게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAMECHAMP

신세대

게임챔프®

자매지

PC CHAMP

기사특약 「더 슈퍼패미컴」

「새턴 매거진」

임시특가:6,800원

1995 10

마감특보

코나미 명작 어드벤처「스내처」 드디어 PS에 발동

'스크램블'로PS에 이식되는 「제4차 슈퍼로보트 대전S」

특 보

차세대 소프트 긴급공개「세가갤리」「버철화이터2」

프론트미션 제2탄「프론트미션 건하자드」발진!

최신정보 연속공개「로맨싱사가3」「전외마경RPG」

스퀘어,닌텐도의 듀엣작품「마리오RPG」

필살기 집대성

「철권2」「호혈사외전」「제로디바이드」「스화제로」

집중공략

SFC「성검전설3」「요시아일랜드」

SS「샤이닝위즈덤」

별책부록

IBM-PC 게임파워 추석맞이「집중공략 집대성」

3DO 유저를 위한 전문지「3DO얼라이브」

추석맞이「일석삼조CD롬」제2탄 증정

게임챔프 10

동영상 + 게임 데모 플레이 × 일러스트

9 771227 717002 10

ISSN 1227-7177

★ 게임챔프는 독자의 자존심을 지켜줍니다 ★

C&C COMPUTER AND COMMUNICATION

• 수신자 부담전화 : 080-022-3000
• 직통 : (02)541-3000

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
(세브란스 빌딩 18층)
HE영업부 259-2971~7

■ 삼성 홈 게임기 총판점
서울 하이콤(주):795-5765
게임라인(주):713-7033
아랑(주):715-5828
포스트:715-3393
멀티테크:703-9346
광주 광주콤:228-6652

■ 구입문의
총판점, 전국삼성게임프라자,
전국유명백화점, 소핑센타
※게임내용문의
매주 토요일 오후 2시~6시까지
TEL 707-1448, 707-1450

기술의 힘으로 세계와 겨루는
SAMSUNG
삼성전자

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

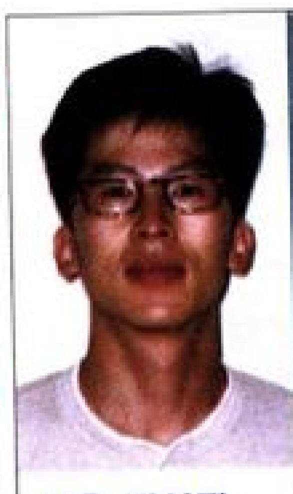
삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

소비자 여러분께 협조 바랍니다.

요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 보내주시면 정품으로 교환하여 드립니다.
불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록 여러분의 적극적인 협조바랍니다.
연락처:(주)하이콤 총무부 795-5765

금월의 우수체인점



서울 명일점
대표:성경학
488-8604

강원 원주점
대표:주승돈
(0371)43-5592
43-3566
(평원로 금성장 건너편)

충북 청주점
대표:석귀식
(0431)233-3725

수원 종로점
대표:신강섭
(0331)251-1617

- 서울 아현점 312-3764
- 경기 장현점 (0346)572-7508 대명아파트상가112호
- 분당야탑점 (0342)708-4007 (정우상가1층 102호)
- 서울시흥점 895-8075
- 서울구의점 456-2561
- 서울대치점 565-2252
- 서울대림점 843-4622
- 서울자양점 447-9356
- 서울용산점 717-7140~1 (나진상가12동나열101호)
- 서울흑석점 813-7577
- 서울구로점 863-2055~6
- 용산1호점 714-4556
- 서울개포점 3461-2315
- 서울신림점 888-3960
- 서울삼선교점 745-3837
- 서울창동점 994-1467
- 서울송파점 420-6792
- 서울능동점 454-8719 (삼성리빙프라자2층)
- 용산2호점 3272-3838~9
- 서울행당동점 299-7158
- 서울갈현동점 384-8113
- 서울오목점 645-9313
- 서울대치리빙점 3453-7030
- 서울사당점 594-6172
- 서울가양발산점 690-7264
- 서울거마점 401-1510
- 서울중계점 937-2272
- 서울미아점 982-5753
- 경기 중동점 (032)666-0621
- 경기 하남창우점 (0347)795-0970
- 경기안성점 (0334)74-5364
- 인천계산점 (032)551-4044
- 용산3호점 3272-4085
- 서울명일점 488-8604
- 서울천호리빙점 474-1945
- 서울목동점 645-8205
- 서울상도점 824-6275~6
- 대방점 824-6276
- 서울세운점 264-3827 (세운상가 4층 바열 435호)
- 서울상계점 932-5264
- 일산점 (0344)913-6406 태영프라자 3층 341호
- 분당서현점 (0342)701-4949
- 부천송내점 (032)321-9081
- 소공동점(롯데)
- 잠실점(롯데월드)
- 남대문점(신세계)
- 잠실점(롯데)
- 미아점(신세계)
- 영등포점(롯데)
- 청량리점(롯데)
- 영등포점(신세계)
- 수원종로점 (0331)251-1617
- 분당파크타운점 (0342)711-3595~6
- 인천효성동점 (032)547-926

SAMSUNG
삼성전자

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

게임박사님들 모두 나를 따라 오세요.

게임개발 세계화

- 프로그래머
- 그래픽 디자이너
- 준비서류:이력서, 자기소개서
- 제출처: (주)화이콤749-9219
  140-210 서울 용산구 한남동 665-4
- 창작 게임기획서 응모
  창작 게임기획서를 제출하시는 분께는 심사하여 채택된 작품은 소정의 상금을 드립니다. 또한 참가자 전원에게 사은품을 드립니다.

대전 둔산점
대표:박재홍
(042) 483-4962

대전 월평점
대표:정근영
(042) 529-7303

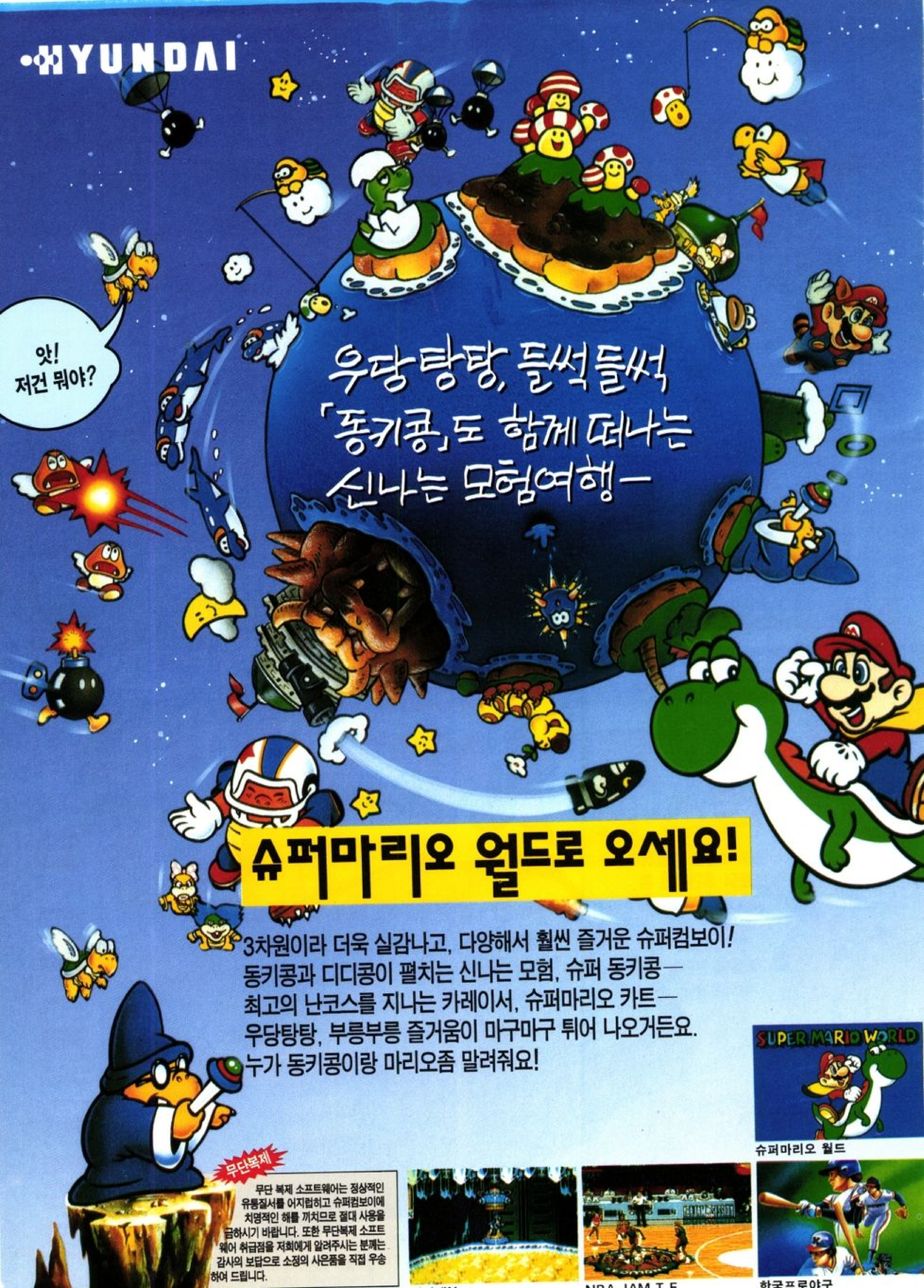
경남 창원점
대표:김미영
(0551) 67-0868
성원그랜드상가2층

경남 진주점
대표:박용준
(0591) 745-7213

점포	전화
창원 반송점	(0551) 84-4971 (현대건설상가 111호)
충북 제천점	(0443) 48-4088, 47-6088
전주점	(0652) 87-9810~1
전주효자동점	(0652) 224-4959
군산점	(0654) 61-3065
대구 관음점	(053) 323-5588
전북이리점	(0653) 855-6679
이리동산점	(0653) 857-9638
대구대명점	(053) 622-2290
경북포항점	(0562) 42-8926 (포항6거리앞)
대구삼덕점	(053) 426-6232~3
경북김천점	(0547) 32-6439
대구상인·월성점	(053) 638-0466
대구칠곡점	(053) 323-4000~1
경북점촌점	(0581) 53-8944
대구복현·신려점	(053) 953-2805
대구성서점	(053) 584-1790
대구지산·범물	(053) 781-2788~9
대구봉덕점	(053) 474-3101
부산연산점	(051) 865-8617
평촌현대점	(0343) 85-7610
경기수원역점	(0331) 256-0463
인천만수점	(032) 469-6654 (대영프라자1층)
경기안양평촌점	(0343) 59-0278~9
강원 동해점	(0394) 33-8311
충주점	(0441) 854-1656
대전월평점	(042) 529-7303
전남순천점	(0661) 53-7885
광주운암점	(062) 524-5708
진주상대점	(0591) 52-5519
대구시지·경산점	(053) 792-3697~8
경기안산점	(0345) 418-2891~2
일산낙민점	(0344) 903-6070 (일신프라자 103호)
경기 하남점	(0347) 793-7540
경기김포점	(0341) 84-5949
속초점	(0392) 31-4646
청주점	(0431) 233-3725
대전둔산점	(042) 483-4962
대전 법동점	(042) 628-0789
진주점	(0591) 745-7213
부산반송점	(051) 531-2905
경남마산점	(0551) 41-4755
경기산본점	(0343) 94-6758
금곡점	(0346) 592-2087~8 상용상가 1층 25호
경기구리점	(0346) 555-7939
경기포천점	(0357) 541-2053, 32-8827
춘천점	(0361) 51-4548
원주점	(0371) 43-5592
청주 용암점	(0431) 293-2526
대전정림점	(042) 585-0275
울산성남점	(0522) 46-2448
경남창원점	(0551) 67-0868 삼성그랜드상가2층
부산수정점	(051) 441-7398

당신은 이제 여고선생님-
다정다감하고 귀여운 학생들의 미래는 당신의 손에 달려있다!
卒業
Graduation
FULL MOUSE OPERATION에 의한
EMOTIONAL SIMULATION GAME!
© HEAD ROOM
LG미디어
판매원:
게임랜드
TEL:(02)712-3682~3

파-워 업
슈퍼
스트리트 파이터 II
STREET FIGHTER II
세계에서 가장 위대한
스트리트 파이터들이 진정한
챔피온을 가리기위해서
한자리에 모였다.
막강한 힘을 발휘하는 페이룽의
승룡킥과 레카헨으로무서운
새로운 도전자들과 실감나는
결투를 경험하세요!
CAPCOM
BALROG
새로운
도전자들
VEGA
SAGAT
PUNCH
KICK
●새로운 도전자들의 얼굴이
들어있는 24장 바코드 카드 포함
●바코드
슈퍼스트리트파이터
43,000원
전국유명 백화점 및 완구점에서 구입하세요.
LCD 액정화면이므로 유해전자파의 피해가 전혀 없습니다.
파-워 업
MARVEL COMICS
X-MEN
엑스-맨
울버린의 초강철 손갈퀴와
비스트의 초인적인 힘
그리고 여러분의
용기와 지혜로
매그니토의
죽음의 군단을
무찌르세요.
BISHOP
WOLVERINE
GAMBIT
●새로운
얼굴이 들어있는
24장 바코드 카드 포함
●바코드
X-MEN
43,000원
바코드게임기
TIGER ELECTRONICS INC.
주식회사 대도실업
서울시 광진구 중곡2동 140-2, 우양빌딩 4층



HYUNDAI
앗!
저건 뭐야?
우당탕탕, 들썩들썩
「동키콩」도 함께 떠나는
신나는 모험여행ㅡ
슈퍼마리오 월드로 오세요!
3차원이라 더욱 실감나고, 다양해서 훨씬 즐거운 슈퍼컴보이!
동키콩과 디디콩이 펼치는 신나는 모험, 슈퍼 동키콩ㅡ
최고의 난코스를 지나는 카레이서, 슈퍼마리오 카트ㅡ
우당탕탕, 부릉부릉 즐거움이 마구마구 튀어 나오거든요.
누가 동키콩이랑 마리오좀 말려줘요!
SUPER MARIO WORLD
슈퍼마리오 월드
무단복제
무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다. 또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.
NBA JAM T.E.
한국프로야구

기다려!
동키콩도
세계여행 같이
갈꺼야!
윽!
떨어졌다
야!
북극이 보인다
슈퍼 컴보이
COMBOY
퍼 동키콩
슈퍼마리오 카트
이터즈 히스토리
태권도
현대전자
서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩 9층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6
현대전자대리점
(주)멀티테크 703-9346
(주)게임라인 713-7033
(주)고봉산업 706-8602
나우게임 702-2433
(주)아람 715-5828
게임토피아 (064)52-2522
(주)하이콤 795-5765
게임랜드 712-3682
삼미OA통신 558-1472

부산게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며
정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고
최고의 노력을 다하고 있습니다.

◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)

◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.

◆전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.

◆차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.

기획판매:플레이스테이션스틱

기획판매:새턴스틱

■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127

■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196

게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.

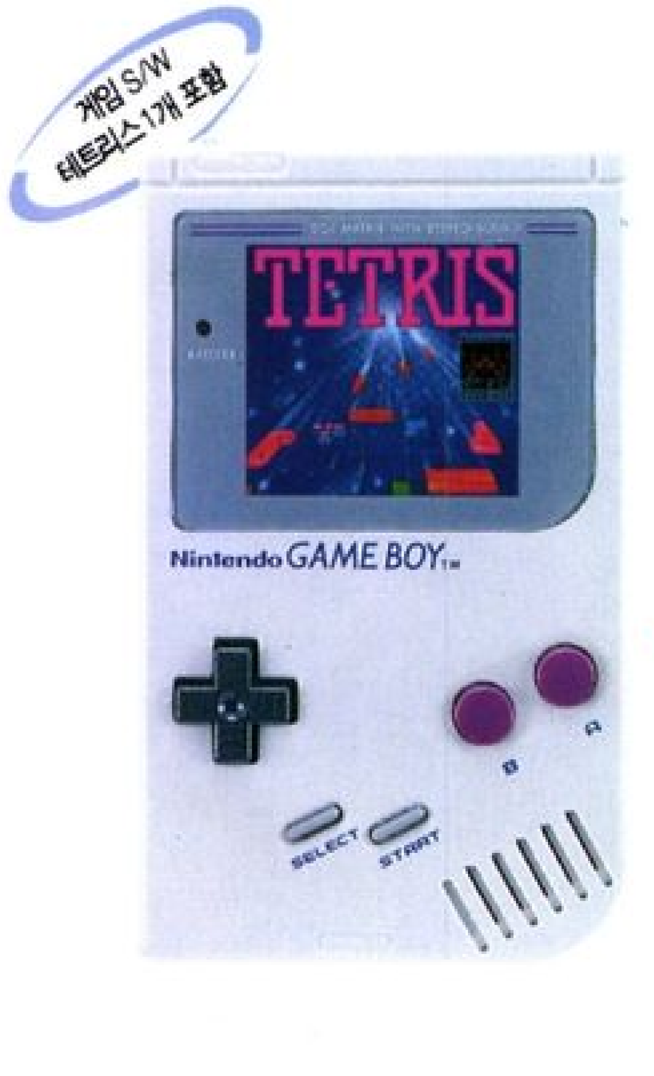
외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용카드 환영

HYUNDAI

멀티미디어의
뉴프론티어

주머니가 빵빵한건 재미가 쫙 찼기 때문!

"BOX가 새로워진
미니컴보이를 사시면
휴대가방과 테트리스
게임팩을 드립니다"



재미있는 현대미니컴보이 —
어디서나 쉽게 즐기세요.

주머니에도 가방에도 쏙 들어가니까
어디서나 쉽게 즐길 수 있는 미니컴보이 —
재미있는 젤다의 전설, 슈퍼마리오 랜드 II 도
친구들과 함께 즐기면 더욱 신나요.!
미니컴보이, 동나기 전에 빨리 서두르세요.

미니컴보이
COMBOY

게임기대리점

(주)멀티테크	703-9346	(주)하이콤	795-5765	(주)게임라인	713-7033
(주)아랑	715-5828	게임랜드	712-3682	(주)고봉산업	706-8602
제주게임토피아	(064)52-2522	삼미정보통신	558-1472	서울전자유통	7074-816
천안현대전자랜드	(0417)552-4613	울산백산정보	(0522)71-4653/5		

※ 휴대 가방과 테트리스 게임팩은 한정수량 지급

■ 미니 컴보이 소프트웨어

스큐 / 솔라 스트라이커 / 야구 / 테니스 / 골프 / 벽돌부수기 / 수퍼마리오 랜드 / 수퍼마리오 랜드 II / 수퍼마리오 랜드 III / 동키콩 / 젤다의 전설 / 테트리스 2 / 와리오 블래스트

현대전자

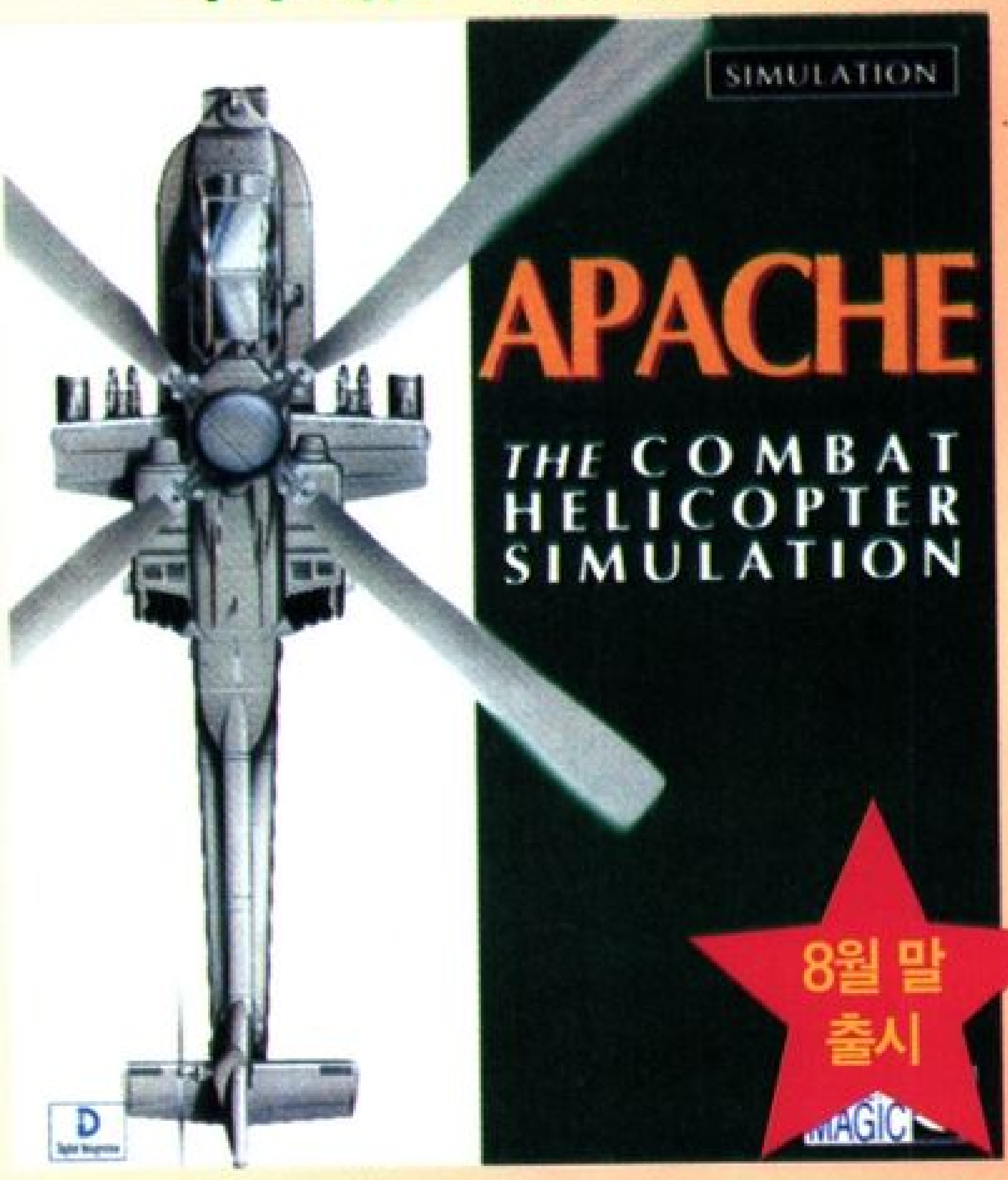
서울시 강남구 역삼동 705-19 (보람금고빌딩 10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6

미국 게임 시장 강타 예상작

아파치

최강 전투 헬기
시뮬레이션 게임 APACHE

전장은 지옥이다. 지옥에서 살아남은자 그에겐최강전투 헬기아파치가 있었다.! 강력한 SAM미사일로 무장한 적 그들에게 AH-64 아파치 건쉽과 30mm체인건으로 강한 자의 힘을 보여주겠다.



8월 말 출시

머리 쓰는 게임이 더 신난다!

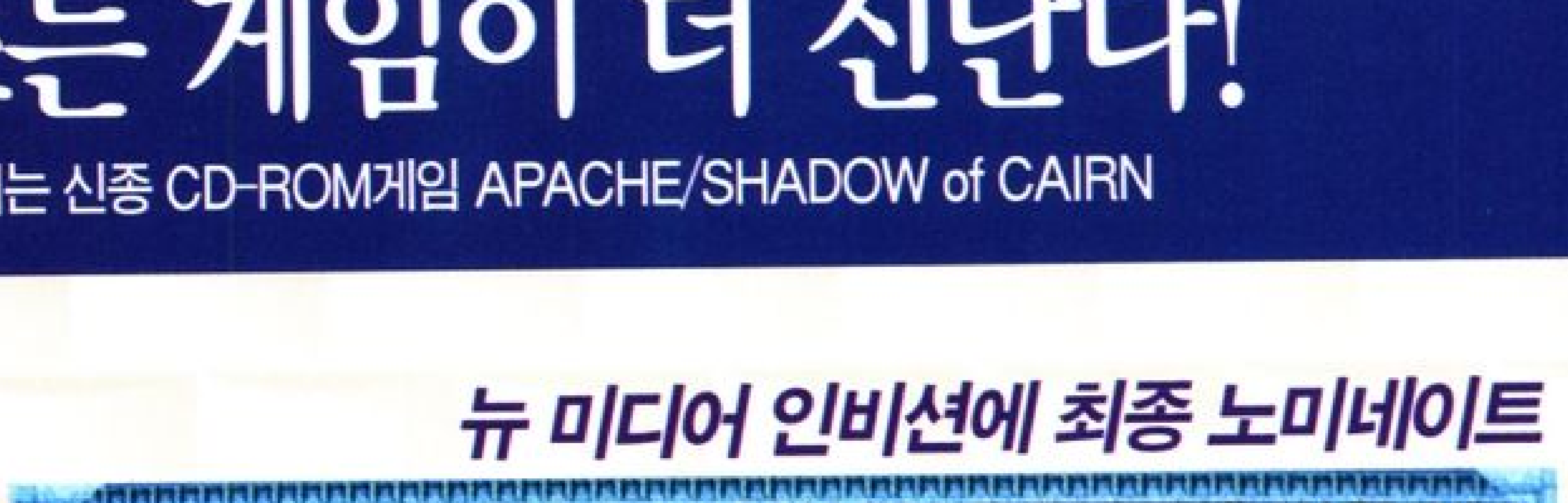
머리를 쓰며 즐기는 신종 CD-ROM게임 APACHE/SHADOW of CAIRN

뉴 미디어 인비션에 최종 노미네이트

섀도우 of 케른

액션 어드밴쳐 게임
SHADOW of CAIRN

십자군 전쟁 때에 지어져 오랜 평화를 누려오던 城 "케른" 그러나 마법에 걸린 유령과 암살자들이 나타나며 성의 평화는 무너지고...
주인공 퀸과 함께 검은 음모에 대항하여최후의 일전이 펼쳐지는데...



9월 중 출시

미디어파크

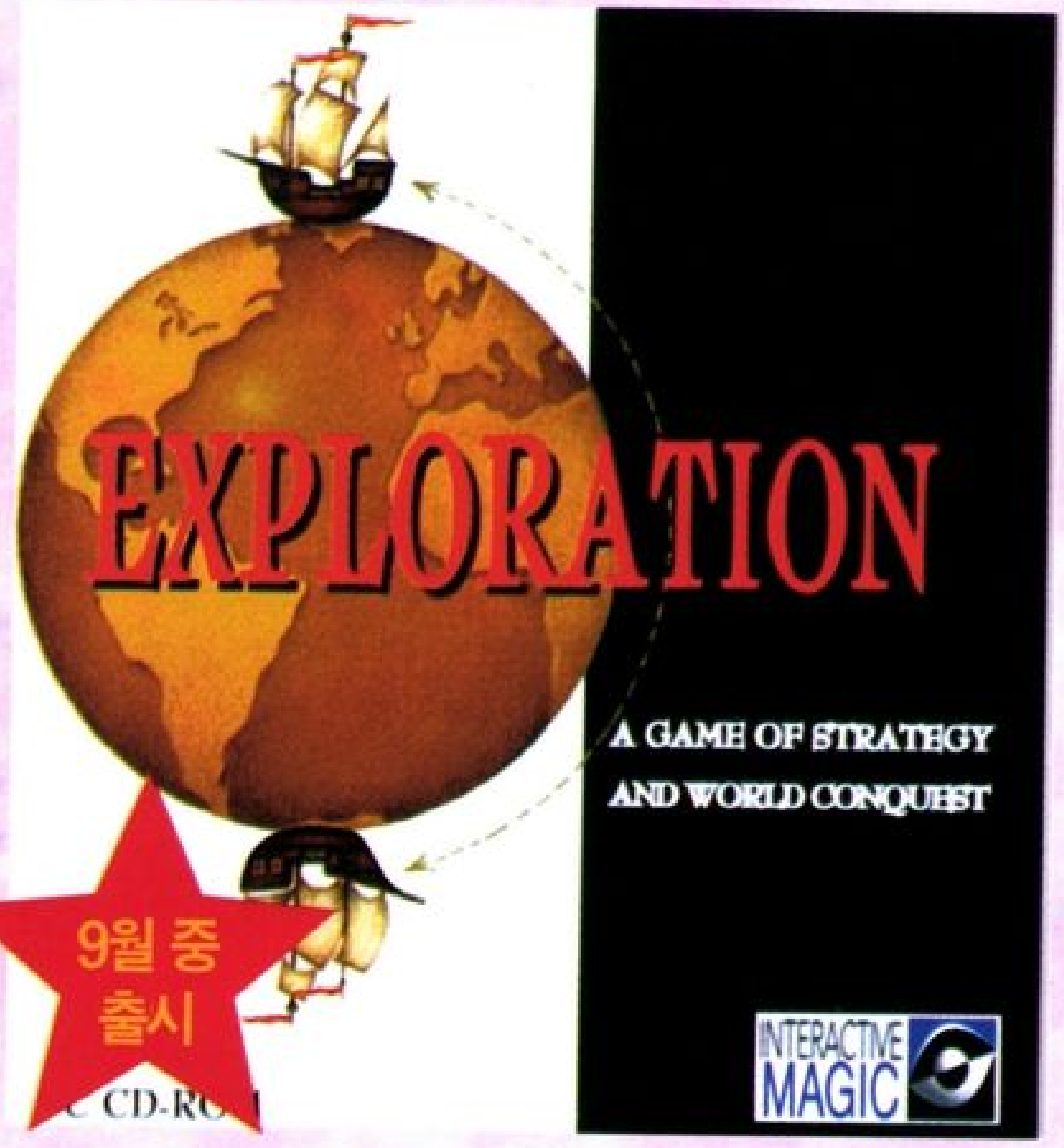
미디어파크는 동아출판사 직영점입니다.
제품구입처 : 용산전자랜드 신관318호
Tel : 3272-2122-3

구입문의처

■ 서울
- 멀티타운 (02)704-0065
- 멀티미디어 월드 (02)703-0931
- 시스텍 (02)3272-0838
- 케이티시스템 (02)704-5977
- 타임소프트 (02)782-64320
- PC하우스 (02)213-0755
- 컴퓨나라 (02)705-1895-6
- 빌트인시디 (02) 715-8158
- 아라수미디어 (02)705-1317
- 멀티미디어 하우스 (02)705-0733
- 한국소프트 (02)711-2700
- 익스프레스 씨디 (02)7176-102

■ 경기
- LG컴퓨터월드 (0331)254-2580
- 경인문고 (032)613-2197

인터렉티브 매직사의 야심작

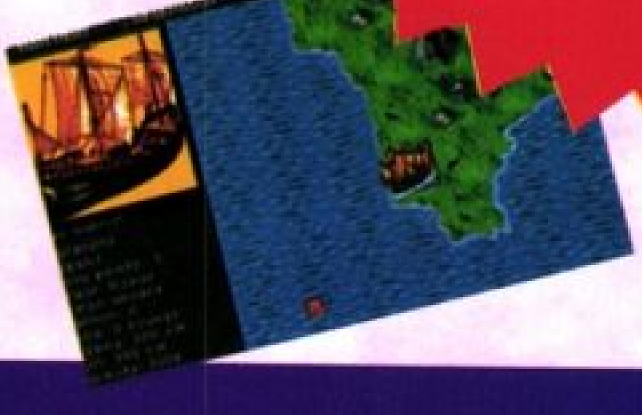


9월 중
출시

익스플로레이션

세계 정복여행 시뮬레이션 게임
EXPLORATION

지금 세계정복을 시작하라!
선원모집, 자금조성, 여행장비 구입,
폭동 진압, 원주민과의 싸움
모든 것은 세계정복을 위해 당신이
넘어야 할거친 일들, 하지만
그 대가는 세계정복!



세계를 정복한 후 즐기는 낚시여행

엔터테이너를 위한 신종 CD-ROM게임 EXPLORATION/GONE FISHIN

매월 월척 챔피언 선발

8월 말
출시

낚시 챔프

스포츠 낚시 시뮬레이션 게임
GONE FISHIN

미국 퀘이트 만의 수려한 경관을
배경으로펼쳐지는 릴 낚시의 진수!
아이콘과 마우스 조작만으로
대어를 낚는다.

제2회 COMPEX/FALL
9/25(월)-9/30(토)신세계 동방플라자
동아 CD-ROM을 경제적인
가격으로 만나십시오.

동아출판사

- 뉴미디어컴퓨터(032)513-6210
- 엘피피 (0331)257-8943

■부산
- 예일컴퓨터 (051)265-0588

■대구
- 대구미디어파크 (053)427-4612

■대전
- 탑솔유통 (042)632-4650-1

■광주
- 그린미디어 (062)224-7575

■전북
- PC마트 (0652)88-6563

■강원
- 원주컴퓨터 (0371)763-8202

DreamArts Enter.
(주)팝미디어 게임사업부
Tel : 7177-081/2, Fax : 7177-082

부산 게임문화의 자존심

부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로
가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.(수리실:647-1778)
(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)

신규오픈
상담환영

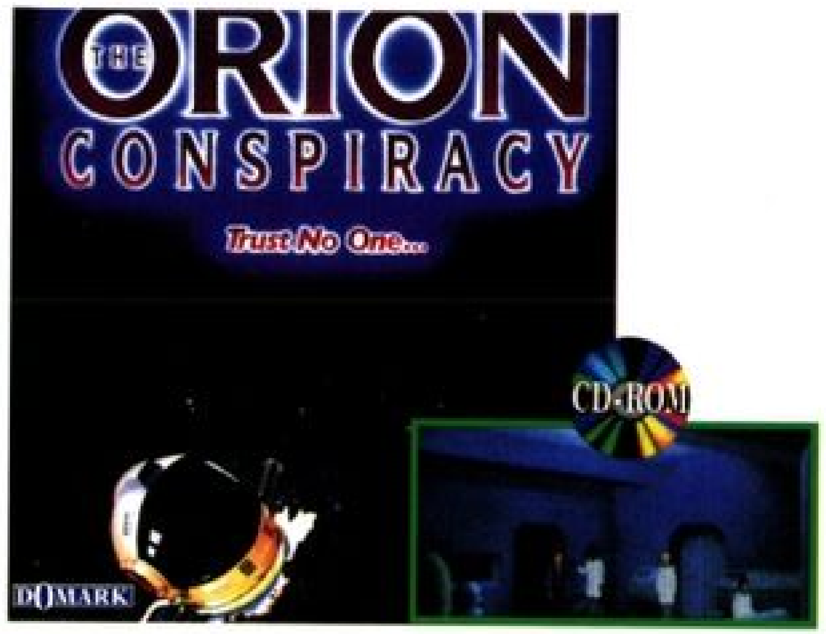
■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778

"3DO로 출시되어
선풍적 인기를
얻은 새로운
전략게임 !"
호드
♥진정한 CD게임을 만난다 !
●영화같은 오프닝과 함께 총 35분에 달하는 비디오 화면들로 펼쳐지는 환상적인 게임.
●CD수준의 음악을 그대로 사용한 새로운 차원의 게임 음악과 흥겨운 리듬.
●실감나는 동화상 그래픽과 마우스로만 진행이 가능한 유저 인터페이스.
●영국 유명배우의 실사와 같은 게임 캐릭터가 함께 펼치는 꿈의 멀티미디어 세계
흉폭한 괴물 '호드'를 물리쳐라! 양 팔과 다리를 앞뒤로 쭉쭉 뻗으며 펄쩍펄쩍 뛰어오는 동화속의 괴물 호드.
그들은 닥치는대로 부수고 먹어치우면서 마을을 난장판으로 만들고 주민들을 끝없이 괴롭히지만, 춤을 추는듯한 귀여운 행동은 여러분을 즐겁게 할 것이다. 우스꽝스럽지만 용감한 기사 첸시가 되어 '호드'들의 습격으로부터 마을을 지켜야한다.
CD-ROM
CRYSTAL DYNAMICS™
SKC SOFT LAND
사 용 환 경
CD-ROM 2배속 이상
DOS 5.0이상
메모리 4M
사운드블래스터호환
즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트
개미맨
"하드웨어 스크롤을 능가하는 멀티
이중 스크롤 지원!
그 환상적 액션 게임을 만난다!"
클립톤 별의 지구정복 공습이 시작되고.
파워 장갑체 바이오들의 목숨을 건 사투가
시작된다!
화려한 오프닝 비쥬얼과 그래픽 화면!
일본 FM-Town의 액션 게임과 동급 레벨의
애니메이션을 만난다!
4MB이상의 용량으로 즐길 수 있는 게임.
국내최초로
우리나라 인기 만화를
게임화!
■용도/순수 오락용,장르
•사용기종 : IBM-PC호환기종
•사용환경 : 386이상
•권장사항 : 기본스펙 386을 기준
(하위 레벨의 컴퓨터 스펙에서도 기동 가능)
•필요메모리 : 4MB이상
•그래픽카드 : VGA이상
•사운드카드 : 사운드 블레스터 호환용 카드,
애드립 카드
•입력도구 : 키보드
SKC
SOFT LAND

CD-ROM
REGIONAL POWER II
완전 한글판
은하영웅 전설과
쌍벽을 이룬
우주전략 시뮬레이션
게임의 결정판 !!
리저널파워 2
■ 용도/순수 오락용,장르/
전략 시뮬레이션 게임
•사용기종 : IBM 386이상 호환기종,
7MB 이상의 하드여유공간 필수
•사용환경 : DOS 5.0이상
•권장사항 : IBM 486이상
•필요메모리 : 2MB(EMS 필수)
•그랙픽카드 : VGA
•사운드카드 : 사운드 블레스터 호환용
•입력도구 : 마우스 필수
우리의 트렌 연방국을 수호하고
미지의 은하계를 평정하라 !
끝없는 우주에서 펼쳐지는 제국들간의
배반과 처절한 권력의 암투! 박진감 넘치는
전략전술화면, 간편한 인터페이스,
생산과 함사에 필요한 건설옵션, 놀란만한 스피드의
진행방식으로 즐길 수 있는 전략 시뮬레이션 게임.
SKC SOFT LAND
KC7
COSMOS
즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트
RIVERHILL SOFT
CD-ROM 5장
" 미스테리 어드벤쳐의 대작 !
자신도 모르게 빠져드는
흥분과 스릴의 세계 ! "
완벽한 한글 자막 지원 !!
J.B.HAROLD
BLUE CHICAGO BLUES
미국,일본에서 최고의 인기를 얻고 있는
"블루 시카고 블루스"
화제의 명작을 놓치지 마십시오.
시카고에서 발생한 살인사건!
빨간 드레스의 소녀가 시체로 발견된 다음날,
같은 장소에서 범인으로 보이는 여자의 사체가 발견된다.
여자의 이름은 캐서린 화이트. 리버티 타운 경찰의 형사이며
약혼자도 있었던 캐서린의 의문의 죽음으로 J.B해롤드가 즉각
시카고에 투입되는데 긴장감 넘치는 탐문수사, 복잡한 인간관계,
배후에 도사리고 있는 음모 속에서 진범을 찾아내야 한다!
미스테리 어드벤처의 Epoc Maker J.B series가 2개월반에 걸친
시카고 로케와 헐리우드의 촬영을 통해 완벽한 리얼리티를
선사할 것이다!
CD-ROM으로 즐기는 미스테리 게임!
CD-ROM 5장(3Gb)에 달하는 방대한 실사게임과 인터렉티브하고 현실적인 전개.
17여개에 달하는 수사지점과 29명의 다양한 등장인물.
플레이어와 주인공이 일체가 되어 즐기는 완벽한 리얼리티!
선택하는 행동에 따라 변하는 다양한 시나리오.
MPEG BOARD가 필요없는 완전 동영상 영화게임



♥**오리온의 음모**

블랙홀에서 펼쳐지는 계략과 음모 속에서 당신은 아들의 죽음에 관한 진실을 캐기위해 모험을 시작하게 된다! 30명의 성우들이 더빙한 CD를 능가하는 완벽한 음성, 수퍼VGA, 마우스를 이용한 쉬운 게임진행, 영화를 능가하는 실감나는 화면, 광대한 우주에서 펼쳐지는 드라마틱한 어드벤쳐를 즐겨보자!

※ 텍스트와 음성을 동시에 지원

♥**게티스버그 전투**

"전략전술게임의 새로운 개척자, Empire사의 야심작"

미국 남군과 북군의 4년간의 치열한 전쟁! 3차원 텍스쳐 맵핑된 고러드 쉐이드 전장위에서 전투와 후퇴는 물론, 포병 · 기마병 · 보병의 이동이 리얼타임으로 진행 된다. 1인 또는 2인 모드도 가능하며 방대한 데이타 베이스, 전쟁의 흐름을 바꿀수 있는 2개의 가상 시나리오가 당신을 기다리고 있다.

♥**탱크군단(완전 한글화)**

시공을 초월한 완벽한 현장감! 당신이 있는 곳이 바로 2차 세계대전 최대의 격전지가 된다! 데이타의 방대함과 정교함, 1차량당 50이상이 파라미터, 목표가 파괴될때까지 연속사격의 추가와 저장방식, 리얼타임방식의 그래픽과 효과음이 환상적인 전략 시뮬에이션 게임.

♥**맨체스터 축구**

치열한 영국 프로축구계에 새로운 신화를 창조하라! 다양한 옵션과 방대한 데이타를 활용, 최강팀을 만들어 보자. 홈 · 어웨이 경기 선택, 고난도 테크닉을 가진 2,500여명의 선수들가 10여개가 넘는 경기술, 슬로우 모션으로 다시 보는 승리의 순간, 박진감 넘치는 현장음과 음향효과는 가히 놀랄만 하다.

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트
외국 게임의 모방은 거부한다.
게임의 본고장 미국,
일본 시장을 겨냥한
참신한 한국산 게임
'어스토니시아 스토리'로 한국게임의 신기원을 이루었던 손노리팀이
어드벤쳐와 액션을 결합한 걸작 '다크사이드 스토리'를 발표합니다.
한국 태권 소녀 오수희
가냘픈 몸매에서 나오는
화려하고 다양한 기술 !!
세계에 자랑할만한 신선하고 놀라운 특징
1. 새롭고 참신한 시나리오와 구성
2. 초당 70프레임의 부드러운 애니메이션
3. 오락실 아케이드에 필적하는 필살기, 초필살기 구현
4. 아끼라의 3단치기, 화려한 연타 기술, 쓰러진 적 타격기술, 연속기술동작 등 30가지가 넘는 기술구사
5. 변화무쌍한 이벤트와 코믹대사
6. 예상을 불허하는 사건전개
CAL CHI
SUN YOUNG
다크사이드 스토리
게임 줄거리
도시근교에 있는 그리 크지도 작지도 않은 마을에 수희는 치과의사인 아버지와 함께 단란하게 살고 있었다. 그러던 어느 날 환자를 치료하던 수희의 아버지는 잠시 나갔다 오겠다는 말만을 남긴채 행방불명이 된다. 마을 폭력배들의 짓인가? 아니면 원한에 의한 납치일까?과연 수희의 아버지는 어디에 있는 것인가?결국 수희는 아무런 단서도 없이 아버지를 찾아 나서는데…
KONG CHI
사 용 환 경
CPU:386DX이상
비디오:VGA
메모리:4M이상
하드용량:8M이상
입력도구:키보드,Gravis조이 패드
사운드:ADLIB, 사블옥소리, GM MIDI
사용OS:MS-DOS Ver 5.0이상
SONNORI
SKC SOFT LAND

SKC 플로피디스크

"150명에게 광역삐삐를 드립니다!"

SKC 플로피디스크
점보 대특매

SKC 플로피디스크도 사고
'광역삐삐'도 받으십시오.

SKC가 더 많은 고객 여러분에게
감사의 마음을 전해드립니다.
150명에게 드리는 멋진 '광역삐삐'!
SKC플로피 디스크와 함께
신나는 행운을 잡으십시오.

■5.25"2HD ■3.5"2HD ■5.25"2HD

■ 응모권이 들어있는
사은행사용 SKC 플로피디스크

응모요령

SKC플로피디스크(5.25", 3.5")를 구입하신 후 패키지 안에 동봉된 행사 응모권을 우편엽서에 붙여 보내주시면 행운의 주인공 150명을 추첨하여 광역삐삐를 드립니다.

■**응모기간** : 1995.9.21~10.10(20일간)

■**보내실곳** : 우편번호 100-687
서울 중앙우체국 사서함 8783호
SKC 플로피디스크 사은특매 담당자 앞

■**당첨자발표** : 마이컴 12월호

*우편엽서에 보내시는 분의 이름과 주소, 전화번호를 꼭 적어 보내주세요.

■**문의전화** : (02)756-5151, 6161 〈교환 3717~9〉

SUNKYONG 鮮京그룹

Start! INTERGAME™ 1995's Fall
손오공탐험기
국내 PC GAME 업계의 루키 "인터게임"이 여러분앞에 다가갑니다.
알림
9월 24일~9월 29일 까지
신세계 동방플라자점에서 열리는
제2회 "COMFEX/FALL"에 오시면
인터게임의 모든 것을 만날 수 있습니다.
우랑바리 무랏냐, 무따라까 뿌랏냐 !
무슨 소리냐구요? 손오공이 자신의 자가용인
근두운을 부를 때 사용하는 주문이랍니다.
각기 다른 성격의 캐릭터들이 펼치는 코믹 에니메이션과 예측불허의 퍼즐,
그리고 이것들을 뒷받침하는 풀에니메이션 비디오는 국내 어드벤쳐
매니아들에게 오랫만에 맛보는 어드벤쳐 게임의 진수를 안겨드릴 것입니다.
Abudoe®
ABUDOE SOFTWARE INC
· 제 작 사 : 아부도(Abudoe Inc,. 미국)
· 장 르 : 어드벤쳐
· 출시예정일 : 9월 중순
· 출시예정가 : 33,000
■시스템 요구사항
컴 퓨 터 : IBM PC 486 이상
메 모 리 : 4MB 이상
운영체제 : MS-Windows 95
비 디 오 : SVGA 256 칼라(윈도우 256 칼라 드라이버 필수)
음향카드 : 사운드 블래스터 & 호환카드
조종장치 : 마우스
2배속 CD-ROM 드라이브
MIWON 미원정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동 545-7
(성원빌딩 3층)
TEL:3459-6541
©1995 Interquest.Inc
All Rights Reserved
INTERQUEST
Inter game
intergame은
미원정보기술(주)이
만드는 게임 소프트웨어의
토탈브랜드입니다.

코코와 코리의
셈동산 생각나라
신세대 부모라면 자녀들의 교육 방법도 달라져야겠죠!
다양한 3차원 입체 그래픽과 미국의 교육 전문가들이 참여한 프로그램의 커리큘럼은 이제까지 볼 수 없던 앞서가는 또 다른 차원의 유아 교육 모형으로 자리잡게 될 것입니다.
■제작사: 인터퀘스트 (Interquest Inc., 미국)
■장르: 교육용 CD-ROM 타이틀
■출시 예정일: 8월 말
■출시 예정가: 39,000
■시스템 요구조건
· 컴퓨터: IBM PC 386 DX 이상
· 메모리: 4MB이상
· 운영체제: 윈도우즈 3.1 이상
· 비디오: SVGA(윈도우즈 256 컬러 드라이버 필수)
· 조종장치: 마우스
· 음향카드: 사운드 블래스터 & 100% 호환카드
· 2배속 CD-ROM 드라이브
Inter game
마이클 조던의 NBA 복귀조건 1:
피펜을 팀에 잔류시켜 주시오!
뉴욕의 밤골목에서 근육질의 슬래머들이 펼치는 길거리 농구에 1세대 미국 드림팀의 멤버였던 스코피 피펜이 등장합니다.
SLAM CITY
WITH SCOTTIE PIPPEN
길거리 농구
■제작사: 디지털 픽처(Digital Picture 영국)
■장르: 스포츠
■출시 예정일: 9월 중순
■출시 예정가: 미정
지클런트
11월 출시예정!
PHANTAGRAM
slipstream
슬립스트림 5000
빗발치는 플라즈마빔속을 광속의 스피드로!
최첨단 우주선을 몰고 광속의 스피드와 치열한 전투를 즐겨보십시오.
제 작 사: 그렘린(Gremlin INC., 영국)
장 르: 아케이드 슈팅 & 레이싱
출시예정일: 9월초
출시예정가: 45,000
Gremlin
MIWON 미원정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동 545-7
(성원빌딩 3층)
TEL: 3459-6541
©1995 Interquest, Inc
All Rights Reserved
Inter game
intergame은 미원정보기술(주)이 만드는 게임 소프트웨어의

ARMAGEDDON

본격 전화 RPG게임등장!!

전체지도(서울)

거리6	공원	거리2	학교	주차장
수영장	광장	거리1	골목	백화점
골목2	시장		상점	거리3
		START		
거리8	공원2	거리4	주점	거리7
이발소	문방구	거리5	보관	서점

어린이를 위한 환타지아 음악세계
「뮤직 다이알」 700-5555
으시시시!! 무서운 공포의 세계
「심야 공포 특급」 700-9772
저팔계와 결투!! 날아라 슈퍼 보드
「학습 퀴즈」 700-4800

ARMAGEDDON

30초/50원
불건전정보 신고 023-0113
문의 714-6852

●대전, 대구, 부산, 광주, 전주도 시내 통화로 즐길 수 있습니다.

목 차
CONTENTS

애독자 의견 89%의 결과

여러분이 매달 보내주시는 애독자 엽서에는 독자의 희망사항으로 가득합니다. 독자 여러분의 관심과 성의라는 값진 참여 때문에 챔프는 소홀히 하지 않습니다. '브로마이드를 만들어 주세요','단행본을 부록으로 주세요', 'CD롬을 부록으로 주세요' 등 독자의 염원은 헤아릴 수 없을 만큼 크고도 많습니다. 하지만 아무리 큰 염원이라 해도 챔프는 외면하지 않습니다.
연속해서 CD롬을 증정합니다. 물론 결론을 내기까지는 독자 여러분의 '애독자엽서'가 주효했습니다. 연속 3개월간 통계 자료에 다르면 부록으로 CD롬을 원하는 독자는 89%에 달했습니다.
하지만 제작비 때문에 피치 못해 가격 상승하게 된 것을 죄송스럽게 생각합니다.

사무실을 이전합니다!

9월말에 현재 원효로1가에 있던 제우미디어 사무실이 숙대입구인 청파동으로 이전하게 되었습니다. 10월 1일 부터는 새로운 모습으로 여러분을 찾아뵙겠습니다.

■ 이전 주소지:
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2F 제우미디어 우)140-133

■ 전화번호는 종전과 같습니다.

1995 Vol. 35 OCTOBER 10 신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

SCOOP LINE

■ 마감특보
숙명을 짊어진 정열의 검사들이 돌아왔다! 「투신전2」 ········· 76
코나미의 명작 어드벤처 게임 「스내처」 PS에 등장! ········· 78
「스크램블」로 이어지는 로보트 대전 시리즈 최신작은 「제 4차 슈퍼 로보트 대전 S」 ··· 80

■ 마감뉴스
삼성 새턴 전격 공개 ········· 81

■ 차세대 특보
본격파 레이싱이 당신의 눈앞에!! 「세가랠리」 ········· 82
초스피드 이식을 자랑하는 「버철화이터 II」 ········· 84
남코 추억의 명작이 되살아나는 「남코 박물관 Vol.1」 ········· 87

■ 비디오 게임 특보
프론트미션 제 2탄 「프론트미션 건하자드」 탄생 속보 ········· 88
「로맨싱사가3」/「천외마경 RPG」/「마리오 RPG」 ········· 92

■ 비디오 게임
「드래곤퀘스트VI」/이스V/택틱스오거/파워볼/캐리어 에이스/기타 라인업 ········· 158

NEWS LINE

국내뉴스 ········· 68
국외뉴스 ········· 70
메이커 네트워크 ········· 72

GAME RANKING

TOP 게임랭킹 ········· 102
크로스 리뷰 ········· 104

챔프 신기획

CG로 익히는 「버파2」 아키라의 여름 ········· 158

차세대 게임 LINE

차세대 인기차트 ········· 108
차세대 잠깐만 ········· 109
차세대 긴급속보 ········· 110
차세대 특별진단 ········· 112
플레이 스테이션 ········· 126
새턴 ········· 144
차세대 발매 리스트 ········· 154

아케이드 게임 LINE

신작안내/ 버철스트라이커 ········· 168
필살 가이드 ········· 170
호혈사외전/철권2/킹 오브 화이터즈 '95
아케이드 초비법/ 스화제로 ········· 186
소프트 발매리스트 ········· 167
빅뉴스/울트라64 일본명 「닌텐도64」로 확정 ··· 207

애니비전 LINE

캐산 ········· 209

기타

■ 독자방
겜훈장 ········· 204
금단의 비법 ········· 196
버그를 잡아라 ········· 200

■ 일반게임정보
즐거운챔프가족 ········· 194
챔프클럽 ········· 192
전문점탐방 ········· 208

■ 매니어 휴게실
명작에세이 ········· 188
매니어연구실 ········· 190
챔프 아트갤러리 ········· 202

☆ 슈퍼 알라딘보이 전용 게임문의 707-1450, 707-1448 ☆

탑솔 게임프라자 체인점 모집!

■다기능 멀티설계
덩크스타

■64가지 게임내장
스타트랙

미래 대비형 최신 첨단모델(국내유일)

- 다기능 멀티설계
- 두명이 동시에 즐기는 편리한 조이패드
- 최고급형 탑솔 아답타
- 별도제작 고급형RF채용(자체생산)
- 철저한A/S

소비자가 ₩98,000

64가지 게임내장

- 국내최초 신개발 64가지 게임내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용(자체생산)
- 최고급형 탑솔 아답타 채용
- 철저한 A/S보장
- 소비자 가격 ₩139,000

해태16비트
바 이 스 타
독점공급

※RF. S/W OEM생산 주문환영

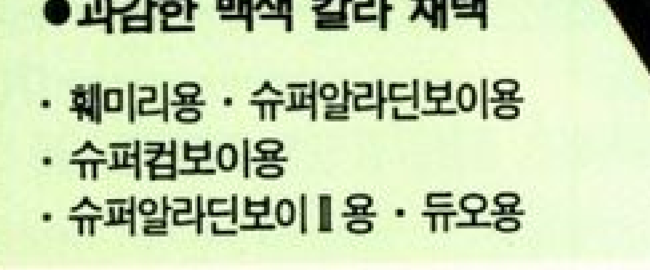
아답타에도 고품질이 있다

정격용량·정격규격에 의한
고품의 아답타 생산

- 기기의 수명연장
- 선명한 화질 및 깨끗한 음질보장
- 과감한 백색 칼라 채택

· 훼미리용 · 슈퍼알라딘보이용
· 슈퍼컴보이용
· 슈퍼알라딘보이Ⅱ용 · 듀오용

신규 오픈 및
취급점 상담!!



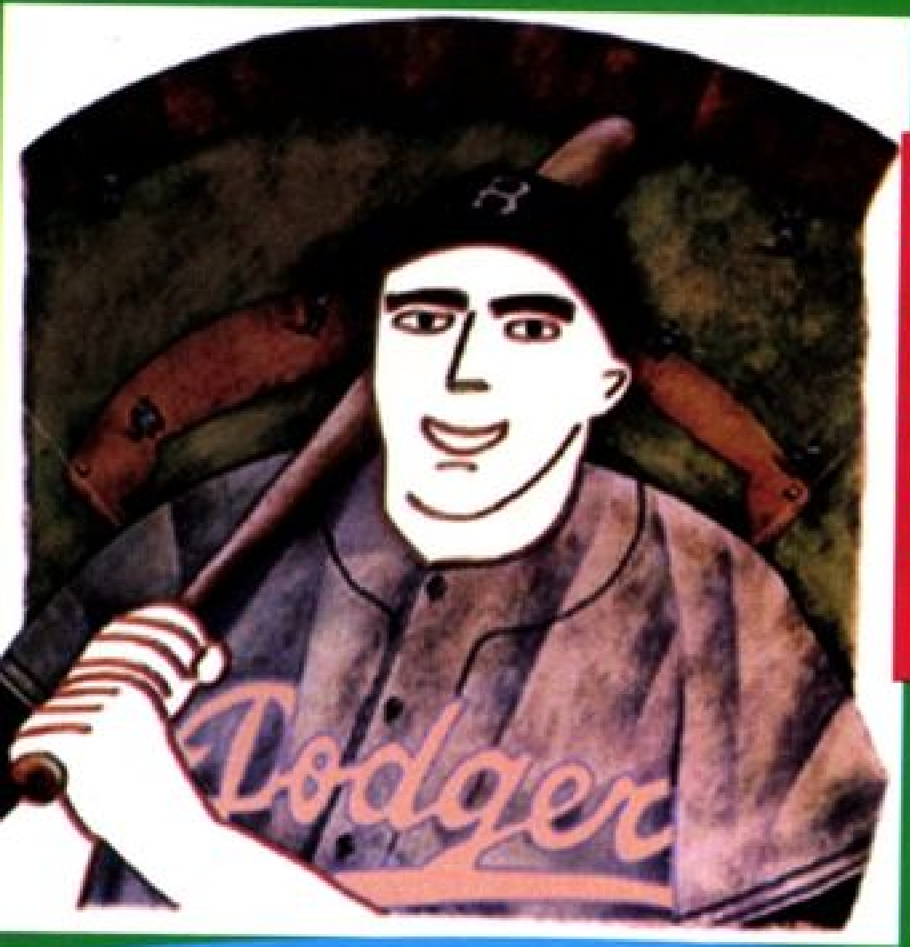
RF S.W(TV)연결
- 훼미리용
- 슈퍼겜보이용(MEGA Ⅱ)
- 슈퍼콤용
- 전게임기호환

2인용 멀티탭
- 해태바이스타용
- 듀오(PC엔진)용

바이스타 컨버터
- PC엔진 휴카드 컨버터
- 국내 독점 공급

탑솔전자
TEL: (042) 632-4650
FAX: (042) 621-8421
대전 삼성동 보문 중고등학교 건너편
경상지역A/S: 대원게임통신
(053) 765-9061
호남지역A/S: 광주 부용전자
(062) 953-5530

따분한 시간 탈출 대작전 !!



①실전 야구게임 700-9525

드래곤 볼을 찾아라!!
(게임요령은 노래방의 도전 30곡 게임요령을 참조하세요)

①지구수비대 캡틴 700-9505

①룰루랄라 노래방 700-5735

1. 가수 이름 맞히기 도전 30곡 ! (게임요령)
- 정답이라고 생각되는 이름의 첫머리글자의 번호를 오른쪽 번호표에서 찾아 눌러주세요
- 예를 들어 디제이덕이면 첫머리 글자가 ㄷ,ㅈ,ㅇ,ㄷ,이므로 3,2,1,3을, 정답이 알이에프면 첫머리 글자가 ㅇ,ㅇ,ㅇ,ㅍ, 이므로 1,1,1,6을 누르면 됩니다.

2,스타와 함께하는 스타 스페셜,스타퀴즈

1	2	3	4	5	6	7
ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ
ㅇ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ
ㄲ	ㅉ	ㄸ			ㅃ	ㅆ

①내가 만나는 나 700-9886

②공부한 자랑 700-4545

②컴퓨터박사 700-4585

①마귀성의공포여행 700-9704

정보이용료 30초당 ①50원 ②80원
불건전 정보신고 080-023-0113

700환상특급서비스

정보이용료 30초당 ①50원 ②80원
불건전 정보신고 080-023-0113

신세대

1	2	3	4	5	6	7
ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ
ㅇ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ
ㄲ	ㅉ	ㄸ			ㅃ	ㅆ

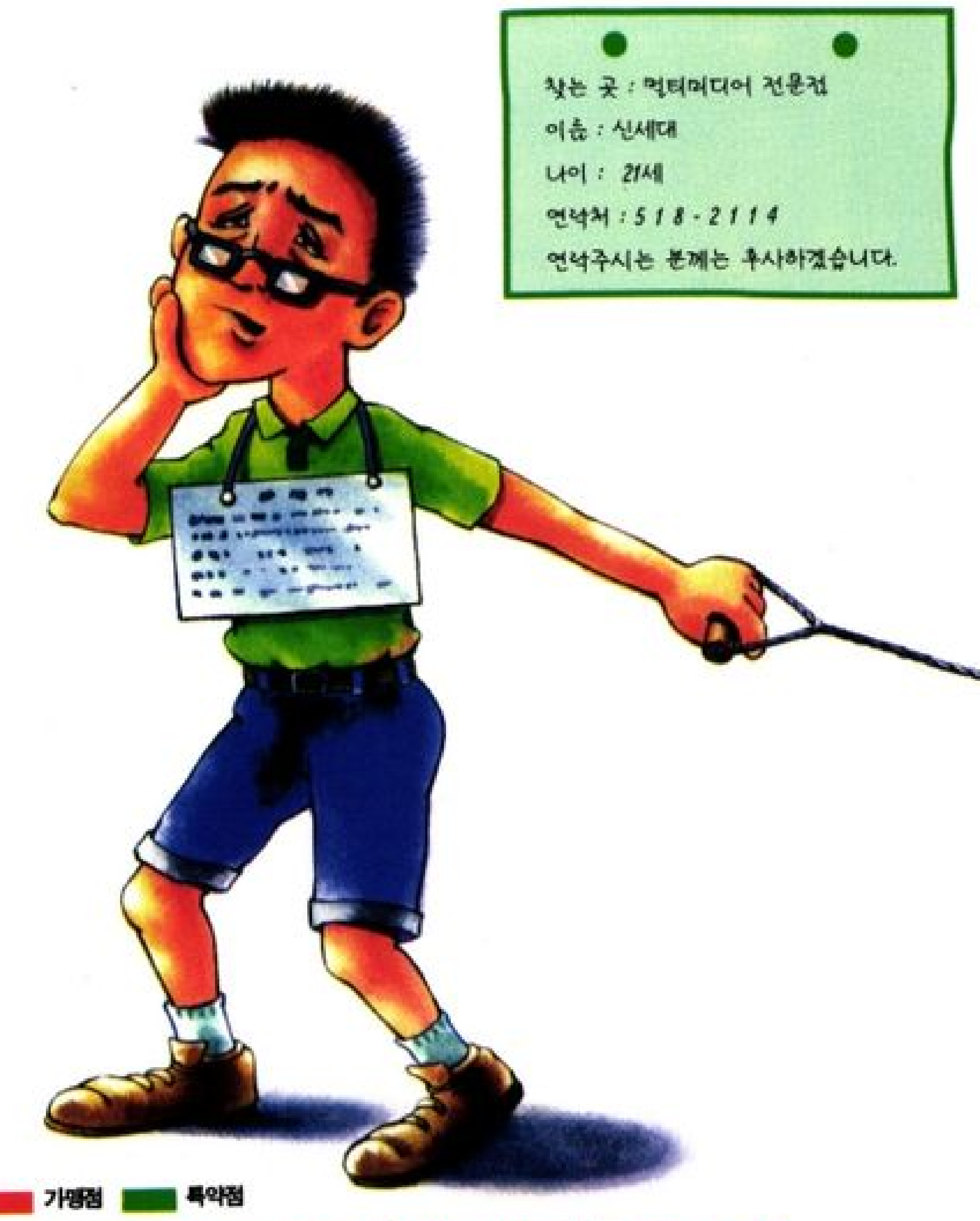
①룰루랄라 노래방 700-5735(오칠은 삼십오)

1. 가수 이름 맞히기 도전 30곡 ! (게임요령)
- 정답이라고 생각되는 이름의 첫머리글자의 번호를 오른쪽 위의 번호표에서 찾아 눌러주세요
- 예를 들어 디제이덕이면 첫머리 글자가 ㄷ,ㅈ,ㅇ,ㄷ,이므로 3,2,1,3을 누르면 됩니다.

2,스타와 함께하는 스타 스페셜,스타퀴즈

MultiCity
멀티미디어 운영회사
(주)멀티그램
서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩 5F
대표전화 : 518-2114 FAX : 3442-4973

나는 꼭



국내 최초의 멀티미디어 전문 종합상품점

이제는 모든 소비자가 단순히 컴퓨터 판매점이나 S/W판매점 보다는 종합적인 멀티미디어 판매점을 원하고 있습니다. 멀티미디어 컴퓨터, 주변기기, 악세사리, 소모품, 소프트웨어, CD-ROM등 국내에서 판매되는 모든 멀티미디어 관련제품을 전시판매합니다.

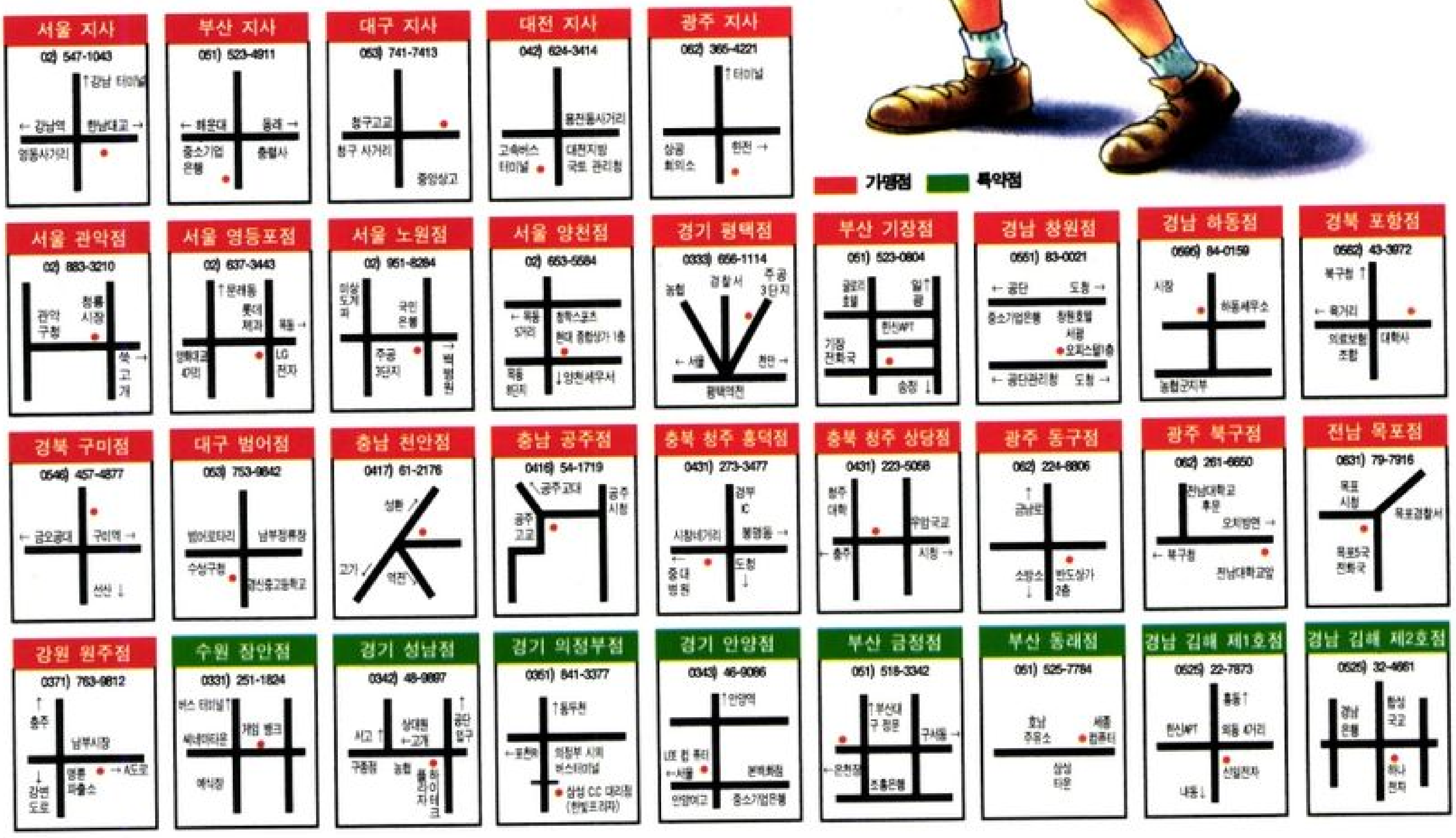
멀티씨티만이 독점 공급하는 국내 · 외 인기상품

국내 · 외 독점상품의 판권을 가짐으로써 소비자에게 각종 인기 상품을 전국 멀티씨티 가맹점에서만 공급하고 판매합니다.

고정고객 확보를 위한 회원클럽 운영

멀티미디어 전문 클럽 Save-M클럽 운영을 통해 전국적으로 10만명 이상의 고정고객을 확보하고 PC통신을 통해 전국전산 온라인 체제로 운영합니다.

■ 멀티씨티 전국 가맹점 및 특약점 약도

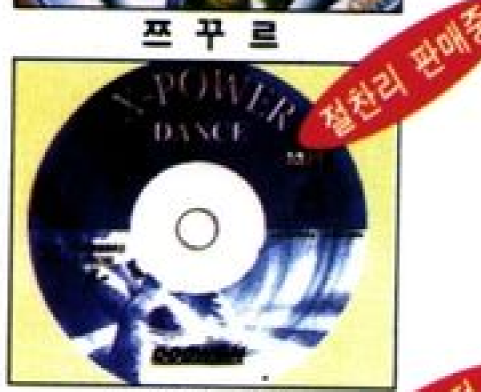


찾아야 돼!

광고를 보고 메이커 제품으로 멀티미디어 컴퓨터를 구입하기는 했지만
멀티미디어를 제대로 사용하기 위해서는 소프트웨어나 주변기기가
더 필요하다는 것을 알았습니다. 그러나 꼭 필요한 멀티미디어만을
전문적으로 판매하는 곳도 없고 있어도 너무 멀어 내게 필요한 것을
찾을 수가 없습니다. 누가 나에게 멀티미디어 전문판매점을
빨리 찾아주세요!

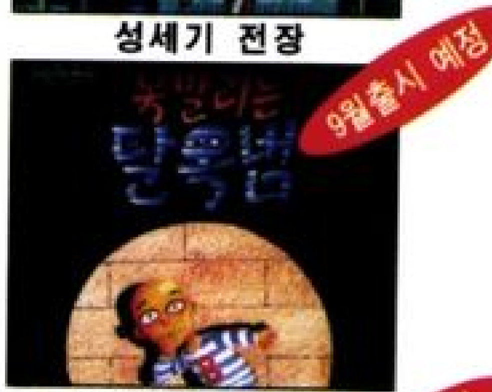
멀티씨티 독점판권 제품

쯔꾸르



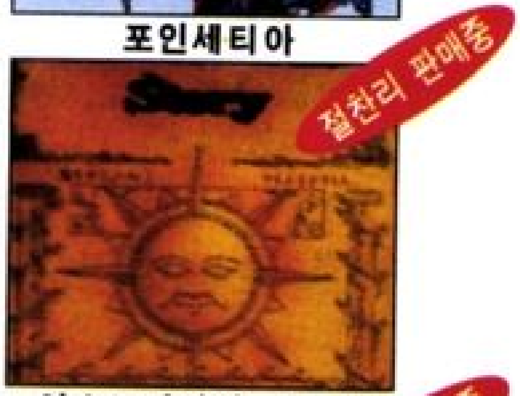
X-파워 댄스

성세기 전장



못말리는 탈옥범

포인세티아



어스토니시아 스토리

슈퍼액션볼

천하무적

경남 진주 제1호점 0591) 759-9946	경남 진주 제2호점 0591) 758-7778	경남 밀양점 0527) 53-8254	경북 상주점 0582) 535-4441	대구 북구점 053) 943-6440
대구 달서점 053) 629-1919	대구 봉덕점 053) 475-5930	대전 유성점 042) 823-3689	광주 서구점 062) 372-7490	광주 남구점 062) 672-5200
전남 여수점 0662) 62-7844	전남 강진점 0638) 33-2102	전남 순천점 0661) 744-9189	전남 영광점 0686) 52-6644	강원 철원점 0353) 55-0386

멀티씨티 가맹점및특약점 모집

지역 : 멀티미디어 보급의 기점이 될수 있는 상권 형성지역

대상 : 기존컴퓨터 관련사업을 하시는 분 신규로 사업을 하시고자 하는분 전업을 희망하시는 분, 멀티미디어 관련 사업을 희망하시는 분

Hlitel GO MCT

멀티씨티에서 멀티미디어의 모든 정보를 얻을 수 있습니다.

Hlitel GO MCT

(02)3442-6127

암흑가 최강자 전설!
명예, 부, 권력을 위해 그들이 돌아왔다!
전국 아케이드 업계 강타!!

豪血寺外伝
最強伝説
クララ、全然
悔しくないわ。
2인대결
게임도중 참가 가능
ATLUS

'94년 미국 아케이드 게임 인기 1위!

- 뛰어난 그래픽과 사실적이고 다양한 배경화면
- Total Imersion Audio 기법 최신음향
- 변화무쌍한 움직임과 필살기
- 1인 / 2인용 모드
- 배구, 볼링, 스카이다이빙 등의 숨은 게임

사용환경

- 486DX/33 이상, 4MB(8MB 권장)
- MS-DOS 5.0 이상
- SVGA 그래픽카드
- CD-ROM 드라이브
- SoundBlaster 호환 사운드카드
- 조이스틱 지원

권장소비자가격 45,000원

HIC INFOCOMM
생활 속의 멀티미디어
한겨레정보통신(주)
서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

TIME WARNER INTERACTIVE

판매원
정보통신 사업본부
주식회사 대우
서울 중구 남대문로5가 541(대우빌딩)
Tel : 759-2799,2913 Fax : 759-

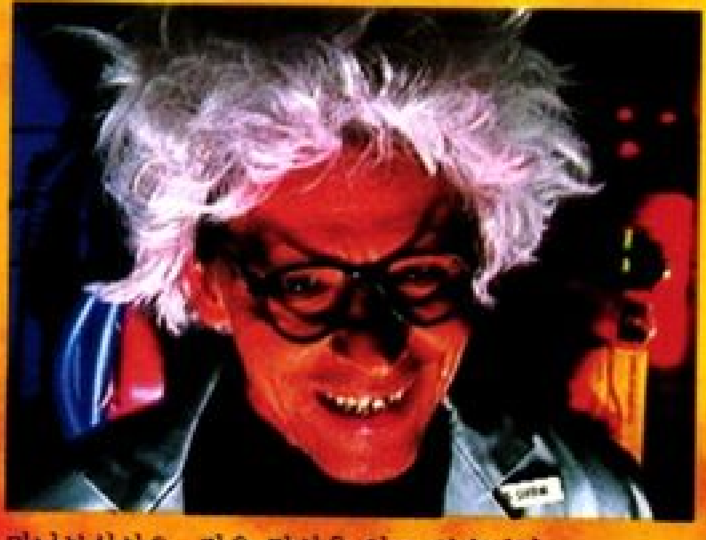
CD-ROM 영화 게임

지금 세계는 미치광이 테러범으로 분노하고 있습니다. ... 당신은 이 사건을 멈추게 할 수 있습니다.

분노의 폭발

풀화면으로 비디오가 MPEG 보드 필요없는 영화와 게임

BLOWN AWAY™



만나보십시요. 적은 당신을 알고 있습니다.
당신을 초조하게 할 것입니다.
그리고 당신을 위기에 밀어 버릴것입니다.

위기에 처한 당신의 사랑하는 가족과 친구는
참혹한 사건앞 1분 거리에 있습니다.
오직 당신만이 구할 수 있습니다. 시간이 없습니다.

충고! 쉽게 보일지 모릅니다. 결코 그렇지 않습니다.
당신의 혈압은 격렬하게 약동할 것입니다.
많은 시간을 할애해 보십시요.

분노의 폭발은
정교하고 복잡하게 묘술된 현실적인 환경입니다.
그리고 액션 비디오는 꽉 찬 스크린으로
유효 적절하게 매혹시키는 사상 초유의 CD-ROM입니다.

의문의 폭발 사고로 폭발물 제거반 경찰 사망.
이 사건의 실마리를 쥐고 있는 유일한 해결사.
범인은 아일랜드 감옥을 탈출한 미치광이 폭파범.
째깍거리는 시한 폭탄은 귀를 울리고
그의 분노에는 불이 붙는다.

분노의 폭발

IVI PUBLISHING IMAGINATION PILOTS

분노의 폭발 국내 판권 및 제작권사 CD-ROM HOUSE
IEEG 주식회사 이지® M&N

서울 용산구 효창동 5-104호 일진 빌딩
전화: 代02) 707-0812
FAX: 02) 707-0816

이지 컴퓨터 주식회사가 1994년 11월로 주식회사 이지 M&N으로 바뀌었습니다

분노의 폭발 국내 총 판매원 **케이티 시스템** CD-ROM HOUSE
서울 용산구 한강로 3가 16-9 전자랜드 본관 A-302호 전화 : 02)704-5977 FAX : 02)707-2955

* 협력업체

터미음악사	704-8114	진컴퓨터	701-7030	미디어파크	3272-2122	타이틀명가	711-2727	멀티타운	704-0065
멀티뱅크	713-2056	대신하이텍	706-4292	게임프로	706-4823	비엔티	719-1444	게임랜드	712-3682
로사전자	711-3516	아리수미디어	705-1315	한국소프트	711-2700	대전CD BASE	(042)535-8361	익스프레스CD	717-6102

유니테크 의 새로운 게임기 놀이틀

◈ 지금 절찬리 판매중!!

8비트 게임기의 신화창조!!

국산 게임의 신토불이 선언!

놀이틀

신천상사(모닝게임):서울 용산구 신계동 7-2 신계상가 101호
TEL:701-6066, 703-7047

신종 8BIT의 42게임이 내장된 훼밀리 게임기
절찬리 판매중!!

가정용 비디오 게임기

울트라 42X

42게임내장
Saver

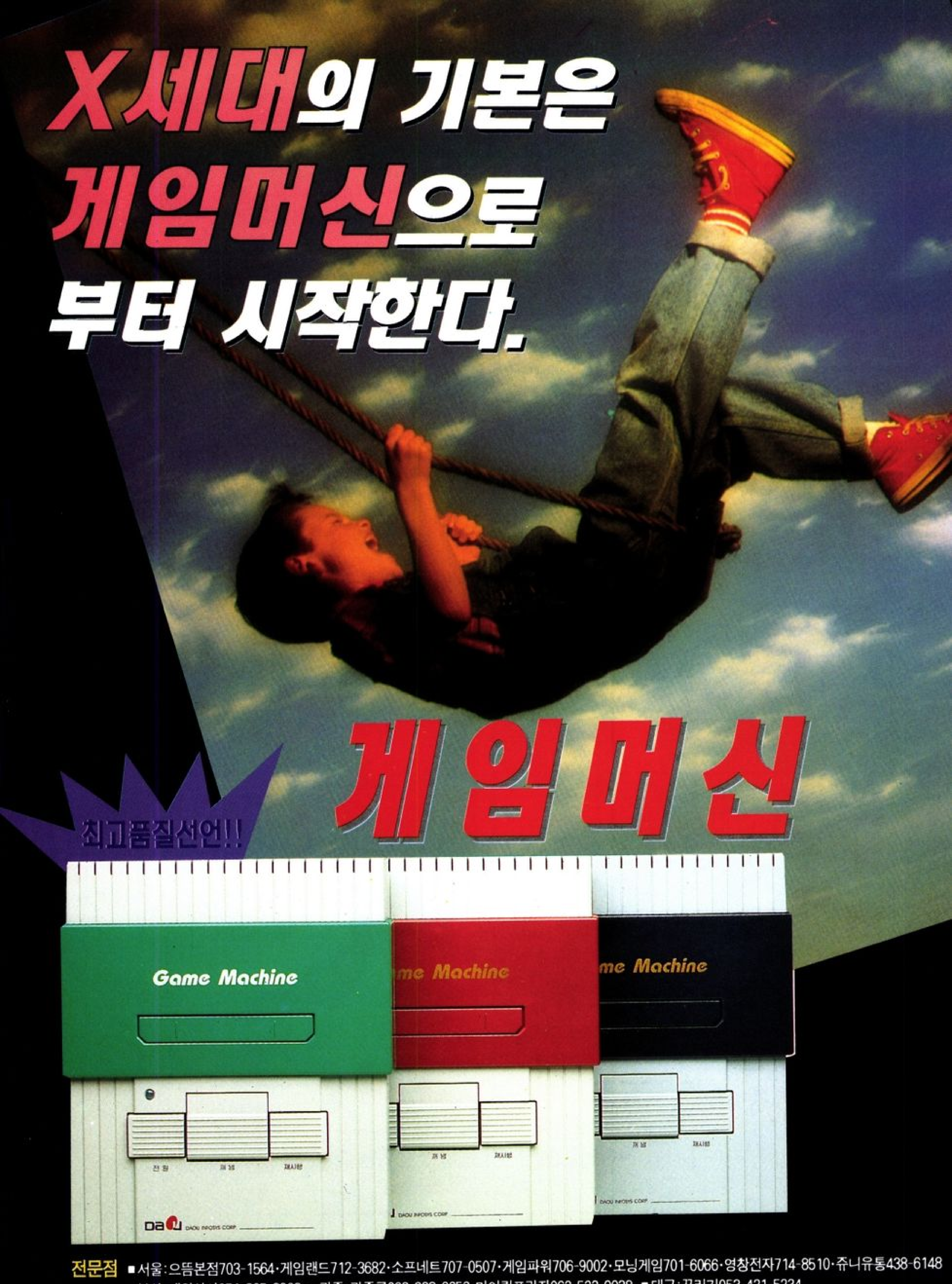
전자파 장해검정
EMI(B)

8BIT 게임기의 걸작

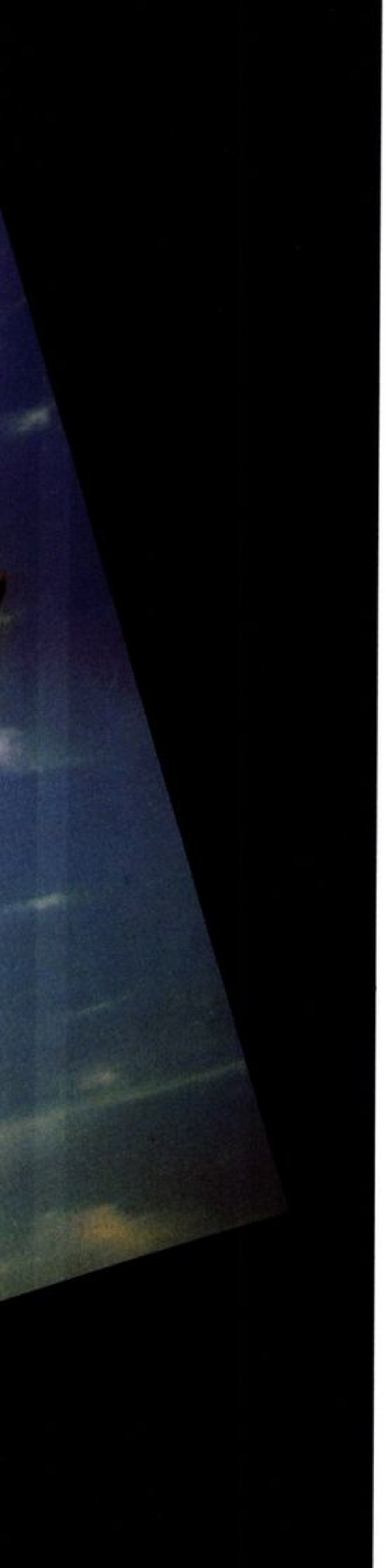
●게임기 내에 42게임칩 내장 ●생생한 효과음
●선명한 화질 ●날렵하고 깜찍한 디자인
●견고한 내구성

제조원 유니테크 서울시 강서구 화곡7동 1027-19호(2층) TEL:605-1230

판매원 신천상사(모닝게임)703-7047 효성상사(0347)792-1714 니코전자703-8790



전문점 ■서울:으뜸본점703-1564·게임랜드712-3682·소프네트707-0507·게임파워706-9002·모닝게임701-6066·영창전자714-8510·쥬니유통438-6148
■부산:태원상사051-805-8968 ■광주:광주콤062-228-6652·마이컴프라자062-522-9938 ■대구:꾸러기053-421-5234
■대전:대전태원042-252-1309 ■청주:청주으뜸0431-68-8070
(전국 유명백화점이나 게임기 취급점 어디에서나 구매할수 있습니다.)



"즐거운가정, 행복한 가족-
늘 기쁨이 넘치길 기원합니다"

이제는 가정의 필수품및 정보 산업계의 총아로 인식되고 있는 컴퓨터 게임기!!
어차피 있어야 된다고 느끼실때 여기 확실하고 당연한 선택이 있습니다.

■게임머신의 특징

1. 컴퓨터 & MULTIMEDIA 전문업체에서 만듭니다.
   품질을 최우선으로 하는 일본 시장에 PC용 TV CARD, OVERLAY BOARD를 대량 수출하는 회사, 미국 시장에 게임기 주변기기를 수출하는 국내유일의 회사에서 만듭니다.
2. 국내최고의 품질로 최대의 판매량을 자랑하고 있습니다.
   광고만으로는 알수없는 품질, 직접 느껴보세요. (부품 하나하나를 최고급 품질로만 사용, 제품 구매시 전수검수)
3. 신속한 사후보장을 책임집니다.
   초기 구매시 제품하자가 발생하면 (구매시 1개월내) 즉각 신품으로 교환해 드립니다.
4. 저렴한 A/S 비용을 자랑합니다. GAME기의 수명은 평균 5년~8년입니다.
   사용자에게 너무나 오랫동안 사랑받는 제품이 혹시 불량날때 정말 저렴한 가격으로 A/S 처리해 드립니다.
5. 환경보호에 적극 동참합니다.
   환경보호에 위배되는 모든 과대 포장품을 과감히 버렸으며, 제품 사용후의 BOX 수거료를 낮추는것 까지 고려했습니다.

게임머신(DFG-015B/C)

●선명한 화면 깨끗한 음질 ●화려한 디자인 다양한 색상 ●완벽한 품질검증(EMI검정) 철저한 A/S
●합리적인 가격과 견고한 내구성
2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

주변기기(6BUTTON)

슈퍼패미콤용

슈퍼패미콤 메가드라이브 겸용

메가드라이브용

①8방향 조정기능
②6개의 발사버튼
③오토기능
④터보기능

■패밀리노래방
①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용
②노래방 동시사용 기능
③노래확장 가능

■패밀리 노래방팩
①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
②노래 소프트웨어 추가제공
③200곡 확장 기능

■옴니TV링크
①수출용 제품
②전게임기를 한대의 TV로 연결
③AV, RF 자동변환 기능
④전지식 원터치 기능

판매원: DAU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 (4층~10층)
대표전화:3450-4838 팩스552-0986 소비자상담실:(032)611-9625

제조원: DAU (주)다우정보시스템
대표전화:(032)611-9625

A/S전문점
■서울:게임파워706-9002
■부산:태원상사051-805-8968

YOSHI'S ISLAND

★요시 아일랜드★

■ **기종**:슈퍼컴보이

■ **제작사**:닌텐도

■ **장르**:액션

■ **용량**:16M

소비자 여러분께 협조 바랍니다.

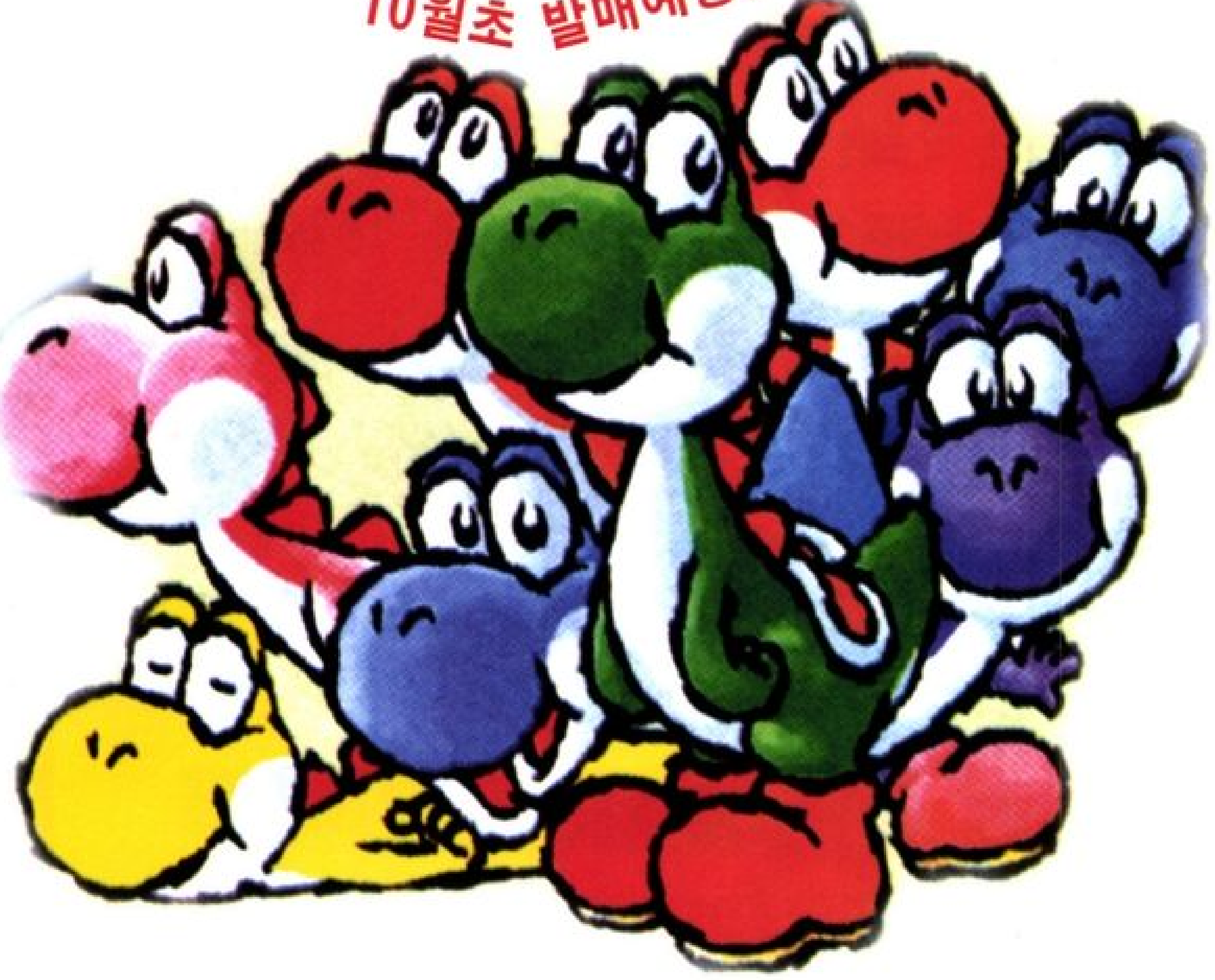
요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신
소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을
적으시고 당사로 보내주시면 정품으로
교환하여 드립니다.
불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록
여러분의 적극적인 협조바랍니다.
연락처:(주)하이콤 총무부 795-5765

게임개발 세계화

- 프로그래머
- 그래픽 디자이너
- 준비서류:이력서, 자기소개서
- 제출처:(주)화이콤749-9219
  140-210 서울 용산구 한남동 665-4

●창작 게임기획서 응모
창작 게임기획서를 제출하시는 분께는 심사하여 채택된 작품은 소정의 상금을 드립니다. 또한 참가자 전원에게 사은품을 드립니다.

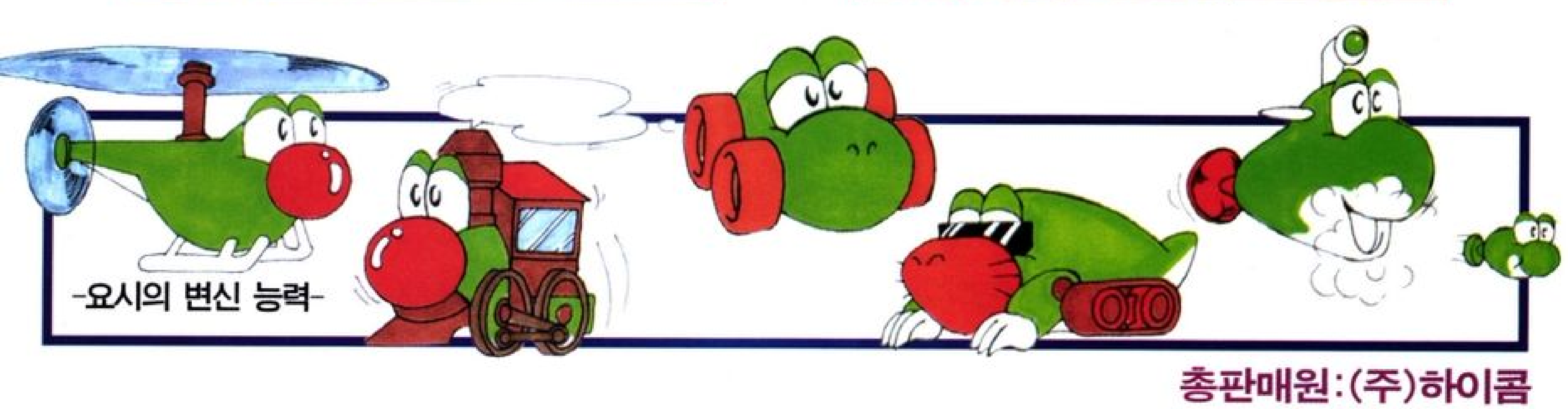
10월초 발매예정!



마리오 월드 제2탄!

베이비 마리오와 요시의 모험이 시작됐다.

섬내를 다니면서 적 보스들과의
멋진 한판 승부와 상상을 초월하는
각 스테이지의 사건전개,
그리고 멋있는 화면이
여러분을 압도한다.



총판매원:(주)하이콤

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

멀티미디어만을 위한 종합유통–세영유통

SY 서울 게임프라자

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉 지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역

멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)보급의 거점이 될수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모

최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상

게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비전 사업

우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비젼있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다

한 가맹점이 가질수 있는 최대상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업

경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해···

안양산본점	용인점	관악점	가락점	부천원종점	전농점	강동점	성동점
IQ게임 5단지 4단지내 상가214호 소방서 산본역	동보APT 서울 현대프라자 컴퓨터 프라이스마스 수지면사무소	관악프라자 1층 서울게임 프라자 사당 서울대 입구 서울대역 사거리 봉천동	성남 훼밀리 A단지내상가 디스크마트 가락동 농수산물 시장 잠실	고강동 부천프라자 2층 게임유통 주택 은행 원종동 사거리	전농 프라자 1층 태양 APT 청계 고가	천호대교 신세계 백화점 코오롱상가내 오드니	게임월드 한일약품 한양대 2호선 뚝섬역 성수역
(0343)96-7067	282-0871	877-5469	402-3682	682-0566	242-0511	479-2762	498-1281

SY 세영유통

서울시 용산구 신계동 40-1 우경빌딩 104호 TEL:(02)717-3334, 3272-2792 FAX:(02)704-5218

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

요술궁전 요술궁전

인천 최대 할인매장

요☆술☆궁☆전

(032)518-4089·1491 517-6761

통신판매 · 보상교환 · 고가매입

중고 팝니다!!!	중고 삽니다!!!
◆차세대-한정염가판매	◆차세대-280,000~300,000원
◆3DO(CD포함)-180,000원	◆3DO-150,000원
◆네오지오-140,000원	◆네오지오-130,000원
◆슈퍼컴보이-95,000원	◆슈퍼컴보이-80,000원
◆슈퍼 알라딘-45,000원	◆슈퍼 알라딘-35,000원

찬스 1 구형 게임기를 신형으로 보상교환!

찬스 2 중고 게임기 최고가로 삽니다!

우체국:103911-0090304
농협:130017-56-022055
주택:659402-93-106421

예금주:전만춘
주소:인천시 북구 부평3동 274-48

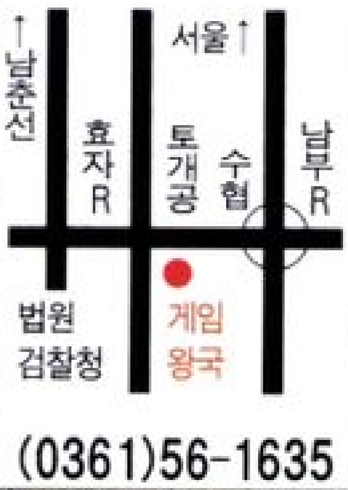
요술2호점

학습비디오·게임기

429-7600~4

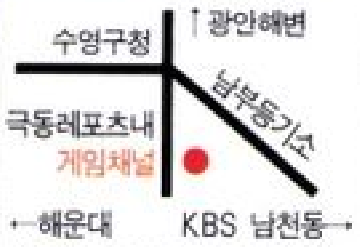
춘천점

학습비디오·게임기
도·소매



(0361)56-1635

부산1호점



(051)625-8287

부산2호점

(051)335-7611

안산점

학습비디오·게임기·팩

(0345)409-5765

인천연수점

817-6391

구미점

(0546)455-6587

수원점

(0331)215-2875

안산2호점 게임천국

제일종합
시장 앞

(0345)83-1411

신규업자
모집중!

게임유통 新 시스템으로 거

멀티미디어 전문매장 오픈

게임기 ☆

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는
유저 여러분께 심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '95년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임·직원 일동

└711-8865

통신판매 1.706-3070 2.711-8865 3.702-7091 4.718-8895

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 외환:309-19-02351-2
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908
- 신한:304-02-230301

게임유통:716-6301~2, 706-3070
FAX:3272-5505

축 오픈 상계점	TEL:935-3233
축 오픈 I·Q	TEL:716-0577~8
장안동	TEL:247-7747
축 오픈 능곡점	TEL:(0344)971-2727
축 오픈 화인게임	TEL:(0522)60-2420
월계점	TEL:941-5395
정릉점	TEL:911-4057
안양점	TEL:(0343)44-7036
수원점	TEL:(0331)251-5311
청주게임유통	TEL:55-7624/57-3580
청주점	TEL:(0431)65-3587
이리점	TEL:(0653)842-6558
대구성당점	TEL:(053)628-9482
용산점	TEL:3272-4502~3
광명점	TEL:683-2059
간석점	TEL:(032)432-7089
가평점	TEL:82-9386/9486
서대문점	TEL:(0331)47-5831
삼성점	TEL:547-9400
둔천점	TEL:487-0115
안산점	TEL:(0345)411-3958
간석점	TEL:421-2332
제천점	TEL:(0443)46-4945
수원점	TEL:(0331)43-3679
분당점	TEL:(0342)712-2972
당산점	TEL:632-4217
원당점	TEL:(0331)64-1472
분당점	TEL:(0342)702-2892
군산점	TEL:(0654)465-4064
천호점	TEL:477-1165
속초점	TEL:(0392)635-0074/5
용산점	TEL:706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333, 0505
청주점	TEL:(0431)55-2168
망원동	TEL:337-7346
연수점	TEL:(032)814-6240
안산2호점	TEL:(0345)418-6651
불광점	TEL:386-8657
을지로점	777-1776, 755-4487
상계점	TEL:
네오지오총판	702-7091, 719-7156
울산점	TEL:(0522)44-0604
망우점	TEL:492-3804
춘천학생백화점	TEL:(0361)52-3536

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

듭나는 게임유통

소프트 유통

팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

신탄생 I

대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

신탄생 II

전문 프랜차이즈 사업부 개설

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다. 금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다. 신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

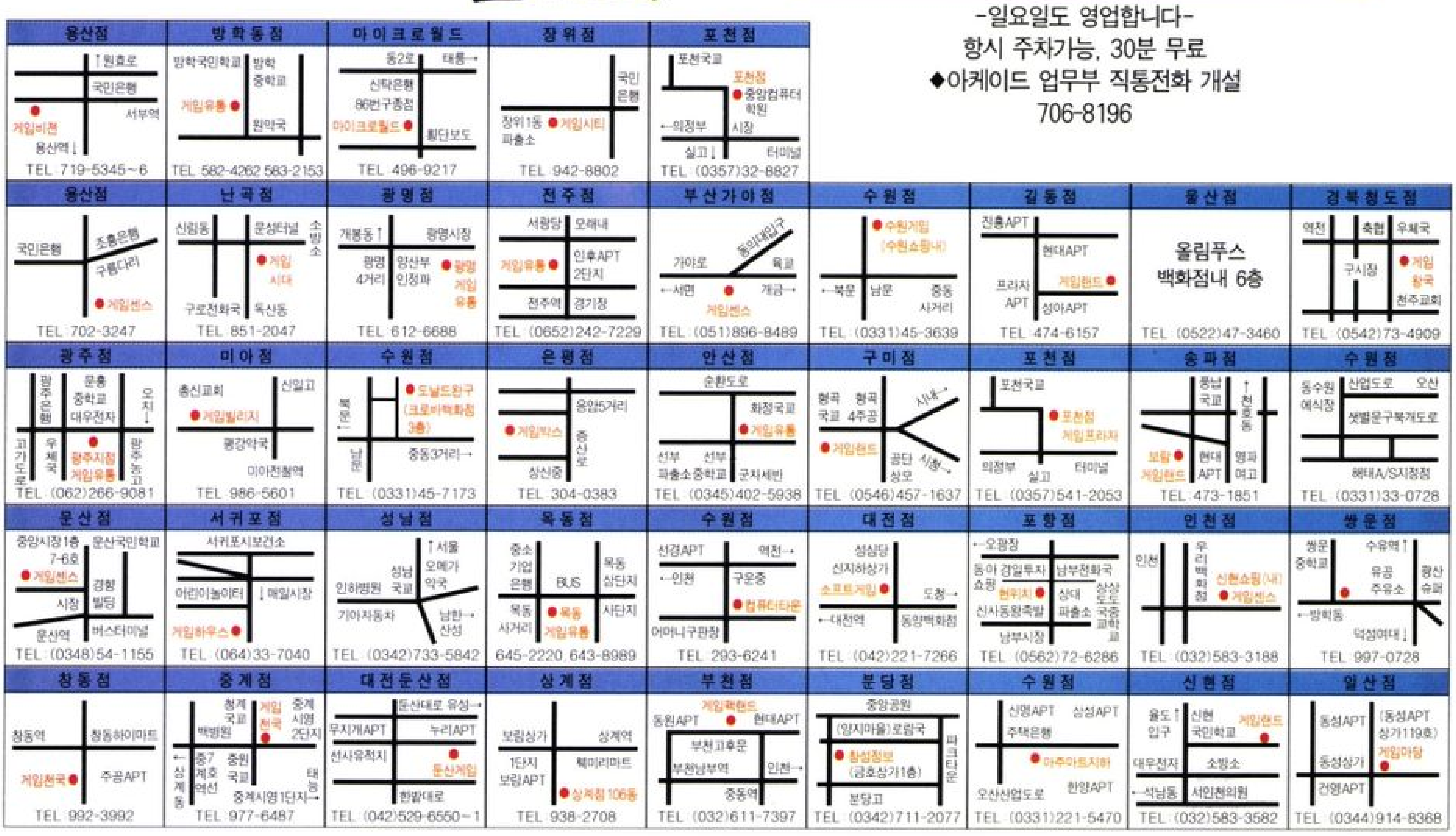
신탄생 III

아케이드(업소용) 사업부 신설

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.

1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.

-일요일도 영업합니다-
항시 주차가능, 30분 무료
◆아케이드 업무부 직통전화 개설
706-8196



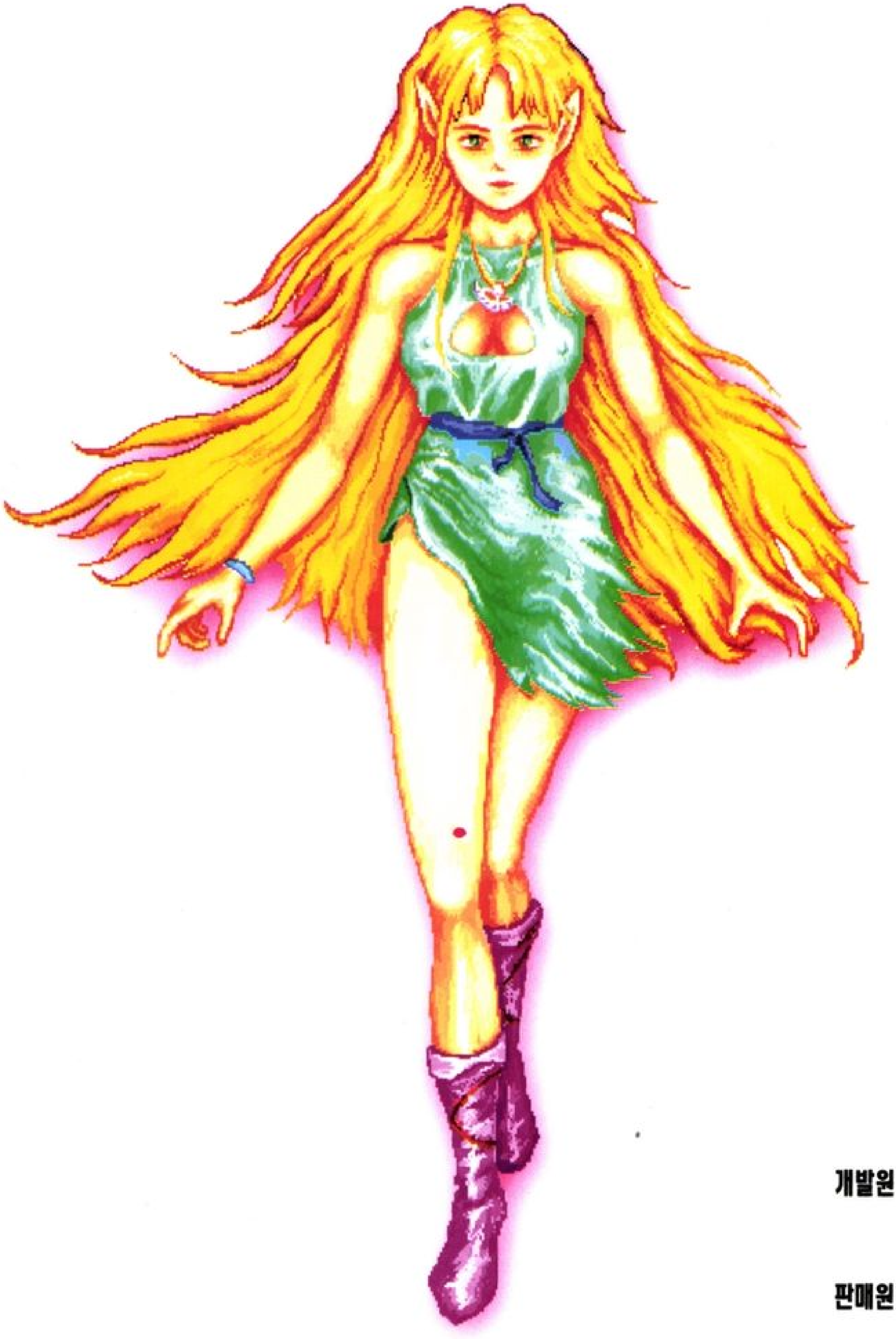
THE TOUR

이 여행을 하는것은 당신의 운명이다

12월 발매.
1년 5개월에 걸친 기획과 설정으로
또다른 꿈의 세계를
창조한 대작 롤플레잉

특징 : 모든 방식의 쿼터뷰의 시점으로 입체적 효과.
편리한 인터페이스-마우스와 키보드 사용.
긴박한 프리타임 배틀과 화려한 캐릭터 기술
대전게임을 능가하는 프레임수
다양한 이벤트와 감동
8방향 스크롤
아름다운 그래픽

OF DUTY



제목:THE TOUR OF DUTY
(운명의 길)
장르:환타지 롤 플레잉
시스템사양:IBM 386 이상, 램 4메가
제공:FD, CD-ROM
사운드:사운드 블래스터, 미디
개발원:드래곤플라이(DragonFly)
개발문의:(02)763-0710
판매원:SO SYSTEM
판매문의:(02)909-1541

개발원 드래곤 플라이 dragonfly

판매원 So SO SYSTEM

BEST 으뜸게임

신규업자
OPEN상담환영

으뜸게임본점
국민은행 / 나진상가 / 선인상가 / 신용산지하차도 / 관광터미널
TEL 703-1564

청주으뜸
상당공원 / 고속터미널 / 무심천 / 청주대교 / 청주으뜸 / 분수대
T. (0431)68-8070

정릉으뜸
서라벌고 / 길음동 / 수유리 / 돈암동 / 정릉으뜸게임 / 정릉 / 대일외국어고 / 서경대 / 숭덕국교
T. 914-6304

새진게임타운
광명동국교 / 재민약국 / 새진게임타운 / 금화약국
T. 683-7823

봉천센스
은천국교 / 은천길 / 마을버스 / 약국 / 미도파슈퍼 / 게임센스
T. 873-6323

전자랜드2호점
전자랜드
2층

수유으뜸
번동 / 쌍문사거리 / 쌍문동 / 광산부페 (구광산쇼핑) / 정의여고 / 천주교성당 / 벽산APT / 으뜸게임전문점 / 4.19탑
T. 998-5221

광명으뜸
중앙하이츠 중앙상가내 1층 / 안산 / 광명사거리 / 부천 / 광명 / 개봉
T. 688-3524

마산으뜸
게임월드 / 상가 / 계단 / 피리바케트 / 아메리카니
T. (0551)97-8186

평택으뜸
한광고 / 성동국민학교 / 세원서점 / 안성 / 유한약국 / 으뜸게임 / 광도로제과점 / 주공3단지
T. (0333)656-1764

능동으뜸
중곡동 / 조흥은행 / 극장 / 버스정류소 / 국민은행 / 으뜸게임프라자 / 회양리 / 어린이대공원정문
T. 455-3921

천안점
한전 / 천안게임프라자 / 천안경찰서 / 북조 / 굴다리 / 유선방송국 / 천중
T. (0417)61-4227

제주점
제원APT / 버스정류소 / 로얄호텔 로얄쇼핑 지하1층 45, 46호
T. (064)47-7087 48-4408

전주으뜸
부대 / 덕진 / 송천국교 / 파출소 / 전주으뜸 / 농산물시장 / 서호APT
T. (0652)74-6489

충주으뜸
국민은행 / 시청 / 한일은행 / 으뜸
(0441)42-5210

부천으뜸
부천역 북부광장 / 경인국도 / 서울 / 프라자게임 / 중동 / 시청 / 신중동
T. (032)667-7014

논산으뜸
대전 / 논산으뜸 / 논산여중 / 공주 / 연무대 / 강경
T. (0461)736-6401

인천으뜸
송현동 / 인천으뜸 / 동인천역 / 자유공원 / 주인석바위 / 신포동
T. (032)762-1096

강동으뜸
길동사거리 / 버스정류장 / 오피스텔 / 강동으뜸 게임기총판 / 천호사거리
T. 477-4700

부산으뜸
운동장 / 책방골목 / 보수동 / 부산으뜸 / 충무동 / 남포동
T. (051)246-6634

천호점
광진교 / 농협 / 천호구사거리 / 코오롱 / 현대프라자 3층 / 구천면길
T. 475-4701 (교) 718

석관으뜸
드림랜드 / 정릉 / 국민은행 / 대성프라자 / 으뜸게임기
T. 965-0056

오산점
선경비디오 / 시장 / 시청 / 성호국민학교 / 오산극장
T. 374-4055

군포으뜸
산본신도시 / 군포중학교 / 군포교회 / 으뜸 / 만도기계본사 / 군포역
T. (0343)59-3825

과천점
APT단지 / 새서울쇼핑1층 으뜸 / 제일은행 / 에스트로쇼핑
T. 504-5253

잠실점
종합운동장 / 종합운동장지하철 / 정신여고 / 잠실우성쇼핑 1층
T. 423-2755

중고 매매 장터 OPEN

그동안 으뜸을 성원해 주신 유저들에게 작으나마 보답코저 모든 기종의 게임기를
고가로 매입·저가로 판매 하고자 합니다.
가까운 지역점 직접 방문 하십시요.

플레이스테이션

- 32비트 RISC칩 채용
- 메인RAM 16메가비트(R 3000A)
- V-RAM 8메가비트(비디오램)
- OS-ROM 4메가비트
- CD-ROM버퍼 256킬로비트
- 사운드 RAM 4메가비트

새턴

- 32비트 RISC프로세서 1,670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」이식결정

절찬판매중!!

버철스틱

플레이스테이션스틱

통신판매 예금주:박춘완

국민은행:827-25-0004-133 농협:011-01-333585
우체국:013722-0008822 조흥은행:952-04-017595

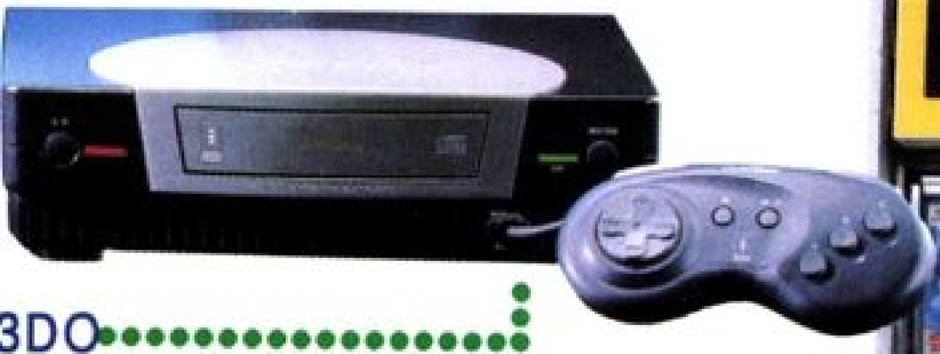
서울 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 109호
TEL:703-1564 FAX:712-0198

PC-FX

- CPU:32비트 RISC프로세서 V810/클럭주파수 21.5MHZ
- 색상:1,577만색
- CD롬:2배속
- 스트라이트:최대 128개/백그라운드 최대 7화면 회전확대, 축소

네오지오CD

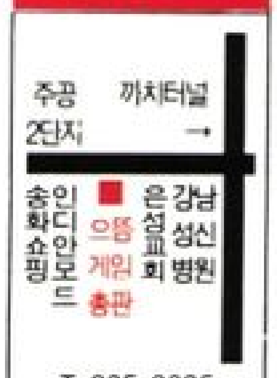
- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식



3DO

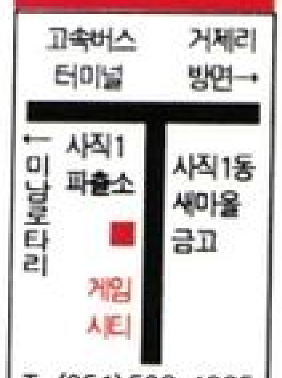
최초의 32비트 멀티미디어 게임기
슈퍼 스트리트 파이터 터보등의 다양한 게임을
즐길 수 있다

발산가양으뜸



T. 605-2695

부산게임시티

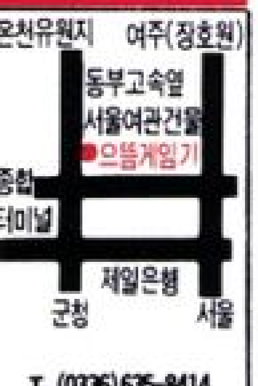


T. (051)502-4225

해운대지점

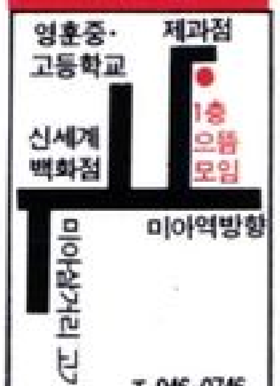
T. (051)781-0608

이천으뜸



T. (0336)635-8414

미아으뜸



T. 946-0746

하남으뜸

T. 793-9255 0347

서산으뜸

T. (0455)667-6564

영주으뜸

T. (0572)636-0373

방학동으뜸

T. 996-5984

평촌으뜸

T. (0343)84-0116

금촌으뜸

T. (0348)942-4779

장미으뜸

T. 421-9800

동두천으뜸

(0351) 867-7720

수원으뜸

T. (0331)32-0934

광주점

T. (062)232-8659

대구으뜸

T. (053)426-4971

면목점

T. 437-9222

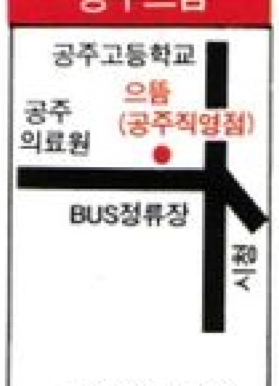
순천으뜸

T. (0661)52-2918

응암점

T. 382-4266

공주으뜸



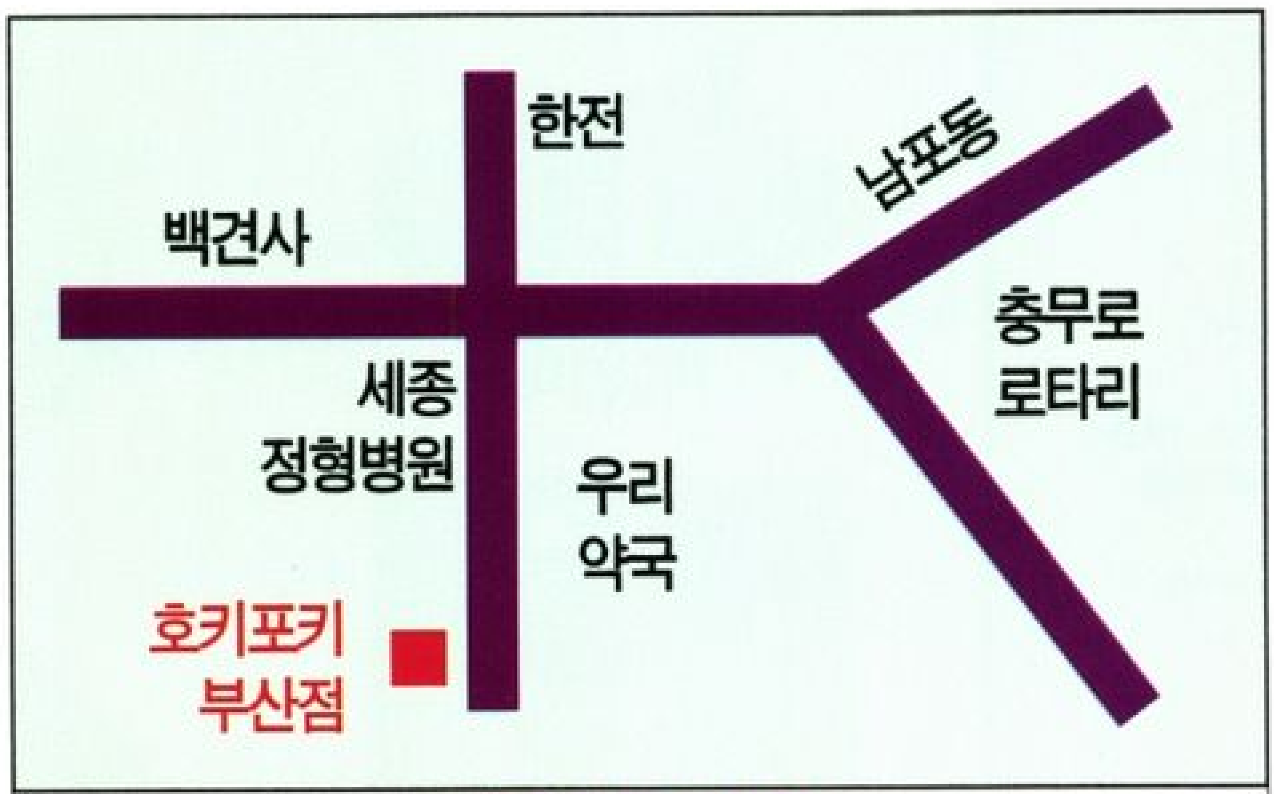
T. (0416)52-6343

의정부으뜸

T. (0351)44-7342

호키포키

호키포키의 그명성 그대로!



호키포키 부산점

대표:한학천(41) 주소:부산 서구 토성동 5가 57번지
개점일자: 1991.4.21 회원수:350명(알짜만) 16비트 정품만 취급

호키포키 부산점 한학천 사장은 아직도
부산지역에서 유일하게 정품만을 고집하는 부산 게임기 업계의 자존심입니다.
1991년 4월 개점이래 철저한 회원제 관리와 고객의 입장을
먼저 생각하는 철저한 서비스 정신으로 영업하는 호키포키 부산점.
이제 32비트 게임기 및 S/W도 호키포키 부산점으로.
확실히 만족하실 겁니다.

전국체인점 모집

각 지역에서 제일가는 게임전문점을 운영하사고자 하시는 분
정확한 상품정보, 신속한 상품공급, 확실한 성공을 보장합니다.

A Rang
(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

호키포키

호키포키는 진실합니다.

전자랜드점

TEL: 3272-9493
전자랜드 신관
광장층 52호
(무료 주차권 증정)

터미날점

TEL: 706-5807
관광버스터미날 2층 25호
외환은행앞
(전철1호선
용산역과 직결)

용산 전자상가에는
100여개의 게임기 전문점이 있지만
호키포키는 고객 여러분의사랑을 계속 받아오고 있습니다.
그 명성 그대로!

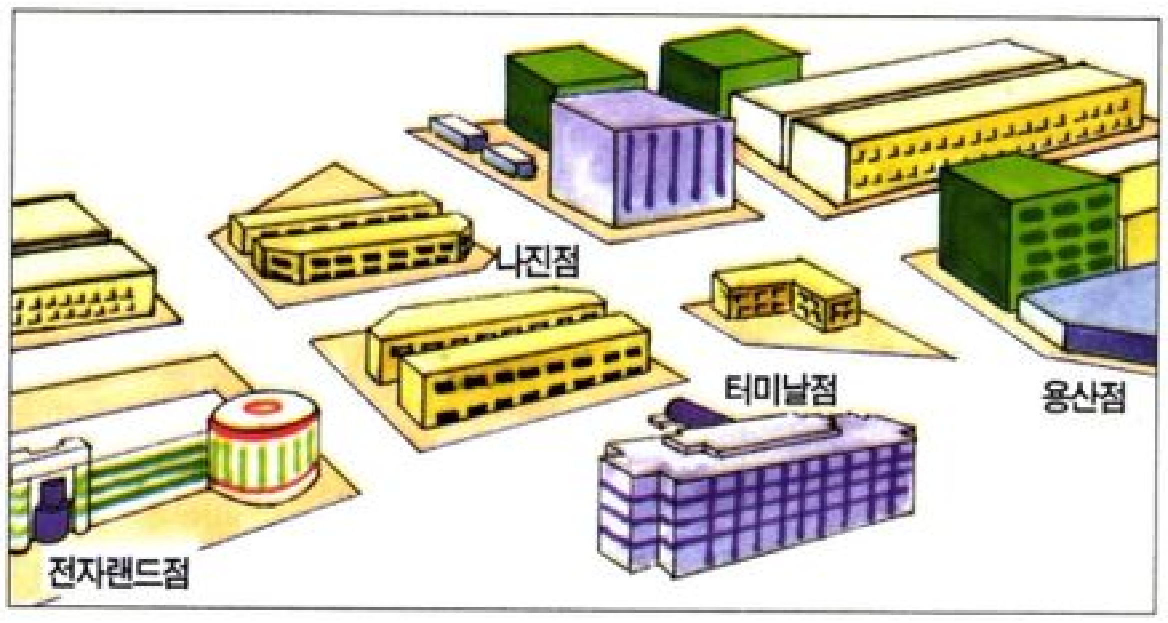
나진점

TEL: 716-8808
나진상가 12동 나-117호
(대형 주차장 완비)

호키포키를
사랑해 주신 고객
여러분!
그동안 성원에 감사
드리면서
저희는 더욱더
노력하여
여러분의 성원에
보답코자 합니다.
8비트에서
32비트 까지

용산점

TEL: 704-2148
선인상가 21동 1층 3호
(전철4호선
신용산역과 직결)



스피드 게임

스피드 게임은 불법 복제품문제, A/S문제,
교환비문제 및 신용카드 수수료문제등을 과감히
개선하여 다시 태어 났습니다.

스피드 게임은 정품만을 취급합니다.

불법복제품은 팔지도, 교환도 하지 않습니다.

스피드 게임에서(구입하신 게임기 S/W에 대해) 평생 A/S 해드립니다.

게임기의 고장, 우리가 책임집니다.(단, 주요 부품은 별도)

스피드 게임에서는 5.000원에 무슨 S/W든 교환 할수 있습니다.

년 회비 50.000원을 내시고, 스피드 게임 차세대 게임 특별회원이 되십시요.

스피드 게임에서는 신용카드 수수료를 받지 않습니다.

용산전자 상가는 소매를 도매가격으로 하기 때문에
신용카드 수수료를 받지 않을 수 없었습니다.
그러나 우리는 받지 않습니다.

스피드 게임만의 통신판매에서 기쁨을 맛보세요.

스피드의 전화번호를 누르는 순간 통신판매의 걱정거리인 긴 기간과
물품의 파손이라는 염려가 사라집니다. 한번 전화해 보세요.

LG · WINNERS · BC 비씨카드 · VISA

지방통신판매 환영

외환은행:209-18-05180-6 신탁은행:36304-2200702
국민은행:015-24-0385-545 농협:011-01-396225
조흥은행:952-04-014219
예금주:정완순

SPEED GAME
서울시 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 107호
TEL:703-0818~0819 FAX:715-5829

ART

게임아트

게

임사업에 의욕적으로 참여 하시고자 하는 분과 언제든 만나서 성공의 KNOW-HOW를 나누고 싶습니다.
경험이 있고 없고가 중요한게 아닙니다.
두드리면 열릴 것입니다.

임

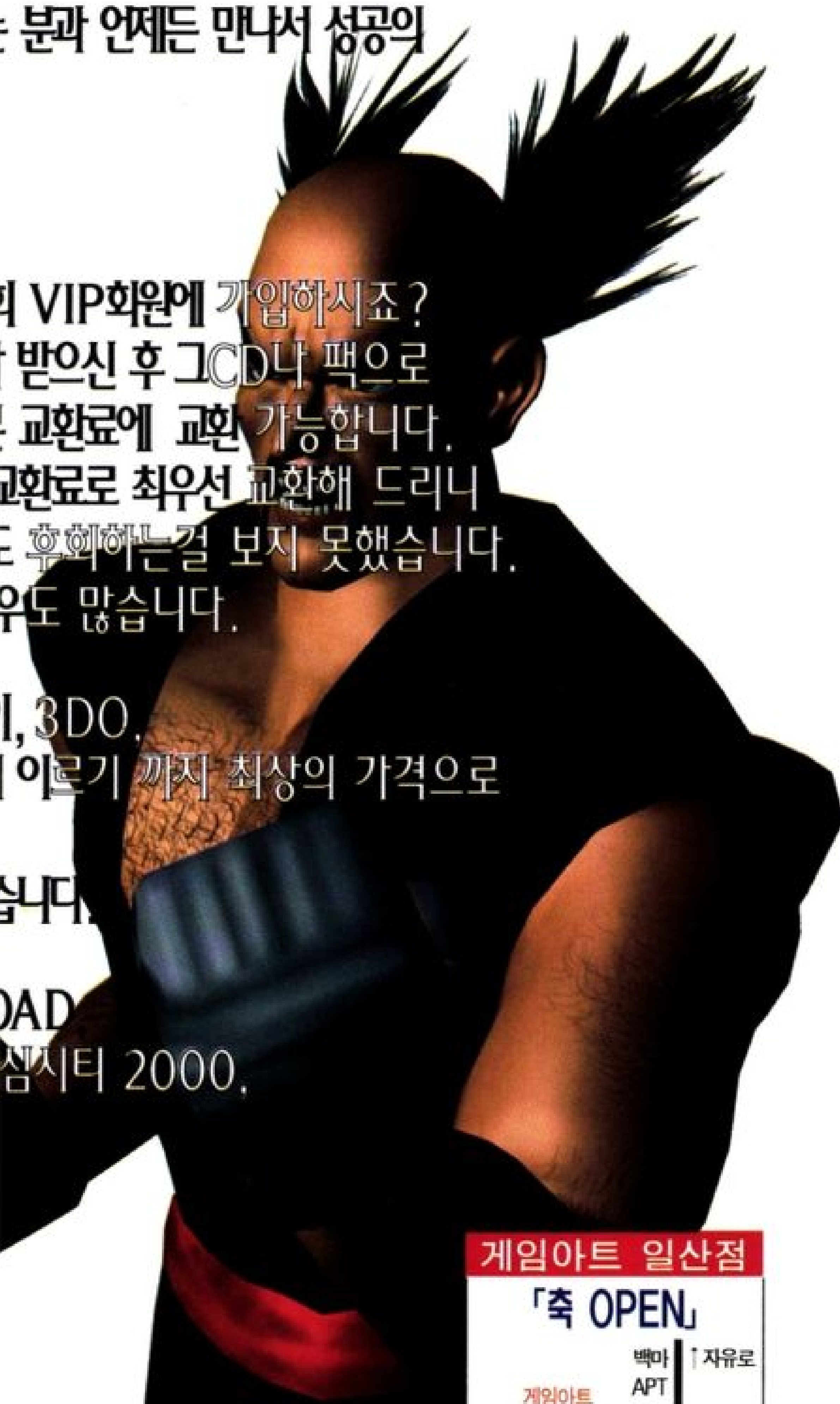
금님 처럼 대우 받으 시려고요? 그럼 저희 VIP회원에 가입하시죠?
150,000원을 내시고 CD나 팩을 하나 받으신 후 그CD나 팩으로 이어서 교환하는 경우 2년간 무조건 기본 교환료에 교환 가능합니다.
아무리 비싸고 신종이라도 무조건 기본 교환료로 최우선 교환해 드리니 지금까지 가입하신 VIP회원중 단 한분도 후회하는걸 보지 못했습니다.
한분이 여러 VIP구좌를 가지고 있는 경우도 많습니다.

아

트는 16Bit 슈퍼컴보이, 슈퍼 알라딘보이, 3DO, 새턴, 플레이 스테이션 등 전 고급 기종에 이르기 까지 최상의 가격으로 최대한 빨리 공급코자 최선을 다합니다.
또한 아트는 불법 카피팩을 취급하지 않습니다.

트

윈비 디럭스, 메탈자켓, BOXER'S ROAD 환상 수호전등이 플레이 스테이션으로 심시티 2000, 어드밴스트 대전략, 트윈비 디럭스등이 새턴으로 9월중에 발매 됩니다.



게임아트!
이제 그이름만으로 게임시장에
우뚝 선것은 게임유저의 사랑때문입니다.
진심으로 감사드립니다.

게임아트 일산점

「축 OPEN」

TEL:(0344)905-8847

게임아트 전주점

TEL:(0652)251-5985

게임아트 군산점

TEL:(0654)465-8060

일산 게임왕국

TEL:(0344)912-6999

부천 게임왕국

TEL:666-0353

갈산동 게임천국

TEL:(032)519-8995

Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'

ART
게임아트
서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL:(02)719-4032 706-0709 FAX:719-4032

게임아트 통신판매
● 조흥:315-04-341373
● 외환:209-13-02229-8
● 국민:015-01-0582-461
● 농협:011-02-115612
예금주:조성곤

OPEN

고객 만족의 새로운 혁신!

게임코아

3DO

세가새턴

가격파괴 선언

플레이스테이션

슈퍼패미콤

4차원 세계의 게임코아

- 정규 회원제의 컴퓨터 처리 시스템
- 가격파괴 선언의 BETTER PRICE
- 고객 우선의 BETTER SERVICE
- 품질 보증의 BETTER QUILITY

지방업자 상담 대환영

게임기 수리 전문점

4차원 게임의 세계로 참여하실 몇분만 정중히 모십니다.

본점: 서울시 용산구 원효로3가
전자랜드 신관 광장1층 6호
TEL:3272-6567

● 게임코아는 신용과 정직과 고객을 최우선으로 생각합니다.

저렴한 가격의 통신판매 대환영

예금주:정호상

015-21-0768-773 국민은행
011-01-415438 농협
180-068825-12-001 한일은행
952-04-045696 조흥은행
334-02-128660 신한은행

지방코아점 모집

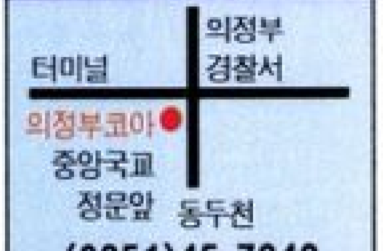
게임코아 수원점

(0331)43-6669

게임코아 광주점

(062)226-0436

게임코아 의정부점



(0351)45-7242

게임코아 대구점

(053)425-4551

대전지사 모 집

청주지사 모 집

인천지사 모 집

기타지사 모 집

게임시장의 선두! 고객 만족!
21세기는 약속을 지킵니다!

협력 체인점 모집
OPEN 상담

게임21세기

(02) 717-0818~9

서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 나열 119호

업계 최초 매장관리 프로그램

"게임 박사" 大탄생!!

절찬리 예약 판매중(관련기사 9월호 206쪽 기제)

상담 및 AS:717-0819, 704-4118

서울 및 지방 전지역 통신판매(1일 도착)
게임음악 및 게임만화 VIDEO
중고매매 장터운영
다양한 사은품 증정

가맹점 전카드: LG, VISA, WINNERS, BC 비씨카드

축 신규 OPEN
게임나라 704-4118
용산 나진상가 12동 나열 111호

통신판매(예금주:장문석)
- 국민은행:066-24-0346-429
- 제일은행:402-20-137242
- 신탁은행:36304-2482205
- 조흥은행:952-04-024478
- 농협:011-01-412358

*주일은 쉽니다(항시 주차가능, 30분 무료)

점포	TEL
게임21세기	653-8477~8
수원종로점	(0331)251-1617
수원권선점	(0331)33-9771
목동점	652-3898
대구상인점	(053)637-8520
대구칠곡점	(053)323-6982
상계점	933-4930
예산점	(0458)34-3631
구미점	(0546)457-2188
삼척점	(0397)574-0984
광명점	807-4223
독산점	807-8661
수유점	992-4118
원당점	(0344)965-9994
대전점	(042)582-4262

국내뉴스

행사 한국 첨단게임산업협회 발족

하루가 다르게 발전해 나가고 있는 정보산업 분야중에서 가장 빠른 성장을 이룩하고 있는 최첨단 컴퓨터 게임산업을 국가적 차원에서 육성하고 지원키 위한 일원화된 창구가 마련됐다.

지난 8월 23일, 정보통신부, 대기업, 가정용, 상업용, 첨단 영상관련 회사들이 참가하는 이 협회는 한국 게임산업계의 협력과 일치단결을 통해 국내 게임 산업의 문제점을 해결하여 질적 향상과 국제 경쟁력 강화 등의 공동 목표를 달성키 위해 설립됐다. 오는 97년까지 산업발전 기반 조성사업과 기술력 향상 사업을 위해 총 426억원이 투입될 예정이며 체계적인 투자를 위해 자문기구, 집행기구, 의결기구의 3기구로 나누어 조직되어 활동을 펴게 된다. 한편 이 협회는 게임발전 진흥시책을 수립하여 기술력 향상과 장기적 발전을 위한 인재 육성, 전문 교육센터 설립, 각종 전시와 학술대회 개최, 국내 게임산업계의 대동단결 모색 등을 주요 목표로 하고 있다.

앞으로 9월 중순 제 1차 이사회를 소집하여 임원을 선출한 다음, 정식 등록을 마친 후 9월 중순부터 본격적인 정상업무에 돌입할 계획이다.

행사 YWCA, 컴퓨터 게임의 폭력성과 선정성에 대한 세미나 개최

컴퓨터 게임 및 CD ROM 타이틀, 인터네트 등의 첨단 매체들이 청소년들에게 미치는 폭력적 선정적 영향과 심의의 한계성 등의 문제를 토론하고 그 해결 방안을 모색해 보는 세미나가 개최됐다.

지난 8월 28일, 서울 YWCA 청소년유해환경감시단이 주최한 이 세미나는 '청소년과 전자문화', '새영상 심의와 그 한계성', 그리고 YWCA 컴퓨터 모니터 요원들이 직접 현지 조사한 자료를 토대로 '컴퓨터 게임 내용 분석'의 순서로 강연이 진행됐다.

폭력과 성이 지나치게 묘사되고 있는 컴퓨터 게임들이 청소년들에게 여과없이 흘러 들어가고 있으며 인터넷 등의 통신 매체를 통해 외국의 잘못된 문화가 침투되고 있는 것을 전면적으로 규제하기는 어려운 일이며 강제적인 정책은 오히려 부작용을 일으킬 위험이 있다는 의견이 지배적이었다.

따라서 끊임없이 쏟아지는 게임 등의 영상물들에 대한 정확한 심의, 불법 게임유통에 대한 지속적이고 체계적인 단속을 위한 자율성을 띤 제도적 장치의 마련, 그리고 컴퓨터 통신과 정보윤리에 대한 교육을 통해 유용하게 활용할 수 있도록 유도할 것임을 밝혔다. 또한 게임 유통업자들과 제작사들에게 청소년들의 정신 건강에 도움을 주는 양심적인 사업활동을 펼 것을 촉구했다.

업체 삼성새턴 올 하반기 출시 예정

삼성은 올해 하반기 중에 세가 새턴을 정식으로 국내에 도입해 「삼성 새턴」이라는 이름으로 출시할 계획이다.

삼성 새턴의 동시 발매 타이틀은 「버철 화이터 리믹스」를 포함해 5개 정도가 될 것이고 버철 화이터 리믹스는 번들로 하드웨어와 함께 판매될 예정이다. 삼성 새턴이 발매되면 LG의 3DO 홀로 고군분투하고 있는 국내 차세대기 시장에 새로운 활력을 불어넣으며 그동안 위축되었던 비디오 게임시장에 새로운 판도의 변화가 예상된다.

한편 삼성은 새턴이 국내에 정식으로 발매됨에 따라 불법으로 유통되는 차세대기에 대한 강력한 규제를 해 나갈 것이라고 밝혔다.

문의처 : 삼성전자 AM사업팀 (02-561-7831)

업체 게임 3사 불법 게임기, 소프트 웨어 추방 캠패인가져

국내 게임시장 발전과 올바른 게임문화 정립에 힘써온 게임 3사(현대, 삼성, LG)가 8월 26일(土)부터 9월 3일(日)까지 9일간 불법 복제, 밀수 게임S/W 추방 및 정품 게임S/W 사용 유도를 통해 판매 활성화를 촉진키 위한 「불법 게임, 소프트 웨어 추방 캠페인」을 실시했다.

그동안 각기 다른 게임기를 국내에 발매했던 게임 3사가 공동 주관한 이번 캠페인은 게임 3사 영업직원 및 대리점 직원이 연대하여 가두홍보, 전단배포를 통한 방법으로 이뤄졌다. 또한 이 기간중은 물론 앞으로도 지속적인 단속을 펼쳐 불법제품을 추방하고 정식 시장을 활성화 시켜 나갈 방침이다.

업체 현대전자, 16비트 2개 타이틀 정식발매

일본어 자막게임 수입금지로 인한 불법 소프트웨어의 유통과 특소세 부과 등 국내 게임업계의 문제점들로 인해 침체일로를 걷고 있는 16비트 시장이 현대전자의 본격 소프트 정식발매로 다소 활기를 되찾을 전망이다.

현대전자는 오는 9월 하순, 닌텐도의 인기 게임인 「마리오」시리즈의 최신작 「요시 아일랜드」와 10월 중순에는 미국 시장에서 폭발적인 인기를 누렸던 본격 액션게임 「킬러 인스팅트」를 정식 도입하여 발매할 예정이다.

최근 16비트기의 부활을 목표로 다양한 인기 타이틀을 제작중인 닌텐도의 노력으로 우수한 16비트 게임들이 개발중이며 그 첫번째 게임이 바로 「요시 아일랜드」와 「킬러인스팅트」이다.

문의처 : 현대전자(02-527-2584)

행사 KM월드의 「철권2」 인컴 18만원 돌파

KM월드에서 판매하고 있는 「철권」 시리즈 제 2작 「철권2」의 인컴 결과 국내 사상 최초로 하루 인컴 18만원을 돌파하여 높은 인기도를 과시하였다.

로케테스트라고도 하는 인컴은 발매전 그 인기도를 평가하는 방식으로 그 인컴 결과에 따라 정식발매 여부와 수량 등을 결정하는 제도이다.

철권2는 「1」편에 비해 더욱 빨라진 스피드와 연속기, 그리고 웅장해진 스테이지를 배경으로 유저들의 환영을 받았다. 또 새로 등장한 한국 캐릭터인 '백두산'은 태권도를 기본으로 한 화려한 필살기로 철권의 인기 캐릭터 대열에 오를 가능성을 보였다. 한편 지난 8월 16일 영등포 유통상가 3층에서 「철권2」의 품평회를 개최했으며 인컴 테스트를 거쳐 8월 21일부터 전국 오락실에 배포되었다.

문의처 : 케이엠 월드 (02-926-5614)

행사 빅에이, 「네오지오 회원」 게임 경진대회 개최

빅에이는 8월 12일 중구 신당동 소재 네오지오 랜드에서 '제 1회 네오지오 회원을 위한 게임 경진대회'를 개최했다.

이날 행사는 서울 지역의 네오지오 회원들을 초청해 새로 출시된 「킹 오브 화이터즈'95」로 경기를 펼쳐 대전 액션 게임왕을 뽑는 자리였다.

이 대회의 우승은 '하이데른'을 사용한 이종민(잠실고 2)군이 차지해 네오지오 게임기와 팩을 받았고 참가한 회원과 비회원들에게도 손목시계, T셔츠 등 푸짐한 선물이 돌아갔다.

빅에이는 이번 서울지역 네오지오 회원 경진대회를 시작으로 하여 지역 소단위까지 지속적인 행사를 개최해 나갈 예정이다.

한편 이날 시상식에서는 '제 2회 네오지오 시나리오 공모전' 당선작인 「팀 컴비네이션」(유정민 군)의 시상식도 함께 열렸다.

문의처 : 빅에이 (02-418-4844)

업체 열림, 새턴 소프트 개발 착수

IBM PC용 게임과 MD용 게임 개발 전문업체인 '열림기획'은 미국 세가사로부터 새턴 소프트웨어 개발 툴의 관련자료를 받아 분석 검토를 끝내고 본격 개발에 들어갔다.

열림은 그 첫번째 작품으로 새턴에서 MPEG-IC(하드웨어적인 부착 장치)없이 소프트 웨어적으로 비디오CD(MPEG)를 구동시킬 수 있는 프로그램과 동화상을 이용한 독창적인 게임 소프트를 개발중이다.

또 SgSg회원사로서 MD용 게임 개발에도 박차를 가하고 있는 열림은 MD용 액션 게임 「퇴마 영웅전기」의 개발을 거의 마친 상태이고, 현재 개발이 진행중인 롤플레잉 게임 「EXP」는 10월말까지 개발을 완료할 예정이다.

한편 열림은 윈도우 환경이 아닌 도스상에서 빠르게 처리되고 다양한 동 화상과 2,000곡의 가요를 수록한 멀티비전 노래방 CD-ROM 개발을 완료했다.

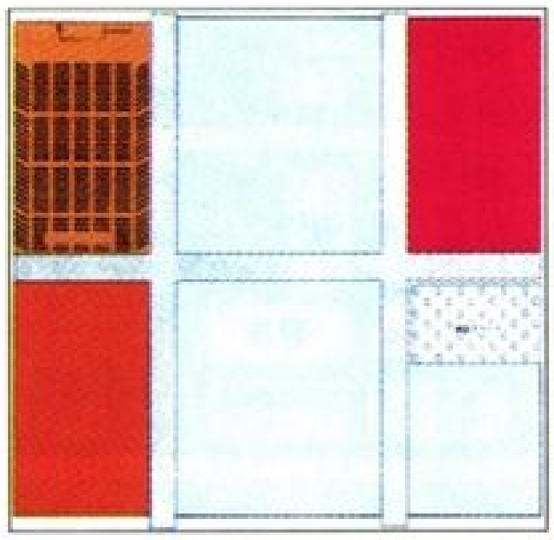
문의처 : 열림기획 (02-704-2292)

국외뉴스

행사 제7회 초심회, 닌텐도64 출품 발표

제 7회 초심회 소프트 전시회에서 닌텐도 64를 만나볼 수 있게 되었다. 매년 9월에 열렸던 초심회는 마쿠하리 메세로 장소를 옮겨 오는 11월 24일(유통관계자 대상)부터 25~26 양일간 걸쳐 일반인들에게 공개된다.

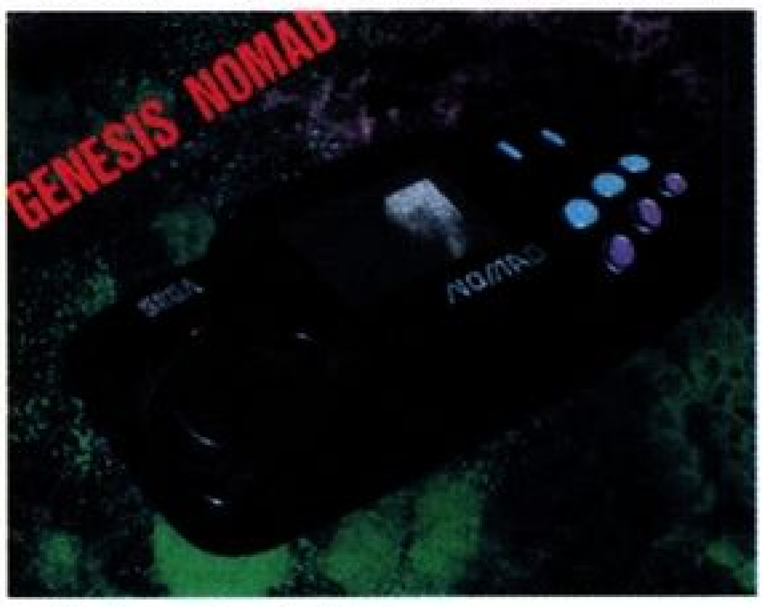
이번 전시회에는 닌텐도의 64비트기 「닌텐도64」와 10개의 동시 발매 타이틀과 공개될 예정이어서 게임업계는 물론 일반 게이머들의 관심을 집중시키고 있다. 또한 12월 일본 시장에서 정식 발매될 닌텐도64의 승패를 점쳐 볼 수 있는 기회가 될 것이다.



적색 부분으로 표시된 부분이 바로 64비트 머신 「닌텐도64」가 전시될 부스로 약 100대의 기기가 출품된다

하드웨어 차세대 휴대게임기, 세가 NOMAD 개발

가정용 게임기뿐만 아니라 휴대용 게임기에도 새로운 차세대기 열풍이 불기 시작했다. 기존 8비트의 기능을 훨씬 상회하는 고기능을 지닌 세가의 16비트 휴대용 게임기, 「제네시스 노매드」가 96년 봄에 미국에서 발매될 예정이다. 이것은 지난 5월 미국에서 개최된 개최된 E3쇼에 출품한 것으로 미국 세가에서 개발한 게임기로 16비트 가정용 게임기인 제네시스의 소프트를 그대로 즐길 수 있다. 또한 이 게임기에는 '게임기어' 에 사용된 액정 모니터를 제작한 시티즌에서 새롭게 제작한 고밀도의 액정 모니터를 채용할 계획이다. 아직 그 정확한 사양이나 발매일은 아직 밝히지 않고 있지만 휴대용 게임기도 가정용 게임기와 같이 16비트 시대로의 발빠른 움직임을 보이고 있는 것은 확실하다.



「제네시스 노매드」의 예상도

행사 제17회 CSG 신작 소프트 발표회 개최

매년 볼거리가 풍성했던 CSG

95년 하반기 게임 소프트들의 동향을 한눈에 살펴볼 수 있는 제 17회 CSG(Consumer Soft Group) 신작 소프트 발표회가 오는 9월 3일부터 9월 20일까지 나고야, 오사카, 동경에서 개최된다. CSG 신작 발표회는 매년 봄과 가을에 열리는 신작 소프트 전시회로 이번에는 가장 많은 62개 업체가 참가한다고 한다.

특히 이번에는 32비트 게임기, 새턴과 플레이 스테이션을 지원하는 아케이드 이식작들, 「버철 화이터2」, 「세가 랠리 챔피언쉽」, 「뱀파이어」 등이 전시될 예정이다. 또한 슈퍼컴보이 소프트로는 10월에 발매될 「택틱스 오거」와 「로맨싱 사가3」 등 16비트 대작들이 선보일 예정이어서 기대를 집중시키고 있다.

일	정
나고야	9월 3일(일) 나고야 국제회의장
오사카	9월 10일(일) 마이돔 오사카
동 경	9월 17일(일) 이케부쿠로 선샤인 빌딩

업체 닌텐도, 영국시장에서 철수

닌텐도의 자회사인 영국 닌텐도가 게임기와 소프트의 판매업무를 영국의 대규모 유통업체인 '토탈 홈 엔터테인먼트' 에 일임하고 영국 시장에서 철수한다. 이 토탈 홈 엔터테인먼트는 오락용품을 주로 취급하고 있으며 10,000점을 넘는 소매점 루트를 확보하고 있는 유통업체로 9월부터 정식 업무에 돌입한다.

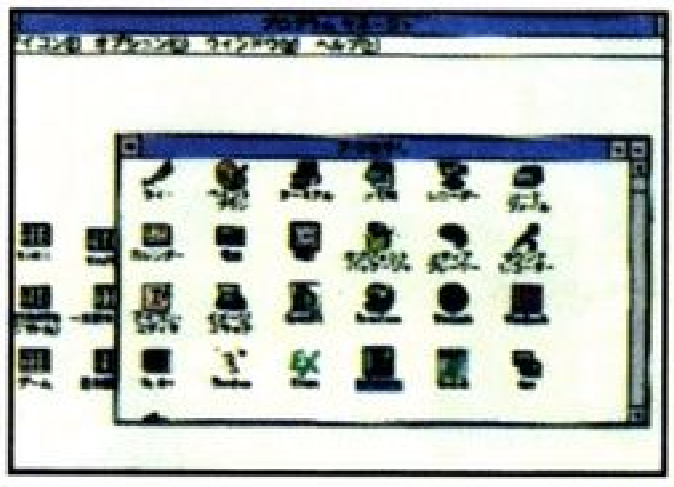
닌텐도가 영국시장에서 철수하는 주원인은 계속되는 가격 인하 전쟁으로 채산성의 악화와 64비트기와 버철보이 등의 신형 게임기를 발매하기 전에 판매력을 강화하려는 의도로 분석되고 있다. 즉, 완전 철수가 아닌 유통력 강화를 위한 전문업체의 투입이라 할 수 있다.

소프트웨어

세가 게임, PC용 소프트로 이식

세가 새턴용 소프트나 아케이드 게임을 PC에서도 즐길 수 있게 된다.

이 계획은 미국 세가와 NVIDIA사가 게임 소프트를 PC용으로의 이식에 대한 계약을 체결하여 구체화된 것이다. 이 계약은 NVIDIA가 새롭게 개발한 'NVI 멀티미디어 액셀레이터'라고 하는 특수 보드를 탑재한 펜티엄 PC에 세가의 새턴용 소프트와 아케이드용 소프트를 공급하여 이식을 진행시켜 나가게 된다.


펜티엄 컴퓨터의 윈도우 버전 3.1 이상에 대응하는 소프트가 발매된다

가정용 게임기의 소프트를 PC로 이식하는데는 처리속도 등의 부분에서 문제가 발생하지만 NVI보드를 접속하면 간단하게 해결된다. PC상에서도 새턴과 같은 멋진 영상과 빠른 스피드로 즐길 수 있게 된 것이다.

미국 시장에서는 오는 12월 보드와 전용 소프트가 한 세트로 된 제품이 발매될 예정이다.

업체

닌텐도, 버철보이 정보 코너 신설

PC통신 네트워크인 인터넷의 닌텐도 홈페이지에 버철보이의 정보 코너가 신설되어 버철보이에 대한 정보를 보다 신속하게 접할 수 있게 됐다. 이 버철보이 코너는 크게 3가지 부분으로 나뉘어져 있다.

버철보이의 타이틀 화면. 이 화면에서 3개로 나뉘진 정보 코너 중 원하정보를 선택한다

첫번째 「TECH」 코너는 버철보이의 기능과 구조를 멋진 비주얼 화면과 함께 소개하는 코너로 버철보이의 3D 영상조직 등 하드웨어적인 궁금증을 풀어준다.

두번째로 「SOFTWARE」 코너는 이미 발매된 소프트웨어의 정보뿐만 아니라 미국에서만 발매되는 영화를 게임화한 「워터월드」의 소개 등이 실려 있다.

마지막 「GAMES」 코너는 미국에서 버철보이를 대여해 주고 있는 브록바스터사와 NBC의 협력으로 행해지는 캠페인 코너로 헐리우드 여행이나 버철보이 본체 등의 다양한 상품이 마련되어 인기를 모을 것으로 예상된다.

하드웨어

대만, 16비트 게임기 개발

활발한 움직임을 보이고 있는 대만게임업계에서 새로운 16비트 게임머신, 「SUPER A' can」이 개발되었다. 대만의 '돈황과 기유한공사'라는 제작사에서 개발한 것으로 카트리지 타입의 게임기로 올 가을 대만시장에서 정식 발매될 예정이며 이미 중국시장으로의 수출이 결정된 상태이다.

동시 발매 타이틀로는 서유기를 모델로 한 액션 게임, 「희유기」와 정치가들이 배경으로 등장하는 퍼즐 게임 등 5개의 타이틀이 개발된 상태이며 대만 제작사는 물론 일본 제작사들도 타이틀 개발에 참여하게 된다.

이것이 바로 대만의 16비트 게임기 「SUPER A' can」

업체

히타치 새턴 가격 인하

플레이 스테이션, 새턴, 그리고 3DO 리얼 등 차세대기들이 일제히 가격인하를 단행하고 있는 가운데 지난 6월에 발매됐던 히타치의 하이새턴도 마침내 가격 인하를 발표했다.

64,800엔에 발매됐던 히타치의 하이새턴

히타치의 하이새턴은 비디오 CD나 포토CD의 재생 기능이 장착되어 새턴의 고성능 버전으로 종래 64,800엔에서 10,000엔을 인하한 54,800엔에 판매된다.

이처럼 최근에 등장한 차세대기까지 가격을 인하하고 있는 것은 이미 차세대기가 일반인들에게 보급되었다는 것을 의미하며 닌텐도의 64비트기기에 대응키 위한 대책으로 분석되고 있다.

행사

제33회 어뮤즈먼트 머신쇼 개최

가을 이후에 등장하는 최신 아케이드 게임과 96년 아케이드 게임의 동향을 점쳐볼 수 있는 아케이드 게임 전시회인 「어뮤즈먼트 머신쇼」의 일정이 발표됐다.

오는 9월 13일부터 15일까지 3일간에 걸쳐 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 개최되는 이 쇼에는 세가의 인기 격투게임 「버철 화이터3」와 「버철 캅2」, 캡콤의 「스화」 시리즈 최신작이 발표될 예정이어서 아케이드 업계의 관심을 모으고 있다.

메이커 네트워크

해외편

이 코너는 세계 유수 게임메이커에 관련된 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임관련 정보를 마스터하십시오.

3DO M2하드웨어 완성 눈앞에

-CD-ROM 드라이브 속도가 문제점으로 부각-

M2로 제작되는 「D의 식탁2」

3DO사는 M2 하드웨어가 완성 단계에 접어들었으며 올 가을 전까지 각 게임 제작사에 개발 시스템을 전달할 예정이라고 밝혔다. 아마도 이 게임기는 닌텐도64와의 정면 대결을 벌이기 위해 내년 3월이나 4월쯤에 발매될 것으로 보인다.

현재 게임 한종류와 메모리 카드를 포함한 가격이 $399에서 $499 정도로 예상되며 유저들이 보유하고 있는 3DO에 M2 모듈을 장착하는데는 $249(게임을 포함하지 않았을 때) 정도가 소요된다.

이 시점에서 게임 제작자들 사이에 가장 큰 의문점으로 떠오르는 것이 CD-ROM 드라이브의 스피드라고 할 수 있다. 이번에 발매될 M2는 게임기 시장에서는 최초로 4배속 CD-ROM 드라이브를 장착하고 있는 반면, 현재 유통되는 3DO는 2배속 드라이브이다. 일반 3DO에 M2 모듈을 장착하더라도 3DO의 CD-ROM 드라이브가 4배속이 되는 것은 바랄 수 없는 셈이다.

알려진 바에 의하면 일반 3DO에 M2 모듈을 장착시킨 게임기에도 M2용 게임은 가능하지만 오리지널 M2에 비해 게임 로딩 속도가 2배 정도 느려지는 것은 감수해야 한다.

현재 M2용으로 제작중인 게임은 「D의 식탁2」, 「모탈 컴배트3」, 「데저트 스트라이크」, 그리고 크리스탈 다이나믹스에서 제작중인 새로운 레이싱 게임과 「화이날 화이트」와 비슷한 방식의 3차원 격투 게임 등이 있다.

닌텐도

닌텐도64 발매일 연기될듯

발매가 연기될 것으로 보이는 닌텐도64

닌텐도 관계자들의 강력한 부인에도 불구하고 닌텐도64가 올 12월 21일이 아닌 미국 현지 발매일 5일 전인 96년 3월 24일에 첫선을 보일 것이라는 소문이 나돌고 있다. 아마도 이 소문의 진상은 11월에 열릴 초심회에서 밝혀질 것으로 보인다.

닌텐도64용 게임으로 제작이 한창인 「골든 아이(Golden Eyes)」는 현재 35% 정도 완성도를 보이고 있다. 레어사에서 제작중인 이 게임은 기존의 어떤 게임보다도 현실적인 게임으로서 영화와 게임을 완벽하게 접목시켰다는 평가를 받고 있다.

한편 레어사에서는 새로운 레이싱 게임과 「킬러 인스팅트2」와 구분되는 새로운 격투게임, 그리고 동키콩을 주인공으로 한 3차원 액션 게임이 제작중에 있다.

슈퍼패미컴 가격인하 단행

닌텐도가 게임사업을 시작한 이후 처음으로 게임기의 가격인하를 단행한다.

닌텐도의 주력 상품인 「슈퍼패미컴」을 실질적으로 4천엔 인하한 가격으로 판매할 예정인데, 이것은 최근 차세대기의 잇단 가격인하로 판매 부진을 보이고 있는 「슈퍼패미컴」의 판매를 촉진시키기 위한 닌텐도의 전략에 의한 것이다.

이 가격인하는 9월 14일에 발매되는 「마리오 슈퍼 피크로스」(7,900엔)와 11월 하순에 발매되는 「슈퍼 동키콩 컨트리2」(9,800엔)의 팩 케이스 안에 '슈퍼패미컴 4천엔 인하 쿠폰'을 담아 이 두 소프트들을 구입한 판매점에서 4천엔 인하된 가격으로 슈퍼패미컴을 구입할 수 있다. 또한 닌텐도는 소매상에서 쿠폰을 회수하는 도매상들에게 5백엔의 수수료를 지급한다고 밝혔다.

현재 1만 4천엔에 거래되고 있는 슈퍼패미컴을 쿠폰으로 구입하게 되면 1만엔에 구입할 수 있게 되어 내년 3월로 발매가 연

4천엔 가격 인하되는 슈퍼패미컴

기될 것으로 예상되는 '울트라 64'의 공백을 슈퍼패미컴의 가격 인하로 메꿔보려는 의지가 숨어 있다.

94년도 일본내의 판매대수가 265만대로 20% 감소하였고 95년에도 판매 실적이 떨어질 것은 불보듯 뻔한 일이기 때문에 자사의 인기 타이틀에 하드웨어 가격 인하 쿠폰까지 끼워 파는 것은 게임업계의 구도가 서서히 변화하고 있음을 시사하고 있다.

그리피, 닌텐도와 재계약

최근 닌텐도 뉴스에 따르면 켄 그리피 쥬니어가 닌텐도와 새로운 계약을 체결하게 됐다고 한다. 이 계약에 따르면 그리피는 닌텐도를 위해 스폰서로 활약하게 될뿐 아니라 게임 제작 고문으로 일하게 된다. 그리피가 이번에 처음으로 시작하는 프로젝트는 2종류의 야구 게임을 만드는 것이다. 이중 하나는 슈퍼패미컴용이고 나머지 하나는 닌텐도64용이라고 한다.

현재 슈퍼패미컴용으로는 레어사가 제작하기로 결정되어진 상태이고 닌텐도64용은 아직까지 미결된 상태라고 한다.

닌텐도64용 자기디스크 투입

닌텐도의 64비트기 「닌텐도 64」가 롬 카트리지식 소프트웨어 개발은 물론 '자기 디스크'를 기억매체로 하는 새로운 소프트웨어 개발을 발표하여 이원화된 소프트웨어 전략을 발표했다.

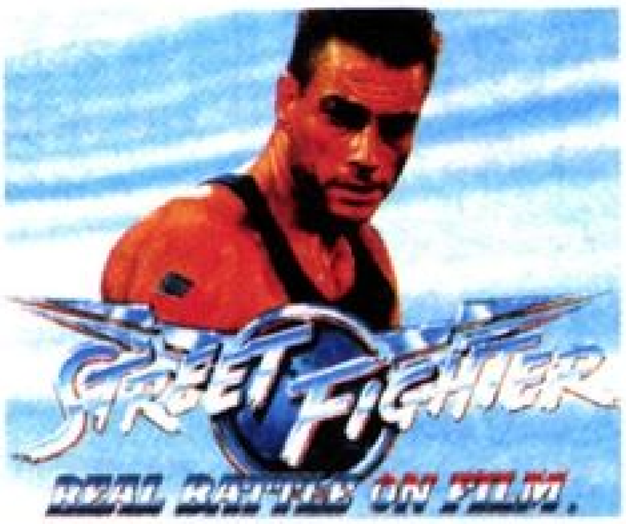
또한 두가지 방식으로 발매되는 소프트웨어의 가격은 현재 발매되고 있는 슈퍼패미컴의 소프트웨어 가격과 비슷한 1만엔대로 할 계획이다.

자기 디스크를 기억매체로 사용하는 신형 소프트웨어는 롬 카트리지를 사용한 기존의 방식과는 달리 소프트웨어의 내용을 바꿔 쓸 수 있으며 대용량으로 박력있는 동화상과 화려한 그래픽을 구현할 수 있는 것이 특징이다.

이처럼 그래픽 부분을 대폭 파워 업할 수 있는 소프트웨어의 투입 결정에 닌텐도64의 소프트웨어 개발에 참여하고 있는 제작사들은 점차로 대용량화 되는 그래픽 부분을 강화할 수 있는 장점을 지닌 매체의 투입에 호의적인 반응을 보이고 있다.

어클레임사

캡콤 게임에 참가!



모탈 컴배트 형식처럼 실사를 도입하여 제작한 「스트리트 화이터 무비」

캡콤사는 이번에 제작한 「스트리트 화이터 무비판」의 권리를 어클레임사에 팔았다. 또한 「엑스맨」, 「뱀파이어」, 「스트리트 화이터 제로」(새턴과 플레이스테이션용) 도 올해 안으로 캡콤사로 부터 사들일 계획이라고 한다.

현재 어클레임사는 캡콤 게임외에도 故 브렌든 리의 동명 영화를 게임화한 「크로우」를 제작중에 있는데 이 게임은 플레이스테이션, 새턴, M2용으로 제작될 예정이며 울트라 64용으로는아직 계획이 없다고 한다.

캡콤

스트리트 화이터3 '96년 발매

최근 캡콤 관계자들에 따르면 96년 상반기에 등장할 것으로 알려진 스트리트 화이터3(이하 스화)는 버철화이터와 유사한 리얼타임의 3차원 폴리곤 격투 게임이라고 한다. 그러나 게임에 사용되는 조종 방식은 버철 화이터에서처럼 스틱을 빠르게 톡톡 치는 형태가 아니라 스화2에서 호평을 받았던 '부드러운 연결'에 주안점을 둘 것으로 알려졌다. 한편 게임기용 스화3는 96년 여름쯤에 발매될 예정이다.

삼성 현대 LG전자, 첨단 게임기전 돌입

국내 게임기 시장도 본격 32비트 게임기 전쟁의 돌입을 예고하고 있다. 지난 12월 3DO 얼라이브로 차세대 게임기 시장에 처음 뛰어든 LG전자, 끈질긴 가격 협상 끝에 오는 10월 5개의 소프트웨어와 새턴을 발매하는 삼성전자, 그리고 일본 닌텐도의 64비트기 닌텐도64의 도입을 검토중인 현대전자의 삼파전이 예상되고 있다. 또한 이 가전 3사와 함께 최근 소프트라인을 인수하고 본격 멀티미디어사업 참가를 발표한 해태전자와 대우도 소니의 플레이 스테이션의 도입을 추진하고 있어 32비트 차세대기전이 가속화될 전망이다.

아직 발매되지 않은 64비트기 닌텐도64 도입을 검토중인 현대전자는 용산의 차세대 게임기 시장과 불법 복제팩들에 대한 단속을 강화하면서 정식 도입의 토대를 다지고 있는 상황이다.

본격 차세대기전에 대비하고 판매 부진을 극복하기 위해 LG전자는 올 크리스마스를 겨냥해 저가형 모델을 선보일 예정이며, 삼성전자도 대대적인 홍보와 판촉행사를 통해 일반 소비자들을 유치할 계획이다.

INTERVIEW

"게임 프로 MC를 맡아보는 게 제 꿈이죠"

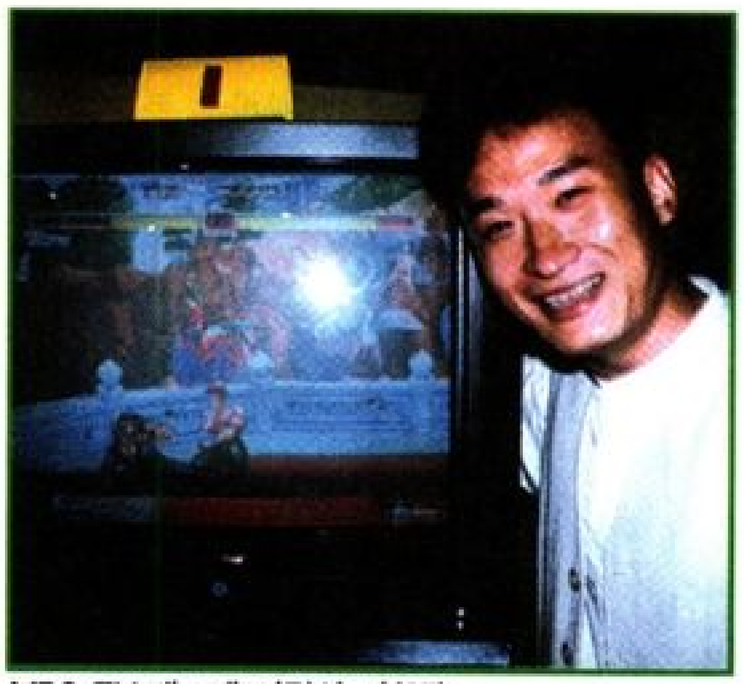
"오락이요? 그거라면 저도 광입니다. 국민학교 때부터 그 당시 처음 등장한 슈팅 게임 '인베이더'로부터 시작해 '너구리'에 미치기 시작했고 '갤러그는' 거의 신(?)의 경지에 오를 정도였습니다. 밥 먹듯이 오락실 출입을 해 부모님께 야단도 많이 맞았습니다."

서울대 불문과에 재학중인 서경석 씨는 친구 이윤석(연세대 국문과)씨와 함께 시사성 높은 대담 개그로 93년 MBC개그 콘테스트를 통해 연예계에 데뷔한 신세대 개그맨이다. 물론 요즘 자신의 전공과 맞는 분야에서 일을 한다는 것이 쉽지 않은 것이지만 서씨의 경우는 사회적으로 지명도가 있는 집단에서 쉽지 않은 선택을 한 것이다.

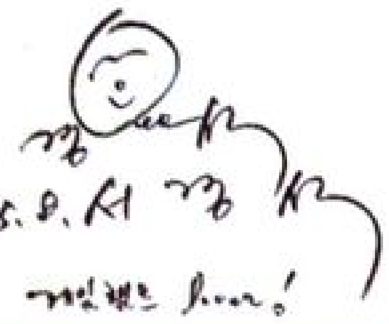
그는 자신의 어린 시절도 역시 다른 사람과 마찬가지로 오락실에 출입을 하는 등 평범한 어린 시절을 보냈다고 한다. 오락을 지나치게 하면 열등생이 된다는 이론을 그는 부정한다. 지나치게 하면서도 자제력만 있다면 얼마든지 생활에서 학업과 오락의 시간을 적절히 분배해 즐길 수 있다고 역설한다.

"컴퓨터는 가지고 있지만 리포트 작성 때문에 워드프로세서 기능 외에는 그다지 사용하지 않습니다. 그리고 PC게임은 게임 실행 전의 조작이 너무 복잡해서 솔직히 하기가 귀찮습니다. 역시 저는 단순하면서도 화끈하게 즐길 수 있는 아케이드 게임이 좋습니다. 연예계에 발을 들여 놓은 후 오락실에 갈 시간은 거의 없지만 가서 스트리트 화이터를 하고 싶습니다."

벌써 5종류의 스트리트 화이터 시리즈가 나왔는데 요즘 한물 간(?) 게임인 스트리트 화이터를 하고 싶다는 그의 말에서 그의 방송 활동이 얼마나 바쁜 지 알 수 있었다.



MBC-TV 개그맨 서경석 씨(25)



자신이 하고 싶은 것이 있다면 무슨 일이건 하고 마는 것을 신세대의 특징 중 하나라고 할 수 있다. 최근 들어 신세대, X세대를 구분하기란 힘든 일이지만 삼풍백화점 붕괴사고의 유지환 양 덕택으로 신세대는 강인하다는 이미지가 세간에 뿌리내려 졌다. 그런데 유독 자신을 신세대의 견본이라 주장하는 연예인이 있다.

그는 바로 명문대에 재학중이면서 전공과는 분야가 전혀 다른 개그계에 발을 들여 놓은 서경석 씨이다. 그는 연예계에서 오락광으로 알려져 있고 게임 관련 방송이나 이벤트가 있다면 참여할 의사를 보이는 등 게임에 상당한 관심을 갖고 있다. 챔프는 방송 스케쥴에 쫓기는 서씨와의 인터뷰에 가까스로 성공했다.

그는 현재 MBC-TV의 「코미디 채널 600」과 「오늘은 좋은 날」에 출연 중이다.

특히 「오늘은 좋은 날」의 '헬프 미 퇴마' 코너에서는 주인공으로 열연 중이다. 데뷔 초기 수험생에 관련된 교육적 내용이나 시사적인 개그를 선보여 호평을 받았던 그의 요즘 개그 스타일은 연기력을 앞세운 드라마 코미디로 자신의 개그 영역의 넓히고 있다. 내년 2월 대학을 졸업하는 서경석 씨는 심도있는 연기 수업을 받기 위해 연극 영화과 대학원에 진학할 예정이다.

과장된 동작이나 말투로 억지 웃음을 유발한다는 시청자들의 지적에 대해 그는 "그것은 항상 지적되어 온 고질적인 코미디계의 병폐로서 근본적으로 해결되야 할 문제입니다. 그런데다가 최근 어두운 사회적 분위기로 더욱 침체된 코미디계의 활성화를 위해서는 시청자들의 욕구를 먼저 파악하고 탄탄한 구성으로 신선한 볼 거리를 제공해야 하고 그러기 위해서 희극인들 자신은 항상 새로운 아이디어 창출을 위해 노력해야 한다고 생각합니다."

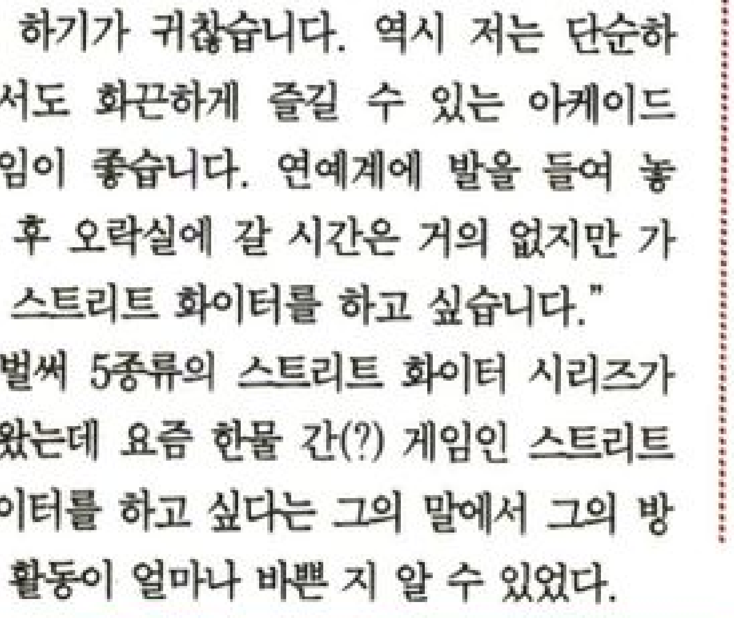
웃음의 소재는 어떤 곳에서 찾느냐는 질문에 그는 "모든 개그맨들이 그렇겠지만 저도 생활의 모든 부분에서 찾습니다. 그러나 시간에 쫓기다 보면 아이디어 창출을 위해 머리를 쥐어 짜낼 때도 있습니다. 그럴 때 아이디어 재창출과 스트레스 해소를 위해 오락을 하기도 합니다. 그다지 오랜 시간을 할 수는 없지만요."

역시 그는 프로답게도 마지막으로 챔프 독자들에게 당부의 말을 잊지 않았다. "저도 그런 과정을 겪었지만 힘들고 어려운 입시 준비를 하면서도 항상 윤활유가 될 다른 취미 생활을 한가지씩 갖기를 당부합니다. 그것이 저 처럼 오락이 될 수도 있고 그 외에 다른 것이 될 수도 있겠지만 어쨌든 어려운 시기일수록 돌파구가 필요합니다."

그는 「게임챔프 LOVER!」라는 사인을 남기고 투캅스가 아니라 투석스의 망나니 형사처럼 황급히 자리를 떴다.

독자한마디

챔프(?)걸 김지남의 동생은 MD를 원한다!



챔프는 케이블 TV 어린이 채널(Ch17)방송인 대교방송에서 8월부터 신설되는 게임 프로그램 '도전 게임챔프!'의 예선전 녹화 현장을 찾았다.

게임챔프와 같은 로고를 사용해 왠지 친근하게 느껴지는 이 프로그램에서 또 하나의 친근한 얼굴을 찾았다. 이 프로그램의 사회자인 탤런트 김지남 양이 바로 그 얼굴. 그녀는 SBS-TV의 '점프챔프'에도 출연 중으로 이래저래 '챔프'라는 단어와는 떨어질 수 없는 듯 보였다.

그녀의 동생이 '게임챔프'의 열렬한 애독자라면서 동생은 슈퍼 알라딘보이용 게임을 좀 더 많이 실었으면 한다고.

시뮬레이션과 롤플레잉의 미묘한 차이…

스퀘어에서 발매된 화제의 시뮬레이션 RPG「프론트 미션」. 세세한 부분까지도 심혈을 기울인 흔적이 빛난다.

이름을 입력할 때부터 느낄 수 있는 치밀한 기획

탄탄한 스테이지 설정, 화려한 번처의 개조 시스템 등 치밀한 기획에서 역시 스퀘어다! 라고 생각되는 작품이지만 열광적인 팬들을 그다지 많이 확보하지 못하고 있는 시뮬RPG게임「프론트 미션」.

이 게임은 하나의 전투가 하나의 시나리오로 구성되어 있는 전 30장의 구성. 다른 게임과는 엄밀히 차별을 둔 이 게임은 엔딩까지 무려 30회의 전투를 해야 한다. 한 번의 전투도 상당히 힘겹겠지만 그 전투를 반드시 끝내야 다음번 전투에 참가할 수 있는 구성인 것이다.

이 게임은 상당히 치밀하게 구성된 것처럼 보이지만 처음부터 너무 복잡한 감이 있다. 최초에 이름의 입력이나 문자를 지울 때에 "도캬"라는 소리와 함께 나타나거나 없어져 버린다. 그 소리가 기분 좋게도 10분 이상 "도캬, 당당당, 도캬도캬도캬" 하고 난다. 역시 이렇게 세세한 부분까지 신경을 쓴 것을 보면 정말 기대가 되는 작품이라고 생각한다.

그런 기대를 가슴에 품고 게임을 시작하지만 …. 시작부터 좀 번거로운 것 같다. 시스템도 아직 잘 모르는데 갑자기 이렇게 셋업을 해야 한다니…

'이거 참! 컴퓨터도 마음대로 조작할 수 없는데…' 라고 시뮬레이션 초보자는 첫번째 전투에서부터 곤란을 겪지는 않을까?

적의 미사일 공격으로 만신창이가 되어 가면서 겨우 적에게 근접했는데 적의 육탄 공격을 받고 완전히 기진맥진. 뭐야? 정말로 성능 좋은 총을 2정이나 가지고 있지만 전혀 도움이 안되는군.

'아! 힘이 다 빠지면 더이상 전투를 할 수 없는 것일까' '앗! 민간인이 죽었다. 리셋'을 반복하면서 발견한 사실이 '우선 원거리에서 적을 사살한다'

엥? 당연한 말이잖아? 그건 당연히 그런거지. 일부러 육탄전을 할 필요가 없잖아. 하지만 성장시켜서 특수한 기능을 배우면 적을 공격해 비실비실하게 만들고 적의 공격을 받아치는 등의 기술을 쓸 수 있게 된다.

싸움이 되지 않는 게임성에 관한 의문

하지만 무언가에 말려든 것같은 기분이다. 그것은 적들의 사고가 모두 같기 때문일까? 적들의 텅빈 생각이 모든 밸런스를 파괴한다고 생각하지만.

적은 우선 주인공을 노리고 다가온다. 약해 보이는 놈이 나타나면 그놈을 또 노린다. 그러므로 5대의 번처를 돌격시켜도 타게트가 되는 것은 1대이기 때문에 비실비실한 놈은 더욱 비실비실해지고 튼튼한 놈은 더욱 튼튼한 놈으로 남게 된다.

그래서 예를들면 장거리형으로 데미지를 주고 나서 발빠른 접근전용 번처로 일격을 가하는 전략이 유리하다. 이 경우 일격에 확실하게 쓰러뜨리지 않으면 다음 턴에서 미사일의 집중공격을 받기 때문에 장갑을 두껍게 하지 않으면 안된다. 장갑을 두껍게 하면 이동거리가 짧아진다. 게임을 진행해 본 후에 바로 내려지는 결론이 번처의 궁극 형태는 거의 하나뿐 이라는 것이다.

그것은 여러가지 조합을 통해 즐기는 사람이 있을지도 모르지만 일부러 고생하는 것보다는 전투에서 승리해 앞으로의 스토리를 계속 보고 싶은 것이 일반적인 생각이 아닐까.

시뮬레이션 게임을 가위바위보에 비유하면 가위, 바위, 보와 같은 물고 물리는 관계가 성립되어 있다. 하지만 이 게임은 진행됨에 따라 바위가 점점 커져서 가위에게도 보에게도 모두 이겨버리게 된다. 그것을 시뮬레이션 매니어라면 '전투가 되지 않는다'라고 말할 것이다. 격투형과 근거리형을 만들지 않고 장거리 능력이 있는 것을 만들면 모든 전투에서 이기게 될 것이다. 곧 격투형이 아니면 어떤 번처에게도 전부 지게될 것이다.

주인공 이외의 캐릭터가 죽지 않는다는 것도 조금 이상하게 생각된다. 처음에 사카타의 번처가 공격을 받았을 때 '지금 그

를 그렇게 간단히 잃을 수는 없다'라고 생각하고 리셋을 누르지만 번처만 파괴되고 사카타는 살게된다. NPC(특히 폴)도 종횡무진 활약하다가 죽게 되지만 전투가 끝나면 불쑥 나타난다. 조금 긴장이 풀리는 느슨한 구성이다.

세세한 부분까지 애쓴 흔적이 엿보인다

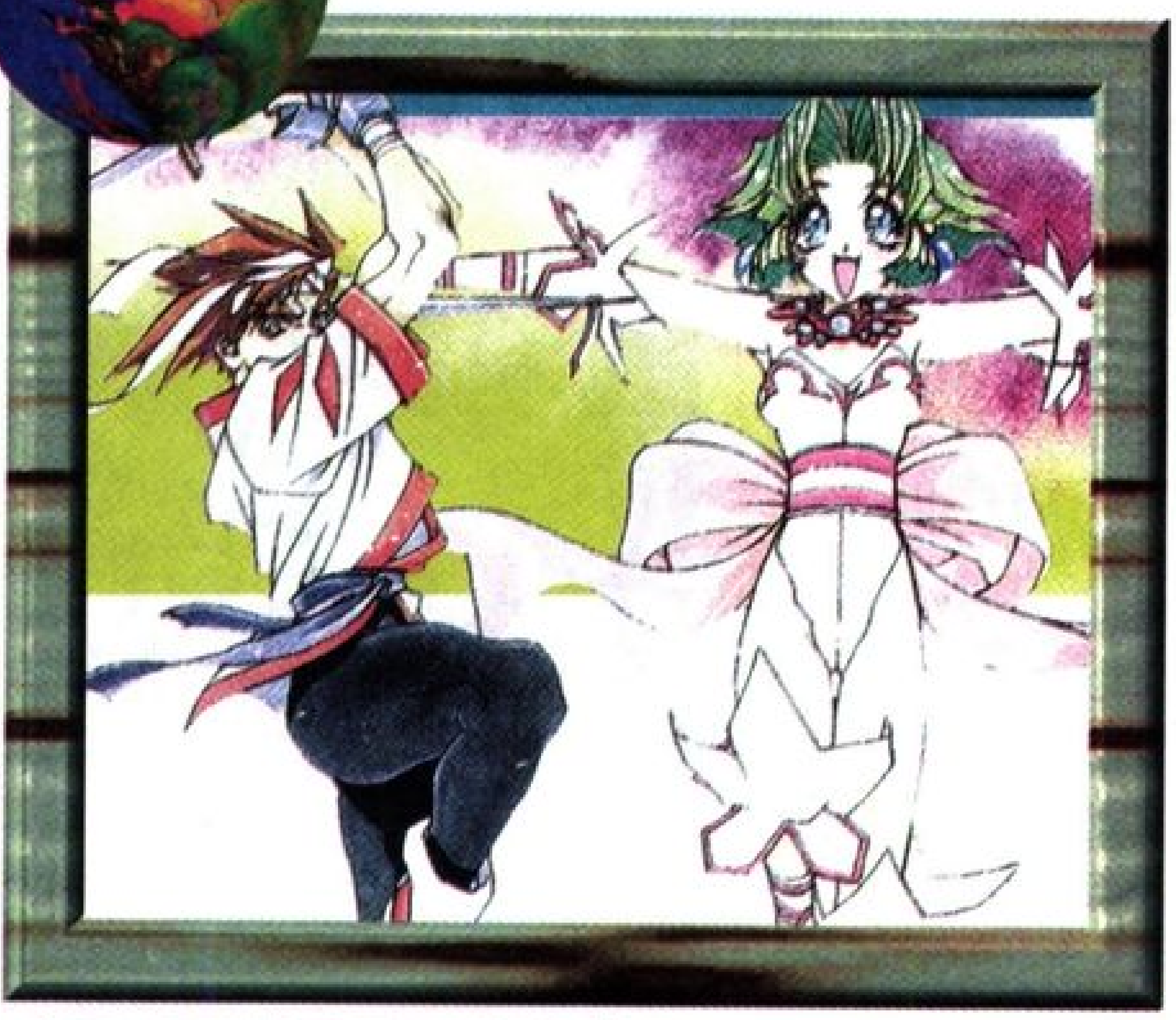
지금까지는「프론트 미션」에 대해 너무 파헤치기만 했지만 필자가 이 게임을 하면서 감명 깊었던 부분도 있다. 그것은 세계관의 설정과 게임 분위기 조성이 뛰어나다는 것이다.

세계관이라고 하면 상당히 스케일이 크게 구성되야만 하는 부분인데 그런 부분을 양대국의 긴장속에서 실감나게 연출한 것이라든가, 시나리오의 진행이 상당히 부드러운 것은 정말로 스퀘어의 센스가 돋보이는 부분이다.

대사를 주고 받는 것이나 회상신이 들어가는 타이밍도 아주 적당하다고 생각한다.

결국 이 게임은 복잡한 전투가 벌어지는 RPG라고 할 수는 있지만, 시뮬레이션이라고는 할 수 없는 것이다. 그래픽 등에는 상당히 심혈을 기울였기 때문에 훌륭한 편이라고 할 수 있지만 사고(思考)적인 부분은 입문용에 불과한 피상적인 것이다. 하지만 입문자들에게 그 형태만을 전하고 가위바위보와 같이 난이도 있는 시뮬레이션의 매력을 넣을 수 없었던 것은 큰 마이너스 요인인 것이다.

어쨌든 인기는 있었지만(제작 초기 때에 불과했지만) 앞으로 제작될 지도 모르는 속편에서는 초보자들도 재미있게 즐길 수 있는 시뮬레이션으로서 더욱 완성도를 높이기를 바란다.



숙명을 짊어진 정열의 검사들이 돌아왔다!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

鬪神伝 2

투신전2

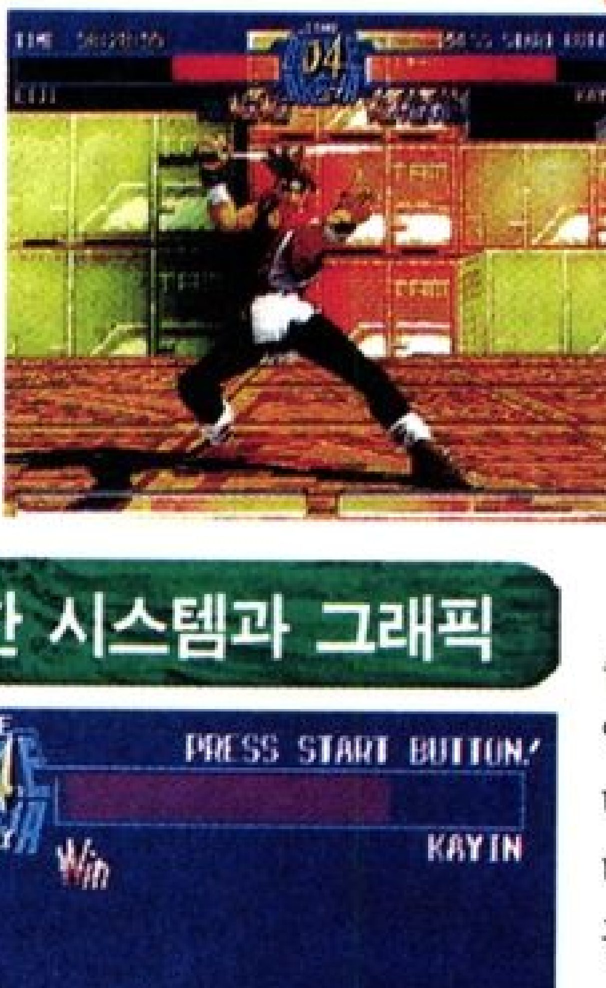
- ■ 제작사 : 타카라
- ■ 발매일 : 95년말
- ■ 기　종 : 플레이 스테이션
- ■ 가　격 : 미정

플레이 스테이션을 알고 있는 사람이라면, 아니 가지고 있는 유저라면 절대로 잊을 수 없는 투신전. 드디어 속편의 정보가 입수됐다. 새로운 복장과 새로운 필살기를 무기로 재등장한 8인의 목적은 무엇일까?

신 시스템과 신 캐릭터로 무장한 그들이 돌아왔다!

95년 1월 1일에 발매되어 매력적인 캐릭터와 수준높은 폴리곤 기술, 그리고 초보자도 즐길 수 있는 게임 시스템으로 PS를 대표하는 소프트의 하나로 알려진 투신전. 그 투신전의 속편이 드디어 개발에 들어갔다.

전작에 등장했던 8인은 전원 이미지 체인지를 하여 다시 등장하며 더우기 이번에는 조작 가능한 캐릭터가 3인이 추가됐다. 3인 중 한명은 전작에도 등장했던 보스 캐릭터 가이아. 남은 2인에 대해서는 아직 정보가 공개되지 않았지만 사용 무기나 캐릭터 이미지 등이 지금까지의 캐릭터와는 다르다. 앞으로의 정보를 기다리자.



◐ 이번호의 화면은 개발중의 것으로 이후에도 텍스처의 수정은 계속된다

◐ 보다 리얼해진 캐릭터. 폴리곤의 외부면이 깔끔해진 것을 알 수 있다

전작보다 파워 업한 시스템과 그래픽

화면 하단에 있는 게이지가 이번에 새롭게 채용된 「오버 드라이브 게이지」. 효과는 아직 불명

투신전의 팬들이라면 누구나 주목할 만한 것은 전작보다 파워업된 부분들에 대한 자료일 것이다. 그래서 게임챔프에서는 현상태에서 밝힐 수 있는 것들을 가능한 한 모두 공개하기로 했다.

화면을 보면 우선 가장 눈에 띄는 것이 하단의 게이지일 것이다. 이것은 「오버 드라이브 게이지」라는 것으로 필살기 등의 공격에 깊은 관계를 가지고 있는 게이지이다. 유감스럽게 아직 자세한 것은 밝혀지지 않고 있지만 이 게이지를 모으는 것에 의해 사용할 수 있는 기술 등이 정해져 있는 것같다.

또 하나 눈에 띄는 점은 여러 방면에서 빛이 쬐이고 있는 점이다. 전작을 플레이한 사람중에 알아차린 사람이 있을지도 모르겠지만 전작에서 캐릭터에게 쬐이는 빛은 카메라에서 방사되는 듯한 느낌이었기 때문에 캐릭터의 그림자나 몸 표면의 명암 등은 언제나 같았다. 하지만 「투신전2」에서는 광원이 카메라 이외의 일정 장소에 있는 스테이지가 구성되어 있기 때문에 광원의 이동에 의해서 그림자가 변하기도 하고 몸이 표현하는 빛의 명암이 변화하기도 한다. 전작보다도 캐릭터가 보다 리얼하게 보인다.

새로운 광원 표현에 의해 그림자도 변화한다

두사람의 발밑 그림자에 주목. 광원의 이동에 의해서 그림자가 늘어난다. 카인의 얼굴 표면에 주목. 오른쪽 사진과 왼쪽 사진에서는 빛의 방향이 다르다

기본적인 시스템은 전작을 계승한다

기본적인 시스템은 전작을 계승한 형태이다. 초보자라도 즐길 수 있는 「필살기 일발버튼」과 일발 역전의 가능성을 가지고 있는 「비전 필살기」, 사투를 더욱 팽팽하게 해주는 「대쉬」와 「백스텝」, 「측전」 등 전작에서 높은 평가를 받은 시스템들은 그대로 계승된다. 기본 조작도 거의 동일하기 때문에 전작에서 실력을 키웠던 사람도 그대로 2에서 그 실력을 발휘할 수 있다. 방어도 버튼에 의한 입력이 아닌 전작과 동일한 방법이므로 상대와 역방향으로 조종키를 움직이기만 하면 된다. 아직 확정되지 않은 캔슬기와 선행 입력 등의 테크닉은 가능하게 될 것이라 생각한다.

물론 전작의 불만점은 당연히 계량되어 개발되고 있으며 미확정 정보이지만 「투신전2」에서는 앉아서 이동이 가능하게 될 것같다고 한다.

대쉬와 백스텝

이것을 이용한 전법도 있다

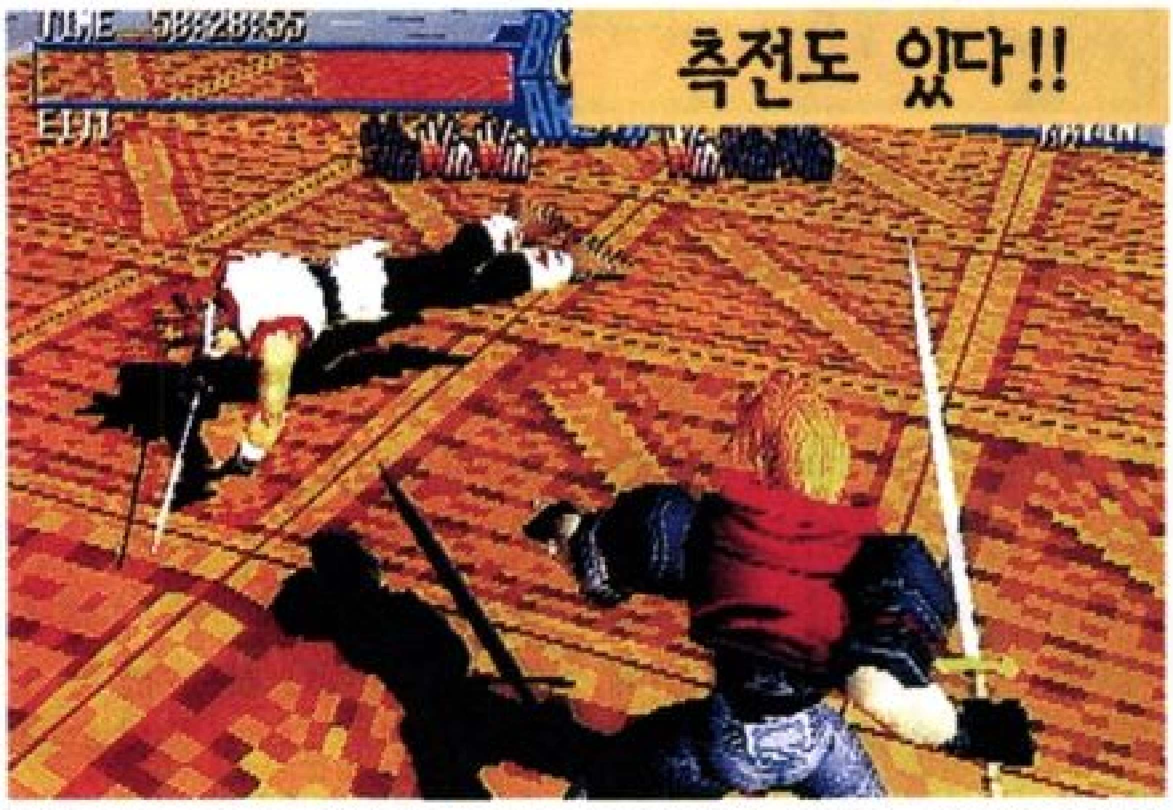
비전 필살기

핀치에 몰릴 때 사용하는 필살기

필살기 일발버튼

버튼 하나로 필살기가 사용된다

측전도 있다!!



전작에서는 상대의 공격을 회피하기 위해서 사용하였던 「측전」. 에이지는 완벽한 측전을 하고 있는 듯하지만...

새롭게 추가된 신 캐릭터 가이아

신장 214센치미터, 체중 91킬로그램, 연령은 40세 전후로 국적은 불명이다.

제 2의 팔이 달려 있던 갑옷을 벗고 전작과 비교하여 상당히 달라진 가이아. 「투신 대무회」의 진실한 의도를 비밀 결사대에 들켜버린 가이아는 간부로서의 지위를 잃고 배반자로 낙인찍혀 생명의 위협을 받게 됐다. 도피의 생활을 거듭하던 그에게 어느날 「투신 대무회」의 초대장이 날아왔다.

보낸이의 이름은 우라누스. 이전 비밀결사에 몸 담고 있을 때 자신과 나란히 권력을 나누어 가지고 있던 4인중의 1인으로 비밀결사 내에서는 이전부터 가이아와 항상 대립해오던 자의 이름이 쓰여져 있었던 것이다. 어느 곳에 숨어도 쓸데없는 짓이라는 것을 느낀 가이아는 무거운 갑옷을 벗고 「투신 대무회」에 스스로를 던지게 됐다.

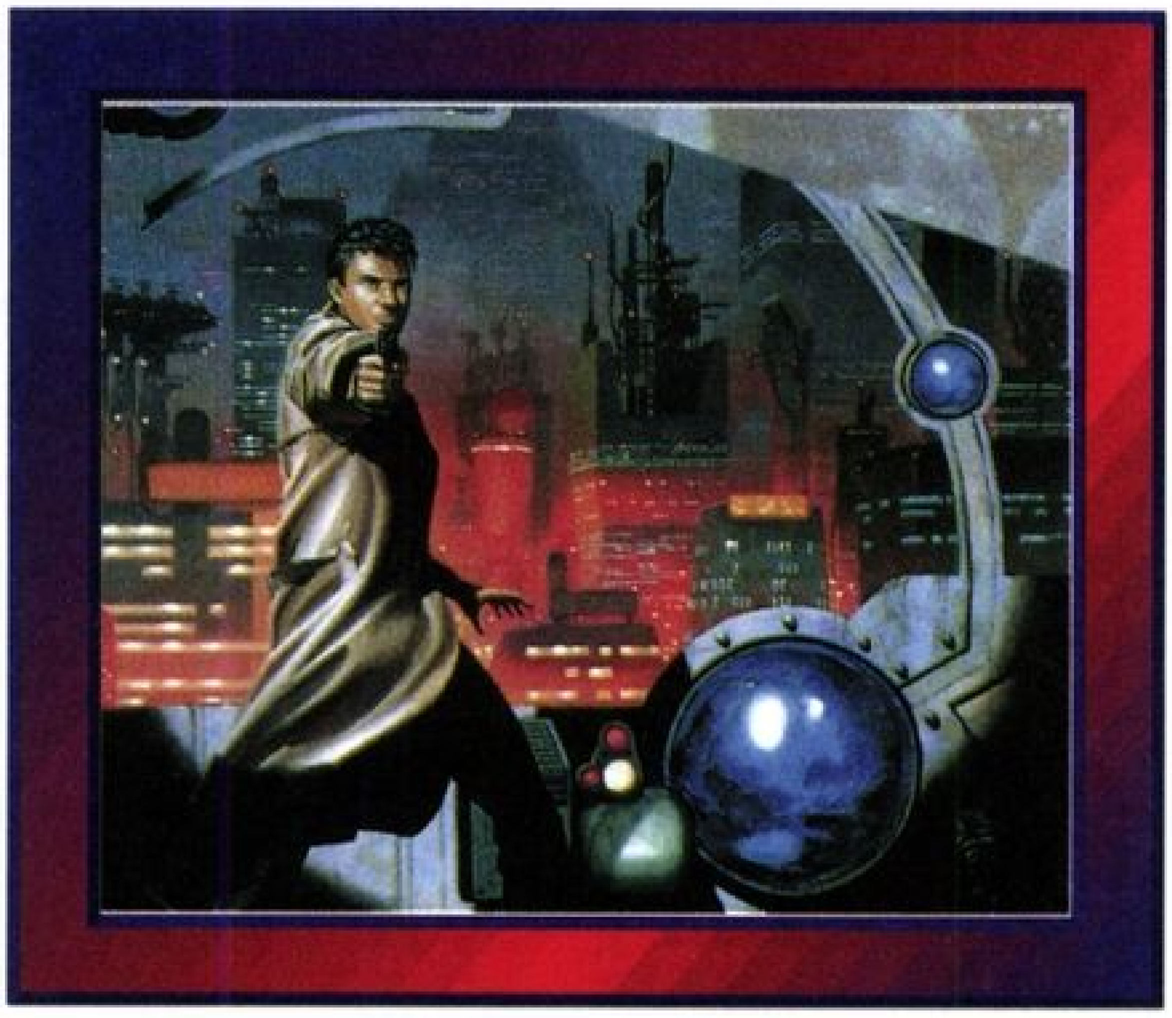
전작에서는 전신을 둘러싸고 있는 갑옷 때문에 움직임이 불편해 보였던 가이아. 갑옷을 벗었기 때문에 움직임이 빨라졌다는 것은 충분히 예상할 수 있을 것이다. 단, 흉악할 정도의 공격력을 자랑하던 제 2의 팔을 잃었기 때문에 공격면에서는 약체화 됐다고 생각된다. 이번에는 처음부터 선택이 가능하기 때문에 전작에서는 강력한 원거리 기술과 전신이 무적상태가 되는 필살기로 최강의 자리에 군림했던 그도 다른 캐릭터와의 밸런스를 맞추기 위해서 조정될 가능성이 크다.

텍스처가 입혀지기 전의 가이아. 전작과 비교하여 꽤 스마트해졌음을 알 수 있다

랑그에게도 지지않을 정도의 거체와 아름다운 근육을 자랑하는 「투신전2」의 가이아

이것이 전작의 가이아. 역시 이미지가 완전히 다르다

© 1995 TAKARA



스내처(SNATCHER)

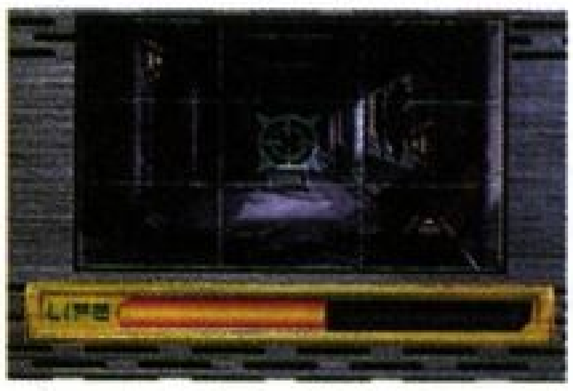
- ■기 종 : 플레이 스테이션
- ■제작사 : 코나미
- ■장 르 : 어드벤처
- ■용 량 : 미정
- ■현지 발매일 : 95년말 발매 예정
- ■현지 발매가 : 미정

3년전 PC엔진용 소프트로 발매되어 어드벤처 게임의 새로운 가능성을 제시한 『스내처』가 플레이 스테이션으로 이식된다. 독특한 세계 설정과 연출로 정평이 나 있는 게임으로 이번 이식작에서는 그것을 어느 정도 업 그레이드시켰는지 기대가 된다.

『스내처』란?

88년 퍼스컴의 PC88, MSX로 발매된 어드벤처 게임. 92년에 미해결의 수수께끼를 해명한 엔딩 부분을 추가한 〔완결판〕이 PC엔진으로 발매됐다. 이번에 이식된 것은 이 〔완결판〕이다. 무대는 미래의 일본인 네오 고베.

플레이어는 주인공 기리안이 되어 스내처를 찾아내 처리해 나가면서 최종적으로 그 수수께끼를 밝혀내는 것이 목적이다. 이 게임의 제목이기도 한 '스내처'는 사람을 살해하고 자신이 그 사람으로 변신하는 정체불명의 바이오 로이드를 가리킨다.



이 모드는 순수한 반사신경만으로 승부해야 한다

보통 때는 이 화면에서 게임을 진행시켜 간다

오프닝의 한장면. 이렇게 아름다운 그래픽은 PS용이 아니었다면 보기 힘들었을 것이다

무엇인가 잠입해 있는 듯한 느낌을 주는 기분 나쁜 건물. 건물 안으로 들어가는 기리안과 메탈기어MK-Ⅱ

잔인한 스내처가 나타났다!

광기 어린 미래도시에서 기리안을 중심으로 펼쳐지는 이야기

서력 2042년 무대가 되는 미래도시 네오 고베는 고도의 과학 기술력에 의해 비약적인 발전을 하지만 다른 한편으로는 여러가지 문제들을 안고 있었다. 그 중에서도 사람들을 공포에 도가니로 몰아 넣는 것이 바로 『스내처』였다. 스내처는 시민들을 살해하고 그 사람으로 변신하는데 그들의 정체와 목적은 전혀 밝혀지지 않고 있다.

주인공 기리안은 이 스내처를 전문적으로 처리하는 '정커'라는 위험 천만한 일을 하고 있다. 플레이어는 기리안이 되어 게임을 진행시켜 가지만 그를 둘러싼 등장 인물은 모두 개성적인 인물이다. 『스내처』의 세계에서는 수수께끼를 푸는 것 뿐만 아니라 이들 등장인물이 복잡하게 얽혀서 전개해 가는 드라마도 중요한 의미를 내포하고 있다.

어드벤처와 슈팅을 반복하면서 게임을 진행시킨다

이 게임은 커멘드 선택 방식의 어드벤처 게임으로 여러 선택 항목 중에서 마음에 드는 것을 선택해서 게임을 진행시켜 가는 것이다. 그러나 시나리오상의 포인트가 되는 장면에서는 슈팅 모드로 화면이 전환되고 사격에 의한 전투가 행해진다.

이 모드를 클리어할 수 없으면 당연히 게임오버 된다. 또 PS용은 이 슈팅 모드를 추가시킨 것으로 지금까지의 어드벤처 게임에서는 맛볼 수 없었던 긴장감을 표현해 내고 있다. 즉, 긴장감과 게임에 몰입케하는 스토리가 바로 이 게임의 특징이다. PS용으로 완벽 이식되는 『스내처』 또한 이 특징을 계승하고 있다.

국제적인 도시로 발전한 네오 고베에도 코나미의 로고는 건재하다

스내처의 골격에는 최신 기술이 사용되고 있다. 그들의 진짜 목적은?

스내처의 등장인물

기리안 시드

이 게임의 주인공은 스내처를 없애는 정커. 그가 정커가 된 것은 자신의 과거를 되찾기 위해서이다. 보기에는 무뚝뚝하게 보이지만 여성에게는 약한 면이 있다. 아주 소탈하고 익살스러운 성격으로 때때로 황당한 농담을 한다.

총을 겨누고 있는 기리안. 가끔 제멋대로 행동할 때가 있다

제이미 시드

기리안과 별거중인 아내. 그녀도 기억상실증에 걸려 있다. 3년 동안의 기억을 잃은 채 기리안과 생활하지만 곧 별거 상태가 된다. 그녀도 자신의 과거를 되돌리기 위해 싸우고 있다. 약학에 재능이 있어 현재 약품 연구소에서 근무하고 있다. 감수성이 예민하고 감정적인 일면을 가지고 있다.

제이미와 기리안은 예전부터 부부였던 것 같지만 확실치는 않다

메탈 기어MK-Ⅱ

정커에게는 한사람에 한대씩 네비게이터라고 불리는 분석용 로보트가 붙어 다닌다. 기리안의 네비게이터가 이 메탈 기어MK-Ⅱ이다. 주 임무는 수사상의 분석, 기억, 통신이지만 메탈 기어MK-Ⅱ의 경우는 기리안의 대화 상대로 활약한다. 그들의 대화를 듣고 있으면 정말 황금의 콤비라는 생각이 든다.

몸은 작지만 속은 꽉 차있다. 대화의 상대가 된다

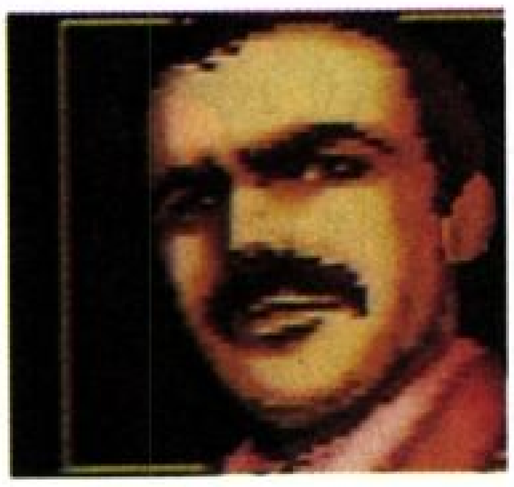
랜덤 허질

스내처를 처리해서 현상금을 버는 바운티 헌터인 허질은 잔인한 헌터로 정평이 나 있다. 그러나 그에 대해서는 완전한 수수께끼에 쌓여 있고 그가 누구인지, 그의 정체를 아는 사람은 아무도 없다. 목적이 같기 때문인지 기리안과 여러 차례 협력한다.

겉으로 보기에는 허무주의자인 듯 보이지만 결코 냉혹한 남자는 아니다

벤슨 커닝검

정커를 통솔하는 보스이고 냉혹한 판단, 치밀한 전략으로 스내처를 토벌하려고 한다. 수사를 할 때는 언제나 그에게 조언을 구하면 해결점을 찾게 된다. 이 게임에서 처음으로 의지가 되는 인물이다.



수사의 기본부터 가르쳐 준다

미카 슬레이튼

정커 본부의 스텝인 그녀는 정커를 보조해 주는 임무를 맡고 있다. 접수 창구에 있기 때문에 정커 본부에 갈 때는 반드시 얼굴을 봐야 한다. 그녀의 웃는 얼굴을 보면 한순간에 피로가 풀린다.

차가운 인상이지만 열적인 여성

해리 벤슨

정커의 메카닉 맨. 기리안이 사용하는 대 스내처용 총과 메탈 기어MK-Ⅱ는 모두 해리가 개발한 것이다. 옛날을 회고하는 것이 취미인 그는 틈만 있으면 메카닉실에서 술을 마신다.

메카닉실의 벽에는 해리가 좋아하는 여배우의 포스터가 있다

© 1995 KONAMI

반프레스트 로보트·대전 시리즈 PS에 전격 등장
제 4차 슈퍼 로보트 대전 스크램블

- **제작사** : 반프레스토
- **발매일** : 미 정
- **가 격** : 미 정
- **장 르** : 시뮬레이션

SFC의 명작 시뮬레이션 게임 슈퍼 로보트 대전의 최신작인 『제 4차 슈퍼 로보트 대전』이 플레이 스테이션으로 이식되어 재등장한다.
정식 명칭은 『제4차 슈퍼 로보트 대전 스크램블』.
어린시절 우리의 가슴을 설레게 했던 로보트 영웅들의 필살기가 드디어 32Bit에서 폭발할 날이 왔다.

시간을 초월한 영웅들이 다시 돌아왔다!

SFC의 수많은 대작 중에서도 손가락 안에 꼽히는 슈퍼 로보트 대전 시리즈. 굳이 SFC를 가지고 있지 않다 하더라도 그 이름 정도는 들어보았을 것이다. 마징가Z, 건담, 다이모스, 겟타로보 등등 수많은 로보트 캐릭터를 아군의 유니트로 사용할 수 있다는 점. 이것이야말로 슈퍼 로보트 대전 시리즈의 절대적인 인기 비결일 것이다.

이번에 플레이 스테이션으로 이식되는 이 소프트는 이전 SFC용으로 등장했던 『 제 4차 슈퍼 로보트 대전』의 리메이크적인 성격을 지니고 있으며 고성능 하드웨어의 기능을 최대한 살려 SFC에서 표현하려 했으나 불가능했던 여러가지 기획을 실현시킬 것이라 한다.

혹시나 이전 SFC용을 단순히 이식한다라고 생각한다면 그것은 큰 오산. 지금까지 밝혀진 플레이 스테이션용 로보트 대전의 신 요소를 점검해 보겠다.

매니어라면 감동의 눈물을 흘릴 그리운 캐릭터들이 등장했던 SFC용 『슈퍼 로보트 대전』

시리즈 대대로 자막으로 처리됐던 부분들이 육성으로 표현 된다

슈퍼 로보트들의 박력 영상이 펼쳐진다!

이번 이식에서 무엇보다도 기대되는 점은 당연히 CD ROM 이라는 대용량 매체를 이용한 비주얼 신이다. 각 캐릭터마다 성우들의 육성이 들어가는 것은 당연한 일. 현재 반프레스토에서 밝힌 바에 의하면 육성의 경우에는 전투 신(예를 들자면 '가라! 아카식 버스터' 등의 기술 명이나 공방시의 회화)과 각 시나리오마다 중간중간에 들어갈 예정인 데모 신의 회화에 들어가게 될 예정이라고 한다.

이 육성부분은 애니메이션의 원작과 동일한 성우를 기용할 계획이며 나이가 많거나 기용이 불가능한 성우의 경우에는 원작의 이미지를 망치지 않는 범위 내에서 새로이 성우를 기용한다고 한다. 이로서 애니메이션 팬이나 SFC에서 시리즈를 즐겼던 사람 모두 소장판의 가치가 생기게 됐다해도 과언은 아닐 것이다.

원작과의 차이점은 과연 무엇인가!?

SFC용을 플레이해보지 못했던 사람이라면 몰라도 한번이라도 플레이해 본 사람이라면 시리즈 최강의 난이도를 자랑하는 『제 4차 로보트 대전』의 플레이 스테이션용 이식에 대해서 여러가지 궁금증을 가지게 될 것이다.

'난이도는 어떻게 될 것인가?', '멀티 시나리오의 스토리 분기점은?', '새로운 캐릭터가 추가되지 않을까?'

이러한 궁금증은 당연한 것이라 생각한다. 현재까지 반프레스토는 이번의 이식에 대해서 거의 모든 것을 비밀로 하며 사진 한장도 공개하지 않고 있지만 대략적인 윤곽은 드러내고 있다. 그 몇가지 사항은 다음과같다.

1. 컴퓨터의 사고루틴에 의한 난이도는 SFC용과 거의 동일하지만 후반부에 있어 부분적으로 난이도 조절이 가해진다
2. SFC용의 모든 음악을 어레인지하고 있으며 CD ROM에 사용되기 때문에 상당히 원곡에 가깝게 된다
3. 리얼계와 슈퍼계의 선택에 의해서 시나리오가 변하며 추가 시나리오는 기획중이다

이번의 제 4차 로보트 대전의 이식은 플레이 스테이션이란 하드웨어에서 즐길 수 있는 시리즈 7번째를 만드는 것이지만 결과적으로는 시리즈 5번째였던 SFC용을 대폭적으로 파워 업하는 방향으로 개발이 진행되고 있는 듯하다. 매니어부터 초보자까지 폭넓게 즐길 수 있는 수작 시뮬레이션. 그것이 『제 4차 로보트 대전』 스크램블인 것이다.

© 1995 BANPRESTO

스페셜 뉴스

드디어 등장한 또 하나의 차세대 머신

삼성 블랙 새턴

MULTI-CD PLAYER

지난해 12월, LG전자에서 3DO얼라이브가 발매된 후, 국내의 많은 매니어들은 삼성새턴의 국내발매를 기다렸다. 그러나 당시 곧 발매될 것처럼 보이던 새턴은 발매되지 않았고 매니어들은 발매를 목놓아 기다리게 되었는데 드디어 그 모습이 공개 되었다. 그동안 주목하고 있던 매니어들을 위하여 챔프에서는 그 모습을 공개하겠다.

외형은 동일, 그러나 성능은 월등하다!

새턴이 국내에서 발매된다는 이야기가 나돌기 시작한 때부터 많은 사람들이 궁금해 하던 점은 뭐니뭐니해도 '모델은 미국 쪽일까? 일본 쪽일까?' 였다. 대부분의 사람들이 현재 국내의 흐름을 생각하여 일본쪽 모델이 될 것이라 생각했지만 그 누구도 정확한 답을 내지는 못했다. 정답은 국내만의 독자적인 모델. 외형은 동일하지만 성능적인 면에서 기존의 확장 슬롯과 마스터 리셋 버튼 등 모든 기능을 가지고 있으며 미일 양쪽 소프트의 동시지원을 받을 수가 있게 설계되어 있다.

그리고 또 한가지 다른 점은 미일측 모델이 110V만을 사용하게 되있는 것에 비해 삼성새턴은 프리볼트이기 때문에 110/220V 겸용으로 사용할 수 있다는 점이다.

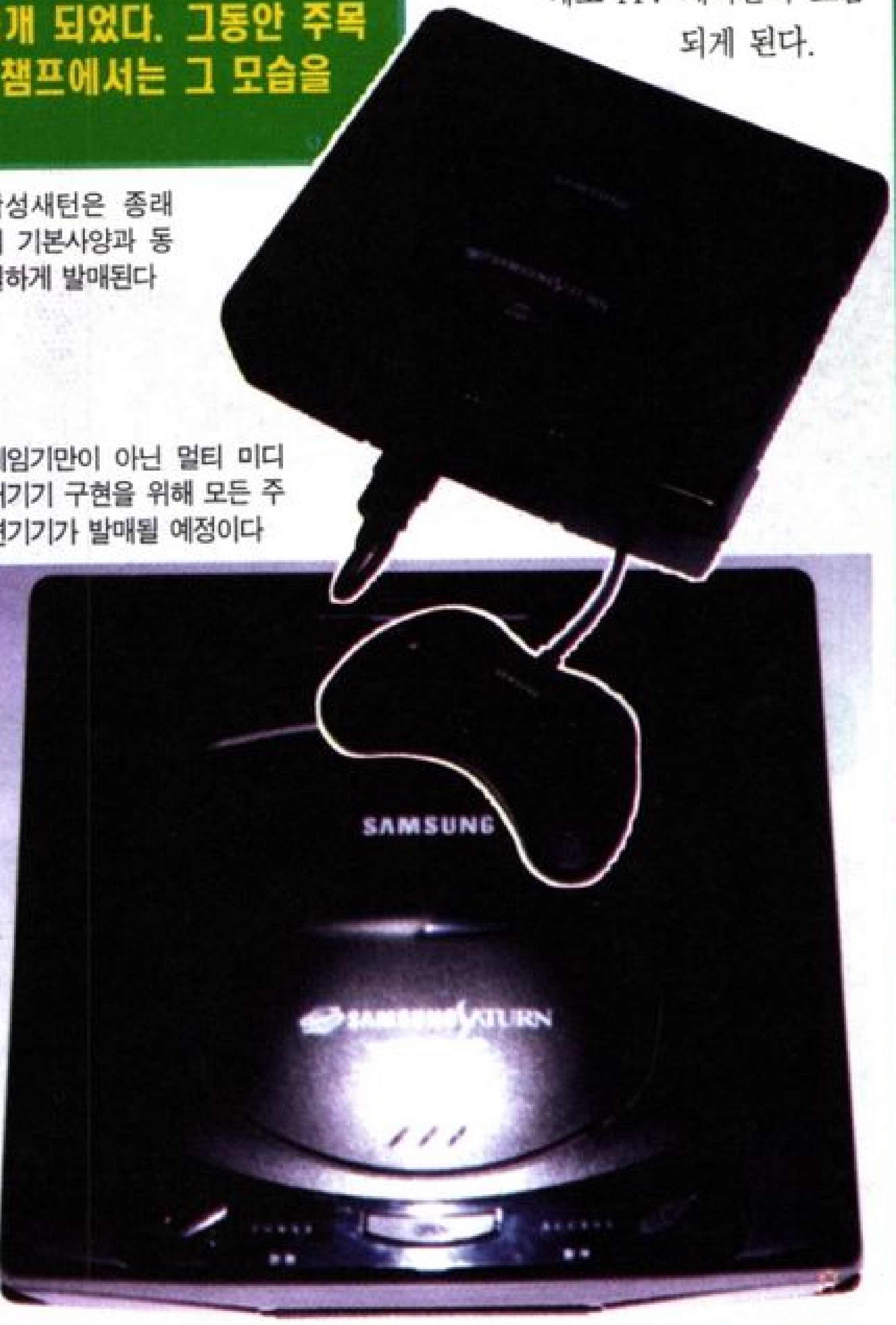
동시발매 소프트는 약 5종류

현재 삼성측에서 발표한 새턴의 등장시기는 10월 말경으로 잡혀있으며 동시발매 소프트는 약 5종류로 잡고 있다. 소프트의 타이틀은 「버철 화이터 리믹스」와 「데이토나USA」, 「팬저 드래군」과 「월드와이드 사커」이다.

새턴 본체의 권장 소비자가와 소프트 권장 소비자가는 아직 미정이며 현재 발매중인 파워 메모리와 멀티 터미널, 새턴용 무비 카드 등과 아직 발매되지 않은 키보드, 외장형 하드웨어, 통신용 모뎀의 발매에 대해서는 모두 발매할 예정이다. 현재로 삼성새턴은 종래의 기본 사양으로 발매될 예정이며 접속 단자역시 스테레오 AV 케이블이 포함되게 된다.

삼성새턴은 기본적으로 세가새턴의 모든 소프트가 대응된다

본체 후부에 있는 무비카드용 슬롯과 마스터 리셋 버튼 등의 기능 역시 그대로이다



삼성새턴은 종래의 기본사양과 동일하게 발매된다

게임기만이 아닌 멀티 미디어기기 구현을 위해 모든 주변기기가 발매될 예정이다

본격파 레이싱이 당신의 눈앞에!!

세가 랠리 챔피언 쉽

- ■ 제작사 : 세가
- ■ 발매일 : 12월경
- ■ 가격 : 미정
- ■ 장르 : 레이싱

세가의 본격파 랠리 게임이 새턴에 이식된다는 소식은 모두 알고 있을 것이다. 그 이름은 세가 랠리 챔피언 쉽. 현재 30%의 완성도를 나타내고 있는 이 레이싱 게임은 연말 발매를 목표로 하고 있다. 완성도 30%의 세가 랠리 챔피언 쉽의 현재와 향후 개발 상황을 체크해 보자.

본격파 랠리 게임

95년말 발매를 목표로 세가가 총력을 기울여 이식하고 있는 또 하나의 소프트 「세가 랠리 챔피언 쉽」의 새턴용 화면이 최초공개 되었다. 이 게임은 아름다운 그래픽과 리얼한 차의 움직임, 랠리 팬이라면 더이상 말할 필요도 없는 레이싱 게임이다. 플레이어가 선택할 수 있는 차는 총 2종류. 셀리카GT-FOUR과 렌시어델타라는 인기와 지명도 높은 챔피언 카를 사용할 수 있는 것도 인기도 1위의 비결이라 할 수 있다. 새턴용의 화면은 아직 개발 초기단계이지만 업소용의 분위기가 전해지고 있다.

현역 드라이버도 인정한 레이스 게임을 집에서도 즐길 수 있다!!

렌시어델타가 점프! 차의 움직임도 확실히 재현!

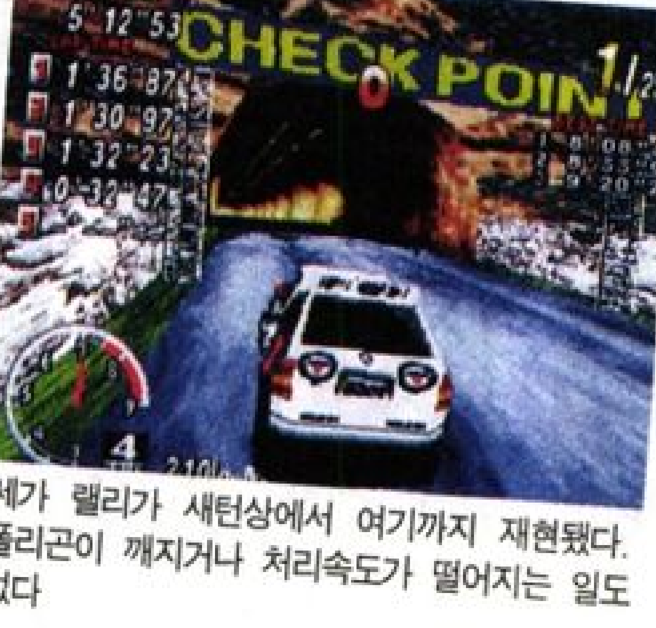
카운트 다운으로 스타트. 엑셀 전개!!

주행 이외의 부분도 완성되어 있다. 업소용과 똑같은 분위기

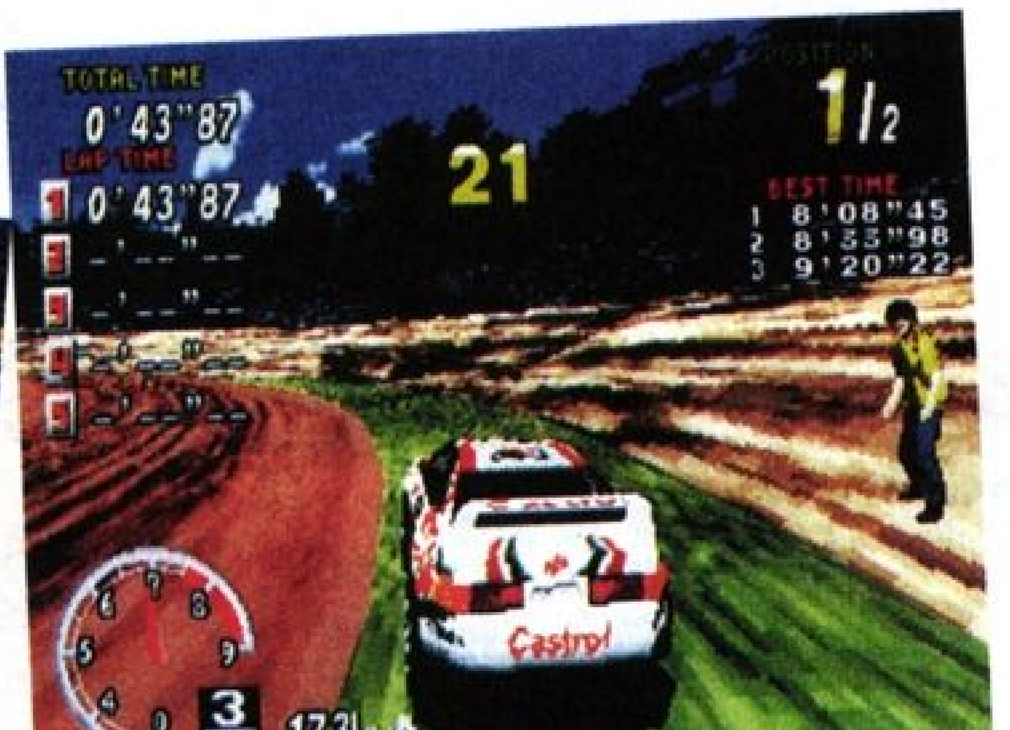
랠리만의 독특한 드리프트를 재현. 패드로도 충분히 즐길 수 있다

새턴용, 이미 여기까지 완성됐다!

상당히 빠른 개발속도로 인해서 이미 중급 코스까지 주행이 가능한 세가 랠리. 아직 간판이나 관객 등의 배경과 차의 프로포션 등 조절중인 부분도 있지만 현상태에서 확인할 수 있었던 점 중 기뻤던 것은 폴리곤이 깨지는 현상이 거의 없었다는 점이다.



세가 랠리가 새턴상에서 여기까지 재현됐다. 폴리곤이 깨지거나 처리속도가 떨어지는 일도 없다



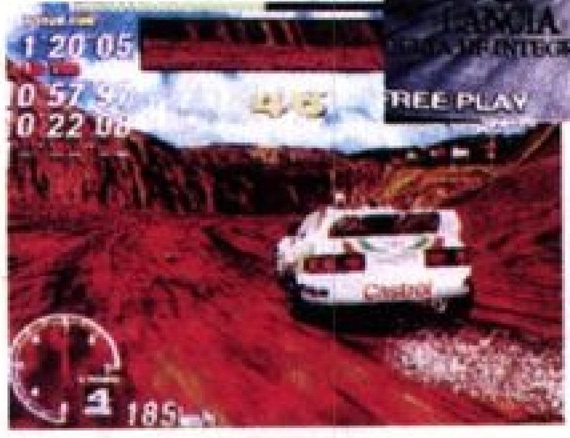
코스 옆의 관객도 이제부터 들어갈 예정이다. 이 사진에서도 실험단계이지만 관객이 코스상에 서 있는 것이 확인됐다

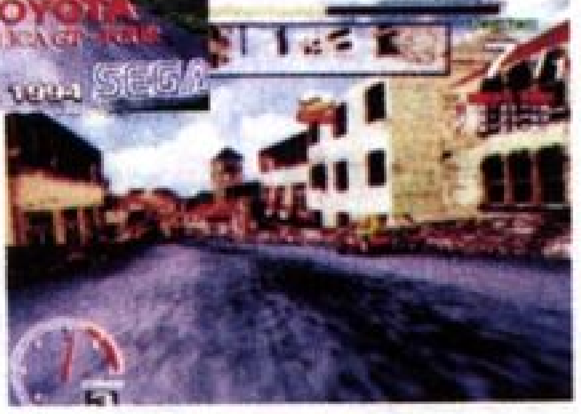
업소용을 플레이하지 못한 유저를 위해

작년12월, 아케이드 업소에 등장하여 많은 팬들에게 지지를 받은「세가 랠리 챔피언 쉽」. 렌시어, 토요타 2개 회사의 협조를 얻어 제작된 차체에 흥미를 가진 사람도 많았다.

업소용은 코너와 지면상황에 맞게 저항이 걸리는 핸들과 진동이나 충격을 전해주는 시트가 장비되어 있으며 모드중에 하나인 챔피언 쉽에서는 상급 코스를 1위로 클리어하면 숨겨진 코스인 초상급 코스를 주행할 수 있게 되었다. 또한 최대 4인까지 즐길 수 있는 TWIN타입의 모형도 금년 2월에 등장했다.

데모화면에 소개된 렌시아와 토요타





초급은 사파리 이미지

마을이 늘어서 있는 아름다운 상급코스. 빨리 새턴으로 플레이해보고 싶다

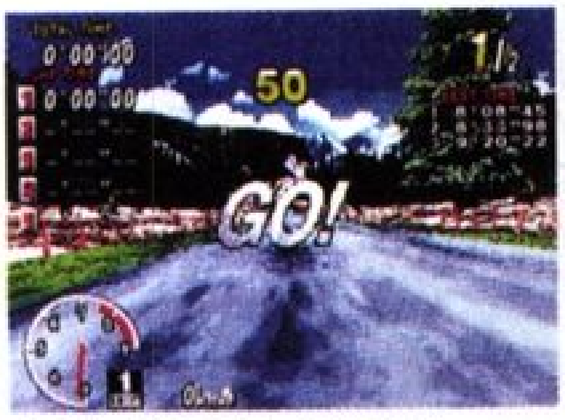
중급코스의 완성이 멀지않았다

중급코스는 포장로와 비포장로 두가지의 노면상황이 변하는 테크니컬한 코스. 배경도 산림과 터널, 갑자기 시야가 밝아지는 해안 등 변화가 풍부하게 되어 있다. 그러면 코스를 전후반으로 나누어 설명하겠다.

상당히 테크니컬한 중급 코스. 배경의 변화가 풍부한 코스이다

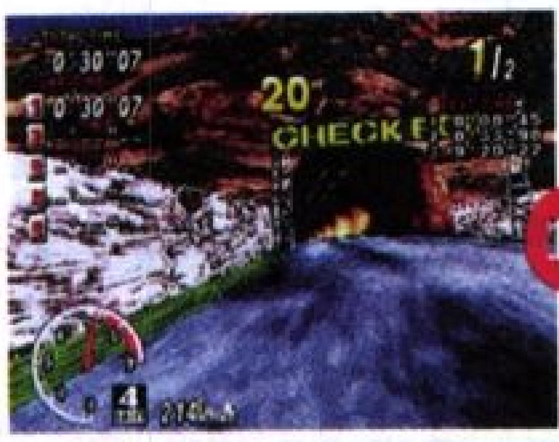
타이트한 코너가 이어지는 코스전반

코스의 초반은 미묘한 코너가 몇차례 연이어 나타난다. 길은 포장로로 되어 있으며 외측은 잔디가 깔려 있지만 코스를 벗어나도 속도가 감속되지 않는다. 업소용을 플레이해본 사람이라면 외측 코스로 달리는 테크닉 쯤은 알고 있을 것이다. 구간 타임 체크 포인트 후에 있는 터널도 업소용의 이미지를 그대로 재현하고 있으며 폴리곤이 깨지는 현상도 당연히 없다.



타임이 카운트 되며 스타트한다

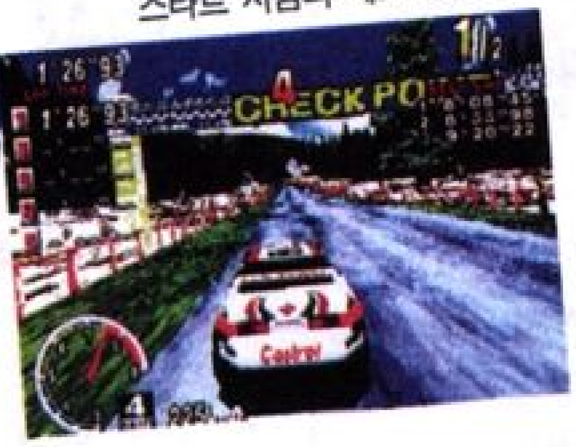
초반에는 미묘한 코너가 연이어 등장한다



핸들의 테크닉이 승부를 좌우하는 후반

터널을 빠져나가면 후반에는 비포장 도로가 눈앞에 펼쳐진다. 이 코스는 핸들 컨디션의 변화가 상당히 심하며 업소용에서는 다수의 관객도 등장하는 곳이다. 하지만 새턴용에는 아직 관객은 들어가 있지 않다.

감속이 심한 헤어핀

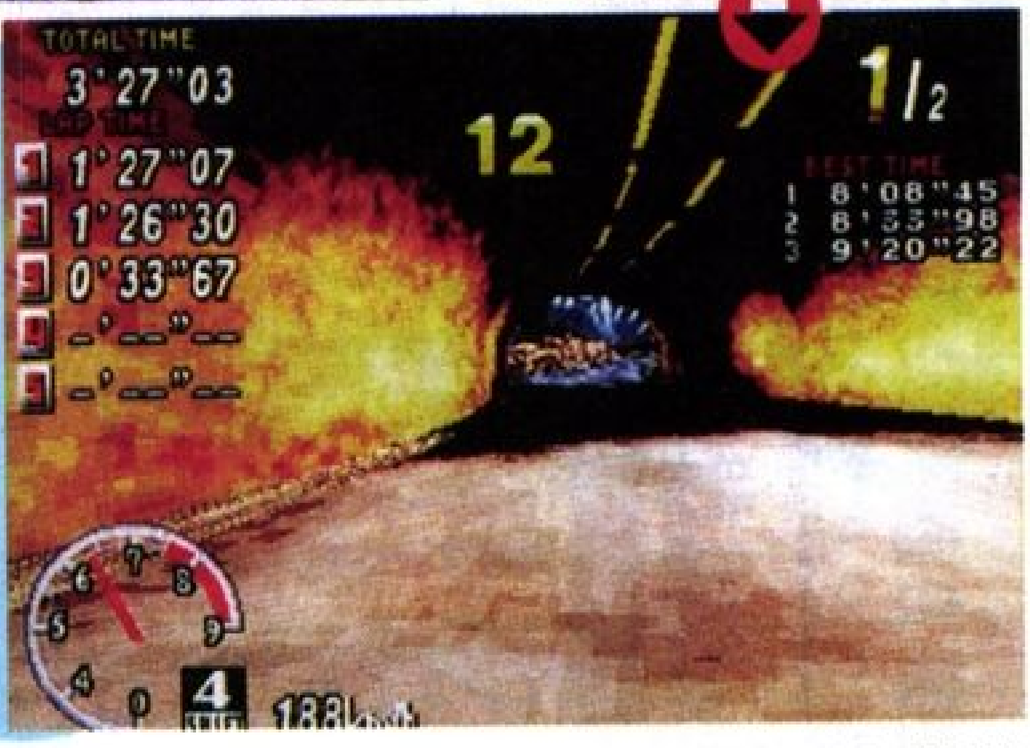


스타트 지점의 체크 포인트

코너가 이어진다 난이도 높은

헤어핀의 포장도로에서 일변. 다트 코너로 돌입한다. 코너의 상황에 의해서 드리프트 등은 변화하게 된다

터널 안을 질주한다!!



전반부라면 터널 구간을 빼놓을 수 없다. 초반에 가장 코너가 심한 부분이 터널 안에 있다. 우측의 벽으로 우선 붙고 시간을 잰 후에 좌측의 급코너로 드리프트를 한다. 터널의 어두운 분위기도 재현되고 있다

© 1995 SEGA

초스피드 이식을 자랑한다!

버철 화이터2

- ■ 제작사 : 세가
- ■ 발매일 : 12월경
- ■ 가격 : 미정
- ■ 장르 : 대전 액션

지난 달까지는 동경 토이쇼의 주역이었던 4인과 잠시 모습을 보였던 잭키를 중심으로 새턴용 버철 화이터Ⅱ를 소개하였는데 이번달은 초스피드로 이식작업이 진행중인 최신 화면을 공개하겠다. 현재의 개발 상황은 거의 모든 캐릭터의 모델링이 완료(1P만) 되었으며 모든 기술도 들어가 있는 상태이다. 이번호에서는 새턴용과 업소용의 차이점을 챔프 독자들이 직접 확인할 수 있도록 꾸며 보았다.

개발 포인트 체크

POINT 1 드디어 실현! 손가락도 움직인다!!

최초공개!

얼굴,정면,뒷면 등 업소용에 손색없는 움직임의 아키라. 새턴용의 「Ⅰ」과 비교해보면 대폭적으로 파워 업했다는 것을 알 수 있다

이번달에 새롭게 완성된 캐릭터 중에서도 가장 주목할 만한 것은 주인공 아키라(프로트 타입)이다. 자세히 살펴볼 부분은 손 부분. 아키라의 손가락이 업소용과 동일하게 움직이고 있다. 새턴용「Ⅰ」에서의 대폭 진화된 점을 알 수 있다.

아키라의 숨소리와 함께 손가락이 움직인다

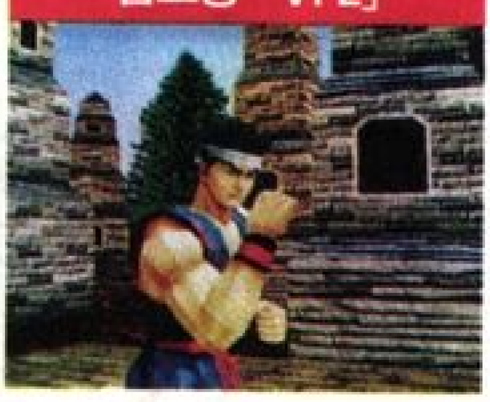
지금은 다른 캐릭터들의 손가락도 움직이고 있다

새턴용「VF1」

새턴용 「Ⅰ」의 오프닝. 손가락이 없고 움직이지 않는다

유키 아키라

업소용「VF2」



AM2연 디자이너의 한마디

아키라의 얼굴에 관해서는 주인공이기 때문에 상당히 기합이 들어간 상태로 만들었다.

업소용은 폴리곤 수가 많기 때문에 상당히 고생하고 있는 상황. 허리띠의 앞부분은 아직 들어가 있지 않지만 최종적으로 들어갈 예정이다.

POINT 2 캐릭터를 속속 등장하는

순제

본지 최초공개의 순제 스테이지. 급히 만든 것이지만 분위기는 그럭저럭 괜찮아 보인다

제프리

이쪽은 최초 공개된 제프리의 프로트 타입. 그 약동감도 그대로 이식되고 있다

잭키

이것은 순제의 데이터로 움직이고 있는 잭키. 2P측의 잭키도 근일 공개될 예정이다

POINT 3 캐릭터 셀렉트 화면

개량된 디자인에 주목!

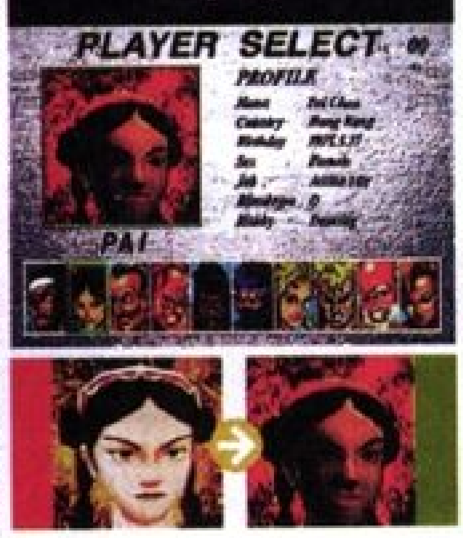
각 캐릭터의 모델링과 기술 데이터가 완성된 것과 동시에 게임의 각 화면도 급히 완성되어 가고 있다.

이번호에서는 캐릭터 셀렉트 화면의 모든 화면을 공개하겠다. 화면자체는 이후에도 계속 조정될 예정이지만 현상태에서도 업소용과 미묘하게 다른점을 알 수 있다. 새롭게 그려진 1P(캐릭터 선택후의 미소) 2P의 패턴을 비교해 보자.

아키라

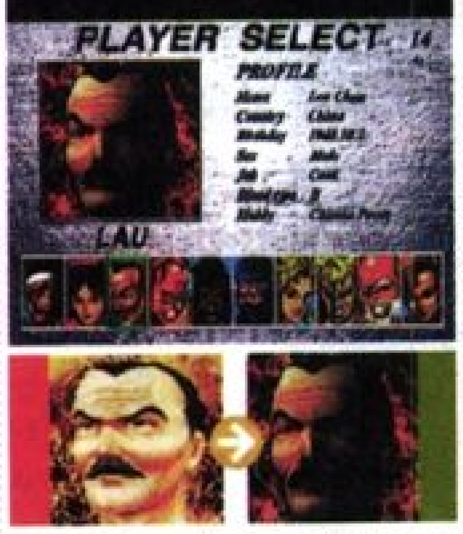
업소용은 약간 위에서 본 시점이었지만 얼굴이 이렇게 상향으로 바뀌었다. 그래서 새턴용은 얼굴을 확실하게 볼 수 있게 되었다

파이



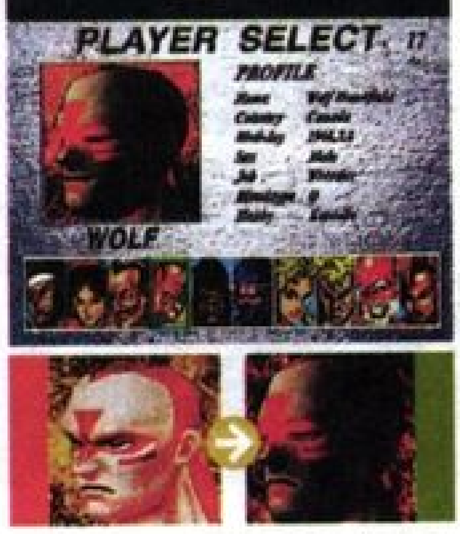
업소용은 퍼브용 데이터를 사용하지만 그 데이터를 그대로 사용하면 얼굴의 질이 나빠지기 때문에 붉게 칠한 느낌으로 얼굴 색을 조절하였다

라우



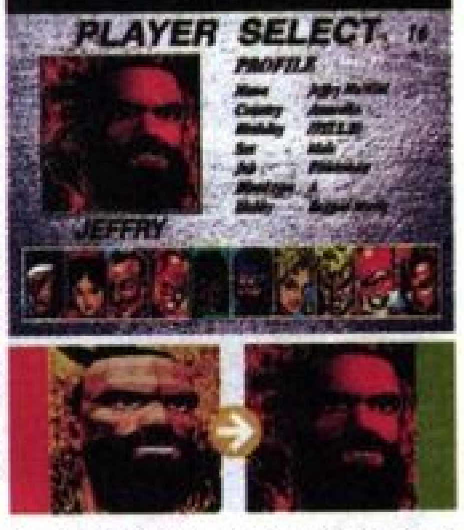
반사광과 트리밍은 꽤 수준급. 라우의 혈액형과는 조금 다르지만 아직은 미완성 단계이니까...

울프



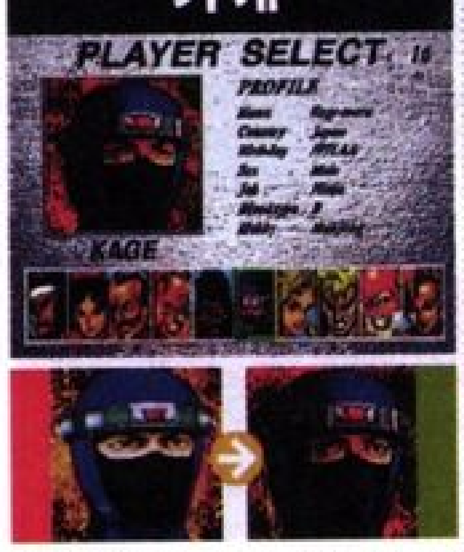
전체적으로 캐릭터들을 보면 어둡게 표현되어 있다. 이것은 울프도 마찬가지이며 최종적으로는 밝아질 것이라 한다

제프리



업소용은 연속 패턴이 약 10장 정도 들어가 있지만 새턴에서는 제약상의 문제로 상당히 패턴이 줄어들었다(그래도 위화감은 없다)

카게

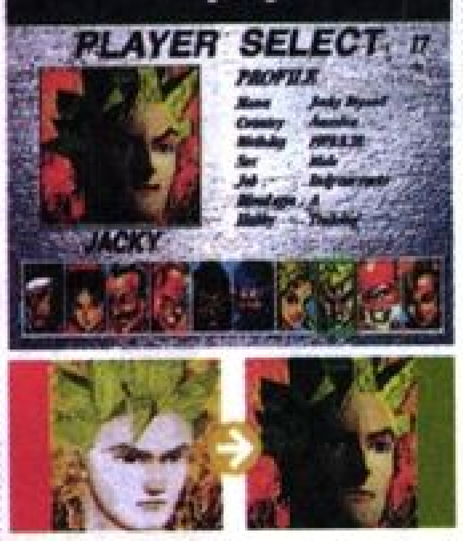


연속 패턴은 상당히 적으며 2P측은 계속 개발되고 있다. 앵글도 바뀔 수 있으며 모든 캐릭터중 대폭적인 얼굴 변경이 있는 캐릭터이다

사라

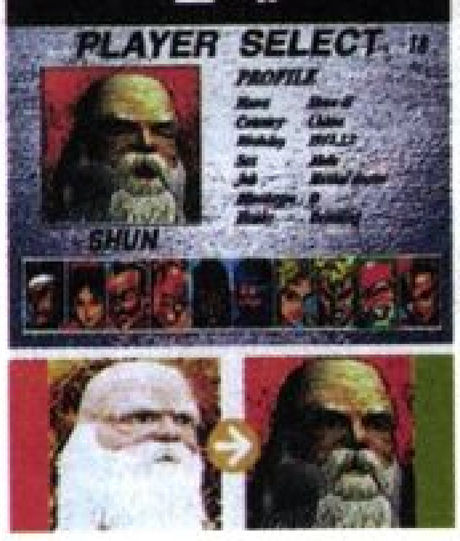
업소용과 거의 똑같지만 조금 어두운 분위기의 사라. 앵글과 트리밍은 상당히 괜찮은 수준이다

잭키



얼굴이 조금 굵은 편이지만 데이터는 업소용을 그대로 사용하고 있다. 광원과 앵글은 이후에 수정될 예정이다

순제



제프리와 마찬가지로 패턴이 많았기 때문에 조절에 고생한 캐릭터. 캐릭터 선택화면에서 가장 고생한 부분은 문자의 서체라고 한다

리온

리온만은 특별하게 캐릭터 셀렉트용 데이터가 만들어져 있었기 때문에 이번에는 그것을 그대로 사용했다고 한다. 하지만 이것 또한 약간 수정될 것이라고 한다

아키라 스페셜! 그 움직임을 파악하자!!

버철 화이터II에서 새롭게 추가된 아키라의 궁극비법, 붕격운신쌍호장. 입력의 고난이도와 그 파괴력으로 아키라 팬들을 즐겁게 하고 있다. 보기에는 타격기이지만 판정은 던지기 계통으로 되어 있다. 단, 기술의 사용도중에 시점이 변하고 있는데 이것은 보기 쉽도록 카메라 모드를 사용하여 촬영했기 때문이다.

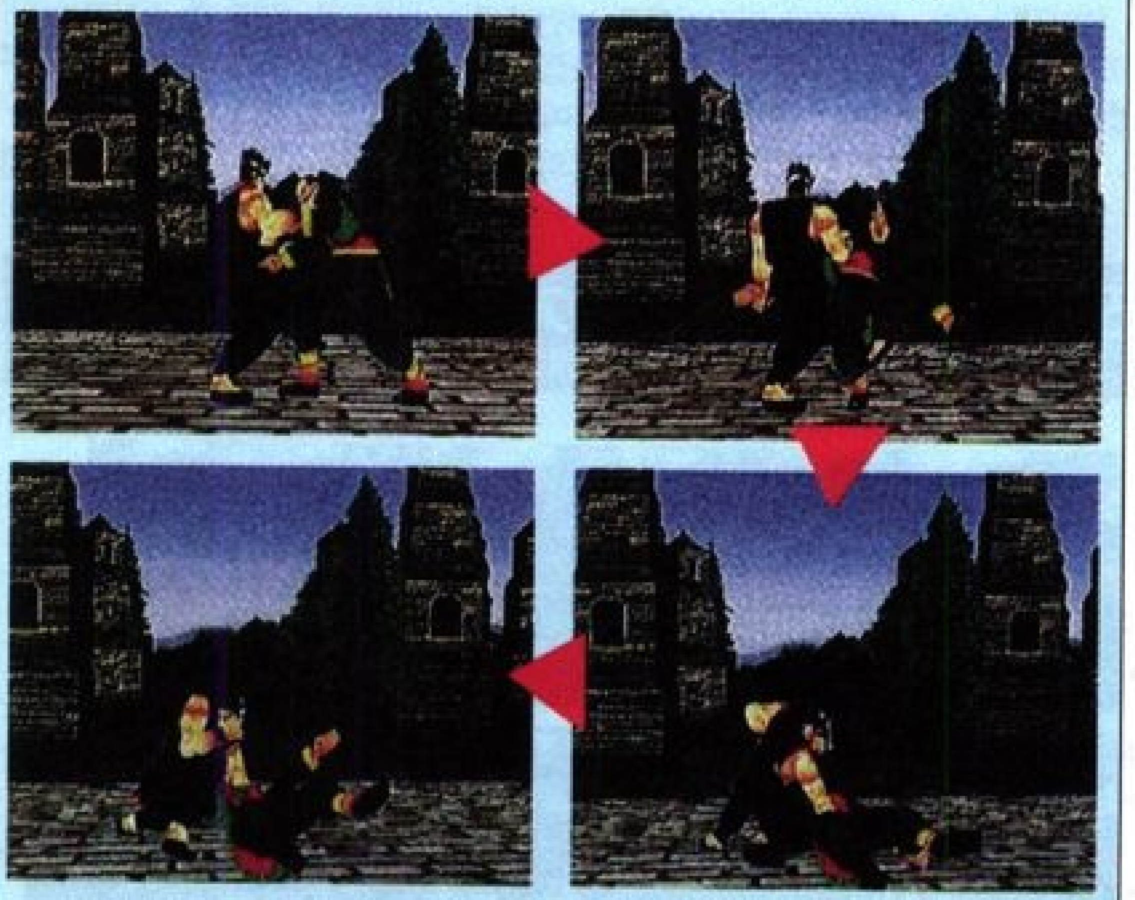
앞에도 말했지만 도중에 시점이 변하는 것은 카메라 모드를 사용하여 촬영했기 때문이며 움직임 자체는 연속적으로 되어 있다. 새턴용에서는 키컨피그를 사용하면 상당히 쉽게 사용할 수 있을 것같은 느낌이...

대전봉수

이것은 II의 아키라가 사용하는 신기술. 팔을 잡아 끌어들인 후, 어깨로 상대를 날려버린다. 커멘드 입력은 다소 어렵지만 기합 소리가 멋있기 때문에 사용하는 사람이 많다. 이 5장 이외에도 다수의 모션이 들어가 있다.

도신수퇴

아키라의 기본 던지기. 상대의 발목을 걸어 쓰러뜨린 후, 창하포를 사용하여 연속으로 공격하는 기술이다. 전작과는 커멘드, 모션이 다르게 되어 있다. 창하포 사용후에 크게 백 점프하기 때문에 링 사이드에서 사용하게 되면 자멸하게 된다. 도중까지 모션이 똑같은 기술로 개호가 있지만 이것들은 다음에 소개하기로 하겠다.



던지기를 흘려버리는 기술도 들어 있다!!

버철 화이터II에서는 상대의 기본 던지기를 흘려버리는 것이 가능하다. 새턴용에서도 이미 그 움직임을 볼 수 있을 정도이다. 사진은 순제가 아키라의 던지기를 흘려버리고 있는 사진. 다른 캐릭터의 흘려버리기도 이미 들어가 있다.

흘려버리기 후의 공방도 재미의 하나

리온, 라우, 순제의 던지기 기술

여기서는 아키라 이외 3명의 캐릭터들의 던지기 기술을 소개하겠다. 사진 속에서 아키라의 허리띠, 라우의 땋은 머리, 순제의 술병이 들어가 있지 않은 점은 이것이 개발중의 화면이기 때문이다.

체수포고

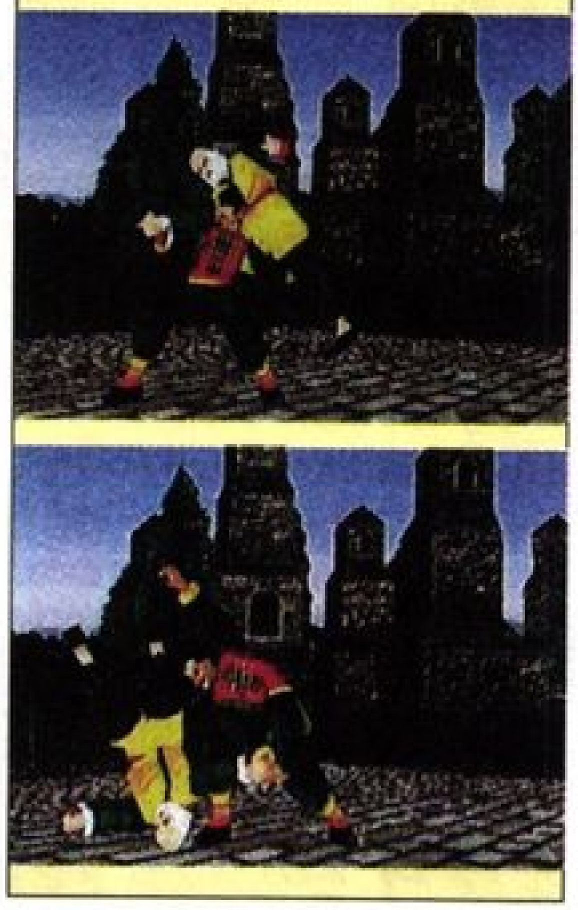
상대의 팔을 잡아 끌어들인 후, 체중을 실어 날려버리는 기술. 상대가 기분 좋게 날아가 버린다. 실제로는 약 10패턴의 움직임이다

연구수배습

리온의 던지기 기술. 모션 자체는 점신쌍구수와 같다. 이것도 이 사진 이외에 13패턴의 움직임이 추가되어 있다.

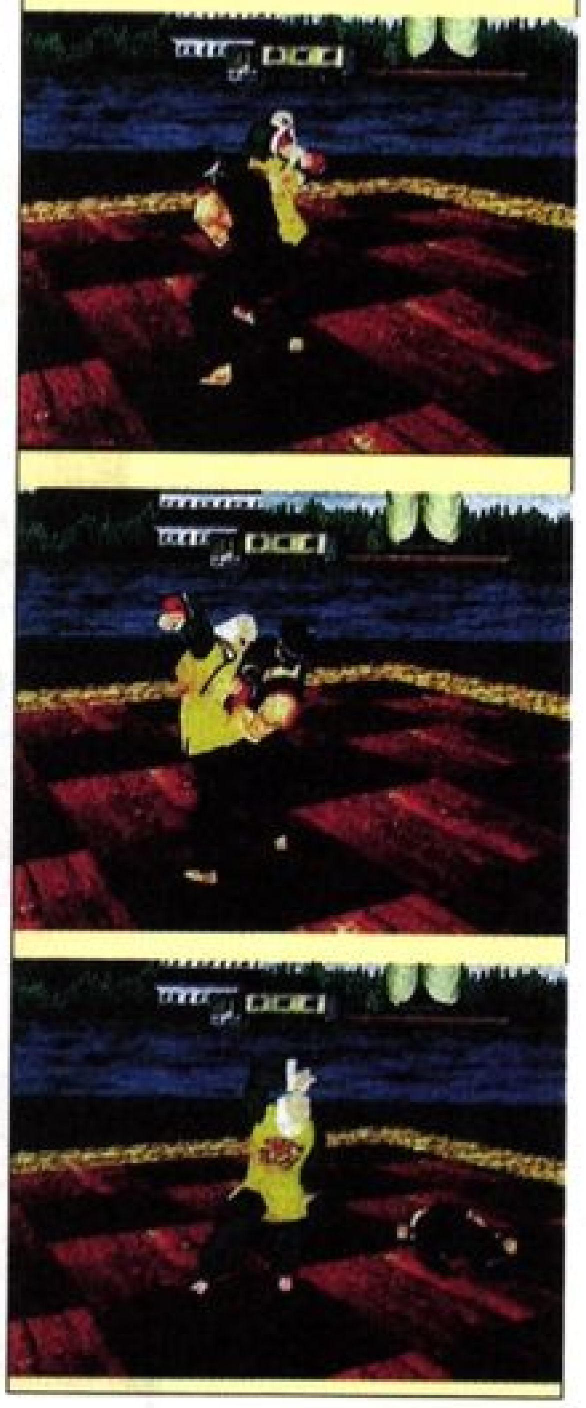
펀치두락

라우의 던지기 기술. 이후에 다운 공격인 답습격을 사용하는 것이 기본이다. 이 기술도 이 2장의 사진 이외에 7개의 패턴이 추가되어 있다



취보전신주

순제의 기본 던지기. 마지막에 술을 마시는 모션이 들어 있지만 현 단계에서는 술병이 없기 때문에 포즈만을 취하고 있다



© 1995 SEGA

남코 추억의 명작이 되살아난다!!

남코 박물관 Vol. 1

- 제작사 : 남코
- 발매일 : 95년 11월 예정
- 가격 : 미정
- 장르 : 복합 장르

심플한 조작, 우수한 게임성으로 열중도가 높은 그 옛날 남코의 인기 게임들이 하나의 소프트가 되어 플레이 스테이션에 등장한다. 이 소프트에 들어 있는 모든 게임들은 아케이드용에서 표현됐던 세심한 부분들까지 완벽하게 재현되었다.

과거의 명작이 하나의 소프트에!!

여러 종류의 남코 게임이 하나의 소프트로 탄생했다! 남코에서 발매한 과거의 명작 게임을 하나로 엮어 플레이 스테이션용 소프트로 발매한 것이다.

이 「남코 박물관」에서 플레이 할 수 있는 게임은 전부 7종류. 전세계적으로 인기를 모아 속편까지 제작되었던 「팩맨」을 시작으로 「렐리 X」, 「보스코니언」 등의 그리운 게임들을 플레이할 수 있다.

더우기 플레이 스테이션 이식이라는 점에서 「팩맨」과 「갤러그」 등의 슈팅 게임에는 스크린 사이즈가 노멀과 아케이드의 두가지 모드로 구성되어 있다. 또한 그래픽의 세심한 부분까지 원작과 똑같게 재현되어 있다. 완전이식되는 게임들은 옛날 게임이라 할지라도 촌스러운 느낌을 받을 수 없는 좋은 게임들 뿐이다.

남코만의 개성 넘치는 오프닝이다!

이러한 게임이 들어 있다!

그리운 게임들이 다수 들어 있는 남코 박물관. BGM과 그래픽 등도 그 당시의 분위기를 그대로 살려주고 있다. 그럼 「남코 박물관」에 담긴 게임들을 알아보자.

토이 팝

2인 동시 플레이 가능. 서로를 도와주며 스테이지를 클리어하자

렐리 X

적의 자동차에게 쫓기는 긴박감 넘치는 레이싱을 즐길 수 있다

보스코니언

미사일을 발사하며 적의 기지를 파괴하자

뉴 렐리 X

플레이어의 자동차 크기도 옛날 그대로이다

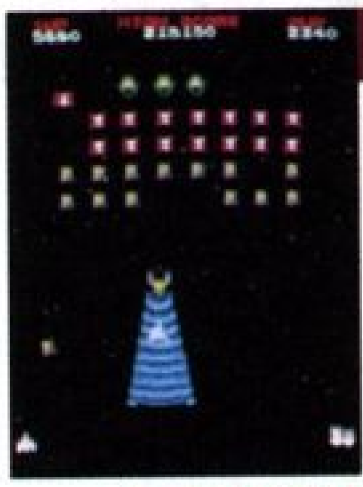
팩맨

노멀과 아케이드용 두개의 스크린 모드가 채용될 예정이다

그외에도 여러가지가 있다!

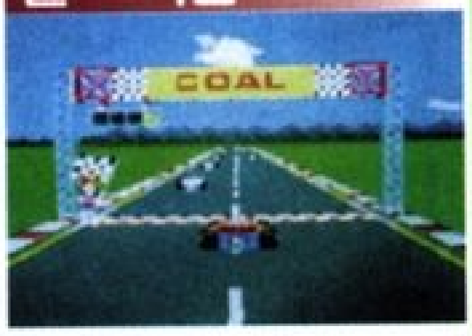
위에 소개한 게임 이외에도 「갤러그」, 「폴 포지션」 등의 게임도 들어 있다. 아직 화면이 공개되지 않았지만 옛날 분위기를 그대로 재현한 이식작이 될 것은 틀림없다.

갤러그



아케이드용과 똑같은 스크린으로 게임을 즐기고 싶은 사람은 누운 채로 플레이하는 것이 좋을지도?

폴 포지션



드리프트와 브레이킹 감각은 실제 차와 똑같다

© 1995 NAMCO

스퀘어의 프론트 미션 제 2탄 등장!!

프론트 미션 건하자드

■ 기 종 : SFC
■ 제작사 : 스퀘어
■ 장 르 : 액션·롤플레잉
■ 용 량 : 24M
■ 현지 발매일 : 95년 11월 예정
■ 현지 발매가 : 미 정

이제까지 게임에선 볼 수 없었던 새로운 감각의 RPG가 스퀘어에서 발매된다. "GUNHAZARD : 총에서 뿜어나오는 위험한 향기와 섬광"이라는 뜻의 타이틀에서 알 수 있듯 이 게임의 배경은 사실감 넘치는 근미래이다. 또다시 펼쳐지는 프론트 미션 시리즈 제 2탄을 챔프 독자 여러분께 소개하고자 한다.

지구전체가 게임의 무대인 드라마틱 액션 RPG

드디어 스퀘어에서 프론트 미션 시리즈의 최신작 제작이 발표되었다.

그 이름은 「프론트 미션 건하자드」. 그러나 전작이 시뮬레이션 RPG였던 것에 반해 이번 작품은 주인공을 중심으로 격렬한 인간 드라마를 그려내는 액션 RPG이다. 액션의 요소가 높은 전투 장면이나 이동 화면 등, 시스템 면에서도 새롭게 구성되었다. 사진을 통해 풍겨나오는 긴박감을 충분히 느껴보자.

구 노르웨이 대통령 호위 임무를 긴급히 부여받은 주인공 알베르트. 이것이 사건의 시발점이 될 줄이야…

프론트 미션 시리즈란!?

건하자드는 프론트 미션 시리즈이긴 하지만 먼저 발매되었던 「프론트 미션」의 속편은 아니다. 프론트 미션 시리즈란 스퀘어가 리얼한 근미래를 무대로 펼쳐지는 참신한 RPG 시리즈를 말한다. 등장 캐릭터 사이에 피어나는 사랑, 우정, 인간애, 증오 등의 감정을 사실적으로 묘사하여 프론트 미션 시리즈를 통해 플레이어들에게 공감대를 형성하게 할 계획이다. 앞으로도 프론트 미션 시리즈는 계속 제작될 예정이니 계속 기대해보자.

제 1탄은 95년 2월에 발매되었던 프론트 미션. 근미래를 무대로 한 깊은 스토리와 로보트 번처를 이용한 전투 장면은 당시 커다란 인기를 불러 일으켰다

조그마한 쿠테타가 모든 사건의 시작이었다!

2024년, 인류는 궤도(軌道) 엘리베이터라는 초거대 건조물의 착공에 들어갔다. 궤도 엘리베이터라는 것은 우주 공간까지 뻗어 나가는 초거대 건조물로 지구 에너지난을 해결하기 위해 구상된 것이었다. 그러나… 그로부터 12년 후, 상온 핵융합 기술이 구체화됨에 의해 궤도 엘리베이터의 건조의미가 사라지고 건조공사 속행에 반대하는 국가들이 속속 프로젝트에서 손을 떼기 시작했다. 그리고 2064년, 결국 궤도 엘리베이터 계획은 취소되어 거대한 몸을 그대로 세상에 방치하게 되었고 공사에 사용되던 2족

뒤를 알베르트에게 부탁하고 사라지는 대통령. 이런 무책임한!!

해외로 도피하려는 대통령. 하긴, 쿠테타 군에게 목숨을 위협받고 있으니 어쩔 수 없는 일이지만..

"뭐… 뭐야!?" 갑자기 날아온 미사일이 군함에… 쿠테타 군은 대통령의 움직임을 읽고 있었단 말인가?

보행머신은 병기로 개조되어 국가간의 분쟁해결을 위해 세계에서 활약하고 있었다.

이러한 시대적 배경을 등에 짊어지고 쿠테타 군으로부터 대통령을 지키기 위하여 주인공 알베르트는 전장에 몸을 던졌다.

쿠테타 군을 이끌고 모습을 드러낸 아크 대좌

"아크 대좌! 이와 같은 쿠테타가 성공할 것 같은가!" 알베르트에게 남겨진 길은 죽느냐, 도망가느냐의 두가지이다

드라마를 만드는 캐릭터들

화이널 환타지 시리즈의 캐릭터 디자이너인 아마노 요시타카가 그려낸 매력있는 캐릭터를 소개한다. 과연 주인공 알베르트를 중심으로 어떤 드라마를 연출해 낼 것인가?

주인공 알베르트(23세)

구 노르웨이 군인으로 대통령 호위임무 중 쿠테타에 휩쓸리고 만다. 쿠테타 군에게서 대통령을 보호한 그는 오히려 반역죄의 누명을 쓰고 국외로 도피하여 용병이 된다. 냉정해 보이지만 의외로 인정이 많고, 파일로트로도 특출난 재능을 잠재하고 있다

아크대좌(38세)

이번 내란사건의 주동자. 그럼에도 불구하고 대중 앞에서는 선인인 척 위선자의 탈을 쓰고 있다. 대통령 암살 계획이 알베르트에 의해 저지되자 알베르트가 국외로 대통령을 납치했다는 반역죄의 누명을 뒤집어 씌워 그를 도망자로 만들었다. 목적을 위해서는 수단, 방법을 가리지 않으며 자신을 위해서라면 아무렇지도 않게 남을 희생시키는 냉혈한이다

라이벌

아직 이름이나 프로필에 대해선 발표된 바가 없지만 어쨌든 주인공의 숙적이 될 녀석이다. 게임 전반을 통해 여러면에서 알베르트와 대립하게 될 것같다

그리고 적!?

단순한 적이라고 하기엔 폼을 너무 잡고 있는 것같다. 간단히 당할 애송이 캐릭터는 아니 것같기도 하고...

알베르트의 동료들

알베르트의 든든한 동료들. 무빙 페이즈에서는 이들 중 한명을 동료로 선택하여 함께 싸울 수 있다. 각각 자신들만의 독특한 전투방법을 지니고 있어 게임진행에 큰 도움이 될 것이다

세계 각지로 출격준비! 3단계 필드 시스템

<월드 맵에서 필드 맵, 그리고 무빙 페이즈로...>

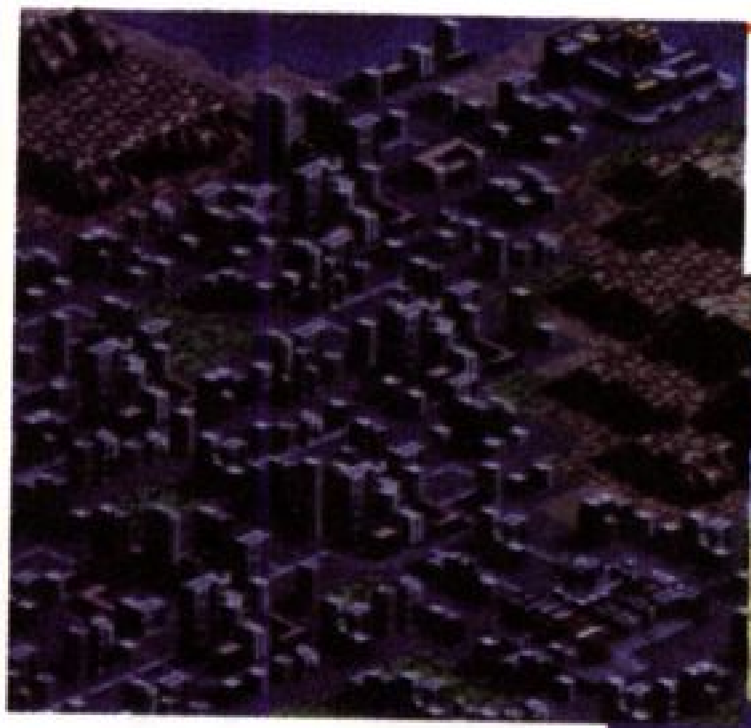
반역죄의 누명을 쓴 알베르트는 뉴욕에 있는 용병 파견 기구인 "카넬 라이트"를 본거지로 하여 세계 각지로 출격한다. 이때 사용되는 것이 월드 맵(세계지도)이다. 이동은 간단히 플레이어가 월드 맵에서 이동하고 싶은 곳으로 커서를 옮기면 자동으로 이동하게 된다(단, 이동에는 조건이 따른다).

월드 맵에서 이동을 끝냈다면 필드 맵이 표시된다. 이 필드 맵에는 사막, 도시 등의 여러가지 패턴이 존재한다. 이 필드 맵 속에 실제 플레이어가 캐릭터를 움직여 활약하는 무빙 페이즈가 여러 종류 준비되어 있다. 그리고 필드 맵마다 각각 스토리에 관련되는 주요한 목적이 내포되어 있다고 생각하는 것이 좋다.

건하자드의 대략적인 구성

월드 맵에서는 가고 싶은 장소에 커서를 맞추기만 하면 된다

건하자드의 뉴욕 북쪽에 높게 세워진 것이 궤도 엘리베이터이다

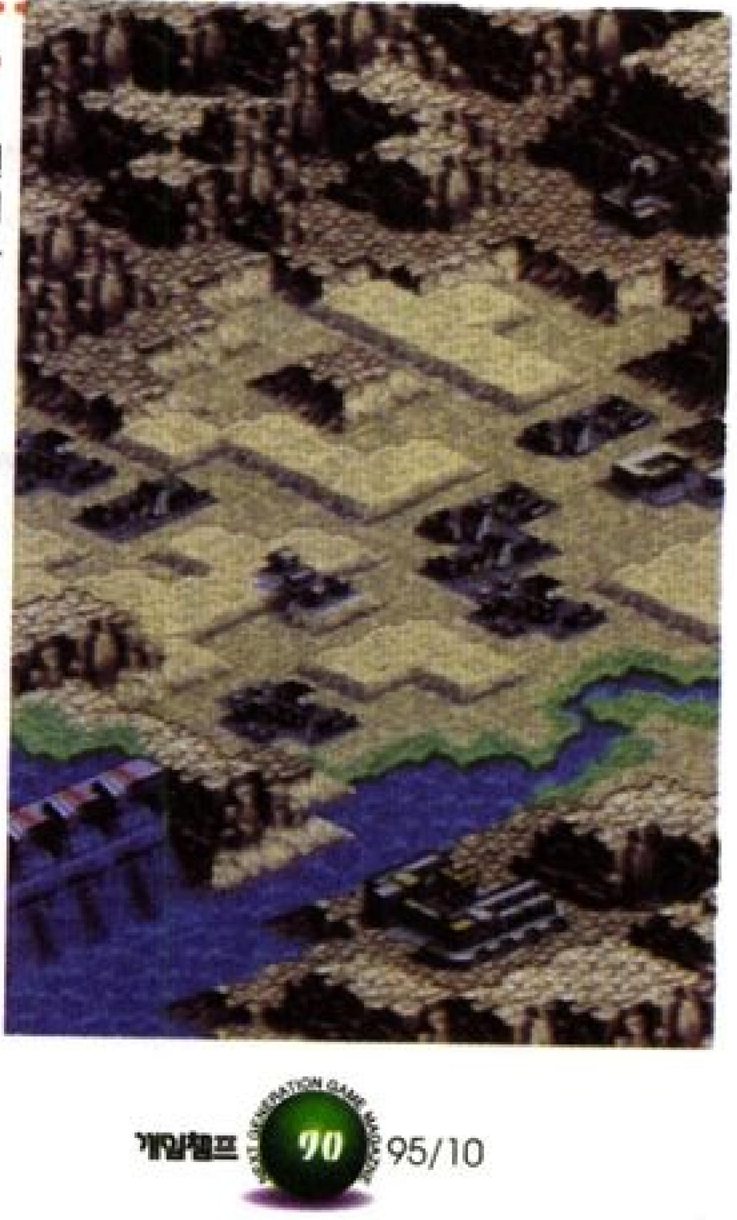


대도시

고층 빌딩으로 가득찬 도시 안에서 번처들이 대활약!

유적

인류문화의 중요한 자료인 유적. 부디 상처내지 말고 싸우길...



사막

사하라 사막인가? 모래는 기계에 좋지않다고 하던데

정글

21세기에 정글은 이런 분위기!!?

게임 시스템

1. 월드 맵: 세계지도. 이곳에서 이동지역을 선택, 결정한다.
2. 필드 맵: 도시, 지역의 전체 맵. 이 지도에서 미션이 발생한다.
3. 무빙 페이즈: 실제로 주인공들이 움직이는 곳이다. 전투 시스템은 액션.
4. 리절트 페이즈: 전투 종료 후, 경험치를 받거나 레벨 업하는 장소.

용병대 출격!

필드 맵에는 여기에 소개하는 종류들 외에도 여러가지가 타입이 존재한다. 지형에서부터 전체적인 크기까지 변화가 풍부한 필드가 준비되어 있기 때문에 따분해질 염려도 없다. 혹시 스퀘어 특유의 숨겨진 필드도 있을지 모른다.

무빙 페이즈에서 전투를...

대폭 변경된 전투 장면이 이 건하자드의 커다란 매력 중 하나이다. 전작인 프론트 미션에서는 플레이어가 커멘드를 이용하여 싸우는 시뮬레이션 시스템이었는데 반해 건하자드는 직접 콘트롤러를 조작하여 적과 싸우는 박력 액션 전투 장면을 채용하고 있다. 2족 보행머신인 번처를 여러 종류의 무기를 통해 파워 업시켜 더욱 유리한 입장에서 전투를 이끌어 나가야 한다. 또 게임 중에서는 파일로트가 이 번처에서 내려 직접 좁은 길이나 통로 등을 이동하며 싸워야하는 경우도 있다고 한다. 스퀘어 특유의 박력있는 그래픽, 액션성은 독립된 액션 게임이라고 하여도 손상이 없을 정도로 완성도가 뛰어나다. 게다가 리얼타임으로 전개되는 스토리, 스테이지 탐색 등의 RPG적 요소도 지니고 있어 새로운 스퀘어의 세계를 맛볼 수 있을 것이다. 난이도는 "액션 게임에는 취약이야..."라는 유저들도 확실히 클리어할 수 있을 정도로 간단하다. 전투 당시의 액션 실력보다는 오히려 무장이나 적들에 대한 정보 등의 탐색전에서 승패가 좌우되는데...

사막

미소녀 아니타. 그녀는 동료일까, 적일까?

정글

정글에 추락한 셔틀이라...

노을지는 저녁

붉게 물든 저녁노을이 아름답다. 하지만 노을의 아름다움에 취해 있을 때가 아니지

시가지

고층 빌딩이 늘어선 도시. 이 스테이지에서 공중전이 기대된다

고대유적

고대유적 안에서 적들과 전투를 벌이는 알베르트. 물론 전투 중에서도 스토리 전개는 일어난다

트랜스 포터로 MAP을 누빈다

트랜스 포터는 알베르트 일행이 소속된 용병 파견 기구인 카넬 라이트의 모함이다. 월드 맵과 필드 맵 사이에서 일행의 두 다리가 되는 베이스 트랜스 포터 속에서는 번처의 셋업이나 세이브는 물론, 번처의 수리, 탄약 보충까지 할 수 있다. 없어서는 안될 중요한 존재이다. 이 녀석은...

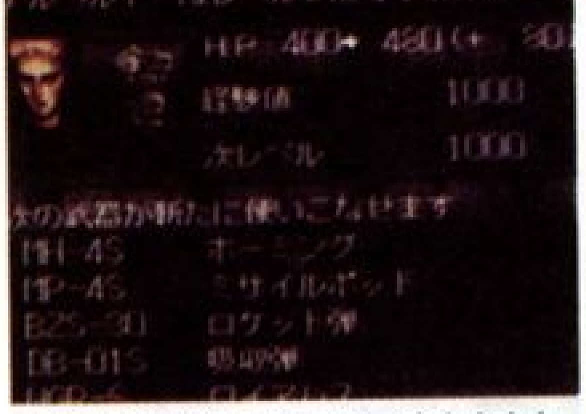
알베르트를 위시한 용병 파견 기구 카넬 라이트의 병사들은 이 베이스 트랜스 포터를 사용하여 세계 각지의 사건 현장으로 날아간다

거대한 지상 요새에서의 사투도 벌어진다

미션 클리어로 LEVEL UP!!

미션의 주요 무대가 되는 무빙 페이즈에서 트랜스 포터로 무사히 귀환하면 물리친 적과 번처의 수를 계산하여 경험치와 보수를 받게 된다. 이것을 이용하여 캐릭터 일행은 레벨 업할 수 있다. 미션을 클리어하지 못하고 퇴각했을 경우에도 그에 합당하는 보소와 경험치를 받을 수 있으니 안심하도록 하자.

캐릭터가 레벨 업하면 사용가능한 무기 레벨도 함께 올라간다. 레벨 1이었을 때는 사용하지 못했던 무기도 레벨 2가 되면 사용하게 되어 더욱 강력한 무기를 사용할 수 있게 된다. 물론 번처 자체는 레벨 업할 수 없으므로 부품 교환을 행하여 더욱 강화시켜 나가자. 적을 물리친 상금으로 몸체 및 주요 무기(발칸 포, 쇼트 건, 레이저), 특수 무기(펀치, 미사일, 바주카 등 15종류), 롤러 대쉬, 제트 팩, 실드 등을 새롭게 구입하여 번처도 성장시켜 나가자.



경험치를 벌어 캐릭터를 성장시키자. 캐릭터 레벨이 올라가면 이때까지 사용할 수 없었던 무기도 사용하게 된다. 무적의 용병부대를 목표로...

© 1995 SQUARE

로맨싱 사가 3

- ■ 기 종 : SFC
- ■ 제작사 : 스퀘어
- ■ 장 르 : 롤플레잉
- ■ 용 량 : 32M
- ■ 현지 발매일 : 95년 11월 예정
- ■ 현지 발매가 : 미정

로맨싱 사가 3을 기다리는 챔프 맨 여러분! 이번 호에는 독자들을 위해 긴급 입수한 8명의 주인공 프로필을 비롯, 캐릭터 메이킹, 그리고 지난 호에서 간단히 소개되었던 배틀 시스템을 세부적으로 알아보기로 하겠다.

각 지방의 특성

대도시 피도나가 있는 멧사나지방

대 왕국 멧사나가 통치하는 지방. 완도 피도나는 세계 최대의 도시

활기찬 율드 해 동부 지방

로아누 공국을 중심으로 한 지방. 항구 도시 뮬스는 상업이 활발하다

이것이 「로맨싱 사가3」의 전체 지도이다

미개의 프론티어인 온난해안 지방

한 때 노예상인, 해적의 본거지였던 지방. 미개의 정글이 있다

무역의 중요 거점 정적해안지방

남쪽 해안 도시 윌민톤을 중심으로 한 중개 무역의 거점

눈덮인 고산 지대인 북부지방

자치도시 랜스가 중심. 북부의 산지 민족은 독특한 생활 양식을 가진다

주인공들의 프로필 대공개

방랑검사 하리드

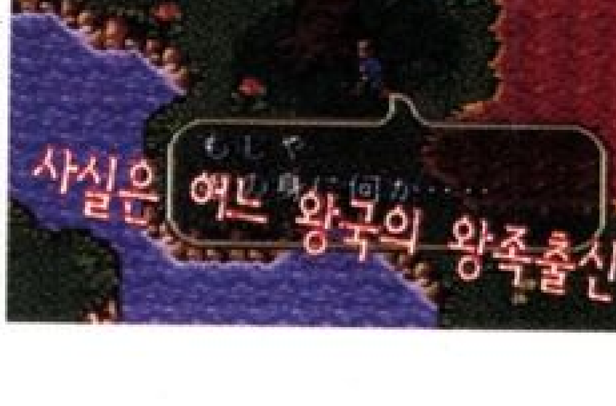
근접 공격에서 특출한 실력을 발휘하는 하리드. 힘을 중시하는 플레이어라면 한번 사용해 볼만한 캐릭터이다

「3」에서는 8명의 캐릭터들 중에서 한명을 선택해 게임을 진행시켜 나간다는 것은 지난 호에 밝힌 바 있었다. 선택한 캐릭터에 따라 스타트하는 지방이나 스토리가 변화되니 신중하게 선택하기 바란다. 여기서는 8명 각각의 프로필과 인간 관계에 대해서 소개한다.

우선 유랑검사 하리드를 소개한다. 안타깝지만 하리드의 스타트 지점이나 각 캐릭터들과의 관계는 아직 밝혀진 바가 없다. 어느 왕국의 왕족이었던 그는 어떤 사건으로 인해 왕국이 멸망하는 비극을 맞이하게 되어 방랑검사가 되었다. 그는 뛰어난 검술로 여러지방에 명성을 날리고 있으며 "터네이드"라는 별칭으로도 불리워질 만큼 자타가 공인하는 실력을 지니고 있다.

하리드는 자신이 사용하는 곡도(曲刀)에 '캄신'이라는 이름을 붙였다

◐ 하리드에게는 왕족시대부터 그를 사모하던 공주가 있는 모양이다. 그녀는 과연 시나리오 상에서 어떠한 비중을 차지할 것인가?



욜드해안 동부의 마을 - 시논의 캐릭터들 -

다음은 유리안, 토머스, 엘렌, 사라의 프로필을 설명한다. 모두 알고 있겠지만 일단 사라와 엘렌은 자매 관계이다. 그들은 욜드해안 동부에 위치한 시논 마을에서 태어나 자라온 소꿉친구 사이이다. 현재 알려진 사항은 그들이 자체적으로 자위단를 결성하여 마을을 지키고 있다는 점 정도일까... 그들을 주인공으로 선택하면 시논에서 스타트하게 된다.

"우리들 만으로 모니카를 지켜줄 수 있을까?" 약간 믿음직스럽지 못한 유리안의 대사. 그래선 여성의 마음을 사로잡을 수 없어!

엘렌에게 데이트를 신청하는 유리안. 그러나 그녀의 반응은 의외로 차갑다

토머스의 냉혹, 침착한 성격은 이 이벤트를 통해서도 잘 알 수 있을 것이다

마을 자위단을 조직하여 밤거리를 순찰하는 4인. 과연 어떠한 사건이 일어날 것인가...

■ 시논 자위단의 상관관계

욜드해안 동부지방의 소국 - 로아누의 캐릭터들 -

욜드해안 동부지방에 위치한 로아누 왕국. 여기에서는 미카엘, 모니카, 카타리나가 살고 있다. 미카엘과 모니카는 로아누 왕국의 혈통을 잇는 초엘리트 캐릭터이다. 또 카타리나는 모니카를 호위하는 임무를 띈 시녀로 언제나 모니카를 지켜보고 있다. 과연 로아누 왕국에서는 어떠한 사건이 일어날 것인가.

마을이 내려다 보이는 언덕 위에 세워진 로아누 성. 그곳에서 젊은 국왕 미카엘은 무엇을 생각하고 있는가

부재중인 오빠를 걱정하는 모니카. 오빠를 생각하는 착한 성격을 알 수 있는 대목이다

모니카를 호위하는 카타리나. 실은 모니카의 오빠인 미카엘을 사랑하고 있다

■ 로아누 왕국 캐릭터의 상관 관계

매우 중요한 캐릭터 메이킹

일단은 숙성(宿星)을 선택하자

플레이어가 주인공을 선택한 다음 선택하여야할 사항이 숙성을 결정하는 것이다. 숙성은 주인공의 수호성을 뜻하며 세성(歲星), 형성(螢星), 진성(鎭星), 태백(太白), 진성(辰星)의 5개가 준비되어 있다. 각각의 숙성은 그에 상응하는 특성을 지니고 있으며 플레이어가 선택한 숙성에 의해 선택한 각 캐릭터의 능력치가 수정된다. 숙성의 선택과 특수무기 선택에 의해 여러성격의 캐릭터가 탄생하게 된다.

플레이어가 선택할 수 있는 5개의 수호성

세성	별명은 사냥꾼의 별. 수학과 탄생을 관장하는 별
형성	두뇌의 명확함을 나타내는 학자의 별. 학문과 탐구심을 나타낸다
진성	사람들의 정점에 서는 왕자의 별. 정치와 황제를 나타내는 숙성
태백	적을 무찌르는 무인의 별. 군사나 병사를 나타내는 숙성
진성	별명은 상인의 별. 기술과 상술을 의미하는 숙성

특기무기의 선택

검	보통 크기의 검. 한손으로 다룰 수 있으므로 방패를 가질 수 있다
대검	큰 검으로서 두손으로 사용할 때가 많다. 가끔 한손으로 사용 가능
소검	자르기 보다는 찌르기 전용의 공격을 위한 가느다란 검
도끼	그 자체의 무게로 파괴력이 강한 무기
창	주로 중거리 전투에서 유효하다. 적의 뒷 진영까지 공격범위에 들어가는 유용한 무기
활	원거리의 적에게 꽤 유효하다. 위력이 약하므로 엄호 공격에 유효하다
곤봉	적을 때려서 공격하는 무기
맨손	초기 단계에서부터 기르면 각각의 격투기를 익혀간다
특별한 무기 없음	무기대신 처음부터 주술을 가지고 시작할 수 있다

커멘드 배틀 시스템이 전투를 뜨겁게 달군다!

우선은 노멀 모드로…

「3」의 전투에는 노멀 모드와 커멘드 모드가 준비되어 있는데 일단 노멀 모드부터 설명하여 보겠다. 이것은 「2」의 배틀 시스템으로 생각하면 좋을 것이다. 전투가 시작되면 멤버들이 각각 지니고 있는 무기와 술법으로 싸우며 각 캐릭터들에게 개별적으로 행동을 지시해 줄 수도 있다.

파워 업한 필살기와 술법을 사용하여 적과 싸운다. 물론 전투 중에 기술이나 술법을 습득하는 시스템도 건재하다

●전작과 같이 진형을 사용하여 싸울 수 있다

전투시 여러가지 진형을 구성하여 특성있는 전술을 펼친다는 것은 전작과 동일한 시스템이다. 그러나 「2」와 「3」의 차이점은 2~4명으로도 진형을 구성할 수 있다는 점이다. 「2」에서는 5명 이하의 캐릭터의 파티는 진형을 짤 수 없었으며 오직 프리화이트 형식으로 싸울 수 밖에 없었다. 그러나 「3」에서는 소수 인원으로도 최고의 진형을 선택하여 싸울 수 있다.

★★2인 진형

보기에는 볼품없지만 이것도 '라이프 실드'라는 훌륭한 이름을 지닌 진형이다

◐ 3명의 파티에서는 삼각형 구도의 진형이 추가된다. 대체 어떤 특성을 지니고 있을까?

★★★3인 진형

3명의 파티에서는 삼각형 구도의 진형이 추가된다. 대체 어떤 특성을 지니고 있을까?

★★★★4인 진형

커멘더 모드라는 것은!?

커멘더 모드라는 것은 주인공이 파티 전체에게 명령을 내리는 모드이다. 「3」에서는 전투시 커멘드 포지션이라는 포인트가 있어 주인공을 배치하면 커멘더 모드가 발동한다. 반대로 그곳에 다른 동료를 배치시키면 그 캐릭터는 전투에 참가할 수 없게 된다.

플레이어의 지령으로 부대가 움직인다!

적과 만났을 때 커멘더가 있다면...

커멘더 모드로 전투를 즐길 수 있다

커멘더의 특징

(1) 직접전투에 참가하지 않는다.

(2) 주인공 캐릭터가 포지션에 들어가면... 커멘더 모드 작동!!

오른쪽에 위치한 캐릭터가 커멘더

커멘더 모드의 특징 1!

"진형기술"을 사용할 수 있다.

개인이 기술을 사용하다가 머리 위에 전구가 번뜩이면 새로운 기술을 습득하듯이 커멘더 전투에서는 그에 상응하는 진형기술을 새롭게 익힐 수 있다. 2명 이상의 캐릭터를 동시에 사용하는 기술로 위력도 대단하다.

이 기술의 효과는 대체!?

두명의 머리 위에 전구가... 이것이 진형기술의 신호인가...

커멘더 모드의 특징 2!

전투중에 진형을 변경할 수 있다.

노멀 모드와는 다르게 커멘더 모드에서는 진형을 마음대로 변경할 수 있다. 단 진형을 바꿀 때에는 1턴이 소비됨으로 신중히 선택하자.

적에 따라 그에 상응하는 진형을 고를 수 있다니! 그러나 1턴이 소비된다

커멘더 모드의 특징 3!

전략을 선택할 수 있다.

커멘더 모드에서 각각의 캐릭터를 조종할 수는 없지만 전략(집중공격, 선제공격 등)을 선택할 수 있다. 이것을 진형과 알맞게 조합하여 사용하면 위력과 전략성이 크게 증가한다.

민첩성이 상승하는 진형과 집중공격을 합쳐 적을 물리친다

그 밖에 밝혀진 몇몇 변경사항!!

무기개발에 필요한 '지식'

캐릭터에게는 지식이라는 능력이 있다. 이 능력은 특정한 적들과의 전투나 이벤트 등에서 습득할 수 있다. 예를들어 보스 캐릭터와의 전투에서 적의 약점을 발견하였다고 가정하자. 그러면 보스 캐릭터에 대한 약점이라는 '지식'을 입수하여 지금까지 존재하지 않았던 특별한 무기와 방어구를 개발할 수 있게 된다.

어떠한 강적이라도 싸우다 보면 그 약점을 알 수 있다. 약점만 알아낸다면 그에 관한 대책이나 전술을 세우기 용이할 것이다

무기 개발에 막대한 자금이 필요하였다. 돈 버는 것도 큰일이야...

돈에 관한 시스템도 변경되었다

파티가 소유할 수 있는 금액에 어느정도의 제한이 따른다. 단 한도액을 초과하게 되었다면 그 돈들은 은행과 같은 보관소에 자동적으로 저금되는 새로운 시스템을 채용하였다. 「1」에서 한도액을 초과하면 나머지 돈을 전부 버려야했던 슬픈 추억을 상기해 볼 때 이것은 장족의 발전이다.

돈은 1만 크라운 이상 지닐 수 없었으며 그 이상의 금액은 보석으로 바꾸어 지니고 다녔다. 상당히 불편했던 시스템

'2'의 경우도 한도액은 1만 크라운. 그 이상의 금액은 전부 성으로 송금되었다

© 1995 SQUARE

허드슨의 새로운 RPG 등장!!

천외마경 제로

- 기 종 : SFC
- 제작사 : 허드슨
- 장 르 : 롤플레잉
- 현지 발매일 : 96년초
- 현지 발매가 : 미 정

기다리고 기다린 「천외마경 제로」의 세계가 드디어 밝혀졌다. 이번호에서는 기대되는 제로의 세계와 승차물들, 필드의 풍경, 몬스터 등을 소개하겠다. 과연 허드슨이 개발한 특수 칩이 사용된 SFC용 천외마경 제로는 어떠한 모습으로 등장할 것인가?

기상천외 천외마경 탄생!

PC엔진에서 인기를 누렸던 「천외마경」시리즈의 최신작이 SFC로 등장한다!! 이 천외마경 제로는 기상천외한 스토리가 펼쳐지며 플레이어에게 친숙한 지팡을 무대로 한 RPG이다. 이번에는 그 세계에 등장하는 몬스터와 던전, 마을 화면을 소개하겠다. 그리고 시리즈에서 매번 등장하였지만 모습이 상당히 바뀐 승차물들도 소개하겠다. 또한 새롭게 추가된 요소에 대해서도 알아보자.

이것이 제로의 세계이다!!

이 마을이 주인공이 태어나 자란 마을 화영촌이다. 왼쪽에 보이는 것이 히간의 집

거대한 나무가 보인다. 나무 안에 들어가 보면 나무 안에는 어떤 인물이 기다리고 있다

600년전 지옥의 왕과 싸웠던 화웅, 견신 등의 석불이 세워져 있다

눈부시게 빛나는 성. 입구 근처에는 거대한 로보트 고양이가 지키고 서 있다

이것은 천외마경 제로의 전투 장면. 마법을 사용할 때의 화면은 최고라 할 수 있다

개성이 풍부한 몬스터들!!

이 게임에서는 여러가지 모습을 한 몬스터가 등장한다. 이번에 소개하는 몬스터는 화웅국에 등장하는 몬스터. 각각 특수 능력을 가지고 있는데 설인은 화염계의 공격을 특기로 하고 목각인형 1호는 이곳저곳에 튀어나온 못으로 공격하기도 한다. 몬스터들의 특수 공격을 파악하여 공격하도록 하자.

천외마경 제로의 승차물 공개!

종이 배와 하늘을 나는 성, 거대 불상 등의 신기한 것들이 많았던 점도 천외마경 시리즈의 인기 비결중 하나였다.

이번 천외마경 제로에서는 공작명왕이라는 공작의 모습을 한 비공정이 등장한다. 이 공작명왕은 하늘을 나는 것 이외에도 다양한 능력을 가지고 있다고 하는데 적을 공격하거나 공작형태의 로보트로 변신하는 것은 아닐지...

공작을 모시고 있는 건물. 여기에 공작명왕이 잠들어 있다

공작어전의 천정이 열리고 섬광과 함께 나타나는 공작명왕! 정말 눈부시다!!

공작명왕

배밑에는 하늘 높이 날기 위해 제트 엔진이 탑재되어 있다. 선체에는 방향조절을 위한 날개와 꼬리 날개가 달려 있다

공작어전의 천정을 부수면서 떠오르는 것이 공작명왕이다. 선체의 꼬리에 있는 날개가 열리고 배의 전모가 나타나기 시작한다

하늘 높이 날아올라 춤추는 명왕. 이것으로 어디라도 갈 수 있다

하늘을 날게 되면 걸어서 갈 수 없었던 곳을 날아서 갈 수 있다

새로운 시스템, 마물

제로에는 전투 시스템에 새로운 요소가 추가되어 있다. 지금까지의 시리즈에서는 두루마기, 초필살기라는 공격방법 밖에 없었지만 제로에서는 '마물'을 불러내는 것이 가능해졌다. 마물의 알을 파는 상점에 가서 알을 올바르게 기르면 아래의 일러스트와 같은 강철 사자, 화염에 휩싸인 코끼리 등 다양한 마물을 손에 넣을 수 있다.

이것들이 마물이다

간판에 알이라고 쓰여 있는 상점 안에는 여러가지 마물들의 알이 있다. 우선 상점안으로 들어가 보자

상점안의 거대한 알에는 크고 강력한 마물이 들어 있다. 알을 올바르게 길러서 반드시 손에 넣자

히간과 스바루가 공작명왕에 타고 혈전의 탑에 잠입하는 장면. 탑 위에 있는 인물은...

© 1995 HUDSON/RED

슈퍼마리오 RPG 발령! 게임계에
데프컨 3 선포! 슈퍼마리오RPG 진격!

슈퍼 마리오RPG

- ■ 기 종 : 슈퍼컴보이
- ■ 제작사 : 닌텐도/스퀘어
- ■ 장 르 : 롤플레잉
- ■ 용 량 : 32M
- ■ 현지 발매일 : 가격 미정
- ■ 현지 발매가 : 발매일 미정

SUPER MARIO RPG

닌텐도와 스퀘어가 금세기 최대의 슈퍼 프로젝트의 시동을 걸었다! 그 프로젝트 명은 「슈퍼 마리오RPG」. 타이틀에서도 알 수 있듯이 슈퍼컴보이 최고의 인기 캐릭터인 마리오가 RPG에 등장한다는 것이다. 챔프는 이 굉장한 정보를 전격 공개한다.

닌텐도와 스퀘어 합작 RPG!

게임계의 슈퍼스타라 해도 과언이 아닌 초인기 캐릭터 '마리오'가 활약의 무대를 RPG로 옮겨 등장한다. 게다가 RPG에 있어서 최강을 자랑하는 스퀘어와 닌텐도가 공동으로 개발을 시작한 것이다.

RPG에 강한 스퀘어와 기발한 착상으로 액션 게임계를 휘어잡은 닌텐도가 손을 잡은 것은 예사일로 돌리기엔 그 프로젝트가 너무 크다.

마리오가 RPG에 등장한다

캐릭터나 건물 그래픽에는 가장 깔끔한 CG를 사용!

이 신작RPG의 그래픽은 매우 아름답다. 「슈퍼 동키콩 컨트리」에서 사용된 것과 같은 고성능 컴퓨터를 사용해서 이번에도 화려한 CG의 테크닉을 선보이고 있다. 또한 등장하는 캐릭터는 이미 마리오 시리즈에 등장했던 적 캐릭터부터 최신 오리지널 적까지 다양하여 옛 향수를 즐길 수 있는 동시에 신선한 최신 캐릭터까지 폭넓게 수용할수 있다.

캐릭터 이외의 배경에도 아름다운 CG을 사용. 과연 스퀘어답다

마리오

말할 필요도 없는 우리의 주인공. 버섯으로 변신하고 망또로 하늘을 나는 정의의 수염 아저씨. 루이지는 그의 동생

'85 컴보이

'90 슈퍼 컴보이

피치 공주

버섯 왕국의 공주님. 항상 쿠파에게 납치되어 마리오가 구출해준다. 이번에도…

'85 컴보이 '90 슈퍼 컴보이

쿠파

지금까지 시리즈의 보스. 과연 'RPG'에서도 마지막 보스의 자리를 따낼 수 있을 것인가?

'85 컴보이 '90 슈퍼 컴보이

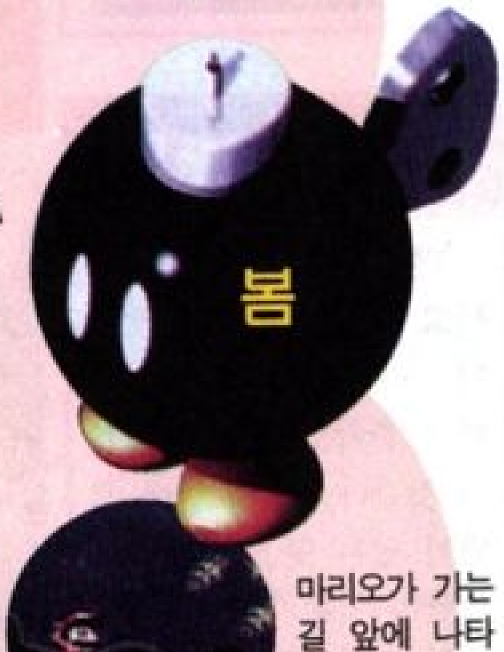
추억의 캐릭터들도 대거 등장!

마리오, 쿠파, 피치 등 3인의 캐릭터 이외에도 지금까지 「마리오」시리즈에 등장했던 추억의 적 캐릭터들이 다수 등장한다. 또 미국용에서만 등장했던 캐릭터들도 등장하고 이번에 처음 등장하는 녀석들도 있다.

토관에서 불쑥 튀어 나온다

시리즈마다 항상 마리오를 괴롭혀왔던 가시 돋힌 등껍질의 토게조. 역시 이번에도 밟으면 아프다

요시가 등장한다면 먹혀 버리겠지



마리오가 가는 길 앞에 나타나 마음대로 자폭하는 봄. 혹시 친구가 되어 주지 않을까?

물속 스테이지에서 등장해 흐늘흐늘한 움직임을 보여준다

새로운 캐릭터들

여기에서 공개한 캐릭터들은 이번에 처음 등장하는 캐릭터. 도대체 어떤 움직임으로 마리오를 곤란하게 할까?

∞ 아주 이상한 형태를 한 녀석들도 있고 돼지 머리도 있다

거미 형태를 한 캐릭터

쥐같이 생긴 캐릭터도 등장

"마리오"의 그래픽은 더욱 더 아름답게 진화한다!

도트 그림에서 손으로 그린 풍으로 그리고 3D로 마리오의 그래픽은 점점 아름답게 변화된다. 그 역사를 보자!

마리오의 변천

마리오 RPG

이번작에서는 점점 둥그스름하게 되었다

요시 아일랜드

아기였을 때의 마리오. 당연하지만 아직 수염이 안났다

마리오 월드

약간 귀여워진 마리오 이 작품부터 망또를 입기 시작했다

슈퍼 마리오

초기의 마리오는 어딘가 부족한 면이 있었다. 얼굴도 약간 긴 듯하다

⬆ 랜더링 된 3D마리오. 뛰어난 그래픽을 표현하기 위해 특수한 칩, SA-1을 소프트에 탑재시켰다

필드는 큰 모형 정원같다. 대각선 위에서 내려다보는 형태이다

이 게임의 캐릭터는 3D로 모델링된 것이다. 그렇다면…바로 그렇다. "슈퍼 마리오RPG에서는 건물 등 모든 것이 입체이다. 그것을 대각선 위에서 내려다 보면 모형 정원이라 할 수 있는 느낌의 필드로 게임이 진행된다. 또한 마을을 이동하거나 마을 안을 움직일 때에도 전부 입체 필드가 된다. 확실한 증거를 잡은 것은 아니지만 "이 게임에서는 액션성을 갖게 하고 싶다."는 컨셉트를 생각해 보면 전투도 화면이 바뀔 때마다 싸움에 돌입하는 것은 아닌지 궁금하다.

사물의 입체감도 캡!

화면에 나오는 여러가지 사물의 입체감도 볼만하다. 벽에 놓여 있는 촛대나 기둥에도 그림자가 있다. 여기까지 오면 캐릭터의 그림자가 없다는 게 안타까워 진다.

건물 안!

필드 화면!

밖에서 본 건물도 입체

건물은 속에서 뿐만 아니고 밖에서 봐도 입체이다. 이것으로 봐서 마을이나 촌락도 모두 입체가 될 것같다. 이 성 앞에 계단이 있는 곳을 보면 건물만이 입체가 아니라 보통의 지형에도 높이의 개념이 있을 것같다.

건물뿐만 아니라 잎사귀 등의 발판도 입체로 표시

내리쬐는 햇살도 대각선

단순하게 살펴봐도 개발에 심혈을 기울인 부분은 창문에서 내리쬐는 햇빛이다. 「요시 아일랜드」에서도 숲속 스테이지에서는 아름다운 햇살이 배경을 이루지만 이 빛도 거기에 못지않다. 어두운 방을 밝게 하는 빛에서 더욱 입체감을 느낄 수 있다.

「요시 아일랜드」의 햇살도 장엄한 느낌이 든다

'마리오' 만의 독특한 액션 요소

마리오RPG에 관해 스퀘어는 "타이틀만큼은 RPG문자를 사용하고 있습니다만 종래의 RPG와는 다른 스타일의 RPG를 채택하고 있습니다."라고 일축한다. 또한 '마리오' 에서만 볼 수 있는 액션성과 RPG에서만의 시스템성 두개를 합친 액션RPG는 아닌 게임을 만들고 있습니다."라고 하는 말에서 알 수 있듯이 액션성을 상당히 중시하는 듯한 모습도 엿볼 수 있다.

이 RPG에서는 대쉬나 점프를 이동시스템으로 도입했다. 마리오의 특징적인 움직임을 이용해 마리오다움을 나타내는 데 단순 이동만 하는 것은 아니고 여러가지 이벤트에서 액션이 중요하게 될지도 모른다.

이 '마리오' 시리즈의 액션성을 이어 나가기 위해 여러가지 시도를 한다

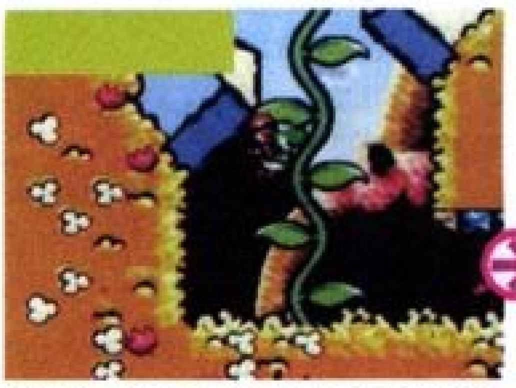
여덟 방향으로 자유자재

여기 저기에 있는 계단 등에도 간단히 오르락 내리락할 수 있다. 점프로 올라갈 수도 있다

마리오가 RPG에 등장한다는 소식보다 더욱 쇼킹한 것은 쿼터뷰(대각선으로 내려다보는 상태를 말함)임에도 불구하고 여덟 방향으로 이동할 수 있다는 것이다. 그것도 십자 버튼의 여덟 방향에 완전히 대응한다. 따라서 이 게임에서는 뒷모습 앞모습을 볼 수 있는 형태이다.

간단한 여덟 방향 설명 일러스트. 이와 같이 마리오는 여덟 방향으로 움직일 수 있다

점프도 있다



'요시' 로 발판 역할을 하는 해바라기 위를 점프하고 있는 중이다. 이것을 기존 'RPG' 와 비교해 보면....

상당히 진보된 그래픽으로 같은 상황을 묘사하고 있다. RPG에서도 역시 마리오다

'점프' 하면 역시 적을 밟는 것이 마리오의 기본이다. 이번에 공개된 사진에서도 마리오가 적을 밟고 있는 사진이 있는 곳이 있다. RPG이기 때문에 한번 밟는 것으로 적을 쓰러뜨릴 수 있다고는 생각되지 않지만 어떠한 형태로든 전투와 관계되는 액션이다.

스토리의 비밀 추궁

시스템을 대충 알고 있는 지금 가장 궁금해 하는 것이 스토리라고 하지만 전혀 정보도 없는 상황이다. 지금까지 발매된 「마리오」시리즈의 설정에서 이번 이야기를 추리해 보자.

마리오는 보통 어디서 살고 있는가?

기본적으로 이 「마리오RPG」의 세계는 과거의 「슈퍼 마리오」 시리즈를 바탕으로 만들어 질 것이다. 거기서 과거의 「마리오」시리즈를 살펴보면...

이번 무대도 마리오가 살고 있는 버섯왕국인가? 아니면 다른 장소인가?

마리오는 버섯왕국의 주인이다. 항상 쿠파에게 납치되는 피치공주를 구하기 위해 몇번이라도 싸운다. 그것만 봐도 마리오가 살고 있는 곳은 버섯왕국이라고 생각된다. 왕국의 어디에 살고 있는가는 아직 모르지만 피치공주의 위기에 금방 달려오는 것을 보면 적어도 쿠파성과 연락을 취할 수 있는 장소일 것이다. 전화는 없는 것같고 또한 정의의 사자이기 때문에 마을안에서 살고 있다고는 생각할 수 없다. 속세에서 벗어나 조용한 곳에 살고 있지는 않을까?

마리오와 루이지는 사이좋은 형제인가?

모두가 친구인 마리오 세계. 당연히 마리오와 루이지도 강한 우정으로 맺어진 형제일 것이다. 그동안 조용히 마리오 뒤를 따라온 루이지도 「RPG」에서는 드디어 자기 길을 가고 있는 것이 아닐까? 아니면 무언가 중요한 역할을 맡아 숨어 있는 것인가? 해답은 보이지 않는다.

'90 「슈퍼 마리오월드」

슈퍼컴보이로의 첫 작품. 완전히 마리오의 그림자에 가려 빛을 못 봤다

'83 「마리오 브라더즈」

그리운 '마리오 브라더즈'. 이때는 마리오와 동등한 역할

'92 「슈퍼 마리오USA」

과거의 영광. 사진은 「슈퍼 마리오 콜렉션」

만찬 장소에서 루이지와 비슷한 뒷모습을 발견했다

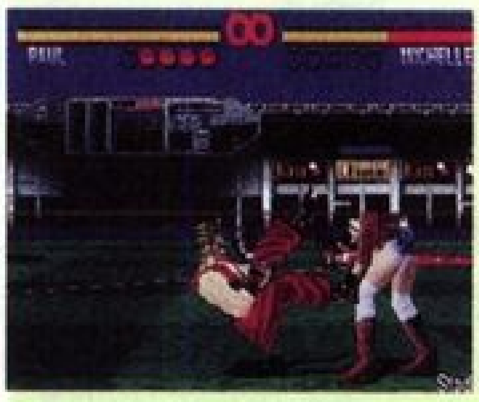
© 1995 NINTENDO/SQUARE

TOP GAME RANKING

■**조사기간** : 1995년 7월 7일~1995년 8월 6일
■**국내 게임 순위 산출 근거** : 애독자 엽서(60%), 게임매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■**외국 게임 순위 산출 근거** : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

독자 인기 TOP 10

1



철권(↗)
■ARC
■남코
■대전액션

2

킹 오브 화이터즈'95(NEW)
■ARC
■SNK
■대전액션

3

미스틱 아크(↗)
■SFC
■에닉스
■롤플레잉
■11,400엔
■32M

4

제 4차 슈퍼 로보트 대전(↘)
■SFC
■반프레스토
■시뮬레이션
■14,300엔
■24M

5

데어 랑그리사(↗)
■SFC
■메사이야
■시뮬RPG
■10,800엔
■16M

6	아랑전설3 (↘)	NEOGEO	SNK	대전액션
7	화이널 환타지6 (↘)	SFC	스퀘어	롤플레잉
8	크로노 트리거 (↘)	SFC	스퀘어	롤플레잉
9	요시 아일랜드 (NEW)	SFC	닌텐도	액션
10	슈퍼 동키콩 컨트리 (↘)	SFC	닌텐도	액션

기대 소프트 TOP 10

1

성검전설3(↗)
■SFC
■스퀘어
■롤플레잉
■11,400엔
■32M

2

드래곤 퀘스트6(↘)
■SFC
■에닉스
■롤플레잉
■가격 미정
■32M

3

택틱스 오거(↗)
■SFC
■퀘스트
■네오RPG
■가격 미정
■24M

4

떠돌이 시렌(→)
■SFC
■춘소프트
■롤플레잉
■가격 미정
■용량 미정

5

이스5(↘)
■SFC
■팔콤
■액션RPG
■9,800엔
■용량 미정

6	화이널 화이트3 (→)	SFC	캡콤	액션
7	록맨 X3 (↗)	SFC	캡콤	액션
8	천지창조 (↗)	SFC	에닉스	액션RPG
9	배틀 로보트 열전 (NEW)	SFC	반프레스토	시뮬레이션
10	메탈맥스 리턴즈 (NEW)	SFC	데이타이스트	롤플레잉

일본 인기 게임 TOP 5

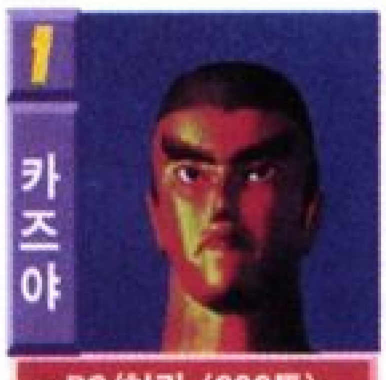
1. **크로노 트리거(→)**
   SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/32M
2. **화이널 환타지6(→)**
   SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/24M
3. **미스틱 아크(NEW)**
   SFC/에닉스/롤플레잉/11,800엔/32M
4. **다비스 타리온Ⅲ(NEW)**
   SFC/아스키/시뮬레이션/12,800엔/24M
5. **심시티2000(↘)**
   SFC/이메지니어/시뮬레이션/12,800엔/16M

미국 인기 게임 TOP 5

1. **버철 화이터(→)**
   ARC/세가/대전액션
2. **월드 히어로즈 퍼펙트(NEW)**
   ARC/SNK/대전액션
3. **어스왐 짐(↘)**
   제네시스/타카라/액션
4. **소닉 & 너클즈(↘)**
   제네시스/세가/액션
5. **슈퍼 동키콩 컨트리(↘)**
   슈퍼NES/미국 닌텐도/액션

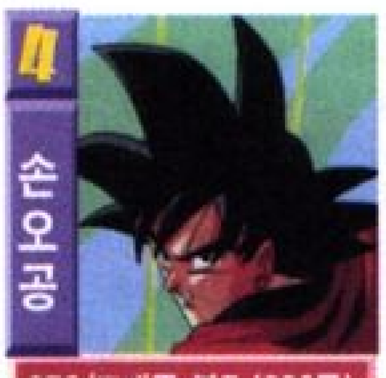
베스트 캐릭터 TOP 10

베스트 캐릭터 TOP 5 순위는 애독자 엽서의 통계에 따라 작성.
애독자 엽서 총 3,145통 중


1 카즈야
PS/철권 (696통)

2 아키라
SS/버철 화이터 (670통)

3 구사나기교
ARC/킹 오브 화이터즈'95 (441통)


4 손오공
SFC/드래곤 볼Z (389통)

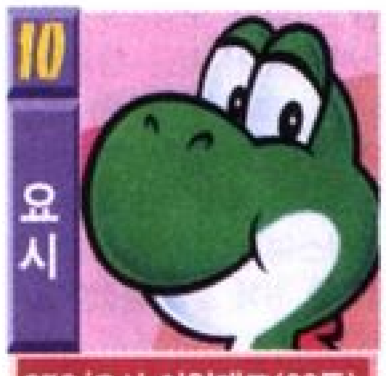
5 크로노
SFC/크로노 트리거 (277통)

6 하오마루
ARC/사무라이 스피릿츠(203통)

7 동키콩
SFC/슈퍼 동키콩 컨트리(158통)

8 파이
SS/버철 화이터(111통)

9 헤이하치
PS/철권(78통)

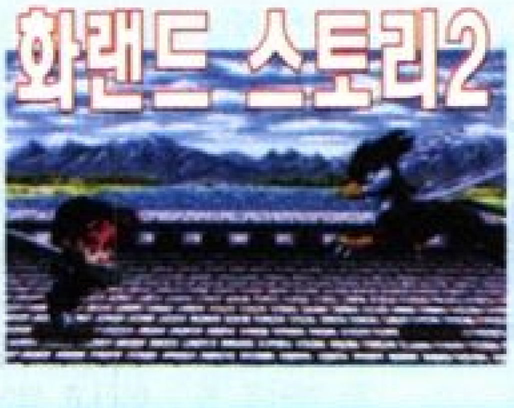

10 요시
SFC/요시 아일랜드(62통)

잭키, 디디콩, 테리보가드
리온, 마리오, 카게,
김갑환 등등
기타 60통

주목 소프트

SFC/어드벤처/KSS

만화영화로 유명한 「캐스퍼」가 액션 요소가 강한 어드벤처 게임이 되어 슈퍼컴보이에 등장했다. 게임의 기본 설정은 영화와 다소 차이가 있다. 우연히 낡은 저택에 들어오게 된 소녀 캐트가 꼬마 유령 캐스퍼와 만나 저택의 이곳저곳을 탐험하게 되는 줄거리. 플레이어의 목적은 집안에 숨겨진 보물을 찾아내는 것이다.



SFC/시뮬레이션/반프레스토

퍼스컴으로 인기를 모았던 시뮬레이션 게임 「화랜드 스토리」의 속편이 SFC로 등장했다. 주인공 리어드는 마왕의 힘을 빌어 세계를 집어 삼키려는 아버지의 야망을 저지하기 위해 길을 떠난다. 전작에 비해 캐릭터가 상당히 커졌다. 3D랜더링으로 묘사되어 있기 때문에 입체감이 뛰어나다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP10 순위와, 기대 소프트 TOP10 순위를 맞추시는 분 중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요

※ 9월호 정답자 발표는 별책부록의 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

게임 탐험대의 크로스 리뷰

지난호에 사라졌다가 별안간 다시 나타난 송백정. 이리하여 리더를 잃었던 게임 탐험대는 다시금 등불을 밝히고 탐험을 계속하게 되었어요. 무덥고 지루한 탐험 도중 발견한 새로운 사실! 그것은 새턴이라는 던전이 9월을 맞이하여 커다랗고 눈부시게 빛나기 시작한 것이예요.

송백정

송백정 가문은 옛날부터 세마리의 개를 키운다는 전통이 있었다. 첫번째가 초복, 두번째가 중복, 그리고 막둥이가 말복. 그런데 해마다 복동이들은 더위를 먹고는 자취를 감춘다는 슬픈 사연이 있다. 그런 슬픈 사연 속에 우리를 더욱 슬프게 하는 건 송백정이 사철탕 없이는 게임을 못한다는 것이다. 그런데 올 말복에 포식을 하고 아침 잠에서 깨어나서 느닷없이 하는 말 "멍멍, 깨갱깽" 그 이후로 송백정이 말하는 것을 본 사람이 없었다고 한다.

이킹

끊임없는 노력에도 불구하고 애인을 구하는 작전에 실패만 거듭하던 이킹. 김또깡만이 '천생연분'이라는 주위의 압력에도 굴하지 않고 또 다시 새로운 작전에 돌입하게 되는데... 그것은 바로 이킹 자신으로서는 꿈도 꿀 수 없었던 「다이어트 작전」이다. 평소 차범근 다리처럼 건강한 다리로 주위의 야유를 한몸에 받으면서도 치마를 입고 다녔던 이킹이 과연 멋진 각선미로 다시 태어날 것인지? 쵸콜렛, 아이스크림, 케이크, 사탕으로 이어지는 이킹의 5대 식품을 입주변에서 사라지게 하겠다는 작전 1조를 오늘도 실천하고 있는 이킹에게 박수를!

김또깡

또깡은 게임 탐험대의 수영 훈련에 참가하기 위해 서해에서 가장 큼직한 섬의 야외 수영장에 갔다. 1시간 이상 개헤엄을 열심히 배우던 또깡은 뭔가 마려움(?)을 느끼기 시작했다. 그러나 헤이하치처럼 무서운 송백정 대장의 불호령이 떨어졌다. "휴식 시간 없이 곧바로 개구리 헤엄 연습으로 들어간다." 또깡은 얼굴이 시뻘게지면서 몸을 비비 꼬기 시작했다. 그러나 잠시 후 빙그레 웃음을 짓는 또깡. 갑자기 주위의 물이 벌게지기 시작했다.
수영장 입구의 푯말에는 「물속에서 소변을 보면 물이 빨개지는 약품 처리를 했음」이라고 씌어 있었다.

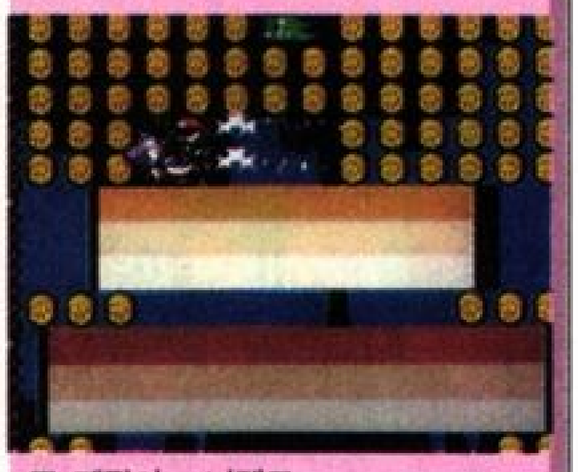
고바위

국방부에서 자신에게 영장을 발부하자, "세상에 나같은 대두에 맞는 철모가 있단 말인가!"라는 푸념섞인 한마디를 남긴 채 모습을 감추었던 고바위. 그가 게임챔프에 다시 모습을 드러냈을 때 대원들을 놀라지 않을 수 없었다. "엇! 고바위의 머리가..."
입대를 위해 깎은 것이리라 생각했지만 바위의 입에서 나온 진실은 모두의 예상과는 달랐다. "이발소에 가서 옆머리를 짧게 깎아 달랬더니 두상이 커서 보기 흉할테니 자기에게 맡겨 달라더군요. 잠시 후 눈을 떴더니 나의 머리카락이... 머리카락이... 이럴 수가... 어쨌거나 머리는 작아졌더라구요."

우춘리

자신의 고향인 중국으로 게임탐험대를 데리고 여름 휴가를 떠났던 우춘리. 그러나 그들과 떠난 여름 휴가가 얼마나 무모한 짓이었나를 금새 실감하고 말았다. 이미 자신들은 일심동체라며 공공연히 떠벌이고 다니던 김또깡과 이킹이 춘리 아버님이 30년간 재배해온 무공해 인삼밭을 홀랑 캐먹어버린 것이다. 그뿐인가! 깍두기로 데려간 미술부의 퀵맥클레인이란 자는 춘리네 엄마가 10년동안 길러오던 황소만한 암닭을 후라이드 치킨으로 만들어 먹었다. 우씨 가문에 불어닥친 황당무괴한 테러 앞에 망연자실한 춘리네 아버지는 눈물의 결단을 내리게 되었는데...

요시 아일랜드



- 제작사 : 닌텐도
- 발매일 : 8월7일
- 장르 : 액션
- 가격 : 9,800엔

슈퍼 마리오 시리즈를 해본 유저라면 그저 입이 딱 벌어질 것이다. 특히 마리오월드에 가장 근접한 시스템을 채용하고 있는데 독특한 코믹성과 요시를 타서 난관을 넘어서는 장면 장면들이 눈물을 왈칵 쏟게 만든다. 무조건 해보고 느껴라!

10

32메가 대용량, 만년 조연에서 주인공으로 발탁된 마음씨 착한 요시, 그리고 FX칩을 사용하여 실현한 아름다운 그래픽 등 다양한 매력을 가진 게임이다. 용량이 늘어난만큼 플레이할 수 있는 스테이지도 48개로 대폭 증가했고 악당으로 등장하는 쿠퍼들도 새로운 액션을 구사하며 공격해 오므로 마리오 시리즈의 새로운 재미를 즐길 수 있다.

8

기다리고 기다리던 슈퍼 마리오월드의 2탄이 드디어 등장했다. 슈퍼 마리오월드에 비해 더욱 성숙된 모습을 엿볼 수 있다. 파스텔톤의 배경 화면이 그렇고 스테이지마다 등장하는 장해물인 나무 판자는 3D로 처리되어 마치 눈앞으로 떨어지는 느낌을 받았다. 그러나 요시에서 떨어진 아기 마리오의 울음소리는 조금 짜증난다.

9

마리오 시리즈의 영원한 주인공 같았던 마리오와 루이지를 몰아내고 시리즈 최신작에 드디어 주인공을 등극한 요시. 이제까지 보여졌던 요시의 모든 액션은 그대로이며 더우기 마리오의 액션에 새로운 액션까지 추가되었다. 그래픽은 말할 나위도 없이 파워 업. 귀여운 마리오와 요시를 만날 수 있는 절호의 찬스다.

8

적을 먹어치우고 달걀 모양으로 만든 다음 그걸 다시 던져서 적을 해치우는 액션 게임이예요. 그러나 단순한 횡스크롤 액션 게임이라고 생각한다면 큰 오산! 닌텐도의 개발력이 돋보이는 게임이거든요. 시스템과 그래픽 그리고 트랩 등이 재미를 위해 똘똘 뭉쳤어요.

8

슬램덩크

- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 8월11일
- 장르 : 스포츠
- 가격 : 6,800엔

이미 여러기종으로 게임화되었는데 새턴용은 남다른 감회가 있다. 나 개인적으로는 때리고 부수는 게임이 좋아 슬램덩크를 별로라고 생각했는데 새턴작은 캐릭터의 거대성, 또한 그래픽의 화려한 완성도를 보았을 때 '바로 이것이다'라고 외치고 싶을 뿐이다.

7

강백호, 서태웅, 채치수....이름만 들어도 애니메이션의 흥분을 느낄 수 있는 「슬램덩크」를 새턴으로 즐길 수 있게됐다. 극장용을 연상시킬 정도의 멋진 오프닝 화면이 게임보다 더 재미있게 느껴진다. 비주얼과 선수들의 힘찬 효과음은 멋지지만 게임 진행방식이 다소 지루한 느낌도 주고있다.

6

새턴용으로 발매된 슬램덩크는 선수의 움직임에 따라 화면이 따라 움직 이는 시스템을 채용해 더욱 박력이 넘치는 액션을 보여준다. 게임 중에 기술은 버튼 하나의 조작으로 가능하고 선수의 전신을 볼 수 있기 때문에 덩크슛이나 더블크래치 등의 움직임도 완벽하게 재현시킬 수 있다.

6

국내의 많은 팬을 가지고 있는 이노우 타케히코의 슬램덩크가 SFC,MD에 이어서 새턴에 등장하였다. 스포츠 팬들에게는 관심의 대상이며 만화의 팬들에게는 놓칠 수 없는 비주얼과 경기방식. 시합의 무게를 더해주는 과감한 BGM삭제는 코트위를 종횡무진하는 선수들의 발걸음 소리마저 살려주고 있다.

5

박력이 철철 흘러넘치는 농구 게임. 박력이 흘러넘치는 원인을 캐보면 화면의 움직임에서 찾을 수 있어요. 십자버튼으로 선수를 움직이면 그에 따라 화면도 움직이거든요. 결국 선수의 시점에서 게임이 흘러간다는 얘기지요. 개인적인 얘기인데 춘리는 강백호가 제일 좋더라구요.

7

샤이닝 위즈덤

- 제작사 : 소닉
- 발매일 : 8월11일
- 장르 : A.RPG
- 가격 : 5,800엔

새턴 RPG를 학수고대하고 있던 새턴 팬들을 위한 가뭄의 단비라고 할 정도로 기대한 게임이다. 특히 RPG에 깔끔하게 랜더링된 캐릭터가 종횡무진한다는 것 자체만으로도 높은 점수를 주고 싶다. 물론 캐릭터가 작게 처리되었지만 오히려 그 점이 RPG의 맛을 더해주지 않았나 하는 느낌이 든다.

9

치밀한 CG랜더링, 폴리곤으로 디자인된 캐릭터들, 샤이닝 시리즈의 최신판으로 많은 기대를 했는데.... 16비트 샤이닝 시리즈보다 떨어지는 게임성, 평범해진 오프닝 화면 등 새턴에서 멋진 롤플레잉 게임을 즐기려 했던 새턴 유저들에게는 아쉬움이 남는 게임이다. 그러나 차세대기 RPG중에는 수작에 속한다고 할 수 있다.

6

「샤이닝 '포스」시리즈 최신작이 액션 RPG로 등장한 것이 바로 「샤이닝 위즈덤」이다. 연타로 캐릭터가 가속되는 등 새롭게 변화된 시스템을 도입했다. 그것에 의해 어떤 변화가 있을지는 잘 모르겠지만 어쨌든 액션성은 최고가 된 듯하다. 캐릭터도 더욱 코믹컬해졌다.

7

여름을 겨냥한 새턴의 3대 RPG중 2번째 작품. 깔끔한 랜더링 캐릭터의 귀여운 액션과 박력있는 효과음이 볼 만한 게임이라 할 수 있다. 한가지 단점이라면 오프닝의 썰렁함인데 대사 한마디 없이 SD의 캐릭터들이 꾸미는 오프닝은 흡사 모여라 꿈동산을 소리없이 보는 느낌이다. 그러나 이제까지의 차세대 RPG 중에서는 단연 으뜸이라 할 수 있다.

8

연타 시스템이 돋보이는 액션 롤플레잉이예요. 이 게임에는 MP(매직포인트) 게이지가 없고 콘트롤러 패드를 연타함으로써 캐릭터의 스피드가 빨라지기도 하고 마법과 공격의 위력이 세지기도 해요. 컴퓨터 그래픽으로 랜더링한 캐릭터가 진짜 사실적으로 반응해요. 그래서 재밌어요!

6

배틀 로보트 열전

- 제작사 : 반프레스토
- 발매일 : 9월1일
- 장르: 시뮬레이션
- 가격 : 12,800엔

작년에 네오지오용으로 대전액션용 건담이 등장한 적이 있었다. 물론 게임 시스템과 필살기들은 그다지 뛰어난 편이 아니였는데 거대화된 캐릭터가 종횡무진 화면을 가득 채우는 대박력이 마음에 들었다. 아직까지 로보트 게임은 작게 처리되었는데 이 게임은 한마디로 '시원시원하군'이다.

7

로보트 대전 시리즈로 유명한 반프레스토의 새로운 로보트 대전을 맛볼 수 있었던 게임이다.

거대 로보트들이 화면을 가득 메우면서 펼치는 효과적인 전투는 여름의 더위를 말끔히 날려준다. 단, 로보트의 스케일이 커져 풍부하고 섬세한 액션이 제한되어 아쉬움을 남긴 게임이다.

7

이 게임은 선라이즈 애니메이션의 로보트들이 일대 일로 격투를 벌이는 뉴타입 시뮬레이션이다. 설정한대로 리얼한 캐릭터와 메카가 화려한 전투를 보여주는 이 게임은 나같은 애니메이션에 약간 맛간(?) 팬이라면 정말 놓칠 수 없는 게임이다.

8

이제까지 반프레스토의 로보트 대전을 플레이하면서 슈퍼 로보트들이 SD캐릭터였던 점을 불만으로 여기던 유저가 있다면 배틀 로보트 열전을 해보라. 1대 1 스케일의 슈퍼 영웅들이 펼치는 전투를 확실하게 느낄 수 있을 것이다. 단 그 반대의 느낌을 가지고 있는 유저라면 어느정도 권하고 싶지 않은 게임이다.

7

선라이즈 애니메이션의 로보트들이 대거 집결해서 한판 벌이는 시뮬레이션 게임. 그야말로 리얼한 캐릭터와 메카들이 난투를 벌이는 내용이예요. 겔스타 제국의 침략에 의해 수도 함락의 위기에 처한 놀드 왕국은 마지막 희망인 이 세계의 브란치 전사들의 재건을 시도한다는 스토리구요. 캐릭터들이 왠지 귀여운 맛이 사라졌다는 점이 아쉽네요.

6

제로 디바이드

- 제작사 : 줌
- 발매일 : 8월 28일
- 장르 : 대전 격투
- 가격 : 5,800엔

플레이스테이션에 투신전이 나오고 많은 유저가 기쁨을 나눴다. 빠른 스피드와 시원스런 액션, 그리고 다양한 기술들... 특히 상상을 초월한 로보트들이 출현하는 이 게임은 인간 대 인간이 아니라 로보트 대 사이보그라는 점에서 색다른 배틀을 경험할 수 있다. 그리고 기술 또한 다양하고 어쨌든 투신전의 인기를 뛰어넘지 않을까.

8

로보트도 아니고 인간도 아닌 것이 차세대기에서 격돌한다!? 다소 어색한 느낌으로 시작했는데 의외로 참신한 재미를 느낄 수 있다. 16비트와는 다른 독특한 캐릭터들이 펼치는 매끈, 완벽, 스피드 넘치는 액션들이 게임에 몰입하게 해준다. 어쨌든 독특한 재미를 느끼게 해주는 게임이다.

7

버철 메카닉 폴리곤 격투 게임 「제로 디바이드」는 기존의 폴리곤 게임과는 다른 메카물이라서 조금 색다른 느낌을 받았다. 얼핏 보기에는 모두 비슷비슷한 캐릭터처럼 보이지만 인간형과 비인간형 캐릭터가 있고 가지고 있는 기술 타입도 유도계, 타격계, 검술계 등으로 다양하다. 특히 너레이드의 4연속 펀치 컴보는 정말로 화려한 기술이다.

7

이형의 캐릭터들이 실존하지 않는 공간에서 펼치는 새로운 형태의 대전 격투 게임. 특히 인간형의 캐릭터가 적고 몬스터에 가까운 캐릭터들이 결투를 벌인다는 점이 눈길을 끈다. 움직임은 당연하다는 듯이 1/60이며 캐릭터의 부드러움은 이루 말할 수가 없다.

7

무대는 근미래의 「네트워크 공간」이예요. 이곳에 갑자기 익스탈 타워라는 가상 공간에 출현하는데 각국의 일급 기밀이 모두 들어가는 바람에 세계가 엉망이 되고 말아요. 그리고 "우리가 창조한 공성 프로그램 유니트를 사용해서 우리들의 본거지에 찾아온다면 데이터 공개를 중지하겠다" 라는 익스탈 명의의 메일이 각국에 전달되고 싸우게 되지요.

8

료금이나

게임챔프에서는 30초당 80원에서 50원으로

여러분을 모십니다.

700-9661

새턴	
「버철 화이터 2.1」 「투신전 S」 「포뮬러 1 라이브 인포메이션」	버철 화이터2 신비한 버전 업!! 플스 게임이 급기야는 새턴용으로 등장!! 새턴용 최초 F1 게임 등장!!

플레이스테이션	
「신 릿지레이서」 「아크 더 래드2」 「점빙 플래쉬 2」	릿지레이서의 또 한번의 파문!! 설명 필요없는 대작의 속편 등장!! 이 게임만은 놓치지 마라!!

슈퍼컴보이	
「로맨싱 사가 3」 「슈퍼 마리오 RPG」 「울트라 64」	스퀘어사 대망의 서사시가 시작된다!! 닌텐도 + 스퀘어가 만드는 최대 역작 「패미컴 스페이스 월드」 전격 등장!!

철저 공략	
킹스필드 2 샤이닝 위즈 덤 객스	Q & A 형식의 새로운 공략

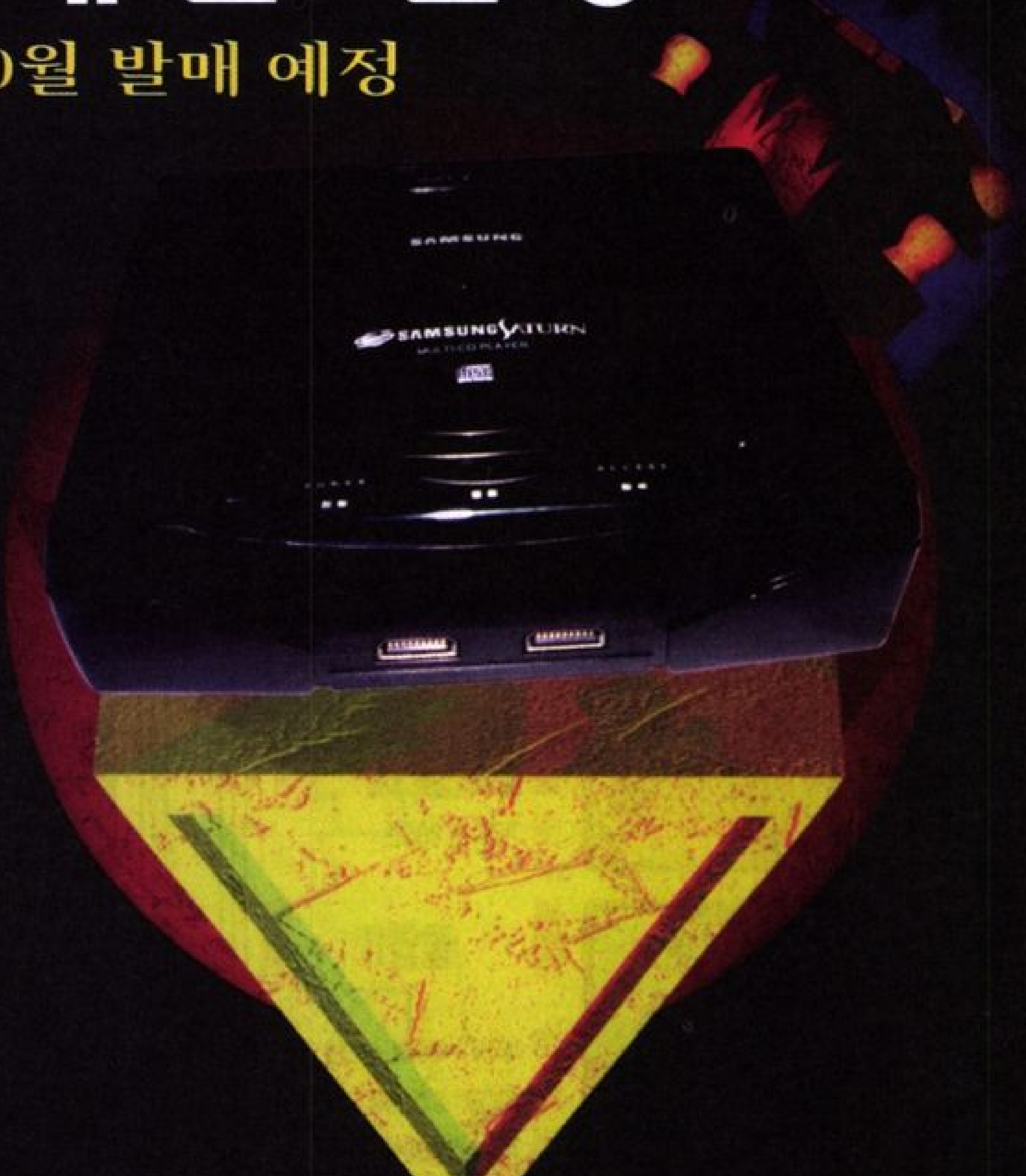
위 정보들은 700 - 9661에서는 속보, 혹은 특보라고 할 수 없는 정보들입니다!!

★ 부산 지역도 시내요금 통화로 가능 ★
★ 50원 / 30초 ★
★ 불건전 정보신고: 080 - 023 - 0113 ★

차세대 게임라인

삼성새턴 탄생

10월 발매 예정



인기차트 • 108
긴급속보 • 110
특별진단 • 112
PS • 126
SS • 144
차세대 발매리스트 • 154

차세대 게임정보
700-9661
30초당50원

차세대 인기차트

이번호 들어 두드러진 점은 새턴 소프트가 다량으로 발매되었다는 것이다. 아쉬운 것은 방학이 끝날 쯤에 소프트가 터진다는 것인데. 하지만 차세대기 유저라면 적당한 시간을 할애할 것이라고 본다. 한편 플레이 스테이션 소프트는 그다지 많은 편이 아니지만 3x3아이즈가 그나마 그 공백을 메꿨을 거라고 본다.

새턴 최강 베스트 5

1 매직 나이트 레이어스
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 8월 25일
- 가격 : 4,800엔

2 샤이닝 위즈덤
- 제작사 : 소닉
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 5,800엔

3 리그로드 사가
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 7월 21일
- 가격 : 5,800엔

4 슬램덩크
- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 5,800엔

5 졸업Ⅱ
- 제작사 : 리버힐 소프트
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 6,800엔

플레이 스테이션 최강 베스트 5

1 필로소마
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 7월 28일
- 가격 : 5,800엔

2 3X3 아이즈 ~흡정공주~
- 제작사 : 엑싱 엔터테인먼트
- 발매일 : 8월 10일
- 가격 : 7,800엔

3 아크 더 래드
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 6월 30일
- 가격 : 5,800엔

4 드래곤 볼Z
- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 7월 31일
- 가격 : 5,800엔

5 철권
- 제작사 : 남코
- 발매일 : 3월 31일
- 가격: 5,800엔

차세대 올스타 베스트 10

1. 필로소마	6. 슬램덩크
2. 샤이닝 위즈덤	7. 아크 더 래드
3. 매직 나이트 레이어스	8. 드래곤 볼Z
4. 3X3 아이즈 ~흡정공주~	9. 졸업Ⅱ
5. 리그로드 사가	10. 철권

총평

새턴은 소프트 폭주로 1위자리를 차지하려 했으나 플레이 스테이션의 능력한계에 도전한 SCE의 필로소마에 의해서 아쉽게도 1위자리는 빼앗기고 말았다. 그러나 세가가 주장하고 있는 여름 새턴 RPG왕국의 건설은 성공된 것이라 해도 과언은 아닐 듯 싶다. 리그로드 사가, 샤이닝 위즈덤, 레이어스 3개의 RPG는 새턴 유저들에게 대대적인 호응을 얻은 것이 사실이기 때문이다. 9월 달에 발매될 3DO의 폴리스 너츠가 과연 몇 위에 파고들 수 있는지 굉장히 기대된다.

PS 잠깐만

「아크 더 래드」 숨은 이벤트 대공개!!

"세상에 이런 것도 다 있나!"

평범한 공략에서는 좀처럼 깨닫지 못했던 이벤트를 한번에 공개한다. 이미 훨씬전에 클리어하고 '이젠 끝이야!' 라고 하는 유저도 지금 다시 본다면 새로운 맛을 느낄 수 있을 것이다.

지난호 집중공략 코너를 보고 이미 클리어한 독자도 있을 것이다. 하지만 실은 「아크」에서는 숨은 이벤트라고도 할 수 있는 이벤트가 많이 준비되어 있다. 이번에 공개할 수 있는 것은 게임개시에서부터 밀마나, 아라리토스를 거쳐 니델에 이르기까지의 길을 거쳐 등장하는 11가지의 숨은 이벤트. 그 중에는 로맨싱스톤을 발견하는 이벤트와 편리한 아이템을 비교적 빠른 단계로 입수할 수 있는 이벤트 등이 있다.

「아크 더 래드」는 아직도 끝나지 않았다.

1 마법의 카드를 입수

조건: 아크의 집의 경대를 24회 반복해서 조사한다.

아크의 집에서부터 출발하기 전에 안의 방에 있는 경대를 반복해서 조사하자. 마법의 카드를 입수한다. 초반서부터 마법의 효과가 업!

2 질풍의 밴더너를 입수

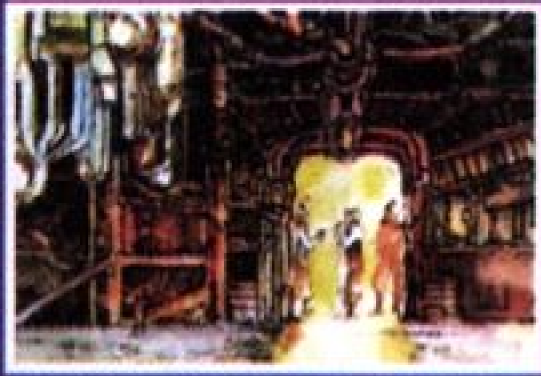
조건: 갑옷을 입은 후에 어머니의 이야기를 듣지 않고 집을 나온다.

어머니의 말을 듣지 않고 집에서 나오려고 하자 어머니가 부르신다. 이것을 12회 반복하자 질풍의 밴더너, 부활의 약, 성수를 입수할 수 있게 된다

3 생명의 나무 열매를 입수

조건: 아크의 집으로 반복해서 21회 들어간다.

아크가 되돌아오면 10회째까지는 약초를 입수할 수 있다. 이것을 21회 반복하면 힘의 열매와 파로의 열매, 생명의 열매를 입수할 수 있게 된다



4 술주정뱅이가 등장한다

조건: 스누리아 공항에서 「자신이 없다」를 5회 반복하고, 파렌시아 성으로.

스누리아 공항에서 출발하지 않고 파렌시아 성으로 돌아오면 술주정뱅이가 등장하고 크크르에 시비를 걸어온다

5 콜보 평원에 토슈 등장

조건 : 이벤트4와 함께 등장한다.

파레시아성에 술주정뱅이가 등장한 후, 콜보 평원에서 벌어지는 배틀에 토슈가 동료가 되어 구해준다. 숨겨진 이벤트라고 할 만한 이벤트이다

6 돌×5를 입수

조건: 밀마나군 본부에 있는 노인과 아이들에게 왼쪽에서 말을 건낸다.

밀마나군 본부에 있는 노인과 어린이에게 왼쪽에서부터 말을 건내자 아이들이 돌×5를 준다. 초반에서는 꽤 편리한 공격 아이템이다

7 여신의 기도를 입수

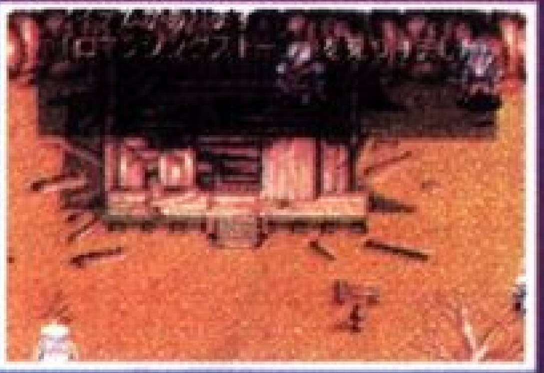
조건: 라마다의 프리 배틀을 클리어 한 후 밀마나군 본부로 간다.

라마다에서의 프리 배틀을 끝낸 후, 다시한번 밀마나로 돌아와 군 본부로 간다. 그렇게 하면, 아이들에게서 여신의 기도를 받을 수가 있다

8 로맨싱스톤을 입수

조건: 파괴된 아크의 집이 있는 장소를 조사한다.

이것은 미처 깨닫지 못한 이벤트. 로맨싱스톤이 부족하다고 생각하고 있는 사람은 이 부분을 못보고 넘길 수 있는 경우가 많다



9 로맨싱 스톤을 입수

조건:아버지로부터의 「니델로 향하라」라는 편지를 읽는다.

파괴된 아크의 집으로 온 우편배달부. 그로부터 받은 아버지의 편지를 읽으면 로맨싱스톤을 입수할 수가 있게 된다

10 라크의 문장을 입수

조건: 라마다 중이 낸 퀴즈를 모두 맞춘다.

라마다절에서의 이벤트.라마다 중이 내는 퀴즈를 모두 맞추자. 라크의 문장과 고대의 반지를 입수할 수 있다

11 크라브스의 책을 입수

조건: 투기장 대기실의 대회위원에게 뒤에서부터 10회 이야기를 건다.

이가가 동료가 된 후 등장하는 투기장. 여기의 대기실로 들어와 대회위원에게 뒤에서부터 말을 걸자. 크라브스의 책을 입수할 수 있게 된다

긴급속보

캡콤의 PS참가 최초 어드벤처 폴리곤게임

BIOHAZARD

바이오 하자드

장 르	어드벤처
제작사	캡콤
발매일	미정
가 격	미정

폴리곤으로 표현되는 죽음에의 공포

폴리곤에 의한 표현과 장중한 이미지 등 지금까지의 캡콤의 이미지를 일신할 수 있는 의욕적 소프트가 PS에 등장한다. 그 이름은 「바이오 하자드」.

PS의 높은 폴리곤 성능을 살린 괴물들은 괴상스럽고 움직임도 리얼하다. 호러에 약한 사람은 견디지 못하리라고 생각될 정도로… 반대로 이러한 세계관을 좋아하는 사람들에게는 최고라고 할 수 있는 리얼함이다.

저택에서 펼쳐지는 생존을 위한 싸움

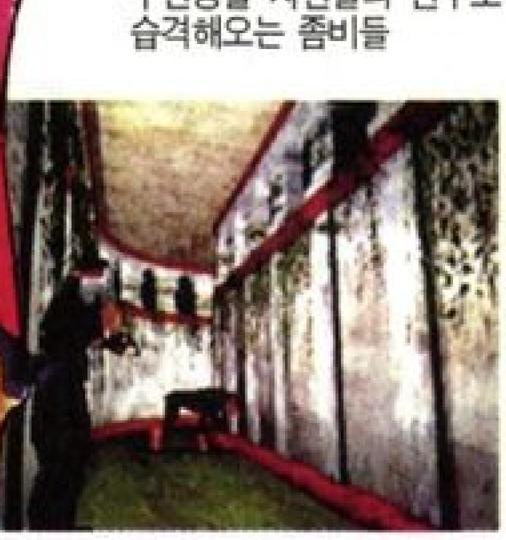
이 게임은 기괴한 살인사건을 조사하고 있던 도중에 괴이한 괴물들이 가득찬 저택에 갇혀 버린 특수경찰대 소속의 경관을 조작해서 무사히 저택에서 탈출하는 것으로 괴물 퇴치라기보다는 위험을 피해 살아남는 것이 목적이다.

계속해서 주인공을 습격해 오는 시체들과 거대화한 생물들은 공격해도 쉽게 쓰러뜨릴 수 없다. 그렇기 때문에 적을 쓰러뜨린다기 보다는 적을 어떻게 잘 피하느냐가 중요하다고 할 수 있다.

주인공들이 갇혀버린 저택은 굉장히 넓고 거기에다 1번관, 2번관이라는 2개의 건물이 존재하는 것같다.

주인공들을 습격해 오는 몬스터 좀비견 케르베로스

주인공을 자신들의 친구로 만들기 위해 습격해오는 좀비들



어디에 괴물들이 숨어 있을지 모른다

괴사건을 담당하는 특수경찰멤버

근미래의 미국에서 특수한 범죄를 담당하기 위해 조직된 부대. 그것이 주인공들이 소속되어 있는 S.T.A.R.S(Special Tactics and Rescue Service)이다. 여기에서는 두사람의 주인공과 동료 2인을 소개한다.

그들은 민가가 습격당해 주민이 모두 먹혀버린 엽기적 살인사건을 조사하고 있었다. 드디어 범인들의 아지트를 발견했다는 정보를 입수하고 B팀이 출동. 그러나 그 B팀으로부터 돌연 연락이 끊겼기 때문에 주인공이 소속된 A팀이 다시 출동했다. 바로 거기에서 괴물들과 만나게 되는 것이다.

바람에 나부끼는 커텐에도 주의를 태만히 할 수 없다

스토리의 주인공 크리스 레드필드

이 게임의 주인공으로 소속은 A팀. 뉴욕출신으로 25세. 팀에서는 조종사를 담당하고 있다. 공군에 소속되어 있었지만 3년전에 제대, 라쿤시티에 흘러들어와 이 부대에 입대하게 되었다. 비상한 조종술의 소유자로 뛰어난 관찰력과 행동력을 가지고 있고 사격술도 팀내에서 1위를 차지하고 있는 유능한 대원. 우수한 대원이기는 하지만 가끔 게으름피우는 것이 그의 유일한 결점이다. 같은 팀의 일원인 바리와 콤비를 이루어 수많은 사건들을 해결하여 왔지만 그 우수한 성적에 지지않을 정도로 수많은 시말서를 썼다고 전해진다. 격투기에도 뛰어남.

또 한사람의 주인공 질 바렌타인

또 한명의 주인공. 크리스를 선택해서 플레이하는 경우에는 동료로 등장하고 그녀를 주인공으로 하는 경우에는 크리스쪽이 동료로서 등장한다. A팀에 소속되어 있으면서 담당은 폭발물 처리. 폭발물 처리에 있어서는 대단한 실력을 가지고 있다. 아버지는 프랑스인, 어머니는 일본인의 혼혈로 성격은 쾌활하지만 가끔 감상적이 되는 경우가 있다. 시민을 괴롭히는 악당은 용서할 수 없다는 신념이 입대하게 된 동기인 것같다. 이 일을 천직이라고 여기고 있는 듯.

또 한사람의 주인공 질 바렌타인

소속은 A팀으로 화기를 담당하고 있는 주인공의 동료이다. 이 길을 15년간 걷고 있는 베테랑으로 화기에 대한 풍부한 지식은 이미 필요의 경지를 넘어선 정도이다. 정의감이 매우 강하지만 그 때문에 화가 나면 적당히 넘기지 못하는 성격이기 때문에 처벌을 받은 적도 있다. 범죄자에게 있어서는 공포의 존재지만 처와 2명의 딸의 사진이 들어있는 목걸이를 항상 몸에 지니고 있는 가정적인 일면도 있다.

위생담당경찰관 레베카 챔버스

소속은 B팀으로 위생 담당. 단 18세로 S.T.A.R.S.의 시험에 합격해서 올해 입대한 천재소녀. 이번 사건이 첫출동이었다. 탁월한 화학적 지식을 가지고 있어서 그 지식을 평가받아 입대했지만 그녀는 그것을 무시하고 보통 대원으로 활동하고 싶어한다.

주인공과 그 동료들을 습격해오는 죽음의 저택의 사도들

다가올 틈을 주지 않고 쓰러뜨리는 것이 기본

주인공들이 갇혀버린 저택은 이 세계의 것이라고는 생각되지 않을 정도의 괴물들이 출현한다. 특히 눈에 띄는 것이 움직이는 시체들. 보통 좀비나 리빙 데드라고 불리우는 괴물들로서 일반적으로 움직이는 시체들에게는 살아있는 것들을 습격해서 먹어버리거나 동료로 만들고 싶어하는 습성이 있다.

등 뒤를 쫓아오는 좀비의 공포. 어느틈에 추격당해 목을 물려버렸다!!

등뒤를 쏘고 돌아보면 무조건 도망간다

이 게임에서는 사람의 시체뿐만 아니라 개의 시체도 좀비로 출현한다. 시체가 움직이는 이유는 현재로서는 불명이지만 환타지 세계같은 마법에 의한 것은 아닌 것같다. 움직이는 시체들은 본래가 죽어 있기 때문에 더이상 죽는 일은 없다. 그렇기 때문에 움직일 수 없을 때까지 부숴버리지 않는 한 이쪽이 위험하게 된다. 총이나 피스톨로 입힐 수 있는 데미지는 약하기 때문에 보다 강한 무기를 사용하거나 싸우지 않고 도망가거나 쓰러뜨릴 찬스를 노리는 것이 바로 생존의 철칙으로 여겨진다.

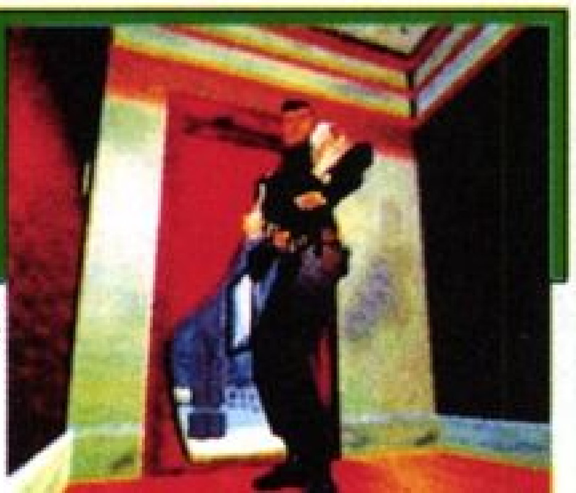
거대화된 생물들이 주인공들을 습격한다

저택에는 움직이는 시체 이외에도 여러가지 괴물들이 출현한다. 괴물 거미나 큰뱀 등은 상식으로서는 생각할 수도 없는 크기로서 거기다가 그 괴물들도 좀비들과 같이 살아 있는 인간들을 보면 습격해 온다. 거기다가 거미나 뱀들은 생명력이 높고 거대화까지 되어 있기 때문에 좀비들에게 뒤지지 않을 정도의 공격에 대한 내구력을 가지고 있다. 게다가 한층 더 놀라운 것은 시체가 아닌 생물이기 때문에 움직임이 빠르다는 것이다. 역시 이런 놈들에게 나이프나 총으로 대항하는 것은 상식적으로 무모한 행위라고 밖에는 말할 수 없다. 도망간다고 해도 그렇게 간단히 도망갈 수는 없으므로 깜빡 실수하면 시체들과 친구가 되어버릴지도…

이 게임의 장르는 분명치 않지만 캡콤에서는 「서바이벌 호러」라고 부르고 있다. 문자 그대로 살아남는 것이 목적인 신감각의 호러 게임으로서 살아남기 위해서 자신보다 강한 적들을 쓰러뜨리고 때로는 도망다니며 저택내의 수많은 비밀을 풀면서 최종적으로 저택에서의 탈출을 목적으로 하는 게임인 것이다. 주인공은 2명으로서 남자와 여자중 누구를 주인공으로 선택하느냐에 따라서 시나리오가 바뀐다. 무기는 나이프와 총 밖에는 발표되지 않았지만 그밖에도 많은 강력한 무기들이 등장할 것이라고 생각된다. 적 캐릭터로는 좀비, 좀비견, 괴물거미, 큰뱀 등이 발표되어 있지만 보스캐릭터 격인 강한 적들도 등장한다고 한다.

특수경찰 S.T.A.R.S

S.T.A.R.S.는 Special Tactics and Rescue Service의 머릿글자로 보통 스타즈라고 불리우고 있다. 이 부대는 미국 중서부의 공업도시 라쿤 시티의 경찰조직에 소속되어 특수한 범죄에 대한 작전과 구조를 목적으로 활동하고 있다. 설치된 것은 1998년. BC병기(생물 화학병기)를 이용하는 새로운 테러행위와 연이어 등장하는 신종마약, 컴퓨터 네트워크를 이용하는 악질 해커행위 등 고도화 다양화된 범죄들에 대항하기 위해서 라쿤 경찰국에 실험적으로 설치되어 현재에 이르고 있다.



샷건 등도 사용하는 경찰관들

©1995 CAPCOM

닌텐도, 새로운 64비트 전략으로 게임시장을 탈환한다!

닌텐도64 소프트는 세컨드파티 방식으로 만들어 진다!

「신세대기」, 「차세대기」 등의 표현을 인정하지 않았던 닌텐도도 새로운 TV게임기를 발매하는 계획은 치밀하게 실행하고 있다. 32비트RISC CPU를 탑재한 가반형 버철리얼리티 머신인 '버철보이'와 64비트 RISC CPU를 탑재한 궁극의 TV게임기 「닌텐도64」를 발매할 계획은 이미 게임업계는 물론 일반인들에게도 잘 알려진 사실이다. 버철보이는 이미 7월 21일 15,000엔에 발매되었고 닌텐도64는 일본 시장에서는 연내에, 미국 시장에서는 96년 4월에 발매될 예정이다.

버철보이는 94년 4월 돌연 야마우찌사장이 "95년 봄에 발매하고 94년 11월 초심회에서 회원들에게만 공개한다"라고 발표한 것으로 대형 오페라글래스를 삼각대 위에 놓은 형태로 적색 광선 다이오드와 미묘하게 진동하는 거울을 2개조로 조합한 입체감 넘치는 영상을 만드는 게임기이다.

CPU에는 RISC 32비트의 NEC제 V810을 채용, 소프트는 마스크롬 카트리지로 제공되고 거기에 사용되는 3D기법은 미국 리플렉션 테크놀러지사(이하RTI)가 개발하고 닌텐도가 자본을 투자한 것이다.

닌텐도64는 93년 8월 "미국 실리콘 그래픽스사(이하SGI)와 64비트 게임기를 공동으로 개발할 계획"이라고 발표한 것으로 SGI의 자회사인 MIPS사의 RISC 64비트 CPU, R4000을 채용한 것이다. 또한 메모리에는 미국 램버스사가 특허를 받은 고속 DRAM, 램버스DRAM이 제공된다고 추정되고 있다. 가격은 25,000엔 이후로 발매될 예정이며 소프트의 가격은 슈퍼패미컴 소프트의 가격과 비슷한 수준으로 결정된다.

위기에선 닌텐도

각사가 94년말에 발매한 32비트 CD ROM게임기에 대해 닌텐도는 그저 움직임만을 주시하며 미동도하지 않는 여유로운 모습을 보였다. 그러나 차기 상품이 나올 때까지의 기간을 메꿔야할 16비트 시장이 급속하게 쇠퇴하리라고는 닌텐도도 예상치 못했던 현상이었다.

유럽에서의 TV게임기 시장이 완전히 정착되지 않은 상황에서 엎친데 겹친격으로 미국에서는 93년 이후 광과민성 파동, 성표현과 폭력장면 등 계속해서 사회문제화되었고 세가와의 지나친 경쟁으로 수익은 급속하게 악화되어 갔다.

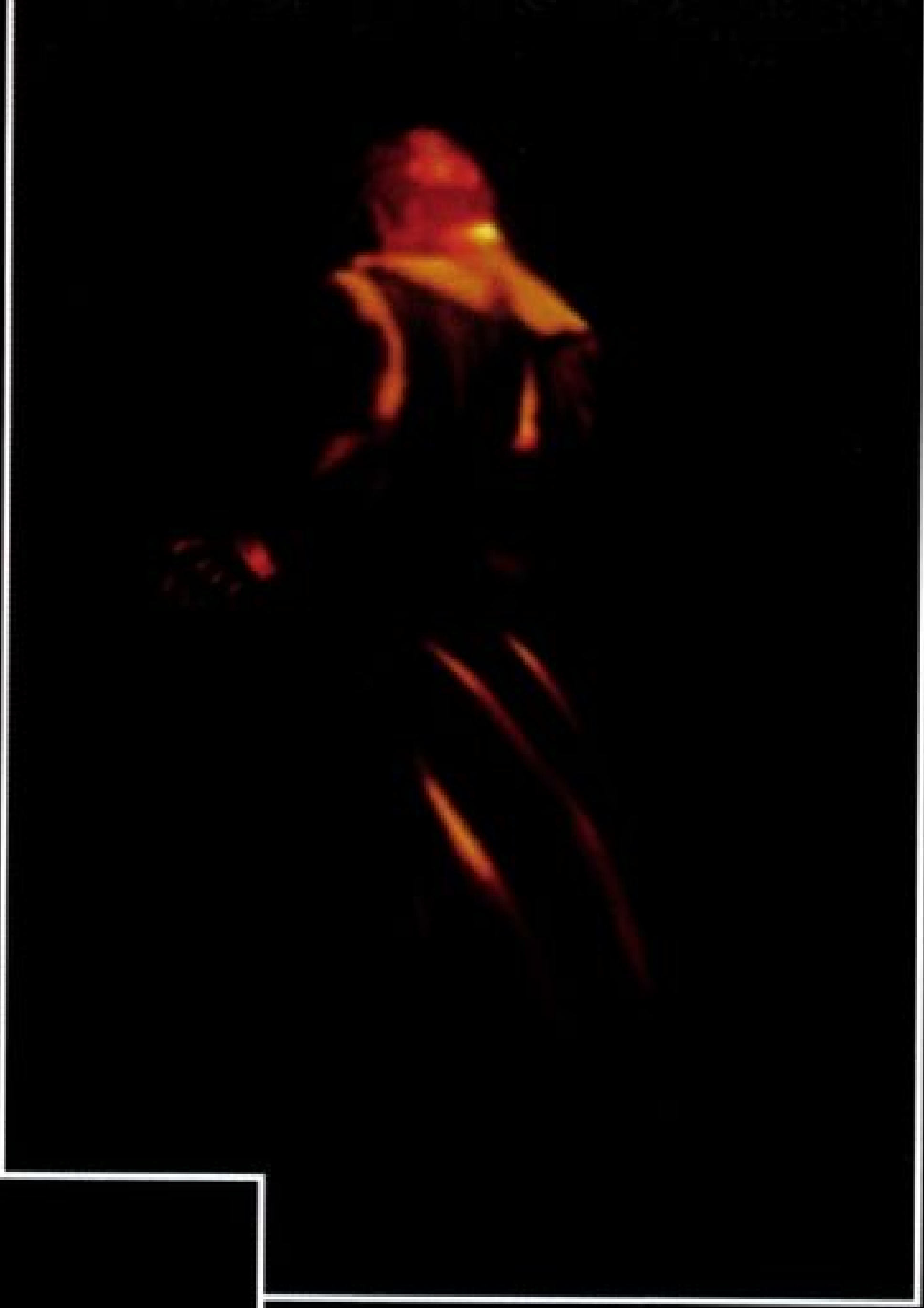
초심회라고 하는 강력한 유통망을 등에 업고 있는 일본 시장에서도 94년 8/16비트 시장은 20%의 큰 폭으로 감소했다. 닌텐도는 믿고 있던 일본 시장이 포화상태에 이르게 된 원인을 '시시한 소프트가 과잉으로 공급됐기 때문'이며 마스크롬을 생산위탁할

닌텐도를 둘러싼 최근 2년동안의 주요 움직임

92.12.14	닌텐도, 슈퍼패미콤 CD ROM 어뎁터에 32비트RISC CPU탑재, CD ROM은 케이스 포함형으로 제작됨.
93. 1. 6	영국 알고너트와 슈퍼패미컴 소프트 내장용의 3D칩(FX칩)을 공동개발.
93. 1. 8	미국 닌텐도의 92년 매상액은 42억 달러로 발표됨과 동시에 TV게임이 원인이 되어 어린이가 광과민성 발작증세를 보여 사회문제로 대두됨.
93. 1.31	닌텐도가 위성디지털 음악방송에의 자본투자 발표.
93. 2.27	유럽시장에서의 판매 부진으로 닌텐도와 반다이의 판매대리점 계약 취소.
93. 3.16	위성디지털 음악방송, 94년 봄부터 문자정보 서비스를 제공한다고 발표.
93. 4.26	닌텐도의 CD ROM 어뎁터용 칩에 결함이 발견되어 93년 8월로 연기를 발표.
93. 5.12	닌텐도, 엔고로 미국에서의 신작 소프트 가격이 20% 상승.
93. 5.21	93.3월기 결산에서 경영이익 1600억엔 기록. 도요타 자동차, NTT에 이어 일본 상장기업중 3위를 기록함.
93. 7	영화 「슈퍼마리오—마계제국의 여신」 일본에서 개봉.
93. 7.28	닌텐도, 게임보이를 중국에서 생산.
93. 8.23	미국 실리콘 그래픽스사와 64비트기의 개발제휴 발표.
93.10. 4	94년 3월기의 실적예상 금액을 큰 폭으로 하향 수정.
94. 2.16	미국 시장에서 세가가 처음으로 닌텐도의 점유율을 상회하여 각 언론의 화제를 모음.
94. 3. 3	미국 업무용 게임제작사 WMS인더스트리지와 닌텐도64용 소프트 제작을 위해 합병설립을 발표.
94. 3. 7	위성디지털 음악방송 4월부터의 문자정보 서비스를 연기, 본격적인 위성 데이터방송의 허가를 획득함.
94. 3.30	영국 레어사와 닌텐도64용 소프트 제작 라이센스를 발표.
94. 4.16	95년 봄 32비트 VR게임기(버철보이)의 발매 발표.
94. 5. 2	영국 DMA디자인이 닌텐도64용 소프트 개발 발표.
94. 6. 9	닌텐도64용 타이틀 개발툴을 캐나다의 에이리어스 리서치사가 개발하고 있음을 발표.
94. 6.16	위성사업본부를 설립하고 95년 4월 위성데이터 방송 개시.
94. 7.20	닌텐도64에 고속램버스 DRAM을 채용.
94.10.14	다이이치, 닌텐도의 위성 데이터방송으로 홈 쇼핑 개시.
94.11.14	초심회 발표회에서 버철보이 출전.
94.11.16	닌텐도, 버철보이용 기술을 지닌 미국 리플렉션 테크놀리지사에 투자참여 발표.
94.11.21	중간결산발표에서 매상액은 전년에 비해 36%가 감소한 1660억엔.
94.11.26	최초 렌더링 CG타이틀인 슈퍼패미컴, 「슈퍼 동키콩 컨트리」 발매.
94.12.19	우정성, 위성 디지털 음악방송에 위성 데이터방송 허가.
94.12.19	닌텐도64에 자기디스크 채용.

ANJIN
Last Guardian
라스트 가디안
~수향의 수호자~
백 어택과 행동 포인트 시스템이 전투의
긴장감을 극한으로 승화시키는 필살의 일격!
기사회생의 일발을 노릴 수 있는
수화 시스템 탑재!
속출하는 시스템이 전투의 현장감을 더하고
오버랩을 구사한 박력 비주얼
그리고 감동의 시나리오!
IBM PC용 RPG 시뮬레이션
디지타워에서 함께 일할 가족을 모집합니다.
프로그래머:00명
그래픽 디자이너:00명
기획:00명
관심 있으신 분은 아래의 전화 번호로
연락 바랍니다.
디지타워 엔터테인먼트 TEL:419-6004
DIGITOWER
제조원: 디지타워 엔터테인먼트
서울특별시 송파구 방이동 51-2 청호빌딩

◀사라 패트턴
모레도르 기사단의 여성기사.
케인을 돕는 일을 한다
(VIP캐릭터)



라스얼 도웰▶
카렌 도르의 동생
(VIP캐릭터)

카렌도르

성별:여
연령:20세
출신:윌바트 왕국
클래스:마법검사(매직나이트)
특징:검기, 마법의 능력을 동시에 가지고 있는 캐릭터
인물배경:전사한 아버지의 뒤를 이어 궁정 직속의 기사로 있다

그레이 스톤 사가

『동란의 시대···』

그레이스톤-모든것과 통하는 중앙대륙과, 대륙을 연결하듯이 뻗어있는 소대륙으로 구성된 세계.

전란으로 황폐해진 중앙대륙에서 많은 사람들이 주변대륙으로 이주하여 옴으로서, 중앙대륙에서와 같은 전쟁의 전화가 주변까지 확대되어 왔다.

바렌파인 대륙에서도 이민족으로서 서로를 인정하지 않는 사람들이 제멋대로 국가를 만들어서, 격렬한 전쟁은 반복되며, 잦아지고 있었다.

그중에서도 중앙대륙에서 온 많은 용병들을 거느린 『칸사로루파』라고 불리우는 종족은 순식간에 『바렌파인』을 석권하여 대륙중앙에 강대한 국가 '모레도르'를 창건하였다.

그러나, 모레도르 왕국의 명성이 중앙대륙까지 울려 퍼지게 되자, 이민종족의 수가 늘고, 왕국의 치안이 서서히 악화되었다. 서서히 압박되어가는 왕국경제를 살리기 위해 국민에게는 무거운 세금이 부과되고 이것이 또 잦은 폭동을 유발 시키는 계기가 된다. 사태를 걱정하는 국왕앞에 나타난 늙은 마법사는 왕국을 구하기 위한 계책을 국왕에게 제안하게 되고, 국왕 파우스토크는 주저않고 『위장전쟁』이라고 하는 마술사의 책략에 따랐다.

『모레도르 전란』이라고 불리운 기나긴 전란의 막은 파우스토크 자신이 그 막을 올린것이다.

...바렌파인은 또다시 기나긴 동란을 맞이하게 되는데...

▶9월 중순 대 발매!◀

특별부록:전곡 풀어레인지 버젼 뮤직 CD

●Pegasus Japan Corp All right

●Maru factured and Distributed in KOREA, under license by DIGITOWER ENTERTAINMENT CO., LTD.

개발원

Pegasus Japan Corp.

A Rang

판매원: (주)아랑

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호

대표전화: (02)715-5828, (02)716-8809

DIGITOWER

제조원: 디지타워 엔터테인먼트

서울특별시 송파구 방이동 51-2 청호빌딩 1107호

그레이 스톤 사가

THE GRAYSTONE WORLD

- 마계의 연못 -

Pegasus Japan Corp.

일본 LOGIN 호평작!!

"검과 마법이 지배하는 혼돈의 세계"

그레이 스톤 세계를 무대로 마계의 부활을 막기위한 처절한 싸움이 시작된다.

시스템사양

IBM PC 386이상 기종
메모리:4메가 이상
비디오:VGA
하드용량:여유공간 7메가 이상
MS DOS 5.0이상
마우스 필수

DIGITOWER

제조원: 디지타워 엔터테인먼트
서울특별시 송파구 방이동 51-2 청호빌딩 1107호

Gray stone Saga

THE GRAYSTONE WORLD

The Graystone World is a special world wherein power is omnipotent; power transforms and controls all in a surreal world. Swords, magic and mind-boggling gods and goddesses both protect and destroy reality in the untouchable realm of the surreal. The Graystone World is a world apart, a world which surpasses the possibles in your imagination -- an ice mountain, a fiery oceanand more.

People in the Graystone World are fighting for control of the powerful, fortune-filled positions; the positions give fame, fortune, authority; power. Some of the fighters get support to struggle on from the numerous gods and goddesses; others get the awesome power necessary to battle by selling their souls. Occasionally some of the fighters are superhumanly challenged to rage on with power that surpasses the power of the gods and goddesses.

In the fierce encounters, the raging battles, the life and death struggles, the brabe fighters create new legends in the Graystone World. This is truly yet another epic adventure.

demon's fountain.

사람들은,자기가 느낄수 있는 세계가 자신의 혼이
안주하는 세계라하며,자기가 느낄수 없는
세계가 존재한다 하더라도 그것을 인정하지 않는다.
여태까지 우리가 유일의 세계라고 믿어왔던
'그레이 스톤'이라고 불리우는 세계도,
전설로만 남겨진 시간의 협곡속에 묻힌 세계이다.

▶9월 중순 대 발매!

시뮬레이션 RPG게임의 결정판!

특별부록:전곡 풀어레인지 버젼 뮤직 CD

시뮬레이션 RPG

A Rang

판매원: (주)아랑

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-880

Graystone Saga

THE GRAYSTONE WORLD

The Graystone World is a special world wherein power is omnipotent; power transforms and controls all in a surreal world. Swords, magic and mind-boggling gods and goddesses both protect and destroy reality in the untouchable realm of the surreal. The Graystone World is a world apart, a world which surpasses the possibles in your imagination -- an ice mountain, a fiery oceanand more.

People in the Graystone World are fighting for control of the powereful, fortune-filled positions; the positions give fame, fortune, authority; power. Some of the fighters get support to struggle on from the numerous gods and goddesses; others get the awesome power necessary to battle by selling their souls. Occaissionally some of the fighters are superhumanly challenged to rage on with power that surpasses the power of the gods and goddesses.

In the fierce encounters, the raging battles, the life and death struggles, the brabe fighters create new legends in the Graystone World. This is truly yet another epic adventure.

demon's fountain.

- 멀티 시나리오에 의한 다채한 게임전개

플레이어의 진행에 따라 바뀌어 지는 멀티 시나리오 방식

- 캠페인 16스테이지에 이어 지는 서브 시나리오를 충실

캐릭터마다 각각의 고유의 스테이지 진행가능

- 마법, 스킬등 캐릭터들의 공격 방법은 다채로움

각 무기는 그 무기만의 필살기를 소유하고 있다.

- 쿼터 View에 의한 박력 전투 씬

공격, 마법등의 풀 애니매이션 진행

- 멀티 맵핑에 의한 동시 진행 방식도입

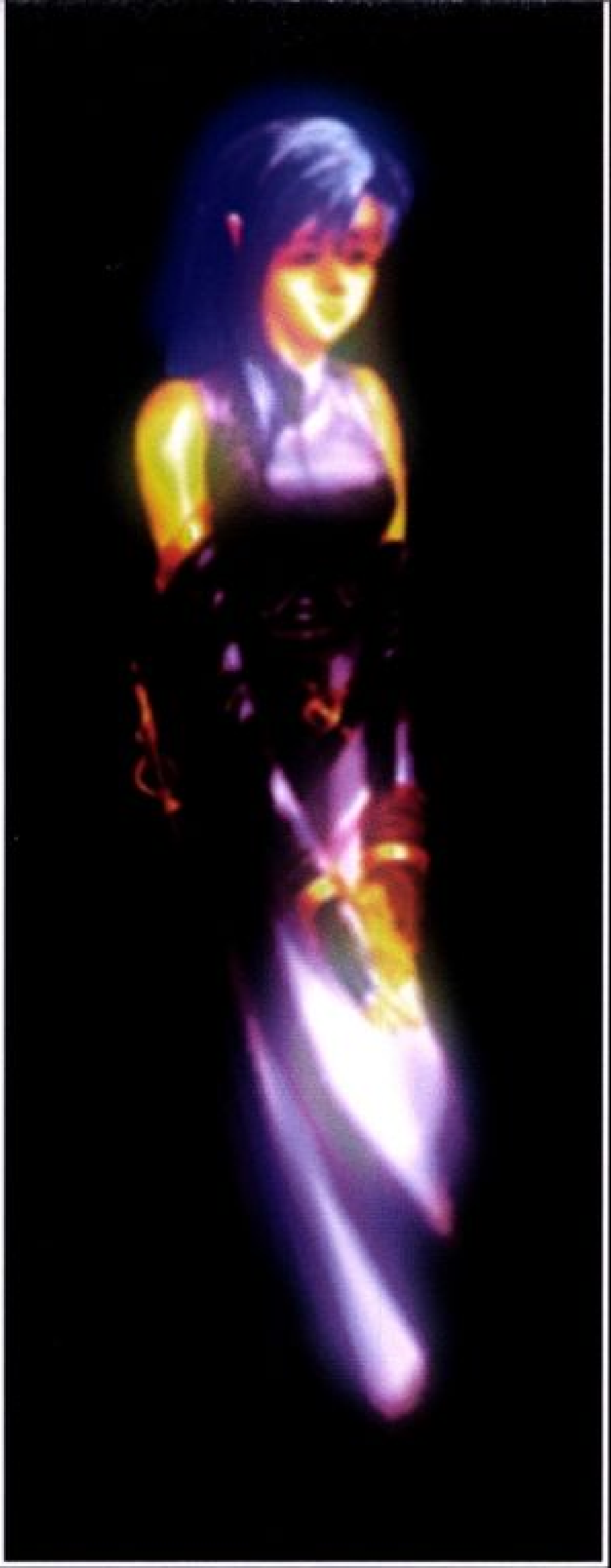
마을, 던전, 성, Main Map을 부대를 나누어 동시 진행 가능

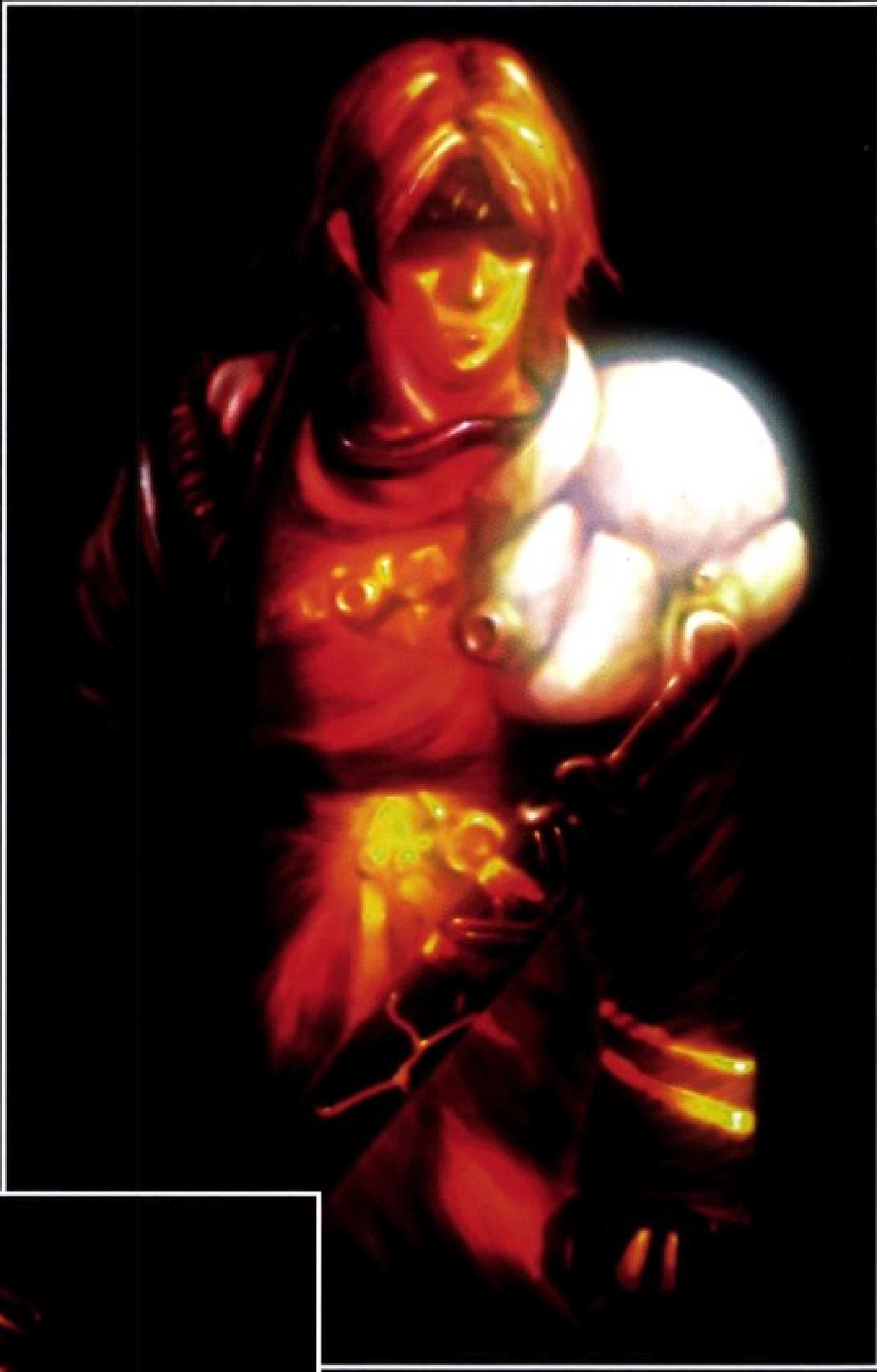
- 종래의 시뮬레이션 RPG보다 훨씬 자유도가 높은 시나리오

캐릭터를 선택하고 능력치를 개발할수 있는 그레이스톤만의 시스템

- 대륙에 숨겨진 검, 갑옷등 아이템 종류 300종 이상

신비의 검과 각종 아이템에는 갖가지 특징이 있는데···





카츄아 고츠

성별:여

연령:17세

출신:타니아 왕국

클래스:활검사(바우 나이트)

특징:검과 활을 양쪽으로 사용할 수 있는 캐릭터로서 민첩성과 방어능력이 뛰어나다

인물배경:모레도르의 전란으로 인해 전락한 고츠가의 딸

케인 발케노

성별:남

연령:18세

출신:모레도르 왕국

클래스:프린스

특징:검기, 마법 양쪽의 평균적인 능력을 갖고 있으며 매력이 높다

볼프 바이스

성별:남

연령:23세

출신:야스 왕국

클래스:검술사(스워드마스타)

특징:주인공들 중에서 가장 우수한 검술기술을 가지고 있다.
마법 능력은 낮지만 검술로 결점을 커버 할수 있다

Gray stone Saga

Pegasus Japan Corp.

THE GRAYSTONE WORLD

The Graystone World is a special world wherein power is omnipotent; power transforms and controls all in a surreal world. Swords, magic and mind-boggling gods and goddesses both protect and destroy reality in the untouchable realm of the surreal. The Graystone World is a world apart, a world which surpasses the possibles in your imagination -- an ice mountain, a fiery oceanand more.

People in the Graystone World are fighting for control of the powerful, fortune-filled positions; the positions give fame, fortune, authority; power. Some of the fighters get support to struggle on from the numerous gods and goddesses; others get the awesome power necessary to battle by selling their souls. Occaissionally some of the fighters are superhumanly challenged to rage on with power that surpasses the power of the gods and goddesses.

In the fierce encounters, the raging battles, the life and death struggles, the brabe fighters create new legends in the Graystone World. This is truly yet another epic adventure.

demon's fountain.

DIGI TOWER ENTERTAINMENT

IBM PC

때 최저 주문개수를 아무 대책없이 낮게 책정한 닌텐도의 대응에도 책임이 있다고 분석했다. 소프트 제작사에의 발주가 모이지 않은 단계에서 '소매상의 재고 위험'이라는 닌텐도의 유통이 안고있는 문제점이 그대로 드러나게 된 것을 그때서야 비로소 깨닫게 된 것이다.

세컨드파티로 시장을 정리한다

사태를 타파하기 위해 닌텐도는 소프트 제작사와의 사이에 '세컨드 파티'라는 새로운 조직을 결성했다. 보통 서드파티는 위험부담을 안고 타이틀을 제작하여 일률적인 조건하에 닌텐도에 소프트를 생산 위탁한다. 이것에 대해 세컨드 파티는 닌텐도와 소프트 제작사가 제휴하여 타이틀 제작을 진행시켜 개발 비용부담, 판매 수량, 로얄티 지급, 저작권 문제 등은 상황에 따라 적절하게 변화하는 것이다.

서드파티에서 받는 위탁생산비는 닌텐도의 중요한 수입원이다. 이것을 감소시키더라도 타이틀 수를 줄여 소프트의 질을 올린다고 하는 '고기를 자른 후 뼈를 자른다'라는 닌텐도의 의도가 담겨 있다.

물론 세컨드 파티가 제작한 타이틀에서의 수익은 과거 서드파티 때보다 증가되었다고 예상된다. 타이틀의 수가 줄어드는 반면 우수한 타이틀이 대량으로 판매된다면 닌텐도의 수익이 증가하는 것은 당연한 결과이다.

닌텐도64의 세컨드 파티로는 주로 유럽과 미국의 유명 제작사들이 참가할 것을 발표하고 있지만 버철보이는 허드슨과 T&E 소프트정도이다. 동시에 닌텐도는 기존의 서드파티와도 지속적인 관계를 유지하기 위해 노력하고 있다.

대습격의 날은 온다!

94년 12월 2일 교토에서 개최된 버철보이 개발자 회의는 수백개의 제작사들이 모여 대성황을 이뤘다. 그 서드파티 계약에는 '계약후 1년이 지나도 타이틀 개발에 대한 의지가 없다고 판단될 경우 계약은 파기된다'라는 조건문이 들어 있다. 이 조건은 물론 소프트 제작사들에게 상당한 반발을 불러 일으켜 '마음대로 파기할 수 있는 계약이라면 충실한 투자도 기대할 수 없다', '시일에 쫓겨 엉망으로 만든 게임이 시장에 나돌게 된다면…'등 불만의 소리가 높았다.

이런 악조건 속에서도 닌텐도64의 서드파티가 되기 위해 닌텐도 앞에서는 버철보이 소프트를 열심히 만들 것이라고 맹세할 수 밖에 없었다. 이와 같이 강력한 전략에 의해 닌텐도의 상품이 보급될 가능성이 높다는 것을 파악했기 때문이다.

「게임업계 음지의 주역」으로서 확고한 지위를 구축해 가고 있는 NEC가 반도체 지원을 담당하고 있는 것을 많은 제작사들이 알고 있다. 또한 NEC는 지난 1월 하순 닌텐도 계열의 제작사들을 대상으로 V810 기술 강습회를 개최하여 이 소문을 입증해 주었다. 또한 최근에는 마스크롬을 매체로 한 소프트 유통은 비판을 받는 일이 많지만 CD ROM은 저렴한 가격의 타이틀을 지속적으로 판매할 수 있는 판매전략으로 전환되고 있다. 그러나 게임 제작사는 손해를 볼 가능성이 있어도 수익성이 높은 소프트를 대량으로 파는 것을 목표로 하고 있다. 또한 '마스크롬이 반드시 나쁘다'고 한마디로 말할 수는 없다고 기존의 일류 소프트 제작사들은 말하고 있다. 마스크롬이냐, CD ROM 이냐 하는 문제는 어떤 종류의 게임을 만들 것인지, 어떻게 팔 것인가 하는 것에 대한 신구(新舊) 제작사들의 견해의 대립구도로 받아들여질 것이다.

닌텐도 사업전략

게임세계에 차세대기는 존재하지 않는다!

게임산업은 바로 소프트웨어 산업. 사용하지도 않는 고기능을 지닌 하드웨어를 유저에게 강요하는 것은 하드웨어 제작사의 횡포라 할 수 있다.

최근 주가의 하락과 실적의 하향수정 등 게임업계 전체의 성장에 먹구름이 끼어있는 이런 시기야말로 닌텐도에게 차세대기가 가장 절실하게 요구되는 것이 아닐까! 이런 의문에 오히려 닌텐도는 태연한 모습으로 이렇게 말하고 있다.

신세대기나 차세대기 등의 단어는 하드웨어 업계에서나 통용되는 말이며 닌텐도는 하드웨어를 파는 것이 아니라 정보를 팔고 있으므로 앞으로도 소프트 주도로 업계를 이끌어 나갈 것이므로 차세대 게임기가 게임업계의 미래를 이끌어 나갈 것이라고는 결코 말할 수 없다고 단언하고 있다.

패미컴에서 슈퍼패미컴으로의 흐름을 보더라도 하드웨어의 진화에 따른 소프트의 질도 향상되었다고 말할 수 있는 것일까?

일반적으로 현재 출시되어 있는 차세대기는 소프트면에서는 전혀 논의되지 않고 있으며 지금 발매되어 있는 차세대기용 소프트를 보면 결국 아케이드용이나 PC, 혹은 기존의 TV게임을 이식한 것들이 주종을 이루고 있다. 즉, 독창적인 소프트를 좀처럼 발견할 수 없는 것이다. 소프트 주도의 시장에서는 제작자가 어떤 것을 제공할 것인지의 아이디어가 중요한 것이지, 16트비나 32비트 등은 중요한 것이 아니며 만드는 사람이 정말로 재미있는 소프트를 만들 수 있는지가 논의되어야 한다. 물론 그중에서 툴 등의 분야에서 하드웨어적인 진화가 있었지만 하드웨어의 진화가 소프트웨어의 질을 변화시켜 나간다고 하는 것은 제작자측의 문제이며 크리에이터가 원하는 것을 만족시키기 위한 것이다. 즉, 마케팅에서 논의될 차원의 이야기는 아닌 것이다.

소프트업계는 말로 설명하기 어려운 세계이다. 따라서 하드웨어의 스펙 등이 집중적으로 주목받고 있지만 유저는 스펙이 아닌 재미있는 소프트를 즐기기 위해 별 수 없이 하드웨어를 구입한다. 결론적으로 고성능 하드웨어를 시장에 투입하면 시장이 활성화된다고는 말할 수 없다. 하드웨어보다는 독창적이고 재미있는 소프트가 게임시장을 주도하는 것이다.

게임 업계에서는 닌텐도가 많은 서드파티를 끌어들이고 강력한 결속력을 강조하고 있으며 닌텐도64 소프트를 위한 세컨드 파티의 채용도 이런 맥락에서 받아들여 지고 있지만 닌텐도측의 세컨드 파티는 닌텐도의 원칙에 특별한 의미가 추가됨을 의미하는 것은 아니다. 닌텐도의 서드파티가 계속해서 증가해 가고 결속력을 다지고 있는 이유는 닌텐도와 그 왕국에서 제작한 소프트의 힘을 대중과 많은 제작사들이 인정한 결과라고 할 수 있다. 즉, 닌텐도가 서드파티를 끌어들이려는 특별한 의도는 없었으며 서드

파티로부터의 위탁 생산비로 성장했다는 것도 결과론적인 이야기이다.

닌텐도64는 소수의 세컨드 파티와 타이틀 제작을 진행시키는 반면 서드파티는 모으고 있지 않다. 닌텐도는 패밀리의 시절부터 서드파티를 모은 것은 아니다. 닌텐도가 패밀리를 발매했을 당시, 이미 다수의 가정용 게임기가 팔리고 있었고 닌텐도 자신도 패밀리가 기록적인 판매를 보일 것이라고는 예상하지 못했다. 패밀리의 성공으로 많은 제작사들이 패밀리의 소프트를 만들고 싶다는 의사를 밝혀 왔고 그 원리는 울트라64에서도 변함이 없다. 따라서 닌텐도의 서드파티 전략이 폐쇄적이라고 비판하는 것에는 그다지 신경쓰지 않고 있다. 따라서 울트라64에서도 소수의 제작사와 타이틀을 제작하고 있는 것은 제휴를 맺은 것이지 닌텐도가 강요하거나 매달린 것은 결코 아니다. 울트라64 레벨의 작품을 만들 수 있는 곳은 현재 미국과 유럽 등의 7~8개사와 닌텐도를 포함한 일본의 3개사만이 가능하다.

물론 지금의 서드파티의 제작자들도 장래적으로는 레벨이 오를 것이며 닌텐도가 새로이 만들어 내는 하드웨어가 대폭적으로 보급된다면 '소프트를 만들고 싶다'는 제작사들이 자연적으로 늘어나서 서드파티의 수가 늘어나는 것은 당연한 귀결이다. 그러나 울트라64를 어떻게 평가할 것인지는 제작사들의 문제이지 닌텐도의 문제는 아닌 것이다. 그러나 '닌텐도의 하드웨어는 반드시 잘 팔린다'라고 믿고있는 제작사들이 울트라64에 참여하고 싶다는 의지를 밝혀오고 있지만 닌텐도는 우선 자사가 만든 소프트로 하드웨어를 보급시키는 계획을 세우고 있기 때문에 이들을 제한하고 있다. 울트라64가 보급되기도 전에 100~200개사에 이르는 서드파티를 모으는 것은 매우 위험하며 모으면 모을수록 상대적으로 조잡한 소프트들이 증가하여 시장이 악화되는 것은 불보듯 뻔한 일이기 때문이다. 또한 상품수를 늘리면 시장이 활성화된다라고 하는 것은 하드웨어의 세계에서나 통용되는 말이다.

닌텐도는 소프트의 CD ROM화에 대해 부정적이기 때문에 울트라64의 소프트가 마스크롬으로 제작되지만 이것은 '예상발주'를 강요하는 것은 아니냐는 비난의 소리를 듣고있다. 그러나 소프트 산업은 팔리면 주문하는 식의 '수주 산업'이 아니라 '예상발주'산업이다. 물론 CD ROM쪽이 신속하게 소프트를 공급할 수 있고 하루하루 다른 타이틀이 시장에 선보이고 있는 지금 한시라도 빨리 소프트를 팔아야하는 악순환이 계속되고 있지만 게임은 원래 그런 신속성을 요하는 산업이 아닌 재미있는 게임이라면 얼마든지 기다려 주는 유저가 있는 창조 산업이다. 오락은 화장실의 휴지처럼 지금이 아니면 곤란해지는 생필품이 아니다. 닌텐도는 소프트를 하루라도 빨리 발매하여 판매하기 위해 일부러 비싼 하드웨어를 강요하는 행위는 하드웨어 제작사의 횡포라고 보고 있다. 완벽하게 활용될 것인지도 예측할 수 없는 엄청난 고성능을 가진 고가의 하드웨어를 판매하는 것은 부가가치의 부분을 팔고있는 것이다. 예를 들어 전화기와 같은 실용품은 통화라고 하는 기능이 만족되면 사용하지 않는 기능이 부착되어 있어도 상관없지만 게임은 결코 실용품이 아니기 때문에 사용하지 않는 기능이 부착될 때마다 거기에 소용된 비용을 유저가 부담하게 되는 것이다.

한편 닌텐도가 마스크롬을 채택한 것은 소프트를 비싼 가격에 대량으로 판매하려는 전략이라는 불만의 소리도 무시할 수는 없다. 또한 게임이 금새 중고가 되는 소비재와 같이 사용될 것이라는 우려의 소리도 무시할 수는 없다.

그러나 우수한 소프트라면 쉽게 중고 시장에 나오지도 않을 것이며 CD ROM이라고 해서 중고가 되지 않는다고는 것은 하드웨어적인 발상이다. 물론 소프트의 가격이 높아지는 것은 업계와 유저에게 결코 바람직한 일은 아니지만 압축기술 등의 기술혁신을 통해 가격을 점차로 인하하려는 노력은 끊이지 않고 있다.

버철보이의 설계 컨셉트와 구성

LED와 거울, 렌즈로 입체영상 실현

미RTI의 디스플레이 기술을 이용한 「게임보이」의 후속작

닌텐도는 입체 게임기 「버철보이」를 1995년 7월 21일 15,000엔에 발매했다. 전용 스탠드를 부착한 본체를 양쪽 눈으로 들여다 보면서 즐기는 방식의 새로운 개념의 게임기이다. 게임 화면은 암흑을 배경으로 한 적색 모노크롬의 입체영상이다. 통신 포트를 사이에 끼고 2대의 본체를 연결하여 대전게임도 실현 가능하다.

버철보이에는 「세가 새턴」 등의 차세대기 CD ROM게임기와 마찬가지로 32비트 RISC칩이 탑재되어 있으며 NEC가 개발한 'V810'을 채용했다. 이 칩은 NEC-HE의 「PC-

버철보이 외관

◐콘트롤러는 좌우 2개의 십자버튼을 갖고있다. 게임 소프트는 마스크롬 카트리지로 제공되며 본체 전면하부에 삽입한다

디스플레이 원리도

◐LED아레이의 빛을 거울로 반사시켜 렌즈를 사용하여 화상을 얻는다. 좌우 2개조의 디스플레이를 사용하여 입체감을 실현한다

FX」에도 사용된 것이다.

닌텐도는 버철보이를 휴대형 게임기의 후속기로 하고 있으며 슈퍼패미컴의 후속기는 미국 실리콘 그래픽스사와 공동 개발중인 울트라64가 되는 것이다.

LED아레이와 거울로 반사한다

버철보이는 입체영상을 표시하기 위해 미국 RTI(Reflection Technology, Inc.)의 디스플레이 기술을 이용하고 있다. RTI의 디스플레이는 적색으로 발광하는 LED(발광다이오드)아레이와 거울, 렌즈로 만들어 진다. 유저가 안을 들여다 보면 약 1M전방에 화상이 표시되고 있는 것처럼 보인다.

표시원리는 LED를 가로로 진열한 1차원 아레이를 표시하고 싶은 영상에 맞춰 발광시키는 것이다. 동시 신호에 맞춰 진동하는 거울로 LED광을 반사하면 눈의 잔상효과에 의해 화상이 떠오르는 것이다. 거울을 움직이게 하는 것에는 전자 코일이 사용되고 있고 코일에서 발하는 자력에 의해 거울을 가까이 오게하기도 하고 멀리 보내기도 한다. 모터류는 사용되고 있지 않기때문에 얼굴을 접촉하면서 플레이해도 진동이 전해지거나 구동음이 들리지 않아 쾌적한 플레이를 즐길 수 있다. 또한 자기 코일을 사용한 시스템은 소비 전력이 작고 비접촉식 장치이므로 내구력도 매우 뛰어나다.

버철보이는 오른쪽 눈용과 왼쪽 눈용 두개의 디스플레이를 갖추고 있다. 각각의 디스플레이에 視差가 있는 화상을 표시하는 것으로 입체적인 화상을 구현할 수 있다. 표시화면의 가로와 세로는 약 16대 9의 비율로 와이드 비전과 거의 비슷하다. 표시화소수는 160화소×144화소를 실현하고 있는 게임보이를 훨씬 능가한다. 화상은 적색 모노크롬이지만 4개의 조합으로 표시할 수 있다. 먼거리의 화면은 어둡고 가까울수록 밝아져서 원근감을 강조하고 있다.

닌텐도가 RTI의 기술을 선택한 것은 화면 대비비를 높게 조종할 수 있기때문이다. 업무용 게임기에서도 2개의 액정 디스플레이를 사용하여 입체감을 실현한 예가 있지만 화면에 입체감을 주는 것에는 RTI의 기술쪽이 더욱 유리하다고 판단한 것이며 제작비용을 감소하려는 목적도 어느 정도는 만족시켜 주고 있다. 닌텐도는 94년 11월에 RTI에 출자하여 버철보이에 사용한 디스플레이 기술의 독점 사용권을 획득했다.

버철보이의 주요 사양

CPU	32비트 RISC칩(NEC의 V810, 시계주파수 21.5MHz)
디스플레이부	발광 다이오드(LED)아레이와 반사 거울, 렌즈로 구성된 디스플레이를 2개조로 구성
화면표시	암흑을 배경으로 한 적색 모노크롬4개조의 입체시표시
음성	스테레오
전원	알카리 건전지 6개로 약 7시간 동작
외형	217mm 254mm 110mm
중량	760g
ROM카트리지외형	68mm 76mm 6.5mm
본체 가격	15,000엔
소프트 가격	4,000 6,000엔
발매 시기	1995년 7월 21일

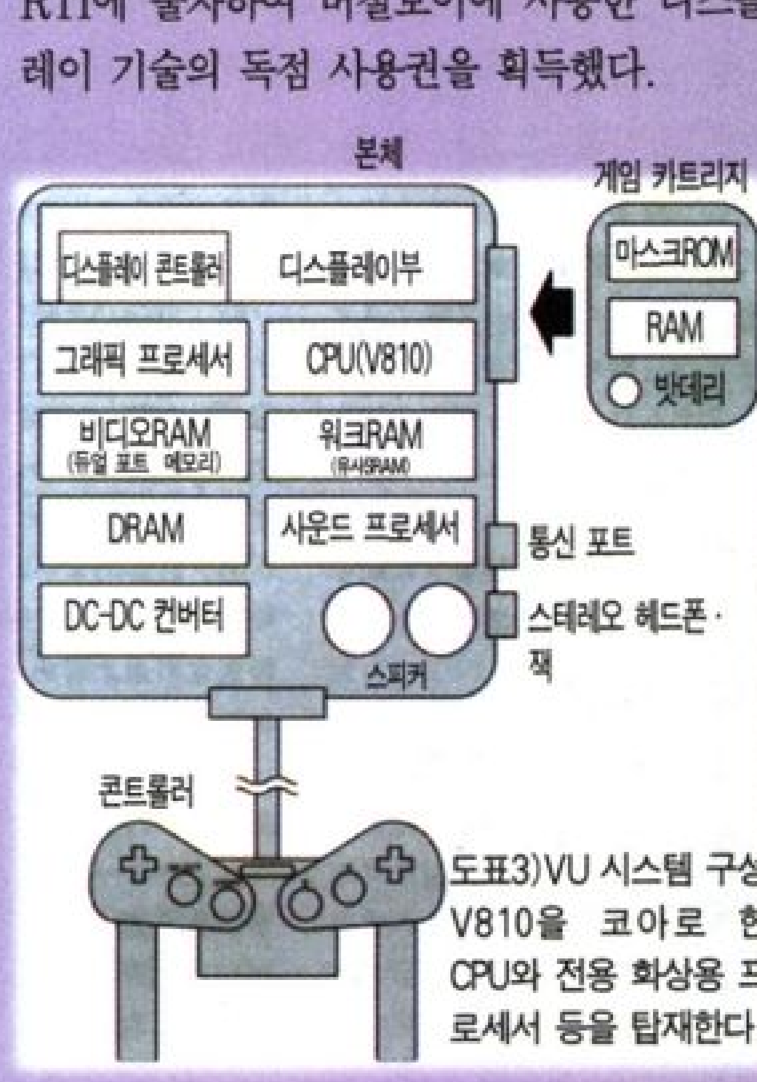


도표3)VU 시스템 구성 V810을 코아로 한 CPU와 전용 화상용 프로세서 등을 탑재한다

CD ROM 장치를 위한 칩

닌텐도는 당초 NEC의 V810을 슈퍼패미컴용 CD ROM어뎁터에 탑재할 계획이었다. CD ROM어뎁터의 개발이 중단되어 V810의 채용은 일단 보류되었지만 병행하여 개발되고 있던 버철보이에 채용할 것을 결정했다.

버철보이의 개발이 진행됨에 따라 화상용 프로세서, 사운드 프로세서 등 전용 LSI도 새롭게 설계됐다. (도표3) CPU는 V810을 메인으로 타이머 등의 주변회로를 추가시켰다. 게임 데이터를 읽어 들이는 RAM에는 유사 SRAM을 사용했다.

화상용 프로세서의 주요 기능은 스프라이트 화상을 표시하는 것이다. 화상의 회전이나 축소, 확대 등도 실현 가능케 되었다. 폴리곤(다각형)을 리얼타임으로 계산하는 전용 하드웨어는 탑재하고 있지 않지만 RISC 32비트 CPU로 기하학 연산도 가능할 것으로 보인다.

사운드 프로세서는 스테레오 대응으로 본체에는 2개의 스피커가 내장되어 있다.

게임 소프트는 마스크롬 카트리지로 제공된다. 게임 내용에 따라 다르지만 마스크롬 용량은 1M바이트 정도이다.

닌텐도 타이틀 제작

동키콩은 CG뿐만 아니라 초리얼리즘의 신기술이다!

마리오를 탄생시킨 닌텐도의 핵심 제작자인 미야모토 시게루. 그의 일거수 일투족은 게임업계의 주목의 표적이 되고 있다. 그런 그가 힘을 쏟아부은 「슈퍼 동키콩 컨트리」에는 앞으로 게임 소프트가 나아갈 길을 보여주는 힌트가 감춰져 있다.

94년 말에 발매된 「슈퍼 동키콩 컨트리」는 화려한 CG그래픽은 물론 게임 시스템도 「슈퍼 마리오 브라더스」 타입의 활발한 액션을 선보인 게임으로 전세계적으로 2백 5십만개가 팔리는 쾌거를 이루었다. 미야모토씨는 이 게임을 제작하기전 가장 닌텐도다운 게임을 만들려고 의도했기 때문에 게임 시스템은 종전의 게임과 비슷할 수 밖에 없었다고 한다. 물론 시스템이 변화하지 않은 것에 불만을 지닌 유저도 있겠지만 기술과 시스템의 양쪽을 모두 변화시켰다면 아마도 2배의 제작기간이 소요됐을 것이다. 즉, 동키콩은 게임 내용면에서는 가장 닌텐도적으로, 그래픽은 전위적으로 만들기 위해 노력한 게임이다. 차세대 게임기 소프트 등 다양한 소프트가 등장하고 있는 지금, 16비트기에서 적정한 시기에 적정한 상품을 만들려고 목적했을 경우, 「슈퍼 동키콩 컨트리」가 96년에 발매됐다면 아무런 의미가 없는 것이다.

또한 종래의 기술을 사용한 경우에는 조작, 시스템등 게임성 부분에서 뭔가 신기술을 시험해 보려하고, 신기술을 사용한 경우에는 반대로 종전의 인기 게임과 비슷한 것이 나오는 경우가 많다. 따라서 게임성이 뛰어난 게임은 게임을 오랫동안 즐겨온 게임매니어들에게, 게임성 이외의 부분 즉, 신기술을 구현한 게임은 새로이 게임을 시작하는 사람들이 주로 구입하는 것이다. 이와같이 자연스런 차별화로 인해 신기술을 사용한 「스타폭스 2」나 「슈퍼 동키콩 컨트리」 등은 게임성면에서는 진보를 보이고 있지 않다. 그와 정반대로 「젤다의 전설」과 같은 옛 스타일로 만들어진 것이다. 94년부터 96년에 걸쳐 슈퍼패미컴에서는 「슈퍼 동키콩 컨트리」 시리즈를 발매할 계획이며 게임성을 높인 게임이 될 것으로 기대를 모으고 있다.

디자인 수법으로서의 CG

「슈퍼 동키콩 컨트리」는 화면을 최대한으로 강화한 것으로 게임을 시작하는 유저와 슈퍼패미컴 소프트를 제작하는 서드파티에게 교훈을 주고있다. 차세대기나 신세대기와 같은 상위 기종이 아닌 슈퍼패미컴에서도 이정도의 그래픽을 실현할 수 있다는 것을 보여주는 것이다.

최근 강렬한 비주얼을 어떻게 표현할 것인지가 중요한 요소로 받아들여 지고 있는데 대부분 프로그래머가 그것을 전적으로 담당하고 있다. 즉, 디렉터나 그림을 담당하는 스텝이 그래픽의 새로운 표현을 만들어 내지 않고 있는 것이 문제로 지적되고 있다. 또한 애니메이션과 같은 방법이 유행하면 아무런 기획도 없이 그 방향으로 흘러가고 있는 것이다. 따라서 닌텐도의 디자이너들에게는 게임은 물론 현재 나와있는 예술품과 자신의 작품을 비교하여 수준을 평가하는 눈을 기르고 있다. 「슈퍼 동키콩 컨트리」에 사용된 CG는 슈퍼 리얼리즘을 구현할 수 있는 디자이너에 의해 완성된 것이다.

그러나 게임업계는 이러한 인재를 육성하려는 장기적인 노력보다는 바로 눈앞의 목적 달성에만 급급해 있는 실정이다. 또한 일본의 경직된 상황과 기술이 급속하게 발전되는 미국과 유럽의 업체들에 의해 위기감마저 느끼고 있다.

본질적으로 소프트의 기술은 경영자 자신이 기술자이며 개발자인 미국과 유럽쪽이 일본보다는 더 쉽게 발전할 수 있는 환경을 지니고 있다. 일본의 경영자는 "최근 기술은 잘 모르겠으니까 젊은 사람한테 물어봐" 하는 식의 기업들 뿐이다. 미국과 유럽의 회사들은 사장부터 그 원리를 이해하고 있으며 그 밑에 있는 사람들도 기술을 익혀 독립하려는 경향이 강하기 때문에 기술적인 면에서는 일본을 능가할 것으로 예상된다. 그러나 그 기술력은 게임을 창조하는 힘이 아닌 순수한 말그대로의 기술력이다. 실제로 높은 기술력을 지닌 기술자들이 닌텐도와 함께 일하고 싶은 의사를 표시해 오는 경우가 많은데 그 이유는 그들이 지닌 기술과 일본 닌텐도가 지닌 소프트의 기술을 완벽하게 결합시킨 소프트를 만들고 싶다는 의지와 닌텐도의 소프트 전략을 익혀 독립하려는 목적 때문이다. 따라서 일본이 기술력에 있어서 해외업체들에 뒤떨어진다고는 할 수 없다. 오히려 일본 업체들이 차세대기니 신세대기니 기술의 문제들만을 화제로 삼는 것은 매우 위험한 일이다. 그와 반대로 "우리는 게임보이로 최고의 작품을 만들고 싶습니다"라고 말하는 사람이야말로 실제 신기술이 완성됐을 때 멋진 게임을 만들 가능성이 더 높다고 할 수 있다. 또한 닌텐도는 많은 시행착오를 거쳐 하드웨어를 개발해 왔지만 게임 개발은 기술만으로 이루어지는 것은 아니라는 것도 이해하고 있다. 예를 들어 어느 정도의 스프라이트를 구사할 수 있고 어느 정도의 처리를 하고 있는 등의 구체적인 수치에 자신을 가지고 있지만 하드웨어의 기능보다는 소프트의 부분에 게임의 본질이 있다.

미국 닌텐도사의 전략

최근 닌텐도64의 스팩이 공개되면서 일본 닌텐도의 야마구찌 회장보다 더 유명해진 미국 닌텐도의 사장 하워드 링컨은 원래 유능한 변호사였다고 한다. 베트남전쟁 당시 미 해군에서 법무관으로 근무하기도 했던 그는 이후 시애틀에서 변호사로 근무하게 되었다. 거기서 그는 최초로 업소용 기판을 미국에 팔기 위해 법적 조언을 구하러 온 외소한 체구의 중소기업 닌텐도의 사장과 만나게 되었다.

이렇게 맺어진 인연으로 말미암아 링컨은 닌텐도사가 슈퍼 동키콩 컨트리의 저작권을 얻도록 노력해 주었고 그 이후로도 닌텐도와의 지속적인 인연으로 미국 닌텐도사의 사장으로 올라서게 됐던 것이다.

왜 닌텐도64를 1996년으로 연기하게 되었습니까?

그것은 질적인 부분의 문제 때문이었습니다. 「슈퍼 동키콩 컨트리」나 「킬러 인스팅트」와 같은 16비트 게임기와 비교해 볼 때 게임이 만족스럽지 못했기 때문이었습니다. 사실 모든 일을 진행하다 보면 항상 뭔가 뒤틀리는 일이 생기기 마련입니다.

그러나 SGI의 끝없는 노력의 결과 확실히 믿을 만한 칩을 탄생시킬 수 있게 되었습니다. 그러나 하드웨어는 저희들이 생각하는 일부분에 지나지 않습니다. 가장 중요한 문제는 바로 소프트웨어입니다. 저는 성급하게 소프트웨어를 발매하는 것처럼 어리석은 일은 없다고 생각합니다. 게임 플레이어들은 소프트웨어의 질에 대해 굉장히 민감하게 반응하니까요.

전에 있었던 세가의 제네시스(우리 나라에서는 슈퍼 알라딘 보이)와 슈퍼 닌텐도(슈퍼 컴보이)의 싸움과 비교해 이번에 예상되는 새턴과 닌텐도64의 대결을 어떻게 생각하시나요?

세가는 1989년 미국에 16비트 게임기를 내놓으면서 상당한 노력과 함께 성공을 거두었다고 할 수 있습니다. 소닉으로 많은 이익을 챙겼고 TV광고 또한 훌륭하게 해냈지만 2년 늦게 출발했던 저희들은 현재 그들이 형성한 것보다 더 큰 규모의 시장을 만들게 되었습니다. 이것은 한마디로 우리 회사가 세계적으로 더 많은 시장 주식을 보유한 까닭에 재정적으로 상당한 우위에 있다는 것을 의미합니다. 이것이 미국에서는 가장 중요한 장점으로 작용하는 것입니다. 반면 소니사는 새로운 기기를 아주 싼 가격에 선보임으로써 상당한 금전적인 출혈을 감수하고 있는데 그들은 아마도 여기서 잃은 손해를 소프트웨어의 판매에서 메꿀 생각인 것 같습니다. 그러나 수백만 달러의 손해를 감수하면서 벌이는 이러한 움직임은 상당히 위험한 경영 전략입니다. 반면에 저희들은 미국 시장에서 아무런 손해를 입지 않은 채 경영 전략을 펴 나갈 것입니다.

미국 내에서는 슈퍼 닌텐도가 약100달러에 거래되고 있는데 이것은 거의 본전만 건지는 경영 전략이 아닙니까?

저희들은 어떤 하드웨어를 발매하면서 결코 손해를 봐 가면서 기계를 판매하지 않습니다. 항상 제품이 처음 출하되는 시기에 가장 초점을 맞추고 있지만 출하될 때나 제품의 수명이 다하게 되는 그날까지 결코 공장도 가격 아래로 판매를 하지 않습니다.

닌텐도64는 CD ROM드라이브가 장착되지 않은 까닭에 가격면에서 상당히 유리한 위치를 점유할 수 있는데 닌텐도64를 마스크롬팩을 사용한 게임기로 제작하는데 어느 정도의 영향력을 미치셨는지요?

팩을 사용하게 된 것을 아주 훌륭했다라고 말할 수는 없을 것입니다. 그러나 팩을 사용하게 된데는 어떻게 가장 빨리 게임의 데이터를 전송할 것인가하는 문제점을 해결하기 위한 하나의 결과라고 할 수 있습니다. 저는 닌텐도의 관계자들뿐 아니라 SGI에 있는 여러 기술자들로부터 닌텐도64의 위력이 CD ROM을 사용할 경우에는 제대로 발휘되지 못한다는 이야기를 들은 적 있습니다. 그러나 제가 기술 부문에 관한 책임자가 아닌 이상 그 이상의 내용은 확실히 알 수 없군요.

이젠 닌텐도64가 팩을 장착하는 기계라는 사실이 밝혀졌지만 약 1년전에는 피터 메인이 닌텐도64는 CD ROM을 장착한 기계라고 말한 적이 있습니다. 혹시 따로 CD ROM의 제작에 대한 계획을 갖고 있는지요?

약5개월 전에 야마구찌 회장이 닌텐도64를 위해 별도의 보조 기억장치를 만들고 있는 중이지만 그것은 CD ROM이 아니라고 말한 적 있습니다. 이 기계에 대한 확실한 내용은 야마구찌 회장이 밝힐 것이라고 생각되는데(이것이 아마도 항간에 화제를 모으고 있는 자기 디스크인듯하다) 현재 확실하게 말할 수 있는 것은 이 보조 기억장치가 CD ROM이 아니라는 사실입니다.

이제 닌텐도64에 장착되는 조이패드에 대해 말씀해 주시겠습니까? 닌텐도64는 이미 모든 사람들에게 3차원 게임 제작기처럼 인식되고 있지만 현재 사용 중인 조이패드는 2차원에 맞게 제작되었습니다. 많은 사람들이 이젠 조이패드에도 새로운 혁명이 필요한 때라고 생각하고 있습니다. 닌텐도64에서는 어떤 모습을 기대할 수 있을까요?

아마도 11월 일본에서 열릴 초심회에 처음으로 선보이게 될 게임기의 콘트롤러를 보면 엄청난 충격에 휩싸이게 될 것이라고 자신합니다.

닌텐도64의 파트너를 고를 때는 어땠는지요? 실리콘 그래픽스까지는 그렇다고 하더라도 엔젤 스튜디오나 파라다임과 같은 회사를 파트너로 한다는 것은 간단히 생각할 수 있는 사항이 아니었을 텐데요.

그것은 사실입니다. 그러나 현재 우리들이 원하던 그래픽이나 회사로는 엔젤스튜디오나 파라다임이 가장 적격이라고 할 수 있습니다. 사실 파라다임이 게임 소프트웨어를 만드는 회사는 아닙니다만 이들이 만든 그래픽으로 움직이는 게임들이 얼마나 드라마틱할 것인지는 가히 짐작할 수 있을 것입니다. 그리고 한가지 주목하셔야 할 것은 이들은 닌텐도와 같이 일하는 회사라는 사실입니다. 따로이 활동하면서 라이센스를 얻어 게임을 만드는 서드파티와는 아주 다르다는 것이지요.

세가는 닌텐도와는 달리 아케이드용 게임으로 유명한 「데이토나 USA」나 「버철 화이터」를 새턴용으로 컨버전하면서 더욱 유리한 위치에 서는 느낌인데 어떻게 생각하시나요?

세가가 그런 장점을 가지고 있다는 사실을 부인할 수는 없지만 그들이 아케이드용 게임을 가지고 있는 까닭에 가정용 게임기 시장에 성공을 거두고 있다라는 말에는 동의할 수 없군요. 닌텐도 게임은 닌텐도 혼자서만 만드는 것이 아닙니다. 바로 수많은 서드파티들이 모여서 만들어지는 것이지요. 이런 서드파티들도 아케이드용 게임을 생산하고 있는 이상 세가가 아케이드용 게임을 바탕으로 더욱 유리한 위치에 설 수 있다는 것은 있을 수 없는 일이지요.

버철보이는 닌텐도내에서 닌텐도64에 비교해 보면 어느 정도의 위치를 차지하고 있나요?

이것은 1995년 중반기 일본과 북미 시장에 뿌려질 가장 중요한 상품으로 생각하고 있습니다. 현재 이 기계와 소프트웨어 하나를 포함한 가격을 $179.95로 책정해 놓은 상태인데 주요 대상 연령층은 7~14세로 잡고 있습니다. 제작자인 요코이씨가 제품 생산뿐만 아니라 소프트웨어 분야에 있어서도 아주 훌륭하게 일을 처리해 주었기때문에 모두들 만족해 하고 있습니다. 현재의 계획으로는 북미에서 약 150만대 일본에서 150만대정도의 판매를 목표로 하고 있습니다. 이 게임기는세가, 소니와 경쟁을 하지 않는 순수 제품이기 때문에 많은 이익을 가져다 줄 수 있는 상품으로 생각하고 있습니다.

7전사의 메테오 스매쉬 대공개!

초고급의 필살기가 작열하는 PS용 「Ultimate battle22」. 궁지의 전사들 7인이 펼치는 메테오를 화면과 함께 대공개한다.

손오공: 초 메테오 스매쉬

거리를 조금 떨어뜨린 후 입력

상공에서 좌우로 순간이동하면서 펀치와 킥을 연이어 사용한다. 최후에 광탄을 사용하여 상대를 지면으로 떨어뜨린다!!

크리링: 거북선류 격축난무

접근한 상태에서 입력

펀치와 킥을 번갈아 사용하며 상대를 공중까지 올리고 필살기 낙하축으로 마무리를 짓는다

천진반: 학선류 콤비네이션 어택

거리를 조금 떨어뜨린 후 입력

먼저 분신을 사용하여 상대를 공격해 공중에 띄우고 더블어택으로 마지막을 장식한다

피코로: 나메크류 폭렬권

조금 떨어진 거리에서 입력

미스틱 드로우로 상대를 끌어들여 어퍼 컷을 날린다. 동시에 올라가며 하강중에 우측에서 연속펀치를 날린다

손오반: 초폭렬 러슈

접근한 상태에서 입력

차올린 상대에게 킥을 2연발 날린다. 펀치로 상대를 지면에 떨어뜨리고 마지막 일격은 제트어퍼로 장식한다

베지터: 개릭베지터 캐논

접근한 상태에서 입력

킥 2연발로 상대를 일순간에 상공에서 지상으로 되돌리고 얼굴에 16발의 광탄을 연속으로 발사한다. 마지막 기술은 폭발파!

트랭크스: 버닝 헬즈 스라슈

접근한 상태에서 입력

하이킥으로 상대를 공중에 띄우고 어깨에 맨 검으로 체공상태에서 연속 공격한다. 9연발의 공격이 끝난뒤에 광탄으로 상대를 지면에 떨어뜨린다

울티메이트 베틀

장 르	대전액션
제작사	반다이
발매일	발매중
가 격	5,800엔

캐릭터별 필살기 공개

손오공

광탄계 기술을 근거리에서 사용한다해도 그리 큰 상처는 없다

오공은 발을 사용하는 공격이 많다. 킥과 광탄을 적절히 섞어서 공격하자

대쉬엘보	↓↘→ + □
구선류 카카토 떨어뜨리기	→×→+×
사룡열각	←↙↓↘→+×
태양권	↓↑+○
연속 에네르기탄	↓↘→+○
기합포	←모아서→+○
가메하메파	←↙↓↘→+○
초가메하메파	↓↙←→+○

소년 손오반

제트 어퍼	↓↘→+□
무공각	점프중에→↓+×
대쉬 슬라이더	←↙↓+×
플라이 하이슈트	↓↘→+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
기합포	←모아서→×○
마섬광	←↙↓↘→+○
가메하메파	↓↙←→+○

피코로

○약간 떨어져 있을 때는 미스틱 스루를 사용하자

미스틱 스루	←모아서→+□
무공각	점프중에→↓+×
소닉킥	—×— →+×
니어퍼	↙↗+○
연속 에네르기탄	↓↘→+○
괴광선	↙↗+○
마관 광살포	←↙↓↘→+○
격렬광탄	↓↙← →+○

크리링

○동작의 신속성으로 파워의 부족함을 보충하는 크리링. 재미있는 기술이 많다

섬공권	↓↘→+□
열풍각	—×— →+×
아류각	←↙↓+×
각화축	점프중에→↓+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
역 가메하메 어택	←↙↓+○
태양권	↓↑+○
가메하메파	←↙↓↘→+○
기원단	↓↙← →+○

인조인간 18호

○지면을 가르며 나가는 에네르기 탄이 큰역할을 해준다. 이것에 맞으면 상대는 뒤집혀 버린다

플라잉 헤드 어택	—×— →+□
스피닝 슈트	←↙↓+×
더블 소배트	—×— →+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
에네르기참	←↙↓+○
에네르기 볼	←↙↓↘→+○
에네르기 웨이브	↓↙← →+○
——	——

손오천

체구는 작아도 광탄기의 위력은 오공에 버금갈 정도이다

빠른 움직임으로 기선을 잡자. 광탄기는 그후에 사용해도 늦지 않는다

오천 어택	↓↑+□(점프 중에도 가능)
회전킥	←+×
점프 하이 킥	↙↗+×
대쉬 발차기	←↙↓+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
기합포	←모아서→+○
가메하메파	←↙↓↘→+○
초가메하메파	↓↙← →+○

트랭크스

속이는 기술이 많다. 점프해서 발디딘 곳을 노리는 공격

대쉬 엘보를 공중에서 사용한다. 공중에서 대쉬하며 공격

대쉬 엘보	↓↘→+□(점프중에도 가능)
롤링 소배트	←+×
원스터 킥	↓↘→+×
프래쉬 킥어택	←모아서→+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
스카이 에네르기 볼	점프중에→↓+○
기공파	←↙↓↘→+○
기합포	↓↙← →+○

오천크스

각각의 기술의 위력은 아주 강하다

궁극 이노시시 어택	점프 중에→↓+□
슈퍼 미라클 펀치	←모아서→+□
죽은 척하며 돌연 킥	↓↙←+×
그레이트 킥 스페셜	↙↗+×(점프중에도 가능)
정의의 사신 트리플탄	↓↘→+○
승리의 화이날 가메하메파	←↙↓↘→+○
연속 죽음의 미사일	↓↙← →+○

반격을 고려해 싸우자

천진반

천진반을 사용할 때는 아무래도 기공포를 애용하는 것이 좋다

표룡권	펀치 연타
크로스 추	—×— →+□
대쉬 니 어퍼	↓↘→+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
괴광선	↙↗+○
태양권	↓↑+○
도동파	←↙↓↘→+○
기공포	↓↙← →+○

접근전을 피하고 광탄위주로 싸우자

그레이트 사이야인

기술의 위력은 약간 낮은 느낌이다. 다채로운 기술로 파워를 보충해서 싸우자

위닝 어퍼	↓↘→+□
슈퍼 히로펀치	→✕← →+□
무공각	점프중에→↓+✕
정의의 더블킥	↓↘→+✕
스트레이트 에네르기 어택	↓↘→+○
그레이트 사이야 캐논	←모아서→+○
가메하메파	←↙↓↘→+○
초가메하메파	↓↙← →+○

성인 트랭크스

철저하게 에네르기 탄을 사용하라

초슬라이딩킥	←↙↓+✕
다운 자힐	→↘↓↙←+✕
라이징 킥	→✕← →+✕
광철 에네르기탄	↓↘→+○
에네르기참	←↙↓+○
버닝 어택	←↙↓↘+○
피니쉬 바스타	↓↙← →+○
———	———

자봉

◎기술의 수가 적기 때문에 하나하나의 기술을 완벽히 사용하지 않으면 안된다

바이오 래드 써클	↓↑+✕(점프 중에도 가능)
슈퍼 슬라이딩 킥	←↙↓+✕
코즈모 에너지 프러쉬	↓↘→+○
로제즈 아이 웨이브	←↙↓+○
스타 더스트 브릿지	←↙↓↘→+○
크러쉬 볼	↓↙← →+○
———	———
———	———

리쿰

접근전에서 가지고 있는 기술들이 많아 싸우기 좋다

리쿰 데서 드라이버	접근해서→↘↓↙←+□
리쿰 크러쉬 다운	접근해서→↙↓↘←+□
리쿰 스카이 킥	↙↗+✕
리쿰 킥	↓↘→+✕
리쿰 브레이스 킥	점프중에→↓+✕
리쿰 화이팅 봄버 어택	←↙↓↘→+○
리쿰 일레이저 건	↓↙← →+○
———	———

기뉴 대장

기술이 풍부하고 쉽게 사용할 수 있는 캐릭터가 되었다

다이나마이트 펀치	↓↙← →+□
대쉬 태클	←↙↓↘→+□
바이시클킥	→✕← →+✕
연속 에네르기탄	↓↘→+○
그랜드 에네르기탄	←↙↓+○
테라 스매쉬	←↙↓↘→+○
기뉴 다이나마이트어택	↓↙← →+○
———	———

셀

공격력이나 방어력 등은 최고. 기술도 다양하다

헤드 어택	→✕← →+□
그라운드 슬라이딩	→✕← →+✕
라이징 어택	↙↗+✕
연속 에네르기탄	↓↘→+○
기합포	←모아서→+○
에네르기쇼트	← →+○
초에네르기 웨이브	←↙↓↘→+○
가메하메파	↓↙← →+○

흉전사 베지타

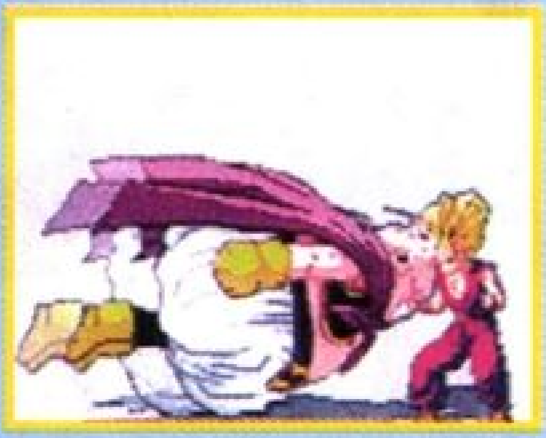
접근전에서도 원거리전에서도 호쾌한 액션을 보여준다

폭발파는 맞추기가 어렵지만 맞았을 때는 엄청난 위력을 자랑한다

대쉬엘보	↓↘→+□
베지타 슬레지 햄머	→✕← →+□
슬래쉬 다운 킥	점프중에→↓+✕
슬래쉬 애로우 킥	↙↗+✕
폭발파	↓↑+○
아스트로 화이터 캐논	↓↘→✕←+○
빅뱅 어택	←↙↓↘→+○
화이날 프래쉬	↓↙← →+○

마인 부우

기의 위력이 매우 높으므로 확실하게 맞추도록 노력하자



부우 헤드 배트는 스피드가 있으므로 많이 사용될 듯하다

배킨프레스	접근해서→또는←+□
부우 헤드 배트	↙↗+□
부우 박치기 스페셜	—×← →+□
부우 후라이킥	점프중에→↓+×
부우 드롭킥	←↙↓+×
바라바라 에네르기탄	↓↘→+○
에네르기 쇼트	←모아서→+○
오야스 광선	←↙↓↘→+○
부우 브레스	↓↙← →+○

초부우

약간 떨어져 있는 상태라면 촉각을 이용하여 공격하자

초 부우의 기술들은 하나같이 강력하다. 확실히 적중시키면 상대방을 꼼짝 못하게 만들 수 있다

촉수 늘이기	← →+□
크레이지 엘보	↓↘→+□
브로큰 에너지	↓↘→+○
초 괴광선	←↙↓↘→+○
초 부우 브레스	↓↙← →+○
————	————
————	————
————	————

후리자

부우와 비교하면 역부족일까?

기술들이 모두 다른 특성을 가지고 있으므로 효과적으로 사용하자

후리자 크래쉬 배트	—×← →+□
헬다운 어택	점프중에→↓+□
후리자 테일 어택	↓↙←+×
데인저러스 캐논 .	↓↘→+○
기합포	←모아서→+○
기폭파	←↙↓+○
후리자데스볼	←↙↓↘→+○
후리자 메카 바스타	↓↙← →+○

계왕신

움직임을 봉인하는 기술이 있어 보다 유리한 전투를 펼칠 수 있다

기원진	—×← →+□
크레이 러쉬	←모아서→+□
사연신왕각	←↙↓↘→+×
연속 에네르기탄	↓↘→+○
움직임 봉인	←모아서→+○
웨이브 쇼크	←↙↓+○
에네르기 브라스트	←↙↓↘→+○
격렬신왕포	↓↙← →+○

데브라

필살기중에는 검이나 창을 사용하는 기술도 있다

스래셔 소드	↓↘→+□
더블 소드 어택	↓↘→+×
사라이바 슈트	←모아서→+○
데빌 랜스	← →+○
에네르기 슈트	→↘↓↙←+○
슈트 프레임	←↙↓↘→+○
데스 화이어	↓↙← →+○
————	————

인조인간 16호

이동 스피드가 느리기 때문에 이동하는 필살기 위주로 싸우자

파워 쇼트	↓↙← →+□
태클 티스트럭션	↓↙←+□
로케트 펀치	↓↘→+□
연속 에네르기탄	↓↘→+○
아이빔	↙↗+○
하이파 캐논	←모아서→+○
메가 에네르기 봄	←↙↓↘→+○
헬즈 프래쉬	↓↙← →+○

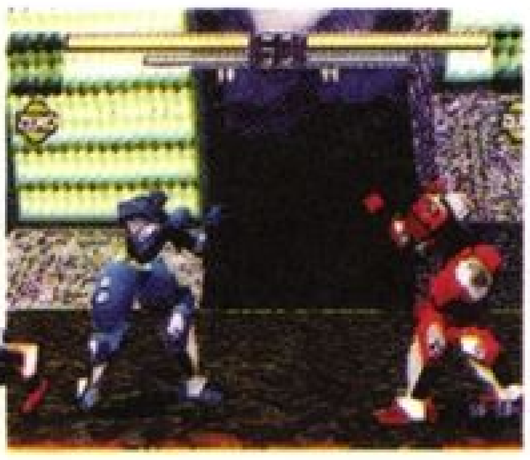
©1995 BANDAI

제로 디바이드

플레이 스테이션 오리지널 폴리곤 대전격투 액션 게임이 요즘 인기다. 챔프에서는 챔프독자들을 만족시키려 이번호에 등장 캐릭터 전원의 필살기를 소개하도록 하겠다. 다음호에는 숨은 캐릭터 2명의 소개와 필살기 연속기 등을 소개한다.

장 르	대전액션
제작사	줌
발매일	8월 26일
가 격	5,800엔

전 캐릭터 기본 조작



ZERO

제로

주요콤보

콤보 보디 히트/ ⓅⓅ↓+Ⓟ→+Ⓟ
잽을 두발 날린 뒤 어퍼, 스트레이트로 연결되는 연속기

인터랩터/ Ⓟ+⇩+Ⓟ
최초의 펀치 후, 곧바로 ↓를 입력하여 펀치를 누른다

콤보 라이징 팜EX/ ⓅⓅⓅ→+Ⓟ↓+Ⓟ↓→Ⓟ
콤보라이징 팜의 마지막을 캔슬하고 추격타를 넣는 기술

Poison

타우

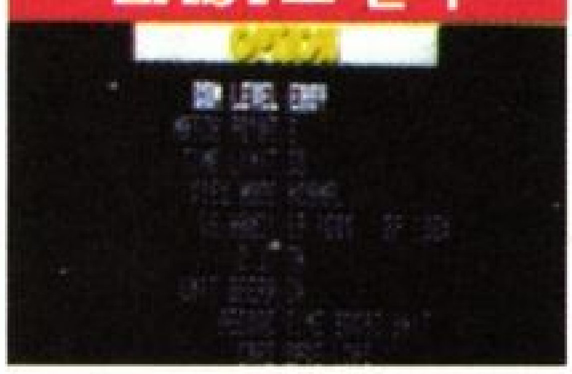
기호해설
계속입력하기:⇨ 가드:Ⓖ 펀치:Ⓟ 킥:Ⓚ
상단공격:▲ 중단공격:■ 하단공격:▼ 던지기:● 다운기:○

숨은 캐릭터 주루 발견

숨은 캐릭터 주루는 캐릭터를 모두 클리어하면 등장하는데 그러지 않고도 등장하는 비법을 알아내었다. 우선 난이도를 EASY로 하고 남은 시간을 30초로 설정하자. 그리고 싸울 때는 상대에게 데미지를 주면 도망간다. 그러면 선택할 수 있게 된다.

남은 시간을 짧게 한다

EASY로 한다



데미지를 주면 도망간다

필살기

레이드 소배트▲	→+Ⓟ+Ⓚ
레이드 니 킥■	→+Ⓚ
라이징 네이팜■	앉았다가 일어서며→+Ⓟ
투 커터▲	↖+Ⓚ
미들 킥■	앉았다가 일어서며 Ⓚ
백 킥▲	앉았다가 일어서며←+Ⓚ
햄머 킥■	←→+Ⓚ
레이드 엘보■	→→+Ⓟ
레이드 슬라이스 킥▼	↓→+Ⓚ
에그제 브레이커■	↓→+Ⓟ
원 핸드 드로우●	Ⓖ+Ⓟ
브렌 바스터●	←→→Ⓖ+Ⓟ
리버스 넥 브리커●	Ⓖ+Ⓟ
힐 프레스○	↓+Ⓚ
보디 프레스○	↑(길게)+Ⓟ 또는 ↑(짧게)+Ⓟ

모든 유니트 중 가장 이질적인 형상의 비인간형 유니트. 거체인만큼 파괴력을 지니고 있는 것이 특징이다.

주요콤보

콤보 슈레더/ ⓅⓅ→+Ⓟ→+Ⓟ
모두 펀치의 연속기. 전부 적중시키면 꽤 데미지를 입히는 강력기이다.

콤보 맨티스A/ Ⓚ←+Ⓚ↓+ⓅⓅ
이외에도 마지막에 Ⓚ를 눌러 맨티스B나 다른 기술을 사용할 수 있다.

콤보 바기 드리프트/→↓←+Ⓚ↓↓→ →+Ⓚ
2개의 필살기를 연속으로 사용하여 완성되는 연속기. 움직임이 멋있다.

필살기	스트레이트 크로▲	→+Ⓟ	바기 롤▼	→↓←+Ⓚ
	사이드 크로■	↘+Ⓟ	니들 드로우●	Ⓖ+Ⓟ
	테일 어퍼▼	←↘+Ⓚ	T. 스윙●	←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ
	포어피트 킥▲	→→+Ⓟ	포어 피트 프레스○	↓+Ⓚ
	슬라이드 춉▼	↓↓→+Ⓚ	스크류 프레스○	↑(길게)+Ⓟ 또는 ↑(짧게)+Ⓟ
	원 사이드 킥▲	→→+Ⓚ	———	———

와일드 3

주요콤보

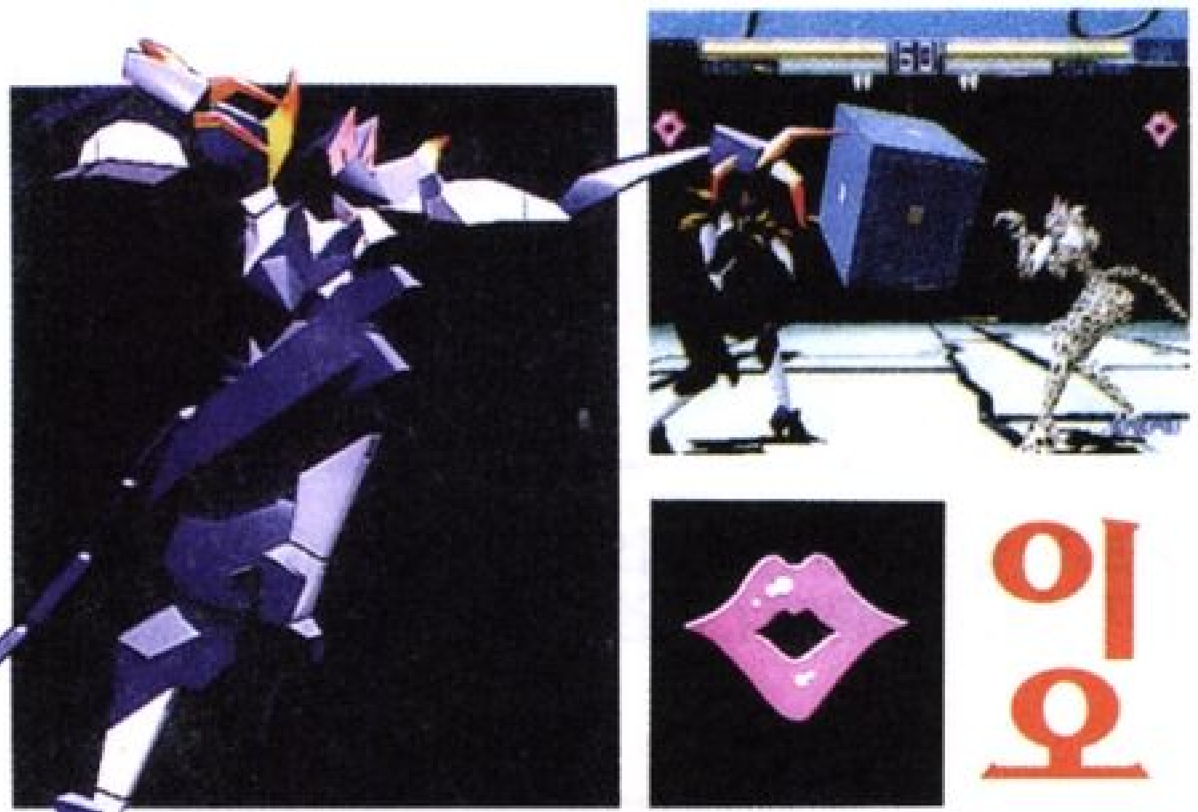
콤보 와일드A/ ⓅⓅⓀⓀ
춤추는 듯한 연속기로 마지막 킥은 하단공격이 된다.

콤보 와일드B/ →+ⓅⓅⓅ
1회전하여 총으로 친후에 공격하는 연속기.

콤보 잭 스매쉬/ ↘+Ⓟ→→Ⓟ
잭 나이프의 기술을 캔슬하고 미들 건으로 연결짓는 연속기.

와일드3의 콤보는 7개로 적은 편이다. 그러나 모두 커멘드 입력이 간단하다. 타격수가 적은만큼 파워가 있다.

필살기	스핀 펀치▲	→+Ⓟ	태클▲	←←→+Ⓟ
	잭 나이프■	↘+Ⓟ	엘보▲	→×→+Ⓟ
	미들 건■	→→+Ⓟ	W임펙트●	Ⓖ+Ⓟ
	브레이크 건■	Ⓟ+Ⓚ	헤드 크레셔●	↓(길게)또는 ↓(짧게)+Ⓟ+Ⓚ
	드롭 건▲	↓→+Ⓚ	피니쉬 숏○	↓+Ⓚ
	하이 숏▲	↓→+Ⓟ	히프 타입○	↑(길게)+Ⓟ 또는 ↓(짧게)+Ⓟ
	로우 숏▼	←↓+Ⓟ	언록프슈	←Ⓖ+Ⓟ
	니 킥■	→+Ⓚ	———	———



이오

주요콤보

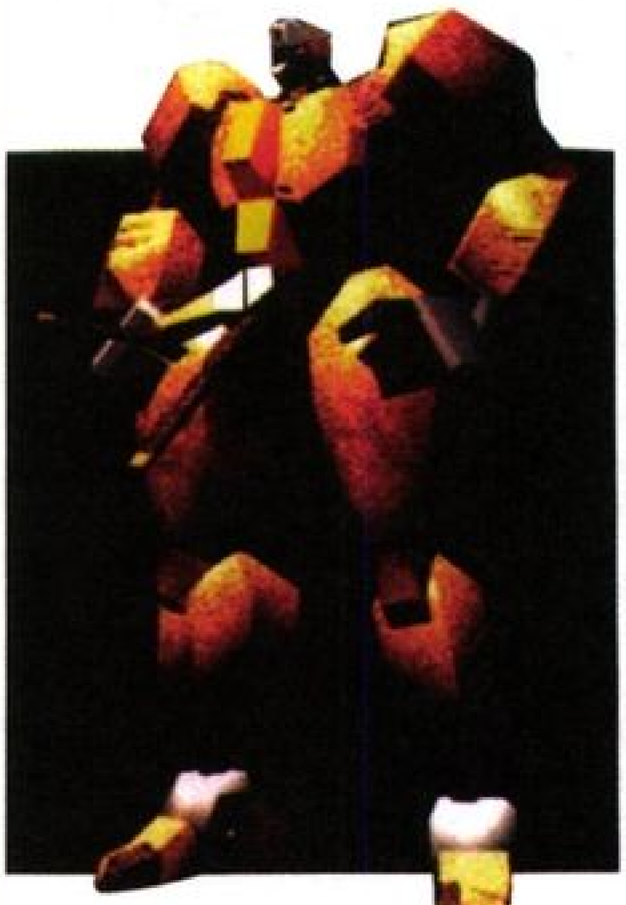
콤보 스핀카터/ ⓅⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ
실은 최초의 3연발만이 연속기이며 마지막 공격은 하단 공격이다.

콤보 킨드 스매쉬/ →+ⓅⓀⓀ
중단 잽을 날린 뒤 중하단으로 킥을 사용한다. 빠르고 리치가 긴 기술

피스톤 킥/ →→Ⓚ↘+ⓀⓀ
프리스킥의 마지막 모션을 캔슬하는 콤보. 리와인드 킥의 연결이 가능

종류가 풍부하고 9개의 콤보중 마지막으로 하단공격하는 콤보가 3개있다. 이것이 적중하면 강력한 캐릭터가 된다.

필살기	키라 춉■	↓→+Ⓟ	힐 커터▲	←→+Ⓚ
	네일 스매슈▲	→→+Ⓟ	크로스 네일▲	←↓→+Ⓟ
	프리스 킥■	→→+Ⓚ	에스코트 드로우●	Ⓖ+Ⓟ
	힐 킥▼	Ⓟ+Ⓚ	프리스 스트렝그라●	→→+Ⓖ+Ⓚ
	하이 킥▲	↘+Ⓚ	블러디 백●	Ⓖ+Ⓟ
	리와인드 킥■	←+Ⓚ	네일 춉○	↓+Ⓟ
	네일 스트레이트■	→+Ⓟ	힐 프레스○	↑(길게)+Ⓟ 또는 ⇧(짧게)+Ⓟ
	니 킥■	→+Ⓚ	스위치 점프	↗+Ⓖ
	미들 킥■	앉은 상태에서 일어나며 Ⓚ	킥 컴파일러	←+Ⓖ



이오스

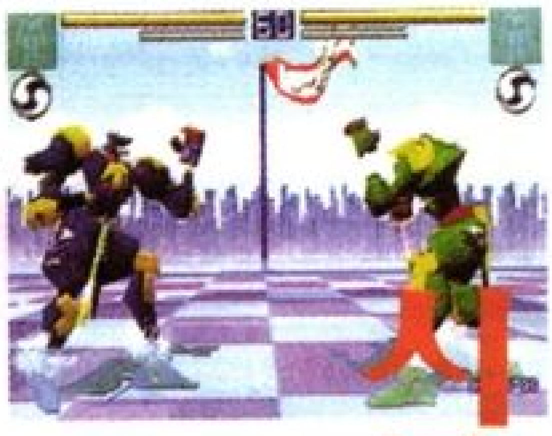
주요콤보

뒤받아치기	←+Ⓟ → Ⓟ
때려 떨어뜨리기	→+Ⓟ ↓ +Ⓟ
때려서 분산시키기	↓→ Ⓚ↘+Ⓟ

콤보수가 5개나 적은 이오스지만 그만큼 익히기 쉽다. 그 콤보 이상은 없지만 그만큼 1발이 무겁게 되어있다.

필살기

던지기■	→→+Ⓟ	세오이나게●	Ⓖ+Ⓟ
팽이던지기■	→→+Ⓚ	토모에나게●	←Ⓖ+Ⓚ
건지기▼	↓↘+Ⓟ	스네아라이●	→→↘Ⓚ
아시즈리▼	↘+Ⓚ	쿠마고로시●	Ⓖ+Ⓟ
타타미누이■	→→→Ⓟ	오니고로시●	↓+Ⓟ+Ⓚ
타타미쿠즈시▲	→→Ⓟ+Ⓚ	아쵸- ●	↓+Ⓟ
우와 우라다타미▲	→+Ⓟ	카와라와리●	↑(길게)+Ⓟ또는⇧(짧게)+Ⓟ
나까 우라다타미■	←+Ⓟ	모로테바리	↓↘Ⓖ+Ⓟ
시타 우라다타미▼	↘+Ⓟ	카라테바리	←Ⓖ+Ⓟ
우치나타▲	↓→Ⓚ	잡아 끌기	←+Ⓖ



시그너스

주요콤보

자토우기리/ ⓅⓅⓅ
검으로 3번 무자비하게 공격하는 기술. 버튼연타만으로 사용할 수 있다

자토우시타하야테/ ←+Ⓟ↘+ⓀⓀ
위압베기를 캔슬하고 시타 하야테를 2발사용하는 콤보

인법오오도케이/ ↓↓↓Ⓟ+Ⓚ×10
인법 토케이 마와리의 연속판. 최고 10연타 회수에 비해 공격력은 별로이다. 바리에이션이 상당히 풍부한 기술이다.

콤보가 많은 이유는 인법오오도케이의 바리에이션으로 10개나 있기 때문이다. 과연 능숙히 사용할 수 있을까?

필살기

위압베기■	←+Ⓟ	진공베기▲	↓←Ⓟ+Ⓚ
위압 찌르기▼	→→+Ⓟ	인법 토케이마와리▲	↓↓↓Ⓟ+Ⓚ
시타오오자토우▼	↘+Ⓟ	인법 오오카나쯔치●	Ⓖ+Ⓟ
시타 하야테 ▼	↘+Ⓚ	인법 타르오토시●	Ⓖ+Ⓟ
나까 하야테■	→+Ⓚ	주우부츠○	↓+Ⓟ
간세키▲	←←Ⓚ	하야니에○	↑(길게)+Ⓟ또는 ⇧(짧게)+Ⓟ
흘려 찌르기▲	대쉬중에 Ⓟ	인법 야시치	↑+Ⓖ
토비자토우▲	↑+Ⓟ	인법 고자가에시	↓↓Ⓖ+Ⓟ
세이바이■	←→Ⓟ+Ⓚ	————	————

드래코

주요콤보

콤보 라피드네일 / Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ↓Ⓚ
Ⓟ를 입력한 후에 방향키를 누른채 버튼을 조작한다. 조금 특별하다

콤보 스리 다운 / →+ⓅⓀⓅ
펀치, 꼬리, 해머너클이 조합되어 나오는 연속기

콤보 테일 백 / →→ⓀⓀ
테일 백의 연속판으로 한번 휘두른 꼬리를 다시 휘두르는 콤보.
기본적으로 드라코는 캔슬이 가능한 콤보가 없으니 익혀두자

콤보수가 5개나 적은 이오스지만 그만큼 익히기 쉽다. 그 콤보 이상은 없지만 그만큼 1말이 무겁게 되어있다.

필살기

헤드배트■	→+Ⓟ	로우 브레이즈▼	←↘+Ⓟ
테일 백▲	→→+Ⓚ	몽고리안 펀치▲	←→Ⓟ
미들 킥■	→+Ⓚ	숄더 테일▲	←↓→Ⓚ
로우 킥▼	↘+Ⓚ	드래곤 닢●	Ⓖ+Ⓟ
테일 다이브▼	↑+Ⓚ	하이퍼 헤드배트●	↘Ⓟ
하이 브레이즈▲	→→+Ⓟ	체인 테일○	↓+Ⓚ↓↓↓↓
어퍼 브레이즈▲	↑+Ⓟ	테일 봄○	↓+Ⓟ+Ⓚ

네레이드

주요콤보

콤보 하피 네일 / ⓅⓅ→+ⓅⓅ
펀치와 드릴로 연속공격하는 콤보. 비교적 올바른 움직임을 가진 기술

콤보 스튜 피드 / ←+Ⓚ→+ⓀⓅⓅ
갑자기 뒷차기를 하고 등을 향해서 공격한다. 대표적인 변이 콤보

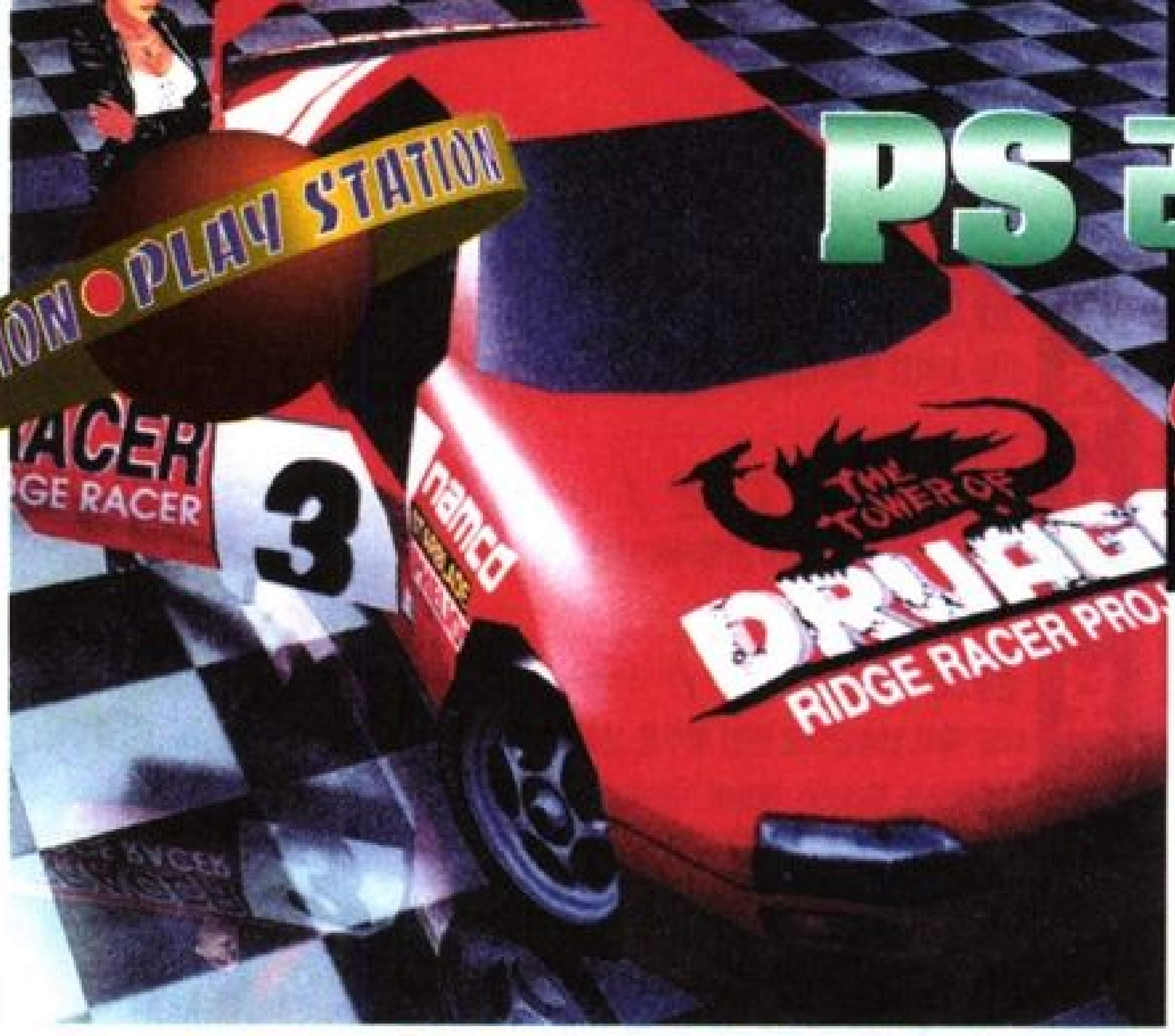
가드 크라슈드 펀치 / Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→+Ⓟ
가드를 무너뜨리고 펀치를 한발 날리는 콤보라고 부르기 어려운 연속기 방어가 무너지면
상대는 정신적인 데미지를 입게 된다

비인간 시리즈 중에서 최고로 인간에 가까운 형상을 하고 있음에도 불구하고 더욱 이상한 동작으로 설정된 유니트. 제작시에 테마는 킬러 & 크레이지 다운 색채를 이상으로 했다. 가슴과 솟아난 드릴이 특징이다.

필살기

로우 스탭▼	↘+Ⓟ	더티 어퍼▲	앉은상태에서 일어서며Ⓟ
키라 네일▲	→+Ⓟ	언페어 펀치■	←Ⓟ
드릴 킥■	→→+Ⓟ	크레이지 드릴●	Ⓖ+ Ⓟ
풀 킥▲	←+Ⓚ	슈퍼 배트 드로우●	Ⓖ+ Ⓟ
힐 햄머▲	↓+Ⓚ	드릴 프레스○	↓+Ⓚ
블러디 춤▲	→+Ⓟ+Ⓚ	헬 프레스○	↑(길게)Ⓟ또는 ⇧(짧게)Ⓟ
배트 슬라이드▼	Ⓟ+Ⓚ	스테프너	등뒤에 상대가 있을 때Ⓟ
갓뎀 드릴■	→↓Ⓟ+Ⓚ	가드 크래셔	Ⓟ +Ⓚ +Ⓖ
쿨 킥▼	←↘+Ⓚ	————	————

©1995 ZOOM



PS 라인업

Rave Racer

레이브 레이서

모든 그래픽이 변화했다!

업소용에서 「릿지 레이서」의 계승자 역할을 하고 있는 「레이브 레이서」가 대호평을 받고 있는 중이다. 정확히 말해선 릿지 레이서와는 다른 게임이지만 코스나 그외에 부분에서 상당한 공통점을 가지고 있는 것은 분명하다. 그렇다면 이번에 개발중인 신릿지 레이서의 형태를 단편적으로 나마 볼 수 있을 가능성도 있다. 그렇다면 한번 플레이해봄직도 한데…

그래픽뿐만 아니라 시스템면에서도 발전을 보인다

신 코스의 등장

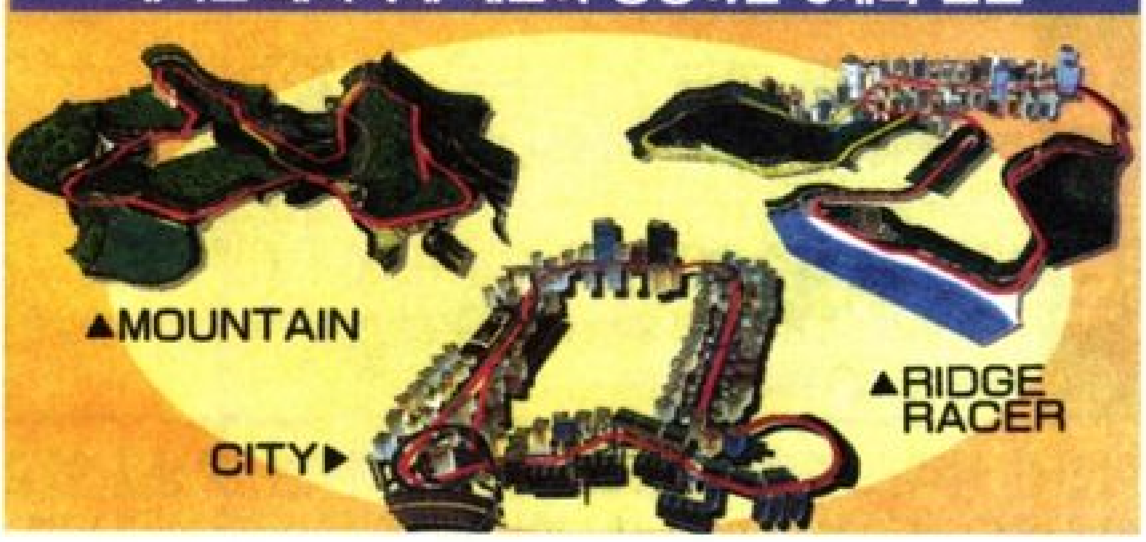
「레이브 레이서」에선 코스도 새롭게 되어 새로운 3가지 코스를 이용할 수 있게 되었다. 그중하나는 릿지 레이서의 코스를 리바이벌한 것이 있고, 나머지 두개는 완전한 오리지널이기도 하다. 그 코스들은 난이도면에서도 시각적인 면에서도 확실히 차별화를 두었다. 이런 시스템도 「신릿지 레이서」의 영향을 받은 건지도 모른다. 어쨌든 초보자부터 상급자에 이르기까지 코스가 차별화되어 있으므로 보다 훌륭한 환경에서 즐길 수 있게 된 것같다.

새로운 시점으로 즐긴다!

PS판 「릿지 레이서」에서는 2종류의 시점으로 플레이할 수 있었다. 이번 「레이브 레이서」에서는 선택할 수 있는 시점이 변경될 가능성이 있다. 정확히 상공에서 보는 시점이나 옆에서 보는 시점 등 게임과는 직접 관련이 없는 시점들도 있을 듯하다.

「레이브 레이서」에서 새로이 추가된 시점

레이브 레이서에 새로이 등장하는 3개의 코스



겨울까지 기다릴 수는 없다

남코의 대답

작년 12월에 발매된 이후 지금까지도 호평받고 있는 릿지 레이서. 「신릿지 레이서」 역시 이것에 버금 가는 만족도로 개발되고 있읍니다. 거기에 더 요망하는 것이 있으시다면 편지를 보내주세요. 우리 다 함께 게임을 만들어 봅시다.

새로이 등장한 8대의 머신들

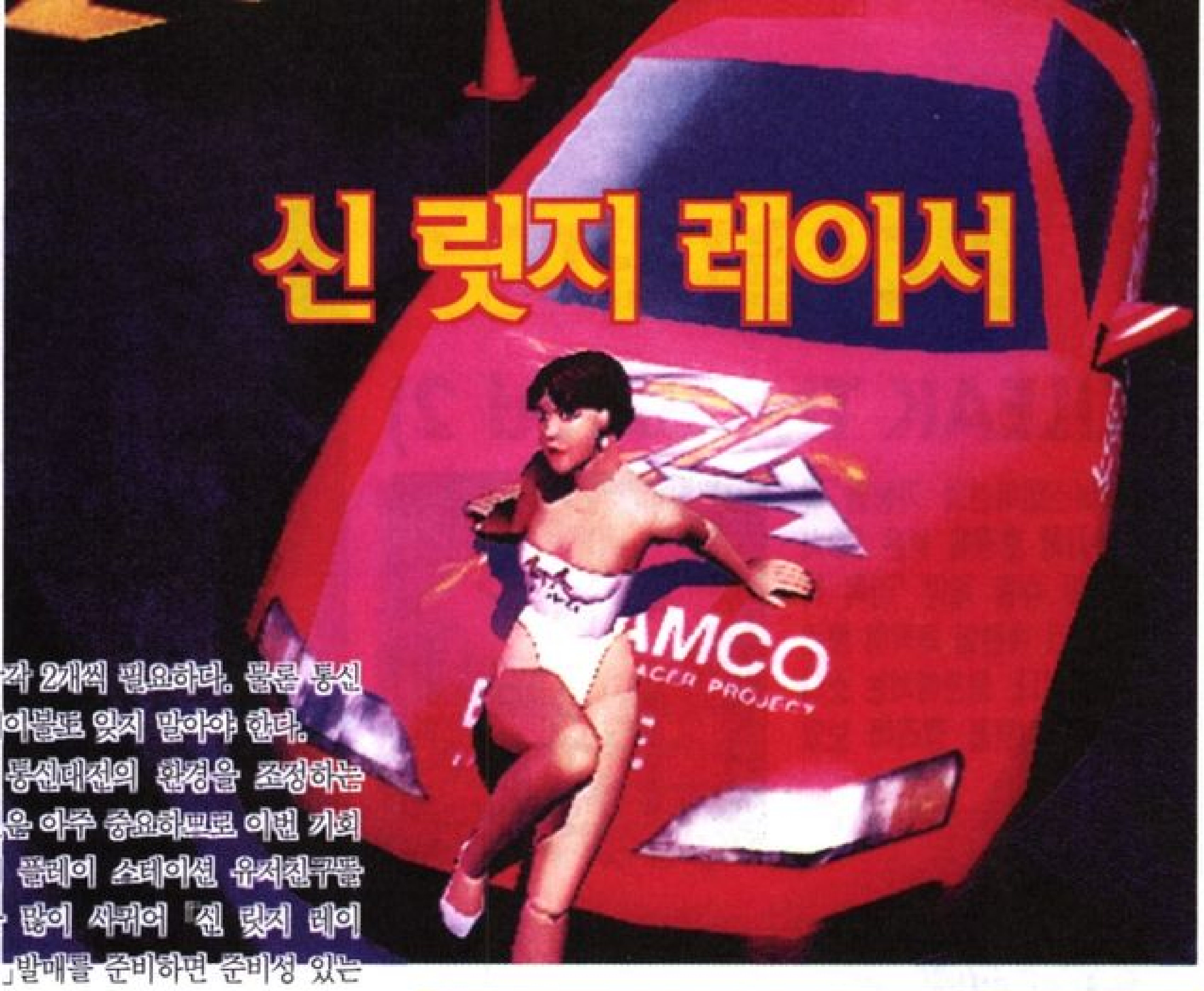
붉은 스트라이프가 개성적

정열속으로 질주하는 빨간 스포츠카

공력특성이 상당히 뛰어나다

헤드라이트가 특징적인 호전적 분위기의 머시인

신 릿지 레이서



플레이스테이션의 위상을 높히는데 큰 역할을 한 릿지 레이서

PS판 「릿지 레이서」가 발매된 후부터 플레이어의 꿈속에서만 존재했던 통신 대전이 「신 릿지 레이서」에서 드디어 실현되었다. 이제 벌써부터 가슴이 두근거리는 독자들도 있을 것이다. 통신 대전 플레이를 하기 위해선 모니터와 본체, 그리고 소프트가 각각 2개씩 필요하다. 물론 통신 케이블도 잊지 말아야 한다.

통신대전의 환경을 조정하는 것은 아주 중요하므로 이번 기회에 플레이 스테이션 유저친구들을 많이 사귀어 『신 릿지 레이서』발매를 준비하면 준비성 있는 유저라는 소리를 들을 것이다.

「신릿지 레이서」 단독 예상

남코로부터 타이틀 발표가 있었을 때, 좀더 강조했던 부분이 이번 「신릿지 레이서」가 단순히 업소용 릿지 2의 이식이 아니라는 점이었다. 다시말해 새로운 릿지 레이서로서 플레이스테이션만의 오리지널이라는 것이다. 이것으로 새로운 릿지 레이서의 탄생을 기대할 만하다.

새로운 머신 교체의 가능성

새로움과 오리지널이라는 것을 강조하고 있기 때문에 당연히 머신도 새롭게 바뀌었을 가능성도 높을 것이다. 전작도 차량이 모두 13대로 여러가지 변화무쌍한 게임을 즐길 수 있게 되었으므로 이번 「2」에서는 전작 이상의 라인 업이 기대된다.

오리지널 모드의 추가

머신뿐만 아니라 즐기는 방법적인 면에서도 오리지널 모드가 추가되었을지도 모른다. 예를들자면 긴 직선 코스를 이용한 제로4 대회모드 등이 있을지도….

특히 「신릿지 레이서」에서는 통신 대전 플레이가 가능하기 때문에 단순한 게임 모드로도 화끈한 플레이가 될 것이 틀림없다. 누구와도 플레이할 수 있기에 더욱 뜨거운 열전이 기대된다.

보는 것만으로도 굉장한 스피드 감을 느끼게 해준다

지금 시판된다고 해도 전혀 손색이 없는 디자인이 돋보인다

본네트에 있는「드루아가의 탑」의 로고가 두드러진다

눈부실정도로 신선함을 더해주는 노란머신

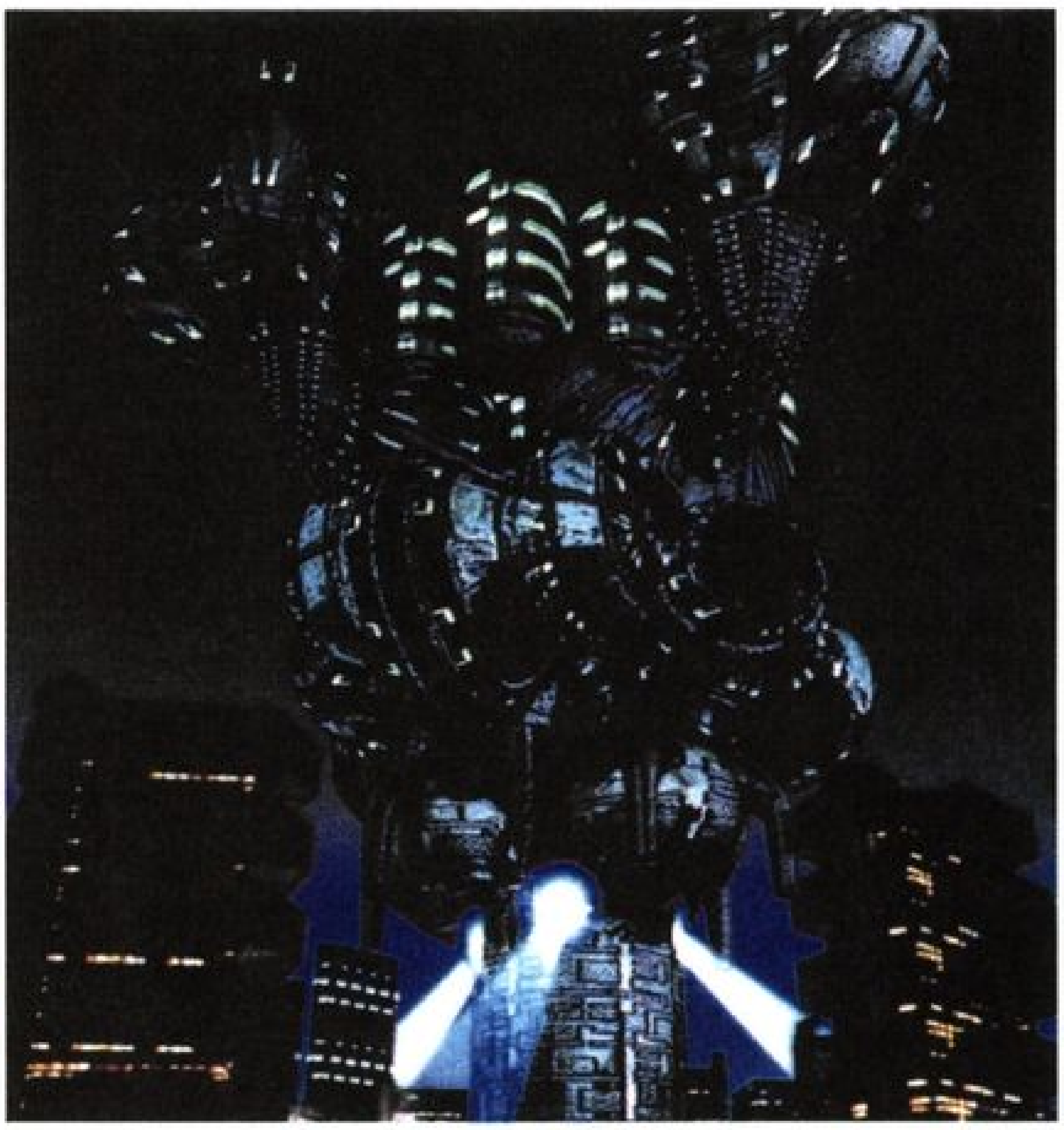
「어설트」의 로고와 아름다운 블루가 인상적이다

©1995 NAMCO

키릭 더 블러드 2
(KILEAK The Blood 2)

플레이스테이션의 기능을 최대로 구사해 호평을 얻은 3D시점 타입의 슈팅 게임 「키릭 더 블러드」. 그 속편의 제작이 빠르게 진행중이다. 챔프에서는 소니에서 보낸 정보를 정리해 보았다.

장 르	어드벤처
제작사	소니엔터테인먼트
발매일	12월 예정
가 격	5,800엔



충실한 전투, 드라마성을 추구한 스토리

시대는 전작으로부터 27년후인 2065년. 전작의 라스트 상황에서 같은 세계로 계속되고 있다. 무대는 남극에서 바뀌어 남미인데 아마 볼리비아 부근정도라고 할까. 단, 이 시대에 볼리비아라고 불려지고 있을지 어떨지는 모르겠지만…

시대와 세계관은 계승되고 있는데 단순히 속편으로써 만들어지지는 않을 것이다. 단지 게임을 진행하는데에 여러가지 얻을 수 있는 정보중에 전작에서 수수께끼였던 부분의 해독은 상당수 들어 있다. 예를들면 그때 엔딩이 어떻게 되었다든가, 그런 정보가 인출되는 정보센터가 있다는 등. 단지 게임을 플레이하는 상황에서는 절대적으로 필요한 것은 아니라고 한다.

전작은 슈팅+어드벤처이지만 이번은 스토리를 쫓아서 이벤트를 클리어하는 부분에 게임의 중점을 두고 있다. 이벤트 클리어, 어드벤처, 슈팅의 요소가 밸런스가 맞게 되도록 신경쓰고 있는 중이라고 한다.

작은 미션이 여러개 있고 이것을 클리어해 감으로써 전체의 커다란 스토리가 보이게 된다. 굳이 장르를 말한다면 디지탈 엔터테인먼트 스토리라고 할 수 있을까. 스토리의 흐름은 한가지지만, 클리어한 후 원래의 장소로 돌아갈 수 있고 한 플로어를 클리어하고 강제적으로 먼저 나아가는 전작의 형태는 없다. 이번의 엘리베이터는 무비가 아닌 폴리곤으로 움직이고 위로도 아래로도 움직일 수 있다.

전작은 메카 디자인이 중심이었지만 이번부터는 게임을 전체의 비주얼 디자인을 중심으로 하고 있다. 여기에 게재하고 있는 원작은 거의 충실하게 게임에 재현되었다

전작에서 파워 업

전작에서 어렵다고 알려진 슈팅부분은 전문가가 아닐지라도 클리어할 수 있는 레벨로 조정되었다. 대신에 수수께끼풀이 요소를 증가했다.

함께 타는 아머는 전작에 등장한 프로테크 아머. SJ107의 개조형으로 "SJ107개"라고 표기된다. 쟝크상의 아저씨가 여러가지 부품을 모아와서 개조한 듯한 이미지이다. 단지, 게임의 후반에 새로운 프로테크 아머가 합세하여 주인공이 갈아타지만 그 기체에는 로라대쉬라고 하는 기능이 추가되어 스피드 변환이 가능하고 보통보다 빠르게 나아간다. 스피드적으로는 2배 이상, 폴리곤의 표시능력은 전작보다 올라갔다.

이번은 던전 이외의 장소에서 사실성 풍부한 미션을 전개할 수가 있도록 되었다

타워 내부에선 과학자 바이프로스가 인간의 유전자를 내세에 남기기 위해 기계생명화계획을 추진하고 있다. 바이프로스에 대항할 만한 지하 돔 도시에서 레지스탕스들이 들고 일어났다!

전작에서 말한 '총알은 피할 수 없다'라는 의견도 참고로 해서 통로를 보통 사이즈로 전작의 2배의 폭으로 했다. 일부러 좁은 통로로 할 장소도 있었지만 높이도, 가운데 2층이 있는 장소를 만든다든가 방의 넓이도 전면적으로 전작의 4배 정도 넓이의 방으로 했다. 맵 전체도 방과 통로를 조합한 듯한 느낌이 아닌 본 건물과 가

까운 구조. 방의 옆에도 문짝이 있어 문짝 너머로 방이 있다.

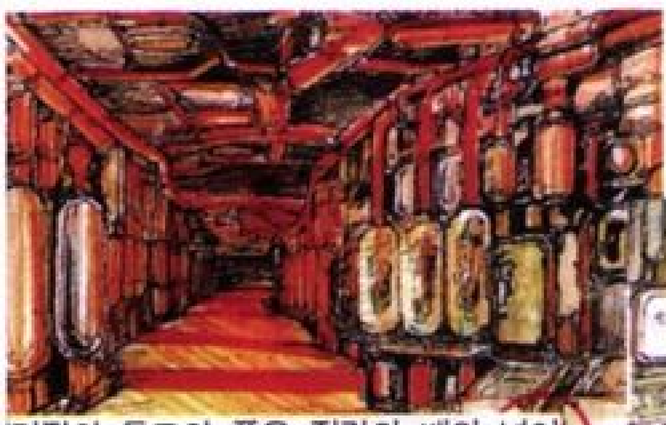
이미지 일러스트에서 무대설정을 파악하라.!

무대는 지하도시. 그 도시를 지배하고 있는 것은 전작에 등장했던 바이프로스 사장의 아들 미하에르 바이프로스. 세계를 위협하고 있는 환경의 위험으로부터 도망쳐 이상향으로서 만들어진 지하도시. 그러나, 그에 반대하는 레지스탕스…

그리고 주인공은 레지스탕스의 멤버, 마사오. 동료도 주인공과 별개의 프로테크 아머에 타고, 리얼타임 폴리곤으로 보이는 신이 있다. 다른 중요한 캐릭터로 SJ-107개를 만든 기계상 짐이라고 하는 이가 출현한다. 마사오의 좋은 이해자라고 하는 존재.

마지막으로 이번의 CG에서 소개하고 있는 레이라. 그녀와 마사오의 관계도 스토리에 집어넣었다.

여하튼, 사람과 삶, 인간 드라마를 강하게 부각시키고 있기 때문에 전작보다 훨씬 무용담적으로 될 것이다.



던전의 통로의 폭은 전략의 배의 넓이로 설정되고, 적의 공격을 가볍게 회피할 수 있도록 되었다

워프내부

무기의 성능도 대폭 파워 업. 전작에서는 파괴되지 않았던 벽을 파괴하고, 진로를 만들어내는 것도 가능하다

사장실

기계생명화 계획의 진행을 저지하기 위해 워프의 기능을 정지시키는 것이다

폐허가 된 가옥

괴이한 분위기가 맴도는 작은 방. 뭔가 비밀이 숨겨져 있는 것일까…?

수수께끼의 미소녀 레이라

주인공이 돔 밖에서 구조한 수수께끼의 미소녀 레이라. 윌스에 감염된 그녀에게는 숨겨진 비밀이 있는 것이다. 레이라를 무사하게 구출하기 위해 주인공의 모험이 시작된다!

왕창 선물 대잔치에 당첨되신 분

왕창 선물 대잔치에 많은 성원을 보내 주신 독자 여러분께 감사드립니다. 당첨되지 못하신 분들께는 심심한 사과의 말씀을 드리며 다음 창간 3주년 기념호(12월호)에는 더 많은 상품을 준비해 독자 여러분 모두에게 드릴 수 있도록 노력하겠습니다.

1등 3DO 얼라이브 3명
선동인/
전인수/
손창호/

2등 플레이 스테이션 1명
전경호/

3등 슈퍼컴보이 1명
이일수/

4등 슈퍼 알라딘 보이 1명
김도영/

5등 플레이 스테이션용 소프트 1명
전정우/

6등 슈퍼 컴보이용 소프트 10명
김도운/
전하우/
김용수/
신상배/
우종일/
김부일/
김상규/
김상우/
김태영/
국진욱/

7등 슈퍼 알라딘 보이용 소프트 20명
서재봉/
최태운/
김봉수/
이상민/
박호길/
서제훈/
김동한/
이태양/
이창우/
송진우/
이범훈/
김자경/
조두한/
서민호/
고준환/
전경호/
김재우/
이성진/
신춘섭/
장도윤/
서지완/

8등 3DO용 소프트 10명
윤재훈/
김영훈/
유승길/
김민성/
김치원/
이시영/
정민주/
김종탁/
이준열/
편광진/

9등 슈퍼 컴보이용 패드 10명
송진석/
기아영/
한 수/
명진우/
김인철/
송윤호/
이문영/
성영재/
양승철/
최용준/

10등 슈퍼 알라딘보이용 패드 10명
김성수/
장준열/
허 민/
고영준/
송인수/
이성훈/
박미완/
박정모/
김종직/
성차운/

11등 IBM-PC 용 조이스틱 10명
영 철/
김재태/
정무식/
박민수/
김서우/
이민웅/
상용성/
박현명/
김현철/
안완중/

12등 IBM-PC 용 소프트 20명
장경영/
유세화/
심민섭/
염기훈/
박정기/
심은옥/
송경인/
홍송표/
장민우/
이상철/
김아인/
박찬규/
안세하/
이영주/
이승택/
김주영/
이승환/
김욱한/
장세형/
김나훈/

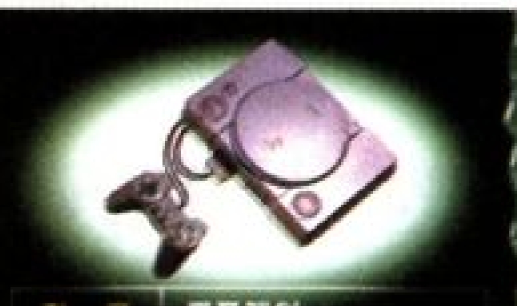
13등 네오지오용 소프트 5명
이승화/
김우민/
김효영/
정수민/
강재우/

©1995 SCE

비욘드 더 비욘드

아득한 카난으로

이야기, 캐릭터에게 감정입을 할수 있는 신 시스템채용. 전투로의 참가의식을 불러 일으키는 리얼타임 RPG의 영상을 공개한다.



장 르	롤플레잉
제작사	소니 엔터테인먼트
발매일	미정
가 격	5,800엔

캐릭터로 감정이입 할 수 있는 신 시스템 채용

핀

용감무쌍하게 검을 다룬다. 이야기의 주인공 소년검사 핀. 마리온국 산간에 있는 아이라 마을에 살고 있다. 핀의 아버지 게빈즈는 마리온 성에 근무하고 있는 기사. 핀은 아버지가 부재중이시기 때문에 아버지의 옛 동료인 기사장의 집에서 키워지고 있다. 베이비 드래곤인 스타이너와 말하는 등의 만만치 않은 힘을 감추고 있을지도…

스타이너

주인공인 핀의 친구인 스타이너. 태어날 때부터 작은 몸집이었지만, 드래곤의 마지막 후예. 스타이너의 말은 순진하고 꾸밈이 없는 마음을 가지고 있는 소유자하고 밖에 통하지 않아 핀하고 밖에 대화가 되지않는 것같다. 언제나 핀의 곁에 붙어 있고, 필드 위를 날으는 모습은 귀엽게 보이지만 예리한 발톱으로 핀과 함께 싸운다. 수다장이이지만 믿음직스런 파트너이다.

삼손

마리온국의 국민적인 영웅인 용감한 삼손. 그의 용감성은 나라안에 널리 퍼져 있다. 대지도 흔든다는 그의 무시무시함은 모르는 이가 없을 정도로 유명하다.
약자를 돕고 강자를 누르는 진실한 성격이기 때문에 국가를 생각하는 마음은 어떤 이 보다 강하다.

아니

아이라 마을에 살고 있는 핀의 소꿉친구. 활발하고 강한 성격의 소유자이지만 본심은 마음씨 고운 소녀이다. 핀이 맡겨진 것은 아니의 집으로, 남매처럼 자랐다. 아니의 아버지인 가라헤드는 마리온 성에 근무하고 있는 초대 기사장. 현재는 은퇴하신 아버지, 핀과 함께 살고 있다.

에드워드

마리온국의 왕자인 에드워드. '신의 비호에 있는 나라' 라고 불려지는 나라를 통치한다. 고귀한 가문의 출신으로 그 때문에 힘든 것을 모르는 일면도 있다. 보기에는 나약한 듯한 성격이지만 마법사로서의 자질을 가지고 있다.

신 시스템 체크

기존의 RPG에는 없는 기이한 신 시스템, 화려한 전투 영상 등, 여러가지 취향으로 인기급상승 중인 RPG「비욘드 더 비욘드」. 360도 회전하는 시점- 리얼리티 배틀 스테이지 시스템(RBS). HP로 바뀐 신 생명치-바이탈리티 포인트 시스템(VPS). 이번에는 이 시스템에 덧붙인 전투에 대한 플레이어의 참가 의식을 불러일으키는 시스템-액티브 플레이 시스템(APS)이 드디어 판명되었다.

이 게임의 필드 맵은 그로우쉐이딩이라고 하는 방법에 의해 묘사된 입체적인 맵이다. 잔디는 골프장 같다. 건물의 벽은 갈색으로 처리되어 당연히 완성도는 최고. 보다 세세한 요철감과 고저감이 표현되어 있다. 그 때문에 지형과 마을의 모습이 리얼타임으로 변화하는 듯한 연출도 구비되어 있는 듯하다.

또안, 3DO표현을 응용한 효과를 채용. 건물과 산의 뒤측이 보이지 않기 때문에 보석상자가 숨겨져 있을 가능성도 있다.

비욘드 더 비욘드 의 특징

<RBS>

360도 자유자재로 회전하는 카메라 워크.종래의 RPG에는 없었던 현장감을 느낄 수 있다

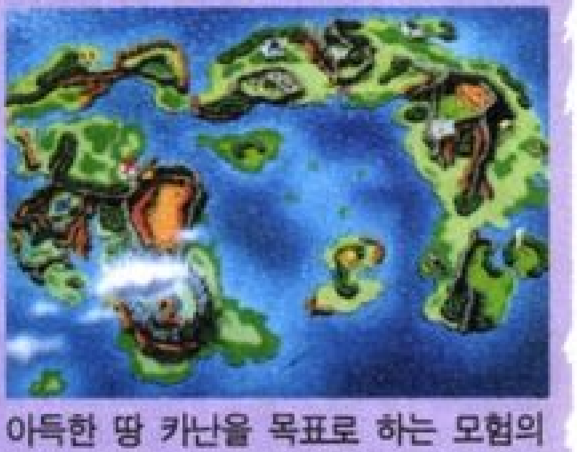
<VPS>

게임의 개시부터 서로 관계하고 있는 공포. 긴박감을 느낄 수가 있다

<3D 맵>

3D만이 가능한 광원계산을 도입하여 평원과 산의 고저를 여실히 표현하고 있다

<장대한 세계>



아득한 땅 카난을 목표로 하는 모험의 무대. 이 세계의 광활함은 플레이어를 울리기도 한다

액티브 플레이시스템(APS)의 전모

이번의「비욘드 더 비욘드」에 채용된 액티브 플레이 시스템(APS)를 한마디로 설명하자면 전투시의 키 연타라고 할 수 있다.

종래의 RPG는 경험치를 벌기 위해서 작업적인 전투를 강하게 하는 것이 좀 부족했다. 확실히 전투전에 커멘드를 입력하면 전투 중은 커다란 연출 없이 한눈을 팔아도 상관하지 않는 듯한 RPG를 많이 볼 수 있었다. 그 때문에 전투에 대해서는 뛰어 들어가지 않는 라는 폐해가 생겨나는 것이다.

이러한 부분을 해소하는 것이 APS. 게임을 플레이하고 있는 사용자가 빨리 나아가고 싶다고 생각하고 우선, 키를 연타했다. 키를 연타하는 것에 의해 특별 공격을 한다거나 방어를 한다거나 하는 효과는 여러가지. 그 외에도 VP가 없어져 버릴 경우 (전투불능상태시)에 키를 연타하는 것에 의해 연타하지 않는 경우에는 반밖에 회전하지 않는 VP가 가득차게 되는 장점도 있다.

더우기 LP(라이프 포인트)의 소비량을 통상보다 적게 하면서 VP를 보다 많이 회전시킬 수 있다는 효과도 있다.

무의식적으로 눌렀던 키 조작이 게임에 반영하게 되면 이것은 이미 전투에 대한 참가의식도 없어지게 되고 게다가 더 심화될 우려도 있는 것이다. 이것으로 전투의 열기가 한층 뜨거워질 것이다.

VP연타 차트

적의 공격에 의한 데미지를 받아 VP 제로 상태로

▼

전투불능 상태(그로기)로 빠진다. 이때, 오로지 키를 계속 연타한다.

▼

LP의 소비량을 적게 누르면, VP가 회복

플레이어의 참가의식을 높여주는 신세대 배틀

연타 방어 효과

❶킬라비의 무리와 만났다. 선제 공격이 되는 듯하다. 자 이제 여기에서 연타다!
❷연타의 보람이 있었던지 킬라브가 공격을 놓쳤다. 자 붙어보자구!
❸더욱더 추격을 가하는 듯. 반격의 일발이 히트. 연타효과 만점!
❹초원에서 킬라비에게 가는 길을 저지 당했다. 기합을 넣어 쫓아버려야지
❺일부러 연타하지 않았기 때문에 공격을 받아 버렸다. 네 이놈!
❻날아오는 모기들! 연타한 덕택으로 뒤집기가 가능하였다

©1995 SCE

티즈

PMG, 즉 기존 장르에 의한 이야기 체험에서는 만족할 수 없는 플레이어를 위해 만들어진 '플레잉 무비 게임'이라는 신 장르의 게임이 태어났다. 바로 티즈. 아직까지 즐겼던 롤플레잉이나 액션 게임과는 성격이 틀린 티즈의 세계를 체험해 보자.

장 르	PMG
제작사	제네랄 엔터테인먼트
발매일	95년 11월 예정
가 격	미정

진정한 즐거움 PMG

「TIZ TOKYO INSECT WOO」는 플레잉 게임 무비라고 하는 전혀 새로운 장르에 속하는 게임이다. 그리고 PMG란 플레이어가 보다 깊게, 보다 순수하게 이야기의 세계에 몰두할 수 있도록 시행착오 끝에 창조된 새로운 장르이다.

종래의 RPG와 어드벤처 게임에도 이야기를 즐길 수는 있다. 그러나 감정이입이라는 점에서는 영화와 달라, 플레이어측에 어느 정도의 상상력이 요구되었다. 그러나 TIZ를 플레이하면서 무리하게 상상력을 짜낼 필요는 없다. PMG에서는 음성에 의한 독자의 회화 시스템 '액티브 도킹 시스템(이하 ATS)과 제약없이 자유롭게 이동할 수 있는 폴리곤 3D공간, 애니메이션에 의한 캐릭터의 커뮤니케이션 연출 등 수많은 게임적 요소와 영상적 요소의 완전융합이 이루어져 있다.

이런 구성으로 인해 플레이어는 단지 패드를 잡고 게임을 시작하면 자연스럽게 이야기의 세계에 들어갈 수 있는 것이다. 32비트 게임기에 있어서 게임 스타일의 또하나의 회답, 그것이 신 장르 PMG이다.

TIZ의 메인 스토리가된 곤충세계. 녹음이 무성한 초원의 신. 잡초도 거목으로 보이는 곤충의 시점이 아니면 불가능한 앵글

ATS란?

TIZ에서는 종래의 RPG와 어드벤처 게임과 같은 문자에 의한 메시지 표시는 전혀 없다. 게임상 회화는 모두 음성에 의해 행해진다.

이 ATS의 회화에는 장면에 의해 크게 나뉘어 두개의 타입의 ATS가 있다. 하나는 주인공 료가 혼자 있을 때, 패드의 L1, L2, R1, R2에 각각 나뉘어진 료의 감정에 대응한 대사를 그때의 회화 흐름에 맞춰 플레이어가 선택해 가는 ATS. 또하나는 료가 동료로 있을 때에 다음 대사를 누구에게 말하게 할까를 4개의 LR버튼으로 선택하는 타입의 ATS이다. 각각 동료의 성격에 대응한 대사를 이야기 해 준다.

이 두개의 회화방식에 의해 때로는 주관적으로, 때로는 객관적으로 다른 캐릭터와의 이야기가 진행되고 때에 따라 전혀 나를 스토리 전개에 의한 일이 일어난다.

TIZ의 스토리와 테마

언제라도 다시 태어날 수 있다. 한여름의 어느날, 내일 바로 생일을 맞이하는 소년 료는 자택의 뒷공터에서 이상한 소녀와 만난다. 매혹적인 미소를 띄우는 소녀에 의해 료는 하늘로 인도된다…

문득 정신을 차린 료는 자신의 모습이 이전과는 다른 것에 놀란다. 그렇다, 료는 딱정벌레가 되어 버린 것이다.

메타몰포제, 곤충이 가진 인간에게는 없는 독특한 능력이다. 알에서 유충으로 번데기에서 성충으로, 완전히 탈바꿈하면서 성장해가는 프로세스는 어느 의미에서 '다시태어난다'는 것을 반복하고 있듯이 생각할 수 있다. 그렇지만 인간에게도 이 '메타몰포제'를 닮은 감각이 없는 것은 아니다.

어제의 자신과 오늘의 자신, 오늘의 자신과 내일의 자신, 인간도 또 정신적으로는 나날이 새로운 자신으로 태어나면서 성장해 간다고 할 수 있다.

TIZ는 그런 '환생'을 테마로 한 이야기이다.

3D 폴리곤으로 그려진 자연공간

집게벌레가 된 료가 온갖 곤충과 만나게 되는 자연공간은 모두 3D폴리곤에 의해 표현되고 있다. 버섯이 나는 축축한 수풀과 초원 등 그 공간은 26개나 된다. 여기가 게임의 메인 스테이지가 된다. 각 공간으로의 이동은 기본적으로 자유이다. 아름다운 자연 속을 예기치 않은 만남을 찾으려 어슬렁어슬렁 걸어다녀도 좋고, 눈앞에 있는 곤충을 만나러 나가도 좋다. 그것만으로도 온갖 이벤트가 일어날 것이다.

또 공간내에는 시간의 개념도 존재하고 있으므로 같은 공간이라도 대낮과 밤에는 그래픽이 변화한다. 50종류 이상 등장하는 곤충들은 실제의 생태가 시뮬레이트 되어 이 세계에서 살아가고 있다. 또한 특정의 장소와 시간에서 밖에 만날 수 없는 곤충도 많이 존재한다.

©1995 GENERAL ENTERTAINMENT

PAL

신견전설

세련된 스토리와 개성적이 캐릭터들. 소설을 능가하는 드라마틱한 연출. 영화,비디오, CM의 영상제작 노하우를 한번에 집약시킨 신감각 RPG가 PS에 당당히 등장한다.

장 르	롤플레잉
제작사	동북신사
발매일	미정
가 격	미정

캐릭터가 필드위에 배치된 전투화면. 수많은 전투신, 이벤트는 어떻게 연출될 것인가. 다음 정보를 기다리자

「PAL」의 이동화면 사진 , 아이콘으로 클릭할 수 있도록 표시가 나온다

이미지 캐릭터 일러스트

주인공 팔과 그를 둘러싼 이야기의 캐릭터들. 오른쪽부터 가난뱅이신 , 카오루 , 팔, 유끼토 그리고, 산신. 그들은 이야기 중 어떤 역활을 달성할 것인가

「창조력을 구사하라!」라는 이니셜을 붙인 신감각 RPG 게임을 캐치했다. 그 타이틀 명도 「PAL (신견전설)」.

이 소프트는 동영비디오, 동영동경 촬영소 , 동북신사의 3사가 제휴해서 제작되었다.

RPG에는 이미 정평이 나 있는 HP와 MP 등의 메인 스테이터스를 그래픽으로 표현.

커멘드 선택화면은 아이콘화하는 등 , 심플하고 참신한 인터페이스로 되어 있다. 또, 콘트롤러도 한 손으로 조작할 수 있는 모드를 탑재. 이제까지의 RPG에서는 볼 수 없었던 연구가 군데군데 시행되어 있는 의욕작이다.

제작 스텝은 유명 호화 캐스트진

이 소프트의 제작에는 각 분야에서 최고로 능력을 발휘하는 실력파 스텝이 모였다. 게임의 디렉터는 특수 촬영으로 영화계에서도 귀재라고 인정받는 일본의 아메미야 씨가 담당하고 있다. 「가면 라이더 -ZO」와 「제이람」 작품에서 주목 받았던 영상기술에 커다란 기대를 가지고 있는 것이다. 또한 사운드 프로듀서에는 수많은 아티스트들의 곡을 편곡하고 레코드 대상 편곡상 등을 수상한 아토후지씨를 기용하였다. 지금까지도 게임음악 제작에 관계하고 있는 게임을 드라마틱하게 이끌어 준다.

게다가 이 게임의 미디어믹스 전개도 결정되어 애니메이션 성우도 채용하며 이미 지송 CD도 발매 예정으로 되었다. 다채로운 스탭진에 의해 제작되는 「PAL」. 어떤 세계가 펼쳐 질지 즐겁기만 하다.

주인공인 팔과 카오루의 이미지 포토

©1995 東北新社

삼국지 三國志 IV

플레이 스테이션 화면 공개

장 르	시뮬레이션
제작사	코에이
발매일	9월 29일
가 격	10,800엔

장대한 중국대륙을 무대로 한 역사 시뮬레이션「삼국지 4」가 PS에 등장한다. 발매일도 결정되었고 사용자의 기대도 부풀어 올랐을 것이다. 이번에 입수한 영화사진을 공개함과 동시에 PS판의 이식상태와 오리지널 요소를 검증하고자 한다.

PS유저도「삼국지」를 즐길 수 있다

코에이의 인기 시리즈「신장의 야망」과 함께 높은 인기를 누렸던 전략 시뮬레이션「삼국지」의 최신작이 PS로 이식된다.「신장의 야망」시리즈에서는 이미「패왕전」의 발매가 정해져 있다. 이에 PS의 시뮬레이션 시장도 활기를 띄고 있음에 틀림없다.

내정은 담당관과 예산을 정하는 것만으로도 족하다

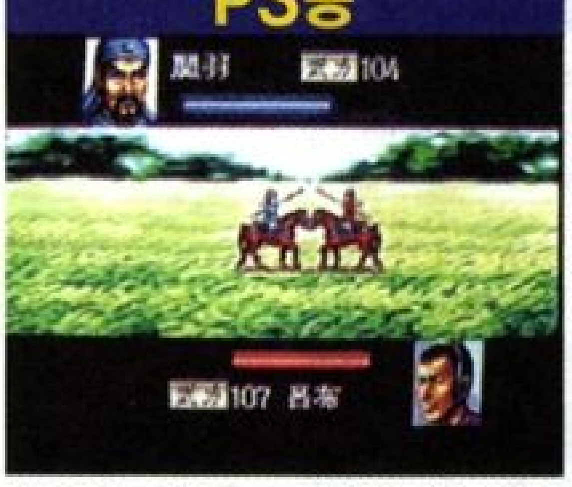
「삼국지」는 2-3세기 중국의 동란기를 무대로 한 시뮬레이션이다. 플레이어는 1인의 군주가 되어 총세력 450을 넘는 지장과 맹장을 휘하에 두고 43개에 이르는 모든 도시를 다스리면서 중국 전국토를 통일하는 것이다. 명무장에는 무력 등의 패러미터 이외의 다양한 능력이 설정되어 있다.

적과 아군이 뒤섞여진 전쟁 장면

3DO용을 기본으로 이식된다

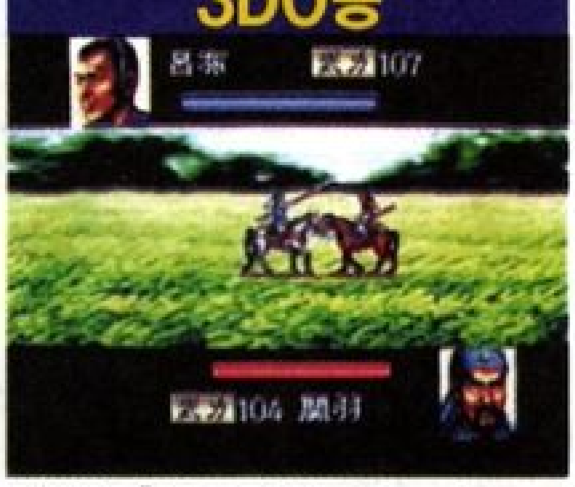
기본적인 시스템은 PC와 3DO용과 같다. 시각적으로는 3DO용을 기본으로 이식되어 있다. 신군주와 신무장을 자신이 작성하는 일과, 최대 8사람까지 멀티 플레이도 물론 가능하게 되어 있다.

PS용



3DO용을 기초로 그래픽을 다시 묘사하고 있는 PS의 화면

3DO용



이것이「삼국지」만의 말타고 싸우는 장면. 승패는 어떻게 될 것인가

PS용의 특징은

「삼국지4」는 PS용으로 새로 제작되어 무장의 그래픽이 다시 그려져 있는 등 시각적인 부분이 파워업되었다. 또한 오프닝과 이벤트가 발생했을 때 등은 실사 영상을 사용하는 등 플레이어가 그 세계로 잠입하는 듯하게 연출 되어 있다.

은근한 색 배합으로 긴박감이 떠도는 외교 장면

「무장화일」에서 명무장인 프로필과 능력을 표시해 준다

「삼국지」에 대해서 지식이 없는 사용자도 안심할 만한「무장화일」도 PS용「패왕전」과 같이 준비되어 있다. 플레이어가「삼국지」를 체험하는 데에 충분한 요소가 이 게임에는 많이 담겨져 있다.

©1995 KOEI

전화로 즐길 수 있는 지상 최고의 재미!!

챔프 음성 정보로 지금!! 확인하십시요!!

국내 최초! 전화 어드벤처 게임

700 - 9914

아마게돈을 알고 계신 분도...
아마게돈에 대해... "아"자도 모르시는 분도...
남녀노소, 한국어만 알면 재밌게 외국인도 즐기실 수 있습니다.

◆ 본 지도를 가지고 오혜성과 신나는 환타지 여행을 떠나십시요!!

거리6	공원	거리2	학교	주차장
수영장	광장	거리1	골목	백화점
골목2	시장	스타트	상점	거리3
거리8	공원2	거리4	주점	거리7
이발소	문방구	거리5	보관소	서점

700 - 9914를 누르신 이상...
여러분은 반드시 지도가 필요할 것입니다.

게임에 자신있는 분만 초대합니다!!

700 - 9650

참으로 알 수 없는 것이 人生사!!
정말 알 수 없는 것이 여러분의 게임 성적!!

그냥.... 재미로만 즐기는 게임 퀴즈가 아니다...
퀴즈와 어드벤처 게임의 총 집합체!!

인기 MC 모병진씨는 팬티를 보고
그 사람을 평가 하지만....
게임챔프 명인은 게임퀴즈 성적으로 사람을
평가합니다.

미국 유학을 갔다왔어도 게임 퀴즈 엔딩은
못본다!
그러나 국민학교 졸업이 게임퀴즈 사천왕을
물리쳤다!!

국내 최초 본격 애니메이션 음성정보!!

700-9750

이런 분을 위해 만들었습니다!!

애니 정보를 얻기 위해
일본 애니 정보지를 보는 분!!

애니에 대한 지식이라고는
슬램덩크정도 밖에 모르시는 분!!

뭔가 색다른 애니메이션
스토리를 듣고 싶어하시는 분!!

「게임 퀴즈」 + 「게임 공략」 + 「뉴 정보」 이것이 21세기 IBM - PC 게임 정보닷!!

700 - 9981

PC 챔프 기자들이 다 놀란
IBM - PC 게임 음성정보!!
PC Game관련 잡지들도 참고하는
IBM - PC 게임 음성정보!!
외국인에게 권하고 픈
IBM - PC 게임 음성정보!!
지역감정이 필요없는
IBM - PC 게임 음성정보!!
학력이 필요없는
IBM - PC 게임 음성정보!!
수화기를 놓고 웃음짓는
IBM - PC 게임 음성정보!!
수업시간에도 생각나는
IBM - PC 게임 음성정보!!
핸드폰을 사서 듣고 싶은
IBM - PC 게임 음성정보!!

★ 50원 / 30초 ★
★ 불건전 정보신고: 080 - 023 - 0113 ★

SEGA SATURN

SS 연구실

새턴이 발매된 이래 플레이 스테이션 팬들과 새턴 팬들은 서로 자신들의 하드웨어가 더 월등하다는 생각에 정신적 암투를 벌이고 있다. 그것은 어쩌면 고액을 지불하고 구입한 게임기이기에 그러한 현상이 일어나는 것인지도 모르겠지만 실제로 뛰어난 하드웨어는 어떤 것일까? 하지만 그전에 우리가 알아야 하는 것은 하드웨어의 성능만으로는 시장경쟁에서 이길 수 없다는 것이다. 어느쪽의 소프트가 더욱 재미있을까? 이것이야 말로 예나 지금이나 게임업계의 승자를 결정하는 열쇠라 할 수 있다.

하드웨어의 승부는 양질의 소프트웨어가 결정한다!?

세가 새턴

세가 새턴이 발매되고 그들이 목표로 외쳐대던 100만대 판매를 달성한 지금에도 상당히 심각한 문제가 당면해 있다. 그것은 바로 '소프트웨어가 하드웨어를 판매하게 만든다.'라는 상황 때문이다.

처음 새턴 판매에 지대한 영향을 미쳤던 버철화이터(새턴 유저의 98%가 이 게임을 샀다)와는 달리 데이토나 USA가 모든 유저들에게 새로운 32비트 게임기의 성능에 회의를 갖게 하면서부터 문제점은 서서히 드러나기 시작한 것이다. 플레이스테이션의 릿지 레이서에 비해 거칠고 지저분하게 구성된 게임 내용은 유저들 뿐 아니라 게임 제작자들에게도 새턴에 대한 회의론을 불러오게 만들었다. 한마디로 세가 자체의 게임 개발팀에서도 기계의 특성에 대해 제대로 이해를 못하고 있는 상황이니 다른 서드파티는 어떻겠는가? 이러한 이유 때문에 현재 세가는 지금까지 실추된 명예를 되찾기 위해 많은 노력을 기울이고 있다. 이러한 노력의 일환

세가의 AM2를 총괄하고 있는 스즈키 유

으로 만들어진 것이 바로 세가 그래픽 라이브러리와 새턴의 3D 능력을 향상시켜 주는 신 OS였다.

새로운 그래픽 라이브러리로 인해 얼마전까지만 해도 이식이 거의 불가능할 것으로 여겨졌던 버철화이터2가 가능하게 된 것이다. 현재 AM2의 책임자로 있는 스즈키 유 씨는 업소용 버철화이터2를 새턴으로 컨버전한다는 것은 하나의 도전이라고 말한 적 있다. "가장 심각한 문제점은 우리들이 업소용 게임을 만들 때 나중에 발매될 가정용 게임에 대한 부분이 전혀 고려하지 않는다는 점입니다. 업소용 게임을 제작할 때 가장 중요한 점은 업소용 기계가 가지고 있는 성능을 최대한으로 끌어내는 것입니다. 그래서 컨버전 작업중 그 능력을 떨어뜨리면서도 기계의 최대 성능을 살리기 위해 골치 아픈 프로그래밍 작업이 따르게 됩니다. 물론 저희들의 기본 목표는 완벽한 컨버전 작업이지만요…"

세가의 가장 풍부한 자산 중의 하나는 강력한 위력을 발휘하는 게임기판을 들 수가 있는데 일본에서는 세가의 업소용 게임을 컨버전하게 될 경우에는 적어도 50만 카피의 판매를 보장받는다고 한다. 하여튼 현실에 안주하지 않고 항상 최고의 그래픽을 향해 연구하는 세가의 노력으로 말미암아 모델2(곧, 파워PC로 만들어진 모델3가 선보일 예정이다)로 만들어진 업소용 게임과 새턴 사이에 벌써부터 기술적 진보의 균형이 무너지고 있는 것이다. "우리는 아직 차세대 소프트웨어 개발이 완벽하게 이뤄지고 있다고 생각하지 않습니다." 라고 '팬저드래군'의 프로듀서였던 세가의 이시요시는 말하고 있다. "굉장한 게임들을 발표하게 될 때마다 저희들은 항상 강한 압박감을 느낍니다. 그리고 저희들은 계속해서 공부를 게을리하지 않습니다."

플레이스테이션과는 달리 새턴은 폴리곤 계산을 위해 따로 만들어진 지오메트엔진이 없는 대신에 2개의 CPU가 모든 계산을 도맡아 처리하게 되고 VDP1 칩이 프래임버퍼와 스프라이트를 찌그러뜨린 듯한 기능으로 3차원 물체를 표현 가능하게 하

세가가 공개했던 새턴용 버철화이터2. AM2의 세가 그래픽 라이브러리를 사용해서 704×481에 초당 60프레임으로 구성된 고화질의 게임이 가능하게 되었다

환타지존, 햄온, 아웃런 등을 만들었던 이시요시는 세가에서 가장 인정받는 제작자중 한명이다

고 있다. 초기에 이러한 형태로 게임기를 설계하게 된 이유는 바라는 바를 모두 만족시킬 수 있도록 제작하기 위해서였다고 한다. 때문에 2개의 SH-2 CPU는 복잡한 계산을 손쉽게 하는 것을 가능하게 했고 VDP1프로세서는 다른 어떤 기계보다 2차원 표현 능력에 있어서 뛰어난 위력을 발휘하게 했던 것이다. 그러나 세가 측의 말을 인용하면 가장 중요하게 대두된 문제점이 바로 '균형'에 관한 것이었다. "SH-2는 가격 대 성능비에서 우수한 능력을 나타냈기 때문에 채택된 것이었습니다. 이 칩은 기능상 DSP와 비슷한 능력을 발휘했지만 3차원을 표현하는데 있어서 CPU하나만을 사용하는 것은 너무나도 벅찬 일이었습니다."라고 새턴 개발부 조장이었던 하마다 카즈히로는 말하고 있다.

VDP1칩뿐만 아니라 VDP2라 불리는 두번째 비디오 프로세서가 CPU와는 독립적으로 활동하며 그래픽을 그려내고 있는데 이러한 이유 때문에 VDP2가 게임의 뒷배경 등을 그려내고 있는 와중에도 CPU는 손쉽게 폴리곤의 최대 수치까지도 계산을 할 수 있는 것이다. 이러한 콤비네이션은 플레이스테이션에서는 찾아볼 수 없는 상당히 참신한 기능이라 할 수 있는데 많은 새턴 프로그래머들은 VDP2를 시스템의 최대 위력을 이끌어 낼 수 있는 열쇠가 될 것이라고 생각하고 있다. "VDP2를 사용하는 것은 그다지 어려운 것이 아닙니다. 그러나 이것을 유용하게 사용하기 위해서는 상당히 많은 시간을 필요로 합니다. 이것이 사용될 수 있는 방면은 너무나도 많습니다."라고 하마다 카즈히로는 말하고 있다.

스크롤과 스프라이트를 조종하는 부분은 세가가 플레이스테이션에 비해 상당히 자신하는 부분이다. "솔직히 말해서 VDP1은 최근 업소용으로 만들어지는 폴리곤을 소화해 내는데 상당한 무리가 따르는 게 사실입니다. 그렇지만 스프라이트나 스크롤과 같은 것은 상당히 자유롭게 다룰 수가 있습니다."

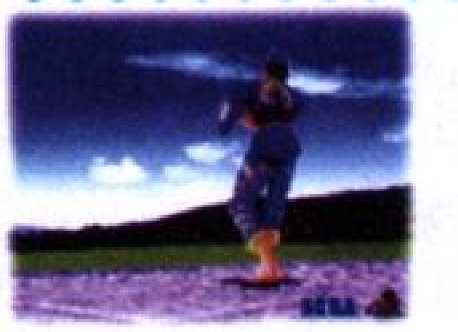
현재 세가 사는 폴리곤 기능을 극대화시킨 모델2 이외에도 2차원 게임만을 위한 비교적 저렴한 가격의 ST-V(과거에는 타이탄이라고 불렀다)라는 보드를 사용하고 있다. 비록 업소용 아케이드는 가정용 게임기와는 다른 점이 많지만 기술적인 부분에 있어서는 상당히 비슷한 점이 많기 때문에 이점이 상당히 큰 장점으로 작용하고 있다. 그러나 이점에 있어서도 아직까지 많은 문제점이 산재해 있다. "ST-V보드와 새턴은 서로 비슷한 부분이 많이 있습니다. 그러나 아케이드 보드를 새턴용으로 컨버전하기 위해서는 많은 부분을 재프로그래밍해야 합니다." AM2의 기술연구 담당자인 가와무라 타다히로는 이와 같이 고백하고 있다. "ST-V보드는 기본적으로 격투기와 레이싱 게임, 스포츠 게임을 위해 만들어진 것입니다. 우리들은 항상 특별한 게임을 만들기 위해 노력해 왔습니다.- 결국에는 이러한 이유 때문에 가정에서는 제대로 동작하지 않는 게임이 생겨나고 말았습니다.- 그러나 ST-V용으로 게임을 만들 때마다 항상 새턴용으로 컨버전하는 것을 염두에 두고 있습니다."

새턴이 복잡한 2차원 그래픽을 자유자재로 다룰 수 있는 능력을 가지고 있음에도 불구하고 대부분의 개발자들이 달성하고자 하는 목표는 부드럽고 빠른 3차원의 세계를 구현하는데 있다. 그리고 그들이 간신히 획득하게 된 기술에도 그다지 만족하지 못하는 것이다. 세가의 소프트웨어 개발 담당자인 오카야스 케이지는 현재 새턴용으로 나와 있는 게임들의 3차원 그래픽 처리에 제작자나 유저들이 특히 불만스러운 감정을 가지고 있다는 것을 강조하고 있다. "많은 사람들이 버철화이터의 리플레이 장면에서 흡사 버그가 난듯 잔인할 정도로 심각하게 깨져 버리는 화면에 대해 강한 불만을 드러내고 있습니다. 현재 소개된 것과 같이 신OS를 사용해서 게임의 데모를 제작하는 것은 상당히 실용적인 작업입니다. 그러나 버철 화이터2를 새턴으로 컨버전하는 것은 무척이나 까다로운 일입니다. 예를들어 아무도 플레이하지 않은 채 2명의 캐릭터가 움직이도록 만들 경우 초당 60프레임의 그래픽을 그려내는 것은 그래도 손쉬운 작업입니다. 그러나 게임 진행중 그렇게 하기란 상당히 어려운 작업이 뒤따르게 됩니다."

작년에 새턴으로 버철화이터2와 버철 캅을 컨버전하기로 결정한 후 스즈키 유는 업소용 게임을 새턴용으로 손쉽게 컨버전할 수 있고 일반적인 게임 제작사들에게 편의를 도모하기 위해서 더욱 유용하고 더욱 편리한 개발툴을 만들어줄 것을 요구해 왔다. 그리고 그의 요구에 따라 세가사와 여러 서드파티들이 동시에 손잡고 현재 사용중인 개발툴의 능력을 향상시키기 위해 더욱 노력하게 되었고 그에 대한 결과로써 탄생한 것이 바로 세가 그래픽스 라이브러리인 것이다.(카와무라 타다히로가 만들어 낸 것이다) 이것을 사용하여 애니메이션과 텍스처, 분열된 그래픽을 모델링 할 수 있게 되었고 결과적으로 개발 환경에 큰 발전을 가져오게 되었다.

SS연구실의 10월호 이야기는 다음호로 이어집니다

세가는 현재 12월달까지 버철화이터2를 출시하기 위해 최선을 다하고 있다. 그들이 게임제작중 가장 힘들었던 캐릭터들은 라우, 파이, 리온, 슌 등이었다고 한다



SEGA SATURN

SS라인업

AM2연의 업소용 이식작 제 3탄인 버철 캅의 이식작업이 순조롭게 진행되가는 중 드디어 라스트 스테이지인 스테이지 3의 EVL사 내부 화면이 공개되었다. 신OS를 사용한 첫번째 작품인 버철 캅. 상당히 빠른 개발 속도를 보이며 점차 발매일이 다가오고 있음을 느끼게 하는 스테이지 3을 공략한다!

세가 새턴

VIRTUA COP 버철 캅

죽지 않는다 플리곤 형사는

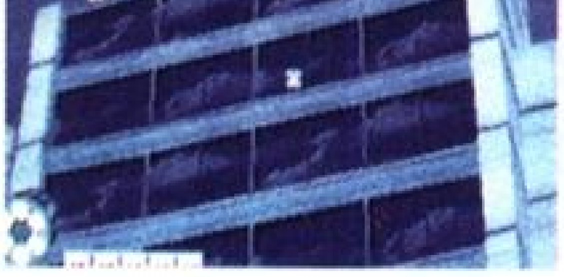
장 르	건슈팅
제작사	세가
발매일	미정
가 격	미정

신세대 건슈팅의 기대작!

업소용을 초월한 완성도로 등장!!

이번에도 SS라인업에서는 기대작으로 빼놓을 수 없는 버철 캅의 최신화면을 공개하겠다. 우선은 연속사진과 등장하는 캐릭터의 화면에 주의하길 바란다. 보이는 그대로 이것은 완벽한 스테이지 3의 화면. 어쩌면 업소용을 초월했다고도 할 수 있는 뛰어난 질감의 화면이다.

지난호까지는 스테이지 1의 사진만으로 점점 업소용에 가까워진다는 정도로만 소개하였지만 이번호에는 스테이지 3의 화면사진을 대량입수했기 때문에 스테이지 3의 명장면을 픽업해서 소개하기로 하겠다. 이 사진들을 보고 알 수 있는 것은 그 완성도의 대단함이라 할 수 있다. 이 만큼 업소용과 비교해서 전혀 뒤떨어지지 않는 완성도라면 절대로 기대를 배반하는 일은 없을 것이다.

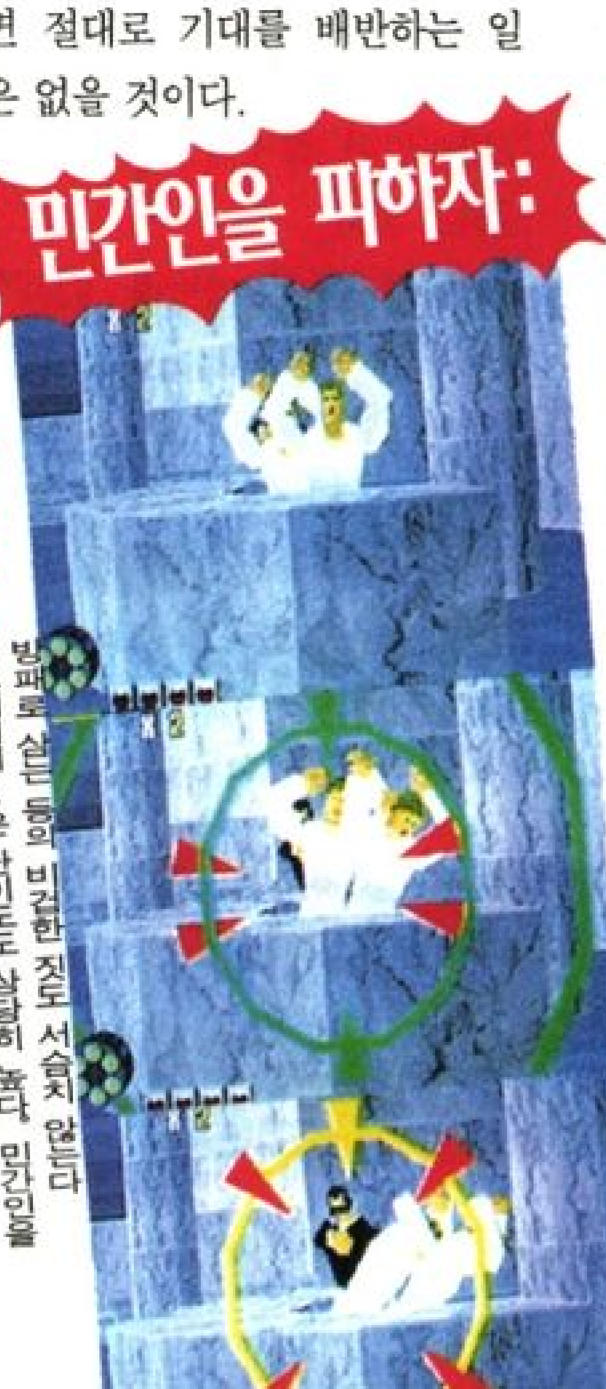


업소용이라해도 손을 정도의 완성도이다 EVL사. 왼쪽은 방독 마스크 부대. 상하의 사진은 스테이지 3의 무대인

EVL사로 잠입

EVL본사는 지하 주차장으로 잠입하게 된다. 부숴진 수비소의 창문 등, 세심한 부분까지 재현하고 있다. 물론 적의 출현 패턴도 동일하다!

민간인을 피하자!



스테이지 3은 난이도도 상당히 높다. 민간인을 방패로 삼는 등의 비겁한 짓도 서슴치 않는다

여기까지 완성된 스테이지 3
명장면 대공개

여기에서는 스테이지 3의 특징적인 명장면을 몇개 골라서 보여 주겠다. 이식작업이 상당히 어려울 것이라고 말했던 스테이지 3이지만 화면을 보면 업소용과 거의 다르지 않다는 것을 알 수 있을 것이다. 사진이기 때문에 움직임까지는 알 수 없지만 연속사진을 보면 그러한 걱정도 쓸데없는 것이라고 생각하게 된다. 이제까지 완성된 버철 캅의 세계를 살펴보자.

⬆카운터에서 뛰쳐나오는 적을 쏜다. 적의 출현수도 장난이 아니다

⬇지하 주차장에서의 공방. 형사와 심판자의 마음을 언제나 잊지 말고 싸우도록 하자

방독 마스크 부대

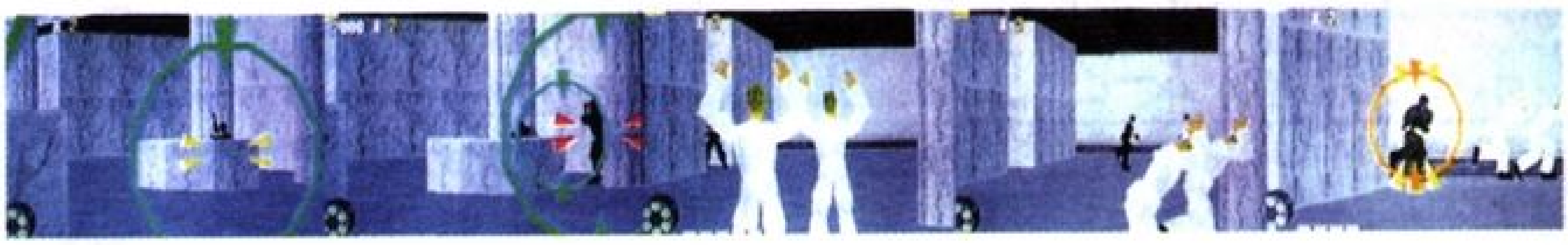
스테이지 3에만 등장하는 방독 마스크 부대. 무엇 때문에 이러한 마스크를 쓰고 있는지는 불명이다. 녹색 이외에 흰색의 복장을 하고 있는 부대도 있다.

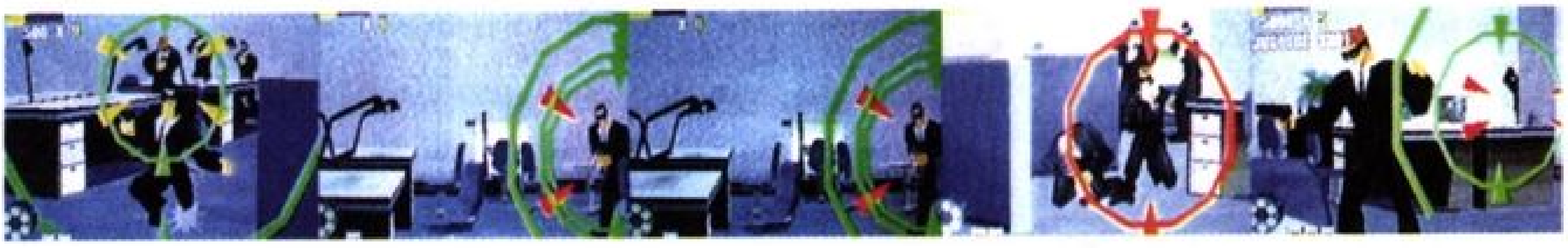
사격당해 날아가는 신과 확대된 신

⬆⬆방독 마스크 부대가 차례로 등장. 이 부대는 입고 있는 옷에 의해서 2종류가 있지만 차이는 없다. 다수로 등장하기 때문에 저스티스 숏을 노릴 틈이 없다

1F 로비의 공방

1층 로비에서는 장애물의 그림자에서 적이 돌연 튀어 나온다. 또한 민간인이 많기 때문에 정확히 조준하자





회사내의 공방

회사내 오피스에서의 총격전. 적이 많이 등장하는 것도 화려하지만 책상과 의자 등, 배경에도 주목하자

에스컬레이터

1층에서 2층으로, 에스컬레이터로 올라가는 신이다. 시점이 부드럽게 진행되는 것을 알 수 있다. 여기부터 적의 공격이 상당히 거세어진다.

2층으로 올라가는 형사를 기다리며 공격해 온다

복도의 안쪽에서 뛰쳐나오는 적들. 사격솜씨가 따라가질 못한다면…!?

⬆⬆지금도 완성도는 계속 올라가고 있다. 아직 밝혀지지 않은 스테이지 2를 기대하자

에스컬레이터를 이용하여 2층으로 올라가는 신. 부드러운 시점 변경이 이루어지고 있다

EVL사의 모델은 세가 본사일까?

스테이지의 무대가 되는 EVL사는 실은 하네다에 있는 세가 본사를 모델로 해서 만들어지고 있는 것같다. 게임에 등장하는 지하 주차장은 세가 본사의 지하와도, 정면 현관과도 똑같이 만들어지고 있다. 이 스테이지를 즐긴다면 세가 본사에 대해서 자세하게 알게 될지도!?

©1995 SEGA

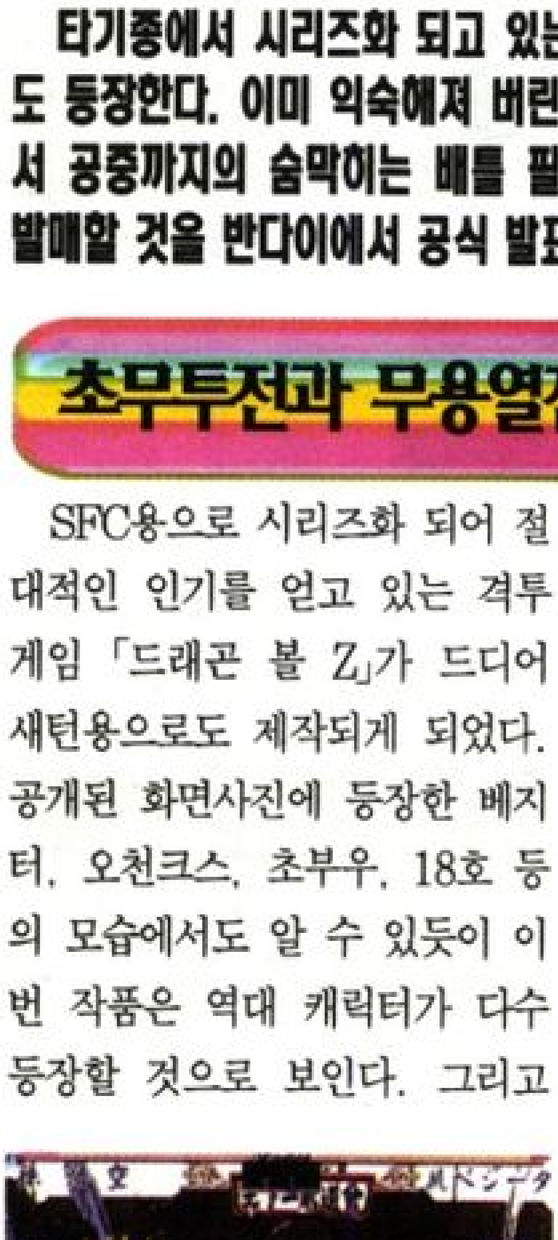
핫뉴스

드래곤 볼Z 초무투전(가칭)

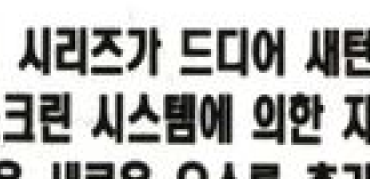
타기종에서 시리즈화 되고 있는 초인기 시리즈가 드디어 새턴으로도 등장한다. 이미 익숙해져 버린 듀얼 스크린 시스템에 의한 지상에서 공중까지의 숨막히는 배틀 필드와 더욱 새로운 요소를 추가하여 발매할 것을 반다이에서 공식 발표했다.

초무투전과 무용열전을 접합시킨 최신작

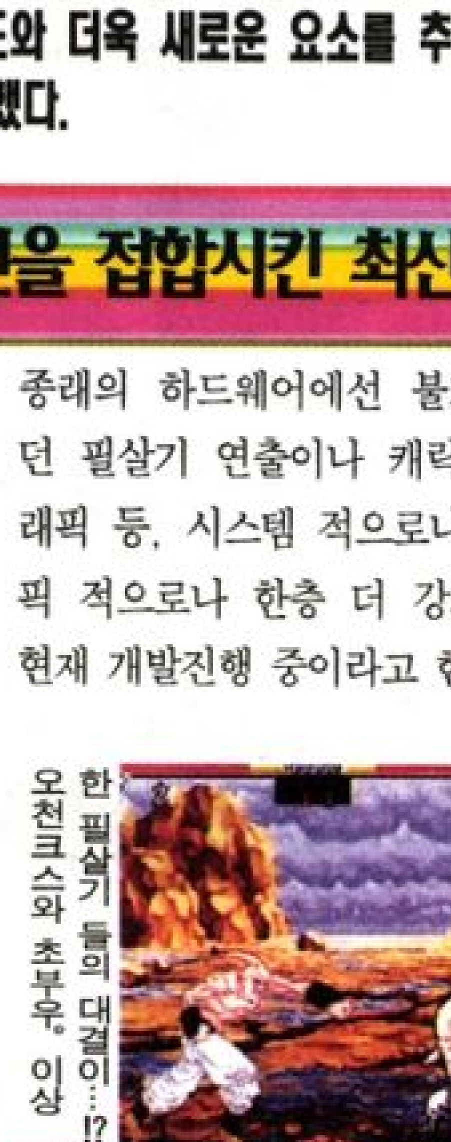
SFC용으로 시리즈화 되어 절대적인 인기를 얻고 있는 격투게임 「드래곤 볼 Z」가 드디어 새턴용으로도 제작되게 되었다. 공개된 화면사진에 등장한 베지터, 오천크스, 초부우, 18호 등의 모습에서도 알 수 있듯이 이번 작품은 역대 캐릭터가 다수 등장할 것으로 보인다. 그리고 종래의 하드웨어에선 불가능했던 필살기 연출이나 캐릭터 그래픽 등, 시스템 적으로나 그래픽 적으로나 한층 더 강화시켜 현재 개발진행 중이라고 한다.



필살기도 더욱 화려하게 연출될 것은 확실하다.



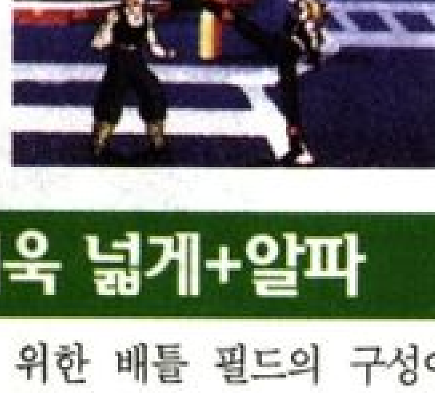
오천크스와 초부우, 이상한 필살기들의 대결이…!?



청년 트랭크스 대 18호, 한때는 이런 시절도 있었지

스테이지는 더욱 넓게+알파

초무투전의 특징이었던 듀얼 스크린은 물론 이번 작품에서도 건재하다. 상하좌우 몇화면에 걸친 광대한 배틀 필드에서 지상전이나 상공전을 전개하게 되는데 이번 새턴용에서는 위의 특징 이외에도 또다른 무엇인가를 이용하여 시점변화를 추가하였다고 한다. 따라서 더욱 광범위한 배틀 필드의 구성이 예상되어지고 있다.



이 시점에서 더욱 넓어진다니!

캐릭터 선택 후에 등장하는 대결화면. TV 애니메이션과 동일한 양질의 영상을 실현하고 있다

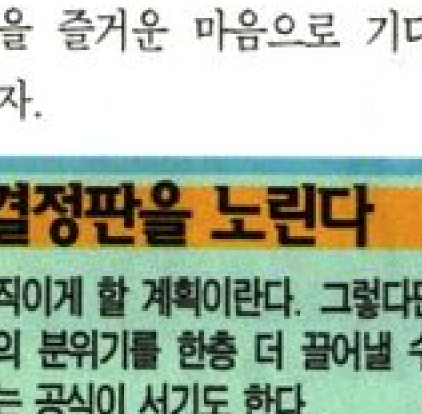
새턴판 오리지널 모드도 탑재결정!?

통상적으로 대전모드와 일정한 룰 안에서 행해지는 천하제일 무도회 등, 본래 시리즈의 모드 이외에도 새편용 만의 새로운 모드를 추가, 탑재할 예정인 것같다. "시스템 상의 강화만으로 끝낼 순 없어!"라는 뜻인지… 어쨌든 이 사실에 관해서는 앞으로 들어올 소식을 기대해 보기로 하자.

이번에 게재된 사진들은 어디까지나 개발용이기 때문에 앞으로 이 화면을 바탕으로 더욱 새로운 요소들이 추가, 수정될 것이다. 그렇게 해서 탄생하게될 새로운 드래곤 볼 Z -초무투전-을 즐거운 마음으로 기다려 보자.

무투전 시리즈의 결정판을 노린다

종래의 하드웨어에선 포기할 수 밖에 없었던 그래픽적 연출이 새턴에선 간단히 실현될 수 있었다는 사실이 가장 마음에 들었다고 한다. 필살기 등의 연출이 더욱 화려하게 변하게 되었고, 시스템에 대해서도 여러 기발한 아이디어가 솟아나오고 있는 실정. 그야말로 무투전 시리즈의 결정판이라는 기분이 든다고 그는 이야기 하고 있다. 현재에는 새로운 배틀 시스템에 대한 조절과 필살기 연출 등의 그래픽 면을 중점적으로 작업하고 있다. 캐릭터도 종래의 컴퓨터 그래픽 화면이 아닌 모두 셀화로 작성한 것을 스케닝하여 움직이게 할 계획이라다. 그렇다면 원작의 분위기를 한층 더 끌어낼 수 있다는 공식이 서기도 한다.



키바이 겐부우

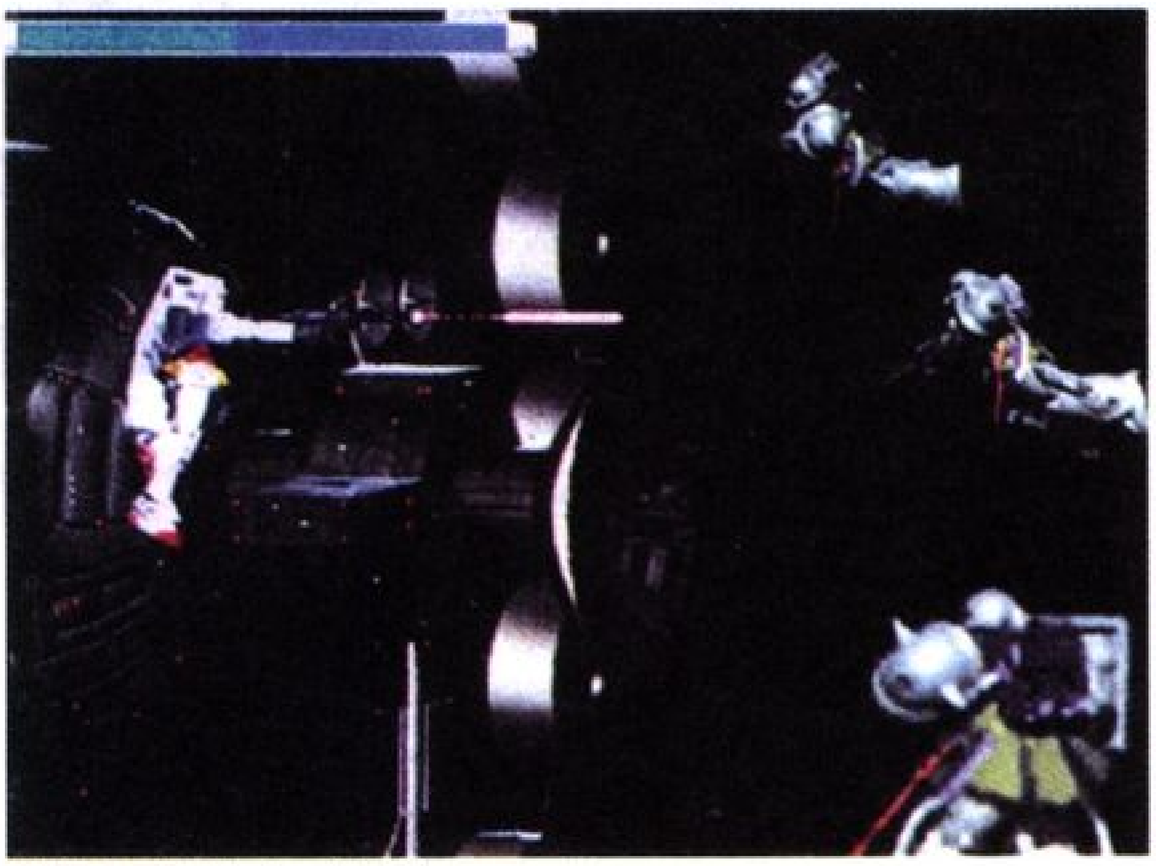
주식회사 반다이 멀티미디어 사업부 「드래곤 볼」 개발 담당자

기동전사 건담 (가칭)

PS 판에서 등장했던 건담과는 다르게 이번에 발표된 새턴판 건담은 횡스크롤 액션 게임이었다. 얼핏보면 2D 게임 같지만 3D의 요소를 가미한 스테이지는 마치 소우주를 연상케 할 정도. 원작의 명장면을 재현한 오리지널 애니메이션이 더욱 게임의 깊이를 더해준다.

폴리곤 & CG 랜더링을 이용한 3D 횡스크롤 액션 게임!

이식희망 랭킹에도 언제나 상위권을 차지하던 기동전사 건담이 횡스크롤 액션 게임으로 발매가 결정되었다. 여러 유저들에게 익숙한 횡스크롤 방식을 채택하면서도 실제 스테이지는 손으로 하나하나 그려넣은 배경에 폴리곤을 씌운 것이며, 캐릭터는 CG 랜더링으로 처리하였다. 이와같이 여러 첨단 기술이 결집된 입체공간이 바로 건담의 게임 무대인 것이다. 그에 걸맞게 적기도 진행 방향에서만이 아니라 화면 깊은 곳이나 바로 코앞에서도 등장하여 출현한다. 이러한 적들에 의한 360도 전방 공격, 또는 그에 대응한 반격을 자유자재로 펼칠 수 있는 3D 액션게임이 기동전사 건담의 실체이다. 다음 사진을 자세히 보면 지금까지 써놓은 말들이 이해가 갈 것이다.



편대를 조직하여 자크가 출현!

건담의 세계관을 연출하는 시스템

이번 작품에서는 원작에서 중요한 키워드였던 "뉴타입(NEWTYPE)"이 어떠한 형태로든 게임에 깊숙히 관련되어 연출된다. 만일 이것을 건담의 액션면에 접목시킨다면 상당히 기대되는 게임이 될 것같다. 또 건캐논과 건탱크, 코아 파이터 등의 "동료"에 의한 응원 시스템 등, 건담만이 가지고 있는 모든 매력을 게임 시스템에 접목시킬 계획이라 한다.

건담만의 전략성도 요구된다

여러 명장면이 애니메이션으로…

게임은 원작에 기초한 오리지널 스토리에 의해 전개되어 나간다. 각 스테이지의 도입부에서는 이번에 새로이 제작된 다이제스트 애니메이션이 흐른다. 성우진도 TV 시리즈 당시의 스탭으로 꾸며지지만 필요하다면 오리지널 스탭으로도 구성할 용의가 있다고 반다이는 밝히고 있다. 어쨌든 건담 팬이라면 절대 놓칠 수 없는 명장면, 명대사 들이 게임 곳곳에서 터져나올 것은 불보듯 뻔한 일이다.

샤아가 이끌고 있는 자크부대와 격돌!

또 다른 건담의 세계를 창조한다

건담도 변형과 확대, 축소를 사용한 더욱 재미있는 3D적 표현에 도전하고 있다. 새턴의 스프라이트 기능을 기본으로 적재적소에 폴리곤과 CG 랜더링을 사용하여 종래에는 불가능했던 부드럽고 다채로운 액션을 가능하게 만들었다. 스테이지 1에서부터 작업에 들어가서 현재, 건담과 자크의 액션 패턴을 조합하여 움직이고 있는 정도가 현진행 상황이라고 해야할까. 건담의 최대 특징인 애니메이션 부분에 대해서는 원작 캐릭터의 인상깊었던 장면들을 다시 그리고 있다고 한다. 물론 대사 녹음도 새롭게 해야하고 게임성과 연출 등을 전부 포함하여 유저분들이 건담의 세계를 다시 한번 뒤돌아 보게 만들 예정이라고 말한다.

다카하시 이치요우

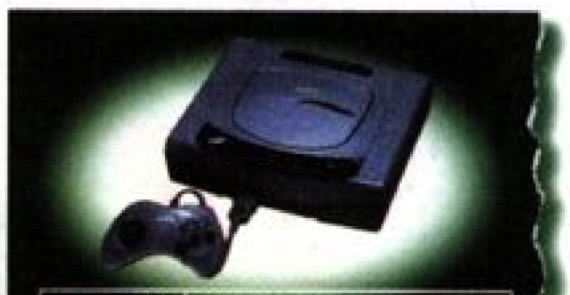
주식회사 반다이 멀티미디어 사업부 「건담」 개발 담당자

©1995 BANDAI

세기말 구세주 또다시 강림

북두의 권

만화에 관심이 있는 사람이라면 누구나 「북두의 권」 정도는 알고 있을 것이다. 이미 연재가 끝난지 오래됐음에도 불구하고 많은 사람들의 기억속에 강하게 자리잡고 있는 이 만화가 새턴용 어드벤처 게임으로 등장한다. 과연 주인공 켄시로우의 수많은 필살기들이 모니터 상에서 어떻게 표현될 것인가?



장 르	어드벤처
제작사	반프레스토
발매일	미정
가 격	미정

전설의 사나이 켄시로우가 새턴에서 부활!!

만화, 애니메이션 등의 매체를 통해 국내에도 익히 알려진 북두의 권이 새턴을 통해 새롭게 창조된다. 전설의 사나이 켄시로우가 어떤 식으로 활약할 것인가를 궁금해 하는 독자들을 위해 대략적인 시스템과 스토리를 공개하겠다. 일단 시스템 면에서 살펴보자면

쿠오오!!

이 게임은 전체적으로 시나리오 모드와 배틀 모드로 구성되어 있다. 시나리오 모드는 이전 TV 판으로 방영되었던 북두의 권 애니메이션과 동일한 풍의

비주얼 신을 통해 보다 원작에 가까운 분위기를 자아내고 있다. 그리고 배틀 모드는 배틀 커멘드를 입력하여 화면 안의 캐릭터가 애니메이션으로 싸우는 이른바 "애니메이션 배틀" 방식을 채용하였다. 게임의 스토리는 일단 원작의 완결 직후라는 설정에서 시작하므로 팬들에게는 절대 놓칠 수 없는 게임이 될 것이다.

크아아악!!

GAME SYSTEM

화려한 애니메이션을 사용한 2가지 모드

시나리오 모드, 배틀 모드 양쪽 모두 동영(東映)동화가 개발한 애니메이션 시스템인 "CATAS"를 사용하고 있다. 이 CATAS를 통하여 플레이어는 보다 깨끗하고 부드러운 움직임의 동영상을 제공받게 된다. 또 배틀 모드에서는 게임에 등장하는 캐릭터 중 2명을 선택하여 서로 대전을 벌일 수 있다.

박력넘치는 배틀 모드

배틀 시스템의 흐름

맨 처음에 플레이어는 커멘드 입력하게 된다. 커멘드는 최대 5개까지 동시에 입력이 가능한데 입력 후, 화면 상단에 표시되는 수축 게이지를 버튼을 이용하여 멈춘다. 게이지가 멈춘 곳에 따라 사용할 수 있는 기술이 달라지는데 만일 자신이 입력하였던 기술에 못미치는 게이지가 나왔다면 그 턴에는 위력이 떨어지는 기본기 밖에 나가지 않는다. 물론 기술의 입력은 5개 이하라도 상관없다. 무작정 5인분(?)을 주문하지 말고 적의 상태를 봐가며 조금씩 기술을 선택하는 것도 전략 중에 하나일 것이다.

기술 커멘드 입력
▼
기합을 모은다
▼
애니메이션
▼
승리 또는 패배

커멘드 입력이 끝났다면 다음은 A버튼을 연타하여 기합을 모을 차례이다. 먼저 기합을 모으는 쪽에게 공격의 선제권이 주어질 뿐만 아니라 상대에게 입히는 타격의 폭도 커진다는 점을 명심하라.

원작 완결 직후에 일어나는 새로운 북두의 권!

켄시로우가 린과 배트 앞에서 모습을 감춘 후, 얼마간의 시간이 흘렀다. 기억상실의 켄시로우를 대신하여 빈사의 중상을 입었던 배트도 켄시로우가 비공을 찔러주었던 덕분에 깨끗이 회복되고 드디어 린과의 결혼식을 올리려 하고 있었다. 그러나 행복의 절정에 이른 두사람의 앞에 돌연 가면을 뒤집어 쓴 무장집단이 나타난다. 가면의 사나이는 이렇게 외쳤다.

"천제의 피를 이은 여성 린이여. 암흑의 북두에 따르라."

그에 대항하던 마을 사람들은 배트가 보는 앞에서 차례대로 죽음을 당하고 린은 정체불명의 가면 사나이에게 납치되었다. 배트가 알고 있는 북두란 일자전승인 북두신권의 계승자인 켄시로우. 그러나 지금 눈앞에 나타난 집단은 암흑의 북두를 칭하고 있었다. 그 이름은 "북두무명권(北斗無明拳)". 그들의 정체는 대체 무엇일까…?

또다시 켄시로우의 여정이 막을 올린다.

은 대략 10종류인데 자세한 것은 아직 불명이다.

호흡을 가다듬고 기합을 모아라

연속차기! "아타타타타타타!!"

천파활살(天破活殺)!!!

◐아니! 이 자세는…!! 이러한 궁극 필살기도 사용할 수 있다

등장인물

켄시로우: 일자전승의 암살권 "북두신권"의 전통 계승자

인체에 위치한 708곳의 비공을 눌러, 몸체 내부에서부터 폭발을 유발하여 적을 분쇄하는 무적의 암살권이 바로 북두신권이다. 북두 2천년의 역사 속에 최강이라고 불리우는 그는 린이 납치되었다는 소식을 접하고 다시 배트에게 돌아오게 된다. 게임 중에 그가 사용하게 될 기술

주요기술
- 북두백렬권
- 북두천수괴권
- 북두칠사성권
- 공극유무(특수 회피기)

시이저: 북두무명권의 공격대장이라는데… 일단은 이녀석으로 연습게임이

주요기술
- 펀치
- 차기
- 받아 넘기기

제 1장 최초의 자객. 린이 잡혀 있다는 곳으로 가는 도중 만나게 된다. 이번 사건의 핵심이자 최대의 적인 북두무명권의 공격대장이라고 자신을 밝히고 있으나 완력 빼고는 아무 것도 가진 게 없는 애송이에 불과하다. 어차피 북두신권의 계승자, 켄시로우의 상대는 되지 않으니 이녀석을 이용해 게임의 흐름을 파악하도록 하자. 말하자면 연습상대라고나 할까…

위세는 좋은데 실력이…

힘은 꽉 차 있지만 주먹만 휘두르고 있다는 기분이 든다

져드: 무명권 계승자의 밀명을 받들어 린을 납치한 장본인

주요기술
- 2단치기
- 날아치기
- 암전극살권

린과 배트의 결혼식에 바이크 군단을 이끌고 나타난 가면의 사나이. 져드는 무명권 계승자의 직접 명령을 받고 움직이는 만큼 앞에 등장한 시이저처럼 간단히는 물리치지 못할 것이다. 하지만 이자가 린을 납치한 장본인! 따라서 반드시 물리쳐야만 하는 적이다. 비공술과 필살기를 적절히 조합하여 그를 박살내자. 그러면 그 유명한 켄시로우의 명대사가…

© 1995 BANPRESTO

차원을 뛰어넘은 뮤턴트 배틀!!

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

새턴판 X-MEN은 그야말로 업소용 완전이식이라는 말이 걸맞을 정도로 뛰어난 완성도를 지니고 있다. 뮤턴트 들이 벌이는 상상을 뛰어넘은 전투가 이제 그 막을 올리려 하고 있다.

장 르	대전 액션
제작사	캡콤
발매일	미정
가 격	미정

새로운 시스템을 사용한 캡콤 격투게임의 야심작!

격투게임의 대명사인 캡콤이 새턴팬들을 위해 선사한 기대의 신작「X-MEN」. 인기 코믹스의 캐릭터인 X-MEN 맴버를 사용한 게임이긴 하지만 간단한 커멘드와 오토 가드, 슈퍼 점프와 추격 격투 등, 지금까지 선보인 적이 없는 참신한 아이디어가 곳곳에 넘쳐 흐른다. 또 새턴 만의 모드도 추가되었다는 극히 반가운 소식도 접할 수 있었다.

충분한 조건과 환경 속에서 등장하는 X-MEN. 원작인 업소용의 박력을 120% 재현해낸다. 센티넬 포스도 보시다시피 건재하다.

새턴용 X-MEN 화면 대공개!

⊙풍부한 캐릭터 패턴도 X-MEN 특징 중에 하나. 스파이럴의 독특한 움직임도 그대로 재현되었다

⊙스톰의 월 윈드가 상대방을 히트. 극히 일부를 제외하고는 이와 같은 장거리 공격을 공중에서도 사용할 수 있다. 이번 작품에서도 X-MEN의 최대 특징인 화려한 공중전을 그대로 맛볼 수 있을 것같다

차세대기이기 때문에 가능한 완벽이식!

이번호에 소개하는 화면사진은 전부 확실한 새턴용 X-MEN의 장면들이다. 이들 화면에서도 볼 수 있듯이 그래픽은 업소용이라고 속여도 믿어질 만큼의 완성도를 지니고 있다. 유일한 차이점이라면 체력 게이지 옆에 있는 캐릭터의 얼굴화면 위치가 변경되어 있다는 점인데 이 화면이 차후에 어떻게 변할지는 아직 미정이라고 한다. 현 상태에서 아직 확실하게 단정지을 순 없지만 각 캐릭터가 뿜어내는 필살기 그래픽을 보면 풍부한 업소용 캐릭터 패턴의 완벽 재현도 기대해볼 만하다. 과연 어떠한 모습으로 유저들 앞에 나타날 것인가? 95년 가을을 기대해보자.

⭘아이스 맨의 하이퍼 X인 액티브 어택. 상대방과의 거리를 맞추어 대쉬로 밀어붙인 후 사용하면 70 히트라는 경이적인 숫자를 볼 수 있다

⭘울버린의 하이퍼 X, 버서커 발레지. 상대가 가드하고 있어도 확실히 체력을 소모시키는 돌진계 기술이다. 하지만 기술이 끝난 뒤의 빈틈 또한 위력만큼이나 대단한데...

⭘⭘필살기를 사용하면 X 게이지가 올라간다. 이 게이지가 전부 차면 더욱 강력한 위력을 자랑하는 하이퍼 X 기술을 사용할 수 있게 된다. 이것은 캔슬기와 상대를 쫓아올라가 공격하는 추적공격에 요긴하게 사용된다

오메가레드의 하이퍼 X, 오메가 데스트로이야. 주저앉아 강펀치를 눌러 하이퍼 X를 사용할 수 있다

업소용에서 보스로 등장했던 두 캐릭터. 새턴용에서는 반드시 플레이어가 조작하는 캐릭터가 되었으면...

사이록의 필살기 사이블레이드 스핀이다. 뛰어난 이동 스피드와 연속공격으로 이어지기 쉽다는 장점 덕분에 그녀의 주력무기로 자리잡았다

©1995 CAPCOM

차세대 발매리스트

LG전자에서 발매된 3DO 얼라이브, 삼성에서 출시될 새턴, 그리고 플레이 스테이션, PC FX, 버철보이 등의 소프트웨어 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.

同 : LG 전자와 삼성을 통해 국내 동시발매되는 게임을 말합니다.
★ : 챔프의 이름을 걸고 추천할 만한 기대작을 말합니다.

플레이 스테이션

월	발매일	게임명	제작사	가격
9월	9/8	보마헌터 라임	아스믹	4,800엔
9월	9/8	영세명인	코나미	5,300엔
9월	9/14	J리그 사커 프라임골	남코	5,800엔
9월	9/22	V테니스	톤킨하우스	5,800엔
9월	9/22	메탈자켓	포니캐니온	5,800엔
9월	9/29	삼국지4	코에이	10,800엔
9월	9/중순	신장의 야망 패왕전	코에이	6,800엔
9월	9/예정	헤저대전쟁	엑싱 엔터테인먼트	6,800엔
9월	9/예정	호혈사일족2	아트라스	5,800엔
9월	9/예정	하미호퍼헤드	SCE	5,800엔
10월	10/13	토탈 엑크립스 터보	BMG 빅터	5,800엔
10월	10/13	다크시드	가가 커뮤니케이션	5,800엔
10월	10/28	페다	야노만	미 정
10월	10/하순	미라클 월드	위저드	5,800엔
10월	10/하순	선더스톰	엑제코	5,800엔
10월	10/하순	퍼펙트골프	세타	7,900엔
10월	10/예정	크론즈 케이트	SCE	미 정
10월	10/예정	졸업2	리버힐 소프트	미 정
발매일 미정		뱀파이어	캡콤	5,800엔
발매일 미정		환상수호전	코나미	미 정
발매일 미정		스트리트 화이터 2 무비	캡콤	6,800엔
발매일 미정		토기왕기	반프레스토	미 정
발매일 미정		비욘드 더 비욘드	SCE	미 정
발매일 미정		천지무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
발매일 미정		갤럭시안 3	남코	미 정
발매일 미정		신릿지레이서	남코	미 정
발매일 미정		동경쉐도우	타이토	미 정
발매일 미정		더 화이어맨 2	휴먼	미 정
발매일 미정		D의 식탁	와프	미 정
발매일 미정		키릭 더 블러드2	SCE	미 정

3DO

월	발매일	게임명	제작사	가격
9월	9/14	소드&소서리	마이크로 캐빈	6,800엔
9월	9/14	볼즈	BMG빅터	6,800엔
9월	9/22	데드러스 에피소드	하트네트	6,800엔
9월	9/하순	어론 인더 다크2	EA.빅터	미 정
9월	9/하순	퍼펙트월드	EA.빅터	미 정
9월	9/예정	킹덤	인터플레이	미 정
9월	9/예정	프로스타디움	산요	5,800엔
9월	9/예정	라이즈 오브 로보트	멀티소프트	8,800엔
9월	9/예정	클레이 화이터2	인터플레이	미 정
10월	10/13	아쿠아월드	미즈키	5,800엔
10월	10/20	텔레비의 초보	알라딘공방	6,800엔
10월	10/하순	신디게이트	EA.빅터	6,800엔
10월	10/하순	블루드 엔젤스	EA. 빅터	5,900엔
10월	10/하순	J리그 버철 스타디움	EA.빅터	미 정
10월	10/예정	폴리스 너츠	코나미	7,800엔
10	10/예정	블레이드 포스	스튜디오 3DO	6,800엔
발매일 미정		블루 시카고 블루스	리버힐 소프트	미 정
발매일 미정		D의 식탁2(MD용)	와프	8,800엔
발매일 미정		킬링타임	스튜디오 3DO	6,800엔
발매일 미정		스트리트화이터2 무비	캡콤	미 정
발매일 미정		스타화이터	스튜디어 3DO	미 정
발매일 미정		드래곤 로어	멀티소프트	미 정
발매일 미정		워터월드	인터플레이	미 정
발매일 미정		DOOM	EA.빅터	미 정
발매일 미정		배틀 스포츠	스튜디오 3DO	미 정
발매일 미정		스타화이터	스튜디오 3DO	미 정

새 턴

월	발매일	게임명	제작사	가격
9월	9/14	브레이크슬루	BMG빅터	5,800엔
9월	9/14	레이어 섹션	타이토	5,800엔
9월	9/22	월드어드벤스대전략	세가	7,800엔
9월	9/22	블루 시카고 블루스	리버힐 소프트	7,800엔
9월	9/29	윙암즈	세가	5,800엔
9월	9/29	영세명인	코나미	5,300엔
9월	9/29	심시티 2000	세가	5,800엔
9월	9/하순	마물헌터 라임	아스믹	8,800엔
9월	9/하순	선더스톰	엑제코	6,800엔
9월	9/예정	킹 오브 복싱	EA.빅터	미 정
9월	9/예정	신장의 야망 천상기	코에이	미 정
10월	10/하순	페다	야노만	미 정
10월	10/하순	선더스톰	엑제코	6,800엔
10월	10/예정	X-JAPAN	세가	6,800엔
10월	10/예정	행온 GP 95	세가	5,800엔
10월	10/예정	뿌요뿌요2	컴파일	4,800엔
10월	10/예정	루팡3세	미즈키	5,800엔
발매일 미정		스트리트화이터 무비	캡콤	6,800엔
발매일 미정		프린세스 메이커2	마이크로캐빈	미 정
발매일 미정		슈트랄	미디어엔터테인먼트	4,800엔
발매일 미정		연안데드히트	팩 인 비디오	미 정
발매일 미정		진여신전생	아트라스	미 정
발매일 미정		다크세이버	클라이맥스	미 정
발매일 미정		타워	오픈북	미 정
발매일 미정		X-MEN	캡콤	미 정
발매일 미정		제독의 결단2	코에이	미 정
발매일 미정		세가어드벤처	세가	미 정
발매일 미정		가디언 히로즈	세가	5,800엔
발매일 미정		코타2	코에이	미 정
발매일 미정		환타지 어스	세가	미 정
발매일 미정		뱀파이어	캡콤	미 정
발매일 미정		버철레이싱새턴	타임워너 인터랙티브	미 정
발매일 미정		루나	각천서점	미 정
발매일 미정		나이트스트라이커-S	빙	미 정
발매일 미정		천외마경외전	허드슨	미 정
발매일 미정		버철화이터2	세가	미 정
발매일 미정		버철캅	세가	미 정
발매일 미정		환타지 어드벤스	자레코	미 정
발매일 미정		투신전S	세가	미 정

창간 2호

PC CHAMP

PC통신「게임동호회」를 발칵 뒤집어 놓은 바로 그 PC게임지!

창간 2호도 매진 임박!

이번호는 CD추가제작이 어려운 관계로 재판발행이 어렵습니다. 구입을 서둘러 주십시요

이번호 CD도 끝내줍니다 !!

- 실행가능 게임데모 10종
  페이드 투 블랙/ 바리온/ 배틀비스트/ 라스트 다이너스티/ 디그/ 메가 맨X/ 스렛/ 베리드 인 타임/ 프리즈너 오브 아이스 외 감춰진 보너스 게임
- 동영상
  레벨어설트2/ 11번째 시간/ 크리쳐쇼크/ 로스트 에덴/ 아이언 어설트/ 티맥/ 프라이멀 레이지/ 앳 모스피어
- 그외 유틸리티/ 패치프로그램등 다수

값 6,500원(CD부록포함)

챔프 화이터 이야기

아키라의 여름

이 코너는 아케이드용 버철파이터2를 만화의 그림으로 각색한 내용입니다. 코믹스럽게 구성되어진 이야기에 게 도움이 되는 전략 등도 곁들여 있어 도움이 되리라 봅니다. 버철파이터 플레이하는 도움이 될 것입니다.

붕격!
퍽!!
팍!
운신!!
썰렁
쌍호장…
꽝
아니! 팔극권을 마스터한 이 내가
커멘드 입력 미스!? 그, 그런
바보같은…
…그, 그러나! 실패는 성공의 어머니.
무방비 상태의 상대는 등을 보이고
있다! …지금이라면 철산고로
일발역전이 가능하다!! 이긴다! 그것도
멋있게 이길 것이다!(0.96초)
두근 두근 두근 두근 두근 두근 두근 두근
… 아니! 어, 없다!?
대체 어디로… 응?
핫!
우하하하하하하하하하하하하하핫
투캉!
푸악!
통산 / 4695전중 4031전 664패…
현재 승률 / 약85.9%
1000승까지 앞으로 5305승. . .
이 숫자는 어디까지나 현시점의 것이다.

다음호에 계속…

월드 맵과 신기술 최초 공개!

드래곤 퀘스트VI

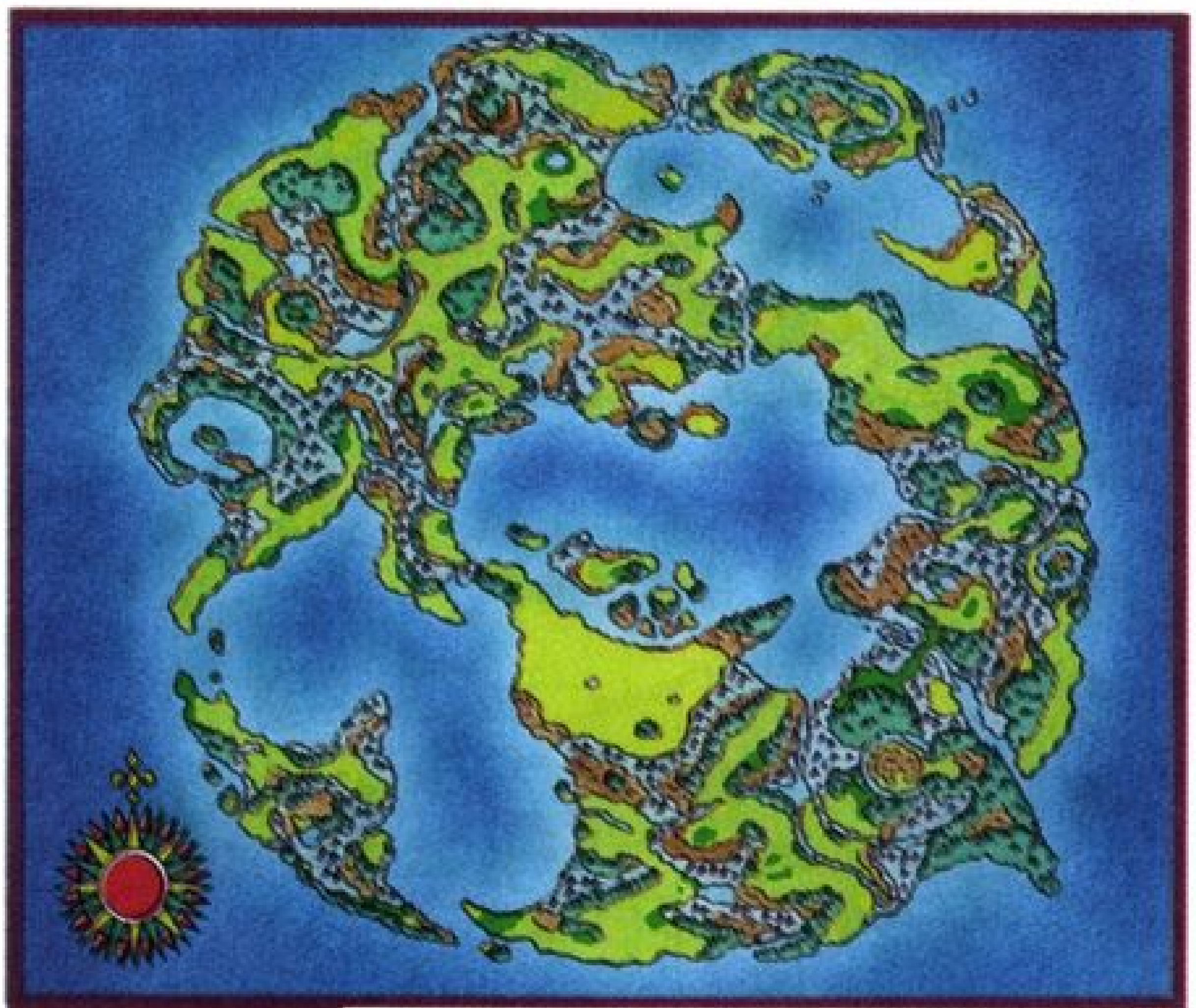
- 기　종 : SFC
- 제작사 : 에닉스
- 장　르 : 롤플레잉
- 용　량 : 32M
- 현지 발매일 : 95년 12월 예정
- 현지 발매가 : 미정

베일속에 쌓여 있던 「드래곤 퀘스트VI」의 비밀이 드디어 밝혀졌다! 드래퀘VI의 월드 맵, 새롭게 추가된 특수기, 이동할 때 사용하는 승차물 등 드래퀘의 신정보를 발빠른 챔프에서 최초로 공개한다!

세계 2개의 대륙을 무대로 펼쳐지는 모험

보라!! 아래에 공개한 사진이 바로 드래퀘VI의 무대가 되는 세계의 지도이다. 광활하게 펼쳐진 초원에 산, 강, 바다, 사막 등 드래퀘의 모험에 없어서는 안될 무대들이 플레이어들을 기다리고 있다. 이곳 외에도 또하나의 세계가 존재하여 왔다갔다 하면서 모험을 펼치는데 아직까지 어떤 방법으로 왕래하는지는 비밀로 남아 있다.

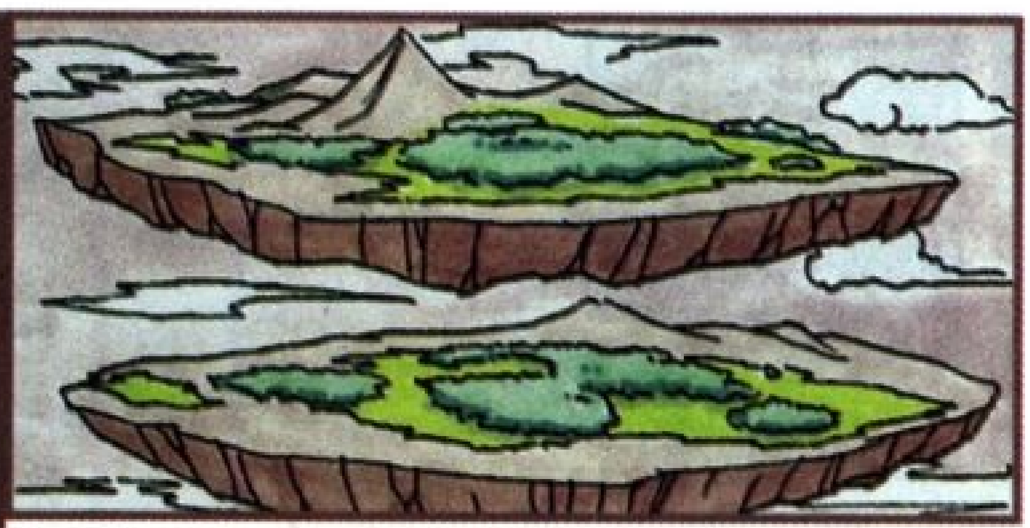
위에 소개한 월드 맵 이외에도 또하나의 세계가 있다는 것은 이미 밝혀진 사실이지만 과연 통로는 어디에 있는 것일까? 또한 '환상의 대지'는 어디를 가리키는 것일까?



최초 공개 바로 이것이 월드 맵이다!

황색의 산은 높이가 낮은 산이고 회색으로 표시된 산은 높은 산이다. 산으로 둘러싸여 주위로부터 격리된 토지나 협곡으로 분단된 토지 등 뭔가 많은 비밀이 숨겨져 있을 듯...

또 하나의 필드 맵



두 세계의 관계는 아직 밝혀지지 않았지만 이 예상도와 같이 월드 맵의 상부나 하부에 또다른 세계가 존재하는 것은 거의 확실하다

마을, 부락, 그리고 성

2개의 대륙에는 많은 수의 마을과 거리가 존재한다. 바로 여기서 동료와의 만남이나 발견이 이루어진다. 그럼, 모험 초반에 방문하게 되는 3개의 마을과 성을 소개한다.

오프닝

친구와 함께 모닥불에 둘러 앉아 쉬고 있는 주인공. 과연 무슨 일이 일어날까?

어디로 향하고 있는 것일까?

"이제 돌아갈 수 없어"라고 말하는 핫산. 이 절벽 앞에는 무엇이 기다리고 있을까?

모험의 출발지, 라이프 코드 마을

산의 정령에 의해 보호받고 있는 평화로운 마을. 주인공과 여동생 타니아가 살고 있는 이 마을이 장대한 모험의 서막을 여는 장소가 된다. 남자들이 조각한 목각 세공품과 여자들이 짠 직물로 생계를 이어가고 있는 마을 사람들은 산의 정령을 숭배하고 있다.

주인공이 장로가 있는 곳에 가면 셰나 거리로 가서 마을의 민예품을 팔고 정령의 관을 사오라는 명령을 받게 된다.

촌장의 명령으로 마을을 나서게 되는 주인공

라이프코드 마을에서는 산의 정령에게 감사를 올리는 축제가 1년에 한번씩 열리고 있다. 불 주변을 둘러싸고 춤추고 있는 모습에서 축제의 분위기를 느낄 수 있다

승차물 광대한 필드를 누빈다!

하늘을 나는 침대 앗, 침대가 하늘을 난다!

최초로 등장하는 승차물중 하나이다. 이동하면서 휴식을 취할 수 있으므로 HP와 MP가 회복되지만 침대이기 때문에 탈 수 있는 인원이 제한되어 있다.

마차 마법의 융단을 타고 있는 기분이다. 뭔가 비밀을 지닌 승차물이다

표주박섬 사상 최대! 섬을 타고 이동한다

DQ에 사용된 승차물중 가장 충격적인 것이 바로 표주박 모양의 탈 것이다. 섬에는 숙박할 수 있는 여관이 있어 HP와 MP를 회복시킬 수 있다.

섬의 전반부에는 키를 조종하는 조타실이 있고 후반부에는 여관이 있다

특수기 최강의 캐릭터를 꿈꾸며

특수기의 의미는? 마법과의 차이점은?

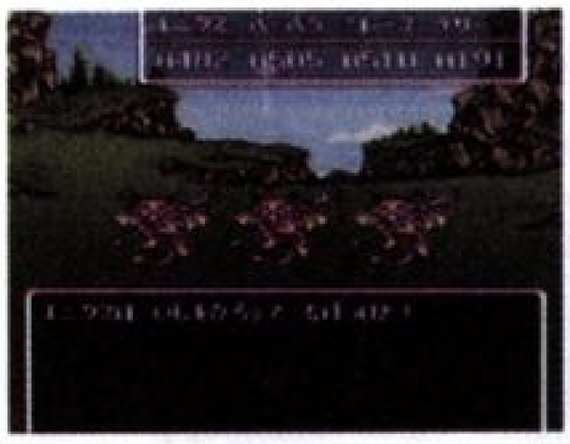
각 직업이나 몬스터가 익힐 수 있는 특수한 능력이 바로 특수기이다. 이번에 소개하는 것은 전투중의 특수기로 그 효과도 공격마법에 가깝다. MP없이 사용할 수 있는 것이 최대의 매력이다.

직업에 따라 익힐 수 있는 특수기가 다르다!

주인공 등의 인간 캐릭터나 동료 몬스터들은 하나의 직업을 수행하면 그 직업 특유의 기술을 익힐 수 있다.

익힐 수 있는 기술은 직업에 따라 다르기 때문에 전직을 반복하면 한사람당 다양한 기술을 가질 수 있게 된다. VI의 가장 중요한 주제가 '발견'인 것처럼 게임 중간에는 숨겨진 특수기도 존재한다.

그외에도 이동중에 사용할 수 있는 특수기도 존재한다.



많은 특수기를 익히기 위해 전직을 반복한다. 직업은 용자, 무투가, 방랑자, 도적 등 15종류 이상 존재한다

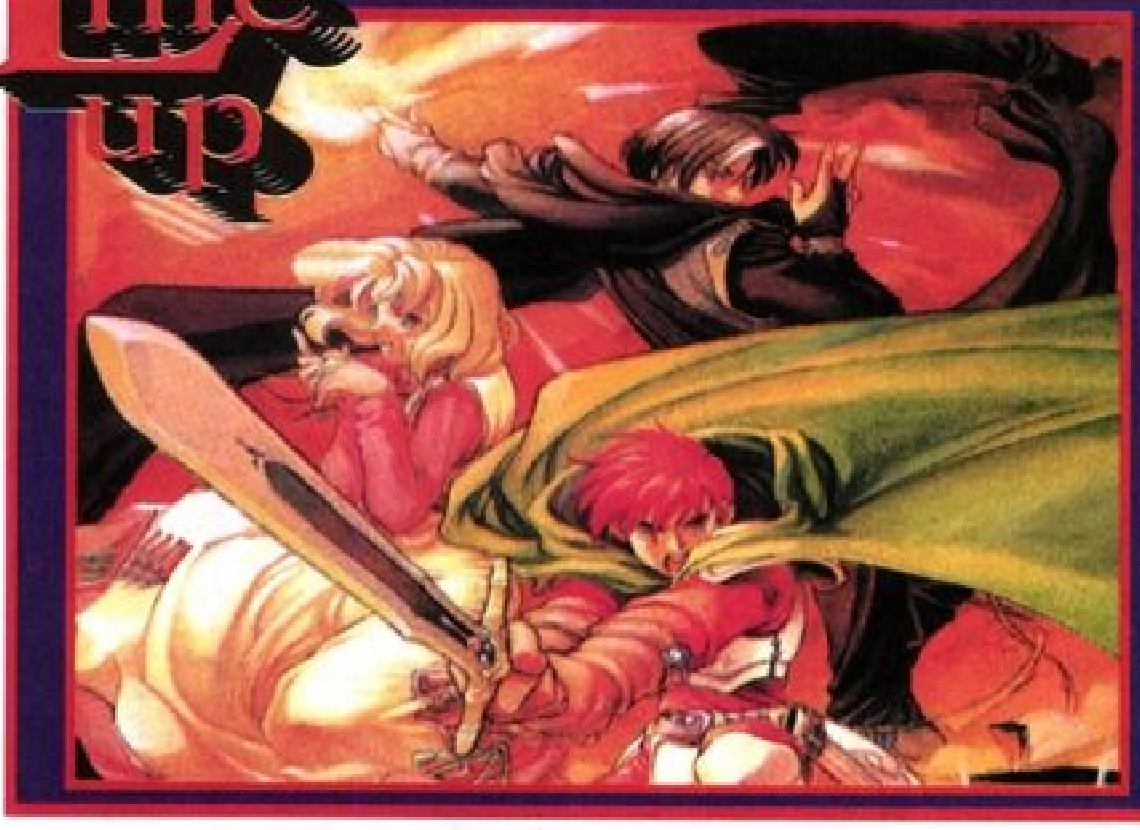
불꽃 기둥

화염계의 단체 공격. 몬스터를 향해 발사한 불꽃이 명중함과 동시에 불기둥이 되어 주위를 둘러싼다. 전투 메시지를 보면 이 특수기는 몬스터가 주로 사용하는 것임을 알 수 있다.

격렬하게 타오르는 화염

화염계의 전체 공격, '격렬한 불꽃'. 사진에서는 주인공이 사용하고 있지만 주로 몬스터가 자주 사용하는 특수기이다.

© 1995 ENIX



이스 V

SFC

■ 기 종: SFC
■ 제작사: 일본 팔콤
■ 장 르: 액션 RPG
■ 현지 발매일: 95년 11월 예정
■ 현지 발매가: 미정

팔콤의 최신작 「이스V」는 환상의 대지를 둘러싼 전설, 다양한 인물들이 펼치는 장대한 스토리, 리얼타임으로 전개되는 손에 땀을 쥐게하는 액션 RPG로 SFC에서 새롭게 탄생한다!

이번호 챔프에서는 새로운 마법 시스템과 스토리의 도입부를 공개한다.

환상의 도시 케핀을 향한 아돌의 새로운 모험

주인공 아돌은 지금까지 모험의 무대였던 이스를 멀리 벗어나 남쪽의 대륙에 도착했다. 그곳에서 그를 기다리고 있던 것은 환상의 도시 케핀을 둘러싼 새로운 모험의 날들이었다... 고정 팬을 확보하고 있는 이스 시리즈의 최신작의 모험 초반의 스토리와 드디어 밝혀진 신 시스템을 중심으로 설명하겠다. 스토리는 전작과 직접 관련은 없기 때문에 시리즈를 모르는 사람이라도 쉽게 즐길 수 있다.

최초 공개! 이것이 신 마법 시스템이다

게임에는 '엘리멘탈'이라는 신비한 힘을 가지고 있는 돌이 존재한다. 이것이 3개 이상 모이면 숲속에 살고 있는 마샤가 있는 곳에 가야 한다. 그녀는 3개의 엘리멘탈을 배합하여 '연석'이라는 돌을 만들어 준다. 이 연석을 아돌의 검에 장비하면 「연금마법」이라는 특수 공격이 가능해진다.

게임 초반에 등장하는 숲속의 집. 엘리멘탈을 3개 이상 모아서 방문하면 마법을 사용할 수 있게 된다

엘리멘탈의 종류에 의해서 사용하는 마법의 효과도 다채롭게 나타난다

스토리 초반 이벤트 소개

모든 것이 황금으로 만들어졌다는 환상의 도시 케핀. 그곳에 가기 위해서는 대륙에 흩어져 있는 6개의 수정이라 불리우는 신비한 돌을 모으지 않으면 안된다.

우선 이야기 초반에서 아돌은 수정을 둘러싼 모험을 하게 된다.

붉은 머리의 검사는 대체... 아돌과 뭔가 관련이 있는 것일까?

거대한 숲속에 있는 작은 마을. 여기에서도 사건이...

포레스트 동굴에서 발견한 얼어있는 소녀. 대체 그녀는 누구일까?

제1의 수정「루미나스」를 입수!

주점의 벽보를 보고 환상의 도시에 대한 존재를 알게 된 아돌. 마을의 대부호 드만의 의뢰를 받고 환상의 도시에 가기 위한 열쇠인 수정을 입수하게 된다.

마을의 부호 드만에게 최초의 수정을 받는다

이 주점에서 환상의 도시에 대해서 알게 된다

활달한 성격의 소년 윌리는 아돌에게 협조적이다. 포레스트 동굴로의 입구를 열어준다

스택 비틀 포레스트 동굴에서 기다리는 최초의 강적이다.

소녀 니나와의 만남

니나는 포레스트 동굴에서 마물에게 습격당하고 있는 아돌을 구해주게 된다. 그녀는 3년전에 행방불명된 모험가 스탄에 의해 키워졌다.

니나는 과거의 기억을 잃어버리고 있었다. 그녀는 이 게임의 히로인이다

니나에게는 친아버지와 같은 스탄은 3년 전에 갑자기 모습을 감추었다. 환상의 도시에 대한 단서를 가지고 있을지도...

비밀을 간직한 인물들

모험 도중에는 많은 비밀을 가진 사람들이 등장한다.

그들은 아돌에게 조언을 하기도 하고 반대로 방해를 하기도 한다. 대화는 항상 체크하도록 하자.

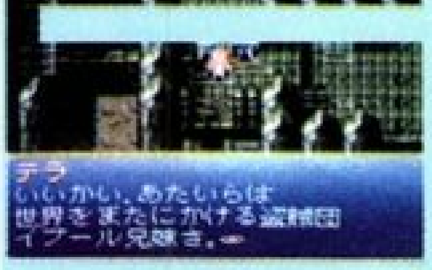
포레스트 동굴 내에서 스스로 마인이라 칭하는 남자를 만나게 된다. 아돌에게 힘을 빌려준다

아돌 앞에 갑자기 나타난 비밀의 남자. 환상의 도시에 대해서 신경쓰지 말라고 한다. 이 남자의 목적은 무엇일까?

도적단 이블 남매 등장!

숲속에서 아돌은 악당들에게 둘러싸인 소녀를 구해준다. 그러나 실은 소녀와 그들은 한패로 몬스터 데저트 울프를 내세워 공격해 온다.

아앗, 연약한 소녀가 악당들에게 둘러싸여 있다!



그러나 3인은 사실 한패였던 것이다. 이후에도 계속 등장한다

매력적인 등장인물이 가득!

스토커

포레스타 — 아돌에게 계약의 반지를 건네준다. 적일까? 아군일까? 얼어버린 수수께끼의 미녀

니나 — 이번편의 히로인. 기억상실증에 걸려있다

윌리 — 모험가를 동경하는 소년

© 1995 FALCOM

택틱스 오거

SFC

- **기 종**: 슈퍼컴보이
- **장 르**: 네오 · RPG
- **제작사**: 퀘스트
- **현지 발매일**: 10월 예정
- **현지 발매가**: 11,400엔

지금까지 언급하지 않았던 시스템 관계를 소개하겠다. 게임중의 사건과 등장인물에 대해 플레이어가 체크할 수 있는 워렌 리포트와 츄트리얼 시스템에 관해 설명하겠다.

새롭게 판명된 신시스템

시스템 1 워렌 리포트

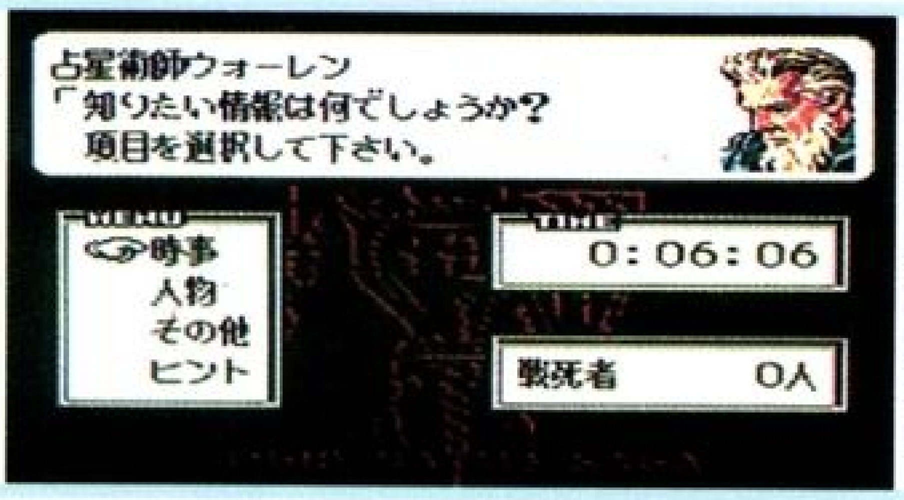
점성술사 워렌의 이름이 붙은 이 리포트. 이것은 워렌이 주인공 데님을 둘러싼 「택틱스 오거」의 세계에서 발생한 사건과 등장하는 인물, 그리고 사람들의 소문 등을 정리하여 상세하게 기록한다는 리포트이다. 워렌 리포트는 시나리오에 들어가기 전 지형 맵의 커멘드로 볼 수 있다. 리포트는 크게 「시사」, 「인물」, 「기타」, 「힌트」의 4개로 구분되어 상당히 세심한 정보를 알 수 있게 되었다. 시나리오를 충분히 즐기기 위해서는 필수불가결한 시스템이다.

시나리오에 들어가기 전에 우선 정보수집을 하고 지식을 축적해 두자. 조금 시간을 비우고 플레이할 때와 새로운 장소로 이동하기 전에 사용하는 것이 효과적일 것이다

제노비아의 점성술사 워렌 문

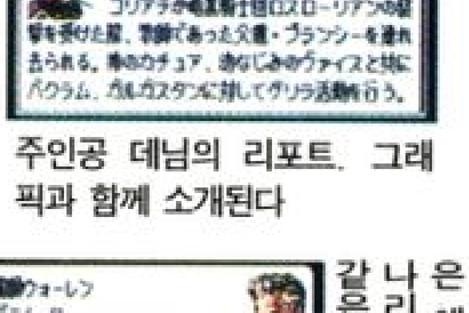
「인물」 리포트

지금까지 만났거나, 소문을 듣거나 해서 게임중에 등장한 인물에 대해 가르쳐 준다. 당연 플레이어가 진행하면 할수록 인물의 수가 늘고 더우기 시나리오의 진행 상황에 의해 리포트가 변경된다. 등장인물이 아직까지 관련된 사건 등의 상세한 정보를 조사하자.

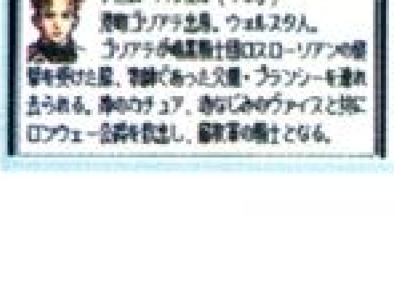


무엇을 조사할까?

지형맵에서 이 화면으로. 알고 싶은 것이 있으면 정보수집가 워렌에게 무엇이든 물어보자



주인공 데님의 리포트. 그래픽과 함께 소개된다



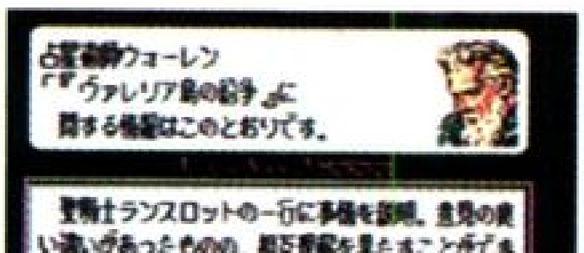
같은 인물이라도 시나리오로 변화. 데님은 해방군의 기사로…

「힌트」 리포트

◐워렌 리포트의 확인은 여기에서 가능하다

지금까지 체험해 온 것에 입각해 게임의 공략에 도움이 되는 힌트 등을 정리한 리포트. 시나리오에는 직접 관계없지만 게임상에서는 반드시 필요한 정보이다.

아직까지 일어난 사건을 일기형식으로 정리한 것.



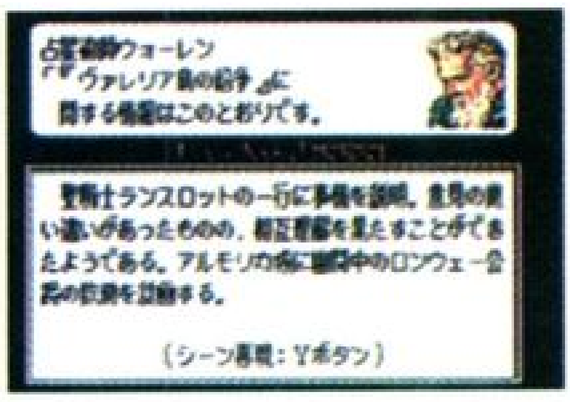
◐이것이 리포트와 그 이벤트 신을 재현한 것이다. 언제라도 옛날 이벤트를 볼 수 있다

이것은 게임의 진행에 의해 계속 변화해 가는 리포트. 예를들면 어느 사건의 「도중경과의 리포트」였던 것은 그 건이 정리되면 「결과 리포트」로 된다.

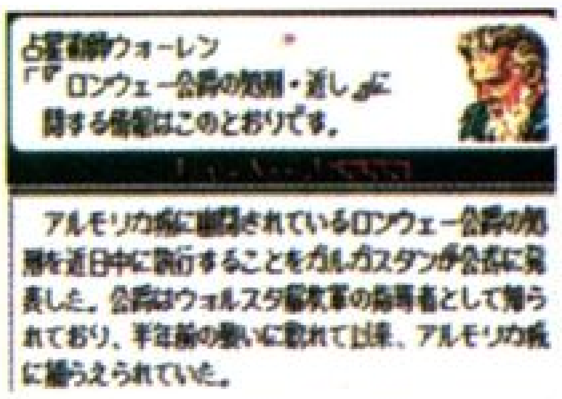
더우기 이 리포트에서는 회화 신 등을 재현해서 실제로 어떤 대사가 오갔는지 등을 확인할 수 있다.

「기타」 리포트

각지에서 일어난 사건 등의 뉴스와 사람들의 소문을 정리한 것이 이 리포트. 자신들의 시점이 아닌 제 3자에서 본 사건의 상황으로서 기록하고 있다. 이것에 의해 민중이 사건을 어떻게 느끼고 있는지를 생각하고 시나리오의 분기에서 선택의 참고가 가능한 리포트이다.



롱페 공작의 처형이 가까웠다구? 알모리카성을 공략할 수 밖에....



무사하게 롱페 공작을 구출하였다. 항목의 이름이 변했다

「츄트리얼 모드」

타이틀 화면에 의문의 모드가 발견!!

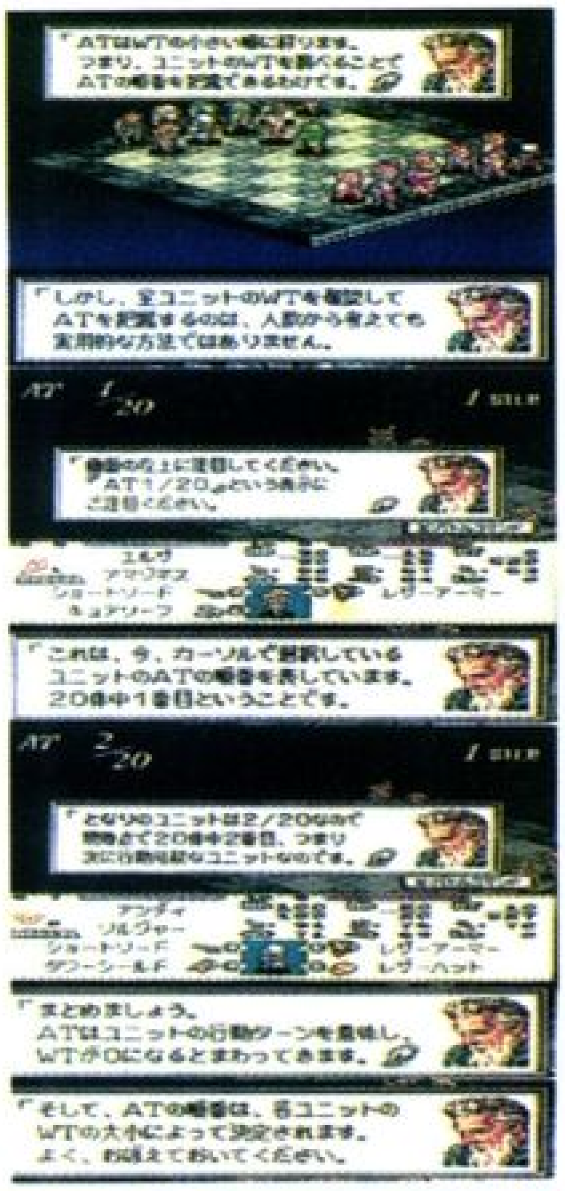
어렵게 보이는 시스템도 위렌이 화면을 보면서 친절하게 해설해 준다

처음 공개하는 타이틀 화면! 「NEW GAME」, 「CONTINUE」, 「TURBO FILE」, 「SOUND」 등의 익숙한 커멘드가 나열되어 있다. 특히 그 중에 「TUTORIAL」 이라는 커멘드가 있다. 이 커멘드는 게임에 익숙해지기 위한 「연습모드」이다. 처음으로 「택틱스 오거」를 플레이하는 플레이어에 주는 렛슨이다.

선생은 물론 점성술사 워렌. 룰과 시스템에 대해 실제의 화면을 보여주면서 친절하게 가르쳐 준다.

화면 좌측에 표시되는 「AT 1/20」에 주목!

유니트에 커서를 맞추면 화면 아래에 패러미터 윈도우가 표시됨과 동시에 화면 좌측 위에 「AT」가 표시된다. 이것은 선택한 유니트가 몇번째로 행동할 수 있을까를 표시하고 있다. 1/20라면 5번째로 행동할 수 있는 것을 표시하고 있다. 물론 하나의 유니트를 행동시킬 때마다 이 수치는 변화한다. 언제 행동할 수 있는가의 표시로써 사용할 수 있다.



츄트리얼 모드의 진정한 의미

연습이라고 해서 대충 넘어가면 안된다. 유저의 명령에 부하의 생명이 걸려있기 때문에 얻을 수 있는 정보를 전부 파악하고 전술을 생각하는 일도 리더로서의 중요한 의무이다. 유니트 각각의 특성을 파악하고 지형 효과를 생각해 보다 효과적인 전술을 생각해야 한다.

WT와 AT를 워렌이 쉽게 해설!

보통 S.RPG에서는 시간을 턴이라는 단위로 구분지어 모든 유니트는 1턴에 1회밖에 행동할 수 없다. 하지만 「택틱스 오거」에서는 유니트 각각에 WT(웨이트 턴)이라는 패러미터가 있다. WT가 제로가 되면 AT(어택턴)으로 되고, 행동할 수 있다. 그리고 행동후 WT에 그 행동에 알맞는 가격이 플러스 된다.

이렇게 유니트의 AT가 온다

새롭게 판명된 직업

이번에 새롭게 판명된 직업은 휴먼 타입 3개와 앤디드 타입 2개. 전작에서는 상당히 직업이 많았던 이 게임. 새로운 클래스도 등장해 클래스 체인지 시스템이 어떻게 되어 있는지 대단히 흥미로운 부분이다.

휴먼타입

표준적인 패러미터를 가진 이 타입은 남성계와 여성계로 나뉘어져 그 직업도 다양하다. 이번 등장하는 것은 그 중에 3클래스. 공격력이 높은 바사카. 주위 3판넬 이내 마수의 전투능력을 높일 수 있는 비스트테이머. 활에 의한 투사공격이 가능한 아처가 그들이다.

바사카

전작에서는 강직하고 비정한

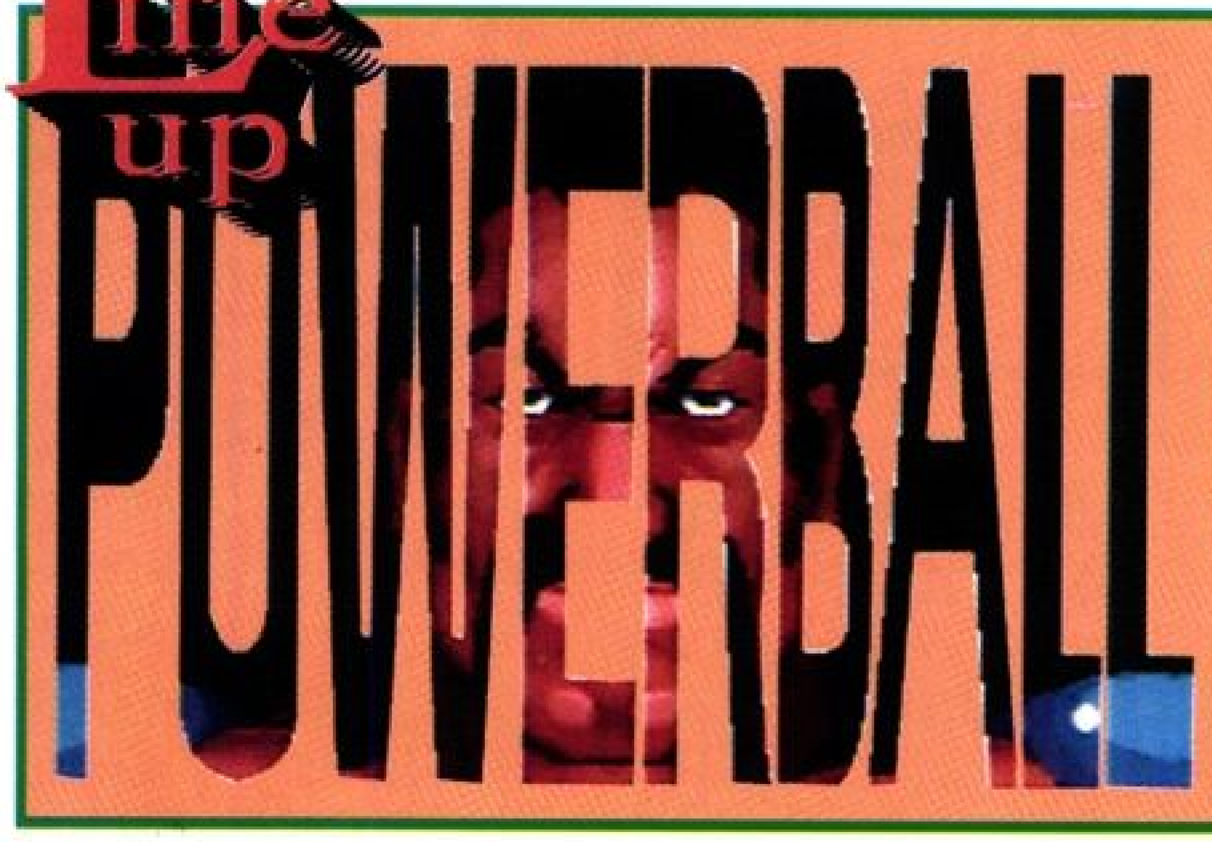
아처

활에는 두번째 가라면 서러워할

비스트테이머

난폭한 마수를 자유자재로 조종하는

© 1995 QUEST



MD

파워볼

POWERBALL

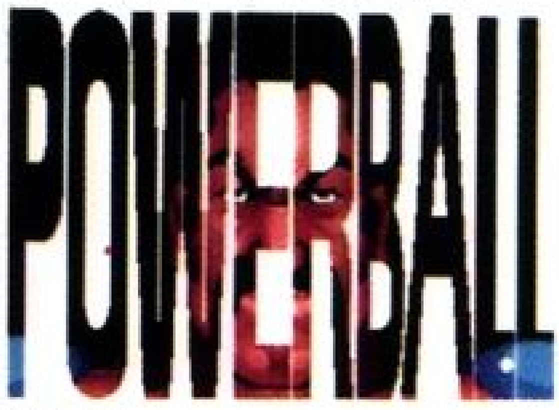
- 제작사: 하이콤
- 장　르: 스포츠 액션
- 용　량: 미정
- 현지 발매일: 미정
- 현지 발매가: 미정

하이콤이 개발한 순수 국내작으로 '파워볼'이라는 특이한 스포츠를 주제로 한 게임이다. 그래픽이나 사운드 등은 외국게임과 비교해도 손색이 없을 듯하다.

스토리

AD2140년 지구 최고의 스포츠로 자리잡은 '파워볼'은 폭발적인 인기를 얻고 있었다. 그러던 어느날... 지구로부터 3만광년 떨어진 괴행성의 외계인들이 지구 침략을 시도한 것이다.

캐릭터 선택 화면



데모화면

캐릭터를 고른후 스테이지를 선택한다

지구인들은 1만년 이상이나 발달된 문명을 가진 그들에게 대항할 방법이 없었다. 당황한 지구인들에게 그들은 어이없는 제안을 해왔다. 당시 최고의 스포츠인 '파워볼'경기를 하자는 제의였다. 만일 자신들이 지면 지구 말살계획을 철회하겠다는 것이다. 그들의 지도자는 1만년 이상 독재에 억눌린 국민들에게 새로운 흥미거리를 제공해야만 했다. 그것이 살육전이든, 게임이든간에... 남은 시간은 48시간 당신은 지구의 운명을 맡길 최고의 선수들을 선택해야 한다.

캐릭터의 조작방법

〈서브〉

서브는 2가지로 나눠게 된다. A버튼으로 공만 띄우고 그 자리에서 치는 서브가 있고 또 방향키 위를 누르면서 A버튼을 누르게 되면 구사되는 스카이 서브가 있다.

❶스카이 서브
❷보통의 서브

〈리시브〉

이 게임에서의 리시브는 다른 배구게임과는 아주 다르다. 지금까지 나왔었던 배구게임들은 공이 날아오는 것을 잘 포착하여 버튼을 눌러야 했다. 하지만 파워볼은 그러한 개념에서 탈피하여 C버튼만 누르게 되면 자동적으로 공을 받을 수 있게 되었다. 공만 받게되면 토스 또한 자동적으로 이루어진다.

필살기를 리시브하는 모습

앗! 타이밍을 놓쳤다.

〈공격〉

공격은 각 캐릭터마다 각각 다른 필살기가 있다. 물론 배구에서 사용되는 공격 (백어택 등..)은 모두 있고...

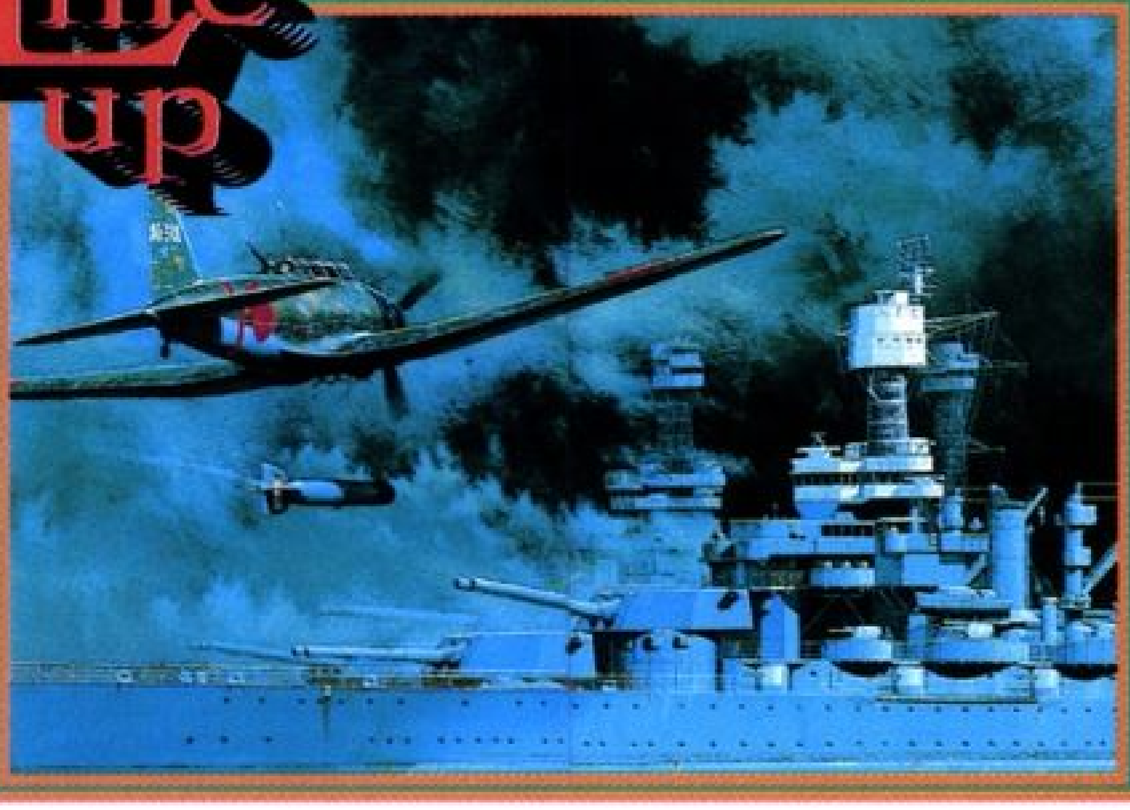
상대팀이 블로킹을 하는 모습

불덩어리 공이 떨어진다.

각 캐릭터별 필살기

이름\필살기	A+↓→	A+↓←	A+←↑→
마이클 레이	백 너클	울트라 너클	파워 안티 본딩
리	에어스핀	에어 스매쉬	파워 에어 컷터
모비딕 하삼	캐논 스파이크	페인트 펀치	파워 썬더 드롭
김 도훈	파워 스피드	파워 슬로우	파워 백 스핀
안톤 홉스	트윈 스파이크	다이나믹 크래쉬	파워 트리플 본딩
아흐마드 사메	매직 쇼우	매직 브랙	파워 매직 콘트롤
리 칭	점핑볼	스카이 리싱	파워 멀티슬라이딩
톰 허치슨	화이어 드롭	스피드 화이어	파워 웨이브화이어

© 1995 HICOM



CARRIER ACES

캐리어 에이스

SFC

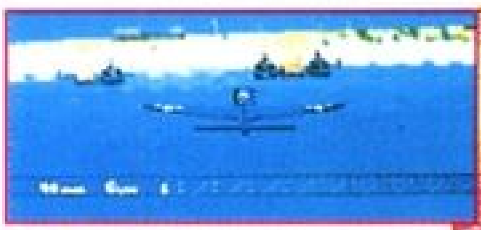
■ 기　종: 슈퍼컴보이
■ 장　르: 플라이트 시뮬레이션
■ 제작사: 유미디어
■ 현지 발매일: 발매중
■ 현지 발매가: 시가

「캐리어 에이스」는 미국과 일본의 태평양 전쟁을 배경으로 한 비행 시뮬레이션 게임으로 전투기의 전술 비행과 항공모함과 전함들의 어뢰 공격 등 박진감 넘치는 비행 시뮬레이션의 진수를 맛볼 수 있을 것이다.

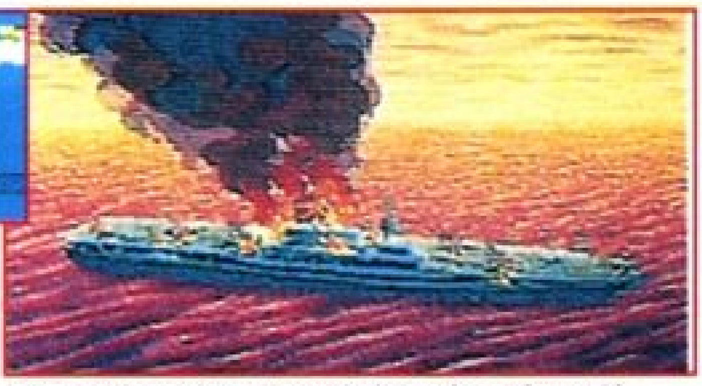
박진감 넘치는 비행시뮬레이션의 진수

캐리어 에이스는 열도 7군데 모두를 제압하는 것이 목적이다. 플레이어는 미국이나 일본을 선택하여 모든 열도를 제압하면 승리한다. 미국군의 열도 전투시 플레이어는 전투기의 연료 및 폭탄의 잔고를 확인하면서 게임을 진행해야 한다.

플레이어 선택 화면에서 4종류의 대전 방법 중 하나를 십자 버튼으로 선택하고 A버튼으로 결정한다



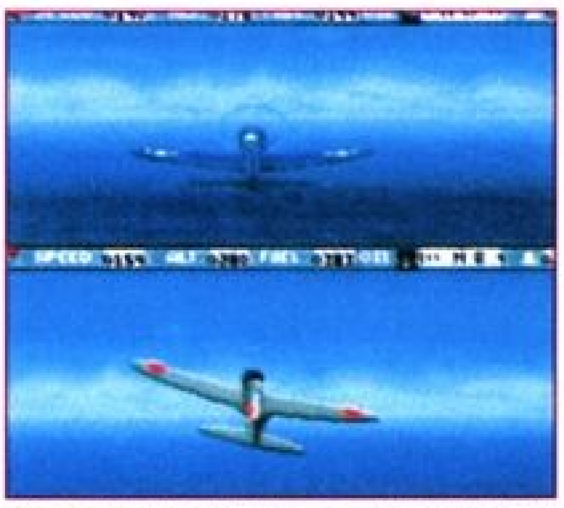
방어 측의 플레이어는 대공 기관총을 조작해 적을 쏘아 떨어뜨린다



전투기의 공격을 받고 불타고 있는 항공모함

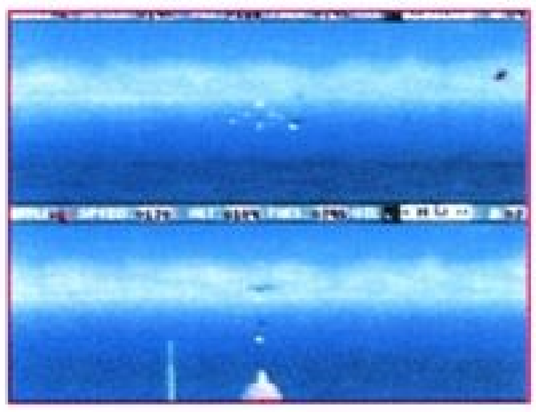
공중전(DOG FIGHT)

공중전은 항상 1P가 상단 화면, 2P가 하단 화면을 차지하며 1대 1로 전투를 하게 된다. 전투기는 미사일을 사용할 수 있지만 미사일은 지상의 타게트를 파괴하기 위한 것이기 때문에 1발로 명중시키는 것은 거의 불가능하다.



전투 화면이 상하단으로 나뉘어져 편리하게 플레이할 수 있다

시점의 선택(ALTERNATE VIEWS)



공중전에서는 R버튼을 누르면 다른 시점으로 변한다. 전투기에서는 조준 화면으로 변하며 공격기와 폭격기는 후방 총좌의 시점으로 변한다.

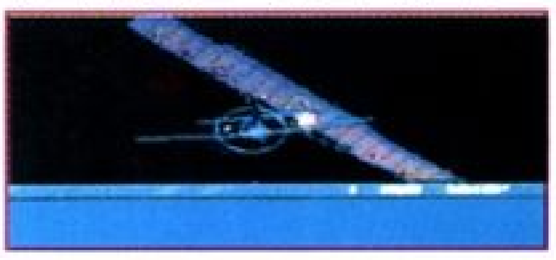
십자 버튼으로 총구를 움직인다

총격 비행(STRAFING ATTACK)

전투기가 함정 또는 지상의 목표물을 공격하는 모드이며 공격 중에는 공격하는 비행기가 위쪽 화면에 표시되며 방어하는 대공 기관총이 아래화면에 나타난다.

급강하 폭격(DIVE BOMB)

공격측은 목표물(해상의 함정)의 상공에서 출발하며 아래쪽에 있는 목표물을 향하여 급강하한다. 폭격기는 투하할 수 있는 거리까지 목표물에 접근한다. 방어측은 총격시와 같이 대공 기관총을 조준할 수 있다.



급강하 폭격을 개시하고 바로 폭탄을 투하해도 실패로 끝난다

어뢰 공격(TORPEDP STRIKE)

명중시키려면 수평 비행을 해야한다

어뢰 공격은 함선 공격 중 최고의 위력을 지닌다. 어뢰 공격은 낮은 고도에서 수평을 유지하며 적절한 거리에서 발사하지 않으면 성공하지 못한다. 발사할 경우는 한번에 한발씩만 발사할 수 있다.

항공모함에 착륙(CARRIER LANDING)

무사히 귀환한 전투기는 항공모함에 착륙해야 한다. 항해사가 유도하는대로 속도를 줄이며 높이를 조준하면 된다. 성공을 하면 정지신호가 나온다.

악천후와 연료 탱크의 잔량에 따라서 착륙의 가부를 결정한다

© 1995 YUMEDIA

화랜드 스토리2

SFC/반프레스토/발매일 미정/가격 미정/시뮬 RPG/24M

인기 시뮬 RPG 제 2탄이 드디어 등장했다. 이 게임은 전작에서 20년 후의 세계가 무대이다. 새로운 주인공 리어드가 세계 정복을 꿈꾸는 악당의 야망을 저지하기 위해서 끝없는 모험을 계속한다는 것이 이야기의 주 내용이다. 코미컬 배틀 장면도 대폭 파워 업되어 보다 박력있고 재미있는 전투가 기대된다.

게임은 턴제로 진행된다

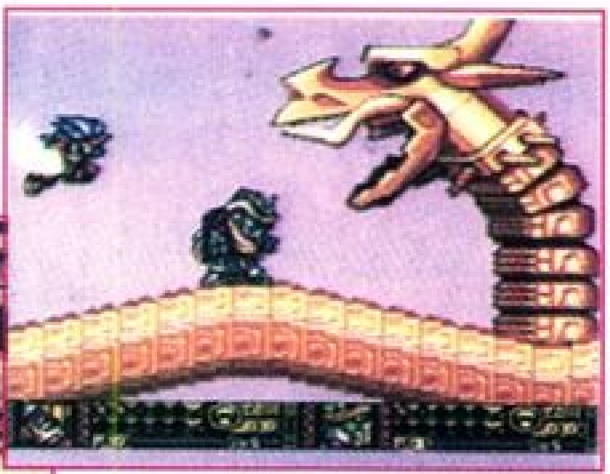
전투 장면은 더욱 박력있게!

더 그레이트 배틀 V

SFC/반프레스토/발매일 미정/가격 미정/액션/12M

5번째 시리즈를 맞이하는 인기 횡스크롤 액션 게임. 「페어 시스템」에서는 전사 로아를 고정 캐릭터로 하고 다른 한명의 캐릭터를 선택하여 한팀을 이뤄 게임을 진행해 나간다. 선택한 캐릭터에 따라 게임 진행이 변화한다. 또한 건배틀에서는 3D 시점의 화면에서 격렬한 총격전을 즐길 수 있다.

이 별은 누구에게도 넘길 수 없다! 온 힘을 총동원해서 적을 쓰러뜨리자



습격해 오는 적 캐릭터도 「페어 시스템」을 사용하면 쉽게 이길 수 있다

신기동전기 건담W

SFC/반다이/발매일 미정/가격 미정/액션/16M

인기 애니메이션 「신기동전기 건담W」가 격투 게임으로 등장한다. 이 게임에서는 무려 10개 이상의 모빌 슈츠를 사용하는 것이 가능하며 1대 1의 사투를 펼치게 된다. 공격에는 발칸 포나 빔 사벨 등 친숙한 무기들이 사용된다. 각각의 모빌 슈츠에는 화려한 필살기가 있으며 상대에게 입히는 데미지도 그만큼 강력하다.

점프 공격을 특기로 하는 모빌 슈츠에게는 강력한 대공기를 가진 모빌 슈츠로 맞서자

모빌 슈츠에 따라 사용하는 기술의 리치나 데미지의 크기가 달라진다

TV 애니메이션 슬램덩크 쇼타임(가칭)

SFC/반다이/발매일 미정/가격 미정/스포츠/용량 미정

이미 우리에게 친숙해진 북산의 멤버들을 시작으로 원작에 등장하는 캐릭터들이 다수 출연하는 파워 농구 게임 슬램덩크. 화려한 액션이 코트 위에서 전개된다. 각 캐릭터의 개성을 살린 코믹함과 대사는 웃음을 자아내지만 그 반면 점수 쟁탈전의 진지하고 격렬한 경기의 뜨거운 매력도 가지고 있다.

'우라앗!' 고릴라 채치수의 덩크!! 이와같이 모든 캐릭터에게는 필살기가 준비되어 있다. 호쾌한 기술의 묘미를 즐길 수 있다

© 1995 BANPRESTO / BANDAI

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시
* 게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

9월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★	9/ 1	배틀 로보트열전	반프레스토	12,800엔
SFC		9/ 8	바운티 소드	파이오니아LCD	11,400엔
SFC		9/14	슈퍼 피크로스	닌텐도	미 정
SFC		9/15	세인트 앤드류스	에폭사	9,800엔
SFC		9/22	실황 월드 사커2	코나미	9,980엔
SFC		9/22	정글 스트라이크	EA.빅터	9,800엔
SFC		9/29	불의 황자 야마토 타케루	동보	10,800엔
SFC		9/29	마법기사 레이어스	토미	9,800엔
SFC		9/29	NBA실황 바스켓 위닝덩크	코나미	10,800엔
SFC		9/29	하메른의 바이올린 연주	에닉스	9,600엔
SFC		9/상순	베르느 월드	반프레스토	11,800엔
SFC		9/중순	미소녀 전사 세라문	엔젤	11,800엔
SFC		9/중순	크록 타워	휴먼	미 정
SFC		9/하순	G.O.D	이메지니어	미 정
SFC	★	9/하순	메탈맥스 리턴즈	데이타이스트	12,800엔
SFC		9/하순	라이트 환타지	통킨하우스	9,900엔
SFC		9/예정	위저드리	아스키	12,800엔
SFC	★	9/예정	성검전설3	스퀘어	11,400엔
SFC		9/예정	드래곤볼Z 초오공전 각성편	반다이	10,800엔
SFC		9/예정	컴배트!	아스키	12,800엔
GB		9/예정	캡틴 츠바사J	반다이	4,200엔
MD		9/ 1	코믹스 존	세가	7,800엔
CD 알라딘보이		9/ 1	파렌하이트CD	세가	6,800엔
CD 알라딘보이		9/ 8	쉐도우 런	컴파일	7,800엔
PC엔진		9/중순	진원령전기	후지콤	8,500엔
PC엔진		9/예정	동급생	NEC애비뉴	8,800엔
NEO GEO		9/예정	펄스타	에이컴	미 정
NEO GEO		9/예정	소닉 윙즈3	비디오시스템	미 정
NEO GEO		9/예정	스텍스 위너	더 울스	미 정
NEO GEO CD	★	9/29	더 킹 오브 화이터즈'95	SNK	8,800엔
NEO GEO CD		9/예정	ADK월드	ADK	미 정
NEO GEO CD		9/예정	메탈 슬럭	나스카	미 정

10월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		10/ 6	신성기 오디세리아	빅동해	10,800엔
SFC		10/예정	울트라 베이스볼3	컬처브레인	미 정
SFC	★	10/예정	택틱스 오거	퀘스트	11,400엔
GB		10/예정	하이퍼 블랙버스'95	BLACK LABEL	4,500엔
GB		10/예정	마법기사 레이어스2	토미	4,500엔
MD	★	10/20	버철 화이터32X	세가	미 정
MD		10/예정	마도물어	컴파일	미 정
PC엔진		10/13	Linda3	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
PC엔진		10/예정	THE TV SHOW	라이트스탭	7,800엔
NEO GEO CD		10/예정	펄스타	에이콤	미 정
NEO GEO CD		10/예정	소닉 윙즈3	비디오시스템	미 정

발매 미정 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★	11/예정	로맨싱 사가3	스퀘어	미 정
SFC			저지 드레드	어클레임 저팬	미 정
SFC			천외마경ZERO	허드슨	미 정
SFC			비룡의 권 프로	컬처브레인	미 정
SFC			라인 디펜스	비지트	미 정
SFC			화이팅 아이스하키	코코너츠 저팬	9,980엔
SFC			버철레이크	닌텐도	미 정
SFC			테일 환타지아	남코	미 정
SFC			창세기장 보그	나그자트	11,800엔
SFC			나이트메어 바스터즈	일본물산	8,800엔
SFC	★		스타폭스2	닌텐도	미 정
SFC			화이팅폴리곤	닌텐도	9,800엔
SFC			스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
SFC			알버트오디세이 외전	선소프트	9,980엔
SFC			사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
SFC	★		드래곤퀘스트VI	에닉스	미 정
SFC			레나스II -봉인의 사도-	아스믹	미 정
SFC			브레드 세드	킹레코드	미 정
SFC			공룡왕자 돔	타이토	미 정
SFC			지오 카타스트로피 제 9장	휴먼	미 정
SFC			카오스 시드	타이토	미 정
SFC	★		록맨X3	캡콤	미 정
SFC	★		천지창조	에닉스	미 정
SFC	★		화이널 화이트3	캡콤	미 정
SFC			캡틴 츠바사J	반다이	미 정
SFC			토이 스토리	캡콤	미 정
SFC			포카 혼타스	캡콤	미 정
SFC			화랜드 스토리2	반프레스토	미 정
SFC			더 그레이트 배틀	반프레스토	미 정
GB			MAGESTIC MAGICIAN	NICS	미 정
GB			메트로페닉	일본물산	미 정
GB			철도왕	데이비소프트	미 정
GB			스타워즈	마이크로월드	4,200엔
GB			배트맨 포에버	어클레임 저팬	미 정
MD			나이트메어 서커스	세가	미 정
MD			배트맨 포에버	어클레임 저팬	미 정
MD			펭고	세가	미 정
CD 알라딘보이			사무라이 스피리츠	빅터	미 정
CD 알라딘보이			서지컬 스트라이크CD	세가	6,800엔
CD 알라딘보이			미드나이트 레이더스	세가	6,800엔
PC엔진			J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
PC엔진			몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
PC엔진			스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔
PC엔진			DE.JA	NEC애비뉴	미 정
PC엔진			스팀 하트	T.G.L	미 정
NEO GEO			천외마경 진전	허드슨	미 정
NEO GEO			초인학원 고우카이저	테크노스 저팬	미 정
NEO GEO			라스트 오디세이	모노리스	미 정
NEO GEO CD			울티메이트4	페이스	미 정
NEO GEO CD			초신권	더 울스	미 정
NEO GEO CD			라이딩 히어로	SNK	4,800엔
NEO GEO CD			킹 오브 더 몬스터즈	SNK	5,800엔

■SFC : 슈퍼컴보이　■MD : 슈퍼 알라딘보이　■GB : 미니컴보이　■NEOGEO : 네오지오

아케이드 비법

버철 스트라이커

3D 컴퓨터 그래픽에 의해 현실감 넘치는 플레이를 맛볼 수 있는 「버철 스트라이커」의 플레이 스타일과 포메이션까지 철저히 분석하여 소개하고 세계 18개국 대표팀의 공격 및 수비의 특징도 상세하게 공개한다.

■ 기 종 : 아케이드 ■ 제작사 : 세가
■ 장 르 : 스포츠 ■ 이용료 : 200원

조작감각을 철저히 익히자

플레이해 보면 알 수 있지만 선수가 일정한 스피드로 움직이지 않는다. 이것은 진짜(?)인간과 같이 달려가기 시작하면 점점 가속이 붙고 최고 속도에 도달한다. 이 게임은 다른 축구게임과는 달리 처음부터 최고 속도가 나오지 않는다. 반대로 멈추려면 서서히 감속하여 멈춘다.

이 게임에서 가장 중요한 점은 어떻게든 자기 공을 빼앗기지 않는데 있다.

공을 빼앗기지 않는 방법이나 빼앗는 방법, 또 각 포메이션의 '득점 패턴'의 기본형을 철저히 분석해 본다.

공격편

1. 몸을 이용하자

선수가 패스를 받을 때 반드시 공을 트래핑한다. 이 순간에는 틈이 많아서 태클을 당하면 공을 빼앗긴다. 그러므로 상대편이 가까이 있을 때는 상대편을 등지고 트래핑한다. 이렇게 하면 상대의 다리에 닿지 않고 태클을 받으면서 상대의 반칙을 유도할 수 있다.

몸으로 공을 숨긴다

2. 패스하는 방법

확실하게 공을 트래핑하고 자기 팀 선수를 향하여 패스한다. 그러나 공간이 좁은 중앙선 부근에서의 트래핑 중에는 상대편 수비수가 많아져서 공격에 많은 지장을 준다. 그럴 경우는 직접 패스를 활용하자. 그 요령은 패스할 방향을 정하기 전에 버튼을 먼저 입력하고 그 방향으로 향한다.

트래핑으로 방향을 바꾸고 재빨리 패스를 한다

3. 슈 팅

근거리에서는 이 정도로 괜찮다

크로스 바를 넘기지 않게 주의하자

기본적으로 슛은 강하게 쏠 필요가 없다. 근거리 슛은 조금만 힘을 모아서 해도 충분하다. 이렇게 하면 공도 뜨지 않고 정확한 슛을 쏠 수 있다. 그리고 골문을 향하고 있지 않을 때 슛을 쏘더라도 골문을 향해 날아가게 된다. 그러나 슛동작이 길어지므로 그 순간에는 공을 빼앗길 수도 있다.

3. 센터링

상대의 페널티 에리어 부근에 오게 되면 센터링을 할 수 있게 된다. 센터링할 때는 골문을 향하지 않아도 골문으로 날아가게 된다. 엔드라인 부근에서의 센터링이 가장 유리하다. 센터링할 때는 반드시 레이더 차트를 확인하여 우리편 선수가 있는지 확인해야 한다.

센터링할 때는 자기편을 확인한다

방어편

1. 슬라이딩 태클

상대의 등 뒤에서는 슬라이딩 태클을 하면 안된다. 기본적으로는 상대의 정면에서 태클하는 것이 이상적이지만 스피드가 붙은 상대라면 상대와 나란히 달려가다가 상대보다 조금 앞으로 나오게 될 때 상대의 옆에서 태클을 하면 된다.

파워를 모으고 있는 선수의 공을 빼앗자

가장 좋은 타이밍은 상대가 슛을 쏠 때, 슛을 쏘려고 파워를 모을 때, 방향을 바꿔 드리블이 늦어지는 순간 트래핑을 할 때 등이다.

2 패스 컷

숏 패스일 때는 공이 빠르기 때문에 패스 컷을 하는 것이 거의 불가능하므로 슬라이딩 태클을 하는 것이 좋다. 높은 패스일 때는 상대와 같이 점프해서 헤딩으로 빼앗는다. 이때, A, B,C 버튼 순으로 공을 멀리 보낼 수 있게 된다.

골문 앞으로 센터링을 올린다

3 보디 첵

그냥 몸으로 상대와 부딪히는 것이지만 이것도 중요한 수비 기술의 하나이다. 공을 가진 상대와 부딪힌다면 쉽게 공을 빼앗을 수가 있다. 때때로 상대를 날려버릴 수도 있다. 이때는 슬라이딩과는 달리 거의 반칙이 되지 않는다는 것이 장점이다.

수비할 때는 보디 첵이 우선이고 슬라이딩은 최후의 수단이다

포메이션

기본적인 득점 패턴은 엔드라인 부근에서의 센터링을 이어받아 다이렉트 슛을 하는 것이다. 실력이 뛰어난 선수는 슛이나 센터링을 할 때 활용하는 것이 효과적이다. 각 포지션의 역할을 이해하고 자기만의 득점 패턴을 개발하도록 노력하자.

4-5-1 시스템

프랑스(FW), 스페인(FW,MF전원), 스웨덴(FW)
* ( )속의 포지션의 선수는 실력있는 선수임

FW의 능력이 승패를 좌우한다. 공을 가지게 되면 즉각 FW를 중심으로 공격을 전개하면 된다.(포스트 플레이) 득점 패턴으로는 일단 FW에게 롱패스를 한다. 이때 무리하게 단독으로 돌파하는 것이 아니라 양쪽 사이드로 올라오는 MF에게 패스를 해줌으로써 센터링을 이어받아 다이렉트 슛으로 연결하는 것이다.

스페인의 이 선수는 단독 드리블이 뛰어나다

5-3-2 시스템

독일(오른쪽FW,수비 전원), 덴마크(양쪽FW,수비 전원), 미국(수비 전원)

이 세팀의 주특기는 역공이다. 수적 우위를 살려 수비를 한 뒤 공을 빼앗게 되면 롱패스로 공격으로 전환해 공격하는 것이 유리하다.

미국팀의 스위퍼는 철벽수비를 자랑한다

4-3-3 시스템

멕시코(양쪽FW), 영국(전원 평균적 능력)

양 사이드의 FW에게 빠른 패스를 하고 센터링을 하는 가장 쉬운 방법이 효과적이다. 개성이 떨어지는 팀 포메이션이기도 하다.

3-4-3 시스템

네덜란드(공격형MF), 사우디 아라비아(중앙 FW)

네덜란드의 공격형 MF인 9번 선수는 다른 선수에 비해 월등히 뛰어나므로 잘 이용하여 중앙 공격을 하는 것이 좋다. 이 시스템은 공격은 강하나 수비가 어려우므로 게임에 익숙한 사람에게 적합하다.

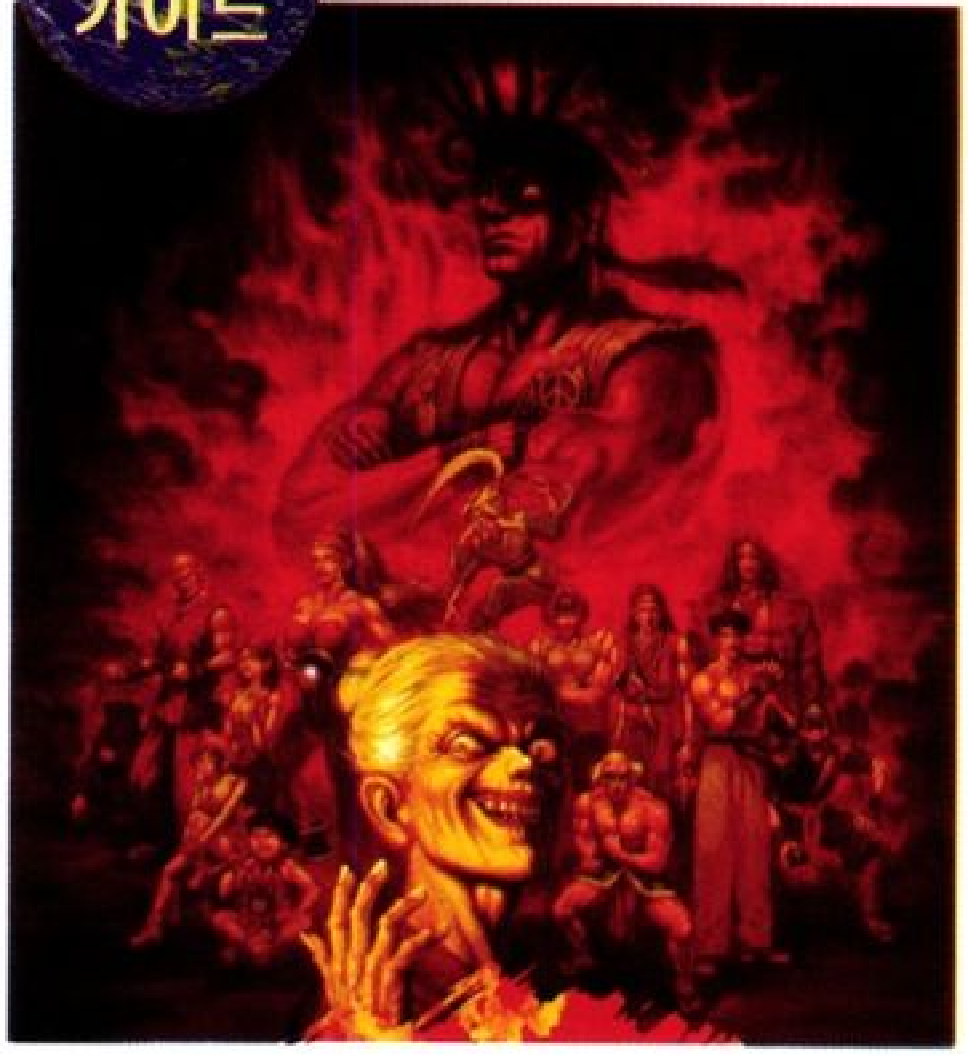
네덜란드의 주득점원은 두명의 흑인 선수

4-4-2 시스템

아르헨티나(오른쪽FW,공격형MF), 콜롬비아(오른쪽FW,공격형MF), 불가리아(좌측FW,공격형MF), 일본(좌측FW,좌측MF), 이탈리아(우측FW,수비 전원), 브라질(양쪽FW,전원이 드리블이 뛰어나다)

아르헨티나, 콜롬비아, 불가리아 이 세팀은 양쪽 FW의 숏 패스로 공격하는 것이 좋다. 브라질, 이탈리아, 일본 이 세팀은 보란치가 공을 빼앗아서 양쪽 FW에게 패스를 하고 공격하는 것이 효과적이다. 브라질은 FW 두명만으로도 득점이 가능하다. 이탈리아는 오른쪽 FW에게 공을 패스하고 바로 슛을 하는 것이 좋다.

이탈리아의 바조 굉장히 강하다



豪血寺外伝

호혈사 외전 최강전설

귀엽고 황당한 캐릭터 대전으로 유명한 호혈사 일족 시리즈. 2탄의 캐릭터에 신캐릭터가 추가된 호혈사 외전은 2인조 팀의 대전 방식을 도입했다. 챔프는 호혈사 외전을 긴급 입수해 등장하는 캐릭터들의 필살기와 숨겨진 기술들을 호혈사 팬들에게 전격 공개한다.

■기 종 : 아케이드 ■장 르 : 대전액션 ■제작사 : 아트라스

새로운 보스의 탄생

'2'에서 갑작스런 보스의 실종으로 긴급히 개최된 '호혈사 일족 보스 결정전'에서 치열한 싸움 끝에 새로운 보스가 탄생했다. 새로운 보스의 이름은 '호공원 간자'였다! 60세의 나이임에도 불구하고 보스가 된 그는 대축제를 열었다. 그리고 6개월간 밤낮을 가리지 않는 축제의 나날이 계속되었다.

간자는 호혈사의 새로운 보스가 됐다

퇴폐적인 나날을 보내는 간자

간자의 불건전(?)한 묘안

축제에 질린 '호공원 간자'는 보스의 권한을 이용하여 무엇인가 재미있는 일을 꾸미려고 하였다. 이때 그의 머리속에 한가지 묘안이 떠올랐다. '저놈들에게 팀을 결성하게 하여 시합을 하면 재미있겠지. 나도 예쁜 여자와 팀이 되면 낄낄낄 ...'이라고 완전히 불건전한 일을 생각해 낸 '호공원 간자'는 호혈사의 규칙에 제10조를 추가하였다.

'제10조! 일족에 속하는 사람은 보스의 어명을 받았을 때, 원칙적으로 거부하지 못한다.'

라는 자기 멋대로의 규칙을 만들고 어명을 받은 전대회에 출전한 선수들은 다시 호혈사에 집합했다. 설상가상으로 그냥 호혈사 일족의 시합만으로는 재미가 없다고 생각한 '호공원 간자'는 세계 최강이라 불리는 격투가까지 불러들였다. 세계 최강의 격투가를 포함한 호혈사 일족의 격투가 지금 막을 올렸다.

음흉한 웃음을 짓는 의문의 격투가

새롭고 독특한 시스템 도입

1. 통상 기술 외에 강한 공격보다 더 강한 공격이 생겼다

(1) 서 있는 상태에서 이 공격을 사용하면 상대를 뒤로 날려 버린다.

(2) 앉으면서 이 공격을 사용하면 위로 날려 버린다. 이때 적을 추격할 수 있다.

(3) 점프하면서 이 공격을 사용하면 땅바닥으로 날려 버린다.

(사용방법은 강펀치 + 강킥을 동시에 누른다)

승룡권과 같은 기술이 작열한다

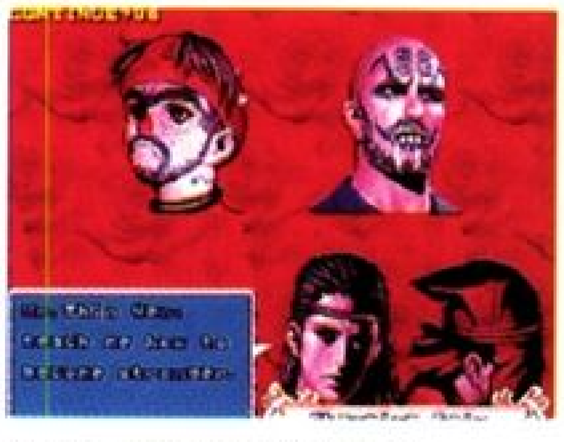
2. 신 가드 시스템도 추가 되었다.

이 방어를 사용하면 상대를 일순간 멈추게 한다. 이때 기술을 입력하면 상대에게 데미지를 입힐 수 있다. 사용방법은 약손 + 약발을 동시에 누른다.

새로 추가된 태그 시스템으로 다양한 팀을 구성할 수 있다

3 . 태그 플레이

일종의 팀에디트로 리더와 파트너의 2대 2의 시합 형식이다. 등장 인물 중 리더와 파트너를 자유롭게 선택할 수 있으나 넌자보이만은 리더로 고를 수 없다. 팀의 조합은 총152가지이며, 각각의 팀에는 이름이 정해져 있으므로 어떤 이름으로 되어 있는지 궁금하다.



이번에도 패배하면 얼굴에 낙서가

더욱 파워 업된 캐릭터에 주목하자

전작에 호평받은 클라라와 긴타로가 변신은 하지 못하나 파워업되어 등장한다. 그리고 슈퍼 클라라와 포치(개 인간)와 닌자보이(일지매)도 등장한다. 등장인물은 아래의 17명이다.

호혈사 오타네

모두가 아는 호혈사 일족의 최강의 할매. 이번에도 그 괴력은 건재하다.

이 큰 종은 어디서...

오타네의 유령 공격. 이 기술을 써도 오타네는 죽지 않는다

변신전	변신 강펀치로 던지기 / 암쇄차← 모아둠 →+펀치 성류난무탄 → 넣은채 펀치연타 / 위혁안 ↓ 모아둠 ↑+펀치 천무각 (점프중)↑↓+킥 / 낙성안 ↓↙←+펀치 임라경 (게이지 찬상태) ↓↘→+펀치 동시에 누름
변신후	도연화 ↓↘→+펀치 / *도연화(대공) ↓↙←+펀치 홍색벽← 모아둠 →+펀치

호혈사 오우메

독특한 기술을 쓰는 슈퍼 파워풀 할매. 이번 대회에서도 오타네와 함께 분위기를 썰렁하게 만들 것이다.

오우메와 동일 인물이라고는 도저히 믿겨지지 않는다

인간을 초월한 기술. 보기만 해도 으시시 해진다

변신전	변신 강펀치로 던지기 / 암쇄치← 모아둠 →+펀치 성류난무탄 → 넣은채 펀치연타 / 위혁안 ↓ 모아둠 ↑+펀치 천무각 (점프중) ↑↓+킥 / 기안포 ↓↙←+펀치 *안아격 →↘↓↙←+펀치 호혈류오안타 (게이지 찬상태) ↓ 모아둠 ↑+펀치 동시에 누름
변신후	도연화 ↓↘→+펀치 / *도연화(대공) ↓↙←+펀치 홍색벽← 모아둠 →+펀치 / 슈퍼 이혁안 ↓ 모아둠 ↑+펀치

호공원 긴타로 (호동이)

최악의 악당이며 난폭한 녀석. 전작에서는 포치와 일심동체였으나 이번에는 소악마로 변신한다.

붕어는 도대체 어디서 나왔을까?

긴타로는 동물농장 주인인가? 이번에는 곰이...

변신 강펀치로 던지기　코이코이 토비코이(자이언트 코이) ↓ 모아둠 ↑+펀치
포핑베어 ←→←+킥　본스윙 ←↙↓↘→+펀치
고로피카단 (점프중) ↓↘→+킥
돌격시저(게이지 찬상태) 버튼 4개 동시에 누름

호혈사 오시마

오우메의 어머니이자 스승이다.

오시마의 이혁포. 보이는 것처럼 위력적이다

위력적이나 발사하는데 시간이 걸리는 게 흠

성류탄 →↙↓↘←+펀치　안쇄발 ←모아둠 →+펀치
천무각 →↘↓+킥　이혁포(공중에서)→↘↓+펀치
용벽 →↘↓↙←+강펀치
*성류연탄 →↙↓↘←+약펀치(모아둠)
*성류거탄 →↙↓↘←+강펀치(모아둠)
파룡회성신(게이지 찬상태)→↙↓↘←+펀치 동시에 누름

인간개 포치

이번에는 처음부터 사용가능. 포치의 팬들에게 참을 수 없는 스테이지가 전개될 듯 분위기를 썰렁하게 만들것이다.

개답지 않은 멋진 돌격 기술

개가 무슨 팬티를...

쿵쿵 멍멍 ↓↙←+킥
머엉 ↓↙←+펀치
우~ →↓↘+펀치
캥캥캥! (게이지 찬상태) ↓↙→+펀치 동시에 누름
머엉 멍 (점프중) 레버일회전+펀치
쿵 멍멍 →↘↓↙←+킥
* 깨갱← 모아둠 →+펀치

화소로 클라라

귀엽다고 우습게 알았다가는 큰 코 다치기 쉬운 꼬마 여성. 호혈사의 스타적인 존재

클라라의 동물 학대

클라라의 미라클 데스키스. 일종의 기절 기술이다

드림회전 공격 ↓↙←+킥
드림마인드 부메랑 ↓↙→+펀치
미라클 데스키스 ↓↙→+킥 동시에 누름
스타더스트 레볼루션 (게이지 찬상태) ↓↘→+펀치 동시에 누름
*드림회전 공격(공중) (점프중)↓↙←+킥
미라클 어택 ↓↙←+펀치
싸이크론 판타지 ↓↘→+펀치

슈퍼 클라라

섹시한 슈퍼 클라라가 클라라와 떨어져서 어떤 활약을 보여줄지 자못 궁금하다

강력한 기술인 브리어언트 러쉬

신선한 느낌을 주는 공중 기술

스파크 바리어 ↓↙←+킥
스파크 세이빙(↑)↓↙←+펀치
브라이언트 러쉬 →↓↘+강킥
*라이트 월 (점프중)↓↙←+펀치
헬로헬로 에니바디홈? (게이지 찬상태) ←모아둠→ 펀치 동시에 누름
스파크 세이빙(→) ↓↙→+펀치
페어리 턴 어택 ←↙↓↘→+킥
스피드 블레이드 ←→←+펀치

사하드 아스란 류트

마마보이의 소문이 퍼진 사하드이지만 클라라와 라이벌 관계.

램프의 요정 공격. 덩치는 크지만 파워는 어떨지...

사하드의 변신 후 공격

화이어 스톰 →↓↘+펀치
사벨 숏 ↓↘→+펀치
아라비안 파로트(변신) (점프중)레버 일회전 킥 동시에 누름
자스틴 매직 (게이지 찬상태) ↓↘→+펀치 동시에 누름
플레임 공격 ←모아둠→+킥
아피아 차차 ↓모아둠↑+펀치

백두산

어쨌든 힘이 남아도는 녀석. 가장 박력이 넘치는 캐릭터로 공중전과 접근전이 주특기.

파동파 작열. 노인을 너무 학대하는데

화려한 기술로 일격을 가하는 백두산

뇌후각 킥연타
유염승 →↓↘+펀치
*엘보 드롭 ↓↙→+펀치
유기 승염참 (게이지 찬상태) →↓↘+펀치 동시에 누름
격장 파동파↓↘→+펀치
승연무 (점프중) 레버일회전+킥

애니 해밀턴

점점 강력해 지는 여성 캐릭터. 이번에는 어떤 성장을 했을지 궁금하다.

에어로빅을 연상케 하는 현란한 발 기술

빈틈없는 대공 기술. 그래픽도 화려하다

애니 다이나믹 강킥을 일정시간 누른후 해제
포톤 버스트 (점프중) ↓↘→+펀치
레인보우 라이즈 →↓↘+펀치
코스믹 쓰루 (게이지 찬상태) (→)던질때 펀치 동시에 누름
스완크래쉬 ←↙↓↘→+펀치
포톤 슈나이더 ←↘↓↙→+펀치 동시에 누름

화이트 버팔로

정의를 사랑하는 인디언 버팔로. 전작에 비해 변한 것이 그다지 없다.

가공할 화염 기술. 전작보다 강력해졌다

큰도끼 기술을 사용하는 버팔로

애로우 숏 ←↙↓↘→+펀치
태클 블로어 ←모아둠→+펀치
어설트 봄버 ←↙↓↘→+강펀치
토네이도 토마호크(게이지 꽉 찬 상태) ←↙↓↘→+펀치 동시에 누름
버팔로 스톰 ↓모아둠↑+킥
플라잉 엘보우 (점프중) 레버 일회전+펀치

키스 웨인

고독한 미소년, 롤링 캐논은 여전히 빠른 기술을 보인다.

'1'부터 여전히 건재한 롤링 캐논

스파이럴 킥 ↓↘→+킥
너클보머 ←모아둠 →+펀치
라이트닝 스래쉬 ↓↙←+펀치
롤링 캐논 ↓↘→+킥
롤링 엑스 ←→×←+킥
*공중 스파이럴 킥 (점프중) ↓↘→+킥
*파이널 블로우 +강펀치
*크래쉬 킥 ↓↙←+강킥
파이널 크래쉬 보머 (게이지 찬상태) ←모아둠 →+펀치 동시에 누름

진념

까까중인 주제에 보스가 될 야망을 가지고 있다. 여전히 강하다.

진념의 초필살기 해골 공격

열광권←→×←+펀치
연옥영파 →↘↓↙←+펀치 동시에 누름
섬광 열각 ↓↘→↗+킥
주박부 →↘↓↙←+펀치 동시에 누름
염귀망갈 ←↓↙+강펀치
*공중연옥연파 (점프중)→↘↓↙←+펀치 동시에 누름
연기항임 (게이지 찬상태) 버튼 4개 동시에 누름

철갑닌자 (사조재세)

음험한 성격에 비해 대단히 파워풀한 공격을 하는 닌자

철갑닌자의 엄청나게 파워풀한 공격

청염열상천 →↙↓↘←+킥
옥염승룡탄 ↓↘←+펀치
진공 선풍참 (점프중) 레버 일회전+펀치
용염파 ↓↘→+펀치
분신술 ←→×←+킥 동시에 누름
*잔상 선풍 →↓↘+약펀치
*잔상 선풍 →↓↘+강펀치
*공중 옥염승룡탄 (점프중) →↓↘+펀치
극악 승룡탄 (게이지 찬상태) ↓↙←+펀치 동시에 누름

호공원 간자

피로를 모르는 할배이며 호혈사의 새로운 보스이다.

오시마의 이혁포. 보이는 것처럼 위력적이다

변신전
변신 초필살기 사용후
용구벽 ↓ 모아둠 ↑+펀치
편비각 ↓↙←+킥
일척포타 →↘↓↙←+펀치
밀의근수체 ↓↘←+펀치
경루반비 킥연타
*연척포타 →↙↓↘←+강킥
폭렬반비 ←모아둠 →+킥 동시에 누름
허수술발↓ 모아둠 ↑+킥
흡음우폭 ←모아둠 →+펀치
장총작열 ↓↘→+펀치
아잠피행 →↙↓↘←+킥
명장최흉탄 ↓↙←+강킥
*장봉의 ↓ 모아둠 ↑+펀치

변신후
감명기공탄 →↘↓↙←+펀치

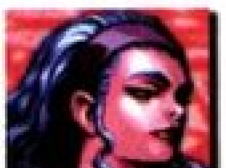
닌자 보이

호혈사의 지갑을 쥐고 있는 존재. 잘못하면 호혈사를 장악할 수도 있는 위험한 존재

닌자보이의 초필살기. 조금 웃기는 발상이다

비선도↓↘→+펀치
격추손화 →↓↘+펀치
몽환 망월탄 →↘↓↙←+펀치
풍열래비 →↘↓↙←+킥
롱월야 (게이지 찬상태) 버튼 4개 동시에 누름
*필살 닌자탄 (게이지 찬상태) (→하면서) 버튼 4개 동시에 누름
*필살 대포연탄 (게이지 찬상태) (←하면서) 버튼 4개 동시에 누름

안젤라 베르테



으시시한 안젤라. 그녀의 몸은 인간이 아니다. 칼로 난자하는 듯한 던지기 공격(?)은 없어졌다.

환상적인(?) 몸매를 지닌 안젤라의 숨겨진 킥 공격

안젤라 보디 어택 ←모아둠 →+킥
썬더 월 펀치 동시에 누름
러브미 윕 ←모아둠 →+펀치
스매쉬 킥 (점프중) ↑↓+킥
썬더 윕 ←모아둠 →+펀치 동시에 누름
*새터라이트 킥 ↓모아둠↑+킥
안젤라 자이언트 바스터 ←모아둠 →+킥 동시에 누름

최후의 승자는 바로 당신!!

플레이어는 무수한 호혈사의 강력한 파이터들과 대결을 한다. 최후에는 세계 최강의 격투가와 마지막 대결을 벌이게 된다. 최후의 승자는 간자에게 우승 선물을 받는다.

결승전에서 패배한 최강의 격투가

우승한 클라리에게 줄 드레스를 준비한 간자

© 1995 ATLUS

철권2 TEKKEN 2

95년 최고의 격투게임 「철권」의 2탄이 발매됐다. 더욱 웅장해진 스테이지와 화려한 연속기가 여러분을 사로잡을 것이다. 더우기 한국 캐릭터 「백두산」의 등장은 우리를 더욱 흥분시킨다.!!

■ 기 종 : 아케이드　■ 장 르 : 대전액션　■ 제작사 : 남코

드디어 철권2

격투게임 중 인기 넘버원일 정도로 대단한 인기를 누렸던 철권. 그 속편인 철권2가 드디어 등장했다. 하지만 가정용 게임기인 플레이스테이션 용은 내년 3월에 등장할 예정이다.

자! 그럼 이제부터 철권2의 모든 것을 공개하겠다. 아케이드용 제 1탄과는 기본은 같지만 늘어난 필살기, 추가된 캐릭터의 변모 등은 과연 놀랄 만하다. 그리고 웅장한 배경과 캐릭터들 또한 움직임이 부드러워졌다. 등장캐릭터의 숫자도 3인씩이나 늘어났다. 전작의 최종보스인 헤이하치, 신 캐릭터 백두산과 레이 우롱이 추가된 인물들이다. 물론 캐릭터 중에는 귀여운 여인 카자마 준도 있다.

새로운 시스템이 등장!

1. 다채로운 일어서기

철권2에서 큰 변경점은 바로 일어서기에 있다 일어서기는 모두 4가지의 방법이 있는데 버튼을 어떻게 누르느냐에 따라 사용하는 방법이 모두 다르다. 어느 버튼이 어떻게 사용되는지가 뚜렷하게 구분되어 있어 버튼들을 눌러주는 것만으로 그대로 일어서기, 옆으로 눕기 등 여러 동작을 취한다.

2. 반격기가 생겼다

상대가 공격을 가했을 때 그 공격을 받아쳐 버리는 기술이 새로이 추가 되었다. 데미지는 던져졌을 때의 타격과 동일하다. 단, 타이밍을 잘 맞추지 못하면 반대로 상대방에게 엄청난 타격을 받을 것이다.

3. 10단 콤보는 '2' 에서도 존재하는가?

당연히 '철권2'에서도 10단 콤보는 존재한다. 커멘드는 전작과 동일한 캐릭터도 있는 반면에 상당수가 바뀌어졌다. 그러나 아직까지 10단 콤보에 대해서는 아직 확실한 커멘드가 알려지지 않았다.

4. 장거리 공격도 여러가지

상대방과 멀리 떨어져 있을 때 공격방법도 여러가지이다. 일단 대쉬를 하면 앞으로 달려가게 된다. 여기에서 버튼을 어떻게 누르느냐에 따라 공격 방법이 달라진다. 예를들어 앞으로 대쉬해 상대방을 잡고 쓰러졌을 때 펀치버튼 두개를 연타하게 되면 쓰러진 상대의 얼굴을 마구 때린다. 이처럼 별로 사용하지 않는 장거리 공격에도 여러모로 충실해 졌다.

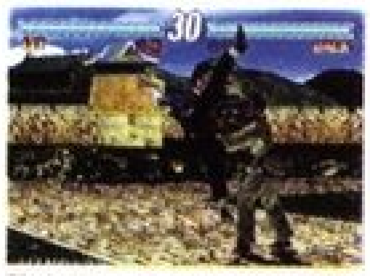
모든 캐릭터의 필살기 커멘드 분석

※ '‿' 는 레버를 계속 입력하는 것을 말하고 '★' 은 레버를 고정 상태로 놓는 것을 말한다.

레이 우롱 (중간보스 : 브루스)

중국권법을 사용하는 경찰관으로 취미는 영화감상이다. 어떻게 보면 부르스 리와 재키찬의 모습을 연상케 하는 캐릭터로 유파의 권법을 익히고 있으며 특수한 기술을 많이 갖고 있다. 특히 뒤쪽으로의 공격도 가능한데, 그 중에서도 배인락은 후방으로 3회전차기를 구사하는 기술이다. 중간보스인 브루스는 스트리트 화이터에 등장하는 사가트와 비슷하게 생겼다. 무에타이를 사용하고 엄청난 공격력을 가지고 있다.

레이의 발차기는 환상에 가깝다



풍차가 도는 모습과 비슷한 공격

앞으로 쓰러지면서 발로 공격을 한다

누워있다가 일어서면서 발로 차는 공격

레이의 목꺽기

팔을 잡아 올라탄 후 내려차 버린다

잠자기	↓ 또는 ↓ ○○ ●●	배신후소연무	상대와 등지고 ↓ 또는 ↓ ○○ ○○ ○● ○●
밟고 일어나기 (상대발쪽)	자는 상태에서 ○○ ●●	전신연포	↙ ○○ ○○ ○● ○●
앙첨후소연무	자는 상태에서(상태 머리쪽) ○○ ○○ ●○ ○●	선풍연각	○○ ○○ ●○ ○●
배신타	상대와 등지고 ●○ ○○	선풍연각	→ 또는 → ○○ ○○ ●○ ○●
배신하소타	상대와 등지고 ↓ 또는 ↓ ●○ ○○	용성중단각	→ ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○
배신붕추	상대와 등지고 ○● ○○	랑아호존산	→ ○○ ●○ ○● ○○ ○● ○○ ○○ ●○ ↓ ○○ ○●
배신퇴	상대와 등지고 ○○ ○●		

요진격	→ ○○ ○○ ●○ ○●
호존산	→ ○○ ↓ ○○ ●○ ○●
호환각	○○ ○○ ●○ ●○
뇌광단각	→ ○○ ●○ ○● ○○ ○● ○○ ○○ ●○
뇌광중단각	→ ○○ ●○ ○● ○○ ○● ○○ ○○ ○●
낙안쇄	상대의 뒷쪽 접근해서 ●○ 또는 ○● ●○ ○●
종조아 (가드기술)	→ ○● ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○
목조르기	접근해서 ○● ○●
비공각	접근해서 ●○ ●○
쓰러뜨리기	→ → ●● ○○
비수조	← ●○ ○●
봉황선풍각	비수조 중에 ○○ ○●
응조연각	비수조 중에 ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○
복침호류퇴	엎어지면서(상대발쪽) ○○ ○○ ○● ●○
복침소퇴	엎어지면서(상대발쪽) ○○ ○○ ●○ ○●

누운 상태에서 엎어진 상태로 구른다	누운 상태에서 ↓ ●○ ○○
엎어진 상태에서 누운상태로 구른다	엎드려 자면서 ●○ ○○
복침골	엎어지면서 ○○ ○○ ○● ●○
권참연각	(페인트 플레임) ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○ ●○
후소연무	↙ ○○ ○○ ○● ○●
시풍연각	○○ ○○ ↓(계속 누른다) ●○ ○●
호류퇴	○○ ○○ ○● ●○
랑아요진격	→ ★ ○○ ●○ ○● ○○ ○○ ○● ○○ ○○ ●○ ○●
잠자기 등을 향하기	↓ ○○ ← ○○ ●● ●●
도궁각	누워있을때 (상대의 머리가 자신쪽을 향할때) ○○ ●●
배인락	등을 향해서 ○○ ○○ ○○ ●● ●● ●●
용성하단각	→ ★ ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○

앞으로 달려가면서 2단 킥

새로이 추가된 기술. 주먹으로 발을 쳐 올린다

역십자 어깨잡기	접근해서 ○● ○●
일본배부	접근해서 ●○ ●○
뱀 던지기	접근해서 ●○← ●○
뒤치기	접근해서 → → ●● ○○
원 투 펀치	●○ ○● ○○ ○○
쌍비천각	↗ ○○ ○○ ●○ ○●
붕권	↓ ↘ → ○● ○○
PK 콤보	○● ○○ ○○ ●○
PDK 콤보	○● ↓ ○○ ○○ ●○
낙엽	앉는 도중 ○○ ○● ○● ○○
내려차기	→ → ○○ ○●
엽행	앉아서 ↘ ○● ○○
암석 자르기	앉는 도중 ○● ○○
삼보룡 상단	→ → ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○●
기와깨기낙엽	앉는 도중 ↘ ○● ●○ ○○ ○○

삼보룡 중단	→ → ○○ ○○ → ●○ ○● 또는 ↘ ○○ ○●
삼보룡 하단	→ → ○○ ○○ ↓ ●○ ○● 또는 ↙ ○○ ○●
기와 깨기	앉는 도중 ●○ ○●
기와깨기 붕권	앉는 도중 ●○ ○● ○○ ○○
풍아	↘ ●● ○○
등 떨어뜨리기	등 뒤부터 접근해서 ●○ 또는 ○● ●○ ○●
청람	↓ ↘ ○● ○●
만성용왕권	← ●● ○○
암운	↙ ●● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
엽행철기	앉아서 ↘ ○● ○● ○○ ○○
엽행붕권	앉는 도중 ●○ ○○ ○● ○○ ○● ○○
질풍	→ → ○● ○○

※ 연속 콤비네이션 기술-레이의 연속기

●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ●● ●● ●●

※ 연속 콤비네이션 기술-폴의 연속기

← ↙ ↓ ↘ → ●○ 히트하면 → → 밟은후 ↓ ○○ ○●
○○ ○● ○○

폴 피닉스 (중간보스 : 쿠마)

유도를 바탕으로한 무술을 사용한다. '2' 에서 공개된 신기술에는 낙엽, 붕권 등 전작에서도 유효했던 특수기의 새로운 콤비네이션이 추가되었다. 역시 오토바이가 잘 어울리는 캐릭터이다. 전작 헤이하치의 애완동물이었던 쿠마는 '2' 에 들어오면서 더욱 귀여워졌다(?.) 하지만 아름다운 꽃에는 가시가 있는 법. 절대 얕봐서는 안된다.

'1' 의 기술은 '2' 에서도 건재

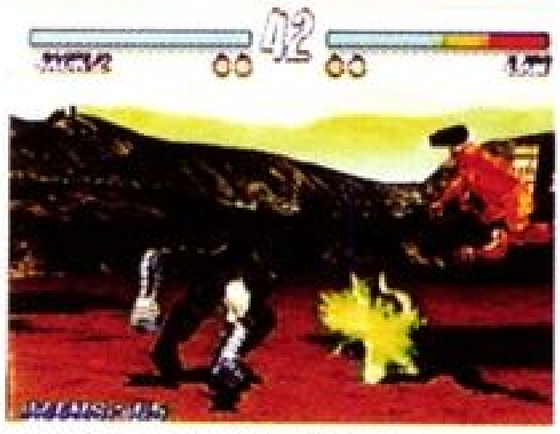
역시 붕권의 위력은 대단하다

잭 - 2 (중간보스 : P - 잭)

러시아가 개발한 살인 로보트로 전작에 비해 거의 변하지 않은 잭 - 2. '카타팔트스루'라는 던지고 쫓아가 공격하는 새로운 기술도 추가되었다. 역시 전작과 마찬가지로 압도적인 파워를 자랑한다. 잭과 대부분의 기술이 같은 P잭. 전편에서는 몸에 아무 쓸모없는 것들이 달려 있었고 손 대신 드릴이 달려 있었지만 '2' 에서는 어찌되었는지 더욱 깔끔해졌고 손가락이 달려 있다.

파워하면 역시 잭!

주먹으로 아래부터 위로 쳐올리는 기술


쓰러져 있는 상대에게도 공격이 가능하다

새로이 추가된 기술. 머리를 잡고 공중으로 띄운다

리프트 업 슬램	접근해서 ○● ○●	햄머 랏슈 미들	↓●○●○●○○● ○○○○○○○○ ↘●○ ○○
헬 프레스	●○ ●○	햄머 랏슈 하이	↓ ●○●○●○○●●○ ○○○○○○○○○○
파일 드라이버	접근해서 ↘→●● ○○	브라보 너클	↓●● ○○
백 브레이커	접근해서 ↓↙←○● ○○	시저스 멜트 다운	→또는→●● ●● ○○○○
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→●○ ○○	시저스 메가톤	→또는→●● ↘○● ○○ ○○
스플링 햄머 펀치	다운 중 ●● ○○	멜트 다운	앉는 도중 ●● ○○
머신 건 너클	↙●○●○●○↘○● ○○○○○○ ○○	앞으로 구르며 일어나 왼쪽 아니면 오른 쪽 중단 차기	앉은 상태에서 →○○ 또는 ○○ ●○ ○●
스트레이트 엘보 어퍼	○●●○○● ○○○○○○	앞으로 구르며 일어나 왼쪽 아니면 하단 차기	앉은 상태에서 ↘○○ 또는 ○○ ●○ ○●
햄머 콤보	●○●○●○ ○○○○○○	뒤로 구르며 일어나 왼쪽 아니면 오른 쪽 중단 차기	앉은 상태에서 ←○○ 또는 ○○ ●○ ○●
더블 햄머	일어서는 도중 ●● ●● 또는 ●● ●● ○○○○ 또는 ○○○○	뒤로 구르며 일어나 왼쪽 아니면 오른 쪽 하단 차기	앉은 상태에서 ↙○○ 또는 ○○ ●○ ○●
스윙 L 너클	앉아 전진하면서 ●○○●●○ ○○○○○○	메가톤 쉬브	←↙↓↘●○ ○○
스윙 R 너클	앉아 전진하면서 ○●●○○● ○○○○○○	메가톤 스트라이크	앉는 도중 ●○○● ○○○○
메가톤 펀치	←↙↓↘○● ○○	페이스 바샤	헬 프레스를 성공시킨 후 ●● ○○
파워 시저스	→또는→●● ○○	데스 슈트	상대방의 뒤에서 접근하며 ○● ○●
힙 프레스	↗○○ ●●	커터팔트 드로우	↘○● ○●
와일드 스윙	앉은 상태에서 → ●○○●●○●○ ○○○○○○○○	바이오랜스 어퍼	일어서는 도중 ●○ ○○
기가톤 펀치	←↙↓↘→ (레버 회전) ●○ ○○	시트점프	그 자리에서 앉기 도중 ↑
블러드 팬	그 자리에서 앉거나 힙 프레스 후 ●○○●●○●○ ○○○○○○○○	코자크 삼보	↙○○○○○○○○ ●○○●●○○● ○○○○ ●○○●
블러드 팬	그 자리에서 앉거나 힙 프레스 후 ○●●○○●●○ ○○○○○○○○		
그 자리에서 앉기	○○ ●●		
햄머 랏슈 로우	↓ ●○●○●○○●●○ ○○○○○○○○○○		

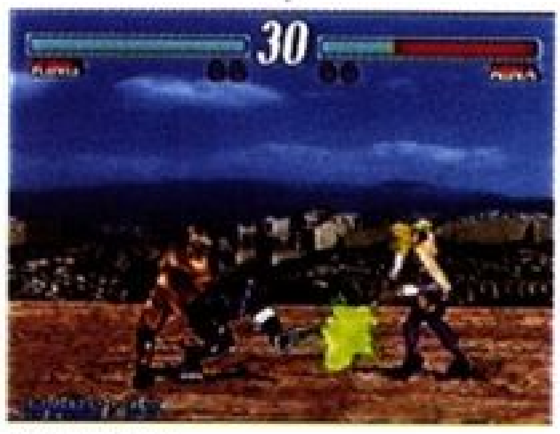
※ 연속 콤비네이션 기술–잭의 연속기

↓●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ●● ●● ●●

킹 (중간보스 : 아머킹)

멕시코 출신의 레슬러. 예전 직업은 신부였다는데... 어째서 프로레슬링에 몸을 담았는지... 그랜드 스매시로부터 던기기 기술로의 콤보가 니나의 장악과 흡사하다. 중간보스인 아머킹은 더욱 재빨라지고 대단한 파워를 자랑한다.

킹의 드롭킥


하단 3연타 공격

공격을 하면서 상대방의 뒤쪽으로 넘어간다

팔뚝으로 상대의 목을 쳐내는 기술

재규어 임팩트	→●● ○○	재규어 드라이버	접근해서 ↓↘→●○ ○○
그랜드 스매쉬	→→★○● ○○	자이안트 스윙	접근해서 ●○→←↙↓→ ○○
재규어 백브리커	그랜드 스매시 ●● 카운터 히트시 ○○	뒤집기	접근해서 ←●○ ●○
점핑 파워봄	그랜드 스매시 카운터 히트시 ●● ↑↑ ○○ ○○ ●●	후라잉 프레스	재규어 드라이버 중에 ●● ○○
드롭 킥	○○ ●●	팔 굳히기	등뒤로 접근해서 ●○ ●○
스매쉬 어퍼	→→○● ○○	코브라 트위스트	등뒤로 접근해서 ○● ○●
어리 킥	↓↘○○○○○○ ○●○●○●	휘기 어퍼 랙록	접근해서 ↙●● ↙○○
프랑켄슈타이너 근접해서	↘○○ ●●	보스톤 크랩	재규어 드라이버 중에 ●● ○○○○○○ ○○●○○●●●
브레인 바스타	접근해서 ○● ○●	프랑켄 슈타이너 떨어져서	↘○○ ●●
코코넛 크래쉬	접근해서 ●○ ●○	프랑켄 슈타이너 근접해서 (타격)	↘○○ ●●
DDT	접근해서 ↙↙●● ○○	원투 펀치	●○○● ○○○○
심스톤 파일드라이버	접근해서 ↙→●○ ○○		

사테라이트	→→→○○	다이나 마이트 어퍼	앉은 상태에서 →○● ○○
드롭킥	●●	프라잉 크로스 촙	→→●● ○○
제일 킥	→→○○ ○●	더블 니 드롭	대점프 할때 ○○ ●●
너클 봄	●● ○○	라이트 스트레이트 레프트 어퍼	○●●○ ○○○○
아리 킥(카운터 시)	앉은 상태에서 ○○ × 5 ○●		
엘보 드롭	대점프 할때 ○● ○●	레프트 스트레이트 라이트 어퍼	앉는 도중에 ●○○● ○○○○

* 10단 콤보는 전작과 동일함

※ 연속 콤비네이션 기술-킹의 연속기

●○ ○● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ○● ○●

마샬로우 (중간보스 : 순카자마)

권법 도장에서 사범으로 활약하고 있는 로우. 커멘드 표를 보면 알 수 있듯이 서머솔트킥 계의 신기술이 눈에 띈다. 보다 화려한 공격과 스피드로 강력한 콤보기술을 사용한다. 로우보다더 재빠른 움직임을 보여주는 준은 평범한 기술인데도 이것들을 조합해 보면 모두 연속 콤보로 연결된다.

역시 로우의 발차기는 '2' 에서도 건재

발차기 후 바로 써머솔트로 연결된다

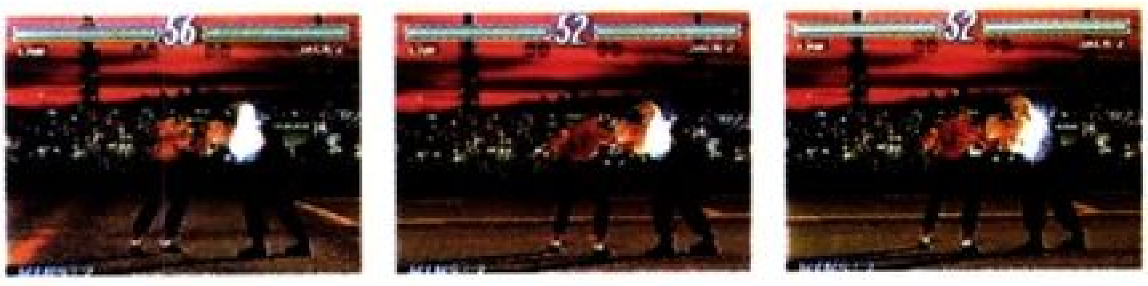
하단 다리를 걸어 넘어뜨리는 공격

위력적인 옆차기

더블 서머솔트	○○○○ ●●●○	점핑 킥 서머	↑○○○○ ●○○●
시트 스핀서머	↓○○○○ ●○○●	드래곤 너클 콤보	→○●○●○● ○○○○○○
드래곤 테일	↙○○ ●○	스핀 킥 콤보	○○○○○○ ○●●○○●

드래곤 로우	↓○○ ●○	페인트 미들킥	삼연 하이킥 도중 레버를 앞으로
드래곤 서머	○○↑○○ ○● ●○	슬라이딩	앉은 상태에서 ↘↘○○ ●○
절함 펀치	접근해서 ○● ○●	드래곤 슬래쉬	→→→○○ ●○
드래곤 다입	접근해서 ●○ ●○	드래곤 팡	(레버를 위로 두번하면 캔슬기) ↙●● ○○
페이스 크랫셔	등뒤로 접근해서 ●○ ●○	드래곤 로 레프트 서머	앉는 도중 ○○○○ ○●●○
드래곤 홀	절함펀치중 ↓●● ○○	프론트 킥 레프트 서머	서는 도중에 ○○○○ ○●●○
드래곤 니	접근해서 →→○○ →→●●	사이트 킥 라이트 서머	서는 도중에 ○○○○ ●○○●
원투 펀치	●○○● ○○○○	하이 킥 라이트 서머	○○○○ ●○○●
스탭핑 미들킥	↘○○ ●○	시트 스트레이트 레프트 서머	↓ 또는 ↓ ○●○○ ○●○○
서머솔트 킥 (대점프 타입)	↓↑○○ ○●	드래곤 브레스	↓○○★○○○○○○ ●○ ●○●○●○ ○○○○ ●○○○
서머솔트 킥 (소점프 타입)	↓↑○○ ○●		
좌연권	●○●○●○●○●○ ○○○○○○○○○○	퀵 서머솔트 킥	○○ ●●
드래곤 너클 콤보	○●○● ○○○○	드래곤 테일	↙○○ ○●
서머솔트 드롭	↓↑○○ ●●	하단킥에서 서머	하단킥 후 ○○ ●●
삼연 하이 킥	○○○○○○ ●○●○●○		

※ 연속 콤비네이션 기술-로우의 연속기



●○ ●○ ●○ ○● ○● ○●
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○

○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●●

헤이하치 미시마 (중간보스 : 리)

카즈야 대신 캐릭터 대열에 낀 헤이하치는 전작보다 더욱 강화되었다. 미시마류의 실전 공수를 사용하며 기본적으로 플레이스테이션 용에서 사용할 수 있는 기술은 모두 사용 가능하다. 중간보스인 리는 플레이스테이션용 철권을 해 본 유저라면 모두 알겠지만 그의 발차기는 환상에 가깝다. 발차기의 명수리가 이번 '2' 에서도 등장해 헤이하치의 중간보스로 등장한다. '2' 에서도 연속발차기 등은 건재하다.

헤이하치의 붕권

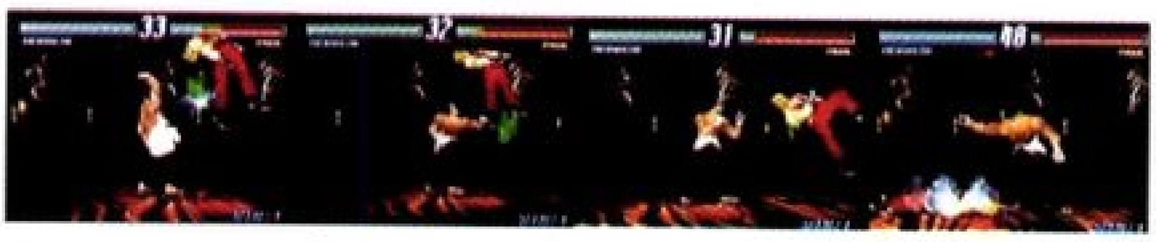
공중으로 띄운 후 연속기로

미시마 가문의 권법은 무적이다

공중에서 2단차기

섬광열권	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	오른쪽 뒷꿈치 치기	→○○ ●○
풍신권	→★↓↘○● ○○	뒷꿈치 치기	일어서는 도중 ○○ ○○ ○● ○●
나락봉	→★↓↘○○ ○○ ○○ ○● ○● ○●	귀신권	→→●○ ○○
귀신권	→→ ●● ○○	귀곡 연권	●○ ○● ○● ○○ ○○ ○○
파쇄축	→↗ ○○ ○○ ○● ●○	나락떨어뜨리기 후 뒷꿈치 치기	나락떨어뜨리기 중에 레버를 중립으로 ○○ ○○ ○● ○●
무쌍연권	↘ ●○ ○● ○○ ○○	왼쪽 뒷꿈치 치기	→→○○ ●○
이선공인각	↗ ○○ ○○ ●○ ○●	붕권	↓↘→○● ○○
초박치기	접근해서 →→●● ○○	격참각	→★↓↘○○ ●○
금강 떨어뜨리기	접근해서 ○● ○●	지참각	→★↓↘○○ ●○
헤드록	접근해서 ●○ ●○	영족	←←←
인왕 때리기	등뒤로 접근해 ●○ 또는 ○● ●○ ○●	반 가르기	앉는 도중 ●○ ○○
원투 펀치	●○ ○● ○○ ○○	반 가르기 붕권	앉는 도중 ●○ → ○● ○○ ○○
누선습인각	↗○○ ○○ ○● ○●	밟기(다운 됐을 때)	↓○○ ○●
풍신권	→★↓↘○● ○○	귀호	↓●○ ○●
공참각	→→→○○ ●○		

※ 연속 콤비네이션 기술-헤이하치의 연속기



→→ ○● 히트하면 ●○ ●○ ←↙↓↘→ ○●
○○ ○○ ○○ ○○

니나 윌리암스 (중간보스 : 안나)

골법과 합기도를 사용하는 암살자. '2' 에서는 더욱 야한 모습으로 등장했다. 니나의 특징이었던 스피드와 궁극기가 여전히 건재하며 쌍장도 새로운 콤비네이션으로 보다 쉽게 사용할 수 있게 되었다. 전편 니나의 중간보스였던 안나가 재 등장한다. 니나의 엔딩에서 따귀를 맞아 그 복수를 하려는 것 같은데...

니나의 쌍장

뒤집기

팔을 잡아 꺾는 기술이 많다

연속기의 시초인 펀치공격

거반	접근해서 ○● ○●	봄 컷터	→→→ ○○ ●○
사방 던지기	접근해서 ●○ ●○	헌팅 스완	↙ ●●(↑↑로 캔슬) ○○
껴안아 팔꿈치 치기	접근해서 ↘↘ ●○ ○○	리드 점프 & 스핀 킥	●○ ↓ ○○ ○○ ○●
목잡아 던지기	접근해서 ●○ → ●○	날아 전방회전 삼각맺기	등 뒤로 접근해 ●○ 또는 ○● ●○ ○●
장악	접근해서 ↓↘→ ●● ○○	거반주낙	근접해서 ○● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○
수예십자고	장악 중 ○○ ○○ ○○ ●● ●○ ○● ●○ ○○	거반주낙협고	거반주낙 중에 ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ●○
입역협고	장악 중 ●○ ○○ ○● ●○ ○○ ●○ ○○ ○○	레프트하이 & 라이트 하이킥	○○ ○○ ●○ ○●
이문응우교	입역협고 중 ○○ ●○ ○○ ●● ●● ●○ ○○ ○● ○○ ○○	라이트하이 & 레프트 하이킥	○○ ○○ ○● ●○
사역협고	입역협고 중 ○● ●○ ○○ ○○ ●● ○○ ○○ ●○ ○● ○○	제트스핀 & 라이트하이킥	↓ ○○ ○○ ●○ ○●
원 투 펀치	●○ ○● ○○ ○○	제일 크래시	○● (↘○●) ○● ○○ (○○) ○○ ↓ ○○ ○○ ●○ ○●
쌍장파	→→ ●● ○○	세메타리 크래시	○● (↘○●) ○● ○○ (○●) ○○ ↓ ○○ ○● ●○ ○○
트리플 스매시	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●	연격쌍장파	●○ (↘●○) ○● ○● (○○) ○○ → ●● ○○
더블 스매시	○● ○○ ○○ ○●	닐 엣지 콤보	●○ (↘●○) ○● ↑ ○○ (○○) ○○ (또는↖ 또는↗) ○○ ●○
PK 콤보	○● ○○ ○○ ●○	레그 브레이크 콤보	↓ 또는 ↑ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ●○
PDK 콤보	○● ↓ ○○ ○○ ●○	디바인 캐논	↙ ○○ ●○
닐 킥	→→ ○○ ○●	슬레이서	↙ ○○ ○●
후레시 콤보	↘ ○○ ●○ ○● ●○ ○○ ○○	디바인 캐논 콤보	↙ ○○ ○○ ○● ●○
라피드 킥 콤보	↘ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ○●		
어퍼 스트레이트	↘ ●○ ○● ○○ ○○		
헌팅 킥 콤보	↗ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●		
레이브 킥	일어나는 도중 또는 앉을 때 ●○ ○○ ○○ ○●		

* 10단 콤보는 전작과 동일함

※ 연속 콤비네이션 기술-로우의 연속기

●○ ○● ●○ ○● ○● ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○

●○ ○● ●○ ○● ○● ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ●○

요시미츠 (중간보스 : 쿠니미츠)

전작에 비해 더욱 괴상해진 요시미츠는 하늘을 나는 비공검, 눈앞에서 검을 돌려 공격하는 선풍검 등 신기술에 충실해졌다. 그리고 요시미츠의 중간보스인 쿠니미츠.. 전작의 멋있는 가면에서 아주 웃기게 생긴 가면으로 바뀌었다. 하지만 파워는 전작보다 더욱 강화되었다.

요시미츠에게는 칼기술이 더욱 늘어났다

빙글 돌면서 주먹으로 공격

칼을 휘둘러 공중을 날아 다닌다

칼로 다리를 쳐버리는 기술

인법만국	↙ ○● ×6 ○○	회복하기	↓↓ ○○ ●●
비공검	↗ + ●● ○○	순간이동	일정거리에 있을때 ↓↓ ○○ → 또는 ← ●●
선풍검	←← ●○ ★ ●○ ○○ ○○	물방울 떨어뜨리기	접근해서 ○● ○●
화엄	↓↙← ●○ ○○	쌍파	접근해서 ●○ ●○
인법만갈	← ●○ ×6 ○○		

인법풍록	등뒤로 접근해 ●○ 또는 ○● ●○ ○●	이슬떨어뜨리기	○○ ●○
인법노 떨어뜨리기	↓↙← ●● ○○	참곡검	↙ ●○ ○○
인법 양염	→→ ○○ ●●	PK 콤보	○● ○○ ○○ ●○
인법 초치	●● ○○	PDK 콤보	○● ↓ ○○ ○○ ●○
벼락치기	○○ ○○ ●○ ○●	만갈 양반다리	↓ ○○ ●●
인법만갈	↙ ○○ ×5 ○●	비공습검	비공검중에 ↓
삼신화	○○ ○○ ○○ ○● ○● ○●	불혹	→→ ●○ ○●
인법만차	↗ ○○ ↗ ●●	혹	→→ ●○ ○●
취설	→→ ○○ ○●	무릎치기	일어서는 도중 ○○ ○●
도목각	→ ○○ ○●	일현포	○○ ○○ ○● ○●
절명검	←← ●○ ○○	화륜	← ●○ ×6 ○●

*10단 콤보는 전작과 동일함

※ 연속 콤비네이션 기술-요시미츠의 연속기

●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○

○○ ○○ ↙ ●○ ↙ ○○
○● ●○ ○○ ●○

미쉘 창 (중간보스 : 간류)

여러가지 권법을 사용하는 야성미 넘치는 캐릭터이다. 플네르선스 플렉스를 얻은 미쉘. 전작에서의 공중연속기는 어떻게 될지(?) 미쉘의 중간보스인 간류는 엄청난 파워를 지닌 스모 선수이다.

미쉘의 공격은 치명적이다

두 주먹으로 배를 가격한다

'2' 에서는 이문정주와 비슷한 기술이....

엘렐레? 맹호경파산이?...

전신각	○○ ○○ ●● ○●	등뒤에서 잡기	●○ 힛트했을때 ← ○○
호신주	→→ ●○ ○○	등뒤에서 잡기	→ ○● 힛트했을때 ●○ ○○ ○○
질보장권	↓↘ ●○ ○○	후소퇴	앉아서 전진할때 ○○ ○●
플네르선스 플렉스	접근해서 ↘ ●○ ○○	선궁퇴	후소퇴중 ○○ ○
통천포	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	절소 통천포	←←← ●○ ○○
전소십자파	↓ ○○ ●○ ○● ○○	연권	●○ ○● ○○ ○○
돌쌍장	→→ ●● ○○	질보붕추	↓↘ ○● ○○
창공포	일어서는 도중 ○○ ○●	참수붕추	일어서는 도중 ○● ○● ○○ ○○
휘셔 맨즈 스프렉스	접근해서 ○● ○●	통천후소궁퇴	↘ ●○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
프론트 스프렉스	접근해서 ●○ ●○	통천후소궁퇴	●○ ○○ ○● ●○
저먼 스프렉스	뒤에 있을때 ●● ○○	통천후소궁퇴	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
저먼 스프렉스	등 뒤로 접근해 ●○ 또는 ○● ●○ ○●	신참수	○○ ○● ●○ ○○
		연권대천붕수	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
통천포	↘ ●○ ●○ ○○ ○○	절소통천포	→ ●○ ○●
전소퇴	앉는 도중 ○○ ○●	충퇴통천포	○● ●○ ●○ ○○
전소연퇴	앉는 도중 ○○ ○○ ○● ○●	연권상단각	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●
전소 편퇴	앉는 도중 ○○ ↓ ○○ ○● ○●	연권하단각	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ●○
열진답	앞으로 점프할때 ○○ ●●	참수전소연퇴	일어서는 도중 ○● ○○ ○○ ○○ ○● ●○
참수	일어서는 도중 ●○ ○○		
참수 통천포	●○ ●○ ○○ ○○	참수전소십자파	일어서는 도중 ○● ○○ ●○ ○○ ○● ●○
붕수	↘ ●○ ○○		
대전붕수	붕수가 히트 했을때 ●○ ○○	참수전소편퇴	일어서는 도중 ○● ○○ ↓ ○○ ○○ ○● ○●
충퇴	↘ ○○ ●○		

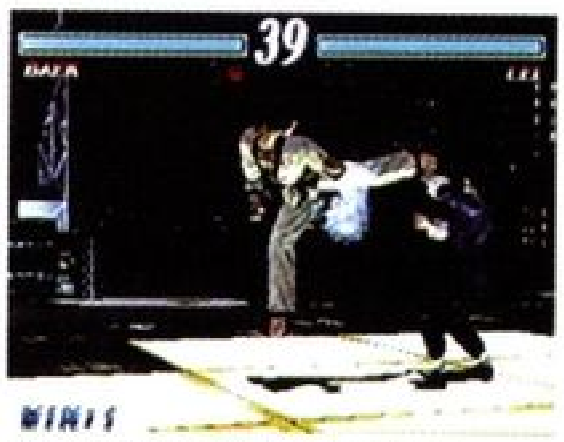
백두산 (중간보스 : 왕)

드디어 철권에도 한국 캐릭터가 등장했다. 백두산은 한국 캐릭터 답게 태권도를 사용하는데 그의 발차기 기술은 거의 환상이라고 할 수 있다. 백두산에 대한 프로필과 기술 일람표는 아직 알려지지가 않아 간략한 기술만 소개하겠다. 그리고 중간보스인 왕은 고유 무술의 달인이다. 늙었음에도 불구하고 어떻게 그런 힘이 나오는지....

백두산의 중간보스 왕

한국 캐릭터 백두산

백두산의 뒷차기



공중에서 3연차기. 끝에선 찍기로 마무리

공중에서 3연차기. 끝에선 찍기로 마무리

다리에 힘을 모아 찍어버린다

역시 백두산의 발차기는 신기에 가깝다

잡기술	접근해서 ●○ ●○	정권 2연타	●○○● ○○○○
잡기술	접근해서 ○● ○●	공중 3연타차기	↗○○○○○○ ●○○●●○
4연타차기	○○○○○○○○ ○●○●○●●○	3연타차고 찍기	○○○○○○○○ ●○○●●○●○
상면 4연타차기	○○○○○○○○ ○●○●○●○●	6연타차기	○○○○○○○○○○ ○●●○○●●○●○ ○○ ●○
찍기	○○ ○●		
하단 3연타	↙○○○○○○ ○●○●●○	6연타차기	○○○○○○○○○○ ●○○●●○●○●○ ○○ ●○
무릎 3연타차기	↙○○ ×3 ●○		
7연타차기	→○○○○○○○○ ○●●○●○●○ ○○○○○○ ●○●○●○	파워찍기	↙○○ ●●
		정강이 3연타차기	○○○○○○ ●○○●●○
정권 3연타	○●●○○● ○○○○○○		

* 백두산의 연속 콤보는 발차기 자체가 연속 콤보인 것같다. 위와 같은 커멘드를 잘 조합해 보면 어쩌면 10단 콤보가 될 지도...

숨겨진 캐릭터 공개!

카자마 준

밀수 동물감시관으로 활동하고 있는 준은 자연을 지키기 위해 싸우는 파이터. '카자마류 고무술'이라는 무술과 아름다움을 겸비한 그녀는 상대의 공격을 흘려보내는 반격기를 다수 갖고 있다.

하장권	→ ●○ ○○	태산백로예각	●○ ○● ●○ ○○ ○● ○○ ○○ ○● ○○ ○○ ○● ○●
취경 하단발기	●○ ○○ ○○ ●○	뱀 돌리기	근접해서 ○● ○●
창연경	●○ ○● ○○ ○○	완십자 굳히기	근접해서 ●○ ●○
자운이단발기	↓ ○○ ●●	영종나누기	배 뒤부터 근접해서 ○● 또는 ○● ○● ○●
귀수 떨어뜨리기	→ ○○ ●○	백로유무	●○ ○● ○○ ○● ○○ ○●
예각백로유무	○○ ○○ ●○ ○● ●○ ○● ○● ○○ ○○ ○●	취연경	●○ ●○ ○○ ○○
취연자운	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○●	귀신 죽이기	○○ ○○ → ○● ○● ○● ○○
태산백로	●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○	진공예각	○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○●
취연충퇴	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ●○	류운추	○○ ●●
취경예각	●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ○●	예각류운추	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○● ●○
용차발기	← ○○ ●○	반격기	상대의 공격에 맞춰 ← ●○ 또는 ○● ●○ ○●
용차발기 예각	← ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○●	노을 발기	→ ○○ ○●
용차발기 귀신 죽이기	← ○○ ○● ●○ ○○		

※ 연속 콤비네이션 기술

1. ●○ ○● ●○ ○● ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○ ●○ ●○

2. ●○ ○● ●○ ○● ○○
○● ○○ ○○ ○○ ○●

3. ← ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ●○ ○○ ○○
●● ○● ○● ○● ○● ○○ ○○ ○○ ○● ●●

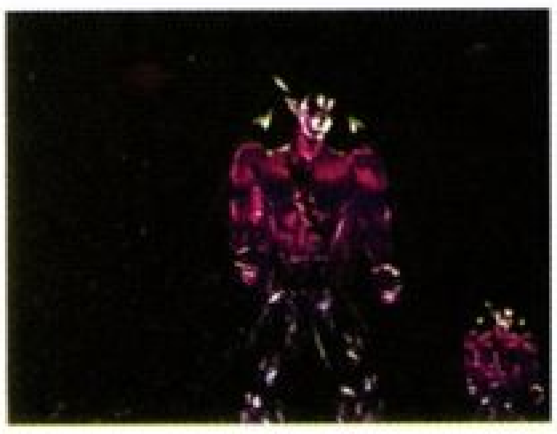
그리고… 마지막…

전작의 카즈야 엔딩을 보면 아버지인 헤이하치를 꺾고 절벽으로 떨어뜨린다. 그중 가장 인상에 남는 것은 헤이하치를 떨어뜨린 후 음흉한 미소를 짓는 것. 그 음흉한 미소가 바로 「철권2」에서 연결되어 카즈야가 마지막 보스로 등장한다. 카즈야를 어렵게 물리치면 갑자기 데빌 카즈야라는 녀석이 등장한다. 전작에서는 데빌카즈야가 로보트 형태로 등장했지만 이번에는 완전히 변신해 악마처럼 날개도 달려 공중을 날기도 한다. 공격형태는 카즈야와 똑같지만 추가된 기술이 있다면 눈에서 레이저가 나간다는 것이다. 이 공격을 받게 되면 엄청난 데미지를 입게 되니 주의하도록. 데빌 카즈야가 등장하는 무대는 어둡고 컴컴한 곳에서 몸과 날개를 펼치면서 등장한다. 뒤에는 거울인지 모니터인지는 모르겠지만 그것이 계속 붙어 있어 동작들을 모두 화면에 표시한다.

플레이 스테이션으로는 내년에 나올 예정이지만 어쨌든 벌써 오락실에 등장한 「철권2」는 대단한 인기를 누릴 것임에 틀림없다. 여러가지 추가된 기술과 여러가지 연속기들을 사용하여 플레이해 보도록.

악마의 정체는 데빌카즈야. 눈에서 레이저를 쏘며 공중을 날아다닌다

드디어 카즈야의 등장


아… 아니… 왠 악마가…

잭-2의 중간보스인 P-잭

킹의 중간보스인 아머킹

철권2의 중간보스들

레이의 중간보스인 브루스

폴의 중간보스인 쿠마

마샬로우의 중간보스인 순키자마

헤이하치의 중간 보스인 리

ⓒ1995 NAMCO/KM WORLD

아케이드 킹 오브 화이터즈 '95연구실

킹 오브 화이터즈'95 매니어 가이드

■ 기 종 : 아케이드
■ 장 르 : 대전 액션
■ 제작사 : SNK
■ 이용료 : 200원

캐릭터별 연속기 및 초필살기 완벽공개

특수조작

이 게임에서는 특정 버튼을 동시에 누르므로써 특수한 동작을 일으킬 수가 있다. 상대의 공격을 회피하는 「공격회피」와 기절한 아군을 원호하는 「원호공격」 등, 기술을 익히지 않으면 절대로 손해를 보는 기술들이다. 동시에 누르는 버튼과 그 효과를 설명하겠다. 기본 기술은 오락실에 있고 특수 기술은 챔프에 있다.

★파워모으기★

ABC 버튼을 동시에 눌러 화면 아래부분에 있는 파워 게이지를 모을 수 있다. 게이지가 최대로 될 경우 효과는 올라간다.

★원호공격★

상대보다 체력이 적은 상태로 아군의 대기중 캐릭터가 화면내에 보이는 경우 잡기 기술을 당했거나 기절했을 경우에 ABC버튼을 동시에 누르면 대기중의 아군이 원호공격을 해준다. 단, 아군의 대기중 캐릭터가 2인 모두 패한 상태라면 원호해 주지 않는다.

★도 발★

묘한 함성과 포즈로 상대를 도발하고 대전 상대의 분노를 절정에 올리고 상대의 파워 게이지를 일정량 내릴 수 있다. 도발중에 레버와 버튼을 입력하면 도중에 캔슬이 가능하다.

BC버튼을 동시에 누르고 상대를 무시하는 듯한 포즈를 취한다

★날려버리기 공격★

지상 또는 공중에서 CD버튼을 동시에 누르면 자기 캐릭터를 한 방 먹인 상대를 날려 다운시키는 공격을 펼친다.

리치가 길거나 다리후리기를 피 하면 캐릭터마다 다양한 성질을 가지고 있으므로 주의하자.

친 상대를 자랑스럽게 날려버린다

공중 날리기 공격은 코믹한 부분도 있다

캐릭터 특수기술 안내

구사나기 교

초필살기

이백팔실 대사
↓↙←↙↓↘→+C

콤비네이션 기술

우선 점프 강킥으로 날아서…
착지와 동시에 서서 강킥을 먹이자
캔슬하고 →↘↓↙←+B나 D(고토쯔끼)를 먹이면 4단공격이 완성된다

베니마루

초필살기

뇌광권
↓↘→↓↘+C

콤비네이션 기술

새로운 기술을 사용한 3단. 우선은 점프 강킥에서 상대의 뒤에서 착지하면서 동시에 서서 강펀치를 먹인다
마지막에는 캔슬 ↓↑+B 또는 D(슈퍼 이나즈마 킥)로 먹인다

다이몬 고로

초필살기

지옥극락떨어뜨리기
→↘↓↙←→↘↓↙←+C

콤비네이션 기술

점프력이 없으므로 타이밍이 어렵다
강공격이 연결되기 어려운 다이몬은 약공격부터 공격하자
던지기 기술도 훌륭한 연속기가 되므로 안심하자

이오리 야가미

초필살기

금천일백십이식
↓↙←↙↓↘→+C

콤비네이션 기술

이오리의 점프 공격은 구사 시간이 느리다. 빨리 버튼을 누르자
2발째는 서서 강펀치. 이것에 캔슬을 걸어
강 어둠 후리기(↓↘→+A나 C). 3발모두 들어가면 고확률로 상대는 기절한다

빌리 칸

초필살기

초화염선풍곤
↓↘→↘↓↙←+AC

콤비네이션 기술

점프 공격은 당연히 강 공격이 좋다
착지 직전부터 강펀치를 연타하고 있으면 서서 약 펀치
캔슬 선풍곤이 되어 가볍게 연속 공격 완성

에이지 키사라기

초필살기

참철당랑권
←↙↓↘→↘↓+B

콤비네이션 기술

점프 강펀치를 낮게 맞춘다. 던지기에 주의
근거리의 서서 강킥은 2단 기술. 2발째가 캔슬
기공포(↓↘→A나 C). 기공포 이외에도 다양한 필살기가 많다

테리보가드

초필살기

파워 게이저
↓↙←↙→+BC

콤비네이션 기술

점프 강킥
그리고 강펀치를 먹이고
신필살기 파워 덩크(→↓↘+B나 D)로 결정

초필살기

초파열탄
↓ 모아 ↘ → +BD

콤비네이션 기술

일발 역전 점프공격
서서 강펀치
신필살기 격벽배수장(↓ ↙ ← +B나 D 3회 입력)으로 결정

초필살기

용호난무
↓ ↘ → ← →+A+C

콤비네이션 기술

우선 점프 강킥을 정면에서 먹이고 착지와 동시에 강펀치
그리고 캔슬로 상란각(→ ↘ ↓ ↙ ← +D)을 입력

초필살기

스쿠류 어퍼
→ ← ↙ ↓ ↘ +BC

콤비네이션 기술

강킥 버튼을 사용한 연속공격
점프 공격 뒤에 타이밍을 맞추고
황금의 뒷굼치(↓ ↙ ← + B나 D)나 캔슬로 연결

초필살기

비연붕붕각
→ ← → ↘ ↓ ↙ ← +BC

콤비네이션 기술

점프 강킥을 상대 뒤에서 착지하듯이 한 다음 서거나 엎드려 강펀치
마지막은 유리 어퍼(→ ↓↘+A나 C)

초필살기

용호난무
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +C

콤비네이션 기술

상대의 뒤에서 착지하듯 강킥을 먹이고
착지와 동시에 서서 강펀치
히트한 순간에 캔슬로 연무권(← ↙ ↓ ↘ → +C)을 입력

초필살기

참철당랑권
→ ↙ → BC

콤비네이션 기술

점프강킥으로 날아들어 착지와 동시에 서서 약 펀치
약 펀치에 캔슬을 걸어 강용염무(↓ ↙ ← + A나 C)

초필살기

용호난무
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +C

콤비네이션 기술

우선은 점프 강킥을 정면에서 먹이고 계속해서 착지와 동시에 서서
강펀치 그리고 캔슬로 강 용격권(↓ ↘ → + A나 C)을 입력

초필살기

이류전던스
← → ↘ ↓ ↙ ← BD

콤비네이션 기술

점프 강킥으로 낮게 먹이고 근거리 서서 강킥을 먹인다
베놈스트라이크(↓↘→+B나 D)로 일격을 가한다

초필살기

봉황각
↓↙←↙→ +BD

콤비네이션 기술

점프 강킥으로 날아들어 레버를 뒤로 입력하면서 서서 강펀치
그 1발째를 캔슬하고 유성락(← 모아 → +B나 D)

초필살기

신용천무각
↓↘→←→ +D

콤비네이션 기술

점프로 뛰어들어 낮은 발차기
마지막은 캔슬 용연아(←↙↓↘→ +A나 C)로 결정

초필살기

진! 초절용권진공참
← 모아 ↓ ↑ +BC

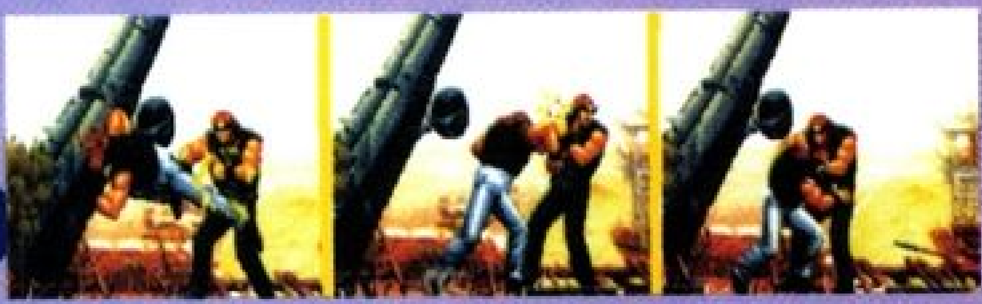
콤비네이션 기술

경사 점프 강펀치
그후 바로 엎드려 약 펀치를. 이것을 캔슬해
용권질풍참(↓ 모아 ↑ +A나 C)

초필살기

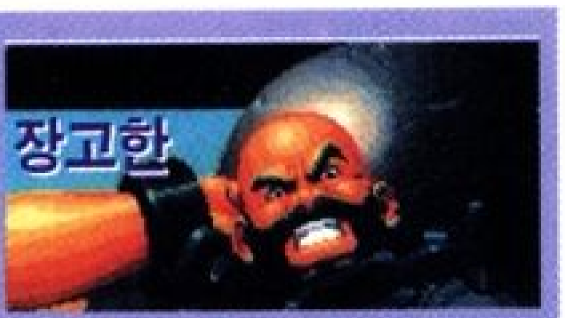
바리바리발칸 펀치
↙ 모아 ←→ +C

콤비네이션 기술



점프 강킥 서서 강펀치 그리고 던지기

초필살기



철구대폭주
↓↘→↘↓↙← +C

콤비네이션 기술

점프 강킥을 가능한 한 낮게 먹인다
착지하면 재빨리 작은 킥. 레버는 아래
캔슬하여 철구비연참(↓ 모아 ↑ B나 D)

초필살기

울트라알젠틴 백 브리커
→↘↓↙←→↘↓↙← +C

콤비네이션 기술

점프 강킥 후 타이밍을 맞춰 강펀치를 2발 먹인다
그리고 발칸펀치(A나 C버튼 연타)

초필살기

샤이닝 크리스탈 비트
←→ ↘↓↙←↖ +BC
크리스탈 슈트
(초필살기 출현중에) ↓↙← +A나 C

콤비네이션 기술

점프하여 뛰어들어 캔슬하려면 사이가 떨어지지 않는 상태에서 강킥
그리고 신필살기 사이코소드(→ ↓ ↓ +A나 C)

초필살기

화이널브링거
← 모아 ↓ ↑ +BC

콤비네이션 기술

점프 강킥
착지하여 서서 강펀치. 이에 캔슬하여…
크로스커터(← 모아 → +A나 C)

© 1995 SNK

아케이드 비법

STREET FIGHTER ZERO
스트리트 파이터 제로

비밀의 캐릭터 '단' 기타 깜짝 커멘드 대공개

■기종 : 아케이드 ■장르 : 대전액션 ■제작사 : 캡콤

15명째 캐릭터 단의 파워

오락실의 죽돌이 정도면 거의 알아냈을 최후의 캐릭터 '단'의 출현 커멘드가 공개됐다. '단'의 기본적인 조작은 류나 켄과 동일하다고 봐도 좋을 듯하다. 대공기가 앞으로 나가지 않기 때문에 류나 켄보다 조금 약할지도 모른다. 그러나 의외로 더 강할지도 모른다.

아도권(가도우켄)

〈↓↘→ + 펀치〉

앞으로 날아가지 않는 파동권이라 생각해도 좋을 듯하다. 멀리 떨어져서 상대를 견제할 때는 사용할 수 없는 기술이다. 접근전에서 연속기와 합쳐 사용하자.

황룡권(코우류켄)

〈→↓↘ + 펀치〉

류나 켄의 승룡권과 비슷한 기술이다. 대공기와 함께 사용해 보자.

단공각(단큐캭쿠)

〈↓↙← + 킥〉

소, 중, 대에 따라 나는 거리, 히트 수가 변한다. 소는 히트 수가 1로 나르는 거리가 짧다. '대'는 히트 수가 3으로 나는 거리가 길다. '중'은 히트 수가 2이고 나는 거리는 '소'와 '대'의 중간. '단'의 연속기로 없어서는 안될 기술이다.

황룡권과 아도권. 아도권이 날아가는 거리는 이 정도

타이밍이 맞으면 작은 단공각으로 대공기를 방어할 수 있다

진공아도권(신쿠가도우켄)

〈↓↘→↓↘→ + 펀치 × 1 ~ 3〉

아도권의 슈퍼 콤보용. 보통의 아도권보다 조금 나는 거리가 길다. 레벨3만 대공에 사용할 수 있을 지도.

〈캡3〉아도권과 나는 거리를 비교해 보자

황용열화(코류렛카)

〈↓↘→↓↘ + 킥 × 1 ~ 3〉

승룡열파의 단 버전. 무적 시간? 너무 기대하지는 말도록.

필승무뢰권(힛사츠부라이켄)

→↙←↓↙← + 킥 × 1 ~ 3

난무계의 기술. 상대에 따라 1히트 정도로 끝나는 경우도 있다. 확실하게 들어가면 정말 강력한 기술이다.

이것이 열화

이것이 무뢰권

〈강해지기 위해서 수행을〉

솔직히 말해서 그다지 강하다고는 말할 수 없는 캐릭터인 '단'. 대전에서 승리하려면 플레이어의 노력이 상당히 필요하다. 통상기로 견제하면서 상대에게 다가가 틈이 보이면 연속기로 공격해 쓰러뜨리는 방법이 가장 유리할 듯.

「단」사용 커멘드

코인 투입 후 시작 버튼을 계속 눌러 랜덤 셀렉트에 커서를 맞추고 아래의 커멘드를 입력한다.

작은 펀치, 작은 킥, 중 킥, 큰 킥, 큰 펀치, 중 펀치 (1P부터)

큰 펀치, 큰 킥, 중 킥, 작은 킥, 작은 펀치, 중 펀치 (2P부터)

＊ 버튼은 1초이내에 모두 입력한다

「단」 CPU 출현 조건

대 CPU전에서 승리 대사를 5번 연속으로 말한다.

＊승리 대사를 플레이어가 마음대로 선택하는 방법도 있다.

↓ 또는 ← 또는 ↑ 또는 → +
작은 펀치/중 펀치/큰 펀치
동시에 누른다
또는 작은 킥/작은 펀치/중 킥 동시에 누른다
또는 큰 킥/중 킥/큰 펀치 동시에 누른다
또는 작은 킥/중 킥/큰 킥 동시에 누른다
(모두 16종류)
이기고 나서 대사가 나올 때까지 계속 입력한다.

기타 특수 커멘드 일람표

＊베가사용 커멘드

↓↓←←↓←← + 소대펀치 또는 소대킥 동시에 누른다.

＊고우키 사용 커멘드

↓↓↓←←← + 소대펀치 또는 소대 킥 동시에 누른다.

＊「단」의 색이 틀린 캐릭터

큰펀치, 큰킥, 중킥, 소킥, 소펀치, 중펀치 순으로 버튼을 누른다.

＊CPU 고우키를 첫번째로 등장시키는 커멘드

중펀치＋중킥으로 선택하고, 계속 누른다.

＊고우키를 마지막 보스로서 등장시키는 조건

슈퍼콤보로 10회 이상 이긴다.

＊CPU 단을 등장시키는 조건

같은 승리 대사를 연속해서 5회 낸다.

＊류＋켄으로 협력플레이 (대 베가전)

코인을 2 크레디트 투입한다

1P, 2P의 스타트 버튼을 누르고 있는다(커서는 1P측은 류, 2P측은 켄의 상태)

레버를 상으로 2회 입력한다 (1P, 2P 모두)

스타트 버튼을 떼고 다시 레버를 상으로 2회 입력한다(1P, 2P 모두)

1P측은 작은펀치, 2P측은 큰펀치를 각각 누르고 있는다. 춘리 스테이지에서 류 VS 켄의 화면이 되면 성공.

＊승리대사의 선택방법

승리 대사는 전부 16개 있으며 펀치3개를 누르는 것 외에 킥을 3개 누르고, 소펀치＋중펀치＋소킥, 중킥＋대킥＋소펀치의 4가지 방법이 있다. 이것에 레버 상하좌우 4개를 곱해 16개가 되고 임의로 승리대사를 결정할 수 있다.

챔프 소문추적 → 실체

-「스화 XⅡ」가 한창 인기를 모으고 있었을 때, 「다음 스화」시리즈의 타이틀은 「알파」라든가 「더블X」라든가 「앤소로지」가 될 것이라는 소문이 항간에 이미 떠돌았다.

- 다음 스화 시리즈는 「스화 제로」라는 타이틀로 캐릭터는 「마계촌이나 매직 스워드」와 같이 예전의 캡콤 게임에서 등장했던 캐릭터가 등장한다는 소문이 흘렀다.

- 스화 제로에 등장하는 캐릭터가 잡지 등에 소개되었을 때 「해거나 코디 등 화이널 화이트계의 감춰진 캐릭터가 있다」라는 숨겨진 캐릭터에 관한 소문이 자자했다.

- 스화 제로가 발매된 직후 「룰렛으로 밖에 선택할 수 없는 캐릭터, 베가나 고우키는 뭔가 커멘드를 입력하면 사용할 수 있을 것 같다」라는 소문이 스화 제로가 등장한 후 1주일도 지나지 않았을 때 화제가 되었다.

- 베가나 고우키의 사용 커멘드를 알았을 때 「베가나 고우키 외에 「단」이라는 13번째 숨겨진 캐릭터가 있고 얼굴이 도노반과 비슷하고 핑크색 도복을 입은 류, 켄과 비슷한 캐릭터이다」라는 소문이 돌기 시작했다.

-「'단' 이외에 숨겨진 캐릭터가 있다」라는 소문이 최근에 일기 시작했고, 그것은 해거, 모리건, 록맨, 시공, 장기에프 등 각양각색의 숨겨진 캐릭터가 있다는 것이다. 그러나 현시점에서는 확인할 수 없다.

-「류와 켄 두사람의 협력 동시 플레이로 컴퓨터의 베가를 쓰러뜨리는 모드가 있다」는 소문이 있다. 이 소문의 진상은 챔프 10월호에서 밝혀질 것이다.

-「정말로 숨겨진 캐릭터가 다수 존재한다」는 소문은 그 캐릭터를 사용할 수 있는 숨겨진 커멘드가 외부로 새어나가지 않도록 「캡콤 사원들에게 스화 제로에 관해서는 함구령이 내려져 있다」라는 소문으로 서서히 밝혀지는 것 같다.

-「스화 제로의 뉴 버전이 나온다」는 소문도 있다. 그것은 완전히 새로운 기판에서 나오든지 롬 교환 기판으로 나올 수도 있다고 한다. 그리고 뉴 버전에는 예전 스화 시리즈에 나왔던 캐릭터가 등장한다는 소문이 있다.

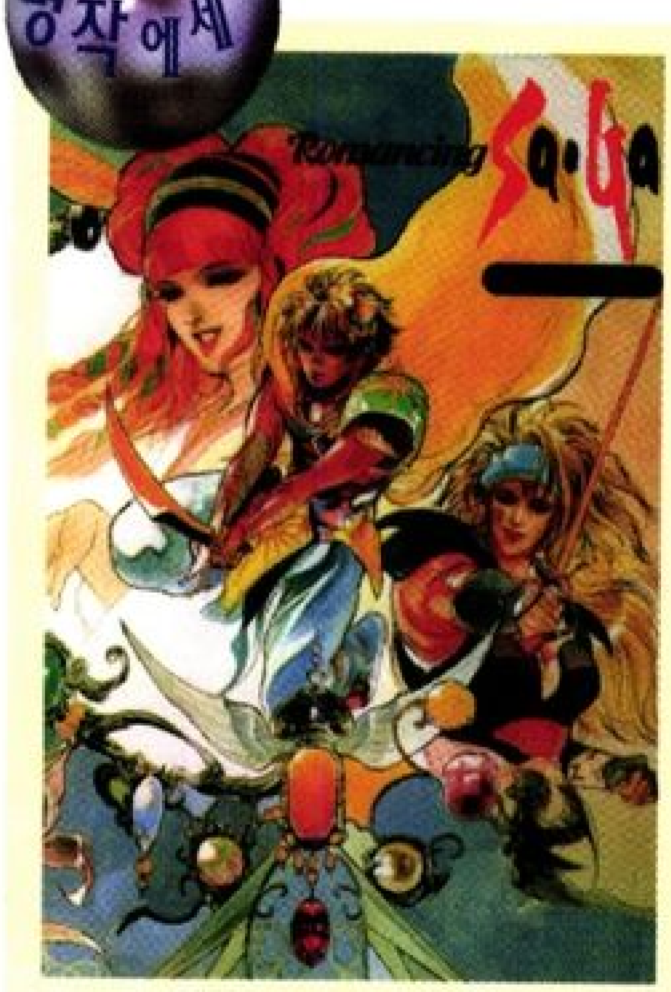
-숨겨진 캐릭터인 '단'이 너무 약하고 SNK의 캐릭터와 닮았기 때문에 기를 모아서 대공기를 화면 끝까지 발사하거나 공격력을 높이거나 한다는 소문이 있다. 그러나 그 노력은 현재로서 불확실하다.

-스화 제로의 사운드 테스트 모드에 「록맨과 해거 등의 목소리가 들어 있기 때문에 숨겨진 캐릭터로서 등장할 것같다」는 소문이 있지만 사운드 테스트 내에 그와 같은 목소리는 들어있지 않았다.

- 현재 시점에서 소문은 굉장히 많다. 그러나 몇가지를 제외하고는 확인된 것이 없기 때문에 「지금까지의 소문은 거의 헛소문이다」라는 소문도 있다. 이 소문이 가장 신빙성있는 소문인 듯하다.

ⓒ 1995 CAPCOM

명작에세이



완벽한 자유도와 독창적인 시스템실현한

로맨싱 사가 시리즈

최근 스퀘어에서는 「로맨싱 사가」 시리즈의 최신작 「로맨싱 사가3」을 11월에 발매할 것을 발표했다. 로맨싱 사가는 스퀘어의 3대 시리즈 즉, 「화이널 환타지」(이후FF) 시리즈, 「성검전설」 시리즈, 「로맨싱 사가」 시리즈중 하나인 사가시리즈의 후속작으로 스토리를 위주로 한 화이널 환타지나 액션성을 위주로한 성검시리즈와는 달리 일본에서 제작한 롤플레잉 게임으로는 독특하게 자유도와 스케일에 중점을 둔, 어떻게 보면 미국식 RPG에 가까운 형태를 띄고 있기도 한 독창적인 시리즈이다.
이번 호에는 지금까지 발표된 「사가」 시리즈의 발자취를 하나하나 더듬어 보도록 하자.

「사가」 시리즈와의 첫 만남

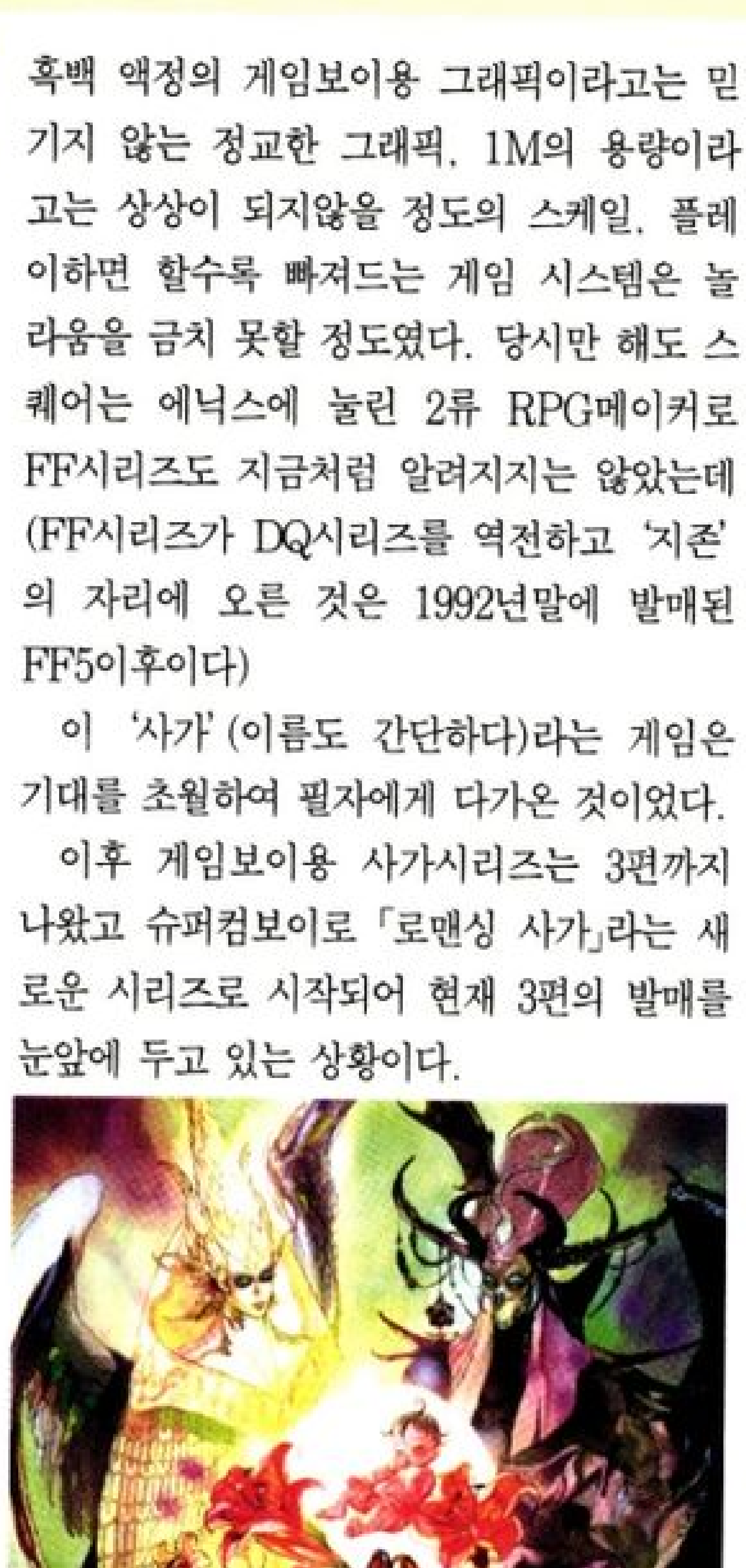
사가시리즈는 전통적으로 FF시리즈에 비해 그래픽이나 연출 등이 떨어지는 편이기 때문에 전체적인 인기도나 대중성면에서는 FF시리즈에 미치지 못하지만 게임의 완성도나 실제적인 게임 플레이에서 FF시리즈이상의 흥미도와 재미를 느낄 수 있기 때문에 필자는 사가시리즈를 높이 평가하고 있다. 실제로 3년이상 연재한 이 '명작에세이' 코너에서 지금까지 가장 재미있었던 게임을 꼽으라면 미국의 「울티마」 시리즈와 일본의 「로맨싱 사가」 시리즈를 최고의 게임으로 선택할 것이다.(물론 이것은 필자의 매우 주관적인 평가임을 밝혀둔다.)

1990년 슈퍼컴보이가 당시의 차세대 게임기로 각광을 받고 있을 때이다. 당시 필자는 집에서 게임을 즐기는 것은 거의 불가능 했다. 그래서 도서관이나 책상위에서 간단히 게임을 즐길 수 있는 방법을 연구했는데 바로 당시에 한창 인기를 얻고 있던 닌텐도의 '게임보이'(미니컴보이)를 이용하는 방법이었다.

그러나 게임보이의 게임은 대표작이 「테트리스」라는 것에서도 알 수 있듯 퍼즐게임이나 간단한 액션게임이 주류를 이루고 있었고, 시뮬레이션이나 RPG를 좋아하던 필자는 실망할 수밖에 없었다. 그런데 게임보이에도 RPG가 있다는 소문이 들려 왔는데 바로 「마계탑사 사가」라는 게임이었다. 처음에는 게임보이의 성능을 미루어 볼 때 간단한 액션RPG정도로 생각하고 시작한 이 게임은 하면 할수록 놀라움을 가져다 주었다. 흑백 액정의 게임보이용 그래픽이라고는 믿기지 않는 정교한 그래픽, 1M의 용량이라고는 상상이 되지않을 정도의 스케일, 플레이하면 할수록 빠져드는 게임 시스템은 놀라움을 금치 못할 정도였다. 당시만 해도 스퀘어는 에닉스에 눌린 2류 RPG메이커로 FF시리즈도 지금처럼 알려지지는 않았는데 (FF시리즈가 DQ시리즈를 역전하고 '지존'의 자리에 오른 것은 1992년말에 발매된 FF5이후이다)

이 '사가'(이름도 간단하다)라는 게임은 기대를 초월하여 필자에게 다가온 것이었다.

이후 게임보이용 사가시리즈는 3편까지 나왔고 슈퍼컴보이로 「로맨싱 사가」라는 새로운 시리즈로 시작되어 현재 3편의 발매를 눈앞에 두고 있는 상황이다.



게임보이용 '사가' 시리즈 3편

게임보이용 '사가'는 이름이 괴상한데 「마계탑사」, 「비옥전설」 등의 부제(?)같은 것이 붙어있다. 현재의 로맨싱 사가 시리즈의 틀을 구축한 시리즈인데 실제로 스토리적 연결성이나 시스템적인 연결성보다는 게임 전체적인 분위기적인 면에서의 틀을 구축하였다는데 의미가 있겠다.

사가시리즈의 특징을 살펴보면 우선 '무기의 숙련도'를 들 수 있는데 이 게임에서는 다른 게임에서는 보기힘든 특이한 무기숙련 시스템을 사용하고 있다. 예를들어 어떤 무기를 구입하면 그 무기의 이름뒤에 (99)같은 숫자가 적혀 있는데 이것은 그 무기의 사용 가능한 회수를 의미하며 사용할때마다 하나씩 줄어들게 된다. 이 숫자가 0이되면 그 무기는 사용할 수 없는데 특이한 점이라면 이 숫자가 줄어들면 줄어들수록 무기의 위력이 강해진다는 것이다. 즉, 약한 계열의 무기라도 오래 사용하여 손에 익숙해지면 방금 습득한 강한 무기보다 강하다는 의미인데 특히 마지막 한방 남았을 때에는 매우 강력한 위력을 발휘한다. 이 시스템은 후에 로맨싱 사가의 '무기레벨 시스템', 로맨싱 사가2의 '필살기 시스템'으로 이어지는 롤플레잉 게임의 전투시스템사(史)에 한 획을 그은 주목할 만한 시스템이었다.

두번째로 '몬스터 합성'개념을 들 수 있는데 이점은 아트라스의 인기 RPG 「여신전생」에서도 비슷한 점을 발견할 수 있다. 사가의 동료중에서는 인간외에도 로보트과 동물류가 있는데 인간의 레벨업, 로보트들은

'개조', 동물은 '합성'을 통해 파워 업하게 된다. 즉, 특정 몬스터와 전투가 끝나면 그 몬스터의 고기를 입수할 수 있는데 이것을 동물에게 먹이면 그 몬스터의 특수한 능력을 포함한 '돌연변이' 같은 괴물로 파워 업하게 된다. 물론 그 종류에 따라서 약해질 수도 있고 강해질 수도 있지만 전투를 끝낼 때마다 새로운 고기로 새로운 몬스터를 만드는 것은 게임의 상당한 즐거움이었다.

슈퍼컴보이용「로맨싱 사가」

게임보이에서 인기를 모은 사가시리즈는 슈퍼컴보이 시대의 개막으로「로맨싱 사가」라는 제목으로 새로이 탄생하게 되었다. 그렇다고 해서 스토리적인 연결이 있는 것도 아니었고 시스템적으로는 상당히 비슷하기는 했지만 여러부분에서 새로 만들어지게 되었다.

그러나 전체적인 이미지는 비슷해서 같은 시리즈라는 느낌은 강하게 느낄 수 있었는데 예를들어 같은 마을 사람이라도 사가시리즈의 마을사람과 FF시리즈의 마을사람은 분명히 구분이 되었다. 보통 16X16의 몇 안되는 도트로 표현되는 캐릭터는 거의 비슷하거나 특징이 없기 마련인데 스퀘어의 캐릭터들은 그 안에서 나름대로의 개성을 구현하고 있었다.

로맨싱 사가의 특징이라면 8명이라는 다수의 주인공 시스템을 채택한 점이다. DQ나 FF시리즈와는 달리 사가시리즈는 일자식의 스토리 위주가 아닌 자유도가 높은 방식을 지원하기 때문에 예전부터 특별한 주인공의 개념이 없었다.(게임보이에서는 로보트나 괴물 등도 주인공이 될 수 있었다) 이 로맨싱 사가 역시 특별한 주인공없이 8중 1명을 선택하여 스토리를 이끌어 나 가게 한 특이한 시스템으로 다른 게임들에서 흔히 나오는 틀에 박힌 주인공에서 벗어나면 바다의 해적이나 도시의 도둑같은 캐릭터를 주인공으로 하는 일도 가능하였다. 게임 자체의 자유도도 상당히 높아서 초기부분의 캐릭터 이벤트만 해결하면 중반부터 마지막까지는 플레이어 자유의사에 따라 여러가지 행동이나 스토리 전개가 가능한 것도 일본의 RPG에서는 보기드문 시스템이다.

특히, 스퀘어의 이벤트중 가장 역작으로 꼽히고 있는 '가라하드와 아이스소드' 이벤트나 '4천왕' 이벤트는 아직까지도 게이머들 사이에 화제거리로 떠오르는 인상깊은 장면들이었다. 그외에도 게임내에서 풀리지 않는 비밀이나 단서가 끊기는 이벤트, 아직도 확실한 조건이 밝혀지지 않은 '거인마을'의 존재 등 게임내에서 여러가지 수수께끼를 제공하므로써 설사 수십번 클리어한 유저일지라도 자신이「로맨싱 사가」에 관해 100% 파악했다고 장담할 수는 없을 것이다.

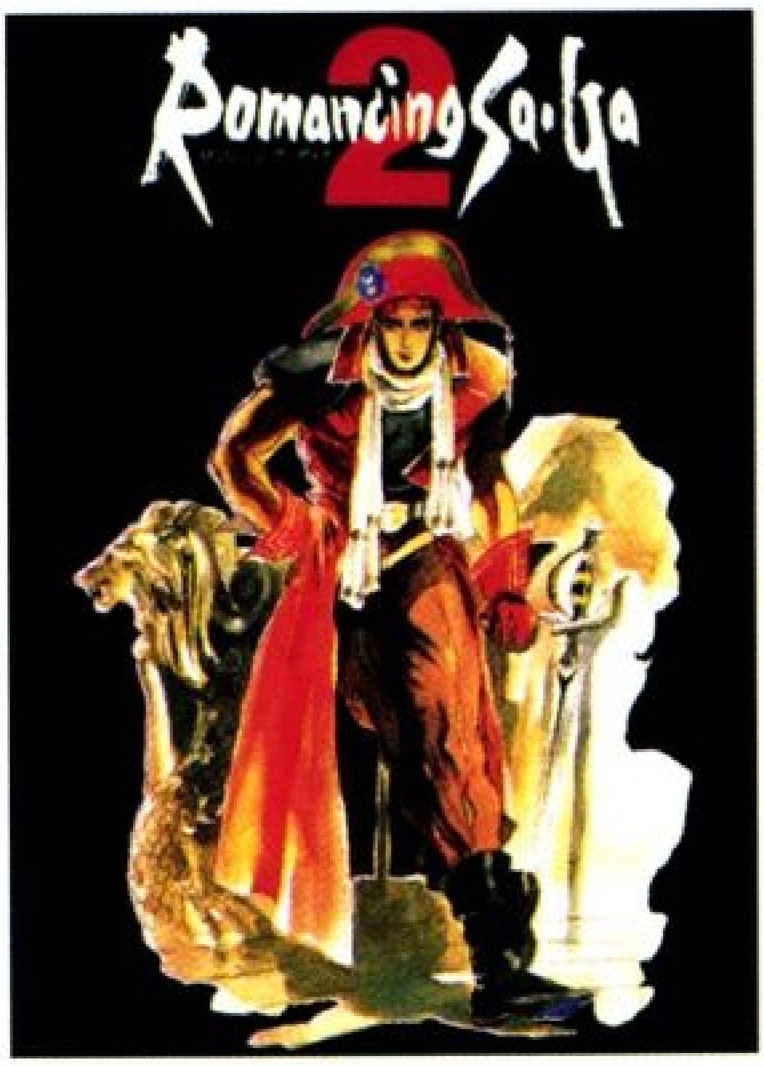
또 한가지 이 게임에서 인상적인 곳은 마지막 보스 배틀로 RPG사상 가장 어려운 보스 배틀의 하나로 꼽히고 있는데 이 게임을 기점으로 해서 스퀘어나 다른 제작사들의 라스트 보스의 난이도가 떨어지기 시작한다. 실제로 FF5의 경우 마지막 보스보다 강한 몬스터가 여럿 등장할 정도이며 FF6의 '케프카'는 한번도 공격하지 못하게 하고 클리어할 수 있을 정도이다. 필자는 로맨싱 사가의 마지막 보스 '사루인'과 처음 싸울 때 약 30분동안 소모전을 펼쳐서 아군파티의 전멸 직전에 가루가 되어 사라지는 사루인의 모습에 더할 수 없는 감동을 느낀 경험이 있다. 지나치게 싱거운 보스전은 게임의 전체적인 품위를 떨어뜨리는 것같다. 보스전이 쉬워진 이유에는 여러가지가 있겠지만 무엇보다 극단적으로 강력하고 화려한 마법이나 필살기의 등장때문인 것같다. 보스건 주인공들이건 모두 일격 필살급의 기술을 가지고 있어서 이쪽이 이기건 저쪽이 이기건 순식간에 승부가 끝나버리기 일쑤지만「로맨싱 사가」의 '사루인'과의 싸움은 장시간의 소모전으로 이어져 가지고 있는 모든 아이템, 모든 마법을 완벽하게 이용하고도 모자랄 정도로 장기전이 되어 버린 것이다.

슈퍼컴보이용「로맨싱 사가2」

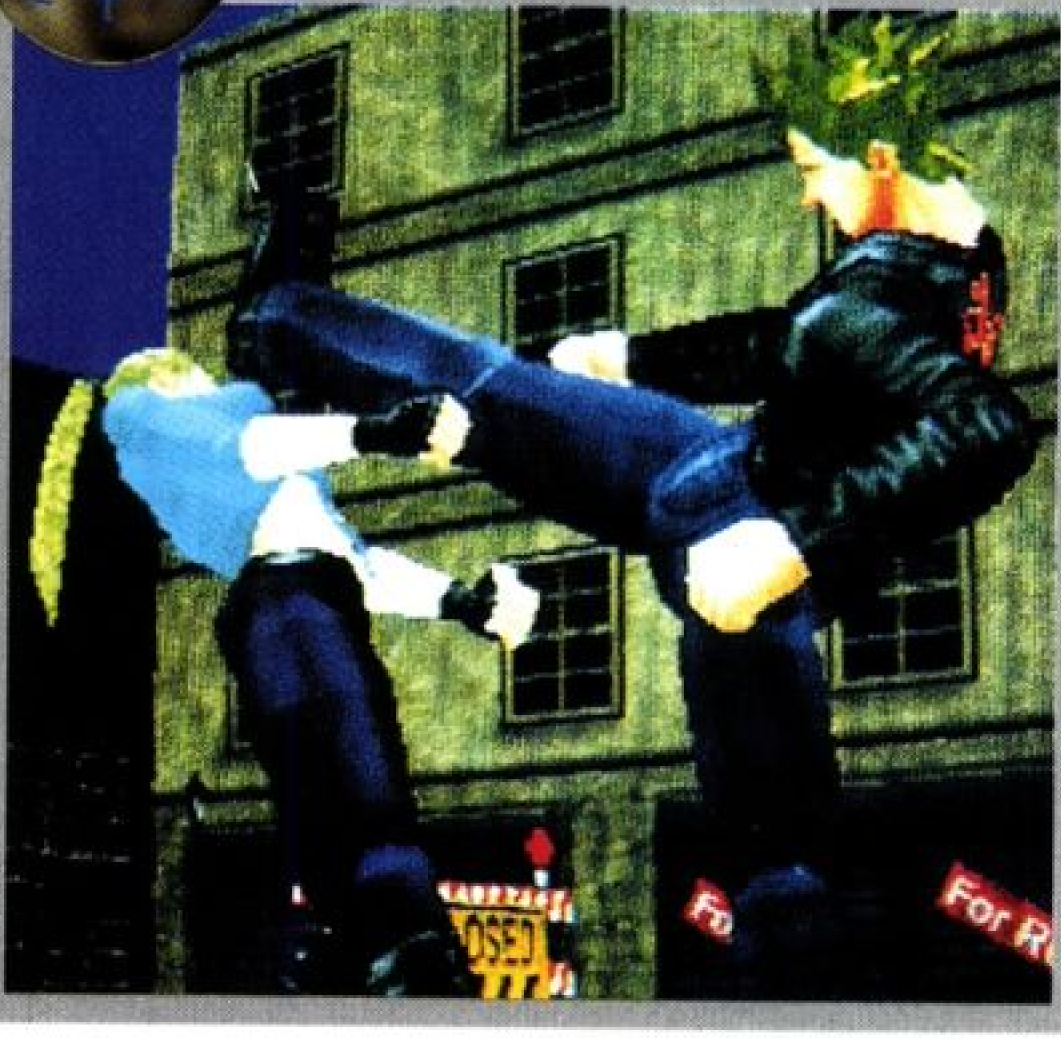
93년 겨울에 발매된「로맨싱 사가 2」편은 여러가지로 시험작적인 면모가 강한 게임으로 게임으로서의 완성도는 1편에 많이 떨어지는 평가를 받고 있다. 그러나 특정한 주인공을 부정하는 '황제 시스템'으로 수백년의 역사를 이어가는 최대 규모의 스케일은 아직까지 어떤 게임도 따라오지 못할정도이다. 로맨싱 사가 2의 이벤트를 정상적인 방법으로 모두 해결하기 위해서는 적게는 400년에서 많게는 1000년의 세월이 필요한데 특정한 캐릭터로는 그 오랜 세월을 버텨내게 할 수는 없다. 그래서 등장한 것이 황제 시스템으로 캐릭터들의 능력을 다음 황제에게 물려주는 방식으로 몇대를 이어가며 '7영웅'들과 싸워나가고 대륙을 통일하는 내용이다. 즉, 주인공은 제국의 '황제'인데 이 황제의 지위로 인해 다른 게임에서는 맛볼 수 없는 여러가지 특이한 재미를 느낄 수 있다. 예를들어 플레이어는 아이템이나 돈에 대한 걱정을 할 필요가 없다. 왕실의 창고에는 각종 아이템이 산처럼 쌓여있고, 재정담당관을 찾아가면 다 쓰지 못할정도의 돈을 자유롭게 사용할 수 있다. 따라서 황제는 그 시대의 최고의 무기나 갑옷 등을 마음대로 사용할 수 있는데, 더 좋은 무기나 갑옷을 개발하는 것이 중요한 황제의 임무의 하나이다. 그뿐아니라 게임이 진행됨에 따라 '마법 연구소'나 '대학' 등의 여러가지 건조물을 수도에 건설하게 되고 수도에 있는 여러가지 캐릭터들을 마음대로 동료로 부릴 수 있게 된다.

이 게임의 중요한 특징의 하나를 꼽으라면 매우 편리한 게임시스템을 들 수 있는데, 플레이어의 노고를 조금이라도 줄이기 위해 매우 노력한 흔적이 보인다. 예를들어 매전투가 끝날때마다 각 캐릭터들의 HP가 즉시 즉시 회복되는데 실제로 다른 게임에서도 마법이나 아이템으로 HP를 회복시켜준다. 반드시 해야할 일을 일부러 힘을 소비할 필요는 없다는 개발자의 생각이 잘 나타나 있다.

그뿐 아니라 던전이 아닌 장소에서는 버튼하나로 그 전단계의 지역으로 이동이 가능하다. 어디를 찾아갈때는 목적이 있어 직접 찾아갈 수밖에 없다지만 어차피 나오는 길은 하나밖에 없으니 플레이어가 쓸데없는 고생을 할 필요가 없다는 생각인 것이다.

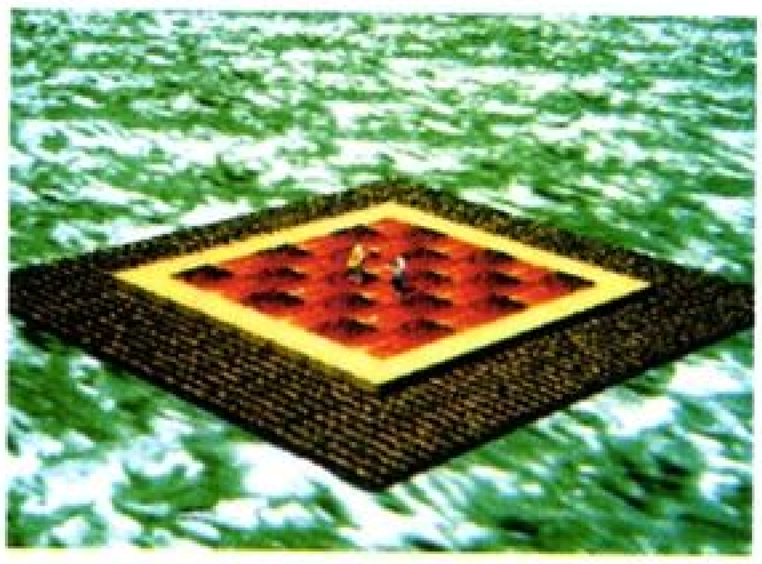


버철 화이터 2 자멸의 기술 제 3탄



이번호 주제가 무엇인지 알고 계십니까? 이번호 주제는 지난호에 이어 버철 화이터II 자멸의 기술에 관한 것입니다. 지난호 격투 게임의 얍삽이 권장 가이드에서 소개하였던 얍삽 캐릭터 3인은 실은 자신들의 얍삽 기술에 자멸할 수도 있는 것입니다. 과연 격투 게임의 주역들은 자신이 갈고 닦은 기술에 의해서 어떻게 자멸하는 것일까? 이번호에서는 그것을 알아보겠습니다.

무대제약이 있는 한 방심할 수 없다!!



무대가 제한되어 링아웃이 있는 격투 게임. 방심은 금물이다

우리가 알고 있는 대다수의 격투 게임들은 대전시에 링이라는 개념이 존재하지 않는다. 단, 어느정도 범위의 제한만을 두고 있는데 투신전과 버철 화이터는 링이라는 개념이 있기 때문에 링 아래로 떨어지면 투신전의 경우 캐릭터는 살아남지 못하게 되며 버철 화이터의 경우는 패배하게 된다. 그래서 자신이 흐름을 리드하고 있다 해도 단 1초도 방심할 수 없는 것이다. 조심 또 조심… 아차하면 패배하게 된다. 이 말은 링 개념의 격투 게임에 있어서 잊어서는 안되는 말이다.

'이것으로 모든 것이 끝난다!!' 라고 생각하며 날린 최후의 일격. 그러나 정작 판정은 쓰러진 상대가 아닌 자신. 이런 일이 생기게 된다면 누구라도 벌레씹은 표정을 지으며 동전을 바꾼 후 다시 도전하게 될 것이다. 하지만 그렇게 이기고 나도 기분은 별로… 자신이 사용하는 캐릭터가 가진 자멸기를 미리 알고 있었다면 이런 일은 없을 것이다. 일정 상황에서 별안간 이루어지는 공포의 자멸기. 땅파도 나올까말까한 비싼 돈을 들여가며 게임에 임하는 많은 격투 게임 매니어들의 정신 건강을 위해서 여기 그 자멸기를 소개하고자 한다.

투신전의 경우에는 자신에게 패배를 안겨주는 금단의 기술들이 많았다

NO.1 유키 아키라

상대가 링에 몰렸다고 방심하지 말자. 아차하는 순간에…

상대를 쓰러뜨린 후 3번의 복부가격을 하게 되는 도신수퇴. 공격이 끝난 뒤 백점프하는 것이 단점이다

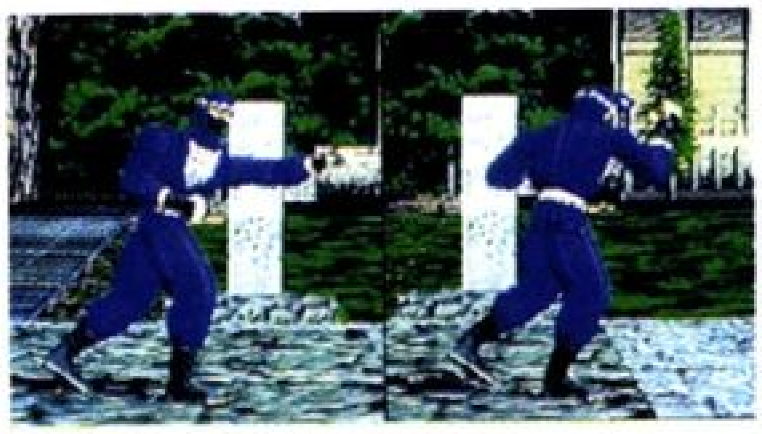
지난호에는 아키라가 비열 캐릭터 1위에 등극한 사실을 알고 있을 것이다. 이문정주, 외문정주, 개고, 붕격운신쌍호장 등의 강력한 필살기를 다수 보유하고 있는 아키라의 자멸기는 무엇일까?

*** 도신수퇴(접근하여G+P)**

이 도신수퇴는 전작과 달리 상대를 쓰러뜨린 후 3발의 복부가격을 하도록 변경되어 있다. 즉, 위력이 상당히 파워 업했다는 이야기인데 전작의 얍삽이(도신수퇴를 이용하여 상대를 쓰러뜨린 후 연속적으로 창하포를 사용하는 비열하고 기분나쁜 기술. 잘만 이용하면 단번에 K.O로 이길 수도 있었다)를 방지하기 위해서 모션에 약간의 변경을 가하였다. 복부가격을 제외하고 크게 달라진 점은 얍삽이 방지를 위한 백 점프. 그 때문에 아키라 유저들에게는 하나의 얍삽이가 사라졌으며 아키라 초보들은 아무 죄도 없이 패배하게 되었다. 즉, 상대에게 맹공격을 펼치기 위해서 공격에 열중 하던 중, 자신이 링에 몰린 것을 알고도 실수로 도신수퇴를 사용할 경우 백점프에 의해서 어느새 아키라는 링아웃이 되게 된다.

NO.2 카게 마루

카게의 비열한 기술들은 대부분 그 스피디한 공격기에서 나오게 된다. 그러나 너무나 빠르기 때문에 상대에게 오히려 좋은 결과를 주기도 한다. 여기에 소개하는 카게의 자멸기는 버철 화이터I에서도 볼 수 있었던 것으로 새턴 유저들도 조심하기 바란다.



상대를 향하여 돌진하게 되는 산탄격. 너무 깊숙히 들어가면 위험하다

*** 뇌룡비상각(←↙↓↘+G+P+K)**

뇌룡비상각은 카게가 전방으로 구르며 등과 팔의 탄력을 이용하여 상대에게 달려드는 기술로 거리에 따라 공격판정이 상,중,하단으로 달라지는 기술이다. 때문에 적의 의표를 찌르기가 제격인 기술이기에 흔히 링의 외각으로 몰린 상대방에게 자주 사용하기도 한다. 그러나 이 기술은 거리를 잘못 맞추게 되면 상대방을 뛰어넘어가 버리므로 위험천만의 기술이다. 이 기술은 상대에게 발끝만 닿아도 효과를 볼 수 있으므로 너무 가까이에서 사용하지 말자.

*** 산탄격 (P+P+P)**

산탄격은 상대방을 향해서 돌진하며 펀치를 3번 날리는 기술이다. 기술의 속도가 빠르고 상대가 가드해도 밀어낼 수 있으므로 링아웃을 유도해 낼 수 있지만 문제는 링아웃을 위해서 산탄격을 사용한 후에 생긴다. 거리가 링에서 좀 멀다면 문제가 되지 않겠지만 산탄격이 링외각과 가까운 거리에서 사용되고 상대가 가드를 못하게 된다면, 그리고 펀치를 3연타까지 날리게 된다면 링아웃 되는 것은 상대방이 아니라 카게 자신이 된다.

NO.3 브라이언트 남매

브라이언트 남매는 잭키와 사라를 말하는 것으로 두사람은 같은 유파인 절권도를 사용하고 있다는 점에서 기술이 거의 같다고 봐도 무방할 것이다. 때문에 자멸기 역시 동일하다. 그것을 두가지만 소개하겠다.

상당히 원거리에서도 기술을 걸 수 있는 넥 브리커 드롭. 그러나 그만큼 먼거리에 착지하게 된다

*** 다운공격(상대가 다운시에 ↑ +P)**

버철 화이터에서는 모든 캐릭터가 다운공격시에 자신이 점프를 했던 방향으로 다시 뛰거나 굴러서 돌아오게 된다. 이 점은 사라와 잭키도 마찬가지인데 특이하게도 이 두사람의 경우에는 상대가 링에 아슬아슬하게 걸쳐서 쓰러져 있을 때 다운공격하면 분명히 화면에서는 뒤로 구르게 되지만 링아웃이 되고 만다.

일종의 버그일지도 모르겠지만 어쨌든 주의해야 할 기술이다. 차라리 발로 밀어서 떨어뜨리는 것이 좋을 듯(좀 비겁하지만…).

*** 넥 브리커 드롭(→→+P)**

이것은 아주 초보적인 실수이기 때문에 어쩌면 설명한다는 것이 조금 이상하다고 여겨질지도 모르겠다. 실수하지 않는 법은 간단하다.

이 기술은 상대의 목을 걸고 등너머로 쓰러지는 기술이기 때문에 링의 외각지대에서 사용하면 위치가 변해서 상황이 불리해지거나 링아웃이 되버리므로 링의 중앙이나 외각에서 중앙쪽으로 공간이 많이 남았을 때를 제외하고는 사용하지 않으면 된다.

단, 이 기술로 K.O를 따낼 수만 있다면 사용해도 무방하다.

NO.4 라우 첸

전작에 비해서 상당히 약해졌다고 평가받고 있는 라우 첸. 전작에 비해서 라우는 전혀 약해지지 않았다. 단지 다른 캐릭터들에 비해서 기술등이 그다지 파워업하지 않았기 때문에 그렇게 보이는 것 뿐이다. 때문에 더더욱 비열해지는 것은 아닐지…

기술의 모양새가 카게의 산탄격과 흡사한 라우의 사하장 컴비네이션

*** 사하장 컴비네이션(↘+P+P+P+P)**

라우를 알고 버철 화이터를 아는 사람이라면 라우의 사하장에 대해서 알 것이다. 라우의 사하장에 맞게 되면 공중으로 뜨게 되는데 그 후에 라우는 연속으로 펀치를 사용하여 링외각으로 상대를 몰아붙일 수 있게 된다. 아니면 연속으로 사하장을 사용해서 상대를 링아웃시키는 기술도 있는데 이 사하장 컴비네이션을 사용하여 상대를 몰아붙일 때는 신중에 신중을 기해야 한다. 사실 카게의 산탄격보다 위험한 것이 라우의 사하장 컴비네이션으로 링외각과 거리가 가까운 상태에서 이 기술을 이용하여 상대를 링아웃시키려 하면 100% 라우가 먼저 떨어지게 된다.

모든 게임에서 게임오버가 되는 경우는 플레이어 자신의 실수 또는 자신이 조작하는 캐릭터에 대해서 확실하게 알지 못했을 때 일어난다고 생각한다. 특히 격투 게임에 있어서는 더욱 그러하며 한가지를 덧붙인다면 지지 않기 위해서 비열함을 갖추어야 한다는 것이다.

* 다음호에서는 최근 다기종의 게임에서 사용되고 있는 3D 기법들에 대해서 다루도록 하겠습니다.

챔프클럽

신상품, 서적, 영화, 비디오

신상품

Beetle 마우스(패션 마우스)

에스콤 시스템에서 새로운 타입의 칼라 마우스가 등장했다. 일명 패션 마우스라고 불리우는 Beetle마우스는 기존의 타원형 모습에서 탈피, 딱정벌레 모양이나 무당벌레 모양으로 되어 있다. 또 예전의 단조로운 흰색에서 바뀌어 다양한 색상의 칼라와 무늬를 제공하여 구매 의향에 부합토록 했다. IBM 시리얼 마우스 및 MS마우스 호환기종이며 2버튼 및 3버튼 기능을 함께 가지고 있다.

■ 문의처 : 에스콤 시스템 (02) 703-6627~8
■ 가 격 : 20,000원

옥소리 노래방 4.0

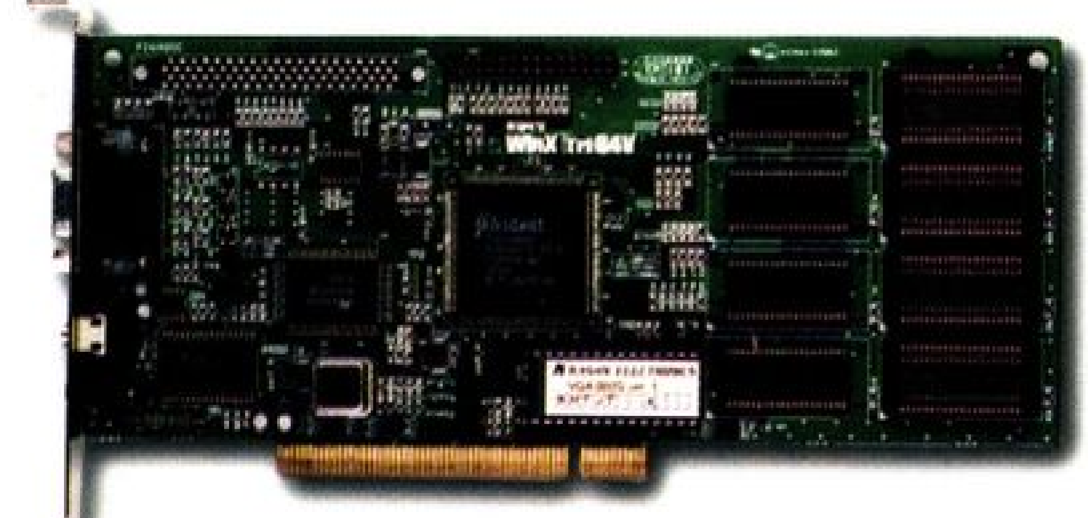
(주)옥소리에서 노래방에서 최상의 기능을 발휘하는 프로그램을 개발했다. 중요한 기능은 이전까지 나와 있던 노래방 3.95, 노래방 3.86, 가요방 3.95 등 3개 프로그램을 통합하고 그 기능을 추가했을 뿐 아니라 단순한 노래방 기능부터 세계 최초의 획기적인 음성인식 기능에 이르기까지 다양한 기능을 수행한다.

■ 문의처 : (주)옥소리 (032)666-8301

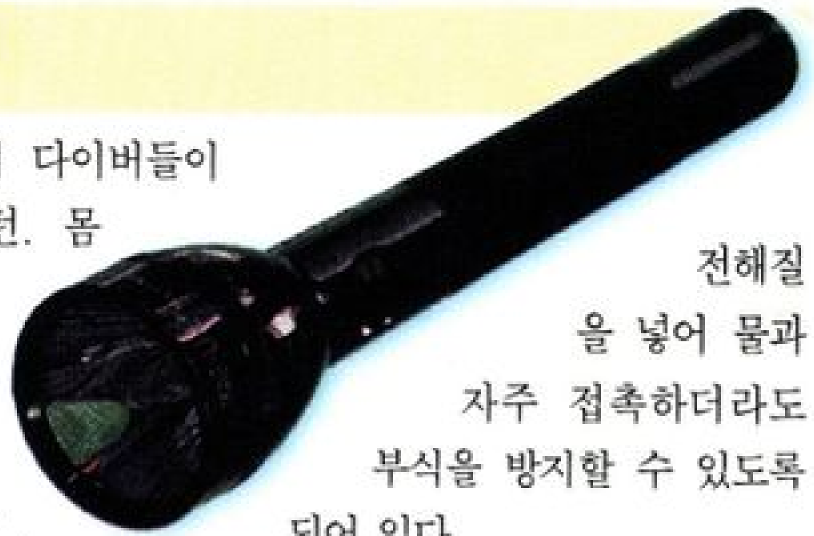
WinX Tri64V

가산전자는 64비트 윈도우 그래픽 엑셀레이터 기능과 MPEG 기능 및 PC VR 기능을 담고 있는 최신 64비트 VGA 보드 WinX Tri64V를 개발했다. WinX Tri64V는 고성능 64비트 윈도우 그래픽 엑셀레이터를 통해 윈도우 환경과 그래픽 처리시 처리속도를 2배 이상 향상시켜 주며 3D MAX 시스템을 내장하여 충격적인 가상현실 입체영상 소프트웨어를 감상하고 입체영상 소프트웨어를 제작할 수 있도록 지원해 준다.

■ 문의처 : (주)가산전자 (0343)80-7332
■ 가 격 : 미정



수중용 랜턴



아마추어 스쿠버 다이버들이 사용하기 좋은 랜턴. 몸체와 손잡이가 알루미늄으로 되어 있어 방수는 물론 충격에도 강하다. 랜턴 뒷부분을 돌려 밝기 조절도 가능하다. 랜턴안에 전해질을 넣어 물과 자주 접촉하더라도 부식을 방지할 수 있도록 되어 있다.

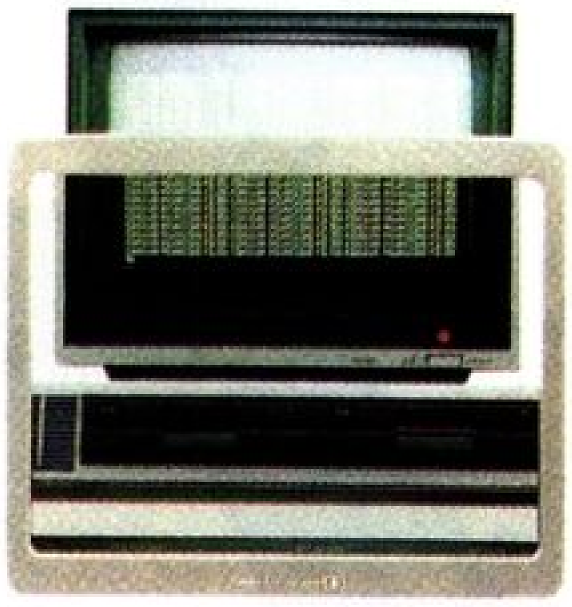
■ 가격 : 32000원
■ 팬시점 및 가판대에서 판매

아파치

마우스의 뻑뻑함에 짜증을 느끼시고 계신 분이나 그래픽 작업의 능률을 올리실분, 혹은 전자결재 업무를 담당하시거나 이용하시는 분을 위하여 아파치가 등장했다. 쉽고 빠르게 조작할 수 있어 작업능률을 더욱 높일 수 있다.

■ 문의 : 시스템 테크 (02)786-4431
■ 가격 : 121,000원

플라로이드 CP-FILTER 보안기



시력보호를 위해 사용하는 보안기. 그러나 별 생각없이 선택한 보안기가 당신의 소중한 눈을 망칠 수 있다. 폴라로이드 보안기는 어두운 문자를 더욱 선명하게 하는 기능이 있어 눈에 피로를 주지 않는다.

■ 문의 : 선경 컴프라자 (02)773-7141
■ 가격 : 보급형 - 44,000원
중급형 - 66,000원
고급형 - 143,000원

영화

워터 월드

「워터 월드」는 프로덕션, 디자인, 인상, 소품, 그리고 촬영부문에 새로운 영역을 창조했다고 할 수 있다. 실제 바다위에 모든 세트를 장치하여 제작팀들은 광범위한 새로운 지평을 미래에 만날 수 있는 독특한 창조적인 해상도시를 만들어냈다.

■ 문의처 : 유아이피 코리아 (02) 276-0077
■ 개봉일 : 9월 2일 예정

디지털 무비 제네시스

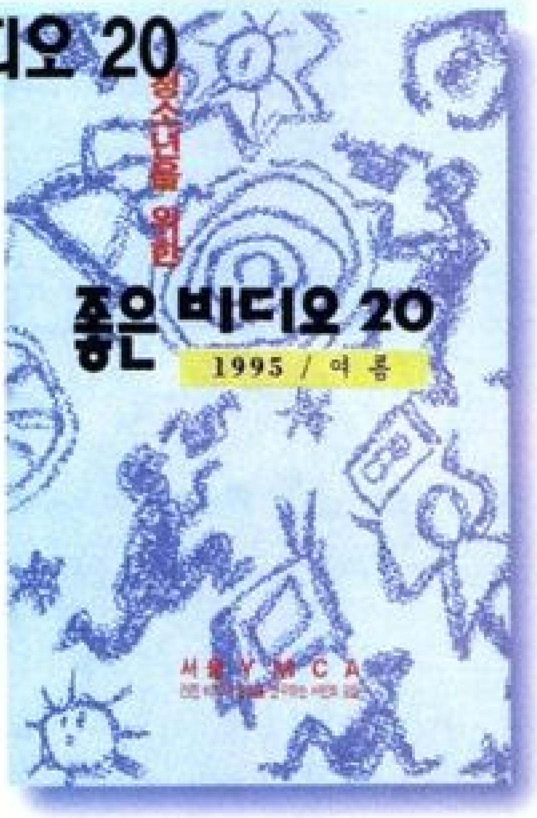
93년부터 기획하여 30억원의 제작비를 투입한 이 영화는 러닝 타임 90분 전체를 컴퓨터 그래픽으로 처리하는 극장용 Full-Time 디지털 무비이다. 2013년 미래를 시간 배경으로 버뮤다 심해를 공간 배경으로 하여 인류의 역사와 현재를 넘나들며 벌이는 해저 SF 영화이다.

■ 문의 : (주) 다센 엔터테인먼트 (02) 540-2997
■ 개봉일 : 1996년 상반기 예정

청소년을 위한 좋은 비디오 20

서울 YMCA 건전 비디오 문화를 연구하는 시민의 모임에서 청소년을 위한 좋은 비디오 20을 발간했다. 이 책에서는 청소년에게 추천할 비디오 20개를 선보인다. 청소년들에게 참신한 영상문화를 확대시키기 위해 이 책이 발간되었다.

■ 문의처 : 서울 YMCA (02) 737-0061~2



비디오

작은전쟁

작은전쟁은 엘리자 우드, 케빈 코스트너 주연의 영화이다. 이 두 아이들의 눈을 통해 본 싸움이 얼마나 빨리 혼돈속으로 빨려들어 가는가를 힘든 과정을 통해 배우게 되는 아이들의 측면과 부모들도 그들이 겪었던 싸움을 어떻게 아이들에게 이해시킬 것이며 자신들이 겪었던 것보다 더 쉽게 경험할 수 있느냐 하는 어른들의 숙제를 그렸다.

■ 문의처 : CIC 비디오 (02) 420-7326~7
■ 고등학생 이상 관람가

브룩크린의 아이들

영화속에서 독특한 스타일을 창조해내는 스파이크 리가 이 작품에서 초점을 맞추고 있는 것은 흑인 중산층을 배경으로한 가족관계이다. 어려운 상황 속에서도 서로를 의지하며 유머와 용기를 잃지 않는 끈끈한 가족애, 친근한 이웃같은 생활의 이야기가 가벼운 펑키뮤직처럼 펼쳐진다.

■ 문의처 : CIC 비디오 (02) 420-7326~7

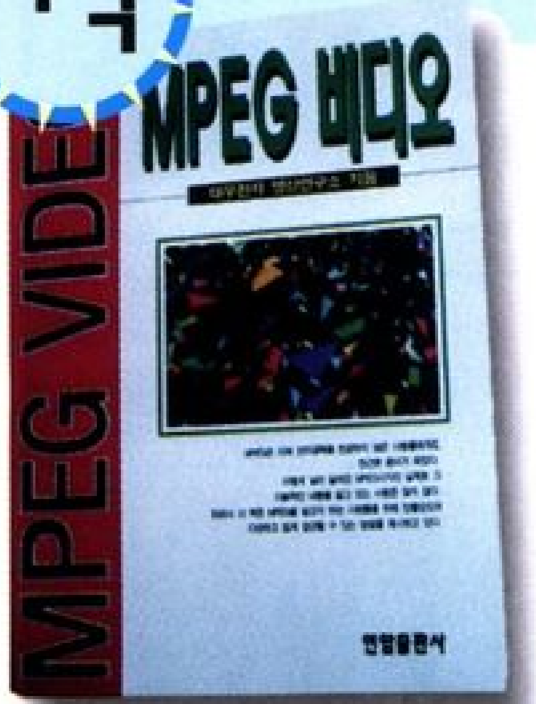
영원한 친구 래시

9편의 영화제작과 600회가 넘는 TV 시리즈의 방영이 그 인기를 말해주듯이 전 세계적으로 널리 알려진 주인공이며 사랑과 용기, 영원한 충견의 상징인 래시의 모험이야기.

■ 문의처 : CIC 비디오 (02) 420-7326~7

서적

MPEG 비디오



대우전자 영상연구소에서 펴낸 이 책은 MPEG을 모르는 사람들을 위해 다양하고 쉽게 접근할 수 있는 방법을 서술해 놓았다. 구성은 총 6부로 나뉘어져 있고 기초용어의 정의에서부터 세부 압축기법에 이르기까지 친절한 설명을 담고 있다.

■ 문의처 : 연암 출판사 (02)523-6935
■ 가 격 : 12,000원

컴퓨터 특활

이 책은 국민학교 학생들이 맨 처음 컴퓨터를 접하게 되는 과정에서 필요로하는 기본 도스에서 시작하여 키보드 연습 및 베이직에 대한 전반 사항에 대하여 알기 쉽도록 설명되어 있다.

■ 문의 : 교학사 (02) 718-8882
■ 가격 : 5,000원

즐거운 챔프가족

신경을 썼더니 한쪽머리가 아프다
따닥
끄 악! 편두통~
신경을 썼더니 항문이 아프다
뚜 아? 고질적인 치이질
숙 숙
췍! 이젠 도저히 못해 아무리 말못하는 동물이라 해도…
치질 안녕!
누가 성전에서 토하래
콱
나는 고바위! 새턴의 신봉자 으짜 으짜
아니야 P.S가 최고야
엥
뭐야!
아냐! 얼라이브가 최고야
객원 기자인 주제에 끼어들어?
우가! 토한것 밟은발
성능시험
P.S 특이한 조이패드는 유사시 여자들의 대용품으로 쓸 수 있다
새턴은 비가오면 우산 대용으로 쓸 수 있다
P.S게임CD를 뒤집으면 거울로 사용할 수 있다
새턴은 튼튼해서 올라타도 괜찮다
P.S 조이패드는 뾰족해서 코도 후빌 수가 있다
얼굴을 보이기 싫은 사람은 새탄으로 위장을 할 수 있다
이것으로는 승부가 나지않아
63으로 가자
동시에 던져서 망가지는 쪽이 지는거다
창문 닫아!
63

신토불이 게임기, 그날을 기다리며…

차세대 게임정보 700~9661

† 선물과 점수를 드립니다 †

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러 분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 이번 달부터 금단의 비법과 차세대 금단의 비법이 통합됩니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

보낼 곳: ㉾140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

챔프 제공 금단의 비법

SFC 미스틱 아크

수수께끼의 투기장으로 갈 수 있다

이것은 몬스터끼리 전투를 하는 투기장으로 갈 수 있는 비법이다.

우선 사막의 세계와 과일의 세계를 클리어하고 각각의 세계에서 「힘의 아크」와 「빛의 아크」를 입수해 둔다.

그 다음에 신전으로 가서 섬의 남쪽에 있는 동굴로 들어간다. 여기의 가장 구석에 있는 샘물 앞에서 「빛의 아크」를 사용하면 동굴 내에 있는 문을 열 수 있기 때문에 그곳을 지나서 북쪽의 해안으로 가자. 그리고 해안의 서쪽에 있는 검의 앞에서 「힘의 아크」를 사용하고 나서 커멘드를 이용하여 「건드린다」를 선택한다. 그러면 투기장으로 워프한다. 여기서는 자신이 가지고 있는 몬스터 휘규어를 다른 몬스터와 싸움시키거나 몬스터끼리 대전에 은화를 걸 수 있다.

그러면 몬스터끼리 대전하는 투기장으로 워프한다

SFC 데어 랑그리사

시나리오를 선택할 수 있다

좋아하는 시나리오에서 플레이할 수 있는 비법을 소개한다. 로드 선택 화면에서 3개의 시나리오 클리어 시점의 데이터 중 하나에 커서를 맞춘다. 그런 후에 상, 하, 상, 하, 좌, 우, 셀렉트, A의 순으로 입력하자. 그러면 커서를 맞춘 데이터가 숫자로 바뀐다. 이 숫자를 십자 버튼으로 바꾸고 나서 스타트를 누르면 그 숫자에 맞는 시나리오를 플레이할 수 있다.

커멘드

상, 하, 상, 하, 좌, 우, 셀렉트, A버튼의 순으로 버튼을 누른다

「근육의 신전」 발견

근육으로 단련된 탄탄한 육체를 가진 형들이 등장하는 감춰진 시나리오를 소개한다. 시나리오6의 「성지 레이텔」을 플레이하는 중에 엘윈을 맵의 가장 왼쪽 위에서 오른쪽으로 2칸, 아래로 6칸의 장소까지 이동시킨다. 그러면 감춰진 시나리오의 「근육의 신전」 입구를 발견할 수 있다. 입구를 발견하면 엘윈은 그 장소부터 떨어져도 상관없다. 그런 후 시나리오6을 클리어하면 「조사해 볼까요?」라는 메시지가 화면에 표시된다. 여기에서 '예'를 선택하면 「근육의 신전」을 플레이할 수 있다. 이 시나리오에 등장하는 적 지휘관은 전부 보디빌더형들로 보기만 해도 강력해 보인다.

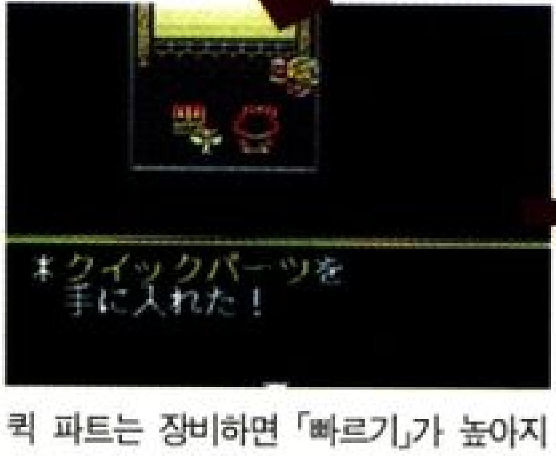
이 메시지가 표시되면 「예」를 선택하고 매혹적인 「근육의 신전」으로 간다

SFC 루인암

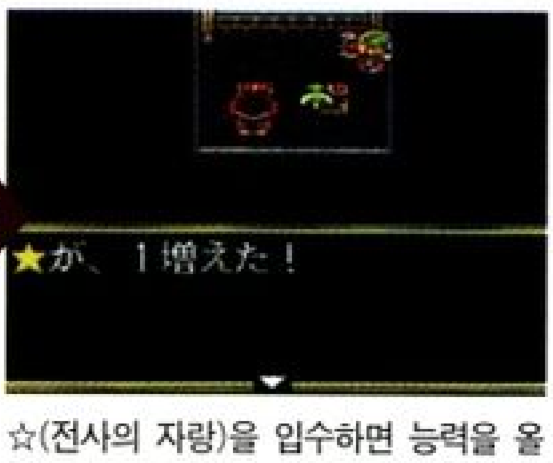
지크의 감춰진 방

지크의 집에 2개의 보물이 있는 감춰진 방이 있다. 지크의 집으로 가서 지하실로 내려간다. 그리고 그 방에 있는 계단의 뒷쪽으로 가자. 그 앞은 감춰진 통로가 있고 이 통로의 구석에는 감춰진 방이 있다. 이 방에 있는 2개의 보물 상자에서 퀵 파트와 ☆(전사의 자랑)을 입수할 수 있

지크의 집 지하 1층에 있는 계단의 뒷편부터 화살표시를 따라 나아가면 감춰진 방으로 갈 수 있다



퀵 파트는 장비하면 「빠르기」가 높아지는 귀중한 아이템



☆(전사의 자랑)을 입수하면 능력을 올릴 수 있다

다. 그러는동안 퀵 파트는 지크만이 장비할 수 있는 아이템으로 능력의 「빠르기」를 높이는 효과가 있다.

내구성이 무한대인 무기

도구 가게로 가서 「오더」를 선택하자. 무기의 이름은 「최강」이라고 짓자

특별한 이름을 붙임으로써 내구성이 무한대인 무기를 만들 수 있는 비법이 발견됐다.

우선 도구가게로 가서 「오더」를 선택하고 무기를 가진 캐릭터와 무기의 종류 등을 적당히 결정한다. 그 후에 무기의 이름을 「최강」이라고 한다. 그 후 능력치가 배분되는 화면이 되기 때문에 여기에서 적당히 분배하고 나서 무기를 완성시키자. 그러면 분배된 능력치에 관계없이 무기의 내구성이 무한대가 된다. 이 방법으로 만든 무기는 몇번 사용해도 부서지지 않는다.

SFC 크로노 트리거

선 오브 선 필승법

블랙 홀을 사용하면 → 불꽃이 3개가 된다

여기에서 마왕의 '블랙 홀'을 '선 오브 선'에게 사용하면…

불꽃이 3개로 줄기 때문에 자신의 공격이 미칠 확률이 크게 업된다

'검은 꿈' 이후에 출현하는 '태양 신전'. 거기에서 싸우게 되는 '선 오브 선'에 유효한 비법이 있다.

전투에 들어가기 전에 마왕을 파티에 끼워 주자. 그리고 전투가 시작되면 마왕에게 '블랙 홀'의 마법을 외우게 한다. 그러면 보통 때는 5개 있는 불꽃을 3개로 줄일 수 있다. 확률이 1/5에서 1/3이 되기 때문에 전투가 즐거워진다.

SS 버철 배구

숨겨진 커멘드 공개

폴리곤 기능을 풀로 사용한 4종류의 비법을 소개하겠다. 모드 셀렉트 화면에서 X를 3회, Y를 8회, Z를 11회 누르고 테크니컬 팀을 선택하면 패턴 테스트가 된다. 여기에서 화면상에 표시되어 있는 숫자를 A나 C로 바꾼후 B를 누르면 숫자와 달리 코트상의 캐릭터가 다른 움직임을 나타낸다.

모드 셀렉트 화면에서 X를 5회, Y를 14회, Z를 4회누르고 플래잉 매뉴얼을 선택하면 스탭롤을 볼 수 있으며 다시 모드 셀렉트 화면에서 X를 7번, Y를 1번, Z를 12번 누르고 시합을 시작하면 선수들이 여성으로 바뀌게 된다. 또다시 모드 셀렉트 화면에서 X를 13번, Y를 15번, Z를 20번 누르고 배구 볼가이드를 선택하면 여성 캐릭터가 나타나고 B나 C버튼으로 움직일 수 있게 된다.

어떤 커멘드도 이 화면에서 시작한다

선수의 패턴 테스트

X를 3번, Y를 8번, Z를 11번 누르고 테크니컬 팀을 선택한다

선수들의 여러가지 패턴들을 볼 수 있다

스탭 롤을 본다

X를 5번, Y를 14번, Z를 4번 누르고 플래잉 매뉴얼을 선택한다

갑자기 스탭 롤이 나온다

캐릭터가 여성으로 바뀐다

X를 7번, Y를 1번, Z를 12번 누르고 시합을 시작한다

코트 위의 선수가 전원 여성으로 바뀐다

폴리곤 패턴을 본다

X를 13번, Y를 15번, Z를 20번 누르고 배구 가이드를 선택한다

조금 이상한 화면으로 바뀌며 여성 캐릭터가 나타난다

SS 블루시드

모미지의 팬티를 입수한다

우선 게임을 9장까지 진행한 후에 국토 관리실의 5층으로 가자. 샤워실로가면 처음에는 들어갈 수 없던 곳이 식당 아저씨의 도움으로 들어갈 수 있게 되어 있을 것이다. 거기에서 가장 깊은 곳까지 들어가면 고카이와 사쿠라의 회화신이 되고 회화신이

여기에서 모미지의 팬티를 입수할 수 있다

구사나기는 모미지의 팬티를 어디에 입을까?

끝나면 모미지의 팬티를 입수하게 된다. 더우기 이 아이템을 구사나기가 장비하면 공격력과 방어력이 모두 1씩 상승하게 된다.

PS 아크 더 래드

미지의 아이템을 얻자

아크 더 래드에는 다양한 숨은 아이템들이 있지만 그 중에 밝혀진 것은 한개도 없다. 니델의 콜로세움 대기실에서 접수인 할아버지의 뒤에서 말을 걸면 '내 뒤에 서 있지 말아 주십시오. 어떻게 되도 난 몰라요'라고 충고해준다. 그러나 그것을 무시하고 10번 정도 말을 걸면 할아버지에게서 '크라뷔스의 책'을 얻게 된다. 이 아이템의 효과는 자신의 캐릭터 패러미터의 저하를 막는 것이 가능한 편리한 아이템이다.

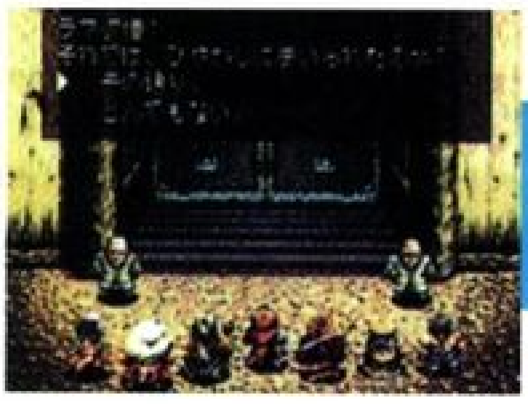
뒤에서 말을 건다!

끈질기게 몇번이고 물어본다

아이템을 얻는다!

숨겨진 아이템

숨겨진 아이템과 숨겨진 이벤트가 풍부한 아크 더 래드. 이 게임에서 또하나의 숨겨진 아이템이 발견되었다. 장소는 라마다 사원. 여기에서 승려가 내는 문제를 모두 맞추면 '라크의 문장'이라는 아이템을 얻게 된다. 아이템은 두종류이며 문제도 9문제와 20문제의 두종류가 있다.

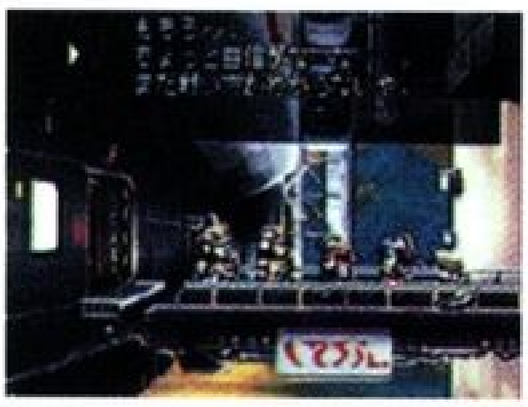


귀찮은 문제를 전부 맞추면…

아이템을 입수하게 된다

술주정꾼과 토슈

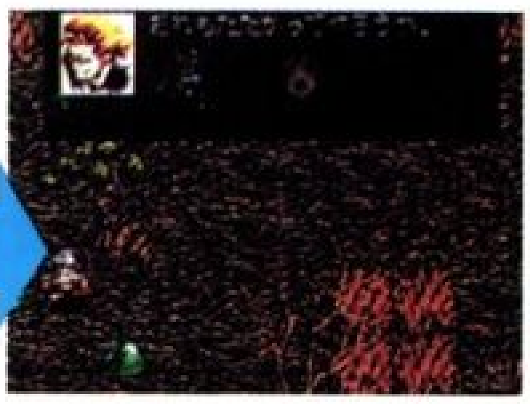
자신이 없다고 5번 답한다



공항에 있는 병사에게 일부로 자신이 없다고 5번 말한다

성에서 술주정꾼과 대화를 한다. 그 뒤에 콜보평원에 가면…

한번에 2개의 이벤트를 체험하는 것이 가능한 방법. 우선 스메리아 항구에서 병사에게 '자신이 없다'라고 5번 답하자. 그후에 파렌시아 성에서 술주정꾼과 이야기를 한후 콜보평원에 가면 토슈가 동료가 되고 함께 싸워준다.

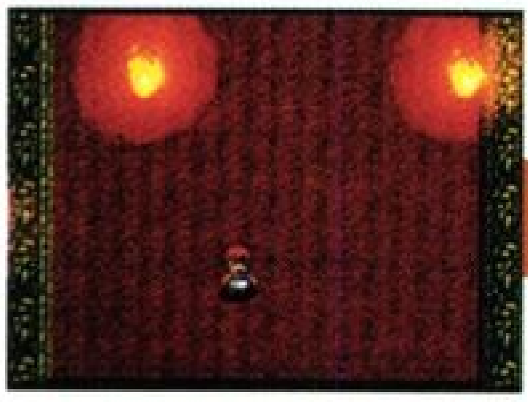


토수가 갑자기 동료가 된다. 상당히 강하기 때문에 전투가 즐거워진다

새로운 소환수 「초코」

춈가라가 통상적으로 소환할 수 있는 소환수의 수는 6마리. 하지만 7번째의 소환수가 발견되었다. 장소는 아라라트스의 유적 던전의 지하 50층. 이 장소에 가면 「쵸코」라는 몬스터가 있는데 전투를 하여 이기면 다음부터는 동료가 된다. 「쵸코」는 소환수 중에서 가장 강하기 때문에 상당히 쓸만하다. 그러나 소환할 수 있는 장소가 한정되어 있으니 주의해야 한다.

지하 50층에서



「초코」와 싸운다

쵸코를 이기면

쵸코가 동료가 된다!

PS 기동전사 건담

즐거운 스테이지 셀렉트

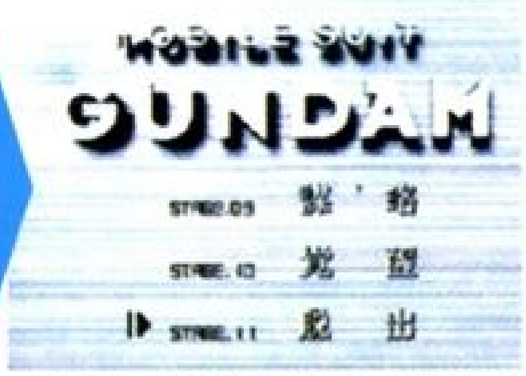
'난이도를 EASY로 하면 클리어가 쉽지만 뉴 타입으로 하면 전혀 진행할 수 없다'라고 말하는 사람이 많을 것이라 생각한다. 그런 때에 이 하이테크 비법을 사용하자. 이 스테이지 셀렉트 비법을 사용하면 어떤 사람도 어떤 난이도의 엔딩이라도 볼 수 있게 된다.

방법은 최초의 CG무비가 시작되고 타이틀 화면이 나올 때까지 아래의 커멘드를 계속 입력하고 있는다. 도중에 버튼에서 손이 떨어지지 않도록 주의하며 실패한다면 다시 하도록 하자.

CG무비에서

건담의 무비가 시작되면 곧바로 커멘드를 입력한다
좌+셀렉트+L2+R1을 동시에 계속 누른다

스테이지 셀렉트



그러면 스테이지 셀렉트가 가능한 화면으로 타이틀이 바뀐다

모빌 슈츠가 늘어난다

건담에서 처음부터 부착되어 있는 MS VIEW. 다양한 모빌 슈츠를 보는 것이 가능하지만 전 스테이지를 클리어하면 멋있는 선물이 기다리고 있다. 그것은 게임중에 등장한 모빌 슈츠 모두의 데이터를 볼 수 있는 것이다.

전 스테이지 클리어로 다양한 MS를 볼 수 있다

지온그!

에르메스!

조크!

독자 제공 금단의 비법

※아래의 독자들에게는 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

ARC 킹 오브 화이터즈 '95

료의 용호난무

상대방과 조금 떨어져 있는 상태에서 → + C를 입력하면 앉아서 방어가 불가능한 공격을 한다. 또 료가 공중에서 초필살기의 커멘드(↙← + C)를 입력하면 김갑환과 같이 공중에서 용호난무를 쓰게 된다. 마지막으로 모든 캐릭터가 사용 가능한 것인데 뛰기를 원하는 방향으로 스틱을 살짝 쳐 주면 잔상을 남기며 평소보다 더 큰 대점프를 한다.

윤원주/부산시 사하구 괴정 3동 458-71 29/6
박경식/서울시 중구 신당 3동 366-239
(두사람 모두 채택함)

SFC 드래곤 볼Z 초무투전3

CPU 자동 선택 법

초무투전 2는 대결 모드(1P VS CPU)시 CPU가 저절로 선택됐는데 초무투전3는 대결 모드(1P VS CPU)시 1P를 선택하고 CPU도 플레이어가 직접 선택해야 했다. 그런데 이 방법을 쓰면 초무투전2처럼 CPU가 자동으로 선택된다.

방법은 대결 모드를 선택하고 (1P VS CPU)를 선택하고 캐릭터 선택 화면이 나오면 스타트 버튼을 누른다. 그러면 초무투전 2처럼 1P를 선택함과 동시에 CPU도 저절로 선택되 자신이 직접 CPU를 선택하는 것보다 훨씬 스릴있고 재미있다.

유동준/인천시 남구 용현 5동 606-68 23/6

ARC 스트리트 화이터ZERO

의문의 캐릭터 '단'의 선택법

스화ZERO에 처음 등장하는 '단'의 선택법은 동전을 투입하고 스타트 버튼을 누른다. 이때 스타트 버튼을 계속 누른 상태로 '?'표시까지 이동시킨 후 약펀치, 약킥, 중킥, 강킥, 강펀치, 중펀치, 강펀치, 강킥, 중킥, 약킥, 약펀치, 중펀치의 순서로 버튼을 빨리 누른다.(빨리 누르지 않으면 안됨)

그러는 도중에 캐릭터가 선택되지 않고 중펀치를 누르는 순간 '단'이 선택된다. 또 스타트 버튼은 끝까지 누른 상태로 있어야 한다.

김종훈/서울시 동대문구 장안 1동 375-7 유린주택 4차 304호

버그를 잡아라!

편지를 올리는 것입니다. 앞으로 잘 부탁드립니다.

버그 생포상황

본지 129P 사진과 제프리의 스플래쉬 마운틴이라는 설명이 틀리다.

본지 132P 장르는 격투RPG이고 제작사는 트레이저, 발매일은 95년말 그리고 가격은 5,800엔이다.

본지 141P 레벨 업(X), 레벨 업(O)

본지 172P 사진과 파동권이라는 설명이 맞지 않는다.

이하 생략

선착순 하나 포상점수 2,000점

김간인/ [redacted]

발신자 내용검색

안녕하세요! 저는 8월호부터 버그잡이를 시작한 신참입니다. 그러나 저는 여지껏 한번도 뽑힌 적이 없답니다. 이번에도 서점에 달려가서 9월호를 구입한 후 버그잡이에 힘썼습니다. 드디어 챔프에 기생하고 있는 모든 버그를 잡아 빅보스님께 올립니다. 제가 잡아올린 버그들을 아무쪼록 맛있게 드시길...

버그 생포상황

본지 132P 가디안 히로즈(X), 가디언 히로즈(O)

본지 138P V테트리스 7월 21일(X), 8월 25일(O)

본지 139P 마리오 크래쉬 7월 21일(X), 9월 14일(O)

본지 156P 요시 아일랜드 8월 5일(X), 8월 7일(O)

이하 생략

선착순 둘 포상점수 2,000점

반규석/ [redacted]

발신자 내용검색

빅보스님! 안녕하세요? 저는 이번에 처음으로 게임챔프를 산 반규석입니다. 저는 처음 게임챔프를 사보곤 깜짝 놀랐습니다. 그 이유는 슈퍼컴보이가 겨우 18,000점이었기 때문입니다. "우하하하하!" 저는 이렇게 큰 소리를 내어 웃고야 말았습니다.

그러나 18,000점을 받는 일이 아이들 장난이 아니란 것을 저는 한참 후에야 깨닫게 되었습니다. 하지만 저는 슈퍼컴보이를 포기할 수 없었기에 위대하신 빅보스님께

선착순 셋 포상점수 2,000점

조창현/ [redacted]

발신자 기사검색

빅보스님 안녕하세요! 삼풍백화점이 무너져 내리는 등 부실 버그들이 판을 치는 요즘 고생이 많으십니다. 저는 게임챔프를 사면 버그잡이를 포기하곤했는데 이번달 만큼은 포기하지 않고 끝까지 해보겠다는 신념으로 노력한 결과 버그를 몇개 찾았습니다.

버그 생포상황

본지 70P 새턴과 플레이 스테이션 사진이 바뀌었다.

본지 책표지에 데어 랑그리사(X), 데어 랑그릿사(O)

본지 170P 캡틴 츠바사(X), 캡틴 쯔바사(O)

본지 177P 슈퍼 배리어블지오에서 95년 7월21일에 발매가 되었는데 용량이 미정일 수 없음

이하 생략

빅보스: 캡틴츠바사가 캡틴 쯔바사가 맞는다고 하셨는데 챔프의 외래어 명기상 '츠'로 결정했습니다.

선착순 넷 포상점수 2,000점

권모니/ [redacted]

발신자 기사검색

안녕하십니까? 빅보스님. 전 오늘부터 버그헌터가 되기로 결심한 신병 권모니라고 합니다. 이 더운 여름에 버그를 잡으시느라 힘든 빅보스님을 생각하여 버그큘라를 잡는 방법을 고안해 냈습니다.

1. 마늘을 게임챔프 부록으로 준다.
2. 십자가 특별부록도 준비한다.

3. 말뚝과 노끈을 부록 속의 부록으로 준비한다.

자! 어떠신지요. 이정도면 뭐... 이제부터 제가 생포해 낸 버그큘라를 한마리씩 설명하겠습니다.

버그 생포상황

본지 184P 소프트 발매리스트에 GB: 미니컴보이(X) GB:게임보이

본지 72P 바이스타 8비트(X) 16비트(O)

본지 216P 정기구독자 혜택 199년 X세대(X), 1999년 X세대(O)

이하 생략

빅보스: 해태 바이스타는 8비트가 맞습니다.또한 GB는 미니컴보이가 틀리고 게임보이라고 했는데 두개다 맞습니다. 즉, 일본에서는 게임보이, 국내에서는 미니컴보이로 되어 있습니다.

선착순 다섯 포상점수 2,000점

이승찬/[redacted]

발신자 기사검색

안녕하세요 빅보스님! 저는 중학생 생활에 겨우 적응된 이승찬이라고 합니다. 저는 게임챔프 9월호를 보고 실망했습니다. 그 이유는 챔프에서 기간이 끝난 광고를 하여 제 가슴을 아프게 했기 때문입니다. 지금부터 그 광고에 대한 이야기를 하겠습니다. 때는 1995년 8월5일. 저는 5,000원을 들고 부랴부랴 서점으로 가서 게임챔프를 샀습니다. 집으로 돌아와서 게임챔프를 보던 중 기분좋은 광고 하나를 발견했습니다. 챔프 맨 마지막장에 있는 3DO광고였습니다. 이제부터 보상교환이 된다는 광고였습니다. 지금 가지고 있는 슈퍼컴보이를 11만원 내지 15만원에 팔 수 있고 꿈에 그리던 3DO를 손에 넣을 수 있다는 생각에 부풀어 있었습니다. 그러나 좋은 시간은 그때뿐... 저는 광고 아래에 있는 한줄의 글귀를 읽고 놀라 자빠질 뻔했습니다. 글쎄 보상기간이 지났지 뭡니까! 화가 난 저는 게임챔프를 찢어버리고 싶더군요. 하지만 참았습니다. 이유는 챔프점수로 타기로 결심했기 때문입니다. 빅보스님 한가지 부탁이 있습니다. 제발 기간이 지난 광고를 하지 마셔서 보는 이의 마음을 안타깝게 하지 말아주세요. 자! 그럼 위의 일은 잊고 버그잡이에 힘써보도록 하겠습니다.

버그 생포상황

본지 70P 플레이 스테이션과 세가 새턴의 사진이 바뀜

본지 98P 제 4차 슈퍼로보트 대전 가격 14,800엔(X), 14,300엔(O)

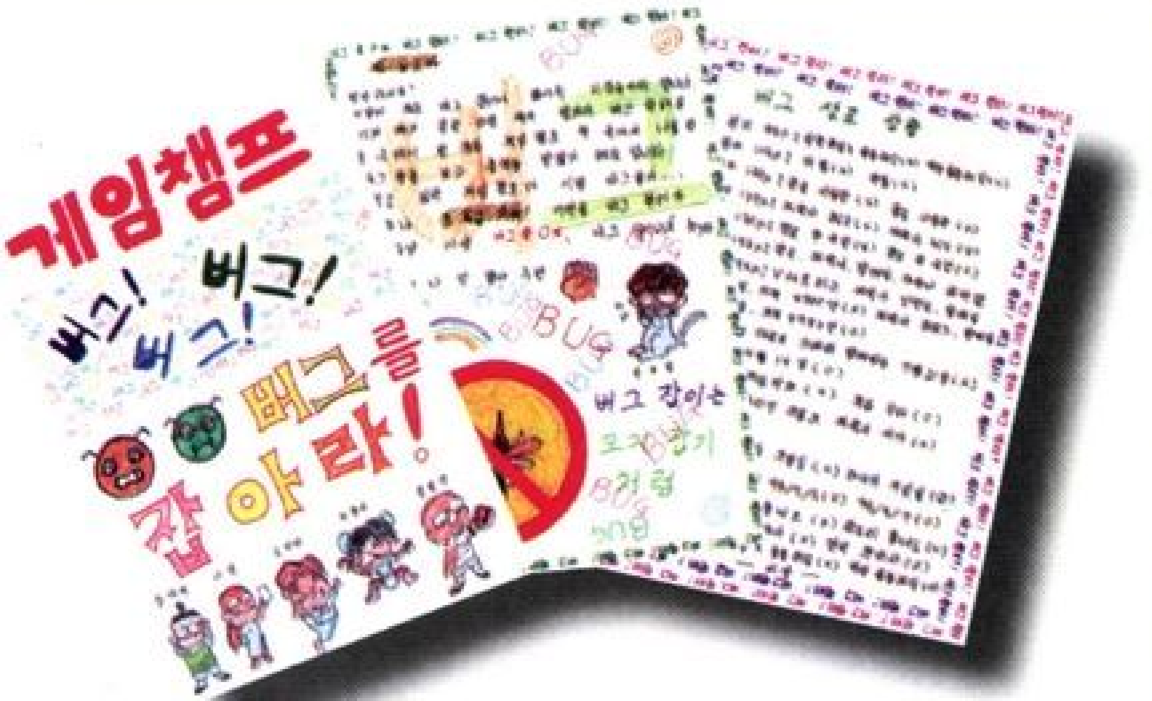
본지 126P 3×3EYES의 가격 7,300엔(X), 7,800엔(O)

본지 161P 슈퍼동키콩 GB의 발매일 95년 7월27일(X), 95년 8월21일(X)

이하 생략

선착순 여섯 포상점수 2,000점

이영준/[redacted]



발신자 기사검색

빅보스님께 속달편지!

안녕하세요? 이번에 처음 버그잡이에 뛰어든 이영준이라 합니다. 이제까지 잠잠하던 제가 갑자기 버그 헌터로 뛰게된 것은 게임챔프 속에서 나돌던 버그들을 보고 충격을 받았기 때문입니다. 믿고 있던 게임에 이런 버그들이... 그러나 초특급파워! 이영준 버그 헌터가 나타난 이상 버그율 0%. 버그 GOOD BYE!

버그 생포상황

본지 98P 성검전설3 롤플레잉(X), 액션 롤플레잉(O)

본지 115P 바법(X), 마법(O)

본지 128P 제작사 BCE(X), 제작사 SCE(O)

본지 130P 장르 컨슈팅(X), 장르 건 슈팅(O)

이하 생략

기타 그밖의 버그헌터 리스트

- 김인규/[redacted]
- 이종원/[redacted]
- 이관수/[redacted]
- 황한규/[redacted]
- 권정덕/[redacted]
- 옥정욱/[redacted]
- 손경식/[redacted]
- 민경훈/[redacted]
- 김정연/[redacted]
- 오동호/[redacted]
- 안주혁/[redacted]
- 신주엽/[redacted]
- 이수열/[redacted]
- 이광표/[redacted]
- 박무룡/[redacted]
- 김영민/[redacted]
- 양성모/[redacted]
- 홍대성/[redacted]
- 강병구/[redacted]
- 변준영/[redacted]

이상 20의 버그헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.

이제는 700-7400 게임정보가
700-9661로 바뀌었습니다.
차세대를 비롯한 게임정보가 가득 있습니다.

챔프 아트갤러리

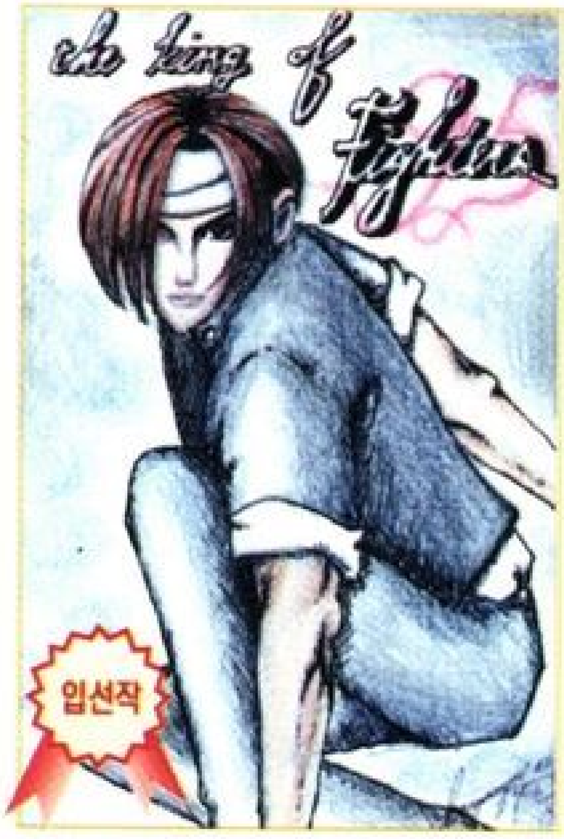
장　원 : IBM - PC 게임 디스켓
준 장 원 : 「네모네모로직」 단행본
준준장원 : 게임음악 CD
입 선 작 : 챔프점수 1,000점

라이벌인 교와 이오리
오준환/

'95의 캐릭터 모두 모여라!
KJR/

썰렁한 이오리의 모습
반민규/

화이어! 테리보가드
강건수/



나의사랑 구사나기 교
이윤주/

정말 무섭대두!
소명섭/

용호의 권은 아직 살아 있다
이재석/

분노의 폭발
이인규/

자~ 모두 덤벼보라구
지경선/

나의 필살기를 받아랏!
이유신/

나의 자리는…

제한주/

우리들의 귀여운 교우

김인철/

Bad Boys

정부호/

부부(?)싸움?

제창주/

맞수대결

반재원/

분노에 쌓인 일본팀

임도원/

고로와 로버트

김휘욱/

귀여운 한국팀

최우진/

멋있는 캐릭터들

이준효/

킹오브화이터즈 95의 라이벌

유명현/

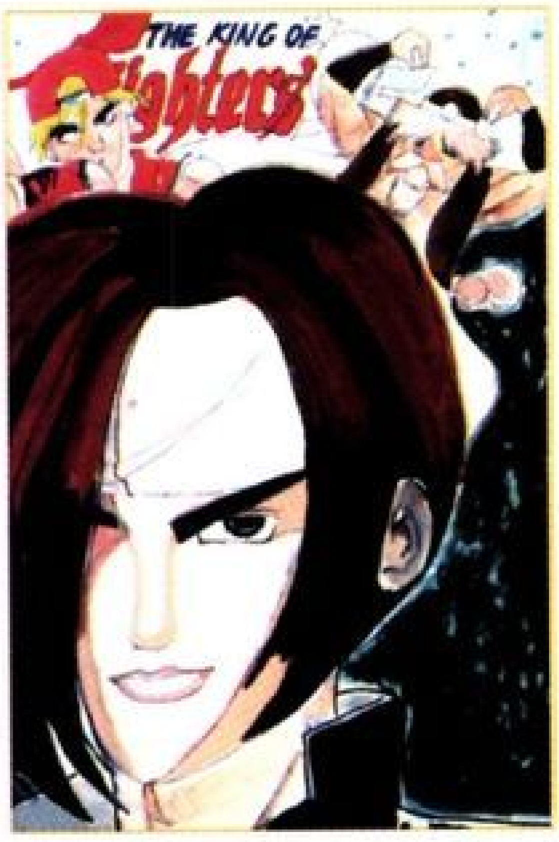
4컷 만화

교와 이오리의 귀신사냥

이기준/

사부님은 누구?

김유진/



심각한 구사나기 교

이선주/

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 이름을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프아트갤러리」 담당자와 약속하는거 잊지 마세요.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「챔프 아트 갤러리」 담당자 앞

10월호 챔프 아트 갤러리는?

10월 챔프 아트 갤러리에는 「철권2」의 캐릭터를 보내주세요. 만약 제목과 다른 그림을 그려 보내주신분들은 자동 탈락됩니다. 당첨되신 분께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다!

겜훈장

우리 모두의 몸과 마음을 괴롭히던 더위가 서서히 사라져 가고 있습니다. 이제는 가을바람도 불고 게임 삼매경에 빠질 만한 날씨가 오겠죠? 9월은 겜 매니어의 파라다이스가 될 것같습니다.

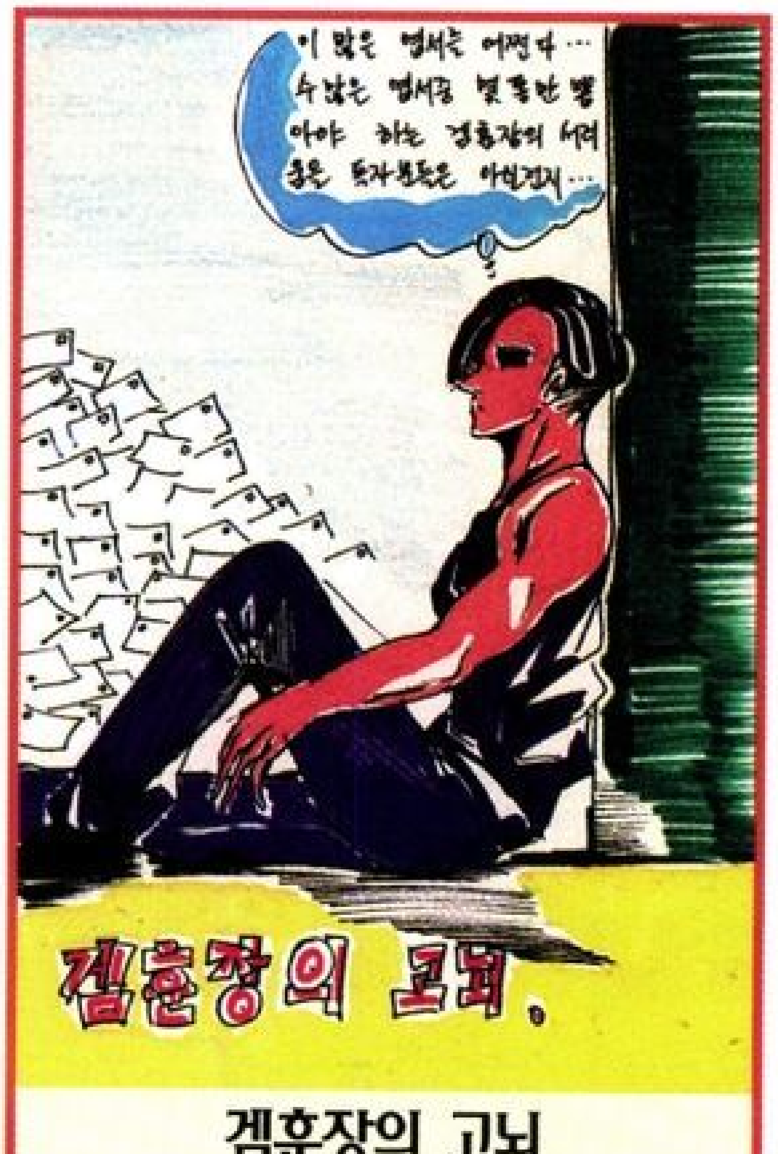
내가 본 겜훈장

성원준/

Q 존경한다고 해야할 우리의 겜훈장님. 저는 슈퍼 알라딘보이를 보유하고 있는 유저입니다. 현재는 스토리 오브 도어를 마스터하고 오랜만에 「이스III」를 즐기고 있답니다. 하지만 경험치를 올리기가 꽤 힘이 드네요. 겜훈장님 이 게임에서 경험치를 쉽게 올리는 방법이나 돈을 한번에 왕창 벌 수 있는 비법이 있습니까? 있다면 알려주시길 바랍니다.

A 한번에 왕창 올리는 법은 없습니다. 대신 쉽게 올리는 법을 알려드리죠. 이스III에서 경험치를 쉽게 올리는 방법은 활화산의 신전으로 가는 길에서 새들이 나타나는 곳 아시죠? 그곳에서 계속 돌아다니면 새들이 무더기로 나왔다가 사라지고 또 다시 나오고... 이러한 일이 반복되게 됩니다. 이 새들을 모두 쓰러뜨리면 경험치가 상당히 오르게 될 것입니다.

김태균/



겜훈장의 고뇌

임연석/

Q 위대한 겜훈장님께... 저는 이세상에서 플레이 스테이션이 가장 훌륭하다고 믿는 게임 매니어입니다. 요새 투신전을 열심히 하고 있는데 마지막 보스인 가이아를 고르고 싶습니다. 가이아를 고르는 방법을 알려주세요. 한달 전부터 가이아를 고르기 위해 밤새워 열중하고 있답니다.

A 투신전에는 두명의 보스가 있습니다. 한명은 가이아, 또다른 한명은 쇼우라고 합니다. 쇼우는 컨티뉴를 한번도 사용하지 않고 가이아를 물리치면 등장합니다. 쇼우는 카인과 에이지의 기술을 모두 갖춘 아주 강력한 캐릭터입니다. 일단 가이아를 고르는 방법은 투신전의 로고가 뜰 때 하, 하 우, 우 커멘드와 작은손 버튼이고 쇼우를 고르는 방법은 투신전의 로고가 뜰 때 우, 하, 하 우, 커멘드와 작은손 버튼을 누르면 됩니다.

박태식/

Q 안녕하세요? 저는 지금 SFC용 슬램덩크2를 즐기는 유저입니다. 한가지 궁금한 점은 올스타팀을 선택했는데 선수들의 일본이름을 잘 몰라서 훈장님께 구원을 받고 싶습니다. 제가 원하는 선수는 강백호, 김수겸, 신준섭, 윤대현, 송태섭, 황태산 등등... 일본 이름을 알려주셨으면 합니다.

A 음... 일본 이름을 가르쳐 달라구요? 광복 50년을 맞이한 이 때에 어떻게 할까 고민했지만 가르쳐 드리죠. 강백호 - 사쿠라기, 채치수 - 아까키, 서태웅 - 루카와, 정대만 - 미쯔이, 송태섭 - 미야시로, 변덕규 - 우미보우즈, 윤대협 - 센도입니다. 저도 모든 캐릭터를 외우고 있는 것은 아니라서 죄송합니다. 그러나 캐릭터들의 얼굴을 잘 보면 알 수 있으리라 생각합니다.

정동철/

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 FF6를 모두 클리어하고 그 재미를 잊지 못해 한번 더 플레이하고 있습니다. 지금 마도연구소를 클리어하고 마봉벽에 가기 위해 다리부근의 어느 제국병사들로 가득찬 마을에서 자꾸 쫓겨나고 있습니다. 또 2부에서 카이엔을 찾지 못하겠습니다. 조조마을의 술집 1부에서는 안열리던 문이 2부에서는 열린다고 했는데 열리지 않더군요. 제발 열어주세요.

A 마봉벽 연구소를 들어가려면 일단 파티를 재점검해야 합니다. 이때 파티 점검 화면에서 반드시 티나를 넣어야만 마봉벽 감시소를 통과할 수 있습니다. 그리고 2부에서 카이엔을 찾으려면 술집의 문을 열어야 하는데 술집 문은 우선 조조에서 녹슨 열쇠를 찾아야 합니다.

김현수/

Q 겜훈장님! 저는 얼마전에 3DO얼라이브를 구입했습니다. 게임은 제가 가장 좋아하는 스포츠 게임인 피파축구 밖에

없습니다. 이제는 모든 모드로 다 클리어했습니다. 제 친구가 말하던데, 사람이 은색으로 된다거나, 공이 커지는 비법이 있다고 그러더군요. 그 말이 사실인지요? 그 말이 사실이라면 그 비법을 알려주셨으면 감사하겠습니다.

피파축구의 토너먼트 모드나 챔피언쉽 모드에서 승리하면 그에 대한 보상으로 그래픽이나 게임 플레이를 마음대로 바꿀 수 있는 비밀코드를 얻게 됩니다. 이 비밀코드를 입력시키려면 언제든지 정지 버튼을 누르고 커멘드에 맞추어 버튼을 눌러주면 됩니다. 일단 세가지 정도만 알려 드리겠습니다.

근육질 모드 : RALBACLABA - 플레이어들이 신발과 양말 등 모두 벗고 등장한다.

깡패 모드 : RABBACLLBACL - 아주 난폭한 플레이가 펼쳐 진다.

거인 모드 : BABARBABBAR - 현재 조종하고 있는 플레이어의 키가 엄청나게 커진다.

김재성/

겜훈장님! 저는 새턴의 열렬한 팬입니다. 그리고 지금은 리그로드 사가를 즐기고 있습니다. 그런데 한가지 문제가 생겼습니다. 그 문제는 무엇이냐 하면 첫번째 보스와 싸워 도저히 이길 수가 없는 것입니다. RPG를 처음 접해서 그런지 모르겠지만 저의 실력으로는 도저히 이길 수가 없습니다. 겜훈장님 이 무더운 날씨에 힘드시더라도 만약 알고 계신다면 쉽게 이길 수 있는 방법을 가르쳐 주세요.

첫번째 보스라는게 어떤 캐릭터를 말하는 것인지 잘은 모르겠지만 상대가 쥬우자라면 이길 수 없습니다. 쥬우자와의 첫번째 만남에서 그에게 잡혀 감옥에 들어가게 되는데 감옥에서 탈출할 때 쥬우자와 두번째로 만나게 됩니다. 이때 쥬우자와 싸우지 말고 왼쪽의 문을 열쇠로 열은 후에 도망가야 합니다. 절대로 싸우지 마십시오.

박구현/

안녕하세요 겜훈장님! 저는 PC엔진을 가지고 있는 독자입니다. 얼마전 풍운 가부끼전을 구입하였는데 「마끼모노」와 「도도메」를 어떻게 얻는지 모르겠습니다. 꼭좀 알려주십시요.

겜훈장은 싸움을 잘한다!

임도원/

질문하신 마끼모노와 도도메 중 마끼모노는 게임의 시작시에 모두 가지고 있을 것입니다. 단, 런던으로 건너가게 되면 세관에 압수를 당하게 되는데 다시 받게 되니 걱정하지 마십시오. 그리고 도도메란 일본말로 일격 또는 결정타라는 뜻을 가지고 있는 말입니다. 즉, 보스전에서 사용되는 커멘드로 보스를 죽일 수 있는 일정 아이템을 가지고 있는 경우에만 효과를 발휘할 수 있습니다.

김성용/

푹푹찌는 여름날 참 수고하십니다. 겜훈장님! 저는 플레이 스테이션의 광적 유저입니다. 며칠전 릿지레이서를 구입했는데 차를 4대밖에 고를 수 없더군요. 12대의 차와 서틴레이싱카라는 검은차도 고를 수 있다고 들었습니다. 어떻게 고르는지 제발좀 가르쳐 주십시요.

일단 릿지레이서에서 검은차 (일명 바퀴벌레차)를 고르려면 모든 스테이지에서 1위를 해야 합니다. 마지막 엑스트라 코스를 지나가다 보면 갑자기 뒤에서 휙 하고 검은차가 달려갑니다. 이때 검은차를 놓치게 되면 차를 고를 수 없게 됩니다. 쉽게 이길 수 있는 방법은 도로 중앙에서 달려 검은차가 추월을 못하게 막는 것이 가장 쉬울 것입니다.

김철규/

안녕하세요? 겜훈장님 저는 얼라이브용 「D의 식탁」을 하고 있는데 기사를 이기고 칼을 얻은 후 열리지 않은 문을 칼로 열고 관측기계까지 보고 분수와 정원이 있는 곳에서 색이 있는 버튼을 누르게 되어 있는데 어떤색 버튼을 눌러야 하나요 제 고민을 해결해 주세요.

열리지 않는 문을 칼로 열은 후 관측기계가 있는 곳으로 갑니다. 관측기계를 잘 보면 색깔이 있는 것을 볼 수 있는데 이 색깔을 기억한 후 다시 분수대로 내려와 기억한 색깔의 버튼을 누르면 됩니다.

오재영/

겜훈장님! 바쁘신 와중에 잘 지내고 계신지요? 저는 얼마전에 게임보이를 구입하여 재미있게 즐기고 있습니다. 팩은 아랑전설입니다. 그런데 막상 모든 스테이지를 클리어하고 보니 게임이 조금 지루해 졌습니다. 그래서 이 게임에 비법이나 숨겨진 캐릭터가 있지않을까 궁리중입니다.

게임보이용 아랑전설은 그다지 별다른 비법같은 것은 없고 등장 캐릭터중 사천왕을 고를 수 있는 방법을 알려 드리겠습니다. 일단 파워를 키고 타카라의 로고가 나올때 셀렉트 버튼을 3번 연속으로

겜훈장은 쉬고싶다!

여현동/

눌러 주면 사천왕을 고를 수 있습니다.
김한진/ [redacted]

너무나도 핸섬하고 터프한 겜훈장님(아부가 너무 심했나?) 저에게는 어마어마한 고민거리가 생겼습니다. 문제의 고민이란 SFC용 화이날 환타지6에서 카이엔의 이벤트중 왕좌에 있는 보스를 이기지 못하는 것입니다. 역시 꿈은 꿈인가? 제발 보스를 쉽게 이길 수 있는 비법을 알려주시기 바랍니다.

카이엔의 꿈속에 나타나는 보스는 3명 있습니다. 3명이 한 화면내에 나타나는데 한번에 소탕하지 않으면 계속해서 재생됩니다. 즉, 3마리를 동시에 죽여야 하므로 마법을 이용하여 싸우십시요.
박광필/ [redacted]

쫒기는 겜훈장
박용권/ [redacted]

겜훈장님 안녕하세요? 저는 몇일전에 FF6를 시작한 롤플레잉 초보자입니다. 제가 게임을 플레이하다가 막히는 곳이 있어 이렇게 엽서를 띄웁니다. 막히는 곳은 다름아닌 마열차 부분인데 마열차를 물리치고 폭포로 떨어지니 이상한 곳으로 가더군요. 마을 사람들의 말을 들어보면 해류를 타고 가라던데 이곳에서 어떻게 해야 할지 모르겠습니다. 제발 절망의 수렁에 빠져 있는 저를 구해주세요.

이곳에서는 우선 가우를 만나야 합니다. 가우는 전투가 끝난뒤에 가끔 나오는 원시소년을 말하는데 우선 마을에 가서 마른고기(ほしにく)를 구입하여 가우가 나타나면 가우에게 줍니다. 그러면 가우가 동료가 되고 다음 이벤트인 동굴에 도착하면 가우가 잠수구를 줄 것입니다.
박00/ [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님 초복, 중복, 말복 모두다 잘 넘기셨는지요? 요즘은 날씨가 너무 더워 오락실에 자주 출입을 한답니다. 왜냐구요? 오락실은 에어콘을 틀어주거든요. 시원한 가운데 어느 한 꼬마가 스트리트 화이터 제로를 하면서 고우키 외에 또다른 캐릭터를 고르는 것을 보았습니다. 그 캐릭터의 이름은 무엇이며 그 캐릭터는 어떻게 고르는 것입니까?

스트리트 화이터 제로에서 숨겨진 캐릭터의 이름은 고우키와 베가입니다. 그리고 베가를 고르는 방법은 1P의 경우 왼쪽 맨 아래 부분에 커서를 맞춘 후 스타트 버튼을 누르면서 하, 하, 하, 좌, 좌, 좌와 작은 펀치와 대펀치를 동시에 눌러주면 됩니다.
김광섭/ [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 3DO를 아주 좋아하는 유저입니다. 지금 3DO용 RPG게임인 가디안 워를 하고 있는데, 가디안 워의 숨겨진 보스나 이상한 비법이 있다면 알려주세요? 꼭 부탁드립니다.

가디안 워에는 숨겨진 옵션이 있는데 게임의 지도를 나타내는 화면이 나타나면 L을 누른채 R버튼과 C버튼을 순서대로 누르도록 합니다. 그리고 방향버튼을 상, 하, 좌, 우로 눌러주면 14개의 옵션 메뉴가 나타납니다.
김도진/ [redacted]

안녕하세요? 저는 시대에 맞지 않게 슈퍼 알라딘보이를 보유하고 있습니다. 슈퍼 알라딘보이용 리스타 더 슈팅스타에서 무적이 되는 비법이 있다고 들었는데, 혹시 그 비법을 알고 계시다면 알려주시기 바랍니다.

일단 패스워드 화면에서 「CANDY」라고 입력하면 리스타가 무적이 되어 버립니다. 그 외에도 「MUSEUM」이라고 입력하면 보스하고만 싸울 수 있고 「ILOVEU」는 스테이지 셀렉트 「AAAAAA」은 몇번이라도 게임을 컨티뉴 할 수 있습니다.
동근일/ [redacted]

겜훈장의 아지트?
김광섭/ [redacted]

안녕하십니까? 저는 아케이드용 게임을 즐기는 유저입니다. 우리동네에 「킹 오브 화이터즈 94」가 있는데 어떤 꼬마가 킹의 베놈 스트라이크를 연속해서 쏘더군요. 어떻게 하면 연속으로 베놈스트라이크가 나가고, 또 다른 캐릭터도 연속으로 나가는지요? 그리고 「킹 오브 화이터즈 95」에서는 연속으로 나가는 것이 가능할까요?

연속 베놈스트라이크(간략하게 장풍)는 일단 장풍을 한번 쏜 후에 뒤로 백 대쉬를 한 후 바로 장풍을 쏘고 그 장풍이 화면상에서 사라지기 전에 쏘게 되면 연속 발사가 가능합니다. 그리고 연속 발사가 가능한 캐릭터는, 교, 킹, 로버트, 료, 엔디, 유리....등 장풍 계열을 사용하는 캐릭터는 거의 가능합니다. 그리고 95에서는 아쉽게도 연속 발사가 되지 않습니다.
도현우/ [redacted]

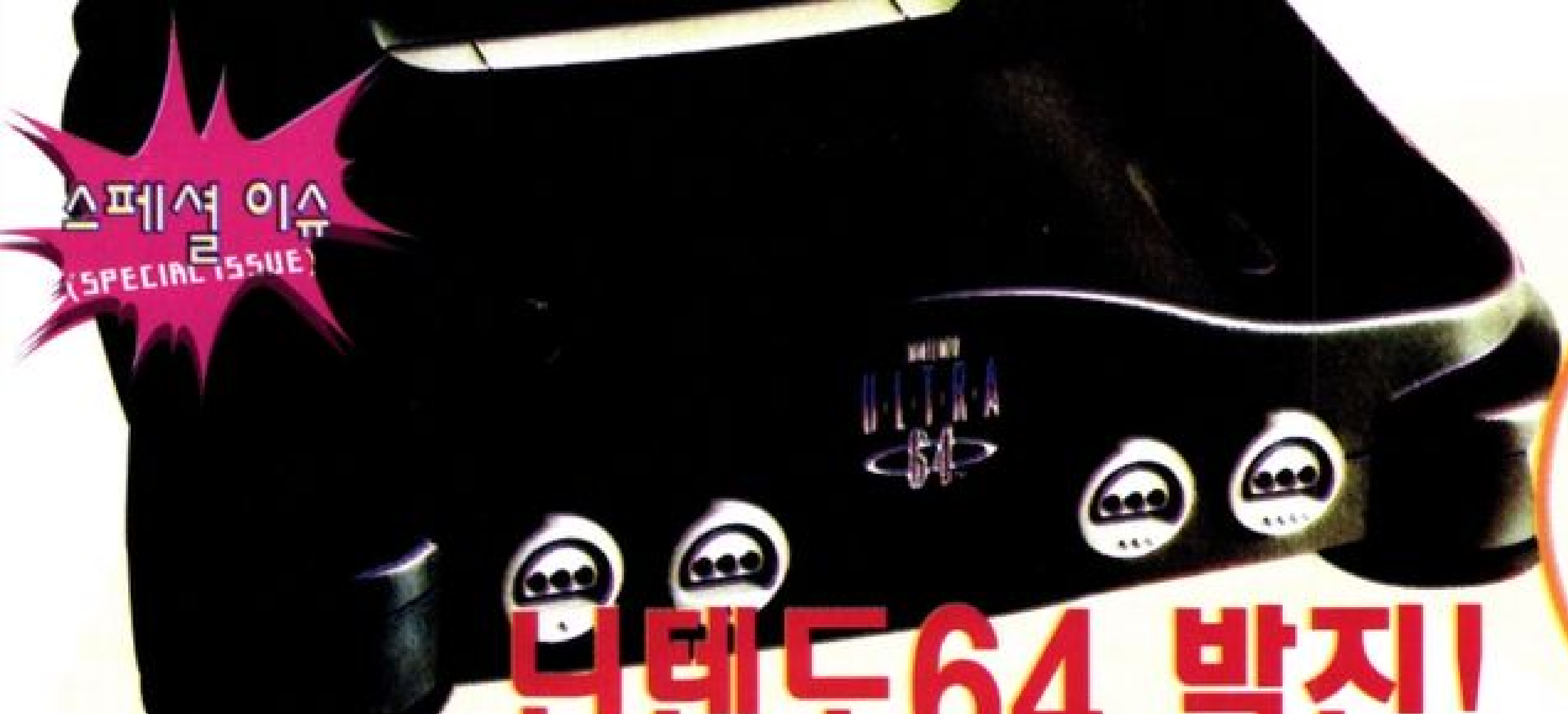
차세대 게임정보 !!
700-9661
*불건전 정보센터 080-023-0113

IBM 게임정보 !!
700-9690

게임챔프 전자잡지
천리안 Go CHAMP

게임전용 전화문의
매주 토요일 2시부터 6시까지
SFC 714-7187
MD 707-1448
707-1450

스페셜 이슈 (SPECIAL ISSUE)



닌텐도64 발진!

닌텐도 차세대기의 일본명 결정!!

드디어 울트라64(미국명)의 일본 명칭이 결정됐다! 닌텐도의 차세대 64비트기의 정식 명칭은 바로 「Nintendo64」!!

초심회에서 마리오가?

이번 정식 명칭의 발표와 함께 일본 제작사들의 소프트 개발 상황도 밝혀졌다. 우선 닌텐도 자체에서는 닌텐도는 마스코트인 마리오의 최신 시리즈를 개발하고 있는데 그것이 바로 「액션 마리오」이다. 또한 닌텐도와 밀접한 관계를 맺고 있는 스퀘어가 「화이널 환타지」시리즈의 최신작을 제작하고 있는 것으로 밝혀졌다.

닌텐도는 개발이 한창 진행중인 이 두 작품을 「닌텐도64」와 동시 발매하기 위해 일본내에서의 발매일을 96년 3월로 연기한 상태이다. 그러나 오는 11월 24일 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 열리는 「패미콤 스페이스 월드 '95」(닌텐도64가 100대 출품될 예정)에는 어떻게든 이 두 작품을 출품시키려고 개발에 총력을 기울이고 있는 것이다.

점점 몸으로 느껴져 오는 차세대기의 예감!!

스퀘어, 폴리곤 FFVI 를 미국에서 공개하다!

「닌텐도64」의 게임 화면을 게재한 것은 아니지만 「닌텐도64」의 「FFVII」을 느낄 수 있는 사진이 발견됐다!! 그것은 바로 미국에서 열렸던 세계 최대의 CG쇼에서 출품된 스퀘어의 작품이다.

이 사진은 스퀘어가 「FFVII」을 느낄 수 있도록 제작된 폴리곤에 의한 입체 「FF」이다. 이것은 「닌텐도64」의 소프트 제작에도 참가하고 있는 실리콘 그래픽스사의 CG용 컴퓨터를 사용해 제작됐다. 또한 정지 화면이 아닌 실제로 조작해 리얼타임으로 움직일 수 있는 것이다(사진을 잘 보면 데미지양의 표시도 있고 사용하는 기술의 아이콘이 그려져 있기도 하다). 이것이 곧바로 「닌텐도64」용 소프트라고는 할 수 없지만 "이런 느낌이 된다"라는 맛보기 차원이라 하겠다.

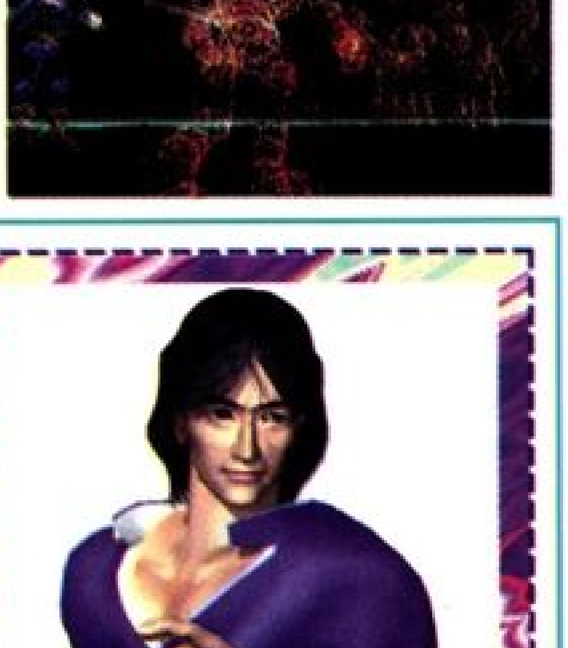
조금 돌리면서 카메라를 당겨보면... 놀랍게도 파티는 3명이었다

닌자 쉐도우가 합류!

그래, 내가 쉐도우다. 리얼한 CG이기 때문에 더욱 박력있어 보인다

가장 많은 폴리곤 사용

얼핏보면 번쩍번쩍 빛나는 아름다운 CG. 그러나 그 실체는 삼각형의 조그만 판인 폴리곤의 집합체이다. 사진을 한껍질 벗겨보면 아래의 사진과 같이 된다. 이런 다면체의 선의 조합들이 모여 이처럼 멋진 그래픽을 탄생시킨다니 정말 진보된 기술에 입이 다물어 지지 않는다.



※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 2주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

전문점 탐방

으뜸나지 않으면 안되지!
일산 신도시 「차세대 게임 으뜸」

일산 신도시에 굉장한 게임샵이 등장했다는 소문이 챔프를 강타했다. 1시간 남짓지나 거대한 아파트들이 우뚝 솟아나 있는 일산에 드디어 도착. 일산에서 가장 유명하고 인기있는 차세대 게임이라는 게임샵에 도착했다. 비집고 들어갈 틈도 없는 곳에 억지로 들어간 시각은 오전 9시. 이곳은 8비트는 물론 요즘 불티나게 팔리는 차세대기까지 없는 것이 없었으며 소프트와 게임기는 무조건 저가주의를 내세웠다. 주로 다루는 기종은 32비트인 새턴과 플레이 스테이션. 신도시 최고의 소프트와 가정용 게임기를 보유하고 있었다. 사장님에게 "게임센스에서 이전한지 두달만에 이렇게 많은 일산 게임머들에게 인기가 많을까요?" 하고 여쭈어 보았더니 "최신 소프트가 나오면 우선 이곳을 찾는 여러 게이머들에게 신속공급을 하게 되니 저절로 이렇게 많은 일산 게머들이 찾아 오더군요."라고 딱 짤라 말했다. 특징이라고 한다면 새턴과 플레이 스테이션 등 차세대 게임기를 싼 가격으로 풀셋트가 교환가능하고 팩, 게임기 등을 구입한 유저들에게 행운권을 나눠준다음 매달마다 추첨을 통해 여러가지 선물을 주는 것이다.

문의처 : 후곡마을 뉴 일산코아 1층
「차세대 게임 으뜸」 (0344) 915-9266

전문점 탐방

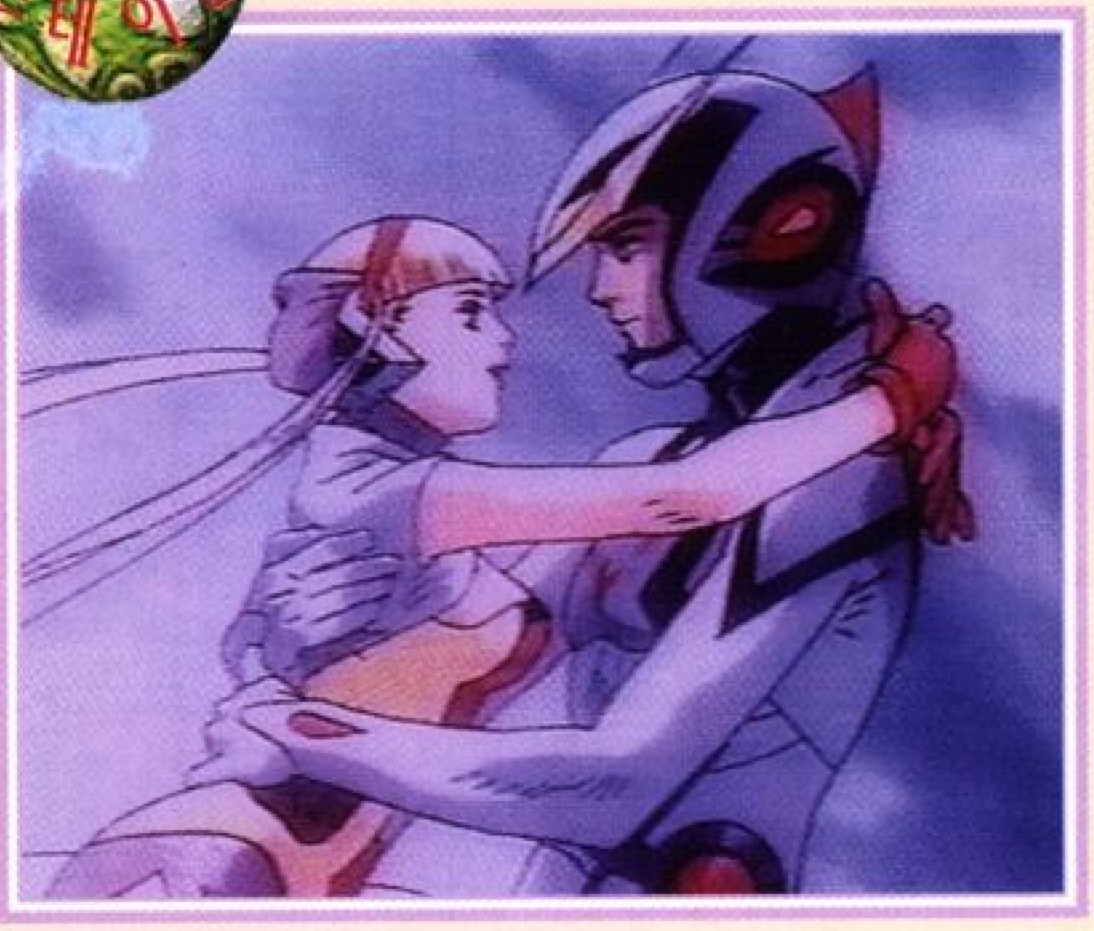
친절/다량의 소프트/저가/미모에 놀라는 「게임아트 전주점」

전주에 전문점다운 게임전문점이 생겼다기에 난생 처음 전주까지 가보았다. 오늘의 주인공 전주 게임아트를 찾기는 그다지 어렵지 않았다. 완산 구청옆에 굉장히 큰 우성아프트 단지가 있고 그 입구에 우성타운 상가가 있다. 그 우성타운상가 2층에 게임아트가 자리잡고 있었다. 게임아트 매장을 보니 서울 용산의 일등매장에 온 줄 착각을 했다. 8비트부터 요즘 차세대기까지... 더군다나 이곳은 본점과 같이 정품만 취급한다나 뭐라나. 또 철저한 회원관리를 통해 고객과 함께한다고 비장하게 말씀하시는 여사장님은 '우리는 이익을 고객에게 환원한다는 마음으로 친절하고 정직하게 영업하려고 최선을 다합니다'라고 덧붙이신다. 오픈때부터 같이 일하고 있는 이은숙 누나가 자랑스럽게 이렇게 말씀하셨다. '우리 게임아트가 유명하대요 우리 매장에 게임유저들이 오면 세번 놀란대요. 다양한 구색에 놀라고 싼 가격에 놀라고 친절해서 놀란대요' 친절하신 두 미인(?)의 전송을 받으며 나오면서 그들의 말이 과장된 것이 아니며 전주 게임아트가 전주 게임문화의 중심이 되어가고 있음을 확신할 수 있었다.

문의처 : 전주 우성타운 2층
「게임아트 전주점」
(0652)-251-5985

게임챔프 '95.10	게임챔프 '95.10
鉄拳2	鉄拳2

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 2주년(94년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)



안드로 군단을 무찌르고 인류를 구한다!

캐산

21세기의 어느날, 아즈마 박사에 의해 개발된 안드로이드 BK-1이 인간에 대하여 반란을 일으켰다. BK-1은 로보트 부대인 '안드로 군단'을 조직하고 '브라이킹 보스'라는 이름으로 그들을 지휘하였다. 브라이킹 보스는 뛰어난 전술로 인류의 군대를 밀어붙여 오스트레일리아를 제외한 지구의 대부분이 그의 지배에 들어가고 말았다.

사로잡은 인간들을 로보트 제조공장에서 노예로 부리고 저항하는 인간들은 모두 죽이는 잔인성 때문에 사람들은 그를 '철의 악마'라고 부르며 두려워하였다.

그러나 절망에 빠진 사람들 사이에는 이런 소문이 돌기 시작하였다. "맨 손으로 로보트를 쳐부수며 강제노동 공장에서 사람들을 해방시키는 사람이 있다"는 것이다.

입에서 입으로 전해진 그의 이름, 그것은 '구세주 캐산'이었다…

제 1부 - 신화로부터의 귀환

기관총을 맞고도 끄덕 않는 안드로 군단의 로보트

인류군의 병사가 특수한 총을 발사한다

한 발에 쓰러지며 폭발하는 안드로 군단의 로보트

병사는 부서진 로보트의 머리로부터 정보를 캐낸다

'캐산'이 프로미스 캐슬, 즉 여기를 향해 오고 있다고…?

"캐산은 존재하지 않아! 사람들이 만들어낸 환상에 불과해!" 화를 내는 브라이킹 보스

프로미스 캐슬에 다가와 정탐하는 인류군의 병사

프로미스 캐슬로부터 탈출하려다 발각당한 세 명의 포로

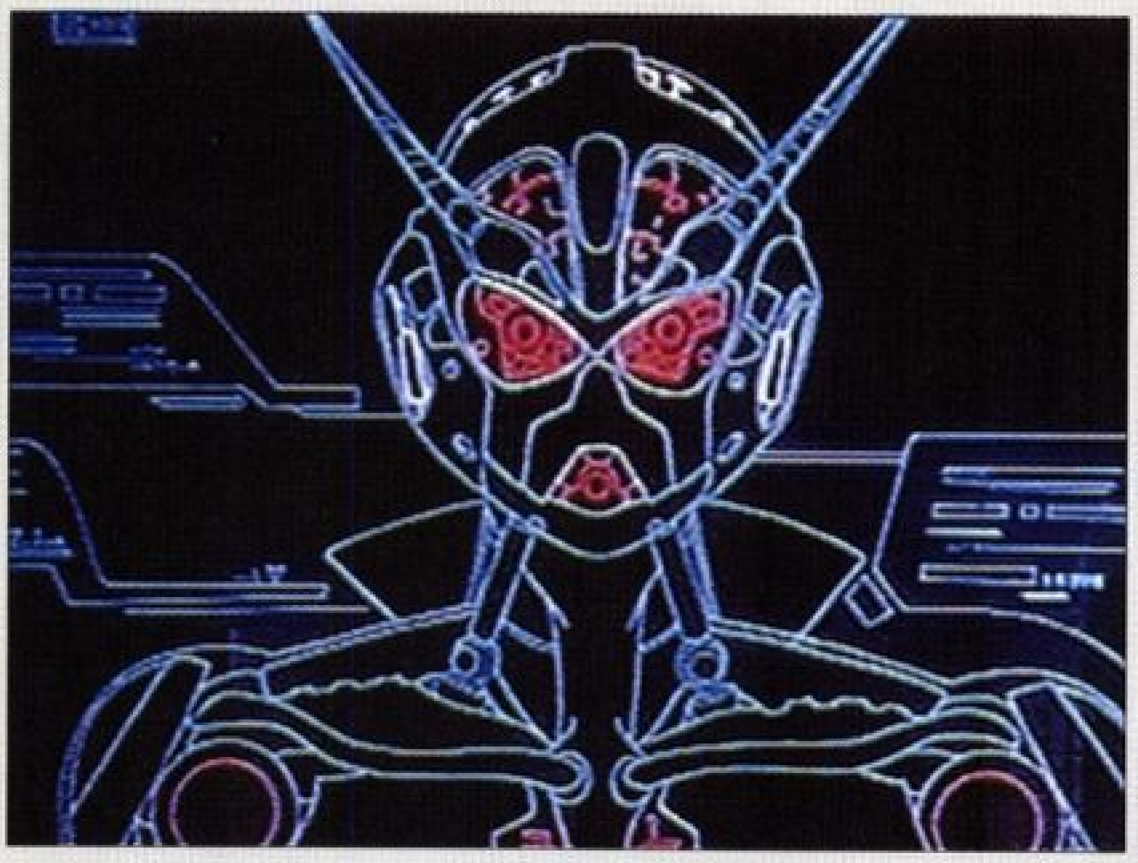
탈출자 세 명을 포위한 로보트들

붙잡힌 사람 중 하나가 외친다. "들어라, 로보트들아! 나는 인간이란 말이다!"

잔인하게 살해당하는 두 사람을 보고 공포에 떠는 마지막 포로

인류군 병사의 정체는 루나… 젊은 여성이었다

캐산에 대해 한참 생각하던 브라이킹 보스



브라이킹 보스의 머릿 속에는 바로 '캐산'의 설계도가…!

탈출에 실패했던 포로와 함께 로보트 공장 파괴 계획을 세우는 루나

루나는 로보트 공장의 파괴와 탈출을 위해 포로들의 협력을 구한다

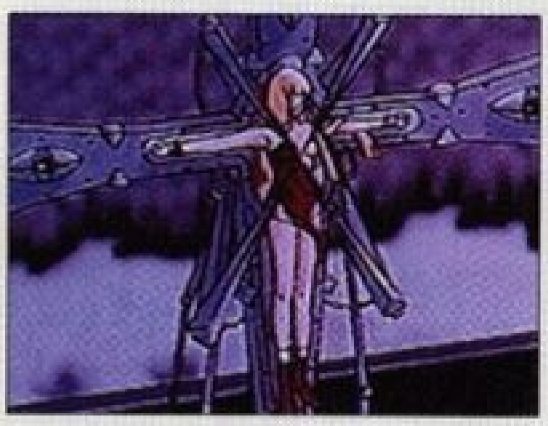
지저분한 망토로 몸을 둘러싼 사내가 루나에게 말한다. '여기는 당신이 생각하는 것 이상으로 위험해!'

"당신, 아즈마 테츠야 아니예요?" "아니, 내 이름은 그게 아니야.

폭동을 일으키려다 로보트에게 발각당하는 포로

루나도 로보트들에게 포위당하고 만다

루나의 활동을 밀고했던 사람은 풀어주겠다는 약속과는 달리 처형당하고 만다



루나는 '캐산'으로 선전되어 포로들 앞에서 공개처형 당하게 되었다

루나의 처형을 방해하는 망토의 사나이 - 총을 맞고도 끄떡하지 않는다!

입고 있던 옷이 타서 없어지면서 진짜 모습이 드러난다. "내 이름은 캐산!"

루나를 구해내는 캐산

캐산을 총 공격하라고 지시하는 브라이킹 보스

정체를 숨기고 있던 로보트 개 '프렌더'가 껍질을 벗고 싸움에 동참한다

프렌더의 입은 화염방사기 기능을 가지고 있다

브라이킹 보스의 부관을 한 주먹에 부숴버리는 캐산

드디어 브라이킹 보스와 일대일로 마주서는 캐산…

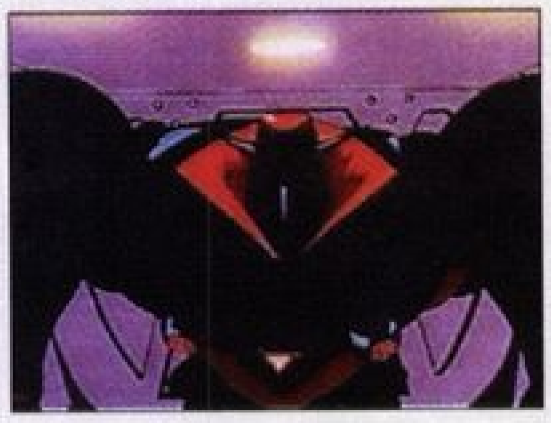
브라이킹 보스의 입에서 강력한 광선이 발사되면서 주변이 순식간에 연기로 휩싸인다

먼 발치에서 캐산의 활약을 바라보던 루나의 눈빛은 그에게서 옛 애인 테츠야의 모습을 찾아내고 있었다

제 2부 - 과거로의 여행

안드로 군단과 싸우고 있는 캐산과 프렌더

안드로 군단의 부대장이 특수 로보트의 출동을 명령한다



캐산을 무찌르기 위해 새로이 제작된 특수 로보트

그러나 캐산은 특수 로보트를 한 주먹에 부숴버린다

석양이 지기 시작하면서 갑자기 힘을 잃는 캐산

캐산의 눈동자가 노란 빛을 깜빡거리기 시작한다

'프렌더 제트!' 캐산의 외침에 프렌더가 제트기로 변신한다

또 캐산을 놓쳤다는 보고에 화를 내는 브라이킹 보스

캐산과 만난 로보트 백조는 눈에서 빛을 발사

백조가 만들어낸 입체영상은 테츠야, 즉 캐산의 어머니였다

슬픈 얼굴로 아들을 내려다보는 어머니

루나와 같이 활동하던 군인이 신무기 'MF병기'의 설계도를 루나에게 맡긴다

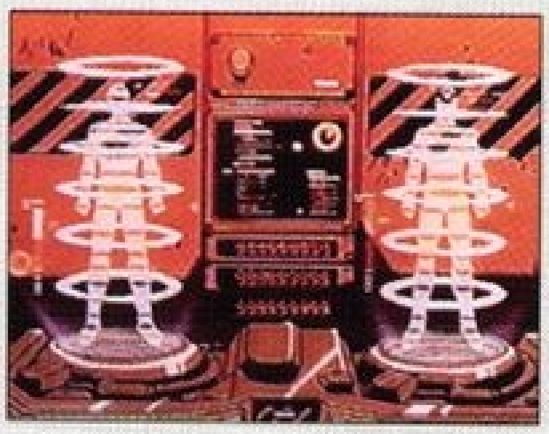
혼자가 된 루나의 등 뒤에서 로보트가…!

가까스로 루나를 구해낸 캐산은 다시 어지러운 증상에 어쩔 줄을 몰라하고 있다

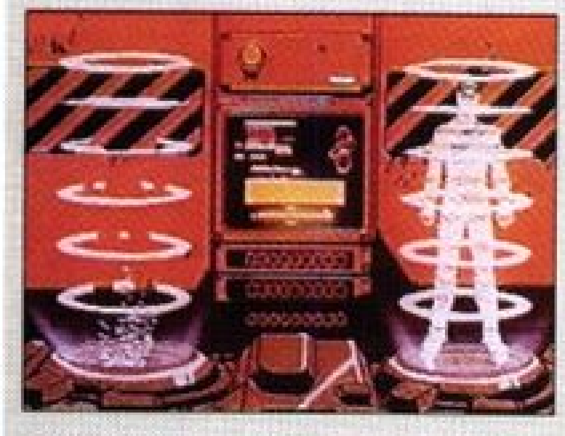
시치미를 뚝 떼고 브라이킹 보스에게 되돌아간 백조 로보트 '스와니'

테츠야가 복수를 위해 캐산이 되었음을 알고 눈물을 흘리는 루나

옛날 안드로 군단이 아스마 박사의 집에 쳐들어 왔었다


아직 실험을 거치지도 않은 '신조인간'의 제조 기술

테츠야가 스스로 신조인간 변환 기계에 들어갔다


인간측(왼쪽)이 완전히 사라지고 새로운 생명 '캐산'이 탄생한 것이다

브라이킹 보스는 아스마 박사 부처를 데리고 어디론가 사라졌다

캐산의 이야기를 끝까지 듣고 흐느끼는 루나

캐산 공격용 로보트를 또 출동시키는 브라이킹 보스

흐린 날씨로 힘이 없는 캐산은 루나에게 혼자서라도 가라고 한다

캐산을 습격하는 신형 로보트

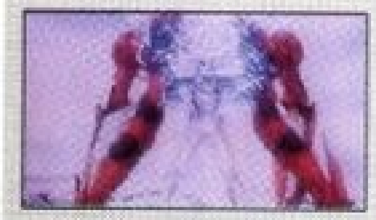
캐산의 발차기가 보호막에 가로막혀 효과가 없다

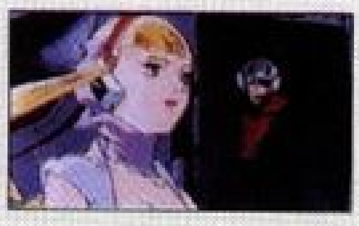
백조 로보트 '스와니'가 나타나 하늘로부터 태양빛을 내려준다

이마의 태양열 발전 장치가 반짝이며 기운을 얻는 캐산

기운을 얻는 캐산은 한 주먹에 신형 로보트의 보호막을 뚫는다

헬기에서 뛰어내려 캐산 - 테츠야의 품에 안기는 루나


신형 로보트를 두 조각으로 갈라버리는 캐산


캐산이 무사한 지 뒤돌아보는 루나

루나의 눈에 비친 캐산

미야자키 감독의 6분 40초짜리 최신작

조용한 음악의 도입부가 흐르는 전원 풍경을 쳐부수듯이 갑자기 나타나는 거대한 건축물. 어느새 평화로운 시골이 미래의 지하도시로 변모해 버리고 기괴한 건물들 사이로 경찰의 비행 자동차가 날아다닌다…

이것이 미야자키 하야오 감독의 최신작인 「On Your Mark」이다. 6분 40초짜리의 짤막한 이 애니메이션은 일본의 인기 남성 듀엣 'CHAGE & ASKA'가 부르는 노래에 맞추어 만들어진 배경 영상적인 성격이 강하다.

On Your Mark라는 인기 가수의 노래에 맞추어 만들어진 미야자키의 초단편 애니메이션

무책임함장 타일러 정보판

소설로 인기를 얻어 TV애니메이션으로 제작되었던 「무책임 함장 타일러」가 또 OVA로 만들어진다. 이번의 OVA시리즈는 각 캐릭터에게 초점을 맞추어서 한편씩 완성시켜나간 작품 6편과 스케일을 크게 잡은 2편으로 총 8부작이다.

그 OVA 시리즈의 발매에 앞서 나온 것이 '정보판 비디오'. 새 시리즈의 방향이나 흐름을 소개하는 이 정보판은 주역 캐릭터들의 성우와의 인터뷰 등 볼거리가 많다고 한다. 그러나 저러나 나오지도 않은 작품을 이용하는 일본인들의 장삿속에는 정말 두 손 다 들고 싶다는 생각이 든다.

무책임함장 타일러의 새 시리즈는 9월 1일부터 출시되었다

신비의 세계 에르하자드

5월에 파이오니어LDC로부터 출시되기 시작한 OVA 「신비의 세계 에르하자드」의 TV판이 놀랍게도 이번 10월부터 방영개시된다는 소식이다. 봄에 나왔던 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)가 이렇게 빨리 TV판으로 나오리라고는 누구도 생각치 못했기에 이 소식은 상당히 놀라운 것이 아닐 수 없다.

신비의 세계 에르하자드

이제까지 원작만화가 없는 OVA가 TV판으로 다시 만들어진 사례는 「천지무용」시리즈 뿐이었기에 이 작품의 TV판 제작 소식은 더욱 주목을 끌고 있다.

드래곤 볼 Z 극장판

박력을 더해가는 극장판 「드래곤 볼 Z」 시리즈 - 왼쪽 위가 용사 타비온이다

드디어 만화 연재도 끝나 애니메이션도 곧 끝날 것으로 예상되는 「드래곤 볼Z」 시리즈. 이번 여름에 개봉된 극장판 「드래곤 볼 Z」도 어쩌면 마지막 극장판이 될 지도 모르겠다.

이번 작품의 부제는 '용권폭발!! 오공이 하지 않으면 누가 하리오'라는 고색창연한 분위기의 제목이다. 도시의 평화를 지키는 그레이트 사이어인 1호와 2호(손오반과 비델)가 빌딩에서 떨어지는 노인 하나를 구해준다. 그의 말에 의하면 그가 가지고 있는 오르골의 내부에 코나츠 성을 구한 용사가 봉인되어 있다고 한다. 용사를 오르골로부터 꺼내려는 노인의 소원을 들어주기 위해 드래곤볼 7개를 모으기 시작하는 오공과 그의 친구들.

그들의 노력으로 드디어 오르골이 부서지고 용사 타비온이 부활한다. 그러나 그는 오히려 화를 내는데…

기대를 모으고 있는 PS용 마크로스 게임

PS용 「마크로스」게임에서 정말로 이 수준의 그래픽이 나올 수 있을 것인가?

32비트 차세대 게임기인 플레이 스테이션에서 「기동전사 건담」이 나오더니, 이번에는 「마크로스」가 등장한다는 기쁜 소식!

총 6종의 바르키리(마크로스 시리즈에 등장하는 지구 통합군의 우주전투기)가 등장한다는 것과 폴리곤을 최대한 사용하여 3차원 영상을 듬뿍 즐길 수 있다는 것, 그리고 올해 12월에 발매할 예정이라는 것 정도가 현재로서 알려진 사실이다.

등장하는 6대의 바르키리는 VF-1, VF-4, VF-11, VF-17, VF-19, VF-21로 지난 달 본지면을 통해 소개되었던 「마크로스 플러스」의 최신 기종까지 등장한다.

게임의 정식 제목은 아직 정해지지 않은 채 가제인 〈MACROSS DIGITAL MISSION VF-X〉로 선전되고 있는 이 게임은 얼마나 애니메이션 팬들을 만족시킬 수 있을 것인지 궁금하다.

푸른 눈의 긴레이

푸른 눈의 긴레이 - 과연 이번에는 진지한 스토리일까?

적 기지를 조사하러 갔던 긴레이 일행은 한 소년과 만나고, 차례차례로 이상한 사건에 말려들게 된다… 「자이언트 로보」의 인기 여성 캐릭터인 긴레이를 주인공으로 하는 이른바 '긴레이 시리즈'의 제 3탄 「푸른 눈의 긴레이」는 이러한 내용으로 되어있다.

'이국의 땅에서 펼쳐지는 감동의 이야기!'라는 선전문구에도 불구하고 앞의 2편이 너무 우스운 코미디물로 만들어졌기에 진지함이 떨어진다고 생각했는지 제작자가 "이번에는 틀립니다! 정말 진지해요! 제가 책임을 지고 만들겠습니다."라고 광고에 선언까지 하고 있다.

…그런데, 정말 진지할까?

인기를 얻었던 「귀를 기울이면」

사춘기 소년 소녀의 풋풋한 사랑이야기를 그린 「귀를 기울이면」

미야자키 하야오가 손을 댔다는 이유 하나만으로 국내에서까지 필요 이상으로 주목했던 「귀를 기울이면」은 일본에서 성공리에 상영을 마쳤다.

아직 정확한 관객 수의 집계가 끝나지는 않았으나 7월 15일 개봉되었던 본 작품을 보러 온 관객층은 대부분 10대 후반에서 20대 초반의 젊은층으로 이 작품의 수준이 감수성이 예민한 청소년층에게 크게 호소하였음을 엿볼 수 있다.

「귀를 기울이면」의 '바론' 공작이 스토리 전개의 중요한 열쇠가 된다

소녀 만화를 원작으로 한 이 작품은 잔잔한 스토리와 애니메이션이 아니고서는 맛볼 수 없는 환상적인 움직임을 선사하여 현지 매스컴의 찬사를 받았다. 어쩌면 올해 개봉된 일본 영화 중에서 흥행 1위를 차지할 지도 모른다는 예상마저 할 수 있을 정도라 하겠다.

성황리에 치러진 서울 국제 만화 페스티벌 '95

성황리에 치러진 SICAF '95

아마게돈은 세인의 이목을 집중시키고 있었다

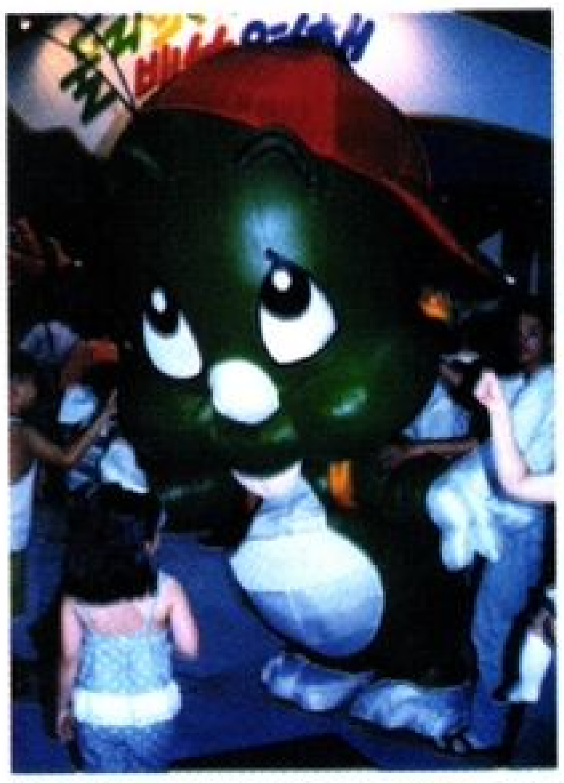
서울 국제 만화 페스티벌 '95(SICAF'95)가 지난 8월 서울 삼성동에 위치한 국제무역전시장(KOEX)에서 개최되었다.

문화체육부에서 주관하여 개최된, 한국 최초로 정부기관 주도의 만화전시회인 까닭에 이번 전시회는 많은 사람들의 관심을 모았는데 그 때문에 전시회가 시작되기 전에 TV와 신문으로 이 행사가 선전되는 등 다른 전시회와는 시작부터가 달랐다.

방학인 관계로 첫날인 8월 11일부터 많은 관람객들이 다녀갔는데 예상을 훨씬 뛰어넘은 인파로 주최측은 "인쇄해 두었던 표가 모자란다"고 부랴부랴 입장권을 더 마련하는 모습을 보이기도 했다.

본 전시회의 참가자 중 청소년층이 압도적으로 많은 비율을 보였는데 이번 만화 전시회의 성공으로 '올해 한번으로 끝날지도 모른다'는 걱정은 일단 사라진 듯.

그러나 전시 내용이 빈약하다는 지적과 전시회장이 참가 업체들의 제품 판매장으로 전락했다는 비판도 있어 옥의 티로 남았다.


본격적인 애니메이션으로 다시 만들어지는 '아기공룡 둘리'도 만화전시회에 참가

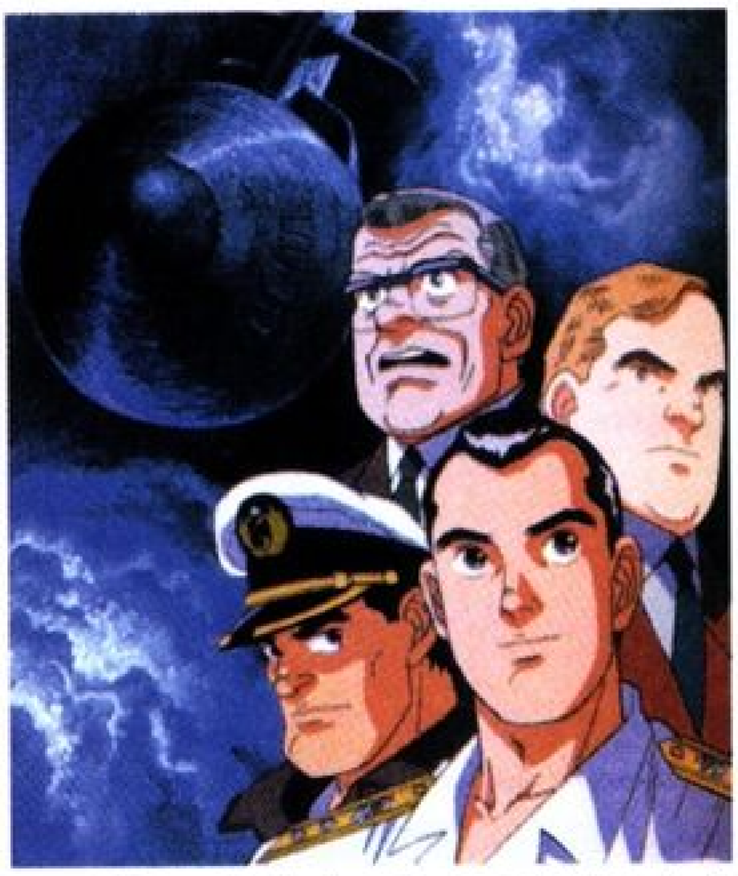
칼럼

드디어 TV로 등장하는 「침묵의 함대」

글 : 박병호 (만화 칼럼니스트, 〈애니세대〉 저자)

예전에도 필자가 수차례에 걸쳐 주목해야 한다고 강조한 바 있었던 작품이 있다. 「침묵의 함대」 - 일본 만화가 카와구치 카이지의 군사물이 그것이다.

냉전이 완전히 끝나기 직전인 80년대 말의 어느 날, 미-일 공동으로 일본에서 비밀리에 건조된 원자력 잠수함 '시배트'가 출항한다. 사고로 죽은 것으로 위장한 일본인 병사들을 태우고 출항한 시배트는 미해군 제 7함대와 합류하기 직전, 돌연 전세계에 대해 독립선언을 한다. 자신들이 타고 있는 잠수함은 전투국가 '야마토'이고, 자신들을 추격하려는 미군에 대해서는 더 이상 공격하면 전쟁을 불사하겠다고 선언한 것이다.


이들이 「침묵의 함대」에 나오는 주요인물들이다. 왼쪽 위부터 시계방향으로 타케가미 일본수상, 베네트 미국 대통령, 카이에다, 타니마치

미국이 이를 무시하고 공격을 가하지만 주인공인 야마토의 함장 카이에다의 천재적인 전투 지휘로 미 제 7함대와 3함대가 전멸한다. 카이에다는 전세계에 "전투국가 야마토는 UN의 관리하에 들어가겠다"고 선언하고는 북극해를 돌아 뉴욕에 있는 UN본부로 향한다. 뉴욕 앞바다의 미군 함대가 이들과 싸우려고 들지만 또 실패하고 카이에다는 뉴욕 땅을 밟는데 성공한다…

이상이 이제까지 연재된 만화 「침묵의 함대」의 줄거리이다. 왜 카이에다가 미국과 싸워가면서 전세계의 이목을 집중시키려고 했는가는 아직 아무도 모른다. 지금까지 알려진 바로는 UN을 중심으로 전세계의 군사력을 모은 후 전세계의 국가들이 군사력을 완전히 버리도록 하는 이상적인 사회를 건설하는 것이 그의 꿈인 듯하다. 그러나 그것이 그의 진심인지 그리고 정말로 실현될 수 있을는지는 아직 의문이다.

10대 후반 20대 초반의 젊은 층이 보는 잡지에 연재중인 이 작품이 이제는 TV애니메이션으로 등장한다고 한다. 우리가 일본에 대해 품고 있던 좋지 않은 감정이 「남벌(이현세 작)」의 인기를 통해 드러나는 것과 마찬가지로 일본이 미국에 대해 가지고 있던 마음 속의 앙금이 「침묵의 함대」를 통해 표출되고 있다는 느낌이다.

원자력 잠수함 시배트가 '전투국가 야마토'라고 독립선언하는 장면

카이에다는 천재적인 지휘를 통해 미해군을 조롱한다.

이것이 과연 올바른 일일까? 그렇지는 않다고 생각한다. 민족 감정을 이용하면 인기를 쉽게 얻을 수 있는 것은 사실이지만 한번 격앙된 대중의 감정을 쉽게 가라앉히기는 어렵기 때문에 이러한 행위는 '자신의 인기를 위해 국민 감정을 어지럽히는 반사회적 행동'이라고도 볼 수 있다.

그렇기 때문에 필자는 「침묵의 함대」를 주시하면서도 좋아하지 않고 있는 것이다.

새로운게임최신정보: 700-9661(차세대 게임 최신정보), 700-9690(IBM 게임)/ 천리안: GO CHAMP

게임챔프

자매지 PC CHAMP

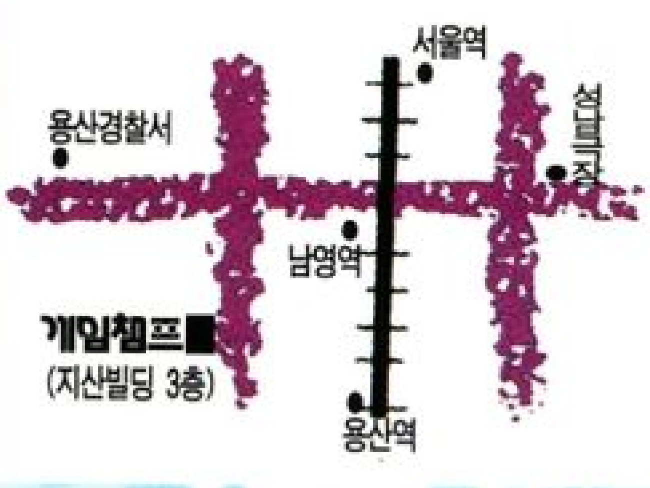
1995.10

통권 35호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석
우종민, 이원화, 김동욱, 고윤오
객원기자/김종철, 채범천, 전영조, 장재우
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경돈, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 양연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중, 이성일
광고미술/김대연
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시특가 6,800원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.



정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅡ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물, 199년 X세대)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인
특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여
특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-9661(차세대 게임), 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
구로대명사	802-7199	평택경기문고	0333-53-0524	제천경북	0443-2-816
도봉샘터사	983-3900	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
동대문지산	245-3686	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
진영사	712-5824	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
서초금비	522-4765	부산(북구)화목	051-866-0850	논산백제도서	0461-32-3156
송파강화사	416-5101	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
수송사	272-0803	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
성동성지사	457-2891	경북지역		강원지역	
신진컴퓨터서적	714-7942	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
영등포광신사	688-2614	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
관악영우사	816-1788	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
서대문샘터	337-7836	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
종로한일	737-3491	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경북서점	0361-241-2015
강서영민도서	697-7995	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
경기지역		안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
인천영풍사	032-884-0801	영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천중앙도서	032-527-9350	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
부천하나	032-663-6467	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
성남한성도서	0342-706-0234	경남지역		이리대룡서적	0653-52-3334
수원대교서적	0331-253-6350	마산태영사	0551-44-7428	전주세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				

일간스포츠
LG전자
2002
World Cup Korea
2002년 월드컵 한국유치기원
2인 1조 3DO 게임축구왕 선발대회
'96 아틀란타 올림픽 참관의 행운을 잡아라!
멀티미디어 게임 월드컵
'96 아틀란타 올림픽 참관의 행운도 잡고
2인 1조 3DO게임도 즐기세요.
1.본선대회
1) 참가자격 : 전국 예선대회 선발자 800조 1600명(연령제한없음)
경인지역을 제외한 지방 선발자는 본선대회 참가에 따른
교통비와 체재비 일체가 지급됩니다.
2) 장소 : 서울 잠실 학생 실내체육관(예정)
3) 일시 : '95.11.5(일) 10:30~16:00
4) 본선대회 입상자 경품
1위 : '96 아틀란타 올림픽 참관 경비 일체+부상
2위, 3위 : 왕복 비행기표, 올림픽 입장권+부상
4위 ~ 8위 : 올림픽 입장권+부상
기타 참가상, 행운상등 다양한 경품
2. 예선대회
전국 3DO게임프라자 별로 매주 본선대회 참가자를 선발합니다.
1) 접수 및 대회장소 : 전국 3DO게임프라자
2) 접수기간 : '95.8.7~10.29(참가비 2,000원)
3) 대회일시
1차 : '95. 9/10(일) 2차 : 9/17(일) 3차 : 9/24(일) 4차 : 10/1(일)
5차 : 10/ 8(일) 6차 : 10/15(일) 7차 : 10/22(일) 8차 : 10/29(일)
4) 대회시간 : 14:00 ~ 18:00
* 예선대회 참가자 전원에게 푸짐한 기념품을 드립니다.
5) 경기방식 : 전후반 5분, 토너먼트 방식
GoldStar 3DO
얼라이브
후원 : 대한축구협회, 2002년 월드컵 축구 유치위원회
■ 문의처
3DO영업실
(02)3777-7359
■ 접수 및 예선대회장소(3DO프라자)
(경인지역)
종로2가 02-279-6771
의정부1동 0351-841-3830
수원역전 0331-42-7863
의정부2동 0351-871-9981
오산점 0339-73-5775
압구정 02-515-4750
돈암점 02-929-1877
경희대 02-966-7846
잠실신천 02-423-6789
홍대점 02-338-2081
대학로 02-747-4533
연대점 02-3141-3795
수원남문 0331-257-9165
(강원지역)
강릉점 0391-647-3335
속초점 0392-31-7611
(경남경북)
동성로 053-427-8620
대구점 053-424-8090
부산양정 051-864-9931
울산대점 0522-48-2336
계명대점 053-622-4142
부산대점 051-613-8124
울산공업탑 0522-67-1607
대구영남대 053-816-2226
(전남전북)
전남대점 062-267-3614
원광대점 0653-53-2205
(충남충북)
대전점 042-627-5131
★추신: 하이텔에 LG3DO포럼을 운영중입니다. 신속한 정보를 PC통신으로 활용하세요. 접속방법: GO LG3DO