

퀘이크4 (Quake4)



한번 빠지면 만사를 제쳐놓는 집착성으로 인하여 게임을 자제하기 시작한 지도 벌써 3년, 그 때문인지 이제는 '게임'이라는 것에 더이상 감흥을 느끼지 못한다. '게임'이라고 하면 죽고못배기는 성격이었던 나는 이제 추억속으로 사무쳐 간다.(그래도 FPS까지 집착할 필요는 없다구!)

3주 동안을 닮기적대면서 겨우 클리어했다. 3GB CPU, 1G RAM, GeForce 6600, 사양으로 하이퀄리티에서 안티만 OFF하고 무리없이 즐길 수 있었으며 평균 30프레임은 나와 준 것 같다. 울트라 퀄리티로 설정했더니 '경고 : 퀘이크4를 울트라 퀄리티로 달리려면 텍스처 메모리가 500MB는

돼야 해. 그래도 할래?'라고 뜨는 건 뭐냐 —.—;;

첫 느낌은 같은 엔진을 사용한 둠3와 비슷하다고 생각했지만, 많은 부분이 둠3보다 뛰어나다. 폴리곤, 빛 처리, 범프매핑 등 모든 면에서 앞선것을 느낄 수 있으며, 둠3의 개량 엔진을 사용하여 최적화가 잘 이루어진 느낌이다. 게임 구성은 그럭저럭 잘 된 편이다. 몰입감도 있고, 탈것과 쓸것이 있다는 요소도 빼 놓을 수 없다. 특히 연출에 따른 진행방식이나, 사물의 웅장함, 현장감 그리고 사실감은 당대 최고의 그래픽임을 인정하도록 만든다.

둠과 퀘이크는 엄연히 다른 게임이다. 그러면서도 둠3의 후속작처럼 느껴지는 것은 엔진이 같아서일까? 많은 유저들이 바랬던 야외씬이나 탈것 등이 있음에도 서로다른 게임같지 않아 보이는 이유는 둠3 엔진의 특유의 빛 처리 때문이 아닐까 하는 생각을 해 본다. 반사광이 없는 암흑 그림자, 높은 컨트라스트, 햇빛이 아닌 조명이라는 느낌이 바로 그것이다. 이러한 환경에서만 범프매핑 효과를 극대화 시킬 수 있기 때문일 지도 모르겠다.

