

소개할 게임: 다크소울 1

1. 다크소울의 장르



-다크소울은 각각의 분위기가 다른 맵들을 탐험하고 기사,괴물,데몬,용 등의 몬스터와 싸우고 보상을 얻으며, 그 맵의 보스를 클리어하며 진행하는 액션 롤플레잉 게임

2. 플랫폼

-다크소울 1 오리지널: PS3, XBOX 360, Windows

-다크소울 1 리마스터: PS4, XBOX ONE, Nintendo Switch, Windows

3. 배경



↑ 지하 묘지

↑ 센의 고성



↑ 아노르론도

↑ 잿빛 호수

-어두운 중세풍의 배경이며, 맵마다 그 맵의 특징이 잘 표현되어 있다.
 묘지는 어둡고 무서우며, 쉼의 고성은 무겁고 칙칙하고,
 옛 신들의 도시는 밝고 아름답거나, 잿빛 호수는 공허한 느낌을 주기도 한다.

EX) 유저층

자신의 게릭터가 고난을 이겨내며 성장하는 것을 좋아하는 사람
 많은 역경을 해치고 나아가 이겨냈을 때 성취감을 느끼는 것을 좋아하는 사람
 다른 게임과 다른 화려하지는 않지만 묵직하고, 현실적인 전투를 좋아하는 사람
 전투시스템이 특이한 게임을 좋아하는 사람
 어려운 롤플레이нг 게임을 좋아하는 사람
 맵을 탐험하는 것을 좋아하는 사람

4.게임 플레이

1)전투

상대의 공격을 막거나 피하고 공격하는 것이 기본 전투시스템
 공격은 말 그대로 상대에게 피해를 입힐 수 있으며, 방어는 상대의 공격을 막을 수 있다.
 회피는 구르는 동안 무적시간이 있으며, 이 순간에는 피해를 입지 않는다.
 플레이어는 거의 모든 행동에 스테미나가 소요되며, 스테미나의 상태에 따라 어떤 행동을 할 것인가를 매 순간 선택을 요구한다.



↑ 공격

↑ 방어

↑ 회피

간단한 조작으로 전투를 직관적으로 만들어 전투 상황에 몰입하게끔 만든다.

하지만, 이것 이외에도 다른 공격 방식이 있다.

1-1) 특별한 공격요소



↑배후에서의 치명공격



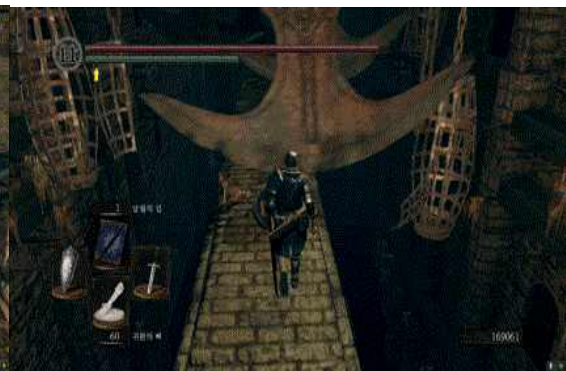
↑공격을 흘린 뒤 치명공격

상대의 등 뒤에서 공격키를 누름으로써 평소보다 강한 피해를 주거나,
상대의 공격을 흘린 뒤 공격키를 누름으로써 강한 피해를 줄 수 있다.
앞의 전투시스템과 같이 직관적이며, 강한 피해를 줌과 동시에, 무적시간을 가지고 있어 전투
를 할 때 더 유리하게 만들어 줄 수 있다.

1-2) 위협 요소



↑협공



↑함정



↑기습

직관적인 전투시스템으로 쉬워보여도, 여러 위협적인 연출과 상황들로 인해 긴장의 끈을 놓지
못하게 하여, 전투가 지루하지 않고, 흥미진진하게 만들어준다.

1-3)스테미나



↑가드 브레이크

이 게임에서 스테미나는 대부분의 행동을 하기 위한 자원으로써 함부로 스테미나를 사용하면, 공격이나 회피를 하지 못하거나, 위 사진처럼 스테미나를 모두 소진하여 방어가 해제되는 가드 브레이크를 당하는 등, 위험한 상황에 노출되기 쉽다.

따라서 스테미나는 이 게임의 행동 하나하나를 신중하게 만들어 긴장되는 전투를 만드는 요소가 된다.

1-4)보스전



많은 위협요소를 이겨내면 그 지역의 보스가 등장한다. 보스전은 일반 몬스터보다 강하며, 공격을 엿박자로 하거나 플레이어를 잡아 큰 피해를 주는 등 강하지만 보고 피하지 못하게 하는 등 불합리하게 설계되어 있지는 않아 플레이어에게 도전정신을 자극하게 만들며, 패턴이 익숙해질 때까지 계속 도전해가며 시도하는 끝에 승리하여, 많은 성취감을 얻을 수 있다. 그리고 이것이 이 게임의 중요한 재미요소이다.

그리고 어려운 패턴과 함께 훌륭한 BGM은 보스전을 더욱 돋보이게 해준다.



Ornstein Smough Dark Souls Soundtrack.wav



Dark Souls Artorias of the Abyss OST Kalameet HQ.wav

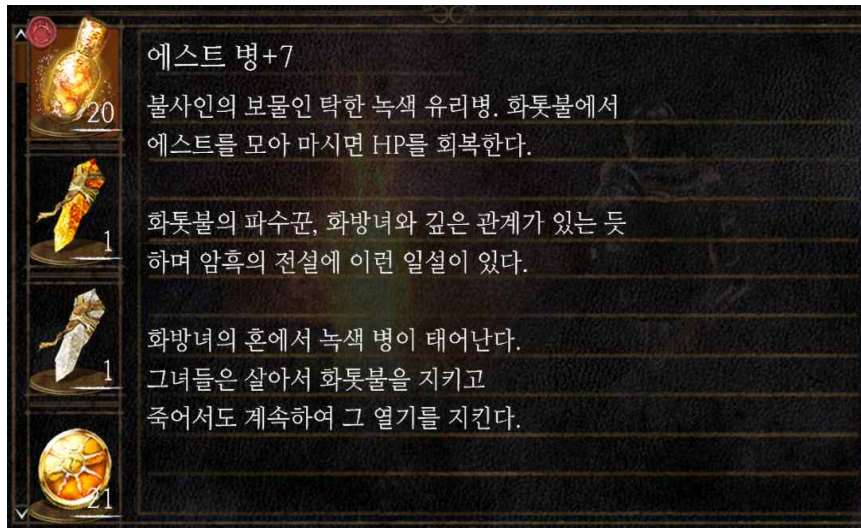
(더블클릭으로 여실 수 있습니다. 소리 주의 해주세요.)

2)수집 요소



다크소울은 맵을 구석구석 찾아다니며 아이템을 줍거나 아니면 몬스터가 떨구는 아이템을 얻는 방식으로 다양한 아이템을 얻을 수 있다. 따라서 현재 가지고 있지 않은 아이템을 얻기 위해 맵 구석구석을 찾아다니며 아이템을 얻으며, 이 아이템들은 특이하거나 진행에 도움이 되는 아이템들이 많아 아이템을 수집하는 데에 동기부여가 되어 준다.

3)스토리 진행 방식



다크소울의 스토리는 직접적으로 언급되지 않으며, 큰 목적만을 제시한다.

스토리는 게임 내 npc의 언급이나 아이템에 조금씩 언급되어, 스토리를 플레이어가 직접 짜 맞추는 퍼즐같이 널려있다. 이를 모아 플레이어는 스토리를 유추하며, 상상하는 재미를 느낄 수 있다.



또한 게임을 진행하는 중 npc와의 이벤트 혹은 협력 등으로 게임의 등장인물의 서사를 직접 보고 함께 나아감으로써 등장인물의 성격, 과거, 목적 등을 알고 이해하며 재미를 느낄 수도 있으며 자신이 이 세계관에 살아 숨 쉰다는 기분을 느낄 수도 있다.

5. 세계관

고룡과 나무와 바위만이 존재한 무의 세계에서 최초의 불꽃이 피어올랐고 빛과 어둠, 생명과 죽음 등의 온갖 경계가 생겨났고, 불의 따뜻함에 이끌린 자들 중 4명이 태초의 불꽃에서 위대한 소울을 찾게된다. 이들은 각각 태양빛의 왕 그윈, 묘왕 니토, 이자리스의 마녀 그리고 아무도 모르는 난쟁이었다.



↑태양빛의 왕 그윈

↑니토

↑이자리스의 마녀

난쟁이를 제외한 3명은 힘을 모아 고룡을 무찌르기로 하여 고룡과 전쟁을 일으켰고, 이들에게 비늘 없는 백룡 시스가 동족을 배신하고 그윈의 편에 섰으로써 그윈 일행은 승리해 불의 시대를 열었다.



↑백룡 시스

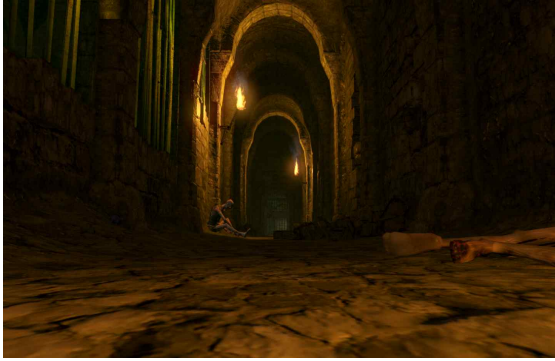
그 뒤 평화로운 시대가 지속되었으나, 어느 순간 최초의 불꽃이 점점 사그라들자 인간들의 몸에 다크링이 생기며, 다크링이 생긴 이들은 불사가 되나 정신력이 신체를 따라가지 못해 종래엔 이성을 잃고 망자가 된다.



↑다크링

↑망자

망자가 된 이들은 불사이기에 죽지 않으나 소울을 갈구하는 본능은 남아있으며 생전에 있던 익숙한 곳을 방황하고 그 무용또한 이어받기에 재앙과도 다름없었다. 따라서 다크링이 생긴 이들은 북방의 수용소에 가뒀졌으며, 그건 주인공도 마찬가지였다.



↑ 북방의 수용소



↑ 아스토라의 상급기사

하지만 아스토라의 상급기사가 나타나 지붕에서 감옥 문을 여는 열쇠를 안에 떨어뜨렸고, 그것이 다크소울의 시작이다.