



게임컴

초시공요새 마크로스 : 러브 스토리

젠트리디의 침략에 맞서는 마크로스

1999년, 거대한 함선이 어두운 밤 하늘을 뚫고 빛과 함께 남태평양의 한 섬에 떨어졌다. 1000미터도 넘는 이 함선에서는 인류가 아닌 다른 존재의 흔적이 남아 있었다. 인류에 비해 몇 배나 발전된 문명의 흔적이... 인류는 그 기술을 바탕으로 급속한 발전을 하며 함선을 자신들의 것으로 개조하기에 이르렀다. SDF-1, 이른바 마크로스(Macross)의 탄생이었다. 발전된 기술을 가진 외계인의 존재에 두려움을 느낀 인류는 언젠가 다가올 외계로부터의 위협에 대항하기 위해 지구를 통합할 것을 계획한다. 이러한 결정은 많은 세력의 반발을 가져왔고, 그 후 10여년간 '통합 전쟁'이라는 전쟁이 지구를 휩쓸었다. 전쟁의 와중에서도 마크로스의 개조 작업은 계속 진행되었다. 그리고 전쟁이 끝나고 마크로스의 개조도 끝날 즈음, 우주로부터 젠티리디라 불리는 세력이 지구를 향해 다가오고 있었다. 자신들의 적인 감찰군의 전함-인류가 마크로스라 부르는-의 항적을 추적해 온 것이다. 그 때 갑자기 마크로스의 주포가 발사되고, 마크로스와 젠티리디 간의 전투가 벌어지게 되었다. 지표면에서 펼쳐지던 전투는 마크로스가 명왕성 부근까지 홀드(공간 이동 항법)함으로써 지구에 이르기까지 오랜 기간에 걸쳐 진행된다. 마크로스 단 1척 만으로 1000척이 넘는 젠티리디의 주력 브리타이 함대와 한 판 승부를 벌이게 된 것이다. 그리고 그 여정의 한 시점에서 새로운 이야기가 시작되려 하고 있었다.

텔레비전 · 극장용으로도 나온 「마크로스」

이 게임은 애니메이션으로 잘 알려진 「초시공요새 마크로스」의 내용을 기초로 만들어진 작품이다. 애니메이션을 기반으로 한 이야기와 함께, 다양한 임무 수행을 주요 내용으로 삼고 있다. 「초시공요새 마크로스」는 텔레비전을 비롯한 극장용, 플래시백이라는 부제가 붙은 뮤직 비디오 등 다양한 형태로 소개된 인기 애니메이션이다. 게임으로는 모두 3개의 시리즈가 있다. 이 가운데 '러브 스토리'는 두 번째 시리즈로, 애니메이션 스토리로는 중간 부분 이후이지만, 한편으로는 외전격에 해당하는 극장용에 더 가까운 느낌을 갖는다. 그리고 SKC에서 판매 예정인 스컬 리더(Skull Leader)가 시리즈 첫 번째 작품이다. 두 작품에 있어 그래픽이나 게임의 형식은 같다. 단지 이야기만 바뀌었을 뿐이다.

☞ 알아둬시다

이 게임은 파일이 매우 많다. 도스에 있는 스마트드라이브(SMARTDRV)를 띄우지 않으면 게임 진행 속도가 느리다.

많은 시나리오

마크로스의 게임 진행은 함내 모드로 하여 어드벤처와 비슷한 진행과 턴 방식의 전투를 진행하는 단계로 나뉘어진다. 함내 모드는 진행 방식이 내용에 별다른 영향을 미치지 않는다. 주의해야 할 것은 전술 및 전투 화면이다. 여기에서 정해진 임무(대개의 경우 적의 전멸)를 완수하지 못하면 게임은 더 이상 진행 할 수 없다. 처음 게임을 시작하면 게임의 형태를 지정하게 된다. 캠페인은 주인공 지몽규를 중심으로 줄거리에 따라 진행되는 임무들을 수행해 가는 것으로 모두 4개의 시나리오로 되어 있다. 단편 시나리오는 애니메이션의 내용을 근거로 3개의 시나리오를 각각 수행하는 것으로 캠페인과는 완전히 다른 임무들로 되어 있다. 그리고 마크로스 음악관을 선택하면 여러 곡의 음악을 선택해서 들을 수 있다.

「마크로스」는 어드벤처?

게임이 시작되면 지몽규는 함내 모드로 게임을 진행하게 된다. 전작의 주인공인 편대장 선우휘(원작에서는 이치조 히카루)의 편대에 소속된 지몽규는 선우휘와 함께 마크로스 함내를 돌아다니면서 지구에서 헤어졌던 친구, 지나를 만나게 된다. 여기까지의 진행은 매우 단순한 메뉴 선택 정도로 구성되며 마치 어드벤처 게임을 하는 듯한 느낌을 받게 된다. 하지만 어드벤처 게임과는 달리, 대화가 게임의 내용에 아무런 영향도 미치지 못하므로 어떤 대답을 선택해도 상관없다. 다음 날, 미스 마크로스 선발대회 도중에 젠티리디군이 다가와 전투가 시작된다.

적 전함 2척을 파괴하면 임무 끝!!

본격적으로 게임이 시작되면 상황 보고가 시작되고, 전술 화면이 나온다. 초록색은 젠트러디군이며 파란색은 지구측이다. 현재는 마크로스 1척만 표시되어 있지만, 마크로스 내부의 편대를 출동시킴으로써 전술 화면에서 동원하는 아군이 증가한다. 명령을 내리는 것은 매우 간단하다. 명령을 내릴 부대를 선택하고 해당되는 명령을 내리면 된다. 한 가지 주의할 점은 이동 명령에 있어 몇 가지 제약이 있다는 것이다. 전투를 할 때 사정권 안에 있는 적에게 전술 공격을 하거나, 접근하여 전투 모드로 들어가게 된다(단, 함선의 경우 전술 공격만을 할 수 있다). 적의 전함 2척에 접근하여 파괴하면 임무는 끝난다. 그러면 또 다른 전투를 위한 준비가 시작되고 다음 시나리오로 진행된다.

다양한 명령을 내리는 전술 모드

전술 화면은 가장 기본적인 모드이다. 전술 화면에서 적에 대한 공격을 하고 아군의 편대를 출동시키는 등 다양한 명령을 내린다. 플레이어와 적군은 각각 턴 방식으로 명령을 수행하게 되는데, 적의 움직임을 예측하여 적절한 명령을 내림으로써 임무를 마치게 된다.

이동

유니트를 이동시키는 명령이다. 커서를 해당 유니트에 위치시킨 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 이동 가능한 지역이 표시된다. 여기서 주의할 점은 이동시 방향의 문제가 있다는 것이다. 이동 방향의 표시가 각각의 지역에 따라 다른 모양으로 표시되는데 이들은 각각 정면, 측면, 후면의 이동 방향을 나타낸다. 그 방향으로 이동하면 이동 후의 방향이 달라진다. 이 방향은 중요하게 작용한다. 그리고 적이나 아군이나 유니트를 지나갈 수 없으므로 이동의 순서에도 주의해야 한다. 턴 방식의 게임에서는 어떤 유니트를 먼저 이동시키느냐에 따라서 커다란 차이가 날 수 있다.

공격

사정권 안에 적이 있으면 공격한다. 전술 공격과 전투 공격의 2가지가 있는데, 전술 공격은 원거리 공격을 하는 펼치는 것이다. 전투 공격은 매우 근접한 적에게 유니트를 동원하여 전투를 시작하는 것이다.

▶ 전술 공격

전술 공격을 선택하면 화면에 선택 가능한 무기와 그 능력들이 나타난다. 여기서 한 가지 무기를 선택하면 무기의 사정 거리가 화면에 표시된다. 발키리 등의 전투 유니트 무기는 발사할 수 있는 개수에 차이가 있으며 공격의 효과는 유니트에 소속된 장비의 수에 따라 다르다. 대개 근접하기 전에는 이 전술 공격이 펼쳐지며 발키리 등의 전투 유니트 외에도 마크로스나 전함들도 공격에 참가할 수 있다. 단, 마크로스나 전함의 주포는 1개의 시나리오에서 1발만 쏠 수 있다. 또한 전함의 공격은 미사일을 제외하고는 영향 범위가 있어 그 영향권에 들어오면 아군이라도 피해를 입게 된다. 특히 마크로스의 바스터 캐논은 영향 범위나 파괴력이 절대적이어서 조심해야 한다.



공격을 펼치는 마크로스

▶ 전투 공격

편대끼리 접근전을 시작한다. 편대에 소속된 유닛이 동원되어 벌어지는 전투로, 이 경우 전투 모드로 넘어가게 된다. 역시 이동과 마찬가지로 방향이 중요하게 작용한다.

* 편대

발키리 등의 편대가 진형을 바꿀 때 사용하는 명령으로 편대 명령은 이동 명령을 행하기 전에만 할 수 있다. 일반적으로 모든 편대는 V자 모양의 진형을 갖추고 있는데, 선제 공격을 계속 할 때는 일자형 진형이 좋다. V자 진형의 경우, 후방 부대가 1차 공격에 참가하기 어렵기 때문이다. 이 편대 명령의 효과는 전투 화면에서만 나타난다.

* 발함

함대에 탑재(착함)된 전투 편대를 출격시키는 명령. 마크로스 주변에 유닛의 이동 범위가 표시되고, 적절한 위치를 선택하면 출격한다. 이동 명령과 같이 전, 후, 측면의 방향이 있으며 출격한 직후에는 아무런 명령도 내릴 수 없다. 그리고 출격한 편대는 다시 마크로스로 돌아올 수 있는데, 마크로스에 돌아온 부대는 자재나 남아있는 발키리의 양에 따라 수리나 재보급을 받아 전투에 나서게 된다. 이들은 다음 턴에 출격할 수 있으며 이와 같이 지구측은 지속적인 보급을 받으며 전투를 진행할 수 있게 된다.

* 환장

장비 교환으로 마크로스에 탑재된 전투 편대의 병기를 바꾼다. 마크로스의 기술력과 임무 등에 따라 각각 제한을 받으며(아머드 파트를 장비하는 등) 특별히 효과적인 명령은 아니다.

* 시스템

게임의 저장이나 불러오기 명령을 사용한다. 또 각 편대의 상태를 볼 수 있다. 편대의 상태에서는 기체의 정보나 파일럿의 자세한 데이터를 살펴볼 수 있다.

턴 방식의 전투 모드

전투 모드는 적과 아군의 편대가 근접하여 전투에 들어가는 것을 뜻한다. 역시 턴 방식으로 되어 있는데, 공격 명령을 내린 쪽이 선제 공격 효과를 갖는다. 전투 모드는 최고 5턴까지 진행되고(5턴이 끝나면 전투 모드가 끝난다), 어느 한 쪽이 전멸하면 끝난다.

이동

전술 모드의 이동과 같은 명령이지만 발키리의 경우, 변형 상태에 따라 커다란 영향을 받는다. 예를 들어 파이터(전투기)형의 발키리는 뒤로 이동할 수 없는 제약이 있는 반면, 이동 거리가 더 늘어난다(연료 소비도 줄어든다). 아머 파이터형의 발키리는 이동 제약이 줄어들지만 이동 거리가 떨어진다는 단점이 있다. 이동시 방향의 문제나 순서 문제에 주의해야 한다.



기동성이 뛰어난 슈퍼 발키리카오크

공격

사정거리 안의 적에게 공격을 가한다. 명령을 내리는 방식은 전술 모드의 공격과 같으며 각각의 인물에 따라 명중률이나 방어 효과에 차이가 있다. 대개의 경우, 가장 명중률 높고 강력한 화기로 공격하는

것이 좋으며 되도록이면 적을 하나라도 물리치는 것이 좋다. 그것은 적의 공격 기회를 줄임으로써 아군 피해를 최대한 줄이기 위해서이다.

변형

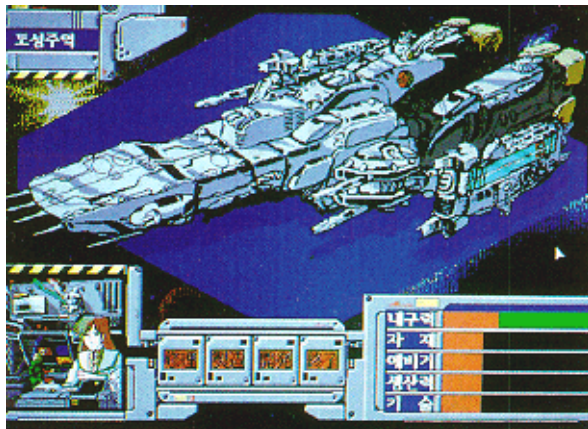
발키리의 상태를 바꾼다. 표준형 VF-1 발키리나 스탠비드 옵션의 경우 파이터 (초기 상태), 아머 파이터(로봇 형), 가웬의 3가지 형태가 있다. 그 이후의 VF-X3 스타글 세이버의 경우 가웬 형태가 존재하지 않는다. 변형 명령을 실행하면 그 후 다른 명령을 내릴 수 없으므로 역시 명령의 순서에 주의해야 한다.

턴

아군의 턴을 마친다. 적의 이동과 공격이 시작된다.

전략 모드

캠페인 하나의 시나리오를 마치면 나오는 모드로 마크로스의 전략을 결정한다.여기서는 현재의 생산력에 따라 일정한 점수가 주어지며 이 점수를 적절히 사용하여 다음의 전략에 영향을 미친다.



전략 화면

수리

마크로스를 수리하여 내구력을 높인다. 모든 시나리오에서 마크로스가 파괴되면 게임이 끝나는데, 이 수리 명령은 마크로스의 내구력을 높임으로써 더욱 안전성을 보장한다.

제조

제조 명령은 점수를 활용하여 전술 모드에서 수리를 위한 자재(資財)나 지원하기 위한 발키리(機體)를 생산한다. 대개의 경우 초기에 주어진 수준으로 충분하지만, 심한 전투를 계속 치르면 자재의 생산은 필수적이다.

개발

도시나 기술을 개발함으로써 다음의 전략에 영향을 미친다. 도시(都市) 개발은 생산력을 높여 다음에 주어지는 점수가 높아지게 하며 병기(兵器) 개발은 기술을 개발하여 새로운 장비들을 사용할 수 있게 한다. 여기서 주로 필요한 것은 도시 개발이다. 되도록이면 첫 번째 시나리오에서 도시 개발에 중점적으로 투자하면 충분한 생산력으로 많은 도움을 받을 수 있다.

종료

전략 모드를 마친다.

캠페인 모드의 시나리오

캠페인 모드에서 제공되는 시나리오별 상황과 공략 방법은 다음과 같다.

미스 마크로스 선발 대회를 급습한 적 전함

텔레비전용으로 나왔던 내용으로 토성 주변의 궤도에서 일어난 사건이다. 미스 마크로스 선발 대회 도중에 갑자기 적의 전함 2척이 다가와 모든 편대는 스크램블(긴급 출동)한다. 목적은 2척의 적 전함을 파괴하는 것이다. 초기 시나리오로 난이도는 그리 높지 않다. 접근해 오는 적 편대 중 누자델 카는 상당한 내구력을 갖고 있어 강력한 하전입자 빔 개논을 장착한 SDP-1 스탠비드 옵션을 사용하여 요격한다. 그 밖에 리카드 등은 일반 발키리로도 요격해도 된다. 단, 하나의 편대만으로 작전을 펼치는 것은 위험하다. 피해를 입었거나 연료(또는 무기)가 소비된 편대는 마크로스에 착륙(착함)하면 수리와 보급을 받을 수 있다. 수리를 하는 것이 발키리를 새로 생산하는 것보다 손쉬우므로 되도록이면 계속적인 수리를 하는 것이 좋다. 또한 적기가 다가오면 마크로스의 대공포로 격추시키는 것도 효과적이다. 대공포는 명중률이 매우 높은데다 주변의 적을 모두 공격하여 여러 부대에 피해를 줄 수 있다. 단, 대공포는 사정 거리가 짧은데다 아군도 공격할 수 있다는 점에 주의한다. 어느 정도 시간이 지나면 적 전함은 우수한 전투력을 갖춘 그라지를 출동시킨다. 여기서 경험 점수를 얻기 위해 적과 계속 싸울 수도 있다. 만약 다음 시나리오를 하고 싶다면 마크로스의 바스터 캐논을 사용하여 적의 전함을 격파한다. 바스터 캐논은 강력한 위력을 갖고 있으며 그 영향 범위도 넓어 한번에 적 전함 2척을 괴멸시킬 수 있다. 단, 바스타드 캐논은 발사하는 방향에 대해서 정면의 부대를 모두 공격한다는 점에 주의한다. 만약 아군이 캐논포의 범위에 들면 아군의 부대도 전멸시킬 수 있다. 만약 바스터 캐논으로 적의 전함을 모두 물리치지 못했다면 격파하지 못했다면 발키리 편대에 장착된 대함 반응탄을 3발 정도 사용한다. 적 전함 2척을 완파하면 미스 마크로스 선발 대회가 끝나고, 텔레비전용과 같이 린 민메이가 미스 마크로스에 뽑힌다.



임무를 마쳤다.

고전하는 테스트 파일럿 지몽규!!

미스 마크로스 대회가 끝나면 지몽규는 VF-X3의 테스트 파일럿으로서 임무를 수행하게 된다. 그러던 중 VF-X3는 심각한 결함으로 인해 테스트 파일럿 1명의 죽음과 함께 계획이 중지된다. 한편, 린 민메이와 지나는 가수로 데뷔한다. 그리고 실연당한 도리스를 위로하고자 영화를 보고 있을 때, 갑자기 다가오는 브리타이의 전함을 맞아 전투를 벌이게 된다. 이 시나리오의 목적은 적 유닛을 전멸시키거나, 15턴 동안 적의 공격으로부터 마크로스를 방어하는 것이다. 적은 마크로스의 4배 길이에 달하는 브리타이함에서 계속 리카드나 그라지 편대를 출동시키기 때문에 충분히 고전할 수 있다. 그러나 아군은 마크로스를 통해 보급을 받을 수 있다. 수리나 보급을 받지 못하는 적은 계속 손실을 입지만 아군은 수리를 한 후에 다시 출동할 수 있다(피해를 입은 부대를 마크로스에 착륙시키고 수리를 마친 부대를 다시 출동시키면서 적의 공격에 대비하는 것이다.) 가장 어려운 적은 브리타이함이다. 브리타이함은 매우 커바스터 캐논의 공격에도 완파되지 않는다. 이 때는 바스터 캐논으로 접근하는 리카드 편대와 함께 브리타이함을 공격하고 재빨리 공격 편대가 접근하여 반응탄으로 공격한다. 대개 4-5번의 공격을 하면 격침시킬 수 있다. 나머지 리카드 부대는 전멸시켜도 좋고 15턴까지 그냥 남겨 두어도 좋다. 하지만 되도록이면 전멸시키는 것이 좋다. 한 부대를 전멸시키면 편대의 모든 대원들의 레벨이 하나 올라간다(레벨 상승에 따라 능력치도 변한다). 임무를 마치면 적의 공격을 물리쳤다는 보고와 함께 다음 시나리오로 진행한다.

마스 페스티벌(Mars Festival), 새로운 편대장

극장용의 초기 내용에 해당하는 부분. 함 내에서의 극심한 전투 도중, 젠트러디에게 납치될 뻔한 린 민메이를 구한 선우휘였지만 갑작스런 사고로 함 내의 폐쇄 구역에 갇히게 된다. 그리고 폐쇄 구역에서 구조된 두 사람은 스캔들에 휘말린다. 민메이를 위로하려는 선우휘는 비무장의 2인승 발키리를 타고 우주를 비행한다. 그 때 갑자기 젠트러디 군이 나타나 둘을 납치한다. 술에 취한 상태에서도 그들을 구하기 위해 적 함으로 뛰어든 포커는 적장 캄진과의 전투에서 사망하고, 이를 구하려던 지구의 노력은 물거품이 되고 만다. 편대장을 잃은 패밀리언 부대는 맥시밀리언 지나스가 편대장이 되고, 지몽규는 지금까지의 전적을 참작해 새로 편성된 브라운 편대의 편대장으로 임명된다. 신병으로 들어온 오시이, 도리스와 함께 지나의 콘서트가 시작되던 때, 다시금 젠트러디의 공격이 시작되어 지나마저 납치된다. 적을 전멸시키거나 15턴 동안 적의 공격을 방어하는 것이 목적이다. 적함 4척이 등장하는 이번 임무에서는 더욱 더 강한 적이 공격해 와 매우 힘든 싸움이 될 것이다(15턴 안에 적을 전멸시키기란 거의 불가능하다). 초기에 마크로스를 향해 공격해 오는 누자델 카, 리카드 부대를 전멸시키고 위성의 좌우 한 지역으로 공격해 들어가자. 적 전함은 자신들의 부대가 피해를 입건 말건 포격을 해오므로 계속 수리를 하면서 전투를 할 필요가 있다. 이 시나리오가 끝나면 전략 모드에서 마크로스의 내구력과 병기 개발을 최대한 높인다.

메두사, 스크램블

마지막 시나리오로 지구를 눈 앞에 둔 상황에서 전투를 벌인다. 대형함 4척, 소형함 7척으로 편성된 대함대가 마크로스를 공격해 오는 가운데 적의 대형함을 모두 격파해야 한다. 난이도가 높은 시나리오로, 5턴 째에 젠트러디의 적(지구의 적이기도 하다) 멜트란디가 등장하고, 14턴 정도에서는 대형함들이 호위함을 출격시켜 더욱 어려운 싸움이 될 것이다(호위함은 그다지 강하지 않지만 다시 전투 편대를 출격시킨다).



악마의 병커라는 VF-X3에 탑승한 몽규

먼저 화면 아래쪽에서 멜트란디가 등장할 것을 예상하고, 주로 위쪽으로 공격을 집중한다. 멜트란디는 젠트러디나 지구군 양쪽을 모두 공격하므로 그 주변에 아군 편대를 배치하지 않으면 오히려 도움이 된다(오래지 않아 전멸하지만 대개 전함 몇 척 정도는 격파하기도 한다). 아래쪽으로는 3개 편대 정도만 출동시켜 전함 정도만 격파한다. 반응탄 2~3발 이면 충분한 효과를 볼 수 있다. 나머지는 화면 위쪽에서 다가오는 적의 부대에 대응해야 한다. 여기서 바스터 캐논은 가급적 사용하지 않는다. 후반에서는 적의 대형함 3척(그리고 호위함들)과 결전을 벌이게 되는데, 비록완파할 수는 없다해도 주변의 적을 전멸시킬 수 있어 커다란 도움이 된다. 최종 결말은 발키리 편대로도 충분할 것이다. 따라서 중반부까지는 접근해 오는 적 전투 편대나 표준함을 발키리 편대로 격파하는데 주력하고, 계속적인 수리를 해야 한다. 이 전투에서는 지금까지와는 달리, 편대 당 몇 대의 발키리는 잃을 수도 있다. 하지만 충분한 수리와 보급을 받으면 원상 복귀될 수 있다.

단편 시나리오

단편 시나리오의 캠페인 모드와는 다른 내용으로 되어 있다. 각 시나리오의 내용과 상황은 다음과 같다.

명왕성 회전

명왕성에 홀드한 마크로스와 적 함대와의 전투가 벌어지는 상황이다. 5척의 대형함을 격파해야 하는 임무로 오랜 시간이 필요하다. 먼저 명왕성의 오른쪽이나왼쪽의 한 경로를 선택하여 한 쪽씩 각개 격파하는 방법이 알맞다. 그런 다음에 바스터 캐논은 적의 부대가 집중된 상황에서 지원 공격을 한다. 적은 비록 강력하고 계속 전투 편대를 생산하지만, 아군은 수리와 보급을 할 수 있다. 맥시밀리언 지나스와 결혼하는 멜트란디의 여성 밀리어 파리나가 아군의 편대에 소속되어 등장한다.

공작위성을 탈환하라!!

텔레비전용이나 극장용과는 무관한 내용으로 플래시백 설정과 비슷하다. 기함도 마크로스가 아니라 플래시백에 등장했던 전투함으로 마크로스의 브릿지에서 일을 맡았던 미사가 함장으로 등장한다. 그리고 아군에도 브리타이함을 비롯하여 젠트러디의 전함이 등장해 이전보다 더 많은 지원을 받을 수 있다(단, 젠트러디군의 전투 편대는 수리나 보급을 받을 수 없다). 이번 시나리오의 목적인 요새들은 매우 강력한 내구력을 갖고 있어 전함의 포격 외에는 별다른 방법이 없다. 아군의 기함은 마크로스보다도 강력한 바스터 캐논을 갖고 있으며 사정 거리도 길어 매우 위력적이다. 단, 바스터 캐논이나 전함의 주포는 시나리오에서 단 한 번만밖에 사용할 수 없다.

사랑, 기억하고 계십니까?

이 시나리오의 제목은 외전격에 해당하는 극장용 주제가 제목인 동시에 부제이기도 하다. 이며 외전격에 해당하는 극장용의 부제이기도 하다. 극장용의 엔딩 부분에 해당하는 내용으로 젠트러디와 멜트란디의 결전이 벌어지는 가운데, 마크로스는 지구를 사수하는 입장이 된다. 젠트러디와 멜트란디의 대규모 부대가 접촉하고 있는 상황으로 마크로스는 홀로 지구 근방에 배치된다. 젠트러디와 멜트란디는 서로 치열한 전투를 벌이며 마크로스 주변으로는 일부 부대가 계속 공격을 하므로 어느 정도 진행될 때까지는 이동 보다는 방어에 주력해야 한다. 선우취의 설득으로 린 민메이가 노래를 부르기 시작하고...

분석을 마치면서

완벽하지 않은 번역과 이따금 눈에 띄는 버그를 제외하면 내용 면에서는 재미있는 작품이다. 시나리오의 난이도도 적절한 것 같고, 내용 전개도 대사 처리가 미흡한 점을 제외하면 그리 나쁘지 않다. SKC에서도 같은 제목의 제품이 판매될 예정이다. 일본의 같은 회사에서 만든 비슷한 내용을 가진 제품이, 비슷한 시기에 등장한다는 것은 웬지 아쉬운 느낌을 주기에 충분하다. 완벽한 창작이 아닌, 일본 제품을 한글화 하는데 급급해 하고 있기 때문이다. 특히 부실한 매뉴얼과 버그, 일본식 조어에 일부 메뉴는 한글로 바꾸지도 않은, 너무 서두른 느낌이 드는 이 게임을 보면서 소비자들은 어떤 생각을 가질까? 창조를 위한 경쟁이 아닌, 단순히 많이 팔기 위한 것으로 보이는 경쟁을 보면서...

장르	시뮬레이션				
제작	패밀리소프트/빅웨스트/게임라인				
사운드	☆	☆	☆	☆	
그래픽	☆	☆			
난이도	☆	☆	☆	☆	

가격 : 3만5천원

자료협조 : 게임라인(☎ 701-5484)

