

GAME POWER

별책부록

'94 5

IBM-PC 히트 게임차트

PC 게임 하우스 미리내 소프트웨어
집중공략 퍼레이드

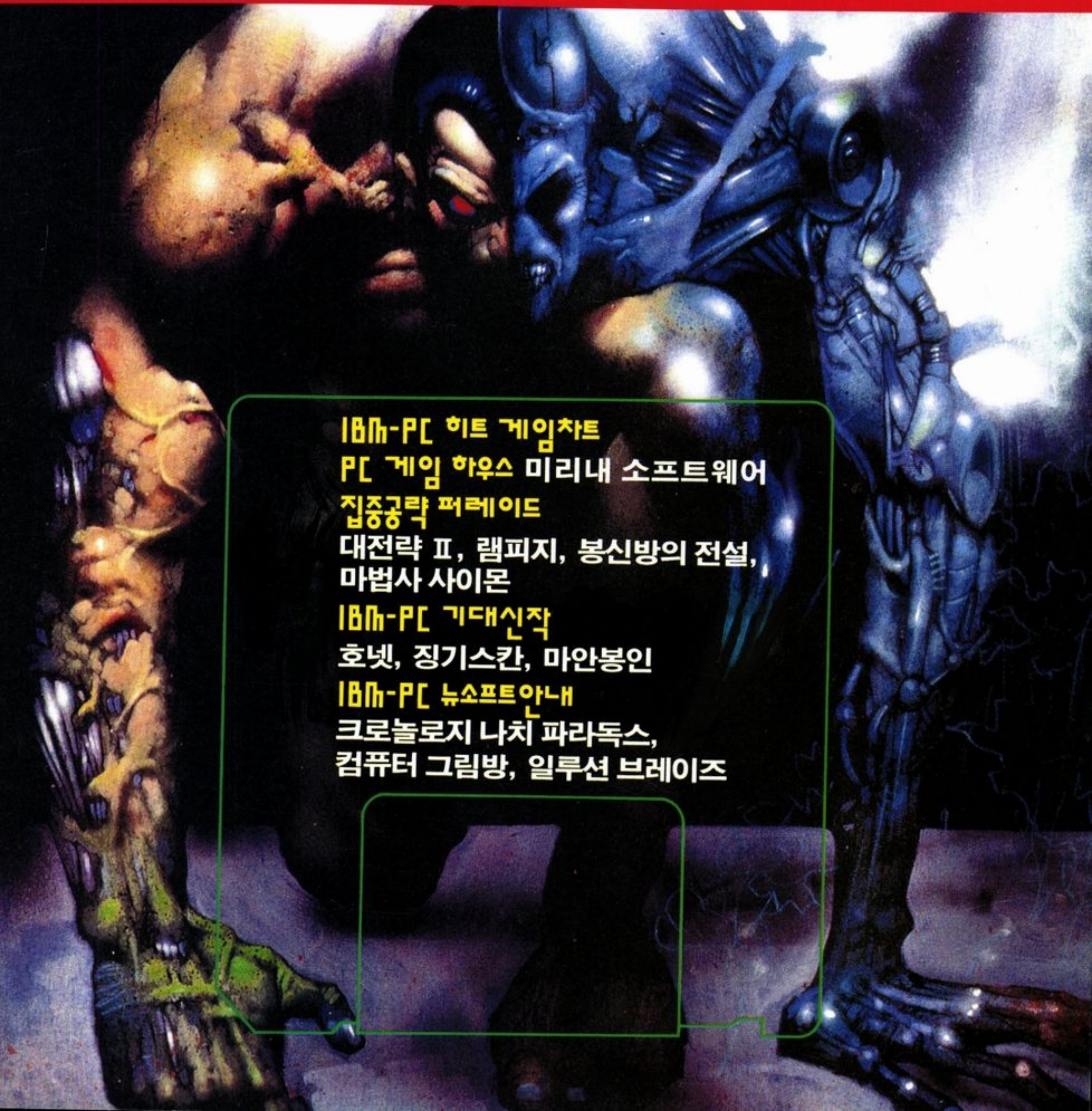
대전략 II, 램피지, 봉신방의 전설,
마법사 사이몬

IBM-PC 기대신작

호넷, 징기스칸, 마안봉인

IBM-PC 뉴소프트안내

크로놀로지 나치 파라독스,
컴퓨터 그림방, 일루션 브레이즈





숨가쁜 추격전! 신나는 드라이브!

복잡한 도심의 도로속에서 펼쳐지는 카액션!
그리고 그 속에서 피어나는 아름다운 사랑.

적용: PC386이상
DOS 3.3
600K

완전
한글판



숨가쁜 드라이브

우린 게임 매니아들을 신나게 만들고 싶다.



· 왕궁의 운명은 나에게 맡겨라.
· 황제 친위 대장 스타리의 용맹한 활약
먼 옛날 중세시대 "스워드"의 전설이 되살아 난다.

초특급
롤플레이잉
게임

스워드

**완전
한글판**

적용: PC386이상
DOS 3.3
600K
조작: 키보드
장르: 전략식
롤플레이잉
게임

**통쾌한
액션**



신나는 모험



대리점 모집중 TEL: 326-0936



발매2주 16000부 돌파!!

프린세스 메이커2

부탁 드립니다.

프린세스 메이커2는 초판 1만부 제작 후에는 재판까지 약간의 시일이 소요 되므로, 매진사태가 예상 됩니다. 안전하게 구입 하시려면 가까운 게임 매장에 가셔서 사전에 예약을 해 놓으시기 바랍니다. 재판의 경우도 사전에 예약을 하시면 확실히 받으실 수 있습니다.

하드공간 13 메가소요 286 VGA 이상호환기 39,000 원

GAINAX

© GAINAX 1993, 1994

MANTRA

Features for the Future

(주) 한도흥산무역

문의전화

(02) 594-6874~6

업그레이드 개시!!

'프린세스 메이커' 를 구입하신 분께 B 디스크를 가지고 가까운 업그레이드 대행점으로 오십시오.

19,500 원에 프린세스 메이커2 로 업그레이드 하여 드립니다.

업그레이드 대행점

서울	강남 만트라	594-68
	종로 명문소프트	267-22
대전	소프트 마당	221-02
대구	게임 랜드	421-52
부산	OK 컴퓨터	255-72
전라	컴퓨터백화점	88-71





SPECIAL



안녕! 리리아예요.
미안해요.....
여러분과 빨리 만나고 싶었는데
아쉽게도 늦어졌어요.....
워, 저를 더 예쁘게 만들어 주다니요?
이제 금방이니까, 저와 만나는
그날까지 건강해야 해요 -



이스 2 스페셜



AdLIB 음성출력 가능!

목소리등 사운드 블래스터호환 카드는 물론, 애드립과 PC 스피커에서도 깨끗한 효과음, 음성을 들으실 수 있습니다.

초고속 스무드 스크롤

만트라가 독자 개발한 VOSS (Virtual Operator of Sprite & Scroll) 시스템을 채택, 게임 전용기의 스크롤에 못지않은 화면 움직임 보여 줍니다.

고품질의 애니메이션

높은 수준의 애니메이션이 속출!! 깔끔한 그래픽들이 때로는 박력있게, 때로는 아름답게 움직여 게임의 흥미를 높입니다.



이스 2 음성팩

주요 대사들을 생생한 일류 성우의 목소리로 들을 수 있습니다.

이스 2미디 데이터 팩

사운드 캔버스 목소리 프로퍼셔널 3.0을 완벽하게 개발 지원합니다.

이스 2스페셜 게임이 있어야만 동작합니다.

근일 판매 예정

보다 좋은 게임을 위하여 발매일을 연기하게 되었습니다. 저희들의 제작 목표가 다작 보다는 고품질이기 때문에 제작비의 압박도 감수하며 과감히 미루게 되었습니다. 기다리시는 여러분께 사과를 드리며 높은 완성도의 좋은 게임으로 선보일것을 약속 드립니다.

286 VGA 이상 예정가 39,000 원



MANTRA
Features for the Future

(주)한도흥산무역

TEL. (02)594-6874 ~6
FAX. (02)594-6875

후 TERMINATOR

집중공략

터미네이터 램피지

문의처 : SKC 소프트웨어 (080-023-6161)

기종	IBM-PC	제작사	베데스다 S/W	용량	2HD 8장	장르	액션
가격	33,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/3월초	난이도	중

기본 사양 : 386 RAM 4MB VGA 256 칼라 지원/권장 시스템 사양 : 486 RAM 4MB VGA 256 칼라 지원/하드 디스크 : 18MB/마우스 혹은 조이스틱.



ID 소프트웨어는 과거 세어웨어 버전인 울펜스타인(Wolfenstein)으로 게임 유저들에게 친숙한 회사이다. 세어웨어 버전은 정식 버전과는 달리 여러 가지 에피소드 중에서 한개만을 사용할 수 있었고 롤플레이팅 게임이 아닌 아케이드 게임이 3차원 화면을 가진다는 점에서 상당히 흥미를 끄는 게임이었다.

아무튼 이제는 울펜스타인을 포함한 많은 아케이드 슈팅 게임이 3차원 화면을 가지고 있다. 예를 들면 ID 소프트웨어의 울펜스타인을 거쳐 같은 회사에서 제작한 후속편 운명의 창(Spear of Destiny), 그리고 초창기 ID 소프트웨어의 유통을 담당했던 아포기(Apog-

ee)사에서 ID 소프트웨어의 3차원 모드 엔진을 그대로 도입해서 만든 블랙스톤(Black Stone)이 바로 그것이다.

여기에 그래픽을 보강하여 만든 게임이 바로 둠(Doom)인데 기존의 3차원 전투신의 화면을 더욱 리얼하게 묘사하였다. 지금 소개하는 램피지는 둠과 같은 입체 전투신을 즐길 수 있는 대용량 고급 시스템을 필요로 하는 아케이드 슈팅 게임인 것이다.



가상 현실을 기반으로 한 3차원 방식의 아케이드 슈팅 게임

머나먼 미래의 2029년. 로스 앤젤레스 스카이넷 궤도 위성이 파괴되었다. 인류는 그들의 미래를 새로 건설할 만큼 과학기술이 발전되어 있었고 존 코너를 비롯한 몇몇 반란군의 과학자들은 시간의 무효화 실험

이 벌어지던 감마 섹터의 지하 실험실을 복구하자마자 시간 왜곡장치를 연구하였다.

그들이 시간 왜곡장치를 완전히 제작하고 이해하면 시간을 뛰어넘어 대참사를 일으켰던 파괴행위를 줄일 수 있다고

터미네이터... 그는 몇명의 친구... 그들은 몹시 화가

ANATOR™

ACE

아왔다!!
리고 나타났고...
있다.....



생각했던 것이다.

과학의 발전으로 말미암아 인간이 만든 스카이넷은 그들의 중요한 데이터를 집중하여 지구상의 모든 생물체를 사라지게 하려는 연구를 하게 된다. 그래서 최후의 날 계획으로 스카이넷 재난이 발생하기 1년 전인 1984년으로 인공 지능체를 보내려 하였다.



메타노드라 불리우는 T-800 터미네이터에 메모리 칩을 장착하였으며 이 메타노드는 시간을 뛰어넘어 미래의 스카이넷과 같은 궤도상에 나타났다. 추진력이 없는 이 물체는 곧 지상으로 추락하였고 1984년 고비 사막에 추락한 후 곧바로 임무를 수행하기 위해 미국으로 출발했다.

그의 주요 임무는 사이보다인 시스템 연구소에 있는 중앙 컴퓨터 메모리 칩의 정보를 다운로드하는 것이다. 반드시 누군가 1984년으로 돌아가서 그들이 방위망에 접속하기 전에 메타노드를 파괴해야 한다.

먼저 플레이어는 레지스탕스 임무 수행자로서 메타노드가 사이버다인 시스템 연구소의 중앙 컴퓨터를 장악하기 전에 신속하게 메타노드를 확인해야 한다. 원래 계획대로라면 메타노드를 막아낼 수 있는 충분한 시간을 갖기 위해서 1984년 후반에 나타나기로 목표가

잡혔으나 시간 왜곡장치의 실수로 한참 지난 뒤에 나타나게 되었다. 약해진 스카이넷 대신에 사용자는 강력하고 완벽하게 방어되는 사이버다인 시스템 연구소에 침투해야 한다.

이 연구소는 스카이넷에 의해서 조정되는데 인류의 생존을 위해서라도 이 임무는 반드시 달성되어야 한다. 플레이어는 운이 좋게 정확히 ACE 전투장갑복이 보관되어 있는 비밀 창고 안에 나타날 수 있었다. 사용할 수 있는 모든 것을 장착한다.

이 장갑복은 일반적인 무기를 사용하는 공격을 막아내기에 충분하다. 또 플레이어는 연구소 내에 있는 21세기 메타노드를 파괴해야 하기 때문에 여기저기 흩어져 있는 충분한 페이즈드 플라즈마 무기 부품을 구해야 한다.

또한 터미네이터의 대뇌 피질에 삽입된 뉴로 링크가 변조 테트로닉스 페이즈드 플라즈마 캐논이라고 불리우는 무기(V-TEC PPC)를 조립하는데 도움을 줄 것이다.

이 플라즈마 캐논은 전투갑옷의 부품과 다른 20세기의 부품들을 조합하여 만들어진다. V-TEC PPC의 출력은 50W-200W로 다양하게 변화되고 출력을 조절하여 플라즈마 코어에서 방출하는 열의 손실을 막고 총쏘는 횟수를 최대로 만들 수 있다.

이 무기는 메타노드를 파괴할 수 있는 유일한 무기이다. 스카이넷은 코مان도를 방어하기 위해서 연구소의 방어 시스템을 작동하게 된다. 메타노드는

터미네이터들을 만들어 내려고 시도할 것이다. 그러나 이 터미네이터들은 21세기 금속들과 결합된 전기 미소 기술의 장점을 가지고 있지 못하며, 대신 20세기의 일반적인 장갑으로만 보호된다.

그러나 상당히 뛰어난 전투 기술을 사용하며 군사무기를 사용하는 중요한 연구소로써 완벽한 자체 방어능력을 가지

고 있다. 이 연구소에서는 무기를 보관하고 있는 많은 장소가 있으며 음식과 발전기 등을 찾을 수 있다.

어떠한 무기를 사용해서든지 둘러 V-TEC PPC를 만들어야 한다. 그리고 메타노드를 찾아서 영원히 작동하지 않도록 파괴하도록 한다. 인류의 미래가 당신의 손에 달려있는 것이다.



질 것이다.

그래도 움직이는 스크롤이 늦다면 「Ctrl」 키를 누른 상태로 커서 키를 누르기 바란다. 조금이지만 빠르게 움직이게 된다.

터미네이터 램피지 진행 방법

커서 키를 이용해서 사용자가 원하는 방향으로 움직이다가 적을 만나면 공격하고 필요한 아이템을 보게 되면 주워서 곧바로 장착하는 방식을 사용한다. 필요한 아이템은 그 위를 지나가면 저절로 줍게 되며 즉시 사용할 수 있다.

통과 카드 위에서 있으면 갖고 있는 장비에 추가된다. 이 카드는 엘리베이터의 문을 열 때 자동으로 사용한다. 만일 통과 카드가 없다면 엘리베이터 문은 열리지 않으며 다음 층으로 이동할 수 없게 된다.

체력을 회복하거나 장갑을 고치는 등의 작업을 위해서는 수리팩과 구급상자를 사용해



막대는 체력을 표시하며 초록색의 막대는 장갑 점수를 나타낸다. 또, 화면 오른쪽 하단에는 목표물 표식이 나타나는데 이 표식의 적이 시야에 들어온 경우에만 나타난다. 화면의 왼쪽에는 적의 피해 상태 표시 막대가 있고 화면 아래에는 현재 사용하고 있는 무기가 나타난다.

탄환이 남아있는 숫자는 왼쪽 상단에 표시된다. 사용할 수 있는 탄환은 빨간색 혹은 노란색으로 표시된다. 또, 한 발씩 발사할 때는 빨간색으로 표시되며 자동 발사시에는 탄환의 표시색이 노란색으로 나타나는 것이다.

V 키를 누르면 V-TEC 플라즈마 캐논의 설계도와 이 무기를 완성하기 위해서 어떤 부품이 필요한지 표시된다. F1 키를 누르면 갖고 있는 물건은 빨간색으로, 필요한 물건은 회색으로 표시된다. M 키를 누르면 대략의 지도를 보여준다.



야 한다. 사용자는 게임의 화면을 통해 나타나는 아이템과 건강치, 남은 무기 및 선택한 무기 등의 다양한 환경 및 계기를 확인하여 적과 아이템을 찾아 나서야 한다.

게임 화면 하단에는 있는 두 개의 막대가 있는데 파란색의

작동기기 사용법



램피지는 386이상에서 게임이 가능한데 마우스와 키보드, 그리고 조이스틱을 지원한다. 가장 권장할 만한 조작기기는 조이스틱이다. 마우스의 사용은 그리 편리하지 못해서 오히려 키보드의 조작이 간편하게

느껴질 것이다. 만일 사용자가 빠른 속도의 486 기종이 아니라면 ESC 키를 눌러 지정(Setup) 화면으로 가서 「Graphic Detail Level」을 「Min」쪽으로 줄이고 나서 게임을 하면 스크롤이 조금 나아

키보드	조작기 설명
화살표 키	사용자가 원하는 방향으로 주인공을 움직일 수 있다
화살표 + Alt 키	Alt 키를 누른 상태에서 화살표 키를 사용하여 주인공을 움직이면 좌측 혹은 우측으로 회전하지 않고 곧바로 옆으로 주인공이 이동된다
화살표 + Ctrl 키	Ctrl 키를 누른상태로 주인공을 움직이면 원하는 방향으로 그냥 화살표키를 누를 때보다 더 빠른 스크롤로 움직인다
스페이스 키	문을 연다
엔터 키	무기를 발사한다
A 키	자동 발사 무기인 경우 자동발사와 수동발사를 선택할 수 있다
D 키	지정한 아이템을 바닥에 버린다
M 키	게임의 전체 지도를 보여준다
V 키	V-TEC PPC 무기의 모습을 보여주고 발견한 부품을 표시한다
Tab or ESC 키	셋업 메뉴가 나타난다
F1~F8 키	무기를 선택한다
F1 키	베레타 권총
F2 키	UZI 9MM
F3 키	M16
F4 키	AK-47
F5 키	SPAS
F6 키	HK-95
F7 키	M-30
F8 키	V-TEC PPC
+ 키	M-30에서는 더 강력한 유탄을 선택하고 V-TEC PPC에서는 한번에 50 와트씩 파워를 증가시킨다
- 키	M-30에서는 약한 유탄을 선택하고 V-TEC PPC에서는 한번에 50 와트씩 파워를 감소시킨다



이 지도는 일반적인 경우에 표시되며, M 키를 다시 누르면 사라진다. 플레이어는 지도에 나와있는 상황을 보고 알맞은 곳으로 이동하여 아이템을 획득하고 적을 폭파한 후 엘리베

이터를 통해 다음 층으로 이동해야 한다. 그리하여 메타노드가 다운로드를 완수하는 것을 막고 인류의 미래를 구해야 한다.

등장 아이템 설명

적



스키머 : 정찰을 목적으로 하며 침입자를 보호하는 역할을 한다. 장갑과 무기는 최소한으로 장비되어 있어 매우 빠르며 뛰어난 회피 능력을 가지고 있다.

시커 : 공과 같은 물체로 생물체를 수색한다. 목표물에 충돌하여 폭발하게 되어있으며 상당히 빠르고 위험하다.

터미네이터 T-800 : 전투 개체로 쇠로 만들어져 있다. 매우 난폭하며 파괴하기 어렵다.

터미네이터 CSM-101 : 터미네이터의 추격자로 인간과 같은 모습을 하고 있다. 영리하고 위험하기 때문에 가능한 한 전투를 삼가하는 것이 좋다.

메타 가드 : 스카이넷에 의해서 메타 보그 대신 뉴랄 하이브리



드 전투로 대체되었다. 이는 기계가 전장에서 얼마나 효과적일 수 있는가를 보여주게 된다. 메타 보그보다 빠르고 더 현명하고 파괴하기 어려우며 새로운 전투 상황에 신속하게 대응한다.

메타 노드 : 정보국에 의하면 메

중요 물품

통과카드 : 사이버다인의 엘리베이터를 이용하여 층을 이동하려면 반드시 이 카드를 사용해야 한다. 이 카드는 주워서 가질 수 있고 엘리베이터를 사용하면 자동으로 없어진다.

구급상자 : 연구소 건물 내의 구급실에서 구할 수 있으며 위급 상황에 대비하기 위해서 항상 위치를 기억해 두어야 한다. 구급상자는 체력을 많이 올려주게 된다.

응급 키트 : 중간 정도의 치료

타 노드는 전장에서 만난 개체 중 가장 위험한 적이라고 한다. 트윈 펄스 캐논을 사용하여 능동 적외선 장비를 이용하여 목표물을 찾는다. V-TEC을 장착하기 전에 메타 노드와의 싸움은 피하도록 하자.

효과만을 갖고 있다.

응급 주사 : 약간의 체력만을 회복시킨다.

수리팩 : 이 전자장치는 연구소의 곳곳에 위치해 있으며 이 장치가 있는 장소는 비상시를 위해서 기억해 두어야 한다. 수리팩을 이용하면 장갑의 피해를 많이 줄일 수 있다.

수리키트 : 중간 정도의 수리를 할 수 있다.

응급수리 : 간단한 수리만을 하게 된다.

연구소의 구조



1~4층	주 사무실과 개인 침실
5~8층	연구실과 디자인실
9~12층	카페테리아의 휴식공간
13~16층	보안 실험 지역
17~20층	생산 시설
21~24층	저장 창고

게임을 끝마치며

요즘에 선보이는 대부분의 아케이드 혹은 롤플레이팅 게임은 위에서 내려다 보는 방식의 2차원 그래픽에서 직접 지도상의 3차원 화면을 걸어가는 방식으로 전환하기 시작했다.

게임의 방식이 3차원 화면으로 변한 것 뿐만 아니라 등장하는 물체의 모습 역시 모델링

방식을 사용했으며 거의 스캐닝한 수준으로까지 화면의 그래픽을 끌어 올렸다.

대신 이렇게 화려한 모습의 3차원 게임은 거리를 벡터 처리로 계산하기 때문에 386 DX나 486 SX에서조차 완벽한 스피드를 보여주지 못한 점이 아쉬움으로 남는다.

대전략 II



92년 대전략 발매 이후 폭발적인 인기를 발판으로 등장한 대전략 II는 전작과의 큰 차이가 없었지만 또 한번 전략 시뮬레이션계에 새바람을 불어 넣기에 충분했다. 특히 게임에 사용된 인공지능과 병기 데이터는 초보자라도 쉽게 전쟁 게임에 참가할 수 있도록 설계되었다는 점에서 높이 평가된다.



기종	IBM-PC	제작사	엠포이어 S/W	용량	2HD 3장	장르	시뮬레이션
가격	미정	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/4월초	난이도	상

문의처 : SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

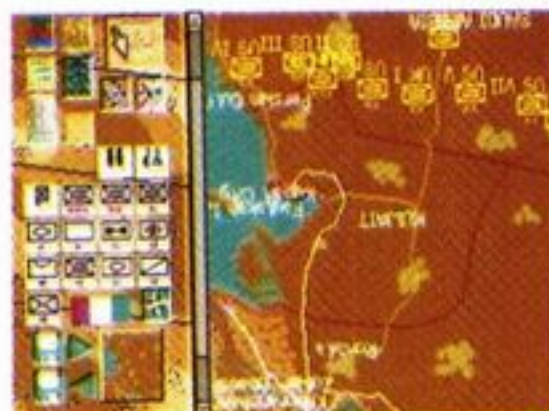
전략 시뮬레이션의 새로운 충격이 시작된다!!

엠포이어사의 대전략이 발매되었을 때 자칫하면 지루하기 쉬운 전략 게임을 누구나 쉽게 할 수 있고 액션성도 가미하여 게임을 재미있게 즐길 수 있도록 하였다는 점에서 큰 관심을 끌었다.

그렇다고 해서 게임 자체의 수준이 낮은 것은 결코 아니

다. 게임의 수준은 어느 전략 게임 못지 않게 높으면서 데이터도 매우 사실적이며 오히려 더 뛰어난 점들도 많다. 특히 실제 군대의 편제 방식과 같은 부대 시스템과 사실적인 전투 시스템은 이 게임을 더욱 더 가치있게 해주고 있다.

게임의 목적이 있는 것이 아니기 때문에 게임 도중에 어느때라도 지도의 편집, 부대의 추가와 삭제 등을 자유롭게 할 수 있다. 이것은 다시 말해 플레이어의 상상대로 모든 상황을 만들어 낼 수 있다는 것이다.



걸프전쟁 지도

전작과의 다른점과 특징

사실, 대전략2는 많은 부분이 변한 것이 아니다. 배경이 좀 더 산뜻해졌고 프로그래밍이 효율적으로 되었을 뿐이며 군수 공장과 해군에 대한 내용은 삭제되었다.

중요한 점은 데이터적인 측면이다. 대전략 II는 2차 대전에 국한된 데이터가 아닌 2차 대전 이후부터 현재까지의 대부분의 병기 데이터와 전쟁 시나리오를 담고 있다. 따라서 대전략 I과 II를 모두 가지고 있다면 그야말로 현대전의 모든 상황을 구현해 볼 수 있는

뛰어난 시뮬레이터를 갖게 되는 것이다.

대전략의 가장 큰 특징은 개방적인 시스템에 있다. 특별한



최강의 전차 M1A1HA



한국전쟁 지도

게임의 시작

램상주 프로그램에 대한 걱정이나 메모리 관리에 대한 걱정 따위는 하지않아도 된다. 오직 마우스 드라이버만 실행



데모 화면

되는 상태에서 「CAMP2」라고만 입력하면 게임이 실행된다. 게임의 분위기를 요약하는 듯한 오프닝 데모가 끝나면 암호를 물어 보는데 암호는 이 게임에 등장하는 모든 병기의 데



이타 중에서 한가지를 물어보는 것이다. 암호는 "어느 국가의 어느 병기의 어떤 능력의

수치"라는 식으로 물어보게 되며 바르게 답하면 곧장 게임 화면으로 넘어가게 된다.

게임 화면 설명

게임 화면은 초보자가 보기엔 조금 이해하기 어렵게 구성되어 있다. 하나하나 알아보도록 하자.

지도 화면

게임 화면의 왼쪽 부분을 차지하고 있는 화면으로 지형이나 군대 등이 표시되고 전투 시에는 전투 상황을 보여주게 된다. 오른쪽과 아래의 스크롤

바를 이용하면 지도 화면을 스크롤시킬 수 있다.

메뉴 화면

게임 화면의 오른쪽에 위치한 화면으로 메인 메뉴, 지도 편집 메뉴, 부대 편집 메뉴, 전투 메뉴 등의 표시에 이용된다. 메뉴는 대부분 아이콘 방식으로 원하는 메뉴를 찾아 버튼을 누르기만 하면 된다.



게임의 조작

대전락은 마우스만으로 대부분의 조작을 할 수 있게 되어 있다. 기본적으로 2개의 버튼을 이용하지만 몇몇 메뉴에선 드래그(끌기) 기능을 함께 사용할 때도 있다.

좌측 마우스 버튼	메뉴 선택, 부대 선택, 목표 선택
우측 마우스 버튼	마우스 커서가 가르키는 곳에 대한 정보를 나타내며 선택된 부대의 목적지를 지정한다

시스템 메뉴

시스템 메뉴는 게임의 근간이 되는 메뉴로 매우 간단한 기능들로 구성되어 있다.

- A: 현재 지도의 축소 지도가 나타난다
- B: 게임을 저장한다
- C: 게임을 불러온다
- D: 플레이어의 소속 국가를 알려준다
- E: 지도 편집 화면으로 간다
- F: 소리를 켜고 끈다
- G: 게임을 일시 정지시킨다
- H: 부대의 편제를 보여준다
- I: 부대의 배치형태를 바꾼다
- J: 게임의 속도를 조절한다
- K: 지도 확대와 축소 상태, 부대의 선택 상태로 전환한다
- L: 게임 상에서의 시간을 나타낸다



부대의 편제 보기

편제(編制)란, 부대의 구성이란 뜻으로 어떤 하나의 부대가 어떠한 역할을 맡고 있고, 하나의 큰 부대가 어떤 작은 부대들로 이루어지는지를 알려주는 것이다.

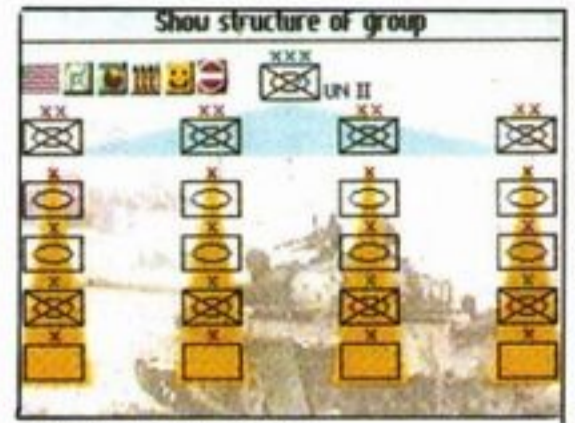
대전락에서 가장 작은 부대의 형태는 「소대」이며 가장 큰 부대의 형태는 「군단」이다. 소대가 모여 중대가 되고 중대가 모여 대대가 된다. 대대가 모여서 사단이, 사단이 모여서 군단을 이루게 되는 것이다. 각 부대는 그 급(級)에 따라 지도 상에서의 표시가 다르다.

부대 병과(兵科)의 경우엔 전차, 기계화 보병, 포병, 보병, 기갑포병, 공병대, 대공포, 정찰대, 육군 항공대 등의 9종류가 있다.

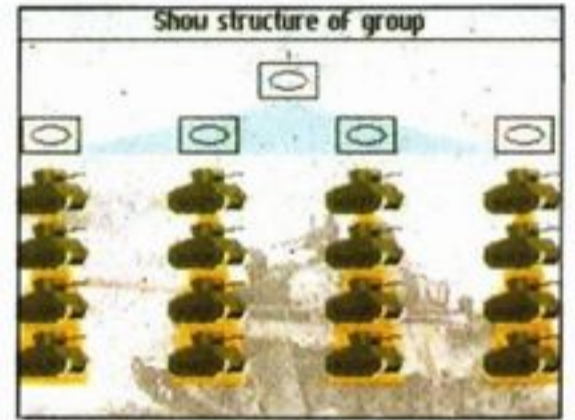
이들은 부대 편집기 등에서 부대를 만들 때 자동으로 그 국가에 맞는 편제 형태로 구성이 되므로 크게 신경쓸 문제는 아니다.

어떤 부대의 편제를 보고 싶다면 먼저 그 부대를 선택한 다음, 부대 편제 보기 아이콘을 누른다. 그러면 그 부대의 편제가 기호로 나타나고 현재의 상태가 표시된다. 이 상태는 선택한 부대의 전체적인 것이므로 하나 하나 자세히 알고 싶다면 그 하위 부대를 직접 이 화면 안에서 선택하면 된다.

반대로 상위 부대의 상태에 대해 알고 싶을 때는 맨 위의 현재 부대 기호를 누르면 상위 부대가 있을 경우 상위 부대의 편제 화면이 나타나게 된다.



부대의 편제를 보여준다



소대 단위의 편제를 본다

부대 기호 보는 법

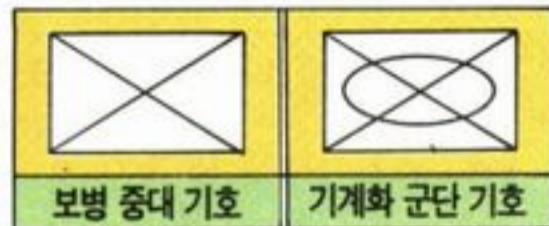
대전락은 지금까지 흔히 접할 수 있었던 일반 전략 게임과는 다른 전쟁 게임(War Game)이기 때문에 군사적 지식이 어느 정도는 있어야 그 진정한 재미를 느낄 수 있다. 그 중에서도 부대 기호를 보는 방법은 매우 기초적인 것이고 익히기도 쉬우므로 이 기회에 익혀 두는 것도 좋을 것이다.

부대 기호는 크게 두 가지로 나뉜다. 부대의 규모와 병과인데 병과는 직사각형 안에 들어 있는 기호로 표시하고, 부대의 규모는 그 직사각형의 위에 있는 작은 기호로 표시한다.

특정한 마크 없음	I
소대	중대
II	X
대대	여단
XX	XXX
사단	군단



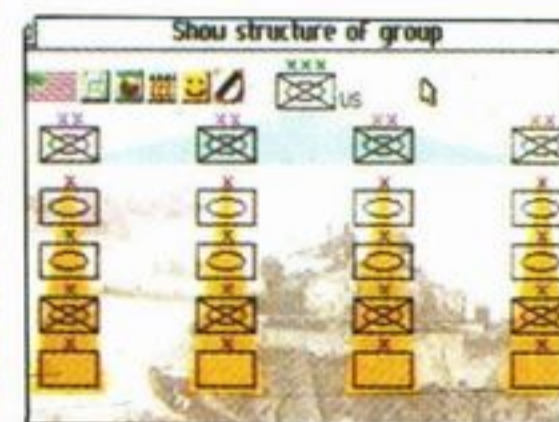
예를 들어, 다음과 같은 그림 두장은 각각 보병 중대와 기계화 군단의 부대 기호이다.



부대의 상태 표시

부대 편제보기 화면은 부대의 상태도 함께 나타낸다. 부대의 상태는 왼쪽 상단에 6개의 아이콘으로 표시된다.

국기 아이콘	소속 국가를 나타낸다
연료 아이콘	가지고 있는 연료의 양을 나타낸다
식판 아이콘	보급되고 있는 식사의 양을 나타낸다
탄약 아이콘	가지고 있는 탄약의 양을 나타낸다
얼굴 아이콘	전체적인 상태를 나타낸다
상태 아이콘	전진, 정지, 참호파기 등의 상태를 나타낸다



부대 상태 표시

부대 배치 형태의 변경

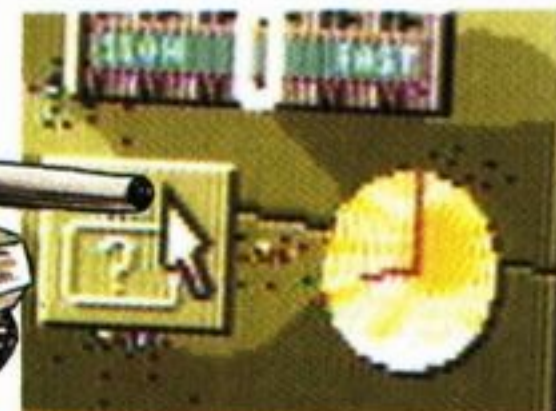
부대 배치 형태의 변경은 선택한 부대의 각 소대 단위 배치 형태가 변경되는 것으로 다음 7가지의 형태가 있다.

부대의 배치 형태 변경은 전투 시에 그 효과를 크게 볼 수 있는데 상황에 맞는 적절한 배치 형태의 변경은 어느 정도 전투에서 유리한 고지에 설 수 있다.

	분산된 사방 배치
	밀집된 사방 배치
	다이아몬드형 배치
	화살촉 배치
	거꾸로 된 화살촉 배치
	수직 배치
	수평 배치

게임상의 시간

시계는 아침 6시와 저녁 6시 사이엔 노란색으로 낮을 표시하며, 붉은색 선은 시계 바늘을 나타낸다. 밤이 되면 부대는 휴식을 취하게 되며, 이 때 완전히 휴식을 취하고 있는 부대는 회색이 되어 움직일 수가 없다. 야간 행군은 낮에 충분히 쉬었을 경우에만 가능하다.



시계 아이콘

지도 편집기의 활용

화면 상에 설정된 지도 화면을 구상대로 편집하기 위해서는, 먼저 시스템 메뉴 상에서 지도 편집 아이콘을 선택하면 시

스템 메뉴가 지도 편집 메뉴로 바뀐다. 이 메뉴의 기능은 지도의 수정에 사용된다.

지도 편집 메뉴



- | | |
|-----------------|-------------------------|
| A: 축소 지도화면 | N: 지역의 이름을 짓는다 |
| B: 게임을 저장한다 | O: 작은 강을 만든다 |
| C: 게임을 불러온다 | P: 큰 강을 만든다 |
| D: 지표의 높이를 결정한다 | Q: 포장된 도로를 만든다 |
| E: 지도의 설정을 한다 | R: 국경선 등을 만든다 |
| F: 풀밭을 만든다 | S: 지뢰밭을 만든다 |
| G: 거친 풀밭을 만든다 | T: 목적 지역을 만든다 |
| H: 강이나 호수를 만든다 | U: 쓰레기통, 기록을 지워버린다 |
| I: 숲을 만든다 | V: 지도 선택/부대 선택 상태를 전환한다 |
| J: 작은 마을을 만든다 | W: 소리를 켜고 끈다 |
| K: 중간급의 마을을 만든다 | X: 부대 편집 화면으로 간다 |
| L: 대도시를 만든다 | |
| M: 비포장 도로를 만든다 | |

지형 그리기



지도를 그린다

를 놓는 방식이 있는데, 이것은 시작점과 끝점을 각각 눌러주면 직선으로 이어지게 된다.

목적 지역은 각 지도상의 각 군대의 최종 목표에 해당하는 것으로 승리 조건 중의 하나이다.



대규모 도시와 그것을 관통하는 길과 강

지도의 확대와 축소



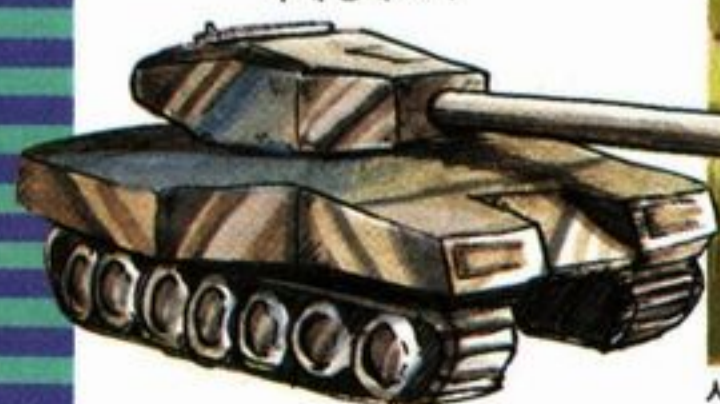
지도의 확대 모습

지형을 그리는 방식은 크게 2가지가 있다. 대부분의 지형들은 선택한 다음에 지도 위에서 버튼을 누르면서 끌면, 끈 지역이 색칠되면서 지형이 그려진다. 다른 방식으로 강이나 도로



지도의 축소 모습

지도의 확대와 축소는 지형



편집 메뉴에서 매우 중요하게 작용한다. 지도를 축소할 수록 그려지는 구역은 커지게 되는

것이다. 마치 그래픽 에디터 프로그램에서 붓의 크기를 변화시키는 것과 비슷하다.



지도의 설정 화면

지도의 설정

지도의 설정은 부대의 편집과 밀접한 관계를 가진다. 지도의 설정에는 시간과 날짜, 지도의 제목, 기후, 지도의 크기 등을 결정할 수 있다.

시간과 날짜

게임의 시작 시간과 날짜를 나타낸다. 여기에서 날짜를 변경한 다음, 부대 편집 화면으로 가면 선택할 수 있는 병기의 종류가 줄어들거나 늘어난다.

지도의 제목

지도의 제목을 변경한다. 지도를 불러올 때 참조할 수 있다.

기후

온난, 열대, 사막으로 바꿀

수 있으며, 변경 시에는 지도의 배경색과 배경 아이콘이 바뀐다.

지도 크기

지도 크기는 최대로 확대되었을 때의 크기를 말하며 가장 작은 크기는 25x25 (625km²)이며, 가장 큰 것은 3200x3200 km (약 10,000,000 km²)이다.

부대 편집 화면의 활용



- A: 축소지도 화면
- B: 게임을 저장한다
- C: 게임을 불러온다
- D: 양측의 부대상태를 바꾼다
- E: 현재 국가를 변경한다
- F: 보병 중대를 만든다
- G: 경찰 중대를 만든다
- H: 기갑 중대를 만든다
- I: 기계화 중대를 만든다
- J: 기갑 포병 중대를 만든다
- K: 육군 항공 중대를 만든다
- L: 예비 여단을 만든다
- M: 기갑 여단을 만든다
- N: 기계화 여단을 만든다
- O: 기계화 사단을 만든다
- P: 기계화 군단을 만든다
- Q: 연료 보급지대를 만든다
- R: 식량 보급지대를 만든다
- S: 탄약 보급지대를 만든다
- T: 부대 배치형태를 변경한다
- U: 부대를 삭제한다
- V: 시스템 메뉴로 돌아간다
- W: 부대 편제를 조정한다
- X: 선택한 부대를 클립보드에 복사한다
- Y: 지형 편집 메뉴로 돌아간다
- Z: 클립보드에 복사된 부대를 복제하여 배치한다

지형 편집 화면에서 부대 편집 화면 아이콘을 누르면 부대 편집 메뉴가 나타난다. 부대 편집 화면은 게임에 있어서 매우 중요한 부분으로 이것을 이용하여 어떤 상황이라도 연출해 볼 수 있다.

부대 만들기

부대 만들기는 원하는 부대의 아이콘을 선택하여 아이콘을 누른 상태로 원하는 위치까지 작은 탱크 아이콘을 끌고가서 버튼을 떼면 부대가 새로 생성된다.

부대를 만들 때는 화면의 확대/축소 경우에 따라 부대의 표시가 다르게 나타나는데, 화면이 확대될 수록 대규모 부대의 경우엔 작은 부대들이 모여 대규모 부대를 이루는 것을 볼 수 있다.

일단 만들 때부터 작은 부대의 경우엔 단독으로 움직이게 되지만, 대규모 부대인 경우는 각 소규모 부대끼리 단독 이동을 할 수도 있고, 대규모 부대를 한꺼번에 이동시킬 수도 있다.



군단을 만든다

부대의 복사

일단 플레이어 나름대로의 편제 부대를 만들었다면 여러개로 복사할 필요를 느낄 때가 있다. 이때는 간단히 부대를 복사하는 방법이 있다. 먼저 필요한 부대



같은 부대를 복사한다

를 선택한 다음, 클립보드 복사 메뉴를 선택한다. 이러면 선택한 부대의 상태가 클립보드에 복사되고 언제라도 클립보드 복사 메뉴를 이용하여 원하는 위치에 부대를 배치할 수 있다.

부대의 삭제

잘못 놓았거나, 쓸데없는 부대는 삭제를 하여야 한다. 방법은 매우 간단하다. 부대를 선택한 다음 쓰레기통 아이콘을 누르면 된다.

국가의 변경

대전략 II에서는 국가가 매우 다양하게 나타난다. 각 국가는 그에 따른 병기의 편제가 있으며, 이 국가의 병기 편제도 시간이 달라지면 병기의 체계도 달라진다. 국가에는 한국도 들어 있다.



다양한 국가들

부대의 편집

부대의 편집은 부대 편집 화면에서 가장 중요한 부분이다. 이 메뉴를 이용해 부대를 자유롭게 편집하고 병기를 바꿀 수 있다.

병기의 수 조정

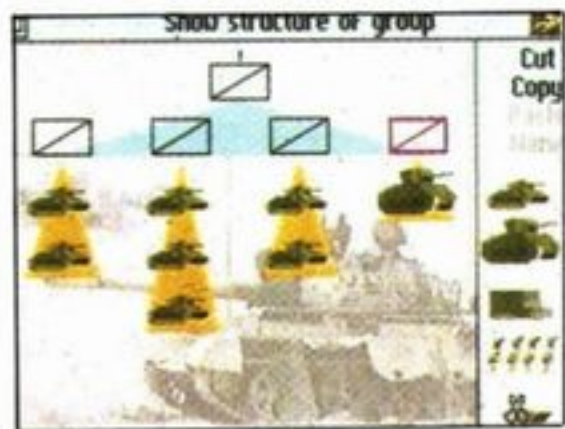
병기의 수 조정은 가장 작은 소대 단위에서 처리하여야 한다. 한 소대의 병기 그림이 있는 곳에서 가위 아이콘을 선택하면 하나씩 병기가 잘려 나간다.



병기의 수 조정

병기의 종류 변경

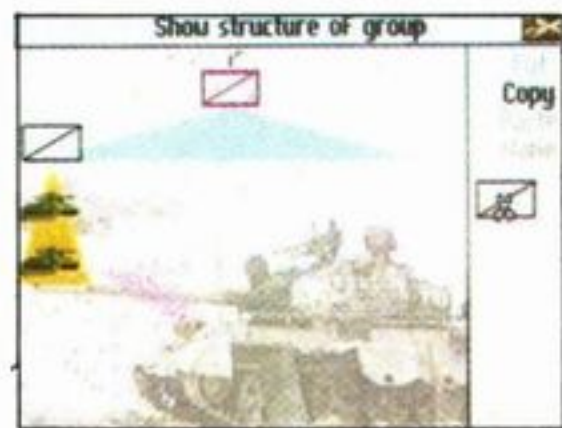
병기의 종류 변경도 소대 단위에서 처리하여야 하는데, 소대 기호 위에서 가위 아이콘을 이용하면 변경할 수 있는 병기의 목록이 나오고, 「COPY」, 「CUT」 등의 메뉴도 함께 나타난다. 「COPY」는 말 그대로 그 소대를 클립보드에 복사하는 것이고, 「CUT」은 그 소대를 삭제하는 것이다.



소대의 추가

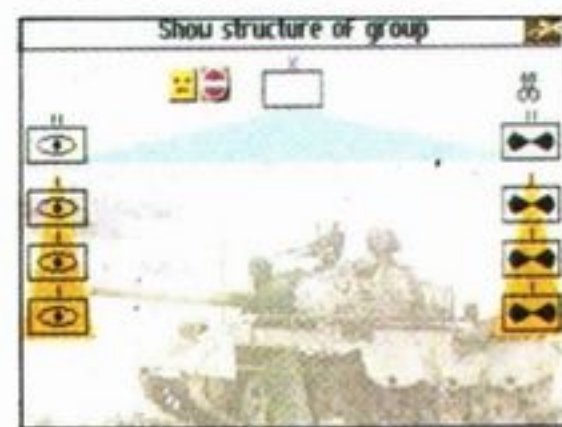
소대의 추가는 소대 화면 위에 있는 중대 기호에서 가위 아이콘을 이용하면 할 수 있다. 소

대는 일개 중대에 4개의 부대에 만들 수 없다.



중대 이상 부대의 삭제와 추가

중대 이상의 부대의 삭제와 추가도 소대의 삭제/추가와 거의 같은 방법으로 이루어진다. 물론 병과의 변경도 가능하다.

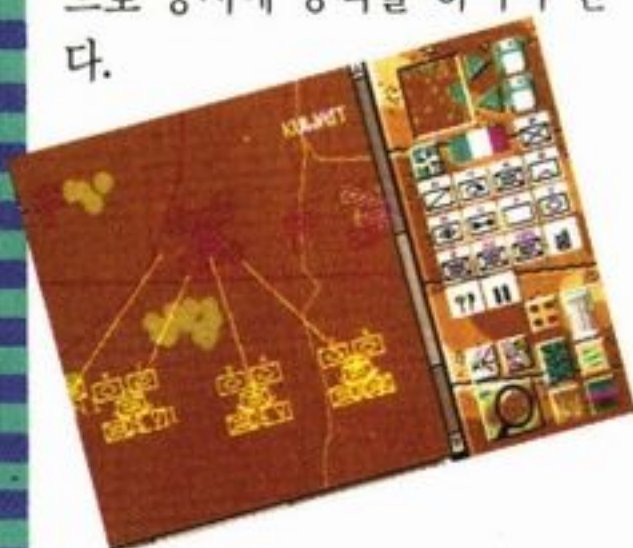


전략과 실제

게임의 기본 전략은 지정된 목표를 공략하고, 맡겨진 목표를 방어하면서 적을 물리치는 것이다. 지정된 목표를 점령하거나, 적군이 아군의 1/4 이하로 줄어들면 승리로 결정된다. 물론 그 반대의 경우엔 패배이다. 여기에 몇가지 전략을 소개한다.

집중 공략 전략

아군의 전력의 어느 정도 충분할 때 사용하는 전략으로 병력이나 압도적인 화력을 바탕으로 해서 한 전투에 대규모 군대를 투입한다. 대개 상대는 하나의 부대이며 아군은 많은 병력으로 동시에 공격을 하여야 한다.



게임챕프 12

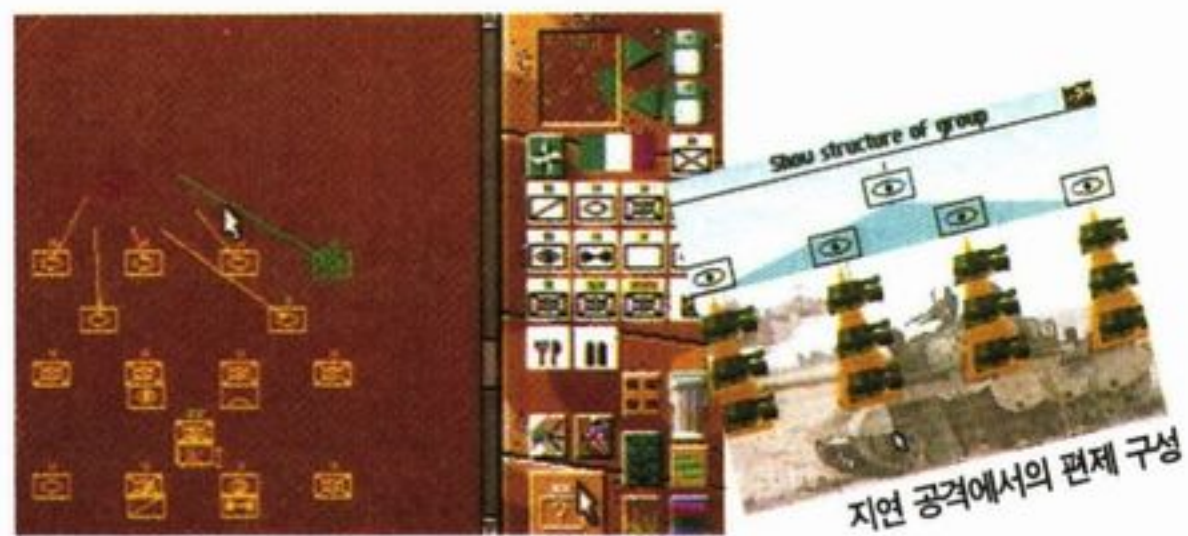
분산 공격 전략

부대의 수에 여유가 있을 때 사용하는 전략으로 적의 주위를 우회해서 포위 진영으로 공격해 들어간다. 포위망이 뚫리지 않도록 특별히 주의해야 하지만 일단 성공하면 상당한 효과를 거둘 수 있다.



지연 공격 전략

부대가 그다지 많지 않을 때 펼치는 전략으로 대규모의 포격을 이용하여야 한다. 참가 부대는 최소한으로 하고 전장에서 최대한 시간을 끌면서 포격을 퍼붓는다. 아군의 피해가 일정량 이상이 되면 지체없이 후퇴하여 부대를 보존하여야 한다.



지연 공격 전략

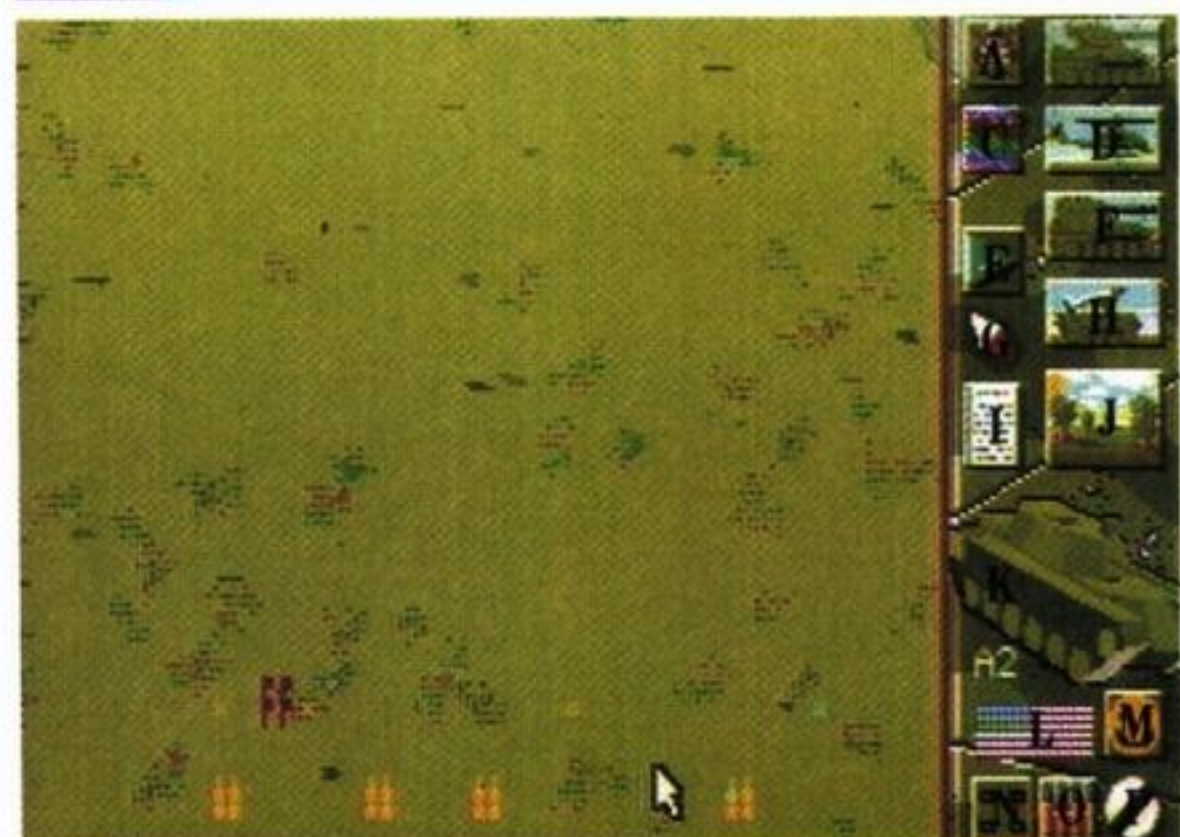
전투의 시작

전투는 자동 또는 수동으로 조종된다. 전투에 참가하기 전에 적군의 위치는 화면 상에 나타나며, 지도 화면은 4등분으로 나뉘어져서 위쪽은 전투 전, 아래는 전투 후, 왼쪽은 아군, 오른쪽은 적군의 병력을 표시한다. 이것을 바탕으로 적의 화력을 분석할 수 있으며 전투를 시작하기 위해선 왼쪽 상단의 끝

내기 아이콘에 커서를 이동시키고 마우스 버튼을 눌러주면 된다.

전투 조종 방법을 화면 상에서 묻게 되고 자동 조종을 설정하면 상대방은 서로 목표물을 정해서 한쪽이 퇴각하거나 전멸할 때까지 전투를 계속하게 되고 수동 조종은 전투 화면에 있는 명령을 사용해서 진행된다.

전투 지도 화면



- A: 일시 정지/진행
- B: 지상 부대를 투입한다
- C: 지뢰를 설치한다/퇴각한다
- D: 육군 항공대를 투입한다
- E: 진행 속도를 빠르게/느리게 한다
- F: 포병 지원을 받는다
- G: 동서남북을 표시한다
- H: 대공포 지원을 받는다
- I: 여러가지 조작 사항을 결정한다
- J: 3D 화면으로 들어간다
- K: 선택한 소대의 소속과 병기를 알려준다
- L: 소속 국가를 표시한다
- M: 선택한 소대의 상태를 알려준다
- N: 선택한 소대의 배치 형태를 변경한다
- O: 선택한 소대의 탄약을 보여준다
- P: 선택한 부대의 행동 사항을 변경한다

전투의 진행

화면 우측에는 선택 아이콘이 있으며 지도 위의 점들은 전차나 트럭 등을 표시하고, 새로운 전차를 선택하면 화면 우측에 해당하는 전차에 대한 그림과 수치 화면이 나타난다.

전차 그림에 커서를 이동시키고 마우스 버튼을 누르면 무기 명세서 화면이 나온다. 행동 사항 아이콘을 선택할 때마다 「정지」와 「참호파기」의 명령이 화면에 반복된다.

전차를 움직이기 위해서는 목적지를 부여해야 한다. 화면 상



에 전투 목적지는 「X」로 표시되며 지도상의 위에 있는 점들은 서로 다른 색과 모양을 나타낸다. 노란색은 직접 조종하지 않는 아군의 그룹이며 적색은 적군, 하늘색은 직접 조작하는 전차를 표시한다.

전과의 교전 시 파괴된 장비들은 그 자리에 고정되어 있으며 이것들은 나중에 화면상에서 사라지게 된다. 화면 상에 배치된 장비의 숫자는 한정되어 있으므로 장비가 파괴되면 곧장 새로운 보급 부대를 동원시킬 수 있다.

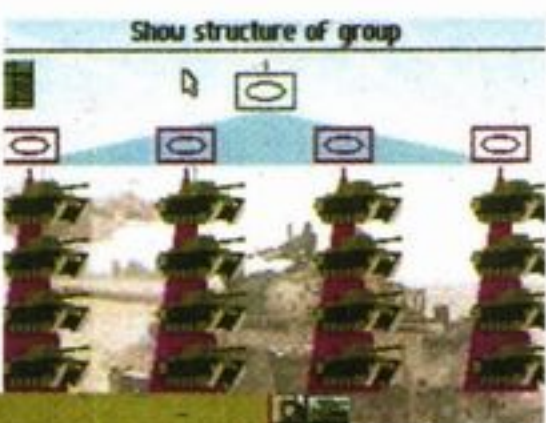
전투 지도의 형태는 적군이 위쪽에서, 그리고 아군이 아래쪽에서 진격을 하도록 설정되어 있는데 이것이 바로 「기본 방어선」이 된다. 이 선을 넘는 전차는 증원 그룹으로써 아군 지역에 보내지게 된다.



전투 화면

증원 그룹의 동원

증원 그룹의 배치는 먼저, 원하는 형태의 증원 그룹을 선택한 뒤 좌측 상단에 있는 지도 모양의 아이콘으로 옮김으로써 가능하다. 단, 대공포와 포병은 아이콘을 누른 다음 버튼을 떼지 말고 지도상의 원하는 목적지에서 커서를 떼면 그곳에 포격이나 대공포 사격을 할 수 있게 된다.



증원 그룹 화면

포격이 진행되면 회색점이 찍힌다

포격은 매우 중요하다. 물론 포격이나 대공포 사격은 전투가 벌어지는 곳에서 일정거리 내에 있는 부대만 동원이 가능하다.

조작 사항 결정

조작사항 결정에는 크게 3가지 분류가 있다.

기본 전투 모드

각종 자동/수동 모드의 전환으로 전투에 자신이 없다면 모두 자동으로 해놓는 것이 좋다. 수동으로 할 경우엔 플레이어가 직접 부대의 증원부터 부대의 목표 지점까지 챙겨주어야 한다.

물론 각 분야마다 자동/수동 변경이 가능하므로 구미에 맞게 변경하도록 하자.



전투 모드 변경

3D 화면에서의 키보드 조작 변경

말 그대로 키보드 조작을 변경하는데 화면에 나온대로 원하는 키를 변경한다.



키보드 조작 변경

그래픽의 세밀도 조정

3D 화면에서의 그래픽의 세밀도를 조정한다. 3D 전투가 너무 느리다고 생각될 때는 이곳에서 세밀도를 낮추면 조금은 빨라질 것이다.



그래픽 세밀도 조정

3D 화면

3D 화면은 게임을 더욱 실감나게 할 수 있도록 보조해 주는 것으로 조작 사항에서 결정한 키로 게임을 즐길 수 있다. 만약 플레이만 잘한다면 전세를 역전



헬기의 3D 화면

시킬 수도 있으며 게임을 즐기는 재미도 두배가 될 것이다.

나도 프노와기

컴퓨터 그림방

문의처 : 금성소프트웨이브 (02-7670-605)

컴퓨터 그림방

기종	IBM-PC	제작사	금성S/W	용량	CD 1장	장르	교육용
가격	27,500원	발매원	금성S/W	발매일	94/예정	난이도	하

CD-ROM 드라이브를 장착한 IBM-PC 386 이상 기종/램 6MB 이상 필요
 영문 혹은 한글 MS-WINDOWS 버전 3.1에서 실행/그래픽 카드 : SVGA/사운드 카드 : 사운드 블라스터 호환 기종/마우스 필수

프로그램 개요

「컴퓨터 그림방」은 저학년층의 교육용 S/W로써 그림, 애니메이션, 음향으로 구성되어 있으며 색칠하기와 그림그리기 등의 2가지 기능을 가지고 있어서 윈도우의 GUI(Graphic User Interface)를 통해 초보자도 쉽게 컴퓨터 그래픽과 CD-ROM 기기를 사용할 수 있게 고안되었다.

색칠하기

미리 준비된 24가지의 밑그림 위에 12가지 색을 이용하여 색칠을 하는 것인데 마우스 커서를 이동하여 색을 선택한 후에 밑그림의 색칠할 부분에 커

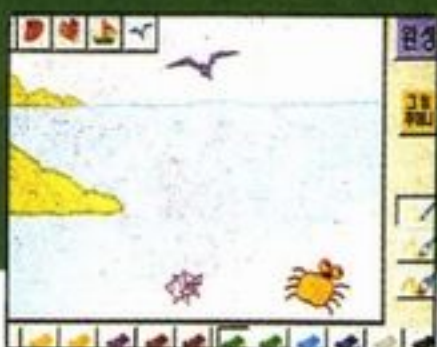
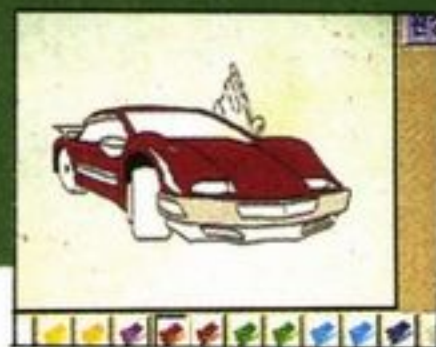
서를 옮겨 클릭하면 색이 칠해진다.

모든 색을 칠한 후 완성되면 밑그림에 관련된 배경이 음악과 함께 애니메이션의 화상(48개의 애니메이션)으로 출력된다.

그림그리기

24가지의 밑그림이 주어지며 12가지 색중 선택하여 3가지 굵기의 색연필을 이용하여 그림을 그리며 그림주머니 기능을 사용하여 미리 주어진 그림을 붙일 수 있다.

그림이 완성되면 화랑, 전시관, 학교 게시판 등에 애니메이션이 되면서 자신의 그림이 게시되며 음악과 함께 박수소리가 울려 퍼진다.



집중공략

마법사 사이몬

문의처 : 동서게임채널 (02-774-0261)

기종	IBM-PC	제작사	인포컴	용량	3.5인치 3장	장르	어드벤처
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/4월 초순	난이도	상

IBM-PC 100% 호환기종/640K의 기본 메모리 필요/그래픽 카드 : VGA/
사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드 MT-32/LAPC-1/마우스 필수



이 엄청난 혼란은 나의 부모님이 내 12번째 생일 파티를 열기로 결정했을 때부터 시작되었다. 아... 정말이지 악몽이었다. 나의 이런 비참한 파티를 원하지 않았건만... 지금은 별로 인기도 없는 마법사 마벨로가 내 생일 파티에서 마술을 보여 주기로 했다는 것이다. 정말 한심해... 우리 부모는 12살 나이에는 무엇이 재미있는 지를 모르는 모양이야... 나의 두려운 파티는 시작되고 마벨론은 판에 박힌 그 짓을 시작했다. 모자에서 토끼를 꺼내고 입에서 색종이를 꺼내는 따위의... 그런데 갑자기 마벨로가 이상해졌다! 이마에 힘줄이 튀어 나온 채 내 목을 조르기 시작한 것이다. 아버지가 달려 들어 마벨로를 떼어놓자 그는 자신의 소품들을 챙겨 허둥지둥 나가버렸다.

그날 밤에 초인종이 울렸다. 문을 열자 머리에 큰 리본을 한 초라한 강아지가 있었다. 그 강아지는 진짜 이상스러운 말로 씩여진 책을 물고 있었다.

나는 강아지를 안으로 들어오게 하고 책은 다락방에 팽개쳐 버렸다. 내가 놀라기 시작한 것은 바로 그때부터였다. 어떻게 강아지가 초인종을 눌렀을까...?

게임전에 알아두어야 할 것들.....

게임 목적

마술사 칼립소가 사악한 마법사에 의해 잡혀가자 실력이 부족한 메를린은 그에게 무시무시한 세계의 왕국내에서 천리안을 가진 사람을 찾아오라고 강요했다.

사이몬의 강력한 마법에 감

명받은 칼립소는 그를 흠모했고 12살짜리로서는 도저히 감당해낼 수 없는 모험을 맡겨버렸다...

행동 명령어

화면 하단에는 사이몬이 행동할 수 있는 명령어 12개가 나타나 있다.

WALK TO (걸기)	「마법사의 걸음걸이」로 화면상의 선택된 장소로 이동하는 명령어
CONSUME	(음식물 섭취) 먹고 마실 수 있는 명령어
TALK TO (말하기)	이야기할 수 있는 명령어
LOOK TO (보기)	자세히 살펴볼 수 있는 명령어
PICK UP (집어들리기)	아이템을 집는 명령어로 주운 아이템은 자동적으로 사이몬의 인벤토리에 저장된다
REMOVE (벗기)	사이몬이 스스로 옷을 벗어 자신의 인벤토리 안에 넣어두는 명령어
OPEN (열기)	문, 대문 등을 여는 명령어
CLOSE (닫기)	열기의 반대 명령어
WEAR (입기)	유행하는 복장을 입을 수 있는 명령어
MOVE (동작)	선택된 아이템을 밀고 당기는 명령어
USE (사용하기)	2개의 아이템을 조합하여 사용하는 명령어
GIVE (주기)	게임 안에서 사이몬이 다른 등장인물에게 너그러움을 보여줄 수 있는 명령어





지도 이용하기

사이몬의 지도를 이용하면 여행 시간을 현저히 줄일 수

있으며 플레이어가 방문한 중요한 장소를 자동적으로 기록해 준다. 그리고 지도상의 한 장소로 되돌아 가고 싶으면 원하는 지점을 클릭하면 된다.

키보드 옵션

음악켜기/끄기	M
음향 효과 켜기/끄기	S
화면상의 텍스트 속도 빠르게/느리게/보통	F1/F3/F2

“나는 더이상 당신과 이야기하고 싶지 않아요!”



칼립소의 집

게임은 칼립소의 집안에서부터 시작된다. 먼저 서랍(Drawer)을 열면 가위(Scissors)가 있는데 그것을 갖는다. 그리고 냉장고(Fridge)에 자석(Magnet)이 붙어 있는데 이것도 갖자. 참고로 말하자면 냉장고 문은 게임이 끝날 때까지 열리지 않는다.



대장장이의 집

칼립소의 집에서 오른쪽으로 가면 대장장이의 집이 있다. 대장장이(Blacksmith)는 일에 열중하고 있기 때문에 아무리 말을 걸어도 소용이 없다. 여기에서는 밧줄(Rope)과 종의 추(Clapper)를 얻을 수 있다.



장사꾼 : 도지 기저

대장장이의 집에서 오른쪽으로 나오면 도지 기저(Dodge Geezer)라는 장사꾼을 만날 수 있는데 한마디로 쓸데없는 것만 골라서 팔고 있다. 으이그 ~ 사기꾼같으니라구...



사제의 집

기저의 집에서 왼쪽 길로 가면 사다리(Ladder)와 수레 바퀴(Wagon Wheel)이 있는데 사다리를 갖자. 사제의 집은 마치 약국과 같은데 그곳에서 감기약(Cold Remedy)과 병(Specimen Jar)을 얻을 수 있다.



상점(Shoppe)

장사꾼 도지 기저 집에서 오

른쪽으로 가면 상점이 하나 있다. 이 상점의 점원은 머리가 둘달린 사람인데 서로 다투기만 한다. 당장은 돈이 없으니까 그냥 나오자.



술집(Drunken Druid)

상점 오른쪽에는 술집이 있다. 우선 오른쪽 기계 위에 있는 성냥을 갖자. 그곳에는 한 난장이(Dwarf)가 자고 있는데 가위로 그의 수염을 잘라서 챙기자. 여자 손님들은 자신들이 술디드(Sordid)를 잡을거라고 한다.

한편 술집 주인(Barman)은 마법사 술디드를 잡으려고 많은 사람들이 이곳을 찾아오기 때문에 장사가 잘된다고 오히려 좋아한다. 오른쪽 방에는 마법사 4명이 있는데 그들은 사이몬이 마법사가 되고 싶으



면 마법 지팡이(Magical Staff)를 가져오라며 비웃는다.



마녀의 집

사이몬의 지도는 한번 갔던 곳은 기록되므로 일단 숲속을 마구 돌아다니자. 마녀의 집밖에는 우물이 있는데 손잡이(Handle)를 돌리면 물통을 얻을 수 있다. 집안에 들어가서 어떤 물건이라도 집을라치면 마녀가 나타나 곧 쫓겨나고 만다.

마녀의 집에서 길을 따라가다 보면 나무 그루터기(Tree Stump)가 있다. 그 안에는 좀 나무 벌레(Woodworms)들이 있는데 마호가니 나무조각을 원한다.





나뭇꾼의 집



마을을 빠져나와 나뭇꾼의 집으로 가면 나뭇꾼이 시름에 잠겨있다. 그는 나무들이 마법에 걸려 있어서 벨 수가 없다며 사이몬에게 마법 도끼를 만드는 광석(Milnth)을 찾아달라며 광물 채취 기계(Metal Detector)를 준다.



마법 도끼

우선 거인이 자고 있는 화면 왼쪽 길로 가면 마법사의 동상(Small Stute)이 있다. 그곳에 광물 채취 기계를 사용하면 광석을 찾을 수 있다. 다시 거인이 자는 곳으로 돌아와서 수자폰을 불자. 그러면 길이 새로 생긴다. 그 길을 따라가다 보면 동굴이 나타나는데 도끼가 더 중요하므로 동굴 뒷길로 간다. 그곳에는 기분나쁘게 생긴 큰 돌이 있다. 주위에는 화석이 붙은 작은 돌이 있는데 그걸 갖자. (Rock) 이 돌을 화석학자(Dr. Von Jones)에게 주면 그는 화석만 가지고 오라고 한다.

다시 마을로 돌아가서 대장장이에게로 가자. 돌을 모루



(Anvil) 위에 올려 놓으면 그가 망치로 돌을 부수고 그 안의 화석만이 남는다.

다시 존스 박사에게 주면 그는 깜짝 놀라면서 화석이 어디서 났냐고 묻는다. 사이몬이 거기에 광물 채취 기계를 놓아 두었다고 하자 두말없이 그곳으로 간다. 지도를 이용해서 재빨리 따라가자. 박사는 사이몬에게 속았다고 씩씩거리고 있다. 흙(Dirt) 속을 잘 보면 광석이 있다. ...슬쩍 집자...

다시 나뭇꾼에게 가보자. 그러면 그는 광석을 대장장이에게 주라고 한다. 마을의 대장장이에게 그것을 주면 도끼(Axe Head)를 받을 수 있다. 그리고 다시 나뭇꾼에게 도끼를 건네주면 좋아하며 사라진다.



용의 동굴

전에 그냥 지나쳤던 용의 동굴로 가보자. (바깥에는 주의 표시가 있다) 안에는 용이 있는데 감기에 걸려있다. 용에게 감기약을 주면 용이 잠드는데 그때 소화기(Fire Extinguisher)를 줘자. 용의 주위에는 금화들이 있는데 사이몬은 용을

지나가길 거부한다.

동굴 밖으로 나와 광산에서 가져온 갈고리를 돌(Boulder)에 걸자. 그러면 동굴 위로 올라갈 수 있다. 그곳에는 구멍이 있는데 자석과 밧줄을 그곳에 넣으면 금화가 떨어 나온다. (아무리 해봐도 금화 24냥이 끝이다)



나뭇꾼의 집



나뭇꾼의 집안에 들어가 핀(Climbing Pin)을 갖자. 그런 후에 소화기를 벽난로(Fire Place)에 사용하고 고리를 움직이면 사이몬이 밑으로 내려가게 된다. 그곳은 나뭇꾼의 나무 저장 창고이다. 여기서 마호가니를 얻자.



나무 그루터기

지도를 이용해서 그루터기가 있는 곳으로 가자. 나무 벌레들이 좋아하며 사이몬의 모자에 있는 마호가니 속으로 들어간다.



성

미녀(?)를 구출했던 성으로 되돌아 가서 2층 바닥에 벌레들을 사용하자. 1층으로 떨어져서 문 주위에 있는 쪼기(Wedge)를 주으면 문이 열린다. 그곳에 지하로 가는 구멍이 있는데 가지고 있던 사다리를 이용하자. 그러면 지하로 편안히 내려갈 수 있다.

지하에는 관이 있는데 뚜껑을 열면 미이라(Mummy)가 있다. 미이라 등 뒤의 느슨한 붕대(Loose Bandage)를 잡아 당기자. 미이라는 사라지고 그가 지니고 있던 마법 지팡이를 가질 수 있다.





술집

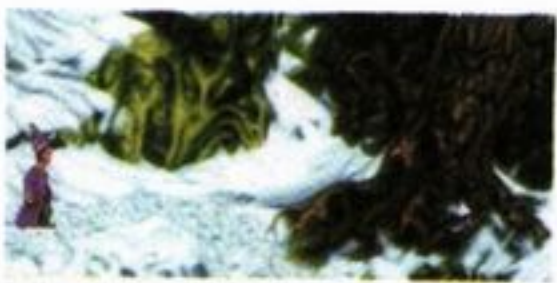
지도를 이용해서 마을로 돌아와서 술집에 있는 마법사에게 말을 걸어보자. 처음에는 마법 지팡이를 가져온걸 믿지 않다가 그들에게 지팡이를 주면 그들은 다시 마법사가 되려거든 금화 30닢을 내라고 한다.

돈을 내면 사이몬은 마법사가 되는데 형식이 매우 간단하다. 그들은 사이몬에게 지갑(Wizkid Wallet)을 준다.



말하는 나무

용의 동굴에서 오른쪽으로 계속 가다보면 발판(Icy Ledge)과 위로 올라갈 수 있는 핀이 있는데 우선 발판을 이용해서 오른쪽으로 가자. 그러면 말하는 나무가 있다. 그 나무는 마법 주문을 알고 있는데 사이몬에게 자기 몸의 분홍 얼룩(Pink Spoldge)을 지워주면 마법 주문을 주겠다고 한다. 후훗! 가지고 있던 표백제를 사용하면 얼룩은 말끔히 지워지고 4가지의 주문을 얻을 수 있다.



마녀의 집



자, 이제 마법사도 되었고 주문도 배웠으니 마녀와 싸우러 가자. 마녀와 싸우기 전에 그녀가 규칙을 설명하는데 첫째, 식물이나 광석이 되지 말 것! 둘째, 용으로 변하지 말 것! 셋째, 반칙하지 말 것이다. 이 싸움은 동물로 변하면서 싸우는 것으로 3번만 이기면 된다.

가지고 있는 마법(뱀(Alak-azam), 고양이(Hocus Pocus), 도마뱀(Sausage), 쥐(Abracadabra))를 적절히 사용하면 승리와 함께 빗자루도 얻을 수 있다. 그러면 마녀가 용이 되어 나타난다.(비겁한! 용으로 변하면 안된다더니...) 그녀는 사이몬에게 마법을 쓸 기회를 딱 한번 주는데 쥐를 사용하자. 그러면 사이몬은 쥐로 변해서 구멍을 통해 빠져나올 수 있다. 그러나 마녀는 본래 모습으로 되돌아가는 법을 몰라서 빠져나오지 못한다.



눈사람

지도를 이용해서 아까 지나쳤던 위로 올라가는 핀을 사용



해 보자. 한군데 핀이 없어서 더 이상 진행할 수 없게 된다. 이때는 목수의 집에서 가져온 핀을 구멍(Hole)에 끼우면 된다. 위로 올라가 보면 눈사람이 길을 막고 있는데 박하 사탕을 먹으면 눈사람 따위는 쉽게 물리칠 수 있다.



성



성에 도착하면 다리를 건너야 하는데 곧 무너져 버린다. 여기서 마녀의 지팡이(Broom)를 사용하면 건널 수 있다. 문이 잠겨있는데 사제가 준 약(Potion)을 먹으면 곧 몸이 작아져서 안으로 들어갈 수 있다.(들어갈 때 몸이 작아져서 카드를 빼고는 전부 밖에 두고 온다)

앗! 강아지땀! 강아지가 사이몬을 정원으로 인도해 준다.(강아지 털을 얻을 수 있다)



정원

우선 나뭇잎(Leaf)과 물통안의 성냥개비(Match Sticks), 그리고 바닥의 돌을 갖자. 그리고 백합꽃(Lily Leaf)을 가져와서 나뭇잎과 성냥으로 배



를 만들자. 왼쪽을 보면 씨앗(Seeds)이 있는데 이것도 갖지 뭐!

배를 타고 왼쪽으로 가면 물이 없어서 더 이상 가지 못한다. 다시 수도꼭지가 있는 곳으로 와서 수도꼭지에 강아지 털로 돌려보자. 으으... 녹슬어서 돌아가질 않아...! 돌을 씨앗에 사용하면 기름(Oil)이 생기는데 이것을 수도꼭지에 바르고 다시 강아지 털로 돌리면 물이 나온다.

이제 왼쪽으로 가서 육지에 도착하면 개구리가 나타나는데 사이몬을 굉장히 반겨준다...? 물을 들여다 보면 올챙이(Tadpole)를 잡을 수 있고 개구리는 더 이상 친절히 대해 주지 않는다.

개구리가 있는 곳의 버섯을 먹으면 몸이 원상태대로 돌아간다. 몸이 커진 후 나뭇가지(Branch)로 문을 열고 들어가자.



성안

우선 괴물 상자를 처치해야 하는데 상자에 나뭇가지를 사용하면 조용해진다. 여기서는 창(Spear)과 방패(Shield)를 얻는다. 아래층에는 갖가지 고문기구들이 있다. 해골(Skull)을 창으로 갖는다. 오른쪽에는 상

게임 환타지아

전화 한 통화로 새로운 게임 소식을 알 수 있는 「스포키! 게임 환타지아」와 '러마'와 '드래곤볼'의 비밀을 알 수 있는 코너도 신설!

700-7400



야만인

야만인(Barbarian)은 발에 가시가 박혀서 울고 있는데 여기서 그를 도와주면 호루라기(Whistle)를 얻을 수 있다.



부엉이

자칭 지혜로운 부엉이(Wise Owl)라고 하지만 하는 짓이 너무 바보같다. 부엉이는 단편적이거나 사이몬에게 어떤 힌트를 준다. 거기서 그와 이야기를 한 후 깃털을 갖자.



다리

다리에서는 말하는 염소들과 트롤이 싸우고 있다. 트롤은 길을 비켜주지 않고 염소들을 잡아먹으려고 한다. 사이몬이 말리자 이번에는 사이몬을 잡아먹겠다고 하며 사이몬의 호루라기를 빼앗아 불고는 강에 던져버린다. 그러자 야만인이 나타나 트롤을 강물에 쳐박아버린다. "쌈통이다!" 모든 것을 잊고 플래카드를 얻자.



바보

바보는 마법콩을 소와 바꿨는데 싹이 나지 않는다고 걱정한다. 미리 가져간 물통의 물을 부르면 바보는 사이몬이 물을 너무 많이 줘서 콩들이 다 죽었더며 가만두지 않겠다고 한다. 아이구~ 빨리 도망치자! 으으... 배은망덕한 놈! 하지만 다시 그곳에 가보면 콩을 얻을 수 있다.



성

성에는 종이 달린 석상이 있다. 미리 가져간 종의 추를 걸고 종을 치면 위에서 밧줄(?)이 내려온다. 위로 올라가면 반쪽 미인(?)을 만날 수 있는데 그녀는 다른 차원에서 온 사람의 키스만이 자신을 원상 복구시킬 수 있다며 사이몬과 키스를 한다. 그리곤 자동적으로 사이몬의 모자 속으로 들어간다. 으엑~ 감히 내 순결을 빼앗다니... 으... 게임 속에서 이런 일을 당할 줄이야...

지도를 사용해서 마을로 돌아온 뒤 사제의 집 왼쪽으로 가면 어떤 집이 있는데 특이하게도 초콜렛으로 문을 만들어 놓았다. 성에서 데려온 미인(...?)을 문에 사용하면 집안으로 들어갈 수 있다.

집안에서는 연기상자(Smoke Box)와 모자(hat)를 얻을 수

있다. 다시 밖으로 나와서 별 집에 연기상자를 사용하면 별들이 모두 도망쳐 버린다. 후훗! 별통에서 왁스(Wax)를 얻었다!



칼립소의 집 뒤

칼립소의 집 뒤에는 비료(Compost)가 있는데 거기서 바보에게서 가져온 콩들을 심어보자. 콩대신 더 좋은 것을 얻을 수 있다.



술집

술집에 다시 들러서 주인에게 술을 주문하고(아무거나) 한동안 뒤에 있는 술통에 왁스를 사용하자. 술집 안에서는 무료 이용권(Beer Voucher)을, 술집 밖에서는 술통을 얻을 수 있다.



음유 시인

음유 시인이 부는 수자폰 음악은 정말 가관이라서 사이몬은 다른 곳으로 가길 원한다. 여기서 수박을 사용하면 그것은 수자폰에 걸린다고 아무 것도 모르는 음유 시인은 수자폰을 사이몬에게 준다.



숲의 한복판

지도를 이용해서 이곳에 도착하면 난장이들의 광산이 있다. 우선 가지고 있던 수염을 달자. (Wear) 그 다음 동굴 앞의 돌을 주르면 거기에는 맥주(Beer)라는 단어가 써여져 있다. 수염을 안달거나 압호(맥주)를 모르면 절대 들어갈 수 없다.

안에 들어가자마자 창을 들고 즐고있는 난장에게 술통을 주자. 그러면 그는 오른쪽 방으로 들어가고 사이몬은 왼쪽 방으로 들어갈 수 있다. 그방에서 갈고리(Hook)를 가진 후에 밑에 있는 난장에게 물어보면 보석 창고의 열쇠가 있는 곳을 알려준다.

오른쪽 방에는 누워서 자는 난장이가 있는데 깃털을 사용하면 그가 움직이고 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 왼쪽 방의 황금 문짝에 사용하면 문이 열

린다. 파수꾼 난장이에게 술집 무료 이용권을 주면 보석 하나를 준다.



도지 기저

지도를 이용해서 마을로 돌아온 다음 장사꾼 기저에게 보석을 주자. 그러면 그가 금화 4뿔을 준다고 하는데 계속 보채자. 그러면 금화 20뿔을 얻을 수 있다.

거래가 끝난 후 그는 사라진다. 우선 그 돈으로 상점에서 못과 망치(합계 금화 2뿔)와 표백제(White Spirit)를 사자.



요새

숲의 한복판에서 북쪽으로 가면 요새가 나타난다. 바닥에 종이가 떨어져 있는데 주워서 다시 상점으로 갖고가 점원에게 보여주자.



동굴

안에 들어가 보면 도마뱀이 사는 집이 있다. 그는 친절하게도 자신의 생일이라며 사이몬에게 음식을 주는데... 사제의 집에서 가져온 병에다 스투를 집어넣자. 그러면 자동적으로 스투가 다 떨어졌다면 도마뱀은 밖으로 나간다.

탁자 밑에 있는 상자를 움직여 보면 아래쪽으로 통하는 길이 나타난다. 길을 가던 도중 널판지(Plank)가 흔들거려서 사이몬은 더 이상 나아가길 거부한다. 이때 새로 사온 망치와 못을 널판지에 사용하면 흔들거리지 않는다. 계속해서 그 길을 가면 큰 해골과 약초(Frogbane)가 있는데 모두 갖자.



골짜기

교차로에서 북동쪽으로 가면 아래쪽에 골짜기가 있다. 옆에는 덩굴(Vines)이 있는데 그걸 타고 내려가면 된다. 그 아래에는 골룸(Golum:아시는 분은 다 아시겠지만 이놈은 「Load Of The Ring」에서 악역으로 유명한 자이다)이 나타나는데 그는 다른 친구들을 위해 낚시를 하고 있다. 그에게 스투가 든 병을 주면 굉장히 좋아하며 사라진다. 그를 대신해서 낚시를 하다보면 반지를 얻게 되는데 사이몬을 투명인간으로 만들어 준다.



요새

다시 지도를 이용해서 마을에 도착하면 상점 앞에 상자가 하나 있다. 그 속으로 들어가자. 잠시 후 사이몬은 상자들이 가득한 쓰레기장에 있을 것이다. 우선 상자에서 나와 상자 속의 마법책(Spell Book)과 쥐의 뼈(Rat Bone)를 줘자. 마법책을 보면 그속에 있던 종이를 얻을 수 있다.

오른쪽 문에 마법책에서 나온 종이를 놓고 쥐의 뼈로 자물쇠를 건드린 다음 다시 종이를 집으면 열쇠가 떨어 나온다. 밖에 나오면 구멍난 물통이 있는데 이것도 갖자.

아래 계단으로 내려가면 사



제가 잡혀있는데 사이몬을 악마라고 부른다. (사이몬은 현재 보이지 않으니까...) 뭐? 내가 악마라구? 촌~놈!

반지를 빼고 사제에게 말을 걸면 그는 보름달이 뜰 때 자기는 개구리로 변한다고 한다. 우선 박하 사탕(Mints)과 고문 기구(Flaming Brand)를 집자. 구멍 뚫린 물통을 사제의 머리 위에 씌우고 고문 기구를 들이대면 그는 개구리로 변해서 도망간다. 이때 고블린들이 소리를 듣고 나오는데 나오기 전에 재빨리 상자 안으로 들어가자. 며칠 후 개구리가 쇠톱을 들고 있는데 그걸로 막대기(Bars)를 자르자. 그리고 다시 마을로...



사제의 집



사제의 집에 가면 그는 다시 개구리로 변하는데 여기서 약초를 사용하면 본래의 모습으로 돌아오고 그 답례로 사이몬에게 약을 준다.



자(Chest)가 있는데 가운데 레버를 사용한 후 돌(Block) 위에 상자를 올려놓고 레버를 돌리면 8개의 초를 얻을 수 있다.

2층에는 여러가지 물건들이 있는데 모두 줍자. (마법 지팡이 (Magic Wand) 책 (Book), 양말(Sock), 주머니(Pouch))

책을 읽어보면 마법 지팡이를 없애는 법은 오로지 용암 속으로 던지는 길밖에는 없다고 써여있다. 양말을 주머니에 집어넣고 구멍에 사용해 보자. 그러면 쥐를 잡을 수 있다.

3층으로 가면 두 악마가 있는데 사이몬은 거들떠도 안보고 마법사 솔디드(Sordid)를 홍보하고 있다. 우선 중앙의 약(Chemical)과 책을 갖자.

이 책에는 악마를 지옥으로 보내려면 8개의 초, 쥐, 해골, 그리고 악마의 진짜 이름을 알아야 한다고 써여있다. 옆에는 순간 이동 장치가 있는데 사용 방법은 악마들이 알고 있다. 그들은 지옥으로 돌아가길 바라지만 그들의 이름은 말하지 않는다. 그들은 솔디드가 세계 정복을 원하고 있으며 바깥에 있는 동상들은 모두 사람이라고 말해준다.

2층으로 내려와서 거울(Mir-

ror)과 이야기하면 두 악마의 진짜 이름을 알 수 있다. (우선 방패를 고리에 걸고 약을 사용한 후에 악마의 이름을 거울로부터 들을 수 있다) 그들은 곧 지옥으로 떨어지고 사이몬은 솔디드가 있는 론돌(Rondor)로 가게 된다.



론돌

우선 론돌에 도착하면 나무(Sapling)와 돌(Pebble)을 줍자.

안내원은 관광객이 하나도 없다고 불평이다. (가장 가까운 마을이 150마일 이상 떨어져 있다) 그가 주는데 책 속에서 고무줄(Elastic band)이 나오는데 이것을 나무에 연결해서 벨(Bell)에 쓰면 안내원은 화재가 난 줄 알고 허둥지둥 도망친다. 그리고 나면 성냥(Souvenir matches)을 얻을 수 있다.

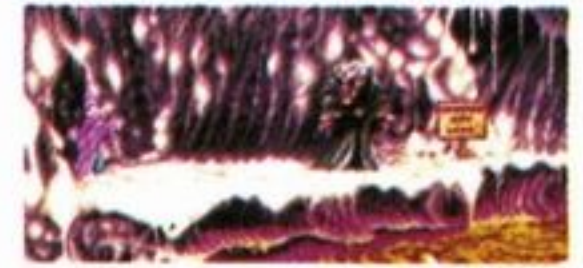
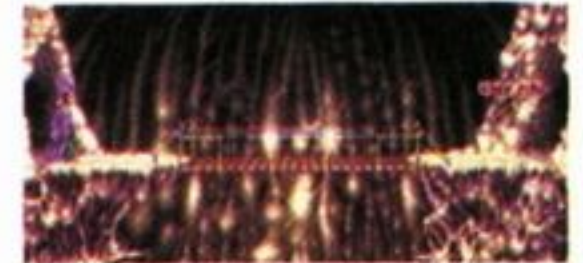
동굴 안에 들어가서 다리 너머에 있는 물통을 집자. (Floor wax) 굴 안에서는 솔디드가 마법을 부리고 있는데 지팡이를 그에게 사용하면 돌로 변하고 만다.

이제 성냥을 구덩이(Pits)에 사용하면 용암이 생긴다. 이곳에 지팡이를 버리자.

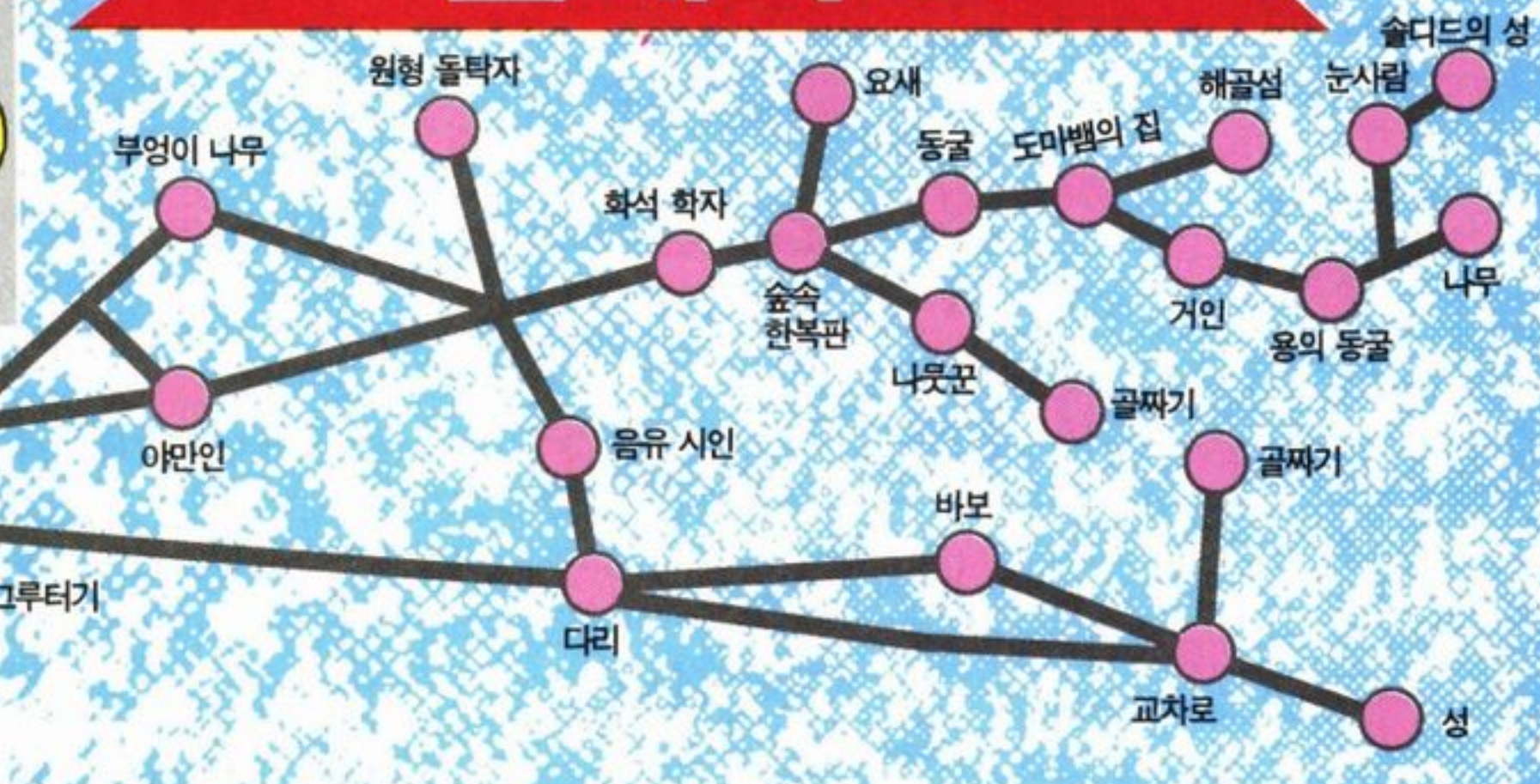
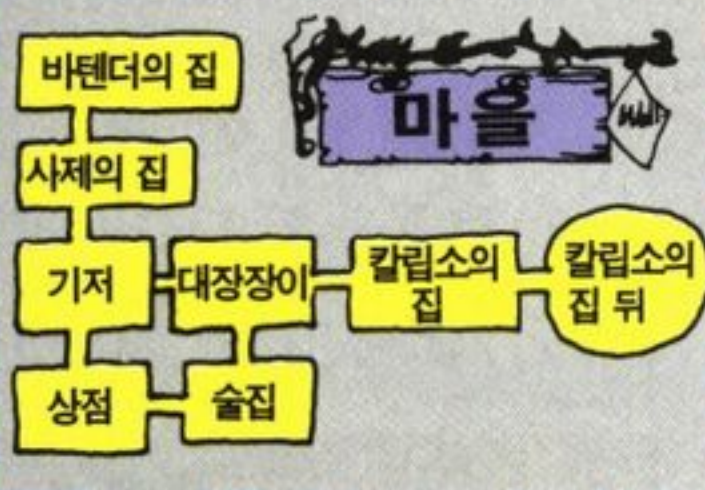
지팡이는 없어지고 솔디드는 다시 사람으로 변신하는데 사이몬을 죽이겠다고 위협한다. 그때 칼립소로부터 전화가 와서 구출하러 갈테니 시간을 끌라고 한다. 사이몬은 솔디드의 마법

에 당하지만 죽지는 않는다. 솔디드의 마법이 통하지 않을 때 물통(Floor wax)을 사용하면 솔디드는 미끄러져서 용암 속에 빠져 죽는다.

그리고 사이몬은 이것이 꿈이었다는 것을 알게 되지만 큰 기계손에 의해 2차원으로 끌려간다. 그리고 지옥으로 돌아간 악마들의 쇼를 보며 게임은 끝을 맺는다.



전체지도



封神演義

(c) 1993 Ding Kong Informati

명령어가 없다

이 게임에는 일반 게임에서 쉽게 찾아볼 수 있는 명령어가 존재하지 않는다. 그 대신 그래픽 아이콘을 마우스나 키보드로 클릭함으로써 모든 명령이 이루어진다. 이것은 마치 요즘 유행하는 GUI(Graphic User Interface)와 같은 시스템으로 어찌면 윈도우를 작동하는 것같은 기분을 느끼게 해준다.

누가 어지러운 세상을 바로 잡는가?

상나라를 세운 탕왕은 덕이 많은 사람으로 하나라를 점령하고서 제후들의 도움을 받아 천하를 통일하게 된다. 이로써 상나라는 하나라에 이어 중국 대륙의 중심을 차지하게 되었다. 이후 27대가 지나 주왕이 상나라의 왕으로 추대된다.

주왕은 똑똑하였으나 장난기가 매우 심한 사람으로 3월

15일 하늘의 신녀와 마마의 탄신일에 향을 올리러 가서 여와마마를 보고 음탕한 생각을 품게되어 경박한 시를 써올린다. 이에 분노한 여와마마는 무덤 속에 잠자고 있던 3명의 요괴를 여자들로 둔갑시킨 후 주왕을 피어 나라를 망하게 하려 한다. 주왕은 요괴들의 꾀임에 넘어가 무능해지고 여자만을 밝히게 되어 나라는 어지럽고 혼탁한 시대를 맞게된다.



이렇게 아름다운 여인이 요괴라나...

나라는 점점 어지러워지고...



시뮬레이션과 롤플레잉의 합체작

봉신방의 전설은 기본적으로 전략 시뮬레이션 게임이지만 무조건 지도 위에서의 수치 싸움만이 일어나는 것은 아니다. 간간히 등장하는 던전 RPG풍

의 이벤트는 게임의 열중도를 더욱 높여준다.



게임 도중 등장하는 던전형 롤플레잉

봉신방의 전설

기종	IBM-PC	제작사	딩콩	용량	2HD 3장	장르	시뮬레이션
가격	22,000원	발매원	소프트네트	발매일	94/4월초	난이도	중

286 이상 호환기종/메모리 640K 이상/그래픽 카드 : VGA/
사운드 카드 : 애드립, 사운드 갤럭시, 사운드 블라스터/키보드, 마우스 지원



명령어가 없는 게임

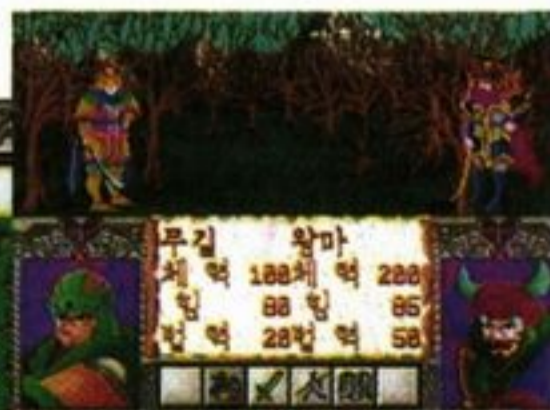
게임의 재미를 더해 주는 애니메이션

전략 시뮬레이션 게임이라고 하면 핵사 모양의 맵에 숫자가 쓰여진 부대가 접해진 상태에서 숫자가 줄어들어 따라 전투가 진행되는 것을 알 수 있었다. 하지만 봉신방의 전설은 일반적인 전투는 작은 인간들

이 나와서 싸우는 것으로 표현되고(보는 것만이 아니라 컨트롤이 가능하다) 장수들의 전투는 크게 확대되어 애니메이션화된다. 특히 법보를 쓰는 모습은 매우 화려하다.



일반 전투 화면



적장과의 전투 화면

주명령 아이콘 설명

이동



밝아진 곳이 이동 가능 거리

지금 현재 선택되어져 있는 부대를 한정된 공간내에서 이동시킬 수 있다. 장군의 능력에 따라 갈 수 있는 범위는 달라지며 갈 수 있는 곳까지 화면이 밝아진다. 예정된 목적지에 도착하면 결정, 공격, 점령의 세가지 명령 아이콘이 나타나는데 적이 바로 옆으로 왔다면 공격을, 마을에 도착했다면 점령 아이콘을 선택한다.

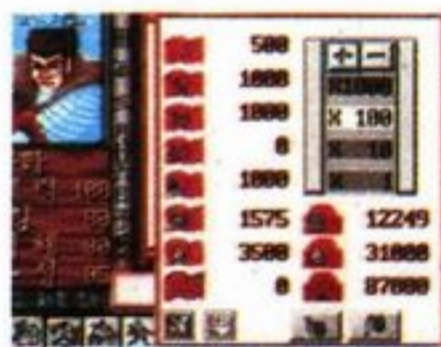
장수 선택

성에 있는 장군 중 한명을 골라 출격시킨다. 장수를 선택하고 나면 부대 설정 메뉴로 넘어간다. 이 메뉴에서는 부대의 특성과 인원, 종류 등을 정할 수 있다. 우선 화면 하단의 칼과 수레 모양의 아이콘을 보자. 부대의 종류가 전투 부대인지 수송 부대인지를 고르는 것이다. 전투부대는 많은 인원을 선택할 수 있으나 군량미 등이 한정되어 있어 오래 견디지 못하는 단점이 있다. 이 때문에 수송부대가 필요한 것이다. 일반 전투부대가 10일치의 식량을 가져갈 수 있는데 반해 수송부대는 60일분까지 가져

갈 수 있다. 물론 그만큼 인솔 포인트는 반으로 줄어든다.

초반에는 수송부대가 별로 필요하지 않지만 점점 게임이 진행될수록 수송부대의 비율이 높아질 것이다. 수송부대라고 해서 전력이 약한 것만은 아니다. 인원은 적지만 정예부대로 만들면 일반 전투부대와 별 차이가 없을 수도 있다.

부대 종류를 설정했으면 이번에는 부대를 구성하는 병사를 지정해야 한다. 병사는 다음과 같은 5종류가 있다.



병사들의 특성을 잘 아는 것이 중요하다

보병	가장 기본적인 병사로 인해전술에 적합하다. 공격력과 방어력 모든 것이 낮지만 인솔 포인트(장군이 거느릴 수 있는 포인트)가 낮아 많은 수를 거느릴 수 있다. 보병의 인솔 포인트는 1
기병	말을 타기 때문에 속도가 빠르며 무술도 보병보다 뛰어나다. 선봉이나 좌익, 우익에 적합하다. 인솔 포인트는 2
중장기병	기본적으로 기병과 같지만 중무장을 하여 전투력이 매우 높고 속도도 일반 기병보다는 빠르다. 중장기병의 인솔 포인트는 3
궁수	활을 이용한 장거리 공격은 좋은 편이지만 속도가 느리며 방어력도 약하다. 효과적인 사용법은 군대 배열 뒷부분에 배치하는 것으로 아군의 전력이 거의 두배가 된다. 인솔 포인트는 4
전차대	한마디로 무적의 부대이다. 속도, 공격력, 방어력 모두가 우수하기 때문에 선봉으로 적합하다. 인솔 포인트는 5

휴식

터에서 한번 쉰다. 병사들은 그대로지만 장수의 체력은 약 10 정도 올라간다. 다음



터까지 휴식하는 동안에도 군량미는 소비된다.

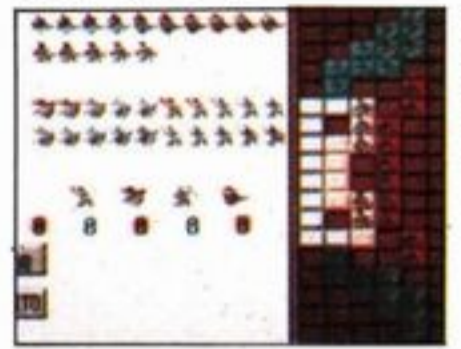
공격

아군과 적군이 바로 옆에 인접해 있을 때 사용한다. 공격 아이콘을 선택하면 아군 부대의 상태를 보여주며 포진상태로 들어가게 된다. 이 게임의 특징중 하나가 바로 군대의 포진이다. 지금까지의 전략 시뮬레이션 게임에서는 생각지도 못했던 병사들의 포진상태를 플레이어 임의로 설정할 수 있기 때문이다. 기본적으로 12가지의 포진상태가 주어진다.

각 포진상태에는 특징이 있기 때문에 상황에 따라 잘 선택하는 것이 중요하다. 아군의 전력이 매우 강하면 넓게 들어가는 일자 장사진이나 사문두저진, 오호 파산진으로 승부를 걸고 수적으로는 열세이지만 군대가 강하면 이룡출수진이나 칠종칠금진, 십대명왕진 등 각각의 부대 상황에 맞게 포진을 정하는 것이 좋다. 물론 자기가 직접 포진 형태를 만들 수도 있다. 자신이 만든 포진상태를 사용하고 싶다고 생각되면 그 포진형태를 저장했다가



당신은 어떤 형태를?



형태에 맞게 병사들을 배치해 보자

언제든지 다시 불러들일 수 있다.

포진은 크게 5대대(선두, 중위, 후미, 좌익, 우익)로 나뉜다. 그리고 이들 대대는 다시 10개의 소대로 나뉘며 1개의 소대는 100명의 병사로 구성되어 있다. 한 전투에 참가할 수 있는 인원은 최대 5,000명으로 병사를 처음 뽑을 때 병사의 숫자와 군대의 강도를 잘 설정해야 한다.

포진이 끝나면 곧바로 전투 모드로 들어간다. 이제부터는 장군과 각각의 대대에게 명령을 내릴 수 있다. 우선 장군 명령을 알아보자.

부대명령

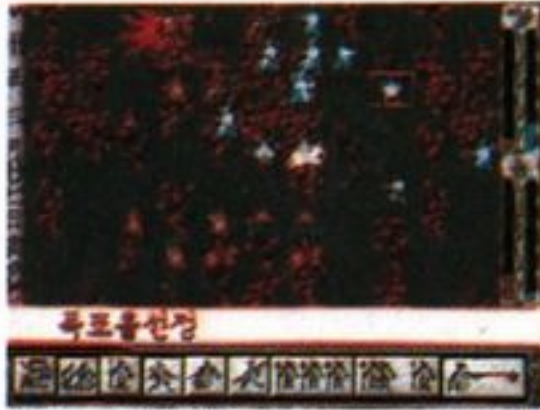
제자리에	제자리에 선다. 그러나 적이 먼저 공격해 오면 상대를 한다
공격	장군은 개인이기 때문에 이 공격을 선택하면 반드시 공격 목표를 정해야 한다. 그 목표가 인간이면 그 인간을 죽일 때까지 싸우고, 지역일 경우 그 지역을 지켰을 때 통과하는 적을 공격한다
도전	자신의 장수가 적장을 이길 수 있다고 생각되면 결투를 신청할 수 있다. 군대의 손실을 줄일 수 있으나 장군의 승패는 군대의 수나 전력에 관계 없이 군전체의 승패로 이어진다. 아군이 불리하다면 한번 승부수를 걸도록 하자
격장법	아군이 적군보다 약하지만 아군의 장군이 적장보다 뛰어나다면 1대 1승부로 도전을 하면 되지만 약삭빠른 적장은 이미 그 사실을 알아채고 도전을 받지 않을 때가 있다. 이때 격장법을 사용하면 적은 분노하여 도전을 받거나 아니면 오히려 도전을 해올 수도 있다
부대 순시	아군의 현재 상황과 피해 정도를 알 수 있다
장수 상태	아군 장수의 현상태를 보여준다



적장에게 도전을 한다

부대명령

공격	부대의 공격은 3가지 방법이 있다 1. 대형을 그대로 유지하고 앞으로 전진하면서 공격 2. 흩어져서 적을 찾아 앞으로 전진. 적과 충돌시 대결 3. 공격 목표를 지정한다. 역시 장군 명령과 같다. 만약 자신의 부대가 불리하고 적장이 약하다면 모든 부대에 적장을 목표로 하면 좋은 일(?)이 생길 수도 있다
돌격	부대에 돌격 명령을 내린다. 일반 공격과 같이 세가지 형식이 있다. 매우 신속하게 이동하는 장점이 있으나 그만큼 방어력이 떨어지는 단점도 생긴다
전투의 시작	비록 아군의 장군이 약하더라도 부대의 선봉에 서거나 가까이 있으면 좋다. 장군이 앞에서 이끌면 부대의 사기가 올라가고 병사들과 가까이 있으면 병사들이 체계적으로 움직여준다. 장군이 약하다고 뒤로 물러난다면 그만큼 병사들도 약해진다



목표를 지정하여 공격!

장군의 1대1 결투

전투 도중 두 장수가 만나거나 결투신청에 응했을 때 1대1 결투화면에 들어가게 된다. 1대1 전투시의 명령 아이콘을 알아보자.

1:1전투다. 법보를 쓰는 장면



공격	일반 전투 병기를 사용하여 싸운다. 전투 결과는 장군의 민첩성, 힘, 장군의 지혜 등에 영향을 받는다
법보	법보(마법)를 사용하여 적을 공격한다. 법보를 다 쓰게되면 법보는 완전히 소멸되므로 아껴서 쓰도록 한다. 일반 공격과 비교도 안될 만큼 강하다
도주	상대가 안될 것 같으면 도망가는 수밖에...
상태	현재 아군 장수의 상태를 알려준다

책략

아군의 피해없이 적에게 타격을 줄 수 있으며 장군의 지혜가 성공 여부를 판가름한다. 설득 적을 설득하여 항복하게 만든다. 설득하려 한 장수의 품덕과 지혜가 성공을 좌우한다. 성공하면 군사의 피해를 없앨 수 있다.

기습 : 선전포고 없이 갑자기 공격을 한다. 적에게 상당히 큰 타격을 줄 수 있으며 적의 군량미와 황금이 줄어든다.



함정을 판 화면. 과연 걸려들까?

화공	적군의 진영에 불을 지른다. 화공을 하기 전에는 근처의 지형을 잘 살핀 후 실행하자. 강근처에서는 별로 효과가 없다
수공	이 계략은 강가에서만 실행할 수 있다. 성공하면 적군의 숫자를 크게 감소시킬 수 있다. 아군의 피해 없이 적에게 가장 큰 타격을 입힐 수 있는 방법이다
함정	적이 지나갈 곳이라고 생각되면 함정을 파놓는다. 걸려들 확률도 낮고 피해도 적으니까 사용치 않는 편이 좋다. 꼭 필요하면 아군의 성 주변에 파도록...
부대해산	부대를 해산. 스테이지 하나당 행동 장수는 20명으로 제한되어 있으므로 새로운 장수를 내보낼 때 필요 없는 부대를 해산시켜 새 부대를 이동시킬 수 있다

포상

장수의 충성도가 낮으면 배신할 위험이 높다. 충성도를 높이기 위해선 장군에게 황금을 주면된다.



황금을 주면 충성심이 올라간다

수색

부근에 보물이 있는지 살펴본다. 보물을 발견하면 법보로 사용할 수 있다. 마을 주위에는 보물이 많이 있다.



보급

점령지에서 보급을 받거나

수송부대 등의 다른 부대로부터 보급을 받을 수 있다. 점령지에서 보급을 하려면 황금이 소모된다.

열람

각 부대의 자료를 보여준다.

이름	체력	민첩	경험치	장비
장군	100	90	8	18000
부대장	100	20	30	12000
장수	100	90	17	12500
부대	100	70	0	10000
장수	200	40	0	7000
부대	200	50	0	7000
장수	200	50	0	8000
부대	200	40	0	7000
장수	200	50	0	7500
부대	100	70	0	10500

지금 부대의 상황은?

사령부	사령부 내의 수비장군의 능력과 자금 상태 등을 보여준다	
모든 장수	아군의 모든 장수에 대한 간단한 정보를 볼 수 있다. 장수 한명을 선택한 후 엔터를 치면 선택한 장수에 대한 상세한 정보를 볼 수 있다	
장수	현재 선택된 장수의 상태를 보여준다	
	행동력	필드 화면에서 얼마나 멀리 이동할 수 있는가를 나타낸다
	품덕	품덕이 높으면 적을 설득하기가 쉽다
	인술력	인술력이 높을 수록 많은 군사들을 거느릴 수 있다
	정찰력	부대의 시야 거리를 뜻한다
	체력	장군의 HP. 0이되면 장군은 죽는다
	충성도	황제에 대한 충성심이다. 낮을 수록 배신할 확률이 높다
	힘	1대 1결투 시 적에게 피해를 줄 수 있는 정도
	민첩도	적에게 공격받을 확률이 낮다
	등급	등급이 높아질 수록 체력이나 인술력 등의 한계가 높아진다
지혜	지혜가 높으면 어떤 일에도 성공 가능성이 높아진다	
경험치	실전 경험이 생길 수록 경험치가 올라간다 경험치가 100까지 올라가면 등급이 1 올라간다	
부대	현재 선택된 부대의 상태를 보여준다	
법보	장수가 지닌 법보를 보여준다	
전부대	자료 열람시 위의 화면을 보여준다. Pg Up키와 같은 역할	
후부대	자료 열람시 아래 화면을 보여준다. Pg Dn키와 같은 역할	

시스템 명령

저장했던 게임을 불러들인다



ESC	현재의 시스템 명령 화면에서 나간다
END	한 턴을 끝내고 컴퓨터에게 순서를 넘김
SAVE	현재 즐기고 있는 게임을 파일로 저장할 수 있다
LOAD	저장했던 게임을 불러들인다
MUSIC	음악을 키거나 끈다
ON/OFF	
ANIMATION ON/OFF	장수의 1대 1 결투시 애니메이션을 보거나 말거나를 선택한다
DOS	게임을 끝내고 DOS 상태로 돌아간다

봉신방의 전설을 캐기 위한 모험의 시작!

여색에 빠진 주왕이 황비호의 처와 여동생을 탐하여 그들이 자살하자 황비호는 주나라 서기에 투항한다. 이에 격분한 주왕이 토벌대를 보내어 플레이어를 정벌하는 것에서부터 시작되어 주왕이 죽을 때까지 계속된다. 총 17개 관문으로 진행할 수록 어려워진다.

게임이 시작되면 플레이어가 가장 먼저 해야 할 것은 수비 장군을 고르는 일이다. 수비 장군이란 성주와 비슷한 것으로 게임의 초반 스테이지들은 적들이 별로 강하지 않기 때문에 실력 좋은 장군을 수비 장군으로 뽑을 필요는 없다. 하지만 수비 장군이 죽으면 전군대가 패해 게임 오버 처리가 되니 주의하자.

수비 장군을 선택하고 나면 병사를 고른다. 병사는 아무렇게나 고를 수 있는 것이 아니다. 장수마다 인술 포인트라는

것이 있어 그 인술 포인트의 수치에 따라 병사의 수가 제한된다. 병사들도 각자 포인트가 있어 포인트가 높은 병사일 수록 능력이 뛰어나다.

수비 장군을 고르고 나면 커서키를 움직여 황색 테두리를 이동시킬 수 있는데 황색 테두리를 부대나 사령부 쪽으로 이동시켜 「Enter」키를 누르면 명령 구역으로 들어오고 「Esc」키를 누르면 다시 지도 화면으로 넘어간다. 마우스는 왼쪽 버튼이 「Enter」 역할을 오른쪽 버튼이 「Esc」 역할을 한다.



스테이지 2



황천하의 찬심정

서기 2-장계방은 패전하여 사형을 당하고 문태사는 매우 화가 나 직접 서기를 정벌하려 하나 동남쪽의 싸움으로 인해 나서지 못하고 가몽관의 마가 사장을 보낸다.

-양진과 화현공의 활약이 두드러지는 스테이지. 양진의 화현공과 황천하의 찬심정을 사용하면 그리 어렵지 않다.

스테이지 3

십절진-양진과 황천하의 활약에 힘입어 마가사장은 패한다. 문태사는 매우 분노하여 자신이 직접 나서려하나 내심 두려운 마음에 동해 오금도에 가서 진천군 등 10명의 도인을 모셔와 도움을 청해 10절진을 만든다.

-이 스테이지부터 진짜 게임이 시작된다고 볼 수 있다. 10절진에서는 게임의 형태가 던전형으로 바뀐다. 모르는 상태에서는 미로가 조금 복잡하게 느껴질 지도 모르지만 자신이

지도를 그리다보면 10개의 절진을 구성하고 있는 미로가 4방향 대칭이라는 사실을 알게 될 것이다. 10개의 절진의 끝에는 문이 있는데 그 문에는 각각 1명의 도사가 기다리고있다. 이번 스테이지는 까다롭기 때문에 물품공급에 주력해야 한다.

시간이 많이 걸리기 때문에 군량미가 쉽게 바닥난다. 퇴진전과 목타를 주로 활용하여 플레이하도록 한다. 모든 전투가 1대 1전투를 기준으로 행해지기 때문이다.

봉신방의 전설을 따라가는 스테이지

스테이지 1

서기 1-주왕 31년 1월 1일. 상나라의 왕 주왕은 3명의 요괴의 꼬임에 빠져 여색만 밝히는 무능한 인간이 되었다. 진나라의 무관이자 무성왕인 황비호의 처와 여동생은 주왕의 괴롭힘을 피하고 정조를 지키기 위해 자살한다. 그로 인해 황비호는 주나라의 서기에 망명을 한다. 황비호가 상나라를 떠난 이후 상나라의 문태사는 장계방을 보내 황비호를 잡아오도록 한다.

-서기에게는 나타나 있어 장계방은 상대가 될 리 없다. 문태사는 장계방에게 구룡 도사성을 보내 상대하게 하였다.



보스 장계방. 개인 능력은 뛰어나지 않다

하지만 이런 것은 몰라도 상관 없다. 무조건 앞으로만 나아가도 승리를 할 수 있다. 장계방은 강한 군대를 거느리고 있지만 개인의 능력은 뛰어나지 않아 1대 1 전투로 쉽게 이길 수 있다.

챔프방송 2

챔프에서는 "IBM-PC" 게임의 공략과 정보를 대폭 강화했습니다.



십절진을 통과해야지만 앞으로 나아갈 수 있다



십절진 안에는 몬스터가 우글거린다

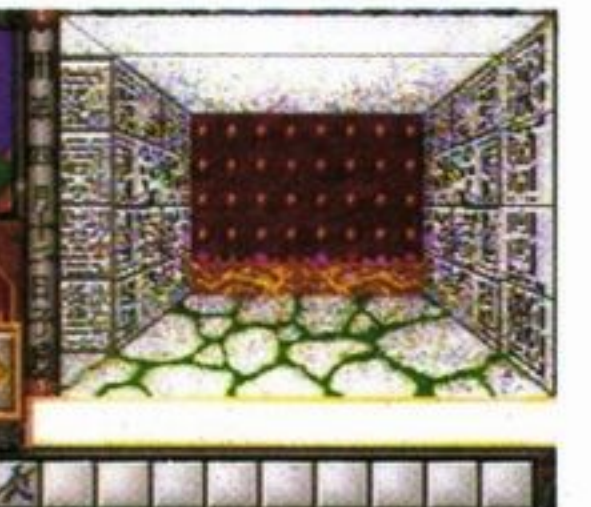


드디어 문을 발견!

문안에는 도사가 기다리고 있었다

챔프

는 비디오 게임
PC 게임
아케이드 게임
애니메이션 정보를 제공하는
국내 최고의 게임 종합지입니다.



드디어 문을 발견!



도사와의 1:1전투

스태이지 4

서기 3-십절진이 무너지고 문태사와 전투를 치르게 된다. 삼선도의 벽소, 공소, 운소 3명이 문태사를 도우러 온다.

-역시 문태사는 대단한 인물이었다. 그의 개인 능력은 매우 뛰어나 고전을 면치 못할 것이다. 가급적이면 1대 1전투를 피하고 군대로 문태사를 공격하여 체력을 낮춘 후에 상대하도록 하자.



마을에서의 전투



문태사의 공격은 매우 거칠다

스태이지 5

금계령-주왕 30년 강태공은 병사를 이끌고 동쪽으로 정벌을 나선다. 금계령을 지날 때 공선의 부대가 진을 치고 강태공의 길을 가로막았다.

-공선의 법보는 매우 강력하여 아군의 어떤 장군도 상대가 되지 않는다. 여러명의 장군을 희생을 감수하고 공선의 법보를 닦게 만들어야 한다.



공선의 법보 능력은 가히 환상적이다

스태이지 6

가몽관-강태공이 동쪽 정벌을 나선 가장 큰 이유는 양곡 수송로를 뚫기 위해서이다. 이 수송로를 뚫기 위해서는 가몽관과 청룡관을 지나야만 한다. -가몽관을 지키는 호승과 호

리는 그리 어려운 상대는 아니다. 하지만 이들의 스승인 화령성모는 삼매지화와 삼천화룡병이라는 법보를 사용, 플레이어를 못살게 군다. 광성자의 변천빈으로 화령성모를 처치할 수 있었다.

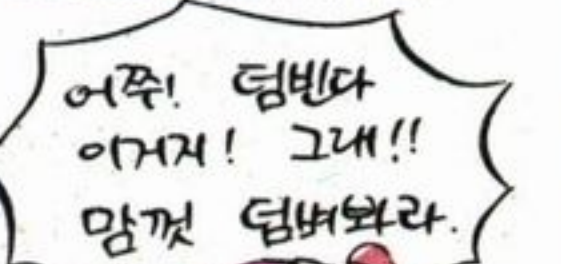
스태이지 7

청룡관-청룡관의 구인과 진기는 도술을 잘 부리는 사람들이므로 요괴들이 돕고있었다.

-이번 스테이지는 정상적인 전투보다는 비정상적인 방법을 쓰도록 하자. 기습, 화공, 함정 등이 그것이다. 정상적인 전투는 우리편에게 불리하게 되어있기 때문이다.



기습공격이다!



스태이지 8

범수관-강태공은 연속으로 두 관문을 열어 수송로를 뚫고 범수관의 한영에게 도전하였다. 범수관의 한영은 별로 대단한 인물은 아니지만 도인 여화와 스승인 일기선 여원이 그

를 받쳐주고 있었다.

-전투는 지금까지의 스테이지와 별 다를 것이 없었지만 1대1 전투만은 범보위주가 아닌 실력 위주로 승부하자. 일기선 여원은 대단히 주의해야할 인물이다.

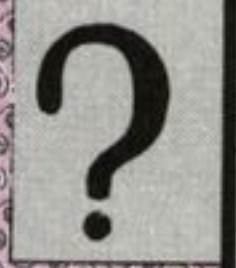
분석을 마치며

이 게임은 총 17 스테이지로 구성되어 있지만 8스테이지까지만 소개키로 하겠다. 이 게임은 하면 할 수록 난이도가 높아질 뿐 특별한 내용은 없다. 계속 반복되면서 난이도가

높아진다고나 할까? 3, 9, 13 스테이지는 마찬가지로 던전형 RPG로 변형된다. 아이콘의 장단점도 게임 도중 느낄 수 있는 도전적인 게임이라고 평가하고 싶다.

그림자 퀴즈

나는 누구일까요?



정 캐릭터입니다. 전투에서도 여성이 용감하다는 걸 보여 주기 위해 세력범 지 의마공 무예를 담은 정어영(이선)은 준경하는 인물은 불려와 불치화무. 역마는 때 리고백이 살고 팔팔하기. 남 자는 아직 모릅니다!

나를 결정적인 힌트를 하나 알려 드릴게요! 제가 출연하는 작품은 어떤 슈퍼컴퓨터용으로 2편에 사라중이 발매되었던 게임이며 저의 언니는 대나라고 합니다. 제작 동창회는 게임명과 저의 이름을 걸어 보내주세요. 20명을 추첨 해서 IBM-PC형용 리소켓을 선물로 드려겠습니다.

보내실 곳: 서울시동대문로 1가 118-2 지산빌딩 3층 그림자 퀴즈 담당자 앞
 접수 마감: 1994년 4월 20일까지
 당첨자 발표: 6월호 컴퓨터시판



징기스칸

기종	IBM-PC	제작사	코에이	용량	2HD 1장	장르	시뮬레이션
가격	미정	발매원	BISCO	발매일	94/3월말	난이도	중

문의처 : 범아정보 시스템 (02-553-3818)

12세기, 전후무후한 대제국을 건설한 징기스칸의 전설이 되살아난다!

충실한 매뉴얼

징기스칸 한글판에서 무엇보다 마음에 드는 것은 충실한 매뉴얼이다. 원작의 매뉴얼에

사용자의 이해를 쉽게 하기 위해 징기스칸의 일대기가 함께 수록되어 있는데 그 내용이 따로 징기스칸에 대한 책을 읽지 않아도 될 정도로 자세하다.

징기스칸의 두가지 모드

게임은 크게 두가지 모드로 진행된다. 몽고 통일 모드와 세계 정복 모드인데 몽고 통일 모드를 선택할 경우엔 몽고의

모든 부족을 통일하고 나서 세계 정복 모드로 진행하도록 되어 있다.



몽고 통일 모드



세계 정복 모드

게임 시스템

몽고 통일 모드나 세계 정복 모드는 시스템상의 큰 차이가 없어서 몽고 통일 모드에서 쌓았던 실력을 세계 정복 모드에서 한껏 발휘할 수 있도록 되어 있다.

적절히 분배하여 그 지역 나름대로의 특성을 갖게 할 수 있다.

예를 들어 후방은 마을 만들기, 식량 만들기, 그리고 특산물 만들기에 전력해서 경제적 기반을 이루어 놓은 다음, 전방 지역에 식량을 공급하는 전략 등이 가능한 것이다.



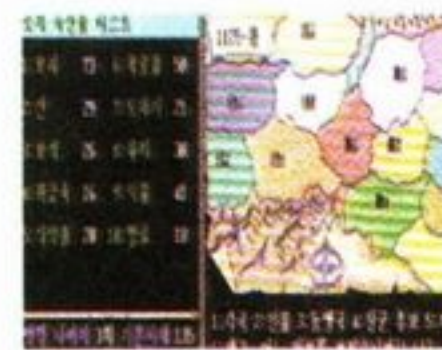
인구 배당 화면

1. 인구의 배당

징기스칸의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 인구의 배당은 각 산업에 인구를 배당하는 것을 뜻한다. 군사, 성쌓기, 마을 만들기, 식량 만들기, 특산물 만들기 등에 지역 인구를

2. 무역과 특산물

모든 지역은 지역마다의 특산물이 있다. 이 특산물은 생산지 근처에서는 싼 가격이지만 생산지에서 멀어질수록 가격이 비싸진다는 특징이 있다. 이 원리를 이용해서 특산품을 각 지역으로 수송한 다음, 상인들을 통해 팔면 큰 이익을 남길 수 있다. 물론 상인들은 특산품을 사갈 뿐만 아니라, 특산품과 무기, 그리고 용병들을 팔기도 한다.



특산물 화면

3. 군대의 조직과 배당

플레이어의 성격이 극명하게 드러나는 이 모드는 인구의 배당과 비슷한 것으로 각 지역 부대를 어떻게 조직하고 배당시킬 것인지를 결정하는 것이다. 삼국지처럼 각 부대에 장수가 필요한 것은 아니며 전체 군사에 대한 비율로 각 부대의 배당 인원을 책정하고 각 부대의 병과를 정한다. 돌격 위주의 저돌적인 플레이어라면 본 부대에 기마병 100%의 돌격대를 편성할 수도 있고 신중한 플레이어라면 기마병, 궁수대 등을 분산 편성해서 포위 공격

을 노릴 수도 있다.



군대의 조직과 배당

4. 전투 모드

새로 편성한 군대로 즐길 수 있는 모드가 바로 이 전투모드이다. 다른 코에이사의 게임들과는 달리 징기스칸에서는 이동할 수 없는 지역이 거의 없다. 단지 이동력과 병사의 피해가 다를 뿐이다. 그리고 성을 빼앗긴다고 해서 전쟁이 끝나는 것도 아니며, 같은 병과의 부대들은 서로 합칠 수도 있다. 그리고 마지막으로 전투 중에 다른 지역으로 지원군을 요청할 수도 있다.



전투 모드

5. 혈족 관계

혈족 관계란 말 그대로 피로 이어진 가족 관계를 뜻한다. 이 점에서 징기스칸은 또다른

재미를 제공한다. 세계를 정복하면서 맞은 왕비들을 통해 왕자나 공주들을 얻을 수 있는데 이 왕자나 공주들은 다른 부하장수의 자손들과 혼인시켜 부하장수의 충성심을 높이거나 직접 부하 장수와 같이 정복 사업에 참여하게 할 수도 있다.

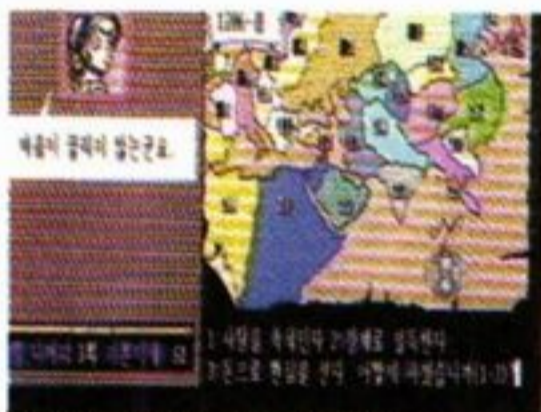


혈족 관계

몽고 통일과 세계 정복

만약 이 게임의 주인공이라 할 수 있는 징기스칸(테무진)을 선택하거나, 몽고 기마대의 위력을 실감해 보고 싶다면 몽고 통일 모드로 시작할 것을 권한다. 몽고의 모든 부족을 통일하는 것이 목적인 몽고 통일 모드는 몽고의 각 지역에 대한 기후와 지형이 잘 묘사되어 있어서 세계 정복 모드로 진행하기 전에 게임의 감각을 익히고 기초를 다지기에 좋은 곳이다.

세계 정복 모드는 당시 인류



세계가 플레이어의 손에 달렸다!

의 활동이 왕성했던 유라시아 지역을 무대로 펼쳐진다. 동쪽에는 고려와 일본이 있고 서쪽으로 가면 영국과 프랑스가 있으며 남쪽에는 아라비아와 인도가 있다. 그야말로 세계 정복을 시작할 차례인 것이다. 게다가 아직은 확실치 않지만 고려로도 플레이를 할 수 있도록 개발중이라고 한다. 만약 고려로 플레이할 수 있다면 정말로 신나는 게임이 아닐런지...

자! 동쪽의 끝에서 서쪽끝까지 거침없이 말을 달려 세계에서 유일한 대제국을 건설해보자!



게임의 실패...
우째 이런 일이...



기상 이변은 게임 진행에
큰 영향을 미친다

마지막으로

「삼국지2」 한글판으로 첫선을 보였던 범아정보는 앞으로 꾸준히 코에이사의 명작 게임들을 컨버전할 것이라고 한다. 「삼국지2」 「징기스칸」에 이어 올해 안에 「수호전」과

「대항해 시대」가 컨버전되며 연말쯤에는 「삼국지3」 한글판을 출시할 예정이라는데... 그리고 머지않아 국산 게임의 개발도 시작하겠다고 하니 기대를 걸어 보아도 좋을 듯하다.

일루션 브레이즈

(ILLUSION BLAZE)

ILLUSION BLAZE

문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-872-8033)

기종	IBM-PC	제작사	패밀리프로덕션	용량	미정	장르	슈팅
가격	미정	발매원	미정	발매일	94/4월 예정	난이도	중

3차원공간에서 펼쳐지는 일루션 브레이즈 스테레오 어택 !!

게임은 1,2부로 구성되어 있다. 1부는 S.S.S를 사용하여 4개의 스테이지중 선택해서 고를 수 있지만 1부의 4 스테이지를 끝내지 않으면 2부로 넘어가지 못하는 형식으로 되어 있다.

1부의 각 스테이지는 카오시스 제국 습격의 지상 이동편과 인공위성 SG-37의 반란편, 용암 지대로 변한 행성 아시온의 식민지 전투편, 밤도시를 이동하는 레지스탕스 공격편으로 구

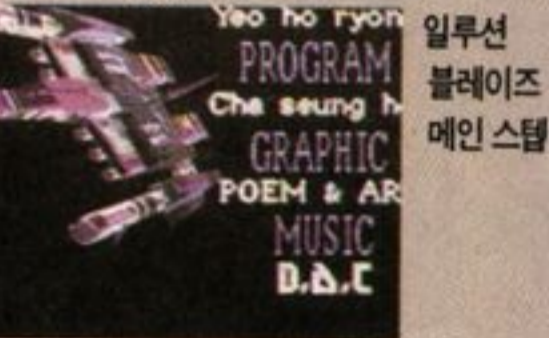
성되어 있다.

화면의 위, 아래에 표시되는 아군기의 상태는 무기와 에너지 수치, 파워(CHARGE) 수치 등으로 나타나며 화면의 윗부분에는 현재 사용하는 무기가 커서로 표시되고, 그 무기의 레벨에 따른 변화가 나타난다.

아랫부분에는 에너지 수치와 에너지를 응축해서 발사할 수 있는 파워 수치가 표시되어 있다.

스피드 부분은 화면멈춤(PAUSE) 키를 누르면 6칸의 그래프가 나오는데 이 그래프를 조절함으로써 스피드를 변환할 수 있다.

오프닝



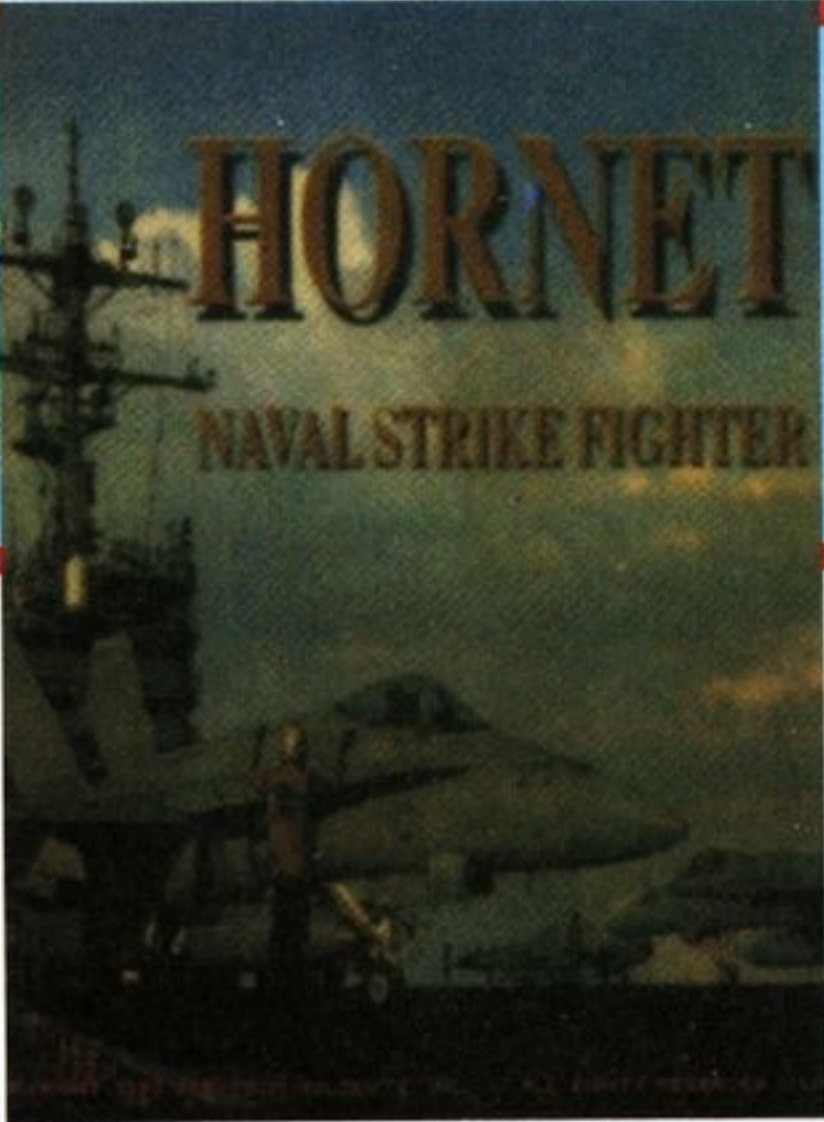
일루션
블레이즈
메인 스템



카오시스 제국의 지상전



S.S.S
시스템



F/A-18 호넷

기종	IBM-PC	제작사	스펙트럼 홀로바이츠	용량	3.5인치 3장	장르	시뮬레이션
가격	19,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/4월 중순	난이도	상

문의처 : SKC 소프트웨어 (080-023-6161)

전투 비행 시뮬레이션의 독보적인 자리매김을 하고 있는 스펙트럼 홀로바이츠 사에서 파이팅 팔콘과 MiG-29에 이어 팔콘 3.0의 3번째 보조 디스크인 F/A-18 호넷을 출격시킨다!



호넷을 타고 사라예보의 하늘을 날아보자!

조용한 바다 위를 보름달이 싸늘하게 비추고 있는 한밤... 야간 공습 임무를 받은 F/A-18 호넷 3대가 해안을 향해 접근하고 있었다. 해안에 거의 다다를 무렵, 갑자기 미그 29가 기습을 감행한다. 대공 무기를 탑재하지 않은 호넷의 파 일럿은 필사적으로 근처의 F-16 팔콘에게 구조 신호를 보냈다. 미그 29의 미사일을 가

까스로 피한 호넷의 머리 위로 구조 요청을 받은 팔콘이 나타나 미그 29를 요격하고 미그 29는 산산히 파괴되어 바다 위에 떨어진다...

이상은 호넷의 오프닝 데모이다. 팔콘에 지원을 요청하는 호넷의 모습은 어찌보면 한심해 보일 지도 모르지만 이 게임의 특성을 단적으로 대변해주는 장면인 것이다.



F/A-18의 제원	
전장	17.07미터
전폭	11.43미터
속도	마하 1.80

F/A-18 호넷

난 70년대에 미공군의 주력 전투기인 F-15 이글을 보좌할 전투기 선정 사업에서 YF-17이라는 이름으로 제너럴 다이 나믹스사의 YF-16 (F-16 팔콘)과 겨루었다.

그러나 미공군은 YF-16을 선택했고 경쟁에서 탈락한 YF-17은 F-14의 보조역할을 할 다목적 전투기를 찾던 미해군에 의해 재개발되어 해군기 F/A-18로 탄생하였다. 여기서 F/A란 전투기(Fighter)와 공격기(Attacker)의 두가지 특징을 모두 가지고 있다 하여 붙여진 명칭이다.



오프닝

F/A-18 호넷만의 특징

가장 큰 특징이라 할 수 있는 것이 항공모함에서의 이착륙이다. 호넷은 팔콘이나 미그-29와는 달리 항공모함에도 이착륙을 할 수 있도록 설계되어 있으며 그에 따라 몇가지 특별한 장치가 탑재되어 있다.

사실, 항공모함이나 지상이나 이륙은 매한가지이지만 착륙의 경우엔 항공모함의 활주 로가 지상에 비해 턱없이 짧아서 한번 실수하면 돌이킬 수

없는 사고를 낼 공산이 크다. 그런 탓에 미해군의 조종사들은 미공군의 조종사들보다 실력이 월등하다는 말도 있다.

항모에 착륙하려면 먼저 지상 착륙과 마찬가지로 착륙 고도와 위치를 정확하게 맞추어야 한다. 위치를 정확히 맞춘 상태에서 바퀴를 내린 다음 테일 후크라는 갈고리를 내리게 되는데 문제는 이 갈고리를 항공모함에 고정된 고리에 정확

F/A-18 호넷에 대해서

맥도널 더글라스사의 F/A-18 호넷은 미해군의 주력 전투기인 F-14 톰캣을 보좌하는 전투기이며 이번에 퇴역한 A

-7 공격기의 뒤를 이은 다목적 함상 전투 공격기이다. 병기 장착용 파이론이 크고 다양한 병기를 장착할 수 있어 지

히 걸어야 한다는 것이다.

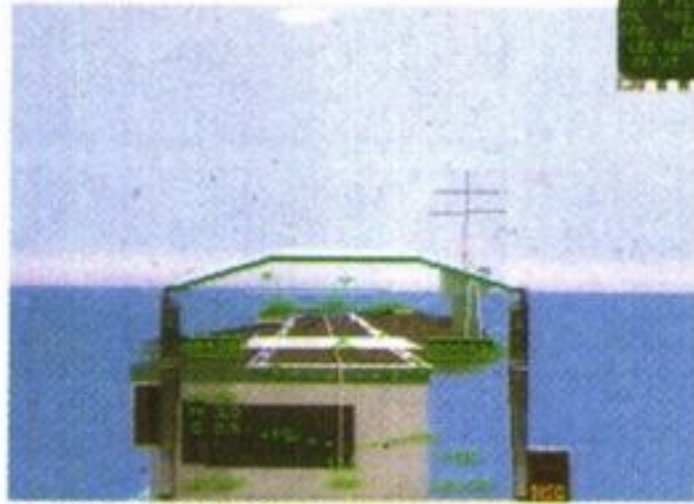
그렇지 않으면 착륙할 때의 속도가 너무 빨라서 항공모함의 갑판을 그냥 달리다가 항모 밖으로 벗어나고 만다. 매우 반복적인 연습이 필요한 기술로 기술수준이 서브로직사의 제트 화이터(Jet Fighter) 시리즈에 비할 바가 아니다.

둘째, 3개로 나뉘어져 있는 정보 스크린이다. 호넷의 계기

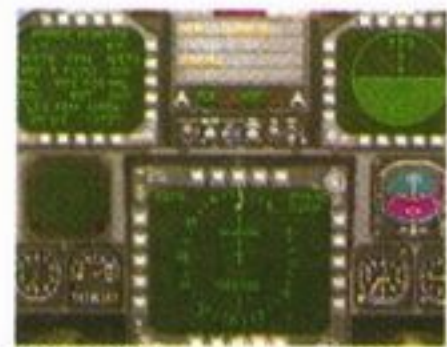
판은 매우 커서 화면을 아래로 내려야만 전체 계기판을 모두 볼 수 있다. 이 3개의 정보 스크린은 플레이어의 요구에 맞게 그 기능을 변경할 수 있고 다양한 정보를 제공해 준다.



기본 조종석



항공모함의 착륙 모습



전체 계기판

작전에 대해서

호넷은 기존의 펠콘이나 미그-29에 비하면 여러가지 향상된 모습을 보여준다. 캠페인 모드도 그중 하나로써 이제까지의 아군 편대를 중심으로 한 작전 형태에서 다른 공군 부대나 아군 해군 부대와와의 보조를 맞추어야 하는 작전이 많아졌다.

작전임무들도 대부분 지상 폭격이며 장착하는 무기도 대개 공대공 미사일이 제외되어 있어 공중 공격보다는 지상 공격에 역점을 두고 설계되어 있음을 알 수 있다.

물론 이 때문에 다른 부대와와의 협력이 중요한 요소로 등장하고 있으며 작전에 국한된 것



작전계획의 수립



다른 부대와의 팀웍

은 아니지만 화면을 가득 메운 계기판을 활용하여 지상 공격을 하는 계기 비행방법도 빼놓을 수 없는 즐거움이다.

추가된 지역 보스니아

기존의 쿠웨이트, 파나마, 이스라엘, 그리고 파이팅 펠콘의 한국, 인도, 일본 이외에 호넷에서는 아직도 분쟁이 계속되고 있는 보스니아 지역이 추가되었다.



보스니아 상공

크로노로지

나치파라독스



문의처 : 금성소프트웨어 (02-7670-601)

기종	IBM-PC	제작사	메리트	용량	3.5인치 7장	장르	어드벤처
가격	미정	발매원	금성S/W	발매일	94/4월 예정	난이도	중

IBM-PC 386이상 호환기종/메모리 2MB 이상 필요하며 XMS 메모리 지원/MS-DOS 5.0 또는 6.0이상/그래픽 카드 : VGA/사운드 카드 : 애드립, 사운드 블라스터, 프로 오디오 스펙트럼, MT32 MPU 음원

2차 세계 대전의 승리자는 독일의 히틀러였다!

2차 세계 대전을 승리로 이끈 히틀러는 핵폭탄을 독점하고 지구상의 모든 인류를 지배하기에 이른다. 그리하여 1969년 달표면에는 미국의 성조기가 아닌 나치의 철십자 마크가 꽃히고 백악관도 온통 나치의 상징으로 얼룩진다...

플레이어는 주인공 마크 호프만이 되어 NADA 사령부에 있는 짐머 총독에게 소환된다. 그간의 상황을 듣고 나

찌의 폭정으로부터 세계를 구하라는 임무를 부여받는다.

마우스를 사용하는 편리한 GUI(Graphic User Interface) 방식의 어드벤처 게임으로, 아이콘 위주의 진행 방식을 채택했다. 주인공의 위치에 따른 원근감을 인물의 크기로 표현했으며 무엇보다 역사를 가상의 시나리오로 재구성한 탄탄한 줄거리를 지니고 있다.



원근감을 나타내기 위해 주인공의 크기가 변화한다

편리한 아이콘 사용과 포인트 앤드 클릭 방식의 손쉬운 게임 진행

마우스를 이용하여 조작이 한결 편리해진 GUI(Graphic User Interface) 방식











스캐닝한 256색의 애니메이션 등장

IBM-PC 히트 게임차트

애독자 인기 순위

1	수퍼 샘통 ■ 롤플레잉 ■ 새론 소프트웨어 ■ 2HD 7장 ■ 38,000원 새론 소프트웨어 (02-825-3386)	
2	신디케이트 ■ 전략시뮬레이션 ■ 일렉트로닉 아츠 ■ 3.5인치 5장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	
3	심시티2000 ■ 시뮬레이션 ■ 맥시스 ■ 3.5인치 2장 ■ 25,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	
4	프린세스메이커2 ■ 육성 시뮬레이션 ■ 가이낙스 ■ 2HD 6장 ■ 39,000원 만트라 (02-594-6874)	
5	작은 마녀 ■ 롤플레잉 ■ 아블렉스 ■ 2HD 7장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	
6	쉐도우 캐스터 ■ 롤플레잉 ■ 오리진 ■ 3.5인치 5장 ■ 33,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	
7	홍길동전 ■ 롤플레잉 ■ 에이플러스 ■ 2HD 6장 ■ 33,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	
8	스트라이크 코맨더 ■ 비행 시뮬레이션 ■ 루카스 아츠 ■ 2HD 10장 ■ 35,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	
9	X-윙 ■ 슈팅 시뮬레이션 ■ 루카스 아츠 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	
10	프라이버티어 ■ 시뮬레이션 ■ SKC 소프트웨어 ■ 2HD 6장 ■ 43,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	

애독자 구매 희망 순위

1	이스 II 스페셜 ■ 롤플레잉 ■ 만트라/4월 중순 예정 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 만트라 (02-594-6874)	
2	피와 기티 ■ 액션 ■ 패밀리 프로덕션/3월말 발매 ■ 2HD 3장 ■ 20,000원 SKC 소프트웨어 (080-023-6161)	
3	파더월드 ■ 액션 어드벤처 ■ (주)트윈/3월말 발매 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 (주)트윈 (02-704-8946)	
4	전문기병 자카토 ■ 슈팅 ■ 막고야/4월말 예정 ■ 미정 ■ 미정 막고야 (02-596-1485)	
5	그날이 오면 4 ■ 슈팅 ■ 미리내소프트웨어/4월초 예정 ■ 미정 ■ 미정 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)	
6	어스토니아시아 스토리 ■ 롤플레잉 ■ 손노리/5월 예정 ■ 미정 ■ 미정 소프트라이 (02-515-1053)	
7	일루션 브레이즈 ■ 슈팅 ■ 패밀리 프로덕션/4월말 예정 ■ 미정 ■ 미정 패밀리 프로덕션 (032-872-8033)	
8	각개격파 ■ 대전 액션 ■ (주)매릭슨/3월초 발매 ■ 2HD 3장 ■ 33,000원 매릭슨 (02-558-0085)	
9	징기스칸 ■ 시뮬레이션 ■ 범아정보시스템/3월말 발매 ■ 미정 ■ 미정 범아정보시스템 (02-553-3818)	
10	황제의 야망 ■ 롤플레잉 ■ 지관(유)/3월초 발매 ■ 2HD 7장 ■ 29,000원 지관(유) (02-797-5307)	

새론 소프트 웨어와는 영원한 친구입니다

한국 최고의 게임 개발팀은 누구일까? 아마 국내 게임 개발에 대해 알고 계신 분이라면 서슴없이 미리내 소프트웨어를 꼽을 것이다. 작년 말 새론 소프트웨어와 분리하여 「그날이 오면4」 등의 대작을 선보이며 명실공히 한국 게임의 대명사로 군림하고 있는 이들을 찾아보았다.

1. 새론 소프트웨어와는 왜 분리해야만 했는가?

모르시는 분들은 불화가 있었다느니, 경제적인 이유로 결별했다느니 하시지만, 실은 미리내 소프트웨어 설립 초기부터 이미 계획되었던 사항입니다. 새론 소프트웨어와는 오랜 친구 사이로 지금도 서로의 우정은 변함없다고 자부합니다.

게임에 대한 각자의 창조력을 십분 발휘할 수 있는 자리를 마련한 것이라고나 할까요?

2. 분리 이후의 계획에 대해 말씀해 주십시오

우선 여러분들이 가장 궁금해하시는 「그날이 오면 4」에 대해서 말씀드리겠습니다. 유통업체인 소프트타운과 계약을 체결하고 3월말이나 4월초에 출시될 예정이며, 지금은 3D로 캐릭터를 모델링하는 작업이 진행중입니다.

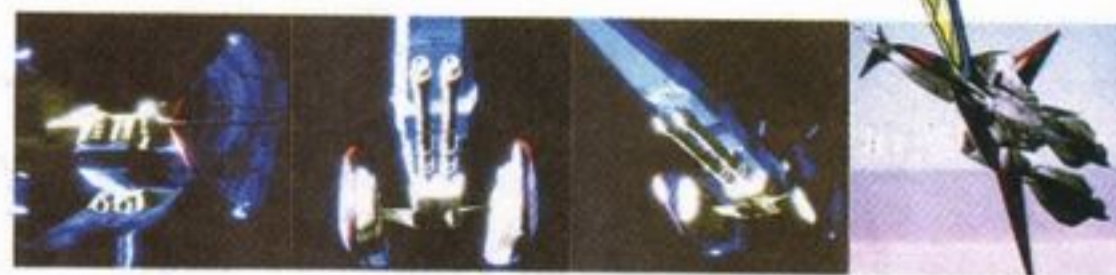
올해의 계획이라고 한다면... 오는 6월쯤 게임 제작 전문 주식회사로 전환하고 IBM-PC 게임은 물론 아케이드 게임, 그리고 롬팩도 제작할 생각입니다. 모르시는 분도 계시겠지만 이미 「그날이 오면 2」가 일본으로 수

PC 게임하우스

新미리내 소프트웨어



미리내 팀원들



출되고 있으며 유럽으로의 판로를 모색하고 있는 상황입니다.

특히 6월부터는 통신용 게임과 아케이드 게임에 주력할 계획입니다. 6월말이나 7월초에

는 통신용 화이팅 게임을 선보일 생각이요 11월에는 롤플레이 게임 「만국적기」을 만들 계획입니다. 유저 여러분들의 많은 사랑 부탁드립니다.

그날이 오면4

-유다-

메탈레이버와 레리아의 처절한 싸움은 끝났지만 전쟁 뒤의 지구는 폐허 그 자체였다. 경제력과 통솔력을 상실한 연합 정부는 치안조차 담당하기 벅찼으며 혼란은 더욱 가중되었다.

급기야 달의 이주민들은 행성 자치구역을 설정해 독립을 요구하기에 이르렀고 우주 피난민을 실은 대규모 선단은 지구로의 귀환을 거부하고 새로운 행성을 찾아 떠나게 해달라고 요구했다.

연방 정부는 두가지 요구를 모두 거부하고 대규모 유혈 사태가 불가피한 상황에까지 오고 말았다. 결국 3곳의 대표가 미드가르트호에 모이게 되었다. 달의 이주민들은 점진적인 독립에 합의했으나 피난민을 이끄는 로만 대령은 끝까지 뜻을 굽히지 않고 돌아가 버렸다. 이에 연합 정부는 지그프리트를 보내어 마지막 협상을 벌이게 하는데 지구를 떠난 협상단이 감쪽같이 사라져 버리고 만다.

즉각 선발대 구조에 나선 정기협과 제니퍼 리의 우주선은 실종 예상 지점인 소은하의 제 7 행성 근처까지 접근한다. 그런데 정체모를 괴선단으로부터 공격을 받고 전투력을 상실하게 되는데...

...중략

레리아와의 전투 이후 연합 정부는 기존의 전투기 형태의 메카닉에 한계를 깨닫게 된다. 그리고 미드가르트의 설계를 맡았던 지구 과학기구에 비밀리에 새로운 전투 형태의 메카닉 개발을 지시한다.

강력한 기동력과 파워로 적기 내부에서의 전투에서도 무리가 오지 않는 새로운 전투 메카닉, 즉 전투기 형태와 인간의 형태를 동시에 지닌 가변형 전투 메카닉인 것이다!

미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

한글판



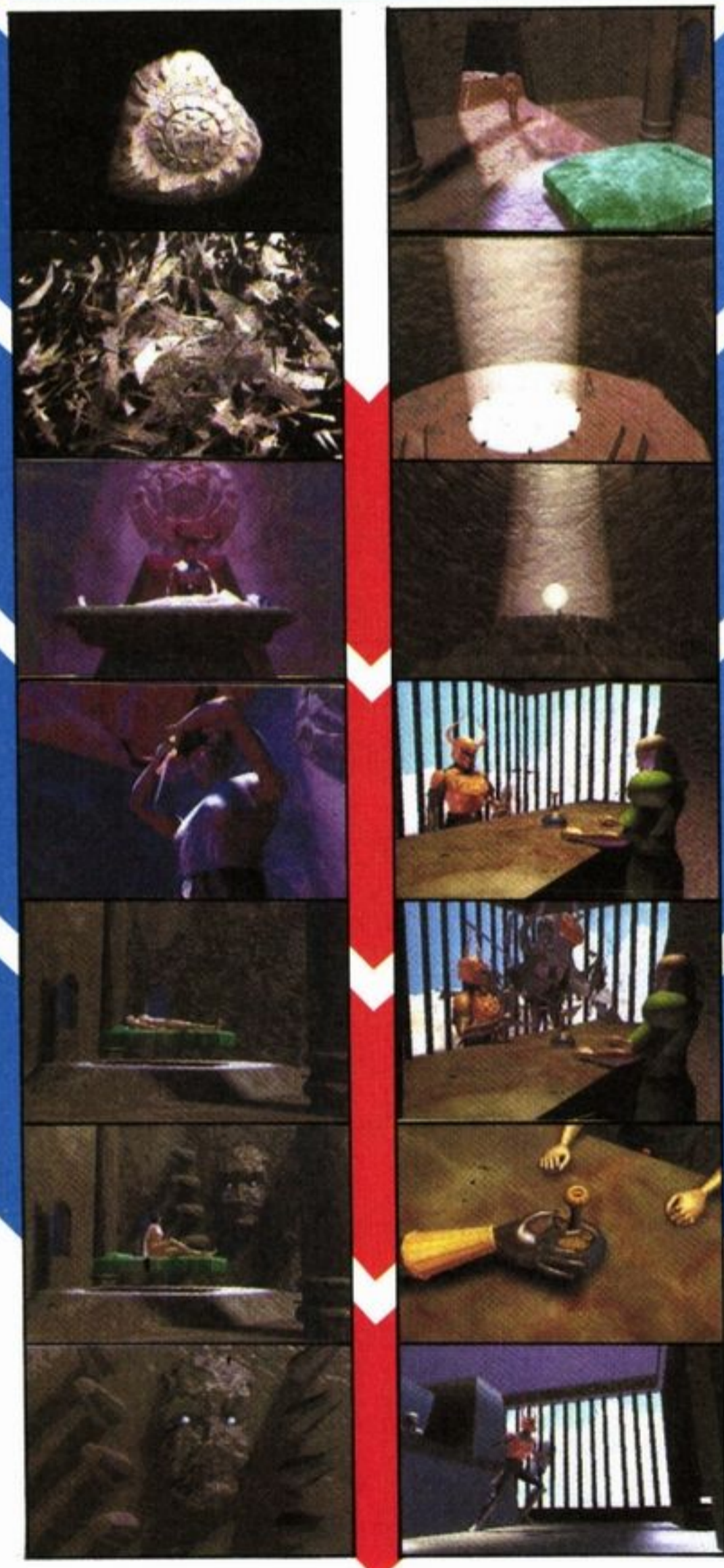
마안봉인

- 마안의 전설 -

기종	IBM-PC	제작사	소프트월드	용량	2HD 8장	장르	롤플레이
가격	미정	발매원	지관(유)	발매일	94/3월 중순	난이도	중

IBM-PC 286 이상 호환기종/그래픽 카드 : VGA/사운드 카드 : 사운드 블라스터, 애드립/키보드, 마우스 지원/
문의처 : 지관(유) (02-707-5307)

마안왕의 부활을 저지하라!!



500 여년 전 보름 행성은 마안족의 우두머리인 마안왕의 폭정으로 말미암아 극도의 공포감이 감돌고 있었다. 그러나 폭정은 반드시 멸망하고 마는 법... 결국 마안왕은 폭정에 대항하는 반대 세력에 의해 쓰러지고, 마침내 바위 동상을 부적으로 한 암석 속에 봉인되고 만다.

그로부터 500년이 흐른 어느 날, 여주인공 미스는 마안왕이 부활하여 자신을 재물로 삼는 꿈을 꾸게 된다. 꿈은 현실로 나타나 모든 마안족이 서서히 깨어났으며 끔찍한 재앙이 꿈틀거리기 시작했다. 이같은 재앙을 막기 위해 미스는 인간 세상의 무사를 찾아 나서는데 ...

게임 시스템

주인공의 행동만을 조작하고 기타 인물들은 전투 방식을 설정하면 전투에 들어가 스스로

행동한다. 특히 선진화된 화면 처리 형식으로 기존의 게임보다 전개가 빠르며 쾌속 마법을 사용하면 4~5배 빠른 게임을 즐길 수 있다.

다각화된 게임 내용의 전개로 독특한 분위기를 연출하며 부담없는 내용과 유머가 넘치는 대화가 계속된다. 또한 남자 주인공도 기존의 RPG 게임 처럼 의협심에 충만한 영웅호걸이 아니라 돈을 좋아하며 호탕한 일반적인 인물이다.

전체적인 구성은 총 6개의 대륙에 20여개의 도시와 60여개의 지하성으로 구성되어 있다. 그리고 20여종의 직업에 종사하는 다양한 인물들도 등장한다.

