

베스트 게임

「완전 공략집」

'93 10 특별부록

'93 10

슈퍼컴보이

성검전설 2	4
소드월드 SFC	18

패밀리

드래곤볼Z 외전	40
천지를 먹다 2	48

수퍼 알라딘보이

로켓 나이트 어드벤처	28
데저트 스트라이커	34

PC엔진

랑그리사	80
------------	----

책속의 책1

인기 아케이드 게임 완전 소개서

- * 「아랑전설 스페셜」 탄생 60
- * 「머설 챔피언」 필살기 공개 64

책속의 책2

IBM-PC 게임 완전 소개서

- * 집중공략! 월드 투어 테니스 74
- * 신작소개/카르마, 핵 포맷 72
- * PC게임 하우스/트윅시스템 78

애니비전 (오렌지로드 4회)	88
챔프게시판	94
깜짝코너/챔프 수학능력	79

화려한 그래픽, 편리한 조작성, 3인 플레이 가능 RPG 등 성검 2의 특징은 이루말할 수도 없다. 새로운 타입의 RPG를 지향하는 스퀘어의 금년도 최고 야심작 성검전설 2는 너무나 기대했던 게임이기에 어쩌면 여러분에게 약간의 실망을 줬을지도 모른다. 그러나 그건 너무나 성급한 판단. 본격적인 성검 2의 매력을 맛 보기 전에는 그런 판단은 금물이다.

지난 호 챔피언에서 마감이라는 긴박한 상황 때문에 철저 공략을 다루지 못한 것을 가슴 깊게 되새기며 여러분에게 이제 성검 2의 모든 것을 밝히겠다. 기대하시라!

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/8/6	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC DEF

성검전설 2



이제 모두가 기대한 진정한 RPG가 있다!

...포블로그...

머언 옛날, 마나의 힘을 사용하였던 문명이 지상에 번영하였다. 그러나 사람들은 마나의 힘을 전쟁에 사용하여 마나의 요새라고 불리우는 거대한 배를 만들었다. 너무도 강대한 그 힘은 신들의 분노를 불러와 신수 卍가 지상에 나타나기 시작하였다. 요새와 신수의 격렬한 전투로 세계는 불과 독으로 휩싸이게 되고 지상으로부터 마나를 앗아가게 되었다. 그때

성검을 가진 용자가 나타나 요새를 무너뜨렸고 신수도 사람들 앞에서 모습을 감추었다. 세계에는 다시 평화가 돌아왔다. 시간은 흘러 역사는 되풀이되어..... 동란의 와중, 사람들은 그 검을 가진 용자를 기다려 그 검을 세계 평화를 위해 사용될 때에만 진실한 힘을 보여준다고 한다. 여러가지 이름으로 불리우던 그 검은 사람들 입에서 입으로 전해내려오니 그 이름을 "마나의 검"이라 한다.

게임에 들어가기 전에 이것은 반드시 알아야 한다

전우주를 감싸는 신비의 힘마나

마나란 실체를 가지지 않은 무형의 힘이다. 선도 악도 아니며 둘이 조화될 때에 완전해진다. 그러므로 마나의 힘을 사용하려면 선과 악 어느 쪽으로도 기울어져서는 안된다.

그 마나를 완전한 방향으로 이끌기 위한 감시역으로서 마나의 일족이 존재하며, 마나를 상징하는 '마나의 요새'나 '마나의 나무' 같은 것도 있다.

컨트롤러 조작 방법(초기설정)



1. 십자버튼 : 캐릭터, 커서의 이동
필드상에서 조작중인 캐릭터를 이동(8방향)시키거나, 메뉴에서 커서의 이동에 사용된다.

2. B버튼+L, R버튼 : 캐릭터의 방향 고정

B버튼과 동시에 L, R 버튼을 누르면 캐릭터의 방향을 고정시킬 수 있다. 이것을 사용하여, 적쪽을 향하면서 후퇴할 수 있다.

3. 셀렉트 버튼 : 조작 캐릭터의 전환

조작하는 캐릭터를 전환할 때 사용된다. 버튼을 누르면 조작하는 캐릭터의 얼굴이 윈도우에 나타난다.

4. 스타트 버튼 : 컨트롤러의 사용/종료

게임 도중 스타트 버튼을 누

르면, 언제나 2P, 3P의 참가가 가능하다. 플레이의 종료시에는 다시한번 누르면 인공지능 전투가 행하게 된다.

5. A버튼 : 대쉬

파워 카운터가 100%일 때 누르면 통상이동 보다 빠른 대쉬 이동이 가능하다.

6. B버튼 : 공격/대화/결정

필드상에서는 통상공격과 필살기의 사용이 가능하다. 마을에서는 사람들과의 대화에 사용되며, 메뉴화면에서는 명령의 결정에 사용된다.

또, 보물상자를 열 때에도 A 버튼을 이용한다.

7. X버튼 : 동료의 링커맨드

동료들의 링커맨드를 불러낸다. 닫을 때는 Y버튼을 두번 누르면 되고 동료가 2인일 때는 번갈아 가면서 나타난다.

8. Y버튼 : 자신의 링커맨드/취소

조작중인 캐릭터의 링커맨드를 불러온다. 커맨드를 닫을 때는 다시한번 누르면 된다. 그리고, 각종 메뉴에서 취소의 명령으로 사용된다.

링커맨드 사용방법

링커맨드는 Y버튼(자신이 조작하는 캐릭터)또는 X버튼(다른 캐릭터)으로 불러내는 캐릭터 주위에 원형으로 생기는 아

이콘 형태의 커맨드 선택방식을 뜻한다. 십자버튼의 상/하 키로 링커맨드의 종류를 선택하여 좌우 키로 아이콘을 선택한다.



공격 방법

1. 통상공격

무기를 사용하는 일반적인 공격이다. 파워 카운터가 100%되어야 제대로 된 공격이 나오지만 100%되기 전에도 공격이 가능하다. 그러나 못채운 만큼 파워가 줄어드는 것을 감수해야 한다. 또 연속공격으로 파워 카운터를 못채운 채 공격하다면 전혀 손상을 입힐 수 없다.

2. 필살기공격

필살기 공격은 각 무기의 레벨이 올라감에 따라 생기는데

파워 카운터가 100%인 상태에서 공격버튼을 누름으로 충전되게 된다. 자신이 원하는 레벨까지 충전시킨 후 사용할 수 있다.

3. 마법공격

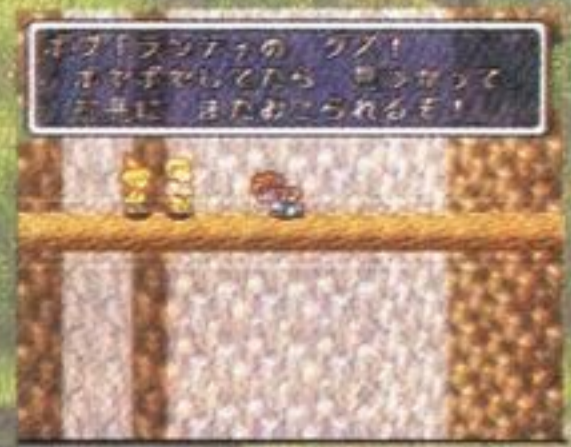
마법은 프림과 포포이의 경우에만 사용이 가능하다. 각 신전에서 정령들을 만나면서 입수할 수 있는데, 일반공격과는 달리 무조건적으로 적에게 명중된다. (단 화면 내의 적에게만 적용된다)

이제 게임은 시작되고 ...

★성검을 뽑은 소년

보토스 마을 근처의 폭포. 이곳에서 이 장대한 이야기는 시작된다. 마을 골목대장 보브를 따라서 폭포에 내려온 주인공 랜디는 실수로 폭포로 떨어지게 된다. (덤벙되긴!) 이상한 목소리에 이끌린 랜디는 연못에

박혀있는 성검을 뽑은 랜디. 이제 그는 아돌 왕처럼 용사가 된 것이다. 돌아가는 길에는 라비들이 있는데 그다지 어려운 적들은 아니므로 쉽게 물리칠 수 있다.



어른들이 귀신이 나온다고 해서 내려오면 안된다고 하는 곳을 놀린 랜디와 보브. 돌아가는 기



어디선가 랜디를 부르고 있다!
랜디... 랜디여...



우왓 이런 장소에 라비가 있다

★보토스 마을

무사히 마을로 돌아온 랜디는 성점을 뽑은 일로 추궁을 당하게 된다. 성점은 마을을 지켜준다는 전설을 갖고 있어서, 최근 몬스터가 날뛰는 것을 랜디 책임으로 돌리는 것이다. 보브가 랜디를 공박하고 있을 때 갑자기 지진이 일어나 둘은 지진으로 생긴 구멍에 떨어져 버린다.

◆보스: 망티스엔트

첫번째 보스는 망티스엔트라 몬스터이다. 그는 강력한 공격력과 마법을 갖고 있어서, 현

재의 랜디로는 무리이다. 그러나, 제마(여행자)가 계속 체력을 회복시켜주므로 쉽게 이길 수 있다. 망티스엔트를 물리치면 검의 힘을 파워업할 수 있게 된다.

망티스엔트를 물리친 랜디는 제마라는 여행자를 만나게 된다. 제마는 앞으로 여행에서 인도자 역할을 하므로 눈여겨 보아야 한다. 그는 랜디보고 물의 신전으로 오라고 말한다. 한편, 마을 사람들은 랜디가 재앙을 불러일으켰다며 마을에서 쫓아내게 된다.

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
망티스엔트	150	20	10	100	곤충	다이아미사일



마을에서 촌장으로 부터 추방을 당하는 랜디. 아! 기련하다



지하의 상자에는 50루크가 들어 있다.

물의 신전

물의 신전은 보토스 마을 근처에 있으므로 쉽게 찾을 수 있다. 무정하게 쫓아낸 마을 사람들을 원망해도 소용없으니 물의 신전으로 향하자! 물의 신전으로 가는 길에는 디락과 그의 부하들이 요마의 숲을 공격하기 위해 정렬해 있다. 그들과 꼭 이야기 하는 것이 좋다(이곳에서 이야기를 안하면 고블린 마을의 이벤트가 일어나지 않는다). 마을 근처에는 대포집이 있는데 지금은 타지 않는 것이 좋다.

루카에 의해 여러가지 정보 물의 신전은 위쪽으로 가면 된다



마녀퇴치의 길을 떠나는 디락과 그의 병사들! 아쭈구리!

를 알아낸 랜디는 마나의 종자에 성점을 공명시키게 된다. 앞으로 남은 7개의 종자에 성점을 공명시키는 것이 중요한 게임의 목표가 되게 된다. 또, 브론즈 랜스라는 창도 얻게 되는데, 이때 쬐이면 검의 레벨이 모두 올랐을 터이므로 창으로 바꾸는 것이 유리하다. 가이아의 배꼽으로 가는 도중에 랜디는 고블린에게 잡혀가게 된다. 거대한 가마솥에서 잡아먹힐 위기에서 프림이 나타나 랜디를 구

해주게 된다. (위에서 디락과 이야기를 하지 않았다면 이 이벤트는 생략된다)



고블린에게 잡히는 랜디.

★프림

물의 신전에서 만약 가이아의 배꼽을 먼저 간다면 포포이를 먼저 구할 수 있고, 프림을 뒤쫓아 판도라 왕국(パンドラ王国)으로 향한다면 프림을 먼저 동료로 얻을 수 있다. 선택은 독자의 자유! 여기서는 판도라의 왕국으로 가서 프림을 먼저 구하겠다. 만약 여기서 프림을 따라가지 않고 포포이를 먼저 구한다해도 요마의 숲에서 프림을 다시 구할 수 있다. 판도라의 왕국은 오른쪽으로 길을 따라가면 쉽게 찾을 수 있다.



판도라 왕국의 마을



프림을 설득해서 동료를 만드는 랜디! 야호! 친구 한마리, 아니 한명 얻었다.

판도라 왕국의 귀족의 딸 프림은 왕실 장교 디락을 좋아하는데, 아버지는 두사람의 사이를 반대하기 때문에 프림과 아버지는 사이가 안좋은 상태이



랜디를 구해주는 프림(커피 프림이 아니면...)



랜디 위에 보이는 패크맨 같은 녀석을 밟으면 점프시켜 절벽위로 보내준다.

다. 그 이유는 디락의 출신이 평민이기 때문인데 두 사람을 갈라놓기 위하여 일부러 위험한 마녀타도를 보내어 디락은 실종된 상태가 되었다. 그때 도착한 랜디는 프림에 이끌려 요마의 숲으로 가줄 것을 부탁받는다. 한편, 왕실에서는 제마를 만날 수 있다.



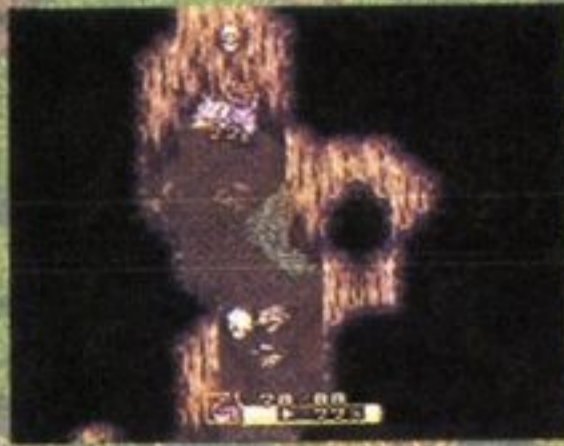
제마: 왔느냐 랜디 이나라에 볼 일이 있구나

★가이아의 배꼽(ガイマのへソ)

가이아의 배꼽은 대포를 타면 쉽게 갈 수 있다. 가이아란 지구란 말이므로 지구의 배꼽이란 뜻이다. 입구가 두개 있는데 오른쪽은 니키타가 있고 드워프의 마을과 바로 통하지만 아직은 도끼가 없어서 다닐 수 없다. 왼쪽 동굴로 들어가면 프림이 왜 요마의 숲으로 안가느냐고 따지는데, 만약 지하신전으로 가기를 고집한다면 프림은 떠나가고 만다.

구지 프림을 데리고 지하신전에 가고 싶으면 요마의 숲 가운데에서 길이 막힌곳에 이르면 프림이 드워프의 마을에서 길을 뚫을 도끼를 구해오자고 이야기 한다. (어차피 도끼를 먼저 구

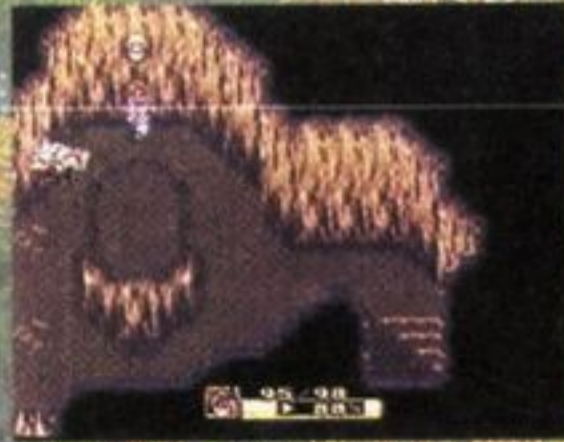
해야 한다.) 프림이 떠나가더라도 요마의 숲에서 곧 다시 만나게 되므로 일단 도끼를 먼저 구하러 드워프의 마을로 가는것도 괜찮다. 드워프의 마을로 가기 위해서는 2개의 해골 스위치를 열어야 한다.



첫번째 해골스위치



니키타가 이런곳에..... 땡 잡았네
♪ 땡 잡았네 ♪



두번째 해골스위치

★드워프의 마을

드워프의 마을의 대장간에 가면 성검을 단련시켜 디펜더로 만들어 준다. 대장간 주인 왓츠는 이후로도 성검의 진화를 보기위해 주인공 일행을 뒤따라 다니면서 무기를 개조해준다. 도끼가 완성되기를 기다리는 동안 포포이를 구하자.



도끼를 단련시켜 준다는 왓츠.

마을 위쪽의 문으로 들어가면 다시 입구가 2개 나오는데 왼쪽 입구로 들어가면 포포이의 쇼를 볼 수 있다(사기 쇼다). 쇼를 본 후 다시 오른쪽 입구로 들어가면 포포이와 장로의 대화를 들을 수 있다. 장로는 사과하면서 전에 받았던 돈을 돌려주게 된다. 한편 입구를 나서면 두번째 보스 바드(バド)를 만나게 되는데 그를 물리치면 포포이가 동료로 들어온다. 포포이는 부메랑을 가지고 있다. 또 장로가 포론의 활과 화살을 준다. 보스 퇴치 후 왓츠에게 가면 도끼를 얻을 수 있다.



포포이 : 착한 형님 저를 도와주세요!



이런 쾌심한 내 돈 돌리도!

◆보스 : 바드

바드는 일종의 식물인데 그다지 어려운 상대는 아니다. 먼저 드워프의 마을에서 여러 방어장



비를 장비하고 적절히 레벨업을 해 상대를 물리치자! 세곳에서 나타나는데 각 위치마다

공격이 가능한 장소가 있으므로 바드의 머리가 나왔을 때 재빨리 공격하도록하자!

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
바드	315	0	80	132	식물	없음

★요마의 숲

이제 요마의 숲으로 가자. 이곳은 매우 어려우므로 레벨이 꽤 높아야한다. 아직 프림을 못 얻었다면 숲 가운데에서 구할 수 있다. 3명을 공히 HP가 100 이상이 되게 키우는 것이 좋다. 특히 늑대 인간은 아주 강하므로 매우 주의하자.



자! 가자 요마의 숲으로!

◆보스 : 타이거 키메라

으악! 어려운 보스 타이거 키메라! HP가 무려 520에 달한다. 강력한 마법을 사용하므로 매우 까다로운 존재이다. 이 놈에게 검이나 도끼같은 무기는 금물! 활과 부메랑으로 원거리 공격을 가하고, 다른 1명은 회복 아이템을 사용하자.

타이거 키메라를 처치하면 타이거 키메라를 불렀던 사악한 마녀 에리니스가 나타나, 자신은 이제 보통 할머니가 되었다며 사과를 한다. 그녀의 말에 따르면 제국의 타나토스의 말에

따라 강제로 사람들의 생기를 빨아왔다고 한다. 그녀의 정보에 따르면 왕국남쪽에 있는 유적에 타나토스가 있는 것 같은데.....



프림 : 디락은 역시 살아있었어!

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
타이거 키메라	520	21	210	288	동물	화이어 킥텔

★물의 정령

다시 물의 신전으로 가면, 루카가 물의 정령 윈디네에 대한 이야기를 해준다. 윈디네는 물의 신전 동쪽의 폭포 안쪽의 동굴에 있는데 마나의 힘이 약해져서 몬스터의 공격을 받고 있다. 그녀를 구해준다면 드디어 물의 마법을 얻을 수 있게된다.



신전의 동쪽의 동굴에 물의 정령 윈디네가 살고 있다고... 일단 정령은 손에 넣고보자!

◆보스 : 공룡

흐익... 황당한 공룡 보스의 등장이다. 마치 랩터같은 공룡으로 처음에는 약한 몬스터였다가 몇대 맞으면 공룡으로 변한다. 가장 큰 특징은 무시무시한 헛바닥으로 아군을 빨아들여 잡아먹는 공격이다. 이때 다른 아군이 재빨리 공격하여 뺏어내게 해야한다.



변신하기 전의 모습. 좋아! 때리면 변한다고...

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
공룡	770	6	210	348	파충류	힐 워터



변신하였을 때의 모습. 으악 너무 무서워!



어휴 친절하 원디네! 너 때문에 게임 할 맛 난다



원디네에게 창을 얻을 수 있다. 참여러가지 많이 주네!



놈과 신경전을 벌이는 랜디 일행! 놈! 이놈! 너 아주 건방 지구나!

★지하신전

루카의 말에 따라 지하신전으로 향하는 랜디 일행. 그곳에선 땅의 정령 놈을 만날 수 있다. 그는 굉장히 거만하게 나와서 포포이와 곧 싸움을 한다. 한편 갑자기 화이어 기가스가 나타나는데...

◆보스: 화이어 기가스

불의 거인으로 역시 물의 마법에 약할 수밖에 없다. 포포이의 공격마법을 최대한 활용하자. 또, 불꽃들이 합체하는 순간의 타이밍을 맞춰 랜디의 필살기를 사용하는 것이 좋다



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
화이어 기가스	850	66	326	360	영체	화이어불 등

화이어 기가스를 물리친 랜디 일행은 다시 놈을 만난다. 놈은 화이어 기가스에게 매일 괴로움

되고 우리들의 부하가 되라고 강요를 한다. 강요에 못이긴 놈은 부하가 될 것을 맹세하고 랜

디 일행에게 자신을 부를 수 있는 주문을 알려준다. 그러나 포

포이는 자꾸 뒷 쪽에 있는 숲으로 가자고 자꾸 우긴다.



드디어 놈의 마법을 얻었다.



성검과 종자를 공명시키자

★고대유적

물의 신전으로 돌아가면 루카가 판도라 왕국으로간 제마의 소식이 끊겼다면 남쪽의 유적의 조사를 부탁한다. 유적이 라면... 디락이 잡혀간 곳이기도 하다. 유적에 들어가려면 파멜라(パメラ)와 이야기해야 하므로 일단 파멜라를 찾자!



고대유적지



타나토스에게 잡힌 파멜라와 디락

◆보스: 룬

가운데의 눈이 진짜이다. 양쪽의 눈은 보조마법을 사용하는 역할을 한다. 어느정도 손상을 입으면 벽이 다가오는데 이때 빨리 처치하지 않으면 압사당하고 만다. 필살기와 마법공격으로 일격에 처치하자. 양옆의 눈은 설사 죽더라도 룬이 부활

랜디 일행은 타나토스를 물리치지만 타나토스는 성검 용사의 신화는 별거 아니라면서 디락과 파멜라를 데리고 사라져 버린다. 프림은 실망하지만 살아있다면 다시 만날 수 있다며 다시 용기를 낸다. (정말 튼튼한 아가씨군!) 한편 물의 신전에서는 난리가 났는데.....

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
룬	920	99	580	720	악마	리바이브

시키므로 가운데를 집중공격하자



★악인 삼인조

물의 신전으로 가보면 루카가 물의 종자가 없어졌다고 호들갑을 떠다. 지하신전 쪽에 범인이



루카: 큰일이다. 누가 물의 종자를 훔쳐가 버렸다. 제마가 그들을 쫓아 지하신전으로 갔어



이 구멍아래 범인들이 있다.

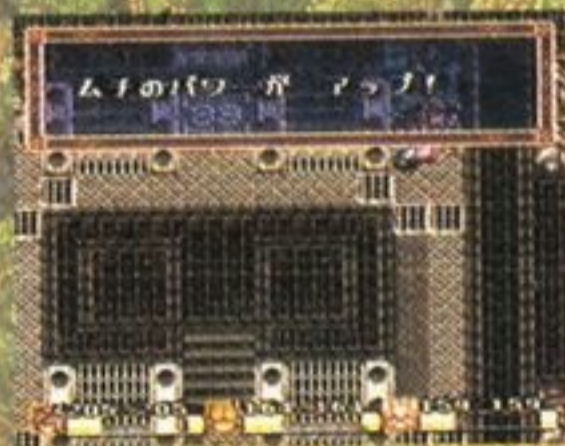
있었다는데... 그들은 땅의 종자도 노리는것 같다. 범인들은 스콜피온단으로 세계정복을 노리는 웃기는 삼인조들이다.

구멍 아래로 내려온 랜디 일행은 물의 종자를 발견하고 삼인조와 만나게 되는데 이들은 지하의 비밀요새를 찾았다고 살려보낼 수 없다고 한다고 한다. 이들이 바로 세계 정복을 꿈꾸고 있는 스콜피온단이라고 한다 (정말 꿈꾸고 있군!). 그리고 이들의 목적은 물의 종자에서 막대한 에너지를 뽑아내어 그것

을 슈퍼 스페셜 딜릭스 보자스로봇에 이용해 세계를 정복하는 것이라고 한다. 그 로봇 이름은 무적의 가디안 로봇 1호군이다.



제마: 왔는가! 물의 종자를 훔쳐간 녀석들은 삼인조이다. 다음은 땅의 종자를 노리는것 같다.



이곳에서 채찍의 파워를 올릴수 있다.



고 한다(진짜 X갑 떨고 있네!). 그러나 에너지가 너무 거대해서 조작불능이라고 한다. 결국 한심하게 자랑만하다가 망신만 당하는 무리들!

격마법을 연속으로 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 망치를 휘두르는 동안 옆에서 필살기 공격을 하는 것도 괜찮다.



◆보스: 1호군



모그리로 변하게 하는 망치를 휘두르는 웃기는 로봇이다. 프리즈와 다이아 미사일 등의 공

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
1호군	900	18	686	650	메카	랏슈

1호군을 없애고 판도라 왕국으로 가면, 무기의 파워를 높일 수 있다. 그리고, 다시 물의 신전으로 가면 계슈탈이 등장한다.

★계슈탈 등장

물의 신전으로 돌아가 보면 제국의 4천왕의 한명인 계슈탈이 점령하고 있다. 그는 물의 종자를 요구하는데...아무리 애를 써봐도 종자는 빼앗기고 만다. 그러나, 종자가 제자리에 있는것이 필요하다며 제단위에 올려놓고는 그냥 떠나가고 만다. 그러나, 그냥가기는 섭섭했



아니 물의 신전에 몬스터가!

는지 보스를 한마리 남겨놓는다. 그 보스를 죽이면 제마가 나타나 보토스 마을의 대포집에 새로운 대륙으로 코스를 등록시켜주었다고 이야기 해준다. 드디어 포포이의 고향으로 출발이다!

◆보스: 자바 워크

계슈탈의 애완동물이라는 괴물이다. 땅의 계열 마법에 약하므로 다이아 미사일이나 스톤세이버를 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 머리가 두개이고 에시드 스톤 마법을 자주쓰는데 적에게 붙어있으면 마법을 쓸 확률이 줄어든다.



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
자바워크	950	90	800	768	파충류	에시드 스톤

이 싸움에서 승리하면 루카는 다시 성검의 종자를 봉인하라고 한다. 또 제국이 종자를 노리고 움직이기 시작했으므로 세계에서 가장 높은 산인 마운틴산의 현자 자하를 만나서 진정한 용기를 얻으라고 한다. 이제 세계 8개의 신전을 모두 돌아 성검과 씨앗을 공명시켜야 한다. 아! 이 길고 험한 모험은 언제 끝이 날 것인가?



다시 물의 종자를 봉인하자.

★대삼림

드디어, 대삼림! 이곳에 떨어지면 모그리들이 마을에서 쫓겨나 있다. 모그리 마을의 고슴도치들을 물리치면 모그리들이 돌아오게된다. 그리고, 착지의 충격으로 포포이가 다시 기억을 잃는다. 그러나 모그리 마을을 해방시켜주면 다시 기억이 돌아오니 걱정할 것은 없다. 4개의 숲을 한바퀴 돌면 요정의 숲으로 들어갈 수 있다.



루카: 마운틴산의 현자를 만나라



숲으로 날아가는 일행들



다시 기억을 잃은 포포이, 난애 때문에 죽겠어!

★요정마을

요정마을에 들어가면 악스비크와의 보스전이 기다리고 있다. 그러나 요정마을로 들어온 이들은 장로 할아버지에게 제국의 군인들이 바람의 봉인을 풀으러 와서 다른 사람들은 모두

죽이고 자신은 눈을 당했다고 한다. 그리고 인간들은 마나의 종자의 봉인을 풀어 전설의 악마를 다시 부활시키려하고 마나가 없어질 때 자신을 포함한 요정들은 이 세상에서 사라진다고 하는 것을 알려주었다. 그리고 랜디 일행에게 바람의 정령 마법을 주었다. 이제 서쪽 숲의 크리스탈 오브에 마법을 사용해 마탕고 왕국의 길을 열어야 한다. 마탕고 왕국 북쪽에는 용의 굴이 있다. 그곳에는 전설의 백룡이 살고 있다고 하는데... 마나를 지키기 위해서는 그의 힘이 필요할 것이다. 자! 그럼 출발하자구!



이곳에도 왓츠가 와있다. 대단한 장사꾼!

◆보스:그레이트 보어

백룡을 괴롭히는 거대한 뱀이다. 물의 마법인 프리즈에 약하다. 다이아 미사일을 사용하므로 조심하도록! 그다지 어려운 상대는 아니다.



백룡굴의 입구



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
그레이트 보어	1330	8	1410	1056	파충류	다이아 미사일

그레이트 보어를 죽이면 전설의 백룡과 만날 수 있는데 이것이 바로 후라미다. 후라미라는 이름은 버섯들이 왕인 토류포가 지어준 이름이다. 아직 후라미를 탈 수는 없지만 나중에 중요한 역할을 하게 된다. 후라미를 구한다면 다시 대포를 타고 여행을 하게 된다.



몬스터에게 당한 전설의 백룡의 백룡을 구하는 랜디 일행! 마음도 착해!



마을로 돌아온 포포이는 정말 좋아한다. 그러나 마을이 엉망이 되었다



바람의 정령 진을 얻자!



성검을 종자에 공명시켜 마법력

★백룡의 전설

랜디 일행은 천신만고 끝에 이곳에 오는데 이곳에서 토류포를 만나게 된다. 토류포는 하얀 신의 사자에게 불행이 닥칠 때 성검을 이어받은 인간 아이의

용사가 나타나 나라를 도와줄 것이라고 한다. 그리고 그들이 랜디 일행이라고 한다. 그리고 이들과 오른쪽 출구로 동굴로 가라고 한다.



위층의 보물이란 스피어의 파워 업을 뜻한다



동굴로 가는 입구

★얼음 나라

본래는 캣카라 사막으로 가야 하지만 사막 신전의 사라만다는 실종상태다. 황당하게도 얼음 나라에 난방장치로 잡혀가 있

다. 이런 정보는 아무도 가르쳐 주지 않으므로 상당히 헤매야 될 것이다. 그러나 읽으시고 고생을 하지 말고 곧장 얼음 나라로 가자!



대포를 타고 얼음나라로 가자



얼음나라의 첫번째 마을



수정이 이곳저곳에 차라있다



산타 할아버지의 집. 산타가 실종돼서 루돌프 사슴의 걱정이 태산...

◆보스 : 오츠크 페이스

전에 등장한 바드와 비슷한 몬스터이다(사실의 거의 같다). 공략법 역시 거의 같다. 이 보스를 물리치면 사라만다가 있는 마을로 들어갈 수 있다.



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
오츠크 페이스	1100	12	2245	1040	식물	버스트 등

그러나 마을 안은 웬지 엄청나게 덥다! 웬일일까? 역시 사라만다의 힘을 이용해 마을을 덥힌 것이었다. 범인은 스콜과

온이었다. 그런데, 과연 불의 종자를 가져간 이상한 할아버지는 누구일까? 일단 불의 신전으로 향하자!



아니 이런곳에 이런 남쪽나라가..... 어떻게 된일이지?



아니 연료도 없이 타는 난로가 다 있다니!

★얼음의 신전

얼음의 신전은 꽤 복잡한 구조를 가지고 있다. 또 잡아먹는 공룡 3마리가 중간보스로 등장한다. 꽤 어려운 던전으로 상당

한 레벨이 필요하게 된다. 보스를 죽이면 본래 모습인 썬타로 돌아가고 루돌프 사슴이 찾아온다. 이제 불의 종자를 되돌려 놓으려 사막으로 가자!



◆보스 : 프로스트 기가스

이 보스는 사실은 썬타 할아버지이다. 얼음거인인 만큼 역시 불의 마법에 약하다. 방금 얻은 사라만다의 마법을 100% 활용하자!

원래의 산타크로스로 돌아온 산타는 자신이 프로스트 기가스였다는 사실과 최근에 아이들은 아무도 나를 믿지 않아 마나를 훔쳐 아이들까지도 꿈을 주려고 했다고 한다.



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
프로스트 기가스	1140	99	3045	1200	영체	프리즈 등

그러나 마나의 에너지가 몸에 영향을 주어 괴물로 변했었다고 하면서 불의 종자를 되돌려 주었다!

★샌드 쉽

사막에 도착한 랜디들은 거대한 사막에서 길을 잃는다. 한편 공화국의 샌드쉽(사막의 배)를 발견해 얽혀 타게 된다. 그러나, 3명은 모두 뿔뿔이 흩어지게 되는데 일단 3명을 다시 모으는 것이 급선무이다. 기관실에서 나가려면 세르게이와 경비병과 2번씩 대화하면 빠져나올 수 있다. 포포이는 요리실에서 잘 먹고 있으므로 먼저 그 녀석부터 구하자!



오 뜨거운 태양과 끝없는 모래밭.....



저건 무슨 배야! 웬 사막에 배가있어! 신기루다



세르게이와 이야기를 하자. 바람의 마법에 약한 편이다. 방향을 바꿀 때 약점이 생기므로 기회를 노리자!

포포이를 구하면 포포이의 술수로 사령관실을 들어갈 수 있다(이거 군기가 엉망이군). 사령관 실에는 프림과 모리엘이 다투고 있다. 한편 갑자기 제국의 계슈탈이 공격을 해와 샌드쉽은 파괴되고 만다. 그리고 또 신나는 계슈탈과의 결투가 시작된다.

◆보스 : 머신 라이더

계슈탈과의 첫번째 싸움이다(앞으로 무려 3번 싸우게 된다). 유도 미사일을 발사하는데



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
머신라이더	980	18	1595	1055	메카	퀵

★불의 신전

북쪽으로 가면 오아시스 마을 캣카라 왕국이 있다. 현재 오아시스가 말라서 걱정이 태산들

이다. 불의 종자가 사라져서 그렇다는데... 일단 불의 신전으로 가보도록 하자.



불의 신전 입구

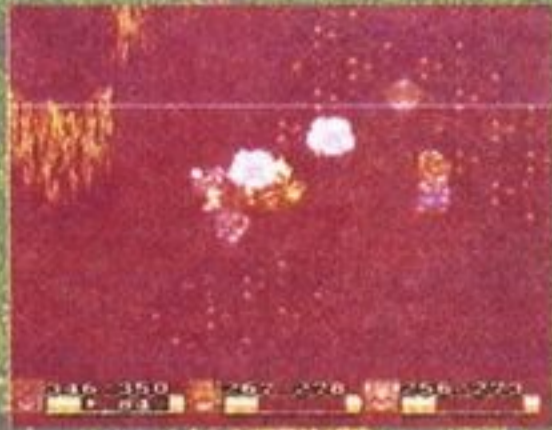
◆보스: 미노타우르스

RPG의 단골손님 미노타우르스이다. 공격마법으로 상대하는 것이 좋다! 그다지 어려운 적은 아니므로 쉽게 이길 수 있다.

이름	FP	MP	EXP	루크	종족	마법
미노타우르스	1200	99	3348	1440	동물	어스퀘이크등

★제국

불의 신전의 일을 해결한 일행은 드디어 제국으로 침입한다. 제국의 사우스 타운에 떨어진 일행은 공화국의 스파이와 만나게 된다. 스파이는 비밀통로의 암호를 말해주는데 각자 스스로 알아내도록 하자.



화염은 엑스 브로드 마법으로 없앨 수 있다.



제국으로 날아가자



암호를 입력하자



하수구를 통해서 레지스탕스 본부로

★하수구

지하도에는 레지스탕스 본부로 통한다. 레지스탕스 대장은 크리스라는 여자대원으로 프림이 질투하는 것 같다. 한편 디락에 대한 정보를 얻는데... 역시 고대유적에 있는 것 같다.

★고대유적

고대유적에 도착한 랜디일행은 파멜라를 다시 만난다. 그러나, 파멜라는 제정신이 아닌 것 같다. 파멜라를 의사에게 맡기고 지하신전으로 들어가면 엄청난 모험이 기다린다!



가시로 막힌 문을 어떻게 들어간담.....

◆보스: 사탄스 월

역시 벽 형태의 보스이다. 공격법은 전과 마찬가지로 가운데의 눈을 집중공격하면 된다. 양옆의 눈은 죽여도 끝 가운데 눈이 되살려내므로 헛수고를 할 필요는 없다. 사탄스 월을 죽이면 디락을 만날 수 있다.

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
사탄스 월	1180	99	4750	648	악마	리바이브 등

한편 어렵게 만난 디락은 제정신이 아니었다. 타나토스를 위해 프림을 납치한 것이다. 그러나 한대 맞은 디락은 제정신



랜디 일당, 아니 일행



파멜라와 만나는 랜디 일행! 오랜만이에요!



이곳의 스위치를 누르자



◆보스: 뱀파이어

바로 흡혈귀이다. 양손에 각각 프리즈와, 스포이드 마법을 가지고 있다. 그다지 강한적은 아니므로, 불의 계열의 공격마법과 필살기를 적절히 사용하면 쉽게 승리할 수 있다.



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
뱀파이어	2550	99	5148	696	언데드	스포이드, 프리즈



다락은 다시 타나토스가 데려가 버렸다. 과연 다락과 프림은 언제 다시 만날 수 있을까? 그러나 건강한 아가씨 프림은 다시 기운을 낸다. 한편 레지스탕스 본부에선 황제가 제의한 회담으로 들떠있는데 이 회담은 과연 믿을 수 있을런지?



다시 정신을 차린 프림. 살아있으면 언젠가 만날 수 있을거야!

★제국의 성

황제의 제의는 역시 함정이었다. 회담장에 온 랜디일행은 크리스들과 함께 감옥에 갇히게



황제가 제의한 회의는 함정이었다

◆보스 : 메탈 망티스

망티스 엔트의 뇌에 기계의 신체를 이식한 괴물이다. 공격 패턴은 원래의 망티스 엔트와 유사하다. 5,000마력 모터로 움직

이므로 상당히 빠르고 입에서는 화이어빔이 발사된다. 바람의 마법계통의 썬더볼트에 약하다.

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
메탈 망티스	1220	40	4749	1464	메카	다이아미사일 등

◆보스 : 머신라이더 2

전에 나왔던 머신라이더가 파워업된 놈이다. 공략법은 전과 비슷하다. 게슈탈이 자신의 몸의 절반을 기계로 바꾸어서, 라이더와 완전일체가 되어버렸다. 역시 기계인 만큼 바람의 마법인 썬더볼트가 유효하다.



이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
머신라이더 2	1258	30	6013	1500	메카	퀵

게슈탈은 처치하면 그는 같이 죽자며 성을 화염으로 뒤덮이게 한다. 그때 갑자기 토류포의 목소리가! 후라미를 타고 날아온 것이다. 드디어 후라미를 얻어서 기동력이 생겼다(이젠 아픈 대포는 안타고 다녀도 된다). 후라미는 바람의 북을 사용하면 언제든지 날아온다.



남서쪽으로 날아가자

★어둠의 신전

후라미를 얻었다면 갈 수 있는 곳이 갑자기 많아져서 당황하게 된다. 일단 마운틴 산의 대현자 자하를 찾아 진실한 용기를 얻어야 한다. 그의 여러곳을 돌아다니며 정보와 아이템을 구하자. 마운틴산은 워낙 눈에 잘 띄는 곳이므로 굳이 설명이 필요없으리라 본다. 한편 현자는 어둠의 신전으로 향했다고 한다.

◆보스 : 휴포 슬라임

필자를 감동시킨 슬라임..... 다른 게임에선 천대만 받던 슬라임이 이번 게임에서는 엄청나게 강한 모습으로 나온다. 조그만 꼬마 슬라임도 강하고, 이 보스급 슬라임도 매우 강하다. 움



이곳이 현자가 있는곳!



직임도 매우 아름다워서 죽이기가 아쉬울지경!

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
휴포 슬라임	2888	99	8000	3000	부정형	다크 포스

★빛과 달의 정령

어둠의 신전 일을 해결하고 돌아가보면 현자는 또 없다고 그런다. 이번에는 황금도에 갔다는데... 황금도(황금의 섬)은 온통 금으로만 되어 있는 나라이다. 일단 그곳으로 가보기로 하자.



◆보스 : 바이오 키메라

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
바이오 키메라	1980	99	9150	3840	동물	화이어볼등

◆보스 : 고곤 타우르스

이름	HP	MP	EXP	루크	종족	마법
고곤 타우르스	2470	99	9755	4800	동물	어스퀘이크등

게임을 마치며

처음에 액션 롤플레이нг 게임이라고 해서 그다지 공략이 어렵지 않을 것이라는 생각이 들었으나 게임을 진행함에 따라 그 방대함에 혀를 내두를 정도였다. 이 게임은 혼자서 하는 것보다는 3인이 협력을 하면서 게임을 하는 것이 좋을 것이다. 그리고 너무나 편리한 링 커맨드 방식과 화려한 그래픽은

이 게임을 압도한다. 최근 나온 게임 중에서는 최고라는 생각이 들고 처음 롤플레이נג을 접한 사람들을 위해 꼭 권해드리고 싶은 게임이다. 그리고 마지막은 공략을 하지 않았다. 마지막은 여러분이 직접 게임을 하는 것이 여러분은 능력 평가를 위해서 좋을 것 같다.

**특
별
선
물**

마나의 성지 6대 보스와 마나의 요새 철저 공략법

마나의 성전에서 차례차례로 랜디들에게 위협을 가해오는 6마리의 보스. 마지막 공략이 되는 마나 요새 지도에서 공략을 모아 대공개한다. 자! 이것만 알면 엔딩은 시간 문제이다!



썬더 볼트 몇 번이면 승부는 종지부 드래곤 워

풍선 링과 석화 가스 등의 특수 공격과 레벨 8의 아스크 에이크를 걸어온다. 그러나 번개에 약하고 높은 레벨의 썬더 볼트로 수차례 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있다.

◆효과적인 마법
썬더 볼트
효과적인 무기
랜디 : 드래곤 란스
프림 : 배틀 프리스비
포포이 : 엘프의 화살

1 썬더 세이버로 무기를 파워업



번개의 파워를 붙여 공격을 한다. 랜디가 사용하면 더욱 효과적이다

2 바로 눈 앞에 있다면 머리를 공격하라



가장 공격이 잘 먹히는 부분은 머리이다. 이 놈이 나무 그림자에서 나올 때 공격하는 것이 가장 효과적이다

3 모습이 보이지 않을 때는진의 마법을 사용하라!



나무 그림자에 그 모습이 가리워져 보이지 않을 때는 마법으로 공격을 하라! 그리고 공격을 할 때는 타이밍을 잘 맞추어라!

전기에 약하다!

보스공략 패턴



적이 도망을 가면 가까이 접근을 하라! 화이트 드래곤

랜디 일행이 상공을 날 때 지도 밖에서 공격을 해오는 이 보스는 모습이 보이지 않을 때는 공격을 할 수 없기 때문에 일단 적과 반대 방향으로 이동을 하자! 그러면 적이 추격해오고 이때 썬더 라이더를 사용하면 효과적이다.

◆효과적인 마법
엑스 프로드
◆효과적인 무기
랜디 : 드래곤 란스
프림 : 배틀 프리스비
포포이 : 엘프의 화살

1 적이 화면 밖에서 공격을 해오기까지 포포이와 프림의 마법으로 공격을 하자!



▲포포이라면 엑스 프로드, 프림이라면 화이어 카테일이 효과적이다

이 정도의 거리에서는 무기는 효과가 없다. 불의 마법으로 공격을 하자!

2 공중으로 공격을 해온다면 불의 마법이 효과적!



▲일단 필살기를 모아두고 있다가 접근하면 그냥 한 방에!



보스공략 패턴



운디네의 마법만 있다면 간단하다!
헬 웨닉스

너무 방정맞게 여기저기 폴짝폴짝 뛰기 때문에 무기로 공격을 하기 가 무척 까다롭다. 그러나 포포이의 프리즈를 연타하면 간단히 물리칠 수 있다. 무기로 공격을 하고 싶은 사람은 날으는 무기로 공격을 하는 것이 효과적이다.

- ◆효과적인 마법
프리즈
- ◆효과적인 무기
랜디 : 드래곤 란스
프림 : 실버 피람
포포이 : 윙 보우

1 보스의 움직임이 멈출때까지, 추격하자



2 가만히 있을 때 날으는 무기로 치명타를!



다리를 공격하는 것은 비효과적이다. 아무리 100% 까지 저축을 한다해도 다리를 공격하는 것은 미련한 짓이다

3 모습이 보이지 않을 때는 진의 마법을 사용하라!

검과 도끼로 공격이 이루어지지 않을 때에는 활 등의 날으는 무기로 공격을 하자

아이스 세이버를 걸어두면 대단히 효과적으로 공격을 할 수 있다!



보스공략 패턴



이놈은 엄동설한의 추위에 약하다!
레드 드래곤

이놈은 헬 페닉스처럼 후리즈의 마법을 사용하거나 아이스 세이버로 파워 업된 무기를 사용하면 간단히 물리칠 수 있다. 보스가 사용하는 사라만다의 마법은 카운터 매직으로 되받아 치면 된다.

- ◆효과적인 마법
프리즈
- ◆효과적인 무기
랜디 : 드래곤 란스
프림 : 즐트의 검
포포이 : 윙 보우

1 계속해서 후리즈의 마법을 걸자!



운디네가 레벨 7인 경우 무려 9000이상의 체력을 빼앗을 수 있다! 딱 서너번만 주문을 외우면 해치울 수 있다!

2 무기로 공격할 때는 아이스 세이버를 걸어라!



아이스 세이버 이외에도 에너지 불도 걸어두자



그런 다음 파워를 모으고 필살 공격으로 승부를 내자! !



보스공략 패턴



노무의 어스웨이크에 형편없이 약하다! 썬더 기가스

이름 그대로 번개를 사용하는 보스이다. 평상시에는 공중을 날다가 공격할 때만 모습을 드러낸다. 합체했을 때를 노려서 공격하자. 특히 어스웨이크를 계속해서 사용하면 간단히 물리칠 수 있다.

- ◆ 효과적인 마법
어스웨이크
- ◆ 효과적인 무기
랜디 : 즐트의 검
프림 : 치비데빌의 모리
포포이 : 왕 보우

1 합체하지 않으면 공격할 수 없다!

날고 있을 때는 공격할 수 없다. 잠자코 기다리자!

2 전격브레스를 조심하라!

HP를 빼앗아가는 소름끼치는 공격 전격 브레스! 빨리 힐 워터로 회복시키자!

저축해 두었던 무기의 파워를 적에게 퍼붓자!



보스공략 패턴

전화 한 통화로 게임의 특급 정보를 한번에 알수 있는 게임응답 전화 등장!

스포키! 게임 환타지아: 700-7400

- 정보 1 기종별 신작게임 베스트 3
- 정보 2 이달의 기대신작
- 정보 3 울트라 테크닉
- 정보 4 알뜰 구매 정보
- 정보 5 버철 종합 정보



모습이 사라지면 프림의 마법으로 공격하라! 블루 드래곤

적이 가까이 있을 때는 드래곤이라는 이름이 붙은 무기로 공격하고, 멀리 있을 때는 노무의 어스웨이크를 사용한다. 포포이의 MP가 부족할 경우는 압소브로 빼앗아 버리자.

- ◆ 효과적인 마법
어스웨이크
- ◆ 효과적인 무기
랜디 : 드래곤 바스터
프림 : 드래곤 발톱
포포이 : 드래곤 란스

1 어스웨이크를 연속으로!!

특수 공격!



노무의 마법이 7일 동안 마법이 유효하다



랜디의 손상은 썬더 기가스보다 적다



랜디 일행의 레벨이 높기 때문에 하찮은 공격 따위에는 꿈쩍도 하지 않는다



보스공략 패턴



드래곤에게 효과있는 무기로 공격하자! 뱀파이어

여러가지 특이한 공격과 셰이드의 마법을 사용해온다. 공중을 날고 더군다나 벽에 숨어버리기까지 하므로 무기로 공격하기는 상당히 어렵다. 모습이 보일때는 물론 숨어서 안보일때도 프리ムの 세인트 빔으로 공격을 계속하라!

- ◆효과적인 마법
세인트 빔
- ◆효과적인 무기
란디 : 수리검
프림 : 다이아프레일
포포이 : 왕 보우

1 적과 붙어서 싸우면 위험



2 빛의 마법으로 쳐부수자!



무기에 빛의 마법을 걸어 망토가 열린 때에 집중공격

◀확실히 흡혈귀! 란디들이 가까이 있는 곳을 노리고 물려고 한다. 독에 중독되거나 기절해 버릴 수도 있으므로 무기 공격에 자신이 없는 사람은 멀리서 마법을 걸어 공격하는 것이 베스트

망토가 열릴 때 무기로 공격!

란디의 무기에 홀리세이버를 걸어라!

보스가 벽에 숨으면 프리ム은 세인트 빔을 쏴라!

보스전략 패턴



양손을 피해서 마법을 걸자 다크릿치

전신이 보일때는 다양한 마법과 특수공격을 사용, 손에 닿으면 기절해버리므로 먼저 무기로 공격이다! 전신이 보일때를 노리는거다. 손만 남게되면 좌우 어느쪽이든 좋으니 도망치도록. 처치하면 마나의 마법을 손에 넣는다.

- ◆효과적인 마법
세인트 빔
- ◆효과적인 무기
란디 : 수리검
프림 : 다이아프레일
포포이 : 왕 보우

1 전신이 보일때는 무기로 공격!



머리 근처를 집중 공격! 아군에 에너지 불을 걸어주면 좋다.

2 손만 남게 되면 좌나 우로 피하라



튀어나오는 황색의 오리에 주의, 닿으면 실신한다.

3 세인트빔으로 끝장이다!



프리ムの 마법 포인트가 충분하다면 빛의 마법을 걸자. 손만 있는때라도 마법은 잘 통한다.



프리ム은 세인트 빔을 계속 걸어라! 손 뺄때도 효과가 있다

손에 닿으면 기절한다!

선의로 이동 세로로 움직

내가 부족할 때는 보스의 전신이 드러날 때를 기다려 공격!

보스가 전신을 드러낼 때까지 먼저감치 떨어져 있자

보스전략 패턴



©1993 T&E SOFT/グループSNE



SFC 소드월드

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/8/6	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	T & E 소프트웨어	용량	12M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	A B C DEF

RPG의 진수. 지금까지 차원 낮은 롤플레이밍 게임과는 그 질을 달리한다. 간편한 일본식 롤플레이밍 게임이 아니라 정통 미국식 롤플레이밍 게임. 그 장대한 서막을 알리는 팡파레와 함께 이제 그 공략이 여기에 전개된다. 너무나 어렵기 때문에 쉽게 게임을 하려고 했다면 여러분은 이 게임을 잘못 인식하고 있는 것이다. 이제 소드월드의 비밀을 여기에 공개한다!

포세리아의 신화와 역사

포세리아의 세계는 '만물의 시조'라고 불리는 거인의 죽음으로 탄생했다. 포세리아의 모든 것들은 이 거인의 시체에서 생긴 것이다.

최초로 육대신이라 불리는 신이 생겼고, 고대종족이 생겨났으며, 세계 힘의 원천인 정령계가 탄생하였다.

신은 물질계를 창조하였고, 마지막으로 정령계와 물질계를 연결하는 요정계가 만들어졌다.

다. 세계는 질서와 조화속에 완성된 것처럼 보였다.

그러나 신들 사이에 불화가 일어 신의 시대는 종말을 고하게 되었다.

신의 시대가 멸하자 찾아온 것은 마법의 시대였다. 하지만 마법의 시대 역시 마법의 탐의 붕괴로 순식간에 멸망한다.

그리하여 이제는 검의 힘이 지배하는 검의 시대가 시작되었다.

를 즐겁게 해줄 것이다. 캐릭터는 사건을 해결할 때마다 얻게 되는 경험점으로 성장시킬 수 있으므로 많은 사건을 해결하도록 하자.

주인공 만들기



1. 이름의 결정

■ 자신이 좋아하는 이름으로 플레이를 하도록 하자. 자신의 이름으로 게임을 하면 더욱 게임을 즐겁게 할 수 있을 것이다. 이름은 최대 다섯글자까지 가능하다.



소드월드의 특징

장대한 스토리로 구성되어 있는 소드월드는 RPG의 진수를 느끼게 해주는 게임이다. 테이블 토크식의 오리지널 RPG를 충실히 이식시켜 게임을 진행하는데 플레이어의 생각이 많이 필요하다. 이 게임은 '죽이는 신의 섬'이라는 소설의 일부 내용으로 전체적인 내용을 알고 싶고 일본어를 잘 아는 사람이

라면 원작을 한번 읽어보는 것도 괜찮을 것이다.

소드월드에는 새로운 기능이 많이 첨가되어 있어 초보 플레이어들은 어리둥절할 것이다. 너무나도 자세한 상태 화면은 캐릭터의 모든 상태를 잘 알려주며 적과의 거리가 가까워지면 자동으로 전투에 돌입하는 '택티컬 컴BAT 시스템'은 플레이어

게임을 시작하기 전에 먼저 해야할 일이다. 자신이 플레이를 할 주인공을 설정하는 것은 매우 중요하다. 또한 다른 게임과는 달리 주인공을 만드는 것이 매우 다르므로 설명하겠다. 구역은 3개이므로 능력을 잘 결정하여 플레이를 하자.

2. 종족의 선택

■ 주인공의 종족을 결정하는 것으로 다음의 5가지가 있다.



① 인간

평균적인 능력을 가졌다. 특별한 제약이 없어 기능과 모험 전 경험치를 얻기가 쉽다.

② 엘프

산림에 사는 요정족으로 지력이 높다. 접근전투는 삼가하도록 하자! 레벨 1에 사만의 기능을 얻을 수 있고 프리스트의 기능은 얻을 수 없다.

③ 드워프

근력과 생명력, 정신력이 다른 종족에 비해 높다. 사만과 소사라의 기능을 얻을 수 없다.

④ 그래스 러너

초원에 사는 요정족으로 식물이나 곤충과 이야기를 할 수 있다. 생명력과 정신력은 높으나 근력은 별로이다. 레벨 1에 렌저와 시프의 기능을 얻을 수 있다. 사만과 소사라, 프리스트의 기능은 얻을 수 없다.

⑤ 하프 엘프

인간과 엘프 사이에서 나온 종족으로 인간에게 길러진 것과 엘프에게 길러진 것이 있다. 둘 사이에는 약간의 차이점이 있다.

3. 성별의 선택

■ 성별을 결정하는 것으로 능력에는 차이가 없으나 일부 정령마법에 성별에 따라 사용할 수 있는 것과 없는 것이 있다.

4. 능력치의 결정

■ 종족과 성별을 선택하면 캐릭터의 능력치가 표시되는데, 종족이 인간이나 인간에게 길러진 하프 엘프이면 출생도 표시된다. 능력치는 다음의 6가지가 있고 수치가 클수록 지속력이 길다.

① 기용도(器用度)

무기의 명중률에 영향을 준다.

② 민첩도(敏捷度)

적의 공격을 피할 때와 전투 시 행동 순서에 영향을 준다.

③ 지력(知力)

지식 수준을 나타내는 것으로 마법의 강함에 영향을 준다.



④ 근력(筋力)

힘의 강함을 나타낸다. 적에게 주는 손상에 영향을 준다.

⑤ 생명력(生命力)

캐릭터의 에너지(HP)를 표시한다.

⑥ 정신력(精神力)

마법력(MP)을 나타내는 것으로 마법사용과 마법에 대한 저항력에 영향을 준다.

5. 기능의 선택

■ 기능의 이름과 현재 기능의 레벨, 레벨 1을 올리는데 필요한 경험점 등이 표시된다. 기능 레벨은 올릴 수도 있고 내릴 수도 있다.

① 화이터

무기를 다루어 적과 싸우는 기능으로 자신의 근력치까지의 무기와 방어구를 사용할 수 있다. 타격력과 생명력이 높다. 근력과 생명력이 필요하다.

능으로 시프와 비슷하여 방어구는 비금속제를 사용하고 필요근력이 자신의 근력 반으로 제한되어 있다. 하지만 비행도구(활, 부메랑 등)는 자신의 근력치 안에서 사용할 수 있다. 기용도와 민첩성이 필요하다.

④ 세이지

모든 학문에 대응하는 이해와 지식의 구함을 나타낸다. 이 기능에는 지력이 필요하다.

⑤ 바드

기능	레벨	경험점
ファイター	1	1500
シーフ	0	1000
レンジャー	0	500
セージ	0	500
バード	0	500
ソーサラー	0	2000
シャーマン	1	2000
プリースト	0	1000
경험점		1000

② 시프

보물상자나 문을 열고 덮을 제거한다. 방어구는 비금속제를 사용하며 장비에 필요한 근력은 자신 근력치의 반까지로 제한되어 있다. 전투시에 사용하는 무기도 자신의 근력치 반 이하여야 한다. 필요한 능력은 기용도와 민첩성이다.

③ 렌저

야외활동을 하는 사냥꾼의 기

악기의 연주와 노래를 부르는 시인으로 '주가'라는 마법을 사용한다. 주가를 외우려면 반드시 악기를 장비하고 있어야 한다. 정신력이 필요하다.

⑥ 소사라

고대어마법을 구사하는 기능이다. 정신집중을 위해 메이지 스텝을 장비하고 있어야 하고 방어구는 소프트 레저까지로 제한되어 있다. 지력과 정신력이 필요하다.

⑦ 사만

정령마법을 구사하는 기능이다. 금속제 방어구를 사용하면 안된다. 은제 방어구는 예외이다. 주문을 외우기 위해서는 한쪽손이 필요하므로 양손 모두 사용하고 있으면 안된다. 정령의 존재를 조사하는 '센스오라'



라는 기능을 가지고 있다. 지력은 마법의 효과에 영향을 주므로 높은 지력과 정신력이 필요하다.



7. 믿을 신 선택

프리스트의 기능이 1이상이면 신앙할 신을 선택해야 한다. 포세리아에 존재하는 신은 지고의 신 화리스, 전투의 신 마이리, 지식의 신 라다, 부와 행운의 신 차자, 대지의 어머니 마화, 모두 5가지이다.

⑧ 프리스트

회복계의 신성마법을 사용하는 기능으로 방어구와 무기사용에 제약이 없다. 지력과 정신력이 필요하다.

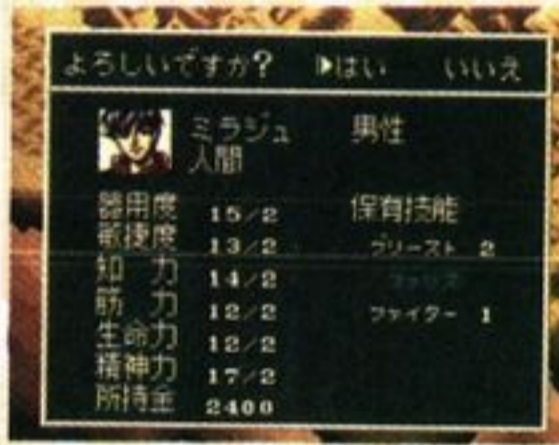
6. 주가 선택

주식시장의 그런 주가가 아니다. 주가(呪歌)란 주술적인 노래를 뜻하는 것이다. 바드의 레벨이 1이상이면 레벨수와 같은 수의 주가를 선택할 수 있다. 주가를 외우기 위해서는 악기를 장비하고 있어야 한다.



8. 캐릭터의 등록

여기까지 작성했으면 캐릭터를 등록하게 된다. 주인공의 작성이 이렇게 힘들다니. 하여튼 드디어 모험을 시작할 수 있다.



★ 마법에 대하여

마법에는 3가지의 계통이 있고 주문에 따라 대상 범위와 손상의 양, 달성치, 지속시간 등을 조절할 수 있게 되어있다. 잘 조절하여 최대의 효과를 노리자.

1. 고대어 마법

고대왕국 시대에 만들어진 마법으로 소사라가 사용한다. 에너지 볼트 등의 공격계로 부터, 화이어 웨폰 등의 공격보조까지 다양하다.



주문명	효과	레벨
언 룩	마법으로 봉인되어 있는 열쇠를 연다	1
에너지 볼트	에너지의 화살을 날린다	1
엔찬트 웨폰	무기의 타격력을 일시적으로 올린다	1
카운터 매직	마법에 대한 저항력을 높인다	1
프로텍슨	방어막을 쳐서 받는 손상의 양을 감소	1
슬리프 클라우드	눈을 멀게한다	1
디즈펠 매직	모든 주문의 효과를 없앤다	1
센스 매직	물건 중에 마력을 가진 것을 본다	1
화이어 웨폰	무기 공격력을 올려 적에게 손상을 준다	2
피지컬 엔찬트	능력치를 일시적으로 올리거나 내린다	3
라이트닝	전격 주문으로 일직선에 있는것을 날린다	3
콘실 셉프	적의 직접적인 공격을 받지 않는다	4
센스 오라	그 장소에 있는 정령을 알아낸다	4
화이어 볼	공간내의 한지점을 중심으로 폭발을 일으킴	4
파라라이즈	상대의 움직임을 봉쇄	4
브리저드	공간내에 눈보라를 일으킴	5
서프레스	엘레멘탈 정령력을 한가지 없앤다	5

2. 정령마법

물, 불, 바람 등의 정령의 힘을 빌어 사용하는 마법으로 사만이 사용한다. 정령이 있고 없는 장소에 따라 사용할 수 있는 마법이 제한되어 있다. 정령의 종류는 다음과 같다.



大地: 대지 精神: 정신 炎: 불 光: 빛 風: 바람
闇: 어둠 他: 그외 其他: 그외의 정령



주문명	효과	레벨
스네아(대지)	상대에게 치명타를 준다	1
데스트렉슨(정신)	상대를 혼란에 빠뜨린다	1
화이어 볼트(불)	목표를 향해 불꽃을 날린다	1
월오위스프(빛)	빛의 정령을 날려 어둠의 정령을 소멸시킴	2
워터 스크린(물)	물의 장막을 쳐 불에 의한 손상을 없앤다	2
컴퓨전(정신)	상대를 혼란에 빠뜨린다	2
쉐이드(어둠)	어둠의 정령을 날려 빛의 정령을 소멸시킴	2
화나티시즘(정신)	공격력을 올려주나 회피력이 떨어진다.	2
홀드(대지)	적의 이동력을 봉쇄	2
인비지빌리티(그외)	정신 집중을 위해 몸을 사라지게 한다	3
바인딩(식물)	적의 움직임을 완전히 봉쇄	3
힐링(생명)	생명력을 완전히 회복시킨다. 여성만 사용	3
뮤트(바람)	상대가 주문을 사용하지 못하게 한다	3
스톤브라스트(대지)	땅속의 돌을 날려 적에게 타격을 준다	3
슬리프(정신)	주문에 의해서 풀리지 않는 영원히 잠든다	4
피아(어둠)	적을 도망가게 한다. 공격의 기회는 이때다	4
레스트아헬스(생명)	독 등을 완전히 치료하는 주문. 여성만 사용	4
발키리자벨링(신성)	빛의 창으로 공격. 남성만 사용	5
슈트 아로(바람)	화살에 바람의 정령을 실어 적에게 타격	5

3. 신성마법

신의 힘을 빌어 기적을 일으키는 마법으로 프리스트가 사용한다. 큐아 운즈 등의 회복계가 주요마법이고 언데드에게 효과가 있는 공격마법도 있다.



주문명	효과	레벨
큐아 운즈	상처를 치료하는 주문	1
트랜스퍼	정신력이 없어진 자를 회복	1
턴 언데드	언데드에 대해서 여러가지 나쁜 영향을 준다	1
사니티	정신상태를 원래대로 돌아오게 한다	1
홀리 웨폰	언데드에 대한 무기의 타격력을 높인다	2
포오스	상대에게 충격파를 준다	2
큐아 포이즌	독을 치료하는 주문	3
홀리 라이트	언데드에 대해 유해한 빛을 쏘여 손상을 준다	3
큐아 디지즈	걸려있는 병을 모두 치료한다	4
히트 프로텍티드	동료 전원을 열로부터 지켜준다	4
골드 프로텍티드	동료 전원을 냉기로부터 지켜준다	4

* 신성마법에는 어떤 특정한 신을 신봉해야만 사용하는 특수주문이 있다

주문명	효과	레벨
위크 포인트(라다)	적의 약점을 찾아낸다	3
락(차자)	주문을 걸어두면 한번만 지켜준다	1
피스(마화)	서로의 증오심을 내려 싸울 의지를 잃게한다	3
배틀링(마이리)	범위 안의 모든자의 공격력을 높인다	5

4. 주가

모랄	공격력을 올려준다
피스	공격력을 내린다
레지스탕스	생명저항력, 정신저항력을 올린다
라라바이	잠재운다. 효과는 4번 연속
싱	마법을 사용하지 못하게 한다
댄스	춤을 추기 시작한다. 고대어와 정령마법 사용못함
레퀴엠	언데드의 적대적인 의지를 약화. 효과는 4번 연속



모험의 시작

앞에서 말한 바와 같이 모험의 진행은 시나리오 단위로 진행된다. 또한 시나리오의 멀티이므로 꼭 분석과 같은 순서로 진행되는 것은 아니다. 여기서

말하는 시나리오의 목적과 같은 뜻으로 보면 된다. 한가지씩 한가지씩 체크하며 사건을 해결해 나가자.



시나리오 1

동료를 구성하자



주인공이 제일 먼저 해야할 일은 같이 모험을 할 동료를 모

으는 것이다. 각 지방의 모험자의 가게에는 모두 10인의 모험자들이 있다. 모든 모험자들을 만나보고 마음에 드는 모험자들을 선택해 최강의 팀을 만들자. 동료는 주인공을 포함해서 모두 5명까지이다. 동료는 시나리오 진행상 6인이 될 수도 있다. 동료의 구성을 마치면 의뢰를 받을 수가 있게 된다.

* 동료 10인의 능력치 공개

레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
1	13	10	12	20	25	27	1000	화이터(1) 프리스트(1)

1. 바람(바람) : 드워프



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	24	20	15	4	18	25	0	렌저(2)시프(1)바드(1)

2. 프람(ブラム) : 그래스 러너



3. 시라룸(シラルム) : 엘프



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	17	18	19	6	12	22	0	사만(2)

레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
1	18	20	18	8	9	21	0	사만(1) 소사라(1)

4. 마이라(マイラ) : 엘프



5. 루크스(룩스) : 인간



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	18	14	18	14	11	12	0	시프(2)

레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	14	18	22	15	16	18	0	세이지(2) 소사라(1)

6. 리잔(リザン) : 인간



7. 에리딘(エリディン) : 하프엘프



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	20	22	19	14	17	14	0	화이터(2) 프리스트(1)

레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	16	19	14	12	11	18	0	소사라(2) 사만(1)

8. 화잠(ファーザム) : 하프엘프



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	9	8	12	20	22	24	500	화이터(2)

9. 가라드(ガラート) : 드워프



10. 바드(バード) : 인간



레벨	기용도	민첩성	지력	근력	생명력	정신력	경험점	기능(레벨)
2	13	14	12	19	18	14	0	화이터(2) 렌저(1) 세이지(1)

시나리오 2

경험치를 올리자

의뢰인 : 파다의 사이모-시칸스의 지하미궁으로 갈래요? 레크스로 가보세요.

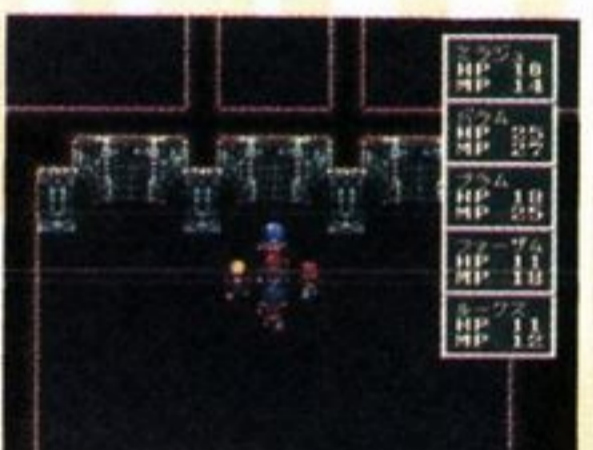
이 시나리오는 사건의 해결이 목적이 아니다. 그저 주인공들이 수련을 하기위한 이벤트일 뿐이다.

경험치를 얻는 방법에는 사건을 해결하거나 전투에서 자동적 실패를 했을 경우이다. 그 자동

적 실패로 경험치를 올리려면 역시 많은 전투가 필요하다. 그것을 위해 이 미궁이 있는 것이다. 또한 돈이 없어 정보를 못들을 때도 이곳에서 돈을 모아 가면 되는 것이다. 이곳은 언제든 지을 수가 있으나 별로 얻는 것이 없으니 갈 필요가 없다. 입구는 3개의 문이 있어 경험치에 따라 문이 열린다.



레크스에 있는 미궁에 대해 얘기해 준다.



시나리오 3

신상의 도끼를 찾아라

의뢰인 : 기적의 가게 아저씨 -저번에 특이한 신상을 손에 넣었는데 거기에 붙어있던 무기를 찾아주렴. 북서의 에스톤 산맥에 있는 드워프마을에 신상의 도끼가 있다고 한다. 드워프의 마을인 돌가에 은의 광산이 있다. 이것을 그곳의 도끼와 바꿔와라.

가게 아저씨의 의뢰를 받으면 미스릴의 광석을 얻는다. 자 이것을 가지고 돌가의 마을로 가



베딱하게 쳐다보는데 확 의뢰를 받지 말아버릴까

자. 드워프의 마을인 돌가는 가라드의 고향이다. 돌가의 마을로 가 촌장인 베인을 만나자. 베

인은 신상의 도끼는 광산 속에 있으나 광산을 마물들에게 빼앗겨 버렸다고 한다. 베인은 마물들을 물리쳐 주면 딸 에룬다를 주겠다고 한다. 에룬다는 드워프의 여자라서인지 되게 못생겼다. 일단 신상의 도끼를 찾기 위해 광산으로 가자.

광산안은 그리 복잡하지 않으므로 쉽게 고브린의 두목인 고브린 샤만과 만날 수 있다. 고브린 샤만의 뒷쪽 벽에 비밀문이 숨겨져 있다. 이 비밀문은 다크 엘프가 있는 곳으로 통한다. 녀석은 강력한 마법으로 공격해오니 우리도 역시 마법으로 다크



광산을 마을로부터 되찾아 달라고 부탁을 하는 베인촌장

엘프를 먼저 없애자. 광산에서 고브린 샤만과 이 녀석을 조종하던 다크 엘프를 물리치고 제단 밑을 조사해 보면 신상의 도끼를 얻을 수 있다. 이로써 이번 사건은 해결이다. 기적의 가게로 돌아가 신상의 도끼를 주면 돈과 경험점을 얻게 된다.



보스와의 첫 싸움인데 벌써 주저앉아 있다니. 으 창피!



촌장의 딸이다. 우와 너무 못생겼다.

시나리오 4 생명을 위협하는 켄을 없애자

의뢰인 : 마화 신관-최근 드워프를 중심으로 '켄'이라는 독식물이 퍼져있습니다. 맛이 좋지만 강한 독성이 있어요. 사람의 생명을 빼앗아 가는 것을 없애지 않으면 안됩니다. 구체적인 조사는 우리들의 힘으로 부족합니다. 켄에 대해서는 경비대나 도적 길드에서 물어 보세요.

마화 신전을 나와 경비대로 가자. 하지만 이곳에서는 아무런 정보를 얻을 수 없다. 그러므로 도적의 길드에 가보자. 이곳의 두목인 솔트도그는 정보를



미화 신전으로 가라고 하는 마크로이. 이 사람을 꼭 만나고 가자

알고 싶으면 100가벨을 달라고 한다. 돈이 없으면 얘기를 안한다. 역시 도적은 돈을 좋아하는군. 할수 없이 돈을 주고나면 최근 밤중에 항구로 이상한 배가 들어 온다고 한다. 아무래도 이 배가 켄을 운반하는 것 같다고 한다. 어렵게 얻은 정보이므로 믿기로 하고 가보자.

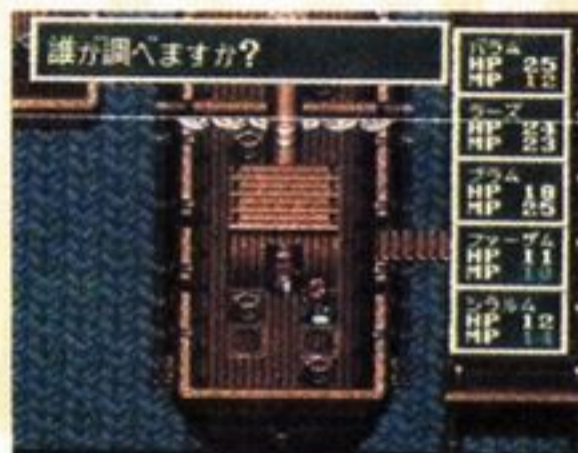
이상하다는 배는 밤중에 나타나므로 항구에서 밤중까지 기다리자. 과연 몬스터들이 지키고 있는 이상한 배가 들어 온다. 적의 마법을 조심하며 싸우자. 물



이번 임무는 무엇이나? 모든 해결해 주지.



살림에 보탬이 되는 정보를 주는 솔트도그(개?)



배안을 조사해 볼 필요가 있지않을까?

리치고 난 뒤 배안을 조사해보면 본거지를 알 수 있는 지도를 발견할 수 있다. 장소는 오란의

동남쪽 해변이다. 동굴안에는 난파선들이 있어 웬지 음산한 분위기이다. 안으로 계속 들어가 보면 '소그란'이란 자가 나타난다. 그는 자신의 계획을 망쳤으며 주인공들을 공격해 온다. 그의 마법력은 굉장히 강력하므로 소그란을 먼저 없애자.

두고 보자며 도망가는 소그



랜지 재수없게 생긴 놈이다.

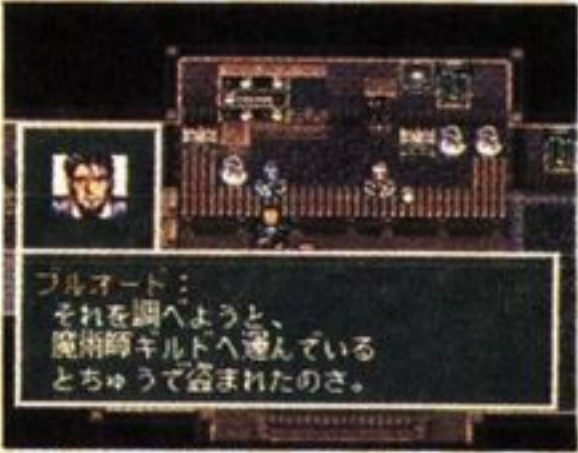
란. 놓친것이 꺼림직하지만 일단 사건은 해결이다. 마화 신전으로 가서 돈과 경험점을 얻자.

시나리오 5 배신자를 잡아라

의뢰인 : 가조프의 도적길드 블로드-사실은 배신자를 잡아줘야겠어. 그놈은 길드의 약속을 어기고 우리에게서 금품을 털어갔어. 어제도 몇개 없어졌어. 밀고자가 있는 것 같아 움직이기 힘들다. 훔쳐간 것은 은의 메다리온. 이 물건은 높은 마력을 가지고 있는 것 같다. 밀매시장에 흘러간 것 같으니 조사를

부탁한다.

자 그러면 먼저 시장으로 가보자. 이곳에 있는 사람들에게 정보를 얻으려면 약간의 돈이 필요하다. 시장에서 바리라는 사람에게 대해 정보를 얻은 뒤 차·자의 교회로 갔지만 별다른 정보를 얻지 못한다. 다시 도적의 길드로 오면 바리에 대하여 이야기해 준다. 바리는 옛날에



도둑을 등쳐먹는 녀석이라고?



바리에 대해서는 도둑길드에서 들을 수 있다.



넬다리는 사람이 뭔가 좀 알고있는 듯하다.

동료였으나 회비를 내지 않아서 쫓겨났다고 한다. 블로드는 마지막으로 바리의 집은 슬럼가라고 가르쳐 준다. 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴로 들어가라고 했으니 슬럼가의 술집으로 가자.

바리를 만나서 마력이 있는

아이템을 사고 싶다고 하면 은의 메다리온이 있다며 내일 다시 오라고 한다. 일단 이곳을 나오면 바리도 그곳에서 나와 어디론가 가버린다. 아지트를 알아내기 위해 바리를 미행하자. 그곳에서 바리와 드발이란 자가 얘기 하는 것을 엿들 수 있다. 그자들은 벌써 주인공들을 알고 있는 듯하다. 둘만의 얘기가 끝나면 바리는 두목에게 간다고 말하곤 나가버린다. 여기서 바리를 따라갈 것인가를 물어보는데 따라가지 말고 이곳의 동정을 더 살펴보도록 하자. 그러면 잠시후에 나이트셰이드라는 의문의 여자와 남자가 멋있게 등장한다. 두목이 여자이다. 그들은 드발을 붙잡고 주인공들에게



나이트셰이드의 등장! 그들은 우리 편인 것 같다.

보스가 있는 곳으로 가보라고 한다. 약간 어리둥절하지만 보스를 잡으러 가자.

보스가 있는 오즈본의 관이라는 곳은 경비가 삼엄하다. 경비병들을 물리치고 가면 바리와 오즈본 두목을 만난다. 그런데 갑자기 바리는 오즈본에게 칼을 내밀고 때마침 또다시 나이트셰이드들이 등장한다. 역시 어리둥절. 바리의 본명은 마디였으며 역시 나이트셰이드의 일당이였다. 이들은 오즈본을 주인공들에게 넘기고 보물을 가지고 사라진다. 하여튼 나이트셰이드 덕분에 이번일은 간단히 해결되었다. 도적 길드로 돌아오면 나이트셰이드가 보낸 편지가 오고 돈과 경험점을 얻게 된다.



바리는 오즈본에게 잘 보이려고 한다

시나리오 6

사막의 민족

의뢰인 : 남고로 가는 길목 라테리아-도와줘서 고맙습니다. 나는 라테리아 오빠를 찾아 오란으로 가는 도중이었는데 쫓기고 있었어요. 죄송하지만 오란까지 동행을 해 주세요. 오빠의 이름은 츠레. 오란의 마을에서



전에 만난 적이 있던 녀석들이다

하여 그녀를 구해주면 오란까지 동행을 요구한다. 오란의 고대 왕국의 문정으로 가자. 그녀의 오빠에 대해서 들을 수 있다. 그곳에서 츠레가 고향에서 왔다는 남자와 함께 파다로 갔다는 정보를 얻을 수 있다. 오빠를 찾아 파다로 가다보면 아사신(사막의 민족이다)들을 만나 라테리아를 납치당한다. 라테리아는 파다에게서 오빠를 만나 다라이가 족장을 죽이고 다음은 오



어려움에 처한 사람을 도와주자

모험을 하고 있다고 들었어요. 오란에서 남고로 가다보면 누군가에게 쫓기던 여인이 도움을 청해온다. 기사도 정신을 발휘



빠를 노리고 있다고 말한 뒤 잡혀간다. 파다로 가서 유적의 변인정 주인인 사이모를 만나자. 그는 츠레가 렉크스로 간 것 같으나 확실하지 않으니 아인을 만나보라고 한다.

아인의 집에 가면 딸을 만날 수 있는데 그녀는 츠레와 가라라는 사람들과 렉크스로 갔다고 한다. 자세한 지명은 백아의 탐



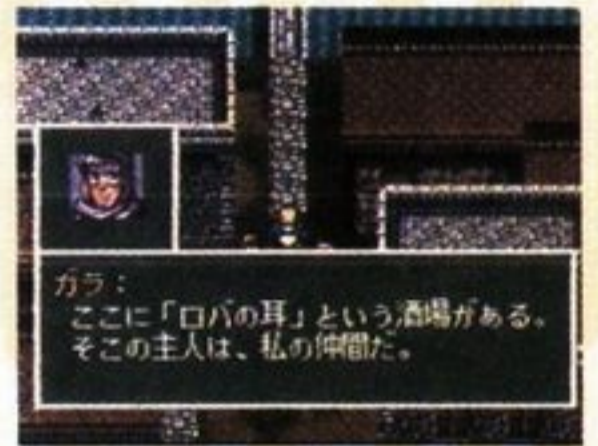
아인의 딸이다. 예쁘군!

이다. 그곳에 가보면 역시 츠레, 가라, 아인이 있다. 츠레는 힘을 얻기 위해 물의 정령석을 찾아가야 한다고 한다. 이곳에서 시나리오가 분기된다. 시나리오 선택은 플레이어의 자유.

① 가라를 따라간다 : 가라는 츠레의 여동생을 잡아간 다라이아 족장을 만나러 간다. 가라는 파다의 슬럼에 '당나귀'라는 술집의 주인과 친구이므로 그에게 정보를 얻을 수 있다. 그는 라테리아는 마을에서 약간 떨어진 곳의 유적에 있다고 한다. 유적으로 가자.



시나리오 분기점이다. 누구와 동행할 것인가?



가라와 당나귀 술집을 찾아가자

② 츠레를 따라간다 : 츠레는 물의 정령석을 얻기 위해 정령의 초원으로 간다. 정령석은 정령들의 힘의 원천이다. 정령석은 모두 5개로 얻기 위해서는 플레이어의 지혜가 필요하다. 이들 정령석은 정령마법을 강화, 커주는 힘을 가지고 있다.

먼저, 식물의 정령석은 킬로 크리퍼를 쓰러뜨리면 얻을 수



정령의 초원으로 들어가는 입구이다

있다. 불의 정령석은 2마리의 사라만다를 무찌르면 된다. 그런데 이들은 보통공격이 통하지 않으므로 마법이나 마법검으로 무찌르자. 바람의 정령석은 강한 바람이 불어나와 쉽게 접근할 수가 없다. 사만의 능력이 있는 동료를 선두로 가보자. 땅의 정령석은 미로를 돌파해야만 한다. 길을 잘 찾아가자. 사진을 참조하기 바란다. 마지막으로 중앙에 있는 집안에 있는 석상을 조사하면 돌을 얻는다. 이 돌을 물이 나오는 곳에 있는 구멍에 끼우면 물이 없어지고 길이

생긴다. 이리하여 물의 정령석
까지 모두 모으면 가라를 만나
러 유적으로 가자.



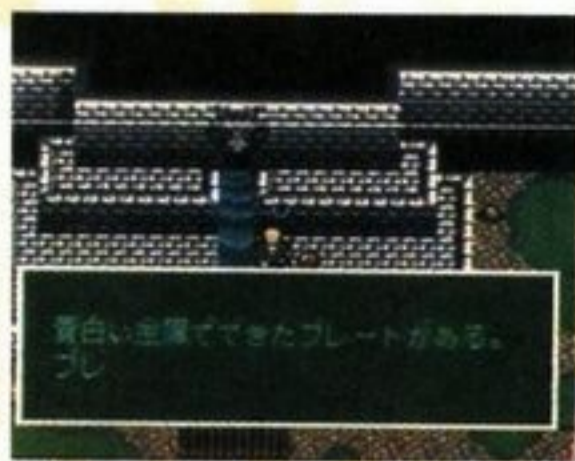
적과 나무의 구분이 힘들군. 그러나
승리는 우리의 것!



무서운 불덩어리들! 사라만다인지
사라다인지 덤벼라!



겨우겨우 얻었다!! 바람의 정령석



구멍에 잘 맞추어 넣으면 길이 생긴다

유적으로 가면 가라가 쓰러져
있는 것을 발견한다. 몬스터에
게 당했을까? 앞으로 가보면
이것이 곧 함정이라는 것을 알
게된다. 가라가 속인 것이다.
다라이아와 한패라니 미처 몰랐
다. 이리하여 주인공들은 감옥
에 갇히게 된다. 감옥에서 문을
열면 적들이 나타난다. 이 적들
을 물리치고 주위를 살펴보면
벽에서 물이 흐르는 것을 볼 수
있다. 이곳을 조사하면 길이 생
기고 이 하수구를 통해 라테리



아를 찾아가자. 하수구에는 큰
쥐들이 많이 나온다. 그리 어려
운 상대는 아니니 라테리아를
쉽게 찾을 수 있다. 하수구를 헤
매던 끝에 라테리아를 만나면
다라이아가 뒤쪽에 있다고 가르
쳐준다. 다라이아를 물리치고
나면 마을로 돌아오고 사건은
해결된다.



가라가 쓰러져 있네, 무슨 일일까?



사건은 무사히 해결 되었지만 정령석
이 몇개 없어졌다. 어디로 갔나?

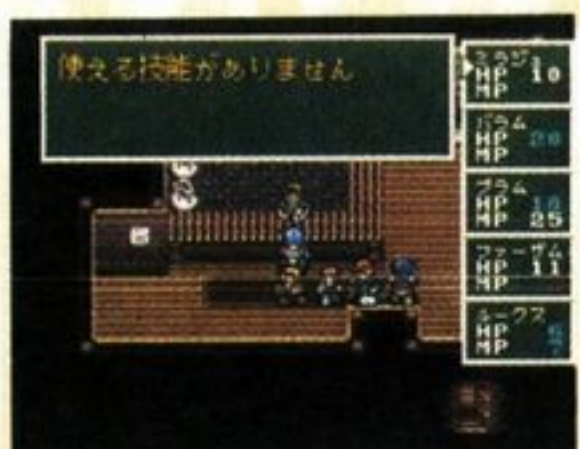
방대한 스토리, 획기적 시스템으로 새롭게 RPG의 세계를 연 소드월드.
많은 챔프 독자가 체험해보길 바란다.

이것만은
잊지말자!

1. 무기와 방어구

캐릭터의 기능 중에는 무기와
방어구의 제한을 받는 것이 있
다.

* 화이터, 세이지, 바드, 프리



근력에 맞지 않으면 사용하는 기능이
제한된다.

스트 : 제한 없다

* 렌저 : 필요근력이 자신의 근

력의 반이하의 비금속제 방어구

* 시프 : 필요근력이 자신의 근

력의 반이하의 무기와

비금속제 방어구

* 샤만 : 비금속제 방어구와 한

손용 무기

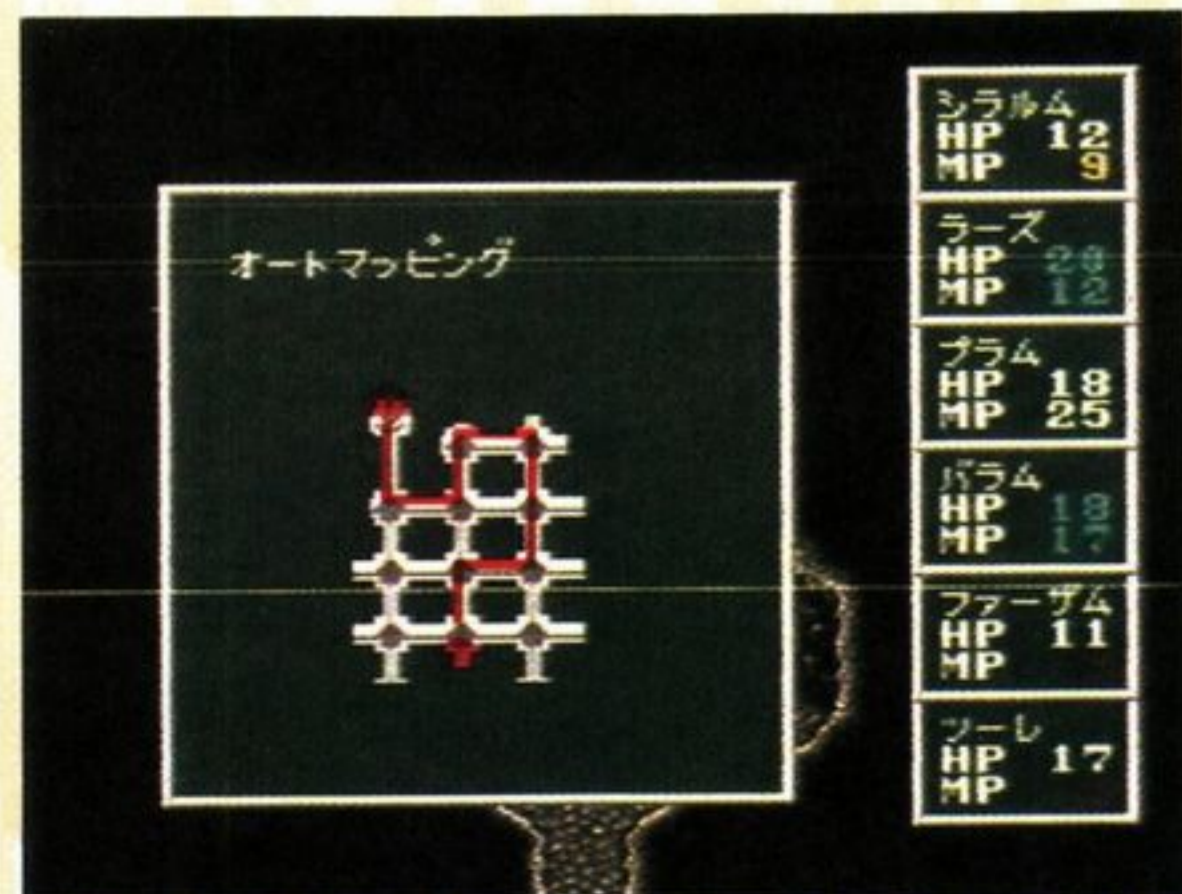
* 소사라 : 메이지 스텝과 소프

트 레저

사용하지 않는 것은 구입하지

말고 구입한 물건은 반드시 장

비하는 것을 잊지 말자.



오토맵핑을 보고 잘 찾아가자 길찾기가 무척 어려웠다

2 적에게 무기 효과가 없다!!

몬스터 중에는 보통의 무기로 데미지를 입지 않는 녀석이 있다. 공격을 성공했을 때 '效果がなかった'라는 말이 나오면 무기에 마법을 걸어 공격하자. 적이 손상을 입을 것이다. 적이 마법을 사용한다면 정령마법의 뮤트를 사용하자. 언데드계의 적에게는 신성마법의 턴 언데드



언데드 몬스터가 나오면 리퀘임의 노래를 부르자.



와 홀리 웨폰으로 대항하자. 동료중에 바드의 기능을 가진 자가있으면 리퀘임의 노래를 불러 적의 사기를 떨어뜨리자. 이 정도라면 백전백승이다.

3. 의뢰는 어디에서?

보통은 모험자의 상점에서 얻을 수 있다. 하지만 그밖에도 신



모험자의 상점에서 많은 정보를 얻을 수 있다.

전, 마술사 길드, 도적 길드 등에서 의뢰를 부탁하기도 하므로 많은 사람과 대화가 필요하다. 가끔 의뢰인을 한번 더 만나면 의외로 중요한 정보를 주기도 한다. 시나리오의 해결은 경험점을 얻으므로써 종료가 된다.

이 밖에도 동료가 되는 모험자들은 각지에 있으므로 많이 돌아다니며 최강의 멤버를 구성하도록 하자.



게임챔프에 올라면 땀없으면 안돼



보다 신속하고 알찬 정보로 분주해 하고 있는 어느날 오후, 구슬땀을 흘리며 밝은 웃음으로 문을 박찬 우체부 아저씨 왈. "내 참~ 챔프에는 엽서가 너무 많아! 그리고 도대체 뭐뭐 왕초는 누구고 뭐뭐 훈장은 도대체 뭐에 써먹는 거시거야!" 챔프의 담당자들은 이렇게 고생을 하시면서 푸념을 하시는 우체부 아저씨를 매일 접한다(물론 빨간글씨는 금우체부 아저씨의 집). 그러나 그런 푸념속에 밝은 웃음이 깃들여있는 것을 볼 수 있다. 그것은 챔프에 애독자의 투고엽서가 넘쳐 흐르기 때문이다. 항상 돌아서면서는 "챔프에는 희망과 미래의 냄새가 나는군요"라는 말을 빼놓은 적이 없다.

그러면서 누런 소포 보따리

를 푼 던진다(아니 그렇게 심한 행동을!). 개봉을 해보니 추정하건데 약 4시간은 족히 걸려 만든 수제 필통이 있었다.

내용인즉, 점수를 꾸준히 모아 미니컴보이를 타려고 한다는... 왜 어른들은 게임을 부정적인 측면으로만 보는가 등의 내용이였다. 이를 읽어 본 우아(우체부 아저씨는) "그렇죠. 게임에 대한 인식, 개선될 점이 아직 많죠" 그런 한마디만 남긴채 책 돌아선다.

"아저씨 스트리트 화이터 II 한판 어때요"

* 필통의 주인공은 하현민이라는 학생이었습니다. 현민학생, 정성스런 필통 잘받아 보았습니다. 그런데 버그왕초가 지금 필통속의 버그를 박멸하느라 혈안이 되어있답니다. 하현민학생에게는 응원의 점수 500점을 드리겠습니다. 하현민/

챔프점수 500점

『오락실의 무법자』 게임챔프 방문

오락실에서 만난 인창중학교 2학년 김한중 군은 방학을 맞아 남는 시간을 정해 오락실의 최고 인기 게임인 '사무라이 스피리트'를 한다. 게임을 열심히 하던 도중 챔프의 겸훈장과 실력을 겨루게 되었다. 그런데 어처구니없이 겸훈장에게 패배하고 말았다. 겸훈장은 무척 기뻐했다. 처음해보는 게임이었기 때문에... (나중에 알게되었지만 시간이 없어서 가버렸는데 그것도 모르고 겸훈장은 열심히 상대방을 공격해 승리한 것이었다.) 여하튼 나중에 시간이나서 다시 겨루었을때는 게임훈장은 단숨에 패배해 버렸다. "영-영-영"



게임의 훌륭한 소재가 될

제1회 챔프「게임 미니소설」현상대공모도

신세대 게임문화의 선두주자 「게임챔프」는 게임한국을 창조해 나가기 위해 챔프 「게임 미니 소설」 현상 대 공모를 실시하기로 대결정을 내렸습니다. 이번 챔프 「게임 미니 소설」 현상 대공모에는 게임제작에 필요한 스토리작가를 발굴해 기위한것으로 실력있는 스토리 작가를 찾습니다.

이번 대회 입상자는 「게임챔프」의 전용 「게임 미니 소설」 컬럼에 데뷔하게 되며, 앞으로 전망있는 스토리 작가로 뽐나갈 수 있도록 적극 후원하게 됩니다.

이번 챔프 「게임 미니 소설」 현상 대공모에는 게임화할 수 있는 재미있고 재치있는 내용을 소재로 작품을 받게 됩니다. 국내 게임지 사상 최초로 시도되는 이 공모전에 독자 여러분의 적극적인 참여를 부탁드립니다.

응모요령

자격

연령, 성별에 관계없으며 게임을 아주 좋아하며 게임 스토리 작가로서 데뷔하고자 하시는 분 (아마추어, 신인작가 환영)

소재

1. 독창적인 소재와 확실한 전개여야 합니다. (독창적인 작품일 경우 가산점 10%)
2. 게임을 소재로(예 : 젤다의 전설, 화이널 환타지 등...)

작성법

1. 스토리가 흥미진진하고 재미 있어야하며 도입부에 등장인물에 대해 자세한 소재를 먼저 세우셔야 합니다.
2. 기존의 다른 작품에서 발췌는 탈락의 사유가 됩니다.

원고량

1. PC 또는 워드프로세서로 작성 가능
2. A4사이즈 10장 이내 또는 200자 원고지 50장 내외

기재사항

1. 이름, 나이, 성별, 주소, 전화번호를 꼭 기재할 것.

마감일

1993년 9월 15일 까지(9월 15일 소인 유효)

상품

1. 최우수상 1명 : 슈퍼컴보이 1대
2. 우수상 2명 : 패밀리 게임기 각 1대
3. 가작 5명 : SFC 또는 MD용 팩 각 1개씩

당선자 발표

1993년 10월 5일 「게임챔프 11월호」 참조
챔프 독자들의 만족은 게임 챔프의 기쁨입니다.

마감임박!!

게임 한국은 당시의 페그에서
부터 시작됩니다



지즈공략
보통

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

로켓 나이트 어드벤처

수 퍼 알 라 딘 보 이	국 내 발매일	93/8/23	장르	액션 슈팅	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	코나미	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 내 발매가	70,000원	기타	동시발매	게 임 난이도	ABC DEF

아케이드 게임으로 유명한 코나미사가 이번에는 수퍼 알라딘보이용으로 로켓 나이트 어드벤처를 제작하여 유저들에게 선을 보였다. 8메가의 용량으로 이제껏 수퍼 알라딘보이에서는 보지 못한 기법과 그래픽을 자랑으로 하며 다시 한번 코나미사의 실력을 유감없이 발휘한 작품이라 하겠다.

애니메이션을 중점으로 한 게임으로서는 처리하기 힘든 3차원 기법을 도입하였고 복잡한 화면 구성에도 불구하고 빠른 처리속도를 자랑하는 게임으로 즐기는 사람을 게임 속으로 꼭 빠져들게끔 만든 게임이다.



분석에 앞서

스토리 전개

이것은 기사와 마법, 그리고 기계가 공존하는 이상한 세계 '엘레혼'의 이야기이다. 엘레혼의 중앙에는 평화롭고 아름다운 제퓨로스 왕국이 있었다. 옛날 역사에 존재하는 왕국으로 동시에 이 세계를 멸망의 위기로 몰아 넣었던 피그스타를 봉쇄한 용감한 남자가 있었는데 그가 제퓨로스 왕국 초대 왕 '에루 제퓨로스'라고 믿어지고 있다.

그리고 그 피그스타를 가두어 둘 때 사용했던 「봉인의 열쇠」를 대대로 보존을 해왔고, 제퓨로스 왕가의 밀사에 의해서 전해지고 있다. 그러나 세계를 멸망시킬 수 있는 거대한 힘의 피

그스타를 소유하려는 음모를 꾀하는 자가 있어 항상 제퓨로스 왕국은 침략의 위기에 있었다.

무자수행의 여행을 계속하고 있던 로켓 나이트의 '스파크스터'는 스승의 적으로 있는 흑기사 '액셀 기어'의 소문을 듣고 제퓨로스 왕국으로 왔다. 거기에 돌연, 이웃의 신흥 군사왕국 데보친다스 제국이 침략전쟁을 개시했던 것이다.

기계 병기에 의한 제국의 공격앞에 제퓨로스 기사단은 무너지고 왕국은 붕괴 직전에 놓였다. 제국의 공격 뒤에 액셀 기어의 음모를 직감한 스파크스터는 정의의 검을 들고 제퓨로스 성으로 향한다.

인물소개

* 로켓 나이트 스파크스터 : 이 게임의 주인공. 어려서부터 스승인 미편에 의해서 로켓기사로 훈련을 받았다. 스승의 복수를 위해 액셀 기어를 찾아다니다가 데보친다스 제국 뒤에서 액셀 기어가 음모를 꾸민다는 것을 알아차리고 제퓨로스 왕국으로 간다.

* 제퓨로스 왕 : 초대 왕 에루 제퓨로스의 후손으로 대대로 내려오는 피그스타의 봉인의 열쇠를 지켜오고 있다. 그는 스파크스터의 스승인 미편과 친구이기도 하다.

* 세리공주 : 제퓨로스 왕의 딸로 아름다운 미모와 재능을 겸비한 미인. 봉인의 열쇠를 상속

받을 후계자로 종종 납치의 위협에 시달리곤 한다.

* 흑기사 액셀 기어 : 스파크스터와 같은 로켓 나이트로서 권력과 재물에 눈이 어두워 타락해 버린 흑기사들의 대장이며 지금은 데보친다스 제국의 데브리거스 황제의 보좌관으로 있다.

* 데브리거스 황제 : 제퓨로스 왕국의 이웃나라인 데보친다스 제국을 혼자 힘으로 이룩한 장본이며 기계문명과 자신의 최면술로 제국사람들을 통치하며 나아가 세계 정복을 꿈꾸는 황제.

* 플레글 대장 : 데보친다스 제국의 최대 전투모션의 대장으로 약간 멍청한 인물.



아이템의 종류

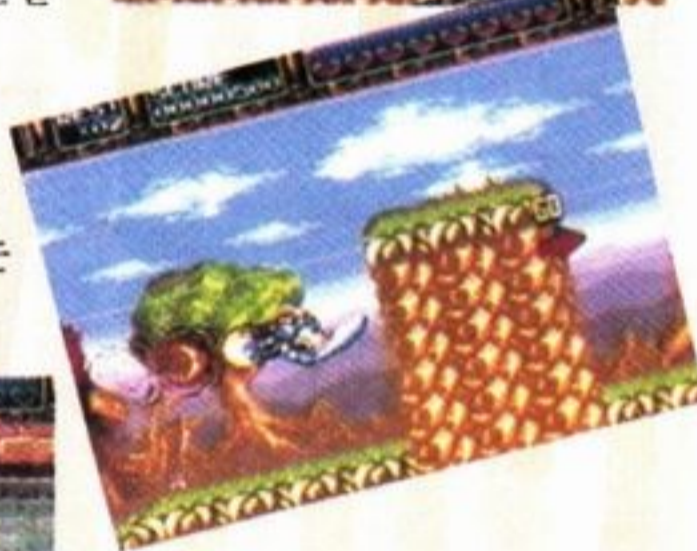
- * 보석 : 점수가 올라간다. * 사과 : 주인공의 생명력을 높여준다.
- * 바나나 : 주인공의 생명력을 높여준다. 사과보다 효과적이다.
- * 1UP : 주인공의 수가 하나 증가한다. * 슈퍼 캡슐 : 주인공이 하늘을 날 수 있게 해 준다.

기본 기술 소개

- * A, C 버튼 : 공격
- * B 버튼 : 점프
- * A이나 C를 계속 누르면 공격력이 증가한다.

1) **클링 어택** : A를 계속 눌러 공격력이 최대가 됐을 때 버튼을 놓는다.

2) **플라이 어택** : A를 계속 눌러 공격력이 최대가 됐을 때 B를 누른 후 A를 놓는다.



3) **2단 점프** : A를 계속 눌러 공격력이 최대가 됐을 때 방향버튼을 대각선으로 누른 후 버튼을 놓는다.

면 간단히 뛰어 넘을 수 있다. 스테이지 곳곳에 보너스와 에너지가 있으니 잘 모으길 바란다.

반신 로봇의 공격



*** 중간보스의 출현**

스테이지 1의 중간 보스는 돼지 탱크. 약점은 돼지가 타고 있는 조종석이므로 탱크가 등장하자마자 탱크 뒤로 뛰어 넘어가는 것이 보다 안전하다. 뛰어 넘어가는 것은 공격력을 모은 뒤 방향키를 대각선으로 누른 후 발사 버튼을 떼면 된다.

탱크를 무찌르면 다리가 무너지면서 폭포로 떨어지는데 떨어지는 동안에 아까 떨어졌던 포탑이 재공격을 해온다. 움직임이 일정한 규칙을 가지고 있으므로 서둘지 말고 공격력을 모았다가 다가오면 발사한다.



중간 보스인 돼지 탱크



포탑만 남아 공격해오는 적

스테이지 소개

이 게임의 특징으로 전 스테이지가 시작에 앞서 짙막한 비주얼 장면이 펼쳐진다는 것이다. 코믹하게 구성되었으며 그 래픽이 일품이다. 전체적으로

적 캐릭터가 모두 돼지를 형상화한 것이므로 자세히 살펴보면 웃음을 참지 못할 정도로 재미있게 그려졌다.

스테이지 1

*** 약점의 파악**

제푸러스 왕국이 무대로 등장하며 이곳에서 부터 숨가쁘게 적들이 공격을 해온다. 대부분 적의 약점은 앞면이나 얼굴이 많으므로 잘 유념해둔다. 전진하다가 커다

란 장벽이 나오면 공격력을 최대한 모았다가 발사한다. 그러



돼지 보병의 공격

*** 스테이지의 후반부**

스테이지 1의 후반부에서는 스파크스터가 슈퍼 캡슐을 먹고 하늘을 날아간다. 단, 이때는

플라이어택이나 점프를 하지 못한다. 출현하는 용의 약점은 머리로써 머리를 공격하면 간단히 무찌를 수 있다. 이 드래곤을 무



로봇 드래곤의 공격



불기둥을 잘 피해야 한다

찌르고 나면 스파크스터는 성을 부수고 안으로 들어가게 된다. 성 안에서는 2단점프를 사용하는 곳이 많으므로 잘 익혀두기 바란다.

먼저 2층으로 올라가게 되면

*** 보스 거미등장**

방안 여기저기를 뚫고 들어오며 공격을 하므로 주의한다. 역시 약점은 머리이며 거미가 입으로 새끼 거미를 내뿜는다. 잘 피하면서 잠시 후에 거미 입에서 나오는 빨간 기계를 부수면 새끼 거미들은 일제히 죽는다.

꼬리에 맞지 않도록 주의하면서 꼬리가 물러갈 때까지 기다린다. 꼬리가 물러가면 어김없이 거미가 공격을 해오는데 잘 피하면서 거미의 머리를 공격한다.

스테이지 2

*** 첼퇴 로봇의 등장**

맨 처음 만나는 적은 첼퇴 로봇이다. 가운데 앉아있는 돼지를 공격하면 없앨 수가 있으며 양팔의 첼퇴에 맞지 않도록 주의한다. 그리고 계속 전진하면 곳곳에서 등장하는 부엉이를



첼퇴 로봇의 공격

화면이 갑자기 붉게 변하면서 뒤에서 불기둥이 솟아 나오는데 이것을 잘 피해야 한다. 불기둥의 앞 부분에만 맞지 않는다면 간단히 통과할 수 있다.

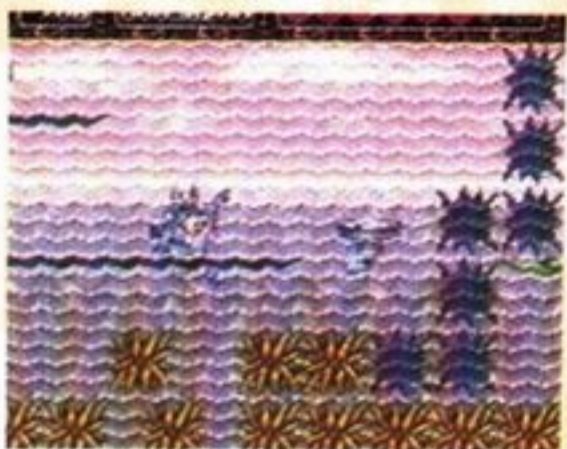


로봇 거미의 공격

공격력이 높은 플라잉 어택을 사용하는데 있어서 가장 중요한 테크닉은 공격력이 최대로 모였을 때 버튼을 놓았다가 다시 재빨리 눌러야만 금방 사용할 수 있다.

조심하면서 보너스와 에너지를 먹도록 한다.

이곳의 가장 큰 특징은 이면 구성으로 앞뒤 화면간의 이동이 가능하며 서로 다른 장애물이 등장한다. 폭포가운데 우뚝 서 있는 돌받침을 밟으면 서로 다른 면으로 이동하게 된다.



2면 구성으로 되어있다

*** 백색 방울샘은 중간보스**

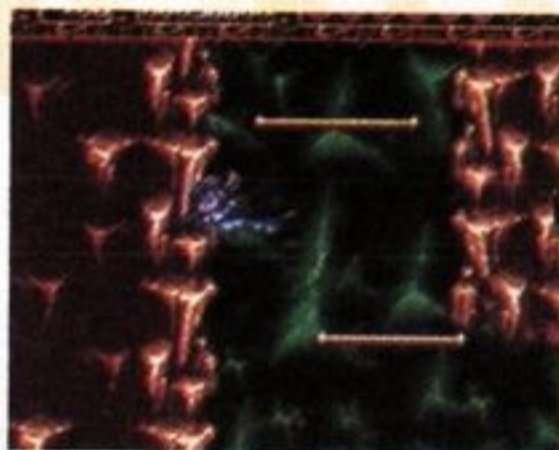
꼬리의 빨간색 방울이 약점이므로 그곳을 집중공격한다. 양쪽의 나무 줄기를 잡고 이동하는데, 이동할 때는 플라잉 어택을 이용하는 것이 좋을 것이다. 잘못해서 밑으로 떨어질때는 밑에 있는 두개의 돌받침 중 하나를 밟아야 하는데 이는 서로 다른 면으로 이동하게 되므로 잘 골라서 밟아야 한다.



중간 보스인 백색 방울샘

*** 레일을 이용하자**

처음에 나오는 물속을 통과하면 산악 지방으로 가게 되는데 그곳에서 점프하면 열차는 빠른 속도로 레일 위를 움직이기 시작한다. 주의할 것은 레일 위에 있는 표지판인데, 느낌표가 나오



물속으로의 모험

면 그때부터는 방향키를 아래로 내려서 앉아있어야 한다. 그렇지 않으면 떨어지거나 첼핀에 꽂혀버린다.

등장하는 돼지들을 없애면 다음에는 X자가 그려진 표지판이 나오는데 그것은 레일의 끝을



레일위에서 공격하는 스파크스터

되므로 선불리 움직이지 않는 것이 좋다.

X 표지판이 나오면 점프하여 열차를 갈아탄다

*** 돼지 기차를 무찌르자**

여러대 맞으면 기차는 불이 붙으며 뒤로 사라진다. 여기서 끝난 것이 아니고 레일이 두개로 갈라지면 위에서 아까 도망갔던 열차가 이번에는 바퀴를 잡고 있던 손까지 사용하여 주인공을 공격한다. 보스의 약점은 손이므로 플라잉 어택을 잘 사용하도록 한다.

쏟아오는 손을 조심하면서 6-7번을 공격하면 기차는 터지면서 앞으로 사라지는데 여기서 방심하지 말고 끝까지 주의한다. 이번에는 앞에서 조금전에 도망간 기차가 다시 대포를 쏘면서 공격해오는데 이것마저 부숴야만 이번 스테이지를 통과할 수 있다.



◀ 끝까지 공격하는 돼지 기차

스테이지 2의 보스인 돼지 기차



스테이지 3

이번 스테이지는 시작하자마자 새빨간 용암이 아래로 내려갔다 다시 위로 올라왔다하는데 이것의 움직임을 잘 파악해서 타이밍을 잘 맞추어 앞으로 나아간다.

용암지대를 통과하면 다시 물속이 나오는데 이곳에서는 수면



용암지대를 통과해서 다음 코스로...

*** 꽃게 로봇의 약점은?**

꽃게 로봇의 약점은 양 집게발과 돼지가 앉아있는 머리 부분인데 이 꽃게 로봇을 없애는 방법으로는 먼저 플라잉 어택이나 롤링어택으로 양 집게



스테이지 3의 중간 보스인 꽃게 로봇

*** 금붕어아 지구를 떠나라**

스테이지 3의 보스인 금붕어. 처음에는 가만히 있다가 잠시 후에 밑에 깔려있는 발판을 빨아들이기 시작하는데 그 속도가 점차 빨라지므로 조심해서 점프하도록 한다.

발판을 빨아들이다가 멈추게 되면 공격력을 최대치로 모아 좌측이나 우측 대각선으로 뿜 준비를 한후에 발판이 꺼지면 대각선으로 튕다. 그 다음에는

의 높이가 일정한 주기로 오르락 내리락하며 움직인다. 또 가시기둥이 나오므로 조심해야 할 곳이 많은 지대이다.

되도록이면 플라잉 어택을 이용하여 수면의 높이가 최대치에 왔을 때 사용하여 이동하는 것이 빠르고 안전하다.



수중전을 펼치는 주인공

발 중 한개를 골라 집중적으로 공격한다. 집중적으로 공격받은 집게발은 금방 터지게 되며 이때부터는 물리치기가 한층 수월해진다.



반신 로봇을 타고 용암 지대를 건너자

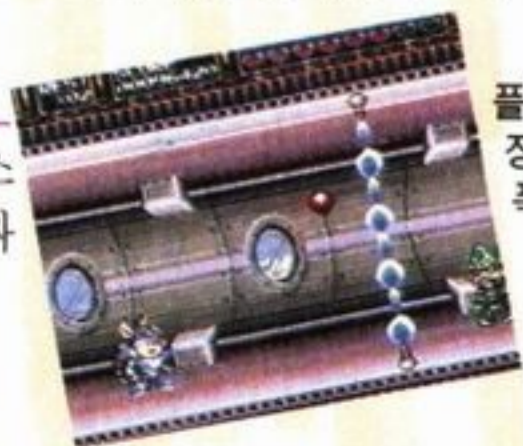


스테이지 3의 보스인 금붕어 로봇

금붕어가 입을 내밀어 불꽃을 마구 쏘는데 중간중간에 보이는 바나나를 잘 이용하도록 한다.

스테이지 4

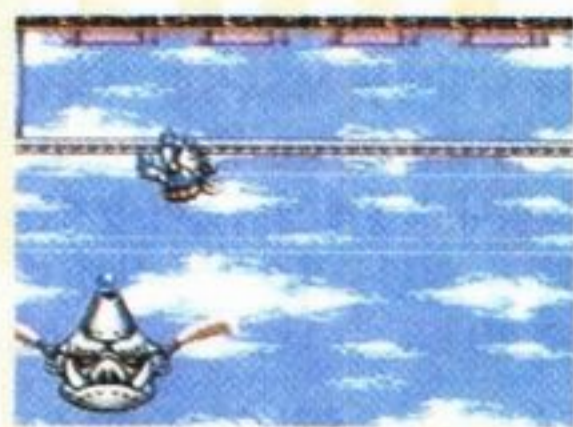
이번 스테이지는 데보친다스 제국의 빅바론 모션 안에서 싸운다.



플레글 대장과의 폭탄놀이

*** 중간보스 가마솥**

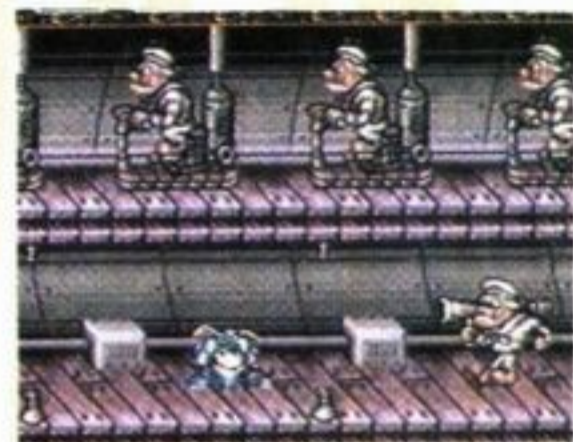
스테이지 4의 중간보스인 날으는 가마솥은 처음 세번은 불을 뿜으며 공격을 한다. 이것을 피해 다니도록한다. 불을 뿜는 것이 끝나면 위에서 깡통로봇들이 내려오는데 요것들을 떨어뜨려 밑에서 날아다니는 가마솥에 맞추어야 한다. 타이밍을 잘 맞추어야 하며 다섯대 정도 맞으



날으는 가마솥

면 가마솥은 구멍이 난채 아래로 추락한다.

날으는 가마솥을 없앤뒤 계속 가게 되면 그네가 나오는데 이것을 타이밍을 잘 맞추어서 타도록 한다. 모두 세개가 나오는데 마지막 그네에서는 다시 모션안으로 들어가야하므로 점프로 가기에는 역부족이니 플라잉 어택을 이용하도록 한다.

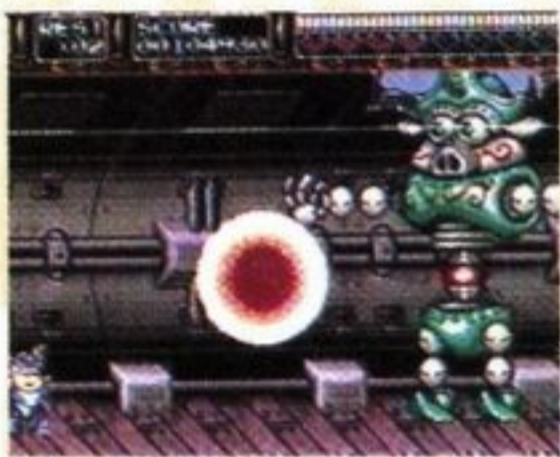


빅바론의 내부

*** 보스 연체 로봇은 끈질기다**

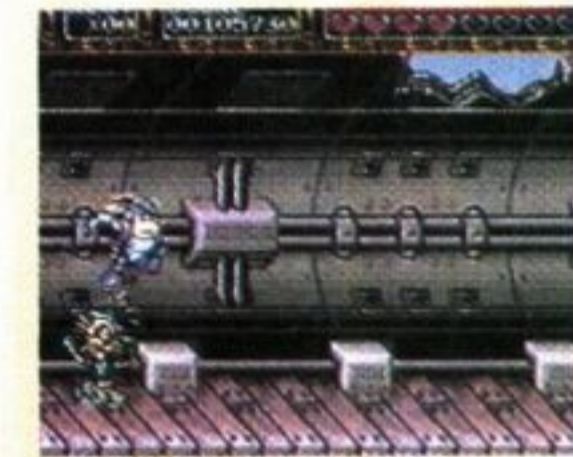
모션안을 들어가면 연체 로봇을 만나게 된다.

스테이지 4의 보스인 연체로봇은 처음에는 몇번 점프한 뒤 몸을 이리저리 흔드는데 이때



연체로봇과 대결

천정에서 부속품이 떨어지므로 맞지 않도록 조심한다. 부속품을 다 피하면 이번에는 배에서 커다란 파장을 발사하는데 이때는 놓치지 말고 플라잉 어택으로 배부분을 공격한다.



플레글 대장의 무차별 공격

스테이지 5

*** 데보친다스 제국으로 출격**

스테이지를 시작하자마자 하늘을 날게 되는데 밑에서 커다란 미사일이 날아오니 잘 피하도록 한다. 미사일이 지나가고 나면 이번에는 총알 세례를 받게 되는데 좌측 중간쯤에 있으면 한대도 맞지 않는다.



데보친다스 제국의 상공

*** 중간보스 깜짝 로봇**

중간 보스는 깜짝 로봇로 마치 MSX시절의 그라디우스 캐릭터와 닮은 보스가 등장한다. 이 보스의 약점은 가운데 네개의 방어막을 먼저 깨트려야만

드러나게 된다. 이 보스의 레이저는 매우 강하므로 맞지 않도록 한다. 네개의 방어막을 다 깨면 다리를 제외한 몸 전체가 약점이며 쉽게 터지는데 이때 그냥 끝나는 것이 아니라 역시 다

시 몸체만 날아와 공격을 하는데 이번에는 MSX시절 사라만다와 같은 형태로 공격해 온다. 그러나 그렇게 방어력이 높지는 않다. 정면공격으로도 쉽게 깰 수 있다.



중간 보스인 깜짝 로봇

*** 데보친다스 성안으로 진입**

중간 보스를 깨면 주인공은 데보친다스 성안으로 들어가게 되며 들어가자마자 보너스 한 개가 보이는데 이것을 먹은 뒤 플라잉 어택을 할 준비를 한다. 버튼을 누른채 앞으로 나아가면 무적로봇이 등장하는데 이놈은 공격을 해봤자 무적이라 죽일 수 없으니 대각선으로 넘어가야 한다. 뛰어넘어가면 다음으로 워프하는 곳이 나온다.

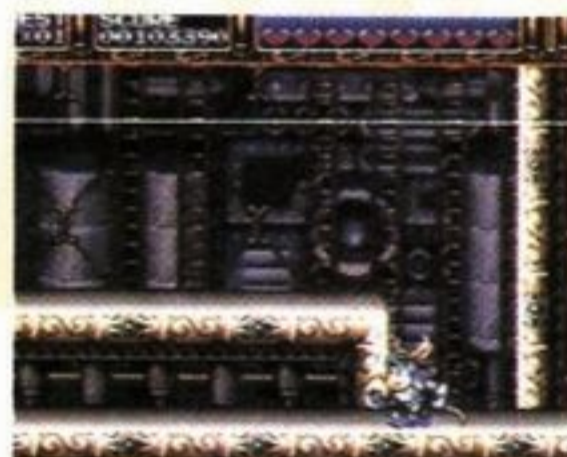
무적로봇이 있는 맨 아래에 도착하면 워프하는 곳이 있다. 밑으로 계속 내려가면 워프하는 곳이 있지만 그 앞에 자기장이 쳐있어 통과할 수 없게 되어있다.

그러나 낙심하지 말고 바로 앞을 보면 빨간 단추가 바닥에 있는데 그것을 누르면 자기장이 없어지게 되며 다음으로 워프하게 된다. 그러면 바닥이 내려앉는 스테이지가 나오는데 이곳에서는 이 기계를 사용하여 다음으로 워프하도록 한다. 이 기계의 사용법은 화살표가 그려진 구슬을 한번 때리면 화살표방향으로 이동하고, 이동하고 있는 반대방향으로 된 화살표를 때리면 수평으로 이동하게 된다. 쉽게 다음 워프하는 곳까지 갈 수 있다.

다음 워프하는 곳은 이 스테이지의 보스인 액셀 기어가 있는 곳이다.



무적 로봇의 등장



내려앉는 스테이지

*** 만났다! 액셀기어**

이번 스테이지의 보스에게로 워프하여 오면 액셀은 재빨리 자신의 로봇에 탑승하여 주인공을 향해 돌진해온다. 주인공은 좌측에 문이 열리는 데로 달려가 자신도 로봇에 타야만 하는데 액셀의 로봇 이동속도가 빠르므로 플라잉 어택을 적절히 사용하도록 해야 한다.

천신 만고 끝에 자신의 로봇

에 탑승하면 이제부터 로봇끼리의 싸움이 시작되는데 한번 맞을 때마다 에너지가 두칸씩 줄어든다. 적과 가까이 있을때 적은 두번 공격을 해온다. 그럼 그뒤를 이어서 공격을 하면 십중팔구는 틀림없이 맞는다. 이런 식으로 잘 피해가면서 적의 로봇을 다섯대 때리면 적의 로봇은 폭파된다.



스파크스터 대 액셀기어

스테이지 6 ●

이번 스테이지의 배경은 우주. 떠다니는 돼지머리와 유도탄을 발사하는 돼지 허파. 여러 형태의 돼지들이 주인공을 향해 공격해 온다. 이것들을 잘 피하면서 앞으로 나아가면 돼지 기사 로봇과 빨간색 로봇이

등장하는데 이 빨간색 로봇에 주의를 해야 한다. 이 로봇은 갑자기 가슴에서 대형 파동포를 발사하기 때문에 주인공 뿐만 아니라 같은 편도 죽는다. 그러므로 미리 피할 장소를 찾아야 한다.

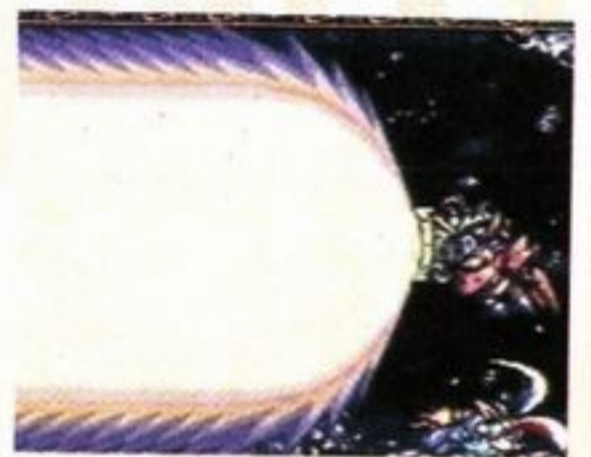


*** 시간 이동을 하는 전함의 등장**

포탑을 차례로 부순 뒤 전함의 뒷부분인 돼지의 입모양쪽에 구슬처럼 생긴 부분을 공격한다. 차례로 폭파되면 돼지의 머리부분과 전함의 몸체가 분리가 되는데 이때를 놓치지 말고 전함을 공격한다. 그렇게 하면 이 전함은 쉽사리 없앨 수 있다.

폭파후 관절 로봇으로 변신하는데 먼저 관절 로봇이 총알을 쏘면 이를 피하면서 흰색 구슬이 날아오는 것을 잘 피해야 한다. 흰색 구슬이 공격을 멈추고 로봇에게 돌아가면 그때 그 구슬을 맞추면 된다.

구슬은 붉은색으로 변하기 때문에 알아보기 쉽다. 관절 로봇이 관절을 떨며 다가올 때 좌측상단 가장 끝부분으로 피하면 관절 로봇과 부딪히지 않는다. 이런식으로 두 세번 반복하면 이번 스테이지도 통과할 수 있다.



우주에서 싸우는 스파크스터



스테이지 6의 보스인 우주 전함



변형 로봇의 공격

스테이지 7 ●

시작하자마자 다스브리거스가 나타나는데 별 문제는 없다. 다스브리거스를 없앤 후 앞으로 나아가면 실험대 위에 있던

로봇 다스브리거스가 주인공에게 공격을 해온다. 이것은 플라잉 어택으로 2방감이다. 계속해서 앞으로 서너대의 로봇 다스브리거스가 나오며 이것들



다스브리거와의 대결



액셀기어와 마지막 승부



로봇 다스브리거와 3차원기법



최종 보스인 메드 브레인

을 피해서 워프하는 곳으로 가면 주인공 스파크스터는 스승의 원수인 흑기사 액셀기어와 대결을 벌이게 된다.

생각보다 움직임 단순하며 기술도 주인공과 같다. 플라잉 어택으로 십여번 정도 맞으면 액

셀기어는 반쯤 폭발되어 날아간다. 그러나 죽은것이 아니고 더욱 흥척해져서 다시 등장하는데 이번에는 바닥에서 싸우는 것이 아니라 공기가 빠져나가는 방 안에서 파이프 세개만을 의지하면서 싸워야 한다. 공중에 매달려

도 플라잉 어택을 사용할 수 있으니 이를 잘 활용하자.

액셀 기어를 없애면 위에서 워프 캡슐이 나타나는데 이것을 타면 위로 이동하게 된다. 여기에서도 보르트 다스브리거스가 등장하는데 이곳의 배경을 보면 놀라움을 금치 못할 것이다. 이곳의 배경처리는 3차원 기법을 사용하고 있어 게임을 더욱 실감나도록 하고 있다.

로봇 다스브리거스를 없앤

후 워프 캡슐을 타면 바로 최종 보스인 메드 브레인과 대결하게 된다. 약점은 붉은색 안테나이므로 이것을 잘 맞추어야 한다. 보통 5~6번이면 보스를 쳐부술 수 있지만 이 보스는 굉장히 오래 버틴다. 한대 맞을 때마다 다른 공격을 해오므로 좀처럼 쉬운 상대가 아니다. 이곳에서는 점프력이 상승되어 공중에서 안테나를 향해 플라잉 어택을 시도해야 한다.

*** 아니 끝이 아니잖아!**

천신만고 끝에 이 보스를 물리치면 주인공은 탈출용 캡슐을 타고 탈출하게 되는데 여기서 게임이 끝나는 것이 아니라 끝까지 메드 브레인이 주인공을 추격해온다. 그러나 주인공은 공격하지는 못하고 대기권에 도착할 때까지 계속해서 피해다녀야만 한다. 대기권에 도착할 때까지 무사히 버티면 메드 브레인은 열로 타버리고 주인공은



끝까지 추격하는 메드 브레인

안전하게 지구로 돌아오게 되므로 공주를 구하게 되는 것이다.



챔프점수 240점과 2000점은 같은가요?

안녕하세요. 더우신데 게임 매니아를 위해 수고하시는 모든 분들께 먼저 인사드립니다. 평소에 제가 궁금한 점이 있어 이렇게 편지를 드립니다.

저는 현재 챔프점수를 1,000 (게임챔프 컴퓨터에 정기구독)

+300점(93년 5월 크로스퍼즐)
+500점(챔프 신문고)으로 총 1,800점을 갖고 있으며 개인적으로 챔프티켓을 18장 그러니까 점수로 환산하면 360점을 갖고 있습니다. 문제는 게임챔프의 단행본을 받을 수 있는 점수는

2,000점인데 챔프티켓을 창간호부터 12개월치를 모으면 단행본을 받을 수 있다고 하는데 사실인가요.

조수현/
1039-3

챔프 : 네, 그렇습니다. 창간호

부터 챔프 티켓을 갖고 있으면 챔프에서 발행했던 단행본 또는 게임음악 CD를 받으실 수 있습니다. 챔프 티켓 창간호부터 1년간 꾸준히 저희 게임챔프를 사랑해 주신 분들의 작은 보답입니다.

전화 한 통화로 게임의 특급 정보를 한번에 알 수 있는 게임응답 전화 등장!

스포키! 게임 환타지아 700-7400

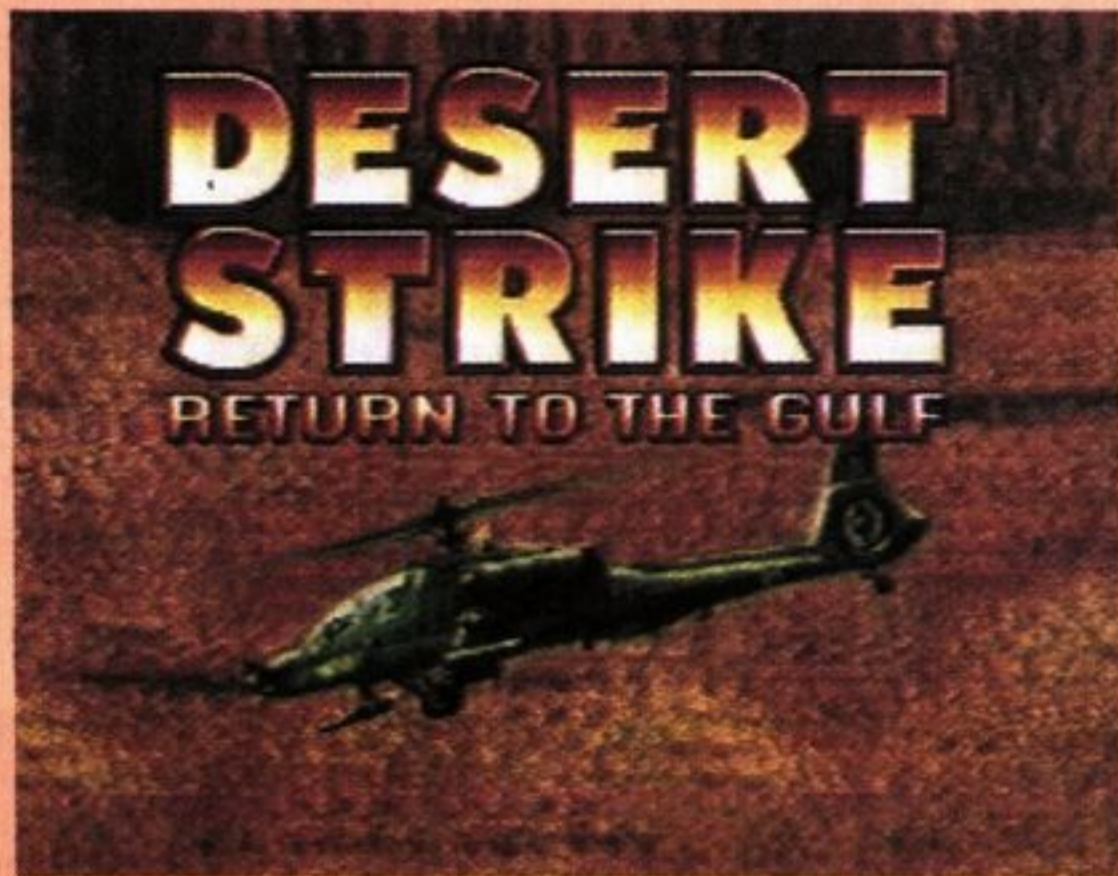
- 정보 1 기종별 신작게임 베스트 3
- 정보 2 이달의 기대신작
- 정보 3 울트라 테크닉
- 정보 4 알뜰 구매 정보
- 정보 5 버철 종합 정보

삼성 수퍼 알라딘보이 게임문의 전화 응담회선 개설!

수퍼 알라딘보이 유저를 위하여 전용 전화 응담회선을 개설했습니다. 게임도중 의문사항이나 수퍼 알라딘보이에 관한 문의 사항이 있으시면 아래의 전화에 부르릉하십시오.

- * 전화번호 : 707-1448
- * 시간 : 8월 7일부터 매주 토요일 2시~5시
- * 기종 : 알라딘보이, 수퍼 알라딘보이
- * 이외의 시간은 전화를 받을 수 없습니다.





집중공략
비밀공기

데저트 스트라이크

수 퍼 알 라 딘 보 이	국 내 발매일	93/4/26	장르	슈팅형 시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	E.A빅터	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 내 발매가	44,000원	기타	동시발매	게 임 난이도	ABC DEF

1991년에 일어났던 걸프전. 그 전쟁을 소재로 한 슈팅 시뮬레이션 게임이다. 최근 슈퍼 알라딘보이용으로

많은 작품을 내고있는 EA사의 게임인데 일본풍의 아기자기한 분위기보다 색다른 미국풍의 맛을 보여준다. 더우기 플레이어가 타고 활약할 헬기는 아파치로서 이 헬기는 현재 최강의 헬기로 평가받고 있다. 이 헬기에서 발사되는 헬파이어는 한발의 가격만도 수천만원(?)의 고가이다. 하긴 그 정도의 비용으로 훨씬 더 고가인 탱크를 잡는다면 이익이지만 어쨌든 귀한 헬기를 마음대로 다룰 수 있다는 점에 웃음을 지으며 게임을 즐겨보고 슈팅형 시뮬레이션 게임에 만취해 보도록 하자.

게임의 줄거리

중동에서 킬바바 장군이 이끄는 테러리스트들에 의해 작은 나라가 장악당했다. 대통령의 자리에 오른 킬바바. 그의 무법적인 행동에 미국 대통령은 특수 헬기부대로 사태를 수습하고자 출동을 명한다. 그러나 만만치 않게 저항해오는 킬바바 부대. 스커드 미사일과 화학무기마저 도입하는 그들과의 싸움의



데모화면

향방은... 다시 한번 중동에서 불꽃이 솟아오른다.

조작방법

1. 메인메뉴에서

- * A버튼-암호입력
- * B버튼-같이 행동할 부조종사를 선택
- * C버튼-버튼상태 바꾸기와 조종 형태 선택
- * 스타트 버튼-게임시작



메인메뉴

2. 게임중에서

- * A버튼-방향버튼과 함께 누르면 수평이동, 따로 누를 때는 헬파이어 발사
- * B버튼-하이드라 발사
- * C버튼-기관포 발사
- * 스타트 버튼-보조화면 부르기

3. 보조화면에서

- * A버튼-전체지도 보기(방향버튼 좌우로 항목선택)
- * B버튼-임무에 대한 설명(방향버튼으로 선택)
- * C버튼-현재상황 보기
- * 스타트버튼-게임화면으로



아이템 소개



모든 무기의 탄약
완전보충

아군
헬기
증가

연료 완전보충

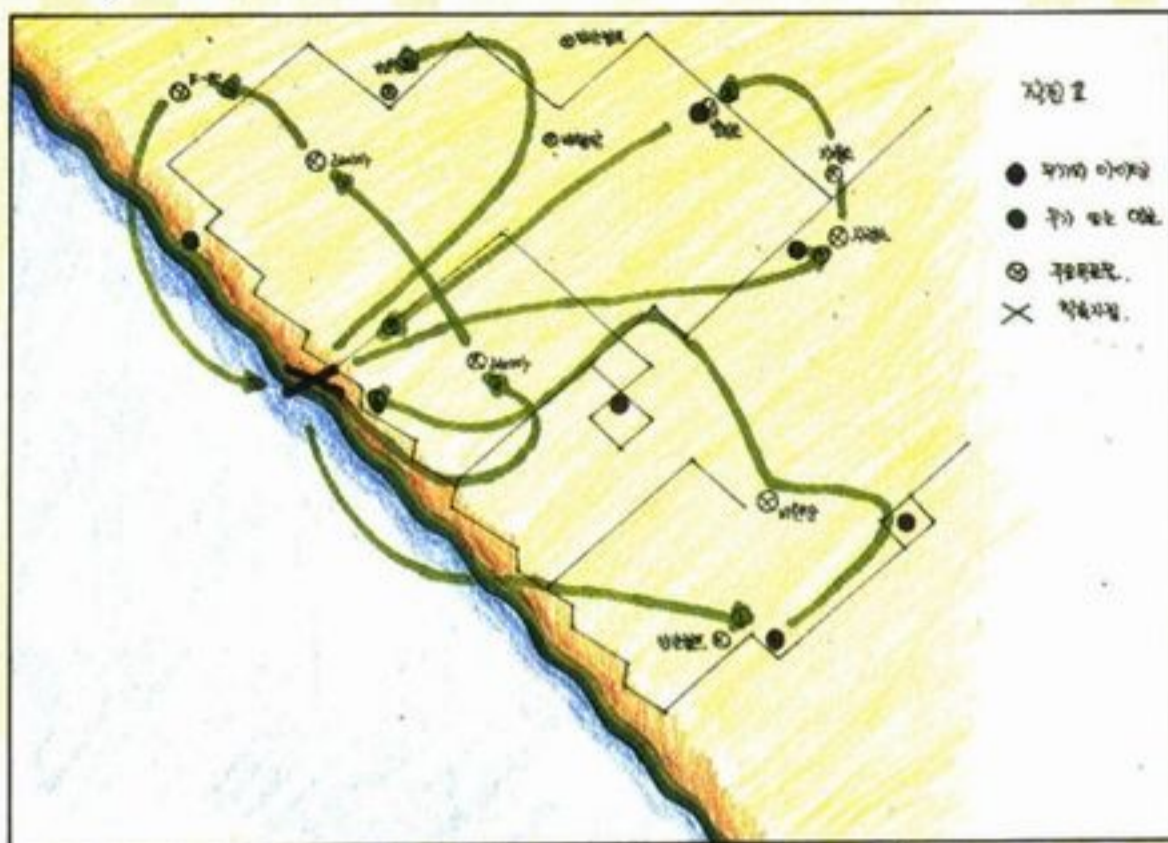
방어력
완전회복

끌어 올리는
속도 증가



- ▶ 연속발사가 가능한 기관포. 다용도로 쓰인다
- ▲ 보통건물이나 적에게 어느 정도의 타격을 입힐 수 있는 하이드라. 연속발사가 가능
- ◀ 가장 위력이 강한 헬파이어. 연속발사가 가능하나 탑재수가 적다

작전 제1호/제공권 확보



화면보기

1. 작전시작시에 브리핑이 있는데 주의사항과 임무 등을 보여준다.
2. 게임중에서 화면 왼쪽하단에 메시지가 나온다. 임무완수나 방어력이 위험수치일 경우 등에 나오며 위험지역이거나 민가를 폭파시에도 나온다. (민가를 구분하는 확실한 방법은 없으나 민가는 그다지 많지 않다).
3. 보조화면에서는 위쪽으로 탄약수가 나오고 왼쪽에 연료, 방어력, 탑승인원 등이 나온다(조종사 등을 제외하고 6명까지 탈 수 있다).

4. 게임중 임무를 계속 수행할 수 없거나 임무 외의 것을 자주 폭파시키면 귀환하라는 메시지가 나온다.
5. 특정 인물들을 구출시에는 정보를 알려준다.



브리핑모습

그 밖의 알아두기

1. 가장 필요한 기술로서 수평이동을 하면서 공격을 할 수 있어야 보다 쉽게 게임을 풀어나갈 수 있다. 보조화면 또한 자주 체크하고 연료의 양을 주시하자(화면 왼쪽 끝에서 오른쪽 끝까지 가는데 연료가 약 35 정도 소모된다).
2. 되도록이면 바다를 이용하자. 바다 위로 비행하면 연료가 소모되지 않기 때문이며 임무는 순서대로 완수하는 것이 정상적이지만 순서를 지키지 않아도 된다(작전에 따라서는 순서대로 해야만 하는 경우도 있다).

3. 이 게임에는 난이도가 따로 없는 대신에 조종방식을 바꿈으로 대신할 수 있다. WITH MOMENTUM(위드 모멘텀) 모드가 관성도 작용하고 기존의 헬기 시뮬레이션과 조작법이 비슷하므로 상급자용이라 할 수 있고 FROM ABOVE(프롬 어보브)모드가 초급자에게 적합하다.
4. 마지막으로 이 게임은 전략적인 요소가 있으므로 무작정 싸우지 말고 구체적인 작전구상도 해보고 아이템을 효율적으로 이용하자.

드디어 첫 출격이다. 이번 작전에서의 임무도 임무지만 헬기의 움직임을 익히는데 주력하자. 아이템도 종류별로 다 있다.



임무

1. 레이더 폭파
2. 발전소 폭파
3. 공항시설 폭파
4. 전투지령소 폭파와 지령관 생포
5. 연합군 스파이 구조

주의할 사항

VDA를 전부 파괴해야한다
 ★ 일단 보조화면에서 MIA'S를 보자. 모두 구해야 할 사람들인데 적병도 잡을 수 있으므로 탑승인원에 유의하자. 인원이 다 되면 착륙지점으로 와서 아군에게 넘겨주자. 착륙이나 물건을 끌어올리는 것은 원하는 지역에서 잠시 멈추면 된다.

레이더 기지와 6명 구출을 처



자, 출격이다



레이더 기지 공격. 좌우로 수평이동을 하면 적의 공격을 피하기 쉽다
 음목표로 삼는다. 중앙도로 근처에 있는 사람을 구출한 후에 레이더 기지 두곳을 향하여 전진하자. 도중에 적군의 캠프를 자주 발견할 수 있는데 공격해보면 팬티만 입고 뛰어나오는 경우도 있다.
 한명만 잡아야 위쪽에서 싸우고 있는 F-15 조종사까지 6명이 될 것이다. 다음으로 오른쪽

하단 부근의 비행장을 공격하자. 도중에 민간인도 구출할 수 있다.



F-15 조종사를 구하자

★★ 비행장은 방어가 잘 되었으므로 주의하자. RAPIER 가 제일 대적(?)을 잘해준다. RAPIER는 꾸준히 등장하니 까 이 기회에 움직임이나 공격속도 등을 알아두자.

미리 적을 해치운 다음에 공격하는 것이 좋다. 시설을 파괴하면 바주카포로 공격해 오는 적병이 있는데 램보친구(?)인지 상당히 귀찮게 군다. 실수로 연료 등을 파괴하지 않게 주의하자. 또한 시설물을 사이에 두고 적에게 접근하면 고맙게도



미사일과 램보친구 조심!



RAPIER의 공격은 위협적이다

알아서 부숴준다. 비행장 오른쪽에는 사각형의 도로가 있는데 그곳에 좋은 아이템이 있다.

★★★ 중앙도로 근처로 해서 오면 여러명 더 구할 수 있다. 다시 지령소 부근을 향하자. 발전소를 먼저 공격하고 지령소를



발전소 폭파

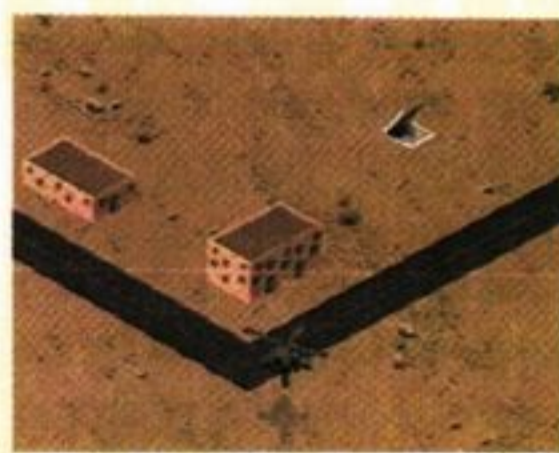
덮친다. 지령관은 꼭 생포해야 한다.

이제 VIP와 남은 공항을 향해서 돌격. 비행장 위쪽에서 포위당한 채 난타전을 벌이고 있는 아군을 잊지 말자.



지령관을 잡아라

★★★★ VIP 구출만 하면 작전끝이므로 힘을내자. VIP가 있는 곳은 방어도 잘 안돼 있다고 안심하지 말것! 계단 속으로 부조종사를 보내고 조금 후에 VDA가 몰려온다. VDA를 모두 파괴해야 VIP와 부조종사가 나오므로 모두 없애자. 이쯤에서 연료에 신경이 쓰일것이다. 연료를 아끼기 위해 속공으로 나간후 바다를 통해 귀환하자.

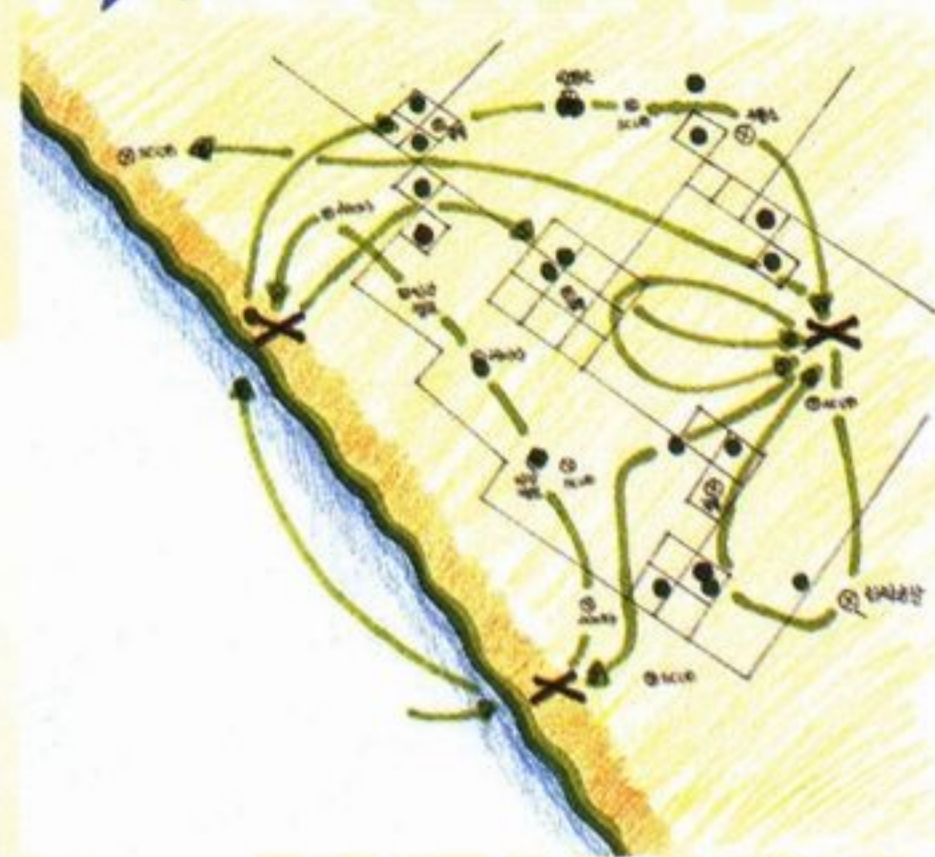


이곳 어디엔가 VIP가...



VIP 구출장면

작전 제2호/스커드 발사대 파괴



작전 2

- 포로 구출
- VIP 구출
- 발전소
- X 미사일

이번부터 활동량이 많아진다. 새로운 적 ZSU도 등장하므로 차분하게 상황파악을 해가며 임무수행을 하자.

임무

1. 레이더 파괴
2. 감옥 포로 10명 이상 구출
3. 발전소 파괴
4. 화학 무기공장 파괴
5. 스커드 발사대 5대 이상 파괴
6. 포로수용소에서 14명 이상 구출

주의할 사항

1. 포로 구출을 위해 부지런히 움직이자
2. 스커드 발사대는 빨리 파괴하자

★ 이번 작전의 착륙지점은 3곳이다. 위치를 잘 봐두고 포로구출 임무를 보자. 헬기 탑승 인원을 생각할 때 상당히 부지런히 움직여야 한다는 것을 알 수 있다. 우선 가장 밑쪽의 착륙지점을 통해서 레이더 기지를 전부 파괴하고 왼쪽 위에 있는 착륙지점으로 가자. 도중에 민간캠프를 거치는 것이 좋다. 여기서 부터 여러가지 공격 루트가 있겠지만 되도록이면 위쪽으로 진격하자.

가장 위에 있는 감옥에서 사 람들을 구출하고 중앙을 거쳐



감옥은 헬피어로...

오른쪽 착륙지점으로 가자. 이번 지형은 숨겨진 아이템이 많으니까 의심나는 건물은 파괴해보자. 구출할 인원이 많으니까 오른쪽 착륙지점을 자주 들락거리야한다(거울로 신호 보내는 자도 있다. 건물 안인지 밖인지 구분을 한 후 행동을 취하자). 아래있는 감옥도 중앙과 함께 다 구출하자(포로의 구출은 헬기의 피가 되고 살이 된다).

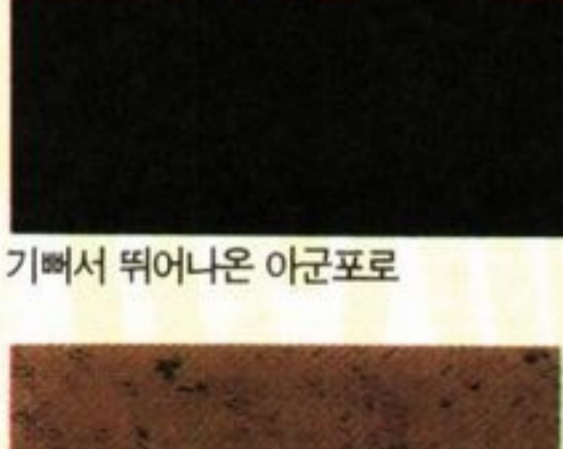
★★ 그리고 화면 밑부분의 화학공장을 공격해보자. 적군도 꽤 응전해온다. 특이하게도 화학 무기공장 바로 위쪽(도로 건너서)의 돌산(?)을 부수면 연료통이 나온다.

화학무기공장을 파괴하고 스커드 지령관이 있는(화학무기 공장 옆지역) 곳을 거쳐 오른쪽 착륙지점으로 온후 화면 아래쪽에 남아있는 지령관도 잡고 바다를 통해 윗부분으로 가자. 지령관을 잡으면 스커드 발사대의

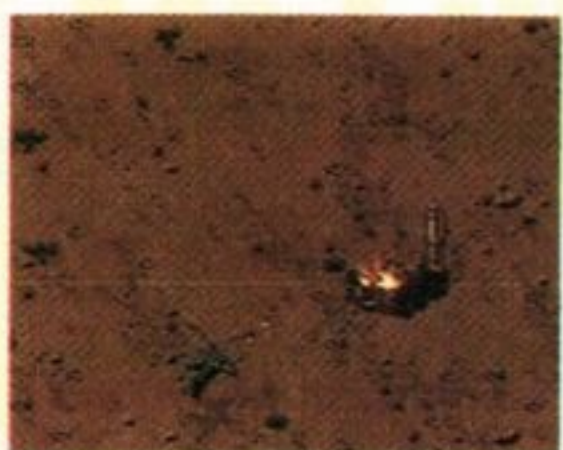


화학무기 시설은 적을 유인하면 쉽게 폭파시킬 수 있다

위치를 알 수 있다(한명당 하나씩). 스커드 발사대를 발견하면 아낌없이 쏘주자. 빨리 파괴하지 못하면 미사일이 발사된다.



기빠서 뛰어나온 아군포로



스커드는 빨리 파괴하지 않으면 발사되므로 서둘러야 한다

★★★ 위쪽 감옥부분을 거쳐 발전소와 포로수용소를 노린다. 포로수용소는 4개의 감시탑이 있고 구출하려하면 ZSU가 몰려온다. 일단은 감시탑을 없앤 다음 포로가 죽지않게 주의하고 몰려온 ZSU는 헬파이어



스커드 어딴어? 빨리 불어!



4개의 감시탑에게 2발씩의 하이드라를 선사하자

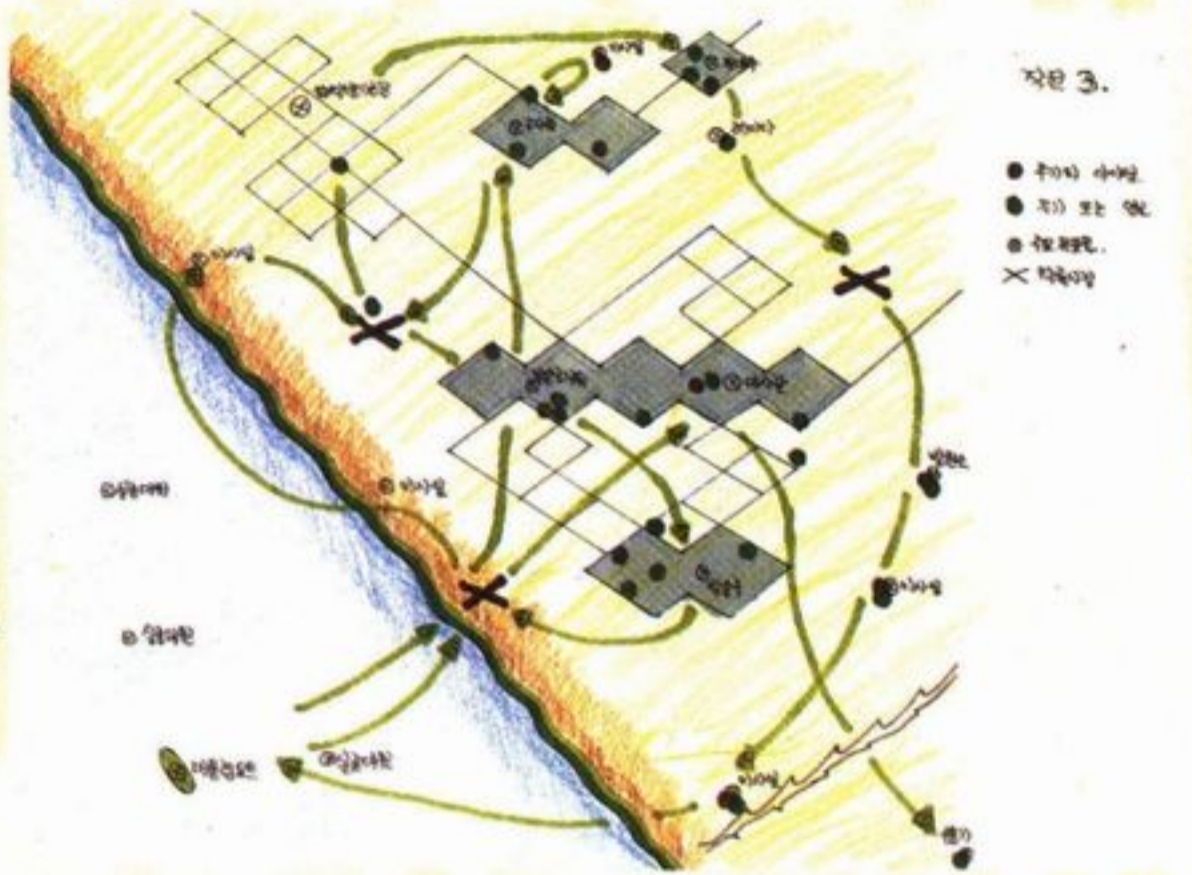


ZSU는 연속적으로 공격해오므로 일찌감치 파괴하자

와 하이드라를 써서 파괴하는 것이 안전하다. 위의 방법으로 하면 해변 맨위쪽에 발사대가 남아 있을 것이다.

폭파하면 이번 작전성공!

작전 제3호/대사관이있는 도시



작전 3.

- 주(차) 사령관
- 적(차) 포로
- 감시탑
- X 적대사관

작전2에서 최고의 부조종사인 'JAKE'를 구출했을 것이다. 부조종사를 'JAKE'로 바꾸자. 야간전투인데 그래도 볼 수 있는건 다본다. 이번 작전도 구출할 인원이 많다. 아이템도 비교적 넉넉한 편이므로 비행코스만 잘 잡는다면 무난히 성공할 것이다. 특히 지하 미사일 기지는 조금만 주의깊게 살펴보면 금방 임무완수할 수 있다. 마지막 임무인 대사관원 구



최고의 부조종사 JAKE. 처음엔 실종돼있다

출은 수송기까지 안전하게 암호 해줘야 한다.



임무

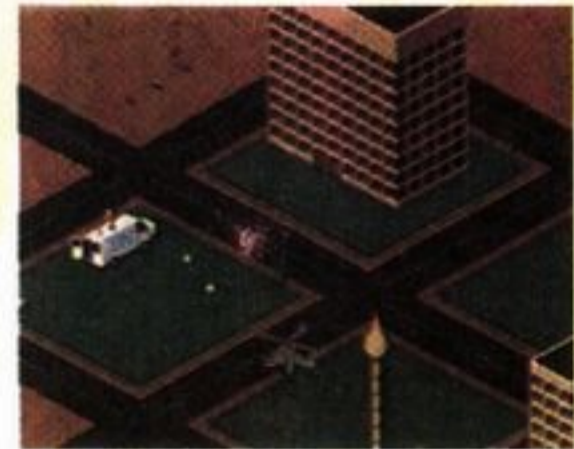
1. 국제연합 감시원 구출
2. 생물병기공장 파괴와 주임박사 생포
3. 지하 미사일 기지 4개 이상 파괴
4. 바다에서 실종된 조종사 2명 이상 구출
5. 발전소 파괴
6. 대통령 요트에서 포로 구출
7. 적의 대사 생포
8. 대사관원 구출

주의할 사항

1. 생물 병기공장 파괴시 적의 위치에 주의
 2. 지하 미사일 기지는 빨리 파괴하자
 3. 적대사관 근처의 M48을 조심
 4. 버스를 잘 암호하자
- ★ 이번 작전은 시가전이기도



하다. 처음으로 적군헬기가 나타나며 M48차과렬이 등장한다. 아래쪽의 착륙지점을 통해 위쪽 동네(?)로 놀러가자. 코스는 두번째 동네를 통해서 일직선상으로 가자. 도중에 TV직원 2명을 발견할 수 있는데 구출



포위당한 감사원. 감사원들이 죽지않게 주의해서 공격

하지 말고 올라가자(그래야 감사원을 구출하고 첫번째 임무를 완수할 수 있다).

첫번째 임무를 완수했다면 생물 병기공장이 왼쪽 윗부분에 나타난다. 상관말고 요전의 방송국 직원을 구출해서 방송국에 내려주고(방송국은 밑동네의 오른쪽부분에 있다) 방송국 차는 전부 폭파하자(나중에 버스로 수송할 때 방해물이 되기 때문이다).

★★ 그런데 이번 작전을 2번 이상 해보았다면 수상한 점을 발견했을 것이다. 해변을 따라 올라가면 아무것도 없는데 ZSU가 어슬렁 거리는 곳이 바로 그 점이다. 사실은 그 주위에 미사일 기지가 모래로 위장돼있기 때문이니까 공장으로 가면서 미리 파괴하자.



미사일 기지는 모래로 위장돼 있다

정확한 위치는 기관포를 발사해서 맞는 부분의 색과 소리가 다른 부분을 찾으면 된다(물론 순서대로 임무를 성공하면 보조 화면에서 위치를 알 수 있다).

꾸물거리면 미사일이 발사된다. 특히 미사일기지가 터지면서 근처의 아이템을 폭파시키기도 하니까 주의하자(다른 비슷한 부분들도 위장이다).

★★★ 병기공장은 6개가 넘는 데 정작 생포할 박사는 1명이



저 박사가 그 박사인가?

다. 쌍둥이 형제같다. 잘찍어보도록...(못 찾았으면 한번 더 오도록. 그러나 연료량에 주의하자. 공장 근처에 유조차가 있는데 파괴하면 무엇이 나올까?).

박사를 찾고 오른쪽 윗동네로 가면 적 대사가 숨어있다. 건물을 폭파하면서 찾을때 M48이 숨어있는 경우도 있으니 주의하자. M48은 위협적이긴 하지만 발사속도가 느리므로 어느정도 쉬울 것이다. 적 대사를 잡고 오른쪽 착륙지점으로 향하다가 레이더 기지를 발견할 수 있다.

★★★★ 이제 오른쪽으로 해서 원을 그리듯 비행하면 발전소와 미사일 기지 두곳을 지날 수 있다. 이쯤되면 바다에서 허우적



대통령 요트에서의 전투



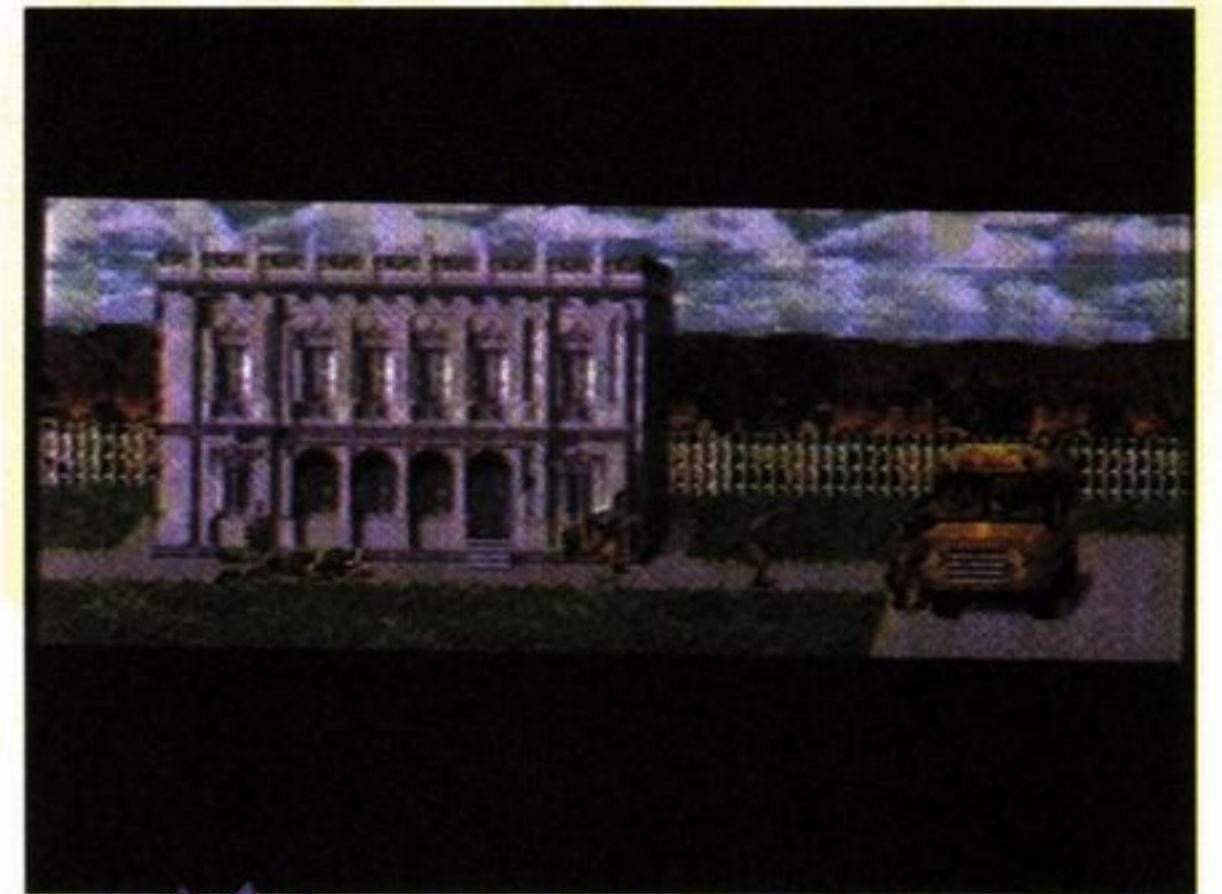
버스 주위를 잘 경계하면서 이동하자

거리는 대원이 나타난다. 바다에서의 작업이니까 연료는 그다지 필요없다.

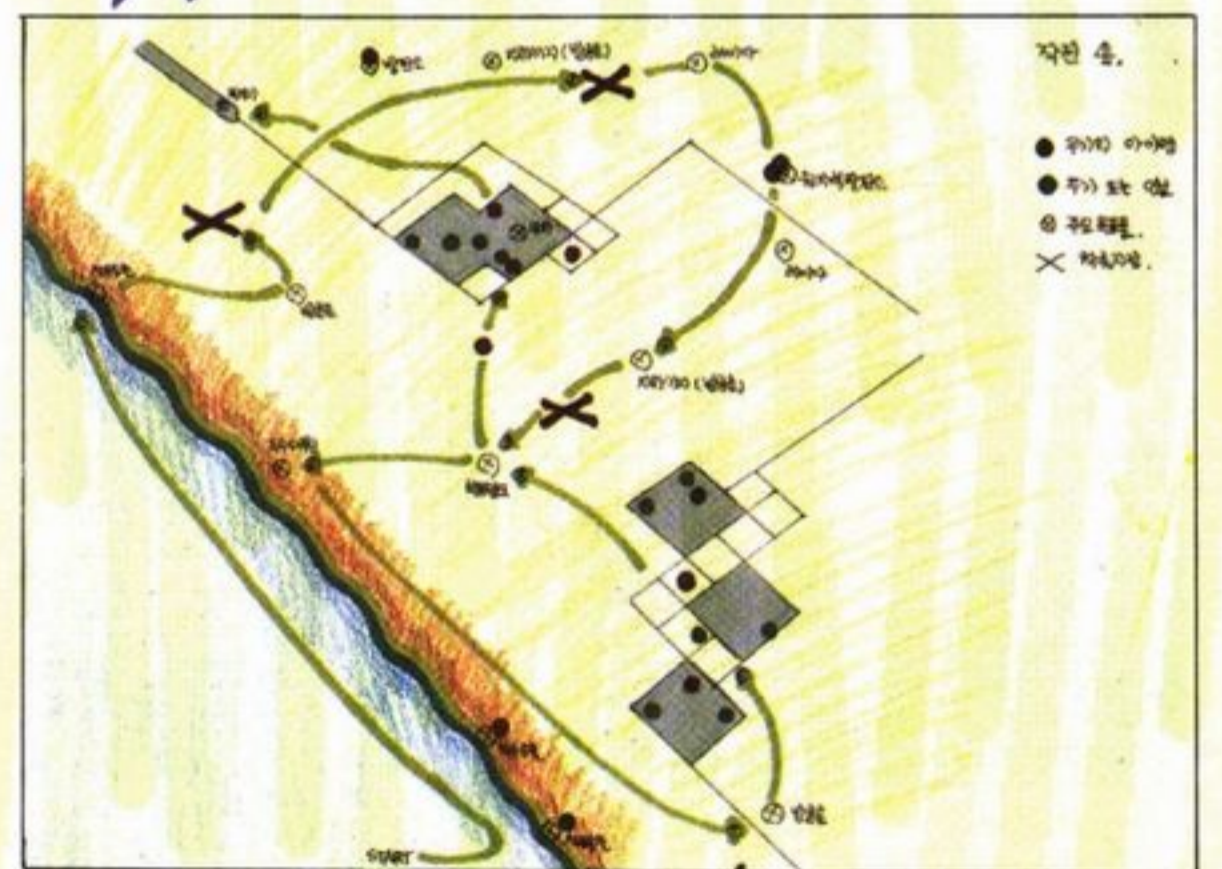
대통령요트에서의 구출은 사람들이 바다에 빠져죽기도 하니까 빨리 구출해줘야 한다. 마지막으로 대사관원 구출인데 적 헬기가 공격해 온다. 수평이동 좌우로 움직이며 공격하면 별거 아니다. 버스는 느리고 터지기

도 쉬우니까 출발하기 전에 연료의 양과 무기량을 잘 점검하자. 버스의 목적지는 화면의 오른쪽 하단. 연료와 무기를 2번 정도 보충할 수 있다면 안심해도 된다. 보조 화면상에 없던 적들이 나타나니까 눈을 떼지 말고 보급을 하더라도 빨리 원위치로 돌아오자. ZSU를 조심하자.

대사관원 구출장면



작전 제4호/핵 폭풍



마지막 작전이다. 작전 코스만 잘 잡는다면 오히려 3번째 작전보다 쉽다. 아이템도 풍부하다. 하지만 첫번째 임무밖에 알 수 없으며 다른 목표들도 알 수 없다. 시험삼아 그냥 한번 돌아본 후 작전을 완수하자. 마지막을 향해 돌격!

임무

1. 석유탱크 보호와 특수대원 수송
2. 석유유출을 막아 걸프 생태계 보호
3. 방공호에 있는 사람 15명 이상 구출
4. 핵탄두 운반 차량 5대 이상 폭파
5. 원자력 발전소 파괴와 박사생포
6. 발전소 파괴
7. 대통령관저 파괴
8. 핵폭격기 파괴

주의할 사항

1. 석유탱크가 되도록이면 터지지 않도록 주의
2. 핵탄두 운반 차량과 유인 차량을 구분하자
3. 적의 대공무기를 주의하자
4. 핵폭격기는 방어력이 3000이다

★ 이번에도 역시 변칙적으로



바다를 오염시키다니...

코스를 잡아보겠다. 여기까지 오면 적과 싸우는 요령이나 임무완수 방법 등은 쉬울것이므로 코스만 설명하겠다.

아마도 적의 위치나 목표물 등을 찾으려면 좀 해매야 할 것이다. 우선 해안을 따라 이동해보자. 석유를 바다로 유출시키고 있는 곳을 발견할 수 있다.



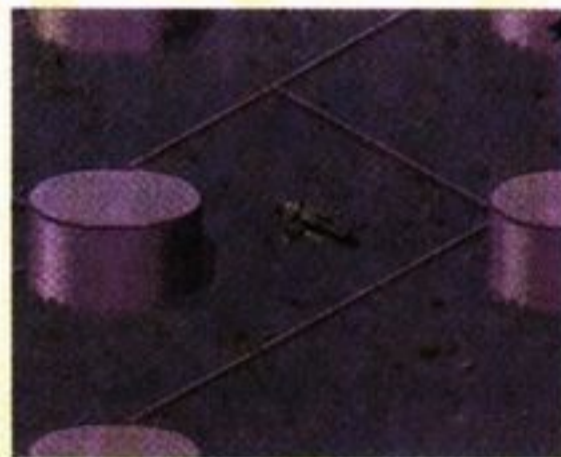
원자력 발전소. 박사를 잡으면 정보를 알려준다

조금씩 접근하면 적은 가만히 있는데 공격이 가능한 거리가 있다. 기관포로도 2번째 임무는 완수할 수 있다(해안만 따라가면 3곳이 나온다). 위쪽의 착륙지점으로 가기 전에 조금 밑부분에 방공호가 있다. 사람들을 구출하고 윗쪽 시가지의 윗부분으로 가면 발전소와 방공호가 있다.

★★ 위쪽의 착륙지점을 이용한 다음 오른쪽으로 원을 그리듯 비행하면 레이더 기지,

원자력 발전소를 발견할 수 있다. 원자력 발전소를 지나서 내려오면 레이더 기지가 한곳 더 있다. 그곳에서 가운데 착륙지점쪽으로 가다보면 방공호가 있다.

★★★ 이제 첫번째 임무를 완수하러가자. 석유탱크 근처의



특수대원을 내려주자



엉뚱한 차량을 쏘지않도록 주의!



관저를 폭파하면 착륙지점이 표시된다

ZSU를 전부 파괴하고 특수대원을 석유탱크 중앙에 있는 착륙지점으로 수송하자. 석유탱크가 터지기 전에 ZSU를 빨리 없애야 귀환명령을 면할 수 있다(특수대원들은 해안부근에 있다. 6명이므로 미리 준비하자).

가장 밑쪽의 도로 근처에 방공호를 거쳐서 아랫쪽의 시가지로 진입하자. 적의 방어가 매섭다. 이 동네에서 2명을 구출할 수 있고 핵탄두 운반차량을 찾



무차별 공격!

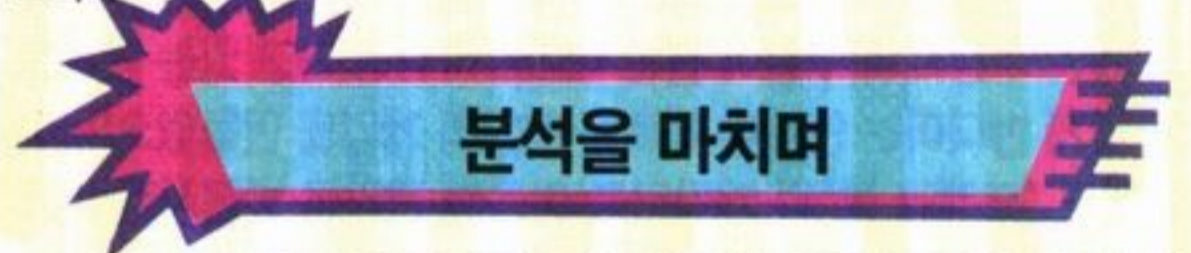
을 수 있다. 핵탄두 운반 차량을 구분하는 방법은 속의 내용물을 봐서 직선적인 것이 있으면 핵탄두 운반 차량이다. 이제 대통령관저로 가자. 크로탈이 방어하고 있지만 오히려 크로탈을 이용해서 건물과 관저를 험안들이고도 파괴할 수 있다(건물을

사이에 두고 서서히 접근하면 크로탈이 관저를 부셔준다).

★★★★ 부조종사를 보내면 적에게 속은 것을 알 수 있다. 이제 활주로로 가서 APC를 파괴하고 폭격기를 공격하면 잡혔던 부조종사가 나온다. 그를 구출하고 활주로 근처의 적을 해치우면 킬바바는 폭격기를 이륙시키려 한다. 무기 보급하기에 충분한 양이 주변에 있다. 폭격기는 방어력이 3000이므로 있는 무기를 전부 발사하고 보급한 후에 또 갈겨(?)대야 터질 것이다. 폭발하는 폭격기... 이제 귀환만이 남아있을뿐이다.



으아악



이것이 데저트 스트라이크의 마지막 장면. 전 미대통령의 축하 장면이 등장한다. 수고 많았다

좀 짧은감이 있지만 재미있다. 게임중 음악이 없는 것이 좀

아쉬웠지만 현장감에 충실하려고 했던것 같다. 효과음과 3D모델 처리가 잘 되었으며 초보자도 쉽게 접근할 수 있는 시뮬레이션 게임이라 생각한다.

집중공략
BOOK



드래곤 볼 Z 외전

—사이어인 절멸계획—

패 밀	현 지 발매일	93/8/6	장르	어드벤처형 롤플레이	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	4메가	대 상 연 령	국교생 이 상
리	현 지 발매가	7,800엔	기타	동시발매	게 임 난이도	ABC DEF



역대 대작만을 만들어 내는 반다이사에서 이번에 또다시 역사에서 태풍을 불러 일으킬만한 대작을 만들어 냈다. 그것이 다름아닌 드래곤볼 Z 시리즈 게임이다. 역사의 흐름에 따라 게임의 장르와 구성이 전반적으로 바뀌어 가고 있는 현시점에 맞게 반다이는 언제나 새로운 타입의 게임을 만들었으며 이번에도 '드래곤 볼'의 캐릭터를 이용한 게임을 발전시켜 발표했다.

드래곤볼 시리즈의 고전으로 꼽히는 드래곤 볼 시리즈에 첫 번째 작품인 '드래곤 볼 Z'은 패밀리용 게임답지 않게 방대한 게임 시나리오와 롤플레이에서 처음으로 시도되었던 전투 애니메이션 등을 잘 결합하여 발표했다.

'드래곤볼 Z'을 클리어 해 본 사람은 알겠지만 레벨을 올려야 하는 것은 어느 롤플레이어나 같지만 이 게임은 어떻게 전투해서 어떻게 승리하느냐에 따라 레벨이 올라가므로 상당한 재미를 느낄 수 있도록 설계되었다.



사이어인중에는 츠플인에게도 뒤지지 않는 우수한 두뇌를 가진 자가 태어났다.

그는 사이어인의 왕이 되어 츠플인에게 반기를 든 것이었다. 고도화된 플랜트성은 베지타성(2전사의 주인공 베지타와 상관이 없음.)으로 이름이 바뀌고 사이어인의 별이 되었다.

시간이 흘러 멸망한 츠플인의 원한과 증오가 소용돌이 치는 대우주의 저편, 마지막으로 살아 남은 츠플인의 생존자 Dr. 라이치는 자신의 손으로 사이어인에게 복수를 하겠다고 마음 먹고 사이어인이 살고있는 지구에 맹독 '테스트론 가스'를 살포하기 시작한 것이다.



컨트롤러 탐구

하이퍼 익사이팅 스토리

은하계 저편에 플랜트성이라 불리던 별에 고도의 문명을 발전시켜 평화를 누리는 '츠플성인'이 살고있었다. 그러던 어느 날 꼬리를 가진 우주 난민을 태운 우주선이 표류해 온 이래로

이 별의 운명은 크게 변해버린 것이었다.

두뇌 노동에 능한 츠플인과 육체노동에 능했던 난민 사이어인 두 종족은 함께 융화되어 살기 시작했는데 점점 늘어나는

① **방향키** : 맵(지도)상에서 캐릭터를 이동시키거나 메뉴 화면에서 명령어를 선택할때 주로 사용한다.

② **B버튼** : 메뉴화면에서 이전의 메뉴화면으로 가기 위해 사용한다. 또한 아이템을 선택하거나 필살기를 선택할때 잘못 선택한 명령을 지워버리는 효과도 갖고 있다.

③ **A버튼** : 메뉴화면에서 명령을 선택

하거나 지도상에 이동을 위한 커서를 확정시킬때 사용한다.

④ **선택 버튼** : 아이템을 사용하거나 도구를 사용하기 위해서 메뉴를 부를 수 있다.

⑤ **스타트 버튼** : 데모화면에서 그냥 넘어가거나 게임시작, 전투중 참가 취소할 때 사용한다.

이동모드 탐구

1. 자동이동(オートいどう) : 자동으로 먼저 맵의 장소를 선택한 뒤 선택한 카드의 별수 만큼 자동으로 이동되며 다시 한번 선택하면 자동을 지울 수 있다.

사용 방법



2. 에리어 이동(エリアいどう) : 에리어 이동 맵으로 들어 가서 정해진 섬과 섬사이를 이동할때 사용된다.

메뉴화면

* 자동이동 장소 결정 (커서를 조종해서 'A'버튼 이동한다. 윗 누른다.)

* 이동화면 카드를 선택 해주면 자동으로 이동한다



메뉴화면

* 에리어 이동 맵

* 이동 장소

* 에리어이동 화면

3. 세이브(セーブ) : 자신이 있는 장소의 데이터를 세이브 한다.

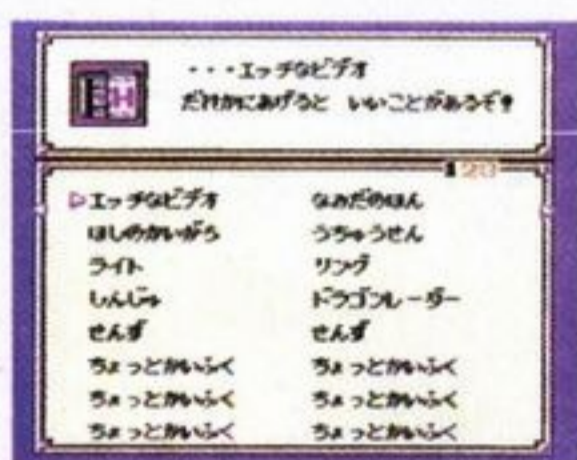


메뉴화면

* 세이브 선택 화면

* 세이브 할까?

4. 아이템(アイテム) : 카드의 이벤트 표시에 따라 여러가지 아이템을 얻거나 수행소에서 얻을 수 있다. (전투나 이동시에 필요한 아이템을 선택할 수 있다.)



메뉴화면

* 아이템 선택 화면



정확한 팀구성이 승패를 좌우한다!

5. 대열(たいれつ) : 캐릭터의 순서를 바꿀때나 찾아낸 필살기 어레인 지먼트 등을 볼 수 있다.



메뉴화면



차례를 결정한다.

<전투시 설명> : 전투전에는 없었던 어떤 유파를 전투중에 우연히 알아내면 전투후에 다시 쓸 수 있다.



전투전의 유파 리스트



우연한 필살기의 출현!



대열이 교체 되었다. 방향키를 상하로 움직인다.



유파를 알아볼 수 있다.



아싸! 필살기를 또 쓸 수 있는 어레인 지먼트를 찾았다.



새로운 유파가 생겨났다.

6. 해설(かいせつ) : 카드의 공격방법(유파), 파워(별), 이벤트 마크등의 설명을 들을 수 있다.



① 에리어 이동맵 : 셀렉트 버튼을 누른뒤 에리어 이동(エリア이동)를 선택하면 에리어 이동 맵화면으로 변한다. 정해진 장소중 자기가 가고 싶은 장소로 가자!



메뉴화면



해설화면



메뉴화면



에리어 이동 맵 화면



에리어 이동 장소 선택



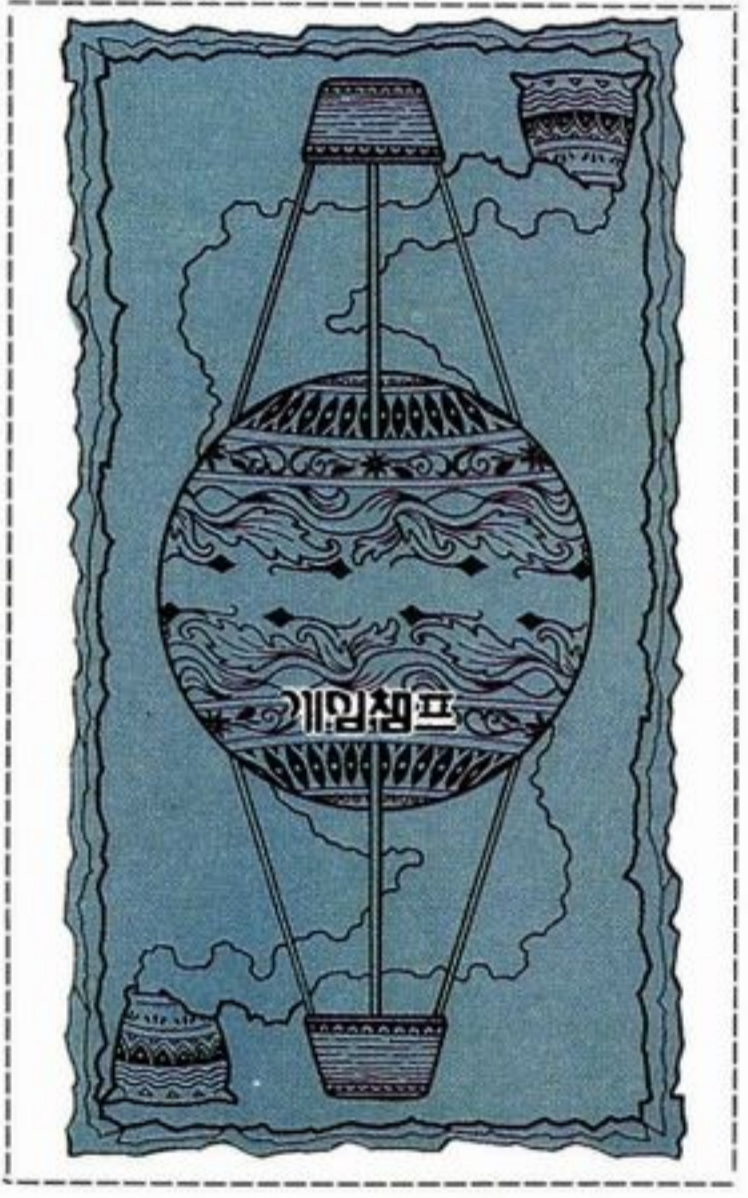
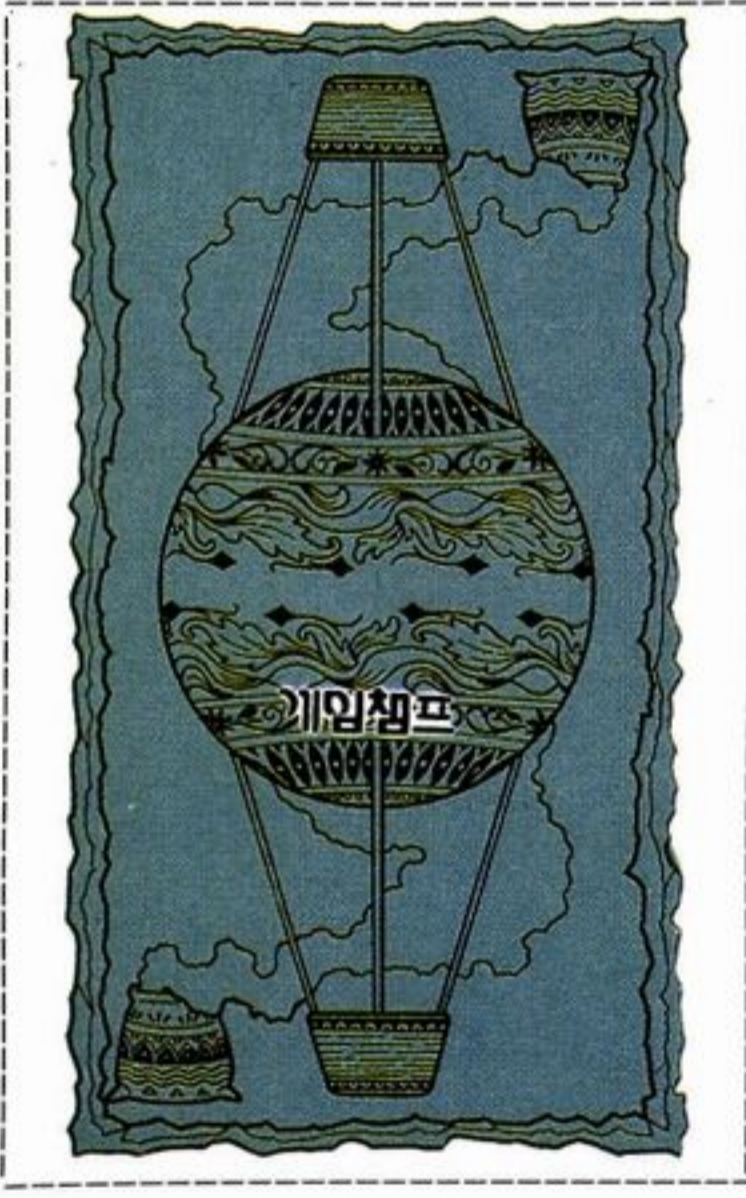
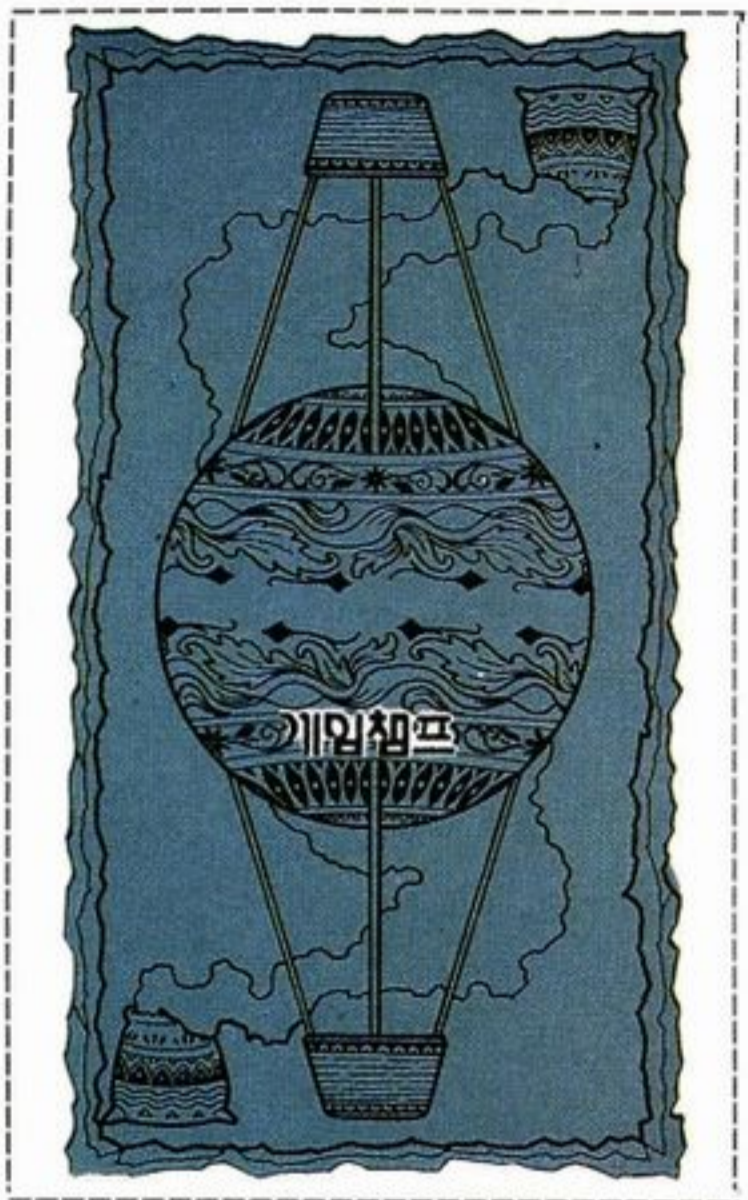
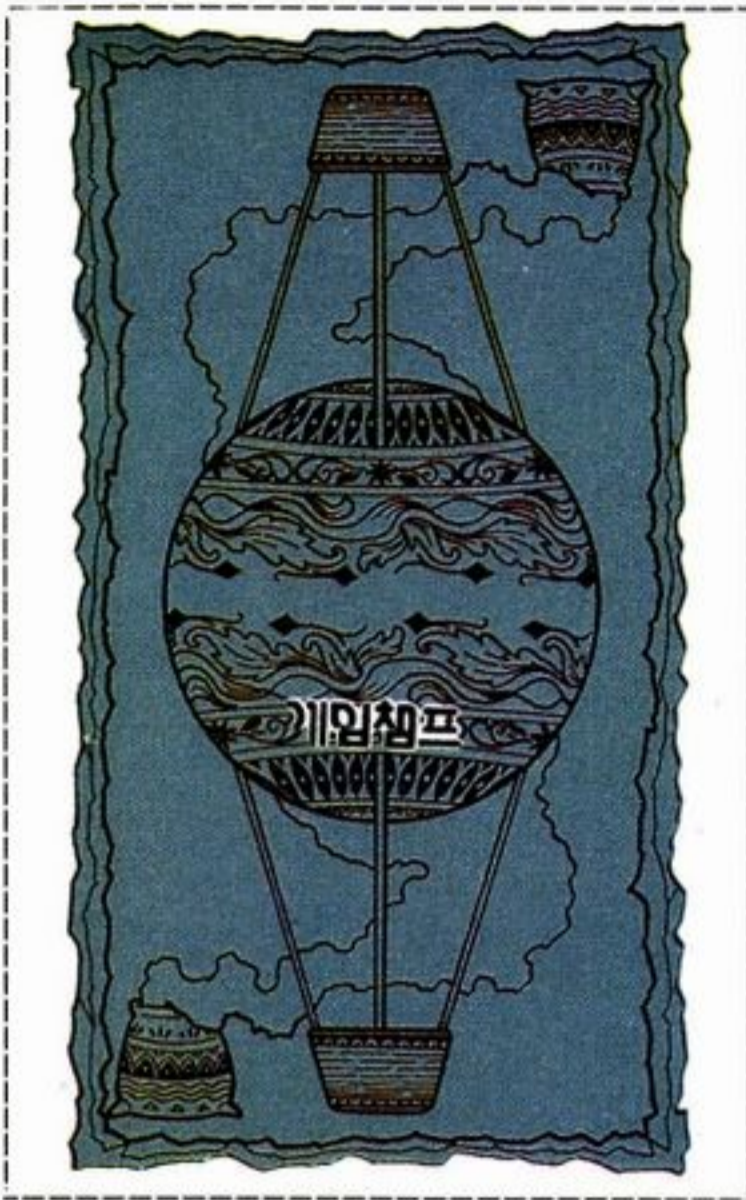
에리어 이동 (나는야 동파리)

② 던전(동굴)이동 : 이곳은 단순한 미로로 만들어져 있기 때문에 미리 볼 수 없으며 자동 이동(オート이동)을 금한다. (게임의 재미를 더하기 위해) 그러므로 플레이어는 던전(동굴)속에서는 자동이동을 할 수 없다.



※카드에 붙어 있는 숫자는 챔피언 수입니다. 챔피언 사용방법은 본지 10쪽 '몬스터 환상특급'을 참조하세요.



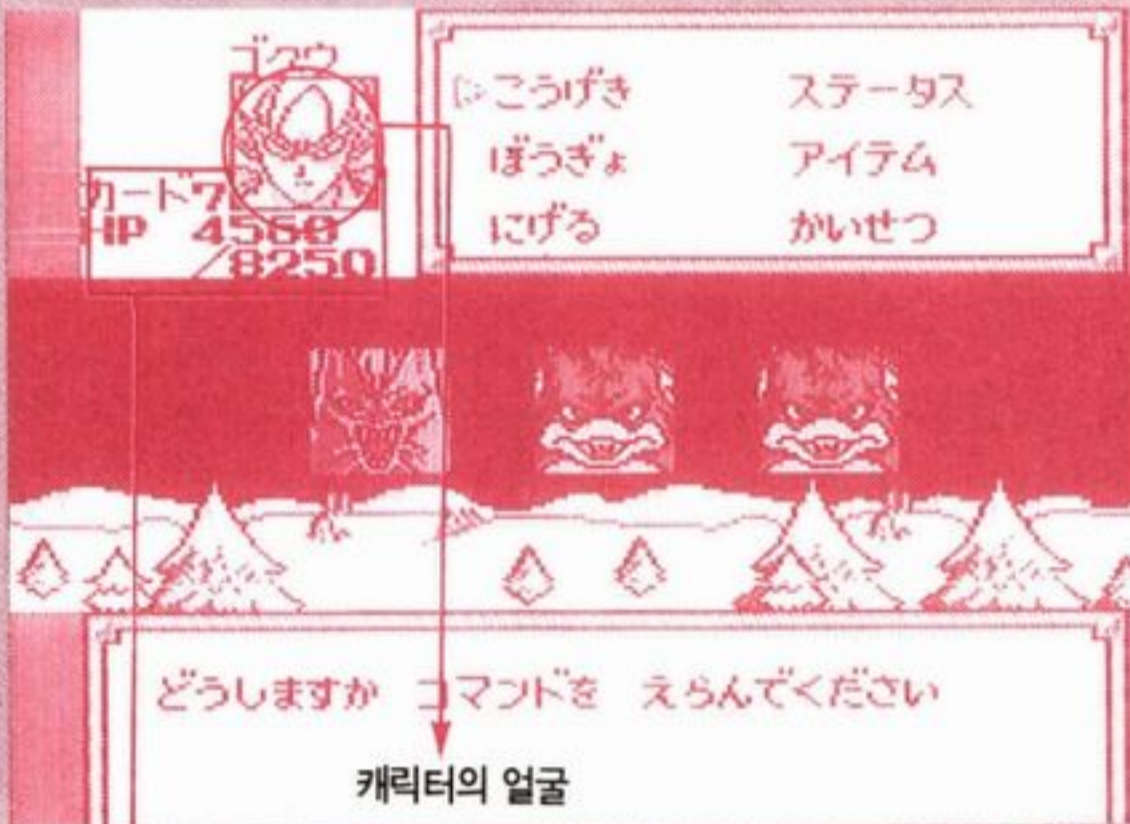


전투모드 탐구

전투 포인트

전투에 승리하려면 필살기를 사용할 수 있는 어레인지먼트 카드를 잘 조합하자! 전투시 캐릭터 얼굴 화면 왼쪽에 있는 카드(카드)3은 레벨의 표시와 같은 역할을 하지만 적들과 아무리 많이 싸워도 레벨은 올라가지 않는다. 단 적들과 많이 싸울 수록 최대 HP회복의 숫자가 높아지며 이벤트 클리어 시에 1씩 단위로 올라간다.

(프로필 화면)



캐릭터의 얼굴

1. 공격(こうげき) : 공격 커서를 적캐릭터에게 옮겨 놓고 카드에 맞는 공격을 한다.



공격방법 선택(자동, 메뉴얼 선택)

① 자동(オート) : 컴퓨터가 자동으로 카드를 골라 전투를 한다. 단점은 강적을 만났을 때 아무 카드나 선택해서 전투를 해버릴 가능성이 있으므로 되도록이면 자동을 사용하지 않는 것이 유리하다.



컴퓨터가 카드를 자동으로 골라 전투한다.

② 메뉴얼(マニュアル) : 플레이어가 직접 카드를 골라서 전투를 한다. 전투도중 선택된 캐



플레이어가 카드를 고른다

2. 상태(ステータス) : 캐릭터의 상태나 어레인지먼트 카드 등을 볼 수 있다.



3. 방어(ぼうぎょ) : 적으로부터의 공격에 방어를 할 수 있고 다음 공격 차례의 캐릭터로 넘어간다.



4. 아이템(アイテム) : 전투시에 필요한 아이템을 사용할 수 있다.



아이템을 선택한다.

릭터에 맞는 유과를 마음대로 고를 수 있으므로 필살기 또한 멋지게 구사할 수 있다.



전투한다



아군의 상태를 볼 수 있다.

상태를 선택 한다.



다음 캐릭터의 차례로 넘어간다.

방어를 선택 한다.



아이템의 리스트를 보고 아이템을 선택('A'버튼)

아이템을 선택한다.

5. 도망(にげる) : 적보다 전투력이 높을 때는 도망갈 수 있는 확률이 높지만 적보다 전투력이 낮을 때는 확률이 거의 50% 정도밖에 되지 않는다.



도망을 선택한다



적들과 싸우지 않고 이동화면으로 빠져 나온다



의도와는 전혀 상관없이 적과 싸운다

6. 해설(かいせつ) : 카드의 파워(별의 갯수), 공격 방법(유효), 이벤트 마크 등의 설명을 볼 수 있다.



해설을 선택한다



해설 화면

주요대화와 스테이지 공략

STAGE1. 손오공의 출격

스테이지 포인트

처음으로 오공이 해야될 일은 사람들의 말에 의존해 섬 전체에 이상한 기운이 맴돌고 있으며 산에 사는 새들 또한 사라졌다고 한다. 필살기를 쓸 수 없는 지금의 상황에서는 어떠한 적들과도 대항할 수가 없으므로 우선은 기본적인 필살기를 터득해야만 한다. 그래야 조금이나마 적과 대항할 수 있을 것이다. 필살기를 터득한뒤 새가 살고 있다는 돌산에 가보면 알밖에 없다. 돌산에서 나오면 갑자기 새가 동지쪽으로 간다. 새와 얘기해보면 섬 모퉁이에 수상한 바위가 있다고 한다. 다시 산으로 가보면 뭔가를 찾을 수 있을 것이다. 필살기를 쓰지 못하게 된 Z전사들...



가메하에파를 사용할 수 없게 되었다



찌찌의 집이다. HP를 채우자



이 새를 따라가자



이것이 테스트론가사다



적들과의 전투가 시작되었다

종료

이것으로 적의 함정 하나를 파괴시켰다. 하지만 아직도 남은 세계의 함정이 있으므로 방식은 절대금물. 다음은 오반의 차례이므로 너무 무리하게 전투를 하지 말고 수행소와 회복소를 자주 돌아다니며 진행해 나가자.

STAGE2. 손오반 출동

스테이지 포인트

도시에서 어떤 아저씨가 자기의 딸이 행방불명되어 아직까지 소식이 없다고 한다. 그가 마지막으로 있었던 곳은 바로 피라미드였다. 하지만 그 곳에 들어가려면 어떤 특수한 아이템이 있어야 한다고 한다. 피라미드 속으로 들어가면 정체불명의 미이라가 있을 것이다. 그 미이라의 정체는 무엇일까? 그때 갑자기 손오공을 습격하는 적이 있으니 그의 정체는 무엇이며 무엇 때문에 손오공을 공격하는 것일까?

『행방불명된 아이를 찾아라!』



여기가 피라미드였군



라이트를 얻었다



진짜 피라미드는 이곳이었다



미이라와의 만남



두번째 데스트론 가스를 파괴



STAGE3. 피콜로의 출동

『이상한 소리의 원인을 찾아라』

스테이지 포인트

어떤 구멍에서 이상한 소리가 난다고 해서 가 보았더니 어떤 멍청한 촌풀인이 있었다. 그를 혼내주면 바보스럽게도 정보를 가르쳐 준다. 그에게 정보를 얻고 화산나무에 가나 들어갈 수 없다. 특수 아이템이 있어야 하는데... 친구의 도움을 받아!



이동굴은 무엇이나!



화산이 너무 뜨겁다



부르마에게 냉각장치를 얻었다



세번째 데스트론가스 장치를 발견



적들과의 전투



STAGE4. 트랭크스의 출동

『납치된 부르마와 아기 트랭크스는 어디에...』

스테이지 포인트

할아버지에게 얘기를 들어보니 아기 트랭크스와 부르마가 유괴되었다고 한다. 서쪽으로 가서 괴물들을 물리치고 나서 얘기를 들으면 부르마를 납치 해간 곳을 알려준다. 동쪽의 떨어진 섬에 있다가 가서 빨리 구해주자.

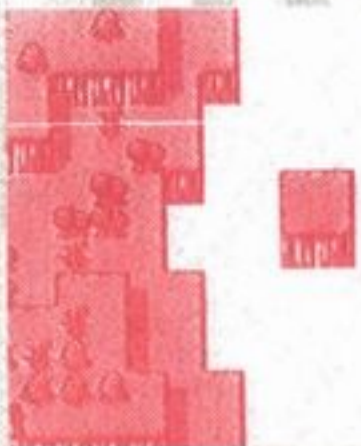


▲ 저기 납치범들이 도망가고 있다. 네 이놈들 게섯거라!

▶ 트랭크스와 부르마가 납치 당했다

◀ 부르마와 아기는 외딴섬에 있다





저곳에서 이상한 기가 느껴진다



드디어 찾았다

STAGE5. Z전사들 모두 모여라

스테이지 포인트

얼음의 대륙에 있는 얼음을 녹이는 기계를 부순뒤 괴물이 싸우고 있는 곳으로 가서 위기에 몰린 괴물을 도와주자. 그리고 괴물과 친해지면 얼음을 녹이는 기계의 장소를 가르쳐 준다. 그 기계를 찾아서 부수면 갑자기 이상한 기운이 감돌면서 아까 도와 주었던 괴물이 나와서 함정이었다고 말해준다. 과연 Z전사들은 위기에서 어떻게 빠져 나올 것인가? 과연 누구일까?



앗! 이게 바로 얼음을 녹인다는 기기 계장치인가?



적과 적이 싸우고 있다



가스가 있는 장소를 말해 준다



함정이었다



네번째 데스트론가스를 파괴했다

스테이지 포인트

서쪽에 또 데스트론가스가 나타났다는 소문을 들은 일행은 다시 가스를 찾아나섰지만 아무리 찾아봐도 가스는 보이지 않았다. 끝내 찾아낸 곳은 통그리타워였다. 통그리타워에 갔을때 갑자기 옛날에 물리쳤던 후리자일행이 다시 나타나 싸우게 된다. 하지만 이상하게도 아무리 전투를 많이 해도 물리칠 수 없었다. 그때, 계왕의 도움으로 힌트를 얻긴 했지만, 후리자가 마지막에 사용한 필살기 때문에 분부크섬이 침몰해 버린다. 이 분부크섬을 부활시키려면 드래곤볼이 있어야 하는데, 브르마에게 가서 드래곤 레이다를 얻자. 그리고 레이다를 사용해서 남아있는 섬을 돌아다니며 드래곤볼을 찾아 섬을 부활시키켜야한다. 그 다음에는 우주로 가게된다.

STAGE6. 우주대전 개시

드래곤볼을 찾아라!



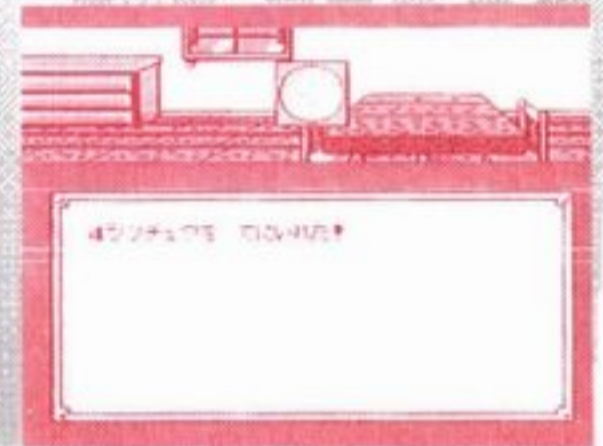
통그리타워에 다시 나타난 후리자일행



후리자의 마지막 필살기로 분부크섬이 파괴되었다



브르마에게 드래곤 레이다를 얻는다



드래곤볼을 거의 찾았다



신룡의 부활, 두개의 소원을 들어 주겠다



분부크섬의 부활(사진) 분부크섬에서 리움을 얻는다



전화 한 통화로 게임의 특급 정보를 한번에 알 수 있는 게임응답 전화 등장!

스포키! 게임 환타지아

700-7400

정보 1 기종별 신작게임 베스트 3

정보 2 이달의 기대신작

정보 3 울트라 테크닉

정보 4 알뜰 구매 정보

정보 5 버철 종합 정보

앗! 공략본이 나왔군!

게임챔프 드디어 '성검전설 2' 완전 공략본 발행! 완벽한 지도와 게임의 대화 가이드, 보스의 완전 무결한 요리법(?), 더 자세한 공략은 게임챔프 발행, 완전 공략집을 참조하세요. 9월 13일 대발매! 서점에서 만나세요.

스테이지7마지막 보스와의 결전

스테이지 포인트

사이안을 몰살시키려는 라이치 박사를 물리치기 위해 우주로 떠나 손오공 일행은 우주 폭풍으로 쿤성에 불시착하게 되는데... 암흑의 혹성으로 가기 위해서는 2개의 부적이 필요하다. 1개는 쿤성의 모퉁이에 자리잡은 혹성에 있고 또 하나는 오우타 성에서 얻을 수 있다. 간신히 암흑의 혹성으로 온 손오공 일행은 보스를 만나기 위해 험한 길을 헤쳐 나가야만 할 것이다.



우주로 힘차게 날아가자!



이 동굴은 어디나?



적을 처치하면 반지를 얻는다



해적들의 아지트는 오우타성에 있다



해적에게서 눈물의 책을 얻는다



눈물의 책을 가지고 소용돌이로 가자



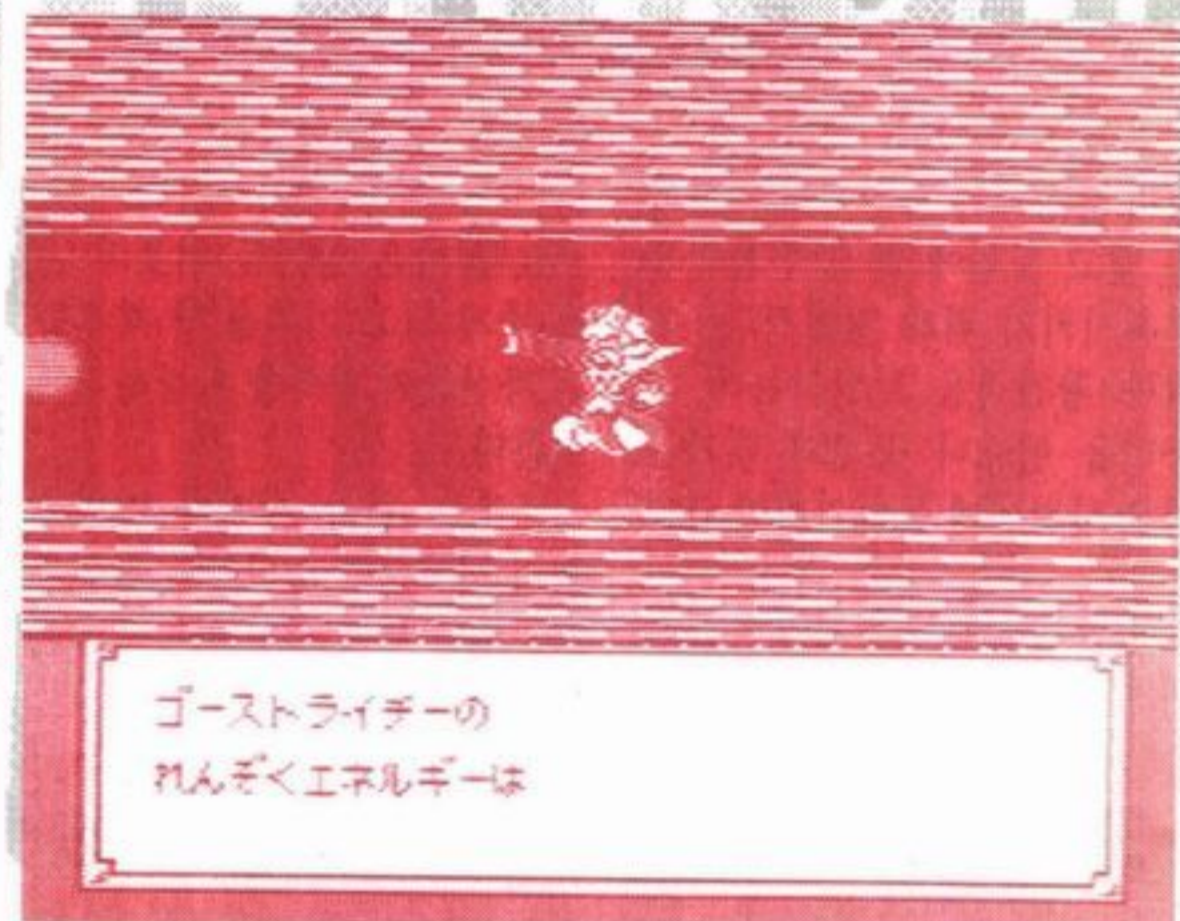
바라웅에게 진주를 받았다



마을 사람에게 별의 조각을 얻었다



암흑의 혹성에서 4천왕과의 전투



마지막보스 라이치박사



게임챔프에 9백마리의 학이 날아 들었어요!!

장마가 한창이던 8월초에 학 9백마리가 게임챔프 사무실로 날아 들었습니다. 웬 학이냐구요? 사실은 광주에 사는 김광오군이 오색 색종이로 곱게 접은 학을 소포로 보내 주신 거예요. 게임챔프를 만드느라 밤잠을 못자고 고생하던 챔프 아저씨들은 너무 기쁜 나머지 줄음이 싹 달아나 버렸지 뭐예요!

"나의 사랑 게임챔프에게 두달동안 접은 종이학 9백마리를 주고 싶습니다. 접기는 힘들고 괴로웠지만 게임챔프로 보낸다는 마음에 기쁘게 만들



었습니다."

101호 김광오

오~ 렬수렬수 이렬수가!

세상에 이렇게 아름다운 마음씨를 가진 사람이 있었다니!! 챔프 아저씨들은 귀여운 광오를 위해 무엇을 해 줄 것인가를 생각하기 위해 또다시 밤을 지새워야 했습니다. 그 결과를 발표해 드릴게요!

챔프 아저씨들을 기쁘게 한 벌(?)로 챔프점수 200점, 학은 잘 접었지만 글씨를 못쓴 벌로 200점, 그리고 아름다운 마

음씨를 언제까지나 간직하라는 뜻에서 마법의 챔프점수 600점을 줄까말까...에라 모르겠다! 주자!!

참! 광오군 서울에 오거든 게임챔프에 꼭 들러 주세요. 맛있는 뷔페도 사주고 선물도 드릴게요. 하지만 조심해야 될 거예요. 너무 귀여워서 꼭 깨물지 못합니다. 바둑바둑!!



명작공략 천지를 먹다2

—제갈공명전—

패	현 지 발매일	91/4/5	장르	롤플레이	화면외국어 수 준	일본어 상
일	제작사	캡 콤	용량	4메가	대 상 연 령	중학생 이 상
리	현 지 발매가	8,500엔	기 타	64K RAM 첨 가	게 임 난이도	ABC DEF

스토리

중국 후한 말기. 유비, 관우, 장비 삼형제는 도원에서 의형제를 맺고 도탄에 빠진 한황실을 부흥시키기 위해 일어선다. 유비는 황건적을 토벌하는데 큰 공헌을 했으나 공로의 댓가는 다른 사람에게 돌아가기만 하고... 또한 승상동탁은 황건적 토벌 이후 황제를 등에 업고 이루

아릴 수 없는 악행을 저지르고 있었다. 이후 여러사람의 노력으로 동탁은 양아들 여포의 손에 죽게 되고 이틈을 타 제후들은 자신들의 세력을 확장하기에 이른다. 조조는 천하 제패의 야망을 품기 시작하였고 화북의 원술은 스스로를 황제라 칭하며 세력을 키우고 있다.

잠깐!!

게임을 하기전에 삼국지의 원본을 꼭 읽어보세요. 게임에 상당히 도움이 될뿐더러 더욱 흥미진진한 게임을 즐길 수 있을테니까요. 공략은 소설식으로 엮어 보았습니다. 대화 내용중에서 중요

한 단서가 있을지 모르니 주의하세요. 이해가 잘안되는 부분은 원작과 비교하며 풀이해 나간다면 훨씬 수월할 것입니다. * 게임을 중단할때는 리셋키를 누른 상태에서 꺼야 데이터가 안전하게 보존됩니다.



아이템 일람

- 동선단(どうせん단) : 체력을 500 회복시켜준다.
- 초혼단(しょうこん단) : 죽은 장수를 부활시킴과 동시에 400의 체력을 회복시킨다.
- 수호의 연기(まもり(의)けむり) : 일정시간 적의 출현을 방지한다.
- 적토마(せきとば) : 장착하면 이동속도 2배
- 지도(ちず) : 대륙의 지형과 성의 위치를 보여준다
- 백마(はくば) : 장착하면 장수의 순발력 증가
- 회심단(かいしん단) : 전투중 일시 공격력 상승

책략일람

책략	소비SP
화계 : 전지역사용가능	
연화의 계(れんかのけい)	2
업화의 계(ごうかのけい)	4
염열의 계(えんねつのけい)	6
대열의 계(たいねつのけ이)	6
화신의 계(かしのけ이)	8
수계 : 물이 가까이 있어야 사용이 가능하다	
수도의 계(すいと(의)け이)	3
수성의 계(すいせい(의)け이)	5
수뢰의 계(すいらい(의)け이)	8
홍수의 계(こうずい(의)け이)	8
수룡의 계(すいりゅう(의)け이)	10
낙석계 : 산이나 언덕이 있어야 사용가능	
낙목의 계(らくぼく(의)け이)	4
유목의 계(りゅうぼく(의)け이)	4
낙석의 계(うくせきのけ이)	6
투석의 계(とうせきのけ이)	8
격석의 계(げき세きのけ이)	10
회복계 : 에너지 회복	
적심의 계(세키신(의)け이)	2
동선의 계(どう선(의)け이)	4
은선의 계(은선(의)게이)	6
원복의 계(원복(의)게이)	8
금선의 계(금선(의)게이)	4

평상시 커맨드 설명

- 말하다(はなす)
- 조사하다(しらべる)
- 대열정돈(たいれつ)
 - 순서정하기(はらび)
 - 군사설정(ぐんし)
- 장수일람(ぶしょう)
- 도구(どうぐ)
 - 사용하다(つかう)
 - 동료에게 주다(わたす)
 - 무기장착(そうび)
 - 버리다(すてる)
- 책략(さくりゃく)
 - 책략(さくりゃく)
 - 진형(진형(의)게이)

전투시 커맨드

- 공격(こうげき) 총공격(そうこうげ키)
- 책략(사くりゃ크) 무장탐색(부쇼요)
- 도구(どう구) 퇴각(たいきゃ크)

오픈 커맨드 설명 (잘못하면 귀중한 데이터가 없어질지도 모르니 확실히 확인합시다)

1. 게임을 시작한다
2. 또다른 세이브 목록을 등록한다.
3. 세이브 내용을 지운다.
4. 세이브 목록을 또다른 목록에 복사한다.



특수책략 일람표

산개진(さんかいのじん) : 가장 기초적인 진형
 학익진(かくよく의じん) : 방어력저하, 공격력 상승
 충방진(しょうほう의じん) : 공격력, 방어력 상승
 백마진(はくば의じん) : 공격력과 방어력의 우수
 어린진(ぎょ린의じん) : 책략이용시 유리, 책략 성공률상승
 봉시진(ほうしのじん) : 수비공격력 다양
 일문자의 진(いちもんじ의じん) : 공격력 최고 상승, 수비력 최고저하
 배수진(はい수의じん) : 회심의 일격맞아짐
 정적진(せいじゃくのじん) : 적으로부터 모습을 숨김, 회복책략 사용불가
 팔괘진(ぱっけ의じん) : 비, 방어, 책략사용에 있어서 최강

조마의 계(ちょうば의けい) : 성에 있는 적군을 나오게하여 수비력 저하
 위태의 계(ぎたい의け이) : 종의 계의 화가대형. 모든적을 성밖으로 끌어낸다.
 이간의 계(리칸의け이) : 적끼리 싸우게 한다.
 이반의 계(리はん의け이) : 이간의 계의 확대형
 책감의 계(사쿠げんのけ이) : 적 책략의 공격력저하
 책면의 계(사쿠めん의け이) : 적책략의 무력화
 해책의 계(게사쿠의け이) : 현재 걸린 적책략 해제
 암살의 계(안사쯔의け이) : 적 한명을 한번에 죽인다.
 의심의 계(다신의け이) : 적을 공격불능 상태로 만든다.
 혈로의 계(케쯔로의け이) : 도망을 수월하게함
 해진의 계(카이진의け이) : 적 진형을 무력화
 초흔의 계(쇼운의け이) : 전멸된 아군 전원부활
 살독의 계(사쯔독의け이) : 이동시 독소를 방어
 축지의 계(슈쿠치의け이) : 단전탈출, 일종의 워프
 연돈의 계(엔돈의け이) : 이동시 적 출현 일정시간 금지

마을안내

- 宿** : 숙박료를 내고 체력과 책략 포인트를 회복시키는 곳
- 道** : 여행시 필요한 약품을 판매하는 곳
- 武** : 무기를 판매하는 장소
- 役** : 세이브를 하거나(왼쪽) 물건과 장수를 맡기는 곳(오른쪽)
- 編** : 7인이상이 여행을 할 때 동료들 만나면 그는 이곳으로 자동적으로 온다.
- 訓** : 일정한 액수의 돈을내고 레벨을 향상시키는곳

황제의 부름을 받고 ...



황제의 부름을 받는 유비

조조는 그 동안의 업적으로 높은 벼슬에 오르고 황제를 옆에서 보필하면서 세력을 키우고 있었다.

조조말에 들어가 있던 유비는 황제의 부름을 받는다.

황제 : "유비, 요즘 원술이 '십상시의 난' 때 잃어버린 옥쇄를 가지고 황제를 칭하며 날뛰



장비와 합세

고 있으니 이를 평정해 주시오."

조조 : "여기 주영, 노숙과 함께 가는데 좋겠소."

유비 : "알겠습니다. 원술의 무리들을 처단하겠나이다."

유비가 나오기를 기다리던 관우, 장비는 곧 유비와 합세한다.

원술 나오너라!

원술을 처단하기 위해 모인 삼형제, 그리고 주영, 노숙은 남쪽에서 원술의 부하 기령과 싸우게 된다. 기령은 역시 삼형제의 적수가 될 수 없었다.

이어 양강, 양기도, 원윤 등



원술 나오너라!

도 관우, 장비에 의해 목이 날아가게 된다.

원술의 조무래기들을 물리치고 들어선 곳은 성의 동북쪽 동굴.

동굴 깊숙한 곳에는 지금 삼형제가 찾아헤매던 적 원술이 버티고 있었다.

관우 : "원술 나오너라, 황제의 명으로 너의 목을 받으러 왔노라!"

원술의 목도 곧 떨어지고 삼형제는 승전보와 함께 성으로 돌아온다.

유비는 조조에게 쫓기다

성부근에서 주영, 노숙은 자신들이 원래 있던 곳으로 돌아간다.

성에 도착한 삼형제는 음산한 분위기에 무언가 압박감을 느끼게 되고...

큰일이다! 왕자복, 동승들과

함께 조조를 암살하려 했던 계획이 탄로나고 말았다.

마침 성안에 있던 차주는 목이 달아나고 성문 앞의 진등은 중요한 말을 전한다.

진등 : "유비님을 죽이기 위해 조조가 오고 있습니다. 위험

합니다. 화북의 원소에게 몸을 기탁하시는데...”

유비: “그렇지만 난 그의 형 원술을 죽인 원수일텐데...”

진동: “그거라면 걱정없습니다. 이 성 북쪽의 정현은 원소와 긴밀한 사이므로 그에게 이야기 하면 분명히 도와줄 것입니다. 저와 함께 가지지요.”

그러나! 유비는 성을 나오자마자 막 당도한 수만의 조조군에게 포위를 당하고 말았다. (Oh My God)

“역적 유비는 내칼을 받아라!”

유비: “안되겠다. 지금은 승산이 없으니...”

유비는 조조군을 뒤돌아볼 겨를도 없이 줄행랑을 치기 시작했다.

얼마후 유비는 자신을 따라오던 관우 장비가 없어진 것을 발견하고 실망감에 휩싸인다.

삼형제는 여기서 이렇게 서로 뿔뿔히 흩어지게 된 것이다.



유비, 원소에게 기탁하다



제가 도와드리겠습니다.

진동의 말대로 유비는 정현을 찾아갔다

정현 “제가 도와드리지요. 이 편지를 원소에게 주면 그는 유비님을 받아줄 것입니다”

유비의 배는 얼마후 원소가 살고 있는 성에 드디어 다다랐다.

원소: “내 형을 죽인 원수를 어떻게 받아들인단 말이요. 당장 돌아가시오.”

원소는 역시 유비가 예견했던

대로 자신을 받아 줄것 같지가 않았다.

유비: “여기 정현의 편지가 있사오니 읽어 보시고 이 몸을 받아 주시오. 부탁드립니다.” (여기서 정현의 편지를 원소앞에서 도구로 사용한다.)

원소: “음... 정현이... 그렇다면 할 수 없지.”

이렇게 유비는 원소로 부터 머물러도 좋다는 승락을 얻어 원소밑에 들어가게 되었다.

무명장수의 등장???



무명장수는 강했다

백마평야에서는 조조와 원소의 세력다툼이 한창이다.

원소: “유비, 당신이 안량과 함께 싸워주어야 겠소.”

안량은 출전준비를 하고 유비 뒤를 따라 남쪽선착장에서 배를 탄다.

유비, 진동, 안량은 전쟁터에 다다르자 적군에게 맹돌진하여 기속, 송현, 여권의 목을 자르고 이어 악진, 이진, 우금 등도 단번에 물리친다.

그렇지만 승리도 잠시뿐 승승장구하며 유비는 적을 하나둘 물리치는 도중에 갑자기 이름없는 장수가 난데없이 나와 안량의 목을 단 1합에 베어버린다. 안량이 없는 유비는 더이상 싸워 보지도 못하고 원소에게 되돌아가는데...

원소: “이번에는 나의 맹장 문추와 함께 가시오.”

문추도 그 장수에게는 한마리의 쥐새끼일 뿐이었다. 도대체 그는 누구일까? 유비는 또 다시 힘없이 되돌아올 수밖에 없었다.

원소는 노기가 잔뜩어린 눈으로 유비를 노려보며 이렇게 말했다.

원소: “그 이름없는 장수의 이름은 내 동생 관우다! 안량과 문추를 네 동생이... 어떻게 그럴수가...”

유비: “관우는 내가 여기에 있는 것을 모르고 있는게 분명하오. 나는 조조군으로 부터 간신히 도망쳐 나오느라 관우를 생각할 겨를이 없었는데... 그가 조조군에 들어가 있었군요”

원소: “그럼 관우를 여기로 불러오는 것이 가능한가? 그가 온다면 당신의 목숨을 살려주겠소”

유비: “내가 여기에 있는 것을 알면 그는 당장 이리로 올것 이요”

원소: “그러면 즉시 밀사를 보내시오”



그리운 주군에게로...

관우는 대부인(유비의 부인)을 보살피면서 유비를 찾아갈 생각으로 하루하루를 보내고 있다. 이때 갑자기 문을 열고 급히 달려오는 이가 있는데...

“유비님께서 지금 원소의 귀주성에 계십니다. 유비님께서 장군님을 기다리고 계십니

다. 어서...”

관우: “음... 주군께서...? ! 대부인 어서 가지지요.”

관우의 마음을 헤아리기라도 한듯 적토마는 눈썹이 휘날릴 정도로 달려간다.

관우는 대부인과 함께 그리운 주군의 품으로 가기위해 갈 채

비를 서두른다.

귀주성으로 가던중 관우와 대부인은 호화 노인의 집에 잠시 머무르게 되는데 형양에 있는 아들 호반에게 편지를 전해 달라는 부탁을 한다.

관우: "대부인 어서..."

관우와 대부인은 적토마에 몸을 싣고 다시 쏜살같이 달리기 시작한다.



대부인 가시지요

적토마는 이윽고 5관문중 첫 번째 관문에 이르렀다.

공수: 너는 누구냐?

관우: 나는 관우다 지금 유비님을 찾아가고 있으니 길을 비켜라!

공수: 웃기지 마라 조조님의 허락없이 절대 지나갈 수 없다

관우: "흠... 나와 조조님은 유비님을 만나면 가도 좋다는 약속을 한 바있다. 어서 비켜라"

관우는 공수의 머리를 단번에 날려버렸다.

관우와 대부인은 2번째 3번째 관문까지 이렇게 무사히 통과한다.

4번째 관문앞 성에서 관우는 호화 노인의 부탁을 잊지 않고 아들 호반에게 편지를 전해주게 된다. 그러면 그는 화공을 조심하라는 중요한 말을 건넨다.

5번째 관문까지 무사히 통과하고 배를 탄 관우와 대부인은 유비를 찾아 계속 길을 따라 북으로 북으로 올라가고 있다.

이때 갑자기 큰 호령소리와 함께 어떤 장수가 길을 막는다. "멈춰라! 너는 관우였다! 네놈을 가만두지 않겠다!"

아니 이건 조조의 맹장 하후돈(夏侯惇)이 아닌가!

관우는 사력을 다해 싸우지만 역부족이었다.

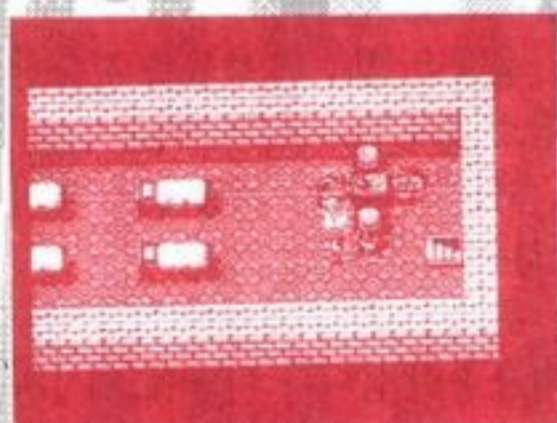
관우가 더이상 싸울수 없을 정도로 기진맥진 하던 차에 장요가 조조님이 관우를 보내라고 했다는 말을 전한다.

(원작중 이 부분의 스토리는 조조가 관우에게 자신이 하사품을 내리며 배웅하는 장면이지만 게임을 위해 약간 각색된듯 싶다)

관우와 대부인은 천만다행으



죽음의 5관문을 뚫어라



3형제의 눈물어린 재회

로 하후돈을 피해 도망갈 수 있었다.

"이제 주군님을 만날 수 있겠지..."

관우는 가는 길에 도적떼의 우두머리인 주창을 자기의 부하로 삼기도 하면서 쉬지않고 달려간다.

도중 관우는 동쪽에 있는 망탕산에 들르게 된다.

이 산은 장비가 사수하고 있는중이다.

장비: "나는 조조밑에 있는 놈을 형으로 둘 수 없다! 어서 꺼져!"

관우: "장비야 내말 좀 들어봐라. 그게 아니다... 난 조조의 부하가 아니야... 단지 잠시 몸을 의탁하고 있었을뿐... 난 유비형님과 너를 한시도 잊어본 적이 없다."

장비: "그럼, 그걸 믿을 수 있게 지금 바깥에 있는 채양을 없애봐라!"

관우는 이 말을 듣자마자 성



앞의 채양에게 달려가 단숨에 무찔러버린다.

장비: "형님... 성문을 열어 드리겠습니다."

관우는 당당히 성문을 들어섰다. 성문앞에는 장비와 조운이 마중나왔다.

장비: "형님 저도 함께 가겠습니다"

조운: "관우님 저도 유비님을 예전부터 존경해왔습니다. 저도 함께 가도록 해 주십시오"

관우: "시간이 없다 어서 서두르자!"

관우, 장비, 조운 그리고 대부인은 유비가 있는 귀주성으로 발걸음을 재촉했다.

"여기서 잠시 쉬어가도록 하자."

관우 일행이 들른곳은 관정의 집. 관정은 자기의 아들 관평을 시켜 모셔오도록한다.

관평: "유비님. 유비님의 동

생 관우, 장비 형님께서 저의 집에 머물러 계십니다. 저에게 모셔오라는 분부를 하셨습니다. 어서 서두르시지요"

유비: "아니 그게 사실이야? 어서 이성을 나가자... 그러기전에 원소에게 하직인사를 해야겠군"

유비는 발걸음을 재촉하기 시작했다.

관평: "저기가 저희 집입니다."

관우와 장비는 형님을 기다리다가 지쳐 한창 술을 마시고 있는 중이다.

유비관우! 장비야! 너희들... 으흑흑...

"형님! 형님! 흑흑..."

삼형제는 말을 잊지못하고 서로 얼싸안으며 울기만 할뿐이다.

이렇게 하여 삼형제는 다시 만나게 되었다.

유비 신아성을 얻다



반란군을 진압하라

시간은 흘러 조조의 세력은 더욱 든든해지고 화북의 원소는 그의 위세앞에 점차 그빛을 잃어가고 있는 가운데 조조에게 쫓기는 몸이 된 유비는 형주에



신아성은 공사가 한창이다.

있는 먼 친척뻘 유표에게 몸을 의탁하고 있었다.

"반란이 일어났습니다!"

유표: "유황숙 그대가 막아주구려"

유비는 그의 부탁을 기꺼이 받아들인다.

“에 저에게 맡겨 주십시오” 말을 마치자마자 삼형제는 말에 박차를 가해 각 마을마다 살살이 수색하기 시작했다.

반란 장군들은 도적떼와 결탁이 되어 세 마을을 장악하고 있었다.

유비 삼형제가 떠난지 얼마 안되어 그들은 그 마을안의 반란군의 장군 황소, 하의, 공도, 유벽을 모두 물리치고 다시 형

주로 되돌아 왔다.

유비: “반란은 모두 진압되었습니다.”

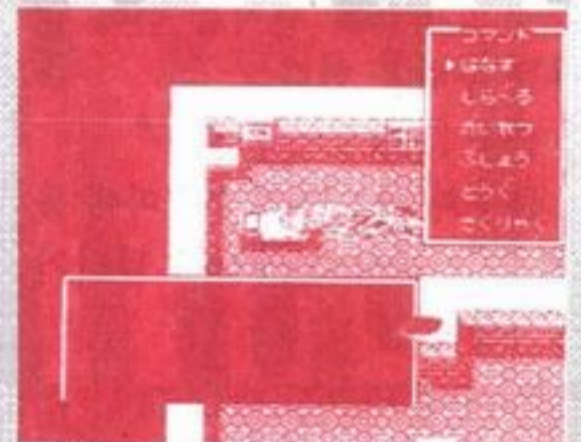
유표: “허허 정말 대단하구려. 유비 그대나 대신 신야성을 맡아주소. 그대가 그곳에 있다면 나로서도 안심이 될 것이오”

유비는 한사코 거절했지만 유표의 간곡한 애원과 동생들의 권유에 못이겨 정중하게 제의를 받아들여기로 결정했다.

유비 삼고초려하다



복상중인 조조군



잠을 깨우지 않도록

신야성으로 돌아온 유비는 쫓기는 도중 만난 수경선생의 말을 잊지않고 있었다.

유비는 공명을 찾아 나서기로 결심하고 수경선생이 가르쳐준 용궁으로 향한다.

용궁은 형주의 북동쪽 깊숙한 장소였다.

유비: “제갈 공명계선 계시느냐...?”

동자: “공명어르신계선 지금 외출중이십니다 다음에 오시지요.”

유비: “공명께서 들어오시면 유비가 들렀다고 말씀좀 전해주세요”

유비는 신야성으로 되돌아 올 수밖에 없었다.

이적: 유비님 지금 조조군이 남쪽으로 부터 북상중이라고 합니다.

유비는 곧바로 나아가 남쪽 계곡에서 북진중인 조조군을 화공으로 무찔러버렸다.

이어 유비는 전쟁을 마치자마자 또다시 제갈량을 만날 준비를 서두르기 시작한다.

(여기서 신야성의 이적과 대화를 나누면 제갈량이 그의 집

에 와 있다고 말해준다. 그와 대화하지 않으면 제갈량을 만날 수 없다)

공명의 집에 당도한 유비는 집에서 낮잠을 자고 있는 공명을 발견했다. (공명옆에서 조사 커맨드를 선택한다)

“자고 있는 공명을 깨울까요?” (여기서 **いいえ**를 선택한 뒤 버튼에서 손을 떼고 잠시 기다린다)

유비는 공명을 깨우지 않고 기다리기로 했다.

공명: “아~함. 아니 유비님께서... 어인일로...?”

유비: “공명 저의 군사가 되어 주십시오.”

공명은 처음에는 거절하다가 유비의 간절한 애원으로 승락하게 된다.

공명: “알겠습니다. 그럼... 군사들의 자리를 맡겠습니다. 유비님을 목숨을 다해 도와 드리겠습니다.”

이렇게 유비와 공명의 만남은 유비가 찾아간지 세번만에(게임에선 2번이지만 원작은 3번이다) 이루어졌으니 이것이 바로 그 유명한 삼고초려인 것이다.

쫓기는 유비 수경선생을 만나다



비밀통로는 여기

유비는 공사가 한창 진행중인 신야성을 여느때와 다름없이 돌보며 지내고 있었다.

그러던 어느날 유표의 아들 유기가 급히 달려와 고(告)한다.

유기: “아버님께서 매우 위독하십니다. 지금 유황숙을 찾고 계십니다...”

유비: “어서 가보자.”

유표는 형주에서 유비가 오기만을 기다리고 있었다.

유표: “유비여... 내부인 채씨와 그의 오빠 채모가 이성을 차지할 계략을 꾸미고 있으니 부디 조심하십시오. 절대 그들에게 이성을 넘기면 안되오”

이적: “이 성 어디엔가 채모가 매복해 있으니 다른 출구로 나가시는게 좋겠습니다.”

유비는 이적이 가르쳐준 다른 출구를 통해 필사적으로 달음질치기 시작한다.

(비밀 통로는 유표가 누워있는 곳 근처에 있다)

계속 달리기만 하다가 지쳐버



수경선생의 가르침



린 유비는 외딴곳이 있는 초가집에 잠시 머무르기로 했다. 그곳은 바로 수경선생 사마휘의 거처였다(비밀통로를 통해 나온곳에서 새로생긴 다리를 건너 왼쪽에 보이는 작은 초가집)

수경선생: “유비님 당신에겐 남들이 부러워하는 관우, 장비, 조운 같은 기골장대한 장수는 있지만 당신은 한가지 없는 것이 있습니다. 그건 바로 지략으로 군을 통수하고 항시 간언해주는 군사(軍師)입니다. 당신이 진정 천하를 원하신다면 지혜로운 자를 임명하십시오”

유비: “수경선생께서 그런분들을 알고 계신다면 가르침을 부탁드립니다.”

수경선생: “와룡, 봉추중 하나만 가져도 세상은 당신 것이 될것입니다”

공명군사 첫출정하여 승리를 거두다

“조조군이 북상하고 있습니다”

공명: “저에게 맡겨주십시오.”

공명은 조운과 함께 가기로

관우와 장비는 서로 분리시켜 출발했다.

공명과 조운은 적에게 대항했지만 군사수의 열세로 밀리고 있는 형편이었다.

이때 먼곳으로 달려온 관우와 장비가 합세한다.

전세는 아군측으로 기울어졌고 계속 공명, 조운, 관우, 장비는 공격을 피부어 급기야 적 10만을 대파하기에 이른다.

공명의 첫출정은 이렇게 대승리를 거두었다.



공명의 첫출정

유비 조조군에게 또 쫓기다

공명: "분부받고 승리를 거두었습니다."

공명이 유비에게 승전을 보고하던 중 갑자기 한 병사가 달려들어온다.

"유표님께서... 위독하십니다..."

공명: "어서 가보시지요"

유비가 형주에 도착하자 유표는 막 숨이 끊어질 것 같았다.

유비: "아니... 유표님..."

유표: "난 이제 더이상 형주를 지킬 수가 없을것 같네... 믿을 사람은 자네뿐이야. 내 아들 유기와 유종은 형주를 지킬만한

인물이 못되고 아직은 어리다네... 자네가 형주를 맡아주게나..."

유비: "저는 그럴 수 없습니다. 어찌 유기님을 놔두고 감히 제가... 저는 사양하겠습니다. 대신 유기님을 잘 보살펴 드리지요"

유비는 정중하게 거절하고 성을 나왔다.

채모: "흥... 너희들이 아무리 날뛰어도 형주는 나의 것이 될 것이다."

유비는 다시 신야성으로 향했다. 성에 당도하자 제갈량은 나쁜 소식을 전한다.

공명: "지금 조조가 친히 100만대군을 이끌고 북쪽을 정벌하기 위해 이쪽으로 오고 있다고 합니다. 지금 당장 우리의 세력으로는 대항할 수 없으니 먼저 몸을 피하시는편이..."

유비는 또다시 눈물을 뿌리며 유표의 장남 유기의 성인 강하성으로 도망갈 수밖에 없었다.



유비는 눈물을 머금고 강하성으로 피한다

오나라와 동맹

유비군은 강하성으로 향했다.

유기는 자신없는 목소리로 유비에게 의존하려고만 할뿐이다.

벌써 형주는 채모일가에게 떨어졌고 신야성에 당도한 조조군은 형주로 쳐들어가 항복을 받아내었다.

조조군은 형주와 신야성을 채

모일가에게 남겨두고 오나라의 손권을 치기위해 수중전준비중에 한창이었다.

유비는 형주와 신야성을 다시 수복하기 위해 군사를 이끌고 쳐들어갔다.

형주성에 당도한 유비군은 곧바로 형주를 수복하고 위쪽으로 북상해서 채훈이 지키고있는 신야성을 다시 찾기에 이른다.

자신의 본진인 신야성에서 머물고 있던 유비는 한 사자로부터 전갈을 받는다.

"오나라의 손권께서 유비님을 뵙자고 합니다. 그분께선 지금 강하성에 계십니다."

유비는 곧바로 달려가 강하성으로 들어갔다.

손권: "유비, 조조의 대군이 이리로 몰려오고 있소. 그대와 힘을 합쳐 그들을 막아내고자 하오."



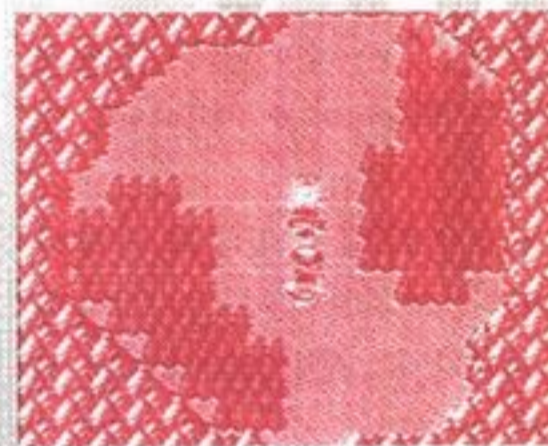
조조를 막기위해 오나라와 동맹을 맺는다

유비: "알겠소. 공명군사에게는 무슨 대책이 있을 것이오."

동남풍과 화살 백만개를 얻어라



북쪽산



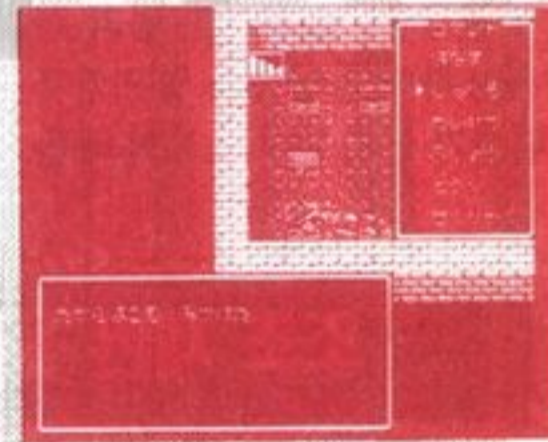
영험한자는 병법의 서를 준다



할아버지가 화약을...

여기서부터는 원작과 내용이 다르므로 간략한 형식의 요약을 통해 스토리 진행을 설명하겠습니다.

시사성의 동북쪽 마을에서 얘기를 하면(얘기를 하지않으면 스토리 진행이 안되므로 모든 사람과 대화를 하도록)북쪽 선착장에 배가 나타난다. 이 배를 타고 섬으로 가서 북쪽산으로



화살 백만개를 얻어라

향하자. 동남쪽으로 부는 바람을 얻기 위해서는 영험한자의 힘이 필요하다. 그는 북쪽산 넘어에 살고 있다. 그를 만나면 그는 병법의서(ひほうのしょ)를 준다.

이것이 나중 싸울때 동남풍을 불게할 물건이므로 잘 알아두도록. 또 싸움에 대비할 화살을 얻어야한다.

화살은 채모가 있는 양양성에 있지만 돌이 막혀 갈 수가 없으므로 당장 갈 수 없다.

따라서 화약을 이용 바위를 부수고 가야한다. 화약은 시사성의 북동쪽 동굴 속에 있는 초석과 시사성 안의 늪은 나무를 가져다가 성안에서 서있는 할아버지에게 가져다주면 얻을 수



이쪽으로 가면 빙통의 집이...

있다. 성안의 사람들과 여러번 대화를 거치면 수월하다.

배를 타고가서 이것으로 바위를 부수고 채모를 죽인 다음 궁궐의 2층에 있는 화살을 얻도록 한다.

시사성으로 돌아와서 화살 백만개를 전해주고 나서 수경선생에게로 가면 그는 방통의 거처

를 알려준다.

시사성이 있는 곳의 남쪽끝에 보이지 않는 비밀 선착장에서 배를 타고 이동해서 강을 따라 가면 집이 있는데 그곳이 바로 방통이 있는 곳이다.

가서 방통을 얻고 시사성으로 돌아와 전쟁에 참가할 준비를 한다.

봐서 한번만 용서해 주시지요 ...”

관우는 유비의 간청으로 목숨을 건지게 되었다.

형주남부를 평정하라

병사: “주유는 형주남부에서 대패하고 돌아갔습니다”

유비: “형주남부는 아직도 조조군이 기세 등등 백성들을 못살게 굴고 있다. 이들을 토벌 하거라.”

관우는 곧 병사들을 이끌고 형주로 내달음치기 시작했다. 이어 형주성, 신야성, 양양성까지 탈환한 유비군은 배를 타고 남쪽으로 행군을 계속한다.

승승장구로 유비군은 이릉성

서 전투중 도망 커맨드를 선택 할 것)

관우는 방통의 계책이 담긴 비단주머니를 가지고 다시 변성을 향해 도전했다.

여포와 관우의 싸움이 붙은 순간 여포는 속은 것을 후회하며 성으로 들어가려 하지만 재갈공명은 벌써 변성을 점령한 후였다.

여포는 도망가고 계속해서 관우는 진격을 계속하여영릉성과

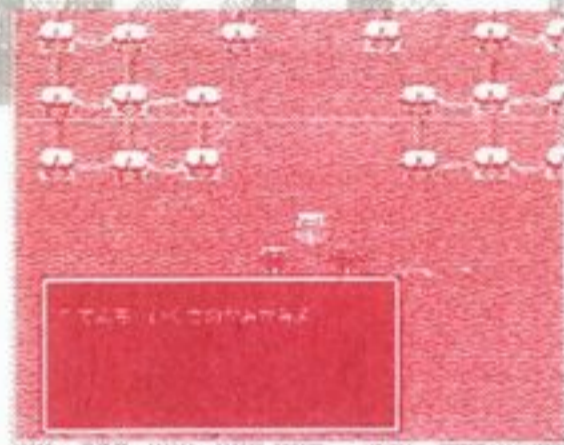
적벽대전

병법의 책을 공명이 가지고 유비군은 적벽으로 출전을 개시 한다.

공명: “누구든 나의 명령을 어기는 자는 목을 가만두지 않겠다.”

조조군의 배는 방통의 잔피에 의하여 연환계(배들을 쇠사슬로 꿰뚫은 계략)를 이루고 정지해 있었다.

드디어 조조군과 유비군의 싸움이 붙었다. 공명이 병법의 서를 사용하여 동남풍을 일으키자 어디선가 불화살이 조조의 배들



적벽대전의 광경

을 향해 날아들었다.

“으악 후퇴하라 후퇴”

그러나 조조의 배는 풍뚱뚱이 오도가도 못할 형편이었다.



여포가 도와준다



황충과 위연을 얻다

조조 세번 울고 세번 웃다



조조 세번울고 세번웃다

조조는 눈물을 머금고 몸을 피할 수밖에 없었다.

조조는 오나라 장수 태사자에게 붙잡힐 뻔 했지만 겨우 살아난다.

조조: “하하하! 살았구나 ...”

그러다가 숲에 매복중인 조운과 장비에게 발각된다.

조조: “나는 죽었는가...”

그러나 조조는 제갈량과 주유

를 비웃어 그틈을 타고 도망간다.

조조: “하하하... 어리석은 놈들”

조조는 웃음을 지으며 내뺨기 시작한다.

“이놈 조조야!”

관우였다.

조조: “관공, 옛날의 정을 생각해서라도 목숨만은 살려주세요”

관우는 도저히 조조를 죽일 수 없었다.

조조는 이틈을 타서 혼비백산 도망치고 말았다.

제갈량: “관우 내 명령을 어겼으니 목을 내놓으시오 ...!”

유비: “관우는 그럴 형편이 아니었을 것입니다. 제 얼굴을



4군을 평정하다

에서 조조군을 물리치고 조인을 잡기 위해 동쪽으로 향한다.

곧이어 성은 함락되었으나 조인은 변성으로 이미 도망가고 없는 상황이었다.

관우는 계속하여 조인을 추격한다.

그러나 변성에는 다름아닌 천하의 명장이라 불리는 여포가 있었다.

관우는 힘이 닿는대까지 싸워봤지만 여포를 당해낼 재간이 없어 그만 도망치고만다(여기 그의 남쪽 계룡성을 계속해서 평정하기에 이른다.

조범: “어서오시지요... 저 공명어른 드릴말씀이 있으니 ...”

공명: “예 그러시죠...”

진웅, 포룡: “뽀짝마라 ... !!!”

매우 불리한 상황에 빠진 공명이 어찌할 바를 모르고 있을 뿐이다.

이때 어디선가 여포가 나타나 그들을 해치워 버렸다.

그는 패해서 정처없이 이 부근을 떠돌던 모양이었다.

여포: “저에게 계양성을 맡겨주십시오...”

계속해서 전진하던 관우는 무릉성 남서쪽에 강두를 만나게 된다.

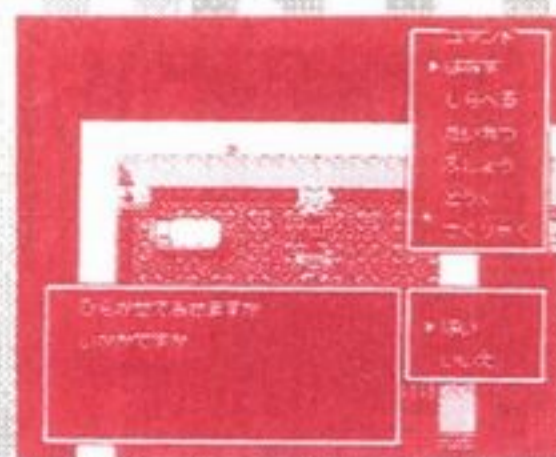
강두: “태수 김선은 곧 돌아올 것입니다”

이말을 들은 관우는 무릉성으로 곧바로 쳐들어가 단숨에 점령해 버렸다.

4군평정에 마지막인 장사로

향한 관우는 황충을 만났다.
 황충은 몇합 싸우지 못하고
 말에서 떨어져버린다.
 관우 : 목숨은 살려들테니
 다음에 겨뤄보자”
 황충은 걸음아 성안으로 도망
 가고 관우는 성으로 직접 진격
 해 들어간다.
 황충, 위연, 한공, 한현, 양
 공이 모두 나오지만 관우의 위

세앞에 그들은 모두 무릎을 꿇
 게되었다.
 위연 : “전 유비님을 돕겠습
 니다.”
 황충은 북서쪽 동굴로부터 용
 광의 활을 가져다주면 우리편으
 로 오게된다.
 나중에 이들은 관우, 장비,
 조운과 함께 5호장군이 된다.



촉을 얻어라

랍니다.”
 공명 : “촉은 개척이 덜된 땅
 이라 눈돌리는 제후도 없을 뿐
 더러 자연이 천해의 방어막이
 되고 있습니다. 유비님께서 천
 하를 노리신다면 먼저 촉을 얻
 으시는 것이 좋을듯합니다”

여포의 최후와 방통의 행방불명

여기서부터도 소설과는 약간
 의 거리가 있으므로 스토리를
 간략하게 이끌어 가도록 하겠
 다.



여포는 최후를 맞는다

여포가 계양성에서 나쁜 행각
 을 벌인다는 소식을 듣고 유비
 군은 쳐들어가 여포를 쫓아낸
 다. 여포는 떠돌다가 영릉성 앞
 에서 시위를 벌이지만 패배하여
 그는 장렬한(?) 최후를 맞이하
 게 되었다.
 오는길에 마량의 집에 잠시

들른 일행은 그들이 유비를 만
 나러 갔다는 사실을 알고 신야
 성으로 돌아온다.
 이때 갑자기 수경선생이 보낸
 밀사가 어서 수경선생에게 가보
 라는 말을 하고 사라진다.
 수경선생은 방통이 양양성에
 있으며 술이 필요하다고 하면서
 술을 내어준다.
 그 다음 양양성의 북서쪽에
 있는 사람에게 술을 주자.
 그사람은 도적떼의 비밀장소
 를 알려준다. 그곳은 바로 북서
 쪽 깊은 산속.
 산적으로 이기면 그의 대장이
 우리에게 투항해오고 동료로 맞
 아주기를 원한다.
 다시 양양성 북서 방향의 작
 은집에 가서 방통을 데려오도록
 한다.
 임무 완수뒤 신야성으로...

서촉으로 가는길

유비군은 계속해서 전진에 전
 진을 거듭한다.
 한중성에 당도한 유비군은 너
 무나 거센 저항에 당황한다.
 왕평 : “제가 양송을 설득하
 여 성문을 열게 하겠습니다. 금
 1만냥만...”
 이제 유비군은 가슴을 펴고
 당당히 한중성으로 입성할 수
 있게 되었다.
 “으악”
 장로 : “잠깐 이성은 내줄 수
 없다”
 장비 : “어림없는 소릴”
 장비는 콧방귀를 뀌더니 당장



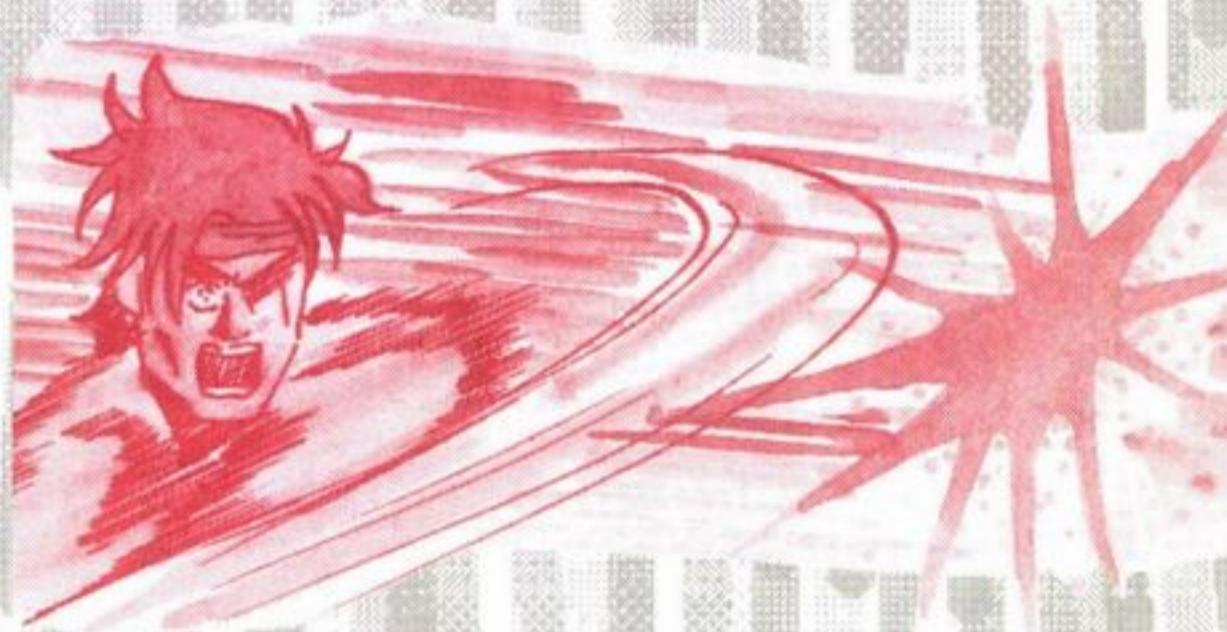
금 1만냥만...

에 장로의 목을 베어버렸다.
 유비군은 유장이 부수성에 없
 다는 소식을 듣는다.
 소식인 즉슨 유장이 유비가
 서촉 점령을 개시한다는 소식을
 듣고 도망을 했다는 것이다.

유비 서촉 점령개시 하다

장송 : “이 편지를 양양성 북
 쪽동굴에 있는 맹달에게 전해주
 면 촉의 지도를 얻을 수 있을 것
 입니다”
 지도를 얻은 다음 여기서 유
 비는 서촉 원정군을 편성하여
 서촉 점령의사를 공공히 다지게
 되었다.
 유비군은 남서쪽에서 이동을
 시작했다.
 마초는 가맹관을 점령하고 있
 지만 싸울 의사가 없다고 말한

다.
 회유책을 써보려고 북동쪽의
 이회에게 가맹관 옆 숲속에서
 혈서를 찾아다 주었지만 싸움은
 피할길이 없었다. (혈서가 있는
 지하 3층에서 세번 사용하도록)
 이곳 가맹관 전투에서 유비군
 은 별무리없이 승리를 거두었고
 마초는 우리편으로 귀화하여 왔
 다.
 장송 : “촉을 다스려 주십시
 오. 유비님의 덕정(德政)을 바



방통 낙봉파로 떨어지다

“이곳에서 성도로 가려면 낙
 봉파를 통해 가는길이 가장 빠
 립니다”
 유비군은 수문의 열쇠를 북쪽
 범위의 집 지하에서 찾아 수문
 으로 향했다.
 수문앞은 냉포, 동현 등이 지
 키고 있었지만 그들은 한낮 지

푸라기에 지나지 않았다.
 수문을 열고 유비군은 낙봉파
 로 향했다.
 낙봉파를 지나던 도중
 “적의 기습이다!!”
 유비군은 사력을 다해 맞섰지
 만 군사 방통을 잃자 우왕좌왕
 하기 시작한다.

제갈량의 맛먹는 전설적인 봉추 방통은 젊은 나이로 여기서 이렇게 숨을 거두게 된 것이다. 그가 죽은 곳이 공교롭게도 낙봉파(봉이 떨어진 곳)이니...

방통 낙봉파로 떨어지다



유비군 난관에 봉착하다

방통을 잃은 유비군은 더 이상 싸울 의사가 없어져 부수성으로 퇴각하지만 벌써 적들이 성을 차지하고 있었다.

설상가상으로 이 상황에서 전투가!

유비군은 사력을 다해보지만 역부족이었다. 거의 전멸위기에 놓인 유비군.

이때 어디선가 갑자기 공명의 군사들을 이끌고 나타났다. "지원군이다!"

건녕성을 지나 열춘성의 북쪽의 장원에게 찾아 가보면 그는 그의 어머니를 동굴건너에서 구해달라고 한다. 그녀를 구하면 장원은 아군으로 합세하여 선두에 내세워진다.

그를 앞세우고 열춘성에 쉽게 들어가는 유비 일행은 약간의 저항에 부딪히지만 곧 진압하고 성을 점령한다.

곧이어 유비군은 면죽관으로 향한다.



지원군이다.

공명: "방통의 원수를 갚자!"

유비군은 다시 힘을 얻어 적을 단번에 무찔러 버린다.

여기부터 소설과 거리가 있으므로 단순한 설명으로 요약하겠다.

낙봉파는 막혀 배를 타고 이동하여 하성을 먼저 점령하고 하의 관문으로 향한다.

하의 관문에서 유비군은 유파의 화공에 당하지만 다시 전열을 가다듬고 무사히 통과한다.

그 다음 목표는 건녕성.

"건녕성의 북쪽에는 식량창고가 있습니다"

정보를 입수한 유비군은 식량창고를 습격하고 곧바로 건녕성을 점령한다.



면죽관 뒤에서 화약을...



면죽관에 가기전에 동쪽 동굴의 노인을 만나면 지하에 화약을 이용해서 성에 불을 지르라는 말을 전한다. 노인이 시킨대로 면죽관 뒤에서 화약을 사용하면 적은 놀라면서 나온다.

적은 곧 패주하고 유비군은

이들을 쫓아가서 모두 소탕해 버린다.

유비군은 이 여세를 몰아 성도성으로 진격 유장과 그의 부하들까지 모두 무찔러 버리고 유비에게 돌아가면 유비는 조조의 공격으로 걱정이다.

유비서책을 얻다

조조의 침입을 막기 위해 유비군은 낙봉파를 지나 한중성을 다시 수복하기 위해 진격을 계속한다. 하후연이 지키고 있는 한중성을 격파하기는 쉽지 않았지만 조조군은 유비군앞에서 하나둘 사라져 갔다.

"조조가 위를 세워 왕이 되었다고 합니다."

공명: "이제 측은 유비님의 것입니다. 이곳을 발판으로 난

세를 통일하시는게 좋겠습니다. 그리고 더 위엄있는 칭호가 필요합니다. 조조도 위왕이 되었으니 유비님께서도..."

유비는 그말의 뜻을 이해하고 공명의 뜻을 따르기로 결정하였다.

유비는 이제 3국중 하나의 왕으로 통일의 기반을 세우게 되었다.

제갈량의 수제자 강유의 등장

측을 점령한 뒤 더욱 확고한 기반을 다지기 위한 유비의 노력은 끊임없이 계속되어갔다.

유비군은 남안성과 안정성을 단숨에 점령해 버렸다.

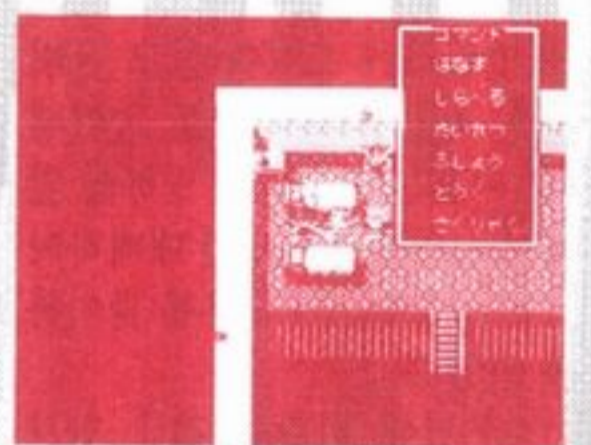
그러는 가운데 천수성 싸움에서는 완강한 저항에 못이겨 측군은 패배하고 말게되었다. 이 성에는 뛰어난 지혜의 소유자 강유가 있기에 그런 것이다.

패배하여 안정성에서 다시 전열을 가다듬을 무렵이었다.

혈평: "강유는 세상에 둘도 없는 효자입니다. 효심을 잘 이용하십시오. 그의 어머니는 지금 병중이므로 화타를 모셔가십시오. 화타님은 제가 잘 알고 있으니 그에게 이 소개장을 전해 주면 그는 당신을 도와줄 것입니다."

일행을 그의 말대로 하여 강유 어머니의 병을 회복시켰다.

강유는 어머니의 신변에 무슨 일이 일어났다는 소식을 접하고



화타를 모셔가자



강유는 효자다

곧바로 어머니께 달려 들어왔다.

강유: "이놈들 우리 어머니에게!"

강유어머니: "강유야 이분들은 나를 해치려는 분들이 아니다. 이분들은 나를 도와 주시고

마운 분들이야..."
강유는 이말에 탄복하여 곧바로 유비군에게 귀화했다.
이리하여 천수성은 손쉽게 함락되고 말았다.



통일을 향한길



조조의 최후

배를 타기위해 진조성에서 오장항을 가지고 선착장의 신비에게 가면 그는 돌연 공격을 해온다. 이를 물리치고 강을 건너면 장안으로 향하기 위해 성을 지나던중 갑자기 장합의 공격을 받고 패주하게 된다.

계지를 다시 공격하여 물리친 촉군은 야곡으로 진격을 계속하여 조조가 있는 노성에 다다른다. 노성 공략으로 조조를 잡을 뻔했지만 조조는 쥐새끼처럼 벌써 도망가고 없었다.

조조를 잡기위해 촉군은 걸음을 재촉한다.

가는 도중 제갈량은 역행천서를 양노마을 남동쪽 동굴에서 얻게된다.

관문옆에 이른 촉군은 조조를 만나게 되었다. 그는 화공으로 유비군을 피해 달아나려 하였지만 제갈량은 미리 그것을 간파하고 역행신서를 사용하여 화를 무색하게 만들었다.

"조조 내칼을 받아라!" 불세출의 영웅 조조는 이렇게 목숨을 잃었다.

조조의 죽음에 이어 왕위는 그의 아들 조비가 물려받게 되었다.

드디어 위군과 촉군은 공명의 계책대로 싸움이 붙게 되었고 위군은 싸움이 불리해지자 호로 관으로 도망을 가게된다.



호로관 전투에서 사마의는 반란을 일으킨다



공적은 너무 많은것을 요구한다

촉군은 호로관에서 위군을 전멸시키고자 하였으나 조비를 죽이고 반란을 일으킨 위의 군사 사마의의 반란으로 실패하고 말았다.

공적: "음... 사마의를 물리칠 수 있는 방법이 있긴한데... 차를 가져다주시면..."

차를 가져가자 그는 또다른 심부름을 시킨다.



공적: "물을 양노마을 노인으로부터 가져다주시면..."

물을 가져다주자 그는 또 다른 심부름을 시킨다.

공적: "그런데 차 끓일 기구가... 노성에 있습니다."

일행은 시키는 대로 다하고 그의 말을 듣는다.

공적: "전투시에 사마의가 말할때 패드를 상(上), 상(上), 하(下), 하(下), 좌(左), 우(右), 상(上), 하(下)로 누르십시오. 그러면 사마의가 나올 것입니다... 이때 제갈량이 공격을 하십시오"

사마의를 끌어내어 처부순 촉군은 호로곡을 빠져나가기 위해 갈 채비를 서두른다.

"약을 사시겠습니까...?"(여기서 사두는 것이 스토리진행에 꼭 필요하다)

사마의는 도망가면서 길을 찾지 못하도록 괴상한 진법을 설치해 놓았다.

촉군은 우왕좌왕하며 길을 찾지 못해 헤매던중 지쳐 어떤 할아버지가 살고 있는 집에 가게된다. (여기서 할아버지에게 아까 산 약을 준다)

"나는 이곳 지리에 훤히... 남쪽으로 그리고 동쪽으로 각각 20보씩 가보게나..."

호로관을 빠져나간 촉군은 장안성으로 향했다.

이곳에서 일행을 사마의를 찾아 낙양으로 발걸음을 옮긴다.

통일의 환희



통일이여!!!

동북쪽 선착장으로 향한 일행은 장로를 차단하고 낙양으로 계속 향했다.

낙양을 지키기 위한 적의 방어태세는 거의 완벽하다 싶을 정도였다.

어렵게 어렵게 겨우 낙양에 당도한 촉군은 마지막 결전을 앞두고 된다.

"사마의 나오너라!!" 낙양의 사마의는 역시 지략으로 공명과 맞먹는 인물이다.

비록 힘은 없다해도 그의 지략은 대단한 것이다.

이제 그는 하나의 떨어지는 별이 되려나..?

촉군은 사기 드높아 선전하며 위군을 하나씩 쓰러뜨려 나간다.

사마의도 촉군앞에 이렇게 무릎을 꿇을 수 밖에 없었다.

사마의: "하늘이시여 왜 이땅에 같은 시기에 공명과 저를 나게 하셨나이까!"

이리하여 드넓은 중국대륙은 통일의날을 맞이했다.

21세기 성·공·필·독·서

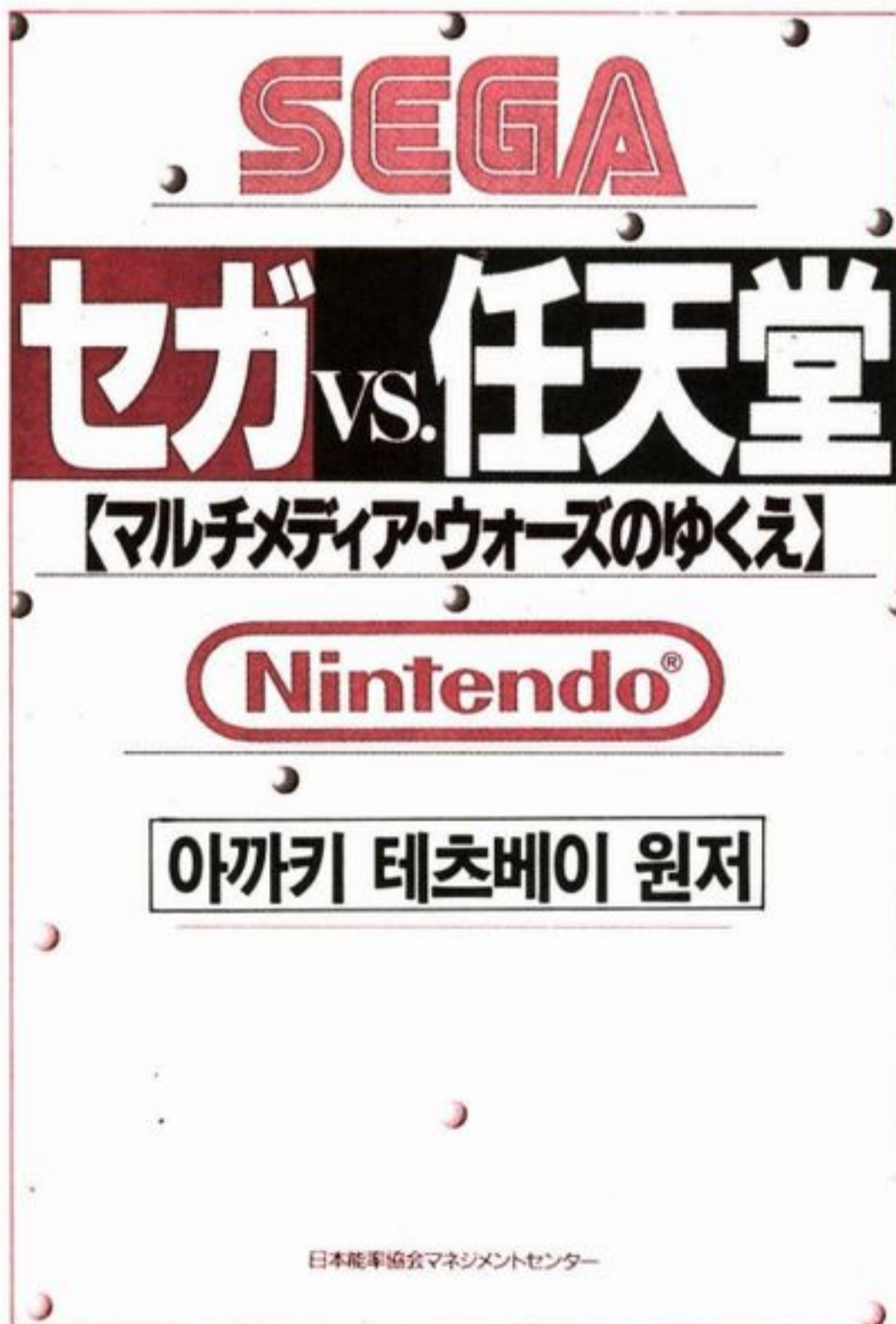
「세가 VS 닌텐도」(가제)

세계 게임 시장을 석권하고 있는 일본의 최첨단 기업 「닌텐도」,
그리고 닌텐도의 아성에 정면으로 도전장을 던진 「세가」……
지금, 그들의 피할 수 없는 한판 승부가 벌어진다!!

슈퍼패미컴 하나로 일약 최첨단 게임 기업으로 성장한 「닌텐도」와 “게임기의
세대 교체”를 외치며 등장한 메가드라이브의 「세가」!!

그들의 신화적인 기업 전략과 경영 이념을 비교 분석한 21세기 성공 필독서
「세가 VS 닌텐도」가 일본에서 발매, 게임세계를 시끄럽게 하고 있다. 과연 그들의
성공전략은 무엇이었으며 어떻게 게임계를 통일시켰는가를
이제 한눈에 알 수 있게 되었다.

게임계에 발을 들여놓은 이상 세가 VS 닌텐도의 전략 스토리를 펴는 순간
당신은 최첨단의 정보의 문을 열게 되는 것이다. 닌텐도의 팬, 세가의 팬, 그리고
비즈니스맨 여러분, 발매일이 멀지 않았습니다.



10월
발매 예정!!

이책은 일본에서 선풍적인 인기를 얻고 있는 기업 서적으로써 발행사인 일본 능률협회의 협조를 얻어 (주)제우 미디어에서 특별 편집한 한글 완역본입니다.

■ 제작 : 게임챔프 편집부
■ 문의 : 702-3211

책속의 책

챔프 아케이드

챔프가 만드는 아케이드 게임
완전 소개서

- 시작소개 / ①아랑전설 스페셜
②제로팀
- 필살기 코너 / 머של 챔피언
- 아케이드 히트 게임 차트
- 아케이드 베스트 캐릭터



시작소 개
N 7

흥분의 최기대 신작 탄생!

아랑전설 스페셜

アラン伝説 SPECIAL

오락실에서 독보적인 인기를 누렸던 「아랑전설」의 제3편인 「아랑전설 스페셜」이 새롭게 탄생한다. 전작의 기본틀을 바탕으로 이번에는 어둠의 삼투사와 크라우저를 선택할 수 있게 되었다. 그러나 「스페셜」은 그것이 전부 아니다. 기스 등 아랑전설에 출현하는 캐릭터 3인이 선택 가능한 캐릭터로서 등장하는 것이 또 한번 우리들을 놀라게 한다. 또한 지금까지 등장한 캐릭터도 필살기 외에 약간의 변경점이 가미되었다. 자기가 짚은 캐릭터가 어떻게 되는가가 최대의 관심거리이다. 또 캐릭터에 따라 새로운 필살기가 첨가된다는 소문도 있다.

* 아케이드 * 100메가 * SNK * 1993년 가을 발매



연속기와 신 필살기는 스페셜의 기본!!

우선, 기본적으로 이 게임은 대전게임으로 제작되어 있다. 그리고 아랑전설 2에서는 존재하지 않았던 연속기가 가능하게 될 예정이다. 지금까지 화려한 기술을 보여준 캐릭터 테리가 좀더 강하게 될지도 모른다. 이 때문에 전반적인 캐릭터에 기술

적인 면에서 수정이 가해진다. 또 새로운 캐릭터에도 전원 초필살기가 첨가된다. 액셀호크는 '액셀 러쉬'가 첨가될 것으로 기대된다. 그러나 대부분의 새로운 캐릭터는 전혀 보지도 느끼지도 못했던 새로운 신 초필살기로 장식될 것이다.

타난다(아, 이럴수가). 그 외에도 아랑전설에 적으로 등장했던 텅 푸루, 덕 킹을 사용할 수 있게 되었다.

물론 새로운 캐릭터에는 새로운 스테이지와 라인 이동공격,

역공격과 아직까지 없었던 기술의 종류가 더 첨가되었다. 다른 캐릭터에게 우. 열의 차이를 주지 않기 위해서 기술의 종류를 늘린 것이다.

최고의 캐릭터 기스를 선택할 수 있다니...

전원을 켜면 총 15인의 캐릭터 얼굴이 표시된다. 그 중에는

아랑전설의 사상 최고의 악역 기스가 캐릭터 선택 화면에 나



15인의 캐릭터를 선택할 수 있다



기스를 선택할 수 있다니...



빌리 케인

특기... 봉술

배경 스테이지... 영국(런던) 고성내 부
 좋아하는 것... 봉 모양을 한 것은 다 좋아함

빌리는 변함없이 길이가 있는 공격으로 상대를 접근 불가능케 하는 전투를 할 수 있다. 새롭게 첨가된 반사공격과 도발포즈는 다른 캐릭터에게 뒤지지 않는 다채로운 봉술로 누구나 구사할 수 있게 되었다.

*** 필살기**

중단삼절곤 찌르기----
 ←모아서→ A 또는 C

직락(날으는 새 떨어뜨리기)----
 √ 모아서 / A 또는 C

선풍곤----
 A 또는 C버튼을 막 두드린다

강습비상곤----
 √ ↓ ↘ → B 또는 C



내려오는 강습비상곤의 위치를 파악해야 한다



직락으로서는 강력한 대공병기이다. 하지만 조준하는 것이 약간 힘이 든다



엑셀호크

특기----프로복싱

배경 스테이지----특설아외링

이전 컴퓨터전에서는 일정 패턴으로 공격해 와주었기 때문에 머리만 잘 굴리면 어떻게 됐다. 그러나 대전에서 사용하면 믿을 수 없을 정도로 강하다. 강력한 흑 어퍼로 점점 밀어붙히는 블 파이터 위력은 다른 플레이어를 공포의 구렁이로 몰아넣을 것이다.

*** 필살기**

틀네이드 어퍼----
 ↓ ↘ → A 또는 C

아랑전설 2 시절 때의 날리는 무기와는 다르게 용권상태의 기를 방출하여 공격한다. 언뜻 보면 마이켈 맥스의 공격풍이다.

스매쉬 볼버----
 √ 모아서 → A 또는 C

강하게 약진하고 내뿜어 강력한 어퍼를 구사한다. 다른 기술과 조합해서 사용하면 강력한 위력을 발휘한다.



날리는 무기를 사용

엑셀 댄스

그 장소에서 무수한 펀치를 구사한다. 미친듯이 퍼붓기 때문에 공포 그 자체이다. 그 이외에도 상대를 잡아 전류 로프에 던지는 기술도 사용할 줄 안다.



로렌스 블래드

특기----아류 마타들살법

배경 스테이지----스페인 투우장

장신이라는 장점을 가지고 있고 망토와 양칼을 사용해 강렬한 공격을 걸어오는 로렌스. 아랑전설 2 보다도 작은 기술과 점프공격 종류가 약간 늘었다. 스피드는 늦지 않지만 변함없이 구사하는 기술의 위력은 강렬하다.

*** 필살기**

브래디서벨----

← ↓ ↓ ↓ → A 또는 C
 망토 속에서 양칼을 사용 공격한다. 대단히 강한 위력이다.

브래디 스피너----

← 모아서 → B 또는 D
 상대를 향해 머리부터 파고들어 회전공격을 한다.

브래디 컷터---- ↓ 모아서 ↑ C

공중에서 일회전한 반동을 이용해서 망토를 칼날과 같이 휘두른다. 날리는 무기를 사용할 때에 사용하자. 또한 망토를 사용한 던지기과 공중 던지기도 가능하다.



초위력을 가진 양칼공격



불프강 크라우저

특기——종합격투술

배경 스테이지——독일 오페라 무대

크라우저는 거대하고 박력만점인 캐릭터이다. 브리츠볼로 계속 몰아대는 공격을 이번에는 유저가 마음대로 사용할 수 있게 되었다. 새롭게 움크려서 구사할 수 있는 공격이 추가되었고 반사공격도 사용할 수 있게 되었다.

*** 필살기**

상단 브리츠볼——
↓ ↘ ← A 또는 C

하단 브리츠볼——
↓ ↘ ← B 또는 C

손에 불의 기를 모아 상대에게 던진다. 커맨드 기술이기 때문에 계속해서 쓸 수 있다.

레드 토마호크——
↓ ↘ → B 또는 D

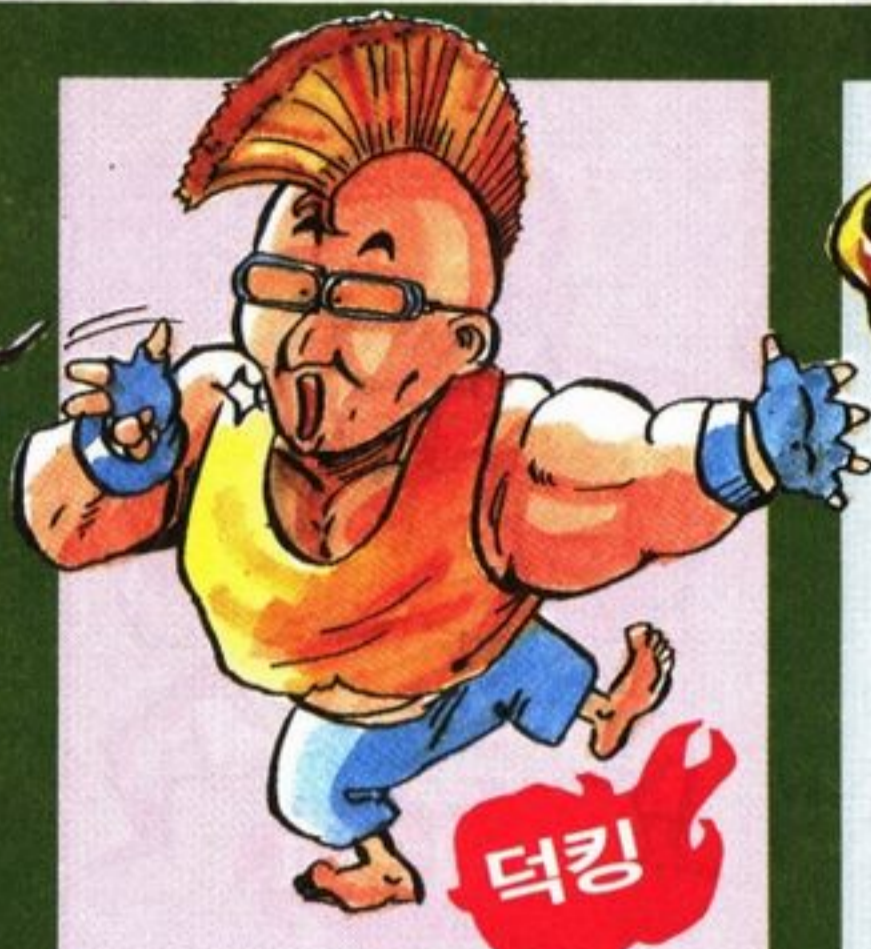
크라우저 류의 내려차기. 위력은 뛰어나다.

급소찌르고 던지기——
← ↘ ↓ ↘ → A 또는 C

상대의 공격을 방어하고 그 흐름을 이용하여 던진다.



마이 시라누이 스테이지에서 하단 브리츠볼을 싹댄다



덕킹

특기——마살아트

배경 스테이지——아메리카. 관객이 성원하고 라이트가 빛나는 화려한 스테이지

테리에게 완패한 그는 타도 테리를 외치며 매일을 맹특훈으로 지새운다. 이번은 그 성과를 시험하고 재차 테리와 싸워 세계 최강의 자리를 획득하기 위해 출장한다. 전작보다 훨씬 센스업 된 그는 댄스 격투가라는 별명을 가질 정도로 화려한 기술을 선보여 준다.

*** 필살기**

헤드스핀어택——

← 모아서 A 또는 C
공중에서 회전하면서 공격한다. 아랑전설에서도 나온 덕만의 기술.

브레이크 스톱——

↓ ↘ → B 또는 D
지면에서 브레이크댄스와 같이 6회 회전하고 그대로 수직 점프하면서 킥으로 공격한다.

비트러쉬 → ← → C

댄싱다이브—— ↓ ↘ ← B 또는 D



춤을 추면서 펀치를 날리는 비트러쉬

브레이크댄스 풍의 대전병기이다



텅푸루

특기——팔극권

배경 스테이지——중국. 비가 개인 산중, 수묵화와 같이 펼쳐진 산들을 바라보면서 싸운다.

제푸 사망 후 남겨진 보가드 형제를 키운것은 이 텅 푸루이다. 이번은 제푸의 적 기스를 무찌르고 한층 거대한 악의 근원을 타도하기 위해 등장한다.

*** 필살기**

전피보—— ↓ ↘ ← A 또는 C
조금 기합을 모아 상대에게 쓰는 기술. 팔극권 독특한 공격.

격방——C버튼을 연타

몸 전체로 기합을 모아 거대한 오라를 발산시킨다. 보기만해도 끔찍한 대공병기.

열천각—— ↘ 모아서 ↘ B 또는 D

적의 몸을 기어올라가 몇발 날려버린다. 그리고 백회전으로 착지한다. 접근전용의 기술이다.

충파—— ↘ 모아서 → A 모아서 C



이것이 충파이다. 대공병기 중에 하나이다

양손에서 기를 발사하는 충파. 상당히 강력하다



기스 하워드

특기——고무술

배경 스테이지——아메리카, 기스가 세운 동양풍 정원의 안.

아랑전설의 1편 이후 사망했다고 생각하고 있었지만 사실은 지옥의 연못에서 되살아났다. 이번의 목적은 이 세상으로 나온 크라우저의 목숨을 끊기 위해서이다. 기스의 육체는 전작과 같이 단련되어 있고 파워 만점이다. 필살기는 모두 강력하고 기술을 되돌릴 수 있는 파워를 가지고 있다.

* 필살기

열풍권——— ↓ ↘ → A 또는 C

질풍권———
점프중 ↓ ↙ ← A 또는 C

급소 찌르고 던지기———
← ↙ ↓ ↘ → ↗ B 또는 D



기스 필살 던지기인 급소 찌르고 던지기

모처럼만에 열풍권을 구경하게 되었다



이곳이 중국 하북성. 텅푸루 할아버지가 하늘을 난다



이 일전의 격투에서 파괴되어 새롭게 병풍을 제작했다

명지오락실

아케이드천국

마치 자신의 방에 온것 같은 오락실!

명지대학 앞에서 15년동안 게임 매니아들의 명소로 불리우는 명지오락실. 마치 내가 살고 있는 방에 온것 같은 착각을 불러 일으킬 만한 실내의 아늑한 분위기는 정말 매니아의 명소란 말을 실감나게 한다.

위치 : 서울→명지대 앞→신명지 약국 입구에서 전방 10미터

탐방 보고서

위치 : 찾기 쉽다
조명 : 환하다(벽에 포스터가 인상적임)
청결도 : 양호함
난방시설 : 시원하다
동전교환기 : 잘 동작하고 있다
게임보급수준 : 최신 게임 대부분
게임 가격 : 100원 균일(핀볼머신도 있네요!)
게임설명 : 아주머니, 아저씨가 참 친절하시네요

소개하는 글...

이곳은 서대문구 홍은3동 409-52번지에 자리잡은 아담한 오락실입니다. 저희 오락실은 오락실이라는 일반적인 이미지 탈출을 위해 많은 정성을 쏟아 더욱 아늑한 분위기가 나도록 연출했습니다.



만일 오락실은 안좋은 곳이라는 인식을 갖고 계신분이 있으시다면 저희 오락실에 방문해주세요. 그리고 이곳의 분위기를 보면 그렇지 않다는 것을 금방 알 수 있을 것입니다. 저희는 오락실 운영 외에도 청소년 봉사활동을 많이 했으므로 많은 경험을 갖고 있습니다. 그러므로 오락실을 즐거운 공간, 쉴수 있는 공간으로 만들어 놓았습니다. 꼭 놀러 오세요.

확성기

이 컬럼은 우리들에게 익숙한 동네 오락실을 소개하는 코너입니다. 챔프에 소개를 원하는 업체는 연락주시요. 702-3213 게임센터 탐방 담당자

아케이드 히트게임차트

순위	제목	제작사	장르
1	사무라이 소다운	SNK	대전형 액션
2	월드히어로2	SNK	대전형 액션
3	아랑전설2	SNK	대전형 액션
4	세이부 축구	세이부	스포츠 액션
5	용호의권	SNK	대전형 액션S
6	캐딜락	캡콤	액션
7	스화2터보	캡콤	액션
8	퍼니셔	캡콤	액션
9	후크	아이렘	액션
10	잭섹스	코나미	슈팅



베스트 캐릭터

1위 손오공

3위 손오반

5위 하오마루



2위 김갑환



4위 테리보가드

사기 코너
블록

매설 챔피언

코나미에서 정성을 다해 만들었다는
액션 게임!
이제 코나미는 슈팅만을 만드는
회사가 아니다!
이 게임의 가장 큰 특징은
전체적으로 토너먼트 방식이라는
점과 캐릭터가 큰 충격을 받아도
기절을 하지 않는다는 점이다.
그러나 가지고 있는 무기는
떨어진다. 그렇다면 이 게임은
무기를 사용하는 게임!
그렇다! 일단은 적의 무기를
어떻게 훔는가 승부의
열쇠이다.



아케이드/액션/코나미/발매중

일단 조작방법을 알아 두어라!

기본적으로 십자 버튼과 3개의 버튼으로 조작을 할 수 있고 3개의 버튼으로는 상단, 중단, 하단을 공격하는 것이다. 그리고 붙어있는 상태에서 B 버튼을

누르면 던지는 기술을 사용할 수 있다. 조작 방법은 간단하나 어떻게 사용하느냐가 승부의 관건이다.

이들이 이 게임을 이끌어 간다!

과연 이 게임에는 어떤 인물들이 나올까? 자! 여기에 그

들이 모두 있다. 전원 집합!

진



봉황권 레버 ↓↘→+B 버튼 정말 봉황이 나오는 듯한 모습

필살기

너무나 직선적인 성격의 주인공으로 소림사에서 무술을 배웠다나...취미가 프라 모델을 수집하는 것이라고 하는 특이한 성격의 캐릭터

국적 : 일본 신장 : 172cm
체중 : 70KG
혈액형 : B형 나이 : 26



진의 던지기 기술



천하연권 : 레버 → ↓
↘ + A 버튼



전투에서 이긴 모습



필살기

판사크로 레버 ↓ 저축 ↑
+ B 버튼 마함바의 초 필살기로 위력은 끝내준다더라!

서번 네틀레드 → ↓
↘ + A 버튼

울지마라! 마함바여!

마함바

게임 세계에 처음 등장하는 아프리카 감둥이 용사! 이번 전투는 자신의 종족 이름을 알리기 위한 것이라나 뭐라나! 아무튼 감둥이 위력을 보여주지!

국적 : 아프리카 신장 : 165cm
체중 : 55KG
혈액형 : A형 나이 : 27



골더

언제나 마찬가지로 프랑스 사람이라 매너가 최고이다. 그러나 승부에 있어서는 냉철하고 경험이 많아 무적을 자랑하고 있다. 그러나 실지는 어떨런지.....

국적 : 프랑스 신장 : 203cm
체중 : 80KG
혈액형 : O형 나이 : 37



골 웨이브 레버 ← 저축 → + C 버튼
땅을 삼킬 정도의 에너지 파로 한방으로 모든 것을 말해 준다



필살기



공 바리어 B 버튼 연타



승리했을 때 모습이 대단히 겸손하다



보비



브라디크슈 레버 ↓↙←+B 버튼
날카로운 워커 우발 킥으로 대단한
위력을 가지고 있다



헬 스러거 레버 ↓↘→+B 버튼



돈을 벌기 위해서라면 무엇이든 한다는(그래! 그럼 내 발가락 빨아라!) 미국 군인 출신의 애꾸눈 승부사! 그러나 싸움에는 누구에게도 지지 않을 자신이 있다고...

국적 : 미국 신장 : 183cm
체중 : 86KG
혈액형 : A형 나이 : 31

젠



필살기



진주의 실 레버 ↓↘→+B 버튼
가부끼의 색 실을 던지는 공격으로 동
방불패에서 실 던지는 것과 같다



독악의 춤 레버 ←저축→
+B 버튼

아니 웬 가부끼전! 아니다!
이 세상에 가부끼의 위력을 알
리려고 온 젠은 춤을 추듯 공격
을 하지만 그 위력은 대단히 위
력적이다

국적 : 일본 신장 : 181cm
체중 : 85KG
혈액형 : AB형 나이 : 30

호이

술 살 돈을 마련하게 위해서
이 대회에 참가했다는 중국 무
술의 달인으로 중국에서는 살아
있는 신선으로 불린다.

국적 : 중국 신장 : 160cm
체중 : 48 KG
혈액형 : A형 나이 : 102



진공권 레버
←저축→
+B 버튼



승각 레버
→↓↘+A
버튼



케이오스



카멜레온 어택 레버 ↓↘→+B 버튼



백열돌권 레버 B 버튼 연타

과연 인간일까? 아니면 몬스터일까? 아직 밝혀진 사실은 없지만 일단 싸움에 임하면 잔혹하게 상대를 처지한다고 하는 괴물이다

국적 : 홍콩 신장 : 185cm
 체중 : ?
 혈액형 : B형
 나이 : ?
 사이즈 90/60/93



아우

미인 아내가 5에서 6명 정도나 되며, 아이들을 무척이나 사랑한다고 한다. 그러나 일단 싸움에 들어가면 잔인한 성격으로 돌변한다

국적 : 사우디 아라비아
 신장 : 160cm 체중 : 100 KG
 혈액형 : O형 나이 : 43



필살기



아라비안 버너 레버 ↓↘→+B 버튼



아라비안 드릴 레버 ←저축→+B 버튼

레이첼

아름다운 미국 천자아가씨! 웬지 그 무술 실력보다는 그녀의 늘씬한 몸매가 더욱 돋보인다. 그러나 깔보다간 큰 코 다쳐요!

국적 : 미국 신장 : 179cm
 체중 : ?
 혈액형 : AB형 나이 : 23
 사이즈 90/60/93



필살기



쉐도우 어택 레버 ←저축→+B 버튼

화순의 술 레버 B 버튼 연타



티티



나일스타 ↓↘→+B 버튼



더블 크로스 레버 ↓저축↑+B 버튼

하루 세 번 밥 먹는 것보다 보석을 좋아한다는 여자 프로 레슬링 선수로 보기와는 달리 엄청난 힘을 자랑한다

국적 : 이집트 신장 : 174cm 체중 : ?
 혈액형 : B형 나이 : 17
 사이즈 : 80/58/83



필살기



제로팀

내앞에서 범법을 논하지마라

아케이드세이부4인 플레이 가능\발매중

스토리를 체크!

세계 굴지의 재단 마크듀엘. 그 창립자의 손녀딸인 도나 마크듀엘 박사는 일본의 고서적에서 불사신에 대한 내용을 발견하고 연구를 개시한다. 한편 그녀의 라이벌인 게프라 박사는 자신의 욕망을 채우기 위해 도나 박사를 유괴하고 불사신의 비밀을 손에 넣으려고 한다. 그

러나 재단내에는 극비리에 추진되고 있던 계획이 있었다. 그것은 범이 미치지 않는 곳의 범 죄를 퇴치하기 위해 정부와 합작으로 만들어 낸 초법적인 조직 「제로팀」이었다! 게프라의 헛된 야망을 꺾기 위한 「제로팀」의 활약을 기대해 보자!

격투의 참맛을 느껴 보자!

버튼 조작은

8방향 레버와 2개의 버튼으로 조작하며
 * A버튼:공격
 * B버튼:점프
 * A버튼 연타:연속 공격이 되서 적에게 타격을 줄 수 있다.
 * 연속 공격중 레버 상:연속 공격의 마지막에 필살권이 나간다. 위력은 있지만 헛점이 크므로 사용할 때는 항상 주위에 신경을 쓰자.
 * 연속 공격 중 레버를 하:적을 뒤로 날려 버릴 수 있는데, 앞뒤로 포위당했거나 수많은 적을 한쪽으로 유인할 때 자주 쓰인다. 그리고 연속 공격중에 레버를 뒤

로 하면 등 뒤쪽으로 공격할 수 있으며 던지기가 잘 통하지 않을 때 사용한다. 그 이외에도 적과 물건에 접근해서 들어 올린 다음 A버튼으로 그 적(물건)을 레버 방향으로 던질 수 있다.
 * 점프 버튼인 B버튼:뛰어 무릎차기를 낼 수 있고 점프, ↓, 어택하면 뛰어차기와 보디 페인팅을 사용할 수 있다.
 * A와 B를 동시에 연타:주위의 적을 날려 버리는 필살기가 나오지만 체력을 약간 소비해야 하기 때문에 체력이 0인 상태에서는 불가능하다.



바로 이것이 중요한 테크닉이다

가까이에서 때리면 연속 가격으로 큰 손상을 준다 스피너만은 2단 공중 던지기가!

최고의 보너스를 목표로 화이팅!!

이 게임에는 스타트에서 클리어까지 전면을 통틀어서 시간제한이 있는 보너스 시스템이 있다. 그 안에서 몇명을 소비했는가와 몇명을 물리쳤는가 그리고 몇번의 공격을 당했는가도 포함된다. 물론 타격을 적게 받을 수

록 좋다. 한번도 공격을 받지 않고 클리어 한다면...? 그것이 바로 최고의 보너스인 것이다. 이 보너스를 받기 원한다면 마음을 비우고 게임에 전념을 쏟아야 할 것이다!



레버의 위치에 따라 여러 방향으로 던질 수 있다

주변의 적을 휘감아 버리는 「뇌신 광격」! 아낌없이 사용하는 것이 살아남는 비결이다!

캐릭터 소개

에이스	AGE	SPEED	스피드
	보통 공격에서 필살권으로의 전환이 빠르며 대 보스전에 매우 강하다. 그러나 이동 속도나 연속 공격은 늦은 편이다.	이동 속도가 제일 빠르며 보통의 연속 공격도 재빨리 끝마칠 수 있다. 단! 필살권이 나오는 속도가 느린 것이 결점이다.	
스핀	SPIN	BIG.O	빅 제로
	연속 공격과 필살권(공중 던지기)이 주특기이며 가장 사용하기 쉬운 캐릭터이다. 뛰어차기 대신에 나오는 머리 잡아 던지기도 일품이다.	제로팀의 리더. 이동 속도는 느리지만 보통 공격의 위력은 대단하다. 또 점프 공격과 필살권도 무시할 수 없다.	

책속의 책

챔프 PC게임

챔프가 만든 PC게임 완전 소개서

- IBM-PC 히트 게임 차트
- IBM-PC 뉴스프트
- PC게임하우스/트윈 시스템
- 시작소개 / ① 카르마 ② 핵 (FORMAT)
- 집중공략 / 월드투어 테니스



IBM - PC 히트 게임차트

애독자 인기 순위

1	길잃은 바이킹 ■ 액션 ■ 인터플레이 ■ 동서게임채널 ■ 33,000원	
2	페르시아의 왕자 2 ■ 액션 ■ 브로더번드 ■ SKC ■ 29,000원	
3	홍길동전 ■ 롤플레잉 ■ A+ ■ SKC ■ 30,000원	
4	동방불패 ■ 롤플레잉 ■ 소프트웨어 ■ 지관(유) ■ 33,000원	
5	어둠의 장막 ■ 롤플레잉 ■ SSI ■ 동서게임채널 ■ 25,000원	

애독자 구매 희망 순위

1	이스 II 스페셜 ■ 액션 롤플레잉 ■ 팔콤/만트라 ■ 12월 발매예정 ■ 만트라 ■ 가격미정	
2	파더월드 ■ 액션 어드벤처 ■ 트윈시스템 ■ 근일발매 ■ 트윈시스템 ■ 35,000원	
3	페르시아 왕자 2 ■ 액션 ■ 브로더번드 ■ 발매중 ■ SKC ■ 29,000원	
4	프린세스 메이커 II ■ 육성 시뮬레이션 ■ 팔콤/만트라 ■ 94년 발매예정 ■ 만트라 ■ 가격미정	
5	매니악 맨션 2 ■ 어드벤처 ■ 루카스아츠 ■ 발매중 ■ 소프트네트 ■ 35,000원	

IBM PC게임 발매 리스트

	게임명	회사명	장르	가격
8/27	원시성 프로토타	어콜레이드	시뮬레이션	33,000원
8/27	닌자 쥬얼	그렘린	액션	8,000원
8/29	매니악 맨션 2 CD판	루카스 아츠	어드벤처	35,000원
8/30	키란디아의 전설 한글판	웨스트우드/동서	어드벤처	33,000원
8/30	신디케이트	일렉트로닉 아츠	시뮬레이션	35,000원
9/7	보물섬	마이크로 프로즈	시뮬레이션	29,000원
9/9	돌아온 악령	마이크로 프로즈	어드벤처	29,000원
9/9	트리스탄	암텍	액션	가격 미정
9/10	카멘 샌디에고 타임	브로더번드	어드벤처	15,000원

9/10	패러딘 2	임프레션	롤플레잉	20,000원
9/13	재벌의 꿈	마이크로 프로즈	시뮬레이션	25,000원
9/13	콜로라도	실마리스	시뮬레이션	가격 미정
9/13	보스톤 범브 클럽	실마리스	액션	가격 미정
9/16	타간	실마리스	롤플레잉	가격 미정
9/16	마야	실마리스	롤플레잉	가격 미정
9/17	7중 경기	채플린	스포츠	13,000원
9/17	아하!	컴파트 UK	액션	13,000원
9/20	사이버 레이스	사이버 드림	어드벤처	가격 미정
9/23	가제트 형사	아제로스	어드벤처	25,000원
9월중	성경 이야기	에버브라이트	기타	25,000원

IBM-PC 뉴소프트 안내

매니악 맨션 2	아하!	주시자의 눈 3	로투스
<p>사용환경 : IBM PC 286이상 옵션 : 애드립, 사운드 블래스터 소비자 가격 : 17,600원 발매일 : 발매중 문의처 : 소프트네트</p>  <p>어느 외딴 모텔에서 프레드 박사가 연구를 하고 있었다. 그는 연구중에 생기는 많은 오염 물질을 마구 하천으로 방류한다. 어느날 두 텐터클이 모텔옆을 지나간다. 이들중 보라색 텐터클은 목이 말라 모텔에서 쏟아져 나오는 유독성 물질을 마시게된다. 마시자마자 팔이 없는 텐터클은 팔이 생겨난다. 그리고 자신이 지구를 지배할 것이라고 말한다.</p>	<p>사용환경 : IBM PC 286이상 옵션 : 애드립, 사운드 블래스터 발매일 : 9월 17일 문의처 : SKC</p>  <p>컴파트 UK사의 액션 게임. 주인공은 패달을 동력으로 하는 택시를 타고 일을 해야한다. 일하는 목적은 원시인 택시 운전사가 그의 부인을 만족시키는 것. 그녀는 원하는 것이 많다. 플레이어는 석기시대에 구할 수 있는 새로운것(세탁기, 진공 청소기, 보석 등...)을 원한다. 해결방법은 택시 운전을 열심히 하는 것.</p>	<p>사용환경 : IBM PC 386이상 옵션 : 애드립, 사운드 블래스터 소비자 가격 : 25,000원 발매일 : 발매중 문의처 : 동서게임채널</p>  <p>3차원 던전 RPG의 대명사 주시자의 눈. 드디어 3탄이 정품으로 출시된다. 30여명 이상의 인물과 70개 이상의 디지털 음향 효과. 1, 2편의 명성에 최첨단 컴퓨터 그래픽이 추가된 3탄은 2탄에서 인물 데이터를 빼올 수 있다. 악몽과 같은 공포를 플레이어에게 듬뿍 안겨준 주시자의 눈 시리즈는 이 3편으로 막을 내린다.</p>	<p>사용환경 : IBM PC XT이상 옵션 : 없음 소비자 가격 : 7,000원 발매일 : 발매중 문의처 : SKC</p>  <p>US 골드사의 액션게임. 태양 탐사단의 제이 코발스키는 핵폭발로 궤도를 이탈하는 사고를 당한다. 거의 죽어가는 그를 재조직, 보강시킨 것이 로투스. 95%의 기계 조직과 5%의 유기 조직으로 된 로투스를 평가하기 위해 모두 10단계의 테스트를 실시한다. 자! 한단계씩 통과하자.</p>
위저드리 6	로마 AD92	파라오의 전설	보물섬
<p>사용환경 : IBM PC 286이상 옵션 : 애드립, 마우스 소비자 가격 : 25,300원 발매일 : 발매중 문의처 : 금성소프트웨어</p>  <p>서텍사의 3D RPG의 표준 위저드리. 전 세계에 200만부 이상 판매된 세계적인 베스트셀러. RPG게임의 대부라 불리는 위저드리 시리즈의 6번째 이야기. 6편은 총천연색, 애니메이션 그래픽, 디지털 사운드의 대폭 파워업된 그래픽을 볼 수 있다.</p>	<p>사용환경 : IBM PC 286이상 옵션 : 애드립, 사운드 블래스터 미디, 마우스, 조이스틱 소비자 가격 : 15,000원 발매일 : 발매중 문의처 : 동서게임채널</p>  <p>밀리니엄사의 어드벤처게임. 비천한 노예의 신분에서 황제의 신분에 오르려는 사나이가 있다. 지위 상승을 위해 음모를 꾸미고 용맹한 군사 활동으로 명예를 얻자. 방법은 여러가지지만 목표는 하나. 황제가 되는 것이다. 6단계로 이루어져있으며 각 단계마다 다른 인물, 배경, 음모가 숨어있다.</p>	<p>사용환경 : IBM PC 286이상 옵션 : 애드립, 마우스 필수 소비자 가격 : 29,000원 발매일 : 발매중 문의처 : 동서게임채널</p>  <p>고대문서의 예언에 따르면 호화 유람선이 항구에 정박하면서 살인이 벌어진다고 되어있다. 주인공은 호텔에 도착하자마자 안내원로부터 쪽지를 건네받고... 그때부터 수수께끼는 시작된다. 실제와 환상이 구분되지 않는 상황. 멋진 그래픽과 음산한 분위기의 음악으로 좀더 실체에 가까운 환상속으로 빠져들</p>	<p>사용환경 : IBM PC 386이상, VGA, SUPER VGA(4M 메모리필요) 옵션 : 사운드 블래스터, 미디 소비자 가격 : 29,000원 발매일 : 9월 7일 문의처 : SKC</p>  <p>아주 오랜 옛날 PC게임의 초창기때 나온 해적(Pirates)이 파워업해서 등장! 스페인이 세계를 주름잡던 17세기를 가로질러 해적들을 이끌고 적들을 습격 약탈해야한다. SUPER VGA까지 지원하는 사실적인 그래픽과 칼이 교차하는 듯한 진보된 사운드가 플레이어를 놀라게 한다.</p>

작소 개
N 7

카르마(業)

I B M P C	발매일	93/10월 예정	장르	RPG	언어	한글
	제작사	패밀리 프로덕션	용량	미정	대 상 연 령	국교생 이 상
	발매가	미정	기타	VGA, 애드립 사운드블래스터 마우스필수	게 임 난 이도	?

복수무정으로 실력을 인정 받았던 패밀리 프로덕션이 복수무정에 이어 훨씬 향상된 그래픽과 시나리오로 새로운 게임의 장르에 도전한다! 마이트&매직, 워저드리, 주시자의 눈 시리즈 모두 길을 비켜라! 패밀리 프로덕션의 카르마가 3D 던전형의 진수를 보여주려한다. 주목하시라! 언어문제 때문에 3D RPG는 손도 대기 전에 포기했던 철이도, 미로가 복잡해서 쳐다보기도 싫었던 영희도 모두 모두 재미있게 즐길 수 있는 카르마가 등장!

스토리

천재적인 두뇌로 어린 나이에 역사학자가 된 김한은 왜곡된 우리의 역사를 찾기위해 옛 고구려와 발해의 땅을 조사하고 있었다. 어느날 밤, 그는 발굴 장소에서 발견한 문양에 대한 의문점으로 잠을 이루지 못하고 있다가 알지못하는 미지의 힘에 이끌려 수수께끼의 동굴에 이끌려 들어간다.

동굴안에는 미이라가 주인공 김한을 바라보고 있었다. 복장으로 봐선 제사장이었을 듯하다. 그 미이라의 옆에는 빛나는 구슬이 놓여있었다. 호기심에 김한은 그 구슬을 들여다본다.



과연 누구일까?

그 구슬 속에는 다른옷을 입은 자신이 주인공을 바라보고 있었다. 그순간 구슬의 영상이 확대되어 시야를 덮었고 김한은 정신을 잃고 만다.

이곳은 어디인가?

정신을 차려보니 옆에는 아까 그 제사장 복장을 한 노인이 있다. 하지만 그 장소는 아니다. 그 노인은 주인공을 바라보고 있다. 주인공은 다른 세계로 떨어져 버린것이다. "자네는 나의 업의 시작이자 끝이지. 자네를 보니 40년전의 기억이 되살아나는 것 같군." 주인공이 말을 걸었지만 그노인은 사라져버렸다. 김한은 무의식적으로 느꼈다. 이제 스스로가 해야할일을 ...



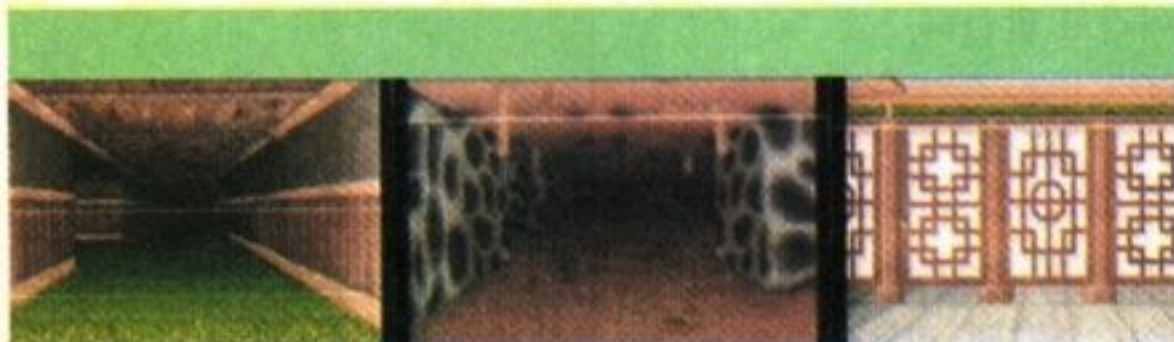
M&M?? 상당히 비슷한 분위기

묵묵히 고개를 끄덕이며 노인의 신장을 받아들였다. 그방 한쪽에 있는 그 구슬을 품고.

모험의 시작

밖으로 나와 마을사람들의 이야기를 들어보자. 평화롭던 세계에 괴물이 출현하여 신의 제단이 무너지는등의 재앙이 닥친 이야기. 또, 무사의 마을, 마법사들의 마을, 그리고 각 마을에 식량을 공급하는 농촌 마을에

대한 이야기도 듣자. 마을을 나와 우거진 나무숲. 마을을 돌아다닌 끝에 주인공을 도와줄 든든한 3명의 무사를 동료로 얻었다. 과연 처음에 만난 그노인은 주인공과 무슨 관계가 있을까? 그리고 내가 해야할 것은?



화려한 그래픽의 던전들

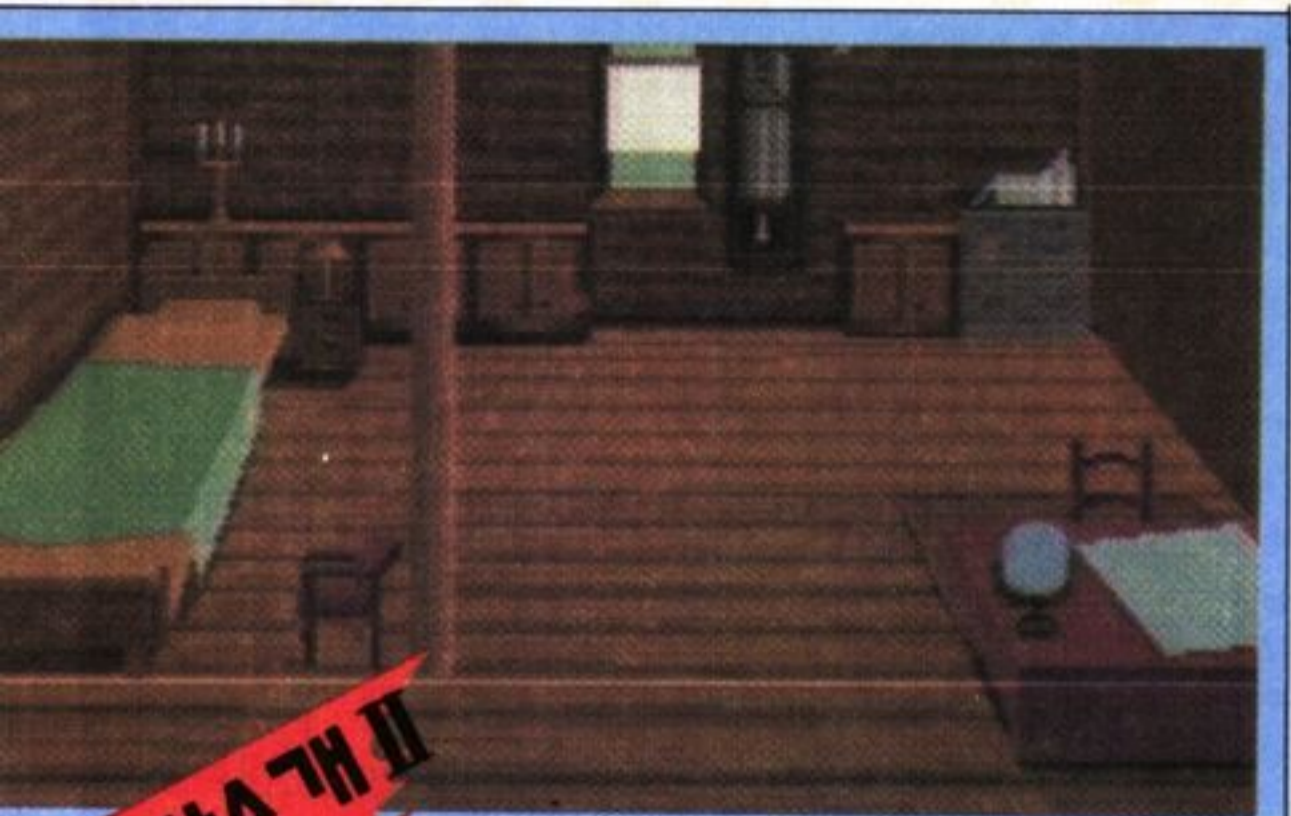
던전? 웬 던전?

섬세히 디자인되어있는 던전 10개. 현실감이 돋보이는 256칼라. 진짜 살아있는 듯한 느낌을 주는 30여마리의 몬스터가 다양한 전투모션을 보이며 주인공을 가는길을 막을 것이다. 최후의 적 오돌리언스와의 격투를 위해 4군데의 봉인을 차단해야 한다. 동료 캐릭터로 삼을 수 있는 인물은 무려 30명. 처음에는 이들중 4명을 동료로 삼을 있지만 최후에는 6명까지 합류할 수 있다.

게임도중 등장하는 비주얼은 게임의 진행에 힌트가 되며 게임의 분위기를 고조시켜주는 BGM 역시 매우 만족적



디버그 모드? 옵션 화면?



시작소 개 II
L 7

해크 FORMAT

I B M P C	발매일	1993/9월 중순	장르	어드벤처 + 슈팅	언어	한 글
	제작사	(주)매릭슨	용량	2HD 2장	대 상 연 령	중고생 이 상
	발매가	미정	기타	VGA, 애드 립 사운드 블 래스터 마우 스, 키보드	게 임 난이도	?

‘우리게임, 우리정서에 맞게 개발하고 보급하는데 앞장 서겠습니다’. 섬유 및 컴퓨터용 소모품과 정보통신 산업쪽 사업을 해오던 (주)매릭슨이 IBM-PC 게임 시장에 참여, 화제를 일으키고 있다. 이들은 한달에 한편의 게임을 출시하겠다는 목표로 지난 5월부터 「해크 FORMAT」의 제작에 들어갔다. 시작한 이상 뭔가를 보여줘야되지 않겠냐는 매릭슨. 그들이 자신있게 내놓은 게임 해크 FORMAT! . 어떤 게임일까? 파고 들어가보자!

스토리

평화롭기만한 지구. 노스트라다무스가 예언했던 지구 과멸의 해 1999년... 지구 주위를 맴도는 인공위성을 제외하고는 예전이나 지금이나 푸른빛은 아름답기만했다.

각국에서 규제없이 발사한 핵 실험 폭과 감시 위성과 군사적인 정찰위성들의 통신이 부쩍 늘고있는 것이 좋지않은 예감을 주지만 몇년전 떠들썩했던 북한의 핵확산 금지 조약(NPT) 탈퇴를 제외하고는 큰일은 없었다. 물론 그 일도 서서히 사람들의 기억 속에서 사라지고 있었



서부란 말인가?

다. 한편, 북쪽에서는 초 현대적인 대규모 해키지가 막 완공되어 시험가동에 임하려 하고 있었고 오래전부터 서방 선진국에 파견된 북쪽 비밀요원들은 완벽한 조직망으로 유사시 전통우방인 한국을 지원하지 못하도록

여러나라의 군사국방을 무력화시키고 있었다.

이같은 정보를 뒤늦게 입수한 한국 특공 사령부는 특수요원을

선발, 각국의 북쪽 비밀요원들을 제거하고 북쪽의 군사 시설 및 핵기지를 해체하라는 특명을 내린다.

임무를 부여받는다!

이곳은 대한민국 핵감시 위성 상황실. 상황실을 가득채운 첨단기기들의 요란한 작동소리와 계속 바뀌는 대형화면. 그리고 분주히 움직이는 연구원들의 움직임으로 보아 중요한 사태가 생긴 듯하다. 부쩍 수신이 잦던 대한민국 핵감시 위성 제노비아 3호로부터 수신이 끊긴것이다. 게다가 우리나라뿐 아니라 다른 나라의 핵 감시위성도 원인 모를 이상을 보이고 있다는 전문이 여기저기서 도착하고있다.

북쪽의 가공할 만한 위력의 첨단 핵기지가 완공단계에 있다는 정보도 있었던바 특수 작전 참모 사령관이 일급 요원을 양



파스텔풍의 미려한 그래픽

성해 온 이유도 바로 오늘과 같은 날의 대비였는지도 모른다.

“드디어 자네가 할일이 생겼네. 작전의 보안을 위해 자네에 대한 작전지시는 주변 상황을 고려하여 고성능 특수 무전기를 통해 직접 내리거나, 현지에 파견된 특수 정보요원을 통해 하달토록 하겠네. 먼저 첫번째 임무는 이 사람을 만나는걸세...”

성인용 게임?

다른 매체를 통해 매릭슨의 광고를 본 사람이라면 한번쯤 이런 문구를 들어보았을 것이다. 「국내 최초의 성인용 게임」. 이것은 웬 말? 어떤 독자들은 벌써 귀가 솔깃할 것이다. 하지만 여기서 말하는 성인용이란 아이들만이 즐기는 게임이 아닌 어른들도 즐길 수 있다는 뜻이다. 해크 포맷은 청소년 뿐만 아니라 어른들도 할 수 있도록 만들어진 지능형 게임이다. 어드벤처와 슈팅의 비율은 60:40정도. 두뇌의 회전을 요구하

는 어드벤처의 장점과 폭발을 통해 재미를 느끼는 슈팅의 장점을 혼합하여 어느 연령층에도 부담없는 게임을 만들어냈다.

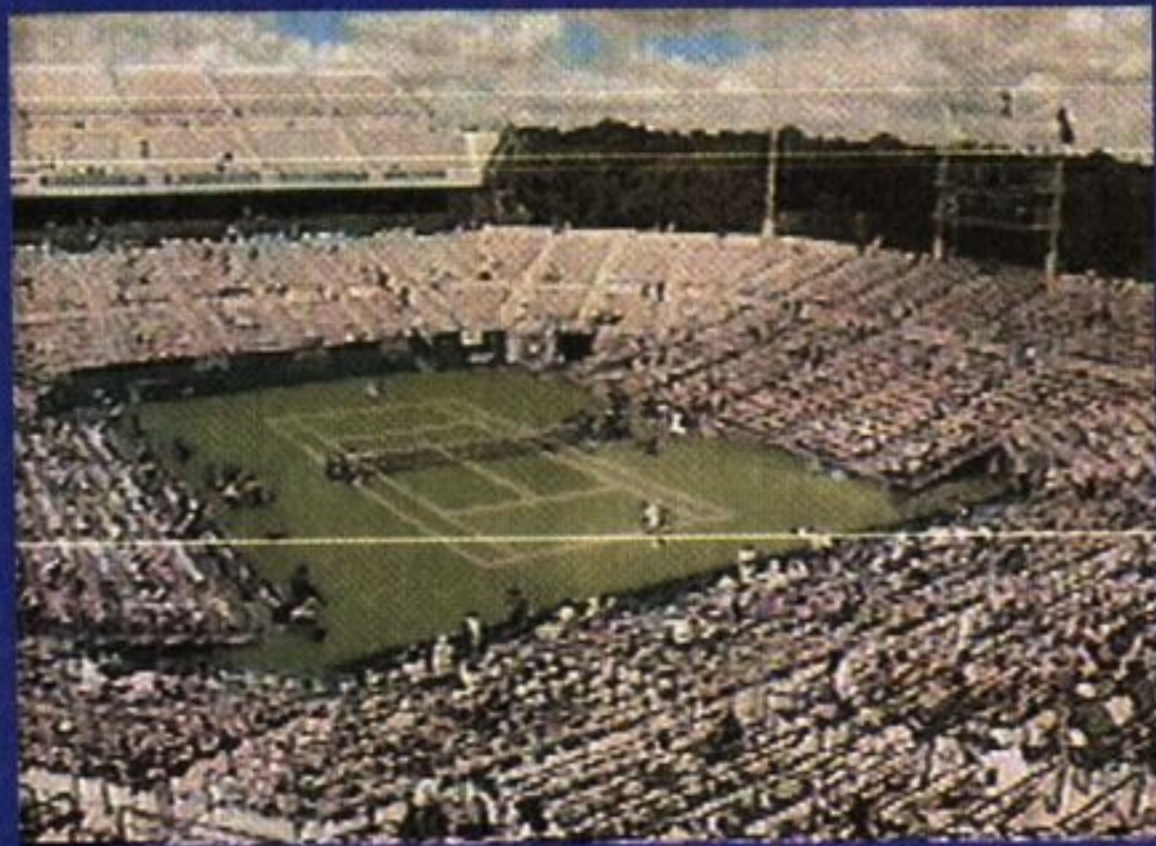
특히 마지막 엔딩 장면 전에는 모든 적을 다 물리친후 마지막에 핵기지를 통제하는 컴퓨터를 조작해야 한다. 컴퓨터 속의 컴퓨터. 이 컴퓨터에서는 도스 명령어를 사용. 해크를 초기화시켜야한다. 도스 명령어의 60%를 사용할수있기 때문에 도스명령어를 배우는 데에도 도움이 될듯?

게임구성은?

전체 게임은 2개의 파트로 나뉘어지며 1파트에 4스테이지, 2파트에 3스테이지가 준비되어 있다. 어드벤처를 중심으로 하고 있지만 간간히 벌어지는 슈팅 장면은 게임의 묘미다.

그래픽은 파스텔풍의 부드럽고도 깔끔한 분위기. 캐릭터의

동작에도 매우 많은 원화가 사용되어 마치 살아있는 듯한 느낌을 받게 해준다. 그리고 얼마전 A+에서 내놓은 홍길동전보다 더 작은 꼴의 한글을 사용. 한글 게임의 발전을 실감케 해준다.



지정공과
B007

월드 투어 테니스

(WORLD TOUR TENNIS)

I B M P C	현 지 발매일	발매중	장르	스포츠	화면외국어 수 준	일 어 중
	제작사	일렉트로닉 아트사	용량	2M	대 상 연 령	중학생 이 상
	발매가	20,000원	기타		게 임 난이도	AⓐC DEF

시작하기 전에...

그동안 IBM 기종쪽으로는 뛰어난 테니스 게임이 선보이지 않아서 국내 스포츠 게임팬들에게는 심심함(?)을 주었는데, 이번에 시뮬레이션 게임 전문 회사인 ELECTRONIC ARTS (일렉트로닉 아트사)사에서 신선했던 테니스 게임을 선보였다. 용량은 기존의 테니스 게임과

비슷하지만, 사운드나 그래픽 면에서 과거의 테니스 게임과는 비교도 되지 않을 정도로 향상된 기능들을 선보이고 있다.

특히 VGA에서는 화려한 256 컬러를 지원하고 있으며, 사운드는 국내에서 많이 사용되고 있는 사운드 블래스터와 미디까지도 완벽히 지원하여, 각종 효과음을 화려하게 보여주고 있다. 그리고 한가지 특이한 점은 모든 사항들이 지금까지의 아케이드 방식과는 다른 3차원 방식으로 되기 때문에, ELECTRONIC ARTS사 특유의 3차원 게임 방식의 세계로 플레이어는 빠지게 될 것이다.



경기 시작

시스템 사항



컴퓨터 : AT, 386, 486
그래픽 : EGA, VGA
사운드 : PC 스피커, 앰플립, 사운드 블래스터 호환 카드(옥소리, 사운드 마스터, 사운드 갤럭시 등등), 미디

하드 디스크 용량 : 약 2.1메가 정도
옵션 : 마우스, 조이스틱
기타 : 원본 디스켓 2장



경기장 모습

인스톨 하기



먼저 하드 디스크의 용량을 충분히 준비해 두고 나서 A드라이브에 원본 디스켓의 첫번째 장을 넣는다. 그후에 SETUP.EXE파일을 실행 시키면, 다음과 같은 설정 메뉴가 나온다.

VIDEO DISPLAY : 이 게임에서는 컬러 전용이므로, EGA

와 VGA의 여부만 설정해주면 된다.

SOUND OPTION : 자신의 사운드 시스템을 설정하는 메뉴로서, 사운드 블래스터의 경우에도 별도의 설정사항 없이 간단히 설정할 수 있다.

INSTALL GAME TO HARD DISK : 설정사항을 마쳤으면, 이제 하드 디스크에 인스톨 작업을 시작한다.

EXIT : 작업을 마친후 도스로 나간다.

게임 실행하기



드디어 붉은 올라가고...



REPLAY모드

C : \CD GAME
C : \GAME\CD TENNIS
C : \GAME\TENNIS\TENNIS.EXE(실행파일)

다음과 같이 타자를 하면, 게임이 실행되며 멋진 타이틀 화면이 펼쳐진다. 이때 여기서 화면이 나오질 않거나 사운드 상태가 좋지 않을 경우에는 다시 셋업 메뉴에 가서 고쳐주면 된다. 그리고 사운드 상태나 그래픽 상태의 경우에는 나중에 게임내의 메뉴에서도 고칠 수 있으니, 차근차근히 고쳐나가면 별 문제는 없을 것이다.

키조작 안내



(SPACE BAR) : 스트레이트 타(직선형)를 칠 경우
 (ENTER) : 로브 타(곡선형)를 칠 경우
 (S) : 자동적으로 플레이어를 서브 받는 상태의 위치로 이동시켜준다. 이 경우에는 원래는 플레이어의 위치가 너무 멀리 떨어졌을 때 다시 신속하게 원

위치 시켜주는 역할을 하지만, 서브를 받을 때 가장 기본적인 자세로 안정하게 위치해준다.
 탑 스피ن(빠른 롤링력을 이용하는 힘을 자랑한다.)
 스트레이트(가볍게 넘길 수 있다.)
 슬라이스(공을 깎아치는 형태로 큰 낙차를 자랑한다.)
 또한 초보자의 경우에는 서브를 넣을때도 이 위치 상태에서 서브를 넣으면, 효과적으로 서브를 넣을 수 있다.
 (ESC) : 메뉴 불러오기, 취소
 (CTRL+P) : 일시정지
 (CTRL+X) : 게임을 마치고 도스로 빠져나간다.
 (CTRL+J) : 게임 도중 조이스틱 선택



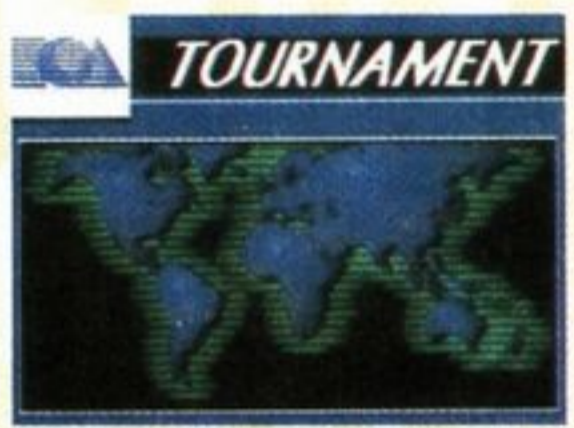
카메라 모드 전환



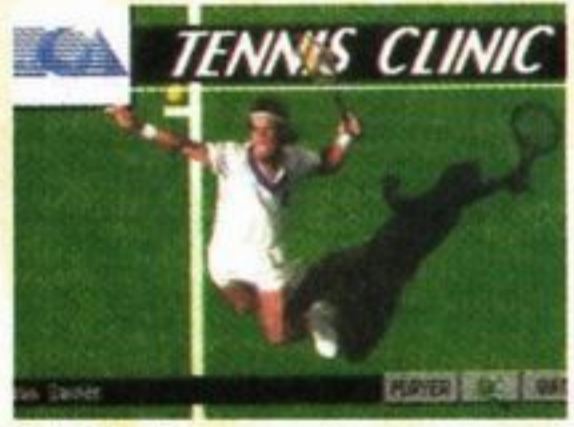
메인 메뉴

메인 메뉴 안내

* EXHIBITION : 연습 게임을 가볍게 해보는 곳이다. 상대방과 실제와 흡사한 연습을 할 수 있으며, 이곳에서 많은 수련을 쌓은후 토너먼트에 진출해야만 한다.
 * PRACTICE : 상대방의 서브를 받는 연습을 하는 곳이다. 서브 머신을 사용하여, 자동으로 볼이 나오면, 이것을 받아치는 연습을 한다.
 * PLAYER LIST : 플레이어에 대한 각종 신상 명세나 각종 등록 사항을 설정하는 곳이다.
 * CONFIG : 사운드 카드나 조이스틱등의 입출력 장치의 셋업 상태를 조정하는 곳이다.
 * TOURNAMENT : 토너먼트 메뉴로서 각 주를 돌면서, 각 플레이어와 테니스 경기를 벌이면서, 챔피언 컵을 받을 때까지 게임을 한게임 한게임씩 진행한다.



토너먼트 모드



연습 경기



화면 메뉴 화면

* CAREER : 프로 테니스 선수와 경기를 할 수 있는 곳이다. 하지만, 주의할 점은 게임을 시작하자마자 이곳에서 바로 게임은 하지 못하고, 반드시 위의 플레이어 설정 메뉴에서 정식 선수 등록을 마친 후에 이곳에서

경기를 할 수 있다.
 * OPTION : 옵션 메뉴로서 진행 속도나 타구 등을 설정할 수 있다.
 * QUIT : 게임을 마친후 도스로 빠져나간다.

화면 메뉴에 관하여



기록표

게임에 들어가서 (ESC) 키를 누르면, 언제든지 화면 메뉴로 들어가게 된다. 이곳에서는 간단한 셋업 작업도 할 수 있는 곳이다.

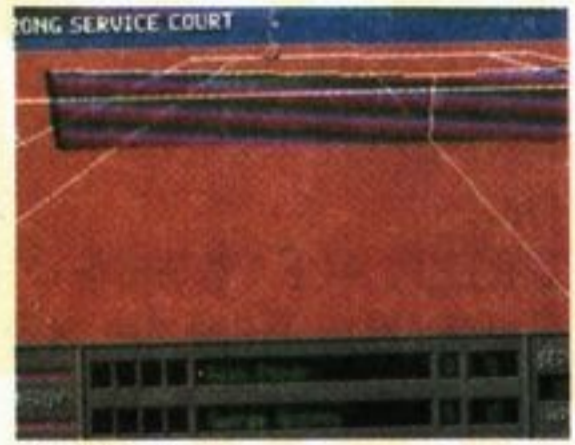
1. 두사람이 테니스 치는 아이콘 : 다시 게임으로 복귀한다.
2. 혼자 사람이 서있는 모양의 아이콘 : 상대방과 자신의 성적을 볼 수 있다.
3. 테이프 모양의 아이콘 : 현재까지 경기한 모습을 카메라 방식으로 재생하여 찾아볼 수 있다. 이것을 이용하여, 자신의 약점등을 보완할 수 있는 좋은 기능



시범 경기 메뉴

4. 그래프 모양의 아이콘 : 현재까지의 경기 성적을 도표로 쉽게 알아볼 수 있다.
5. 비디오 카메라 모양의 아이콘 : 경기장내의 카메라 위치등을 조정할 수 있다. 현재는 3차원 모드로 되어있을 경우 이 키를 이용하여, 아케이드 모드로도 전환이 가능하다.
6. (OPTION) 글씨의 아이콘 : 간단한 셋업을 할 수 있다.
7. (QUIT) 글씨의 아이콘 : 메인 메뉴로 돌아간다.

시범 경기 하기 (EXHIBITION GAME)



아웃된 모습

먼저 이곳에 들어가면, 화면에 테니스 경기가 펼쳐지는 화면과 함께 화면 하단에는 다음과 같은 서브 메뉴가 나온다.

1. 경기장 모양의 아이콘 : 3가지 종류의 경기장이 준비되어



DRILL 선택

있는데, 자신의 취향에 따라 선택이 가능하다.

2. MODE : 이 게임에서는 NORMAL(노말)모드와 DEMO(데모)모드가 준비되어 있는데, 처음 초기치는 NORMAL

모드로 게임이 가능하지만, DEMO모드일 경우에는 컴퓨터끼리의 시합을 지켜보는 것이다.

3. SETS : 한 경기당의 셋트수를 설정할 수 있다. 1,3,5까지 가능하며, 초기치는 3으로 되어 있다.

4. PLAYER : 경기자를 변경할 수 있는 곳이다. 이곳에 들어가면, 현재 등록되어 있는 선수명단이 나오며, 이곳에서 자신이 원하는 선수를 선택할 수 있다.

* 이러한 설정작업을 마쳤으면, OK라는 아이콘을 누르면 본격적인 게임이 시작 된다.



시스템 변경 메뉴

지 모르지만, 나중에 토너먼트에서는 무언가(?) 영향을 끼친다.

SPEED : 코트내에서 움직이는 속도의 빠른 정도의 능력이다.

ACCEL : 기동성의 빠른 정도의 능력이다.

ENDURANCE : 지구력의 정도를 나타낸다.

COLOR : 이것은 기타 악세서리(?) 같은 요소이다. 이 메뉴에 들어가면, 플레이어의 모습이 확대되어 나오면서, 플레이어의 얼굴색, 티셔츠, 바지, 슈즈, 장갑, 라켓 모양, 라켓 라인 모양 등 세부 사항의 색상을 선택할 수 있다.

택할 수 있다. 자신 고유의 선수를 화려하게 치장할 수 있다.

2. IMPORTING PLAYERS

: 저장해 놓은 선수를 외부 디스크에서 불러온다.

3. EXPORTING PLAYERS

: 위에서 설정해놓은 선수를 외부 디스크로 저장한다.

4. PLAYER STATISTICS

: 경기자의 더욱 자세한 기록이 있다.

5. DELETING PLAYERS

: 현재 기록된 선수를 등록표에서 삭제시킨다.

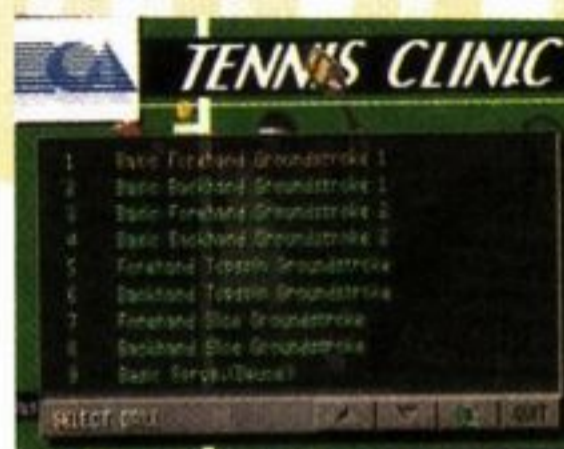
6. THE LIST OF TOP 10 PLAYERS

: 현재 각 토너먼트와 경기의 순위중에서 상위 10명이 순서대로 기록되어 있는 기록표이다.

연습 하기 (PRACTICE)



연습 메뉴에서는 그리 복잡하지 않게, 바로 게임으로 들어갈 수가 있다. 또한 난이도 조정이 가능하며 각 연습 개수를 밑에 그래프 상으로 표시가 되며, 그래프에 있는 도표가 모두 FULL상태로 되면, 연습량이 완료된 것으로 현재 연습 성공률과 각종 도표가 화면에 통계상으로 표시되게 되므로, 자신의 실력 향상도를 평가할 수 있다.



▲ 연습 경기 메뉴

▶ 리시브 연습하기

▼ 선수등록



선수를 위한(?) 메뉴 (PLAYER LIST)

1. CREATING A PLAYER

NAME : 선수 이름을 등록한다.

HEIGHT : 선수의 키를 등록하는 것으로, 우리나라의 수치와는 다른 인치 단위로 한다.

WEIGHT : 선수의 몸무게를

등록하는 것으로, 역시 파운드 단위로 등록한다.

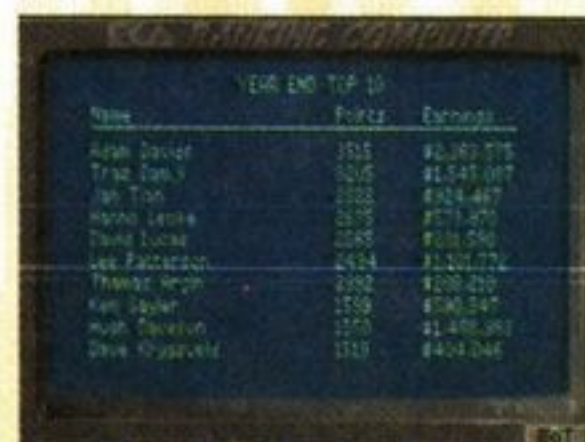
HANDEDNESS : 오른손 잡이 & 왼손 잡이를 조정한다.

BIRTHDATE : 생일을 기록한다.

BIRTHPLACE : 출생지를 기록한다. 별로 중요하지는 않을



옷 색상 고르기



상위 10명의 리스트

시스템 변경 메뉴 (CONFIG MENU)

화면 좌측에 있는 모니터 아이콘이 있는 곳에 들어가면, 자신의 그래픽 카드를 재설정 할 수 있다.

화면 우측에 있는 앰프 아이콘이 있는 곳에 들어가면, 자신의 사운드 카드를 아이콘 방식으로 재설정 할 수 있다.



토너먼트 경기 일정

토너먼트 경기 하기 (TOURNAMENTS)

위의 시범 경기와 연습 경기에서 충분히 실력을 다졌으면, 이제 토너먼트 경기를 통해 테니스 게임의 진수를 맛볼 수가 있다. 먼저 이곳에 들어가면, 선수를 등록해야 하는데, 현재 활동중인 선수 명단이 리스트되어 나와있는데, 그중 한명을 선택하면 된다. 그 다음 화면이 바뀌어서 토너먼트 형태등을 결정해야 하는데, 세이브/로드가 물



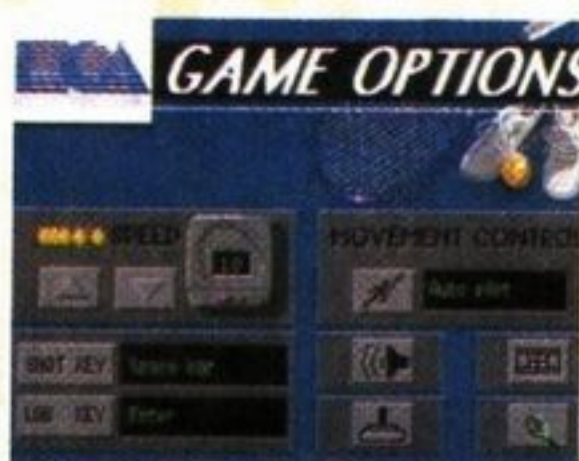
대회 상금 안내

론 가능하므로 무척 편리하게 이용할 수가 있다. 그리고 여기



서부 리그 현황

에는 경기 일정표등이 나타나있어서, 자신이 어떤 시합에 출전하게 되는지를 쉽게 알아 볼 수가 있다. 이러한 세부 사항등을



옵션 메뉴

마쳤으면, 이제 본격적으로 토너먼트 경기를 시작해볼 수가 있다.

캐리어 경기(CAREER)

플레이어는 단독적으로 프로급 테니스 선수들과 실력을 겨루어 볼 수 있는 기회를 갖게 된다. 먼저 자신을 등록처에서 반드시 등록한 후에 이곳에서 시합을 해볼 수가 있다. 먼저 이란에 들어가면, 화면이 바뀌면서 다음과 같은 서브 메뉴가 화면에 출력된다.

1. CAREER WEEK : 현재 열리는 게임의 주를 표시
2. RANK : 현재 자신의 경기 결과로 나타나는 순위를 표시한다.
3. CAREE POINTS : 각 경기를 승리함에 따라 그에따른 점수가 가산되게 되는데, 그 점수의 합산 점수를 나타낸다.
4. CAREER EARNINGS : 현재 각 시합을 돌면서 모은 상금

액수를 표시한다.

5. TOURNAMENTS FOR THE WEEK : 경기 일정표를 보여준다.
6. STATS : 현재까지의 기록을 분석해본다.
7. PRACTICE : 경기에 들어가기 전에 연습을 한다.
8. TOURNAMENT : 이번주에 열리는 경기중에 하나를 찾아서 선택하여, 그 경기에 출전할 수 있다.
9. CALENDAR : 현재 전세계에 열리는 경기 일정표를 알아볼 수 있다.
10. SKIP : 이번주는 당분간 쉬는 것으로, 다음주 경기를 위해 대비하는 것을 말한다.
11. QUIT : 메인 메뉴로 돌아간다.

옵션 메뉴(OPTION)

메인 메뉴 우측 하단에 보면 옵션 메뉴가 있다. 이곳에 들어가보면, 다음과 같은 세부 메뉴가 있다.

* SPEED : 화살표 모양으로 썩진 아이콘을 이용하여, 게임 진행 속도를 증가/감소시킬 수 있다. 하지만, 빠른 게임 진행이 여러모로 편리하니 플레이어의 상황에 맞춰서 설정해보기 바란다.

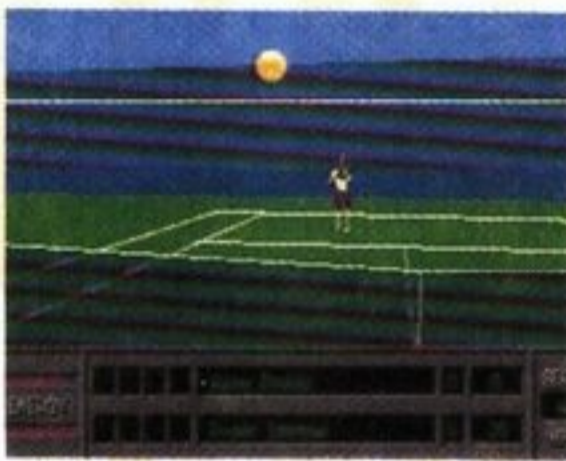
* SHOT KEY : 직선 타구를 받아 칠 수 있도록 동작하는 키이다. 이 키가 처음에는 <SPACE BAR>로 설정되어 있지만, 여기서 플레이어 임의로 다른키로 바꿀 수 있다.

* LOB KEY : 곡선 타구를 받아 칠 수 있도록 동작하는 키이다. 이 키가 처음에는 <ENTER>로 설정되어 있지만, 여기서 플레이어 임의로 다른키로 바꿀 수 있다.

* MOVEMENT CONTROL : 경기자의 움직임 조절할 수 있는 메뉴이다.

1 : SEMI-AUTO PILOT의 경우에는 컴퓨터는 자동적으로 공의 위치를 따라 가도록 하며, 플레이어는 볼을 치는 동작 정도를 할 수 있도록 설정되어 있는데, 처음 초기치가 이것으로 되어 있다.

2 : AUTO-PILOT의 경우



에는 스윙동작을 제외하고는 컴퓨터가 자동적으로 조정해주기 때문에 처음 이 게임을 하는 초보자에게는 상당히 도움이 되므로, 초보자들의 경우에는 옵션 메뉴에서 이 <AUTO-PILOT>으로 설정해주면, 게임 감각을 익히는데, 상당한 도움이 되리라 본다.

* 스피커 모양의 아이콘 : 사운드를 ON/OFF하는 키이다.

* 조이스틱 모양의 아이콘 : 조이스틱의 상태를 설정하는 것으로, 조이스틱을 사용하기 전에 반드시 여기서 한번쯤 조이스틱 상태를 설정해주어야만 게임을 제대로 진행할 수 있다.

* 코트 모양의 아이콘 : 화면이 바뀌면서, 코트내의 모습이 나온다. 여기서 다시 왼쪽부터 아이콘이 나온다.

(1) 구름 모양의 아이콘 : 하늘에 구름을 설정할 것인가에 대한 물음이다.

(2) 관중석 모양의 아이콘 : 관중들의 밀집 여부를 설정하는 메뉴이다.

(3) 심판 모양의 아이콘 : 심판의 여부를 설정하는 메뉴이다.

(4) 플레이어 모양의 아이콘 : 경기자의 크기를 설정하는 메뉴이다.

* 이 모든 사항의 옵션등을 알맞게 설정하였으면, <OK>를 선택하면, 옵션 메뉴는 마치지게 된다.

게임 테크닉

1. 먼저 서브를 완벽히 해야한다.

항상 배구나, 테니스, 탁구같은 경기의 경우에는 처음 서브가 상당히 중요하다. 특히 이 게임에서도 서브는 다른 테니스 게임보다도 익히기가 어려운 편이라서 많은 연습이 필요하다. 다음과 같은 기본기를 익힌 후에 자주 연습하도록 하여, 실전에서 실수가 없도록 하자.

먼저 자신이 서브 넣을 차례가 되었을 때 <SPACE BAR>키를 누르면 이제 서브 넣는 자세로 화면이 클로즈 업되면서, 공이 땅에 몇번 튀긴 후에 볼이 하늘로 띄워지면서, 공이 떨어진다.

이때 포인트를 잘 잡아야만 서브가 잘 들어간다. 필자의 경우에는 공이 떨어질때, 위에서 1/3되는 지점에서 <SPACE BAR>키를 눌러서 라켓으로 때린다. 각자 자신의 포인트 점을 잡는 것이 가장 중요하다고 보겠다. 그리고 때에 따라 이 포인트 점이 정확할 때는 강한 서브가 들어가면서, 서브 득점도 올릴 수 있다.

또다른 방법은 먼저 플레이어의 위치를 <S>키를 누른 후에 서브받는 안정된 상태로 위치해 놓는다. 그후에 <SPACE BAR>를 누르면, 볼은 위로 올라가서 땅에 원바운드 되어 튀어 오르는데, 이때에 다시 <SPACE BAR>를 눌러주어서 서브

를 넣으면 서브가 쉽게 들어간다. 초보자들의 경우에는 이 방법이 처음에 서브를 익히는데, 상당한 도움이 되리라 본다. 하지만, 그만큼 파워력은 약한편이다.

서브의 강도는 화면 우측 하단에 스피드로 나오므로, 자신의 서브 강도를 수치상으로 즉시 측정이 가능하다.

그리고 <SPACE BAR>를 오래 누를 수록 볼은 더욱 멀리까지 날아가게 되므로, 약간 눌러주는 것이 좋다.

만약 서브 실패를 2회 할 경우에는 상대방에게 15포인트를 주게 되며, 자신에게는 상당히 불리한 상황이 된다. 따라서 서브 동작을 정확히 익히는 것이 상당히 중요하다고 보겠다.

2. 상대방의 볼을 받아 치기

자신이 공격을 했으면, 이제 방어를 해야한다. 먼저 처음에



상대방의 볼을 받아친다.

는 상대방의 볼을 맞추는데, 감각이 필요하므로 고전을 하게된다. 이때에는 먼저 상대방의 구질을 잘 파악하여, 과연 <ENTER>키를 눌러서 받을 것인가, 아니면 <SPACE BAR>키를 눌러서 받을 것인가를 빨리 판단해야한다.

그후에 스윙 시기를 잘 잡아야 하는데, 키를 누르는 시간과 볼의 포인트와의 결합이 중요한 역할을 한다. 이 타이밍이 맞으면, 아주 파괴력 있는 볼로 상대방의 혀를 찌를 수도 있으므로, 이 포인트를 맞추는 기술과 노력이 필요하다.

3. 받아치는데, 자꾸 네트에 볼이 걸릴 경우

먼저 이러한 사항은 근본적으로 타이밍에 문제가 있는 것으로 보아야 한다. 따라서 볼을 받을 때 키를 누르는 시간을 조금 길게 해주면, 넘기는데는 그다지 문제가 없을 것이다. 하지만, 시간차로 인한 포인트의 조정은 플레이어의 꾸준한 노력이

중요할 것이다.

4. 네트 가까이서 볼을 주고 받을 경우

게임도중에 네트 근처에서 볼을 서로 주고 받을 경우에는 재치가 필요하다. 적의 허점이 보이는 곳을 찌르면, 쉽게 이길 수도 있지만, 자칫 실수로 적의 역습에 당할 수 있으므로, 상당한 주의가 필요하다.

마치면서...

오랫만에 괜찮은 테니스 게임 한가지를 분석해보았다. 특히 그동안 보지 못했던 ELECTRONIC ARTS사의 오랜만에 3차원 게임이라서, 더욱 의의를 더해 주는 것 같다. 또한 요새 스포츠 게임에서는 거의 다 장착하는 방식인 카메라 재생 방식도 게임 내에서 사용하여, 스포츠 게임이 더이상 단순한 아케이드

게임이 아니라 시뮬레이션 게임임을 재조명하였다고 본다. 부드러운 스크롤과 움직임은 테니스 게임만의 재미를 더욱 북돋웠을 것이며, 또한 사운드 블래스터 호환카드 이상에서는 화려한 사운드와 음성 사운드 시스템도 게임의 재미를 한층 돋구워 주었을 거라고 본다.

PC게임 하우스/트윈 시스템

다작(多作)보다는 수준작을 지향합니다

어느날 갑자기 잡지를 펼쳤더니 괴상한 광고가? 파더월드? 이것이 무엇이고? 해석하면 아백세상? 약간은 만화같은 제목의 게임광고가 있는것이 아닌가(물음표가 너무 많다고? 그런가?)? 멋있는 광고 그림에 뽐! 파더 월드가 처녀작이라는데 한번 찾아가볼까?

너무나 열약했다. 우리만이라도 게임을 만들어서 성공할 수 있다는 것을 보여준다는 뜻이 된다. 그만큼 자신도 있겠지.그죠?

사장님도 직접 게임 제작에 참여

게임 개발인원은 프로그램쪽이 4명, 그래픽이 3명, 시나리오 1명이다. 그런데 시나리오 작가가 트윈 시스템의 사장님이라고한다. 음... 재능도 많군. 그러니까 사장이지(이 글을 쓰는 기자는 만년 꼴따구). 이 인원이 4천만원을 들여서 7개월 동안 만든 것이 파더월드. 파더월드는 8월 발매예정으로 현재

벌레(버그) 잡는 것만이 남은 상태. 챔피언의 버그잡이들이여! 당신들만 벌레를 잡는 것이 아니올시다~. 이 글을 독자들이 읽을 때면 벌써 나왔을 것이다.

트윈 시스템의 다음 작품은 시뮬레이션 게임. 어떤것이 될지는 나도 모른다. 하지만 결정되면 챔피언 독자에게 꼭 알려준다고한다. 호오~

세상은 내꺼야!

트윈(TWIM). 트윈(TWIN)의 변형어일까? 아니다. THE WORLD IS MINE(세상은 나의 것)의 준말이다. 난 역시 똑똑해(혼잣말). 세상을 향한 도전. 이들의 이름이 바로 도전 그 자체인 것이다. '다작보다는 수준작을...' 이란 생각으로 게임 제작에 임하고있는 트윈 시스템. 돈많이 버세요~

게임쪽에 왜 참여했 나고요?

원래 화상 데이터와 컴퓨터 그래픽 그리고 주변기기 유통을 해오던 트윈 시스템이 왜 게임 개발을 시작했냐는 질문에 "왜 참여했나고요? 돈벌려고요." 라는 재미있는 대답을 해주었다. 음... 심각하군. 하지만 장난기있는 대답이다. 지금까지 게임 만들어서 돈번 사람은 거의 없다. 망했거나 개발을 포기하는 등 국내 게임 개발 환경은



트윈의 가족들, 가운데 코믹하게 생긴 아저씨가 사장님

깜짝코너

시합을 보는 것이 싫다구요? 그러나 세상살이가 그것인 시험이 없으니 뭐구요! 철퍼독자 여러분에게 시험에 대한 새로운 인식을 주기 위해 아주 재미있는 시험을 마련해 보았습니다. 지금이라도 저 모르면 여러분이 이 게임을 모두 풀면 「참카」 혼자 챔피언이네요! 정답과 함께 게임 명인 게임에 관한 동시어! ①가 150이 정답인 것을 증명합니다. 자! 정답은 100K에 대해서 한번 도전해 보시지요

점프기

1. 다음 글로 미루어 피콜로의 생각으로 직탕한 것은?

- ① 손오공과 피콜로는 맞수이다
- ② 이들은 더 강한 라데츠를 만나고 전한 적이 있다
- ③ 라데츠는 피콜로의 세계 정복에 방해가 된다
- ④ 그들은 손을 잡고 라데츠를 물리쳤다

- ① 다다익선(多多益善)
- ② 아전인수(我田引水)
- ③ 물아일체(物我一體)
- ④ 뭉치면 살고 흩어지면 죽는다
- ⑤ 봉우유신(朋友有信)

2. 다음 글 (가)와 (나)의 내용이 논리적으로 되도록 단락을 삽입하려고 한다. 삽입할 내용으로 부적절한 것은? (모두 풀라라)

(가) 초바사는 최고 장기인 사이클론으로 마음을 날렸다
(나) 초바사는 사이클론보다 강한 네오 사이클론을 개발했다

- ① 사이클론은 많은 골키퍼에게 캐치당했다
- ② 사이클론이 어떤 결점이 있다
- ③ 사이클론으로 초바사는 다치게 된다
- ④ 마음은 사이클론을 잡을 사드쉽드를 개발하지 않았다
- ⑤ 사이클론은 디아스에게 매우지 않았다

3. 다음 상황에 가장 좋은 방법은?

초바사로 드리블하다가 로브스와 슈우가를 만났다

- ① 힐리프트 드리블
- ② 네오 사이클론
- ③ 골덴 콤비 ④ 라이브 패스
- ⑤ 드라이브 타이거

4. 다음 글의 요지로 가장 맞는 것은?

길가메슈는 버츠일행과 4차례 싸운 적이 있다. 첫번째로 그는 개러프에게 얻어 터지고 두번째는 점프 공격을 배웠으나 졌고 세번째로 회복시키는 부하까지 데리고 왔으나 졌다. 마지막으로 그는 본래의 모습과 함께 엑스칼리버를 사용했으나 졌다. 사실 엑스칼리퍼를 엑스칼리버로 오해한 것이다. 그러나 그는 버츠일행을 위하여 네크로화비아와 자폭했다.

- ① 엑스데스에 대한 길가메슈의 배반
- ② 길가메슈의 깨달음
- ③ 명청한 길가메슈
- ④ 버츠일행과 싸운 경험이 많은 길가메슈
- ⑤ 길가메슈의 변화

⑥ 다음의 대화를 읽고 물음에 답하라

종찬: 요즘 윤관이형이 만화책을 안 보여 준다며?
정욱: 다른 애가 만화책 얘기를 왜 꺼내니?
종찬: 아니, 윤관이형이 공부는 별로 안하고 만화책에 집착하는 것 같아서.....
정욱: 윤관이형이 공부하건 안하건 네가 무슨 상관이나?
종찬: 너 그러면 안돼! 윤관이형이 공부해서 대학가야 우리도 좋고 교회체면도 서잖아.
정욱: 그까짓 대학, 지금은 대학 안 나와도 취직할 수 있어!
종찬: 이걸 쉽게 넘길 문제가 아니라고.....
정욱: 잘났어! 근데 넌 왜 윤관이형네서 오락하니?

5. 종찬의 말로 짐작할 수 있는 것중 가장 적절한 것은?

- ① 윤관의 만화책을 보기 원하는다
- ② 윤관을 걱정한다
- ③ 정욱에겐 윤관이 관심에 없다
- ④ 교회 체면을 위하고 있다
- ⑤ 대학교를 가야 한다

6. 윗 글에서 정욱의 마지막 발언에 대한 비판으로 가장 적절한 것은?

- ① 아전인수(我田引水)
- ② 인신공격(人身攻撃)
- ③ 흑백논리(黑白論理)
- ④ 원천봉쇄(源泉封鎖)
- ⑤ 복합질문(複合質問)

★출제자: 김 종찬/서울시 중랑구 중화2동 324-121
문제를 출제해 주신 김 종찬군에게는 수퍼 알라딘 보이 팩 하나를 드립니다.

주관식 문제

문제 1)

어느 문방구에서는 삶은 달걀을 팔고 있었다. 그런데 그 달걀 안에는 장난감 자동차가 들어 있어서 아이들에게 대단한 인기가 있었다. 그 달걀의 값은 450원. 그러나 한 꼬마는 돈이 없어 그 장난감 자동차만을 사고 싶었다. 그랬더니 가게 주인 아저씨가 그 달걀 값은 장난감 자동차의 값보다 400원이 더 비싸다고 한다. 그럼 장난감의 가격은 얼마일까요?

맞춘 수	평가
8문제	이 문제 8개를 맞춘 당신은 천재인 동시에 챔프가 인정할 수 있을 정도의 게임 명인!
6~7문제	평범한 수준을 넘는 일반 타 잡지 애독자가 아닌 챔프 독자이라는 생각이 든다.
5~4문제	보통입니다. 그러나 주관식 문제를 하나도 못했다면 이걸 좀 문제가 있는 겁니다.
3~4문제	약간은 수준 이하로 수학 능력 평가 같은 어려운 시험은 보지 않는 것이 그대를 위해 좋을 것 같다.
2문제 이하	여러분의 자존심을 위해 평가를 자제하겠습니다.

※ 정답은 스페셜 커밍순 「이스Ⅳ」에 있는 잠깐만 코너에 있습니다.

집중공략

랑그리사



P C 엔 진	현 지 발매일	93/8/6	장르	시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	메시아야	용량	CD	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	7,900엔	기타	메모리 기능	게 임 난이도	A@C DEF

아득한 고대로부터, 손에 넣는자에게 무한한 힘을 준다고 전해지는 전설의 비검 랑그리사. 야망에 찬 사람들은 야망을 위해, 선한 사람들은 검을 지키기 위해 서로 목숨을 걸며 많은 피를 흘렸다. 랑그리사는 지금 고대영웅의 후예 바르디아 왕가의 손에 의해 악한자들의 손으로부터 지켜지고 있었다. 그러나, 그것도 무너질 때가 온 것이다. 다르시스국 황제 디고스가 대군단을 이끌고 랑그리사를 손에 넣기 위해 바르디아에의 침공을 시작한 것이었다. 그는 전설의 비검을 얻는 것으로 세계정복의 야망을 이루려 하고 있는 것이다...



등장인물

 레딘	 제시카	<p>레딘 : 바르디아왕국의 왕자. 제국의 침공을 받고 성을 탈출하게 된다.</p>
 보도코프	 손	<p>나므 : 여자이지만 무력을 위주로 하는 파이터 타입의 전사.</p>
 크리스	 테일러	<p>크리스 : 레딘에게 도움을 받고 길을 같이하게 되는 승려.</p>
 알버트	 디고스	<p>제시카 : 바르디아왕국 왕실 마법사. 이르자크왕의 죽음으로 랑그리사의 비밀을 아는 유일한 인물이 된다.</p>
 나미	 란스	<p>테일러 : 악어를 타고다니는 크로코나이트로 수군지휘자.</p>
 호킹	 보겔	<p>보르코프 : 바르디아왕국의 기사. 레딘을 호위하게되나 곧...</p>

전투준비

- ① 승리조건 표시 : 승리조건을 잘보고 대략적인 전략을 세우자 (돌발 이벤트가 많으므로 소용이 없을지도...). 등장하는 적의 부대종류도 중요한 정보가 된다.
- ② 지휘관 선택 : 여기서 선택한 순서가 사고 알고리즘의 우선순위가 되므로 알아두면 도움이 될것.
- ③ 출격준비 :
 - (1) 병사 : 여기서 모은 병사는 다음 스테이지에서 무효가 되므로 주의.
 - (2) 아이템 : 아이템을 장착한다. 장착상황도 다음스테이지에서 무효가 됨.
 - (3) 숲 : MD판과 다르게 특정 스테이지에서는 가게가 있어 아이템을 사고 팔수가 있다. 잘 이용하면 큰 도움이 된다.
- ④ 지휘관 배치 : 지휘관 배치를 할 수 없는 스테이지도 있다(보통 불리한 상황이 된다).

2 게임 시작

- ① MD판과 가장 다른점은 리더가 죽어도 다시 부활한다는 점이다. 하지만 역시 EXP는 얻을 수 없다.
- ② 리더의 부하가 적을 물리쳐도 경험치는 리더 단위이므로 리더의 경험치가 된다.
- ③ 적을 전멸시키지 않으면 경험치는 0.
- ④ 리더가 전멸하면 그 부하도 동시에 전멸.
- ⑤ II 버튼을 누르면 커서 고속 이동.
- ⑥ 리더의 전후좌우 4방향에 부하가 있을 경우 턴 시작시 3의 회복보너스가 있다.
- ⑦ MD판과 약간 다른점이 곳곳에 있다. 혼동하지 마시라

3 전투시

- ① 부하가 리더의 지휘범위 내에 있으면 능력에 보너스가 더해진다.
- ② 대각선으로는 공격할 수 없다(기본!).

4 클래스 체인지

지휘관의 레벨이 10이 되면 더 능력있는 직업으로 바꿀 수 있다. 레벨이 올라도 능력은 오르지 않지만 클래스 체인지에 의해 능력이 크게 올라가므로 희망을 갖자!

아군이 되어주는 인물은 정해져 있으므로 아무리 약해도(한심할 정도) 열심히 싸워 도태되지 않도록 해야한다(안그러면 후회할걸...).

또, 메뉴얼의 표에는 나타나 있지 않은 직업도 있다. 열심히 찾아보시라!(예: 크리스의 매직나이트 다음에는...?)

*** 필자의 충고 1:** (1) 조금이라도 지휘관을 놀려서 도태되면 구재불능이 될 걸?

(2) 이르작크왕은 당연히 클레스체인지 할 수 없고 보르크도 노령의 이유로(금방 사라지므로...앗! 실수) 레벨업이 안된다.

5 지령 커맨드에 대해

플레이어가 명령을 내리지 않은 유닛은 자동으로 행동하게 되는데, 이 행동의 패턴을 정해

주는 명령이 바로 이 「지령」 커맨드이다. 단 컴퓨터(게임기?)는 엄청 멍청하므로 절대 믿지말자. 세세한 조작이 필요할 때는 직접 명령하는 것이 안전하다. 특히 움직이지 않아야 할 필요가 있을 때도 일일이 명령을 내려두는 것이 좋다.

각개격파	HP가 적은 적 위주로 공격
지휘관 집중	지휘관 위주로 공격
방어	공격하지 않게 함
수동	아예 자동조작을 없앴

6 도표 일람

모르면 당연히 지는(!?) 자료들이다. 꼭 알아두세요!(말투가 여자같다고? 필자는 남자다)



① 공격 상성표

아군/적군	보병	기병	엘프	비병(飛兵)	언데드	슬라임
보병	-	X	O	-	-	-
기병	O	-	X	-	-	-
엘프	X	O	-	O	-	-
비병(비병)	-	-	X	-	-	-
몽크	-	-	-	-	O	-
가드맨	-	-	-	-	-	O

② 아군부대 능력표

종류	공격력	방어력	이동력	이동타입
솔저	20	14	5	보병
호스맨	24	15	10	기병
엘프	22	14	6	보병
몽크	18	16	5	보병
매먼	24	6	7	수병
그리폰	26	12	10	비병
키드맨	16	12	5	보병
시민	0	6	5	보병

③ 지형 효과표

지형	건물	숲	평지	도로	산악	고산	알은물
지형효과	10	20	5	0	30	-	0
이동속도	보병	1	1	1	1	2	3
	기병	2	3	1	1	3	3
	비병	2	1	1	1	1	1
	수병	1	2	2	1	3	1

지형	깊은물	성벽	벽면	실내	다리	동굴	폐허
지형효과	0	40	-	10	0	19	5
이동속도	보병	5	4	-	1	1	3
	기병	-	-	-	2	1	3
	비병	1	1	1	1	1	2
	수병	1	4	-	2	2	1

*** 필자의 충고 2:** 알아두면 특이되는 특수 지형효과

비병(飛兵: 날아다니는 타입)의 경우 모든 지형에서 항상 25%의 방어효과가 있다.

엘프의 경우 숲에서 +20%의 방어효과가 더해진다.

마지막으로 수병(水兵)의 경우 물에서 +50%의 보너스 방어효과가 있다.

*** 필자의 충고 3:** 지형에 따른 능력변화

기병의 경우 산악지대나 숲에서 기동력이 떨어지고 수병은 물이 아닌 지형에서 기동력이 낮아진다. 비병(飛兵)의 경우 지형의 영향을 받지않는다. 수병의 경우 물에서는 50%, 비병의 경우 어디서나 25%의 지형효과 특혜(?)가 있다.

④ 지휘관별 능력수정표

레딘	방어력+1, 공격수정+1
나르	이동력+1
테이러	공격수정+1
제시카	공격력+1
크리스	방어력+1, 지휘범위+1
손	공격력+1
알버트	공격수정+1
호킹	공격수정+1
이르자크	방어력-6, 공격수정+3
란스	공격력+1, 공격수정+1



시나리오 공략 LET'S GO

시나리오 1

「왕성탈출」

승리조건 : 레딘과 나므의 합류
적의 전멸

패배조건 : 레딘의 사망
나므의 사망

랑그리사를 노리고 쳐들어온 제국군은 이미 성을 모두 포위하고 있었다. 패배가 눈앞에 보이는 절명의 순간. 이에 이르자크 왕은 훗일을 기약하며 왕자 레딘을 탈출시키는 것이었다.



침공! 황제 디고스의 모습.



전설의 비검 랑그리사

처음부터 많은 전투를 통해 레벨을 올리는 것도 좋겠지만 이번 스테이지는 상황이 그리 좋지는 않은 것 같다. 레딘의 호위를 맡은 보르코프는 매우 강



적의 총대장 젤드는 무적(지금은)

력한 장군이지만 노령으로 더 이상의 성장이 불가능 하므로 보르코프의 전투는 성장에는 전혀 도움이 안된다.

시나리오 2

「사르라스로」

승리조건 : 크리스가 화면 우상의 마을에 도착하는 것
적 전멸

패배조건 : 레딘의 사망
크리스의 사망

사르라스로 도움을 청하러 가는 레딘과 보르코프는 순례단인 크리스 일행과 만나게 된다. 최근 이 부근에 야만족이 자주 출몰한다는 이야기를 들은 일행은 길을 같이 하게되는데...

처음에는 전력부족이므로 보르코프가 동원할 수 있는 기마대를 잘 이용하자(이번 시나리오에서는 기마병에게 강한 부대가 적에게 없다). 경험치를 위해 보르코프의 기마병으로 피해를 준 후 레딘의 보병으로 끝내는 패턴이 좋다. 단, 회복에 주의하기를.

조금 시간이 지나면 적의 지



크리스와 만났다



도하하는 적부대

원부대가 오는데 후에 호킹의 지원부대가 나타나므로 초반에 당해버리지 않는다면 전력에는

문제가 없다. 동쪽의 적은 강을 넘어 오므로 요주의. 유리한 지형을 내 주지 말자.



모두죽여라 - 히히히히...



마을에서 지원군이 온다

시나리오 3

「기습」

승리조건 : 적 전멸

패배조건 : 민간인 전멸
레딘의 사망

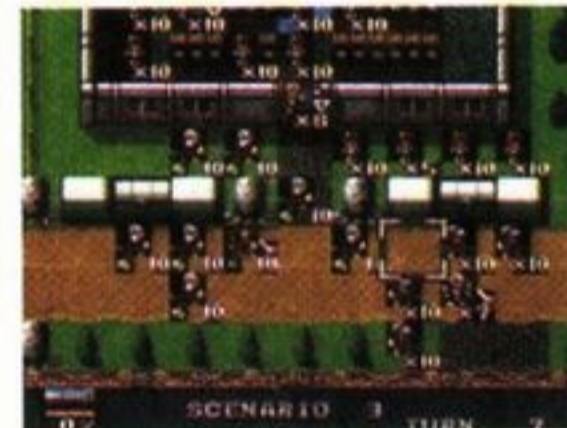
심야를 틈타 야만족이 습격해왔다! 야만족을 물리치고 마을사람들을 구하자.

서 기습을 받게되는데, 이때쯤 호킹의 부대가 주변에 있을 터이므로 큰 문제는 없다(하지만 역시 자체사고 알고리즘은 믿을 게 못되므로 레딘의 부대를 교회 입구에 약간 남겨놓자). 전



적이 기습을?

매정한 이야기이지만 패배조건은 민간인의 전멸이므로 민간인이 공격받더라도 그리 신경쓸 것은 못된다. 동쪽의 크리스가 이끄는 부대는 거의 공격을 받지 않으므로... 단, 후에 서쪽에



적이 갑자기 서쪽에서 나타난다

력이 부족하므로 보르코프의 기병대는 큰 도움이 된다.

나므가 이곳에 왔다. 파르디안 성의 패전소식과 함께 -

레딘은 파르디안 성으로의 길을 서두르게 된다.

시나리오 4

「사령의 숲」

적의 눈을 피하기 위해 일행은 사령의 숲을 통과하기로 한다. 그러나 레딘 일행을 기다리고 있는것은...

승리조건 : 12턴 동안 레딘이 살아 남는 것
적의 전멸

패배조건 : 레딘의 사망

적으로 나오는 슬라임은 방어력이 높아 공격하기가 쉽지않다. 지능이 없는 슬라임이 집단 행동을... 이럴수가. 5턴 이후 남동쪽에서 손과 크리스가 원군으로 와준다. 정말 반가운 원군!



자, 바르디아성으로!

원군으로 온 병력은 슬라임의 약점이 불이란 것을 알고 있어서(실제로는 전투력수치가 높아서)우리와는 비교가 안되는 공격력과 방어력을 보여준다. 정말 말 그대로 구원군이다.

미리 남동쪽으로 이동해 두는 것이 원군의 도움을 빨리 받을

수 있다. 최대한 고속으로 이동하고 진로를 차단당했을 때는 주저없이 리더를 중심으로 방어태세를 갖추자(회복을 이용). 조금이라도 오래 버텨야한다.

크리스와 손은 각각의 이유로 동료가 되어준다.



원군은 정말 구세주다

시나리오 5 「제국군 친위대」

사르가스와의 원군과 합류한 일행은 바르디아성에의 마지막 지점까지 도달, 진격을 계속해 간다. 그러나 그곳에는 흑기사 란스가 이끄는 제국군 친위대가 전투준비를 마치고 기다리고 있었다.

승리조건 : 란스의 격파
패배조건 : 레딘의 사망

지형상 좌측으로 오는 부대가 더 빠르다. 보르크프의 엘프로 기선을 제압하자. 동쪽으로 포위(?)해오는 일대의 기병대는



여기서 죽어줘야겠다



란스는 우리를 포위하려 한다

숲을 거쳐오므로 상당한 시간이 있다. 그뒤의 보병은 기병대가 있다면 그것으로 끝. 솔져를 대리고있는 부대들은 호위용으로 쓰자. 별 필요가 없다. 이동거리가 길수록 차이가 많이난다는 점을 기억할 필요가 있다.

적의 매복병이 쏜 독화살을 맞은 보르크프는 간단히(?) 전사한다. 그러나 여기서 멈출수는 없는법, 일행은 계속 진군한다.

시나리오 6 「바르디아성 공방전」

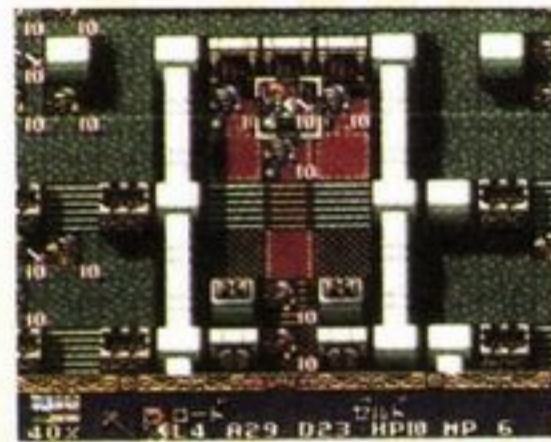
드디어 바르디아성에 도착한 일행. 하지만 적의 대장 젤드는 이미 만반의 준비를 하고 레딘의 군대를 기다리고 있었다.

승리조건 : 젤드의 격파
패배조건 : 레딘의 사망

당장 대치한 적의 기병대가 문제다. 엘프부대가 있다면 별 문제없겠지만... 어떻게든 기병대를 돌파해야한다. 지휘권 밖



젤드를 호위하는 강력한 암솔져



보르크프의 묘앞에서



에서 싸운다면 승산은 전혀없다 - 아마조네스를 돌파한 후 다시 한번 암솔져라는 강적을 이기지 않으면 안되므로 최후까지 병력을 소중히 하도록. 최강의 방어력, 그 이름은 암솔져!

제시카와 테일러가 살아남아 있었다. 제시카는 랑그리사를 빼앗겼다는 것과 랑그리사의 진실도 이야기해 준다. 랑그리사에 봉인되어 있는 악신이 풀려나는 것을 막기 위해서라도 제국을 정벌해야 한다.

시나리오 7 「요새의 용사」

알버트가 지키고 있는 요새가 적에게 포위되어 버렸다. 빨리 구하지 않으면 큰일 날 판.

승리조건 : 배르누이의 격파
패배조건 : 레딘의 사망
알버트의 사망



「뭐라고! 요새가 포위됐다고!」

알버트가 있는 곳은 작은 요새로 병력이 얼마 없다(생각보

다는 오래 버티지만). 빨리 지원군을 보내 적의 공격을 이쪽으로 유도해야한다(컴퓨터는 멍청하다! 나라면 알버트만 공격하겠다). 병력을 둘로 나눠 운용, 역시 기본적인 각개격파



「왕자가 올때까지 버티는거다!」

로 하나하나 물리치면 그리 어려울 것 없는 스테이지이다.



시나리오 8 「추격」

적의 후속부대가 1군의 패배한 사실을 알고 퇴각을 시작했다. 퇴각하는 적의 부대를 섬멸하자.

승리조건 : 로드 자르다프의 격파

패배조건 : 레딘의 사망 로드 자르다프의 도망



「적의 대장 로드 자르다프」



「자, 추격이다!」

상성을 생각하면 쉽다. 단 혼전이 되면 소모전이 되어 승산이 없으므로 각개격파와 속공이 기본이 된다. 적 대장의 목표는 승리가 아니라 퇴각이라는 점을 꼭 명심하시게나그려.

시나리오 9 「월의 격한 흐름」

드디어 제국으로의 침공을 시작하는 레딘. 그러나 제국은 월 강에서 방어진을 구축하고, 레딘은 정면 돌파를 결의하는데...

승리조건 : 북쪽의 도시입구에 레딘이 도착하는 것 적의 전멸

패배조건 : 레딘의 사망

다리같은 것은 하나도 없으므로 결국 느리게 나아가는 수밖에 없다. 잠시 지나면 크락켄과 리바이아잔들이 나타나므로 아예 방어진을 구축하고 적의 머맨나이트 부대를 기다리는 것이 좋을 것 같다. 될 수 있으면 육지 전으로 유도하자!

첩첩산중으로 흑기사 란스까지 가세. 테이라의 머맨 부대로 강을 건너오기 전에 섬멸하는 것이 최고다. 한마디로 우리에게

게 유리한 지형으로 유인하는, 전법이 가장 중요한 스테이지라 하겠다.



드디어 오징어 녀석들을 퇴치했다.



란스가 남하한다

시나리오 10 「호수위의 성」

레딘은 다르시아 제국의 저항을 차례로 격파하고, 최후의 거점 워크포위하고 있었다. 그러나 호수위에 세워진 성은 예상보다 견고해, 레딘일행의 공격을 견뎌내고 있었다.

승리조건 : 키르히나의 격파

패배조건 : 레딘의 사망



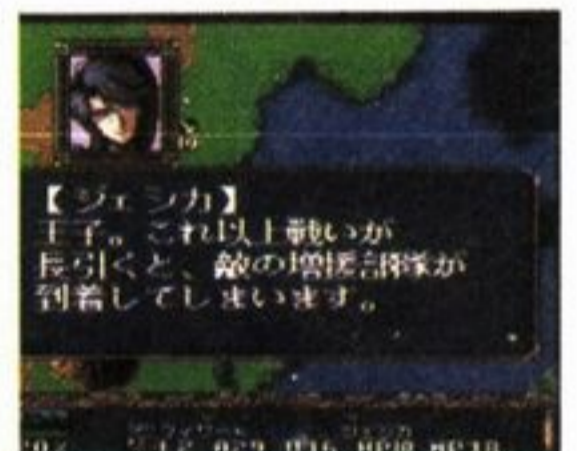
적의 마지막 요새

시간을 끌면 적의 원군이 온다는 점을 알아두도록. 단, 엄청난 병력은 아니고 궁병대와 보병대의 두부대가 각각 후방서쪽, 남쪽에서 공격해오는 것 뿐이다. 꼭 빨리 클리어할 필요는 없으며 레벨업을 바란다면 일부러 시간을 끌며 보병대와 기병대로 나누어 공격해 끝내버려도 좋다.

항상 주의할 점은 적의 아치메이지 부대이다. 강력한 마법



「여기만은 통과못한다!」



「이이상 싸움을 계속하면 적의 응원부대가 도착해버릴거예요。」

을 쓰며 공격수정, 방어수정이 대단히 높기 때문에 별거 아닌 보병대같이 보여도 기병대를 상대할 정도로 강력하다. 후방에 엘프부대를 거느린 부대도 HP를 회복해 버리므로 상당히 귀찮다.

이제 디고스의 다르시스성을 공격할 즈음 호킹이 합류, 아군의 전력은 더욱더 강화되어간다.

시나리오 11 「다르시스 성」

드디어 다르시스 성에 도착한 레딘. 이제 랑그리사를 걸고 최후의 싸움(필자: 오잉?)이 시작되려한다.

승리조건 : 레딘이 최고층에 도착하는 것 적의 전멸

패배조건 : 레딘의 사망

디고스가 있는 최고층까지는 많은 적을 돌파해야만 한다. 적의 리더는 장거리에서 마법으로 공격하는데 제법 피해가 크다. 곧 도착하는 란스의 후방부대를 처리하는 것도 그렇고 게다가 가고일 부대까지 나타나는데... 비검의 봉인 때문에 폭주한 가고일 부대를 어떻게 요리하느냐가 키포인트가 될 것 같다. 최대

한으로 어부지리를 얻은 후 적당한 시기에 돌격해야 한다.



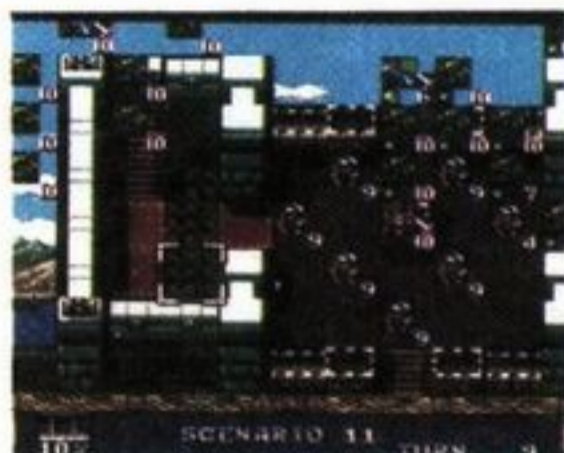
레딘과 호킹



【ランス】
チッ！遅かったか！
レディンめ、
これ以上はやらせん。
今度こそ決着をつけてやる！



뒤늦게 도착한 란스의 부대



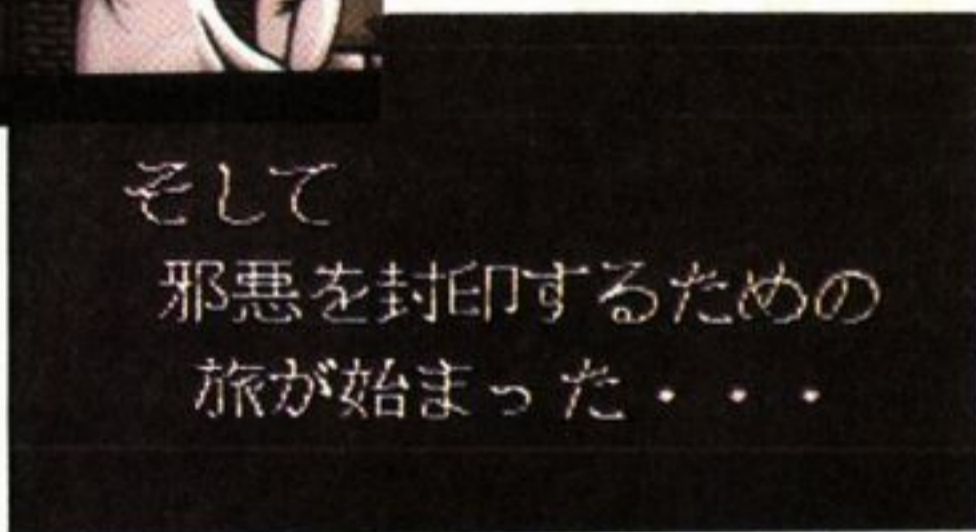
가고일과 적대장이
서로 싸운다

— 최고층으로의 길은 두갈래로 나
있다. 부대를 둘로 나누어 진격하는 레
딘.



각지에서 이번이...

그리고 사악을 봉인하기 위한 여행을
시작했다.



시나리오 12

「트윈 케슬」

트윈케슬 내부로 진입. 둘로 나눠 최
상층에 도착한 일행은 -

승리조건 : 디고스 격파
패배조건 : 레딘 사망

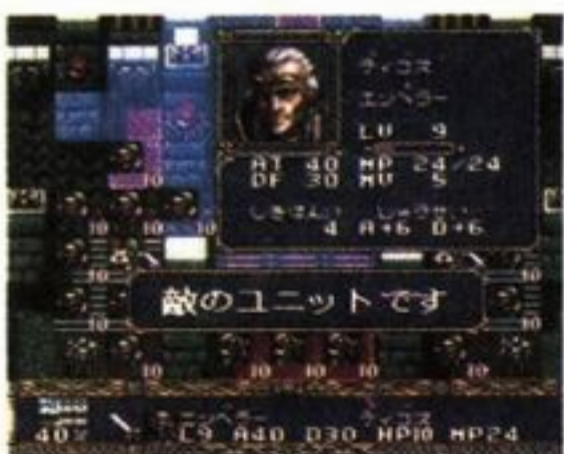
동원해 디고스를 집중공격하는
것이 나올 것 같다. 어쨌거나 이
스테이지만큼은 여유를 부리기
힘들것 같군.



이 안에 디고스가 있는 것인가?



디고스의 최후



초강력! 디고스



랑그리사를 되찾은 레딘

시작하자마자 포위된 상황
에서 적들은 모두 최정예군. 디고
스의 호위대 암술저를 뚫는 것
이 관건이다. 좌측의 4개부대는
거의 도움이 되지 못한다. 적을
뚫고 오기까지는 상당한 시간이
필요하기 때문이다. 리더를 집
중 공격하면서 돌파해도 되겠지
만 그러기보다는 포위된 부대를
둘로나눠 아래쪽 적은 몸으로
막고(하하하~) 강한 부대를 총

디고스를 물리치고 랑그리사를 물
리쳤지만 이미 봉인은 풀려버렸다. 각
지에서는 이번이 일어나 사람들은 공
포에 떠는데 - 또 암흑의 왕자 보젤이
란?

「결국 너희들도 똑같다-결국은 힘
인것이다」

디고스의 마지막 말을 뒤로 하고 레
딘일행은 다시 사악을 봉인하기 위해
여행을 계속하는 것이다.

시나리오 13

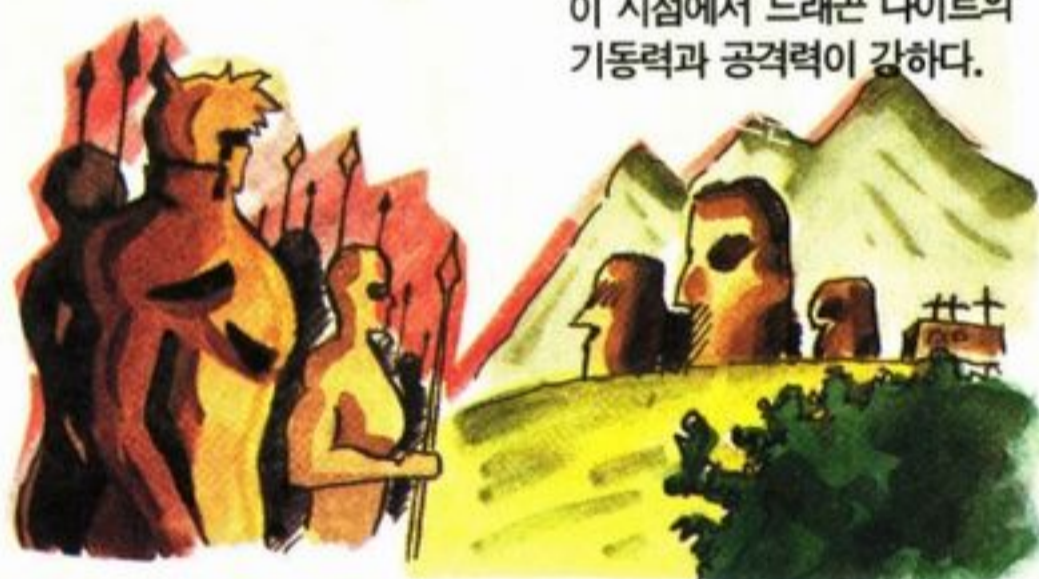
「석상의 마을」

귀로에 오른 레딘일행은 도중 한 마
을을 지나게된다. 그런데 그마을은...

승리조건 : 적전멸
패배조건 : 레딘의 사망
모든 지휘관의 석화



이 시점에서 드래곤 나이트의
기동력과 공격력이 강하다.



당장 마을 가운데에서 포위된
상황이다. 좌우측에 바질리스
크가 포진, 아래쪽에는 공룡부
대가 버티고 있다. 다리저편에
는 슬라임부대가, 그 좌우에는
개미부대가 몰려있다. 이번 시
나리오에는 지휘관을 5명밖에 선
택할 수 없기 때문에 지휘관 선
택이 매우 중요하다.

마을 위쪽의 란스부대를 석화



다리를 건너 공격하자

에서 풀어주어도 좋으나 그것보
다는 방어전으로 이끄는 것이
더 유리할 것 같다(석화를 풀 수
있는 아이템은 마을 윗쪽의 상
자 안에 있다). 전력분산등의
이유도 있지만 무엇보다도 란스
의 부대는 그 멍청한 컴퓨터가
명령 내리기 때문이다!

우선 크리스를 꼭 선택하기
바란다. 지금까지 회복마법 외
에는 전혀 쓸모없었던 크리스가
가드맨 부대를 쓸 수 있기 때문
이다. 가드맨은 매우 약한 유니
트이지만 슬라임에게 막강한 위
력을 보이므로 이번엔 크리스의
레벨업 기회로 삼자.

공격보조마법을 쓰지 않으면
공룡부대를 상대하기 어렵다.

시나리오 14

「울프 파크」



란스와 손잡은 레딘은 계속 여행을 계속한다. 그런 중 어느 마을을 지나는 일행이 목격한 것은!

이미 이번은 일어나고 있었다

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 레딘의 사망
민간인의 전멸



이 위치에서 방파제를 쌓고 마을을 지켜라

나가라는 녀석이 이번 사건을 주도하는 것 같다. 그는 암흑의 왕자 보젤이라는 녀석의 존재를 알려주는데...

이번 시나리오의 민간인을 사수해야 하는데 지형상 시간이 없으므로 그리폰이 있어야 쉬울 것이다. 좌측 위의 울프맨들이 좌상귀 교회로 대피하는 민간인들을 공격하므로 우선 그것부터 막아야 한다. 나가가 이끄는 스케리톤(정확한 발음!)을 최대한 빨리 물리치고 나아가야 한다. 4턴에 남서쪽에서 울프맨부대가 나타나는데 이것을 막지 못하면 위험해진다.

시나리오 15

「사룡의 외침」

마을에 괴물들이 습격해 왔다. 적은 강력한 드래곤들.



승리조건 : 드래곤의 격파
패배조건 : 레딘의 사망
민간인의 저멸

우선 전력부족! 드래곤에게 대등하게 싸울 수 있다는 불의 정령을 불러내지 않으면 아무것도 안된다. 이후리트의 봉인은



이후리트의 진행중 적을 없애자

북쪽산 가운데에 있는 돌기둥. 스피드가 승패를 좌우한다.

시나리오 16

「암흑속에서」

드래곤을 물리치자! 그것이 문제다.

승리조건 : 드래곤의 격파
패배조건 : 레딘의 사망

다른 적들은 그리 세지 않으므로 걱정없다. 단, 그레이트 드래곤에게는 보통공격으로 바늘도 안들어간다!?

무엇보다도 드래곤 슬레이어(Dragon Slayer)를 얻어야 한



아이템을 확실히 취하자

다. 이동이 느리므로 하나하나 일일이 격파하며 나가자.

시나리오 17

「금단의 땅 베르제리아」

승리조건 : 보젤을 제외한 모든 적 전멸

패배조건 : 레딘의 사망

시작하자마자 크리스나 나마가 니코리스에게 조종을 받는다. 최단기간내에 니코리스를 물리치지 않으면 큰 피해를 입게된다. 그 다음 보젤은 꼭 물리칠 필요는 없지만 없애는 것이 좋다. 보젤의 마법으로 입는 피해가 생각보다 크기 때문.

적들은 비병류가 많으므로 엘프부대를 준비하면 전투가 약간은 쉬워질 것.

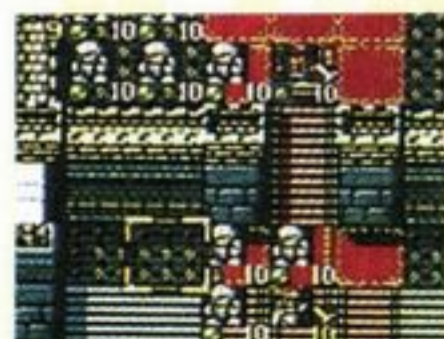


마법공격을 걸어오는 보젤을 초반에 무찌르자

시나리오 18

「폐허 속에서」

승리조건 : 나가의 격파
패배조건 : 레딘의 사망



적 유닛을 유도해 각개 격파하자

좁은곳에서 싸우게 되므로 그리폰 부대를 준비하는 것이 전략전개에 유리할 것 같다. 나가를 호위하는 교량은 상당히 강하므로 이쪽도 정예군을 보내는 것이 좋다. 아니면 교량을 약간 유인한 후 그리폰 부대로 나가를 기습하는 것도 좋겠다.



시나리오 19

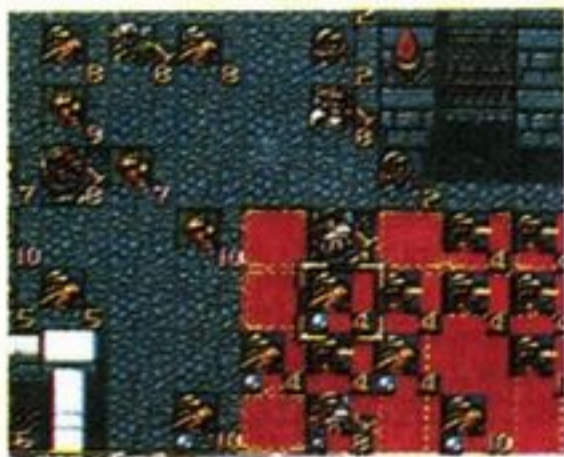
「지하신전」

승리조건 : 니콜리스의 격파
패배조건 : 지하신전

시나리오 18에서 란스가 빠져나가 전력은 약해지지만 일본 게임은 다 깰 수 있도록 만든다는 점을 생각하자! 그리 걱정할 필요는 없다.

우선 병력을 둘로 나눠 양쪽으로 진격하자. 주력부대는 오른쪽으로.

나머지 부대로 니콜리스 주변의 부대를 유인한 후 대기중이던 주력부대로 일격에 끝낸다. 이때 적이 마법공격을 막기 위해 사일런스 마법을 써두자. 적의 이동력을 잘 알고 난 후 적의 움직임을 예상하면서 행동하자.



2개의 부대 중에서 주력부대를 좌측에 모으자

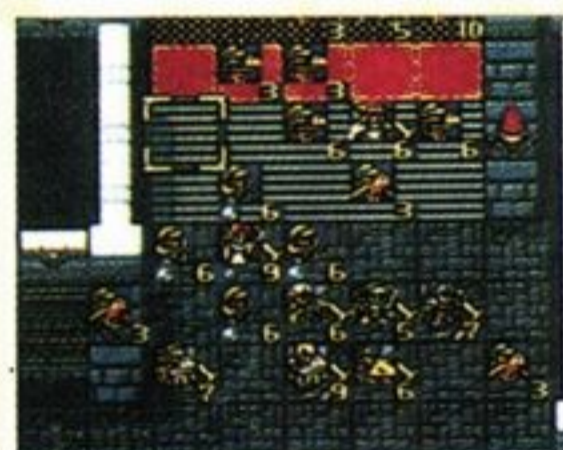
시나리오 20

「암흑의 봉인」

승리조건 : 적전멸
패배조건 : 레딘의 사망

마지막답게 적의 레벨은 모두 9. 아군은 완전 포위된 상태에서 둘로 나뉘어진 상태. 적의 마법공격에 주의하면서 앞으로 진격한다. 아군을 합류시켜 계속 전진, 보젤을 쓰러뜨려야 한다. 단, 보젤을 쓰러뜨리면 카오스라는 녀석이 나타나므로 보젤 본인만은 나중에 쓰러뜨려야 한다.

마지막의 카오스는 무서울 정도로 강력, 지휘관으로 연속공격을 퍼부어도 간단히 무너지지 않는다. 포위한 다음 육탄전! 특별히 수가 없다. 가능한 모든 방법을 동원해서 병력의 효율을 높이자.



나뉘어진 지휘관을 빨리 합류시키자



게임챔프 여러분 보세요

게임챔프 애독자 우리아이 준호는 5학년이랍니다. 준호는 게임박사도 박사이지만 공부도 반에서 최상위입니다. 저도 처음에는 게임도 말리고 게임에 관계되는 책을 사는 것도 말렸지만 적당한 시간을 정해서 즐기는 조건으로 책도 꼬박 꼬박 사주게 되었답니다.

그런데 올 여름방학에는 큰 일이 벌어졌지요. 우리가족 연

중행사인 피서여행을 떠나지 않겠다고 고집을 부리는 것입니다.

그 이유인 즉은, **게임챔프** 나오는 날이 아빠 휴가날짜에 끼었다는 것입니다. 간신히 달래고 챔프 과월호를 신청해 준다는 조건으로 여행은 떠나게 되었지만 챔프 빨리보고 싶은 마음은 머리속에서 떠나지 않는 것입니다. 그리고 집에 돌아와서 제일 먼저 책방으로 달려가 게임챔프를 사 들고 만족스런 얼굴로 책을 뒤척이더군요.

특히 국민학교 아이들은 단순하고 순진하지요. 챔프에서도 이런 것을 감안하여 여느 책들처럼 책을 사게 하는 것에만 몰두하시지 말고

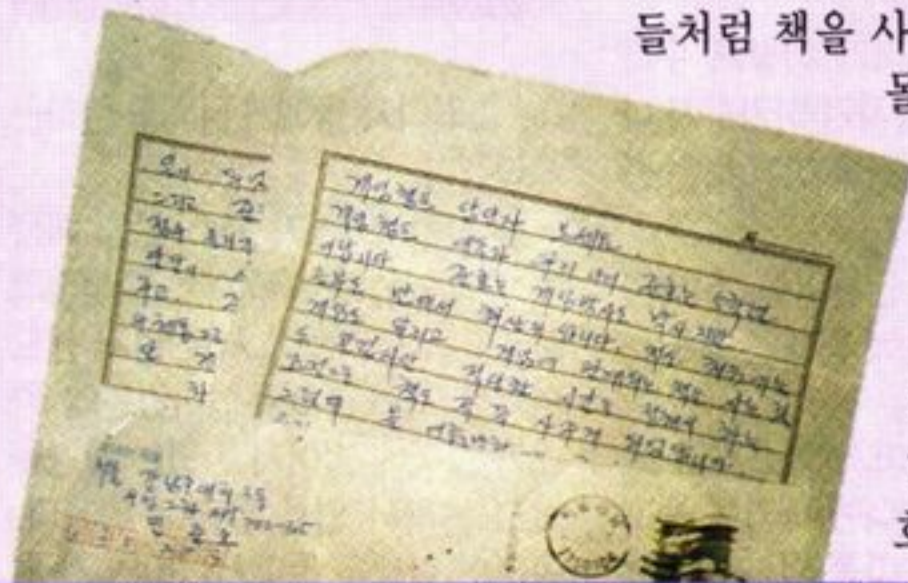
아이들을 위해서 보탬이 되는 일이 무엇일까 연구도 해 주시길 바랍니다. 그리고 준호를 위해서 엄



마inna도 점수올리기에 힘을 보태기로 했습니다. 다달이사보던 게임챔프도 정기구독시켜 주고 준호가 보내는 엽서도 부지런히 우체통으로 날라야죠. 단, 게임챔프도 구독하고 오락도 정해진 시간에 하는 대신에 학

교성적도 올라가고 공부는 더욱 열심히 하는 조건이 붙어있지요. 아마 이런 심정 다른 엄마도 같을 거라고 생각하며 펜을 놓을까 합니다.

서울 대치동에서 준호 어머니가



애니메이션 애니메 코믹스



오렌지로드 4회



교스케는 망연자실하게 앉아 있었다. 이미 체육관 안에는 아무도 없었지만 아까의 골인의 실패를 생각하며 계속 앉아 있었던 것이다.

(분명히 초능력을 쓰면 골인시킬 수 있었지만...)

교스케는 역전의 찬스에서 초능력을 쓰지 못했던 것이다. 아침에 아버지와의 약속도 있었지만 그보다 더 중요하게 작용했던 것은 초능력을 씬으로서 아유카와를 속이게

된다는 생각이 들어서였다.

(역시 쓰는게 좋았을걸 그랬나...)

일종의 후회 비슷한 생각을 하며 교스케는 공을 튀겼다. 한편, 히카루는 오늘도 어김없이 담배를 즐기 위해서 체육관의 도구실로 들어갔다. 히카루에게 있어 이 시간은 굉장히 즐거운 시간의 하나였다. 선생 몰래 담배를 피우는 짜릿함. 그것을 그녀는 매일 즐기고 있었다.

히카루가 담배에 마약 불을 붙이려는 순간 밖에서 농구공을 튀기는 소리가 났다.

(응, 누구지?)



히카루가 도구실 문을 열고 체육관 안을 보니 교스케가 농구공을 튀기고 있었다.

(아, 저건 아까 역전시키지 못한 그녀석 아냐? 바보같은 녀석 이런 시간에 혼자서 뭘 하는거야? 핏-)

히카루가 이런 생각을 하며 교스케를 바라보고 있을때 갑자기 교스케가 농구공을 한손으로 높이 들어 올렸다.

(아유카와는 그때 도대체 어떤 얼굴을 하고 있었을까...)

교스케는 아유카와 생각을 하며 초능력을 사용해 공을 골대로 던졌다. 교스케와 골대의 거리는 50미터 정도 되었지만 공은 직선으로 날아가 골인 되었다.

「어...어...」

이 모양을 꼭 지켜보고 있던 히야마 히카루는 넋이 빠지고 말았다.

(이...이럴수가 저애는 보기와 달리 대단하잖아?)

히카루는 놀라움이 곧 기쁨으로, 이어 일방적인 동경, 사랑으로 연결되고 말았다.

「멋있다...너무 귀여워!」

점심 시간이 되어 마나미와 쿠르미는 같이 도시락을 먹고 있었다.

「어때 계란부침?」

「쩍쩍, 아~ 정말 마나미가 만든 건 맛이 죽인다니깐」

쿠르미와 마나미가 이렇게 수다를 떨고 있는데 갑자기 히카루가 나타났다. 「야, 너희들 이거 직접만 들어서 먹는거니?」

「응, 마나미가 만들어줘. 오빠것까지 만들기 때문에 힘들긴 해도」

「오빠것까지?」

히카루는 마나미가 카스가의 도시락을 만들어 준다는 얘기를 듣고 교스케에 관한 수다를 떨기 시작했다.



다. 그러다가 둘에게 담배를 권하곤 사라졌다.

그 시간 '카스가 교스케'는 매점에 앞에 있었다. 매점에는 수십명의 학생들이 몰려들어 서로 먼저 샌드위치를 사려고 아우성이었는데 카스는 앞에 벌어진 광경을 보고 놀라서 입을 벌리고 있었다. 곧이어 학생들 틈에서 고마츠가 튀



어 나왔고 그의 손엔 샌드위치 하나가 들려있었다.

「으히히히, 환상의 샌드위치!」

고마츠가 샌드위치를 자랑이라도 하는 듯이 교스케의 입에 가져갔고 교스케가 입을 벌려 먹으려 하자 재빨리 뉘아챘다. 그순간 하타가 두개의 샌드위치를 들고 나타났다.

「으엇! 하타 너...어떻게 샌드위치님을 두개씩이나?」

「실력이지, 짜샤」

하타의 실력에 놀라던 고마츠는 교스케가 샌드위치를 사지 않는것에 대해 의아해 했다.

「카스가 넌 왜 샌드위치 안사냐?」

「아, 난 동생이 도시락을 싸줘서 말야...」

「뿡! 동생이 도시락을?」

고마츠는 굉장히 기쁜 표정을 짓더니 카스에게 샌드위치를 건네 주었다.

「카스가 이 샌드위치 니가 먹어라. 대신 동생을... 아니 도시락을 넘겨줘!」

「내가 먼저 간다!」

하타가 먼저 교실로 뛰어나갔다.

「아니 저게? 야, 기다려!」

「야, 뭐하는거야 내 도시락이라고!」

하타의 뒤를 쫓아 고마츠가 뛰어갔고 뒤를 교스케가 쫓았다.

「기다려-!」

복도의 모퉁이를 도는 순간 하타와 고마츠가 히카루 옆을 스쳐 지나갔다.



「까악-! 뭐하는거야?」

히카루가 스쳐지나간 둘을 쳐다보고 있는데 이번엔 교스케가 모퉁이를 돌아 돌은 정면으로 충돌하게 되었다. 히카루가 머리를 돌리는 순간 교스케와 부딪혀 돌은 본의 아니게 키스를 하게 되었고 넘어져서 교스케 밑에 히카루가 깔린 형상이 되었다.

「아아아... 응? 아까의 그 학생이잖아? 더구나 바로 전에 부닥치면

서...) 히카루는 교스케 밑에 깔려 키스한 것에 대해 생각하고 있었고 교스케도 정신을 차리고 일어났다.

「응? 너는...」

교스케가 히카루를 알아보고 무슨 말을 하려는 순간 뒤에서 인기척이 느껴졌다.

「이봐! 너희들 여기서 뭐하는거지?」

교스케와 히카루는 소리 나는 쪽을 동시에 돌아보았고 거기엔 거구

의 체육 선생이 서있었다.

「으앗! 이거 안좋은데. 여긴 일단... 담에 또 봐요 다-링!」

「다링이라고?」

히카루가 도망치면서 교스케에게 다링이라고 한것 때문에 교스케는 교무실에 불려가게 되었다.

「카스가!」

오츠카 선생은 카스가의 먹살을 쥐고 흔들었고 교스케의 담임은 오츠카 선생을 말리고 있었다.

「아, 오츠카 선생. 카스기도 전학 온지 얼마 안됐으니까...」

「전학온지 얼마 안되면 교칙을 위반해도 되는겁니까?」

「하지만 선생님. 제가 복도에서 불량스런 짓을 했다는것은...」

교스케의 변명은 중도에 오츠카 선생의 고함에 묻히고 말았다.

「뭐라고! 나는 네가 그 히야마 히카루라고 하는 녀석과 그짓을 하는걸 봤는데 아니라고?」

이때 마도카가 꽃을 들고 교무실에 들어왔다.

(히카루?)

마도카는 오츠카 선생의 고함을 듣고 잠시 주춤거렸고 교무실안에 앉아 있던 여학생 담당 체육 선생이 마도카를 보고 불렀다.

「수고했구나. 직원실은 교토 선생의 책상옆 저쪽이다」

마도카는 선생이 말한대로 구석으로 걸어가 꽃을 정리하기 시작했지만 오츠카 선생이 하는 말이 자꾸 귀에 거슬렸다. 오츠카 선생은 카스가의 먹살을 더 세게 잡고 흔들며 고함쳤다.

「너 이녀석, 말투도 불량하고 전학온지 얼마 안되서 불량한 녀석하고 어울리지 않나...」

「오츠카 선생, 카스가는 아직 그렇게까지...」

「아니오. 처음이 중요한겁니다!」

카스가의 담임이 아무리 말려도 오츠카 선생은 카스가를 불량 학생으로 내몰 생각인것 같았고 आयुका와는 꽃을 반쯤 꺾고 셋의 이야기에 귀를 기울이고 있었다.

「그렇지만 선생님, 불량해 보이는것만으로 불량하다고 할순 없지 않습니까?」

「뭐라고? 임마, 불량해 보이는건 불량한거하고 똑같은거야!」

「하지만... 그애는 불량한 짓을 하지 않았습시다. 불량하게 보인다고 해서 불량 학생이라고 단정 짓는건



그애가 너무 불쌍하지 않습니까」

카스가의 항변은 끝까지 이어지지 못하고 결국 오츠카 선생이 책상을 박차고 일어서게 만들었다.

「카스가! 너 이녀석, 전학 오자마자 그런 놈과 친구가 되었나?」

오츠카 선생은 카스가의 먹살을 잡고 들어 올렸고 그 때문에 카스가는 숨이 막혔다.

「저...그런것이 아니고...」

이때 आयुका와가 꽃을 들고 오츠카 선생의 뒤로 걸어왔다.

「잘들어라 카스가. 그 히야마 히카루는 말야 네반의 आयुका와 마도카하고...」

아이유카와는 오츠카 선생의 말이

끝나기 전에 꽃을 들어 올렸고 이것을 보고 카스가의 담임이 오츠카 선생을 제지한 동작도 거의 동시에 일어났다.

「웬니까? 우악!」

오츠카 선생이 뒤를 돌아 보는 순간 아유카와가 던진 꽃이 입에 박혔



다. 오츠카 선생은 쓰러졌고 아유카와는 돌을 쳐다보고 말했다.

「그러면 실례하겠습니다」

아유카와는 돌에게 몸을 굽혀 인사한 후 교무실을 빠져나갔고 카스가는 정신을 차리고 일어나는 오츠카 선생에게 따지듯이 말했다.

「어떻습니까? 오츠카 선생님. 제가 어디가 불량스러운가요?」

오츠카 선생은 도대체 상황이 어떻게 전개되고 있는지 몰라 어리벙벙해 했고 카스가는 인사를 한후 재빨리 교무실을 빠져나왔다.

카스가가 교실에 왔을 때는 방과 후여서 아무도 없었다. 교실에 가방이 있는걸 생각하고 교실로 들어가려는데 뒤에서 부르는 말소리가 들렸다.

「수고했어」

「아유카와? 내 가방을 일부러 가지고...?」

「네 가방 굉장히 가벼운데? 불량한 아이에게 뭔가 도둑맞은건 아닐까? 후후」

아유카와는 가볍게 웃었고 돌은 잠시 창밖을 보고 섰다.

(아, 이건 마치 꿈이 실현된 것 같군. 저녁 노을이 지고 있는데 아유카와와 단 둘이 서있을 수 있다니...)

정말 그건 꿈이 그대로 이루어진듯 했다.

이제부터...



인터뷰

란마가 OAV로 출시에정



올해 초, 대영 팬더를 통해 국내에 출시되기 시작한 란마 시리즈는 이제 명실공히 국내 최고의 애니메이션으로 자리 잡고 있다. 그런 란마 시리즈가 다시 OAV(오리지널 애니메이션 비디오)로 나온다는 속보를 게임챔프 편집부는 긴급 입수, 일본의 소학관과 국내에서 란마 시리즈의 판권을 소유하고 있는 대영 팬더를 통해 자세한 정보를 알아본다.

— 취재 : 이우진 기자



대영팬더의 마선종 상무

여기서 잠시 란마 OAV의 제작을 결정한 소학관 미디어 믹스 편집부의 설명을 들어 보도록 하자

“원작의 연재는 계속되고 있지만 텔레비전 시리즈는 이미 종료했고 애니메 팬은 한숨의 나날이었다. 그런 의미에서 지금 여기에 OAV의 정보를 소개할 수 있게 된 것을 팬 여러분과 함께 기쁘게 생각한다.”

OAV 시리즈는 전 6권으로 되어 있다. 소학관 미디어 믹스 편집부의 우에다 프로듀서는 시리즈 구성으

로는 원작의 에피소드가 반, 오리지널이 반 정도라는 느낌이다. 정해진 범위 내에서 2화가 오리지널이 될 수 있을까? “지금까지 성원해주신 팬 여러분의 마음에 충분히 보답할 만한 작품이 되도록 노력하고 있으니 기대해 주세요. 또, 여름에 예정하고 있는 이벤트 중에서 다이제스트 판을 우선적으로 상영 하겠습니다. 이것도 역시 기대해 주십시오” 라고...

각각 30분이고 가격은 4,500엔. 10월 21일 제1화를 발매하고 이후로는 격월로 발매할 예정이다.

소학관의 말을 종합해 보면 원작에 못지 않은 대작을 기대할 수 있을 것 같다. 그러면 국내에서 란마의 판권을 갖고 있는 대영팬더는 어떨까? 대영팬더의 마선종상무에게 극장판 등 여러 계획에 대해 들어본다



곧 출시될 예정인 극장판 란마



이런 멋진(?) 장면도 보여준다

챌프 : 란마를 출시한지 상당한 기간이 지나 이제는 국내에서 란마를 모르는 청소년은 없을 정도가 되었습니다. 근래에는 방송국과 협의하여 TV 방영이 된다고 하는 소문이 있던데요. 어떻습니까?

마상무 : 분명히 그런 계획이 있습니다만 현재는 유보 상태입니다.

챌프 : 예, 그건 란마 팬들에게는 아쉬운 일이군요. 혹시 차후에 TV로 방영될 가능성은 있을까요?

마상무 : 그것은 저희보다 방송국측의 입장이 강하게 작용할 것 같은데요. 이런 경우는 방송국에서 방영을 희망할 경우 이루어지는 수가 많으니까요.

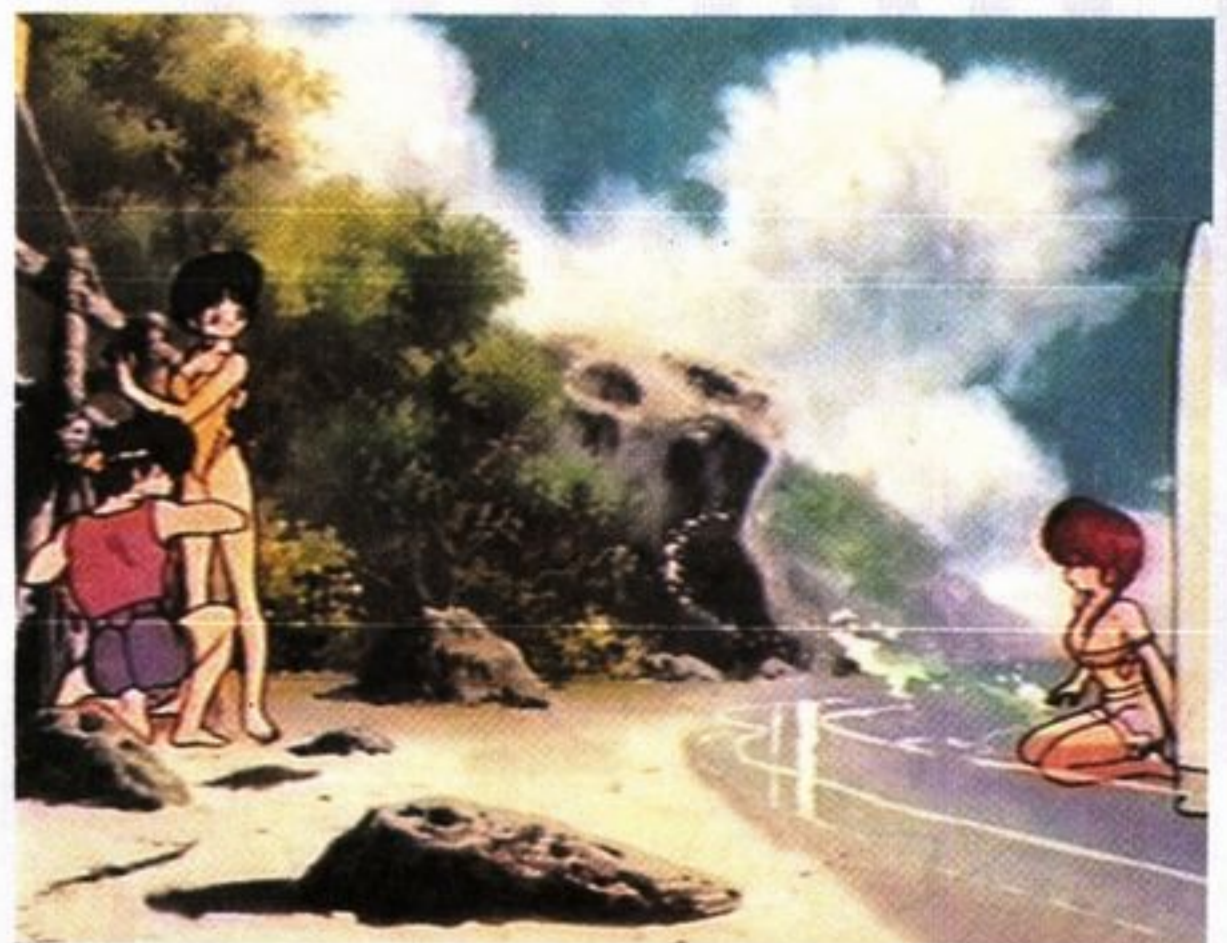
챌프 : 근래 매스컴에 란마에 대한 보도 때문입니까?

마상무 : 그렇지 않습니다.

챌프 : 중앙일보, 스포츠서울, SBS 등의 매체를 통해 YMCA의 건비연(건전 비디오 연구회)은 란마가 어린이들에게 부적합한 면이 많다고 지적했습니다. 어떻게 생각하십니까?

마상무 : 아이들의 것은 아이들의 시각처럼 단순하게 보아 넘겨야 하는데 어른들의 견해가 너무나 많이 적용되어 부정적인 시각만이 부각되어 보도된 것 같은데요. 선정적이라거나 야하다는 것은 어른의 생각일 뿐 실제 비디오상에서는 그 상황마다 적절한 코믹스러움이나 폭소로 전환한 것이 대부분입니다.

챌프 : 지난 게임챌프 4월호에서 란마 극장판을 출시하겠다고 밝혀 주신 적이 있습니다. 언제쯤 출시 될까



이번에 출시될 극장판은 해변이 배경요?

할 방침입니다.

마상무 : 란마 극장판의 원본은 현재 저희가 입수해 놓고 있습니다. 더빙 작업에 시간이 걸리므로 팬 여러분이 볼 수 있는 것은 11월경이 되겠죠.

챌프 : 이번에 발매될 극장판의 성우진은 어떻습니까?

마상무 : 예, 기존의 시리즈에서 지적되었던 문제점을 보완하기 위해 이번에는 성우진을 대폭 교체할 생각입니다. 아직 구체적인 배정은 잡지 않았지만 더욱더 원작에 가까운 효과를 내는데 중점을 둘 방침입니다.

챌프 : 현재 란마 팬들의 불만은 기존의 시리즈가 끝까지 출시 되지 않다는 데 있습니다. 기존의 시리즈는 어떻게 하실 생각입니까?

마상무 : 10월 10일부터 이어서 출시되며 오리지널 30편을 모두 출시

챌프 : 이번에 장 프로덕션에서 국내 최초로 하이파이 애니메이션으로 사이버 포물러를 출시해 놓고 있습니다. 이는 애니메이션 시장에도 미디어의 고급화가 이루어지기 시작한 것이라고 생각됩니다만 대영팬더에선 그런 계획이 없는지요. 란마 시리즈의 레이저 디스크화라든가 하이파이 출시 계획이 있습니까?

마상무 : 현재는 계획이 없습니다.

챌프 : 기존의 시리즈도 모두 출시되고 극장판도 출시가 확정되었으니 이제 팬들에게 남은 과제는 OAV감상이라고 해도 과언이 아닐 것 같은데요. 어떻습니까.

마상무 : OAV에 대해서는 저희도 고려해볼 생각입니다. 아직 출시가 확정된 건 아니지만 란마의 파생시리즈인 만큼 반드시 출시할 생각입니다.



텐도가의 막내. 란마를 의식하지
만 겉으로는 냉담하고 란마가 먼저
말을 꺼내주기를 바란다. 삼프와는
사랑의 라이벌이다.

이것이 란마 OAV의 세계다!

말할 수 없을 정도로 변화가 심한 여성의 심리는 예상하기 어려울
때가 많다. 만약 보통의 상태와 정반대로 심리가 변한다면 어떨
까? 남자로서는 엄청난 충격을 받을지도 모른다. 지금까지 자신
을 열렬히 사랑해왔던 여인이 이유도 없이 「얼굴도 보고 싶지 않
아!」라고 말한다면 당신은 어떤 기분이 될까? 란마의 경우는 어
떻게든 사랑해라는 말을 듣기 위해서 갖은 수단을 총동원 하는데...

오기가 나서 변모한 삼프에게 「좋아해
라는 말을 들으려 하는 란마의 모습에
아카네는 격분!

싫다면 싫은줄 알아라고 말하는 삼프
에게 란마는 당황

이렇게 되면 오기로라도 좋아한다는
말을 시키겠다고 남자의 의지를 잃게
유는 란마다!

반전보주가 정위치라면 삼프는 란마
를 그대로 사랑하게 되지만...

중국의 비경인 주천향에 들어간
후 물에 젖으면 여자로 변해 버리
는 묘한 주문에 걸렸다. 제 1권에서
는 지금까지와 다른 삼프의 변모한
모습에 남자의 의지를 보인다



란마의 부친. 주천항이라는 샘에 빠져 팬더로 변하는 주문에 걸렸다. 겐마는 팬더의 모습이 마음에 드는 모양이다

변모한 삼프에게 내동댕이 쳐진 란마. 텐도가의 세자매는 냉정하기만...



란마가 프로포즈를 해와서 꿈의 실현이 앞당겨 질까? 등교 도중에 란마에게 맹렬히 대쉬하는 삼프. 이 정도는 예사 자세이지만...



삼프
란마를 진짜 사랑한다면 진짜 사랑하거 말라! 따라 다스린다. 하지만 제 1권에선 이상한 편 편마에. 란마를 대항기 마에의 표정을 란마를 한 란도 놀리겠다.



텐도가의 장녀. 누이 동생인 나비키와 함께 아카네의 응석을 즐기고 있다. 삼프에게 내동댕이쳐진 란마를 악물리기도 한다

텐도가의 차녀. 아카네와 란마에게 애인이 없는것을 관객으로서 즐기고 있는 입장이다. 타인의 불행이 최고의 오락인가?

삼프에게 당한 란마의 상심을 위로하기는 커녕 놀려대고 있는 나비키와 카스미



챔프게시판



1. 텔레파시 퀴즈 당첨자 발표



8월호 정답자 발표

슈퍼컴보이 1 대 :

조진영/

슈퍼컴보이용 최신 팩 각 1 개 :

서재봉/

권순현/



협찬사

현대전자

(398-4397)

나우(702-2433)

불독(703-0043)

2. 장두진 바둑교실 퀴즈 및 정답자 발표

장두진 바둑교실 특별퀴즈

★ 이번호 문제

한국은 이번에 유 창혁 5단이 이 대회에서 우승함으로써 웅장기배, 동야증권배, sbs 국가대항전에 이어 전 국제기전을 석권했습니다. 유 창혁 5단이 석권한 이 대회의 이름은 무엇일까요?

위 문제의 정답자 중 5명을 추첨하여 1등 한명에게는 죠이맥스 게임기 1대와 장두진 바둑교실 팩 1개를 나머지 아차상 2에게는 장두진바둑교실 팩 1개씩

을 드립니다. 많은 참여 바랍니다. 보낼 곳 : 게임챔프 장두진 바둑교실 담당자 앞(본인 전화번호 필히 기입)



★ 지난 호 당첨자 및 정답 발표

● 정답 : 조훈현 9단

● 당첨을 축하합니다

① 「죠이맥스」 게임기 1명
박기영/서울시 강남구 신사동 644-10

② 장두진 바둑교실 게임 소프트웨어
김진용/인천시 서구 가정동 523-3 29
통 1반 육일주택 나동 203호

김응준/

* 이 코너는 롬팩 한글화의 선두 주자인 (주)동경전자 [(032) 513-8101, 8102]에서 협찬하고 있습니다.

3. 8월호 초음속 퀴즈당첨자 발표

초음속 퀴즈

이 코너는 슈퍼 알라딘보이 전용 코너입니다. 제목 그대로 초음속의 재치를 갖지 않고는 도저히 풀 수 없는 코너입니다. 여러분도 자신의 재치를 시험도 해보고 상품도 타가세요.

다음 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분 중 정답자 2명을 추첨하여 1명에게는 패밀리용 조이스틱을 드리고 나머지 한명은 가공할 만한 챔프점수 1,000점을 드립니다.

보낼 곳 : 게임챔프 초음속퀴즈 담당자 앞

마 감 : 1993년 9월30일
발 표 : 게임챔프 12월호

8월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

* 정답 : 아치치대왕

슈퍼 알라딘보이 롬팩

김경우/

301-11

챔프점수 1,000점

김태일/

앞



문제 .

챔프에서 대대적으로 공략을 개시한 로켓트 나이트 어드벤처게임은 코나미사가 내놓은 걸작중의 걸작입니다. 또한 이 게임에서 등장하는 주인공 캐릭터는 코나미사의 이미지 캐릭터로서 유명합니다. 이 주인공 캐릭터의 이름은 무엇일까요?

4. 제1회 게임챔프 미니소설 현상 대공모 마감 임박!

게임챔프에서는 게임의 훌륭한 소개가 될 작품을 선정하는 제1회 게임챔프 『게임 미니소설』 현상대공모 **마감이 9월 15일**로 다가왔습니다. 앞으로 일

마남지 않은 이번 공모에 영예의 얼굴은 과연 누가 될까요. 지금도 늦지 않았습니다. 이번 게임 미니소설에 현상 대공모에 꼭 참여하세요.

5. 연예인 주제 4컷 게임만화 현상 대공모 마감

게임챔프에서 주최하는 연예인 주제 「4컷 게임만화」 현상 대

공모가 지난 8월 31일로 마감되었습니다. 이번 대공모에는 300여통의 재미있는 작품이 접수되었습니다. 이번 공모를 통해 실

력있고 재치있는 만화가들을 많이 발굴했습니다. 자세한 내용은 11월호에 발표하겠습니다.

6. 제1회 게임만화 당선자 시상식

93년 8월 21일 토요일 오후 1시 게임챔프 편집실에서 제1회 게임만화 당선자 시상식이 있었다. 이번 시상에 당선한 신인 만화가들은 게임챔프에서 게임만화가로 적극 육성할 계획이다.

밝게 웃고있는 박영준군



7. 방학맞이 특선기획 『스테레오 그램』 퀴즈! 정답자 발표

이번 방학맞이 특선 기획 『스테레오 그램』 퀴즈! 잔치에 나와있는 작품의 그림을 보신 분들이 많은 엽서를 보내주셨습니다. 그중에는 틀린답을 적어주신분도 간혹 있었는데 무척 재미있는 답을 적어 보내주신분도 있었습니다. '기린, 거미,

꽃사슴, 티라노 사우르스(이건 좀 가깝네요.)' 정답은 브론토 사우르스였으며, 공룡이라고 한사람중 그림을 정성껏 그려 보내주신 분도 많았습니다. 참여해 주셔서 감사드리며 아래와 같이 당첨된 분을 발표합니다.

이준영/
최정규/
이형진/
허재원/
권성준/
이상아/
최영호/
하종남/
김진원/
엄승호/
박재길/
하종호/

성도연/
권진남/
김주인/
조현수/
박태수/
하동훈/
최진범/
권상혁/

이상 20명에게는 게임팩을 드립니다. 서울과 수도권인 경우는 사전에 본사로 전화 연락을 하신후 신분증 또는 주민등록등본을 갖고 방문하시면 팩을 드리겠습니다. 지방은 우송해 드립니다.

8. 슈퍼 알라딘보이용 「슈퍼 모나코 GP II」 인기 절정기념 팩 타기퀴즈 당첨자 발표

* 당첨자

최광수/
박상모/
조지은/

이상 3명은 「슈퍼 모나코 GP II」 게임팩을 드립니다.



서울및 수도권에 거주하시는 분은 신분증을 지참 본사로 직접 오십시오. 또한 본사로 방문하시기 전에는 미리 전화연락을 주십시오.

9. 애독자 엽서 앙케이트 당첨자 발표!

수많은 독자분들이 자신의 동네 오락실 상호와 전화 번호를 기재해 보내주셨습니다. 심지어는 옆 동네까지 원정을 가서 정보를 캐내오는 등, 많은 열의

를 보여주신 독자 20명을 아래와 같이 선정 발표합니다. 독자 여러분의 성원에 진심으로 감사드립니다.

김병구/
김선문/
김용구/

김정수/
김현철/
박규석/
성운석/
이서우/
이용태/
이준호/

정운태/
차종윤/
최경수/
최동연/
최복순/
최창만/
최창시/
하상원/
하종태/
허창철/

10. 하이콤 모모 마스코트 당선자 발표

홈게임기 전문유통회사 하이콤의 직영점 '포스트'에서는 지난 7월부터 2달간에 걸쳐 『모모』 캐릭터를 공모했다. 이번 캐릭터 공모전에는 상상외로 많은 국내 게임 매니아의 관심속에 신선한 아이디어가 많이 선보여 우열을 가리기에 여간 힘들지 않았다고 한다.



11. 정정합니다

* 지난 9월호에 실린 스테이지 원의 전화번호 (716-2098) 를 '702-5087'로 정정합니다.

* 게임챔프 9월호 챔프클럽에 실린 신상품 '스톤헨지'의 연락처가 변경되었습니다. 전화: (032-676-8601)

* 지난달 보너스 환상특급의 크로스 퍼즈에서 14번 세로의 정답란이 2개였습니다. 14번 정답중 2글자는 없으므로 쓰지않아도맞는 것으로했습니다.
* 지난달 영웅전설 문제가 누락되었습니다. 애독자 엽서에는 기재하지 않아도 됩니다.

12. "대전 「엑스포행 행운의 티켓」" 당첨자 발표

김경석/
김성호/
김성환/

김수현/
김창현/

노성환/

박기범/
박대상/

양승호/

이득규/
이재환/

이정영/
이준석/
이호림/
이호섭/

장종수/
전창준/
정승현/

차범준/

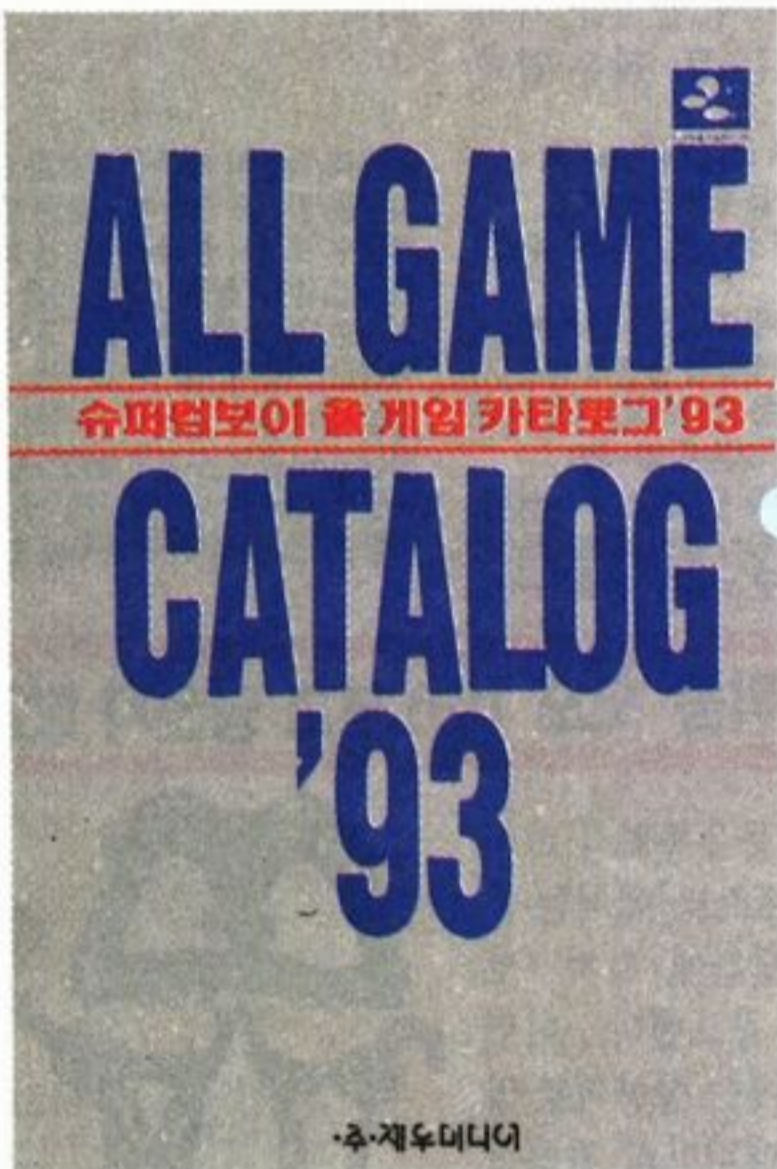
최성웅/

일반독자 서일전문대
정기독자 신사국교
정기독자 서석중학교
일반독자 부천중학교
일반독자 경산중학교
일반독자 동이고교
일반독자 안천국교
일반독자
정기독자 상내중학교

신뢰받는 게임챔프발행 또하나의 게임신간
SFC게임의 「백과사전」

영구보존판

슈퍼컴보이용
「올 게임 카탈로그 '93」



“이것만 있으면 게임박사! 겜훈장도 부럽지 않다”

지금 구입 즉시, 본인이나 매장에서 보유하고 있는 SFC팩의 발매일, 가격, 특징 등을 한눈에 알수 있습니다. SFC 게임이 처음 나온 1990년 11월부터 1993년 8월 현재 발매된 게임을 총망라 게임명인들이 평가점을 매긴 「완벽게임 백과사전」!!

SFC용 게임을 11개 장르로 구분 장르별, 발매일별, 가나다별로 일목요연하게 정리한 국내 최초의 게임 연감! 자칭 「게임박사」나 「게임매장」에서는 반드시 구입해야될 영구 보존판 필수품!!

- * 「제우미디어」는 게임전문 출판사입니다.
- * 지금 서점에 있습니다.

성검전설 2(5,500원)
 드래곤 볼 Z 외전(5,000원)
 판매 문의 702-3211/4

완전공략본
 발행

■ 전국총판점 ■

● 게임챔프에서 발행하는 단행본을 구입하고 싶으신 분은 아래 총판으로 연락하시면
 집근처 가까운 위치의 서점을 안내해 드립니다.

서울 지역

- 종로한일 737-3491
- 영동포광신사 688-2614
- 동대문지산 245-3686
- 강남영동사 554-3784
- 서초동아일보 534-4280
- 강동도서 471-2044
- 성동신진도서 466-3395
- 관악영우사 816-1788
- 구로대명사 802-7199
- 강서중앙일보 644-3230
- 도봉샘터사 984-3900
- (주)수송사 272-0803
- 은평대한사 387-9452
- 명연사 713-2177
- 서대문샘터 337-7836

경기도 지역

- 인천영풍사 032-884-0801
- 인천중앙도서 032-527-9350
- 부천하나 032-343-4121
- 성남한성도서 0342-758-4228
- 안양성심사 0343-42-2984
- 수원대학교서적 0331-253-6350
- 의정부회룡도서 0351-847-6384
- 평택대한도서 0333-665-3578
- 안산문일서적 0345-82-2572

부산 지역

- 김해지성사 051-466-6286
- 부산CVS 051-626-6501
- 부산현대사 051-467-8011
- 부산(서구)진흥 051-466-9386
- 부산(남구)조선 051-756-2727
- 부산(북구)화목 051-866-0850

경북 지역

- 구미청운서점 0546-461-7824
- 포항예지서점 0562-73-4870
- 경주동화서적 0561-2-4108
- 김천꽃동산 434-5897
- 영주대한 32-8597
- 안동종로 53-7575
- 침촌동명 555-3547
- 상주제일 535-2377
- 대구(동구)영남도서 053-423-9193
- 대구(서구)해문도서 053-421-895

경남 지역

- 충무동아일보 0557-43-5785
- 울산중앙일보 0522-73-7220
- 마산태영사 0551-3-5139
- 진주샘터 0591-55-3991

충북 지역

- 제천경북 2-3816
- 청주샘터서적 0431-55-0264
- 충주문학사 847-2819

충남 지역

- 논산보문서점 0461-2-2793
- 대전청림사 042-632-6799
- 천안화성서적 0147-551-3073

강원도 지역

- 춘천경북서점 0361-241-2015
- 원주남부서적 0371-44-1317
- 강릉영동서적 0391-645-3361
- 속초동아 32-1555
- 삼척영동사 72-4959

전남 지역

- 여수대양서적 0662-62-2111
- 순천일광서적 0661-52-4414
- 광주(서구)호남서적 062-228-1888
- 광주(동북)승일 062-225-9134

전북 지역

- 전주세림 0652-84-9884
- 이리대용서적 0653-52-3334

제주도 지역

- 제주광장서적 064-33-7030

보내는 분

게임챔프

110원 우표를
붙여주세요

□□□□-□□□□

받는사람

게임챔프 10

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프 _____ 담당자앞

140-111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름: _____ 전화번호: _____ 생년월일: _____ 음력·양력

나이 _____ 세 _____ 성별: 남 여

학교(학과): _____ 학년: _____

게임경력: 약 _____ 년

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	매장인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼패미컴 1대와 2명을 추천해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

♥ 제일 갖고 싶은 팩

♥ 창간 1주년 기념 특별부록으로 갖고 싶은 것은?

♣ 단행본 통신판매 안내 ♣

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 게임챔프에서 발매하는 단행본을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인 무통장 등의 입금 방법을 이용해 물품의 금액을 입금하시면 입금 확인 후 개별 우송해 드리는 통신판매 서비스 제도를 신설했습니다. 많은 이용바랍니다.

■ 통신판매 단행본

- 드래곤 볼 Z III 공략본 (가격 : 3,900원)
- 드래곤 퀘스트 V 공략본 (가격 : 5,900원)
- 슈퍼컴보이 올게임 카탈로그 '93 (가격 : 5,000원)
- 드래곤 볼 Z 외전 공략본 (가격 : 5,500원)
- 성검전설 II 공략본 (가격 : 5,500원)

■ 입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요.

* 9월 1일부터 온라인 번호가 변경되었습니다.

정기구독 및 통신판매 이용 은행

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신택은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

전화 한 통화로 게임의 특급 정보를 한번에 알 수 있는 게임응답 전화 등장!

스포키! 게임 환타지아
700-7400

- 정보 1 기종별 신작게임 베스트 3
- 정보 2 이달의 기대신작
- 정보 3 울트라 테크닉
- 정보 4 알뜰 구매 정보
- 정보 5 버철 종합 정보

게임챔프에 대한 개선 사항은?

♥ 어떤 기사제목때문에 게임챔프를 구매하셨습니까? (

♥ 게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : _____ 기종 _____ 게임

일반 오락실용 : _____, _____ 게임

♥ 게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (베스트페이지, 스페셜 기획, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥ 가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
패밀리(컴보이)	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD-알라딘보이 포함)	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

♥ 일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. _____ 2. _____ 3. _____

♥ 앞으로 구매 예정인 게임은?

_____ 기종 _____ 게임 / _____ 기종 _____ 게임

♥ 이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : _____ 기사 : _____

♥ 지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥ 게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥ 이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥ 보너스 환상 특급 퀴즈정답은()

♥ 공략집을 구입한다면 어떤 게임의 공략집을 구입하시겠습니까?

(기종 :) (게임 :)

♥ 최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는? :

♥ 유 에프 오의 출현장소? _____ 페이지 '유에프오' 출현!

♥ 부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까? ()

♥ 제일 갖고 싶은 부록은? ()