마법의 비석을 발견하고, 비석을 건드려 미궁의 숲 지형을 바꾼 뒤, 아르그레스를 만나 뿔을 얻는다.

그 뿔로 구스와 크리스를 고치면, 구스와 샤리는 둘만의 여행을 하겠다고 떠난다. 쥘리오와 크리스는 대성당으로 가서 하늘의 마법 거울을 보게 되는데, 라우엘이라는 말과 폴티아 왕국을 보게 된

다. 대신관의 말에 따르면 라우엘의 파도라는 말은 세계 명망과 관련되어 있다는 걸 알게 된다. 쥘리오와 크리스는 라우엘의 파도를 막기 위해 루드성으로 서둘러 돌아간다. 올도스를 나서면서 쥘리오들은 모리스와 헤어진다.

### 5장 나누어진 호수

휘리와 함께 루이스 김문소를 통과하여 퓨엔테의 수도인 홀크에 도착하지만 폴티아로 향한 모든 길이 홀크 왕의 명으로 봉쇄되어 있다. 이곳 마을 사람에게서 하얀 마녀의 또다른 예언을 듣게 된다. 길을 열기 위해 성으로 가서 왕과 얘기해 보면 바라트라는 자가 왕비를 납치한 뒤 형의 나라인 하이젠과 전쟁준비를 하고 있어 수상한 사람을 잡기 위해 길을 봉쇄했다는 얘기를 듣게 된다.

이때 왕의 부탁을 들어 준다고 하면 서쪽의 길이 열린다. 쥘리오 일행은 홀크왕의 편지를 하이젠의 왕에게 전해 주는데, 편지를 읽어본 하이젠 왕은 쥘리오들에게 도움을 청한다. 왕과 함께 왕비 구출작전을 세운 뒤 휘리는 소식을 전하기 위해 홀크 성으로 가고 쥘리오와 크리스는 왕비를 구출하기 위해 바다크의 성으로 숨어 들어간다.

크리스의 마법으로 무기고의 불을 지른 뒤(쥘리오의 머리에 불이...) 왕비를 구출하지만 마지막 순간에 바라트에게 들켜 잡히고 만다. 이곳에 또 약방의 감초처럼 구스와 샤리가 산적들과 한 패가 되어 도둑질을 하러 온다. 구스 일행이 일으킨 소란을 이용, 쥘리오 일행은 탈출하지만 다시 왕비가 바다크에게 인질이 되어 버린다.

위기 일발의 순간에 구스의 돌팔매질이 바라트를 쓰러뜨리고 왕비를 구한다(쥘리오의 약올리기 작전의 성공!!). 퓨엔테를 구한 쥘리오 일행은 짐승의 길에서 예쁜 휘리와 헤어지게 된다(휘리가

쥬리오를 ... 크리스의 당혹스러운 모습이 일품이다).

짐승의 길을 계속가는 도중에 승관 튜넬을 만나 돌페스에 갇혀 있는 듀르젤이라는 사람을 만나는 대신관의 말을 전해 듣는다. 망사의 검문소에서 쥬리오 일행은 폴티아가 전쟁준비를 하고있다는 소식을 듣고 서둘러 바리카로 향한다.

### 6장 시작된 예언

바리카에 도착한 쥬리오 일행은 사막의 표범으로 오인받아 잡히게 된다. 크리스는 이 지방 유지인 칸다타의 무회로 끌려 간다. 쥬리오를 무기장에 끌려가서 바다트라는 무도인을 만나고 둘이 협력하여 탈출하는 도중에 나제라는 여인의 도움을 받게 된다. 나제는 폭탄으로 그들의 탈출을 도와 준다. 탈출한 뒤 바라가의 마을 사람들에게 크리스의 소식을 물어본 쥬리오는 기드넬로 크리스가 끌려갔다는 것을 알게 된다. 바다트가 도와 주겠다고 해서 동료로 되고 나제의 도움으로 서쪽 사막으로 가는 길로 나간다(이때 북쪽 유적지로도 갈 수 있다).

기드나의 수도 기드넬에 도착해서 올가트의 집에 가지만 들어가지 못하고 공물을 바쳐야 들어갈 수 있다는 소리를 듣는다. 중앙의 술집에 가서 샬티에게 말을 걸면 하룻밤 숙박을 시켜 주는데 여기서 무화과가 귀하다는 정보를 듣게 된다. 장사꾼들과 계속 얘기하다 보면 우물로 가는데 여기서 나제를 다시 만나 무화과를 얻는다. 무화과를 공물로 바치기 위해 올가트의 집으로 들어간 쥬리오 일행은 올가트 앞에 쌓인 무화과를 보고 당황한다. 이때 쥬리오가 가지고 있는 진홍의 불꽃 보석을 주어(메나트 탄광에서 얻은 것) 환심을 산다. 하지만 칸다타가 나타나서 다시 감옥에 갇히는데 사막의 흑표범이 나타나 그들을 구해준다. 사막의 흑표범은 스스로



자신의 정체를 밝히는데 다음아닌 나제였다. 나제의 도움으로 크리스를 구한 쥬리오 일행은 자동으로 올가트와 칸다타와의 전투를 벌인다. 전투가 끝나면 올가트, 칸다타의 몸에서 사악한 기운이 빠져나가 정상으로 돌아온다. 이곳에서 하얀마녀 게르드의 또 다른 예언을 듣게 되고 동료로 된 흑표범 스테라(나제의 본명)와 폴티아로 향한다. 기드나의 그일 거리에서 베라트를 만나 싸우게 되고 레파스가 쥬리오 일행의 다가움을 알고 있다는 것을 알게 된다. 폴티아로 서둘러 가던 일행은 일트 검문소에서 우크스 대장의 대화를 훔쳐 듣다가 또 감옥에 갇히는 신세가 된다. 여기서 명물 허크 아저씨를 만나 그간의 이야기를 나누고 하얀 마녀의 최후의 예언을 듣게 된다. 그후 허크 아저씨의 도움으로 일트 검문소를 통과하지만 바다트와 허크는 급류에 휘말리어 헤어지게 된다. 쥬리오 일행은 듀르젤의 딸 조안나를 만나기 위해 아로자로 향한다.

### 7장 순례자의 바퀴자국

아로자에 도착한 일행은 조안나를 찾지만 그녀는 집에 없다. 할 수 없이 여관으로 간 쥬리오 일행은 잠을 자는데... 쥬리오는 고향으로 돌아갔는데 그곳에 아무도 없고 친구 로그만이 쓰러져 있는 꿈을 꾸다. 꿈에서 깬 일행은 조안나를 만나서 듀르젤이 감금된 올데스 탑으로 향한다. 올데스 마을에서 탑으로 가려고 하는데 문지기가 길을 막는다. 이때 마을 중앙에 있는 엘리스라는 소녀의

도움을 받아 탑에 들어간다.

올데스 탑에 들어서면 허크와 바다트가 급류에서 나와 올데스로 향한 것을 볼 수 있다. 올데스 탑의 정상에서 재회한 일행은 듀르젤과 함께 탈출하여 아로자 마을 북쪽에 있는 등지의 길로 가서 게르드 언덕으로 향한다. 하얀 마녀 게르드를 만나기 위해 간 쥬리오 일행은 게르드 언덕에 위치한 게르드의 무덤을 보고 크게 실망하게 된다.

듀르젤은 다른 세상에서 온 게르드, 폴티아 여왕 이자벨, 레파스의 얘기를 시작한다. 자신의 과거 얘기도 함께... 게르드의 슬픈 순례 여행과 그녀의 운명을... 그리고 폴티아 왕비 이자벨의 음모도... 쥬리오와 크리스는 게르드의 무덤에서 듀르젤의 검 에스페란스와 게르드의 자팡이를 얻는다. 라우엘의 실체를 알기 위해 허크 일행은 기드나의 유적지로... 쥬리오 일행은 루드성으로 향한다.

루드성으로 들어선 일행은 듀르젤의 부하인 브리트 대장의 도움을 받아 루드 성으로 들어간다.

### 최종장 상냥한 마녀

루드성으로 들어선 일행은 듀르젤의 부하인 브리트 대장의 도움을 받아 루드 성으로 들어간다.

레파스를 만나 추적하던 쥬리오들은 철문에 막혀 가지 못하고 있는데 구스와 샤라가 나타나 열쇠를 준다. 열쇠로 문을 연 뒤 옥좌 좌측 지하로 가 최강의 무기와 방어장비를 얻는다. 계속 전진하다 보면 환술사 카지무가 다시 나타나고 동료 로리가 나타나 그를 상대한다. 다시 길을 가는 도중에 알프레드가 나타나 적을 무찌르고 길을 보호해 준다.

이동중에 세 개의 문이 나오면 오른쪽 문으로 전진한다. 가는 도중 마수의 공격에 의해 위급한 상황이 됐을 때 마도사 모리슨이 나타나 도와준다. 드디어 레파스와 만난 일행은 레파스에게 라우엘의 파도를 부른 이유를 묻는데 그의 답은 자신의 세계를 구하기 위해서라고 한다.

그와 전투에서 이기면 그는 사라지고 크리스와 모리슨, 그리고 나제의 마법으로 진홍의 불꽃 보석을 크게 하여 구스가 친구의를 향해 던져 마법의 장막을 없앤 다음 그 뒤를 쥬리오가 은단검을 던져 친구의를 파괴시켜 갇혀 있는 혼들을 해방시킨다.

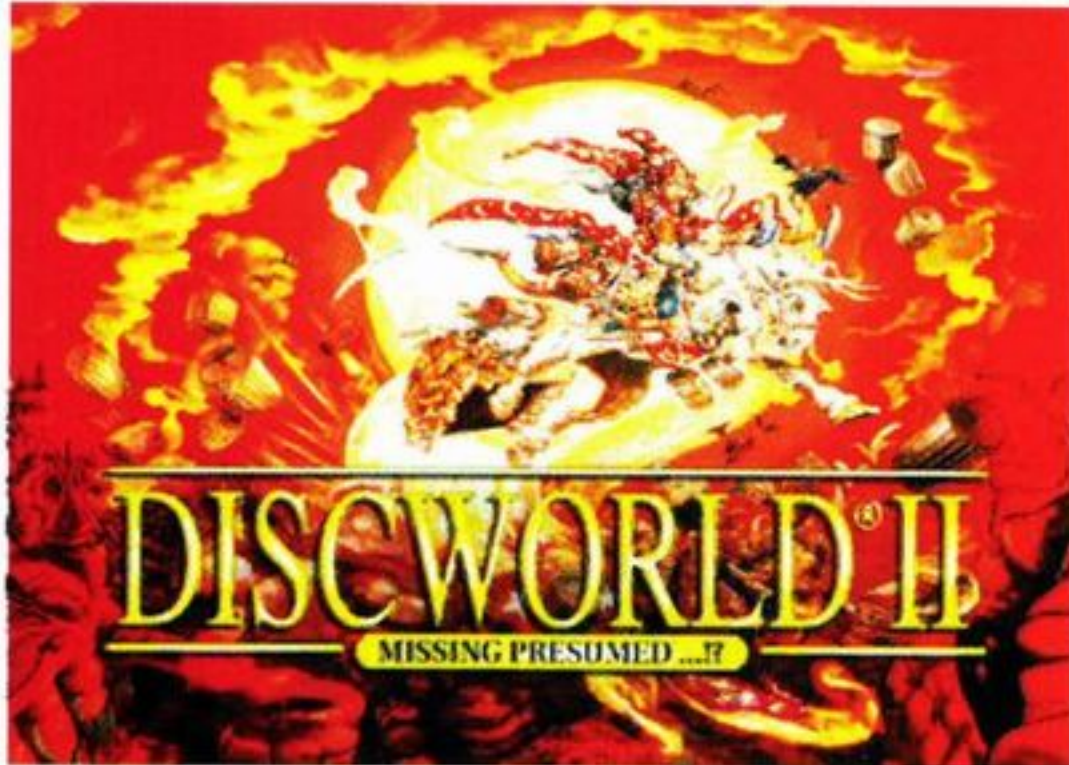
마지막으로 이자벨 여왕을 찾아 최후의 결전을 벌인다(필자의 경험에 따르면 Level 20 정도로는 이기기 힘들다). 그녀에게 이기면 게르드의 영혼이 나타나 라우엘의 파도를 흡수하고 사라진다. 그리고 대망의 엔딩은 시작되는데...



죽음의 신을 찾아라!

# 디스크월드2

(DISCWORLD II)



## ACT 1 : 소환 의식의 재료 (The Rite Stuff)

### 5가지 재료

린스윈드는 죽음의 신을 불러들이는 의식에 필요한 물건을 찾기 위해 출발한다. 그 물건은 반짝이는 먼지와 쥐의 피, 막대기 3개, 지독한 냄새, 양초의 5가지 재료가 바로 그것이다.

자! 이제부터 린스윈드가 제일 먼저 해야 할 일은 영혼대학을 뒤져보는 것이다.

den)으로 가보자. 이곳에서는 마법사들과 오랑우탄이 게이트분을 즐기고 있다. 막대기 3개는 그들에게서 빼앗을 수 있을 것 같다. 그냥 주지는 않을 것으로 보이므로 나중에 얻도록 하고 그냥 지나가자. 우선 오른쪽으로 이동하면 꼬마 도깨비(Imp)가 나오는데 그가 엄청나게 자랑하는 쇠로 된 신발을 빼앗도록 하자. 꼬마 도깨비에게 자석을 사용하면 신발을 빼앗을 수 있다. 신발을 얻은 후 영혼대학을 빠져나오자.

### 고등 에너지 시설

고등 에너지 시설(High Energy Facility)로 간다. 이곳에서는 자석(Magnet), 시험관(Test Tube), 풀무(Bellows)의 아이템을 얻을 수 있다.

이때 시험관을 갖기 위해서는 핵스라는 기계를 부셔야 하지만, 죽음의 신을 불러오는 게 더 중요하기 때문에 어쩔 수가 없다.

대학 정원(University Gar-

### 상점

상점(Shop)으로 가면 할머니에게 먼저 말을 걸지 말고 문 옆에 있는 홍학(Flamingo), 향(Incense) 그리고, 전열장에 있는 물고기(Fish)를 잡는다. 그리고 선반 위의 양초(Candles)를 클릭하고 할머니에게 양초에 관해서 묻는

파워 분석

만화영화를 연상시키는 그래픽과 코믹성을 겸비한 디스크월드2는 무시운 죽음의 신을 찾아야 한다는 약간의 황당한 내용의 어드벤처 게임으로써 코믹 어드벤처를 선호하는 게이머들에게 권해보고 싶다.



장르	어드벤처
요구사항	486DX2/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	45,000원
유통사	SKC
제작사	시그노시스

### 디스크월드의 세계

린스윈드 그는 오늘도 영혼대학 도서관 서사인 오랑우탄과 함께 술독에 빠졌다 나왔는지 세상이 떠나가라고 소리를 지르며 걸어가고 있었다. 그는 술김에 악당들이 설치해 둔 폭탄을 건드리게 되고 때마침 운명의 장난인지 모르지만 그 위를 지나가던 죽음의 신이 그 폭발에 휘말려 멀리 날아가게 버린다. 죽음의 신이 없어진 디스크월드의 세계...

사람들은 죽어도 죽지 않고 그 영혼이 다시 육체로 되돌아와서 좀비가 되어버리고 그 좀비들이 디스크월드의 세계에 가득차서 시체와 사람들의 불균형한 인구과잉 현상 때문에 린스윈드는 폭발로 날려간 죽음의 신을 찾기위한 모험을 시작한다.



이녀석은 누구지?



다. 그러면 그 할머니는 양초를 만들기 위해서는 밀랍이 필요하다고 이야기해주니 꼭 기억해두자. 가게를 나와 플라자(Plaza)로 가서 전단을 돌리고 있는 디블러(Dibbler)와 이야기를 나눈다.

## 플라자

그와 처음에 이야기 할 때는 광대(Sarcastic)아이콘을 사용해야 한다. 다음에 팝콘(corn)아이콘을 사용하면 그에게서 팝콘과 팜플렛을 얻을 수 있다. 마릴린 몬로를 닮은 밀크메이드와 이야기를 나눈 후, 그늘(Shade)로 가서 거지들 옆에 있는 톱(Saw), 항아리(Clay Pot)를 집는다. 그리고 영안실(Mortuary)로 가서 마녀인 그레니 웨더왁스를 보고 칼(Knife)을



마법상자가 빨리 오너라



케이크 부인의 상점



귀뚜라미를 잡자



마녀가 죽어있는 영안실

집는다. 의상실을 경영하는 케이크 부인(Mrs Cakes)의 상점으로 가서 가위(Scissors)와 마네킹(Dummy)에 입혀진 속치마(Petticoat)를 가진다. 톱을 이용하여 마네킹의 팔을 잘라낸다.

그리고 옷장(Closet)를 열어서 다리미판(Ironing Board)을 얻고 케이크 부인 앞으로 가서 지니의 병(Genie Bottle)을 쳐다본 후 케이크 부인과 대화를 나눈다. 먼저 광대 아이콘을 사용한 다음, 차례로 생각(Thought)아이콘, 질문(Question)아이콘, 생각 아이콘, 웃음(Smile)아이콘으로 대화한다.

우선은 지니의 병에 관해서 묻는다. 그러면 그녀는 심령체(Ectoplasm)을 가져다 주는데, 지니의 병을 준다고 말한다. 다시 그녀에게 심령체에 관해서 묻은 다음에 광대 조합(Fool's Guild)로 가자.

## 광대 조합

린스윈드가 건드린 폭탄에 의해서 완전히 부서진 광대 조합에 도착하면 바닥에 떨어져 있는 나팔(Hooter)을 집는다. 그리고 광대 영혼과 질문아이콘으로 이야기를 나눈 후 화면 왼쪽에 벽돌(Brick)을 집어서 광대에게 사용하면 영혼이 벽돌속으로 빨려들어가서 유령 벽돌(Haunted Brick)을 얻게 된다. 이제 아래의 구멍(Hole)으로 내려가자. 왼쪽으로 이동해서 위쪽의 쇠창살 위로 쇠창살(Grate)이 있다. 풀무를 쇠창살에 사용하면 그 앞에 있는 여자의 치마가 올라가면서(마치 마릴린 몬로의 명장면인 치마가 올라가는 것처럼...) 반짝이 가루(Glittering Dust)를 얻게 된다.

## 다시 영혼대학으로

이제 굴을 나와서 영혼대학의 고등 에너지 시설로 돌아가자.

액셀레이터(Accelerator)에 벽돌을 던지면 유령이 어지러워서



이곳이 트롤의 머리 술집이다



세명의 거지와 기본 나쁜 냄새

그런지 우웁하고 구토를 한다. 이때 나온 심령체를 케이크 부인의 가게로 가서 케이크 부인에게 주면 지니의 병을 얻을 수 있다. 이제 지니의 병을 가지고 거지들에게 가서 꼬마 도깨비에게서 빼앗은 신발을 가지고 거지 뒤에 붙어 있는 녹색의 기분 나쁜 냄새(Foul Ole Ron's Vile Smell)에 클릭한다. 그러면 냄새가 유혹되기는 하지만 가두어 둘 수는 없다. 이때 린스윈드로 하여금 꼬마 도깨비의 신발을 지니의 병에 사용하여 냄새를 유혹하면 쉽게 냄새를 가두어 둘 수 있다. 그리하여 또 하나의 고약한 냄새를 얻게 된다. 이것이 바로 두 번째 재료이다.

## 짐렛

뒷골목에 위치한 짐렛이라는 식당으로 가보자. 우선 테이블 위의 칠리(Chili)를 갖고 메뉴(menu)를 보도록 하자. 그리고 바로 짐렛과 대화를 한다. 일단은 웃는 이빨(Greeting)아이콘을 클릭한 후 이어서 생기는 쥐

(Mousebruger)아이콘을 클릭하도록 하자. 그러면 싱싱한 쥐를 얻을 수 있다. 이제 뒷골목에 있는 트롤의 머리(Trolls Head)라고 하는 술집으로 가서 바람둥이 카사네타(Casanunda)와 이야기를 하자. 이때에 카사네타가 바람둥이라는 것을 이용하여 아름다운 여자에 관한 정보와 사다리를 맞바꿀 수 있다.

## 바람둥이 카사네타와 대화

카사네타와의 대화는 이렇게 시작하자. 우선 기본적인 아이콘으로 인사를 나누면 생기는 사다리 아이콘으로 그에게서 사다리에 관한 정보를 얻도록 하자. 그리고 카사네타에게 사다리를 얻기 전에 꼭 공동묘지에 갔다오자. 이 게임을 해보는 게이머라면 바람둥이 카사네타의 마음을 사로잡는게 무엇인지 알 수 있을 것이다. 카사네타의 마음을 사로잡게 되면 대화 아이콘 창에 마녀 아이콘이 생긴다. 다시 마녀 아이콘을 클릭하면 카사네타는 자신에게 하나밖에 없는 사다리를 건네주고 손살같이 사라져 버린다.

## 인심좋은 바텐더

카운터 왼쪽에 있는 성냥(Matches)을 집은 후 아주 못생긴 바텐더 트롤과 대화한다. 맥주를 한잔 시켜서 이것을 가지도록

하자. 트롤의 왼쪽으로 가면 울고 있는 드라큐라를 만날 수 있다. 그는 왜 울고 있는 것일까? 조금 불쌍해 보이지만 요긴하게 쓸모가 있을 것 같다. 드라큐라를 뒤로 한채 항구(Docks)로 가자.

항구에는 그물속에 물고기들이 가득 잡혀있다. 칼을 이용하여 그물(Net)을 찢고 바닥에 떨어진 물고기들 중에서 귀상어(HammerHead Shark)를 마법 상자 속에 구겨넣자. 상점에서 가지고 온 박제된 물고기(Stuffed Fish)를 이용하여 오른쪽 지붕위에 앉아서 물고기에 눈독을 들이고 있는 펠리칸같이 생긴 새(Wading Bird)를 잡을 수 있다.

### 기발한 아이디어로 막대를 얻자

이제 마법상자안을 열어보자. 플라밍고와 망치상어 그리고, 갓 잡은 새를 볼 수 있을 것이다. 지금은 막대 3개가 필요하지만 이것들은 막대가 될 수 없다. 대학 정원에서 지금 게이트볼을 치고 있는 마법사들에게 이것들과 바꿔치기하면 막대 3개를 얻을 수 있을 것이다. 약간 엉뚱한 생각이긴 하지만 죽음의 신을 불러와야 하는데 무슨 일이든 못하겠는가?

### 대학 정원

다시 대학 정원으로 가자. 귀상어를 버사(Bursar)의 게이트볼채와 플라밍고를 딘(Dean)의 게이트볼 채와 펠리컨을 도서관원인 오랑우탄의 게이트볼채와 바꿔치기를 한다. 이로써 세 번째 재료인 막대 3개를 준비했다.

오랑우탄의 오른쪽으로 가면 하얀 닭이 한 마리 있다. 린스윈드는 동작이 느려서 그런지 그 닭을 잡을 수가 없다. 마법상자의 속을 다시 한번 뒤져 보자. 그리고 팝콘을 맥주에 담갔다가 닭에게 주면 그 닭은 팝콘을 먹고 술에 취해서 비틀거린다. 이 때 닭을 잡으면 된다.



맥주나 마시고 있는 죽음의 신



미릴런 문로를 담은 밀크메이드

### 벌집

이제 벌집으로 가자. 클릭키 책자를 양봉원에게 주면 그는 업무 시간에 딴 짓을 하기 위해 아주 빠른 속도로 사라진다. 아마도 지독한 독서광인가 보다. 먼저 꽃에 칠리 가루를 뿌리고 마법상자에 넣어둔 찢어진 속옷을 얼굴에 뒤집어 쓰자. 벌에 쏘이면 아플테니까.

이제 성냥으로 향에 불을 붙여서 연기가 많이 나는 향을 벌에게 사용하면 벌들은 놀라서 모두 달아나 버린다. 이 때, 벌통에서 꿀과 밀랍(Beeswax)을 얻을 수 있다. 꿀은 진흙 단지로 퍼야 하지만 밀랍은 그냥 린스윈드의 손으로 후벼 파야 한다.

게임의 초기에 양초를 만들기 위해서는 밀랍이 필요하다는 것을 기억하고 있는가? 이 밭밭을 가지고 상점으로 가면 할머니가 밭전 솥찌로 밀랍을 양초로 만들어 준다. 이로써 네 번째의 재료를 찾게 되었다.

### 죽도 드라큐라가 될 수 있나?

이제 마지막 재료인 쥐의 피만 얻으면 된다. 거지들이 모인 장소로 가보자. 술취한 닭에게 커피를 마시게 해서 정신차리게 한 후 트롤 술집으로 가서 드라큐라에게 닭의 울음소리를 듣게 하자. 드라큐라는 새벽이 온 것으로 착각하여 박쥐로 변하고 자신의 안식처인 무덤으로 돌아간다. 이 박쥐를 따라서 무덤으로 들어가자.

### 완전히 다른 사람(?) 된 저승사자

영혼을 부르는 작업을 통해서 세상으로 다시 불러온 죽음의 신은 이미 자기 직업에 회의를 느끼고 빈둥거린다. 그에게 예전의 그 무서운 죽음의 신으로 돌아올 것을 애원하지만 그는 단호히 거절하고 그냥 사라져 버린다. 이런! 그간의 노력이 허사였다니! 다시 린스윈드의 죽음의 신을 찾아 나서는 일이 시작된다.

## ACT 2 : 죽음의 신에게 용기를 주자 (Come Die With Me)

### 사망확인서

먼저 조합으로 가서 구멍으로 내려간다. 그리고 오른쪽으로 가서 창고로 올라가면 얼음들이 있다. 곡괭이를 이용해서 얼음을 얻도록 하자. 구멍에서 나와 다시 뒷골목의 시체 수집자와 이야기를 한 다음 영안실로 가서 장의사에게 사망확인서를 얻는 방법을 물어보자. 장의사가 쓰는 기어를 버너에다 달군다. 그리고 다시 본래대로 기어를 놓아둔 뒤 탁자위에 올라간 후 인형의 팔을 린스윈드에게 사용해서 얼음을 바지 속에 넣는다. 그런 후 누워서 장의사를 부르면 장의사는 린스윈드가 죽었

다고 생각하여 사망 확인서를 붙여준다. 그가 정말 죽었을까?

### 죽음의 신에게 환심을 사자

이제 시체 안치소에서 나와서 사망확인서를 시체 수집자에게 보여주면 린스윈드는 시체로 취급되어 수레에 실리게 되고 배에 탄 수 있게 된다. 린스윈드가 배 위로 걸어나오면 배 위의 선원들은 놀라서 배를 버리고 도망가버린다. 이제 이 배는 린스윈드의 것이 된 것이다. 지도 밖으로 나가면 저승사자를 만나게 되므로 죽

음의 신을 헐리우드로 진출시킬 계획을 세우자. 우선 젤리베이비로 가자. 젤리베이비에 도착하면 낙타상점으로 가서 상인과 대화를 한 후 이동에 필요한 낙타를 얻도록 하자. 늘 그랬듯이 대화창에 낙타아이콘이 나타날 때까지 클릭하면 된다.

## 도깨비를 잡는법

언덕으로 올라가서 나무에 묶여있는 5개의 뼈다귀 중에서 해골들(Bone Idle)과 이야기를 하고 칼로 그들을 풀어주면 헐리우드에 진출할 때 이들을 밴드로 쓸 수 있게 된다. 이제 피라미드로 가자. 가위로 봉대를 자르고 그 봉대를 나무팔에 감는다. 다음 관 옆에 있는 풀을 가지고 오아시스로 가자. 썩은 팔을 서로 먹겠다는 두 마리의 독수리가 있다. 재빨리 나무팔과 썩은팔을 바꿔치기 한다. 조금 꺼림직하긴 하지만 썩은 팔을 가지고 헐리우드로 가보자. 헐리우드의 의상실에는 말 의상이 있다. 말 의상을 본 다음 드워프에게 말 의상에 대해서 이야기한다. 그리고 썩은 팔을 보면 반지를 가질 수 있다. 이 반지를 드워프에게 준다. 길가에서 무게추를 갖고 우편함에 10자를 가진 후 이 10자를 추에다가 사용한다. 분장실로 가서 분장사와 얘기를 한다. 도깨비 조련사에게 가서 카메라를 얻은 후 도깨비를 잡는 방법에 대해서 물어보자.

## 지도를 따라서

이제 배를 타고 바다로 나가자. 지도 밖으로 이동을 하게 되면 새로운 땅으로 가게 되는데 이곳에서 막대를 보자. 그리고 포인트-만은 본과 이야기를 한다. 바구니를 본 다음 그에게 바구니 아이콘을 이용해서 이야기를 하면 바구니를 가질 수 있다. 앵크-모르포크로 돌아와 영혼대학의 정원으로 가자. 그리고 정원에서 게이트볼의 후프를 가지고 식당으로 가서 오랑우탄과 이야기를 해보자.



죽음의 신의 못생긴 얼굴

오랑우탄에게 말아이콘을 이용하면 오랑우탄을 마법상자에 쏘서 넣을 수 있다.

## 젤리베이비

식당 주위에 있는 음식을 바구니에 가득 담고 젤리베이비로 가서 건축가 상점으로 들어간다. 포스트를 떼어서 챙기고 유젤러와 대화를 시작하자. 그와 대화를 하다보면 음악아이콘이 생긴다. 음악아이콘을 클릭하여 대화를 하면 지도의 수레바퀴 표시가 나타나는데, 이 곳에 은자가 살고 있다. 그리고 그에게 구부러진 게이트볼의 후프를 주면 똑바로 펴준다.

## 앵크-모르포크 정원

앵크-모르포크의 정원으로 가서 퇴비무덤(Compost Heap)에다가 말뚝을 박자. 그러면 서프라제스터가 이 말뚝에 자기 몸을 묶게 된다. 모두 갖고 뒷골목의 영안실로 들어가서 카사난다에게 웨더왁스와 엘프에 대해 말한다. 그러면 지도에 숲이 표시되는데, 다시 항구로 가보자.

추를 고리(Hook)에 건 다음에 밑어보면 눈보라의 진기한 물품(Snow Storm Novelty)을 갖게 된다. 젤리베이비로 가서 서프라제스터를 돌던지는 곳의 구멍에 꽂는다. 그러면 캔디록을 가질 수 있다. 떨어져 있는 로프를 들고 헐리우드로 가자.

## 트롤의 이빨

도깨비 지역에서 그림에 도깨비가 나타났을 때 부메랑(Boomerang)을 사용하면 도깨비를 잡을 수 있다. 이 부메랑에는 페인트를 칠해야만 그림에서



말로 변장한 모습



사용할 수 있다. 오른쪽으로 가서 트롤에게 캔디록을 주고 트레일러 문을 열고 열쇠를 트롤에게 달라고 하자. 그리고 로프를 이용하여 트롤의 이빨을 빼낸다. 그런 후 트레일러 안으로 들어가서 그녀와 이야기를 나누고, 트롤의 이빨을 그녀에게 준다. 그러면 여자를 가질 수 있다.

## 알려지지 않은 땅

다시 알려지지 않은 땅(본다이 해변)으로 간다. 오른쪽으로 가서 바스켓을 개미굴에 놓는다. 개미가 꼬이면 다시 바스켓을 가지도록 하자. 다리마 완에 풀을 사용하면 서프보드로 만들 수 있다. 이 보드에 풀을 칠하고 파도(Surf)를 탄다. 그러면 동굴

(Cave)에 갈 수 있다. 일단 도깨비를 카메라에 넣고 준비를 한 다음 카메라를 동굴 그림(Cave Painting)에 사용한다.

## 엘프 지역

엘프 지역으로 가자. 이 곳에 상자는 들어갈 수 없으므로 우선 카메라만 준비한다. 일단 봉에 풀을 발라서 말 의상에 사용하자. 그런 다음에 오랑우탄을 말 의상에 사용하여 의상을 손에 든다. 다시 엘프 지역으로 들어간다. 의상을 린스윈드에 사용하면 엘프 여왕의 성으로 가게 된다. 이 곳에서 엘프 여왕의 모습을 카메라로 찍고 다시 대학으로 돌아간다.

## 멋진 만남

이곳에서 개미를 헥스에 옮기고 철사를 피라미드 설계도(Pyramid Plans)에 사용한다. 그런 후, 별뿔을 헥스에 사용하고 피라미드를 헥스에 사용하도록 하자. 스케츠와 이야기하고 우주 아이콘을 선택한다. 이제 허밋에게 가서 그에게 대답을 전해주고 헐리우드에 있는 더블러에게 밴드(Band)와 징글(Jingle), 진귀한 것(Novelty), 여자 배우(Babes)를 준다.

## 분장실에서

분장실로 가서 분장사에게 엘

프여왕의 사진을 전해 준다. 그러면 영화 촬영이 시작되는데, 스티트맨을 요구하는 배우 때문에 촬영이 중단되고 만다. 디블러와 다시 이야기를 나누고 뒷골목으로 돌아간다. 뒷골목의 맨 왼쪽문에 서 사망 확인서를 사용하면 안으로 들어갈 수 있다.

### 영화촬영의 재개

양들과 이야기를 나누고 스티트 아이콘을 선택한다. 양에게 동굴 안에서 찍은 사진을 보여 주자

영화촬영은 다시 시작되고, 양의 스티트는 훌륭하게 끝나게 된다. 찍은 필름을 가지고 영화관으로 돌아와 상영한다. 하지만, 영화의 영성한 편집으로 인해서 관객들의 야유만 받게 된다. 필름(Reel)에 편집장치(Device)를 사용하여 엘프여왕의 필름을 추가시킨다. 이렇게 하면 관객들이 여왕의 카리스마 때문에 열광하게 된다. 극장 밖으로 나온 린스윈드는 사자의 말인 빙키(Binky)를 타고 죽음의 신의 집으로 가게 된다.



헤럴드 밴드(?)의 할리우드 공연

## ACT 3 : 죽음의 신이 된 린스윈드 (The Grim Rincewind)

### 죽음의 신의 집

집으로 가서 매트(Mat)를 더블클릭하면 열쇠를 얻을 수 있다. 위층의 서재로 들어가자. 잉크를 챙기고 나서 코드를 잡아 당긴 후 재빨리 아래층의 부엌으로 가서 각설탕(Sugar)과 기름 바른(Oily rag)을 넣은 후 스토브(Stove)를 더블클릭한 후 복도로 나와서 커튼을 집는다. 낫(Scythe)을 우산꽂이대(Umbrella Stand)에서 꺼낸다. 다시 위층의 수잔의 방(Susan's Room)으로 가서 토끼(Rabbit)를 집은 다음 그것을 더블클릭하여 파자마(Pyjamas)를 얻도록 한다. 그런 다음 실타래(String)를 집은 후 아래층의 도서관으로 간다. 도서관에는 스스로 쓰여지는 세권의 책을 볼 수 있을 것이다. 그 중에서 린스윈드의 책을 찾아야 하는데, 가운데 책이 린스윈드의 책이다. 책을 찾으면 다시 부엌으로 가서 알버트(Albert)와 대화한다.

### 마굿간

마굿간(Stables)으로 가자. 이곳에서는 로프를 챙긴 후 달콤한 각설탕을 빙키에게 주고 나서 아

교(Glue)를 안장(Saddle)에 바르고 안장과 빙키를 더블클릭하면 된다.

### 정원

화면 오른쪽의 정원으로 가면 수잔이 그네를 타고 있고 연못과 2명의 난장이 요정(Gnome), 벌집을 볼 수 있을 것이다. 이때 성냥을 사용하여 기름 바른 형겅에 불을 붙이면 연기가 나는 불타는 형겅(Burning Rag)을 만들 수 있다.

### 벌집

이번에도 전의 경험을 살려서 벌집 가까이로 다가가자. 벌집 가까이로 다가 갔으면 죽음의 신의 집에서 얻은 파자마를 더블클릭하면 린스윈드가 망사를 쓴 모습이 된다. 불타는 형겅을 벌집에 넣어 보자. 그러면 벌들은 모두 연기에 놀라서 달아나 버린다. 재빠르게 왁스를 꺼내고 항아리를 이용하여 꿀(Honey) 얻도록 한다.

### 장난감 손수레를 얻는 법

연못(Pond)으로 가서 난장이 요정이 가지고 있는 낚시대

(Fishing Rod)를 얻은 다음 꿀이 들어있는 통을 매달아서 구멍의 항아리에 담그면 개미의 영혼(Ant Souls)으로 바뀐다. 그네를 타는 수잔에게 가서 장난감 수레(Toy Cart)를 본 다음 수잔에게 장난감 수레에 관해서 묻는다. 하지만, 그녀는 자신의 장난감 수레를 만지지 말라고 한다. 이때는 그녀가 좋아할 만한 책을 준다면 선뜻 줄 것처럼 보인다. 도서관에서 가지고 온 책을 수잔에게 보여 주지만 그녀는 별로 재미가 없는 지 좀 뒤적이다가 다시 돌려준다. 린스윈드가 가지고 있는 잉크를 연못에다가 붓고 커튼을 연못에 담갔다가 꺼내면 사신의 옷으로 바뀐다.

### 검은 양초는 여기에

수잔의 환심을 살 만한 책을 찾기 위해서 다시 죽음의 신의 집으로 가자.

실타래를 왁스에 더블클릭하면 검은 양초를 만들 수 있게 된다. 성냥으로 양초에 불을 붙여서 마법상자가 아닌 린스윈드의 주머니에 넣어 두고 도서관 안으로 깊숙이 들어가자. 안쪽에는 정자(Alcove)가 있을테니 마법상자를 뒤져서 열쇠를 꺼내 열고 들어가자. 이런! 안이 썩썩하네. 그럼 린스윈드 주머니속에 있는 양초를 꺼내서 주위를 환하게 밝히면 되겠군. 이 좁고 탁막한 골방에는 수잔이 좋아할 만한 책이라고는

가운데에 있는 현판 외에는 아무 것도 없다. 어쨌든 현판이라도 챙겨서 나오자.

### 현판이 수잔의 마음을...

수잔이 있는 정원으로 다시 가서 그녀에게 좁전에 찾은 현판을 건네주자. 다행히도 수잔은 현판을 좋아라하고 받으면서 그 답례로 자신의 장난감 수레를 준다. 야! 드디어 얻었다. 좀 힘들기는 하겠지만 다시 집으로 가보자.

### 집 앞에서

여기서 린스윈드의 익살스럽고 바보같은 모습을 구경할 수 있는 좋은 기회이다. 우선은 부메랑을 꺼내서 로프에 매달도록 더블클릭을 하면 린스윈드는 특유의 제스처로 게이머에게 웃음을 자아내게 만들 것이다. 부메랑을 던져서 집의 꼭대기에 있는 굴뚝에 매달아서 그 줄을 타고 지붕으로 올라가게 된다. 올라갔으면 굴뚝에 얼굴을 대고 부엌에 있는 알베트에게 들을 수 있게 죽음의 신의 흉내를 내는 린스윈드를 볼 수 있을 것이다. 이 이벤트가 끝나면 린스윈드를 부엌으로 가도록 하자.

### 알버트를 속여서 죽음의 신이 되는 린스윈드

부엌에 도착하면 알버트에게 검은 옷과 큰 낫(Scythe)을 보여 주도록 하자. 아직은 알버트가 린스윈드가 죽음의 신이라는 말을

미심쩍어하는 눈치다. 그러면 수잔에게서 얻은 장난감 수레를 낮와 합체시켜서 멋진 수확기계를 만든다. 이 기계를 요긴하게 사용하려면 집에서 나와 화면 아래에 있는 옥수수밭으로 가서 옥수수에다가 더블클릭을 해보자. 멋진 린스윈드의 숨쉴 수 있다. 멋진 수확을 끝낸 후에 알버트에게로 다시 가서 이번엔 재미의 영혼을 보여주면 알버트의 심은 사라지고 린스윈드를 죽음의 신으로 믿게 된다.

### 동영상속의 이야기

갑자기 화면이 바뀌면서 게이머가 조작할 수 없는 동영상이 나

오게 된다. 이 장면을 본다면 게이머가 ACT 3을 클리어 했다는 의미가 된다. 게임의 초기에 린스윈드가 만났던 악당이 나타나서 평화로운 디스크월드의 세계를 위해서 필요한 죽음의 신을 없애려고 하고 있다. 그리고 다시 한번 폭탄을 설치하여서 헐리우드에서 죽음의 신의 인기는 그만 물거품이 되면서 죽음의 신은 폭탄의 폭발로 몸이 조각나버렸다. 린스윈드가 그를 돕기 위해 나타나지만 이미 때는 늦어버렸다. 정말 끔찍한 일이 아닐 수 없다. 그렇다고 해서 이에 포기해서는 안될 것이며 이제 조금만 분발한다면 게임의 끝을 볼 수 있을 것이다.

다. 그가 린스윈드의 목숨을 구해준 것이다.

### 에필로그: 킹콩 여왕

디스크월드 2의 시민들은 지금 재미있는 영화를 관람하고 있는 중이다. 그런데, 갑자기 필름이 끊어졌는지 화면이 나왔다가는 사라져 버리자, 영화를 구경하던 사람들이 아우성을 칠러댄다. 그 때 영사실에서 자고 있던 린스윈드는 벌떡 일어나 재빨리 필름을 손보고 영화를 다시 상영하였다.

그런데, 갑자기 영화속에서 커다랗고 무시무시한 킹콩처럼 생긴 엘프여왕이 나타나서 영화를 보던 오랑우탄을 잡아채서 영혼대학에서도 제일 높은 탑꼭대기로 올라가 버렸다. 그녀의 모습은 단지 치마를 입었을 뿐이지 킹콩영화를 보는듯한 착각을 줄 만큼 비슷했다. 모두들 걱정을 하면서 탑 위를 쳐다보고 있을 때 린스윈드는 그의 남다른 재치를 발휘하는데...

### 킹콩 여왕인가?

주위를 날고 있는 까마귀(Raven)를 먼저 쳐다본 다음 할



머니(Granny)에게 까마귀 아이콘을 이용하여 까마귀에 관해서 물어 보고 할머니의 빗자루를 잡는다. 디블러에게 인사 아이콘으로 먼저 인사한 후 그 다음에 생기는 자루(Bladders)아이콘으로 물으면 디블러는 린스윈드에게 자루를 준다. 자루와 수통을 더블클릭하면 자루속에 물이 가득찬 것을 볼 수 있다. 이번에도 아주 가끔씩 사용했던 린스윈드의 주머니를 요긴하게 사용할 때이다. 디블러에게서 받은 자루를 주머니에 넣고 빗자루를 타고 하늘로 올라가면 그 다음은 자연스럽게 동영상으로 스토리가 진행된다.

### 그는 누구일까? 죽어야 사는건가?

탑꼭대기에 매달려 있는 엘프 여왕에게 린스윈드는 물이 가득찬 자루를 던진다. 이상하게도, 엘프 여왕은 겨우 이것에 맞아서 바닥으로 떨어지고 만다. 아래에서 구경하던 시민들은 놀라서 모두 피하는데 이런! 불행하게도 딱 한명만이 이를 피하지 못하고 여왕에게 깔려서 죽고 만다. 이 재수없는 사람은 누구일까? 그는 바로 좀비가 되었던 마법사 드윈들퐁이었다. 그가 죽자 죽음의 신은 그의 영혼을 데려간다.

이로써 모든 것은 정상적인 본래의 모습으로 돌아왔다. 이제 자신의 직업에 회의를 느끼지 않고 직업에 충실하게 된 죽음의 신을 볼 수 있게 된 것이다.

## ACT 4 : 죽음이 우리를 갈라놓을 때까지 (Till Death Us Do Part)

### 다시 본스톡으로

화면의 지도에서 본스톡으로 가서 폭발로 인하여 조각나버린 죽음의 신의 몸을 살펴보는데, 여기서 죽음의 신이 쓰고 다니던 모자를 유심히 보도록 하자. 그 모자에 장식으로 달렸던 코르크마개(Cork)를 줍도록 한다.

### 델리베이비

사막을 지나 델리베이비로 가서 낙타에서 내린 다음 잠시동안 기다려 보자. 좀 기다리다 보면 이곳으로 오는 사람이 있을 것이다. 낙타에서 내려오기를 기다렸다가 그가 보이지 않을 때에 그의 낙타에 매달려 있는 안장 가방(Saddle Bag)에서 수통(Canteen)을 꺼내고 그 대신에 린스윈드가 가지고 있던 색은 판을 안장 가방 속에 놓자. 다시 돌아온 그는 아무런 의심도 없이 다시 낙타를 타고 가버린다. 린스윈드도 유유히 낙타를 탄다. 음! 어디로 갈까?

### 죽음의 샘

아니! 이곳은 전에는 보지 못했

던 새로운 곳이다. 지도에는 없던 곳이 새롭게 생겨났다.

낙타를 타고 처음의 샘(Fountain of Youth)으로 가도록 하자. 죽음의 신의 모자에서 가져온 코르크 마개를 샘에 사용하면 쏟아오르던 분수의 물줄기가 코르크마개에 막혀서 더이상 물이 뿜어져 나오지 않는다. 여기서 린스윈드가 필요한 것은 바로 물줄기를 사라지면서 나타나는 모래이다. 이 모래를 죽음의 신의 모래시계(HourGlass)에 담도록 하자. 그러면 갑자기 변칙하는 화면과 함께 이 게임에서 최초이자 마지막으로 3D 그래픽이 나온다.

죽음의 신이 다시 부활하는 모습을 감격스럽게 볼 수 있게 된다. 그후 어느새 잠들었는지 린스윈드는 불수대 옆에 잠들어 있고 죽음의 신을 죽인 악당이 다시 나타나서 이번엔 린스윈드를 죽이려고 린스윈드의 발꿈치 근처에 폭탄을 설치하고 사라졌다.

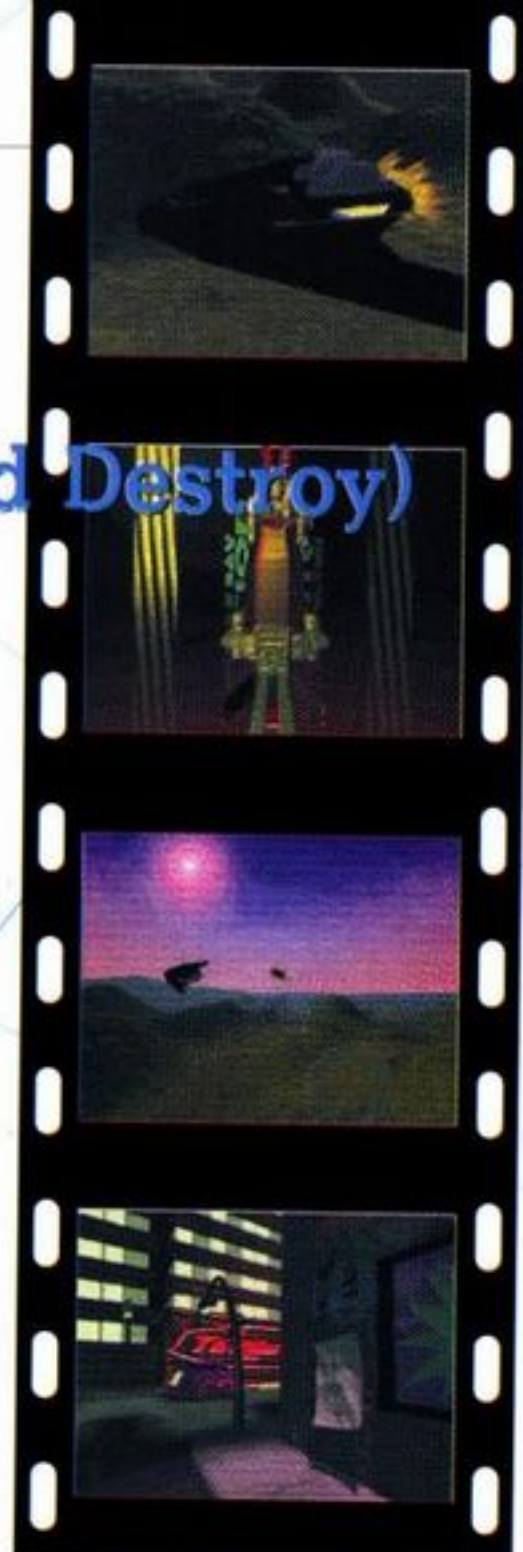
하지만, 폭탄이 폭발하기 직전에 죽음의 신이 갑자기 나타나서 그의 낯으로 폭탄을 해제시켜 준

### 게임을 마치며

디스크월드의 시작 동영상에서 미루어 볼 수 있듯이 이상한 나라의 엘리스의 세계에서나 볼 수 있는 상상속에서나 등장하는 독특한 캐릭터들의 멋진 애니메이션은 역시 수준급이라고 말하고 싶다. 그리고, 마치 만화를 보고 있는 것 같은 해골의 뮤지컬도 코믹했으며 영혼대학의 도서관원인 오랑우탄과 함께 거리를 걷다가 폭탄을 잘못 건드려서 이것이 터지는 순간 죽음의 신이 날라가는 모습은 가히 웃음을 자아내기에 충분했다. 게임상의 인물들과 대화를 나누는것에는 신중을 기하여 아이콘 사용 순서를 맞추어야만 대화하기에 유용한 정보와 필요한 아이템을 얻을수 있으므로 대화를 잘 읽어보도록 하자.

커맨드 앤 컨커의 추종자들이여! 나에게 오라!

# KKND (Krush Kill aNd Destroy)



파워 그래픽

KKND는 뛰어난 그래픽과 진보된 인공지능을 가진 전략 시뮬레이션 게임으로 C&C 레드얼럿 이후로 더욱 재미있는 전략 시뮬레이션을 갈망하던 게이머들에게 희소식으로 다가올 것이다.



장르	전략 시뮬레이션
요구사항	펜티엄90/램16MB이상
권장사항	펜티엄133/램16MB이상
발매일	5월
가격	미정
유통사	삼성영상사업단
제작사	범소프트/일렉트로닉스



## 프로로그

2079년 국가간의 힘의 대결로 말미암아 핵전쟁이 발발하고 만다. 이로 인해서 인류의 반 이상이 죽고 지구의 환경은 치유되기 힘든 정도까지 되고 말았다.

이 전쟁에서 살아남은 인류는 지구의 환경을 살리기 위하여 노력을 해보지만 역부족이었다. 아직 남아 있는 모든 중공업시설을 지하로 옮기고 첨단기술을 되살려서 자연을 살리기 위한 준비를 시작한다. 하지만, 지하로 갈 수 있는 인원은 한정되어 있어서 지하로 가지 못한 사람들은 방사능이 뒤덮힌 지구에서 살아가면서 스스로 살아갈 방도를 찾아야만 했다. 하지만, 이미 방사능에 오염된 지구의 표면은 돌연변이 바이러스를 생성시켜 살아있는 생물을 변형시키고 있었다.

방사능도 문제지만, 그보다는 돌연변이로 변형된 동식물의 위협 속에서 살아 남기위한 투쟁을 하여야 했다. 두 세대가 지나고 지구 표면에서 생존하는 모든 생물 중에서 강자만이 살아 남았고 갖은 위협에 대항하기 위해 서로 뭉쳐서 돌연변이 동식물들을 길들였다. 또한, 과거에 사용했던 모든

남아 있는 무기를 수집하고 첨단 과학보다는 동물에 의존하는 경향이 두드러졌다.

한편, 지하에서 생활하던 사람들은 식량을 생산하고 공업을 발전시키면서 살아가고 있었다. 그러나 모든 것을 갖추었다고 할 지라도 지하세계이기 때문에 결국 이를 유지하는 데 필요한 에너지가 부족하게 되어 모든 시스템이 정지하는 사태에 이르게 된다. 이미 두세기가 지난 지금 지구표면에 남아 있던 방사능도 사라진 지 오래다. 마침내 지하의 거주자들은 지상으로 나가기 위해서 터널을 만들기 시작했고 2141년 드디어

지상으로 나가는 터널이 완성된다. 하지만, 지금까지 서로의 영역을 침범하지 않았던 지상인과 지하인들이 이로 인해 다시 전쟁을 시작하게 되었다. 새로운 터널을 위해서 전쟁을 시작하는 첨단 기술을 가진 지하인들과 그간 힘겨운 삶을 살아오다가 이제 겨우 자리를 잡았으나 지하인의 침입으로부터 자신들의 영토를 지키기 위해 과거의 무기와 돌연변이 동물을 동원한다. 그 누구의 잘못이 아닌 단지 생존을 위해서...



## 서바이버

### 미션 1 전쟁의 서곡

(승리의 조건: 적의 섬멸)

- 키포인트: 1. 정찰
- 2. 유닛의 이동속력 비교



미션 1에서는 이 게임의 기술을 익히면서 할 수 있을 정도로 아주 쉬운 편이다. 이 스테이지에서 전투전략과 기본적인 전술을 익히도록 하자. 캐릭터들은 종류별로 화력과 이동 속력이 다르므로 집단 이동시 주의하도록 하자. 초반에는 종류가 별로 없지만 진행해 나갈수록 유닛의 종류가 점점 늘어나므로 주의깊게 살펴보자.

이 미션에서 적들의 유닛은 오토바이와 차량이 나오는데 이 두 유닛은 보병보다 훨씬 빠르므로 멀리 떨어져 있는 적에게 공격 명령을 내리면 혼자 먼저 가서 죽는 경우가 많다. 그러므로 정찰 병으로서 사용한다면 유용하게 쓸 수 있을 것이다.



### 미션 2 기지의 건설

(승리조건: 정유탑 건설/5,000의 자금 확보)

- 키포인트: 1. 적의 공격루트 파악
- 2. 유닛의 적절한 분산

이번 임무는 정유탑을 건설하고 보호하는 비교적 간단한 임무이지만, 만만하게 봐서는 큰 코를 다친다. 처음 스테이지와는 다르게 한꺼번에 많은 적 유닛이 몰려오기 때문에 방어에 만전을 기해야 한다. 본영은 이미 지어져 있고 정유차가 있다. 정유차를 유전에 보내면 정유탑으로 자동 변환된다. 화면 우측에 있는 아이콘을 활용하여 파워 스테이션을 지어서 오일을 운반, 적재하도록 해야 한다. 여기서는 5,000이상의



자금을 얻으면 미션은 끝나게 되는데 생산되는 아군이 없으므로 받은 정유탑을 지키고 받은 본영을 지켜야 할 것이다. 여기서 주의해야 할 점은 정유차가 기름을 나를 때 정유탑 주위에 밀집해 있으면 정유를 나를 수 없으므로 약간 떨어져 있어야 한다는 것이다. 빠른 클리어를 위해서는 파워 스테이션을 하나 더 만드는 것을 권하고 싶다. 또한, 2스테이지까지는

적의 수가 한정되어 있어서 어느 정도 공격해오다가 공격을 멈추기 때문에 아군 유닛의 숫자에 너무 민감하게 반응하지 않아도 된다.

### 미션 3 적의 가슴을 막자

(승리조건: 모든 기지와 정유탑을 보호/적의 전멸)

- 키포인트: 1. 적의 공격루트 파악
- 2. 유닛의 적절한 분산



미션 2의 배경에서 그대로 진행하게 되는 이번 미션에서는 생산이 가능하다. 초기에 많은 적들이 공격해오므로 미션 2와 마찬가지로 본영과 정유탑을 함께 보호해야 한다. 정유탑쪽은 초기 병력의 거의 모두를 동원해서 지키고 기지는 나중에 생산되는 병력으로 충분히 지킬 수 있다. 그러므로 굳이 반격을 하지 않아도 무사히 이 미션을 마칠 수 있다. 오일이 바닥날 때까지 자금을 모아서 최대한 많은 병력을 생산해야 한다. 적들은 화면의 왼쪽과 아래쪽에서 무자비하게 공격을 가하므로 길목에서 잘 지키고 있어야 할 것이다. 본영으로 적이 침입할 수 있는 길은 두 갈래 뿐이므로 그곳에 유닛을 집중적으로 배치하면 무난히 클리어 할 수 있다.

### 미션 4 스커트 구출작전

(승리조건: 스커트를 구출에서 시작점까지 호위)

- 키포인트: 1. 적과의 충돌을 줄이자
- 2. 빠른 진행

동쪽으로 계속 가다 보면 도로가 있다. 그 도로를 꼭 따라서 북



쪽으로 올라가면 적들을 계속 발견하게 되는데 이번 미션은 구출작전인 만큼 총돌보다는 빠른 전진을 권한다. 도로를 따라 서쪽으로 가면 상당히 많은 적들이 기다리고 있으니 그 길을 따라가면 안 된다. 동쪽으로 조금만 가면 다리가 나온다. 다리를 건너서 서쪽으로 가면 스커트를 찾을 수 있다. 스커트를 호위하면서 왔던 길을 그대로 되돌아가서 처음 시작점으로 돌아오면 미션을 완수할 수 있다.

### 미션 5 관문

(승리조건: 기지건설/적의 전멸)

- 키포인트: 1. 기지 건설장소 설정
- 2. 자금 확보



이 미션에서는 리페어 랩을 지을 수 있다. 그러므로 기술력이 높은 공격 유닛의 생산이 가능하게 된다. 게임을 시작하면 빨리 아래로 가자. 주위에 유전이 많지만 신경쓰지 말고 아래로 계속 내려가자. 가다 보면 세 방향으로 난 도로가 있는 것을 확인할 수



있을 것이다. 그 아래에 오일이 풍부한 유전이 있으니 그 주위에 기지를 건설하도록 하자. 자금을 빨리 늘리기 위해서는 파워스테이션의 갯수 뿐만 아니라 장소도 중요하다. 특히, 여러개의 파워스테이션을 지을 때는 정유 차량의 진로가 막히는 일이 없도록 해야 한다. 열심히 유닛을 생산하다 보면 돈이 떨어지는 경우가 있는데 그이유는 정유 차량의 진로 방해로 인해서 자금이 들어 오지 않는 경우가 있기 때문이다. 조금 지나면 적의 오일탱커가 도로를 따라 지나다닐 것이다. 이들을 모조리 파괴하여 적의 자금줄을 봉쇄하자. 적은 도로를 사이에 두고 동쪽과 서쪽으로 나뉘어져 있다. 우선 서쪽을 먼저 파괴하도록 하자. 클린홀이 남아 있는 한 건물을 다시 건설하기 때문에 건물을 파괴하는 것은 별 의미가 없다. 주위의 건물들은 무시하고 바로 클린홀로 진격해 들어가 클린홀을 파괴하자.

**미션 6 마을 파괴**

(승리조건 : 4개의 유정탑을 비롯한 적의 모든 건물을 파괴하고 다시 시작점으로 돌아온다)  
 키포인트: 1.장거리 공격유닛 선택  
 2.빠른 이동

이 미션에서는 화염탱크가 새롭게 등장하는데, 근접전에서 큰 위력을 발휘한다. 동쪽으로 계속 전진하다가 북쪽으로 올라간다. 여기서 수많은 적들이 나타나기는 하지만, 화염탱크가 있으므로 걱정할 필요가 없다. 적의 화염병은 아군에게 많은 피해를 줄 수 있으므로 장거리 공격으로 없애 버리

자, 북쪽으로 계속 올라가면 서쪽에 적 기지가 보일 것이다. 모두 파괴하고 시작점으로 되돌아오자.

**미션 7 수송차 보호**

(승리조건: 6대의 수송차 중에서 적어도 4대의 수송차를 서쪽 기지까지 이동시킨다)  
 키포인트: 1.오일탱크 앞뒤에 유닛 배치  
 2.아군 전차에 병사가 깔리지 않도록 하자



6대의 오일 수송차 중에서 4대 이상을 무사히 서쪽 끝까지 호위해야 한다. 이 미션에서는 바주카병이 새롭게 등장하는데 제법 유용하게 쓸 수 있다. 이 바주카병은 전차뒤에 두어서 적 전차에 깔려 죽는 일이 없도록 하자. 전차는 오일 수송차보다 앞서 나가 적들을 제거하면서 길을 뚫어 주어야 한다. 이 미션에서는 주의해야 할 점이 있는데, 서쪽 끝에 거의 다 왔을 쯤에는 뒤쪽을 조심해야 한다는 것이다.

**미션 8 해변으로 복귀**

(승리조건: 기지 건설/적의 전멸)  
 키포인트: 1.아웃포스트의 빠른 업그레이드

시작하자마자 아웃포스트와 유정탑 그리고, 리페어 랩을 세워서 아웃포스트를 업그레이드 시켜야 한다. 이번 미션에서는 기술력이 레벨 3까지 올라가 있기 때문에 강력한 방어기지인 미사일 타워를 지을 수 있게 된다. 파워스테이션을 2개 정도 짓고 오일탱커도 하



나 만들어서 자금을 빨리 얻도록 하자. 적들은 수많은 자금을 동원하여 계속해서 공격해 들어올 것이다. 우선은 기지 방어에 주력하면서 북쪽 중앙에 있는 적의 유정탑을 파괴시켜서 적의 자금 동원력을 약화시켜야 한다.

적의 유정탑이 있던 곳에 아군 유닛을 배치시키고 적이 보내는 유정차를 오는 대로 모두 파괴하자. 여기서 주의할 점은 너무 서쪽에 배치해서 적 유닛의 눈에 걸리는 일이 되는 일이 없어야 한다는 것이다. 유정탑 하나를 점령하더라도 적은 계속해서 수많은 병력을 생산해낸다. 적의 공격을 저지시키고 유정탑을 하나 더 세운 다음 파워스테이션도 세워서 대량으로 생산해야 한다.

적은 북서쪽 끝에 있고 적 기지로 공격하는 방법은 가운데에 길이 뚫려 있는 언덕을 중심으로 남동쪽과 서북쪽의 두 방향으로 나누어서 한쪽은 적의 병력을 유인하고 다른 쪽은 적의 기지를 공격해야 한다. 한 번의 공격으로 쳐부셔야 하며 그렇지 못하면 적들은 재빨리 공격해 들어온다.

**미션 9 지도자 구출 작전**

(승리조건: 지도자 구출/적의 전멸)  
 키포인트: 1.특수 유닛 입수  
 2.적의 자금 차단  
 3.지도자 보호

서쪽 끝에 있는 특수 시설에 가까이 가면 센티널 드로이드라는 아주 강력한 특수 유닛이 나온다. 이 유닛을 얻은 후 동쪽으로 다시 가자. 아군의 본영이 보이고 다시 동쪽으로 가면 서쪽 끝에서 본 기지를 볼 수 있을 것이다. 이곳에서 돈 1,000을 얻도록 하자. 이미 가지고 있던 자금 1,000과 특수 시설에서 얻은 자금 1,000을 이용해 스왑을 만들자. 그런 후 본영에 있는 다리를 넘어서 남쪽으로 이동하다 보면 적의 유정탑이 나온다.

그리고 방어병을 유정탑으로





보내서 유정탑을 파괴한 다음 아래쪽으로 가서 파워스테이션을 파괴하자. 서쪽으로 이동하여 적의 기지에 오면 센티널 드로이드를 적의 병영과 병영 가운데 있는 건물 위쪽에 배치하자. 그렇게 해서 센트럴 드로이드의 생산을 멈추게 만들자. 위쪽에는 적의 강력한 미사일 타워가 3대씩이나 배치되어 있으므로 무작정 돌격하면 아주 위험하니 주의하도록 하자. 우선은 적의 건물부터 파괴하고 적의 본영 중간에 있는 건물을 파괴하면 지도자가 나타난다.

이때 적을 모두 없애버리면서 건물을 파괴시켜야 한다. 만일 이렇게 하지 않으면 지도자가 죽는 일이 발생하여 이 미션을 처음부터 다시 시작해야 하는 오류를 범하게 된다. 적의 미사일 타워는 센티널 드로이드를 방패막으로 삼으면서 스왓팀으로 쳐부수도록 하자. 마지막으로 서쪽 끝에 있는 적의 유정탑까지 파괴하면 이 미션을 마칠 수 있다.

### 미션 10 점령

(승리조건: 기지건설/적의 전멸)

키포인트: 1. 빠른 유닛의 생산  
2. 미사일 타워의 배치

미사일 타워를 일직선상으로 만들어 두면 적들을 본영까지 도착하기도 전에 전멸시킬 수 있다. 기지를 방어하면서 북쪽으로 이동

하여 다리를 건너면 적의 유정탑이 보일 것이다. 적들이 아군 기지를 공격하고 있을 동안에 적의 유정탑을 파괴시켜서 적의 자금 동원력을 약화시키도록 하자. 유정탑을 공격하여 파괴한 후에 후퇴를 하고 적이 다시 유정탑을 건설하면 다시 공격해서 파괴하도록 하자.

### 미션 11 오일 확보

(승리조건: 기지의 건설/적의 전멸)

키포인트: 1. 적의 자금 차단

이번 미션은 지도는 상당히 길게 늘어 있기 때문에 플레이하기가 약간 힘들 것이다. 오일이 엄청나게 매장되어 있는 곳을 발견하였지만, 이미 적들이 그곳을 점령하고 있는 상태이다. 유전이 있는 서쪽으로 이동해서 그 중간지점에다가 기지를 건설하자. 이 미션에서는 이전에는 등장하지 않았던 적의 강력한 유닛이 등장하는데, 아군의 센티널 드로이드와 맞먹을 만한 위력을 지녔다고 보면 된다. 또한 바라지 크래프트라



는 새로운 유닛이 등장하는데 이전의 유닛과는 비교가 되지 않을 정도의 놀라운 파괴력을 가지고 있는 유닛이다. 적의 기지는 북쪽 끝에 자리를 잡고 있다. 이번 미션에서는 가운데 지역에 세워진 적의 유정탑을 파괴해서 적의 자금 동원력을 약화시키는 것이 아주 중요하다.

### 미션 12 적의 지도자 제거

(승리조건: 적의 지도자 제거)

키포인트: 1. 바주카병의 진진 배치  
2. 적기지와 적의 지도자를 순서로 제거

이 미션에는 바주카병과 스왓이 등장한다. 효율적인 공격을 위해서 스왓을 전방에 두고 바주카병을 후방에 두도록 하자. 뒤에 있는 적들을 없앤 다음 동쪽으로 이동하자. 아래로 약간 내려가면 지원군이 기다리고 있을 것이다. 이들을 함께 이끌고 아래쪽으로 계속해서 내려가자. 이번에는 적의 건물을 부수지 말고 가능하다면 피해서 지나가자. 동쪽으로 계속 가다보면 가드 타워가 보일 것



이다. 가드 타워를 파괴하고 위쪽에 있는 적들과 건물들은 놔두고 남서쪽으로 이동을 계속하자. 남서쪽 끝에 적 본영과 지도자가 보일 것이다. 일단 본영을 파괴하지 못하면 지도자를 제거할 수가 없는데, 그 이유는 적 지도자가 본영에 이상한 형태로 위치하고 있기 때문이다. 본영을 파괴하고 지도자를 죽이도록 하자.

### 미션 13 다리를 사수하라

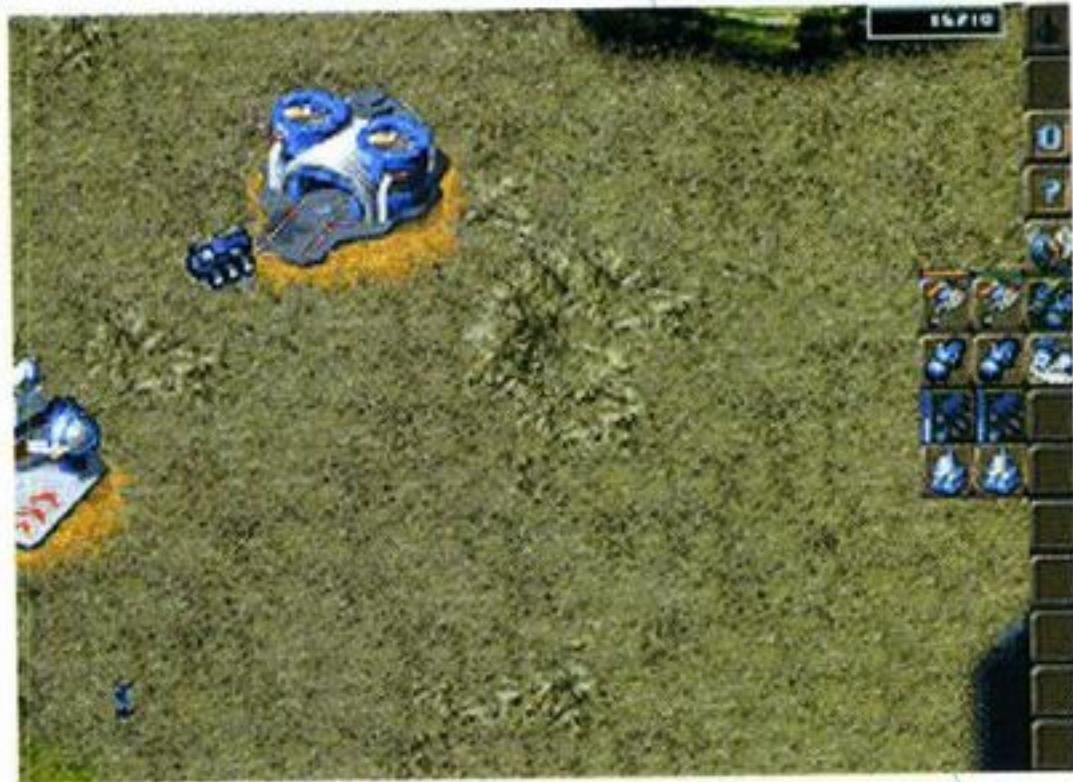
(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 수리병의 대량 생산  
2. 집중공격



이 미션의 처음부터 적들이 미사일 타워를 공격을 하고 있다. 수리병을 신속하게 미사일 타워로 보내서 피해를 최소화시키자. 이번 미션의 키포인트는 본영을 재빨리 고성능으로 개조해서 강력한 캐논 타워를 생산할 수 있게 만드는 것이다. 적은 동쪽 다리를 통해서 공격해 오므로 동쪽에 2대의 캐논 타워를 세우고 수리병도 충분히 대기시켜 놓자.

화력이 센 오토캐논 탱크와 고공 폭격기를 동원해서 병영 앞쪽에 있는 적들을 공격하면 적 유닛이 모두 파괴되는데 이때 대규모 공격을 해서 이 미션을 끝마치도록 하자.



**미션 14 벙커를 지켜라**

(승리조건 : 일정시간 동안 기지를 지킨다)  
 키포인트: 1. 내구력이 강한 구조물을 방어막으로 이용  
 2. 화력이 강한 유닛을 구조물 주위에 배치



이번 미션에서는 적들의 공격으로부터 아군 벙커를 끝까지 지켜야 한다. 적의 기지는 없기는 하지만, 엄청난 적들이 공격해오고 계속해서 지원군들이 속속 등장한다. 일단 적들의 침입 루트에 수리 시설이나 병영처럼 내구성이 강한 건물을 세우자. 적들이 침입하면 먼저 이러한 종류의 건물을 집중적으로 공격하는데, 그러면 수리병을 이용하여 건물을 수리하면서 적을 공격한다. 그리고 오토캐논은 탱크처럼 강력한 유닛을 건물 양쪽에 배치해서 방어를 하도록 하자.

**미션 15 마지막 전투**

(승리조건: 적의 전멸)  
 키포인트: 1. 유닛의 대량 생산  
 2. 북쪽의 적을 먼저 선멸

적의 나머지 잔당들이 아군 기지를 공격하면서 최후의 발악을 한다. 기지를 끝까지 지키면서 적의 잔당들을 모두 없애 버리자. 본영의 북, 서, 남쪽에 유전이 있기



때문에 자금을 쉽게 얻을 수 있다. 처음부터 남쪽에 유정탑을 세우면 제대로 방어할 수 없으므로 북쪽에 유정탑을 세우자. 적의 잔당들은 두 기지로 나뉘어 있는데 북쪽에 있는 적은 많은 병력을 가지고 있고 남쪽의 적은 방열력이 뛰어나다. 가능하면 빨리 방어시스템을 구축하도록 하자. 우선 북쪽의 적을 공격하도록 하자.

**돌연변이**

**미션 1 전쟁의 서곡**

(승리조건: 적의 전멸)  
 키포인트: 1. 각 유닛의 능력 파악

서바이버의 미션 1처럼 아주 간단하게 끝낼 수 있는 미션이다. 지도에 나타나는 적들을 전멸시키면 된다. 처음 화면에 보이는 건물은 아무것도 아니므로 무시해 버리자.



**미션 2 적의 공격 방어**

(승리조건: 적의 전멸)  
 키포인트: 1. 저명한 유닛의 대량 생산



처음에 주어지는 2,600의 자금을 써서 장총병, 수리병, 화살병을 만들 수 있다. 화살병은 아주 생산단가가 낮으므로 많이 만들도록 하고 수리병은 이번 미션에서 별 필요가 없으니 만들지 않아도 괜찮다.

**미션 3 유정탑 건설**

(승리조건: 유전을 발견해서 유정탑을 건설하고 5,000 이상의 자금 확보)  
 키포인트: 1. 공격보다는 방어를 위주  
 2. 유전의 보호



아래쪽으로 내려가면 2개의 유전이 있는데, 자금을 신속하게 얻을 수 있도록 가까운 거리에서 수송해야 한다. 적은 좌측에 기지를 가지고 있으며 감시탑이 있으므로 가까이 접근하지 말고 장거리 공격 유닛으로 제거해야만 한다.



**미션 4 기지 공격**

(승리조건: 적의 기지의 기름탱크를 빼앗아서 이중 2대 이상을 보호)  
 키포인트: 1. 선차의 적정량 사용  
 2. 퇴로 파악

북동쪽 끝에 있는 적의 기지에서 기름탱크를 탈취해야 한다. 이번 미션에는 적 병사를 압사시킬 수 있는 강력한 전차가 등장하므로 적들과 싸우다가 밀리게 되는





경우는 이 전차를 이용하여 적 병사들을 깔아 뭉개버리자. 북동쪽으로 올라가다 보면 기름탱크가 있는 적기지를 볼 수 있다. 4대의 기름탱크를 모두 탈취하면 귀환하라는 화살표가 화면에 나오기는 하지만, 조금만 더 전진해서 탈취한 오기름탱크를 마우스로 끌고 오자. 기름탱크를 시작 지점으로 이동하도록 명령을 내리고 숨어있던 적들이 공격을 해오므로 다른 유닛을 이용하여 호위하도록 하자. 4대의 기름탱크 전부 호위하지 않아도 되므로 2대만 호위하고 나머지 2대는 적들의 진로를 방해하도록 하자.



다리를 건너가서 방어 준비를 하고 있으면 지원군이 몰려온다. 적들의 공격을 어느 정도 방어하면 미션을 끝낼 수 있다. 이번 미션에서는 독침 공격을 하는 진갈이 새롭게 등장하는데 적 병사들에게 치명타를 가할 수 있다.

### 미션 5 매복

(승리조건: 남쪽 다리에 있는 지원군과 합세하여 건너오는 적을 모두 제거)

키포인트: 1. 체바른 이동  
2. 다리를 이용한 방어막 구축

게임이 시작되면 적들이 앞을 가로 막기전에 재빨리 다리를 건너서 남쪽으로 내려가자. 그리고



### 미션 6 포위

(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 적의 자금 지만  
2. 업그레이드를 통해서 새로운 유닛 생산

돌연변이 종족의 시설은 병영과 대장간의 2종류로 나뉘어져 있으며 병영에서는 주로 동물 유닛을, 대장간에서는 유정차와 오일탱커와 같은 기계 유닛을 생



산한다. 병영은 4단계까지, 대장간은 3단계까지 업그레이드가 가능하지만 이번 미션에서는 둘 다 2단계까지만 업그레이드가 가능하다. 아주 엄청난 파괴력을 가졌지만 느낌보인 코끼리. 가격에 비해서 효과가 큰 화염병, 몬스터 트럭이 이번 미션에 등장한다.

적 기지는 위쪽에 있으며 초기에는 공격보다는 방어에 치중하는 편이 좋을 것이다. 위쪽에 있는 적 기지에는 2개의 감시탑과 1개의 유정탑이 있다. 그냥 생산만 하고 앉아 있으면 임무를 실패할 가능성이 아주 크므로 바로 위에 있는 유정탑을 치고 빠지는 방법으로 파괴하여 적의 자금을 봉쇄해야 한다.

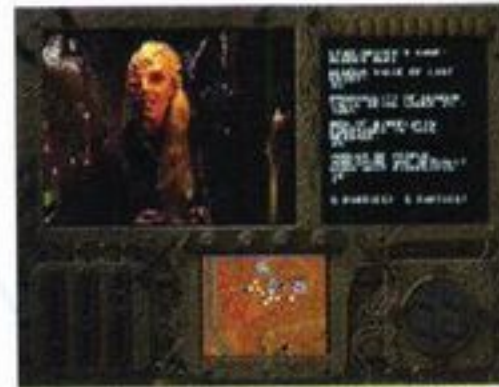
### 미션 7 포로 구출

(승리조건: 이군 포로 구출/적의 전멸)

키포인트: 1. 적의 원시인 진영



이번 미션에서는 적의 포로가 된 수많은 아군을 구출하고 그들과 연합하여 적들을 전멸시켜야 한다. 북서쪽으로 올라가면 포로 수용소가 있는데, 이 수용소를 파괴하면 아군 포로들을 구출할 수 있다. 포로들을 성공적으로 구출했다면 서쪽으로 계속 이동하자. 서쪽 끝까지 도착했다면 남쪽으로 이동하자. 그러면 또하나의



포로수용소가 보일 것이다. 여기서 다시 포로들을 구하고 동쪽으로 약간 이동하면 적 기지가 있다. 이 기지에 있는 모든 적들을 하나도 남김없이 퍼멸시켜야만 미션을 클리어할 수 있다.

### 미션 8 수송차 공격

(승리조건: 북쪽 기지로 이동하는 적의 모든 수송차를 파괴)

키포인트: 1. 수송차의 진로 차단  
2. 빠른 이동  
3. 수송차의 댗수를 파악

이번 미션에서는 적의 수송차를 공격하여 적의 군수품 보급에 큰 타격을 주어야 한다. 먼저 아래로 내려가서 길이 보이면 간간히 등장하는 적들을 그냥 무시하고 서쪽으로 계속 이동해야 한다. 여기서 적들과 싸우지 않는 이유는 적과 싸우다가 만일 적의 수송차를 하나라도 놓치게 되면 미션이 실패하기 때문이다.

수송 차량의 댗수를 파악하면서 전투에 있는 수송차부터 파괴하자.



**미션 9 아군 기지 사수**

(승리조건: 기지 수리/ 적의 전멸)

키포인트: 1. 수리병의 빠른 생산  
2. 적의 자금원 차단



아군 기지가 적들의 공격을 받아서 괴멸 직전까지 처하게 되었다. 재빨리 수리병을 보내어 기지를 수리하고 적을 물리치자. 북동쪽에서 부서진 기지를 또 하나 발견할 수 있을 것이다. 수리병을 보내어 수리한 다음 자금을 모으도록 하자. 유전은 기지의 오른쪽 위와 동쪽에 하나씩 있다. 오른쪽 위에 있는 유전쪽에 파워스테이션을 하나 세우자. 나중에 고갈되면 동쪽에 있는 유전을 이용하면 된다. 이곳에 기지를 건설하고 업그레이드를 하여 병사를 만들자. 남동쪽에 적의 유정탑이 있다. 적의 본영은 남서쪽에 있기는 하지만, 남동쪽 유전에서 자금을 충당하고 있다. 이 유전을 파괴하여 적들이 완전히 힘을 못쓰게 만들자.

**미션 10 유정 건설**

(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 새로운 유닛 능력 파악  
2. 많은 유전의 확보

이번 미션에서는 거미 등의 새로운 유닛이 나온다. 거미는 강력한 유닛이기는 하지만, 무리로 싸우다가 아군을 공격하는 경

우도 있으니 주의하자. 또한, 방어병이 새롭게 등장하는데, 이 방어병은 적의 기지를 파괴하고 아군 기지를 방어하기도 한다. 초기에 업그레이드 시설을 건설하고 서쪽에 위치한 유정탑의 가장 가까운 지역에 2개의 파워스테이션을 건설하자.

자금이 부족해지면 기지의 동쪽 아래에 위치한 유정을 개발하여 자금을 충당하자. 위쪽으로 약간 올라가면 적의 기지가 보인다.



적과 아군의 거리가 아주 가깝기 때문에 처음부터 무차별한 공격을 가해온다. 그러므로 적의 공격으로부터 기지를 보호하면서 적의 유정탑을 없애야 한다. 북쪽으로 올라가면 적의 미사일 타워와 적의 병사들이 있고 북서쪽에 유정탑이 있다. 적의 본영은 북동쪽으로 더 올라가면 볼 수 있다. 유정탑을 파괴했을 때 적이 또다시 지으면 다시 파괴하자.

**미션 11 유전지대 확보**

(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 효율적인 자금 확보  
2. 집중적인 단체공격

이번 미션에서는 자금확보가 가장 큰 관건이다. 방대한 양의 유전이 기지 서쪽 아래의 움푹 파인 지역에 매장되어 있다. 기지를

연결해서 건설하고 빠른 시간안에 많은 자금을 얻을 수 있도록 움푹 파인 지역안에 파워스테이션을 건설하자. 또한 이 곳에 방어 시스템을 만드는 것은 아주 중요하다. 적들의 공격을 방어하고 적의 유정탑을 파괴하면서 총공격을 하면 이 미션을 끝낼 수 있다.

**미션 12 총공격**

(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 빠른 지형파악  
2. 다수의 병력동원

우선 기지와 2개의 파워스테이션을 건설해서 자금의 공급을 원활하게 한다. 그리고 기지를 방어하면서 거미와 방어병을 데리고 적의 미사일 타워가 있는 남동쪽으로 가자. 적의 미사일 타워를 파괴하고 방어병을 보내서 적의 유정탑을 파괴하자. 여기서도 적이 다시 건설하면 다시 파괴하는 방식으로 하여 적의 자금을 고갈시키자. 적의 기지는 동쪽으로 길게 이어져 있으므로 위아래에서 한꺼번에 공격해서는 안된다. 적의 방어력이 강해서 좀처럼 이기가 힘들지만, 미사일 타워를 피하면서 적의 본영을 먼저 파괴하면 클리어할 수 있다.

**미션 13 섬 전투**

(승리조건: 기지 건설/적의 전멸)

키포인트: 1. 특수 유닛 확보  
2. 후방 방어

동쪽으로 속도가 빠른 유닛 1대를 보내고 나머지 유닛은 남쪽으로 보내도록 하자. 다리를 건너가서 서쪽으로 보내면 특수 유닛을 얻을 수 있을 것이다. 남쪽 기지를 발견했을 때는 아래쪽에 있는 적의 유정탑을 파괴하고 그 곳에 아군의 유정탑을 세우자. 특수 유닛을 사용하여 적의 반격을 막고 나머지 유닛으로 하여금 동쪽 다리를 방어하도록 한다.

2개의 캐논 타워와 수리병을 확보하고 특수 유닛은 서쪽에서 이용하자. 적이 침입 루트에 기지를 하나 건설해두면 적은 이 기지를 공격할 것이다. 이때 특수 유닛으로 하여금 적을 공격하도록 하자. 이 특수 유닛은 사정거리가 매우 길어서 적의 눈에 잘 띄지 않는다. 새로운 유닛인 개와 고공 폭격기의 지원을 받으면 클리어하기가 그리 어렵지는 않을 것이다.

**미션 14 지도자 보호**

(승리조건: 7명의 지도자를 일정기간 보호)

키포인트: 1. 지도자 인명당 1명 이상의 보드การ์ด 배치  
2. 적의 공격 루트 파악

6명의 부족장들과 지도자를 보호하는 것이 목적인 미션으로 좀 어렵다. 지도 중앙에 기지가 있고 북서쪽과 남동쪽의 양방향에서 적들이 쳐들어오므로 방어력을 강화시키도록 하자. 여기서 주의해야 할 점은 화염탱크가 갑자기 지도자들을 공격하기 때문에 반드시 지도자 곁에 거미 한 두 마리 정도를 보드การ์ด로 배치해야 한다.

**미션 15 최후의 전투**

(승리조건: 적의 전멸)

키포인트: 1. 수리병의 대량생산  
2. 빠른 지형정보  
3. 최상의 업그레이드

이번 미션에서 아군 기지의 위치를 잘 잡아야 한다. 우선 아래쪽으로 내려와서 서쪽으로 이동하면 길이 협소하여 적을 방어하기에 적합한 장소가 있는데, 그 곳에 기지를 만들자. 서쪽 아래에 위치한 유전의 위아래에 파워스테이션을 건설하고 동쪽의 협소한 길목에 병영을 지어서 서쪽의 파워스테이션과 동쪽 병영의 방패막

파워 분석

으로 삼는다. 수리병을 대량으로 생산하여 언제라도 유닛의 수리에 투입될 수 있도록 만반의 준비를 해두자 업그레이드도 최대한 실시하고 방어시스템도 완벽하게 구축한 다음 적의 서쪽 기지를 공격하여 파괴한다. 그러나, 적들의 방어시스템은 결코 만만치 않으며 기지에 있는 적병력도 엄청나게 많다는 것을 염두에 두자. 오토바이를 동쪽에 있는 적들을 정찰하고 고공 폭격기를 투입하여 적들을 퍼멸시키자.

## 게임을 마치며

새롭고 신선하다! 이 게임을 마치며 왜 이런 생각들이 떠오르는 것일까? 일반적으로 전략 시뮬레이션이라고 하면 금방 연상할 수 있는 것은 C&C 레드얼럿과 워크래프트이다.

모든 게이머들이 그러했듯이 이 이상의 게임은 나오지 못할 것이라고 생각해 왔으나 이 생각을 여지없이 깨버리는 새로운 전략시



뮬레이션 게임이 등장한 것이다.

KKND는 지금까지 리얼타임 전략 시뮬레이션에서는 볼 수 없었던 이벤트가 있다. 또한 더욱 새로운 것은 경험치의 적용이다. 전투를 하면 할수록 공격력과 내구력이 점점 강해지고 명중률까지 높아지는 등의 확실한 차이를 느낄 수 있었다.

그리고 아주 사소한 것이긴 하지만 워크래프트에서는 유닛을 한가지씩 주문 할 수밖에 없어서, 짜증 나는 점이 있었으나, KKND는 각종 유닛을 한 번에 생성할 수 있도록 하여 기존 전략 시뮬에서 단점을 것을 개선하였

다. 이것을 무한대 주문생산이라고 하면 될까?

마지막으로 '리플레이 미션'이라고 해서 다시 시작할 수 있는 기능이 있다는 것인데, 언뜻 보면 아무것도 아닌 것 같지만 직접 사용해 보면 상당히 편

리하다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

이 게임의 단점을 굳이 밝히자면 시작 부분에서 그래픽 드라이브에 유니베사를 사용해서 로딩 후에 화면에 약간의 깜빡거림이 생기며 그리고 모든 유닛들이 지상군이라는 것인데, 땅속으로 다니는 유닛을 바라는 것은 좀 무리이겠지만, 해상 유닛이 없고 공중에서 활용할 수 있는 유닛도 없다는 점(미사일이 있기는 하지만)이 아쉽운 점이다.

이런 것들이 추가되었다면 아마 최고의 게임으로 자리잡지 않았을까 하는 생각이 든다.



## 알아두면 도움이 되는 팁

이 게임에서는 7종류의 건물과 몇가지의 유닛이 등장하는데 기지를 구성하는 것은 간단하다. 먼저 본영을 주위 환경에 맞게 구축하고 다음에는 5개의 건물을 지어야 한다. 즉, 어떤 건물을 어떤 순서로 지어야 하는 것이 중요한 것이지, 어떤 건물을 업그레이드하는 것이 중요한 것이 아니라는 것이다. 7종류의 건물은 크게 3가지 성격으로 구분할 수 있는데,

이 중에서 5종류는 생산을 위한 것이고 하나는 수리시설, 그리고 나머지 하나는 다른 건물을 업그레이드시켜 주는 건물이다. 게임의 전반부는 기능 습득의 방법으로써 누구라도 할 수 있을 정도로 쉽다. 그러나, 중반으로 접어들면 적들이 정말 정신없이 쳐들어 오기 때문에 정신을 바짝 차려야 한다. 그리고, 마지막에는 완전히 게임에 몰두하지 않으면 절대로 클리어할 수 없을 정도로 난이도가 높다. 기본적으로 적군은 아군보다 병사나 자금력에서 몇배나 높아서 죽이기도 힘들고 병력도 빠른 시간안에 생성에 낸다. 그래서 피해를 최소한으로 줄일 수 있

는 방어 시스템의 구축이 정말로 필수적인 요소인 것이다.

강력한 적을 상대하려면 상당히 많은 신경을 써 주어야 하는데, 피해를 최소한으로 줄일 수 있는 방어체계는 아주 필수적이며 방어와 공격을 동시에 수행할 수 있는 유닛의 생성도 중요하다. 미션을 시작하면 기술력은 1이다. 기술력은 5등급으로 나누어지는데 이 기술력에 따라서 생산할 수 있는 유닛이 제한된다. 그러므로, 빠른 시간내에 기술력을 높여서 성능이 우수한 유닛을 생산하지 않는다면 승리가 힘들어질 것이다. 미션에 따라서 최고의 기술력 증가의 순위는 다소 차이가 나지만 보통 본영을 먼저 업그레이드 시키는 것이 좋다. 건물을 클릭해서 업그레이드해야 하는 건물로 옮기면 확실히 3개가 나오는 것이 있는데,

이 건물은 업그레이드할 수 있다는 표시이라고 할 수 있다. 대장관을 제외한 나머지는 건물은 기술력을 5단계까지 향상시킬 수 있다. 건물을 클릭하면 에너지 바가 3개가 나오는데 위의 것은 내구력이고 가운데는 방어력이며 맨 아래 것은 기술력이다. 방어력을 내리고 올리는 것은 특수한 유닛에

이루어지는데 방어력이 제로가 되면 그 건물은 폭발에 버린다. 이 특수한 유닛은 아군의 방어력을 높이는 것은 물론이고 적들의 방어력을 떨어뜨리는 기능을 한다.

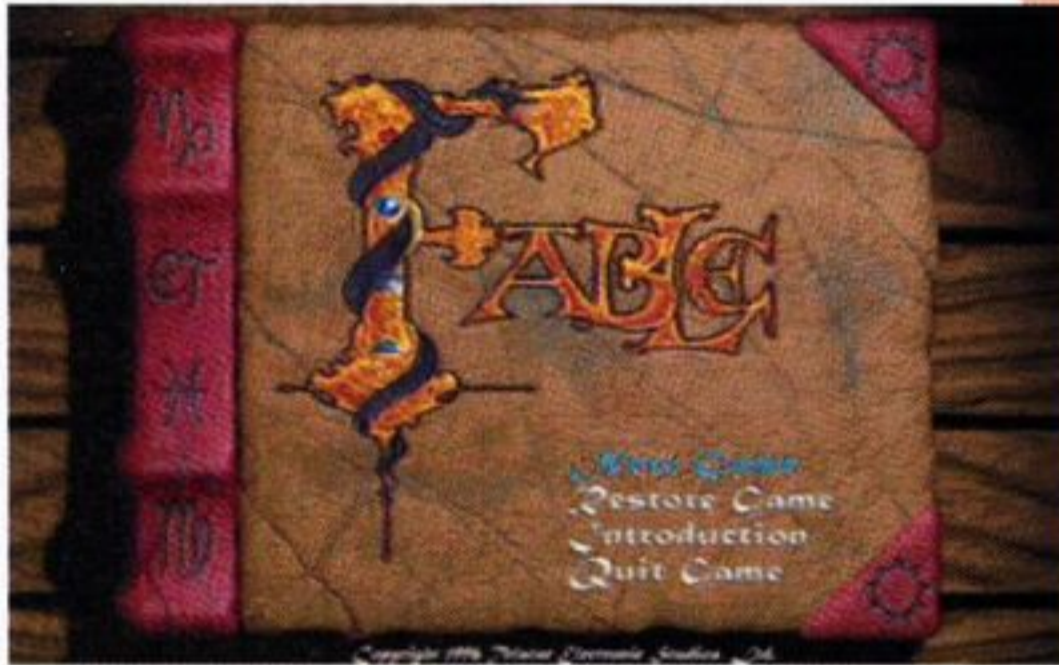
특수한 유닛은 방어력을 조정하는 유닛과 아군 기지의 내구력을 회복시켜 주는 유닛으로 나뉘어지는데, 회복 유닛만이 기지를 수리할 수 있기 때문에 많이 만드는 것이 좋다. 에너지 바에서 제일 아래에 있는 기술력이 높은 것일수록 성능이 우수하기는 하지만, 가격이 비싸다. 수송 차량은 기술력이 1이므로 언제든지 만들 수 있지만, 기술력이 3이 될 때까지는 파워 플랜트를 건설하여 하나씩 제공할 수 있다. 엄청난 파괴력을 자랑하는 공격용 유닛은 높은 기술력을 필요로 하며 스피드도 떨어지기 때문에 이 점을 염두에 주어야 한다.

유닛의 레벨을 올리는 방법은 첫 전투에 살아남은 유닛을 후방에 배치하고 새로 생성된 유닛을 방패막으로 사용하여 레벨을 올려 두는 방식을 이용하자. 처음에는 수리시설이 미비하기 때문에 군사력 증강에 큰 도움이 될 것이다.

환상적인 동화의 세계

# 페이블 (FABLE)

파워 분석



## 프롤로그

이 세상이 시작되었을 때 머큐바츠라는 생명체가 지구로 이전해왔다. 그들은 자기들 스스로를 우주를 걸어 다니는 존재라고 불렀다. 그들은 빛의 별 모양으로 생겼었다. 아니, 차라리 에너지 순수 그 자체로만 이루어진 존재라고 말하는 것이 더 나을지도 모르겠다.

그들의 지식과 이념을 인간들에게 전달하기 위해서는 그들 인간을 이용하는 방법밖에 없어서 그들을 숭배하는 사원을 만들게 하고 승려들을 통해서 그들의 힘과 지식을 전달하였다.

그러던, 어느 날 머큐바츠족의 고위 성직자의 서기관으로 있었던 이즈마엘이라는 승려는 머큐바츠족의 이상한 제례 의식에 참가해서 예배를 보다가 머큐바츠족의 비밀스런 제례 의식의 그늘에서 그들이 어떤 신비로운 기술을 가지고 있다는 걸 알게 되었고 그들의 힘과 지식을 훔치려는 계락을 세웠다.

머큐바츠는 그 사실을 미리 알아내고 승려들의 우두머리 4명을 유배시키기에 이른다. 그러나, 이즈마엘은 그 저주에서 벗어나 어딘가로 숨어 버리는데...

## 1. 얼음의 땅(The Frozen Land)

한 편의 동화를 보고 있는 듯한 느낌을 주는 어드벤처 게임으로 화려한 그래픽과 생생한 음향 효과가 일품이다. 난이도가 상당히 높은 편이지만, 게이머에게 풍부한 상상의 나라를 펼쳐줄 것이다.

### 여행의 시작

우선 촌장으로부터 세상이 위험에 빠져 있어서 그 일을 할 수 있는 사람은 퀵소프밖에 없으며 일의 중요성과 필요성에 대해 철

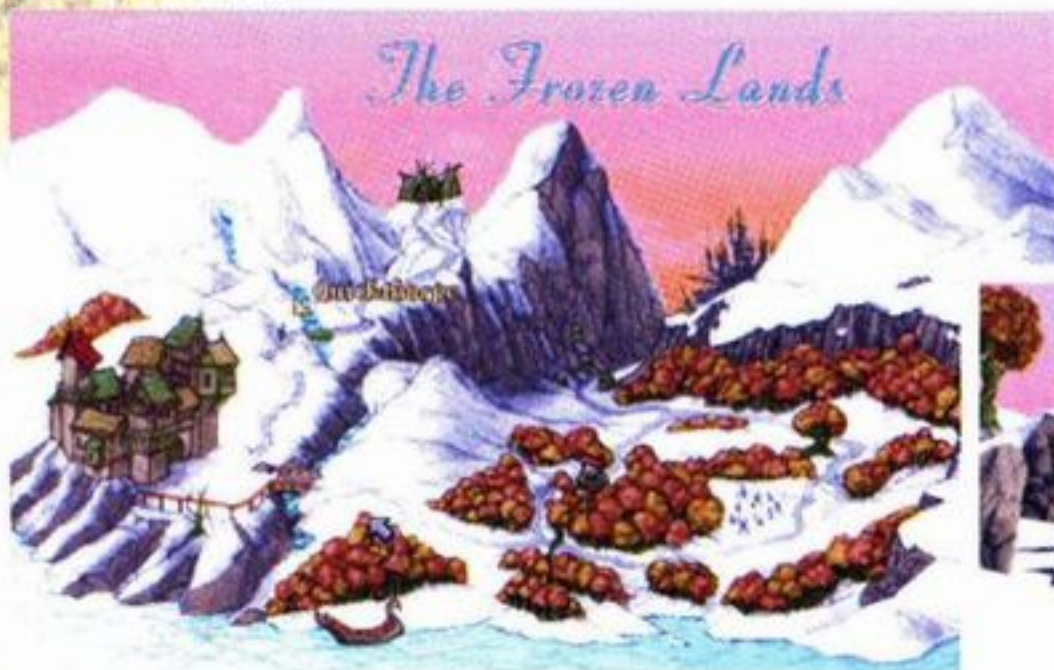
저히 주입시킨다. 주인공은 촌장에게 촌장님의 옷은 웨그리 촌스럽냐고 묻자 게임 제작사가 바빠서 이렇게 됐다고 우스꽝스러운 이야기를 한다.

이야기를 듣고 유령이나 위험으로부터 지켜 준다는 부적을 받고 화면의 위쪽으로 가자. 위쪽으

로 가보면 급류가 흐르는 강 건너편에 사냥꾼이 있다. 사냥꾼에게 얼음 거인의 이야기와 세계를 구해야 한다는 이야기를 한다. 그는 얼음거인의 성이나 세상의 위험 따위는 없다며 그는 퀵소프를 비웃는다.

아래에 있는 다리를 보면 많이 낡아서 건너갈 수가 없다. 그 다리를 사용하면 다리가 무너져서 급류에 휩쓸려 떠내려간다. 강을 건너기 위해서는 다리 위에 있는 강에 징검다리를 이용해서 건너야 한다. 건너가면 바로 앞에 있

얼음의 땅

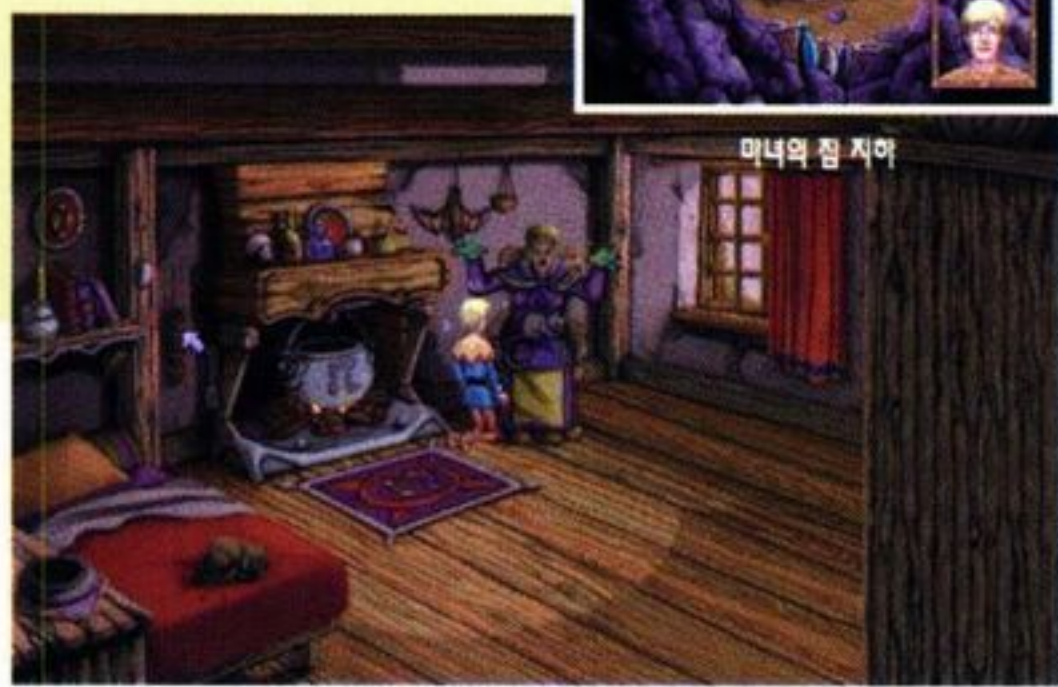


급류를 조심하지



장르	어드벤처
요구사항	486/램8MB이상
권장사항	펜티엄/램16MB이상
발매일	미정
가격	미정
유통사	두산동아
제작사	텍스타

는 팻말을 본다. 그리고 우측으로 가면 마녀의 집으로 갈 수 있다.



마녀의 집 지어

마녀의 집

### 마녀의 집

우선 집의 광경을 둘러보자. 창틀에 고양이가 있고 또 뭐가 보일까? 좌측의 칠리(남미에서 고추를 부르는 말)로 만들어진 부적이 달려 있고 부서진 램프도 있다.

고양이를 제외한 두 가지는 가질 수 있다. 여기서 그냥 집으로 들어가지 말고 퀵소프를 기준으로 집의 좌측을 둘러보자. 그곳에 지하로 내려가는 문이 있을 것이다. 어드벤처 게임 특징 상 한번 내려가보자.

이곳은 마녀가 예전에 비밀의 식을 가졌던 곳으로 보인다. 우선 제단 위에 있는 황금상을 쟁겨두자. 제단의 좌측 바닥을 보면 밧줄도 있다. 나중에 요긴하게 쓰일 테니 쟁겨주도록 하자. 그럼 쟁길 수 있는 것은 모두 쟁겼다. 밖으로 나가자.

이젠 마녀의 집으로 들어가자. 그런데, 아니!! 이게 웬일인가? 창문에 있던 고양이가 유령으로 변해 퀵소프의 길을 막을 것이다. 퀵소프가 가지고 있는 물건을 뒤져보면 아까 촌장이 건네준 부적이 보일 것이다. 부적이 퀵소프를 지켜준다고 했으니까 그 말을 믿고 부적을 이용해 보자.

그러면 유령이 단번에 사라질 것이다. 휴~ 다행이다. 이제 들어가보자. 마녀가 앞에 앉아 있고

벽난로와 퀵소프가 너무 싫어하는 고양이가 있다. 우선 마녀에게 얼음 거인을 처치하는 방법을 물어보자.

마녀와의 대화에서 절대로 마녀에게 아름답다든지 하는 아부성의 발언을 하면 안된다. 궁금한 게이머는 세이브를 하고 한 번 해보길 바란다. 아마 엄청나게 후회하게 될 것이다.

마녀의 우측에 있는 씨앗이 들어 있는 주머니를 가져가자. 마녀와 대화를 해 봐서 알겠지만 마녀는 눈이 보이지 않으니 안심해도 된다. 단, 마녀 뒤에 있는 박쥐는 만지면 안된다.

책장에도 가져 갈 수 있는 책이 있다. 이 책은 룬 문자를 해석할 수 있는 책이다. 책장에서 우측을 보면 침대에 고양이가 있고 그 위



얼음 호수의 요정

를 보면 그릇에 나뭇잎이 있다. 그것도 가져가자. 이제 마녀의 집에서는 나가도 된다.

### 여자친구의 집

마녀의 집이 있는 언덕을 내려와서 촌장과 헤어졌던 곳으로 가면 2층 창문에서 그의 여자친구가 퀵소프에게 여행을 그만두고 자기의 따뜻한 방에서 같이 지내자고 말한다.

퀵소프는 이 여행의 필요성과 자기일의 중요성을 여자친구에게 이야기한다. 그런데, 이렇게 이야기하고 여자 친구가 들어가자 퀵소프의 마음이 바뀐다.

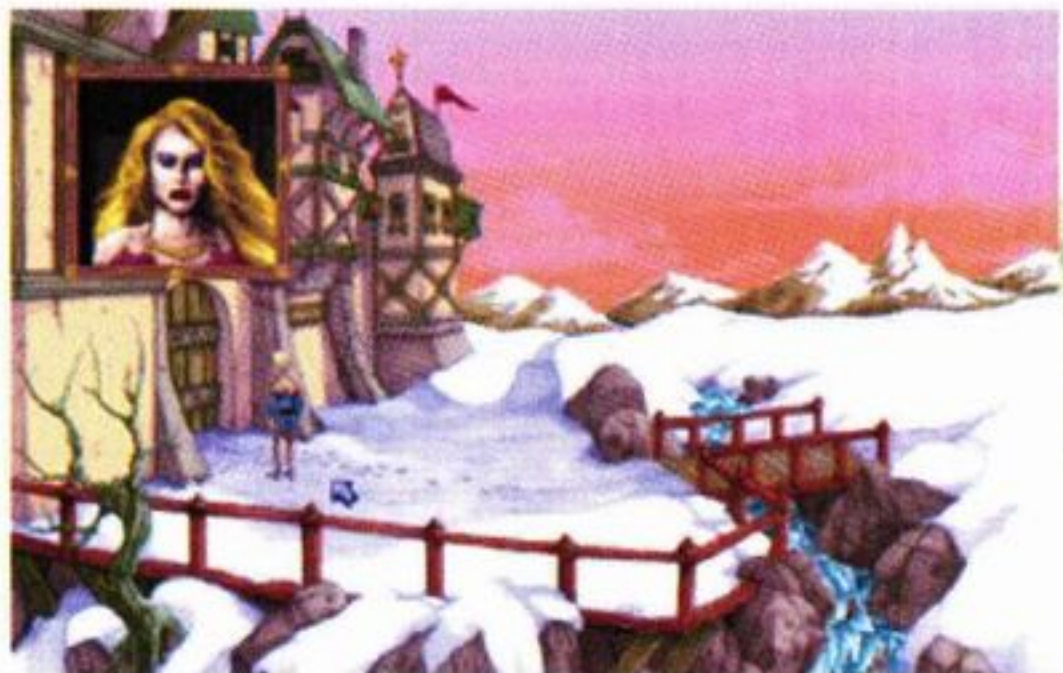
이때, 문을 두드린다(문을 안

### 얼음 호수

이번에는 마을 입구에 있는 다리를 건너서 아래쪽에 배가 있는 곳으로 가자. 부서진 배가 말뚝에 묶여 있다.

배 한가운데 있는 의자를 보자. 그러면 화면 우측상단에 있는 의자가 클로즈업되면서 창으로 뜰 것이다. 그곳을 다시 한번 살펴보면 갑자기 부서진 배가 고쳐지며 그 배의 주인인 물의 요정이 나타난다.

그녀는 배를 고쳐주어서 고맙다면서 자신의 영혼을 구슬로 만들어 나누어준다. 그 구슬을 가진 후 말뚝을 보자. 말뚝에 있는 밧줄도 가지고 갈 수 있다.



여기서 주인공 여자친구의 집

두드리면 안됨) 여자친구가 나오면 그녀에게 마음이 바뀌었다고 이야기한다. 하지만, 여자친구도 마음이 바뀌었는지 빨리 가라고 말한다. 역시 여자의 마음은 갈대와 같은!

### 교차로

배에서 나와 교차로에 가면 부서진 마차와 바위에 앉아 있는 잘차려입은 신사를 만나게 된다. 그 신사는 사고를 당해 자신의 귀중한 목걸이를 잃어버려서 이 길을 지나가는 사람들에게 통행세를 받아 목걸이를 다시 사려 한다고 말한다. 물론, 퀵소프도 예외는 아니다.

퀵소프에게 돈은 없는데 무엇을 주어야 할까? 아까 마녀의 집 지하에서 가져온 황금상을 주도록 하자. 하지만, 여기서 주의해야 할 점이 있다. 황금상을 이용할 때 황금상을 잡아서 신사에게 가져가 클릭할 때, 화면 아래 있는 문구를 보자. 문구를 보면 「사용

게임 파워



하다]와 「물건을 주다」의 두 가지로 바뀌는데 문구를 바꾸는 버튼은 마우스의 오른쪽 버튼이다.

황금상을 주면 그 길을 통과할 수 있다. 두 갈래의 길이 있는데 오른쪽 길로 가면 돌로 변한 병사들이 있다. 퀵소프가 지나다니는 길가를 자세히 보면 오래된 무거운 방패가 있을 것이다. 방패를 쟁기고 돌로 변한 병사와 그 위에 앉아 있는 까마귀를 살펴보자. 병사를 자세히 살펴보면 꼬마 아이가 숨어 있는 것을 알아낼 수 있다. 그는 사냥꾼의 아들인데 아버지가 항상 매를 때리기 때문에 무서워서 숨어 있다는 것을 이야기한다. 플레이하는데 그다지 필요한 것은 아니므로 갈 길이 바쁘니 그냥 가도록 하자.

### 나무 속의 병커

나무 그루터기에 앉아 있는 요정과 왼쪽 나무 등지 위에 있는 새가 보일 것이다.

새의 다리를 보면 목걸이가 걸려 있는데, 이 목걸이가 바로 아까 그 신사가 잃어버린 목걸이다. 일단은 요정과 이야기를 해보자. 이야기를 하면 요정은 그 나무의 나뭇가지로 변할 것이다.

그 나무의 중앙에 갈라진 틈을 조사하면 비밀 장치가 있다. 이 장치를 작동시키면 새 등지가 있는 나무의 한가운데가 열릴 것이다. 그곳은 옛날 전쟁 당시 병커로 사용하던 곳처럼 보인다.

오른쪽 해골을 자세히 보면 손

가락에 반지가 있다. 이 반지를 가지고 가자. 또한, 그 병커에는 사방에 푸른 열매가 달려 있는데 이것은 꿈과 환상이 주성분이므로 만지면 퀵소프가 멍해지는 우스꽝스러운 모습을 볼 수 있다.

퀵소프의 재미있는 모습을 다 보았으면 밖으로 나가자. 밖에는 아까 그 새가 등지 위에 앉아 있을 것이다. 그새를 다른 곳으로 유인해야만 그 목걸이를 빼앗을 수 있다.

마녀의 집에서 가져온 씨앗 주머니를 사용하자. 그러면, 등지를 살펴 볼 수 있다. 등지에서 목걸이를 찾아 아까 그 신사에게로 돌아가서 그 목걸이를 주면 장갑을 줄 것이다. 그 장갑을 착용하면 그 병커에 있는 파란 열매를 딸 수가 있다.

### 오우거의 동굴

위쪽 길을 따라가다 보면 세 갈



▶ 병커의 비밀 장치 위에 있는 요정

래의 길이 나온다. 화면 우측의 숲을 살펴보면 숲에 가려진 작은 새끼가 나오는데 그곳으로 가보자.

아마도 커다란 동굴의 입구가 보일 것이다 그곳으로 가면 오우거에게 죽음을 당하므로 오른쪽에 있는 숲을 이용하여 숨어 있자.

오우거는 동굴에서 나와 이상한 노래를 열심히 부르면서 옆에 있는 바위를 엉덩이로 밀어서 동굴 입구를 막아두고 나간다. 동굴입구의 좌측 상단을 보면 작은 구멍이 있는데 그 곳으로 오우거의 동굴에 들어 갈 수 있다.

타다 남은 장작과 냄새 나는 오우거의 음료수 그리고, 좌측에는 잠겨진 상자가 우측에는 오우거의 침대, 해골 허수아비, 이것이 오우거의 살림살이 전부인 것 같다. 가운데로 가면 검은 동굴이 있다. 그곳에 들어서면 퀵소프는 한 발짝도 움직이지 않으려 할 것이다.

### 생명의 우물

우선 동굴을 나와서 아까의 그 교차로로 가자. 그 교차로에 보면 팻말이 하나 있다. 이 팻말은 문문자로 되어 있어서 그냥은 읽을



▶ 오우거의 동굴 앞

수 없다. 하지만, 퀵소프가 가지고 있는 책을 사용하면 그 문구를 읽을 수 있다. 내용은 「도둑을 조심하십시오」이다.

위로 가지 말고 좌측으로 가자. 그럼 아까 급류의 다리 앞에서 만난 사냥꾼이 실의에 빠져 우물 옆에 앉아 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 그 우물 중앙 아래에 보면 또 문문자가 새겨져 있다.

잘 보이지 않으므로 한 번 손으



▶ 생명의 우물



▶ 생명의 우물 안

로 털어 내고 책을 이용하여 보도록 하자. 우물 위에 있는 나무 기둥에 마녀의 집에서 가져온 줄을 묶고 그 줄을 타고 내려가자. 우물 안이 너무 어두워서 퀵소프가 움직이려고 하지 않는다.

이때 물의 요정이 준 영혼의 구슬을 이용하자. 영혼의 구슬이 밝은 빛을 발하여 주위가 환해질 것이다.

좌측 아래에 보면 쪼개진 석판 하나가 있다. 이것도 챙겨두자. 벽에 새겨진 벽화를 보고 영혼의 구슬에게 말을 걸면 동굴의 역사와 벽에 새겨진 그림에 대해서 이야기해준다.

우측에 뚫려있는 터널로 가보자. 터널 중간쯤에 석판조각이 하나 더 있을 것이다. 그 석판을 아까 주운 것과 합치면 약한 지진을 일으키는 주문이 나온다.

그럼 계속 가보자. 다음하면 오른쪽 끝에서 영혼의 구슬을 다시 주머니에 집어넣고 나가면 아까



보았던 오우거의 동굴이 나온다. 오우거의 침대에 있는 베개를 자세히 살펴보자. 지금은 아무것도 없지만 다음에는 무언가가 나올 것이다. 이전의 우물 밖으로 나가자.

## 말하는 바위의 계곡

우물을 나와 오른쪽으로 가서 도둑을 조심하라는 팻말이 있는 곳에서 윗길로 가보자. 아마 도둑들이 나타나서 통행세를 요구할 것이다. 그럼 아까 병커에서 주었던 금반지를 준다. 도둑의 두목은 그 반지를 끼자마자 저주를 받아 해골로 변하게 될 것이다.

도둑떼들은 놀라서 모두 도망간다. 그럼 쓰러진 도둑을 살펴보자. 아까 빼앗겼던 반지 대신 빨



▶ 말하는 바위얼굴의 계곡

간 스카프와 칼을 가질 수 있다. 위로 가면 협곡이 나오는데 중간에 말하는 바위얼굴이 막고 있다.

그는 렉소프를 그냥 쉽게 보낼 생각이 아닌가 보다. 그럼 지하 동굴에서 발견한 석판을 이용하여 지진을 일으켜보자. 그럼 그 바위얼굴이 뭉글뭉글하게 다듬어지면서 길이 열린다. 여기서 성으로 가기전에 우측의 언덕으로 올라가자. 언덕에는 추위에 얼어죽은 시체를 볼 수 있다. 그를 자세히 찾아보면 유황 막대를 구할 수 있을 것이다.

이젠 다시 내려와 아까의 오우거 집으로 가자. 오우거의 베개를 뒤져보면 이번에는 열쇠가 나올 것이다. 그럼 이것으로 좌측에 있는 상자를 열자. 그 속에는 기름병이 들어있다. 이것을 모두 가지

고 오우거가 오기 전에 이곳을 빠져나가자.

## 얼음 거인의 성

입구에 보면 얼음 거인이 버티고 서있다. 그에게 가까이 다가가면 렉소프를 얼음으로 만들어 버리니 조심하자. 오우거의 동굴에서 가져온 기름을 던지면 얼음 거인은 "앗! 내가 가장 싫어하는 기름이다!"하고 비명을 지른다. 이때를 놓치지 말고 유황 막대를 던지면 불이 붙으면서 얼음 거인은 녹아 버리고 성안으로 진입할 수 있다.

성안의 분위기는 어쩐지 으스스하다. 여기에 눈에서 레이저가 나가는 용조각이 길을 막고 있다. 이곳을 넘어가야 큰 독수리와 이야기할 수 있텐데... 방패로 반사시켜 보기로 하자. 하지만, 그전에 녹슨 방패이므로 녹을 닦아내야 한다. 걸레가 없으므로 아까 도둑에게서 가져온 머플러로 닦으면 이젠 반짝반짝할 것이다.

그 방패로 레이저를 반사시켜 조각상을 부수고 거대한 새와 이야기 해보자. 새와 대화를 하면서 새의 아래를 자세히 보면 에메랄드가 뒹굴고 있다. 이것을 챙기고 새와 함께 이 성을 나가자고 제안해보자.

그는 좋은 생각이기는 하지만 배가 고파서 한 발자국도 움직일 수 없다고 한다. 이때, 꿈의 열매를 주면 환상적인 맛이라며 이 열매를 준 댓가로 다음 세계로 옮겨준다.

## 높지대

새를 타고 날아가 도착한 곳은 또 다른 세계. 한 번 둘러보기로 할까? 도마뱀 병사가 서 있고 유독가스가 끓어 오르는 높지대와 죽은 나무에서 독이 잔뜩 오른 푸른색 이끼가 줄줄 흘러내린다. 우선 병사와 말을 해보자. 병사는



▶ 얼음 거인 성에 있는 레이저

## 2. 안개의 땅(The Land of Mists)

말을 들을 때 마다 나팔모양으로 생긴 보청기를 가지고 듣는다. 보청기가 탐이 나기는 하지만 뺏을 수는 없고... 병사 바로 옆에 있는 계단이나 우든타운으로는 접근할 수 없도록 지키고 있다. 하지만, 산의 정상에 있는 안개의 성에는 꼭 가야 한다. 우선 도마뱀 병사가 좋아하는 주머니쥐를 찾는 것이 좋을 것이다. 그럼 우측상단에 있는 다리를 건너 늪을 가로지르는 다리가 있는 곳으로 가보자.

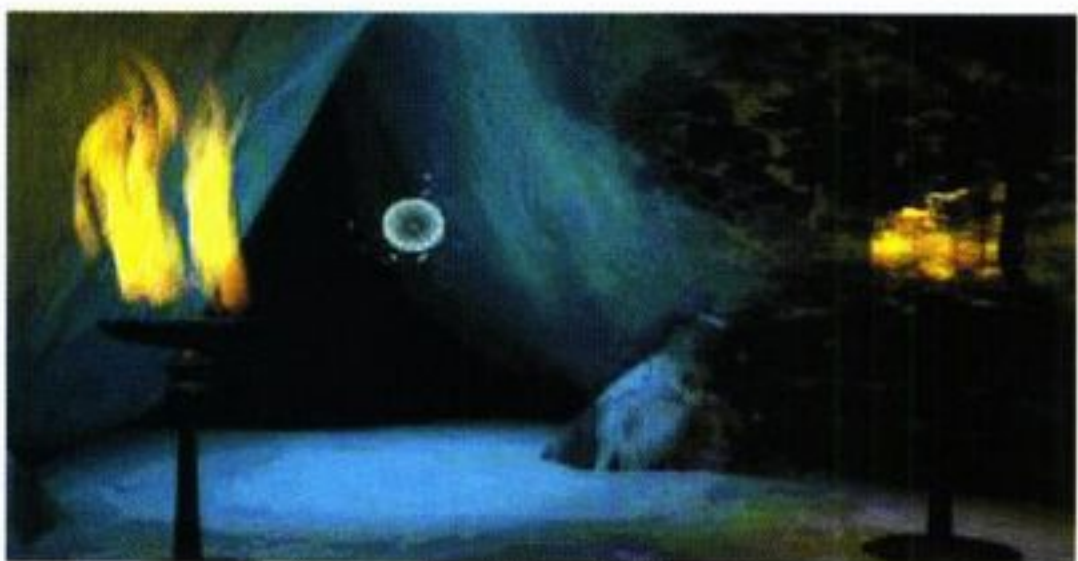
그곳에 도착하면 늪에 빠지지 않기 위해 만들어 놓은 아주 작은 다리가 있는데 그 밑에는 죽어있는 주머니쥐들이 있다. 이 주머니쥐를 도마뱀 병사에게 뇌물로 주는 건 어떨까? 도마뱀 병사는 그 쥐를 받으며 이렇게 얘기한다. "지금은 그 쥐를 사용할 수 없지만 보초가 끝나면 내가 가장 좋아하는 주머니쥐를 먹을 수 있겠

지." 하며 그 답례로 나팔 모양의 보청기를 렉소프에게 건네준다. 성능이 그리 좋지 않은 보청기를 자세히 살펴보자. 그 안에는 푸른 이끼로 만들어진 귀마개가 있을 것이다. 이렇게 들어있으니까 성능이 안 좋지!

도마뱀 병사는 그 보청기를 주며 또다른 정보를 제공해준다. 늪을 가로지르는 다리를 지나갈 때 늪속에 사는 주술사를 조심하라고 전해준다. 그는 마법의 북을 쳐서 지나가는 사람을 잠들게 한 뒤 좀비로 사용하니 조심하라는 이야기이다. 그래? 한번 가보기로 하자. 잠깐! 그곳을 가기 전에 보청기에서 나온 귀마개를 사용해 보는 건 어떨까?

## 도마뱀 주술사

늪의 다리를 지날 때에 정말 도마뱀 병사의 말처럼 늪속에서 주



술사가 나타난다.

그는 마법의 북을 둥-둥-둥-둥 ~ 열심히 쳐댄다. 마법에 잠들 것이라고 생각했는지 흐뭇한 표정으로 렉소프를 쳐다보지만 아무런 변화가 없자, 주술사는 다시 북을 친다. 그래도 변화가 없자 계속 친다. 주술사는 자기 분에 못이겨 쓰러지면서 마법의 북을 버린다.

재빨리 북을 집도록 하자. 계속 가던 곳으로 가면 산꼭대기에 잔

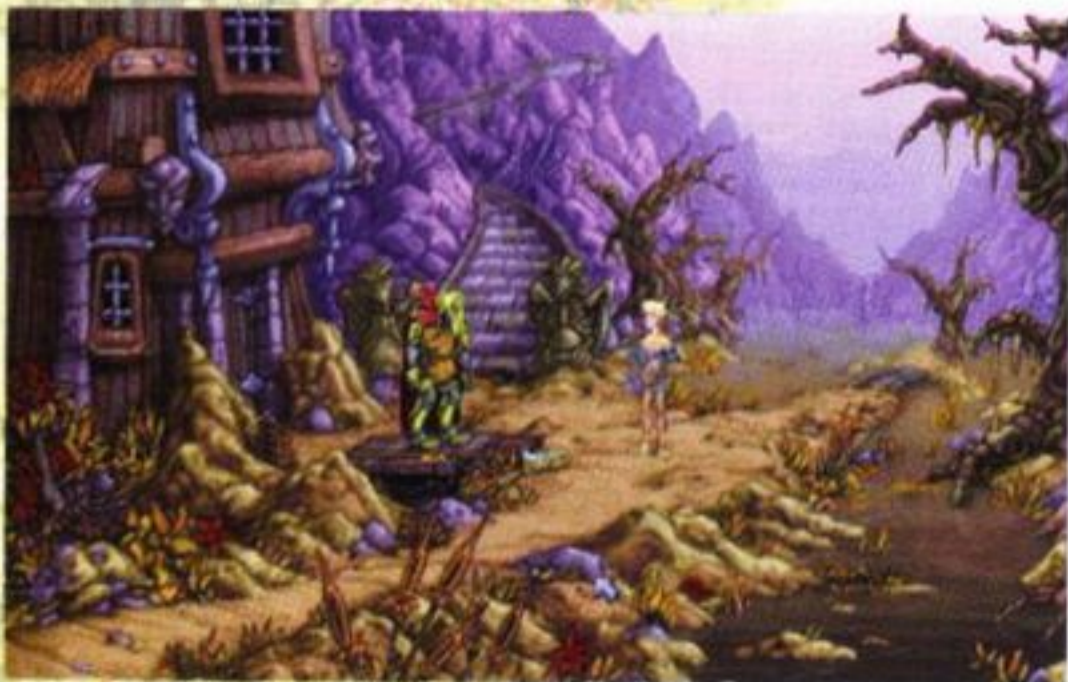


수원 왕거미기!

뜩 쌓여있는 해골들과 거미줄. 그리고 가까이 다가가면 아래에 나 있는 구멍안에서 렉소프의 몇 배 만한 거미가 나온다. 이때, 아까 도마뱀 병사에게서 선물로 받은 다발모양의 보성기를 정말 나팔로 사용하자.

거미는 땅속으로 도망간다. 겁이 많이 나던지 거미는 게임이 끝날 때까지 나타나지 않는다. 이제 유유히 그 곳을 돌아다니며 조사해보도록 하자.

두 개의 거미줄 중에서 작은 거미줄을 기념품으로 가져가고 쓰러져 있는 해골들 중에서 옷을 입고 있는 해골을 자세히 살펴보면 황



▶점들어 버린 도마뱀 병사



▶같이 있는 요정을 구이다

금열쇠를 얻을 수 있다. 더 둘러보아도 나오는 것이 없으니 이제 우든타운으로 돌아가자.

**우든 타운**

우든타운 앞에 있는 도마뱀 병사는 적대감은 없지만 렉소프가 가는 길을 막으므로 손을 써야 할 것이다. 또 나팔을 불까? 아니면 잠을 깨워버리는건 어떨까? 아까 주술사에게서 얻은 마법의 북을 사용하면 그는 금방 잠이 들어버린다.

그가 가지고 있는 창을 쟁기고 잠들어 있는 도마뱀 병사를 잘 살펴보면 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠는 모두 두 개로 똑같은 열쇠이니 하나만으로 충분하다.

이제 가지고 있는 열쇠를 총 3개이다. 이 중에서 병사에게서 얻은 열쇠로 우든타운의 문을 따고 들어가자. 그 안에는 밝은 빛을

내는 엄청난 크기의 새장과 탁자 위에 두 개의 병이 있다. 앞쪽 벽에는 도끼가 걸려져 있다.

위험할 때 사용하면 큰 타격을 줄 수 있을 것 같으니 가져가는 걸 잊지 말자. 새장 밑에는 담요가 있다. 낡은 담요지만 분명히 어딘가에 쓸모가 있을 것이다. 커튼 뒤를 살펴보면 책이 한 권 있다. 분명히 중요한 책일 테니 숨겨두었을 것이다. 이제 가지고 있는 황금열쇠로 그 새장을 열어보자.

그 안에는 아름다운 요정이 당신에게 고맙다는 답례로 마법의 가루를 주면서 조심해서 쓰라는 당부한다. 요정에게서 또다른 정보를 얻을수 있는데 그것은 산 위의 마을 도서관으로 가서 가지고 있는 책을 주면 렉소프를 도와 줄 것이라는 것이다.

이제 밖으로 나오자. 문을 열고



▶기고일 가족의 집

나오면 렉소프와 이야기를 나누던 그 요정이 반딧불처럼 변해 날아가 버린다. 그녀가 날아간 산 쪽으로 계단을 따라 올라가자.



▶아비 기고일(?)



▶광장의 기고일을 풀어줌



▶기고일 때문에 백의 시원에 갈 수 없다

**산 위의 마을**

산 위의 마을로 올라가다 보면 도자기들이 잔뜩 쌓인 곳이 있다. 오른쪽 절벽을 주시하자. 산에서만 자라는 야생 튜울립이 있을 것이다. 이 튜울립도 쟁긴다면 요긴하게 쓰일 것 같다. 도자기들을 다시 살펴보면 물이 잔뜩 들어있는 주전자를 얻을 수 있다.

그리고 가장 오른쪽에 있는 항아리 속에 열매가 들어있다. 그걸 하나 쟁긴 후 그 위에 튀어나와 있는 막대를 움직여 보자. 그것은 특수한 기계장치로 둥근 원판이 아래로 내려가며 렉소프를 지하 세계의 맛배기만 보여준다. 렉소프는 섬뜩한 느낌이 드는지 내려오자마자 얼른 밖으로 나간다.

자! 오른쪽에 있는 성으로 가보도록 하자. 그 성 앞에는 안개의 타이탄이 문을 지키고 있다. 그 거인 앞으로 가면 "모든 사람들이나 때문에 실망하며 돌아가곤 하지"라고 하며 자랑한다. 다시 거인 가까이 가려하면 바람을 일으켜 렉소프를 굴러버린다.

좀전의 요정에게서 받은 마법



◆도서관의 주인



◆인계의 타이탄을 없애기는 했는데 어찌 좀 이상이다?

의 가루를 주전자에 넣어 마시려고 하면 폭발해 버린다. 아까 요정이 말한 대로 조심해서 쓸 걸 그랬나 보다. 어쨌든 그 충격으로 인해 거인은 사라져 버린다. 작은 쪽문으로 가서 문을 열어보자.

그러나, 문은 잠겨있다. 도끼로 문을 부수고 안으로 들어가면 그 안은 온통 난장판이다. 위에 있는 선반에서 비어 있는 녹색 병을 얻을 수 있고 퀵소프의 발 아래에 흩어져 있는 금화를 주울 수 있다. 밖으로 나가서 성문을 열 궁리를 해보자. 성문 앞의 다리를 자세히 보면 색깔이 다른 세 개의 돌을 볼 수 있다. 이 돌을 밟는 순서에 따라 키가 조합되어 문이 열린다.

처음으로 성문에 제일 가까운 석판을 밟고 아래 석판을 밟은 후에 나머지 하나를 밟으면 성문은 활짝 열린다. 성안의 광장 한가운데에 가고일이 쇠사슬에 묶여 날개를 펼치고 있다. 다리 한쪽이 없는 거지에게 말을 걸어보자.

거지에게 금화를 주면 퀵소프는 그에게 금화 한냥의 이야기를

해달라고 한다. 금화 한냥을 받은 거지는 광장 가운데에 있는 새에게 가까이 가지 말라고 하며 마을 도서관이 얼마나 오래 되었는지에 대해서 그리고 가고일이 자기 다리를 가져갔다는 이야기 해준다. 도서관으로 가서 주인에게 야생 튜울립과 우든타운에서 가져온 책을 주면 작은 열쇠와 나중에 중요하게 쓰일 거라고 말하며 마법의 열쇠를 준다.

도서관 주인의 뒤로 돌아가면 책 한권을 빌릴 수 있다. 주인은 꼭 돌려달라는 당부를 잊지 않는다. 밖으로 나온 후 가고일에게 가자 (거지의 충고는 무시해도 좋다). 가고일에게 말을 건네면 심각하게 대답하는걸 들을 수 있다. 가고일의 발을 묶어놓은 자물쇠를 도서관 주인에게서 받은 작은 열쇠를 자유롭게 풀어줄 수 있다.

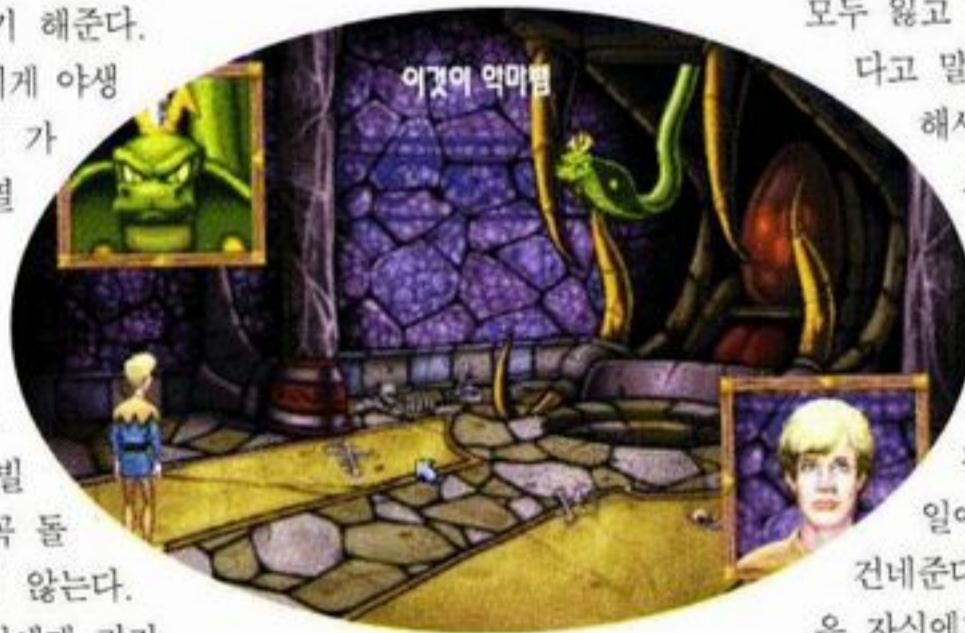
이제 도서관 옆에 있는 작은 문으로 들어가자. 푸른색 가고일 가족을 보게 된다. 아빠 가고일은 뼈다귀를 들고 있다가 퀵소프를 보더니 사람을 참 오랜만에 본다며 말을 한다. 분명히 저 가고일이 들고 있는 뼈다귀는 아까 그 다리가 없는 거지의 한쪽 다리일 것이다.

가고일의 새끼 두 마리중 오른쪽 새끼가 먹고 있는 물리팝이라는 사탕을 뺏도

록 하자. 이 때, 순간의 포착이 중요하다. 입에 물고있던 사탕을 손에 들었을 때에만 뺏을 수 있다.

사탕을 뺏은 후 가고일들에게 먹힐지 모르니 곧바로 밖으로 나오자. 거리에 앉아 있는 거지에게 당신의 다리를 찾았다고 거짓말을 하자. 그러면 그는 악마뱀에 관한 이야기를 해줄 것이다.

얘기가 끝나자 마자 다리를 달라고 하지만, 사실 없는데 이를 어찌지! 사기꾼이라고 욕을 먹긴 하지만 게임을 진행하기 위해서는 어쩔 수 없다. 마을에서 가장 화려하게 장식되어 있는 문으로 들어가자. 이곳이 바로 악마 뱀이 살고 있는 사원이다.



### 사원

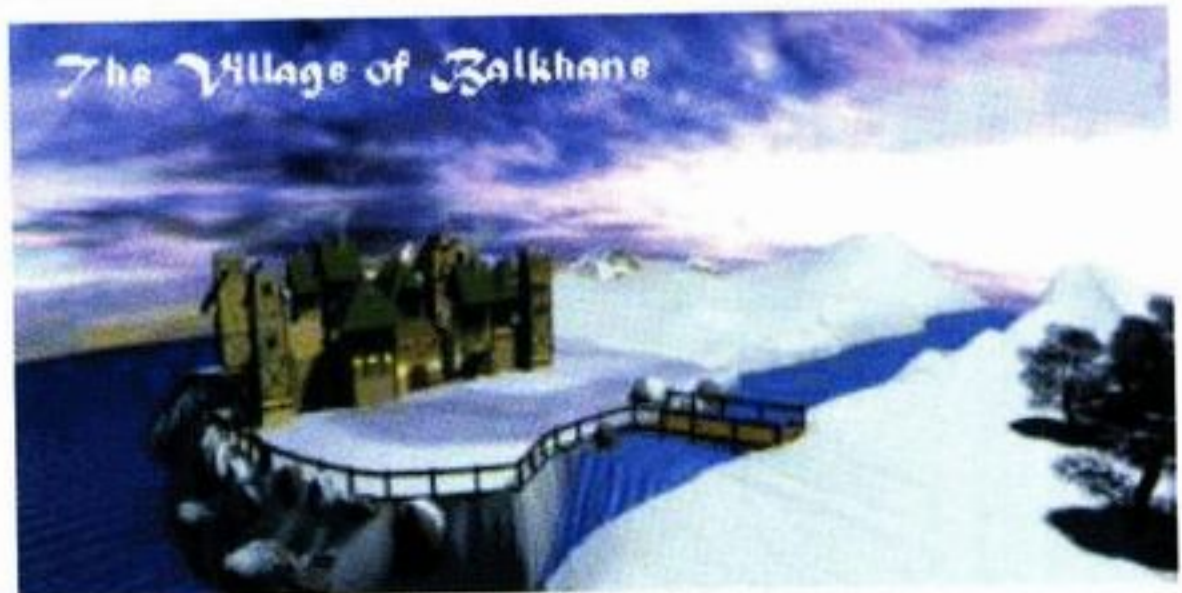
악마 뱀에게 말을 건네면 악마 뱀은 이렇게 말한다. "난 너와 이 세계에 대해 모두 알고 있다. 심지어 도마뱀 병사를 마법의 북으로 잠을 재운 것과 안개의 타이탄을 마법의 가루로 날려버린 것까지도. 심지어는 거지와 이야기한

내용도 알고 있다." 일단은 겁먹지 말고 도마뱀 병사에게서 가지고 온 창으로 악마뱀을 쓰러뜨리면 된다. 그러면 악마뱀의 왕관에서 나온 두번째 보석 다이아몬드를 얻을 수 있다. 화면 왼쪽에서 금화를 줌과 밖으로 나와서 날으는 배로 가자.

### 하늘을 나는 배

배 안에는 험상궂은 선장과 불쌍해 보이는 어린 소년이 배를 청소하고 있다. 선장에게 말을 걸어보자. 선장은 퀵소프와 말하는 도중에도 소년을 때리면서 게으름을 피지 말라며 저쪽으로 가서 청소를 계속하라고 한다. 선장에게 잉겔푸드요새로 데려다 달라고 말하지만 선장은 그곳에서 선원들을 모두 잃고 자신과 소년만이 남았다고 말한다. 그곳에 가기 위해서는 금 열다섯냥이 필요하다

고 말을 한다. 하지만 퀵소프에게는 열냥의 금화밖에 없었다. 허탈한 마음으로 불쌍한 소년에게 뭔가를 주고 싶어 가고일에게서 빼앗은 물리팝을 건네준다. 물리팝을 받은 소년은 자신에게 지금까지 이렇게 고맙게 해준 사람은 없었다고 말하며 그 댓가로 선장에게 금화 열냥으로 깎아달라고 하면 퀵소프가 원하는 곳으로 갈 수 있을 것이라고 말을 해준다. 퀵소프는 선장에게 금화 열다섯냥을 깎아서 열냥만을 주고 무사히 배를 타고 갈 수 있게 된다



### 3. 잉글푸드 요새



↑기구를 타고 잉글푸드로 간다



↑잉글푸드 요새의 전도



↑배의 선장

#### 잉글푸드 요새

이곳이 잉글푸드 요새? 아니! 성은 고사하고 육지도 안 보이는 바다 한가운데에 배를 세우고는 이곳이 잉글푸드 요새라니! 우선 배를 둘러보기로 하자. 배를 둘러본 후 선장실 문으로 들어가자.

#### 선실

실내엔 1인용 침대와 간단한 가구들이 있다. 침대에 가까이 다가 가면 몇년을 뺏지 않은 썩은 양말 한 켤레와 이불 속의 작은 머리핀을 쟁기도록 하자. 침대 왼쪽에 서랍 장을 열어보자. 그 속의 보석을 배를 탄 기념으로 쟁기자. 방 한가운데 있는 테이블 위에는

메모지 한 장이 놓여있다. 그 메모지에는 물 속에서 숨을 쉬는 주문이라고 적혀있다. 이것도 역시 퀵소프의 주머니 속으로 들어가야 할 것 같다. 큰 케작 옆에는 잠겨 있는 작은 박스가 보인다. 아무리 둘러봐도 작은 박스의 열쇠는 찾을 수가 없다. 선장의 침대에서 찾은 머리핀을 구부려 맥가이버처럼 작은 박스를 열면 마법의 사탕이 있다. 그 사탕도 퀵소프의 아이템 속으로 넣은 후 밖으로 나온다.

갑판 바닥에 있는 창고문을 열고 아래로 내려가자. 주위에는 많은 음식과 배를 움직이는 기관장치기가 있다. 사다리 뒤에 드럼통에는 신선한 고기가 들어있다. 고기 한 점을 쟁긴 후 기관장치 좌측에 있는 양념통의 문을 열고 고기를 담갔다가 꺼내서 밖으로 나가자. 선장에게 물 속의 잉글푸드 요새로 가는 방법을 물어보면 그는 그냥 알아서 하라고 한다. 바다 속으로 들어가야 하니 바다를 둘러

보자. 아니! 그런데 상어가 있다. 그냥 바다로 뛰어들었다가는 그놈의 밥이 되고 말텐데. 상어를 없애기 위해서는 양념에 담갔던 고기를 냄새나는 썩은 양말 속에 집어넣어 상어에게 던져주면 그걸 먹은 상어는 양말냄새에 질식하여 죽어버린다.

이제 안전한 바다로 내려가자. 가만! 바다 속으로 들어가면 숨은 어떻게 쉬지? 게이머들은 모두 아까 쟁긴 바다 속에서 숨쉬는 주문을 생각할 것이다. 주문을 외우면 퀵소프의 모습이 양뿔에 독수리의 모습을 한 채 박쥐날개를 달고 개구리다리를 가진 모습으로 변한다. 그럼 마법사탕을 먹고 다시 주문을 외워보자. 그러면 아름다운 차임벨소리와 함께 보통의 퀵소프 모습으로 바다 속으로 들어갈 수 있다.

#### 바다속



↑전기 뱀장어 쫓기



↑이마에게서 예조를 얻기

바다 속에는 3마리 해마들이 바닥에 쓰러진 퀵소프가 죽었는지 살았는지 보기 위해 다가온다.

이때 잉글푸드 요새로 가는 법을 물어보자. 해마는 바로 보이는 길로 따라가면 된다고 가르쳐 준다. 화면 위쪽으로 걸어가면 조개 껍질 모양으로 생긴 성을 발견하게 된다. 그 성이 바로 잉글푸드 요새이다. 잉글푸드 요새 앞에는 레로이라는 게와 요새 앞을 지키

는 롱가이라는 전기 뱀장어를 만나게 된다. 롱가이에게 말을 걸어도 아무런 말을 하지 않는다.

해저 정원을 손질하고 있는 레로이에게 말을 건네면 "나는 배가고파서 말할 힘도 없다. 나의 일을 방해하지 말고 저리가!"라고 말한다. 레로이 옆의 삼을 만지려 하면 자기 것이라며 손도 대지 못하게 한다.

그럼 퀵소프가 쓰러졌던 곳으로 다시 되돌아와서 지나가는 해마에게 다시 대화를 시작하자. 해마들은 "난 정말 피곤해 이것을 가져"라며 퀵소프에게 해초를 주고 가버린다. 이 해초를 배고파하는 레로이에게 밥으로 준다. 레로이는 그 댓가로 삼을 빌려줄 것이다. 삼을 받은 퀵소프는 다시 해마를 만났던 곳으로 와서 심연(The Edge of The Abyss)으로 가자.

#### 심연

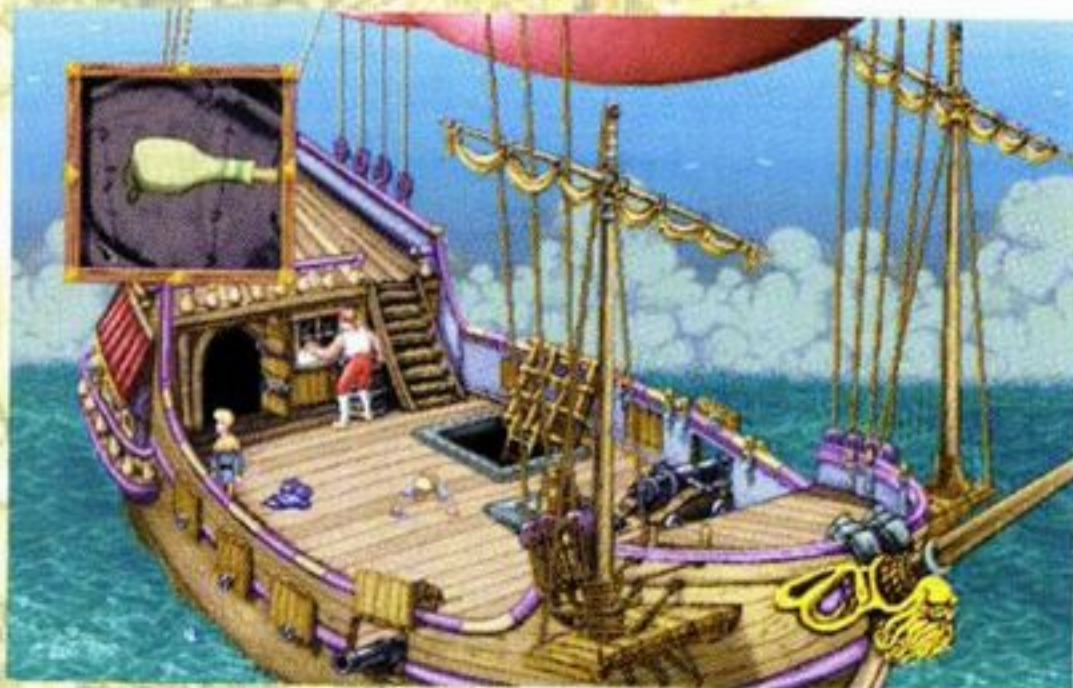
이런~ 싸이렌이 퀵소프를 유혹한다. 그 유혹에는 전혀 대답할 필요가 없다. 싸이렌의 말에 대답을 하기 위해서 말을 하게 되면 그녀가 거는 최면에 걸려 그만 바다속 절벽으로 떨어지고 게임오버가 되어버린다.

떨어지면서 싸이렌의 아름다운 얼굴은 본래의 모습으로 돌아온다. 그녀의 모습은 가히 공포 그 자체이다(꿈에 볼까 두렵다!). 보고 싶은 게이머들은 이곳에서 먼저 세이브를 한 후 그녀에게 대쉬하자.

싸이렌을 무시한 채 퀵소프는 칼을 들어 바닥에 있는 2개의 조개를 따보면 그중에 하나에서 진주를 얻은 후 산호로 된 길(The Coral Path)로 가자.



↑주인공을 유혹하는 싸이렌



↑냄새나는 양말은 기공할 무기이다

## 산호로 된 길

바닥에 있는 3개의 조개를 따면 진주 2개를 얻을수 있다. 좀더 나아가면 동굴을 지키는 인어를 만난다.

인어에게 말을 건네보면 인어는 퀵소프의 걸음을 막는다. 할수 없이 퀵소프는 다시 되돌아와 소라껍질 저택(The Shell)로 간다.

## 소라껍질 저택

빨간 게가 정원을 다듬고 있는 소라껍질 저택이 보인다. 빨간게에게 소라껍질 저택에 대해 물으면 미스터 코바씨의 저택과 정원이라고 말을 해준다.

저택문을 두들기면 미스터 코바씨가 나온다. 아니! 코바씨가 바다거북이였군. 그에게 말을 건네면 그는 저택안으로 들어오라고 한다.

안으로 들어가서 주위를 둘러본다. 골동품같은 물건들이 즐비해 있다. 퀵소프가 코바에게 진주를 보여주면 코바는 지금껏 살아오면서 똑같은 진주 3개를 보기는 오늘이 처음이라고 말한다.

퀵소프는 그 진주로 목걸이를



↑열심히 심질을 하자

만들어 여자친구에게 선물할 것이라고 말한다.

그러나, 코바는 퀵소프의 마음이 바뀐만한 제안을 한다. 바로 바다 속의 보물지도를 보여주면서, 퀵소프는 보물지도에 흥미를 느끼고 진주와 바꾸게 된다. 그 지도에는 보물의 위치가 표시되어 있다.

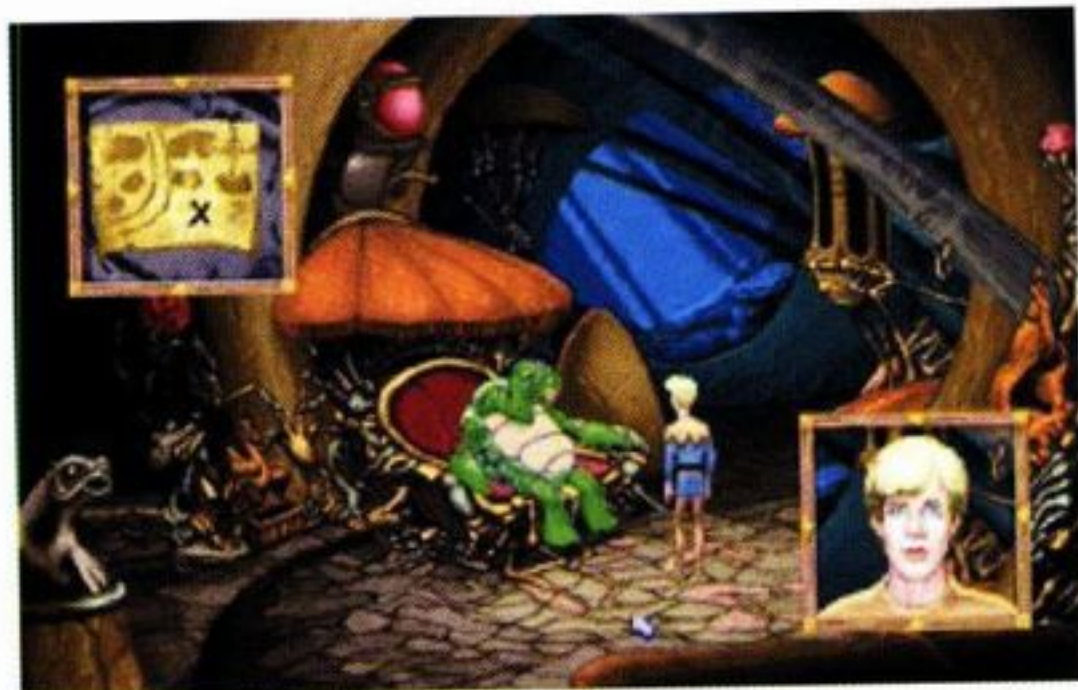
그 표시의 위치는 바로 퀵소프가 처음 바다속으로 떨어졌던 곳이다. 이제 보물을 찾으러 가자. 레로이에게 얻은 삽으로 퀵소프는 보물을 찾기 위해 땅을 판다. 땅속에는 보물상자 하나가 나온다. 이런~ 보물상자가 잠겨있다.

선장실에서 얻었던 요긴한 머리핀으로 상자를 열면 그 안에 금화가 가득 들어 있다. 보물을 찾아낼 때 퀵소프의 모습은 발을 동동구르며 좋아하는 우스꽝스러운 모습을 볼 수 있다.

## 산호로 된 길

다시 산호로 된 길로 가서 인어의 말을 들어보자. 그는 원래 왕족이었으나 그만 졸다 망해서 지금은 돈을 벌기 위해 보초를 서고 있다고 말한다. 이때 보물상자를 건네주자.

인어는 너무도 지겨워하던 직업을 팽개치고 보물상자를 가지고 가버린다. 인어가 팽개치고 가버린 헬멧과 창을 가지고 동굴로 들어간다.



↑와! 보물지도다

## 4. 지하세계



↑담요를 낙하산으로



↑어디서 본 듯한 지하세계

## 동굴 미로

아니! 이곳이 어디란 말인가? 제 2스테이지에서 잠깐 맛배기였던 장소인 듯하다. 좌측의 작은 동굴로 들어가자. 동굴 내는 미로로 되어 있다.이곳은 신중을 기해서 지나가야 한다. 길을 잃어버리면 큰일이니까.

왼쪽→왼쪽→아래→왼쪽→위로 가면 빨간 팻말이 붙어 있는 문이 보인다. 다른 문들은 완전히 폐쇄

아 나서보자.

빨간 팻말 문이 있는 화면을 기준으로)아래→오른쪽→위→위→오른쪽 바닥에 퀵소프가 찾는 쇠지렛대가 있다. 쇠지렛대를 주운 퀵소프는 "난 신의 힘을 얻었다"라고 말한다. 다시 빨간팻말 문으로 돌아가 문을 쇠지렛대로 따고 들어가자.

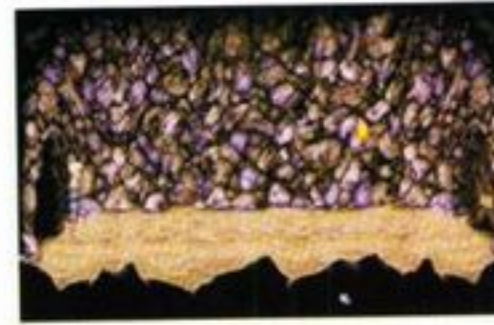
그 안에는 고르곤이 서 있다. 이런~ 바보같은 퀵소프, 고르곤



↑이 문을 쇠지렛대로 부수자



↑보물이 나왔다!



↑바닥의 쇠지렛대는 질 안보인다

되어 있지만 빨간 문만은 안에서 누군가가 잠근 것 같다. 이 문을 열기 위해서는 쇠로 만들어진 단단한 지렛대가 있어야 할 것 같다. 그럼 지렛대가 있는 곳을 찾

을 허니(Honey~)라고 부르다 니!

고르곤 발아래 있는 우주의 창을 인어에게서 얻은 창으로 깨뜨리면 고르곤은 아래로 떨어져 버

린다. 퀵소프를 왼쪽으로 보내면 3번째 보석 사파이어를 얻을 수 있다. 고르곤의 방을 나가서 계절을 바꾸는 기계가 있는 방으로 가보도록 하자.

아래→오른쪽→위→위→조그만 한 동굴→오른쪽→오른쪽→오른쪽→오른쪽→위로 가면 계절을 조절하는 기계를 볼 수 있다. 이 곳에는 새머리모양의 손잡이가 2개 있다. 그 중 오른쪽의 손잡이를 잡아당기면 기계가 돌아가면서 즐고 있던 늙은 노인이 깨어난다.

노인은 모아둔 4개의 보석을 주지 않으면 퀵소프를 죽이겠다고 협박하지만, 아직 3개의 보석뿐이 모이지 못했다고 말한다. 노인은 4개의 보석을 모두 모으면 자신에게로 와서 들어서 같이 세계를 지배하자고 퀵소프를 꼬신다. 그러나, 아무리 단순한 퀵소프라지만 그 유혹에 넘어갈까?

퀵소프가 보석 4개를 다 모은 후 이 노인을 다시 찾아가고 싶다는 생각을 가진 게이머들도 있을 것이다. 나중에 보석을 가지고 그 노인에게 가는 게이머는 알게 되겠지만, 노인은 세계를 정복하려는 야망을 가지고 있는 사람이 아니라서 것이다.

노인의 말 자체에서 보면 죽음을 원하는 것 아니면 세상을 지배하는 영광을 원하는 지에 대해서 물어 보는 말들이 나오는데 보석을 노인에게 주겠다는 말이 나와도 노인에게 의해 죽음을 당하며 설령 보석을 주지 않아도 죽음을 당한다.

잠시 생각할 여유를 달라고 하고는 도망쳐 나와야 한다. 어쨌든 이 이벤트는 보석을 다 찾고 난 다음의 일이다.

자! 이제 밖으로 나가 미로를 빠져나가자. 미로입구에 있는 엘리베이터 앞에 가서 콘트롤 박스를 이용하면 더 깊은 지하로 내려갈 수 있다. 내려가던 도중에 엘리베이터가 서버린다. 낡은 담요를 낙하산으로 사용하여 뛰어내려 가자.



↑동굴의 문지기

**지옥의 문**

음산한 분위기의 지옥문 과연 들어가면 나올 수 있을까? 이 지옥문을 통과하려면 퀵소프의 신분증을 숨기고 부기맨으로 자신을 소개해야 한다. 그러면 지옥의 문이 열려서 들어갈 수 있다. 하지만, 들어가자마자 신분증이 없다고 감옥에 가둬 버린다.

감옥 탁자위에 있는 손가락과 오래된 컵을 우선 챙기고 감옥의 창문 아래에 있는 바닥의 돌을 보면 손가락으로 파낼 수 있는 곳이 있다. 이곳을 손가락으로 파고 돌을 빼면 이곳으로 나갈 수 있다. 밖으로 나가면 그곳 또한 감옥인데 수영이 자라서 땅에 끌리는 죄수에게 말을 걸어보자. 그는 나이가 많아서 이야기를 하다가 그만 죽어 버린다. 그의 몸을 뒤져보면 열쇠가 있을 것이다 이 열쇠는 이 방의 잠긴 문을 열 수는 없다. 다시 아까 나왔던 바닥으로 들어가서 그곳의 방을 열어 보자. 이젠 자유로이 나갈 수 있다.

그러나, 퀵소프가 감옥에 갇힌 이유가 신분증이 없어서였다는 걸 잊어서는 안된다. 지옥의 문지기에게 신분증을 하나 달라고 하면 준다. 이것을 가지고 좌측 아래로 가보자 그곳은 이승과 저승을 나

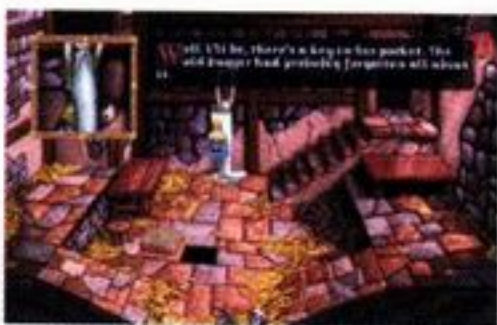
누는 다리가 있는데 현재는 끊어져 있다. 이때는 창을 이용하여 장대 높이뛰기를 하듯이 넘어가면 된다.



길을

건너서

로 계속 올라가면 지옥의 사자가 낮을 든 채 보초를 서고 있다. 용암의 강에서 컵으로 용암을 떠 놓은 후 그에게 국명을 알리는 중요한 사명을 띄고 이곳에 왔다고 말하며 신분증을 건네주면 용암을 건너기 위해 만들



↑감옥 옆방의 노인

어 놓은 자동 다리를 이용할 수 있다. 다리를 건너 지옥의 마지막 방으로 가자. 그 곳에는 불의 악마가 있다.

그에게 길을 잘못 들었다고 말한 후, 퀵소프에게 신경을 쓰지 않을 때 용암이 들어 있는 컵을 그에게 던지면 그를 처치 할 수 있다. 이제는 안전하게 마지막 보석을 찾을 수 있다. 그 루비는 화면의 우측 상단의 선반 위에 있다. 보석을 가지고 해골들이 진열되어 있는 진열장 중에서 가장 좌측에 비어 있는 진열장 구멍으로 들어가자. 그러면 지옥문의 밖으로 나갈 수 있다.

이젠 엘리베이터를 타고 올라가 미로의 동굴로 가자. 미로에 들어서서 왼쪽→왼쪽→아래→왼쪽→위 순으로 가면 고르곤을 처치한 곳으로 갈 수 있다. 우측에 있



↑손가락으로 파낸 구멍



↑무엇을 보는걸까?



↑입! 장대 높이뛰기

는 스위치를 작동시키고 이젠 가지고 있는 보석 4개를 도서관 주인이 준 키에 모두 끼워서 그 방 가운데 있는 의자에 장치하자. 그

러면 비밀문이 열리게 된다. 그 안에는 의자가 3개 있는데 가운데 의자에 앉아 팔걸이에 있는 스위치를 작동시키면 퀵소프는 영원불멸의 힘을 얻는다.

## 페이블의 엔딩

페이블의 엔딩은 참으로 모호하다. 퀵소프가 감옥에 갇혀 있다. 그 이유가 뭘까? 그는 어렸을 때 냉동 고등어로 가족을 모두 살인했고 그로 인해서 감옥에 온 것이라고 한다. 사실을 확인할 길도 없고 그 방법 또한 누구도 모른다. 보통때는 좀 모자란 듯 하고 바보같지만 영혼 불멸의 힘을 얻은 지금 그가 어떻게 변할지 모르기 때문에 가둬 놓은 것 같다.

또는 필자의 생각이지만 퀵소프는 버큐바스같은 존재가 되어 몸만 감옥에 두고 영혼과 정신은 계속해서 돌아다니며 여행을 하는 걸까? 다른 측면에서 보면 퀵소프라는 죄수가 감옥에서 페이블이라는 책을 보며 주인공이 자신이라고 생각한 것일 수도 있다.

## 게임을 마치며

어려운 듯 하지만 깔끔한 그래픽과 생생한 음향효과로 더욱더 게임 속으로 몰입하게 하는 게임이다. 하나 하나 노력이 보이는 게임으로 뭐 하나 흠 잡을 것이 없다고 생각한다.

특히, 내용적인 면에 있어 하나의 동화책으로 나와도 전혀 손색이 없다고 생각할 정도로 풍부한 교훈과 어기자기한 재미를 준다. 작은 아이템이나 전혀 관계없는 주위의 배경물들에서 보이는 움직임과 클로즈 업되는 것은 그래픽에서는 단연 선두라고 자신 있게 말할 수 있다.

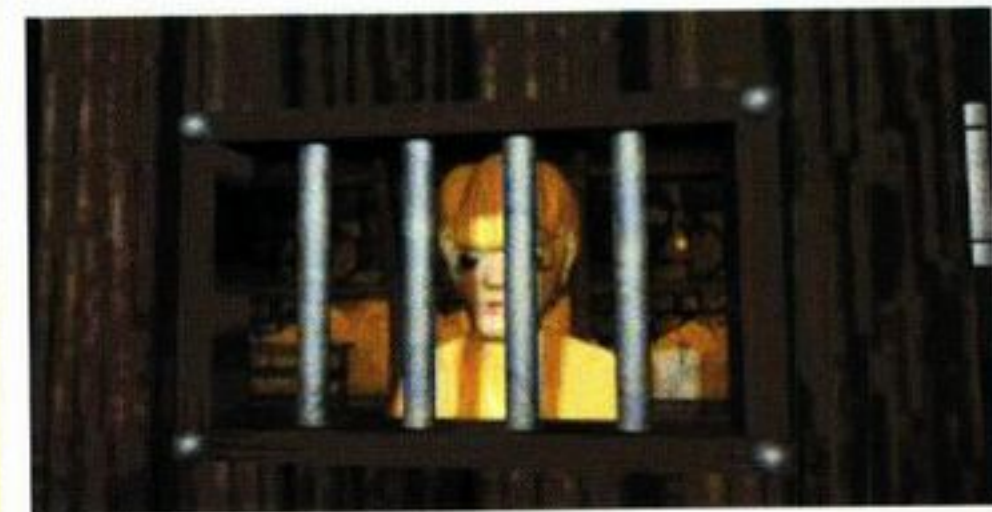
그리고 아이템중에는 얻기는 했지만 한 번도 쓰이지 않은 이미테이션(가짜보석), 거미줄, 칠리 부식, 고장난 램프, 도서관의 책, 마른풀, 생명의 풀, 두레박, 녹색병, 푸른병, 접시, 투구, 짧은 끈, 열매 등 어떻게 쓰이는지 모르는 것들이 많다. 게이머가 가능하다면 숨어 있는 아이템도 찾아 보기 바란다.

약간의 욕심을 부린다면 배경음악이 부족하지 않나 하는 생각이 들지만 그렇다고 최고의 게임이라는 것에는 변함이 없을 것이라고 본다.



↑용임의 강을 건너서

## ■ 엔딩 ■



마그슬레이엄의 마수로부터 엘렌드를 구하자

# 코룸 (CORUM)



코룸은 아이컴이 수년간 심혈을 기울여서 제작한 액션 롤플레이링 게임으로 윈도우95의 다이렉트X를 기반으로 한 화려한 그래픽을 통해 국산 게임의 수준을 한단계 높여준 게임으로 평가할 수 있겠다.



장르	롤플레이링
요구사항	펜티엄90/램16MB이상
권장사항	펜티엄133/램16MB이상
발매일	발매중
가격	45,000원
유통사	아이컴
제작사	아이컴

## 프롤로그

로벤티아에서 온 관리자 칼시드론(루기마스란)과 길로딘(레시리오)이 도착했을 무렵의 엘렌드는 전쟁에 휩싸인 암울한 상황이었다. 이런 어려운 상황의 엘렌드에 관리자를 파견한 것이었다. 여기서 로벤티아에서 파견한 관리자라는 것에 대해 알아 보면, 로벤티아는 엘렌드의 혼란이 시작된 이후 끊임없이 관리자들을 보내왔

화려한 코룸의 오프닝



었다.

그러나, 칼시드론과 길로딘 이전에 파견된 관리자는 엘렌드의 정보를 수집하여 로벤티아로 보내는 임무가 전부였지만, 칼시드론과 길로딘의 임무는 전임 관리자의 임무와는 완전히 다른 것이었다. 그들의 임무는 엘렌드가 맞이하고 있는 혼란을 수습하는 임무로써 여기서 관리자들의 능력에 대한 의문이 제기되는 것이었다.

보통 로벤티아에서 파견되는 관리자의 능력은 인간의 잣대로는 비교할 수 없으며, 엘프의 능력을 뛰어넘는 능력을 가졌다고 전해지지만, 그 힘을 직접 목격한 사람은 드물다. 관리자들은 그들의 규율에 묶여 있으므로 함부로 그들의 힘을 스스로가 제한하는 것이다. 만약, 그들이 그 힘을 남용하게 된다면 그것은 엘렌드에 더 큰 위기가 닥쳐올 수 있기 때문이다. 그러나, 칼시드론과 길로딘의 경우에는 그 규율의 제한을 받지 않게 되었다. 그만큼 로벤티아에서 이들을 신뢰한다는 이야기로 바뀌

말할수가 있다.

그러나, 이렇게 관리자들의 배신이라는 위험부담까지 안고 있으면서 관리자에게 그런 능력을 부여한 것은 로벤티아가 엘렌드의 혼란을 얼마나 위험스럽게 바라보고 있는지를 대변하고 있다. 그러나, 이 사실에 대해 알려진 내용은 거의 없다. 분명한 것은 로벤티아에서는 엘렌드의 혼란을 진심으로 걱정한다는 것이다. 이 두 관리자가 엘렌드에 발을 들여 놓은 이후 엘렌드에서 일어났던 이 동란의 불길은 관리자들과의 피나는 노력에 힘입어 막을 내렸으나, 그 불씨는 완전히 잠재우지는 못하였다. 칼시드론의 서의 지켜진 약속이라기 보다는 더 무서운 전쟁의 암시라는 것을 모르고 있었다.

어쨌든 짧은 평화의 시간은 바람처럼 지나가버렸고, 칼시드론의 가슴에는 경멸의 채념이 가득 배워졌다. 이런 칼시드론의 마음과는 판이하게 엘렌드의 전쟁의 불

리아





## 캐릭터 설명

캐릭터 이름	설명 내용
비트레이드(주인공)	이 게임의 주인공이며 몰락한 레이드가의 지손이다. 마그슬레이엄군에게 부모를 잃게 되자, 복수의 화신으로서 마그슬레이엄에게 도전장을 내민다.
자비어 루렌 슈바르츠	슈바르츠는 유서깊은 자비어 루렌의 마지막 열통으로서 마그슬레이엄에게 팔려버린 자신의 영혼을 저주하는 자이다. 슈바르츠는 그 때문에 엘렌드의 모든 생명체를 저주하는 비뚤어진 성격을 가지게 되었다. 그러나, 슈바르츠의 이면에는 인간의 따뜻함을 그리워하는 마음이 마음속 깊이 숨겨져 있다.
리아 밀덴	아름다운 마음씨를 가진 성직자 리아. 하지만, 그녀는 어릴때 부모에게 버림받은 고아라는 아픔을 마음속 깊이 간직하고 있는 소녀이다. 비트를 만나서 그의 상처 받은 영혼을 치료하기 위해 노력한다.
암흑 군주 마그슬레이엄 (리메스메론)	원래는 모르론의 발케롬 어둠 군주의 한명이었으나, 마그슬레이엄을 잃어버리고 암흑(봉인)의 시간을 살다가 깨어난 후 칼시드론의 소환에 의해 엘렌드에 강림을 하게된다. 그리고 다른 암흑 군주와 마찬가지로 칼시드론과의 계약을 어기고, 엘렌드를 파멸의 구렁텅이로 몰아넣는다.

씨는 미친듯이 엘렌드 전역으로 퍼져나갔다. 이 광기 어린 전쟁을 지켜보던 칼시드론은 분노에 휩싸여 그만 이성을 잃고 어떤 일에 몰두하는 계기가 된다. 칼시드론은 전쟁에 미쳐서 날뛰는 더러운 엘렌드의 생명체에게 죽음을 내려서 그 더러움을 제거하고 새로운 세상을 만들겠다는 광기에 빠지고 만다. 이 사실을 알게 된 길로딘은 즉각 로벤티아에 사실을 알렸으나, 이미 칼시드론의 광기는 시작되었고, 아홉의 암흑 군주는 엘렌드로 강림하게 된다. 이 강림으로 인하여 엘렌드의 모든 인종에게 무차별한 학살이 자행되었고, 칼시드론은 이 무차별적인 살육을 보고 자신의 본성을 되찾았으나, 때는 이미 늦어서 이미 암흑 군주들이 더 이상 칼시드론의 말을 듣지 않았다.

칼시드론은 자신의 실책에 피눈물을 흘리며 암흑 군주를 물리칠 무기를 만들기 시작하였고, 곧 칼시드

론의 필생의 힘이 담겨진 마력검인 칼시드론의 검이 완성된다. 이 칼시드론의 검을 가지고 칼시드론은 암흑의 군주와의 사투를 벌이지만, 결국은 8명체의 암흑 군주와 함께 목숨을 잃게 된다.

마지막으로 남은 암흑 군주 마그슬레이엄은 자신의 애검 마그슬레이엄을 사용하여 엘렌드를 지옥으로 만들어 갔다. 뒤늦게 로벤티아에서 온 새로운 관리자들은 마그슬레이엄을 모르론으로 되돌려 보내려고 하였으나, 마그슬레이엄을 가진 마그슬레이엄앞에서는 무기력 하였으며, 그들의 목숨마저 마그슬레이엄에게 바치는 꼴이 되어 버렸다. 그 후에는 수차례에 걸쳐 마그슬레이엄에게 도전장을 해오는 용사들이 있었으나, 그들은 모두 뜻을 이루지 못한채 목숨을 잃었으며, 엘렌드는 점점 더 황폐해져만 갔다.

## 참고

### 코룸의 세계관

엔프네펠리아는 1600여년의 엘렌드 역사의 모체가 되는 세계이다.

엘렌드외의 세계의 대륙을 합쳐서 부르는 명칭이며, 엔프네펠리아는 신들의 손에 의해서 탄생하였다고 전해진다. 여기서는 엔프네펠리아의 생성 배경을 조금만 설명토록 하겠다. 신들은 오랜시간(몇 만년의 시간을 이야기한다.)동안 평화로운 시대를 영위하고 있었으나, 시간이 차츰 흘러 갈수록 신들은 알 수 없는 갈등을 겪게 된다. 결국, 이 알 수 없는 갈등은 선과 악이라는 대립을 낳게 되었고, 신들은 이 기주의에 빠져 들면서 서로의 이데올로기를 위해 투쟁하기 시작한 것이 신화시대의 멸망을 야기시켰다.

이 투쟁은 결국 기나긴 전쟁으로 이어졌고, 이 전쟁으로 인해 수많은 신들은 죽고 오로지 다섯명의 신만이 살아 남았다고 한다. 이 신들도 큰 상처를 입었기 때문에 자신들이 얼마 살지 못할 것을 예견하고, 각각의 신들은 자신들의 묘지(엔프네펠리아)를 만든후 그곳에 몸을 묻었다고 전해진다. 신들이 몸을 묻은 땅에서는 그 신들의 모습을 닮은 생명체들이 탄생하였고,

다섯명의 신들의 몸은 각각 대륙으로 변하였다고 전해지는데, 엔프네펠리아를 구성하는 다섯개의 대륙이었다고 전해진다. 로벤티아(농단의 성지 또는 티베론), 에비아(엘핀), 코룸(엘렌드), 다스테드, 모르론 이렇게 다섯개의 대륙으로 구분되어진다.



게임의 SAVE/LOAD 및 게임 종료



기술을 사용 : 기술요는 참고란에...



아이템 사용 : EQUIP(특수 아이템), ITEM(일반 아이템), 아이템 설명은 참고란에...



주인공 상태



주무기로 활 선택



주무기로 장검 선택



주무기로 활베드 선택



장검과 방패의 조합을 선택



오크에게 붙잡힌 상인



비트를 보고 몰려드는 사람들



벽화

### 복수의 화신 비트

마을을 나와 북쪽으로 조금 올라가면 한 상인이 오크들에게 공격받고 있는 모습이 보인다. 비트는 시끄러운 소리에 그곳으로 달려가고, 오크들을 무찔러 상인을 구해준다. 상인은 고맙다며 100karz를 준다. 비트가 혹시 이 근처에 다른 마을이 있는지 묻자 상인은 북동쪽에 그린힐이라는 마을이 있다고 알려준다. 상인과의 이벤트가 끝나면 북동쪽으로 가서 다리를 건너간다. 다리를 건너면 표지판이 하나 보이는데, 남쪽에 오래된 폐광이 있다고 써여 있다. 이제 북쪽으로 올라가 그린힐 마을로 들어간다.

### 그린힐 마을

마을에 들어가면 비트를 본 마을 사람들이 물려온다. 이들 중 촌장 발타잘이 비트에게 어느 마을에서 왔는지 묻는다. 비트는 투명스럽게 존스톤 마을에서 왔다고 말한다. 촌장과 마을 사람은 그에게 이것저것 묻지만, (존스톤 마을에 학살이 일어난 것, 마을 사람들은 그린힐 마을에도 이와 같은 일이 생길 수 있다며 준비를 해야 한다고 말한다. 비트의 아버지가 리트만 레아스라는 것을 듣고 발타잘은 비트의 아버지가 15년전에 자신과 반란군에서 같이 싸우던 동료이고, 어린 나이임에도 불구하고 자신을 구해준 적이 많다는 이야기를 한다.) 비트는 피곤하다며 빨리 쉬기를 원한다. 그러자, 촌장은 쉬었다가 나중에 자기를 한번 찾아오라고 말한다.

마을 사람들과 이야기를 하고 나서 마을 북동쪽에 있는 발타잘을 찾아간다. 그는 비트의 부모가 모두 죽은것에 유감을 표하며, 그가 이것때문에 복수를 할 생각을 가지고 있는 것은 잘못된 것이라고 말한다. 그러나 이에 굽히지 않는 비트, 곧 발타잘은 그를 이해하고 그가 마그슬레이엄을 처치할 수 있는 방법을 알려준다. 마그슬레이엄이 오기전 8명의 암흑군주가 더 있었다고 한다. 그러나, 이를 한 현자가 칼시드론이라는 무기로 모두 무찌르고 8명째 암흑군주와 싸우다가 전사했다고 한다. 그 후 마지막 암흑군주 마그슬레이엄은 이 무기를 파괴하려 했지만 이루지 못하고 그 힘만을 4개의 성지에 나누어 봉인을 하였다고 한다. 이에 관한 자세한 내용을 알고 싶으면 현자 디트리

히님을 찾아가라고 알려준다. 그리고 이들 중 하나가 그리힐 남쪽 폐광에 봉인 되어있다는 것도 알려준다.

마을을 나오기 전에 광석을 구입한다. 광석은 안보이는 길을 보여주게 하는 아이템으로 폐광뿐만 아니라 다른 여러 곳에서도 도움이 될 것이다.



성지



발타잘을 만난다.

### 힘이 봉인된 폐광

마을을 나와 남동쪽으로 내려가면 폐광으로 가는 길이 보인다. 길을 따라 광산으로 들어가면 황소머리의 엑셀이 버티고 서있어서 비트의 길을 막고 있다. 엑셀은 여자를 꽤나 밝히는 것처럼 보이는데, 비트가 여자가 아닌 것을 보고 실망을 한다. 비트는 엑셀이 여자만 밝히는 황소머리라고 악물리자 엑셀은 비트를 공격해온다. 엑셀 주위에는 푸른색 오크들이 있는데, 이들을 빨리 처리하고 엑셀을 공격한다. 엑셀을 이기면 그가 쓰던 도끼를 얻을 수 있다. 북쪽으로 올라가 레드포션과 레기어스가 있는 방의 열쇠를 구하면 길이 갈라졌던 부분으로 되돌아가 동쪽으로 간다. 그곳에 계단이 있는데, 제일 안쪽으로 가면 호렌이 있다. 그는 그리힐 마을에서 제일 활을 잘만드는 장인으로 그를 구해주면 활을 받을 수 있다.



폐광입구



공격하는 엑셀

피워 공략



모든 나무를 베어준다

호덴을 구하고 계단 입구 근처에서 서쪽길로 내려가면 레기어스의 방에 도착할 수 있다. 레기어스는 최근 마그슬레이엄님에게 마땅히 보고를 드릴 공적이 없어 걱정했는데 다행이라며 비트를 공격해온다. 레기어스는 망토를 둘러쓰고 할버드를 휘두르는데, 에너지가 중간이하로 내려가면 할버드를 던지며 공격해 올 것이다. 할버드를 던진 사이에 다가가서 공격하면 어렵지 않게 죽일 수 있다.



레기어스를 만난다

레기어스 방의 열쇠▶

레기어스를 죽이면 돈을 갖고 그리힐 마을로 되돌아간다. 그곳에서 촌장 발타잘을 만나면 2번째 봉인에 관한 힌트를 알려준다. 그러나, 이 봉인을 풀기는 거의 불가능하며 어두운 표정을 짓는다. 이 봉인의 위치는 북서쪽 숲에 있는 샤콘 신전으로 이곳의 입구는 마법이 걸린 나무들이 막고 있어 안으로 들어갈 수 없다고 말한다. 이 때, 비트가 엑셀을 죽이고 얻은 도끼를 보이자 발타잘은 그것이라면 아마 가능할 것 같다고 말한다.

### 샤콘 신전

마을을 나와 북쪽으로 계속 올라가면 언덕이 보일 것이다. 이 언덕을 따라 서쪽으로 계속가서 숲으로 막힌 곳이 나오면 아래로 내려간다. 그곳에 돌로 된 바닥이 띄엄띄엄 보이는 길이 나오는데, 이 돌바닥을 따라가면 나무로 막혀있는 샤콘 신전의 입구를 발견할

수 있다. 이곳에서 엑셀에게 얻은 도끼를 장착하고(아이템에 생긴 도끼 아이콘을 선택해주기만 하면 된다.) 나무에 부딪쳐 나무를 하나하나 베면 안으로 들어갈 수 있다. 샤콘 신전에 들어가면 북쪽으로 올라간다. 그러면 갈라진 길이 보이는데, 여기서 동쪽으로 내려가면 샤콘의 방 열쇠를 얻을 수 있다.

다시 되돌아가 북쪽길을 지나가면 함정이 보이는데 광석을 사용해 길의 위치를 확인한다. 함정을 지나 조금 더 올라가면 샤콘이 있는 방에 갈 수 있다. 샤콘은 독수리 머리를 한 인간인데, 등에 날개가 달려있어 하늘을 날아다니며 공격한다. 하늘에 떠있기 때문에 샤콘이 비트를 공격하려 내려올 때 공격하는 것이 효과적이다.

### 램버트와의 만남

샤콘의 신전을 빠져나와 그리힐 마을로 가려할 때 한 드와프와 부딪히게 된다. 그는 미안하다고 말을 하고 그냥 가버린다. 비트는 다음에 다시 만나면 가만두지 않겠다고 하며, 그리힐 마을로 돌아간다. 마을에 돌아와 술집에 가면 샤콘 신전 앞에서 보았던 드와프를 만날 수 있다.

그의 이름은 램버트인데, 그와 앞에서 부딪힌 일 때문에 말다툼을 하고 있는데, 술집 밖에서 비명소리가 들려온다. 이들은 곧 싸움을 멈추고, 드와프는 마그슬레이엄의 병사들이 쳐들어와 마을 사람들을 학살하고 있다는 것을 알아차린다.

램버트가 술집 밖으로 나가려 하고 '마그슬레이엄'이란 말만 들어도 화가 치솟는 비트는 그를 따라 나가려 하지만, 램버트는 비트를 기절시키고 혼자 달려나간다. 마을 밖에는 마그슬레이엄의 병사들이 마을 사람들을 무참히 학살하는 비참한 광경이 벌어지고, 램버트는 이를 지휘하고 있는 자 앞에 나선다. 그는 이 남자(하루만)에게 자신의 혼을 팔아 불사의 육신을 얻고 그것도 모자라서 사람들을 학살하는 하루만을 친구로서 용서할 수 없다면서, 공격하려고 하지만 너무나 강한 하루만 앞에 맥없이 살해당한다.

기절해있던 비트는 얼마 후 깨어나 술집 밖으로 나간다. 술집 밖에는 모든 마을 사람이 학살당한 비참한 광경이 눈에 들어온다. 비트는 치솟는 화를 억누르며 램버트가 있는 곳으로 걸어간다. 램버트가 죽었음을 알아차린 비트는 그의 햄머를 들고 복수를 하겠다고 다짐한다.

### 하루만의 탐

우선 도구점에서 광석을 여러개 구입해 둔다. 이제 하루만을 만나기 위해서는 그가 살고 있는 탐으로 가야한다. 하루만의 탐은 그리힐 마을 동쪽문으로 나와 동쪽으로 두 화면 이동하면 볼 수 있다. 탐에 도착하



샤콘신전 입구



깔끔한 그래픽



↑광석을 쓰면 길이 보인다

↓샤콘의 공격



↑램버트의 부딪힘

↓램버트와 하루만





던전 근처로 가면 언덕으로 올라가는 계단이 보인다.

이곳에 올라가면 할버드를 발견할 수 있는데, 이것을 집으려는 이상한 여자가 나타나 쥘

싸게 이를 낚아챈다. 비트는 자신이 먼저 발견했다며 달라고 요구하지만 그녀는 트레저 헌터의 기본 법칙을 들먹이면서 먼저 주은 자가 주인이라고 말한 후 사라져 버린다. 비트는 그녀를 따라가려 하지만, 워낙 빨리 도망가는 바람에 놓쳐 버린다. 비트는 그녀를 다음에 만나면 할버트를 꼭 받아내겠다는 생각을 한다.

할버드를 빼앗긴 비트는 북쪽 라이머스 마을로 올라간다. 마을의 북쪽 지역을 살펴보기 위해 라이머스



↑하루만의 탐 입구

↓마법사의 공격



7레이너스 장벽 입구



복제 인간을 만드는 마법사



트롤의 공격

면 안으로 들어가 동쪽길로 가서 감옥문 열쇠를 얻는다. 다시 탐 입구에 있는 감옥문을 열고 안으로 들어가면 하루만의 방문 열쇠를 얻을 수 있다. 감옥에서 나와 서쪽길을 따라 탐을 돌며 4층까지 올라가면 하루만을 만날 수 있다. 하루만은 마법사로 화려한 마법을 사용하면서 비트를 공격할 것이다. 그의 마법을 피하며 하루만을 무찌르자.

### 레이너스의 장벽

하루만을 무찌르면 탐을 내려온다. 이제 그리힐 마을 북쪽에 있던 성문으로 들어갈 수 있다. 성문을 지나면 바로 라이머스 마을이 보인다. 우선 마을을 뒤로 하고 북쪽으로 조금더 올라가면 뒤에서 갑자기 나타난 트롤의 공격을 받게 된다. 비트는 바로 공격을 하지만 트롤의 갑작스런 공격에 많은 부상을 입고 기절한다. 이것을 지나가던 나그네가 발견하고 라이머스 마을에 있는 성직자 리아의 집으로 데려간다.

리아의 집에서 비트는 무려 3일동안 사경을 헤매이다 깨어난다. 아직 몸이 불편하니 일어나지 말라고 극구 말리는 리아를 뒤로 하고 비트는 할 일이 있다며 집을 나선다. 그러나, 그의 얼굴은 붉어져 있었고 리아의 아름다운 모습을 떠올리며 자신도 모르게 그녀를 좋아하게 된다. 하지만, 곧 마을을 고쳐먹고 자신이 해야 할 일을 상기시킨다.

마을을 돌아다니며 사람들과 대화를 한다. 그러면 슈바르츠라는 인물에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그의 조부는 이 지역의 국왕이었는데, 나라를 구하기 위해 마그슬레이엄과 '피의 계약'을 맺었다고 한다. 하지만, 그 이후의 코룸지역은 점점 더 상황이 악화되어갔다고 한다. 이와 같은 일 때문에 그의 손자인 슈바르츠도 마그슬레이엄의 앞잡이가 된 것처럼 들린다. (그러나, 마을 여자들은 잘 생긴다는 이유때문에 무조건 좋아하는 것 같다.) 그리고 술집에서는 곧 반란군이 마그슬레이엄에 대한 총반격을 시작할 것이라는 소문이 돈다. 또, 불의 정령을 찾아다니는 두 꼬마들의 이야기를 듣게 되는데 어느 집에 들어가면 이들을 만날 수 있다.

마을 북동쪽 지역에 한 여인으로부터 에이미라는 여자에 관해서 들을 수 있는데, 그녀가 트레저 헌터라는 것을 알 수 있다. 그리고 이 근처에 있다는 이야기를 들을 수 있는데, 우선 그녀를 찾아보자. 마을을 나와서 이전에 지나왔던 장벽 아래로 내려가서 키르스



불의 정령을 찾아 다니는 아이(?)



에이미와 마주친다



비트에게 다가온 반란군 병사들

마을 북쪽에 있는 공터를 배회하던 중, 병사를 거느린 한 장수에게 포위당한다. 그는 바로 슈바르츠로서 비트가 봉인을 지키고 있던 3명의 괴수를 쓰러뜨린 자라는 것을 알고 잡아가려 하지만, 이때 어디선가 화살이 날라와서 병사 2명을 쓰러뜨리고, 슈바르츠는 남은 병사들과 함께 달아나 버린다. 곧, 화살을 쏘아 비트를 구했던 사람들이 나타나는데, 그들은 자신들을 반란군이라고 소개하며, 비트를 구하기 위해 공격한 것이 아

파워 분석

나라 슈바르츠를 잡기 위해서 공격한 것이라고 말하고 곧바로 이들은 슈바르츠를 뒤쫓아간다.

### 키리스 던전

마을로 돌아온 비트는 한 남자로부터 봉인이 있다는 키리스 던전에 관한 이야기를 듣게 된다. 비트는 마지막 봉인을 풀기위해 키리스 던전으로 바로 달려간다. 키리스 던전은 라이미스 마을에서 나와 남쪽의 장벽을 지나서 동쪽으로 두 화면 지나가면 도착할 수 있다. 키리스 던전 입구 앞에서 에이미가 병사들로부터 공격을 받고 있는 모습이 보인다. 비트는 재빠르게 뛰어가서 이들을 공격하고 에이미를 구출한다. 에이미는 고맙다고 하면서 앞서 가져간 할버드를 돌려주고 다친 상처를 치료하기 위해서 사라진다.

이제 키리스 던전으로 들어간다. 던전에 들어오면 바로 서쪽지역으로 이동한다. 이곳에서 계단을 내려



공격받는 에이미

가 북쪽으로 조금만 가면, 키리스의 방 열쇠를 얻을 수 있다. 이 던전에서 몇가지 아이템을 찾으면, 다시 계단을 올라와서 던전을 처음 시작했던 곳에서 북쪽으로 올라간 후, 동쪽으로 간다. 길을 따라 계속 가면 계단이 보인다. 아래로 내려가서 북쪽으로 계속 가면 키리스의 방에 도착할 수 있다. 키리스는 머리가 3개인 거북모양의 괴물인데, 비트가 찾아온 것을 보고는 어서 돌아가라면서 무시한다. 비트는 키리스의 커다란 덩치와 파워에 기가 죽고 키리스의 공격에 기절하고 만다. 이 때, 에이미가 달려와서 쓰러진 비트를 안고 던전을 탈출해 마을로 돌아온다. 마을에 온 비트는 리아의 도움으로 회복을 하게 되고 그녀에게 거듭해서 고마움을 표시한다. 리아는 그의 눈에 어두운 모습이 서려있다고 모든 것을 사랑으로 해결하라는 말을 남긴다. 그리고 현자 디트리히에 관해 들을 수 있는데, 그가 살고 있는 곳은 마을 북서쪽에 있다고 한다. 리아의 집을 나오면 마을 서쪽 입구를 통해 밖으로 나온다. 서쪽으로 두 화면 이동하면 외진곳에 집 한채가 보이는데, 안으로 들어가자.

안에는 한 남자가 있고 그와 이야기를 하면 곧 그가 현자 디트리히라는 것을 알 수 있다. 그에게 키리스를 무찌를 수 없다는 이야기를 하면 키리스는 물리적인 공격에 대한 방어를 하기 때문에 물리적인 방식으로 공격해서는 키리스를 물리칠 수 없다고 말한다. 그리고, 키리스를 물리칠 수 있는 방법은 메릭신을 복용하는 것이라고 하면서 마침 그가 가지고 있던 메릭신을 비트에게 건네준다. 그리고 만약 키리스를 무찌르면 자신을 다시 찾아오라고 하면서, 그때는 비트가 필요한 정보를 알려주겠다고 말한다. 메릭신을 복용한 비트는 엄청난 힘이 솟는 것을 느끼고 곧장 키리스를 무찌르기 위해서 달려나간다.

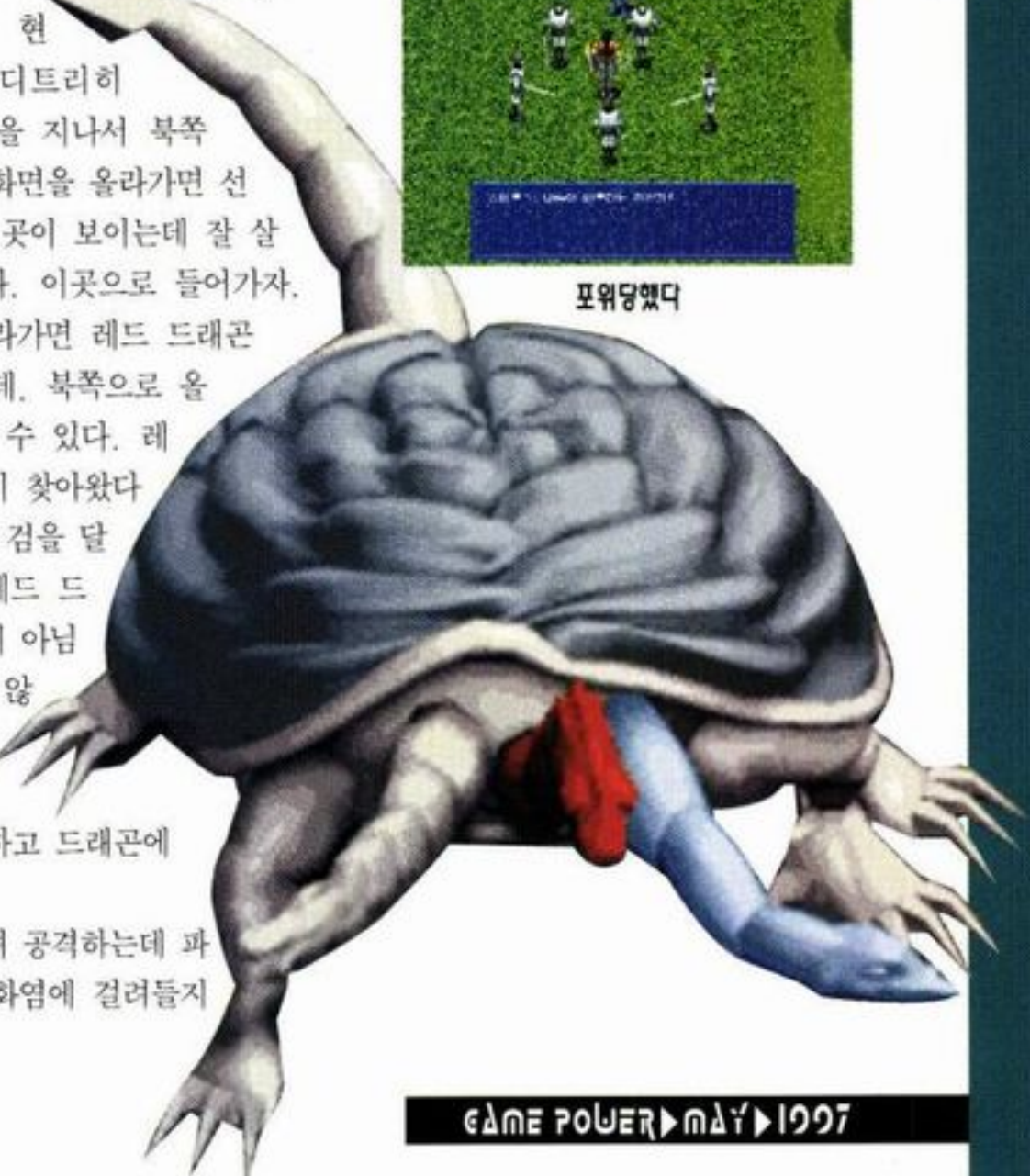
마을을 통과하고 키리스의 던전을 지나서 키리스가 있는 방까지 온다. 이제야 비로소 실제적인 전투가 이루어지는데, 키리스는 마지막 봉인을 지키고 있는 만큼 그 파워가 막강하다. 어렵게 키리스를 이기면 매직 실드를 얻을 수 있다. 이제 곧장 디트리히를 만나러 간다.

### 레드 드래곤

디트리히는 비트가 바라던 칼시드론 검에 대해 이야기를 해준다. 봉인은 풀었지만 이 검을 구하기란 굉장히 어렵다고 말하고 이 검은 자신의 집 북쪽문을 지나 북쪽 사막을 지나면 동굴이 하나 있는데, 이 안에 살고 있는 레드 드래곤이 가지고 있다고 한다. 그런데, 이 레드 드래곤은 욕심이 많아서 아마 절대 그냥 주지는 않을 것이라는 말도 빠뜨리지 않는다.



동굴인



현자 디트리히의 집을 지나서 북쪽으로 두 화면을 올라가면 선인장으로 막힌 곳이 보이는데 잘 살펴보면 한 부분이 뚫려 있다. 이곳으로 들어가자. 안에 들어와서 동쪽길을 따라가면 레드 드래곤의 방 열쇠를 얻을 수 있는데, 북쪽으로 올라가면 레드 드래곤을 만날 수 있다. 레드 드래곤은 오랜만에 사람이 찾아왔다고 말한다. 비트는 칼시드의 검을 달라고 말하지만 욕심 많은 레드 드래곤은 자신에게 필요한 것이 아님에도 불구하고 주려고 하지 않는다. 비트는 어쩔 수 없이 레드 드래곤을 죽여 칼시드론 검을 얻기로 생각하고 드래곤에게 달려든다.

레드 드래곤은 화염을 쏘며 공격하는데 파워가 상당히 세다. 따라서 화염에 걸려들지



디트리히를 만난다



다시 만난 플랩



키리스와의 전투



포위당했다



레드 드래곤



델라도 성 입구

않도록 조심하며 공격한다. 레드 드래곤을 무찌르면 녹슨 칼 한자루를 얻을 수 있는데, 그 낡아빠진 칼을 본 순간 비트는 실망을 한다. 그러나, 어디선가 남자의 목소리가 들리기 시작하고... 그로부터 칼시드론 검에 대한 이야기를 듣게 된다.

이 목소리의 주인은 8명의 마왕을 죽였다는 현자의 목소리로 그가 이 세상에 왔을 때는 모든 세상이 혼란스럽고 전쟁만이 가득하였다고 한다. 이를 걱정하던 현자는 인간들을 다스리기 위해 8명의 마왕을 소환하였다고 한다. 그 힘으로 이 대륙을 통일하였지만 이들 마왕의 힘이 강대해져서 현자의 힘의 범위에서 벗어나게 되고, 많은 학살을 자행하였다고 한다.

이를 볼 수 없었던 현자는 힘으로 인간을 다스리려 한 자신을 자책하며, 이를 다시 되돌리기 위해 온 나라의 현자와 장인들이 헌신을 다해 만든 칼인 칼시드검을 가지고 7명의 마왕을 죽이고 8번째 마왕을 죽이며 자신도 함께 죽었다고 한다. 하지만, 자신의 의지만은 이 세상에 남아 이 검을 지키고 있었다고 한다.



화이트 포션	HP의 약 1/3을 회복시켜 준다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
옐로우 포션	HP의 약 1/2을 회복시켜준다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
레드 포션	HP를 전부 회복시켜준다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
그린 썸	MP를 약 20 POINT를 회복시켜준다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
블루 썸	약 1/2의 MP를 회복시켜준다. 사용 갯수: S-1개, M-2개, L-3개
레드 썸	MP를 완전히 회복시켜준다. 사용 갯수는 1개
용사의 술	이 술을 마시게 되면 연계기 게이지가 모두 차오르게 된다. 사용 갯수: S-1개, M-2개, L-3개
광석(光石)	이 광석은 순간적으로 빛을 내면서 보이지 않는 길을 보여준다. 그러나, 이 광석은 30초의 사용시간 제약이 있다. 사용 갯수: S-1개, M-2개, L-3개
화석(火石)	이 화석을 사용하면 몸의 바로 앞부분에 불덩이가 생긴다. 이것은 적에게 데미지를 주기 위해서 사용되는 것이 아니라, 어떤 물건에 불을 붙이기 위하여 사용한다. 사용 갯수: S-1개, M-5개, L-10개
에독제(解毒劑)	이 에독제는 독에 플레이어가 걸렸을때 에독(解毒)을 하기 위하여 사용한다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
성물(聖物)	이 성물을 사용하면 모든 스킬톤들이 사라져 버린다. 즉, 성직자가 사용하는 툰 언더이드와 같다. 이 도구는 맵전 체에 해당하는 것이 아니고 현재 화면에 있는 적에게만 해당하는 경우이다. 사용 갯수: S-1개, M-3개, L-5개
폭염석	이 돌은 플레이어 전면에 부딪히는 범위까지 날아간다. 만약 500도트 정도를 날아가도 부딪히는 것이 없으면 500도트 정도에서 자동으로 폭발돼 버린다. 그리고 폭발 되는 범위는 약 100도트내외로 잡으면 된다. 사용 갯수는 S-1개, M-2개, L-3개
화염석(火炎石)	이 화염석은 플레이어의 검에 화염의 속성을 주는 것이다. 이 화염의 속성은 팔살기 설명을 보기 바란다. 사용 갯수: S-1개, M-2개, L-3개
냉한석(冷寒石)	이 냉한석은 화염석과 흡사한 방식으로 사용된다. 이것은 장검에 냉한기의 속성을 주는 역할을 한다. 사용 갯수: S-1개, M-2개, L-3개
아르만의 씨앗	HP, MP를 모두 회복 시켜준다.
체력의 물약	이 약은 MAX, HP를 약 10포인트 정도 업그레이드 시켜주는 역할을 한다. 이 아이템은 돈을 주고 살 수는 없다.
마력의 물약	이 약은 MAX, MP를 약 5포인트 정도를 업그레이드 시켜준다. 이 아이템 역시 돈을 주고 살 수는 없다.
보따리 과자	이 아이템을 사용하면 사용 아이템의 MAX갯수가 증가 한다. 이 아이템은 돈을 주고 살 수가 없다.

비트는 당신의 그런 행동 때문에 그 많은 사람들이 희생된 것은 어떻게 할 것이냐하며 분노한다. 그러나, 시간은 되돌릴 수 없는 법. 더이상의 희생을 막기위해 칼시드 검을 들고 마지막 마왕 - 마그슬레이엄을 처치하기위해 델라도 성으로 달려간다.

**델라도 성**

마을을 지나 북동쪽 제일 구석으로 가면 델라도성에 들어갈 수 있다. 성에 들어오면 상당히 많은 적들이 보이는데 모두 상대를 할 수는 없으므로 투명 마법으로 비트의 모습을 감추자. 북쪽으로 올라가 함정 두개를 지나 계속 가다보면 동쪽과 서쪽으로 갈라지는 길이 나온다.

여기서 서쪽으로 내려가면 계단이 하나 있는데 이곳으로 내려간다. 계단을 내려와 북쪽으로 올라가면 감옥을 발견할 수 있다. 여기서 서쪽으로 가면 라담과 헨켈이 적에게 잡혀 고문을 받고 있는 모습을 보게되고 이를 본 비트는 고함을 치며 이들을 구하기 위해 달려간다. 라담과 헨켈을 고문하는 적을 죽이고 이들을 구출하면 서둘러 밖으로 나오게 된다.

밖으로 도망은 비트와 라담, 헨켈은 뒤쫓아온 슈바르츠와 그 부하들에게 붙잡힌다. 비트는 라담과 헨켈에게 먼저 도망가서 반란군의 공격 준비를 하라고 하면서 자신이 이들을 처리하겠다고 한다. 라담과 헨켈이 사라지고 혼자남은 비트는 재빨리 슈바르츠를 공격해 이들을 무찌른다. 쓰러진 슈바르츠는 자신을 죽이라고 말하지만 비트는 그의 눈에 어두웠던 지난날의 모습이 보이는 것 같다며 그를 풀어준다.

**최후의 결전**

슈바르츠가 사라지면 다시 라이머스 마을로 돌아온다. 술집(PUB)에 들어가 지하로 내려가면 반란군의

공격하는 적들



고문 당하는 라담과 헨켈

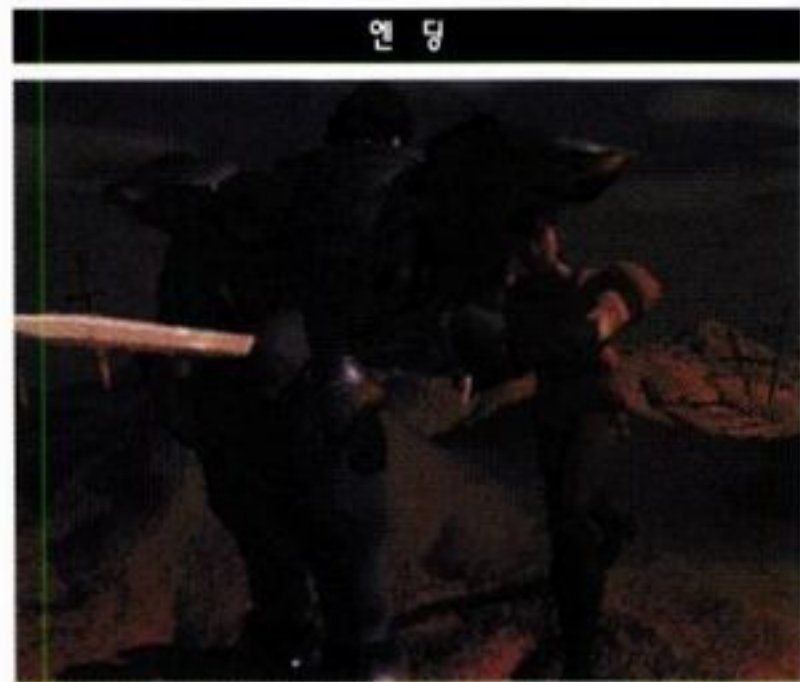
아지트에 들어갈 수 있다. 이곳에서 이들과 마그슬레이엄의 군대의 침략에 대해 어떻게 대처할 것인가에 대한 회의를 하게 된다. 마을에 남아서 방어를 하자는 의견과 모두 이곳에서 철수를 해 다음을 기약하자는 의견이 있었지만, 마을 안에서 전투가 일어날 경우에는 그 피해가 매우 커지고 철수를 할 경우에는 마을 사람들의 민심이 돌아올 수 있다는 것 때문에 마을 북쪽 길목에서 적들을 막기로 결정한다.

마을 북쪽 길목에 자리잡은 반란군은 적들과 대치하는 상태에 놓인다. 바드는 비트에게 자신들이 적들과 대치하고 있는 사이에 칼시드론 검으로 마그슬레이엄을 무찔러달라고 부탁한다.

### 마그슬레이엄과의 사투

화면이 바뀌면 다시 델라도 성으로 들어간다. 앞에서 갔던 감옥으로 내려가 문이 열린 감옥을 뒤지면 감옥열쇠와 부유의 반지를 얻을 수 있다. 다시 동쪽으로 가면 감옥이 보이는데, 안으로 들어가면 마그슬레이엄이 있는 방 문 열쇠를 얻을 수 있다.

이제 다시 위로 올라가서 갈라졌던 두길중 동쪽길로 내려가면 계단이 나온다. 이 곳으로 올라가 북쪽으로 가면 마그슬레이엄의 방으로 갈 수 있다. 이곳이 게임의 마지막 부분으로 게이머의 노력에 따라 이 세상의 운명이 바뀔 것이다.



연 당

마그슬레이엄을 칼로 찌르는 비트



마그슬레이엄의 빛

## 게임을 마치며

화려한 그래픽이 눈을 사로잡는 게임이다. 그러나, 화려한 그래픽에 비해서 스토리 구성이 약간 촘촘하지 못하다는 것이 단점이다. 각 이벤트들 간에는 특별한 인과관계가 없이 이벤트의 나열밖에 보여주지 않았기 때문에, 유저들이 게임을 진행하는데 약간 어려움을 겪을지도 모른다.

또한 스토리가 길지 못하고, 몇몇 버그들(예를 들어 처음 발견한 상자가 열리지 않는다던가, 마을 사람들과는 한번 이상 대화를 못한다던가 하는...) 이 눈에 띄었으며, 대화의 내용도 통신상의 채팅 말투처럼 정리되지 않은 느낌이 들었다.

하지만, 이러한 점들을 개선한다면 코뮌은 국산 RPG게임의 수준을 한단계 높여준 재미있는 게임이라고 말하고 싶다.



반란군 회의



적군과 대치



## 기술(마법)표

### (1)장검계 기술

Level	기술명칭	소모 SP	기술형태	설 명
2	매직 미사일	10	즉각	적에게 마법의 미사일로 공격하여 데미지를 준다.
5	라이트닝	15	즉각	적의 머리위에 강력한 번개를 내리면서 극심한 데미지를 준다.
6	화이어 톱스워드	13	지속	장검에 화염의 속성을 집어넣어서 강력한 힘을 낸다.
6	어이스 톱스워드	13	지속	장검에 냉한계의 속성을 집어 넣어서 강력한 힘을 낸다.
14	부 유	12	지속	몸을 공중에 약 3~4Cm를 띄워서 함정에서 몸을 보호하여 준다.
??	지 진	25	즉각	화면상에 지진을 일으켜 공격한다.

### (2)할버드계 기술

Level	기술 명칭	소모 SP	기술형태	설 명
3	홀 드	12	지속	주변의 적들을 일정 시간동안 못 움직이게 만든다.
4	파워업	8	지속	이 기술은 플레이어의 힘을 두배로 상승시키는 효과가 있다.
5	화이어	15	즉각	이 기술은 적 한명에게 극심한 화염의 데미지를 입힌다.
8	투명	15	지속	이 기술은 자신의 몸을 안 보이게 만들어서 적의 눈을 피한다.

### (3)활 계열 기술

Level	기술 명칭	소모 SP	기술 형태	설 명
2회	복	5	즉각	플레이어의 HP를 약 절반 정도 회복시켜준다.
3	보호	8	지속	플레이어의 방어력을 일시적으로 높여준다.
4	썬	5	즉각	화면상의 모든 적에게 일정한 데미지를 준다.
5	어이스	15	즉각	화면상의 적들에게 냉한의 기운으로 공격을 거한다.
7	홀리 라이트	20	즉각	화면상의 모든 스킬톤을 없애버린다.
9	완전치료	15	즉각	플레이어의 몸상태를 완전히 회복시켜준다.





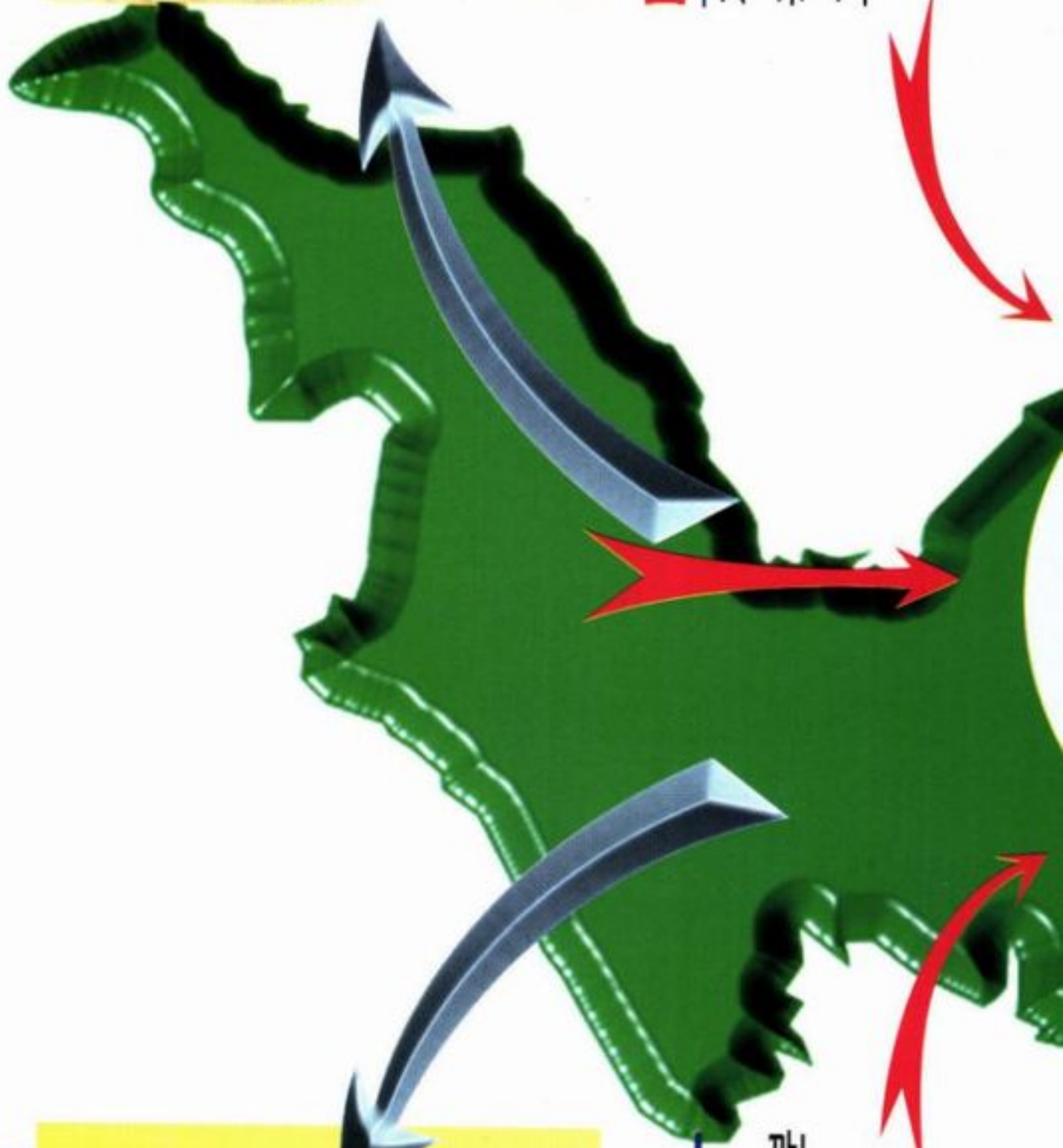


# 통신가의 쿠데타!! 확실해? 확실해 다릅니다!!



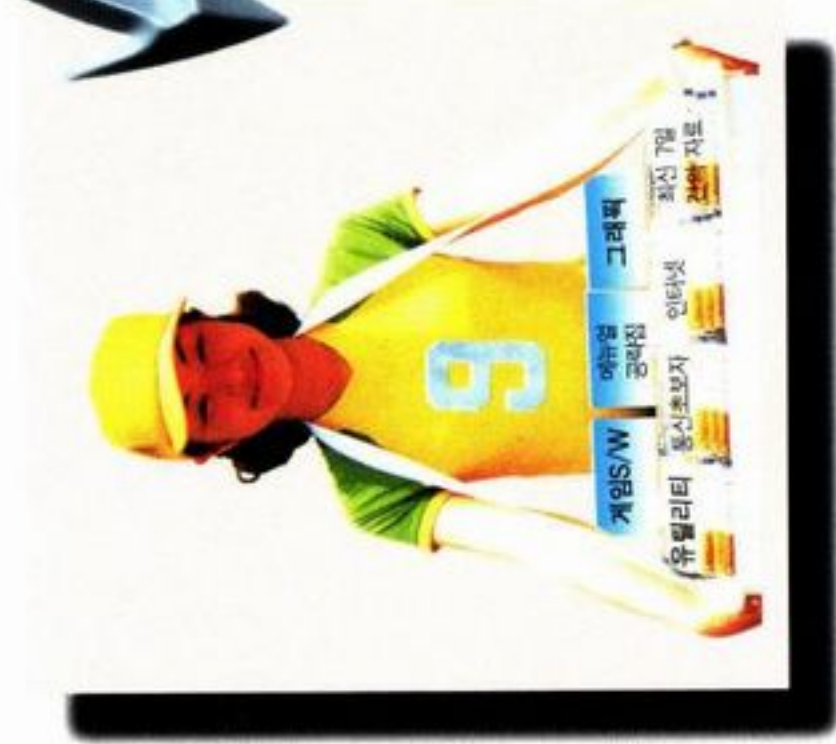
### 채팅

통신가에서 가장 물 좋은 곳  
환상 어드벤처 채팅이 여러분  
을 기다립니다!!



### PC CHAMP

게임에 관한 모든 것이 있는 곳  
국내 최대 게임 DB구축  
그곳은 인포샵 게임챔프!!



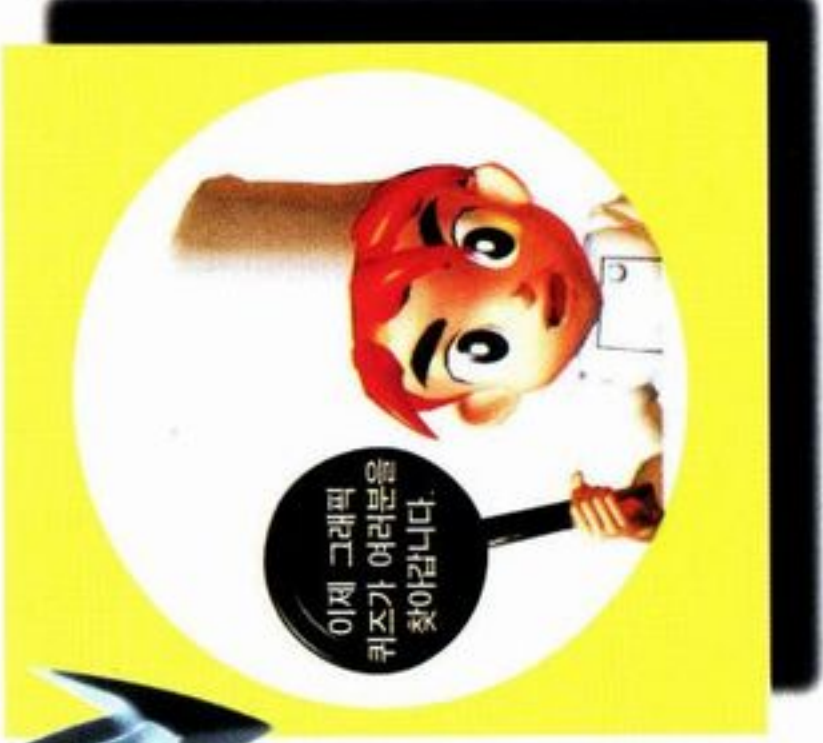
**공개자료실**

매일 쏟아지는 인터넷 자료를 여기서  
다운에서 실행까지 챔프가  
도와드립니다



**X파일**

게임 X파일, 5월 공개?



**퀴즈**

재미짱! 상품짱! 그래픽 퀴즈!  
챔프 명인과의 퀴즈 대결  
이제, 만점에 도전한다!!

# 애너미네이션

Enemy Nations<sup>®</sup>

레드얼럿과 심시티 2000의 완벽한 결합!

전략 게임의 신기원

**애너미네이션!**

4월 7일 출시결정!



Intel<sup>®</sup> MMX와 Indeo를 채용한  
최첨단 기술의 결정체  
**“애너미네이션”**  
Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup> 95의  
메인프로그래머가 제작에 참여하여  
멀티플 리얼타임 윈도우화면이 구현되는  
**“애너미네이션”**

**시스템 요구사항**

- 486DX2-66 이상 (권장형 33MHz 이상 권장)
- 8MB RAM 이상 (권장형 16MB 이상 권장)
- SVGA 그래픽 카드 (권장형 640x480 256색상)
- Sound Blaster 호환 사운드 카드
- 4배속 CD-ROM 드라이브 이상
- 가상 메모리 64MB 이상

**권장소비자가격**

49,500원



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

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