

GAME POWER

The Most

Famous PC Game Section of Game Champ

10

OCTOBER 1997

파워 ANALYSIS

카르마: 불멸의 분노

영웅전설 4: 주홍빛 물방울

보스

아랑전설 3

영화감독 이야기

마법사가 되는 방법

졸업 2

흥미기획/ 슈퍼 패미콤 에뮬레이터

SCOOP/ 판타랏사
에버루즈 스페셜
포토제닉
파이널 파랜드
오 나의 여신님이시여!

게임특집1. EVANGELION

1. 에반겔리온의 모든 것
2. 에반겔리온, 그것이 궁금하다
3. 에반겔리온 비주얼 만화

게임특집2. 윈도우98 & 게임

「최고의 잡지가 만드는 최고의 코믹! 메이저 그리고 초마전사 수라무!!」

..... 메이저 5-8권, 수라무 5권의 「챔핑을 찾아라」 당첨자 명단을 공개하겠습니다!

계속되는 여러분의 성원에 감사드립니다. 제우 코믹스가 자신있게 추천하는 만화, 「메이저」와 「초마전사 수라무」는 지금 서점에서 만나실 수 있습니다.



초마전사 수라무 1권

가까운 서점에서 만나요.



메이저 1권



게임잡지 내지부록 9월 10일 발행

GAME POWER

표지설명

카르마는 국내 게임 제작사인 드래곤플레이어가 제작한 롤플레잉으로 FF7을 연상시키는 화려한 그래픽과 탄탄한 게임 구성은 국산 롤플레잉 게임에 대한 인식을 새롭게 심어줄 것이다. 카르마는 SKC를 통해서 9월초에 발매된다.



10

COMMENTS

16 게임특집 **에바의 모든 것/ 에바, 그것이 궁금하다! /비주얼 만화**
에반겔리온의 모든 것

22 게임특집2 **멤피스 베타버전에서의 게임환경**
윈도98 & 게임

8 SCOOP
▶ 판타랏사 ▶ 에베루즈 스페셜 ▶ 포토제닉
▶ 파이널 파랜드 ▶ 아! 나의 여신님이시여!

흥미기획

- 26 슈퍼패미컴 에뮬레이터
- 27 미러보는 PC용 파이널 판타지 7
- 28 리틀러비스 Q&A

뉴스

- 2 KOREA INFOS / WORLD WIDE INFOS
- 6 코기 정보

일반정보

- 30 일본 게임정보
- 14 이트 게임차트
- 15 소프트웨어 리뷰
- 24 게임강좌

프리뷰

- 32 샴타라코어
- 33 던전키퍼
- 34 신조협력
- 35 크리스탈 플릿트
- 36 신 / 리플렉스
- 37 크루세블 / C&C 레드얼럿 : 에프터메트

리뷰

- 38 가제트
- 39 에버블룸
- 40 톤 리벨리온
- 41 로스트 바이킹 2
- 42 발디스
- 43 캔스트럭터
- 44 로도스도 전기 : 외색의 마녀

- 45 문 드래곤
- 46 폴른 예브
- 47 절대상교
- 48 디크라이트 컨플릭트 / 이미란스 1
- 49 폭소 아프리카 탐험 2 / ATF 골드

파워리뷰

- 50 톱레이더 2
- 52 미트퍼켓
- 54 어스 2140

파워클럽

- 90 파워클럽
- 92 멀티웨어 백화점
- 94 발매리스트
- 96 샴프게시판



56 지을 수 없는 업의 세계! **카르마 : 불멸의 분노**

62 또 다른 영웅의 이야기가 펼쳐진다 **영웅전설 4 : 주홍빛 물방울**

68 주먹하나로 천하를 평정한다! **보스**

72 불후의 명작을 만들기 위해 **영화감독 이야기**

76 테리와 앤디, 보가드 형제가 PC에 떴다! **아랑전설 3**

80 3명의 사부로부터 배우는 마법수업 **마법사가 되는 방법**

86 미소녀들을 내손으로 졸업시킨다! **졸업 2**

GAME INDEX

49	ATF 골드
37	C&C 레드얼럿-에프터 메트
38	가제트
48	디크라이트 컨플릭트
33	던전키퍼
44	로도스도 전기
41	로스트 바이킹 2
28	리틀러비스
36	리플렉스
80	마법사가 되는 방법
45	문 드래곤
62	멀티웨어 백화점
42	발디스
68	보스
32	샴타라코어
36	신
34	신조협력
76	아랑전설 3
48	이미란스 1
64	어스 2140
39	에버블룸
9	에베루즈 스페셜
62	영웅전설 4 : 주홍빛 물방울
72	영화감독 이야기
13	아! 나의 여신님이시여!
47	절대상교
86	졸업 2
56	카르마 : 불멸의 분노
43	캔스트럭터
37	크루세블
35	크리스탈 플릿트
40	톤 리벨리온
50	톱레이더 2
27	판타랏사
12	픽업 퀘스트
8	판타랏사
11	포토제닉
49	폭소 아프리카 탐험 2
46	폴른 예브



NEWS

KOREA INFOS

공연윤리위원회 폐지, 새로운 민간단체 탄생!

공연윤리위원회(이하 공윤)가 9월 10일부로 폐지되고 심의를 담당하는 새로운 민간단체가 탄생한다. 공윤의 한 관계자에 따르면 공연윤리법의 개정과 영화심의 위헌 결정 등의 이유로 공윤이 폐지되고 9월 중순 경 새로운 심의단체 결성을 위한 작업이 추진중이라고 27일 밝혔다.

공윤의 임무를 대신하게 될 이 심의단체는 '한국문화체육진흥협회'라는 이름의 민간단체로 인원구성과 세팅 작업이 비밀리에 진행되고 있는 것으로 밝혀졌다. 그러나 이 신설 단체의 준비작업을 이끌고 있는 주체는 아직 알 수 없는 상태. 앞서 밝힌 공윤의 관계자는 "신설 단체의 주체는 공윤 내의 기획팀이 될 수도 있고 전혀 다른 단체가 될 수도 있다"고 말하고 "민간단체이기는 하지만 강제성은 띠게 될 것"이라고 전했다.

공윤의 폐지가 기정사실화 된 지금 공윤 사무실은 상당히 어수선한 분위기다. 현 인원들이 신설 단체로 갈 것인지 아닌지를 알 수 없는 등의 문제 때문이다. 이에 대해 공윤 관계자는 "현재 심의에 대한 신설 단체의 방침이나 기준을 전혀 알 수 없어 답답한 상태"라고 밝히고 신설 단체인 '한국문화체육진흥협회'에 대해서는 "공윤이 다하지 못한 여러가지 문제점들을 해결 줄 것"으로 내다봤다.

「도쿄야화」, 심의 통과

FE의 '도쿄야화'가 결국 심의에 통과됐다. 웅진미디어는 폭력적인 내용 때문에 심의에서 수정 요구를 받았던 '도쿄야화'의 스토리 배경을 일본으로 바꾸고 욕설이나 은어 등을 배

제한 후 '연소자 관람불가' 등급으로 심의에 통과됐다고 22일 발표했다.

도쿄야화는 원래 학원 폭력을 둘러싼 이야기가 주제였으나 일본에 대항하는 한국인의 이야기로 주제를 전환, 게임의 배경을 일본으로 바꾸고 명칭도 '질풍고교 야화'에서 '도쿄야화'로 바꾸었다. 그리고 게임의 성격을 크게 변화시키지 않는 범위 내에서 수정 작업이 가해져 심의에 통과됐다는 것이 담당자의 이야기다. 원래 8월 초에 출시될 예정이었던 이 게임은 8월말 현재 출시 중이다.

한편 연애 시뮬레이션 게임인 '부킹맨'은 심의에서 '보류' 판정을 받았다. 이 작품은 공윤으로부터 혼전 성관계와 동시에 두 여자를 공략할 수 없다는 등의 스토리적 지적을 받고 그래픽보다는 대사를 중심으로 수정 작업에 들어간 상태다.



도쿄야화

소프트맥스 신작발표회, 대성황

소프트맥스는 9일 용산소프트웨어프라자에서 가진 신작발표회에서 자사에서 개발한 3개의 제품을 유저들 앞에 선보였다.

이날 발표회에서는 가장 먼저 출시될 예정인 전략 시뮬레이션 게임 '판타랏사'를 중심으로 창세기전 외전인 '서풍의 광시곡'과 에임포인트

의 뒤를 잇는 롤플레잉 게임 '제로 아우어' 등의 게임이 소개되었다. 이날 행사는 정영희 대표의 인사를 시작으로 조영기 개발실장의 기조연설, 제품 소개, 질의 응답의 순서로 진행되었다. 참가자로는 소프트맥스의 회원들을 비롯, 약 500명에 가까운 게이머가 참가하여 성황을 이루었으며 질의응답 시간에는 제품에 대한 질문이 많이 쏟아져 나와 소프트맥스의 제품에 대한 게이머들의 관심을 짐작케 했다.



커뮤니케이션 그룹, 일본 드림큐브 사와 판권계약

최근 '파랜드 텍틱스'를 내놓은 바 있는 커뮤니케이션 그룹의 소프트맥스소프트가 일본 드림큐브(Dream Cube)사와 윈도95용 육성 시뮬레이션 게임 '위저드 하모니'의 판권계약을 맺었다. '위저드 하모니'는 이미 가정용 게임기(플레이스테이션, 새턴)로 선보여 20만개 이상의 판매고를 올린 히트작이다. 그래픽과 사운드가 더욱 보강된 이번 윈도95 버전은 미니게임과 숨겨진 이벤트 등이 준비되어 있으며 10월 중순에 출시될 예정이다.

드림큐브 사의 모체인 아크시스템웍스사는 일본의 중견 비디오 게임 개발 업체로 지금까지 비디오 게임에만 전념해 왔으나 이번 드림큐브사의 설립으로 윈도95 시장에 전격 참여하게 된 것이다. 또한 앞으로 비디오 드림큐브사에서 출시하는 모든 비디오 게임은 윈도95로 출시될 예정이다.



위저드 하모니

신라음반, 새 RPG 게임 '파이널 파랜드'로 명칭 결정

신라음반은 최근 TGL사와 '파랜드 스토리-4개의 봉인'의 판권계약을 맺고 타이틀 명을 '파이널 파랜드-4개의 봉인'으로 변경하고 한글화 작업에 들어갔다고 22일 밝혔다.

이 타이틀은 파랜드 스토리의 이름을 결정짓는 게임 타이틀 공모 행사를 통해 모집된 명칭 중 최종 결정된 것으로 신라음반 담당자는 "파랜드 외전, 판타지 스토리, 안젤리아 등 많은 의견이 있었으나 파랜드 시리즈의 마지막 편이라는 이미지를 심어 주기 위해 이렇게 결정했다"고 타이틀의 결정 이유를 밝히고 9월 5일 통신을 통해 합격자 발표가 있을 것이라고 전했다.

파이널 파랜드는 파랜드 시리즈 중 최신 작품으로 18분에 걸친 동영상과 안치환·구자형 등 국내 최고급 성우를 등장시킨 롤플레잉 게임이다.



파이널파랜드

8월 우수게임, '빅키와 비비' 선정

문화체육부는 '97 이 달의 우수게임' 8월 수상 작품으로 계몽사의 교육용 게임 '빅키와 비비'를 선정했다고 1일 발표했다.

이 작품은 게임과 교육을 접목시킨 에듀테인



빅키와 비비

먼트 타이틀로 초등학교 수학교육을 위해 제작됐다. 게임의 내용은 빅키와 비비가 우주선을 타고 재미있는 수학교육 왕국에 놀러 가서, 도형공원·무계공원·숫자공원·시계공원 등지를 돌아다니며 4가지 우주 보물을 모아 마지막 관문을 통과하게 되고 우주 괴물을 물리쳐 마침내 수학왕이 된다는 스토리를 가지고 있다.

지금까지 교육용 타이틀이 게임 대상을 받은 것은 처음이며 상당히 이례적으로, 제작사인 계몽사는 조만간 교육용이 아닌 본격 게임 제작에 나서는 방안을 검토 중이라 밝히고 있다.

LG·삼성간 '철권 2' 이색 대결

LG와 삼성이 '철권 2'로 이색 승부를 벌였다. 22일 투니버스의 주최로 열린 이 대회는 LG와 삼성의 게임 관계자들이 친목을 도모하자는 취지에서 플레이 스테이션용 게임 철권 2의 시합을 개최한 것으로 삼성 측에서 마련한 세미나실에서 플레이 스테이션 2대로 각 그룹에서 9명씩 참가, 그룹 대결을 벌였다.

이날 대회는 LG소프트가 8 : 1로 승리하는 기염을 토했으며 개인 우승은 LG소프트 개발실의 윤상진 과장이 차지했다. 부상으로는 플레이 스테이션 1대가 지급되었으며 이날 행사는 9월 6일 만화전문 채널 투니버스를 통해서도 방영될 예정이다.

한겨레정보통신, 게임 유통 재개

그동안 자체 개발 게임을 준비해 오던 한겨레정보통신이 게임 유통을 재개했다.

한겨레정보통신은 우선 크로노스의 액션게임인 '미트 퍼펫'과 파나소닉 인터랙티브의 전략 시뮬레이션 게임 '발디스'를 10월경에 출시하고 바이콤의 3D액션게임인 '더 디바이드'를 10~11월경에 출시할 예정으로 있다.

한편 한겨레정보통신이 자체적으로 개발하고 있는 액션게임인 '타이거'와 롤플레잉 게임인 '에스퍼'는 거의 완성단계에 들어갔으며 올 연말에 출시될 예정이다.

SKC, 캠퍼스 러브 스토리 이벤트 개최

캠퍼스 러브 스토리의 발매를 기념하여 SKC소프트팀이 주최한 1일 데이트 이벤트가 지난 8



월 1일 SKC빌딩 13층 대회의실에서 개최되었다. 이 이벤트는 캠퍼스 러브 스토리를 구입한 구매자 중 이벤트 참가를 신청한 남자 중 4명을 선발하여 게임에 등장하는 여자 캐릭터와 닮은 캐릭터 걸들과 1일 데이트를 시켜 주는 행사였다. 이 행사에서는 오전에 캐릭터 걸과 선발된 남자들에 대한 소개가 있었으며 캠퍼스 러브 스토리의 제작사인 남일 소프트 제작진의 소개, 데이트 비용을 전달하는 순으로 진행되었다. 이 이벤트가 끝난 후 캐릭터 걸과 선발 자들은 대학로로 가서 데이트를 즐기는 시간을 가지는 것으로 이날 행사를 마무리지었다.

게임박스, 매장사업 확대 일로

게임박스는 뉴코아 매장 개설과 나산클레프의 매장 개설로 이번 달부터 대대적인 매장 확보에 나선다고 18일 밝혔다. 이와 때를 같이하여 게임박스는 협력 업체의 도움으로 판매대의 개편과 함께 레이아웃과 데모 시연 등으로 적극적으로 기존의 판매망을 보강할 예정이다. 동시에 연말까지 20여 개 이상의 새로운 거래망을 확보할 방침이다.



현재 거래 중인 업체로는 카르푸 3개점과 뉴코아(뉴마트), 김스클럽, 나산클레프 등이며 각 업체에 400여종의 제품을 납품하고 있다. 이들 매장은 서울을 제외한 인천·일산·분당 등 경기도를 중심으로 대전 광주 등 각 지방에 위치하고 있다.



SICAF '97 전시회, 성황리에 막내려

국내 애니메이션 매니아들의 큰 잔치인 '서울 국제만화페스티벌(SICAF) '97' 전시회가 14일 KOEX에서 열려 21일 성황리에 막을 내렸다.

한국애니메이션제작자협회와 한국종합전시장, IAC코리아가 주최한 이날 행사장에는 애니메이션 상영관에서 상영된 애니메이션 상영회와 관련 학과와 동호회 등의 전시회, 애니메이션 관련 업체들의 홍보 활동, 만화 그리기 대회 등 다채로운 행사가 선보였으며 이 중에서 '에반젤리온' 비디오 상영은 폭발적인 인기를 끌었다. 또한 케이블 TV 만화전문 채널인 투니버스에서는 만화영화 '영혼기병 라젠카'의 거대한 거대한 인형을 제작, 관람자들의 눈길을 끌었다.



영혼기병 라젠카 인형

'야후코리아' 서비스 개시

인터넷 정보검색 사이트인 '야후(Yahoo!)'의 한국판 '야후코리아'가 9월 1일부터 서비스 된다.

(주)야후코리아(대표 엄진섭)는 7일 신라호텔에서 '야후코리아 설명회'를 가지고 야후만의 독창적인 정보분류 노하우와 순수 국내 정보검색 기술을 접목하여 최상의 서비스를 제공할 것이라고 밝혔다. 야후코리아는 미국의 야후!, 소프트웨어코리아, 일본 소프트뱅크, 야후!제팬이 합작투자한 야후의 계열사로 8억 5천만원의 설립자금이 투자되었으며 9월 1일부터 1만 5천 개의 사이트를 중심으로 한글 검색 서비스가 제

공되며 1년 후에는 9만 사이트 이상의 정보를 축적, 제공할 계획이다.

야후코리아에서는 기본적으로 야후에서 제공 중인 부가 서비스의 한글화와 함께 우리나라 실정에 맞는 다양한 서비스를 개발, 제공할 예정이며 다양한 형태의 광고 시스템을 구비하여 소비자 and 광고주를 직접 연결하는 광고 서비스를 제공할 방침이다.



야후코리아 홈페이지 (www.yahoo.co.kr)

큰사람, '97년이야기 (이야기 7.5)' 발표

큰사람정보통신이 이번 컴덱스 쇼에서 '이야기 7.3'의 새버전인 '97년이야기'를 발표했다.

이야기 7.3 이후 1년만에 선보이는 97년이야기는 이야기 7.5버전에 해당하며 '심장소리가 들리는 소프트웨어, 97년이야기'라는 제호를 테마로 하고 있다.



이야기 7.5

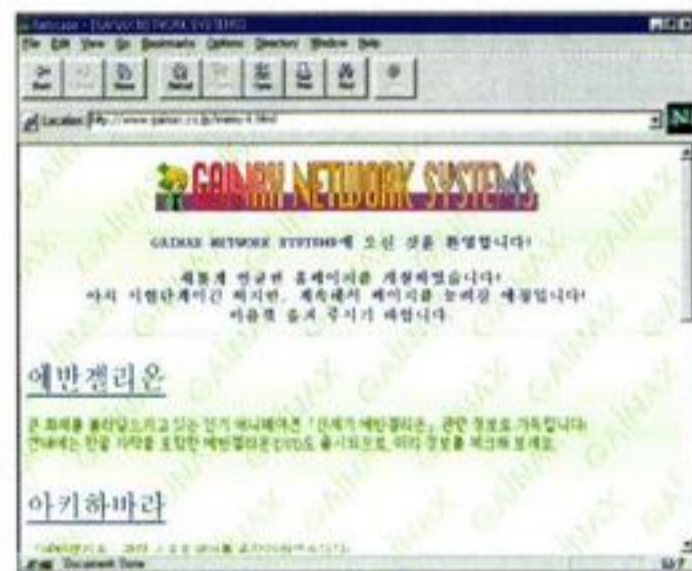
97년이야기는 K-Modem의 상위버전인 K-Steam 프로토콜을 지원하여 모뎀으로도 실시간 음성전송이 가능하고, 온라인 상태에서 음악 감상을 할 수 있는 MA3 지원 기능, 빠른 화상 검색이 가능한 VIF 등 멀티미디어 기능이 더욱 강화되었다. 또한 하이텔 인포샵의 IP업체를 원 클릭 아이콘으로 검색할 수 있는 인포샵 브라우

저 기능과 쉬운 인터넷(Easy I) 등을 내장하여 인터넷과 PC 통신의 통합능력이 더욱 강력해졌다. 이 외에도 이야기만의 고급 기능을 강화하여 파워 유저들을 위한 배려도 잊지 않았다.

97년이야기는 10월 초에 정식 제품이 출시될 예정이며 아울러 '이야기 사용자 150만 명 돌파 기념 사은대잔치' 등 다양한 사은행사 계획도 추진중이다.

가이낙스, 한글 홈페이지 개설

신세기 에반젤리온으로 유명한 가이낙스가 자사의 홈페이지에 한글로 된 홈페이지를 새롭게 개설했다. 이 한글 홈페이지에서는 에반젤리온에 대한 상세한 정보와 관련 소프트웨어의 간략한 소개를 볼 수 있다. 가이낙스의 이번 한글 홈페이지 개설은 그만큼 한국에 에반젤리온의 팬들이 많다는 것을 증명하고 있다. 가이낙스의 한글 홈페이지는 현재 시험 단계에 있기는 하지만 앞으로 점차적으로 늘려 나갈 예정이다.



가이낙스 한글 홈페이지 (www.gainax.co.jp/menu-k.html)

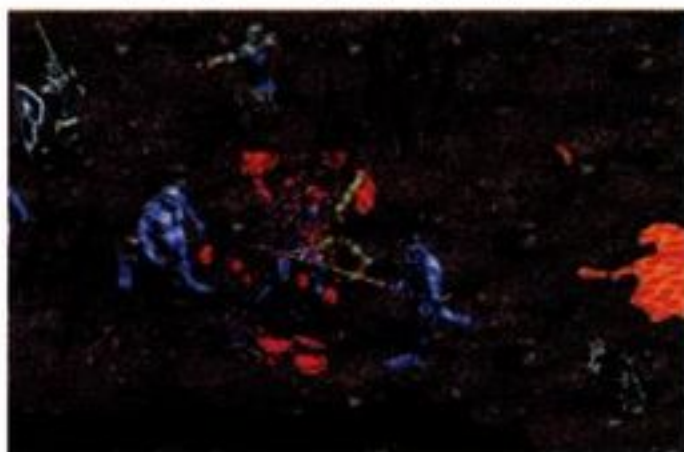
바로 잡습니다

9월호 2P '에반젤리온' 기사 중 '하이콧이 만트라를 통해 국내 판권 획득' 부분을 '에반젤리온은 만트라를 통하지 않고 하이콧이 직접 판권을 획득한 것'으로 바로잡습니다.

9월호 6P '충무공전' 기사 중 'HQ팀이 충무공전의 그래픽의 외주를 맡은 것' 부분을 '충무공전은 HQ팀과 트리거소프트가 공동 제작한 것'으로 바로잡습니다. 충무공전은 HQ팀에서 프로그램, 음악, 캐릭터 디자인, 초기 기획 등을 맡았고 트리거에서 기획과 그래픽, 홍보 부분 등을 담당했습니다.

WORLD WIDE INFOS

시에라, 「디아블로 확장팩」 제작중



시에라가 「헬파이어」라는 이름의 디아블로 확장팩을 제작하고 있다. 헬파이어는 나크룰이라고 불리우는 악마를 상대로 새로운 모험을 한다는 내용을 담고 있다. 헬파이어에는 호크 데몬, 그레이브 디거, 사이클로브 등 20종류의 새로운 몬스터가 등장하고 30가지의 마법 아이템과 모든 방향으로 파이어볼을 쏘는 이메레이션, 번개의 벽, 워프 등의 5가지의 주문이 추가된다. 또한 다른 캐릭터들에게 볼 수 없는 능력을 가진 수도사 캐릭터가 새롭게 등장한다. 시에라는 헬파이어의 출시 시기를 11월경으로 잡고 있으며 가격은 25달러이다.

칼리스토, 영화 「제5원소」를 PC게임화

칼리스토사가 SF영화 제5원소를 PC게임으로 제작하고 있다. 3D 액션 어드벤처인 제 5원소의 제작에는 이 영화의 제작자인 픽 베송 감독이 참여할 예정이다. 게이머는 코벤 달라스나 리로 중 한 명을 선택하여 4개의 원소를 찾기 위해서 15개의 스테이지에서 모험을 펼치게 된다. 이



게임은 98년 중반에 출시될 예정이며 3D 그래픽 액셀레이터를 지원할 것이라고 한다.

「워크래프트 어드벤처」 출시 연기



블리자드가 워크래프트 어드벤처의 출시를 연기했다. 블리자드의 대변인은 워크래프트 어드벤처를 크리스마스에 출시할 예정이었으나 출시 시기를 내년초로 연기한다고 발표했다. 그 이유는 게임의 영화적인 요소를 다시 제작하고 새로운 특징을 추가시키기 위해서인데 이 새로운 특징에 대해서는 아무런 언급을 하지 않았다.

아이도스, 롤플레이팅 게임 「레버넌트」 제작중

아이도스가 새로운 롤플레이팅 게임인 '레버넌트(Revenant)'를 제작중이다. 원래 이 게임은 예기치 못했던 상표 문제로 인해서 한때 제작이 중단되었으나 최근 새로운 타이틀로 제작을 속개한 것이다. 이 게임은 실시간으로 명암 처리가 가능한 새로운 명암 엔진을 적용하여 멋진



비주얼을 구현하였으며 모든 캐릭터를 다이렉트 3D를 사용하여 제작한 것이 특징이다. 모든 삽화는 SF 아티스트인 댄 보바이스에 의해서 제작되고 있는데 그는 현재 영화 '에일리언 4'의 제작에도 참여하고 있다. 한편 레버넌트는 롤플레이팅 게임으로는 최초로 게이머가 직접 주

문을 창조할 수 있는 부적 마법 시스템이 도입된다. 현재 아이도스에서는 레버넌트의 출시 시기를 발표하지 않고 있다.

8비트 게임 몬테쥬마, PC용 게임으로 등장

8비트 애플용으로 등장했던 액션 게임인 '몬테쥬마즈 리벤지'의 후속작인 '몬테쥬마 리턴'이 PC용으로 출시된다. 이 후속작은 13년 전에 1편을 제작했던 유토피아 테크놀러지에 의해서 제작된다. 원작과 마찬가지로 모험가이자 아스텍 왕가의 후손인 맥스 몬테쥬마가 자신의 상속권을 되찾기 위해 지하 왕국에 잠입한다는 내용



으로 설정되어 있다. 몬테쥬마 리턴스의 출시 시기는 아직 미정이며 전작인 몬테쥬마즈 리벤지가 보너스 게임으로 추가되어 함께 출시될 예정이다.

레드 스톰, 마인드스케이프와 공급 계약 체결

툼 클랜시가 새롭게 설립한 게임 제작사인 레드 스톰 엔터테인먼트가 마인드스케이프사에 자사의 게임 타이틀을 공급한다는 계약을 체결했다. 이 계약의 체결을 통해서 마인드스케이프사는 앞으로 레드 스톰 엔터테인먼트가 게임으로 제작하고 있는 톰 클랜시의 폴리티카(Politika)와 플래닛 텍사스(Planet Texas) 등을 포함하는 모든 게임을 판매할 수 있게 되었다.

레드 스톰 엔터테인먼트는 자사의 게임을 전국의 서점 체인망을 통해서 판매하기 위해서 핑 킨 그룹의 계열사의 피어슨 Plc와 폴리티카의 번들 계약을 이미 체결한 바 있다.



KOGA INFOS

KOGA는 한국 PC 게임 개발사 연합회(Korea pc Game development Association)의 줄임말로 한국에서 PC 게임을 개발하고 있는 개발사들의 모임이며 현재 약 50여 개의 회원을 가지고 있습니다. 이 코너는 한국 개발사들의 모임인 KOGA의 소식을 알리고 그들에게 도움이 될 만한 자료를 제공하기 위해 새로이 구성되었습니다. 참고로 여기에 실리는 자료들은 KOGA 사업과 유봉사 뿐만 아니라 KOGA에 가입된 개발사들의 소식인 만큼 개발사 여러분들의 소식을 기다리겠습니다. 더불어 독자 여러분의 국내 개발사들에게 바라는 의견도 받을 예정이니 국산게임을 사랑하는 여러분의 뜨거운(?) 마음을 가득 담아 보내 주세요.

를 개설했다. 크레아 21의 홈페이지에는 올 12월에 출시할 예정인 3D액션 아케이드 게임인 '포졸 우거지'와 3D 롤플레이 게임인 '크리스탈 플리트', 그리고 온라인 그래픽 전략 아케이드 게임인 '배틀 그라운드' 등 크레아가 개발 중인 게임에 대한 간략한 정보를 볼 수 있다.

코가유통사, 용산으로 이전

코가유통사가 드디어 용산에 둠지를 틀게 됐다. 코가유통은 시장 여건 악화와 교통 불편 등의 이유로 용산으로 이전하기로 결정하고 자리를 물색 중이라고 22일 밝혔다.

이는 지난해 9월 20일 현 당산 사옥에서 '한국 PC게임개발 연합유통사'라는 이름으로 창립 기념식을 가진 이후 만 7개월만에 이루어진 것이다. 그동안 코가유통사는 회원사들의 개발 사정을 고려, '노 개런티 제도'의 경영방식과 '선 영업, 후유통' 형태의 유통사업을 펼쳐 왔다. 그러나 지난 해 겨울의 혹독한 한파와 최근의 시장 악화로 인해 몇 개 타이틀을 제외하고는 기본 판매량을 유지했을 뿐이다.

코가유통의 이번 용산 이전은 코가유통사뿐만 아니라 다른 개발사에게도 중요한 의미를 지닌다. 코가유통이 이번 이전을 새로운 도약의 계기로 삼고 있기 때문이다.

코가의 한 담당자는 "이번 이전이 지리적 불리함에서 비롯된 점도 있지만 궁극적으로 게임 유통의 메카, 용산에서 빠른 정보와 신속한 업무로 그동안의 부진을 씻고 재 도약의 계기로 삼기 위한 것"이라며 "제작사나 관련 단체·업계의 재평가를 받을 수 있도록 전력투구하겠다"고 전했다.



사진은 지난해 창립 기념식 때의 강석진 사장

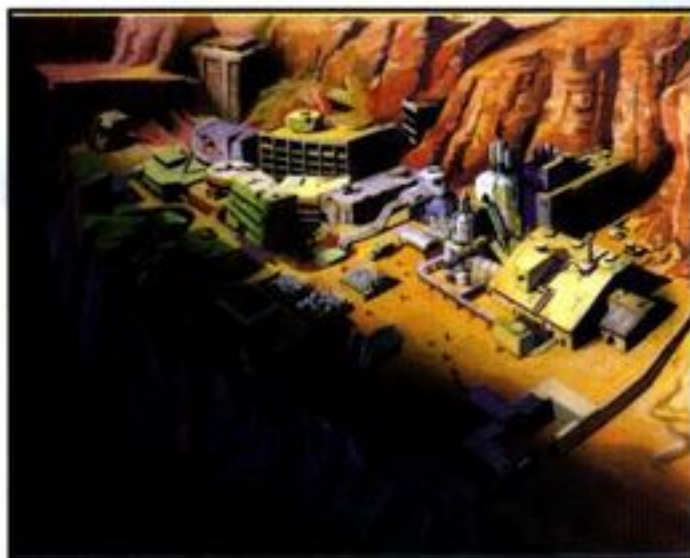
'영혼기병 라젠카', 출시임박!

패밀리프로덕션은 '영혼기병 라젠카'의 작업이 막바지에 이르는 9월을 기해 본격적인 홍보에 들어간다고 19일 밝혔다.

우선 패밀리프로덕션은 8월 25일 컴덱스 쇼에서의 라젠카의 데모 시연을 시작으로 9월 유럽에서 열리는 ECTS에도 참가할 예정이다. ECTS 참가는 자체적인 게임의 홍보보다도 수출과 관련, 바이어들과의 상담이 주된 목적이다.

ECTS에 이어 9월 말에는 국내에서 게임 발표회를 가질 예정이다. 이 행사에서 영혼기병 라젠카의 게임 발표·시연과 함께 가수 신해철 씨의 팬사인회라는 '깜짝 행사'도 추진중이다. 패밀리프로덕션은 신해철 씨의 4집 앨범의 제목이 '라젠카'이기 때문에 자사의 게임 홍보 효과가 클 것으로 내다보고 이 행사를 적극 추진중이다. 라젠카는 10월 중순경 제작이 완료되고 12월경 현대정보기술을 통해 출시될 예정이다.

이 외에도 패밀리프로덕션에서는 두 가지의 게임이 제작되고 있다. 하나는 '철권'과 같은 3D 격투 게임으로 모션캡처와 음악적인 요소가 가미된 독특한 스타일의 게임이며, 다른 하나는 턴 방식의 롤플레이 게임이다.



영혼기병 라젠카

크레아 21, 홈페이지 개설

국산게임 개발 업체인 크레아 21이 홈페이지



크레아21 홈페이지 (www.crea21.co.kr)

LG소프트, 액션 어드벤처 게임 '탈(가칭)' 제작중

LG소프트가 '스톤엑스'에 이은 2번째 타이틀인 액션 어드벤처 게임 '탈'의 제작에 들어갔다.

이 게임은 롤플레이의 판타지적 요소가 가미된 액션 어드벤처 게임으로 한국적인 캐릭터와 배경에 중점을 두고 제작중이다. 내년 5월을 출시일로 잡고 있는 이 게임은 비슷한 시기에 출시될 '디아블로 2'를 염두에 두고 특히 한국적인 면을 강조할 예정이다. 따라서 게임의 배경도 '디아블로 2'가 티벳인 반면 '탈'은 조선시대를 시대적 배경으로 삼고 있다.

게임의 스토리는 지하세계의 마왕이 지상 구경을 가서 한 여인과 눈이 맞으면서 시작된다. 마왕이 없는 틈을 노린 지하세계에는 반란이 일어나고 마왕의 피를 이어받은 지상의 아들이 이들을 물리치기 위해 지하로 내려간다. 그러나 지하세계로 가기 위해서는 '탈'을 써야 하는데 이 탈에 따라 마법이 더욱 강력해질 수 있다는 것이 이 게임의 초반 스토리다.

소프트맥스, 홈페이지 개설

소프트맥스가 홈페이지를 새롭게 개설했다. 소프트웨어의 홈페이지에는 지난 8월에 발표식

을 가졌던 전략 시뮬레이션 게임 '판타랏사'와 롤플레이팅 게임인 '창세기 외전 : 서풍의 광시곡' 등에 대한 정보를 살펴볼 수 있다.



소프트맥스 홈페이지 (www.softmax.co.kr)

소프트맥스, 2기 모니터 요원 모집

소프트맥스가 창세기전 2와 에임포인트에 이은 2기 모니터 요원을 모집하고 있다. 지난해 1기 모니터 요원을 모집한 바 있는 소프트맥스는 그간의 테스트 경험을 바탕으로 좀 더 깊이 있는 테스트를 위해서 인원충원을 하게 된 것이다. 모니터 요원 신청은 서면이나 팩스, PC통신, e-

mail을 통해서 할 수 있고 모니터링의 원활한 참여를 위해 통신이나 인터넷 메일 계정을 가지고 있는 유저에 한한다.
문의 : 소프트맥스 (02) 598-2554

막고야, 모니터요원 모집

게임 개발사 막고야에서 97년도 모니터 요원을 모집중에 있다. 막고야는 그동안 게임OS 포맷 전환, 해외 사업 전개, 전략적 장르 선정 등의 내부적인 업무를 마무리 짓고 활발한 개발 활동과 해외 사업의 전개를 위해 그 첫 번째 작업인 모니터 요원 모집에 들어갔다. 모니터 요원으로 선정되면 올해 출시 예정인 아래 타이틀에 대한 테스터 작업을 담당하게 된다.
문의 : 막고야 (02) 578-8372

발매일	장르	타이틀	제작사
97/ 9초	롤플레이팅	제 3 지구의 카인	막고야
97/ 9말	액션 RPG	수호전	PANDA
97/10초	부부마블	아프리카탐험 2	PANDA
97/10초	슈팅	BON BON	E.M.A.G
97/11말	롤플레이팅	하르모니아 전기	막고야
97/12말	롤플레이팅	SIRON 95	마이크로웨이브

신성근 부장의 대만 탐방기



신진멀티미디어 신성근 부장

필자가 대만의 카오슝을 방문했을 때 온도는 섭씨 40도에 가까웠다. 순간 '잘못 왔구나' 하는 생각도 잠깐 들었지만 돌아올 때는 대만 사람들의 따뜻한 환대에 '정말 잘 왔구나' 하는 생각이 들었다. 지난 번 일본 업체들을 방문했을 때와는 달리 대부분이 오픈 마인드로 언어의 차이를 제외하고는 마치 국내 업체들을 방문하는 것 같은 느낌이였다.

이번 방문에서 보고 느낀 점을 요약하면 첫째, 대만 역시 도스용 게임은 사라져 가고 윈도용 게임이 자리 잡고 있다는 점이다. 그중 그래픽 작업은 인건비가 싼 본토에서 하고 있다는 사실은 흥미로운 사실이었다. 둘째, 신작의 흥수 속에 상대적으로 히트작이 없어 대만 게임 역시 불황이라는 점이다. 심지어 일부 업체 중에서는 개발에서 손을 떼고 유통만 하겠다고 곳도 생겨나고 있다.

셋째, 화교들이 가진 다국적 감각이다. 그들은 사업은 물론이고 일상생활에 이르기까지 세계적인 시야를 가지고 있었다. 대만에 있는 동안 줄곧 그들에게 전혀 이질감을 느낄 수 없었다는 점이 이를 증명한다. 일반 직원도 간단한 영어가 가능하고, 거리에는 전세계에서 모여든 각종 차량이 굴러다니고, TV에는 영어와 일어가 아무런 제한 없이 흘러나오고 있다. 또한 필자가 목던 싸구려 여관에서도 청소부나 관리인까지 일본어로 대화할 수 있을 정도였다. 말 그대로 Cosmopolitan city(세계적인 도시)였다. 한국 게임을 들여와 재미를 못 봤다고는 하지만 느긋한 중국인답게 한국의 게임이라고 배척하지 않는 그들의 모습에서 강한 친근감을 느꼈고 즉석 방문도 받아 주는 그들이 고마웠다.

넷째, 대만의 게임시장의 규모는 한국과 거의 비슷한 상태지만 거기에는 10억 인구가 있는 엄청난 중국 본토 시장으로 들어가는 길이 있다. 따라서 국내 업체들이 대만에 제품을 수출할 때는 이러한 점을 계산에 넣어야 할 것이다.

다섯째, 대만에서는 제품의 결제 조건에 대해 부담이 되는 '선불 수입제' 대신 '후불 수입제', 즉 먼저 팔고 돈을 지불하는 신뢰에 바탕을 둔 거래방식을 요구하고 있었다. 게임을 수입할 때 막대한 한글화 비용을 지불하고 있는 우리 입장에서는 그 상대가 신뢰할 수 있는 사람이라면 조심스럽게라도 진행할만 하다고 느꼈다. 너무도 경계의 눈빛을 늦추지 않는 일본인에 비하면 이 방식이 훨씬 좋은 조건인지도 모른다.

여섯째, 한국의 대부분의 업체에서 대만 제품으로 수익이 좋지 않았다고 하는 이야기를 자주 듣는다. 그러나 한국과 중국·미국·일본 모두가 뜻을 모은다면 이야기는 달라진다. 물론 어려운 이야기겠지만 서로 취약한 점을 보완하고 서로 유통을 시켜 주는 등의 상호 협조 체제를 구축한다면 어느 나라의 제품은 어떻고 하는 편견은 사라질 것이다.

마지막으로 우리는 일본인의 폐쇄성만 탓하지 말고 대만인처럼 범세계적인 시야를 가져야 할 것이다. 우물안의 개구리는 결코 우물 밖의 세상을 알지 못한다. 넓은 시장에서 주인을 기다리며 널려 있는 돈 뭉치에 손도 대볼 수 없다는 것이다. 필자가 미국에 살고 있었을 때 한국 서점에서 멋진 제목의 책표지를 본적이 있다. "세계는 넓고 할 일은 많다." 무척 감동적이었다. 미국에서 어느 유대인이 말했다. "미국이 금으로 포장된 도로라는 말은 사실이다. 단지 허리를 굽혀야 하는 수고를 해야 할뿐이다."라고... 이제 우리도 조금 허리를 굽혀야겠다.

유저의 눈에 비친 게임시장

이선주(천리안 게임동호회 회원 ID'S3550167)

일본게임과 국내게임의 차이점

우리나라 게임 개발사들의 작업 사정은 다른 나라에 비해 열악하기 짝이 없다. 회사라고 해야 오피스텔이나 조그만 작업실이 고작이고, 인원도 부족해서 사나리오-프로그래밍이라는 식이다. 게임을 출시해도 금세 복제품이 나오는 것이 우리나라의 현실이다. 그러나 가까운 일본의 '세가'라는 회사만 보더라도 이야기가 달라진다. 아케이드 게임을 전담하는 부서만 5~6개가 넘을 정도(AM2부서는 버철파이터를 만든 것으로 유명)이고 만화 지원부가 따로 구성되어 있으며, 마케팅·판매·컨버전 부서가 전문적·유기적으로 구성되어 있다. 거대한 빌딩에 넓은 구내식당은 기본이다.

세계에서 가장 많은 판매 대수를 기록한 슈퍼컴보이와 닌텐도의 제작사 '닌텐도' 또한 세계 곳곳에서 수많은 달러를 벌어들이고 있으며 '스퀘어'라는 기업은 '파이날 판타지' 시리즈를 비롯한 수많은 대작으로 돈방석에 오른 기업이다. 불법 복사가 만연했지만 그래도 많이 팔린 덕분이다. 그러나 중요한 것은 그 돈은 바로 우리 유저들의 주머니에서 나갔다는 사실이다. 그 돈이 한국 경제로 돌아왔으면 아마 세벳돈이 늘지 않았을까? 사실 게임기의 소프트는 복제품이 쉽게 구분되기 때문에 유저들 사이에서는 복제품보다 정품을 알아주는 편이다. 반면 PC용 게임은 어떠한가? 게임은 당연 공짜라는 공식이 성립되고 있으며 복제품을 가진 사람이 영웅시되고 있는 현실이다.

일본게임이 한국과 차이를 보이는 것이 또 하나 있

다. 취업이다. 일본에는 게임 제작사의 입사 경쟁률이 대기업 경쟁률과 비등하기 때문에 게임 회사에 들어가면 정말 어깨 펴고 다닐 수 있는 반면 우리나라의 사정은 유저들이 더 잘 알고 있을 것이다. 대부분의 어른에게 게임은 폭력과 선정물의 표본으로, 신체 건강한 대한민국 사람이라면 보아서도 안되고 입에 담아서도 안되며 플레이한다는 건 족보에 빨간 줄 갈 일(?)로 여겨지고 있는 현실이다. 약간 과장되기 했으나 그러한 게임을 만든다고 해보라. 어디 가서 명함 내놓기도 두려울 정도로 무시당하고 있는 것이 이 나라 이 땅의 게임계 사정이다.

우리는 시작부터가 맨발이었다. 그런데도 열심히 만들고 있다. 돈도 돈이지만 만들고 싶은 열정 때문이 아닐까? 단지 그것 때문이다. 열악한 환경 속에도 그들은 꿈을 만드는 일을 포기하지 않는다. 그런데, 그렇게 열심히 만든 게임을 국산이라고 무시한 채 껌질도 못까본 채 창고에서 썩히는 게 될 말인가? 국산게임이 조잡해 보여서 사지 않는 것은 자본주의 사회에서의 누릴 수 있는 하나의 자유에 속한다. 바로 여러분의 돈이니 말이다. 여러분은 그 돈을 훨씬 경제적으로 굴려서 더 훌륭하고 재미있는 게임을 살 수 있다. 국산게임에 대한 충고는 좋다. 그러나 다른 유저들이 국산게임을 사는데 지나친 선글라스를 씌워진 말기 바란다. 그들의 눈으로 게임을 고르게 하자. 사람은 모두 자신의 저울을 가지고 있으니까. -형체가 있는 것에 파괴를-

소프트맥스의 회오리가 또한 번 붙어닥친다!

판타랏사

PANTHALASSA

PANTHALASSA ~ The alternative NOAH



창세기전 2 이후 조용히 침묵을 지켜 온 '소프트맥스'. 그러나 지난 달 용산에서 가진 제품 설명회를 통해 올 12월 또 한번의 소프트맥스 회오리가 칠 것을 유저들에게 선포했다. 판타랏사는 지금까지 소프트맥스가 가지고 있던 창세기전의 이미지를 완전히 탈피, 바다를 한 배경과 네트워크 플레이가 가능한 게임으로 방향을 잡고 마무리 작업에 한창이다.

바다 속을 무대로 하는 RPG형 전략 시뮬레이션

판타랏사(Panthalassa=초대양)란 태초에 있었다는 거대한 대륙 '판게아(Pangea)'에 상대되는 말로 고대에 존재하였던 하나의 거대한 바다를 뜻한다. 판타랏사는 이 시대의 지구... 곧 거대한 바다만이 남아 버린 판타랏사(=초대양)를 무대로 지구를 본래의 모습을 돌려놓으려는 인간들과 모든 생명체의 의지를 통합한 가이아 상태의 새로운 인격체를 만들려는 아틸란티스인들의 수천 년에 걸쳐 펼쳐지는 투쟁과 역사의 이야기이다.

판타랏사는 바다 속을 무대로 하는 RPG형 전략 시뮬레이션으로 최대한의 '자유'를 부각시킨 게임이다. 가능한 한 플레이어의 자유도를 고려하여 시스템을 구성했다는 점과 무한한 게임의 전개가 가능하도록 네트워크 플레이를 중심으로 만들어진 것이 판타랏사의 특징이다. 또한 게임의 무대가



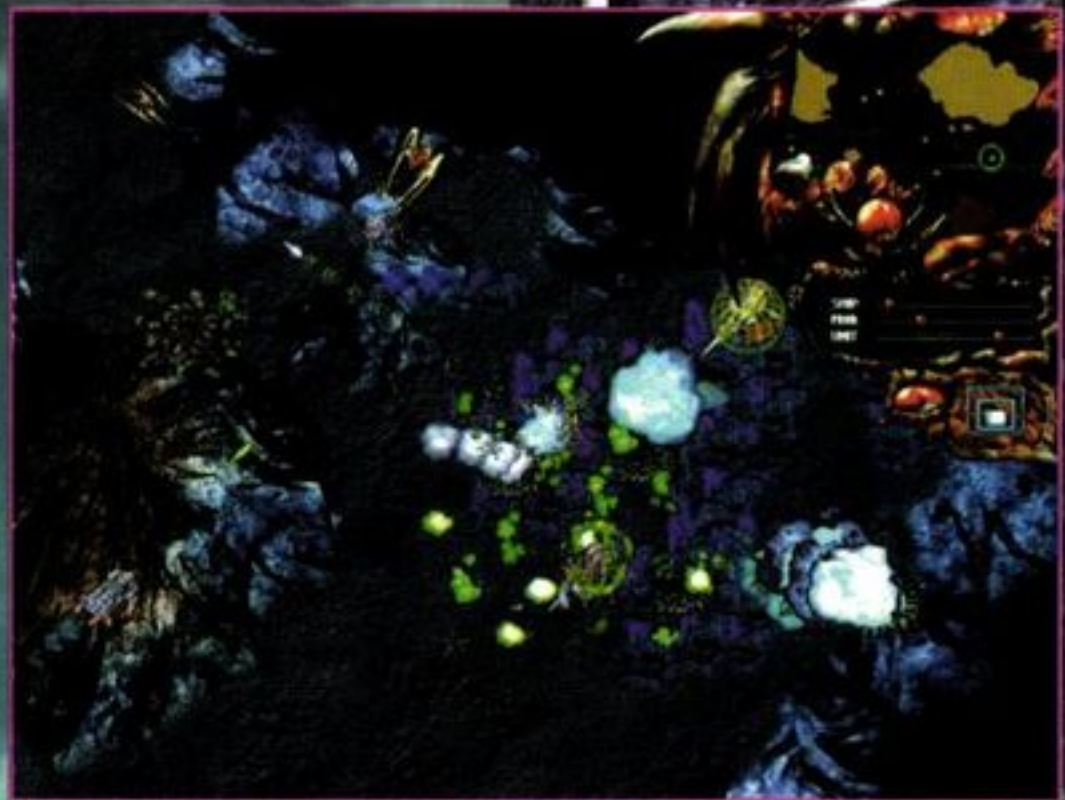
플레이 시마다 새롭게 창조되고 유닛들은 플레이어가 자신이 습득한 기술이나 유전자로 직접 설계하여 사용하도록 했다. 모든 사람이 자신만의 게임을 플레이할 수 있는 게임... 이것이 바로 판타랏사다.

모빌시티 시스템

판타랏사는 매 게임마다 똑같은 건설 작업을 반복해야 하는 다른 게임들과는 달리 움직이는 건설 가능한 도시라는 설정을 통해 RPG성과 시뮬레이션 성을 새로

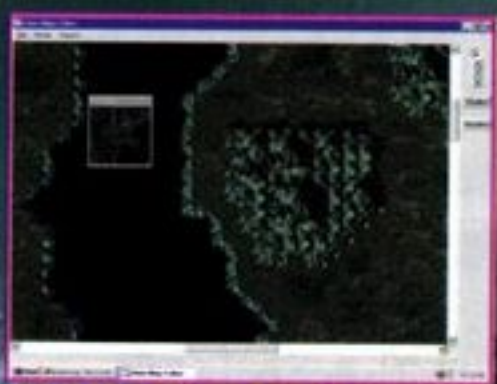
운 방식으로 융합하고 있다. 대항수로 전세계가 물로 뒤덮인 세계에서 마치 노아의 방주처럼 거대한 잠수함이라는 제한된 공간 안에 다양한 건축물을 효율적으로 건설하며 기술개발과 전투 유닛 생산에 주력해야 한다. 이렇게 만들어진 모함은

모빌시티의 조령도



종류	전략 시뮬레이션
최소 사양	펜티엄(원) 4MB 20%
권장 사양	펜티엄/원32MB 20%
발매일	12월
가격	미정
제작사	소프트맥스
유통사	매지





자연화 오토 매핑 툴 '카오스'

까지 플레이한 데이터를 바탕으로 맵

그 게임뿐 아니라 다른 게임, 다른 사람의 네트워크에도 가져가 플레이할 수 있게 된다.

을 형성한다는 것도 카오스 시스템의 특징이다.

네트워크 시스템

이 게임은 네트워크를 위한 게임이다. 판타랏사를 이루고 있는 모든 구성 요소들은 네트워크를 감안하여 설계되었다. 판타랏사에서는 네트워크 게임의 반복적 진행 요소를 위해서 크게 세 가지 특징적인 요소가 추가했다. 맵을 자동으로 생성해 주는 기능과 독

오니버스 게임 시스템

판타랏사는 6000여년의 세월에 걸쳐 벌어진 여러 세대의 이야기를 다루고 있다. 때문에 게임을 시작할 때마다 다른 이벤트, 다른 맵에서 게임이 진행되게 된다. 그리고, 한 게임을 클리어 했다고 게임이 끝나는 것은 결코 아니다. 다음 번 게임에 지난 게임에서 성장한 '모험'을 가지고 다시 도전하게 되며 지난 게임의 결과에 따라 맵의 모양과 이벤트에 영향을 받는 새로운 게임이 만들어지는 것이다. 물론, 여러 번의 게임을 통해 '최종 시나리오'를 진행하여 엔딩을 보더라도 네트워크나 모델 플레이를 통해 다른 사람들과 실력을 겨루는 형태의 오니버스적인 형태가 판타랏사다.

오토 매핑 엔진 '카오스'

판타랏사의 오토 매핑 엔진 '카오스'는 게임이 시작되면 완전히 새로운 지형과 그것에 맞추어 이벤트들이 재배치되도록 만들어 주는 엔진이다. 유명한 '카오스' 이론을 응용한 이 오토 매핑 엔진은 내장된 '레이크'와 '셰이크' 기능을 이용하여 다양하고 복잡한 지형을 생산해 내게 된다. 여기에 더해 카오스는 인위적으로 만들어 놓은 몇 가지 복잡한 패턴을 내장하고 있어 게임이 단순해지는 단점을 보완하고 있다. 또한 지금

투명 매질 진동엔진 'SETOM'

판타랏사는 일반적으로 공기 중에 떠 있는 행위는 투명 매질을 통과할 때 물 속에서는 특별한 매질로 인해 공간에서 게임이 진행된다. 따라서 투명 매질을 잘 표현할 수 있는 새로운 영상의 화면 처리 기술을 개발하게 되었다. 이것이 바로 SETOM(Screen Effect of Transparent Oscillating Material)으로 이름처럼 흔들리는 투명 매질을 화면에 표현하는 기술로 지금까지 어떤 게임에서도 쓰여진 적이 없는 판타랏사의 독특한 자랑이다.

부드럽게 흔들리거나 거세게 진동하는 물의 특성을 가장 리얼하게 느낄 수 있는 SETOM 게임이 될 것이다. 예를 들어 평면의 투명한 물결에서부터 폭포 시에 동상 앞으로 흐려 나가는 거센 파장, 급격한 어둠의 물결 등 특수효과 중 가장 어렵다 할 수 있는 '물'의 질감이 게임에서 표현되는 것이다.

본래의 그림	사방에서 물결이 흔들리는 모습
동심으로 물결이 퍼져 나가는 모습	동시다발적으로 동심으로 물결이 퍼져 나가는 모습
동심으로 물결이 퍼져 나가는 모습	일부에서 물결이 흔들리는 모습



립된 미션의 존재. 마지막으로 조합에 의한 플레이어의 개성 추구가 그것이다.

판타랏사의 유닛

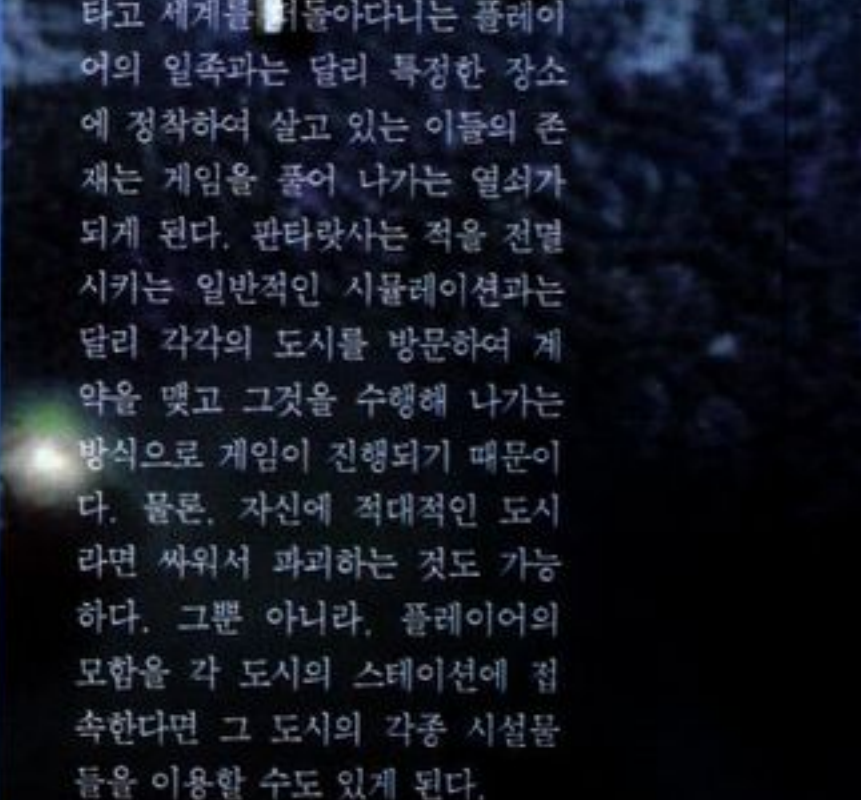
판타랏사의 유닛은 플레이어의 선택의 폭을 대폭 넓혀 놓았다. 우선 '생체 유닛'은 플레이어가 소유한 기술의 조합에 따라 각종 무장과 엔진 등이 달라진다는 점이 특이하다. 각각의 유닛들에게 어떤 장비를 장착하느냐는 플레이어의 자유지만 너무 많은 무장은 출력에 무리를 주기 때문에 최대한 효율적인 구성을 찾아야 하며 각각의 장비는 제한된 모

함 안에서 생산되기 때문에 모험의 사장이 고려되어야 한다.

메카닉 유닛이 기술의 조합으로 이루어지는데 반해 생체 유닛은 각종 생물들의 유전자를 채집하여 그들을 합성시켜 만들어 낸다. 메카닉과 마찬가지로 각 유닛들은 장단점을 모두 가지고 있기 때문에 자신이 좋아하는 유닛들을 찾으려 한다. 그리고 메카닉 유닛이 철저한 설계에 의한 조합이라고 한다면 생체 유닛은 어느 정도 운에 맡길 수밖에 없는 조합이라고 할 수 있다. 왜냐하면, 어떤 모

양의 생물이 나올지는 유전자를 조합해 보기 전에는 알 수 없기 때문이다. 미리 정해진 것이 아닌 자신만의 유닛! 이것이 바로 판타랏사의 재미이다.

판타랏사에 HPC형 강조시주는가? 중도 요소 나가 바로 세비 곳곳에 위치한 도시 유닛들이다. 거대한 모험을 타고 세계를 떠돌아다니는 플레이어의 일족과는 달리 특정한 장소에 정착하여 살고 있는 이들의 존재는 게임을 풀어 나가는 열쇠가 되게 된다. 판타랏사는 적을 전멸시키는 일반적인 시뮬레이션과는 달리 각각의 도시를 방문하여 계약을 맺고 그것을 수행해 나가는 방식으로 게임이 진행되기 때문이다. 물론, 자신에 적대적인 도시라면 싸워서 파괴하는 것도 가능하다. 그뿐 아니라, 플레이어의 모험을 각 도시의 스테이션에 접속한다면 그 도시의 각종 시설물을 이용할 수도 있게 된다.



연애 시뮬레이션으로 다시 즐기는

에베루즈:스페셜



-사랑과 마법의 학원생활- Eberouge : Special

「설」은 시간·무대는 동일하지만 전작에 계속 이어지는 스토리는 아니다. 그러면 전작과의 가장 큰 차이점은 어떤 것인가?

전작은 육성 시뮬레이션적인 요소가 강했지만 이번 작품에서는 연애 시뮬레이션적인 요소가 강하다. 플레이를 해본 사람이라면 잘 알겠지만 연애·사랑이라는 요소가 다분히 부족한데 대한 아쉬움이 많았을 것이다. 후지쯔에서는 이러한 유저들의 바람을 충분히 받아들여 이러한 '연애' 요소를 대폭 강화한 것이다. 전작에서는 게임기간이 5년이었지만 이번 작에서는 1년 9개월로 줄어들었다. 시간이 줄어든 대신 플레이어가 좋아하는 여성과 대화가 잘 진척되지 않았던 점등을 보완, 몇 번에 걸쳐 여러 여성과 사귄 수 있도록 했다.



특별한 행사 유무는 스케줄 수집에서 수시로 체크할 수 있다

아이템을 새로이 등장시켜 게임을 더욱 쉽게 즐길 수 있도록 했다. 먼저 「스케줄 수집」은 1주 전의 학교행사를 미리 볼 수 있는 아이템으로 1주간의 행동 계획을 짜는데 많은 도움을 주도록 하고 있다. 그리고 주인공의 능력치가 수집 위쪽에 표시되어 있기 때문에 전작보다 훨씬 편리해졌음을 알 수 있다.

두 번째로 「러브러브 센서」는 에베루즈·스페셜을 상징하는 아이템이라고 할 수 있다. 이 아이템은 플레이어가 트리펠즈교에 입학(전학)을 하고 난 첫 번째 주에 어느 여자로부터 받을 수 있는 아이템으로 아주 신기한 측정기다. 이 측정기를 사용하면 플레이어와 여성의 상성을 알 수 있다. 센서를 기능을 잘 이용해서 좋아하는 여성과 사귀어 보자.

화려한 그래픽으로 수많은 유저들의 심금을 울렸던 그 「에베루즈」가 다시 돌아왔다.

무대와 시대적인 배경은 전작과 동일하고 그래픽과 전작에서 아쉬움이 남았던 연애 시뮬레이션적인 요소를 대폭 강화했다.

'육성'보다 '연애'적 요소 강조

화려한 그래픽으로 수많은 유저들의 심금을 울렸던 그 「에베루즈」가 다시 돌아왔다. 무대·시대 배경은 전작과 동일한 트리펠즈교, 플레이어는 이 학교에서 창작 마법을 익히고 연애도 성공시키는 것이 목적이다. 「에베루즈·스페

스페셜 버전의 새로운 시스템

에베루즈 스페셜에서는 「스케줄 수집」과 「러브러브 센서」라는



장 르	연애 시뮬레이션
최소 사양	펜티엄/8MB이상
권장 사양	펜티엄/16MB이상
발행일	미정
가격	미정
제작사	후지쯔(일본)
유통사	미정



수지는 높을수록 좋다. 이 모든 여자가 항상 웃고 있도록 파이팅!



최고의 사진가를 꿈꾼다

포토제닉



Photogenic

하나를 선택하여 1주일을 진행하게 된다. 주중에는 하루를 FREE로 지정하여 여러 지역을 다니면서 등장 인물들과의 수치를 높일 수 있다. 안전모를 쓰고 교통정리(?)를 하는 주인공의 모습, 체력단련을 위해서 윗몸 일으키기를 하는 모습, 먼지떨이를 들고 청소를 하는 모습, 각 장르의 사진을 찍는 모습 등의 비주얼이 아주 재미있는데 그 중에서도 인물화의 경우는 호감도가 높은 소녀가 사진찍기 연습의 대상이 된다.

혹은 누가 자신을 좋아하는지를 알 수 있다.

아름다운 사진을 찍을 수 있는 그 날까지...

포토제닉은 총 100여개에 달하는 이벤트와 사진이 있으며 이 사진을 앨범 모드로 볼 수도 있다. 그리고 한 번 플레이한 것이 그대로 저장되기 때문에 클리어한 다음 다시 계속 게임을 진행하는 방식을 선택하면 모든 사진을 모을 수 있다. 등장 캐릭터들과의 대화에서 벌어지는 실랑이와 수시로 등장하는 방해자, 게이머의 속을 타게 만드는 타임 포인트 등의 요소들은 이 게임을 더욱 흥미롭게 해줄 것이다. 자! 이제 타임포인트를 극복하고 방해자를 무찌르면서 그녀들과의 아름다운 시간을 보내도록 하자.

그녀들을 만나자!

방대한 맵을 가진 도시 이외에도 기차역에 가면 3개의 다른 도시로 갈 수 있다. 이 도시들은 아주 좁아 보이지만 맵으로 가 보면 메인 도시만큼이나 여러 지역을 갈 수 있다. 중요한 장소로는 학생들이 많이 가는 곳인 절과 학교 그리고 공원 등의 휴양소이다. 그녀들을 만나기 위해서는 우선 돌아다녀야 한다. 열심히 돌아다니면 그녀들과 자주 만나게 되고 분기점에 주의하여 대화를 진행하면 호감도가 점점 올라간다. 주인공은 누구의 호감도가 올라갔는지

프롤로그

주인공은 어느 날 잡지사 사장으로 부터 소녀를 주제로 한 사진을 찍어달라는 부탁을 받게 된다. 그래서 그는 3명의 소녀들을 만나서 그녀들의 사진을 찍게 되는데 그녀들과의 관계에 신경을 쓰지 않으면 좋은 사진을 찍을 수 없다. 과연 당신은 그녀들과의 아름다운 추억을 사진으로 남길 수 있을까?

어느날 나의 꿈속에 나타난 세 명의 소녀. 그러나 얼굴은 기억나지 않는다. 어떻게 하면 그녀들을 만날 수 있을까?

훌륭한 작가가 되려면

아마추어 사진작가인 주인공은 자신의 체력, 지력, 사진 능력(풍경화, 인물화 등)을 발전시켜 자신이 원하는 멋진 사진을 찍어야 하는데 이를 위해서는 올바른 스케줄의 관리가 필요하다. 주인공은 주초에 스케줄을 결정하게 되는데 이때 아르바이트, 체력 단련, 풍경화 연습, 인물화 연습, 청소 등의 스케줄 중에서



장르	육성 시뮬레이션
최소 사양	486/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	선소프트(일본)
유통사	통근

더이상의 파랜드 시리즈는 없다

파이널 파랜드

-4개의 봉인- Final Farland



「울티마」 시리즈나 일본의 「드래곤 퀘스트」 시리즈, 「파이널 판타지」 시리즈 등은 장수 게임으로 유명하다. 파랜드 시리즈도 이러한 게임들 못지 않은 인기를 누리며 지금까지 4 시리즈를 이어오고 있다. 그 후작작인 「파랜드 스토리-4개의 봉인-」의 한글화를 끝내고 「파이널 파랜드」라는 새로운 이름으로 발매를 기다리고 있다.



장르	물리게임
최소 사양	486이상/램8MB이상
권장 사양	펜티엄이상/램16MB이상
발매일	10월
가격	미정
제작사	TGL(일본)
유통사	신라컴반

동영상 대폭 증가

파이널 파랜드는 최근 작품인 만큼 지금까지의 시리즈에 비해 화려한 점이 많다. 무엇보다도 동영상의 대폭 증가가 눈에 띄는 것 같다. 게임 내에서의 음성 효과가 아주 다양하고 많아졌다. 특히 이번 작품은 일본 게임의 고질적인 256컬러에서 벗어나 16만 컬러로도 게임을 진행할 수 있게 되어 고 컬러의 아름다운 게임을 즐길 수 있다. 결국 동영상의 삽입으로 이러한 고 컬러를 요구하게 되었는데 보통의 게이머라면 이 정도 컬러는 기본으로 가능하기 때문에 큰 어려움 없이 게임을 할 수 있을 것이다(특히 해상도가 640×480이기 때문에 더욱이 문제가 없을 것이다). 동영상의 횟수는 정말 대폭 증가되었는데, 이번의 작품은 오프닝과 엔딩을 제외하고도 각 스테이지마다 동영상이 준비되어 있기 때문에 각 스테이지를 시작하는 재미가 하나 더 늘었다고 보아도 좋다.

하지만 아쉽게도 게임 자체의 변화는 그렇게 많지 않다. 물론 마법이 화려하게 변했다든지 하는 것들은 요즘 보통 게임들을 보면 화려의 극치를 달리는 작품이 부지기수이기 때문에 더 이상 말하지 않아도 좋을 것이고, 여기서 말하는 게임의 변화는 지금까지의

시리즈에서 보여주었던 전투 방식이 전혀 바뀐 바 없다는 것이다. 하지만 예전 시리즈에서는 질려볼 수 있었던 전투 중의 음성 효과 등과 스피디한 전투 진행은 지루한 S-RPG의 단점을 극복하는 요소로 작용하고 있다.

레벨업과 어빌리티 개념

파랜드 스토리 시리즈는 그리 독특한 시스템을 가지는 있거나, 특이한 구성을 가지고 있지 않다. 어쩌면 도리어 너무나 평범해서 더 인기가 있는 것인지도 모른다. 어쨌든 파랜드 시리즈는 1, 2, 3편을 지나 파랜드 사가라는 이전, 파랜드 텍틱스라는 게임의 성공해 계속 명맥을 유지하고 있다. 한가지 알아두어야 할 것은 파랜드 시리즈의 분류다. 파랜드 시리즈는 크게 파랜드 스토리의 시리즈, 파랜드 사가라는 외전 격의 시리즈, 전혀 형태가 다른 텍틱스 등으로 분류가 된다. 이번에 나온 파이널 파랜드-4개의 봉인-은 말 그대로 파랜드 스토리의 후속작인 것이다. 파랜드 스토리 시리즈의 특징은 S-RPG 특징이 잘 표현되어 있다는 것이다. 레벨업의 재미와 함께 합동 공격과 같은 것도 잘 표현되어 있다.

이번 작품에서는 레벨업이 재미뿐만 아니라 어빌리티의 개념도 어렵듯이 보이고 있다. 같은 레벨에 따른 다양한 어빌리티보다 레벨업과 진화를 통해 계속적으로 배워 나가는 식의 레벨업이다. 때문에 어떤 것을 배울 것이라고 플레이어가 미리 선택할 수 없다는 점이 조금 아쉽다. 하지만 어빌리티로 인해 벌어지는 아슬아슬한 전투 동기 불만이다.

한글화에 가는 기다

요즘 들어 일본 게임도 윈도 전용에 다이렉트X를 이용한 게임이 점점 많이 등장하고 있다. 그 추세 때문인지 파랜드 스토리도 역시 윈도95 전용에 다이렉트X를 이용해 게임을 진행하게 된다. 이번에 발매되는 파이널 파랜드-4개의 봉인-은 가장 최근의 파랜드 시리즈로 완전 한글화를 목표로 발매를 하고 있다. 꽤 오랫동안 시리즈를 유지하고 있는 파랜드 시리즈의 오랜 게임성과 근해의 거의 신기에 가까운 기술등이 한데 어우러진 만큼 관심을 모으고 있는 파랜드 스토리-4개의 봉인-. 한글화 이후 발매가 기대된다.



프릭어 나에게도 여신님이 강림(?)했다!

아! 나의여신님이시여

OH! My Godnaess



고 가련한 여신 베르단디와 함께 행복한 나날을 보낸다. 그러나 행복의 여신은 이 둘을 시기한 것일까? 여동생 메구미가 등장하여 환(?)을 깨어 주질 않나. 베르단디의 동생과 언니까지 이들에게로 찾아와 여러가지 사건에 말려들게 만든다. 계속되는 소동을 해쳐 나가며 두 사람의 인연은 점점 깊어지지만 새로운 문제가 드러나고 있었으니...

게임과 이 이벤트의 제작방법이 다르지만 하나 스토리에도 많은 영향을 준다.

애니메이션 「OH MY GODNESS」를 본적이 있는 사람이라면 누구라도 「베르단디」를 최고의 우상으로 꼽는다. 나를 챙겨 주는, 사랑해주는, 예쁜 나만의 여신님이 있다면 하는 바램을 누구나 가지고 있을 것이다. 순종형의 여성상으로 전세계적인 남자들의 우상이 되어 버린 「베르단디」를 이제 PC 게임으로 만난다.



베르단디의 등장

우리의 주인공 「모리사토 케이이치」는 공대에 다니는 대학생이다. 키가 작아서 애인이 없는 것이 고민인 그는 도우미 여신 사무실이라는 곳에 전화를 걸게 된다. 이 전화를 받고 출동(?)한 한 명의 전사... 베르단디. "당신의 소원을 들어 드릴게요".

케이이치는 "당신과 함께 있고 싶어요"라는 소원을 말하고 청순



이벤트 중심의 어드벤처 게임

이 게임은 만화 「오! 나의 여신님이여(월간 애프터눈 지연재)」를 테마로 한 어드벤처 게임으로 패키지 안에는 윈도우95상에서 사용할 수 있는 벽지나 음악 데이터 등의 유틸리티와 미니게임도 포함되어 있다. 플레이어는 주인공 공인 모리사토 케이이치가 되어 베르단디·울드·스쿨드와 함께 여러가지 일을 체험하게 되는데 한 지역을 선택하여 이야기를 진행하게 된다.

게임을 진행하면 도중에 선택지를 고를 수 있는 장소가 등장하는데 선택지에 따라 스토리가 변하며 세이브도 여기에서만 가능하다. 이 게임에서는 여러 가지 이벤트가 발생한다. 이벤트에 따라 클리어 방법이 다르며 모두 4

등장인물

- 케이이치**
묘한 일로 여신과 동거하게 되지만 좀처럼 관계를 진전시키지 못한다
- 베르단디**
솔직하고 정직한 여신님이지만 가끔 덜렁거리는 일면을 보이기도 한다
- 울드**
수상한 약제 만들기와 대충하는 마법이 특기
- 스쿨드**
마법 솜씨는 미숙하지만, 메카에 관해서는 초 일류의 재능과 애정을 가지고 있다



장르	어드벤처
최소 사양	펜티엄/램 16MB 이상
권장 사양	펜티엄/램 32MB 이상
발매일	미정
가격	미정
제작사	반프레스토(일본)
유통사	KCT

히트 게임 차트

디아블로의 인기는 몇달동안 계속되고 있는데 대항해 시대 3와 2배정도 차이가 날 정도로 막강 1위를 지키고 있다. 그리고 출시되자마자 2위의 자리를 지키고 있는 대항해 시대의 인기도 대단하다. 격투 액션게임 '엑스맨'이 5위를 차지한 것은 비디오 게임과 PC 게임을 함께 즐기는 게임챔프 독자만의 개성을 잘 보이고 있다. 그러나 인기순위에 국산 게임은 눈을 씻고 봐도 보이지를 않는다. 다만 기대순위에 포가튼 사가와 삼국지 천명 2개 밖에 없다는 사실이 안타깝다.

에독자 인기순위

1위	디아블로	블록플레이	블리자드
2위	대항해시대 3	항해 시뮬레이션	코에이
3위	파랜드 택틱스	블록플레이	TGL
4위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
5위	엑스맨	격투액션	캡콤
6위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이
7위	KKND	전략 시뮬레이션	빔 소프트
8위	트리플 플레이 98	스포츠	EA스포츠
9위	시티헌터	어드벤처	디지털인먼트
10위	워크래프트 2	전략 시뮬레이션	블리자드

독자 기대순위

1위	파이널 판타지 7	블록플레이	스퀘어
2위	에반겔리온 강철걸프렌드	어드벤처	가이낙스
3위	포가튼 사가	블록플레이	판타그램
4위	두근두근 메모리얼	어드벤처	코나미
5위	버철 파이터 2	격투액션	세가PC
6위	플레이더 2	액션 어드벤처	아이도스
7위	프린세스메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스
8위	삼국지 천명	전략 시뮬레이션	가이낙스
9위	스타 크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드
10위	파이널 판타지 5	블록플레이	스퀘어

매장 판매순위

1위	대항해시대 3	항해 시뮬레이션	코에이
2위	디아블로	블록플레이	블리자드
3위	삼국지 5	전략 시뮬레이션	코에이
4위	C&C 레드얼럿	전략 시뮬레이션	웨스트우드
5위	삼국지 5 파워업 키트	전략 시뮬레이션	코에이
6위	파랜드 택틱스	블록플레이	TGL
7위	캠퍼스 러브 스토리	연애 시뮬레이션	남일소프트
8위	히어로즈 마이트앤매직 2	전략 시뮬레이션	뉴월드컴퓨팅
9위	마법사가 되는 방법	블록플레이	TGL
10위	소닉&너클즈	액션	세가

인터넷 인기순위

1위	디아블로	블록플레이	블리자드
2위	히어로즈 마이트 앤 매직 2 확장팩	전략 시뮬레이션	뉴월드컴퓨팅
3위	던전 키퍼	전략 시뮬레이션	블프로그
4위	C&C 카운터스트라이커	전략 시뮬레이션	웨스트우드
5위	문명 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
6위	X-Com 3 : 목시록	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
7위	퀘이크 확장팩	액션	id소프트
8위	마스터 오브 오리온 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈
9위	워크래프트 확장팩	전략 시뮬레이션	블리자드
10위	카마게돈	레이싱	스테인리스

대항해시대 3



엑스맨 대 타이파이터



X-COM 3



에반겔리온



캠퍼스 러브 스토리



소프트웨어 리뷰

헬로 대통령

■장르: 전략 시뮬레이션 ■제작사: 지오마인드 ■유통사: 하이콤

■이름: 박진구
■직업: 대학생

요즘은 12월에 있을 대통령 선거를 앞두고 각 당의 대통령 후보들이 자신들의 지지율을 올리기 위해 총력을 다하고 있다. 그러나 대부분의 사람들은 대통령이 된다는 것을 자신과는 너무나도 동떨어진 이야기처럼 생각하는 것이 일반적이다. 하지만 헬로 대통령을 플레이해 본다면 이러한 큰 일들을 간접적으로나마 체험해 볼 수가 있다.

헬로우 대통령은 게이머 자신이 대통령 후보가 되어 대통령 선거에 참여하는 일종의 전략 시뮬레이션이다. 실제 대통령 선거처럼 주위 사람들의 도움을 받아서 선거운동을 하고 각 도시를 돌아다니면서 유세를 하게 된다. 특히 각 도시에서의 유세는 리얼타임 전략 시뮬레이션의 전투처럼 이루어지기 때문에 색다른 재미를 준다.

그러나 이 게임의 아쉬운 점이라고 한다면 원도95용 게임치고는 그래픽과 사운드가 좀 떨어진다는 것이다.



엑스컴 3:목시록

■장르: 전략 시뮬레이션 ■제작사: 마이크로프로즈 ■유통사: 쌍용

■이름: 김영호
■직업: 회사원

엑스컴 3:목시록은 외계인의 지구 침략을 다룬 전략 시뮬레이션으로 한번 빠지면 헤어지지 못할 정도로 중독성이 강한 게임이다. 원래 엑스컴은 마이다스라는 무명 제작사가 제작한 게임이었으나 출시 당시에는 별 인기를 끌지 못했다. 그러나 갑자기 UFO와 외계인에 대한 관심이 고조되자 이에 힘입어 엄청난 인기를 끌게 되었

다. 이번에 다시 등장한 엑스컴 3는 줄거리와 아주 기본적인 인터페이스는 그대로 유지시키고 그외의 요소들을 변화시킨 것이 특징이다. 그 중에서 가장 많이 달라진 것은 전투 모드이다. 전작의 전투는 턴 방식으로 이루어졌지만 엑스컴 3에서는 기존의 턴 방식에다가 리얼타임 전투방식을 더해 게이머가 이 두 방식 중 하나를 선택할 수 있게 한 점이 특이하다. 엑스컴 3에서 약간 아쉬운 점이라고 한다면 도스용으로 제작되어 시대에 뒤떨어져 보인다는 것이다.



인터스테이트 '76

■장르: 레이싱 ■제작사: 액티비전 ■유통사: LG소프트

■이름: 정동현
■직업: 고등학생

인터스테이트 '76은 미국 남부 텍사스를 배경으로 자동차 강단들의 총격전을 다룬 레이싱 게임이다. 게임에 등장하는 캐릭터들이 70년대 유행하던 나팔바지를 입고 있어서 시대적인 배경을 충실히 재현했으며 게임에 등장하는 자동차 역시 70년대에 유행했던 자동차를 기초로 제작되었기 때문에

게임의 현실감이 넘친다. 대개 레이싱 게임은 줄거리가 없지만 인터스테이트 '76은 주인공이 동생의 원수를 갚기 위해서 자동차를 타고 무자비한 총격전을 벌인다는 내용을 담고 있어서 다른 레이싱에서는 느낄 수 없는 색다른 재미를 느낄 수 있다. 비명 소리나 폭발 효과가 아주 사실적이라서 실제로 게임속에 들어간 느낌을 준다. 그러나 이 게임을 제대로 즐기기 위해서는 고성능의 PC사양이 필요하다는 점이 단점이라고 말할 수 있다.



트윈센즈 오딧세이 2

■장르: 어드벤처 ■제작사: 아델린 ■유통사: 동서게임채널

■이름: 정역진
■직업: 대학생

트윈센즈 오딧세이 2는 95년에 출시되어 많은 인기를 모았던 어드벤처 게임인 '릴렌트리 스: 리틀 빅 어드벤처'의 후속작이다. 이 게임은 3D 어드벤처 게임인 '어둠속의 나 홀로'의 제작진들이 독립해서 제작한 게임이라서 그런지 어둠속의 나 홀로와 유사한 점이 전혀 없지는 않다. 전작에 비해서 그다지 달라진 점은 없지

만 매직 슬레이트나 메모리 뷰어 등과 같은 아이템이 추가되고 같은 장소를 여러 시점에서 볼 수 있도록 해주기 때문에 게임을 진행하기가 아주 용이하다. 게임의 그래픽은 고해상도로 제작되어서 아주 화려하고 모든 캐릭터는 완벽한 3D 폴리곤으로 처리되어서 동작 하나하나가 아주 자연스럽게 대체적으로 그래픽이 뛰어나면 PC사양이 높아지는 것이 일반적인데 이 게임은 고해상도의 그래픽으로 제작되었음에도 불구하고 그다지 높은 PC사양을 요구하지 않는 점이 좋다.





'에반겔리온 강철 걸 프렌드' 발매기념, 에반겔리온의 모든 것!

에반겔리온-강철 걸 프렌드의 발매가 9월로 앞당겨 졌다. 이제 PC유저들이 에반겔리온을 만나 볼 수 있는 것도 얼마 남지 않았다. TV 만화영화에서 비롯된 에반겔리온의 인기는 수도 없을 정도의 상품으로 제작되어 매진 행진을 계속하고 있다. 이러한 상황에서 에반겔리온 PC 게임이 한국에 상륙, 잠시 주춤했던 에반겔리온의 열기를 더욱 부채질하고 있다. 게임챔프에서는 이러한 분위기를 쫓아 에반겔리온에 관한 특집 기사를 3부에 걸쳐 마련했다. 1부에서는 에반겔리온과 관계된 모든 상품을 다루어 보았고 2부에서는 에반겔리온 극장판을 보지 못한 독자들을 위해 에반겔리온의 궁금증을 풀어 보았다. 3부에서는 에반겔리온-강철 걸 프렌드의 화면만을 모아 비주얼 만화를 구성했다. 비록 국산 캐릭터가 아니라는 점이 아쉽지만 지금까지 이만큼 인기를 끈 캐릭터는 없었던 것으로 기억된다. 한국의 만화가 억압받는 이 사회현상 속에서도 에반겔리온보다 더욱 멋진 국산 캐릭터가 탄생, 다시 이 지면을 활약할 수 있기를 바라는 마음 간절하다.

에반겔리온의 모든 것!

- 1부. 에반겔리온의 모든 것!
- 2부. 에반겔리온, 그것이 궁금하다!
- 3부. 에반겔리온 비주얼 만화

1. 에반겔리온 오리지널 사운드트랙 VOL 1,2,3

에반겔리온은 음악에서도 상당한 이미지음을 전달하고 있다. 각각의 시대의 표상은 일본인인 3인(신지, 레이, 이스케)을 사용했으며 각 캐릭터(레이를 제외한)의 양면적인 이미지를 잘 살려주는 음악들이 많았다.

또한 주제가 2곡의 다른 버전을 수록하여 주제음악에 관심이 많은 유저에게 필수 구입 음반이다. 이 시디는 지금은 통상 판밖에 나오지 않고 있지만 일본에서는 아직도 몇몇 군데에서 한정판을 팔고 있다. 물론 그 가격은 거의 상상을 초월하는 가격이다. 우선 VOL 1은 19800엔 (우리나라 돈으로 약 15만원)이다.

VOL 2는 아예 가격이 없다. 그 이유는 잘 아시다시피 레이가 앞 표지이기 때문이다. 혹 나올 경우 VOL 1의 가격과 비슷하거나 상회한다고 한다. VOL 3은 1, 2의 기록적인 판매량으로 인해 서비스 차원에서 한정판을 좀 많이 찍은 상태이지만 이 것도 점점 동이 나고 있어 언제 가격이 급등할지 모르는 앨범이다. 지금 일본 시세는 5000엔(약 4만원)이다.

EVANGELION



에반겔리온 OST VOL 3

2. 에반겔리온 에디션

이 앨범은 VOL 1~3까지 나온 이후 3장에 실지 못했던 버전까지 음악을 모아 만든 앨범이다. 어떤 유저들은 이 앨범을 별로라고 말한다. 하지만 진정한 에반겔리온의 팬이라면 이것은 반드시 사야 할 앨범이다.

우선 그도 쌀 뿐

터러 이 CD의 진정한 가치는 안에 들어 있는 에반겔리온 극장판 티켓 예매권이다. 지금은 전혀 필요가 없는 것이지만 매



에반겔리온 에디션 CD

니아 입장에서는 상당히 끌리는 것이 아닐 수 없다. 이 CD도 이제 한정판은 다 사라져(물론 영화의 인기도 한몫을 했다) 지금은 시세가 16500엔(약 12만원) 정도라고 한다.

3. DEATH & REBIRTH 싱글



DEATH & REBIRTH 싱글 표지

에반의 인기가 약간 시큰둥해지고 안노 감독의 TV판 수정 이야기가 한창 나올 때쯤 터진 대작이다(올해 3월15일 개봉).

에반겔리온은 TV 방영이 시작된 이래로 지금까지 약 2000억엔의 상품 시장을 창출한 초히트 작이다. 하지만 이 2000억엔이란 산술적인 숫자는 매니아들이 일반적으로 알고 있는 애니메이션만으로 벌어들인 액수가 아니다. 여기서 이야기한 액수의 약 90%는 에반겔리온이라는 애니메이션을 응용한 상품들로 벌어들인 금액인 것이다. 일본에 직접 가 보면 알겠지만 완전히 절판된 상품들이 대부분이고 또한 생산 자체를 한정시켰기 때문에 애니메이션 매니아들의 주머니를 앓게 만들고 있다. 이제 각설하고 에반겔리온의 캐릭터 상품이 어떠한 것이 있는지 부분적으로나마 알아보기로 하자.

CCC

이 노래의 보컬은 TV판에서 오프닝을 불렀던 타카하시 요코를 그대로 기용했다. 그러나 음악의 분위기는 전혀 원가 희망적으로 나가는 분위기가 아니다. 그도 그럴 것이 애니메이션의 분위기가 살벌 그 자체이기 때문이다(그래서 DEATH인지도...). 하지만 노래는 상당히 애니메이션 분위기와 부합되게 만들어졌다. 이 싱글의 초판에는 지금 일본에서 엄청난 인기를 끌고 있는 에바 트레이닝 카드 스페셜 버전이 한 장 들어 있다. 만일 에바의 팬이면서 카드를 모으고 있다면 이 싱글은 반드시 사야 한다.

4. DEATH

이 앨범은 첫 번째 극장판의 사운드트랙으로 대부분의 음악이 클래식이다. 이로 인해 지금 되파는 인원이 많지만 나름대로는 상당히 좋은 앨범이다. 에바 극장판의 저절하고 장중한 그러면서도 복잡한 이미지를 잘 드러내고 있는 곡들만 사용했기 때문이다. 보너스 트랙도 있고 가격도 싸고(1500엔-약 11000원)... 하지만

DEATH 앨범 앞 표지

이제 서서히 사라지고 있는 앨범이다. 지금 일본 시세는 2500엔(약 18000원)이다.

5. END OF EVANGERION



END OF EVANGERION 싱글 표지

에반겔리온이란 이름을 달고 나온 CD 중 가장 최신 판으로 상당히 아름다운 재킷을 가지고 있다. 달이라는 레어의 이미지를 마지막으로 살리는 것으로 느껴진다.

수록된 곡은 총 3곡으로 이번에 나온 END OF EVANGERION의 주제가와 전작 DEATH 앨범에 포함되지 않았던 클래식 한 곡 외 1곡을 더 집어넣었다. 이 싱글의 한정판은 빨간색 플라스틱 케이스로 되어 있고 이제 일본에서도 거의 사라진 상태이다.

이 외에도 TV판 싱글이 3장이 더 있다. 하지만 이는 자료 사진을 구할 수 없었고 너무나도 유명한 싱글이라 지면 관계상 생략하기로 한다.

CD

1. LD

지금까지 나온 것은 총 10장으로 에반겔리온 TV판의 1화부터 20화까지의 내용을 담고 있다.

원래 예정대로라면 이미 끝났어야 할 작품이지만 안노 감독의 오타쿠적인 기질과 토에이의 상술이 맞물려 지금은 후속 출시일이 무기한 연장된 상태이다. 일부에서는 올해 11월 이후부터 다음 작인 GENESIS 11이 나온다고 하는데...

2. DVD

얼마 전부터 나오기 시작한 에반겔리온 DVD판. 지금까지는 총 2장이 나와 있는 실정이다. 하지만 DVD에는 에바가 각각 4화씩 수록되어 있다. 가격도 LD에 비해 싼 편이다(엘디는 한 장에 5800엔인데 비해 DVD는 2장 분량으로 6800엔이다). 더욱이 내부에 에바의 각종 설정 자료와 수록화의 대본이 모두 들어 있고 일부에서는 LD보다 화질이 더 좋다는 평가를 듣고 있어 DVD를 구입한 유저에게는 필수적인 소프트웨어이다.

에반겔리온 DVD사진

그 외에도 수많은 캐릭터 상품이 있다. 책받침, 노트, 클리어 파일, 지갑, 시계, 포스터, 퍼즐, 배지, 열쇠고리, 시디 케이스, 사진집, 심지어 지포 라이터까지도 많다. 자료의 미비와 실제로 우리나라에서 구하기 힘든 것이 대부분이고 또한 몇몇 군데에서 파는 것도 상당히 비싸 실제로 자료를 구하기 힘들다. 하지만 에바를 좋아하는 팬이라면 벌입 아니겠지만...

(자료 제공) 게임 25시: 704-9883

Computer

1. 콜렉터 디스크 VOL1~4



에반겔리온 콜렉터 디스크

에바의 인기를 컴퓨터로 이식한 첫 시리즈이다. 에바에서 직접적으로 공개되지 못했던 여러 가지 사진 자료를 디지털화하여 수록한 작품이다. 내용은 사진, 일러스트, 스텐시어, 미니게임, 아이콘팩, 정보는 방등 여러 가지가 있다. 지금은 VOL5가 예정된 상태이다.

2. 스크린 세이버

에바의 직접 줄 모르는 인기와 일본의 상술이 합쳐진 아이템. 에바의 귀여운 캐릭터들이 조 집합한 것으로 국내 유저들도 상당히 많이 보유하고 있다. 에바의 팬이



에반겔리온 스크린 세이버

3. 에반겔리온 : 강철의 길 프렌드



강철의 길 프렌드

이 게임을 한글화하고 있다. 자세한 내용은 지난 호를 참조!!

면서 컴퓨터를 많이 만지고 있는 유저라면 반드시 구비해야 할 오타쿠의 필수품!

ETC

1. 에바 프리모델



에반겔리온 프리모델

에반겔리온 프리모델은 초기에는 개라지 키트와 소프트 빌딩 키트가 대부분이었으나 반다이의 우수한(?) 시술력 덕분인지 지금은 인젝션 키트로 많이 나와 있다. 하지만 이 키트의 진정한 문제는 대부분이 리미트 에디션(한정판)이라는 점이다. 이로 인해 우리나라에 서조차도 이 에바의 모든 키트를 구하려는 실정이다. 만일 관심이 있는 게이머들은 용산을 한번 뒤져보길...

문화인식



「어, 그래?」 시리즈보다 더욱 재미있는 에바의 숨은 이야기

에반겔리온, 그것이 궁금하다!



최근 PC판 「에반겔리온-강철 걸 프랜드-」의 등장으로 다시금 그 인기가 급상승하고 있는 에반겔리온. 애니메이션에서 새턴, 플레이 스테이션, PC로 까지 이식되는 괴력을 보여준 에반겔리온은 색다른 스토리와 치밀하게 짜여진 구성으로 「마크로스」, 「나오시카」 등과 함께 최고의 명작 애니메이션으로 평가받고 있다. 에반겔리온 TV판은 현재 일본현지에서 26화로 끝을 맺었지만 전체적인 내용에 있어 많은 의문점을 남기고 있다. 그런데도 불구하고 제작사에서 정확한 자료 제시가 없어 에바에 대한 의견은 더욱 분분하다. 이에 게임챔프에서는 독자들이 궁금해 할 것으로 보이는 몇 가지를 추려 보았다. (이 내용은 '극장판'을 보지 못한 독자들을 위한 내용입니다.)

남극 대륙에 거대한 운석이 떨어져 그 대륙이 녹아 일어난 대재난이라고 설명되고 있다. 하지만 12화에서 겐도우와 휴우즈끼의 대화에서는 '세컨드 임팩트는 인간이 신의 영역을 침범하다 일어난 전벌이라는 것'이라고 간접적으로 묘사하고 있다. 이 사건 때 미사토는 아버지를 잃고 네르브에 들어오게 된다.

Q 칠드런(에바의 파일럿)들의 공통된 조건과 신지가 다니고 있는 학급의 목적은?

A 에바 파일럿의 공통점은 우선 14세의 소년·소녀라는 점과 모산이 없어야 한다는 점. 그리고 외로움을 마음 한 쪽 깊이 숨기고 있다는 점이다. 왜 어른이 아닌 아이들이 에바를 타야만 하는가의 이유는 리츠코와 겐도우의 대화에서 약간씩 밝히고 있다. 에바를 조종하기 위해서는 파일럿은 AIO 신경 능력이 뛰어나야 하는데 이 신경은 불안정한 정신 상태 즉, 과도기적인 정신 상태를 가진 14살 전후의 아이들이 매우 뛰어나기 때문이라는 것이다.

신지가 다니고 있는 학급은 제 3 사도가 나타난 이후 칠드런 양성의 목적으로 재편성된다. 즉 2-A반에 속해 있는 모든 학생들이 에바의 조종사 후보인 것이다. 이를 운영하는 미르두크라는 조직이 있긴 하지만 이름뿐이고 실제적으로는 네르브에 의해 운영되고 있다(이 이야기는 17화에서 토우지가 칠드런으로 뽑히는 과정에서 잘 나타나고 있다).

Q 신지와 겐도우, 그리고 레이의 관계는?

A 신지와 겐도우가 아버지와 아들 사이라는 것은 모두 잘 알고 있을 것이다. 그러나 이 두 부자는 생각과 기고자 여는 같이 틀려 가족으로서의 애정을 찾아보기 힘들다. 그런데 겐도우는 레이에게만 애정을 표현하고 신지에게는 무관심한 면을 보인다. 신지 또한 레이에게 알 수 없는 호감을 가지는데 이렇게

한다. 동력선이 끊기면 몇 분간 움직이다가 동작을 멈추는데 조호기는 세 번이나 전력이 없는 상태에서 움직였고 또 그때마다 막강한 힘을 보여주었다(2·16·19화). 또한 19화에서는 14사도인 체루엘에게 흉부를 파괴당한 조호기의 내부에는 시도와 같은 쿼어-S2기관이 나타난다. 이 쿼어-S2기관의 등장으로 에바 조호기는 반영구적인 에너지를 손에 넣게 되고 이로 인해 조호기는 사용 중지되고 만다.

또한 에바 시리즈 초반에는 특이하게 에바 조호기만이 '재생'이라는 특이한 능력이 있다는 점이다. 첫 번째는 2화에서 제 3사도에게 부러진 팔을 '폭주' 이후 순식간에 '재생'에 내는 것이다. 두 번째는 19화에서 14사도에게 잘린 한쪽 팔 전체를 사도의 팔



두 부자가 레이에게 관심을 보이게 되는 이유는 레이가 바로 신지의 어머니인 '유이'의 유전자를 복제한 클론(복제 인간)이기 때문이다.

Q 에바 조호기의 정체는?

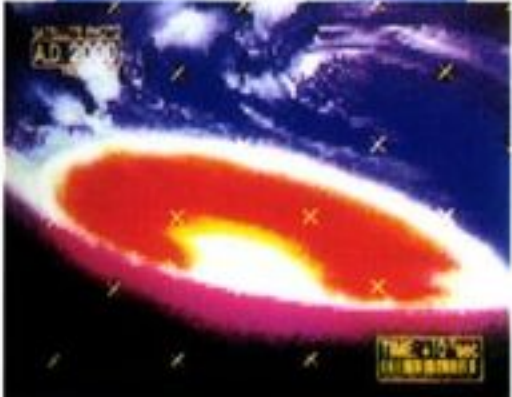
A 에바는 최초의 시도인 어담(릴리스)의 세포를 이용해 만들어진 하나의 생체 거인 병기이다. 그중 조호기는 다른 에바와는 다른 몇 가지 특징이 있다. 통상적으로 에바는 전기를 이용하여 움직일 수 있게 동력선을 연결

(중요장 같은)은 매개로 '재생'에 낸 것이다. 그리고 에바 조호기에는 겐도우의 에너지



Q 퍼스트 임팩트와 세컨드 임팩트란?

A 퍼스트 임팩트는 공황이 말망하고 방아기가 일어난 사건을 말한다. 왜 일어났는지는 알 수 없고 가설은 여러가지가 있다. 그리고 세컨드 임팩트는 통상적으로 AD 2000년에



세컨드 임팩트 발생 시의 우주모습





아담의 모습

신지의 어머니인 '유이'가 융합되어 있는 것으로 보인다. 이는 24화에서 겐도우가 에바 조호기를 향해 "이제 금방이네. 유이" 라는 대사에서 예측할 수 있다. 그리고 신지가 싱크로율 400%가 넘어 디렉의 바다에 빠졌을 때 신지의 어머니가 그 형상을 드러내는 장면에서는 이 사실이 더욱 명확해진다.

다시 말해 에바 조호기는 아담의 세포를 이용해 만든 몸에 유이의 의식이 공존하는 생체 인간이라고 볼 수 있는 것이다. 그리고 신지 이외의 사람들이 탑승하는 것에 대해 거부 반응을 보이는 것도 조호기의 특징이다.

Q 에바의 몸을 둘러싼 갑옷의 역할은?

에바의 몸에 씌어진 것은 방어복의 역할보다는 에바가 가지고 있는 본래의 힘을 제어하는 장치다. 즉 사도에 가까운 에바를 인간이 조종하기 위해 만든 엔트리 플러그와 같은 용도로 몸을 감싸고 있는 것이다. 이 플러그가 벗겨진 에바 조호기는 사용 중지되기도 한다(사도를 잡아먹은 후 코어=S2기관을 얻은 것도 사용중지 이유 중의 하나이다).

Q 인류의 적인 사도의 정체와 목적은?

사도가 어디서 왜 왔는지는 정확히 알려진 바가 없다. 그러나 스토리 전체에 퍼져 있는 퍼즐의 조각을 맞추어 보면 어렴풋이 그들의 목적과 정체를 알 수 있다. 사도 그들은 육체적인 존재이기보다는 정신적인 존재로서 지상에 실제화를 위해 여러 형태로 나타난다는 의견이 있다. 확실한 증거는 없지만 가장 타당성이 있는 의견으로 보여진다(에바 4호기가 운반 도중에 사도로 변하는



것을 보면 이 주장이 가장 타당하다는 것을 알 수 있다). 사도는 네르브의 슈퍼 컴퓨터 '마기'가 판단하는 AT필드와 BLOOD TYPE기 기준이 된다.

사도는 제 1사도인 '아담'에서 제 17사도인 '키오루'까지 17개의 사도가 있다. 신지가 처음으로 싸운 제 3사도부터 마지막 사도까지 그 생김새와 종류, 파괴방식 모두가 다 틀리지만 그들의 목적은 동일하다. 제 1사도인 아담을 찾는 것이다. 그 이유는 인간의 형태를 한 키오루의 대사를 보면 알 수 있다. "아담, 우리들의 어머니적인 존재. 아담에게서 태어난 것은 반드시 아담으로 돌아가야만 하는 것인가? 사람을 멸망시키면 어떨까..." 키오루가 말하는 아담으로의 귀환은 서드 임팩트를 의미한다.

서드 임팩트가 어떻게 일어나는지는 스토리 대화에서 잘 나타나고 있다. 아담을 각성을 시키기 위해 코어=S1기관을 잔여 주는 운반책은 바로 '사도'다. 사도의 행동이나 공격 등의 패턴을 등장 순서에 따라 살펴보면 제 11사도 이후에는 특정한 법칙성을 보인다. 즉 인간, 복제된 정신에 관한 것. 구체적으로 말하면 먼저 제 11사도 히로유키는 사람의 뇌와 비슷한 모양으로 생체 컴퓨터와의 접촉·융합을 시도했고 제 12사도 필리얼과의 전투는 신지를 디렉의 바다에 빠뜨림으로써 신지의 정신을 관찰하고 볼 수 있는 것이다.

제13사도 알다양은 사람과 사도 사이에 있는 것을 에바와 접촉해 이것을 알아내는 형태로 동화에 성공하였고 제15사도 아리얼은 드디어 인간(아스카) 자체의 정신과 강제로 합체하고 만다. 제16사도 알미사엘은 레이의 정신뿐 아니라 육체와의 융합을

달성했다. 그리고 제17사도인 키오루는 에바의 싱크로율을 자유자재로 컨트롤 할 수 있게 된다.

레이의 정신에 침입한 알미사엘은 레이에게 "나와 하나가 되고 싶지 않아?"라던가 "나의 마음을 당신에게도 나누어 줄까" 등의 이야기를 했고 키오루는 에바는 나와 같은 형태로 되어 있어 혼란 없으면 동화도 가능하지라고 했다. 이들 대사에서 볼 때 사도가 노리는 동화라고 하는 것은 개별의 혼을 무화(無化)하고 자타의 경계를 애매하게 하는 것으로, 말하자면 집단으로서의 정신을 모두 공유하는 듯한 형태라고 말할 수 있는 것이다.

Q 신지가 디렉의 바다에 빠져 있을 때 어떻게 다시 현실로 올 수 있는 것인가?

에바가 제작된 것은 세컨드 임팩트가 있을 후 1년이 지나서이다. 그 후 많은 실험이 있었는데 여기서 에바를 최초로 움직였던 것은 신지나 레이, 아스카가 아니라는 사실을 알 수 있다. 신지의 어머니 유이는 에바 조호기의 테스트 칠드런(파일럿)으로서 10년 전 에바와의 싱크로율을 연구할 때 싱크로율 400%를 넘어 에바 조호기와 융합되어 버린다. 이 후 리스쿠의 어머니가 유이를 엔트리 플러그에서 구하기 위한 실험을 하지만 실패하고 만다. 신지가 현실로 돌아 올 수 있었던 것은 바로 그 자료를 리스쿠가 한 달간 보충하여 계획을 세운 뒤 실행에 옮겼기 때문이다.

Q 키오루, 그는 누구이며 스스로 죽음을 선택한 이유는?

키오루는 세컨드 임팩트가 일어난 그 해, 그 달, 그 날에 태어난 존재로 에바 조호기의 퍼스트 칠드런으로 네르브에 들어오게 된다. 그러나 그의 정체는 인간의 모습을 한 제 17번째 마지막 사도였다. 그의 목적은 아담을 각성시키기 위한 것이었는데 터미널 도그마에 있었던 것이 아담이 아닌 리리스였다는 것

을 알고 아담을 각성시켜 서드 임팩트로 인류를 멸망시키려는 계획이 불가능해져 사도의 임무를 수행할 수가 없게 된다.

한편 그가 인류의 멸망보다는 존속을 원하고 있었던 것을 간접적으로 표현하는 구절이 있는데 그것은 키오루의 마지막 유언이다. "너는 죽어야 할 존재가 아니야. 너희들에게 미래가 필요해"라는 이 부분은 키오루가 인류에 대한 자신의 생각을 간접적으로 잘 나타나고 있다. 또한 키오루는 "사는 것과 죽은 것은 같은 거야. 나에게서 죽음 그것이 절대적인 자유인 것이야"라고 말하는데 이것은 사도가 육체적인 존재가 아닌 정신적인 존재임을 말하는 것으로 그가 죽음을 선택한 것은 바로 자유를 얻기 위함이었다는 사실은 너무나 당연스럽게 받아들여진다. 그리고 스스로 죽음을 선택한 이유는 신지와 같은 소년들이 인류의 미래를 짊어져야 할 존재라는 생각 때문으로 여겨지는데 이 부분은 신지와 키오루의 마지막 대사에 역시 간접적으로 나타나고 있다. 키오루의 사도명은 '타브리스'로 자유 의지의 수호 전사라는 뜻이 있다.



키오루의 마지막 모습

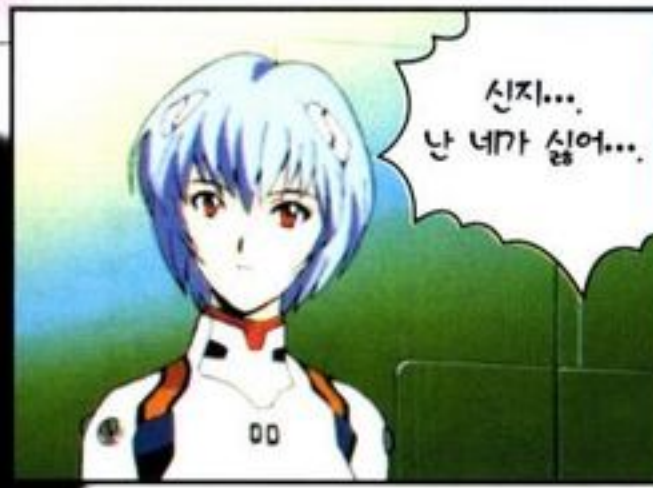
에반겔리온은 너무 암시적인 것이 많아 이해하는데 어려운 부분이 많다. 보는 이로 하여금 생각하게 하는 에반겔리온만의 독특한 형태는 지금까지의 애니메이션과는 뚜렷한 차이를 보이고 있다. 에바의 세계관 또한 인류 멸망론의 비관적인 입장과 성서의 일본식 해석, 인류의 미래에 대해 어른들이 아이들에게 거는 희망, 과학 진보의 위엄성, 자아 실현의 추구방식 등 다양한 형태가 적절히 배합되어 있다. 인간의 복제물인 레이를 통해서 과학의 위엄을... 신지를 통해서 미래에 대한 갈망과 자아 실현의 추구 등을 나타내고 있는 이 애니메이션은 만 편의 다큐멘터리라고 볼 수 있을 정도의 수작이다. 앞으로 우리나라 애니메이션도 저 연령층의 전용물이 아닌 모든 이들의 애니메이션으로 자리잡아 에반겔리온보다 더욱 우수한 작품이 나오도록 노력해야 할 것이다.

정신력



신지의 레이, 그리고 마나의 아스카와 관련된 새로운 러브 스토리가 공개됐다(?). 3명의 여자를 거느린 신지의 사랑 행각을 살펴본다. 레이에게 채이고, 마나에게도 채이고 나서 모든 걸 포기하고 결국 원래의 사랑인 아스카를 찾아간다는 스토리다. 왕년의 당신을 보는 듯한 느낌을 기질 것이다(정말일까?)

※ 본 비주의 말씨는 게임속 비주어를 기호로 표기한 것임.



신지의 신세기 에반게리온 프렌드

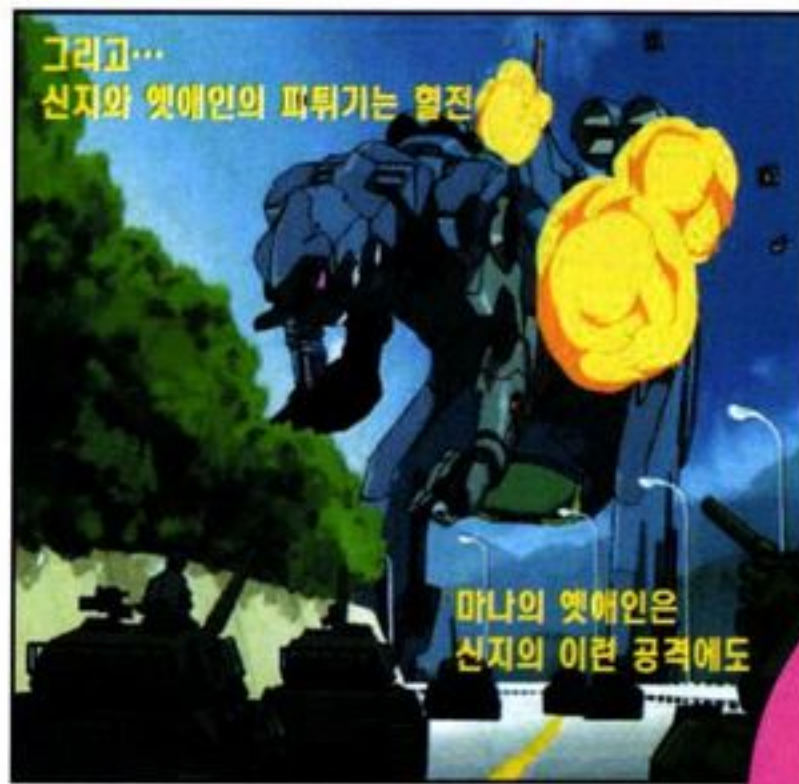
걸

NERVUN

아키리 신지

신지는 중2. 지금 실연 당했다. 아버지의 벽을 넘으려는 계획 '신지 보안 계획의 일환'으로 레이에게 진심을 고백했지만 일격에 차였다.





END

게이머들의 불가피한 선택! 일명 「멤피스」

윈도 98 & 게임

현재 윈도 95를 사용하고 있는 사용자들이라면 내년을 학수고대하고 있을 것이다. 근 3년의 공백을 깨고 윈도 95의 다음 버전인 윈도 98이 출시될 예정이기 때문이다. 윈도 98은 일명 '멤피스'라는 코드명으로 더 잘 알려져 있다. 불과 며칠 전만 해도 윈도 97이나, 윈도 98이라는 논란이 있었지만, 지금은 윈도 98로 거의 확정된 상태이다. 현재 공식적으로는 베타 버전이 나와 있는 상태지만, 인터넷을 통해 거의 10일단 위로 새로운 빌드가 쏟아져 나와 윈도 98의 등장을 예감할 수 있다. 비록 내년이나 되어야 진짜 윈도 98의 모습을 볼 수 있겠지만 지금까지의 버전을 통해 게임 환경이 얼마나 달라지는 지 살펴볼 수 있다.

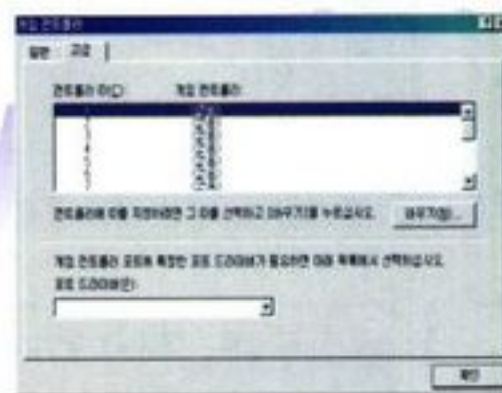
글 : 새벽 팀

게이머를 위한 보다 편리해진 환경

일단 윈도 98에는 다이렉트X가 기본으로 내장되어 있다. 현재 새롭게 출시되는 게임들이 다이렉트 X를 요구한다는 것을 생각하면 사용자의 수고를 하나 덜어 준 셈이다. 다이렉트 X의 버전도 최신이다. 윈도 95에서 다이렉트 X 5.0을 설치했을 때와 같이 제어판에 게임 컨트롤러가 나타나고, 다이렉트 라이브러리 역시 3.0버전보다 높은 버전 번호를 가지고 있다. 예로 다이렉트 X 라이브러리 중 다이렉트 드로우를 보면, 다이렉트 X3.0의 버전이 4.04.00.0068인데 비해 윈도 98에 설치된 다이렉트 드로우의 버전은 4.05.00.0155이다.

게임을 즐기다 보면 색상수와 해상도의 변화를 많이 주게 된다. 예로 삼국지와 모토 레이스를 컴퓨터에서 함께 즐기는 경우, 삼국지는 256컬러를 요구하는데 비해 모토 레이스는 하이컬러 이상(6만 4천 컬러)을 요구한다. 그런데, 문제는 윈도 95에서 색상수를 변경하면 꼭 재부팅을 해야 한다는 것이다. 결국 두 개의 게임을 즐기려면 매번 재부팅의 불편함을 느낄 수밖에 없다. 하지만 멤피스에는 재부팅 없이도 간단히 색상수를 변경할 수 있다. 윈도 95에서 파워 유저들이 즐겨 사용하던 '파워토이'가 내장되어 있기 때문이다. 디스플레이 등록정보에서 색상수를 고치는 것이 번거로운 경우에는 아예 색상수 변경 아이콘을 트레이에 띄워 놓을 수도 있다.

위의 사항들은 윈도 95에서도 파워토이나 다이렉트 X를 설치하면 이용할 수 있는 기능이다. 윈도 98에는 게이머가 볼 때 정말 새로운 기능이 있다. 하나의 PC에 여러 모니터를 사용할 수 있도록 지원하는 다중 모니터 기능이다. 이



게임 컨트롤러를 통해 게임을 위한 지원이 강화되었다

기능은 매킨토시에서 이전부터 지원되었던 기능으로 넓은 화면을 요구하는 DTP나 캐드, 그래픽 작업을 하는 이에게 무척 편리한 기능이다. 그래픽 카드와 모니터가 여러 개이고 컴퓨터에 그래픽 카드를 추가할 슬롯이 비어 있다면 여러 모니터를 사용하여 게임을 즐겨 볼 만하다.

윈도 98은 새로운 하드웨어들을 지원한다. 특히 게이머들이 주목할 기능은 MMX기능의 지원이다. 멀티미디어 연산을 보다 빨리 처리하기 위해 새로운 멀티미디어 명령을 추가한 것으로 MMX CPU를 사



바탕 화면에서 해상도와 색상수를 변경할 수 있다. 파워토이를 사용해 본 분들에게는 익숙한 화면



모니터 설정 탭에서 각각의 모니터 화면을 설정할 수 있다

용하면 훨씬 더 빠르게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 윈도 98은 MMX를 지원한다. 그러므로 세가사의 「버추얼 온」과 같은 게임을 윈도 98에서 실행한다면 MMX의 진수를 맛볼 수 있을 것이다.

그럼 이제 윈도 98의 달라진 인터페이스를 알아보자. 외관상으로는 크게 변화된 모습을 찾을 수 없을 만큼 윈도 95와 동일한 인터페이스를 제공한다. 다만, 이전에 '윈도95 플러스'로 따로 나왔던 기능들이 모두 포함되어 디스플레이 등록정보에서 256컬러의 아이콘과 시스템 에이전트 등 플러스에 있는 기능들을 사용할 수 있다. 프로그램 창 역시 미미한 단일 색상이었던 것이 그라디언트 처리되어 보기에 훨씬 깔끔하다. 창이 열리고 닫히는 것 역시 입



멤피스의 바탕 화면, 내 컴퓨터 창을 웹페이지 형식으로도 볼 수 있다



디스플레이 동특정보에 플러스에 있던 정보가 추가되어 있다

체감 있게 바뀌었다. 출시되지 못하고 묻혀 버린 윈도우 96 버전이라 할 수 있는 「내슈빌」 버전에서 나타났던 인터페이스가 맴퍼스에 그대로 나타난다. 흔히 메뉴 돌출 방식이라고 불리는 방식으로 새로운 메뉴나 창이 튀어나오는 듯한 다이내믹한 느낌을 받는다.

인터넷을 운영체제 안으로...

솔직히 윈도우 98의 여러 특징들



인터넷 익스플로러와 탐색기가 합쳐진 모습



인터넷 익스플로러와 탐색기가 합쳐진 모습



창이 그라디언트 되어 있고 보다 깔끔한 모습으로 단정되었다

은 이미 대기업 PC를 중심으로 배포된 윈도우 95의 업그레이드 판인 OSR2에 이미 포함된 기능들이다. 앞서 설명한 MMX지원 기능이나 메뉴 돌출 방식, FAT32기능 지원 등이 모두 OSR2에서 지원되기 시작했다. 결국 윈도우 98의 가장 큰 변화는 웹 PC라는 구호를 내걸고 시작한 인터넷과 PC환경의 통합이다. 인터넷 대중화 원년으로 불리는 96년 이후, 모든 사람의 관심사인 인터넷을 운영체제와 완벽히 통합시키는 것이 웹 PC의 핵심이다. 마이크로소프트의 인터넷 익스플로

러 4.0과 윈도우 95의 탐색기를 완전히 통합해서 인터넷에서 이용할 수 있는 모든 기능을 운영체제에서 소화하는 것이다. 제대로 된다면 아직까지 수세에 몰려 있는 인터넷 익스플로러가 인터넷 브라우저의 강자인 넷스케이프를 능가할 것이라는 예상도 가능하다.

윈도우 98에서는 인터넷 익스플로러와 탐색기가 통합되었다. 윈도우 98에서는 내 컴퓨터, 제어판 등을 웹페이지와 같은 형식으로 볼 수 있으며 인터넷에 연결된 상태에서는 마치 하드디스크에 있는 파일을 보듯 인터넷을

탐색기를 통해 볼 수도 있다. 탐색기와 인터넷 익스플로러의 통합을 능가해서 윈도우 98에서 볼 수 있는 것은 액티브 데스크탑이다. 액티브 데스크탑은 탐색기가 웹브라우저가 되는 것을 넘어 바탕 화면 자체가 웹브라우저로 변신하는 것이다. 액티브 데스크탑을 이용하면 바탕 화면에 보고 싶은 홈페이지를 항상 띄워 볼 수도 있고 웹 브라우저처럼 자바 애플릿을 실행시킬 수도 있다.

마지막으로 인터넷의 미래를 볼 수 있는 것으로 웹 TV가 있다. 지금까지 사용자가 정보를 찾아 나서던 인터넷 상의 관례를 깨고 사용자에게 필요한 정보를 보내 주는 푸시 기능을 기본으로 한 것으로 사용자는 TV채널을 선택하듯이 필요한 정보를 선택하기만 하면 된다. 인터넷의 새로운 모습을 개척한 푸시 기술을 넘어 윈도우 98에서는 TV공중파와 인터넷을 동시에 활용하는 브로드캐스팅 아키텍처를 사용하고 있다. TV수신 카드를 이용해 인터넷 상에서 전송 상의 한계로 받기 어려운 TV화면을 받고 그 외의 정보를 인터넷 상에서 받는 방식이다. 미국의 경우는 NBC와 마이크로소프트가 합작하여 만든 MSNBC를 통해 인터넷 상의 온라인 방송을 제공하고 있다. 국내에서도 윈도우 98이 출시될 때에는 컴퓨터로 TV를 시청하는 모습이 일반화될지도...



시스템 최적화를 사용자가 설정할 수 있는 '튠업 마법사'

시스템 업그레이드 수반되어야...

이외에도 윈도우 98에는 새로운 기능들이 무척 많다. 고용량의 하드디스크를 효과적으로 사용하게 해주는 'FAT32', 시스템의 오류를 발견해 주는 '닥터 왓슨', 그리고 시스템을 최적화해 주는 '튠업 마법사' 등 윈도우 95에서 드러난 많은 문제점들을 개선하고 보다 편리



대용량의 하드디스크를 보다 효율적으로 관리하는 'FAT32 Converter'



장치 관리자보다 훨씬 상세히 시스템 정보를 알려주는 [마이크로소프트 시스템 정보창]

한 사용환경으로 개선되었다. 하지만, 마이크로소프트의 다른 운영체제처럼 윈도우 98을 위해서도 시스템의 업그레이드를 고려하지 않을 수 없다. 운영체제의 업그레이드만으로도 보다 쾌적한 게임 환경을 만들 수도 있겠지만 아무래도 윈도우 98의 장점을 즐기기 위해서는 시스템의 업그레이드가 수반되어야 할 것이다. 아직은 마이크로소프트에서 윈도우 98의 컴퓨터 사양을 발표하지 않아 적절한 환경이 어떻게 될지 모르지만 나아진 안정성, 새로운 기술의 지원, 편리한 인터페이스 등으로 98년 컴퓨터 사용자들에게 매력적인 상품으로 다가설 것은 분명하다.

게임강좌

왕 초보 시리즈

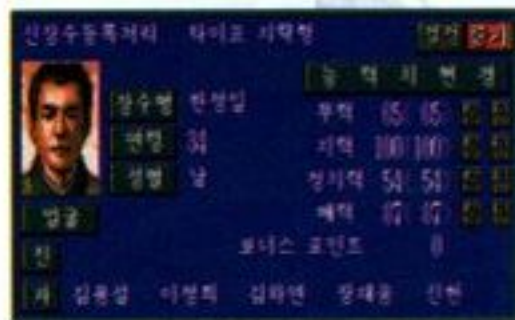
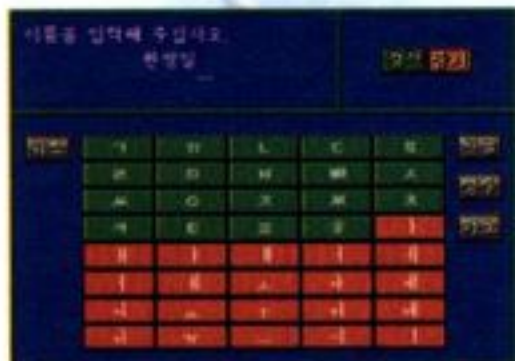
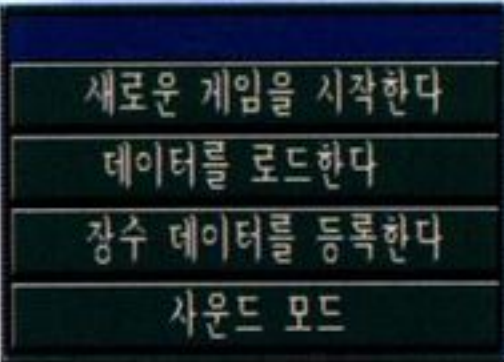
전략 시뮬레이션 III

B. 턴 방식

지난 호에 여러분은 전략 시뮬레이션 중 리얼타임 방식의 게임인 '워크래프트 2'의 진행 방식을 살펴보았다. 이번에는 전략 시뮬레이션의 다른 형태의 진행 방식인 '턴 방식'의 게임을 살펴보도록 하자. '턴 방식' 리얼타임 방식이 실시간으로 유닛을 조작하는 것과는 달리 일정한 횟수의 명령으로 유닛을 조정하는 방식이다. 여기서는 '턴 방식'의 대표적인 게임인 '삼국지 5'의 예를 들어 설명한다. 코에이 사의 '삼국지 5'는 아직까지 그 인기가 식을 줄 모르는 시대의 대작이다. 그러면 본격적으로 '삼국지 5'를 시작해 보자.

게임의 선택은 신중하게

삼국지를 처음 실행하면 아래와 같은 화면을 볼 수 있다. 3가지 형태 중 신군주를 선택해 게임을 진행해 보자. 신군주를 등록하는 방법은 초기 메뉴에서 '장수 데이터 등록한다' → '신규등록' → '이름입력' → '나이결정' → '성별결정' → '캐릭터 설정' → '능력치 변경' 순으로 지정할 수 있다. 이렇게 자신이 알고 있는 인물들을 계속 등록하면 된다. 이때 중요한 것은 인척 관계가 아니면 쉽게 배반을 할 수 있다는 것이다. 따라서 친한 친구를 자신의 아들로 설정하자. 다음으로 캐릭터는 크게 지략형, 호걸형, 만능형 세 가지가 있다. 이중 가장 좋은 것이 지략형이다. 지략형의 경우 전쟁에서 쉽게 요술이나 환술을 익힐 수 있으며, 적의 '혼란' 등의 계략에도 속지 않게 된다.



캐릭터의 능력치는 지략 우선으로 설정하면 유리하다

새로운 게임을 시작하면 우선 시기 결정을 해야 하는데 후반부로 갈수록 게임이 어렵다. 우선 처음을 선택한 다음 지형도 산악 지형보다는 평지를 선택하자. 그리고 군주는 명성이 높은 군주를 선택하면 된다. 그리고 만약 위에서 등록한 신군주로 게임을 하고자 한다면 하얀 색으로 된 빈 공백지를 선택하면 된다. 마지막으로 게임 옵션은 사실보다는 가상모드가 재미있는 이벤트가 많이 등장한다. 만약 역사 공부를 하고 싶다면 사실모드로 하자. 그리고 중요한 것 한가지! 전쟁은 반드시 '안 본다'로 선택하자. 이 옵션을 '본다'로 하면



캐릭터에 어울리는 얼굴을 선택하자

다른 지역의 전투를 매번 구경해야 하므로 삼국지 엔딩을 보는데 몇 년이 걸릴 수도 있다(?).

삼국지의 메뉴화면을 익히자

메뉴를 살펴보면 군주를 기준으로 여섯 부류의 담당관이 있음을

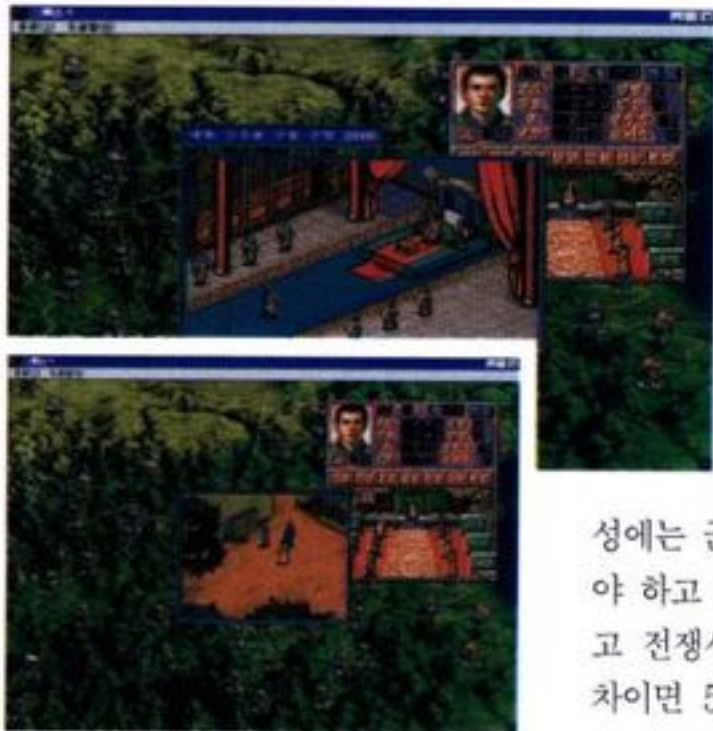


삼국지의 게임 옵션도 중요한 선택의 하나이다

볼 수 있다. 각 캐릭터를 마우스로 클릭하면 각 담당관으로 수행하는 장수들의 정보를 볼 수 있다. 그리고 각 담당관의 좌우에는 수행할 수 있는 명령이 있고 위로는 내릴 수 있는 명령이 있다. 그 외에 장수 수와 도시 정보, 그리고 군주의 명성과 명령 수를 살펴볼 수 있다. 삼국지를 운영하는 기초는 군주가 다스리는 성의 내정과 민충도, 장수들의 관리를 잘 하는 것이다.

삼국지(턴 방식)를 잘하는 방법

1. 수신제가 치국평천하
삼국지에도 '수신제가 치국평천하



3. 적재적소에 장수를 배치하자

삼국지를 오래 하면 자신이 다스리는 성이 많아져 머리가 아파지기 일수이다. 따라서 타국과의 지형 정보를 정확히 파악하는 것이 중요하다. 인접 국가와 직접 연결된 성에는 군사 담당관이 반드시 있어야 하고 군사도 많아야 한다. 그리고 전쟁시 연결된 도시가 한 블럭 차이면 5일, 두 블럭 차이면 10일 후에 지원군이 도착하는 특성을 잘 파악해 적재적소에 장수를 배치해야 한다. 담당관의 변경은 1월에 가능하므로 시기와 장소를 신중하게 고려해야 한다.

4. 전쟁을 잘해야 천하를 얻는다

삼국지의 최대 목표는 천하를 통일하는 것이다. 따라서 전쟁을 잘 하는 게이머가 천하 통일을 하기 쉽다. 가장 중요한 승리조건은 '진형'에 대한 지식이다. 진형 정보는 전쟁 명령 후 전쟁 직전에 변경할 수 있는데 공략하려는 성의 지형 정보에 맞게 산악형과 평지형, 혹은 수진 등을 선택해야 한다. 게임을 하다 보면 많은 수의 군사로도 질 경우가 있는데 이는 각 진형마다 공격력과 방어력의 차이가 있기 때문이다. 진형에 대한 정보는 정보 메뉴의 '진형'을 선택하면 볼 수 있다.

전쟁은 보통 30일 동안 이루어지며 이 기간 안에 군주를 죽이거나 모든 성을 점령해야 한다. 먼저 수비측 명령이 끝나면 공격측 부대에 하나씩 명령을 내린다. 모든 부대 명령이 끝나면 하루가 지나가게 된다. 또한 아군의 군량미를 빼앗기면 병사들의 사기가 떨어져 전쟁에 지게 되므로 조심해야 한다. 그리고 특정 진형을 가진 군대를 클릭하면 이동할 수 있는 거리가 나오는데 진형마다 거리가 다르다. 또한 진형마다 돌격·활공격 등의 특성이 있다. 그리고 또한 날씨도 비오는 날, 흐린 날, 맑은 날 등이

있는데 비오는 날에 불화살 공격 등은 효과가 없듯이 날씨도 전쟁의 승패에 작게나마 적용되고 있다.

전쟁에서 한 진형의 군대가 다른 진형의 군대를 완전히 점령하면 적의 진형을 배우게 되므로 전쟁에 많이 참가한 부대는 여러 진형을 사용할 수 있게 된다. 장수 또한 경험치가 증가하여 더 많은 부대원을 이끌 수 있게 되는데 가장 높은 장수인 '대장군'으로 임명되면 2만 명까지 가능하다.

또한 전쟁을 거듭하면 할수록 요술, 환술, 점술, 수계, 낙석, 격려, 치료, 복병, 난사, 강행, 속공 등의 특수 능력이 생기는데 이것의 사용은 해당 능력의 부대를 클릭하여 '계략'을 선택하면 사용할 수 있다. 각 능력의 내용은 삼국지를 직접 하면서 확인해 보자. 이러한 특수 능력이 많은 장수는 적은 군사로도 많은 군사를 이길 수 있다. 전쟁에서 이기면 점령한 성에 남길 장수를 선택하고, 포획한 적 장수를 동용할지, 해방할지, 참수할지를 결정한다. 참수를 하면 군주의 명성이 떨어지므로 동용을 거부한 적장수는 웬만하면 해방시키자. 물론 많은 병사를 가진 장수나 위협이 되는 장수는 어쩔 수 없이 참수를 해야겠지만...

마지막으로 동용된 장수들은 군주에 대한 충성도가 낮다. 일반적으로 충성도가 100 이하면 배반할 확률이 높으므로 '군주' → '포상' 메뉴를 선택하여 충성도가 100 미만인 장수에게 포상을 하자. 충성도가 95 이상인 장수는 500원, 90 이상은 700원, 90 미만은 1000원이면 충분하



다. 그리고 다른 성을 점령한 후에는 보물을 획득했을 가능성이 있으므로 '군주' → '보물' → '수여' 명령으로 특정 장수에게 보물을 수여하자. 무기 같은 보물은 무력이 높은 장수에게, 맹덕신서와 같은 보물은 참모동에게 주면 된다. 그리고 전쟁에서 경험을 쌓은 장수들의 경험치가 증가하면 상위 장군으로 임명해야 한다. 신분이 높으면 많은 장수를 부하로 둘 수 있으므로 반드시 해 주어야 한다. 장수의 임명은 전쟁이 끝난 직후 실시되는데 '군주' → '임명' → '장군' 순서로 해주면 된다.

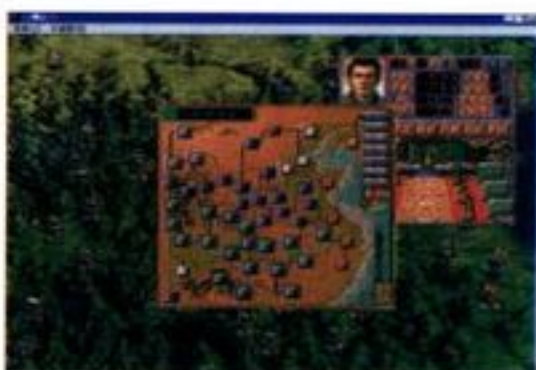
드디어 천하통일

턴 방식 시뮬레이션 게임으로는 '삼국지'가 단연 독보적이다. 삼국지를 능통하게 한다면 어떠한 턴 방식의 게임도 소화할 수 있을 만큼 삼국지에는 다양한 방식의 진행 형태와 정보, 그리고 이벤트가 기다리고 있다. 날씨가 이젠 제법 서늘해지는 계절에 한번쯤 삼국지 5의 열기로 다시 한번 뜨거운 밤을 보내 보는 것도 좋을 듯 하다.

하' 라는 말이 딱 들어맞는다. 삼국지에서 가장 중요한 것이 바로 군주의 명성이다. 군주의 명성이 높으면 높을수록 한 달에 수행할 수 있는 명령 수가 많아진다. 그리고 자신이 점령한 성의 민중이 높아야 나라를 다스리기가 편하며 돈과 쌀의 수확도 많아진다. 명성과 민중도를 올리는 방법은 전쟁에서 이기는 방법, 한해의 목표를 달성하는 방법, 순찰로 백성의 고민을 해결하는 방법 등이 있으며, 이벤트로 나오는 것 중 '자하선인'에게 점을 쳐서 좋은 인상으로 나오는 것과 임금의 요구를 들어주는 것 등이 있다.

2. 1월에는 회의를 하자

매년 1월에는 담당관들이 회의를 요청한다. 이때 각 담당관이 제시한 의견 중 마음에 드는 것을 클릭하면 그 내용이 한해의 목표가 된다. 이 목표를 수행하면 군주의 명성이 올라가게 된다. 군사 담당관의 '전쟁'이나 외교 담당관의 '동맹'은 비교적 수월하지만 계략 담당관의 '구호탄량의 게'나 내정 담당관의 '방어도 100 증가' 등은 상당히 어렵지만 목표를 이루면 더욱 명성이 올라가는 장점이 있다.



드디어 천하통일!

BBS 최강의 에뮬레이터

슈퍼 패미콤 에뮬레이터

최근까지 수많은 유저들의 사랑을 받으며 가정용 게임기의 제왕 자리를 차지하고 있었던 것이 바로 슈퍼 패미콤이다. 이 게임기는 가정용 게임계의 대부라 할 수 있는 닌텐도 사에서 패미콤 게임기의 후속 기종으로 내놓은 이후 라이벌 기종에 비해 한층 뛰어난 성능과 명작 게임들을 무기로 하여 최고의 자리를 지켜 나간 제품이다. 차세대 게임기로 불리는 32비트 게임기들이 등장하면서 1위의 자리는 내주게 되었지만 셀 수도 없을 만큼 많은 명작 게임들 덕분에 아직도 다수의 유저 층을 보유하고 있다.



- 1 PC엔진 에뮬레이터
- 2 패미콤 에뮬레이터
- 3 게임보이 에뮬레이터
- 4 슈퍼 패미콤 에뮬레이터

슈퍼 패미콤 (Super Famicom) 이란?

엄청난 유저 수와 점유율을 자랑했던 패미콤의 후속 기종으로 닌텐도에서 자신 있게 내놓은 16비트 가정용 게임기이다. 다시 보면 상당히 유치해 보이지만 발매 당시 획기적이라 할 수 있는 확대, 축소, 회전 기능과 뛰어난 그래픽 처리능력(메가드라이브가 16색 동시 발색이었던 것에 비해 256색 동시 발색이라는 엄청난 능력을 사용할 수 있었다)으로 타 기종들을 압도, 최고의 가정용 게임기라는 명칭을 물려받았던 게임기다.

슈퍼 패미콤이 성공할 수 있었던 것은 무엇보다도 뛰어난 소프트웨어가 많았기 때문이다. 명작 RPG '드래곤 퀘스트' 시리즈와 '파이널

판타지' 시리즈의 후속작 발매로 인해 유저들의 큰 관심을 끌었으며 최고의 격투 게임이었던 '스트리트 파이터 2'의 유일한 이식 기종이기도 했다. 이러한 뛰어난 소프트웨어 덕분에 슈퍼 패미콤은 최초의 16비트 게임기로 활약하고 있었던 세가의 메가드라이브를 쉽게 앞지를 수 있었으며 누구에게나 인정받는 NO.1 게임기로 자리매김하게 되었던 것이다.

주목받는 슈퍼 패미콤 에뮬레이터

슈퍼 패미콤 에뮬레이터(이하 SFC-E)는 최근 유저들로부터 가장 큰 주목을 받고 있는 에뮬레이터다. 그 중에서도 'SFC-E'는 꾸준한 버전업으로 유저들에게 가장 기대를 모으고 있다.

SFC-E가 등장한 것은 SFC의 인기가 정상에 오르고 차세대 게임기들이 서서히 등장하면서부터다. 당시 PC통신에서는 도스용 SFC-E가 등장하여 관심을 끌었지만 이 에뮬레이터는 게임의 실행이 불가능한 영터리 프로그램으로 판명되었고 수개월 후 제대로 실행되는 SFC-E가 윈도우용으로 등장했다. 당시 윈도우용 에뮬레이터의 성능은 보잘것 없었다. 윈도우 상에서 SFC

용 게임이 실행된다는 것만으로도 엄청난 화제가 되었지만 소리가 전혀 나오지 않았고 실행되는 게임도 몇 개 없었을 뿐만 아니라 그나마 실행되었던 게임들도 그래픽이 깨지거나 다운되어 버리는 등 문제가 많았다.

그러나 지금은 수많은 SFC-E가 등장, 서로 경쟁하며 버전업을 계속하고 있기 때문에 버그들도 대부분 없어졌고 놀라운 기능들도 추가되고 있다.

SFC 에뮬레이터의 보편적 성능

SFC-E도 다른 에뮬레이터와 같이 윈도우, 도스, 리눅스 등 다양한 운영체제로 제작되어 있다. PC의 사양은 에뮬레이터에 따라 486DX-66부터 지원하는 것이 있는가 하면 펜티엄에서만 사용 가능한 것도 있다.

SFC-E들이 성능 면에서 내세우고 있는 것은 어셈블리어로 제작되었기 때문에 성능이 빠르다는 점이다. 그리고 수많은 롬 파일 지원, 조이패드로 2인용 가능, 화면

상 세이브와 로드, H-DMA 에뮬레이션, 롬에 따른 다양한 사이클 지원, 다양한 스크린 모드 등이 있다. 여기에 대해 자세히 알아보자.

▶어셈블리어로 제작 : 원래 SFC와 SFC용 소프트웨어들은 어셈블리어로 제작되었기 때문에 어셈블리어로 제작된 에뮬레이터는 실제에 상당히 근접할 수 있다.

▶스크린 세이브, 로드 : 세이브 기능이 없어 애먹었던 액션, 슈팅 게임이나 특정 장소에서만 세이브가 가능해 어려웠던 RPG 등을 즐기는데 큰 도움이 된다.

▶H-DMA 에뮬레이션 : 화면 분할 등의 효과를 말하는데, SFC의 게임상에서 보여주는 멋진 효과들(화면 흔들림 등)은 H-DMA 없이는 표현이 불가능할 정도로 중요한 기능이다.

▶다양한 사이클 지원 : SFC의 소프트인 롬은 느린 것도 있고 빠른 것도 있다. 둘 중 한쪽 사이클만 지원되면 게임이 느려지거나 빨라져 이상하게 되어 버리고 만다. 하지만 다양한 사이클을 지원함으로써 해당 롬에 최적의 사이클을 적용, 쾌적한 게임을 즐길 수 있게

된다.

SFC-E에 사용되는 롬 파일의 확장자는 SMC, SFC 등 여러가지가 있다. SFC-E의 종류에 따라서 각기 다른 확장자를 사용하는데, 이 경우 RENAME으로 확장자의 이름만 바꿔 주면 모든 롬 파일을 제한 없이 사용할 수 있다. 또한, SFC-E는 UFO용 파일도 RENAME으로 고쳐서 사용할 수 있기 때문에 즐길 수 있는 게임은 무궁무진하다.

에뮬레이터 구하기

SFC-E의 롬 파일은 대부분의 게임기 동호회에 있지만 나우누리의 PGF동이 가장 많고 다양한 파일을 보유하고 있다.

BBS	동호회 명	GO 명
하이텔	게임기 동호회	GO GAMER
천리안	환상빌리지	GO FANTA
	게임챔프	GO CHAMP
나우누리	비디오 게임동	GO VG
	순수게임사랑	GO PGF

에뮬레이터의 실행

SFC-E는 타 에뮬레이터에 비해 높은 컴퓨터 사양을 요구한다. 유저의 PC가 최신형이라면 아무 문제가 없겠지만 구입한지 오래된 것이라면 조금 문제가 생긴다. 이 경우 옵션 명령을 적절히 사용하여 자신의 사양에 맞게 조절해야 한다.

옵션의 종류에는 사이클 조정(-H), 속도 조절(-SPEED), 사운드(-R), 스테레오(-STEREO), 배경화면 삭제 유무(삭제하면 빨라진다), 조이스틱 지원, 해상도 표시, 스프라이트 조절, H-DMA지원 등 여러가지가 있으며 에뮬레이터를 실행할 때 덧붙여 주어야 한다.

게임 도중 사용할 수 있는 옵션에는 스크린 세이브, 로드가 있는데 F3, F2버튼으로 사용한다.

에뮬레이터 실행의 예

sn9x -f 2 -S r 1 -h 110 -m 4 -scanline 게임 파일명

기본 조작법

SNES9X는 키보드만으로 2인용이 가능하다. 괄호 안은 2P쪽 조종 버튼.

게임기	SNEeSe	SNES9X	게임기	SNEeSe	SNES9X
방향키	방향키	U(8),J(2),H(4),K(6)	Y	A	X(End)
L	O	A(Insert)	X	S	S(Home)
R	W	Z(Delete)	B	Z	C(PageDown)
SELECT	N	L-Shift(R-Shift)	A	X	D(PageUp)
START	M	L-Ctrl(R-Ctrl)			

슈퍼 패미콤 에뮬레이터 추천 게임

과거의 명작들을 PC로 즐길 수 있다는 것만으로도 영운이다. PC통신이나 인터넷에서 다운 받거나 UFO용 게임 CD를 구입하면 대부분의 게임을 간단히 구할 수 있다.

실황! 월드컵 퍼펙트11

코나미의 명작 축구게임. 실감나는 실황 중계와 함께 축구를 즐길 수 있다. 시스템 또한 정교하게 만들어져서 지금까지도 많은 사람들이 즐기고 있다. 한국으로 월드컵 우승을!



소닉 원스

아케이드의 인기 슈팅게임을 성공적으로 이식했다. 동시 2인용이 가능. 각기 특징이 다른 8대의 비행기가 등장하며 SFC판은 아케이드에서는 등장하지 않았던 신 캐릭터도 선택할 수 있다.



젤다의 전설

세계적인 히트작. 영문판·일본판 모두 구할 수 있다. 가논에게 납치된 젤다 공주를 구하기 위해 링크가 일어섰다. 지금까지도 최고의 액션 RPG로 불리울 만큼 명작이다.



캡틴 츠바사 3

시뮬레이션 형식의 축구게임. 원작과는 다른 내용으로 캡틴 츠바사의 팬들을 즐겁게 해준다. 비주얼로 표현되는 멋진 필살기는 보고만 있어도 가슴이 설렌다.



슬램 덩크 SD

슬램 덩크가 SD 형식으로 등장. 원작에 등장한 6개의 팀들과 개성 있는 캐릭터들이 총출동한다. 비주얼로 즐기는 스토리 모드는 원작에 매우 충실하며 2등신의 강백오는 개뿔어 주고 싶은 정도로 귀엽다.



파이널 판타지 4

최근 PS용으로 리메이크 될 만큼 인정받는 FF의 명작. FF 시리즈 중 가장 아름다운 스토리를 자랑한다. FF 시리즈의 SFC용 첫 작품이며 SFC의 확대, 축소, 외전 기능을 충분히 살린 오프닝 '비공정부대 비행 장면'은 압권이다.



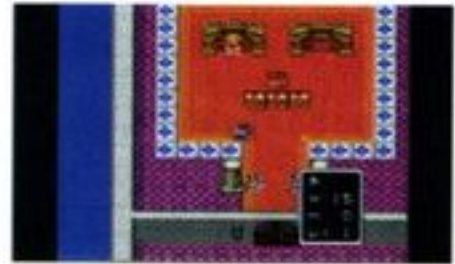
드래곤볼 Z-초 사이어인 전설

드래곤볼의 최고 인기 부분을 게임화했다. 사이어인들의 지구침략부터 격투의 신 프리더와의 싸움까지가 주된 내용이며 원작의 캐릭터들이 총출동, 화려한 필살기를 자랑한다.



드래곤 퀘스트 1, 2

FC용 드래곤 퀘스트1, 2탄의 합본. 새롭게 그려진 그래픽은 매우 아름답다. 드래곤 퀘스트를 잘 모르는 사람도 재미있게 즐길 수 있도록 쉽게 만들어진 시스템과 특유의 빠른 스토리는 유저를 RPG의 세계로 빠져들게 만든다.



혼두라 스피리츠

80년대 아케이드를 강타했던 혼두라의 SFC판 후속작. 국내에서는 람보와 코만도의 대결(?)이라는 제목으로 유명하다. 뛰어난 액션성과 스케일, 거대 보스 동장이 특징이다. 에일리언을 물리치고 지구를 구하자!



미리보는 PC용 파이널 판타지 7



플레이 스테이션용(이이 플스)으로 등장하여 엄청난 판매량을 보인 파이널 판타지 7(이하 FF7)이 플랫폼을 달리하여 PC용으로 등장한다는 것은 각 매체를 통해서 공표된 바가 있다. 그러나 일부 게이머들은 PC용 FF7의 성공성에 의문을 갖기 시작했다. 그리고 현재까지도 PC용으로 발표된다는 사실 이외에는 아무런 정보도 나오지 않고 있다. 게이머들은 PC용 FF7의 정보가 속각을 곤두세우고 있으며 심지어는 '내 컴퓨터 사양으로 게임이 가능할까?'라는 의구심을 갖고 있다. 오직 "곧 나온다"라는 말만이 게이머들을 더욱 애타게 하고 있는 실정이다.

이 화면은 플스용 FF7의 영문판 화면입니다

PC용 FF7의 PC 요구사항은 어느 정도나 필요할까?

현재 PC용 FF7은 일본 스케어사가 제작하고 있으며 미국에 있는 스케어 LA사도 제작에 참여하고 있다. 예전 발표대로 윈도95용으로 제작되며 플스용과 마찬가지로 CD 3장으로 구성된다.

그러나 게임을 제대로 플레이하기 위해서는 고성능의 PC사양이 필요할 것으로 예상된다. PC용 FF7의 출시가 처음 발표되었을 때는 펜티엄133, 램 16MB, 비디오 램 2MB 정도면 게임을 플레이하는데 별 지장이 없을 것이라고

알려졌지만 현재 입수된 정보에 의하면 3D 액셀러레이터 카드가 필수이던지 아니면 최소 펜티엄 MMX 200MHZ, 최악의 경우 펜티엄 2급의 프로세서 사양이 요구될지도 모른다는 것이다. 램의 경우는 최소 32MB가 필요하며 64MB 정도는 있어야만 매끄러운 플레이가 가능할 것으로 보여서 일반적인 PC사양을 가진 게이머들에게는 그림의 떡에 지나지 않을지도 모른다. PC용 FF7이 이렇듯 높은 하드웨어 사양이 필요하게 된 이유는 다음과 같이 생각할 수 있다.

첫째, 해상도의 차이이다. 플스용 FF7의 320×200의 해상도로 제작되었지만 PC용 FF7은 다이렉트X를 필요로 하는 윈도 95용 게임이기 때문에 그 2배인 640×480의 고해상도로 제작할 수 밖에 없고 그 결과 고성능의 PC 사양이 필요하게 되는 것이다. 플스용 FF7의 경우는 320×200의 저해상도이기는 하지만 TV를 연결해서 즐기는 비디오 게임이기 때문에 저해상도라고 할 지라도 아

낄 수 없다. 둘째, 플스용 FF7은 플스의 하드웨어 기능을 최대한 활용하여 제작되었다는 점이다. 플스는 하드웨어적으로 초당 3십만 개의 폴리곤을 표현할 수 있지만 PC의 경우는 3D그래픽 액셀레이터 같은 하드웨어의 지원이 없이 이런 대용량의 폴리곤을 표현할 수 없다. 그러므로 PC용 FF7을 플스용 FF7과 같은 수준의 게임으로 만들기 위해서는 그만큼 고성능의 PC사양이 필요하게 된다.

PC용 FF7의 출시시기

국내에서는 삼성전자가 완전 한글화된 PC용 FF7을 출시할 예정이다. 그전에 슈퍼 패미컴용으로 등장했던 FF5가 11월경에 출시된다. FF6



도 나올 예정이었으나 제작상의 어려움으로 해서 출시되지 않는다. 현재의 상황을 봐서는 PC용 FF7의 출시 시기는 내년초이지만 제작이 순조롭게 이루어질 경우 잘하면 올 크리스마스에 PC에서 FF7을 즐길 수도 있을 것이다.

PC용 FF7를 기대하면서

만일 PC용 FF7이 플스용에 필적할 만큼의 대성공을 거둔다면 스케어에서는 자사의 파이널 판타지 택틱스나 사가 프론티어 같은 게임들을 PC용으로 이식할 것이다. 아직은 스케어가 PC게임에 관련된 노하우가 없지만 지금까지 보여준 그들의 놀라운 기획력과 기술력으로 본다면 이를 극복하는 것은 아주 쉬운 것이며 언젠가는 PC 오리지널 게임 개발에도 박차를 가하여 C&C 시리즈의 인기를 능가하는 대작



PC에서 미소녀들을 어떻게 키울까!

리틀 러버스 Q&A



모니터 속에서 펼쳐지는 새로운 미소녀들과의 만남, 국내 발매가 얼마 남지 않은 지금, 실시간 미소녀 육성 시뮬레이션 게임인 '리틀 러버스'에 대한 궁금증을 모두 풀어 보기로 하자.

타마고치도 성장과정과 종류에 따라 그 성격이 다양하지만 리틀 러버스의 소녀들도 각각 다른 개성을 지니고 있다. 게임에 등장하는 그녀들은 어떤 타입의 여성들일까? 사랑스런 우리들의 딸들을 취재하기 위해 게임센터에서 전격 취재에 나섰다. 모니터 앞에서 그녀들에게 12가지 질문을 질문을 던져 보았다. 그들의 성격을 파악해야 잘 키울 수 있는 것이다. 이제 그녀들을 만나 보자.

♡ 질문 1 : 여러분은 어디에 가장 가고 싶어요?

♫ 무늬 : 오스트레일리아, 아니면 라스베가스에서 가서 한판승부를 하는 것도 통쾌할 거예요.

♫ 백합 : 저두 오스트레일리아요. 캥거루랑 코알라랑 놀면 참 재미있을 거 같아요.

♫ 호두 : 근데 캥거루의 봉투(?)는 배꼽이 자란 건가요?

♡ 질문 2 : 우리 따님들은 어떤 운동을 좋아할까? 어디, 호두부터...

♫ 호두 : 등산을 좋아하고 F1 경기를 좋아해요.

♫ 백합 : 테니스를 좋아하고 럭비 경기를 보는 것도 좋아해요.

♫ 무늬 : 높이뛰기를 잘 하구요, 야구는 관람하는 게 재미있어요.

♡ 질문 5 : 여러분들은 아침에 몇 시쯤 일어나나요?

♫ 호두 : 아침 7시정도.

♫ 무늬 : 학교 갈 때는 7시정도.

♫ 백합 : 나, 6시 30분.

(각기 아침에 머리감고 하느라 일찍 일어나기도 하고 백합은 아침에 청소를 하기도 한다. 방 청소는 여자아이의 기본이리나?)

♡ 질문 6 : 유일에는 어딜 가는 것이 좋은가요? 여러분들의 아버지는 정말 여러분들을 즐겁게 해주고 싶을 거예요.

♫ 무늬 : 유일에는 항상 동아리 활동을 나가기 때문에 그곳이 좋아요.

♫ 호두 : 난 동아리 활동은 매일 빼먹는 편.

♫ 백합 : 대체로 친구들과 함께 지내요.



일기에 대해
일기의 내용은 기본적으로 그날 만났던 사람이나 일어났던 일을 위주로 정리하는 것이기 때문에 딸들의 일기를 읽어보기 전에는 알 수가 없다. 플레이어와 딸들 간의 사건도 일기에 기록되게 된다. 일기를 읽었다는 것은 절대로 발견되지 않도록 조심해야 한다!

(질문 도중 옆집에 사는 다른 아버들도 잠깐 취재 구경을 왔기에 그들에게도 질문을 던져 보았다.)

♡ 질문 3 : 딸들의 일기 내용은 플레이어마다 각각 다른가요?

♫ 무늬 아빠 : 우선 읽고 나서 대답해 드리죠.

♫ 호두, 백합 아빠 : 지금 지각이에요.

(딸들이 학교 갈 시간인 8시를 훨씬 넘은 8시 20분쯤을 읽고 열레벨씩 뛰어가는 두 사람) (질문이 계속됐다.)

♡ 질문 4 : 어느 계절을 좋아해요?

♫ 백합 : 여름요, 여름은 세탁물이 빨리 말라 좋아요.

♫ 무늬 : 저두 여름이 좋아요. 맛있는 음식들과 차고 시원한 것들이 많아 좋아요.

♫ 호두 : 난 겨울이 좋아요. 멋있고 낭만적이잖아요? 전 겨울이라는 이름 자체를 좋아해요.



♡ 질문 7 : 호두가 말을 잘 하지 않는데 어떻게 하지요?

♫ 무늬 : 호두는 항상 자기 맘대로 하는 면이 있어요. 그래도 말을 잘 안 하는 것도 원래 말수가 적어서 그런 거니까 걱정할 정도는 아니에요.

♫ 백합 : 맞아요.

♡ 질문 10 : 좋아하는 연예인은?

♫ 무늬 : 석고상 되어 있는 사람

♫ 호두 : 맞아, 아그리파! 나도 그 사람이 좋아.

♫ 백합 : 난 박찬호!

♡ 질문 12 : 이상형의 남자는 어떤 타입?

♫ 호두 : 평범하지만 상냥한 사람.

♫ 백합 : 순수하고 소년같은 마음을 잊지 않는 사람. 나를 이해해 줄 수 있는 사람요.

♫ 무늬 : 짝사랑이 많아서 이야기하기가...

이상 12가지의 질문을 통해 그녀들이 어떤 것을 좋아하는지 어떤 생각을 가지고 있는지에 대해 알아보았다. 그러나 그녀들은 아직 어리고 비슷한 것 같지만 모두 개성이 강하기 때문에 아버지의 각별한 사랑이 절대적으로 필요하다. 이 정도면 그녀들에 대한 궁금증이 어느 정도 풀렸을 것으로 보인다. 자 이제 그녀들을 키우는 일만 남았다. 발매일을 기다리며 좀 더 자세한 정보가 나오는 데로 소식을 알아보도록 하자.



일본 게임 정보



일본게임 판매순위

순위	타이틀	제작사
1	타마고치 CD-ROM	반다이
2	방과후 매니아 클럽	리비도
3	신세기 에반젤리온 컬렉터즈 디스크 5	가이낙스
4	To Heart	리브
5	일러스트 컬렉터 윈도우95	마이크로소프트
6	하이쿨 테라스토리	우란
7	신장의 야망·장성록	코에이
8	디아블로	블리자드
9	악몽 95	외비우스스튜디오
10	원 포스트 3	코에이



타마고치 CD-ROM

일본게임 기대순위

순위	타이틀	제작사
1	신세기 에반젤리온 강철 걸 프렌드	가이낙스
2	동급생 3	엘프
3	화이트 다이아몬드	시스템소프트
4	용기전승 2	KSS
5	소서리언 포에버	일본팔콤
6	To Heart	리브
7	신장의 야망·장성록	코에이
8	디아블로	블리자드
9	이스터널	일본팔콤
10	로더스섬 전기 윈도우95	마이크로캐빈



에반젤리온 강철 걸 프렌드

KOF 96

퍼펙트 파일등장

여러가지 비디오 게임으로 발매되어 있는 초 인기 격투게임 '킹 오브 파이터즈'. 그 매력을 집약시킨 데이터잡이 등장했다. 초 필살기와 예설, 그리고 50개가 넘는 설정 자료집 등 KOF 팬이라면 누구나 좋아할 데이터가 가득하다. 그리고 21개나 되는 벽지집과 달을 등진 교와 류의 스크린 셰이버 등은 매력 만점이다.



JAPAN SCOOP

검과 로맨스

(ロマンスは剣の輝き) 2(가)



'2'의 히로인

패어 리테일이 자신하는 분야인 '게임'과 '미소녀' 이 두 가지 요소가 멋지게 어울린 작품으로 평가받는 '검과 로맨스' 2편이 한창 제작중에 있다. 이 게임은 볼플레잉과 연애 요소를 주기한 패어 리테일의 의욕이 실린 작품으로 아직 게임 화면만을 볼 수 있을 정도의 개발 상황을 보이고 있다. 게임의 기본이 되는 플레이 화면은 쿼터뷰 방식의 필드맵이다. 여자 캐릭터와의 대화 시에는 화면이 겹치듯 예시 상대의 자세가 표시되어 있다. 패어 리테일이 자랑하는 높은 퀄리티와 비주얼은 당연히 게임에도 견제이다. 주인공의 연애 대상이 되는 여성 캐릭터는 모두 8명이 있다. 그리고 또 다른 8명 정도의 서브 캐릭터가 존재. 스토리를 꾸미는데 일조를 하고 있다. 플레이어가 데리고 다닐 수 있는 파티의 인원수는 주인공 + 5명까지의 여성 캐릭터 + 그 이외 2명으로 모두 8명까지 가능하다. 전작보다 훨씬 많은 이수는 이벤트의 밸런스 등을 고려해서 유저의 선택의 폭이 상당히 넓어졌다는 사실을 잘 증명하고 있다.

미소녀 물의 즐거움과 볼플레잉의 즐거움을 앙랑시킨다고 하는 개발 스태프의 의지가 이 대목에서 잘 전달되고 있다. 여성들의 애정도는 어느 만큼 주인공과 함께 시간을 보냈는가에 따르고 있으며 8명의 여성들을 다 공략하기 위해서는 상당한 시간이 걸린다.



사본

W95

은하영웅전설 5

가을발매 / 기적마성 / 퀘스트

광대한 우주를 무대로 펼쳐지는 장대한 서사시 '은하영웅전설'. PC판 9번째 작품인 '은하영웅전설 5(이제국의 제독들 하 은영전)'가 윈도우95 전용으로 등장했다.

이번 작품은 폴리곤의 사용 등으로 리얼한 전쟁의 세계를 표현하고 있다. 화면은 더욱 깨끗해졌



제국의 제독들

을 뿐 아니라 보기 쉽고 조작하기 편리해져 파워업됐다. 은영전을 처음 플레이해 보는 유저라도 쉽게

적용할 수 있고 로봇 간담을 탄듯한 기분을 만끽할 수 있을 것이다. 자, 이제 여러분은 은하계를 통일로 이끌 것인가? 그렇지 않으면 멸망의 노래를 합창할 것인가?

W95

버찰파이터 2

발매중 / 8800엔 / 세기

우리나라에서는 11월 이후에는 발매될 '버파2'가 일본에서는 이미 발매가 되어 인기 가도를 달리고 있다. 버파 2에서 주목할 만한 점은 리플레이 데이터와 학습 데이터를 세이브할 수 있다는 점



이다. 인터넷과 플로피디스크를 이용해서 다른 플레이어에 배포할 수 있는 것이다. 좋은 시험 데이터를 기록할 수 있기 때문에 다른 친구들에게도 자랑할 수 있기 때문에 '버파 2'는 지금까지의 격투 게임과는 한층 다른 즐거움을 전사할 것이다. 그리고 버파 2는 CPU의 스피드 이외에도 비디오 카드의 성능과 큰 상관관계를 가지고 있다는 점에도 유의해야 할 것이다.

W95

자레 네코(장난꾸러기 고양이)

9월5일 / 7980엔 / 이미지시어

타마고치처럼 화면상에 애완동물을 키우는 실시간 육성 시뮬레이션 게임 '자레 네코'가 등장했다. 이 게임은 5천장의 원화가 내장되어 있고 매초 8개의 화면이 지나가는 애니메이션이 압권이다. 화면 중간을 귀여운 고양이가 돌아다니는 이 게임의 시간은 PC에 내장된 시계에 맞추어 리얼타임으로 진행된다. 실제와 똑같이 재현



된 화면상의 고양이는 바로 이 시간에 맞추어 매일 생활을 하는 것이다. 동시에 최고 3마리까지 키울 수 있고 개개의 성격·성별 등은 자유로이 선택할 수 있다. 대화 커맨드로는 '채롱부리기', '먹이를 준다' 등 각종 커맨드가 준비되어 있다. 더욱이 배경이 되는 방의 배경도 교체가 가능하다.

W95

동급생 2 윈도우95

발매일 미정 / 9800엔 / 엠프

미소녀 게임 중 가장 명작으로 꼽히는 히트 타이틀인 동급생 2가 결국 윈도우95로 이식된다. 동급생 2는 '노노 무라비원'·'유작'에 이어 엘프의 3번째 윈도우용 게임이 된다. 그렇다고 단순히 이식만 되는 것이 아니다. 시스템 면에서 상당히 파워업된 면모를 보이고 있다. 가장 눈에 띄는 것은 그래픽과 음성의



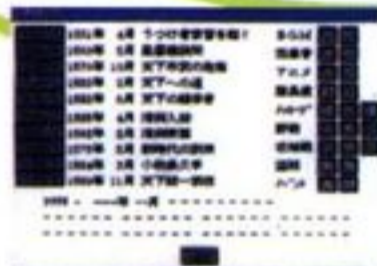
강하다. CG가 256색으로 그래픽을 다시 수정하였을 뿐 아니라 이벤트 화면의 사이즈도 640×400으로 대폭 확대되었다. 그리고 장면마다 성우의 목소리가 들어가기 때문에 보다 깊은 감정어입이 가능하게 되었다. 이미 플레이해 본 유저라도 새로운 기분으로 즐길 수 있다.

W95

신장의 야망 장성록 파워업 키트

발매중 / 5800엔 / 쿨아이

'장성록'의 파워업 키트가 발매됐다. 커맨드에 있어서 재미있는 점은 곡식을 빨리 수확할 수 있게 됐다. 빠른 수확이란 가을 무렵의 수확 전에 논·밭에서 곡식을 걷어 균량미로 쓰는 것을 말한다. 가을에 가까우면 가까울수록 획득할 수 있는 양이 많다. 결전을 서두를 때 권한 만 하다.



추가된 10개의 시나리오

그리고 초강 세력으로 부터 금전과 양식을 훔쳐 오는 '도적' 이벤트가 있다. 그러나 이 이벤트가 일어나는 것은 최강 세력에 인접해 있는 최약 세력뿐이다. 정기적으로 일어나는 것이 아니기 때문에 각별히 신경을 쓰더라도 좀처럼 일어나기 어려운 이벤트. 장성록의 파워업 키트에는 이 외에도 여러 가지 기능이 가득하다.

W95

디스크 스테이션 Vol. 16(가을호)

9월6일 / 1980엔 / 컴팩일

이미 한국에서도 잘 알려진 디스크 스테이션 최신호가 일본에는 이미 16호가 발매되었다. 이번 호에는 게임 5개, 디지털 뉴스 4개, 독자 참가 코너, 그리고 수많은 액세서리, 이렇게 5개의 파트로 구성되어 있다. 그 중에서 특히 게임으로는 그래픽이 아름다운 미궁 탐색 판타지 시뮬레이션 'Geo-Conflict 3'. 두 번째는 '마



Geo-Conflict 3

도 물어-마술사의 탐~', '뿌요뿌요'를 통해 많이 본듯한 녀석들(?)이 마구 돌아다니는 3D 물플레잉 게임이다. 3번째 'GO! GO! IVAN'은 횡스크롤 점프 액션게임이다. 4번째는 계곡에서 즐기는 낚시 게임이다. 그리고 마지막으로 너무도 잘 알려진 '나조뿌요'. 애니메이션에는 마도 물어가 소개되어 있다.

파이널 판타지의 이상을 추구한다!

셉테라 코어 Septerra Core

셉테라 코어는 게이머들에게는 약간 생소한 이름의 라비드 엔터테인먼트에서 제작하고 있는 롤플레이링 게임이다. 파이널 판타지 시리즈 같은 비디오 게임용 롤플레이링과 비슷하기 때문에 비디오 게임용 롤플레이링을 좋아하는 PC 게이머들에게 큰 인기를 끌 것으로 보인다.



장르	롤플레이링
최소 사양	펜티엄/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	98년 봄
가격	미정
제작사	라비드 엔터테인먼트
유통사	미정

파이널 판타지와 유사한 방식

셉테라 코어는 라비드 엔터테인먼트가 제작하고 있는 롤플레이링 게임으로 「파이널 판타지」와 「판타지 스타」 시리즈를 합쳐 놓은 듯한 형식을 취하고 있다.

게이머가 한 명의 주인공 캐릭터로 시작해서 여덟명의 다른 캐릭터들을 대원으로 삼아서 모험을 해 나간다는 형식으로 게임 초기부터 주인공이 대원을 모아서 모험을 시작하는 기존의 PC 롤플레이링 게임과는 확연한 차이를 보인다. 셉테라에서는 핑크족 엔지니어, 솜씨가 좋은 수리공, 검은 옷의 마녀, 로봇 개 등 성격과 출신 배경, 종류가 다양하게 조합된



시킨다. 9명의 캐릭터 중에서 3명만이 전투에 참가할 수 있으며 턴 방식과 리

얼타임 방식이 혼합된 형태로 전투가 이루어진다. 리얼타임 모드에서 게이머는 전투 메뉴의 명령어(공격, 마법, 아이템, 도주)를 선택하고 턴 방식의 시스템에서 명령이 실행된 것을 살펴보는 것이다. 마법의 주문들은 어떤 캐릭터라도 갖을 수 있는 특수한 카드 안에 들어 있다. 이 주문들은 단독으로 사용되거나 조합된 마법 공격을 만들기 위해서 다른 대원을 카드와 함께 사용할 수 있다. 라비드 엔터테인먼트는 기초 컨셉트부터 렌더링까지의 모든 제작 기법을 향상시켰기 때문에 이 게임 그래픽은 비디오 게임용 롤플레이링이나 큰 인기를 모았던 PC 롤플레이링 게임을 능가할 것으로 보인다.

역만의 독특한 사회와 문화를 가지고 있다. 그러므로 게이머가 어느 지역을 가든지 아주 색다른 세계를 발견할 수 있다.

전투와 마법 시스템은 마치 「크로노 트리거」를 연상

시킨다. 9명의 캐릭터 중에서 3명만이 전투에 참가할 수 있으며 턴 방식과 리얼타임 방식이 혼합된 형태로 전투가 이루어진다. 리얼타임 모드에서 게이머는 전투 메뉴의 명령어(공격, 마법, 아이템, 도주)를 선택하고 턴 방식의 시스템에서 명령이 실행된 것을 살펴보는 것이다. 마법의 주문들은 어떤 캐릭터라도 갖을 수 있는 특수한 카드 안에 들어 있다. 이 주문들은 단독으로 사용되거나 조합된 마법 공격을 만들기 위해서 다른 대원을 카드와 함께 사용할 수 있다. 라비드 엔터테인먼트는 기초 컨셉트부터 렌더링까지의 모든 제작 기법을 향상시켰기 때문에 이 게임 그래픽은 비디오 게임용 롤플레이링이나 큰 인기를 모았던 PC 롤플레이링 게임을 능가할 것으로 보인다.



파
리
피

어둠의 던전을 사수하라

던전 키퍼 Dungeon Keeper

1990년대 초반부터 계속 발매가 지연되었던 작품이다. 「테마병원」과 「신디게이트워즈」로 유명한 볼프로그사의 작품으로 플레이어는 영웅이 아닌 지하 세계의 악마가 되어 자신을 몰리치러 오는 수많은 영웅들을 제거하고 최고의 악마가 되는 아주 특이한 형식의 게임이다.



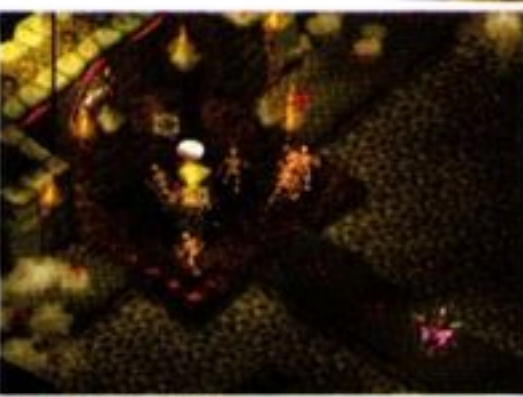
장르	전략 시뮬레이션
최소 사양	펜티엄/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	미정
가격	미정
제작사	볼프로그(영국)
유통사	동서게임제널



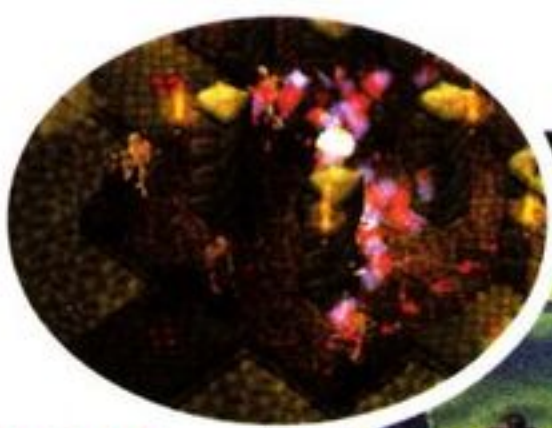
동굴의 파수꾼

던전 키퍼는 몬스터들이 지하감옥에서 영토전쟁을 벌이는 실시간 전략 시뮬레이션 게임이다. 던전키퍼에서의 게이머는 롤플레이팅 게임에서 등장하는 선한 영웅이 더이상 아니다. 지하세계의 던전을 지배하는 악마이다. 던전도 게이머가 만들고 관리하기 때문에 던전 내부의 미로를 헤매지 않아도 된다. 게이머의 임무는 금을 캐서 자금을 마련하고 던전 내부의 복잡한 통로와 방, 그리고 치명적인 함정을 설치하면서 자신만의 던전을 건설해 나가는 것이다.

또, 보물을 찾는 탐험가나 영웅들이 던전에 침입했을 때 그들로부터 던전을 보호하고 지킬 몬스터들을 만들어 내고 관리하면서 강력한 마법을 연구하는 것도 임무 중의 하나. 그러나 다른 지역의 던전 키퍼나 적 몬스터들과의 치열한 전투를 통해 자신의 지배 영토를 넓혀



나가는 것이 무엇보다 중요하다. 결국 게이머의 최종 목표는 던전 영토의 주



인인 'Land Lord'를 몰아내고 자신이 지하세계의 지배자가 되는 것이다.

상성과 아바타

이 게임의 재미있는 요소 중의 하나로 「상성」이 존재한다. 플레이어는 「적색경보」처럼 많은 유닛을 만들 수 있지만 잘못 만들었다가는 집안 싸움으로 망하는 수가 있다. 같은 유닛이라도 근처에 있으면 서로 전격이 걸리게 된다. 파리와 거미, 마법사 같은 유닛을 같은 장소에 놓으면 플레이어가 말을 듣지도 않고 서로 싸우기만 한다. 두 번째는 「울티마」의 영웅 아바타가 등장한다는 것이다. 악마가 되어 영웅들과 싸운다는 게임의 소재에 알맞게 가장 대표적인 영웅 아바타를 등장시킨 것은 매우 흥미로운 일이다. 물론 최고의 영웅답게 아바타는 가장 강력한 적으로 표현되고 있다.

성인 전용 게임

얼마 전에 개봉된 영화 「나쁜

영화」는 많은 부분에서 논란을 가져왔다. 기존 영화에서 보기 힘든 여러가지 시도를 보였기 때문이다.

이 게임 역시 「나쁜 영화」와 별반 다를 게 없는 게임이다. 게이머는 악마가

되어 착한 영웅들을 괴롭히고 죽이며 심지어 고문까지 하여 정신병자로 만들 수 있다. 「신디게이트워」의 경우도 악인이 주인공이 되어 싸우지만 나쁜 일을 하는 것 자체가 목표는 아니다. 그렇지만 던전 키퍼는 철저하게 악인이 되어야 게임을 잘 마무리할 수 있다. 동성심이나 양심은 플레이어에 걸림돌이 될 뿐이다. 플레이어는 다른 어떠한 경쟁자보다 나쁜 악마가 되어야 게임을 제대로 진행할 수 있다.

미국에서 이 게임은 17세 이상 등급을 받은 게임이다. 미국의 이 등급은 성인용으로 우리나라 역시 미성년자 관람불가 편정을 받을 확률이 높다.

게임 자체는 크게 잔인하거나 선정적인 부분은 없지만 악인이 되어 나쁜 짓을 하는 게임 소재가 청소년들에게 좋지 않은 영향을 끼칠 수 있기 때문이다. 그러나 게임 자체의 완성도가 뛰어나 열성 게이머라면 꼭 해보아야 할 게임임에는 틀림없다. 물론 성인에 한해서 말이다.

무림의 최고수인 신조대협이 되자!

신조협려 神鵬俠侶

신조협려는 김용의 대표적인 소설을 바탕으로 제작된 롤플레이팅 게임으로 남들로부터 항상 무시당하는 소년인 주인공 양과가 후에 무림의 최고수인 신조대협이 된다는 내용을 담고 있다. 이 게임의 고풍스러운 중국풍의 배경은 게임의 스토리와 조화를 이루고 있어서 게임의 재미를 한층 더해준다.



장르	롤플레이팅
최소 사양	486/메모리 8MB 이상
권장 사양	펜티엄/메모리 16MB 이상
발매일	10월
가격	미정
제작사	소프트월드(대만)
유통사	(유)지관



김용의 원작 소설을 그대로 살린 게임

신조협려는 롤플레이팅 형식의 전투와 무공연마를 통해 관문을 통과하는 방식의 게임이 아닌 원작자인 김용의 풍격을 그대로 살려 예술과 문학의 정도를 겸비한 인물의 처절한 역정을 다룬 게임이다. 게임의 스토리는 4편의 소설 중에서 문학적 정수가 흠뻑 배어있는 부분만이 선정되었다. 주인공 양과의 유년시기부터 피나는 무예연마 과정, 사랑에 눈을 떠가며 성숙되는 과정, 화산 정상에서 무공연마에 열중하다 예기치 못한 사건에 휘말려 속세를 벗어나는 등의 소설원작의 사건들을 즐길 수 있다.

윈 사이드 진행방식의 스토리를 채택

게임 스토리는 윈 사이드 진행 방식을 채택하여 이벤트의 발생에 따라 게이머의 플레이를 조정한다. 그러므로 게이머는 게임에서 발생



하는 사건들을 반드시 해결해야만 게임을 계속해서 플레이할 수 있다. 게임안에는 칠혹같은 어둠과 백화의 명확한 구분이 있어 수많은 문제를 해결한 시간은 반드시 어둠이 임박한 때가 된다. 그러므로 게이머는 각 도처에서 쏟아져나오는 인물들로부터 사건해결의 실마리를 알아내야 한다. 게임 전반부는 양과의 무공이 형편없기 때문에 어드벤처 형식으로 진행된다.

편리한 사용자 인터페이스의 채용

게임의 교역 및 전투화면은 모두 3D 모델링으로 처리되었으며 마우스로 캐릭터들을 조작할 수 있다. 또한 미국, 일본의 롤플레이팅 게임에서 흔히 사용되는 인터페이스를 적용하여 캐릭터 위에 마우스 커서를 위치시키면 물품상태를 한 눈에 파악할 수 있다. 또한 마우스로 물품을 클릭하면 해당물품의 다양한 속성 등이 나타난다. 음식은 생명, 체력을 보충시키는 기능을 보여준다. 만일 선택된 물품이 무기 부분이라면 현재 장비시킬 캐릭터에 대한 영향 및 속성변환치를 나타내기 때문에 게이머가 즉시 물품의 효용을 볼 수 있으며 직접 물품을 물품박스의 인형모델에 끌어놓을 수도 있다. 식품, 약물, 보호구 무기의 장비효과

역시 캐릭터 상에서 볼 수 있다. 양과의 출현부터 주인공은 도화심, 중앙궁, 죽음의 묘, 화산, 절정계곡, 양양성 등을 거치면서 긴박한 사건에 휘말리기도 하며 슬기롭게 난관을 풀어나가기도 한다.

다양한 전투 시스템

전투 시스템은 일반적인 회합식 전투 방식을 채택했으며 인물의 등급, 생명치, 특수공격 소비치, 공격력, 방어력, 속도 등의 속성치 뿐만 아니라 6단계로 승급이 가능한 '취기', 강력한 전투시스템의 변화 설계, 그리고 전투중에 중독, 혼란, 혈맥을 맞은 최면상태 등이 가능하다. 일반괴물에는 몽고병사, 산적, 맹산도사, 악어, 물거미, 맹호 등이 있으며 지뢰를 밟아 발생하는 손상과 산독, 도전, 파비쇄, 찬심전, 북두검진, 미혼부 등의 특수 공격이 있다. 괴물 역시 기의 취합 횟수로 공격력의 강약과 횟수를 결정한다. 바로 북두검진이나 천리지강진은 두 인물이상의 역량의 결합으로 펼쳐진다. 인공지능 전투 모드는 크게 6가지로 나눌 수 있는데 지능을 갖춘 괴물, 자동보혈 기능, 특수공격 형태 등 다양한 전투신을 볼 수 있다.



갤럭시와의 한판 승부

크리스탈 플리트 Crystal Fleet

포퓰 우거지로 잘 알려진 크래아 21의 롤플레이 게임이다. 또한 이 게임에는 만화 「레드 블러드」의 작가 김태형씨가 게임 캐릭터의 작업을 맡고 있기 때문에 레드 블러드의 팬이라면 상당히 기대가 갈 작품이다. 현재 약 40% 정도의 진행도를 보이고 있으며 12월을 기해 출시될 예정이다.



장 르	전략 롤플레이
최소 사양	펜티엄/램 16MB 이상
권장 사양	펜티엄/램 16MB 이상
발매일	12월
가격	미정
제작사	크래아 21
유통사	미정

50명이 즐길 수 있는
멀티게임도 가능

크리스탈 플리트는 우주 배경으로 두 계급간의 투쟁을 그린 전략적 요소가 가미된 롤플레이 게임이다. 플레이어는 프리 세일러의 한 사람이자 게임의 주인공인 '닷슈'가 되어 '갤럭시'와 싸우며 스토리를 진행해 나가야 한다. 게임에 등장하는 함선으로는 기본형으로 40여종이 준비되어 있다. 이 함은 모두 실시간 3D용으로 제작되어 각종 파트의 교환과 튜닝을 거칠 수 있기 때문에 자신만의 함



선을 디자인할 수 있다는 특징이 있다. 따라서 개성 넘치는 다양한 전략이 가능하다.

크리스탈 플리트에는 10개 이상의 에피소드가 준비되어 있는데 각 에피소드 안에서는 이벤트와 대화의 선택에 따라 스토리가 달라지는 멀티 시나리오, 멀티 엔딩으로 구성되어 있다. 게임의 진행은 리얼 타임으로 진행되며 마우스의 클릭만으로도 다양한 전술이 가능하도록 사용자 인터페이스에 무게를 두고 제작되고 있다.

한편 이 게임은 직접 사운드와 직접 드로잉을 이용, 지금까지 국산게임에서 한창 지적되어 왔던 각종 호환성 문제 등시에, 사운드의

패닝을 이용한 공간감까지 느낄 수 있도록 했다.

무엇보다 크리스탈 플리트의 가장 큰 특징은 서버와 접속하면 우주공간 안에서 동시에 50여명까지 플레이를 즐길 수 있는 멀티 게임이 된다는 것이다. 멀티 게임에서도 실제와 같은 진행 방식으로 게임이 전개되지만, 갤럭시나 퀘스트들 중에서 한 인물을 선택하여 팀의 일원이 되어 플레이를 할 수 있으며, 진정한 프리 세일러로 혼자서 진행하는 것도 가능하다.

등장 캐릭터

크리스탈 플리트의 캐릭터는 게임 캐릭터 개발에 남다른 열성을 보여 온 '레드 블러드'의 작가 김태형씨가 맡아서 작업 중이다.

닷슈

주인공, 아버지의 실종 비밀과 자유를 위하여 프리 세일러가 되었으나, 하나씩 희생되는 동료들을 보며 갈등한다. 우유부단하며 여자 앞에서는 말도 잘 못하는 소심한 면이 있다

엘리스

불우한 어린 시절을 보낸 캔들 출신으로, 용감한 여자 프리 세일러. 닷슈의 크리스탈을 가로채려다 동료가 된다

클린스만

아심만만한 갤럭시의 젊은 엘리트 장교, 솔츠 왕제의 총애를 받으면서도 몰래 자신의 함선을 만들고 있는 아심가

어린

닷슈의 여동생, 발랄하고 성격 좋은 깜찍한 아가씨, 사람을 사귀는데는 천부적인 재능이 있는 듯하다. 아버지가 주신 목걸이가 전설의 다크 크리스탈이라는 것 때문에 클린스만에게 납치를 당하게 된다

퀘이크 형태의 새로운 액션 게임

신 Sin



장 르	슈팅 액션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	98년 봄
가 격	미정
제작사	업노틱
유통사	액티비전

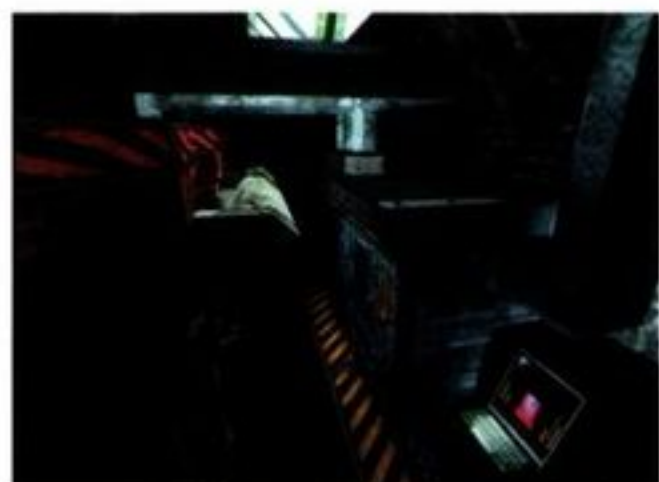


퀘이크와 유사한 게임

신은 업노틱사가 처음으로 시도하는 1인칭 시점의 슈팅게임으로 이 게임의 제작진들은 퀘이크의 첫 번째 미션팩인 스커지 오브 아마곤(Scourge of Armagon)을 제작했을 때 사용한 퀘이크 엔진으로 게임을 제작하고 있다.

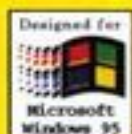
퀘이크에서는 주인공 캐릭터가 스페이스 솔저라는 모호한 설정이 되었지만 이 게임에서는 게이머는 경비 대원이 되어 범죄 집단, 마약, 괴물들에 의해서 황폐해진 세계를 구하기 위해 이들과 맞서 싸우게 되며 게이머의 행동에 따라서

게임의 스토리가 인간의 시각과 다르게 바뀐다. 적들은 인간 범죄자와 퀘이크에 등장하는 괴물과 비슷한 외계생물의 두 분류로 나뉘어져 있다. 이 게임을 언뜻 보면 1인 플레이어를 위해서 제작된 것처럼 보이지만 멀티플레이모드도 추가할 예정이다.



폴란드산 리얼타임 전략 시뮬레이션

리플렉스 Reflex

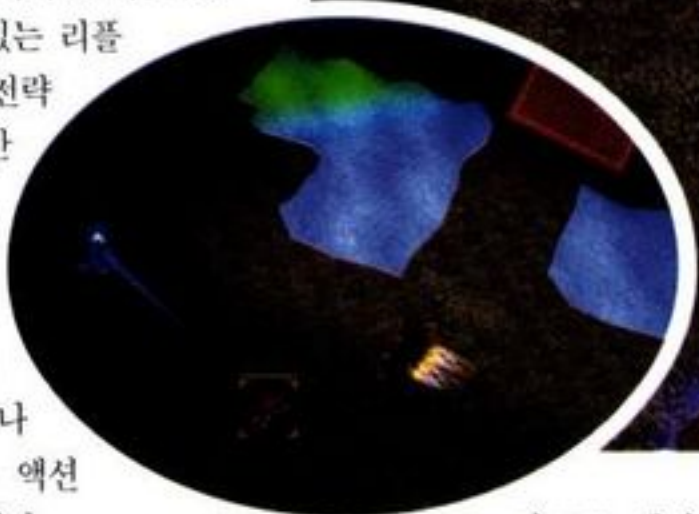


장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	97년 말
가 격	미정
제작사	메트로폴리스
유통사	미정

폴란드 게임 제작사인 메트로폴리스가 제작하고 있는 리플렉스는 리얼타임 전략 시뮬레이션이지만 커맨드 앤 퀴커나 위크래프트 시리즈의 게임 방식과는 다른 방식을 취하고 있다. 그러나 이 게임들의 빠른 액션 요소는 가미되어 있다.

수천가지로 유닛의 조합이 가능한 것이 특징

리플렉스의 유닛은 다리, 몸체, 그리고 특수 장치의 독립된 3가지 부분으로 이루어져 있는데 이 부분들은 각각 8가지 종류씩 제공



되므로 게이머가 원하는 대로 512가지의 유닛을 조합할 수 있다. 게다가 각 유닛마다 각기 다른 특수 요소가 추가될 예정에 있으므로 실제로는 수천가지의 유닛 조합이 가능하다고 말할 수 있다.

리플렉스는 다이렉트 3D와 다

이렉트 사운드의 장점을 완벽하게 수용할 수 있는 3D엔진을 이용하여 제작된다. 이 3D엔진으로 구현되는 미세한 폭발효과, 실시간 물땡, 뛰어난 명암효과 등은 흥미진진한 전투 환경과 분위기를 만들어 줄 것이다.



디아블로의 아성을 넘본다!

크루서블 Crucible



장르	액션 롤플레이밍
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	11월
가격	미정
제작사	맥시스
유통사	맥시스



맥시스의 첫 번째 액션 롤플레이밍

크루서블은 울티마 언더월드 2와 디아블로를 합쳐놓은 듯한 형태를 취하고 있는 액션 롤플레이밍 게임이다. 크루서블의 배경은 디아블로의 어둡고 음침한 동굴과는 달리



전체적으로 환한 분위기를 보여준다.

땅, 공기, 물, 불, 숲, 금속에 바탕을 둔 6개의 세계에는 불을 의미하는 알도리(Ardory)의 불안정한 화산이나 금속을 의미하는 다마스쿠스(Damascus)의 강철 균열 등 각기 독특한 주제를 가지고 있다. 이 게임의 강점은 디아블로의 막연한

모험보다 더욱 심오한 즐거리를 가지고 있다는 것이다. 게이머는 이름없는 24가지 종류가 넘는 악마들의 침략을 막기 위해서 이 6개의 세계에서 모험을 하게 되며 각기 다른 능력과 기술, 배경을 가진 8명의 캐릭터 중에서 한 명을 선택하여 플레이할 수 있다.

새로운 임무가 하달되었다!

C&C 레드얼럿: 에프터매트

C&C Red Alert: Aftermath



장르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월(연지)
가격	미정
제작사	웨스트우드 스튜디오
유통사	웨스트우드 스튜디오

레드 얼럿의 두 번째 미션 디스크

C&C 레드얼럿: 에프터매트는 카운터스트라이크에 이어서 발매되는 레드얼럿의 두 번째 미션 디스크이다. 사실 카운터스트라이크가 미국 내에서만 65만개 이상 판매되는 큰 성공을 거두었기 때문에 웨스트우드도 또다른 미션 디스크를 발표할 것이라는 것은 이미 예상된 일이었다.

에프터매트에는 연합군과 소련군 미션이 각각 9개씩 총 18개가



새롭게 추가되었다. 가장 크게 바뀐 부분이라고 한다면 멀티 플레이어 모드에서 새로운 유닛을 완벽하게 사용할 수 있다는 것인데 실제로 전작인 카운터스트라이크에서 게이머들이 가장 큰 불만을 표시한 부분이 바로 멀티 플레이어 모드에

서 새로운 유닛을 전혀 사용할 수 없었다는 점이였다.

연합군에만 추가된 유닛으로는 크로노 탱크, 수리공이 있으며 소련군에는 미사일 잠수함, 테슬러 탱크가 추가되었다. 양쪽 모두에 추가된 유닛으로는 데몰리션 트럭과 M.A.D 탱크가 있다.



하루히코 쇼노의 역작

가제트

Gadget- Past as Future

가제트는 멀티미디어 업계에서 확고부동한 위치를 차지하고 있는 하루히코 쇼노가 4년만에 다시 제작한 어드벤처 게임으로 그래픽과 사운드가 타의추종을 불허할 만큼 뛰어나다. 제작자인 하루히코 쇼노의 유명세로 인해서 '시너지기하학의 가제트'라기 보다는 '하루히코 쇼노의 가제트'로 더욱 잘 알려진 게임이다.



장르	어드벤처
최소 사양	펜티엄/램 16MB 이상
권장 사양	펜티엄/램 16MB 이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	시너지기하학
유통사	인벡정보통신

프로로그

'슬로스로프'라는 인물로부터 '호스라바'라는 과학자를 접촉하라는 의뢰를 받은 주인공은 웨스트엔드역에서 발차하는 유선형 증기기관차에 올라탄다. 질주하는 기관차속에서, 또는 도중에 하차한 역에서 만난 사람들의 이야기를 들으면서 조금씩 호스라바의 뒤를 쫓아가는 주인공은 이윽고 놀랄 만한 사실에 직면하게 된다. 그 사실이란

지구를 향해서 거대한 혜성이 접근해 온다는 것과 7인의 과학자가 비밀리에 지구에서 계획을 진행시키고 있다는 것 등이다. 더 놀랄 만한 사실은 이들 7인의 과학자들 중 한 명은 바로 주인공 자신이라는

사람이 다름아닌 신제국의 독재자 '오로프스키'의 가장 가까운 측근인 최고사령관 '슬로스로프'이라는 점이다. 슬로스로프는 주인공에게 과학자의 음모를 밝혀달라고 의뢰한 사람이었다. 이러한 사실의 의문은 게임이 클라이막스를 향해 나아갈수록 반전에 반전을 거듭하며 서서히 풀려나간다.

어드벤처 게임의 금자탑

제국 7인의 과학자가 비밀리 진행시키는 계획과 이를 둘러싼 수많은 미스터리, 그리고 그 미스터리들을 풀어나가는 끝없는 도전과 모험을 그리고 있는 가제트는 세계적인 멀티미디어 디렉터인 하루히코 쇼노에 의해 93년에 이미 발표되었지만 4년이 지난 지금 완전판으로 다시 출시되었다. 이 가제트 완전판은 일본에서 멀티미디어 그랑프리 통신산업부 장관상을 수상하였



고 전문가들 사이에서 어드벤처 게임의 금자탑이라는 평가를 받고 있다.

호텔의 로비에 앉아있는 남자.



다. 파란에 가득찬 여행의 끝에는 아무도 상상치 못한 충격의 라스트 신이 기다리고 있다. 인간 세뇌 기계인 '센소라마'와 단 하나뿐인 지구 탈출용 소형비행기, 혜성과 지구의 충돌 위험, 이 모든 의문은 도전적인 게이머만이 풀 수 있다.

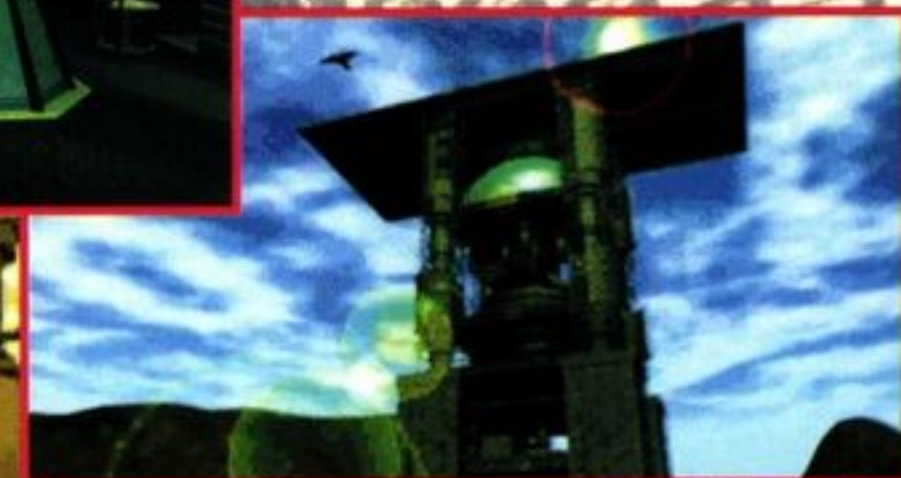
그래픽과 사운드의 놀라운 진보

가제트 완전판의 최대 특징은 더욱 화려하고 농밀해진 그래픽에 있다. 완전판에서는 거의 모든 오브젝트 데이터가 손질되고 모든 무비와 사운드가 새로이 제작되었다. 특히 전작에서는 흑백이었던 무비가 풀컬러로 바뀌어서 리얼한 장면을 연출하고 있다. 또한 그래픽은 16비트 칼라에 의해 압도적인 질감을 갖는 농밀한 공간과 고밀도의 CG로 인물의 주름살은 물론 얼굴 근육의 미세한 떨림까지 표현하여 보다 리얼한 현장감을 보여준다.

별도의 음악CD로도 발매되어 호평을 받은 사운드도 16비트로 바뀌어 더욱 박력있고 긴장감 넘치는 음향으로 새롭게 바뀌었다. 시나리오 자체도 대폭 손질하여 새로운 이벤트가 다수 추가되었고 충격의

플랫폼에 있는 역무원, 정신병원을 탈출한 편집광 등 등장인물 모두에게 접근하여 말을 걸고 정보를 수집해 나가는 것이 게임의 기본이다. 가제트에는 다양한 인물이 등장하며 게이머는 그들이 하는 말에 귀를 기울여야 한다. 이 인물들은 크게 과학자 그룹, 독재자의 하수인 그룹, 제국의 독재자에 반란을 꿈꾸는 최고사령관의 측근들로 나눌 수 있다.

게이머는 이들 사이에서 진행되는 반란과 음모를 밝혀내고 진실의 실체에 접근해야만 한다. 또한 곳곳에서 작은 기계장치인 가제트를 입수하면 그곳에서 귀중한 정보를 얻을 수 있다. 그리고 이들 가제트가 모두 모였을 때 진실은 규명된



라스트 클라이막스로 이어진다. 이 게임의 특징이 될 수 있다.

태양계의 새로운 영웅시대가 열린다!

에버 브룸

Ever Brume

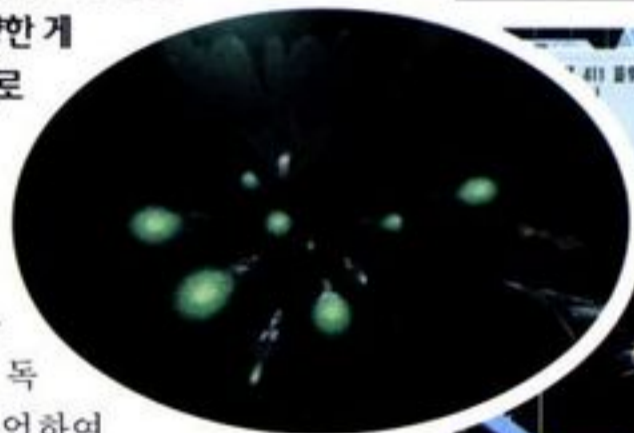
「슈왈츨리트」와 「은하영웅전설」과 같은 방식의 포맷을 가진 전략 시뮬레이션으로 4명이 한꺼번에 즐길 수 있는 멀티 유저 기능을 갖추고 있다. 다양한 전략·전술과 외교 노선의 변화가 복잡하게 전개되어 다양한 게임진행이 가능하다. 100여명의 다양하고 독특한 캐릭터로 구성된 게임진행은 삼국지에서 느낄 수 있는 인재등용의 묘미를 느끼게 해 줄 것이다.



장르	전략 시뮬레이션
최소사양	486DX-66/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상 /MMX지원
발매일	9월
가격	미정
제작사	푸기시스템
유통사	에스티 엔터테인먼트

프로로그

AD 2295년 화성에서 작은 폭동이 발생한다. 화성 정부는 폭동을 막아보려 하지만 실패하고 결국 화성 전체의 내란으로 발전한다. 이에 지구를 중심으로 한 은하 연방은 노리스 장군의 우주기동함대를 화성으로 급파하게 되고 기동함대의 강경한 무력 진압에 의해 많은 무고한 인명을 희생시킨다. 은하 연방의 잔혹한 명령에 불만을 품은 노리스장군은 급기야 반란군으로서 은하 연방을 공격하게 되고 이 시기부터 태양계의 많은 행성과



코로니는 저마다 독립을 선언하여 태양계는 혼돈의 세계로 빠져들게 된다.

박진감 넘치는 게임진행

플레이어는 자치 민족의 지도자로서 외교와 생산으로 국가를 부유하게 해야함과 동시에 군사력을 증가시켜 다른 국가에 침공을 받지 않도록 해야 한다. 인재등용도 매우 중요한 전략으로써 많은 인물을 등용하여 능력에 맞게 사용해야 한다. 특히 이벤트를 통해 등장하는 캐릭터들은 능력치가 높으므로 반드시 등용하여 적절히 배치하여야 한다. 전략을 짤 때는 적절한 함대 편성과 배치가 중요하므로 항상 신

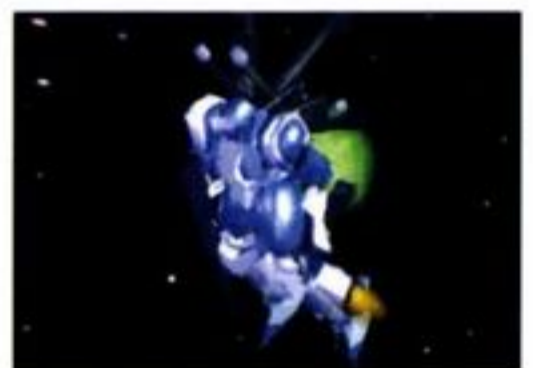


중을 기하도록 해야 한다. 신규에 산 편성 및 자재배분, 건조 함정수의 종류별 조정이 가능하므로 전투에 대비하여 전함 편성을 해야 한다.

유닛 중 「파워 유닛」라는 로봇이 등장하는데 적과의 항모 전투에서 상당한 능력을 보인다. 각 우주선 특징을 잘 파악한 후 적절한 수를 유지하는 것이 좋다. 핵사방식의 MAP에서 전투할 때는 적과 거리와 공격 범위를 생각하며 움직여 최소한의 전력으로 적을 물

리치는 것이 중요하다. 게임을 실행하다 보면 기술 개발로 인한 새로운 무기 개발이나 각종 항법에 대한 기술 발전, 신 캐릭터들의 등장 등 수많은 이벤트가 등장하여 게임의 묘미를 증가시킨다. 또한 행성의 방어력과 방어 위성을 설치하여 함대가 없을 때 적의 공격에

대처할 수 있도록 대비해야 한다. 전체적으로 볼 때 게임의 내용과 전투 그래픽, 사운드가 잘 조합된 게임으로 진행이 상당히 빠르고 SF 전략 시뮬레이션의 묘미를 갖춘 수작이라 하겠다.



7개의 시나리오

- 0. **전쟁의 서장** : 화성 반란 이후 목성 궤도에 위치한 혹성 리스트에서 반란이 일어나는데 이에 은하 연방은 노리스장군에게 1개월 안에 반란을 진압하라고 명령한다.
- 1. **노리스 반란** : 노리스장군이 반란을 일으키는 시나리오로 각지에서 독립의 움직임이 일어난다. 은하 연방과 노리스 함대의 숙명적 전투가 시작된다.
- 2. **혼돈의 소용돌이** : 전쟁은 점점 은하 연방에게 불리해지고 지구 최중 방어인 아이디언에서 전투가 시작된다. 이곳이 무너지면 지구는 침공을 받게 된다.

- 3. **노리스 암살** : 이피디언에서 노리스 함대는 라오 혼슨의 함대에 의해 전멸되고 노리스장군은 자신의 참모인 시조이든 아이든에게 암살된다. 드디어 우주 춘추 전국시대의 상황이 펼쳐진다.
- 4. **은하 연방의 붕괴** : 새롭게 나타난 라오 혼슨은 각지 반란 진압의 성공으로 막대한 세력을 가지게 되고 이 힘으로 은하 연방에게 선전포고를 선언하고 전투를 시작한다. 지구 함대 제독인 아이든의 참모로 라오 혼슨은 쉽게 은하 연방을 무너뜨린다.
- 5. **진혼곡은 누구에게** : 라오 신 정부는

- 막강한 전투력으로 주변 혹성을 진압해 가고 노리스 반란군은 점점 패전을 거듭하는 중 에우루페 예방군에서는 발츠 규인트라는 청년이 전쟁에 뛰어들다.
- 6. **암흑 지배자** : 신 라오 정부와 노리스 군을 주축으로 반 라오 동맹, 에우루페 예방군은 각지의 운명을 건 최후의 전투를 시작한다.
- 7. **프리 시나리오** : 게임 내용과는 관계 없는 프리 시나리오로써 4개의 세력이 무작위로 배치되는데 플레이할 때마다 바뀐다.

새로운 장르의 우주 판타스틱 시뮬레이션!

톤 리벨리온

Tone Rebellion

톤 리벨리온은 우선 유닛의 모양과 쓰임새가 전혀 다른 우주 판타스틱 시뮬레이션이다. 특히 특히 유닛의 생성 과정이나 마뉴와 지형 등에 대한 설명이 전혀 없는 관계로 초보자에게는 어려운 면이 있는 이 게임은 정말 새로운 장르의 걸작인가?



장르	전략 시뮬레이션
최소시양	펜티엄/램8MB이상
권장시양	펜티엄/램16MB이상
발매일	10월
가격	45,000원
제작사	로직 팩토리
유통사	삼성영상사업단

우주 판타스틱 시뮬레이션

톤 리벨리온은 우주 판타스틱 시뮬레이션이라는 색다른 장르의 게임이다. 게임에 들어서면 우선적으로 종족을 선택해야 한다. 종족은 4가지 형태로 각각 생김새와 시작하는 행성이 전혀 다르다. 또 각 종족마다 전투력이 늘어나는 시기와 줄어드는 시기가 존재해 날짜를 잘 선택하면 의외로 강력한 적도 쉽게 이길 수 있다.

톤 리벨리온은 우선 지도가 옆으로 길게 늘어져 있다는 것이 특이하다. 결국 시야를 좌우로 넓여 나가야 한다는 것이다. 타 시뮬레이션 같이 사방으로 시야를 넓혀 나가야 하는 것과는 약간 다르다. 또한 유닛으로 화면을 넓혀 가는 것이 아니라 건물을 건설함으로써 넓혀 나가는 것 또한 특이하다.

톤 리벨리온에는 돈이라는 개념이 없고 자원도 3가지가 있을 뿐이다. 때문에 매매라는 형태는 전혀 없다. 단지 다른 종족에게 빌려준

다른 게임만 하더라도 게임을 진행하다 보면 게임 내에서 모르는 입었던 다른 종족도 역시 만날 수 있다. 물론 이들을 적으로 인식할 수도 있고 아군으로 인식할 수도 있다. 이것은 플레이어의 마음이다. 하지만 알아둘 것은 이들, 다른 종족이 적이 아니다. 이들보다 궁극의 적 '레비아탄'을 해치워야 하는 것이 게임의 목적이다.

게임에서 특히 많이 보이는 아이템으로 다리 열쇠(Bridge Key)가 있다. 이 열쇠는 다른 행성으로 갈 수 있는 다리를 만들어 준다. 이렇게 모든 행성을 클리어 하면 레비아탄의 본거지로 들어갈 수 있게 된다.

새로운 장르인가 기존의 게임을 모방한 것인가

톤 리벨리온의 독특한 매력은 유닛 생성과 건물 생성, 그리고 자원 사용에서 볼 수 있다. 또 마법이라는 특이한 요소가 재미를 제공하고 있다.

우선 유닛을 살펴볼 때 이 게임은 인간이 아닌 외계의 이야기를 다루고 있다. 때문에 인간들의 이야기인 줄 알고 플레이한다면 이해



가 더욱 더 느려질 것이다. 우선 이런 고정관념에서 벗어나는 것이 속편이 플레이하는 방법 중 하나다. 어쨌든 이 때문에 이 게임은 유닛이 인간을 닮은 것이 하나도 등장하지 않는다. 모두가 영화에서나 볼만한 이상한 유닛들 뿐이다. 그래서일까. 이 유닛은 생성 과정이 남다르다. 우선 예전의 시뮬레이션과 같이 건물을 짓고 명령을 내려 돈과 자원을 이용해 유닛을 생성하는 것과는 완전히 다르다. 톤 리벨리온에서는 유닛을 생성하기 위해 생명수가 흐르는 호수를 차지해야 한다. 차지하는 방법도 아주 특이해 궁극의 적인 '레비아탄'들로부터 호수를 보호하면



가득 차있는 호수, 리벨리온에서 차지해야 한다(이런 면에서는 폭 장거나 바둑 같다는 느낌도 든다).

이렇게 호수를

차지해야만 그 호수의 유닛 생성수에 맞게 아군의 유닛이 늘어난다. 결국 유닛을 만들어 내는 것이 아니고 적군의 침략 하에 있는 아군을 구출한다고 이해하면 쉬울 것이다. 이는 곧 유닛의 한정된 수를 의미하므로 군사를 만든다고 해도 가지고 있는 유닛을 전용해야 하는 어려움이 있다. 결국 군사를 많이 만들어 내면 그만큼 일하는 유닛이 줄어들고, 그렇다고 일하는 유닛만 많으면 적군의 공격을 막아내기 힘든 식의 공식이 성립된다. 또 특이점 중 하나인 자원 등의 경우는 다른 시뮬레이션과 다르게 특이한 자원 3개가 전부이다. 돈이 없다. 결국 이 특이한 자원 3가지를 가지고 전투, 건설, 마법 등을 모두 사용하는 것이다. 이러한 자원은 보통의 시뮬레이션 같이 자연 조건 하에 놓여 있는 것이 아니고 건물을 건설해 계속 채취를 해야 하는 것이다. 이 중에서 다행스러운 것은 그래도 자원의 고갈 같은 문제는 없다는 것이다.

이렇듯 어떻게 보면 특이하고 어떻게 보면 전혀 특이하지 않은 게임이다. 새로운 장르의 생성인가, 아니면 현존하는 게임의 통합인가의 명제는 게이머 스스로 답을 내 보는 것이 좋을 듯하다.

길잃은 바이킹들의 대모험

로스트 바이킹 2

Norse By Norse West

로스트 바이킹 2는 세 명의 바이킹을 조종하여 게임의 퍼즐을 풀어나가는 액션형 퍼즐 게임으로 비디오 게임용으로 출시되고 있다. 그래픽과 사운드는 그다지 좋지 않지만 상당한 머리 회전을 요구하기 때문에 퍼즐형 게임을 선호하는 게이머들에게 권장하고 싶다.



장 르	액션 퍼즐
최소 사양	486/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	8월
가격	미정
제작사	엔터플레이
유통사	쌍용

프로로그

중세의 어느 날 바이킹 삼형제가 달빛을 한가로이 벗삼아 배를 타고 여행을 하고 있었다.

그러다가 그들을 이용해서 지구를 정복하려는 음모를 꾸미고 있는 토마토의 우주선에 납치되고 만다. 우주선 안으로 납치된 그들은 '건드리지 마시오(Do Not Touch)' 버튼을 '도너츠(Donut)'로 잘못 알고 누르는 바람에 간신히 목숨을

구하게 된다. 하지만 그 바람에 고향으로 돌아가는 길을 잃어버리고 마는 불쌍한 바이킹 삼형제. 이제부터 바이킹 삼형제는 고향으로 돌아가기 위해서 어렵고 난해한 퍼즐을 풀어 나아가야만 한다.

각 바이킹의 능력을 파악하는 것이 중요

로스트 바이킹 2는 액션형 퍼즐 게임으로 3명의 바이킹이 자신의 역할을 확실하게 분담하면서 게임이 제공하는 퍼즐을 풀어 나아가야 한다. 그러므로 각각의 바이킹에 대한 특성을 잘 파악하고 있어야 게임을 순조롭게 진행할 수 있다.



때 몸을 작게 만들어서 문제를 해결하기도 한다.

보조 캐릭터가 등장

특정 레벨에서는 한 명의 바이킹이 빠지는 대신 보조 캐릭터가 등장하여 게임 진행을 도와주기도 한다. 보조 캐릭터 중에는 공격과 뿔점프가 가능한 늑대 인간 팡(Fang)과 불 공격을 하는 귀여운 용처럼 생긴 스코치(Scorch)가 있다. 그리고 직접적인 도움을 주지는 않지만 레벨의 마지막에서 다음 레벨로 가는 문을 열어 주는 마법사도 있다.

레벨의 곳곳에서는 물음표를 볼 수 있는데 이곳에서 엔터키를 누르면 바이킹에 대한 동작법이나 복잡한 문제 해결에 대한 정보를 얻을 수 있다.

대머리 발디들의 전쟁

발디스 Baldies

발디스는 우스꽝스럽게 생긴 대머리 발디들의 전쟁(?)을 다룬 전략 시뮬레이션 게임으로 언뜻 보면 마치 레미스를 보고 있다는 느낌을 준다. 기존 전략 시뮬레이션 게임답지 않게 코믹한 캐릭터와 아기자기한 구성 등은 이 장르를 좋아하지 않는 게이머라고 할 지라도 재미있게 즐길 수 있을 것이다.



장르	전략 시뮬레이션
최소 사양	486/램4MB이상
권장 사양	펜티엄/램8MB이상
발매일	9월
가격	45,000원
제작사	파나소닉 인터랙티브
유통사	한겨레정보통신

깜직한 캐릭터 발디!

발디스는 '레미스'를 연상시키는 독특한 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임이다. 라이온 킹이나 레미스보다 아기자기하게 구성되어 있으며 귀여운 캐릭터들이 등장하는 모습은 레미스와 비슷하지만 기본적인 게임의 진행 방법은 워크래프트 2에 가깝다.

치밀한 구성의 게임

게임을 진행하다 보면 스톱-모션 애니메이션으로 제작된 발디들의 귀여운 움직임이 인상적이라고 느낄 수 있다. 또한 게임 진행시 밤과 낮의 변화, 새들이 날아갈 때 지상에 생기는 그림자 효과 등을 보면 기술적인 측면에서 상당히 치밀한 면을 엿볼 수 있다. 보너스 스테이지, 숨겨진 스테이지까지 합치면 100여 단계가 넘는 다양한 스테이지가 있으며, 그래픽 인터페이스를 사용함으로써 초보자도 어렵지 않게 게임을 진행할 수 있으며 모뎀 플레이를 지원한다.

Baldies

이 게임은 전략 시뮬레이션 게임으로는 드물게 트루 칼라(64,000색)까지 지원하여 현실감 넘치고 아주 부드러운 화면을 볼 수 있다. 또한 간혹 다리를 댄다거나 나무그늘 밑에서 자는 발디의 코믹한 행동을 보는 순간 사용자는 웃음을 터뜨릴 것이다.

아기자기한 맛을 즐길 수 있는 게임

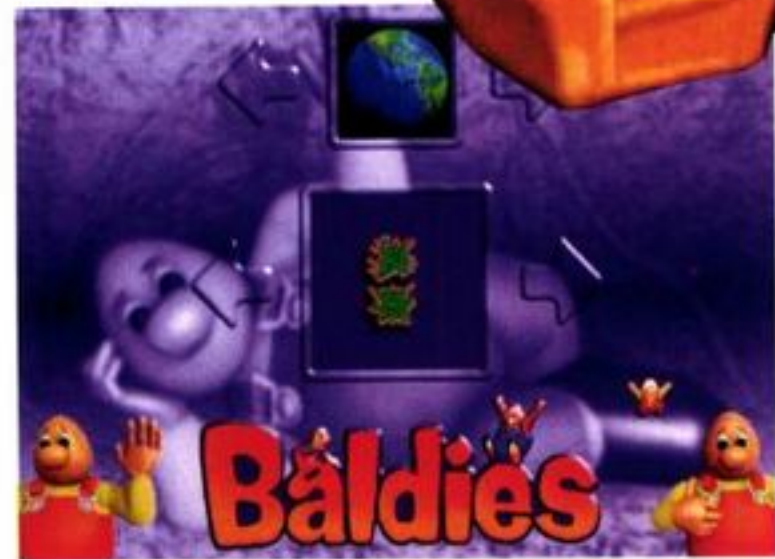
게이머는 시민, 과학자, 군인, 건축가 등 각 분야별의 발디들을 적절히 조화시켜 적들의 침입을 막

아내고 적을 모두 물리치면서 요새를 점령하여야 한다. 일정한 수의 캐릭터를 시민, 건축가, 군인, 과학자 등으로 역할을 바꾸면서 가장 효율적으로 배치하여 임무를 수행하는 것이 관건이다. 평범한 시민인 발디에게 과학자 임무를 지정해주면 과학기술을 개발한다거나 무기 개발 등의 임무를 수행하는데 상황에 맞추어 각기 다른 분야를 연구시켜야 한다. 건축가의 임무를 부여하면 집을 만들고 더 큰 집을 짓는 등의 역할을 수행한다. 군인은 적

을 물리치는 역할을 수행하는데 사용할 수 있는 무기에는 총알에서부터 마취제, 폭탄 등 그 종류가 다양

하다. 적을 공격하는 방법에는 과학자에게 폭탄을 개발하게 한 다음 적이 많이 다니는 곳에 이 폭탄을 설치하여 대량으로 적을 죽이거나 군인을 적진에 투입시켜 적과 같이 자폭시키는 가미가제 방식 등의 여러 가지 작전을 구사할 수 있다.

발디스를 레미스처럼 가벼운 마음으로 게임에 접했다가는 낭패를 보기 쉽다. 단순한 어린이용 게임이라기보다는 전 연령층이 골고루 즐길 수 있는 지능형 시뮬레이션 게임으로 하반기 히트가 기대되는 게임 중의 하나다.



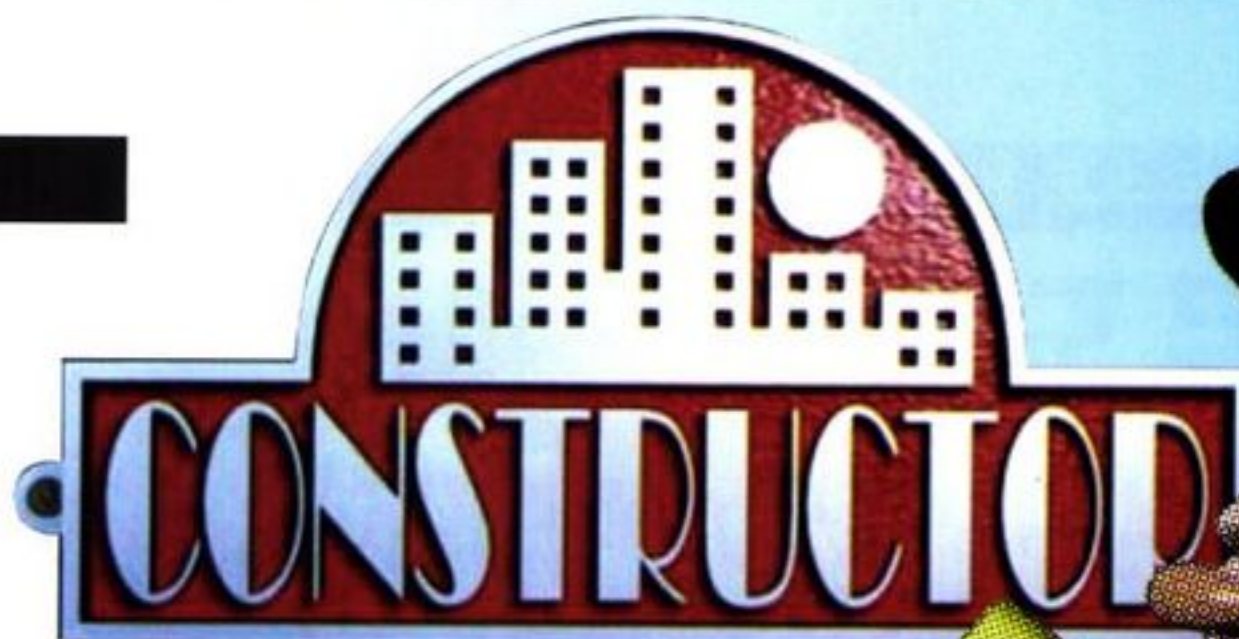
파
코



부동산 재벌이 되어 보자!

컨스트럭터

Constructor



컨스트럭터는 일종의 부동산 시뮬레이션 게임으로 기존의 시뮬레이션과는 색다른 재미를 준다. 게임을 언뜻 보면 심시티와 유사한 것 같지만 워크래프트와 시빌라이선의 구성 요소가 골고루 포함되어 있어서 아기자기한 게임 플레이를 경험해 볼 수 있다.



장르	전략 시뮬레이션
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	시스템 3
유통사	삼성영상사업단

게임의 시작

게임을 시작하면 두가지의 미션이 주어진다. 하나는 글로벌 미션이고 다른 하나는 카운실 미션이다.

글로벌 미션은 5가지의 미션 중 하나를 선택할 수 있는데 40년내에 은행에 백만달러를 저축하는 것이 목표인 재계정복 미션(Financial Conquest). 세입자들의 사소한 주문에서부터 모든 건물을 지어야 하는 편집증적인 정리벽 미션(Egomania). 모든 부동산에 한 개 이상의 주거지를 설치해야

하는 세계정복 미션(World Domination). 모든 세입자들의 행복도를 90이상으로 유지하는 유토피아건설 미션(Utopian state). 단지 주택을 짓고 관리만 하면 되는 건축 미션(Build, Build, Build) 중에서 선택하면 된다.



카운실 미션은 각 미션을 수행하면서 생기는 작은 미션으로 각 미션을 클리어하는데 적지 않은 요소로

작용하게 된다. 카운실 미션은 계속해서 변하는데 그중 가장 혼란 것은 2년안에 부동산의 90%를 활용하거나 경쟁국의 특정 캐릭터를 제거하는 임무 등이 있다.

세입자=수입(?)

부동산 개발업자인 게이머는 아주 재미난 캐릭터인 현장감독을 이용하여 다양한 건물을 지어야 한다. 건축의 목적은 다양하지만 1차적인 목적은 세입자를 모아서 돈을 버는 것이다. 세입자의 종류는 굼벵이, 정비공, 펑크족, 일간이, 퇴역자, 여피족, 교수, 주식 중개인, 상류층, 학생 등으로 아주 다양하다. 게이머에게 있어서 세입자의 선택은 곧바로 수입과 직결되기 때문에 어떤 세입자들을 입주시켜야 하는지를 신중하게 검토해야 한다.

주택을 건설하자

건물을 건설할 때는 워크래프트와 마찬가지로 건설되는 순서가 있으므로 건물 위치의 선정에 신경을 써야 한다. 제일 먼저 건설해야 하는 것은 공장이다. 공장의 종류는 목공소, 시멘트공장, 벽돌공장, 제철소의 4가지 종류가 있는데 이들 공장이 생산하는 자원의 균형을 잘 맞추는 것이 게이머의 관건이다.

게이머는 이들 공장에서 생산된 자원들을 이용해서 세입자들이 입주할 주택을 짓게 된다. 주택의 종류는 목재주택, 목재+시멘트 주택, 목재+시멘트+벽돌주택, 목재+시멘트+벽돌+철강 주택의 4가지 종류가



있다. 각 주택에 나름대로의 특성에 맞는 세입자들을 적절하게 입주시켜야 한다.

이외에도 세입자들에게 필요한 가전제품 공장, 도둑을 막아주는 경찰서, 범질서가 문란해졌을 때 유용하게 사용되는 모브 오피스, 세입자들의 휴식과 여가를 보내는데 필요한 공원, 세입자들의 의식 수준을 높여주는 학교, 일꾼들의 체력을 회복시키는 병원 등을 추가적으로 지어주어야 한다.

이렇게 자신의 지역을 발전시키면서 경쟁국에 도둑, 히피, 싸이코, 어릿광대, 피시트 등을 보내 경쟁국의 발전을 방해해야 한다. 때로는 유령이나 암살단을 보내는 일도 서슴치 않고 감행해야 할 것이다.



로도스도의 평화는 내가 지킨다!

로도스도 전기

회색의 마녀

Record Lodoss War

'로도스도 전기'는 소설과 만화, OVA 등 여러가지 매체로 제작되었을 뿐 아니라 PC-98용으로 호평을 받은 게임이다. 캐릭터 메이킹 시스템과 깔끔한 그래픽으로 버전업 된 윈도우95 버전의 로도스도 전기. 드디어 KCT의 한글화를 통해 국내에 출시 된다. 일본에서는 이미 로도스도 전기 제 2탄, 로도스도 전기-회색마녀-의 발매가 결정됐다.



장 르	롤플레이
최소 사양	펜티엄/8MB 이상
권장 사양	펜티엄/16MB 이상
발매일	9월
가 격	미정
제작사	에임버드소프트(일본) / KCT 한글화
유통사	삼성전자

검과 마법의 섬, 로도스도

대부분의 롤플레이 매니아라면 정의의 검으로 나쁜 마법사를 물리치고 아름다운 공주를 구해 내는 꿈을 한번쯤 꾸어 봤을 것이다. 소설에서 만화, OVA에 이르기까지 수많은 매체로 이어졌을 뿐 아니라 PC 98용 게임으로 대 호평을 받은 바 있는 로도스도 전기. 바로 이 게임이 공주를 구해 내고 영웅이 되고 싶은 롤플레이 게임 매니아 여러분의 꿈을 실현시켜 줄 것이다.



게임의 무대는 암흑의 섬, '마모'의 인간들이 로도스도에 대규모 침략을 감행해 오면서 게임의 스토리가 시작된다. 로도스도에는 여러가지 몬스터가 많기 때문에 길을 잘못 나섰다가는 사정없이 먹혀 버리는 악육강식의 세계가 철저히 지켜지는 세계다. 따라서 게임을 하기 전에 캐릭터의 능력치를 올려 주는 일이 중요하다. 또한 몇 번에 걸쳐서 캐릭터를 생산할 수 있는 것이 로도스도의



대에 번영했던 한 왕국 출신이라는 설이 있는 그녀는 상당히 파워가 강하기 때문에 다양한 작전과 체력이 절대 필요하다. 또한 그녀의 공격을 어떻게 받아치느냐가 관건이다.

게임 초반에서는 모험자들이 전혀 '회색의 마녀-칼라'의 존재를 모르고 있다. 그러나 넓게 펼쳐진 로도스섬을 탐험하면서 곳곳에 숨겨진 이벤트를 해결하다 보면 칼라에게로 가는 길이 보일 것이다. 필드맵은 일반 롤플레이와 같은 시점으로 진행되며 캐릭터는 귀여운 2등신 꼬마 캐릭터다. 마우스로 지정해 주면 움직이는 모습이 상당히 귀엽다. 게임의 그래픽은 PC98용과 비교해 볼 때 PC98용은 도트로 표시되어 약간 거친 면이 있었지만 윈도우95용에서는 상당히 깨끗한 그래픽을 보이고 있다. 게임의 캐릭터에는 플레이어가 만든 캐릭터 이외에 원작 소설 로도스도에 등장한 캐릭터도 등장하고 있는데 이들을 파티로 삼아 여행할 수도 있다. 전설의 미소녀 디드리트와 함께 여행을 떠나 보자.

특징인데 캐릭터 메이킹 시스템이 존재. 인간이나 드워프, 엘프, 하프 엘프 등의 종족과 성별, 직업, 심지어 신봉하는 신까지 플레이어가 마음대로 결정할 수 있다. 파티는 총 6명까지 만들 수 있고 캐릭터의 능력치는 기본 수치에 보너스치를 더해 가는 형식이다.

회색마녀, 칼라

이 게임의 최종적인 목적은 회색의 마녀 '칼라'를 무찌르고, 로도스도에 평화를 가져오는 것이다. 상대는 수백년에 걸쳐 로도스도를 지배해 왔던 전설의 대마술사. 고

정통 판타지 RPG의 진수를 보인다

문 드래곤

Moon Dragon

'신선하고 참신한 게임은 언제나 가이아에서' 라는 슬로건을 내건 일본의 게임 제작사 가이아 엔터테인먼트의 작품이다. 문 드래곤은 탄탄한 시나리오보다는 단순한 스토리로, 복잡하고 웅장한 전투보다는 간단한 커맨드식 전투로, 화려한 그래픽보다는, 중후하고 차분한 분위기로 정통 판타지 롤플레잉의 진수를 보여주게 된다.



장르	롤플레잉
최소 사양	펜티엄/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	발매중
가격	7,800원
제작사	가이아 엔터테인먼트(일본)
유통사	가이아 엔터테인먼트(일본)

그래픽이 뛰어난 롤플레잉

문 드래곤은 파이날 판타지에 버금가는 그래픽으로 우수한 점수를 줄 만한 게임이다. 일본게임이지만 그동안의 일본풍 배경과는 분위기가 사뭇 틀리다. 일본 롤플레잉 게임에서 잘 보이는 애니메이션

풍이 아닌 무게 있고 중후한 맛이 있다. 화면 상에서도 보이듯이 거의 실사에 가까운 배경을 나타내고 있다. 이러한 아름다운 배경에서 주인공들을 이끌고 탐험하는 것만으로도 도시에서의 찌는 때를 벗어날 수 있지 않을까?

이 게임의 주인공은 남성과 여성 2명이 존재한다. 이란성 쌍둥이인 '블레이'와 '룬'은 태어나자마자 헤어진 아버지를 찾기 위해 여행을 하고 있다. 두 오누이는 어느 대륙에서 아버지의 소식을 전해 듣고 지금은 코글이라는 섬에 와 있다. 이러한 이 섬에는 두 사람을 위협하는 수많은 괴물과 사건이 기다리고 있다. 과연 두 사람은 사랑



하는 아버지를 만날 수 있을 것인가?

문 드래곤의 간략한 스토리다. 스토리상으로는 전혀 복잡하게 얽힌 복선도 없고 화려한 연출 같은 것도 없다. 상당히 간략하다. 캐릭터 간의 대화도 어렵지 않고 전투 시스템도 상당히 심플하다. 바로 이러한 부분이 바로 이 게임 최대의 매력으로 자리잡고 있다.

드래곤 퀘스트 풍의 전투

문 드래곤은 참신한 시스템과 기술을 가지고 있지 않다. 그저 순수한 판타지풍 롤플레잉 게임이 가지는 세계관과 이야기의 재미를 메인 테마로 하고 있다. 따라서 엄청난 규모의 전투나 큰 연출은 오히려 이러한 게임을 방해하는 요소로



작용할 뿐이다. 단순히 아름다운 풍경 속에서 자유로이 여행하고 일상 생활 속에서 맛볼 수 없는 모험을 즐기는 것이다. 불필요한 요소는 과감히 제거하고 핵심이 되는 부분을 축출하여 게임화한 것이 바로 문 드래곤이다.

게임의 전투 시스템은 드래곤 퀘스트 시리즈와 비슷하다. 적과 마주쳤을 때 커맨드 선택 방식의 전투가 시작된다. 바로 이 간단한 전투 시스템이 게임의 스토리에 몰입할 수 있도록 하는 요소로 진정한 판타지풍 롤플레잉 게임의 진수를 맛볼 수 있게 한다.

게임의 필드는 하나의 시점으로만 보여지는 것이 아니라 다양한

시점의 필드가 존재하고 랜더링된 필드 위를 이동할 수 있고 인터랙티브 무비 던전, 스카이뷰 스크롤 맵 등의 여러가지가 요소로 인해 전혀 식상함을 느낄 수가 없다.



폴른 행성을 둘러싼 치열한 전쟁

폴른 해븐 Fallen Haven

폴른 해븐은 모든 행성을 정복하려는 타우란 종족과 이들의 정복 야욕을 저지하려는 인간과의 전쟁을 그리고 있는 전략 시뮬레이션 게임이다. 턴 방식의 게임이지만 엑스컴이나 재기드 얼라이언스와 같은 게임의 특징들이 가미되어 있는 것이 특징이다.



장 르	전략 시뮬레이션
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가 격	미정
제작사	인터랙티브 매직
유통사	비손미디어

프로로그

어느날 지구의 과학자들이 뉴 해븐행성에 떨어진 기이한 물체를 발견하고 그 물체에 대해 연구하기 시작한다. 그러나 온갖 노력에도 불구하고 이 물체의 정체를 밝혀낼 수 없었다.

그런데 며칠 후 뉴해븐 행성은 괴생물체들로부터 공격을 당하게 된다. 그 기이한 물체는 바로 타우

란(Tauran)종족이 만든 생명체 조사기였다.

그들은 이 물체를 이용해서 생명체가 있는 행성들을 찾아낸 다음 그 행성을 정복해

왔다. 한편 이

뉴 해븐행

성은 지구로

서는 전략적

으로 중요한 행성으로 강력한 방

어기지를 가지고 있다.

결국 이 행성을 침입한 카우란 종족과 인간과의 치열한 전투가 불가피해졌다.

독특한 플레이 방식

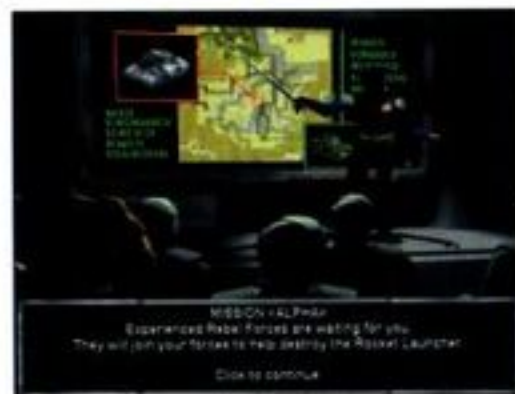
폴른 해븐은 전략 시뮬레이션이기는 하지만 요즈음 유행하는 리얼타임 방식이 아닌 예전에 자주 접해왔던 턴 방식을 채택하고 있다.

그러나 여러 종류의 게임에서 볼 수 있는 독특한 방식들이 가미되

어 있어서 게임의 재미를

더해준다. 일단 게임을 시작하면 게이머는 인간이나 타우란 종족의 어느 쪽을 선택하던지 수도 하나를 제공받는다. 그러므로 제공받은 수도를 강화시켜 언제 벌어질 지 모르는 전쟁에 대비해야 한다. 우선 여러가지 건물들을 건설해야 하는데 이 건설 방식은 리얼타임 전략 시뮬레이션의 방식을 적용하였다.

전투방식은 X-COM시리즈에서



볼 수 있는 AP(Action Point)를 적용하여 수치에 따라서 공격이나 이동을 하게 된다. 전투에 등장하는 유닛들은 각기 다른 AP를 가지고 있으며 이동하는 거리나 공격의 강도에 따라서 소모되는 AP의 양이 달라진다.

그러므로 유닛이 가지고 있는 모든 AP를 한 번의 턴으로 모두 소모하면 이동이나 공격, 심지어는

방향 전환도 할 수 없게 되는 것이다. 반격은 재기드

얼라이언스의 방식을 취하고 있다. 아군의 턴에서 이동을 하지 않아서 AP가 남았을 때 적이 이 아군의 사정거리에 들어오면 게이머의 의사에 관계없이 남은 AP의 양에 따라서 공격을 가한다. 그러므로 한 턴에 모든 AP를 소모하지 않는 것은 게임 진행에 큰 도움이 된다.



게임의 난이도를 높여주는 요소

이 게임은 게임의 난이도를 높여주는 몇가지 요소를 가지고 있다. 첫 번째는 높은 인공지능인데 한마디로 적의 AP가 정말로 높다. 아군은 기껏해야 3hex를 이동하고 공격을 한 번 할 수 있는 반면에 적은 무려 8hex를 이동하고 두 번씩 공격을 하기도 한다. 그래서 아군은 변변한 공격도 못해 보고 전멸하는 경우가 많다. 두 번째로는 전투 지형이 상당히 복잡하게 구성되어 있다는 것이다. 사방이 온통 벽으로 둘러싸고 있어서 이동과 공격이 쉽지가 않다. 적은 이 점을 교묘하게 이용해서 아군의 사정거리보다 훨씬 멀리 떨어져 있다가 아군이 은폐물을 파괴하고 전진하려고 하면 곡사포에 발사하여 아군에게 큰 피해를 주기도 한다.

세 번째로는 낮은 방어력이다. 아군과 적군의 일반적인 유닛은 강한 공격 한 번이면 파괴된다. 하지만 적군은 아군보다 빨리 공격해오므로 아군이 너무 불리하다.

게임과 영화의 절묘한 조화

절대쌍교

絕代雙驕

유덕화와 임청하가 주연한 영화 '절대쌍교'를 소재로 한 작품이다. 절대쌍교는 중원의 향취가 가득한 무협 롤플레이링 게임이며 게임의 동영상에는 영화 속의 장면을 게임 속에 그대로 옮겨 놓았을 뿐 아니라 생생한 사운드로 원작의 느낌을 그대로 전하고 있다.



장르	무협 롤플레이링
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	한락업(대만)
유통사	게임박스

유덕화와 임청하를 마음대로 부린다!

중국 영화를 좋아하는 사람이라면 유덕화와 임청하가 주연으로 한 「정종 절대쌍교」라는 영화를 기억할 것이다. 「절대쌍교」는 중국의 유명 개발사인 한락업사에서 바로 이 영화를 1년에 걸쳐 게임화한 작품이다.

이 작품은 단지 스토리만 게임화한 것이 아니고 영화의 동영상과 함께 사용하여 명실공히 영화와 게임을 결합한 복합 장르라 할 수 있다. 게임 중에 등장하는 동영상에는 실제 영화에 등장한 유덕화와 장민, 모교의, 오맹달, 엽덕한, 원



형의 등이 등장하여 원작의 분위기를 더욱 강하게 느끼게 해준다. 그리고 기존의 영화를 원작으로 한 게임들이 단지 영화 주인공을 게임 캐릭터로 옮겨 놓는데 그치는데 반해 절대쌍교는 영화의 대사와 실제 진행까지 똑같이 옮겨 놓아 게임중 스토리가 막힐 시 영화를 보고 진행할 수 있도록 했다.

또한 이러한 시스템에 즐거이까지 게이머의 의도대로 바꿀 수 있는 독특한 시스템을 더했다. 예를 들자면 영화 속에서 죽게 되는 이화공주는 연남천을 살려서 게임을 진행한다거나 영화 속에서는 말싸움뿐이었던 소어아(유덕화)와 이화소공주(임청하)를 실제로 서로 싸워 보게 하는 등 영화와는 다른 새로운 스토리로 진행시킬 수 있는



독특한 게임 시스템을 가지고 있다.

또한 진행 자체에 전략적 요소가 추가되어 전투시 주변 환경을 잘 활용해야 하며 화려한 쿼터뷰의 3D화면에서 전투를 벌이게 되면 병장기의 충돌음이 생생하게 들릴 정도로 강렬한 음향효과를 즐길 수 있다. 따라서 이 게임을 통해 박진감 넘치는 전투를 즐길 수 있는 등



새로운 무협의 세계를 접해 볼 수 있을 것이다.

사랑... 그러나 지존을 위한 투쟁!

주인공 '소어아'는 남천대협과 이화공주의 아들로 18년 전 악인 계곡 일전 중 부모로부터 떨어지게 된다. 어린 소어아는 10대 악인들에 의해 자라나고 18년간의 교육 끝에 그들의 기대에 어긋나지 않는 악중의 악인이 되었다. 물론 주인공의 성품은 원래 선량하나 환경의 영향으로 그리된 것이다. 그의 특기는 죽은 자도 살릴 수 있을 정도의 말솜씨. 유창한 언변으로 천하를 제압한다는 소어아는 '편행천하'라는 절대 무공을 터득하게 된다. 한편, 이화공주와 연대협이 결렬된 후 후계자를 정하고 18년 후의 지존 자리를 물려받게 되는 후계자가 바로 이화소공주였다. 그런 새로운 지존을 뽑는 무림의 행사에서 결국 소어아와 이화소공주가 만나 사랑을 하게 되는데...



광활한 우주에서의 전투

다크라이트 컨플릭트

Darklight Conflict



장르	비행 시뮬레이션
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	레이지(영국)
유통사	동서게임세널

난이도가 쉬운 게임

다크 라이트는 액션 게임이라고 말할 수 있을 정도로 조작이 쉽고 그만큼 빨리 게임에 친숙해질 수가 있다. 그리고 대부분의 비행 시뮬레이션이 전용 조이스틱이 있어야만 제대로 플레이할 수 있는 반면 이 게임은 키보드 조작만으로도 빠른 회전과 방향의 전환이 가능하다.

이 게임을 플레이하면서 가장 어렵다고 느끼는 점은 바로 아군과 적군의 식별이 힘들다는 것이다. 플레이를 해 보면 알 수 있겠지만 아군이나 적군 모두 이상한



대부분의 우주 비행 시뮬레이션에서 가장 어려운 상대는 아마도 기동성이 뛰어난 적 전투기와 엄청난 내구력을 가진 적 모함이다. 다크라이트에도 기동성이 좋은 적들은 있지만 아군의 전투기도 거의 대등한 기동력을 가지고 있으므로 그리 걱정할 것은 없다. 또한 적 모함들도 레이저로 간단히 처부술 수 있다.

형태를 취하고 있어서 구별하기가 아주 힘들다. 그러므로 이때는 게이머를 공격하는 적기만을 공격하도록 하자. 하지만 게임의 후반부로 갈수록 이 방법으로는 스테이지를 클리어하기가 힘들어진다.



「아마란스 1」이 윈도우95로 부활!

아마란스 1 Amaranth 1



장르	롤플레이팅
최소사양	펜티엄/8MB이상
권장사양	펜티엄/16MB이상
발매일	발매중
가격	9,800엔
제작사	푸기시스템(일본)
유통사	푸기시스템(일본)

시스템 완전이 교체!

독특한 세계관과 생생한 인물관계가 아기자기하게 엮어지는 인기 롤플레이팅 '아마란스' 시리즈. 5개의 시리즈가 출시되어 있는 아마란스 시리즈는 10년 가까이 계속되어

온 장수 시리즈로 그중 1편이 윈도우95용으로 다시 돌아왔다.

외관상으로는 1편의 단순한 윈도우95 버전으로의 리바이벌로 보일지 모르지만 완전히 신작이라고 해도 좋을 정도로 변화된 시스템을 가지고 가지고 있다. 우선 화면 그래픽이 2D에서 3D로 버전 업되었으며 캐릭터 디자인도 많이 새로워졌다. 모두 3D로 캐릭터뿐만 아니라 거리와 맵 전체가 3D로 구성되



어 있어 전투 장면에서도 보다 리얼한 전투를 즐길 수 있게 됐다. 또한 2편에서 등장되어 호평을 받은 바 있는 '모비랩 비바스 신'의 로 게임이 진행된다. 완전히 현대판 아마란스로 부활



한 아마란스 1편의 리바이벌은 여러 가지 면에서 호기심을 자극하고 있다. 특히 이 시리즈가 추구해오던 '아마란스'의 부활을 보충한 시나리오를 재현했다. 아마란스 1편은 당시의 롤플레이팅을 선도한 시나리오를 재현했다. 아마란스 1편은 당시의 롤플레이팅을 선도한 시나리오를 재현했다.

이 시리즈는 10년 가까이 계속되어 온 장수 시리즈로 그중 1편이 윈도우95용으로 다시 돌아왔다. 외관상으로는 1편의 단순한 윈도우95 버전으로의 리바이벌로 보일지 모르지만 완전히 신작이라고 해도 좋을 정도로 변화된 시스템을 가지고 가지고 있다.

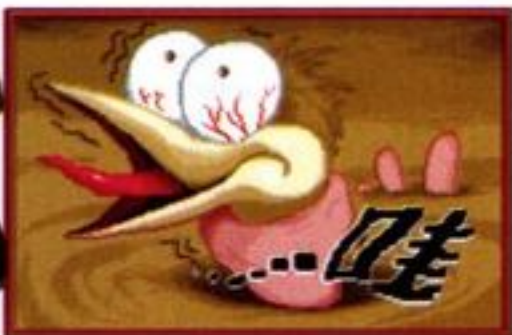
Erste Verwirklichung Amaranth

2등신 캐릭터와 떠나는 아프리카 여행

폭소 아프리카 탐험 2



장르	보드
최소 사양	486DX-66/8MB
권장 사양	펜티엄/8MB
발매일	9월
가격	미정
제작사	7시게임웍스
유통사	PANDA(대만)



으로 「폭소 삼국지」와 같은 코믹성을 가지고 있다. 또한 부루마블이 가지고 있던 재미, 그리고 혼자서도 즐길 수 있는 PC만의 장점도 잘 살리고 있다. 물론 2인 이상, 4명까지의 플레이도 가능하다.

부루마블 형식의 게임

PC게임을 잘 모르는 사람이라도 '부루마블'이라는 게임은 기억하고 있을 것이다. 폭소 아프리카 탐험은 부루마블과 같은 보드게임

게임의 캐릭터로는 대만의 유명 캐릭터들이 2등신으로 등장하는데 이들은 모두 얼굴의 생김새 뿐 아니라 능력 등 뚜렷한 개성을 가지



세분화된 직업

직업은 크게 농업·광업·부동산 계열로 나뉜다. 자신이 택한 직업 이외의 사업에 참여할 수는 있지만 생산량이나 수확도는 크게 떨어진다. 수확한 물품·

고 있다. 한 예로 맹수나 전갈에게 물려도 전혀 피해를 입지 않는 캐릭터도 있다. 주무대가 아프리카인 만큼 많은 위험이 각처에 도사리고 있다. 맹수에게 물리거나 주문 또는 권총에 맞으면 체력 게이지가 점멸되고 곧장 병원으로 가게 된다. 그렇게 되면 몇 판을 쉬어야 한다.

곡식은 맵상의 가게에서 돈으로 바꿀 수가 있다. 사업을 일으키는 과정은 먼저 대지를 구입한 다음 다시 그곳에 들르면 사업장을 세울 수가 있고 사업장은 3단계까지 업그레이드가 가능하고 아이템에 의한 업그레이드도 가능하다. 물론 업그레이드가 되면 수확량은 많아지고 다른 캐릭터가 플레이어의 사업장에 방문했을 때 엄청난 자금을 빼앗을 수가 있다. 직업의 변경은 맵의 출발 지점에 있는 직업소개소에서 가능하다. 하지만 직업을 변경하는 데에도 자금이 필요하기 때문에 신중히 고려해서 결정해야 한다.



최신예 전투기로 하늘을 누비자

ATF 골드



장르	비행 시뮬레이션
최소 사양	펜티엄/8MB이상
권장 사양	펜티엄/16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	제인스(미국)
유통사	동시게임채널

최고의 비행 시뮬레이션

ATF는 플라이트 시뮬레이션 중에서 가장 극찬을 받은 게임중의 하나로 이번에 출시된 ATF 골드는 그다지 높지 않은 시스템 하에서도 게임을 무리 없이 즐길 수 있다. 또한 전작에 없었던 동경상의 삽입으로 더욱 박진감 넘친다.

ATF 골드의 특징으로는

많지 않은 적기와의 교전 횟수를 들 수 있다. 정말 능숙한 플레이어가 아니면 적기 한 대를 잡는데도 아주 오랜 시간이 걸릴 정도로 끈기를 필요로 하는 게임인 것이다. 두 번째는 조작의 불편함이다. 너무 사

실성을 강조했기 때문에 비행 시뮬레이션 전용 스틱으로 플레이할 때도 오토로 설정하지 않는 한 이륙과 착륙을 익히는 데에 반나절이 걸릴 정도. 이러한 사실성의 강조로 이동 등의 동작에서 거의 그 움직임을 느낄 수 없을 정도이며 이로 인해

력감이 떨어지는 단점이 있다.

또한 게임 전반에 걸쳐 많은 사진이 추가되었다. 파일럿과 비행기의 결정 등에서 전작을 훨씬 뛰어넘는 인터페이스를 보여주고 있다. ATF는 지역을 나타내는 3개의 미션으로 이루어져 있다. 따라서 하나의 미션을 선택하면 또 다시 그 안에 작은 미션이 존재하고 있다.

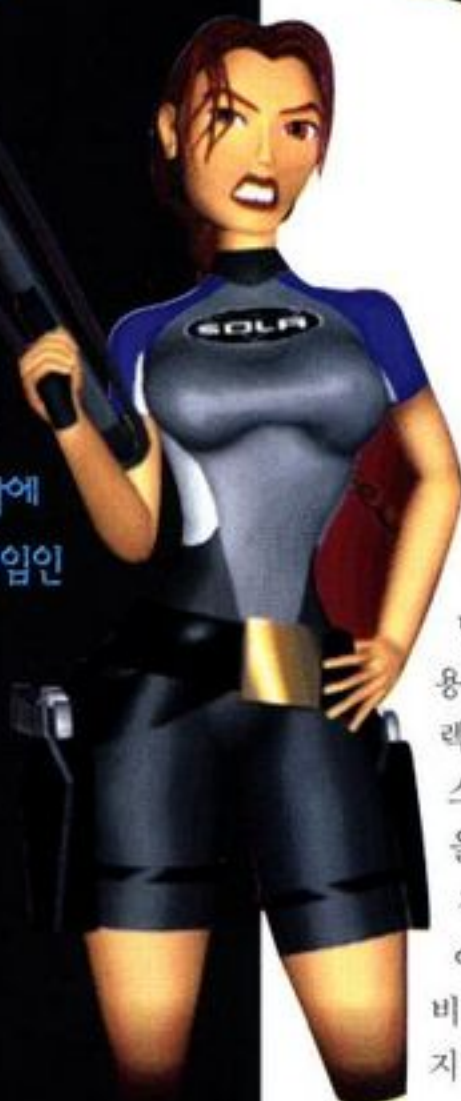


라라의 새로운 모험이 시작된다!

툼 레이더 2

TOMB RAIDER

툼 레이더 2는 아직 출시되지 않았지만 최근 데모버전이 등장함에 따라 과연 어떤 게임인지를 약간이나마 체험해 볼 수 있게 되었다.



장르	액션 어드벤처
최소 사양	펜티엄/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	12월
가격	미정
제작사	아이도스
유통사	쌍용



라라의 새로운 진보

툼 레이더 2는 전작과 비교해서 아주 많이 달라졌다. 우선 윈도우95용으로 제작되었으며 다이렉트의 최신판인 5.0이 인스톨되어 있어야만 게임을 플레이할 수 있다. 전작은 도스용으로 출시되어서 이에 관해서 수많은 비판을 들어야만 했다. 하지만 윈도우95용으로 바뀌었으니 이러한 불만은 더이상 없을 것이다. 그리고 라라의 기술이 새롭게 추가되었는데 대표적인 기술은 벽타기이지만 그 외에도 많은 기술이 추가되었다고 생각된다. 무기에는 조명탄이 추가되어 더욱 아기자기하게 게임을 플레이할 수 있을 것이다. 기본적인 설명은 이 정도로 끝내고 데모버전을 분석하면서 톼레이더 2의 진수를 맛보기로 하자.

게임에 들어가기 앞서

툼레이더 데모 버전은 총3개의 미션을 즐길 수 있다. 데이터 디렉토리에는 3tibet.phd, titanic1.phd, venice.phd가 있는데 티벳판을 플레이하고 싶으면 3tibet.phd



를 venice1.phd로 바꾸어 주면 된다. 물론 다른 판을 즐기고 싶다면 같은 방법을 쓰면 된다.

수영장의 라라

라라가 멋있게 수영하는 장면이 나온다. 수영을 마친 라라는 큰 문이 있는 곳으로 오는데 이 때 본격적인 게임은 시작되게 된다. 처음에 나오는 적은 문 앞에서 대기하고 있는 쥐 두 마리이다. 이들을 처치하고 왼쪽 위로 올라가서 옆에 있는 쥐 두마리를 없애버리자. 옆길을 보면 괴물이 나오는데 위협사격으로 가까이 오지 못하도록 한 다음 재빨리 안으로 들어가자. 레버를 내리려고 하면 옆에서 갑자기 쥐 한마리가 나타나니 주의하자. 이제 레버를 내리고 아까 쥐가 나온 곳에 가 보면 6개의 프레어가 있으니 갖도록 하자. 이 프레어는 어두운 곳에서 유용하게 쓸 수 있다. 처음 문으로 가면 아까 그 괴물들이 위쪽과 오른쪽

에서 각각 한 마리씩 등장한다. 우선 오른쪽 괴물은 안으로 조금 들어가야 나오므로 우선 문 앞에서 위쪽에 있는 놈을 죽이고 안으로 들어가서 오른쪽에 숨어있는 괴물을 죽이자. 왼쪽으로 가보면 칼을 들고 서있는 적들이 있다. 이들은 총으로 쏘도 죽지 않으므로 조심해서 접근해야 한다. 근처에 접근하면 칼을 휘두르는데 타이밍을 잘 맞춰서 피한 다음 앞쪽에 있는 레버를 내리면 그들은 멈춰버린다. 이제 아까 위쪽에 있던 괴물에게 가자. 갈색 미끄럼틀이 하나 있는데로 가서 뒤로 뛰고 한 번 더 뛰 다음 컨트롤 키를 누르면 이곳을 지나갈 수 있다. 위로 올라가면 앞에 있는 돌을 밀고 뛰어서 괴물이 있는 쪽으로 가자.

이제 빨간 벽돌 앞에 서서 방향 키를 위로 놓고 컨트롤 키를 누르면 벽을 타고 올라갈 수 있다. 위로 올라가면 경사진 곳으로 가자. 이곳은 아래로 떨어질 것 같지만 실제로는 그렇지 않으니 그냥 내려가자. 위쪽으로 기어올라간 다음 오른쪽을 보면 맞은편에 적이 있다. 총으로 없애자. 왼쪽 끈으로 간 다음 길게 점프해서 벽 모서리를 잡는다. 벽을 붙잡고 왼쪽 끝까지 이동한 후 위로 올라가면 다시 떨어지다가 벽을 다시 잡게된다. 올라가는 도중에 점프 키를 누르고 있으면 뒤로 한바퀴 돌면서 반대 위치로 갈 수 있다. 왼쪽을 보고 지붕처럼 생긴곳까지 간다.

이 지붕은 미끄러지지 않으므로 지붕 가운데로 와서 점프하면 건물로 다시 들어갈 수 있다. 개 2마리를 처치하면 여기서부터는 두 가지 방법으로 갈 수 있다.

첫번째 방법

개를 처치한 다음 계속 가다보면 총을 든 적이 하나 있다. 앞에 보이는 창문을 깨고 앞으로 곧장 가자. 오른쪽의 총을 가진 적 하나를 처치한다. 다시 창문을 깨고 건물 안으로 들어간다. 이때 앞쪽에서 개 1마리, 방망이를 든 적 1명, 그리고 뒤쪽에서 방망이를 든 적 1명이 나타난다. 이들을 모두 처치하자. 벽난로처럼 생긴 곳이 상자로 막혀 있다. 이 상자를 2번 민 다음 위로 올라가서 쥐 1마리가 있는 끝 부분까지 간다. 아래에 함정이 있으므로 미끄러져 내려가지 말고 오른쪽 45도 방향으로 점프를 하자. 그러면 물 안으로 들어 간다. 위에는 칸칸마다 불이 있다. 물 속에서 끝까지 가면 벽으로 막혀 있는데 그 밑을 보면 딱 한 곳의 색깔이 다를 것이다. 이곳이 바로 2번째 방법으로 오는 문이다. 거기서 수면 위로 올라가면 불이 앞에 보일 것이다. 오른쪽 벽에 밀착한 다음 올라가자마자 앞으로 뛰어가자. 물론 이렇게 하려면 약간의 희생은 감수해야 한다. 불을 완전히 끄는 스위치는 발견할 수 없으므로 재빨리 끝까지 가자. 오른쪽에 노란문이 있는데 가까이 가면 문이 저절로 열린다.

두번째 방법

개 2마리를 처치한 후 건물안으로 가지 말고 뒤를 보면 물 건너편에 큰 상자가 있을 것이다. 그쪽으로 점프한 후 왼쪽을 보면 물 속에 판자 같은 것이 있다. 들어갈 수 없지만 상자 위에서는 점프해서 갈 수 있다. 건너편 물 속으로 다이빙해서 건물의 깨진 창문으로 들어 가면 건물 안으로 갈 수 있다. 계속 물 속으로 가면 스위치를 발견할 수 있다. 이 스위치를 내린 다음 위로 계속 올라가면 불이 보일 것이다.



상테리아가 있는 방

문을 열고 안으로 들어가면 개 2마리와 총을 든 적이 있다. 왼쪽을 보면 깨진 커다란 창문이 있는데 그쪽으로 다이빙하면 두번째 방법의 첫 부분으로 되돌아 간다. 이 방 안에는 상테리아가 3개가 있다. 여기서 아래로 내려가지 말고 첫번째 상테리아를 점프해서 잡는다. 다시 가운데 상테리아로 점프한 다음 오른쪽을 보면 스위치가 하나 있다. 이 스위치를 올리면 그림 뒤에 있는 문이 열리고 도서관에 갈 수 있는 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 두번째 상테리아로 돌아가서 마지막 상테리아까지 간다. 왼쪽을 보면 열쇠가 하나 있는데 왼쪽으로 점프해서 이 열쇠를 얻자. 맨 밑으로 내려와서 처음 왔던 벽화가 있던 곳으로 올라가자. 그 쪽으로 올라가서 다시 점프하여 첫 번째 상테리아를 잡고 올라가자. 이때 걸어서 올라가면 벽화가 닫혀 버리니 주의하자. 첫번째 상테리아로 갔으면 왼쪽을 보자. 이곳에도 스위치가 있



을 것이다. 그곳의 스위치를 내리면 벽난로 안의 비밀문이 열린다. 오른쪽에 있는 창문을 깨고 안으로 들어가자. 오른쪽 길을 따라 들어가서 아래쪽을 보면 아까 전에 열렸던 문을 볼 수 있다. 낭떠러지지만 밑에 물이 있기 때문에 걱정할 필요가 없다. 아래로 떨어지면 도서관 문이 보인다. 아까 얻은 열쇠를 사용하여 문을 열고 안으로 들어가자. 안으로 들어가면 세 갈래 길이 나온다. 우선 가운데 길로 간다. 앞으로 가서 오른쪽 길로 조금 간 다음 오른쪽을 보면 책장이 있다. 그 위로 올라가자. 쥐 2마리를 처치한 다음 스위치를 내리면 문이 열리면서 총을 든 적이 나올 것이다. 적을 처치한 다음 방 안에 들어가면 왼쪽에 어두운 길이 있는데 그 방에는 죽창 함정과 쥐 3마리가 있다.



오른쪽 창문을 깨고 들어가면 문이 하나 있지만 열리지 않는다.

이제 남아 있는 방으로 가자. 방 오른쪽 스위치를 내리면 방문이 열리고 정원이 보일 것이다. 오른쪽에 문이 있는데 가까이 가면 저절로 열린다. 물 속으로 다이빙해서 왼쪽으로 가면 올라갈 수 있는 길이 있다. 돌담길을 계속 따라가 보자. 밑에 창문 4개, 맨 위층에 창문 2개가 있는 곳이 있을 것이다. 맨 위층의 창문을 깨고 들어가면 아무것도 없고 창문 4개 안으로 들어가면 물과 점프대 이외엔 아무것도 없으니 들어가지 않아도 된다. 이제는 아까 남은 문인데 전혀 열리지 않는다. 그 방에는 책장이 많기는 하지만 맨 위의 깨지는 창문 쪽으로 갈 수 있는 책장을 잡을 수가 없어서 더 이상 진행이 되지 않는다.

게임을 마치면서

비록 데모 분석이었지만 이 게임이 얼마나 대단한 게임인지를 한눈에 알 수 있었다. 이 게임이 정식으로 출시될 연말을 기다리면서 빈약한 글을 마칠까 한다.



코독과 죽음의 어우러진 여전사의 등장

미트 퍼펫

Meat Puppet



미트 퍼펫은 크루세이더 시리즈와 구성이 비슷한 액션 게임으로 게임의 전체적인 분위기가 다소 어둡기는 하지만 나름대로의 재미를 주는 게임이다.



장르	액션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	10월
가격	미정
제작사	크로노스
유통사	한겨레정보통신

프롤로그

서기 2026년 거대한 지진으로 인해 태평양 연안국가들의 대부분이 사라져 버린 지도 어언 20년이 지났다. 폐허만 남은 이곳에서 서서히 어둠의 힘이 일어나기 시작했다. 소수의 거대 기업들이 무정부 상태의 틈을 타고 서서히 세력을 넓히기 시작했다. 그리고 모든 인간들의 뇌에 마이크로칩을 이식하여 자신들의 명령에 복종하도록 만들었다. 또한 유전공학을 통해 각종 기형생물을 창조하였고 그 결과 전 도시에는 유전자 변형 인간과 반 안드로이드로 가득차게 된다. 이런 와중에도 거대기업들 사이의 암투는 계속되었고 급기야는 인간들을 세뇌시켜서 상대편을 죽이도록 만든다. 이런 와중에 탄생하게 된 인간이 바로 이 게임의 주인공인 로토스이다. 로토스는 자신을 암살자로 변모시킨 마티넛의 지시에 따라 6명의 대사를 암살하라는 지령을 받는다. 원래 성



습이 상당히 당당하면서도 섹시하다. 하지만 로토스는 라라와는 입장이 전혀 다르다. 자신의 죽음을 모면하기 위해서 어쩔 수 없이 살인 임무를 수행하는 것 뿐이다. 그래서 그 모습이 기계적이면서 차갑고 복장 또한 암살자라는 신분에 걸맞다.

무기의 종류

머신건: 가장 기본적인 무기
로켓발: 상당히 강력한 무기이다. 주위까지 폭발력이 미치므로 가

격이 어린 그녀는 이 임무를 수행하고 싶지 않았지만 유독성의 켈이 그녀의 피부를 둘러싸고 있어서 어쩔 수가 없었다. 현재 그녀에게 도움을 줄 수 있는 것은 정보 제공자인 로봇동료 두메인뿐이다. 그녀는 이 두메인을 이용해 임무를 수행하면서도 이 상황을 역전시킬 방법을 모색하는데...

툼 레이더의 라라와 비교되는 캐릭터성

이 게임의 주인공인 로토스는 어떻게 보면 툼 레이더의 라라와 비슷하다고 볼 수 있다. 하지만 두 캐릭터는 기본적인 성격부터 상당한 차이를 보인다. 라라는 단순히 모험을 즐기는 타입이라서 그런지 모





까운 곳에서 쏘지 않는 것이 좋다.

선경가스: 사정거리는 짧지만 다수의 적에게 피해를 준다. 또한 효과가 지속적이라서 꽤 유용하게 쓸 수 있다. 하지만 파워가 약하고 로토스에게도 피해를 줄 수도 있다.

화염광사기: 강력하지만 탄환이 적으므로 아껴서 사용해야 하는 무기이다. 적을 일격에 죽일 수 있는 유일한 무기이다.

게임의 시작

게임이 일단 처음 시작되면 왼쪽에 있는 화살표를 따라가자. 여기서 3개의 동상 아래로 가보면 이 부근에서 미션 브리핑을 들을 수 있다.

여기서 주의할 점은 미션 클리어 조건이 수시로 변화한다는 점이다. 그러므로 처음 주어진 목표만 계속 쫓는 것이 아니라 변화하는 목표를 알아서 찾아야 한다. 또한 한 미션에 수행해야 될 임무가 두 개 이상일 경우도 있다.

이제 다시 화살표를 따라가면 적들이 나올 것이다. 일단 문 안으로 들어가자. 안으로 들어가면 가미카 제식의 황당한 공격을 받게 된다. 이것들은 공격하기도 힘드므로 되도록이면 피하도록 하자.

이곳을 지나가면 오른쪽에 스위치가 보일 것이다. 이것을 눌러



서 문을 연 다음 안으로 들어가자. 하지만 송풍기가 게임 진행을 방해하므로 이를 제거해야 한다. 주위를 잘 살펴보면 송풍기의 전원 스위치가 있는데 이것으로 송풍기를 끄면 된다.

이곳을 지나면 포대 2개가 나오는 지점이 있다. 이 포대를 제거한 다음 철조망을 부수고 안으로 들어가자. 안으로 계속 가다 보면 두갈래의 길이 나온다.

이곳에서 게이머는 상당한 고뇌를 해야 할 것이다. 아이템이 부족하다면 오른쪽으로 가는 것이 좋을 것이다. 이곳을 지나서 위로 가보면



포대가 하나 나온다. 이 포대를 없애고 문 안으로 들어가자. 안으로 들어가면 계단으로 올라가지 말고 오른쪽으로 진행하여 기계를 부수면 스위치를 누를 수 있는 곳까지 갈 수 있다. 그 스위치를 누른 다음 구르기로 계단 위로 올라가자.

이곳에 있는 적들의 공격이 상당히 거세니 조심하도록 하자. 앞으로 가다보면 막힌 벽이 있다. 하지만 이것은 간단히 열 수 있는 스위치가 있으니 계속 진행하자. 바닥에 벽이 있는 장소에 도착하면 두갈래 길이 있는 곳으로 진행하자.

두갈래 길 중 아무쪽으로 가도 상관없다. 갑자기 거대한 문이 로토스의 눈앞에 나타나고 마침내 보스와의 일대 혈전을 벌이게 된다. 보스의 움직임은 약간 단순하기 때문에 그리 어렵지 않게 무찌를 수 있을 것이다.

게임을 마치며

전체적인 분위기가 어두워서 그런지 아주 강렬한 인상을 주는 게임이다. 다만 캐릭터가 좀 작다는 단점이 있기는 하지만 반면에 배경화면을 넓게 볼 수 있다는 점이 좋았다. 또한 해상도를 800×600이나 1024×768으로 조절하더라도 캐릭터나 물체의 움직임이 자연스럽게 장점이 있다. 재미있게 즐길 만한 액션게임이 없는 이때에 한 번 플레이 해보는 것도 좋을 게임이라고 생각한다.

키 조작

마우스

왼쪽 버튼: 공격, 열기, 기계의 조작
오른쪽 버튼: 로토스의 이동
오른쪽 버튼의 더블 클릭: 그 지점까지 뛰어간다

키보드

커서: 키보드의 방향으로 구른다
스페이스 바: 무기선택
백 스페이스: 로토스 고정, 조준
F1: 해상도를 640X480으로
F2: 해상도를 800X600으로
F3: 해상도를 1024X768로
F6: 아이템
ESC: 메뉴
Ctrl+커서: 그 방향으로 달린다.
Shift+커서: 그 방향으로 구른다.



자원 확보를 위한 생존 전쟁

어스 2140

Earth 2140



어스 2140은 일반 게이머들에게 생소한 탑웨어사가 제작한 전략 시뮬레이션 게임으로 자원 고갈로 인해서 황폐해진 2140년 지구를 배경으로 UCS와 ED 두 세력간의 생존 전쟁을 그리고 있다. 도스용 게임임에도 불구하고 그래픽이 상당히 뛰어나며 게임의 구성도 아주 탄탄하다.



장르	전략 시뮬레이션
최소 사양	486/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	44,000원
제작사	탑웨어(독일)
유통사	웅진미디어

프롤로그

지구에 수많은 전쟁과 각종 자연 재해가 발생하여 서유럽과 북아프리카를 지배하는 UCS(United Civilized States)와 유럽을 장악하고 있는 ED(Europe Dynasty)의 두 세력만이 남게 되었다. 호주 대륙과 대부분의 아프리카 대륙은 그 동안 발생했던 전쟁에서 사용된 핵무기와 화학무기에 완전히 오염되어 인간이 도저히 살 수 없는 죽음의 땅이 되고 말았다. 그리고 나머지 지역에 살던 사람들도 오염이 점점 심해지자 지하 세계로 이동하여 삶을 영위하기 시작했다. 그러나 세월이 점점 흐르자 지하에 매장되어 있던 자원이 서서히 고갈되기 시작했고 인간들은 다시 지구 표면위로 올라오게 된다. 그리고 UCS와 ED는 자신들이 사용할 자원을 확보하기 위해서 치열한 생존 전쟁을 벌이게 된다.



어스 2140



게임의 특징

이 게임의 특이한 점은 두 세력간에 건물의 구분이 없다는 것이다. 예를 들어 상대방이 건물을 건설했을 때 그 건물을 파괴하지 않고 점령할 수 있다는 것이다. 또한 업그레이드 개념이 있어서 건물을 건설하면 거기서 끝내는 것이 아니라 이 건물을 업그레이드할 수 있다. 업그레이드를 함으로써 기능이 향상되고 에너지의 소모량도 늘어난다. 각 세력의 건물은 단 하나로 구

분된다.

모든 가격과 기능이 같으며 유럽 연방은 컨스럭션(Construction)으로 구분하고 미국 연합체는 프로덕션(Production)으로 구분한다. 무기(Vehicles)와 병사(Soldier)의 경우도 마찬가지이다. 물론 무기의 경우에는 각 세력의 특징이 나타나 있다. 참고로 말하자면 유럽연방은 방어와 기습용의 유닛 및 병사를 생산하는데 유리하고 미국연합은 화력이 강한 유닛을 생산하는데 유리하다. 자신이 선택한 연합, 또는 연방에 따라 작전이 달라지게 되지만





유럽 연방은 기습작전.

미국연합의 경우는 값싼 유닛을 생산해서 인해전술로 밀고 나가는 것이 좋다. 물론 생산속도는 거의 비슷하기 때문에 유닛을 생산하다가 게임이 그냥 끝나는 경우도 생긴다. 미션 초기에는 값이 비싸고 화력이 좋은 유닛을 생산해서 단 시간내에 승부를 내는 것이 좋다. 게임 플레이 중에 잠깐이라도 방심하고 있으면 적의 탐색선에 탐지될 수 있으므로 사령부 건물을 짓은 다음 일부 병사를 탐색병으로 설정해 두는 편이 좋다. 유닛은 HAT(가격1000)와 ATM500(가격400)같은 운송용의 유닛을 생산해두어야만 기습작전에 성공할 수 있다. 병사의 경우는 실버 T(Silver T)와 같은 자폭용 유닛이 있어야만 일반 병사의 피해를 줄일 수 있다.



유럽지역의 5가지 임무

BTTI의 수색

UCS의 급습으로 중요 데이터가 유출되는 바람에 복구가 불가능한 상황에 이르렀다. 이 상황을 타개하기 위해서는 해당 데이터를 저장해 놓은 요원을 찾아야 한다. 떨어져 있는 BTTI를 찾으면 임무가 끝난다.

기지의 건설

기지 건설이 적합한 지역을 파악하여 기지를 건설해야 한다. 외곽 지역에 건설하는 것도 좋지만 되도록이면 적에게

포착되지 않으면서도 이동이 편리한 지역을 고르는 것이 좋다. 그러나 단 두 군데에만 기지를 건설할 수 있으며 그나마 위의 조건에 맞는 지역은 한 군데 밖에 없다.

UCS군의 전멸

건물을 너무 많이 건설하지 말고 꼭 필요한 건물 3개만 건설한 다음 전투를 개시한다. 적들이 숨어있지 않기 때문에 상당히 쉬운 스테이지이다. 주변에 있는 적들이 전멸하면 임무가 끝난다.

핵무기 연구소의 과학자를 보호

핵무기 연구소가 UCS의 공격을 받아서 큰 피해를 입었다. 만일 연구소의 과학자까지 잃게 되면 더욱 큰 손실을 입게 된다. 우측하단으로 가서 방어막(Shelter)를 이용하여 과학자를 보호한 다음 적들을 무찌르도록 하자. 이번 스테이지에서 무기를 선택할 때는 세심한 주의가 필요하다.

유럽지역의 UCS전당을 소탕

위기에 몰린 UCS가 우측영토에 기지를 건설하는 엉뚱한 짓을

벌인다. 이곳의 전투는 상당히 치열하기 때문에 무기와 병사의 생산을 잊어서는 안된다. 특히 해변가의 전투이기 때문에 해상전투가 가능한 무기를 생산해야 한다.

영국해의 5가지 임무

주위의 적을 섬멸

UCS기지를 탈취하여 아군의 기반을 닦아야 한다. 우선 근처에 있는 적들을 괴멸시킨다. 화력이 강한 무기로 공격을 가하면 쉽게 클리어할 수 있다.

새로운 기지의 건설

적의 기지를 빼앗기 위해서 새로운 기지를 건설해야 한다. 그런 다음 적들의 비밀 연구소를 찾아내어 앞으로 다가올 피해를 미연에 방지하자. 이번 미션에서는 적을 무찌르는 것보다 적의 건물을 탈취하는 것에 중점을 두어야 한다.

생산기지의 탈취

이번 미션의 목적은 적의 사령부를 파괴하는 것이다. 그러나 이 지역은 자원도 없고 아군측의 시설도 아주 부실하다. 그러므로 건설을 하기 위해서는 우선 상대편의 기지를 빼앗는 것이 급선무이다. UCS군을 무찌르고 생산기지를 탈취하면 임무를 완수할 수 있다.

속전속결로 진행해야만 우리편 기지가 공격받는 것을 막을 수 있다. 만일 장기전이 될 경우 방어에

도 신경을 써야하기 때문에 자원을 낭비하게 된다.

새로운 무기의 개발 저지

UCS가 고성능의 추진장치를 개발하여 이미 시험 단계까지 들어갔다는 정보가 입수되었다. 다행히 아군 기지와 가까운 곳에서 실시되고 있으니 재빨리 파괴하도록 하자. 적의 부사령부를 탈취하면된다.

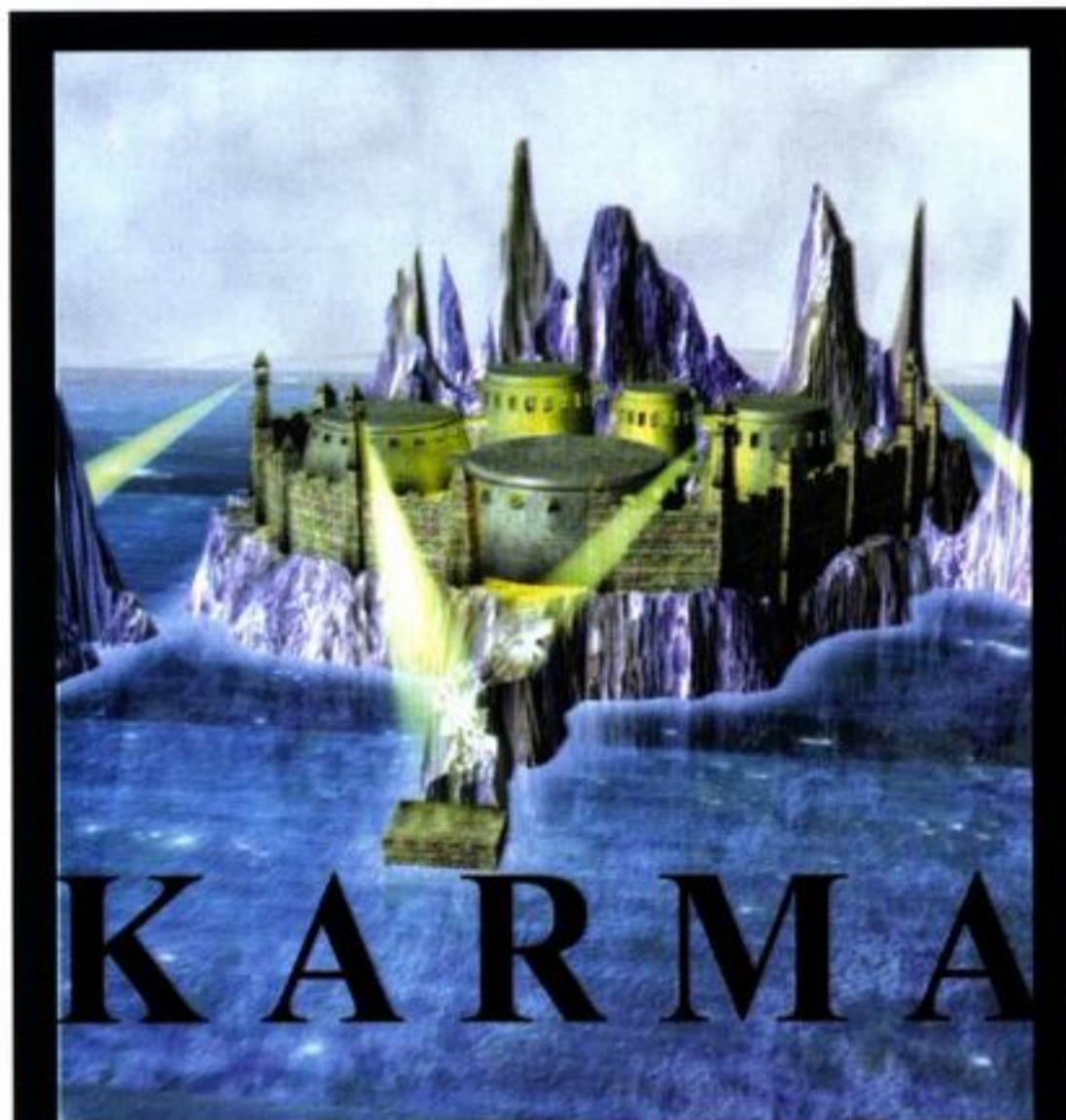
UCS 전진기지의 파괴

스코트랜드 해변의 전진기지를 파괴하는 것이 이번 임무의 목적이다. 이번 미션은 UCS가 기습작전을 펼치는 미션이기도 하다. 우선 방어센터를 건설하여 아군 기지를 보호해야 한다.

게임을 마치며

어스2140은 도스용 게임임에도 불구하고 그래픽이 정말 놀랄 정도로 뛰어나다. 다만 아쉬운 점이라고 한다면 고해상도 모드에서 게임을 플레이할 경우 유닛이 너무 작아져서 보기가 힘들다는 것이다. 그리고 게임의 난이도가 너무 높아서 게임의 재미를 반감시킬 수 있다는 점이 아쉽다.





신에 대항하는 세 용사의 모험

카르마: 불멸의 분노

KARMA: Immortal Wrath

진실은 진실로 믿음은 믿음으로 세상이 돌고 있다. 신에 대해 등을 돌린 자... 우리는 그를 위해 싸운다. 죽음 후에라도 우리는 그와 함께 한 용감한 젊은이들이여, 신을 향해 싸워 나가자.



장르	롤플레이잉
최소 사양	펜티엄/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	9월
가격	45,000원
제작사	드래곤플레이
유통사	SKC

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

프롤로그

신들의 제국 블라인에서 이교도 사건이 발생하였다. 이교도 사냥꾼인 지드는 티거스 산맥으로 숨어 들어간 이들을 추적하였다. 지드가 그들을 발견했을 때는 그들은 추한 야만인의 모습일 줄 알고 있었다. 그들은 지도자를 중심으로 반항을 했지만 지드는 그들을 마구 베어 죽였다. 지드는 이교도의 우두머리를 붙잡아서 마을로 돌아온다. 그 우두머리는 위원회에서 사형을 선고받고 죽는다.

말한다. 해변가의 숲으로 가서 괴물을 처치하고 돌아오면 약간의 사례금을 받을 수 있다.

망각의 섬

망각의 섬에서 탈출하려던 포링이 주인공인 지드에게 검을 주면서 이야기는 시작된다. 검을 받아든 지드는 탈출구를 향해서 나아간다. 중간에 병사들과 싸우게 되는데 그리 어렵지 않다. 출구를 찾아서 밖으로 나오면 배가 이미 떠나고 있다는 것을 발견한다. 절벽 아래로 뛰어내린 지드와 포링은 헤엄쳐서 가까스로 배에 오른다. 그러나 배가 폭풍우를 만나서 난파되고 지드 일행은 어느 마을의 해변가에 떠내려온다.



해변가 마을의 풍경

해변가 마을

마을 안으로 들어가서 사람들과 대화를 나누자. 대화하고자 하는 사람 앞에 가서 엔터키를 눌러주면 된다. 마을 주점에 들어가서 술마시는 사람들과 이야기를 해 보자. 아래쪽에서 술 마시는 사람이 해변가의 괴물을 처치하면 사례금을 주겠다고

아조레스 왕국

해변가 마을에서 남동쪽 길로 쭉 따라 가면 아조레스 왕국이 나타난다. 먼저 성밖의 주점으로 가서 사람들과



아이템 소개

무기류

철검	지드의 기본장비
브로드검	공격력 4중기
베이나이트검	공격력 9중기
아이온엑스	포랑의 기본장비
갈록엑스	공격력 9중기
우드스틱	어드미랄의 기본 장비
베리트	공격력 3중기

갑옷류

실버 여머	방어력 5, 마법 방어력 4중기
붉은 갑옷	독저항력 3, 방어력 10, 마법 방어력 6중기
블랙 여머	독저항력 8, 방어력 7, 마법 방어력 2중기
서린드의 옷	독저항력 15, 방어력 8, 마법 방어력 16중기
룬스터의 옷	독저항력 24, 방어력 12, 마법 방어력 25중기
용의 갑옷	독저항력 10, 방어력 12, 마법방어력 10중기

악세서리류

장령의 목걸이	마법 방어력 5중기
회복의 팔찌	체력을 약간 회복시켜 줌
용의 장갑	방어력 4, 공격력 3중기

회복아이템

아이린 열매	체력이 50올라감
와인	체력이 50올라감
고기	체력이 100올라감
여브	체력이 150올라감
스피어즙	체력이 완전복구 됨

특수아이템

용의 눈물	전체 방어력 증가
스켈레톤 기루	독 저항력 1중기



대화를 나누자. 카운터에 서 있는 사람이 프리월이 있는 곳을 가르쳐 줄 것이다. 성안의 주점으로 들어가 보면 프리월이 가운데에서 술을 마시고 있으므로 그와 대화를 해 보자.

성안에서 나와서 일단 여관에서 하룻밤을 보내서 체력치를 보강하자. 마을의 맨 서쪽 끝 두 번째에 있는 프리월의 집으로 찾아가서 반테라스 부인의 의뢰를 받는다. 우선 성안의 주점으로 가서 술집 여자에게 돈을 주고 문지기 병사를 유혹하라고 시킨다. 여자가 문지기 병사를 유혹하고 있을 때 성안의 3번 방을 통해 지하 감옥으로 잠입하면 반테라스를 발견할 수 있다. 그에게서 받은 편지를 성문 바로 옆에 있는 집에 가서 반테라스 부인에게 전해주자. 프리월에게 가면 돈을 주면서 다른 의뢰가 있으니 다시 오라고 한다. 여관에서 하룻밤을 쉬고 프리월에게 다시 가면 또 다른 의뢰가 기다리고 있다.



세인트 리베라

돈많은 상인인 덕센이 세인트리베라에 사는 갈리스트로부터 돈을 받아달라는 의뢰를 한다.

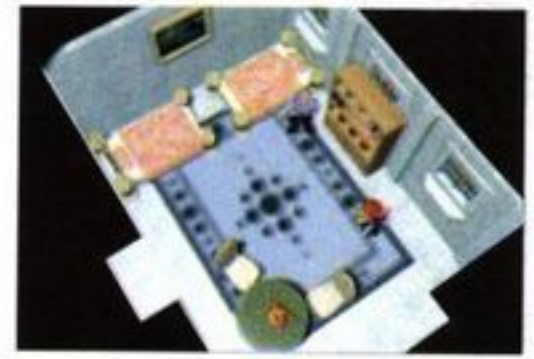
세인트 리베라로 가서 갈리스트 저택을 찾자. 저택을 지키고 있는 갈리스트의 병사들을 처치하고 저택 안으로 들어간다. 갈리스트를 만나 돈을 받아내려고 하지만 갈리스트는 내일 오면 준다고 말한다. 할 수 없이 여관에서 쉬고 있으면 헬레나라는 노파가 찾아와서 딸 안나와 사위 시몬을 구해달라는 부탁을 하지만 지드를 이를 거절한다.



다시 갈리스트에게 가서 돈을 달라고 하지만 시간을 더 달라고 한다. 일단 마을을 빠져 나왔다가 다시 들어가서 갈리스트에게 찾아가면 이번에는 돈을 준다. 그는 돈을 주면서 공개처형이 있을 것이라는 말을 해 준다. 항구 근처의 큰집에 가보면 안나와 시몬의 공개처형이 진행되고 있는데 그들을 구해준다.

마한교의 교주 하인즈

다시 프리월의 집으로 가면 대가를 지불받고 왕궁 교위 관리로부터 의뢰를 받는다. 타울로 가서 마한교의 교주인 하인즈를 처단해 달라는 것이다. 곧바로 타울로 가지 말고 성밖의 주점에 가서 맥주를 한 잔 마시자. 카운터 옆에 서있는 사람에게 말을 걸어 보면



빅토리아 마을에 가서 실종된 딸 지나를 구해달라는 의뢰를 받게 된다.

빅토리아 마을

플로리다라는 사람의 집을 찾아가서 대화를 해 보자. 그에게서 마을 처녀들이 하나둘씩 실종된다는 것과 하울의 저택 하수구에서 마을 처녀들의 소지품이 발견되었다는 이야기를 듣는다. 하울의 하수구로 들어가자. 여기에는 여러 가지 아이템이 많이 있으므로 살살이 뒤져 보자. 하수구를 잘 살펴보면 하울의 저택으로 들어가는 통로가 있을 것이다. 그 통로를 통해서 하울의 저택으로 잠입하면 고문실이 있는 지하실로 들어오게 된다. 고문실로 들어가서 고문을 받고 있는 여자에게 말을 걸어 보면 실종된 지나가 곧 신의 제물로 바쳐진다는 말을 들을 수 있다. 적들을 처리하면서 윗층 계단으로 계속 올라가자. 거기서 악당들을 처리한 다음 지하 비밀문 열쇠를 찾아서 다시 내려온다. 1층방 옆에 잠겨진 문이 하나 있는데 이것이 바로 지하 비밀문이



다. 안으로 들어가 보면 지나는 제물이 되어 있고 하울은 주문을 외고 있다. 괴물로 변한 하울을 무찌르고 지나를 데리고 빅토리아 마을로 돌아가자.

타올 마을

지드 일행은 신들의 위원회에 대항하는 집단인 마한교의 우두머리인 하인즈를 잡기 위해 타올 마을로 향한다. 먼저 주점으로 들어가 마을의 분위기를 살펴보면 지드 일행은 푸대접만 받게 되고 주점을 나온다. 주점의 비밀문이 수상하기는 한데 들어갈 방법이 없다. 할 수 없이 다른 마을로 가려고 하는데 필이라는 꼬마가 비밀문으로 들어갈 수 있는 방법을 알려준다.



새벽에 몰래 비밀문으로 들어가 보면 미리 숨어있던 자객들과 한판 승부를 벌이게 된다. 방안을 자세히 살펴보면 벽난로에 비밀 통로가 있다는 것을 알 수 있다. 안으로 들어가면 하인즈를 발견할 수 있다. 그를 처치한 다음 동쪽 출구로 탈출하자.

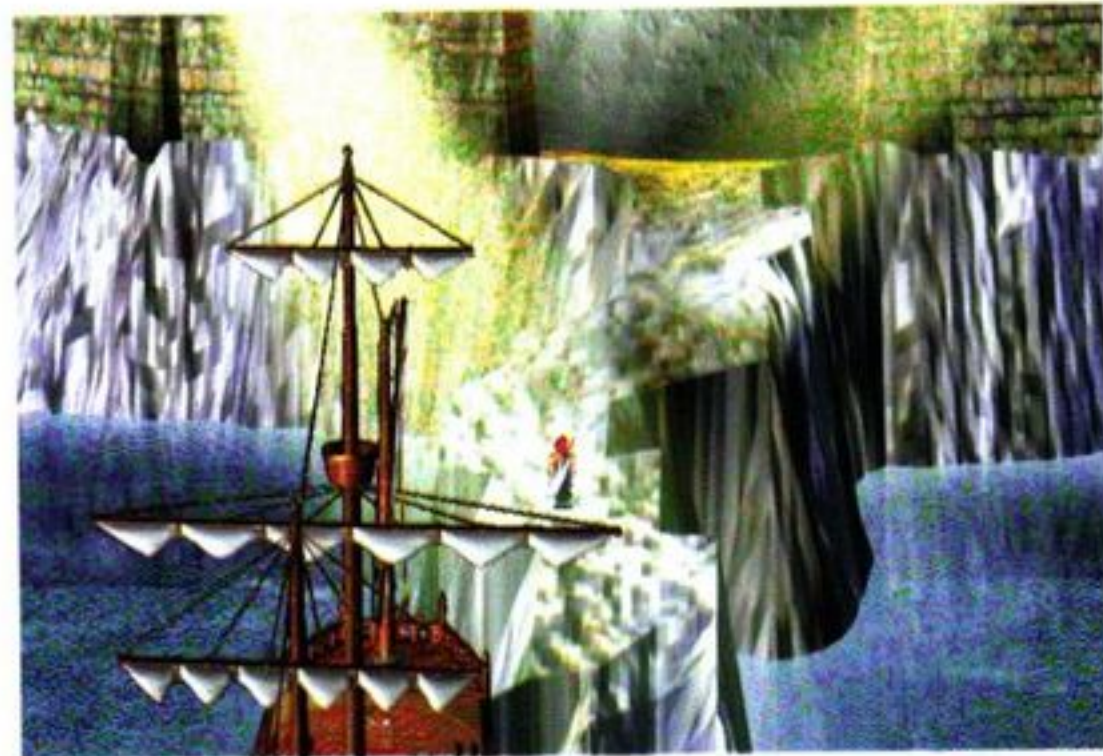
왕비를 꼬셔라!

다시 프리윌의 집으로 돌아오면 상인 딜론의 의뢰를 받는다. 망각의 섬에 있는 제랄드를 찾아서 서류 하나를 가져오는 것으로 절차가 아주 복잡하다. 망각의 섬은 감옥이 있는 곳으로 섬에 들어가려면 승선서류가 있어야 하기 때문이다. 프리윌은 인간 복사기 버보트의 집에 가보라고 조언을 해준다. 버보트는 성안 동쪽의 상점들이 있는 곳의 맨 오른쪽에 있다. 그를 만나서 승선 서류를 위조해 달라고 부탁하면 그는 왕의 친필 사인

을 위조해야 하기 때문에 왕궁에 가서 용의 잉크를 가지고 오라고 한다. 성안의 주점에 가보면 왕비가 용의 잉크를 가지고 있다는 사실을 알게 된다. 왕비를 꼬시기 위해서 포링이 왕비에게 말을 걸어 보지만 무참히 실패한다. 다시 주점으로 돌아와서 제비족에게 왕비를 꼬시는 법을 물어 보지만 그는 몸을 사리면서 자신의 스승인 왕제비를 찾아가 보라고 말한다. 성문 3층으로 올라가서 왕제비를 만나 왕비를 꼬시는 법을 전수받는다. 이제 왕비를 꼬셔서 용의 잉크를 받아 낸 다음 버보트에게 건네준다. 그에게서 위조된 승선 서류를 받아서 선착장으로 향하자. 선착장은 남쪽문으로 나와서 아래로 내려가면 있다. 이제 배를 타고 망각의 섬을 향해서 출발한다.

망각의 섬

망각의 섬에 도착하면 입구에서 왼쪽 첫 번째 방인 경비실로 가자. 이곳에서 지하 감옥을 열 수 있는 열쇠 꾸러미를 얻자. 죄수들에게 물어봐서 제랄드가 있는 곳을 알아내자. 제랄드를 찾아가서 서류를 받으려고 하지만 서류를 주지 않고 경비병을 부르는 바람에 한바탕 싸움을 벌이게 된다. 제랄드에게서 서류를 뺀 다음 간수에게서 문서보관소 열쇠를 뺏자. 문서보관소 안으로 들어가서 경비병들을 해치운 다음 문서를 살펴보자. 여기에서 포링이 억울한 누명을 쓰고 감옥에 갇혔으며 그의 사랑하는 아내는 자살해버렸다는 사실을 알



게 된다. 문서보관소를 나와서 배를 타고 아조레스 왕국으로 다시 돌아온다.

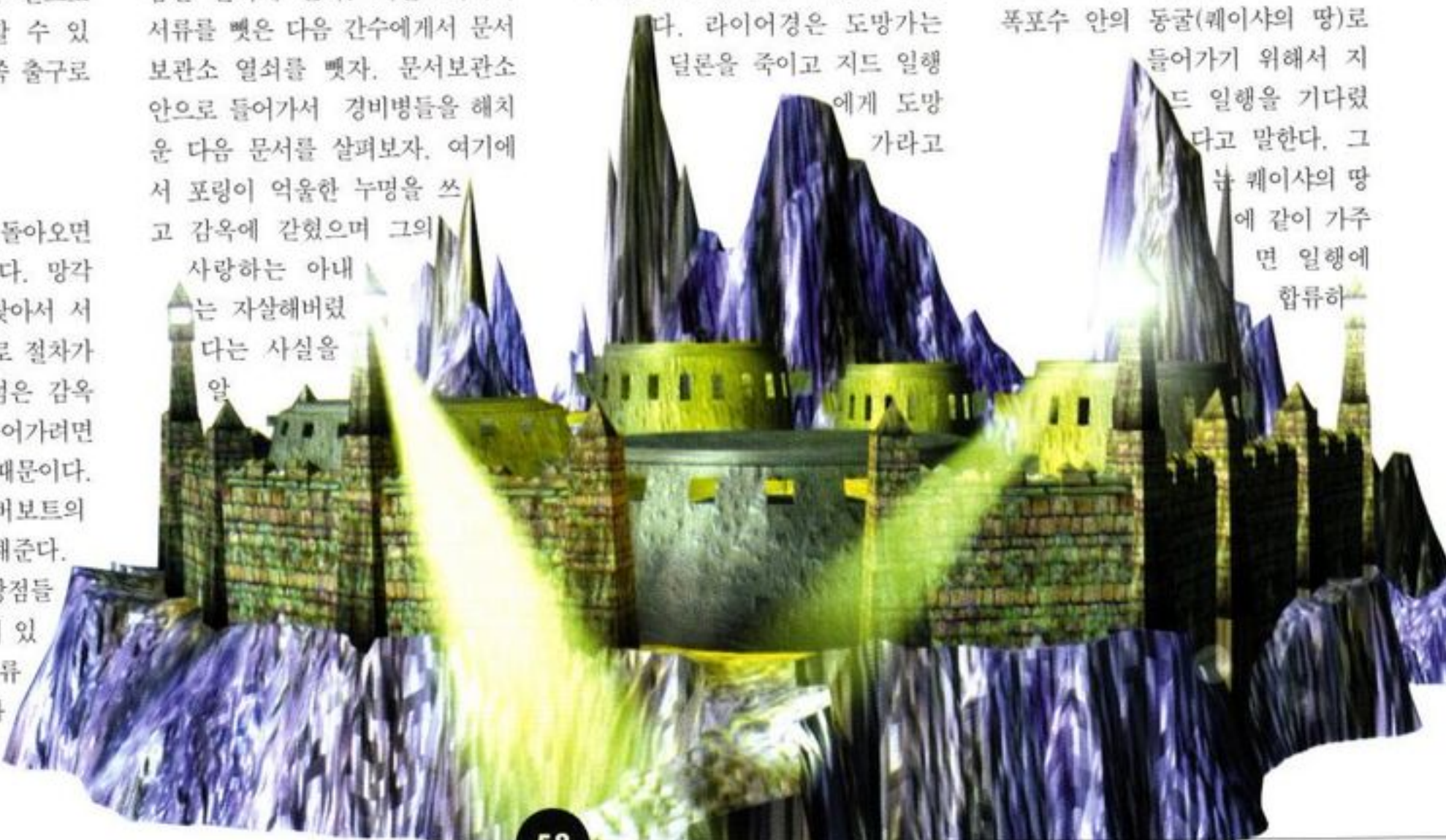
망각의 섬에서 받은 문서를 들고 성안 주점으로 가자. 딜론에게 보수를 달라고 하지만 그는 지드 일행이 탈옥수라는 것을 알고 왕국에 고발해 버린다. 지드 일행을 체포하려고 기사들이 몰려오고 거기서 지드의 스승인 라이어경을 만난다.

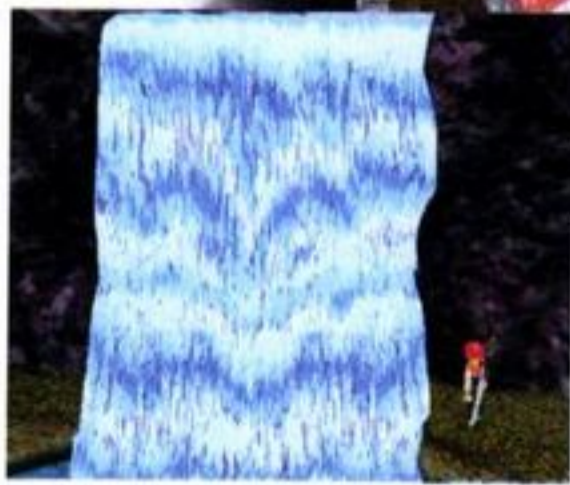
라이어경은 도망가는 딜론을 죽이고 지드 일행에게 도망가라고

말한다. 라이어경은 딜론을 죽이고 탈옥수를 놓아주었다는 이유로 해서 체포를 당하고 지드 일행은 아조레스 왕국을 빠져 나온다. 이 사건으로 해서 프리윌과의 청부관계는 끝이 나고 아조레스 왕국에게 쫓기는 신세가 되고 만다.

암흑의 호수

지드 일행은 그레이트 아이란 왕국으로 도망가게 된다. 그레이트 아이란 왕국으로 가기 전에 암흑의 호수로 가 보자. 암흑의 호수에는 지드의 두 번째 파트너인 아드미랄이 기다리고 있다. 폭포수 아래서 주문을 외고 있는 그에게 말을 걸어 보자. 마법사인 아드미랄은 폭포수 안의 동굴(케이샤의 땅)로 들어가기 위해서 지드 일행을 기다렸다고 말한다. 그는 케이샤의 땅에 같이 가주면 일행에 합류하





젯다는 제시를 하고 지드일행은 이를 승낙한다.



퀘이샤의 땅

동굴 안은 상당히 길고 복잡하므로 길을 잃어버리지 않도록 조심하자. 동굴 안으로 들어간 지드 일행은 아드미랄이 찾는 문서를 찾기 위해서 괴물들과 싸운다. 아드미랄은 마법을 주로 사용하기 때문에 적과의 전투시 자동 전투모드를 선택해서 싸우면 더욱 효과적인 전투를 펼칠 수 있다.



적을 다 물리친 다음 문서를 가지고 동굴 밖으로 나오자. 이제 바이우드 마을로 가 보자. 그곳에서 여러 사람들과 말을 해 보면 연금술사 이야기도 나오고 쓸데없는 이야기도 나올 것이다. 연금술사의 이야기를 귀담아 듣고 그레이트 아이란 왕국을 향해서 출발하자.



그레이트 아이란 왕국

그레이트 아이란 왕국에 도착하면 계단으로 내려와서 왼편에 있는 통로로 들어가 보자. 통로는 2개가 있는데 먼저 오른편에 있는 통로로

들어가서 막다른 길이 나올 때까지 똑바로 가 보자. 악당들이 약한 자를 폭행하는 것을 볼 수 있다. 이 악당들을 처치하면 약한 자로부터 나트륨 광석을 얻을 수 있다. 그것을 가지고 공화국 남쪽 문에 있는 머리가 큰 사람 집을 찾아간다. 그는 상대방의 생명력을 알 수 있는 기계인 생명 판독기를 만드는 사람이다. 그는 이 기계를 움직이기 위해서는 나트륨 광석이 필요하다는 말을 한다. 나트륨 광석을 그에게 주면 지드 일행에게 그 기계를 500 크론에 판다. 하지만 돈이 없어도 그냥 준다. 생명 판독기를 아드미랄의 장비에 넣어두고 왼쪽 통로로 들어가자. 그곳에서 아이란 제국의 현자인 레이몬드의 사제가 블라인드 제국의 기사들에게 생명의 위협을 받고 있는 것을 발견한다. 그를 구해주고 그의 말을 들어보자.

지드는 암살자들이 레이몬드가 유배되어 있는 은빛의 땅이라는 곳에 가서 그를 암살하려는 음모가 담긴 편지를 전해 달라는 부탁을 받는다. 지드 일행은 이를 수락하고 은빛의 땅으로 출발한다.

은빛의 땅

저택 안으로 들어가면 레이몬드를 만날 수 있다. 그에게 아이란 공화국에서 받은 편지를 건네준다.

그러나 그는 암살자가 온다는 편지를 보고도 그저 태연하기만 하다. 오히려 지드 일행을 설득시켜서 돌려보내고 낮잠을 잔다. 어쩔 수 없이 저택에서 나온 그들은 우연찮게 레이몬드를 죽이려는 암살자를 만나게 되고 그들을 처치한다.

다시 그레이트 아이란 왕국으로 돌아가자. 주점에 들어가서 맥주를 마시고 있으면 약초 캐는 소녀가 일행 앞으로 다가오고 이어서 아이란 왕국의 병사들이 지드 일행을 체포하기 위해서 온다. 술집에서 싸움을 하던 중 병사들이 약초 캐는 소녀를 잡아서 지드 일행을 협



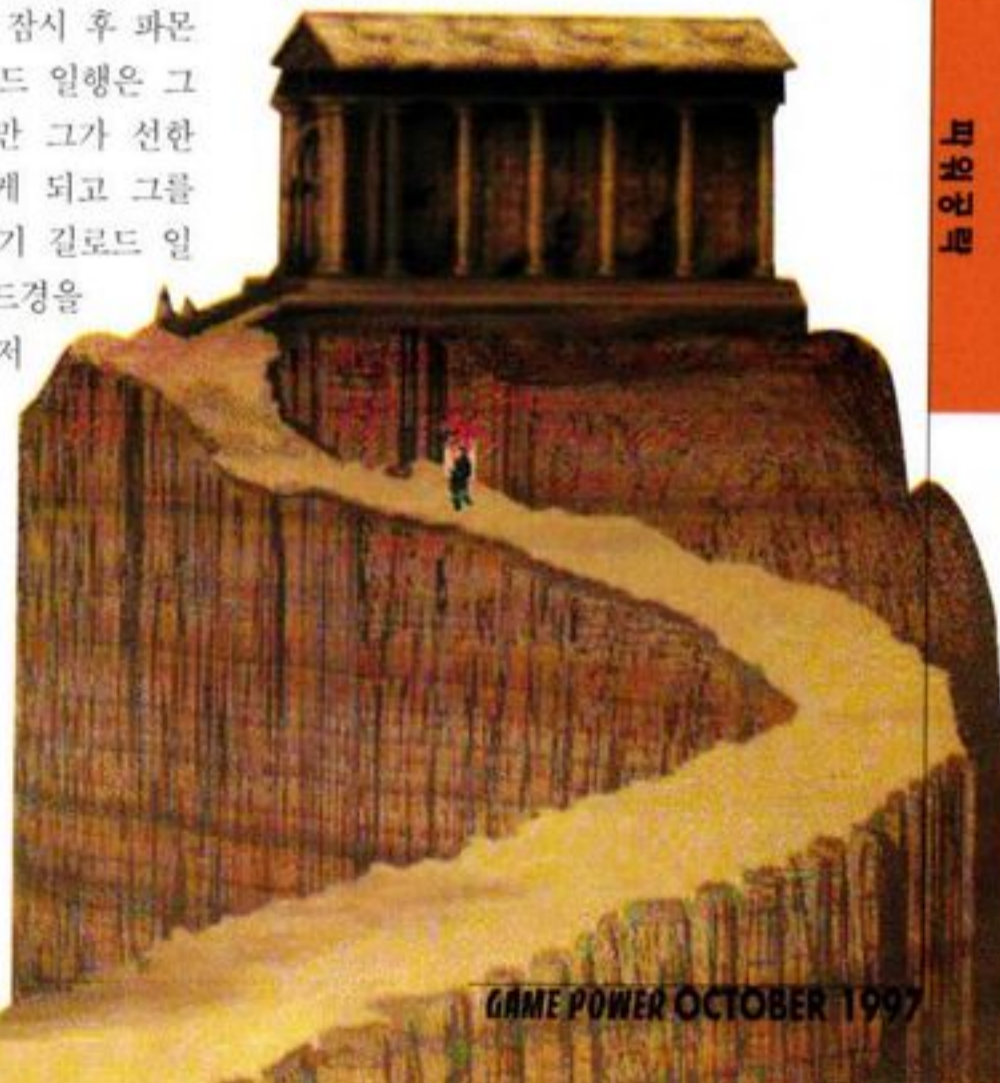
박한다. 결국 고위 관리인 길로드의 방으로 끌려간 지드 일행은 길로드로부터 파몬드경을 살해하라는 협박을 받고 일단은 이를 승낙한다.

옆방으로 가 보면 잠시 후 파몬드경이 나타난다. 지드 일행은 그를 암살하려고 하지만 그가 선한 사람이라는 것을 알게 되고 그를 놓아준다. 그때 갑자기 길로드 일행이 들어와서 파몬드경을 죽이고 지드 일행마저 죽이려고 한다. 지드 일행은 여기서 길로드가 블라인드 제국의 하수인이자 신들의 위원회의 하수인임을 알게 된다. 암살자들을 몰아내고 길로드를 죽인 다음 길로드의 방으로 가자. 이

곳에서 파란 열쇠를 얻어서 성 꼭대기에 있는 아이란 제국의 비밀문을 열자. 이곳에는 무기들이 많이 있으므로 가지고 간다.

연금술사 레오나르도

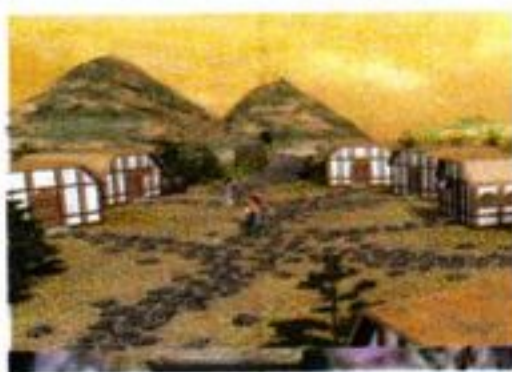
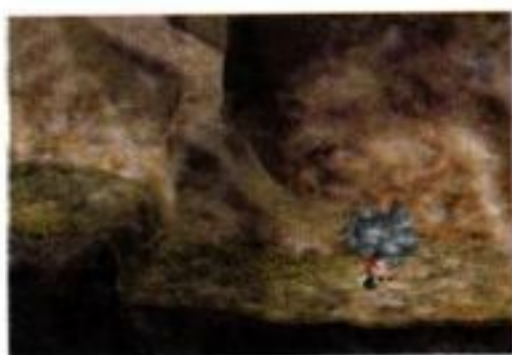
다시 바이우드마을로 내려와서 마을 사람들과 이야기해 보자. 레오나르도라는 사람이 여행자들을 좋아해서 음식과 잠자리를 무료로 제공한다는 사실을 알 수 있다. 그의 집으로 찾아가자. 그러나 그의 정체는 사람의 기를 이용해서 사람을 금으로 만드는 연금술사이다. 이 사실을 모르는 지드 일행은 레오나르도의 집에서 하룻밤 신세를 진다. 새벽에 레오나르도가 침실로 와서 그들에게 주문을 걸어서 꼼짝 못하게 만든 다음 지하실로 끌고 가서 금을 만들기 위한 주문을 외운다. 그러나 마법사인 아드미랄만 주문에 걸리지 않으므로 혼자서 레오나르도의 연금진에 대항해서 싸우게 된다. 이때 아드미랄이 죽으면 자연스럽게 게임이 끝나기 때문에 신중히 마법을 써가면서 싸우도록 하자. 연금진을 깨고 레오나르도가 있는 곳으로 가면 레오나르도는 이미 죽어 있다. 방에서 아이템을 찾아서 밖으로 나오자.





언더 헤븐 마을

바이우드 마을의 서쪽에 있는 언더 헤븐이라는 마을로 가 보자. 그곳의 주점에 가서 서있는 사람과 이야기를 해 본다. 그는 마을에 흑색 흡고블린이라는 괴물이 나타나서 사람들을 죽이고 다닌다는 말을 하면서 그들을 물리쳐 달라고 부탁한다. 그 길로 촌장집으로 가서 흑색 흡고블린에 대해서 알아보려고 하지만 촌장은 오히려 해만 끼친다고 하면서 빨리 이 마을을 나가라고 한다. 할 수 없이 마을을 떠나려는데 알이라는 꼬마가 엄마와 누이의 복수를 해달라며 간절히 부탁한다. 다시 마을로 들어간다. 동굴 안으로 들어가다 보면 두 갈래의 길이 있는데 오른쪽 길로 가 보자. 이 동굴 역시 상당히 복잡하고 가는 곳마다 괴물들이 떼지어 있다. 동굴속을 살살이 뒤져서 레이트리프를 만나자. 그는 신들의 위원회의 배신으로 억울하게 죽은 영혼으로 흑색 흡고블린을 조정하는 장본인이다. 레이트리프와 흡고블린을 모두 처치하자. 동굴의 여기저기를 돌아다니다 보면 중요한 아이템들을 얻을 수 있다. 괴물들을 다 퇴



치하고 마을로 돌아왔지만 마을 촌장은 이들로 인해서 악의 재앙이 따른다고 헛소리를 하면서 그들에게 빨리 이 마을을 떠나라고 한다. 암흑의 호수에 가 보면 마나를 얻을 수 있다. 이 마나를 먹고 콜레트 마을로 떠난다.

콜레트 마을

콜레트 마을에 들어가면 천사의 상을 볼 수 있다. 마을 사람들과 말을 해 보면 아이들이 이상하다는 것과 천사의 상을 바라다보면 빨려



들어간다는 느낌을 받는다는 것을 알 수 있다. 길거리에서 있는 꼬마에게 말을 걸어 보면 그 꼬마는 마을 어른들이 무섭다면서 울어댄다. 꼬마를 달래고 천사의 상 앞에 있는 3명 중 가운데 사람에게서 천사의 상을 만들게 된 이유와 내일 경배 의식이 있다는 말을 들을 수 있다. 마을 중앙에 있는 집에 가서 하룻밤을 자고 다시 천사의 상 앞으로 가 보자. 사람들이 경배 의식을 하고 있는데 갑자기 천사의 상이 악마로 변해 버린다. 아드미랄의 주문으로 악마의 하반신을 마비시키고

지드와 포링으로 악마와 일전을 벌이자. 악마와의 싸움에서 이기면 신의 크리스탈을 얻을 수 있다. 이제 회상의 사원으로 출발한다.

회상의 사원

회상의 사원은 가장 남쪽에 위치한 사막의 끝 쪽에 있는 곳이다. 오직 신만이 들어 갈 수 있는 곳이지만 신의 크리스탈을 이용하면 사원 안으로 들어갈 수 있다. 안으로 들어가서 무기들을 찾은 후 여신상의 앞으로 다가간다. 거기서 지드는 죽은 아버지를 만나서 업(karma)에 대한 이야기를 듣게 된다. 그는 자신과 지드가 신들의 이유없는 미움을 사서 서로 죽이려는 관계를 끊임없이 반복하는 업에 사로잡혀 있다고 말한다. 또한 신들이 인간들을 단순히 노리개로 알고 있으며 인간들에게 질투와 시기심이 많다는 사실을 알게 된다. 포링은 죽은 아내와 만나서 통한의 한을 만든 장본인이 다름아닌 신이라는 것을 알게 되고 그들에 대항해서 싸울 것을 지드와 함께 맹세한다. 조금 있으면 그리암 형제가 나타나는데 최강의 마법으로 날려버리자. 그리암 형제를 제압한 다음 아드미랄은 정해진 운명의

소유자임을 알게 된다. 아이린 신을 만나면 아이린 신이 주시자의 성에 들어갈 수 있는 열쇠를 준다.

주시자의 성

주시자의 성은 고든 왕국으로 가는 길에 위치해 있다. 주시자의 성에 가서 아이린 신이 준 열쇠로 문을 열자. 성의 계단을 따라 계속



올라가면 황금 열쇠로 열 수 있는 문이 나오는데 그냥 지나치자. 맨 꼭대기 층까지 올라가서 주시자의 보주라는 구슬을 살펴 보면 세 명의 신의 위원들이 은밀하게 대화하는 장면을 볼 수 있다. 인간이 점점 강성해지는 것을 원치 않는 신들은 인류를 멸망시키기 위해서 고



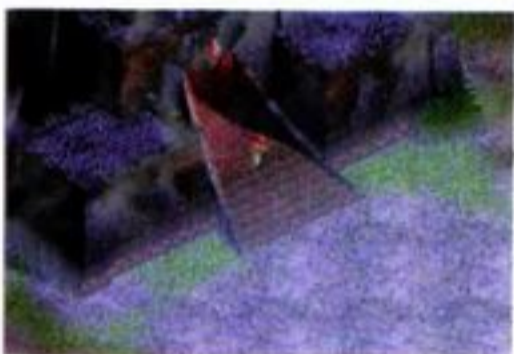


든 왕국의 왕세자를 죽여 전쟁을 유발시키려는 사실을 알게 된다. 아래로 내려가서 황금열쇠를 가지고 문을 열고 무기 아이템을 얻자.

다시 고든의 성으로 가자. 중앙 계단의 2층 오른쪽 끝 방으로 가서 클리포드경을 만나자. 주시자의 성에서 있었던 일을 이야기하면 그는 이 사실을 왕에게 직접 이야기하라고 한다. 왕궁안으로 들어가려고 하지만 문지기가 들어가지 못하게 저지한다.

다시 클리포드경에게 찾아가면 지하의 비밀 방을 통해서 황실의 측문으로 들어가는 방법을 가르쳐 준다. 지하 계단을 따라 내려가다 보면 두 명의 기사가 지키고 있는 방이 비밀의 방이다.

기사들을 처리하고 방 안으로 들어가서 비밀통로 열쇠를 얻은 다음 황실의 측문으로 들어가자. 왕을 만나서 주시자의 성에서 있었던 일을 이야기해 보지만 왕은 그냥 다음에 찾아오라는 말만 하고 지드 일행에게 방을 내어 준다. 세자의 방으로 가 보면 경비병들과 세자가 이미 죽어 있는 것을 발견할 수 있다. 이들을 죽인 암살자들과 싸움을 벌이자. 그러나 지드 일행은 세자를 죽인 누명만 쓰고 고든 왕국에서 도망치게 된다.



을 해 준다. 글리트를 만나면 그는 지크프리드의 검조각을 찾아달라고 하는데 이를 찾아주면 검을 만들어 준다. 붉은 용을 찾아 죽이고 고르간에게 가면 엘프의 문을 통해서 마안의 동굴을 빠져 나올 수 있다. 이제 블레인 왕국으로 향하자.

블레인 왕국

라사나의 사원으로 가보면 좋은 무기와 마나를 얻을 수 있다. 블레인 왕국에 잠입하려면 티거스 산맥의 꼭대기에서 연을 타고 내려오는 방법 밖에 없다. 아조레스 성안의 2번 방로 가서 연을 가지고 서있는 맥기라는 사람을 만나 연을 빼앗는다. 연을 얻은 다음 다시 티거스 산맥의 정상으로 가보자. 연을 타고 블레인 왕국의 성안에 잠입한다. 상당히 강한 적들이 등장하므로 체력치와 장비들을 확인해두는 것이 좋다. 기사들을 처치하면서 지하 3층까지 내려

마안의 땅

마안의 땅에 있는 괴물들은 레벨이 상당히 높기 때문에 마나를 많이 사두도록 하자.

마안의 동굴로 들어가려고 하면 고든 왕국의 병사들이 쳐들어 온다. 지드 일행은 고든 왕국의 전사인 카르만을 물리치고 마안의 동굴로 들어간다. 동굴 안을 이리저리 돌아다니다 보면 트리프족이 괴물에게 사로잡혀 있는 것을 볼 수 있다. 괴물들을 모두 무찌르면 트리프족들이 지드 일행을 트리프족 마을로 데려간다. 트리프 마을의 족장인 고르간은 붉은 용 베레본드를 없애 주면 마인의 동굴을 벗어날 수 있게 해 준다고 말한다.

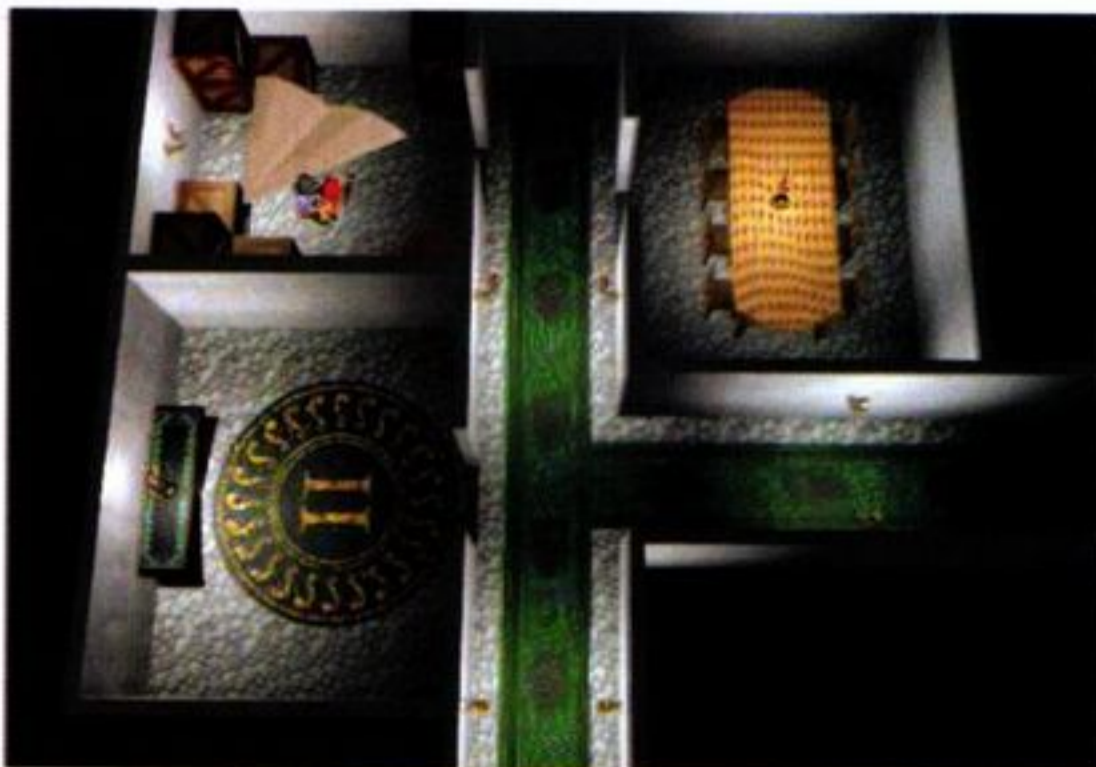
붉은 용을 없애려면 날카로운 무기가 필요한데 한 트리프가 대장장이 글리트를 찾아가 보라고 귀뜸



가자. 기둥이 많은 곳에 신의 위원회 방이 있다. 거기서 포링의 아내를 자살하게 만든 장본인인 네르발과 싸움을 벌인다. 네르발을 죽였으면 방 안으로 들어간다. 신의 위원회의 문지기인 용맹스런 금수, 찬란한 기사, 경이로운 드래곤과 차례로 싸움을 벌이게 된다. 먼저 왼쪽 통로에 있는 방에 들어가서 금수를 죽이고 그 옆방에 있는 기사를 죽이자. 마지막으로 중앙의 경이로운 드래곤과 싸워서 이기면 신의 위원회 3명을 만날 수 있다. 처음에는 2명과 싸우게 되고 마지막 3명이 하나로 합체되어 지드 일행과 싸우게 된다. 마지막 보스를 죽이면 대망의 엔딩을 볼 수 있다.

게임을 마치며

오랜만에 재미있게 즐겨 본 국산 물플레잉 게임이었다. 국산 게임이라고 생각하기 힘들 정도로 그래픽이 뛰어나며 특히 폴리건으로 처리된 캐릭터의 그래픽은 마치 파이널 판타지 7을 플레이하고 있다는 착각을 일으킬 정도이다. 이 게임의 후속작이 나온다면 보다 뛰어난 게임이 되지 않을까하는 생각이 든다.





영웅의 전설은 결코 끝나지 않는다

영웅전설 4 : 주홍 물방울

영웅전설 4는 팔콤의 명작인 영웅전설의 최신 시리즈로 전작과 비교했을 때 스토리의 치밀성은 조금 떨어지지만 새로운 시스템과 전투 애니메이션의 채용을 통해서 아주 색다른 영웅전설을 즐길 수 있을 것이다. 이제 또 다른 영웅전설의 세계로 들어가보자.



장르	롤플레잉
최소사양	486/램8MB이상
권장사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	44,000원
제작사	팔콤
유통사	삼성전자

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

등장인물



어빈(17세)

어릴 적 동생 아이멜과 함께 머무르던 키테드랄이 사교도들의 습격을 받아서 함락되자 현지 가웨인과 여신관 오레스아의 도움으로 탈출할 수 있었지만 최고 도사인 에스페리우스에게 발두스의 신보 키베사를 맡기고 남매는 서로 헤어져 온통생활을 하게 된다.



아이멜(15세)

어빈의 여동생으로 키테드랄 사교도의 습격을 받았을 때 어빈과 함께 탈출하지만 다른 곳에 맡겨진다. 현재 오빠인 어빈도 그녀가 어디에 있는지 알지 못한다.



마일(18세)

트마을 출신으로 어빈이 레뮤라스 집에 왔을 때부터 친구였다. 냉정한 지 대범한 지는 잘 모르겠으나 항상 온화한 표정을 하고 있다. 형과 같은 상냥한 눈으로 어빈을 지켜보고 있다.



새년(17세)

지브리 마을 출신으로 순진무구한 성격을 가지고 있다. 약간 바보처럼 보이지만 사실은 아주 강력한 힘을 가지고 있고 한 곳에 집중하면 굉장한 행동력을 발휘한다. 괴물의 습격을 받고 있을 때 어빈과 마일에 의해 구조되었으며 그 이후 마일을 이상적인 남성이라 굳게 믿고 있다.



마티(25세)

자타가 공인하는 책벌레로 틈만 있으면 책을 읽는다. 공부를 아주 열심히 해서 박식하기는 하지만 세상 물정에는 약간 어둡다. 전술적으로 상당히 도움이 되는 캐릭터로 검과 흑마법을 사용한다.



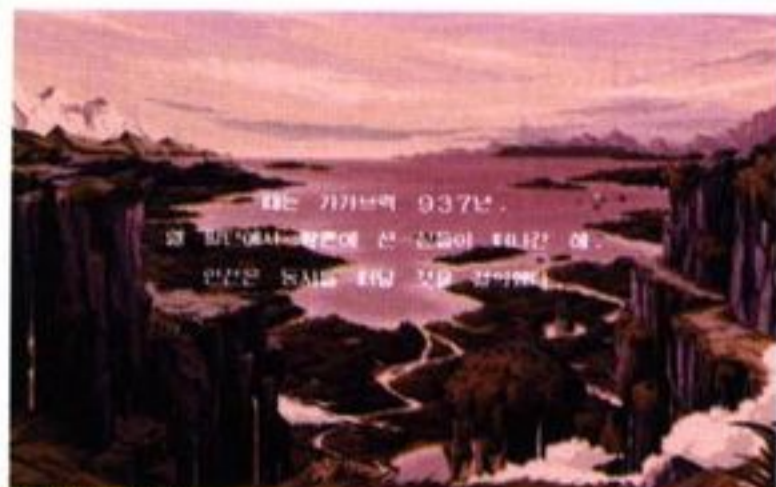
뮤즈(25세)

엘 필단의 왕녀로 2대 종교의 대립에 대해서 별 관심을 보이지 않는 왕가의 대응에 의욕을 느끼고 조사를 하기 시작한다. 마음이 착하기는 하지만, 왕녀라서 그런지 좀 건방진다. 사용하는 무기는 채찍이며 정령수는 불꽃의 정령이다.



루티스(16세)

사교도라고 불리는 오크롬 승병단의 독자 부대원으로 파트너인 바스터와 함께 행동하고 있다. 오크롬 신의 가르침을 위해서 행동하고 있지만 조직의 행동 방식에는 의문을 가지고 있다.



모든 것은 인간에게...

오픈 시나리오 시스템의 채용

영웅전설 4에는 기본 스토리인 메인 시나리오에서 파생되어 나온 오픈 시나리오가 있다. 물론 완전히 별개의 이야기 일수도 있는 짧은 시나리오를 의미한다. 이 시스템이 적용되는 시나리오는 대부분 한 마을에서 알선소를 통해 들어오는 의뢰이다. 한 마을에서 의뢰 받을 수 있는 일은 적게는 10개에서 많게는 20 이상 까지 일을 맡을 수 있다. 하지만 이 일을 모두 동시에 맡을 수 있는 것은 아니고 어떤 일을 어느 정도 클리어하면 다음 일이 발생하여, 특정 캐릭터의 존재 유, 무등의 각 의뢰마다 유기적인 연결 고리가 존재한다. 물론 이런 시스템은 게이머가 게임을 진행하면서 아이템을 입수하거나, 파워업을 할때 시 수월하게 해준다. 이 게임에서 메인으로 진행하는 것은 바로 이 것이라 해도 과

언이 아니니 열심히 의뢰를 맡자.

새로운 전설이 시작 되려는 것일까?

고아인 어빈과 아이멜... 그들은 카데드랄에서 행복한 삶을 영위하고 있었다. 그러던 어느 날 카데드랄에서 추방되었던 베리어스가 발두스의 보물을 빼앗기 위해 카데드랄을 습격하였다. 에스페리우스는 카베사를 어빈에게, 크엘보를 아이멜에게 맡기고 카데드랄을 탈출시킨다. 어빈과 아이멜은 현자 디너켄에게 의지하여 프레아우드로 보내진다. 그러나 보물때문에 남매는 헤어지게 된다.

여행을 떠나는 어빈

외딴 오두막에 레뮤라스가 나타난다. 그는 어빈에게 장작을 패고 서재를 정리하라고 말한다. 이때 어빈의 친구인 마일이 들어오고 어빈을 돕겠다고 한다. 이중 하나를 마일에게 넘기고 일을 하자. 잠시 후 레뮤라스는 두 사람을 칭찬하면서 백마법을 알려주겠다고 하는데... 일단은 아무 일도 일어나지 않는다. 두 사람은 실망하면서 밖으로 놀러 나간다. 그후 몇 년이 흐른다. 레뮤라스는 이미 죽었으며 이제 17살이 된 어빈은 여동생인 아이멜을 찾아 여행을 떠나게 된다. 여기저기를 돌아다니면서 아이템을 찾고 울트마을로 가자. 아이템을 얻는 것 이외에 이곳에서 할 일은 없다. 이곳을 떠나서 치브리 마을로 가는 도중 마일이 동료로 들어온다. 이제 필던으로 가자. 필던에서 일단 해야 할 일은 알선소를 찾는 것이다. 처음에는 돈도 없고 아이템과 무

기도 형편없으므로 돈을 벌어야 한다. 지금부터 게임 플레이의 2/3은 알선소의 일로 정신이 없을 것이므로 마음을 단단히 먹도록 하자. 이곳에서는 뮤즈와 마티를 동료로 얻을 수 있다. 뮤즈는 전투시 유용하게 쓸 수 있는 정령을 가지고 있지만 고용비는 1000로제로 좀 비싸다. 반면 마티는 500로제 정도면 지불하면 된다. 일단 알선소의 일을 계속 하면서 이 두 사람을 동료로 만들어야 한다. 그 다음에는 무기와 아이템을 업그레이드하는 일이다. 이곳에서 충분히 일을 했으면 디너켄을 만나기 위해 치브리로 가자.

현자 디너켄과의 만남

치브리로 가다보면 괴물들에게 둘러싸인 여자를 볼 수 있다. 괴물을 물리치고 그녀를 구해주자. 그녀는 자신의 이름을 새년이라고 하면서 자신은 치브리에 살고 있으니 반드시 들려달라고 한다. 치브리에 도착해서 디너켄에 대해 물어보면 그가 치브리의 북쪽에 산다는 정보를 얻을 수 있다. 그곳으로 가 보지만 새나가 만날 수 없다는 말을 한다. 이에 낙심한 일행이 돌아가려고 하는데 새나가 다시 나와서 조수인 루티스가 일행과 만나기를 원한다고 한다. 루티스를 만나 모든 이야기를 하면 그는 디너켄이 어디 있는지를 알려준다. 그러나 그는 루티스가 아니었고 일행은 함정에 빠지고 만다. 그들은 디너켄을 인질로 잡고 카베



마법을 배우자

사를 빼앗으려고 한다. 하지만 이때 진돌이가 등장하여 바스터를 공격하고 디너켄을 구한다.

이제 디너켄과 이야기하면 아이멜이 베니키아 수도원에 있다는 것을 알 수 있다. 이제 베니키아 수도원으로 가자. 수도원에 가기 전에 보른이란 마을에 들르게 된다. 그런데 갑자기 노인이 나타나서 인질극이 벌어졌다는 말을 한다. 그 곳으로 가 보면 새년이 인질로 잡혀 있는 것을 볼 수 있다. 그 목적은 카베사를 빼앗기 위해서이다. 하지만 누군가에 의해 볼게이드가 움직이면서 또 한 번 위기를 넘기게 된다. 계속 가면 뉴 보른에 도착하게 된다. 이 속의 알선소에서 다시 돈을 벌자. 이 곳에서 더글러스와 알첸을 동료로 만들 수 있다. 더글러스는 검술이 아주 뛰어나고 알첸은 백마법을 쓸 수 있다.

베니키아 수도원에 도착하면 수도원은 이미 사교도의 공격을 받았다는 것을 알 수 있다. 오레스아 윈장을 만나면 다행히도 아이멜이 사교도의 습격이 있기 전에 쿠엘포를 전달하기 위해 듀시스 지방의 수도인 발크드로 심부름을 갔다는 말을 한다. 이제 다음 목표



▲아이멜과 어빈의 행복했던 시절

▲속명의 적인 베리어스의 등장

전체 맵





업선소에서 일을 맡자



전투의 재미는...

는 게타이다. 바로아로 가서 배를 타도록 하자.

새년과의 만남 그리고...

바로아로 가려면 기아를 거쳐 가야 하는데 기아도 뉴보른을 다시 거쳐 가야 하므로 다시 돌아가자. 도착

하면 이상한 녀석이 주인공 공 일행을 바라보다가 사라진다. 북쪽

으로 가려고 하면 3명의 여자가 길을 막는다. 그녀들

은 산머루를 따러간 여자를 구해달라고 한다. 구하고 보니 그

여자는 바로 다름 아닌 새년이었다. 새년은 마일의 뒤를

계속 따라 다닌다. 이런 새년을 피하기 위해 그녀가 잠든 틈을 타

서 기아로 가자. 기아



여관에서만 세이브가 가능하다

에서는 라엘과 엘레노아를 동료로 만들 수 있다. 라엘은 텔레포트, 흑마법 등의 능력이 있으니 반드시 동료로 만들자(200로제). 엘리노아는 돈이 들지 않으니 덤이라고 생각하자.

이곳에는 명물인 용광로가 있다. 이곳에 가면 라브로라는 사람이 나와서 어빈에게 용광로 점검일을 맡기고 사라지지만 아주 쉬우니 해결하자. 라브로가 다시 나타나 사고도의 공격을 막아달라고 한다. 5용광로 근처로 가면 루카를 인질로 잡고 있는 불케이드를 볼 수 있을 것이다. 적들을 물리치고 루카를 구하면 루티스가 나타나서 이번만은 카베사를 놓아주겠다면서 사라진다. 이제 서쪽으로 가면 바로아가 나온다. 바로아에서는 루키어스와 콘로드를 동료로 얻을 수 있다. 루키어스가 상당히 뛰어난니 돈이 좀 들어도 이 캐릭터를 얻도록 하자. 이제 배를 타러 가자. 그런데 배가 여자 한 명을 태우자 그냥 가버린다. 일행은 할 수 없이 다음 배를 기다리게 된다.

바다로

다음 배를 타면 앞의 배를 따라잡을 수 있다. 그런데 앞의 배는 해적들의 습격을 받고 있었다. 용감한 두번째 배의 선원들이 배를 앞의 배에 갖다 댄다. 어빈 일행은 두 여자를 구해내고 해적들을 쫓아낸다. 한 명은 새년이고 다른 한 명은 아이멜이다.

드디어 세타에 도착한 일행은 아이멜과 새년을 여관으로 보내고 여관 아래로 간다. 그곳에는 두 사람이 싸우고 있는 중이다 그들에게 말을 걸면 누군가 마차를 내버려두고 갔다는 말을 한다. 이 말을 들은 어빈은 이 마차를 쓰기로 결정한다. 하지만 그만 함정에 빠져서 카베사와 쿠엘포를 빼



숙명의 적인 배리어스의 등장

앗겨 버린다. 그러나 어딘가에서 나타난 남자의 도움으로 어빈과 아이멜은 가웨인에게 구조되고 새년은 마일을 들고 어딘가로 가버린다.

가웨인에게 구조되어 어빈 일행이 도착한 곳은 발드크이다. 잠시 배회하다가 방으로 들어가면 신보의 반환식이 거행된다. 하지만 이때 갑자기 나타난 불케이드가 보호막을 뚫고 신보를 빼앗으려 한다. 이때 루티스가 나타나지만 그는 더 큰 상처를 입고 만다. 갑자기 자객 메드람이 나타나서 아이멜을 죽인다.

진실의 섬으로

정신이 멍해진 어빈. 이런 그에게 미첼이 찾아온다. 그는 불케이드에게서 어빈과 아이멜을 구했던 사람이다. 미첼은 멜필딘의 3현자를 만나러 왔다가 가웨인으로 부터 도움을

요청받았다고 한다. 그는 진실의 섬에 어떤 주술도 풀 수 있는 성수가 있다고 하면서 어빈을 살살 꼬시기 시작한다. 전설에 의하면 이 악을 만들기 위해서는 도쿠스 마을밖에 있는 신목의 잎을 성수에 담가야 한다는 것이다. 하지만 이 잎을 얻기 위해서는 도투스 사람 전원의 동의를 얻어야 한다. 마을 사람들의 허락을 받고 문지기에게 이야기하자. 그러나 문지기는 와크라가 잎을 태우러 갔다고 말한다. 급히 그리로 가보지만 이미 남은 것은 재 뿐이다. 그러나 불행 중 다행으로 와크라의 머리에 잎이 하나 남아 있었다. 잎을 얻은 다음 진실의 섬으로 떠나자. 파도가 심해서 배가 전진할 수 없지만 이첼의 도움으로 고비를 넘기고 섬에 도착한다. 문이 봉인되어 있지만 주위에 있는 비밀통로를



벽화의 예언



디너캔이 음모에 빠지다



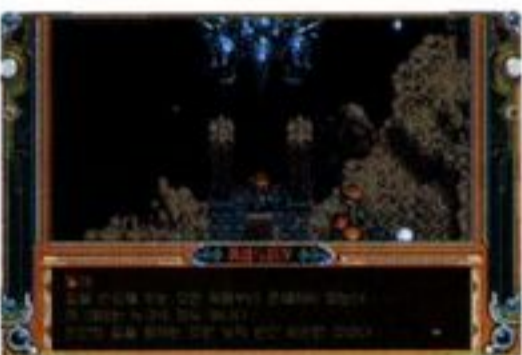
마일의 죽음지승신 들기의 등장

통해 무사히 들어갈 수 있다. 유적 내부에서 신목의 잎을 성수에 적시자, 미첼은 벽화를 보면서 이 벽화가 후세에 경고하는 의미라고 말하면서 어빈에게 단편적인 영상을 보여준다.

밖으로 나온 어빈과 미첼. 그러나 배는 아이멜을 죽였던 매드람에 의해 사라졌다. 어빈은 복수를 다짐하면서 결전에 들어가지만 매드람에게 밀리게 된다. 매드람의 일격을 받으려는 순간 미첼의 도움으로 어빈은 목숨을 구한다. 어빈은 미첼과 함께 바다로 뛰어든다.

과거를 잇기 위한 또다른 모험

바다에 뛰어난 어빈과 미첼은 가웨인에게 구조되어 발크드에 도착한



명계로 간다



마지막 신과의 대결

다. 약은 곧바로 루티스에게 전달되고 그 약을 먹은 그녀는 몸을 회복한다. 어빈은 앞으로 남은 4개의 신보를 찾으러 가겠다는 선언을 하고 하루티스도 이에 동참하겠다고 한다. 떠나기 전에 크로웰에

들리자. 크로웰은 전위문을 사용할 수 있도록 허락해 준다. 이를 사용하기 위해서 보조신관에게 열쇠를 받고 아이템을 챙긴 다음 예언에서 보았던 오두막으로 가자. 오두막의 허수아비 앞에서 레뮤라스의 편지와 네프티스 사당을 열 수 있는 열쇠를 얻을 수 있다. 사당의 입구는 노트스 숲에 있다. 그곳으로 가보면 네프티스의 영상이 나타나면서 모든 체력과 마력이 최대치로 올라간다. 안으로 들어가 정령을 만나자. 하지만 그 정령도 자신을 주체하지 못한 채 폭주해 버린다. 정령을 없앤 다음 이스브라를 얻고 코로나로 간다. 이곳에서 명상에 잠겨있는 사람을 볼 수 있다. 여기서 할 일은 이 사람이 올린 탁선종이를 얻는 것이다. 이 종이는 물에 떠다니고 있다. 이를 집은 다음 신전을 지키고 있는 사람의 이마에 붙이면 길을 열어주고 이곳에서 테레브리를 얻을 수 있다. 일단은 여기까지가 한계인데 그 이유는 나머지 네 번째 물건이 있는 지역은 어빈이 아직 가보지 못한 곳이기 때문이다. 다시 크로웰에게 가면 네 번째 보물에 대한 정보를 줄 것이다. 네 번째 보물은 카나피아 섬에 있으며 브리작에서 배를 준비하고 있다고 한다.

브리작으로 가보면 가웨인이 어빈 일행을 위해서 모든 준비를 해놓고 있다. 카나피아 섬에 도착하면 잘의 사당을 볼 수 있다. 그런데 이 사당의 문지기가 죽어 있다. 그는 가웨인의 제자 약혼녀인 도미니크이며 게다가 그 제자란 사람이 다름아닌 매드람이라는 충격적인 사실과 매드람이 정신전의 사람 10명을 죽

여 도미니크를 회생시키려 했다는 것도 알게 된다. 하지만 결국 그 자신도 10명안에 포함되어 생을 마감하긴 했지만... 이런 연유로 해서 도미니크는 다시 살아나고 어빈 일행은 그녀의 도움을 받아서 네번째 보물을 얻게 된다.



모두가 모였다



오크툼과의 대면

모든 것은 예언속으로...

다시 크로웰에게 가면 카테드랄로 가는 방법을 알려주면서 6개의 보물을 융합할 수 있는 곳이라고 말한다. 어빈 일행은 그곳으로 향하지만 이곳에서 마지막까지 불게이드가 방해한다. 하지만 에스케이우스 영혼의 도움으로 불게이드는 사라지고 마침내 예류시온을 얻게 된다. 그러나 이때 베리어스가 오쿠툼 신을 부활시키고 있었다. 어빈 일행은 베리어스를 쫓아 봉인의 땅으로 가던 도중 뜻밖에도 베어리스에 의해서 혼이 없어진 마일을 만나게 된다. 마일이 적에게 인질로 잡히지만 미첼의 도움으로 그를 무사히 구한다. 다시 어빈 일행은 베어리스를 잡으



대양의 선구자 미첼

러 떠난다. 베어리스는 그의 마지막 사명인 오쿠툼을 부활시키자 공간이 일그러지고 어빈은 시공간의 미궁을 헤매게 된다. 그러나 이때 오크툼과 발두스를 물리친 어빈은 명계를 통해 아이멜과 마일을 부활시키고 다시 현실로 돌아온다. 이후 예류시온을 이용한 봉인으로 사용하여 모든 것을 전설대로 이루어 놓는다.

게임을 마치며

영웅전설 4는 어떤 의미에서 보면 영웅전설 3보다 스토리의 치밀성에서 조금 떨어진다는 느낌이 들었다. 그러나 새로운 시스템과 용기전승 시리즈에서 볼 수 있었던 전투 애니메이션 등이 추가되어 전작에 비해서 많이 달라진 점을 느낄 수 있었다.



파워공력

의뢰의 종류와 내용

여기에 수록된 의뢰는 전체 의뢰의 일부분이다.

필딘

데이지 양의 의뢰(30로제) 데이지 양이 빌린 책을 도서관에 다시 돌려주면 된다. 언제로든 문인지 아니면 부끄러워서인지 가져다 주기를 꺼린다.

미아 찾기(50로제) 미아가 된 케이트를 찾는 것이다. 영에게 가면 케이트의 신상에 대해 알려 준다. 케이트는 빨간 옷을 입고 있다.

편지 배달 대행(80로제) 로벨 할아버지로부터 편지를 받아서 차브리 마을의 트리노 할아버지에게 가져다주는 것이다. 트리노 할아버지는 차브리마을 동남쪽에 살고 있다.

수금 대리(120로제) 도구상의 아내에게 가면 바나가 900로제를 빚지고 있다고 말한다. 바는 술집에 있으니 가서 이야기하면 되는데.

고문서 해독(200로제) 말 그대로 고문서의 해독이다. 도서관에서 계속 해보면 의외로 쉽게 넘어간다.

하마카게스 퇴치(240로제) 울트 마을에 나타나는 하마카게스를 제거하는 것이다. 하마카게스의 마법은 강력하고 전체 공격이 가능하니 주의하도록 하자.

보석 채굴(600로제) 필딘의 채굴장에서 보석을 채굴하는 것이다. 채굴장에서 가져올 수 있는 보석은 한 개뿐이다.

고문서 회수(1150로제) 삼살단에게 빼앗긴 문서를 되찾는 것이다. 그들은 자지키 동굴에 있다.

뉴보른

팽씨의 의뢰(60로제) 보른의 매직 길드에 있는 베키에게 짐을 전달해주면 된다. 짐의 내용은 수장구이다.

고양이 찾기(80로제) 니카타의 고양이를 찾는 것이다. '카리' 하고 부르면 목을 울린다고 한다.

박쥐 퇴치(200로제) 파리 부는 새나이의 흉내를 내보면 어떻게?

몽소드 배달(250로제) 울트의 팡씨에게 몽소드를 가져다주는 일이다.

은현금의 발견(1200로제) 보른 북쪽의 파트 동굴에서 어느 귀족이 도둑맞았다는 은현금을 찾아오는 것이다. 이곳으로 가는 길의 다리가 끊어져 있으므로 라엘이 없으면 이 약력을 수행할 수 없다.

아이 실종사건(1250로제) 다노, 팜, 에뉴 3명의 아이들이 갑자기 실종되었다. 복면맨에게 물어 보면 아이들이 툽카스 동굴에 있다고 알려줄 것이다.

마을 아가씨 구출(1500로제) 뉴보른 서쪽에 있는 가리일 동굴에 갇혀버린 아가씨를 구하는 일이다.

괴물 전멸(1350로제) 가든힐 서쪽에 있는 골다동굴의 괴물을 전부 제거하는 것이다.

발크드

노인 구출(2900로제) 발크드의 북쪽 오오스 동굴에 있는 노인을 데리고 오는 것이다. 그러나 노인은 일을 한가지 맡기는데 이를 수행해야만 노인을 데리고 올 수 있다.

에이프 동굴 탐색(3200로제) 에이프 동굴에서 금마리 장식을 찾아오는 것이다.

도굴가체포(3600로제) 스틸이라는 도둑을 체포하는 것이다. 향정수사가 제일 좋은 방법이다.

세타

황금 조각상 회수(4100로제) 세타의 남서쪽 발파 동굴에서 삼살단이 훔쳐간 황금 조각상을 찾는 것이 목적이다. 이 약력에는 루카이스의 필요성이 절박적으로 드러난다.

백은 지팡이 수색(4700로제) 도쿠스에 있는 3개의 동굴 중 하나인 사물 동굴에서 백은 지팡이를 찾는 것이 목적이다.

기아

크레라양의 의뢰(70로제) 크레라 양에게 편지를 받아서 뉴보른의 베틀에게 가져다주는 것이다. 크레라는 마을 입구 가까이 살고 있다.

첼씨의 의뢰(180로제) 팔딘까지 짐을 운반해주는 의뢰이다. 첼씨는 마을 동쪽에 있는 집에 살고 있다. 의뢰 내용은 불면중에 사달라는 친구를 위해 램프를 가져다 주라는 것이다. 수취인은 필딘성문을 지키고 있는 트랜이다.

상품의 교환(200로제) 무가점의 안주인에게 가면 방패를 하나 주면서 바로아의 술집에 있는 크레이씨의 방패와 바꿔오라고 한다. 불랑 방패를 수가해야 한다고 하는데.

교수의 말상대(200로제) 마법 대학교의 오리아 교수와 말상대를 하는 것이다. 말만 잘하면 짝 짝한 보너스도 있다.

사냥꾼에게 전달(350로제) 벨 우드로 들어간 사냥꾼 랜드에게 부인의 편지를 전해주면 된다.

사건 해결(1050로제) 마타 광산에서 사건이 발생하였다. 광산으로 가서 관리인과 이야기해 보자. 굉장한 의뢰이지만 단순한 괴물의 퇴치이다.

잠복중 기술자 체포(1200로제) 루마동굴에 잠복하고 있는 기술자를 체포하는 것이다. 기술자는 삼살단과 관련이 있는 듯 하다. 두사람이 먼저 갔으니 같이 협력해서 기술자를 잡으라고 하는데.

스콜파 동굴 토벌(2850로제) 스콜파 동굴에 있는 괴물 전부를 퇴치는 것이다. 언뜻 보면 쉬운 것 같지만 난이도가 장난이 아니다.

짐매달(120로제) 알선소의 오른쪽에 의뢰인이 있다. 가든힐의 어떤 사람에게 고양이를 가져다 주는 임무이다.

바로아

디암씨의 의뢰(350로제) 가든힐의 준이라는 사람에게 고양이를 가져다주는 것이다. 여기서 문제는 가든힐까지 가야 된다는 것이다.

연인의 찾기(450로제) 아니타의 연인으로 가장하여 아니타의 부친이 일방적으로 진행시키고 있는 혼담을 파기시키는 것이 목적이다. 파기를 위한 조건은 연인이 귀족이어야 한다. 아니타와의 교제를 허락받기 위해서는 험난한 요소가 아주 많다.

비사나 동굴의 수색(2000로제) 동굴 안으로 들어가기 위해서는 일단 라엘의 신세를 저야 한다. 별로 문제될 것은 없는 의뢰이다.

상품 되찾기(800로제) 여관에 있는 가르시아가 자신의 물건을 찾지 못하면 120000로제의 손해를 본다고 말한다. 물건은 삼살단이 바로아 은광산으로 가져갔다고 한다.

약초 찾기(700로제) 쿠크일 동굴에서 약초를 찾는 것이다. 동굴 앞의 다리가 끊어져 있으므로 라엘의 도움을 받아야 한다.

카리무스 수색(320로제) 대작가인 카리무스가 마감을 얼마 남기지 않고 사라졌다. 술집 입구에 있는 자미네에게 가면 카리무스를 찾아오라고 한다. 정보는 복면맨으로부터 얻으면 된다. 그는 카리무스가 보른의 술집에서 쇼를 하고 있다고 한다.

나무꾼 구출(950로제) 벨우드에서 고물에게 잡혀있는 나무꾼을 구출하는 것이다. 중간에 엔디를 만날 수 있다.

의사 구출(1300로제) 바간동굴에 들어간 의사 반들을 구해야 한다. 그녀는 지난 번 쿠크일 동굴에서 만났던 여성이다.

비사나 동굴 수색(2000로제) 항구로 가는 서쪽문 아래에 사는 노만을 만나면 비사나 동굴에서 사건 에필리 이야기를 해주면서 그때 자신이 새긴 글이 있는지를 알아보라고 한다.

게임 진행상의 팁

1. 알선소의 일은 비록 초반에 들어온 것이라고 할 지라도 일행의 능력으로는 수행할 수 없는 의뢰가 많다. 따라서 초반에 레벨을 많이 올려놓지 않았다면 높은 보수의 의뢰는 피하는 것이 좋다.
2. 전투는 기본적으로 수동으로 조작하는 것이 좋다. 하지만 GW로 레벨을 올렸거나 레벨업을 한 경우에는 웬만큼 자동으로 설정해도 전혀 무리가 없다.
3. 이벤트를 진행하거나 분기가 나올 때는 너무 당황하지 말도록 하자. 비록 순서가 뒤바뀌더라도 나중에는 마찬가지로 상황이 되기 때문이다. 분기도 적당히 선택하면서 게임을 즐기는 것이 좋을 것이다.

무술

클래스	칭호	레벨
1	테메리다	
2	티로	4
3	판테	7
4	엑스크버틀	10
5	술다드	13
6	카버리엘	16
7	오피션	19
8	해네랄	22
9	파레마코스	25
10	알미란테	28

흑마법

클래스	칭호	레벨
1	테메리다	
2	티로	4
3	판테	7
4	엑스크버틀	10
5	술다드	13
6	카버리엘	16
7	오피션	19
8	해네랄	22
9	파레마코스	25
10	알미란테	28

백마법

클래스	칭호	레벨
1	모데스토아포슬	
2	마일드아포슬	6
3	오네스포아포슬	11
4	신시아아포슬	16
5	노블아포슬	21
6	사켈도스	26

정령마법(땅)

클래스	칭호	레벨
1	말미고스	
2	판교	8
3	바실테스	15
4	그라디테스	22
5	메비디온미들	29

정령마법(물)

클래스	칭호	레벨
1	휴드라우리스	
2	바풀	8
3	팩시스	15
4	멜크리오	22
5	에픽온드미들	29

정령마법(불)

클래스	칭호	레벨
1	에피프렉시스	
2	카우시스	8
3	피염버	15
4	엑리크시스	22
5	에픽온드미들	29

정령마법(바람)

클래스	칭호	레벨
1	어범리온	
2	브리사	8
3	반다발	15
4	탐픽스트	22
5	에픽온드미들	29



암흑가의 보스가 되는 길

보스 Boss

보스는 트리거에서 제작한 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임으로 다른 리얼타임 전략 시뮬레이션과는 달리 게임의 소재로는 약간 다루기 힘든 폭력 조직을 소재로 하고 있다. 그래픽이 깔끔하고 게임 조작이 비교적 쉽기 때문에 게이머들이 부담없이 즐길 수 있는 게임이다



장 르	전략 시뮬레이션
최소사양	펜티엄/램16MB이상
권장사양	펜티엄/램32MB이상
발매일	9월
가 격	미정
제작사	트리거소프트
유통사	미정

그 래 픽	★★★
조 작 감	★★★
스 토 리	★★★
연 출	★★
사 운 드	★★
소 장 가 치	★★★
난 이 도	★★★



프로로그

나의 이름은 이재구. 한 조직의 보스로서 전국의 조직들을 통합하여 검은 세계의 통일을 이루어내는 것이 나의 임무이다. 나를 바라보는 사람들의 기대와 신념이 죽은앞에서도 나를 끝바로 서게 한다. 부하들이 피를 흘릴 때 조금더 강하지 못한 내 자신을 탓하며 더욱 굳세게 마음을 먹고 나 자신을 단련시킨다. 사람들은 더러운 돈이라고 생각할지 모르지만 완력과 경영으로 벌어들인 돈은 너무나 소중한다. 좀더 많은 자금을 모아서 부하들에게 좋은 차와 많은 월급과 편안하게 지낼 곳을 마련해 주고 싶은 것은 당연한 것이 아닌가? 나는 악당이 아니며 일반 사람들과 조금 다른 세계에 살고 있을 뿐이다.

게임에 들어가기 전에

보스는 경영과 육성이 결합된 전략 시뮬레이션이다. 각 캐릭터를 육성하고 메인캐릭터 이외의 캐릭터를 대여·구입하며 건물을 구입하여 이 건물에서 이익을 얻어내야 한다. 이것은 아화와 비교했을 때 게임의 설

정면에서 비슷하다고 할 수 있다. 물론플레이 감다는 느낌도 들지만 아이템 등의 요소가 거의 적용되어있지 않다. 드래그 앤 클릭의 이동 방식을 가지고 있고 캐릭터의 뒷부분에 에너지바를 가지고 있는 점 등이 이 게임이 전략 시뮬레이션이라는 것을 말해준다. 각 조직별로 난이도가 틀리고 기본자금, 이벤트에 의해서 발생하는 금전적 손실이 틀리다. 특히 중요한 것은 주요인물의 레벨업으로 지력이 낮은 대원들의 경우 학원에 넣어 공부를 시키는 것이 좋으며 공격력과 방어력의 업그레이드도 필요하다. 이 게임은 인터페이스가 낯설기 때문에 메뉴얼을 한 번쯤은 읽어보고 플레이하는 것이 좋다. 대부분의 전략 시뮬레이션은 이동이 왼쪽 드래그와 클릭인데 이 게임은 왼쪽 드래그 오른쪽 클릭이라서 헷갈릴 수가 있다.

게임을 쉽게 진행하는 방법

보스에는 시간제한이라는 것이 없다. 물론 각 캐릭터 중에 나이가 많은 캐릭터들은 은퇴하기 때문에 은퇴하기 전에 빼버려야 한다. 보스의 목적은 자신 이외의 6개의 조직을 통합하여 이들의 제왕으로 군림하는 것이다. 보스를 재빨리 클리어하기 위해서는 경영과 육성을 단시일내에 이루어야 한다. 특히 초기에 주어지는 자본금으로는 건물을 몇



재밖에 만들 수 없기 때문에 돈을 벌기가 어렵다. 게다가 일정 수준별로 주어지는 건물들조차 몇 개 되지 않고 상대편은 게이머보다 더 많은 건물을 가지고 있어서 게이머를 힘들게 만든다. 서울의 세기파나 홍두파로 시작할 경우 70%정도의 건물이 양 세력의 소유로 되어 있으며 나머지는 나눠 먹어야 한다. 각 지역으로 이동하면 가장 먼저 모든 건물의 소유주를 확인해 보자. 보스가 두 명인 지역이 아니면 30~50% 정도만 소유하고 있지만 지방지역에 캐릭터가 없을 경우는 쳐들어왔을 때 방법이 없다. 다른 보스가 우리 구역에 쳐들어 왔을 때 전투에서 패하면 천만원대의 돈이나 해당 건물을 압류당하게 된다. 무작위로 일어나는 급습 이벤트는 자신이 선택한 방법(공격적, 평화적, 보통)에 따라서 다르게 일어난다.

지역별로 몇 개의 건물을

제외하고는 대부분 사두는 것이 좋다. 이를 위해서 시작하자마자 제일 먼저 자신의 보스를 은행으로 보내어 5천만원까지 대출을 받는다. 이런 식으로 2억을 대출받은 다음 건물들을 사둔다. 그런 다음 모든 대원의 수치를 확인하여 학원으로 보낸 후 다른 지역으로 이동한다. 모든 지역의 건물들을 사들인 다음 캐릭터들의 공격과 방어 수치가 80이상으로 올라갔다면 전투에 참여할 메인 캐릭터들에게 대원을 구입해주고 상대편 조직의 본부를 급습한다. 이때 싸움에 질 경우 큰 대가를 치루어야 하므로 함부로 공격하지 않도록 한다. 세기파나 홍두파로 시작하였다면 이제 지방으로 내려가자. 다른 조직들을 같은 방법으로 처부수면 이 게임을 클리어할 수 있다.

보스의 이벤트

보스의 이벤트 중에서 가장 어려운 것은 부하의 배신 이벤트이다. 특히 홍두파와 유니콘파의 보스는 나이가 어리기 때문에 계속해서 수치를 확인해 주지 않으면 배신이 자주 발생한다. 이를 해결할 수 있는 방법은 상대편 보스를 배신한 인물을 영입하는 것이다. 상대편 보스의 능력이 떨어지면 부하들이 실망하고 다른 곳으로 떠나게 된다. 이때 채용명령을 내리면 채용할 수 있는 인물이 나타나고 이 중에서 유능한 인



물을 잘라서 영입할 수 있다.

이벤트 중에는 캐릭터에 따라서 자주 발생하는 이벤트가 있다. 세기파의 경우 다른 조직에게 파티를 열어주는 이벤트가 자주 발생한다. 이 이벤트가 발생하면 관계가 험악한 조직이라도 친선도가 올라가게 된다.

이벤트의 종류와 대처방법

건물 이벤트

도둑: 돈을 잃어버리게 된다. 부하를 상주시킨 건물에는 잘 일어나지 않는다.

손님의 식중독: 그 날 참석한 손님수에 해당하는 돈을 보상해 주어야 한다. 서비스 수치가 높으면 잘 일어나지 않는다.

손님들간의 싸움: 이벤트가 발생한 건물은 인테리어 수치의 30%가 떨어진다.

부하가 건물에 상주하고 있고 종업원을 넉넉히 배치하면 잘 일어나지 않는다. 종업원이 부족했을 때 자주 일어나는 이벤트이다.

장천: 그 날의 영업을 하지 못한다. 인테리어수치를 100%로 해두면 잘 일어나지 않는다.

화재: 영업을 하지 못한다.

경찰 단속: 1주일간 영업 정지를 당한다. 조직의 인지도가 높으면 잘 일어나지 않는다.

기계 고장: 그 날 영업을 하지 못하고 수리비가 지출된다. 종업원을 잘 교육시켜 놓으면 잘 일어나지 않는다.

종업원 파업: 종업원 수가 감소하고 서비스 등급이 40% 감소한다. 종업원을 너무 적게 뽑았거나 서비스등급이 너무 낮을 때 자주 일어난다.

건물 매매 이벤트: 다른 조직의 보스가 건물을 매매할 것을 권유한다. 장사가 잘 안되는 건물을 제외하고는 팔지 않는 것이 좋다. 건물의 수익이 높으면 자주 일어난다.

인물 이벤트

국가 연구의 참여: 부하가 찾아와서 국가 연구에 참여하고 싶다고 한다. 이를 승낙하면 일정기간 그 인물을 사용할 수 없게 된다. 그러나 조직의 인지도가 올라가기 때문에 돈은 아깝지만 승낙하도록 하자. 오랜 기간동안 학원에 있던 인물부터 이 이벤트가 발생한다.



POWER ANALYSIS

이제 오를까? 아니면 지금이 급습

인물 수형 부다가 찾아와 수행을 하고 싶어한다. 작기서 승낙하면 20개월에서 24개월 동안 이 부하를 사용할 수 없다. 이를 승낙하면 특성 수치가 올라가서 싸움에 유리해진다. 개성을 통해 여유있는 캐릭터를 만들어 놓았다면 충분히 이용할 수 있는 이벤트이다.

조직 이벤트

조직의 합병: 타조직의 인물이 찾아와서 합병하자는 제의를 한다. 이를 승낙하면 상대조직이 가지고 있는 건물과 약간 싼 가격으로 인수할 수 있다. 이 이벤트는 게임을 플레이하면서 한 번도 발생하지 않을 만큼 보기가 힘든 이벤트이다. 타조직과의 친선도가 높은 세기파의 경우에는 일어날 확률이 높다.

조직의 진출: ""조직이 ""로 진출 하겠다고 합니다." 가끔 다른 조직들이 타지역으로 진출했다는 메시지가 나타난다. 이 경우 그 조직을 공격하기가 힘들어진다는 것을 기억해 두자.

기부금: 모금교 등에서 찾아와 성금을 요구한다. 수익대의 돈이 들기는 하지만 거절한다면 인기도가 꺾어지게 되므로 웬만하면 주는 것이 좋다. 여유자금을 많이 늘리면 자주 일어난다.

기업 투자: 기업가가 찾아와 기업에 투자를 권유하는 이벤트로 1년이 지나면 기업가가 수익금을 건네준다. 이 이벤트는 여유자금을 많이 늘려두어야 일어나는 이벤트이다. 최소한 1억이상이 들기 때문에 그 정도의 여유자금은 가지고 있어야 한다.

정부의 지역 개발안 발표: 입지등급



이 상승한다. 대부분 타지역이 발표 대상이 되지만 조직의 인기도가 높은 경우에 가끔 일어나기도 한다. 범죄와의 전쟁 선프: 조직 인물 중 일각이 고도선으로 가서 일장 기간이 지날 후에야 풀리나. 조직의 상태가 좋지 않은 경우 일장 때 달천적으로 일어난다.

상대조직의 급습: 친선도가 낮은 조직이 쳐들어 온다. 대부분 우리보다 많은 부하를 거느리고 공격해오므로 사전에 준비해 두지 않았다면 상당히 고전할 것이다.

건물의 경영

게임 초기의 조직 자금

세기파: 153,000만원
홍두파: 98,000만원
구로자와: 132,000만원
흑림파: 145,000만원
80파: 100,000만원
연안파: 114,000만원
유니콘파: 73,000만원

게이머가 소유할 수 있는 건물들: 게이머가 거래할 수 있는 건물들이다. 이 건물들의 운영을 통해 수익을 얻어서 조직을 재건할 수 있다. 오락실, 당구장, 술집, 음식점, 나이트클럽, 극장, 불링센터, 모텔, 백화점, 호텔, 카지노, 조직본부 등이 있다.

게이머가 소유할 수 없는 건물들: 게이머가 이용만 할 수 있는 건물들이다. 수치를 올리거나 기차역, 공항 등 이동을 목적으로 하는 곳이 있다. 태권도장, 유도장, 권투장, 검도장, 학원, 대원 거래소, 차 판매소, 은행, 방송국, 병원 등이 있다.

건물의 서비스등급은 웬만하면 100%로 해두는 것이 좋다. 그외에도 장사를 잘 하려면 방송국을 이용하여 선전을 해두는 것이 좋다. 조직의 인기도가 올라가면 건물의 매출도 올라가는데 특히 오락실과 백화점 등의 매출이 많이 올라간다.

건물의 이벤트 후에 그냥 내버려

부하들의 관리

이 게임에서 부하들을 공부시키고 체력을 단련시키는 것은 기본이다. 부하들은 조장, 부장급으로 승진시키거나 포상을 내릴 수 있다. 전투에서 승리하면 포상을 내어서 충성도를 높이고 전투에서 정다면 건물 경영은 우선 내버려두고라도 먼저 공부 시키는 것이 좋다. 학원에 들여보내면 지능이 올라가고 권투장이나 태권도장에 보내면 공격력과 민첩성 등이 올라가게 된다. 이왕이면 충성도를 제외한 나머지 수치가 80이상 되어야 전투에서 이길 확률이 높다. 대원수는 레벨과 캐릭터의 지위에 따라 다르며 웬만큼 수치가 올라가면 자신이 가질 수 있는 최대한의 대원을 확보해 두는 것이 유리하다. 특히 조장급이 되면 차를 사주어서 이동력을 확보하도록 한다.(대신 월급을 더 지불해야 한다.) 그리고 정말 쓸모없는 캐릭터가 발견되면 기차역에 애고하도록 한다. 애고를 시키면 다른 캐릭터의 능력이 상승해 있는 경우도 있다.

능력치를 올릴 수 있는 곳

태권도장: 공격력 3 상승, 방어력 1 상승, 민첩성 1 상승
유도장: 방어력 3 상승, 체력 1 상승
권투장: 공격력 1 상승, 민첩성 1 상승, 체력 2 상승
검도장: 공격력 2 상승, 체력 1 상승, 생명력 1 상승
학원: 지능 2 상승, 매력 1 상승

대원 거래소

스윙맨: 방망이를 휘두르며 공격. 공격력이 높지만 민첩성이 떨어진다.
단검사: 원거리 공격이 가능. 방어력 下
격투사: 맨손으로 공격. 민첩성 上
빅맨: 매우 동맹한 대원 민첩성 下

포상의 종류

포상금: 충성도가 100으로 상승
회식비: 충성도가 2, 사기가 300이 상승
보석: 인물의 충성도 상승, 매력이 2 상승
스포츠카: 충성도가 100으로 상승, 스포츠카를 타고 나타난다.
별장: 충성도가 100으로 상승, 인물의 능력치와 레벨 상승
여행티켓: 2달간의 여행 후 능력치가 상당수 상승한다. 레벨이 상승되는 경우도 있다.

지위의 상승

조직원: 일반 조직원. 대원을 2명 거느릴 수 있으며 50살이 되면 은퇴한다.
조장: 레벨 80이상으로 3명의 대원을 거느릴. 질차를 타고 다닐 수 있다. 53살에 은퇴한다.
지부장: 레벨 150이상으로 4명의 대원과 승용차 소유가능. 56세에 자동적으로 은퇴한다.
부두목: 레벨 220이상으로 6명의 대원과 승용차 소유가능. 60세이상 되면 은퇴한다.

두면 수치가 떨어진다. 그러므로 이벤트 후에 복구 불능이 된 건물은 팔아버리는 것이 좋다. 그러나 호텔, 카지노, 모텔과 같이 수익이 높은 건물은 투자를 통해 복구하는 것이 좋다.

그외에 중요한 일들

은행을 이용한 대출 상환: 이자가 매달 지급된다.
우리 은행의 대출 한도액: 50000만원. 이자: 1개월에 2.2%

미래 은행의 대출 한도액: 200000만원. 이자: 1개월에 2.7%
방송국을 통한 인기 올리기: TV광고와 기부금
TV광고: 조직의 인기도가 상승한다.
기부금: 조직의 인기도가 상승하며 기부금의 액수를 정할 수 있다.
지명도: 조직이 얼마나 알려져 있는지 혹은 얼마나 차지하고 있는가에 따라서 달라진다.
조직 운영을 원활히 했을 때 이 수치가 높아지고 전투를 거부하면 낮



라
라
라



아진다. 지명도가 8이하이면 조직을 다른 조직에게 넘겨줘야 하는 슬픈 이벤트가 발생한다.
 인기도: 인기도가 높으면 손님도 많이 오고 다른 조직의 배반자를 영입할 수 있는 인물 이벤트도 자주 일어난다. 반대로 이 수치가 낮으면 인물의 배신 이벤트가 일어난다.

초기의 조직 인기도

세기파: 330 홍두파: 210

구로자와: 265

흑곰파: 315 80파: 220

연안파: 240 유니콘: 195

병원에서 건강상태를 조절: 전투 직후에 이용하는 것이 좋다. 수치가 많이 떨어지지 않았다면 경비를 줄이기 위해서 이용을 자제하자 1일에 인물은 10만원, 대원은 5만원이다.

전투의 개시

● 상대 조직을 공격할 경우

상대 조직의 건물에 캐릭터들을 들여보내면 전투가 시작된다. 싸움

이 시작되면 일반명령은 사용할 수 없게 되고 좌측의 인물창을 통해 싸움의 정도를 감정할 수 있다. 그냥 내버려 두면 모든

부하들은 보통 공격을 한다. 전투를 시작하기 전에 우선 수치가 높은 캐릭터를 골라서 건물의 입구에 모아 놓고 한꺼번에 드래그하여 들여 보내도록 하자. 상대편은 상당히 많은 캐릭터들을 거느리고 있기 때문에 인원으로 밀어내기에는 거의 불가능하다. 시간을 조금 끌면 탐색을 위해서 대열에서 떨어져 나오는 상대편 부하들이 생기는데 이들을 협공하도록 한다. 이때 잊지 않아야 할 것은 싸움에 참여하는 캐릭터들은 대원을 가지고 있어야 한다는 것이다. 전투에서 승리하면 소독이 생기지만 만일 지게 되면 건물은 휴업 간판을 내걸고 쉬게 된다. 조직의 본부를 점령당한 경우는 괜찮지만 일반 건물의 경우는 매출을 올릴 수 없게 되므로 손해를 보게 된다.

● 상대 조직에게 공격당할 경우

상대 조직에게 공격당할 경우에도 상대편은 많은 캐

릭터를 보유하고 있다. 또한 우리편이 건물의 내부를 잘 알고 있는 것도 아니기 때문에 불리하기는 마찬가지이다. 그러므로 주요 캐릭터를 개런리 공격하여 승부를 내야 한다. 일반 대원들은 모두 같은 보수를 하고 있지만 특수 캐릭터들은 옷과 머리모양을 하고 있으므로 쉽게 구분할 수 있다. 캐릭터들의 움직임은 상당히 빠르기 때문에 몇 명을 한꺼번에 드래그하여 주요 캐릭터를 집중공격하면 승리할 수 있다.

● 시간을 잘 활용하는 것이 중요

이 게임은 리얼타임 방식이기 때문에 쓸데없이 시간을 낭비하지 않는 것이 좋다. 특히 도시의 이동의 경우 0시간에서 15시간까지의 이동 시간이 표시되는 것과는 달리 그 날까가 지났는데도 도착하지 않는 경우가 많다. 불필요한 이동은 시간 낭비이므로 현재 있는 도시를 확실히 공략한 후에 외부도시로 보내야 한다. 그리고 쓸데없이 건물에 들락달락하지 않는 편이 좋으며 명령은



꼭 필요한 것만 내리자. 1캐일은 7일이며 모래시계를 클릭하면 하루가 그대로 지나가게 된다.

게임을 마치며

정말 오랫동안 재미있다고 느낀 게임이었다. 게임을 끝내기까지 40여 번의 전투를 치렀으며 50회 이상의 이벤트를 지내었다. 난이도가 상당히 어려워서 힘이 들었지만 내 자신이 암흑계의 큰 손(?)이 될 자질이 있다는 것을 확인시켜 준 게임이었다. 다만 아쉬운 점이 있다고 한다면 특별한 무기를 사용할 수 있거나 각 캐릭터별로 필살기라는 것이 있었다면 더욱 재미있지 않았을까 하는 생각이 들었다.

MONACO

COBANGA



영화감독이야기

영화 제작 시뮬레이션

불후의 명작을 만들기 위해...

영화감독 이야기

영화를 보다보면 가끔씩 '내가 영화를 찍었다면 이렇게 만들지는 않을 텐데' '저럴 때는 이런 효과를 쓰면 좋았을텐데' 라고 생각하는 사람들이 있을 것이다. 이러한 사람들에게 영화제작을 간접적으로나마 체험해 볼 수 있게 해주는 게임인 '영화감독이야기'가 등장하였다. 영화감독이야기는 게이머가 감독이 되어 직접 영화를 제작할 수 있기 때문에 영화를 좋아하는 게이머에게 추천하고 싶은 게임이다.



장르	시뮬레이션
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	9월
가격	미정
제작사	KSS
유통사	통큰

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

프롤로그

어머니와 아버지는 옛날 어머니가 총무부에서 아주 잘 나가는 여배우 시절에 만났다고 한다. 그때 아버지는 별볼일없는 무명의 조감독이었지만 두 사람은 사랑에 빠져서 결혼을 하였다. 결혼한 두 사람은 행복한 시절을 보냈다. 그러던 어느 날 전쟁이 터지자 아버지는 종군 카메라맨으로 가게 되고 그 무렵 내가 태어났다. 전쟁은 무사히 끝났지만 아버지는 행방불명이 되고 말았다. 그리하여 나는 어머니와 단둘이만 살게 되었다. 자라오면서 어머니로부터 누누이 아버지께 대한 얘기를 들어온 나는 영화감독에 대한 꿈을 키워갔다. 나는 대학에 입학하여 영화 동아리에 가입하였고 영화감독의 꿈을 점점 이뤄나갔다. 그러던 어느 날 어머니로부터 말로만 들어왔던 아버지를 상봉하게 된다. 하지만 아버지는 이미 노쇠하셔서 살 날이 얼마 남지않아 보였다. 아버지는 돌아가시기 전에 전쟁 도중 찍은 어린 소녀의 사진과 돈 300만원을 주면서 자신을 대신하여 반드시 영화감독이 되라고 말을 끝으로 조용히 숨을 거두었다. 나는 이제 아버지의 뜻을 받들어 반드시 영화감독이 될 것이다.

게임의 진행

게임은 1970년부터 시작하게 된다. 주인공은 이제 영화계에 막 발을 들여놓은 햇병아리 영화감독이다. 주인공은 앞으로 훌륭한 영화감독의 꿈을 이루기 위해서 총 4가지의 시대를 보내게 된다. 각 시대는 3년으로 이루어져 있으며 이 3년동안 영화를 완성하지 못하면 자동적으로 다음 시대로 넘어가게 된다. 70년 → 77년 → 84년 → 91년 → 엔딩의 순으로 시대가 진행하게 된다. 시대가 지나갈수록 주인공이 살고 있는 지역이 변화하고 점점 변화가쪽으로 나가 보다 좋은 장비를 가지고 영화를 찍을 수 있게 된다. 주인공 아버지의 유언에서도 알 수 있듯이 이 게임의 목적은 잘나가는 영



화를 찍어서 돈을 많이 버는 것이 아니라 주인공과 주인공 아버지와 의 연대감을 느낄 수 있으면서도 재미 있고 유익한 영화를 찍어서 관객을 즐겁게 하는 것이다. 게이머가 촬영한 영화의 장르나 완성도에 따라 시대의 게이머의 영화 인생의 결과인 엔딩이 달라지게 되는데 엔딩은 7가지 이상이 준비되어 있다. 각 시대는 영화를 찍어 수입을 얻으면 다음 장소로 이동하여 자신의 자택과 오피스텔을 마련하는 것으로 끝이 나게 된다.



영화를 찍기위한 과정

게이머는 방 안에서 영화감독으로 데뷔하기 위한 첫 작품의 구상을 해야 한다. 그러기 위해선 기본 커맨드를 알아야 한다.



기본 커맨드

눈동자	건물에 들어갔을 때 이 아이콘을 클릭하면 그곳에 있는 사람들이 표시된다. 한번 클릭하면 10분의 시간 흘러가며 시간이 지나서 다른 사람이 들어왔을 경우는 다시 이 아이콘을 클릭해주어야 새로 들어온 사람을 볼 수 있다.
메모장	지금까지 만났던 사람들로 부터 들었던 사람들의 특징이 표시된다. 이름 옆에 있는 화살표를 클릭해 주면 볼 수 있다. 이곳에서 누가 누구를 싫어하는 것과 배우나 스태프들의 상상들을 알 수 있다. 영화를 찍기 전에 제일 먼저 확인해야 되는 부분이다.
문	지금 들어온 건물에서 거리로 나갈 수 있다.
그래프	현재 게이머의 상황을 보여준다. 게이머를 위해서 일하고 있는 스태프들이나 가지고 있는 기자재, 원작, 찍었던 영화의 흥행상황을 보여준다.

기본 커맨드에 대해서 알았으면 방에서 나와 거리를 살펴보자. 갈 수 있는 곳이 몇군데 있다. 이곳을 돌아다니면서 영화 촬영에 도움을 줄 여러 스태프들을 구하고 원작들을 얻어야 한다.

건물의 종류와 그 특징

학교

게이머가 감독이 되기 위해 학창 시절에 몸담았던 영화 연구회 동아리의 회원들을 만날 수 있다. 첫 번째 시대인 1970년대에만 존재하며 나중에는 오피스텔로 대체된다.

이곳에는 영화를 찍기 위해 필요한 모든 스태프들이 있다. 대개 첫 번째 시대에는 돈이 별로 없기 때문에 이곳의 회원들로 스태프를 구성하는

것이 좋다. 그러나 간혹 회원들 중에 사이가 나쁜 사람들이 있으니 주의하자.

오피스텔

두 번째 시대부터 학교 대신 나타나는 건물이다. 이곳에는 술집이나 기타의 장소에서 만났던 여러 인물들이 게이머를 만나기 위해 찾아 오기도 한다.

기재상점

영화를 찍기 위한 기자재를 살 수 있는 건물이다. 카메라, 조명, 필름을 살 수 있으며 시대가 변함에 따라 점점 비싼 기자재를 판매하므로 예산을 잘 살펴보고 기재를 사두는 것이 좋다. 기재상점의 맨 왼



쪽에 있는 사람이 주인이므로 혹 다른 사람에게 말을 걸어 자재를 안 판다고 투덜대지 말자.

술집

영화 관계자가 가장 많이 모이는 곳으로 가장 늦은 시간까지 여는 곳이다. 이곳에서 주로 원작 등을 얻을 수 있으며 유명한 배우들을 만날 수도 있다. 또한 저녁 촬영이 끝났을 때 스태프들과 배우들을 데리고 와서 술을 마시며 영화에 대해 토론을 하거나 회식을 할 수 있기도 하다.

편집실

영화에 여러 가지 음악이나 페이드, 와이프들을 편집해서 넣을 수 있는 곳이다. 시대가 변함에 따라 편집실을 하루 이용하는데 드는 비용이 비싸지므로 주의하자. 영화를 다 찍고 편집을 하지 않으면 영화를 상영하거나 영화제에 나갈 수 없게 된다.

제작회사

게이머에게 영화의 원작, 각본, 자금을 주면서 영화를 찍어보지 않겠냐고 문의해 오는 프로듀서들이 있는 곳. 학교나 오피스텔에서 만난 사람들과 영화를 찍게 되면 게이머가 모든 자금을 대야 하지만 이곳에서 의뢰를 받으면 원작을 얻을 필요도 없고 모든 제작금을 얻을 수 있다. 그리고 의뢰받은 영화를 다 찍고 왼쪽에서 두 번째에 서 있는 프로듀서에게 말을 걸면 영화제에 나갈 것인지, 상영을



할 것 인지를 물어온다. 시대가 바뀔수록 어려운 영화를 주며 제작비를 많이 주기도 한다.

역

다른 4개의 지역으로 이동할 수 있게 하는 곳으로 충무로, 명동, 이태원, 압구정으로 이동할 수 있다. 이 순서대로 부동산이 점점 비싸지며 시간이 흐를수록 뒤쪽의 장소가 많이 발전하게 된다.

영화관

게이머가 제작한 영화가 상영되는 곳이다. 이곳에서 각본가들을 많이 만날 수 있다. 한번 찍었던 영화라면 언제든지 관람할 수 있다.



이곳저곳을 돌아다니며 여러 배우들과 스태프들을 만나 대화를 하자. 한번 대화하는 데는 10분씩 걸리며 대화하는 도중 언제라도 눈동자 아이콘을 클릭하면 새로 들어온 사람들이 아래에 표시된다. 게이머는 매일 아침 9시에 기상을 하며 24시가 되면 술집을 제외하고 다른 곳에 있을 경우 자동적으로 집에 돌아가 잠을 자게 된다. 술집에서는 새벽



3시까지 있을 수 있다. 하지만 새벽 3시 정도에는 사람이 거의 없으므로 일찍 잠자리에 드는 것이 좋다. 하지만 늦게 잔다고 해도 게이머의 체력 게이지 같은 것이 없으므로 별 걱정은 하지 않아도 된다.

각 행동과 건물의 시간

눈동자 아이콘을 실행하거나 대화를 하는데 : 10분
 건물에 들어가거나 나가는데 : 15분
 역을 통해 다른 장소로 이동하는데 : 60분
 기세상점의 개폐: 10:00~20:00
 편집실의 개폐: 13:00~23:00
 술집의 개폐: 17:00~다음날 03:00
 영화관: 10:00~24:00
 제작회사: 10:00~20:00
 학교, 오피스텔, 역: 게이머가 거리로 나갈 때부터 잠을 잘 때까지 항상 열려 있다.

이쯤 되었다면 스템들을 거의 다 만나볼 수 있을 것이다. 여러 사람들과 대화를 하면 그 말들이 메모장에 표시되어 그 사람의 특징을 알 수 있는데 그 특징을 파악하여 영화를 찍을 때에 상성을 조절해줘야 한다. 상성을 제대로 맞춰주지 않으면 촬영 도중 싸움이 일어나게 되는 경우가 많다. 스템은 원작, 각본, 배우, 조감독, 카메라맨, 조명, 미술이 필요하며 이 중 한 명이라도 없으면 영화를 제작할 수 없다. 스템마다 요구하는 돈이 다르므로 예산을 잘 생각해서 고용해야 한다. 이제 마지막으로 기자재를 사야 한다. 비쌀수록 좋은 조명과 넓은 촬영 범위를 가진 조명, 카메라를 살 수 있지만 가장 비싼 것은 1800만원이나 되므로 구입하는데 주의해야 한다. 이제 모든 것이 완성되었다.

이제 본격적으로 영화를 찍어보자

모든 과정이 완료되었다면 제작사를 찾아다니는 게 아니라 오피스텔이나 학교를 찾아가서 조감독후보를 고용하고 영화를 찍어보자. 각본이 없어도 원작만 있다면 얼마든지 영화를



찍을 수 있다. 하지만 처음에는 완성도가 떨어져서 영화제에서 좋은 평을 들을 수는 없을 것이다. 처음 게임을 하면 기본적으로 '새를 보는 꿈'이라는 원작을 하나 가지고 있다. 그것으로 영화를 찍거나 여러 곳을 돌아다니서 원작을 얻어 다른 영화를 찍을 수 있다.

각본가에게 원작을 각본으로 바꾸어달라는 작업을 부탁하면 10일 뒤에 의뢰를 했던 장소에 가서 받아야 한다. 그렇지 않으면 돈만 날리고 각본가를 만날 수 없게 된다. 각본가는 저마다 특징이 있는데 웃기거나 혹은 심각하다던지의 특징이 있으니 주위 사람들의 평을 들어보고 원작에 맞는 사람을 구하는 것이



좋다. 이제 조감독 후보에게 말을 걸어보자. 그러면 영화를 찍어보지 않겠느냐고 하는데 YES라고 대답하면 카메라, 배우, 조명, 미술 등의 스템을 선택하는 창이 나온다.

스템을 선택하기 전에 우선 상성과 하루에 드는 돈이 얼마인지를 먼저 아는 것이 좋다. 그러면 다음날부터 영화를 찍을 수 있게 되는데 영화는 스케줄에 맞추어서 일정을 진행하게 되어있다. 돈이 없다면 스케줄을 조절하여 박박하게 짤 수도



있다. 하지만 너무 박박하게 짜면 스템들이 지쳐버려서 오히려 역효과를 볼 수도 있으니 가끔은 쉬는 날을 잡아주는 것이 좋다. 영화를 찍는 아침이나 저녁

촬영모드

배우: 기본적인 배경과 여배우의 위치가 정해져 있다. 배우를 이동시키고자 할 때에는 클릭한 후에 화살표 표시가 나타나고 좌/우로 이동시킬 수 있다. 그리고 표정을 현재상황에 맞게 정해 줄 수 있다. 여배우는 빨간색, 남배우는 파란색 평이로 표시되며 주연은 아이콘이 크고 조연은 작다. 엑스트라는 노란색의 커다란 평이로 표시된다.

조명: 전광판 같은 것을 들고 있는 아이콘으로 촬영에 필요한 조명을 제공한다. 현재 카메라 앵글에 잡혀 있는 화면의 밝기를 조절할 수 있으며 조명기구가 좋거나 기술력이 뛰어나수록 좋은 조명을 찾아준다.

카메라: 카메라 아이콘 모양으로 줌인 (Zoom In)과 줌아웃 (Zoom Out)을 조절할 수 있으며 카메라가 좋거나 카메라맨의 기술이 뛰어나수록 좋은 위치와 각도로 찍을 수 있다.

미술: 배경을 담당하는 사람으로 게이머가 이 사람에게 도와줄 수 있는 것은 아무것도 없다. 뛰어난 능력을 가지고 있는 사람을 뽑으면 영화 배경이 좋아진다.

조감독: 촬영에 대한 스케줄을 관리하며 감독을 촬영장에 데려다주는 인물이다. 그리고 각 스템의 관리를 맡아주는 인물이기도 하다. 촬영에 있어서 가장 중요한 인물로 여러가지 일을 해준다.

이제 촬영을 시작하자. 배경에 맞추어 사람들을 이동시키고 메가폰 모양의 아이콘을 클릭하여 여러 가지 커맨드를 선택하여 표정들을 선택해준다. 가끔은 칭찬이나 꾸지람을 해주어 일의 진행을 돕도록 하자.

넉신이 있으면 조감독이 찾아와 촬영에 나가자고 한다. 그의 말에 따라 촬영장에 가면 여러 배경과 기타 스템들을 만날 수 있다. 영화 촬영에 필요한 촬영모드에 대해 알아보자.

커맨드의 종류

정산하다: 하고자 하는 의욕을 올려 준다. (전 직종 공통)

꾸짖다: 싸움을 중단시킬 수 있지만 의욕을 감소시킨다. (전직종 공통)

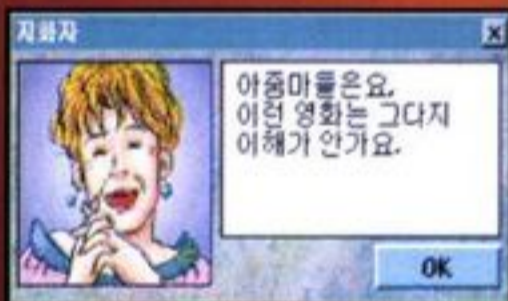
시나리오: 현재 촬영 중인 시나리오를 알 수 있도록 한다. (조감독)

스케줄: 스케줄을 변경한다. (조감독)

차: 30분간 휴식을 한다. 현장의 분위기를 부드럽게 하고 싸움을 수습하는 효과가 있다. 촬영 전에 차 한잔을 먹면 싸움을 약간 방지할 수 있다.

조명: 조명상태 조절용 화면이 표시된다. 스크롤바를 조절하면 명암이 조절된다.

카메라: 카메라의 줌인과 아웃을 조절할 수 있다. 필름이 부족하면 촬영할 수 없으니 자주 필름의 남은 양을 확인해주어야 한다.



그래프 모양의 아이콘을 선택하여 스태프를 살펴보면 하루에 나가는 돈의 양이 얼마인지 알 수 있는데 너무 많은 돈이 지출되지 않도록 그 양을 조절해가야 한다. 또한 촬영에만 돈이 드는 것이 아니라 편집 시에도 하루에 얼마씩 돈이 들어가므로 편집은 10일내지 20일에 한번씩 해주는 것이 좋다. 제작회사로부터 받은 돈을 다 써버리게 되면 나머지는 자신의 돈으로 충당하게 되므로 주의하자. 촬영모드는 리얼타임으로 흘러가므로 싸움이 일어나거나 설정을 딱딱하게 잡아 스태프들이 피곤해지면 시간내에 촬영을 마치지 못하게 되는 경우가 있다. 이때는 스케줄을 조절하여 그 장면을 다시 찍어주어야 한다. 스크롤바를

좋은 마우스로 드래그하여 원하는 위치에 놓으면 된다. 촬영 중에 왼쪽 상단에 있는 촬영 중 막대 그래프를 왼쪽 마우스 버튼으로 누르고 있으면 시간이 빨리

경과하며 오른쪽 버튼을 누르면 촬영의 끝으로 시간이 바로 가버린다. 이렇게 하면 빨리 영화를 완성할 수 있기는 하지만 싸움이 일어났을 경우 수습할 수가 없으므로 주의하자. 영화를 찍는 도중에 가끔 배우측에서 연출제안을 내는 경우가 있는데 이때가 가장 잘 어울리는 연출이 되므로 그 상황을 받아들여도 좋다.

이제 영화촬영을 다 마쳤으므로 편집을 하면 된다. 편집실을 찾아가면 왼쪽에 있는 사람에게 말을 걸면 편집모드로 들어갈 수 있는데 촬영한 영화에 대해 여러 가지를 편집할 수 있다.

편집모드

W: 와이프. 카메라의 움직임 방향을 조절하는 것으로 좌에서 우로, 우에서 좌로, 위에서 아래로 등 여러 가지 선택을 할 수 있다.

F: 페이드. 화면을 겹쳐서 사라지게 하거나 (페이드 아웃), 나타나게 하는 것 (페이드 인)을 조절할 수 있다.

N: 네가 반전. 색을 반전시키는 것으로 놀람의 효과나 사진 필름의 느낌을 줄 수 있다.

B: 색필터. 짙은 필름위에 색이 있는 필터로 한 번 덧입어 주는 것으로 밝은 화면 위에 붉은색, 푸른색 등의 여러 가지 색을 덧입힘으로써 기억이나 꿈의 효과, 현재 상황의 반응을 보여준다.

S: 효과음. 차가 울리는 경적소리, 사람이 넘어지는 소리 등 여러 가지의 소리를 넣어주는 것이다.

M: 배경음악(BGM). 영화의 전반에 걸쳐 나타나는 이 배경음악은 영화의 분위기를 좌우하며 영화의 완성도를 나타내주기도 하는 것이다.

T: 타이틀롤. 영화의 제목으로 여러 가지 효과를 줄 수 있다.

R: 스태플. 어떤 사람들이 출연했으며 누가 영화를 찍었는지를 보여주는 화면이다.



좋은 편집실로 갈수록 넣을 수 있는 효과음이나 배경음악, 타이틀롤의 종류가 많아진다. 편집시에는 반드시 스태플과 타이틀롤을 넣어주어야만 편집을 끝내고 영화를 상영할 수 있다.

이제 편집까지 마쳤다. 그러면 다시 제작회사를 찾아가 영화제에 나갈 것인지 상영을 할 것인지를 지정해주게 된다. 영화제에 나가서 상을 받으면 더 나은 흥행수입이 보장된다. 영화제에는 여러 평론가들이 나와서 게이머가 찍은 영화를 논평한다. 평론가마다 취향이 다르며 배우의 조화, 원작과 각본의 완성, 감독의 능력 등에 따라 평가가 달라진다. 그리고 상영은 자신의 돈으로 찍은 것이라면 3개월, 제작회사에서 의뢰해 온 것이라면 6개월간 상영을 하게 된다. 흥행 수입은 매달 초에 게이머에게 돌아오게 되며 이 돈을 가지고 새로운 지역으로 가서 자택과 오피스텔을 구입하면 다음 시대로 넘어가게 된다.

게임의 엔딩

4개의 시대를 모두 끝마치면 엔딩을 볼 수 있다. 엔딩의 종류는 7가지 이상이나 되므로 다른 엔딩을 보기 위해서 게임을 다시 시작해도 좋을 것이다. 그리고 엔딩을 한번



마지막에는 시뮬레이션 모드를 이선 모드를 이용하여 자신이 원한 영화를 찍을 수 있어서 역시 좋았다. 영화를 좋아하는 이미에게 추천하고 싶은 게임이다.



이상 보게되면 시뮬레이션 모드라는 것이 생기는데 여기서 게이머가 마음대로 원작과 각본을 선택하여 영화를 찍어볼 수 있다. 영화는 각각 대중 속의 천국 (코미디), 세를 보는 꿈은 (다큐멘터리), 시루도 (호러), 은하계 소녀 (SF), 윈즈 바람을 타다 (레이싱), 심야의 러브콜 (에로), 어둠속에서 죽음 (액션), 병속에 갇혀있는 광대 (컬트), 아픔의 시대 (장편)의 총 9편이다.

게임을 마치며

상당히 자유도가 높은 게임이었다. 자신이 원하는데로 원하는 각본에 따라 영화를 찍어 볼 수 있다는 점이 좋았다. 하지만 너무 짜증나는 촬영, 지루한 시간관념 등이 좋지 않았다. 하지만 160명 이상의 사람들을 만나 아버지와 공유하고 있던 꿈을 완성하는 게이머의 분신을 보노라면 희열감이 느껴지기도 했다.





비전서를 둘러싼 숨막히는 혈투

아랑전설 3 Fatal Fury 3

SNK의 인기 게임 시리즈인 아랑전설 3가 PC용으로 등장하였다. 아케이드용으로 나왔을 때만 해도 전작과는 달리 개선된 시스템과 주요 캐릭터였던 김갑환이 빠지는 등 변화된 점이 많아서 대전 게이머들을 놀라게 했던 게임이었다. 이번에 등장한 PC용 아랑전설 3는 뛰어난 이식률을 보여주고 있어서 아케이드의 재미를 충분히 느낄 수 있을 것이다.



장르	대전 액션
최소 사양	486/램16MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	31,000원
제작사	SNK
유통사	한국 후지쯔

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

프롤로그

최강의 격투가에게 주어진다 [泰의 秘傳書]. 수세기전 진시황제가 이 비전서를 3개로 나누어 보관하였다. 하나로 압축될 때 그 진가를 발휘한다는 비전서를 얻기 위하여 수많은 사람들이 피를 흘렸다. 그러나 이 비전서는 세계 각지에 흩어져서 최고의 격투가를 기다리고 있다.

한편 불운한 기운이 감도는 홍콩의 한 어두운 골목. 그 어둠속에 한 사나이가 서있다. "사우스타운에?", "예. 비전서의 하나가 그곳에 있다는 정보가..." "사우스타운이라... 기스라는 자가 지배한다는 곳 말인가? 외한한 일이군! 비전서를 모으려는 격투가들이 모이는 곳. 사우스타운. 킹 오브 파이터즈 비전서가 끝될 만도 하겠어" 그 다음날 사나이는 사우스타운을 가기 위해 홍콩을 떠났다. 자신이 비전서를 손에 넣는 순간을 상상하며 입가에 미소를 띄운다.

게임의 특징

아랑전설 3는 기존의 아랑전설 시리즈와는 다르게 구성되었다. 기존에 등장하던 캐릭터 중에서 김갑환이나 빅베어같은 캐릭터가 빠지고 블루 마리아 밥 윌슨, 브랑코 밧슈가 새롭게 추가되었다.

공중 가드가 추가되었고 점프의 방식 등이 약간씩 달라졌다. 가장 크게 달라

진 부분이라고 한다면 3단 라인을 들 수 있다. 기존의 아랑전설 시리즈는 2단 라인으로 2단 오버스웨이 가능했던 것과는 달리 3단에서는 3단 오버스웨이로 바뀌었다.

키 시스템

■ 버튼의 설정 : 버튼의 설정은 전통적인 아랑전설의 4버튼 시스템과 똑같다.

A버튼: 약 펀치	B버튼: 약 킥
C버튼: 강 펀치	D버튼: 강 킥
←←: 대쉬	←→: 백 스텝

■ 소점프: 위 버튼을 살짝 누른다.

■ 대점프: 위 버튼을 길게 누른다.

■ 공중 가드: 공중에서 ←

■ 오버스웨이:





이 게임의 시스템 중에서 가장 크게 변화한 부분이 바로 이 오버스웨이이다. 예전에는 2라인이던 것이 이번 3판에서는 3라인으로 바뀌어 라인의 상하로 오버스웨이가 가능하게 되었고 그에 따른 기술의 변화도 다양해졌다. 하지만 오버스웨이를 한 다음 그 라인에 2명의 캐릭터가 다

올라가 있지 않은 상황이라면 일정한 시간동안 그곳에 머물러 있을 수가 없다.
A + B: 상단 오버스웨이
B + C: 하단 오버스웨이

오버스웨이를 한 다음 (A - B)까지의 버튼을 이용하여 라인 이동 공격을 할 수가 있다. 라인이동 공

격은 보통 점프공격이고 그 외에 하단 공격이 가능하다.

■ **對 오버스웨이 공격** : 오버스웨이가 된 상태에서 다른 라인에 있는 캐릭터를 공격하는 또다른 방법으로 라인 이동공격과는 달리 현재 라인에 서있는 상태로 상대방을 공격하게 된다.

■ **A + B** : 하단 오버스웨이를 한 적을 공격한다.

■ **B + C** : 상단 오버스웨이를 한 적을 공격한다.

■ **반격기** : 아랑전설 2까지 일명 헛치기라고 불리웠던 반격기가 3판에서도 존재한다. 상대방의 기술을 피하면서 공격하는 기술로 돌진 계열의 기술을 가진 캐릭터에게 효과적으로 사용할 수 있다.

■ **전 캐릭터 반격기** : ← → + A

■ **페인트기** : 말 그대로 속임수이다. 사운드와 자세는 분명 필살기지만 준비 포즈만 취할 뿐 제대로 된 기술은 나가지 않는다. 기술을 쓰고 난 다음 헛점이 큰 기술을 페인트기로 속이고 적을 공격하는 방법도 괜찮을 것이다. 하지만 함부로 사용하다가 큰 낭패를 당할 수 있으니 주의해야 하며 쓰도록 하자.

■ **콤비네이션** : 각 캐릭터마다 한두가지 섞은 꼭 가지고 있는 기술이다. 연속되는 공격을 이어함으로써 상대방에게 데미지와 정신적 데미지를 함께 줄 수 있는 기술로 버튼을 조합하여 사용하는 기술이다.

테리 보가드

생일: 3월 15일,
 나이: 23세 국적: 미국
 키: 182cm
 몸무게: 77kg
 격투 스타일: 마살아츠



미대륙을 중심으로 무도 수행자 여행을 하던 중 친구인 리차드 마이어가 파오 파오 카페 2호점을 개점했다는 소식을 듣고 사우스타운을 방문한다. 하지만 그곳은 그의 오랜 숙적인 기스가 지배하고 있는 곳이었다. 여러 무법자들로 부터 정보를 입수한 테리는 진의 비전서에 대한 정보를 듣고 싸움에 뛰어들다.



커맨드기

백 스피크: → + D
 어퍼: / + C
필살기
 파워웨이브: ↓ \ → + A or C
 번 너클: ↓ / ← + A or C
 크랙 슈트: ↓ / ← \ + B or D
 파워던크: → ↓ \ + B or D
초필페인트기
 파워웨이브: ↓ \ → + BD

번 너클: ↓ / ← + BD
 크랙 슈트: ↓ / ← \ + AC
 파워 게이지: ↓ / ← / → + BC
콤비네이션
 A-A-C, A-B-D, 근접C연타
 근접C-C / C, 근접A-C-C-C
 근접A-C-C-C-D, 근접A-C-C-D-D
살기
 파워 게이지: ↓ / ← / → + CD

앤디 보가드

생일: 8월 16일 나이: 22세
 국적: 미국
 키: 171cm
 몸무게: 69kg
 격투 스타일: 시라누이류 굴법



사부인 시라누이 한조(不知火 半藏)의 유지를 받들어 시라누이류의 체술인 굴법을 익힌 사람으로 테리의 친동생이다. 고향인 사우스타운에서 친구 리차드 마이어가 새로운 가게를 열었다는 소식을 듣고 마이와 함께 사우스타운을 방문한다. 하지만 그곳에서 오랜만에 만난 형 테리로부터 마을의 현실을 접하게 되고 비전서를 쟁취하기 위한 정탈전에 뛰어들다.

커맨드기

넘겨차기: → + D
필살기
 사라누이 거미엄힘: ↓ ↑ + D
 환영시라누이: 공중에서 ↓ \ → + D
 비상권: ↓ \ → + A or C
 참영권: / → + A or C
 승룡탄: → ↓ \ + A or C
초필살기
 초열파탄: ↓ 저장 \ → + CD

페인트기

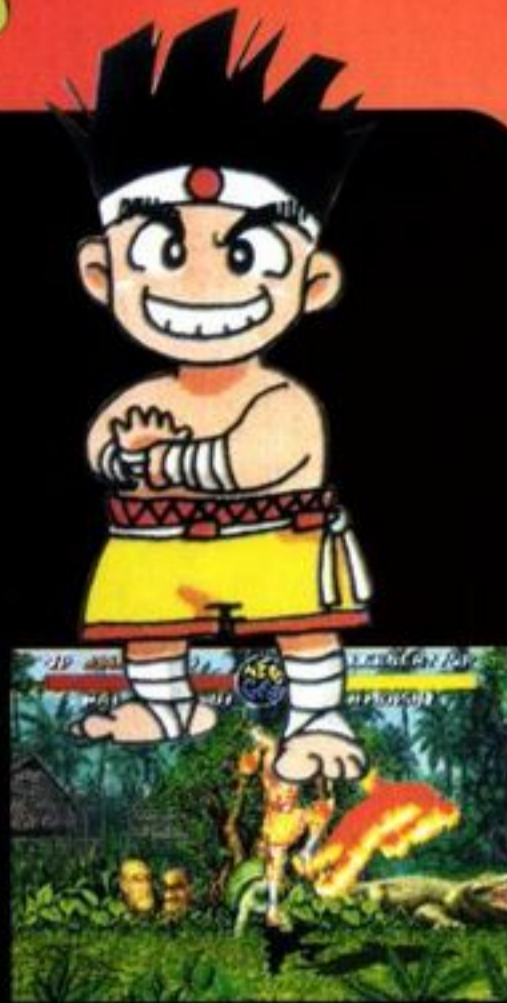
비상권: ↓ \ → + BD
 참영권: / → + BD
 승룡탄: → ↓ \ + BD
 초열파탄: ↓ \ → + AC(저장하지 않는다)
콤비네이션
 근접C 연타 근접 B-B-B
 근접 A-C-C-C-D 근접 A-C-C-D

피영강력

쥬 이가시

생일: 3월 29일
나이: 22세 국적: 일본
키: 180cm
몸무게: 72kg
격투 스타일: 무에타이

무에타이 사상 최강의 챔피언이었던 조는 K.O.F 때부터 알고 지내던 첩신잔으로부터 비전서에 대한 정보를 입수한다. 그는 비전서가 홍콩의 세력을 규명 짓고 사우스타운으로 향했다는 불길한 정보를 듣게 된다. 모험을 좋아하고 매너리즘에 빠지는 것을 싫어하는 그가 사우스타운으로 향한 것은 어쩌면 당연할 일인지도 모른다.



커맨드기

슬라이딩: ↘ + D
조쇼바트: ← + D
버티컬 어퍼: ← + C

필살기

슬래슈 킥: ↘ + B or D
타이거킥: ↓ ↘ + B or D
허리케인어퍼: ← ↘ + A or C
황금의 뒷축: ↓ ↘ + B or D

초필살기

스크류어퍼: → ← ↘ + CD

패인트기

슬래슈 킥: ↘ + AC
타이거킥: → ↘ + AC
허리케인어퍼: ← ↘ + BD

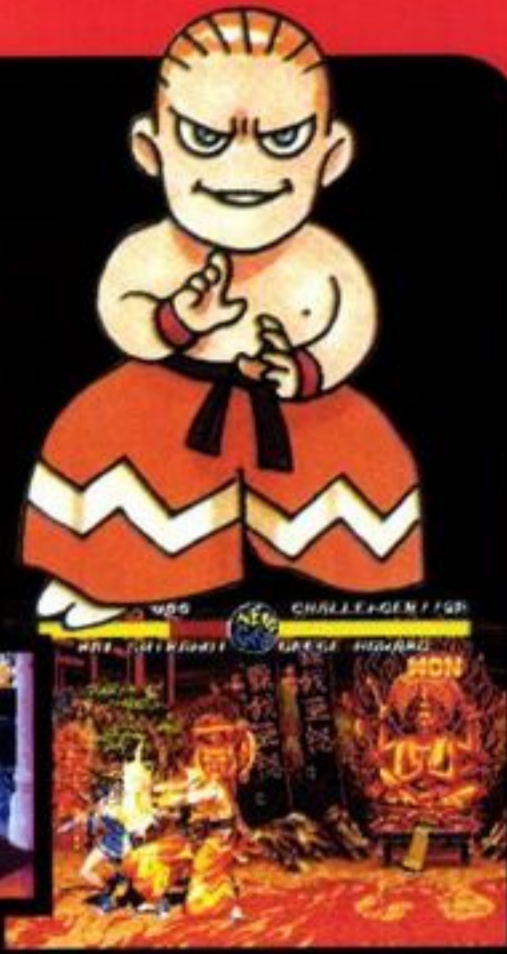
컴비네이션

떨어져서 B-D-D 근접C연타 근접 C-D

기스 하워드

생일: 1월 21일
나이: 42세 국적: 미국
키: 183cm
몸무게: 82kg
격투 스타일: 고무술

완전 부활한 악의 화신이다. 보가드 형제에게 패한 이후 사우스타운으로 돌아와 기스타워를 중심으로 새로운 재기를 기약한다. 그는 무법자들을 끌어 모아 대항세력을 제거하고 다시 사우스타운을 지배하고 세계로의 재도약을 시도한다.



커맨드기

전광 회전차기: ← + D

필살기

열풍권: ↓ ↘ + A
더블열풍권: ↓ ↘ + C
막고 상단 던지기: ← ↘ + B
막고 중단던지기: ← ↘ + D
사영권: ← + B or D
질풍권: 공중에서 ↓ ↘ + A or C

초필살기

레이징 스톰: ↘ ↘ + CD

패인트기

열풍권: ↓ ↘ + BD
사영권: ↓ ↘ + BD
레이징 스톰: ↘ ↘ + AC

컴비네이션

떨어져서 D-D 근접C연타

시라누이 마이

생일: 1월 1일
나이: 21세 국적: 일본
키: 164cm
몸무게: 50kg
격투 스타일: 시라누이류 인술

조부 시라누이 한조가 죽은 후 시라누이류의 인술을 마스터한 전통 계승자이다. 계승을 연마할 때 앤디의 도움을 많이 받았으며 마음속으로 그를 사랑한다. 이번에 사우스타운에 온 것도 앤디와 해외여행을 즐기자 한 것이었지만 현실은 그다지 낭만적이지 못했다. 이번 싸움에는 호기심이 발동해서 참가했다.



커맨드기

용무: ← + D
던지기
몽업 개조형: 공중에서 ↓ + C

필살기

용염무: ↓ ↘ + A or C
필살인봉: ← ↘ + C
화첩선: ↓ ↘ + A or C
양염무: ↓ ↓ + ABC
무사사비의 춤: 공중에서 ↓ + BC or CD

초필살기

초필살인봉: → ↘ + CD

패인트기

화첩선: ↓ ↘ + BD
용염무: ↓ ↘ + BD
무사사비의 춤: 공중에서 ↓ AB

컴비네이션

근접 C 연타 금접B → B-B
근접 C-C ↓ B 근접 C-C-C-D

혼 푸

생일: 8월 21일
나이: 28세 국적: 홍콩
키: 175cm
몸무게: 78kg
격투 스타일: 퐁푸

홍콩의 유능한 형사인 그는 홍콩에서 암행을 하는 사나이를 추적하던 중 이곳 사우스타운에 도착하게 된다. 그는 비전서를 찾는 사람을 체포하는 것에만 신경을 쓸 뿐 비전서에는 전혀 관심이 없다. 쌍절곤과 퐁푸를 주로 사용하고 장신관과는 호감을 다루는 라이벌이다.



커맨드기

축연차기: → + D

필살기

구룡의 통찰: → + B or D
전광석화의 하늘: ↓ ↘ + A or C
전광석화의 땅: ↘ + B or D
제공 열화곤: → ↘ + A or C

초필살기

카텐사의 폭풍: ↓ ↘ + BD

패인트기

제공 열화곤: → ↘ + BD

컴비네이션

근접C연타 근접C-C-C-D

블루 마리

생일: 2월 4일
나이: 18세 국적: 미국
키: 168cm
몸무게: 50kg
격투 스타일: 커맨드 삼보



탐정인 그녀는 무도가의 집안에서 자란 탓에 어려서부터 커맨드 삼보와 같은 여러 가지 호신술을 배웠다. 이번에 비전서에 대한 의뢰가 들어와서 조사차 사우스타운으로 오게 되었다.



커맨드기

스텝 롤링: →+D

필살기

스핀홀: ↓↘↙+A

M. 스파이더: ↓↘↙+C

버티칼 애로우: →↘+B

M. 스내처: →↓+D

스트레이트 슬라이더: ←→+B

M. 크라프 크라치: ←→+D

초필살기

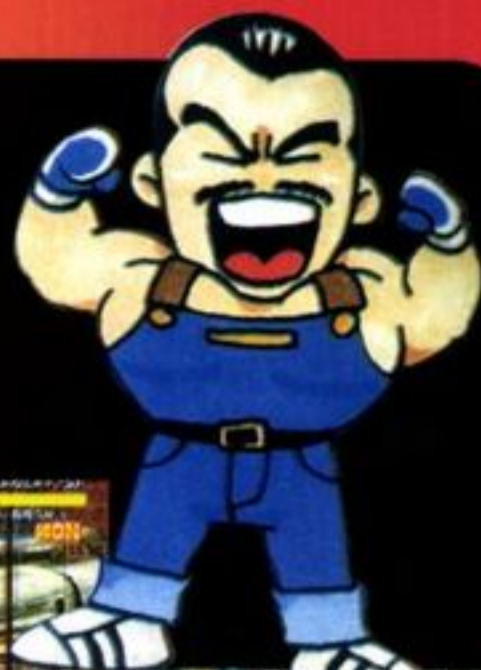
M. 타이퐁: ↘저장 ↓↘↙+BD

페인트기

버티칼 애로우: →↓+BD

프랑코 밧슈

생일: 9월 16일
나이: 31세 국적: 미국
키: 1958cm
몸무게: 110kg
격투 스타일: 킥복싱



은퇴한 킥복싱 세계 챔피언으로 지금은 사우스타운 공항의 노무자로 일하고 있다. 그러나 사랑하는 아들이 납치당하여 악행에 가담하게 된다. 그러던 중 비전서에 대한 이야기를 듣게 되고 납치된 아들을 위해 비전서를 찾아 나서게 된다.



커맨드기

백 롤네이드: →+D

필살기

더블콩: ↓↘↙+A or C

웨이 빙브로: ←↘↙+A or C

파워 바이씨클: ↓↘↙+B or D

초필살기

할마겟돈 바스터: ←↘↙+CD

페인트기

더블콩: ↓↘↙+BD

파워 바이씨클: ↓↘↙+AC

컴비네이션

근접C연타. 근접C-C-D

밤 월손

생일: 5월 15일
나이: 20세 국적: 브라질
키: 184cm
몸무게: 75kg
격투 스타일: 카포에라



카포에라를 사용하는 브라질인으로 리처드 마이어가 브라질에서 스카웃하여 파오파오 카페 2호점의 마스터로 임명했다. 리처드가 그의 능력을 꿰뚫어 보고 카포에라를 가르쳐준다. 밤은 리처드를 아버지처럼 따르면서 카포에라가 세계 최강의 격투기라고 믿고 있다.



커맨드기

슬라이드 헤드 벳: →+C

J. 언더릭: 공중에서 ↘+D

필살기

바이슨혼: ↓↑+B or D

롤링 터틀: AC or BD

초필살기

덴저러스 울프: ↓↓↓+BCD

컴비네이션

A-B-C-C-D. 근접C연타. 근접C-D

모찌즈키 소카쿠

생일: 7월 3일
나이: 48세 국적: 일본
키: 176cm
몸무게: 86kg
격투 스타일: 정전무도류



모찌즈키류(望月流)는 400년의 오랜 역사를 가지고 있고 시라누이 류와는 오랜 라이벌이다. 비전서에 사악한 마가 씌워진 사실을 발견하고 비전서를 소멸하기 위해 정탈전에 뛰어들었다.



커맨드기

상단 석상치기: ↘+C

필살기

마름쇠 던지기: ↓↘↙+A

야생원숭이 사냥: ↓↘↙+D

사곤무: D연타

사신곤: ←↘↙+C

파멸의 불꽃: ↓↘↙+C

우의탄: →←→+C

뇌신권: →↓↘+D

초필살기

이카프치: →↓↘↙+CD

컴비네이션

근접C연타. 근접B-D



나도 이젠 마법사!

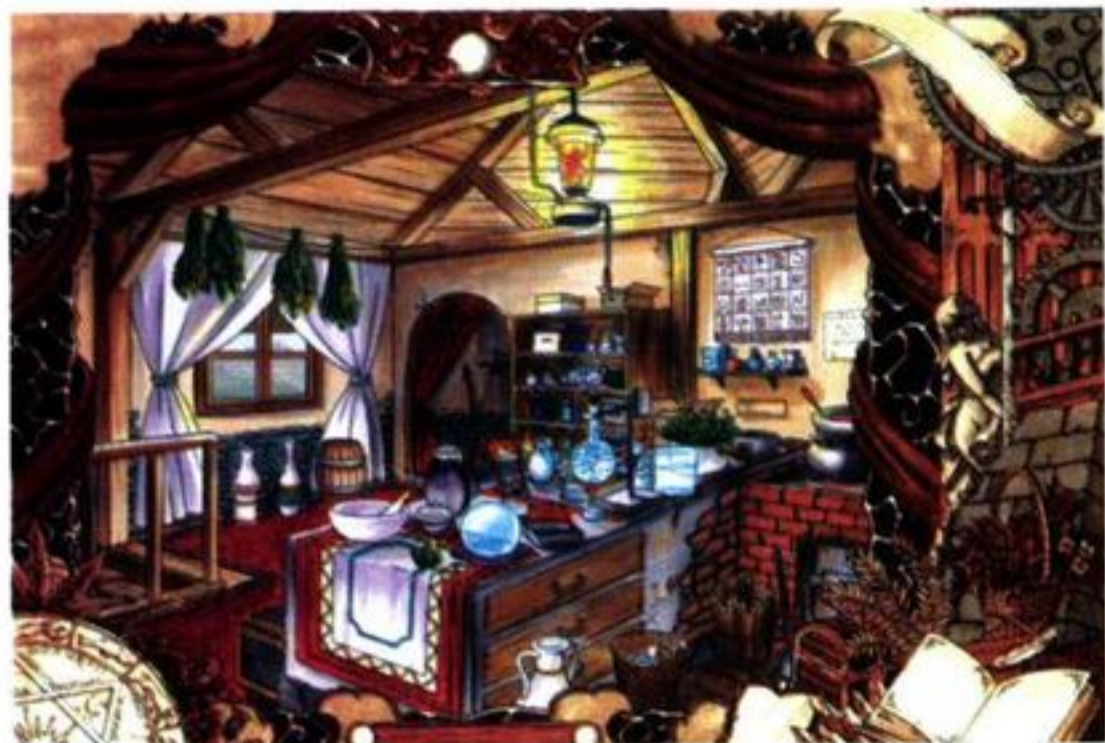
마법사가 되는 방법

마법사가 되는 방법은 볼플레이 게임 등에서 단골로 등장하는 마법사 그 자체를 게임의 주제로 한 것이 아니라 마법사가 되기 위한 과정을 다룬 육성 시뮬레이션이다. 게임의 구성이 아주 재미있고 캐릭터가 아주 귀여워서 저연령층의 게이머들에게 큰 인기를 모을 것이라고 생각한다.



장르	육성 시뮬레이션
최소 사양	486/램8MB이상
권장 사양	펜티엄/램16MB이상
발매일	발매중
가격	45,000원
제작사	TGL
유통사	에스터 엔터테인먼트

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



마법사 육성 시뮬레이션

'마법사가 되는 방법'은 '파렌트 스토리'로 유명한 TGL사가 만든 색다른 게임이다. 보통 RPG나 원타지 어드벤처 등에 등장하는 마법사는 대부분 완전히 성장한 마법사이거나 혹은 마법을 배우면서 여행이나 모험을 하는 것이 대부분이었다. 하지만 이렇게 배우는 마법은 솔직히 말해서 체계가 잡힌 것이 아닌 아이템의 조합이와 유사한 방식의 마법이다. 이런 관점에서 보면 '마법사가 되는 방법'은 매우 체계적인 방식으로 마법을 만드는 것을 볼 수 있다. 또한 마법사를 이용해서 게임을 즐기는 것이 아닌 주인공을 마법사로 만들어 나가는 과정을 즐기는 것이기 때문에 기존의 게임에서 느낄 수 없었던 재미를 느끼게 될 것이다.

게임의 시작

게임을 시작하면 주인공의 난이도를 설정하고 이름을 지어주게 된다. 게임 초반에는 게임의 진행을 도와주는 스승이 등장한다. 마법사가 되고 싶은 게이머라면 스승으로부터 많은 것을 배워야 한다. 그러나 게임 중반 이후에는 게이머 스스로 지식을 습득해야 하는 것은 물론 이야기의 진행과 마법의 습득도 게

이머가 알아서 하게 된다. 이 게임의 패키지 안에는 두껍은 매뉴얼이 제공되는데 이것은 매뉴얼이라기 보다는 마법에 쓰이는 약초의 종류와 어디서 구할 수 있는지가 적혀 있는 마법 전서이므로 만약 매뉴얼을 잃어 버렸다면 게임을 포기하는 편이 나을 것이다.

● 첫 번째 과제

우선 첫 번째로 해야 할 일은 스



승을 찾는 것이다. 만일 스승을 찾았다면 말을 걸어 보자. 처음에는 아주 친절하게 여러 가지 알려 줄

캐릭터를 고르는 것으로 난이도가 결정된다

마법사

여기서 잠깐! **화면 구성이 어렵다**

방에서 다음 장소로 이동하기가 어렵다고 생각되면 화면에 마우스를 두고 오른쪽 버튼을 눌러보면 메뉴가 나타날 것이다. 이 메뉴를 통해서 실행할 수 있는 모든 행동을 조종할 수 있다. 이동이나 행동이 조금 불편하거나 혹은 각 장소에서 해야 할 행동을 잘 모르겠다면 이 방법을 써 보자!



이런 메뉴 명령은 어디에서든 통한다

것이다. 스승이 주는 첫 번째 과제는 '청포도 창조' 마법을 마스터 하는 것이다. 그럼 이제 '청포도 창조' 마법을 하나씩 배워 보자.



스승에게 마법을 배운다

아무것도 모르는 초보자가 무엇을 할 수 있겠는가? 그러므로 매일 스승을 찾아가는 것이 게임의 기본이다. 우선 기본적인 마법을 배워야 하므로 우선 스승으로부터 '청포도 창조' 마법을 배우는 것이 좋다. 4일 정도면 '청포도 창조' 마법을 확실히 배울 수 있다.

그런데 마법을 시전하기 위해서는 시약이 필요하고 이 시약을 조합할 줄 알아야 한다.

첫 번째 과제의 시약 이름과 장소는 인자한 스승이 알려 줄 것이다. 만약 이를 잊어 버렸다면 다시 물어 보자.



마법 시약에 대해 설명을 해주는 스승

외출을 하면 날씨의 변화와 시간의 흐름을 느낄 수 있을 것이다. 우선 이동에 신경을 쓰면서 채취를 하도록 한다. 수많은 이벤트와 시나리오 전개는 외출했을 때의 맵에서 이루어지므로 여기에 빨리 익숙해지는 것이 나중을 위해서 좋을 것이다

시약을 채취했다면 조제실로 가져가서 조합을 한다. 이렇게 해서 첫 번째 과제를 해결했다.

● 두 번째 과제

스승이 내리는 두 번째 과제는 '호박이 되는 마법'을 마스터 하는 것이다.

여기서 잠깐! **시간 구성이 이상이다**

'마법사가 되는 방법'에서는 하루에 한 가지 일 밖에는 할 수가 없다. 즉 오늘은 책을 읽었다면 아무종일 책을 읽은 것 이외에는 아무런 행동도 할 수 없다. 마찬가지로 외출을 하면 집으로 돌아오는 과정이 하루의 일과로 책정된다는 것이다. 그러므로 한번 외출을 하게 되면 되도록 오랫동안 돌아다니고 여러 가지를 둘러 보는 것이 유리하다. 또한 마법시약 등 여러가지 찾아 보고 채취하는 것이 좋다. 그래야만 어디서 무엇을 입수했는지도 알게 되고 다음 과제도 쉽게 풀어나갈 수 있다.



조합은 4가지 방법으로!

여기서 잠깐! **도대체 조합은 어떻게 해야 하나**

시약의 조합은 마법 전서를 참조하는 것이다. 만약 이것이 경우의 수로 반복된다면 나중에는 거의 게임을 진행할 수 없을 것이다. 조합은 4개의 방법으로 나뉘어지는데, 첫 번째는 '태운다', 두 번째는 '끓인다', 세 번째는 '건조시킨다', 네 번째는 '으깬다'이다. 이렇게 조제한 마법은 아이템의 종류로 분류되어 있다.(이것은 맵에서 확인이 가능하다.)

이제부터는 스승이 더이상 시약의 위치나 종류, 제조 방법 등을 가르쳐 주지 않는다. 이제부터는 직접



정그러운 지령어도 필요할 때가 있다

여기서 잠깐! **과제 순으로만 시나리오를 진행해야 하나?**

꼭 그렇지는 않다. 모든 과제에는 24일(게임에서는 24절이라고 부른다)의 시간이 주어지므로 이 기간 내에 과제를 완성시키면 되는 것이다. 실제로 플레이를 한다면 보통 길어도 7일 정도면 마스터할 수 있을 것이다. 그리고 나머지 시간은 마법을 배우기 위해 도서관에서 책을 읽거나 배운 마법의 시약을 조제해 본다던지 혹은 마법에 필요한 시약을 찾아 보는 것이 좋다. 다만 24절이 지나기 전에 스승에게 자신의 과제 성과를 반드시 보여주어야 한다.

마법 전서를 하나하나 뒤져 가면서 게임을 풀어 나가야 한다.

첫 번째 과제와 마찬가지로 스승님에게 마법을 배우도록 하자. 보통 마법에는 퍼센테이지가 있는데 이 퍼센테이지가 바로 마법의 상한치이므로 그 정도만 알고 있으면 될 것이다. '호박이 되는 마법'을 익힌다면 이제 시약을 찾으러 떠나 보자. 물론 마법 전서를 잊어서는 안될 것이다.

이름	조합 방법
키코보랄심	끓인다
브미제로맘	으깬다
브로네세어맘	태운다

여기서 중요한 것은 조합 순서를 마음대로 바꾸지 말라는 것이다. 일 마음대로 순서를 바꾼다면 좋은 실패로 끝날 것이다.

● 세 번째 과제

스승이 도서관에서 책을 읽고 마법을 하나 배워 오라고 한다. 이때



한번 조합한 성과물은 항상에서 아이템으로 등록한다



책은 도서관에서 얻을 수 있다

법의 이름은 '붉은 불꽃의 마법'인데 스승님은 그 이상은 가르쳐 주지 않는다. 단지 '많은 책 가운데서 자신이 필요한 책을 찾는 것도 수행의 하나야.' 라는 말만 남긴다.

우선 도서관에 가서 책을 읽어야 한다. 그러나 아무 책이나 읽는다고 해서 이 마법을 터득할 수 있는 것이 아니다. 물론 남은 시간동안 책을 읽음이 있어 둔 게 아니라면 벌써 알고 있는 마법일 수도 있다. 여기서 읽어야 할 책의 이름은 '붉은색 표지의 그림책'으로 이 책을 읽으면 마법이 시작된다.

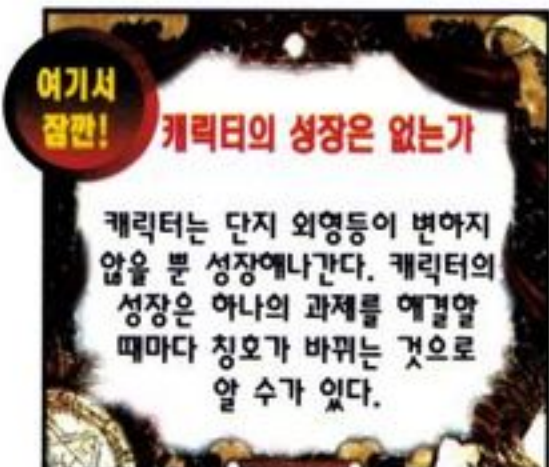
다음날 다시 도서관으로 돌아가 '책으로부터 마법을 배우다'라는 마법을 사용하거나 앞에 있는 책상을 클릭하면 지금까지 읽었던 책들의 리스트가 나타난다.

이 중에서 '붉은색 표지의 그림책'을 선택하고 '마법을 배우다'를 클릭하면 책 속에서 배울 수 있는 마법의 종류 리스트가 나타난다. 이제 마법 전서란 잘 활용하여 '붉은 불꽃의 마법'을 배우도록 하자.

이름	조합 방법
호시레이니스	태운다
데락=아데아	건조시킨다
트리니피시레스	으편다
라이스크레스	으편다

네 번째 과제

이번에는 스승이 '정신 재료의 탐색'이라는 마법을 배우오라고 한



다. 이제는 가르친다고 하기 보다는 거의 요구한다고 생각하는 것이 옳은 듯 싶다.

힌트는 절대 없으니 스승에게 의지할 생각은 꿈도 꾸지 말자. 이제 부터는 오로지 게이머 자신의 머리와 옆에 놓여 있는 마법 전서로만 배워야 한다. 이번에도 책을 찾아서 마법을 익히고 그 마법에 맞는 시약을 구한 다음 이를 조합해서 마스터 하면 된다.

이 마법을 배우는데 성공하면 '채집자'라는 칭호가 '입문자'라는 칭호로 바뀌게 된다.



마법 시약은 뱀의 이곳저곳을 돌아다니면서 얻을 수 있다

다섯 번째 과제

'그럼 다음 문제인데, 네 스스로 생각해

이름	조합 방법
옴키놀드셈	끓인다
틸타=라세	태운다
파지아시아람	으편다

보는 것이다.'
'뭐라구요! 그래서 어떻게 해요?'
'지금까지 여러 가지 마법 공부를 해왔을 거야. 네가 해 보고 싶었던 것이 있었다면 이번 기회에 해 보는 거야.'
'...'
'왜 그래?'

'사부님.....저 사실은 어머니와 아버지에 관해 알고 싶어요. 사부님은 뭔가 알고 있지 않아요?'

'부모님에 관해서? 예전에도 말했던 것 같은데. 너의 어머니는 병으로 죽고 아버지는 행방을 몰라. 나는 그런 너를 떠맡은 거란다.'

'그 밖에 아는 것은 없어요?'
'글쎄, 그 때는 너도 너무 어려서 부모님의 얼굴도 기억할 수 없겠고 그것이 오히려 너에게는 잘 되었지만.'
'...'

'아참! 너의 어머니한테 한가지 부탁 받은 것이 있단다.'

'무슨?'
'강하고 훌륭한 마법사가 되라'라고 네가 지니고 있는 반지에는 네 엄마의 바램이 깃들어 있단다. 그 바램이 헛되지 않도록 열심히 노력해라.'

'네!'
'그래. 이번 문제는 어머니께 성묘가는 것으로 해 두자'
'여기에서 북서쪽으로 한참을 가다보면 바다가 잘 보이는 곳이 있단다. 그곳에



너의 어머니의 무덤이 있단다.'
'나의.....?'
'그리고, 이 꽃을 가지고 가거라.'
'네..'

이런 무책임한 스승이 있다니! 문제를 스스로 만들어서 풀어 보라니!

어머니 산소에 성묘를 하고 오는 것은 길만 잘 찾아 다닌다면 그리 어렵지 않게 해결할 수 있다. 하지만 정작 문제가 되는 것은 산소 주위에 있는 모래귀들이다. 이 모래귀들이 산소를 엉망으로 만들고 있기 때문이다. 하지만 그동안 배운 불꽃 마법을 이용하여 간단히 해치우자! 공격 마법을 그동안 무엇때문에 배웠겠는가!

이번에는 조금 색다른 마법을 배우게 된다. 어떻게 보면 배우다가보다는 시나리오 전개를 위한 이벤트의 성격이 짙은 것 같다.

지난 번 과제에서 어머니의 산소에 다녀온 주인공은 어머니와 한 번 만나보고 싶어진다. 하지만 죽은 사람을 다시 살리는 마법은 이 세상에 존재하지 않는다. 그러나 죽은 사람과 대화를 할 수 있는 마법은 있다고 하는데... 스승이 자신이 직접



일기는 나중에 유용하게 쓸 수 있다



한 모양이야. 100년도 더 된 책이니까.'

이 말을 들은 주인공은 어머니를 단 한 번만이라도 만나고 싶은 마음에 100년도 더 된 이 책에 썩여있는 환상의 꽃 '아메미호로심'을 찾겠다고 나선다.

이 환상의 꽃은 집의 북쪽 동굴을 지나 눈이 내리는 북쪽 지역 중에서도 '북쪽의 숲' 지역 등에서 찾을 수 있다.



이 마법의 조합과 의식을 하겠다고 한다. 그러나 이 마법은 배울 수 있는 마법이 아니라는 것을 명심해 두자.

왜 고도의 마법이나 조합과 의식은 내가 하겠다. 그대신 마법 재료는 내가 수집해 오는 거야

그럼, 지금부터 내가 얘기하는 마법의 재료를 수집해 오도록, 알았지?

네!

제 번째는...? 이것이 가장 골치거리란다

왜요?

'북쪽에서만 뿜 수 있다고 하는 환상의 꽃 아메미호로심'

'그렇게 희귀한 재료예요?'

'이 책의 저자는 북쪽의 물 근처에서 발견

여섯 번째 과제

'그런데, 이것은 어디에서 어떻게 사용하면 되나요?'

'그것은 너와 엄마의 추억이 깊은 곳에 가서 사용하면 좋단다. 예를 들어 네가 예전에 살았던 집이라든지.'

'제가 살던 집이요? 어디에 있어요?'

'네가 전에 살던 집은 여기에서 남쪽으로 가면 보일거야. 거기가 너의 집이었

단다'

'네, 알았어요!'

'그럼, 다녀오너라'

'다녀오겠습니다'

'사부님--아니! 할아버지'

'네 엄마를 만난 모양이구나? 그거 다행이다'

'음, 네 엄마한테 들었는데 네 아버지가 사라진 장소는 알았느냐?'

'혹시 전설의 계곡 사가손이 아닐런지'

'알고 있어요?'

'확실치는 않지만 그런데 이런 얘기를 알고 있나?'

'폭포 안에 있는 전설의 동굴은 카가라키산으로 통한다. 하지만 믿지 않는 자는 출입을 금한다' 계곡으로 통하는 입구에는 강력한 마법으로 무장되어 있으며 그 존재를 믿는 사람

밖에 들어갈 수 없다. 세계 수 없이 없다면 내 딸의 병

따위는 나을 수 있었는데, 아무래도 이 이야기 뒤에는 뭔가 있는 것 같아'

'호음'

'대충 장소만 알고 있으면, 찾아 보는 것도 괜찮지. 부디 몸조심해서 갔다 오너라'

'어떻게 제가 아버지를 찾으려갈 지 아셨어요?'

'네 어머니와 닮았기 때문에-- 내 딸과 똑같아'

'혜혜'

주인공은 다시 아버지를 찾기 위해 험난한 모험을 다시 시작해야 한다.

'서쪽 강가 모래밭'의 아래쪽에 있는 폭포 뒤쪽을 유심히 살펴보면 동굴이 있다는 것을 알 수 있다. 그 길을 통해 들어가면 처음으로 가보는 동굴이 나온다. 길을 가던 도중에 호박 요정을 만났다면 동굴을 빠져 나가는 방법을 알 수 있을 것이다. 주인공은 꿈에도 그리던 아버지를 만나게 되지만 다시 헤어지게 된다. 주인공은 그 후에는 친정아버지가 되기 위한 8가지 과제를 찾아 나서고 마침내 꿈에도 그리던 마법사가 된다.

게임을 마치며

지면이 부족한 관계로 중간 정도 배리만을 공략하였다.

이 게임은 서나리오의 재미성 있는 구성과 마법사 그 자체가 아닌 마법사가 되어가는 과정을 그리고 있다는 것이 색다른 게임의 재미를 더해준다. 이 게임은 캐릭터와 난관은 마법 여왕에 한번쯤 동참해 보는 것도 좋을 듯하다.



환상의 꽃은 어디에 있는 것일까?



피망공방



학교 종이 땡땡땡 ~ ♪

졸업 2

육성 시뮬레이션의 대명사 「졸업」! 그 후속작 「졸업 2」는 이미 여러 기종으로 이식이 되어서 졸업1편을 능가하는 엄청난 인기를 얻고 있다. 개성 있는 미소녀들과 그에 따른 특이한 교육 방식이 필요한, 어쩌 보면 쉽지 않은 게임일 수도 있다. 모두 교육의 어려움을 몸소 맛(?) 보자.



장 르	육성 시뮬레이션
최소사양	486/영 8MB
권장사양	펜티엄/영 16MB
발매일	8월
가격	49,500원
제작사	에드플(일본)
유통사	디지털위

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



게임의 대부분을 차지하는 부분으로 가장 신경 써야 한다.

페리미터 설명

□HP: 학생의 몸의 상태. 낮으면 병의 원인이 된다. 내려가면 적절히 휴식을 취하게 해서 올려준다.

□체력: 기본적인 HP를 결정한다. 체력이 높을수록 기본적인 HP역시 올라가므로 잦은 휴식 없이 공부를 할 수 있다.

□호의: 교사에 대한 호의. 낮으면 학생이 말을 걸지 않게 된다.

□적의: 교사에 대한 적의. 높으면 교사에게 반항을 하게 된다.

□품위: 낮으면 품행이 불량. 높으면 품행을 양하게 되고 큰 정적 데미지를 입는다.

□매력: 학생의 매력도. 높으면 친구들과의 애정도가 올라간다.

□향학: 학생의 향학심. 높으면 자율적으로 학습을 하게 되지만, 지나치면 침착성을 잃게 된다.



페리미터에 따라서 학생의 교육 방침을 결정하자

■엄하게 한다: 학습효과의 상승을 기대할 수 있지만 향학이 떨어지므로 장시간 사용 시에는 상당한 부작용이 따르니 시험을 곧 앞둔 시기에 잠깐씩 사용하자.

■자습: 향학이 높다면 궁극적 방침. 하지만 향학이 낮으면 그만큼 학습효과가 상당량 떨어지므로 초기에는 사용하지 말고 일정량 향학이 올라 갔을 때 사용하자.

□지도 과목: 지정한 과목을 지도한다.

□좌석 배치: 학생의 자리를 결정한다. 마우스로 바꿀 학생을 클릭 한 뒤 변경할 학생과 클릭한다.

평일의 커맨드

□지도 학생: 지정한 학생을 중점적으로 지도한다.

□지도 방침: 수업의 방침을 결정한다.

■다정하게 한다: 학습효과는 낮지만 향학이 올라가므로 초기에 권장하는 방침이다.



서지혜

CHUNGSHANG GIRLS' HIGH SCHOOL

(원판: 이시바시 미사코)
 생일: 10월 21일
 혈액형: O형
 특기과목: 영어, 국어
 부족한 과목: 음악

책임감과 리더십이 강하고 성적 우수. 성격적으로 자립심이 있는 반면 쓸쓸한 모습을 보이기도 한다. 따뜻한 마음으로 감싸주는 것이 좋은 것이다.



남도희

CHUNGSHANG GIRLS' HIGH SCHOOL

(원판: 이누즈키 사오리)
 생일: 2월 18일
 혈액형: O형
 특기과목: 국어
 부족한 과목: 기사

남자 같은 성격. 공부를 싫어하고 인생은 실력으로 이끌어 가는 것이라고 생각하고 있다. 사실은 다정한 누나적 존재이다.



신디

CHUNGSHANG GIRLS' HIGH SCHOOL

(원판: 시쿠라이 신디)
 생일: 8월 23일
 혈액형: AB형
 특기과목: 영어
 부족한 과목: 영어 이외에는 흥미가 없음.

고교 2학년 때 전학. 브라질의 귀족 지녀. 밝고 개방적으로 변의 무드 메이커적 존재.




송유리

CHUNGSHANG GIRLS' HIGH SCHOOL

(원판: 타니 유리키)
 생일: 5월 17일
 혈액형: O형
 특기과목: 수학
 부족한 과목: 물리, 화학

건강이 남실 정도로 밝고 행동적이지만, 출렁대는 성격으로 변의 트러블 메이커적 존재.



수업방침 효과표

	다정하게	엄하게	자습
HP 감소	-1/	-2	거의 없음
출석수	보통	불량	강한데 따라
양학	양상	양상	?

안정희

CHUNGSHANG GIRLS' HIGH SCHOOL

(원판: 아스다 마이나)
 생일: 6월 4일
 혈액형: B형
 특기과목: 영어, 수학
 부족한 과목: 체육

다정다감한 성격으로 예민한 감수성을 가지고 있다. 크히 소녀적인 분위기로, 다정이 감싸주지 않으면 상체를 입을지도...



휴일의 커맨드

휴일 지도의 유의점

▶교실

- 개인 면담 : 휴일의 스케줄이 끝나면, 개인 면담을 할 수 있다. 면담을 할 수 있는 학생은 한 명 뿐. 바로 이 면담을 통해서 고민도 듣고 충고를 할 수 있으므로 잘 선택하여 사용하자.
- 학생에게 하는 말에 따른 페리미터 변화
 - 물리사키비 많으면: HP 감소
 - 막음, 향학 감소
 - 인기 관리를 한다: 호의의 상승
 - 진지하게 시킨다: 경의의 상승
 - 과 향학의 상승

▶야외

- 추적조사 : 추적할 장소를 지



정, 학생의 생활을 체크 학생의 탈선을 조기에 방지할 수 있으므로 주기적으로 시행하자.

- 가출 수색 : 최악의 상황인 가출한 학생을 찾는 것이다. 한번 가출을 하게 되면 평가와 능력치가 급하강 하므로 서둘러서 찾아야 한다.
- 식사에 초대: 학생 한 명과 식사를 하는 커맨드. 학생의 HP 상

승과 패리미터의 변화를 기대할 수 있다.

여름방학의 커맨드

■ 학생 지도 : 학생의 지도 방침을 결정. 공부 중심, 배우기 중심, 자유 행동을 결정할 수 있다.

학생들의 상태 회복

- 피로: 휴일에 학생의 스케줄을 휴식으로 변경하거나 함께 식사를 함으로서 HP를 회복하자.
- 식사 초대와 선물에는 호의·적의의 상승·하강 작용이 있다.
- 노이로제, 불쾌함, 피로, 공주병, 실연 : 장시간 방치하면 상당한 부작용을 가져오므로 서둘러서 '고민을 들어준다'의 커맨드로 치료하자.



학생들의 정신 상태에 변화가 온다면, 서둘러서 회복시켜 줘야 한다

본 게임

게임의 특징은 바로 자신이 학생들을 키워 나가는 것이다. 따라서 확실한 공략이란 있을 수도 없고, 너무 자세한 공략은 재미를 반감시키는 원인이 될 수도 있다. 그렇기에 자세한 설명은 피하고 게임을 더욱 즐겁게 즐길 수 있는 방법을 제시했다.

~이 게임의 궁극적 목표는 전원 일류 대학!~

이 게임의 궁극적 목표는 뭐니뭐니 해도 모든 학생을 일류 대학에 진학시키는 것이다. 하지만 1류대학에 보내기란 말처럼 쉬운 게 아니다. 자신의 지도를 발휘하여 사랑스런 제자들을 모두 일류 대학에 보내도록 노력하자.



각 캐릭터의 개성을 살려주자!

졸업 2는 정말 캐릭터들의 개성이 아주 독특하다(제작사에서 이 점에 중점을 두고 일러스트를 제작한 듯. 첫눈에 '이 아이는 이런 아이이다!' 라는 것을 짐작할 수 있을 정도). 전형적인 공부벌레 타입의 서지혜, 남자 같은 면이 매력적이라고 할 수 있는 남도희, 건강미가 넘치는 신디, 귀여운 것 빼면 시체라는 송유리, 요조숙녀 같은 안정화... 각 캐릭터들의 특성을 잘 고려해서 그들에게 맞는 교육을 펼치는 것이야말로 바로 플레이어의 의무이다

궁극적인 목표 일류 대학으로

아무리 캐릭터의 개성을 살려주고자 하더라도 일류 대학에 보내기 위해서는 오로지 공부 공부 공부뿐이다. 하지만 공부는 어떻게 하느냐



1류 대학이메일로 궁극적 목표

에 따라 1류 대학이나 유급이나가 결정이 된다. 아무리 공부하고자 하는 의지가 높더라도 자식에 게 맞지 않는 수업만 듣는다면 무용지물! 이 수업을 어떻게 진행해야 하는지 여기서 소개하도록 하겠다.

▶ 자리 배치

먼저 수업을 진행하는데 있어서 가장 이상적인 자리 배치를 마련해야 한다. 기본적인 자리 배치가 가장 이상적인 배치라고 할 수 있으나 처음부터 그 자리 배치를 이용하자는 것은 좋지 않다. 각 학생들의 친분도와 학습도를 잘 살펴보고 결정토록 하자.

■ 예정도와 학습도의 관계 : 자리 배치를 할 때 신경 쓰이는 스태티스가 바로 예정도와 학습도이다. 예정도가 높은 학생끼리 옆에 앉는다면 서로 잡담을 하느라 공부에 지장을 초래할 것이고, 학습도가 높은 학생과 낮은 학생을 옆에 앉힌다면 학습도가 높은 학생의 영향을 받아 학습도가 낮은 학생의 학습 능력이 올라가게 된다.

결국은 예정도가 높은 학생끼리는 되도록 옆자리를 피하고 학습도의 차이가 많은 학생을 옆자리에 앉히자.

여러가지 이벤트

- 3월 3일 - 개학식
- 5월 18일 - 연극제
- 5월 30일 - 중간고사
- 6월 15일 - 학급대항전
- 7월 25일 - 기말고사
- 7월 26일 - 방학식
- 8월 25일 - 개학식
- 10월 12일 - 체육대회
- 10월 24일 - 중간고사
- 11월 16일 - 청화제
- 12월 19일 - 기말고사
- 12월 20일 - 방학식
- 2월 2일 - 개학식
- 2월 22일 - 수험일
- 2월 23일 - 졸업식



가끔은 학생들을 식사에 데는 것도...

가장적인 교육이냐! 엘리트 교육이냐!

이 게임을 시작하게 되면 서지혜, 신디, 남도희 이외의 3명의 낙제생 수준이다. 그들의 성적의 차이는 정말 하늘과 땅 차이. 이때 플레이어 본인의 교육관을 시험하게 된다. 전원교육, 엘리트 교육...? 잘 생각해서 그들을 이끌도록 하자.

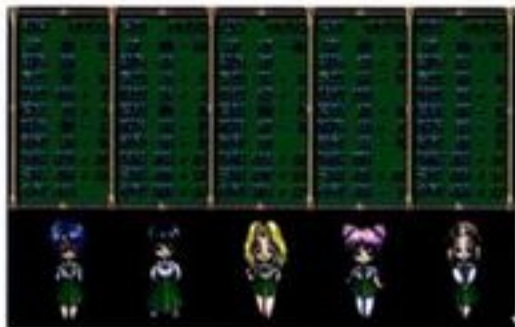


파워공략



▶ 능력의 평균화

자리 배치가 끝났다면 능력치를 평균화



능력치를 골고루 분배하자

■ 학업의 중요성

일류 대학의 성패는 바로 이 향학에 달려 있다 해도 과언이 아니다. 평소에 공부를 하지 않던 학생이라도 향학심이 올라가면 학습 능력이 오르면서 능력치가 비약적으로 상승하게 된다(수업 태도부터 바뀌게 된다). 초기에는 바로 이 향학 수치를 올려 주는데 주력하자.



골고루 자리 배치는 소용이 없는 안된다

시키는 것이 우선시 된다. 능력치가 서로 너무 차이가 난다면 수업은 엉망이 된다. 수업 효과가 전혀 없는 학생이 생기게 되고 향학열은 떨어지게 되고... 이 현상을 방지하기 위해서는 먼저 전인교육이 필요하다. 먼저 낮은 능력치를 가진 학생을 먼저 이끌어야 한다.

그렇지만 이 낮은 학생 위주로 할 경우 능력치가 상대적으로 높은 학생 즉 야스다와 미사코의 능력치는 계속 깎이게 되고 심지어는 가출까지 할 우려가 있으므로 먼저 공부 잘 못하는 쪽에 끼지만 영어와 친구 사귀기를 기가 막히게 잘하는 신디를 위주로 영어 공부를 시키자. 그리고 주말 일정은 모두 보충 수업으로 능력치가 낮은 학생의 능력치를 최대한으로 끌어올려야 한다. 이때 주의할 것은 각 캐릭터들이 공부만 하는 생활에 이르지 못해 노이로제, 불신감 등의 현상에 빠질 우려가 있다. 이때는 재빠르게 대처해야 한다. 너무 공부 위주로 하여 잠시 노이로제 불신감 등에 빠져 있는 학생을 그대로 방치할 경우 가출이라는 극악의 사태가 벌어질 우려가 있기 때문이다.

▶ 성적의 극대화

자리 배치가 끝났다면 이제 성적을 최대한으로 올리는 것이 최대 관건이다. 이것을 위해서는 과감히 모든 것을 포기하고 공부만 시키도록 해야 한다. 학생들은 고달프겠지만 그렇게 가르치는 선생님 역시 고달프다라는 것을 절실히 느끼게 해줄 것이다. 먼저 수업은 상냥하게 시작하도록 해야 한다. 처음부터 억하게 하거나 자습을 시킬 경우에는 그것은 완전 학생들의 반발과 학생들의 탈선을 주도하는 것이다.

먼저 상냥하게 학생들을 지도하도록 하자. 이 방식은 가장 효과가 낮다고 하지만 향학 즉 학구열이 높아지기 때문에 처음에는 이 방식으로 수업을 하도록 하자. 그리고 향학이 높아져서 수업 태도가 눈에 띄게 달라졌다면 자습과 엄한 수업을 위주로 하여야 한다. 자습은 수업 참석률은 낮다고 하지만 향학이 높



이것이아말로 올바른 학습 태도가 아닌가

을 경우 그 수업 효과는 엄청나다. 엄한 방식의 수업도 향학이 높은 상태에서 실시했을 경우 향학이 조금씩 떨어지는 단점이 있지만 그 효과는 엄청나다.

▶ 학생들을 사랑으로 감싸주자

현실에서도 대학을 가기 위해선 막대한 노력을 요하듯이 졸업 2에서도 학생들에게 상당한 공부량을 강요하지 않으면 안된다. 하지만 자유분방하던 아이들에게 스파르타식 교육은 역시 무리... 그 아이들을 잘 토닥거리 주고 감싸주지 않는다면 그 아이들은 가출이나 탈선의 길로 들어설 수가 있다. 이것을 막기 위해서라도 종종 선물을 사다 주거나 방학을 이용하여 함께 식사를 하는 등의 방법으로 사제지간의 정을 돈독히 하기 바란다.

1. 학생들의 개성을 최대한으로 살려주자

이 방법은 달리 설명할 것이 없다. 일류 대학은 모두 포기하고 학생과 함께 즐거운 수업을 하는 것이 그것이 그들을 개성을 최대한으로 살릴 수 있는 방법이다. 하지만 아이들을 모두 방치하는 것은 아니다. 그 아이들에게 최대한의 자유를 누리게 하되 탈선으로 가는 길은 막아 주어야 한다.

주말의 학생들과의 면담을 게을리 해서도 안되며, 그렇다고 해서 공부를 게을리 시켜서도 안된다. 많은 어려움이 있는 코스는 아니지만 학생들과의 정을 나누기에는 이것만큼 좋은 방법은 없다. 이 방법을 통해 학생들과 일년을 즐겁게 보내는 것이 이 게임의 매력이라고 할 수 있는 요소 중 하나이다.



공부도 중요하지만 때로는 감싸주어야 한다

1-1. 방학을 잘 이용하자

방학 현재 고등학교에서 절찬리에 실시 중인 보충 수업처럼 수업 위주로 방학을 보냈다가는 선생님에 대한 호감도는 당연히 떨어지기 마련 하지만 공부를 시키지 않을 수는 없는 법. 방학 전에 향학을 최대한으로 올려놓는다면 학생들은 자연스럽게 자유롭게 놓아주어도 공부를 결코 소홀히 하지 않으며 선생님에 대한 호의도 높아지니 이것이야말로 일석이조~!

게임을 마치고

「졸업 1」을 너무도 재미있게 플레이 해본 필자에게 있어서 「2」의 한글화는 생각보다 실망을 많이 안겨 준 작품이었다. 캐릭터의 16칼라하는 위파파의 이직감을 느끼게 해주었으며, 여러 이벤트 사제는 게임의 재미를 상당수 반감시키고 있다. 하지만 원 게임이 워낙 매력적이고 재미있는 게임이다 보니 후 권장하고 싶은 게임임에는 틀림없다.

