



네이버 게임 라운지

(공식)

네이버 게임 공식 라운지 · PC

HOME 게시판

최신작

STREAMING MUST GO ON

스트리밍은 계속되어야 해



글쓰기

목록

▼ 이전글

^ 다음글

전체 게시글

공지사항

- 전체 공지
- 이벤트 공지
- 서포터즈 모집

커뮤니티

- 서포터즈 Pick!
- 출석체크
- 자유

이미지

더보기



저는 최근 들어 흥미가 생기는 게임을 PC, 모바일, 콘솔 가리지 않고 하나씩 플레이해보고 있는데요.
앞으로 비정기적으로 재미있게 플레이한 게임을 리뷰해보려고 합니다!

오늘 리뷰해볼 게임은 바로...

말할 수 없는 소년과 머리통 소녀가 마을을 떠나기 위해 분투하는 이야기!

모바일 인디 게임 <AZNANA>입니다.

첫 글이기도 하고 무작정 쓴 글이라 두서 없이 다소 장황한 감이 있지만, 재미있게 읽어봐주세요!
게임은 구글 플레이 스토어에서 무료로 다운로드 받을 수 있습니다.

링크는 아래에!

[구글 플레이 게임 링크](#)

라운지 이용 안내

미션/보상 안내

▶ 게임의 재미 요소 1: 아는 만큼 보이는 것들

서포터즈 Pick

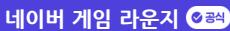
- 유비소프트, 흐
- 슬레이 더 스트리밍
- 데스티니 2 혁신
- 게관위에서 스트리밍
- IGN, 시프트업
- 오버워치 2, 흐
- 사이버펑크 2077
- 스텔라 블레이드
- 무료스팀게임
- 드래곤즈 도그

서포터즈 Pick

- 슬레이 더 스트리밍
- 데스티니 2 혁신
- 유비소프트, 흐
- 게관위에서 스트리밍
- IGN, 시프트업
- 오버워치 2, 흐
- 사이버펑크 2077
- 스텔라 블레이드
- 무료스팀게임
- 드래곤즈 도그

이 라운지 인기

- 왓다감 (32)
- 여기다 글쓰면
- 아랭)높은피즈
- 왓다감 (19)
- 이거 버그나 흐
- 슬레이 더 스트리밍
- 왓다감 (12)



종착역이 진정한 행복이라면
모든 슬픔은 중간역에 불과해

39,990 ₩

아즈의 마법사



힘찬 여자아이 나나가 주인공이야!
내 이름의 유래인 이상적 여자아이

2,750 ₩



이 얼마나 멋진 세계인가! 사랑,
우정, 행복의 대량 생산이라니!!

19,840 ₩

알의 세계



이왕이면 알 속에서 죽느니
알 밖에서 죽고 싶어. 그뿐이야

66,600 ₩

게임 속 서점에 등장하는 네 권의 책인데요.

여러분은 혹시 각각의 원작을 아시겠나요?

이 게임 회사의 전작은 ALTER EGO, 책 / 심리학 / 방치형 클리커 게임이라는 다소 독특한 조합의 게임이었습니다.

그래서인지 유독 책 관련된 요소들이 많이 보입니다.

책 좋아하시는 분들, 책에 이제 막 관심을 갖게 된 분들이라면
상당히 매력적으로 느끼실 법한 포인트겠죠?

• • • •

▶ 게임 TIP

1.

상품 구매가 가능한 지역도, 판매가 가능한 지역도 5곳입니다.

같은 곳에서 구매한 상품은 판매(반품) 할 수 없으니 구매한 상품은 4곳에 판매가 가능합니다, 판매 금액에는 규칙성이 있습니다.

각 지역마다 다르게 구매 금액의 2배, 1.5배, 1.2배, 0.9배로 판매되니, 이 점 참고하면 판매가 예측에 용이합니다.

2.

자전거 주인과도 작별 인사 가능합니다.

자전거 가게를 지날 수 있게끔 꽃집과 서점 사이로 이동하면 됩니다.

3.

이동 중 다른 지역을 클릭하면 도착 지역 전환이 가능합니다.



4.

뒷배경에 피버 모드 드론이 등장하면, 다음 돌발 이벤트에 피버 모드가 등장합니다.



5.

게임 본편에서 상품 수집률 100%를 달성해야 Beyond the Story 후일담이 해금됩니다.

저는 본편에서 바로 100% 달성해서 몰랐네요.

6.

엔딩이 3개이고, 엔딩마다 100만 델을 요구하니

자질한 금액을 제외하고 사실상 직접 모아야 하는 델은 300만이라 보시면 됩니다.

7.

이동 중 게임을 백그라운드에서 실행하거나 종료하더라도 시간은 경과합니다.

8.

자전거가 깡통 밟아도 안 찌그러집니다.

• • • •

▶ 좋았던 점

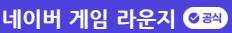
제가 게임을 즐기며 좋았다고 느낀 점들을 모아봤습니다.

이 부분 읽어보시면, 제가 왜 이 게임을 추천했는지 알 수 있으실 거예요!

1. 상호작용, 수집 요소가 많다

조금 과장하면 방치형 게임이 아니라 수집형 RPG가 아닌가 싶을 정도로 많습니다.

호기심에 이것저것 놀려보면 반응하는 것들이 많고, 반응을 통해 게임 스토리를 보다 잘 이해할 수 있습니다.

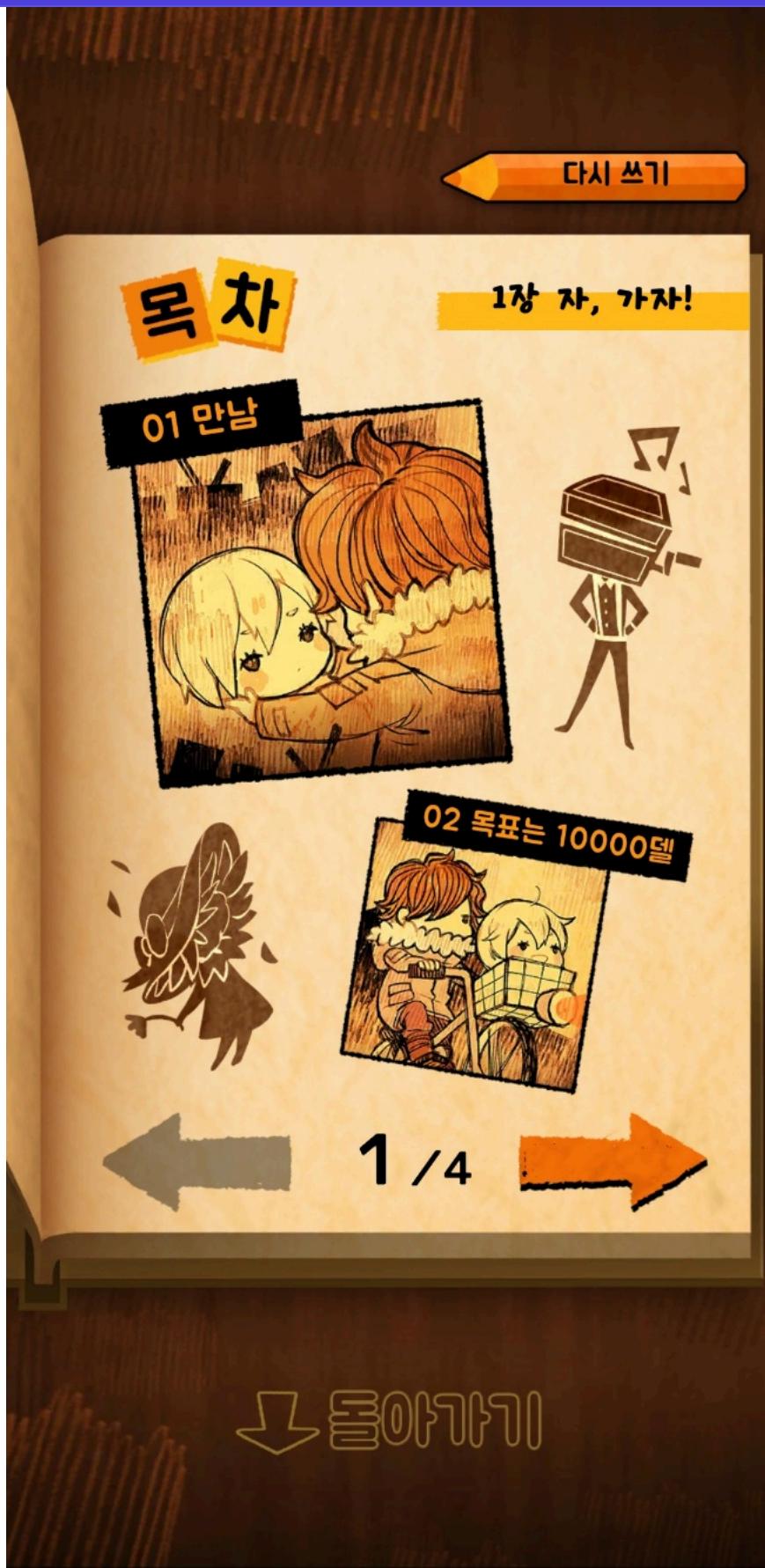


가방 안 상품과의 상호작용, 도착 지역 변경 시 상호작용 이벤트도 있습니다.



수집품 수집률 화면.

본편 클리어 이후 책을 클릭하여 각 지역에서 획득한 상품 목록을 감상할 수 있습니다.



스토리 다시 플레이하기 화면.

최종 엔딩을 보고 난 이후에도 스토리는 챕터 별로 다시 감상하거나 플레이할 수 있습니다.

습니다.

상인의 상품 매입 가격에는 상인의 성격 및 특성이 반영되다 보니, 판매가가 어느 정도 예상이 되고 상품별로 보이는 반응이 재미있습니다.

첫 구매 때 보이는 반응, 구매 전 보이는 반응, 구매 후 보이는 반응 등...

따로 도감이 있거나 스토리 진행에 필요한 것도 아니지만 열심히 수집했던 기억이 나네요.



상인이 만족스럽지 않은 상품을 구매하면 아쉬운 듯한 반응을 보입니다.



이전에 판매했던 상품은 예상 판매 가격이 표시됩니다.



반품 및 특정 상품의 판매는 허용되지 않습니다.

2. 비교적 저렴하다



<AZNANA> 상점 화면

기본적으로 무료로 플레이할 수 있지만, 게임 편의 및 추가 콘텐츠 감상을 위한 상품이 따로 있습니다.

후원 총 10,500원, 게임 내 상품 총 9,000원.

모든 콘텐츠를 보기 위한 최소 금액은 1,700원, 후원 목적으로 다 구매해도 20,000원이 채 안 됩니다.

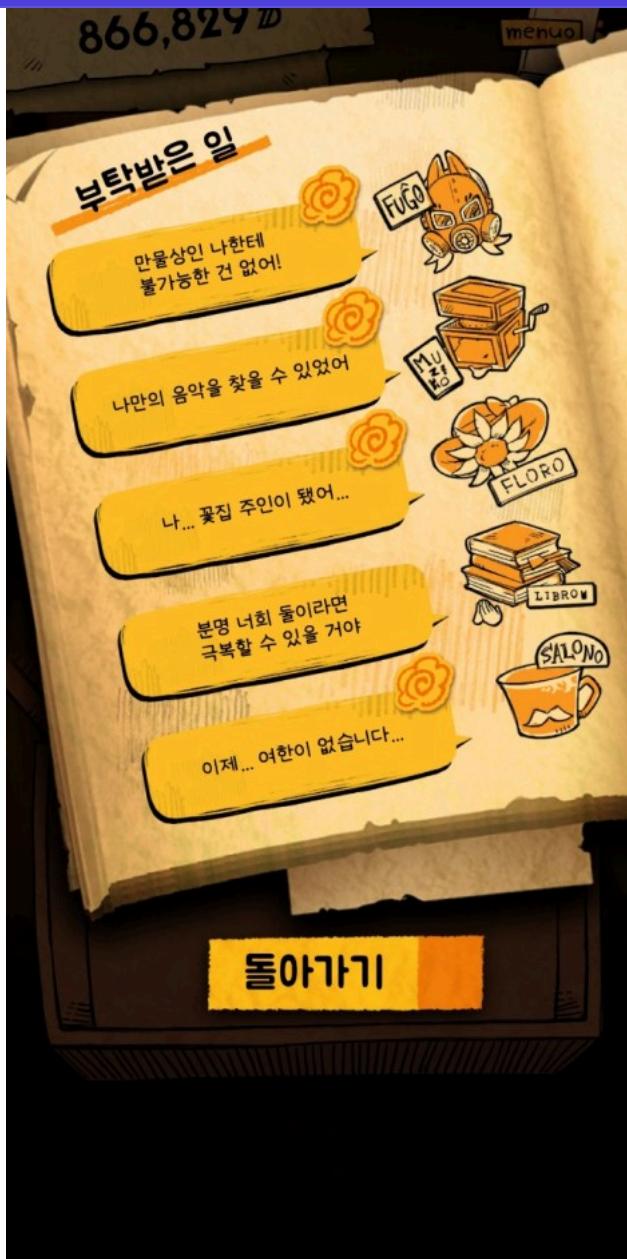
살짝 맵다 싶은 모바일 게임 가챠 생각하면, 꽤나 저렴한 가격입니다.

작년 구글 인디 게임 페스티벌 유저 심사위원 할 때도 느낀 건데, 저렴하면서도 재미있는 인디게임 참 많습니다.

3. 텍스트와 그림 구성



중요한 일 페이지



부탁받은 일 페이지

꼭 필요한 정보 외 불필요한 설명 텍스트는 생략하고, 알기 쉽고 직관적인 그림으로 대체했다는 것이 느껴집니다.

예컨대 '부탁받은 일' 페이지의 구성은, 별다른 설명 없이 상인 말풍선 우측 상단 꽃이 '완료'임을 이해하게끔 만듭니다.

어떤 페이지든 화면 구성이 난잡하지 않고 깔끔해서 좋았습니다.



<AZNANA> 튜토리얼 페이지



<AZNANA> 인 게임 내 화면

4. 귀여운 그림체

워낙 글에 많은 인 게임 이미지를 첨부했다 보니, 이 부분은 따로 자세한 설명을 덧붙이지 않아도 될 것 같습니다.

저는 동글동글 귀여운 그림체를 매우 선호합니다.

그림체를 비롯한 게임 전반적인 분위기가 1세대 레이튼 시리즈를 닮은 것 같기도 합니다.

5. 몰입감 있는 스토리

아기자기한 그림체와 달리 다루는 이야기는 꽤나 진중합니다.

인간 하나 등장하지 않는 게임이 인간을 논한다는 것이 재미있습니다.

그렇다고 이해하기 어렵지도 않고요.

생각을 많이 하게 만드는 게임입니다.

6. 훌륭한 사운드트랙

노래가 정말 좋습니다.

이동 화면에 자주 있어서 그런지, 하모니카 연주가 특히 기억에 남습니다.

7. 은연중에 드러나는 디테일

본편 클리어 이후에는 이동 시작 직후 목적지 스킵이 무조건 등장하는 것 같습니다.



고요.

깡통 눌렀을 때 델 획득하는 모션이 마치 찌그러진 깡통이 자연스레 델이 되는 것처럼 보이는 건 의도한 것인지
는 몰라도 재미있었네요.

기타 이런저런 방식으로 떡밥 많이 던집니다.

글로 다 담기 어려운데, 이 게임 상당히 디테일에 신경을 많이 썼습니다.

언더테일에 환장하는 제 입장에서는 좋아하지 않을 수가 없습니다.

적어도 제게 있어 디테일에 신경을 많이 썼다는 건, 제작자가 게임에 가진 애정이 많다는 것과 동일하게 보입니다.

• • • •

▶ 아쉬운 점

재미있게 플레이했지만, 아쉬운 점도 남겨봅니다.

그래야 균형이 맞겠죠?

1. 도착 알림이 없다

저는 도착 시간 대강 기억해놓고 다른 할 일 하다가 게임 다시 켜기를 반복했습니다.

알림 있으면 무척이나 편할 것 같아요.

2. 번역 문제

일본과 한국 간 존댓말, 반말 문화가 달라서 그런지 간혹 반말하다 존댓말 할 때가 있는데, 물입이 살짝 깁니다.

그 밖에도 어색하게 느껴지는 번역이 몇 있었네요.

이 부분 관련해서는 주인공 소년처럼 살짝 용기 내어 회사 쪽에 수정 제안 메일 하나 보내놨습니다.

3. 깡통 유기

깡통 터치로 획득할 수 있는 델이 너무 적습니다.

방치형 게임이라지만, 이동하는 시간 기다리면서 캔 줍는 사람들을 위한 보상이 크지 않은 것 같아요.

자전거 탄 소년을 클릭하면 게이지가 쌓이고, 게이지가 쌓이면 전부 소모하는 대신 일시적으로 자전거 이동속도
와 깡통 터치 시 획득 델 2배 증가를 적용하는 것은 어떨까 싶었습니다.

상점 '재활용의 달인'에서 획득 델을 3배로 하면 유료 구입자와 형평성도 맞을 것 같고요.



<AZNANA> 상점 화면

애초에 깡통 터치로 획득하는 멀이 적다 보니, 상점의 상품 간 효율 차이가 좀 난다고 생각합니다.

설령 제작사 의도가 담겨 있다는 걸 감안하더라도, '기력 발산'의 증가율에 맞춰 3배는 되어야 최소한의 균형이 맞지 않을까 싶네요.

참고로 제가 생각하는 상점 효율은 다음과 같습니다.

광작 군 > 기력 발산 >>> 재활용의 달인

광고 제거는 화면 하단의 광고, 게임 중 돌발 이벤트(목적지 스킁, 피버 모드)의 광고 모두 제거해 줍니다.

4. 연동 부재

구글 계정 연동 하나만 있어도 좋을 것 같은데 아쉽습니다.

연동이 없으면 기기 내 데이터가 소실되었을 때 결제 내역 및 진행도가 날아가는 것으로 아는 데 맞나 모르겠네요.

Google Play 게임즈와 연동해서 진행도 및 깡통 터치 횟수별 업적, 피버 이벤트에서 최다 콤보 랭킹 경쟁 같은 거 넣으면 소소하게 수집욕이나 경쟁욕도 불러일으키고 좋을 것 같아요.

• • • •

▶ 인 게임 장면 캡처

게임 중 좋았던 장면들을 담아봤습니다.

게임의 전반적인 분위기를 느껴보세요!



엔딩 크레딧에 나오는 좋고 있는 아즈나나.



목적지 스kip 이벤트 발생 직후 나오는 난다 날아 아즈나나.



을다가 웃다가.

• • • •

▶ 해석

※ WARNING! ※

이 부분은 스포일러가 될 수 있기 때문에, 가급적 게임 플레이 이후 읽어보실 것을 추천드립니다!

스포일러를 원치 않으시는 분은 '마치며'가 나올 때까지 후다닥 스크롤을 내려주세요!



아이템 도감 완성 공유시 전송되는 사진

멋있는 해석할 깜냥이 안 되는 사람이라 생각하지만, 그래도 몇 자 적어보려 합니다.

이 게임에서 소위 말하는 해피 엔딩을 보기 위해서는 용기를 내야하고, 또 이야기를 넘기 위해서(Beyond the Story)는 또 한 번 용기를 내야 합니다.

제가 게임에서 느낀 메시지는 명확하며 일관적입니다.

현실을 직시하고 각자 할 수 있는 최선을 다해라.

정말 잔인한 이야기입니다.

여러 실험을 받아 가면서까지 엠마를 지키고자 했던 아즈나나가,

기억을 잊었다가 또다시 엠마를 떠올리고 멈춰버린 아즈나나가

다시 엠마를 기억해야 합니다.

군대 1년 반도 길게 느껴지는데,

소중한 친구 아즈나나가 멈춘 2년을 고통과 외로움 속에 겪은 소년이

또다시 아즈나나가 멈출 상황과 마주해야 합니다.

그런데 그렇게 해야 합니다.

아즈나나가 엠마를 기억하지 않은 채로 마을 밖에 나가면 엠마를 기억할 때마다 멈춰버리고,

아즈나나가 엠마를 기억하지 않기 위해 마을 안 아틀리에에 머무르면 고장이 납니다.

그야말로 '가불기'입니다.

아즈나나가 변하기 바란다면 소년도 변해야 합니다.

소년이 상상에서 한 걸음 나아가면 이야기가 되고,

이야기에서 한 걸음 나아가면 현실이 됩니다.

가장 먼저 해야 할 것은 현실 직시입니다.

있는 그대로 보면 됩니다.

받아들이기까지 오랜 시간이 걸리겠지만, 그 또한 받아들이면 됩니다.

엔딩 C의 소년도 자신을 잊은 아즈나나를 다시 마주하기까지 오랜 시간이 걸렸습니다.

그리고 자신이 해야 할 일, 가능하면 최선을 떠올리면 됩니다.

소년이 떠올린 최선은 자신이 겪은 이야기를 자신이 가장 잘 쓰는 동화로 전하는 것이었고,

그게 운 좋게도 통했습니다.

현실을 직시하고 최선을 다한다고 해서 언제나 해피 엔딩은 아니리라 생각합니다.

하지만 게임 제작자는 그래도 이게 맞다고 하는 듯해요.

저도 동의하는 부분입니다.

사실은 사실이고, 그래서 내가 뭘 할 수 있는지 생각해야지요.

소년이 전단지를 그리기 위해 가졌을 용기의 무게를 우리는 알지 못합니다.

우리 눈에 소년은 단지 동화 대신 전단지를 그렸을 뿐입니다.

그 덕에 사라졌을 마을과 주민은 마을 밖으로 나올 수 있었습니다.

결국 카페 주인은 마을 밖에 나오지 못했지만, 그건 소년의 최선으로도 할 수 없는 일이었습니다.

(카페 주인의 꿈이 이야기 속에서 이루어진 장면이 이 게임에서 가장 슬펐습니다)

이것도 소년이 용기를 냈기 때문에 알 수 있는 사실입니다.

만물상 기자 노이드가 도움을 주지 않았다면 불가능한 일 아니냐고요?

그 또한 소년이 용기를 냈기 때문에 알 수 있는 사실입니다.

저는 가급적 많은 책이 입을 모아 하는 이야기만을 믿으려고 합니다.

그중에서도 '받아들임'과 '알 깨기'는 정말 많은 책, 이제는 게임에서까지 등장하는 이야기입니다.

부끄럽지만 여전히 제대로 실천조차 못하고 있네요.

상상을 벗어나 현실과의 간극을 마주하는 건 언제나 두렵습니다.

그래도 이 게임이 한 발짝 더 나아갈 수 있게 밀어주지 않았을까 싶습니다.

게임성에 아쉬운 부분이 조금은 있습니다.

그러나 스토리를 비롯한 나머지 부분이 그러한 아쉬움을 충분히 메꿔주었다고 생각합니다.

• • • •

▶ 마치며

요 근래 너무너무 재미있게 플레이한 게임입니다.

저는 3일 동안 7시간 가량 플레이했습니다.

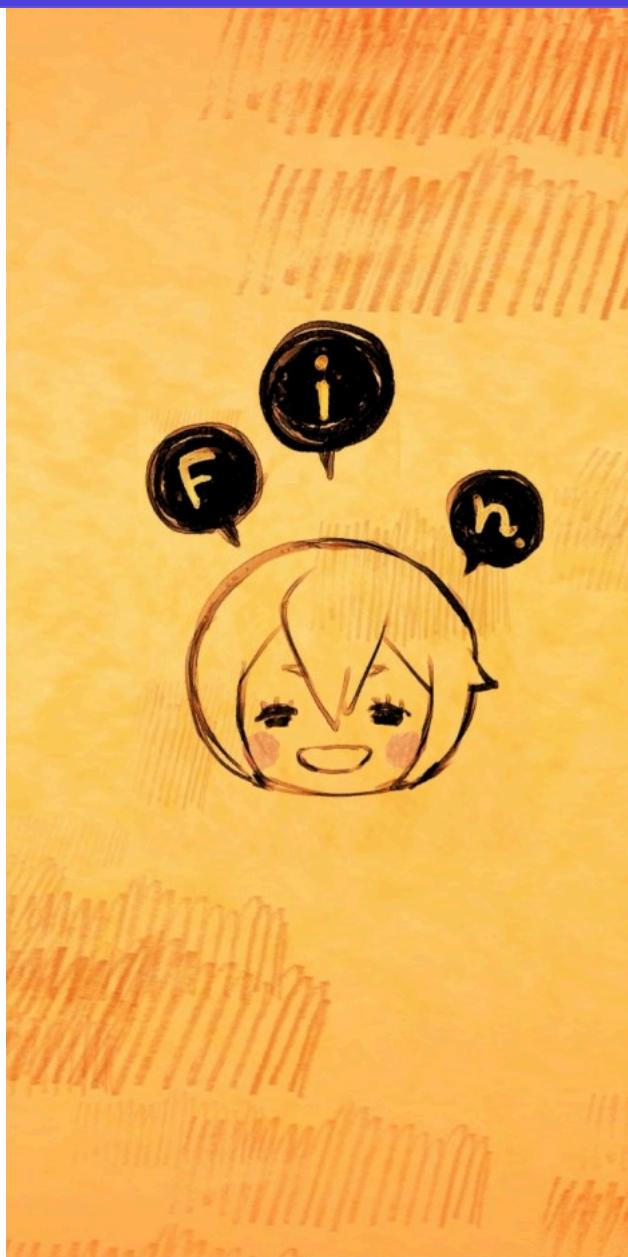
광고 제거와 이동 속도 3배 구매를 감안하더라도, 일주일이면 모든 엔딩을 볼 수 있지 않을까 싶네요.

방치형 게임이라 손 놓고 다른 게임 다른 일 하면서 즐길 수도 있고요!

<투 더 문>처럼 스토리 게임 좋아하시는 분,

뭔가 색다른 방치형 게임을 즐기고 싶으신 분께 이 게임을 추천드립니다.

여기까지 읽어주셔서 감사하고, 저는 그럼 이만 다음 게임을 소개하러 가보겠습니다!



[블로그 원문 링크](#)



[게임] 아즈나나(AZNANA) 리뷰

구글 플레이 게임 링크 ※ 스포일러 주의 <https://blog.naver...>
blog.naver.com

블로그 원문에는 후원시 확인 가능한 추가 콘텐츠를 비롯해 조금 더 스포일러가 될 법한 내용들까지 적어두었습니다.

궁금하시다면 함께 읽어보세요!

#남팔이의겜팔이

#아즈나나

#AZNANA

#모바일게임

• 모아둔 라운지 티켓 1537개 전부 털어보기!

2023.10.10

버프↑ 102 너프↓

댓글 13

등록순

로그인 후 작성하실 수 있습니다.

 클린봇이 악성댓글을 감지합니다.

깜악귀 LV 15



2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 2 너프↓

철이77 LV 13

ㅋㅋ

2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

아리송이 LV 11



2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

하루 하루 LV 17

출석

2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

버스타는 캘돌이 6323 LV 23

3

2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

라이라이츄츄츄 LV 16



2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

게임불감증 LV 17



2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

샤또 LV 12

ㅋㅋ

2023.10.23 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

천상의 누나 4757 LV 4





2023.10.24 답글 쓰기

버프↑ 1 너프↓

⋮

밤새는 엘프 49111 LV 18

o

2023.10.24 답글 쓰기

버프↑ 너프↓

⋮

문향십리 LV 15

ㅊ ㅊ

2023.10.24 답글 쓰기

버프↑ 너프↓

⋮

모크렌 LV 13



2023.10.24 답글 쓰기

버프↑ 너프↓

1