

The Most Famous PC Game Section of Game Champ

GAMER POWER

CD ROM

GAME CHAMP

● 파워 A to Z
툼레이더
삼국지 V
신디케이트 워즈
ATF 나토 파이터즈
삼국지 공명전



V

977

멀티 플레이어 게임 네트워크, 드왕고!!

“아직도 혼자서 게임을 하십니까?”



'DWANGO'의 지구촌 게임 열풍!

미국, 일본에 이어 한국으로 계속됩니다.

Warcraft II, Descent2, Command & Conquer...

컴퓨터 대 사람이 아닌

사람 대 사람을 위한 꿈같은 게임 세계!!

한메소프트가 열어 드립니다.



(02)

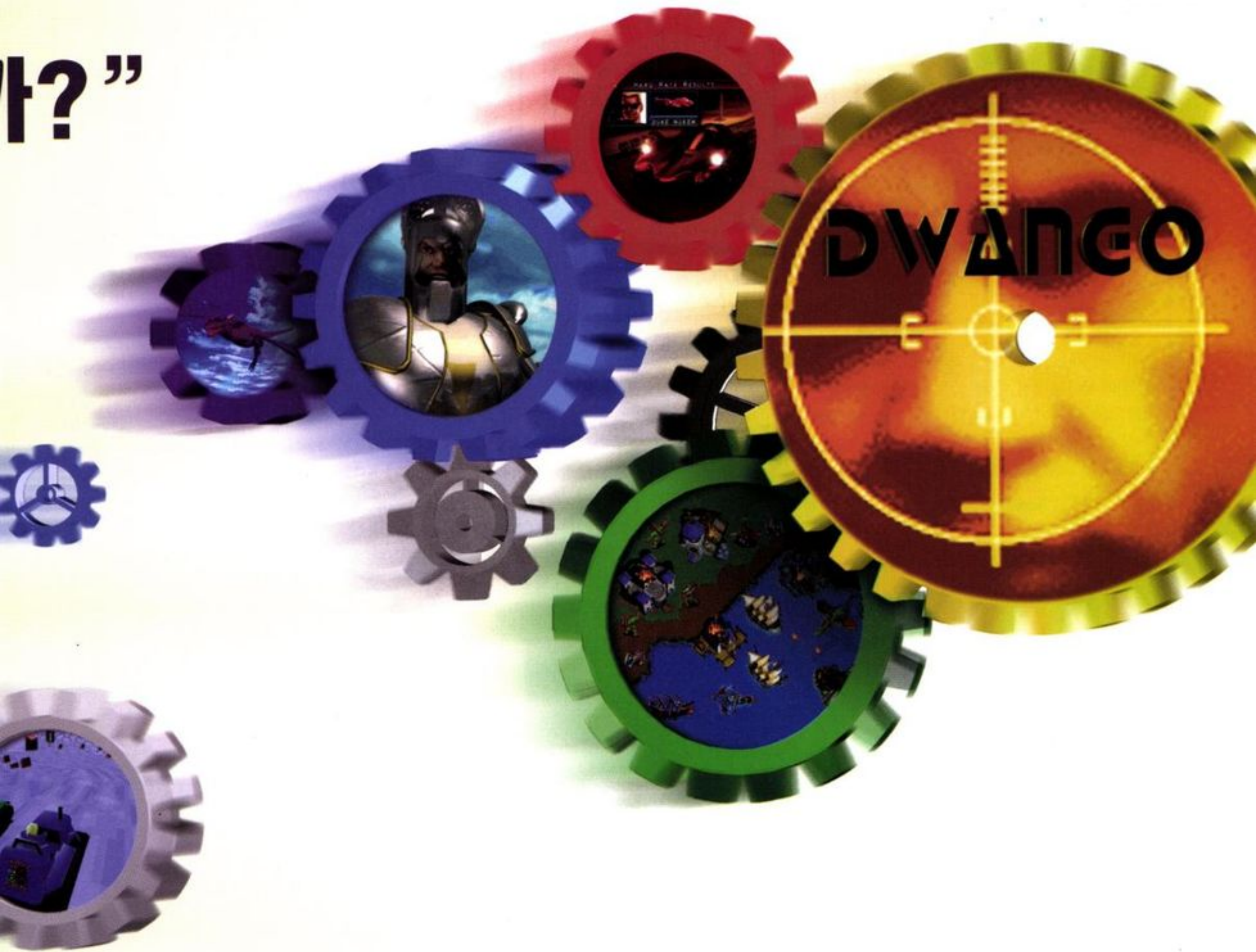
577-6900에서 지금 **무료 서비스** 중

드왕고가 지원하는 게임들

둠(Doom)시리즈, 넷 메크(NetMech), 빅 레드 레이싱(Big Red Racing), 헤리틱(Heretic), 헥센(Hexen), 터미널 벨로시티(Teminal Velocity), 디센트(Descent)2, 워크래프트(Warcraft)2, 듀크 뉴켄 3D (Duke Nukem 3D), 커맨드 앤 퀴커(Command & Conquer) 등.

드왕고에 대한 더욱 자세한 내용은 인터넷 월드와이드웹 사이트 (<http://www.dwango.com>)에서 알 수 있습니다.

가?"



DWANGO 란?

DWANGO는 서로 다른 지역의 여러 사람들이 모뎀을 통하여 네트워크 게임을 즐길 수 있도록 해주는 오락 서비스입니다. DWANGO를 이용하면 채팅을 즐기면서 서로 원하는 게임을 즐길 수 있습니다. 이 서비스를 이용하면 기존의 워크래프트(Warcraft)2, 디센트(Descent)2, 듀크 뉴캠 3D(Duke Nukem 3D), 터미널 벨로시티(Terminal Velocity) 등과 같은 게임을 마치 네트워크로 연결된 것처럼 실시간으로 즐길 수 있습니다.

접속하려면?

DWANGO에 접속하기 위한 프로그램(도스 및 윈도우즈 95용)은 현재 하이텔/천리안/나우누리의 공개자료실에서 무료로 구하실 수 있습니다. (하이텔: GO GL, 천리안/나우누리: GO PDS) 공개자료실에서 '드왕고'를 찾아 다운로드 받으시면 됩니다. 프로그램을 실행시킨 후 전화걸기에서 (02)577-6900으로 전화를 걸어서 접속하면 실시간 네트워크 게임을 즐길 수 있습니다. 기술 문의: (주) 한메소프트 통합지원팀, (02)529-8982



WORLD WIDE NEWS

비디오 게임용 호러 어드벤처 빅 타이틀 국내 진출 러쉬

비디오 게임으로 유명했던 빅 타이틀들이 곧 PC로 이식되어 국내에 출시될 예정이다. 이들 빅 타이틀은 PS용 「바이오 하자드」, 「시공탐정 DD」 3DO용 「D의 식탁」이다. 현재 현대와 극비리에 교섭중인 것으로 알려진 호러 어드벤처 바이오 하자드는 현재 캡콤이 제작 중이며 미국판으로는 제목이 「Resident Evil」로 출시될 예정으로 포맷은 원도 95 판으로 이식될 예정이다. 아직 정확한 출시일은 정해지지 않았으나 내년 상반기 중일 것이라고 관계자는 밝혔다.

또한 3DO용으로 출시되어 각 비디오 게임으로 이식되었던 「D의 식탁」이 삼성영상사업단에 의해 올 연말에 출시된다. 삼성영상사업단은 어클레임과 계약을 맺고 「배드 모조」, 「어센더시」을 출시한다. 한편 아직 유통사가 결정되지 않은 「시공탐정 DD」는 현재 일본에서는 PC용으로 출시되었다. 한편 호러 어드벤처 게임 대부분이 잔악, 폭력성이 짙은 것을 염려, 이번 출시 예정작들이 심의 통과에 어려움이 있을 것이라고 관계자들은 입을 모으고 있다.



바이오하자드

하이콤, 제2의 프랜차이즈 사업 예정

하이콤이 97년부터 시행할 새로운 사업안을 구상하고 있다.

지금까지 하이콤은 기본 베이스로 구축해 온 프랜차이즈 형식의 삼성 게임 프라자의 뒤를 이을 새로운 사업 방안을 마련하고 있다.

하이콤은 기존의 삼성 게임 프라자와 같은 프랜차이즈 형식으로 PC 게임, CD-ROM 타이틀, 교육용 등의 아이템을 취급할 예정에 있다.

이러한 새로운 프랜차이즈 제도의 시행은 하이콤이 판권사업에 주력함에 따라 탄생한 사업기획이며

앞으로 더 많은 소비자에게 더 가까이 양질의 소프트웨어를 제공한다는 취지에서 만들어졌다.

인포미디어, 게임 타이틀 신규 제작

멀티미디어 타이틀 제작 업체인 인포미디어가 게임제작에 신규 진출했다.

지난 9월 기존 C&C 인포미디어에서 인포미디어로 상호를 변경하고 연구소를 설립하며 전반적인 회사 개편을 단행한 인포미디어는 현재 「B-SHOP SD」라는 액션 게임을 개발 중에 있다.

「B-SHOP SD」은 이등신 로봇이 주인공으로 수십 가지 종류의 적 로봇과 싸우면서 게임을 진행하는 횡스크롤 메카닉 액션 게임이다. 게임의 캐릭터는 SD형식으로 전체적으로 사운드와 음향효과를 강조했으며 12월말 발매예정인 현재 50% 정도 완료된 상태이다.

한편 인포미디어는 「멀티미디어 태권도」 1.5버전도 새로이 출시했다.



LG미디어, 전략 시뮬레이션 게임 「스톤 액스」 개발

LG미디어가 5억원의 제작비용을 들여 전략시뮬레이션 게임을 제작중에 있다. 지난 95년 12월부터 기획하여 작업을 진행 중인 「스톤액스」는 석기시대를 배경으로 하는 순수 전략 시뮬레이션 타이틀로 원도 95전용 게임이다.

스톤 액스는 3만 5천년전 후기 구석기 시대의 중앙아시아 바이칼호 부근에 살던 구석기 부족을 배경으로 늘어나는 인구와 부족한 식량 문제를 해결하고자 풍요로운 땅으로의 이동을 하게 되는 것이 게임의 줄거리이다. 이 게임은 게임의 시작과 함께 추장, 족장, 기타 부족원들이 맵상에 주어지며 게임은

주로 추장을 중심으로 진행되며 추장의 이름을 사용자가 자유롭게 정해줄 수 있다.

사용자는 부족의 추장이 되어 그들의 인구, 식량, 성비, 세금 등을 조절하여 부족원이 추장에게 복종할 수 있도록 조절해 주어야 한다.

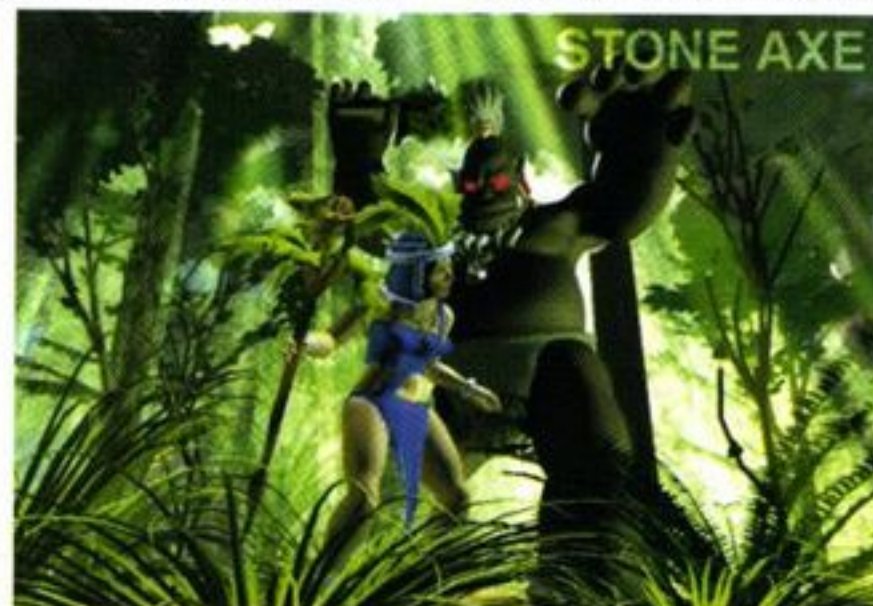
또한 각 스테이지마다 다른 부족과 만나 그들과 전투를 하거나 혹은 대화를 통해 상대 부족의 어려움을 해결하여 해당

미션을 클리어해야 한다.

이 게임이 다른 전략 게임과 구분되는 사항은 금이나 돈에 의한 생산에 중점을 두고 있다는 것에 반

해 스톤 액스에서 남녀 구성에 의해 생산이 이루어진다는 것이다.

스톤 액스의 출시는 97년 3월로 예정되어 있으며 현재 70%가량 진행이 완료되어 있다.



SKC, PSYGNOSIS와 계약 체결

SKC가 LEMMINGS로 유명한 PSYGNOSIS와 계약을 체결하고 이 회사의 타이틀을 국내에 공급할 예정이다. 영국 PSYGNOSIS는 IBM PC게임과 소니의 플레이 스테이션 타이틀 개발사로 유명한 회사

로 올 연말에 디스트릭션 더비2, 디스크 월드 2, 엑스타티카 2, 와이프 아웃 2 등 국내에 유수의 타이틀을 출시할 예정에 있으며 또한 이 타이틀 모두를 PS용으로도 동시에 출시할 예정이라고 한다.

SKC는 PSYGNOSIS의 타이틀을 내년 상반기에 17 타이틀을, 하반기에는 20타이틀을 출시할 예정이라고 밝혔다.

서태지와 아이들 게임으로 컴백

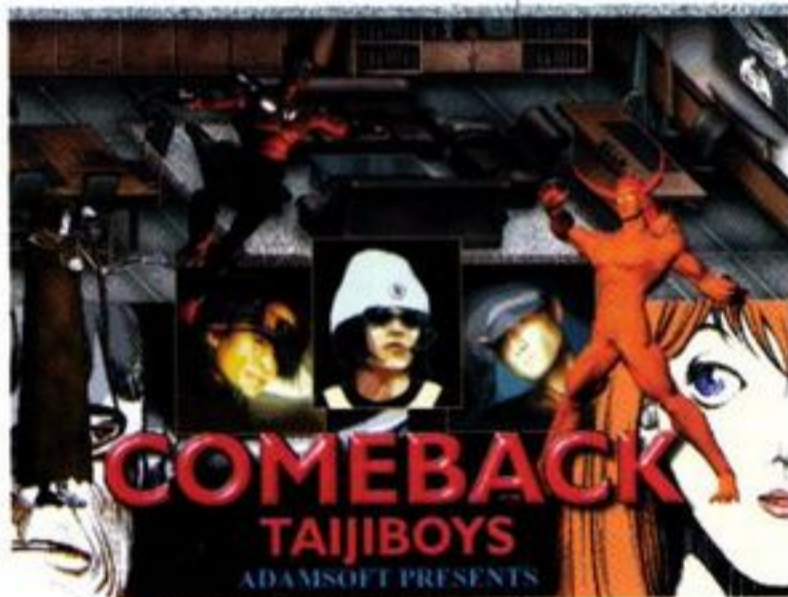
아담 소프트가 서태지와 아이들을 소재로 한 액션 게임을 제작 중에 있다.

아담 소프트는 총 3억여원의 제작비를 들여 서태지 측과 합의를 본 후 원도 95용 액션 게임으로 제작 중이다. 특히 이들 캐릭터를 살리기 위해 실사 찍은 후 컴퓨터에서 리터칭 해서 태지의 이미지를 최대한 부각시켰다.

게임 중간중간에 서태지의 뮤직 비디오와 음악이 편곡되어 흐르는 등 아담 소프트는 서태지의 이미지를 최대한 부각시키는데 최선을 다했다고 밝혔다.

배경음은 CD 음원을 그대로 출력해 음악만을 따로 CD플레이어에서 들을 수 있게 했다.

한편 아담 소프트는 이번 게임 제작을 시작으로 내년 상반기 중에 만화와 함께 개봉할 해전을 중심으로 한 해전 시뮬레이션 게임을 기획하고 있다.



드림카드, 게임 제작 업체로 신규 등록

드림카드가 게임 제작업체로 신규 등록하여 최초의 게임 「블랙사인」을 개발한다.

블랙사인은 쿼터뷰 전략 시뮬레이션 게임으로 총 29개의 미션으로 되어있으며 리얼 타임으로 진행된 전략 시뮬레이션 게임으로 올 연말에 유일하게 국산 제작 리얼타임 전략 시뮬레이션 게임이다.

블랙사인은 SF스타일의 전략 시뮬레이션 게임으로 리얼타임으로 보기에 드물게 쿼터뷰 방식으로 진행된다. 한편 블랙사인은

시엔아트에서 유통하기로 했다.



미리내 소프트웨어, 자사타이틀 수출 추진 진행 중

미리내 소프트웨어가 자사의 게임 타이틀을 수출 추진 중에 있다.

현재 95년, 96년에 발매되었던 10개의 타이틀들이 유럽과 북미(미국, 캐나다) 동남아시아 등지로 총 80,000개 규모로 수출계약이 이루어졌고 앞으로 고풍전기 퍼시벌이 일본 진출을 위해 일어 컨버전 작업이 진행 중에 있다.

현재 수출한 타이틀은 외국 시장에서 메이저급이라 불릴만한 시장규모는 아니나 앞으로



미리내는 과감한 연구투자로 해외의 대작들과 어깨를 나란히 할만한 대작 타이틀만을 내놓겠다는 방침으로 내년부터는 해외의 주력 게임시장으로 본격적인 진출을 목표로 하고 있다.

이를 위해 미리내에서 내년 상반기 중에 전문 엔진개발 연구팀을 구성하여 세계수준의 3차원 그래픽 엔진을 구축하고 97년 중 세계 100위권 이내로의 진출을 노리고 있다.

미리내 소프트웨어는 올 연말에 풀메탈 자켓 2, 작은 신들의 전쟁, 지무신 대전 네크론 등 4개의 빅 타이틀을 출시할 예정이다.

제일제당, 멀티 머그 개발 출시

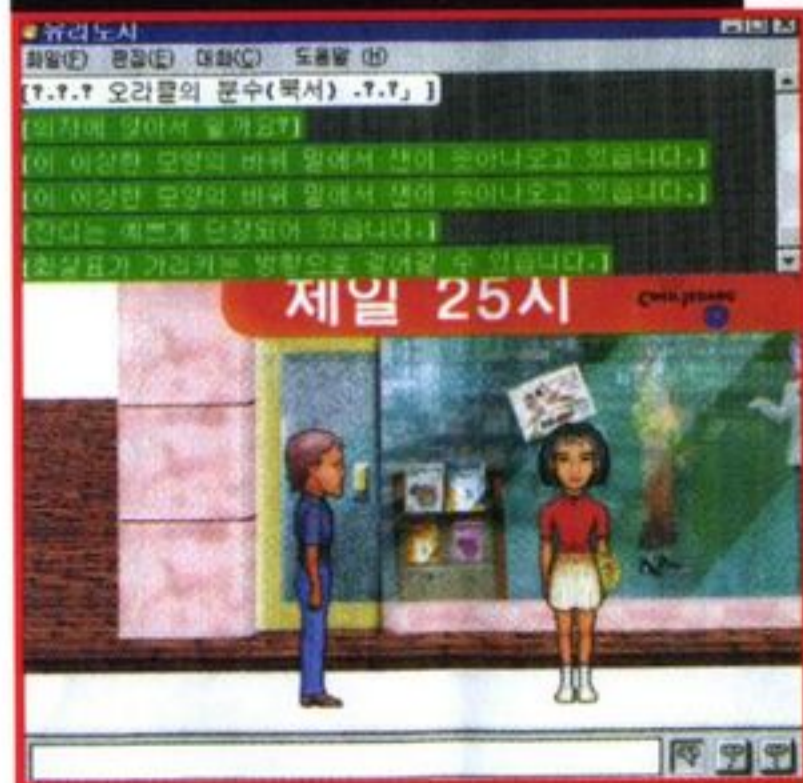
제일C&C에서 온라인 통신기술과 네트워크기술을 기반으로 한 멀티미디어 채팅 「유리 도시」를 개발, 국내 4대통신망인 하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔을 통해 서비스할 예정이다. 이와 같은 멀티미디어 MUG방식 채팅은 이미 미국, 일본과 같은 선진국에서 널리 이용되고 있다.

「유리도시」는 총 72지역과 남녀노소의 얼굴 총 291개, 몸체 10개, 689개의 물건, 사운드 376개와 음향 20개의 요소로 구성되어 진행된다.

접속 방법은 통신상에서 GO GCITY를 친 후 「도시여행」을 선택하면 사용자는 「영혼의 세계」에서 출발하게 되는데, 분장실에서 마음에 드는 몸체와 얼굴을 선택한 다음 등록실에서 자신의 애칭을 써넣으면 모든 준비가 끝난다.

배경과 물건은 한국적이고도 사실적인 분위기를 위해서 노력한 흔적이 역력히 보이며 특이한 점을 들자면 우리나라 연예인 30명정도가 그래픽화 되어 그려져 있다는 것이다. 채팅에서 음성과 음향이 나오는 것도 특징 중의 하나이며 일반채팅 기존 게임이나 채팅에서 보여줄 수 없었던 감정의 미세한 표현이나 손을 흔들거나 점프하고 술 마시는 등의 행동도 가능하다.

돈을 사용하여 물건을 슈퍼마켓이나 백화점 등지에서 살 수 있으며 몇군데에는 현금인출기가 있어서 돈을 입금 및 인출을 할 수 있다. 또한 각 지역에는 낮익은 간판이나 광고를 볼 수 있는데, 향후 광고 영업망도 별도로 조직, 운영할 예정이며 가상 결혼식이나 가상축체 등 유리도시내의 이벤트도 운영자 모집을 통해 계획중이라고 한다.



WWW Infos

이번 달에는 C&C와 관련해 국내를 포함, 전세계의 게이머들이 슬렁거린 것 같다. 발매일이 고무줄같이 왔다갔다 하는 것은 마음에 안 들지만 완벽한 게임을 위해서 그렇게 하는 것은 어쩔 수 없는 일이 아닐까?

제인스

1. 아파치 롱보우64D(Part1:843K,Part2:102K)와 Advanced TacticalFighters(955K)의 최신버전 패치가 올라와 있다.
2. 제인의 새로운 전투 시뮬레이션 웹사이트 구축이 11월 중순으로 연기되었다.
3. 1996년 서울 에어쇼에서 선보여졌던 러시아의 최신예 전투기 SU-37 시범비행의 비디오 영상이 올라와 있다. 플로리다의 풋 후드에서 열렸던 아파치 64D의 시범비행의 사진이 올라와 있다.

All files are copyrighted 1996 Eletronic Arts



루카스 아트

(<http://www.lucasarts.com>)

루카스 아츠의 새로운 게임 X-Wing VS TIE Fighter

은하제국과 동맹군간의 최후의 전투가 최초의 스타워즈 게임 X-Wing VS TIE Fighter의 출시가 조만간 이루어 질 것이다. 1인 플레이어에서 모드나 8인 플레이어가 지역 네트워크나 모뎀을 통해서 비행대대를 조직하거나 서로 싸울 수 있는 멀티플레이 모드를 제공하며 어떤 모드를 선택 하던지 플레이어는 15가지이상의 임무 시나리오 중의 하나를 선택할 수 있다.

플레이어는 이 네트워크 기능을 통해서 다른 스타워즈 파일럿을 상대로 리얼타임의 일대일 대결의 스킬을 느낄 수 있다. 게임의 주요 배경은 소행성과 우주 쓰레기장에서부터 제다이의 기사가 싸웠던 데드 스타 주위의 엔도 스타시스템에까지 이르고 플레이어는 더욱 많아진 동맹군과 제국군 그리고 해적 스타 파이터들을 접하게 될 것이다. 또한 이전 버전보다 훨씬 향상된 버전의 그래픽 엔진을 사용한 새로운 텍스처맵핑 그래픽과 루카스필름이 제공한 실제 우주선모형을 통해서 플레이어는 사실적인 스타워즈의 전투를 체험할 수 있다.

1996 LucasArts Co.



오리진

리차드 게리오토와의 온라인채팅 스케줄

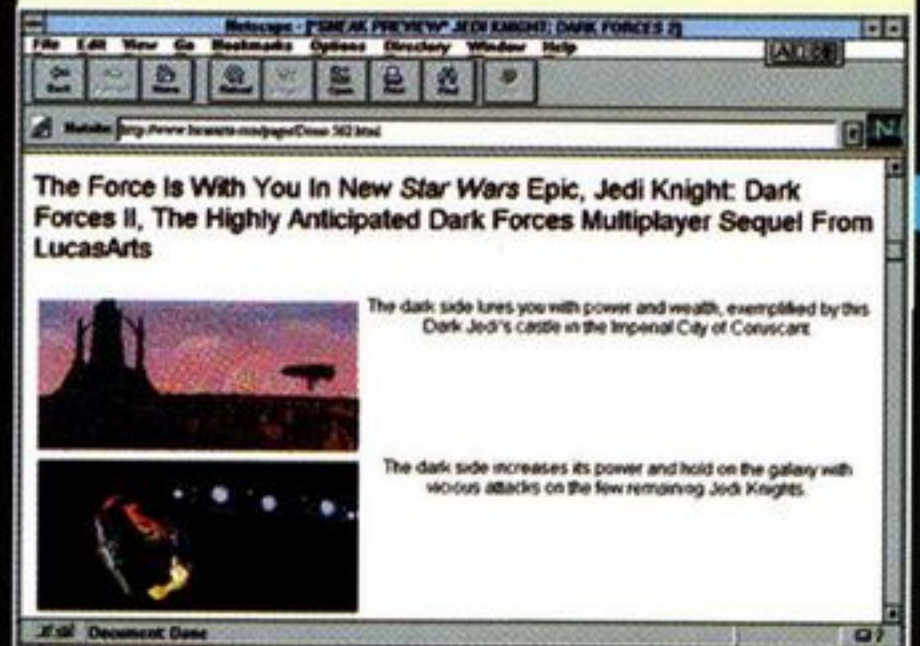
미 동부시간 오후3시 <http://www.arcadium.com>

울티마 온라인의 베타 테스터들을 위한 어플리케이션의 신청을 받고 있다. 울티마 온라인은 인터넷상에서 리얼타임 어드벤처를 즐길 수 있게 제작된 멀티 플레이어 롤플레이밍 게임으로서 전세계 수천명의 사람들이 동시에 환상적인 울티마 세계에서 동료나 적으로 나뉘어져 모험을 할 수 있다. 이 테스트는 곧 시작될 예정이며 신청하고 싶으시면 오리진 사이트에 신청하시고 울티마 온라인에 대해서 더 자세한 정보를 알아 보고 싶으시면 새로워지고 향상된 울티마 온라인 홈페이지로 가보세요.

시스템 요구사항 PC용 : 최소 486DX4-75MHZ이상, 펜티엄 133MHZ권장, 최소 8M 램, 32M 권장. SLIP/PPP나 32비트 TCP/IP의 14.4k이상의 Direct connect, 최소 1M PCI Viedo, 2M PCI나 VLB Viedo이상 권장. 16bit나 그 이상의 Sound Card, 최소 2배속 CD 드라이브, 4배속 권장. 최소 50MB 하드용량, 150MB 권장

MAC용 : 현재 제작중이라서 확실한 사항이 없음.

All files are copyrighted 1996 Eletronic Arts



Digi4FUN

아주 생소한 게임 개발업체인 Digi4FUN사에서 제2차세계대전을 배경으로 한 전투 시뮬레이션인 MUZZLE VELOCITY를 출시한다. 데모버전이 현재 해피퍼피에 올라와 있으니 한 번 다운로드 받아도 괜찮을 것 같다.

1996 Digi4FUN Co.



시에라 온라인

젠트리 리와 아더 시 클라크의 유명한 소설 라마(RAMA)가 인터랙티브 게임화 되었다. 개발팀들은 이 게임의 모험과 수수께끼를 전세계 수백만의 독자를 공포에 떨게 했던 원작에 충실하게 제작하였다.

신작 타이틀과 출시 예정작들 3D Ultra Pinball 2: CREEP NIGHT

Betrayal in Antara
Birthright
Cloak
Front Page Sports: Football Pro 97
Front Page Sports: Golf
Hoyle Casino
K. A. A
Leisure Suit Larry: Love For Sail!
Lighthouse
Lords of the Realm 2
NASCAR RACING(Macintosh)

NASCAR RACING(playstation)
Phantasmagoria II
Power Chess
Pet Peeve #3
Print Artist 4.0
Quest For Glory: Dragon Fire
Rama
Robert E. Lee: Civil War General
Shivers II
The Time Wrap of Dr. Brain
Trophy Bass 2

Sierra On Line 1996



웨스트우드

현재 가장 관심있는 홈페이지.

C&C RED ALERT의 발매를 두고 전 세계의 게이머를 흥분의 도가니로 몰아넣고 있다. 현재 DIRECT-X에서 생긴 버그 관계로 최종 수정을 마치고 프레스미가 들어갔다. 이 책이 나올 때쯤이면 게임이 미국 현지에서도 발매되고 국내에서도 게임이 나오지 않을까 한다.

1996 Westwood Co,Ltd



마이크로 프로즈

Wizard of the Coast를 기본으로 하며 다양한 기능이 첨가된 매직 더 개더링 PC용 인터랙티브 게임이 한창 개발 중에 있다.

이 재미있는 Wizard of the coast 게임의 팬 사이트를 방문해보는 것도 좋을 듯.

<http://www2.msstate.edu/~dcj2/OTH>
<http://www.en.com/users/ctown/magic3.html>

시스템 요구사항: 486이상, 윈도우95, 2배속 CD드라이브이상
SVGA 그래픽, 마우스, 윈도우95 호환 사운드카드

1996 Microprose Co.



비디오 게임으로 유명한 3개의 타이틀이 곧 IBM PC로 이식되어 출시될 예정이다. 특히 이 3개의 타이틀은 호러 시리즈로 3DO, 새턴, PS로 나와 유명하다. 아직 정확한 스케줄은 밝혀지지 않았으나 이 게임들은 윈 95나 도스용 포맷으로 나올 예정이다. 여기에 게재된 게임 화면은 모두 비디오 게임용이며 게임의 스토리는 비디오 게임을 그대로 PC로 이식할 예정이다.



3D 호러 어드벤처의 한 획을 장식한 게임

바이오 하자드 (Bio Hazard)



장르

호러 어드벤처

제작사

캡콤

발매일

97년 1월 예정

바이오 하자드가 PC용으로 컨버전 되어 출시된다.

1998년 7월 라쿤시에서 발생한 의문의 사건

1998년 7월 24일, 이 날은 라쿤 시경에 소속되어 있는 특수공작부대인 스타즈에게는 최악의 날이 되었다. 올해 들어 민가에 누군가가 침입하여 주민을 살해하여 그 인육을 먹은 엽기적인 사건이 많이 발생하였다. 사건해결을 위해서 스타즈의 브라운팀이 현장으로 향했다. 그리고 악몽의 시작과 함께 긴급한 뉴스가 라쿤시에 날아 들었다. 브라운팀이 탑승했던 헬리콥터가 새벽녘에 통신연락을 마지막으로 소식이 두절되었다는 것

라쿤시의 특수공작부대를 공포에 떨게 했던 엽기적 살인사건. 정체불명 알 수없는 괴물들이 죽이려고 하는 지금 살아서 돌아가기 위해서는 싸워야한다.

캡콤이 최초로 폴리곤 소프트로 제작한 이색 공포 어드벤처게임인



1998년 7월 24일은 특수공작부대 스타즈에게는 최악의 날이 되었다



필사적으로 도망치는 대원들. 크리스는 여자대원인 질에게 신경을 쓰면서 달린다



좀비견에게 공격당하는 대원. 그는 지금까지 돌아오지 못하는 사람이 되고 말았는데...



이윽고 전방에 양옥집이 보인다. 몸을 피하려고 뛰어들었는데 이 집안에...



양옥집밖에는 좀비견이... 이제는 빠져나갈 수가 없다...

이다. 그리고 저녁무렵 브라운팀의 수색을 위해서 알파팀이 현장으로 출동했다. 그곳에서 그들을 맞이했던 것은 살의를 품은 채 덩벼드는 끔찍하게 생긴 개처럼 보이는 네발짐승이었다. 이 짐승에게 쫓겨서 달려 들어간 곳은 오래된 양옥집. 빠져나갈 수도 없는 살아

게임에 등장하는 각종 괴물과 배경

괴식물의 재출현

기숙사의 복도에는 작은 구멍이 있는 장소가 있다. 이 구멍이 있는 복도를 통해서 아래로 떨어지면 집안에 있었던 괴식물의 축소같은 것이 튀어 나오고 크리스와 질의 머리를 휘감아 버린다. 위감기게 되면 당연히 세력이 떨어진다. 입구에 있는 석상으로 축수를 저서 빠져 나오면 된다.



구멍에서 축수가 튀어나와서 크리스와 질의 머리를 휘어감는다.

안으로 들어 오기를 기다리고 있는 2마리의 좀비

기숙사안에도 좀비가 있다. 개인용 방은 좁기 때문에 급이 뛰어들어서 좀비에게 깨이게 되면 차례로 물고 늘어지는데, 특히 몸을 움직일 수 없게 되면 물려서 죽는 일도 있다. 가능한한 둘러싸이지 않도록 주의하면서 1명씩 상대하는 것이 좋다.



욕탕에 물이 괴어 있다

기숙사의 방안에는 화장실로 보이는 것이 있는데, 녹색으로 흐려진 물이 고여 있는 욕탕도 있다. 이 물은 욕탕의 바닥이 보이지 않을 정도로 흐려져 있다. 분위기가 좋지 않은 장소는 가능한한 다가가지 않는 것이 좋을 듯.....



にどった水がバスhtubにたまっている

앞을 가로막는 저수지

가운데 정원은 큰 저수지가 하나 있다.



▶ 머리 위에서 떨어지는 독사



◀ 전동 엘리베이터가 있다

거대한 2마리의 거미

당구대등이 놓여 있는 오락실처럼 보이는 장소에는 2마리의 거대한 거미가 살고 있다. 이 거미는 독거미로서 직접 공격을 당하면 독에 중독될 위험이 있다. 계단은 천장에 매달려 있고 크리스와 질이 접근하면 마루로 내려가 버리기 때문에 주의하지 않으면 알아차릴 사이도 없이 공격을 당할 수도 있다. 특히 독거미는 2마리 모두 배에 많은 수의 새끼거미가 들어 있어서 부모거미를 죽이면 밖으로 나와서 공격을 하거나 여기저기로 도망쳐 버린다. 새끼거미는 발로 밟아서 간단히 예식을 수 있다.



부모거미를 죽으면 배에서 많은 수의 새끼거미가 튀어나오지만 무시해도 괜찮다



독거미의 움직임은 의외로 세빠르며 특히 2마리가 동시에 공격하면 꽤 힘든 상황이 된다

나기 위한 싸움이 이제 시작된다. 아직 PC에서는 정확하게 게임 진행 방식이 나오지 않았으나 들리는 소식에 의하면 비디오 게임 방식과 똑같은 것이라는 이야기가 있다.

아이템을 1번에 6개밖에 가지지 못한다.



크리스나 질을 선택함에 따라서는 변하는 스토리

게이머는 게임을 시작할 때 크리스나 질 2명의 주인공중에서 누구로 플레이할 것인지를 선택할 수 있다. 크리스와 질은 성별이 다르기 때문에 능력에 약간의 차이가 있다. 또 오프닝화면 뒤에 양옥집에 도착하는 다른 멤버도 다



질 발렌타인



これいじょう持てません

르다. 이것뿐만이 아니고 합정을 피하는 방법과 우연히 만나는 생존자 등 스토리 그 자체가 그냥 플레이하는 것과 크게 달라진다. 크리스는 아이템을 1번에 6개밖에 가질 수 밖에 없다. 행동도 거의 단독적이어서 위기의 상황에서는 혼자 힘으로 해결하지 않으면 안된다. 게임의 시작시에는

짧은 나이프밖에 가지고 있지 않기 때문에 어딘가에서 강력한 무기를 손에 넣지 않으면 괴물을 처치하기가 힘들어 질 것이다. 그러나 공격에 대한 방어력이 높아서 약한 공격에는 피해를 입지 않으며 무기에 대한 지식도 풍부해서 모든 무기를 사용할 수 있다. 브라운팀의 레베카와 만나는 등의 특징을 가지고 있다.

질은 약간은 쉬운 모드로 게임을 진행할 수 있는 캐릭터이다. 질은 아이템을 1번에 8개를 가질 수 있다. 기본적으로는 배리와 행동을 같이 하기 때문에 위기의 상황에서 배리가 도와주거나 아이템을 받거나 배리와 정보를 교환해서 새로운 지식을 얻을 수도 있다. 맨처음부터 베레타를 지니고 있어서 크리스보다는 쉽고 확실히 괴물을 처치할 수 있기 때문에 먼저 전진할 수 있다. 그러나 여자라서 그런지 공격에 대한 방어력이 낮아 크리스보다도 적에게 피해를 입을 확률이 높다. 배리 이외의 동료는 당분간 만날 수 없는 등의 특징이 있다.

3DO용 인터랙티브 게임이 PC용으로..

D (D의 식탁)



장르

어드벤처

제작사

어클레임

발매일

96년 12월 예정



▶ 벽에서 거대한 침이 튀어나와서 앞을 가로막는다



▶ 2층으로 올라가서 왼쪽에 있는 방을 관찰해 보면.



▶ 나무통의 앞으로 나아가면....



▶ 무~무서워! 이럴때의 로라의 비명도 잘 들어야 한다.

3DO용으로 제작되어 엄청난 인기를 끌었던 인터랙티브 시네마 [D(디의 식탁)]이 마침내 PC용으로 컨버전되었다. 3D 폴리곤으로는 최초로 CD2방식으로 제작되어 그 당시의 3D 폴리곤 게임의 역사적인 획을 그었던 공포 어드벤처 게임이다. 현재 삼성영상사업단을 통해 국내에 출시될 예정이다.

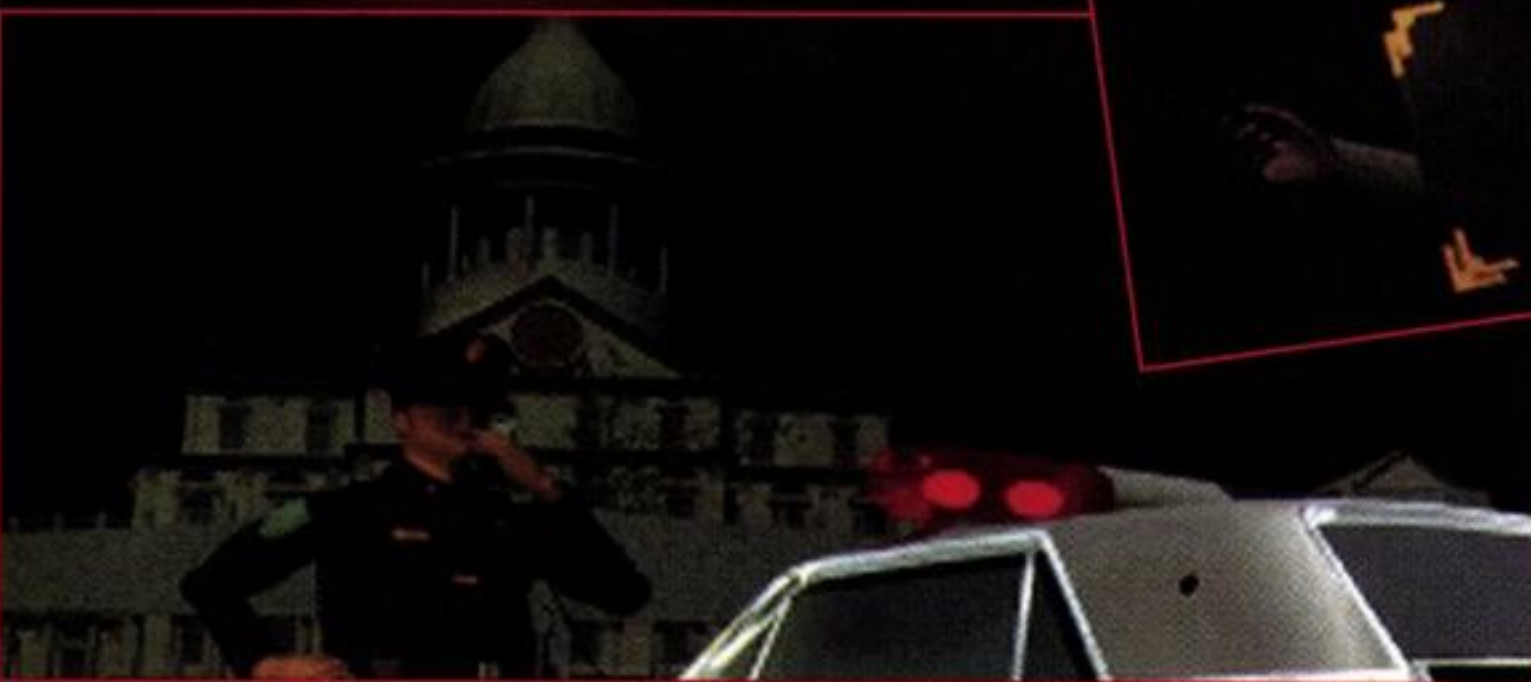
실시간으로 진행되는 인터랙티브 시네마

미국 L.A의 현대적인 병원내에서 일어났던 대량학살사건. 끔찍한 이런 사건을 일으킨 이는 온화하고 덕이 있기로 소문난 이 병원의 원장 리크터 해리스였다. 리크터는 여전히 수십명의 환자를 인질로 삼기 위해서 경찰까지도 매수해 버린다. 대학에서 이 사건에 대해서 알게 된 리크터의

딸인 로라는 아버지의 만행을 멈추게 하기 위해 홀로 병원으로 달려가 아버지가 버티고 있는 병원내로 잠입해 들어간다.

이 게임의 시나리오에 대해서 간단히 소개해보자면 형식상으로는 어드벤처게임으로 분류할 수 있으며 3D 폴리곤으로 제작된 텍스처 맵핑이 삽입된 CG에 의한 영상이 짧은 단락으로 나뉘어져 있다. 게이머는 가고자 하는 방향을 자유롭게 선택할 수 없으나 풍부하게 제공되는 영상을 통해서 그런대로 자유롭게 방향을 선택할 수 있다. 게이머는 로라가 되어서 일순간에 고성

으로 바뀌어 버린 병원내에 잠입하여 아버지가 있는 최고 심장부를 향해 여러가지의 수수께끼를 풀면서 나가야 한다. 또한 실시간으로 진행되는 어드벤처 게임이기 때문에 게이머는 한동안 이 게임과 씨름을 해야 할 것이다. 게임은 로라의 시점이 중심으로 되지만 여기저기에서 일어나는 움직임과 무언가를 봤을 때의 로라의 반응은 객관적인 시점으로 볼 수가 있다. 시간은 행동할 때마다 올라가고 시간오버가 되면 자동적으로 게임이 끝나버린다. 특히 게임중에 했던 일이나 하지 않았던 일에 따라서 최종적인 엔딩에 차이가 생긴다.



비행선 로렐라이호에 소용돌이치는 수수께끼와 음모. 신세대 어드벤처가 드디어 나온다.

시공탐정 DD



장르
어드벤처
제작사
아스키
발매일
발매중(일본)

새로운



오프닝화면의 한 장면, 여기는 23세기의 도시의 거리. DD탐정의 사무실은 이곳의 한 모퉁이에 자리잡고 있다

콘셉트를 기반으로 한 뉴에이지 어드벤처

CG시네마식 어드벤처인 시공



로렐라이호에 접근하는 비행물체. 배에 무슨 일이 일어나고 있는 것일까?

탐정DD는 전편이 영화화된 그래픽과 등장인물들의 대사를 전부 음성(메시지는 제외하고)으로 처리되는 이제까지는 없었던 콘셉트에 기반한 작품이다. 현재 일본에서 원 95용으로 출시되었으며 아직 국내 유통사는 미정이다.

게이머는 시공범죄를 전문적으로 다루는 탐정이다.

하루는 한 소녀가 찾아와서 의뢰를 요청한다. 실종된 아버지인 크르트 라파르 박사를 찾아 내는 것이 목적이다. 타임라이트(이른바 타임머신)을 타고 20세기 독일을 날아가서 수수께끼를 풀어야 한다.

왼쪽에 나열되어 있는 화면사진은 게임중반에서 후반까지 연관되는 사진들로 아직 어떤 상황이 결정되어지는 않았지만, 언뜻 보기만 해도 상당히 의미심장한 사진임에 틀림이 없다.

모든 것은 수수께끼에 싸여 있지만 이 수수께끼는 게이머 자신이 해결해 나아가야 한다.

로렐라이호에 탑승한 사람들

여기에서는 로렐라이호에 탑승한 사람들을 소개한다. 사람수는 많지 않지만 숨겨진 수수께끼는 많다



무희 아이스- DD의 파트너로 타임라이트의 달인



엘하르트 안웨이- 로렐라이호의 선장. 확고한 신념을 가지고 비행기에 탑승



마리아 헬싱크- 그런대로 유명한 가수. 훌륭한 정보통이다



카린 슈트랏사- 리하르트 의 딸. 기숙사가 있는 여학교에 다닌다



시공탐정- 이 게임의 주인공. 신문사기자로 자신의 신분을 감추고 있다



레니 라와르- 이번 수사의 의뢰인으로 DD와 함께 탑승한다



리하르트 슈트라사- 카린의 아버지로 독일에서 손꼽을 수 있는 자본가



맛쇼 베라스코니- 비행기회사의 기술자. 기술적 흥미가 있어서 로렐라이호에 탑승한다



크르트 라와르- 로렐라이호의 설계자. 레니의 아버지이다



엘윈 크르츠- 로렐라이호의 새로운 미국인 탐승객. 남자처럼 보이지만 묘하게도 여자다



멀샤 스미트- 독일의 신문기자(?)로 크르트씨를 뒤쫓는 사람중의 한 명

천하의 바람둥이의 화려한 외출

레저 슈트 래리 7 (LeisureSuit Larry 7)

천하의 바람둥이 래리가 다시 돌아왔다. 성인용 어드벤처 게임인 래리가 다시 한번 국내 게이머들의 모니터 앞에 선다. 재이제그와 함께 이아한 항해를 한번 시작해보자



이 지도화면을 통해 래리는 가고 싶은 곳을 골라 갈 수 있다

사랑의 유람선인 PMS BOUNCY호에 승선하신 것을 진심으로 환영합니다

사랑의 유람선에서의 래리는?

대부분 어드벤처 게임의 주인공은 그들의 기지를 발휘하여 정의를 위해서 싸우는 것이 일반적이지만 2년만에 다시 돌아온 래리는 이전의 시리즈처럼 여자를 꼬시기 위해 유람선에서 소동을 벌인다. 래리는 카지노와 풀장 등 여러가지 휴양시설을 갖춘 흔히 「사랑의 유람선」이라고 알려진 외국 유람선인 「PMS Bounce」호의 티켓을 우연찮게 줍게 되고 이를 사용해서 그는 별로 잘난 구석도 없는데

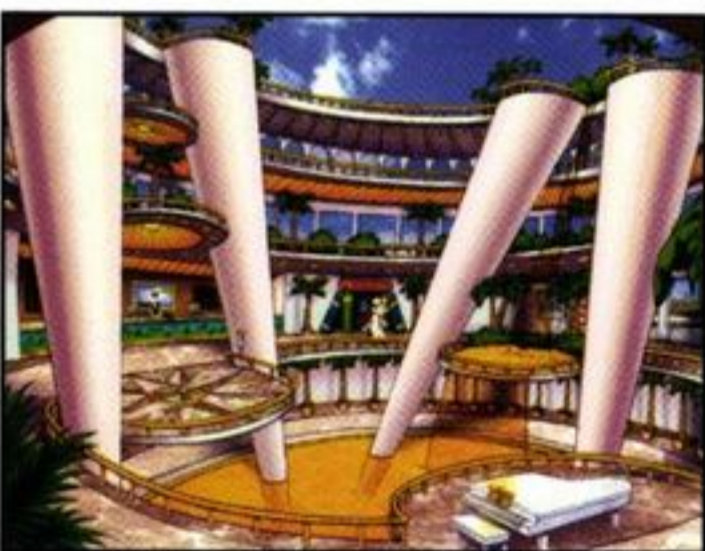
도 불구하고 이 배의 특별손님으로 승선하게 된다. 그러나 이 배에서 열리는 모든 도박에 도전하여 이기지 않으면 안된다. 그리고 물론 이 배안에는 아름답고 훌쩍 반할만한 수많은 여자들이 주위를 돌아 다니고 있다 이 게임을 제작한 알 로우 (Al Lowe)는 이 게임의 특징을 살리기 위해

서 일부러 래리의 머리를 크게 했고 재미있는 장면의 연출을 위해서 가슴을 일부러 크게 한 여자들, 진흙 목욕을 하는 여자들을 넣었다고 한다. 또한 알려진 것과 달리 다른 어드벤처 게임에서 사용했던 애니메이션 FMV를 배제시켜줬다. 그리고 성인용 타이틀의 정상을 지키기 위해서 재미있는 애니메이션을 이용한 성인전용 개그와 우스꽝스러운 야한 표정을 넣었다.

이것이 앞으로 래리가 모험을 할 유람선의 5층 갑판의 전경이다. 음~ 정말 잘 꾸며놓았군



장르	어드벤처
제작사	시에라 온라인
발매일	12월 예정



등장인물소개



래리 래퍼

이 게임의 영원한 주인공으로 직업도 없는 백수며 천하의 바람둥이로 여자를 엄청나게 밝히는 것으로 유명하다. 처음에서는 대머리가 아니었으나 점점 가운데 머리가 빠져서 대머리가 되어 가고 있다.



선장 티피

이 게임에 등장하는 배의 선장으로 대단히 매력적인 모습의 소유자. 이 여선장이 주최한 (티피 배 남자콘테스트)에 우승한 남자는 1주일동안 이 아름다운 여선장과 선상에서 일주일을 함께 보낼 수 있는 특권이 부여된다. 이 시험에서 이기는 것은 대단히 어렵기는 하지만 래리는 기를 쓰고 이 시험에서 이기려고 한다. 여선장의 아름다운 모습을 본다면 래리가 왜 그렇게 이기려고 노력하려는지 이해하게 될 것이다.



드로우 버리모어

랩타이외에는 아무 것도 걸치지 않고 항상 수영장에서 시간을 보내는 여자. 누가 금발의 여자가 영리하지 않다고 했는가? 이 금발의 여자를 상대하는것은 래리에게는 가장 어려운 도전이 된다.

만일 도서관원이 모두 빅토리아와 같았다면 래리는 책을 아주 많이 읽었을텐데... 이봐 래리! 빅토리아와 그방에서 무슨 짓을 하고 있는 거지?



명령어 인터페이스의 삽입

이번 시리즈에서는 이전부터 써왔던 아이콘 명령 인터페이스를 과감히 버리고 명령어 입력 인터페이스인 사이버타입 2000을 채택하여 「OPEN」이나 「TAKE」와 같이 전부터 많이 쓰였던 한 단어로 된 명령어를 직접 입력하여 사용할 수 있다. 그러나 게임을 진행하기 위해서 GO NORTH, LOOK WEST 와 같은 명령을 직접 입력할 필요는 없으며 이런 명령은 마우스를 이용해서 실행할 수 있다. 또한 명령에 대한 대답을 모두 음성으로 직접 답해주는데 이를 통해서 게이머는 주인공 공인 래리와 대화를 할 수 있게 된다.



해지는 것을 막기 위해서 이 텔레포트 옵션을 추가하였다고 한다.

실제로 게임에 참여도 가능

또 이번 래리시리즈에서는 사이버스니프 2000이라는 독특한 기능이 추가되었는데 게임의 박스안에 게임 CD와 크기가 비슷하고 여러가지 색상으로 이루어진 냄새가 나는 9장의 카드가 같이 들어 있는데 게임을 진행하는 동안에 화면의 한쪽구석에서 일치하는 색상의 카드가 반짝일 것이다.

이 카드들의 냄새는 각기 달라서 소금기, 코코넛오일, 향수, 치즈버거, 디젤연료, 가스 등이 바로 그것인데 각각 래리의 모험과 연관되는 것들이다. 그리고 게이머는 게임을 있는 그대로만 진행할 필요는 없다. 이 게임은 게이머가 직접 게임에 참여할 수 있도록 해 주는데 게임안에 게이머의 사진을 스캐닝하여 넣으면 게임안에서 지난 주 선상 콘테스트의 우승자의



부엌에서는 래리가 원하는 무엇이든지 만들수 있다. 생선만 가득하네 어휴~ 이 비리네.

모습을 플레이어 자신의 모습으로 바꿀 수가 있고 게임안에다 저장까지 가능하다.

이번 게임에서 나오는 문제는 그 이전에 나왔던 그 어떤 문제보다도 어려워서 게임을 제대로 진행하기 위해서는 재빠른 순발력과 재치가 요구된다. 이렇게 종전에는 볼 수 없었던 다양한 기능들은 이 게임이 출시되기 를 기다리는 것이 충분히 가치가 있다는 것을 다시 한번 확인시켜준다.

아이고 뜨거워! 래리 이제 여기서 죽는구나! 아니지! 전세계의 수많은 여자들을 놔두고 이렇게 죽을 수는 없지! 여기서는 래리의 빠른 재치만이 그 자신을 구할 수 있다



래리시리즈의 제작팀은 성인들은 성에 대한 재미있는 농담을 즐겨하며 이를 간접적으로

즐길 수 있게 해주는 게임이 바로 이 래리시리즈라고 강조한다. 그리고 이전의 그 어떤 래리시리즈보다도 야한 장면이 많으므로 미성년자들은 여전히 이 게임을 할 수가 없을 것으로 보인다.



등 장 인 물 소 개



두미 모어

영화배우 데미 무어가 절대로 아니며 정열적이고 섹시하면서도 불어우다. 그러나 유머가 풍부하고 농담을 잘하는 이 여자는 카지노의 딜러로 일하면서 돈많은 남자를 만나면 게임을 하도록 유혹해서 순식간에 빈털털이로 만들어 버린다.



페기

이 바다위에 페기같은 여자는 아무도 없다. 게임을 제대로 진행하려면 항아리처럼 통통한 이 여자를 조심해야 하며 그렇지 않으면 이 여자가 발로 뺨치서 배에서 뚫아낸다. 래리가 만나게 되는 배의 선원중에서 가장 더럽고 쓸데없이 많이 많은 여자이다.



작스

유람선에서 어머니와 듀엣으로 서무의 칸츄리 음악을 부르는 가수 래리는 이 여자들을 그들의 옛날 히트곡으로 그들이 누구인지 알 수 있었으며 그들이 원하는 것을 래리만이 가져다 줄 수 있다.

에이포인트



신디케이트 워즈

사실 에이 포인트가 출시되었을 때 왜 신디케이트 워즈가 나오지 않을까 하고 많은 사람들이 신디케이트 워즈의 출시를 기다렸다. 그만큼 두 게임의 성격은 사뭇 비슷하다. 전반적인 분위기이며 미션 수행 방식, 게임 화면 등은 비교 분석을 해볼 만큼 막상막하이다. 물론 여기에 크루세이더까지 가세한다면 3파전으로 변질 양상이 있지만 크루세이더와는 약간 성격을 달리한다. 아마도 국산 게임과 외국 게임이 VS에서 격돌하기는 이번이 처음인 것 같은데 두 게임의 승부는 정말 팽팽한 줄다리기를 할 것으로 예상된다.



대원들의 위치 확인 모습(에이포인트)



신디케이트 워즈의 다양한 무기 체계

그래픽의 우수성은?

일방적인 에이 포인트의 승리라고 할 수 있다. 신디케이트 워즈는 해상도 지원을 320×200과 640×480밖에 지원하지 못한다. 그러나 640×480일지라도 실제 화면은 그 실지 640×480 정도의 화면보다 떨어지는 것이 현실이다.

왜냐하면 캐릭터 묘사를 치밀하게 하질 못했다. 거의 2차원에 가까운 그래픽 때문에 제 아무리 배경이나 차량 같은 외부적인 사항들이 뒷받침해 줄지라도 가장 중요한

캐릭터가 받쳐 주질 못해서 전반적인 그래픽의 수준은 낮은 편이다. 어떤 이는 신디케이트 워즈의 그래픽이 예전의 1편보다도 못하다는 소리까지도 하는 이유가 여기에 있다. 하지만 볼프로그 측에서는 매직 카펫 2에 등장하는 그래픽 엔진을 사용하여 더욱 부드러운 화면을 보여주었다고 하고 있다. 그러나 사실 일반 시뮬레이션 게임에 쓰였던 그래픽 엔진을 액션 게임에서 그대로 사용 하기에는 약간의 무리가 있는 듯 싶다. 시뮬레이션의 경

우야 정말 물이 흐르듯 부드러운 스크롤만 내면 되겠지만 이런 류의 액션 게임에서는 너무 부드럽다면 도리어 플레이를 펼치는데 지장이 많다.

이에 에이 포인트는 SVGA 고화질에 깔끔한 그래픽을 지니고 있다. 캐릭터 하나 하나까지도 애니메이션을 보는 듯한 섬세한 묘사로 깔끔하게 정리되어 있는 것이 특징이다. 그러나 배경 묘사에 있어서는 다양한 신디케이트 워즈에 비해 약간은 단순한 편이다(물론 신디케

이트 워즈도 건물만 세워놓았지 어떠한 화려한 미가 있는 것은 아니다. 하지만 각 도시를 배경으로 펼쳐지기 때문에 각 도시마다 특색있는 건물이나 시설물들을 그려넣었다. 그렇지만 에이 포인트는 주위 배경 정지를 단순화시키면서도 보기에 전혀 불편 없이 정리하였기 때문에 전반적으로 무난한 그래픽을 구사할 수 있었으리라 생각된다.

인터페이스의 편리성

이런 류의 게임에서 무엇보다 중요한 것이 인터페이스 문제라고 할 수 있다. 왜냐하면 유닛을 계속 이동시키며 나가야 하기 때문이다. 만약 이동 중에 적이라도 나타나면 곧바로 전투 태세로 들어가야 하기 때문에 편리한 인터페이스는 게임을 풀어나가는데 대단히 중요한 요소로 작용할 수 있다.

우선 신디케이트 워즈의 인터페이스는 마우스를 이동하는 데로 화면이 움직이게 된다. 즉 예전 시뮬레이션 게임의 인터페이스 엔진을 그대로 도입하기 때문에 조작에만 익숙해진다면 더없이 편리하다. 하



오프닝 화면(신디케이트 워즈)

깔끔한 SVGA 그래픽이 일품이다(에이포인트)

지만 신디케이트 1편을 해보지 않은 사람은 처음에 조작하는데 상당히 당황하지 않을 수 없다. 왜냐하면 실시간으로 하나하나 클릭해주면서 움직이는 위치를 지정하면서 이동해야 하므로 마우스를 가지고 한참 헤매게 될 것이다. 물론 예전 판보다야 인터페이스 간략해졌다고는 하지만 전반적으로는 아직 조작하기에는 어려운 사항이 많이 있다. 이에 에임 포인트도 그다지 인터페이스가 좋다고는 할 수 없다. 전반적으로 거의 대등소의 하지만 메뉴 체계가 복잡하게 놓여 있어서 원하는 메뉴를 제때에 활용하는데 어려움이 많다. 특히 에임 포인트의 특성상 그다지 인터페이스를 빠른 시간 내에 사용할 일은 없다. 왜냐하면 전략과 전술을 강조하는 게임이기 때문에 전투보다는 작전 형태상 조작 등에 인터페이스가 많이 쓰이게 된다.

다양한 아이템

이번에는 재미있는 코너를 가지고 비교를 해보겠는데, 이런 류의 게임에는 무기 체계나 아이템 체계가 다양하다. 예를 들어 무기 체계에 대해 비교를 해보겠다. 에임 포인트의 경우는 주로 소총이 많다. 일반 기관총 종류를 가지고 적을 사살하거나 시설물을 파괴해야 한다. 간혹 수류탄이나 소규모 폭탄류 같은 전형적인 특공대 공작용 무기들이 많이 나온다. 적들 역시도 거의 그 정도 무기로 공격하는 수준이기 때문에, 소규모 게릴라전을 벗어나지 못한다. 그래서 약간 한눈을 팔지언정 큰 피해는 입지 않는다. 장애물 등에만 잘만 숨어 있으면 적의 공격을 맞지 않고서도 적을 물리칠 수 있다.

하지만 신디케이트 워즈에서는 무시무시한 살상용 무기들이 등장한다. 우지 기관총은 기본으로 장착되어 있고, 전기 드릴, 고성능 폭탄, 핵 미사일까지 다양하다. 후반부에 등장하는 핵 미사일 한방이면 한 블록 자체가 폭발로 변하게 된다. 그리고 화염 방사기는 삼

시간에 상대편을 바베큐 구이로 만들만큼 위력적이다. 어쩌면 이러한 무기들 때문에 좀 신디케이트 워즈가 어렵게 느껴질지 모른다. 하지만 예전의 둠을 연상케 할만큼 다양한 무기 체계는 어쩌면 둠을 평면화 시킨 게임이 아닐까 하는 생각도 들게 한다.

게임의 진행에 관하여

먼저 에임 포인트는 게임 진행 방식이 좀 틀에 박혀 있다고 할 수 있다. 각 미션에 주어질 브리핑대로 하나 하나 거점을 돌아다니면서 게임을 진행하면 된다. 만약 폭파해야 할 시설물이 있으면 그대로 폭파시키면 되고 구출해야 할 요인이 있으면 요인을 구출하여 빠져나오면 된다. 거의 브리핑 외에는 예외적인 것은 거의 없다. 좀 전술적이고 틀에 박힌 면이 있지만 황당한 일은 겪지 않는다. 하지만 신디케이트 워즈는 스테이지를 진행하는 동안 어떻게 게임이 진행될지는 아무도 모른다. 너무 자유 분방함을 강조해서 그런지는 몰라도 단순히 브리핑을 가지고서는 게임을 진행하기 힘들다. 플레이어 스스로 생각을 하면서 때로는 차량을 타기도 하고 때로는 4명의 팀원이 각기 다른 팀 플레이를 펼쳐야 한다.

예를 들어 은행을 털 때만 하더라도 플레이어 스스로가 그 방법을



□ 적의 모션과의 전투(신디케이트 워즈)

□ 에임포인트의 인터페이스 체계



□ 탐색 작전을 펼치는 장면 (에임포인트)

□ 때로는 자동차를 훔쳐서 타고 다닐 수 있는 자유 분방함을 지녔다 (신디케이트 워즈)



알아서 해야한다. 꼭 영화를 보는 것처럼 은행 앞에 한 명이 대기하고 한 명은 차량을 시동 걸 준비를 하고 다른 한 명은 차량 뒤편에서 돈을 받을 준비를 하는 등 치밀한 계획을 세워야 한다.

아마도 둘의 전반적인 게임 진행을 종합해 본다면 에임 포인트는 전형적인 전략과 전술 스타일을 강조하는 반면 신디케이트 워즈는 자유 분방함과 창의적인 스타일을 추구하고 있다고 할 수 있겠다.

게임의 난이도

이 문제에 있어서는 거의 압도적으로 신디케이트 워즈가 어렵다고 할 수 있다. 에임 포인트는 총 20여개의 달하는 미션을 하는데 무난한 수준 정도이다. 아마도 에임 포인트를 구입하고서 치트키(물론 에디터 외에는 없지만)를 사용하지 않고서도 클리어 하는데에는 며칠이 소요되지 않는다.

하지만 신디케이트 워즈는 거의 상상을 초월하는 난이도이다. 스테이지 3정도를 넘어 가면서는 거의 몇 번의 컨티뉴를 반복하면서 한 스테이지 한 스테이지를 넘어가야만 한다. 또 단순히 적을 죽이는 미션이 아니라 과학자를 세뇌시켜야 하고 요인을 보호하는 등 여러

운 임무가 많다. 그런데 일반 전투 모드야 플레이어가 죽게 되면 거의 자신 책임이었지만 요인을 보호하다가 적이 쏜 총알에 요인이 죽게 되면 그것은 자신 책임이 아니라 전부 컴퓨터 책임이다. 결국에 자신의 의지와도 관계없이 컴퓨터 스스로 움직이는 캐릭터가 적에 총알에 맞을 경우에도 미션을 다시 시작해야 하므로 무척 어렵다. 또 적들의 강도도 거의 인간이 하기 힘든 게임이라고 할 만큼 강력한 편이다.

후반부에 가면 적의 무기 몇 방에 재로 변할 정도로 적은 강력한 무기를 사용한다. 그리고 스테이지마다 특징 있는 적 캐릭터나 나오게 되는데 예를 들어 왕거미 같은 적은 일반 무기로는 거의 죽이기가 힘들다. 열심히 지뢰를 떨어뜨리고 도망쳐야만 이를 물리칠 수 있는데 한참 동안 마우스를 가지고 이리저리 뛰어다녀야만 겨우 처치할 수 있다. 이처럼 난이도만큼은 신디케이트가 절대적으로 어렵다고 할 수 있다. 물론 그렇다고 에임 포인트가 쉬운 것은 아니지만 워낙 신디케이트의 난이도가 높다 보니 상대적으로 에임 포인트가 쉽게 느껴질 따름이다.

	에임 포인트	신디케이트 워즈
장르	ATRPG	액션 시뮬레이션
제작사	소프트맥스	볼프로그
시스템 사양	486/RAM 8Mb	486/RAM 8MB
출시일	발매중	미정
유통사	미원정보기술	동서산업개발

올 연말을 장식할 미리내의 빅 타이틀

지무신대전 네크론 (誌武神大戰)

장르 롤플레잉 제작사 미리내 소프트웨어

12월 예정	486 이상	마우스 필수
도스, 윈 95	8메가 이상	대경



네크론의 특징

1. 줌 인, 줌 아웃과 시점의 변화가 완전히 자유로운 완벽한 3D 화면

미리내 소프트웨어가 특히 네크론을 강조하는 것은 게이머가 시점을 자유자재로 바꾸면서 3차원 폴리곤으로 구성된 맵의 구석 구석을 누비고 다닐 수 있다는 점이다. 실제로 들판을 걷는 느낌을 받을 수도 있고 멀리 하늘에서 평원을 내려다 보는 느낌도 게임이 진행되는 그대로 게이머에게 전해진다. 자기가 조작하는 부대들이 넓다란 평원

이나 산지에서 혹은 강과 바다에서 적과 전투를 벌이는 장면은 영화를 보는 듯한 연출을 보이며 하나하나 전법을 구사하며 진형을 짜맞추어 전투를 진행시키는 아기자기함은 게임이 아니면 느낄 수 없는 독특한 재미이다.

2. 오랜 기간동안 심혈을 기울여 구축한 동양 판타지 세계관

게임의 배경이 동양의 분위기가 물씬 풍기는 대륙이라는 것도 네크론이 가지는 독특함 중의 하나이다. 네크론의 기반이 되는 세계관은 동양적 판타지라고 할 수 있는데 과거 동양에서 볼 수 있었던 생활 모습과 전설이나 사람들의 상상속에서 나올 법한 여러 가지 환상적인 요소들이 가미되었다. 특정한 어떤 시대와 장소를 배경으로 하지 않는 허구의 세계를 꾸미면서 나름대로의 일관적인 분위

기를 가지도록 연출한 점이 포인트다.

3. 최고 3800여명의 고유한 병사들이 리얼타임으로 움직이는 전략

한 번의 전투에 참여하는 병사들의 규모는 3000여명! 이 모든 유닛이 고유한 움직임으로 말을 달리고 성을 기어오르며 상대와 대적하게 된다. 게임사상, 상징적 기호가 아닌 실제 개개인이 눈에 보이는 3000여명의 방대한 유닛가



등장하여 리얼타임으로 제각각의 움직임을 가지며 전투를 벌이는 것은 네크론이 처음으로 시도하는 것이다. 소수의 병력이 등장하는 게임에서는 절대로 느낄 수 없는 네크론만의 독특한 재미를 살리는 것이 네크론 제작팀이 중점을 두는 부분이다.

4. 다양한 지면의 속성과 기울기에 따르는 효과

네크론에서는 다른 리얼타임 전략 게임과는 다르게 지형의 요소에 따라 그 효과에 명확한 차별점을 두었는데, 흔히 볼 수 있는 초원이나 평지는 기본이고, 모래, 얼음, 진창 등 전략적으로 충분히 고려해야 하는 여러가지 지형들이 등장한다. 지면의 기울기와 굴곡 또한 중요한 요소인데 이는 네크론이 3D로 진행되기 때문에 체크되는 사항이다. 경사가 급한 지면을 올라가면 평지를 걷는 데에 비해 훨씬 느려지기도 하고 기병은 올라갈 수 없게 되는 수도 있으며, 성벽 같이 벽이라고 할 수 있는 구조물은 일부 병종만 기어 올라갈 수 있다거나 하는 등이 연출이 되어 있기 때문에 좀 더 세세한 전략을 짜야만 전투를 쉽게 전개해 나갈 수 있다.

5. 드라마틱한 스토리와 개성적인 캐릭터, 멀티 시나리오

최근의 리얼타임 전략 게임들을



보면 시나리오가 상황 설명만을 제시하는 형태로 되어가고 있는 경향이 있다. 물론 나름대로의 장점과 특징이 있겠지만 네크론은 이와 같은 현상에서 탈피하여 한편의 대하소설에 견줄만한 시나리오를 준비하였다. 이를 위해 세세한 부분에 신경을 기울여 세계관을 정립하고 인물들의 배경설정을 밑바닥에서부터 하나하나 설정하고 서로를 엮어 놓았다. 30인 가량의 주요캐릭터와 몇 명의 메인 캐릭터, 셀 수 없이 많은 무장들까지 여러 인물들의 관계가 서로 엮는 속에서 대륙의 역사가 일구어진다.

5. 인기 만화가 김태형 선생님의 화려한 일러스트

영챔프에서 레드 블러드(Red Blood)를 인기리에 연재하고 있는 김태형 선생님이 네크론 캐릭터의 일러스트를 담당하였다. 감각적인 컬러링과 환상적인 캐릭터 묘사로 큰 인기를 얻고 있는 작가인데, 이미 그의 작품인 개미맨이 게임화되기도 하였었다.

주술과 귀술에 대하여 ...

네크론에서의 주술개념

네크론의 세계에서는 주술사들이 생활의 중요한 부분을 차지한다. 주술은 주술사가 가지는 주술력이 주문이라는 음성매체를 통하여 초 일상적인 효과를 발하는 것을 말한다.

사회적으로 확실히 구분되어 있는 주술사들의 역할

주술사들은 일반적으로 실생활에 도움이 될 수 있는 실용적인 주술을 사용하는 정술사(精術士) 정술사(精術士:정술사의 정(精)자는 쌀정자인데 정술사가 하는 일이 실생활에 밀접하다하여 붙여진 명칭이다)와 하늘에 제례를 드리는 종교적 차원의 천술사(天術士)로 나뉜다. 정술사들은 수백을 찾는다든



지 병든자를 고쳐준다든지 하는 생활에 관계된 주술을 행하였고 천술사들은 그보다 비중이 큰 종교적 주술을 행하였다. 때문에 일반적으로 천술사는 고급, 정술사는 하급이라는 느낌이 강하지만 주술사의 역사가 오랜만큼 양자 모두의 필요성은 널리 인식되어 있다.

소수의 사람들 사이에 전해지는 파괴주술

그런데 몇몇 술사들만이 행할 수 있는 주술도 있는데 그것이 바로 전쟁에 이용되는 파괴 주술들이었다. 이것은 거의 신기(神技)에 가까운 것으로 극소수의 선인들을 통해서만 전해지는 것이었지만 몇몇 사람들에 의하여 가끔 전쟁에 쓰이기도 했다. 그러나 사람이나 자연에 해를 주는 주술은 그대로



술사에게 반작용이 돌아오므로(혹 마술의 부메랑 효과와 같다) 주술이 파괴와 전쟁에 이용되는 일은 드물었다. 그 반작용이 무엇인지는 잘 알려지지 않았고 심지어는 반작용이 술사에게 위험하다는 것조차도 파괴주술을 알고있는 자가 드문만큼 잘 알려지지 않았다. 그래서 전쟁에 간혹 파괴주술이 이용되는 일은 흔한 일이 아니었다.

주술과 귀술의 관계

그러나 이러한 구도에 변화가 온 것이 귀장의 출현이었다. 귀장은 어느정도 전쟁을 되풀이 하다보



면 스스로 파괴주술을 발하게 되는데, 이것은 음성(주문)을 타고 효과를 발하는 것이 아니고 귀장 본체에서 뿜어져 나오는 음기를 타고 효과가 나타나기 때문에 무척이나 강력하였으며 반작용에도 걱정이 없었기 때문에 파격적으로 운용될 수 있었다. 나중에 각국이 귀장을 확보하려 혈안이 되는데 바로 귀장의 이러한 특성때문이었다.

귀장의 주술은 보통의 주술과 따로 분류하여 귀술이라고 부른다. 효과는 파괴주술과 비슷하지만 위와 같은 차이점으로 인하여 따로 불리운다. 여기에 대해서는 귀장에 대해 적혀있는 서적에서 전해진 것이다. 누군가 네크론의 시나리오를 보면서 귀장이라는 존재가 상당한 매력이 있고 네크론 스토리의 전반적 분위기를 압도하는 존재라고 말한 적이 있다. 그만큼 네크론에서의 귀장이라는 존재는 스토리 적으로나 게임 조작 적으로나 여러 가지로 큰 의미를 가진다고 볼 수 있다.

소프트맥스의 빅 기대 신작

창세기전 2

장르	롤플레이팅	제작사	소프트맥스
12월 예정	486 이상	마우스 필수	
도스, 윈 95	8메가 이상	대 정	

창세기전 전편의 스토리

이야기의 무대가 되는 안타리아는 9개의 나라가 서로의 신앙에 따라 수천년동안 전란이 끊이지 않는 세계.

그중에서도 12주신을 믿는 펜드래건왕국과 13악신을 믿는 게이시르제국은 주위의 국가를 영도하여 전쟁을 주도하고 있었다. 그러나 이런 균형은 게이시르제국에 흑태자라는 인물이 나타나며 깨어지기 시작했는데 그는 주위국가를 복속하여 제국의 힘을 강화하고 그라테스 평원에서 펜드래건이 이끄는 실베어로우동맹을 격파하여 일거에 펜드래건왕국을 무너뜨리고 대륙통일을 눈앞에 두게 된다. 그러나 왕족의 최후 생존자인 이올린왕녀와 라시드왕자는 동맹국가 다갈로 탈출하게 되며 흑태자의 돌연적인 실종으로 전쟁은 또다른 전기를 맞게 된다.



창세기전 1부에서는 이런 배경 설정을 기본으로 이올린왕녀와 라시드왕자의 제국에 대한 항쟁과 이를 돕는 GS라는 인물에 관한 이야기를 다루고 있다.

GS는 기억상실의 레인저로 왕녀들이 비프로스트공국에 고립되었을 때 공왕의 부탁으로 기간테스산맥을 넘어 왕녀와 왕자를 다갈로 귀환시킨 것을 인연으로 저항군에 참가한 인물이다.

그러나 연전연승을 거듭하던 저항군도 트리시스 사막에서 사막왕 카심의 음모에 휘말려 대패를 당하고 이올린왕녀가 사로 잡힌 후부터는 궁지에 몰리게 된다. 결국 GS와 라시드의 활약으로 12주신의 봉인을 푸는 열쇠가 되는 3신기를 찾게 되고 신들이 봉인되어 있다는 천공의 아성을 찾아낸 저항군은 각지에서 제국에 승리를 거두고 제국 본토까지 진입에 성공한다.

그러나 제국재상 베라딘의 음모로 함정에 빠진 GS는 위기의 순간 흑태자로서의 기억을 되찾으며 1



나 13악신의 수장인 데이모스의 도움으로 재기에 성공한 흑태자는 옛날의 부하를 하나둘 모으며 복수를 꿈꾸게 된다. 그러나 신들이 하나둘 등장하면서 이야기는 단순히 안타리아 대륙만이 아닌 우주와 시공간을 초월한 거대한 음모로 연결되는데....

창세기전 2의 특수모드

소규모 국지전만을 묘사하던 1편에 비교하여 창세기전2에서는 다양한 모드의 전쟁이 존재하게 된다.

대전투모드

캐릭터의 카리스마에 따라 수천명의 병력을 지휘하여 대규모 전쟁을 수행하는 모드. 전략모드(Stegetic Mode)라고도 불리운다. 이 모드에서는 기병, 창병, 보병, 궁병, 포병 등이 등장하며 마장기를 탑승한 채로 싸울 수도 있다.

해전모드

바다에서 벌어지는 대규모 전투. 장거리공격용의 범선, 근접전 위주의 고속 갤리선, 사령관전용의 거대전함 갈레아차와 제국의 신병기인 철갑선등이 등장한다. 전투도중에는 배와 배끼리 맞붙는 근접전도 펼쳐지게 된다.

부가 끝나게 된다.

2부부터는 기억을 되찾은, 그러나 실베어로우에서의 기억을 잃어버린 흑태자의 이야기를 다루게 된다. 베라딘에게 배신당해 비공정과

함께 추락하였으나 간신히 목숨을 부지하였던 흑태자는 베라딘에게 빼앗긴 제국을 되찾기 위해 제국황가의 비역을 찾아 13악신의 봉인에 관한 단서를 찾게 된다.

결국 13악신의 봉인을 풀게된 흑태자는 13악신의 대부분이 자신들끼리 싸움으로 자멸했다는 사실을 알게 된다. 그러



알립니다

게임파워에서는 독자여러분의 원고를 기다립니다. 게임파워의 독자 참여 코너 중 VS와 파워 리뷰 앞으로 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 서로 비슷한 장르의 게임을 놓고 분석하는 VS 및 게임을 실제로 해보고 평가하는 파워 리뷰를 기다리고 있습니다. 특히 이 코너에 채택되신 분께는 최신 IBM PC 게임을 선물로 드리겠습니다. 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

보내줄 곳

아이텔, 신리안 : champg
 나우콤 : 네모네모
 우편 : 서울시 용산구 성파동 3가 29-16
 운민빌딩 2층 게임샘프
 VS나 파워 리뷰 담당자 앞

공중전모드

고공에서 펼쳐지는 사이드뷰의 항공전. 거대한 비공정과 그 곳에서 발전하는 전투기들사이의 전투이다. 전투기조종에는 완력보다는 민첩성이 중요하다.

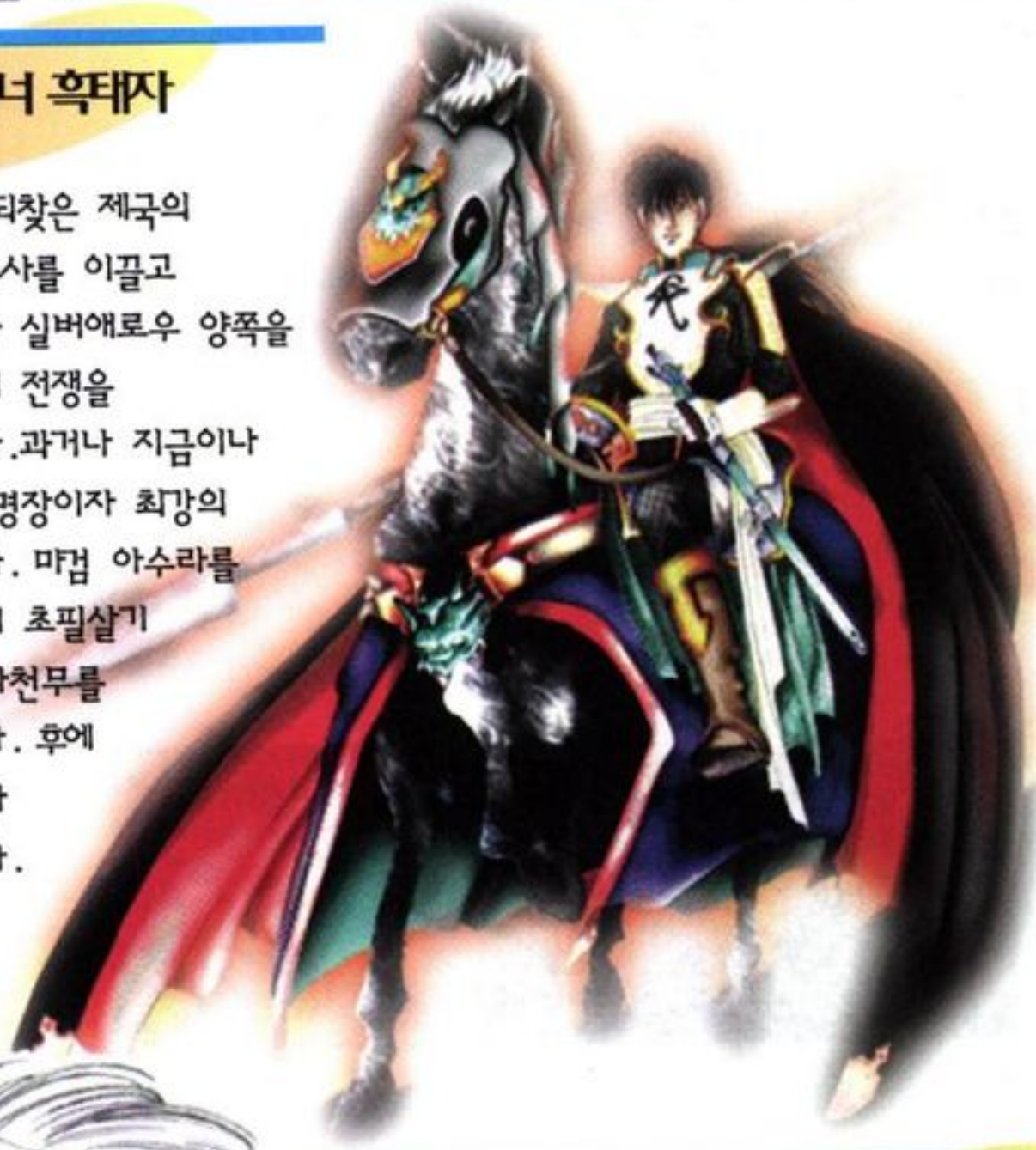


주요 캐릭터 소개

〈안타리아의 4대검사〉

스타이너 흑태자

기억을 되찾은 제국의 영웅. 7용사를 이끌고 베라딘과 실버애로우 양쪽을 대항하여 전쟁을 시작한다. 과거나 지금이나 불패의 명장이자 최강의 검사이다. 마검 아수라를 소환하여 초필살기 아수라파천무를 사용한다. 후에 검신이라 불리운다.



칼스

본래 흑태자의 7용사중 한명이었으나 현재는 베라딘의 심복으로 4천왕의 한명. 흑태자와 어깨를 나란히 할만한 인물로 후에 검마라 불리우는 인물. 제국의 암흑룡을 제압하여 드래곤 슬레이어의 칭호를 얻었으며 베라딘을 대신하여 각지의 유적에서 파괴신상을 수집하고 있다.

라시드

후에 전란으로 혼란에 빠진 대륙을 통일하여 성왕의 위에 오르는 운명을 타고난 인물. 현자 드라우 프니르로부터 희망이라는 표현으로 묘사되곤 한다. 1부에서는 누나 이올린에 의지하는 단순한 철부지였으나 사막에서의 패전 이후 크로우와 만남으로 성장을 거듭하여 실버애로우를 이끄는 실질적인 맹주가 된다. 후에 검성(劍聖)이라 불리우게 된다.

크로우

본명미상의 방랑의 검사. 사막풍 전쟁에서 위기에 빠진 라시드왕자를 구원하고 검술을 전수한다. 본래 펜드래건왕국의 3왕자라는 설도 있으며 항상 검은 옷을 입고 다녀서 까마귀(크로우)라고 불리운다. 후에 검귀(劍鬼)라고 불리운다.



어드벤처 게임 모음집

지난 호에 이어 올 연말과 97 시즌에 기대되는 어드벤처 게임들이다. 어드벤처 게임 매니아라면 이번 모음집을 보고 한번 기대해 보자. 국내에는 그리 인기있는 장르가 아니지만 흥미있게 관심을 가지고 게임의 스토리를 알아본다.

어 포크 인더 테일 (A Fork in the Tale)

애니버 엔터테인먼트사가 이번 에 내놓을 게임은 윈도 95용 어드벤처 게임으로 그 이름은 [A Fork in the Tail]이다. 이 게임은 새로운 촬영기법으로 만들어졌다. 게이머는 어떤 영웅의 역할을 맡게 되며 2개의 세상이 서로 균형을 이루도록 해야하는 운명을

타고났다. 게이머는 어느 날 길을 걸어가다 군중들의 가운데에 놓이게 된다. 다음에는 이상한 곳으로 전송되어 어떤 섬의 해안에서 뒤쫓아오는 사나이들로부터 도망을 가고 있다.

이 섬은 에스베론이라는 섬인데 게임에서 게이머는 여러 동화속의



A Fork in the Tale 과 Incredible Idiots in Space

Incredible Idiots in Space

제목에서 알 수 있듯이 이 게임은 바보를 주인공으로 설정한 어드벤처 게임이다. 한 명 또는 두 명이 동시에 게임을 즐길 수 있으며 둘이 같이 합심해서 게임을 진행할 수도 있다. 게임내의 각각의 레벨은 미니 어드벤처의 형태로 되어 있다.

게임을 계속해서 해 나가기 위

해서는 게이머는 게임 진행 도중에 나오는 대화에서 올바른 응답을 해야 한다. 바보들이 난폭하게 우주를 가로질러 갈때 수많은 배경화면이 손살같이 지나가게 된다.

게이머는 36종류의 외계인들을 만나게 되는데 이들은 게이머를 욕하고 해를 입힌다.

내용들을 상기해서 그것으로부터 상황판단을 해야한다.

에스베론은 신화적인 세상이다. 여기서 게이머는 길을 잃은 공주

를 만나기도 하고 화가 잔뜩 나 있는 사냥꾼, 마법사, 자켓을 입고 있는 나쁜 사나이들을 만나기도 한다.

코알라 럼퍼 (Koala Lumper)

이 게임은 가장자리로의 여행이라는 부제를 갖고 있다. 일단 이 게임을 시작하게 되면 게이머는 음모가 있는 듯한 퍼즐과 불경한 유머가 있는 기이한 세계로 빠져들게 된다. 우리의 영웅은 젠 마스터 코알라 럼퍼(Zen Master

Koala Lumper)이다. 그는 작은 라벤더와 유칼리나무를 먹는 녀석인데 신비한 털로 뒤덮여 있다. 코알라는 엘라 멘탈이 잃어버린 것을 찾아주는 것을 도와주어야 한다.

엑스타티카 2 (Ecstatica 2)

이번에 소개하는 게임은 1994년에 출시되었던 엑스타티카의 후속편이다. 전작과는 달리 이번 게임에는 특이한 퍼즐과 난폭한 전투 장면이 첨가되었다. 엑스타티카는 그 자체가 하나의 세계를 구성하기 때문에 게이머들의 아주 큰 기대를 모으고 있다. 당신의 주인공은 이상하게 보이는 공으로

만들어졌으며 악당들도 공으로 만들어졌다(물론 이상하게 생겼다). 식물과 지상의 모든 것들이 공으로 만들어졌다. 이처럼 하나의 세상을 새롭게 재구성한 이 게임은 다른 일반 게임(그래픽을 합성해서 만든 게임)들을 초라하게 보이게끔 한다.



Koala Lumper 와 엑스타티카2

다운 인더 덤프 (Down in the Dumps)

우리의 아주 친근한 외계인 가족 작은 불렘-이 타고 있는 우주선이 난장이들이 타고있던 우주선과 충돌하여 지구에 추락하게 된다. 운 좋게도 우주선은 소형 쓰레기장에 떨어졌다.

불렘들은 성간 궤도 우주선을 수리해야 한다. 그러나 악당들은

이들이 우주선을 수리하지 못하게 막는다. 게이머가 할 일은 불렘들을 도와 그들이 우주선을 수리할 수 있게 하는 것이다.

게이머는 수많은 불렘들을 이끌며 액션과 어드벤처, 그리고 퍼즐을 즐긴다.

넷:존 (Net: Zone)

게임테크(GameTec)사는 넷존을 가상 현실 탐험 이라고 표현한다. 넷존을 통해서 게이머는 엄청난 사이버기술로 만들어진 공상속으로 빠지게 된다.

게임의 스토리는 한 신비의 회사의 간부인 게이머의 아버지가 실종된다. 그의 실종은 회사 기밀 사항과 관계가 있다고 생각되나 아무런 단서가 없어 경찰은 수사 착수 1년 만에 이 사건을 미해결로 발표한다.

이와 같은 사실들에 대해 믿지 못하는 당신(여기서 아주 특별한 나이 어린 해커의 역할을 맡는다)은 아버지 회사의 CYCORP 시스템에 접속한다. 이 곳에서 당신은 사이버 스페이스에 갇혀 울부짖는 당신의 아버지의 목소리를 듣는다. 아버지를 통해서 당신은 많은 것들을 알게 되고, 회사가 전세계의 컴퓨터 네트워크를 붕괴시키려고 한다는 것을 알게 된다.

Of Light and Darkness

한 남매가 루벨로 유명한 화가의 맨션에 간다. 그들은 화가의 작품이 전시되어 있는 사립 미술관에 간 것이다.

세린(Serin)-여성이다-은 "Avant Garde"라고 제목이 붙여진 그림을 좀 더 자세히 보기 위해 작품에 가까이 간다. 그때 바로 그 작품은 생명을 얻어 그녀를 그림 속으로 잡아 당긴다. 그녀의 오빠인 마이크는 세린의 비명소리를 듣고 세린이 있었던 방으로 뛰어 들어온다. 마이크 또한 미술 작품속으로 빨려 들어간다.

이렇게 해서 이 근사한 어드벤처

게임이 시작하게 된다. 에덴이라고 불리우는 어드벤처 엔진은 게이머가 모든 물체를 사용할 수 있도록 설계되었다. 이 게임의 그림을 담당한 브루넬은 이 게임을 7개의 특징있는 구역으로 나누고 총 60개의 장소를 아주 세밀하게 묘사해 냈다.

서리얼 (Surreal)

무의식의 세계로 들어간다. 얼마나 무서운 생각인가. 그러나 당신이 서리얼을 하기 위해서는 어쩔 수 없이 무의식의 세계로 들어가야 한다.

서리얼은 게임광들에게 지적인 도전을 할 수 있게 해주는 자극적

인 마인드 게임이다.

서리얼의 각각의 레벨은 우리들의 무의식 세계와 연결되어 있다. 무의식의 세계에서 다음 레벨로 진행하기 위해서는 게이머는 게이머가 처한 환경의 실체를 파악해야 한다.



Net:Zone 과 Surreal

The Secrets of the Lost Dynasty

(해방불명된 왕조의 비밀)

이번에 빅 토카이(Vic Tokai)사에서 개발한 The Secrets of the Lost Dynasty도 게이머의 상상력과 오감을 충분히 즐겁게

게이머는 피라미드 내부구조를 파악하기 위해 파견된다. 당신은 피라미드 내에서 수많은 길들을 선택할 수 있다. 필자가 살짝 이



of Light and Darkness 와 The Secret of the Lost Dynasty

해줄만한 게임이다. 빅 토카이는 아직 이 게임의 플롯에 대해 많은 정보를 제공하지 않고 있다. 단지 어떤 채굴 전문 회사가 B.C.11000 년의 이집트 피라미드를 발굴했다는 단서만 제공하고 있을 뿐이다.

게임을 본 느낌은 다소 어두운 화면 처리를 했다는 것이다. 빅 토카이에 의하면 게임 화면을 점점 개선하고 있다고 한다.

The Secrets of the Lost Dynasty는 인디애나 존스와 템플 오브 등을 연상시키는 게임이다.

삼성과 외국의 게임 제작사가 함께 제작한 어드벤처

크리스탈 스컬 (Crystal Skull)

장르 어드벤처 제작사 심인터랙티브

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
DOS, 윈 95	8메가 이상	미정



리스마스 선물이 되지 않을까 싶다.

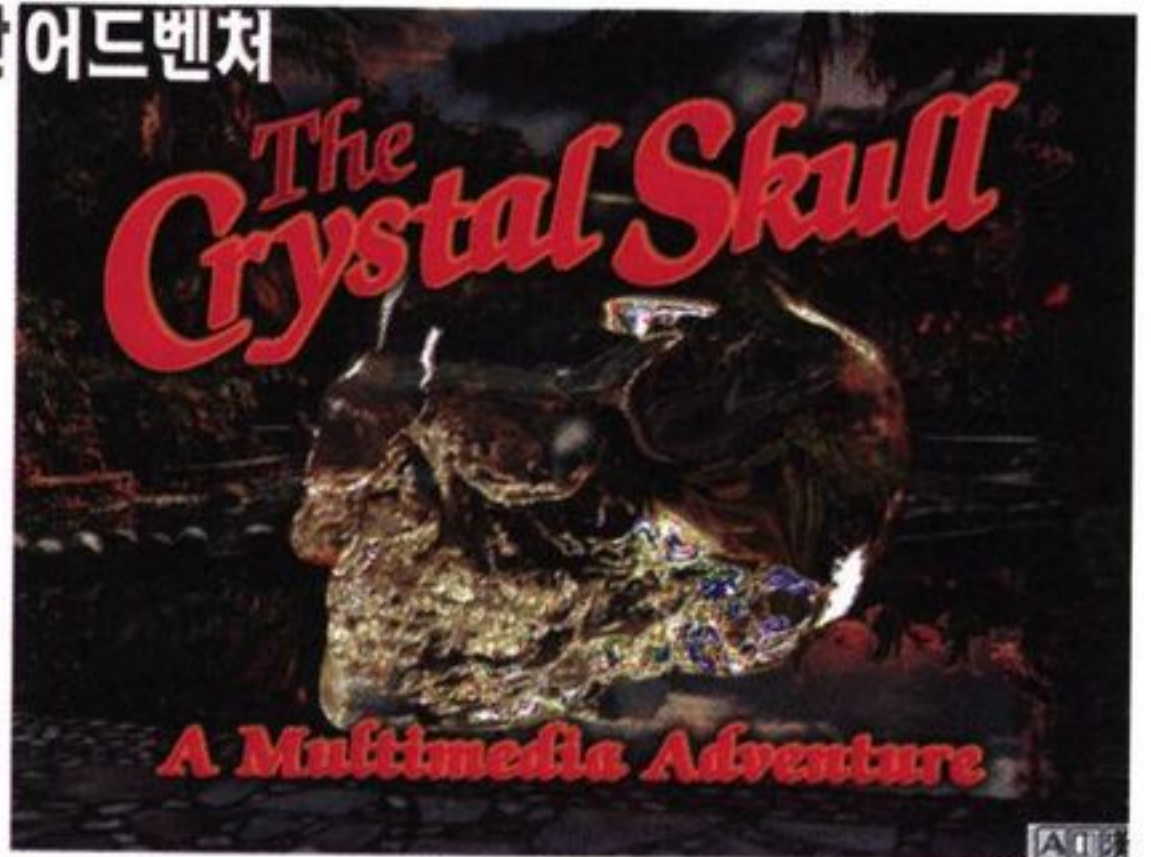
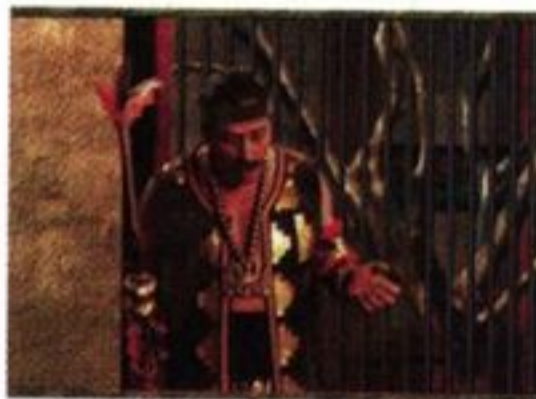
프로로그

국내 대기업이 자본 후원을 해 주고 외국 게임 제작사가 공동 참여하여 화제가 되었던 크리스탈 스컬이 드디어 베일을 벗었다. 세계 유명 제작사들의 최신 게임을 뽐칠 듯한 그래픽과 탄탄한 게임 구성. 무려 CD Rom 3장에 달하는 방대한 데이터 량은 96년말 게임 시장을 강타하리라 생각된다.

이 크리스탈 스컬은 한마디로 그래픽에 감탄할 만한 게임이다. 워낙 인터랙티브 게임들이 붓물을 이루며 출시되다 보니 영화 같은 게임에도 어느덧 식상이 갔으리라 생각된다. 하지만 크리스탈 스컬은 실사 화면과 실제 그래픽으로 제작한 가상적인 화면이 잘 어울려 그래픽 어드벤처라는 새로운 장르를 창조해 냈다. 여기에 다양한 대화 모드이며 실지 성우들을 도입한 음성 사운드가 한데 어울려서 한편의 드라마 같은 진행으로 펼쳐지고 있다. 본격 어드벤처 게임을 좋아하는 게이머들에게 더없이 좋은 크

게임의 배경

게임은 중앙 아메리카의 마야 문명을 배경으로 시작된다. 마야 문명은 일반 어드벤처 게임 곳곳에 등장하는 단골 손님인데 크리스탈 스컬처럼 100% 마야 문명을 배경으로 한 게임은 거의 없었다. 고대 멕시코의 정글을 배경으로 펼쳐지는 어드벤처 게임 크리스탈 스컬은 아즈텍의 뿌리라고 할 수 있는 톨텍과 마야 문명을 다루고 있다. 여기서 톨텍은 서기 10세기경 멕시코에서 번영했던 원주민 문명을 의미하고 있다. 이렇게 깊은 마야 문명 속으로 모험을 떠나 그곳에서 죽음의 신과 생명을 건 대결을 해야 한



다. 워낙 험난한 모험이다 보니 메마른 사막과 초자연적인 생명체, 신화에 나오는 괴물, 게이머의 생명을 노리는 이단자들과 많은 대결을 해야 한다. 이 모험 끝에 게이머가 최종적으로 해야 할 일은 수정이 달려 있는 해골을 구하여 아즈텍의 멸망을 막아야 한다는 것이다.

본격 그래픽 어드벤처

사실 그래픽 어드벤처라는 말이 아직은 낯설을 것이다. 게임 화면을 보면 알겠지만 실제 그래픽으로 제작한 배경 안에 사람의 실사 사진을 입혀서 게임을 실감나게 만든 것을 말한다. 제작사 측에서는 좀더 게임에 대한 실감나는 느낌을 부여하기 위해서 실제 정글에 들어가서 촬영을 하였다고 한다. 또 배우들 역시도 중견급 배우 이상을 출연시켜서 좀더 박진감 넘치는 게임이 되도록 하고 있다.

게임의 진행은 평면적이지만 거의 3차원에 가깝게 이루어진다. 마우스를 가지고서 화면 좌측과 우측으로 주인공을 옮길 수 있다. 도중에 보면 아이템이 떨어져 있는 곳에서 마우스를 클릭 하면 그것을 얻을 수 있으며 때로는 퍼즐이 등장하기도 한다. 그리고 갑자기 나타나는 적들에게 미처 피하지 못한다면 꼼짝없이 게임 오버가 나온다. 그런데 놀랍게도 게임 오버가 되더라도 방금전 그 자리에서 다시 시작할 수 있어 굳이 세이브 하는데 신경을 쓰지 않아도 된다.

또한 게임 중에는 샤만이라는 사람을 자주 만나게 되는데 그는 게임의 조연자 역할을 한다. 초자연적인 능력을 갖고 있으며 모든 중앙 아메리카 문명의 효시인 올멕 문명의 대표자이다. 그에게서 많은 힌트를 얻을 수 있다. 이 힌트는 게임을 풀어 나가는 방향을 제시해 주면서 게이머를 엔딩까지 갈 수 있도록 도와줄 것이다.

폴리스 너츠스타일의 국산 제작 어드벤처 게임

미 정

장르 어드벤처 제작사 스튜디오 자코빈

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
도스, 윈 95	8메가 이상	미 정



2024년. 김창기는 시경SWAT에서 인사이동되어 PSD3부

SWAT 특장과장으로 발령받는다.

그리고 며칠 후 중부 제7군 사령관인 김성환이 그리트교 원리주의자들에게 테러를 당한다. PSD3부는 1부

의 연락을 받고 현장으로 출동하나 이미 PSD2부가 진압을 끝내고 현장정리까지 끝낸 상태이다. 다음날 수도방위군 남부1군 참모장인 서충호가 육참회의에 참석하지 않았다는 사실을 안 CID 2과장인 정소영은 개인적으로 이 사건을 조사하기위해 어디론가 사라지고 김창기는 정소영을 찾아나선다.

스튜디오 자코빈에어 제작 중인 이 어드벤처 게임은 그래픽과 편리한 인터페이스, 리얼한 시나리오, 어두우면서도 거부감이 생기지않는 분위기를 만끽할 수 있다. 아무런 생각이 없이 역겨운 화면들과 단순한 말초자극적인 영상들로 구성된 기존의 암울한 분위기와는 전혀 다른 분위기를 연출한다. 본 게임은 어드벤처 부분과 3부분의 액션으로 구성되어 있다.

소프트액션에서 만든 인터랙티브 어드벤처 게임

쥬피터 프로젝트

장르 어드벤처 제작사 소프트액션

97년 1월 예정	486 이상	마우스 필수
도스, 윈 95	8메가 이상	미 정

쥬피터 프로젝트의 게임관

인류는 많은 연구와 시행착오 끝에 지구라는 행성에 대해 현재와 같은 지식을 얻게 되었다. 지동설을 주장했던 갈릴레이, 인류 최초로 지구를 측량했던 이집트의 에라토스테네스, 우리가 흔히 알고있는 플라톤, 뉴튼 등의 대학자들에 의해 지구와 우주의 베일이 하나씩, 하나씩 벗겨지게되고 그후 현재의 석학들에 의해 계승되어 연구 발전하고 있다. 이토록 우주에 대한 막연한 신비가 현실화 되어 다가오자 인류는 또다른 욕심을 갖게 된다.



그것은 바로 외계행성에 대한 도전 욕구이다.

지구가 점점 노쇠되고 환경 문제가 더욱 심각해질수록 그 욕구는 점점 더해가고 있다. 즉 제 2의 지구를 만들고자 하는 것이다. 60년대 후반에 들어 막연한 연구에서 벗어나 좀더 적극적인 활동으로 전환한인류는 많은 우주 탐사위성을

지구 밖으로 보낸다. 결국 인간이 탑승하는 형태로 발전하게 되고 그 결과 더 많은 정보를 사

진 따위를 통한 간접체험이 아닌 직접 눈으로 몸으로 확인할 수 있게 되었다. 하지만 그후 인류는 여러 가지 문제에 부딪쳐 오히려 소극적인 형태로 현재에 이르렀다. 우주 개발에 본산인 소련과 미국은 재정문제와 유인우주선의 불확실한 성공률 등이 우주 개발에 암초가 되었고 우주에 대해 알면 알수록 우리가 모르는 어떤 예상치 못한 우주 현상에 대해 공포심을 갖게 되어 더더욱 조심스러운 개발이 된 것이다.

게임을 개발한 제작자는 80년대

에 들어 소극적인 우주 정책을보다는 적극적인 방향으로 전환코차 새로운 우주를 탐험하는 어드벤처 게임을 만들고자 의도했다.

게임의 제작자는 간접체험미디어 중 한 장르인 게임을 통해 유저들에게 본인의 흥분과 기쁨을 나누고자 쥬피터 프로젝트를 제작하기로 결심하게 되었다. 여기에 미지에 대한 호기심과 공포감을 극대화시켜 작품의 흥미를 높이고자 한다. 단순히 허무맹랑한 SF 물에서 탈피하여 과학적 근거를 바탕으로 한 작품을 제작중에 있다.

이번 호에는 올 연말과 97년 초까지 나올 기대 신작 전략 시뮬레이션 타이틀을 모아서 알아본다.

리얼타임 전략시뮬레이션

리얼 타임 전략의 원조는?

리얼타임 시뮬레이션 게임의 원조로는 처음에 둔2가 있었다. 둔2는 처음에 게이머들을 거의 밤 도깨비로 만들었고 현재에도 전략 시뮬레이션 게임의 원조로 많이 즐기고 있는 사람들이 있다. 그 뒤를 이어 이보다 더욱더 재미있는 커맨드 앤 컨커와 워크래프트가 나와 엄청난 인기를 끌었고 세계의 게이머들은 이러한 리얼타임 게임을 인터넷 상으로 서로의 실력을 겨루었다.

버전의 둔2는 이미 리얼타임 전략게임이라는 새로운 장르를 PC용 게임 장르의 하나로 인식시켜 주었고 그 지위가 확고해지는 동안 웨스트우드사가 더욱

새로워지고 더욱 파워풀해진 PC용 게임을 위한 새로운 개념과 편리해진 인스톨 프로그램, 굉장한 시네마 컷신, 그리고 멀티플레이 옵션을 추가한 커맨드 앤 컨커를 출시하였다. 이 게임은 그동안 나왔던 그 어떤 게임보다도 특이했다. 이와 마찬가지로 블리자드 엔터테인먼트가 워크래프트:오크족&인간족으로 경이적인 성공을 거두었으며 워크래프트2:어둠의 물결을 통해 이 리얼타임 전략 게임이라는 장르의 독보적인 위치를 오르게 되었다. 최근에는 Z기 도전적인 게임플레이 방식과 더욱 발전된 인공지능을 채용하여 이 장르의 또 다른 표준으로서 떠올랐다.

개발사들은 게이머들이 이런 장르

의 게임에 열광적으로 몰입한다는 성향을 발견하였다. 자연이 이들 개발사들은 게임개발을 위해서 성숙된 장르로 눈을 돌렸으며 그 결과 주제면에서 조금씩 다른 관점을 제공하는 수많은 리얼타임 전략 게임들이 쏟아져 나오고 있다.

향상된 인공지능으로 컨트롤되는 컴퓨터를 상대로 싸우는 1인용 게임이든 친구를 상대로 싸우는 멀티 플레이어 게임이던지 계속해서 수많은 리얼타임 전략 게임들이 나올 것이다.



임페리움 VTOL이 자유 위병수송선을 공격하고 있다

IMPERIUM [WORKING TITLE]

액티비전
해외 발매일 96년 12월

경쟁이 치열한 실시간 전략 게임 시장에서 연일 쏟아져 나오는 게임들의 살아남기 위한 노력은 상상을 초월한다. 결국 거의 대부분의 게임은 도태되고 게임 시장에는 얼마 되지 않는 게임들만이 남아 있다. 게이머들은 이런 살아남은 게임들의 목록에서 바로 이 게임 IMPERIUM (WORKING TITLE)을 만날 수 있을 것이다. 호주에서 제작하고 액티비전에서 출시한 이 게임은 최선의 실시간 전투 게임이다.



▶발전소가 적의 공중공격으로 인해 파괴되려고 한다



▶임페리움이 자유 위병 공격부대의 접근을 막으려고 한다



▶한대의 자유 위병 호버수송차가 임페리움 부대에 의해 습격당하고 있다

2607년 임페리움(Imperium)과 자유 수호자(The Freedom Guard)는 거대한 우주 전쟁을 준비하고 있다. 평화주의라는 동질성에도 불구하고 이 둘은 결국 서로에게 변절하고 우주 전쟁의 소용돌이에 휩싸이고 만다. 게이머들은 한 쪽을 정해 이 전쟁에 참여할 수 있다. 게이머는 원하는 쪽의 앞에 서서 군대를 진두지휘하는 자신의 모습을 발견할 수 있을 것이다.

이 게임의 디자이너인 트레이 왓킨은 임페리움은 다른 성공한 전략 시뮬레이션 게임을 바탕으로 하여 완성된 멀티 플레이어 우주 전략 시뮬레이션 게임임을 강조한다. 여러 명이 동시에 즐길 수 있는 실시간 게임을 위해 아주 빠르게 진행되는 여러 전략 게임이 가져야 할 요소들을 충분히 소화할 수 있도록 디자인되었



▶프로토스가 테란 해병대를 공격한다(STARCRAFT)

다. 이 복잡한 게임의 엔진이 갖는 특징은 기존의 게임과는 달리 고도(지형)를 충분히 인식할 수 있도록 했다는 것이다. 또한 단순한 지도가 보여주는 무미건조한 화면에서 벗어나 실시간 장면의 윤곽이 사실적인 격전지의 실감나게 모습을 보여준다는 것이다. 이러한 특징들은 부대의 이동이나 공격적인 면들에 있어서 그 효과가 나타난다. 또한 고도를 알 수 있는 게임 엔진 덕분에 게이머들은 산악 지대와 같은 지형적으로 불리한 고지대에서 정찰 수비대로서의 활동을 훌륭히 수행할 수 있으며 최상의 유용한 가시 범위를 확보할 수 있다.

게이머들이 40개의 서로 다른 부대의 15개의 활동 영역(한 쪽 편을 선택하였을 경우 플레이가 가능한 영역)을 수행하기 위해서는 전문적인 게임 기술을 습득하면 도움이 된다. 군대를 창설하는 데는 지루하게 시간이 많이 소요되지 않는다. 20개의 부대가 2개의 스크린에 나누어 나타나는데 게이머가 군대를 창설하는 데는 단 한 번의 마우스 클릭만 있으면 된다. 예를 들어 한 부대 타입을 임페리움 쪽에서 호스티지 테이커라고 말한다. 무장한 호스티지 테이커는 보병으로 협격전을 벌이고 적을 궁지로 몰아 넣고 그들의 뇌엽을 절제하고 신체에 폭탄을 장착한 뒤 자폭을 시켜 버린다.

근거리 통신망(LAN)이나 인터넷으로 연결된 멀티 플레이어들은 통신망을 통해 임페리움 게임을 함께 즐길 수 있다. 게이머들은 새로운 지도를 만들고 그릴 수 있으며 새로운 부대를 창설할 수 있다. 그렇게 완성한 것들을 통신망에 올리고 여러 게이머들과 그것들을 나눌 수

있다. 이러한 활동은 게임을 발전시키는데 효과적으로 기여한다. 게임이 발표되고 시간이 지남에 따라서 새로운 지도는 웹 사이트를 통해 이미 전세계의 게임 매니아들에게 유용하게 다운로드 될 것이다.

STARCRAFT

블리자드

해외 발매일

97년 3월에정

워 크래프트 II (Warcraft II)는 블리자드가 예상치도 못했던 기대 밖의 선전을 한 작품이다. 전작인 워크래프트 II 를 강화시켜 보다 거대해지고 향상되어 출시된 게임이 워크래프트 III. 일명 스타크래프트(Starcraft)이다. 이 게임은 거의 완벽하다고 볼 수 있다. 이 게임에 대해 들었을 때 스타크래프트는 단순히 워크래프트의 배경만 우주로 바꾼 것이라고 생각할 게이머가 있을 것이다. 만약 이 생각이 사실이라면 블리자드의 타격은 클 것이다. 그러나 스타크래프트는 워크래프트가 가지고 있던 장점에 많은 새로운 셋팅을 말끔히 처리해 낸 새로운 게임이다.

물론 스타크래프트는 블리자드사만의 특징이 나타나 있다. 스토리 라인에서 더욱 그러한데 스타크래프트의 스토리는 다음과 같다. 세 개의 은하 왕국이 존재한다. 테란스는 은하 가장자리

에서의 프로토스의 교활한 식민통치를 오랫동안 의심해 왔지만 명백하진 않았다. 하지만 이제 그들의 공세가 명백해졌다. 이제 그들에 대항하여 거대한 우주 전쟁을 시작할 때이다.

이 스토리 라인이 단순하다면 실망할 필요 없다. 생존을 위해 서사적인 우주 전쟁에 참여하는 에이리언이 있기 때문이다. 이름은 저그이다. 이 세 개의 민족들 테란스, 프로토스 그리고 저그는 그들의 모든 과학과 기술력을 총동원하여 완성시킨 각자의 특성있는 무기나 전략들이 있다. 기계와 무기 그리고 기술력(혹은 과학)을 조심스럽게 조화시킬 때 아마도 최강의 효과적인 공세를 계속할 수 있다.

30여개의 임무는 점차적으로 스토리 라인을 멋지게 만들고 전쟁은 계속 된다. 우주에서 에이리언의 혹성에서 그리고 작전 지역의 접전지에서 지역적 특성에 대한 고려와 게이머의 잠재력은 임무를 완성하기 위한 중요한 역할을 하며 이러한 것들은 게임의 재미와 깊이를 더해 준다. 물론 이 게임에도 8명의 게이머가 모뎀, 전용선 혹은 인터넷을 이용하여 함께 게임



레드얼럿은 중간에 많은 동영상 나온다(C&C)

을 즐길 수 있는 멀티 플레이어 옵션이 있다. 이런 옵션들은 세계의 게이머들을 바로 이 게임, 스타크래프트로 모이게 할 것이다.

COMMAND & CONQUER : RED ALERT

웨스트우드
해외 발매일 96년 11월예정

C&C(Command & Conquer)는 전략 시뮬레이션 게임 시장에 커다란 반향을 일으켰다. 보다 향상된 멀티 플레이어 전략 시뮬레이션 게임인 동시에 광고에서도 성공했다. 그래서 결국 C&C는 전략 시뮬레이션 게임 시장에 새로운 논쟁 거리가 된 것이다. 레드 얼럿은 서로 다른 세 개의 셋팅을 합친 향상된 AI를 사용하여 C&C의 완

성도를 보다 강화하였다. 배경과 인물의 묘사가 고해상도의 그래픽으로 처리되어 있어 깔끔하고 또한 게이머들은 원본 그래픽이 제공하는 가시 범위를 두 배로 확장시켜 볼 수 있다(물론 이 경우 모든 것은 두 배로 작아진다).

게이머들은 부대를 바다로 이동시키고 전투는 시작된다. 공격 범위가 3배나 강화되고 전투는 더욱 치열하다. 육지와 하늘에 대한 공격권 제압은 바다에서 보다 원활하게 공격할 수 있게 해준다. C&C

Red Alert는 최신의 전투력을 보유하고 있다. 스토리 라인은 점점 더 강화되고 있다. Red Alert에서 20세기 후반의 상황이 설정되고 2차 세계 대전과 유사한 상황이 재현된다. 구 소련이 유럽으로 침략의 행군을 계속하고 평화로움을 뒤엎는 잔혹한 습격은 이어진다. 이어 연합군은 혼란에 빠진다. 스탈린과 그의 군대의 적색 야욕은 점점 더 가시화 되고 잔혹해진다.



두 호위함에 의해 에스크르트는 프로토스의 항공모함이 장교 기병을 내려다 보고 있다



기본 유니트 타입들은 특수 공격 유니트와 합류할 것이다

그 밖의 리얼 타임 전략 시뮬레이션 게임

Forgotten Realms :Blood & Magic

인터플레이
해외 발매일 발매중

전략적 특성을 기본으로 한 리얼타임 액션게임인 잊혀진 왕국은 이미 시장에서 시판되고 있다. 대규모적인 선과 악의 전쟁보다는 블러드 앤 매직에서는 개인적인 전투에 중점을 두었다. 16왕국의 5가지 스토리 진행에 따라서 플레이어는 재능과 힘을 지닌 28명의 캐릭터를 육성해야 한다. 개인적인 전투의 무대는

대평원에서부터 도시거리의 경계와 동굴과 같은 장소이며 이 거대한 전설의 무대에서 위험한 모험을 하는 플레이어는 30가지의 다른 생명체들과 막부딪칠 것이다. 이 게임의 스케일이 C&C와 워크래프트와 같은 타입과는 다르지만 게임플레이의 전략은 똑같다. 배치, 전술, 공격 타이밍은 플레이어의 승리에 결정적인 역할을 한다.

BattleTech:HONOR BOUND

마이크로프로즈
해외 발매일 97년 예정

FASA의 주력 게임인 매크 배틀게임이 회사의 인터랙티브 테크놀로지 분할에 의해서 원

도 95용 리얼타임 전략게임로 바뀌었다. 어널 바운드는 플레이어가 배틀마크 창기병의 습격을 받고 있는 컨벤트리 혹성에서 시작된다.

세력이 약화된 펄콘 가문은 모든 에이스들과 필요한 공격무기를 가지고 있다. 게임플레이를



싱글 플레이어 모드에는 40개 이상의 임무가 주어진다. 6명의 게이머가 IPX LAN으로 함께 하는 멀티 플레이어 게임은 C&C 베테랑들의 것이 될 것이다.

XCOM: APOCALYPSE

마이크로프로즈
해외 발매일 97년 1월 예정

XCOM 3에서 Micro Prose는 게임 속도를 향상시키고 실시간 게임을 위해 여러 다양한 기능을 옵션해 달라는 팬들의 요구를 게임에 적용하는 노력을 해 왔기 때문이다. 계속적으로 밀려오는 에이리언의 공격에 대한 XCOM의 반격은 에이리언에게 도시로 들어오는 입구를 제공하는 자치 도시 Megalopolis에서 시작된다. 에이리언들은 도시인들의 신체적인 자유를 박탈하고 정신



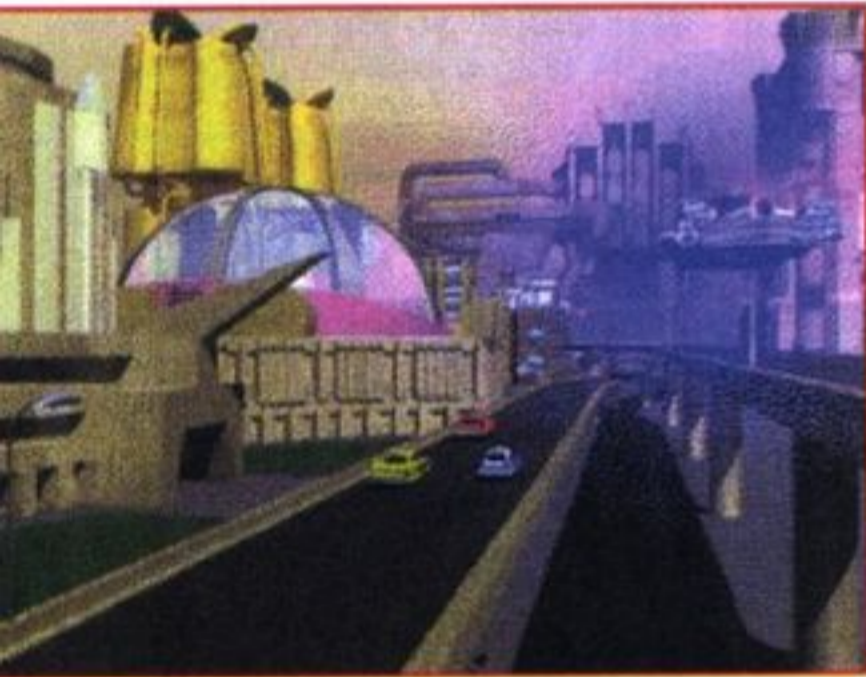
적인 지배에까지 영향력을 행사하려 한다. 도시는 에이리언의 테러에 점점 그 빛이 퇴색해 간다. 이상한 사건들이 여기 저기서 발생하고 XCOM은 조사에 착수한다. 습격과 테러의 배경이 천천히 등장하고 결국 에이리언과의 전쟁이 시작된다. 증

강된 에이리언의 군사력은 더욱 완고해지고 도시 전체를 파괴하려는 그들의 침략은 계속된다. 운이 좋게도 XCOM은 보복의 무기를 자체적으로 보유하고 있다. 결국 에이리언과의 최후의 대결에서의 승패는 바로 게이머의 손에 달려 있다. XCOM에 능숙한 게이머들에게 있어서 이런 스토리 라인과 셋팅들은 아주 친숙한 패턴들이겠지만 전략 게임의 초보자들은 실시간 전쟁의 빠른 진행에 빠져 들고 말 것이다.



전투는 빠르게 진행된다(워윈드)

적인 샤마리)이 세계 정복의 야욕으로 치명적인 전쟁에 휘말린 Yavaun 행성에서 게임이 진행된다. 각 민족은 군사력을 나름대로 보유하고 있고 싱글 플레이어에 의해 전쟁의 스토리(라인이 완성되어 간다. 멀티 플레이어 게임으로서 28명의 싱글 플레이어 최대 수용 인원 8명 최대로 구성된 24명의 멀티 플레이어 시나리오와 한 명의 시나리오 편집자)을 포함할 수 있다. 장르에 있어서 여러 흥미거리가 혼합된 이 게임에서 게이머는 War Wind의 영웅으로 각 민족의 격전지에서 중추적인 역할을 할 수 있다. 게이머가 어떤 민족을 선택하든지 Yavaun의 전설적인 영웅들 중의 한 명을 자신의 신복으로 할 수 있다. 영웅의 영입 외에도 게이머는 자기 민족의 지도자를 지키기 위한 싸움에 게을러서는 안된다. 또한 게이머는 교통 수단과 수로를 정비하고 적을 교란시키기 위해 지뢰 설치를 해야한다. 더군다나 C&C나 Warcraft와는 달리 WAR WIND는 게이머가 직접 부대를 시나리오간에 이동할 수 있게 하였다. 이 기능은 항상 게임을 새롭게 하며 지루함을 제거한다.



X-COM의 배경

WAR WIND

SSI
해외 발매일 발매중

War Wind는 네 개의 서로 다른 민족(순한 에그라, 음흉한 타룬, 용맹스런 오브리눅스 그리고 신비주의

위해서 물자 관리와 전장의 배경 세팅은 대단히 중요하다.

에너미네이션(Enemy Nations)

비아컴
해외 발매일 96년 11월 예정

물자의 관리는 인터넷을 통한 대규모의 전투나 교활한 적인 컴퓨터를 상대로 플레이되는 리얼타임 전략 전투게임에서 중요한 역할을 한다. 다중 스크린 윈도우는 플레이어가 적들을 쳐부수고 나라의 안녕을 유지하기 위한 투쟁을 위해서 다양한 전투와 지역 건설의 다양한 부분을 보여준다.

M. A. X (Mechanized Assault and Exploration)

인터플레이
예외 출시일 96년 12월 중



리얼 타임 전략 시뮬레이션으로 진행되는 맥스는 개발자의 말에 의하면 턴 베이스 방식의 신 장르의 리얼 타임 시뮬레이션이라고 강조한다.

인류는 그들의 이념을 위하여 8개의 국가로 나누어 우주에서 전쟁을 벌인다. 24개의 전투 지형이 등장하면서 자신의 우세를 지키기 위해 다른 국가끼리 싸워야 한다.

이 맥스라는 워게임은 턴 방식이면서도 시뮬레이션을 지원하며 리얼 타임으로 진행되는 최초의 턴 베이스형 전략 시뮬레이션 게임이 될 것이다.

POWER
SIMUL

걸프전에서 오키나와까지 가상의 시나리오를

스틸팬저 II (Steel Panzer II)

전략 시뮬레이션 게임 제작업체로 유명한 SSI가 이번 게임을 배경으로 또 하나의 전략 시뮬레이션 게임을 내놓았다. 한국전부터 걸프전 또한 가상의 시나리오를 즐기며 게임을 승리로 몰아가보자.



스틸 팬저 II
SSI

유통사/쌍용
02-953-1568

장 르

전략 시뮬레이션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
마우스, 키보드 지원

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정

프로로그

스틸 팬저의 새로운 시리즈인 스틸 팬저 2가 모습을 드러냈다. 기존의 전투 게임인 스틸 팬저 1은 2차 세계 대전만을 지원했으나 지금 새로이 출시된 스틸 팬저 2는 1950년대에서부터 90년 가상의 시나리오까지 다양하게 지원한다. 게이머는 25개의 다양한 국가를 선택할 수 있으며 유럽 연합군에서부터 소련의 아프카니스탄 침공까지 다양한 시나리오를 체험할 수 있다. 기존 1에서는 볼 수 없었던 보병 부대장이 되어 특수 부대를 조정할 수 있으며 미사일 공격과 50년대의 바주카포에서부터 90년대의 다양한 보기 드문 병기들도 지원이 가능하다. 총 50여개의 다양한 탱크와 400가지 타입의 무기가 스틸 팬저 2에서는 지원하며 초보자에서부터 숙련자 모드의 난이도를 조절할 수 있다. 총 55개의 시나리오와 6개의 다양한 캠페인도 이번 스틸 팬저 2에서는 체험할 수 있다.

게임에 들어가서

게임에 들어가면 선택 스크린이 있는데 이곳에서 시나리오나 캠페인을 선택해 스타트 버튼을 누르면 게임은 진행된다. 게임 시나리오는 한국전에서부터 이스라엘전, 소련의 아프카니스탄 침공, 걸프전, 가상 시나리오 등 여러 개의 시나리오를 즐길 수 있다. 게임 시나리오를 선택하면 난이도를 조정할 후에 유닛을 살 수 있다. 뒤에서 이야기 하겠지만 적절한 유닛을 선택한 다음 완료를 누르면 게임 맵이 나온다. 이 때 유닛을 배치하고 난 다음 게임을 시작하면 턴 방식제로 게임을 진행해 나갈 수 있다. 게임의 미션 포인트는 대부분 적 부대의 완전 섬멸 등이다.

게임 캠페인

스틸 팬저2는 총 6개의 시나리오를 지원한다.

골란 하이트 1973(Golan Heights 1973)

이번 캠페인은 시리아와 이스라엘의 사막전을 게임 모드로 다시 수정한 것이다.



국가 설정

시나리오 선택





□ 병기 배치



□ 탱크를 종류별로 고를 수 있다

□ 스나이퍼의 역할도 중요하다



**독일 1980
(Germany 1980)**

콜드 워로 동서독간의 가상 시나리오로 3차세계 대전이 발발할 수도 있다.

**사막의 폭풍 1991
(Desert Storm 1991)**

이라크의 쿠웨이트 침공으로 말미암아 시작되는 걸프전을 옮긴 것으로 미국이 게임에 유리하게 설정되어 있다.

**한국전 1950
(Korea 1950)**

미군이 되어 한국전에 참전하는

□ 걸프전 발발



**중국 전쟁 1997
(China War 1997)**

가상의 시나리오로 중국이 대만의 영유권 분쟁을 놓고 미국과 한 판승부를 벌이는 게임이다.

**오키나와 1998
(Okinawa 1998)**

가장 최근의 시나



□ 6일전쟁 발발

□ 적 기갑부대의 괴멸



무기가 많이 등장한다. 미국의 모든 해상 유닛과 상륙작전 등을 취할 수 있으며 최첨단 무기의 지원도 받는다.

게임을 쉽게
진행하기 위해서는

1. 지원포대를 전방으로 배치한다.

현대전에서와 똑같듯이 지원 포대의 역할은 중요하다. 특히 이 게임에서는 처음에 포대 배치가 그만큼 중요하다. 포의 사정거리가 있는만큼 포대는 최대한 전방으로 배치해야 아군의 지원 사격이 유리하다. 또한 여분이 된다면 포대 옆에는 대공포를 놔두는 것

바람 수 있을 것이다.

2. 장갑차, 썰지를 최대한 활용하자

적의 유닛을 발견하는 것은 기동성이 좋은 장갑차나 썰지 같은 장송공작가 유리하다. 특히 이들은 은 색이 넓기 때문에 적 유닛의 위치를 정확히 파악할 수 있기 때문에 지원 포대의 전쪽이나 썰지의 사격을 정확히 한다면 적의 참호를 정확히 공격할 수 있다. 반면에 장갑이나 내구력이 약하기 때문에 전진시 탱크들의 연막탄 살포가 있으면 적들의 시야에 방해가 될 수도 있다.

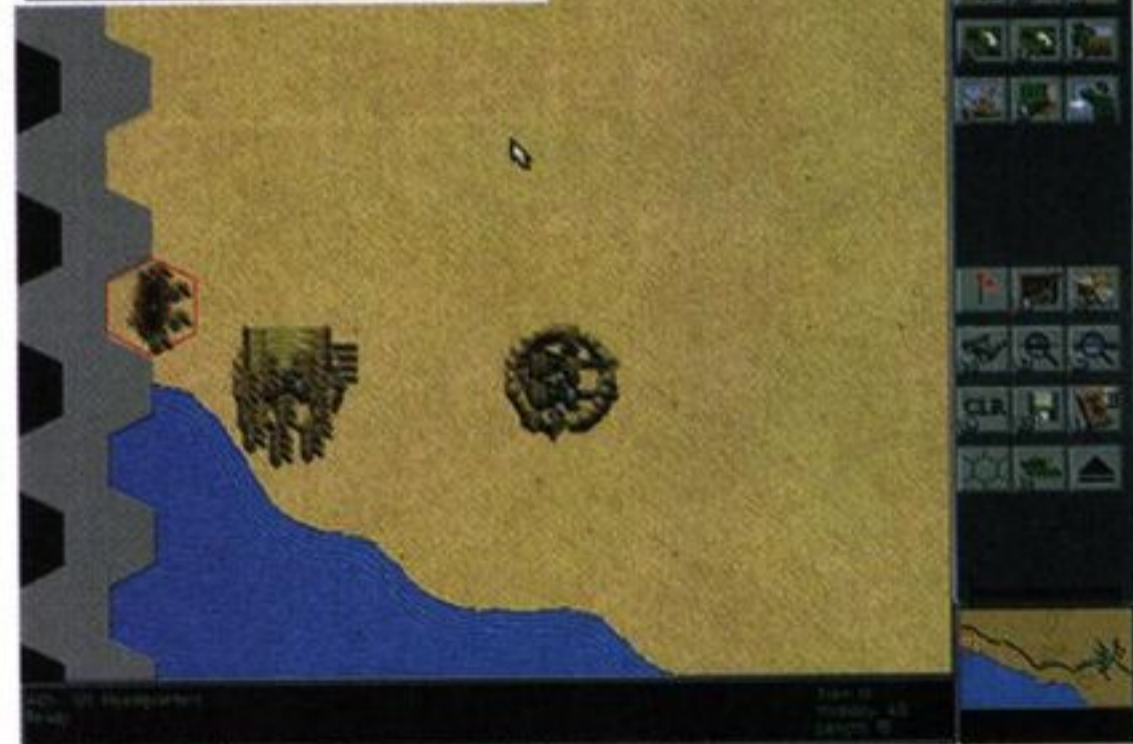
3. 중기갑차의 전진 배치

전차나 중보병은 전진 배치할 때 나중엔 적절한 지원 사격을 받으며 돌격할 수 있기 때문에 중보병은 전진 배치가 좋다. 특히 적들이 화력이 좋은 경우는 주로 후방에도 보지도 않고 포격을 자



□ 탱크들은 전진 배치한다

□ 게임 시작전 병기 배치



POWER SIMUL

주 하기 때문에 아군들이 피해가 입는 경우가 자주 속출하므로 전진 배치가 작전 진행시 유리할 것이다. 다만 너무 한 부대만 진격해있다가는 적들의 화력을 보고 이 부대가 퇴각하는 경우가 생기니 유의해야 한다.

4. 대공포의 지원

게임 진행시 아군이 화력이나 유기면에서 좋은 경우는 필요없겠지만 가상의 시나리오나 이스라엘 전투 같은 경우는 적 전폭기들이 자주 출현해 아군의 지상 유닛을 자주 괴롭힌다. 그러므로 이런 미션에서는 대공 기관포를 적절히 배치해 적들의 전폭기가 먼저 오기 전에 대공 미사일이나 포로 잡으면 아군의 경험치도 월등히 늘어나고 적에게 심각한 타격을 입힐 수 있다.



□적의 화력 지원



□승무원들의 경험치



□대공포로 미그기를 잡았다

□연막탄으로 적의 시야를 가린다



5. 연막탄의 적극적인 활용

한국전이나 월남전 등 50년대에 서부터 걸프전까지는 연막탄을 자주 쏘면 게임 진행시 아군의 전진이 유리하다. 탱크에서 일단은 어느 정도까지의 전진으로 거리를 확보한 다음 연막탄을 전방에 2,3 겹으로 연막탄을 뿌리면 적들의 시야가 가려 명중률이 떨어진다.

6. 스나이퍼의 활용

2차세계 대전에 들어와서 스나이퍼의 활약을 더욱 높아졌다. 특히 2차 대전때에는 독일군 3명의 저격수가 보통 연합군의 1개 대대의 전진을 막기도 했던 이야기도 있다. 스나이퍼들은 은폐만 잘하고 있어서 보병에게 적절하게 사격을 가하면 적 보병이 퇴각하는 경우도 있으니 스나이퍼를 양쪽 사이드에서 커버하면서 적의 전진을 적절히 막을 수 있다. 스나이퍼와 약 4.5헥스 떨어진 곳에 바주카포 보병을 놓아둔다면 적의 기갑부대도 충분히 커버할 수 있다.

7. 특수부대의 활용

이번 게임에서 많이 발전한 것이 특수부대의 중요도이다. 특수부대는 일단 적의 후방 깊숙히 침투하여 적의 보충 병력을 효과적으로 공격할 수 있기 때문에 자금

의 여유가 된다면 전후방 양쪽으로 침공을 한다면 아군의 피해를 줄이면서 게임을 진행할 수 있다.

8. 자금 능력을 적절히 활용한다

게임을 시작하기 전에 유닛을 사는데 고가의 장비는 많지만 적절히 사용할 수 없기 때문에 대부분 탱크, 보병, 포대, 기갑부대, 특수부대의 순으로 유닛을 사는 것이 자금 확보에 유리하다.

9. 집중 사격제

일단 적의 유닛이 발견되면 모든 화력을 그 쪽으로 집중시켜 적의 유닛을 한 번에 격퇴하는 것이 아군의 피해를 줄일 수 있다. 특히 적의 중화기(미사일 타워, 포대, 탱크 등)들은 발견하는 즉시 아군의 모든 화력을 퍼부어 적의 유닛을 고철로 만들어야 게임 진행이 편할 것이다.

10. 수송차의 공격

적들은 주로 수송 트럭이나 장갑차를 양 사이드로 자주 보낸다. 이 사이드에는 스나이퍼와 바주카포병을 적절히 배치해 먼저 바주카로 공격한 다음 안에 있는 보병은 간단히 스나이퍼로 해결하면 수송 차량은 간단히 해결할 수 있다.

□대공포가 없으면 이런 결과물...



□T-62의 진격



PS와 PC용이 동시 발매

엘리스 인 사이버랜드 (Alice in Cyberland)

장르 어드벤처 제작사 그램스

12월 예정	486 이상	각본도 머우스 지원
원 95	8메가 이상	미 정



어두운 밤의 마도사

일본 그램스에서 이번에 올해 출시되는 빅 연말 타이틀 중에 PS와 PC용으로 동시 발매되는 엘리스 인 사이버랜드를 소개한다.

사이버랜드(가상현실공간)를 무대로 하는 한 소년의 사랑과 모험의 이야기.

화제의 대상으로 떠들썩한 소녀 어드벤처 사이버랜드의 엘리스의 또 하나의 세계. 넘치는 정보의 바다에서 게이머는 엘리스와 다시 만날 수 있을까?

게임은 더욱 발전해 나가는 정보화사회에 대응해서 새롭게 구축된 네트워크공간(사이버랜드)가 창조된 가운데 그곳에는 가상공간에서 관리되고 있는 정보의 밀도와 중요도에 따라서 8단계의 계층으로 구분된 사회에서 일어난다. 레벨 1

은 인터넷에 해당하며 사이버랜드의 표층을 이루고 있다. 깊은 계층으로 갈수록 보다 중요한 데이터와 시스템이 들어 있고 레벨 8에는 국가기밀 레벨의 정보가 수록되어 있다. 현실세계(리얼월드)에는 퍼스널 컴퓨터(NAVI)가 한사람에 한대씩 보급되어 있고 사이버랜드에의 액세스도 이 NAVI을 사용해서 행해지고 있다.

주인공 結城貴志는 형이 만든 시험작 다이브 시스템을 사용하여 네트 다이브의 안에서 「두개로 나뉘어진 마귀」로 불리우는 다이브 전용의 악성 바이러스에게 공격을 당한다. 이런 위험한 상황에서 도와주려고 나타난 것은 그 유명한 「엘리스」들이었다 정말 짧은 순간의 만남이었지만 소년에게는 사랑에 빠지기에 충분했던 시간이었다. 이제 그 소년은 엘리스들을 만나려고 여행을 하는데...

했다. 게이머는 또한 스스로 움직이는 유닛 「PAWN」에게 프로그램을 주입시켜 자기만의 군단을 완성시킬 수 있고 현장감을 더해 주는 집단전투를 실현할 수 있게 했다. 게임에서는 가상네트 작동시스템 「VENUS」를 통해 사이버랜드를 리얼하게 재현했으며 사이버랜드를 바토르 휘로트로 바꾸는 초감각 전쟁게임도 삽입했다.

장 성숙해서 언뜻 보면 고교생으로 보임. 화교상인의 딸로 버릇없이 자라남. 약간 덜렁대는 성격을 지녔으며 격투기가 취미로 어릴때부터 중국권법을 수련하고 있다. 저택의 지하에 창고를 개조한 다이브 시스템이 만들어져 있다.

쥬리 야기미 <八神 樹莉(14)>

엘리스와 동급생. 소학교에서 성장이 멈춰버린 것 같은 모습을 한 주인공.

멍청하고 어린 개구장이로서 오토리에게 놀림을 당해도 신경쓰지 않는 자기페이스적인 성격이지만 때에 따라서는 가장 대담한 선택을 할 때도 있어 예상외의 행동을 취하기도 한다.

주인공: 結城 貴志

주인공 結城 貴志는 성적이 중상위인 학생으로 친구도 꽤 많고 어디에서나 볼 수 있는 평범한 소년. 그의 특기는 사이버랜드에서 발휘된다. 네트워크 게임 「파이널 바토루이야루」에서 그는 히어로이다. 긴급한 상황에서 엘리스들의 도움을 받은 후 그들에게 사랑의 감정을 느끼게 된다.

PS용과 원도 95의 차이 점

게이머의 시점 게이머는 PS판에서 엘리스를 조작하지만 원도95판에서는 엘리스들에게 반한 소년(貴志)을 조작함.

스토리 PS판과 원도95판은 서로 완전히 다른 스토리이기 때문에 유저는 기종별로 다른 엘리스를 즐길 수 있다.

전 투 PS판은 3D 폴리곤 격투로서 커맨드 선택을 통해서 굉장히 멋진 필살기를 구사할 수 있다. 원도 95판은 주인공의 지시로 싸우는 유닛(전투용 프로그램 PAWN)의 능력을 플레이어가 선호하는 것으로 조작하여 싸울 수 있다.

음 성 PS판에는 모든 대사가 성우의 목소리로 수록되어 있지만 원도 95판에는 애니메이션영화 부분에만 음성이 수록되어 있다.

게임의 포인트

게이머의 시점에서 엘리스들을 추적하는 윈도우판만의 오리지널 스토리가 전개된다. 캐릭터 디자인은 PS용과 동일하며 신진기예의 일러스트레이터 森山 大輔 이 했으며 캐릭터 음성에는 일본 호화성우진을 기용했다. 원도 95판에도 곳곳에 풀 애니메이션 무비를 삽입



캐릭터

엘리스 미나즈키 <水無月 엘리스(14)>

미스카드니크 학원 중등부 2년 F조. 소학교 저학년때부터 천재적인 소녀로서 이름을 떨침. 현재는 컴퓨터관련 언어와 메카니즘에 이르기까지 방대한 지식을 소유. 아무리 복잡한 프로그램이라도 간단히 해결할 수 있다.

레나 오토리 <鳳 麗奈(14)>

엘리스와 동급생. 3인중에서 가

POWER
SIMUL

쿼터뷰 방식의 전략 시뮬레이션

블랙사인 (BlackSign)

블랙 사인은 드림카드라는 국내 제작 업체에서 처음으로 내놓은 전략 시뮬레이션 게임으로 쿼터뷰 방식으로 게임은 진행된다. 게임은 총 29개의 미션으로 되어 있으며 라얼 타임 전략 시뮬레이션 게임이다



블랙사인
드림카드

유통사/씨엔아트
02-872-3820

장 르

전략 시뮬레이션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
마우스, 키보드 지원

발 매 일

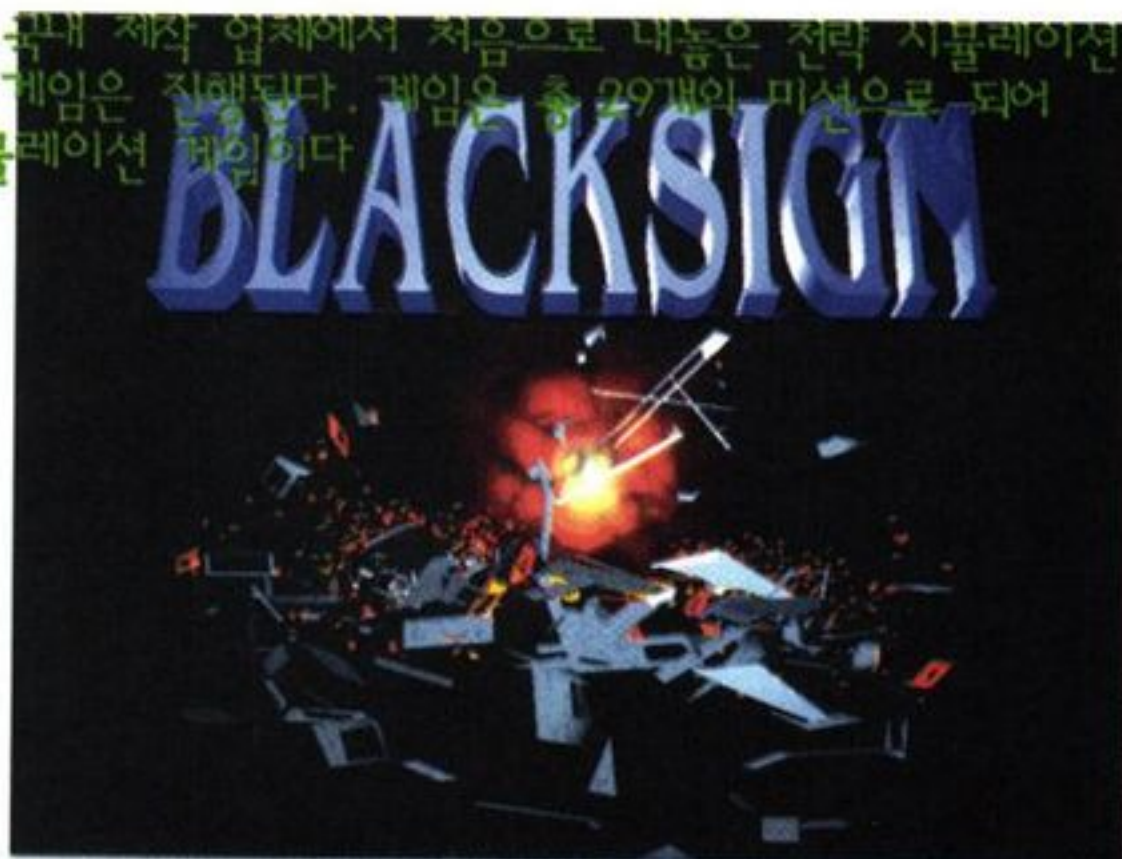
12월 예정

가 격

미 정

게임 진행 방법

게이머는 연합군 특수 부대인 블랙 사인을 책임지며 주어지는 각 임무를 성공적으로 수행하여야 한다. 게임 진행을 위해서는 먼저 임무 브리핑을 통해 임무의 목적을 파악하고 현재 자신이 보유하고 있는 대원들 중에 임무에 침투시킬 대원을 선택한다. 임무에 투입될수 있는 대원은 한명에서부터 최대 열두명까지 자신의 임의대로 선택할 수 있다. 또한 자신의 보유하고 있는 임무지원금을 통해 새로운 대원들을 모집할 수 있으며 반대로 대원들을 방출할 수도 있다. 임무가 시작되면 게이머는 투입된 대원들에게 적절한 명령을 내려 산재해 있는 모든 위험 요소들을 제거해 나가면서 임무를 완수 해야 한다.



임무 수행 방법

임무가 시작되면 쿼터뷰 방식의 임무 화면이 나온다. 먼저 대원들에게 내릴수 있는 명령은 다음과 같다.

선택 (명령을 내리기 위해 대원을 선택한다)

본 게임에서는 한명에서부터 최대 네명까지 한꺼번에 명령을 내릴 수 있다.

먼저 한명을 선택하기 위해서는 선택하고자 하는 대원에게로 마우스 커서를 움직인 후 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 선택되어진다. 만약 한명 이상의 대원을 동시에 선택하기 위해서는 마우스의 오른

쪽 버튼을 누른 채 마우스를 움직이면 화면에 박스가 생겨나는 것을 볼 수 있다. 이때 누르고 있던 마우스의 오른쪽 버튼을 때면 만들어진 박스안의 대원들 중 최대 네명까지 동시에 선택되어진다. 좌측의 정보 화면에 선택되어진 대원들의 정보가 보이게 된다. 이렇게 선택되어진 여러 명의 대원들 중 다시 한명만 선택하고 싶다면 위에서 설명한 방법을 이용하거나 좌측 정보 화면에 보여지는 대원들중 원하는 대원의 얼굴에 마우스 커서를 위치 시킨후 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 된다.

이동 (대원을 원하는 곳까지 이동시킨다)

프롤로그

은하 저편의 행성 블란돈.

역사가 시작된 이래 생존을 위한 종족간의 싸움으로 많은 종족들이 쓰러지고 강력한 여덟 종족만이 서로의 견제속에 문명의 꽃을 피우고 번영하였다.

그러나 강력한 전투력을 행성을 지배하려는 파에튼 왕국은 유노 왕국, 그리고 호시탐탐 대륙으로의 진출을 노려왔던 유일한 섬 왕국인 델포이 왕국과 동맹을 결성함으로써 짙았던 블란돈 행성의 질서는 깨지고 다시 전란의 악몽에 휩싸인다.

타협을 거부한 동맹군의 거침없는 침공에 악타이온 왕국은 변변한 싸움 한번 하지 못한 채 왕국을 빼앗기는 수모를 당하게 되고 다른 왕국들 역시 동맹군과의 전투에서 지는 횡수가 많아지자 힘을 합치기로 결정한다. 이렇게 해서 블란돈 행성을 피로 물들이는 싸움은 동맹군대 연합군의 싸움으로 발전된다. 그리고 연합군측에서 효과적인 작전수행을 위해 특수 임무를 담당할 새로운 비밀 조직을 창설하기에 이른다. 이렇게 해서 행성 최초의 연합 특수 부대인 [블랙사인]이 탄생되었다.

마우스를 이용하여 이동 아이콘을 선택하거나 키보드 <M> 을 누르게 되면 마우스 커서가 바뀐다. 그런 뒤에 원하는 지역을 클릭하면 대원들은 이동하게 된다. 이때 화면 좌측 상단에 위치한 축소지도의 한부분을 클릭하면 그곳까지 대원들이 이동한다.

공격 (대원들에게 원하는 목표물을 공격시킨다)

마우스를 이용하여 공격 아이콘을 선택하거나 키보드 <A>를 누르게 되면 마우스 커서가 바뀐다. 그런 뒤 원하는 목표물을 클릭하면 대원들은 공격을 시작한다. 목표물이 대원들의 사정권밖에 위치하고 있다면 대원들은 사정권까지 이동을 한다. 그리고 만약 게이머가 마우스로 선택한 곳에 적절한 목표물이 없다면 대원들은 그곳까지 이동하게 된다.

방어

마우스를 이용하여 방어 아이콘을 선택하거나 키보드 <G>를 누르게 되면 대원들은 일체의 행동을 중지하고 제자리에서 자신을 방어한다. 이때 사정거리 안으로 적이 나타나게 되면 자동적으로 공격을 시도한다. 그러나 추적하지는 않는다.

치료

교전 중 데미지를 많이 받은 경우 소지하고 있는 의료품을 이용하여 어느 정도의 회복이 될 수 있다. 마우스를 이용하여 치료 아이콘을 선택하거나 키보드 <K>를 누르면 된다. 주의 할 것은 대원당 한 개의 의료품만을 가지고 있다는 것이다.

지도의 이동

임무 화면을 이동하기 위해서는 마우스를 사용해야 한다. 즉 좌측으로 움직이고 싶을 때는 마우스를 좌측 화면 끝으로 이동시키면 된다. 그 외의 방향도 마찬가지다. 또 다른 방법으로 좌측 상단에 위치한 축소 지도를 이용하는



것이다. 보고 싶은 지역으로 마우스 커서를 이동시킨 후 마우스의 우측 버튼을 누르면 임무 화면이 갱신된다.

각 스테이지의 미션

미션 1: 블랙사인의 탄생

이번 임무는 아군 전영을 정찰하고 있는 동맹군측의 정찰병을 추적 사살하여 지원병력요청을 차단하는 것이다. 첫번째 임무인만큼 한 개 소대 규모의 적병들을 찾아내어 처치하는 데는 별로 힘들지 않다. 될 수 있는 한 적은 분산시키고 아군의 병력을 집중시킨다면 쉽게 깰 수 있다.

미션 2: 반격의 서곡

그동안 아군의 전력에 막대한 피해를 입히고 있던 적 레이더 기지를 폭파하는 것이 목적이다. 적 기지까지 이르는 길은 멀고 곳곳에 매복해있는 적병들도 만만치 않다. 최대한 적과의 충돌은 피하고 목표인 레이더 기지에 이르면 모든 화력을 집중하여 기지를 폭파해야 한다. 앞으로도 그러겠지만 숫적으로 열세를 보이는 만큼 피해를 줄이기 위해 미리 정찰하여 적의 배치 상황을 알아보는 것도 좋은 방법이다.

미션 3: 지대공 미사일 제거 작전

이번 미션은 적의 주요 거점을 폭격할 아군 폭격기의 안전을 위해 시간내에 모든 지대공 미사일을 제거해야 한다. 미사일 기지는 모두 세군데로 빠르게 이동하여 폭파시키지 않으면 안될 정도로 주어진 시간이 촉박하다. 먼저 미사일 기지의 위치를 파악하는 것이 가장 중요하며 그런 다음에는 대원들을 적절히 분산 배치해야 한다. 폭격은 4시간 후에 시작되니 그 전에 클리어해야 한다.

미션 4: 캐플 저장 탱크를



폭파하라

이번 임무는 필드에서가 아닌 지하 기지로 침투하여 적의 캐플 저장 탱크를 폭파하는 것이다. 임무 시작과 동시에 적은 블랙사인의 침입을 눈치채고 위협적인 공격을 가할 것이다. 가능하다면 이동력이 좋은 미네르바를 선택하여 적의 추격을 따돌리는 것도 좋은 방법이다. 처음 등장하는 적을 모두 제거하면 다음은 한결 수월하다. 기지내 모든 캐플 저장 탱크를 찾아내어 폭파하면 된다.

미션 5: 암살 지령

긴급 상황이다. 악타이온 왕국의 정보 요원들이 연합군의 주요 정보를 탈취하여 기지를 탈영하였다. 여러분은 신속히 출동하여 배신한 악타이온 병력의 도주를 막고 모두 사살해야 한다. 사막 지대를 조심스럽게 수색하다보면 불시착한 수송기가 보일 것이고 부근에는 악타이온 병력들이 게이머를 공격할 것이다. 방심하게 되면 사정거리가 긴 대전차용 로켓포에 속수무책으로 당하게 되니 주의한다. 병력을 분산시키지 말고 화력을 집중해야 한다. 지원나온 파에튼 병력과 충돌을 피하기 위해 악타이온 병력을 유인하는 것도 좋은 방법이다.

미션 6: 파워 게임

이제 게이머는 새로운 대원의 추가로 더욱 강력한 팀을 구성하게 될 것이다. 새로 참가하는 악

POWER SIMUL

임무 지원금에 대해 보충 설명

게이머는 임무를 성공시킬때마다 연합군측에서 제공하는 지원금을 받게 된다. 그러나 제공되는 지원금은 한정되어 있으므로 주의하여야 한다. 만약 임무를 성공하더라도 피해를 많이 입게 된다면 다음 임무 또는 그후의 임무를 수행하는 데 있어서 많은 어려움을 겪게 될 것이고 최악의 경우 더 이상 블랙사인을 운영할 수 없게 되어 게임 클리어에 실패하게 될 것이다. 따라서 게이머는 매 임무마다 신중을 기하여 최소한의 피해로 임무를 완수해야만 한다.

타이온이나 전투 머신인 라돈은 강하지만 적군 역시 더욱 강력한 무기로 무장했다. 이번 임무는 구조 요청을 해온 악타이온의 고급 장교의 구출에 있다. 총 10명의 인원 중 적어도 5명의 요인을 구출해야하고 적의 추격병을 처치해야 하므로 신속히 작전 지역으로 달려가야 한다. 개인적인 견해로는 임무 시작전에 대원 모집을 하여 발이 빠른 악타이온 병력으로 팀을 구성하는 것이 유리하다. 시작하면 화면에 두 개의 상황지역이 표시될 것이고 대원들을 빠르게 이동시켜 적의 추격병을 사살하면 된다.

미션 7: 싸움은 이제부터

침보에 의하면 캐플의 이용효율을 높이려는 연구 기지로 알려진 동맹군의 지하 기지에 침투하여 모든 적 연구원들과 연구 시설들을 폭파해야 한다. 중무장한 병력의 삼엄한 경계속에 철저한 방어로 성공이 쉽지는 않겠지만 미리 정찰을 하여 적의 배치 상태를 파악한다면 사정거리가 긴 적 유닛들의 공격으로 인한 피해를 줄일 수 있다. 될 수 있으면 대원들을 많이 데려가는 것이 좋다.

미션 8: 광산을 폭파하라

이번 작전은 적절한 인원 배치와 고도의 전략이 필요한만큼 적의 화력이 아군을 압도한다. 목표는 적 캐플 기지를 무력화시키는

것이지만 지형의 특성상 적에게 무방비로 노출되어 진행에 어려움이 있다. 지형을 완전히 파악하지 않고서는 몇 번을 시도해도 클리어 하기가 쉽지 않다. 적의 인공지능은 의외로 단순하지 않아 끊임없이 방해를 주기위해 어찌면 무차별 공격을 가하기도 하고 이동할 주요 길목에 매복하기도 한다. 해결책은 대원들의 선택에 있다. 가능하면 빠르고 공격 범위가 긴 악타이온의 전투머신인 라돈으로 대원을 구성하자. 그리고 대원들을 적절히 분산시켜 속전 속결로 처리한다면 클리어 할 수 있다.

미션 9: 위기의 순간

상부에서 급히 타진된 보고에 의하면 아군측 기지로 동맹군의 소수 장에 부대가 빠르게 접근하고 있다고 한다. 게이머는 신속히 출동하여 방어능력이 미비한 아군 기지를 보호해야 한다. 게임이 시작되면 화면에 두 개의 아군 기지가 표시되고 적 병력이 공격해 올 것이다. 일단 이들을 처치하고 신속히 대원들을 아군 기지로 보내야 한다. 여기서 중요한 것은 인원 배치가 여의치 않으면 대원들은 전멸을 당할 지도 모른다는 것이다. 적의 공격 규모를 파악하여 적절하게 지원한다면 그리 어렵지 않게 임무를 완수할수 있다.

미션 10: 불타는 적 통신 기지

이번 임무는 적 지하 병커의 통신 회로를 폭파하여 동맹군의 모든 정보 활동을 마비시키는 데 있다. 이번 임무 역시 지형을 숙지하고 미션을 시작해야 한다. 목표인 통신회로는 지하 기지의 은밀한 곳에 감추어져 있어 무턱대고 대원들을 보냈다면 적지 않은 피해가 예상된다. 요소 요소에 방어하고 있는 적 포탑의 공격력과 사정거리는 대원들에게 큰 피해를 입힐 것이니 작전상 후퇴를 해서라도 접촉을 피해야 할 것이고 부득이 폭파시켜야 할 경우에는 모

든 화력을 집중해야 한다.

미션 11: 긴급 구출 작전

이번 미션은 아군의 정보요원을 구출하는 것이다. 작전 지역은 지하로서 포로가 갇혀있는 목표지점까지는 수많은 어려움이 산재해있다. 다행히 델포이 병력들은 보초병의 임무에만 충실해 빠르게 기동하면 적병들을 따돌릴 수 있다. 적당히 따돌리고 목표 지점에 이르면 적 포탑이 여러분을 겨냥하고 있을 것이다. 여기까지 적은 손실로 진행했다면 괜찮지만 그렇지 않다면 적 포탑을 무시하고 빠르게 지나치는 것이 좋다. 대원들 중 피해가 적은 인원을 선택하여 단독으로 이동시켜 아군 기술자가 갇혀있는 방으로 들어가면 미션은 클리어된다.

미션 12: 값비싼 희생

아군 측 전방 부대에 모든 전력을 공급해 주었던 지하 발전소의 경비 허술을 노리고 동맹군의 정예 요원들이 기습하였다. 아군의 방어 시설은 이미 제압되었으므로 신속히 출동하여 모든 요인의 구출과 시설물을 보호해야 한다. 임무가 시작되면 아군 요인과 시설물이 있는 곳이 화면에 표시될 것이니 지체하지 말고 대원들을 이동시켜야 한다. 서두르지 않으면 안될 정도로 블랙사인의 전체 미션 중 난이도가 어려운 것이 사실이다. 우선 상황이 여의치 않은 곳으로 많은 대원을 보내야 하고 어느 정도 여유가 있다면 다른 지역으로 지원병을 보내는 것이 유리하다. 모든 위험지역의 안전을 확인했다면 기지를 수색하여 나머지 적을 처치하면 된다.

미션 13: 일본 일초를 다투는 긴장된 시간

수상한 움직임 보이고 있는 유노의 지하 병커를 폭파하기 위해 설치한 시한 폭탄을 제거하려는 적의 접근을 막는 것이 목적이다. 넓은 필드 지역에서는 4개의 시한 폭탄이 설치되어 있고 적은



이것을 폭파시키기 위해 거리를 좁혀오고 있다. 하지만 생각없이 대원들을 보내서는 안 될 뿐 아니라 도착해서도 시한 폭탄을 제거하기 위해 무차별 사격을 가하는 적의 공세를 완화시켜야 한다. 그러자면 게이머는 대원들에게 적의 공격을 분산시켜 시한 폭탄이 폭파되는 불상사를 막아야 한다. 모든 적을 소탕했다면 5시간이 경과하기 전에 작전지역을 벗어나 수송선이 있는 곳으로 귀환하면 된다.

미션 14: 다리를 폭파하라

적의 주 보급로를 차단하기 위해 보급로를 지나는 두 개의 다리를 폭파해야 한다. 도로를 따라 이동하다보면 적의 간이 기지가 보이고 적지 않은 병력이 다리를 지키고 있다. 적의 공세가 대단한데 이를 피하기 위해 자칫 다리를 건너게 되면 더욱 위험하니 다소의 피해를 감수하더라도 건너지 말고 폭파시키는 것이 낫다. 첫번째 다리를 폭파하고 강을 따라 이동하다보면 또 하나의 다리가 나오는 데 같은 방법으로 폭파시킨다. 다리를 폭파하는 것이 주임무인 만큼 쓸데없는 적들과의 교전은 피하는 것이 좋다.

미션 15: 위협의 그림자

블랙사인의 눈부신 활약에 자극 받은 동맹군측에서도 열세를 만회하기 위해 특수 요원을 양성하고 있다고하며 게이머는 적 훈련소를 습격하여 적에게 전의를 상실하게 하는 것이 목적이다. 다른 어느 미션보다 이번 임무는 복잡한 지형으로 되어있고 모든 기지의 건물들과 모든 적을 사살해야 하는 만큼 지형을 살살이 수색해야 한다. 주의할 점은 대원을 분산시키지 말고 병력을 집중시켜 차근차근 깨 나간다면 어렵지 않게 임무를 완수할 수 있다.

미션 16: 적인가 동료인가

이번 임무는 델포이 왕국의 지하 기지에 있는 배신한 아군 고급

장교들을 찾아내어 처치하는 것이 목적이다. 전략 전술 전문가들이 이들은 아군의 주요 군사 정보를 알고 있기에 발견 즉시 사살해야 한다. 그러나 넓은 지하 기지에 무작정 찾으려 하다가는 적병에게 발각되어 임무를 완수하기가 쉽지 않다. 최후의 한 명까지 사살하기 위해서는 적병들에게 들리지 않게 미리 지형을 숙지하고 적병과의 교전은 가급적 삼가한다.

미션 17: 블랙사인의 눈부신 활약

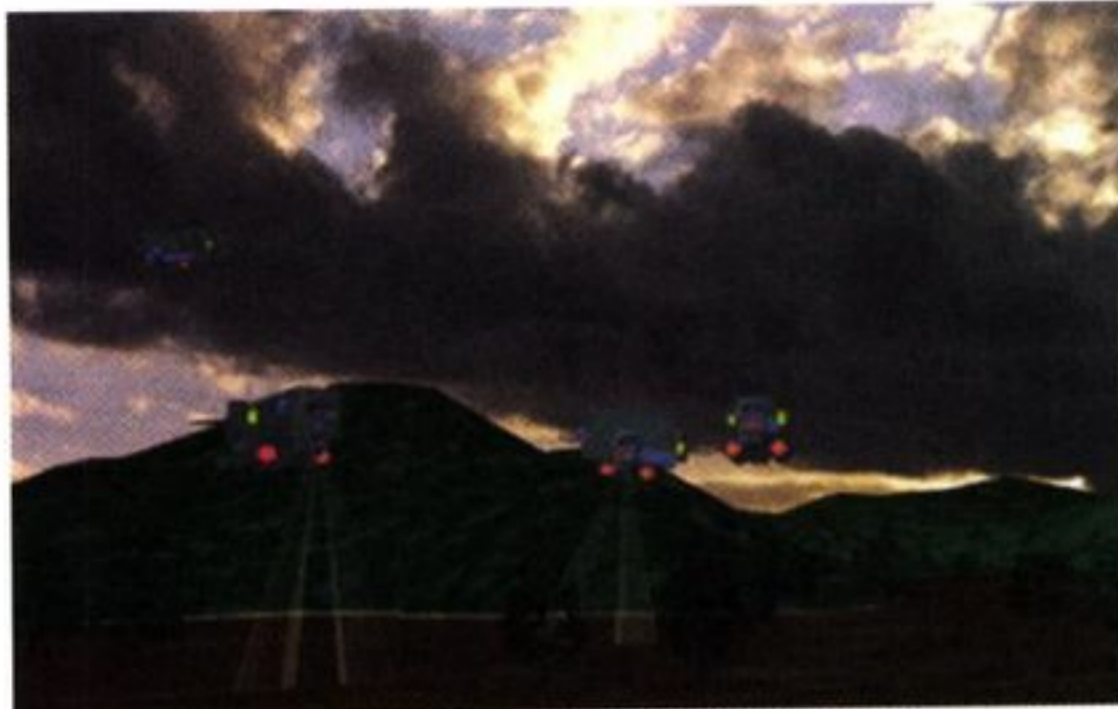
동맹군의 대규모 장거리 미사일 기지가 전진 배치되어 사전에 이를 폭파시켜야 한다. 이번 임무의 어려운 점은 매복한 적의 파워도 강하지만 미사일이 숲 속 깊숙한 곳에 감추어져 있어 찾는 것이 쉽지 않다. 모두 일곱 군데의 미사일을 찾아내어 폭파시켜야 한다. 다리를 건너기 전에 수색해 보면 세 개의 미사일은 쉽게 찾을 수 있고 적의 방어도 쉽게 제압할 수 있다. 문제는 강 건너에 있는 나머지 미사일들인데 미리 지형을 수색해보면 도로를 따라 두 개의 적 기지가 있다. 가능하면 이 곳을 우회하여 적과의 충돌을 피해 미사일을 폭파시키면 된다.

미션 18: 화려한 외출 그리고 승전보

지하 병커의 발전 시설을 폭파시켜야 한다. 기지내의 모든 인원 및 시설물을 하나도 남김없이 제거해야 하기에 지금까지의 어떤 미션보다 실패할 확률이 높다. 지형을 완전히 숙지해야 하고 레벨이 올라간 적병들을 처치하기 위해서는 끊임없이 유인해야 한다. 적 포탑 공격은 가공할 정도이기 에 유리한 위치를 차지하여 협공을 받지 않도록 한다.

미션 19: 생사를 초월한 요인 구출

이번 임무는 적 기지에서 가까운 곳에 불시착한 아군의 요인을 구출하는 것이다. 처음 위치에서



도로를 따라 이동하다보면 다리가 나오고 다리를 건너면 적 기지가 보인다. 공격해오는 적병을 처치하는 것도 좋지만 자칫 시간을 끌게 되면 요인이 수색병들에게 발각되어 공격을 받을 우려가 있으니 그냥 계속 올라가자. 강을 따라 가다보면 아군 수송기가 보이고 악타이온 요인이 한 명 서있다. 그에게 다가가면 일단은 성공이다. 이제 중요한 것은 처음 시작한 곳으로 요인을 안전하게 호위해야 하는데 미리 대원들을 척후병으로 보내어 매복한 적을 처치하여 길을 확보하는 것이 좋다. 다리를 건너 수송선 근처까지 요인을 무사히 호위하면 미션은 클리어 된다.

미션 20: 기회는 지금이다

아군 기지에 대하여 무차별 공격을 가해 오고 있는 동맹군의 첨단 과학력으로 만들어진 전천후

폭격기를 찾아내어 폭파시켜야 한다. 목표는 강으로 둘러싸인 요새로 되어있어 다리를 통과해야 하나 적병 역시 다리 주위로 강력한 방어막을 형성하고있어 공략이 쉽지 않다. 새로 블랙사인에 참가한 아폴론 왕국의 전투머신 뉴스를 이용하면 사정거리가 길어 적 포탑을 무력화 시키는 데 도움이 된다. 모두 5대의 폭격기를 폭파시키면 된다.

미션 21: 동맹군의 거센 저항

아군의 보급 기지를 공격하려는 적을 막아야한다. 임무를 시작하면 화면에 두개의 아군 보급 기지가 보일 것이고 적은 대규모의 인원과 우세한 화력으로 기지를 공격해 온다. 한 개의 건물이라도 폭파되면 임무 실패가 되기 때문에 우선 대원들을 기지로 보낸다. 매복한 적병은 만만치 않기 때문에 수시로 대원들의 상태를 살펴야 하고 적절하게 인원을 배치해야 한다. 기지를 무사히 방어했다면 처음 시작 지점으로 가 보자. 왼쪽에 다리가 보인다. 강을 건너 적 폭격기와 적병을 처치하면 임무는 완성이다.

미션 22: 조기 경보 시스템을 폭파하라

연합군의 작전 수행에 많은 차질을 수었던 동맹군의 자동 조기 경보 시스템을 폭파하는 임무이다. 넓은 지하 기지에는 적병이 수없이 깔려있어 신중히 깨지 않

POWER SIMUL

으면 성공하기 힘들다. 이번 미션은 적정을 정찰하여 가장 안전한 루트로 진행해야만 아군의 피해를 줄일 수 있고 그만큼 성공의 확률도 높다. 다소 시간이 걸리더라도 적을 피해 우회하는 전략이 필요하다. 피할 수 있는 교전은 최대한 피해간다면 무리없이 클리어할 수 있다.

미션 23: 끝없는 추격전

전쟁의 빠른 종결을 위해 연합군의 권위있는 과학자들로 구성된 유전 공학 연구팀이 개발한 생체 병기인 암호명 [BS2000]의 완성을 눈 앞에 둔 가운데 적의 스파이가 연구 파일을 훔쳐 달아나는 사건이 발생했다. 이번 임무는 이들을 찾아내어 사살하는 것이다. 스파이들은 연구 파일을 빼 돌린 채 수송기를 타기 위해 도주하고 있는 중이다. 모두 세 명이지만 두려운 것은 추격을 방해하기 위해 매복한 적병들이다. 이들은 두 개의 강을 지나는 다리마다 매복하여 강력하게 저지해 올 것이다. 임무 시작 후 8시간이 지나면 스파이들을 놓치게 되니 그전에 그들을 처치해야 한다.

미션 24: 절대 절명의 위기

연구소에 침입한 동맹군을 처치해야 한다. 시작과 동시에 파에튼 병력이 공격해 오지만 가만히 놔두어도 이들은 쉽게 제압할 수 있

다. 화면의 레이더를 보면 [BS2000]의 연구실 두 개가 보일 것이다. 우선 대원들을 그리고 보내면 적이 연구실을 공격하고 있다. 다행히 적은 대규모의 공격이 아니기에 다가오는 적부터 처치하고 나중에 기지를 수색하여 나머지 적을 처치하면 쉽게 클리어할 수 있다.

미션 25: 밝혀진 음모, 새로운 사실들

연합군의 [BS2000]에 대항하여 오래전부터 적진 깊숙한 곳에서 준비한 것으로 알려진 적 사이보그 제조 시설을 파괴하는 것이 목적이다. 작전 지역은 모두 16개의 미로와도 같은 연구실로 구성되어 있고 각 연구실마다 적의 포탑과 경계병이 삼엄하게 지키고 있다. 몇 개의 연구실을 통과해야만 적 사이보그 제조실이 나타나기 때문에 거의 모든 연구실을 통과해야 하지만 중요한 것은 방어가 약한 연구실을 통과하기 위해 미리 정찰해 보는 것도 괜찮은 방법이다. 새로 투입된 BS2000의 활약을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회이다.

미션 26: 지옥에서 온 악마

아군의 기지를 공격하고 빠르게 퇴각하는 적 사이보그들을 처치해야 한다. 지형을 정찰하여 적 수송기가 있는 지점을 찾아내지 않으면 영문도 모르고 미션을 실패하기 쉽다. 지형을 정찰하면 화면의 우측 상단에 적 수송기가 보일 것이고 모든 적은 수송기를 타기 위해 그쪽으로 이동 중이라는 사실을 알 수 있다. 한명의 적이라도 놓치면 임무는 실패하게 된다. 그러나 사이보그만 처치하면 나머지 적들과 상관없이 미션을 클리어할 수 있으므로 되도록이면 사이보그들을 먼저 공격해야 한다.

미션 27: 블랙사인이여 블랙사인이여

정통한 소식통에 의하면 델포이

왕국의 미사일 기지에서 새로 개발된 장거리미사일이 연합군의 모든 주요 기지를 겨냥한 채 발사준비를 끝냈다고 한다. 이번 임무는 장거리 미사일과 지대공 미사일을 모두 폭파시켜야 한다. 최소한 5시간 이내에 3개의 장거리 미사일을 폭파시켜야 하기 때문에 우선 지대공 미사일은 제쳐두고 먼저 장거리 미사일의 위치를 확인해야 한다 시간이 촉박하기에 다소의 희생이 따르더라도 대원들을 3팀으로 나누어 분산시켜 공격하게 하고 나머지 지대공 미사일들은 대원들을 한곳에 모이게 한 후 병력을 집중시켜 공격하면 피해를 줄일 수 있다.

미션 28: 동맹군 무너지다

이번 미션은 연합군의 사령부를 공격하는 것으로 성공하면 사실상 연합군의 승리가 결정된다. 사령부가 있는 기지는 호수로 둘러싸인 3개의 기지로 나누어져 있어 공격 루트는 한정되어 있다. 또한 기지를 둘러싼 적병들과 포탑은 강력하기만 하다. 효과적인 방법은 적 막사가 있는 갈림길에서 병력을 집결시킨 후 사령부를 지키는 적을 유인하여 하나씩 처치하는 것이 좋다. 문제는 엄청난 수의 적 포탑인데 대원들을 한데 모아 화력을 집중하면 의외로 쉽게 깰 수 있다.

미션 29: 최후의 결전

이 게임의 마지막 미션이다. 싸움은 연합군의 승리로 종결됐으나 마지막 저항을 하는 적 사이보그들을 처치하는 것이다. 시작과 동시에 사이보그들이 정신을 차릴 수 없을 정도로 공격해 올 것이다. BS2000을 많이 보유해야지만 버틸 수 있다. 처음 공격을 잘 막아냈다면 이제 여러분이 반격할 차례이다. 특별히 해야 할 일은 없다. 대원들을 이동시켜 지형을 수색하다 보면 숨어있던 사이보그들이 공격해 올 것이다. 모든 사이보그들을 처치하면 미션은 성공인 것이다.



한국판 펜서 드래군을 만든다

드래곤 투카 3D (Dragon Tuca 3D)

장르 액션 제작사 미리내 소프트웨어

12월 예정	486 이상	키보드 지원
도스	8메가 이상	대경

영화의 개봉과 함께 동시 발매 예정

미리내에서 제작 중인 3D액션 「드래곤 투카 3D」는 3D그래픽을 중심으로 한 액션 게임이다. 특히 외국 제작의 터미널 벨로시티나 디센트와는 상당히 다른 차원으로 제작될 예정이어서 한국판 펜서 드래군을 연출할 수 있을 것으로 예상된다. 또한 올 연말에 개봉될 영화 「드래곤 투카」와 함께 제작이 완료되며 12월 21일 영화 개봉에 맞추어 게임도 동시에 발매될 예정이다.

게임은 총 15개 이상의 에피소드로 진행되며 50여종이상의 우주 괴물과 10여종의 무기가 선보일 예정이다. 이번 드래곤 투카 3D는 화면 연출에 많은 신경을 썼다. 예를 들어 적을 쫓아가며 유도탄을 쏠 때 적이 나무뒤로 지나치는 순



간 유도탄이 나무에 스치기만 해도 나무가 굉음을 내며 쓰러지며 폭발하는 연출 씬도 있다. 또한 용암이 이제까지의 2D타일이 아닌 프렉탈 기법을 사용해 정말 흐르는 듯한 애니메이션을 표현

함으로 용암에 빠졌을 때의 느낌을 살려주었다. 안개미션에선 산아



래 안개가 흐르는 듯한 느낌을 주기 위해 캐릭터가 저공비행을 할 경우 안개밑으로 사라지면서 색깔이 안개색으로 변한다.

게임의 진행에서 볼 때 행성들의 중력과 캐릭터의 움직임을 위해 물리학법칙을 적용시켰으며 그것들을 리얼타임으

로 표현하기 위해 수많은 수학적 계산이 진행된다. 이번에 새롭게 제작된 캐릭터는 비주얼에서나 볼 수 있었던 라이트를 비추며 땅을 파고다니는 거대 폴리곤 캐릭터와 금속성 재질의 풍세이딩 캐릭터가 등장한다.

게임 액션의 리얼함을 위해 외국에서 구입한 실사 폭발씬을 이용했고 하늘또한 트루칼라의 실사를 옵티마이징하여 사용했다.

드래곤투카3D는 아직 국내에서는 미흡한 분야인 3차원 게임분야에 지속적으로 투자한 미리내의 3차원 프로그램의 기술력을 보여주는 게임이 될 것이다.

또한 게임의 사운드를 케이크의 영향으로 효과음도 신경을 따로 썼다. 환경음을 제공하기 위해 미리내는 효과음에 CD 50장을 들었다. 밤미션에는 용과 적들이 다가올 때 숨소리를 듣고 선제공격을 할 수도 있다. 음악은 CD음원으로 지원하지만 게임에서 음악이 흘러나오면 리얼리티를 한차원 떨어뜨릴 수도 있다는 점을 감안 음악볼륨이 효과음볼륨에 비해 매우 낮다.



PC로의 화려한 컴백

컴백 태지 보이스 (Comback Taijiboy)

장르 액션 제작사 (주)아담소프트

12월 예정	486 이상	키보드 지원
원 95	8메가 이상	대경



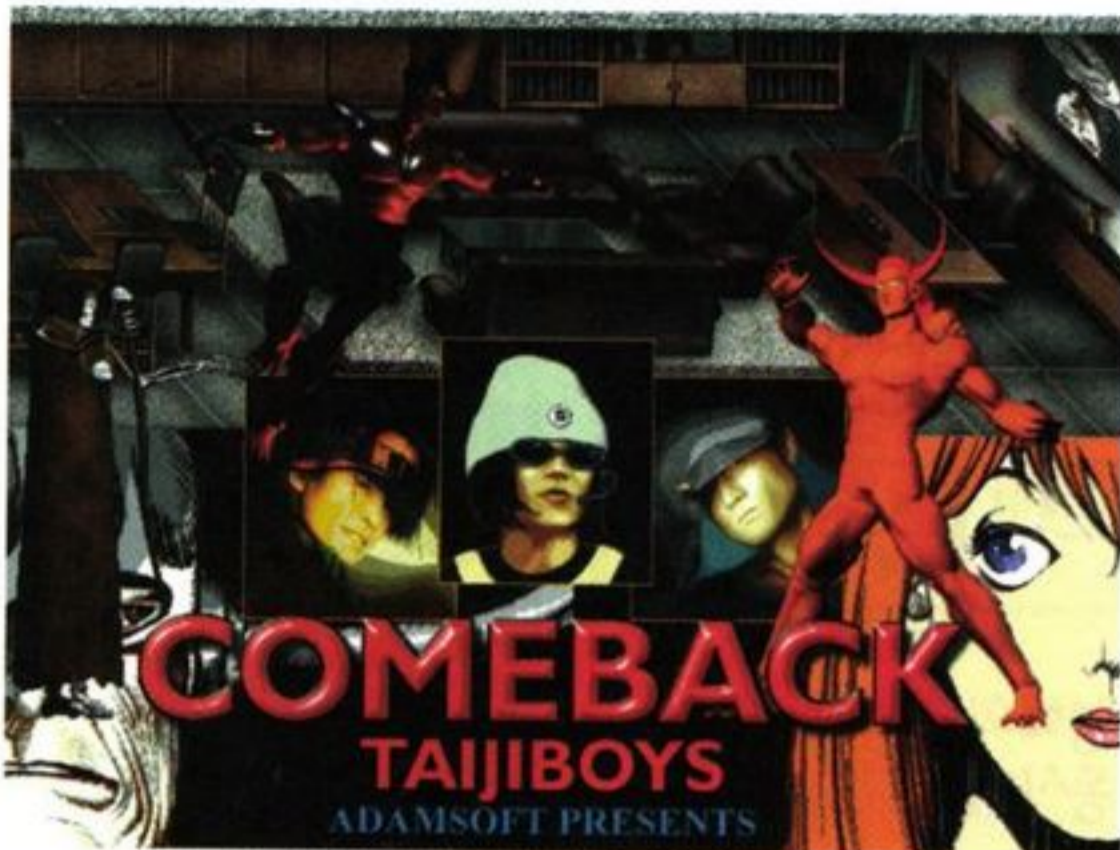
유명인을 모델로 한 최초의 국산 게임

컴백 태지 보이스는 서태지와 아이들을 소재로 게임으로 게임의 플랫폼은 윈 95를 바탕으로 하며 CD ROM으로 나올 예정이다. 게임의 줄거리는 서태지와 아이들이 은퇴한 이후부터 게임은 진행된다.

신계의 2인자인 악의 화신 「발세브라」가 반란을 일으켜 전쟁이 일어나지만 발세브라는 패하고 추방되게 된다. 발세브라는 신계로의 복귀를 꿈꾸며 3인간 세상을 점차 노리기 시작한다. 발세브라가 인간의 꿈이 약해지기를 기다리고 있는 동안 서태지와 아이들은 사람들에게 음악으로 꿈과 희망을 주고 있었다. 서태지와 아이들은 「아스파샤」라는 음악의 여신 뮤즈의 딸이 수호신으로 있는데 그녀는 곧잘 인간의 모습으로 변해 이들의 공연을 지켜보곤 했다. 그러나 인간으로 변하기 위해서는 시노가 인간을 연

결하는 펜타클이라는 보석이 필요하다.

한편 발세브라는 이것을 눈치채고 펜타클과 아스파라를 동시에 납치한다. 또한 펜타클을 5개의 조각으로 나누어 다섯 마왕에게 나누어 주고 이들을 인간 세상으로 침투시킨다. 뮤즈는 이제 힘을 잃어버린 서태지와 아이들에게 힘을 나누어 주고 아스파샤의 구원과 펜타클의 획득을 위해 모험의 길을 떠나게 된다.



서태지와 아이들의 이상을 주제로 한 게임

게임의 각 스테이지의 특징은 서태지와 아이들의 이상을 주제로 한다. 특히 이들의 히트곡 중 사회문제(교육, 환경, 역사, 가정, 사랑 등)와 관련된 노래들의 내용을 주제로 스테이지가 구성되며 그 히트곡을 배경음악으로 한다. 전체적으로 스토리는 하나의 스토리로 연결되며 각 스테이지도 한편의 단막극을 이루는 스토리를 가지고 있다. 또한 서태지와 아이들의 뮤직 비디오 동영상 및 그래픽이 인트로 부분과 중간 비주얼 부분을 장식하고 있다.

특히 게임에 등장하는 캐릭터의



자연스러움을 더하기 위하여 캐릭터들을 디지털 카메라로 실사를 찍은 후 PC에서 리터칭 후 게임에 삽입해 캐릭터의 동작이 부드럽고 자연스럽다. 주인공 등 실제 인물들은 2D로 적들과 같이 공상의 캐릭터는 3D로 모델링 해 2D와 3D의 각각의 장점들을 살렸다. 윈 95의 다이렉트 X를 사용해 부드러운 그래픽을 연출한다.

게임 스테이지 구성

스테이지	1	2	3	4	5	6
제목	메카트론의 로봇 학교 구소	지킴박사의 악령연	광개토대왕의 묘	21세기 지하철	한상공원	대마왕과의 결투
배경음악	교실 이데아	지킴박사와 하이드	발해를 꿈꾸며	컴백홈	한상속의 그대	필승
주제	교육문제 만능주의	과학	역사, 조국	청소년가출 부모	사랑	인류구원
배경	학교	연구소	묘지	지하철	공원	궁전
분위기	메카니컬	바이올러지컬	고천적	휴머니즘	환상적	장엄

3D 용 타이틀이 PC용으로 그대로 이식

극초호권

(The Eye of the Typhoon)

장르 대전 액션 제작사 빅콤
유통사 LG 소프트웨어(02-3459-5835)

12월 예정	486 이상	키보드 지원
도스	8메가 이상	38,500원



고대로부터 내려오는 권법

중국 명나라시대부터 내려오는 전설의 권법이 있었으니 사람들은 「극초호권」이라 불렀다. 천공지축을 자유롭게 날아다님은 물론 한시대를 거머쥔만한 전설적인 권법이였다. 강호무림의 고수라면 이 극초호권을 연마하려는 야망을 가지고 있었으나 그 자취를 알수없는 전설일뿐이었다. 극초호권의 전수자와 대결해 살아남은 강호의 최고수 7명이 모여 극초호권을 책으로 만들기 시작했는데 여러 세대가 지난 후 드디어 극초호권 비법서를 완성하였으나 극초호권을 독차지하기 위한 배신과 암투가 벌어져 극초호권 비법서는 7개로 나누어지고 다시 그 모습을 감추게 된다. 세월

이 지나고 서양열강의 각축장이 된 청나라, 조선을 비롯한 아시아제국의 혼란기에 서양의 열강들은 극초호권의 신비로움을 전해 듣고 7개로 나누어진 극초호권을 찾아 동양의 근원을 제거해 버릴 책략을 꾸민다. 이로 인해 죄없는 많은 권법가들이 외세의 총알에 쓰러지고 극초호권 비법서는 하나하나 모습을 드러내기 시작한다. 그 여파는 조선까지 이어져 주인공 호야는 자신의 눈앞에서 주어가는 아버지를 보고 오열하며 복수를 결심하지만 이내 좌절하고 방황한다. 그러던 중 어느 고승을 만나게 되고 그 고승으로부터 극초호권의 유래와 아버지가 죽게된 이유를 듣고 전설의 극초호권을 연마하게 된다. 한편 7개의 극초호권 비법서 중 4개를 손에 넣은 영국군장교 파우엘 소령은 본국의 귀국조치에 양심을 품고 극초호권을 몰래가지고는 미개척지인

신대륙 아메리카로 도주하여 골드러시의 붐을 타고 새로운 실력자로 자리잡는다. 그는 극초호권의 위력을 실감하고는 나머지 3개를 마저 찾기 위하여 세계각지로 자객을 보낸다. 한편 수련을 마친 호야는 고승의 마지막 말의 의미를 되새기며 복수를 위한 방랑의 길을 떠난다.

아케이드용의 완벽 이식

PC용 극초호권은 아케이드로 발매예정인 극초호권을 완벽이식함으로써 유저 자신들이 직접 오락실에 가 게임을 해야하는 불편함을 완전해소시켜 집에서 아케이드용 게임을 즐기게 하였다. 이미 PC용 극초호권이 나오기 전에 3DO용으

로 발매된 바 있다. 그러나 3DO용은 적지않은 로딩시간으로 인해서 게임의 재미를 감소시킨다는 평을 받았고 이번 PC용 극초호권은 로딩시간을 최소한으로 단축시켜서 지루함을 감축시키고 특히 조작감을 강화시켰다.

PC용 극초호권은 아케이드용과 동일한 데모를 재수정하여 삽입시켰기 때문에 좀 더 깔끔한 그래픽과 부드러운 데모를 연출한다. 사운드부분에서는 CD원음과 동일한 음질을 사용하며 기존의 PC용 대전게임들은 15~20 프레임을 사용하고 있는데 비해서 극초호권용 30프레임을 사용하므로 부드러운 동작과 사실감을 더욱 크게 느낄 수 있다.

부담없이 즐길 수 있는 게임

핑키 덕 (Punky Duck)

장르 3D 액션 제작사 Condor
유통사 LG 소프트웨어(02-3459-5835)

12월 예정	486 이상	키보드 지원
원 95	8메가 이상	32,000원

3D필드 시스템에 2D를 도입

한마디로 부담없는 3D 게임이라고 할 수 있다. 게이머는 주인공인 「핑키 덕」이 되어 날고 뛰는 기본적인 동작과 무기를 이용해 친구를 구하기 위해 모험을 떠난다는 설정을 가지고 있다. 요즈음 게임의 유행처럼 되어버린 3D시스템을 기본적으로 채용하고 스프라이트부분에 2D를 사용하여 리얼함과 섬세함을 함께 추구하였다. 마치 매직카펫처럼 3D필드 시스템을 기본으로 각 캐릭터에는 2D 디자인개념을 도입



하였다. 캐릭터 디자인도 저연령층 게이머들을 겨냥하여 부담감 없으면서도 귀엽고 친근하게 디자인하였다. 또한 게임기에 견줄 수 있는 밸런스 등은 유럽게임의 진수를 보여준다. 이번에 출시되는 제품은 음성과 자막을 100% 한글화하여 한/영 동시 음성이 가능하며 들어보지 못한 새로운 3차원적인 음향

을 들려줄 것이다. 매우 우수한 3D 디자인, 액션 게임의 생명인 빠른 속도감, 저연령층을 염두에 둔 귀여운 캐릭터 디자인, 게임기에 견줄수 있는 밸런스 등은 이게임이 가지고 있는 기존 PC게임들과는 차별화되는 장점이라고 할 수 있다.

POWER
ACTION

피파 시리즈의 영광을 다시 한번 체험케 한 게임

피파 97 (Fifa 97)

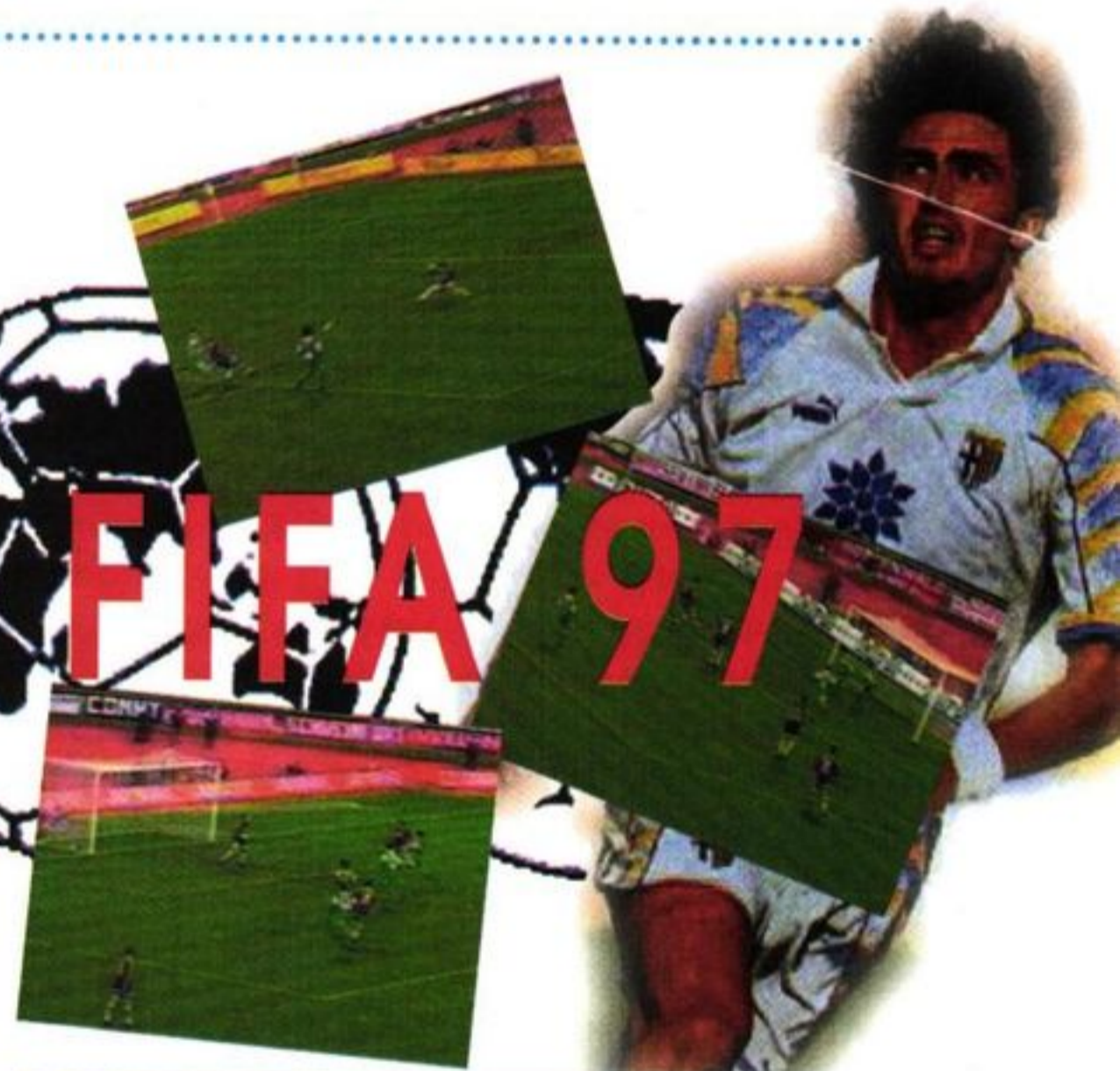
드디어 기다리고 기다렸던 피파 97이 우리 앞에 나타났다. 본지에서도 특보 기사로 다룬 적이 있는데 피파 97을 실제로 만나 보는 느낌은 사뭇 다르다. 처음 게임을 하는 순간부터 피파 96 보다도 훨씬 재미있다는 느낌이 한 순간에 다가올 것이다.

프로로그

우선 처음 오프닝 화면은 한 편의 축구 드라마를 연상시킬 정도의 영화 같은 그래픽이다. 곧바로 게임에 들어서면 깔끔한 오프닝 화면과 함께 메뉴 화면이 나타날 것이다. 메뉴 화면은 예전과 별다를 바 없지만 SVGA 고해상도로 처리한 것이 특징이다.

곧바로 게임에 들어서게 되면 조금 달라졌다는 느낌이 들 것이다. 그것은 다른 야인 실내 축구 모드의 삽입이다. 예전의 실외 축구 경기뿐만 아니라 이제는 실내에서도 축구를 하게 되었다. 실내 축구장은 아직 우리에게 생소한 편이지만 아이스 하키를 발로 찰 수 있다는 느낌으로 해본다면 더없이 재미있을 것이다. 게임 화면은 무엇보다 카메라 모드가 많이 변했다는 느낌이 들 것이다. 처음 선수들이 입장하는 모습부터 생생히 TV 카메라로 중계된다. 호각 신호가 울리면서 선수들이 볼을 차게 되면 중앙 카메라를 중심으로 바쁘게 움직인다.

그러다가 볼이 터지게 되면 곧바로 선수들의 기뻐하는 모습이 클로즈업 되어 화면에 나타난다. 어떤 선수는 좋아서 날뛰기도 하며 얼싸안고서 기뻐하는 선수들, 코너킥 부근에 가서 기뻐하는 선수의 모습, 땅을 차며 통곡하는 상대편 골키퍼의 모습, 고개를 떨구면서 아파움을 표시하는 상대편 선수의 모습 등이 모든 모습이 카메라에 담기지 않게 된다.



타이틀

그 다음에 더욱 놀라는 점은 바로 볼 동작이 다른 카메라로서 다시 리플레이 된다는 점이다. 좀 느린 속도로 미드 필드 라인 쪽부터 어시스트되는 장면이 카메라에 잡히면서 골이 들어가는 모습까지 생생히 화면에 나타난다. 이때 카메라는 주로 확대되어 나타나므로 방금전 골을 넣었을 때와는 사뭇 다른 느낌을 갖게 될 것이다.

그리고 그 외에 각종 플레이오프나 토너먼트 모드 등이 마련되어 있는데 주로 프로팀들을 중심으로 하고 있다. 여기에 플레이어가 원하는 상황에서 경기를 할 수 있는 옵션 모드이며 멀티 플레이 사용자들을 위한 네트워크 플레이까지 마련되어 있어 피파 97은 단

순한 축구 게임의 차원을 넘어서 종합 엔터테인먼트 게임으로 자리잡을 것으로 보여진다.

메인 메뉴

● Friendly

일종의 친선 경기이지만 국가 대표팀간의 경기를 벌여볼 수 있다. 가장 흥미진진한 모드가 될 것



피파 97
EA 스포츠

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장 르
액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상
조이스틱, 마우스, 키보드 지원

발 매 일

12월 예정

가 격
미 정

메인메뉴



인데 메뉴 안에서 모든 국가의 선택이 가능하다.

● League

장기간 동안 리그 경기를 벌이는 방식으로서 각 국가의 프로팀을 가지고서 경기를 하게 된다. 리그 경기 방식은 가장 많은 승수를 올리는 팀이 최종 승리를 하게 되는 것이므로 한 경기 한 경기를 중요시해야 할 것이다.

● Tournament

토너먼트 방식으로 진행되는 게임이다. 32강, 16강, 8강 식으로 한 단계씩 올라오는 방식이기 때문에 짜릿한 묘미를 느낄 수 있을 것이다.

● Play off

우수한 상위 팀의 플레이오프 경기를 벌이는 것이다. 한 경기 한 경기가 결승전 같이 느껴지므로 최선을 다해야 한다. 특히, 한 경기라도 지게 될 경우 그대로 탈락하게 되니 경기마다 신경을 써야 할 것이다.

● Modem Setup

모뎀 플레이를 하기 위한 준비 과정이다. 피파 97에서는 자동적으로 현재 모뎀 상태를 점검해 주므로 간단히 상태 점검만 해주면 된다.

● Practice

축구의 기본기를 연습할 수 있는 곳이다. 일단 원하는 팀을 하나 정한 다음에 본격적인 연습에 들어가게 된다. 연습 내용으로는 골 키투 페널티 키투, 패스까지 다양하게 준비되어 있다.

● Transfer

선수의 트레이드 등을 담당하는 메뉴이다.

키조작 안내

피파 축구의 경우 예전 96버전부터 키조작이 상당히 중요하게

여겨져왔다. 왜냐하면 키를 누르는 타이밍에 따라 얼마든지 볼의 각도나 구질이 다르게 변하기 때문이다. 이번 피파 97은 예전보다 훨씬 늘어난 키조작 때문에 처음에는 많이 당황하게 될 것이다. 하지만 곧 게임에 익숙해진다면 오락실의 버튼처럼 더없이 편리하게 느껴질 것이다.

<커서키>

선수들을 움직일 때 사용한다.

<D>

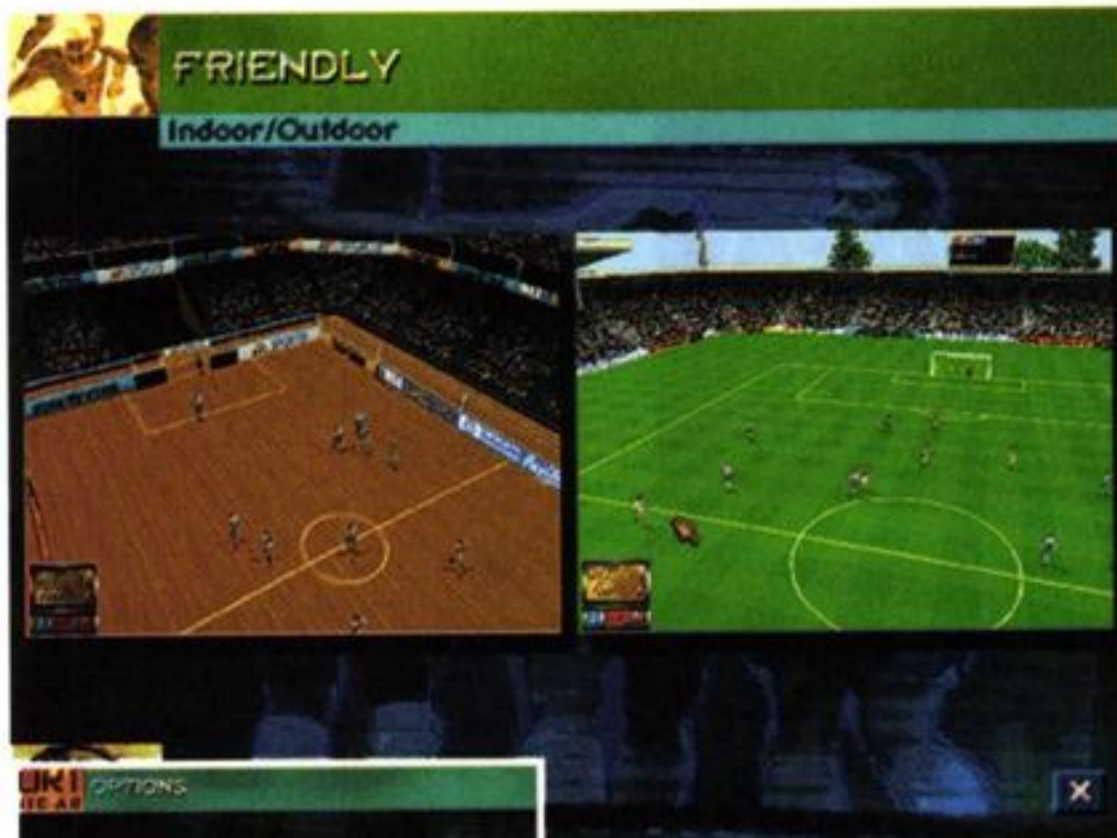
결정적일 때 사용하면 강한 킱이 나오기도 하며 찬스만 주어진다면 오버 헤드 킱으로 연결된다. 하지만 오버 헤드 킱은 플레이어가 억지로 오버 헤드 킱을 하려고 노력한다고 해서 되는 것이 아니다. 센터링이 정확히 되었고 플레이어가 주위로 찬스가 주어졌을 때에만 가능하다. 그리고 패스를 할 때에는 롱패스로 열려 있는 선수에게까지 이어진다. 또 공격이나 수비시에는 강한 태클을 걸 때 사용하면 된다.



▶ 게임시작 화면



▶ 상대편 선수를 따돌리고 골문을 향해 뛰어나가자



▶ 실외 축구와 실내 축구 두가지 모드로 게임이 진행된다

▶ 옵션 메뉴에서는 다양한 사운드 조절이 가능하다

<S>

보통 볼을 드리블 해 나갈 때 누르고 있으면 된다. 예전 피파 96의 <ALT>키와 같은데 약간의 터보 기능도 갖고 있다. 그리고 <S>키를 누르고 있다가 손을 떼면 가장 가까운 수비 선수에게 낮은 땅볼로 패스가 된다. 짧은 거리에서 사용하면 효과적이며 먼거리에서도 상대편 선수가 없다면 빠른 속도로 패스를 연결시킬 수 있을 것이다. 주로 상대편 진영에서는 중앙 부위보다는 수비 선수가 적은 양 사이드로 연결할 때 사용하면 효과적일 것이다.

<A>

이 키는 잔기술을 쓰는데 많이 사용되는 키이다. 예전 피파 96의 <CTRL>키와 비슷한 키라고 보면 된다. 열려 상대편 진영의 사이드 라인까지 공을 드리블 해 가다가 공격 선수가 중앙 부위에 있다면 <S>키를 떼면서 <A>키를 누르면 롱패스가 될 것이다. 채공 시간이 길게 떠가므로 키가 큰 선수나 스피드가 빠른 선수가 포진하고 있다면 공을 받아 가지고 곧바로 헤딩 슈트나 오버 헤드 각도로 연결시키면 된다. 그 이외에도 간접 태클 등을 사용할 때에 사용하면 효과적일 것이다.



POWER ACTION



코너킥을 이용하여 찬스를 만들자



골인에 기뻐하는 독일 선수들의 모습



세계 각국의 프로팀을 가지고 플레이 오프를 벌여볼 수 있다



골이 들어가고 만세 삼창을 외치는 선수들

〈Q〉

터보 기능을 하는 키이다. 그러나 피파 96이나 NBA LIVE에서의 터보 키는 그냥 누르고만 있어도 터보 기능이 되었다. 하지만 피파 97은 좀 불편하게도 계속 키를 눌러 주어야만 터보 기능이 작동하게 된다.

〈W〉

불이 밖으로 나가게 되면 드로잉을 하게 된다. 이때에 이 키를 눌러 주면 드로잉을 하여 불을 패스 받을 선수를 지정할 수 있게 된다. 약간 거리가 멀리 떨어져 있더라도 해당 선수에게 불이 정확히 들어가게 되어 효과적인 공격을 펼칠 수 있을 것이다.

〈E〉

고의적인 파울을 하는 것이다. 만약 상대편 선수가 단독으로 우리편 진영으로 들어가고 있다고 하자. 그런데 초보자 레벨 정도라면 태클 정도로 막을 수 있겠지만, 준 프로나 프로급 레벨에서는 태클 차저고는 막기가 힘들다.

이때에는 이 〈E〉키를 눌러 고의적으로 파울을 하도록 하자. 상대편 선수는 땅바닥에 뒹굴 것이고 우리편 선수는 파울을 받을 것이다. 그러나 파울이 좀 심할 경우에는 옐로우 카드나 최악의 경우는 레드 카드를 받게 된다.

옐로우 카드 정보쯤이야 다음 파울에 주의하면 상관없지만, 레드 카드는 선수가 아예 퇴장되게 된다. 그러면 11명에서 1명이 줄게 되므로 상당히 불리한 경기를 펼칠 수밖에 없을 것이다. 그러니 교묘하게 반칙을 하도록 하자.

그리고 우리편 골대를 중심으로 페널티 에어리어 안에서 파울을 하게 될 경우 곧바로 페널티 키가 주어지니 가능한 한 페널티 에어리어 오기 전에 파울을 하도록 하자. 그리고 대각선 슛등 각도가 보이는 곳에서 파울을 하게 될 경우 상대편이 프리킥 찬스를 노릴 수 있다. 그러니 각도가 없는 쪽에서 파울을 시도하는 것이 좋을 것이다.

게임중 옵션 화면

게임 도중에 〈ESC〉키를 누르면 옵션 메뉴가 화면에 나온다. 이때 아래와 같은 메뉴에서 게임 사항을 점검해 볼 수 있을 것이다.

Resume Game	다시 게임으로 복귀한다
Camera View	카메라 모드를 바꾸는 사항으로 현재 자동으로 되어 있는 카메라 모드를 수동으로 하여 편안한 위치의 카메라만 고집할 수 있다
Instant Replay	방금전 플레이한 장면을 다시 한 번 비디오로 리플레이할 수 있다
Options	게임에 전반적인 규칙이나 시스템 사양 등을 세팅할 수 있다
Controller Select	게임 도중이라도 현재의 입력 도구를 바꿀 수 있다. 그리고 여기서 난이도를 바꿀 수 있는데 만약 초기에 어려운 난이도로 하였다고 할지라도 경기 중간에 난이도를 조정하여 자신에게 가장 적합한 난이도에서 플레이를 벌일 수 있다
Game Statistics	현재 게임 상황을 나타내 준다. 어느 팀이 공격 라인에 가장 많이 들어갔고 파울 수가 얼마이고 코너킥 횟수가 얼마인지 등이 자세히 나와 있다



골키퍼의 골킥 장면

두명의 선수를 제치고 슈팅을 날린다

매니지먼트에 대하여

예전의 피파 96는 오락실이나 게임기에서 게임하고 있다는 착각이 들 정도로 아케이드적인 요소를 강조하였다. 하지만 이번 피파 97은 매니지먼트 모드를 따로 마련할 정도로 다양한 각도에서

게임을 진행할 수 있도록 하였다.

게임 중에서는 언제든지 〈ESC〉키를 누르면 매니지먼트 모드로 들어갈 수 있다. 이 메뉴 안에서는 작전 타임 때나 볼 수 있었던 자로 켄 듯한 경기장의 지도 화면이 출력된다. 이 보드를 가지고서

바둑알처럼 생긴 자석 물체를 옮기면서 작전을 지시하게 된다. 따라서 플레이어가 매니지먼트 모드에서 게임을 작동하게 되면 실제 축구장에 와 있다는 느낌을 들게 할 정도로 실감나게 된다.

그리고 선수 데이터의 확충으로 인하여 얼마든지 선수의 영입과 방출이 자유로워 졌다. 흔히 한 시즌이 끝나면 스토브 시즌이라고 하여 트레이드 시즌이 열리는데 피파 97은 게임 내내 트레이드를 할 수 있다. 따라서 상대편 팀의 정보를 완벽하게 보유한 다음에 필요한 선수를 그때그때 수혈하면서 게임을 해야만 게임을 좀 더 쉽게 풀어 나갈 수 있게 되었다.

최고의 스트라이커가 되자

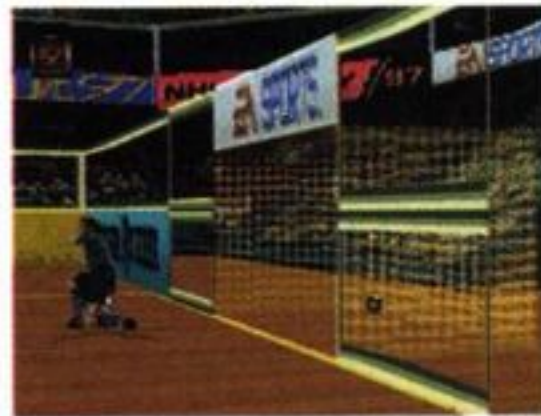
피파 96의 최고의 공격 테크닉이 구석에서 센터링을 해서 헤딩이나 오버헤드킥으로 연결하는 동작이었다면 피파 97의 최고의 테크닉은 스트라이커를 이용한 공격 테크닉이다. 무엇보다 이 기술을 사용하기 위해서는 우리편에 발 빠른 두 볼이 있어야 한다. 이러한 기술을 잘 할 수 있는 팀을 들자고 하면 독일 팀을 들 수 있다. 거의 최고 수준의 스피드를 치진 클린스만이 버티고 있고 그 옆에는 비어호프 선수가 버티고 있다. 또 브라질의 베베토와 로마리오 투톱 역시도 이러한 기술을 사용하기에 더없이 좋다.

먼저 테크닉을 말하자면 미드 필드 진영에서 우리 편 수비 선수가 볼을 잡아서 길게 센터링을 한다. 미드 필드 중앙 쪽보다는 우리 편 골키퍼 쪽에서 차는 것이 훨씬 좋다. 볼은 거의 직선으로 날아가도록 하고 상대편 골대를 중심으로 할 때 중앙 부위에 떨어지는 것이 좋다. 일단 미드 필드나 수비 선수가 볼을 강하게 찬다. <S>키를 눌러 어느 정도 속도를 붙인 다음에 <D>키를 눌러 강

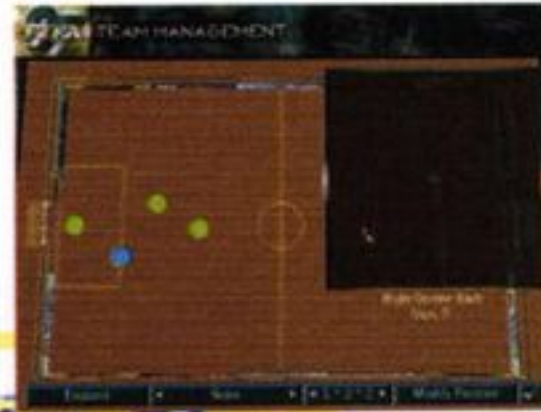


▶드로잉 모습

▶실내 축구의 골문은 정말로 작다



▶감독의 입장에서 직접 작전을 펼칠 수 있다



하게 패스를 한다. 그러면 볼은 빠른 속도로 상대편 골 진영으로 나아가게 된다. 이때 우리편 스트라이커가 상대편 수비 수를 제치고 빠른 속도로 상대편 골문을 향해 뛰어나갈 것이다.

스트라이커의 속도가 빠를수록 볼을 따라가는 속도가 빠르다. 그러나 너무 앞에서 볼을 기다리고 있으면 자칫 오픈사이드가 될 확률이 많다. 그러니 일단 볼이 뜬 다음에 뛰어가야만 한다. 일단 볼을 잡았으면 골키퍼 정면을 향해 뛰어나가자. 예전처럼 구석으로 볼을 몰고 들어갈 필요가 없다. 왜냐하면 현재 상대편 진영에는 스트라이커 혼자이므로 센터링을 하더라도 패스를 해줄 선수가 없다. 거의 골키퍼와 1:1 상황이 될 것이다. 이때 <S>키를 누르면서 계속 볼을 밀고 나가다가 <S>키를 때면서 <D>키를 눌러 주면 강력한 슈트가 나올 것이다.

이때 커서키의 방향은 무조건

게임의 테크닉

● 너무 태클을 강하게 걸려고 하지 말자.

태클이 강하게 될 경우 상대편 선수가 부상을 입게 된다. 그러면 주심이 곧바로 뛰어들어 옐로우 카드를 들게 된다. 옐로우 카드 두 번이면 곧바로 퇴장이라는 것을 명심해야 한다. 그리고 태클을 강하게 걸어 좋은 결과가 나오면 좋겠지만 태클이 제대로 먹여 들어가지 않을 경우 상대편에게 노마크 찬스를 주어 도리어 위기를 자초할 수도 있다.

따라서 너무 강하게 태클을 들어가지는 말고 약한 태클로 들어가서 볼을 빼내는데 주안점을 두자. 볼이 빠질 경우 옆에 있던 우리 편 선수가 그것을 잡아 곧바로 찬스로 연결시키면 된다.

● 골키퍼를 앞쪽으로 나오게 유인하자.

굳이 센터링까지 들어갈 필요도 없이 공을 사이드 라인 쪽으로 몰고 들어간다. 이때 페널티 에어리어 선이 보일 것이다. 그 끝 모서리 부분에 와서 앞으로 끌고 들어가는 척을 하면 골키퍼가 달려온다. 이때에 약간의 방향을 틀어서 곧바로 슈팅을 날리면 상대편 골키퍼의 손을 스치면서 볼이 들어갈 것이다.

● 미드 필드 라인에서도 중거리 슈트를 날릴 수 있다.

피파 97에서는 꼭 스트라이커만이 볼을 넣을 수 있는 것은 아니다. 수비 선수일지라도 중앙선 조금 지난 부근에서도 볼을 날릴 수 있다. 이 경우 주로 중앙 부위에서 볼을 차면 언된다. 구석 부근에서 볼을 골대 쪽으로 쾅어지듯이 차도록 하자. 볼은 바나나 킥처럼 상대편 골문으로 향할 것이고 상대편 골키퍼는 방심하고 있다가 볼을 먹게 된다. 물론 이 경우 골안이 될 확률은 30~40%밖에 안되지만 비록 볼이 들어가지 않더라도 상대편에게 위협적인 공격을 가할 수 있다는데서 의의를 찾을 수 있다.

혹 상대편 골키퍼가 농선 공을 주위에 있던 공격 선수가 몰고 들어가서 또다른 기회를 만들 수 있다는 점을 볼 때 다양하게 사용에 불만을 기술이다.

● 상대방에게 트릭을 사용해 보자.

일단 공격하고 있을 즈음 상대편 수비 선수가 많이 있다면 터 몰고 나갔다가는 그대로 볼을 빼앗기고 만다. 이때에 볼을 앞으로 몰고나가는 척하다가 볼을 뒤로 빼는 자세를 취한다. 그러면 볼은 자연스럽게 뒤로 흘러나올 것이고 뒤에서 다른 선수가 달려나오면서 강한 슈팅을 날리면 의외로 골로 연결될 가능성이 많다.

그 이유는 많은 수비 선수 때문에 사이가 가려 상대편 골키퍼는 공의 움직임을 제대로 파악하기 힘들다. 그러다가 갑자기 날아오는 볼에 인에 어떠한 조지도 취하지 못한 채 그대로 골을 먹고 말 것이다.

● 페널티 킥에 자신 없는 것은 실지 선수나 게이머나 마찬가지 일 것이다.

하지만 상대편 선수들의 페널티 킥 능력은 정말로 우수하다. 따라서 한 번의 공격 실패라도 있다가는 페널티 킥 전체가 실패로 돌아갈 수 있다. 일단 공격에 있어서는 확실히 성공하도록 하자. 상대편 골키퍼는 구석에 꽂아 넣는 볼에 약한 편이다. 따라서 볼을 약간 강하게 차면서 골대 구석에 꽂아 넣도록 한다. 하지만 너무 강하게 차 경우에는 볼이 골대 위로 날아가 실속이 되기 때문에 주의해야 한다. 그리고 가능한 한 골키퍼 정면으로 차는 정직한 볼은 피하도록 하자. 왜냐하면 이 동작의 경우 상당한 페인트 옵션이 뒷받침되어야만 상대편 골키퍼가 속게 되는데 피파 97에서는 그러한 페인트 옵션이 지원되지 않는다. 따라서 기운대로 몰리는 볼은 피하도록 하고 가능한 한 스피너가 들어가면서 골대 구석으로 들어가는 볼을 차도록 하자.

상대편 골문 쪽만 향해 주면 볼은 알아서 골키퍼를 피해서 들어간다. 거의 이 방법으로 골을 성공시킬 수 있는 확률은 90% 이상이다. 그러나 난이도를 준 프로급이나 프로급으로 올릴 경우는 상대편 수비 선수를 따돌려야 한다.

왜냐하면 초보급 레벨일 때에는 수비 선수들이 이를 미처 눈치채지 못하여 그대로 놓쳐 버린다. 그러나 높은 레벨에서는 미리 골

문 쪽을 수비하고 있다가 나오므로 혼자서 볼을 풀기가 힘들다. 하지만 프로 레벨에서는 상대편 수비가 워낙 강해 상대편 허를 찌르기 위해서는 이러한 공격 방식을 택하지 않을 수 없다.

어떠한 레벨에서라도 일단 스트라이커에게 볼이 들어가 골키퍼와 1:1 찬스만 만들어 주면 그것은 거의 골로 직결되는 것과 다름없다.

POWER ACTION



인디케이트

씨엔아트

유통사/씨엔아트
02-872-3820

장 르

액션 아케이드

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
키보드 지원

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정



한 명의 인물로 게임의 미션을 완수할 수 있다

인디케이트 (INDYCATE)

인디케이트는 전체 7개의 스테이지로 구성되어 있고 한 명의 인물이 임무를 완성하는 아케이드 방식으로 진행이 된다. 640X480의 고해상도로 구축이 되는 만큼 캐릭터 애니메이션은 모두 3D로 처리해 부드럽고 깔끔하며 배경그림은 동화풍의 멋진 그래픽을 선보이게 될 것이다.

프로로그

서기 2173년 지구. 예측한 것 이상으로 문명은 발전을 하고 문명의 혜택을 받은 지구인들은 행복한 나날들을 살아간다. 그들은 산의 영역의 일부를 제외한 나머지 영역에 자신들의 영향력이 미친다고 믿고 있었고 태양계가 아닌 같은 은하계의 다른 행성으로까지 영역을 넓혔던 것이다. 말로는 표현조차 제대로 되지 않을 정도로 눈부신 성장을 한 지구는 그러나 그 뒷전은 너무나 대조적으로 병들어가고 황폐되어가고 있었다. 점점 악화되는 지구는 더 이상의 오염이 없을 정도로 심각한 직면에 놓여있게 되고...

지구에서 외계로 추방을 당한 지구인들은 외계의 기술과 자신들의 기술을 접합하여 신기술을 익히게 되고 그 기술을 가지고 10여년만에 지구로 몰래 귀환을 해 지구 살리기에 나선다. 그리하여 슈퍼 컴퓨터를 만드는데 그 컴퓨터가 반란을 일으킨다. 'i' 은 특공대를 보냈는데 소식은 없었다. 이때 자원자 중 재키가 나오는데



발전에 대해 강한 위기감과 반발감을 느끼면서 반대파 세력에 가담해 있는 상태로 주인공에게도 아주 위협적인 공격을 가해온다. 주인공 재키는 이들의 극복을 해야 하는데 불운하게도 그들에게 대적할 무기를 지니지 못하고 있다. 숨겨진 무기를 빨리 찾아야만 쉽게 진행을 할 수 있다. 다만 자연인들을 살상하게 될 경우 지구의 위험 수치는 증가하게 된다. 살상보다는 가급적 피하는 것이 이 스테이지에서는 상책이 될 것이다. 재키는 이곳에서 아슬라인 돔으로 가기 위해 필요한 ID카드를 구해야만 한다. 복제된 것에 속아 넘어가게 될 경우 스테이지 진행에 애로점이 있으니 반드시 등록이 된 ID카드를 구해야만 한다. ID카드의 등록번호가 서로 다르기 때문에 복제된 것과는 구별을 해 야만 한다.

구매야만 아는 곳

컴퓨터 반란을 어느 정도 조정하고 있는 이곳에서 컴퓨터 제어장치를 폭파하는 것이 진행에 도움이 될 것이다. 그러나 이곳은 초능력을 발휘하는 슈퍼 컴퓨터 <파워큐브>의 부분 시스템을 그대로 갖추고 있어 자기보호 능력이 매우 뛰어난 것으로 알려지고 있는 곳이다. 쉽게 접근을 허용하지 않기 위해 곳곳에 수많은 살상 장치를 갖추고 있다. 지하 정보 도시의 지도 또한 제어장치가 보관을 하고 있다는 것이 무차별 공격을 할 수 없게 하기 때문에 진행에 애로점이 있다. 이에 접근을 하기 위해서는 두가지의 아이템을 획득해야 한다. 사이보그들로 이루어진 적들의 공격이 많이 있고 특히 벽에 장착된 무기들의 공격이 위협적이다. 사이보그는 자연인과는 반대로 완전 파괴를 하는 것이 효과가 크다. 완전 파괴를 하지 않을 경우 지구의 위험 수치가 상승할 수도 있기 때문

STAGE 제 1 부 (1-3 스테이지)

STAGE 1 - 폐허의 도시 아슬라인 돔으로 가기 위해 길

거리는 낮게 깔린 어둠과 문명의 혜택을 받지 못하고 사이보그들에게 쫓기는 부랑아들이 지배하고 있다. 부랑아들은 문명의 무분별한

STAGE 2 - 아슬라인 돔 지하 정보 도시의 지도를

이다. 지하 정보 도시의 파일 번호도 서로 다른 것이 많아 구분하기 힘들기 때문에 여러장을 한꺼번에 들고 나오는 것이 좋을 것이다.

STAGE 3 - 아슬라인 슬렘
과학자를 구출해야만 하는 곳

첫 스테이지와는 사뭇 다른 이미지를 지니고 있는 이 도시도 폐허가 되어 있는 건 마찬가지다. 높은 건물과 넓은 도로의 형태 등이 그대로 남아 있어 한때는 번창한 도시의 한 군데라는 걸 짐작할 수 있다. 그런 만큼 이곳은 적들의 장비 또한 많은 기술이 들어간 첨단 장비를 들고 있다. 한 건물 내부로 들어가면 일부 파괴된 부분이 보이기는 하지만 대체적으로 깨끗하고 화려한 모습이 나타난다. 미로에 가깝게 설계된 복도를 따라가면 중요한 단서를 발견하게 되고 거기에 과학자가 한 명 생존해 있다는 걸 알게 된다. 조그마한 적들과의 싸움이 귀찮을 정도로 진행이 되는 이곳에서는 먼저 싸움을 걸어 모두 이기는 것 또한 중요하다. CLEAR를 하게 되어도 물리치지 못한 캐릭터들이 다음 스테이지까지 계속 따라오기 때문이다. 가장 중요한 것은 과학자를 무사히 구출을 시키는 것이다. 특히 적과의 대전에서 다치지 않게 하는 것은 이 게임의 승패와도 직결이 된다고 봐도 과언이 아니기 때문일 것이다. 숨어 있는 적들도 있는데 이들은 찾아내기 전에는 나타나지 않는다.

STAGE 제 2 부
(4-6 스테이지)

STAGE 4 - 지하 정보 도시

이미 지하로 대피해 있는 바바리안들. 하지만 지하에서도 그들은 움직이지 않고 그들만의 공간에서 공포에 사로잡혀 있다. 이 지하도시에는 세계를 조정하는 슈퍼컴퓨터가 설치, 가동되고 있다.

이 컴퓨터는 파워큐브에 의해 조정이 되는데 세계의 모든 동력원을 파워커스텀에 밀집시키는 명령을 받아 수행중이다. 이 동력원이 파워커스텀에 집중이 되면 파워큐브는 이를 이용하여 강력한 화학살상무기를 제조하려 한다. 그런 만큼 슈퍼 컴퓨터엔 파워큐브 못지 않은 병력들이 주위를 포위하면서 지키고 있다. 완전무결하게 다듬어져 있는 이 도시는 이런 현실적인 상황에 전혀 어울리지 않게 평화스런 모습을 담고 있다. 다만 생명체가 이곳에서도 보이지 않는다는 점에서는 다른 곳과 마찬가지로 다르다. 재키는 다른 곳과는 확연히 다른 이곳에서 정면 승부보다는 재치와 기지를 가지고 이들과의 승부를 겨뤄야 할 것이다. 적의 함정을 역이용할 줄 안다면 매우 효과적이면서도 쉽게 끝낼 수 있는 곳이다. 슈퍼 컴퓨터는 자체 방어시스템을 구축하고 있기 때문에 방심은 금물이다. 자유자재로 구사하는 공격을 피해가면서 어떻게 파괴를 시킬지가 관심거리. 정면 승부는 오히려 역효과를 부를 수 있다.

STAGE 5 - 하이웨이 유닛

수많은 빌딩을 다단계식으로 쌓아올린 지역으로 좁은 지역에서도 넓은 면적을 사용할 수 있게 한 설계가 돋보이는 지역이다. 도시의 특징과 어울리게 비행선들이 많아 이곳의 적들도 주로 비행하는 것들로 이루어져 있다. 크게 3층으로 이루어져 있는 이 곳에서 재키는 3층에서 커다란 단서를 잡아야 한다. 그곳에서 재키는 파워 커스텀에서 도망쳐나와 은둔하고 있는 하드웨어 과학자들을 만나 실제적인 파워큐브의 제작 과정에서의 뒷배경 등을 알게 된다. 1층에서의 적과의 대결은 주로 햇빛이 차단되는 지역이므로 어둠 속에서 이루어진다. 2층으로 올라가기 위해서는 비행선이 가장 좋은 방법이지만 그것을 구하기란 매우 어렵고 구할 수 없었을 경우에는 엘리베이터를 이용해야 한다. 엘



리베이터 앞에는 컴퓨터에 의해 검문이 실시가 되는데 그걸 통과하려면 1층 곳곳에 산재해있는 아이템 중에서 [VISIT CARD]를 구해야 한다. 비행선은 재키의 공격에도 폭파가 되기 때문이기도 하지만 적들에 의해 쉽게 파괴가 될 수도 있는 문제를 가지고 있다. 비행선을 구하기 위해서는 신속하고도 정확한 공격이 필수적이다.

STAGE 6 - 파워 커스텀

모든 난관을 극복하고 이제 바바리안의 모든 희망을 이룰 수 있는 곳까지 온 재키. 하지만 지금까지의 전투는 이곳에서의 승리를 위한 위명업에 불과할 뿐이다. 그리고 그것을 재키는 잘 알고 있다. 더군다나 상대는 지금까지 그를 괴롭히게 만든 적의 최고 수장. 이곳은 파워큐브를 지키려는 방어막이 다른 어느 곳과는 너무나 다르게 구축되어있다. 자연생명체라고는 12시간을 넘기지 못할 정도의 강한 전자파도 매우 강한 적이 되겠지만 한 번 공격이 시작되면 무차별하게 공격을 감행하고 파워 커스텀까지 가지까지는 4층으로 되어있는 벽을 단 한 번에 통과를 해야하기 때문이다. 한 번

STAGE 제 3 부
(7 스테이지)

STAGE 7 - 파워 큐브

이 스테이지는 파워큐브의 핵심 두뇌가 파워큐브를 빠져나와 도망치는 곳이다. 파워큐브는 자체적으로 바이오 생체조직으로 자신을 개량 진화해 나간다. 이 때문에 재키의 공격은 헛수고만 되고 만다. 재키가 상대의 허점을 간신히 알고났을 때 파워큐브는 자신의 허물을 벗고 실체를 드러내게 되는데...

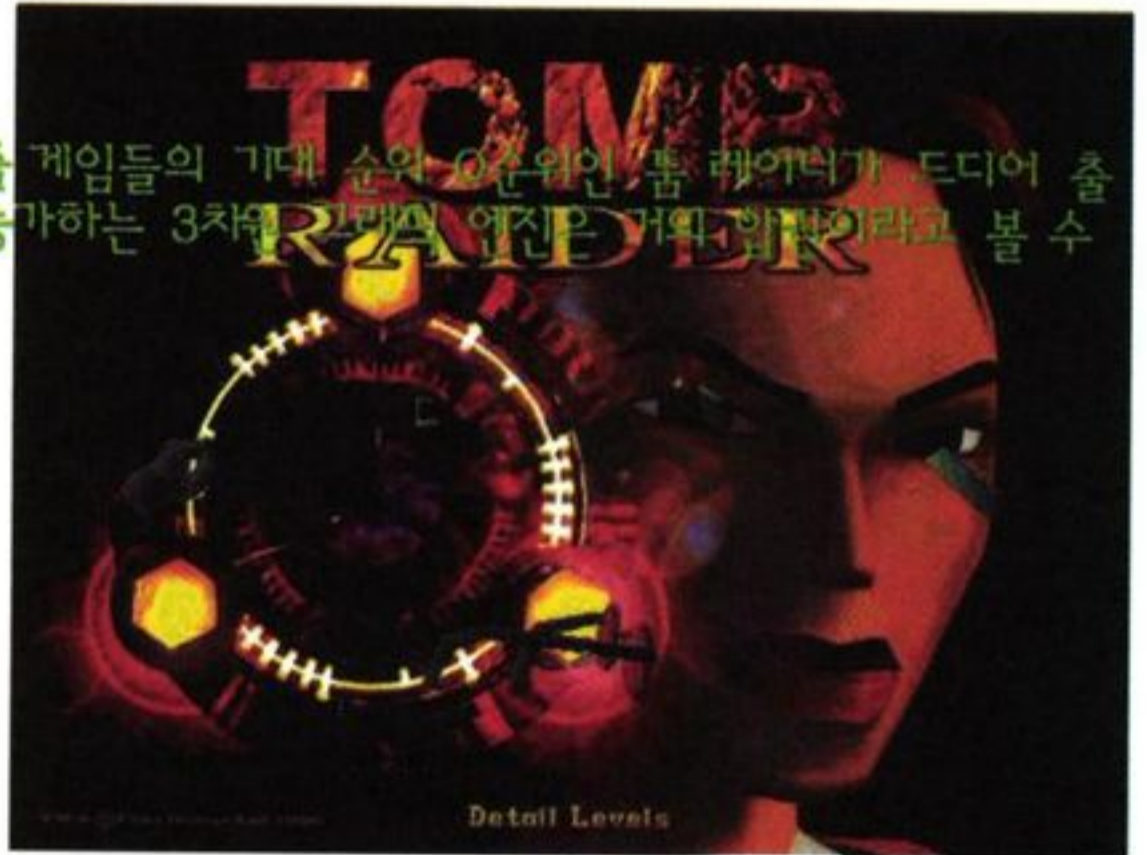
이 때 재키만이 가질 수 있는 특수한 공격이 발휘되기 시작한다.

POWER
A TO Z

연말 기대 신작 액션 어드벤처

툼 레이더

96년도 초겨울을 달구어 줄 게임들의 기대 순위 1순위로 톼 레이더가 드디어 출시되었다. 타임 코만도를 능가하는 3차원 그래픽 엔진은 거의 압권이라고 볼 수 있다.



라라 그녀는 정말 이 세상에서 가장 강한 여자이다



프롤로그

툼 레이더의 게임에는 크게 2개의 해상도가 있는데 플옵션으로 설정하였을 시에는 팬티엄 133의 16메가 램이라도 스크롤 속도가 느려질 정도의 게임이다. 그리고 스포츠 게임을 연상시킬 정도의 카메라 모드는 게임을 박진감 넘치게 해준다. 단순히 캐릭터의 정면만을 비추는 카메라 기법이 아닌 사방에서 비추어 주는 카메라는 어떠한 장면에서도 캐릭터의 멋진 동작을 놓치지 않는다. 여기에 상상을

초월하는 어려운 난이도까지 가세하여 게임을 장기간 끌고 가게 된다. 15 스테이지에 달하는 중간 수준의 스테이지 분량이지만 한 스테이지를 클리어 하는 데는 정말로 많은 시간과 노력이 요구된다. 특히 단순한 액션 어드벤처가 아닌 게이머가 스스로 아이템을 찾고 숨겨진 장소를 찾아다니야 하기 때문에 똑같은 장소에서 몇 시간을 헤맬 수도 있다. 이제 그토록 기다렸던 톼 레이더가 출시되었으니 이 추운 겨울을 컴퓨터 앞에서 진땀을 흘리며 이겨 내보자.

게임의 이야기

게임의 주인공은 다름 아닌 여자이다. 보통 액션 어드벤처 게임들의 주인공이 남자였다는 것을 생각해 본다면 획기적인 일이 아닐

수 없다. 그동안의 게임들에서 여자 캐릭터들은 주로 남자 주인공의 보조 역할이나 남자 주인공이 최종 목적으로 삼는 캐릭터 역할을 해보았다.

하지만 톼 레이더에서는 웬만한 남자 이상의 힘과 지략을 갖고 있



툼 레이더

코어 디자인

유통사/쌍용
02-953-1568

장 르

액션 어드벤처

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
키보드, 조이스틱 지원

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정



■ 키조작 안내 ■

〈화살표키〉	라라의 움직이는 방향을 조작한다.
〈Space Bar〉	무기를 꺼낼 때 사용한다. 그리고 다른 액션을 취할 때에 다시 이 키를 눌러 주면 무기를 집어 넣게 된다
〈키패드 5〉	구르기 동작을 취하는 키이다. 구르기 동작은 주로 적이 공격을 할 때에 몸을 피하는데 유용하게 쓰인다
〈SHIFT〉	살며시 걷기
〈CTRL〉	액션을 취할 때 사용 하는 키이다. 톱 레이다에서의 액션동작은 상당히 중요하다. 예를 들어 점프를 하더라도 벽을 오르기 위해서는 〈CTRL〉키를 한번 눌러서 벽을 집을 수 있다. 또한 벽을 밀거나 할 때에도 유용하게 쓸 수 있을 것이다.
〈ALT〉	점프키
〈Pg Dn〉	톱 레이다를 진행하다 보면 절벽을 타거나 벽을 타는 부분이 있다. 이때 그냥 걸어다니는 아래로 떨어질 때가 있다. 이때 이 키를 사용하여 등을 뒤에 붙이고 옆으로 걸어가면 이곳을 통과 할 수 있다. 참고적으로 〈Delete〉키를 사용하면 왼쪽으로 옆으로 걸어갈 수 있다

는 라라는 여자 캐릭터가 등장한다. 하얀 티셔츠와 사파리 풍의 반바지를 입은 그녀는 온몸에 무장을 하였다. 깡패들이나 착용하는 검은 가죽 글러브를 끼고 있는 것을 보면 그녀의 의지력이 과연 어떠한가를 단번에 알 수 있을 것이다. 라라는 방금 히말라야에서 설인의 발자국을 채취하여 돌아왔다. 그녀는 오랜 탐험에 지쳐서 그런지 잠시 휴식을 취하고 있었다. 그러던 어느 날 재클린 나틀라라는 여자가 그녀에게 다가온

다. 그녀는 라라에게 마야 유적의 산실인 페루의 신비한 유적들에 대한 이야기를 해준다.

라라는 다시 그 유적들을 찾으러 마야 문명 유적지로 떠났다. 그녀는 고생 끝에 고대 아틀란티스의 유적 중에 부적을 하나 찾았다. 그 소식을 접한 재클린 나틀라라는 자객들을 시켜서 그녀에게서 부적을 빼앗으려고 한다.

사실 라라는 그 부적이 단순한

동굴 입구에 선 모습



골동품으로 생각했었지만 나틀라가 자신을 계속 추적해 오는 것을 알고 무언가 비밀이 있다는 것을 알게 된다. 고서를 뒤진 끝에 그 부적을 모두 모으면 상상을 초월하는 힘을 갖게 된다는 사실을 알게 된다. 이제 라라는 나틀라가 먼저 부적을 차지하기 전에 그 부적들을 찾으러 다시 탐험을 떠나야 한다. 하지만 그녀 앞에는 온갖 위험들이 도사리고 있다.

스테이지 공략

#1 : 빌카밤바 (VILCABAMBA)

No. 1 스테이지

게임을 실행하고 나면 간단한 오프닝 화면이 화면에 나타난다. 주인공인 라라는 한 등반 대원과 함께 산을 오르고 있었다. 등반대원은 먼저 로프를 걸어 오르는 등반대원이 어디선가 늑대들이 튀어 오른다. 미처 방어 자세를 취하지 않았던 등반 대원은 늑대들에게 물려 사망하고 만다. 라라는 곧바로 로프에서 내려와 늑대들을 향해 총을 겨눈다. 그녀의 쌍권총에 맞은 늑대들은 금세 죽고 말지만 이미 등반 대원은 사망한 상태였다. 이제 라라 혼자서 힘든 모험을 해야 한다. 일단 동굴의 입구로 들어서는 순간부터 양옆에서 화살이 튀어 나온다. 빠른 속도로 뛰어나가면 화살을 피해 나갈 수 있으나 크게 걱정할 필요는 없다. 계속 앞으로 나아가면 주위가 바뀌고 막대한 힘이 나올 것이다.

이때 시전을 돌려서 위를 보면 동굴교를 조심스럽게 건너가자



앞에 있는 레버를 당기자

또 다른 통로가 있을 것이다. 여기에 점프를 하여 올라가면 갑자기 박쥐가 나타난다. 박쥐는 쌍권총으로 가볍게 처치할 수 있으나 계속 나아가자. 계속 나아가면 점점 높은 절벽이 나올 것이다.

여기서 아래로 내려가면 플로트판이 있는 벙커 같은 곳을 발견할 수 있다. 그곳으로 내려가면 조그마한 통로가 있다. 이 통로를 향해 나아가면 비밀문 같이 생긴 문이 있다. 문 앞에 달려 있는 레버를 내리자. 그러면 그 앞에 있던 비밀문이 하나 열린 것이다. 문을 통해 계속 나아가면 넓은 광장이 나온다. 주위는 여러군데 연결되어 있는데 다리 아래로 떨어지지 않도록 벽을 잘 타고 넘어가자. 다리를 건너가서 보면 갑자기 낭떠러지 아래로 떨어질 것이다. 그런데 그 아래에는 커다란 곰 한 마리가 플레이어가 나타나길 기다리고 있었다. 덩치 큰 곰답게 쌍권총 몇 방으로도 죽지 않는다. 열심히 총을 쏘아 대며 곰을 죽인 다음에 아래로 내려가자. 나가다 보면 계단이 하나 보이는데 그 왼편에는 체력을 보충하는 아이템이 있다.

이제 계단 아래로 내려가서 큰 광장이 나오는 곳을 지나치게 될 것이다. 여기서 오른쪽에 보면 레버가 하나 보일 것이다. 레버를 내린 다음에 새로이 열린 문으로 들어가자. 문으로 들어서는 순간 갑자기 바닥이 아래로 꺼지기 시작한다. 예전 타임 코만도에서 겪어 보았던 장면인데 재빨리 뛰어 나가야 한다. 이제 오른쪽으로 건너가서 반대편으로 넘어가자. 거기에 레버가 하나 또 있다. 레버

POWER A TO Z

를 누르면 아래쪽에 있는 문이 열리게 된다. 이 아래로 내려가서 재빨리 창들이 날아 들어오는 것을 피하여 뛰어나가야 한다. 반대편 문에 도달하여 문을 나서면 이번 스테이지를 끝낼 수 있다.

No. 2 스테이지

이제부터 플레이어는 본격적인 빌카밤바 유적지로 들어서게 된다. 게이머 앞에는 많은 함정과 고룡이 기다리고 있으니 주의하면서 진행해야 한다. 일단 앞으로 나아가다 보면 늑대 떼가 다시 공격해 들어온다.

늑대들은 쌍권총을 이용하여 사전에 제거하면 큰 어려움 없이 물리칠 수 있을 것이다. 일단 통로

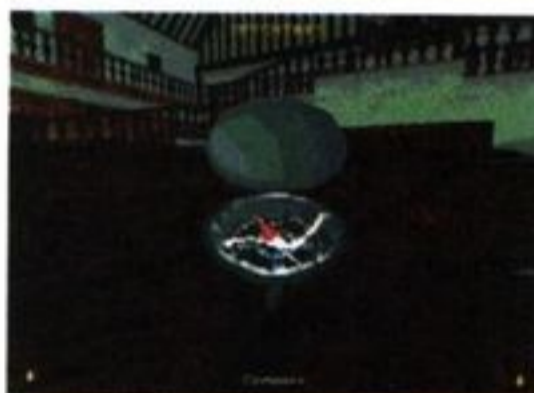
왼쪽으로 꺾은 다음에 앞으로 나아가다 우회전을 하면 레버가 하나 보일 것이다.

레버를 내리면 문이 열린다. 문으로 들어가서 계속 뛰어서 건너편으로 가다 보면 갑자기 아래로 떨어지게 된다. 다른 아닌 라라가 함정을 밟았기 때문이다.

그러나 전 화위복으로 앞으로 보면 푸른



□ 늑대들과의 전투



□ 나침반은 길을 잃었을 때 빠져나갈 중요한 수단이 된다

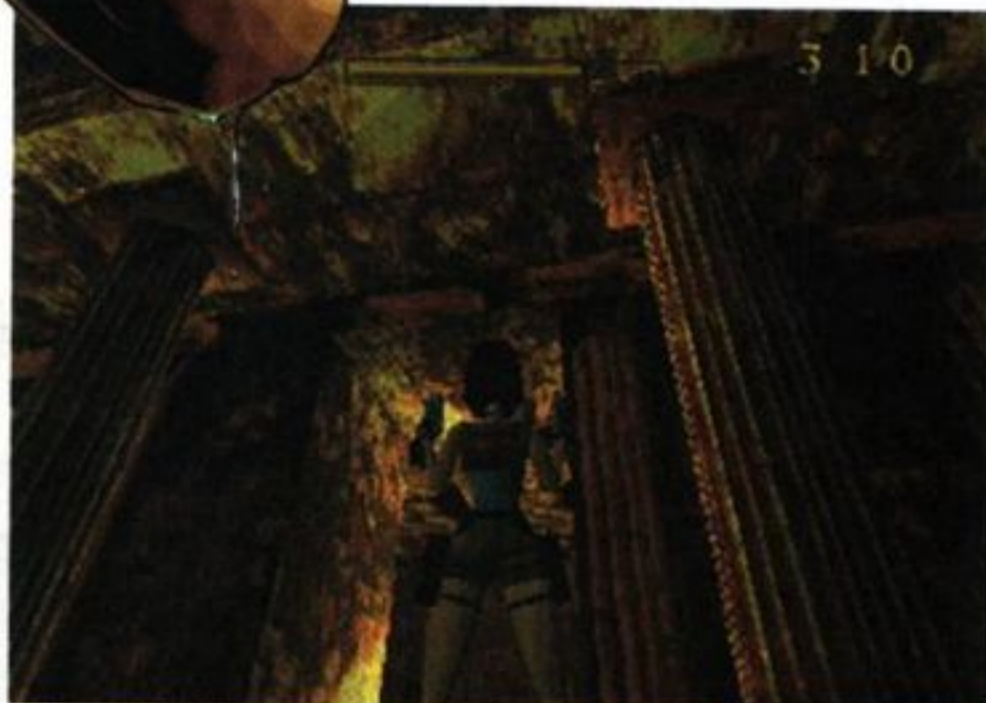
색 벽이 하나 보인다. 그 벽은 다름 아닌 비밀 통로를 여는 문이다. 계속 문을 밀면서 앞으로 나아가다가 어느 한계점이 다르면 다른 통로가 보일 것이다. 통로를 통해 나가면 유물이 있는 곳에 도달할 것이다. 이 유물 사이를 뒤져서 열쇠와 금상을 가지고 아까 문을 열었던 곳으로 다시 나온다.

이제 아까 출발했던 지점으로 나오게 될 것인데 아까의 루트를 잘 더듬어 보면 열쇠 구멍을 찾을 수 있다. 방금 얻었던 열쇠를 키홀에 넣고서 문을 열자. 문을 여는 순간 난데없이 화살이 사방에서 날아들어 온다.

화살을 요령껏 피한 다음에 앞에 나타나는 늑대들을 처치하자. 늑대들과의 힘든 전투를 끝내고 나면 여러 개의 문이 다시 나타난다. 이 문 중에서 가장 왼쪽에 있는 문을 열고서 나가다 보면 레버가 하나 있다.

레버를 내리고서 다시 문이 많았던 곳으로 돌아오면 가장 오른쪽에 있던 문을 열 수 있게 된다. 여기서 라라의 멀리뛰기 실력을 다시 한 번 테스트해 볼 수 있는 좋은 기회이다. 아슬아슬하게 꼭예를 한 라라는 이제 또 다른 레버를 발견할 수 있다. 이 레버는 아까 여러 개의 문중 마지막 문을 여는 레버이다. 레버를 내린 다음에 계속 나가다 보면 무시무시한 무기들이 눈앞을 어른거린다. 라라의 순발력으로 겹싸게 피해 나간 다음에 보면 문을 하나 발견하게 될 것이다. 문을 열고서 레버를 누르자. 또다른 비밀문이 열릴 줄 알았던 라라는 난데없이 물속으로 빠져 버린다.

물을 헤엄쳐 나와 계속 길을 따라 가보면 레버를 하나 발견할 수 있다. 레버를 내린 다음에 열리는 문을 통해서 계속 나아가다 보면



□ 고대 그리스의 웅장한 기둥 앞에 섰다



또다시 덩치 큰 곰 한 마리를 만나게 된다. 곰을 간단히 처치한 다음 조금더 진행하면 아까 얻은 금상을 끼워 놓는 곳이 있다. 금상을 끼워서 맞추면 문이 하나 열리게 된다. 문을 통해 나르면 두 번째 스테이지를 클리어할 수 있다.

No. 3 스테이지

스테이지에 들어서면 일단 서쪽으로 이동한다. 계곡 사이를 점프 키를 사용하여 뛰어나가면 물의 수위를 조절하는 수문이 하나 보인다. 수문 주위를 잘 살펴보면 파워력이 강한 산탄총을 하나 얻을 수 있다. 총을 얻었으면 아래쪽으로 내려가자. 현재 라라가 위치하고 있는 곳은 폭포의 아래 부분이다. 이곳을 통해 원시 밀림으로 들어갈 수 있다. 원시 밀림은 타임 코만도에서 만났던 맹수들을 모두 만날 수 있을 정도로 사나운 적들이 많이 있다. 처음부터 공룡이 하나 덤벼 들어온다. 이 공룡을 처치한 다음에는 메머드급의 거대 공룡이 출현해 온다. 공룡들을 가능한 한 피해서 진행하고 싶지만 아예 앞으로 진행하는 길을 막고 있기 때문에 어쩔 수 없이 전투를 벌여야 할 듯 싶다.

거대한 공룡을 처치하고 나면 이번 스테이지의 임무를 수행할 차례이다. 라라의 목적은 수문을 조작하여 물의 흐름을 바꾸어야

한다. 그러기 위해서는 수문을 움직이는데 사용되는 피니온 기어를 찾아야 하는데 여러 곳에 산재해 있다. 피니온 기어를 찾으러 지금부터 떠나가 보자. 일단 처음 피니온 기어는 공룡이 있던 부근에서 쉽게 찾을 수 있다. 그리고 주위를 둘러보면 다리 하나가 끊어져 있는 곳이 있다. 이 옆에 보면 또 다른 피니온 기어를 찾을 수 있다. 이 피니온 기어도 마찬가지로 작동시키도록 한다. 이제 마지막 스위치만 찾으면 되는데 그 피니온 기어는 저쪽 편 구석에 있는 건물에 하나가 있다.

이 3개를 모두 찾았으면 폭포



이번에는 원시림 지대에서 모험을 해야 할 듯 싶다



산탄총의 위력을 보여주자

폭포 아래로 멋지게 다이빙하는 모습



상류 지역으로 이동한다. 폭포 옆을 보면 아까 얻은 피니온 기어를 끼울 수 있는 자리가 있다. 여기에 피니온 기어를 끼운 다음에 옆에 있는 레버를 내리자. 그러면 수문이 닫히면서 폭포의 물이 사라진다. 폭포의 물이 없어지자 예전에 물이 흐르던 자리에 새로운 통로가 생겼다. 이곳으로 들어가면 세 번째 스테이지를 클리어할 수 있게 된다.

No. 4 스테이지

스테이지에 들어서자마자 오른쪽에 있는 레버를 내린다. 레버를 내리는 순간에 문이 하나 열린다. 문이 열리면 괴물들이 튀어나온다. 이들에게 산탄총이나 쌍권총을 쏘서 제거하도록 한다. 괴물들을 없앤 다음에 가운데에 있는 방으로 들어간다. 다시 가면 3개의 문이 놓여 있다. 이 문을 오른쪽에 있는 문을 열고 통로를 따라 들어간다. 그곳에 바위가 하나 있다. 그 많은 바위를 라라가 움직일 수 있는 바위로 하나 있다.

바위를 찾기 위해서는 이리저리 뒤적이면서 찾아야 할 것이다. 바위를 찾았으면 액션 키를 사용하여 바위를 밀자. 그러면 새로운 길이 하나 생긴다. 그 길을 따라 들어가면 레버를 하나 발견할 수 있다. 레버를 내리면 방 왼쪽에 비어있는 문이 하나 열리게 될 것이다. 문을 연 다음에 다시 아까 3개의 방이 있던 곳으로 나온다. 여기서 물이 흐르고 있는 패널이 있는 곳으로 들어간다. 거대한 석재가 떨어져 있는데 그 옆에 있는 레버를 내리자. 레버를 내리는 순간 석재가 바닥의 아래로 떨어지면서 라라는 어딘가로 떨어지게 된다. 정신을 차린 다음에 주위를 둘러보면 바위들이 있는 것을 볼 수 있다. 이끼야 권이 바위들을 움직인 다음에 통로를 만들자.

다시 3개의 문이 있던 곳으로 돌아와 마지막 남은 문으로 들어간다. 일단 보이는 레버는 모조리

내려야 한다. 그 다음에 앞에 보이는 넓은 홀로 나가 왼쪽에 있는 문으로 들어간다. 이 문을 나와서 다시 아까의 레버를 올리자.

레버는 3단계로 조작되는 레버로서 다시 한 번 눌러 주어야만 한다. 그러면 앞에 발판들이 움직이는 것을 볼 수 있다. 떨어지지 않도록 살며시 키보드를 누르면서 나아가자. 발판 사이를 건너서 오른쪽으로 따라 들어가면 또다른 레버를 찾게 된다. 이 레버를 내리면 앞에 있던 돌이 움직인다. 다시 레버를 정상 위치로 놓으면 돌들이 자리를 이동했다는 것을 알 수 있다. 그것을 발판으로 삼아 한 칸 더 다음에 함정을 뛰어넘어보자. 그러면 정면에 레버가 하나 보인다. 이 레버를 누르게 되면 모든 문이 열리면서 빙 둘러싼 광경을 볼 수 있다.

좌측에 있는 통로를 통해 계속 따라 나가자. 그러면 방 한가운데에 도달하게 될 것이다. 여기서 라라가 그동안 찾았던 부적을 하나 발견할 수 있다. 이제 3개의 부적만 찾으면 된다. 부적을 가지고 앞에 있는 방으로 나가면 처음 시작했던 부분으로 되돌아온다.

다시 폭포 뒤에 있는 통로를 통해 나간다. 이제 스테이지를 클리어했다는 생각에 들떠 있는 것은 절대 금물이다. 나들라가 교용한 천달들이 나타나 라라에게서 부적을 빼앗으려고 한다. 어렵게 얻은 부적을 쉽게 넘겨준다는 것은 있을 수 없다. 적을 향해 권총 몇 발만 쏘아 주면 적을 가볍게 물리칠 수 있다. 이제 첫 번째 지역을 클리어하고 다른 부적들을 찾으러 이동해야 한다.

#2 러비린스

No. 5 스테이지

라라는 광소를 바꾸어 고대 크리시 유적지로 변신한다. 스테이지 초반부터 악당들이 라라를 향해 뛰어오는데 쌍권총 몇 발로 제거하기에는 매우 힘들다. 적과

POWER A TO Z

힘든 교전을 끝마친 다음에 오른 쪽에 보이는 돌을 옮기도록 하자.

이때에 돌의 모양을 만들어 주어야 하는데 전기 기호중 저항을 나타내 주는 기호로 짜 맞추도록 한다. 그러면 이제 라라가 서 있는 자리를 중심으로 앞뒤로 문이 열릴 것이다. 일단 앞에 있는 문에 들어가서 레버를 작동시킨다.

레버를 작동한 다음에는 아까 악당과 교전을 벌였던 처음 부분으로 들어가서 새롭게 열린 문으로 들어간다. 이제 물이 나오기 시작하는데 물 안으로 들어가서 새로운 통로를 찾아야 한다. 이 통로를 따라가면 지금은 물 속에 잠겨 버린 고대 그리스의 신전이 나온다. 이 신전만 하더라도 각 지역을 권장하고 있는 여러 신전이 나타난다. 각 신전을 여는 레버를 정리해 보면 다음과 같다.

각 방을 여는 레버가 있는 곳

- 1층 아트라스 (Atras)
- 2층 넵툰(Neptune)
- 3층 다모클레스 (Damocles)

4층 토르 (Thor)

각 방의 위치와 클리어 요령

2층 다모클레스(Damocles)
공중에서 왔다갔다하는 칼에 주의를 한다

3층 아트라스 (Atrias)
갑자기 나타나는 바위를 피하는 테크닉을 익히자

4층 토르 (Thor)
숨겨져 있는 열쇠를 찾자

5층 넵툰 (Neptune)
물을 헤엄쳐 가서 열쇠가 있는 위치를 파악해야 한다

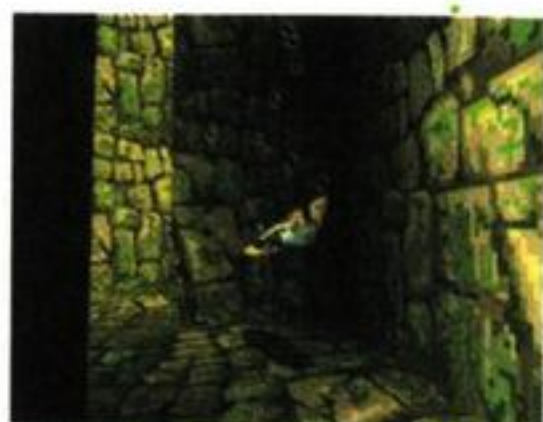
각각의 신전에서 필요한 열쇠를 얻은 다음에 1층에 보면 열쇠를 끼워놓는 패널이 있다. 각 층에 있는 레버를 다 올린 다음에 해당 키를 찾아서 열쇠를 모두 끼워 넣으면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

No. 6 콜로세움

라라는 그리스에서 로마로 건너가서 콜로세움으로 들어선다. 초

벌어야 한다. 하지만 결국에는 아래로 내려가야 하므로 미리 악어를 사살하는 것이 나을 것이다. 악어를 처치한 다음에 왼편에 있는 벽으로 점프를 하고 아슬아슬하게 건너편으로 건너가자. 건너편으로 건너가면 콜로세움의 내부로 들어가는 문이 나온다.

문 옆에 레버를 내리면 문을 열고서 콜로세움 안으로 들어갈 수 있다. 안에 들어서자마자 왼쪽 편으로 향하자. 문이 하나 있는데 레버 2개를 차례로 작동시키자. 레버 작동이 끝나면 이곳을 나와 다시 반대쪽으로 간다. 처음에 흠뻑이 있었던 곳이 나온다. 그러나 그 옆에는 어디서 나타났는지는 모르겠지만 사자 한 마리가 으르렁거리고 있다. 사자는 예전의



어디에 열쇠가 있을까?

수족관을 나오다



비밀 통로로 이어지는 곳을 찾자

꼭포 주위에서 돌고 들어갈 방법을 찾아라



본격적인 수중 탐사 스테이지이다



이 5개의 문을 하나하나 들어가야 한다

곰보다는 빠른 움직임을 지니고 있으므로 주의하여 제거해야 한다. 사자를 제거하면 문이 하나가 나오는데 그 안으로 들어가 보자. 여기서 맞은 편에 있는 레버를 눌러 창살을 제거하자. 그 다음에 왼쪽으로 들어가 다시 레버를 작동시키고 빨리 건너편 방안의 열린 창살이 있는 곳으로 가자.

그 방 안에서 열쇠를 하나 발견할 수 있다. 이제 얻을 만한 아이템은 모두 얻었으므로 콜로세움이 있는 곳으로 나온다. 그리고 모서리에 있는 방으로 간다. 여기서 들어온 곳의 오른편에 있는 방으로 가서 레버를 작동시킨다.

다시 방을 나와 왼쪽 편에 있는 방으로 들어간다. 여기 있는 스위치를 작동시켰으면 남은 한 방으로 들어가자. 이곳에 있는 레버를 마저 작동하였으면 이제 관람석으

반부터 물의 지대가 등장한다. 열심히 수영을 해서 건너편으로 건너서면 로마에 있는 콜로세움이 보일 것이다. 콜로세움은 원형으로 된 경기장인데 원래 출입구는 여러 갈래로 나뉘어져 있지만 모든 문이 잠겨져 있다. 따라서 콜로세움을 들어갈 방법을 찾아야 하는데 바깥쪽에 보면 꼭대기로 올라가는 통로가 있다. 올라가는 도중에는 길이 끊어져 있는 곳을 볼 수 있는데 여기서 자칫하면 아래로 떨어져서 악어와 몸싸움을



로 들어갈 수 있다. 관람석의 위치는 아까 홀더미에서 점프를 해서 들어갈 수 있다.

관람석에 앉기 전에 거기서 연결되는 방으로 들어가자. 중간에 물웅덩이를 하나 지나쳐야 할 것이다. 여기서 열쇠를 하나 얻게 된다. 다시 관람석으로 들어가 열쇠 구멍에 맞추고서 문을 연다. 방 안의 레버를 작동시키면 이번 스테이지를 마칠 수 있다.

No. 7 마이다스의 궁전

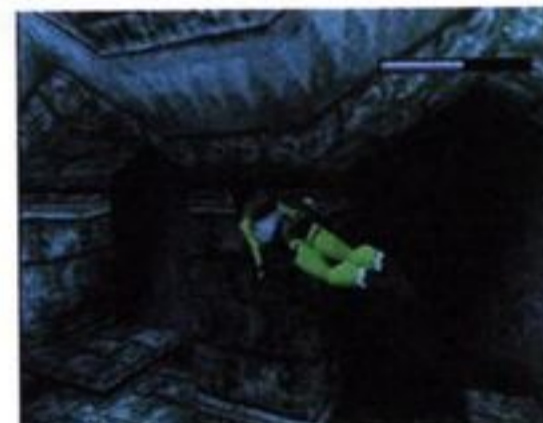
일단 앞으로 나아가면 온통 폐허로 된 땅을 볼 수 있다. 갑자기 뒤편에서 적이 나타난다. 그에게 라라의 무서운 파괴력을 보여주자. 적을 물리친 다음에 계속 앞으로 나간다. 커다란 대문 안에 레버가 보인다. 레버를 내리면 정원으로 들어가는 문이 열린다. 정원은 왕궁답게 정말로 넓다. 여기서 풀장이 있는 편으로 걸어간 다음에 우측으로 꺾어 들어간다. 그곳은 마을로 통하는 길목이다. 커다란 기둥 사이를 지나 중앙에 있는 건물로 들어가자.

그곳에는 레버가 무려 5개나 된다. 그러나 레버를 그냥 내린다고 해서 열리는 것이 아니다. 여기서 플레이어는 퍼즐을 하나 풀어야 한다. 각 방 위에 적혀 있는 기호를 보고서 스위치를 열고 닫는 것을 해독해야 한다. 알파벳 Y자로 되어 있는 레버를 내리는 것을 의미하며 저항 기호 표시는 레버를 올리는 것을 의미한다. 따라서 각 방마다 레버를 올리고 내리는 것이 다르므로 정확히 보고서 5개의 레버를 잘 조작하자. 레버가 모두 맞을 경우는 각 방의 문을 열 수 있게 된다. 방에 들어가서 납덩이를 구한다. 납덩이는 무려 3개나 된다. 납덩이를 구했으면 마이다스 왕의 메인 룸이 있는 정원 쪽으로 간다. 정원에 보면 왕궁 지붕 위로 올라갈 수 있는 길이 있다. 지붕으로 올라가서 왕의 석상이 떨어져 있는 구석방으로 들어간다. 그런데 옛날 이야기에 보면 마이다스 왕은 그의 손에 닿는 모



▶ 맹수들과 전투를 벌이는 라라

▶ 하수구 속을 헤매는 모습



▶ 정말로 통로안은 좁다

든 물건이 금으로 변한다는 이야기가 있다. 이 생각을 한 라라는 아이디어를 짜내어 그의 석상의 손에다가 아까의 납덩이를 가져다댄다. 그러는 순간 납덩이는 금덩이로 변하게 된다. 금덩이를 가지고 정원을 나서서 마을로 들어가자. 여기서 아까 들어가지 않았던 방으로 들어간 다음에 금덩이를 끼워 넣는다. 그러면 이번 스테이지를 클리어할 수 있게 된다.

No. 8 스테이지

처음 스테이지를 시작하면 바위가 하나 보인다. 이 바위를 움직여 가지고 뒷편에 놓여 있는 레버를 작동시킨다. 레버가 작동되는

순간에 아래에 문이 열린다. 조심스럽게 아래로 내려간다. 괜히 두려려고 한다거나 하다가는 부상을 입어 에너지를 잃게 된다.

아래로 내려 가면 다리가 하나 보일 것이다. 다리는 온통 문이 가로 찢려져 있다. 그 오른쪽을 살펴보면 그 아래에 문이 보인다.

문 각각엔 금과 은색 열쇠가 거어져 있을 것이다. 이 저수지 지역을 통과하기 위해서는 두 개의 열쇠 이외에 다른 한 개의 열쇠가 더 필요하다. 일단 난간으로 뛰어서 들어가도록 하자. 안에 보면 레버 하나가 있는데 레버를 내린다. 레버를 내리면 철조망이 떨어질 것이다. 철조망이 빠지면 나오는 길을 통해 들어가자. 벽 사이를 아슬아슬하게 넘어가면 마지막 벽에서 열쇠를 찾을 수 있을 것이다. 열쇠를 가지고 빠져나오려고 하는데 어디선가 물이 넘쳐 들어와 다리 부근에 물이 넘친다.

조심스럽게 건너서 아까 처음 부근으로 돌아와 자물쇠에 열쇠를 맞추자. 그런 다음에 문을 열고 들어간 다음에 처음 시작한 입구 쪽으로 올라간다. 다시 난간들이 플레이어 앞을 가로막는다. 떨어지지 않도록 조심스럽게 건너간 다음에 난간 마지막에 있는 룸을 따라 우측으로 진행한다. 여기서 악어 떼를 만나게 될 것이다. 악어 떼와 전투를 벌일 뒤에 거의 매달리다시피 하여 위에 보이는 문으로 들어가자. 문 앞에는 레버

가 하나 있는데 레버를 작동시키면 문이 열릴 것이다. 여기서 다시 물이 고인 것을 볼 수 있을 것이다. 물 속으로 들어가 중앙의 하수구 통로를 따라 가 보자. 하수구 끝에는 쥐떼들이 몰려 있을 것이다. 가지고 있는 총으로 쥐들을 죽인 다음에 문을 열도록 하자. 문을 열면 그 안에 그토록 찾던 은색 열쇠가 있을 것이다.

여기서 조금 올라가 우측에 보면 틈이 하나 보일 것이다. 이곳에서 다른 열쇠 하나를 얻게 될 것이다. 새로이 얻은 열쇠를 가지고 다리가 있는 곳으로 가서 문을 열자. 이 문에서 마지막 찾던 금색 열쇠를 얻게 될 것이다.

열쇠를 모두 얻었으면 난간으로 가서 물이 흐르지 않도록 스위치를 잠근다. 모든 열쇠를 다 얻긴 하였지만 방문을 여는 열쇠가 없다. 천장 부근으로 올라가서 방문 열쇠를 얻어야만 한다. 하지만 아

까까지만 해도 있었던 물이 다 증발되어 떨어지면 그대로 즉사할 것이다. 거의 인간이 할 수 없는

듯한 묘기를 부리면서 천장까지 가서 열쇠를 얻자. 열쇠를 얻은 다음에 다시 물을 채운 뒤에 건너편 난간으로 가서 문을 연다. 문을 열 때에는 은색 열쇠와 금색 열쇠를 모두 끼워야 하는데 끼우는 홀더가 각기 다른 위치에 있으니 주의한다. 문을 열고 들어오

니 표범 두 마리가 으르렁 거리고 있다. 시간이 촉박하므로 빨리 이들을 제거 한 다음에 앞에 보이는 레버를 누른다. 그러다 통로를 여는 레버인줄만 알았던 라라는 당황하지 않을 수가 없다. 우리가

열리면서 사자들이 튀어나온다. 사자의 움직임은 재빠르기 때문에 빨리 죽기 않기 위해서는 빨리 피해야 할 듯 싶다.

사자를 일단 떠돌려 놓고 레버를 작동시킨 다음에 비밀 문의 락(Lock)을 푼다. 그 다음에 벽을 밀어서 통로를 만들고 보행하도록 하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

사자를 일단 떠돌려 놓고 레버를 작동시킨 다음에 비밀 문의 락(Lock)을 푼다. 그 다음에 벽을 밀어서 통로를 만들고 보행하도록 하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

사자를 일단 떠돌려 놓고 레버를 작동시킨 다음에 비밀 문의 락(Lock)을 푼다. 그 다음에 벽을 밀어서 통로를 만들고 보행하도록 하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

사자를 일단 떠돌려 놓고 레버를 작동시킨 다음에 비밀 문의 락(Lock)을 푼다. 그 다음에 벽을 밀어서 통로를 만들고 보행하도록 하면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

POWER A TO Z

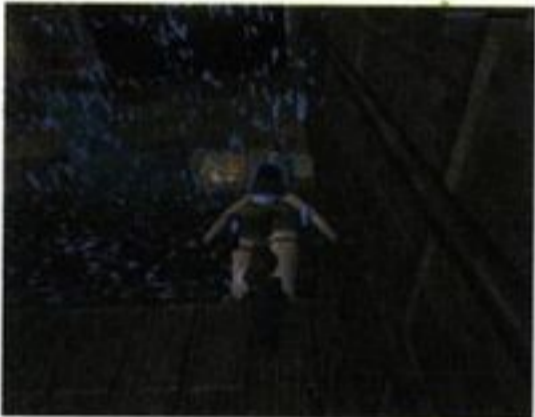
No. 9 스테이지

이번 스테이지는 티오칸의 무덤 속을 탐험하는 스테이지이다. 초반에 긴 하수 통로를 따라가다 보면 레버가 나온다. 레버가 2개가 한꺼번에 나오는데 어느 것을 당겨야 할지 난감하기만 하다. 아래쪽에 보이는 레버를 먼저 당긴다. 그러면 또다른 스위치 부근에 흐르던 물이 어디론가 사라진다. 스위치가 보이면 그것을 누르고 문을 열자. 문을 열고 난 뒤에 다시 레버를 내리면 물이 다시 흐를 것이다. 물이 흐르면서 앞에 있던 돌들을 물위로 뜨게 한다. 아마도 물의 부력 때문에 일어난 현상 같다. 입구로 올라가 선반 위로 가보자. 여기서 레버가 하나 있는데 이것을 당기면 된다. 이제 물 안으로 들어가 보자. 거대한 통로로 이루어져 있는데, 물살이 무척 빨라 어딘가로 휘말릴 것 같다. 주위에 보면 레버 하나를 당겨 보자. 그러면 물살의 흐름이 반대 방향으로 되어 움직이기 쉽다. 물이 흐르는 데로 수로를 따라가다 보면 어떤 방을 하나 만나게 된다. 그 방의 우측에 보면 돌이 있다. 돌을 움직여 가지고 위로 점프를 하여 올라가도록 하자. 예전에 보았던 무서운 낮이 시계추처럼 왔다갔다하면서 라라의 목을 노린다. 순발력 있게 피한 다음에 꼭대기에 도착하여 입구가 있는 곳으로 점프해 올라가자. 이 문 앞에는 칼 모양의 문장이 새겨져 있다. 이 문을 통해 들어가면 악어 떼들이 반갑게 라라를 맞이한다. 악어들을 제거한 다음에 아까



이집트에서 미라들 때문에 고생을 하다

스핑크스 근처의 물 속을 탐험하다



벽을 잡으려고 뛰어드는 모션

이집트의 벽화들이 인상적이다



비밀 스테이지

제 1스테이지

- ▶ 박쥐들을 죽인 다음에 왼쪽 벽에 오르기 전에 가파른 경사가 아니 보일 것이다. 이곳을 기어올라간 다음에 앞으로 점프를 하면 가장 자리에 다다를 수 있다. 여기서 약품들을 구할 수 있다.
- ▶ 박쥐들을 죽인 다음에 왼쪽으로 돌아보자. 작은 공간이 보일 것이다. 이곳으로 점프하여 가장자리로 기어올라가자. 박쥐 떼들이 있는데 그들을 물리치면 약품들을 얻을 수 있다.
- ▶ 중간 부위에서 만약 왼쪽 편에서 숨 주위를 보게 된다면, 돌을 밟고서 뒤 어 올라간다. 거기에 보면 크게 마크된 문장이 있다. 그 문으로 들어가면 신기한 물건들을 얻을 수 있다.

제 2스테이지

- ▶ 초반부에 움직이는 문이 있는 곳이 있을 것이다. 거기 위로 수영을 하고 첫번째 방으로 들어가자. 거기서 작은 약제들을 얻을 수 있다. 그리고 움직이는 돌을 이용하여 레버를 열면 문으로 들어갈 수 있다. 이 문을 통하여 다시 스테이지 중앙부로 빠져나올 수 있다.
- ▶ 물 속으로 다이빙을 한 다음에 석상이 있는 방을 등지고 수영을 하자. 그 문을 열고서 올라가다 보면 또다른 방으로 들어갈 수 있다. 여기서 마그넘 집과 약품들을 얻을 수 있다.
- ▶ 막판 부위에서도 작은 동굴 사이로 들어가면 우지 기관총의 탄약을 구할 수 있다.

제 3스테이지

- ▶ 초반부에 다리 위에서 점프를 하여 물 속으로 다이빙을 하자. 그 다음에 올라서면 많은 약품들을 얻을 수 있다.
- ▶ 다이빙 한 다음에 되돌아와서 복도에 가득한 새로운 물줄기를 따라 들어 가자. 그러면 시작 부근으로 되돌아오는데 그 부근에 올라와 작은 문을 열면 산탄 총과 약품들을 구할 수 있다.

제 5스테이지

- ▶ 초반부에서 물에 떨어지기 전에 슬로프를 내려가자. 그 다음에 점프를 한 다음에 앞에 있는 벽 가장 자리를 잡고 조금 내려가면 약품들과 산탄총의 탄약을 얻을 수 있다.
- ▶ 메인 홀에서 아래로 내려가자. 그 아래에 보면 물을 흐르게 하는 레버가 있는데 이것을 당기면 물이 나올 것이다. 악어들을 죽이기 직전에 보면 산탄총의 탄약을 발견할 수 있다.

낮이 왔다갔다하던 곳으로 뛰어서 지지대 부근으로 올라가자. 여기서 좌측으로 들어간 다음에 레버를 작동시키면 다시 물이 차 오른다. 여기서 스위치 앞으로 떨어진 다음에 진행하다 보면 열쇠 홀더와 물 안에 있던 돌이 보일 것이다. 물을 헤엄친 다음에 복도 쪽으로 가 보자. 여기서 스위치를 작동시킨 다음에 나아가다 보면 위층으로 올라가는 입구를 발견하게 된다. 여기서 열쇠를 하나 발견하게 될 것이다. 이 열쇠를 가지고서 아까 물 있는 곳에 있던 홀더에 끼우면 신기하게도 물 안에 있던 돌들이 공중으로 올라온다. 그 돌을 발판 삼아서 뛰어가자. 방이 하나 보이는데 이곳에서 퍼즐을 풀어야 한다. 퍼즐을 푸는 방식은 사각형 모양의 박스에 돌을 옮기면서 입구를 하나 하나씩 열어야 한다.

입구가 열리면 이곳으로 나와서 언덕을 올라가자. 언덕 정상에서는 악어들이 손님 맞을 체비를 하

고 있다. 악어를 처치한 다음에 물 속으로 다이빙하자. 물에서 자세히 보면 발판이 하나 보인다. 발판을 짚고 올라가서 밖으로 나가자. 발판 위에서 밖으로 나가다 보면 절벽이 하나 보인다. 조심스럽게 벽을 타고 건너편으로 건너가면 레버가 하나 있다. 레버를 열고 문을 열도록 하자. 다시 멋진 스카이 다이빙을 하여 물 속으로 들어가자. 물 안에서 잠수를 하며 무덤 안으로 들어가는 입구를 찾자. 무덤 오른쪽 아래 부분이 물 안에서 비밀 통로를 하나 볼 수 있을 것이다. 통로 안을 더듬어 보면 레버가 하나 있다. 레버를 내리면 드디어 무덤의 메인 게이트를 열 수 있다. 무덤을 지키는 듯한 괴물들이 다가와서 총공세를 펼친다. 그들의 파괴력은 정말 엄청나서 한 두방만 맞아도 에너지 게이지가 계속 내려간다. 이들과의 전투를 끝낸 뒤에 드디어 부적을 얻게 된다. 이제 다음 지역으로 넘어가 보자.

#3 이집트

No. 10 스테이지

이집트의 스팅크스 사원에 왔다. 계속 나아가다 보면 벽면에 돌이 하나 보일 것이다. 왼편에 있는 벽에 매달린 다음에 가까스로 오른쪽으로 움직여 레버를 작동시키자. 그러면 건너편에 있는 복도로 들어가는 입구가 열릴 것이다. 입구 통로에 있는 돌을 이용하여 벽에 있던 돌을 건너편으로 이동시킨다. 이 돌을 지지대로 삼아 위로 올라가 보자. 돌을 겹쳐 놓는데 순간의 오차라도 생기면 높이가 맞지 않으니 정확히 맞추도록 한다. 위에 올라가니 이집트의 토산품인 미이라가 라라를 맞아 준다. 미라들은 칭칭 붕대를 감고 있지만 그 파워는 엄청나다. 미이라와의 전투를 마친 뒤에 넘어가면 거대한 스팅크스가 하나 보일 것이다. 스팅크스의 가슴 부위에 보면 돌이 하나 박혀 있다. 스팅크스에게 다가가서 돌을 빼내자. 그 안을 자세히 들여다보니 키 홀더가 있다. 아무래도 여기에 쫓는 키부터 찾아야 될 듯 싶다. 주위를 둘러보아도 온통 힌트를 찾을 수 없다. 등잔 밑이 어둡다는 말이 있드시 열쇠는 다름 아닌 스팅크스 머리 뒤편에 있다.

이제 문을 열고서 통로를 나서면 옛 시장터 같은 곳이 보일 것이다. 여기 왼쪽에 보면 문이 하나 있는데 문을 열려고 하니 닫혀져 있다. 일단 반대편을 살펴보니 석상이 하나 보인다. 그 앞에는 우물이 있는데 그 우물 안으로 들어가자. 우물 안에는 레버가 하나 있다. 레버를 작동시키면 우물 지하수의 통로가 보일 것이다. 이곳을 통해 나르면 돌들이 많이 있다. 이 돌을 적당히 옮겨서 지지대로 만들어야 한다. 돌을 타고 위로 올라가면 스위치가 하나 보일 것이다. 스위치를 가장 아래쪽으로 내린 다음에 다시 내려온다. 아까 쌓여 있던 돌을 건너편 쪽으로 옮긴다. 이제 돌을 타고 올라

가서 건너편으로 통하는 통로로 들어가자. 거기에 보면 스위치가 있는데 돌에 아슬아슬하게 숨겨져 있을 것이다. 스위치를 내리면 천장 부근으로 올라가는 통로가 생긴다. 이때에 주의할 점은 위에서 물체들이 나오는데 그 물체를 울리고 난 다음에 들어가야만 한다. 여기서 스위치를 하나 볼 수 있는데 스위치를 내리니 아까 들어가지 못한 석상 옆에 문이 열린다. 다시 조심스럽게 내려와 방금 석상 옆에 열린 문으로 들어가자. 거기에 보면 또다른 스위치가 있다. 무슨 스위치일까 의문시 되지만 조심스럽게 내려보니 그 안으로 들어가는 이중문이 열린다. 그 문을 통해 들어가면 옛날 이집트 왕의 업적이 얼마나 대단했는지를 알 수 있는 커다란 홀이 나온다.

아래로 떨어지지 않도록 조심스럽게 이동하면서 기둥과 기둥 사이에 있는 열쇠를 얻자. 여기서 조심스럽게 점프를 해 가면서 석상들의 위로 올라오자. 그 건너편에 가보면 레버가 하나 있는데 이것을 작동시키면 모래가 아래로



▶ 멋진 포즈를 취해 보는 라라



▶ 건너편으로 기어 올라가자



▶ 문 무릎 훈련하기

쏟아지는 모습을 볼 수 있다. 모래를 이용하여 아래층 천장 가까이 있는 통로로 들어갈 수 있을 것이다. 이곳 기둥 위에 보면 키 홀더가 하나 있다. 아까 얻었던 열쇠를 끼우면 문이 하나 열리면서 이곳을 통과할 수 있게 된다.

No. 11 스테이지

처음 시작하는 부분에서 왼쪽으로 올라가자. 그 다음에 이집트 문장이 그려져 있는 기둥들이 많은 방으로 가 보자. 여기서 기둥들에 받침돌들을 움직여서 모조리 치워 버린다. 이제 우측 편부터 차례대로 들어가는 방들에서 아이템들을 보충할 수 있을 것이다. 방을 지나던 중에 스위치가 있는 방을 보게 될 것이다. 방을 누르면 방의 바깥편 상층부에 있는 문이 하나 열릴 것이다. 이 문을 열어 놓고서 다음 방으로 가 보자. 이곳은 물이 고여 있는 방인데 가장 왼편에 크리스탈 열쇠가 있다. 열쇠를 얻고서 다음 부분에 키홀더가 있던 방으로 가 보자. 이 방은 아래에는 물이 고여 있고 온통 절벽으로 휩싸여져 있는 방이다. 조심스럽게 움직여 가면서 방의 구조를 살펴보자. 구조를 보면 다리 4개가 있는데 다리가 접촉하는 기둥 부위에는 각기 다른 마크가 있다. 마크는 고대 이집트의 상형 문자를 뜻한다. 그 상형 문자가 뜻하는 아이템들을 찾으러 다녀야 하는데 모두 4개가 있다. 방안을 모조리 뒤지면서 마크들을 찾자. 4개에 달하는 마크들은 모두 각 다리들을 중심으로 한 부위에 있다.

마크를 모두 찾았으면 이곳을 빠져나가는 문이 열릴 것이다. 문을 통해 들어가 수로를 따라 들어가면 작은 저수지가 보인다. 저수지 수면 부위에 기둥이 하나 있다. 기둥에는 이 마크들을 넣는 곳이 있을 것이다. 마크들을 모조리 짝 맞추면 좌측에서 비밀 문이 열린다. 문을 통해서 빠져나가면 이번 스테이지를 클리어할 수 있다.

No. 12 스테이지

점점 게임의 난이도는 어려워져만 가고 있다. 거의 12스테이지 이후부터는 상상을 초월하는 난이도로 시간을 많이 지체하겠지만 차근차근히 진행해 보도록 하자. 라라는 스팅크스 뒤편에서 연예인처럼 쇼걸로 등장한다.

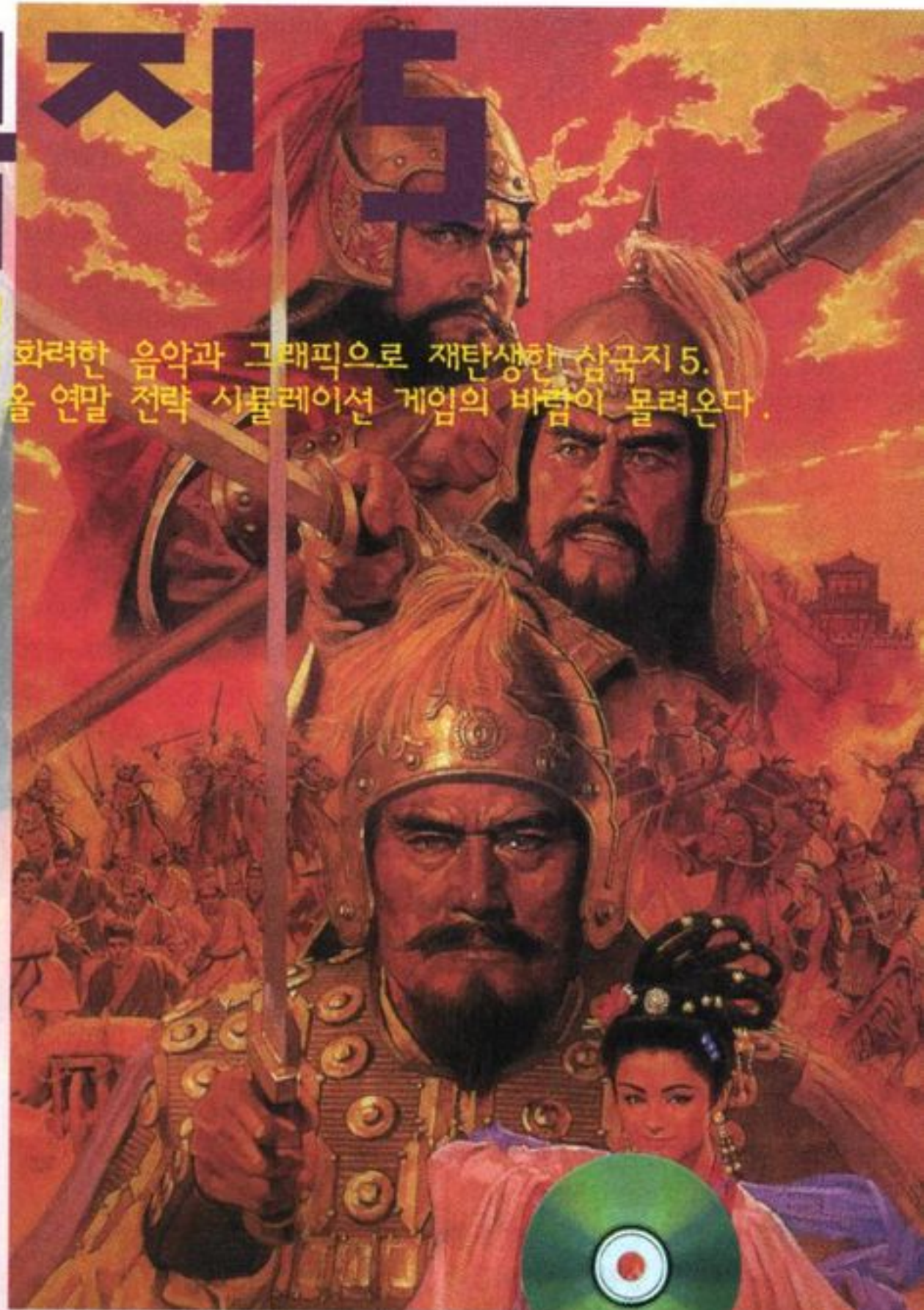
하지만 쇼걸 대우를 하지 않는 듯 초반부터 적들이 다량으로 들어온다. 미라들을 물리친 다음에 앞으로 나가자. 이번 스테이지 초반부에서 해야 할 일은 십자가 마크를 찾는 일이다. 왜냐하면 이 마크를 이용하여 스팅크스 머리 부분에 기워 넣어야만 다음 부분으로 넘어갈 수 있다. 이 마크들은 모래 산에 올라가면 찾을 수 있을 것이다. 십자가 마크 2개를 스팅크스 머리의 앞뒤로 끼우면 스팅크스 앞에 있는 다리 사이에 있는 문이 열릴 것이다. 문을 통해서 나아가면서 차분히 진행하자. 잠시 후에 물이 보게 되는데 그 아래로 다이빙을 하자. 수영을 하다 보면 석상을 하나 보게 된다. 석상의 다리를 자세히 보면 레버가 하나 보인다. 레버를 당기면 그 순간 고여 있던 물이 빠지게 된다. 물이 흘러 나가면서 라라도 어딘가로 흘러 들어가고 있다. 다름 아닌 동상 안으로 흘러 들어가는 것이다. 이제 정신을 차리고 나와 동상의 흉부 부위에 있는 스위치를 누르자. 그러면 또 다른 문이 열릴 것이다. 문을 통해 들어가서 또다른 마크를 하나 얻자. 그러면 철창이 하나 열리는데 적들이 떼거지로 몰려나온다. 이들을 처치한 다음에 계속 진행해 나가다 보면 그 마크를 사용할 수 있는 곳이 나타난다. 마크를 사용하고 나면 문이 하나 열리는데 문 밖에서는 나들라가 모넨 자객이 기다리고 있다. 꼭 마지막에만 나타나서 라라의 무적을 빼앗으려는 이들에게 부정한 말을 보여주자. 무적을 하나 찾아 가지고 나오면 클리어할 수 있다.

POWER
A TO Z

전략 시뮬레이션의 고전

삼국지 5

얼마나 기다리던 게임인가!
드디어 삼국지 5가 나왔다. 화려한 음악과 그래픽으로 재탄생한 삼국지 5.
이제 삼국지 5의 등장으로 올 연말 전략 시뮬레이션 게임의 바람이 몰려온다.



프로로그

삼국지 5는 전편에 비해 명령의 형식이 바뀌었고 도시별 턴에서 군주별 턴으로 변신하였다. 이벤트가 쉽고 상당히 많이 늘어났으며 담당관 제도가 강화되었다. 전쟁에서는 계략의 스케일이 커졌으며 진형이 도입되어 작전구사의 종류가 늘어났으며 일기토 등의 캐릭터가 확대되고 시점이 변화하는 등 기존의 삼국지에서 많은 탈바꿈을 하였다.



시나리오 소개

시나리오 1 황건의 난 (184년 1월)

한제국은 부패하고 왕조타도를 부르짖는 장각과 그의 종교 태평도의 신자들이 각지에서 봉기하게 된다. 이들은 머리에 누런 두건을 쓰고 관청을 공격하고 마을을 약탈하는데 이것을 가르켜 「황건의 난」이

라고 한다. 백성들은 수탈과 두려움에 떨고 조정은 백성들로부터 그 권위가 떨어지게 된다. 한왕조는 뒤늦게 관군에게 황건토벌을 명하고 각지에 의용군의 격문을 보내게 된다. 유비, 조조, 손건 등 뒤에 삼국지를 뒤흔들 인물들이 처음으로 움직이기 시작한다.

시나리오 2 낙양 불타오르다 (189년 12월)

황건의 난이 평정된후에도 조정에서는 외척과 환관의 권력싸움은 더욱 심화 되었다. 영제이후에 소제가 즉위하게 되면서 싸움은 극에 달하고 이 전란의 틈에 양주의 강

삼국지 5 고에이

유통사/비스코
02-401-2531

장 르

전략 시뮬레이션

시스템 요구사항

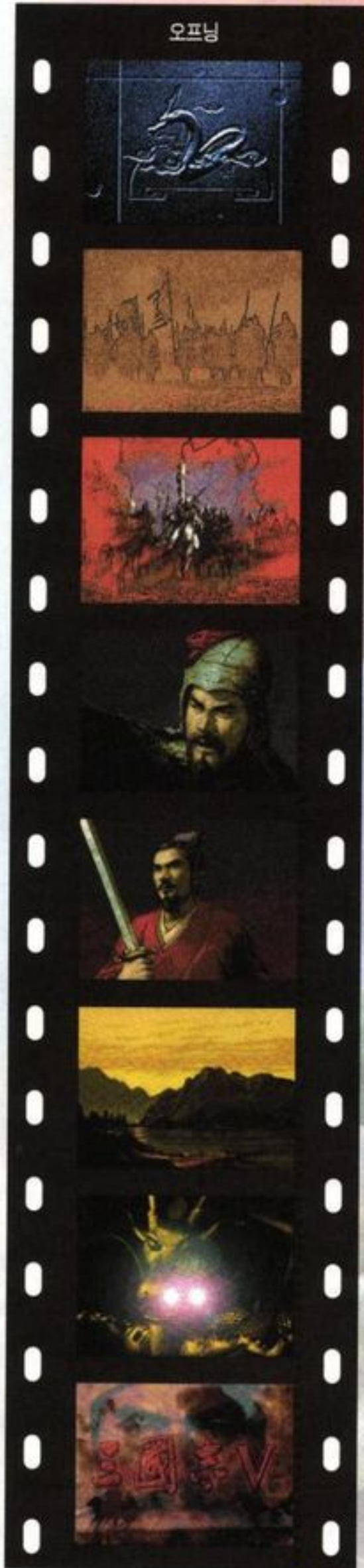
486 이상/램 8메가 이상/
마우스 필수/윈도우 3.1

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정





얼굴을 선택해 주십시오.

신무장의 얼굴들

력한 군세를 등에 업은 동탁은 낙양입성을 달성하면서 군사력등 정권을 잡기 시작했다. 동탁은 소제를 폐하고 헌제를 옹립하면서 폭정을 일삼게 되는데...

동탁의 폭정에 대항하려는 움직임은 전국으로 퍼지고 각지의 군벌들은 동탁타도를 결의하게 된다.

시나리오 3 조조의 대두 (196년 9월)

연환계에 의하여 여포는 동탁을 죽이고 장안을 손에 넣게 된다. 하지만 여포도 동탁의 부하인 이각, 광사에게 장안을 빼앗기고 동탁타도를 위해 결의했던 군벌들도 자신의 근거지로 돌아가고 천하는 군웅 할거의 시대로 진입한다.

군벌들이 천하를 노리며 기회를 볼 때 두각을 내는 사람이 있으니



둔전 이벤트



바로 조조였다. 황건의 잔당을 물리치며 그 명성으로 인재를 구하고 원술과의 전쟁을 승리로 이끌며 서주의 도겸과 예주의 여포를 굴복시킨다.

거대해진 조조는 헌제를 보호하며 수도를 자신의 근거지인 허창으로 옮기게 된다. 조조는 헌제를 보호한다는 대의 명분으로 중국대륙의 중심에 서게 되는데...



6가자 탐당관 중 모두 임명할 수 있는 것은 1월분이다

시나리오 4 하북의 폭풍 (201년 10월)

헌제를 등에 업고 중원을 차지한 조조, 공손찬을 멸망시키고 하북을 통일한 원소. 두 명분이 격돌할 것은 당연한 사실이다. 관도 전투에서 크게 패배한 시나리

오이기 때문에 조조쪽이 유리하겠다. 조조에게 항복한 유비는 조조의 암살계획이 발각되자 유표의 밑에 있다가 형주의 신야에 자리하고 자객의 습격을 받아 살해당한 손책의 뒤를 그 동생인 손권이 잇게 된다. 조조의 세력이 점점 그 위력을 더하는데...

시나리오 5 와룡출현 (208년 11월)

장판에서 조조에게 패배한 유비는 강하로 피신하고 제갈량의 권고에 손권과 동맹을 맺게 된다. 조조를 잘 알고 있는 유비와 제갈량, 수전에서는 그 상대가 없는

손권과 주유, 이들의 만남은 뒤에 그들의 존망을 결정할 만한 일을 벌이는데... 그리하여 조조와 손권 모두 제갈량을 두려워하게 된다.

조조에게 대항할 힘이 다른 군주에게는 없다. 다만 고급자가 자신의 실력을 과시하거나 중급자가 많은 속령을 누리고 싶을 때 적당한 시나리오다.

시나리오 6 삼국정립 (219년 7월)

손권에게 형주를 빌리고 장노와 유장을 에게 승리하여 한중을 노리는 유비는 조조의 대결에서 승리하게 된다. 그리고 유비는 한중왕의 자리에 오르게 되는데...

손권은 빌려주었던 형주를 되찾고자 하나 관우의 벽에 부딪히게 되어 결국조조와 힘을 합하게 된다. 결국 제갈량이 예견했던 「천하 삼분」이 성립되고 유비는 전성기를 맞이하게 된다. 인재도 많고 명성도 높으니 유비로 플레이함이...

시나리오 7 오장원의 지는 별 (234년 9월)

위와 오의 협공으로 관우가 사망하고 장비는 부하에게 살해 당한다. 유비는 관우 복수를 위해 제갈량의 만류에도 출진을 강행하여 배제성에서 유선에게 뒤를 남

지도 화면



POWER A TO Z

군 주

포 상	장수에게 금을 준다. 군주의 매력과 금의 양의 정도에 따라 장수의 충성심이 올라간다	
보 물	수여	아이템을 준다. 아이템 능력이 장수에게 추가된다. 충성도가 상승
	몰수	아이템을 뺏는다. 장수의 충성심과 군주의 명성이 떨어진다
임 면	참모, 장수, 태수를 임명하거나 해고하는 명령이다	
참 모	참모는 군주가 일을 할 때 조언을 해줌으로 능력치가 높은 장수를 고른다. 능력치가 높을수록 정확한 조언을 한다	
장 군	장군직위중에 한 직위를 준다. 용명의 정도에 따라 장군직이 다르고 그 직위에 따라 보유하는 병사수가 다르다	
태 수	속령에 태수를 정한다. 배신하면 위험하니 심사숙고 할 것	
해 고	위치한 자리에서 해고한다. 충성도가 떨어진다	
재 편	장수의 직위와 무력을 감안하여 재편성한다. 아무리 무력이 세더라도 병사가 없으면 무용지물이다	
연 회	잔치를 베풀어 장수들의 기력을 회복시킨다. 장수 1인당 금 100과 병량 500이 소모된다	

좌자의 조조 진영 방문 이벤트



매년 1월, 6가지 담당관 중에 4가지만 있으면 회의가 일어 난다

요술, 병사수와 사기 등이 회복된다



기고 사망하게 된다. 제갈량은 위연을 필두로위의 사마의와 일전을 벌이게 되는데...

계속되는 전투에 제갈량은 병으로 쓰러지게 되고 사마의는 거대한 유성이 긴꼬리를 드리우며 축의 진지로 떨어지는 것을보고 제갈량의 죽음을 예견한다.

메인화면

시작부터 변화한 모습이 보인다. 기존에 명령체계와는 다른 턴과 명성이 보이고 명령어 나열이 세분화 되어있다.



범위내의 아군이 모두 치료가 되어 전투력이 향상된다



격려. 전장의 아군부대에 사기치를 높인다

이동 (기력:25)

도시에서 도시로 장수를 이동시키는 명령으로 이동인원의 제한이 없다.

전쟁

타국과 전쟁을 벌인다.

담당

군사, 인사, 내정, 외교, 계략, 특수 6분야의 담당관을 정한다. 매년 1월이면 모든 종류의 담당관을 정할 수 있으니 이때 꼭 결정해 둘 것.

정보

도시, 군주, 재해, 진형, 부하, 장수, 소유 등의 정보를 얻을 수 있다.

기능

각종 환경설정과 저장, 로드, 게임 종료가 되는 곳이다.

휴양

한달의 턴을 종료하고 다른 군주에게 턴이 넘어간다.

가끔은 상인이 찾아와 아이템을 판다

전쟁 명령어

기본 명령

부대일람

아군부대의 정보를 본다

퇴각위임

단독부대퇴각	한 부대를 자국의 도시나 공백지로 퇴각시킨다
전군퇴각	모든 부대를 자국의 도시나 공백지로 퇴각시킨다
대기 장수	출진하지 않은 나머지 장수를 퇴각시킨다.

위임

전군위임	전군을 컴퓨터에 위임한다. 마우스를 동시에 좌우 클릭하면 위임 해제를 할 수 있다
부대위임	특정부대를 컴퓨터에 위임한다

진행정보

진행의 정보를 표시하는 것으로 진행의 장단점과 이동력, 사정거리 등이 표시된다

명령종료 턴을 종료한다.

부대별 명령

이동

부대를 이동시키는 명령으로 진행에 따라 이동거리가 다르다. 이동 후 적이 근접해 있을 경우 공격을 할 수 있다.

부대의 기동력이 높아져 이동거리가 넓어진다. 적이 혼란해져 빨리 공격하거나 식량이 부족할 때 적의 원군이 도착하기전 공격할때 등 다양하게 사용할 수 있다.

방향

부대 이동후나 제자리에서 머리 방향을 결정한다.

진행(진립)

다른 진행으로 바꿀 수 있다. 군주는 진립의 능력이 없어도 바꿀 수 있다.

선동

선동을 자주 행하여 전쟁시 주민들을 선동하게 한다. 주민이 선동하면 적이 성에 있더라도 병력을 회복하지 못한다.

배반

매복무장이나 작적무장, 일반무장을 배반하게 하여 아군으로 만든다. 일반무장은 상성치를 잘 활용한다면 의외의 성과를 얻을 수 있다.

속공(속공, 체력 25)

공격

적의 부대가 공격의 거리안에 있다면 공격할 수 있는데 남은 병사수가 숫자로 표시되고 숫자가 0이 되면 그 부대는 사라지게 된다. 괄호안은 필요한 진행이나 능력

통상	진행상관없이 평범한 공격이다
일제(학익)	적의 부대를 아군의 2부대 이상이 감싸고 있을때 일제히 공격을 가한다
돌격(어린, 봉시)	적부대로 뛰어들어 총공격한다. 적의 부대에 큰 피해를 줄 수도 있으나 아군의 피해도 무시할 수 없다
궁시(기사)	활로 공격한다. 용사의 능력이 없다면 아군의 피해는 없다
화시(기사, 화시)	활공격으로 불을 지른다. 성공하면 화계의 효과가 난다
일기	삼국지의 장점으로 장수끼리 일대일 대결을 한다. 단검등의 새로운 요소 추가로 더욱 박진감이 넘친다
난사(체력50)	화살로 사방의 부대를 공격한다. 여러부대를 공격할 수 있으나 적에게 용사의 능력이 있다면 반격당한다
분기(체력30)	인접한 사방의 적을 공격한다

계략

계략을 사용하려면 한가지이상의 특수 능력을 가지고 있어야 한다. 괄호안은 필요한 특수능력

화계(화계)	인접한 지역에 불을 지른다. 비가오는 날은 화계가 일어나지 않고 바람의 방향대로 번져나간다
수계(체력50)	물위에 있는 적에게 사용한다. 공격의 효과가 매우 크다. 「수신」의 능력을 가지고 있는 적 장수가 있다면 수계는 소용이 없다
진화	범위내의 불을 진화하여 화계로 인한 피해를 없앤다
수습	혼란에 빠져 명령불가인 부대를 회복시킨다
혼란	적의 부대를 혼란에 빠지게 한다. 혼란에 빠지면 행동을 할 수 없게 된다
내분	인접한 적의 부대끼리 싸우게 한다
고무(체력25)	인접한 아군부대의 사기를 높인다
격려(체력60)	현재 전장에 있는 모든 아군부대의 사기를 높인다. 전쟁중 사기가 없어지면 퇴각하고 만다
치료(체력35)	인접한 아군부대의 부상병을 치료한다
기우(체력20)	기우제를 드려 비가 오게 한다. 넓은 면적이 화계공격을 당할 때 효과적이다
천변(체력30)	맑음, 흐림, 비, 호우의 4가지중 하나의 날씨를 하늘에 기도한다
점술(체력50)	군주에 관한 점을 친다. 아군의 사기가 올라가거나 상대의 수명을 단축시키는 등 의외의 효과를 볼 수 있다
도술(체력50)	현재 전쟁중인 아군전부대의 사기와 병사수를 회복한다
환술(둔감천서 삼권:체력60)	범위내의 적부대 병사수와 사기치가 떨어진다
복병(체력30)	복병으로 숨어 있다가 적을 급습한다. 적이 혼란에 빠지는 경우가 있다
토석(체력50)	높은곳에서 낮은 곳으로 토사 공격을 한다
낙석(체력30)	성이나 관동의 위에서 돌을 떨어뜨려 공격한다

POWER A TO Z

담당 명령

삼국지5의 특히 다른점이 이 담당관제도인데 각기 옷이 다른 6명의 담당관들이 군주의 명령을 기다리고 있다.

내정 (기력:30)

명령 한번이면 여러도시에 영향을 미친다. 정치력, 매력, 지력, 무력등이 영향을 줌으로 한번의 명령으로 큰 효과를 노리자.

외교	외교는 사자의 정치력과 매력, 상대국과의 적대치 그리고 사자가 가지고 가는 공물의 양에 따라 성사 여부가 결정된다. 모두 6가지의 명령어가 있다
동맹(기력:60)	상대군주에게 60개월까지의 동맹을 요구한다. 동맹이 성사되면 상대국과 적대치가 떨어지게 되고 공동작전과 연구,원조요구가 가능해진다
공동(기력:40)	타국에게 공동으로 쳐들어갈 것을 요청한다. 3개월이내에 제 3국을 공격하지 않으면 약속국과 적대치가 올라간다
진상(기력:30)	상대국에게 공물을 바친다. 적대치가 감소한다
협박(기력:50)	협박으로 항복하게 한다. 성공하면 상대장수와 물자가 모두 자신의 소유가 되지만 실패하면 적대치가 올라간다
연구(기력:50)	동맹국과 함께 신무기를 개발한다. 무기마다 제작기간이 다르므로 동맹기간을 잘 감안할 것
원조(기력:40)	동맹을 맺고 있는 상대군주에게 원조를 요청한다

인사

수색(기력30)	아직 발견되지 않는 장수를 찾는다
등용	재야장수나 탐이하는 타국의 장수를 자신의 배하로 들어오게 한다



□난사로 다수의 적을 공격
□기우의 전략

군사

징병(기력:30)	도시의 백성들을 강제로 군에 들어오게 한다. 군주의 명성이 떨어지게 된다
모병(기력:30)	돈을 주고 용병을 고용하는 것으로 징병보다 많은 병사를 얻을 수는 없지만, 훈련도와 사기도가 높은 강한 병사를 얻을 수 있다
훈련(기력:30)	병사를 훈련시켜 훈련도를 높인다
약탈(기력:40)	도시 주민으로 부터 금과 병량을 약탈하는 명령으로 같은 도시에서 1번 이상 할 수 없다

계략

작적(기력:40)	상대국의 장수를 유혹하여 전장에 출진했을 때 배반명령으로 배신하게 한다
구호(기력:40)	적군의 태수를 독립시켜 그 군주와 싸우도록 하는 방법
선동(기력:40)	주민을 선동하여 전쟁에서 반란이 일어나게 한다
공작(기력:40)	잠입하여 성을 부수어 방어도를 떨어 뜨린다
풍문(기력:40)	상대군주의 나쁜소문을 낸다. 충성도가 떨어진다

특수

매복(기력:40)	재야장수처럼 상대국의 장수로 들어간다. 전쟁시에 아군으로 배반시킬 수 있다
수행(기력:80)	1년간 수행을 떠나게 된다. 수행중에 특수능력을 배우거나 편지 등을 보내올 때가 있다
상인(기력:20)	상인과 거래한다
순찰(기력:30)	도시의 백성을 돌려 살핀다. 순찰중에 백성의 불만을 해결해주면 명성이 늘어난다



명령어 소개를 마치며

사실 시뮬레이션 게임은 명령어 이해가 가장 중요하다. 명령어만 확실히 이해하고 잘 활용한다면 모두 게임전문가가 될 수 있다. 다만 우려되는 것은 전편과의 차이점인데 명성이 중요해져 명성에 따라 명령의 탄수가 바뀐다는 것 한 번의 내정에 속령전체가 영향을 받는 등의 색다른 점이 약간은 당황하게 하는 면이 있다. 하지만 결국 삼국지 5는 더욱 시뮬레이션 게임 같아진 것 같고 기존 삼국지 시리즈에서의 장점만을 갖다 붙였다는 생각이 들게끔 해준다. 그리고 전편과는 비교가 되지 않을 만큼의 이벤트가 있는데 여기서 일부 소개 하기로 하겠다.

이벤트

1. 위왕즉위 이벤트

시나리오 15 중에서 216년 5월경에 일어난다. 조조가 군주로서 허창과 업을 포함한 12도시 이상을 소유하고 조비, 조식, 종희가 조조의 부하장수로 되어 있다면 조조가 위왕으로 즉위하는 이벤트가 일어난다.

안중왕즉위 이벤트

시나리오 15중에서 219년7월, 유비가 군주이고 한중, 성도를 포함한 8도시 이상을 지배하고 있으며 제갈량, 장비가 유비의 부하장수로 되어있고 조조나 조비가 군주로서 허창과 업을 포함하여 12개 도시 이상 지배하고 있으면 일어난다.

오왕즉위 이벤트

시나리오 16 중에서 221년8월, 손권이 군주로서 건업을 포함 8도시 이상을 지배하고 있어야 한다. 유비나 유선이 군주로서 한중과 성도를 포함한 8도시 이상 지배하고 있고 조조나 조비가 허창과 업을 포함, 12개 도시 이상 소유하고 있어야 한다. 장소, 서서, 제갈근이 손권의 부하장수여야 하며 조조나 조비가 게임자의 군주일때는 이 이벤트가 발생하지 않는다. 그 이유는 위제국이 오에게 왕위를 수여한다는 내용이기 때문에.... 물론 위왕즉위 이벤트가 나온 후라야 한다.

공손연 왕위이벤트

시나리오 17 중에 237년 1월6월 사이에 일어난다. 공손연이 양평태수로 조범, 비연, 윤식중 1명 이상이 양평에 일반장수로서 존재

하여야 하고 매복장수여서는 안된다. 양평과 낙양을 누구든지 같은군주가 군주가 소유하고 있어야 한다.

2. 위나라 황제 이벤트

시나리오 16에서 220년 10월경에 발생한다. 조조나 조비가 군주로서 낙양을 포함한 12개 도시 이상 지배하고 화타, 왕랑, 사마의가 조조나 조비의 부하장수로 있어야 한다.

촉안 황제 이벤트

시나리오16에서 221년4월경에 발생한다.

유비가 군주로서 성도를 포함 8도시 이상 소유하고 있고 조조나 조비가 위나라황제 이벤트가 일어난 후나 황제여야 한다. 조조나 조비가 낙양을 포함 12도시 이상 소유하고 있고 제갈량이 유비의 부하장수 이어야 한다.

오나라 황제 이벤트

시나리오16중에서 229년 4월에 일어난다. 손권이 군주로서 건업을 포함해 8도시 이상을 소유하고 있고 제갈각, 육손이 부하장수로 존재해야 한다.

조조, 조비, 조창, 조식, 조예 중 누군가가 황제가 되어있어야 하고 낙양을 포함 12도시 이상을 지배 하고 있거나 유비, 유봉, 유선중 누군가가 황제가 되어있고 성도를 포함 8도시 이상을 소유하고 있으면 일어난다.

원술의 황제 이벤트

시나리오 13중에서 197년3월에 발생한다. 원술이 군주로서 여남,



순찰을 하다 백성의 요구를 들어주면 명성이 올라간다



왕의 죽음. 일족은 사라지고...

수춘을 소유하고 있고 기영, 장훈, 뇌박이 부하장수여야 한다. 물론 아이템으로 옥새를 가지고 있어야 한다.

3. 일반황제 이벤트

유일하게 가상 시나리오에서도 일어나는 이벤트이다. 시나리오 17중에 1월에 일어나며 군주의 소재 도시에 참모가 존재해야 한다. 아이템중에 「옥새」를 소유하고 지배도시가 30이상이어야 한다.

일반황제 이벤트는 한번 일어난게 되는데 일반군주가 황제의 등극여부를 결정하게 된다. 만약 황제 등극을 거부하였을 경우는 다

시 발생할 수도 있다.

4. 연환계 (연희)

알다시피 연환계는 조선과 왕운의 계략으로 여포를 이용해 동탁을 주살하는 계략이다. 시나리오 2번에서 192년1월에 일어난다. 동탁이 장안을 소유하고 장안의 민충성도가 49이하로 왕운, 여포, 이숙이 동탁의 부하장수로 있어야 한다.

연환계(봉의정)

시나리오 2번 192년2월 연환계의 연희가 발생한 다음달에 일어난다. 역시 장안을 동탁이 지배하고 있고 왕운, 여포, 이숙이 동탁의 부하장수이다. 이유가 동탁의 부하장수인 경우 선택권이 주어지며 이후의 이벤트를 볼 수 있다.

연환계(직사)

시나리오 2번 192년3월, 연환계 봉의정이 발생한 다음달에 나타난다. 장안을 동탁이 소유하고

POWER A TO Z

왕윤, 여포, 이숙이 동탁의 부하 장수로 남아있다.

연환계(주살)

시나리오 2번 192년4월, 연환계 칙사까지 발생한 다음달에 나타난다. 역시 장안을 동탁이 지배하고 왕윤, 여포, 이숙이 동탁의 부하장수로 남아있으면 이벤트가 일어난다. 이 이벤트가 일어난후에 동탁의 일부 부하장수가 사망하거나 재야로 떠나버린다.

5. 삼고초려

시나리오14 중에서 200년 1월 이후의 계절의 시작달(1\4\7\10월)에 발생하고 유비의 지배도시가 신야를 포함 8도시이하 이며 관우, 장비가 유비의 부하장수여야 한다. 제갈량이 미발견 장수이고 방문의 선택이 주어진다. 단, 이 이벤트는 서서가 유비를 떠나는 이벤트 중에 일어나게 되는데 조조가 서서를 동용하지 않으면 일어나지 않는다.

삼고초려 두번째

시나리오14, 초려를 한번 찾아가는 이벤트후에 발생. 유비의 지배도시가 신야를 포함 8도시이하 이고 관우, 장비가 유비의 부하장수로 남아있어야한다.

삼고초려 세번째

시나리오14, 초려를 두번째 찾아가는 이벤트 후에 발생. 유비의 지배도시가 신야를 포함 8도시이하 이고 여전히 관우, 장비가 유비의 부하장수이다

모든 방문에는 선택이 주어지는데 여기에 따라 이벤트의 지속이 결정된다.

6. 동작대 (건조)

시나리오14, 207년 조조가 군주로서 업을 포함한 8도시이상 소유하고 금을 10000이상 소유하고 있어야 한다. 조조의 소재도시에 참모가 있어야 한다.

동작대 (완성)

시나리오14, 210년 4월 동작대 건조의 이벤트후에 210년 4월까지 조조가 업을 지배하고 있으면 발생. 시나리오5에서는 210년 4월 저절로 발생.

7. 서서, 유비를 떠나다.

시나리오 14중에 208년 1월.

유비, 조조가 군주이며 유비의 지배도시가 신야를 포함 8도시이하 이어야 한다. 조조의 지배도시가 허창을 포함하여 유비의 2배수 이상이고 서서가 유비의 부하장수이며 정욱이 조조의 부하장수일 것.

조조가 게임자의 군주인 경우 「책략을 걸것인가」를 선택하게 되고 유비가 게임자의 군주인 경우 「서서를 보낼것인가」를 선택하게 된다. 선택에 따라서는 이벤트가 중단되고 삼고초려이벤트가 발생하지 않게된다.

8. 오후대장완성

시나리오 15중에 한중왕 이벤트가 발생한 직후이고 관우, 장비가 유비의 부하장수여야 한다. 조운, 황충, 마초, 위연중 3명 이상이 유비의 부하장수일 것.

9. 반동탁동맹

시나리오2에서 190년 1월에 발생하며 동탁, 조조, 원소가 군주이며 원소나 조조가 동탁과 동맹을 맺지 않고 있으며 낙양, 홍농, 장안이 동탁의 지배도시여야 한다. 진유가 조조의 지배도시이고 남피가 원소의 지배도시라면 발생. 이유, 여포, 화옹이 동탁의 부하장수여야 한다.

10. 동탁이 장안으로 천도

시나리오2에서 190년 2월 에 발생 동탁, 조조, 원소가 군주이며 낙양, 홍농, 장안이 동탁의 지배도시이다. 반동탁동맹이 발생하고 낙양인구가 4000(40만명)이상 이며 이유, 왕윤이 동탁의 부하장

수로 있으면 선택하여 이동할 수 있다. 선택에 따라 천도여부가 정해지고 연환계에 영향을 준다.

11. 현재사망

시나리오 16중에서 234년4월에 발생한다.

12. 둔전제 실시

시나리오12 중에서 196년1012월에 발생하며 조조가 군주로서 존재 한호가 조조의 부하장수이고 허창이 조조의 지배도시로써 소재 도시에 참모가 있어야 한다. 조조가 금3000이상을 소유하고 있어야 한다.

13. 사람중엔 여포, 말중엔 적토마

시나리오1중에 계절의 시작(1.4.7.10)시에 일어난. 게임자 소재 도시에 참모가 있고 여포의 신분이 타군주의 부하장수이다.

14. 비육의 영

시나리오4 중에 203년207년사이 1월에 일어난. 유비의 지배도시가 신야를 포함 3도시 이하이고 소재도시에 참모가 있어야 하며 게임자가 유비를 담당해야 한다. 컴퓨터가 유표를 담당하고 있고 양양을 지배 해야한다.

15. 마씨중에 제일은 백미

시나리오 45 중에 이적, 제갈량이 유비의 부하장수로 유비의 지배도시에 미 발견장수로서 마량이 존재하고 있어야 한다.

16. 구품관인법제정

시나리오16중에 220년1월6월 사이에 일어난. 조조나 조비가 군주로서 존재하고 진군이 부하장수이다. 조조의 지배도시가 12도시이상여야 한다.

17. 출사표

시나리오56중에서 227년3월에 발생한다. 유선이 황제이고 조조 일족이 황제여야 한다. 유선이



수행중인 장수. 무엇이든 배운다



태풍의 상륙. 치수가잘 되어있다면 걱정은 없다



수행을 마치고 돌아오면 특수능력이 생기기도 하는데...

양위를 받은 후 조조가 황제로



성도, 하변, 자동을 소유하고 있어야 하며 조조일족의 황제가 장안, 천수, 안정을 지배하고 있어야 한다. 조조일족황제의 지배도시가 유선의 지배도시에 2배이상이며 제갈량이 유선의 배하에 있으면 된다. 특히 제갈량의 소재가 하변이외의 도시이어야 한다.

18. 공명의 유지를 잇는 강유 이벤트

시나리오16번 중에서 유비나 유선이 황제이어야 하고 조조일족이 황제이어야 한다. 제갈량, 강유, 장비가 유비나 유선의 부하장수이고 제갈량의 소재가 한중, 하변, 천수, 안정의 어느 한 곳이어야 한다. 장안이 조조일족황제의 지배도시이고 조조일족황제의 지배도시가 유비일족의 지배도시보다 많아야 한다. 제갈량이 아이템 「병법24편」을 소유하고 있고 제갈량과 유선이 다른도시에 있어야 한다.

19. 간신의 참언

시나리오가 67중에 유선이 황제이어야하고 제갈량, 동윤이 사망상태이어야 한다. 강유, 염우가 유비의 부하장수이어야 한다. 천수와 성도가 유선의 소유이어야 하고 각각의 도시에 외교의 능력을 가진 장수가 2명이상씩 존재해야 한다. 안정과 장안을 타군주가 소유하고 있고 강유가 천수의 태수로 있어야 한다.

20. 외인의 조공

시나리오 17중에 239년 정도에 발생한다. 낙양과 양평을 같은 군주가 지배하고있고 참모가 있어야 한다. 군주의 신분이 황제이어야 함에 주의 하자.

21. 양호와 육항의 대치

시나리오17중에 육항과 양호가 각각 다른 세력의 부하장수이고 육항과 양호가 각각 인접하는 도시의 태수이어야 한다. 같은 조건으로 3개월까지 계속 이어짐.

22. 미영공보다 못하다.

시나리오15중에서 유비가 군주이며 제갈량, 관우, 장비가 부하장수이다. 유비와 마초, 제갈량이 같은 도시에 있다. 관우가 있는 도시가 유비, 마초, 제갈량의 소재도시가 아니면 된다. 유비가 마초를 등용하면 된다.

23. 건업천도

시나리오16중에서 손권이 군주이고 장소, 장평이 손권의 배하에 있다. 건업이 손권의 지배도시이고 손권이 건업이외의 도시에 소재하고 있어야 한다. 장평이 천수를 다해 사망하면 일어난다.

24. 위공추거소동

시나리오15에서 212년10월에 발생한다. 조조가 군주이고 허창, 업을 포함 12도시이상 지배하고 있어야 한다. 동소, 순욱이 조조의 부하장수로 매복장수면 안된다.

25. 이주사람 잡기

시나리오16에서 230년 1월에 발생한다. 군주가 건업과 오를 지배하고 있고 소재하고 있어야 한다. 군주의 소재도시에 군사의 참모가 있어야 한다. 참모의 지략과 무력이 높아야 성공할 수 있다.

26. 감흥패, 오국으로 망명

시나리오14에서 208년46월에 발생한다. 유표나 유종이 군주로서 양양과 강하를 소유하고 있고 손권이 건업외에 1도시를 지배하고 감능과 소비가 유표일족군주의 부하장수이어야 한다. 단, 감능은 충성도가 80 이하이어야 한다.

27. 현령 방통

시나리오15에서 일어난다. 유비가 군주이며 제갈량, 방통, 장비가 유비의 배하에 있다. 방통의 소재가 형주남부사군(이릉, 영릉, 계양, 장사)중 어느 한 곳이고

유비의 소재가 형주남부사군이 아닐 것. 유비의 소재도시 인구가 방통소재도시 인구보다 많아야 한다.

28. 호랑이를 쫓다

시나리오 12중에서 계절의 시작인 1.4.7.10월에 발생한다. 조조가 군주이고 하후돈이 그 배하에 있다. 전위는 조조의 지배 도시에 재야나 미발견 장수이어야 한다. 전위와 하후돈의 소재도시가 같고 전위 소재도시의 민충성도가 80이상이어야 한다.

29. 호치 대 악재

시나리오12중에 1.4.7.10월에 일어난다. 조조가 군주이고 전위가 조조의 부하장수이며 허저가 조조지배도시의 재야나 미발견장수이어야 한다. 허저와 전위의 소재 도시가 같고 허저소재도시의 민충성도가 80%이상이어야 한다.

30. 장각 사망이벤트

시나리오1 중에서 184년 8월에 일어난다. 장각이 컴퓨터가 조정하는 군주이고 장보, 장양이 장각의 부하 장수이어야한다.

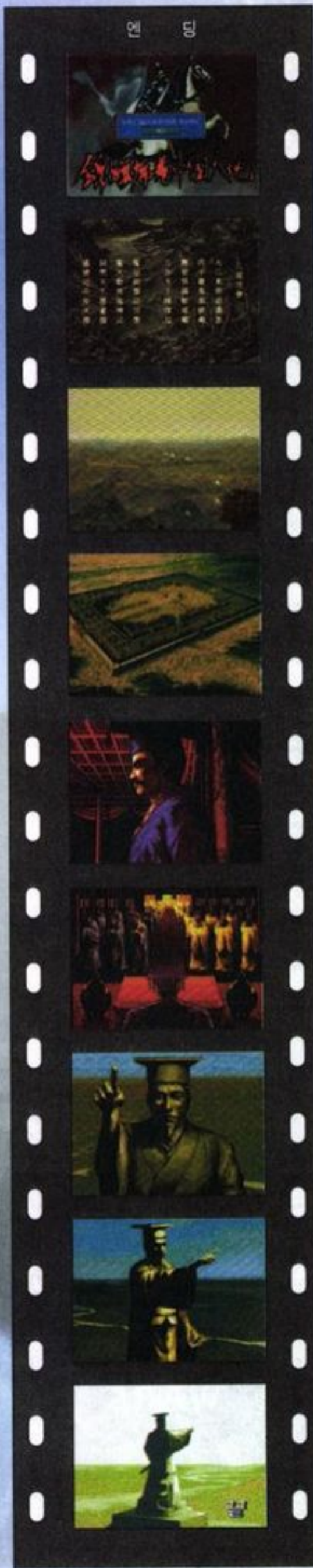
31. 흉마적노

시나리오 14중에서 203년207년 9월에 발생한다. 유비, 유표가 군주이고 유비가 게임자가 조정하는 군주이다. 단, 유표가 컴퓨터 군주, 유비의 지배도시가 신야를 포함 3도시 이하이어야 하고 유표는 양양을 지배 하여야 한다. 유표와 유비가 동맹중이고 이적이 유표나 유비의 부하장수가 아니며 유비가 아이템인 「적노」를 소유하고 있어야 한다.

32. 조조의 진영을 찾는 작비

시나리오16에서 4월6월중에 일어난다. 조조는 게임자가 조정하는 군주이고 업을 포함해서 18도시이상을 소유하고 있어야 한다. 유비도 군주로 있어야하고 작비는 미발견장수로서 조조의 지배도시

에 있어야 한다.



5년여만에 부활한 신디케이트의 부활

신디케이트워즈 (Syndicate Wars)

전세계 게이머들을 기다리게 하였던 신디케이트 워즈가 드디어 그 베일을 벗고 우리 앞에 나타났다. 지난 1편이 워낙 큰 호응을 얻었기 때문에 발매 몇 달 전부터 미국 전역을 떠들썩하게 할 정도였다. 이번에도 역시 볼프로그 사가 참여하여 자사의 게임 제작 기술을 다시 한 번 선보였다.



신디케이트 워즈

볼프로그

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장 르

액 션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
마우스, 키보드 지원

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정

프롤로그

신디케이트 워즈가 무엇보다 더욱 부드러워진 스크롤 화면과 편리한 인터페이스는 1편보다 향상된 느낌으로 다시 등장했다. 특히 3차원 시뮬레이션 게임에서나 느꼈던 부드러운 화면 흐름을 게임에서 느껴 볼 수 있을 것이다. 여기에 3차원과 2차원 화면이 합쳐진 배경 화면은 실제 도시를 연상케 한다. 게이머는 세계의 전 도시를 돌면서 이 땅의 평화를 되찾아 주어야만 한다. 그 도시 중에서는 서울도 포함되어 있어 더욱 눈길을 끈다.

전반적인 난이도는 1편의 수준을 훨씬 능가한 편이다. 단순히 브리핑을 보아서는 제대로 파악하기 힘들 정도로 진행 방법이 까다롭다. 볼프로그사에서 좀더 게이머들에게(?) 생각할 만한 틈을 주는 것은 좋겠지만 이것은 너무 심하지 않을까 싶다. 1편에 이어서 신디케이트 세력은 전 세계를 장악



하는데 성공하였지만 뜻하지 않는 반란 세력으로 곤란을 겪게 된다. 그들은 중앙 컴퓨터에 침입하여 사람들 칩의 내용을 수정하여 사회를 혼란시켰다. 이제 게이머는 이 혼란을 되찾고 전세계의 평화를 되찾는 중대한 임무를 지냈다.

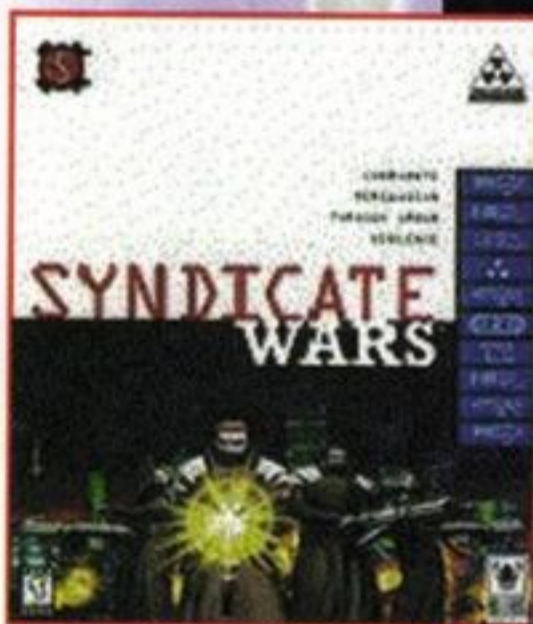
스테이지의 목적 이해하기

사실 신디케이트 워즈가 전편보다 난이도가 어려워졌고 스테이지 숫자도 많아진 것은 사실이다. 그러나 대부분의 스테이지 스타일은 몇 가지 미션으로 분류해 볼 수 있다. 잠시 후에 각 스테이지 클리어하는 방법을 자세히 소개하겠으니, 그때 각 스테이지 완수 방법을 참조하면 될 것이다.

ASSINNATE

가장 일반적인 스타일의 스테이지이다. 레이더를 살펴보면 적의 시설물이나 적들 중에 레이더를 발사하는 물체들이 있다. 이러한 물체를 모조리 제거하면 클리어 하게 되는 스테이지이다.

□한동안 도시의 평화는 유지되고 있었다



게임의 조작키

<엑스표 키>, <마우스>

에이전트의 이동을 관장하는 키이다. 전 후 좌우 이동이 가능하며 게임이 2D 화면 이면서 한편으로 3D적인 효과를 내고 있다는 것에 유의하면서 에이전트의 방향을 조작해야 할 것이다.

<숫자키>

각 해당되는 에이전트의 번호를 입력하면 그 에이전트가 리더로 된다. 그리고 빠르게 두 번 해당되는 번호 키를 누르면 그 번호에 해당하는 에이전트가 화면에 확대되어 표시된다.

<~>

누를 때마다 차례대로 에이전트들을 그룹 행동을 하도록 명령할 수 있다. 예를 들어 처음 시작 부분에서 <~>키를 4번 누르면 모든 에이전트들을 데리고서 다닐 수 있다. 에이전트가 그룹 행동을 하게 될 경우에는 목표물에 집중 사격 등을 하여 효과적인 공격을 펼칠 수 있다. 하지만 때에 따라서 작전 효율이 떨어질 수도 있으며, 자칫하면 몰살당할 위험도 있다.

에이전트들을 오른쪽 시계 방향으로 회전시킨다.

<P> 게임을 일시 정지시킨다.

<R> 다시 이번 스테이지를 시작한다.

<K> 키보드 컨트롤을 재조정한다.

잠시 건물들을 일시적으로 제거할 수 있다. 건물을 없앨 경우 건물 사이에서 생

기는 시각 차로 생기는 불편함을 잠시나마 해소할 수 있다. 예를 들어 건물 사이를 이동할 때에는 건물 사이에 가려 에이전트의 움직임이 파악되지 않는다. 그냥 이동 중이라면 상관없지만 혹시 적이 숨어 있을 경우에는 꼼짝없이 당하게 된다. 따라서 건물 사이를 지날 때에는 한 번쯤 키를 눌러 주어 현재 주위의 상황을 점검해 볼 필요가 있다.

<ALT>+<D>

한 마디로 자폭하는 키이다. 미션에 따라서는 어쩔 수 없이 에이전트를 희생해야만 하는 미션도 있다. 이때에는 이 키를 눌러서 에이전트를 잃는 한이 있더라도 큰 목적을 위해 과감히 실행하기 바란다.

<SHIFT>+<ESC>

만약 모뎀 플레이를 하고 있을 경우, 이와 같이 키를 입력해 주면 멀티 플레이어 미션을 마칠 수 있다.

<F8>

해상도를 조절하는 키이다. 게임은 크게 320*200 해상도와 640*480 해상도로 나뉘어지는데 처음 기본치는 640*480 해상도로 책정되어 있다.

<F9>

에이전트의 분위기를 바꿀 수 있는 키이다. <ALT>키와 <+>를 한꺼번에 누른 다음에 해당 에이전트를 지정하여 바꿀 수도 있다. 이 키를 이용하면 게임을 새로운 분위기에서 펼칠 수 있다는 장점이 있다. 총 4종류의 컬러가 존재한다.

<F11>

화면 전체의 밝기를 조절하는 키이다.

개 존재한다. 주로 무기를 집어 오거나 시민들을 호위하는 임무가 대부분이다.

중요 스테이지 공략법

게임은 총 21스테이지로 구성되어 있다. 물론 유로코프를 선택하여 게임 하느냐 아니면, 신흥 종교 집단으로 선택하느냐에 따라 스테이지 진행 방식이 달라진다. 여기서는 유로코프를 택하여 진행하는 방식으로 이끌어 나가겠다.



■누군가에게 총을 맞고 쓰러지는 경찰관

■새로운 무법자들이 등장했다

만약 유로코프로 진행되는 스테이지를 모두 클리어 했다면 반대로 신흥 종교 집단을 선택하여 진행하는 스토리 라인으로 게임을 진행해 보기 바란다. 등장하는 무기들이 다르며 약간의 진행 방식이 다르다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 본지에서는 스테이지 중에서도 가장 어렵다고 말하는 스테이지만 모아서 공략해 보기로 하겠다. 본지에서 설명하지 않는 스테이지는 굳이 따로 설명하지 않아도 브리핑 사항대로만 하면 웬만하면 클리어할 수 있으니 한 번 도전해 보기 바란다.

No. 1~2 스테이지

초반부라 어렵지 않은 스테이지이지만 초보자들을 위해 설명하기로 하겠다. 1~2 스테이지의 주목적은 적을 사살하고 난 다음에 지정된 목표물을 모조리 파괴하면 미션을 마칠 수 있다. 일단 지도

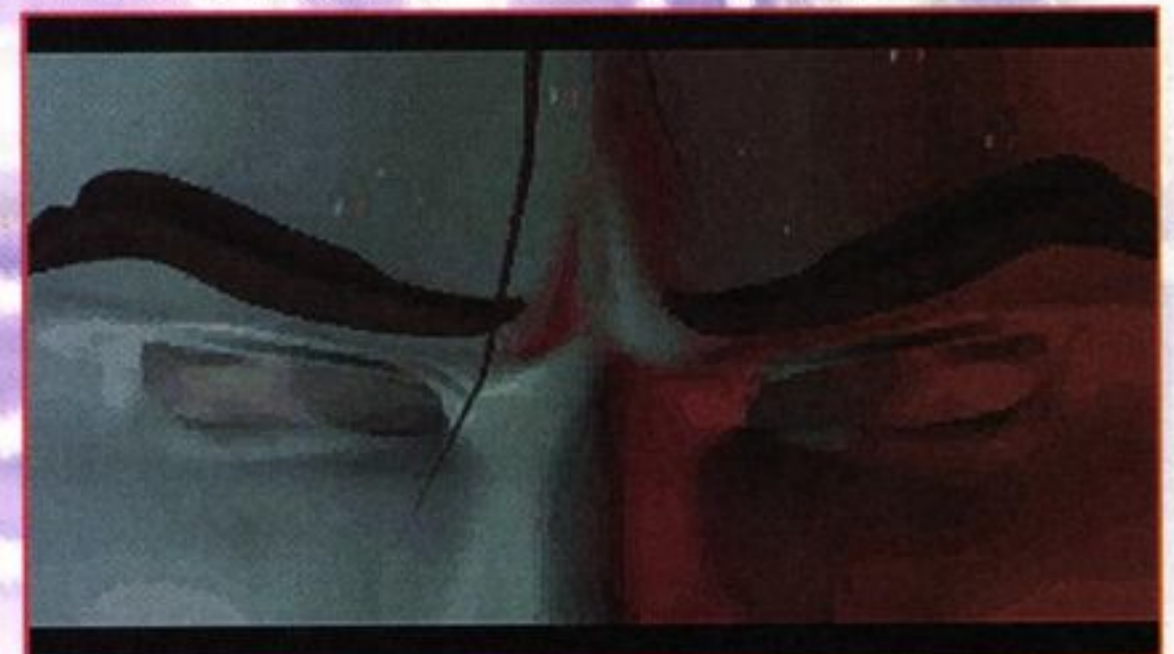


화면을 보고서 레이더가 발산되는 곳으로 에이전트를 이동시키자. 때로는 적들이 될 수도 있고 시설물이 될 수도 있다. 시설물의 경우 그 앞에 있는 가로등이나 각종 패널에다가 총을 쏘아 대면 시설물을 폭파시킬 수 있다. 스테이지 2의 경우는 시설물을 파괴시킨 다음에 다시 레이더가 발산되는 곳으로 나와서 그곳으로 들어가면 최종적으로 스테이지를 마칠 수 있게 된다.

No. 3 스테이지

신디케이트 1을 해보지 않은 초보자들이 대부분 헤매게 되는 곳이다. 왜냐하면 스테이지 3부터는

■분노를 삼키는 사람들



PERSUADE

전파를 발사하는 적을 세뇌기를 사용하여 우리편으로 만들게 해야 한다. 제 3번째 스테이지부터 이러한 세뇌 스테이지가 등장하게 된다.

ELIMINATE AGENTS

레이더 상에 빨간 색으로 표시되는 신디케이트들을 모조리 죽이면 된다.

기타

위의 주된 3가지 스테이지 스타일 외에 특수한 스테이지들이 몇

POWER A TO Z

세뇌기를 사용해야 하기 때문이다. 이번 스테이지의 브리핑을 읽어보면 알겠지만 기술자를 세뇌시켜서 아군 편으로 데리고 와서 연구 개발에 이용해야 한다.

일단 차량을 한 대 탈취한다. 처음 시작 부분 부근의 주차장에 보면 한 대가 세워져 있을 것이다. 차량에 탑승하는 방법은 차량

때 주의해야 할 점은 기술자가 아군이고 적군이고 간에 총을 맞으면 안된다는 것이다. 기술자가 죽을 경우 미션이 실패로 돌아가 다시 처음부터 시작해야 하니 주의해야 한다.

No. 6 스테이지

본격적으로 스파이더들이 등장하는 스테이지이다. 건달처럼 생긴 녀석들이 에이전트 일행을 가로막을 것이다. 그러나 건달들은 별다른 힘을 쓰지 못하고 아군의 화력에 밀리고 만다. 그들에게서 몇 가지 무기들을 얻을 수 있을 것이다. 이제 스파이더들이 떴거지로 등장한다. 무엇보다 스테이지의 목적인 스파이더 물리치기 작전을 성공시키기 위해서는 피나는(?) 노력이 필요하다. 일단 정면 승부는 불리하니 스파이더를 밖으로 유인하도록 하는 방법을 구상하자. 스파이더를 유인해 내면 에이전트를 향해 성큼 성큼 다가올 것이다. 여기서 아까 건달들에게서 얻은 폭탄을 장치해 나가면서도 망치다 보면, 스파이더는 미처 그것을 발견하지 못하고 밟게 된

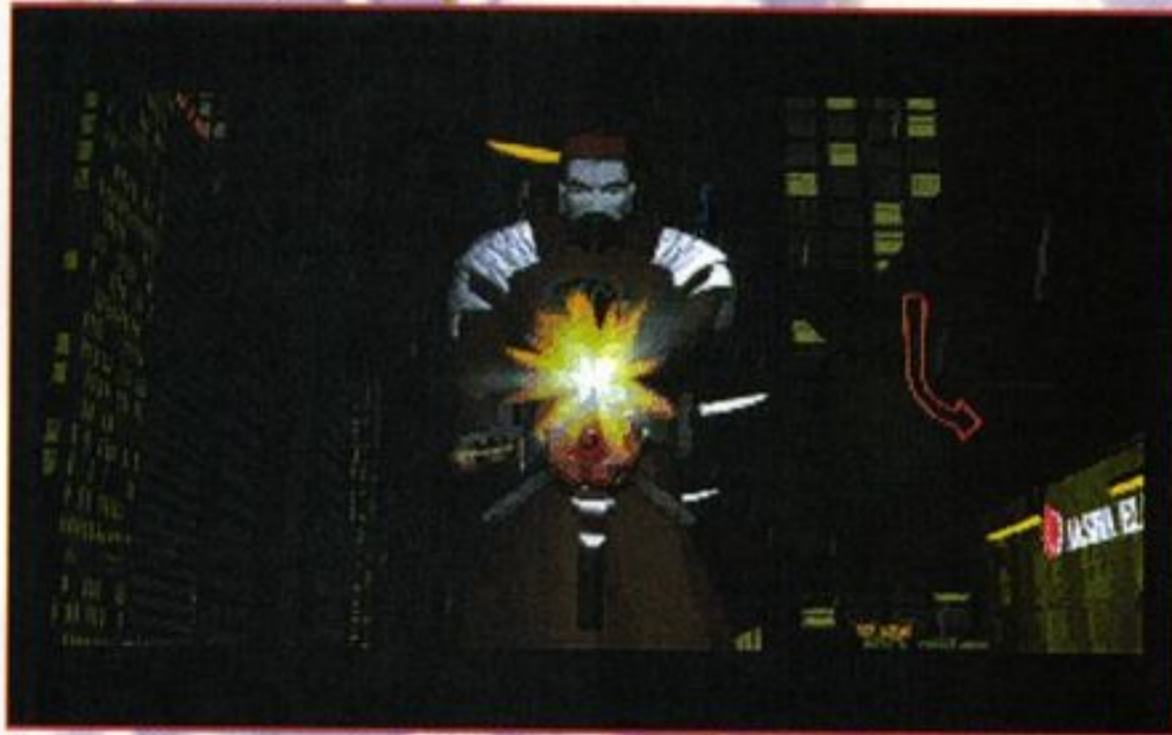
다. 그러면 커다란 폭발음과 함께 먼지로 사라지게 될 것이다.

No. 7 스테이지

이번 스테이지는 자금을 얻기에는 더없이 좋은 스테이지가 될 것이다. 왜냐하면 적의 현금 수송 차량을 탈취하는 미션이 있기 때문이다. 만약 현금 수송 차량만 제대로 탈취할 수 있다면 그 안에 있는 돈은 모두 플레이어의 손에 들어오게 된다. 일단 지도상에서 표시되어 있는 지점으로 가다 보면 현금 수송 차량을 볼 수 있을 것이다. 게임 방법은 의외로 간단하다. 수송 차량 주위에 있는 적들을 제거한 다음에 차량에 탑승하여 다시 목표 지점까지 차량을 몰고 들어오면 된다. 하지만 타이밍을 제대로 맞추지 못하면 적에게 발각되어 벌떼같이 몰려들게 되니 주의해야 한다.

No. 9 스테이지

이번 스테이지에서도 3 스테이지와 비슷하게 사람들을 세뇌시켜야 한다. 일단 세뇌시켜야 할 사람을 보호해야 하므로 경비원 격으로 에이전트 한 명을 배치시킨다. 그리고 나머지 3명의 에이전트를 가지고 본격적인 활동을 벌여야 한다. 일단 코너를 돌아 레이저를 취득한 다음에 주위에 있는 적들을 모조리 제거한다. 그리고 여유가 된다면 중간에 지나치게 되는 은행에 가서 돈을 강탈하자. 신디케이트 워즈의 경우 자금 획득의 주요한 수단 중의 하나가



▶잔인한 무기로 무구한 시민들이 목숨을 잃었다

레이더 보는 방법

화면 구석에 보면 레이더처럼 생긴 지도 모드가 있을 것이다. 여기에 표시되는 지점들을 잘 파악해야만 게임을 클리어할 수 있다. 먼저 등장하는 각 에이전트들의 표시 방법에 대해서 이야기하면 아래와 같다.

신디케이트

아군은 레이더에 노란 색으로 표시된다. 하지만 적의 신디케이터들은 빨간 색으로 표시된다.

경찰

공격이 약하고 총을 들고 있지 않으면 절대로 공격을 하지 않는다. 레이더에는 파란 색으로 표시된다.

경호원

경찰보다는 공격력이 강하고 레이더에는 은색으로 표시된다.

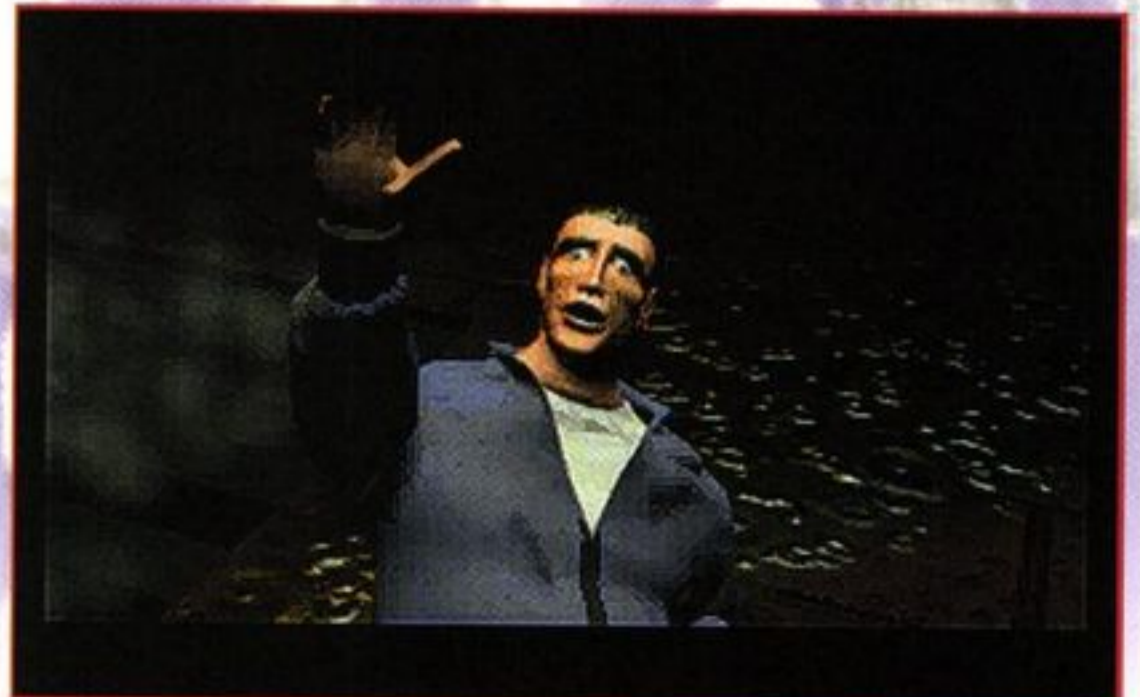
앞의 네모난 박스에다가 클릭을 하면 에이전트들을 차에 태울 수 있다. 차를 타고서 레이더가 발산되는 지역으로 가 보자. 가던 도중에 보면 많은 시민들을 만날 수 있다. 시민 한 10명 정도에게 세뇌기를 사용하도록 하자. 그러면 그들은 플레이어를 졸졸 따라다니게 된다. 여기서 주의해야 할 점은 이들의 적의 공격에 맞지 않도록 보호해 주어야 한다.

아마도 상당수의 시민들을 잃게 될 것이므로 한 20명 정도 세뇌시키고 다니는 것이 속이 편할 것이다. 어느 정도 시민들을 세뇌시켰다면 이제 레이더가 발산되는 곳으로 이동하자. 이곳은 연구소인데 이 안에 들어가기 위해서는 차량이 필수이다. 앞의 게이트가 열린 다음에 경비원들이 차를 향해 총을 쏘기 시작한다. 경비원들을 처치하였으면 기술자 2명이 보일 것이다. 그들에게 세뇌기를 발사하여 아군의 편으로 만든 다음에 그들을 데리고 목적지까지 가면 스테이지를 클리어할 수 있다. 이



▶세뇌기를 선택한 모습

▶사람들은 살려달라고 손을 뻗었다



바로 은행 강탈이다. 은행이 지나
는 지점에 있으면 무조건 들어가
서 돈을 얻도록 하자. 하지만 은
행 강탈 시에 자칫하면 적들이 때
거지로 몰려들어 아예 수포로 돌
아가면 시간과 체력만 낭비하게
되니 치밀한 계획을 세워야만 한
다.

그리고 중간에 있는 시민과 경
찰들을 세뇌기를 이용하여 충분히
세뇌를 시켜 놓는다. 그러면서 아
까 경비병으로 지키고 있는 에이
전트를 시켜서 계속적으로 세뇌기
를 사용하도록 한다. 첫번째 사람
을 세뇌시켰으면 다음에는 여자를
하나 세뇌시켜야 한다.

이번에도 여자를 세뇌시키기 위
해서는 충분한 수의 시민과 경찰
들을 세뇌시켜야 한다. 하지만 제
아무리 세뇌를 시켰다고 하더라도
적들이 몰려들어서 세뇌시켜 놓은
사람들을 죽이게 되면 마땅 헛일
이 되므로 이들에 대한 보호도 철
저히 해 두지 않으면 안된다.

No. 12 스테이지

상당히 시간이 많이 걸리는 스테이지 중의 하나이다. 일단 초반
에 등장하는 적들을 무조건 사살
하면 된다. 레이더 상에 표시된
적들을 중심으로 소탕 작전을 펼
쳐 나간다. 무엇보다 많은 체력이
요하게 되므로 스테이지에 들어서
기 전에 충분히 업그레이드를 해
두어야만 한다. 그 다음에 차를
하나 빼앗아 준비시켜 놓는다. 이
제 클론 쉴드를 사용하여 시민의
모습으로 에이전트의 옷을 갈아
입히자. 시민의 모습으로 변장을
하게 되면, 적들을 만나도 적들이
공격을 해 들어오지 않으므로 유
용할 것이다.

적들이 많이 몰려 있는 곳을 지
나서 계속 앞으로 나아간다. 그러
다가 적들이 뜸해지면 다시 옷을
갈아입어서 무기를 장전하자. 이
제부터 나오는 적들을 하나 하나
씩 소탕해 나가면 된다. 잠시 후
에 레이더에 보면 3스테이지와 마
찬가지로 기술자들이 나오게 된
다. 여기서는 이들을 세뇌시켜야

하는 것이 목적이므로 세뇌기를
사용하여 이들을 세뇌시켜 놓는
다. 그리고 나서 그들은 안전한
지역으로 데리고 가자. 이것으로
스테이지가 끝나친 것은 아니
다. 다시 적과의 전면전을 펼쳐야
한다. 레이저나 롱라이플 같은 무
기들로 에이전트를 무장시킨 다음
에 적과 대전을 펼쳐자.

여기서는 다시 한 번 스파이더
들이 등장한다. 스파이더들은 성
큼 성큼 다가오면서 위협을 가한
다. 마찬가지로 유인 작전을 펼쳐
서 스파이더를 날려 버리면 기나
긴 스테이지 12를 클리어할 수 있
을 것이다.

No. 13 스테이지

처음 시작 부분에 보면 신기하
게도 에이전트가 두명씩 나뉘어져
있다는 것을 알 수 있다. 우선 에이
전트 3,4 번들은 공격에 나서고
1,2번 에이전트들은 세뇌해야 할
기술자 주위를 경비한다. 물론 에이
전트를 반대로 바꾸어서 해도
무방하다. 그러나 공격에 나서는
에이전트들의 경우 충분히 장비가
갖추어져야 한다. 일단 공격에 나
서는 에이전트들을 가지고 앞으로
진격해 나간다. 지도를 중심으로
왼쪽 상단에 보면 차가 한 대 있
는 것을 볼 수 있을 것이다.

이 차량은 적들이 이용하는 차
량으로서 가만히 놔두었다가는 나
중에 반드시 피해를 입게 된다.
지체할 시간이 없으므로 폭탄을
던져서 한 방에 날려 버리자. 차
량을 폭발시키면 아래쪽으로 내려
오다 보면 도시가 완전 무질서로
변해 가고 있다는 것을 알 수 있
다. 건달들이 시민들을 살해하기
도 하고 괴롭히는 것을 보고 정의
용사인 플레이어는 건달들을 제거
해야 한다. 건달들을 제거한 다음
에 아까 기술자가 있던 화면으로
변환해 보자. 그러면 기술자가 아
까 공격에 참여했던 에이전트가
있는 곳으로 다가온다. 그리고 그
가 걸어갈 때에 적들이 공격하지
않도록 방어를 해주어야 한다. 궁



- 시민들을 세뇌시켜 데리고 다니는 모습
- 브리핑은 반드시 읽어보아야 할 만큼 중요하다
- 자금이 생기면 에이전트의 장비를 업그레이드 하자

극적으로 기술자가 안전한 위치에
다다르게 되면 13스테이지를 클리
어할 수 있다. 비행 시뮬레이션
게임으로 말하자면 호위 임무와
전투 임무가 복합되어진 스테이지
라고 할 수 있다.

No. 15 스테이지

이번 스테이지에서는 3명의 에이
전트를 효과적으로 사용해야 한
다. 일단 1,3,4번 에이전트를 한
곳에 모아 놓고 2번 에이전트는
한쪽 구석에 놓고서 다른 에이전
트가 안전하게 나아갈 수 있도록
방어 라인 역할을 해야 한다.

이제 3명의 에이전트를 롱 라이
플로 무장시킨다. 만약 롱 라이플
을 충전시켜야 한다면 그때에는
랜처를 사용하면 될 것이다. 그리
고 거리에 있는 모든 적들을 하나
하나 제거해 나간다. 그러면 잠시
후에 탱크 한 대가 등장하게 하
게 된다. 탱크는 일단 피하는 것이
상책이다. 탱크를 피하고서 계속
나아가다 보면 또 다른 탱크가 나
오는데 이 탱크는 적절히 무기를
사용하여 폭발시키면 된다. 그러
면 개들이 있는 것을 볼 수 있을
것이다. 개들에게 세뇌기를 사용
하여 계속 데리고 오면 적들도 즐



즐 따라오게 된다. 따라오는 적들
에게 가까운 맛을 보여주자. 적들
을 처치한 다음에 다리를 하나 건
너면 건물이 보일 것이다. 건물
앞에는 경비병인 듯한 적의 병사
들이 서 있다.

그 병사들과 소규모 전투를 벌
인 다음에 중화기를 사용하여 건
물을 폭발시켜 버린다. 다시 좀더
나아가다 보면 건달인 듯한 녀석
들이 다가온다. 건달들을 처치한
다음에 이온 폭탄을 이용하여 골
목 곳곳에 폭탄을 설치하자.

그리고 나서 다시 스테이지를
처음 시작했던 부분으로 간다. 그
러면 다시 건달들이 몰려오는 것
을 알아차릴 수 있을 것이다. 그
들을 3명의 에이전트를 가지고 대
적해야 한다. 수적으로 엄청나게
밀리겠지만 하나 하나씩 분산시켜
서 공격을 하면 효과적일 것이다.

적을 처치 한 다음에 아까 되돌
아왔던 부분으로 진행해 나간다.
이때 개들이 출현하는 통로로는

POWER A TO Z

게임의 테크닉

에너지를 최대한 빨리 회복시켜 준다.

화면 상단에 에이전트 번호 아래에 보면 그래프가 있을 것이다. 그 중에서 체력 게이지를 살펴보기 바란다. 만약 체력이 저하되어 있다면 그래프를 왼쪽으로 이동시켜 줄 경우에 더욱 빠른 속도로 에너지를 회복시킬 수 있다. 그러나 이때 다른 능력치는 저하하게 되므로 중요한 활동을 하기는 어려울 것이다.

적들이 몰려들면 일단 피하고 보자.

적들이 몰려들 때 무조건 덤빌 경우에는 절대 승산이 없다. 적들의 화력은 상당히 강한 편이다. 이때에는 일단 후퇴를 하면서 적들을 유인하는 방법을 사용하자. 에이전트가 도망가게 되면 적들은 하나하나 흩어져서 에이전트를 쫓아오게 된다. 이때 한 명 한 명씩 적을 제거해 나가면 의외로 쉽게 게임을 풀어나갈 수 있을 것이다.

만약 지금이나 에너지가 모자란다면 에디트를 예보자.

하지만 수고스럽게 게이머가 스스로 에디터를 하지 않아도 트레이닝 파일이라고 하여 치트 파일이 나와 있다. 국내 게임 동호회 자료실이나 인터넷의 신디케이트 관련 사이트에 가보면 파일을 얻을 수 있다. 이 파일을 실행시키고 난 다음에 신디케이트를 실행시킨다. 그 다음에 <Num Lock>키를 누르면 메뉴가 나온다. 게이머가 치트하고 싶은 사항을 모조리 ON으로 놓으면 된다. 그리고 자금의 경우에는 원하는 만큼 올릴 수 있다. 하지만 이러한 치트 파일을 쓴다고 해서 게임을 궁극적으로 클리어할 수 있는 것은 아니다. 각 미션에서 필요로 하는 임무를 제대로 수행해야지만 각 스테이지를 클리어할 수 있을 것이다.

들어서지 말자. 방금전 플레이어가 폭탄들을 설치하였으므로 자칫 자기가 파 놓은 함정에 빠질 위험이 있다.

이제 계속 나아가다 보면 차량 한 대가 있을 것이다. 이 차량을 완전히 폭파시키고 난 다음에 빨간 색 파장이 생기는 곳에 들어가면 스테이지를 클리어할 수 있다.

No. 16 스테이지

무엇보다 에이전트 하나만으로 단독 플레이를 해야 하므로 어쩌면 더 편할지도 모른다. 그러나 이 에이전트가 죽게 되면 모든게 끝이므로 에너지 관리에 신경을 써야 한다. 일단 이번 스테이지의 목표는 차량 한 대를 안전 지대로 인도하는 것이 주목적이다.

일단 적들을 하나 하나 제거해 나간다. 그리고 시민들을 세뇌기를 사용하여 이끌고 다니도록 한다. 하지만 적들이 시민들을 공격하기 때문에 많은 수의 시민들을 잃게 될 것이다. 가능한 한 시민들과 경찰들을 많이 세뇌시키면서 목표 지점까지 이끌어 나가면 스테이지를 클리어할 수 있을 것이다.

No. 17 스테이지

사실 17 스테이지를 정식대로 하면 정말로 어려운 스테이지 중의 하나이다. 왜냐하면 적의 에이전트들이 총공세로 나오기 때문이다. 이에 적에 세뇌된 시민들까지 가세하여 정말 클리어 하기까지 몇 시간을 소비해야 할지 모른다.

하지만 아래와 같은 방법으로 게임을 클리어해 나가면 의외로 쉽게 미션을 마칠 수 있다. 게임을 시작하면 한 여자가 플레이어 일행을 향해 폭탄을 던진다. 갑자기 웬 날벼락인가 생각하지만 전 화위복의 계기로 삼자.

폭탄을 피하고서 그 여자가 도망가는 방향으로 계속 쫓아가자. 그 여자는 잠시 후에 차량을 타고 도망가려고 한다. 차를 타면 따라잡기 힘들므로 핵 수류탄을 가지고서 차를 향해 던지자. 그러면 차량은 전소되고 그녀 역시 죽게



차량을 타고 이동하면 그만큼 안전하다

된다. 이것으로 미션이 끝나게 된다. 괜히 다른 적들과 상대할 필요 없이 스테이지 초반에 승기를 잡을 수 있을 것이다. 이제 나머지 병력을 전차에 태우고 지도를 보고서 함류 지점에 되돌아오면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있을 것이다.

No. 19 스테이지

예전 에임 포인트의 배경이 되었던 중동의 바레인에서 전투를 펼치게 된다. 브리핑을 읽어보면 미션의 주목적이 적 에이전트를 무장해제 시키고서 병커에 적들이 도달하기 전에 모조리 초토화시키는 것이다. 초반부터 적들의 공격이 거세져 올 것이다. 적들의 무기는 주로 플라즈마 랜스와 장갑

☐ 통쾌하게 적의 시설물을 파괴하다



차들인데 아군 에이전트로 상대하기가 정말 벅차다. 이에 이, 눈에는 눈처럼 적이 사용하는 무기에 그대로 맞대응하여 앞으로 진격해 나가자.

적과 진행하다 보면 커다란 배수구가 하나 나올 것이다. 이때 바로 보이는 다리로 건널 생각을 하지 말자. 그것은 적의 함정으로 적은 다리를 건너는 순간 탱크 부대를 이끌고 등장하게 된다. 다른 방법을 생각하여 보면 조그마한 다리로 건너는 방법을 생각할 수 있다. 그 다리를 통해 통로로 들어간다. 만약 핵 수류탄을 갖고 있으면 강력한 화력으로 적에게 대응하는 편이 낫다. 이번 미션의 중요한 사항 중의 하나인 병커 보호를 해야 할 시점이 이제 온 것이다. 적들은 병커 주위를 사수하면서 아군을 향해 계속 총을 발사

한다. 그리고 적들은 지원 부대를 이끌고 나오는데 거대한 탱크가 나타날 것이다. 그러나 여기서 적과 전면전을 대응하면 아군에게 큰 오산이다.

왜냐하면 벙커 주위에 있는 건물들이 무너져서 벙커가 피해를 입을 경우는 그대로 미션이 실패로 돌아가기 때문이다. 일단 적 에이전트들을 벙커 쪽에서 멀리 유인하도록 한다. 일단 적이 벙커에서 벗어나면 그때부터 갖고 있는 무기를 총동원하여 적을 제거하면 스테이지 19를 클리어할 수 있다.

No. 21 스테이지

최종 스테이지인 만큼 난이도는 정말로 어렵다. 일단 스테이지에 들어서기 전에 에이전트들이 갖고 있는 불필요한 장비들을 제거하도록 한다. 별로 필요도 없고 차라리 그 무기를 판돈으로 에이전트의 몸 각부위를 업그레이드하는 편이 낫다. 일단 좀 진행하다 보면 양옆에서 망토를 두른 녀석들이 나타난다. 이 때 한 명은 폭탄을 손에 쥐고 있으며 다른 하나는 폭탄을 쥐고 있지 않는다. 만약 폭탄을 쥐고 있는 녀석부터 제거하려고 들다가는 그 녀석이 폭탄을 던지거나 자폭하려고 든다. 따라서 조심스럽게 폭탄을 들고 있지 않는 적부터 사살한다. 그리고 나머지 폭탄을 들고 있는 적을 사살하도록 하자. 망토를 두른 녀석이 죽은 자리에는 폭탄이 고스란히 남겨져 있을 것이다. 이것을 아이템 박스에 넣도록 한다.

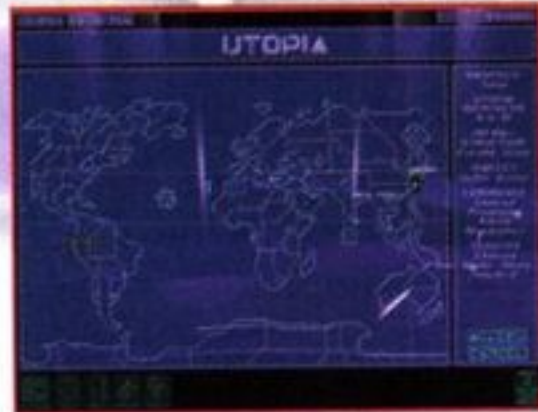
그리고 좀더 앞으로 진행하도록 하자. 이제 적들의 화염 방사기 공격은 붓물을 이룬다. 화염 방사기 한 방이면 엄청난 피해를 입을 수 있다는 사실은 앞의 미션에서도 잘 알았을 것이다. 화염 방사기 쏘는 적을 롱 라이플 등을 이용하여 제거하도록 한다.

이때 주의해야 할 점은 전자 경보 장비에 의해 신경 가스가 터진다는 것이다. 신경 가스가 터지면 더 이상 진행이 불가능할 정도로

무척 위험한 상황으로 변한다. 특히 전자 경보 장비는 아군 세력들만 지나가면 자동으로 경보가 울리는 장비이기 때문에 일단 클론 쉴드를 가지고 시민으로 변장을 하여 들어가자. 그러면 신경 가스에 고생하지 않고서 적진으로 들어갈 수 있을 것이다. 가스 경보 장치만 지났으면 재빨리 옷을 갈아입는다. 적을 하나하나 죽여 나가면서 위로 올라가면 기계가 하나 있을 것이다. 이때 폭탄을 가지고 있는 에이전트를 이동시켜 기계 앞에다 가져다 놓자. 그러면 기계 안의 센서 이상으로 인해 기계의 움직임이 멈추게 된다.

일단 그 에이전트는 거기에 세워 두고서 나머지 에이전트를 이동시킨다. 계속 진행하다 보면 여기서도 스파이더들을 만난다. 예전에 해 왔던 방식대로 폭탄류나 중화기 무기들을 사용하여 스파이더를 제거한다.

그러면 잠시 후에 아까워 같은 기계가 놓여 있는 것을 발견하다. 여기서도 폭탄을 많이 지니고 있는 에이전트를 그 앞에 세워 둔다. 그리고 나머지 두 명의 병력을 갖고 계속 앞으로 나아간다. 이때부터는 적에게 발각되지 않아



□미션 완수 화면

□행진 거리는 적막하게 느껴진다

야 하므로 두 명다 클론 쉴드를 장착한다. 계속 올라가다가 최상단 난간에 오면 왼쪽 편으로 이동하여 몸을 피한다. 여기서 다시 옷을 갈아입고서 장비 점검을 하자. 이제부터 거의 죽음의 전투가 시작된다. 일단 왼쪽에 있는 적을 처치한 다음에 스위치를 누른다. 이때에도 한 명의 에이전트를 스위치 옆에다가 가져다 놓는다.

다시 제자리로 돌아와서 아까 그냥 지나친 적을 처치한 후 거기

□이번에는 서울로 이동해보자

□드디어 엔딩을 앞두고...

서 나오는 폭탄을 아이템 박스에 넣어 둔다. 이때 파란색으로 커다란 파장이 생기는 광경을 볼 수 있을 것이다. 여기서 타이밍을 제대로 맞추질 못한다면 여기까지 와서 허사가 될 수 있다. 파장이 작아지는 순간에 점프를 하여 넘어간다. 그러면 스위치가 하나 또 있는 것을 볼 수 있다. 마지막 한 명의 에이전트가 스위치를 차지하는 순간 모든 동력을 멈출 수 있다. 이제 다시 중앙 부위로 돌아와 각 에이전트들을 호출한다.

그러면 다시 한 곳에 모이게 되면 그들을 이끌고서 아까 들어가지 않았던 마지막 통로로 들어간다. 이제 적들도 중대형 급 에이전트들이 등장한다. 이들과 힘겨운 전투를 벌이고 난 다음에 아까 파장이 생겼던 곳으로 온다.

이때 파장 저편에 있는 적을 먼저 사살해야 한다. 만약 적이 파장을 넘어 달려오게 되면 미션은 실패로 가게 된다. 무엇보다 거리가 멀기 때문에, 롱 라이플 같은 무기가 유효하게 쓰일 것이다. 적을 제거하면 이제 파장이 사라지면서 자동적으로 시한 폭탄이 작동되게 된다. 에이전트를 모아 위쪽으로 올라가 몸을 피하면 대망의 엔딩 화면을 볼 수 있을 것이다.

POWER
A TO Z

ATF의 새로운 확장 디스크

ATF 나토 파이터즈

USNF를 내놓았던 제인스에서 또 하나의 비행 시뮬레이션 게임을 내놓았다. ATF의 미션 팩으로 이번에는 차세대 기종 등 다양한 비행기를 볼 수 있게 되었다.



ATF 나토 파이터즈

E.A

유통사/동서산업개발
02-3662-8020

장 르

비행 시뮬레이션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
마우스, 키보드, 조이스틱 지원

발 매 일

12월 예정

가 격

미 정

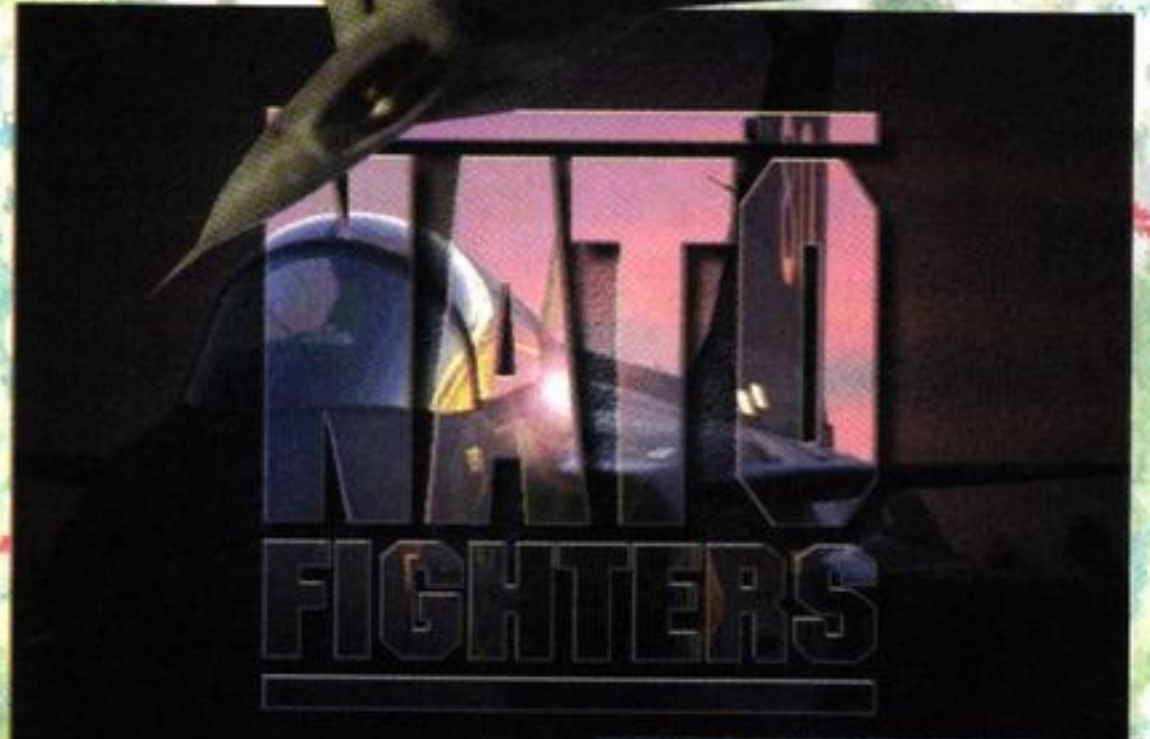
프롤로그

비행 시뮬레이션 매니아라면 96년 한 해 동안 ATF의 감동을 잊지 못할 것이다. 어쩌면 96년에 출시된 비행 시뮬레이션 게임 중에서 가장 큰 인기를 끌었다고 해도 과언이 아닌 ATF의 새로운 확장 디스크가 출시되었다.

예전에 미해군 전투기인 USNF의 확장 디스크인 마틴 파이터가 나와 인기를 끌었던 적이 있었다. 이번에는 EA가 USNF 97의 발매를 앞두고서 ATF의 확장 디스크를 내놓아 화제가 되고 있다.

이번 나토 파이터즈의 중심은 주로 유럽이다. 예전 ATF의 미션이 이집트나 러시아로 전장을 택했던 것과는 사뭇 다른 양상이다. 물론 이번에도 러시아를 배경으로 한 미션도 간간히 나오기는 있다.

하지만 주로 발틱해 연안을 중심으로 한 분쟁을 다루고 있으며 새로운 유럽 연합이 결성되어 영국을 공습한다는 정찰 놀랄 만한 시나리오도 탑재되어 있다. 전반적인 캠페인 수준 역시도 지난 편보다 한 단계 높아진 수준을 자랑하고 있다. 여기에 모뎀 플레이 사용자를 위한 베타도



만만치 않다. 한국을 배경으로한 5개 정도의 멀티 플레이어 전용 미션이 들어 있어 모뎀 플레이를 원하는 게이머들은 더욱 구미가 당기리라 예상된다.

이제 플레이어는 유럽 평화 수호에 앞장서야 한다. 지금 유럽은 새로운 세력 균형으로 인해 분쟁이 일어날 소지가 많다. 유로 파이터나 라팔 같은 최신 전투기를 몰고서 밤낮을 가리지 않고 작전 지역으로 출격해야 한다.



메인메뉴

차세기 전투기의 성능은 좋지 않을 수밖에 없다. 아마도 비행 시뮬레이션 게임에 관심이 있는 사람이라면 F16이 그 당시 입찰 경쟁 기종이었던 F18 보다 성능이 떨어진다는 것은 잘 알 것이다.

우리 정부에서도 그런 사실을 익히 알고서 2000년대를 앞두고 차기 차세대 전투기를 선정하려는 움직임이 일고 있다. 무엇보다 이번 서울 에어쇼를 방문하였다면 전세계에서 내노라 하는 전투기들을 모조리 볼 수 있었을 것이다. 그 중에서 우리의 차기 차세대 전투기로 선정될 후보 기종으로는 미공군의 F15C와 러시아의 수호이 37, 프랑스의 라팔, 유럽 연합의 유로

군사정보지로 각광받는 제인스로고



21세기의 우리의 차세대 전투기 성능을 가늠해보자

우리의 차세대 전투기가 F16이라는 이야기는 다들 잘 알 것이다. 사실 차세대 전투기 선정 과정에서 뇌물... 이 오갔기 때문에 당연히



파이터 2000이 있다. 아마도 한 두 번쯤은 비행 시뮬레이션 게임에서 경험해 본 전투기들인데 이러한 전투기들의 모두 나토 파이터에 탑재되어 있다. 따라서 플레이어가 원한다면 얼마든지 전투기에 관한 정보를 검색해 볼 수도 있으며 시험 비행 또한 가능하다. 필자가 각 전투기의 장단점에 대해서 말하자면 다음과 같으니 한번 참고해 보길 바란다.

첫번째로 미공군의 F15C는 상당히 오래된 기종 중의 하나이다. 실전 배치된 지 오래되었지만 이미 그 성능을 세계 각지에서 인정받고 있다. 일본의 자위대의 주력기가 F15 전투기인 것도 이러한 이유에 있다. 기동력에 있어서 만큼은 위의 네 전투기 중 최고의 성능을 지녔을 만큼 우수한 전투기이다. 하지만 오래된 구종 전투기인만큼 전력이 많이 노출되었다는 단점이 있다.

두번째로 수호이 37이다. 러시아제 전투기로서 러시아와 수교를 하면서 이제 러시아제 전투기도 차세대 전투기 후보 명단에 들게 되었다. 수호이 37은 무엇보다 특기인 코브라 기동을 할 수 있을만큼 갖가지 우수한 성능을 지니고 있다. 그리고 가격이 다른 전투기들의 1/3 수준밖에 안되어 가격 메리트가 상당히 매력적이라는 강점을 가지고 있다. 하지만 제대로 실전에 배치된 적이 없어서 실전에서 저 정도의 성능이 제대로 나올지가 의문이고 러시아 측에서 부품 조달 등을 원활하게 할는지

가 의문시되고 있다.

세번째로 라팔이다. 아마도 미라지 시리즈를 잘 알 것이다. 이 미라지를 제작한 프랑스에서 내놓는 야심작인 전투기이다. 무엇보다 기체 길이를 최소화하여 날렵한 몸동작을 자랑한다. 그러나 실전 배치된 적이 없으며 장착할 수 있는 폭탄의 수가 적은 것이 흠이라고 할 수 있다.

마지막으로 들 수 있는 것은 유로 파이터 2000이다. 이미 PC 게임으로 오션사의 유로 파이터 2000을 해보았다면 잘 알겠지만 유럽의 4개국이 연합을 이루어 공동 제작한 전투기이다. 이 전투기는 무엇보다 기술을 좀더 쉽게 이 전시켜 준다는 조건을 갖고서 협상에 임하려 들고 있다. 그러나 아직 완전한 완성 단계가 아니며 유럽 4개국의 이해 관계가 걸쳐 있어서 한 국가라도 문제가 생긴다면 전투기 생산 자체가 중단될 수 있는 만큼 복잡한 문제가 꼬여 있다.

그 외에도 이번 나토 파이터에 처음 선보이는 사브 자동차를 만드는 스웨덴의 사브사의 그리펜 전투기나 미공군의 최신편 전투기들이 선보이기는 하지만 아직은 차기 차세대 전투기 선정까지는 무리가 있으리라 보인다.

메인 메뉴 설명

Play Single Mission

예전 ATF와 이번 나토 파이터



□브리핑 화면

를 합하여 엄청난 수의 미션이 들어 있다. 싱글 미션은 단일 임무의 성격을 지닌 만큼 플레이어가 원하는 스타일의 미션을 마음껏 즐길 수 있다는 장점이 있다. 기본적인 전투 기술, 착륙 기술, 공중전 기술, 폭격술 등 다양한 임무를 맞출 수 있을 것이다. 하지만 나토 파이터즈 미션의 첨가로 인해 전반적인 난이도는 향상된 편이다. 그리고 이 안에 멀티플레이 사용자들을 위한 전용 임무가 마련되어 있으므로 참고하길 바란다. 특히 주로 멀티플레이 사용자들을 위한 임무는 협동 작전 중심으로 이루어져 있다. 따라서 모뎀 플레이를 통한다면 서로 편대 비행을 마음껏 펼쳐 볼 수

있을 것이다.

Create Quick Mission

게이머가 임의로 적과의 공중전 상황을 재현해 볼 수 있다. 여기서는 주로 아군과 적군의 상황을 설정하는 항목들로 구성되어 있다. 항목들을 예를 들어 이야기 하지만 등장하는 전투기의 대수나 조종사의 수준, 등장하는 전투기 기종, 날씨, 환경 등을 지정할 수 있다.

Create Pro Mission

좀 더 수준급 사용자를 위하여 자세한 사양을 설정할 수 있다. 이 모드를 선택하면 일단 전체 지도가 나온다. 여기서 움직일 위치



□싱글 미션에서는 새로운 스타일의 미션이 많이 추가되었다

□수호이 34에 대한 자료가 상세히 담겨져 있다



POWER A TO Z

라든가 아군과 적군의 배치 등의 사양을 설정할 수 있다.

Replay Last Mission

게임 처음에는 하이라이트 되지 않다가 임무를 실패하였을 경우 나타나는 메뉴이다. 이전 임무를 다시 할 경우에는 여기에다가 마우스를 클릭하면 다시 컨티뉴 하여 게임할 수 있다.

Player Aircraft Reference

본 게임에 등장하는 모든 전투기들에 대한 자세한 정보를 제공해주는 메뉴이다. 제인스의 명성을 다시 한번 느낄 수 있는 곳으로 거의 멀티미디어

백과사전을 방불케 한다. 전투기의 제원, 성능, 각 부분의 명칭, 코크핏 화면, 기체 사진, 풀모션 비디오까지 수록되어 있다.

Other Vehicle Info

비록 ATF를 비롯한 나토 파이터즈에는 등장하지 않는 다른 군사 장비들에 대한 정보를 볼 수 있다. 미국의 유명한 군사 전문지인 제인스답게 방대한 양의 자료를 준비하고 있다. 그리고 3차원 모드로 보면 좀더 실감나는 묘사 화면을 볼 수 있을 것이다.

Start New Campaign

이제 본격적으로 캠페인에 돌입할 수 있다. 예전 A.T.F의 이집트와 러시아 전장을 포함하여 이번에 발틱 전장이 추가되었다.

Continue Old Campaign

방금 전까지 진행해 온 캠페인 모드를 이어서 게임을 하게 된다. 가장 마지막 임무까지의 경과는 자동적으로 저장되므로 이 모드는 저장된 게임을 불러오는 역할을 하게 된다.

View Pilot Records

ATF 나토 파이터즈를 하는 동안 활동했던 파일럿들의 기록을 볼 수 있다. 출전한 전투 숫자이며 훈장 숫자 등 다양한 정보를 검색해 볼 수 있을 것이다.

나토 파이터즈에 등장하는 미션에 대한 설명

미션 #1 : Weapon Free

작전 지역	발틱 지역
적의 지상 위협 요소	이동용 SAM 미사일
적의 공중 위협 요소	라팔, 미라지 2000, 미라지 F1

일종의 연습 미션이라고 할만큼 기본적인 미션이다. 지역 내에 있는 적의 시설물들을 모조리 파괴하고 차량들을 폭파시켜야 한다.

미션 #2 : Tank Bustin

작전 지역	러시아
적의 지상 위협 요소	SA6s 미사일, 이동용 SAM 런지
적의 공중 위협 요소	J7es

중국이 뒷배경을 업고 있는 것으로 알려진 적의 탱크 제조 공장을 파괴하여 아군의 방어 라인에 도움이 되어야 한다.

미션 #3 : Penetrator

작전 지역	러시아
적의 지상 위협 요소	SA6s 미사일, 이동SAM 런지, ZSU57s, ZSU23s
적의 공중 위협 요소	J7es, SU27S

무엇보다 중국 세력이 커져 가고 있다는 정보가 흘러 들어온다. 이번 기회에 중국의 지원 라인을 끊어 놓겠다는 결심을 갖고서 빠른 기동력을 이용해 적의 공군 시설을 모조리 파괴해야 한다.

미션 #4 : The Ironmen

작전 지역	러시아
적의 지상 위협 요소	SAM
적의 공중 위협 요소	라팔, 해리어, F18 호넷

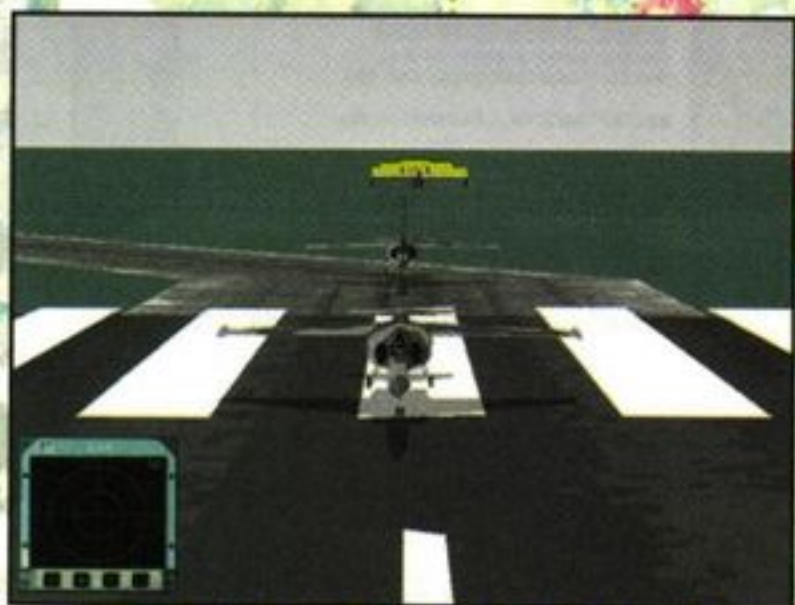
미국과 주요 유럽 국가들이 중국과 연합하여 러시아를 협상 테이블로 끌어오려하고 있다. 적들은 다국적 전투기들을 모조리 출격시켰다. 프랑스의 라팔, 영국의 해리어, 미국의 F18 호넷 등 모두가 각국의 주력기들이다.

아군이 수호이기로써 대적하기에는 무척 벅찰 것이라 예상된다. 특히 적들의 B52S 폭격기가 아군에 먼저 피해를 입히기 전에 폭격기를 제거해야만 한다. 하지만 폭격기 주위에는 항상 적의 공군기들이 따라다니므로 워맨들을 시켜 호위기들부터 따돌린 다음에 폭격기를 공격하는 작전을 구사해야 할 것이다.

미션 #5 : Black Op

작전 지역	러시아
적의 지상 위협 요소	SAM, 각종 미사일류
적의 공중 위협 요소	미그 21, 미그 27, 미그 29, SU27

비밀 작전으로서 아군의 하인드가 주요한 임무를 수행할 때까지 이를 막아 주어야만 한다. 적들 역시 각종 스텔스 기술을 이용하여 아군의 작전 내용을 간파하려고 하고 있으니 발각되지 않도록 주의해야 한다.



□항공모함에서 이륙 준비를 하는 모습



□좌기가 화면에 잡혔다

□미션지도 모드



미션 #6 : Bug Out

작전 지역	러시아
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	미그21s, 미그23s

중국과 북한은 신종 레이더 방해 장치를 만들어 아군의 활동을 방해하고 있다. 특히 자동 항법 장치들을 혼란케하여 작전 수행에 큰 지장을 끼치고 있다. C130기가 이를 제거하기 위한 요원들을 파견할 때까지 적기들이 공격해 들어오는 것을 막아 주어야 한다. 이번 작전이 성공되면 적의 레이더 방해 시설물들을 모조리 제거할 수 있을 것이다.

미션 #7 : The Great Plane Robbery

작전 지역	발틱
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	알려지지 않음

이번 미션에서는 상당히 재미있는 일을 벌이게 된다. 바로 적기를 탈취하기 위한 작전이다. 적기를 탈취하여 아군에 끌고와서 적의 기술력에 대한 연구를 하기 위해서이다. 무엇보다 다른 작전에 비해 세밀한 작전이 요구되므로 브리핑 사항을 잘 읽어보아야 할 것이다.

미션 #8 : Air Base Strike

작전 지역	발틱
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	알려지지 않음

적은 자신들의 폭격 작전을 위해 만든 군사 위성을 만들었다. 이 군사 위성이 아군에게 발각되었다. 적들이 이 위성을 이용해 본격적인 활동을 벌이기 전에 적들의 공군 기지를 축발로 만들어야 한다. 본격적인 폭격 임무로서 아군의 폭격기들이 출격하게 된다. 가능한 한 폭탄류를 많이 장착할 수 있는 중대형의 전투기들을 출격시키고, 앞뒤로는 이를 호위할 수 있는 기동력이 좋은 전투기들을 출격시킨다.

미션 #9 : Defending the Kingdom 1

작전 지역	유럽
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	미그27, 유로 파이터

유럽 국가들은 2003년 이후 엄청난 발전을 이루었다. 그들은 정치적 군사적으로 서서히 변해 갔다. 그 중 덴마크, 벨기에, 독일, 네덜란드, 터키, 오스트리아, 핀란드 등은 자체적으로 C.E.T.O라는 중부 유럽 조약 기구를 설립한다. 그들은 유럽을 하나로 통합하여 자신들의 손아귀에 넣으려는 야심을 갖고 있다.

C.E.T.O는 구소련으로부터 장비 등을 구입하면서 군비 증강에 열을 올렸다. 물론 나머지 유럽 국가들은 이를 반류하였다. 하지만 절대 그 말을 들을 이들이 아니었다. 결국에 가서는 영국을 비롯한 몇 개의 국가들(R.A.F 연합이라고 함)이 그들에게 경제 불복을 설정하여 무역을 금지하였다. 이에 광분한 C.E.T.O 국가들은 앙심을 품고 영국을 공격하기로 결정한다. 영국은 다급한 나머지 미국에 지원 요청을 한다. 북미 공군 기지에 있던 전투기들이 즉각 대서양을 넘어서 영국을 향해 출격하게 된다. 플레이어는 미션 #9~#13까지의 영국 방어 미션에서 R.A.F 연합의 일원이 되어 새로운 유럽 연합 세력인 C.E.T.O와 전투를 벌이게 된다. 우선 미션 9에서는 플레이어는 영국과 프랑스 사이의 도버 해협에 방어 라인을 구축하여 적기들이 넘어오지 않도록 해야 한다. 미그기는 그동안 많이 겪어 와서 별다른 무리가 없겠지만 C.E.T.O가 생산한 유로 파이터가 상당히 부담스럽게 느껴질 것이다.

미션 #10 : Defending the

Kingdom 2

작전 지역	유럽
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	C130, 미그 오위기

적들은 C130기를 이용하여 낙하산을 투하하려 공수 작전을 펼치려고 한다. 적들의 수송기가 미처 영국 땅을 밟기 전에 이를 제거해야 한다. C130 수송기 옆에는 미그 호위기들이 있을 텐데 워맨들을 시켜서 호위기를 저지하도록 한다. 그리고 플레이어는 미처 공수 부대원들이 투하하기도 전에 C130 수송기를 향해 미사일을 쏘



유로 파이터 2000 전투기를 선택하는 모습



캠페인에서는 2009년의 발틱 캠페인이 새로이 탑재되었다

아 이를 격추시켜야 한다.

미션 #11 : Defending the Kingdom 3

작전 지역	유럽
적의 지상 위협 요소	없음
적의 공중 위협 요소	벨기에의 F16 오위기

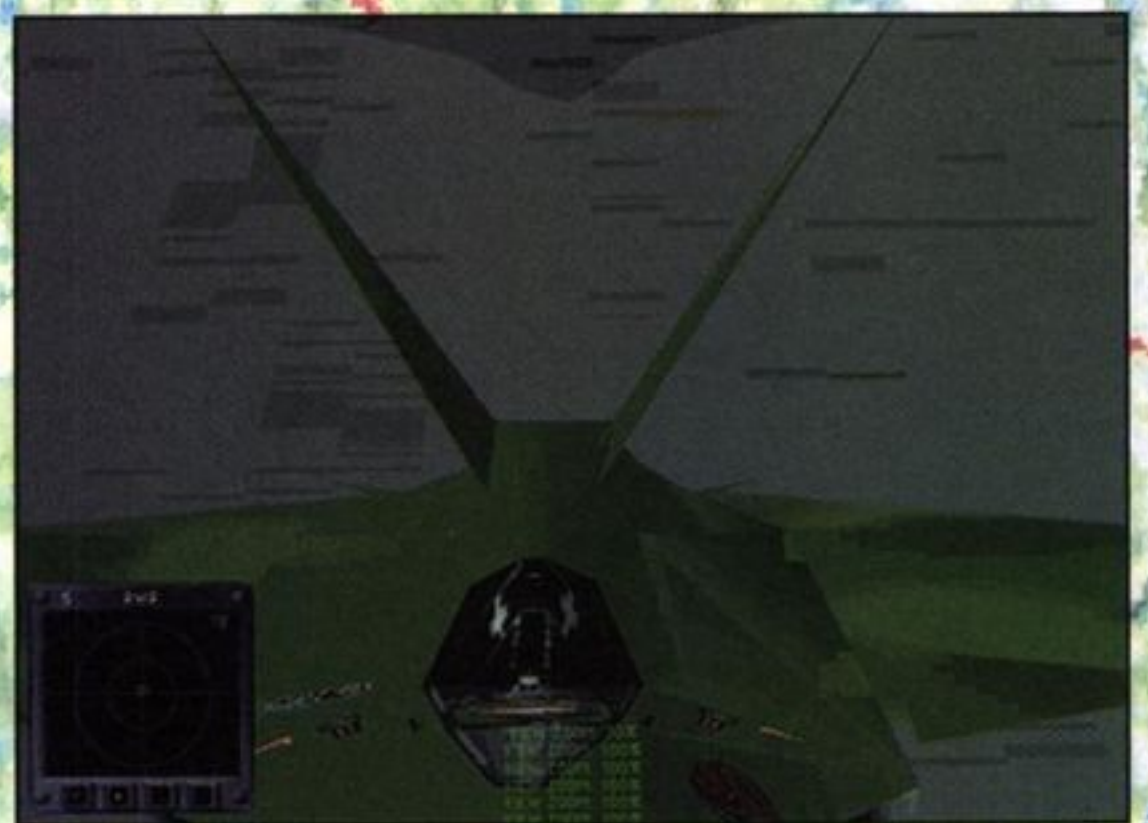
R.A.F 연합 전투 비행 편대는 영국 상공에 위치하고 있다. 적들은 먼 거리에서 조종할 수 있는 미사일 기지를 설치 중에 있다. 적은 이 무인 미사일 발사 장치로 하여 유럽 대륙에서도 영국을 초토화시키려 하고 있다.

아군은 이를 저지하기 위해 이러한 무인 미사일 발사기를 아예 소거시켜 버려야 한다. 무엇보다 벨기에의 F16 호위기들을 제거하는 데서부터 미션이 시작될 것이다. 미국에서 사들인 F16의 위기들을 유럽 땅에서 만난다는 것도 상당히 새로운 일일 것이다. 이 무인 미사일 발사 장치를 수송하는 적의 비행 편대를 제거하면 미션을 마칠 수 있다.

미션 #12 : Defending the Kingdom 4

작전 지역	유럽
적의 지상 위협 요소	알려지지 않음
적의 공중 위협 요소	미그 오위기, EF2000, SU27

앗! 아군기 한 대가 격추 당했다



POWER A TO Z

적들은 군수품 자원 획득에 많은 어려움을 겪고 있다. 플레이어는 이를 간판하고 적의 움직임을 예의 주시하고 있다. 적의 사령관이 직접 탄 전투기 한 대가 상공을 날면서 시찰하고 있다는 정보를 듣는다. 물론 그 주위에는 많은 호위기들이 있지만 아군은 적의 사령부를 쪼려 적의 지휘 체계를 흔트려 놓을 속셈으로 있다. 적의 IL90기를 떨어뜨리고 나머지 전투기와의 전투를 끝내면 미션을 마칠 수 있다. 하지만 호위기들의 실력은 정말로 베테랑 급으로 수준 높은 플레이를 펼치니 이에 주의하지 않으면 안된다.

미션 #13 : Defending the Kingdom 5

작전 지역	유럽
적의 지상 위협 요소	없음
적의 공중 위협 요소	TU95s, 미그 폭격기

이제 승리가 눈앞에 와 있다. 이제 적들은 잔류 병력으로 영국을 치기 위해 총 공세를 하려고 한다. 적의 폭격기와 이를 호위하는 전투기들을 파괴하자. 무조건 도그 파이터 식으로 전투 기동술을 가지고 적기를 공격하면 된다. 적들의 숫자가 많은 편이므로 아군의 윙맨들과 잘 협조하여 전투

☐선회 비행을 하는 모습



☐막강한 기동술을 보유하고 있는 수호이 37기가 날아간다

☐자동차 회사로 알려진 사브의 그리펜도 새로이 추가되었다

를 하면 이번 영국 방어 미션을 종합적으로 마칠 수 있을 것이다.

캠페인의 배경

나토 파이터즈에서는 예전 ATF와는 분위기가 다른 색다른 캠페인이 등장한다. 바로 러시아가 새로운 세력을 구축하고서 독립 국가들을 공격해 나간다는 이야기를 다루고 있다.

때는 2009년 러시아와 독립 국가 연합이 국경을 이루고 있는 발틱해에서 사태는 발생한다. 바로 러시아가 에스토니아와 라투비아, 리투아니아 공화국을 침공한 사태이다. 플레이어는 북대서양 조약 기구인 나토 회원국의 일환으로서 이 국가들을 소련의 손아귀 안에

서 구출시켜 주어야 한다.

하지만 러시아가 이렇게 침략을 감행하기까지는 그 이유가 있었다. 러시아를 비롯한 그 공화국들은 개방화 이래 오랜 경제 공황을 겪었다. 물가는 빠른 속도로 올라가고 인플레이가 심해져 경제적 혼란이 오랫동안 지속됐다. 그 후 정치적 혼란까지 발생하여 사회 전반에까지 해를 끼치게 되었다.

러시아 사람들은 그들의 자유를 아예 포기해 버린지 오래이다. 서방 선진국들은 러시아가 안정된 사회를 이룰 때까지 계속 지원을 해주었다. 하지만 자본주의 출현 이후에도 사회적 혼란은 계속되었다.

하지만 러시아는 그러한 상황을 받아들이질 않았다. 예전 공산주

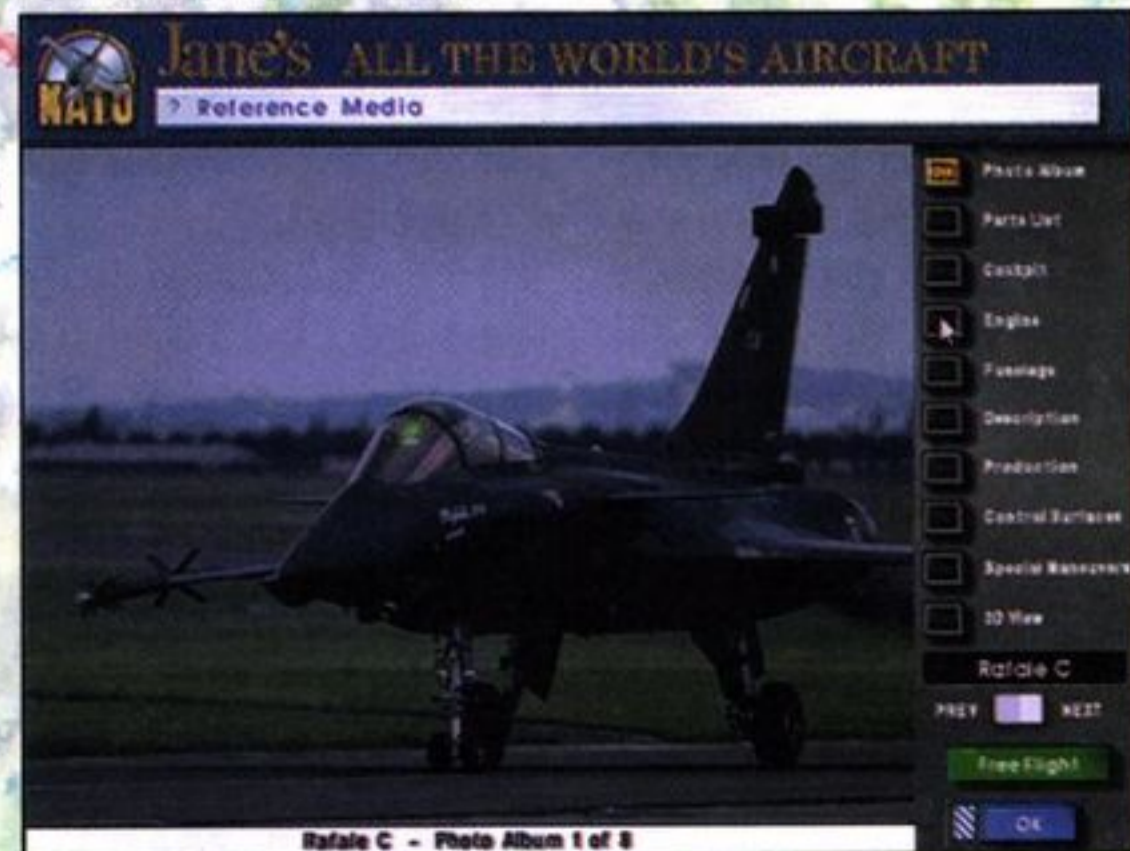
의 때로 회귀하자. 움직임을 일
어나고서 러시아는 공산군을 창설
하기에 이르렀다. 러시아는 세력
을 확장하여 중부 유럽까지 위협
하려고 한다. 그 일환으로 주변국
가인 우크라이나와 발틱해 연안
국가들 제 1공격 목표로 삼는다.
그들을 규합하고 난 다음에 그들
은 중부 유럽까지 세력을 확장하
기 위한 준비를 마쳤다. 즉각 나
토에서는 대책위가 수립되었다.

나토 회원 국가만 하더라도 발
틱해 연안 국가, 폴란드, 슬로베
니아, 루마니아까지 포함된 상태
였다. 그들은 러시아가 더 이상
세력을 확장하지 못하도록 하는
방안을 내놓기에 여념이 없다.

나토 회원 국가들은 러시아를
침략자로 규정하고서 자신들의 회
원국인 에스토니아와 라투비아를
도와주기 위해 지원에 나서게 된
다. 캠페인에서는 무엇보다 나토
연합 국가들이 러시아의 세력 확
장을 막는 방향으로 게임이 지원
된다. 예를 들어 캠페인 내의 첫
번째 미션의 경우 러시아제 탱크
들이 에스토니아 국경으로 움직이
는 것을 막아야 한다.

그러기 위해서 나토 연합의 주
력기 중 하나인 프랑스제 라팔이
출동하여 폭격 임무를 막는다. 목
표 지점은 다름 아닌 고속 도로이
다. 캠페인에서는 무엇보다 그동
안의 미국 중심의 전투기들을 탈

프랑스제 차세대 전투기인 라팔의 모습



피하여 유럽 연합의 새로운 전투
기를 타고서 전투를 해볼 수 있을
것이다.

에이스가 되기 위해

**브리핑은 비행 시뮬레이션 게임에
있어서 가장 중요한 요소중
하나라고 할 수 있다.**

무조건 적기를 많이 격추시킨다
고 해서 임무에 성공하는 것은 절
대로 아니다. 오히려 경제적으로
적과의 교전을 피해 가면서 목표
를 성취하는 방법이 더욱 현명한
방법인 것이다.

일단 브리핑 서류를 살펴보면
이번 임무의 전반적인 상황, 임무
에서 설정된 목표물, 기후 조건,
예상되는 적기 등을 파악할 수 있
을 것이다. 특히 기상 조건은 매
우 중요한 사항 중의 하나로서 맑
은 날씨가 아니면 적을 육안으로
분별하기 힘들다.

이때에는 레이더 모드를 무조건
ON으로 해 놓고 기계에 의존해야
만 한다. 이러한 사항이 모두 브
리핑에 표시되므로 당연히 브리핑
은 임무를 수행하는데 있어서 중
요한 사항의 하나라고 할 수 있겠
다.

**만약 눈앞에 적기가 날아든다면
어떻게 할 것인가?**

일단 적기 회피 기동술을 배울
필요가 있다. 미사일과의 거리가
너무 가까우면 무장을 단거리 공
대공 미사일인 AIM9X로 변환하
고 미사일을 발사한다.

만약 미사일을 발사할
수 없을 정도로 가깝다
면 플레이어는 이제
근접 공중전을 준비
해야 할 것이다. 속
도는 300~400노
트 정도를 유지
하여 기동성을
유지하도록 하
고, 목표물 화면
을 주시하자.
목표물 화
면을 보
면 적
기의 방

향이 나
와 있는데,
플레이어의 눈
앞에 적기를
보기 위해서는
적기를 12시
방향에 고정시
켜 놓아야 한
다.

이리저리 기동하면서 플레이어
의 뒤를 잡으려는 적기를 회피하
면서 적기를 눈앞에 잡았다면
AIM9X 같은 미사일을 발사하거
나 기관포를 이용하여 접전을 벌
인다. 만약 목표물 화면에서 적기
가 6시 방향에 있다면 플레이어는
격추될 것이 뻔하므로 항상 시야
를 12시 방향에 고정하는 습관을
갖도록 하자.

무기 선택에 관한 유의점

사실 무기 선택 화면을 그냥 쉽
게 넘어가기 십상이다. 하지만 브
리핑 화면을 제대로 읽어보았다면
이번 미션에서 어떠한 종류의 무
기가 필요한 지는 잘 알 것이다.
당연히 지상전을 주로 한다면 폭

탄 류의 무기가 많이 필요하게 될
것이고, 공중전을 주로 하게 된다
면 유도 미사일류가 많이 필요하
게 된다. 그러나 이러한 비율을
맞추지 못하고 그냥 디폴트 값으
로 된 무기 설정만 가지고서 출격
한다면 막상 비행하는 순간에 후
회를 하게 될 것이다. 그러니까
브리핑 화면을 읽고서 거기에 맞
는 무기를 잘 골라야 한다.

이때에 플레이어가 원하는 모든
무기를 장착하는 것은 아니다. 현
재 플레이어가 선택한 전투기가
실을 수 있는 총 무게에 맞춰서
무기를 장착할 수 있다. 그러므로
자칫 이륙조차 할 수 없는 사태가
발생하지 않도록 무기 밸런스를
정확히 맞추도록 하자.



전사한 화면

POWER
A TO Z

영걸전 시리즈의 후속작

삼국지 공명전

현재 게이머들에게 인기가 있는 공명전은 삼국지 영걸전의 후속작으로 지난 호에 못한 나머지를 이어 공략합니다.



삼국지 공명전

고예이

유통사/비스코
02-401-2531

장 르

전략 시뮬레이션

시스템 요구사항

486 이상/램 8메가 이상/
마우스 필수/윈도우 3.1

발 매 일

발매중

가 격

46,200원

제4장 북벌 후편

제1막 진창공방전

제 31 전투
진창, 기산의 전투

승리조건	조진의 퇴각
제한턴	30턴

가정에서 대패한 공명은 2번째 출사표를 던지며 진창으로 진출한다. 이 소식을 들은 조진은 지난 패배를 설욕코저 왕쌍과 함께 출진하게 된다. 공명이 난공불락의 진창성을 쉽게 함락하지 못하고 조진의 원군소식을 듣자 2가지의 작전을 내놓게 되는데 여기서는 기산으로 진출한다는 선택하였다.

북서에는 조진의 부대가 북동에



는 왕쌍의 부대가 버티고 있다. 공명은 게임시작시 위연에게 왕쌍을 맡기게 되는데 다리입구에 마초와 위연의 부대를 진두에 놓고 궁기병과 포차대 등 원거리공격대를 뒤에 놓아 차근차근 공격을 하게 되면 6번째 턴에서 장합의 원군이 등장하게 된다. 한 번 공격에 한 부대씩 완전히 처리하는 것이 좋다. 특히 왕쌍과 위연의 일기토가 있으니 활용하면 좋겠다. 공명은 위쪽으로 전진하여 주력부대로 조진을 처리하면 된다.

□ 진창공성전의 전체 지도. 부대는 적지만 적부대도 흩어져 있음으로 공격하기 쉽다

제 32 전투 진창공성전

승리조건	학소의 괴멸
제한턴	30턴

조진은 왕쌍을 잃고 낙양으로 퇴각하게 되고 손권은 황제로 등극하게 된다. 학소의 병을 알게 된 공명은 강유와 위연을 미끼로 진창성을 급습하게 된다. 성문은 침자에 의해 저절로 열리게 되니 무조건 밀고 올라간다. 중간쯤 올라가면 두 부대로 나누어 양옆의 발석차와 중앙의 노궁부대를 무찌르는 것이 좋다. 학소는 병 때문에 10턴째부터 능력치가 떨어지게 된다. 이 전투에서 대군으로 정공



법을 선택하면 전쟁후에나 나오는 장합의 원군이 3턴째 나오게 되고 학소의 성방어가 만만치 않아 진다.

제 33 전투 기산 추격전

승리조건 사마의의 퇴각,
북동쪽성채의 점령
제한턴 30턴

사마의의 만류에도 불구하고 출진한 장합은 공명에게 포위당하고 만다. 사마의는 장합을 구하고자 원군을 보내게 되는데...

중앙 하단의 장합부대가 공명의 부대에 의해 포위당해 있고 북동쪽에는 사마의의 원군이 있다. 사마의가 오기 전 3턴 이내로 장합의 부대를 무찌르면 좋다. 사마의 부대는 장합을 구하고자 아래로 내려오게 되고 4턴째 강유와 요화가 뒤쪽에서 나오게 된다. 성채탈환이 목표였다는 것을 알게 된 사마의는 급히 공격방향을 바꾸게 되고 이때 강유와 요화는 계속 성채를 향해 가고 공명은 뒤쪽에서 계속 공격을 하면 된다. 강유나 요화 등 아군의 부대가 성채에 도착하면 간단하지만 가능한 많은 적을 무찔러 레벨을 높이도록 한다.

제 2 막 기산 쟁탈전

제 34 전투 이곡도 전투

승리조건 사마의의 퇴각,
조진의 퇴각
제한턴 30턴

전투 시작시에 조진과 사마의 즉, 북서의 조진과 남서의 사마의 중 어느 부대를 공격할지 물어보게 되지만 어느 것을 결정하더라도 난이도는 비슷하다. 먼저 조진



기산 추격전은 적의 공격이 거의 없다



반굴의 상 위연. 이곡도 전투에서 위연과 마충, 장익을 힘을 합쳐야 하는데...

을 집중공격한다면 장익과 위연, 마충만이 사마의를 상대하게 되니 주력부대가 사마의 도착전에 조진의 부대를 모두 무찌른다면 아주 쉬워지지만 간단하지 않다. 아예 2부대 전부와 싸운다고 생각하는 나을 것이다. 사마의를 선택하였다면 전군을 사마의에게 집중시켜

기산 전투 2를 시작하자마자 공명과 사마의는 언쟁을 벌이게 된다



공격하는 것이 좋다. 3턴째에 조진의 부대가 뒤에서 공격해오니 협공당하기 전에 빨리 사마의의 처리가 관건이다. 하지만 이곡도 전투도 이제껏 잘 버텨온 게이머라면 어려움없이 통과할 수 있다.

제 35 전투 기산전투 2

승리조건 사마의의 퇴각
제한턴 30턴

전투에 들어가자마자 공명과 사마의는 말싸움을 시작하고 군사끼리의 대결을 펼친다. 일단 사마의는 선봉으로 장호, 대릉, 악침을 출진시킨다. 이 세명을 차례로 격파하던지 마대와 대릉, 오반과 장호, 요화와 악침의 일기토 이벤트

를 보던지 하면 사마의의 주력부대가 공격해오기 시작한다. 7턴째에는 맵북동쪽 보물창고근처에서 적의 원군이 나오게 된다. 또한 그 보물고는 고대의 영검이 있으니 발빠른 부대를 보내 아이템을 입수하도록...

제 3 막 오장원 전투

제 36 전투 위수의 전투

승리조건 북동의 진지에 도착
공명이 남서쪽 성채에 도달

사마의 계략으로 인해 장안을 눈앞에 둔 공명을 유선은 성도로 부르게 된다. 성도에 도착한 공명은 유선의 오해를 풀고 다시 북벌에 임해 기산으로 출진하게 된다. 기산에서 공명은 위수의 북쪽의 적을 공격하는 것과 2부대로 나누어 모두 공격하는 2가지의 작전을 내게 된다. 여기서는 북쪽으로 공격하는 것을 선택하였다. 남북으로 공격을 하게 되면 사마의 북병으로 인해 아군이 완전히 포위당해 버린다. 북쪽을 공격한다는 선택하면 매복한 적의 북병이 등장하지만 피할수 있게 된다. 일단 공명에게 호위를 붙여 다리위쪽의 마을에 대기시키고 남은 부대는



두가지의 선택. 영검전과 달리 공명전은 선택의 종류가 많아졌다

적을 추격하여 동쪽으로 이동하면 적의 북병이 등장하면서 승리 조건이 남서의 성채에 도달로 바뀌게 된다. 이때 공명을 이용하여

POWER A TO Z

남서쪽 성채로 진입을 노리면 간단히 해결되지만 계속 이야기 했듯이 레벨관리를 위해 모든 적을 무찌르는 것이 좋다.

제 37 전투 호로곡의 전투

승리조건 사마의의 퇴각
제한턴 30턴

이 전투에서는 2 가지의 작전이 제시된다. 하나는 호로곡으로 유인하여 화공을 행하는 것과 호로곡에서 요격하며 진군하는 것인데 후자를 선택하면 3턴째에 광희의

❑ 결국 호로곡에서 화계를 당해 큰 피해를 보게 된다



❑ 공명의 죽음을 믿는 사마의 공격. 정말 공명은 죽었을까?

원군과 함께 승리조건이 공명이 북동쪽성채로 퇴각이라는 것이 생겨 그냥 이동시키면 그만임으로 긴박감이 덜하고 재미가 없다. 전자를 선택하게 되면 위연을 이용하여 사마의를 유인해 화공을 행한다. 여기서는 전자를 선택했다. 위연이 호로곡으로 유인한 것을 알아차린 사마의가 퇴각하려 하지만 이미 화공이 실행되어 사마의는 움직일 수 없게 된다. 이때 좁은 호로곡의 입구를 레벨이 높은 한, 두 부대정도로 막고 차례로 격파하다보면 6턴째에 아래쪽에서 적의 원군이 나오게 된다. 나머지부대로 적의 원군을 처리하고 빠져나오려는 사마의의 주력부

대를 처리하면서 사마의까지 처리하게 되면 승리한다. 승리라고는 하지만 원전대로 사마의는 도망치게 된다.

제 38 전투 오장원의 전투

승리조건 사마의의 퇴각
제한턴 50턴

북벌 후편의 마지막전투이다. 매번 전투에서 패배한 사마의가 강가에서 떨어지는 별을보고 공명이 죽었다고 생각하게 된다. 때마침 촉군이 후퇴하게 되자 공명의 죽음을 확신한 사마의는 하후패와 광희를 이끌고 촉의 부대를 쫓게 된다. 여기서 승리의 초점은 가능한 위군을 아래쪽으로 끌어내리는 것인데 이유는 6턴째에 등장하는 공명. 즉 죽어 있으리라 믿었던 공명이 진지에서 모습을 드러내 위군은 방어력이 떨어지고 퇴각하기 시작하기 때문이다. 아군의 모든 부대를 아래 진지쪽으로 이동시키고 6턴째에 공명이 등장하면 사마의 부대는 능력치가 감소되며 퇴각을 하게 되는데 이때 공격하면서 위쪽으로 올라가면 된다. 적이 특별히 심한 반격을 하지않으니 걱정이 없다. 사마의가 위의 성에 도착하거나 사마의를 무찌르면 전투가 끝나게 된다.

❑ 무공으로의 진격. 이제 정안은 눈앞이다



중장 삼국지 공명전

제 1 막 장안가는길

원전대로라면 제갈량은 오장원에서 이미 죽은 상태이지만 이번 어디까지나 게임이므로 수명이 남아 있는 한 제갈량은 죽지 않는다. 참고로 오장원전투 이전에 공명을 많이 죽였다거나 총퇴각을 많이 했다면 공명이 나오지 나무공명이 나오게 된다. 사마의는 공명을 보고 놀라 후퇴하나 뒤에 그것이 나무공명이라는 보고를 받게 된다. 나무공명이 나오는 조건은 초급자로 게임을 했을 때 약 130번 이상 전투에 패하거나 총퇴각했을 경우 고급자로 게임을 했을 경우는 120번 정도 전투에 패하거나 총퇴각했을 경우인데 수명이 다할수록 공명의 정보를 보면 붉은 하트의 수가 점점 줄게 된다. 나무공명이 나온 후에는 아래의 중장전투가 나오지 않고 진나라의 성립배경 등 실제 역사적인 나레이터와 함께 엔딩을 보게 된다. 이제부터는 원전과는 아주 다른 삼국지로 미성으로 퇴각한 사마의는 기절하여 낙양으로 귀환하고 조상이 미성으로 오게 된다. 사마의의 귀환을 들은 공명은 미성을 조상이 지키는 것을 알고 미성을 공격하게 되는데 북쪽에서의 공격과 서쪽에서의 공격 두가지의 작전을 내놓게 되는데 여기서는 서쪽의 길을 택하였다.

제 39 전투 미성 전투

승리조건 조상의 퇴각, 병량고와 보물고를 다 점령
제한턴 30턴

조상의 미성은 그다지 전략이 없지만 3턴째에 북동에서 적의 원군이 나오게 된다. 만약 여기서 북으로의 공격을 선택했을 경우 성의 공격중에 뒤에서 협공을 당하게 되고 이러면 싸움이 어려워진다. 서쪽에서의 공격은 전방에 적이 나타나는 형태임으로 그다지 당황스럽지는 않다. 일단 성내로의 진입은 남쪽과 서쪽 2군데로 임하는 것이 적을 분산시켜 공격하기 좋고 성에 진입한 후에는 북쪽 입구를 막아 6턴째에 등장하는 적의 원군을 효율적으로 방어하는 것이 좋다.

제 40 전투 무공 전투

승리조건 남북의 식량고 탈취, 조상의 퇴각
제한턴 30턴

미성 회의장으로 가면 조상이 무공으로 퇴각했다는 보고와 함께 강유에게 무공에는 식량고가 있다는 정보를 듣게 된다. 이에 공명은 식량고 확보를 위해 2가지 작전이 제시되는데 군을 두 부대로 나눌 것인지 아니면 전군 진격중 후자를 택한다. 공명전의 기본은 전력을 집중적으로 배치하는 것이

▣ 텅텅 빈 장안을 눈앞에 두고 퇴각을 결정해야만 하다니...



다. 게임시작시 승리조건을 보면 남북의 식량고를 탈취한다가 있지만 거의 무의미하다. 차라리 조상의 퇴각을 목표로 하는 것이 낫다. 그다지 어렵지 않기 때문에 전략이랄것도 세울필요가 없다. 적의 매복군이 있지만 쉽게 무찌를 수 있으나 공격 범위가 넓은 벽력차는 주의하는 것이 좋다.

제 41 전투 장안공성전 1

승리조건 조상의 퇴각
제한턴 30턴

드디어 장안까지 진격해 왔다. 적의 수는 소수로 게임 시작시 오히려 불안하기까지 하지만 하다. 총공격으로 단숨에 적을 무찌르던가 강유와의 일기토로 빨리 무찌르던가 하면 전투가 끝날 것 같지만 결국 장안은 눈앞에서 사라지게 된다. 성도에서 유선의 사자가 오의 침공을 막아달라는 칙명을 가지고 오게 되면서 승리 조건은 남서의 성채로 퇴각으로 변하게 된다. 이때 하우패의 원군이 공명의 부대를 쫓게 되는데 적을 모두 무찌르던가 성채로 들어가게 되면

▣ 퇴각 결정과 함께 적의 새로운 공격이 시작된다



전투가 끝나게 된다. 전투 후 미성의 수비를 6명의 장수에게 남게 되는데 이들은 당분간 활용할 수 없으니 알아서 판단하여 남겨야 한다.

제 2 막 공명의 귀환

제 42 전투 파서의 전투

승리조건 적군의 전멸
제한턴 30턴



▣ 뒤에 아군의 지원부대가 도착하여 넓은 전장이 부대로 폭처게 된다

성내에 제갈첨과 조광, 조통의 3부대가 지키고 있으며 오의 대부분이 서쪽으로 이동하며 공격해오게 된다. 3턴째에 맹획의 지원부대가 오지만 북서의 아군 주력부대가 오기전에는 움직이지 않는 것이 좋다. 맹획의 부대는 성내로 진입을 시켜 성의 방어를 견고히 하고 공명의 부대가 도착하는 순간 전군 출진하여 적을 무찌른다. 적은 천위대가 많아 금방 적의 내구력을 회복하니 한부대씩 차례로 완전히 격파하고 5턴째에는 동남

▣ 주력부대도 없는 상태에서 제갈량의 아들, 제갈첨과 조운의 아들 고광이 고전분투하며 결전을 기다리고 있다



쪽에도 적의 원군이 나타나니 추격해가며 적을 공격한다.

제 43 전투 백제성 전투

승리조건 옥손의 퇴각, 성내의 4개 성채를 점령
제한턴 25턴, 40턴

이 전투에서는 어떤 승리조건을 만족시킬 것인지 정해야 하는데 일단 성내의 4개 성채를 점령하고 자하면 전투시작시에 물어보는 2가지의 작전 중에 남북으로 나누어 공격한다를 선택한다. 성문이 모두 좁기 때문에 성의 진입이 쉽지 않지만 책략과 원거리 공격을 잘 활용하면 어렵지만은 않다. 6턴째에 남동쪽으로 적의 원군이 나오므로 그전에 성내로 진입하는 것이 좋다. 일단 성내로 들어가면 남쪽의 성문에 적의 원군을 막을 부대를 배치하고 그동안 아군이 적의 성채를 점령하면 간단히 이길 수 있다.

제 44 전투 강릉의 전투

승리조건 손권의 퇴각, 공명이 손권에게 접촉
제한턴 제 30턴

강릉성은 오른쪽에 위치해 있고 공명의 부대는 왼쪽에서 2개의 다리를 건너야하는데 북쪽의 다리에 더 많은 부대를 보내는 것이 좋다. 6턴째에는 남동쪽으로 적의 원군이 출현하게 된다. 성으로의 진입은 주위의 모든 적을 무찌른 후에 여유있게 진입하는 것이 좋으나 적의 군사들이 엄청나게 강력한 책략을 사용하여 공격해온다는 것을 잊지 말자.

제 3 막 한왕실 재흥

POWER A TO Z

제 45 전투 장안공성전 2

승리조건 곽희의 퇴각
제한턴 30턴

축과 오는 공수동맹을 맺고 공명은 다시 복벌을 재개하게 된다. 사마의는 조상을 물리치고 하우패를 불러 살해하려는 음모를 세우게 된다. 공명은 사마의 반란소식을 듣고 장안으로의 진군을 결정한다. 장안에 하우패에게 황제의 칙사가 도착한때 공명의 공격소식을 듣고 바로 출진하게 된다.

두번째인 장안전투. 지난번 장안전투보다 상당히 어려워져있다. 진입하자마자 장거리공격부대와 대무도가대를 처리해야하는데 만만치 않다. 아군이 밀집한것과 마찬가지로 적도 밀집해 있으므로 의외에 공격, 즉 공명을 이용한 거짓정보로 적들을 혼란시키면 의외로 책략이 잘걸린다. 다만 공명을 전투에 세워야하는 것에 주의한다. 성문을 빠져 나올때 쯤 적군은 이미 전멸상태 일텐데 그렇다고 해서 안심은 금물. 적의 화공이 기다리고 있다. 적의 화공으로 아군은 물론 적까지도 피해를 입게 되니 무차별공격으로 전당을 처리하자.

제 46 전투 화산 전투

승리조건 사마사의 퇴각
제한턴 30턴

장안이 함락되고 함곡관은 사마사와 사마소가 지키게 되고 종회와 등애를 원군으로 보내어 공명과 겨루게 한다. 함곡관에서 사마사는 축의 연락선을 끊기 위해 화산으로 진군하게 되고 계략을 알아차린 공명은 2가지 작전으로 화산으로 진출하려고 한다. 여기에서 동서로 부대를 나누는 것을 선택하면 언뜻 보

기엔 배치가 좋아 유리할 것 같지만 사마사를 효과적으로 공격하기 어려우니 전군을 서쪽에 배치하는 것을 고르는 것이 좋다. 부대수에 비해 길이 매우 좁기 때문에 무도가대나 궁병대가 있다면 유리할 것이다. 기마대와 전차대 등으로 동쪽으로부터 접근하는 부대를 막고 남동에 있는 마을을 점령해 내구력이 떨어진 부대를 회복시켜가며 전투에 임한다면 이 전투도 어려운 점이 없다.

제 47 전투 함곡관의 전투

승리조건 사마소의 퇴각,
북쪽의 성채 점령
제한턴 30턴

여기서도 2가지의 작전이 제시된다. 첩자를 이용하는 것과 적군을 위장하는 것이다. 후자는 단순히 성문만 열지만 전자는 성문이 열리는 것과 동시에 화공이 이루어져 적군은 4턴까지 혼란에 빠지게 된다. 이틈에 가능한 많은 부대를 무찌르고 성안으로 잠입하면 된다. 성문입구만 돌파하면 성안의 거의 모든 적이 사라지지만 중간에 위치한 좁은 관문을 등애가 지키고 있어 쉽지 않고 10턴이 되면 적의 원군이 맵의 중간 동서끝과 북동쪽 성밖에서 나타나니 주의하여야 한다. 특히 서쪽에 있는 보물고로 공명 혼자 보냈다가는 의외의 결과를 볼 수도 있다. 화산전투는 북쪽의 성채를 점령하면 승리가 되기도 하는데 이때 주의할 것이 이제껏 점령이라 함은 점령지에 머물러도 됐지만 여기서는 북쪽의 성채를 돌파하고 성밖으로 나와야 승리가 되니 유의하기 바란다.

제 48 전투 낙양전투 1

승리조건 사마의, 사마사의 퇴각
제한턴 80턴

영결전과 마찬가지로 공명전의

마지막 전투도 2부로 구성되어있다. 1부에서의 턴을 그대로 가져가니 1부는 가능한 빨리 전투를 끝내는 것이 좋다. 물론 내구력과 책략치 등도 그대로 가져가게 되니 관리에 신경쓰는 것이 좋다. 아군이 입구의 벽력차를 넘는 순간 적의 화계가 작렬하고 아군이 200정도의 피해를 입게 된다. 이것을 피하려면 손자병법서 등 턴마다 내구력이 회복되는 아이템을 가지고 있는 부대를 먼저 진입시키고 피해를 입더라도 그 부대 하나만 피해를 입게 하는 것이 좋다. 일단 화공이 이루어진 다음에 진입하는 부대는 피해를 입지 않으므로 안심하고 진입하면 된다. 관문마다 입구가 있고 골목처럼 이어져 가는길이 상당히 길게 느껴진다. 유인책을 써서 적부대를 끌어내어 하나씩 처리하다 보면 어느덧 사마의 일족이 있는 성채가 있게 되는데 사마의는 자동적으로 도망하게 되고 남은 사마사를 처리하면 낙양전투 2로 이어지게 된다.

제 49 전투 낙양전투 2

승리조건 사마의의 괴멸
제한턴 80턴 낙양의 전투1

아군의 부대는 좌측하단에 위치하고 있다. 게임시작시 2개의 관문이 우측과 위에 보이게 된다. 우측의 관문에는 그 앞을 숲이 버티고 있어 남만기병이나 군사계정도만 뚫고 나갈 수 있다. 전체지도를 보게되면 위쪽으로 가서 병 돌아가는 것 보다 우측의 관문이 사마의까지 가는데 훨씬 가깝기도 하지만 여기에 이 게임에 중요한 요소가 있다. 일단 기동역과 주력부대를 위쪽의 성내로 진입시키고 길을따라 계속따라가면 종회가 지키는 성채가 나오는데 이 성채를 뚫고 지나가면 사마의 계략으로 인해 독기가 발산되고 적군과 아군모두 내구력등 능력치가 반감되어 버린다. 이것을 뚫기위해 34부대 숲을 건너갈 수 있는 부대와



공명과 손권과의 만남. 마의는 반란을 일으켜 정권을 잡게 된다



입구는 하나. 들어가자마자 좌우로 분산한다



적의 대부대. 화산은 길이 너무 좁다

마지막 전투에 아들과 남편을 걱정하는 황씨 부인. 공명전은 공명의 인간적인 면을 곁들여 색다른 맛을 낸다



벽력차를 이용하여 시작시에 보여준 우측의 관문을 지키고 있는 적의 부대를 모두 처리하고 일단 성내로 먼저 진입하여 기다리다가 돌아가는 아군이 종회의 성채에 도착하면 능력치가 가장 떨어지는 부대를 위쪽의 방안으로 진입시킨다. 그러면 진입한 부대와 적부대가 독초로 인해 능력치가 반감되며 혼란에 빠지게 된다. 이때 종회의 성채에 있는 아군의 부대를 물리치고 혼란한 부대까지 처리하여 진입하면 아군의 피해는 거의 없게 된다. 게다가 처음 우측에서 진입한부대중 혼란하지않은 나머

지부대를 계속 진군시키면 사마의 지속적인 화계로 이동력과 능력치가 낮아지게 되지만 주력부대는 화계가 이루어진다음에 쫓아오므로 피해가 없게 된다. 이렇게 계속 진행하면 어려운 것은 사마의가 있는 방뿐인데 사마의는 사마의 주변에 사마사나 사마소는 일기토로 간단히 물리치고 사마의 하나를두고 요리를 하면 마지막 전투도 쉽게 썰수 있다. 다만 사마의는 황제로 대업화가 작렬하니 무시하면 안되고 턴수 관리에 상당한 신경을 써야한다. 세이브가 되지않으니 주의한다.

이 전투를 마지막으로 삼국지 공명전의 대단원은 막을 내리게 된다. 사마의와 조방과 위의 신하들은 모두 자결하게되고 공명은 헌제를 천자로 복위킨다. 오나라는 황제의 왕으로 남게 되고 유선과 황씨부인은 낙양으로 오게 된다. 제갈량과 제갈근의 재회가 이루어지며 제갈량은 강기에서 지낸 날을 회상하

며 감회에 젖는다. 유선은 한중왕으로 임명이되고 공명은 다시 승상의 자리에 앉게 된다.



엔딩

전장	일기토	전리품	전장	일기토	전리품
진장, 기산의 전투	장의 대 왕쌍 위연 대 왕쌍 강유 대 비요	무용의 씨앗 제갈노	장안공성전 1 파서 전투 백제성 전투 강릉 전투 장안공성전 2 화산전투 함곡관 전투 낙양전투 1 낙양전투 2	요화 대 광희	손자 병법서 유마
진창공성전	위영 대 장합	신궁, 백호 백은 갑옷, 고정도		강유 대 조상 위연 대 조상 요화 대 하후패	청용궁 현무포
기산추격전	마충 대 대룡 왕평 대 장합	연발노, 정신의 열매 철질여골타		축융 대 주환 맹획 대 능통 이엄 대 서성	병풍 마차
이곡도 전투	요화 대 진량 관홍 대 진량	무용의 씨앗, 보병방패 지모의 씨앗, 절영		강유 대 서성 맹획 대 육손	귀신 방패 주문 방패
기산 전투 2	마대 대 대룡 오반 대 장호 요화 대 악침	고대영검 인애의 열매 무용의 열매		제갈첨 대 제갈각 강유와 손호	치우갑옷
위수 전투	오반 대 장호 오반 대 악침	인애의 열매 한방약 조항비전 무용의 열매 적로		강유 대 하후패 위연 대 하후패 관색 대 하후패 공명 대 하후패	정신의 씨앗 맹덕신서
호로곡 전투	조운 대 사마의 마대 대 사마의 위연 대 광희 조운 대 하후패 요화 대 사마의	무적신패 신수 방패		마대 대 등애 맹획 대 종희	항우의 창
오장원 전투	강유 대 사마의	회복의 쌀 황금 갑옷 원대서 백우선		강유 대 등애 축융 대 장합 맹획 대 종희 장포 대 사마소 마속 대 장합 관색 대 사마소	영걸의 검 패자의 검
미성 전투	마대 대 하후위 위연 대 하후화 조운 대 하후패 강유 대 하후해 경험의 열매	장군 갑옷 여포의 궁 고조 갑옷 회복의 고기		맹획 대 장합 조운 대 악침 강유 대 장호	대업회의 서 회귀서 원군서
무공 전투	마속 대 하후위 관색 대 하후패	회복의 쌀 회복의 고기		장포 대 등애 조운 대 종희 위연 대 사마소 강유 대 사마사	회복의 고기 경험의 열매 대업화서 원국서



알립니다

게임 파워에서는 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 게임 파워의 독자 참여 코너 중 VS와 파워 리뷰 옆으로 독자 여러분의 원고를 기다립니다. 서로 비슷한 장르의 게임을 놓고 분석하는 VS 및 게임을 일제로 예보고 평가하는 파워 리뷰를 기다리고 있습니다. 특히 이 코너에 채택되신 분께는 최신 IBM PC 게임을 선물로 드립니다. 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

보내실 곳

이메일, 전화 : champg
 나 우 : 내오내오
 우 편 : 서울시 용인구 청파동 3가 29-16
 운민빌딩 2층 게임챔프
 VS나 파워 리뷰 담당자 앞

2 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

1 초음속퀴즈

문제 : PS게임을 IBM으로 즐길 수 있게 되었다. 요즘 차세대 게임을 IBM으로 이식하는 것이 추세이다. 그 첫타이틀로 캡콤의 호러 어드벤처가 IBM으로 이식이 된다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16
 운민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈]
 담당자 앞
 마감 : 1996년 12월 20일
 당첨자 발표 : 게임챔프 97년 2월호
 챔프 제시판

3 NEW 게임헌터 타기 퀴즈

문제 : 기드버튼이 없어지고 H버튼이라는 새로운 시스템으로 다가온 테크모의 야심작입니다. 모델2를 이용하여 비서파이어2보다 더 좋은 이미지를 만들기 위해 심혈을 기울인 아케이드 게임은 무엇일까요?

마감일 : 96년 12월 20일까지
 발표 : 게임챔프 97년 2월호 챔프 제시판
 정답 : 우영 엔터테인먼트

정답자 발표 : 유

정답자 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 컨버터 팩을 드리겠습니다.

12월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

-18

GAME CHAMP 9777 GAME CHAMP 9777 GAME CHAMP 9777 GAME CHAMP 9777 GAME CHAMP 9777

<p>1</p> <p>1등:N64-1대</p>	<p>2</p> <p>2등:PS-1대</p>	<p>3</p> <p>3등:SS-1대</p>	<p>4</p> <p>4등:3DO-1대</p>	<p>5</p> <p>5등:SFC-1대</p>
<p>6</p> <p>6등:MD-1대</p>	<p>7</p> <p>7등:CD알라딘보이 1대</p>	<p>8</p> <p>8등:미니컴보이 1대</p>	<p>9</p> <p>9등~18등:PS CD 1개씩</p>	<p>10</p> <p>19등~28등:SS CD 1개씩</p>

챔프점수 당침을 축하합니다!!

이번 챔프점수 총결산은 95년 12월부터 96년 11월오까지의 챔프점수를 합산한 점수입니다. 다음 챔프점수는 6개월 정산으로 1차 96년 12월부터 96년 5월오까지의 챔프점수를 정산하여 상대평가로 선물을 제공합니다. 특히 지난 번에도 말씀드린 바와 같이 이번 챔프점수는 절대평가가 아닌 상대평가입니다. 그렇기 때문에 만약 1등 플레이어 스테이션이 24,000점에 해당되나 실질적으로 4,000을 받은 독자가 없기 때문에 상대적으로 평가하여 최고점수를 받은 용종여명 독자가 1등에 해당됩니다. 그리고 다음 순서는 상대평가의 원칙에 따라 선물에 해당하는 점수를 무시하고 순차적으로 당첨되도록 하였습니다. 이점 오해없길 바라겠습니다.



속이 짝 찬, PC 게임지

PC CHAMP

우와!! 이번호는 정말 짱이다!!!

느낌을 주는 대한민국 최고의 PC게임지

긴급공략

주윤발과 인디애나 존스가 누님으로 모시는

툼 레이더 **TOMB** RAIDER

추천공략

오늘도 짜릿한 자극은 계속된다

신디케이트 워즈

공략 노하우

속시원한 엔딩의 해결책

삼국지 공명전

완벽공략

- 천상소마 영웅전
- 삼국지 5 파워업 키트
- USNF 97
- 스틸 팬더 2 : 현대전
- 선검기협전

저차 판매중!

긴급속보 / C&C 후속정보 대공개!

레드얼럿

96년 **12** 월호



특별부록
전원증정

국내 최초로 공개되는 칙첨단 호버카 전투 레이싱 정품게임부록
최근 수주간 인기차트 상위권에 랭크!!

시그노시스사 인기게임

와이프 아웃!

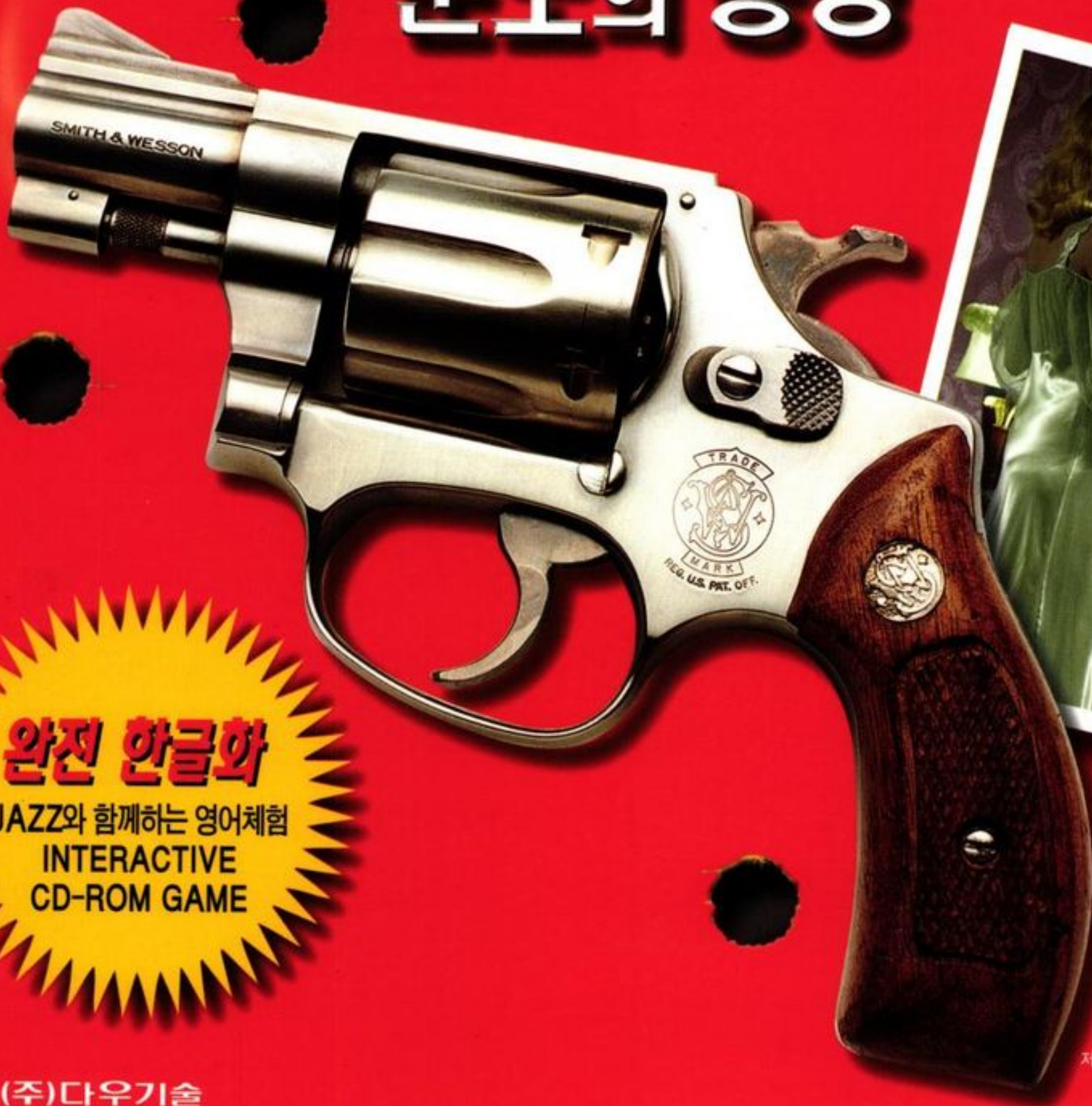
CD-ROM

Windows 95
Compatible

사립탐정 필립 말로위의

PRIVATE EYE

분노의 총성



완전 한글화

JAZZ와 함께하는 영어체험
INTERACTIVE
CD-ROM GAME

개발·판매원

다우 (주) 다우기술

대표전화: 02-3450-4500, FAX: 02-552-0986

제조원

SAMSUNG

삼성영상사업단