



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 게임 디자인 에센셜: 20 Atari Games (Game Design Essentials: 20 Atari Games)

John Harris

2008. 5. 30

[아케이드] 업계가 성장함에 따라 양극화가 심화되고 있다.

유일하게 성공한 타이틀은 SSJPK 격투 게임(Side-Scrolling 및 Jump-Punch-Kick), 스포츠 타이틀 및 하이테크 드라이빙 타이틀 등이다. 게임 디자인 혁신 면에서 시장의 양상이 완전히 달라졌다.

현재 게임 개발에서 원하는 바는 오직 수익을 얻는 것인 것처럼 보인다. 수년 간 Atari는 끊임없는 미래 지향적인 혁신으로 업계를 이끌어 왔다. 이제 우리는 뒤를 돌아보지 않고 시류에 편승하기 위해 분투하고 있다.

-- 1996년 Ed Rotberg가 얘기한 내용임(James Hague의 책 [Halcyon Days: Interviews with Classic Computer and Video Game Programmers](#) 에서 인용).

Atari 팬보이즈(fanboys)에 무슨 일이 있었나요? Nintendo 및 Sega는 Blizzard와 Bungie, Square와 Enix, Capcom와 SNK를 보유하고 있다. Atari Games는 전성기 때 업계에서 이제껏 생산된 것 중 가장 멋진 아케이드 게임 디자인을 선보였다. 한창시기에 어느 누구도 흉내 낼 수 없는 방식으로 독특하고 색다른 게임을 만들었다. 이후 유감스럽게도 이 회사는 어느 누구도 원하지 않는 게임을 제작했다.

일부 사람들은 Nintendo가 어떻게 새로운 아이디어를 따라 잡으면서 판에 박히지 않은 디자인으로 용감하게 모험을 감행하는 지 및 프랜차이즈를 끊임없이 고안해 내는지 등에 관해 격찬한다.

그러나 Nintendo는 Atari Games가 전성기에 만든 것만큼 독창적이고 멋지며 결정적인 디자인(회사 경영자, 비평가 및 플레이어의 견해와는 관계없이 개발자가 최고라고 생각하는 디자인)을 선보인 적이 없다. 고전 아케이드 게임의 카탈로그를 훑어보면 그것만으로도 게임

디자인 모두를 살펴 보게 된다.

## 아이디어의 세계

**Atari Games**는 고전 아케이드의 정신을 오랫동안(90년대 초반까지) 고스란히 간직해 온 회사이다. 현재 이 회사는 **GBA** 및 **DS** 포트의 고전 게임을 갖춘 이전 아케이드 파워하우스에 대한 기억을 바탕으로 자사를 선전하고 있다.

많은 **Atari** 게임이 다양한 가정용 게임으로 만들어지고 있다. *Rampart*는 12개 이상의 버전이 존재하고, 세어웨어 개발업체가 아이디어를 채택하고 개발하는 방법을 고려해 볼 때 **Taito**의 *Arkanoid* 뿐만 아니라 *Breakout*의 경우 얼마나 많은 버전이 출시되었는지 아무도 알 수 없다.

특히 **Atari**의 아케이드 부서는 80년대에 이 회사로부터 분사하여 "**Atari Games**"라는 회사명을 갖게 되었고 부단히 아이디어를 내놓았다. 그리드 라인 세계를 통해 구슬로 레이스를 펼치는 게임, 이너튜브(*innertube*)를 환상적인 강 아래로 떠내려 보내는 것, 성벽과 대포로 성을 방어하는 것, 벌이 뒤쫓아오는 동안 스케이트보드를 타는 것, 신문 배달 등이 이러한 아이디어의 예이다.

그러나 기억에 남을 만한 아이디어가 아닌 게임(*Pit-Fighter*, *Thunderjaws*, *Batman*, 1991년 이후 대부분의 게임)도 제작했고 *Tempest*가 출시되었을 때는 이러한 실수를 쉽게 간과하고 있었다. 전성기에 **Atari Games**는 당황스러울 정도로 창의적인 업체로 보였다.

이따금 다른 회사에서 터무니없는 아이디어를 선보일 수는 있었으나(*Phozon*을 출시했을 때 **Namco**는 도대체 왜 그렇게 담배를 피워댔나?) **Atari**는 언제나 그런 아이디어를 제시했다. 1986년 **Atari**는 이러한 아이디어를 선보이는 일을 그만 두지 않았다. **Capcom**에서 *Street Fighter II*를 판매하기 시작한 해에 *Breakout*의 업데이트판을 출시했다. **Atari**의 이러한 면이 말할 수 없을 정도로 멋지다고 생각하지만 그 당시 대부분의 플레이어는 나의 생각에 동의하지 않을 수도 있을 것이다.

## **Atari Games**의 시그너처 엘리먼트(Signature Element)

아주 독창적인 핵심 플레이 메커니즘 기타 아케이드 게임이 하나의 게임 장르로 자리잡기 시작한 반면 이러한 메커니즘은 창의적이고 독특한 경향이 있다. **Atari**는 특히 일부 장르 타이틀(*Pit Fighter*)을 출시했으나 1992년까지 이 타이틀로 인해 결코 편안해 보이지는 않았다. *Area 51*이 출시되어 인기가 지속되었으나 현재 이러한 게임의 대부분은 상대적으로 관심을

끝지 못하고 있다.

**하드 콘텐츠에 비해 프로시저럴 콘텐츠 강조** Atari는 플레이어에게 하드 코드된 시퀀스 보다는 알고리즘상으로 수정된 변경 가능한 레벨을 제공하는 경향이 있다. *Gauntlet*은 사전 설정된 게임과는 다른 레벨을 플레이어에게 제공하고 게임의 난이도, 코인 당 평균 점수 및 플레이어 수에 따라 푸드 파워업(food power-up)을 조작한다.

이 게임은 항상 동일한 구역을 통과하는 반면 *Toobin*의 레벨 순서와 레이아웃은 어느 길을 선택하느냐에 따라 상당히 달라진다. *Skull & Crossbones*는 쉬운 난이도인 경우 레벨을 축소한다. Atari의 *Tetris*는 게임의 사전설정 블록으로 최고 점수 이니셜을 사용한다.

**스킬드 플레이어에 대한 레벨 워프(Level warp)** 많은 게임에는 이 기능이 갖추어져 있다. 때때로 이러한 기능은 *Tempest*와 *Star Wars*의 웨이브 셀렉터 및 *Millipede*의 스코어 셀렉터 등과 같이 게임을 시작할 때 선택사항으로 제공되나 일부 게임에서는 워프를 게임 자체에 구축하거나 숨겨 둔다.

*Crystal Castles*의 워프는 특정 레벨에 숨겨져 있다. *720 Degrees* 및 *Rampart*에는 심플 노비스/어드밴스드 셀렉션이 있다. *Klax*에는 두 가지 종류의 워프 즉, 게임에 흔히 등장하는 기본 셀렉션 종류 및 스페셜 트릭을 수행하여 활성화되는 “시크릿 워프” 등이 있다. *S.T.U.N. Runner*에는 워프와 관련된 레벨에서 비밀 경로가 존재한다. *Gauntlet* 및 *Gauntlet II*에 워프가 존재하고 *Toobin*과 *Tetris*에도 워프가 있다.

**독특한 사운드** Atari는 대부분의 기간 동안 POKEY I/O와 사운드 칩을 사용했다. MOS/Commodore의 SID 칩과 같이 아케이드 시스템과 8비트 컴퓨터에 사용되어 칩튠 뮤지션이 추구하는 독특한 사운드를 제공한다.

**Atari 폰트** 모두 대문자인 16x16 픽셀의 모노스페이스 세리프 폰트는 *Marble Madness*에서 타이머 및 고득점 엔트리 문자로 사용되기 시작했고 그 후 많은 Atari 게임에 등장했다. Atari Games는 다른 회사와 아주 다른 성향을 갖고 있었으므로 출시한 게임도 독특한 개성을 담고 있었다.



최근에 출시한 *Gauntlet Legends*(1998)와 *Dark Legacy*(2001)와 같은 게임에 이러한

독특한 점이 부각되어 있다. 게임에서 폰트를 시각적으로 사용하고 있지는 않으나 1984~1991년 Atari 아케이드 기기에 대한 조작자 설정을 보면 버튼 몇 개를 누른 뒤 항상 폰트가 나타난다.

**Atari 벨** 이것은 *Marble Madness*를 출시할 때 CIN(credit insertion notification)으로 잠시 동안 폭넓게 사용되었다. *Marble Madness*는 *Gauntlet*의 벨과 다른 것을 사용했다.

**퍼크레딧 스코어링(Per-credit scoring)** Atari Games는 무제한 계속되고 점수를 재설정하지 않는 게임에 퍼크레딧 스코어 테이블을 자주 사용하는 유일한 메이저 게임 개발업체이다. 이 시기에 아케이드 게임은 이미 플레이 포 스코어(play-for-score) 게임에서 플레이 투 윈(play-to-win) 게임으로 바뀌고 있었지만 이 게임은 점수를 영두에 둔 것이 중요한 컨셉이었다.

## 설명 및 역사

설명을 시작하기 전 Atari와 관련하여 말하고자 하는 바를 분명히 해 둘 필요가 있겠다. 이 회사명은 바둑 용어이다. 즉, 바둑에서 한 수만 더 두면 상대방의 돌을 잡을 수 있는 경우 "아타리"라고 말하는데 여기서 유래한 것이다.

"Atari Inc."는 70년대 초 *Pong* 기기를 제작하기 위해 Nolan Bushnell이 설립했다. 1983년 소비자들의 주 관심이 비디오게임으로 바뀌면서 회사가 붕괴한 후 Jack Tramiel은 Warner Communications로부터 이 회사를 인수했다. 이와 같이 회사를 인수하기 전까지는 회사명 사용에 애매모호한 점이 없었다.

Tramiel은 Commodore 64 가정용 컴퓨터로 Commodore의 성공을 거둔 후 Warner로부터 Atari의 CED(consumer electronics division)만 인수했다. Tramiel의 "Atari Corp."는 Atari 8 비트 컴퓨터, Atari ST 및 Jaguar 등을 제공하면서 잠시 동안 성공을 거두었으나 아케이드 회사인 Atari Games만큼 오래 지속되지는 못했다.

이 아티클이 Tramiel Atari에 관심이 없다는 것은 중요하지 않다. 기존 Atari, Inc.의 소비자 제품이 Atari Games(Tengen 또는 고유의 브랜드 명으로 출시)의 가정용 제품에 기울이는 노력을 따라잡지 못했다. 아케이드 게임에만 관심을 갖고 있었다.

Atari Games의 소유주는 자주 바뀌었으나 우수하고 창의적인 게임은 계속 제작하였다. 이러한 노력으로 인해 *Marble Madness*, *Gauntlet*, *720 Degrees*, Atari 버전의 *Tetris*, *Klax*, *Toobin'*, *Vindicators*, *Xybots*, *Hard Drivin'*, *S.T.U.N. Runner* 및 다양하고 독특한 게임 등이 출시되었다.

결국 Atari Games는 이전 경쟁사인 WMS와 a.k.a. Williams Electronics(Midway 소유 회사)에 매각되었다.

이 회사의 창의적인 역량은 1992년에 끝나는 것처럼 보였다. 출시된 다양한 콘솔 컴파일레이션에 관한 개발자 인터뷰에 의하면 Atari 개발자는 격투 게임에 비해 테스트 결과가 좋은 독창적인 아케이드 게임에 관한 아이디어를 제공하느라 어려움을 겪으면서 많은 프로젝트를 포기하게 되었다.



포기한 게임 중의 하나는 *Marble Madness*, *Marble Man*에 대한 후속편이었다. 격투 게임 및 레이서 이외의 게임은 테스트 결과가 좋지 않았다. Atari Games는 고유의 격투 게임을 만들려고 노력했고 이러한 게임 중 가장 유명한 사례가 다이노소어 파이터인 *Primal Rage*이다.

또한 몇몇 성공사례는 라이트 건 게임인 *Area 51/Maximum Force* 시리즈, "익스플로러토리" 레이싱 게임인 *San Francisco Rush* 시리즈 및 *Gauntlet sequels Legends*와 *Dark Legacy* 등이다.

*Gauntlet Dark Legacy*가 출시될 때 이 회사는 명칭을 Midway Games West로 바꾸었고 아케이드 히트작을 가정용으로 만들었지만 U.S. 아케이드 시장의 지속적인 붕괴로 스튜디오는 문을 닫게 되었다. Midway는 2001년에 아케이드 시장을 떠났고 2003년에는 이전에 Atari Games로 알려진 회사를 해산했다. 현재 "Atari"라는 명칭은 Infogrames에서만 사용하고 있다.

## 프리 크래시 게임(Pre-Crash Game)

### **Sprint**(시리즈)

1974-1989년

디자이너: Dennis Koble, Robert Weatherby, Kelly Turner 등

고전 아케이드 게임에 관해 얘기할 때면 아케이드 역사의 전체 시기를 잊어버리는 경향이 있음에 놀란다. 비디오 게임은 *Pong*(1972년)에서 *Space Invaders*(1978년)까지 갑작스럽게

진화한 것이 아니다. 현재 *Breakout*만 기억되고 있지만(Atari VCS 포트로 인한 것임) 이러한 두 게임 사이에는 많은 게임이 존재한다.

초기 Atari 2600 게임은 아케이드 게임으로 만들어졌고 명칭을 변경했다. 이러한 예로는 *Combat*(이전 Kee Games의 *Tank*), *Air/Sea Battle/Target Fun*(아케이드용 *Anti-Aircraft*) 및 *Pong*류의 게임(*Video Olympics*로 만들어짐) 등이 있다.*Sprint* 게임(VCS에 관한 *Indy 500*의 토대)은 특히 주목할 만 하다.

나는 이 시리즈를 *Sprint*라고 부르지만 원작 게임은 *Gran Trak 10*이다. Atari는 *Gran Trak 10*, *Gran Trak 20*, *Le Mans*, *Sprint 2*, *Sprint 4*, *Sprint 8* and *Sprint 1* 등의 프리 클래식 아케이드 게임과 별로 차이가 없는 게임 버전 10개를 출시했다.

일부는 Kee Games라는 명칭 하에 출시되었고 명목 회사인 Atari는 배급업체 제한사항에 잘 대처했다. 놀랍게도 Atari Games는 80년대말 *Super Sprint*(1986년), *Championship Sprint*(1986년) 및 *Badlands*(1989년) 등 시리즈물로 복귀했다.

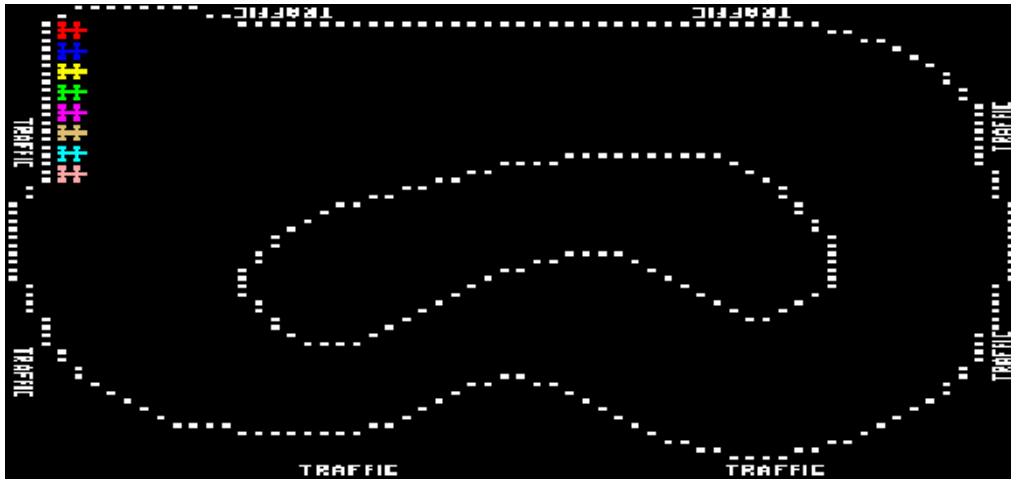
이상의 업데이트판은 16 비트 그래픽, 차량 업그레이드 및 무기(*Badlands*의 경우)를 추가했으나 핸들 컨트롤러와 가스 페달로 조정되는 작은 차량과 단일 스크린 트랙을 갖춘 레이싱 게임과 여전히 차이가 없다.



*Sprint 1*

*Pong* 출시 후 2년 뒤에 출시된 원작 게임도 현재 플레이 가능하다. 그 이후 드라이빙 게임은 3차원, 조정석과 차량후미 원근법, 불규칙한 트랙, 드리프트 메카닉스(drift mechanics), 사실감 있는 손상, 다양하게 변화되는 차량, 무기, 탐색 임무, 드라이브할 시뮬레이션 세계 및 많은 기능을 제공하고 있다. 그러나 이러한 시도의 근저에는 1974년 *Gran Trak*이 보여준

바를 다시 재현하려는 의도가 담겨있다.



**Sprint 8**

Sprint의 기능 중의 하나는 *Sprint 8*에서 소개된 기능과 동일하다(*Sprint 8*은 최대 8명의 플레이어가 중앙에 있는 거대한 모니터 테이블에 둘러 앉아 핸들과 가스 페달로 플레이하는 드라이빙 게임이다). 또한 이 기능은 Kee Games의 *Tank 8*과 동일하다.

성공적인 포물러를 적용한 것은 Atari만이 아니었다. Midway의 *Super Off-Road*는 대형 타이어, 터보 부스트, 업그레이드 및 멀티레벨 트랙을 갖춘 느려진 *Sprint*와 다르지 않았다.

*Super Off-Road*는 최고 게임으로 인정받지 못한 반면 *Championship Sprint*는 최고의 게임으로 자리를 굳혔다. 한번에 몇 분간 재미있게 플레이할 수 있는 이러한 게임 중의 하나를 직접 본 적이 없다. *Badlands*는 1989년에 출시되었고 *Space Invaders* 이전에 이상적인 디자인을 적용한 게임으로 여겨졌다.

## **Asteroids**

1979년

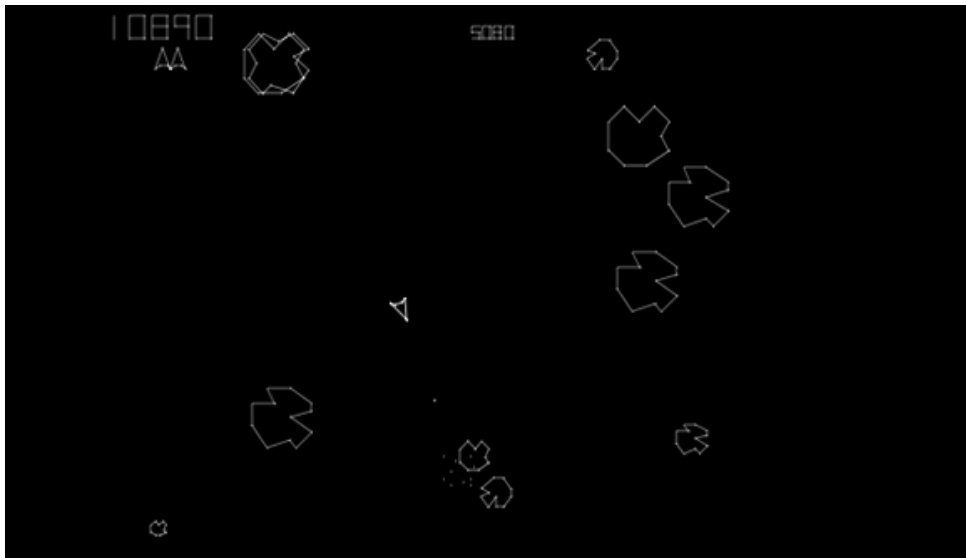
디자이너: Lyle Rains 및 Ed Logg

Taito의 *Space Invaders*는 1978년에 출시되어 비디오 게임으로 다시 제작되었다. 초기 게임에서 플레이어는 제한된 시간 안에 점수를 획득해야 했다. 그러나 핀볼에서 컨셉을 빌려온 *Space Invaders*는 플레이어에게 제한된 수의 라이프와 여분의 라이프를 얻을 수 있는 기회를 제공했다. 이러한 아이디어는 보편화되었고 현재는 어디에서나 찾아볼 수 있다.

*Asteroids*는 *Space Invaders*이후에 출시되었고 이상의 아이디어를 받아들여 실행에 옮겼다. *Space Invaders*는 게임 전체에서 여분의 라이프 하나를 제공하나 *Asteroids*는 플레이어가

계속 점수를 얻으면 반복해서 라이프를 제공한다. 이러한 설정으로 인해 최초의 “소모전 게임”이 되어, 플레이어가 계속 라이프를 잃음에 따라 게임에서도 지속적으로 라이프를 제공한다.

플레이어가 위험 없이 매우 높은 점수를 얻을 수 있는 악명높은 ‘헌팅’ 기법 즉, 우수한 전략이 존재하였으므로 소모전은 *Asteroids*의 가장 큰 결함으로 나타났다. 이러한 소모전 아이디어는 *Asteroids*에서 사용된 후 *Defender*에 영향을 주었다.



*Asteroids*는 초보적인 물리 게임이라는 측면에서 주목할만하다. 즉, 뉴턴의 운동법칙을 시뮬레이션한 것으로부터 플레이를 이끌어낸 게임이다. 플레이어의 우주선, 운석 및 탄환 모두는 질량과 관성을 가지고 있다. 발사할 때 우주선 속도는 우주선에서 발사되는 탄환의 속도에 가중된다. 물리 게임이라고 생각되는 많은 것은 질량 상호관계 및 충돌과 관련이 있거나 스프링(spring)과 연결되어 있다. 이러한 얘기를 하고 있는 시점은 1979년이다.

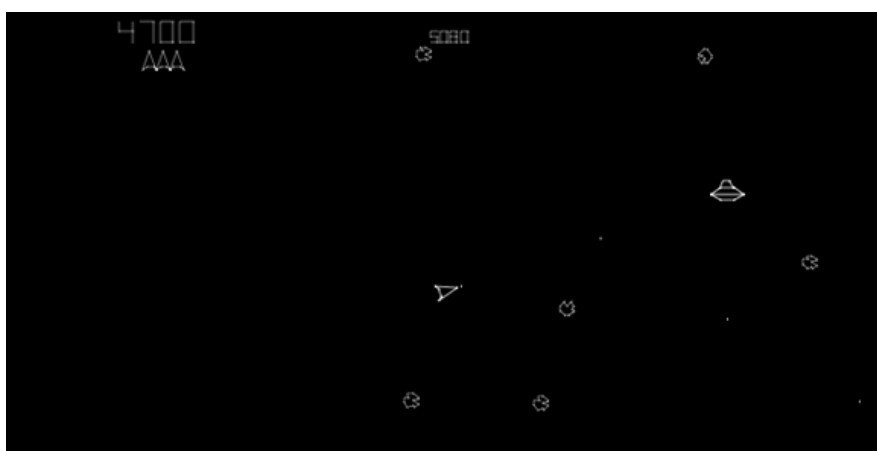
*Asteroids*의 핵심 아이디어 중의 하나는 우주선이 플레이어가 아닌 우주선의 방위에 따라 이동한다는 것이다. 이것은 현재는 일반적으로 볼 수 있는 기능이나 그 당시로서는 대담한 접근이었다. “턴 레프트(turn left)”버튼을 누르면 화면의 왼쪽 방향으로 이동하지 않고 왼쪽으로 회전한다.

스러스트(thrust) 버튼을 누르면 우주선이 화면 상단으로 이동하지 않고 진행하고 있던 방향으로 이동한다. 조정하고 있는 우주선 내부에 플레이어가 있지 않은 겨우 R.C. 카를 조정하는 것처럼 간접적으로 우주선을 이동시킨다.



그 후 게임이 이러한 아이디어들로 가득 찼다고 해도 과언이 아니다. 많은 2D 게임은 이러한 기능 없이 플레이할 수 있었지만 3D 게임이 등장하면서 필요 불가결한 기능이 되었다. 예를 들어 *Tomb Raider*에서는 이 기능을 상당히 많이 활용한다. 많은 사람들이 *Resident Evil*은 이 기능으로 인해 타격을 입었다고 얘기하기도 한다.

게임 주인공과 관계없이 카메라 앵글을 변경하는 기능이 제공되면 이러한 기능을 지원하지 않는 3D 게임을 만드는 것이 어려워진다. 뷰포트 렐러티브 컨트롤(viewport-relative control)을 사용하여 기존 방법을 적용한 것이 *Super Mario 64*의 혁신적인 접근법이다.



*Asteroids*는 벡터스캔 모니터로 인해 근사해 보이지 않는 게임 중의 하나가 되었다(텍스처 매핑 및 라이트 셰이딩 다각형으로 게임에 대한 흥미를 잃은 현대 게이머도 동일한 생각을 함). 이펙트는 래스터 디스플레이 장치에서 재생할 때 동일하게 나타나지 않는다. 이러한 모니터는 더 이상 생산되지 않고 소량만 공급되고 있으므로 원래 형태의 *Asteroids*가 더 이상 존재하지 않는 시기가 올 수 있다.

이전 게임이 가시적인 최고 점수 리스트 즉, a.k.a. “배너티 보드(vanity board)”를 제공하였으나 *Asteroids*는 플레이어가 이니셜을 입력하도록 한 최초의 아케이드 게임이었다. 유감스럽게도 점수는 단지 100,000 포인트에서 끝난다. *Asteroids*에 대한 *Twin Galaxies*의 기록은 며칠간 413번 갱신되었다. 이것은 그 당시 개발자와 플레이어 간의 견해 차이를 보여주는 것으로 생각될 수 있다.

개발자는 대규모 점수를 갖춘 초장시간 게임이 가능할 수 없다고 생각하지만 아무도 장시간의 게임 플레이를 방해할 수 없다고 생각할 수 있다. *Asteroids*의 복잡한 플레이는 *Pong*과 같은 초기 게임의 플레이와 대조를 이루는데 이를 통해 개발자와 플레이어의 기대가 얼마나 차이가 있는지 알 수 있다.

## **Centipede**

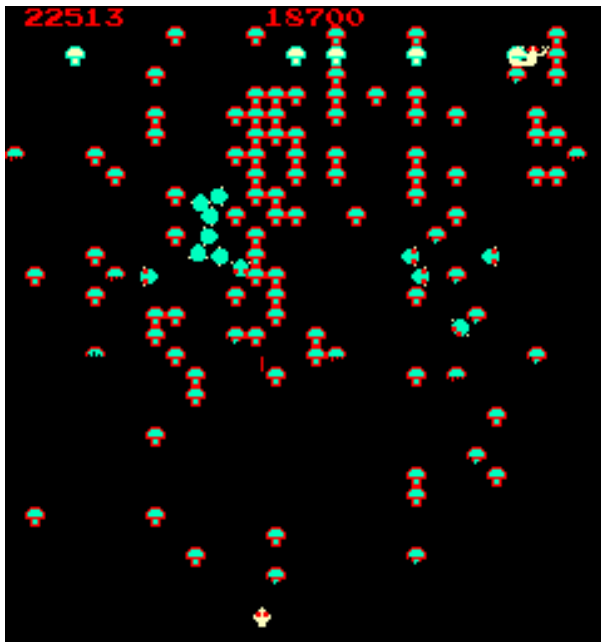
1980년

디자이너: Ed Logg 및 Dona Bailey

이 게임의 가장 흥미로운 점 중의 하나는 얼마나 비현실적인가 하는 점이다. 버섯을 맞추고 레벨이 낮아지기까지 지네는 실제 세계와는 다르게 움직인다(앞뒤로 움직임). 사실, 이 게임 속의 어느 것도 실제 세계와 유사한 것이 없다. 이 게임 전체가 고안해낸 메커니즘으로 이루어져 있다. 이것은 퍼즐 게임 분야에서는 특별한 것이 아니나 액션게임에서는 새로운 것이다.

기본적으로 슈터인 경우 *Centipede*에 대한 다양한 전략이 존재한다. 가장 비활동적인 것 즉, 버섯이 게임 성공의 열쇠이다. 버섯이 없다면 플레이하기가 쉬울 것이다. 버섯을 조금씩 없애는 데는 시간이 걸리고 지네를 맞추면 더 늘어난다. 화면에 버섯이 거의 없는 경우 버섯에서 생산하는 버룩이 나타난다.

한편, 버섯은 지네의 하강을 재촉하고 사격을 방해하며 전갈에게 독이 든 원가를 제공한다. 이로 인해 적들은 더 위험스러워지고 낮은 위치로 내려오면 이동을 방해한다. 게임의 4개 적은 몇 가지 방식으로 버섯에 영향을 미치거나 영향을 받는다.



*Centipede*의 난이도 커브는 다소 특별한 기능이고 두 가지 커브가 제공된다. 게임은 레벨에 따라 어려워지고 플레이어가 지네를 처치할 때 마다 그 다음 지네는 처치하기가 조금 더 어렵다. 점수에 따라 게임이 어려워지므로 전체 게임 속도와 적의 행동에 영향을 미치게 된다.

이로 인해 게임이 혼란스러워지고 헌팅 전략(레벨 진행이 중단되지만 점수는 증가함)에 덜 취약하게 된다.

지네의 독특한 와인딩 모션(winding motion)은 놀라운 성능을 제공한다. 조이스틱에 관한 기존 이슈에서는 한때 *Centipede* 챔피언이었던 Eric Ginner를 통해 알게 된 기법을 다루고 있다. 즉, 버섯 3개를 화면 한 쪽에 두고 지네와 기타 성가신 적을 이 버섯 사이

나 일정하게 감겨있는 블롭(blob) 쪽에 배치하여 함정에 빠뜨리고 플레이어는 안전한 상태로 남게 된다.

게임의 각 레벨 난이도가 높아졌기 때문에 “전체 지네” 보드가 함정에 빠지는 경우 플레이어를 폭격하거나 버섯을 추가하기 위해 벼룩이 등장하지는 않는다. 플레이어를 해칠 수 있는 유일한 적은 정기적으로 출현하는 거미임을 의미한다. 거미를 사냥함으로써(이런 방식으로 플레이하는 것이 지루하기는 하지만) 플레이어는 최소한의 위험을 겪으며 높은 점수를 획득할 수 있다.

### **Tempest**

1980년

디자이너: Dave Theurer

*Tempest*는 Atari 기준으로는 추상적인 게임이다. 각 레벨은 원 스크린 웹이고 레인(lane)으로 나누어져 있다. 플레이어는 다이얼을 사용하여 웹 외부를 자유롭게 이동할 수 있으나 포지션은 항상 웹 레인 중의 하나로 변환되고 샷(shot)은 레인 중앙으로 이동한다.

웹은 원근법에 따라 그려져 있고 플레이어 이동 구역은 원거리의 웹 중앙과 끝부분에 있다. 이 구역은 적이 다가오는 위치이고 레벨 클리어링은 웹 상에서 주요 적을 파괴하는 것을 의미한다.

주요 적은 끈 모양을 한 Flipper로, 플레이어가 있는 가장자리를 향해 원거리의 웹 중앙으로 이동한다. 한번의 슈팅으로 Flipper를 처치할 수 있으나 수적으로 많은 데다 상당히 빠른 편이다. 플레이어는 Flipper가 끝부분에 도착하기 전 슈팅하도록 해야 한다.

끝부분에 도착한 경우 웹 외부를 따라 플레이어가 도달할 수 없는 곳으로 튀어나간다. 플레이어를 뒤에서 살짝 쳐서 안으로 끌어들이어 “볼잡으려고” 노력한다. 이로 인해 라이프를 잃게 된다. Flipper가 플레이어를 맞추려고 할 때 외부에 있는 Flipper를 슈팅하거나 Superzapper를 사용하여 죽일 수 있다.

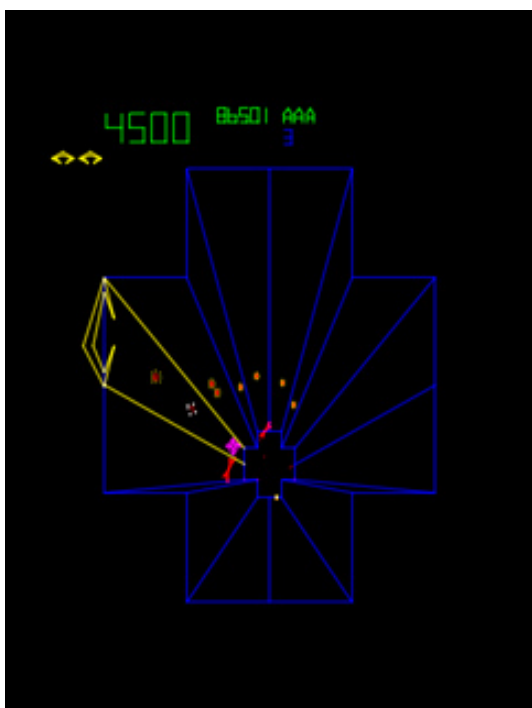
가장 재미있는 “적”은 Spike이다. Spike는 플레이어를 직접 공격하지는 않는다. 사실, 전혀 이동하지 못한다. 원거리 틸트로부터 웹 레인으로 뿔어나와 보드의 각 레벨을 시작한다. 레인아래로 이동하는 샷이



명중하는 경우 **Spike**는 타격을 받아 사라지게 된다.

**Spike**는 공격적인 적에 대한 슈팅을 방해할 수 있는 반면 레벨이 완료될 때까지는 위험스럽지 않다. 적을 퇴치하면 플레이어는 웹을 통과한 후 **3D** 이펙트와 함께 다음 레벨에 도달한다. 플레이어가 도중에 **Spike**를 맞추는 경우 라이프를 잃어 이전 레벨로 돌아가게 된다.

플레이어는 종료 애니메이션 동안 이동과 슈팅이 가능하므로 빈 라인 안에 몸을 숨기려고 노력하고 종료 중 포격한다. 프리 라인은 마지막 적을 죽였을 때 사용할 수 있다(마지막 적은 죽이지 않는 것이 좋다). 적 중의 하나인 **Spiker**는 **Spike**의 성장을 돕는 역할을 한다.



**Tempest**는 가장 트위치한 게임으로 살아남기 위해 상당한 집중을 요한다. 대부분의 트위치 게임에서는 플레이어에게 친숙하다는 이유로 조이스틱(2개를 사용하는 경우도 있음)을 사용하고 있다. **Tempest**에서 플레이어 이동은 1차원적이다. 각 웨이브 진행 중 플레이어 이동 구역은 웹 외부뿐이다.

다이얼은 아날로그 형식의 컨트롤이므로 플레이어에게 속도와 정확성을 요하는 상황이 벌어진다(보통의 디지털 이동에서는 부적절함). 플레이어의 라인이 적에 의해 포위되었을 때 노브(knob)를 빨리 조절하면 위험에서 벗어날 수 있다. 또한 일정한 속도로 이동하는 경우 불가피한 여러 상황에 처하게 된다.

링크: **Tempest** 디자이너(Theurer)와의 인터뷰

## **Quantum**

1982년

개발업체: **General Computer Corporation**

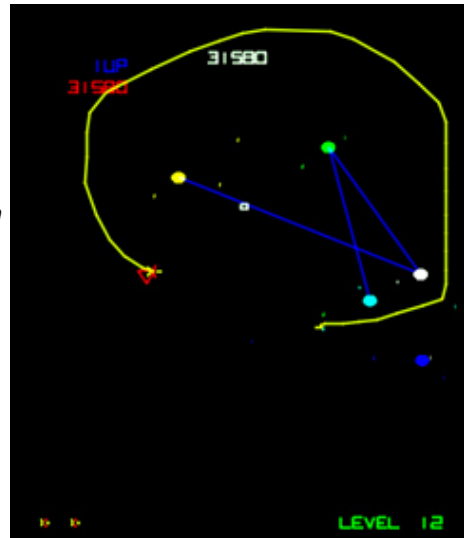
**Quantum**은 내용이 모호한 **Atari** 타이틀로 게임 업계에서 유통되는 게임 아이디어 중의 하나를 적용하고 있다.

최신 **DS** 게임인 **Pokemon Ranger**는 과거로 거슬러 올라가는 플레이를 제공하고 **Sonic**

Team의 *Nights Into Dreams*에서도 이러한 측면이 발견된다. *Quantum*의 내용이 모호한 것은 게임플레이를 암시하는 아이디어를 감추려는 의식적인 노력 때문은 아니다.

*Quantum* 스타일의 게임에서 플레이하는 경우 커서 뒤에 제한된 길이의 지나간 자국 즉, 트레일(trail)이 남게 된다. 게임에 따라 이러한 트레일은 트랙볼, 조이스틱, 아날로그스틱 또는 스타일러스로 컨트롤된다. 다양한 적이 천천히 움직이며 화면에 흩어져 있다.

플레이어의 임무는 트레일로 적을 포위하고 완벽한 루프를 만들어 적을 보드에서 처치하는 것이다. . 일부 적은 트레일을, 다른 적은 커서를 공격하여 플레이어를 물리치려고 한다. 단일 루프로 적을 포획하면 보너스 점수를 얻을 수 있다. 대략, 이것이 바로 *Quantum*이다.



이러한 유형의 게임에는 컨트롤 스킴(control scheme)이 중요하다. 이것은 *Marble Madness* 처럼 트랙볼로 컨트롤되고 어떤 컨트롤 방법을 사용하느냐는 아주 중요하다.

신속한 조작에 필요한 스킬과 관련된 볼 속도는 플레이 경험에 확실한 차이를 제공한다. 트랙볼로 *Quantum*을 플레이하지 않는 경우 이 게임을 진정으로 즐길 수 없다.

Atari에서 이 게임을 퍼블리싱하는 동안 개발자는 트랙볼을 디자인하지 않았다. 트랙볼은 잘 알려진 Atari 게임인 *Food Fight*를 제작한 General Computer Corporation에서 제작했다.

### **Major Havoc**

1983년

디자이너: Owen Rubin

우리는 보통 플랫폼어 장르는 고전 게임인 *Super Mario Bros.*까지 거슬러올라간다고 생각한다. 여기에 도입된 혁신적인 아이디어는 높은 점프는 버튼을 얼마나 오래 누르느냐에 달려 있다는 것이다. 이러한 점프는 공중이동 시 컨트롤할 수 있다.

물론 *Castlevania*의 Simon Belmont처럼 공중 컨트롤 없이 높이 점프할 수도 있다. 조절가능한 공중 높이와 이륙 시 수평 컨트롤은 비현실적이지만 플레이어에게 게임의 재미를 더해준다.

또한 컨트롤의 제한점(“점프 강도가 표시된 버튼이 없음)을 보충해 주거나 플레이어의 반응 속도가 앞쪽을 바라볼 수 없는 점을 보완할 것으로 예상되지 않는 경우 플레이어 에이전시(player agency)를 추가한다. 플랫폼 게임을 보다 즉각적으로 제작한다.



이 게임에는 각 골에 대한 다중 루트 및 마지막에는 *Metroid*같은 이스케이프 더 베이스 타임드(escape-the-base timed) 섹션이 존재한다. 또한 *Defender* 스타일의 스캐너를 사용하여 플레이어에게 전체 맵과 화면 밖의 적의 위치를 보여주고 초기 라운드에서 튜토리얼 애로우(tutorial arrow)의 사용 방법도 알려 준다.

적과 충돌하여 플레이어가 죽는 경우 해당 레벨에서 다음 플레이를 펼치면 적은 사라지는 등 난이도 레벨링을 제공한다.이것은 최신 게임에서 ‘제공하는 적응형 난이도’ 보다 더 향상된 기능으로, 적의 수를 시각적으로 줄이고 무력하게 만들거나 플레이어에게 알리지 않고 적의 활력 상태를 저하시킨다(사실상, 플레이어의 플레이 역량에 관해 눈속임을 하고 있는 것임). 마지막에 플레이어를 죽일 적은 어디에도 존재하지 않게 된다.

플레이의 또 다른 흥미로운 점은 게임에 대한 다중 “모드”이다. 플랫폼 영역 사이에 슈터 섹션이 존재한다. 스페이스 레벨(space level)을 클리어한 후 플랫폼 영역이 시작되기 전 랜딩 챌린지(landing challenge)를 수행하게 된다. 미니어처 게임인 *Breakout*은 보드 사이의 컨트롤 패널 뷰 화면에서 플레이 가능하다. 이 게임의 경우 몇 초간 각 레벨에서 플레이 가능하

지만 여분의 라이프를 얻으려면 모든 블록을 처리해야 한다.



*Major Havoc*는 굉장한 아이디어로 제작되었으나 이 게임은 판매량이 축소되는 등 성공하지 못했다.

Digital Press의 게임 관련 페이지에 의하면 게임에는 제작자의 크레딧이 포함되어 있으나 찾기 어려운 장소에 숨겨져 있다고 한다. 기본 레벨에서는 노력을 하더라도 미로를 탈출하여 레벨에서 빠져 나올 수 없고 플레이어가 벽으로 떨어지게 되는 매우 드문 버그가 존재한다. 이러한 일이 보드 외부에서 발생하는 경우 플레이어는 공간에 떨어져 게임 제작자의 이름을 보게 될 수도 있다.

*Sonic the Hedgehog*는 종종 아이들 애니메이션(idle animation)으로 이루어진 최초의 플랫폼 게임으로 간주되고 있다. 이 게임에서는 몇 초간 컨트롤을 터치하지 않는 경우 캐릭터가 서서 사용자를 쳐다보며 발을 툭툭 친다. *Major Havoc*도 유사한 아이들 애니메이션이 존재하지만 벡터스캔 방식으로 렌더링하였다.

*Sonic* 사람들이 Atari의 아케이드 게임에 친숙할 수 있을까? *Marble Madness*의 디자이너인 Mark Cerny는 *Major Havoc*를 개발했고 Sonic Team에 있는 Yuji Naka의 친구이다.

링크: *Major Havoc*를 디자인한 Owen Rubin은 웹사이트를 갖고 있다.

## **Qwak**

1982년

디자이너: 미상

*Qwak*은 *Asteroids* 출시 후 1년 뒤에 출시 예정이었던 꽤 오래된 Atari 아케이드 게임이다. 기능면에서 *Happy Trail*(Intellivision 용), *Junction* 및/또는 *Locomotion* 등과 동등한 게임이었다. 그러나 Atari의 폐기된 프로토타입 중의 하나였기 때문에 거의 알려지지 않았다.

*Quantum*과 함께 이 게임의 아이디어에 대해 많은 사람들이 관심을 가졌다는 점이 흥미롭다. 슬라이딩 타일 퍼즐 중의 하나로 시작하여 플레이어가 인접 타일로 슬라이딩할 수 있는 빈 공간과 1~15의 번호가 갖추어져 있다.

게임보드는 경로에 스크램블 섹션이 있는 것 보다 더 큰 편이다. 경로를 따라 보드 어딘가에 캐릭터(플레이어가 보호해야 할 대상)가 존재한다. 플레이어는 캐릭터를 직접 컨트롤할 수 없으나 타일을 슬라이딩하여 따라갈 루트를 계속 만들 수 있다.



플레이어의 임무는 보드 어딘가에 있는 다양한 목적으로 캐릭터를 안내하는 것이다. 캐릭터가 경로를 벗어나면 갈라진 틈이나 타일로 빠져들게 되므로 라이프를 잃게 된다.

이 게임의 일부 버전에서는 시간 제한, 다중 체크포인트, 점프, 적 캐릭터 및 기타 복잡한 기능을 도입하고 있으나 기본 아이디어는 도전해 볼만한 것이다. 이러한 버전의 게임은 플레이를 할수록 빠져드는 매력이 있고 *Qwak*은 더욱 그러하다.

이 버전의 독특한 점 중의 하나는 플레이어가 실제로 몇몇 캐릭터와 백조가 이끄는 오리 가족(게임의 강과 폭포 퍼즐 세계를 떠돌아다님)의 운명에 관련되어 있다는 것이다. 플레이어는 레벨을 통과하기 위해 이 캐릭터 중의 하나를 목표지점으로 이끌어야 하고, 많은 캐릭터를 안내할수록 더 많은 점수를 올릴 수 있으며 오리에 대한 접근은 플레이어의 라이프와 관련이 있다.

이 게임에서는 실수를 허락하지 않으므로 궁극적으로 플레이어는 각 보드를 해결하기 위해 한가지 작업만 시도한다. 오리 중의 어느 것도 루트를 찾지 못하는 경우 게임은 종료된다. 무명의 디자이너가 이상과 같이 설정한 이유는 플레이어의 라이프를 추가하기 위해서인 것 같다. 즉, 각 레벨은 고정된 레이아웃을 갖추고 있으나 4분의 1 지점에서 플레이를 시도하



는 것은 공평하지 않다는 것이다.

게임을 어렵게 만드는 몇 가지 요소가 있다. 각 레벨에서 플레이어는 몇 초 동안 오리가 치명적인 장벽에 부딪히지 않도록 이 장벽을 즉각 처리해야 한다. 그러나 게임의 타일을 슬라이딩하는데는 1/2초만 소요된다.

즉, 불필요한 이동에는 거의 시간을 할애하지 않기 때문이다. 새끼 오리가 살아있기에 충분한 타일은 타일 위에 갈림길이 있다. 이로 인해 오리들이 분리되고 플레이어는 다양한 경로를 동시에 추적한다.



이 게임은 왜 프로토타입을 적용하여 만들지 않았을까? 이 게임은 고전 아케이드 게임이 일반적으로 보급되고 있는 시기에 만들어졌다. 다수 게임이 퍼즐 요소를 도입하였으나 명백히 퍼즐 게임이라고 부를 수 있는 것은 거의 없었다.그 당시는 플레이하기 어려운 게임이 많았다. *Defender*는 *Qwak*이 출시되기 1년 전에 출시되었다. 제한적인 플레이어 에이전시와 관련된 *Qwak*의 난이도는 공정하지 않은 것처럼 보인다

(*Qwak*이라 불리는 또 다른 Atari 게임은 많은 사람들이 친숙하게 생각했고 *Qwak*이 나오기 8년 전에 출시되었다. 이것은 *Duck Hunt*와 유사한 라이트 건 게임이다).

### ***I, Robot***

1983년

다자이너: Dave Theurer

*I, Robot* 즉, 이 폴리곤 게임(polygonal game)이 고전 게임의 후반부에 출시되었다는 사실을 알게 되면 사람들은 무척 놀라워한다. 이것은 3D게임으로 카메라 변경 버튼을 사용하고 있으며 *Pac-Man* 출시 후 2년 뒤에 출시되었다. 사람들이 말하는 바와 같이 원시적이긴 하지만 Atari의 번영기에 만들어진 탁월한 게임이다.

*I, Robot*은 아케이드 시장에서는 좋은 성과를 거두지 못했다. 이 게임은 비디오 게임 시장이 위기를 맞은 바로 그 시기인 1983년에 출시되었다. Atari Games는 90년대 초 회사를 이력자력 꾸려나갔지만 수년간 3D 게임 분야는 퇴보하였다.

아케이드가 10대 청소년들의 독점적인 분야가 되어가고 있는 동안 이 회사는 이제껏 아무도 본 적이 없는 독특한 플레이 메커니즘을 갖춘 고급화된 게임을 만들려고 노력했다. 그렇다고 해서 게임에 문제가 없었다는 얘기는 아니다. 하드웨어는 고장률이 높았고 게임은 Atari 기준으로 볼 때 추상적이고 기묘했다. 플레이어는 로봇을 컨트롤하고, 로봇의 임무는 보드를 감시하는 악의에 찬 눈을 파괴하기 위해 3차원의 청색 플레이필드의 적색 공간을 호버링하는 것이다.

갭의 가장자리로 이동하면 로봇은 갭을 건너 뛰게 되고 건너 뛰어야 할 갭이 많이 존재하지만 악의에 찬 눈은 점프해서는 안된다고 말한다(게임의 어트랙트 모드는 이러한 내용을 유머러스하게 묘사하고 있다). 이 악의 눈은 규칙적인 간격으로 열리고 그 때 로봇이 단단한 지반에 있지 않으면 즉각 파괴된다. 종종 길게 점프를 하므로 일부 레벨에서는 공격을 피하기 위해 어느 정도의 예상이 필요하다.



각 레벨에는 위험요소가 존재하고 이러한 장애물이 가장 흥미로운 디자인적인 요소이다. 첫 26개 레벨 각각은 차별화된 플레이를 제공한다. 축구공이 있는 녹색벽의 파괴, 거대한 비치볼과 떠다니는 상어를 피하는 등 오래된 게임이지만 놀랄만한 다양성을 보여주고 있다.



사람들이 *I, Robot*에 대해 얘기할 때 기술적인 측면에서 위압당하는 경향이 있으나 이것은 최고의 제품을 만들려는 의지의 표현으로 게임의 일부분일 뿐이다. 플랫폼어 영역, 세 레벨의 보너스 스테이지 및 프리레벨 최고점수 트래킹 사이에 슈터 색션이 존재한다. 섀컨드 게임 모드(Doodle City라 불리는 간단한 아트 토이)가 존재하는데 이것은 특징이 없지만 플레이를 시작할 때 메인 게임 대신 선택할 수 있다.

*I, Robot*은 실제로 *Major Havoc*와 많은 공통점이 있다. 두 게임 모두 슈팅 신, 플랫폼링 색션 및 레벨 간의 엄청난 다양성 등 다중 모드를 갖추고 있다.

링크: 여기에 [I, Robot의 레벨 리스트가 있다.](#)

## 프리 크래시 게임(Post-Crash Game)

### **Marble Madness**

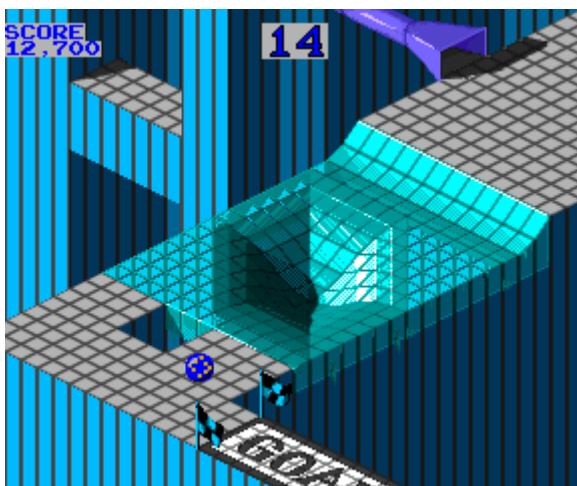
1984년

디자이너: Mark Cerny

*Marble Madness*는 표준 하드웨어와 소프트웨어 구성요소를 지향하면서 상당한 변화를 가미한 Atari의 초기 제품이다. Jack Tramiel이 Atari의 소비자용 전자제품 부문만 인수한 후 기존 Atari, Inc.가 분사되어 아케이드 그룹은 Atari Games로 명칭을 변경했다. *Marble Madness*는 초기 게임 중의 하나이지만 최초로 제작된 것은 아니다.

최초의 System 1 기기는 Atari 하드웨어를 수정한 제품으로 1991년까지 사용되었다. System 1 또는 System 2 제품군에서 사용할 수 없는 게임도 *Marble Madness*와 유사한 하드웨어를 공유했다. 이것은 Atari Font, Atari Bell을 제공하며 POKEY 인터페이스 칩의 잠재력을 보여주는 게임이다.

*Space Invaders*에서는 라이프 개념을 도입하여 무한정 계속되는 게임의 끝을 결정하였다. *Marble Madness*는 이러한 개념을 포기하고 *Sprint*와 같은 기존 레이싱 게임의 확장된 플레이 메커니즘 버전을 받아들였다. 이상의 게임에서 플레이어는 정해진 시간이 종료될 때까지 플레이할 수 있으나 목표 점수에 도달하는 경우 여분의 시간을 제공받아 연장 게임을 즐길 수 있었다.



*Marble Madness*는 두 가지 아이디어를 혼합한 것이다. 정해진 시간에 따라 **Beginner Race**를 시작한다. 다음 레벨 각각의 시간은 마지막 레벨에서 남은 시간에다 다량의 보너스를 합한 것이다.

또한 플레이어가 모든 시간을 소비하면 게임이 종료된다. 이상의 아이디어는 상당히 많은 게임에서 받아들여지고 있지는 않지만 *Crazy Taxi*의 메커니즘에 활용되었다(그래서 이 게임은 중독성이 강하다).

*Marble Madness*가 기억에 남는 게임이라는 사실이 다소 생소하게 느껴진다. *Monkey Ball*,

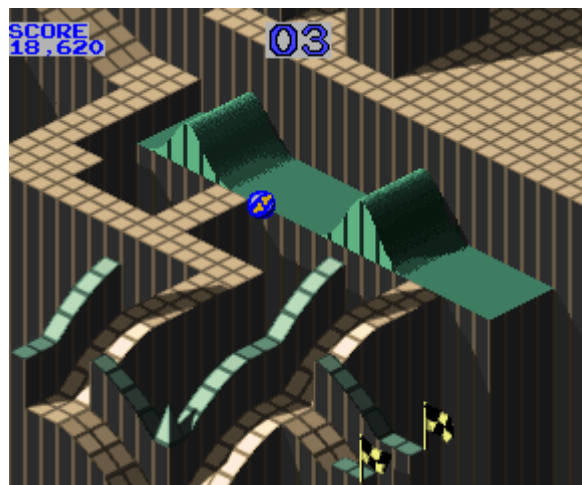
*Mercury Meltdown* 또는 *Hamsterball* 같은 게임이 출시되었을 때 비평가들은 항상 *Marble Madness*와 관련된 용어로 이러한 게임에 대해 얘기했다.

그러나 원작 게임에 대한 언급은 너무 짧은 편이다. 이 게임에는 총 여섯 개 레벨이 존재하고 마지막의 **Ultimate Race**에서는 스킬을 요하는 플레이를 펼쳐야 한다. 아케이드 기기에서 대부분의 플레이어는 전체 레벨을 통과하지 못한다.

전설적인 게임은 우수한 컴퓨터 및 콘솔 포트의 성능으로 인해 플레이어 층이 확대되나 대부분의 게임은 아케이드판 원작의 대중적인 인기로 인해 초기에 다 팔렸다. 이러한 게임의 품질이 좋지 않다고 얘기하는 것은 아니다.

기본적인 플레이는 트랙볼을 사용하여 기하학적인 공간 위에서 구슬을 굴려 이동하는 것이다. 이 공간은 그리드라인으로 덮여 있으므로 플레이어가 구슬이 있는 아이소메트릭 월드(isometric world)에 원근감을 가지고 접근할 수 있다. 구슬의 근사한 점은 트랙볼을 굴려서 가속도를 직접 조절할 수 있다는 것이다. 트랙볼을 남동쪽으로 굴리면 화면상의 볼도 같은 방향으로 굴러간다.

좁은 베타길 같은 공간으로 구슬을 굴려 골인 지점까지 신속하게 이동시키려면 정확성과 속도 조절 등 구슬 컨트롤에 상당한 노력을 기울여야 한다. 제한된 시간에 종료지점까지 구슬을 이동시키려면 온 힘을 기울여야 하고 이로 인해 *Marble Madness*는 피지컬 게임(physical game)으로 간주되기도 한다. 또한 아케이드 기기는 컨트롤 실패율이 매우 높았고 게임에 열중하다 흥분한 플레이어에 의해 트랙볼 메커니즘이 부수어지는 경우도 있었다.



*Marble Madness*는 Atari의 또 다른 추상적인 컨셉을 기반으로 하고 있으며, atarigames.com가 제시한 디자인 다큐먼트([design document](#))에는 이 게임이 출시된 배경이 기술되어 있다. 원래는 "Omnichron"라는 이름으로 출시될 예정이었고 이 명칭은 27세기 사람들이 플레이하는 스포츠를 의미한다(예를 들어 Practice, Beginner, Intermediate 등 레벨 이름은 스포츠 코스의 스킬 레벨을 지칭할 때 사용되는 것이다).

디자인 다큐먼트에 기술된 바에 의하면 원래 컨셉에서는 트랙볼에 모터가 부착되어 이것의

움직임이 화면 상의 구슬과 일치하도록 설정되었다고 한다. 구슬이 경사로를 굴러갈 때 플레이어가 그 방향으로 이동하기를 원하지 않는 경우 구슬을 멈추기 위해 모터와 시름해야 한다. 호기심을 자아내는 컨셉인 반면 홈 포트 개발자는 디자이너가 이 컨셉을 사용하지 않은 것을 기쁘게 생각했을 것임에 틀림없다.

## 720 Degrees

1986년

디자이너: John Salwitz 및 Dave Ralston

이전의 이벤트 중심형 또는 프리로밍(**free-roaming**) 스케이트보드 게임과는 달리 **720 Degrees**는 흥미진진한 요소를 담고있다. 이 게임은 스케이트보드로부터 즉각적인 호응을 얻었고 내가 아는 한 모든 게임 중 가장 독특한 구조를 갖고 있다.

게임의 목적은 스케이트보드장을 완주하여 가능한 많은 점수를 올리는 것이다. 게임에는 헬스 바(**health bar**) 또는 “라이프” 수는 존재하지 않는다. 그 대신 플레이어는 “**Skate City**”라는 대형 공간(기기 조작자가 조정가능한 수의 티켓이 갖추어져 있음)의 중앙에 떨어뜨려진다. 맵의 가장자리를 따라 위치한 이벤트 중의 하나를 향해 길을 찾아가야 한다.

길을 찾는 방법은 플레이어 스스로 알아내야 한다. 어디로 향하고 있는지 알고 있고 여기저기 흩어져 있는 맵 때문에 플레이가 어렵지는 않다. 그러나 게임에서 성공하려면 여러 가지 이벤트를 거쳐 다음 구역으로 넘어가야 한다.



산재해 있는 달러 지폐로 스몰 머니 보너스(**small money bonuse**), 점프 및 숨겨진 다양한 스포츠를 이용할 수 있고 이를 통해 점수를 획득한다. 맵 샵의 코너에서 수집한 머니로 고급 장비를 살 수 있는데 이것은 나중 레벨에서 아주 유용하다.

이벤트는 아주 중요하다. **Skate City** 구역은 시간 제한이 있고 타임 바가 나타나면 게임에서 드라마틱하게 "**SKATE OR DIE**(스케이트냐 죽음이냐!)"라고 공표한다 (이 게임은 **SKATE OR DIE**라는 이름으로 히트한 **Electronic Arts**의 게임과는 무관함). 이것은 치명적인 벌이 나타남을 암시하는 것인데 이 벌은 플레이어를 따라 다니며 잡힐 때까지 빠른 속도로 날아온다. *벌에게 잡히면 게임은 끝나게 된다.* 정해진 시간 안에 이벤트 장소로 스케이트를 타고 가는 것은 전혀 어렵지 않다. 게임을 쉽게 만들어서는 안된다고? 글썄..이 게임은 제한 시간 내에 플레이를 해야 하고 가능한 상대를 이겨야 하는 등 **Skate City** 타이머에 맞추어 모든 것들이 진행되도록 설정되어 있다.

이벤트는 **Ramp, Pipe, Slalom** 및 **Downhill** 등이다. 이벤트에 실패하는 경우 벌칙은 없고 보너스를 잃게 된다.이벤트에 입장하면 타임 바가 재설정되고 게임을 계속할 수 있으나 벌이 뒤쫓아 오게 되고 캐치(**catch**)가 존재한다. 플레이어는 입장권을 갖고 있지 않은 경우 이벤트에 들어갈 수 없다. 입장권을 보유하는 유일한 방법은 이벤트 보너스 또는 스케이트보드장을 통해 점수를 얻는 것이다.

가장 쉬운 설정에서조차도 허용된 시간 내에 새로운 티켓을 얻는데 필요한 점수를 올리는 것은 어렵다. 이벤트 외에 점수를 얻는 안정적인 방법은 **Skate City**의 다양한 램프와 점프 시트릭을 쓰거나 보이지 않는 포인트 지점을 찾아내는 것이다.

고급 장비를 갖게 되면 플레이어는 속력과 가속도를 증가시켜 시간을 최대한 활용할 수 있고 점프를 잘못하여 충돌하는 경우도 거의 없으며 만약 충돌하더라도 빨리 회복하게 된다. **720 Degrees**의 디자인은 플레이어가 이상의 모든 것을 수행하여 네 가지 보드를 모두 완료할 수 있도록 설정되어있다.

요약해 보면, 플레이어가 게임에서 지게 되는 경우는 제한된 시간이 종료되거나 벌에게 잡힐 때이다. 그러나 시간을 재설정하는 유일한 방법은 티켓을 가지고 이벤트에 참여하는 것이다. 티켓을 보유하는 유일한 방법은 많은 점수를 얻는 것이고 이렇게 하려면 이벤트를 잘 수행하거나 **Skate City**에서 트릭을 써서 점수를 따도록 한다.

**Skate City**에서 점수를 얻으려면 시간이 필요하다. 또한 고급 장비를 구입하기 위해 상점에 가는데도 시간이 필요하고 이 장비를 통해 이벤트 점수를 획득할 수 있다. 그러므로 플레이

어는 신속하게 탐색하고 이동하는 스킬을 알아야 한다.



처음에 이러한 게임 규칙을 이해하려면 다소 혼란스러울 수 있다. 따라서 플레이어가 티켓이 없어 게임에 질 수 있는 경우 헬프 메시지를 제공한다. 이것은 매우 효과적인 디자인인 것으로 판명되었다. 능숙한 플레이어라고 할지라도 한 가지 링크에만 집중하게 하는 체인은 불공평하다.

타이머는 진정 위협적인 대상이다. 그러나 플레이어는 살아남기 위해 탐색, 업그레이드 전략, 4가지 특별 이벤트 및 목적지 사이를 달리며 트릭 수행 등을 마스터해야 한다. 결과적으로 이 게임은 스케이트보딩 게임인 반면 쉬레딩(shredding)에 무관심한 사람들조차도 흥미로워하고 있다.

그 이유는 플레이어는 플레이를 하기 위해 게임의 모든 내용을 이해할 필요가 없기 때문이다. 스케이트를 타고 포인트를 찾으며 트릭을 쓰고 이벤트를 잘 수행하기만 하면 게임은 계속된다. 이러한 것 중 하나만 잘 해나가면 시간에 대한 압박감이 줄어들므로 플레이어는 신속하게 이벤트를 수행하게 된다. 그러나 16개 이벤트를 완료하려면 많은 연습이 필요하다.

마지막으로 조작자가 게임의 계속 기능을 사용할 수 있지만 상당히 매끄럽지 못하다. 플레이어는 최대 3번까지만 계속 플레이할 수 있다. 계속 플레이한 후 벌은 사라지고 타임 바는 재설정되며 플레이어의 캐릭터는 제자리로 돌아간다.

티켓은 선물로 주는 것이 아니라 빌려 주는 것이다. 다음 티켓에 필요한 점수는 원 어워드 (one award) 레벨로 증가한다. 즉, 플레이어는 충분한 점수를 얻기 위해(빌린 티켓을 벌충하기 위함) 다음 이벤트를 아주 성공적으로 수행해내거나 신속하게 계속 플레이해야 한다. 이 상은 플레이어가 게임의 끝까지 계속 플레이하는 것이 가능하지 않음을 의미한다. 게임에서 승리하기 위해서는 16개 티켓이 필요하므로 높은 정도의 스킬을 갖추어야 한다. 게임은 3단계에서 플레이어가 플레이를 마치도록 하고 있다.

### **Tetris(Atari Games)**

1988년

원작 디자이너: Alexey Pajitnov, 개발자: Kelly Turner, Norm Avellar 및 Ed Logg

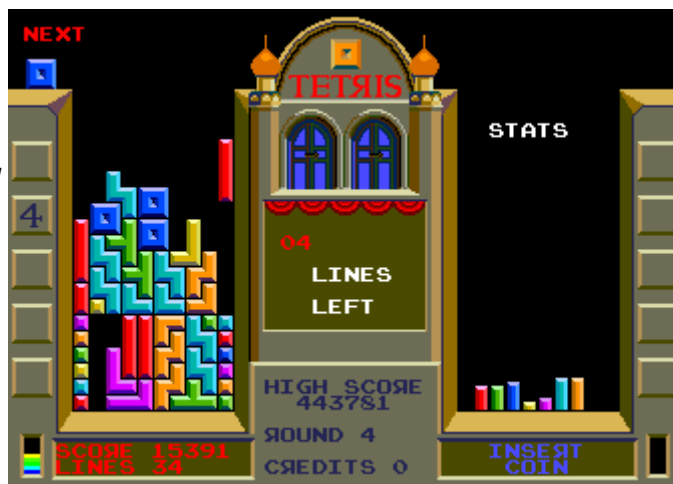
많은 회사들이 *Tetris* 포트 에 손을 대려고 노력했다. 아케이드 분야에서 가장 인지도 있는 포트는 Sega 및 Arika의 포트이다. 그러나 미국 아케이드 업계에서는 어드밴싱 라인 (advancing line), 어피어링 블록(appearing block) 및 프리 이그지스팅 스택 레벨(pre-existing stack level) 등 독창적인 특수 기능으로 인해 Atari의 포트를 자주 추천하고 있다.

탁월한 음악, 러시아 댄스 애니메이션 및 레벨에 따라 최고 점수명을 사용하는 것과 같은 기타 특징 등이 사람들의 관심을 끌고 있다. *Tetris*에 대한 Tengen의 전설적인 NES 버전은 Nintendo의 것 보다 우수하고 Atari 아케이드 게임을 기반으로 하고 있다.

현재 Atari *Tetris*에 문제가 없는 것은 아니다. 조이스틱 컨트롤은 대부분의 *Tetris* 포트가 갖고 있는 민감성이 결여되어 있어 다음 레벨에서 게임이 보다 어려워진다. 게임의 속도가 다른 버전만큼 빠르지 않으므로 난이도가 유지된다. 이것은 높은 레벨에서 게임에 다양한 매력과 흥미로운 변화를 제공하는 견고한 포트이다. *Tetris* 컨셉에서 벗어난 게임이지만 변화를 주지 않고 난이도에 변화를 주고 있다.

최근의 일부 *Tetris* 게임은 원작 게임의 컨셉을 철저히 주입하여 플레이어의 관심을 사로잡으려고 노력한다. 특히 Akira의 *Tetris: The Grand Master*는 하드코어 플레이어의 주의를 끌고 있다.*Tetris*는 가장 인기있는 게임으로, 약 20G 이하 또는 표준 조각 회전을 통해 플레이를 즐긴다.

*The Grand Master*와 같은 최신 개정





판이 존재함에도 불구하고 이 게임은 아케이드 *Tetris*의 결정판이라고 생각한다. 해당 시리즈는 심사 숙고한 내용이 담겨있어 칭찬할 만 하고 간단한 컨셉으로 사람들이 상상할 수 있는 것 이상으로 게임에 생명을 불어 넣었다. 원작 게임은 모든 사람이 즐길 수 있는 매우 캐주얼한 게임이었다(*Atari Tetris*는 캐주얼한 아케이드 게임이다).

어트랙트 모드(attract mode)의 게임 데모를 보면 이 게임에 대해 흥미로운 점 한 가지가 발견된다. 프리 레코디드(pre-recorded) 입력을 사용하여 플레이를 보여주지 않고 게임에 컴퓨터 *Tetris* 플레이어가 포함되어 있다. 어트랙트 모드용으로 사용된 보드 중의 하나에 최고 득점 플레이어의 이니셜이 들어 있다. 실제 플레이를 묘사하기 위해 다양한 상황에 대응할 수 있는 프로그램을 필요로 한다.

### **Klax**

1989년

디자이너: Mark Stephen Pierce 및 David S. Akers

*Tetris* 이후 *Atari*는 다른 아케이드 퍼즐 게임을 만들려고 노력했다. 이러한 것 중 가장 유명한 게임이 놀라운 스타일의 *Klax*이다. 이 게임의 경우, "It is the nineties and there is time for..." 라는 슬로건과 함께 T-Shirt에 스크린, 팝 아트 에스테틱, 거대한 배경 등을 새겨 넣었는데 아주 멋지다는 것 외에는 별다른 의미가 있어 보이지 않는다.

그러나 *Klax*는 다른 이유로도 흥미를 끈다. 기본적으로 *Tetris*와 유사한 게임이지만 *Tetris*인 것처럼 보이지는 않는다. 플레이어는 상자에 블록을 떨어뜨리는 대신 컨베이어 벨트를 통해 컬러 타일이 이동해 오면 잡아서 상자에 떨어뜨려야 한다. 타일을 잡아 배치하는 것은 컨베이어 벨트 가장자리에 있는 패들의 X 포지션에 의해 결정된다. 따라서 서바이벌 플레이와 인텔리전트 플레이는 서로 상반되는 목적을 갖는다.

타일을 상자에 넣으면 게임은 *Columns*처럼 전개된다. 즉, 플레이어는 가로/세로/대각선 방향으로 같은 색상이 배치되도록 해야 한다. 그러나 타일 세 개 대신 단일 타일만 떨어뜨리고 상자에는 5x5 형태로 타일을 배열해야 하므로 실수하지 않도록 주의를 기울여야 한다.

또한 포스트 *Tetris* 퍼즐 게임과 유사



한 콤보 스코어링(combo scoring) 기능이 있으나 상자의 작은 크기로 인해 득점이 제한되어 있다는 점이 독특하다. 이 게임은 어떤 종류의 콤보 스코어링이 가능한지에 대한 숙고 끝에 고안해낸 것이다.

점수를 표시하기 위해 게임이 잠시 지체되는 동안 플레이어는 타일을 이동하여 떨어뜨릴 수 있다. Klax의 한 가지 유형인 다섯 개 타일을 세로 방향으로 맞추는 작업을 이런 방식으로 수행할 수 있다.

Klax는 플레이어가 궁지에 빠질 수 있는 여러 방법을 제시한다. 패들은 타일을 5개까지 잡을 수 있고 최상단 타일은 벨트 위로 다시 던질 수 있다. 플레이어가 한 타일을 다른 타일과 평행하게 놓을 수 있는 기회에 유의하지 않는 경우 하나 또는 기타 타일을 놓칠 수 있다. 다른 컬러 매칭 블록 게임에 비해 Klax의 플레이어는 상자가 작기 때문에 랜덤하게 떨어지는 블록으로부터 도움을 받게 된다. 6개 이상의 잠재적 라인을 즉시 개방할 수 없지만 다음 레벨에서는 최대 8개 색상을 갖게 된다. 이러한 게임에서는 모든 컬러와 매치되는 와일드 피스(wild piece)가 보너스로 제공되고 플레이어는 와일드 피스에 의지하게 된다.

게임에서 성공하려면 플레이어는 컨베이어 벨트에서 다가오는 타일 중 해당 색상과 일치하는 것이 없는지 살펴보면서 타일을 떨어뜨리는 기회를 미루는 것이 좋다. 동일한 색상의 두 번째, 세 번째 타일이 언제 나타날 지 모르는 상황에서 타일 하나만 떨어뜨리는 것은 최대 실수를 저지르는 것이다.

동일한 색상의 타일 한 쌍이 나타날 때까지는 패들에 타일을 저장하도록 한다. 중앙에 투파이브 타일(two five-tile) 대각선 크로싱을 구축해야 하는 “시크릿 워프(secret warp)”를 활성화하려면 이러한 전술을 사용해야 한다.



Klax의 단점은 그 당시의 다른 게임에 비해 고급 난이도를 도입했다는 것이다. 플레이어가 다가오는 타일을 잡지 못하는 경우 게임에 실패하게 되고 타일을 너무 많이 놓치는 경우 컨티뉴 화면(continue screen)이 나타난다. 플레이어가 계속 게임을 하려면 항상 타일을 상자에 넣어 패들에 공간을 만들어야 한다. 이러한 방법을 통해 Klax가 상자를 비우도록 유도하지만 이것은 타일 잡기에 비해

부차적인 문제이다.

문제는 패들 이동 속도가 고정되어 있다는 점이다(다이얼이 아닌 조이스틱 컨트롤 사용). 한 레벨에서 시간이 충분히 지난 경우 컨베이어 벨트의 속도가 너무 빨라져 능숙한 플레이어조차도 플레이하기가 힘들어진다. 이것은 그렇게 문제가 되는 부분은 아니고 단지 다른 버전의 시간 제한으로 인한 것이다.

그러나 전통적인 방식의 아케이드 게임에서 100 웨이브 코스 이상은 이전 보다 더 어렵다. 각 웨이브는 계속 진행됨에 따라 더 빨라진다. 그러나 게임 작동에는 또 다른 요소가 존재한다. “램핑(ramping)”이라는 이펙트 즉, 증가하는 난이도 레벨 이외에 꾸준히 증가하는 비율로 게임이 빨라지게 되는 요소가 추가되어 있다.

플레이어가 플레이를 계속하기 위해 크레딧을 확장하는 경우 램핑은 재설정된다. 그러나 나중 레벨은 아주 어렵고 행운이 따르지 않으며 게임에서 실패하기 쉽다. 타일이 압도적으로 행렬하기 전 일부 레벨에 램핑이 추가되면(플레이어가 속도를 늦추기 위해 크레딧을 확장하지 않을 지라도) 게임 속도가 너무 빨라서 모든 타일을 잡을 수가 없다.

### ***S.T.U.N. Runner***

1989년

개발자: Ed Rotberg, Andrew Burgess 및 Sam Comstock 등

*S.T.U.N. Runner*는 *I, Robot* 및 *Hard Drivin'* 이후의 아케이드 게임으로 초기 3D 게임으로 선택이 없다. 이 게임의 프레임 레이트는 현재 플레이 가능하지 않은 것으로 보이지만 그 당시 사람들은 인상적인 다각형 그래픽 대신 프레임 레이트를 수용하며 플레이했다.

최초의 고속 호버크라프트 레이서인 *S.T.U.N. Runner*는 *Wipeout* 및 *F-Zero*의 정신적인 선배와 같은 역할을 했다. 이러한 게임과는 달리 *S.T.U.N. Runner*는 덜 경쟁적인 레이싱 구도를 도입했다. 게임에 물리적인 적은 존재하지 않고 득점 리스트에 경쟁기록을 남겨 둔다. *Marble Madness*와 같이 점수를 획득하면 신속하게 게임이 끝나고 다음 레벨에서 여분의 시간이 제공된다.

주목할만한 것은 이 게임에는 속도 컨트롤 또는 브레이크가 포함되어 있지 않다는 점이다. 이 게임은 플레이어가 가능한 빨리 달리기를 원한다고 가정하고 디자인되었다. 또한 속도를 유지하기 위해 플레이어가 수행해야 하는 3가지 임무가 있다.



첫째, 트랙 벽과 적 등 장애물을 피해야 한다. 장애물을 피하지 못하는 경우 레이저 또는 제한적으로 사용되는 "Shockwave" 스마트 방 같은 무기로 파괴된다. Shockwave는 단일 레이스에서 다양한 보너스 지점으로 날아가거나 트랙 표면을 벗어나기 위해 제공된다.

둘째, 트랙의 다양한 지점에 지퍼가 있으므로 이동 시 최상의 속도를 낼 수 있다. 연속적으로 지퍼를 맞추기는 대개 어렵지만 많은 회수와 특정 보너스를 제공한다.

각 레벨을 구성하고 있는 트위스팅 튜브 섹션(**twisting tube section**)에는 플레이어의 차량이 최상의 속도로 달릴 수 있는 최적의 경로가 존재한다. 이 경로는 터널 벽 위의 라인으로, 원심력과 중력 액션으로 인해 차량이 다음과 같이 이동한다. 즉, 터널이 좌회전하고 있으면 터널의 오른쪽에 있을 때 가장 빠른 속도를 낼 수 있다.



급하게 커브를 돌면 플레이어가 원하는 것 보다 높이 튜브 벽이 상승한다. 게임을 시작할 때 플레이어에게 최상의 경로가 튜토리얼 코스(**tutorial course**)에 있고 전체 보너스는 경로

상에 위치하는 경향이 있음을 보여준다. 위험하고 화려한 플레이를 제공하는 많은 게임과는 달리, 이 게임의 체계에서는 플레이어가 보너스를 추적하면서 자연스럽게 성공적으로 플레이하는 방법을 알게 된다.

게임의 아주 멋진 기능은 마지막 부분에 등장한다. 모든 레벨마다 베스트타임 스코어 테이블 엔트리가 갖추어져 있고 최종 레벨의 엔트리는 특이하다. 최종 레벨은 무한대 코스이므로 완료할 수가 없다.

플레이어의 목표는 주어진 시간내에 가능한 한 빨리 임무를 완수하는 것이다. 게임을 진행함에 따라 전체 코스에서 가장 먼 플로트(float)를 차지한 플레이어 5명의 이름이 시간이 종료되기 전 게임을 끝낸 지점에 표시된다. 게임에서 다른 플레이어의 스킬을 추월하려면 최종 레벨에서 이러한 플레이어의 이름을 통과해야 함을 의미한다.

### ***Paperboy***

1984년

디자이너: John Salwitz, Dave Ralston 및 Russel "Rusty" Dawe

*Paperboy*는 기계적인 기억과 반사적인 행동을 하는 단순한 게임처럼 보이나 전략적인 결정 과정을 도입하고 있다. 이것이 **Atari Games**의 모든 타이틀 간을 연결하는 주요 요소이다. 즉, 게임 어딘가에 전략적인 요소가 숨겨져 있다.

많은 아케이드 게임은 플레이할 때 세이브 더 월드(save-the-world) 접근법을 적용한다. 블록 버스터 영화처럼 볼륨을 높이고 엄청난 폭발물을 사용하며 이 세계의 운명은 플레이어의 어깨에 달렸다고 얘기한다. 그러나 **Atari**는 이와 다른 접근법을 사용한다. 예를 들어 *Paperboy*는 플레이어에게 지구상의 가장 적의에 찬 이웃에서 일주일 간 신문 배달 구역을 달리며 살 아남기를 요청한다.

기본적으로 *Paperboy*는 슈팅 갤러리 게임이다. 화면이 오른쪽 위로 비스듬하게 계속 이동하고 집은 왼쪽 편에서 지나치게 된다. 플레이어는 화면상의 자전거를 실제 자전거처럼 조작하고 속도를 변경할 수 있으나 멈출 수는 없다. 각 집(현관 계단 또는 페이퍼 박스)의 배달 지점을 맞추기 위해 설정한 속도로 신문을 던진다.



이 게임에서는 플레이어를 타겟으로부터 직접적으로 멀리 떨어져 있게 하지는 않는다. 그러나 집 앞의 잔디밭은 혼란스러워서 이 곳을 지나가는 것은 자살행위이다. 기본적인 전략적 트레이드오프는 다음과 같다. 플레이어는 집 근처에서 자전거를 탈수록 타겟을 쉽게 맞출 수 있으나 그렇게 하면 충돌하게 되고 자전거 비용이 들게 된다.

**Paperboy**에는 이중의 생존 요구사항이 존재한다. 플레이어가 자전거 및 구독자에게서 벗어나면 게임은 종료된다. 각 레벨을 시작할 때 신문배달 구역의 맵은 마크된 구독자 집과 함께 표시된다. 플레이하는 동안 구독자 집은 백색으로 칠해진다.

플레이어가 현관 계단이나 페이퍼 박스에 신문을 놓지 못하는 경우 또는 신문으로 소유지에 있는 원가(특히 창문)를 파손하는 경우 결국 구독자를 잃게 된다.



한 가지 흥미로운 점은 구독자의 수가 감소함에 따라 게임은 쉬워진다는 것이다. 플레이어가 게임에 남기 위해서는 하나의 집만 있으면 되고 이러한 것에 초점을 맞추는 경우 집 하나를 관리하는 것은 그렇게 어렵지 않다. 한 주가 진행됨에 따라 난이도가 상당히 증가하여 이러한 쉬운 플레이를 만회하게 된다. 많은 집을 관리하면 배달 점수가 높아지고 부족한 여분의 라이프를 제공받게 된다.

게임에서 플레이어에게 제시하는 또 다른 전략적인 결정은 신문배달원의 제한된 신문 공급에 관한 것이다. 플레이어는 비촉된 신문 10개를 가지고 각 배달구역을 달리기 시작하여 구역 상에서 다시 신문을 보충한다. 또한 신문은 배달을 완료하여 점수를 얻을 수 있는 것 이외에 이동 가능한 장애물을 놀라게 하는 무기로도 사용할 수 있다.

페이퍼 캐시(Paper cach)는 보도에 두는 경향이 있고 자전거는 제한된 기동성을 제공하므로 플레이어는 다음과 같이 플레이해야 한다. 즉, 픽업을 초기에 몰기 시작하여 정해진 시간에 도착해야 하고 집에서 상대적으로 멀리 떨어져서 머물도록 해야 한다.

### **Vindicators**

1988년

개발자: Kelly Turner, Norm Avellar 및 Rusty Dawe 등

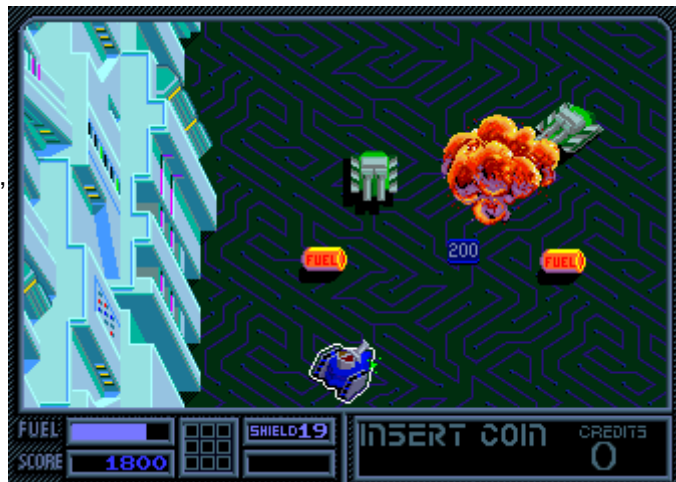
이것은 멋진 소형 게임이다. 이전에 언급한 바와 같이 Vindicators는 오버헤드 뷰 슈팅액션 플레이를 갖춘 Battlezone의 듀얼레버 컨트롤 스킴을 리바이벌한 것이다. 벡터 스크린 가상 공간을 도입하는 대신 수직 스크롤링 오버헤드 뷰를 적용하고 있다.

플레이어는 1인칭 시점에서 직관적인 조작을 할 수 없으므로 컨트롤을 마스터하는 것은 이 게임의 중요한 부분이고 벡터 클래식에서보다 더 중요할 수 있다. 또한 탱크는 회전 포탑을 별도로 갖추고 있는데 이로 인해 혼란스러운 경우가 발생한다. 포탑 회전 없이 게임은 완료될 수 있고 컨트롤을 마스터하는 경우 많은 적을 물리치기가 쉽다.

플레이어가 차량에 타고 있지 않은 경우 적들 중 어느 것도 그다지 힘든 대상은 아니다. **Vindicators**는 결국 컨트롤을 마스터하여 가능한 안전하고 신속하게 적을 공격하는 게임이다. 적의 두 유형은 탱크와 포탑으로, 각각 다른 방식으로 플레이어의 컨트롤 스킬에 압박을 가한다. 이다. 포탑은 예측가능한 주기적인 방식으로 이동하거나 슈팅할 수 없고 특정 시간에 취약하다.

"Number" 포탑은 플레이어를 추적하고, 발포하면서 입구가 열릴 때만 슈팅당할 수 있다. "Spinning" 포탑은 플레이어를 겨냥할 때까지 회전하고 정지하여 발포한다.

포탑이 슈팅에 취약한 순간, 플레이어를 가장 위험한 곳에 배치하는 점에서 두 스타일 모두 흥미롭다. 탱크의 포탑 컨트롤은 아주 중요하다. 즉, 탱크가 이동 중인 방향 이외의 방향으로 슈팅할 수 있어야 하고 이에 맞서 플레이어는 "차량을 타고 가며" 공격한다.



적 탱크는 상대적으로 취약한 편이나 플레이어를 추적하며 이동하고

파괴하기 위해서는 여러 번 슈팅해야 한다. 또한 몇몇 적은 부유 기뢰를 지니고 다니다, 베어링 탱크가 파괴되고 플레이어를 추적할 때 분리한다. 기뢰는 점수를 얻을 수 있는 주요 소스이다. 기뢰 슈팅 시 특징은 기뢰와 플레이어 사이의 거리에 비례하여 주어진다. 한 레벨에서 좋은 점수를 얻으면 여분의 연료를 받게 되는데 이것은 보너스 기회 이상의 것을 의미한다.

PC 및 콘솔용으로 생산된 게임과는 달리 아케이드 게임은 너무 쉬운 설정이 허용되지 않는다. 조작자는 점수를 얻기 위해 플레이어의 우수한 턴오버 레이트(turnover rate)에 의지한다. 이럴 경우 플레이어는 조기에 플레이를 그만두게 된다.



*Robotron*의 제작자이자 *Smash T.V.*의 공동 제작자인 *Eugene Jarvis*는 *Midway Arcade Treasures*에 대한 인터뷰에서 이러한 긴장상태를 플레이어를 골탕먹이는 것이라고 표현했다. *Vindicators*는 *Marble Madness* 또는 *Gauntlet*만큼 유명하지는 않으나 그 당시 잘 만들어진 *Atari Games* 게임 중의 하나로, 균형을 이룬 난이도를 제공한다.

### **Skull & Crossbones**

1989년

디자이너 정보 부재.

*Skull & Crossbones*는 잊혀진 게임이다. *Atari Games*의 크게 히트한 게임 중의 하나가 아니며 컨트롤하기가 어렵다. 또한 플레이어가 트위치 스워드파이팅 스킴을 모르고 있는 경우 끝까지 플레이하는데 많은 돈이 들고 심지어 골탕먹고 있다는 느낌을 쉽게 받을 수 있다. 최대 두 명의 플레이어가 즉시 바다로 가서 사악한 마법사를 무찌른다.

이 게임은 십 레벨(플레이어가 적의 배에 올라 타 해적과 선장을 무찌름)과 아일랜드 레벨(아주 다양한 위험이 도사리고 있음)을 번갈아 플레이하도록 설정해 두고 있다. 일반적으로 십 레벨은 쉬운 편이고 엑스트라 헬스 픽업을 제공한다. 아일랜드 레벨에는 많은 보물이 포함되어 있다.

앞부분에서 성가신 컨트롤에 대해 언급했었고 이에 대해 자세히 기술하도록 하겠다. 플레이어 컨트롤은 조이스틱과 두 개 버튼(**Turn** 및 **Sword**)으로 이루어져 있다. 플레이어의 해적은 조이스틱과 **Sword** 버튼을 사용하여 양방향으로 공격할 수 있으나 전방만 방어할 수 있다.

이 게임의 어트랙트 모드는 백스텝을 이용하여 플레이어가 칼싸움을 방어하고 상하의 적을 공격하는 방법을 보여준다. **Sword** 버튼을 누르고 조이스틱을 상하로 이동하여 경계를 늦추지 않는 반면 공격을 감행할 때는 이 버튼을 두드리고 조이스틱을 전후로 이동한다. 이것이 게임 플레이 방법이다. 저키 애니메이션(**jerky animation**)과 기묘하게 천천히 걷는 걸음의 경우 이러한 지식을 효과적으로 적용할 수 없다.



*Skull & Crossbones*에서 잘 만들어진 것 중의 하나가 스타일이다. 이러한 스타일을 통해 아주 간단한 스워드파이트 게임이 만들어졌다. *Pirate Paint*의 두꺼운 덧칠을 적용하였는데 이것은 보물 저장 화면에 의해 가장 잘 묘사되어 있다. 플레이어는 점수 보다 더 명확하게 게임의 성공 여부를 평가할 수 있는 척도를 제공받는다. 플레이어는 배의 짐칸이 비어있는 상태로 게임을 시작하는데 이것이 레벨 사이의 화면 하단에 표시된다.

플레이어가 다양한 보물을 파내어 수집하고 레벨을 끝내는 경우 이러한 사항이 플레이어의 점수에 추가되지 않고 게임 코스를 통해 홀드 스크린(hold screen)으로 이동한다. 전리품의 양은 오래 지속되는 어려운 난이도(많은 전리품 제공함)에서 플레이어가 보물을 파내는 일에 얼마나 기여했는지 및 어느 경로로 게임을 완료했는지에 따라 달라진다.

사악한 마법사를 물리치면 이니셜이 입력되면서 마법의 왕관과 쌓여있는 동전 등 게임 플레이 동안 플레이어가 수집한 모든 보물이 표시된다. 이것은 멋진 터치이다.

유감스럽게도 전리품을 수집하는 데는 약간의 문제가 있다. 아일랜드 레벨 전체에는 땅 위에 X가 흩어져 있고 플레이어는 Sword를 누르면서 이 표시 위에서 보물을 팔 수 있다. 일단 땅을 파기 시작하면 다음과 같은 일이 자동으로 발생한다. 플레이어는 눈에 보이지 않는 동료는 땅을 파는 동안 적에게 이동하여 죽일 수 있다. 보물의 가치에 비례하는 시간이 지난 후 플레이어는 보물을 파내어 수집할 수 있다.

대부분의 아케이드 게임처럼 *Skull & Crossbones*의 각 레벨은 시간이 제한되어 있는데 이것은 흥미로운 메커니즘이다. 플레이어가 적을 죽이기만 하면 되는 경우 시간이 충분하나 보

물을 파야 하는 경우는 시간이 더 필요하다. 시간이 종료된 경우 초당 한 유닛을 비우면서 플레이어의 헬스가 *Gauntlet* 모드로 변경된다.

게임은 플레이어가 홀드 스크린을 가득 채우고 싶어하도록 부추기고 각 레벨 후 메시지는 얼마나 많은 재물을 놓쳤는지를 표시해 준다. 해적이 에지 블로킹(*edge blocking*)에 서있지 않은 경우 게임의 원웨이 스크롤링은 화면으로부터 떨어진 X로 계속 이동한다. 결국, 플레이어가 통제할 수 없는 무언가에 대해 끈질기게 괴롭히는 것처럼 느끼게 된다.



난이도 시스템은 고심하여 만든 것으로 Atari 기준으로 볼 때 아주 유연하다. 게임의 3 포인트에서 플레이어는 난이도를 선택해야 한다. 모든 난이도 과정은 동일한 구역을 통과하게 되고 쉬운 루트를 선택하는 경우 모든 단계에 대한 단축 버전을 수행한다. 적은 헬스를 적게 보유하고 있으면 전신으로 미리 이동을 알린다.

루트에서 일단 어려운 난이도를 선택하면 쉬운 난이도는 나중 섹션 스크린에서 제거된다. 플레이어가 첫 선택에서 열심히 플레이하는 경우 경로의 나머지 부분인 하드 모드에 갇히게 된다 (이에 대한 보상으로 보물을 발견할 수 있고 최종 레벨에서 무적의 보스와 격돌하게 된다).

*Skull & Crossbones* 에는 멋진 아이디어가 많이 존재하지만 결국 돌발적인 움직임으로 인해 실패했다. 또한 그 당시는 컨트롤하기가 쉬운 세련된 게임이 아케이드 업계의 주류를 이루

고 있었다. 이 게임이 출시된 해에 Konami의 *Teenage Mutant Ninja Turtles*가 출시되었다. 대응 액션 및 부드러운 애니메이션 측면에서 볼 때 *Skull and Crossbones*가 다른 게임에 비해 열등한 것으로 보였음에 틀림없다.

## Gauntlet

1985년

디자이너: Ed Logg

*Gauntlet*는 *Space Invaders*가 오래 전에 한 것만큼 많이 아케이드 게임의 디자인 향상에 기여했다. 그 당시 진군하는 외계인처럼 인기 있었던 것은 아니지만 다른 경쟁 게임에 비해 상대적으로 크게 히트했다. 언제든지 즐길 수 있는 멀티플레이어 게임을 최초로 제공했고 이러한 혁신적인 면은 그 후 아주 유용한 것으로 인식되어 대다수 아케이드 멀티플레이어 게임에 도입되었다.

이 게임은 *Dungeons & Dragons*의 테마와 유사하고 플레이는 아주 간단하다. 플레이어는 다양한 능력을 가진 네 가지 캐릭터 중의 하나를 선택한다. 출구를 찾으며 8웨이 스크롤링 던전 레벨(8-way scrolling dungeon levels)을 이리저리 돌아 다닌다.



라이프 대신 숫자로 표시되는 헬스 토탈을 보유하는데 이것은 시간이 초과되면 고갈되고 적의 타격을 받으면 더 신속하게 없어진다. 코인을 추가하면 추가적인 헬스를 받게 되고 배너티 보드(vanity board)에는 전체 득점 대신 코인 당 평균 득점이 표시된다.

각 레벨에는 수많은 몬스터가 쏟아져 나오는 적 제너레이터가 존재한다. 플레이어는 파이어 버튼으로 슈팅을 하거나 뛰어 들어 손상을 입히고 죽일 수 있으나 이것은 단지 수많은 몬스터 흐름을 저지하는 것일 뿐이다. 살아남으려면 적의 소스에 접근하여 파괴해야 한다. 목표물을 슈팅하기 위해서는 적을 통과하거나 주변에서 길을 찾아내야 한다.

해당 레벨에는 슈팅하거나 접전을 벌이거나 벽에 바위를 던지는 많은 적들이 들끓고 있다. 각 레벨에서는 다른 비율로 몬스터를 제공하고 이러한 상황에 맞추어 다양한 구색을 갖추고

있다. 성공적인 플레이를 펼치려면 각 상황에 효율적으로 대응하고 최소한의 헬스 손실과 함께 임무를 처리해야 한다.

또한 이 게임에는 스토리라인이 전혀 없다. 식량을 구하고 영구적인 능력을 주는 물약을 수집하며 Thief(레벨에서 플레이어의 행로를 추적하는 특수 적)를 쳐부수는 등 약간의 전략은 존재하나 게임이 진행됨에 따라 주요 플레이는 크게 달라지는 것이 없다.

GameFAQ에 의하면 *Gauntlet*의 사이클에는 100 보드가 존재한다. 첫 일곱 보드는 게임마다 항상 동일하고 도입부로서 제공된다. 그런 다음 플레이어는 루프(여러 게임 맵으로 이루어진 긴 사이클)에서 레벨을 시작한다.



루프는 연속적이지만 레벨 7이 완료되면 플레이어는 어느 지점에서나 게임을 끝낼 수 있다. 게임이 끝나면 기기는 종료했던 루프 레벨을 기억한다. 새로운 게임에서 보드는 레벨8이 되고 그 지점에서 루프를 다시 입력한다.

루프에는 흥미있는 캐릭터가 갖추어져 있다. *Gauntlet*에는 쉬운 레벨 및 어려운 레벨이 있고 도전적인 플레이뿐만 아니라 연속적으로 쉬운 것도 제공된다. 루프가 적절한 장소에 입력되는 경우 플레이어는 뜻밖의 습득물을 수집할 수 있고 잠시 동안 플레이할 수 있다. 그러나 잘못된 장소에 루프가 입력되면 얼마간 플레이하기가 힘들다.

어쨌든 루프(끝없는 사이클)를 기억하는 것은 중요하다. *Gauntlet* 또는 *Gauntlet II*에 대한 끝이 존재하지 않는다. 루프를 여러 번 실행할 수 있지만 끝나지는 않는다. 어떤 사람은 한 크레딧에서 게임 루프를 3번 실행한다. *Gauntlet II*는 다양한 방식으로 레벨을 뒤섞지만 그것 중 단지 100개만 존재한다.

엔딩이 존재하지 않는다는 점은 비디오 게임에 대한 Atari의 관점과 현재 게임에 대한 일반적인 인식 간에 상당한 차이가 있음을 보여주는 것이다. Atari는 *Gauntlet*을 한 프로세스로 보았고 게임을 끝마치는 것 보다는 게임 자체의 재미를 위해 플레이하는 것으로 생각했다. 모험가는 라이프가 고갈될 때까지 계속 모험을 하고 그들의 탐구는 가망이 없어 보인다.

*Gauntlet*은 출시되었을 당시 상당히 히트한 Atari 게임이지만 이러한 끝없는 플레이 컨셉은 게임 업계에 제대로 뿌리를 내리지 못한 것 같다. 과거 몇 년 전 다른 사람들과 *Gauntlet* 게임을 했을 때 엔딩이 없다는 사실을 알기까지는 사람들의 관심이 온통 생존하는 것에만 쏠려 있음을 알고 흥미로워했다. 시대는 확실히 변한다.

## **Batman**

1991년

개발자: Team Numega

Atari Games에는 결함이 없다는 인상을 주고 싶지는 않다. 이 회사는 흥미롭지 않은 게임을 몇 가지 갖고 있었다. 소량의 멀티미디어를 수용할 수 있을 정도로 충분히 ROM 공간이 넓어진 시기에는, 어트랙트 모드에서 테마 송을 알리고 게임 UI를 통해 인디시아(indicia)를 뿌리며 해당 라이선스의 플레이가능한 버전을 제시하면서, 플레이어가 단지 라이선스를 받은 게임에만 몰두하도록 하기 위한 아케이드 게임이 존재했다(*Street Fighter II*가 히트하기 직전).

이러한 예로는 Konami의 최고 게임인 *Teenage Mutant Ninja Turtles*를 들 수 있다. Atari의 *Batman*도 동일한 종류의 게임이지만 성공과는 거리가 멀었다.

이 게임은 Atari의 기억에 남는 타이틀 중의 하나가 아니며, Tim Burton의 영화를 게임으로 만든 것으로 *Double Dragon*과 같은 사이드 스크롤러가 아케이드 보다 우위를 점하고 있을 당시에 출시되었다.

*ThunderJaws*와 아주 유사한 엔진을 사용하였는데 이것 자체도 Atari Games의 양질의 제품이 아니었다. 또한 뽀뽀한 점프, 무의미한 드라이

빙 및 일련의 헬리콥터 장면 등 조잡한 미시매시(mish-mash) 컨셉을 담고 있다. *ThunderJaws*같이 플랫폼 영역은 Namco's *Rolling Thunder*에서 많은 요소를 가져왔다(배경 도어에서 적이 갑자기 나타남).

이 게임은 영화에서 가져 온 음악, 신(scene) 사이의 디지털 초상화 및 다수의 캐릭터 인용문 등과 함께 로드된다. 지금 게임을 플레이하며 Jack Nicholson의 “달밤에 악마랑 춤 춰 본 적 있나?”라는 말이 근사하게 들린다는 것이 상상이 되지 않는다. 최신 영화를 게임으로 만



든 것에 관한 비디오 클립을 통해 플레이어에 대한 보상으로 레벨 사이에 영화를 보여준다.

이젠 게임 플레이에 초점을 맞추어 보자. 게임 내의 부적당한 아이디어를 몇 개 제시해 보면 다음과 같다.

- 플레이어는 신체 크기에 비해 훨씬 앞쪽을 볼 수가 없어서 어이없이 죽는 경우가 많다. 회색 슈트를 입은 적은 폭탄 투척을 위한 이동 및 머리 높이로 슈팅하는 동작 등 가장 불리한 입장에 있다. 폭탄에 대한 적절한 대응은 점프하는 것이고 총에 대한 대응은 몸을 구부리는 것이다.

이러한 경우 **Batman**과 적 사이에 거리가 떨어져 있으므로 플레이어는 대응할 기회를 갖게 된다. 그러나 화면이 너무 작아 이러한 것을 충분히 고려하지 못한다. 물론 플레이어는 운 좋게 성공할 때까지 계속 노력할 수 있다. 하지만 라이프가 신속하게 종료되고 50센트가 든다는 점은 불공정하다.

- 대응 장면에 대한 다양한 프레임의 애니메이션 없이 적은 신속하게 총을 발사한다. 이것은 대응 기반의 재빨리 피하는 동작을 자주 사용하는 것과 관련되어 있고, 특히 조커 배틀을 엉망으로 만들어 버리고 대응 대 공격 플레이에 의지하고 있는 것처럼 보인다.
- 사소한 배경 디테일이 치명적인 것으로 드러난다. 두 번째 플랫폼 레벨에서 천장과 파이프에 노즐이 있고 이것은 단순한 장식처럼 보인다. 그러나 이후 손상을 주는 것으로 판명된다. 노즐의 총탄은 3 픽셀 넓이 정도이므로 천장 노즐은 특히 나쁜 설정이다. 손상을 입었음을 알리는 유일한 방법은 **Batman**이 디지털화된 투덜거림과 함께 눈 깜짝할 사이에 백색으로 번쩍거리는 것이다(헬스의 1/3을 잃었음을 통지하지 않는 것에 대해 용서받을 수 있다).

최종 레벨에서는 바닥에 갈라진 틈이 있고 **Batman** 체구의 반 이하 정도이지만 치명적인 구멍일 수 있고 오프스크린 오버헤드에 달린 벨이 **Batman**의 머리에 떨어져 즉각적으로 치명타를 입힌다.

- 일부 적 특히, 잭 인더 박스(**Jack-in-the-Box**)는 소규모 적임에도 불구하고 자력으로 시작에서 마침까지 플레이어의 크레딧을 끝낼 수 있다. 박스를 달고 이 적을 즉각 죽이지 않는 경우 라이프는 종결된다.
- 일부 구역은 거대한 수직 스크롤 영역이 있으나 이 장소를 찾아 점프하는 것은 어

렵다. **Batman**의 점프 높이는 조이스틱을 위로 움직인 경우에만 마술을 부린 것처럼 높아지기 때문이다.



여기서 몇 가지 훌륭한 점도 발견된다. **Atari Games**용이 아닌 내러티브 기반 라이선스 게임용인 **Batman**은 득점에 초점을 맞추고 있다. 스코어 보드는 원 크레딧 또는 전체가 아니라 퍼 크레딧이고 완벽하게 플레이하는 경우 대규모 어워드가 드라이빙과 헬리콥터 레벨에서 주어진다. 몇 개의 플랫폼 레벨에는 다양한 루트가 있고 모두 치명적인 곳이다.

**Atari**는 게임 시장에서 경쟁력을 갖기 위해 디자인 원칙을 타협하지 않을 수 없었다. 또한 특정 대상에 맞추어 게임을 제작했으나 결과가 좋지 않았다. 이러한 예는 이전에 출시된 **ThunderJaws**로, 다이빙 슈터 섹션과 유머에 대한 색다른 시도를 한 이상한 게임이다.

십대 청소년을 대상으로 만든 게임은 지켜보기가 고통스러울 정도였다. 이것은 그 당시 다른 게임에서 볼 수 있는 것과 별로 다른 것이 없었으나 **Atari Games**은 이러한 시도를 감행했고 효과적으로 보여지지는 않는다.(**720 Degrees**의 근사한 면은 단지 스케이트보딩 게임이라서 그런 것은 아님).

### **Rampart**

1990년

디자이너: **Dave Ralston**

이것은 **Atari**가 마지막으로 제작한 멋진 게임이고 이제껏 만들어진 것 중 가장 디자인이 잘된 비디오 게임이라고 생각된다.

아케이드 게임에는 초기 게임 장르가 포함되어 있다. **Pong**같은 게임은 최초의 장르이고 슈터, 드라이빙 게임, 미로 게임 및 비트 엠 업(**beat 'em up**)은 그 다음 시기의 인지도가 높은 장르이다. 항상 여러 장르가 존재해 왔지만 **Street Fighter II**같은 현대적인 격투 게임의 도입으로 인해 아케이드 업계에 큰 변화의 바람이 일었다.

오랫동안 수익성 높은 게임은 격투 게임이었다. 주류 게임이 아케이드를 포기하자 제조업체



는 충성도 높은 고객층인 청소년에 초점을 맞추어 작업하기 시작했다.

*Rampart*는 *Street Fighter II*가 히트하기 전에 출시되었다. 그 후 아케이드는 게임 시장에서 이전과 동일한 위치를 점하고 있지는 않았다.



이것은 Atari Games 종말의 시작이었다. Atari Games는 몇 년간 게임 개발에 몰두하여 일부는 크게 히트하였다. 심지어 종말을 고하기 전까지도 *San Francisco Rush* 및 *Gauntlet Legends* 등 재미있고 인기 있는 게임을 만들어냈다. 하나의 게임을 출시한 후 다음 게임을 출시할 때 아케이드의 기존 경향이 게임마다 각기 달랐다. *Rampart*는 이러한 시스템하에 제작된 인기있는 마지막

게임이다.

Atari Games에서 만든 다른 게임과는 달리 *Rampart*는 독특한 스타일, 참신한 그래픽, 기억에 남는 사운드와 음악 및 아케이드 게임 중 최고의 게임플레이 등을 제공한다.

*Rampart*는 Atari Games의 Bloody Clever 기간에 대한 마지막 게임으로 *Missile Command*와 *Tetris*를 결합한 플레이 방법을 보여주고 있다. 또한 이 게임은 Atari가 만든 다른 게임(퍼즐 게임)처럼 추상적인 면을 갖고 있다.

게임의 목적은 성으로 침입해 오는 함대를 물리치는 것이다. 각 레벨은 성 해안선의 부분으로 구성된다. 플레이어는 플레이하는 순서를 어느 정도 선택할 수 있다. 성의 각 부분에는 성이 세워져 있다. 성 주위는 성벽으로 둘러 쌓여 있고 성벽 내부에는 몇 개의 대포가 있다.

이 게임은 몇 개의 단계로 나뉘어진다. 액션에 초점을 맞춘 단계에서는 플레이어가 십자선으로 표적을 겨누



고 적선을 향해 대포를 발사한다. 배가 이리저리 이동하고 대포알이 날아가는데 시간이 걸리므로 목표물을 조준하는 것이 필요하다. 반면 배는 대포를 이용하여 플레이어의 성을 둘러싸고 있는 성벽을 쏜다.

잠시 후 전투는 끝나고 진정한 도전이 시작된다. 시간 제한이 있는 단계에서 플레이어는 준 랜덤 퍼즐 조각을 이용하여 부서진 성벽을 복구해야 한다.

평평한 땅이 아닌 곳에 퍼즐 조각을 배치하는 것은 쉽지 않으므로 큰 조각은 작은 조각에 비해 불리하다. 성벽 블록이 흩어져 있는 곳 보다 공터가 구축하기가 더 쉽다. 계속 플레이하려면 플레이어는 게임 시간이 종료되기 전 성을 보유해야 한다.

이 성을 둘러싼 게임플레이는 아주 흥미롭다. 각 맵에 여러 개의 성이 존재하고 게임을 계속하려면 플레이어는 이 성 중의 하나를 점령할 수 있지만 성벽 내부의 대포는 다음 전투에서 사용한다.

플레이어는 점령한 모든 성에 대해 구축 작업을 완료한 후 추가 대포를 갖출 수 있다. 대포가 서로 가까이에 배치될수록 구축단계 동안 포위해야 할 영역이 더 넓어진다.

많은 영역을 포위하면 대포를 위한 공간이 많이 제공된다. 그러나 얼마나 많은 공간을 겨누어야 하는지 알려면 경험이 다수 필요하다. 게임이 종료되어갈 때 조준한 것이 목표물 보다 멀리까지 날아갈 수 있고 부서지지 않은 성벽으로 성을 포위하는 것이 어려울 수 있다.



게임이 진행됨에 따라 다양한 종류의 배가 나타난다. 일부 배에서는 적들이 뛰어내려 성벽 구축을 방해하며 돌아다니고 나머지 배는 구축 작업을 하지 못하도록 구축 지점에 발사한다.

*Rampart*는 플레이하기는 쉽지만 도전 과정중에는 위기에 처하게 된다. 심지어 능숙한 플레이어조차도 랜덤 피스에 의해 골탕을 먹는다고 생

각한다. 게임이 진행됨에 따라 피스는 더 복잡해지고 스위스 치즈 같은 성벽을 짜맞추기가 더 어려워진다.

또한 구축 피스는 부피가 커져 조각을 맞추기가 더 힘들어진다. *Rampart* 피스의 홀리 그레일은 단일 브릭(어느 곳에서나 단계적으로 배열할 수 있는 정사각형)이고 게임이 진행됨에 따라 드물어진다.

배는 단일 브릭으로만 구멍을 메꿀 수 있는 성벽을 공격하는 전술을 갖고 있다. 높은 레벨의 *Rampart* 플레이는 적이 메우기 힘든 구멍을 뚫지 못하도록 막기 위해 성벽을 지키는 것에 초점을 둔다.

### **Gauntlet Legends**

1998년

디자이너 미상

*Off The Wall(Breakout* 업데이트판)는 *Atari Games*에서 마지막으로 제작한 중간 시기의 게임이다. 잠시 동안 이 회사는 레이싱 게임, 격투 게임 또는 1인칭 슈터 등의 게임을 제작했다. *Area 51* 시리즈는 인기가 많은 반면 대부분의 게임은 현재까지 특별히 기억되고 있지 않다. 게임업계의 경향이 3D 게임으로 바뀌었을 때 *Atari Games*는 새롭게 히트한 게임형태로 되돌아왔다. 이러한 것 중의 하나가 *Gauntlet Legends*이고 *Gauntlet*을 기반으로 플레이 기능을 추가하여 성공적인 3D 게임을 제작했다.

이 게임의 근사한 점은 원작 게임의 내용을 거의 변경하지 않고 3D 게임으로 만들었다는 것이다. 기본 플레이는 손상하지 않고 그대로 살리고 있다(압도적인 폭발력을 사용하여 우세한 화력으로 적의 공격을 차단하고 제너레이터를 빼앗음). 다양한 종류의 폭발이 존재하나 게임에서는 동일한 목적으로 사용한다.

헬스가 천천히 고갈되며 시간에 대한 압박감을 더해준다. 캐릭터 개발 시스템은 구식 보다는 현대적인 RPG와 유사하다. 이 게임에는 세 자리 사용자명과 PIN 번호 주변을 회전하는 플레이어 인지 시스템이 포함되어 있으므로 캐릭터는 다양한 세션에서 계속 살아남을 수 있다.

레벨 사이에 제한적인 인벤토리 및 스태트와 파워업을 획득할 수 있는 기회가 존재하는 반면 캐릭터는 사용자 정의가 불가능하다. 4명의 플레이어가 한 팀을 이루어 장기적인 구축 작업을 수행하는 내용은 게임에 역동성을 부여하고 있다(MMORPG와 유사).



[Arcade-History](#) 의 이미지 커티지

Gauntlet Legends 디자인의 독특한 측면은 전체적인 컬렉션 퀘스트이다. 이 게임은 네 부분의 "여정"으로 나누어지는데 플레이 초기에 선택하여 여정을 완료한다. 각 여정은 결국 보스를 중심으로 플레이해야 하는 일련의 레벨로 이루어져 있다.

보스가 패배했을 때 캐릭터가 게임에 있는 경우 이에 대해 크레딧을 받게 된다. 그러나 첫 최종단계에 접근하려면 게임에서 적어도 한 플레이어가 각 보스를 잡아야 한다(4명의 플레이어가 있고 모두 다른 보스를 죽이면 접속이 허용된다).

그러나 각 캐릭터는 발견한 Runestone을 기록한다. Runestone을 보스와 유사한 방식으로 추적하고 모든 Runestone의 합계는 최종 레벨을 플레이하기 위한 자격을 획득하는데 사용된다. Rune이 발견될 때 게임의 모든 플레이어는 크레딧을 받으므로 스톤에 대해 경쟁할 필요가 없다. 12개 각각은 두 번째 최종단계에 접근하기 위하여 적어도 한 명의 플레이어에 의해 발견되어야만 한다.

Rune은 어려운 문제를 발견할 때 다소 달라진다. 일부는 오픈에서 나타나고 또 다른 일부는 한 영역이 클리어되면 나타난다. 또한 일부는 열린 가짜 벽을 깨트리고 몇 개의 작은 비밀을 발견해야 한다. Forest 1처럼 나선형 경로가 약간 확장되는 경우 대부분의 Gauntlet Legends 레벨은 선형 레이아웃으로 이루어져 있다.

대부분의 Rune은 플레이어 그룹이 이것의 위치를 찾는데 초점을 맞추는 경우 찾기가 너무

어렵지는 않으나 플레이어는 추적당하게 된다. 첫 최종단계가 완료된 후 게임은 찾지 못한 Rune이 있는 각 레벨에서 플레이어에게 Hot/Cold 메터를 제공한다.

그 결과, MMORPG 스타일과 일치하지 않는 다양한 목표가 설정된 게임이 생성된다. 원작 *Gauntlet* 게임과 같이 이 게임에서는 성큼거리고 다가가 친구와 함께 스테프를 죽이거나 액션 플레이에 능숙해지도록 노력하거나 크레딧 당 시간을 극대화하도록 플레이할 수 있다. 레벨을 완료하거나 Runestone을 수집하여 게임에 이기거나 캐릭터와 함께 최대 레벨에 도달하기 위해 플레이할 수 있다.

가장 흥미로운 점은 콘솔로 바뀌었을 때 이 게임이 어떻게 변할까이다. 콘솔은 아케이드 게임 경험을 두 배로 즐길 수 있는 성능을 갖고 있다. 가정용 게임은 재미있는 방식의 디자인을 도입하며 아케이드 게임을 만든 사람이 개발했다.

Nintendo 64 에디션은 모든 것 중에서 탁월하다. 이것은 세계적인 아케이드 버전 중의 두 개를 새로운 것(*Gauntlet Dark Legacy*의 새로운 영역)으로 교체했다. 아케이드와 유사하게 시스템의 컨트롤러 기반 메모리 카드 포트를 사용하여 네 명의 플레이어가 언제든지 즐길 수 있는 플레이를 특징으로 한다.

*Gauntlet Dark Legacy*의 PS2/Xbox/Gamecube 포트는 마술을 사용하는 것과 관련된 특수 캐릭터 기능을 특징으로 하고 있다. 이 기능으로 인해 한 캐릭터를 다른 캐릭터와 구별할 수 있다.

다른 한편으로 콘솔 포트는 포인트를 놓친 것처럼 보인다. 아케이드 버전의 지속적인 헬스 상실로 인한 시간에 대한 압박감이 없거나 플레이를 위해 돈을 지불해야 할 필요가 없는 경우 게임에 대한 도전 의식이 상실될 수 있다.

헬스를 안전하게 수집하고 적을 능숙하게 무찌르면 반복해서 플레이할 수 있는 레벨이 된다. 또한 다음 레벨을 플레이하기 위해 헬스와 경험을 구축한다. 간단히 말해 게임플레이는 *grind*와 유사한데 이것은 MMORPG가 우세할 것임을 예고하고 있다.