

GAMECHAMP

PC POWER GAMER



The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'96!

● **챔프 연재**
PC통신의 세계로

- 기획특집
- **지금 인터넷에선**
- 파워 A to Z
- 레벨 어설트 II
- 라스트 가디언
- 윙너츠
- 승룡 삼국지
- 액츄어 사커
- 배틀 비스트
- 우드러프

마지막 챔피언 2 on 2

THE LEGEND OF STREET BASKETBALL



전 른 기 병 자 카 토

이 · 제 · 꿈 · 의 · 세 · 계 · 드 · 리 · 미 · 아 · 의 · 운 · 명 · 은 · 바 · 로 · 당 ·

**1995년
11월 발매**



M A A N

COMBATROBO ZAKATO SD

THE R.P.G. OF YOUR DREAM
(C)1995. MAKKOYA ENTERTAINMENT CO., LTD.
Illustrated By YOUN SUN YOUNG.

R · P · G

어려움에 처한 래티스 마을 사람들을 돕기 위해 정의의 칼을 빼
어든 자카토는 꿈의 세계 드림미아에 드려워진 음모를 분해하
기 위해 두명의 여신과 모험의 길을 떠난다



MAKKOYA

유망중소기업 MAKKOYA ENTERTAINMENT CO., LTD.

株式会社 막고야

서울특별시 강남구 포이동 244번지

TEL:(02)578-8372, 575-1485 FAX:(02)578-6777

♠ 사양 : IBM PC 386DX 이상
RAM 4MB VGA256
SOUND BLASTER

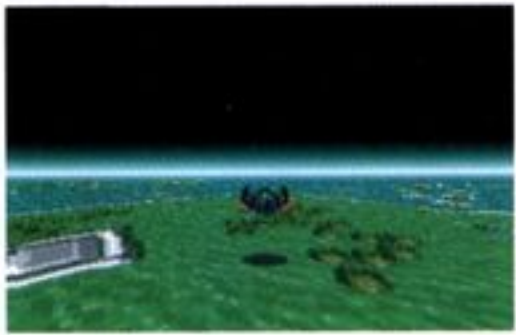
대리점 모집중

문의 : (02)578-8372, 575-1485

담당자 : 윤원철과장

SD “만”

· 손 · 에 · 있 · 습 · 니 · 다



KOGA
KOREA PC Game Development Association
한국 PC Game 개발사 연합회

‘한국 게임의 미래를 책임지겠습니다.’



© 1995 MAKKOYA ENTERTAINMENT CO., LTD.

“절대절명의 위기 가이거, 핵공격에 의해
말살되어 버릴 것인가?
의문의 외계종족 후이,
그들은 무엇을 노리고 가이거를 공격하는가?”
전 캐릭터의 3D, 동화상 배경이 펼쳐는
새로운 슈팅의 세계에 빠져보라!
‘풍덩’

Animation **S**hooting **G**ame



NBA 쿠데타!

- 이제 그들의 리그는 시작된다 -

서기 2007년 미친과학자 스티븐 이글링에 의해 태어난
LATEM은 LATEM AI System이라는
3인조 농구팀을 결성하고
NBA농구장을 침습하여 NBA농구팀과
3대5경기를 성사시킨다.
마이클조던, 샤킬오닐등의 스타플레이어들의
실력을 지닌 그들은 승리를 거둔다

- 버츰얼농구 스토리 중에서 -

BASKETBALL

국내최초 3D 스포츠아케이드

1대1 통신게임 가능

네트워크에서 6인 동시플레이

게임은 재미있어야 한다



(주)트윈

DISTORTION™

악의전함, 토르곤 파이브로 부터 지구를 지켜라.

그들은 무슨 이유인지 2032년 이곳 평왕상으로 이주한 사람들을
몰살하는 만행을 저질렀다



386DX 이상
RAM 4Mb
VGA

KOGA
Korea Online Game Association

! 게임은 재미있어야 한다.



서울시 강남구 청담동
122-8 흥진 B/D 3F

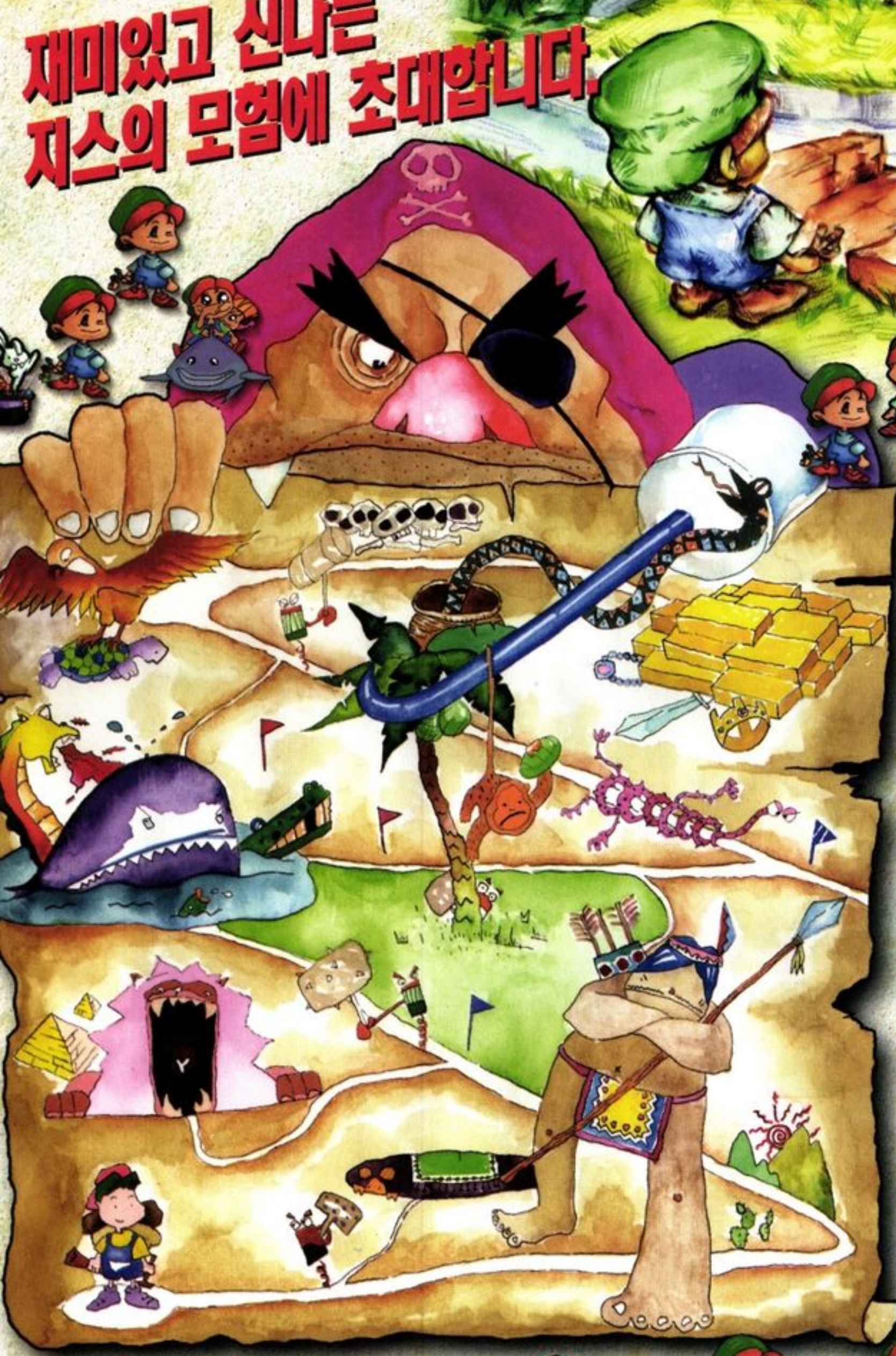
Tel. (02)512-7084

(주)트윈

(C)copyrights 1995 TWIM Co.,Ltd. Project code TWG-A002 IBM-PC version.
Pungjin B/D 3F, 122-8, chungdam-dong, kangnam-gu, Seoul, Korea

지스의 모험

재미있고 신나는
지스의 모험에 초대합니다.



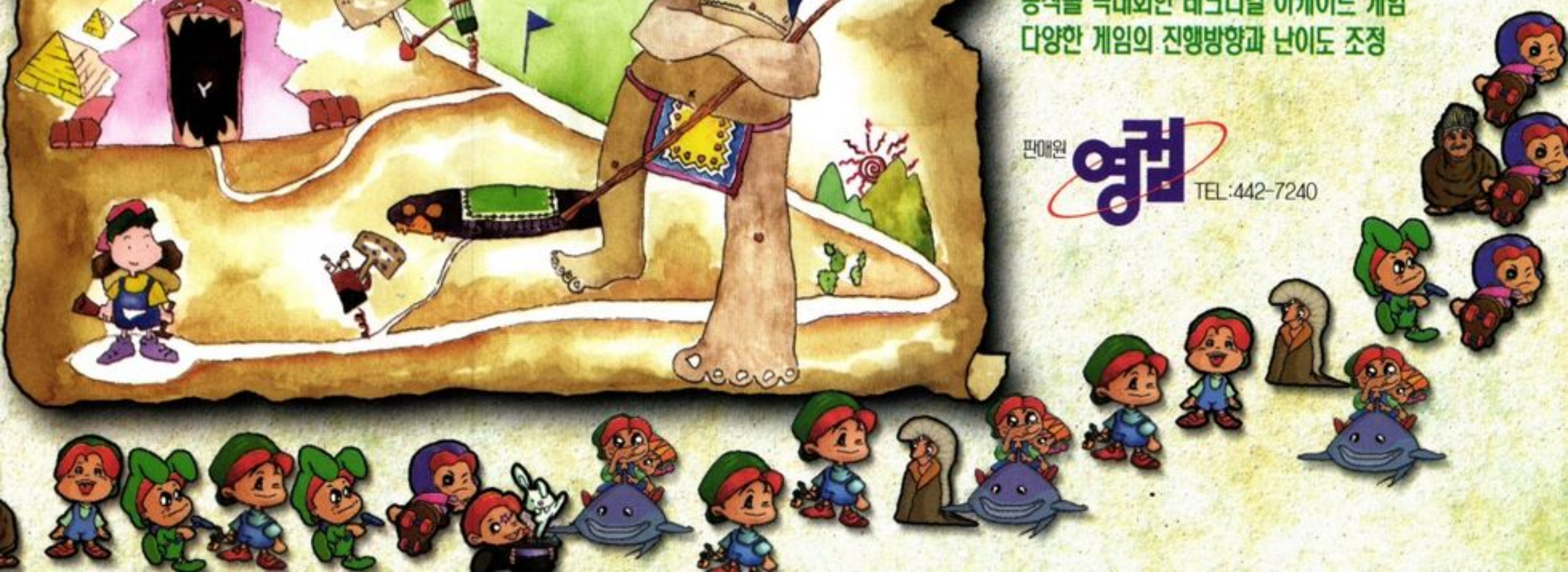
신세계 탐험을 꿈꾸는 지스에게 어느날
찾아온 보물지도...

지스는 새총을 무기삼아 황금을 찾아
떠납니다. 무서운 해적의 칼과 총을 피해
원주민 소녀도 구해주고 돌고래를 타고
바다를 건너는 지스의 신나는 대모험에
초대합니다.

게임의 특징

빠른 스크롤 엔진의 강점을 살린 동족 영상
동작을 극대화한 테크니컬 아케이드 게임
다양한 게임의 진행방향과 난이도 조정

판매원 **영컴** TEL:442-7240



히트게임차트

● 애독자 인기 순위 ●

1 삼국지4

- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- FD/44,000원
- 범아정보시스템(02-551-3327)



2 코맨드 앤 컨커

- 전략 시뮬레이션
- 버진
- CDROM/55,000원
- 동서게임채널(02-3662-8020)



3 에일의 모험

- 액션
- 패밀리프로덕션
- FD/39,000원
- 패밀리프로덕션(032-862-9623)



● 애독자 구매 희망 순위 ●

1 은하영웅전설 4

- 전략시뮬레이션
- KCT
- FD/가격미정
- 삼성소프트웨어(02-501-9001)



2 윙커맨더 4

- 시뮬레이션
- 오리진
- CDROM/ 가격미정
- 동서게임채널(02-3662-8020)



3 포인세티아

- 롤플레잉
- 소프트라이
- FD/가격미정
- 소프트라이(02-515-1053)



순위	타이틀	장르	제작사	유통사
4	3'3 아이즈	어드벤처	크리에이트	SKC소프트랜드
5	스트리트화이터2터보	액션	캡콤	쌍용
6	삼국지영걸전	전략시뮬레이션	코에이	범아정보시스템
7	중국	전략시뮬레이션	잭빈스튜디오	게임박스
8	배틀 비스트	액션	7th 레벨	LG소프트
9	어크로스 더 라인	시뮬레이션	마이크로프로즈	SKC소프트랜드
10	천사제국 2	전략시뮬레이션	소프트스타	쌍용

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
4	위크래프트2	전략시뮬레이션	블리자드	SKC소프트랜드
5	액츄어 사커	아케이드	그렘린	쌍용
6	아마게돈	시뮬레이션	미리내소프트웨어	미리내소프트웨어
7	제네시스	롤플레잉	소프트맥스	G & M
8	모래시계	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
9	탑건	시뮬레이션	스펙트럼홀로바이트	쌍용
10	3'30아이즈	어드벤처	크리에이트	SKC소프트랜드

삼성 영상사업단, 게임 사업 진출

삼성 영상사업단(삼성 NiCES Multimedia)은 미국 로켓 사이언스(Rocket Science)와 유통계약을 맺고 게임 사업에 신규 진출했다.

로켓 사이언스는 93년 설립되어 동화상에 3D를 합성한 가상 3D 모핑 기술을 이용, 차세대 PC게임을 제작하는 업체이다. 이번에 로켓 사이언스에서 나올 게임은 윙너츠(WINGNUTS), 로드 스타(LOAD STAR), 캐딜락 앤드 다이노서(CADILLACS AND DINOSAURS) 등 3종류의 타이틀이다.

삼성 영상사업단은 1월중에 로드스타와 캐딜락 앤드 다이노서를 출시하면서 앞으로 한글화도 계획하면서 자체 게임 개발도 추진할 예정이다.

문의처: 삼성영상사업단(02-3458-1311)



비손텍, 게임 제작 사업 뛰어들다

디지털 편집(DI HARRY)을 바탕으로 특수 영상 효과로 유명한 비손텍이 게임 제작 사업에 신규 진출한다.

비손텍은 우선적으로 삼성 영상사업단과 다우 기술이 공동 제작, 유통하는 데스 마스크의 특수 효과 일부분을 제작함과 동시에 3D형식의 야구 게임을 출시한다.

타이틀은 아직 결정되지 않았으며 유통은 LG미디어가 담당할 예정. 특히 비손텍은 멀티미디어 분야에 관심을 가지고 집중적으로 제작할 계획이며 영화 '무궁화 꽃이 피었습니다', 현대 전자의 광고 거북선 등을 제작하는 등 컴퓨터 그래픽으로 유명한 회사이다.

문의처: 비손텍(02-516-7440)



범아정보시스템, 게임 감상문 공모전 연다

고에이(KOE)의 삼국지 시리즈로 유명한 범아 정보 시스템이 제1회 게임 감상 공모전을 연다. 이번 게임 감상 공모전은 범아 정보 시스템에서 출시한 게임을 해보고 게이머들이 직접 비평을 쓰는 것이다. 한편 항공사를 경영하는 새로운 장르의 시뮬레이션 게임인 [에어 매니지먼트2]는 96년 1월경에 발매할 예정이다.

문의처: 범아정보시스템(02-551-3327)

미원정보기술, [지클런트] 게임 시연회 열어

미원정보기술이 판타그램과 공동으로 개발한 [지클런트]의 출시를 앞두고 지난 11월 8일 힐튼호텔에서 시연회를 가졌다.

지난 11월에 출시된 지클런트는 액션 게임으로 화면 프레임 수와 다중 스크롤을 특징으로 하는 게임이다. 지클런트는 FD와 CD로 제작되었으며 내년 6월 디지털 인터그레이션의 비행 시뮬레이션 게임인 하인드도 출시할 예정이다. 이번 시연회를 계기로 미원정보기술(주)의 게임사업팀은 지클런트와 같은 액션게임은 물론 비디오 게임분야에도 진출한다.



다우기술, 96년 게임사업 파워업 선언

다우 기술이 데스 마스크를 96년 1월에 출시하면서 게임 사업을 강화한다.

데스 마스크는 삼성 나이세스(제작원)와 비손텍(개발원), 다우기술(판매원)이 합작으로 만드는 작품으로 CD 3장으로 구성된 액션 어드벤처 게임이다.

한편 이 게임은 국내 유명 성우들이 한글 음성으로 더빙하여 그 특색을 더해 주고 있다. 이번 출시와 더불어 96년 3월경에 [아마란스 전설 3]의 버전업 게임인 [아마란스 전설 KH]과 [아마란스 전설 4]를 발매할 예정이다.

삼성전자, 마지막 승부 2 ON 2 출시

MBC 문화방송이 미니시리즈로 제작해 방영한 [마지막 승부 2 ON 2]가 올 연말 삼성전자가 게임으로 제작해 출시한다.

삼성전자는 마지막 승부의 등장인물인 장동건, 이종원, 박형준, 심은하 등을 애니메이션 캐릭터화하여 대화형 영

화(인터랙티브 무비 게임) 형식 포맷을 취한다.

또한 게임과 함께 따로 게임 주제를 만들어 게임 CD 2장, 음악 CD 1장을 판매할 예정이다. 특히 이번 주제가 제작에는 인기가수 김종서, 봄여름가을겨울 등이 섭외될 것이라고 밝혔다.



트윈, 윈도'95용 [통코2] 제작 중

트윈이 윈도 '95용 통코시리즈 2탄 [통코 2]를 제작한다. 이번에 제작되는 통코 2는 윈도 '95용과 더불어 윈도우 3.1 용으로도 제작될 예정이다. 통코2는 전작의 단순한 아케이드와는 달리 이번에는 여러 형식의 퍼즐도 섞였으며 로드런너 형식의 어드벤처 게임으로 진행된다.

한편 12월중으로 출시를 앞두고 있는 3D 폴리곤 농구 게임 [NBA쿠데타]는 FD와 CD로 동시에 발매할 예정이다.



올 연말, 국내 제작 RPG게임 쏟아진다



올 연말에는 국내에서 제작한 롤플레잉 게임이 대거 쏟아질 전망이다. 이번에 출시되는 롤플레잉 게임은 소프트웨어의 [포인세티아], 막고야의 [전륜기병자카토 SD만], 소프트맥스의 [제네시스], 드래곤 플라이의 [운명의 결전 (TOUR OF DUTY)] 등이 있다. 이들 모든 게임들은 모두 6개월전부터 제작해 왔던 게임들로 올 연말 시장을 겨냥해 대거 출시됨에 따라 소프트간에 치열한 경쟁이 예상된다.

인터뷰

“학교에서부터 멀티미디어 교육을 강화해야...”

박 원 이사/ 비손텍 멀티미디어 사업부



“멀티미디어 인재 양성을 위해서는 이젠 각급 학교에서도 교육적 기능으로 활성화 되어야 합니다.”

비손텍의 멀티미디어 사업부 박 원 이사는 인터뷰에 응하면서 제일 먼저 힘주어 강조한 말이다.

비손텍은 광고에서 컴퓨터 그래픽의 거의 모든 부분을 제작해 온 베테랑 업체로서 영화 [무궁화 꽃이 피었습니다]와 광고에서는 현대전자의 거북선을 만들었던 노하우를 가지고 있다.

박 원이사는 개인적으로 로드런너 게임을 즐기며 앞으로 에듀테인먼트 게임을 많이 제작할 것이라고 밝혔다. 또한 3D 실사 촬영을 바탕으로 한 인터랙티브 무비 게임도 관심을 가지고 있으며 국내 멀티미디어 타이틀이 세계 시장에서도 통용될 수 있도록 협회 추진과 가격의 안정화가 필요하다고 강조했다. 또한 국내에는 자체적으로 게임을 제작할 수 있는 인력은 많으나 자본과 활용면에선 아직 뒤쳐지고 있다는 입장을 밝히며 이를 위해선 대기업들이 장기적인 계획을 갖고 투자를 해야 하고 또한 각급 학교에서도 멀티미디어 교육을 활성화 해야 한다는 의견을 피력했다.

PREVIEW



일지매 2 마크로 캐릭터

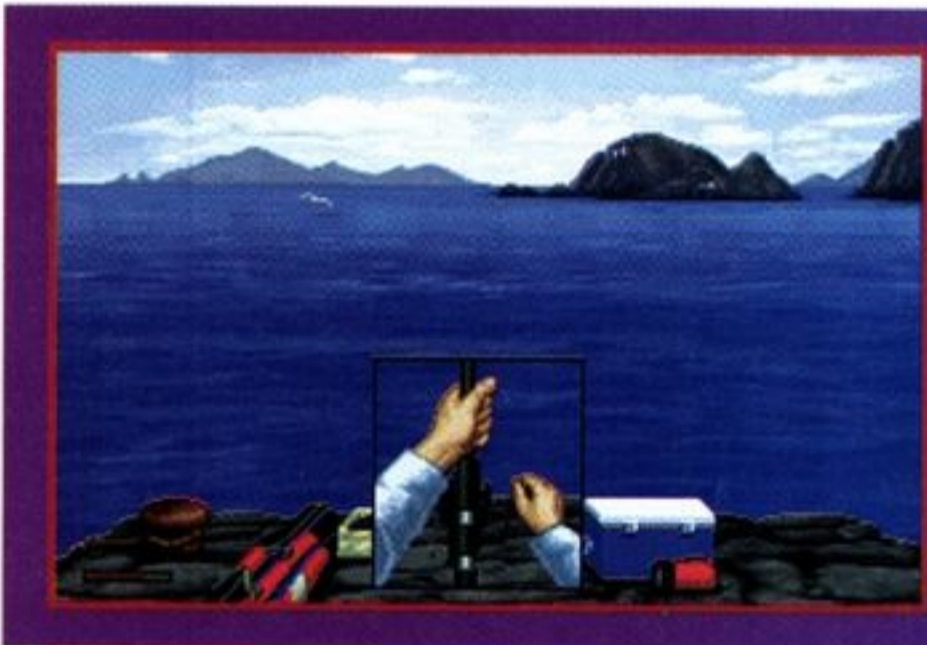
장르 액션

제작사 단비시스템

이야기는 컴퓨터 네트워크를 통해 모든 일이 처리가 되는 글로벌사이버 네트워크(Global Cyber Network:G.C.N.)를 지배하려는 전문적 해커집단인 블랙오메가넷(BlackOmega Net:B.O.N)과 그것을 막으려는 한 소년의 모험담이다.

각 사이트는 독특한 특성을 가지고 있으며 적에게 정복당한 지역도 선택하여 싸울 수 있다. 게이머는 블랙오메가넷과 싸우며 정상적으로 운영되는 사이트를 많이 늘려야 한다. 게이머와 동시에 블랙오메가넷도 정복을 하고 있으므로 일지매의 능력을 성장시켜서 정상으로 돌아온 사이트에는 일지매의 미러이미지를 남겨두어 다시 정복당하지 않게 해야한다. 일지매에게는 여러가지 능력과 상태가 부여된다. 게이머는 전략적으로 그 능력을 조절해야 한다. 총 8사이트이나 한 사이트를 선택하면 2개의

영역으로 나누어지기 때문에 게이머가 일지매와 함께 모험을 할 네트워크세계는 총 16군데가 된다. 각 지역의 보스와 싸우게 되며 그 보스를 이기고 그곳을 정상화시키면 그 보스의 에너지는 일지매에게 흡수된다. 단 하나의 지역을 정복하면 그곳을 방어할 미러 이미지를 만들어야 하기 때문에 힘의 분배를 잘 해야 한다. 그리고 미러 사이트가 있어서 자신이 정상화시킨 사이트 중 미러로 만들고 싶은 사이트를 정하면 일지매가 그 사이트의 능력을 다른 지역에서도 사용할 수 있게 된다. 적 바이러스를 없애고 그 지역을 정상화시키면 그 성공률에 따라 파워, 정확성, 민첩성, 마력, 정신력, 체력, 특수 능력등이 올라간다.



남시광 II

장르 시뮬레이션

제작사 타프시스템

한적한 시골강가의 풋풋한 풀내음을 맡으며 낚시를 즐길수 있는 민물 낚시와 광활하게 펼쳐져 있는 푸른 바다위에서 멀리서 들려오는 갈매기 소리와 뱃고동 소리를 들으며 낚시를 즐길 수 있는 바다 낚시로 이분화했다. 낚시대 수를 1대에서 3대까지 드리울 수 있도록 하였고 릴낚시를 추가하여 릴을 감는 기분도 맛볼 수 있도록 했다. 4~5종의 민물고기만을 낚을 수 있었던 1편과는 달리 어종수를 대폭으로 추가하여 민물고기 10여종, 바다고기 10여종으로 늘려 낚시를 함에 있어 흥미와 재미를 주었다.

물결 애니메이션을 3D로 처리하여 더욱 자연스럽고 생동감 넘치는 화면을 볼 수 있게되었고 한적한 낚시터에 앉아 자연의 정취를 한껏 느끼며 세월을 낚는 강태공의 기분을 느껴볼 수 있다. 남시광은 이번 12월 말경에 출시할 예정이다.

어종확인표			
어종	마리수	어종	마리수
가자미		무럭	
광어	2	참이	
갈치		망삼어	
학꽂지		망둥어	
감성돔	1	볼락	3
물고기		어기	





바바리안

장르 액션

제작사 시그마텍 스튜디오



BC 100만년.

지구가 생성되고 인류가 문명을 개척하던 그 시대 원시인이 생겨나게 되고 많은 무리를 이루어 현재와 비슷한 사회를 만들어 살고 있을 때 지진과 폭발로 원시인들이 사는 마을이 폐허로 변하게 된다. 땅이 갈라지고 위로 솟아 오르며 완전히 지각변동으로 많은 변화가 생기게 된다. 그 때문에 바바리안이라는 청년 원시인과 비엔나라는 원시양의 사랑은 끝이 나게 된다. 하지만 30만년이 흐른 이 때 바바리안이 동면상태에서 깨어나 옛 사랑 비엔나를 찾으러 떠나게 된다. 과연 비엔나는 어디에 있을까? 아니면 죽은 것인가? 바로 해답은 게이머들이 찾아 떠나야 될 것이다.

바바리안은 PC판 동키콩으로 시그마텍 스튜디오에서 기획 제작중인 게임으로 차세대 버추얼 액션게임으로 볼 수 있다.

게임의 특징은 3D그래픽을 이용한 사실감 넘치는 배경, 만화영화같은 비주얼, 캐릭터의 변신 시스템 구성, 다양한 맵을 구현한 스크롤과 이벤트를 들 수 있다.



에어 파워 AIR POWER

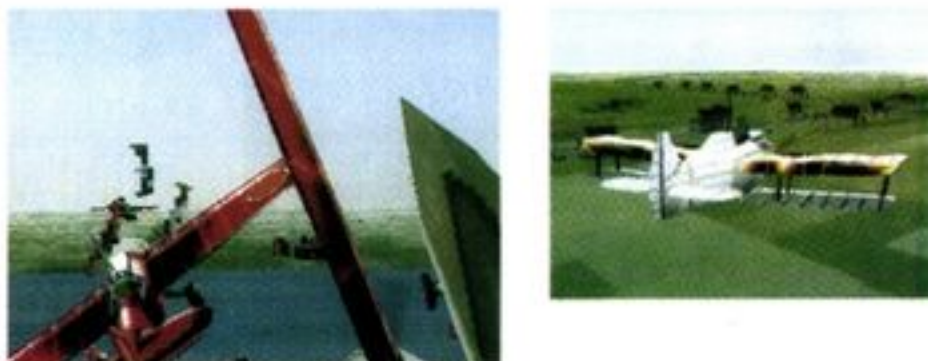
장르 어드벤처

제작사 마인드 그케이프

만약 시간에 또 하나의 길이 있어서 현실과는 전혀 다른 역사가 만들어진다면, 반세기전 쯤에 모습을 감춘 비행선이 이제 서야 예전 모습 그대로 하늘을 날아다닌다면 실로 놀라운 비행 시뮬레이션이 될 것이다. 그런 비행선의 세계를 비행 시뮬레이터로 이룩한 것이 바로 에어파워이다. 이 장르에 속하는 작품의 테마로는 이색물중에 이색물이라고 할 수 있다.

게임의 무대가 되는 것은 카란티아라는 가상의 나라. 평화로왔던 이 나라에도 황제 사후에 일어난 후계자 쟁탈전을 계기로 차례로 암운이 몰려 온다. 어디에서나 총탄이 교차하고 군비확충경쟁이 격화된다. 그리고 어느 사이엔가 이미 누구도 통제할 수 없는 대전쟁으로까지 발전하고 만다.

게이머는 황제의 자리를 노리는 자의 하나로 이 전쟁에 참가한다. 물론 스스로 전투기를 몰고 적과 교전해야 한다. 탑승하는 것은 이 세상에는 존재할 수 없는 특이한 형상을 한 군용기들. 이들의 모함이 되는 것은 제플린과 같은 비행선. 이것을 거점으로 각각 특성을 갖는 8종류의 전투기를 조종하여 다양한 임무를 수행해야 한다. 이렇게 환상특급같은 배경을 하고 있기는 하지만 게임의 핵이 되는 시뮬레이션 부분의 제작은 진지하며 게이머의 실력이 요구되는 부분이다.





폴리스 퀘스트: 스왓 POLICE QUEST: SWAT

장르 어드벤처

제작사 시에라 온라인

시민의 생활을 위협하는 흉악범죄의 수사활동을 실제와 가까운 모습으로 체험할 수 있는 것이 호평의 <폴리스 퀘스트> 시리즈. 폴리스 퀘스트 시리즈는 시에라사의 대표적인 최신작으로 그 유명한 경찰 특공대 스왓의 활약을 체험할 수 있다. 전 LA 경찰서장이자 스왓의 창설자이기도 한 대릴 F. 게이츠가 게임의 감수에 참여했으며 그 내용은 실제 전투를 방불케 할 만큼 리얼하다. 가령 작전수행중에는 소리를 내지 않기 위해 스왓팀 독자의 수신호를 사용하여 실제로 멤버와 연락을 취해야 할 정도로 긴장을 요한다.

신입으로 부대에 배속된 게이머는 우선 전술기초와 무기지식을 익힌 후 인질구출과 저격 등의 다양한 임무를 맡게 된다. 갑자기 불가능한 임무를 맡게 되는 등 불안한 위치이지만 게이츠와 교관에게 어드바이스를 받을 수가 있으므로 해결할 수 있

다. 게임에 사용된 그래픽은 실사에 의한 리얼한 게임이 중심이며 제작은 실물 스왓 트레이닝 시설과 경찰학교 내의 사격장에서 로케이션을 감행했다. 실제 미국의 스왓 멤버도 등장한다. 스왓은 게임



임을 즐길 뿐 아니라 보통은 볼 수 없는 이러한 영상에 익숙해질 수 있는 것도 또 하나의 소득이다. 이 작품은 윈도우판과 매킨토시판이 CD ROM으로 발매될 예정이며 발매시기는 미국에서 겨울쯤이다.



슈프림 워리어 Supreme Warrior

장르 액션

제작사 디지털 픽처

여기서 소개하는 것은 조금 변한 격투 게임이다. 즉 실사로 펼쳐는 것으로 게이머가 주인공의 시점에서 싸우는 게임이다. 게임의 무대는 중국의 외지 촌. 어느날 마을은 가면을 한 정체 불명의 일당에게 습격을 받는다. 마을 사람은 쿵푸로 대항하지만 저항할 수가 없다. 거기를 우연히 지나가던 젊은 사람(플레이어)이 마을을 구하기 위해 자신의 쿵푸실력을 발휘한다는 스토리이다.

화면은 타이틀 화면 사진과 같은 게이머시점에서 본 구도 이 화면에서 쿵푸의 기술을 반복하면서 싸우는 것이다.

홍콩영화에서 자주 보는 움직임으로 적

의 공격을 받아 넘기면서 차례차례로 적을 쓰러뜨려 간다. 게이머를 기다리는 적은 불과 땅, 바람, 물이라고 하는 4요소 속성의 12명의 전사들이 있다. 그들은 각각 독특한 스타일을 가지며 그 대처법도 다르다. 게이머는 그들의 움직임을 연구하고 모든 공격을 피하든지 또는 효과적으로 공격을 적중시키든지 생각하지 않으면 안된다.

실사와 주인공의 시점을 사용한 격투 게임. 이것은 새로운 장르의 작품이다.





레슬매니아

장르 액션

제작사 어클레임



AFKN을 자주 보는 게이머들이라면 WWF(WORLD WRESTLING FEDERATION)에 대해서 알 것이다.

헐크 호건, 울티메이트 위리어 등 예전의 인기있는 레슬링 스타들. 그 레슬링에 나오는 스타들을 바로 IBM을 이식해 만들어 놓은 것이 바로 레슬 매니아이다. 모탈 콰터로 유명한 어클레임에서 현재 인기있는 스타들 요코즈나, 언더테이커, 브렛 하트, 뱀뱀 피갈로, 렉스 루

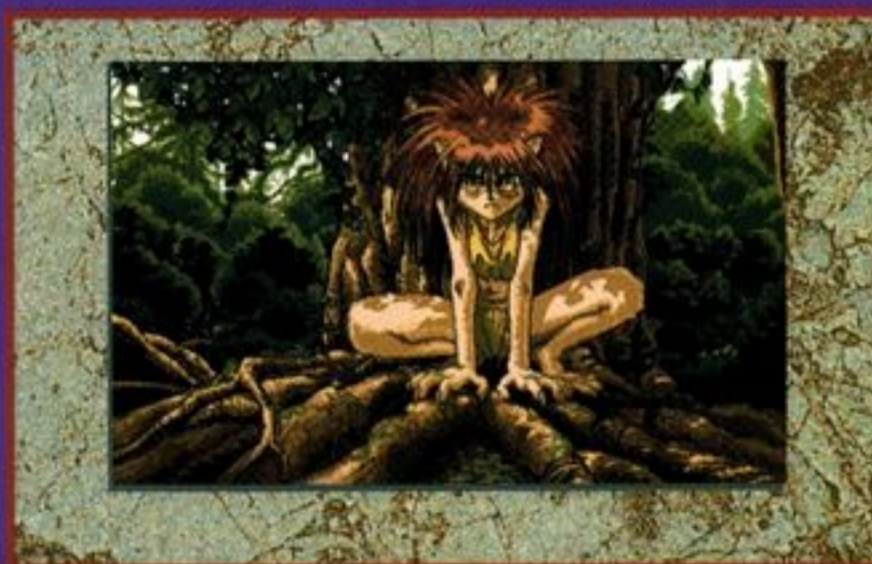
거 등을 출연 시켰다.

각 게임에 등장하는 캐릭터들은 각기 저마다 실제 레슬링에서 등장하는 필살기를 가졌다. 또한 로프위로 올라가서 내리치

는 기술을 곁들여 충격도 크게 만들었다.

또한 IBM용으로만 출시하는 것이 아니라 세가 새턴, 플레이스테이션 등 다양한 기종의 멀티 플랫폼으로 96년 1월에 미국에서 출시할 예정이다.

실제 WWF에서 쓰이는 기술외에도 각종 의자나 테니스 라켓 등으로 상대를 제압할 수도 있다.



메르쿠리우스 프리티 MERCURIUS RETTY

장르 육성시뮬레이션

제작사 일본 헤드룸 & 롱샷(HEADROOM & LONGSHOT)

컨버전 소프트맥스

현재에도 유럽을 중심으로 남아있는 요정의 전설. 영국 등의 전승이나 그림동화 등에서 시작되었고 요즘에는 환타지가 인기가 있어 일본의 많은 사람도 요정이라고 하는 것을 알게 되었다. 그런 불가사의하고 신비로운 존재인 요정을 NEC인터채널(구 NEC에비뉴)은 요정전설시리즈라는 이름을 내걸고 게임화했다. 시리즈 제1탄은 이색 육성시뮬레이션 게임으로 인기를 얻은 메르트리우스 프리티이고 시리즈 제2탄이 픽시 가든이다. 메르쿠리우스 프리티는 현존하는 요정의 전승을 모방한 것이 아니고 게임을 위해 새로운 해석을 해서 구축된 세계가 게이머의 마음을 사로잡는다.

지난 10월 일본에서 발매된 요정전설시리즈의 제1탄. 게이머는 연금술사가 되어 호문쿠로스(요정)를 키워가는 육성시뮬레이션 게임으로 졸업, 탄생 등으로 국내에 소개되었던 일본 헤드룸(HEADROOM)사의 최신작이다. 또한 윈도95용 메르쿠리우스 프리티는 작년에 발매

되었던 NEC용보다 음악과 엔딩 이벤트, 보이스 등 상당한 부분에 대해 업그레이드 된 게임으로 일본에서도 많은 관심을 불러 일으키고 있다.

메르쿠리우스 프리티는 호문쿠로스라는 요정이 성인으로 되고 육성장치를 떠나 독립할때까지의 3개월간을 시뮬레이션하는 게임이다. 게임은 1일 24시간을 8시부터 11시까지, 11시부터 14시까지, 14시부터 17시까지, 17시부터 20시까지 4개로 구분해 게이머가 매 시간마다 호문쿠로스에게 어떤 학습을 실행시키는 것에 의해 진행해 나간다. 호문쿠로스의 성장단계는 4단계로 나뉘어지며 기존의 육성시뮬레이션이 엔딩을 위주로 하는 게임진행 방식인데 비해 메르쿠리우스는 게이머와의 많은 대화를 가미하여 게임을 플레이하는 동안 색다른 재미를 가져다 준다.



버추얼 바스켓볼 Virtual Basketball

- 장 르: 스포츠 아케이드
- 제작사: 트윈
- 시스템 요구사항: 386이상 / 램 4메가이상
마우스, 조이스틱 지원
- 출시일: 12월예정
- 가 격: 미정



1 995년 봄, 몇명의 도박사들은 승리 조작을 위해 NBA결승전에 쓰인 농구공에 원시적인 구동장치를 설치해 공을 조종해 엄청난 돈을 벌어들인다. 이후 이와 같은 승리 조작은 몇번의 성공을 거두지만 1997년 NBA결승전에서 불만을 품은 샤킬 오닐이 공을 터뜨려버리자 그 전모가 드러난다. 이후 모든 농구 경기에서 경기전에 공 내부에 대한 비파괴 검사가 공식화된다. 1999년 샤킬 오닐 병에 걸린 과학자 스티븐 이글링이 라템(성형이 가능하며 반도체의 전도성을 가짐)을 개발해 농구의 승리조작을 하기로 한다. 그러나 곧 이 사건은 밝혀져 라템은 선진각국에서 수십년간 금지된 물질로 된다.

1999년 최초로 이 물질이 사용된 NBA 결승전에서 xxx가 슛에 불만을 품고 공을 찢어버리는 사건이 있고 증거는 발견하지 못했지만 국제농구협회는 농구장에 어떤 형태의 전자적 기기의 반입도 금지한다. 결국 라템을 넣어둔 농구공을 조작하기 위해 스티븐 이글링은 NBA 결승전 경기장에 들어가려 하지만 조작기를 뺏

기고 샤킬 오닐 병의 특이한 전이 형태인 스티븐 이글링 병을 갖게 된다.

이 후 스티븐 이글링을 통해 라템의 존재를 알아낸 커피 맥스웰이라는 과학자가 라템으로 이루어진 신 AI시스템을 만들어내고 그의 팀은 NBA에서 우승한다. 그러나 이 AI 시스템 자체가 스티븐 이글링 병을 유발, 이병에 걸린 그들만의 팀들이 생존을 위한리그전을 벌인다.

게이머는 21명의 라템(Latem AI)선수(각 Latem AI 선수는 스타 선수들의 연습공이었기 때문에 그 선수의 특징을 띤다) 중에서 임의로 3명으로 팀을 구성하거나 미리 구성된 팀을 이용할 수 있다. 상대팀은 컴퓨터대전의 경우 컴퓨터에 의해 선택되며 대전의 경우에는 상대방을 지정할 수 있다. 경기는 그랜드 캐년, 물 속, 부처님 손바닥 등으로 구성된 곳에서 진행된다. 각 경기는 2분씩 4쿼터로 한다. 각 선수는 가드, 포워드, 센터의 포지션을 가지고 포지션에 따라 공격 및 수비의 패턴을 가진다. 경험치가 증가함에 따라 다양하고 화려한 연속 공격이

가능해 지고 슈팅율이 좋아지는 등 육성의 요소도 지닌다. 각 선수는 스프라이트 방식이나 폴리곤 방식에 의해 표현되며 파워, 스피드 슈팅율, 재치 등의 특성치를 가지고 경기결과에 따라 변화된다. 게이머는 카메라의 위치를 지정할 수 있는데 공을 가진 선수의 눈으로 보기, 전체 경기장 보기 등으로 조정할 수 있다. 또한 통신게임도 지원해 1:1 모뎀이나, 다이렉트 링크를 이용해 2인 플레이를 하거나 온라인 서버에 접속해 다중 사용자(6인) 경기를 할 수 있다. 온라인 서버에 접속하는 경우에는 게임만이 아니고 관전 서비스 및 채팅 서비스도 제공하는 것을 트윈은 계획 중에 있다. 접속한 사용자는 우선 지역 리그중의 하나를 선택한다. 각 지역리그는 일종의 채팅 룸에 해당한다. 이 지역 리그내에서 사용자는 기존의 팀을 선택하거나 거기에 들어가거나 다른 사용자와 함께 새로운 팀을 구성할 수 있다. 그리고 현재 그 지역 리그에 접속 중인 다른 사용자(들)의 팀이나 컴퓨터 팀을 상대로 대전을 한다. 이 지역리그에서 각 사용자들간의 대화가 가능하다. 대전 중에도 작전타임이나 쿼터 중의 휴식 시간에는 작전회의(대화)를 할 수 있다. 대전은 공개나 비공개로 진행될 수 있고 사용자는 대전을 선택하는 대신에 공개로 진행중인 게임을 관전할 수 있다. 관전자는 작전타임이나 쿼터간 휴식 시간의 대화에 참여할 수 있다. 대전의 결과는 메인 서버의 데이터베이스에 보존된다.

국내 최초의 3차원 스포츠 게임인 버추얼 바스켓볼이 출시됨으로 스포츠 게임에도 국산 게임의 바람이 몰아칠 것으로 보인다.



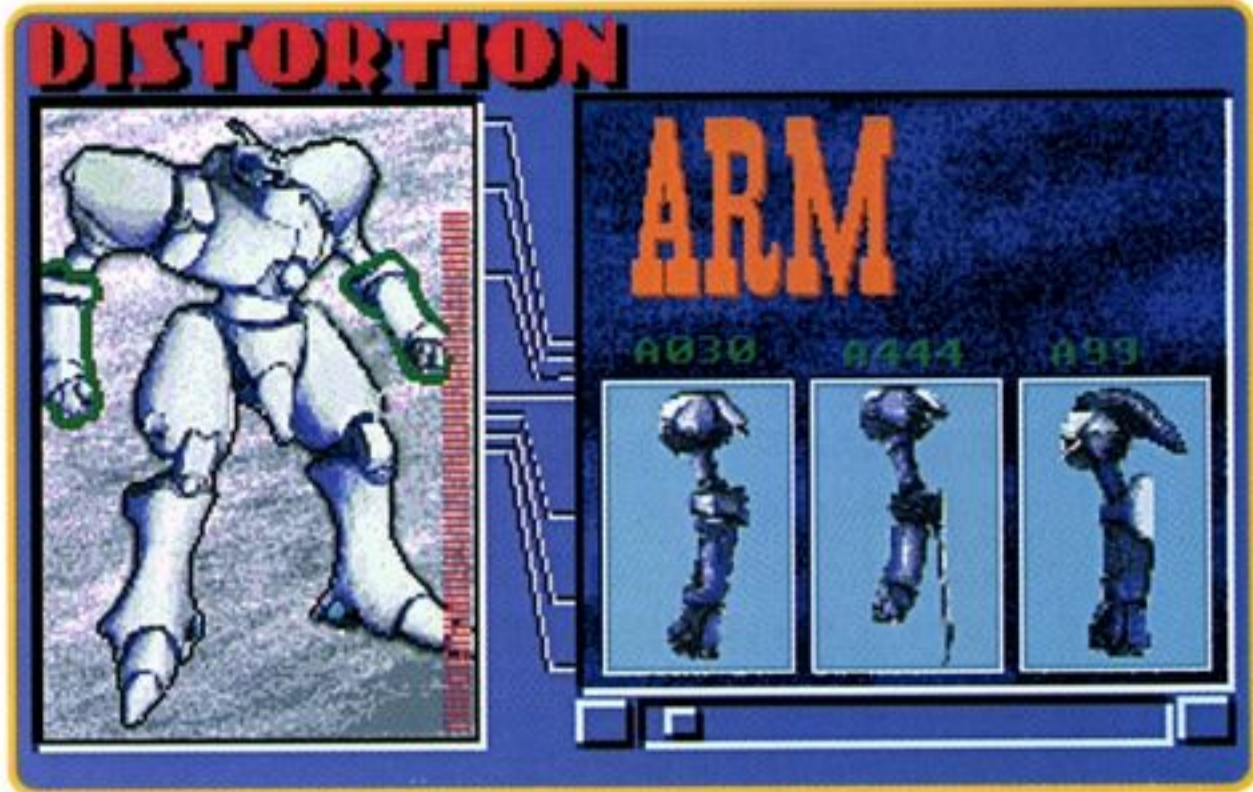
디스토션 DISTORTION

장르: 액션
 제작사: 트윈
 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
 마우스, 조이스틱 지원
 출시일: 12월예정
 가격: 미정
 문의처: 트윈(02-512-7084)

2 3세기초 태양계는 유일한 생명체 지구인에 의해 더없는 평화를 누리며 살게 되었다. 21세기 말부터 계속되는 인구의 증가로 살 곳을 찾아 다른 행성으로 눈을 돌린 지구인들은 화성과 목성의 위성인 보포스 그리고 명왕성에 지구와 환경이 비슷한 기지를 만들고 2200년부터 이주를 하기 시작하여 100년이 지난 후에는 각각의 자치체제에서 태살아 갔다. 그러나 치명적인 스페이스 레이(space lay)에 의한 피해를 막는 기지의 설치는 막대한 자금문제로 인하여 한정된 인구만이 이주할 수밖에 없었다.

2308년 명왕성 선루프 과학기지에서는 제 2의 지구를 찾는다는 계획하에 타은하계에 대한 지속적인 연구를 하는 곳으로 태양계 최고의 과학기지에서 다른 은하계로 갈 수 있는 무인 탐사선을 만들어 탐험의 길에 나섰다. 그러던 중 네오블 망원경으로 발견된 B3은하계로 탐사를 갔던 뉴튼45호가 이상한 물체를 발견하게 된다. 이 물체를 연구하던 과학자들은 이것이 토르곤3(TORGON3)로 전략순양함의 블랙박스로 그 내부설계 및 항해일지 등 여러 데이터라는 것을 알게 된다.

그리고 12년 전 처음 명왕성에 정착한 1만여명의 지구인들이 순식간에 잿더미가 되어버린 사건이 토르곤3순양함과 관련이 있다는 것을 알게 된다. 결국 그 내용은 다른 은하계에 높은 과학력의 생명체가 있음을 알려주는 동시에 그들도 마찬가지로 이주할 곳을 찾아와서 잔인한 만행을 저질렀다는 사실이었다. 그 후 명왕성에서 외계의 물체가 나타나며 블



랙박스를 돌려줄 것을 요구한다. 이 때문에 급히 지구의 방위대는 디스토션을 제작 그 비행 물체에 잡입시키는데.

미션

Mission 1 : 통신선로를 파괴하라 (내부, 통신라인, 정보관리시스템)

토르곤5는 워낙 거대한 모함이라 내부구조를 전략적으로 층과 구역으로 나눠 놓았다. 그 사이는 정보통신으로 연결되는데 정보관리시스템이 핵심이다. 그곳을 파괴한다면 앞으로의 작전 수행에 도움이 된다.

Mission 2 : 격납고를 파괴하라(내부,격납고)

적들이 반격하지 않도록 격납고를 무력화시킨다.

Mission 3 : 항법장치를 파괴하라 (내부, 항해관리실)

이제 레이더와 연결되어있는 자동항법장치를 파괴함으로써 항해할 수 없게 한다. 수동으로 가능하지만 토르곤5같은 거대한 모함을 시력만으로 운행하는 것은 불가능이다.

Mission 4: 레이더를 파괴하라

적의 레이더를 파괴함으로써 외부에서의 아군의 협공을 용이하게 한다.

Mission 5 : 양공작전(내부, 창고, 어둡고 낡음)

뒤따르는 아군의 침입로를 확보한다. 격납고를 파괴했기 때문에 없어진 출입구를 아군의 병력이 손쉽게 들어올 수 있도록 창고를 파괴함으로써 출구를 확보한다.

Mission 6 : 예비사단 파괴 (명왕성의 위성, 외부, 별 표면에 개발된 도시, 도로)

토르곤 5에서도 위기의 심각성을 깨닫고 명왕성의 위성인 xx에 있는 예비사단을 호출하려한다. 선루프에서 그 신호를 가로채 방해하고 역으로 아무 것도 모르

는 그들을 치러간다

Mission 7 : 예비사단 파괴 2 (mission 6과 동일)

YYY를 파괴한후 전략적 전방기지인 ZZZ를 초토화한다

Mission 8 : 비밀기지에서의 역습(mission 6, 7과 비슷)

ZZZ파괴 임무의 성공을 뒤고하고 다시 토르곤5로 잠입하려는 찰나, 존재조차 모르고 있던 지하 기지의 역습을 받는다. 그들의 공격을 막아야 한다.

Mission 9 : 발전시설을 파괴하라 (내부, 발전시설, 미래적인 시설)

부쉬도 끝이없는 로봇트 이들을 토르곤5의 운영시스템에서 전시상황에 맞춰 계속 만들어내는 것이다. 비축된 에너지는 있겠지만 주 발전시설을 파괴해서 생산활동 및 외부로의 공격을 힘들게 한다.

Mission 10 : 센트럴 프로젝터

(Central Projector)를 파괴하라

센트럴 프로젝터(Central Projector)는 토르곤5를 실질적으로 조종하는 두뇌이다. 그에 대한 형태나 그밖의 정보는 거의 알려진 게 없다.

변형 시스템

적 로봇을 파괴할 때 간간히 나오는 주요 부속을 에너지로 저장해 두었다가 신체를 업그레이드 하는 것이다.

기본 신체

HEAD(HD104): 선루프 인공지능기술의 결정체
 BODY(BD35): 방어력 증가
 ARM(AG154): 공격력 30 증가
 FOOT(FT306): 스피드 5 증가

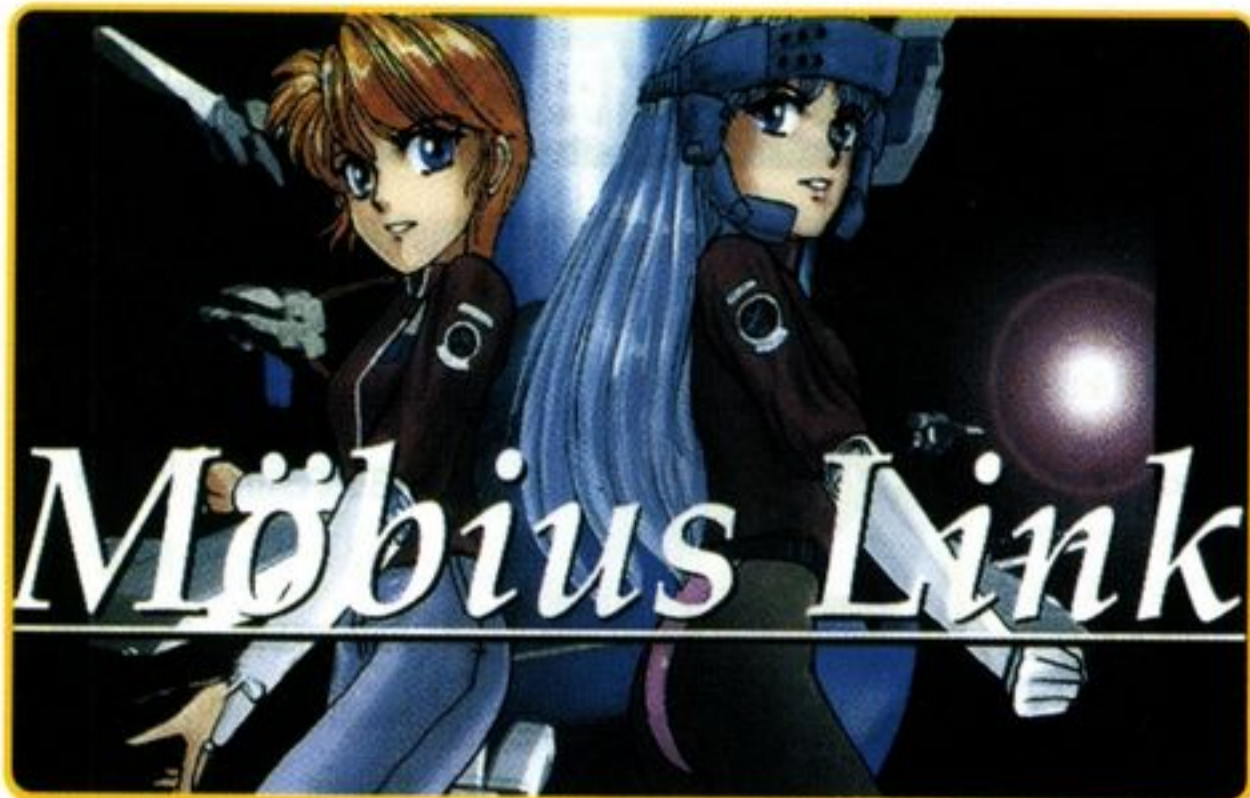
업그레이드 가능 신체부분

머리: HEAD-1 (HD604), HEAD-2 (HD704)
 팔(파워업): ARM-1(AM101), ARM-2(AC203), ARM-3(AU3789)
 바디(수비력 증가): BODY-1(BD98), BODY-2(BD99)
 다리(스피드 강화): FOOT-1(FT374), FOOT-2(FT379)



뫼비우스 링크

- 장 르: 전략 시뮬레이션
- 제작사: 엑싱 컨버전: 쌍용
- 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
마우스 필수/ 윈도우 3.1이상
- 출시일: 12월예정
- 가 격: 미정
- 문의처: 쌍용(02-270-8438)



뫼

비우스 링크는 올해 초 발매되어 인기를 얻은 파워 돌과 은하영웅 전설 3 스타일의 게임으로 일본 내에서는 이미 발매중이다.

때는 서기 2008년 하이퍼 드라이브라는 새로운 우주 항행술의 완성에 의해 외계의 행성으로 진출하기 시작한 인류는 14세기 이후 다시 한번의 대항해 시대를 맞게 되었다. 인류가 지구상에 살기 시작한 이래로 싸움이 그치지 않았던 것처럼 우주에 진출한 인류는 다시 한 번 커다란 전쟁을 치르게 된다.

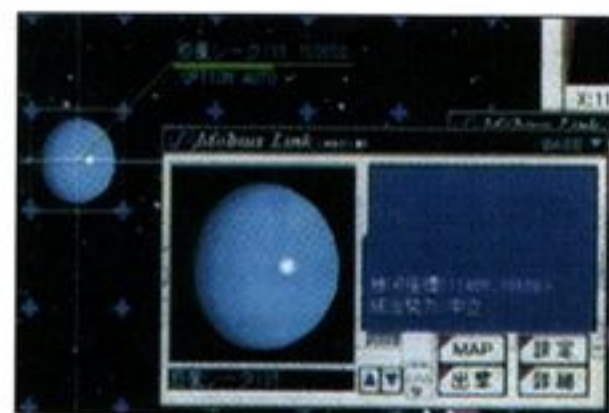
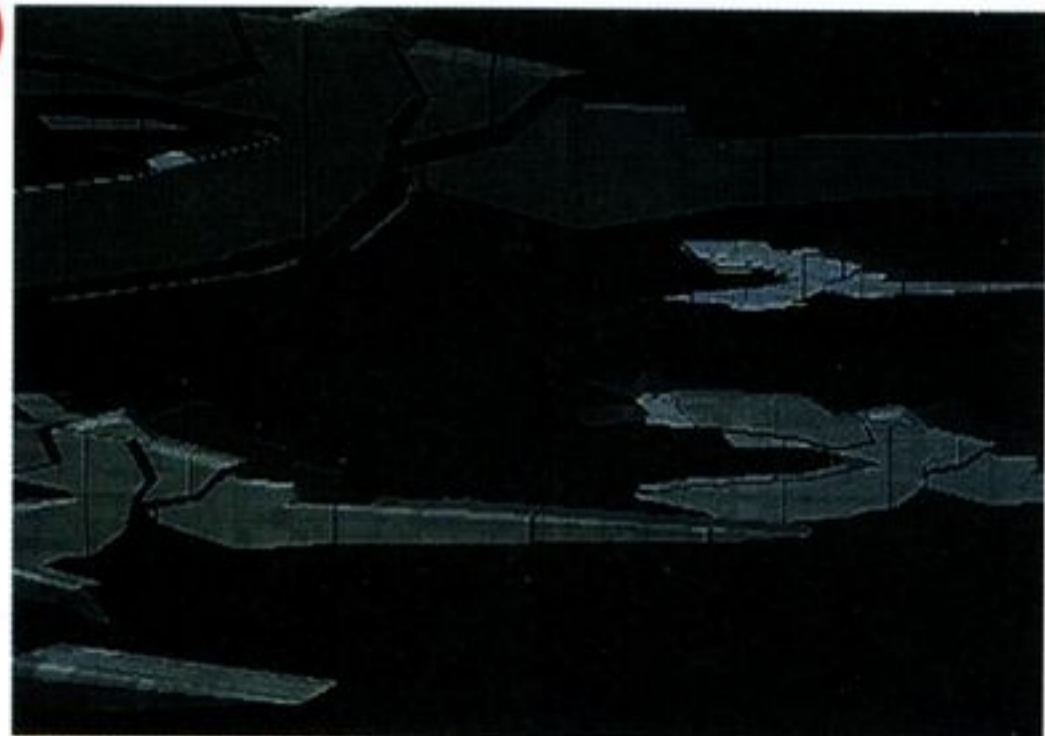
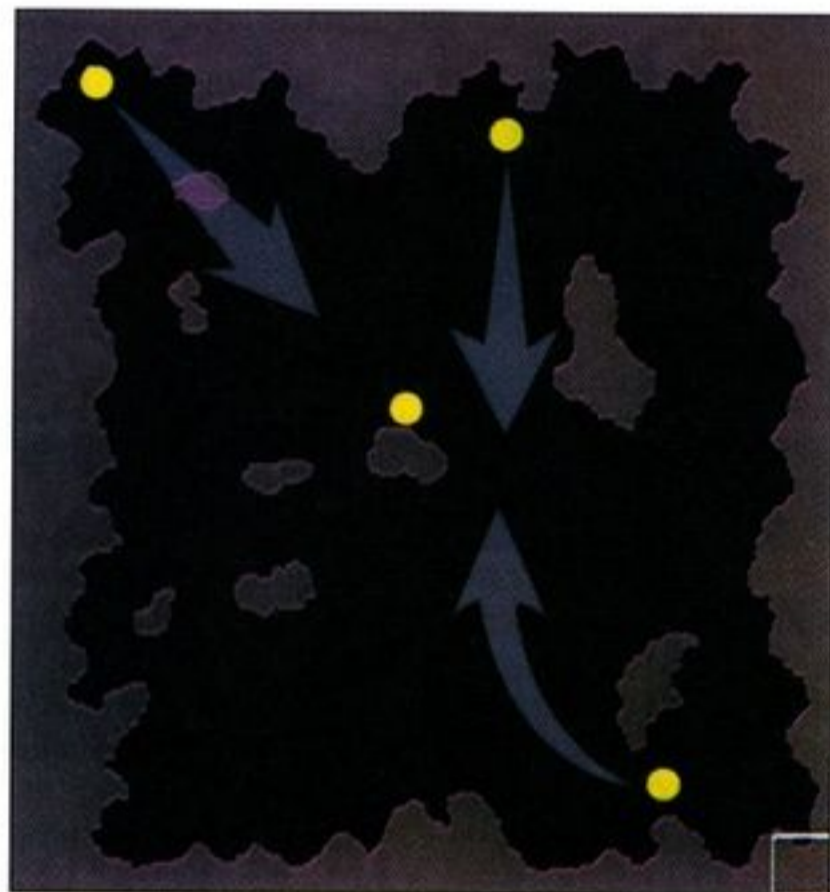
자유도시 연방과 시리우스 제국이라는 2개의 나라로 갈라지게 된 인류는 길고 끝이 날것 같지 않은 오랜동안의 전쟁을 시작하게 된다. 압도적인 물량전을 펴오는 시리우스 제국에 맞서 점점 궁리에 밀리게 된 자유도시 연방은 여성만의 독립함대 뫼비우스 링크를 창설하여 시리우스 제국과의 전쟁에 참여하게 된다.

게이머는 뫼비우스 링크를 총지휘하여 자유도시 연방을 승리로 이끌어야 한다. 뫼비우스 링크의 기본적인 게임의 진행 방식은 은하영웅전설 3나 리저널 파워 2 처럼 함대전이 중심이 되며 모두 11개의

시나리오로 플레이하게 된다.

또 다른 특징은 전략 시뮬레이션 게임과는 달리 경제나 생산에 대해 게이머들은 신경쓰질 않고 단지 전투만을 진행해야 한다. 뫼비우스 링크는 리저널 파워 2의 연료의 개념을 조금 더 강화시켜 에너지 링크라는 특수한 시스템이 있다. 에너지 링크는 함대를 움직이기 위한 에너지로 함대로 보급하기 위한 에너지의 도로인 에너지 링크라는 것이 필요하다.

뫼비우스 링크의 최대 장점은 게임의 음악을 PCM(피씨엠)의 원음에 의한 오케스트라의 원음이 스피커를 통해 흘러나오게 되며 5000프레임에 가까운 컴퓨터 그래픽의 전투신이 나온다.



타피의 모험

-메다의 전설편-

장 르: 액션
 제작사: 시그마텍 스튜디오
 시스템 요구사항: 386이상 / 램 4메가이상
 조이스틱 지원
 출시일: 12월예정
 가격: 미정
 문의처: 시그마텍 스튜디오(02-872-3820)



‘이 곳인가?’ 한 젊은 방랑자가 먼지바람이 일고 있는 사막주위를 둘러 보았다. 낡은 망토위에 맨 배낭에서 아주 오래된 두루마리를 꺼내어 펼쳤다.

사막 중심부에서부터 전역에 불어대는 바람으로 두루마리를 펼쳐 읽기엔 쉽지 않았지만 그 방랑자는 자세를 낮추고 두루마리를 다시 읽기 시작한다.

‘그래서 우리부족은 강했고 전지역을 장악했다. 우리의 신성한 시험을 통과한 용사들을 당할 자는 어디에도 존재하지 않는 것처럼 보였다’

‘신성한 시험.’

그는 여기까지 계속 읽어 내려 가다가 다시 두루마리를 둘둘 감았다. 심한 바람때문은 아닌것 같았다. 그는 무언가를 주시하고 있었다. 사막의 바람은 점점 모래를 날려보냈고 지금까지 모래밑에 묻혀있던 무언가가 모습을 드러냈다. 방랑자는 그곳을 향해 다가갔다. 어느 비석의 윗부분인것 같았다. 그의 입가에 미소가 띄어진다. 곧 비석 주위의 모래를 제거하는 작업을 시작했고 그것은 거의 모습을 드러냈다.

나는 사할의 탑에 도전하는 것을 자랑스럽게 여기며 죽음이 닥쳐와도 기꺼

이 목숨을.’

두루마리의 글자와 같은 고대문자가 비석에 새겨져 있었으며 그 내용은 그 두루마리의 내용과 일치했다. 그때 갑자기 먼지바람속에서도 거대한 굉음을 내며 지표가 흔들렸다. 땅밑에서 부터 무언가가 모래언덕을 밀고 올라와 곧 그의 앞에 흡사 거대한 모래산이 생기는 듯했다. 꼭대기부터 모래들은 제거되었고 웅장하고 거대한 탑이 그 모습을 드러냈다. 방랑자는 한동안 모래바람으로 크게 뜰수 없었던 눈으로 그 탑을 바라보았다. 수백년 동안 닫혀 있었던 문이 그를 향해 열려졌다. 방랑자는 자신의 능력을 시험하기 위해 목숨을 잃는 일이 있더라도 당당히 그 문을 향해 걸어들어간다.

메다의 전설은 국민학생과 중학생 계층을 겨냥한 횡스크롤의 액션게임으로 자연스러운 스토리 전개와 박진감 넘치는 액션, SD형의 귀여운 캐릭터와 깔끔하고 고급스러운 그래픽이 특징이다.

각 스테이지설정

스테이지 1 (사할의 탑 1층 - 3층)

배경: 낡은 벽돌로 이루어진 탑의 내부. 약간은 어두운 분위기를 자아낸다. 스크롤은 게이머 앞의 벽돌, 게이머의 활동장소, 뒤의 벽돌 등 3중 스크롤이다.

스테이지 2 (사할의 탑 4층 - 6층)

배경: 대리석 재질의 1층보다는 깨끗한 이미지. 뒤의 배경으로 아래층의 일부가 보이며 벽의 개념이 없는 일정한 공간에 설치된 길이 있다. 특정 부분(상점이나 비밀문)에서 대리석 재질의 벽이 있다.

스테이지 3 (사할의 탑 7층 - 10층)

배경: 신비함을 자아내는 푸른색 계통의 크리스탈들로 이루어져 있다. 화면 뒤로 여러 크리스탈이 보이며 7층부터 10층까



지는 들려 있으며 떨어지면 죽는 스테이지이다. 탑의 옥상에서 보스와 결전을 벌인다.

스테이지 4 (이슈우술)

배경: 밝은 아침햇살을 받고 있는 상쾌한 느낌을 주는 숲이다. 진행도중 작은 강이 나오며 강아래 폭포로 떨어지면 숨겨진 듯한 통로로 동굴안으로 향한다. 동굴 끝부분에 도달하면 바닥이 무너져 아래에 숨겨진 또 다른 동굴로 향한다. 숨겨진 동굴은 지하의 신전처럼 꾸며져 있으며 끝부분에 도달하여 여러 기계장치를 통과하게 되면 투구가 있는 계단까지 갈 수 있다. 계단에서는 불의 정렬 화이어가 기다리고 있다.

스테이지 5 (쿠르드의 계곡)

배경: 바위계곡으로 최상층은 바위계곡 위의 평평한 분지로 보스가 등장한다.

스테이지 6 (환상의 세계)

배경: 시간의 공간과 배경의 공간이 교차하는 곳으로 바닥없이 떠 있는 듯한 이미지를 주지만 기본 스테이지와 같다.



환타지아 오브 쓰리걸

장르: 육성 시뮬레이션
 제작사: 시그마텍 스튜디오
 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
 출시일: 1월예정
 가격: 미정
 문의처: 시그마텍 스튜디오(02-872-3820)



아주 평화로운 별에 외계로부터 침략자가 나타나 이세계의 사람들과 전쟁을 벌이게 되는데 세명의 여 마법사가 나타나 외계 침략자에게 대항하여 그들을 물리치게 된다. 그러나 이 전쟁으로 하여금 세명의 마법사는 부상을 당하게 된다. 침략자들은 치명상을 입고 다시 침략을 준비하기 위해 도망쳐

버린다. 세명의 여 마법사는 자신의 능력을 세소녀에게 전해주고 사라져 버린다. 게이머는 세명의 미소녀를 교육시켜 다시 침략해 올 외계인에게 대항할 수 있도록 능력을 키워야 한다. 환타지아 오브 쓰리걸은 기본적인 게임의 특징은 총 300컷이 넘는 애니메이션 캐릭터들이 등장

하며 만화영화 스타일의 비주얼과 3명의 미소녀 RPG 게임 첨가했다. 기존의 장르를 탈피하여 새로운 장르를 개척하고자 하는 의미를 포함, 성장시스템을 갖고 있는 RPG와 육성을 혼합한 시뮬레이션 요소들을 삽입시켜 흥미를 유발했다.

주인공 설정



이름: 샤렐
나이: 23세
성별: 여자
혈액형: A형
취미: 책 읽는것
싫어하는 것: 남을 비웃는 사람을 볼때
특이한 점: 몽상가(시도 때도 없이 생각을 자주한다)
단점: 이유없는 화를 잘낸다.
장점: 솔직한 대화로써 사람을 이끈다.

도도한 스타일의 아직 성숙기가 되지 않은 소녀
 모든일에 냉철하게 판단하고 행동하고 매우 똑똑하다. 자주 짜증을 부리며 화를 내는 경우가 많은 소녀.
 격투와 마법을 고루 사용하며 이나라의 여왕이 되길 바라는 소녀



이름: 엘리아
나이: 18세
성별: 여자
혈액형: AB형
취미: 장난치기
싫어하는 것: 자신을 알보면 싫어한다.
특이한 점: 자연숭배
단점: 너무 내성적인 소녀
장점: 불의를 참지 못하는 소녀

샤렐과 아디오에 반해 매우 소극적인 성격의 소녀
 가끔 멍청한 짓을 하지만 오히려 그러면 귀엽고 사랑스러운 정의파 미소녀.이세계를 정복하려는 자를 무찌르기 위해서 교육을 받는다.



이름: 아디오
나이: 20세
성별: 여자
혈액형: O형
취미: 칼 연습하기
싫어하는 것: 소극적인 사람을 싫어함
특이한점: 악마를 찬양함
단점: 모든일에 너무 급하게 생각한다.
장점: 한번 추진하는 일은 끝까지 해낸다.

전형적인 전사소녀의 타입 불같은 성격의 소유자. 일처리,활발한 몸놀림이 어느편으로나 강한 인상을 남긴다.
 가끔 실수도 많이 한다는 사실도 중요하다.

마지막 승부 2 ON 2

- 장 르: 스포츠
- 제작사: 삼성전자
- 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
마우스 조이스틱 지원
- 출시일: 12월예정
- 가 격: 미정
- 문의처: 삼성전자(02-259-2837)

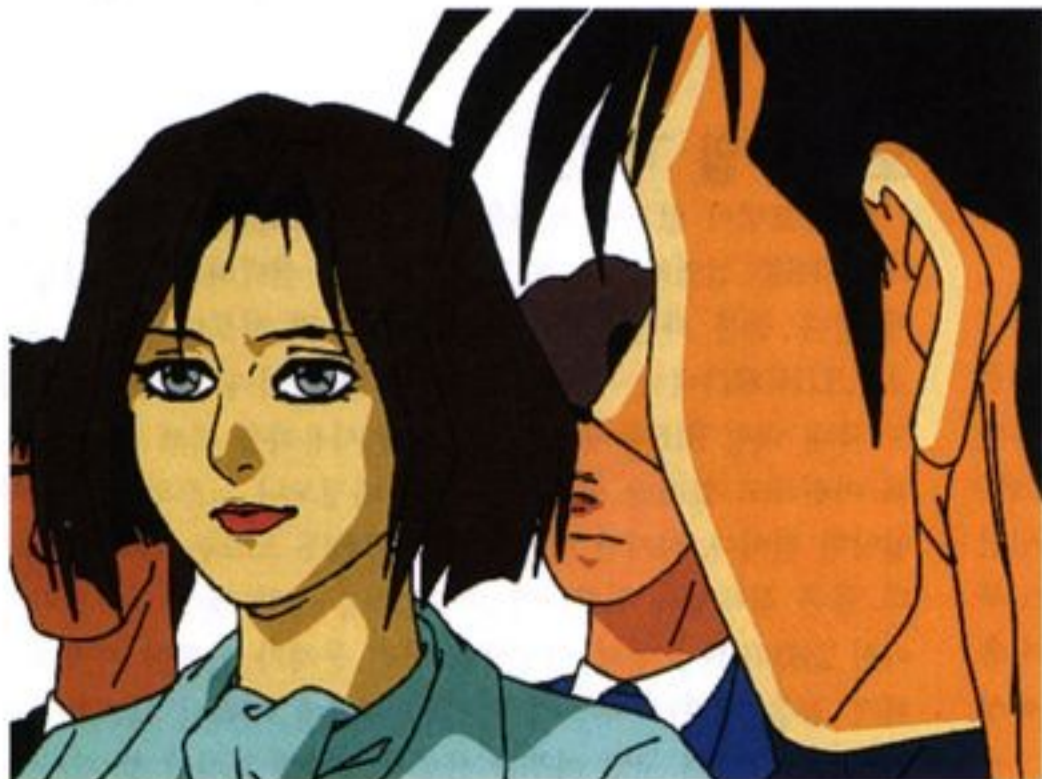
마지막 승부2 ON 2는 대화형 영화(INTERACTIVE MOVIE)를 기본 포맷으로 잡아 게임의 구성은 게이머가 게임 곳곳에서 선택한 내용에 따라 진행하게 된다.

게이머는 게임을 할 때 마다 여러 스타일의 엔딩을 볼 수 있다. 게임 애니메이션 작업은 서울 무비에서 제작했으며 게임과 함께 출시될 주제가 3곡은 현재 인기사수 김종서와 장동진이 섭외중인 것으로 알려져 있다.

주제가는 게임 발매와 동시에 게임에 쓰여진 모든 사운드 트랙은 CD로 만들어져 제공될 예정이다.

마지막 승부는 청소년들에게 인기있는 거리농구의 실제 상황과 전술을 도입하여 좀 더 사실적인 농구 엔터테인먼트를 제공하고 있다. 또한 출연 인물들이 게임 도중 벌이는 말 싸움이나 자존심 대결 등 성격묘사나 코믹한 소재로 농구에 사실감과 재미를 더하였다.

게임의 줄거리는 주인공 철준(장동진)은 농구만 생각하는 농구광으로 그의 즐거움은 친구들과 함께 길거리 농구를 하



는 것이다. 대학 1년생인 주인공 철준은 어느날 2대2 거리 농구의 전설적인 인물 김선재(이종원)로 부터 대회에 출전하자는 제의를 받는다.

주인공 철준은 자신의 영웅과 함께 농구를 한다는 희망과 자신의 존재를 확인하기 위한 선제는 2대2 거리농구에서 승승장구한다.

현재 전국 최강인 이동민(박철), 장용호(박형준)와 결승전을 앞둔 중요한 시기에 철준은 미모의 여대생 다슬(심은하)과 운명적인 만남을 갖는다.

게임의 등장인물

윤철준(장동진)

농구에 대한 열정을 가진 대학 1년생. 선제가 농구의 파트너가 됨으로써 새로운 거리농구스타로 탄생한다. 그러나 우연히 만난 다슬이 그의 운명을 바꿔 놓는다.

김선재(이종원)

거리 농구의 1인자. 1년전 장용호와 이동민에게 패배한 이후 윤철준과 같은 팀을 이뤄 다시 거리 농구를 재패하려 한다.

이동민 (박철)

첼로 연주자. 외곽슛에 있어서는 국내 제1

인자. 농구와 음악에 있어서는 타의 추종을 불허한다.

장용호(박형준)

여름엔 농구, 겨울에는 스키를 타는 스포츠광. 화려한 플레이로 거리 농구에선 최고의 1인자로 군림한다.



PC통신의 세계로...



1화: PC통신 맛보기

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

2화: 접속 후 사용

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

3화: 다양한 통신의 세계

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

4화: 게임 관련 BBS

- (1) 각 BBS에서의 게임 관련 자료 총 추적

5화: 다양한 BBS

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

제 1회 PC 통신 맛보기

(1) 통신개론

최근 PC들의 시스템이 고급화됨에 따라 모뎀은 이제 필수품이 되었다. 그 덕분에 90년초만 해도 20만원에 호가하던 2400BPS 외장형 모뎀이 이제는 그 10배 이상의 속도인 28800BPS 모뎀을 10만원 안팎으로 구입할 수 있게 되었다. 약 5년만에 통신 산업은 하드웨어 부문의 급성장뿐만 아니라 서비스 부문에도 급성장하였다. 90년초 케텔(하이텔의 옛날 이름)의 사용자 수가 3만명 안팎이었으나 지금은 그 사용자 수가 10배 이상 폭발적으로 증가하였다.

이러한 발전에는 매스컴의 호응이 컸지만 많은 서적들의 보급도 한 몫을 하였다. 통신 서비스 초기만 하여도 통신에 관심이 많은 매니아들이 불만한 책은 고작 10여권 정도 안팎이었다. 그 때 당시 사실 BBS를 운영하기 위해 유저들이 문헌 자료를 구하려고 애를 썼지만 호스트 구축에 관한 자료는 UNIX에 대한 외국 번역서가 고작이었다.

그러나 최근 통신을 시작해보려는 사용자들은 정말 손쉽게 컴퓨터 통신에 입문할 수 있다. 시중에 통신의 기초부터 인터넷 사용법까지 이루 말할 수 없을 정도의 서적들이 많이 나와 있다. 또한 신문지상에서도 컴퓨터 코너를 통해 통신에 대한 기초 지식을 많이 숙지했으리라 보인다. 이제부터 5회정도에 걸쳐 통신의 입문부터 고급 테크닉까지 게이머들에게 유익한 내용들만 간추려 연재해 보기로 한다.

통신을 위한 준비물.

1. 컴퓨터

(최근의 통신 에뮬레이터 프로그램들이 점차 고급 시스템을 원하고 있으며 확장램이 클수록 좀 더 빠른 통신 환경을 제공한다.)

2. 윈도우즈

(최근에 새로 나온 에뮬레이터 프로그램들이 인터넷의 열기와 함께 윈도우즈용으로 바뀌는 추세이다. 따라서 좀더 신선한 윈도우즈 버전이 필요하며 최근에 나온 윈도'95는 MSN(MicroSoft Network)이라는 자사 네트워크 프로그램을 제공하고 있다.)

3. 통신 에뮬레이터

(이야기를 주축으로 하이텔의 하이콤, 나우콤의 나우로윈, 천리안의 데이콤 링크가 도스용으로 있다. 외국산 프로그램으로는 Q-MODEM이나 마이크로 링크 등이 있다.)

4. 모뎀

(최근 모뎀은 점차 28800BPS로 바뀌는 추세이며 아직까지 그 가격대는 14400BPS 모뎀에 비해 높은 편이기 때문에 구입에 신중을 기해야 한다.)

5. 전화선

(전화 콘센트에서 일반 전화기로 들어가는 선을 모뎀 뒤에 달려있는 소켓에 끼우면 된다. 일반 전화기와 모뎀을 같이 쓰기 위해서는 모뎀 케이스 속에 있는 연장선을 이용하여 간단히 이어주면 된다.)

모뎀 구입 가이드

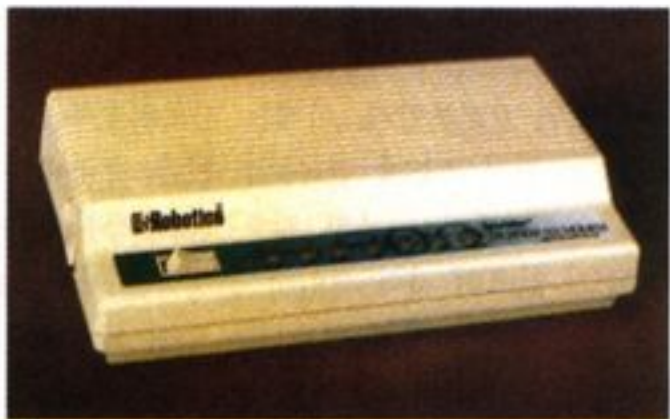
아직 모뎀이 없거나 모뎀을 업그레이드하려는 유저의 경우 14400BPS를 선택하느냐 28800BPS 모뎀을 선택하느냐에 갈등하게 된다. 물론 자신의 모뎀 속도가 아무리 빠르더라도 상대방 호스트(HOST)에서 지원을 해주어야 할 것이다. 그러나 다행히도 국내 대형 BBS들에서는 28800BPS 사용자를 위해 따로 노드를 마련하고 있지만 아직 시스템의 안정도나 노드의 개수에서 열악한 편이다. 하지만 이에 비해 14400BPS 노드는 접속률이 좋다. 물론 장래성을 위한다면 28800BPS를 구할 것을 권하겠지만 아직 28800BPS 모뎀의 안정성에 여러 문제가 있으며 가격대가 아직 높은 편이다. 따라서 자신의 여건에 따라서 14400BPS와 28800BPS 모뎀의 구입 여부를 신중히 고려해 보아야 할 것이다.



막상 모뎀 속도를 결정하고 나니 어떤 회사의 모뎀을 구입할지 막막하다. 시중에서 판매되는 모뎀은 크게 수입 모뎀과 국산 모뎀으로 나눌 수 있다. 수입 모뎀은 대만산 모뎀과 미국산 모뎀이 주류를 이루는데 대만산 모뎀의 수준은 저가품이 주류를 이루고 있으며 그 품질도 천차만별이기에 구입에 신중을 기해야 한다. 미국산 제품 중 로보틱스(USROBOTICS)사의 제품이 있는데 이 회사의 모뎀은 가격이 조금 비싸지만 안정성이나 성능면에서 세계적으로 인정해주고 있는 제품이다.

국산 모뎀은 중소기업에서 다수 참여하여 최근에 와서는 저

가 공세를 펴고 있다. 그리고 번들 소프트웨어로 많은 프로그램들을 끼워 주기도 하며 한국 호스트에 맞게 기능을 보완한



제품들이 눈에 띈다. 그러나 한국 제품이나 수입 제품 모두 A/S를 얼마나 받을 수 있는가를 눈여겨보아야 한다. 그리고 14400BPS의 경우 앞으로를 대비하여 28800BPS 모뎀으로 업그레이드가 가능한가를 살펴본다. 또한 최근에는 고속 모뎀들이 FAX 기능을 지원하고 있어 편리한 점이 많다.

통신용 에뮬레이터

모뎀을 막상 구입하였다고 해서 바로 컴퓨터에서 사용할 수가 없다. 모뎀과 컴퓨터를 연결해주는 끈 역할을 하는 통신 에뮬레이터 프로그램이 필요하다. 그 통신 에뮬레이터 프로그램 중 국내 통신 매니아들이 가장 많이 사용하는 프로그램이 바로 '이야기'란 프로그램이다. 이 이야기는 최근에 7.0 판이 나와서 10만원 안팎의 가격으로 출시되었다. 원래 이야기는 6.0 버전 이전에는 무료로 통신에 배포되었으나 6.0 판부터 화상 통신 기능 등 여러 기능을 추가하면서 상용화되었다.

이야기의 기본적인 사항은 각 매뉴얼을 살펴보면 되며 이야기에서 일반 사용자가 편리하게 사용할 기능들을 중심으로 설명한다. 그리고 최근 많이 사용되고 있는 윈도우즈용 에뮬레이터 프로그램들에 대해서는 다음 호에 설명하기로 하겠다.

덧말쓰기

채팅 모드에서 <ALT+T>를 누르면 덧말쓰기라는 기능이 있다. 이 기능은 자신이 글을 칠 때 그 문장의 앞이나 중간, 뒷부분 중 사용자가 원하는 부위에 일정한 단어나 구가 들어가도록 한다. 예를 들어 대화방에서 자신의 닉네임을 쓰거나 아니면 아이디를 빌려 쓸 때 자신임을 나타내고자 할 때 사용하면 편리하다. 그리고 <F4>키를 누르면 도형이나 그림 문자를 사용하게 해주며 <F9>는 한자를 사용하게 해준다.

그리고 통신상에서 자신이 타이핑한 말을 반복하여 쓰고자 할 때는 굳이 다시 타이핑 할 필요가 없이 마우스를 움직여 아까 친 문장이나 단어 앞에 클릭한 다음 복사할 부분까지 커서키로 표시 마우스를 한번 더 클릭하면 반복되어 출력된다. 이러한 기능은 대화방에서 광고를 하거나 여러 가지 반복 어구를 사용할 때 사용하면 편리하다.

이야기의 편리한 기능들

1. 대화실에서는 <ALT+C>로 채팅 모드로 들어간다.

흔히 초보자가 대화방에 들어서면 한꺼번에 여러 사용자들의 말을 귀기울이기에 정신이 없고 타이핑 속도가 느려 이에 적응하기가 힘들다. 이런 불편을 해소하기 위해 언제든지 <ALT+C>를 누르면 화면 안에 따로 글자를 입력할 수 있는 창이 만들어진다.

2. 통신 고속 도로

다음 호에 자세히 설명하겠지만 각 BBS는 일정한 명령어를 통하여 여러 게시판이나 자료실을 돌아다닐 수 있다. 특히 그 구조를 몰라도 각 장소에 해당하는 번호를 입력하면 계속 트리 형태로 여러 게시판을 돌아다닐 수 있다.

하지만 이런 방식으로 자신이 원하는 정보를 찾기에 너무 시간이 오래 걸리고 바쁜 와중에 어느 서브 메뉴 속에 그 게시판이 위치하고 있는지 알기가 힘들다. 여기에 대응하기 위해 만들어진 것이 GO란 통신 명령어이다. 이 GO 명령어를 쓰기 위해서는 각 게시판의 이름을 알고 있어야 한다.

3. 음악과 함께 통신을..

통신을 하다 보면 모니터 앞에서 상당히 지루해진다. 최근 윈도우즈용 에뮬레이터에선 일부 음성 기능을 지원하는 프로그램이 출시되어 멀티 기능이 다양해졌다. 이러한 프로그램을 사용하면 통신 접속시 '환영합니다'같은 몇마디 간단한 메시지를 음성으로 남긴다. 그러나 아직은 외국과 같이 음성 통신의 환경을 제공하지 못하는 것이 우리의 현실이다. 그러나 이야기 프로그램에서는 동시 음악 파일 연주 기능으로 음악을 들으면서 통신을 할 수 있다. 우선 이야기용 음악 파일 확장자인 *.IMS인 파일들을 좋아하는 곡만 지정하여 들을 수 있다. 이 음악 기능은 다운로드나 도스셸 같은 외부 작업 환경에서도 가능하다. 그러나 IMS 파일만 듣다 보면 컴퓨터로 만든 기계음이라 식상된다.

다른 방법으로는 자신의 CD ROM 드라이브에 자신이 좋아하는 음악 CD를 넣어 듣는 방법도 있다. 물론 최근에 나오는 일부 CD롬 드라이브의 경우 PLAY 스위치가 따로 달려 있는 경우도 있다. 이제 도스로 빠져나가 이야기의 [DLL] 디렉토리로 들어간다. 이 디렉토리 속에 CDPLAY.DLL이란 파일을 MUSIC.DLL로 고친다. 먼저 있던 MUSIC.DLL파일은 임시로 다른 파일로 카피해두면 된다. 이제 이야기로 되돌아와서 음악 기능을 통해 CD를 작동하면 된다.

4. 원하는 화면을 갈무리(캡처)한다.

흔히 영어로 캡처(CAPTURE)라고 하는 이 갈무리는 사용자가 게시판이나 각종 목록표의 내용을 읽을 때 내용이 너무 많아서 파일로 저장을 하는 것을 말한다. 이 경우 저장된 파일은 문서 편집기 등으로 즉석에서 읽어볼 수 있다. 이 갈무리의 장점은 전화비를 절약하여 통신 사용료를 줄일 수 있으며 일일이 손으로 적기 힘든 자료를 프린터로 출력하거나 저장하여 보관할 수 있다.

우선 <ALT+L>을 눌러 갈무리 모드로 들어간다. 다음에 화면 갈무리를 선택한 다음 저장할 파일을 입력하면 갈무리가 시작된다. 갈무리가 시작되면 플레이어의 눈에 보이는 모든 화면은 파일로 저장되게 된다. 갈무리를 마치려면 다시 갈무리 모드로 들어가서 엔터를 치면 갈무리가 끝난다. 그리고 각 BBS들에서

는 갈무리 기능의 활성화를 위해 여러 가지 편리한 기능을 제공하고 있다. 예를 들어 하이텔의 경우는 PR을 입력한 후에 해당 게시판 번호를 입력한 후에 갈무리 시작 버튼을 누르면 그 게시물 갈무리 내용이 한꺼번에 저장된다. 각 BBS들의 갈무리 명령어는 다음 호에서 자세히 다루어 보기로 하겠다.

5. 이야기 속의 워드프로세서?

이야기에서는 문서 편집기라는 일종의 워드프로세서 기능이 내장되어 있다. 메인 메뉴에서 <ALT+V>를 누르면 되는데 이 안에서는 일반 워드프로세서처럼 문서를 작성하거나 편집할 수 있다. 따라서 갈무리한 파일을 살펴보기나 프린트 시에 유용하게 쓰인다. 기타 문서를 제작할 때에도 일일이 통신에 들어가서 작성하기보다는 이곳에서 파일로 작성한 후에 편지 올리기 기능으로 등록하는 것이 훨씬 통신비를 절감할 수 있다.

그리고 이 문서 편집기는 일반 워드 프로세서 기능 외에 메모리 편지라는 특수 기능을 제공하는데 파일로 저장하지 않고도 메모리 속에 방금 타이핑한 내용을 저장해 놔다가 바로 발송할 수 있다.

6. 화면을 지나쳐 버렸다.

게시판이나 자료실, 기사 검색 등에서 요리조리 자료를 찾다가 막상 <ENTER>만 누르다보니 어느새 자신이 찾고자 하는 정보가 지나가 버렸다. 이때 사용자는 전화면으로 돌아가는 키를 누르면서 아까 화면을 찾아보려고 애를 쓰지만 만약 지나쳐 버린 화면이 한참 될 경우는 시간이나 노력을 막대하게 소비해 버린다. 하지만 이때 <F5>키를 눌러보면 고스란히 일정량의 지나간 화면이 출력된다. 커서키나 마우스로 검색해보면 지나간 화면을 찾을 수 있으며 접속이 끝난 후에도 이 기능을 사용할 수 있기 때문에 실수로 접속이 끊어졌더라도 편리하게 찾고자 하는 정보를 찾을 수 있다.

7. 도스 나들이

통신 도중 자신이 저장시켜 놓았다면 파일이 어느 디렉토리에 있나 아니면 아까 다운로드 받았던 파일이 잘 도착했나 살펴볼 필요가 생긴다. 이때 이야기 프로그램을 <ALT+X>로 끝낼 필요 없이 도스 나들이 기능으로 잠깐 도스로 탐험한 다음에 언제든지 EXIT라고 치면 이야기로 돌아와 방금하던 작업을 이어서 할 수 있다.

여기서 주의해야 할 점은 도스 나들이 상태에서 메모리를 많이 사용하는 프로그램을 실행시킬 경우에는 시스템이 다운될 수 있으므로 간단한 압축 프로그램 같은 프로그램들만 사용해야 한다.

8. 원하는 단어나 글자를 편리하게 찾자.

자신이 찾고자 하는 단어를 게시판이나 자료실에서 찾아 주는 기능이 각 BBS마다 명령어로 마련되어 있기는 하다. 하지만 찾고자 하는 단어가 여러개이거나 막상 대화실에서 자신이 찾고자 하는 사람들이 어느 방에 있나 찾으려면 그 많은 사용자들의 이름을 모두 읽어보아야 하는 단점이 있다. 그러나 이런 단점은 <ALT+F> 기능으로 간단히 해결된다. 찾을 글월을 적으라는 말이 나오면 찾고자 하는 단어나 어구를 입력한 다음에 다음 옵션에서 수정할 때까지 그 단어가 나올 때마다 비프음을 낸다. 그리고 찾고자 하는 단어의 개수도 사용자의 임의에 따라 얼마든지 연속해서 지정이 가능하다.

9. 기타 편리한 기능들

이야기 60에서는 위와 같은 기본적인 편리 기능 외에도 메모 기능 등이 추가되었으며 화상 통신 기능도 추가되었다. 화상 통신 기능의 경우 자동 모드로 해 놓으면 서비스하는 호스트에 맞게 자동으로 화면이 바뀐다.

그 외에도 1:1 통신 기능이나 여러 편리한 기능이 있으나 각 기능은 각 BBS의 사용법과 함께 다음 기회에 자세히 다루어 보기로 하겠다.

국내 3대 통신망

이제 모뎀을 준비했고 이야기의 기본 기능부터 특수 기능까지 모두 살펴보았다. 이제는 전화번호부(ALT+D)에서 전화번호호를 눌러서 BBS에 접속하면 된다. 국내에서는 하이텔, 천리안, 나우누리, 포스 서브와 같은 전문 통신 업체에서 서비스하는 BBS가 있으며 기타 개인이 운영하는 사설 BBS가 있다. 그러나 통신을 제대로 하기 위해서는 우선 국내 3대 통신망인 하이텔, 천리안, 나우누리 중의 한 곳에 가입하는 것이 좋다. 우선 각 BBS들의 특징에 대해 열거해보기로 하겠다.

(1) 하이텔

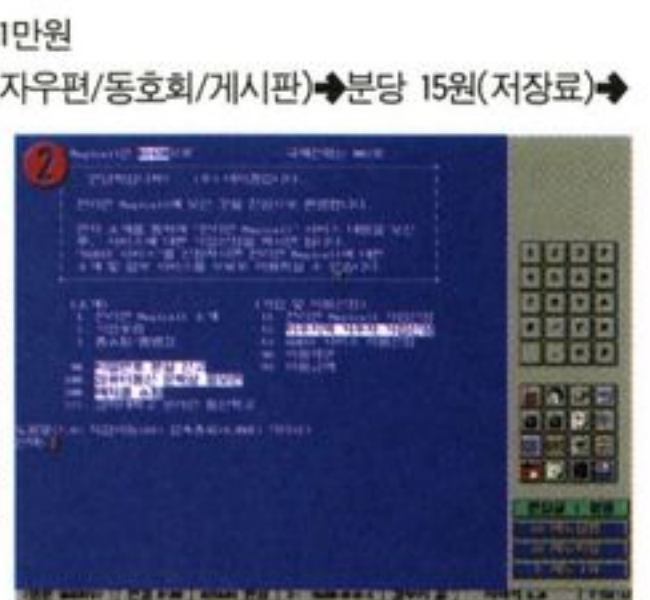
요금 체계 : 가입비 1만원(95년 말까지 면제)
 결제 수단 : 신용카드, 지로, 정보이용권, 자동 이체, 현금 납부
 정보 이용 요금 : 일반 정보(1개월:9900원, 3개월:28200원, 12개월:99000원)
 접속 전화번호 : 데이터 통신 전용망 01410 (최저 30%에서 51%까지 전화 요금이 할인된다.) (14400BPS 이상)
 서울 : (02) 766-9696, 741-0228, 762-0228
 부산 : (051) 626-1440
 대구 : (053) 641-1441
 광주 : (062) 527-9696
 대전 : (042) 285-9696
 전주 : (0652) 251-9696

전체적인 특징 : 오랜 전통만큼이나 사용자 수가 3곳중에 가장 많다. 가입자 수가 많아 게시판 활동이 활발하며 여러 업체에서 DB를 참여해 공공정보 등이 가장 풍부하다.



(2) 천리안

요금 체계 : 가입비 1만원
 서비스 이용료 : (전자우편/동호회/게시판)◆분당 15원(저장료)◆1000자당 9원, (FAX 송신료)◆1000자당 100원
 최저 사용료 : 이용료, 저장료, 해외 서비스 이용료 등의 합계 금액이 5천원에 미달하는 경우 - 월 5천원 적용





보급형 서비스 이용료 : 월정액으로 6천원 부과
 접속 전화 번호 : 데이터 통신 전용망 01420
 (14400BPS) 서울 220-2000

전체적인 특징 : 하이텔과 함께 오랜 전통을 갖고 있으나, 여러 가지 부과 사용료가 많다. 게시판 같은 개인 영역보다는 공공정보가 좋은 편이며 특히 방송국과 연결된 참여 프로그램들이 특징이다. 그리고 팩스 송신 기능이나 사진 전송 기능이 좋은 것이 눈에 띈다.

③ 나우누리

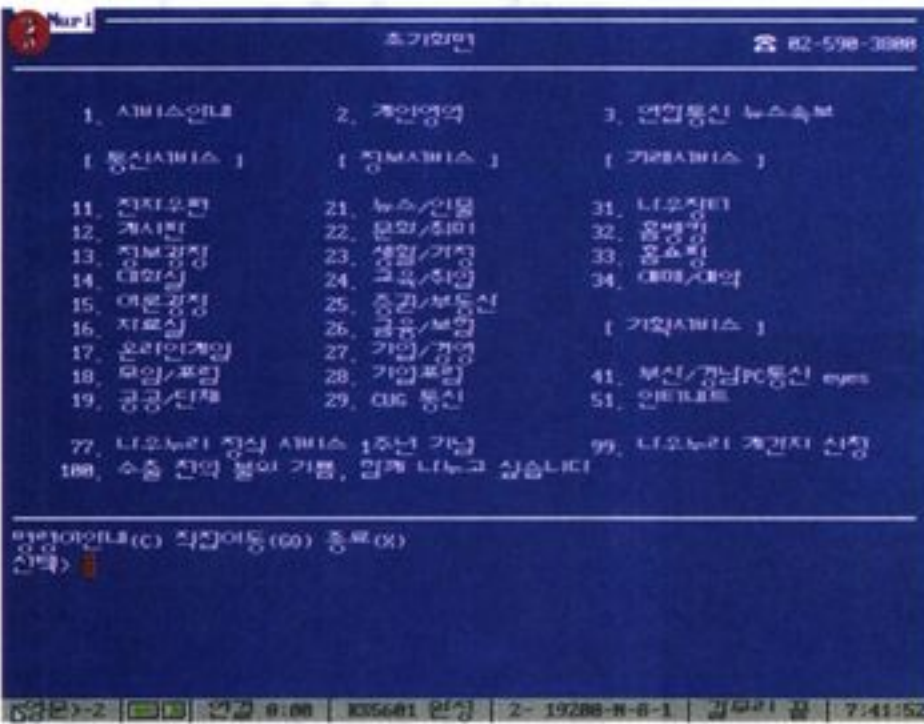
요금 체계 : 후불정액제 11000원/월

추가 요금 : 대화실 사용이 월 30시간 이상이 되면 분당 11원의 추가 요금이 징수되며 60시간 이상시 사용할 때에는 그 이후 사용 요금이 부과되지 않음(월 최대 이용요금 30800원 이하)

이용 요금 납부 수단 : 지로, 신용카드, 자동 납부, 무통장 입금

할인 혜택 : 만 19세 미만의 청소년 이용자는 월 7700원으로 할인되며 장애인이나 국가 유공자도 30%가 할인된다.

전체적인 특징 : 위의 두 BBS에 비해 통신 산업에 뛰어난 역사가 짧지만, 서비스 면에서는 우수하다고 평가된다. 전용 고속 노드도 처음 시도되어서 노드가 충분히 준비되고 한글 아이디 사용이 가능하다. 그리고 게시판 기능이 정보 광장을 중심으로 발달해 있지만, 생활 정보는 하이텔에 비해 약간 뒤지는 편이다. 동호회의 숫자도 많고, 작은 동호회들도 많이 발달하였으며, 각 코너의 전문 강좌가 눈에 띄인다.



- ①하이텔 접속 화면
- ②천리안 가입 안내 화면
- ③나우누리 메인 메뉴 화면
- ④BARAM에서 이야기 셋업
- ⑤화상 통신 기능
- ⑥전화 걸기
- ⑦대화방에 들어서서

모뎀 설치법

내장형 모뎀 설치법

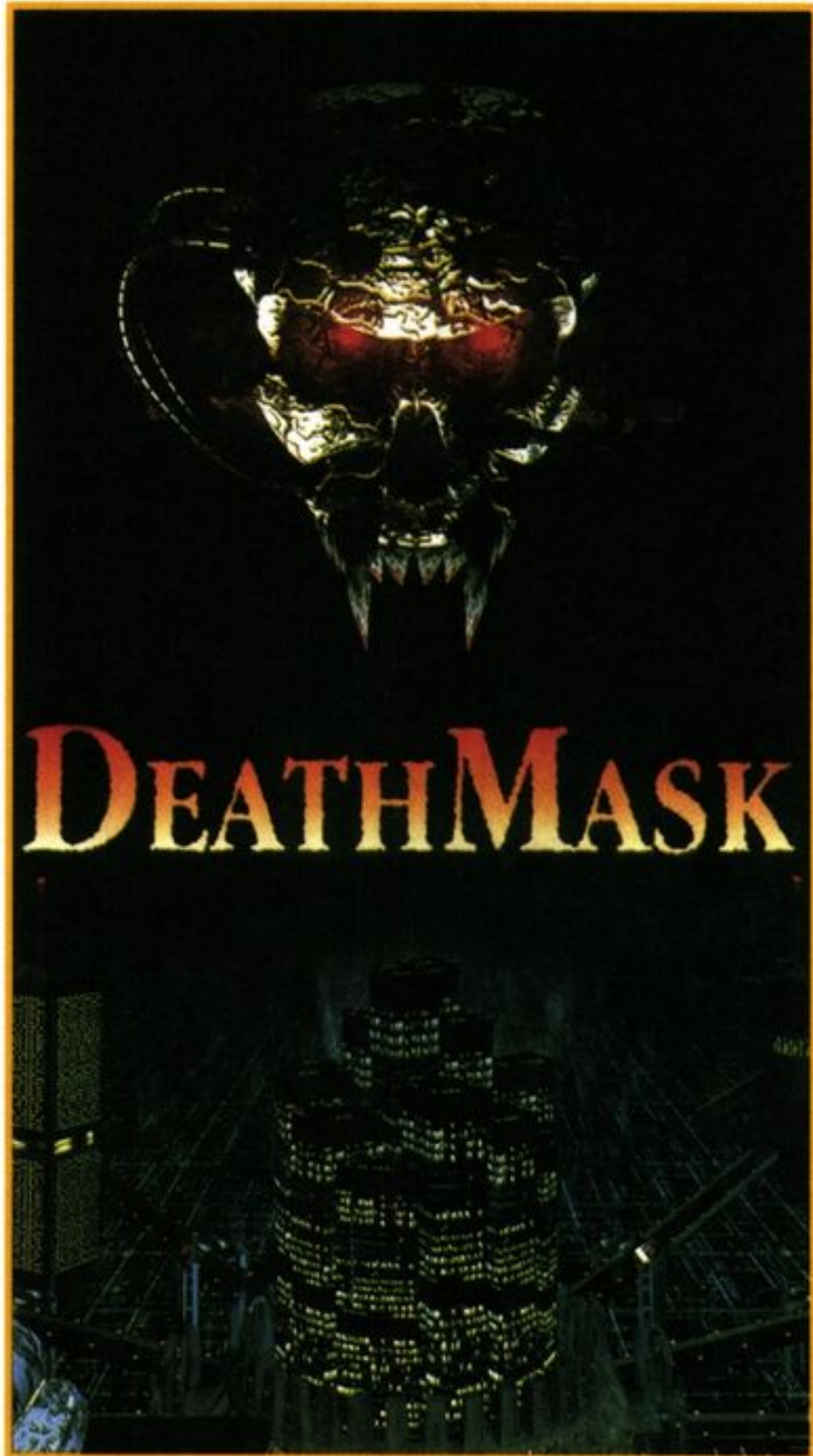


1. 이제 컴퓨터의 케이스를 열고서 빈 슬롯을 찾는다.
2. 빈 슬롯에 내장형 모뎀을 끼운다.
3. 컴퓨터 뒷면에 내장형 모뎀에서 나온 슬롯 두가지가 있는데 LINE이라고 쓰여져 있는 곳에 전화 케이블에서 끌어온 선을 꽂으면 된다.
4. 이제 준비는 다 되었고 이야기 프로그램에서 BARAM.EXE 파일을 실행시킨 후 초기화 화면을 잡는다. 현재 모뎀 콘넥트를 아는 것이 중요한데 만약에 마우스를 같이 쓰는 경우 마우스가 COM 1이라면 모뎀은 COM 2나 그 다음 번호가 된다. 모뎀 콘넥트를 알지 못할 경우 일단 BARAM에서 간단히 셋업을 잡은 후에 이야기상에서 상태 바꿈 메뉴에서 모뎀 콘넥트를 바꿀 수 있다. 셋업을 마친 후 일단 이야기에서 ATZ라고 쳤을 때에 OK라고 떨어지면 모뎀이 작동하는 것이고 만약 그러지 않았을 경우에는 전화선 상태나 접속 상태에 불량일 수 있으므로 처음부터 다시 검토해본다.

외장형 모뎀



1. 우선 케이스를 열어보면 내장형 모뎀과 달리 어댑터 케이블이 하나더 있다.
2. 컴퓨터의 뒷면에 시리얼 포트를 찾은 다음에 모뎀을 꽂는다. 아마도 대부분의 컴퓨터가 모뎀을 위해서 시리얼 포트를 따로 나두었기 때문에 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 다음 시리얼 케이블과 모뎀 뒷면에 포트와 서로 연결시킨다. 시리얼 케이블은 거의 모든 외장형 모뎀 케이스 속에 부속품으로 들어 있다.
3. 어댑터를 콘센트에 꽂고 모뎀에 끼운다.
4. 모뎀 스위치를 ON으로 한 다음 전화선을 LINE에 꽂는다.
5. 이야기 프로그램에 들어가서 BARAM.EXE을 실행한 후에 셋업을 잡아야 하는데 포트 설정은 위의 내장형 모뎀과 같이 하면 된다.



데스마스크 (DEATH MASK)

아무도 믿지 말라!

장르	액션 어드벤처
제작사	삼성 나이세스
개발사	Electric Dreams,비손텍
판매사	(주)다우기술

마치 영화를 보는 느낌으로 게이머가 이야기 속에 들어간 듯한 느낌을 가질 수 있는 인터랙티브 무비 게임 데스 마스크는 하이엔드 써어터라는 신종용어를 만들었다.

음모에 휘말리는 제이크

범죄왕 엔젤 디보이드를 추적하던 주인공 제이크가 조종하는 머신은 사고로 파괴되어 제이크는 의식을 잃는다. 그 후 병원에서 눈을 뜬 제이크가 본 것은 병실의 거울에 비친 엔젤의 얼굴, 즉 제이크는 엔젤과 같은 얼굴이 된 자신을 본 것이다. 그 순간부터 제이크는 쫓는 쪽에서 쫓기는 쪽으로 입장이 역전되어 버린다. 게이머는 주인공 제이크가 되어 죽음의 향기가 떠도는 암흑의 거리 네오 시티로 잠입하여 평소 같고 님은 감각으로 차례로 다가오는 위기를 극복해야 하며 수수께끼를 풀기 위해 거리의 이상한 주민들과 접촉해야 한다. 그리고 그들이 적인지 아군인지를 판단하는 것은 쉽지 않지만 그것은 게이머의 운과 실력으로 살아나가야 한다.

데스마스크의 제작은 인물은 실사로, 배경은 컴퓨터 그래픽으로 그려지고 있으며 완전한 1인칭 시점으로 이야기가 진행되고 있다. 또 지금까지는 없었던 시점의 이동, 암전, 걷고 있는 듯한 느낌, 눈앞으로 다가오는 듯한 적 등 다양한 화면 구성으로 이루어져 있다. 이야기는 타락의 거리 네오 시티를 무대로 하고 있으며 사고로 엔젤 디보이드와 같은 얼굴로 성형된 주인공이 수많은 위기를 극

복하고 진짜 범죄왕 엔젤 디보이드를 찾아낸다는 스토리를 지니고 있다.

게임진행 중 거리를 걷다보면 여러 등장인물들과 만나게 될 것이고 때에 따라서는 갑자기 공격을 해오는 적들도 있지만 기본적으로 회화가 따른다. 회화는 표정선택 시스템으로 위압적인 태도, 중립적인 태도, 우호적인 태도를 선택한다.

선택하는 태도에 따라 상대의 대응이 변화하며 여러가지 상황이 연출된다.

영화같은 게임

데스마스크는 제작의 주특징이 영화적으로 게임을 만드는 것이 아니라 게임의 기법으로 영화계에 작품을 제시한다.

실제 이 게임은 영화에서도 좀처럼 볼 수 없는 장면을 연출하는데 현재의 헐리웃에서 사용되는 수법인 촬영된 영상에 자연스러운 컴퓨터 그래픽을 합성하지 않고 컴퓨터 그래픽속에 촬영된 배우들을 넣어 다른 인터랙티브 게임보다도 좋



은 그래픽을 자랑하는 것이 게임의 특징으로 볼 수 있다. 게임을 진행하다 보면 게이머가 하는 행동에 따라 내용과 결말이 드라마틱하게 변화해 가므로 진정한 의미로는 영화 이상의 리얼리티를 실현할 수 있다.

완전한 1인칭 시점에 의한 게임 진행

데스 마스크는 지금까지 없었던 시점의 이동이나 시점의 변화, 걷는 듯한 느낌, 눈앞으로 다가드는 적들의 박력있는 영상을 제공하고 있어 게이머들이 게임에 열중할 수 있게 만든다. 또한 게이머

의 감정을 표현하는 표정 시스템을 두어 게이머가 선택하는 표정에 따라 상대의 반응이 변화하며 게이머의 운명도 좌우하게 된다.

또한 제이크를 둘러싼 등장인물도 인간, 로봇을 포함 전부 20인 이상이며 네오 시티의 수수께끼를 풀기 위해서 주민들과 대화를 나누어 정보를 모아 각 스테이지에서 무기나 아이템을 입수하며 도처에서 발생하는 사건에서 재빠른행동을 취하면서 스토리를 진행시키지 않으면 안된다. 등장인물과 접촉할 때 취하는 제이크의 표정에 따라 상대의 반응이 변화하므로 신중한 말도 필요하다. 이런 모

험뿐만 아니라 도중에 게임도 있다. 예를 들어 하수구를 탈출하기 위한 슈팅게임, 카지노에 있는 하이테크 갬블 등 스테이지를 넘어가는데 없어서는 안될 미니 게임들도 등장한다.

스테이지는 전부 3구역으로 그것들은 또한 몇몇 에리어로 나누어져 있다. 게이머는 데미지제가 아니라 이벤트에서 발생하는 선택지 중 틀린 것을 선택하면 죽게 된다. 엔딩은 멀티 엔딩으로 3종류이며 완전히 1인칭의 시점에서 이야기가 전개된다.

데스 마스크의 주요등장인물

주인공 제이크

데스 마스크의 주인공이자 파라다이스 시티의 경찰관. 엔젤 디보이드를 추적 중 엔젤 디보이드의 음모에 휘말려 경찰과 암흑가의 양쪽으로부터 쫓기는 신세가 된다. 게이머는 제이크의 입장이 되어 암흑가에서 차례로 다가오는 위기를 극복하며 수수께끼를 풀어 가야 한다.

닥터 실버너스



전 파라다이스 시티의 스텔라 필드 병원 외과장. 닥터 실버너스는 암시장에서 장기 밀거래가 발각된 이후 네오 시티 군립병원으로 전근된다. 닥터 실버너스는 암흑가의 거물들과의 거래로 고액의 돈을 거머 켜 인물로 알려져 있다.

로레인 루거



파라다이스 시티 경찰의 형사보 로레인 루거는 격투 도중 시력을 잃은 후 명예퇴직했다. 결국 세포이식으로도 시력을 회복할 수 없었던 로레인은 파라다이스 시티를 뒤로 하고 네오 시티의

청부살인업자가 된다. 그녀의 가치관은 집합체에서 임무를 수행하기 위해 다른 단체들은 버려야 한다고 생각한다.

세리나 제론



세리나 제론은 네오 시티에 있는 바의 한 여주인으로 위험한 인물이다. 고리대금업을 하는 세리나는 권총밀수를 한다는 소문이 있다. 또한 소프트웨어의 유능한 저작권 침해자인 세리나는 파라다이스 시경 경찰대보다도 강력한 힘을 소유하고 있으며 소문에 의하면 범죄사회의 거물인 엔젤 디보이드와 연인사이였던 것으로 알려져 있다.

미스터 디지털(DIGIT)



그의 모든 컴퓨터 화일들은 암호분석을 하는 해커들에게도 알려지지 않았으며 모든 사항은 전혀 알려지지 않았다.

뉴로 댄서



피라미드 카지노의 뉴로 댄서들은 뉴로 홀로그램 그래픽 디자인의 최첨단을 걷는 로봇. 카지노에 오는 손님들의 욕망을 충족시키기 위해 이 로봇들은 특유의 춤으로 손님들을 즐겁게 만든다.

아이스크림 맨



자신의 아내를 살해한 혐의로 복역생활을 마치고 난 후 엘리트는 네오 시티에서 냉동식품 판매를 위한 라이선스를 취득한다. 떠도는 소문으로는 엘리트는 아이스크림 맨이라는 직업을 다른 숨겨진 것들을 판매하기 위해 위장한 것라는 설이 있다. 그는 형무소에서 알게 된 병으로 체온의 유지와 조절이 필요하기 때문에 인바이어런먼트 슈트를 착용하고 있다.

사이버 독 PAK A1335

사이버 독은 패러다임의 한 제작자가 만든 전투견으로 원격조작병기로 설계되었다. 최고 75km의 시속으로 달리며 인공위성에서 집단공격을 제어할 수 있다. 사이버 독은 69K DPI의 이미지 센서, 저위도 보상장치, 카바이드 검, 생물신경계 두뇌조직을 갖추고 있다.

엔젤 디보이드



파라다이스 시티의 전 경찰본부장으로 데스7 보병 중대의 사령관. 엔젤 디보이드는 경찰에 의해 스캔들에 휘말려 기자회견이 끝난 워터 포드 시장을 죽이고 네오 시티의 미로와 같은 지구로 도주한다. 현재 지명 수배중이며 암흑가에도 그에게 현상금이 걸려 있다.

피와 기티2 -기계시대 (THE INDUSTRIAL AGE)

로라를 구출하라!

장르	액션
제작사	패밀리 프로덕션

지난 해 피와 기티 스페셜을 발매하여 인기를 얻은 패밀리 프로덕션이 이번엔 3D와 함께 기계시대라는 부제로 새롭게 변신했다. 차츰 게임의 비주얼에 맞추어 국내 제작업체도 비주얼 리얼리티 게임 제작에 들어갔다.

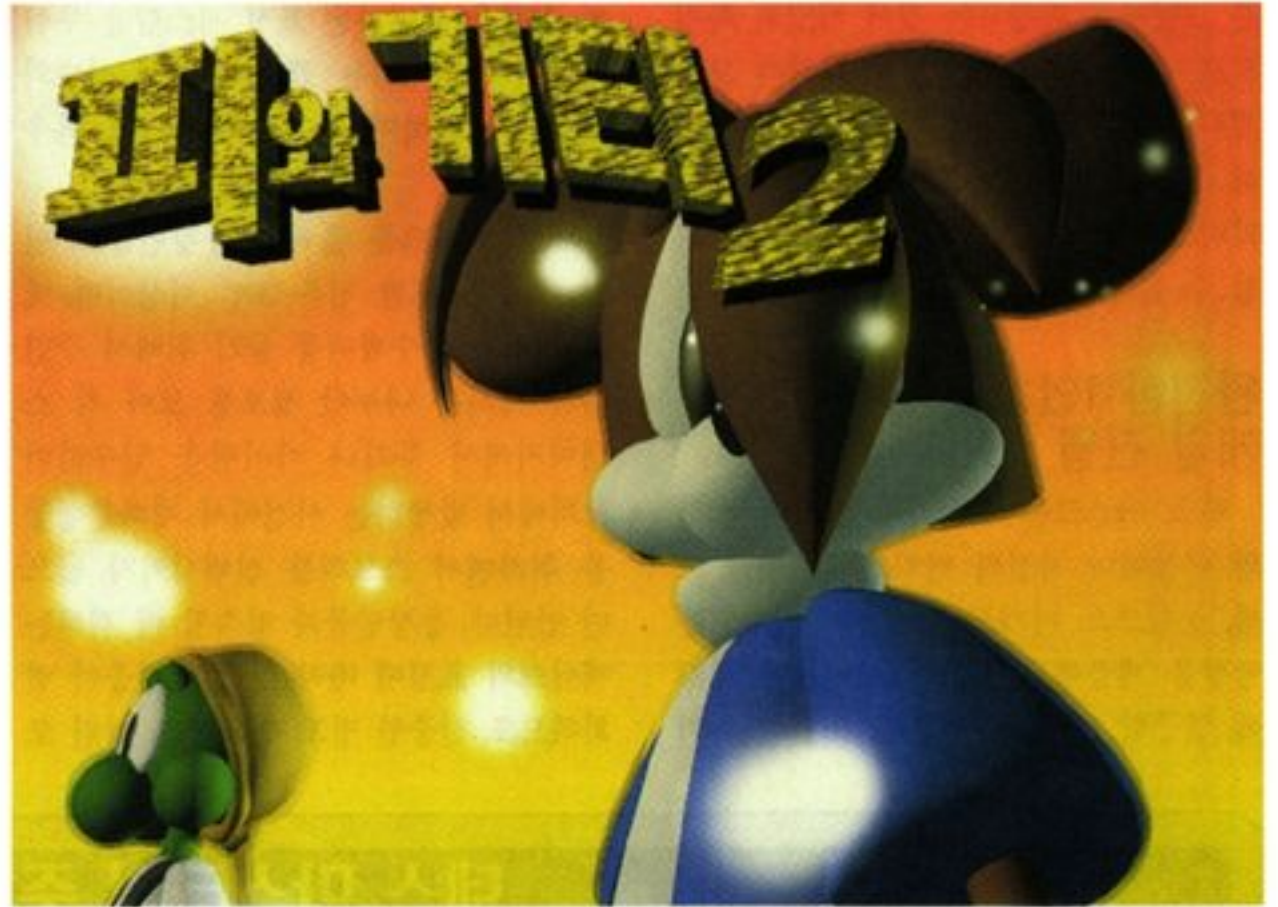
악당 헤루스의 부활

전작 피와 기티에서 패한 마왕 헤루스는 좀 더 강하고 힘센 부하들과 함께 부활했다.

온갖 행패를 부리며 강탈과 납치로 또 다시 세계정복의 꿈을 이루려 한다. 그러던 어느날 버디(새로 등장한 주인공 캐릭터)의 여자친구를 납치해 간다. 버디는 로라의 구출과 함께 온갖 나쁜 만행을 저지르고 있는 헤루스 일당을 소탕

하기로 결심하고 피와 기티에

게 채아가 도움을 요청한다. 삼총사가 되어 더욱 강해



진 피와 기티 그리고 버디, 새미의 새로운 디자인 머신과 함께 삼총사가 되어 마왕 헤루스의 야심을 꺾기 위해 다시 여행을 떠난다.

버디는 과연 누구인가

이번 피와 기티2에 새로이 등장한다는 버디는 모양은 새와 비슷하며 상당히 세련된 멋을 풍긴다. 피와 기티2의 이야기를 만든 장본인이기도 한 버디는 성격 스타일이 약간 X세대적인 영향을 줬 패밀리 프로덕션이 제작했다. 옷 스타일, 기술 또한 이색적이어서 예전의 피와 기티를 해본 유저들이라면 많은 호감이 갈 것이다.

액션 RPG형을 가미

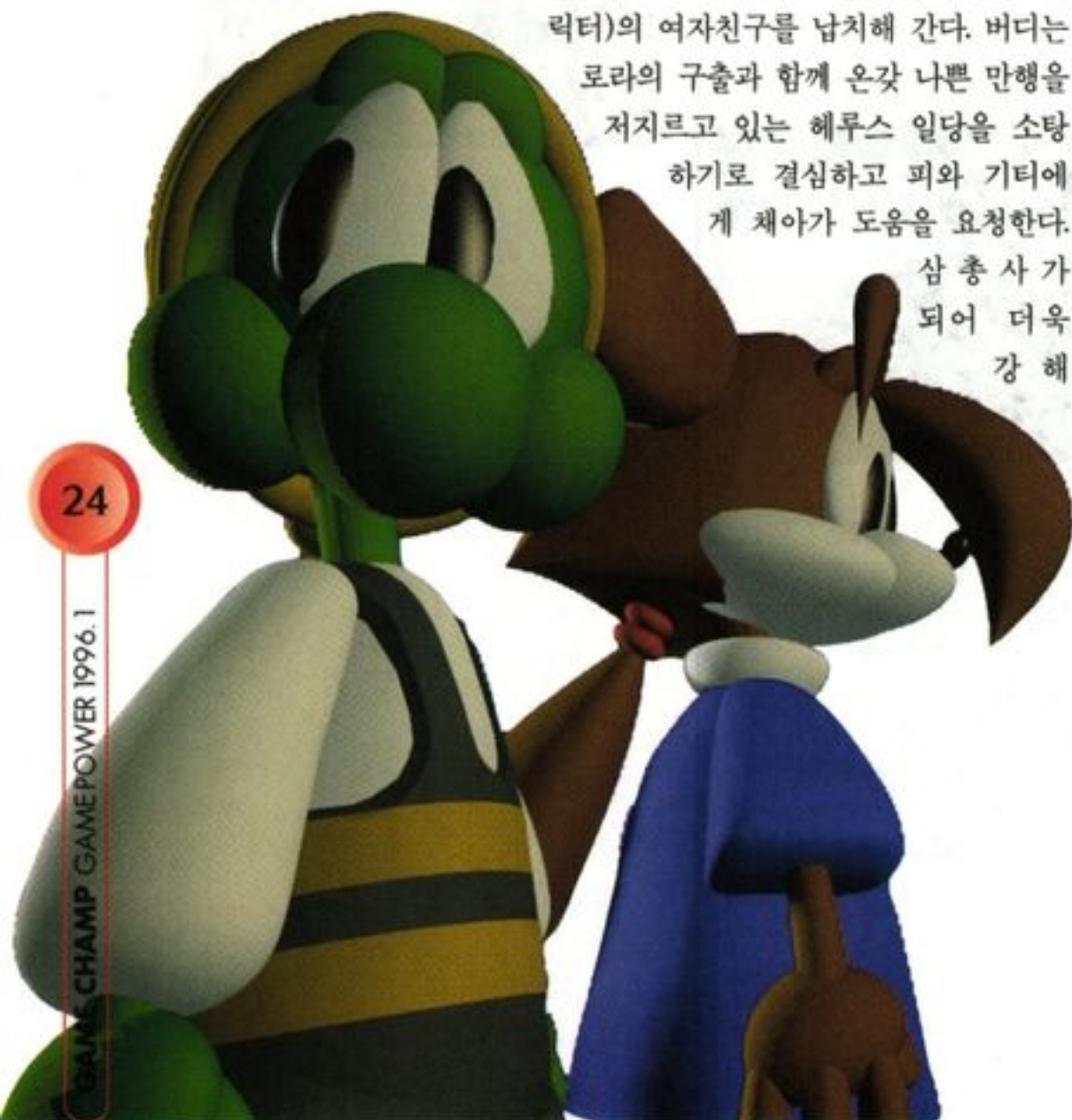
새롭게 제작되는 피와 기티는 전작에서는 볼 수 없었던 새로운 방식들이 추가되었다. 특히 이번 피와 기티는 RPG의 특성을 많이 가미시키는데 중점을 두었

다. 전 스테이지가 나오는 맵이 있으며 마을에서 적과 싸우는 스테이지, 기타 상점 등이 그 예이다. 이번에 제작되는 피와 기티는 마을과 마을을 돌아다니면서 각 스테이지의 에리어를 클리어 하여 서서히 레벨 업을 시키며 보스를 무찌르는 방식의 진행이다.

일정한 레벨에 도달하기 전까지는 피와 기티2는 보스와와의 싸움에서 이기기 힘들게 제작되어 있다. 그렇기 때문에 각 마을을 돌아 다니며 레벨을 올리며 돈과 아이템 등을 많이 얻어 스페셜 공격이나 기타 에너지 등을 자주 채우면서 진행해야 한다. 또한 다른 RPG게임과 마찬가지로 마을의 상인들과 이야기를 나누어 무기나 아이템 등을 얻을 수 있으므로 마을에서 이야기 할 수 상대는 가능하면 이야기를 나누도록 해야 한다.

3D그래픽(Graphics)의 비주얼

피와 기티2는 배경 및 전 캐릭터가 3D





로 제작중에 있다.

2D 못지 않은 깔끔한 그래픽의 피와 기티2는 아이템 및 글자, 비주얼 신 등 모든 화면 구성을 3D로 제작할 예정이다. 3D의 장점을 살려 좀 더 실사적인 인형과 같이 움직일 피와 기티2는 새로운 스타일의 액션 게임을 맛보게 될 것이다.

중간에 나오는 비주얼 신 또한 다양하다. 각 이벤트들은 3D 풀 애니메이션으로 처리되는데 이것을 위해 CD-ROM으로 발매될 예정이다. 다만 한가지 단점이 있다면 사운드 블라스터 호환카드만 지원할 예정이어서 애드립 유저들은 효과음을 들을 수 없다는 점이 있다.

피와 기티의 배경음악은 메틀풍과 기계적 이미지를 가미시킨 힙합풍의 빠른 템포의 음악을 삽입하였다.

이색적인 전투 시스템

깔끔한 3D에 맞추어 전투 시스템 또한 새롭게 모습을 갖추었다. 액세서리 아이템 등을 이용하여 빠른 공격을 펼칠 수 있고 미끄럼 등을 방지해 주는 액세서리 등 특수한 행동들을 추가시켜 놓았다.

또한 한가지 스페셜 공격에 메뉴를 두어 여러 개의 필살기들을 쉽게 선택하여 쓸 수 있게끔 하였다. 각자의 필살기 및 공격방법이 주인공 캐릭터마다 스타일이 다르다. 유저 자신의 개성에 맞는 캐릭터들을 정해 놓음으로 다양한 필살기들이 있는 것이 또 하나의 특징이다.

적 캐릭터는 전작과 마찬가지로 악당 카릴과 게이터가 피와 기티들과 대결을 벌인다. 전작이 적의 복장만 바뀌는 형식이라면 2편은 복장 대신 공격 패턴이 달라진다. 또 각양 각색의 특이한 보스들과 피와 기티를 잡으려는 정체불명의 적들도 등장한다.

또 한가지 새로운 시스템 중 공격의 레벨업 단계가 있다. 레벨 업은 히트콤보

(HIT COMBO)라는 시스템으로 이루어지는데 기존의 피와 기티처럼 마구 누르면 나가는 연속기술에 여러가지 공격을 다양화시켰다.

히든 스테이지

피와 기티2는 RPG의 특성을 고려하여 상점모드중에 새로운 시스템의 게임을 추가시켰다. 일종의 투기성 있는 게임인데 구체적인 것은 아직 공개되지 않았다.

예를 들어 레벨1의 공격이 주먹 3대와 뒤돌려 차기였다면 레벨2에서는 주먹 3대와 팔꿈치 치기 그리고 연속으로 뒤돌려차기 등 한번의 공격 기술이 여러 대를 때릴 수 있는 공격으로 바뀐다. 그에 따라 스페셜 공격의 메뉴도 늘어나 새로운 필살기를 구사 할 수 있게 되어진다. 레벨업에 따른 공격 퍼레이드가 새로운 느낌을 느끼게 할 것이다.

장대해진 스테이지

피와 기티2의 또 하나의 특징은 스테이지의 분량이 대폭 늘어났다는 점이다. 한 스테이지에 걸친 에리어의 수가 굉장히 많이 늘어났으며 그 에리어 안에 또다른 에리어들이 숨겨져 있어 그 길이를 가름하기가 힘들 정도이다. 기존 액션게임의 짧게 짧게 끝나는 재미의 아쉬움에서 탈피하여 이전에 느껴보지 못했던 장시간의 싸움을 보여주게 될 것이다.

액션 게임의 아

쉬움 중 하

나가 스테

이지 의

길 이 가

너무 짧아

쉽게 엔딩을

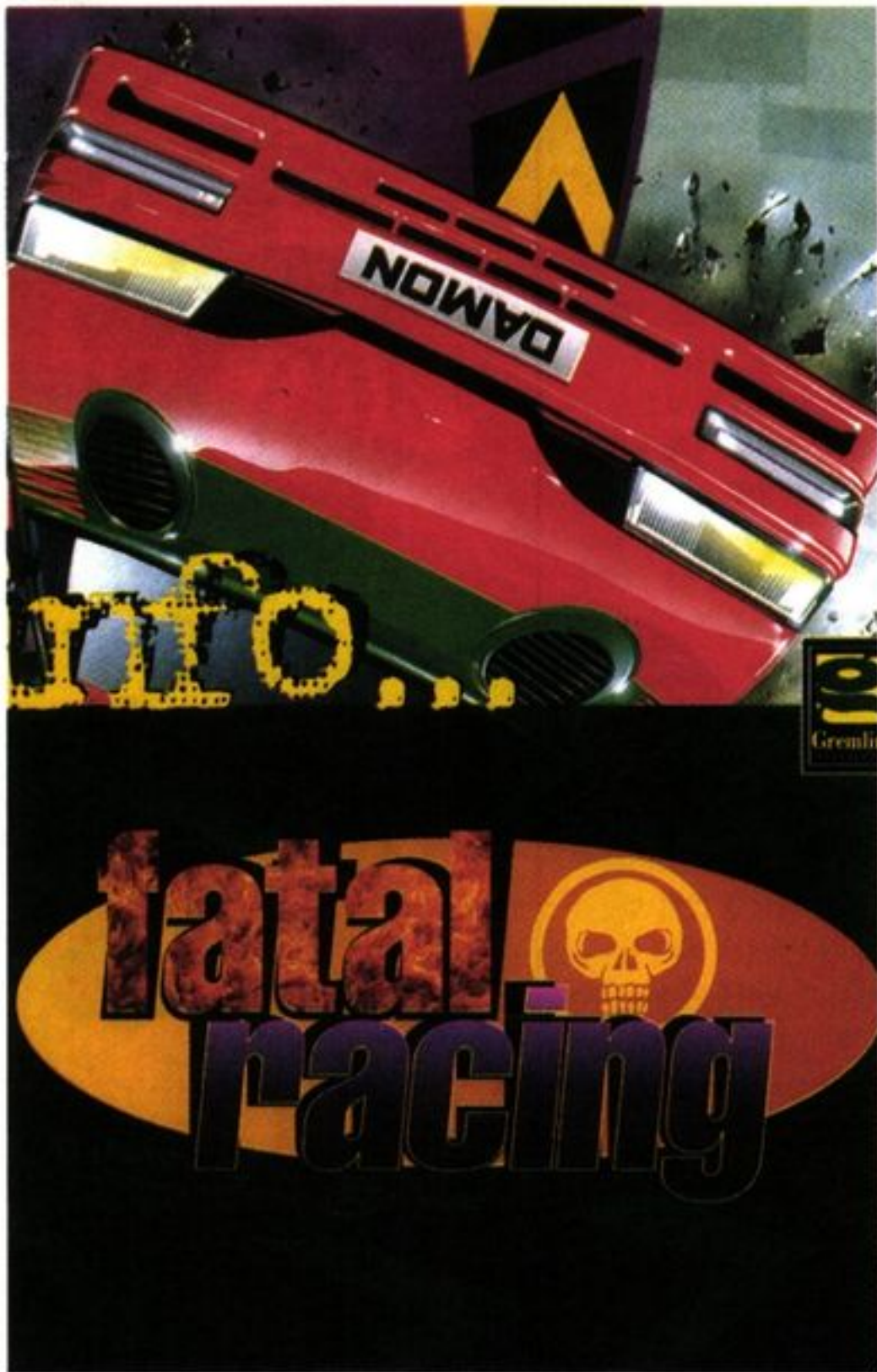
볼 수 있었던 것이었는데 이번에 제

작 중인 피와 기티 2는 엔딩을 그리

쉽사리 보여주지 않을 것이다.

특히 CD ROM의 발매로 인해 더욱더 용량이 커지게 될 피와 기티 2는 더욱더 방대해질 계획이어서 유저들의 도전심을 자극할 것이다. 또한 액션의 진행 방식을 스토리적인 면을 강조하여 진행시켰기 때문에 대화를 하면서 진행해 나가야 하는 이야기식 전개 방법도 있다. 이전 스테의와의 이야기를 연관 시켜 게임의 진행을 해 나가야 한다. 이젠 또 하나의 새로운 장르의 액션 게임이 나올 것이다.





버추얼 스포츠 레이싱 게임 페이탈 레이싱 (FATAL RACING)

장르 레이싱

제작사 그램린

유통사 쌍용

최근 들어 PC기종이 고급화 되고 버추얼 시리즈의 작품들이 쏟아져 나오면서 게이머들의 관심을 끌고 있다. 그 중 영국의 게임 개발사 그램린사에서 버추얼 스포츠 시리즈의 하나로 페이탈 레이싱을 개발해 관심을 끌고 있다.

차세대 레이싱 게임

버추얼 스포츠 시리즈 중 페이탈 레이싱보다 더 사실적이고 기술적인 작품을 접하기는 쉽지 않다. 많은 레이싱 게임들이 있었지만 게이머들이 게임에 몰입시킬 정도의 사실적인 게임은 그리 많지 않았다.

페이탈 레이싱은 차세대 스타일의 레이싱 게임이다. 특히 페이탈 레이싱에 등장하는 자동차들은 어느 다른 레이싱 게임에서 등장하는 레이싱 카보다 최고의 성능을 자랑한다. 특대형 엔진의 슈퍼 살롱, 특수 타이어, 200Km가 넘는 스피드를 자랑하는 자동차들이 게이머들을 게임에 빠지게 할 것이다. 이 게임에는 각기 성능이 다른 8종의 자동차들이 등장하고 각 경주마다 최고 16대의 자동차가 경쟁을 벌인다.

페이탈 레이싱에는 레벨 선택과 네트워크 플레이 등을 지원하는 다양한 옵션과 16개의 서킷이 준비되었는데 게이머는 쉬운 도시 레벨이나 싱글 레이싱으로 연습한 후에 어려운 서킷을 선택할 수 있다. 본격적인 레이싱이 시작되면 트랙은 점점 어려워진다. U자형 굴곡이나 좁은 진입로, 공중 점프, 급경사, 위험한 장애물 등으로 스티어링을 넘치는 트랙들이 마련되어 있다. 어떤 코스는 뒤집혀져 있어 고난위도의 기술을 요구하는 레이싱 감각이 필요하다.

격렬한 레이스

레벨의 난이도에 따라 게이머는 스틱이나 오토를 선택할 수 있고 키보드나 조이스틱을 선택할 수 있다. 게이머가 게임에 어느 정도 익숙하다면 스틱을 선택해도 되겠지만 아직 익숙하지 않다면 오토에 자신에 알맞는 컨트롤러를 선택해야 한다. 게이머의 자동차는 다른 자동차와 충돌하거나 장애물에 부딪칠 때마다 손상을 입는다. 속도계 옆에 있는 계기판이 자동차의 손상 정도와 현재의 위치를 알려준다. 손상정도가 심해지면 자동차의 기능은 낮아지고 본넷(Bonnet)에서 연기가 나기 시작한다. 이런 경우 반드시 재정비를 해야한다. 그렇지 않으면 자동차는 화염에 휩싸이게 될 것이다. 이런 불행한 사태가 없다면 게이머는 3대의 자동차를 기본으로 챔피언십에 도전할 수 있고 레이싱 도중에 차량이 손상을 입을 때는 나머지 차량으로 대치가 된다. 그러나 차량을 바꿀 때는 그만큼 시간이 소요되고 다시 그 랩 처음부터 다시 시작해야 한다. 페이탈 레이싱에서는 게이머

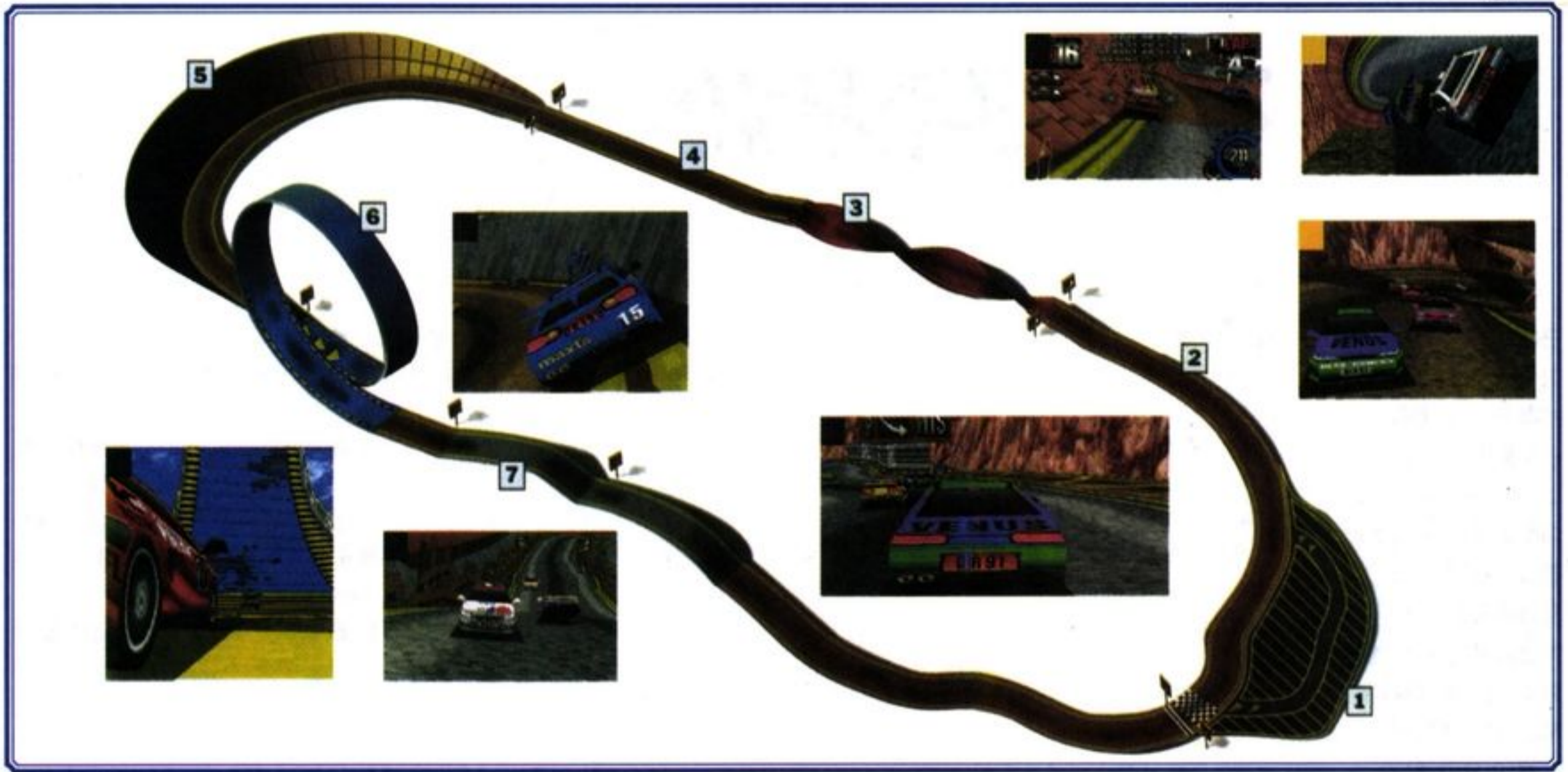
의 차량만 손상되는 것이 아니라 다른 플레이어도 같이 손상을 입는다.

물론 상대 차량과 격렬하게 충돌하는 재미도 있기는 하지만 컴퓨터에 의해 조종되는 나머지 차량들은 게이머보다 더 과격할 경우가 있다. 그러나 만약 에너지의 눈금이 거의 떨어지고 이미 자동차가 많이 손상된 상태일 때 상대방이 밀고 들어오기 때문에 유의해야 한다. 또한 게이머 혼자서 경주를 풀어나가는 것보다 팀단위로 경주에 참가하는 것이 승리할 비율이 높다. 예를 들어 게이머가 앞에서 경주를 풀어나가고 있을 때 동료가 다른 참가자들 뒤따라 오지 못하도록 막아줄 수도 있고 충돌이 일어났을 때 트랙을 가로 막아 다른 참가자들의 진로를 방해할 수도 있다.

깔끔한 그래픽

페이탈 레이싱은 불프로그의 하이옥탄보다 그래픽에 있어서 뛰어나다고 평할 수 있다. 물론 페이탈 레이싱의 빠르고 부드러운 스크롤을 느끼려면 펜티엄 기종이 필요하다는 단점은 있지만 하이옥탄보다는 더 실감나는 그래픽을 보여준다. 페이탈 레이싱의 가장 큰 특징은 넓은 틸 사이를 뛰어넘거나 위험한 일을 무릅쓰는 스펙타클한 장면들이다.

특히 180도 회전하면서 서로 부딪치고 차가 무서지는 격렬함에 게이머는 폭 빠져들게 될 것이다. 그램린은 특히 페이탈 레이싱에서 자동차나 트랙의 아주 작은 부분까지도 자세하게 표현해내기 위해 많은 주의를 기울였다. 각 자동차들은 각 회사의 광고들이 붙어있고 차의 측면은 경주 도중 회전하면서 벽에 부딪쳐서 찌그러져 있다. 또 차의 후면을 따라가며 경주할 때는 트랙 주변의 모습과 길 표시판, 건물, 다른 장애물들을 한 눈에 알아볼 수 있다. 물론 경주에 몰두하다 보면 배경이 눈에 들어오지도 않겠지만 먼 거리에서 점점 다가오는 사물들의 원근감은 특히 뛰어나다. 불프로그의 하이옥탄은 멀리 있는 것들은 안개에 싸여있는 지평선으로 표현함으로써 해결했지만 그램린은 과감한 시간과 기술의 투자로 이 고민을 해결했다. 펜티엄 100 이상을 가지고 있는 유저라면 SVGA모드에서 정말 숨막히는 레이싱을 즐길 수 있다. VGA 모드나 윈도우 사이즈를 줄여서 게임을 즐긴다면 좀 더 낮은 기종에서도 빠른 스크롤을 느낄 수 있다. 그러나 그렇게 즐길 경우 페이탈 레이싱은 게이머의 기대에 못 미칠 수도 있으므로 웬만하면



고해상도와 펜티엄 90 이상의 기종에서 이 게임을 즐겨야 한다.

실제로 SVGA모드는 경주 도중 다양한 카메라 앵글을 통해 보여주는 리플레이 옵션을 위해서 최대의 조건이다.

카메라 앵글은 TV스타일 이외에도 내부와 외부에서 잡는 앵글이 가능하고 멋진 충돌 장면이나 하이라이트 장면을 프레임마다 또는 슬로우 모션으로 재연할 수 있다. 또한 이 장면들을 나중에 모아 볼 수 있도록 게임 세이브 기능도 첨가되어 있다.

페이탈 레이싱은 실제 경주 도중에 다양한 뷰방식으로 전환이 가능하지만 운전석이나 릿지 레이스 스타일의 뷰방식 이외에는 별 소용이 없다. 그러나 위에서 내려다보면서 경주를 즐긴다면 게이머의 자동차가 미끄러지듯 코너를 돌 때 아주 실감나는 액션을 즐길 수 있다.

페이탈 레이싱은 비주얼이 게임의 사운드와 완벽한 조화를 이루고 있어 게이머의 즐거움을 배가시켜준다. 사운드 효과는 다양한 비명, 자동차 소리, 엔진소리, 아나운서의 목소리 등으로 이루어져 있어 CD원음에 가까운 음질을 제공한다.

페이탈 레이싱은 여러가지 면에서 상당히 인상적인 게임이다. 최고의 속도로 라이벌 차량과 격렬하게 부딪치며 최대의 스틸을 맞보면서 사실감을 느낄 수 있다. 이 게임은 시뮬레이션이 아니라 보기 좋고 재미있는 아케이드 스타일의 레이싱 게임이다.

레이싱카의 종류

오터 에어리얼 포우테 (Auto Ariel Fouette 270ZX)



프랑스산 자동차인 270ZX는 최고 속력은 보통수준이지만 순간 가속력이 뛰어난 수준을 가지고 있어 최고의 경주 차로 평가받고 있다.

데실바(Desilva 511GT)



데실바 511 기종은 챔피언십에 참가한 자동차 중에서 순간 가속력은 최고지만 속력에 있어서는 많이 떨어진다.

펄스 에란트 (Pulse Errant V8 GT)



에란트는 영국에서 생산되었고 빠르면서도 튼튼하며 파워 슬라이딩이 좋다.

글로벌 셀러라티 (Global Celerity MkII)



최고 속력은 좋으나 순간 가속력이 떨어진다.

밀리언 플러스 닌자토 (Million Plus Ninjato)



고속으로 주행할수록 핸들의 감도가 좋다. 다양한 조종기술을 가지고 있지만 순간 가속력과 최고속력이 떨어진다.

미션 스펙트라 터보 (Mission Spectre Turbo SE)



가장 느린 차 중 하나이지만 브레이크가 좋아 급커브를 돌 때 좋다.

지진(ZIZIN KLR 330)



KLR 330은 뛰어난 핸들링이 있으며 최고의 스피드, 빠른 순간 가속력이 좋다.

레이즈 웨건 머커 (REISE Wagon Merkur GT)



레이즈 웨건의 머커는 무겁고 튼튼한 차이다.

지금 인터넷에선...

근래 들어 정보통신의
고속화 시대를 맞이하여
PC통신은 생활의
일부분이 되었다.
그 중 최근 인터넷이
대두되면서 인터넷의
관심은 급증하고 있다.
게임챗프는
이번호부터 인터넷의
기초 강좌와 동시에
지금 인터넷에서
크게 이슈가 되는
이벤트를 매달
소개하고자 한다.
이번 첫 시작에는
인터넷에 대해서 간략히
소개하고자 한다.

INTERNET이란?

Internet은 1969년 미국 국방성의 연구 계획기관(Defense Advanced Research Projects Agency, DARPA)에서 국방성의 여러 부서와 군수산업체들을 연결하는 전자통신망 ARPANET을 만든 것에서 시작했다. 이 ARPANET의 목적은 군사목적의 네트워크로 신뢰성 있는 정보전달을 위하여 고안된 것이 그 시초로 알려지고 있다. 이 네트워크의 가장 중요한 목적은 컴퓨터가 하나의 고정된 경로로 정보를 전달할 수 있는 것이 아니라 가능한 어떠한 경로를 이용하여서도 정보전달이 가능한 것이었다. 이렇게 해서 프로토콜(PROTOCOL)이라는 통신방식이 개발된 것이다. 프로토콜은 개발을 거듭하여 요즘 흔히 들을 수 있는 TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)이라는 프로토콜의 모음이 탄생하게 된 것이다.

한마디로 인터넷이란 전세계의 수많은 호스트 컴퓨터들을 TCP/IP라는 프로토콜로 연결해 놓은 것이라고 볼 수 있다.

WWW(World Wide Web)

WWW란 World Wide Web의 약자이며 하이퍼 텍스트(Hyper Text)방식을 이용하여 사용자가 원하는 정보를 쉽게 찾을 수 있는 서비스 방식을 말한다. 하이퍼 텍스트로 작성된 문서들은 고리처럼 연결되어 있어서 특정 단어를 선택하면 그 단어와 연결되어 있는 문서를 보여준다. 마치 사전을 찾듯이 모르는 단어를 마우스로 클릭하면 그 단어와 연결된 문서를 보여주는 것이 하이퍼 텍스트이다.

이와 같이 WWW는 특정부분을 마우스로 클릭하면 연결되어 있는 문서를 화면에 나타내주어 초보자도 쉽게 원하는 정보에 접근할 수 있도록 해준다. 그러나 이 WWW도 만능은 될 수 없다. 만일 자신이 A라는 회사에서 워드프로세서에 관한 정보를 얻고 싶어도 A라는 회사에서 WWW 서비스를 제공하지 않는다면 WWW 방식으로는 정보를 찾을 수 없다. 지금 현재도 많은 회사들이 자사의 WWW를 구축하려 노력하고 있으니 이러한 문제는 빠른 시일 내에 해결될 것으로 보인다.

PC에서 WWW 이용법

인터넷이라는 정보의 바다를 항해하기 위해서 WWW를 이용하려면 먼저 인터넷에 연결하려는 컴퓨터의 환경이 어떠한 것인지 궁금할 것이다. 현재 많은 사용자가 386급 이상의 컴퓨터를 가지고 있다고 보고 386DX이상의 PC에 윈도우가 설치되어 있고 9600BPS이상의 모뎀이 설치되어 있다면 인터넷을 이용하는데 어려움이 없을 것으로 생각한다.

그러나, 윈도우와 모뎀이 있다고 모든 것이 해결된 것은 아니다. 인터넷에 접속하기 위해서는 WINSOCK이라는 접속용 프로그램과 넷스케이프(Netscape)나 모자이크(Mosaic)이라는 웹 브라우저(Web Browser)가 필요하다. 이 두 가지 프로그램은 대형 컴퓨터 통신망의 공개 자료실에서 쉽게 구할 수 있다. 또한 가

지 웹 브라우저를 설치하고 실행하기 위해서는 W32라는 것이 필요하므로 자신의 윈도우에 설치되어 있지 않다면 이것도 다운로드 받아둔다.

먼저 WINSOCK에는 TROY WINSOCK이라는 공개용 프로그램과 TRUMP WINSOCK이라는 상용프로그램이 있다. TROY WINSOCK의 경우 한글이 화면에 표시되지 않기 때문에 불편하지만 한글이 표현되도록 수정된 것이 있으니 이를 사용하면 접속시 한글이 표현되어 훨씬 편리하다.

웹브라우저 중 모자이크(MOSAIC)은 공개용 프로그램이며, 넷스케이프(NETSCAPE)는 상용 프로그램이다. 상용이라고 하여 사용할 수 없는 것은 아니고 일정시간을 사용한 후에는 비용을 지불하여 정식판을 구입하여 사용해야 한다. 모자이크를 사용할 경우는 마음놓고 사용할 수 있지만 아무래도 상용인 모자이크가 업그레이드도 빨리 되고 안정성 면에서도 조금 낫다. 그러나 모자이크도 꾸준히 업그레이드되고 있으므로 자신의 취향에 맞는 것을 사용하는 것이 가장 바람직한 방법이라고 생각한다.

TWINSOCK의 설치

인터넷에 접속하기 위해서 호스트 컴퓨터와 연결하는 역할을 하는 TWINSOCK의 설치방법은 아주 간단하다. 통신상에서 구한 프로그램을 임의의 디렉토리에 압축을 푼 다음 윈도우의 프로그램 관리자에서 등록시켜 주면 된다.

웹브라우저의 설치

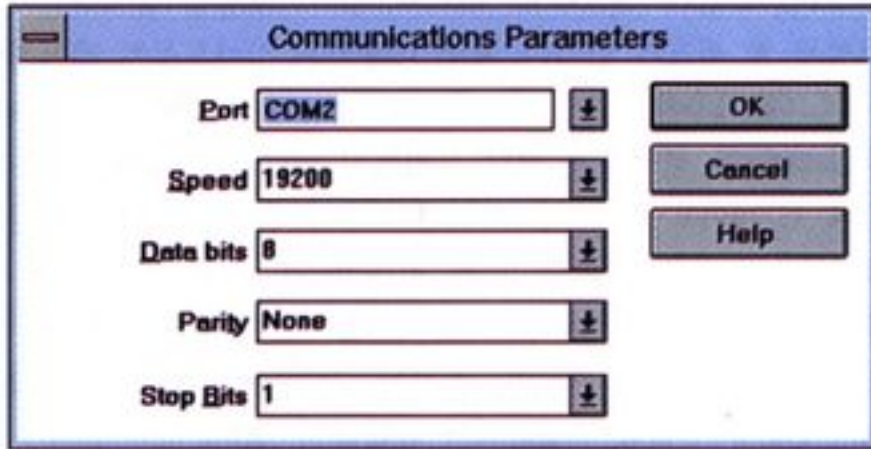
웹브라우저의 경우도 임의의 디렉토리에 압축을 푼 후 프로그램 관리자의 화일메뉴에서 실행을 선택해 SETUP을 실행시켜 주면 설치할 수 있다. 웹 브라우저를 설치하기 전에 한가지 주의할 것은 반드시 Win32가 윈도우에 설치되어 있어야 한다는 것이다. 이것은 마이크로 소프트에서 제공하는 것으로 16비트 운영체제에서 32비트 응용프로그램을 실행할 수 있도록 해주는 것이다. 웹브라우저 설치시 이 Win32가 실행되어 있지 않다면 아예 설치가 되지 않으니, 자신의 시스템에 먼저 Win32를 설치한 후 윈도우를 재시작하도록 한다. 현재 발표된 넷스케이프의 최신버전은 Netscape v2.0 beta 2이다.

- 1)입수한 넷스케이프(Netscape)의 압축을 푼다. 자동압축풀림 형식으로 되어 있으니 임시 디렉토리 하나를 만들어 그곳에 풀어놓는다.
- 2)윈도즈를 실행한 후 화일관리자를 선택하고 넷스케이프의 압축을 푼 디렉토리중의 SETUP.EXE를 선택하여 실행한다.
- 3)화면에 넷스케이프를 설치할 디렉토리를 물어보면, 설치를 원하는 디렉토리명을 입력해주면 설치가 시작된다.
- 4)설치가 끝나면 NETSCAPE라는 프로그램 그룹이 생긴다.

이렇게 설치가 모두 끝났으면 Netscape를 이용한 WWW의 이용에 들어가 보자. 넷스케이프의 장점은 다른 웹브라우저보다 데이터의 출력속도가 빠르고 보안성도 좋으며 사용하기 편리한 인터페이스를 가지고 있다는 점이다. 이용자가 지정한 특정 WWW 사이트에서 자료를 받아올 때 Netscape는 먼저 받은 텍스트를 화면에 출력해 주고 그림을 받는 대로 보여주기 때문에 속도가 빠르게 느껴지는 것이다.

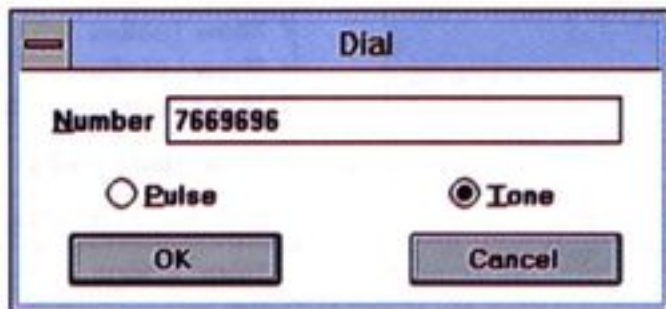
WWW접속하기

먼저 WINSOCK을 실행한다. 가끔 WINSOCK을 처음 실행하면 COM 포트 에러 메시지를 볼 수 있다. 이것은 WINSOCK 프로그램의 환경설정을 하지 않아서 발생하는 것으로 WINSOCK프로그램의 SETUP 메뉴중 Communications... 메뉴를 선택하면 <그림 1>과 같은 화면이 나타난다.



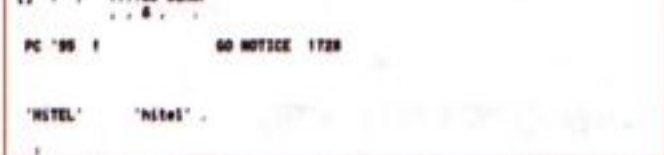
<그림 1>

이곳에서 자신이 사용하고 있는 시스템에 맞는 포트값과 전송속도 부분을 수정하고 OK 버튼을 눌러 수정 내용을 저장하면 에러메시지는 다음번 실행부터 나타나지 않는다. 아무런 이상없이 WINSOCK이 실행되면 화면에 커서가 깜박이고 있는 것이 보일 것이다. 이제 WWW서비스 제공자에게 전화를 걸 준비가 되었다는 것이다. 전화를 걸기 위해서 직접 ATDT1766-9696을 입력하여 하이텔에 전화를 걸거나 SETUP 메뉴에서 Dial을 선택하면 <그림 2>와 같은 화면을 볼 수 있다. 이때 전화번호를 입력한 후 사용하고 있는 전화의 형태에 따라 기계식(Pulse)과 전자식(Tone) 중에서 하나를 선택한 후 OK 버튼을 누르면 전화를 거는 소리가 들릴 것이다.



<그림 2>

하이텔에 접속되는 모뎀의 기계음이 들리고 접속에 성공하면 잠시후 화면에는 <그림 3>과 같이 이상한 글자가 가득 나타날 것이다. 이것은 WINSOCK 프로그램이 한글을 지원하지 않아서 생기는 문제이지만 접속에는 아무런 문제가 없다. 만일 한글을 지원하지 않는 버전을 구했다면 하이텔의 접속초기화면이 보일 것이다.



<그림 3>

화면에 이상한 글자가 가득히 나타나더라도 화면 아래쪽을 보면 hitel이라는 단어가 보이고 콜론(COLON) 뒤에서 커서가 깜박이고 있는 것을 볼 수 있다. 이곳이 하이텔 아이디의 입력을 기다리는 부분이다. 이곳에 자신의 하이텔 아이디를 입력하고 엔터 키를 누른다. 그러면 바로 아래줄에 다시 콜론이 나타나고 커서가 깜박이는 것을 볼 수 있는데 이곳이 비밀번호를 입력하는 곳이다. 비밀번호를 입력하고 엔터 키를 누른다. 비밀번호를 입력하면 평상시 하이텔을 입력할 때와 같이 화면에 애스터리스크(Asterisk: *)가 나타난다.

잠시후 공지사항이 글자가 깨진 채 화면에 나타난다. 이때 GO INTERNET을 입력하고 엔터 키를 눌러 바로 인터넷 게시판으로 이동을 한다.

인터넷 부분으로 이동을 하면 역시 화면에 이상한 글자가 가득 나타나고 그 중에서 @22 Internet이라는 글을 발견할 수 있다. 이때 22를 입력하고 엔터 키를 누르면 인터넷에 접속할 수 있다.

22를 입력하고 엔터 키를 누렀다면 <그림 4>와 같이 Password: 라고 INTERNET의 비밀번호의 입력을 요구하는 부분이 화면에 표시된다. 이곳에 자신의 INTERNET 비밀번호를 입력하면 인터넷에 접속된다.

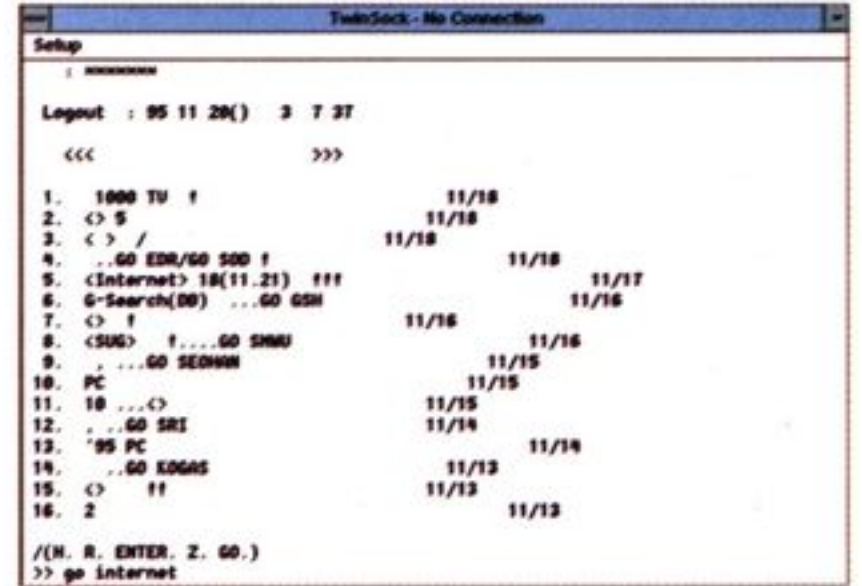
일단 인터넷 호스트에 접속이 되면 자신의 홈 디렉토리(HOME DIRECTORY)에 들어가게 된다.



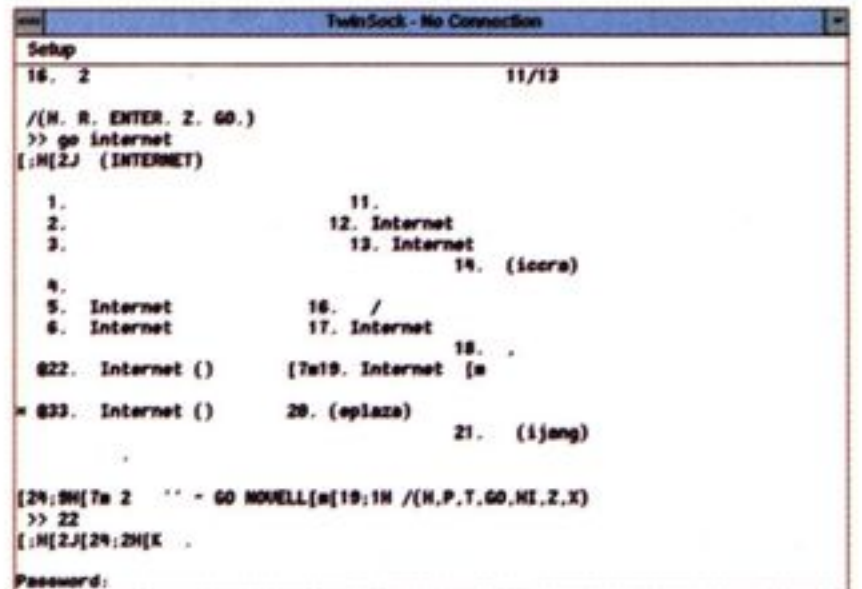
<그림 4>

이 홈 디렉토리가 하이텔의 인터넷 호스트에서 자신이 사용할 수 있는 공간이라고 할 수 있다. 호스트에 접속이 되었다고 바로 넷스케이프를 실행할 수는 없다.

홈 디렉토리에서 WWW 서비스를 이용하기 위한 호스트 프로그램을 실행해야 하는데 이 프로그램에는 CIA와 TSHOST라는 두 가지 프로그램이 있다. TIA는 TRUMP WINSOCK에서 지원하므로 TWINSOCK을 이용하는 이 글에서는 TSHOST를 입력하고 엔터 키를 누른다. 이 두 가지 호스트 프로그램 중



<그림 4>



<그림 5>

TSHOST를 이용하는 것은 REAL AUDIO라고 인터넷 상에서 음성을 지원하는 프로그램이 아직 TIA를 지원하지 않아서 REAL AUDIO라는 기능을 사용할 수 없기 때문이다.

TIA도 곧 REAL AUDIO를 지원하겠지만 아직은 TSHOST를 사용하도록 한다. TSHOST를 실행하면 <그림 7>과 같이 TWINSOCK 호스트가 실행이 되었다는 메시지가 잠시 나오고 TWINSOCK 프로그램이 자동적으로 아이콘 형태로 변하게 된다. 이제 웹 브라우저를 실행할 차례이다. 이때 모자이크이나 넷스케이프를 실행하면 각 프로그램의 홈 페이지로 접속을 시도하고 잠시 후 화면에는 그래픽으로 꾸며진 화려한 인터넷의 세계가 펼쳐진다. 모자이크을 실행하면 <그림 8>이 화면에 나타나면서 넷스케이프를 로딩중임을 알려준다. 넷스케이프의 홈 페이지에 접속이 완료되면 화면은 <그림 9>와 같을 것이다. 넷스케이프로 접속을 하는데 성공했다면 넷스케이프를 사용하는데 조금 도움이 될만한 것들을 알아보겠다.

먼저 넷스케이프의 메뉴중 옵션(Options)에서 General Preferences를 선택하면 <그림 10>, <그림 11>과 같은 화면을 볼 수 있다. 여기서 중간부분을 보면 Startup이라는 부분이 있다. 이 부분에서 넷스케이프를 실행하면 자동적으로 접속하게 될 site를 지정할 수 있다. 화면은 넷스케이프의 홈 페이지가 스타트업 페이지로 지정되어 있으므로 넷스케이프를 실행하면 넷스케이프의 홈 페이지로 접속하게 된다. 자신이 원하는 웹 페이지를 지정하여 넷스케이프 실행시 자동적으로 접속되도록 할 수 있다.

<그림 12>와 같이 Options 메뉴에서 이번에는 Network Preferences를 선택하면

<그림 13>과 같은 화면을 볼 수 있는데 이곳에서 프록시(Proxies)를 설정한다. 그림과 같이 Manual Proxy Configuration을 선택한 다음 View버튼을 누르면 <그림 14>와 같은 화면을 볼 수 있다. 화면에서 보듯이 FTP, Gopher, HTTP, WAIS에 204.252.145.10을 입력하고 Port에는 8080을 입력한다. 이 값들은

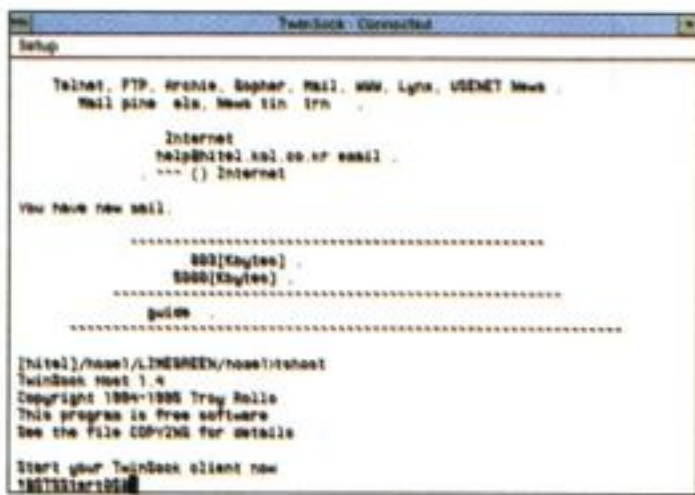
하이텔의 경우만 해당되며 다른 통신망을 이용할 경우는 해당 통신망의 관리자에게 문의하여 해당 값을 알아내도록 한다.

Proxies는 데이터 전송을 자신의 PC로 하지 않고 이용자가 접속해 있는 호스트로 설정하는 것으로 자신이 접속한 호스트를 마치 내 개인의 호스트처럼 이용하는 것이라고 생각하면 된다. 원래 WWW 서버를 구축하며 Proxies 기능을 설정하면 호스트에 캐시(Cache)를 설정해 둔다. 보통 인기 있는 WWW 사이트는 많은 이용자들이 방문하게 되므로 이 정보가 캐시(Cache)에 남아있기 마련이다. 결국 이러한 정보는 외국으로 나가 다시 가져오지 않고 호스트에서 바로 불러오게 되므로 빠른 출력속도를 보이게 되는 것이다.

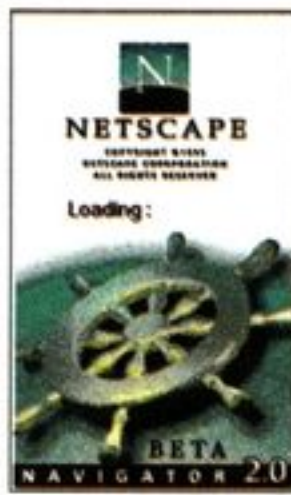
한가지더 WWW의 검색을 빠르게 해줄 수 있는 책갈피(Bookmarks)에 대해 알아보자.

이 기능은 가장 손쉽게 사용할 수 있으며 WWW을 여행하는데 가장 요긴한 기능이 될 것이다. 웹사이트들을 돌아다니다가 기억해 둘 필요가 있거나, 자주 이용하는 사이트들의 페이지에서 <그림 15>와 같이 메뉴중 Bookmarks를 선택한 후 Add Bookmarks를 선택하면 해당 사이트의 주소가 저장된다. 다음에 이 사이트에 접속을 하려면 일일이 주소를 입력하지 않고 Bookmarks 옵션 메뉴를 열어 아래쪽에서 선택하거나, Go to Bookmarks를 선택하면 나타나는 <그림 16>과 같은 화면에서 더블클릭하여 이동할 수 있다. 저장된 주소들은 <그림 16>의 화면에서 Edit를 선택해 편집하거나 삭제할 수 있다.

어느 곳에 어떻게 접속을 할지 모르겠다면 YAHOO 페이지를 추천한다(<그림 17>). 이곳에 접속하려면 HTTP://WWW.YAHOO.COM을 입력하면 접속할 수 있다. 이 곳은 분야별로 정리가 잘되어 있어서 초보자도 쉽게 이용을 할 수 있는 곳이다. 만일 YAHOO에서 자신이 원하는 정보를 찾기가 쉽지 않다면 SEARCH 버튼 옆의 빈 사각형에 자신이 찾는 정보의 키워드(KEYWORD)를 입력한 후 SEARCH 버튼을 클릭하면 사이트들을 검색한 결과가 화면에 나타난다.



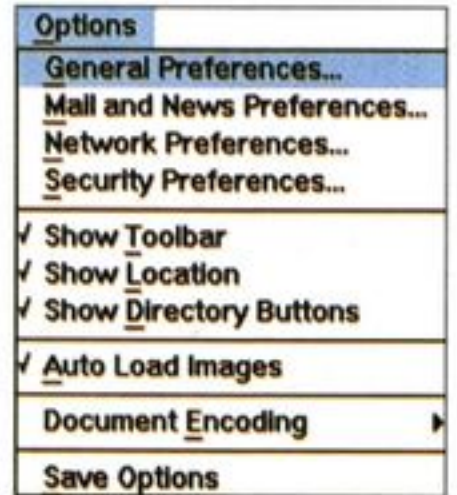
<그림 7>



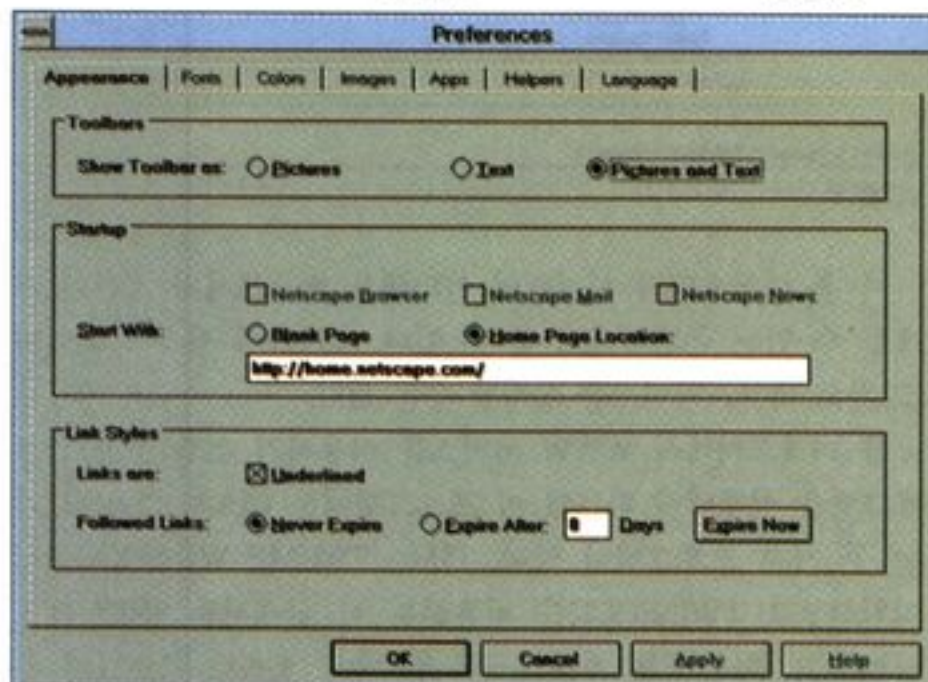
<그림 8>



<그림 9>



<그림 10>



<그림 11>



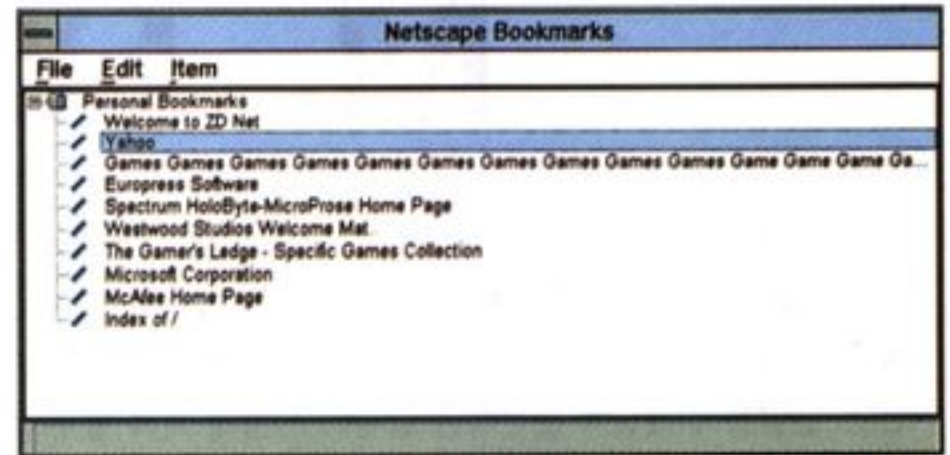
<그림 12>

WWW 접속 끊기

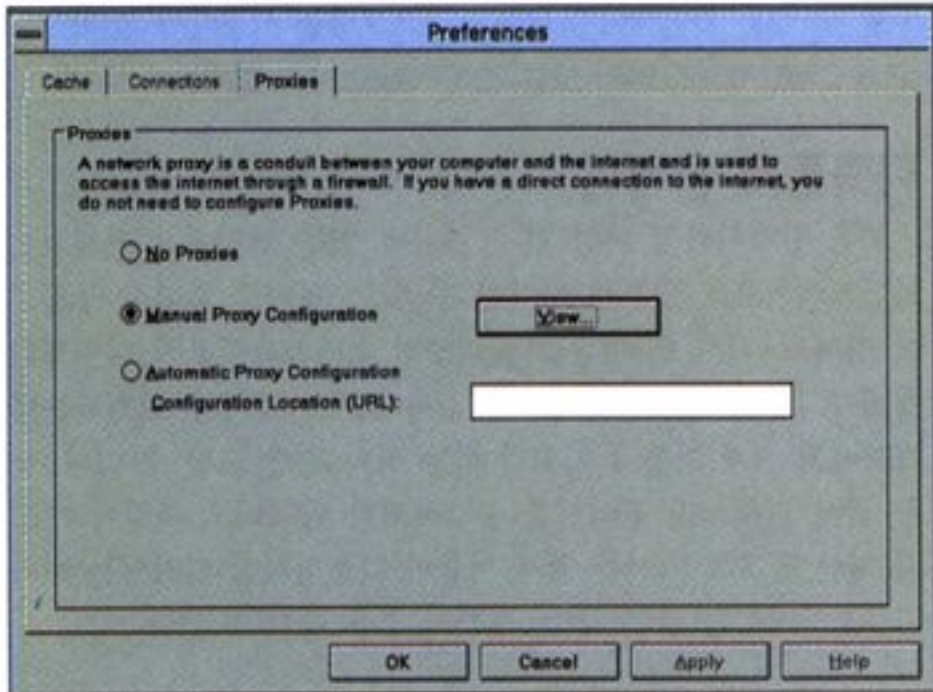
WWW의 접속을 종료하려면 먼저 넷스케이프의 사용을 끝낸 다음 아이콘화되어 있는 TWINSOCK을 더블클릭하여 원래 크기로 되돌린다. TWINSOCK의 Setup 메뉴에서 연결 끊기 (Disconnect)'를 선택한다(그림 18). TWINSOCK의 실행이 호스트와의 접속이 종료되면 (그림 19)와 같이 자신의 홈 디렉토리로 빠져나온다. 인터넷 호스트와의 연결을 종료하기 위해서 logout을 입력한 후 엔터 키를 누른다. 호스트가 종료되면 (그림 20)과 같이 인터넷 게시판으로 빠져나오고 이곳에서 접속종료명령인 X를 입력한 후 Y를 누르면 하이텔과의 접속을 종료할 수 있다.

간략하게 인터넷의 WWW 서비스에 접속하는 방법을 알아보았다. 그러나 인터넷은 그래픽을 기반으로 하는 WWW 서비스를 시작할지 얼마되지 않았기 때문에 모든 정보를 WWW

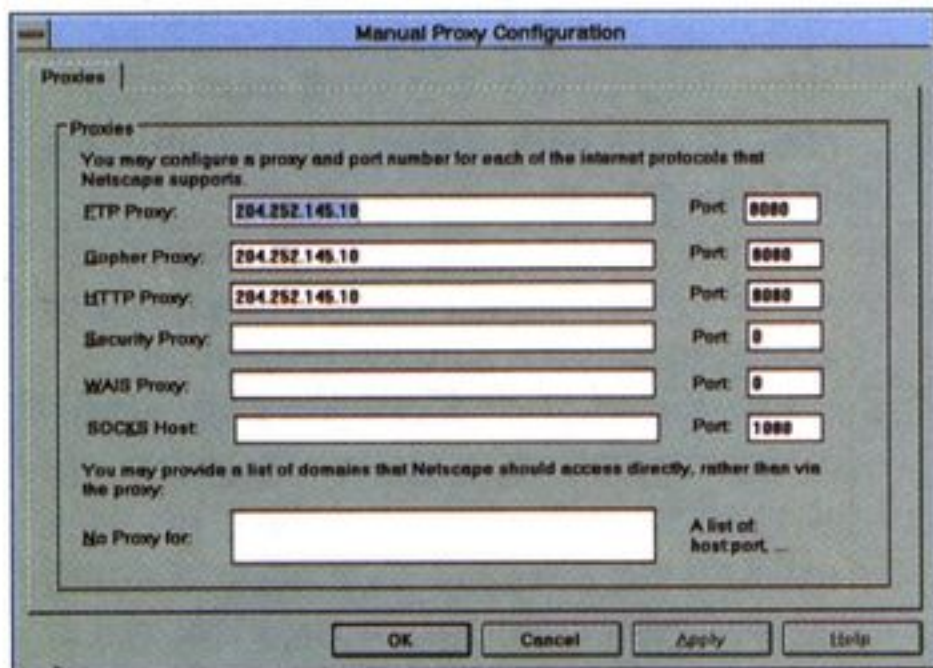
를 이용하여 검색할 수 없다는 것을 염두에 두길 바란다. 초보자들은 흔히 한가지로 모든 것을 얻으려고 하는 데 자신이 원하는 정보를 쉽게 찾을 수 있는 수준이 되기까지는 수많은 시간과 비용의 투자가 뒤따른다는 것을 명심하기 바란다. WWW은 결코 공짜가 아니며 연결되어 있는 동안 항상 모뎀이 작동하고 있으므로 전화비를 염두에 두고 계획성 있는 접속을 통하여 필요할 때만 이용할 것을 권한다.



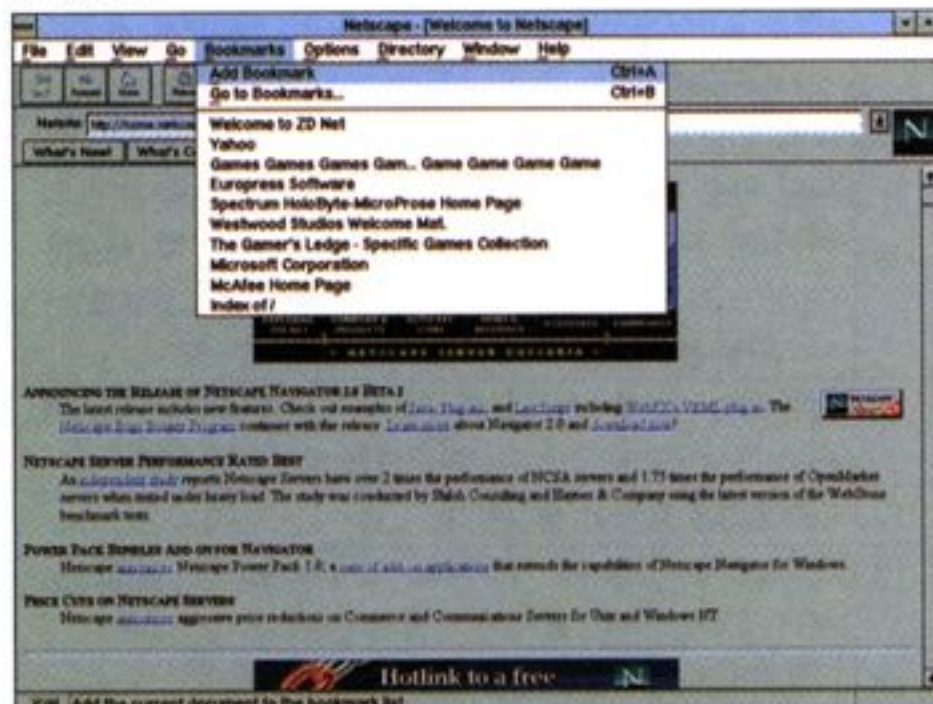
<그림 16>



<그림 13>



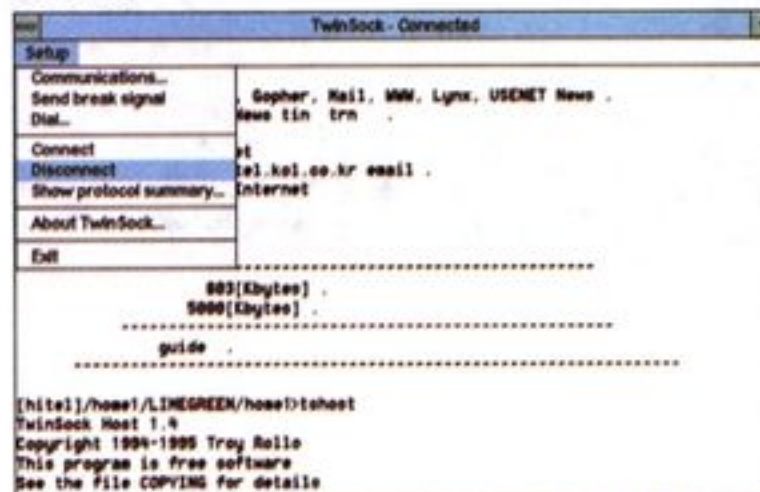
<그림 14>



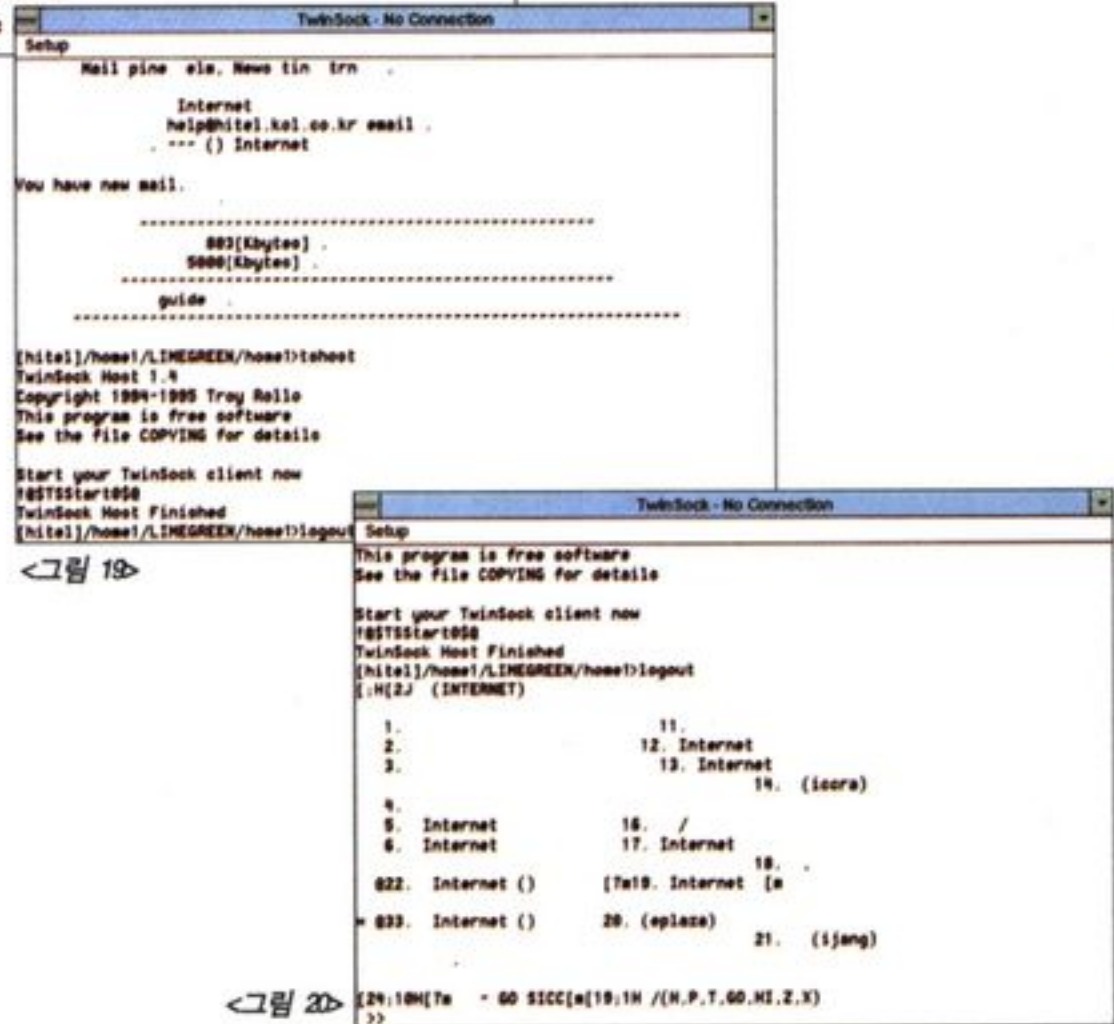
<그림 15>



<그림 17>



<그림 18>



<그림 20>

M. DIR III

컴퓨터를 사용한 지 얼마되지 않은 초보자들에게 있어 가장 힘든 점은 도스명령어를 제대로 이해하지 못해서 생기는 여러가지 애로 사항이라 할 수 있다.

도스 명령을 이해하지 못했다면 컴퓨터 사용에 거의 필수라고 할 수 있는 압축 프로그램의 활용과 그외의 여러가지 유틸리티를 사용한다는 것은 거의 상상할 수 없는 일이다. 또한 도스 명령어를 제법 알고 있더라도 DIR과 같은 단순한 명령으로는 자신이 가지고 있는 하드드라이브의 내용을 손쉽게 파악할 수 없고 여러가지 복잡한 상황이 발생하기 때문에 생겨난 것이 바로 NC, 도스웰, M과 같은 유틸리티이다.

특히 국내에서는 최정환(D : hane)씨가 무료로 배포하고 있는 MDIR3은 상당히 프로그램의 완성도가 높아서 가장 인기리에 활용이 되고 있는 유틸리티이다.

이번호에는 MDIR3의 전반적인 기능과 그 활용법에 대해 알아보도록 하겠다.



M의 신버전

지금까지 주로 버전 213이 사용되어 왔지만 얼마전 버전 25가 발표됨으로 해서 많은 변화가 일어나게 되었다. 이번에 등장한 버전 25의 경우에는 M을 사용하는데 있어 가장 힘들었던 MCFG화일의 제작을 손쉽게 하기 위해 MSET.EXE이라는 화일이 추가로 만들어져 있다. 그렇기 때문에 버전 25를 사용하는 사람들은 별로 불편한 점을 못 느끼겠지만 아직까지도 25아래의 버전을 사용하고 있는 사람들은 MCFG의 개조에 상당한 어려움을 느끼고 있다. 그래서 여기서는 버전 213을 기준으로 MCFG의 제작에 대해 설명을 하도록 하겠다. 그리고 M이 서서히 발전되는 와중에 약간씩 변하게 된 명령어나 추가된 명령들이 있으므로 혹시 여기서 설명된 명령이 수행불가능한 경우는 자신의 M버전이 낮아서 그럴 수도 있으므로 유의해야 한다.

기본 준비

이 프로그램은 스스로 혼자할 수 있는 작업은 별로 많지 않다. 오히려 여러 프로그램들과 결합되어 사용되어질 때 유용하다. 그러므로 기본적으로 ARJ, LHARC, PKZIP, PKUNZIP, RAR와 같은 압축프로그램이 들어 있는 디렉토리가 AUTOEXEC.BAT상에 경로(PATH)가 있어야 한다.

예 : 만약 압축 프로그램이 C:\UTIL이라는 디렉토리에 있다면
PATH=C:\;C:\UTIL;.....
와 같은 모양으로 해줘야 한다.

AUTOEXEC.BAT를 수정하기 위해서는 DOS에서 기본적으로 지원해 주는 EDIT라는 프로그램을 사용하던가 현재 가장 쉽게 구할 수 있는 셰어웨어인 Q라는 프로그램을 사용해야 한다.
(EDIT C:\AUTOEXEC.BAT) 또는 (Q C:\AUTOEXEC.-BAT)

디렉토리 관리기

M을 실행시키고 나면 현재 자신이 있는 위치에서 전체적인 하드드라이브의 구조를 파악할 수 있는 형태로 화면이 구분되어 진다. 여기서 F10버튼을 눌러주면 하드드라이브의 디렉토리 형태가 NCD라는 유틸리티와 같이 나무가지처럼 표현되는데 그곳에서 쉽게 자신이 가고자 하는 위치로 쉽게 갈 수 있다. 물론 굳이 디렉토리 관리를 실행시키지 않더라도 자신이 가고자 하는 곳으로 커서를 쉽게 이동이 가능하지만 여기서는 M의 기본모드에서는 할 수 없는 몇가지 일을 할 수가 있다.

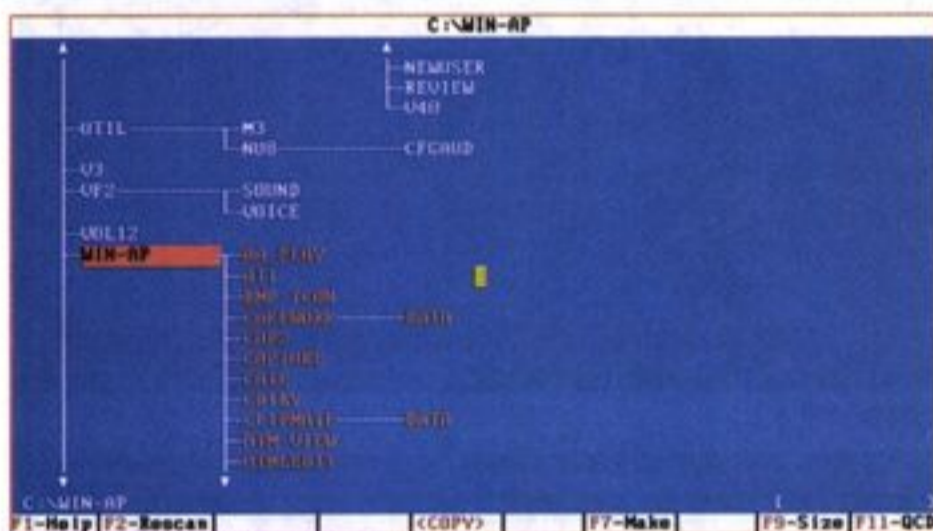
F2	디스크의 디렉토리 형태를 다시 읽어 들이게 된다. 원래 M이란 프로그램은 직접적으로 하드드라이브의 전체적인 구조를 읽어들이고 후 그 형태를 하나의 화일로 기록하고 항상 그 화일을 불러들여 하드 드라이브의 형태를 표기해 주게 된다
F3	드라이브를 바꾸게 된다. F3을 눌러주면 선택할 수 있는 모든 드라이브명이 화면상에 나타난다. 더 빨리 드라이브를 이동시키려면 SHIFT 드라이브명을 쳐주면 된다
F4	디렉토리를 이동시키고자 할 때 사용한다. 먼저 이동하고자 하는 디렉토리로 커서를 옮긴 후 F4를 눌러주면 선택된 디렉토리의 색깔이 붉은 색으로 변하게 된다. 그 후 이동하고자 하는 디렉토리로 커서를 이동한 후 ENTER를 눌러주면 선택한 디렉토리 전체가 이동을 하게 된다. 무료로 배포된 일반용 버전으로는 다른 드라이브로의 이동(예를 들어 C드라이브의 디렉토리를 D드라이브로 옮기는 것)이 불가능하다
F5	F4의 기능과 비슷하지만 F5는 그 디렉토리의 내용을 복사만 할뿐 이동을 해주는 것은 아니다. F5를 사용하게 되면 원래 존재했던 디렉토리가 지워지지 않은 채 새로운 디렉토리가 생성되지만 F4를 사용하면 원래 디렉토리는 사라지게 된다
F6	디렉토리 이름을 바꾼다. 바꾸고자 하는 디렉토리에 커서를 이동시키고 F6을 누른 후 이름을 바꿔주면 된다
F7	디렉토리를 새로이 생성한다
F8	디렉토리를 지울 때 사용한다. 그 디렉토리에 딸려오는 서브 디렉토리까지 동시에 지워지게 된다.
F9	디렉토리의 크기를 확인할 때 사용한다



기본적인 디렉토리의 형태가 나무가지의 형태로 표시된다



버전 25에서부터 제공하는 기능중 하나



가지에서 가지로의 카피가 가능하다

화일 카피

ALT + C (COPY)

특정 화일을 카피할 때 사용한다. 일단 ALT키를 누르게 되면 그 키와 연결되어 사용할 수 있는 모든 명령어들이 화면 하단에 표시되므로 사용에 어려움이 없다. 카피하고자 하는 화일로 커서를 이동한 후 ALT+C를 눌러주면 카피하고자 하는 드라이브를 선택하는 화면이 나타난다. 여기서 원하는 드라이브를 선택하고 나면 디렉토리 관리기가 나타나는데 여기서 카피하고자 하는 디렉토리를 선택해 주면 된다. 만약 아직 카피하고자 하는 디렉토리를 만들어 놓지 않은 상태라면 여기서 F7을 사용해 디렉토리를 하나 생성시켜주고 그곳을 선택하면 된다. 만약 카피하고자 하는 카피가 한개 이상이라면 카피하고자 하는 화일쪽에 커서를 이동시키고 스페이스바를 눌러 원하는 화일들을 선택해 주도록 한다. 스페이스바로 선택된 화일에는 조그만 점이 찍히게 된다.

복사되는 디렉토리에 이미 같은 이름의 화일이 존재할 경우는 다음과 같이 OverWrite(덮어쓰),All(모두 덮어쓰), Skip-All(모두 통과) Skip(통과), Rename(이름바꿔 복사), Newer(새로운 것만)이 나타난다.

OverWrite	이미 존재하는 화일을 무시하고 덮어 쓴다
Skip_All	이미 존재하는 화일은 모두 통과한다
Skip	현 화일 하나만 복사하지 않고 통과한다
Rename	이름을 바꿔서 복사한다
Newer	대상 디렉토리의 화일과 시간을 비교하여 동일한 화일이 없는 경우에만 복사한다



SMARTDRV를 띄운 상태에서 화일 카피나 지우기를 하면 편하다

ATL + M (MOVE)

카피명령과 비슷하지만 이것을 사용하면 원래 화일은 지워지게 된다. 버전이 낮은 M은 ALT + O를 사용했지만 요즘 버전은 ALT + M을 사용한다.

일반적으로 사용하는 키

ENTER

가장 많이 사용하는 키이다. MCFG의 내용을 제대로 만들어 놓았다면 이 키 하나만으로 거의 모든 유틸리티를 다 활용할 수 있다. 가장 간단하게는 프로그램을 실행시킬 수 있고 압축 프로그램에서 이 키를 사용하면 그 압축 프로그램 내의 내용을 확인할 수 있다. 이 상태에서 다시 한번 원하는 프로그램에 ENTER를 눌러주면 간단하게나마 그 프로그램이 실행된다.

CTRL + T (TEXT)

M을 사용해서 특정 프로그램을 실행시킨 후 그 프로그램을 종료시키고 나면 곧바로 M의 기본화면이 다시 등장하게 된다. 그렇기 때문에 텍스트 화면에 등장하는 화면을 보기가 힘들도록 되어 있는데 이럴때 사용하는 것이 CTRL + T이다. 예를 들어 어떤 프로그램을 사용하다가 에러가 발생하게 되면 그것에 관련된 에러메시지를 제대로 확인하기도 전에 M의 기본화면이 등장하게 되는데 이럴때 CTRL + T를 사용하면 전에 나온 에러메시지가 등장한 화면이 나오게 된다.

ALT + U (TAG)

스페이스바를 사용하면 원하는 화일을 선택할 수 있는데 ALT+U를 사용하면 그 디렉토리내의 모든 화일을 선택하게 된다.

Alt + R

화일이나 디렉토리의 이름을 바꾼다.

Alt + D

화일이나 디렉토리를 지운다.

Ctrl + Z

화일의 속성을 바꾼다.

1 유틸리티 강좌

A	Archive ON/OFF (변경)
R	ReadOnly ON/OFF (읽기전용 : 읽기전용이 되면 나중에 내용의 수정이 불가능 하게 된다)
H	Hidden ON/OFF (숨김 : 중요한 화일을 감춰둘 때 사용한다)
S	System ON/OFF (시스템)

Ctrl + P

하드디스크를 파킹시킨다.

Alt + Z

숨겨진 화일을 화면에 표기해 준다.



화일을 지울 때는 그냥 DELETE키를 사용해도 된다

압축화일

CTRL + X

압축 화일을 선택한 후 이 키를 눌러주게 되면 *.*라는 화면이 나타난다. 보통 여기서 엔터키를 눌러주면 되지만 간혹 특정한 확장자나 화일의 압축을 풀 경우 그것에 관련된 이름을 써주면 된다. 예를 들어 COM이라는 확장자로 된 화일만 풀어줄 경우에는 *.COM으로 해주면 된다. 그 후 압축을 풀 드라이브를 묻는 화면이 나타나고 디렉토리를 묻게 된다. 간단히 압축을 풀고자 할 경우에는 압축화일에서 TAB키를 눌러주면 된다.

CTRL + A

화일을 압축시킬 때 사용한다. 스페이스바를 사용해 원하는 화일을 선택한 후 CTRL + A를 눌러주면 압축시킬 화일 이름을 묻는 화면이 나타난다. 압축되어지는 화일의 확장자는 MCFG에 의해 바뀌게 된다.



TAB키를 사용해 압축을 풀면 다음과 같은 화면은 나타나지 않는다



화일의 속성 고치기

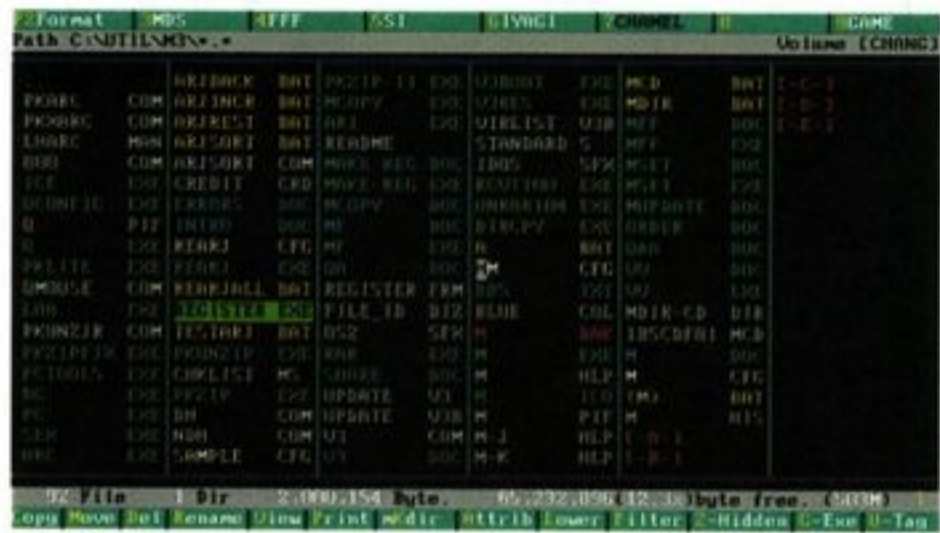
화일 정렬

ALT+E: 화일의 확장자명에 따라 순서적으로 정렬을 해주게 된다.

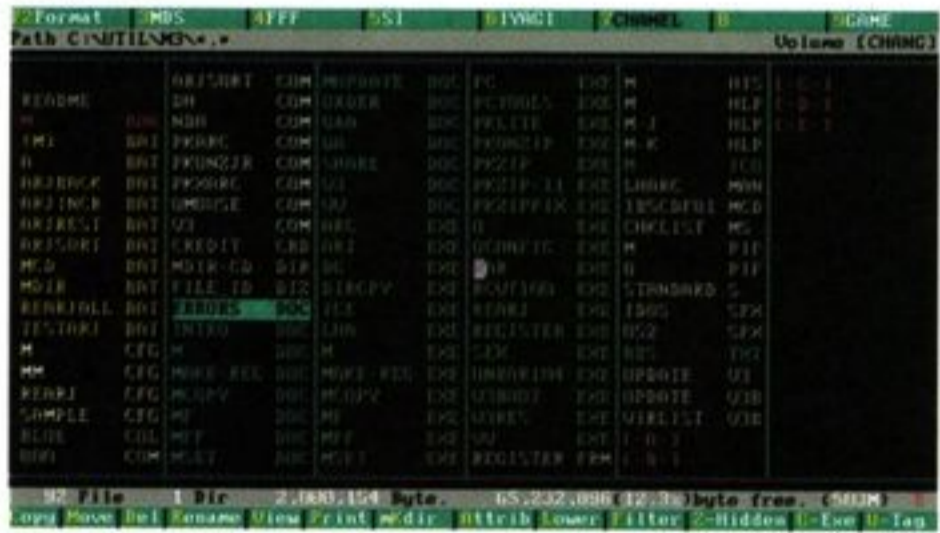
ALT+N: 화일의 이름순서에 따라 정렬을 해준다.

ALT+S: 화일의 크기순에 따라 정렬을 한다.

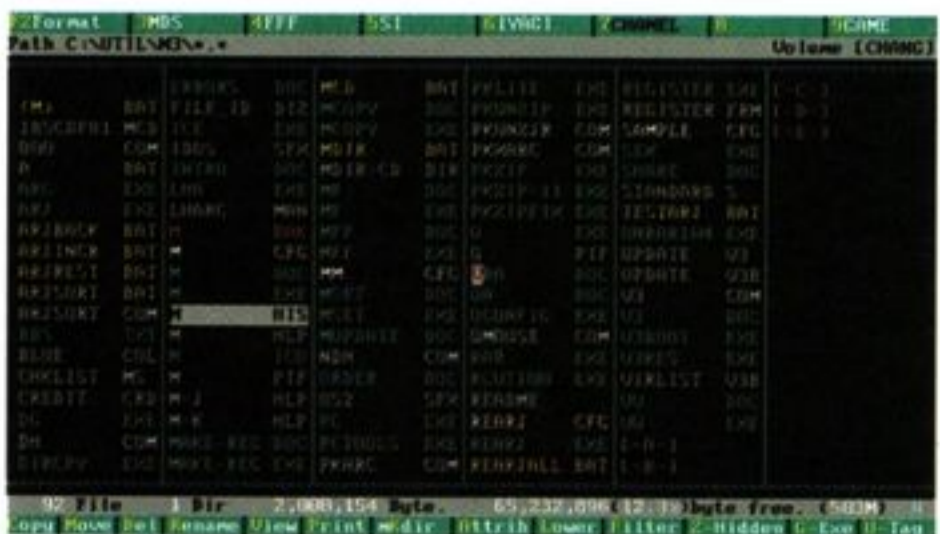
ALT+T: 화일이 작성된 날짜에 따라 정렬을 하게 된다. 주로 통신으로 다운 받은 프로그램명을 기억하고 있을 때 이 키를 사용해 날짜순으로 정렬을 하면 편리하다.



날짜별 정렬



확장자별 정렬



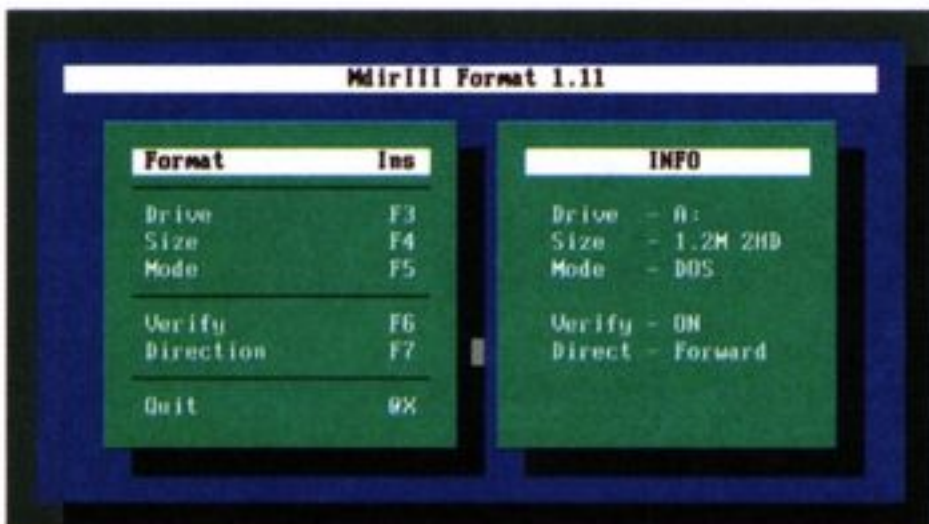
이름별 정렬



F12키를 사용해 단축키 없이도 사용이 가능하다



M에서 제공하는 디스크카피



M에서 제공하는 디스크 포맷

M. CFG 고치기

우선 M버전 215이하에서는 MCFG를 수동적으로 고쳐야 하는데 보통 EDIT나 Q프로그램을 사용해야 한다.
(예 EDIT C:\M3\M.CFG)

MDIR

M의 기본화면 상태를 지정해 준다. 주로 MDIR=e를 사용하는데 이것에 의해 파일 정렬이 확장자명에 따라 정렬된다.

WordProcessor File

MCFG를 사용해 엔터키 하나만으로 워드 프로세서형 파일의 내용을 손쉽게 읽어 볼 수 있다. 보통 이러한 파일을 읽어들이는 프로그램으로는 HVIEW나 HLIST 등이 있는데 이러한 프로그램이 없을 경우에는 HWP25에서 지원해 주는 HV라는 프로그램을 사용하는 것도 나쁘지 않다.

예)
HMP=c:\hwp25\hv !! : HMP라는 확장자를 갖는 파일일 경우 HV라는 프로그램으로 그 내용을 확인하게 된다.
DOC=c:\hview\hview !!
TXT=c:\hview\hview !! HMEW 프로그램을 사용해 그 내용을 본다

me=c:\hview\hview !!

확장자가 CFG나 SYS등으로 되어 있는 파일들은 종종 그 내용을 고쳐줘야 하는 경우가 생긴다. 지금 설명하는 것도 CFG 파일인 것을 보면 그것에 관한 사항은 이해가 갈 것이다. 여기서 EDIT나 Q와 같은 프로그램을 이 파일들과 연결시켜주면 엔터키 하나만으로 그 파일을 수정하는 모드로 들어가는 것이 가능해진다.

예)

cfg=c:\util\m3\q !!

ini=c:\util\m3\q !! UTIL\M3라는 디렉토리안의 Q프로그램을

sys=c:\util\m3\q !! 사용해 내용을 수정하도록 만든 예이다

Graphic File

위와 비슷한 방식으로 그래픽파일의 그림을 엔터키 하나만으로 확인하는 것이 가능하다. 보통 그래픽을 볼 수 있는 프로그램으로 VPIC, QPEG, QPV, DVPEG등이 사용되는데 그와 연결된 사용이 매우 편리하다. 그의 일반적인 예는 다음과 같다.

GIF=c:\picture\dvpeg\dvpeg !!

PIC=c:\picture\vpic\vpic !!

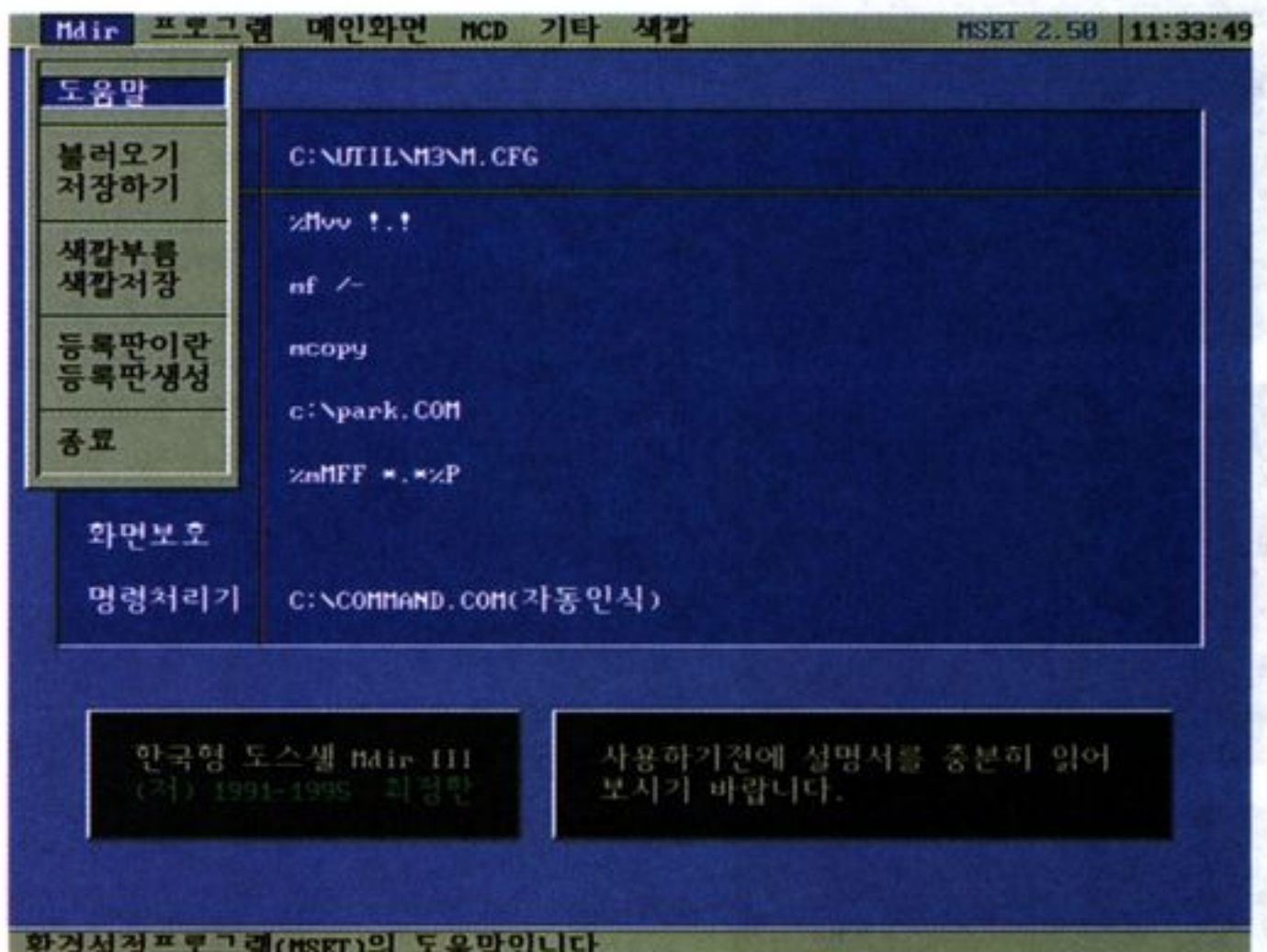
JPG=c:\picture\qpeg\qpeg !!

기능키

MCFG를 사용해 F1~F10과 ALT, CTRL키를 결합하여 약 30개에 이르는 기능키의 정의가 가능하다. 그 예는 다음과 같다.

*F2=[Hview]c:\hview\hview !! : 곧바로 HVIEW프로그램을 실행시킴

*F3=[Edit]C:\util\m3\q !! : 에디트 프로그램 Q를 실행시킴

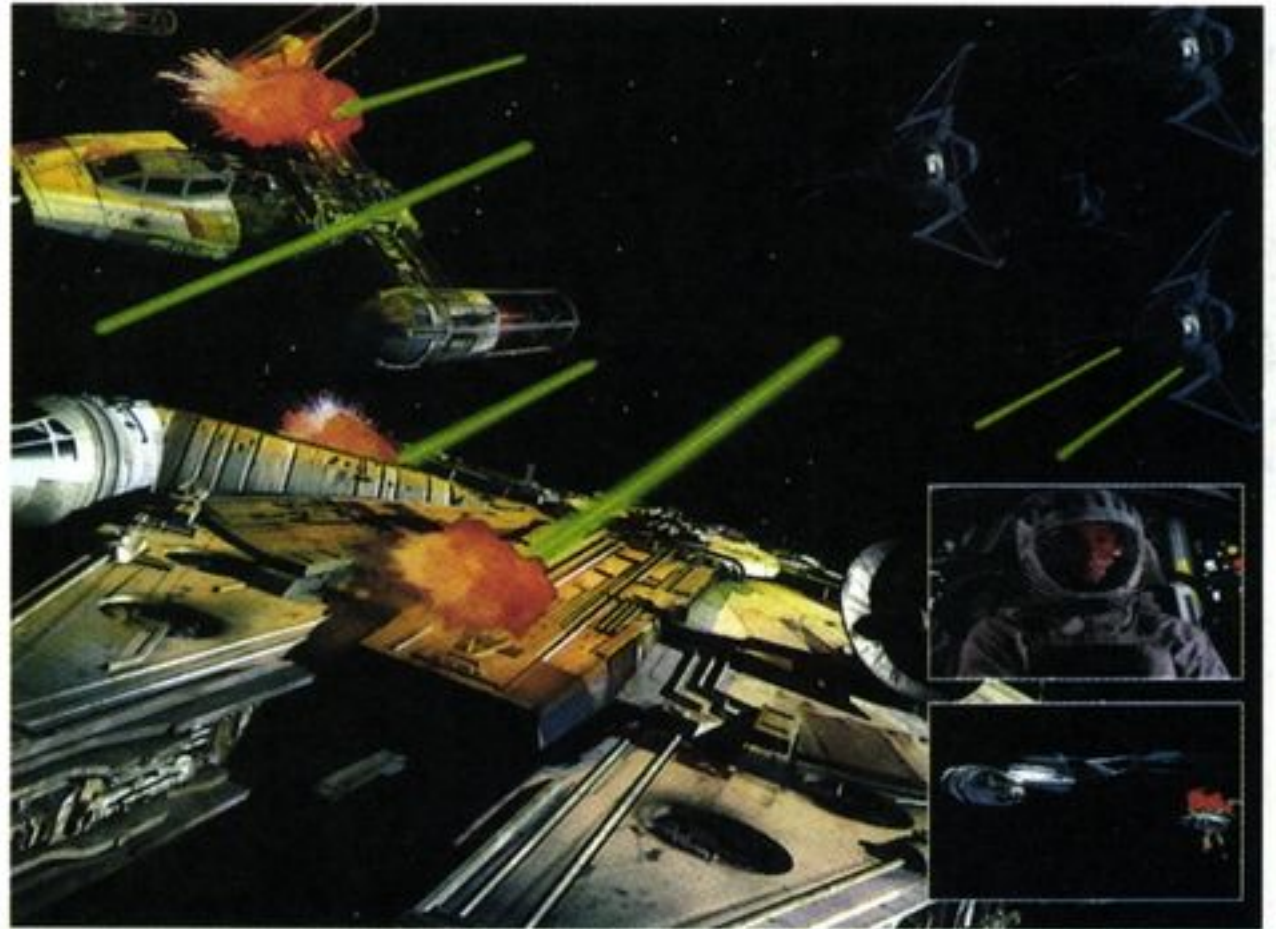


환경설정프로그램(MSET)의 도움말입니다

버전 25에서는 다음과 같이 편리한 MSET이 등장한다

레벨 어설트 II Rebel Assault II

장르	액션
제작사	루카스 아츠
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	12월 예정
가격	55,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)



국 내에선 PC유저들에게 CD ROM을 장착하도록 무언의 시위를 벌였고 이 당시까지 거의 전설처럼 되어 잊혀져 가던 스타워즈의 붐을 다시 일으켰던 레벨 어설트 그 두 번째 이야기가 등장했다. 원래 스타워즈를 모체로 만들어진 게임이기 때문에 자칫 게임 자체내에 한계가 만들어지기 쉬운 단점을 극복하고 제작된 이 게임에서 게이머는 전작에 등장했던 주인공을 다시 조종하게 된다. 이번에 만들어진 2탄

은 전작과는 달리 게임의 해상도를 자신의 시스템에 맞게 조종을 할 수 있기 때문에 더욱 선명하고 화끈한 게임을 즐길 수 있게 되었다.

드라이톤 삼각지대 (The Dreighton Triangle)

사령선 내부

군인: 제독님 저를 찾으셨다구요?

제독: 그렇네, 자네들 부하들에게 이 이상의 실수는 용납할 수 없다는 것을 상기시켜 주게.

군인: 예, 물론입니다. 이미 준비가 다 되었습니다.

제독: 좋아, 실행하게.

사령선 중앙 통제실

제독: 반항군의 비행선이 사정거리안으로 들어 왔습니다. 주인공 시그마 비

행편대는 주인공의 명령만을 기다리고 있습니다.

다스 베이더: 좋아, 저항군을 겨냥하라.

순찰중인 저항군

말: 제 스캐너에는 아무것도 나타나지 않고 있습니다. 대장님.

젠: 순찰대에게 알린다. 여기는 아무것도 없는 것으로 보인다. 이 섹터는 안전한 것 같다. 한바퀴만 더 돌아보고 기지로 돌아가자.

말: 알겠습니다. 빨리 서두르죠. 저는 이곳에서 일초라도 더 오래 머무르고 싶지 않습니다.

젠: 왜 그러냐? 톱, 자네와 같은 유능한 파일럿이 드라이톤 삼각지대를 두려워하는 것은 아니겠지?

말: 글썽요. 물론 저 또한 유경선같은 것을 떨는 것은 아니지만...

그렇지만 당신도 근 40년동안 일어났던 이해할 수 없는 사건들에 대해 한번쯤 주목할 필요성은 있다고 생각되는 데요. 그러니까, 제 말은 어떻게 그렇게 많은...

젠: 앗! 공격받고 있다! 안전장치가 파러

됐다. 조종할 수 없다!

말:젠, 뭐해요? 조심하세요! 저항군 통제실 나오라. 긴급상황이다. 우리는 공격받고 있다. 들리는가? 거기 아무도 없는가?

사령선 중앙 통제실

제독: 보셨다시피 모든 것이 완벽하게 작동되고 있습니다. 사실 이번 작전은 매우 인상적이라고 생각합니다. 아마도 몇년 안에...

다스 베이더: 알다시피 아직도 너는 끝없는 테스트속에 있다. 모든 것이 나의 마음대로 조종되어 저항군 동맹이 쓰러지지 않는 한 인상적이란 말은 쓰이지 않을 것이다.

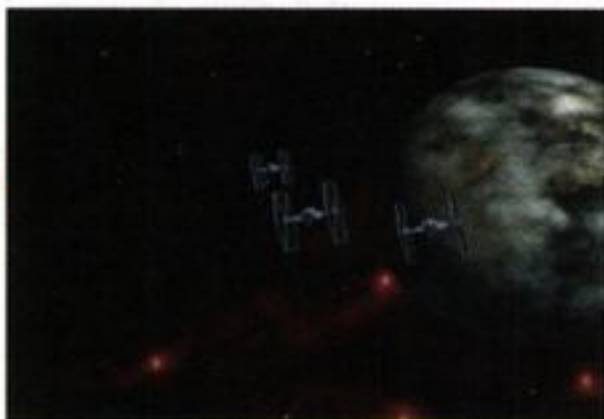
저항군

저항군: 메시지를 다시 한 번 보내달라. 당신이 보이기는 하지만 제대로 보이지 않는다.

코렐리아: 한묵선 코렐리아 스타에서. 우리들은...적기의... 공격을... 치직. 우리는 지금 중대한 정보를 입수했다. 제국군은...비밀무기... 갇추고... 다스베이더는...

치 음 스테이지인 만큼 가장 기본적이고 레벨어설트의 트레이드 마크와 같은 전투가 벌어지게 된다. 일반적으로 같이 전투를 벌이는 게이머 쪽 파트너는 있으나 마나한 녀석이므로 이 친구가 돌아다니는 항로를 무시하고 공격을 펼친다. 만약 적들이 눈앞에 다가오는데도 격추시키는데 성공하지 못했다면 이 비행선이 가해 오는 공격은 무시하고 다른 비행선의 공격에 대비하도록 한다.

어차피 이 게임은 적들의 공격을 한두번 받는다고 끝나는 것이 아니고 특정 방어력이 떨어지지 않게만 해주면 되는 것이므로 공격하는 찬스에 있어 계속 공격한다. 여기는 첫번째 스테이지인만큼 별로 적들의 공격이 심한 편이 아니므로 미리 적들의 움직임 패턴을 외워둔 후 다음 스테이지에서 무섭게 등장하는 적들의 공격을 준비한다. 계속 공격을 진행해 감에 따라 게이머의 비행선은 근처의 행선 근처에 다가가면서 이번 스테이지는 끝나게 된다.



저항군을 봉리시키려는 것이다.

저항군: 메시지를 반복하라. 코렐리아. 코렐리아 서둘러! 시간이 없다. 그들이 나타났다.

저항군: 알았다. 진영을 유지하라. 스캐너로 제국군의 비행선을 확인하라.

코렐리아: 너무 늦었다. 이미 그들이 우리를 발견했다. 우리는 042 마크 3번 지점에서 적들의 본거지를 찾아냈다. 그들이 우리를 향해 다가오고 있다.

저항군: 알겠다. 전투 모드로 전환하라. 2-29 마크 4번으로 진로를 바꿔라.



코렐리아 스타(The Corellia Star) 순찰중인 저항군

저항군1: 방심하지 마라. 3일 전 이곳에서 순찰대가 실종되었다. 우리가 만난 적들은 타이하이터에 관련된 느낌이 든다.

저항군2: 알고 있다. 나 또한 마찬가지다. 그들이 그렇게 빠른 시간에 공격을 해볼 수 있는 것은 불가능하다. 아마도 그 말이 사실인 듯하다.

저항군1: 내에게는 그런 유경 타이 하이터 같은 말은 꺼내지도 마라. 자네같은 신참나 기둥은 모든 말을 곧이 곧대로 믿어서 타야.

저항군2: 잠깐만, 나의 긴급상황 램프에 불이 들어오고 있다. 이것은 먼간인 채널이다. 아마도 코렐리아에서 보내온 통신 같다.

이 때 갑자기 나타난 적 타이하이터들이 눈 깜짝할 사이에 저항군의 비행선을 파괴하고 사라져 버렸다.

저항군1: 이 녀석들 어디서 나타날 거지? 루키 원, 듣는는가? 괜찮은가? 내말이 듣는는가?

저항군2: 아직 비행선안에 있다. 상황이 안 좋다. 조종을 할 수 없다.

저항군1: 탈출하라! 탈출하라!



갑작스런 적들의 공격에 불시착을 하는 신세가 되고 만 게이머는 근처에 있는 적들의 기지안으로 들어가서 그들이 가지고 있는 저항군 함선을 탈취해 그것을 타고 탈출해야 한다.

우선 적들의 기지안으로 들어가게 되면 적들과의 총격전이 벌어지게 되는데 주인공은 여기서 벽뒤쪽에 몸을 숨기거나 적들에게 레이저 총을 발사하는 2가지 행동을 골라 선택할 수 있다. 처음 시작하면 2명의 적이 왔다갔다 하며 나타나는데 그들이 동시에 공격을 가해 오면 상당히 애로 사항이 많아지므로 일단 적들이 나오는 한 곳에 총을 겨냥한 후 벽뒤쪽에 숨도록 한다. 그리고 겨냥시킨 장소에 적이 나타나면 빨리 레이저 총을 발사해 상대를 쓰러뜨린 후 다시 벽뒤쪽에 숨도록 한다. 이 방법을 사용하게 되면 약간 시간이 걸리기는 하겠지만 가장 안전하게 이곳을 통과할 수 있다.

2번째 총격전이 벌어지는 곳은 전체 화면이 사용되는 넓은 지역이다. 그렇기 때문에 전에 비해 적들을 공격하기가 더욱 어렵다고 할 수 있지만 여기에 등장하는 3명의 적들을 번갈아 공격하지 말



고 적 1명만을 집중적으로 공격하게 되면 생각보다 쉽게 이곳을 통과할 수 있게 된다.

마지막에 왼쪽에 2명, 오른쪽에 1명의 적이 등장하게 된다. 이 곳에서는 2군데 중 한 곳에만 머무르게 되면 반대쪽에 있는 적들이 무차별 사격을 가해 오게 된다. 그렇지만 우선 오른쪽에 있는 적을 다 제거한 후 왼쪽에 등장하는 적들을 없애는 것이 편리하다.

광산 터널(Mining Tunnels)

적들과의 총격전 끝에 저항군의 비행선안에 무사히 침입하게 된 게이머는 이 비행선을 타고 무사히 이곳을 빠져 나가야 한다. 그러나 밖으로 빠져 나갈 수 있는 통로를 적들이 막아놓은 후이므로 어쩔 수 없이 광산 터널안을 통과해서 밖으로 빠져나가야 한다. 여기서부터 비행선의 조종이 상당히 힘든 편인데 특히 주위의 벽에 부딪히게 되면 상당히 큰 타격을 받게 되므로 될 수 있는 대로 비행선을 가운데 놓고 움직여야 한다. 처음에 둥그런 터널을 통과하고 나서 오른쪽



- ① 추락한 주인공의 비행선
- ② 첫번째 적들
- ③ 두번째 적들
- ④ 세번째 적들
- ⑤ 좌,우를 모두 신경쓸 겨를이 별로 없다
- ⑥ 비행선을 탈취해서 출구를 찾는다



- 1 처음으로 어려운 스테이지이다
- 2 이곳을 통과한 후 긴장해야 한다
- 3 이곳이 가장 까다로운 곳이다
- 4 적들의 시설도 파괴해야 한다
- 5 저항군의 편대
- 6 정보를 확인하고 작전을 수립한다
- 7 다가오는 소행성을 피해야 한다
- 8 행성속에는 적들의 공격 무기들도 숨겨져 있다



으로 방향을 꺾고나면 이번 스테이지의 가장 어려운 코스에 도달하게 된다. 이곳은 수많은 쇠파이프들이 십자형으로 길을 가로 막고 있기때문에 신중하게 통과해야 한다. 특히 이 곳으로 들어가게 되면 자동적으로 비행선이 아래쪽으로 가라앉게 되므로 무엇보다 먼저 비행선을 위쪽으로 옮겨준다. 이곳을 안전하게 통과하기 위해서는 오른쪽 상단부위로 비행선을 이동시키도록 한다. 이곳을 통과하고나면 손쉽게 광산속을 빠져나가게 되지만 아직 이번 스테이지가 끝난 것은 아니다. 이번에는 광산터널 내부에 장착된 각종 무기들이 게이머를 향해 공격해 오게 되는데 이들이 먼저 공격을 해오기 전에 이들을 모두 파괴해야 한다.

특히 도중에 문모양처럼 되어 있고 전자기망이 쳐 있는 곳을 통과하기 위해서는 문 왼쪽이나 오른쪽에 붙어 있는 발전기를 제거해야 한다. 이곳을 통과하고 나면 무사히 적들의 기지를 빠져나가게 된다.

소행성 지대 (The Asteroid Field)

사령선 중앙 통제실

다스 베이다: 산 제독, 당신의 작전이 차질없이 진행되고 있다고 멀어도 되겠는가?

제독: 물론입니다. 주인님. 모든 테스트가 완벽하게 끝났습니다. 12시간안에 저항군을 모두 쓸어버리기 위해 모든 비행선들이 있다 알파에 군집하게 됩니다.

다스 베이다: 그렇다면 이제 승리를 목격하는 일만 남은 건가? 있다 알파로 향하라.

제독: 알겠습니다. 제독님.

저항군 기지

사령관: 우리는 코렉티아 함문선이 보내 온 메시지의 내용을 모두 복구시키게 되었다.

다스 베이다: 모든 내용을 확인해 보도록 하겠다.

메시지: 우리는 저항군에게 중요한 정보를 입수했다. 제국군은 아나성운의 띠안(Belt of Arak)에 광산 시설을 감춰놓고 있다. 그들은 그들의 신형 무기의 에너지를 쓰고 있는 중이다. 다스 베이다는 그 무기를 사용해 저항군을 봉쇄시키려 하고 있다. 서둘러! 시간이 별로 없다. 그들이 우리를 발견했다.

사령관: 적색 경보 발령이다. 드라이톤 성운에 타격대를 파견하라. 이번 작전은 다음과 같다. 아나성운의 띠 주위를 조사하고 제국군의 건물을 찾아내어 그곳의 기능을 마비시켜라. 총발사라. 포스(Force)가 그대들과 함께 하길 빈다.

저항군

대장: 타격대, 여기는 러스칼 1호이다. 준비 끝이다.

저항군1: 러스칼 2호, 준비완료

저항군2: 러스칼 3호, 준비완료

대장: 광산에 의해 시야가 혼잡하다. 우리들은 소행성을 통과하여 모든 광산



등을 파괴해야 한다. 물론 어려운 일이지만 지금까지 쉬운 일이 있었는가? 아마 이번 작전도 대단히 재미있을 것이다.

저항군1: 알고 있다. 우리들은 당신과 함께 할 것이다.



저항군

대장: 자, 주위의 거의 모든 것을 다 파괴했지만 완벽하게 끝난 것은 아니다.

저항군: 놀이감이 찾아오고 있다. 타이타이터가 우리를 향해 날아오고 있다. 대장! 알겠다. 빈틈을 보이지 마라. 공격이다.

요격기 공격(Interceptor Attack)

게임의 진행형태는 1스테이지와 비슷하지만 적들의 움직임은 민첩하다. 저 멀

이 번에는 눈앞에 무서운 속도로 다가오는 운석들을 통과하는 스테이지이다. 난이도가 낮은 경우에는 이동을 할 수 있는 방향으로 화살표가 표시되어 이동을 편리하게 해주는 듯하지만 될 수 있는대로 이 화살표를 참조하지 말고 눈앞에 다가오는 운석들의 움직임에 더 신경을 기울이도록 한다.

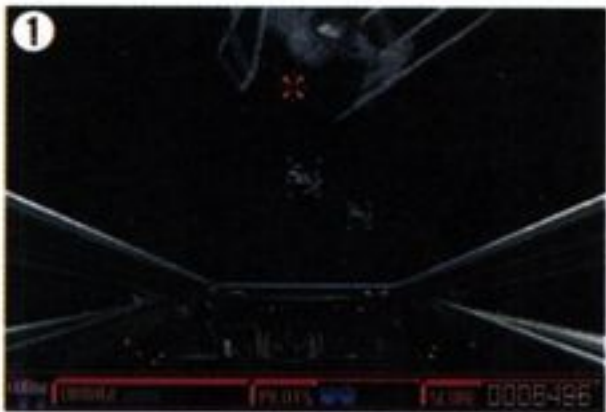
물론 화살표 안내가 나쁘다는 것은 아니지만 이 화살표를 보고 이동하는데는 상당히 빠른 반사신경이 필요한 반면 눈앞에 다가오는 운석들의 움직임에 따라 자연스럽게 비행선을 움직이게 되면 더욱 편하고 빠르게 이동이 가능하게 된다. 또한 여기에는 운석들의 이동과 함께 적들의 비행선들이 간헐적으로 나와 공격을 가해 오게 되는데 만약 운석을 피해야 하거나 적들의 비행선을 공격해야 하는 2가지 상황이 한꺼번에 일어나게 되면 우선적으로 운석을 피하도록 한다. 운석에게 당하는 데미지가 적 비행선의 공격에 비해 상당히 심각하다.

리서 다가오기 시작하는 적들을 미리 공격해서 터뜨리지 못하면 상당히 곤란한 상황에 처하게 된다. 이번 스테이지에서 적들의 공격을 감당 못할 것 같으면 조종하는 도구를 조이스틱에서 마우스로 교체한다.

마우스를 사용해 커서를 움직이게 되면 조이스틱보다 빠르고 정확한 공격이 가능하기 때문에 상당히 많은 도움이 된다. 이번 스테이지 마지막 부분에 도달하게 되면 게이머 비행기 꼬리부분에 달라붙어 게이머를 당황하게 만드는 적기가 등장하게 되지만 같은 동료의 도움으로 적들을 물리치고 스테이지가 종료된다.

눈 앞에 다가오는 적들을 모두 없애면서 빠른 속도로 다가오는 적들의 장애물을 피해 내야 한다. 여기서도 비행선을 이동시키는데 도움을 주는 화살표 안내가 무용지물이므로 자신의 본능에 따라 비행선을 움직인다.

비행선을 이동시키다 보면 6각형 모양으로 진형을 이룬 채 다가오는 적들의 건물이 보이는데 이들 6각형의 한가운데 건물을 재빨리 파괴해야만 게이머가 통과할 수 있는 통로가 생기게 된다. 이 통로를 통해 안으로 들어가게 되면 저항군들이 파괴해야만 하는 거대한 공장 건물이 등장하게 된다. 이곳에 나오는 건물들은 파괴하는데 별로 어려움은 없지만 적절한 시간에 적당한 장소 이동해 적들의 건물과 충돌하지 않는 것은 상당히 어려운 일이다. 여기서 화살표 안내에 따르는 것이 게임진행이 쉽다. 여기서 작전은 완벽하게 끝나고 돌아가게 되면 도중에 갑자기 나타난 적들의 공격에 의해 게이머는 자신들의 동료를 모두 잃게 되지만 아직도 그의 싸움은 끝나지 않았다.



광산 시설(Mining Facility)

저항군

대장: 이곳 소행성에 거대한 건물이 있는 것으로 보고되고 있다. 이것 또한 연료 채굴 공장인 것 같지만 지금까지의 것 중 가장 큰 규모이다. 레이저 포탑을 조



준하 라. 나을 따르라. 우선 냉각 시스템을 파괴하라. 냉각 시스템이 없으면 발전기가 심각한 상태로 변하게 될 것이다.



타이 트레이닝(TIE Training)

저항군 기지

사령관: 이번 비행기록을 분석해 본 결과 개조된 U38 전복기의 존재를 확인하게 됐다.

이 비행선은 상대 비행선의 센서타 스캐너를 조작하여 상대에게 보이지 않는 기능을 발휘한다고 한다. 특히 전해내려 온 드라이톤 삼각지대의 전설이 그들에게 완벽한 은폐물이 되어 줬던 것이다. 다스 베이더를 이 무기를 사용해

서 그동안 우리들을 조종해 왔던 것이다. 현재 의문시 되는 것은 그의 다음 목표가 어디냐 하는 것이다. 몇주전 정보에 의하면 제국군 전함들이 이곳 입다 행성을 향해 대규모 이동이 있었다고 한다.

현재 사경선 테러호도 U38이 군집하고 있는 입다행성으로 다가오고 있다고 한다. 어쨌든 우리들은 이들의 행동을 저지시켜야 한다. 현재 지원한 파인츠이 행성 표면에서 기다리고 있는 우리 요원라 접선하게 될 것이다. 이들 두사람은 적들의 공급기지에 침입한 후 테러호로 잠입해야 한다. 그리고 그들의 유령 하이터에 대해 연구 할 수 있도록 비행선 한대를 가져타야 한다. 다행히도 시간상으로 봐서 작전을 수행하기에 늦지는 않은 상태다. 후키 원, 준비됐나?

루카: 옛, 사경란넌

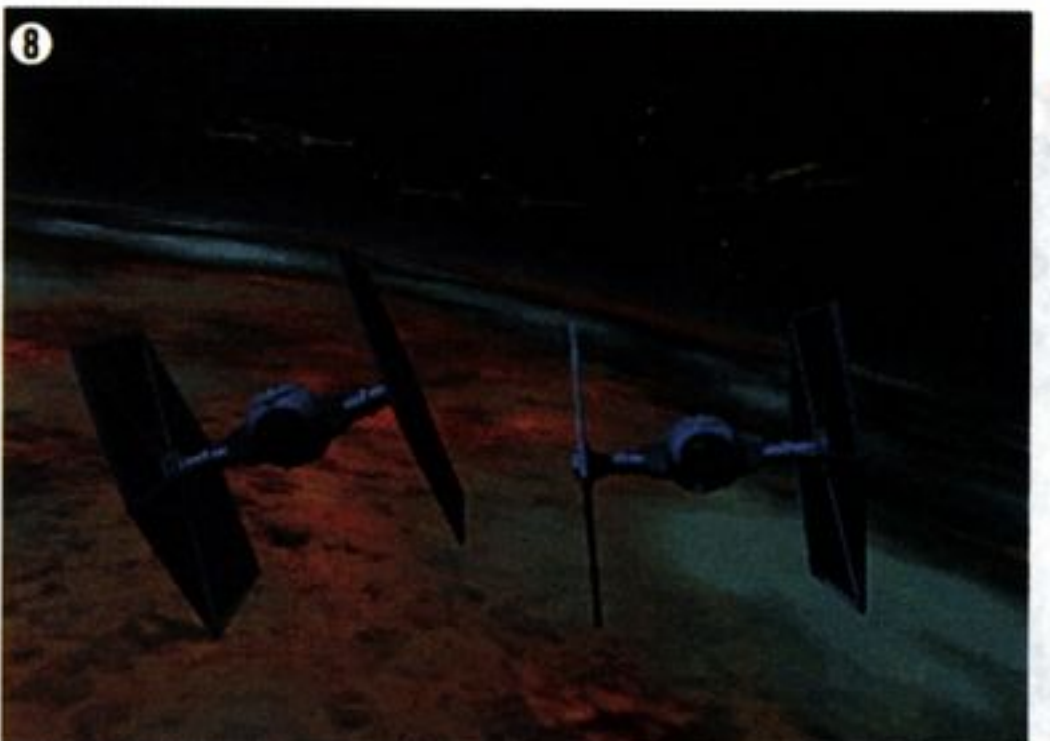
계곡

훈련관: 자, 주목하라. 여기는 크레인 대장이다. 이번 작전의 중요성을 감안해 내가 직접 자네를 훈련시키도록 하겠다.

루카: 알겠습니다. 마치 집에 돌아온 느낌어군요.

훈련관: 꼬마아, 까복지마라. 현재 잘하고

- ① 빠르게 나타나는 적들
- ② 적들의 움직임이 빨라졌다
- ③ 구성은 1스테이지와 비슷하다
- ④ 곧바로 광산안으로 들어간다
- ⑤ 육각형 모양의 정자기막을 제거하면 통로가 생긴다
- ⑥ 나타나는 모든 적을 없애도록 하자
- ⑦ 비행선의 이동에도 충실해야 한다
- ⑧ 이제는 타이전투기를 조종하게 된다



이 번에는 타이 전투기를 몰고서 험악한 골짜기를 돌아다녀야 한다. 특히 각 계곡의 각도가 가파르고 위험이 골골에 산재해 있기 때문에 조종하는 것이 생각보다 쉽지 않다. 특히 특정 지역에 이르러 구름속을 뚫고서 밖으로 빠져나올 때마다 험악한 계곡이 기다린다. 여기서는 화살표의 안내에 의존하지 말고 앞에서 먼저 이동중에 있는 훈련관의 비행선이 어떻게 움직이고 있나를 눈여겨 본다. 그리고 훈련관이 움직이는 방식과 똑같은 형태로 비행선을 움직여 주면 의외로 쉽게 이곳을 통과할 수 있다.

있다. 그러나 이제부터 너는 더 이상 멧쟁이 X-형 하이터가 아니다. 이것은 제국군 타이 하이터의 기본형 모델이다.

그들은 비행선에 보호막을 설치하지 않기 때문에 상당히 신속하게 움직일 수 있고 이전 이유로 인해 그들을 생소하기가 쉽지 않았던 것이다. 만약 자네가 이 비행선을 재대로 몰 수 있으려면 제국군 처럼 생각하고 행동해야 한다. 나을 따라 행동하라.



- ① 협곡을 자유자재로 빠져나가야 한다
- ② 힘든 코스이다
- ③ 출발이다
- ④ 적과의 교전이 시작된다
- ⑤ 무시무시한 적들의 공격
- ⑥ 최선을 다할 수 밖에...
- ⑦ 워프를 한다
- ⑧ 바둑판의 한가운데를 뚫어야 한다
- ⑨ 소행성 뒤의 적들 또한 제거하자

임다로의 비행(Flight To Imdaar)

제한군
리더저항군 통제소에. 여기는 에스콧 니더다. 임다로 다가가고 있다. 타겟 번호는 190이다. 모든 시스템이 완벽하다.

이상이다. 센서작동. 장거리 센서가 7-23 마크 4번 지점에서 비행 편대의 움직임을 확인했다. 제국군인 것 같다.

루키:알겠다. 약 12대에 이르는 적기를 확인했다. 아까 힘든 싸움이 될 것 같다.

리더:전투형태로 변환하라. 레그는 왼쪽, 루키 원은 오른쪽을 맡아라.

루키:알겠다. 자 갔다.



이 번 스테이지는 1스테이지와 별다른 바가 없지만 적들의 공격이 엄청나게 드세다. 특히 5대의 비행선이 한꺼번에 등장하게 되면 상당히 압도감을 느낀다. 여기서는 될 수 있는 대로 마우스를 사용해 적들을 공격한다. 또한 적들이 비행선이 5대가 한꺼번에 나오더라도 먼저 선택한 비행선을 끈질기게 뒤쫓으면서 제거한다.



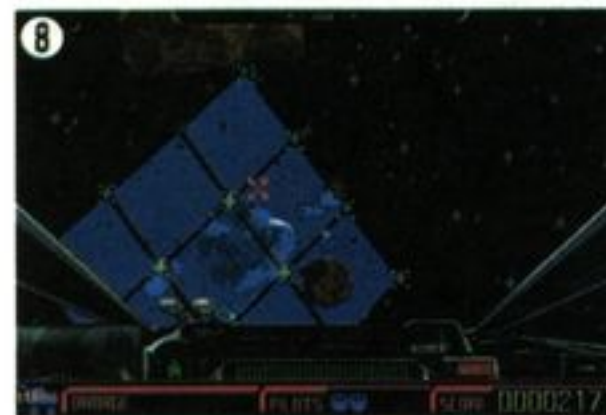
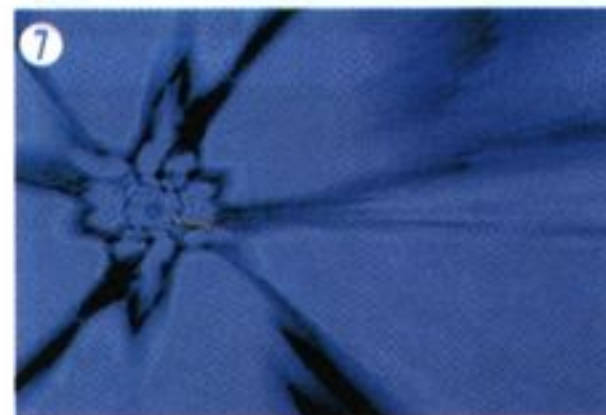
제한군

루키:이번에는 나을 떨쳐 버릴 수 없다!
리더:모두 훌륭했다! 루키 원 계속해서 정해진 항해로 가라. 그곳은 우리들이 가기 먼 거리에 있다. 비행선 한대로 적들의 방어시스템을 파괴하는 것이 더 유리할 것이다.

루키:나중에 도킹 지점에서 만나도록 하겠다.

광산 지대(The Mine Field)

여기서는 바둑판 모양으로 된 전자기막이 등장하게 되는데 만약 전자기막 발전기 중 가장 한가운데 위치한 것들을 제거하지 못하면 곧바로 적들의 전자기막에 파괴된다. 이 곳 또한 마우스를 사용하면 상당히 편리하지만 조이스틱으로도 그다지 어려운 스테이지는 아니다. 여기서는 각 건물 주위에 붙어있는 무기들을 보는대로 모두 제거해 주면 간단히 통과할 수 있는 스테이지이다.



스피더 바이크(Speeder Bike)

입다 헬성

루: 추키 윈, 정말 너니?

루카: 추 머인, 여기서 너를 만나리라곤 상상도 못했는데! 현재 있다는 어때?

루: 아빈의 전투가 끝나고 나서 나는 제국군의 동태를 살피기 위해 이곳으로 파견되었어. 현재 이곳에서 무엇이 수상한 작전이 수행되고 있는 것은 알겠지만 유경 하이터라는 말리에 아직 얻은 단서는 없어. 먼저 적들의 비행선을 훔쳐야 하는데 그들의 선착장이 이 늪지대의 맞은편에 있어. 빨리 서두르자. 곧 사령선이 도착하게 될거야. 다스 베이더가 다시 그 유경 하이터를 사용하기 전에 사령선으로 침입해야 해.



C 디어 전작에서 등장했던 여주인공이 출현했다. 이제부터 마지막까지 그녀와 작전을 수행하게 되는데 여기서 할일은 스피더 바이크를 타고 적들의 기지가 있는 곳으로 가서 그들의 비행선을 탈취하는 것이다.

스피더 바이크의 조종은 7스테이지와 거의 비슷하지만 그것보다 더욱 난이도가 어렵다. 특히 처음 시작부터 여러군데 부딪치게 되면 상당히 힘든 경험을 하게 될 것이다. 우선 처음 시작하는 부분의 장애물이 나오는 위치를 기억해둔 후 여주인공 루카가 이동하는 방향을 관찰한다. 그녀의 움직임에 따라 이동하지 못하면 이번 스테이지를 통과할 수 없다.



침입(Aboard The Terror)

주인공 일행

루카: 그런데 경비병이 알아차리는데 얼마 정도의 시간이 걸릴 것 같아?

루: 아마도 몇시간은 걸릴거야. 이건 인시방편일 뿐이야. 도킹 관제소, 여기는 공급선 입식은 4다. 착륙허가를 요구한다. 안전 코드는 입식은이다.

관제소: 착륙을 허가한다.

적 사령선

루카: 아직까지 듣키지 않다니. 징조가 좋은데.

루: 그네. 지금까지는 그럭저럭 괜찮았어.

루카: 자, 가자. 2명의 저항군 스파이가 제국군의 신장으로 침입하다!

루: 그 말 듣기 좋은데. 준비됐지?



- ① 전작에 나온 루 머린이 등장한다
- ② 바이크를 타고 이동한다
- ③ 처음에 굉장히 조심해야 한다
- ④ 커브경사가 심하므로 주위하자
- ⑤ 적들로 가장한다
- ⑥ 첫번째 적들
- ⑦ 두번째 적들
- ⑧ 다리가 끊겼다
- ⑨ 푸른 전등 3개를 파괴하자

치 음 시작을 하면 루카 막혀 있는 문을 열기 위해 노력하는 동안 적들의 움직임을 저지하면서 시간을 버는 것이 게이머의 할 일이다. 첫번째로 등장하는 적들은 왼쪽에서 2명, 오른쪽에서 1명이 등장하는데 이중에 아무나 한 명 고른 후 스테이지2와 같은 형식으로 적을 없애도록 한다. 2번째로 등장하는 적들은 오른쪽에서 나열된 형태로 나타나 공격해 오지만 그들의 공격은 그렇게 힘든 것이 아니다. 3번째에는 저 멀리 있는 1층과 2층에서 적들이 공격을 해오고 그곳으로 지나갈 수 있는 다리가 끊어져 있는 상태다. 적들의 공격을 피해 가면서 1층의 적들이 있는 위치 바로 위쪽에 있는 푸른색 전등 3개를 모두 파괴하도록 한다. 이것을 파괴하고 나면 게이머 일행들은 자동적으로 배수관 밑으로 몸을 숨긴 후 그곳에서 다시 이동을 하게 된다.



배수관(The Sewer)

사령선 중앙 통제실

제독: 베이더 주인님 도킹이 무사히 완료됐습니다. 알파 통제소가 당신의 명령을 기다리고 있습니다.

다스 베이더: 알겠네. 그런 그걸고 반감지 않은 우리 손님들을 어떻게 됐나?

제독: 어... 잠깐 그들의 행적을 놓치고 말았습니다.

다스 베이더: 전함 전체에 적색경보를 울려라. 그리고 수색대를 2배로 증원시켜라. 이번에는 우리의 행동을 저지하는 녀석들이 있어서는 안된다.

제독: 알겠습니다. 주인님.

배수관

루크: 옛날에 가봤던 사략의 내부보다 더 어두운데.

루: 나이트 비전을 켜도록 해. 적들이 가까이 있어. 조심해.



스타 디스트로이어 탈출 (Escaping The Star Destroyer)

처음 시작하면 적기들이 많이 있는 격납고에서 비행선을 조종하게 된다. 시작과 함께 비행선이 여러방향으로 이동을 하면서 게이머의 비행선이 나가는 방향을 방해하게 되므로 상당히 주의를 기울여야 한다. 이 방해물을 피하고 나면 수많은 적들이 한꺼번에 공격을 가해 오기 시작하는데 여기서 정신을 바짝 차려야 한다.

왼쪽에서부터 차례대로 제거한다. 적들의 공격에 번쩍거리는 우리 비행선의 상황에 흥분을 하는 것은 금물이다. 이곳을 통과하고 나면 길을 가로 막는 전자기막이 보이지만 그 주위에 있는 6개의 발전기를 모두 없애고 나면 간단히 이곳을 통과할 수 있다. 이곳은 이번 스테이지에 통틀어 6번 출현하게 되는데 이 것이 저 멀리서 나타나게 되면 일단 긴장을 한 후 빨리 발전기를 제거한다. 이곳을 통과하고 나면 적기 몇 대가 나타난 후 스타 디스트로이어의 중심부에 도달하게 된다. 이곳에서는 원모양으로 회전하는 중심부의 취약부분을 모두 파괴한 후 빠져 나오면 된다.



타이화이터 공격(TIE Attack)

저항군

루크: 대단해. 모든게 성공한거 같은데!
루: 그대 현재 도킹장소를 찾고 있어. 혼스케너에 이상한 물체가 나타나는데.



여기서는 나이트 비전을 켜 상태에서 적들과 싸우기 때문에 상당히 싸움이 흥미롭다. 처음의 적은 바로 정면에서 공격을 해 오므로 그다지 어려움이 없지만 2번째 적들은 바로 주위 벽에 붙어서 공격을 해오기 때문에 그들의 움직임을 한꺼번에 파악하기 위해서는 주인공의 시선을 한가운데 놓고 있다가 적들의 행동에 따라 재빨리 공격을 해야 한다. 이곳을 통과하고 나면 적들 외에도 공중에 떠다니는 이상한 물체도 싸 맞춰야 하기 때문에 총구를 평상시보다 위쪽으로 겨냥하도록 한다. 네 번째로 등장하는 적들은 왼쪽에 2명 오른쪽에 1명, 그리고 전에 본 적 있는 이상한 기구이다. 우선 총구의 기준을 왼쪽의 한가운데 있는 적에게 맞추도록 한 후 공격을 하도록 한다. 오른쪽 적에 있는 위치는 왼쪽보다 상당히 낮는데 위치해 있기 때문에 여러모로 신경을 써야 한다.

- ① 배수관으로 숨는다
- ② 나이트 비전을 사용한다
- ③ 이동은 자동으로 이뤄진다
- ④ 이전 적들의 움직임도 다양하다
- ⑤ 육각형의 전자기막을 없앤다
- ⑥ 수많은 적들이 다가온다
- ⑦ 하나씩 제거하자
- ⑧ 마지막에 나타나는 중심부
- ⑨ 안전하게 탈출한다

루카: 나는 아무것도 안보이는데.

이 때 다스 베이더의 야망이 담겨 있는 그의 거대한 시설이 나타난다.

루: 어떻게 저게 우리에 나타날 수 있었지? 레이저 캐논을 다시 충전하자. 이젠 쉽지는 않겠는걸!



이 번에는 스텔스 비행기처럼 갑자기 나타났다가 갑자기 사라지는 적들의 비행선을 모두 제거하는 것이다. 이들의 공격 정도는 전에 비해 상당히 미약하기 때문에 적 비행선이 사라진 방향으로 서서히 조준경을 움직여 그들이 나타날 위치를 짐작하여 싸우게 되면 어렵지 않게 통과할 수 있다. 왕코맨더3를 해봤던 게이머에게는 쉽다.



임다 알파(Imdaar Alpha)

사령선 중앙 통제실

제독: 현 상태를 복귀 시킬 수 없습니다. 주인님. 발전소 중심부가 위험수위에 이르렀습니다.

다스 베이더: 스페이스 독을 분기하라.

제독: 불가능합니다. 주인님. 도킹 시스템이 작동하지 않습니다.

다스 베이더: 그렇다면 나 스스로의 힘으로 이곳을 빠져나가야겠군. 결국에는 너도 한 나을 식망시키는구나. 이젠 너에게는 어떠한 기회가 돌아오지 않을 것이다.

저항군

루: 여기가 유경 타이 하이터를 만들어나는 공장이었군! 여기에 수천대는 있는 것 같은데. 만약 이곳을 어떻게 손써 놓지 않는다면 작전에 따라 유경 타이 하이터를 훔쳐가든 많은 별 의미가 없을 것 같은데.

루카: 어... 도대체 무슨 생각을 하고 있는 거야?

루: 아마 모르는데 더 좋을 것 같은데. 그냥 락 붙잡기나 해!

루카: 별로 맘에 들지 않는데.

루: 이게 우리들의 마지막 기회야.



생 각보다 매우 간단한 스테이지이다. 처음 시작하면 나타나는 적들의 기지를 모두 파괴하고 나면 장애물을 피해 계속해 내부 깊숙히 침입하게 된다. 장애물은 화살표에 따라 피해 주게 되면 그다지 어렵지 않다. 마지막 부분에 도달하게 되면 둥근 기둥처럼 되어 있는 곳의 모든 시설을 파괴해야 하는데 적들의 저항이 그다지 심한 편은 아니다. 이곳을 파괴하고 나면 루키와 루는 영웅이 되어 저항군 기지로 돌아오게 된다. 그러나 아직도 전쟁은 끝난 것이 아니었다. 다시 한번 복수를 다짐하는 다스 베이더를 뒤로 하고 죽을 고생 끝에 탈취해 온 적들의 비행선이 파괴되는 장면을 끝으로 이 게임을 대미를 장식하게 된다. 레벨 어설트 3가 나올 것 같은 묘한 여운을 남기면서...



- ① 갑자기 스텔스 비행선이 등장한다
- ② 스텔스와의 싸움이다
- ③ 적들의 움직임을 예측하자
- ④ 정체를 드러내는 적들의 기지
- ⑤ 보이는 것은 모두 파괴하자
- ⑥ 장애물을 피해야 한다
- ⑦ 붕괴되는 다스 베이더의 야망
- ⑧ The End





윙너츠 Wingnuts

장르	아케이드
제작사	로켓 사이언스
유통사	삼성 영상사업단
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상 마우스, 조이스틱 지원
판매일	발매중
가격	45,000원
문의처	삼성 영상사업단(02-3458-1311)

윙너츠는 1차세계대전을 배경으로 영화에 게임을 접목시킨 것으로 마우스만 가지고 적기에 기관총을 쏠 수 있고 작전상 중요한 다리를 파괴할 수 있는 간단한 조작 인터페이스를 가지고 있다.

이 게임의 배경이 되는 1차세계대전 때의 철저한 고증을 거치기도 해 중요 비행기들도 등장한다. 실제 비행기를 촬영한 화면을 이용하기 때문에 비행이 완전하고 1차세계 대전때 쌍발 비행기의 기관총은 사격을 많이 하면 총신에 열이 발생해 별을 식혀 주어야 다시 사격이 가능하는 등 세심한 주의를 보였다.

조정키

키보드	조작 기관총 폭탄	방향키를 사용 <ALT> <SPACEBAR>
마우스	조작 기관총 폭탄	방향으로 움직임 오른쪽 버튼 왼쪽 버튼
조이스틱	조작 기관총 폭탄	방향으로 움직임 A 버튼 B 버튼

적의 공격 피하기

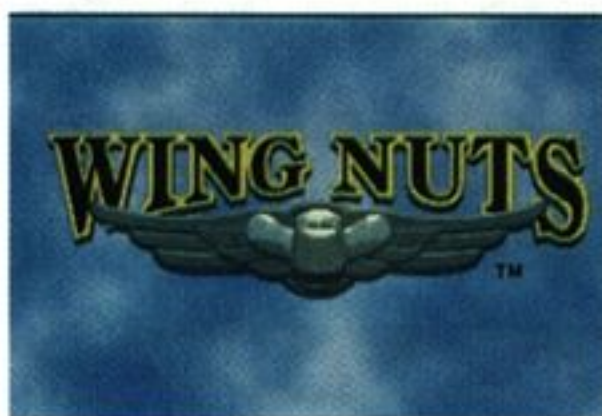
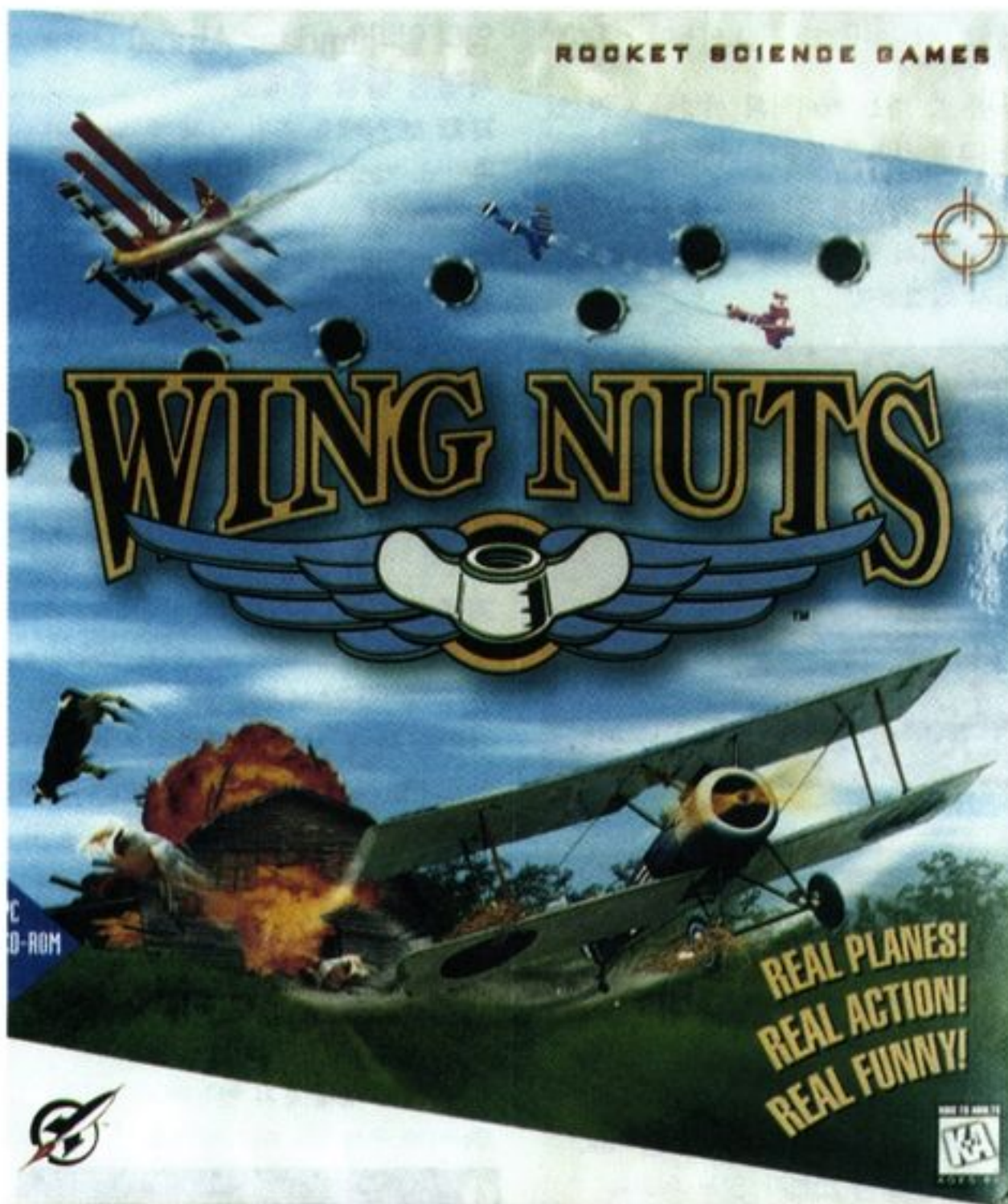
빨간색 방향표시	적의 공격을 계속 받게됨을 나타냄
노란색 방향표시	적의 공격이 조금 심함
녹색 방향표시	적의 공격을 피할 수 있음

적기 종류별 공략

파란색 삼엽기	동작이 느리고 공격하기가 쉽다
빨간색 쌍엽기	동작이 조금 빠르고 공격하기가 좀 어렵다

아이콘 설명

구급상자	에너지를 올려준다
젓소	기관총의 속도를 올려준다
보라색 상자	일정 시간동안 연속으로 빠르게 쏘게해준다
로켓트	기관총을 두꺼운 총으로 바꾸어 준다
우주선	일정 시간동안 에너지를 보호해 줌. 일종의 보호막



스테이지별 공략

스테이지1

첫번째 스테이지는 독일군의 비행기가 연합군 상공에 침입하였다. 이 전투기들을 모두 추락시켜야 된다. 첫 스테이지는 시험하는 스테이지로 마우스의 조작에 보다 주의를 기울여야 한다.

스테이지2

이번 스테이지는 적의 기갑사단과 병력이 자주 이동하는 곳인 다리를 폭파하는 작전이다. 적군의 전투기가 계속 공격해온다. 만약 다리를 폭파시키지 못하면 폭파하러 다시 접근해야 된다. 다리에 표적 마크가 나타나므로 그 표적에 잘 조준해서 폭탄을 투하하면 된다. 그때도 다시 접근하려면 적의 비행기가 공격해온다.

스테이지3

이번 스테이지도 2번째와 거의 비슷하다. 기구를 폭파하는 임무이다. 그런데 이 기구는 적군의 중요한 무기가 들어 있다. 표적을 잘 조준해서 폭탄을 투하하면 된다.

스테이지4

이번 스테이지는 적군의 에이스를 격추하는 일이다. 지금까지 스테이지를 거처오면서 가끔 나타나서 게이머를 골탕먹이고 도망치던 그 문제의 에이스가 바로 이번 스테이지에 나온다. 적군의 비행기 3대를 격추하고 나면 잠깐 보너스 스테이지 형식으로 로드스타(Loadstar)에 나오는 경찰 전투선이 나온다. 그러나 이 경찰전투선은 그냥 나오는 것이므로 그냥 지나치도록 한다. 그리고 나서 적군의





에이스가 출현한다. 적군의 에이스는 기관총의 총알을 잘 요리조리 잘 피하면서 공격을 해오므로 좌우로 피하면서 공격한다.

스테이지5

이제 거의 마지막 단계인 적의 큰 비행선이다. 잠깐 잠깐 나온 비주얼에서 등장한 그 비행선을 폭파하는 것이다. 적의 비행선에서 정신없이 쏘아대는 기관총 총알 사이로 잘 피해서 적의 비행선을 폭파한다. 이 때는 굵은 총알이나 빠르게 나가는 총알이 필요하다.

스테이지6

드디어 비행선을 폭파하고 기지로 귀환하는 일이다. 그러나 그순간 적의 제독이 전투기를 타고 어느새 탈출하여 게이머에게 앙심을 품고 공격 해온다. 제독도 비행습씨는 에이스와 거의 비슷하다. 우습게 보지 말고 요리조리 잘 피하면서 공격을 해 오므로 주의해야 한다.

게임의 엔딩

마지막 엔딩은 아주 재미 있다. 적의 제독은 불타는 자신의 비행기에서 뛰어 내린다.

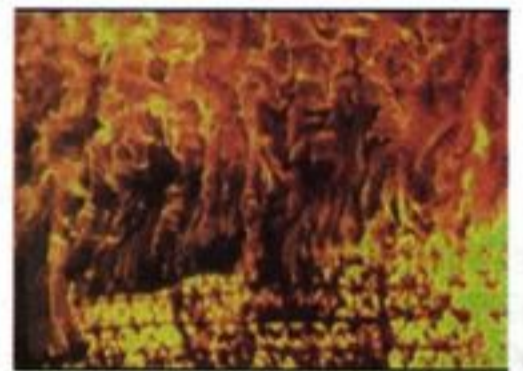
그런데 우습게도 자신과 거의 비슷한 돼지 우리에 빠져서 뒹굴게 된다. 그리고 제독 자신이 잘 아끼던 폭탄도 같이 돼지 우리에 떨어지고 불타는 비행기는 목장의 창고에 부딪쳐 폭발된다. 돼지 우리에 빠진 제독을 쳐다보면서 게이머는 하늘 높이 날아서 본부로 돌아간다. 그리고 파란 하늘에서 젓소 한 마리가 떨어지면서 게임은 끝이 난다.



게임을 마치고 나서

멋진 공중전과 짜임새 있는 스토리 그리고 효과음등은 게임유저를 마치 전쟁에서 싸우는 듯한 착각속에 빠지게 한다. 조종감은 아주 좋다. 권유하자면 조이스틱보다는 마우스를 권한다. 그리고 잠깐 잠깐 등장하는 비주얼 씬은 마치 전쟁영화를 보는 듯하지만 한가지 아쉬운 점은 비주얼 너무 짧다는 점이다.

음소리 3* 버전들은 사운드를 설정을 해주어도 처음 로켓 자사 로고가 뜰때는 소리가 나지만 나머지 게임에서는 효과음과 사운드가 전혀 나오지 않는다.



승룡삼국지 (昇龍三國志)

장르	전략 시뮬레이션
제작사	RON
유통사	다우기술
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	12월에정
가격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4741)



삼 국지는 너무나도 많이 알려진 이야기라 그 동안 다양한 스토리가 게임의 소재가 되기도 했으며 여러 종류의 애니메이션으로 만들어졌다. 이러한 삼국지를 RON이라는 일본의 제작사에서 승룡삼국지라는 게임으로 새롭게 승화시켜 주었다. 아마도 기존의 게이머들이 느껴왔던 삼국지와는 다른 아주 독특한 느낌을 받을 수 있을 것이다. 새로운 전투체계부터 시작하여 각종 관직체계에 이르기까지 아주 다양한 변화를 시도하고 있다.

게임을 시작하기 전에

이 게임의 인터페이스는 마우스다. 즉 모든 명령은 마우스로 이루어지는데 마우스의 오른쪽을 클릭하면 전 명령이 표시되므로 이를 이용하여 각 부서에서 행할 명령을 메뉴의 전체 명령중에 선택하여 클릭하면 편리하다. 물론 성의 지도에서 각 부서가 있는 건물들을 클릭해도 되나 이는 상당히 게이머에게 번거롭다는 느낌을 줄지도 모른다.

- ① 군주의 선택
- ② 기본메뉴
- ③ 전체지도



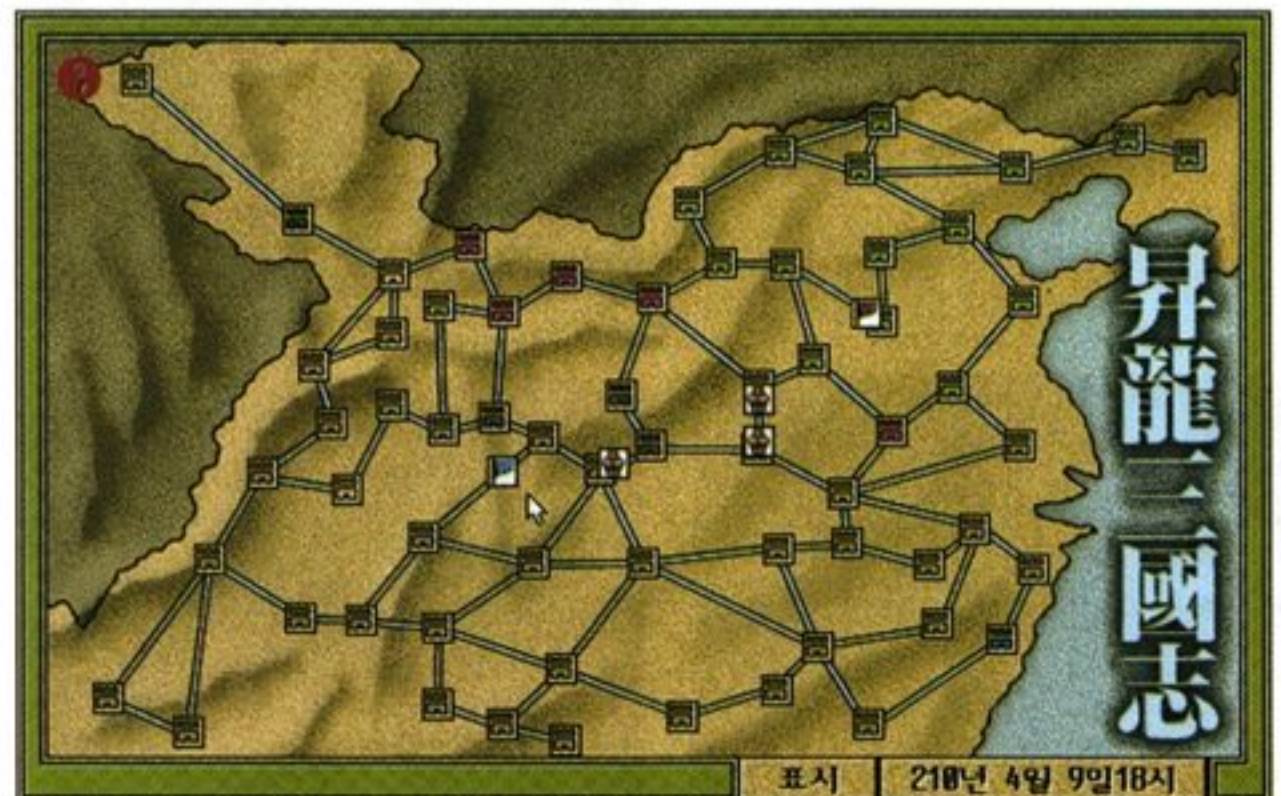
승룡삼국지는 군주를 제외한 승상이 하 각 부를 총괄하는 5개의 관직과 각부 이하 총32개에 달하는 관직의 체계를 갖추고 있다. 이처럼 많은 관직에 대해 게이머가 적절한 인사정책을 한다면 게이머의 국가는 더욱 발전하게 된다. 게이머가 게임을 시작할 때 관직의 상태를 역사적인 모드로 한다거나 다시 삼국지책을 참고로 하여 장수들의 관직을 임명한다면 아무 문제될 것이 없을 것이다.

게임의 본격적인 시작

각 부서는 수도로 지정(게이머가 수도

를 바꿀 수도 있다)된 지역의 성안 여러 지역에 배치되어 있고 이러한 것들을 지도 화면으로 전환하기전까지 일일이 화면상에서 볼 수가 있다. 또 수도 내부의 모습은 게이머가 어디를 수도로 정하느냐에 따라 달라진다. 화면 위를 이동(이동하고 싶은 쪽으로 마우스를 이동하여 마우스의 왼쪽 클릭한 채로 이동할 반대 방향으로 마우스를 움직이면 화면이 스크롤된다)하면서 다른 건물을 클릭하면 그 건물이 어떠한 건물이며 그 건물에서 사용하는 정책(명령)이 어떠한 것인지 등의 내용이 표시된다.

승룡삼국지에서도 외교 전략은 실제의 삼국지만큼(관직의 다양함) 세심하게 준비되어 있으며 이는 전쟁에서도 직접적인 영향을 주는 요소로 작용한다. 미처 대비하지 못한 변방의 성 하나가 공격당했을 때 그 주변에 동맹국의 지역이 인접해 있다면 게이머는 즉각 원군을 요청하여 공동으로 적세력을 물리칠 수 있다.





에이스가 출현한다. 적군의 에이스는 기관총의 총알을 잘 요리조리 잘 피하면서 공격을 해오므로 좌우로 피하면서 공격한다.

스테이지5

이제 거의 마지막 단계인 적의 큰 비행선이다. 잠깐 잠깐 나온 비주얼에서 등장한 그 비행선을 폭파하는 것이다. 적의 비행선에서 정신없이 쏘아대는 기관총 총알 사이로 잘 피해서 적의 비행선을 폭파한다. 이 때는 굵은 총알이나 빠르게 나가는 총알이 필요하다.

스테이지6

드디어 비행선을 폭파하고 기지로 귀환하는 일이다. 그러나 그순간 적의 제독이 전투기를 타고 어느새 탈출하여 게이머에게 양심을 품고 공격 해온다. 제독도 비행솜씨는 에이스와 거의 비슷하다. 우습게 보지 말고 요리조리 잘 피하면서 공격을 해 오므로 주의해야 한다.

게임의 엔딩

마지막 엔딩은 아주 재미 있다. 적의 제독은 불타는 자신의 비행기에서 뛰어 내린다.

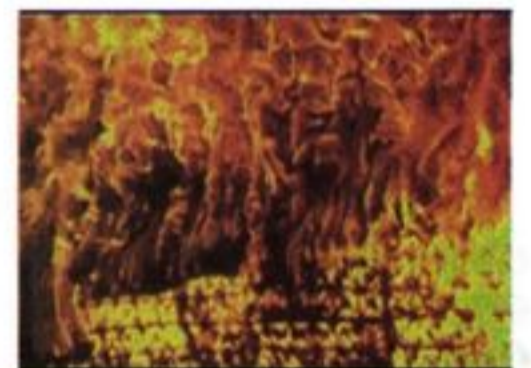
그런데 우습게도 자신과 거의 비슷한 돼지 우리에 빠져서 핑퐁게 된다. 그리고 제독 자신이 잘 아끼던 폭탄도 같이 돼지우리에 떨어지고 불타는 비행기는 목장의 창고에 부딪쳐 폭발된다. 돼지우리에 빠진 제독을 쳐다보면서 게이머는 하늘높이 날아서 본부로 돌아간다. 그리고 파란 하늘에서 젓소 한 마리가 떨어지면서 게임은 끝이 난다.



게임을 마치고 나서

멋진 공중전과 짜임새 있는 스토리 그리고 효과음등은 게임유저를 마치 전쟁에서 싸우는 듯한 착각속에 빠지게 한다. 조종감은 아주 좋다. 권유하자면 조이스틱보다는 마우스를 권한다. 그리고 잠깐 잠깐 등장하는 비주얼 씬은 마치 전쟁영화를 보는 듯하지만 한가지 아쉬운 점은 비주얼 너무 짧다는 점이다.

음소리 3* 버전들은 사운드를 설정을 해주어도 처음 로켓 자사 로고가 뜰때는 소리가 나지만 나머지 게임에서는 효과음과 사운드가 전혀 나오지 않는다.



승룡삼국지 (昇龍三國志)

장르	전략 시뮬레이션
제작사	RON
유통사	다우기술
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	12월예정
가격	미정
문의처	다우기술(02-3450-4741)



삼 국지는 너무나도 많이 알려진 이야기라 그 동안 다양한 스토리가 게임의 소재가 되기도 했으며 여러 종류의 애니메이션으로 만들어졌다. 이러한 삼국지를 RON이라는 일본의 제작사에서 승룡삼국지라는 게임으로 새롭게 승화시켜 주었다. 아마도 기존의 게이머들이 느껴왔던 삼국지와는 다른 아주 독특한 느낌을 받을 수 있을 것이다. 새로운 전투체계부터 시작하여 각종 관직체계에 이르기까지 아주 다양한 변화를 시도하고 있다.

게임을 시작하기 전에

이 게임의 인터페이스는 마우스다. 즉 모든 명령은 마우스로 이루어지는데 마우스의 오른쪽을 클릭하면 전 명령이 표시되므로 이를 이용하여 각 부서에서 행할 명령을 메뉴의 전체 명령중에 선택하여 클릭하면 편리하다. 물론 성의 지도에서 각 부서가 있는 건물들을 클릭해도 되나 이는 상당히 게이머에게 번거롭다는 느낌을 줄지도 모른다.

- ①군주의 선택
- ②기본메뉴
- ③전체지도



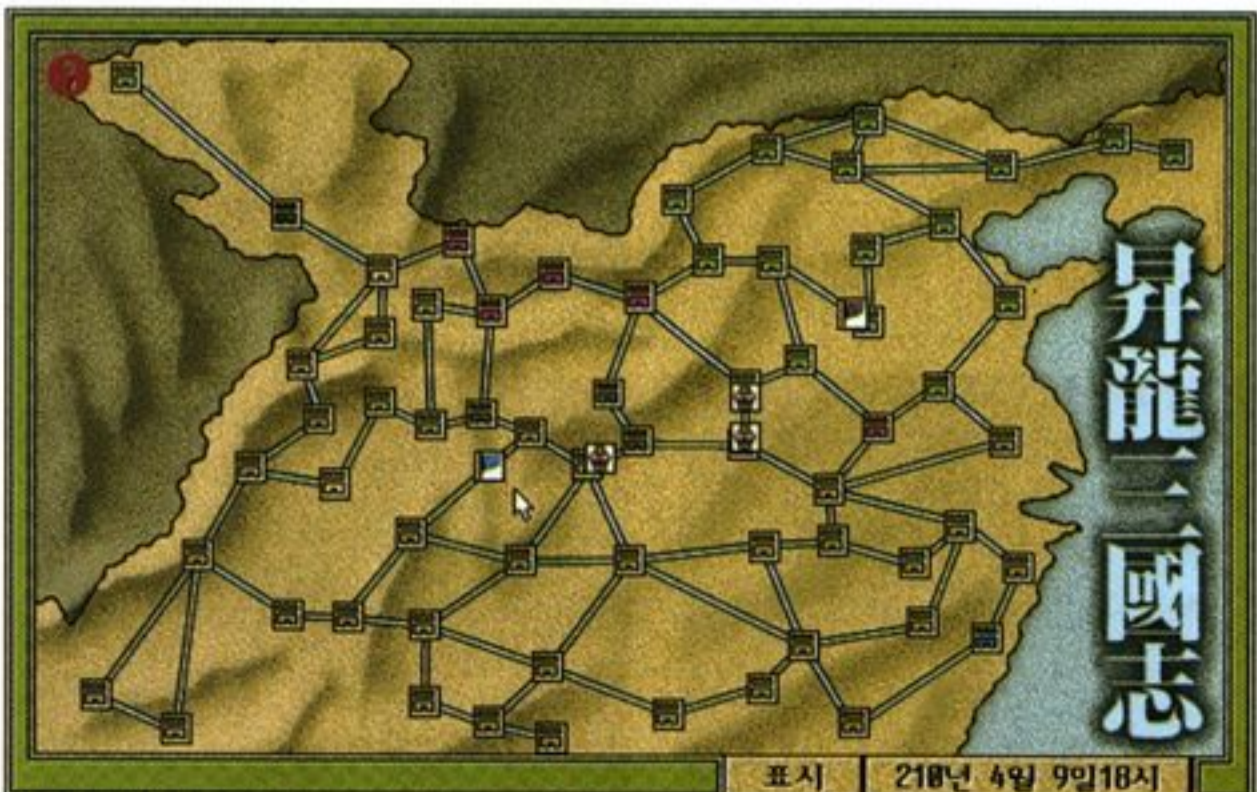
승룡삼국지는 군주를 제외한 승상 이하 각 부를 총괄하는 5개의 관직과 각부 이하 총32개에 달하는 관직의 체계를 갖추고 있다. 이처럼 많은 관직에 대해 게이머가 적절한 인사정책을 한다면 게이머의 국가는 더욱 발전하게 된다. 게이머가 게임을 시작할 때 관직의 상태를 역사적인 모드로 한다거나 다시 삼국지책을 참고로 하여 장수들의 관직을 임명한다면 아무 문제될 것이 없을 것이다.

게임의 본격적인 시작

각 부서는 수도로 지정(게이머가 수도

를 바꿀 수도 있다)된 지역의 성안 여러 지역에 배치되어 있고 이러한 것들을 지도 화면으로 전환하기전까지 일일이 화면상에서 볼 수가 있다. 또 수도 내부의 모습은 게이머가 어디를 수도로 정하느냐에 따라 달라진다. 화면 위를 이동(이동하고 싶은 쪽으로 마우스를 이동하여 마우스의 왼쪽 클릭한 채로 이동할 반대 방향으로 마우스를 움직이면 화면이 스크롤된다)하면서 다른 건물을 클릭하면 그 건물이 어떠한 건물이며 그 건물에서 사용하는 정책(명령)이 어떠한 것인지 등의 내용이 표시된다.

승룡삼국지에서도 외교 전략은 실제의 삼국지만큼(관직의 다양함) 세심하게 준비되어 있으며 이는 전쟁에서도 직접적인 영향을 주는 요소로 작용한다. 미처 대비하지 못한 변방의 성 하나가 공격당했을 때 그 주변에 동맹국의 지역이 인접해 있다면 게이머는 즉각 원군을 요청하여 공동으로 적세력을 물리칠 수 있다.



게이머의 세력을 키우고 확장하는데 있어서 중요한 군단이라는 것이 있는데 이것은 평상시에 편성되어 있지 않다가 군부내의 명령에 의해 형성하면 병력은 그 지역의 예비병력을 포함하여 다른 지역의 병력을 더해서 군단의 병력으로 활약하게 된다.

군단의 편성

승룡삼국지의 군단 편성은 상하 수직적인 관계로 참모의 역할이 확실하게 규정되어 있는 현실적인 군대의 상황과 유사하다. 여기에서 군단의 최고 지휘관은 도독이다. 도독의 지위에 오르는 것도 그에 합당한 직책을 가지고 있어야만 가능하다. 인사의 배치에 있어서 도독이라는 것은 상위 그룹에 속한다.

도독이 임명됨으로 군단의 최고 지휘관이 결정되면 그를 보좌할 부도독을 뽑아야 한다. 이 게임에서는 전사 이외의 많은 원인으로 하여 인물이 그 직임을 계속 하지 못하는 경우가 많이 발생한다. 물론 죽은 사람은 무후사에 올려져 사망 원인과 년도 등이 영원히 기록된다.

다음 군단원들을 지휘하고 통솔하는 것을 모략과 기재로 뒷받침할 참군(참모)을 선정해야 한다. 참모부의 인재 중의 인재로서 군사, 부군사 등의 직책에서 가장 뛰어난 인물이 좋다(인물의 능력은 별모양의 그림으로 그 능력이 표시된다). 도독, 부도독, 참군이 각 부에서 뛰어난 인재들로 결정되어 군단의 대략적인 모양이 갖추어졌다. 이제 군단의 실질적인 주체라 할 수 있는 군단 장수를 선정해야 한다.

도독을 비롯한 상급 지휘자는 최대 5명에 달하는 이들 군단 장수와 그 휘하의 여러 부대에 대해서 명령을 내리게 된다. 물론 군단장수 외에 전투시 최전방

의 임무와 총퇴각시 쫓아오는 적을 막기 위한 후위를 맡을 선봉도 필요하다. 장수로서의 능력(전투능력)이 뛰어난 인재가 인사 정책시에 반영이 되었다면 군단의 형성에도 이런 임명에서의 어려움이 다소 감소한다. 이렇게 다양한 설정을 통해서 비로소 1개 군단이 완성된다. 이와 같은 훌륭한 지휘관 아래에 성안에 있던 예비 병력들을 배치함으로써 전투준비를 위한 준비가 끝난 것이다.

군단의 훈련

군단에 있어서 편성 다음으로 중요한 것이 있는데 바로 훈련이다. 왜냐하면 지역을 점령하려 가는 도중에 만나는 지형이 무척 다양하기 때문인데 그 지역의 성만을 쳐야 할 때는 물론이고 도중에 적군단을 만나면 의외로 야전이 아닌 산악전이나 수전을 할 수도 있기 때문이다. 훈련의 종류는 총 3가지로 야전 훈련, 수전 훈련, 그리고 산악전 훈련이 준비되어 있다. 이 훈련은 다른 명령이 있을 때까지 계속되며 피로도가 100이 되면 자동으로 훈련을 멈추고 대기상태에 들어간다. 자기 수하의 부대를 수족을 부리듯 원활하게 운용하는 것이 이 승룡삼국지의 매력중의 매력이다.

실제 전투에 들어서게 되면 군단 활동의 중심이 되는 본진을 세울 필요가 있다. 본진을 어디에 세우느냐에 따라 그것은 승리에 큰 영향을 끼치게 된다. 주변의 지형을 살피고 보다 쉽게 적의 성에 접근할 수 있도록 잘 배치할 필요가 있다. 본진 설치후 각 부대에 명령을 내린다. 리얼타임의 체계이므로 동시에 모든 것을 처리하기엔 너무 어렵지만 그러한 어려움을 전투 계획이 매꾸어 주고 있다. 각 부대마다 최대 2개의 상세명령을 내릴 수 있다. 단순한 이동에서부터 공격갈

은 것은 물론이고 예를 들어 어느 장소에 매복하고 있다가 적이 어느 수준까지 근접해 오면 공격한다라는 조금은 복잡한 명령도 가능하다. 또한 공격 방식이나 공격 목표, 그리고 공격 방향도 상세 명령에서 지정할 수 있다. 물론 이런 체계가 어려우면 참군위임이라는 명령을 사용해도 된다.

참모부에 뛰어난 인재를 참군으로 세워 놓았다면 이러한 작업을 매우 효과적이면서도 군단의 피해는 최소가 되게 수행해 준다. 이렇게 군단의 모든 명령과 병력의 분배가 종결되면 전투개시명령을 클릭하여 리얼타임으로 전투가 시작된다. 시각적으로 보이지 않게 적의 부대가 이동을 시도하고 혹은 공격해온다. 또 무리한 움직임으로 인해 적의 매복계에 걸릴 수도 있으며 아군도 이에 따라 전멸혹은 또 다른 대처를 한다.

파발마를 탄 전령을 보내어 명령을 수정할 수 있는데 리얼타임이고 전령의 이동 속도를 고려해야 하기에 명령은 차후의 상황을 예측하여 내려야 한다. 일단 명령을 내려 두면 그 범위내에서 부대의 장수 나름대로 적절한 수단으로 전투를 시도한다. 이처럼 다양하고 세분화 된 명령은 아군의 일부를 빼내어 적의 후방을 급습하는 일이나 모든 부대를 총동원하여 적과의 정면 대결을 한다든지 매복계를 쓰는 일 등을 가능하게 하여 실제의 전투를 방불케하는 효과를 준다. 승룡삼국지에서는 전투후 그들의 공훈에 대해서도 실제와 흡사하게 합당한 명성과 관직을 내리고 영지를 하사함으로써 군주의 배려를 보여 주는 등의 세심한 배려도 하고 있다.

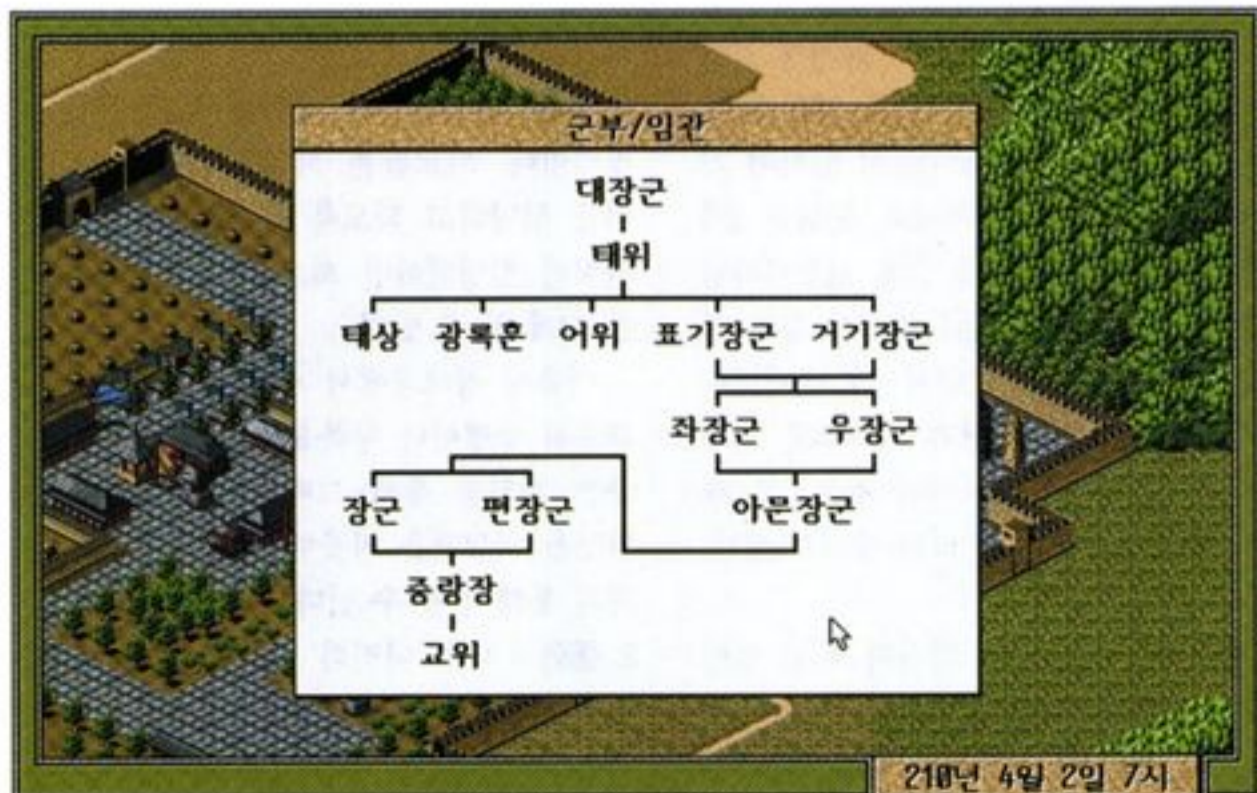
각 부의 명령

기본적으로 각부의 하위부서는 인원의 제한이 없으므로 많은 인원이 있으면 그 부서의 역할수행이 원활해 진다. 휘하 장수들의 개인별 각 부분적 능력은 별의 갯수와 색깔로 판단한다.

즉 같은 별이라도 채워져 있으면 1. 비어 있으면 1/2 이다. 그러므로 각 직책은 그 분야의 능력이 두개이상의 채워진 별을 가진 장수를 임용해야만 한다. 특별히 능력이 높지 않다면 병기창이나 식량도감쪽의 말단 부서에 배치하면 그 부서의 일 효율이 증가된다.

궁중

1. 입관 - 승상을 임관시킨다. 승상은 모든 부서를 총괄하는 책임자이므로 반드시



218년 4월 2일 7시



시 임명되어야 하고 내정, 군사, 외교 등 전투를 제외한 모든 면에서 우수한 능력을 보여야 한다. 이 자리는 촉한의 경우 제갈량이라는 불세출의 지략가가 직책을 수행했던 것을 감안한다면 직책을 수행할 인물의 수준을 가늠할만 할 것이다.

2 수도의 이동 - 수도를 이동하는 명령으로 국가의 모든 업무(군단의 편성에서부터 정책의 수행에 이르는 모든 것)는 이곳에서 이루어지므로 그만큼 수도의 선정은 중요하다.

비교적 대도시이고 그리고 게이머가 점령한 영토의 심장부에 위치하는 것이 좋다. 이러한 위치 선정이 중요한 가장 큰 이유는 게이머의 군단이 전쟁으로 인한 피해를 복구하고 재편성을 위해선 군단이 수도에 있어야만 하는데 수도와의 거리가 너무 멀다면 군단의 피해복구가 그리 쉽지 않기 때문이다.

3 후계자 결정 - 지금 게이머가 맡은 지역 군주의 사후를 대비하여 후계자를 결정한다. 후계자는 군주의 사후에 군주로서 이 나라를 이끌어 나아가야 하므로 능력과 함께 인지도가 높은 장수를 후계자로 선택하는 것이 상당히 유리하다.

왜냐하면 고용에 있어서나 백성들과의 관계에 있어 이러한 것들이 크게 작용하기 때문이다.

4 영토분배 - 수하 장수들에게 점령한 영토를 나누어 주는 것으로 이는 유일하게 수하 장수들의 충성도를 높여줄 수 있는 것이다.

5 기능 - 게임을 하기에 앞서 상급자와 하급자의 선택은 게임의 전체 진행상에서 볼 수 있는 정보에서부터 차이가 발생하므로 유의해야 한다.

상급자는 군단정보에서 적의 행군목표, 피로도를 볼 수 없고, 성 정보에서도 적

도독	병사의 수를 최대 5만까지 가질 수 있으나 이 병력은 적이 본진으로 쳐들어 오지 않는 한 도독이 지휘하는 전투에는 동원되지 않는다. 도독의 직책을 가질 수 있는 장수들로는 군주, 승상, 대장군, 태위, 태상, 광복훈, 어위, 표기장군, 거기장군, 좌/우장군, 아문장군 등에 임관된 사람들이다.
참군	병력을 가질 수는 없고 전투시 모든 전투를 이 참군에게 위임할 수 있어 아무나 임명할 수 없는 중요 직책이다. 그리고 여기에 임명되는 참군은 참모부의 군사, 부군사, 광복대부 등이다.
부도독	사고로 인한 도독의 부재시에 도독의 직책을 대신 수행할 인물들을 말한다. 위에서의도독이 될 수 있는 조건에 장군과 편장군이 포함된다. 최대 3만의 군사를 지휘 할 수 있다. 실제 전투를 담당하는 최대의 군단장으로 군사능력과 전투능력이 탁월한 장수를 임명하면 효과를 극대로 볼 수 있다.
선봉	부대의 전진시에는 적과 처음으로 접전도 가능한 전위를 맡지만 후퇴시에는 전 군단의후위를 책임지고 적의 추격을 막는 임무를 지니고 있다. 직책의 조건은 부도독과 같다. 최대 2만의 병력을 지휘 할 수 있으며 부도독 다음으로 전투를 이끄는 요직이므로 역시 전투능력과 군사능력이 어느정도 우수해야만 한다.
군단장	최대 1만명을 지휘하는 직책으로 교위에서 중랑장까지의 계급의 장수가 임관 가능한 직책이다. 군대의 크기가 작은 만큼 전투력은 약하나 이동속도는 반면에 상당히 빠르다. 다만 전투 중 그 소모도가 크므로 수시로 귀환시켜 병력을 재정비 해야한다.

의 병사수를 볼 수 없다. 이는 전투 수행과 국정 수립시 제한된 정보로 인해 앞으로 적의 군사적 행동에 대해 미리 대처하기 어렵고 그 상황에 직면해야만 이를 대처 할수 있어 항상 피해를 수반하게 된다. 따라서 게임을 처음하는 플레이어 어들은 초심자의 모드에서 국정을 수립하는 것이 훨씬 쉽다.

군부

1. 임관 - 무관계열의 여러 관직을 능력에 맞게 일반 장수들을 임명할 수 있다. 군단의 형성시 교위의 직책과 중랑장의 직책을 맡은 장수는 군단의 군단장수가 될 수 있다.

2. 군단 형성 - 게이머가 적에게 공격을 가하거나 수비시 능동적으로 대처하기 위해선 군단의 형성이 필수적이다. 군단의 총 숫자는 10개정도이다. 하지만 군단을 형성 하려면 군단의 각종 지위에 해당하는 직책을 가진 장수들이 있어야 가능하다. 그리고 한 지역내의 군단은 2개 이상 존재하지 못한다. 2개 이상이라면 나머지 하나는 훈련이나 재편성 등의 명령을 그 지역내에 군단이 다 존재하는 이상 내릴 수 없고 단지 출격으로 인해 자리가 빌 경우, 그 자리에 자동으로 채워지며 명령을 받을수 있는 상태가 된다.

3. 병사이동 - 지역간 병사의 이동 명령이다. 병사는 기본적으로 성으로 침입해 온 적을 수비하는 임무를 맡고 있고 더

욱이 군단의 형성에 필요한 군사는 이 명령을 통해 모자라는 병력만큼 다른성에서 이동시켜 군단을 형성한다.

내정부



1. 임관 - 내정부의 관리 임명 명령으로 특히 식료총감은 전투부대의 식량조달과 관계된다. 그러므로 이 말단 부서에 최대한의 인원을 배치하면 그 효율이 극대가 된다.

외교부

1. 임관 - 외교부의 관리를 임관시키는 명령이다. 외교관은 외교능력이 탁월한 이를 임명하고 되도록 부서내에서 높은 관직에 임명해야만 외교활동시 그 효과를 크게 할 수 있다.

더욱이 상대국에서 사신이 왔을 경우 그들의 동맹이나 항복요구 등에 대해 군주는 회의를 통해 그때의 상황에 맞는 의견을 외교관을 비롯한 각부 주무 책임자의 통해 받을 수 있다.

2. 동맹 - 다른 나라와 동맹을 하기 위해 상대국에 외교관을 보내서 동맹이 성립되면 특정지역에 대한 공격의뢰나 갑자

- ①군단명령
- ②관직 체계



기 강력한 적의 침입을 받을 경우 구원병을 요청할 수 있다.

동맹하고 있는 상태에서도 동맹한 상대국을 칠 수 있고, 그 반대로 우리가 동맹국의 침입을 받으면 동맹은 자동적으로 깨진다. 그러나 승룡삼국지에서의 동맹은 게이머의 군사적 우위를 바탕으로 한 상황에서만 지속성이 있다.

3 항복권고 - 다른나라에 항복권고를 하는 것으로 이는 적과 아군의 큰 군사적 차이에서 가능하기는 하지만 항복권고를 받아들이는 군주는 거의 없다. 그러나 이것이 성공하면 아무런 군사적 손실 없이 상대국 영토를 모두 얻을 수 있을 뿐더러 그 수하 장수도 얻을 수 있어 힘들지 않고 지역을 점령하는데 매우 바람직하다.

4 각성설득 - 특별히 따르는 군주가 없는 하나의 독립세력으로 남아 있는 성을 얻고자 할 때 쓰는 명령으로 사신으로 간 신하의 외교능력이 높고 아군이 군사적으로 강대하고 군주의 덕망이 높으면 보다 쉽게 성을 얻을 수가 있다.

5 공격의뢰 - 동맹상태에서 게이머가 지금 칠 지역이 동맹한 지역과 접해 있으면 가능하다. 군사적으로 열세인 상황에서 영토확장의 방법이며 더욱이 우리의 군사적 손실을 줄일 수 있어 상당히 권할 만한 명령이다.

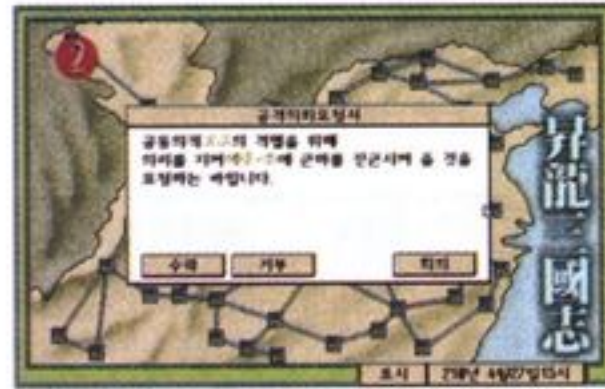


6 구원의뢰 - 게이머가 다른 나라로부터 침입을 받을 경우 동맹상태에 있는 상대국에게 구원병의 요청이 가능하다. 이 명령은 우리의 군단이 그쪽에 수비를 위한 이동시간이 지체되거나 자체의 힘만으로 수비가 불가능할 시에 선택할 만한 명령이다.

참모부

1. 입관 - 참모부에 속하는 관직 임명으로 참군의 임명시 필요한 인재를 이곳에서 얻는 것으로 군 사, 부군사, 광록대부 등에 입관한 장수들을 군단의 참군에 임명할 수 있다.

2 인물정보 - 군주취하의 모든 인물의 전투, 군사, 내정, 외교능력은 물론 지금의 임관된 직위와 상태를 알 수 있다. 따라서 각부의 해당 부서에 맞는 장수 임명 시에는 반드시 이 명령을 통해 장수의 능력에 맞게 임명해야만 각 부서의 효율이 증대된다.



3 정부정보 - 다른 나라의 정부정보를 알려준다. 따라서 군사적으로 열세에 있는 정부를 공격대상으로 선정할 경우에 확실히 필요하고 특정 나라를 공격할 경우 먼저 수도를 공격해야만 그 나라의 운영을 마비시키고 국력을 반감시켜 우리의 공격에 대항할 군단편성을 저지할 수 있기 때문에 중요하다.

병기창

1. 입관 병기창은 새로운 군사들의 장갑 개발에 중요하므로 이곳의 하위부서에 많은 인재를 입관하면 보다 빨리 개발할 수 있다.

무한당

등용은 되었지만 아직 관직에 임명되지 않은 장수의 정보를 알 수 있다. 따라서 각부에 인물 임용시에는 이를 통해 해당 장수의 능력에 맞는 인사를 할 수 있다.



무후사

이 명칭의 유래는 제갈량의 위패를 모시고 있는 사찰의 명칭으로 무양후였던



제갈량을 기려 무후사로 그 이름을 전했다 한다. 특히 사망한 장수의 사망원인에 관한 정보를 알 수 있다.

게임을 쉽게 진행하려면

1. 군사적인 면

수도에서 멀거나 군단이 없는 지역에 있는 성의 방어는 그 성의 예비병력만으로 이루어지고 또 군단으로 방어하는 것 이상의 효과를 볼 수 있다.

더욱이 군단의 편성을 위해선 많은 장교가 필요하므로 성마다 군단을 둔다는 것은 불가능하다. 따라서 성의 예비병력을 늘려 방어에 주력해야 하며 특히 적의 국경을 접한 지역은 군단을 대기시켜 두거나 성의 예비병력을 착실히 증강시켜야한다. 그리고 군단이 없는 방어시에는 순전히 병사의 수에만 관계되므로 적으로부터 방어를 위해서는 적의 군단 병력의 2/3 정도로만 수비하면 된다. 하지만 적의 침공이후 생긴 성의 예비병력 손실을 채우는 것을 잊지 말아야 한다. 더욱이 상대국과 인접한 성의 병력은 충분히 채워 놓아야 한다. 이 게임에서의 동맹 등의 외교 관계는 우리의 군사적 우위를 통해서만이 유지의 지속이 가능하기 때문이다. 그리고 병력의 수급은 그 해의 1월과 7월에 성의 인구에 비례하고 그 지역의 성이 수도인지의 여부에 따라

- ① 동맹의뢰서
- ② 공격의뢰요청서
- ③ 인물의 정보
- ④ 사망장수정보
- ⑤ 전투개시
- ⑥ 전군 총공격





병력의 수가 결정된다.

따라서 내정을 통해 치안을 안정시켜 자국성의 인구를 최대한 늘린다. 군단을 형성하려면 군부의 임관을 통해 중랑장 이하의 무관과 장군급의 무관의 임명이 필요하다. 무관의 임명과 동시에 군단이 형성되면 훈련을 해야 한다.

야전훈련, 산악훈련, 수전훈련인데 대개의 전투가 야전이므로 야전훈련은 필수적이고, 산악훈련은 싸우는 지형에 따

라 있을 수 있으므로 유장의 지역 즉 남동쪽 지역이나 마동의 지역 즉 북쪽의 지역에서 전투하기 해선 산악훈련도 해두는 것이 좋다. 수전은 중부 유표지역이나 손권 즉 남서부의 전투를 위해선 수전도 요구된다. 특히 수전은 시간이 많이 요구되므로 꼭 필요하지 않은 지역에선 하지 않는 것도 좋다. 군단의 이동이나 전투시 피로가 쌓이고 이는 오직 휴식(대기)를 통해 해소되므로 그때그때 휴

식을 시키면서 훈련해야 한다. 전투를 하기 앞서 마지막으로 준비할 것은 피로도가 0인가를 체크해야 한다.

2 내정과 외교적인 면

올바른 내정정책의 수립은 게이머가 통치해야 할 지역과 앞으로 통치하게 될 지역의 치안과 경제성장에 매우 큰 영향을 끼치게 된다. 이것이 제대로 되어야 해당하는 지역에 있는 성의 인구가 늘어

3 관직 설명

궁중	승상	군주 다음으로 막강한 권한을 지닌 지위. 진나라라는 중국 최초의 통일 왕조에서부터 그 기원이 보이고 기록으로 나타나는 대표적인 승상은 한말의 조조와 촉의 제갈량 등이 있다. 따라서 내정과 외교 군사 등 다방면에서 최고의 능력을 가진 이들이 이 관직을 수행 했다고 볼 수 있다.
군부	대장군	군부의 책임자로서 실질적인 군최고 통수권자로 우수한 군사적 식견을 가진 최고의 장수가 이 직책을 수행했다.
	태위	평상시 군의 최고사령관으로 병법에 통달한 문관을 등용하면 좋다.
	태상	군주의 의례나 의식을 담당한다. 군사활동의 전반을 책임지므로 실제 전투와는 거의 무관하다.
	광록훈	구공이라 불리우는 대신직으로 삼공으로 통하는 출세의 지름길이기도 했다. 궁전내부의 모든 일들을 주관하며 성실하고 매사에 곧은 인물이 이 관직에 적합하다. 황제와 가까이 있는 관직이라 발언력이 꽤 높은 편이다.
	어위	황제의 직속군으로 실제 전투시에는 근위군의 수장이 된다. 따라서 최고의 무사가 이 임무를 수행하므로 맹장이라고 불리우던 인물이 이 역할에 적당한 인물이다.
	표기장군	황제나 대장군 같은 고관직의 출진시 군단의 선봉을 일임한다.
	거기장군	황제나 대장군 같은 고관직의 출진시 진의 수비를 담당한다.
	좌장군	통상장군직중에 높은 직책으로 우장군과 병용되어 임명되며 선봉중에서도 선봉으로 적과의 육탄전을 직접수행하는 직책으로 전투력이 우수한 장수가 적당하다.
	우장군	좌장군과 병용되어 좌장군의 역할을 함께 수행하므로 맹장 또는 지장타입의 장수에 적당하다.
	아문장군	통상의 장군과 비슷한 수의 병력을 운용하나 그 역할은 군의 유격대나 척후대로서의 특수한 역할을 수행한다.
장군	실제의 접전을 행하는 장수로 전투의 일선에서 아군을 독려하여 실제전투를 행하는 장수로 그 자신도 상당한 전투력을 겸비해야만 하는 일선 장군 인 것이다.	
편장군	장군을 보좌하여 전투의 일선에서 전쟁을 수행한다. 그리고 장군의 부재나 사망시 이를 대신하는 역할을 수행한다.	
중랑장	고급 장교로 일선 군사와 장군의 교량적 역할을 수행하는 중요한 직책이다.	
교위	하위 장교로 중랑장을 도와 장군의 명령을 실질적으로 행하는 관직이다.	
외교부	사도	외교부를 관장하는 최고 직책으로 황제를 보좌하고 민심을 살피는 최고위 신분이다. 따라서 외교능력과 함께 내정에 있어 탁월한 역할을 수행한다.
	대홍로	대외정책 책임대신으로 외교의 일선에서 실질적인 외교정책의 책임자이다.
	시종	역사적으로 황제의 측근으로서 그 이름이 알려져 있고 더욱이 황제의 보좌역으로서의 역할이 수행됐던 직책이다.

	태복	황제의 이동시에 그에 해당하는 모든 일을 총괄하는 인물로 황실의 예법에 밝은이가 이 역할을 수행했던 것으로 전해진다.
	정위	법률의 집행,업무를 담당하며 사법의 최고 권자로 전부서의 어느 최고 책임자보다도 그 위치가 위에 있어 이들을 감리, 감독할 수 있는 위치에 있다고 할 수 있다.
	사무감찰관	지방행정 담당자 인사 감찰로 정위와 감찰관을 잇는 중간 관리층으로서의 역할을 수행한 직책이다.
내정부	감찰관	사무 감찰자를 보좌하여 실제의 각주무부서의 비리를 색출하거나 감시하는 역할을 수행 했다.
	사공	내정의 최고권자로 과거 어사대부에서 유래된다. 더욱이 황실내의 일까지 관여할 수 있어 그 역할은 왕위 계승에까지 관계된다.
	종정	사공을 보좌하는 역할로 사공의 부재시에는 그 역할을 대신할 수 있는 막강한 직책으로 황제의 측근으로 발언력이 강하다.
	호부상서	호구를 책임지고 있으며 당시의 인구는 군사와 노동력에 직결된다.
	대사농	농정의 최고 책임자로 당시의 경제의 전반이 농사에 의해 좌우된 것을 감안한다면 그 역할은 상당하였음을 짐작할 수 있다.
	식료총감	대사농의 직속으로 전시에는 군량을 담당하고 있고 평시에는 농정을 수행한다.
	소부	각종 기술에 관계되는 개발, 제조의 고위 관직.
	참모부	녹상서사
상서령		녹상서사를 보좌하는 역할로 녹상서사의 부재시 녹상서사의 역할을 수행한다.
상서		국가의 기밀문서를 담당하는 일선 관리로 이들 문서의 보안과 활용이 결정된다.
군사		군대의 운용을 실질적으로 좌우하는 관직으로 실제 전투에서도 장군급 그 이상의 발언권을 가지며 장군들은 이들의 충고를 상당히 반영해 전쟁을 수행해야만 한다.
부군사		군사를 보좌하여 보다 더 나은 전략의 수립에 일조하고 더욱이 군사의 부재시에는 군사로의 역할도 수행해야만 한다.
광록대부		많은 문관들이 역임했던 관직으로 국가의 중대사가 발생했을 시 회의를 주관하며 국가의 방책결정에 어느 정도의 발언력을 가지고 있다.
병기창	집금오	궁중경비를 담당하면서 병기의 개발, 제조를 겸임하는 직책이다.
	무고령	고공령의 지휘를 받아 무기를 생산하고 관리하며 무기의 교환 및 독자적인 무기의 개발을 담당한다.
	고공령	고공령 역시 무기의 생산과 개발을 담당한다.
	사금도위	병기 즉 장갑개발과 질적인 향상에 직접적인 역할을 담당한다.

매년 1월과 7월에 수급되는 병력의 양이 많아지는 것이다.

인구의 증가는 내정의 결실로 나타날 수 있으며 이는 대사농의 경제정책과 종정의 민정정책과 끝으로 소부의 기술력이 결합되어야지만 크게 효과를 볼 수 있다.

또한 내정이 안정되어야 외교의 강력한 수행도 가능하다. 외교는 적과의 동맹을 기본으로 하여 공격의뢰를 하거나 구원병의뢰를 할 수 있으며 이미 안정된 내정조직으로 인하여 막강한 군세를 가지고 있다면 저절로 동맹을 하러오는 상대국들이 발생하게 된다.

따라서 외교부의 인사정책은 되도록이면 내정조직 수립후에 하는 것이 좋겠지만 특별히 외교에 능력이 있는 자가 있거나 역사적인 관직에서 외교를 담당할 인물이 있다면 재빨리 해당하는 관직에 임용해야 한다.

상대국의 외교 사절로 인해 일단 외교적 교역이 이루어지면 게이머는 군주의 입장에서 단순한 승낙, 거부를 떠나 회의를 열어 각 부서의 장들에게 다양한 의견을 통해 외교정책에 대한 정보를 얻어 결정을 해야하므로 더욱 신중한 결정을 내릴 수가 있다.

실제 역사속에서의 관직

관 직 명	인 명
군 주	유비, 유선, 손책, 손권, 조조, 조비
승 상	제갈량, 육손
대장군	위연, 강유, 하후돈, 동탁, 원소
태 위	화흠, 만총, 등애
태 상	두충, 허자
광록훈	관녕
어 위	정욱
표기장군	마초
거기장군	장비, 등지, 장합
좌장군	제갈근, 원술
우장군	정봉, 악진, 서황
장 군	관우, 조운, 황충, 손건, 윤관, 이적, 이엄, 왕평, 장소, 노숙, 주태, 감녕, 하후연, 장료, 우금, 이진, 방덕, 왕기, 유표, 여포, 공손찬, 장노, 유장, 도겸
편장군	주유, 진무
중랑	동화, 허저
사 도	왕랑, 종희
사 공	곽가, 제갈탄
대사농	왕수
녹상서	사장완
상서령	법정, 유파, 비시, 순유, 모개
상 서	엄준
군 사	양의
부군사	방통
광록대부	순욱

게임의 진행시 영향을 주는 것

- ① 지진 - 지진의 발원지가 표시됨과 함께 화면의 전체적인 진동으로 표시
- ② 화재 - 발생하는 지역과 인근지역에 퍼질 수 있다.
- ③ 회오리 - 발생하는 지역과 인근지역에 퍼질 수 있다.
- ④ 역병 - 발생하는 지역과 인근지역에 퍼질 수 있다.
- ⑤ 인구유출-치안이 제대로 이루어지지 않은 경우 그 지역의 주민들이 다른 군주가 지배하는 지역으로 도망친다.
- ⑥ 수하장수들의 병사/사고사(낙마, 암살, 익사)/자연사 - 맡고 있던 직책을 더 이상 수행할 수가 없다. 직책의 공백을 막기위해 후임을 빨리 정하는 것이 좋다.
- ⑦ 장갑의 발명 - 아군의 피해를 현저하게 줄일 수 있다. 그리고 공격력도 상승된다.
- ⑧ 폭정으로 인한 신하들의 집단 탈출 - 게이머가 내정 등 각 주무부서의 임명에 신경을 쓰지않고 오로지 군단만을 편성하여 전쟁에만 몰두하는 등의 편협한 정치행태가 가져오는 현상으로 게이머측의 행정적 마비를 초래하



고 휘하 장수의 충성도를 반감시킨다.
 ⑨ 폭정으로 인한 타국신하들의 집단 투항

게임을 마치고 나서

삼국지라는 게임은 우리에게 너무나도 친숙한 게임으로 그동안 수많은 아류작과 함께 최고의 히트작도 나왔다. 그럼에도 불구하고 지금까지 느끼고 보아왔던 삼국지와는 다른 느낌의 새로운 삼국지가 RON이라는 제작사에서 탄생하였으며 우리에게 성큼 다가왔다. 기존의 쟁쟁한 게임들 속에서 경쟁하기란 여간 어려운 일이 아니겠지만 필자는 이 게임이 전략 시뮬레이션에서 좋은 반응을 보일 것이라 생각한다. 리얼타임 방식이면서도 군단 전투의 세부사항까지 조정할 수 있다는 점이 게이머들을 매료시킬 것이다.



초대군주 유비
 통일시의 군주 유비



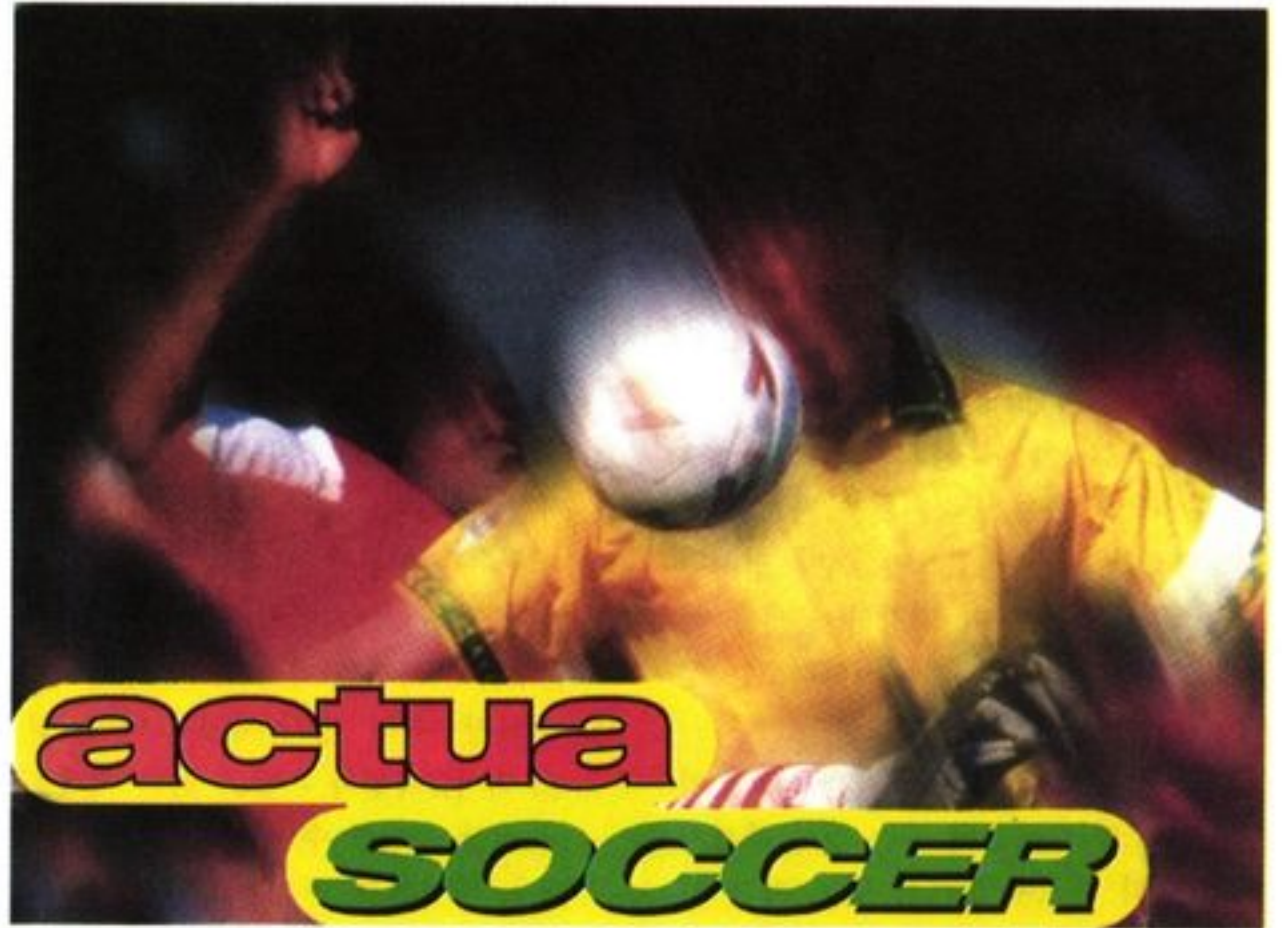
통일시 대장군 대장관 관우





액츄어 사커 (ACTUA SOCCER)

장르	스포츠 시뮬레이션
제작사	그렘린
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상 키보드,조이스틱 지원
발매일	12월에정
가격	미정
문의처	쌍용(02-270-8438)



최 근의 PC 게임의 추세를 보면 가장 먼저 CD ROM을 이용한 게임의 고용량화가 눈에 띈다. 다음으로는 비약적으로 발전한 그래픽과 사운드를 들 수 있다. 그래픽만 해도 얼마전 평면상의 2차원 그래픽이 전부였지만 여러가지 기술을 사용하며 화려한 3차원 그래픽을 선보이고 있다.

그렘린 인터랙티브(이하 그렘린)가 액츄어 시리즈의 첫번째 작품으로 제작한 액츄어 사커는 바로 이러한 최근 게임의 추세를 그대로 반영하고 있다.

일단 CD ROM을 충분히 활용한 볼거리가 많은 게임이다. 제작진의 제작 과정을 동영상으로 담았고 폴리곤을 사용한 3차원 그래픽과 경쾌한 사운드가 눈과 귀를 즐겁게 해준다.

게임의 내용

액츄어 사커에는 한국을 비롯한 44개의 대표팀이 출전한다. 특히 영국의 축구 선수인 크리스 우즈, 앤디 신턴 등이 계

임 제작 작업에 참여하였다.

액츄어 사커에 등장하는 선수들은 이들을 바탕으로 한 리얼 타임 모션 캡처 기술로 창조되었다. 모두 100여개의 모션 캡처 화면을 선보인다. 한국 대표팀의 경우 94 미국 월드컵에서 선보인 파란색 유니폼을 입고 출전한다.

오렌지 군단으로 불리는 네덜란드는 오렌지 유니폼을 입고 출전하는 등 각 대표팀의 유니폼의 색깔이 인상적일 만큼 잘 반영되어 있다. 선수 명단도 94 미국 월드컵을 바탕으로 한 듯한 느낌을 준다. 한국 대표팀의 경우 94 미국 월드컵에 출전했던 선수들이 출전한다. 경기에 들어가서 영국의 축구 해설가가 나레이트한 슈팅 찬스에서 외치는 고정운,홍명보,서정원 등의 이름을 들을 수 있다. 전체적으로 화려한 그래픽과 사운드 그리고 빠른 스피드가 돋보인다.

액츄어 사커의 가장 뛰어난 점은 바로 다양한 카메라 앵글이다. 마치 TV에서 축구 경기를 보는 듯한 상황에서 게임을 즐길 수 있다.

게임의 진행

경기 방식

FRIENDLY(친선), LEAGUE(리그), CUP(컵), PRACTICE(연습)가 있다.

게임 중 F1을 누르고 F1-F4를 누른다.

F1 재생(REPLAY)	몇 초 전 경기 화면을 다시 보여준다
F2 교체 (SUBSTITUTION)	선수를 교체한다. 교체 요청은 아무 때나 할 수 있지만 실질적인 교체는 골킥 등의 상황해서 교체된다
F3 포메이션 (FORMATION)	팀마다 차이는 있으나 4-3-3 등 다양한 전술을 구사할 수 있다
F4 취소(CANCEL)	

친선과 연습은 단일 경기로서 게이머가 임의로 2개의 팀을 선택하여 경기를 한다. 리그와 컵은 토너먼트로서 게이머가 하나의 팀을 선택하여 다른 팀과 대항을 하는 경기이다. 특히 그룹로 나뉘어져 실력을 겨루는 리그 방식은 이전의 축구 게임들과는 다른 색다른 맛을 보여준다.

리그전(LEAGUE)

56개의 대표팀을 세계 랭킹에 따라 4개의 그룹으로 나눈 다음 각 그룹 내에서 실력을 겨룬다.

게이머는 44개의 대표팀 중 한 팀을 선택할 수 있다. 각 그룹마다 14개의 팀들이 팀당 26경기를 치른 다음 성적에 따라 상위 그룹으로 올라가거나 하위 그룹으로 내려가게 된다. 그룹은 최상위 그룹인 A그룹부터 최하위 그룹인 D그룹까지 있다. A그룹에는 브라질, 이탈리아 등과 같은 세계 최강의 팀들로 이루어져 있다.

다소 아쉬운 현실이지만 일본이 B그룹에 속해있고 아시아의 맹주 한국이 C그룹에 속한 걸로 봐서 아무래도 현재의 FIFA 랭킹을 토대로 게임을 제작한 듯 싶다. 시뮬레이트 결과 C그룹 내에서는 한국 대표팀을 견제할 만한 팀이 없었고 다음 시즌에서 한국 대표팀은 B 그룹으



로 올라갔다. B그룹의 일본은 주로 하위에서 머물렀지만 C 그룹으로 내려가지는 않았다.

컵(CUP)

컵에서는 아쉽게도 한국 대표팀을 선택할 수 없다.

모두 32개의 대표팀이 출전하여 토너먼트로 우승을 가린다. 아시아에서는 사우디 아라비아만 출전한다. 리그와는 달리 연장전과 승부차기가 있다.

플레이어의 수

최대 4명까지 동시에 게임을 즐길 수 있다. 네트워크에서는 최대 20명까지 동시에 네트워크 플레이를 할 수 있다.

게임 모드

시뮬레이션(SIMULATION) 모드와 아케이드(ARCADE)모드가 있다.

환경설정(EMPRONMENT)

주로 액츄어 사커의 그래픽과 사운드 부분을 다룬다.

처음의 디폴트 값은 액츄어 사커가 CPU와 그래픽 카드의 속도를 판단하여 정한다. 상황에 따라서 환경 설정이 경기의 변수를 가져다주므로 일단 게임을 처음 하는 플레이어라면 디폴트 값으로 게



임을 하는 것이 좋다. 환경 설정에서는 카메라 앵글을 설정할 수 있다.

무려 7가지의 카메라 앵글이 준비되어 있다. 플레이어로서는 화면 상의 변화가 다양하므로 앵글에 따라 경기가 쉬워질 수도 어려워 질 수 있다. 디폴트 값인 와이어를 권장한다.

커스터마이즈(CUSTOMIZE)

코치와 선수 등의 팀 데이터를 에디트한다.

매치 셋업(MATCH SETUP)

오프사이드, 선수 교체, 프리킥, 경기 시간, 심판의 경고 등 경기의 세부적인 부분을 설정한다.

컨트롤(CONTROLS)

액츄어 사커를 실행하려면 마우스가 있어야 하지만 경기를 하는 데는 필요하지 않다. 키보드와 조이스틱을 지원한다.

방향 컨트롤과 슈팅 및 패스 컨트롤을 지원한다.

세이브 & 로드(SAVE & LOAD)

리그와 컵에 한해 게임 내용을 저장, 로드한다.

스타트(START)

게임을 시작한다.

힌트와 팁

게임의 구성은 시뮬레이션화 되어 있지만 게임의 조작이 간단하기 때문에 게이머의 입장에서는 아케이드의 성향이 짙다.

컴퓨터가 골키퍼를 비롯한 선수들의 위치 선정을 자동으로 해주고 플레이어는 방향 컨트롤과 슈팅, 패스만 잘하면 된다. 선수에 따라 8가지의 기술 레벨이 있다고 하지만 이것조차 컴퓨터에 의해 플레이된다. 게이머에 의한 다양한 전술을 구사할 수 없다는 점이 아쉽다. 일단 게임을 쉽게 하려면 게이머의 스타일에 맞는 카메라 앵글을 선정해야 한다. 골을 넣으려면 확실하고 짧은 패스로 페널티 에어리어에 대각선으로 진입해서 슈팅을 하면 쉽게 넣을 수 있다.



배틀 비스트 (Battle Beast)

장르	액션
제작사	7th Level
유통사	LG소프트
시스템 요구사항	486이상/ 램 4메가이상/ 사운드 블래스터 호환/윈도우3.1이상
발매일	발매중
가격	33,000원
문의처	LG소프트(02-3459-5835)



프롤로그

게이머는 이제 악당 토드맨(Toadman)에 의해 점령당해가는 도시를 구하기 위한 화이터가 된다. 매일매일 신문지상에는 토드맨의 부하들이 시민을 공격하는 행위가 보도되고, 도시와 학교, 병원, 집안 구석구석 모두 더 이상 안전한 곳이 없다할 만큼 토드맨의 부하들(선글라스를 쓴 개구리)이 장악하고 있다. 게이머는 때로 귀여운 인형으로 때로는 무서운 배틀 비스트가 되어 토드맨의 야욕으로부터 시민들을 구해내야 한다.



게임의 소개

배틀 비스트는 만화가 재미있게 가미된 윈도우용 액션 게임이다. 이 게임에서 가장 두드러진 점은 방대한 용량에 맞게 모든 화면을 애니메이션으로 처리했다는 것이다.

게다가 각 인형들의 여러가지 재미있는 표정은 폭소를 자아내게 한다. 그리고 중간중간에 나오는 비주얼화면은 게임을 더욱 즐겁게 한다.

캐릭터는 모두 6명이며 자신이 원하는 캐릭터를 고를 수 있다. 1인용과 2인용 모두 선택할 수 있고 1인용 플레이를 할 때에도 다른 격투 게임과는 달리 원하는 적 캐릭터를 고를 수 있다. 그리고 이 게임은 모뎀을 통한 네트워크(Network)플레이를 지원하기도 한다.

게임의 시작

인스톨의 종류가 몇가지 있는데 전체 화일을 모두 인스톨하는 것과 중요한 데이터만 인스톨하는 것 그리고 마지막으로 게임의 아이콘과 기본적인 텍스트만 인스톨 하고 나머지는 CD-ROM으로 부터 읽어 오는 방법이 있다. 하드기가 많이 남아있다면 전체 인스톨을 권하지만 하드의 용량이 얼마 있지 않다면 기본적인 것만 인스톨해도 게임 진행은 무방하다. 전체 인스톨은 총 120Mb의 용량을 필요로 한다. 인스톨이 끝나면 배틀 비스트의 메뉴창 하나가 생긴다. 여기서 배틀 비스트 아이콘을 선택하면 게임으로 들어가게 된다.

게임 설명

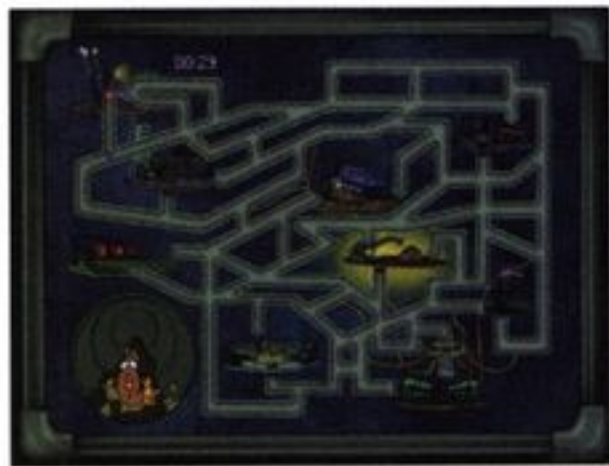
게임에 들어가면 토드맨에게 시민들이

공격받고 있는 화면이 나온다. 이 화면은 게임을 시작할 때마다 매번 재미있게 바뀐다. 이 화면이 끝나면 신문이 보이는 화면이 나오는데 제일 왼쪽에 있는 그림을 선택하면 토드맨이 시민을 공격하는 화면을 다시 볼 수 있다. 그리고 중간의 군인을 선택하면 간단한 팁과 캐릭터 설명을 들을 수 있다. 제일 오른쪽의 배틀 비스트 이미지를 선택하면 본격적인 게임으로 들어가게 된다.



우선 1인용인지 2인용인지 선택한다. 그 다음 적 캐릭터를 선택하고 워(war)를 누르면 화면이 바뀌며 장난감 공장이 보인다. 공장에서 인형을 생산하는 도중 기계 작동의 문제때문에 이상한 인형이 만들어 지게 되는데 이것이 바로 게이머가 선택한 배틀 비스트가 되고 하수구로 떨어진다. 여기서 이 게임의 독특한 특징이 나타나는데 하수구에 떨어진 배틀 비스트는 자신이 원하는 지역에서 격투를

할 수 있다. 즉 하수구를 이동해 다니며 원하는 지역으로 가면 되는 것이다. 지역은 모두 8개가 있으나 선택 가능한 지역은 6개뿐이다. 이제 커서키로 배틀 비스트를 움직여 원하는 지역으로 이동한다. 원하는 지역에 도착하면 게이머가 선택한 배틀 비스트가 변신하지 않은 모습으로 하수구에서 튀어 나오며 적 배틀비스트도 같이 나온다. 가끔 적이 늦게 나올 때가 있는데 이는 게임의 버그가 아니라 게이머가 먼저 격투지역을 선택했기 때문이다.



여러 지역을 이와같이 돌아다니며 게이머가 선택한 적 배틀비스트와 싸워 이기게 되면 토드맨이 있는 곳으로 가게 된다. 토드맨이 있는 곳에 처음 도착하면 토드맨이 피아노로 음산한 음악을 유유

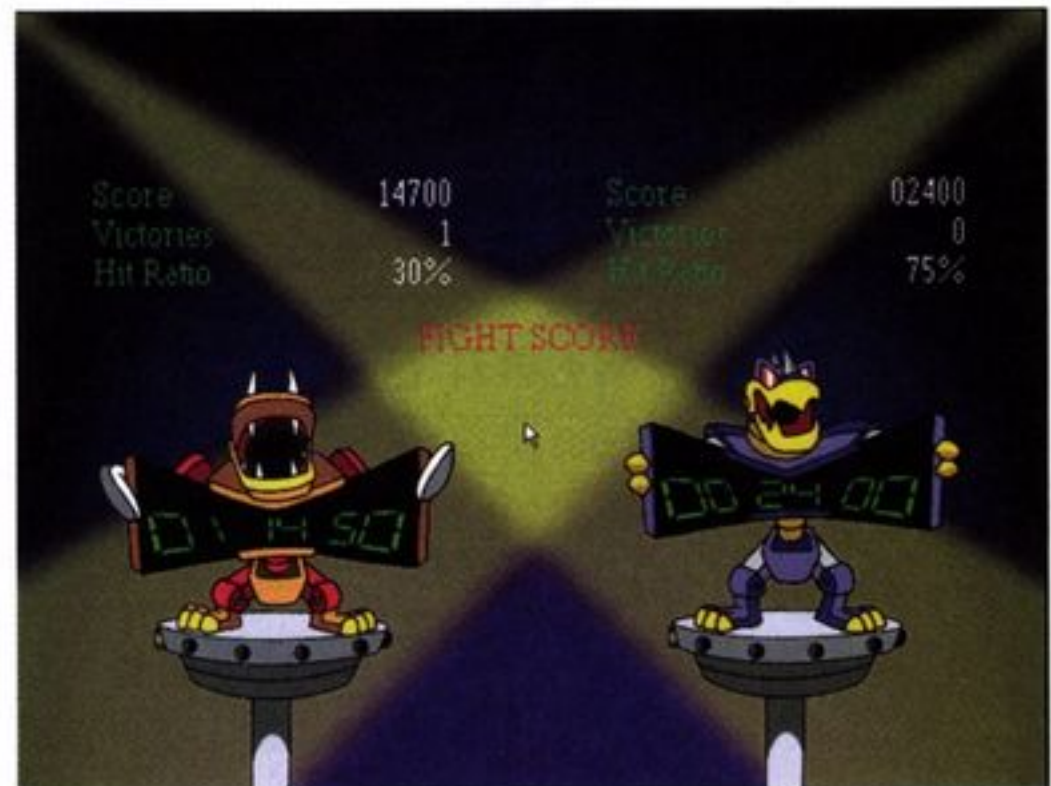
히 치고 있는 모습을 볼 수 있다. 그리고 주위에는 선글라스를 쓴 개구리들이 누워 자고 있는데 여기서는 변신이 안된다. 따라서 개구리들을 공격하려면 발 버튼을 두 번 눌러 무기를 켜 다음 그것으로 개구리를 공격해 터뜨려야 한다. 얼마간 그렇게 하다보면 토드맨이 도망치는데 곧바로 그를 따라가도록 한다. 토드맨을 따라가면 개구리를 만드는 공장에 오게 된다. 여러 마리의 개구리가 게이머를 공격해 오면 무기를 들고 개구리들을 터뜨리다 보면 토드맨이 다시 나타나 흥칙한 개구리로 변신을 한다(개구리에게 공격 받아 줄어드는 에너지는 다시 채워지지 않는다). 역시 마지막 보스인 만큼 상당히 파워가 세고 수비력도 좋으므로 주의해야 한다

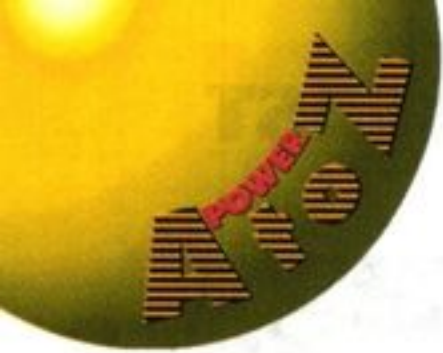


옵션 설명



난이도 (Difficulty)	몬도 위니(Mondo Weenie), 터프 가이(Tough Guy), 몬도 터프 가이(Mondo Tough Guy)중에서 오른쪽으로 갈수록 난이도가 높아 진다	
옵션(OPTION)	Controller	키보드와 조이스틱중 원하는 것을 택할 수 있다
	Customize Keyboard	사용되는 키를 재정의할 수 있다
	Energy Units	에너지바의 크기를 선택할 수 있다
	Auto turnaround	적과 마주보는 위치가 바뀌었을 경우 자동으로 캐릭터를 적과 마주보게 해준다
	Way cool sounds	하수구를 지날 때 효과음을 on/off한다
	Fight sounds	전투시 나는 효과음의 on/off
	Music	배경음악의 on/off
	Background Animation	배경 그림의 애니메이션 on/off
	Special FX Animation	특수 애니메이션 on/off
	Time limit	전투시간을 30초에서 2분30초까지 선택할 수 있으며 무한대(unlimited)도 가능하다
Reset	설정된 환경을 재설정한다	
점수(Score)	전투 기록점수를 보여준다	
부트캠프 (Bootcamp)	게이머가 원하는 지역을 하수구로 이동하지 않고 바로 선택하여 전투를 할 수 있다	





캐릭터 설명

스파티큐스(Sparticus)
배틀 비스트 캐릭터 중 가장 평범한 캐릭터이다. 변신하기 전의 이름은 스파키(Sparky)로 귀여운 강아지의 모습이다. 그러나 변신을 하면 사나운 로봇개의 모습이 된다. 스파키의 모습일 때 장난감 펀치와 나무 망치로 적을 공격할 수 있다.



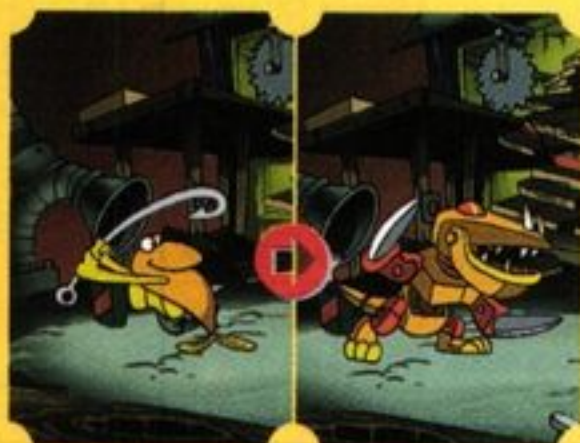
베미안(Vemian)
튼튼한 꼬리를 가진 베미안은 작은 악마로 불리우기도 한다. 꼬리의 위력은 상당히 세 웬만한 적들은 한방에 보낼 수 있을 정도이다. 변신하기 전의 이름은 버민(vermin)으로 들쥐의 모습을 하고 있다. 이때는 쇠를 다듬는 줄로 적을 공격할 수 있다.



토쿠다(Torkuda)
6명의 캐릭터 중 유일하게 날개를 갖고 있다. 날개 달린 익룡의 모습을 하고 있는데 다른 캐릭터와 달리 공격할 때는 그 모습이 바뀐다. 변신한 후의 무서운 모습과는 달리 변신하기 전에는 통통한 꼬마곰처럼 귀엽게 생겼다. 변신전의 이름은 토어(Tor)로 알려져있다. 이때는 코의 빨에서 나오는 쇠망치로 적을 공격한다.



쿨라페시(Kulapesh)
날카로운 팔로 적을 자르는 쿨라페시는 스피드 또한 빠르다. 게다가 뒷배경에 물이 있으면 좀 더 힘이 강해진다. 변신하기 전의 이름은 쿨리(Kuli)로 물고기의 모습이다. 물고기 모습에서는 쇠망치로 적을 공격한다.



나세이터(Nasator)
괴력의 이빨을 가진 나스터. 킬러라고 불려진다. 상당히 신경질적인 면이 보이는 이 캐릭터의 변신하기 전의 모습을 보면 그 신경질적인 모습과는 전혀 다름을 알 수 있다. 변신하기 전에는 귀여운 꼬마 공룡의 모습이며 이 때 이름은 닉키(Nicky)이다. 아기들이 쓰는 젓병을 야구 방망이 휘두르듯 공격한다.



모덴(Morden)
얼굴과 몸의 구분이 애매하다. 변신한 후에는 마치 멧돼지라고 착각할 정도로 멧돼지와 모습이 흡사하다. 그러나 변신하기 전의 모습은 거북이의 모습이다. 이때 불리우는 이름은 모타이(Mortie)로 자신의 등껍질을 막대에 꽂아 적을 공격한다.



공격키 설명

각 캐릭터의 공격버튼은 모두 동일하다	
펀치버튼: 1	킥버튼: 2

변신하기 전

하이 히트(High Hit)	1 + → 또는 ←
로우 헤드 버트(Low Head Butt)	2 + → 또는 ←
토글 웨폰(Toggle Weapon)	2를 두번 연타
해머 하이(Hammer High)	무기를 든 상태에서 1 + → 또는 ←
해머 로우(Hammer Low)	무기를 든 상태에서 2 + → 또는 ←
해머 어웨이(Hammer Away)	무기를 든 상태에서 1 + ↑
에너지 그랩(Energy Grab)	격투지역 주위에 있는 아이템 획득할 때 사용 2 + → 또는 ←

변신 후

하이 펀치(High Punch)	1 + → 또는 ←
로우 킥(Low Kick)	2 + → 또는 ←
어퍼컷(Uppercut)	1 + ↑
라운드 하우스(Round House)	2 + ↑
레그 스위프(Leg Sweep)	2 + ↑
유즈 웨폰(Use Weapon)	2 + → 또는 ←

전투 지역 설명

엘리(The Alley)



폐쇄된 공장의 뒷마당. 이 지역은 공장
과 철조망으로 둘러 싸여있고 아무도 보
는 사람이 없어 격투를 하기에는 안성마
춤이다.

정크야드(The Junk Yard)



폐차장으로 주위를 둘러보면 부서진
차들이 아주 많이 눈에 띈다. 주위의 산
처럼 쌓인 폐차들이 칙칙한 조명과 어루
어려 음산한 분위기를 내는 곳이다.

베이스먼트(The Basement)



주택의 지하에 있는 보일러실이다. 보
일러에서 뜨거운 김이 솟아오르므로 격
투시 데미지가 있을 수 있으니 주의한다.

스위(The Sewer)



도시의 오물들이 모여드는 하수구이다.
주위를 둘러보면 여러 개의 굵은 하수구
파이프가 보인다.

럼버야드(The Lumber Yard)



합판을 쌓아두는 목재소로 나무를 자
르는 동큰톱이 가끔 튀어나와 데미지를
입힐 수도 있다.

레일 야드(The Rail Yard)



화물열차가 모여있는 지역이다. 화면뒤
로 여러 대의 화물열차가 보인다. 역시
칙칙한 조명과 함께 음산한 분위기를 풍
기는 지역이다.

레이(The Lair)



토드맨과 그의 개구리들이 모여 있는
곳으로 이곳에서는 격투라기 보다는 두
더지잡기식 게임을 하게 된다. 오르간과
소파가 있는 방으로 커다란 오르간이 눈
에 띈다.

랩(The Lab)



마지막 격투 지역인 연구실이다. 주위
에는 곧 만들어질 개구리들이 둥그란 유
리관 안에 들어있는 것이 보인다.

게임을 마치고

미국식 스타일 만화의 모습을 보여준
게임이다. 상당히 코믹한 캐릭터들의 행
동과 여러가지 다양한 격투 패턴, 게임의
중간중간에 나오는 재미있는 비주얼화면
그리고 리얼한 효과음들은 게이머들은
게임으로 끌어들이기에 충분하다. 그러나
용량에 비해 얼마 안되는 캐릭터의 수와
다른 격투게임과는 달리 보스를 만나기
전까지는 항상 같은 적과 싸워야 된다는
것이 흠으로 남는다. 게다가 캐릭터별로
특징있는 기술이 없어 게임의 재미를 반
감시켰다.





라스트 가디언 -수향의 수호자-

장르	시뮬레이션 RPG
제작사	안진
유통사	디지털위 엔터테인먼트
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	12월 예정
가격	미정
문의처	디지털위 엔터테인먼트(02-3443-5877)



야수의 신 '카듀로스'와 창신신 '에리우스'는 수인의 창조주이며 수호자였으나 끝없는 전쟁을 치렀다

어떠한 마법으로도 볼 수 없는 머나먼 시대. 어느 혹성인지 또 신이 만들어낸 깊은 곳의 끝인지 어느 누구도 알 수 없는 세계에서 인류는 금속과 빛이 교차하는 문명을 만들어 갔다. 그러나 인류의 타락에 의한 것인지 아니면 과도한 문명발달을 용서 못한 신의 재판인지 인류는 자취를 감춰 버렸다. 그러나 마치 사라졌던 자들이 환생한 것 처럼 어디에서 부터인지 모를 짐승인간이라 불리우는 자들이 모습을 드러냈다. 인간의 모습을 한 채 자연속에서 짐승과도 같은 생활을 하는 그들은 상호간의 천적, 자연 재해와 싸우면서 이전과는 다른 문명 사회를 만들어 가고 있었다. 검과 마술 등 문화의 유산이 조화된 문명을 이루어 갔다. 이때를 향룡기. 문명 시대의 후예들은 지금의 시대를 이렇게 부른다.

그 후로 얼마나 많은 시간이 흘렀을까- 새로운 시대의 젊은이들이 이상향의 시대를 잃어버릴 즈음 이 세계에는 전쟁



이 일어났다. 수인들이 싸우는 전장에서 두 신의 이름이 외쳐지고 있었다. 야수의 신 '카듀로스'와 창신신 '에리우스'. 두 신들은 수인의 창조주이며 위대한 수호자이기도 했다. 수인들은 마치 전장에서 흘린 피를 자신들의 신들에게 바친다는 생각으로 전장에서 피를 흘렸다. 기나긴 세월속에 두 세번씩 반복되는 신을 위해 싸우는 전쟁은 수인들 사이에서 끊임없이 일어났다. 카듀로스가 승리하여 에리우스란 이름이 사라졌던 시대도 있었다. 그러나 기원 2000년경 간호신 '튜폰'이 나타나 1700년간의 싸움을 거치면서 그녀의 명성이 카듀로스를 이긴 것이다. 약 300년 후인 기원 402년 현재 세계의 야수들의 대다수가 여신 튜폰을 위대한 신으로 숭배하고 있다. 빙하기에 살아 남은 자는 말한다.

'새로운 신이 나타나 세계는 또다시 전란에 휩싸일 것이라고.'

▶ 시나리오

네번째 전쟁이 종결되고 300년이란 시간이 흘렀다. 서쪽 세계라 불리우는 대륙에서는 몇종족의 수인들이 자신들의 수호자를 숭배하며 일상적 삶을 살고 있었다. 어떤 종족은 자기들의 문명을 보호하기 위해 교역을 일절 단절하고 어떤 종족은 질서와 평화를 외치며 변경의 작은

부족을 통합하여 하나의 대국을 만들어 갔다. 모든 종족이 손을 잡은 일은 없었지만 그래도 서로를 시기하지 않고 세계의 번영을 외치며 평화롭게 보내고 있었다. 태양이 떠오르고 그들 수인들이 자신의 일에 충실하고 있을 때 서쪽세계 대륙이 갈라질 정도의 대지진이 일어났다. 대지진은 수차례에 걸친 작은 지진을 남기고 바로 조용해졌지만 그 후 대륙의 아래에서 알 수 없는 유적들이 발견되었다. 그러나 지진에 의한 피해로 유적을 발견하게 된 수인들이었지만 복구작업에 급급하여 유적의 존재에 대해서는 생각하지 못했다. 이때 사람들은 생각지도 못했던 유적에 잠재워진 그 무언가가 각자의 미래와 관계되어 있다는 사실을-

그동안 수인들은 이 세계가 번영을 누리는 일도 그 이유에 대해서도 생각치 않으며 지금까지 살아왔던 것이다.



태양이 떠오르고 그들 수인들이 자신의 일에 충실하고있을때 서쪽세계 대륙의 땅이 갈라질 정도의 대지진이 일어났다.

▶ 게임의 시작

처음부터 시작하려면 스타트(Start)를 고른다. CONTI는 컨티뉴(Continue)의 약자로 하던 게임을 이어서 할 때 고른다. 그리고 각 면마다 있는 이벤트를 보려면 이벤트(EVENT)를 고르고 스테이지(STAGE)를 고르면 자신이 원하는 장의 전투를 할 수 있다.

혹성인칭
신이 만들어낸 깊은곳의 끝인칭
어느 누구도 알수없는 세계에서



▶ 인물소개



레젝
20세 남자로 위익족의 검사이다. 막센과 절친한 사이로 그와 함께 고대 유적을 찾아다니며 트레저 헌터를 하고 있다. 또한 그는 요이리아 할멈의 손자이기도 하다. 동방 오타크의 기를 지니고 있는지 검기에도 동방의 기술을 사용한다.



막센
21세 남자로 위익족의 빙사마도사이다. 위익족은 원래 마력이 없음에도 불구하고 그는 마력을 갖고 태어난다. 여자를 상당히 밝히는 것 같지만 의외로 순수한 모습을 가진 청년이며 매사를 즐겁게 보낸다. 빙사계 마법을 사용한다.



바디오
나이를 알 수 없다. 왜냐하면 바디오는 2000년 이상 세계도처를 돌아다니며 튜폰의 사상을 전도한 선도사이기 때문이다. 그래서 많은 사람들로 부터 추앙을 받고 있다. 그는 또한 신호족에서 유일하게 살아 남은 자이다. 치료마법과 소생마법을 사용한다.



시스티
20세의 여자로 튜폰의 명을 받아 디스크를 찾으러 돌아다닌다. 모든 적들의 표적이 돼 항상 문제가 끊이지 않는 여자이기도 하다. 게다가 나중에 자신이 튜폰에 의해 만들어졌음을 알게 되는 비운의 여성. 화염계 마법으로 적을 공격한다.



미리아나
바디오의 딸로 바디오와 같은 신호족이며 대원들 중 가장 나이가 어리다. 그녀는 게임 초반에 만날 때는 귀여운 소녀의 모습이지만 게임 후반에 가면 성숙한 여인의 모습으로 나타난다. 그녀는 강력한 번개마법을 사용한다.



알가스
투웅족의 남자로 이리안과 남매지간이다. 원대한 포부를 가지고 마을을 떠나 여행을 하던 도중 일행을 만나게 된다. 치료계 마법과 전투 모두에 능한 남자로 아주 유용한 캐릭터이다.



비리네스
은족의 고고학자. 자신의 교수가 알아내려 했던 디스크의 비밀을 조사하기 위해 히피스탄의 대헌자를 만나러 갔다가 일행과 합류하게 된다. 고대유적지에서 발견된 총을 사용하며 마법은 사용하지 못한다.

▶ 서장 - 선택 -

게임이 시작되면 주인공들 중 한명인 바디오가 요이리아 할멈을 만나러 간다. 그는 자신이 얻은 녹슬지 않는 금속판에 대해 할멈에게 묻는다. 할멈은 별로 중요한 물건이 아닌것 같다며 어떻게 구해게 되었는지 묻는다.

바디오는 자신이 튜폰의 사상에 대한 포교활동을 하던 도중 마을 촌장의 딸이라는 소녀로부터 받았다고 그 마을이 이것때문에 외부의 적으로부터 위협을 받게 되었다고 소녀가 말한 것을 얘기해준다. 덧붙여 촌장이 디그자르드 신을 숭배하는 자들이 쳐들어 온다고 말했다고 얘기한다. 할멈은 잠시 생각을 하다 창문을

바라보며 자신의 손자(레젝)가 아직 돌아오지 않았음을 깨닫는다. 손자가 어디에 갔는지 묻는 바디오에게 레젝은 얼마 전에 생긴 고대유적에 유물을 찾으러 갔다고 말한다. 고대유적이라는 말을 듣자마자 바디오는 그곳이 어딘지 묻고 유적지로 달려나간다.



유적지에서 도착한 레젝과 막센. 막센은 유적지의 커다란 문을 보며 탄성을 지른다.

그리고는 작은 철사로 문을 열고 자신의 실력을 자랑하지만 레젝은 자동문이 전원이 끊어져 열린 것 같다며 막센의 말을 일축해버린다. 문안으로 들어가면 금방이라도 무너질 것같은 석실이 보인다. 레젝은 눈앞에 제단에서 반짝이는 물체를 보고 막센과 그곳으로 간다. 그곳에는 먼지 쌓인 이상한 광택의 금속판이 있는데 막센과 레젝이 이 금속판이 무엇인지 얘기하고 있는 도중 비마의 남자(세큰다비)가 문안으로 들어온다.

세큰다비는 살고 싶으면 그 금속판을 내놓으라며 위협을 한다. 막센은 레젝에게 그냥 쥐버리고 가자고 하지만 레젝은 저렇게 위협을 하며 금속판을 가지려 하는 것은 중요한 것이기 때문에 도망가자고 말한다. 레젝과 막센이 도망가려 하자 세큰다비 뒤에 서있던 시간조정자(로렐라이)는 레젝과 막센 주위의 시간을 멈추게 한다.

막센과 레젝이 움직이지 못하고 있을 때 세큰다비는 금속판을 가지려고 한다. 이때 간신히 이 마법을 풀은 레젝과 막센은 칼을 빼들고 공격태세를 갖추지만 세큰다비는 자신이 이러한 조무라기들까지 상대할 수 없다며 마법으로 괴물을 소환해 놓고 사라져 버린다.



1 면

첫 전투이다. 별로 어렵지 않으니 천천히 전투방법과 각 아이콘에 대한 기능을 배우도록 한다. 목표는 화면에 보이는 3마리의 괴물이다. 괴물을 모두 물리치고 나면 세큰다비가 다시 나타나 자신이 직접 상대해 주겠다고 한다. 뒤에 서있던 로렐라이는 막센의 마법이 꽤 강해보였

- ① 금속판
- ② 포교 활동중인 바디오
- ③ 세큰다비



다며 그를 먼저 해치우는 것이 좋겠다고 한다. 세큰다비는 막센에게 무차별 공격을 가해 막센이 쓰러지면 레젝이 부상당한 막센을 끌어 안는다. 이때 할멈의 집을 나섰던 바디오가 유적지에 도착한다. 그는 눈앞의 장면을 보고 뒤에 서있던 로렐라이를 인질로 잡아버린다. 이때 로렐라이는 바디오 주위의 시간을 멈추게 하고 순간 세큰다비가 바디오를 공격해 로렐라이를 구해낸다. 이에 화가난 바디오는 자신의 마법으로 로렐라이의 마법을 깨고 일어나 공격할 태세를 갖춘다. 로렐라이가 아무래도 빠져나가는 것이 좋다고 세큰다비에게 말하자 그는 바디오를 밀치고 로렐라이와 함께 달아나 버린다. 바디오는 막센에게 다가가 지금은 응급치료밖에 할 수 없다며 요이리아 할멈의 집에 자신의 치료기구들이 있다고 말한다. 바디오와 레젝은 부상당한 막센을 데리고 할멈의 집으로 내려가 바디오가 막센을 치료해준다. 막센이 일어나 유적지에서 있던 일에 대해 얘기를 할 즈음 밖에서 소리가 들려 나가보니 막센과 레젝, 바디오, 요이리아 할멈이 이상한 짐승들이 공격해 온다고 말한다. 막센과 레젝, 바디오는 그곳으로 나선다.

짐승들이 공격한 곳에 도착했을 때는 사람들이 처참하게 죽어 있었다. 이 광경을 바라보고 있던 그들에게 검은 옷의 남자(베르비가토)가 나타나 세큰다비가 언지 못한 금속판을 찾아왔다며 바디오 일행을 공격해 온다.



2면

이번 전투의 목표는 베르비가토이다. 그가 주위에 불러놓은 괴물들은 모두 없애도 다시 살아나 공격해 온다. 따라서 베르비가토를 빨리 없애는 방향으로 공격을 하도록 한다. 막센을 베르비가토 옆에 붙여 마법으로 공격하고 바디오는 막센 뒤에서 막센과 레젝의 에너지를 보충해준다. 그리고 레젝은 괴물들로부터 막

센을 보호한다. 베르비가토를 이기면 그는 진것을 분해하며 사라져버린다. 바디오 일행이 마을에 돌아왔을 때 성의 사자가 찾아와 성의 대현자가 공격을 받아 위독다하며 바디오가 치료해주길 부탁한다. 바디오가 성의 사자와 먼저 떠난다. 얼마 후 여왕이 레젝과 막센을 부른다며 그들을 성전까지 데려간다. 막센과 레젝이 성에 도착했을 때 이미 성의 대현자는 죽어있었다. 옆에 있던 여왕은 바디오 일행이 가진 금속판 때문에 생긴 일이라고 한다. 대현자가 죽기전 일행이 이 나라를 떠나주길 부탁했다며 여왕은 바디오와 레젝 그리고 막센에게 금판과 함께 나라를 떠나주길 부탁한다. 바디오 일행이 이것이 영구추방인지 묻자 여왕은 위창교 문제가 해결되면 다시 올 수 있다고 말한다.

일행은 부탁을 수락하고 자신을 이 나라로부터 떠나게 만들었던 금속판의 비밀을 알아내기 위해 남쪽대륙의 대현자를 찾아가기로 방향을 정한다.



제 1장 - 해후 -

남쪽대륙으로 가기 위해 바디오 일행은 배를 타려고 항구마을 레스타로 간다. 그러나 항구에 오자 위창교 때문에 바다로 나가려는 배가 없다고 수선안내인이 말하지만 잘 살펴보면 나가려는 배가 딱 한대가 있다. 수선안내인에게 배에 대해 물어보면 배는 위창교도와 관련된 노예상인의 배라고 하며 문달을 시간이라며 가버린다.

바디오는 방법이 없다며 밀항을 하자고 하고 막센과 일행은 몰래 배의 화물칸에 타서 밀항을 하게 된다. 화물칸에 탄채로 몇시간이 지나면 어떤 사람이 화물칸으로 도망오는 것을 보게된다. 그런



데 이 사람을 쫓아 선원들이 몰려온다. 선장이 여자를 잡아가기 위해 구타를 한다. 상자뒤에 숨어 이 광경을 지켜보던 일행 중 레젝이 갑자기 나서며 그 여자를 놔주라고 말한다. 선장은 바디오 일행의 날개가 탐난다며 저들까지 잡아 같이 팔아야 겠다고 말하며 공격해 온다.

3면

이번 전투부터가 본격적인 전투이다. 이 전투의 목표는 선장이다. 또 이 전투에서는 적들이 많다. 그러므로 일행을 분산시켜 공격하면 적들에게 둘러쌓여 참패를 당하는 경우가 생길 수 있다. 따라서 일행을 모아 적들을 한명 한명 죽이며 선장에게 다가가 공격하도록 한다. 전투에서 이기면 남쪽의 항구 아비스에 도착하게 된다.

배를 빠져나오면 일행으로부터 도움을 받은 여자가 고맙다고 하며 자신의 이름은 시스티라고 말한다. 그리고 자신은 북쪽의 튜폰 대신전에서 보낸 사자라고 말하고 위창교도에 대해 알아보기 위해 왔다고 한다. 그리고 자신이 배를 타게된 경위는 배를 타려고 돌아다니던 도중 선장이 태워주겠다는 말에 배를 탔고 알고 보니 그 배가 노예상인의 배라는 것을 알았다고 한다. 이 때 시스티의 목에서 반짝거리는 목걸이를 보고 막센이 무엇이나고 묻자 시스티는 놀라며 위창교도가 아니냐고 묻는다. 막센이 우리들은 튜폰을 섬긴다고 말하자 안도감의 표정을 보이며 시스티는 자신이 목에 걸고 있는 이 목걸이는 위창교도가 근처에 있을때 빛을 발한다고 얘기한다. 레젝은 이 말을 듣고 그녀에게 일행에 합류해 주길 부탁하고 그녀는 흔쾌히 승낙한다.

시스티는 위창교도와 대화를 하고 있는 선장의 모습을 보았다며 위창교도와 교섭을 해야 한다고 말하고 일행은 시바스 거리로 가게된다. 시바스 거리에 도착해 주위를 둘러보는 도중 선장과 그 부하들이 나타나 일행의 길을 막는다.

4면

목표는 역시 선장이다. 그러나 선장을



공격하기 위해서는 앞에 있는 선원들을 모두 없애야 한다. 다리의 폭이 좁아 적들이 한번에 공격을 못하고 3명씩 짝지어 들어온다.

시스티와 바디오를 각각 레제과 막센에게 붙여 레제과 막센이 공격을 받아 에너지 포인트가 감소하면 치료해 주도록 하면 쉽게 클리어 할 수 있다.

선장을 붙잡으면 뒤에 같이 있던 위창교도는 도망가 버린다. 바디오는 선장에게 두목이 어디 있는지 말하라고 하지만 선장이 말을 않자 막센이 바다물에 밀어넣는다고 겁을 주자 그의 두목에게 데려간다. 두목과 이야기를 한후 왕도 히피스탄으로 떠난다.

가는 도중 길가의 마차가 괴물들로부터 공격받고 있는 모습을 보게된다. 어찌되어서 공격받는지는 모르지만 일행은 우선 마차를 구하기로 마음먹는다.

5면

목표는 빨달린 황소로 쉬운 스테이지이다. 단 너무 혼자 앞으로 나서면 적에게 둘러쌓일 염려가 있으니 꼭 일행이 함께 무리지어 다니며 공격하도록 한다. 동물의 기운이 느껴지지 않음을 깨달을 쯤 어떤 남자가 나와 자신들을 구해줘서 고맙다고 인사한다.

막센이 공격받던 마차안을 들여다 보더니 동쪽의 이상한 물건들이 많으며 호들갑을 떠난다. 초로의 남자와 몇마디 하던 도중 한 여자(미리아나)가 나타난다. 그리고는 자신들은 히피스탄 왕의 초대를 받았다고 그곳으로 왕한테 초대받은 것에는 별 관심이 없다고 한다.

초로의 남자는 사실은 왕한테 초대를 받은것이 아니라 옆방에 있는 리오네이라 라는 사람의 초대를 받아 가는 것이라고 한다. 레제는 우리 일행을 그 남자의 일행인 것인냥 속여 성안으로 들어가게 해달라고 부탁을 하면 초로의 남자는 쾌히 승락을 한다.



성으로 가는 도중 성내에 위창교 사도가 있는 것 같다는 얘기와 미리아나가 좌장과 같이 다니게 된 연유에 대해 듣게된다. 성내에 도착한 일행은 성의 크기

와 그 위용에 놀란다. 이 때쯤 초로의 남자를 부른 리오네이라는 그들로 부터 디스크(금속판)의 반응이 나타나고 있음을 알아챈다. 일행은 성안으로 들어와 왕을 만나게된다. 왕의 옆에있는 리오네이라는 시스티를 보고 리오네이라며 위병을 시켜 시스티를 잡으라고 명령한다.



6면

목표는 굵은 칼을 들고 있는 라우리드이다. 전투의 중반쯤에 접어들면 뒤쪽에서 적들이 공격해 오므로 앞쪽의 적들을 빨리 없애며 라우리드에게 다가가야 한다. 라우리드는 에너지가 모두 없어지면 곱처럼 생긴 괴물로 변하는데 이 괴물은 엄청나게 힘이 세므로 치료마법을 쓸수 있는 바디오와 시스티를 레제과 막센 뒤에 붙여 떨어진 에너지를 계속 보충해주어야 한다.



전투가 끝나면 리오네이라와 대화를 하게 된다. 그녀는 디스크의 반응이 3개로 나왔다고 말한다. 바디오 일행은 2개 밖에 갖고 있지 않다. 그러면 누가 나머지 하나의 디스크를 갖고 있는 것일까? 이때 시스티가 입을 열어 자신이 나머지 하나를 갖고 있다고 얘기한다. 이 때 갑자기 리오네이라는 매료마법을 사용, 바디오와 레제를 제외한 모든 남자들을 매료시켜 버린다. 그리고서는 시스티에게 갖고 있는 디스크를 주면 마법을 풀어주겠다고 말한다. 시스티는 디스크를 주려 하지만 레제과 바디오가 주지 말라고 이야기한다. 리오네이라는 바디오와 레제마저 매료시켜버리고 여자라서 매료되지 않은 시스티와 미리아나에게 공격해온다.

7면

적은 단 하나 리오네이라이지만 강하다. 그녀가 공격을 하면 한칸씩 뒤로 물

러나게 되므로 다시 공격하려고 이동하면 그만큼 행동포인트가 떨어진다. 게다가 리오네이라는 시간이 지나면 다시 체력을 회복하므로 최대한 집중공격을 가한다.

리오네이라를 물리치면 그녀는 흉한 미리아로 변해버린다. 그리고 그녀가 걸었던 마법이 풀리며 남자들이 깨어나고 왕도 같이 깨어나게 된다. 왕에게 얘기를 들어보면 그 동안 왕이 리오네이라에게 조정당하고 있었음을 알 수 있다. 이제 밖으로 나와 왕의 측근에게 대현자에 대해 물어보면 대현자는 일주일 전에 미이라처럼 말라 죽었다고 애하며 리오네이라의 짓이라고 한다. 측근은 또 동쪽의 아파드에 다른 대현자가 있다고 얘기한다. 왕은 이런 위험한 디스크를 갖고 있고 싶지 않고 또 당신들이 원하니 주겠다며 디스크를 건네준다. 초로의 남자와 일행이 헤어지려고 할 때 미리아나는 바디오를 따라가겠다고 초로의 남자에게 말한다. 바디오는 아무말을 안했지만 막센이 데리고 가자고 부축여서 미리아나를 일행으로 맞이해 일행은 모두 5명이 되었다.

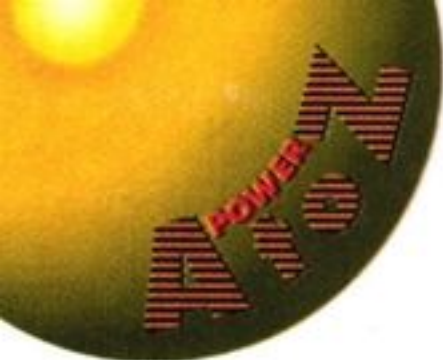


아파드로 가는 도중 일행은 이상한 바람에 휩싸이게 된다. 시스티는 불길한 얘감이 든다고 말한다. 시스티의 말이 끝나기도 전에 베르비가토가 나타난다. 그는 전에 진것에 대한 복수를 하겠다고 막센 앞으로 갑자기 나타나 공격해 막센을 쓰러뜨린다. 베르비가토의 모습을 본 시스티는 그는 금용의 종족인 용인이라고 말한다. 그 사이 베르비가토는 괴물들을 소환한다.

8면

목표는 베르비가토이다. 그러나 베르비가토까지 가기위해서 그가 불러놓은 많은 괴물들을 먼저 없애야한다. 될수있는 한 막센과 시스티를 같이 붙여 함께

- ① 초로의 남자
- ② 리오네이라
- ③ 괴물로 변신한 라우리
- ④ 미이라로 변한 리오네이라



공격하게 해야 적들을 좀 더 빨리 없앨 수 있다. 베르비가토에게 다가면 집중 공격을 가한다. 베르비가토의 에너지가 다 떨어지면 그는 용으로 변신을 한다. 역시 수인들이 변신을 하면 상당히 세지므로 집중공격만이 살길이다.

쓰러진 베르비가토는 자신은 이렇게 졌지만 자신의 위에 존재하는 자가 디스크를 얻기 전까지는 계속 수인들을 보낼 것이라고 말하며 사라져 버리지만 디스크를 다시 얻게 된다. 아파드로 가서 검을 사용하는 알가스라는 새로운 동료를 얻게 된다. 그는 검술 뿐 아니라 마법도 사용할 수 있다. 일행은 성안에서 마법에 걸린 인형들과 전투를 하게 된다.



9면

인형들이라고 생각되지 않을 정도로 힘이 강하므로 게릴라식 전법으로 하나 하나 물리치는 수밖에 없다. 목표는 화면에 있는 모든 인형을 없애야 하는 것이다. 간신히 인형들로 부터 빠져나온 일행이 이동해 간 곳에는 더 많은 인형이 있었다. 일행들은 놀랐지만 다행히 마법에 걸린 인형이 아니다. 시스티의 목걸이가 반짝거린다.

모두 긴장하며 인형이 있는 곳을 바라본다. 이때 검은 머리의 여자가 나타나 디스크를 순순히 내놓으라고 말한다. 시스티는 일행이 위협해지는 것을 바라지 않는지 디스크를 쥐버리자고 말한다. 그러나 레제는 절대 줄 수 없다며 죽기를 각오한다. 그 검은 머리의 여자(레이오네리)는 일행에게 화염계를 사용하면 시스티가 고수준의 마법을 사용한다. 이 모습을 본 레이오네리는 튜폰의 딸이 아니면 할 수 없는 마법이라고 말한다. 시스티의 마법에 의해 일행은 어디론가 옮겨져 버린다.

제 2장 - 방황 -

아마득한 옛날. 이 지상에는 인간밖에

존재하지 않았다는 그 시대는 과강문명기라고 불리어 경이적인 지능의 주인이다. 인간의 손으로 문명이 만들어 졌다. 그러나 어떤 상황으로 인간의 인구는 급격히 저하해 보충하듯이 짐승이 모습을 나타냈다. 신승, 고대승, 환승—

수천년 후 이 세계 모든 종족이 대립해 공존하는 세계가 된 것이다. 그러나 다시 수백년 후 일부의 종족을 제외하고 그 과반수의 종족이 멸망해 갔다. 멸망 후 다시 나타나는 짐승. 이 세계의 창조주는 어떤 생각으로 이 세계를 창조 하셨을까— 교수의 연구노트를 보고 있던 비리네스는 잠시 생각에 잠긴다. 이때 청소를 하던 미리아가 청소하기 불편하며 좀 일어나 달라고 한다. 미리아와 미레슈는 교수가 마우족의 마을에서 죽었을 거라고 얘기를 한다. 이야기를 듣고 있던 비리네스는 화를 내며 교수는 꼭 다시 돌아올거라며 교수가 갖고 있던 디스크에 대해 교수가 올 동안 조사해 두어야겠다고 말을 한다. 그리고는 디스크의 내용을 읽을 수 있는 사람은 히피스탄의 대현자라는 소문을 들었다며 그곳으로 가겠다고 얘기한다. 비리네스가 마을을 떠날 때 미레슈와 미리아가 그녀를 배웅해주며 최근 노예상인들이 다시 활동하고 있다며 조심하라고 한다. 비리네스는 윗마을 투능족에게 부탁할거라며 걱정하지 말라고 말한 후 투능족 마을로 떠난다.

투능족으로 가는 도중 노예상인의 앞잡이들과 싸우고 있는 투능족 여전사 2명을 보게 된다. 그 앞잡이중 한명이 로봇을 타고 있는데 이를 무찌르려면 뒤에서 로봇을 조정하고 있는 자를 처리해야 한다고 한다.

1면

첫째 목표는 로봇을 조정하고 있는 사람이다. 우선 그 조종사를 먼저 없애 다음 로봇을 공격한다. 로봇을 조정하는 사람을 먼저 없애지 않으면 로봇에 타고 있는 사람을 공격하기가 아주 어렵다.



투능족에 마을로 돌아가 히피스탄으로 가려는 얘기를 꺼낸다. 이리안과 메디슨

이 가는 길이 위험하니 자신들 중 한명이 동행해 주겠다고 말한다. 여기서 메디슨과 이리안 중에 원하는 인물을 선택한다. 될 수 있으면 이리안을 선택한다. 왜냐하면 그녀가 메디슨보다 능력이 더 좋기 때문이다. 이리안과 비리네스는 히피스탄으로 떠난다.

히피스탄으로 가는 도중 두 여인은 잠시 쉰다. 그러나 가까이서 들려오는 비명 소리에 이리안이 먼저 일어나 그곳으로 뛰어간다. 비리네스도 곧 뒤따라 나선다. 비명이 난 곳에는 막센이 공격을 받고 있다. 막센은 비리네스와 이리안을 보자 그들에게 날라가지만 괴물들 사이에 갇히게 된다.



2면

별로 어렵지 않은 전투이지만 적들이 끊임없이 나온다. 능력치를 올린다는 마음으로 전투에 임한다. 적을 모두 없애고 무사히 히피스탄까지 오게 된다.

막센과 얘기하던 도중 이리안이 알가스의 동생임을 알게 된다. 이리안은 무사히 왔으니 자신은 가겠다고 마을로 떠난다. 비리네스는 막센과 함께 성에 들어간다. 성에 들어가 이상한 장난을 하려다 비리네스가 마구 얻어터진다. 이곳에서 바디오를 만나 얘기를 한 후 여관에서 잠을 자게 된다.

한밤중 갑자기 이상한 소리가 들려 바디오와 비리네스 그리고 막센은 잠에서 깨어나게 된다. 이들이 일어났을 때 창문으로 괴한들이 침입해 온다.

3면

괴한들을 자세히 보면 사람이 아닌 인형이다. 이번 목표는 레이오네리이다. 앞에서 인형으로 일행을 공격했던 바로 그녀이다. 방안에 있는 인형은 계속 생겨나기 때문에다 상대할 수는 없다. 우선 막센을 문으로 보낸 다음 스페셜 기술을 3번 사용해 문을 열면 된다. 다음 방으로 가서도 3번 시도해야 한다.

3번째 방에 오면 레이오네리가 있다. 이번 스테이지에서는 절대 한 군데 모여 있으면 안된다. 레이오네리의 마법이 범위가 넓고 강력해 한꺼번에 죽기 쉽상이

다. 역시 최선의 방법은 레이오 네리를 집중 공격하는 것이다.

마지막 일격을 가하고 쓰러지는 그녀를 보면 이미 사람의 모습이 아니다. 즉, 인형으로 변해 버렸다. 이때 이상한 김새를 알아차린 바디오는 비리네스, 막센과 함께 여관을 뛰쳐나온다. 그들 뒤로 여관이 폭발되서 불타는 모습이 보인다.



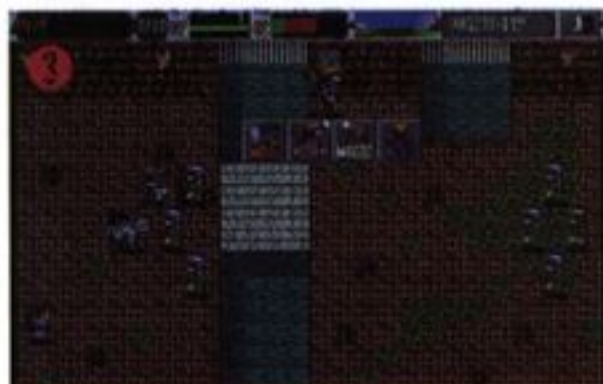
일행은 밤을 틈타 용귀족 거리도 도망친다. 용귀족 거리에 도착한 일행은 갑자기 나타난 경비병에 의해 감옥에 갇힌다. 여기서 일행은 시스티와 알가스를 만나게 된다.

이들은 감옥에서 탈출하기로 계획을 짜고 막센이 문을 열어 철문 밖으로 빠져나온다. 그러나 눈앞에는 경비병이 막고 있고 게다가 넓은 개울때문에 날개가 없는 시스티, 바디오, 비리네스는 건너갈 수 없다. 생각할 겨를도 없이 경비병들이 공격해 온다.



4면

목표는 유이리아 경비대장이다. 우선 막센을 위쪽으로 보내 개울 건너편의 벽에 붙어있는 장치를 조작하게 한다. 막센이 장치를 조작하는 동안 다른 대원들은 적들과 싸운다. 장치가 작동되면 다리가 하나 놓이고 건너가면 또 개울이 있다. 막센을 다시 건너편으로 보내 그곳에 있는 장치를 작동시켜 다리를 놓는다. 경비대장과 부대장은 에너지가 다 되면 다시



용으로 변한다. 대원들도 변신을 해서 공격하는 것이 전투를 승리하는데 도움이 될 것이다.

감옥을 빠져나와 위로 올라가면 시스티가 마을의 촌장과 이야기를 한다. 그러다가 갑자기 촌장이 인형으로 변하며 공격해 온다.

5면

목표는 촌장이 변하여 생긴 인형 둘이다. 시스티가 적들에게 제일 가까이 있어 위험하니 시스티를 뒤로 후퇴시키면서 다른 대원들을 앞으로 이동시킨다. 적들이 공격해오는 순서대로 격파해 나간다. 너무 서두르지 말고 충분한 시간을 가지고 전투에 임한다.

전투가 끝나면 경비병들이 몰려온다. 이들 중 유이리아 경비대장과 얘기를 한다. 그는 아마 촌장이 대현자가였을거라고 말하고 촌장은 지금 사라져 버렸다고 한다. 아마 죽은것 같다고

유이리아 경비 대장은 자신들이 오래전부터 갖고 있던 이 디스크를 줄 수는 없지만 빌려줄 수는 있다고 얘기한다. 디스크를 얻은 후 아파드로 떠난다. 아파드로 가는 도중 큰 다리를 건너게 된다. 여기서 갑자기 레이오 네리가 나타나 일행을 막는다. 그녀는 죽은 베르비가토의 영을 소환해 놓고 사라져 버린다.



6면

목표는 베르비가토의 영을 없애는 것이다. 빨간색 영과 인형들은 물위로 날 수 있어 일행이 상대적으로 공간의 제약을 받게되지만 쉽게 클리어 할 수 있다. 괴물들을 모두 처리하자 마자 일행은 바쁘게 아파드로 간다. 아파드에 도착한 일행은 비리네스가 알고 있다는 여관으로 간다. 이곳에서 시스티는 마법구슬을 사용해 레젝이 있는 대강의 위치를 찾으려면 레젝은 조스터스 산에 있는 것 같다고 얘기한다. 미리아나의 위치도 찾으려고 했으나 빛이 어두워져 찾을 수 없다고 한다. 아마 다른차원의 세계로 떨어졌을 거라고한다. 일행은 조스터스 산으로 갈 준비를 한다.

어두워지고 밤이 된다. 대화를 나누고

있던 막센과 바디오, 알가스는 갑자기 나는 비명소리에 옆방으로 가보니 박쥐들이 시스티와 비리네스를 데려가는 것을 보게 된다. 막센과 바디오, 알가스는 급히 이들을 구하러 나선다.

7면

목표는 빨간 날개를 가진 고리란타이다. 이 면의 전투는 뜨거운 태양때문에 낮에는 한탄을 지날 때마다 대원들의 에너지가 준다. 따라서 될 수 있는 한 빨리 건너편 잔디로 넘어가는 것이 중요하다. 그러나 너무 서둘러 나서게 되면 수많은 박쥐들에게 한꺼번에 공격당하기 쉽상이다. 따라서 박쥐를 하나하나 없애며 또 그때마다 떨어진 에너지를 보충하며 이동한다.



마지막으로 고리란타에게 공격을 하면 고리란타는 재빨리 뒤돌아 시스티와 비리네스를 잡고 날라가 버린다. 일행은 먼저 레젝을 찾기로 생각을 하고 조스터스 산으로 간다.

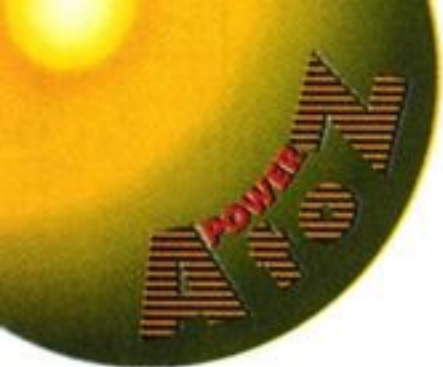
- ①인형으로 변한 레이오 네리
- ②감옥에서 일행을 만난다
- ③장치를 작동시키자

제 3장 - 결단 -

레이오 네리의 공격으로부터 일행을 구하기 위해 시스티가 사용한 마법에 의해 날려온 곳은 조스터스 산 중턱이 마을. 레젝은 어떤 노인이 사는 곳에서 깨어나게 된다.

그 노인은 레젝이 깨어나자 레젝이 갖고 있던 디스크를 보이며 혹시 위창교가 아니냐고 다그친다.

레젝은 자신은 위창교도가 아니라고 말하고 이곳에 오게 된 경위를 설명한다. 레젝은 노인과 대화하면서 그가 아파드의 대현자이고 이름은 레쥘미스라는 것을 알게 된다. 그리고 노인으로부터 디스크를 얻어 산 아래에 있는 파르크 마을로 내려간다. 이곳에서 레젝은 레젝을 찾던 일행과 만나게고 그들과 합류, 장로로부터 들은 고성으로 간다.



1면

전투 클리어 조건은 제일 뒤쪽에 있는 머리없는 기사를 없애는 것이다. 허나 그 기사한테 가기까지는 수많은 적을 없애야 하므로 이번 스테이지는 아주 긴 전투가 된다.

그리고 이동하는 중간에 지진으로 날개가 없는 바디오와 알가스는 데미지를 입을 수도 있다. 될 수 있는 한 위쪽에 있는 잔디로 이동한다. 고성까지 가면 다리를 건너 고성으로 들어간다. 비리네스가 시스티를 찾아 고성 안을 헤매다 성 꼭대기로 나온다. 여기서 그녀를 지켜보던 귀족풍의 여자를 만난다. 이 여자는 시스티가 이미 침대로 끌려가 뱀파이어에게 피를 뺏겼을거라고 얘기한다. 이 때 바디오 일행이 꼭대기에 올라온다. 일행은 비리네스를 발견한다. 이를 지켜보던 귀족풍의 여자는 괴물들을 소환해 공격해 온다.



2면

이번 전투는 이동하는 것이 가장 큰 문제이다. 중간중간에 성의 밑바닥이 들려있어서 이리저리 피해다녀야 하기 때문이다.

적들도 상당히 강하므로 천천히 하나 하나 적을 없애가며 나가는 것이 중요하다. 쓰러진 귀족풍 여자가 사라진다. 바디오를 선두로 해 일행은 뱀파이어를 찾아가지만 많은 적들이 막고 있다.

3면

1층부터 3층까지 적을 모두 무찔러야 한다. 각층마다 보스가 있으며 물론 뱀파이어를 지키는 보스인 만큼 매우 강하다. 게다가 전투가 상당히 길어 지루한 전투가 될 수도 있으니 지혜롭게 전투를 승리로 이끌기 바란다.



뱀파이어가 있는 방에 올라오면 그가 일행에게 말을 건다. 그리고는 자신의 이름은 지루반스라고 소개를 한다. 멀리 침대 위에서 피를 빨린 시스티의 쓰러진 모습이 보인다. 이를 본 일행은 시스티를 구해내기위해 지루반스에게 달려든다.



4면

책에 마법이 걸려 이것들이 공격을 해온다. 상대가 뱀파이어인 만큼 총력을 다해 전투에 임해 시스티를 꼭 구해야 한다. 알가스와 비리네스는 지루반스를 관에 넣어 호수에 봉인해버린다. 그리고 일행은 쓰러진 시스티를 데리고 파르크 마을로 내려간다. 시스티가 바로 깨어나지 않자 바디오는 시스티의 상처들을 고쳤지만 지루반스가 죽으면서 시스티의 영이 부유되었다고 설명해 준다. 그리고 그가 울꺼라며 그가 오기 전에 깨어나길 빌자고 얘기한다. 갑자기 어둠이 깔리며 사신이 나타나 시스티를 데려가겠다고 한다. 그러나 레제과 바디오, 막센은 안된다며 시스티가 깨어나기까지 시간을 벌기로 하고 사신과 싸운다.



5면

적들은 모두 영이다. 따라서 비리네스의 총공격이나 레제의 보통 검술로는 데미지를 입힐 수 없다. 될 수 있는 한 번신을 해 싸워야한다. 그리고 사신과 싸울 때는 낮에 공격을 하면 공격이 거의 먹히지 않는다. 따라서 낮에는 에너지를 채

우고 밤에는 전투를 한다.

시스티가 깨어날 조짐을 보이자 사신은 시스티를 직접 죽이겠다고 그녀가 누워있는 침대 옆으로 간다. 그리고서는 들고 있는 커다란 낫으로 그녀를 내리칠 때 막센이 달려들어 그 낫에 맞는다. 사신은 막센이라도 데려가겠다고 막센을 들고 사라져버린다.

비리네스가 어쩔수 없었다며 애도의 표시를 하자 레제는 어떻게 자신의 친구인 레제의 죽음을 이해할 수 있느냐며 흥분을 한다. 이에 바디오는 레제를 기절시켜 침대에 눕힌다. 그리고 이 때 시스티가 깨어난다. 시스티는 이곳이 어디냐며 자신이 깨어나기전의 상황을 묻는다. 그리고선 침대 위의 피를 보고 무슨 일이 있었는지 묻는다. 비리네스는 시스티의 강요에 의해서 막센이 시스티 때문에 죽었다는 사실을 말해준다.



레제는 꿈에서 지난날 막센과 함께 했던 일들을 회상한다. 그러다 깨어난 레제는 이대로 물러설수 없다는 의지를 굳히고 알가스와 바디오도 동의한다. 옆방에서 들려오는 시끄러운 소리에 가보니 시스티가 자신때문에 죽게된 막센을 행각하며 울분하고 있다. 이런 시스티에게 레제는 막센의 몫까지 살아주면 되지 않느냐며 그녀를 달래준다. 이 때 레이오 네리가 마을로 쳐들어 온다.

6면

목표는 레이오 네리이다. 적들중에 영이 있는데 이들은 비리네스나 레제의 보통공격으로는 데미지를 입히지 못한다. 그리고 중간쯤 이동하다보면 뒤에서 적들이 나타나 공격해 온다. 레이오 네리를 빨리 없애는 것이 전투를 속결시키는 방법이다.



- ① 귀족풍의 여자
- ② 2층에서의 전투
- ③ 뱀파이어 지루반스
- ④ 시스티의 목에 이빨 자국
- ⑤ 사신
- ⑥ 사신의 낫에 찔리는 막센

레이오 네리가 쓰러뜨렸으나 가짜 레이오 네리이다. 이 때 북쪽의 아파트에서 피어오르는 연기를 보게 된다. 일행은 아파트로 달려간다. 아파트에 도착하면 레이오 네리가 마을을 쑥대밭으로 만들어 놓았다. 그녀는 이곳은 이전에 자신의 나라였으며 다시 그 나라를 찾기위해서 왔다고한다. 그리고서는 일행과 자신을 다른 차원의 공간으로 이동시켜 전투를 하게 만든다.

7면

레이오 네리와 최후 결전이다. 그녀가 부른 괴물은 아주 막강하다.

신중한 공격과 방어로 전투를 승리로 이끈다. 레이오 네리가 죽는 동시에 일행은 이상한 세계로 빨려들어간다. 여기서 일행은 레이오 네리의 과거와 그 역사에 대해 보게된다. 그리고는 현실로 돌아오게 되고 일행은 신들의 진정한 싸움의 의미를 알기위해 북쪽의 오프세르크 섬으로 떠난다.

제 4장

배를 타고 오프세르크 섬에 도착해서 여관으로 간다. 여기서 최근 가류도스의 신전이 활기를 띠고 있다는 정보를 얻는다. 일행은 그루타를 타고 사막을 건너 신전으로 간다. 일행이 신전으로 가는 사이 세큰다비는 디그자르드 신앙의 위창 교도로부터 일행을 공격해 시스티를 잡아오라는 명령을 받는다.

1면

언덕 지대에서의 싸움이다. 전투맵은 여러 개의 언덕과 언덕 사이를 연결시키는 몇개의 다리로 이루어져 있다. 그리고 이동하다 보면 지진으로 데미지를 입는다. 이번 스테이지는 속전속결이다. 될 수 있는 한 빨리 세큰다비에게 다가가 공격해 디스크를 얻는다.



일행은 세큰다비가 예전에 자신들의 동료였음을 알게 된다. 그리고 세큰다비는 튜폰신에 의해 죽임을 당했으며 이 죽은 세큰다비를 디그자르드가 소생시켜 이용하려 한것을 알게된다. 레제는 이 두 신들을 용서할 수 없다며 사건의 전모를 밝히리라 굳게 다짐한다. 일행은 디그자르드의 신전으로 가 순례자인양 숙여 신전으로 들어간다. 디그자르드가 있는 방으로 이동하는 도중 경비로봇에게 들켜 전투를 하게된다.



2면

클리어 조건은 화면의 적들을 모두 섬멸하는 것이다. 로봇인 만큼 상당히 강력하다. 여기서 지면 디그자르드에게 복수를 할 수 없으므로 꼭 이기도록 한다. 경비 로봇을 모두 무찌르고 디그자르드가 있는 방으로 간다. 그를 보니 그는 완벽한 인간이다. 일행은 자신들이 이 과거 인간의 수작에 넘어간 것을 알게된다. 이때 옆에 있던 유리관들이 터지면서 유리관속에 있던 괴물들이 나와 공격해 온다.



3면

유리관 속에서 나온 괴물들과 싸우게 된다. 몇 안되지만 상당히 강하므로 조심한다. 적을 모두 없애면 디그자르드는 당신들이 더욱 마음에 든다며 괴물로 변신한 다음 다른 괴물들을 소환시켜 공격해 온다.



4면

목표는 디그자르드이다. 전투의 승리조건은 없다. 단 게이머의 능력만이 전투를 승리로 이끌 수 있다. 디그자르드가 죽고 그와 동시에 자체 내장된 신전내의 자폭장치가 작동한다. 일행은 신전을 빠져나가려고 문앞에 가지만 선이 끊어져 문이 열리지 않는다. 비리네스는 그것을 눈치채고 그곳을 손으로 잡고 있다. 그리고서는 일행에게 빨리 나가라고 말한다. 일행이 그녀에게 당신은 나갈 수 없지 않느냐며 묻자 비리네스는 공간이동술로 갈 수 있다며 먼저가라고 한다. 일행은 신전밖으로 나오고 신전은 곧 무너지지만 비리네스는 돌아오지 않았다.

알가스가 말하길 공간이동술은 밀폐된 곳에서는 전혀 효력이 없다는 것이다. 일행은 또 동료를 잃었다. 이제 더이상 주저할 것이 없다 튜폰신전으로 떠난다.

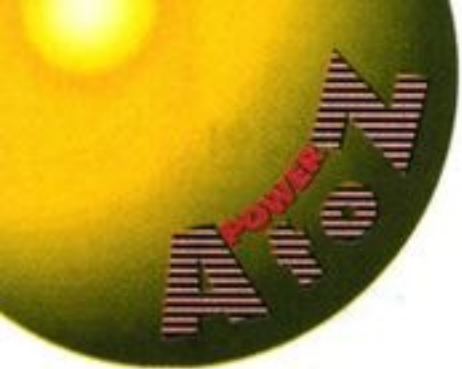


튜폰 신전으로 가는 길에 모래바람이인다. 시스티가 주문을 외우자 바람이 없어지며 멀리 신전이 보인다. 신전에 도착해서 안으로 들어가려 하자 일행이 더 이상 튜폰을 숭배하지 않는다는 것을 알아채고 문지기인 가고일이 공격해온다.

5면

목표는 문지기인 가고일이다. 튜폰을 만나기 위해 반드시 무찔러야 한다. 신전의 문이 열리고 일행은 안으로 들어가 튜폰이 있는 곳으로 간다. 가는 길에는 수많은 적들이 있다.

- ① 디그자르드 신전
- ② 문지기
- ③ 유리관 속의 괴물
- ④ 신전의 붕괴



6면

목표는 튜폰에게 가는 길을 막고 있는 괴물들이다. 모두 전멸시켜야 한다. 드디어 튜폰이 있는 방으로 가면 튜폰이 있다. 튜폰 역시 신이 아닌 인간이었다.

튜폰으로부터 창세기의 비밀과 그동안 흘러온 역사에 대해 듣는다. 즉 과거 인간만이 살던 시대의 과학자였던 튜폰과 디그자르드는 생물학 병기를 개발중이었다. 그 사이 전쟁으로 세상의 대부분이 없어지고 그들은 이때를 틈타 유전공학으로 새로운 종족, 수인을 만들게 된다. 그리고는 그들 자신은 신으로 군림해 자신들이 만든 종족들이 얼마나 신에 복종하며 또 얼마나 강한가를 시험하기 위해서 싸움을 시키는 게임을 해온 것이다. 이를 들은 일행은 모두 분노로 가득차게 된다.

튜폰은 시스티에게 디스크를 전내달라고 말을 하지만 시스티는 디스크를 태워버린다. 튜폰은 감히 자신에 의해 만들어진 것들이 자신에게 덤벼려 한다면 공격을 가해온다.



7면

화면을 자세히 보면 적들은 일행 자신들이다. 즉 튜폰은 일행과 똑같은 수인을 만들어 일행을 공격하게 한 것이다. 죽었던 막센과 비리네스도 있다. 이들은 아무 생각없는 괴물들이다. 목표는 이들을 전멸시키고 튜폰을 쓰러뜨리는 것이다.



튜폰이 쓰러진 자리에서 일행은 신이 사라졌다는 허탈감에 빠진다. 그러나 그것도 잠시 죽은줄 알았던 튜폰은 자신의

몸을 개조해서 다시 공격해 온다.



8면

마지막 전투이다. 승리는 게이머들의 능력에 달려있다.



튜폰이 죽고 신전이 무너져 내리려한다. 시스티는 일행을 신전밖으로 내보내기 위해 컴퓨터를 작동시킨다. 그리고는 시스티는 레제과 작별을 고한다. 레제, 바디오, 마리아나 그리고 알가스만이 신전밖으로 나올 수 있었다. 그들은 이 두 인간의 장난으로 얼마나 많은 사람이 슬프게 만들었는가를 마음속에 되새기며 눈물을 흘린다.

▶ 게임을 마치고

스토리의 유기적 구성에 대해 상당한 점수를 주고 싶은 게임이다. 게임을 진행하는 동안 하나의 소설을 읽는 기분이었다. 전투에서 전략적인 면이나 공격의 패턴, 마법의 종류 등에서는 부족한 것이 많아 게임의 스토리만큼 따라오질 못했다. 그러나 줄거리 만으로도 충분한 재미를 느낄 수 있는 게임임에는 틀림없다.



- ① 튜폰과 디그자르드
- ② 일행과 똑같이 생겼다
- ③ 변신한 튜폰
- ④ 마지막 전투

차원이 다른 IBM PC 게임전문지

PC CHAMP

“자부심과 품위가 배어나오는
국내 최고의 PC 게임 전문지”

12월호

절찬 판매중!

독점 게임특집

스타 컨트롤 3

SCOOP 특종

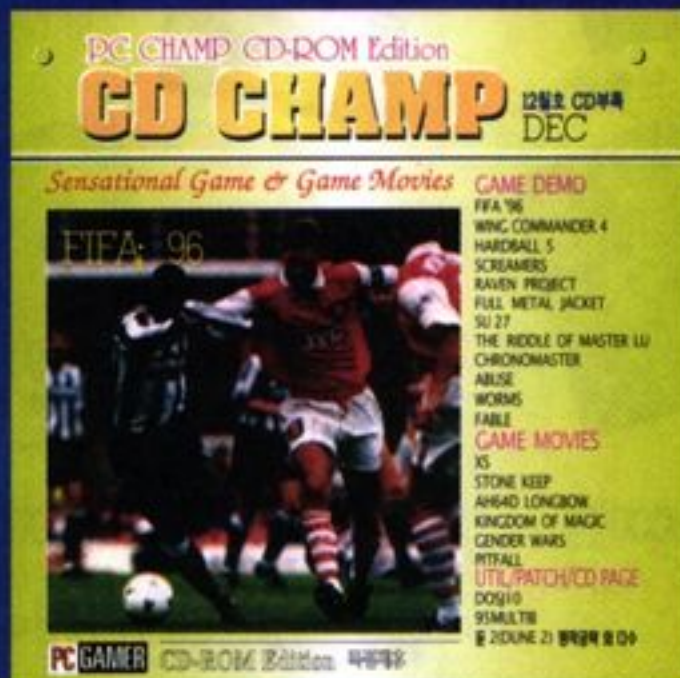
네미시스 / 워자드리 8이 돌아왔다

팩스 임페리아 / 상상을 초월한 26세기 우주전략게임

우든 쉽 앤 아이언 맨 / 완벽한 고전 해상전투 게임의 백미

연말기획특집 / 세계 게임개발사들의 X-mas 게임잔치

주변기기특집 / 나도 요런 28,800BPS 모뎀 사고 싶어요



PC CHAMP 부록 CD는 항상 최고입니다!!

12월호 스페셜 CD 부록

실행 가능 게임데모

피파축구 96/ 워 커맨더 4/ 하드볼 5/ 스크리머/ 레이븐 프로젝트/ 풀 메탈 자켓/ SU-27/ 더 리틀 오브 마스터 루/ 어뷰즈/ 크로노마스터/ 웜즈/ 패이볼 외 숨겨진 보너스 게임

동영상 아파치/ XS/ 핏폴/ 젠더 워/ 스톤 킴/ 킹덤 오브 매직

그외 유틸리티 /패치프로그램 /CD 고전 명작 공략

행운을 기대하십니까?

※ 서점에 늦게 가서서 남아있는 PC CHAMP 1권을 구입할 수 있다면 당신은 정말 '행운'이입니다.

값 6,500원(CD부록 포함)

PC GAMER 독점기사특약



1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

차운석/

슈퍼컴보이 팩 각 1개 (2명)

문석봉/

이제호/



2 초음속 퀴즈

문제: 이번 12월 3일에 발매되는 플레이스테이션용 소프트웨어입니다. 이 게임은 릿지레이서의 후속작으로 게임 제목을 짧게 줄여 "RRR" 이라고 불리는 게임입니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?

♡ 2명을 추천하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳: 서울시 청파동3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
[초음속 퀴즈] 담당자 앞
마감: 1995년 12월 20일
당첨자 발표: 게임챔프 95년 2월호
챔프 게시판

12월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

12월호 초음속 퀴즈 정답 : 소울에지

김황용/

김희주/

♡ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

3 애독자 엽서를 성의있게 답해주신분

박병모/

김세환/

김상제/

권오순/서울시 중구 남산동 1가 555-39
김제훈/서울시 노원구 중계동 137-29
♡ 이상 5명에게는 IBM-PC
게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선편을 성의있게 보내주신분

김순길/

김신국/

이성현/

안승복/

김영덕/

♡ 이상 5명에게는 IBM-PC

게임디스켓을 드립니다.

5 『음성정보 700-9690, 700-9661 애독자 앙케이트』 에서 드리는 선물

김용원/

박유삼/

이상인/

♡ 이상 당첨자들에게는 IBM-PC

게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

6 음성정보 (700-9661, 700-9690) 개선점을 지적해주신분

이경렬/

김경식/

민지상/

이경진/

이경신/

♡ 이상 5명에게는 IBM-PC 게임

디스켓을 드리겠습니다.

7 차세대기의 문제점을 성의있게 써주신분

슈퍼컴보이 팩 (1명)

박민주/

슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)

이상규/

IBM-PC 게임 (5명)

이상민/

김병호/

이민철/

김호황/

X세대 단행본 (10명)

김명규/

김상배/

박성필/

김현덕/

전재원/

김호중/

이재수/

이훈/ 부

김태연/

이환주/

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기 (SS, PS)/ 아케이드/ IBM-PC 입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 20세 이상, 챔프팀 김동욱 (02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

500점
캐릭터 스티커
또는
팬시 책받침

4,000점
무선
조이스틱

8,000점
핸들러 S

1,200점 게임챔프 1부

5,000점
SFC용
멀티탭

9,000점
미니컴보이

2,000점 게임챔프 단행본

6,000점
MD 게임팩

10,000점
3DO 게임CD

3,000점
IBM PC
게임 디스켓

7,000점
SFC 게임팩

11,000점
재규어
게임팩

우드러프와 슈니블의 별난 모험

THE BIZABBLE ADVENTURES OF WOODRUFF AND THE SCHNIBLE



아주 오랜 시간이 흐르는 동안 지구는 핵전쟁으로 인해 폐허가 되어버렸다. 인간들은 몇천년 동안 지하에서 살다가 다시 지상으로 나왔다. 그러나 지구는 마치 정글처럼 변해있었고 지구의 저편에는 부주크라는 평화를 사랑하고 현명한 종족이 살고 있었다. 그들은 사원에서 살고 있으며 궁전에는 왕과 현자들이 살고 있다. 현자들은 신비스러운 음절들을 조합하여 마법적인 힘을 발휘할 수가 있다. 그러나 인간들은 부주크인들을 가만히 두지 않았다. 인간들은 대전쟁을 통해 부주크의 문명을 파괴하고 부주크인들을 노예로 만들어 버렸다. 인간들은 그곳에 입체도시를 만들고 부주크와 함께 살고 있다. 이제 부주크의 왕은 물론 현자들도 인간들에 의해 그들의 놀랄만한 힘들을 잃어버리고 말았다. 한편 도시의 지하에 사는 아지무스는 성장 과정을 연구하는 교수이다. 그는 우연히 슈니블의 존재에 대해 알게 된다. 슈니블은 매우 신비롭고 강력한 마법으로서 부주크인들에게 다시 평화를 가져다 줄지도 모른다. 하지만 도시의 정부는 이러한 아지무스를 곱지 않은 시선으로 보았고 사악한 비그위그는 아지무스의 집을 침입하여 그를 납치해간다. 다행히도 아지무스의 아들 우드러프는 화를 면하지만 바이블프로쳐에 의해 기억을 잃어버린 어른이 되어버리고 만다. 이제 우드러프는 비그위그를 없애고 슈니블의 존재를 밝혀 부주크의 평화와 번영을 가져다 주어야한다.

주요 등장인물

우드러프: 게임의 주인공. 아지무스의 아들



아지무스: 세포의 성장과정에 대한 연구 분야의 일인자. 성장과정을 조절할 수 있는 바이블프로쳐를 개발하였다. 도시의 부주크인에 대한 탄압에 저항하다 비그위그에 의해 납치되었다. 슈니블을 발견했다.



비그위그: 도시의 2인자. 하지만 시장보다 더 많은 힘을 가졌고 매우 잔인하다. 사이버노우즈를 비롯하여 여러가지 이상한 무기를 사용한다.



코트: 도시의 귀족사회의 일원이며 하트루 바디 쇼의 주인이다. 토보존을 통해 코트를 본 우드러프가 한눈에 반해버린다.



아이콘 & 커서 설명

아이콘 설명

화일 매니저 (FILE MANAGER)	세이브,저장을 하거나 게임을 끝낸다
인벤토리 (INVENTORY)	가지고 있는 아이템들을 보여준다
옵션 (OPTION)	음악을 ON/OFF한다. 날짜와 시간 등을 보여준다

커서 설명

1. 사람들과 대화를 한다. 또는 여러가지 정보를 보여주기도 한다.
2. 아이템을 갖는데 이 경우 아이템은 자동으로 인벤토리로 들어간다. 아이템을 사용한다. 이 경우 명령은 항상 USE이다.
3. 특정 장소로 간다.
우드러프의 위치에 주의한다. 우드러프는 화면 상에서 축소,확대된 위치에서 행동을 할 수 있다. 사람들과 대화를 하면 확대된 위치에서 행동을 하게 되는 데 이 경우 다른 행동(예를 들어 트랜스포트존을 사용하는 경우)을 할 수 없다. 우드러프를 다시 축소된 위치에 가져놓는다.

장르	어드벤처
제작사	시에라 온라인
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	발매중
가격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

힌트 & 팁

우드러프와 슈니블의 별난 모험(이하 우드러프)의 난이도는 다소 높은 편이다. 최소한 다음의 항을 따르면 게임의 진행에 큰 도움이 될 것이다.

1. 먼저 모든 사람들과 대화를 하고 가질 수 있는 아이템은 모두 가져야 한다. 사람과의 대화는 대화하는 상대방이 같은 말을 되풀이할 때까지 해야 한다.
2. 게임에 등장하는 이상한(?) 아이템(예를 들어 토보존이나 메테오존 시계 등)들의 사용법을 잘 알아둔다. 특히 토보존의 역할은 매우 중요하다. 토보존의 새로운 코드를 자주 확인한다.
3. 세이브를 자주 한다. 일이 제대로 안 풀리면 처음부터 다시 해야 하는 경우가 발생할 수 있다.

1장 아지무스의 집 (Azimuth's House)

아지무스의 집 옆에 떨어져 있는 빨간 단추(Red Button)를 쬐는다. 이 단추는 바로 우드러프가 가지고 놀던 곰인형의 눈이다. 우드러프는 비그위그에 의해 걸레가 되어버린 곰인형을 생각하면서 눈물을 흘린다. 온루커(Onlooker)와 대화를 한 다음 스트리트 오브 새드 부주크(the Street of the Sad Boozook)로 간다.

2장 슬픈 부주크의 거리(the Street of the Sad Boozook)

슬픈 부주크(Sad boozook), 젊은 여자(Young woman)와 대화를 하고 슬럼의 다리(the Bridge of the Slums)로 간다.

3장 슬럼의 다리 (the Bridge of the Slums)

다리 밑을 보면 나무상자(Wooden Crate)가 있다. 상자를 클릭하고 너트(Nut)를 가진다. 다리를 통해 가려고 하면 깡패(Mutant Bully)가 방해한다. 그렇다고 강을 건너려고 하면 강물이 산성이라 맨발로는 건널 수 없다. 일단 강 건너편에 앉아 있는 거지(Beggar)에게 말을 걸지만 거지는 시큰둥하다. 너트를 거지에게 던지면 거지는 화를 내며 가지고 있던 가방에서 신발 한 짝(Leather boot)을 꺼내 우드러프에게 던진다. 나머지 신발 한 짝은 아지무스의 집 위에 있으므로 아지무스의 집으로 간다.

4장 아지무스의 집

거지에게 얻은 신발 한 짝을 지붕 위로 던진다. 지붕 위에 있던 신발에는 아지무스의 사진이 있다. 신발을 신고 슬픈 부주크의 거리로 간다.

5장 슬픈 부주크의 거리

슬픈 부주크와 대화를 한 다음 젊은 여자와 대화를 하고 그녀에게 아지무스의 사진(Photograph)을 준다. 그녀는 아지

무스를 알아보고 아티클(Article)을 준다. 슬럼의 다리로 간다.

6장 슬럼의 다리

신발을 신은 상태이므로 별탈없이 강을 건널 수 있다. 아까 거지에게 던졌던 너트를 다시 가진다. 위노의 골목(Wino's alley)으로 간다.

7장 위노의 골목 (Wino's Alley)

알콜을 좋아하는 위노 위노(Wino)와 대화를 하고 가방(Bag of feather)에서 깃털(Feathers)을 꺼내 가진다. 술집(the Bar)으로 간다.

8장 술집 (The Bar)

우드러프의 선생님이었던 술집주인(Bar Owner)과 대화를 한다. 그녀는 우드러프의 성장에 놀라며 (물론 바이블프로 처에 의한 것이지만) 우드러프에게 A자가 새겨진 돌(A stone)을 준다.

화면을 주의깊게 보면 종종 술집종업원(Elastic barman)이 천장에서 고무줄을 타고 내려온다. 다시 올라가기 전에 술집종업원의 몸에서 병따개(Bottle Opener)를 빼낸다. 바에서 커피를 마시고 있는 세바스찬(J.F. Sebastian)에게 가서 커피(Coffee)를 손에 넣는다.

세바스찬과 대화를 하다보면 우드러프가 타이틀화면으로 가서 번개를 맞고 잃어버린 기억들을 되찾는다. 솔(Brush)을 갖고 다시 술집으로 돌아가 위노의 골목으로 간다.

9장 위노의 골목

솔에 타르바렐(Tar Barrel)을 이용해 타르를 바른다. 위노에게 커피를 준다. 위노는 고맙다는 말과 함께 메테오존 시계(Meteozon Watch)를 준다. 슬픈 부주크의 거리로 간다.

10장 슬픈 부주크의 거리

광고판(Billboard) 밑에 A자가 새겨진



돌이 있다. 이 돌에 술집 주인이 준 A Stone을 맞추면 토보존(Tobozon)을 손에 넣을 수 있다. 계단의 거리(the Stairs Street)로 간다.

11장 계단의 거리 (the Stairs Street)

땅콩이 들어있는 캔(Can of Food)을 발로 차면 캔에서 땅콩(Peanut)이 나온다. 땅콩을 씹고 다시 캔을 두 번 걸어 차면 캔을 손에 넣고 아지무스의 집으로 간다.

12장 아지무스의 집

지하 세계에서야의 일은 거의 끝이 났다. 엘리베이터(Weird Contraption)를 이용하여 지상 세계로 간다.

13장 운영 센터 (the Administration Center)

지하 세계에서 엘리베이터를 타고 올라오면 처음 맞닥뜨리는 곳이다. 일



토보존의 모든 것

토보존을 사용하려면 인벤토리의 토보존을 클릭하면 된다. 이 세계에서 쓰는 디지코드는 크게 둘로 나뉘어 진다. 하나는 토보존에 입력하는 코드이고 하나는 현자들의 문 등에 입력하는 코드이다. 디지코드는 사람과의 대화, 포스터 등에서 찾을 수 있다. 새로 찾은 코드는 토보존에 등록되므로 자주 토보존을 체크해야 한다. 특히 토보존에 입력하는 코드는 어떤 상황에서 접속을 하지 않으면 진행이 불가능하므로 이 점에도 유의한다. 가령 리크루터와 접속을 하지 않으면 공무원으로부터 호흡허가서를 받아 낼 수 없다.



코드표

현자의 문에 쓰이는 코드	
요리의 현자의 방	KAH BLAZ ZIG STO
건강의 현자의 방	POO ZIG DRU BNZ
창의의 현자의 방	BNZ POO GLAP BLAZ
예술의 현자의 방	KAH LRZ GOZ GNEE
회의실	BLAZ KAH ZIG DRU
왕실	ZIG STO DRU BLAZ
언어의 현자의 방	BNZ BNZ BNZ GLAP
토보존에 쓰이는 코드	
기상정보 채널	KAH ZIG STO BLAZ
아지무스 채널	POO POO ZIG ZIG
하트 투 바디 채널	POO BNG BLAZ DRU
고용 #	DRU BNG POO GLAP
하트 투 바디 #	ZIG DRU GNEE BNZ
코트 #	BLAZ KAH POO GLAP
세금 수금 #	GNEE BNZ GLAP POO
기타	
응접실	GLAP ZIG GNEE LRZ
왕의 금고	GLAP POO GNEE ZIG

단 브로토플래트론의 광장(Brotolatron's Plaza)으로 간다.

14장 브로토플래트론의 광장 (the Brotolatron's Plaza)

브로토플래트론은 ID를 확인해주는 사진부스이다. 벽에 있는 고용광고 포스터(Employment Ad)를 읽고 토보존을 확인해본다.

토보존에는 새로운 코드가 입력되어 있다. 토보존을 사용하여 리크루트먼트 코드(Recruitment No)를 입력하면 협상국은 모저 공장 책임자가 나와 뭐라고 떠들어 댄다. 매우 까다로운 기준으로 고용을 한다. 상점 앞에서 자고 있는 사람(Store's Owner) 옆에 플라스틱 손가락(Finger Made of Morphoplastic)이 있다.

플라스틱 손가락을 가지려고 하면 상점주인이 잠에서 깨어나서 가질 수가 없다. 일단 도박사(Gambler)와 대화를 하고 상점(the 5 to dime store)으로 간다.

15장 상점(the 5 To Dime Store)

상점 안으로 들어가보면 상점주인의 옆에서 부는 바람은 바로 다람쥐와 비슷하게 생긴 동물이 쳇바퀴를 돌리면서 만들어내는 바람임을 알 수 있다. 이 불쌍한 동물을 쉬게 해주고 플라스틱 손가락을 손에 넣을 겸 해서 쳇바퀴를 정지시켜버린다. 너트를 사용하여 바퀴를 멈추게 하고 다시 브로토플래트론의 광장으로 간다.

16장 브로토플래트론의 광장

바람이 멈추자 바람에 휘날리던 상점주인의 머리카락이 상점주인의 눈을 덮어버린다. 플라스틱 손가락을 갖고 다시 상점으로 간다.

17장 상점

제프 러브버드(Jeff Lovebird)에게 말을 걸지만 이 엉큼한 새는 눈 앞의 누드사진에만 신경을 쓰느라고 아무런 반응이 없다. 솔을 사용하여 누드사진에 타르(Brush with Tar)를 칠해버린다. 제프 러브버드에게 다시 말을 건다. 제프 러브버

드는 원래 하이 모델 클럽의 문지기이고 지금 자신을 고용할 사람을 찾고 있다. 제프 러브버드의 뒷꽂지의 모습이 보기 안 좋으므로 깃털(Feathers)을 러브버드의 뒷꽂지에 달아준다. 하지만 제프 러브버드는 놀라서 날아가버린다. 상점의 오른쪽으로 가면 플래퍼(Flapper)와 글래퍼(Glapper)가 있는데 비밀도박장으로 가는 문이 있다. 물론 문은 쉽게 찾을 수 없다. 먼저 어둠에 가려진 스위치(Switch)를 찾아 클릭한다. 광선이 나와 플래퍼와 글래퍼에 의해 반사되어 나갈 것이다.

플래퍼와 글래퍼를 클릭하여 반사되는 각을 변화시켜본다. 이런 식으로 플래퍼와 글래퍼와 스위치를 적절하게 이용하여 비밀문을 찾아내는 것이 포인트이다. 각이 제대로 맞았다면 코 모양을 한 문고리(Big Nose)를 찾아낼 수 있다. 시간을 끌면 문고리의 형상이 어둠에 의해 사라지므로 재빨리 플라스틱 손가락(Plastic Finger)을 사용하여 문을 연다. 이 문은 비밀도박장(Clandestine Game Room)과 연결되어 있다. 하지만 비밀도박장에서는 별로 할 일이 없으므로 비밀도박장을 통해 일단 레드 라이트 구역(the Red Light District)으로 간다.

18장 레드 라이트 구역 (the Red Light District)

이 곳도 역시 핀볼게임과 슬롯머신이 있는 도박장이다. 부주크 여자(Boozook Woman)와 대화를 한다. 부주크 여자의 이름은 스피닝 탐으로 예전에는 부주크 왕의 비서였지만 지금은 창녀의 신세로 전락한 몸이다. 아무튼 왕의 비서였던 만큼 부주크에 대한 많은 것을 알고 있다. 왕실 코드(Trone Room)를 알려주므로 토보존으로 확인해본다.

스피닝 탐은 우드러프에게 물고기 화석을 주지만 우드러프는 곧 깨뜨리고 만다. 핀볼머신(Pinball Machine)으로 가서 도박을 한다. 일단 핀볼머신을 3번 클릭한다. 게임이 잘 안풀리는지 화가 치민 우드러프는 기계를 부숴버린다. 기계를 부수자 돈이나 다름없는 스트럴(Strul)이 튀어나온다. 슬롯머신(Slot Machine)에 베팅하면 4스트럴을 벌 수 있다. 한번 스트럴을 벌었다고 욕심을 내서 다시 베팅을 하지 않도록 한다. 가상여행의 타워(the Virtual Trip Tower)로 간다.

19장 가상여행의 타워 (the Virtual Trip Tower)

우선 다리를 막고 있는 커다란 운석

(Large Meteorite)을 클릭하여 없애버린다. 브로토플래트론의 광장으로 간다.

20장 브로토플래트론의 광장

최신 브로토플래트론(Latest Brotoflatron)에 스트렐을 투입하면 신분증명사진(Identify Photo)을 손에 넣을 수 있다. 엘리베이터를 이용하여 비그위그의 영역(the Bigwig's Area)으로 간다.

21장 비그위그의 영역 (the Bigwig's Area)

부주크 노예(Boozook Slave)와 대화를 한다. 다음 계단 쪽에 있는 두 개의 광고판을 클릭하면 하트 투 바디 쇼의 채널과 코드(Heart To Body Ch & No)를 얻을 수 있다.

먼저 토보존으로 하트 투 바디 쇼의 채널과 코드를 입력한다. 화면이 지나면 토보존을 오프,온하고 코코트의 코드를 얻는다. 우드러프가 하트 투 바디 쇼의 주인인 미스 코코트에 반해버린 점에 주의하고 계단 위 로봇(Robot)가 걸치고 있는 셔츠(Shirt Front)를 가진다. 옆의 상점(Novelty Store)으로 들어간다. 이곳에서 특정 아이템을 자동으로 살 수 있다. 일단 2스트렐을 주고 안경(Glasses)을 살 수 있다. 위로 올라가면 가물거리는 흔적(Stain)이 있다. 이 흔적을 클릭하면 흔적이 갑자기 우드러프를 덮치고 쓰레기자루(Trash Bag)로 변해버린다. 쓰레기 자루를 가진다. 스트렐이 얼마 안 남았으므로 레드 라이트 구역으로 가서 슬롯머신으로 얼마의 스트렐을 모은다. 브로토플래트론의 광장과 비그위그의 영역을 거쳐 공장 앞마당(the Factory Front Yard)으로 간다.

22장 공장 앞마당 (the Front Factory Disciple)

슈니블의 수행자(Chief Schnible Disciple)와 대화를 하고 신문(Newspaper)을 읽는다. 신문에는 다름아닌 우드러프가 좋아하는 코코트에 대한 기사가 실려져 있다. 그러나 코코트와 비그위그가 함께 찍은 사진을 본 우드러프의 얼굴이 일그러진다. 우선 우드러프를 의자(Bench)에 앉히고 우드러프를 여러번 클릭한다. 우드러프는 마침내 울음을 터트리고 만다. 문 쪽에 있는 종(Door Bell)을 두 번 클릭하면 아지무스의 채널(Azimuth Channel)을 얻을 수 있다. 토보존으로 아지무스의 채널에 접속을 한다. 부주크사원(Boozook Temple)을 거쳐 물 없는 분수대(the

Waterless Fountain)로 간다.

23장 물 없는 분수대 (the Waterless Fountain)

일단 힘 없는 현자(Powerless wiseman)와 한번 말을 나누고 모자(Hat)를 산 다음 다시 대화를 계속 한다. 그는 예술의 현자(Talent wiseman)의 코드를 준다.

24장 비그위그의 영역

다시 비그위그의 영역에 있는 상점으로 가서 플라스틱 턱(Plastoc Chin)을 산다. 스트렐이 얼마 안 남았다면 레드 라이트 구역의 슬롯머신을 이용한다.

25장 ??? (비가 내리는 장소)

다음으로 가야 할 곳은 부주크 사원이다. 하지만 블록스트레 펄프가 있어야만 사원 안으로 들어갈 수 있다. 일단 블록스트레 펄프를 손에 넣으려면 너트가 필요하다.

너트는 운영 센터에 있는 너트 상점에서 구할 수 있겠지만 너트 상점에 가면 너트가 없다고 한다. 너트 상점에서 마지막으로 너트를 사간 사람은 가상여행의 타워 주인인 언스트 블링스트이다. 가상여행의 타워로 가 언스트 블링스트와 만나보려 하지만 그에게로 가는 엘리

베이터는 작동이 되지 않는다. 이제부터 부주크 사원으로 들어가기 위해 블록스트레 펄프를 만들어야만 한다. 블록스트레 펄프를 만드는 일은 매우 까다롭다. 하지만 토보존의 기상정보를 잘 이용할 수 있다면 블록스트레 펄프를 만드는 일은 생각보다 쉽게 풀린다. 토보존의 기상정보 채널 코드를 입력한다. 기상정보 채널에서 알려주는 날씨의 유형은 비,강한 바람,운석 폭풍,번개,커다란 운석 등이다.

지금 필요한 날씨는 비(Showers)가 내리는 날씨이다. 리포터가 비가 내리는 날씨를 말할 때까지 계속 기상정보 채널에 접속한다. 리포터의 말에 주의를 기울여 듣고 리포터가 비가 내릴 것이라는 장소로 간다. 장소로 왔으면 메테오존 시계를 사용해 메테오존 시계를 확인한 우드러프가 어떠한 지점에 표시(Cross)를 한다. 표시에 모자를 놓는다.

재빨리 행동을 취하지 않으면 표시는 이내 사라져 버린다는 점에 유의한다. 얼마의 시간이 흐르면

기상정보 채널의 모든 것

기상정보 채널과 접속하려면 토보존의 기상정보 채널 코드를 입력하면 된다. 접속이 되면 리포터가 나와 현재 날씨에 대해 알려준다. 날씨의 유형은 모두 6가지이다.

1. 소나기가 내린다.
2. 고르지 않게 비가 내린다.
3. 번개가 친다.
4. 강한 바람이 분다.
5. 운석 폭풍이 분다.
6. 거대한 운석이 떨어진다.

게임을 하다보면 상황에 따라 특정한 날씨가 필요하게 된다. 이럴 경우 기상정보 채널과 반복해서 접속을 하다보면 리포터로부터 필요한 날씨의 예보를 들을 수 있다. 리포터는 한 번에 2개씩의 예보를 말해준다. 리포터의 기상정보 유형은 모두 7가지이다.

1. 레드 라이트 구역에 소나기가 내린다. 교도소에 번개가 친다.
2. 비그위그의 영역에 강한 바람이 분다. 레드 라이트 구역에 고르지 않게 비가 내린다.
3. 운영 센터에 소나기가 내린다. 비그위그의 영역에 운석 폭풍이 분다.
4. 운영 센터에 소나기가 내린다. 교도소에 번개가 친다.
5. 운영 센터에 거대한 운석이 떨어진다. 프리즌 센트럴 타워에 강한 바람이 분다.
6. 교도소에 고르지 않게 비가 내린다. 운영 센터에 강한 바람이 분다.
7. 비그위그의 영역에 거대한 운석이 떨어진다. 운영 센터에 강한 바람이 분다. 기상정보는 유형화되어 있으므로 2개의 예보 중 하나만이라도 잘 들을 수 있다면 별다른 어려움은 없다. 메테오존 시계의 사용을 잊지말자.





비가 내리고 모자 안은 물로 가득 찬다. 물이 찬 모자를 가지고 가상여행의 타워로 간다.

26장 가상여행의 타워

타워의 엘리베이터를 이용하여 언스트 블링스트(Virtual Trip Tower Owner)과 대화를 한다.

27장 ??? (운석폭풍이 일어나는 장소)

이번에 필요한 날씨는 운석 폭풍(Meteorite Storms)이 부는 날씨이다. 앞에서와 마찬가지로 하면 된다. 단 이번에는 표시에 모자 따위 등을 놓을 필요가 없다. 얼마의 시간이 흐르면 운석 조각(Meteorite Fragment)을 손에 넣을 수 있다. 운석 조각을 언스트 블링스트에게

주고 블록스트레 너트(Bluxtre Nut)와 교환한다.

이제 부주크 사원(the Boozook Temple)으로 간다.

28장 부주크 사원 (the Boozook Temple)

블록스트레 너트를 문지기(Temple Guard)에게 준다. 하지만 여전히 사원 안으로는 들어갈 수 없다. 위노의 골목으로 간다.

29장 위노의 골목

블록스트레 너트에 타르를 바른다.

30장 ???(커다란 운석이 떨어지는 장소)

이번에 필요한 날씨는 커다란 운석(Huge Meteorite)이 떨어지는 날씨이다. 이번에는 표시에 블록스트레 너트를 놓는다. 얼마의 시간이 흐르면 블록스트레 펄프(Bluxtre Pulp)를 손에 넣을 수 있다. 부주크 사원으로 간다.

31장 부주크 사원

문지기에게 블록스트레 펄프를 주고 사원 안으로 들어간다.

32장 부주크 사원 첫번째 층 (Temple Hallways Level 1)

부주크 사원 안의 첫 번째 층에는 시간, 요리, 건강의 현자의 방이 있다. 뚜껑(Lid)과 가솔린(Gasoline)을 가진다. 계단 위에 있는 메시지(Message)를 읽으면 회의실 코드(Council Chamber)를 얻게 된다. 다음 층으로 간다.

33장 부주크 사원 두번째 층 (Temple Hallways Level 2)

두 번째 층에는 창의력, 예술의 현자의 방과 회의실이 있다. 언어의 현자(Word Wiseman)와 대화를 하면 몇 개의 토보존 코드를 알려준다. 예술의 현자의 방으로

가서 토보존 코드를 입력한다. 회의실로 가서 토보존 코드를 입력하면 문에 있던 작은 창(Window)이 열린다. 창을 통해 문을 열고 안으로 들어갈 수 있다. 회의실에는 시간의 현자(Time Wiseman)가 있는데 그와 대화를 하고 다음 층으로 간다.

34장 부주크 사원 세번째 층 (Temple Hallways Level 3)

세 번째 층에는 언어, 힘의 현자의 방과 왕실이 있다. 언어의 현자의 방으로 가서 토보존 코드를 입력한다. 창에서 언어의 현자의 애완동물(Pet of the Word Wiseman)이 나온다. 애완동물에게 땅콩을 주면 애완동물이 베이직 실러블(Basic Syllable)을 준다. 이와함께 포물라 메이커(Formular Maker)도 손에 넣을 수 있다. 힘의 현자(Strength Wiseman)의 방으로 가서 메시지(Message)를 읽는다. 왕실(Trone Room)로 가서 토보존 코드를 입력하고 안으로 들어간다.

먼저 벽에 있는 마법 포물라 리스트(List of Magic Formulars)를 가진다. 이 리스트에는 실러블로 만들 수 있는 모든 포물라가 있다. 힘의 현자와 대화를 한다. 바닥에 떨어진 껌(Boozook Chewing Gum)을 씹고 표(Menu)를 읽고 왕(King)과 대화를 한다. 왕에게 병따개를 준다. 왕은 고마워하며 우드러프에게 기사 작위를 내리고 키 링(Key Ring)을 준다. 이제 포물라 메이커로 메모리 포물라(Memory Formular)를 만든다.

리딩(Leading), 베이직(Basic), 리딩(Leading) 실러블 순으로 조합하면 된다. 사원 입구로 간다.

35장 부주크 사원

사원 입구 앞에 언어의 현자가 있다. 그에게 베이직 실러블을 주고 사원 안으로 들어간다.

36장 부주크 사원 첫번째 층

건강의 현자(Health Wiseman)의 방으로 가서 토보존 코드를 입력한다. 창을 통해 문을 열고 안으로 들어간 후 방에서 나와 두 번째 층으로 간다.

37장 부주크 사원 두번째 층

창의력의 현자(Fertility Wiseman)의 방으로 가서 토보존 코드를 입력한다. 상점(5 To Dime Store)으로 간다.

38장 상점

타임 실러블 시계(Time Syllable Clock)



음절(Syllable)과 주문(Formular)

우드러프는 모험을 하면서 부주크 현자들이 잃어버린 부주크 음절을 찾아야 한다. 부주크 음절을 알맞게 조합하면 부주크 마법 주문을 만들 수 있다.

- 음절을 사용하려면 인벤토리의 음절 가방(Syllable Bag)을 클릭한다.
- 주문을 만들려면 인벤토리의 포물라 메이커(Formular Maker)를 클릭한다.
- 주문을 사용하려면 인벤토리의 주문 가방(Formular Bag)을 클릭한다.

실러블의 이름	실러블을 누구에게 주어야 하나?	실러블을 어디서 얻을 수 있나?	실러블을 어떻게 얻을 수 있나?
리딩 실러블		왕실	왕과 대화를 한다
베이직 실러블	언어의 현자	부주크 사원의 세번째 층	언어의 현자의 애완 동물에게 땅콩을 준다
타임 실러블	시간의 현자	상점	타임 실러블 시계에 물을 넣는다
어드바이스 실러블		회의실	시간의 현자와 대화한다
에너지 실러블	힘의 현자	왕실	왕실의 금고를 연다
힐링 실러블	건강의 현자	가상여행의 타워	가상여행을 즐긴다
아티스틱 실러블	예술의 현자	하이 모럴 클럽	디바 테이프를 본다
인류이티브 실러블		아리스토크레츠의 테라스	달팽이 껍질을 부주크 전사의 석상에 맞춘다
그린 실러블	창의의 현자	행복의 집	환자에게 해피니스 포물라를 사용한다



에 물을 넣으면 타임 실러블을 얻을 수 있다. 시계의 호스(Hose)를 자세히 보면 구멍이 있는데 가지고 있던 점으로 구멍을 메꾼 다음 모자에 담겨 있던 물을 사용하여 시계의 물통(Reservoir)에 물을 넣으면 타임 실러블(Time Syllable)을 얻을 수 있다. 호스에 붙었던 점은 다시 갖는다. 이제 타임(Time), 베이직(Basic), 리딩(Leading) 실러블 순으로 조합하여 패스트 포뮬라(Past Formula)를 만든다.

계단의 거리와 이어지는 기념석상(the Memorial)으로 간다.

39장 기념 석상 (the Memorial)

사령관의 석상(Statue of the Commander)에 패스트 포뮬라를 사용한다. 화면이 바뀌고 우드러프는 과거의 시간으로 가게 된다. 부주크의 문명을 파멸로 몰아넣었던 대전투. 바로 그 대전투의 인간 군대의 사령관과 대화를 하고 뒤집어져 있는 항아리(Overtumed Jar)를 클릭한다. 바위(Rock)를 클릭하고 투구(Helmet)를 클릭하면 빨간 물고기(Red Fish)가 있다. 물고기를 사령관의 갑옷(Commander's Armour)안에 집어넣는다.

사령관의 골은 우스꽝스럽게 바뀌고 사령관을 조각하던 조각가(Sculptor)도 놀라서 입을 다물지 못한다. 바닥에 있는 옥수수(Ear of Corn)와 삼지창(Trident)을 잡고 죽어가는 부주크(Dying Boozook)와 대화를 한다.

왕이 주었던 키 링(Key Ring)을 보여 주면 그는 우드러프가 부주크 기사임을 알고 나팔(Horn)을 준다. 화면 위의 바위덩어리들로 가서 나팔을 불면 어디서인가 신음소리가 들릴 것이다. 바위를 밀어내면 술취한 부주크(Sm-ashed Boozook)를 볼 수 있다. 그와 대화를 한다. 삼지창으로 부주크를 누르고 있던 바위들을 차례로 걷어낸다. 하지만 우드러프는 부주크에게 고통만 안겨준다. 바위 틈으로 나온 부주크의 다리를 잡고 빼내어 준다. 상처가 컸는지 그는 부상당한 부주크(Injured Boozook)가 되어버린다. 그와 다시 대화를 하고 다시 현재의 시간으로 되돌아 올 수 있다.

현재로 되돌아오면 석상이 아까와는 달라져있다. 우드러프의 석상도 있을 뿐더러 사령관의 석상의 모습이 우스꽝스럽게 변해 있다. 사령관의 석상에서 갑옷(Suit of Armour)에서 물고기 화석을 꺼내 가진다. 교도소(the Slammers Dead End)로 간다.

40장 교도소 (the Slammers Dead End)

물고기 화석을 물고기 모양이 새겨진 돌에 맞춘다. 이제 트랜스포토존(Transportozon)을 손에 넣는다. 트랜스포토존은 운송수단으로 우드러프가 아는 어떠한 곳으로 데려다준다. 트랜스포토존을 사용하려면 인벤토리에서 트랜스포토존을 클릭하면 된다. 달팽이 껍질(Snail's Shell)을 가지면 순간 우스꽝스럽게 생긴 부주크가 나타난다. 이 부주크는 바로 마스터(Master)로서 앞으로 많은 도움을 줄 것이다. 그는 주로 마스터의 힘을 주고 간다. 팔 화석(Stone Arm)을 가지고 회의실로 간다.

41장 부주크 사원 두번째 층

시간의 현자에게 타임 실러블을 주고 대화를 한다. 시간의 현자는 어드바이스 실러블(Advice Syllable)을 준다. 왕실의 금고(Safe)로 가서 토보존 코드(King's Chest)를 입력한다. 금고 안에는 에너지 실러블(Energy syllable)이 있다. 힘의 현자에게 에너지 실러블을 준다. 에너지(Energy), 어드바이스(Advice), 베이직(Basic) 실러블의 순으로 조합하여 스트렝스 포뮬라를 만든다. 트랜스포토존을 사용하여 위노의 골목으로 간다.

42장 위노의 골목

위노에게 메모리 포뮬라를 사용하고 그와 대화를 한다. 위노는 모자공장의 경영에 대해 말해준다. 위노에게 신분증명 사진(ID Photo)을 주면 카드게임 룰(Rummy Rules)을 준다. 브로토플래트론으로 간다.

43장 브로토플래트론의 광장

최신 브로토플래트론에서 다시 사진을 만든다. 일단 인벤토리의 액세서리 박스에 있는 아이템들을 가지고 변장을 해야 한다. 우드러프에게 반드시 셔츠,안경,턱,술,옥수수순으로 달아준다. 스트렝을 브로토플래트론에 삽입하면 완벽한 사진(Perfect Photo)을 손에 넣을 수 있다. 사진을 토보존의 드라이브(Drive)에 집어넣고 운영 센터로 간다.

44장 운영 센터

공무원(Bureaucrat)과 대화를 한다. 그는 매우 불친절한 인상을 보여준다. 그에게 스트렝스 포뮬라를 사용한다. 공무원으로부터 많은 정보와 함께 호흡 증명서

(Breath Certe)를 얻을 수 있다. 호흡 증명서를 토보존의 드라이브에 삽입하면 리크루터(Recruiter)가 작업 허가서(Work Permit)을 준다. 공장 앞마당으로 간다.

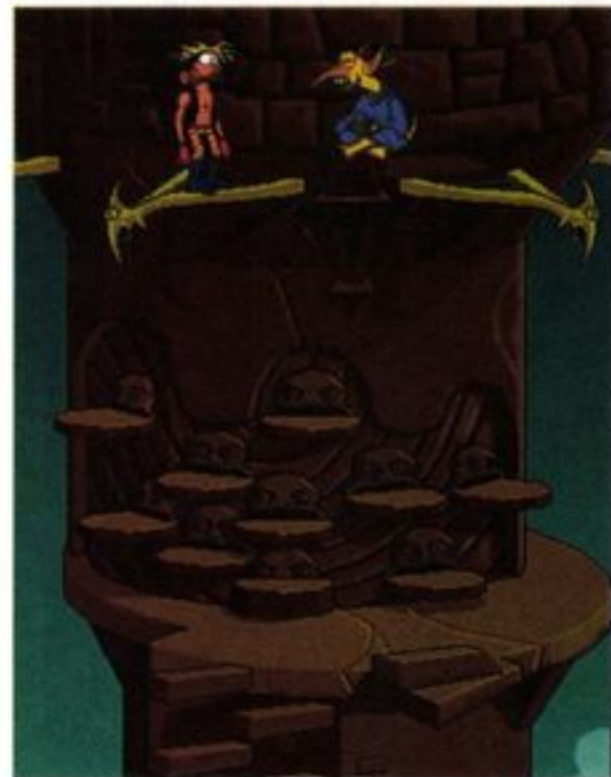
45장 공장 앞마당

공장 경비원(Factory Guard)에게 작업 허가서를 보여주면 공장 안으로 들어갈 수 있다.

46장 공장 (Factory)

이 곳은 부주크 모자 공장이다. 공정이 매우 조잡하고 제대로 된 기계도 없는 것 같다. 우드러프가 공장 안에서 해야 할 일은 상당히 까다롭다. 먼저 모자(Hat)를 가진다. 모자가 불량품일지도 모르므로 거울(Mirror)에 비춰본다. 모자가 정상이면 거울에 제대로 된 모습이 비치지만 모자가 불량품이라면 거울에 황당한 모습이 비칠 것이다. 모자가 불량품이라면 불량품 저장통(Reject Bin)에 집어넣고 다시 새로운 모자를 가진다. 모자가 정상이면 스위치(Switch)를 클릭하면 상자(Crate)가 떨어진다.

상자를 클릭하고 모자를 상자 안에 넣는다. 상자는 곧 컨베이어를 따라 바닥에 떨어지지만 바닥의 기름에 의해 어디론가 날라가버린다. 일을 제대로 못하거나 꾸물거리면 공장주임의 잔소리를 들어야만 한다. 어디론가 날라가버리는 상자를 어떻게 해야 하나? 먼저 모자를 상자 안에 넣고 재빨리 기름이 있는 곳으로 가서 상자를 잘 받아내야 한다. 제대로 된다면 상자는 스프링에 의해 위층의 로봇에게로 가서 포장된다. 마지막으로 포장된 상자를 클릭하면 매듭이 지어지고 모든 것을 마치게 된다. 이러한 일을 우드러프가 더 이상 모자를 가질 수 없을 때까지 한다. 공장주임(Foreman)과 대화를 하고 난 후 우





드러프는 주임을 때려눕히고 감옥으로 가게 된다.

50장 ???(감옥)

우드러프를 계속 클릭한다. 아마 6번 정도 클릭하면 우드러프가 체인(Piece of Chain)과 함께 바닥으로 떨어진다. 체인으로 벽(Wall)을 치면 벽면이 부숴지면서 나사(Screw)가 보인다. 나사를 가지고 문을 연다.

51장 행복의 집 (the House of Happiness)

이름은 그럴싸하지만 비그위그가 그의 반대세력들을 가두는 도시의 망명지나 다름없는 곳이다. 나사를 갈고리(Hook)에 끼고 벽장(Closet)에 들어갔다 나온다. 이제 이 곳 사람들과 대화를 한다.

Ordinary Weirdo이 세금 수금 코드(Tax Collection No)를 알려주면 토보존으로 세금 수금 코드를 입력한다. 간호원(Nurse)을 클릭하여 간호원을 날려버린다. 레버(Lever)를 클릭한 다음 실험실(the Lab)로 간다.



52장 실험실 (the Lab)

창의력의 현자 그리고 미친 박사(Mad Scientist)와 대화를 한다. 바닥에 떨어진 스냅플러 씨앗(Snaplure Seed)을 줍는다. 물없는 분수대로 간다.



53장 물 없는 분수대

분수에 스냅플러 씨앗을 넣은 다음 물을 넣는다. 물은 인벤토리에서 모자에 담긴 물을 사용하면 된다. 이제 스냅플러 꽃(Snaplure Bush)이 피어난다. 꽃에서 스냅플러 향신료(Snaplure Spice)를 얻는다. 스냅플러 향신료는 부주이오리라는 요리를 만드는데 쓰인다.



밀의 층으로 가서 대중 토보존(Public Tobozon)을 클릭하면 마스터가 나타난다. 인벤토리의 토보존으로 코트의 코드를 입력한다. 토보존을 오픈한 다음 다시 코트의 코드를 입력한다. 비밀도박장(the

Clandestine Game Room)으로 간다.

54장 비밀도박장 (the Clandestine Game Room)

장서(Bookmarker)와 대화를 하고 도박을 한다. 빨간(Red)카드와 검은(Black)카드 중 하나에 스트럴을 걸면 된다. 체스판의 빨간 색과 검은색의 괴물이 체스를 두는데 이기는 쪽에 스트럴을 걸었다면 많은 스트럴을 벌 수 있다. 5스트럴 이상 벌도록 한다. 가상여행의 타워로 간다.

55장 가상여행의 타워

언스트 블링스트(가상여행의 타워의 주인)와 대화를 한다. 대화를 마치면 그에게 스트럴을 주고 가상여행 의자에 앉는다. 이제 가상여행을 떠나 마치 둠과 같은 게임을 즐기게 된다. 게임안에서 힐링 실러블(Healing Syllable)을 얻게 된다. 베이직(Basic), 힐링(Healing), 베이직(Basic) 실러블 순으로 조합하여 메디컬 포물라(Medical Formular)를 만들고 계단의 거리로 간다.

56장 계단의 거리

스트렝스 포물라로 장난감상점(Toy store)의 창(Shop window)을 깨고 연(Kite)을 가진다. 위노의 골목으로 간다.

57장 위노의 골목

술집 옆의 난간에 있는 스위치를 클릭한 다음 마스터와 대화를 한다. 교도소로 간다.

58장 교도소

교도관(Jailer)과 대화를 한다. 교도소 안으로 들어가려면 문서가 필요하다. 운영 센터로 간다.

59장 운영 센터

공무원과 대화를 한다. 그에게 메모리 포물라를 사용하면 문서(Form 2b75(b))를 준다. 너트 상점(Nut Merchant)의 벽에 써있는 글(The Lotto Is Rigged)을 읽으면 다시 마스터가 나타나서 몇 개의 마스터스 파워를 준다. 교도소로 간다.

60장 교도소

교도관에게 문서를 주면 교도소 안으로 들어갈 수 있다. 교도소 안에는 프리즌 센트럴 타워로 가는 길이 있다. 이곳으로 가야하지만 프리즌 센트럴 타워의 입구에는 교도관이 지키고 있어 갈 수가 없다. 교도관을 때내는 방법은 먼저 넘마

(Rag)를 주어 창(Window)에 문지른다. 교도관(Jail Guard)이 뭐라하자 로봇(Robot)이 나타난다.

로봇과 대화를 하고 로봇에게 카드게임 물을 준다. 우드러프가 카드게임에 참여하자 프리즌 센트럴 타워로 가는 길을 막고 있던 교도관도 카드게임에 낀다. 이제 프리즌 센트럴 타워로 갈 수 있는 길이 열렸지만 카드게임에서 빠져나올 수가 없다. 카드게임을 하고 있는 교도관과 잠깐 대화를 하고 다시 로봇에게 카드게임 물을 준다.

이제 로봇이 우드러프 대신 카드게임에 참여하게 되고 우드러프는 프리즌 센트럴 타워로 갈 수 있다.

61장 프리즌 센트럴 타워 (the Prison Central Tower)

토보존으로 강한 바람(Strong Winds)이 부는 날씨를 찾는다. 강한 바람이 프리즌 센트럴 타워에 불어야 한다. 이러한 경우는 하나밖에 없으므로 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 메테오존 시계를 사용하고 표시에 연을 놓는다. 강한 바람이 불면 연과 함께 우드러프가 위로 올라간다. 죄수(Prisoner)와 대화를 한다. 프리즌 센트럴 타워 위에는 두 개의 가고일 모양의 형상이 있다. 형상을 자세히 보면 밧줄(Rope)을 볼 수 있을 것이다. 팔 화석(Stone Arm)을 밧줄로 던지면 팔 화석과 밧줄은 그래버(Grabber)가 된다. 그래버를 왼쪽 가고일 형상에 던지면 다시 마스터가 나타나서 몇 개의 마스터스 파워를 주고 간다. 여기에서 마스터로부터 받은 마스터스 파워에는 앞으로 유용하게 쓰이는 공중부양(Levitation)이 있다. 실험실을 통해 팬 플랫폼(the Fan's Platform)으로 간다.

62장 팬 플랫폼(the Fan's Platform)

가솔린 용기(Gasoline container)에 가솔린을 넣고 스위치를 클릭하면 팬이 돌아간다. 팬을 클릭하면 우드러프는 알몸이 되어 밑으로 떨어지게 된다.

63장 하이 모럴 클럽 (the High Moral Club)

우드러프가 떨어진 곳은 하이 모럴 클럽이다. 먼저 전에 상점에서 만났던 제프 러브버드와 대화를 한다. 제프 러브버드가 문지기인 걸로 봐서 새로 직장을 구한 것 같다. 하이 모럴 클럽원(High Morals Censors)과 대화를 한다. 화로(Bum Barrel)에 쓰레기자루를 던져 하

이 모델 클럽원을 혼내준다. 프레지던트의 방(President's Quarters)으로 간다. 프레지던트와 대화를 하면 프레지던트의 바지가 내려오는 것을 알 수 있다. 그에게 단추를 주면 더 이상 바지는 내려오지 않고 그를 밖으로 쫓아낼 수 있다. 방 안에는 세 개의 비디오테이프가 있다. 이 중에서 디바 테이프(Diva Tape)를 방 안의 비디오(VCR)를 이용하여 본다. 화면에서 부주크 여자가 나와 아티스틱 실러블(Artistic Syllable)을 준다. 아티스틱(Artistic), 베이직(Basic), 어드바이스(Advice) 실러블을 조합하여 해피니스 포뮬라(Happiness Formula)를 만든다. 팬 플랫폼으로 간다.

64장 팬 플랫폼

팬으로 가 마스터스 파워의 공중부양을 사용한다. 아리스토크레츠의 테라스(the Aristocrates Terrace)로 가게 된다.

65장 아리스토크레츠의 테라스 (Aristocrates Terrace)

달팽이 껍질을 부주크 전사의 상(Statue of Boozook Fighter)에 맞추면 인튜이티브 실러블(Intuitive Syllable)을 얻는다. 인튜이티브(Intuitive), 인튜이티브(Intuitive), 베이직(Basic) 실러블 순의 조합으로 인사이트 포뮬라(Insight Formula)를 만든다. 토보존으로 응접실 코드(Reception Room No)를 입력한다. 문지기(Eye Doorman)가 눈을 뜨면 눈을 클릭한다. 하지만 안으로 들어갈 수 없으므로 일단 행복의 집으로 간다.

65장 행복의 집

환자(Talented Patient)에게 해피니스 포뮬라를 사용하면 환자가 그린 실러블(Green Syllable)을 준다. 베이직(Basic), 그린(Green), 어드바이스(Advice) 실러블 순의 조합으로 그로스 포뮬라(Growth Formula)를 만든다. 실험실로 간다.

66장 실험실

미친 과학자에게 그로스 포뮬라를 사용한 다음 창의의 현자에게 그린 실러블을 준다. 그와 대화를 하고 분수대로 간다.

67장 분수대

예술의 현자에게 아티스틱 실러블을 준다. 사원의 첫 번째 층으로 간다.

68장 부주크 사원 첫번째 층

요리의 현자의 방으로 가서 토보존 코

드를 입력하면 요리의 현자가 창으로 얼굴을 내밀면 그와 대화를 한다. 요리의 현자는 대화가 끝나면 다시 방으로 들어가 다시 토보존 코드를 입력한다. 요리의 현자에게 스내플러 향신료를 준다. 잠시 후 요리의 현자가 부주이오리(Bouzoulioli)를 준다. 요리의 현자가 만드는 부주이오리는 부주크의 전통 음식으로서 원료는 스내플러 향신료이다. 부주이오리는 부주크인들에게 어떠한 힘을 줄 뿐만 아니라 악의 힘을 중화시키는 힘도 가지고 있다. 가상여행의 타워로 간다.

69장 가상여행의 타워

보네티아 도박꾼(Three Cup Trick Player)에게 인사이트 포뮬라를 사용한다. 판이 뒤죽박죽되면서 컵 안의 눈이 밑으로 떨어진다. 눈은 계단의 거리에 떨어졌으므로 계단의 거리로 가서 플라스틱 눈(Eye Made of Morphoplastoc)을 줌고 아리스토크레츠의 테라스로 간다.

70장 아리스토크레츠의 테라스

문지기에게 플라스틱 눈(Plastoc Eye)을 준다. 안으로 들어간다.

71장 파티장 (the "Eye" Party)

파티장 안에는 귀신에게 홀린 코롯이 있다. 코롯에게 메디컬 포뮬라(Medical Formula)를 사용한다. 그러나 코롯은 정상으로 돌아오지 않는다. 실험실로 간다.

72장 실험실

시약 튜브(Test Tube)를 클릭하면 우드러프는 이것저것 섞어서 해독제(Antidote)를 만든다. 해독제를 가지고 다시 파티장으로 간다.

73장 파티장

코롯에게 해독제를 주고 다시 해독제를 코롯 옆에 있는 잔(Glass)에 따른 다음 코롯에게 준다. 코롯에게 해피니스 포뮬라를 사용한다. 우드러프가 직접 무대로 나가 코롯을 위해 쇼를 하고 대화를 한다. 프리즌 센트럴 타워로 간다.

74장 프리즌 센트럴 타워

그래버를 타워 위의 오른쪽에 있는 가고일 형상에 던지고 밧줄을 타고 위로 올라간다. 벽(Wall)에 인사이트 포뮬라를 사용하면 비밀통로로 들어간다. 놀랍게도 이 곳에는 아지무스 교수와 대화를 한다. 아지무스 교수가 바이블프로쳐(Vibkrotzer)를 주면 회의실로 간다. 이제





회의실에는 7명의 현자들이 모두 모여있다. 이제 여기서 츠프로츠노그 세러모니일이 열린다. 저마다 떠들어대는 현자들. 회의 테이블(Council table)에 캔을 놓는다. 현자들이 모두 노래를 부르고 나서 캔 안으로 들어갔다 나온다. 이제 캔은 츠프로츠노그(Cprotznog)가 되면 츠프로츠노그를 갖는다. 코콧으 방(the Coh Cott Quarter)으로 간다.

75장 코콧의 방 (the Cot Cott Quarter)

코콧의 방에 있는 식물(Plant)에 그로스 포물라를 사용한다. 식물이 빠른 속도로 자라면서 비그위그의 아파트로 갈 수 있는 통로가 생긴다.

76장 비그위그의 아파트 (the Bigwig's Apartment)

드디어 비그위그가 있는 곳까지 왔다. 더 이상 앞으로 나가려고 하면 포스 필드(Force Field)가 방해한다. 포스 필드를 클릭하고 공중부양을 사용하면 포스 필드는 사라지면 여기서 나간다. 비그위그의 아파트에서는 트랜스포토존을 사용

할 수 없으므로 다시 코콧의 방으로 가서 트랜스포토존을 사용하여 공장 앞마당으로 간다.

77장 공장 앞마당

슈니블의 수행자와 얘기를 하면 만트라(Mantra)를 준다. 슈니블 섹트에 들어가려면 만트라가 필요하다. 만트라는 슈니블 섹트에서 불려지는 명상 주문이다. 비그위그의 영역으로 간다.

78장 비그위그의 영역

만트라를 문 옆의 마이크(Microphone)에 사용하여 문 안으로 들어간다.

79장 슈니블 섹트 (the Schnible's Sect)

수행에 참여하지 않으면 곧 쫓겨나게 된다. 먼저 하이 프리스트는(High Priest)와 6명의 수행자가 있는 곳(Place Amongst the Initiated)으로 간다. 모두들 자기 차례가 돌아오면 슈

니블을 외치고 있음을 알 수 있다. 이와 마찬가지로 우드러프에게 그 차례가 돌아오면 만트라를 사용해 슈니블을 외치도록 한다. 순서는 시계방향으로 돌아간다. 제대로 타이밍을 못 맞추면 하이 프리스트에 의해 쫓겨나게 된다. 두세번 정도 슈니블을 외치다보면 하이 프리스트가 슈니블에 대해 말할때 공중부양을 사용한다. 이제 수행자들의 수행이 잠시 멈추면 컴퓨터(Computer)를 클릭한다. 컴퓨터가 컬트 뱅크(Cult's Bank)에 스트럴을 기부하라고 하면 스트럴을 기부한다. 이쯤에서 스트럴이 부족하게 되면 슬롯머신 등을 이용하여 스트럴을 모아 슈니블 섹트로 다시 돌아오면 된다. 다시 컴퓨터를 클릭하고 하이 프리스트와 대화를 한다. 컬트 뱅크에 또 스트럴을 기부한 다음 다시 하이 프리스트와 대화를 하고 컴퓨터를 클릭한다. 이번에는 컴퓨터의 말에 주의해야 한다. 슈니블 섹트에는 큰 징(Grand Gong)과 작은 징(Small Gong)이 있다. 큰 징과 작은 징을 조합에 따라 제대로 쳐야 비그위그의 살상을 막을 수 있는 시디롬을 구할 수 있다. 컴퓨터가 징을 어떤 조합으로 쳐야할지를 가르쳐준다. (예를 들자면 컴퓨터가 다음과 같은 순으로 말해줄 것이다. 'Grand Gong, Grand Gong, Small Gong, Grand Gong, Small Gong, Small Gong' 그러면 컴퓨터가 말한 순서대로 큰 징과 작은 징을 3번씩 모두 6번을 치면 된다.) 컴퓨터가 알려준대로 징을 친다. 징 옆에는 해골 모양의 상이 있다. 해골의 코를 클릭하면 최면술 시디롬(Hypnotic Ceederom)을 손에 넣을 수 있다. 주의할 점은 슈니블 섹트에서 수행의 방(Initiation Chamber)로 들어가면 안된다. 비그위그의 아파트로 간다.

80장 비그위그의 아파트

마침내 최후의 순간이 왔다. 비그위그에 다가가면 비그위그의 전자지팡이에 의해 더 이상 진행할 수 없다. 뚜껑(Lid)을 들고 비그위그와 대화를 한다. 대화를 마치면 화가 치민 비그위그가 인공코에서 불을 내뿜지만 뚜껑으로 다 막아낼 수 있다. 이때 재빨리 시디롬을 슬롯(Slot)에 삽입하고 스위치를 재빨리 클릭한다. 비그위그는 최면술 시디롬에 의해 최면에 걸리고 만다. 최면에 걸린 비그위그에게 바이블프로쳐를 사용한다. 놀랍게도 비그위그는 괴물(Beast)로 변해버린다. 위로 올라가는 괴물을 쫓아 괴물과 대화를 한다. 갑자기 괴물이 우드러프의 몸 안으로 빨려들어온다. 힘을 잃어버린 우드러프 이때 요리의 현자가 만들어 준 부주이오리를 먹으면 우드러프의 몸안으로 들어간 괴물이 다시 빠져나가면서 정상으로 돌아올 수 있다. 이제 갈고리에 츠프로츠노그를 매달고 꺾으로 츠프로츠노그에 있는 구멍을 메꾼다. 락(Lock)을 클릭하고 레버를 당기면 괴물은 츠프로츠노그로 들어가버린다. 다시 밑의 의자로 가 비그위그가 남긴 옷(Clothes)을 클릭하면 마그네틱 카드(Magnetic Card)를 손에 넣을 수 있다. 이 카드를 락에 집어 넣으면 게임은 끝난다. 이제 부주크인들은 다시 그들의 평화와 문명을 되찾고 우드러프는 왕의 자리에 오르게 된다.



EXR

상상을 불허하는 초특급 SF - 코믹 RPG

환타지 코믹 RPG의 세계로 당신을 초대합니다!



줄거리

서기 2765년.
 지구는 자원의 고갈, 공해, 인구의 증가와 빈부의 극심한 차이 등으로 인해 더 이상 지탱하기 힘든 상황이었다. 따라서 지구정부에서는 해저 도시의 개발과 R행성의 개척을 필요로 하게 되었다.
 그러나 R행성의 개발에 참여한 사이보그들이 반란을 일으켜 R행성을 장악하기에 이른다.
 세력이 커진 R행성의 사이보그인들은 강력한 힘으로 지구의 일부에 들어와 지구정부와의 전쟁이 벌어지고 몇몇지역을 제외한 모든지역이 그들의 손아귀에 들어가게 된다.
 하지만 사이보그들도 해저도시의 영역에는 침범하지 못했다. 해저에서의 오랜생활로 신체 DNA구조 변화를 일으켜 초능력을 가지게 된 해저도시인들은 드디어 지구를 재탈환하기위해 특공대를 조직하는데...

12월하순
 발매예정

■ 사용환경

- 기종: IBM-PC 386 이상 호환기종
- 메모리: 4M 이상
- 그래픽: VGA 이상
- 음향카드: 사운드 블레스터, 애드립 호환기종
- 용량: 하드 20MB 이상



(주) 열림기획

TEL: 704-2292



도전파워 퀴즈
(파워충전 미스터리)

700-4848

30초/80원

신세대만의 말뚫할 고민

700-4878

30초/80원

1. 알고 싶은 신체의 비밀
2. 나의 첫사랑
3. 우리들만의 고민
4. 엄마, 아빠 들어보세요.

새롭게 바뀌었습니다!
환상의 공포강타!

퇴마공포
(더이상의 공포는 없다)

서울·경기

700-9595

50원/30초

부산·경남 700-9808

광주·전남 700-4777

대구·경북 700-9944

뮤직박스(노래방)

서울·경기·부산·경남

700-5333

- 서태지와 아이들 / COME BACK HOME 9729
- 서태지와 아이들 / 슬픈 아픔 9530
- 박진영 / 청혼가 9728
- 김중서 / 플라스틱 신드롬 9730
- 터보 / 검은 고양이 네로 9123
- 컬트 / 너를 품에 안으면 9242
- 육각수 / 홍보가 기가막혀 9727
- 성진우 / 애인 만들기 9630
- 세세세 / 아미가르 레스토랑 9631

50원/30초

슈퍼 게임 챔프

서울·경기

700-9667

(드래곤 볼 게임: 1단, 2단, 3단)

30초/80원

불건전 정보센터 080-023-0113

명탐정 추리특급

보물섬 퀴즈

700-9596

50원/30초

이야기 환타지아

700-4858

80원/30초

환상의 동화여행

700-4868

80원/30초