

# 액션 리플레이, 게임 생활의 혁명



보통 게임을 하다보면 "으아아악! 너무 약해! 조금 더 강한 캐릭터가 필요해 에~!!" "젠X! 자금이 모자라!" "보스가 너무 세잡아!" 등등 엄청난 고민에 빠지는 경우가 자주 생긴다. 물론 요즘 게임들은 어느 정도 난이도가 조절이 되어 나오기 때문에 그렇게 어렵게 플레이하는 경우는 많지 않지만, 그래도 가끔씩은 뭔가 아쉬운 부분이 있기 마련! 그런 때를 위해 존재하는 것이 바로 액션 리플레이다.

글 : 다셀 스파이 Wind, 액플마왕을 꿈꾸는 재이너스

## PART1 PS2로 보는 AR의 세계

### 액션 리플레이란?

영국의 DATEL사에서 만든 액션 리플레이(이하 액플)는 PS용으로 나온 게임 데이터 변환기기의 명칭이다. 액플이 등장하기 전부터 비슷한 종류의 기기나 프로그램은 꽤 존재했었지만, 액플 만큼 완성도 높은 소프트웨어는 아직 나오지 않았다.

액플의 특징이라면 역시 데이터 자체를 조정할 수 있다는 점. 무슨 뜻이고 하니, 보통 다른 프로그램이나 기기들이 세이브 데이터의 내용을 고쳐 쓰는 것이기 때문에 자칫 잘못하면 멀쩡한 세이브 데이터가 날아가 버리는 경우가 비일비재했던 데 반해(원래 수치를 다 기억하고 있다면 원래대로 복구할 수도 있겠지만...), 액플의 경우 실행중인 프로그램 자체를 뜯어고치기 때문에 세이브 파일 등에는 전혀 영향을 끼치지 않는다는 점이다. 어찌 보면 이쪽이 더 위험해 보이긴 하지만, 실제적으로 대단히 안정적인 방법이라 할 수 있다. 일단 액플 기기에 의해 강제적으로 데이터 수치가 변경되는 것이지만, 이것은 액플을 OFF시켜두면 간단하게 원상태로 돌아간다. 실제적인 데이터 입력(즉 세이브)이 이루어지지 않는 한 아무리 액플 상에서 무작에 자금 무제한의 데이터나, 코드를 잘못 입력해서 에러가 나버린 데이터가 실행중이라 해도 리셋 버튼 하나면



간단하게 해결이 되는 것이다. 그러므로 원하는 결과가 나왔는가, 원하던 결과에 못 미치거나 너무 과도했다면, 그것도 아니면 아예 코드 자체가 잘못되어 실행이 안 된다거나 하는 결과에 맞춰 적절하게 대응할 수가 있는 것이다.

### 액션 리플레이의 빛과 어둠

사실 액션 리플레이는 어느 정도 사기성을 가지고 있다. 제작사들이 기본

적으로 정해 놓은 물을 파괴하고 유저가 원하는 방향으로 진행시킬 수 있기 때문이다. 하지만 이 정도야 사실 게이머 자체의 취향에 연결되니, 말 그대로 '쓰기 나름'이 되는데, 한동안 액플에 대한 안 좋은 감정을 갖게 했던 사건이 바로 '복사게임을 구동시킬 수 있다'라는 것이었다. 사실 이것은 액플에 대한 상당한 이미지 다운을 불러왔고, 복사게임을 애용하는 자칭 '서민'들에게 액플은 필수장비가 되어 버리기도 했었다. 하지만 현재 발매되는 버전들은 모두 복사 게임의 플레이 기능을 철저하게 막아두고 있다. 지금은 원래의 데이터 변환에 의한 게임의 편한 플레이에만 집중되고 있으니 '액플은 복사 게임 돌리는 사람이나 쓰는 거잖아'라는 나쁜 이미지를 가지신 분들도 안심하고 사용할 수 있을 듯하다.

하지만 필자같이 PS2를 단지 게임 플레이만이 아닌 부분에서도 활용하는 사람들에게 있어서 액플은 반드시 가지고 있어야 할 기기라는 점은 변함이 없을 것이다. 그것은 바로 DVD영화 타이틀의 국가코드 해제 기능인데, 사실 필자 같은 입장에서는 한국 영화뿐만이 아니라 일본의 애니메이션, 미국의 영화나 음반등을 감상하기 위해서 코드 프리가 된 DVD 플레이어의 존재는 필수. 하지만 정식 발매된 PS2에서 어디 그런 게 가능하겠는가 말이다. 하지만 액플이 있다면 그런 걱정은 전혀 할 필요가 없다. 애니메이션을 좋아하는 필자에게 정말 눈물나도록 감사한 기능이 아닐 수 없는 것이다.



이것은 코드 프리 기능을 이용해 정말 PS2에서 돌려 본 일본판 <기동전사 건담 역습의 시야>의 한 장면



역시 코드 2번이라 정말 PS2에선 플레이 불가능한 일본영화 <기동전사-시신 각성>의 한 장면. 영화나 애니메이션 렌더링만 보면 코드 프리 DVD플레이어 없을 실 필요 없애지게 만드는 장면이다

# 액션 리플레이는 양날의 검!

앞서 언급했듯이 액플은 데이터에 변경을 주어 원래의 데이터와는 다른 내용으로 게임을 즐기는 것이 가능한 기기이다. 예를 들면 RPG게임을 하는데, 처음 시작부터 최강 무기에 레벨99를 꽉 채워서 한다거나, 액션 게임을 하는데 아무리 맞아도 HP가 눈곱만큼도 달지 않는다거나, 숨겨진 아이템을 모두 끌어낸다거나 하는, 일반적인 플레이로는 시간이나 기타 제약 등으로 인해 달성하기 어려운 목적을 이루어 낼 때 사용한다.

하지만 제목에서 밝혔듯이 액플은 양날의 칼과 같은 존재이다. 게임이라는 매체에

있어서 플레이어들의 역할은 제작사가 정해 준 틀 안에서 제한적인 행동을 통해 이야기를 진행시키는 존재랄 수 있다. 그런데, 액플을 이용하면 이 행동의 제한이 상당히 줄어들게 된다. 역으로 절대적이어야 할 CPU의 행동에 제약을 주는 것 또한 가능하다. 결국 사용하는 방법에 따라서는 '게임을 즐기는 것이 아닌 그저 '학살'과 '의미 없는 행동의 반복'만을 되풀이하게 되는 엄한 사태도 벌어지는 것이다. 그렇기 때문에 액플 사용자들 중에는 소위 '사도'로 통하는 사람들도 꽤 되고, '난 절대 액플은 안 쓴다'라는 유저들도 상당히 존재하게 되는 것이다. 어떻게 쓰느냐에 따라 게임의 재미를 배가시키거나 오히려 감소시켜 버리는 존재, 그것이 바로 액플인 것이다.



이것이 X포트의 사진 국내엔 언제쯤 들어 올지나...

## 액플의 사용 방법

현재 액플은 3가지 종류가 존재한다. 일단 가장 일반적인 액플CD와 코드 카드가 함께인 스타일, 그리고 PS용으로 나오는 CD액플, 마지막으로 X포트와 같이 데이터의 공유나 데이터 자체를 손볼 수 있는 변환

기기가 있다. 현재 PS는 주류가 아니고, 기본은 PS2와 거의 같기 때문에 통합해서 소개하기로 해 보겠다(X포트의 경우 현재 국내에 유통되고 있지 않기 때문에 제외).

### 1. 액플의 구성

PS2용의 액플을 사용하기 위해선 기본적으로 ar과 같은 장비들이 필요하다. 외견은 지속적인 버전 업과 함께 변화하기 때문에 약간씩 다르긴 하지만, 전체적인 구성은 변함이 없다고 보면 된다.



이 화면이 나오면 성공

기본은 이 3가지 원으로 버전 업 되는 녀석들도 기본적으로 이 것과 비슷할 것이다

### 2. 액플 가동!

PS2용의 액션 리플레이에는 2장의 CD가 동봉된다. 1번 디스크는 PS2용이고, 2번 디스크는 PS용의 코드 모음집이다. 이 글을 읽으시는 유저 여러분들께서는 1번 디스크가 메인 이 될 텐데, 일단 디스크를 구동시키면 다음과 같은 화면이 나타난다. 화면이 나타나지 않을 경우엔 카드가 제대로 꽂혀있지 않다는 뜻이니 다시 확인을 해 보시도록.



다음은 보어드리는 DVD 코드 선택 화면, DVD 관리자로는 속출 쓰일 장면

007A000	146679C
007A001	146679C
007A002	146679C
007A003	146679C
007A004	146679C
007A005	146679C
007A006	146679C
007A007	146679C
007A008	146679C
007A009	146679C
007A00A	146679C
007A00B	146679C
007A00C	146679C
007A00D	146679C
007A00E	146679C
007A00F	146679C
007A010	146679C
007A011	146679C
007A012	146679C
007A013	146679C
007A014	146679C
007A015	146679C
007A016	146679C
007A017	146679C
007A018	146679C
007A019	146679C
007A01A	146679C
007A01B	146679C
007A01C	146679C
007A01D	146679C
007A01E	146679C
007A01F	146679C

사실 이 정도까지 코드를 넣어야 한다면 그냥 노일로 플레이 하려 다라고 포기하는 사람도 많을 듯

코드가 상당히 난해한 부분이 있어서 숫자 하나만 틀러도 모든 노력이 헛거품이 된다

### 3. 코드 입력

기본적으로 액플에는 일정 수 이상의 코드들이 미리 존재하고 있다. 아마 해당 버전의 액플이 발매되기 이전의 작품들은 거의 들어있다고 보면 되는데, 새로운 게임, 또는 한글화 된 게임의 경우 코드가 다르기 때문에 새로이 입력을 해 주어야 한다.

### 4. 결과 확인

이상의 과정을 걸쳐 코드를 입력했다면 바로 플레이이다. 여기서 코드가 정확하다면 변경된 데이터를 통해 게임을 플레이 할 수 있지만, 코드가 부정확할 경우 데이터에 반영이 되지 않거나 아예 게임 플레이 자체가 불가능하게 되는 경우가 있다. 이 경우 코드 자체가 불량이거나, 유저가 입력시 실수를 했다는 뜻이므로 코드를 다시 확인을 해 보는 것이 좋다.



# 액플! 이런 것이 가능하다!

그렇다면 과연 이 액션 리플레이를 이용하면 구체적으로 어떤 효과를 볼 수 있을 것인가? 지금부터 예시를 통해 알아보도록 하자.

## 슈퍼 로봇대전 시리즈

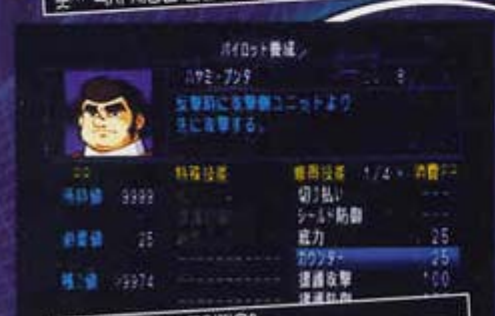
일각에선 <슈퍼 버그대전>이라고도 불리지만, 이는 사람들 사이에선 <슈퍼 액플대전>으로 불리기도 하는 게임. 그만큼 액플의 사용 빈도나 사용 방법이 다양하다고 할 수 있다. 일단 예전 SS나 PS시절에 가장 많이 사용된 액플코드는 자금 최대, 아이템 최대, 그리고 기체 변경이 있겠다. 요즘의 PS2 판 타이틀들에서는 코드가 상당히 복잡해졌기 때문에 기체의 변경이나 추가가 상당히 골치 아파 졌지만, 예전엔 말 그대로 '슈퍼로봇들의 황당한 싸움이 벌어지기도 했었다. SS와 PS판 F의 경우 적 보스 급으로 등장하는 오지, 블러드 템플, 게스트의 기체들이 대량으로 아군에 배치되어 있고 필자의 경우 양산형 뉴건담을 말 그대로 양산해서 MS파일럿 전원에게 배치한 적도 있다. PS판 알파에서도 마찬가지로 2번째 스테이지부터 아스트라나간에 탑승한 인그렘과 R-GUN에 탑승한 레비가 아군 캐릭터로 활약하는 일도 비일비재. 하지만 지금에 와서 PS나 SS의 게임을 다시 꺼내서 즐겨보라고 권하는 것도 조금 이상하니, 얼마 전 발매된 <제2차 슈퍼로봇대전 必>를 이용한 AR로 참아 주시도록.

## 진 삼국무쌍 시리즈

사실 못 느끼는 사람들은 못 느끼겠지만, <진 삼국무쌍>시리즈 역시 상당한 노가다를 강요하는 메인 양성 게임중 하나이다. 전 무장 스테이터스 MAX, 전 아이템 최고 레벨 획득, 전 무기 확보 등의 작업은 1-2주일의 플레이로는 달성 불가능에 가까운(넉넉잡고 하자면 6개월도 쉽게 넘어간다) 작업이다. 그렇다고 한정된 캐릭터만 잡고 플레이하기에 뭔가가 아쉽고, 모든 캐릭터를 모두 키우자니 시간이 없거나 하는 경우 액플을 사용하는 경우가 있다. 액션 게임에 액플을 사용한다는 것은 게이머로서 조금 자존심 상하는 일이지만, 게임이 워낙 방대하다 보니 어쩔 수 없는 일!

## 언리미티드 사가

사실 액플의 주 고객층(?)이 RPG라고 할 만큼 RPG에서의 액플의 사용 방법은 무궁무진하다. 자금, 아이템, 캐릭터 능력치, 운이 좋다면 적과의 인카운트를, 각종 기능이나 기술 등 손을 보려면 정말 거의 새로운 게임을 만들 수 있을 만큼 완전히 데이터를 바꿔버릴 수 있는 것이 바로 RPG. 특히 이번에 샘플로 뽑힌 <언리미티드 사가>에서는 타게임과의 차별화를 보이는 LP를 손보는 것만으로도 상당히 안정된 게임의 플레이가 가능하다. 특히 전투중의 회복이 거의 불가능에 가까운 <언리미티드 사가>이기 때문에 LP99는 말 그대로 바꿔버려 클래스의 생명력을 보장해 준다. 뭐, 그 이외에도 자금을 늘려준다면 더욱 쾌적한 플레이가 가능하다(그리고 사실 언리미티드 사가의 경우 액플을 쓰고싶은 욕망이 펄펄 솟아나게 만들기도 한다).



**액플 작품관**

현재 공개되어 있는 액플 코드의 수는... 뭐 간단하게 1000은 넘어갈 정도일텐데, 그 많은 작품들을 모두 소개하기에는 지면의 양이 너무 한정되어 있기 때문에, 여기서는 그럭저럭 인기 있는 타이틀 중 몇 가지를 골라 실험을 해 본 사진을 올리겠다.



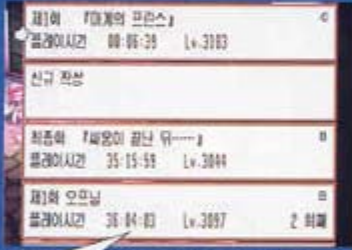
일본판 <프로야구팀을 만들지2>의 사진. 게임 개시부터 999억엔을 쓸 수 있기 때문에 원하는 선수는 누구라도 팀에 전편시킬 수 있다



역시 <프로야구팀을 만들지2>, 첫해부터 마츠이와 후루타라는, 돈으로 도배를 해야하는 FA선수들을 영입할 수 있다. 역시 프로는 돈이야...



일본판 <심함 파워볼 프로야구9> 통상적인 플레이로는 이런 능력치는 절대 볼 수 없지



정말 판 마개전기 다스기이야. 플레이 시간 1시간만에 이 정도 레벨이다. 허허하...



<파이널 판타지 X-2>의 AR 화면을 잘 보면 참...



일본판 <오두의 골프3>. 역시 프로는 돈이야. 돈 우허허하하!!



역시 일본판 <프로 축구클럽을 만들지>. 저 정도 돈이 있어도 한 10년 운영하면 적자가 나 버리니 원...

**액플은 영원하리...**

액플 작품관앞서 말했듯 액플은 쓰는 방법에 따라 득이 될 수도 있고, 득이 될 수도 있다. 아무 생각 없이 무분별한 남용을 계속한다면, 게임을 플레이하는 것이 아닌 그저 무의미한 버튼 연타로 전락해 버리는 수가 있다. 그리고 심한 경우에는 '게임 불감증'에 걸려서 결국 게임의 길을 버리는 사람도 가끔 있었다.

하지만 정말 이용한다면 자신의 실력으로는 깰 수 없었던 게임을 클리어하게 되거나, 예전에 자주 즐겨서 어느 정도 질린 감이 있는 게임을 새로

운 느낌으로 공략해 볼 수도 있게 된다는 것이다. 결국 선택은 사용하는 유저에게 달려있다는 것인데, 뭐 이런 부분에 대해 필자가 무언가를 강요할 수는 없는 일. 어찌됐든 결론은 '액플은 충분히 게임을 재미있게 즐길 수 있는 요소'라고 할 수 있다. 게다가 PS2 이외에도 현재 X-BOX, 게임 큐브, GBA용의 액플들도 발매가 되어 있다. 다음 페이지부터는 이러한 기기들에 대한 설명을 해 보기로 하겠다.



**SPECIAL2\*BOX1 타이틀의 가격과 그 가치**

게임이 주는 가치란 무엇일까? 하나를 구입하여 즐겁게 즐길 수 있는 것? 아니면, 하나의 타이틀을 장시간 즐기는 것? 과연 타이틀을 구입하는 것에 있어 돈이 차지하는 비중과 각 타이틀을 구입 할 때 최대한 본전(?)을 뽑으려면 얼마나 어떻게 즐겨야 하는가. 오늘은 그 예가 되어줄 타이틀로 '더 킹 오브 파이터즈 2000'(이하 Kof2k)과, '존 오브 더 엔더즈 2nd'(이하 Zoe2nd)를 들어보자. 먼저 Kof2k의 가격은 29000원, Zoe2nd의 가격은 52000원이다. Kof2k는 아케이드로 나왔던 작품이며, Zoe2nd는 그렇지 않은 작품이다. 그렇다면 당신이 구입해야 하는 타이틀이 무엇인지를 알아보자.

NEXT-52page

# PART 2 X-BOX와 AR

## X-BOX 에는 AR이 없다?!

처음 X-BOX가 나올 때는 기정 사실로 받아들여졌던 사실이다. 거기에 나온 전용 AR역시 기존의 것과 전혀 다른 노선을 취하고 있다는 점을 감안한다면, 충분히 현실성 있는 일이며, 그렇게 만든 MS사에 찬사를 보낼 수밖에 없는 부분이기도 하다. 그렇다면 X-BOX용 AR는 대체 무엇을 위한 AR이며, 어떤 장점을 가지고 있는 것인가? 먼저 샘플을 받아든 필자는 사무실로 돌아온 즉시 패키지를 해체(...) 해 버렸다. USB를 기반으로 하는 리더기, 그리고 메모리와 구동 드라이버, 영문으로 된 설명서 한 장. AR이라는 물건이 다 그렇고 그런 물건이기는 하지만, 정말 심플하지 않은가? 하지만, 그 때까지 필자는 그 위력을 조금은 간과하고 있었다.



## 다른 방식의 AR

기본적으로 기존의 AR이 게임이 구동되는 중 코드를 해석하여 변환하는 것이라면 이 제품은 게임의 코드를 변환하는 것이 아닌, 데이터를 변환하는데 중점을 두고 있다. X-BOX용으로 나오는 모든 타이틀을 게임이 들어가는 시점에서 변환이 불가능하기 때문에, 데이터를 변환하여 더 편하고 즐겁게 즐긴다는 것이다. 정말 간단한 발상의 전환이 아닌가? 기존 리눅스 설치보다 더 유용하고 쉬운, 보다 편한 방법인 셈이다. 특히 리눅스를 설치한 x-box는 AS가 안 된다는 점을 생각할 때, AR의 존재는 정말 경제적인 대안이 아닐까?



## 메모리를 이용하자.

앞서 언급한 대로 X-BOX용 AR은 메모리를 고쳐서 사용하는 방식이다. 물론 X-BOX는 자체적인 하드디스크를 가지고 있으며, 각 타이틀의 세이브 데이터 용량이 수 메가 단위로 끝나는 것을 감안할 때, 무제한에 가까운 메모리를 가지고 있다고 여겨진다. 외장메모리의 존재가 데이터 공유를 위한 보조장치인 것이 기존의 X-BOX라면 AR은 더 넓고 다양한 공유와 치트를 실현해 주는 것이다.

즉, 에디트를 끝낸 사용에 지장이 없는 데이터를 공유하게 만든 것으로 기존의 방식보다 더 확실하고 부작용이 적다는 장점을 가진다. 물론 어디까지나 수정한 데이터를 쉽게 구할 수 있어야 한다는 한계가 있지만, 그 점은 제작사인 닌텐도 측에서 충분히 커버하고 있다. 바로 수정된 데이터를 모두 서버를 통해 제공하는 것으로 X-BOX용 액션 리플레이의 사용을 더욱 편리하고 간단하게 만들어주는 것이다.



# X-BOX용 AR의 사용법

## 프로그램 설치

아무리 좋은 제품이라도 그 사용법은 기본적으로 알고 있어야 한다. X-BOX용 AR은 지금 까지 나온 모든 AR 중 가장 손쉬운 방법으로 사용할 수 있다. 먼저 동봉된 리더기를 PC에 있는 USB로 연결하자. 사용하는 OS에 따라 다르지만, 드라이버를 설치하라는 말이 나온다. 여기부터 PC용 리더기를 설치하는 방법과 동일하며, 동봉된 CD를 이용하면 윈도우 기반의 모든 OS에서 설치가 가능하다.



## 세팅

프로그램을 실행시키면 PC에 기본으로 설치되는 데이터와 온라인에서 받을 수 있는 데이터, 그리고 메모리 카드에 들어있는 데이터를 표시하는 창이 나타난다. 먼저 좌측 상단에 있는 SEETING 버튼을 누르자. 등록 정보를 입력하는 창이 뜬 것이다. 여기서 가장 중요한 것은 바로 Region, 즉 지역이다. 우리가 살고 있는 한국은 없다! 이 지역은 당신이 살고 있는 지역을 묻는 것이 아니라, 당신이 주로 하는 게임이 어느 나라 게임인지를 묻고 있는 것이다. 대부분의 영문 게임의 경우에는 미국, 일본어로 나오는 게임을 즐기는데 사람이라면 japan으로 세팅해 두자.



## 데이터다운 로드

CODEJUNKIES.COM을 보면 아래에 POWER SAVES와 COMMUNITY로 나뉘어져 있다. 파워 세이브는 다텔에서 제공하는 세이브 파일로 우리가 흔히 생각 할 수 있는 대부분의 타이틀에 대한 치트 데이터가 포함되어 있다. 우리가 주시해야 할 것은 파워세이브가 아닌 커뮤니티이다. 전 세계의 X-BOX 유저들이 올리는 데이터이 모두 올라온다. 특히 AR이 맹위를 떨치는 북미의 데이터를 주류로 하여 지금까지 출시된 X-BOX용 타이틀의 80%이상에 달하는 방대한 치트 데이터가 올라오고 있다. 물론 당신이 가진 데이터를 올리는 것도 가능하다.



## 파일전송 및 주의 사항.



PC의 데이터를 기반으로 좌우에 배치되는 데이터를 마우스로 끌어다 주면 전송이 시작된다. 일명 드림드롬으로 파일전송이 진행되며 그 속도도 그리저럭 빠른 편에 속한다. 그런데 한가지 주의할 점이 있다. 사용자의 PC 사양에 따라 속도의 차이가 있으며 드라이브를 연결하는 USB포트에서 약 5V의 전압이 나오지 않을 경우 메모리를 인식하지 못하는 경우가 있다. 필자가 테스트해본 결과 인식되는 범위는

3.7V를 넘어야 했으며, 그 이하로 전압이 나오는 경우에는 별도의 전원을 사용하는 USB 허브를 이용해야 한다.  
※대부분의 메인보드가 USB에 5V의 전압을 인가하며, 비아보드(C-3 CPU 사용보드)와 ADM계열에서 파워 씨플라이의 출력이 따라가지 못하는 경우 기준 전압 이하로 전압이 떨어진다.

## 기본을 지키는 다텔

막상 X-BOX용 AR이 있더라도 우리가 실제 사용할 수 있는 타이틀이 얼마나 되는가에 따라 그 효용이 결정되는 부분이다. 또한 여기는 한국어이며, 한글로 나오는 타이틀의 수가 늘어가는 지금 영문과 한글 데이터간에 호환성도 심각히 검토해야 한다. 편집부에서 테스트 해 본 결과 타이틀별 데이터 호환성은 50%정도로 그리 높다고 보기는 힘들다. 그러나 대부분의 타이틀이 영문으로 나오는 X-BOX의 경우, 한글 외에 게임을 즐기는데는 전혀 문제가 없다는 것이 판명되었다. 또한 다텔에서 영어를 기본으로 나오는 모든 게임들 중 치트 데이터가 필요한 모든 타이틀의 데이터를 제공하고 있으며, 프로그램에서 바로 다운로드 사용할 수 있다.



## 방대한 데이터 베이스

그러나 그 진정한 가치는 커뮤니티에 있다고 해도 과언이 아니다. 전 세계 X-BOX 유저들이 만들어내는 데이터들이 실시간으로 올라오고 있으며, 그 수는 다텔이 제공하는 것의 8배 이상이다. 다텔에 없는 타이틀이

라도 커뮤니티에는 모두 있을 정도이니 아무 걱정 없이 데이터를 받을 수 있다. 물론 여기에는 몇 가지 불법데이터(?)도 포함되어 있다.



## 누구나 참여할 수 있다.

커뮤니티는 누구나 참여할 수 있다. 당신이 즐기던 타이틀을 올리고 싶다면 그저 마우스로 클릭만 하면 된다. 즉 게이머로서 당신의 실력을 전 세계에 알릴 수 있는 통로가 된다는 것이다. 커뮤니티에는 치트 데이터만 있는 것이 아니라, 특정 타이틀을 완벽하게 즐긴 게이머들의

흔이 담겨 있다고 해도 과언이 아니다. 해커들이 자신을 알리기 위해 해킹을 하는 것처럼, 당신의 이름을 알리기 위해 데이터를 만들어내는 것이 가능하다는 점이다. 그것만으로도 충분히 멋진 장비가 아닐까?



### 일단 사용해 보자.

필자가 항상 입에 달고 다니는 말 중에 '고기도 먹어본 놈이 맛을 안다는 말'이 있다(곰곰히 생각하면 필자가 쓰는 기기 관련 기사에는 꼭 한번씩 등장하는 말인데...). AR이 나왔더라도 써보지 않고서는 그 가치를 평가할 수 없

는 법. 출시된 지 상당시간이 지난 타이틀을 몇 가지 선정하여 과연 어떤 정도의 모습으로 보여줄는지 알아보기로 하자.

#### ~매드 데쉬 레이싱~

통쾌하게 달려가는 것으로 진행되는 이색 레이싱 게임. 데이터를 이용하면 쉽게 할 수 없는 것들을 간단히 해결 할 수 있다. 그 예로 스토리 모드의 트랙 100%와 퍼펙트 데이터를 입수할 수 있는 것부터, 클리어 난이도가 높은 캐릭터들의 엔딩을 보는 것 등 여러 가지 파일들이 준비되어 있다. 자세한 것은 이미지를 보자

#### ~배틀엔진 아펠라~

배틀 엔진 아펠라를 완벽히 클리어 한 사람이 과연 얼마나 있을까? 간단한 조작으로 클리어 데이터를 얻을 수 있다. 확실히 AR의 기능보다 메모리 공유라는 측면의 장점이 더 많은 것이 아닐까?

#### ~터미네이터 ~

적용하기 힘든 게임으로 잘 알려져 있는 X-BOX용 터미네이터. 수록된 데이터를 이용하면 치트 메뉴와 전 스테이지, 모든 무기의 선택이 가능해진다. 물론 잔탄 제한 따위의 없다. 마음껏 쏘고 다닐 수 있다는 것. 그것은 정말 좋은 것이다.

### Before



### After



사실 X-BOX용 액플이라면 가장 많은 사람들이 관심을 가지는 부분이다. 데드 오어 얼라이브 익스트림 비치발리볼의 누드패치. 커뮤니티에서도 데이터는 분명 존재한다. 그러나 결론부터 말하자면 암담했다. 아무리 해도 데이터의 이동 자체가 불가능했던 것. 그리고 또 한가지, 기존의 누드 패치들은 200메가가 넘는 텍스처 데이터를 덮어 씌우는 방식으로 이루어져 있으며, 게임 자체에 누드데이터가 없다는 점을 생각한다면 메모리를 이용한 패치는 사실상 불가능 할 거라는 예상이 지배적이다. 또한 그 패치 데이터 역시 거의 소멸한 지금 무슨 데이터가 남을 수 있을 것인지 역시 의문. 8메가의 메모리로 200메가가 넘는 데이터를 모두 옮기는 것이 과연 가능한가도 의문이 남는 부분이다.

## DOAX 누드패치!?



# PART4 GBA도 빠질 수 없다.

모두 알고 있다 시피 GBA는 휴대용 게임기. AR역시 그에 맞는 디자인으로 제작되어 있다. 그러나 특정 부분의 호환성과 복미 판 게임을 중심으로 구현하고 있는 코드의 구성을 볼 때, 국내 유저들의 사용은 다소 어려울 것으로 보인다. 단, 복미 판 게임을 위주로 하는 사람들이게는 상당히 편리한 인터페이스를 제공하고 있는데, 이는 다음을 보자.



## 프로그램 사용

먼저 동봉된 CD에 있는 프로그램은 윈도우 ME 까지 지원하는 것으로 2000, XP 사용자들은 DATEL 홈페이지에 있는 별도의 프로그램을 설치해야 한다. USB드라이브의 서팅을 끝낸 후에 프로그램을 설치한 후 작동 시켜 보았다. 작동에 사용한 PC의 사양은 다음과 같다.

CPU	셀러론 1.8 GHz
RAM	DDR 256 Mb
HDD	40 Gbyte
M/B	GigaByte Titan Ge667 On Board Sound+VGA

일단 프로그램을 설치한 후 코드를 다운받는 속도가 엄청나게 느리다. 총 3641개의 코드를 다운받게 되며, 속도는 약 10분~15분 정도가 걸린다. 기존의 코드 위에 그대로 덮어씌우는 방식으로 설치되며, 기존의 코드를 살리려면, 동봉된 CD에 있는 코드를 덮어 씌워야 한다. 단, 복미판 게임을 위주로 하는 사람이라면 기존의 코드를 살릴 필요가 없으나, 일본 게임을 주로 즐기는 사람이라면 직접 입력하는 방식이 나올 것이다. 차후 드라이버나, 프로그램의 수정이 있을 것으로 예상되는 부분.

GBA용 AR의 가장 큰 장점은 세이브 데이터를 저장할 수 있다는 점이다. 간혹 카트리지의 배터리가 전량 소진 될 경우, 세이브 데이터를 날리는 것은 너무나도 아까운 일이다. 이런 경우 AR을 이용하여 데이터를 백업 해두면 차후에 복원이 가능하다. 물론 세이브 데이터는 종류에 따라 1분~3분 정도의 전송시간을 필요로 한다 (USB 1.1까지만 지원). 여러 PC에서 테스트를 해 본 결과 국내에서 주로 사용되는 PC에서는 그 속도가 상대적으로 느렸으며, DELL같은 복미에서 주로 생산되는 PC에서는 50%정도의 속도 상승 효과를 얻을 수 있다.



동봉된 CD를 넣으면 다음과 같은 이미지가...



프로그램의 작동이 상당히 느리다.



프로그램 기본 화면



### CODE 테스트

복미판 게임의 코드 테스트를 생략(사실 복미판을 기반으로 제공되는 코드 테스트를 굳이 할 필요가 없다고 판단)하고 일반판 게임을 위주로 테스트해 보았다. 대체적으로 잘 인식되고 있으나, 특정 타이틀의 경우 PC에서

데이터를 입력 할 때, 코드를 인식하지 못하는 문제점이 발생하였으며, 한번 문제가 발생 할 경우에는 AR을 초기화 시켜야 하는 단점이 존재한다.

마르로네 HP 113 / 113 MP 174 / 174  
 마이스터 LV 5  
 지식 874  
 기술 803  
 명성 0  
 인기 0  
 경험치 584  
 액션 0

3500  
 星のかけら 数量96 / 96個  
 ミスティカ 積貨 4800枚  
 空から降ってきた星々のかけら……といわれる石。  
 ハイパー何が欲しいのかしら?

おごかい 3000円  
 アイテム 0.01

おごかい 965562円  
 アイテム 1:00

### 포켓몬스터 에메랄드

그래 세상은 돈이다 돈!

アイテム 500  
 アイテム 350  
 アイテム 800

アイテム 500  
 アイテム 350  
 アイテム 800

### 파이널 판타지 택티스

역시 AR의 위력은 끝없는 자금이 있다.

위쪽이 수정 전 아래 쪽이 수정 후

마르로네 HP 113 / 113 MP 163 / 174  
 마이스터 LV 5  
 지식 5000  
 기술 5000  
 명성 7  
 인기 1  
 경험치 563  
 액션 29

99990  
 買いたい 売りたい お話  
 どうしようかな…?

LRユニットの選択  
 HP 3800  
 EN 100  
 運動性 85  
 装甲値 1000

LRユニットの選択  
 HP 3800  
 EN 100  
 運動性 85  
 装甲値 1000

パーツ選択	チェンバースト Mk-II・III
【強化パーツ】	ハチマキ 9/9
	カウパナマキ 9/9
	勇者の印 9/9
	夢の魂 9/9
	予備 9/9

出撃時に気力+5。  
 이 강화 파츠들이 보이는가? 정말 AR은 좋은 것이다.

지금의 위력은 어디서나 빛을 발한다.

### 마리와 에리의 아프리에

### 슈퍼로봇 대전 오리지널 제네레이션

※ 코드를 소개 하다보니 돈에 너무 치중한 예만을 나타내고 있는데, AR의 위력은 단순히 게임 상의 돈을 무한으로 만들어 주는 것만이 아니다. (지나가던 J모 기자 : 당신은 원래 돈을 밝히잖아!!!) 그러나 가장 많이 사용되는 코드를 찾아보면 결국은 돈... 최근 아바타에 천문학적인 비용을 소비하는 우리네 아이들의 모습을 생각한다면 AR은 정말 경제적인 물건이 아닐까?



## SPECIAL 2\* BOX 4 애인 보다 게임을!

그렇다 흔히 알 수 있는 데이트 비용을 생각한다면, '게임을 원하는 인생에 애인 따위는 무용!!' 이라는 결론을 도출 할 수 있다. 추가 비용과 부대 비용을 보자, 당신이 헌티드의 달인이거나, 초철 미남이 아니라면 그냥 속 편한 게임을 즐기는 것이 주머니 보존의 지름길이라는 결론을 얻을 수 있다. 물론 데이트의 즐거움을 더 높게 평가하는 사람이라면 주머니를 희생 할 각오 역시 되어 있을 것으로 믿는다. 소위 말하는 '돈 없는 학생들'과 비싼 직장인들에게는 필히 권장 할 만 하지 않은가? 꼭 Kof2k라든가 Zoe2nd 같은 타이틀을 구입해야 한다는 것이 아니다. 사정이 안 되면 Kof2k도 들릴 수 있고 좋으면 다른 타이틀도 들려주는 것이 우리네 PS2가 아니던가? PS2라면 적어도 우리는 1년 이상의 시간을 즐겁게 보낼 수 있다. 물론 당신이 1년 이상 한사람의 애인을 지켜낼 수 있다면 상황은 반전 될 테지만...

※헌티드 : 가만히 앉아 있어도 여성이 접근해오는 지고의 경지.

그렇다. 연애를 대신 할 수 있는 이러한 것도...어찌 상당히 우중충해진 듯한..)

# PART5 내 손으로 만드는 새로운 게임 세상

## AR 코드를 찾아보자.

최근 AR의 사용이 보편화되면서 각종 커뮤니티에서의 AR코드 제공이 늘고 있다. AR코드는 엄연한 문화 콘텐츠의 하나로 자리잡고 있으며, DATEL 외에도 다른 여러 업체에서 제공되며 공유되고 있다. 물론 국내에서는 PS2의 코드가 가장 많은 수요와 공급이 이루어지고 있으며, 머지 않

은 시일에 AR전용 한글 사이트가 오픈 할 예정이라고 한다. 지금 까지 AR 코드들의 현황을 알 수 있는 곳과, AR관련 인터넷 커뮤니티, 사이트 주소 등을 소개하니 관심 있는 사람이라면 한번 찾아보는 것도 좋지 않을까?



**ACPLE(한글 : 무료)**  
<http://acple.co.kr>

현재 제작중인 홈페이지로 국내 정발 게임을 위주로 코드를 개발 중이라고 한다. 모든 코드는 무료로 공개 할 예정이며, 각종 개발툴, 방법 등에 대한 정보도 제공 할 것이라 하니 관심있는 사람이라면 한번 찾아 보는 것이 어떨까?



**VGL(한글 : 무료, 유료)**  
<http://www.vgl.co.kr>

정발 게임의 코드를 다루는 것으로 유명한 AR 커뮤니티 VGL. 국내 유저들이 주로 사용하는 모든 코드를 수록하고 있다. 특히 흔히 찾을 수 없는 국내 정발 게임의 코드와, 그 외 여러 코드들을 얻을 수 있으며, 코드 발견에 관한 정보도 들을 수 있는 곳. 정발 애플 프로젝트는 필히 가볼 것을 권한다.



**Code Junkies(영문 : 무료)**  
<http://www.codejunkies.com/>

세상에 나온 모든 코드들의 집결지. AR의 제작사인 닌텐에서 직접 운영하는 곳으로 최대 규모의 서버를 자랑하고 있다. 물론 북미판을 위주인 코드가 대부분. 그러나 가장 많은 코드를 제공하고 있으며, 기종, 장르의 제한 없이 코드를 얻을 수 있다.

## 안되면 되게 하라.

북미판 게임의 코드 테스트를 생략(사실 북미판을 기반으로 제공되는 코드의 테스트를 굳이 할 필요가 없다고 판단)하고 일본판 게임을 위주로 테스트해 보았다. 대체적으로 잘 인식되고 있으나, 특정 타이틀의 경우 PC에서

데이터를 입력 할 때, 코드를 인식하지 못하는 문제점이 발생하였으며, 한번 문제가 발생 할 경우에는 AR을 초기화 시켜야 하는 단점이 존재한다.

### ★ 준비물

먼저 코드를 찾기 위해 필요한 것은 타이틀 실행파일, PC, DVDROM, PS2PAR, PS2DIS, PS2PAR 수치변환기가 있다. 특히 정발 게임의 코드를 찾고 싶은 사람이라면 위와 같은 자료가 꼭 필요하며, 프로그램은 인터넷 사이트를 찾아 다운로드 후, 각 유틸을 얻을 수 있는 사이트는 다음과 같다.

PS2PAR : <http://karal-jp.com/>

PS2DIS : <http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Oakland/7123/>

PS2PAR 수치 변환기 : <http://www.geocities.co.jp/Hollywood/4205/>

먼저 타이틀을 DVDROM에 넣고 실행 파일을 찾아야 한다. 실행 파일의 경우 SLPS, SCPM, SLPMP 등으로 표기되며, 찾을 수 없는 경우에는 'system.cnf'를 메모장으로 열면 알 수 있다.

### ★ 코드의 기본

모든 코드는 여덟자리로 이루어져 있기 때문에 프로그램에 대한 기본적인 지식을 필요로 한다. 물론 기본적인 지식 없이도 코드를 찾을 수는 있으나, 다소 어려움이 존재하며, 빠른 시간에 원하는 코드를 찾기 위해서는 약간의 공부 필요하다. AR을 자주 사용하는 사람들라면, 대부분의 코드는 8자리의 16진수 2개로 이루어져 있다는 것을 알 수 있다. 이는 7자리로 이루어지는 주소에 8자리의 데이터를 입력하는 것이며, 모든 코드는 이와 같은 원리로 작동하게 된다. 정확히 알아보고 싶다면 다음을 참조하자.

명령	주소	의미
0	0XXXXXXX 000000YY	2자리 수 기록
1	1XXXXXXX 0000YYYY	4자리 수 기록
2	2XXXXXXX YYYYYYYY	8자리 수 기록
3	4XXXXXXX YYYZZZZ AAAAAAA 00000000	YYYY만큼 ZZZZ x 4만큼 주소에 가산하여 AAAAAAA를 주소에 입력
4	5XXXXXXX YYYYYYYY ZZZZZZZ 00000000	X 주소의 Y비트를 X주소에 카피
A	AXXXXXXX YYYYYYYY	X 주소의 Y 비트를 1회 실행
C	CXXXXXXX YYYYYYYY	X의 수치가 Y와 일치하면 다음 코드를 실행
D	DXXXXXXX 0000YYYY DXXXXXXX 0010YYYY DXXXXXXX 0020YYYY DXXXXXXX 0030YYYY	동일하면 다음 코드를 실행 같지 않으면 다음 코드를 실행 Y가 더 크면 다음 코드를 실행 Y가 더 작으면 다음 코드를 실행
E	E0YYZZZ 0XXXXXX E0YYZZZ 1XXXXXX E0YYZZZ 2XXXXXX E0YYZZZ 3XXXXXX	일치하지 않으면 다음 행에 X를 실행
F	FXXXXXXX YYYYYYYY	마스터 코드

## 코드를 찾는 것은...

정확히 따지고 들자면 엄연히 해킹의 범주에 들어가는 일이다. 특정한 코드를 이용하는 것은 어디까지나 각 타이틀의 제작사에서 허용하는 선에서 이루어지는 것으로 그 범주를 넘을 경우(DOA의 누드 페치 같이...)에는 법적 제재를 받을 수 있음을 명심해야 한다. 지금 나타낸 자료만으로 코드를

만드는 것은 사실상 불가능 한 일이지만, 이 정도의 지식을 가지고 AR에 관한 커뮤니티의 강좌를 참조하면 조금은 도움이 될 것으로 보인다.

-자료 출처 : VGL 애플 동호회 -