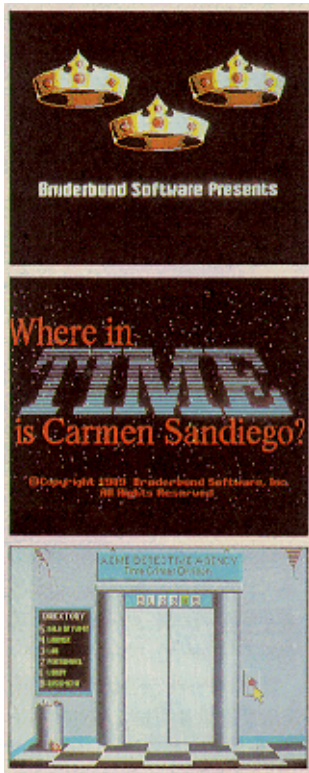




게임컴 카멘샌디에고 시간여행

카멘샌디에고란

[카멘샌디에고 시간여행]은 BRODERBUND사가 제작한 카멘샌디에고 시리즈의 최신용. 처음 WORLD시리즈는 미국 중학생들에게 지리교육을 목적으로 제작되었으나 폭발적인 인기를 누리면서 점차 오락적 측면을 보강하게 되었다. 특히 이 카멘샌디에고 시간여행은 지리는 물론 역사, 문화, 예술 등 거의 모든 분야에 걸쳐 해박한 지식을 요구하고 있다. 이번호에 소개할 카멘샌디에고 시간여행은 유럽과 아시아를 그 무대로 하고 있으며, 범인인 '카멘샌디에고'를 잡기 위해 과거에서 미래로 또는 미래에서 과거를 수시로 드나들어야 하는, 일종의 시간과 공간의 개념을 초월한 게임이라고 하겠다. 뿐만 아니라 카멘샌디에고를 체포하기 위해서는 과거의 역사나 지리를 충분히 알아야 하는 등 상당한 지식을 필요로 하므로 플레이어는 한 권의 백과사전을 뒤적거려야만 게임을 원활히 진행할 수 있을 것이다. 그만큼 이 게임은 교육적 효과가 대단히 높아 최종범인인 카멘샌디에고를 잡은 플레이어라면 역사 및 지리에 관해서는 어느정도 자부심을 가져도 좋을 것이다. 한편 이웃 일본에서는 [Carmen Sandiego In Japan]이 개발되어 일본의 역사 및 지리를 공부하는데 커다란 도움을 주고있다고 한다.



카멘샌디에고를 즐기려면

DOS상태에서 2FDD의 경우 프로그램 디스켓을 드라이브A에, 권총리 디스켓을 드라이브B에 넣은 후 A>CARMEN이라고 하면 된다. HDD유저는 우선 해당 디렉토리를 만든 후 프로그램 디스켓을 드라이브A에 넣고 INSTALL하면 된다.

간단한 조작방법

시뮬레이션 게임의 경우 키조작이 매우 복잡하지만 이 게임은 커서키외에 다음 두 개의 키만 조작하면 된다. 물론 마우스도 지원하므로 마우스 유저는 보다 쉽게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

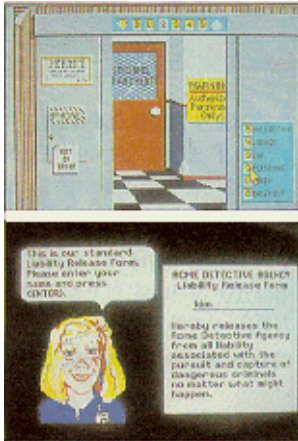
<CTRL>+<S>----사운드 ON/OFF

<CTRL>+<Q>----게임을 끝내고 DOS로 돌아감

과연 카멘샌디에고는 어디에

1. 사건을 빨리 말으려면

먼저 프로그램을 실행시키면 타이틀이 나타나는데, 이 때 아무 키나 누르면 곧바로 게임이 시작된다. 게임이 시작되면 화면에 나타난 엘리베이터를 타고 곧장 2층 인사과로 간다. 여기서 화면에 나타나 있는 항목을 선택할 때에는 커서키나 마우스를 사용하면 된다. 인사과로 들어갔으면 인사과장의 도움을 받아 각서를 작성한 다음 바로 통제구역으로 들어가 Brassey요원으로부터 Chronoskimmer(연대기로 일종의 타임머신)를 받는다. 이 때 명심해야 할 것은 수사반장이 자세한 사건내용을 설명해줄 때 용의자의 성별과 사건종류 마감시간에 대한 정보를 확실히 기록해 두어야 한다.



2. 이 정도는 알아둡시다

범인의 다음 행선지를 찾기 위해 증인 또는 정보 제공자에게 질문을 하거나 사건현장을 검색할 필요가 있을 경우 Search(검색)메뉴를 사용하며, 현재 위치에서 다음 목적지를 조사할 때에는 Travel(여행)메뉴를 사용하면 된다. 그리고 용의자의 신분이나 사건 서류철을 확인하기 위해 증거자료를 입력할 때에는 Data(자료)메뉴를 사용하는데, 증거자료 입력은 화살키로 항목을 선택한 후 Compute(계산)메뉴를 선택하면 된다. 만약 용의자에 대한 충분한 정보가 있으면 구속영장이 발부되지만 그렇지 않을 경우에는 용의자 명단이 주어질 것이다.



3. 저장한 게임을 계속하려면

당직자 명단에 있는 이름을 선택하면 이전의 경우를 계속할 것인지를 묻는데, 이 때 계속한다고 선택하면 Chronoskimmer는 그 동안의 내용을 설명해주고 사건이 진행되었던 시간대와 위치에서 다시 게임을 시작할 수 있다.

CHRONOSKIMMER MODEL 325i





주의:모델 C-325i는 무한한 추진력과 과거를 재현할 수 있는 기능을 갖고 있으며 T형 안전판과 범인 체포용 로봇 [911S]도 내장되어 있다.

제작:R.R. Inc.

자,이제 수사일선에서 뛰어보자

1.수사관 등록

게임은 현장 수사반 사무실에서 시작된다. 위에서 설명한 대로 각서를 작성한 후 통제구역으로 들어가 Chronoskimmer를 받는다. 각서 작성시 틀린 부분은 <백 스페이스>키로 지운다. 당직자 명단에는 24명의 수사관을 위한 자리가 있는데,만일 25번째 수사관이 등록을 하려면 더 이상 자리가 없다는 경고메시지가 나온다. 하지만명단에서 누구를 삭제할 것인지를 선택할 수 있는 기회가 주어지므로 걱정할 필요는 없다. 명단에서 이름을 지우려면 지하에 있는 기록실을 찾아가야 한다.

2.이제 사건을 말자

Chronoskimmer는 내부성능검사를 거친 후 사건을 분배해 주는 수사반장에게 연결해 준다. 그러면 수사반장은 도난당한 보물의 종류와 언제 어디서 도난당했는지,그리고 범인의 성별 및 허용된 Chronoskimmer 사용시간 등을 알려준다.

3.게임의 목표

범인은 시간과 위치가 각기 다른 48군데의 은신처에 숨어 있는데,그 중 한 곳으로 가면 모두 16명의 용의자가 있다. 게임에서 이기고 경력을 계속 쌓으려면 제한된 시간 안에 다음 두 가지를 완수해야 한다. 첫째,범인의 움직임을 끝까지 추적한다. 그러기 위해서는 단서를 활용하여 각각의 위치와 다음 행선지를 찾아야만 한다. 둘째,범인의 신분을 밝혀내 구속영장을 발급받는다. 범인의 신분을 밝혀내기 위한 단서는 증인과의 면담을 통해 얻을 수 있는데,추적 중에 그 목적을 이루어야한다. 영장은 단서자료로 제출한 정보에 기초하여 발부되므로 범인의 신분에 관한 단서를 찾으면 증거자료로 기록해 두어야 한다. 그리고 범인과 마주치기 전에는 반드시 영장을 갖고 있어야 한다. 만약 그렇지 않으면 범인은 도망갈 것이고 그렇게 되면 수사관의로서의 자질에 대해 의문점을 갖게 된다.



4.수사관의 꿈,명예의 전당!

시뮬레이션 게임에서 적을 물리치면 훈장을 받거나 계급이 올라는 것과 마찬가지로 이 게임에서도 사건을 해결하면 승진을 하게 된다. 처음에는 Cadet(수습생도)로 시작하여 단계적으로 investigator(조사관), Inspector(심사관), Detective(수사관), Ace Detective(1급 수사관), Super Sleuth(최우수 수사관)로 승진하게 된다. Super Sleuth까지 승진하면 명예의 전당에 이름을 등록할 수 있는데,명예의 전당에 이름이 올라간 후 사건을 80건 이상 해결하면 일선에서 은퇴하게 된다.



Chronoskimmer 사용방법

1.Travel (여행)

이 메뉴를 선택하면 행선지 안내판이 나온다. 여기에는 현재 위치에서 갈 수 있는 장소와 시기가 각각 다른 모두 네 가지의 행선지가 들어있다. 이 때 메뉴는 각각의 행선지 이름으로 나타나는데, 이들 중 하나를 선택하면 해당 행선지로 시간여행을 하게 된다. 다음 행선지를 안다는 것은 단서를 찾을 때 커다란 도움이 된다. 만일 아직 시간여행을 떠날 준비가 안 되었을 경우 키보드를 사용하는 유저는 <ESC>키를 누른 후 Exit를 선택하면 되며, 마우스를 사용하는 유저는 오른쪽 버튼을 누르거나 안내판의 행선지 이외의 다른 메뉴를 선택하면 된다.

2.Search(검색)

범인의 다음 행선지를 찾기 위해 증인이나 정보 제공자에게 질문을 하거나 사건현장을 조사할 때 사용한다. 여기서 범인의 외모나 성격 등 특징에 대한 정보를 얻을 수 있다. 이 메뉴를 선택하면 세 가지 선택메뉴가 나타나는데, 첫 번째와 두 번째는 증인이나 정보 제공자에게 질문을 할 수 있게 하며, 세 번째는 현장을 조사할 수 있게 해준다. 물론 이 세 가지 모두를 사용하지 않더라도 다음 행선지를 알 수 있지만 그렇게 되면 글로 된 단서를 놓칠 우려가 있다. 왜냐하면 첫 번째와 두 번째에만 글로 된 정보가 들어있기 때문이다. 모든 정보를 다 보려면 시간이 많이 걸리므로 무엇이 더 중요한지를 결정하는 것이 중요한데, 이것이 바로 수사관의 자질이다. Search상태에서 빠져나오려면 키보드를 사용하는 유저는 <ESC>키를 누른 후 Exit를 선택하면 되며, 마우스를 사용하는 유저는 오른쪽 버튼을 누르거나 안내판의 다른 메뉴를 선택하면 된다. 참고로 후에 영장을 청구하기 위해서는 글로 된 단서는 모두 증거자료가 되므로 기록해 두어야 한다.

3.Data(자료)

증거를 입력하고 사건 서류철을 볼 때 사용한다. 각각의 사건 서류철에는 범죄 가담자의 성별, 머리카락 및 눈의 색깔, 그리고 좋아하는 예술가나 작가의 이름이 입력되어 있다. 또한 Chronoskimmer에는 증거자료가 들어있는데, 이것은 수사 중 발견한 글로 된 단서를 기록해 두는데 사용한다.

4.Compute(계산)

이렇게 해서 충분한 증거가 모였으면 Compute메뉴를 선택하여 영장을 신청한다. 그러면 그동안 모여진 증거자료를 범인명부와 비교한다. 이 때 한 명만 일치하면 영장이 발부되면서 체포 로봇이 활동을 개시하지만 두명 이상 일치할 경우에는 용의자 명부를 보여주게 된다. 하지만 영장은 반드시 한 장만 발부되는데, 이것은 곧 Compute메뉴를 선택하면 이전에 발부된 영장은 모두 취소된다는 것을 뜻한다.

5.Abort(취소)

지금까지의 수사내용을 저장하거나 또는 저장하지 않고 그대로 게임을 끝내고 싶을 경우에 사용한다. 만일 이 메뉴를 잘못 선택하여 취소하고 싶을 때 키보드를 사용하는 유저는 <ESC>키를 누른 후 Exit를 선택하면 되며, 마우스를 사용하는 유저는 오른쪽 버튼을 누르거나 안내판의 다른 메뉴를 선택하면 된다.





수사반장의 책상으로부터

수사는 될 수 있으면 빨리 진행해야 한다. 시간연장은 절대로 불가능 하므로 항상 시간을 점검해야 한다. 그러므로 확실한 용의자의 도주 행선지가 아니면 쓸데없는 시간여행을 해서는 안된다. 만일 위치 표시판에 의심스러운 사람이나 일이 나타나면 수사가 제대로 이루어 지고 있다는 뜻이다. 그리고 수사관이 접근하면 용의자들은 수사관의 신분을 조사하기도 한다. 참고로 증인들이 아무 것도 모르고 있다면 그것은 수사관이 심중팔구 엉뚱한 곳에 와 있기 때문이다. 수사관이 수사를 진행함에 있어서 가장 조심해야 할 사항 중의 하나는 바로 매복을 조심하라는 것이다. 이것은 수사관이 용의자의 은신처 가까이에 왔다는 것을 의미하는데, 용의자에게 접근할 때에는 영장이 있어야 한다. 만일 그렇지 않을 경우에 용의자는 도주하고 만다. 그러므로 단서를 좀 더 모으거나 영장을 신청하기 위해 때때로 이전 위치로 돌아가야 하는 경우도 있다. 그다음에 조심해야 할 사항은 용기를 잃지 말라는 것이다. 사건의 성질에 따라 Ace Detective조차 해결 못하는 사건도 있다. 한편 승진을 하면 할 수록 주어지는 사건은 더욱 더 어려워진다.



단서를 푸는법

'카멘 샌디에고'와 그의 일당을 제대로 추적하려면 단서를 정확하고 효율적으로 이용할 줄 알아야 한다. 단서를 제대로 풀기 위해서는 증거 자료철에 있는 내용과 화면에 나타난 범인의 행선지에 대한 설명을 잘 이용해야 한다. 모든 단서는 증거 자료철에 있는 내용만으로도 해결해 나갈 수 있지만 수사에 필요하다면 다른 참고 서적을 이용할 수도 있다.

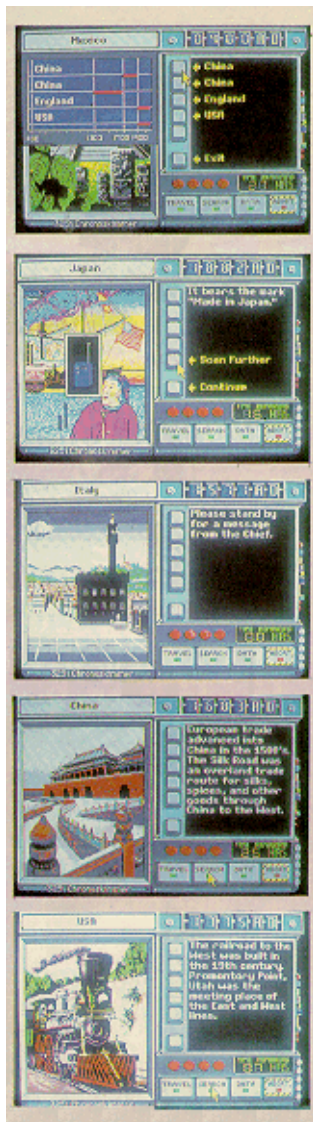
게임을 쉽게 풀어 나가려면

현장에 도착하면 우선 Search버튼을 눌러 가능한 한 모든 자료를 수집해야 한다. Witness버튼을 누르면 다음과 같은 메시지가 나타난다. 즉 "She had eye the color of the Mediterranean", "She want to look Samurai." 이때 이러한 내용들을 놓치지 말고 기억하거나 메모해야 한다. 머리카락, 눈, 출신지, 취미, 좋아하는 작가 및 예술가 등을 입력하면 영장을 발부받게 되는데, 여기서 주의할 점은 Search버튼을 자주 누르게 되면 그 만큼 많은 시간이 소요된다는 것이다. 그러므로 최소한 3-4가지의 자료가 종합된 후에 Search버튼을 사용하도록 한다. 그리고 범인을 검거하기 전에 모든 자료를 확실히 확보해 놓아야만 한다. 화면에 나타나는 메시지는 범인에 관한 데이터를 풍부히 담고 있으므로 메시지를 충분히 읽어야 한다. 중요한 것은 메모하도록. 그리고 여러사람과 함께 게임을 하면 많은 도움을 얻을 수 있을 것이다. 시간을 절약하기 위해서는 최소한의 검색으로 최대한의 자료를 찾아야만 하며, 행선지를 재빨리 선택해야 한다. 한 번의 시간여행에는 3-6시간이, 한 번의 현장검색이나

자료입력에는 1시간이 걸리므로 한 번 나온 내용을 기억하지 못하면 몇 시간을 허비하게 된다. 게임을 하다보면 허비해 버린 몇 시간 때문에 범인을 눈 앞에서 놓치는 수가 종종 있으니 특히 주의하기 바란다.

실예를 통해 본 단서를 푸는 방법

만일 조사한 내용이 곧바로 어떠한 결론을 이끌어 내지 못했을 때에는 용의자가 도주했을 가능성이 높은 다음 행선지를 조사해 본다. 예를들어 Search메뉴를 이용하여 망원경을 찾았지만 범인의 다음 행선지가 애매모호하다면 Travel메뉴를 선택해 본다. 그러면 여행이 가능한 곳이 화면에 나타난다. 그리고 다음 행선지를 찾기 위해 망원경에 대한 설명을 살펴보면 '천문학'과 '갈릴레오'에 관한 항목을 참조해 보라는 메시지가 나타난다. 천문학 항목에는 B.C.2000년 시대의 바빌론, 중국, 이집트, 그리스가 있지만 가능한 한 행선지는 아니다. 그러나 갈릴레오 항목을 찾아보면 그는 이탈리아사람으로 1564~1642년까지 살았으며 천문학 연구에 망원경을 최초로 사용한 것으로 되어있다. 이처럼 가능한 행선지 중에는 시대와 위치가 일치하는 곳이 있으므로 그곳으로 시간여행을 떠나면 된다. 하지만 모든 단서가 이처럼 쉬운 것만은 아니다. 때로는 현장조사를 수 차례 하거나 증인에게 질문을 해야할 때도 있다. 여기서 한 가지 명심해야 할 것은 사건해결에는 마감시간이 있으며, 조사하는 데에는 시간이 많이 걸린다는 점이다.



수사선상에 오른 용의자는 바로 이 사람들



아줌마 Bellum

Inmate Number (죄수번호)

:5150502

Hair(머리카락)

:Blond(금발)

Eyes(눈)

:Hazel(짙은 갈색)



Earl E. Bird

Inmate Number (죄수번호)

:0090012

Hair(머리카락)

:Red(붉은색)

Eyes(눈)

:Brown(갈색)



Justin Case

Inmate Number (죄수번호)

:0000002

Hair(머리카락)

:Black(검은색)

Eyes(눈)

:Blue(푸른색)





Molly Coddle

Inmate Number (죄수번호)

:6723492

Hair(머리카락)

:Brown(갈색)

Eyes(눈)

:Blue(푸른색)



Nosmo King

Inmate Number (죄수번호)

:9432417

Hair(머리카락)

:Brown(갈색)

Eyes(눈)

:Hazel(짙은 갈색)



Rudy LePay

Inmate Number (죄수번호)

:7637824

Hair(머리카락)

:Brown(갈색)

Eyes(눈)

:Gray(회색)





Minnie Series

Inmate Number (죄수번호)

:1000000

Hair(머리카락)

:Blond(금발)

Eyes(눈)

:Blue(푸른색)



Kari Meback

Inmate Number (죄수번호)

:3924671

Hair(머리카락)

:Brown(갈색)

Eyes(눈)

:Brown(갈색)



Lee and Bill Ding

Inmate Number (죄수번호)

:(Lee)7341267,

(Bill)7341286

Hair(머리카락)

:Blond(금발)

Eyes(눈)

:Hazel(짙은 갈색)





Lynn Gweeny

Inmate Number (죄수번호)

:8008008

Hair(머리카락)

:Black(검은색)

Eyes(눈)

:Gray(회색)



Ernest Endeavor

Inmate Number (죄수번호)

:4923000+1

Hair(머리카락)

:Blond(금발)

Eyes(눈)

:Blue(푸른색)



Russ T.Hinge

Inmate Number (죄수번호)

:1231235

Hair(머리카락)

:Blond(금발)

Eyes(눈)

:Hazel(짙은갈색)





Sybil Servant

Inmate Number (죄수번호)

:1472944

Hair(머리카락)

:Red(붉은색)

Eyes(눈)

:Gray(회색)



Sharon Sharalike

Inmate Number (죄수번호)

:6836821*1243731

Hair(머리카락)

:Red(붉은색)

Eyes(눈)

:Hazel(짙은갈색)



Inmate Number (죄수번호)

:0021793

Hair(머리카락)

:Black(검은색)

Eyes(눈)

:Brown(갈색)





Carmen Sandiego

Inmate Number (죄수번호)

:94327007

Hair(머리카락)

:Black(검은색)

Eyes(눈)

:Brown(갈색)

