

## 마물헌터 요코: 제 7의 경종

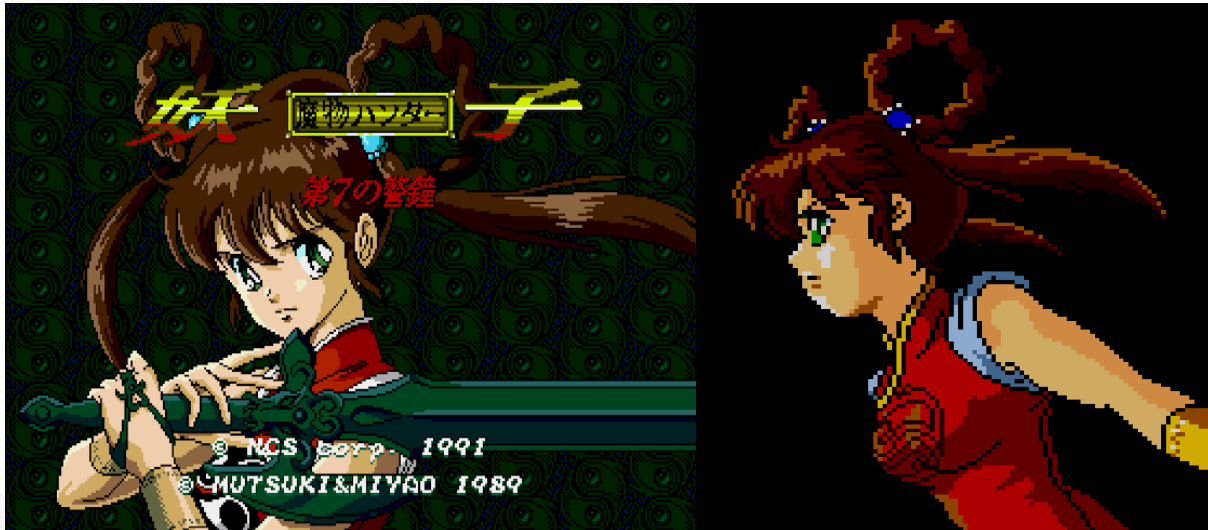
메가드라이브 | 메시아아 | 액션 | 4M | 1991

저자: DAI | 등록: 2021-03-31



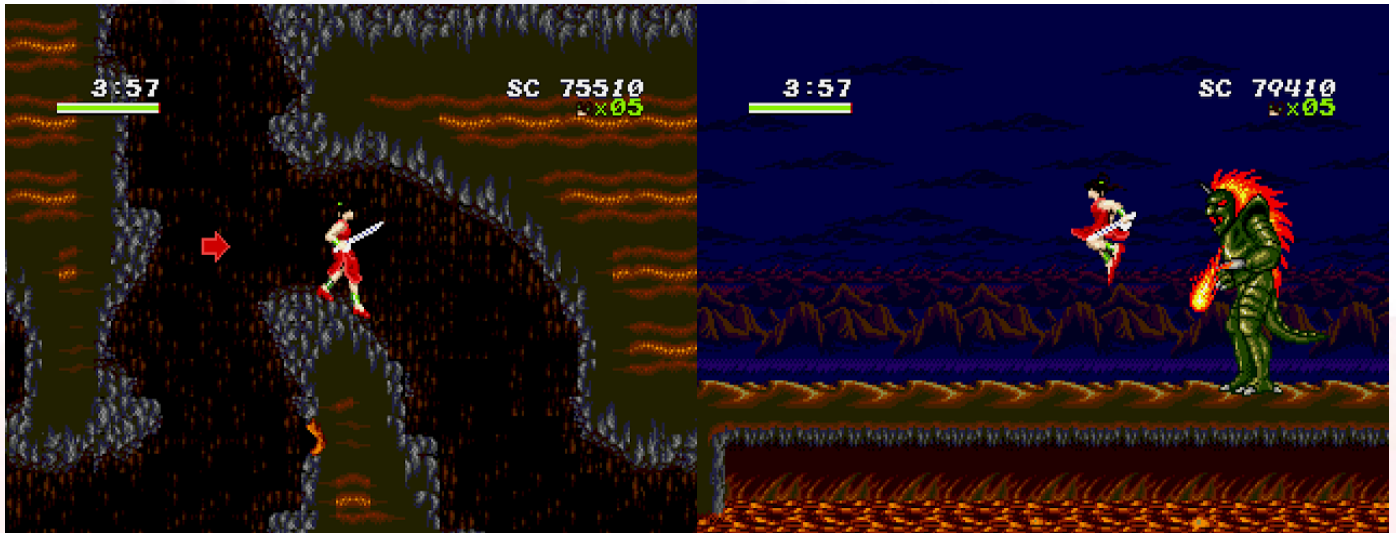
1991년에 메시아아가 메가드라이브용으로 발매한 액션 게임.

부제인 '제7의 경종'은 보스전에서 이겼을 때 일곱 번 울리는 종 소리를 가리킨다고 한다.

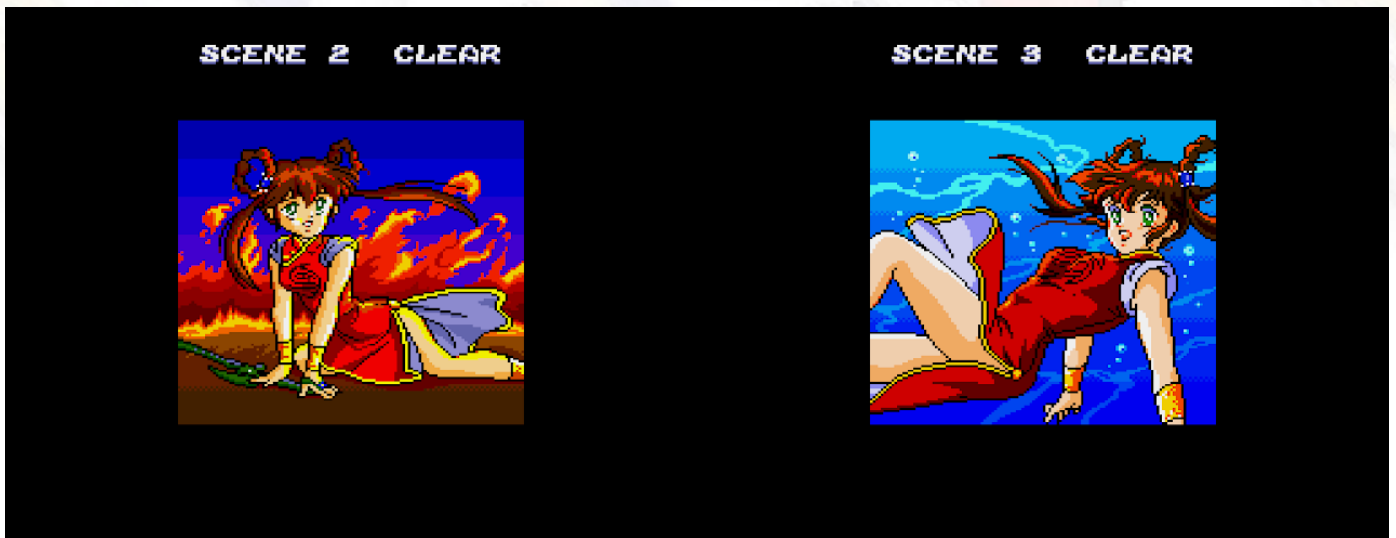


<몽환전사 바리스>처럼 여고생이 칼 들고 마물들과 싸운다.

다른 점이라면, 바리스의 유코는 서양 판타지 복장이었는데, 요코는 차이나 드레스이고 들고 있는 칼이 동양의 검이라는 것.



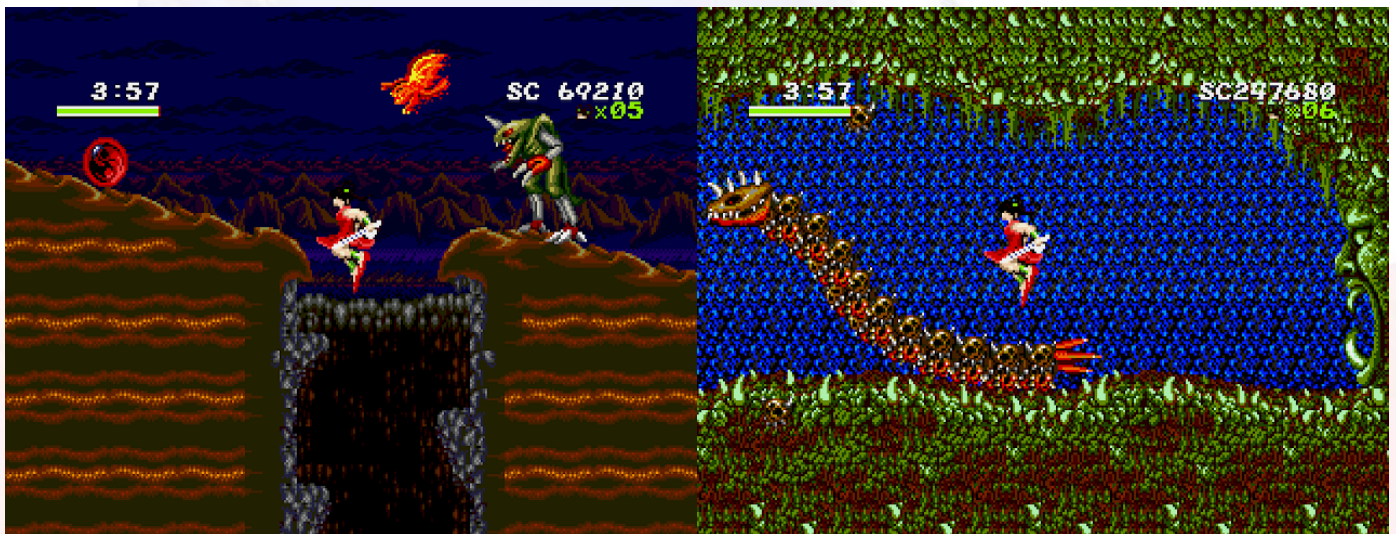
게임 내에선 설명이나 대사가 전혀 없어서 왜 싸우는지 적이 누군지는 알 수 없다. 스토리성은 전무하다고 할 수 있다. 매뉴얼엔 아마 대략적인 스토리가 실려 있을 것이다.



스테이지 클리어할 때마다 요코의 CG가 표시된다. 원래 기획 단계에선 데미지를 받으면 차이나드레스의 치마가 찢어져서 짧아지고 속옷 차림이 되는 연출이 있었다고 하는데, 발매된 게임에선 생략되었다.



첫 판부터 무척 어렵다. 세밀한 점프 실력이 요구된다. 후반부에 나왔어야 할 스테이지가 앞으로 온 게 아닌가 생각될 정도다. 점프로 난관을 넘으면 뭔가 달성감이 있어야 하는데, 이 게임은 달성감보다는 스트레스를 준다. 마지막 스테이지에선 미끌미끌한 곳을 점프해야 해서 더 어려워진다. 공격엔 파워업이 없고 체력 소모도 심하다. 게다가 시간 제한이 있어서 초조하게 한다.

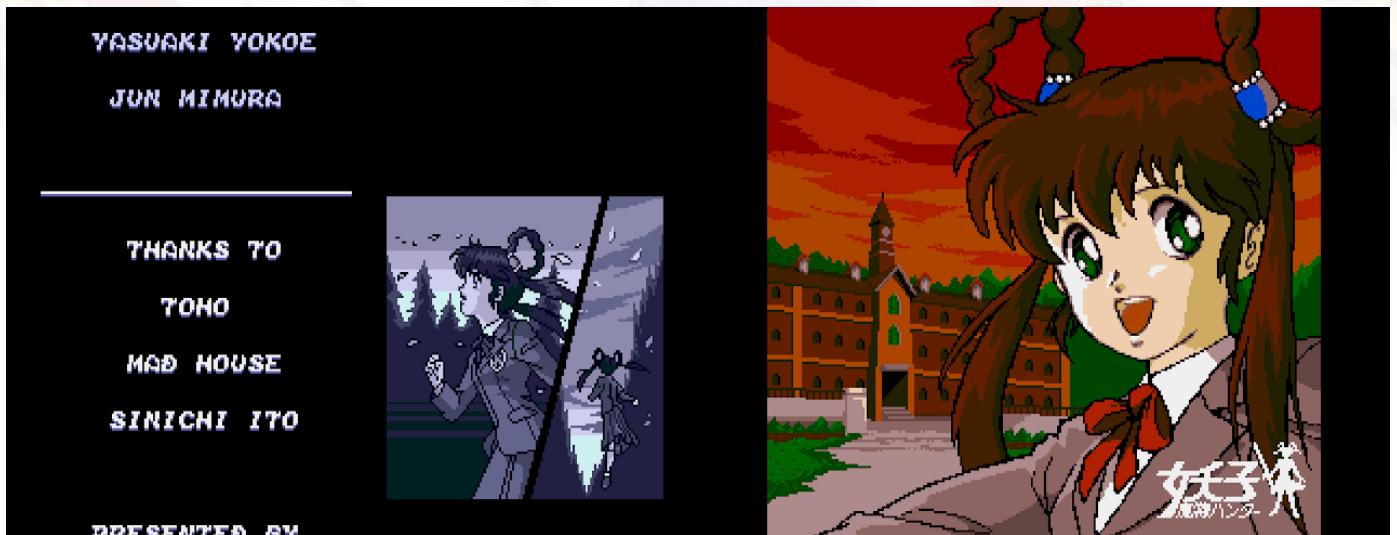


타격감이 미묘해서 통쾌함을 별로 느낄 수 없었고, 오로지 어려운 점프만 생각난다. 다섯 스테이지로 구성되어 게임은 짧은 편이다. 전체적으로 메사이야 게임치고는 성의 없는 인상을 받았다. 뭔가 마감에 쫓겨서 디테일한 부분을 더 담지 못하고 만든 느낌이라고 할까.

게임이 어렵고 재미없으면, 요코의 노출 신이라도 담아서 눈길을 끌었어야 하지 않았을까. 이런 면에선 PC엔진으로 나온 디지털 코믹 쪽이 더 낫다.



설마 이게 끝판왕인 줄 몰랐다. 끝판왕다운 위용이 없다.



난 치트로 끝을 봤지만, 어려워서 도중에 컨트롤러를 집어던진 사람이 당시 많지 않았을까 추측한다.

엔딩 본 날: 2020-10-21