

한글로 즐기는  
「프린세스 메이커2」의 감동!

**별책부록**

운명의 손  
프린세스 메이커 2  
피와 기티  
수퍼샘통  
삼국지 2  
심시티 2000

PRINCESS  
MAKER 2

GAME  
CHAMP

가 만드는 국내 최정상 PC 게임 완전 공략집

**GAME  
POWER**

'94  
**4**



**GAINAX**

© GAINAX 1993, 1994

**MANTRA**

Features for the Future

(주) 한도흥산무역

문의전화

(02) 594-6874~6

**업그레이드 개시!!**

'프린세스 메이커' 를 구입하신 분께서는 B 디스크를 가지고 가까운 업그레이드 대행점으로 오십시오. 19,500 원에 프린세스 메이커2로 업그레이드 하여 드립니다.

**업그레이드 대행점**

서울	강남 만트라	594-6874
	종로 명문소프트	267-2269
대전	소프트 마당	221-0286
대구	게임 랜드	421-5234
부산	OK 컴퓨터	255-7257
전라	컴퓨터백화점	88-7100



**2월 24일 전국 동시 발매!!**

# 프린세스 메이커2

부탁 드립니다.

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

하드공간 13 메가소요 286 VGA 이상호환기 **39,000 원**



게임기 종합유통

# 거보

판매자+구매자+사후관리  
3위 1체로 신속 정확하게  
모시겠습니다.



슈퍼컴보이 및 팩  
창고 대 개방 할인판매 !!

A군

B군

C군

D군

F제로 콩고즈캐이퍼 S.F II 슈퍼팡 초마계촌 UN스쿠아드론 슈퍼사커 브라운 브러더스 혼드라 TMNT ₩ 30,000	대드댄스 드래곤즈매직 다라이어스포스 분노의 요새 용의전사 썬더 버드 단잘 매탈맥스 II Z 초무투전 대스브레이드 영웅전설 II 화이널 화이트 II ₩ 35,000	마다라 II 유토피아 스워드월드 매직존슨 농구 바즈의 마법세계 실버사가 II 미스틱퀘스트 전국전승 ₩ 40,000	성검절설 II 윌스히어로즈 전원집합 반숙영웅 ₩ 45,000
--	--	---	---

※ 2개이상 구입시 10% D/C  
※ PC게임 다량구비 20~30% D/C  
※ 전국 통신 판매 가능



주소 : 서울시 용산구 한강로 2가 2-23  
나진상가 15동 1층 10호 조흥은행 옆  
TEL : 701-4290

# Game Z의 새봄맞이 특별행사

항상 게임유저의 입장을  
최우선으로 생각하는 Game Z  
새 봄을 맞아 평소 갖고 싶었  
던 게임기의 교환을 실시합니다.

3. SFC ⇒ Duo, MD-CD  
게임기는 70,000원에서 110,000원  
쳐 드리고 팩은 저희 매장 판매 가  
70%까지 쳐 드립니다.  
(주변기기도 최고가로 쳐 드립니다)

## 1. 8비트(웨이멀리) 16비트(수퍼알라딘보이)

게임기는 5,000원에서 20,000원까지 쳐 드리고  
게임팩은 저희 매장 판매 가격의 60%까지 쳐 드립니다.  
(단, 정품팩에 한함, 교환시 팩 1개 무상증정)

## 2. MD ⇒ SFC

게임기는 30,000원에서 70,000원까지  
쳐 드리고 팩은 저희 매장 판매 가격의  
70%까지 쳐 드립니다.  
(단, 정품팩에 한함)

## 4. SFC ⇒ Neo-Geo

게임기는 70,000원에서 110,000원까지  
쳐 드리고 팩은 저희 매장 판매 가격의  
60%까지 쳐 드립니다.  
\* 항상 갖고 싶던 상위게임기 더이상  
꿈이 아닙니다.

\* 지난달 행사였던 게임샷의 불공평한 거래에  
대한 편지 접수는 무려 2,000여통의 편지가  
폭주한 관계로 부득이 시상자 발표를  
게임챔프 5월호로 미룹니다.  
응모하신 게임 유저들께 깊은 감사를 드립니다.



Tel. 부산 (051) 503-6845



# SPECIAL



안녕? 리리아예요.  
미안해요.....  
여러분과 빨리 만나고 싶었는데  
아쉽게도 4월로 늦어졌어요.....  
뭐, 저를 더 예쁘게 만들어 준다니요?  
4월이라도 이제 금방이니깐, 저와 만나는  
그날까지 건강해야 해요~



## 이스 2 스페셜

### 이스 2 음성팩

주요 대사들을 생생한 일류 성우의 목소리로 들을 수 있습니다.

### 이스 2미디 데이터 팩

사운드 캔버스, 목소리 프로퍼셔널 3.0을 완벽하게 개별 지원합니다.

**이스 2스페셜 게임이 있어야만 동작합니다.**

### 4월 15일로 발매 연기

보다 좋은 게임을 위하여 발매일을 4월 15일로 대폭 연기하게 되었습니다. 저희들의 제작 목표가 다작 보다는 고품질이기 때문에 제작비의 압박도 감수하여 과감히 미루게 되었습니다. 기다리시는 여러분께 사과를 드리며 높은 완성도의 좋은 게임으로 선보일것을 약속 드립니다.

**286 VGA 이상    예정가 39,000 원**



### AdLIB 음성출력 가능!

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

### 초고속 스무드 스크롤

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

### 고품질의 애니메이션

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



**(주)한도흥산무역**

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

# 각개격파

- 12支 금수록편 -

# 각개격파

12支 금수록편

1994. MARIXON

기종	IBM-PC	제작사	(주)매릭슨	용량	2HD 3장	장르	격투액션
가격	33,000원	발매원	(주)매릭슨	발매일	94/2/하순	난이도	중

IBM-PC 286 이상 기종/하드디스크 5.6MB 필요/기본 메모리 610KB 필요  
그래픽 카드 : VGA, 슈퍼 VGA/사운드 카드 : PC 내장 스피커, 애드립/키보드 지원

국내 최초의 PC용 대전 액션 게임인 각개격파는 인간을 폭력의 대상으로 삼지않고 동물의 야성을 바탕으로 기획되었으며 여덟 동물의 특성을 무술화하였다. 12지신상의 전설이 가미되어 고전미마저 자아내는 4000년 전 신비의 세계로 그대를 초대한다!!  
문의처 : (주)매릭슨 (02-558-0085)

## 스트리트 화이터의 야성에 도전하는 한국형 대전액션 각개격파 !!

4천 4백년 전, 신은 인간의 자만과 탐욕을 벌하였으니 노아의 방주를 출현시킨 대홍수가 바로 그것이었다.

지구 대홍수 직후, 노아가 환난 속에서 생명들의 성장과 번식에 힘쓸 즈음 다른 한편에서 신에게 버림받은 금수와 인간이 교잡된 별종인간이 출몰하여 그들의 성전을 구축하였는데 이름하여 「태양 제국」이라 하였다.

그들은 신체적으로 사람의 형태였으나 머리와 얼굴의 형상은 동물의 모습이었으며 자신의 몸에 내제된 강한 근육과 동물적 본능 외에 인간의 지혜를 가지고 있었다. 그러나 파괴적인 인간의 본능을 물려받

은 탓에 서로를 괴롭히고 학대하는 새디즘적 충동을 지니고 있었다.

보다 못한 신은 그들에게 말하기를 "너희들이 비록 파괴적 욕망으로 가득찬 금수이나 혹 너희가 신에 대한 믿음과 신의 를 가지고 너희의 뛰어난 용맹을 선행으로 삼아 세상의 악을 없애는데 힘쓰다면 그중 가장 뛰어난 자를 세상을 수호하는 금수신으로 삼으리라"하였다.

이때부터 이들의 무모한 싸움은 멎었다. 신이 되기 위해 신을 섬기며 인간들을 악으로부터 구해내고 심신을 수련하였다. 그리곤 한날 한시에 신에서 서로의 기량과 용맹을 겨루게 되는데...

### 대전 모드

1인모드	플레이어 선정 1인과 컴퓨터 선정 1인과의 대결
2인모드	1인이 8명(자신 포함)과 대전이 가능하다

### 1인모드의 이동과 공격 방법

	←	↖	↑	↗
	←	5	→	
Enter 손공격	↙	↓	↘	
↑ 발공격	0 Ins			

### 2인모드의 이동과 공격 방법

손공격	↖	↑	↗
Caps Lock	←	S	→
발공격	↙	↓	↘

### 등장 캐릭터 소개

선택할 수 있는 캐릭터는 8명이다. 모두 동물의 형상을 하고 있어서 동물의 특징이 바

로 그 캐릭터의 특징이라고 생각해도 좋을 것이다.



인물 선택



대전 시작

### 게임 설명

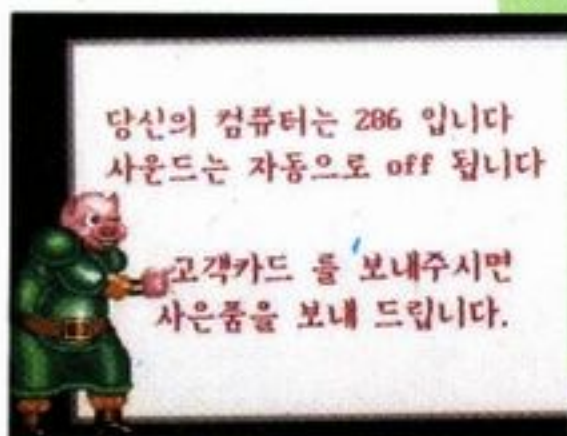
게임 설정에서 격투 시간, 힘조종, 경기 방식, 음향조절 등 대전 세부 사항을 고칠 수 있다.

주메뉴



### 환경 설정

2인 모드  
소리없음  
대전시간 = 2분  
좌축힘 = 60 우축힘 = 60  
경기방식 3전 2승  
게임 속도 = 빠르게



### 자건 (子乾)

12지의 첫번째 동물인 쥐로 하늘의 기운을 타고났으며 필살기로 「건곤합파」를 구사한다.

필살기	손공격 + ← ↑ ↓
	→ + 발공격
	→ + 손공격

### 묘곤 (卯坤)



12지의 넷째 동물인 토끼로 땅의 기운을 타고났으며 「흙성대곤법」이라는 필살기를 구사한다

필살기	손공격 + ← → ↓
	발공격 + ↓ → ←

### 사감(巳誥)

12지의 여섯번째 동물인 뱀으로 물의 기운을 타고났으며 「후면쌍비」라는 필살기를 구사한다



필살기  
발공격 + ↓ → ←  
손공격 + ↓ → ←  
발공격 + ↓ ↑ ←

### 유간(酉艮)

12지의 열번째 동물인 닭으로 산의 정기를 타고 났으며 기를 이용한 「기문혹도」라는 필살기를 구사한다



필살기  
손공격 + ↓ → ←  
발공격 + ↓ → ←

### 미리(未)

12지의 여덟번째 동물인 양으로 불의 기운을 타고났다. 여자답고 온순하나 불의를 참지 못한다. 풍차돌듯 회전하며 공격하는 「비행월각」과 「풍각」 「회선자」 등을 필살기로 한다



필살기  
손공격 + ↓ ↑ ←  
발공격 + ↓ ↑ ←  
발공격 + ↓ → ←  
손공격 + ↓ → ←

### 술손(戌巽)

12지의 열한번째 동물인 개로 바람의 정기를 타고났다. 「수직팔면각」과 「파선풍」이라는 필살기를 사용한다



필살기  
발공격 + ↓ ↑ ←  
손공격 + ↓ ↑ ←  
손공격 + ↓ → ←  
발공격 + ↓ → ←

### 신진(申震)

12지의 아홉번째 동물인 원숭이로 구름의 정기를 타고났으며 대단히 가혹적이다. 구름의 기운을 이용한 「운장선도파」와 「이기각」이라는 필살기를 구사한다



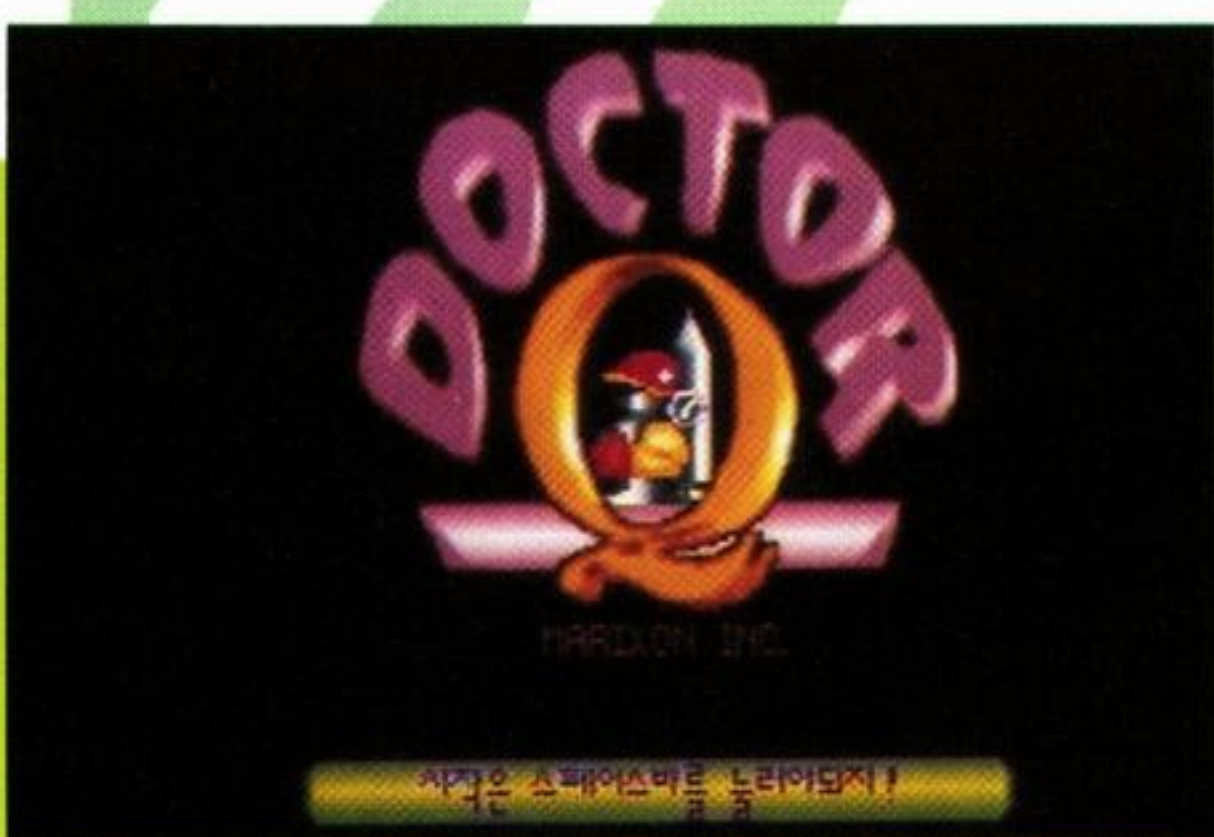
필살기  
손공격 + ↓ → ←  
발공격 + ↓ ↑ ←

### 해태(亥兌)

12지의 마지막 동물인 돼지로 연못의 정기를 타고났으며 육중한 몸집을 이용하여 공격하는 「비각」과 「연현태」라는 필살기를 구사한다

필살기  
발공격 + ↓ → ←  
손공격 + ↓ ↑ ←

# 닥터 큐(DR. Q)

기종	IBM-PC	제작사	(주)매릭슨	용량	2HD 2장	장르	슈팅
가격	25,000원	발매원	(주)매릭슨	발매일	94/2/하순	난이도	중

IBM-PC 286 이상 기종/메모리 560KB 이상 필요/그래픽 카드 : VGA/사운드 카드 : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터

문의처 : 매릭슨 (02-558-0085)

## 인체 내부에서 벌어지는 신비의 슈팅게임 !!

서기 2029 지구는 발달된 과학 기술의 덕택으로 고도의 물질문명을 누리게 되었다. 하지만 최첨단의 문명의 결과 지구의 모든 생태계는 완전히 파괴되었으며 극심한 환경 오염 문제와 질병에 시달리게 된다.

그래서 이 문제를 해결하기 위해 전세계적인 질병 연구가 거듭되었다. 그 결과의 학적으로 이용할수 있는 초소형 로봇트가 만들어지게 된다.

「닥터 큐」라고 불리우는 이 로봇트는 인체의 몸속에 투입되어 각종 바이러스나 핵 뉴런 등을 새롭게 개발된 백신으로 없애는 것이 임무이다.

특히 게임 뿐만이 아니라 인체 구조를 이해할 수 있는 작품이라는 점에서 주목된다.



파괴되어 가는 인류



1	<b>신디케이트</b> ■ 전략시뮬레이션 ■ 일렉트로닉 아츠 ■ 3.5인치 5장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	
2	<b>페르시아 왕자</b> ■ 액션 ■ 브로드밴드 ■ 2HD 5장 ■ 29,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	
3	3위는 코에이사의 「삼국지 II」가 차지했지만 불법 복제품인 관계로 사진을 게재하지 않기로 하였습니다. 챔프 애독자 여러분들도 이점 이해해 주시고 불법 복제물을 사용하지 맙시다.	<b>삼국지 II</b>
4	<b>홍길동전</b> ■ 롤플레잉 ■ 에이플러스 ■ 2HD 6장 ■ 33,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	
5	<b>동방불패</b> ■ 액션 롤플레잉 ■ 소프트월드 ■ 2HD 9장 ■ 33,000원 지관(유) (02-797-5307)	
6	<b>스트라이크 코مان더</b> ■ 비행 시뮬레이션 ■ 루카스 아츠 ■ 2HD 10장 ■ 35,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	
7	<b>X-윙</b> ■ 슈팅 시뮬레이션 ■ 루카스 아츠 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	
8	<b>아파차차</b> ■ 액션 ■ 미리내 소프트웨어 ■ 2HD 4장 ■ 28,000원 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)	
9	<b>오성과 한음</b> ■ 퍼즐 아케이드 ■ 에이 플러스 ■ 2HD 4장 ■ 33,000원 금성 소프트웨어 (02-7670-601)	
10	<b>원시소년 토시</b> ■ 액션 ■ 막고야 ■ 2HD 3장 ■ 20,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	

1	<b>이스 II 스페셜</b> ■ 롤플레잉 ■ 만트라/4월 중순 예정 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 만트라 (02-594-6874)	
2	<b>심시티2000</b> ■ 시뮬레이션 ■ 맥시스 / SKC 소프트랜드 ■ 3.5인치 2장 ■ 25,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	
3	<b>프린세스메이커2</b> ■ 육성 시뮬레이션 ■ 가이낙스 / 만트라 ■ 미정 ■ 39,000원 만트라 (02-594-6874)	
4	<b>수퍼 샘통</b> ■ 롤플레잉 ■ 새론 소프트웨어 ■ 2HD 7장 ■ 38,000원 새론 소프트웨어 (825-3386)	
5	<b>파더월드</b> ■ 액션 어드벤처 ■ 트윈시스템 / 3월초 예정 ■ 2HD 6장 ■ 35,000원 트윈시스템 (02-704-8946)	
6	<b>피와 기티</b> ■ 액션 ■ 패밀리 프로덕션 / SKC 소프트랜드 ■ 2HD 3장 ■ 20,000원 패밀리 프로덕션 (032-872-8033)	
7	<b>삼국지 II</b> ■ 전략 시뮬레이션 ■ 코에이 / 범아정보 시스템 ■ 2HD 1장 / 2D 1장 ■ 42,900원 범아정보시스템 (02-568-9569)	
8	<b>쉐도우 캐스터</b> ■ 롤플레잉 ■ 오리진 / SKC소프트랜드 ■ 3.5인치 5장 ■ 33,000원 SKC 소프트랜드 (080-023-6161)	
9	<b>로마제국</b> ■ 시뮬레이션 ■ 마인드크래프트 / 금성소프트웨어 ■ 2HD 3장 ■ 33,000원 금성 소프트웨어 (02-7670-601)	
10	<b>작은마녀</b> ■ 롤플레잉 ■ 아블렉스 / 동서게임채널 ■ 2HD 7장 ■ 35,000원 동서게임채널 (02-774-0261)	



# THE HAND OF FEAR

## 운명의 손

-키란디아의 전설 2-



기종	IBM-PC	제작사	웨스트우드	용량	3.5인치 8장	장르	어드벤처
가격	39,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/2월	난이도	중

IBM-PC 100%호환기종(386 이상)/메모리: 2메가 이상/운영체제: MS-DOS 5.00이상  
/사운드: PC-스피커, 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드 MT-32, 제너럴 미디/그래픽: VGA, MCGA/마우스 필수!  
문의처: 동서게임채널 (02-774-0261)



타이틀과 메인메뉴



괴변이 일어난 키란디아

말콤을 물리치고 평화를 되찾은 키란디아. 그러나 평화로운 시간도 잠시 뿐. 키란디아에는 또다시 괴변이 일어나기 시작하는데... 키란디아가 서서히 없어지기 시작한 것이다!

이런 괴이한 현상을 방지하기 위해 지난 말콤사건 때 함께 싸웠던 영웅들이 모여 토론을 벌이게 된다.

Mr. 핸드는 열띤 토론 끝에 연금술사 잔티아(Zanthia)를 지목

키란디아의 전설로 유명한 웨스트우드 스튜디오의 걸작 어드벤처 「운명의 손」이 등장한다!!

엄격히 말하자면 키란디아의 전설과 키란디아의 전설2의 중간격인 이 게임은 뛰어난 그래픽과 사운드, 그리고 재미있는 행동과 대사로 게이머들에게 신선한 충격을 던져 줄 것이다!!

키란디아의 전설로 유명한 웨스트우드 스튜디오의 걸작 어드벤처 「운명의 손」이 등장한다!!

엄격히 말하자면 키란디아의 전설과 키란디아의 전설2의 중간격인 이 게임은 뛰어난 그래픽과 사운드, 그리고 재미있는 행동과 대사로 게이머들에게 신선한 충격을 던져 줄 것이다!!

하는데... 지난편에서 엑스트라 된 것이다! 였던 잔티아가 드디어 주인공이



전편의 영웅들



지목된 잔티아

### 운명과 손과 악수를 하고 틀에 박힌 논리와 작별의 인사를 나누자!!



#### 키란디아

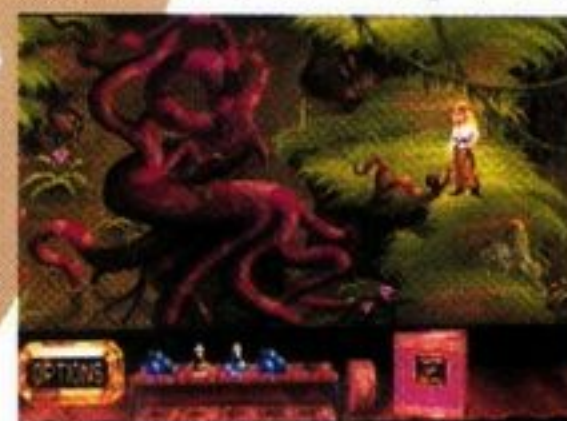
게임은 잔티아의 집에서 시작된다. 먼저 청포도 열매(Blue berry)를 모두 줍자. 그리고 찬장 밑에 있는 플라스크(Flask)도 줍자. 그리고 카페트 밑에 있는 물을 줍고 파운(Faun)과 대화한다.

집을 나와서도 청포도 열매(Blue berry)를 줍자. 그리고 연못에다 클릭하면 1탄에서도 등장했던 개구리가 나온다. 위로



잔티아의 화려한 변신!!

가면 부러진 나무가 있는데 구멍에다가 클릭하면 잔티아의 잃어버린 마법책을 찾을 수 있다. 더 위로 가서 움직이는 나무가



살아있는 나무

땅 위로 튀어나온 곳에 클릭해서 나무가지로 갖자.

그리고 위에 나와 있는 양파도 챙기자. 위로 올라가면 나룻터(Ferry)가 있다. 파리인간(?)과 대화하면 파리인간은 금을 가져오라고 한다. 왼쪽으로 가면 세갈래의 길이 나오는데 왼쪽 아래를 보면 새둥지가 있다. 새깃털을 가진 후 위로 올라가면 빨간색 열매(Fire berry)

가 있는 것을 볼 수 있다. 그냥 가지려고 하면 뜨거워서 안되니까 물로 식혀서 집도록 하자.

위의 허브의 집(Herb's House)로 간다. 집에 들어가면 빈 플라스크와 음식 푸대(Plant Food), 그리고 나무의자를 구할 수 있다. 그리고 세갈래 길에서 왼쪽 아래로 가자.

그리로 가면 늪이 있고 쓰러질듯한 나무 한그루가 서있다. 나무에 클릭하면 잔티아가 나무를 이상한 신음(?) 소리를 내며 밀어낸다. 나무가 쓰러지지않자 잔티아는 "마법 나무인가봐" 하고 말한다. 그 순간 나무가 넘어진다.

늪 중앙에 있는 해골 열쇠(Skeleton Key)를 가지고 왼쪽으로 간다. 악어에게 양파를 준다. 그럼 악어는 매워서 눈물을 흘린다. 눈물을 플라스크에 담은 후에 나무의 구멍에 클릭한다.

그럼 향아리가 생기는데 앞으로 모든 마법은 이 향아리에서 제조된다. 향아리의 왼쪽을 보면 무슨 줄이있는데 이것은 물을 가는 것이다.

위로 가면 유향지대이다. 거기서 뜨거운 물을 플라스크에 담고 담자마자 향아리에 붓는다. 그런 다음에 위의 금색돌(금이 아니다!)을 주운 후에 이것도 넣는다.

나무의자도 향아리에 넣고 악어눈물도 넣는다. 그리고 움직이는 나무가지도 넣는다. 그런 후에 나룻터로 가서 오른쪽으로 간다. 거기에는 낚시꾼 2명이 있는데 고기를 1마리도 못잡은 모양이다. 오른쪽으로 가면 Mr. 핸드와 마르코(Marko)가 나온다.



Mr.핸드의 등장!!

대화를 한 후 양파를 줍고 밑으로 내려간다. 그러면 반딧불들이 있는데, 여기서부터가 중요하다. 반딧불들에게 청포도 열매(Blue berry)를 주면 빛을 발하면서 소리를 내는데 이 빛깔의 순서를 메모하고 절대로 버리면 안된다! 이제 동굴로 가면 쥐가 길을 가로막고 있는데 치즈를 주면 비켜준다고 한다. 양파를 향아리에 넣으면 마법이 완성되는데 이 물을 플라스크에 담고 사용하면 코브라가 나와 쥐를 쫓아보낸다.



암호화된 두개골

옆으로 오면 해골이 있다. 해골의 이빨을 건드려보면 아까 반딧불과 똑같은 빛과 소리를 내는데 이것이 바로 암호이다.

초록	보라	주황
하늘	빨강	노랑
		파랑

아까 적어둔 것을 순서대로 찍는다. 그럼 해골이 입을 벌린다. 입속에서 어떤 상자가 나오는데, 이것을 해골 열쇠(Skeleton Key)로 열어보면 그속에서 치즈와 연금술 지팡이가 나온다.

### 지팡이의 용도

1. 쇠를 금으로 또는 금을 쇠로 만든다
2. 사람에게 사용하면 그 사람의 진실된 마음을 알 수 있다

이제 낚시꾼이 있는 곳으로 가서 그들에게 치즈를 준다. 그러면 고기를 잡게되고 그들은 어디론가 유유히 사라진다. 이제 다시 집쪽으로 가면 식인 나무에 마르코가 매달려 있고 더 내려가면 아까 낚시꾼들이 타던 배가 있다.

이 배의 닻을 집은 후에 연금술 지팡이를 사용하면 금으로

변한다. 집으로 내려가면 지붕에 웬 편지가 있다. 우선 들고서 나룻터로 금을 주기위해 간다.

앗! 그런데 이게 뭐야? 파리인간은 온데간데 없고 배는 모두 부서지고 웬 용파리(?)가 있다. 용파리는 우편 배달부인데 편지를 잃어버렸다고 한다. 이제 용파리에게 편지를 찾아주자! 편지는 유향지대, 반딧불이 있는 곳, 그리고 늪에 있다.

모두 찾아서 용파리에게 주면 고맙다고 하면서 태워준다. 그러면 용파리는 무거워서 날 수가 없다면서 무거운걸 버리라고 한다. 잔티아는 금을 버린다. (아이고~ 아까워라!)



떨어질 때 찢어진 옷을 변신해서 갈아입는다. 그리고 웬 편지가 하나있는데 이걸 밀에 농부에게 갖다주자.



반항하는 Mr.핸드



앗! 유령이닷!

오른쪽으로 가면 잃어버렸던 연금술 지팡이가 있다. 이것을 가지고 성문으로 간다. 경비병들은 통과시켜주질 않는데, 연금술 지팡이를 그들에게 사용하면 샌드위치를 좋아한다고 한다. 그러면 마법책을 보고 샌드위치를 만들자! 재료는 겨자(Mustard), 상추(Lettuce), 치즈(Cheese), 밀가루(Ground wheat)이다.

왼쪽으로 가면 깊속에서 유령이 나오는데 자기는 지니와 같아서 병속에다가 집어 넣을 수 있다고 한다.

깊속을 뒤져보면 병이 나오는데 유령에게 사용해서 유령을 가지자(?). 이제 농부에게로 가서 집 오른쪽 지하로 간다.



지니인가...?

그러면 농부가 가로막는데, 자기는 허수아비가 자신의 눈앞에 나타날 때까지는 죽어도 못비킨다고 말한다. 그럼 오른쪽으로 가서 허수아비에게 유령이든 병을 사용하자. 그러면 허수아비는 살아나서 농부에게로 달려간다.

둘이 신나게 싸우다가 허수아비는 도망가고 농부는 이를 잡



살아난 허수아비

기위해 쫓아간다. 이제 위로 가서 염소젖을 짜자. 그리고 농부 집 지하에 들어가 치즈메이커에 우유를 넣고 치즈를 만들자. 그리고 말발굽 4개를 모두 줍고, 가위도 줍자.

치즈가 만들어졌으면 가지고 다시 밖으로 나간다. 왼쪽으로 가면 물레방아가 있는데 돌아가지 않는다. 방아에 박혀있는 막대기를 빼면 방아는 요란한 소리를 내며 돌아간다. 그럼 밸브를 열고 밭으로 간다.



밭똥을 뺏기자 우는 용

코끼리 코에 클릭하면 밭에 물을 주고 상추와 무(Radish)를 얻을 수 있다. 모두 가지고 염소가 있던 곳으로 가자. 밭을 줍고 내려와서 애완용의 밥그릇을 뺏자!

그리고 선반 위에 놓여진 식초도 갖자(빨간약). 그리고는 방아로 가서 밭을 뺏고 밥그릇에 담자. 그리고 항아리에 넣고 무(Radish)를 뺏아서 밥그릇에 담자. 그리고 식초를 섞어 항아리에 넣는다. 그리고 상추와 치즈를 넣으면 샌드위치가 완성된다. 병에 넣고 경비병에게로 간다.



샌드위치 가지고 싸우나?

샌드위치를 병에서 뺀 다음 경비병에게 주면 성문을 넘어갈 수 있다. 넘어가서 해마의 입에 꽂혀있는 막대기를 빼자. 그리고 매표소로 들어가면 표판매원이 자고 있다(마법에 걸린 것이다). 그리고는 술집으로 간다. 술집문은 아까 반딧불의 암호를 사용해야만 문이 열린다.(가위를 사용해서도 열 수 있다) 들어가서 통 속에 있는 검 비슷한 것을 줍고 머그컵(맥주컵)도 집자. 그런 후에 나가려고 하면 연설없이는 못간다고 한다. 연설대에 클릭하면 잔티아는 연설을 하고 박수갈채를 받는다.

나가면 웬 문어가 있는데, 무



연설하는 잔티아

싸우는 사람들



시하고 가자.

나가서 오른쪽으로 가면 4개의 아이템들이 있다. 잃어버린 마법책의 페이지와 굴껍데기, 빈병, 종이조각, 또하나... 하여간 모두 줍고 마법책의 페이지는 마법책에 클릭하여 끼운다. 그런 후에 오른쪽 위로 가면 완토끼가 서있고 진흙이 있다. 진흙을 가진 후 토끼발에 클릭하면 토끼발 프린트가 된다.

그리고 검을 밥그릇에 놓은 후에 식초를 섞으면 「Sweet & Saurce」가 된다. 그런 후에 술집으로 가면 싸움을 하고 있다.

대머리에게 3번 클릭하면 「I mean...」 어찌구하고 한대 맞아서 금이빨이 빠진다(계속 나온다). 이것을 쇠로 바꾼 후 집어서 다시 금으로 바꾼다. 그리고 아제 방아간으로 가서 금니를 뺏아서 금동전을 만든다. 그리고 말발굽을 전기에 대서 자석을 만든다. 금동전은 3개가 필요하다. 3개를 모두 만들었으면 경찰이 잠들어 있는 곳(세갈래길)으로 간다. 바다에 보면 웬 번쩍이는게 있는데 열쇠다.

자석으로 줍자. 항아리에다가 토끼발 프린트, 「Sweet & Saurce」, 용의 눈물(애완용에게서 얻을 수 있다), 말발굽 2개를 넣으면 Skeptic Potion 마법이 된다.



「Skeptic Potion」 마법이 만들어지는 과정

그러나 아직 완성된 것은 아닙니다. 토끼발이 있는 곳으로 가서 위로 가면 나무가 있는데 그냥 건너가면 죽으니까 막대기를 사용하여 건너자. 그리고 제단으로 가서 「Skeptic Potion」을 제단 중앙에 놓으면 천둥번개가 치더니 완성된다. 모두 4개 만들 수 있다. 경찰서로 가서 경찰

을 깨우자. 그런 후에 들어가면 마르코가 갇혀있다. 열쇠로 열 어주려고 하면 경찰이들어와서 잔티아까지 가둔다.



갇혔다!

열쇠를 자석으로 집으려고 하면 경찰이 또 들어온다. 열쇠를 뺏으려고 하면서 줍다가 정강이에 찍힌다. 경찰은 열받아서 물고기에 쫓겨버린다. 뒤에보면 배가 있는데 클릭해보면 낚시줄을 만들 수 있다. 이걸 창문에 클릭하면 물고기를 잡고, 열쇠를 얻을 수 있다. 마르코를 구해주면 어디론가 사라진다.

이제 매표소로 가자. 「Skeptic Potion」을 써서 깨우고 동전 3개를 주면 표를 준다. 배있는 곳으로 가면 선장도 자고있다. 역시 「Skeptic Potion」을 사용해서 깨운 후에 배를 탄다.

## 배



배를 타고 볼케니아로!



시간끝면이 풀린다!

배를 타면 선장은 볼케니아(Volcania)로는 못간다고 한다. 할 수 없이 자동 항해장치를 고장내는 수밖에 없다(오른쪽 밧줄 속에 자석을 넣는다). 그러면 볼케니아로 가게되고 잔티아는 물에 버려진다. 위에서 너무 시간을 끌게 되면 겨자섬(Must-

ard Island)이라는 식인종 섬에 도착하게 되어 게임은 끝나 버리고 만다.

## 볼케니아 섬



볼케니아가 보인다!



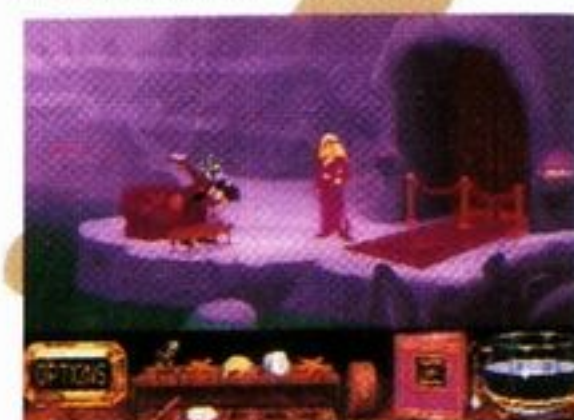
버려진 잔티아!

조개나 불가사리 등 눈에 보이는 아이템은 모두 줍는다(필수!!)

오른쪽으로 가면 할머니가 계시는데 말을 하면 깃털을 주신다. 왼쪽으로 계속 가면 호텔이 나온다. 웨이터한테 달라는 것을 모두 주면 빨간책(Leather)을 준다.



할머니와 할아버지



빛나리 웨이터

계속 위쪽으로 가면 어떤 싸이코가 있는데 여기서는 마음대로 해보길 바란다. 위의 싸이코 이벤트(?)가 일어난 후에 돌아다니다 보면 녹색옷을 입은 또 한명의 싸이코가 보이는데 계속 쫓아다닌다(순간 이동으로). 대

화를 해보면 세계의 중심으로 가려면 증기가 솟아나오는 곳으로 가야한다고 말한다. 우선 날으는 신발(Flying Shoes)를 만들어야 한다. 뜨거운 공기, 깃털, 「Leather」를 넣으면 완성된다(1개).



세계의 중심으로!

## 세계의 중심

이 마법은 만들어도 전혀 쓸모가 없다. 증기구멍으로 가서 세계의 중심으로 간다. Lava cave(세계의 중심)인가? 가는 동굴로 떨어지게 되는데, 공룡들이 보인다. (쥬라기 공원인가?) 막대기를 줍고 무거운 돌을 모두 갖자. 그리고 하트 모양의 Lump라는 돌을 가지고 금으로 만들자. 크리스탈 나무에서 열매(Crystal Fuzz)를 2개 얻자.

그리고 오른쪽으로 계속가면 시퍼런 공룡이 있는데, 막대기를 2번 사용하면 난리를 치면서 돌을 떨어뜨려 공룡같이 생긴 돌의 콧구멍 하나를 막아버린다.



개룡(?)

티라노 사우르스의 모습



솟아나오는 증기에다가 클릭하면 천장에 붙어있는 「Teddy bear's eyes」 아이템을 얻는다.

이제 곰인형을 만들어야 한다. (재료: Teddy bear's eyes, Crystal Fuzz, Lump of Gold)

곰인형을 가지고 티라노 사우르스(빨간 공룡) 위에 올라타자. 그러면 동굴속을 마구 돌아다닌다. 그 후에는 빨간 천을 얻게 된다. 이제 트리케라톱스한테 가서 빨간 천을 사용한다(공룡의 위치를 잘 선택해야 한다). 그러면 트리케라톱스가 달려들어 문을 부순다.



트리케라톱스

속으로 들어가면 닳처럼 생긴 돌(Anchor stone)을 얻을 수 있다. 그런데 볼케니아에서 나왔던 싸이코 소녀도 「Anchor stone」을 가져간다. 이제 나머지 용암구멍을 무거운 돌로 모두 막자.

그러면 트리케라톱스가 있던 곳의 용암구멍이 부글부글 끓는데 이 위로 올라가면 평! 터지면서 다른 곳으로 날아간다.



헤어지는 마르코



날아가는 잔티아

## 마법의 숲

떨어진 구멍에서 병을 가진 다음에 나무와 대화를 한다. 왼쪽으로 가면 웬 갑옷을 입

은 기사가 있는데 길을 비켜주지 않는다. 그럼 눈사람을 만들어서 기사를 쫓아보내자. 잘 살펴보면 나무에 지푸라기가 있고 그 위에는 구르는 돌과 이끼가 있다.



겉장이 나무들



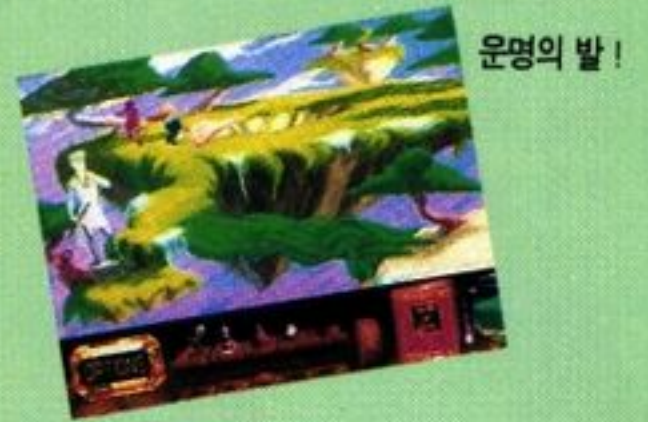
기사의 모습

모두 가지고 다시 나무가 있는 곳으로 가자. 거기서 큰돌에 클릭해 보면 부싯돌(Flint)이라고 나오는 곳이 있다. 거기에다가 지푸라기를 놓고 구르는 돌도 놓는다. 그러면 지푸라기는 타서 재가 되는데 이걸 가지고 다시 기사가 있는 곳으로 가자. 눈몽치 하나를 줍는다. (재료: 눈, 이끼, 재)

눈사람은 3번까지 사용할 수 있다. 병사 바로 앞에 놓으면 눈사람을 가지고 어디론가 사라져 버린다. 왼쪽으로 가면 웬 동상이 있고 왕과 신하가 운명의 발을 쫓고있는 것이 보인다.

그럼 동상에다가 연금술 지팡이를 사용하면 금으로 변하며 상자가 나온다. 이 속에서 북과 책을 얻을 수 있다. 옆에 보면 도토리나무가 있는데 도토리를 줍자.

책을 운명의 발에다가 사용하면 운명의 발은 그만 잡히고 만다. 왕은 운명의 손과 발, 코, 바퀴가 생긴 역사를 말해준다. 이제 아까 기사가 있던 곳의 구멍에서 호두(Walnut)을 얻고 나무가 있는 곳에서 솔도 얻자. 그리고 잘려진 나무 위에다가 북을 놓으면 나무들은 좋아서 춤을 추고 지나갈 수가 있다. 그러



운명의 발!



마르코 VS. Mr. 핸드

면 다람쥐가 케이블카를 돌리고 있다. 다람쥐에게 호두, 솔, 도토리를 주면 다람쥐는 어디론가 사라진다. 그럼 구르는 돌을 다람쥐 통에 넣고 케이블카를 타고 꼭대기로 올라가자.

올라가는 도중에 Mr. 핸드와 마르코가 싸우는데 마르코가 패한다. 잔티아는 열받아서 줄을 타고 꼭대기로 간다. 집에 보면 빗자루와 솔개가 있고 옆에는 엄마와 아기가 있다. 사냥꾼의 집으로 들어간다. 찬장의 병과 소머리의 뿔(Musk)를 갖는다.

사냥꾼들에게 등산 장비를 좀 빌려달라고 하면 사냥꾼들은 설인이 나타나기 전에는 절대로 못빌려준다고 한다. 이제 대포알 3개를 줍고 밖으로 나간다. 대포알 하나를 금으로 만들어서 엄마에게 주면 좋아서 어쩔줄을 몰라한다.

이때 아기의 사탕을 뺏자(하. 하. 하)! 그리고 눈을 줍자. (재료: 뿔, 사탕, 솔개, 눈) 약을 마시면 설인으로 변신한다. 이제 사냥꾼의 집으로 들어간다. 잔티아가 어흥하자, 사냥꾼들은 마구 비웃는다. 이때 잔티아에게 사랑을 느낀 설인이 나타나서 납치해 간다.



설인소

## 설인의 집



설인이 이상한 짓을 하려고 하자 잔티아는 뺨을 때린다. 사탕박스를 줍고 빈병도 줍는다. 그리고 설인 옆에 보면 초록색 병(코론스)을 가진다. 밖으로 나가서 고드름을 3개 가진 다음에 고드름 하나를 벽에다가 클릭한다.

그러면 설인에게 잡히는데 설인 포션을 하나 더 만들어야 한다. (재료: 코론수, 사탕, 고드름, 베게의 깃털) 약을 가지고 집을 나가면 사냥꾼들이 온다. 사냥꾼이 밑으로 내려오면 설인 포션을 준다. 그러면 사냥꾼들은 설인으로 변하고 진짜 설인은 사냥꾼들을 데려간다. 이제 오른쪽으로 나가자.

## 무지개의 방

여기서는 지금까지 만들어왔던 마법 7개를 모두 만들어야 한다. 그러나 아까 기사에게 썼던 눈사람 마법은 하늘색이므로 쓰면 안된다. 눈사람 포션 대신에 「Indigo Potion」을 만들어야 한다. (재료: 보라색 보석, 청포도 열매)

식물위에 보면 병 7개가 놓여 있는데 빨, 주, 노, 초, 파, 남, 보 순으로 봐야 한다.

마법은 마법책을 보고 만든다 (재료는 쌓여있다). 약들마다 색깔이 다른데 순서대로 병속에 넣는다. 다 넣으면 무지개가 나타나며 다리가 생긴다.

방 밖으로 나가서 고드름을 만난다. 그리고 집에다가 고드름을 클릭하면 올라간다. 다리 위

로 가면 운명의 손이 나와 떨어뜨린다. 하지만 잔티아는 떨어지지 않는다. 잔티아는 군복으



무지개의 방

로 갈아입고 운명의 손을 제거하러 간다.

계속 왼쪽으로 가면 운명의 바퀴가 있는데, 빛때문에 들어갈 수가 없다. 연금술 지팡이로 금 반사경을 쇠로 만들면 들어갈 수 있다.

## 운명의 바퀴



운명의 손

마지막 단계이다. 왼쪽으로 가면 동상이 3개 서있고 구멍이 있다. 여기서부터는 퍼즐이므로 머리를 써야 한다.



퍼즐

○	○	●
1번동상	2번동상	3번동상

3번에만 돌이 있는데 동상의 머리 구멍을 잘보면 충충이 되어있는 것을 볼 수 있다. 맨 아래가 노란색, 그 위가 보라, 파랑, 회색, 황토색 순이다.

예를 들어서 1번 동상의 아이템을 얻으려면 황토색을 1번에 놓고 회색을 2번. 황토색을 회색 위에놓고 1번을 비운다. 3번

의 파란색을 1번으로, 2번의 황색을 3번에, 밑에 있던 회색을 1번의 파란색 위에 놓는다.

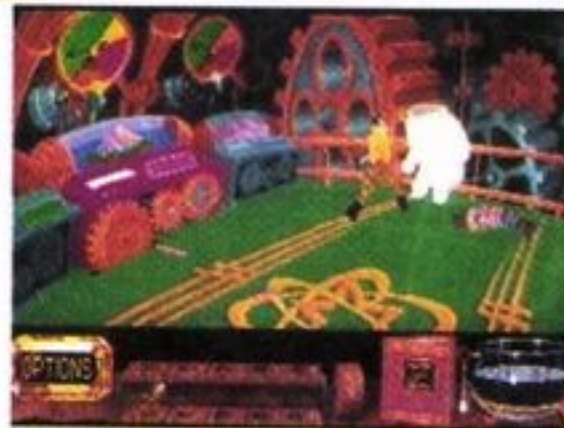
이런 식으로 하면서 노랑, 보라, 파랑, 회색, 황토색 순으로 배치되면 입이 벌어지면서 아이템이 나온다. 1번에서는 막대기, 2번에서는 기어가 나온다.



통제실의 내부

모두 얻었으면 나와서 왼쪽의 통제실로 간다. 기어가 없는 곳에다 아까 얻은 기어를 사용하고 막대기로 돌리면 불쌍한 막대기는 부러지고 만다. 그리고 키란디아는 평화를 되찾는다. 이때 Mr. 핸드스가 마르코를 데리고 나타난다.

## 최후의 결전



최후의 결전

시간을 오래 끌면 Mr. 핸드에게 잡혀서 죽으니까 시간을 끌면 안된다. 맨 처음에는 왼쪽 막대에게 클릭한다. 그러면 Mr. 핸드스가 달려오고 잔티아는 왼쪽으로 피한다. 이번에는 오른쪽 막대에 클릭하면 Mr. 핸드스가 달려올 때 밑으로 굴러서 피한다.

## 게임 환타지아

전화 한 통화로 새로운 게임 소식을 알 수 있는 「스포키! 게임 환타지아」 '란마'와 '드래곤볼'의 비밀을 알 수 있는 코너도 신설!  
700-7400

그 다음에는 Mr. 핸드에게 클릭한다. 그러면 잔티아가 밀고 마르코가 뒤에서 걸어서 Mr. 핸드는 뒤로 떨어지고 갈기갈기 찢어지고 만다. 그리고 잔티아는 마르코와 사랑을 나누면서 엔딩이 나온다.



오! 해피 엔딩

## 엔딩

지금까지 나왔던 사람들의 뒷얘기가 나온다.



두꺼비 아저씨 허브



치즈는 어디갔어?



저리 가버려!!

마지막에 1탄에서 돌이 되었던 말콤이 번개에 맞으면서 깨어나 2편을 예고하면서 끝을 맺는다.



말콤의 부활...



# 프린세스 메이커 2

기종	IBM-PC	제작사	가이낙스	용량	2HD 6장	장르	시뮬레이션
가격	39,000원	발매원	만트라	발매일	94/2월말	난이도	중

IBM-PC 및 호환기종/메모리 용량 : 640KB/CGA/EGA/VGA 적용/  
문의처 : 만트라(02-594-6874)

## 8년간의 포근함 꿈 속으로

검과 마법, 그리고 정령들이 살고 있는 어떤 왕국은 그 타락으로 인해 하늘의 진노를 사서 마왕군의 공격을 받게 되었다. 왕국이 멸망하기 직전, 동방으로부터 온 방랑의 검사인 당신이 찾아왔다. 당신은 마왕군의 공격에서 왕국을 구하고 이 땅에 거처를 두고 살아가게 되었다. 그리고 하늘 가득 별

이 빛나던 어느날 밤, 성신(聖神)에게서 한명의 소녀를 받아들리게 되었는데...



## 육성 시뮬레이션의 진면목을 보여주마!

이른 바 '기르기' 게임은 1991년 가이낙스사가 제작한 「프린세스」 메이커를 그 시초로 들 수 있는데 독특한 전개 방식과 구성으로 선풍적인 인기를 끌었다. 이후로도 「졸업」, 「데뷔」 등의 아류작들이

등장했다. 육성 시뮬레이션의 가장 큰 매력이라면 역시 '지켜보는 기쁨'일 것이다. 플레이어는 한 캐릭터 또는 몇명의 캐릭터를 직접 관리해야 한다. 어떠한 특별한 목적이나 끝이 있는 것

도 아니고, 플레이어가 캐릭터를 어떻게 키워나갔느냐에 따라 결과는 다양하게 나타나게 된다. 그리고 몇시간 동안을

그 캐릭터의 대사 하나하나 관심있게 듣고 지켜보아야 하므로 결국엔 정이 들어 버리게 되는 것이다.



캐릭터 상태 화면



## 한글판, 무엇이 달라졌나?

가장 높이 평가해야할 점은 완벽한 한글화가 이루어졌다는 것이다. 단순한 번역이 아닌 원어의 내용과 분위기를 최대한 갖게 하려고 한 노력이 엿보인다. 그리고 일본의 IBM-PC용 프린세스 메이커 2가

640x480 해상도로 동작하여 원래의 640x400 그림이 조금 찌그러진 형태로 보였던 것에 비해, 한글판은 원래의 해상도에 맞게 640x400으로 조정해서 원판과 똑같은 그림 비율로 게임을 즐길 수 있게 되었다.



일본판 화면



한글판 화면

## 게임을 시작하기 전에

먼저 아버지(플레이어)의 성  
과 딸의 이름을 정해야 한다.  
그리고 나서 딸의 생일과 아버  
지의 생일을 정해야 하는데,  
이것은 별자리와 수호성에 관  
련이 있다. 그리고 아버지와  
딸의 별자리에 따라 서로의 관

계에 대한 대략적인 미래가 정  
해지게 된다. 마지막으로 딸의  
혈액형을 정한다. 딸의 혈액형  
이야말로 딸의 전체적인 성격  
을 결정하는 가장 중요한 요소  
가 된다.



딸의 이름 입력



딸의 생일 입력

### 생일에 따른 별자리표

별자리	생일	수호성	좋은 별자리	
물병	1월 21일-2월 19일	천왕성	쌍둥이	천칭
물고기	2월 20일-3월 20일	해왕성	계	전갈
산양	3월 21일-4월 20일	화성	사자	사수
황소	4월 21일-5월 20일	금성	염소	처녀
쌍둥이	5월 21일-6월 21일	수성	물뚝	천칭
계	6월 22일-7월 22일	달	전갈	물고기
사자	7월 23일-8월 22일	태양	산양	사수
처녀	8월 23일-9월 22일	수성	황소	염소
천칭	9월 23일-10월 23일	금성	쌍둥이	물뚝
전갈	10월 24일-11월 22일	명왕성	계	물고기
사수	11월 23일-12월 23일	목	산양	사자
염소	12월 24일-1월 20일	토성	황소	처녀

## 옥의 티를 잡아라!

모든 기본 설정을 마치고 나  
면 오프닝 데모가 시작된다.  
서사적으로 오프닝이 진행되는  
것까지는 좋았는데 갑자기 여  
자아이를 뚝 떨어뜨려 놓고 너  
의 딸로 키우라고 하다니... 아  
무리 신이라지만 해도 너무나  
것같다. 게다가 천계의 아이라  
고 하는데 도대체 천계의 누구  
의 아이란 말인가? 하기야  
뭐! 아버지되는 용자의 신분  
도 잘 모르니까... 피장파장이  
군!

하늘에서 떨어졌을 때 이미  
9살인 딸이 옛날 일을 전혀 기  
억하지 못한다는 것도 뭔가 모  
종의 음모(?)가 있는 듯하다.  
그리고... 아버지 용자의 삶이  
어땠길래 갑자기 황소만한 여

자아이가 생겼다고 하는데 마  
을 사람들이 전혀 신경 쓰지  
않는 것일까?

그리고 집사인 큐브... 하루  
도 쉬지 않고 친절하게 아버지와  
딸의 심부름을 해주고 있는  
근면한 사람이다. 가사일은 물론  
딸의 미행, 구조까지 무엇  
이든 해낸다. 어쨌든 큐브가  
없다면 이 게임은 어떻게 되었  
을까? 그런데... 도대체 큐브  
는 누구인가? 귀는 뽕족하고  
하늘도 날을 수 있다. 뭔가 보  
통 인간은 아닌 듯하다. 8년이  
지나도 그대로이고 무엇이든  
할 줄 알고 부녀에 대한 충성  
도도 만점이다. 그 인간의 한  
계를 벗어난 체력은 어디서 나  
오는 것인가? 사실 게임을 진

행하다 보면 알 수 있겠지만  
큐브는 마족이며 게임중에 등  
장하는 악마나 마왕 따위와 동  
료 관계이다. 그런데 무슨 이  
유로 마족이 집사를 하는 것인  
가? 결국 이 게임은 3명의 수  
수께끼 캐릭터가 꾸며가는 것  
이란 말인가?



딸



큐브

## 초기에 할일

막상 게임을 시작하면 어찌  
해야 할 지 종잡을 수가 없다.  
시작은 딸의 생일에서부터 시  
작하기 때문에 이번달이 얼마  
나 남았느냐는 전적으로 생일  
에 달려있다. 어쨌든 첫달의  
계획은 신중해야 한다. 8년간  
의 기간중 가장 약할 때이기  
때문이다. 물론 더이상 약해질  
수도 있지만 그런 것을 바라는  
아버지는 없을 것이다. 대개

초기에는 피로도가 2~30 이상  
을 견디지 못하니 마지막 스케  
줄은 놀게 해주는 것이 좋다.



초기의 스케줄

## 네가지 평가치에 대해서

4 가지 평가치. 다시 말해  
전사 평가, 마법 평가, 사교  
평가, 가사 평가는 아이의 대  
외적인 평가를 나타내는 것으  
로 아르바이트의 성공, 교육  
이수 성공, 수확제, 성 사람들  
과의 대화, 도전에서의 승리,  
무자수행에서의 무사 구환 등  
으로 증가하거나 떨어진다. 일  
반적으로 한가지 평가가 올라  
가기 위해선 나머지 3가지 평

가가 희생당해야(?)하는 경우  
가 많기 때문에 평가의 관리는  
신중해야 한다.



네가지 평가치

## 아르바이트에 대하여

아르바이트는 총 15가지가  
있고 아이가 커감에 따라 할

수 있는 아르바이트의 수도 달  
라진다. 이 게임은 수업료가

비싸기 때문에 대부분의 능력은 아르바이트로 성장시켜야 한다. 일은 실패해도 스트레스는 계속 쌓이고 기술도 능숙하게 된다. 아르바이트에 필요한 능력이 부족하면 자주 실패하게 되지만 계속 열심히 하다보면 그 능력이 붙게 되어서 저절로 잘하게 될 것이다. 보수는 거의 변하지 않지만 많이 하면 오르는 것이 있기도 하다. 물론 각 평가도 증가한다. 그리고 모든 기간내의 아르바이트를 완수하게 되면 보너스로 원래의 지급액의 50%를 더 받게

된다. 충고를 하나 하자면 서로 반대적인 관계의 아르바이트는 되도록 하지 말라는 것이다. 예를 들어 성당과 비밀 주점을 번갈아 다니는 것은 전혀 가치가 없다.



아르바이트 화면

★★★★★★★★★★ 10세 ★★★★★★★★★★

집안일	보수는 없지만 집사와의 관계가 좋아지고 청소, 세탁, 요리 수치가 증가한다. 대신 감수성은 줄어든다
아이 보기	감수성이 증가하지만 매력이 떨어진다
여인숙	청소, 세탁이 증가하지만 전투기술이 떨어진다. 체력에 관련이 있다
농장	체력과 완력이 증가하지만 기품이 떨어진다
성당	신앙과 도덕심이 증가하고 업보가 낮아진다
레스토랑	요리가 올라가고 전투기술이 낮아진다



아이 보기



농장

★★★★★★★★★★ 11세 ★★★★★★★★★★

나무베기	완력이 올라가지만 기품이 낮아진다
미용사	감수성이 올라가지만 완력이 낮아진다. 예술에도 관련이 있다

★★★★★★★★★★ 12세 ★★★★★★★★★★

미장이	체력이 늘고 매력이 낮아진다. 예술에도 관련이 있다
수렵	체력, 전투기술, 업보가 늘어나고 기품이 낮아진다. 체력과 지능에도 관련이 있다



나무베기



미용사



수렵



★★★★★★★★★★ 13세 ★★★★★★★★★★

요지기	항마력과 감수성이 높아지고 매력이 낮아진다. 신앙심에 관련이 있다
-----	--------------------------------------

★★★★★★★★★★ 14세 ★★★★★★★★★★

가정교사	도덕심이 올라가고 매력이 낮아진다. 지능에 관련이 있다
주점	요리와 화술이 올라가고 지능이 떨어진다. 체력과 매력에 관련이 있다



요지기



가정교사

★★★★★★★★★★ 15세 ★★★★★★★★★★

비밀 주점	매력과 업보가 올라가고 도덕심, 신앙, 성품이 떨어진다
-------	--------------------------------

★★★★★★★★★★ 16세 ★★★★★★★★★★

밤의 전당	매력과 업보가 올라가고 기품, 지능, 성품이 떨어진다. 예술에 관련이 있다
-------	---



비밀 주점



밤의 전당

교육에 대해서

교육은 한 인간이 성장함에 있어서 가장 중요한 방편이다. 교육은 다음 3개 계열의 10가지 항목이 있으며 각각 초급, 중급, 상급, 마스터의 4단계가 있다. 마스터 단계에 이르면 더이상 배우지 않아도 될 정도로 성장해 있을 것이다.



교육 화면

★★★★★★★★★★ 학문계 ★★★★★★★★★★

자연과학	지능을 중점적으로 높여주지만 신앙심과 항마력을 낮춘다
시문학	지능과 기품, 그리고 감수성과 예술을 높여준다
신학	지능과 신앙, 항마력을 높여준다
군학	지능과 전투기술을 높여주지만 감수성을 낮춘다

★★★★★★★★★★ 무술계 ★★★★★★★★★★

검술	전투 기술과 공격력을 높여준다
격투술	전투 기술과 방어력을 높여준다
마법	마력과 마법 기술을 높여준다

검술

마법





예법	기품과 예의범절을 올려준다
회화	예술과 감수성을 올려준다. 가끔 작품을 그릴 기회도 준다
무도	예술과 매력, 체력을 올려준다



무도



군위기사



왕

## 가출과 질병... 그리고 탈선

열심히 아르바이트를 하던 아이가 갑자기 사라져 버렸다! 다음 달은 멍하니 딸을 기다리는 수밖에 없는 것이다. 물론 돌아왔다고 하더라도 여러 평가는 급락하게 된다. 가출은 피로와 도덕심, 그리고 감수성에 영향을 받는다.

병에 걸리는 것은 가출보다는 조금 낫다. 피로가 심하면 병에 걸리게 되는데 병원에서 피로를 낮추고 요양을 시킨다. 집에서 쉬게할 때엔 아버지나 집사가 병간호를 하게 된다. 딸은 간호를 해주는 사람과의

관계가 높아지게 된다. 만약 병세가 더욱 악화되면 딸은 아예 침대에 누워버린다. 이렇게 되면 한달 내내 쉬는 수밖에... 탈선은 도덕심이 낮으면 일어나게 된다. 비행화가 심각해지면 아무 일도 하지 않으려 하고 중년남자의 첩이 되지 않겠느냐는 제의까지 받는다. 「쉬게한다」를 선택하면 감시라는 새로운 메뉴가 늘어나기도 한다. 여하간 여러모로 피곤한 상황이다. 되도록 이런 경우는 당하지 말도록 주의하여야 한다.

## 몸매와 체중에 대해서

몸매와 체중은 그다지 크게 신경이 가질 않지만 댄스파티의 우승을 노리는 아버지라면 왠지 신경이 쓰일 것이다. 체중의 경우엔 아이의 식생활을 조절하는 것으로 어느정도 조절이 가능하다. 물론 체력에 문제가 생기지만 집사가 알아

서 식생활을 바꿔준다.

몸매의 경우엔 거의 운명이라고 해도 좋다. 약간 변경하는 방법이 있긴 하지만 약간일 뿐... 체중처럼 손쉽게 조절할 수 없다. 운명으로 받아들일 수밖에...



몸매의 변화

## 인맥에 대해서

인맥은 성의 사람들과의 대화에 의해 형성하는 것으로 줄어드는 경우는 드물다. 성의 사람들은 보통 9명이고 매년 1월에는 청년 장교라고 속이는 왕자가 가세한다. 일단 전작에서는 단순히 기품 하나만으로 모든 것에 승부를 걸었지만 이번엔 사람들의 성격이 각각이라 기품만으로는 어렵다. 기품과 예의범절은 기본이고, 그 외에 사람들의 성격에 따라 원하는 것이 다르다.

문지기는 여자에겐 기품이 중요하다고 생각하고 군위기사는 예의를 중요시 한다. 장군은 매력을 원하고 대신은

지능을 원한다. 사제는 역시 신앙심이 중요시하며, 총회는 언제나 심심해하므로 화술이 중요하다. 왕비는 성품을 중요시 한다. 도화사는 화술이 낮으면 아예 상대도 안해준다. 상대 해주면 화술이 늘어나지만 사교 평가가 떨어진다. 그리고 마지막으로 왕은 다 높아야 한다.



대화 화면



가출해 버렸다...



비행 청소년이 되다니...!

## 계절의 변화

계절의 변화는 대부분의 게임에선 느낄 수 없지만 가끔 있는 폭서와 혹한의 경우 약간의 문제가 나타난다. 별로 비싸지 않은 여름옷과 겨울옷이

있을 때는 문제가 없겠지만 사두지 않았다면 피로도도 증가하게 된다. 물론 바캉스 시즌에는 항상 영향을 끼친다.



폭서



폭설

## 관계에 대해서

관계는 딸이 느끼는 친근도라고 바꿔 말할 수 있다. 대개 함께 지내는 시간이 길수록 관계가 높아지는데 왕자의 경우, 매년 1월달에 꼬박꼬박 만나서 내년의 기약을 하게 되면 공주도 노력볼 만하다. 집사는 간호를 해주거나 집안일이나 무사수행에서 패하면 관계가 높아지고 아버지는 바캉스를 함

게 가거나 이야기를 하고 간호를 직접 해주면 높아진다.



## 무사수행

무사수행은 여러모로 중요한 의미를 지닌다. 무사수행에서는 돈과 평가를 올리는 것뿐만 아니라, 각종 이벤트와 아이템을 많이 경험할 수 있고 다양한 경험을 쌓을 수 있다. 하지만 단단한 준비가 없다면 시간 낭비가 될 수도 있을 것이다. 그리고 감수성이 높으면 대부분의 생물들과 이야기가 되기 때문에 아이템과 이벤트만이

목적이라면 아무런 무장없이 감수성만으로 헤쳐나갈 수 있다. 만약 적과 싸워서 쓰러뜨리면 업보가 늘어난다.



무사수행 화면

## 동부 수풀지대

가장 난이도가 낮은 곳으로 지도도 간단하다. 약간의 돈을 얻을 수 있고 살을 빼는 우유를 얻을 수 있다.

▶ 동부 수풀 지대

◀ 비밀통로. 이런 곳이 몇군데 있다

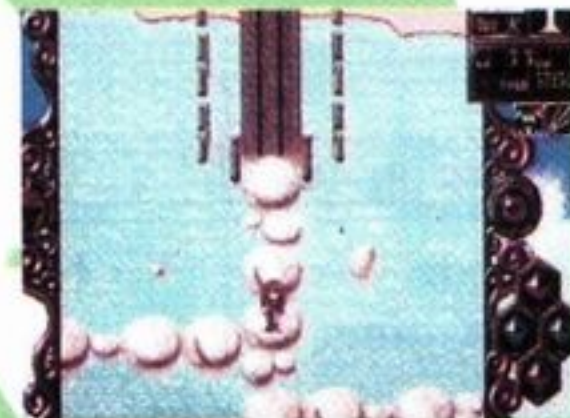
▼ 배트맨?!



## 남부 폭포지대

두번째로 난이도가 낮은 곳. 물속으로 걸을 수 있는 지역이

가끔 나오므로 이리저리 움직여 보아야 한다



남부 폭포 지대



아~악 떨어진다!

## 북부 빙산지대

신의 산이라는 곳으로 비교적 간단한 구조로 이루어져 있다. 몇가지 아이템을 얻을 수 있는데 힌트를 주자면... 얼음

다리에서 밑으로 계속 걸어보기 바란다. 천계로 가는 사다리가 나타난다.



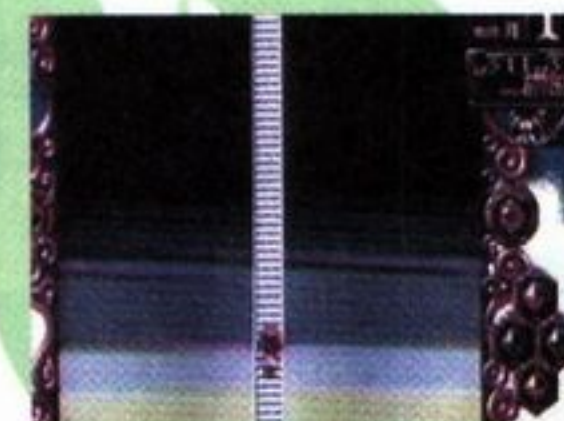
북부 빙산 지대



귀여운 아이스 볼



이렇게... 떨어진다!



음 천계로 가는 사다리가 있었다니...

## 서부 사막지대

마왕이 도망친 곳을 탐험한다. 매우 어렵지만 가장 많은

돈을 얻을 수 있으며 많은 이벤트가 기다리고 있다.



서부 사막 지대



용의 유적



오아시스



구멍에 빠지면 이런 일이...

## 바캉스

바캉스는 딸과의 관계를 좋게 하는데 한몫하는 이벤트인 동시에 즐거운 그래픽도 감상할 수 있다. 바캉스는 산과 바다로 갈 수 있고 그래픽은 12살, 14살, 16살 단위로 바뀌며

매 계절마다도 바뀐다. 산으로 가면 감수성이 높아지고, 바다로 가면 체중이 줄어든다. 가을에 산으로 가면 감수성과 함께 체중도 늘어난다. 물론 스트레스도 줄어든다.



16살의 봄의 바캉스



16살의 여름의 바캉스



16살의 가을의 바캉스



16살의 겨울의 바캉스

## 마을로 나간다!

마을로 나가면 물품을 구입하거나 아이의 병기를 줄일 수 있다. 어느 가게에 들어가면 아르바이트를 하는 사람들도

볼 수 있다. 아이템을 팔 경우, 표시가격의 50%로 팔 수 있다.



여름옷과 겨울옷은 필수품이다



아이템의 구입과 판매는 대단히 중요하다

## 수확제

수확제는 4가지로 이뤄진다. 무투회, 왕국 예술제, 댄스파티, 요리 콩쿨이 그것이다. 가장 쉬운 것은 예술제로써 좋은 그림 하나만 그려놓으면 몇년이 지나도 계속 사용할 수 있다. 각 대회에 우승자에겐 상금과 평가의 상승, 그리고 우

승 아이템이 주어진다. 팔아서 돈을 얻을 수도 있지만 무투회의 우승자에게 주는 은사의 검을 팔면 매우 곤란한 지경에 빠진다.



## 무투회

상금 300이 걸려 있고 우승하면 상금 4000짜리 은사의 검이 주어진다.



은사의 검

## 왕국 예술제

우승하면 상금 4000짜리 명가의 붓이 주어진다.



명가의 그림붓

## 댄스파티

우승하면 상금 3000짜리 귀부인의 링이 주어진다.



귀부인의 링

## 요리콩쿨

우승하면 상금 3000짜리 극락조의 알이 주어진다.



극락조의 알

## 다양한 이벤트들

이벤트들은 평상시, 무자수행 도중, 특정한 아이템이 있을 때 나타나는 경우등 매우 다양하다.



## 중국상인의 방문

돈이 많으면 중국상인이 찾아온다. 3번까지 찾아오는데, 각종 이벤트에 중요한 역할을 하는 아이템을 팔기도 한다.



중국상인

## 각 계열 요정의 방문

어느 한 계열의 공부나 일을 열심히 하면 각 계열의 요정이 찾아와서 특정 부분을 올려준다.

도전자와의 싸움



각 계열 요정의 방문

## 도전자들

전사 평가나 마법 평가가 높으면 도전자들이 나타나 딸에게 싸움을 거는데 이기면 평가가 올라간다.



## 악마의 방문

성품이 너무 좋으면 가끔 악마 녀석이 방문해서 좋은 성품 팔라고 한다. 설마 파는 아버지는 없으리라 본다.



악마의 방문

## 점장이의 방문

가끔 점장이가 돈을 받고 딸의 미래에 관한 점을 쳐준다.



점장이의 방문

## 귀신의 출현

묘지기 아르바이트 때 귀신이 나타나는 경우가 있는데 물리치면 돈을 얻을 수 있다.



귀신 출현!

## 청혼

가끔가다 청혼이 들어오는 경우가 있다. 선물을 주는데... 받을까 말까?



청혼이 들어왔다!

마법 기술, 향마력을 높여준다.



나무의 엘프가 나오는 곳

## 현상범

현상범의 요구를 거절하고 싸워서 이기면 마을에 다시 돌아왔을 때 표창을 받는다.



현상범을 만났다!

## 무신

북부 빙산지대에서 천계로 가는 사다리를 타고 올라가면 무신이 앞길을 가로막고 있다. 무신과 싸워서 이기면 무신의 검을 얻고 천계로 계속 올라갈 수 있다. 천계의 수호신에게 신앙심을 얻을 수 있다.



사다리를 타고 올라간다



수호신과 만난다

## 체포

무자수행 도중 선량한 사람을 해치게 되면 돌아와서 체포당한다.



체포당했다...

## 극락조의 탄생

요리 콩쿨에서 우승하면 얻는 극락조의 알을 먹지 않고 그대로 두면 다음달에 극락조가 깨어난다.



극락조의 탄생

## 악마와의 거래

서부 사막지대를 무자수행 도중 마왕의 별장 앞에서 잠을 자게 되면 악마들이 나타나 도덕과 업보를 댓가로 한가지 특성치를 올려준다.



악마와의 거래

## 드래곤의 청혼

서부 사막지대를 무자수행 도중 건방진 어린 드래곤을 쓰러뜨린 후 늙은 드래곤을 만날 수 있다. 다시 한번 서부 사막지대로 떠나서 또 늙은 드래곤을 만나면 딸을 귀여워해 주면서 용의 레오타드를 주게 된다. 그리고 다음달 손자 녀석을 데리고 청혼하러 오는데...



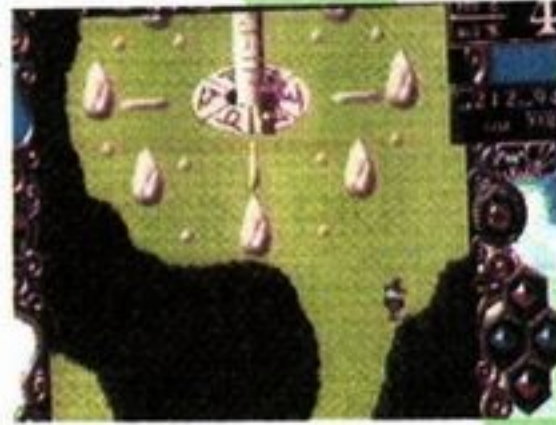
# 무자수행중에 나타나는 이벤트

## 요정들의 연회

감수성이 높으면 특정한 곳에서 쉬고 있을 때 요정들의 연회 소리가 들려온다. 피로가 없어지고 요리 솜씨가 올라간다.



요정들의 연회



이곳에서 잔다

## 요정들의 무도회

감수성이 높으면 특정한 곳에서 쉬고 있을 때 요정들의 무도회가 보인다. 피로가 없어

지고 예술이 올라가는 대신, 밤을 새기 때문에 체력이 떨어진다.



요정들의 무도회



이곳에서 잔다

## 나무의 엘프

동부 수풀지대에서 감수성이 높은 경우 나무의 엘프가 있다. 나무의 엘프는 철을 싫어하기 때문에 아무런 장비를 하지 않고 나무의 엘프를 만나면 전투기술을 받는 대신, 마력,





늙은 드래곤



드래곤이 칭혼하러 왔다!

## ● 평상시에 나타나는 이벤트 ●

### 유니콘

중국상인에게 유니콘의 뿔을 산 후, 동부 수풀지대로 무자수행을 나선다. 그곳에서 캠프를 치고 유니콘의 뿔을 사용한다. 그리고 잠이 들면 유니콘이 나타나 뿔을 되돌려 주기를 원하는데...



유니콘이 나타났다!

### 정령의 오아시스

중국상인에게 정령의 반지를 산 후, 서부 사막지대로 무자수행을 나선다. 그곳 북서쪽에 있는 오아시스로 가면 한 정령이 반지를 주기를 원한다. 그 반지는 원래 정령의 것이었는데...



오아시스



오아시스의 정령을 만났다.

### 비너스의 정령

중국상인에게서 비너스의 목걸이를 산 후, 생일이 되면 목걸이에서 비너스의 정령이 나타나 나이 만큼의 기쁨, 매력, 감수성을 높여준다.



비너스의 정령 나타난다

### 악마와의 거래

중국상인에게서 악마의 펜던트를 산 후, 서부 사막지대로 무자수행을 나선다. 그곳의 마왕의 별장이라는 동굴에 들어가면 악마가 펜던트를 보고 놀라서 그것을 돌려주는 대신 댓가를 제시하는데...



### 고양이의 정령

동부 수풀지대에서 산고양이를 쓰러뜨리다 보면 고양이의 눈을 얻을 수 있다. 이 아이템을 가지고 북부 빙산지대로 가서 이글루로 들어가 보면 고양이의 정령이 기다리고 있다. 고양이의 정령은 고양이의 눈을 주는 대신 몸매를 자신있게 해준다는데...



고양이의 정령

### 인어의 눈물

남부 폭포지대를 무자수행 도중 피쉬맨을 쓰러뜨리면 얻을 수 있는 인어의 눈물을 가지고 바다로 바캉스를 떠나면 인어를 만날 수 있다.



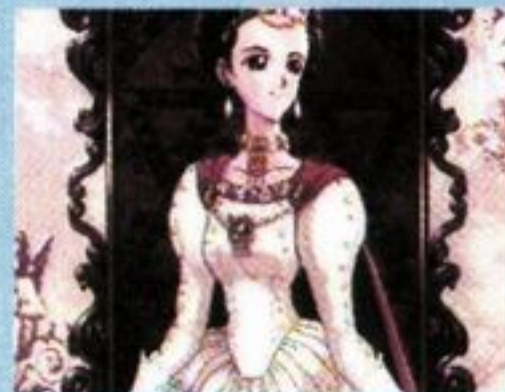
인어와의 만남



## 엔딩

우여곡절 끝에 드디어 18세의 생일날. 왠지 모를 설레임에 스케줄 버튼을 누르면 엔딩이 시작된다. 딸의 편지로 시작되는 엔딩은 가슴뭉클함 그

자체이다. 딸의 미래가 흘러가고... 결혼 그리고 수호신의 느낌으로 끝나는 엔딩은 아버지로서 최선을 다했다면 누구나 눈물이 고일 것이다.



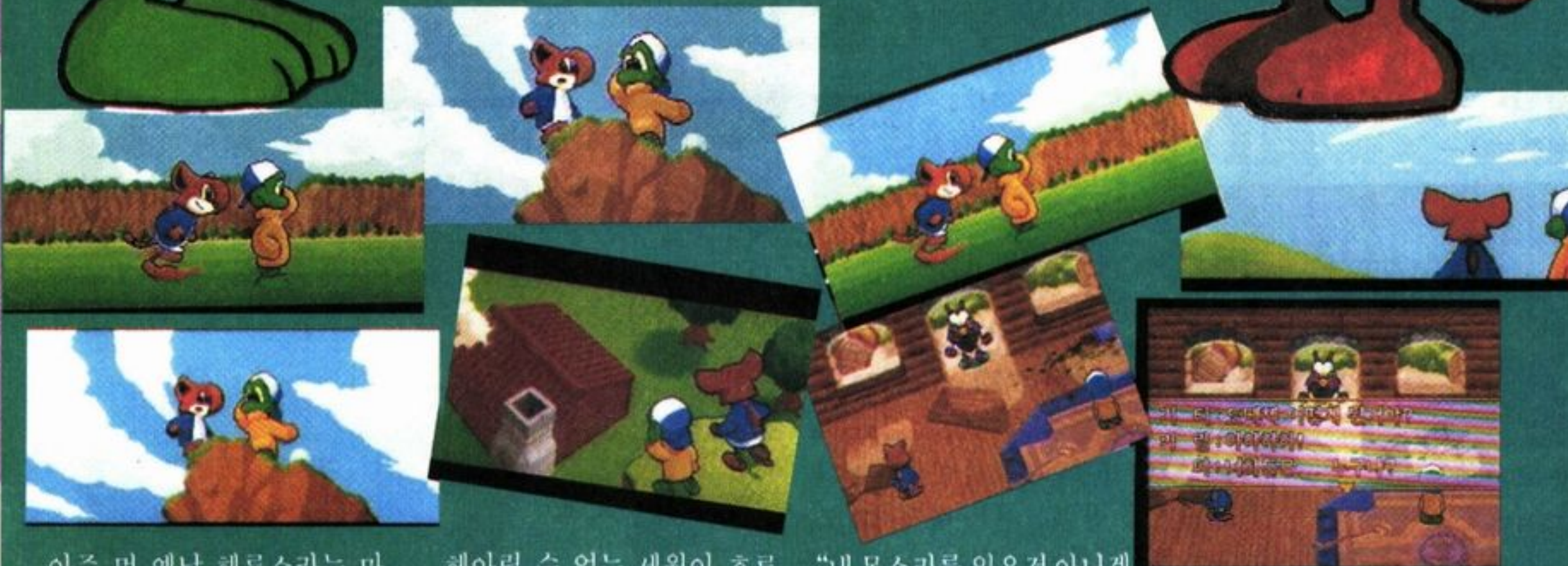
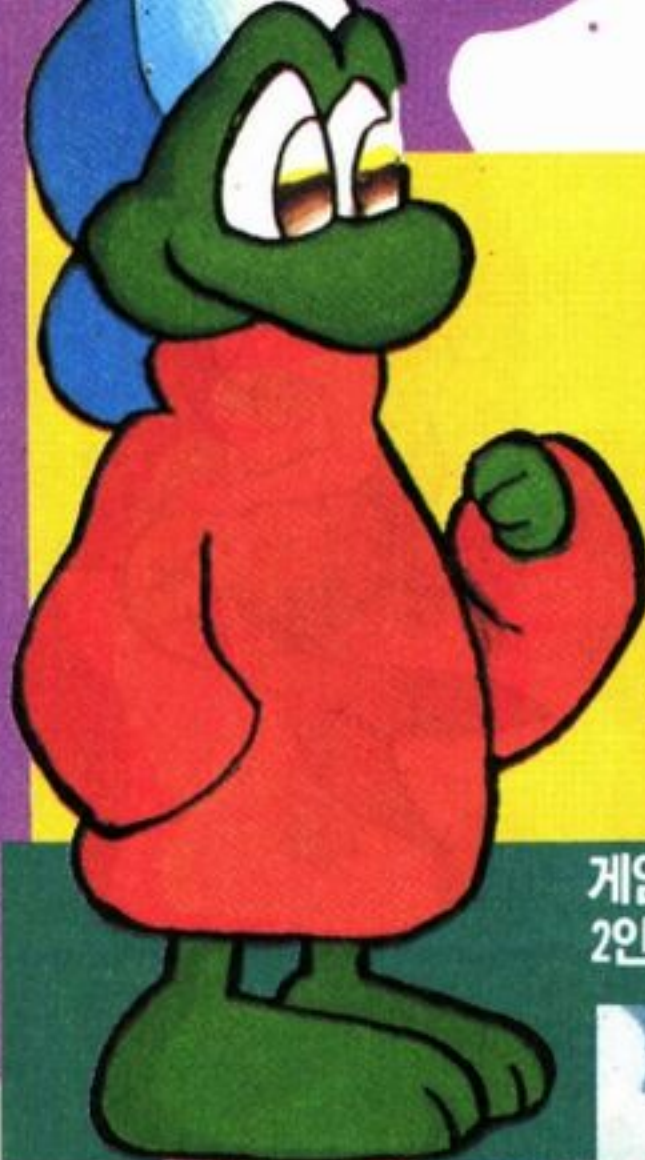
# 피와 기티

기종	IBM-PC	제작사	패밀리프로덕션	용량	2HD3장	장르	액션
가격	20,000원	발매원	SKC소프트랜드	발매일	94/3월 초순	난이도	중

IBM-PC 386 이상 호환기종 / 메모리 580KB 이상 필요 / 300KB 이상 XMS 메모리 필요 그래픽 카드 : VGA / 사운드 카드 : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터,

문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-872-8033)

게임기를 능가하는 화려한 그래픽! 귀여운 캐릭터의 코믹연출!  
2인 플레이의 화려한 액션! 이것이 바로 피와 기티이다!!



아주 먼 옛날 헤루스라는 마왕은 「근원의 섬」이라는 곳을 거점으로 해서 세상을 어둡게 만들기 시작했다. 하지만 빛을 찾으려던 몇몇 용감한 용사들이 힘을 합쳐서 마왕을 근원의 섬 지하에 봉인해 버렸다. 이로써 세상은 빛을 되찾게 되었다.

헤아릴 수 없는 세월이 흐른 후... 바블리 아저씨는 종일 초조하게 집안을 돌아다녔다. 요 며칠 사이에 악의 기운을 느꼈기 때문이다. 바로 그때, 어디선가 음산한 웃음 소리가 들려왔다. "누... 누구냐!"

"내 목소리를 잊은 건 아니겠지. 바블리 아저씨는 목소리의 주인을 생생히 기억하고 있었다. 그는 근원의 섬 지하에 봉인된 용사중의 한명이었기 때문이다. "무슨 일로 나를 찾아왔지? 보복이라도 하겠다는 건가?"

"그게 아니라... 바블리 당신이 좀 필요해서지!"  
"필요하다니?"  
순간 바블리 아저씨는 엄청난 충격을 받고 정신을 잃고 말았다.



피 (Pee)

피는 밝고 쾌활한 고양이로 매사에 침착하지만 가끔씩 기티와 함께 장난을 쳐서 바블리 아저씨와 새미를 난처하게 만들곤 한다



기티 (Gity)

기티는 언제나 덩벙거리서 문제를 일으키지만 전혀 밉지않은 장난꾸러기 개구리이다. 통나무 집에서 피와 바블리 아저씨, 새미와 함께 산다



바블리 (Bartly) 아저씨와 새미 (Sammy)

마법을 부릴 줄 아는 바블리 아저씨와 꼬마 새미는 피와 기티에게 가장 친한 친구들로 어느날 헤루스 마왕에 의해 납치당한다



## 옵션 모드

LEVEL	난이도 조정. 「NORMAL」과 「HARD」 중에서 선택할 수 있다
SPEED	게임 속도 조정. 「NORMAL」과 「FAST」, 「VERY FAST」로 나뉜다
MUSIC TEST	음악 선택. 총 23곡이 준비되어 있다
CONTINUE	컨티뉴는 4개까지 조절이 가능하고, 디폴트는 3개이다
KEY CONTROL	키를 사용자가 조절할 수 있다
EXIT	상위 메뉴로 빠져 나간다
EXIT TO DOS	도스로 빠져나가는 메뉴이다

와일드 캣 (Wild Cat)

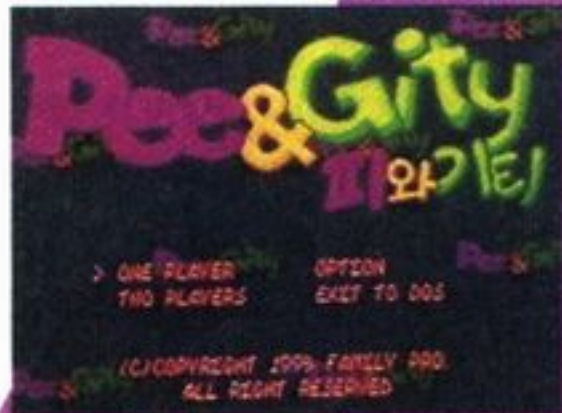
힘을 모은 피가 변신한 로봇 형태이다. 무적이래해도 과언이 아닐 정도로 굉장한 힘을 가지고 있다



아이언 프록 (Iron Frog)

기티가 힘을 모아서 변신한 형태이다





기본 공격	공격(Attack) 키
넘기기	「Up」 키를 계속 누른 상태에서 기본 공격
뛰기	점프(Jump) 키
날아차기	뛰기 상태에서 점프(Jump) 키
특수 공격	공격(Attack) 키+점프(Jump) 키
달리기	오른쪽(Right) 키나 왼쪽(Left) 키 두번 연타
몸통 박치기	달리기 상태에서 공격(Attack) 키
아이템 줍기	아이템 바로 위에서 공격(Attack) 키
아이템 공격	아이템 공격(Item Attack) 키

### 변신 상태

공격 아이템을 6개 모두 모았다가 공격하면 피와 기티가 로봇으로 변신한다. 조작법은 기본 상태와 같으나 아이템 공격과 아이템 줍기를 할 수 없다.

### 기타 조작

ESC	ZOOM ON / OFF
F1	잠시 멈춤(PAUSE)
F2	배경음악 ON / OFF
F3	배경 음악 느리게
F4	배경 음악 빠르게
F10	게임을 중단하고 주메뉴로 돌아간다

### 아이템

점수 아이템(Bonus Item)	금화와 사과 등이 있으며, 집으면 점수에 가산된다
회복 아이템(Energy Item)	체력을 회복시켜 주는 아이템
무기아이템(Weapon Item)	던져서 적을 공격할 수 있다
공격 아이템(Attack Item)	위급할 때 쓰면 주위에 있는 적들을 모두 물리칠 수 있고 6개를 모으면 피와 기티가 로봇으로 변신한다

### 힌트!

1. 적들을 공격해서 아이템을 얻을 수 있지만, 필살기나 몸통 박치기를 하면 아이템을 얻을

수 없다!  
2. 각 스테이지에 떨어져 있는 기본 아이템은 후반에 굉장히 큰 몫을 하니 반드시 얻어야 한다!

## 스테이지

### 필드 비주얼

불에 탄 집 속으로 들어간 피와 기티는 갑자기 나타난 카릴을 보고 놀란다. 카릴은 비웃으며 피와 기티를 공격하는데...

### 에이리어 1

우선 카릴 4 마리가 나와 공격을 시작한다. 꼬맹이 카릴을 없애고 나면 악어 3마리가 공중에서 출현한다. 대각선으로 물기 공격을 하니 대각선 위치는 피하는 것이 상책이다!!

### 필드 비주얼

헤루스 마왕이 왕눈이(?)로 출현하여 피와 기티를 위협한다. 마왕은 피와 기티를 환상의



스테이지 1 드디어 싸움의 시작이다



카릴을 없애면 무시한 악어가 나타내는데...



이런! 카릴의 공격이다

세계로 보내는데...

### 필드 비주얼

갑자기 피와 기티는 순간이동으로 커다란 케익 위에 퍽! 하고 떨어진다.



때릴 때 메롱!



날아라! 슈퍼 기티!



이것이 바로 확대 모드다

### 에이리어 2

커다란 케익과 아이스크림, 라자, 먹음직스런 햄버거가 가득한 나라이다. 그러나, 먹음직스럽다고 다 좋은건 아니다. 가끔씩 불량 식품(?)이 있는 법! 과자와 케익이 공격을 한다. 과자는 그리 어렵지 않으니 마구 공격해서 아이템을 습득하자. 그러나 케익은 돌면서 몸으로 공격을 하기 때문에 조금 까다롭다. 더군다나 적들을 모두 없애면 다시 과자와 케익의 인해전술에 말려들기 때문에 그만큼 진행이 어려워진다. 필살기를 잘 활용하여 어려움을 극복하자.



케익속에 얹어져 있는 피



악! 악! 악!

보스의 불공격

### 에이리어 3

달이 두개 뜨고 물이 거꾸로 올라가는 이상한 세계에서 돌덩어리 고렘을 만난다. 바닥에 돌이 깔려 있으니 마구 던지자. 외모와 마찬가지로 단순 무식한 적이다. 하지만 방심은 금물!! 단순 무식한 놈이 내세울건 힘밖에 없으니까...



돌들의 전쟁



돌던지는 피



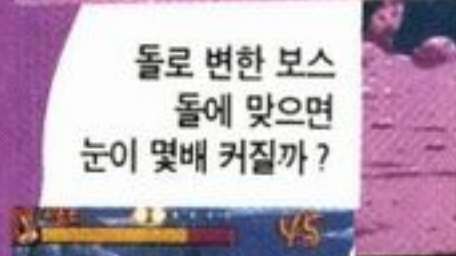
아이템 필살기를 받아랏!

### 에이리어 4

보스 에이리어인데 이름은 엘리멘탈 마스타이다. 조그만 발광체인데 처음엔 물, 그리고 돌, 불 순으로 변신하니 패턴을 파악하여 공격해야 한다. 단 필살기는 꼭 필요할 때만 쓰는 것이 좋다. 필살기로도 큰 타격을 줄 수 없으나 의외로 단순 공격이 타격이 크니까 기회를 노려 공격하자!



스테이지 1의 보스. 물공격이다



돌로 변한 보스 돌에 맞으면 눈이 몇배 커질까?



# 스테이지

# 2

## 필드 비주얼

피와 기티는 다시 순간이동되어 사막에 떨어진다.

## 에이리어 1

멀리 피라미드와 스피크스가 보이는 사막이다. 이번엔 적들도 만만치 않다. 카릴이 파라오 분장을 한 카릴이 공격해 오고 미이라와 악어가 합세한다.

맹렬한 공격에 아이템 습득할 여유조차 없을 것이다. 더군다나 모두 없앤 줄만 알고 좋아하면 위에서 적들이 떨어져 더욱 황당하다. 주의할건 성급히 아이템을 얻으려 하면 사막에서 모래 푸는 셈이 되니 천천히 습득하라.



스핑크스도 있다



입벌리지마!

미이라, 악어, 카릴이 마구 달려든다

## 에이리어 2

중세의 성문 앞에서 맹렬한 전투가 벌어진다. 마법사 복장을 한 카릴과 도끼든 기사가 공격을 해온다. 마법사 카릴은 장거리 마법 공격이 특기여서 마법을 피하기가 쉽지 않다.

필살기를 많이 쓸 수밖에 없고, 필살기가 아까운 사림은 마구 움직여서 마법을 피해가며 공격을 하는 수밖에 없다.



로봇으로 변신! 막을자가 누구냐?



중세시대 기사와의 한판 승부



마법을 부리는 카릴

## 에이리어 3

서부의 한 은행에서 강도들과의 접전이다. 강도를 자세히 보니... 카릴이 강도 차림으로 또 다시 공격하는 것이다! 강도 카릴은 권총을 마구잡이로 쏜다. 패턴은 마법사 카릴과 같으니 익숙해진 유저에게는 그리 어려운 상대는 아니다.



서부의 은행강도 카릴



총알 사이로 막자!

## 에이리어 4

시대를 거슬러가는 피와 기티가 드디어 우리나라의 옛시대에 왔다! 초가집도 보이는 배경이 정겹지만, 항상 쫓아다니는 카릴이 이번에는 포졸로 변신하였다. 몽둥이를 쥔 채 마구 달려오는 포졸 카릴의 스피드는 거의 총알이다. 아이템 필살기가 6개가 모아졌다면 이때 쓰는 것이 가장 적당하다. 만약 없다면 포

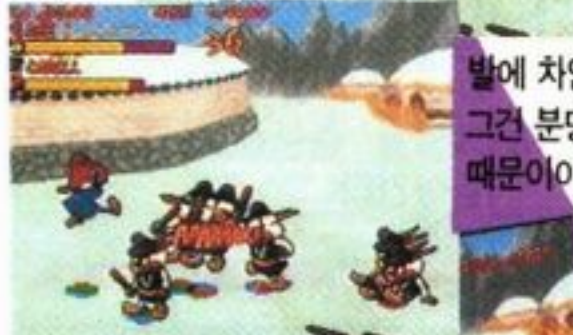
졸 카릴이 모여 정신없을 때 가진 아이템 필살기를 모두 사용하라. 수가 많기때문에 그만큼 타격을 입을 확률이 많아진다. 다소 난이도가 높은 에이리어지만 아이템 필살기만 있으면 그리 어려운 것도 아니다.



조선을 배경으로...



포졸로 변한 카릴. 달리기에 따를자 없다!



발에 차인 카릴. 그건 분명 발 냄새 때문이야!

불쌍한 카릴 고양이한테 맞고만 살다나...

## 필드 비주얼

시간의 신이 나타난다. 피와 기티의 당황한 표정...

## 에이리어 5

이번 보스는 시간의 신으로 망토를 걸친 몸에 모래 시계를

던진다. 가끔씩 큰 시계를 떨어뜨려 공격하는데 쉽게 피할 수 있다. 시간의 신은 한번 타격을 입으면 순간이동을 해서 공격하는데 항상 주인공의 뒤에서 공격을 한다. 마구 돌아다니다가 보스가 나타날 때 점프키를 하면 효과적이다.



시간의 신! 아무래도 발냄새가 강한가봐...



시계를 던지는 시간의 신!



앗! 어디로?

## 필드 비주얼

시간의 신의 망토가 벗겨지며 정체가 드러난다. 그런데... 놀랍게도 시간의 신은 바블리아 저씨였다! 헤루스 마왕의 정체와 음모를 얘기해준 바블리아 저씨는 피와 기티를 현실의 세계로 보내준다.

# 스테이지

# 3

## 에이리어 1

현실의 세계로 돌아온 피와 기티는 선글라스와 가방을 든 카릴의 공격을 받는다. 이번엔 오토바이도 출현해서 빠른 속도로 공격을 한다. 그래도 필살기를 충분히 사용하면 쉽게 클리어할 수 있다.



으악! 이건 뭐야?



잉? 오토바이는 어디있지?



## 에이리어 2

공장에서 매연이 뿜어져 나오고 낡은 건물과 함께 스페너 비슷한 공구를 든 카릴이 공격한



공장에서의 싸움





압! 박치기!

다. 공격도 무식해서 필살기가 아니라 필수기로 이름을 바꾸어야 할 정도로 필살기를 써야 한다.

### 에이리어 3

활주로가 나타나고 헬리콥터와 잠차가 보인다. 드디어 고정출연자 카릴이 군인으로 등장한다. 떨어져 있는 회복 아이템으로 체력을 보장하면서 계속 진격하자!



여긴 어디야? 웬 군인?



삐에로 보스



어이쿠! 나 죽겠네!



봉공격을 조심하라!

악어와 군인의 합동 공격(?)

### 필드 비주얼

삐에로의 몸에서 빛이 나더니 제정신으로 돌아온다. 삐에로는 피와 기티의 친구인 새미였던 것이다. 새미를 구해냈으니 이번엔 헤루스 마왕이다. 피와 기티는 로봇으로 변해 한줄기의 빛을 쫓아간다.

### 에이리어 4

보스 삐에로가 등장한다. 삐

## 스테이지 4

### 에이리어 1

빛을 쫓아 힘들게 달까지 올라왔다. 달에선 우주인 카릴이 기다리고 있는데 공격 패턴이 단순하므로 여유있게 클리어할 수 있다.



우주로 나간 피와 기티. 우주복 안입어도 살까?

### 필드 비주얼

드디어 헤루스 마왕이 그 정체를 드러냈다! 튼튼하게 생긴 헤루스가 망토를 벗어 던진다.



달에도 악어가?



우주 카릴 집단폭행!

### 에이리어 2

이상한 공간 속에서 헤루스 마왕과의 접전... 마지막 보스라 덩치도 크고 엄청나게 강하다. 공격 패턴은 손에서 에너지를 응축해 발광볼을 던지거나 보이지 않는 특수 공격을 하는 것으로 나뉘어진다. 발광볼을 던질 때는 움직이면서 피하고 틈이 생기면 공격을 하고 다시 피한다. 특수 공격은 언제할 지 모르니 보스와 멀리 떨어져 있으면 무조건 필살기를 사용하자. 주

헤루스 마왕 출현!



의할 점은 필살기로 직접 공격하지 말라는 것이다. 왜냐하면 헤루스 마왕은 필살기가 전혀 통하지 않기 때문이다.



역시 마지막 보스답다



뭐하는 포즈여?

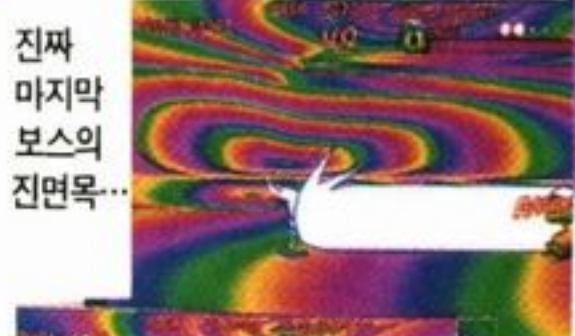
### 필드 비주얼

헤루스가 쓰러져 있고 피와 기티가 웃는다. 그런데 갑자기 주위가 환해지면서 헤루스가 최후의 변신을 한다.

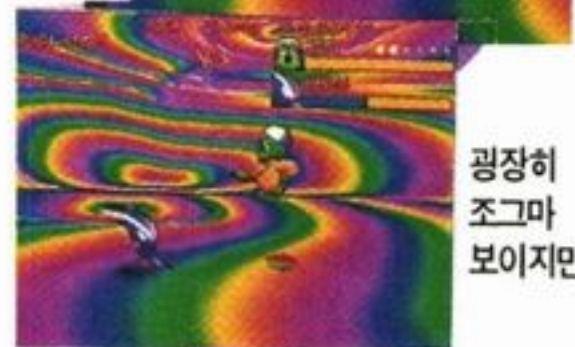
## 스테이지 5

### 에이리어 1

앗! 이상한 공간이다! 헤루스 마왕이 예전과는 달리 굉장히 조그맣고 이상하게 생긴 괴스답게 황당한 면도 있는데, 체



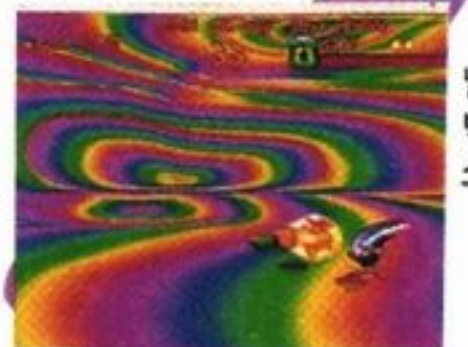
진짜 마지막 보스의 진면목...



굉장히 조그마 보이지만...



쓰러진 헤루스 그러나...



날라 박치기도 소용없어!

물로 변하였다. 크기는 작으나 최후의 보스답게 굉장히 강하다. 공격 패턴은 「날아서 회전 치기」 「필살기」 「레이저 발사」 3가지이다. 특히 거대한 레이저는 순간적인 발사로 2방 맞으면 끝나게 된다. 물론 필살기는 방어하기 때문에 거의 필요가 없다. 순간적인 판단으로 단순 공격을 감행해야 한다. 마지막 보

### 헤루스 마왕을 물리친 피와 기티

엔딩도 거의 게임기 수준이라 굉장히 코믹하고 재미있다. 또한 후속편을 암시하는 「THE END」에 X자로 표시되는 부분도 기발한 아이디어임에 틀림없다.

**집중공략**



문의처 : 새론 소프트웨어  
(02-338-2313)



# 수퍼샘통

기종	IBM-PC	제작사	새론 S/W	구성	2HD 2장	장르	액션 RPG
가격	38,000원	발매원	소프트타운	발매일	94/2월 중순	난이도	중

IBM-PC 100% 호환기종/메모리 용량 : 540KB 이상/그래픽 카드 : VGA/사운드 카드 : 애드립, 옥소리, 사운드 블라스터 미디GS/키보드

## 국내 최고의 액션 RPG 스타 수퍼샘통이 데뷔한다!

우주 저편 너머에 에메랄드라는 뛰어난 과학 문명을 가진 별이 있었다. 이곳의 가장 큰 게임 제작사인 「캐리어스」는 컴퓨터가 만든 가상의 세계에서 실제와 같은 경험을 할 수 있는 게임 체감 시스템 「낙원의 길」 프로그램을 완성하게 된다.

낙원의 길은 사람들로 부터 폭발적인 사랑과 인기를 독차지하지만 게임을 경험한 사람들은 무엇인가에 의해 조종되는 듯한 모습을 보이게 된다. 이에 의문을 느낀 「리프」 공주는 자신의 부하를 시켜 은밀한 수사를 진행하던중 캐리어스 사장인 「보그」가 게임을 이용하여 사람들을 세뇌하고 에메랄드를 정복하

려는 무서운 계획을 세우고 있다는 것을 알게 된다.

그러나 보그는 이미 자신의 야욕을 드러내고 에메랄드 별은 반란 전쟁에 휩싸이게 된다. 이 피비린내 나는 전쟁은 국민의 80% 정도를 세뇌시킨 보그에게 유리하게 전개되고 대 접전지였던 폐허의 성 전투에서 패한 황제군은 궁전과 에메랄드 시티만 남겨둔 채 전쟁은 소강 국면으로 접어든다.

그러나 전쟁 도중에 황제가 암살자 나트에 의해 살해되자 리프 공주는 최후의 방법으로 지구에 자신의 애완용 로봇 「라곤」을 보내 에메랄드를 구해달라는 메시지를 띄우게 되는데...

### 사용 KEY 설명

CTRL KEY	공격, 취소
ALT	점프, 선택
방향 KEY	이동
ESC	DOS로 나감
I	아이템, 세이브, 로드 화면 불러내기/없애기



### 세이브(SAVE)와 로드(LOAD)

「I」 KEY로 소지품 화면을 불러낸 후 선택화면에서 저장할 (저장된) 파일을 ALT KEY로 선택하고 불러오기 또는 저장하기를 선택해 ALT KEY를 누른다.

### 아이템 소개

약	향신료 과다 복용으로 넋이 나간 사람에게 효과적이거나 완전히 페인이 되버리는 부작용도 있다
약초	어둡고 습한 곳에 자생하는 약초로 중독성이 강해서 사용금지 명령이 내려졌다
구슬	유령 바흐홀을 불러낼 수 있는 신비의 구슬
옥새	왕가를 상징하는 도장
투구	500년 전 전설의 용사가 사용하던 투구

## 등장인물 소개

**마리**

의사녀  
이름: 레미아  
키: 170cm



**피니언과 캡스**

장비: 투구, 방패, 검  
피니언: 애드립, 피니언 방패  
캡스: 투구, 방패, 검



**코다**

종족: 코다족  
성격: 장난꾸러기  
특징: 유언찬 용사에게



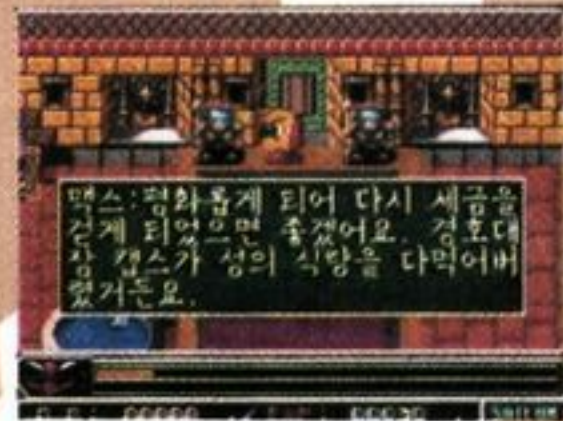
# 에메랄드 구출작전

게임은 샘통이 지구를 떠나 에메랄드 황궁으로 떨어지면서 부터 시작된다.

지구에서 장착한 장비는 에메랄드의 대기권에서 모두 타버렸고 단지 특수 제작된 무기 세련검만이 남았을 뿐이다. 계단을 통해 조심스레 내려가면 시녀마리가 있는 방이 나오고 그녀를 지키고 있는 보초가 보인다. 시녀와 이야기하면 황제 험스는 보그에 의해 암살당했으며 리프공주는 납치되었다는 것을 알 수 있다. 성을 돌아다니면서 보초들과 이야기해 보면 마을이나 보그에 대한 정보를 얻게 되는데 믿을 수 없는 정보도 간혹 있다.



돌아다니다가 아이템 상자를 발견하게 되는데 얻어 두도록 하자. 황제의 궁에서 벗어날 수 있는 열쇠인 옥새를 찾아 분수대가 있는 곳에 사용하면 황제의 궁을 빠져나갈 수 있다.



황제의 궁을 나오면 첫 슈팅모드로 날아다니는 파일럿의 머리라든가 눈알을 빼서 집어던지는 등의 황당한 공격을 퍼붓는 적들이 등장한다.



용암과 가시창을 주의하자! 슈팅모드 끝까지 가더라도 길이 보이지 않는데... 앓! 바로 아래로 떨어진다! 한참을 떨어지면 암흑제왕이 공격을 해오는데 첫보스인 만큼 쉽게 처치할 수 있다.



폭발하는 암흑제왕을 뒤로하고 황제의 궁을 나와서 에메랄드 마을로 향한다. 중간에 아이템 상자가 많이 나오지만 빈 것이거나 회복력이 약한 것 뿐이다. 아이템은 4가지 종류의 것을 12개 씩밖에 얻을 수 없으므로 관리를 잘해야 한다. 무조건 먹다보면 정작 필요한 것은 얻을 수 없게 된다.

마을에 가면 많은 사람들을 만날 수 있는데 유령마을이나

연금술사, 마법사 등의 정보를 얻게 된다. 상점도 눈에 띄게 되는데 칼 한개와 음식 몇가지 밖에는 없다. 칼과 음식을 사자... 짹짹



연금술사에게 가보면 묘지기캐빈이 무언가에 홀려 말을 잃었다고 하며 그를 구할 사람은 자기뿐이라고 한다. 하지만 약초가 부족해 해독약을 만들 수 없다며 절벽 밑에서 자라고 있는 희귀한 약초를 구해 달라고 부탁한다.



마을 왼쪽으로 들어가면 산타나 할머니가 손자를 잃어버렸다며 찾아줄 것을 요구하는데 예순밖에 안된 어린애(?)라며 걱정이 대단하다. 손자를 찾아주면 가보인 검을 주겠다고 한다. 복잡한 마을을 빠져나와 위쪽으로 올라가면 무시무시한 음악과 함께 공동묘지 유령들이 나온다.



그들의 말로는 마법사가 북쪽의 신전으로 들어간 뒤 나오지 못하고 있으며 서쪽으로 가는 문의 열쇠를 그가 가지고 있다고 한다. 보그의 성은 서쪽에 있으므로 꼭 얻어야 한다. 공동묘지 왼쪽의 집에는 연금술사가 말하던 캐빈이 있다. (유령들의 말에 의하면) 그가 가지고 있는 구슬을 얻으면 무슨 소원이든 들어주는 유령을 불러낼 수 있다고 한다.

그 아래쪽을 살펴보면 잠겨있는 문이 있다. 유령마을에서 위로 올라가면 낭떠러지라서 더 이상 나아갈 수 없다. 이 밑에는 캐빈을 구할 수 있는 약초가 있으므로 내려가야 한다.

낭떠러지 근처를 잘 찾아보면 가장 안전한(?) 위치에서 샘통이 떨어질 수 있다. 한참 떨어지다 보면 몬스터와 부딪혀 에너지가 소모된다. 이곳에서는 달릴수록 빨라지고 더 높이, 더 멀리 떨어질 수 있다. 이곳의 워프 시스템은 열쇠가 있어야 사용할 수 있으므로 부지런히 움직이자. 물론 충분한 레벨업과 약초를 잊지 말아야 한다. 약초를 빠뜨리면 다시 뛰어내려야 하는 아픔을 겪게 된다.

황제 지킴이  
특유의 애용량만 100%  
위계수자로 후원이 부족  
후원인원이 많고의 경우  
**타일런**



**바츨홀**

라도 서슴치 않겠다  
선언어떠한 무모한 것이  
로 자신의 애용을 위해  
유령이 된 천재 음모가



**퓨즈**

다  
이과 비공포는 100%이  
가로 지구의 아이노타  
에메랄드 구출작전 100%



「레전」의 통치자  
오리타레사의 마애인



**버들**



약초를 얻은 후 절벽을 헤매다 보면 이상한 머리의 사나이를 만나게 되는데 그는 신이 되기 위해 신제조기를 만들고 있다는 얘기를 하며 자신이 신이 되었다는 소식을 마을 사람들에게 알려주면 절벽 위로 올려주겠다고 기계 사용을 허락한다.



절벽 위로 올라와 연금술사에게 약초를 주면 캐빈을 구할 약을 만들어 준다. 그것을 캐빈에게 주면 캐빈은 고맙다며 바홀홀이라는 괴상한 이름의 유령을 불러낼 수 있는 구슬을 준다.



바홀홀은 괴짜지만 무엇이든 할 수 있다니까 그의 무덤으로 가보자. 그의 무덤은 묘지의 위쪽에 있으며 구슬의 진동에 놀란 바홀홀은 이미 기다리고 있다. 그는 샘통을 퇴화해버린 에메랄드 원주민으로 오해한다. 바홀홀은 자신의 음악을 들려주면 무슨 소원이든 들어주겠다고 한다. 놀랍게도 그 음악은 「GAME OVER」 음악이다. 으~ 안돼! 음악이 끝나면 그는 소원을 말하라고 하고 샘통은 마법사가 갇혀있는 신전으로 가는 다리를 만들어 달라고 한다. 바홀홀은 절벽을 향해 마법을

건 후 다리를 만들었으니 건너 가라고 하는데 팔을 내리지 않고 있다.



천년 동안이나 몸을 움직이지 않았기 때문에 몸이 굳은 탓이라고 한다. 다리를 건너가 잘 뒤져보면 푸른빛의 투구를 얻을 수 있는데 마을 사람들이 말하던 전설의 투구이다.



물론 착용하는 것이 좋다. 신전 앞에는 많은 사람들이 서성대고 있는데 마법사를 갇신하는 신도들과 제물로 잡혀온 자, 마법사에게 미친 아내를 데리러 온 사람 등 난장판이다.



그러나 정작 마법사를 만나 이야기해 보면 그는 마을 사람들이 무서워 나오지 못하고 있다. 그들이 왜 자기 이름을 부르고 있는지조차 알지 못한다.



그는 마을 사람들이 무서워 수련을 쌓아 이곳을 빠져나가려 하고 있다. 샘통은 그에게 서쪽 문의 열쇠를 달라고 한다. 마법사는 순박하게 사는 서쪽의 원시 부족을 단지 더럽고 무식하다는 이유만으로 멸시하고 그들이 드나들지 못하도록 문을 만들어 잠궈버린 마을 사람들을 질책하고 다시 평화롭게 어우러질 수 있도록 문을 열어두라며 열쇠를 준다. 샘통은 나가려 하지만 문이 잠겨 나가질 못한다. 아마도 마법사가 마을 사람들이 들어오지 못하도록 마법을 걸어 놓은 모양이다. 마법사가 가는 길은 신전 내부로 들어가 뒷문으로 나가는 수밖에 없다고 하는데 신전 안에는 무시무시한 괴물들이 많아 위험하므로 자신처럼 수련을 통해 나가자고 한다. 기간은 10년이라고 한다!

샘통은 과감하게 신전 내부로 들어가겠다고 호흡을 가다듬는다. 신전 내부에는 외눈박이 귀신에서부터 왕눈이 원형 괴물까지 가히 몬스터 집합소를 방불케 한다. 게다가 적들의 공격력도 강해서 정신차리지 않으면 아까 바홀홀이 들려준 음악은 다시 듣게 될 것이다.



들어오기 전에 충분한 음식을 준비하지 않았다면 후회할 것이다. 이곳의 워프 시스템은 석상을 이용한다. 두개의 잠긴 문을 열기 위한 열쇠를 찾아내어 보스가 있는 곳으로 향하자. 보스는 돌하루방처럼 생겼는데 그다지 강하지 않다. 큰 공격만 잘 피하면 의외로 쉽게 물리칠 수 있다. 신전을 빠져나와 출구로 나오면 들어오기 전부터 서성대고 있던 사람들이 아직도 남아

있다. 마법사를 구했으니(?) 산타나 할머니에게 마법사의 소식을 전해주면 고맙다며 약속한 칼을 준다.



자 이제는 서쪽으로 가자. 열쇠를 이용해 문을 열고 들어가면 마을 사람들과 마법사가 말하던 원시 부족이 나타나는데 호랑이 가죽을 뒤집어 쓰고 있는 호랑이족이다.



이들은 모두 화가 나있는 듯 한데 서쪽의 곰족이 억지를 쓰고 있기 때문이라고 한다. 이들은 이방인에게 배타적이라서 모두들 집안으로 들어오지 못하도록 한다. 곧 전쟁이 일어날 듯한 긴장감을 뒤로 하고 위쪽 문으로 빠져 나간다.

별판이 나타나는데 절벽 아래에 두개의 문이 보인다. 이 중에서 하나가 보그의 성으로 통하는 문! 그러나 굳게 잠겨있다. 다시 열쇠를 찾기 위한 정보 수집을 시작하자. 별판에서 왼쪽으로 난 길을 따라가면 또 하나의 마을이 나타나는데 이들이 곰족이다.



(앗! 그런데 배경음악이...) 사람들과 이야기를 해보면 지난 전투 때 호랑이족에게서 빼앗은 보그성의 열쇠 때문에 호랑이족이 화가 났으며 그들이 분풀이로 왕자를 납치해 갔다고 흥분하고 있다. 족장에게 가면 호랑이족에게서 왕자를 구하는 용사에게는 어떤 소원이든지 들어준다고 방을 써붙였지만 아무도 나서는 자가 없다며 씩씩거리다.



마을을 더 살펴보면 왕자를 납치된 것을 목격한 사람을 만날 수 있는데 왕자는 호랑이족이 아니라 동굴에 사는 괴물이 저녁 찬거리를 구하러 내려왔다가 잡아간 것이라고 한다. 그는 자신은 겁이 많아 왕자를 구할

수 없으니 샘통에게 구해달라며 열쇠를 준다. 그럼 음식 아이템을 보충하고 마을에 오기 전에 보았던 두개의 물이 있는 곳으로 가자!

왼쪽의 것이 동굴이다. 공격할 때 접근전보다는 충분한 거리를 두고 칼끝으로 공격하는 것이 훨씬 유리하다. 이곳의 보스는 뚱뚱하게 살찐 괴물로 갑옷을 착용하고 있는 것으로 봐서 보그에게 세뇌되어 지능이 발달한 녀석으로 보인다. 이 괴물의 육중한 엉덩이 내려찍기 공격은 그야말로 살인적이므로 조심하지 않으면 물거품이 되버린다.



그를 물리치고 왕자를 구한 후 마을로 돌아가면 족장이 고

맙다며 소원을 말하라고 한다. 샘통이 보그성의 열쇠를 달라고 하자 족장은 이번 호랑이족과의 전투에 참전해 주면 열쇠를 주겠다고 한다. 내참~! 하지만 열쇠를 얻어야 하니 어쩔 수 없이 전투에 참가하자. 곰족과 호랑이족은 별판에서 만나 서로의 잘잘못을 따지며 전투를 벌이려는데 난데없이 땅속에서 빛이 솟아나오며 낯익은 사람이 솟아오른다. 앗! 신이 되겠다던 그 망상가가 아닌가! 원시 부족들은 놀라 그에게 절을 하고 신이 되어 나타난 그는 부족들을 타 이른다. 그리고 앞으로 자신이 완벽한 신이 되면 이 에메랄드를 다스리겠다고 하며 사라진다.

다시 곰족 족장에게 찾아가면 신의 말씀으로 인해 깨달은 바가 많다고 이제부터 호랑이족과 평화롭게 지내겠다고 하고 약속했던 보그성의 열쇠를 건네준다. 보그의 성은 다른 곳과는 달리 완전 기계화된 성으로 정말 무식한 녀석들이 출현한다.



드디어 보그와 최후의 일전이다! 이곳에 들어가기 전에 음식을 채우는 것을 잊지 말도록! 캐이어스사의 사장이었던 그는 자기 자신을 개조해서 사 이보그화되었다.



자! 보그를 무찌르고 공주와 함께 탈출할 수 있을 것인가?

### 챔프방송2

챔프에서는 "IBM-PC" 게임의 공략과 정보를 대폭 강화했습니다.

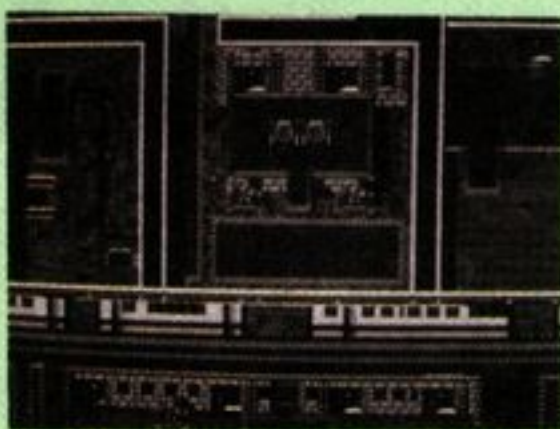
## 전체지도



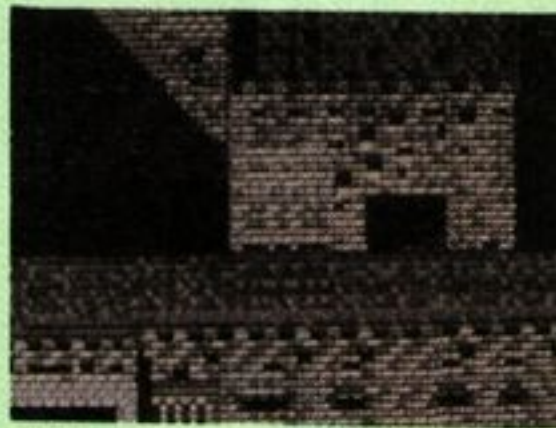
황제의 궁 전망대



황제의 궁 내부(1)



황제의 내부(2)



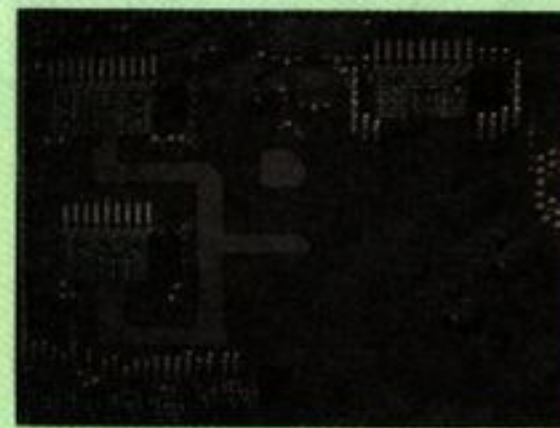
황제의 궁 파수대



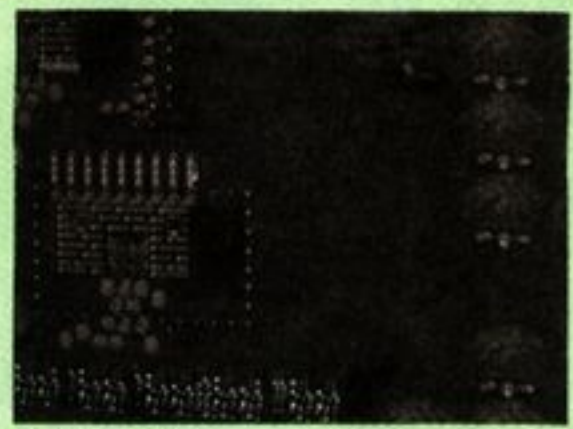
황제의 궁 보스 스테이지



황제의 궁 액션 모드



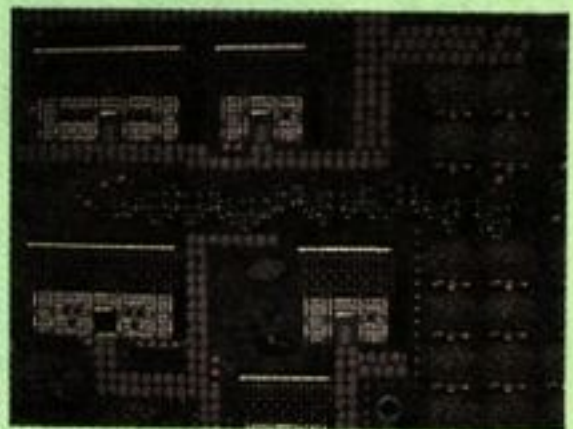
호랑이족 마을(2)



호랑이족 마을



곰족 마을(2)



곰족 마을(1)



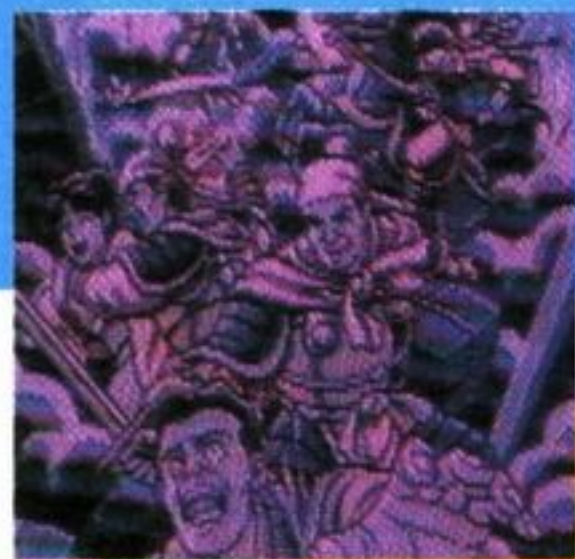
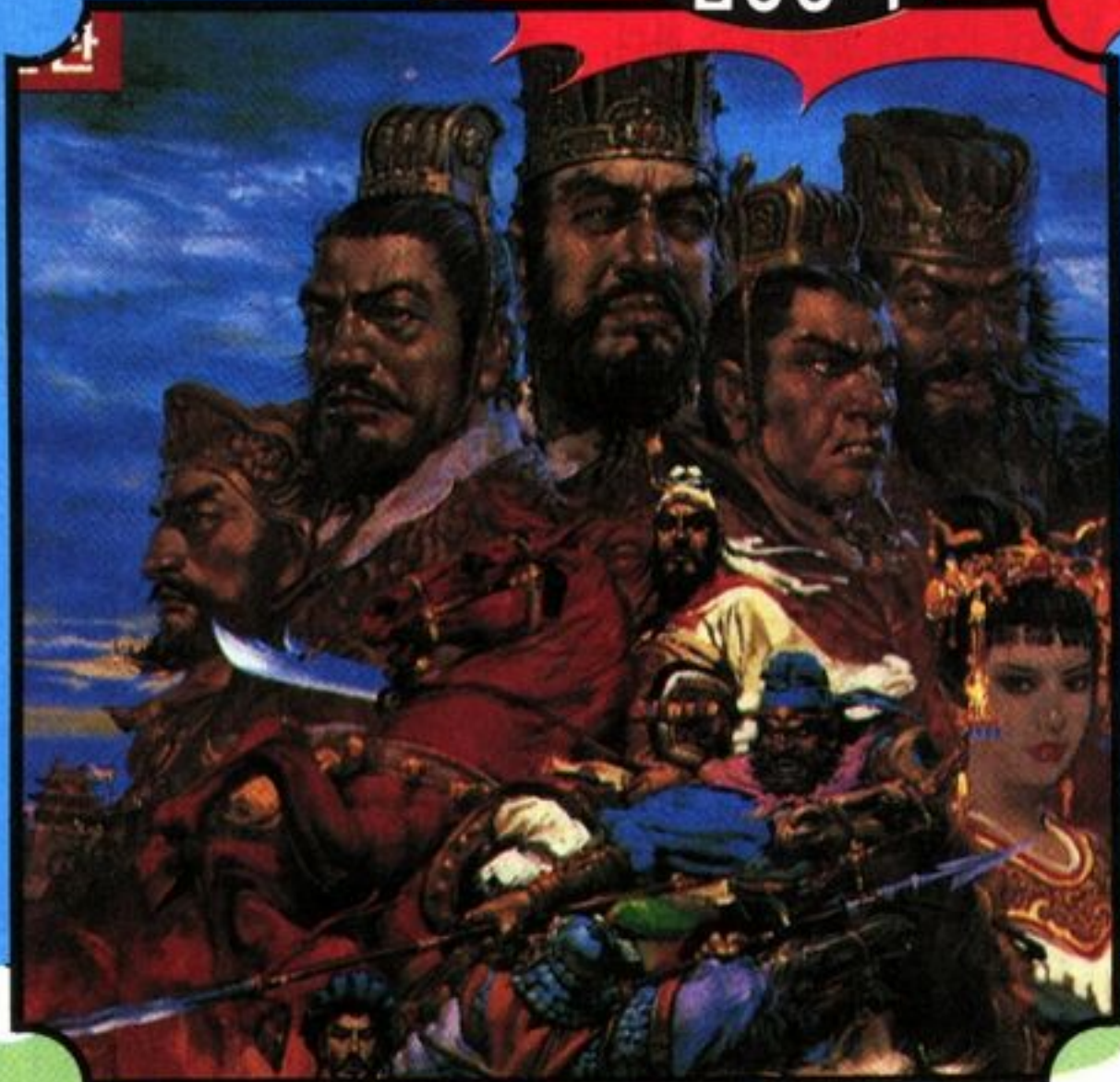
# 삼국지 II

(한글판)

기종	IBM-PC	제작사	코에이	용량	2HD 2장	장르	시뮬레이션
가격	42,000원	발매원	BISCO	발매일	94/1/20	난이도	중

**고전(古典)...** 그것은 오랜 옛날에 창조되어 긴 시간이 흐른 후에도 사랑받는 문화적 유산을 일컫는 말이다. 여기 인류의 문화사에 남는 고전인 동시에 게임계의 고전이기도 한 작품이 있다!  
**「삼국지」...** 그 향기로운 고전의 세계로 당신을 초대한다!!

문의처 : 범아정보 시스템 (02-568-9569)



동탁

원소

손견

유비, 관우, 장비 삼형제

## 신군주 모드

삼국지 II의 가장 큰 특징중 하나가 바로 이 신군주 모드로써, 기존에 있던 군주를 선택하는 것이 아니라 플레이어가 직접 군주를 새로 만들어 새로운 역사를 창조해 보는 것이다.

신군주의 선택은 그 시나리오에서 선택할 수 있는 군주수에 1을 더한 수를 군주 선택에서 입력하면 된다.

이 신군주를 선택하면, 다시 몇가지 질문이 나온다.

이름, 나이, 생일, 성별, 그리고 그 나이와 성별에 맞춰나

오는 능력에 +50의 보너스 포인트를 입력하는 것이다. 이것을 끝내면, 이제 신군주의 땅을 선택하면 되는데, 선택한 곳은 아무도 없는 빈곳이어야 한다.

이제 그를 도와줄 조력자 한 사람을 더 선택할 수 있게 되는데, 이것은 거부할 수도 있다. 조력자의 입력은 성별, 이름, 나이만 입력하면 끝난다. 조력자의 성격은 신군주의 성격에 반대로 된다. 이로써 신군주로 플레이를 할 수 있게 되는 것이다.



신군주의 창조



이름 입력

## 천하 평정기

이제부터 나올 내용은 필자가 플레이한 한 여걸의 10년만에

걸친 힘겨운 대륙 정복을 통해 배운 여러가지 경우에 대한 해결책을 적은 것이다.

물론 이것은 단순한 한가지 방법을 예로 든 것이므로, 이 일대기를 참고로 해서 자신만의 스타일로 천하통일을 이룩하기 바란다.

때는 동탁이 낙양에 군림하고 각지의 영웅 호걸들이 일어나던

189년으로 플레이어의 신군주 「유가희」는 유주-2번 땅에 그 터전을 잡았다. 2번 땅은 비록 척박하지만, 구석에 위치한 관계로 한곳에 힘을 집중시키기 좋고, 주위의 세력 또한 공손찬 하나 뿐인데 그다지 위험한 상대가 아니기 때문에 이곳을 선택했다.

## 기반 다지기

유가희의 첫 행동은 낙양(10)에 있는 여포를 불러오는 일이었다. 삼국지 최강의 무장이지만, 최악의 인물이기도 했던 여포는 데려오기가 그다지 힘들지 않았다. 그후 곧장 7번에서 장합을 얻었다. 이것으로 군대의 기반은 튼튼하게 다져지게 되었다.

이 두명의 장수를 얻는 것으로 첫번째 달의 일은 마친다. 그러면 시작할때는 금방 시작할 수 있었던 플레이어의 순서가 뒤로 꽤 밀려난 것을 알 수 있다. 삼국지 II는 강한 프리레이어일수록 플레이어의 순서를 뒤로 미루게 되는 것이다.

다음달에는 여포의 충성도를 100으로 만드는데 말을 한필 썼다. 이 충성도의 관리는 게임의 성패를 좌우할 정도로 중요한

데, 항상 100을 유지시키지 못하면 언제나 배반의 위협 속에서 살아야 한다. 하지만, 충성도를 올릴 수 있는 인물은 군주나 각 지방의 태수뿐이므로, 태수의 선택 또한 중요하게 된다. 태수의 선결 조건은 언제나 높은 충성도와 매력으로 해야 했다.



수송하다가 발각되었다!



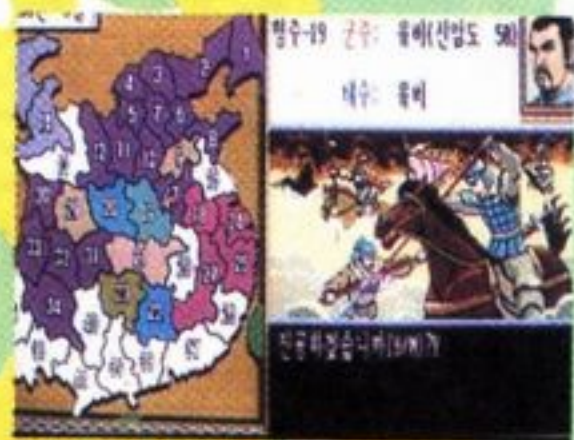
전체적인 정세의 흐름을 알기 위한 가장 쉬운 방법은 한달의 행동이 끝난 후 나타나는 다른 나라의 전략 화면을 주시하는 것이다. 어떤 일을 하는지 구체적인 내용은 나오지 않지만, 지방에 이동할 일이 생길 때는 말이 나타나 각

국의 움직임을 보여주므로 대강의 정세를 파악하는데 도움이 된다. 특히 인물의 이동, 외교 등은 메시지까지 나와 자세히 알려주기 때문에 초기와 같이 인재 등용으로 바쁠 때는 상당히 유용한 정보를 얻을 수 있게 된다.

그 이후 기반다지기는 인재 등용이라는 작업을 통해서 계속 되었는데, 인재를 등용하는 틈틈히 외교와 나라의 개발도 병행하였다.

그러던 중 동탁의 땅에 직접 인재를 구하러 갔던 군주 공용이 동탁에게 잡혀 죽임을 당하는 일이 일어났다. 외교나 수송, 인재를 등용하기 위해 무장을 보낼 때는 아무나 함부로 보내서는 곤란하다. 도중에 발각될 위험이 있기 때문이다.

화면상에선 발각된 무장은 과란색 말로 표시된다. 발각되더라도 그냥 보내주는 경우도 가끔 있지만, 대개 문서를 보이게 되고 다시 돌려보내진다. 어떤 경우엔 잡히기도 하는데, 잡히는 경우엔 대개 밀사로 떠난 무장의 능력이 좋지 않은 경우이다. 하여간, 공용이 죽어버렸기 때문에 공용의 땅은 무안국이 뒤를 잇게 되었다.



밀사가 발각되었다

인재가 어느정도 모이자 유가희는 1번으로 세력을 확장했다. 토지는 인재와 마찬가지로 많을수록 좋은 것이다. 물론 척박하고 인구도 적은 토지라면 그곳을 관리하는 무장이 차라리 아까울 수도 있겠지만, 풍요롭고 인구가 많은 토지는 국가의 원

동력이 된다.

토지를 개발하는 방법은 지장(知將) 그룹을 쓰는 것인데, 지력 80내외로 구성된 이 지장 그룹은 여럿이 몰려다니며 한 지역의 개발도를 한꺼번에 올려버린다. 이러면 시간도 덜 들고 손쉽게 한 지역을 풍요롭게 할 수 있다.

이렇게 1번과 2번 두 지역에서 인재를 모으고 땅을 개발시키고 있을 때, 유비는 유일한 동맹국이었던 공손찬을 쳐서 멸망시켰다. 이런 갑작스런 사태에 놀란 유가희는 서둘러 군사를 징집했는데, 훈련도, 무장도가 형편없었다.

훈련도와 무장도 이 두 수치는 전쟁을 할 때 매우 중요한 것으로, 훈련도는 주로 기동성에, 무장도는 전투시에 크게 영향을 받는다. 무장도를 올리기 위해선 상인에게 무기를 사면 되지만, 훈련도는 직접 훈련을 해주어야 한다. 만약 이미 훈련도가 100인 무장들 사이에서 한 무장만 훈련도가 낮다면 훈련을 하여도 별로 진전이 없게 된다. 이런때 재편성을 통해서 모든 군사를 거둬들인 후 다시 분배하면 훈련도가 평균치로 되어 훈련의 효과를 높일 수 있다.

191년의 겨울, 유비의 밀사가 유가희를 방문하였다. 192년 1월, 함께 원소를 침공하자는 것이었다. 그녀는 쾌히 승락했는데, 이러한 공동 작전의 외교는 성립되면 그 기한이 3달로서 3달 내에 공격에 들어가지 않으면 무효가 되니 주의해야 한다.

된다. 지장계열, 무장계열, 그리고 어느쪽이라고 단정짓기 어려운 무리가 있다. 물론 단정짓기 어려운 무장들도 능력에 따른 상하가 있게 마련이다.

우선 최하급의 무장들은 안전한 후방에 보내어 자치권을 부여한다. 안전한 곳일수록 그들은 제 효과를 발휘해

일단, 기반을 닦아라!  
회하 무장은 다다익선이다. 좋던 나쁘던, 한명의 무장은 한번의 명령 기회를 부여해 준다. 되도록 많은 무장을 끌어 모아야 한다.  
무장별로 구분하라!  
무장들의 특성은 대개 3가지로 분류

현상 유지 아니면 조금더 나은 상태로 그 지역을 이끌어 나갈 것이다.

중급은 본국의 내치나 국경 방면의 지역을 자치하도록 한다. 이들은 적의 공격에도 어느정도 견디면서 내치도 잘할 수 있다. 지장 계열의 무장들은 주로 본국에 모아두어, 모략에 이용하는 것이 좋다. 무장계열은 두말할것 없이 영토획득의 도구로 이용한다.

공격 팀을 짤다!  
전쟁에서 한번 이긴 것은 그 지역을

획득한다는 이야기도 되지만, 반격이 있을 거라는 묵계이기도 하다. 만약, 일개 팀만으로 영토를 획득하려 한다면 영토 획득 즉시 반격 받을 것이다. 이에 대비해 몇개의 팀을 만들어 둔다. 구성은 전원 무장 아니면, 1인 지장, 4인 무장식의 구성이 좋다. 이 팀들은 쉽게 얻기 힘든 곳에선 협공에 이용하고, 단기간내에 많은 영토가 필요한 경우엔 각개격파로 전쟁을 승리로 이끌게 한다.

## 질풍노도의 첫 걸음

192년 1월, 원소의 기주 땅에 유비의 군대가 침공하였고, 곧 이어 유가희에게도 군대의 출병을 묻는 메시지가 나왔다. 출병을 허가하면 출병할 지역과 장수를 선택하게 되는데, 태수는 출병할 수 없다.

치열한 접전 끝에 유가희의

무장 안량이 원소의 목을 치고, 뒤가 없었던 원소군은 지리멸렬하였으며, 후계자가 없었기에 원소의 대는 끊겨버렸다.

전투로 인해 무장들이 깊은 상처를 입었으나, 때마침 기주에 있던 화타가 그의 의술을 사용하여 씻은듯이 낮게 해주었다.



공동작전

또하나의 군주가 죽었다!

화타

### 소문, 의사, 군사 조언

18번 명령은 이름 그대로 특별한 커맨드이다. 이 커맨드를 사용하게 되는 경우는 드물다. 다들 한번씩은 18번을 눌러 보지만 나그네나 의사가 있는 경우는 많지 않다. 나그네는 소문을 전해 주는데, 그다지 쓸만한 정보를 전해주는 않는 듯하다. 의사는 병에 걸린

무장이 있으면 무조건 완쾌시켜준다. 군사 조언은 매번 들어보아야 할 중요한 사항이다. 군사의 지력이 높을수록 조언의 질도 높아지지만, 맞는것도 있고 틀리는것도 있다. 어차피 군사는 조언만 해줄 뿐이므로 결정은 플레이어 자신이 해야 한다.



군사조언



소문

그해 5월, 전력을 정비한 유비는 동탁의 부하로서 동탁의 땅 하나를 맡아 태수직을 지내던 이규를 공격하였다. 동탁과 동맹이었던 조조가 동탁을 원조하였으나 행동이 빠른 유비의 군대는 이미 이규의 목을 베었다. 이 전투후 유비는 궁요공주를 얻는다.

대개 전리품은 적의 군주를 멸망시키거나, 공략해서 승리한 경우에 나오는 수가 많으며, 낙양(10)을 공격해서 획득했을 때엔 언제나 나온다.

전리품 개수는 16가지로써, 각각의 전리품은 전리품을 하사한 무장의 특정 파라미터 수치를 +5에서 +15까지 증가시켜 준다. 이때 수치의 증가는 난수와 특성치에 의거한다.

단, 충성심을 올리는 전리품은 무조

건 충성심을 100으로 하며, 화타의 의 학서와 옥쇄는 얻는 즉시 자동으로 사 용된다.



무력을 올리는 것들	청룡검, 의천검, 청룡검, 칠성검
지력을 올리는 것들	손자병법, 태평요술지서, 맹덕심서
매력을 올리는 것들	부용공주, 대교, 소교, 궁요공주, 추씨

**특수한 역할을 하는 전리품**

옥쇄	얻는 즉시 군주의 매력이 100, 본국의 신용도가 100이 된다
화타의 의학서	본국의 모든 장수는 전염병이 돌아도, 병에 걸리지 않으며, 전투에 서 입은 상처도, 다음 달이면 완쾌되게 한다
화타의 의학서	본국의 모든 장수는 전염병이 돌아도, 병에 걸리지 않으며, 전투에 서 입은 상처도 다음 달이며 완쾌되게 한다
적토마, 적로	하사받은 무장의 충성도가 100이 되며, 전투에서 퇴각할 때에 어 떠 한 상황에서도 절대로 잡히지 않게 된다.

본격적인 전란은 이때부터 시 작되었다. 유비가 동탁을 멸망 시키고, 유가희는 조조를 멸망 시켰다. 다음해 왕랑을 멸망시 키고 도겸과 원술 또한 유비에 게 패망하였다. 유언은 계속 그 세력을 넓혀가, 마등과 충돌하 게 되었다.

주태를 쳐서 도겸의 나라를 멸 망시키기로 하고, 대대적인 공 세가 시작했다. 먼저 조운이 선 봉장인 부대가 주태의 땅을 공 격하여 주태가 이웃땅으로 후퇴 하도록 한 다음, 매복한 괴량의 부대가 그곳을 침공하게 한 것 이다. 그러나 이번에도 주태는 도망가는데 성공한다.

**외교에 대해서**

외교에서 가장 크게 영향을 끼치는 것은 신용도와 상대국에 대한 적대도 이다. 신용도와 적대도는 모두 플레 이어 하기 나름인데, 신용도는 동맹국 의 침략, 동맹국 밀사를 체포 등의 행

동을 하면 떨어지고, 공동작전이나 구 원군을 파견하면 올라가게 된다. 특히 구원군이나 공동군으로 참전해서 배반 을 하게되면 적대도 및 신용도의 타격 이 크다. 신용도가 높을 수록 외교에서 성공하기 쉽다.

**외교 화면**  
이때 유비는 이웃한 강국 유 언의 연속적인 침략으로 크게 분노하여 유언과의 대대적인 전

구원군을 급하게 요청한다. 들어주면 신용도 상승!  
쟁에 돌입한다. 이것이 194년 8 월의 일이었다. 다음달인 9월 유언은 전사하지만 유장이 뒤를

있었기 때문에 그의 나라는 유 지되었다.

유가희는 이웃의 원술이 큰 장애물이 되고 있다는 것을 느 끼고 그해 9월 원술을 침공하여 패주시킨 후, 다시 조운이 공격 하게 하여 많은 적을 죽이고 전

리품을 획득하였다. 이때 유비 는 유장과의 대규모 국지전에 정신이 없었다. 양측 모두 중원 대륙의 큰 부분을 차지한 강국 이었기에 이들의 싸움은 오래 갔으며 피해가 커졌다.

일단, 어느 정도의 기반이 닦였으 면, 이젠 서서히 영토 확장에 눈을 돌 려야 한다. 비옥한 한개의 지역보다, 보통 수준의 몇개의 지역이 더 많은 수 확을 보장한다.

쉽게 먹히게 되고, 국경선이 길면 대병 력을 분산시켜야 한다. 국경선을 짧게 하려면 교두보만을 마련하고 나머지 지역은 공백지대로 하여 완충 구실을 하게 하는 방법과 단곳에 정신돌리지 못하게 몰아붙이는 방법 등이 있다.

**목표를 설정한다**

화북이면 화북. 조조면 조조하는 식 으로 목표를 정하고, 그것에만 주력하 라. 많은 땅은 보유했지만, 평균적인 군사수가 넉넉하지 못한 국가에 대해 선 각개격파의 전법을, 땅은 적지만, 충실한 군사가 있는 국가에 대해선 협 공을 한다.

**뒷처리를 깨끗히 한다**

일단 한 국가를 멸망 시키거나, 한 지역을 획득하게 되면 적국의 무장이 들어오는 수가 있다. 이들을 그냥 내버 려 둔 채 곧장 다음 공격을 나서는 것은 독을 몸안에 들이는 것과 다름이 없다. 이것을 막기 위해선 그들의 충성도를 신용할 수 있을 때까지 올려놓고 다음 공격을 하는 경우와, 곧장 다음 공격을 하되, 중금무장들을 획득한 영토에 배 치해서 그들로 하여금 뒷처리를 하게 하는 방법이 있다.

**확실한 안전지대를 만들어 둔다**

국경선은 길고 가는 것보다 짧고 짧 은 것이 좋다. 국경선이 가늘면, 한곳 이 무너졌을 경우, 그 내부의 지역은

**피의 위기**

195년 1월, 조운은 다시 주태 를 공격해 완전히 막다른 골목 으로 몰아넣었다. 그 다음달, 조운의 군대는 결국 주태를 패 배시키고, 유가희는 아무런 힘 도 없어진 주태를 자유의 몸으 로 풀어주어서 주태는 방랑자가 된다.

장의 뒤는 장임이 잇게 된다. 유 장의 세력을 크게 줄인 유비는 다시 마등을 치는데 모든 장수 들이 진공한 사이에 마등과 인 접한 주에 있던 장료가 모반하 여 독립하였기 때문에 마등을 공격한 장수들이 사면초가의 위 기에 처하게 된다.

이때 유장의 공격으로 본국과 의 보급로가 끊긴 문빙이 모반 을 일으켜 독립한다. 이때 태풍 이 발생하여 유비는 큰 피해를 보지만 그에 굴하지 않고 계속 공격하여 백전노장 엄안을 손에 넣고 결국 유장의 목을 벤다. 유

여러곳에서 전쟁은 계속된다

**재해, 암시에 대해서**

재해는 계절이 바뀌는 때마다 일어 난다. 태풍, 홍수, 가뭄, 역병, 농민반 란 등이 그 대표적인 예인데 일어나면 피해가 막심하므로 치수도 등을 올려 놓는 예방이 최선이다.

릴 수 있는 방법이 하나 있긴 하다. 12 월에서 1월로 넘어가는 기간을 전쟁터 에 있게 하는 것이다.

그리고 매년 1월에 암시가 나타나 는 경우가 있다. 누가 죽을것 같다...라 는 식인데, 이 암시가 떨어지면 대개 다음 해에는 해당 무장이 죽게된다. 살





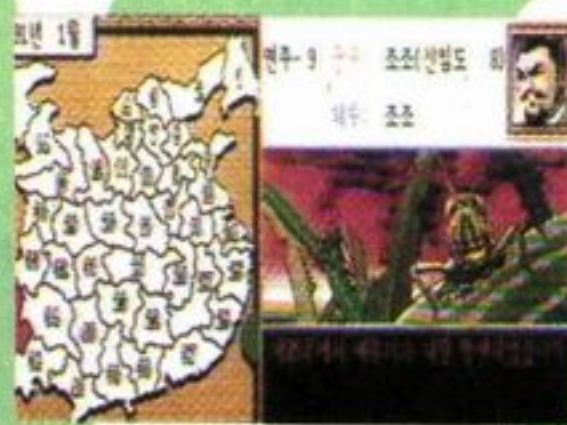
태평

한편 유가희는 운에게 원술의 목을 벨 것을 명령한다. 195년 7월, 조운의 군대는 다시 원술을 공격하여, 미방이 원술의 목을 침으로써 원술의 일족은 멸망하고 만다.

8월, 장임이 태사자가 태수로 있던 주를 침공하고, 태사자는 패주한다. 한편 자유의 몸으로 떠돌던 주태는 다시 나라를 일으킨다. 유가희는 유비와 자신 사이에 긴 손권이 작은 나라임에도 불구하고 강력한 군사력을 가진 위험 존재임을 인식하고 그와 임시로 동맹을 맺는다. 동맹이란 이용하기 위한 것. 장임

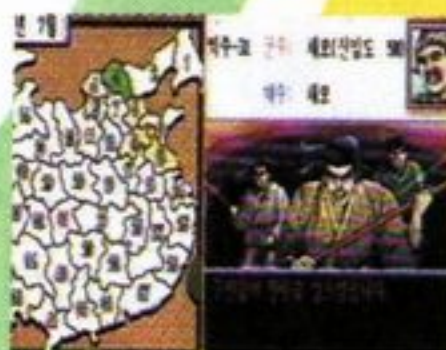
**계략에 대한 방비에 대해서**

가장 흔한 계략 중의 하나가 매복의 독이다. 이호경식과 구호탄랑은 플레이어에게는 거의 먹혀들지 않는다. 적 중 작전은 충성도만 잘 유지하면 먹혀들지 않지만, 매복의 독은 특히 자치구에서 많이 당하게 된다.



매두기떼

과 유비의 전쟁은 이제 막바지에 다달았고 계속된 전략으로 미처 완전 무장지도 않은 군대가 전선으로 출병하기도 하고, 모반의 위협이 있는 자를 태수 자리에 앉혀야 하기도 했다. 타국과 외교관계를 유지하는 국가는 몇 안되었으며 백성들의 원성은 높아질대로 높아져 농민반란까지 가는 결과를 빚었다.



주민 반란

재야무장이 매복인지 아닌지를 아는 가장 손쉬운 방법은 8-4번 명령으로 무장도를 보는 방법이 있다. 만약 무장도가 00이 아니라면 그것은 하야한 무장이거나 매복의 독이다. 매복의 독에 걸려 들면 빨리 그 무장을 해임시켜버려야 한다.

**용호상박**

196년 또한 전투로 시작되었다. 관우를 선봉장으로 하는 유비의 대군이 배신자 장료를 공격하여 장료는 멸망당하고, 마등을 치기 위해 출병하였다가 장료의 배반으로 고립되어 있던 하후연의 선봉대를 구해냈다.

유가희의 군대도 주태를 공격하여 패주시켰다. 그리고 그해 3월, 유비는 장임을 공격하여 유장이 이룩한 나라와 그의 뒤를 이은 장임의 일족을 몰살시키고, 유가희는 패주한 주태를 추격하여 결국 주태의 목을 벨다. 천하에 남은 군주는 이제, 유가희, 유비, 마등, 손권의 4인이었다. 마등은 쾌색이 짙은 상태였으므로 유가희, 유비, 손권 만이 남아있다고 보는 것이

옳을 것이다. 유가희는 유비에게 손권을 합공할 것을 청한다. 결국 196년 9월, 양국의 명장으로 구성된 대군이 손권을 공격하고, 힘겨운 전투 끝에 손권의 목을 베고 그의 왕국을 무너뜨린다. 그 다음해 유비는 마등과 그의 부하들을 전멸시킨다. 이제 천하에 남은 것은 유가희와 유비뿐이었다.



1대 1 대결



새로운 나라가 세워졌다!

말기에 이르면 대부분의 경우 작은 세력들은 도태되고, 몇개의 큰세력들만이 남게되는 경향을 보인다. 이것이 문제이다. 초기, 중기에 영토의 획득이 어느정도 쉽게 되나 말기에 이르면 상당히 어렵게 된다. 이때까지 남은 국가들은 초기, 중기에 튼튼히 쌓아올린 국력을 바탕으로, 공격은 못하더라도, 지키는 것 정도는 충실히 할 수 있게 된다. 이때 정말로 목표가 필요하게 된다. 한번 공격을 시작했으면 멸망할 때까지 몰아붙여라. 그래야만 진정한 승리를 얻을 수 있다. 쉬엄쉬엄 이리저리 눈돌리다가는 오히려 적에게 시간만 더 줄 뿐이다.

**천하가 이 손안에 있소이다!!**

전란의 초창기부터 계속 방랑만을 계속한 유엽이 198년 9월에 나라를 일으키지만, 한달을 못버티고 무너지고... 유가희에게 있어서 더 이상 위협이 될 존재는 나타나지 않았다. 때마침 유비의 땅에 불어닥친 전염병으

196년 11월, 유가희는 유비에게 일방적으로 동맹과기를 선언한다. 더 이상 서로를 피할 수 없을 정도로 비대해진 양측은 최종전쟁에 돌입하였다. 서로의 내노라하는 장수들이 격돌하였고, 넓어진 대륙에서 관리가 소홀해진 틈을 타서 조표, 이풍 등은 모반을 일으켜 독립하지만, 결국 배반자의 최후를 맞이할 뿐, 뜻을 펼치는데 실패한다. 198년 5월, 유비의 군대를 참패시키고 승전지에 들어선 유가희는 옥새를 발견한다. 이제 천하통일의 명분이 생긴 것이다.

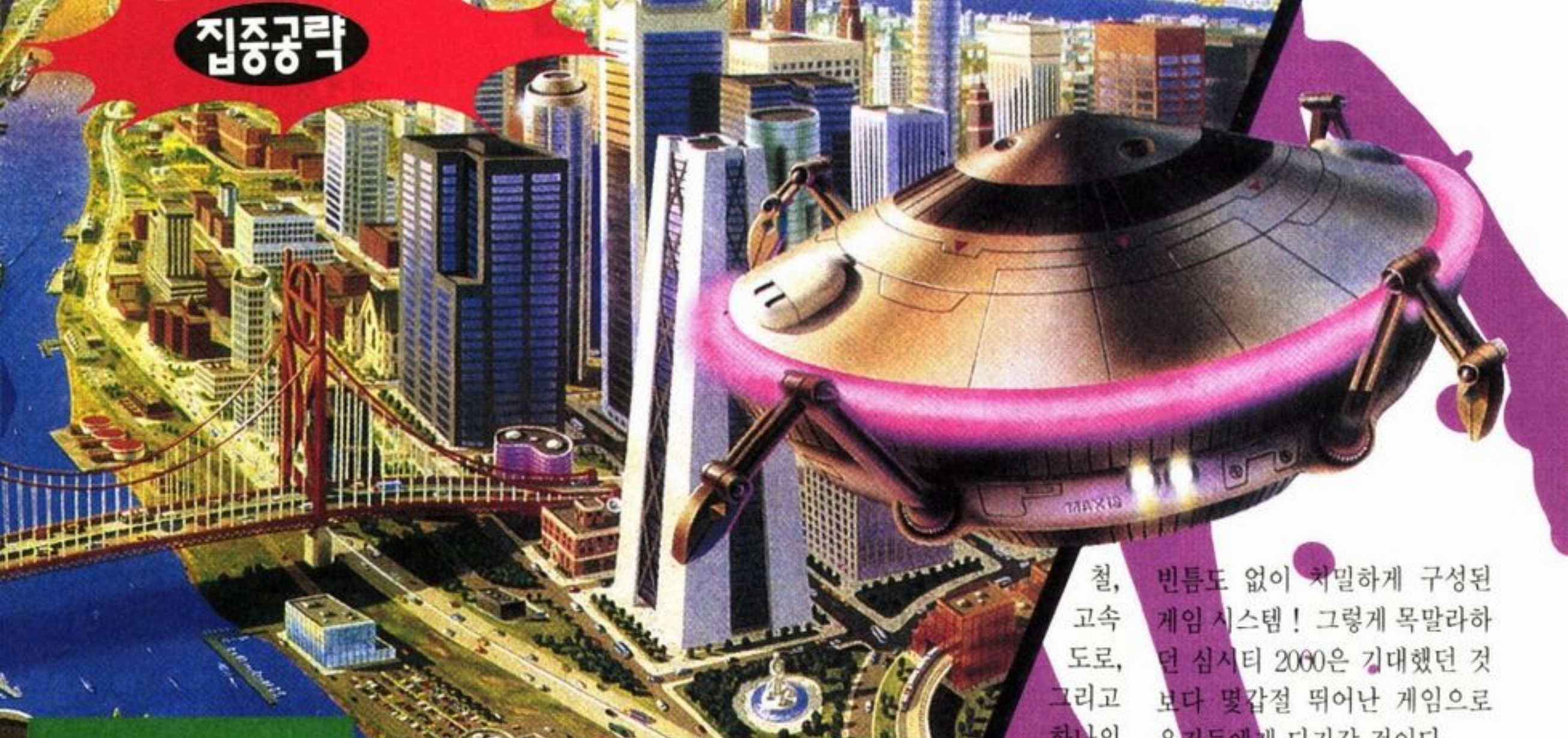


로 유비의 우수한 장수들이 전염병으로 쓰러진 틈새를 이용하여, 유가희의 대군은 최후의 일격을 가하고, 결국 유비를 쓰러뜨렸다. 그리하여 199년 2월, 천하는 하나로 통일되었던 것이었던 것이었다!!



드디어 천하 통일이다!





# 심시티 2000

철, 고속도로, 그리고 하나의 빈틈도 없이 치밀하게 구성된 게임 시스템! 그렇게 목말라하던 심시티 2000은 기대했던 것보다 몇갑절 뛰어난 게임으로 유저들에게 다가갈 것이다.

## 최고의 도시 시뮬레이터 심시티 2000의 세계로 가자!

기종	IBM-PC	제작사	맥시스(MAXIS)	용량	3.5인치 2장	장르	시뮬레이션
가격	25,000원	발매원	SKC 소프트웨어	발매일	94/2 중순	난이도	상

386DX 이상 호환기종 / 필요 메모리 4Mb / 그래픽 카드 : VGA  
사운드 카드 : 사운드 블러스터, 애드립, 옥소리, 미디/키보드 지원, 마우스 필수

1989년, 전혀 색다른 감각으로 폭발적인 인기를 끌었던 심시티 (SIM CITY)... 그리고 5년이 흐른 지금! 드디어 최고의 도시 시뮬레이터 심시티 2000이 우리 앞에 그 모습을 드러낸다!!

## 심시리즈의 역사

89년 당시 소규모 소프트웨어 제작사에 불과했던 맥시즈는 도시 경영 시뮬레이션 게임이라는 전혀 새로운 감각과 흥미로운 소재를 이용한 심시티를 발표함으로써 일약 스타덤에 오르게 되었다.

이제껏 그 누구도 생각지 못한 독특한 아이디어와 사실에 기초한 게임 구성은 모든 개인용 컴퓨터 기종과 게임기에 이식될 정도로 폭발적인 인기를 누렸고, 맥시즈사는 이것을 시작으로 맥시즈사만의 독특한 감각과 흥미로운 소재들을 이용하여 심시리즈 시대의 막을 열었던 것이다.

재미있으면서도 교육적인 내용을 담고있는 심어스 또한 대성공을 거두었고, 그 이후 재미의 생태를 대상으로 한 심엔트, 생명의 기원과 진화를 주제로 했던 심라이프, 농장 경영 시뮬레이션 게임 심팜, 병원 경영 시뮬레이션 게임 심헬스 등등 심시리즈는 빅히트의 행진을 계속하였다.

그리고 드디어 몇 년 전부터 개발을 약속했었던 대망의 심시티 2000이 우리앞에 나타난 것이다. 640x480의 고해상도에서 펼쳐지는 256 팔칼라의 경이로운 그래픽과 3차원의 높이 개념, 부지의 지정, 하수도, 지하

1 일단 지상과 지하, 그리고 높이라는 개념이 존재한다. 지상에서는 건물이 세워지고, 도로가 놓이고, 배가 떠다니는 일상적인 모습이 되풀이 되지만, 지하에서는 이 일상적인 지상의 생활을 지탱해 주는 수도관과 지하철이 놓이게 된다. 그리고 높은 산위에서 떨어지는 폭포는 수력 발전의 원동력이 된다.



상쾌한 그래픽과 높이 개념의 도입

2 전작의 지구(地區)의 개념을 더욱 현실적으로 개량한 부지(敷地)라는 개념이 개발되었다. 부지란 비어있는 땅을 어떠한 용도로 사용할 것인지를 결정하여 정해놓은 땅을 말한다. 심시티

2000에서는 전작과 마찬가지로 도시의 구획을 크게 주거지역, 상업지역, 공업지역의 세 형태로 나누고, 이를 다시 밀집과 분산의 두 형태로 나누어서 원하는 목적에 맞게 부지를 지정할 수 있게 하였다.

3 시대의 흐름이 존재한다. 전작에서는 시간이 아무리 지나도 게임 자체는 달라지는 것이 없었지만, 이번에는 시대가 흘러갈수록 새로운 것들이 생겨난다. 처음 1900년에는 3종류밖에 되지 않았던 발전소도 2050년에 들어서면 8가지로 늘어나고, 산업의 종류도 다양해진다.

4 시대의 흐름이 있는가 하면 계절과 날씨의 변화도 있다.

5 도시의 성장과 교류가 있다. 심시티 2000의 배경이 되는 국가는 심네이션

(Sim Nation)이라는 가상의 국가이다. 이 국가에 자리잡고 있는 플레이어의 도시는 동서남북으로 다른 4곳의 도시와 인접해 있고, 도로를 통해 각 도시와 연계를 할 수 있을 뿐만 아니라, 도시가 성장하면 플레이어의 집, 시청, 플레이어의 동상, 기념탑 등 다양한 재미거리를 제공해 준다. 그리고 군부대가 들어서기도 한다.



플레이어의 집과 동상

**6** 다양한 행정을 펼칠 수 있다. 기본적으로 도시의 형태를 건설하고 세율을 조정하는 것 외에도, 각 산업단위의 세율을 조정할 수도

있고, 캠페인을 펼치고 공채를 발행해서 자금을 끌어모으는 등 많은 기능이 있다.

**7** 마지막으로 신문이 있다. 이걸 상당히 흥미로운 기능으로, 전작의 시민들에 대한 설문조사와 비슷한 기능이지만, 그 기능 이외에도 세상 돌아가는 흐름이라던지, 시민들의 의견이라던지 하는 다양한 읽을 거리를 제공해 준다. 신문은 그 도시의 전체적인 분위기를 반영하며, 도시가 커가면서 신문의 종류도 다양해진다.



지역 신문에서 다양한 정보를 제공한다

## 게임의 시작

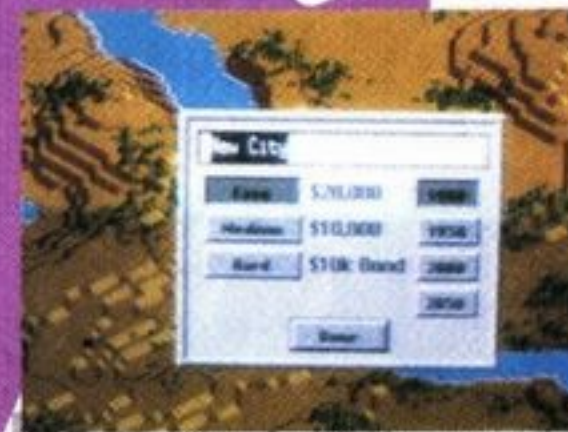
인상적인 타이틀 화면이 나타나고, 조용한 음악이 들리면서 게임의 초기 메뉴가 나타난다.

메뉴	기능
Load Saved City	전에 저장했던 도시를 불러온다
Start New City	새로운 도시를 시작한다
Edit New City	자신만의 지도를 제작한다
Load Scenario	5가지의 시나리오를 불러온다
Quit	게임을 그만두고 도시로 돌아간다

먼저 게임을 처음 시작하기 위해서는 「Start New City」를 선택한다. 「Start New City」 메뉴를 선택하면 잠시 후 임의의 지도가 만들어지고 다시 게임의 난이도와 시작시기를 정하는 메뉴가 나타난다.

Easy	2만의 자금을 가지고 시작한다
Medium	1만의 자금을 가지고 시작한다
Hard	1만의 공채를 가지고 시작한다
1900, 1950, 2000, 2050	시작시기를 결정한다. 미래로 갈수록 다양한 옵션을 가지고 시작할 수 있다

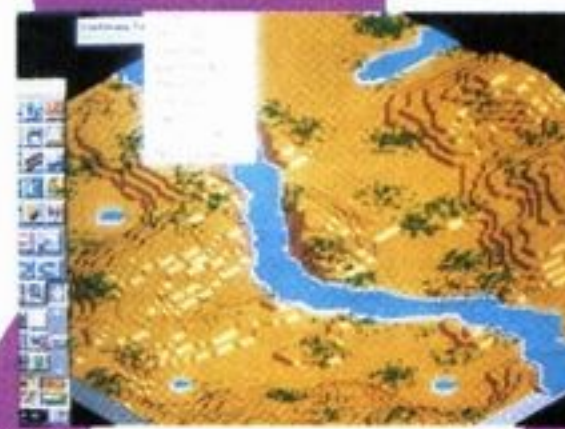
모든 설정을 마쳤으면, 본격적인 게임으로 들어가게 된다.



난이도와 시작시기를 정한다

## 플다운 메뉴 설명

플다운 메뉴는 화면 상단에 나타나는 메뉴들로서, 게임의 여러 기능들을 조절한다.



플다운 메뉴

## 화일 (File)

게임을 로드하거나 세이브한다.

Load City	저장했던 도시를 불러온다
New City	새로운 도시를 시작한다
Edit New Map	새로운 지도를 만든다
Load Scenario	시나리오를 불러온다
Save City	도시를 저장한다
Save City As...	도시를 다른 이름으로 저장한다
About	게임에 대한 저작권등을 보여준다
Quit	게임을 그만둔다

## 스피드 (Speed)

게임의 속도를 조절한다.

Pause	게임을 멈춘다
Turtle	거북이, 속도 1단계
Lama	라마, 속도 2단계
Cheetah	치타, 속도 3단계

## 옵션 (Options)

Auto-Budget	1년에 한번씩 나오는 세금 화면을 없앤다
Auto-Goto	도시에 큰 문제가 생기면 자동적으로 문제가 생긴 곳으로 이동한다
Sound Effects	효과음 발생 여부를 결정한다
Music	배경음악 연주 여부를 결정한다

## 천재지변 (Disasters)

일부러 재앙을 일으킨다. 도시의 방어수준(?)을 실험해 보고 싶으면 해보도록...

Fire	화재를 일으킨다
Flood	홍수를 일으킨다
Air Crash	항공사고를 일으킨다
Tornado	폭풍을 일으킨다
Earthquake	지진을 일으킨다
Monster	괴물이 나타나게 한다
Hurricane	허리케인을 일으킨다
Riots	폭동을 일으킨다
No Disasters	일부러 재앙을 일으키지 않는다

## 윈도우 (Windows)

세금, 지방자치, 인구, 공업 화면 등 다양한 도시의 세율상태 등을 조정할 수 있게 하며 각종 그래프를 보여준다.

Budget	세금 화면으로 들어간다
Ordinances	지방자치 화면으로 들어간다
Populations	인구 화면으로 들어간다
Industries	공업 화면으로 들어간다
Graphs	각종 그래프 화면으로 들어간다
Neighbors	이웃 도시의 상태를 보여준다
Map	지도 화면으로 들어간다

## 신문 (Newspaper)

신문을 읽는다. 도시가 커질수록 발행되는 신문들도 늘어나고 다양한 여론 조사 내용과 도시의 현재 상태를 기사식으로 보여주므로 자주 읽어볼 필요가 있다.

## 건설 아이콘 설명

다음의 아이콘들은 도시에 직접 구획을 긋고 건물을 짓게 하고, 여러 제반 시설들을 건설할 수 있게 하는 아이콘들이다. 게임의 가장 중심적인 것이라 할 수 있다.

## 나무와 물 아이콘

Trees(\$3)	나무를 심는다. 반복할수록 많이 심어진다
Water(\$100)	물구덩이를 판다. 경사진 곳에서 사용하면 폭포가 만들어진다

## 전기 아이콘

## 불도저 아이콘

Demolish/Clear(\$1)	땅위에 있는 구조물을 없앤다. 단 기존의 건물 등을 폭파시킬 수 있으나 주의하자
Level Terrain(\$25)	불도저가 시작되는 곳의 높이를 기준으로 편평하게 한다
Raise Terrain(\$25)	땅의 높이를 높인다
Lower Terrain(\$25)	땅의 높이를 낮춘다. 수면보다 낮아지면 물이 나타난다
De-zone(\$1)	지정되어 있던 부지를 취소한다. 건물이 있을 경우엔 건물을 폭파시켜야 한다

Power Lines(\$2)	전선을 잇는다
Power Plant	발전소를 짓는다. 발전소의 수명은 수력과 풍력 발전을 제외하고 모두 50년이다
Coal Power(\$4000)	석탄 발전소로 공해가 심하다. 200메가와트
Hydro Electric(\$400)	수력 발전소로 공해는 없다. 수명은 영구적이다. 폭포가 있는 곳에만 건설이 된다. 200메가와트
Oil Power(\$6600)	유류 발전소. 석탄보다는 공해가 적다. 2200메가와트
Gas Power(\$2000)	가스 발전소. 공해가 거의 없다. 500메가와트
Nuclear Power(\$15000)	원자력 발전소. 공해가 가스보다는 적지만 폭발사고의 위험이 항상 있다. 5000메가와트
Wind Power(\$100)	풍력 발전소. 공해가 없으며 수명은 영구적이다. 4메가와트
Solar Power(\$1300)	태양열 발전소로 공해가 없다. 50메가와트
Micro Wave(\$28000)	마이크로 웨이브 발전소. 위성으로부터 태양열을 받아서 그 에너지를 지구에 송신한다. 공해가 없지만, 지구에의 송신이 언제나 정확하리라는 보장이 없다. 16000메가와트
Fusion(\$40000)	핵융합 발전소. 공해없고 위험도도 없는 최고의 발전소. 25000메가와트



## 수도 아이콘

Pipe(\$3)	지하에 송수관을 연결한다.
Water Pump(\$100)	수도펌프. 이것이 있어야만 도시에 물을 공급할 수 있다.
Water Tower(\$250)	수도탑. 물의 여유가 있을 때 모아두었다가 물이 부족하게 되면 공급한다.
Treatment(\$500)	정수처리장. 물을 정수처리한다.
Desalination(\$1000)	소금물을 처리한다. 펌프에서 뽑아내는 물이 소금물일 경우에 사용한다.

## 철도 아이콘

Rail(\$25)	철도를 놓는다.
Subway(\$100)	지하철을 놓는다.
Rail Depot(\$500)	철도역을 놓는다. 이것이 있어야 열차가 움직일 수 있다.
Sub Station(\$250)	지하철역을 놓는다. 이것이 있어야 지하철이 가차가 있다.
Sub ↔ Rail(\$250)	철도와 지하철의 변환 지점을 만든다.

## 풍선 아이콘

Small Park(\$20)	작은 공원을 짓는다.
Big Park(\$150)	큰 공원을 짓는다.
Zoo(\$3000)	동물원을 짓는다.
Stadium(\$5000)	경기장을 짓는다. 미식 축구, 야구, 축구, 크리켓, 럭비의 다섯가지 종류가 있다.
Marina(\$1000)	요트장을 짓는다. 물과 닿아있어야 건설할 수 있다.

## 도로 아이콘

Road(\$10)	일반도로를 건설한다.
Highway(\$100)	고속도로를 건설한다.
Tunnel(\$150)	터널을 뚫는다. (가격은 터널의 길이에 비례)
Onramp(\$25)	고속도로와 일반도로의 연결점을 만든다.
Bus Depot(\$250)	버스 정류장을 만든다.

## 집 아이콘

Light Residential(\$5)	분산 주거부지를 설정한다.
Dense Residential(\$10)	밀집 주거부지를 설정한다.

## 공장 아이콘

Light Industrial(\$5)	분산 공업부지를 설정한다.
Dense Industrial(\$10)	밀집 공업부지를 설정한다.

## 경찰 아이콘

Police(\$500)	경찰서를 짓는다.
Fire Station(\$500)	소방서를 짓는다.
Hospital(\$500)	종합병원을 짓는다.
Prison(\$3000)	교도소를 짓는다.

## 비행기와 배 아이콘

Sea Port(\$150)	항구 부지를 설정한다.
Air Port(\$250)	공항 부지를 설정한다.

## 빌딩 아이콘

Light Commercial(\$5)	분산 상업부지를 설정한다.
Dense Commercial(\$10)	밀집 상업부지를 설정한다.

## 학사모 아이콘

School(\$250)	학교를 짓는다.
College(\$1000)	대학을 짓는다.
Library(\$500)	도서관을 짓는다.
Museum(\$1000)	박물관을 짓는다.

## 기타 아이콘 설명

다음의 아이콘들은 폴다운 메뉴 기능이 아닌 것들을 모아 놓는 뉴에 같은 기능이 들어있거나 게임 자체에는 그다지 중요한

## 팻말 아이콘

도시에 팻말을 세운다. 게임 자체에는 아무런 영향을 끼치지 못하지만, 도시를 꾸이고 싶은 분들이라면 이곳 저곳에 표시판을 만들어 두는 것도 좋을 것이다.

## 질문도구 (Query) 아이콘

양것을 선택한 뒤 원하는 곳에서 클릭하면 그 지역에 대한 자세한 상황 설명이 나타난다.

## 화살표 아이콘

화살표 쪽으로 시선을 90도 돌리는 역할을 한다.

## 돋보기 아이콘

-와 +두가지가 있고, 시각을 축소하거나 확대시킨다. 동그란 아이콘은 클릭하고 끌어당기는 쪽으로 화면을 스크롤 시킨다.

## 그래프 아이콘

City Size	도시의 크기 변화를 표시한다.
Residents	주거지역의 크기 변화를 표시한다.
Commerce	상업지역의 크기 변화를 표시한다.
Industry	공업지역의 크기 변화를 표시한다.
Traffic	교통량의 변화를 표시한다.
Pollution	공해량의 변화를 표시한다.
Value	땅 값의 변화를 표시한다.
Crime	범죄율의 변화를 표시한다.
Power%	전력량을 %로 표시한다.
Water%	수도량을 %로 표시한다.
Health	시민 건강 정도를 표시한다.
Education	시민 교육 정도를 표시한다.
Unem.	실업율을 표시한다.
Gnp	시민 총 생산량을 표시한다.
Nat'l Pop	국가의 인구증가 정도를 표시한다.
Fed Rate	은행 이자율의 변화를 표시한다.

## 지도 아이콘

도시의 전체 지도와 대략적인 상황을 보여주며 폴다운 메뉴중 Windows의 Map과 같다.

Structures	인공적인 구조물은 모두 검게 나타난다.
Zones	도시의 부지를 색으로 보여준다.
Roads	도로를 보여준다.
Rail	철도를 보여준다.
Traffic	교통 상황을 보여준다. 정체가 심한 곳일수록 짙은색으로 나타난다.
Power	전력 상황을 보여준다.
Water Supply	수도 상황을 보여준다. 검은색은 수도가 통하지 않는 곳이다.
Density	인구 밀도를 보여준다. 짙은색일수록 인구가 많은 곳이다.
Rate of Growth	인구 변화를 보여준다. 붉은색은 인구가 줄어 드는 곳, 녹색은 늘어나는 곳이다.
Crime Rate	범죄 정도를 보여준다. 짙은색일수록 범죄가 많은 곳이고, 검은색은 범죄가 없는 곳이다.
Police Power	경찰의 치안력을 보여준다. 짙은색일수록 치안 정도가 높은 곳이다.
Police Depts	경찰서의 위치를 보여준다.
Pollution	공해의 정도를 보여준다. 마찬가지로 짙은색이 공해가 심한 곳이다.
Land Value	땅 값의 고저를 나타낸다. 짙은색일수록 비싼 곳이다.
Fire Power	소방서의 소방 영역을 보여준다. 짙은색일수록 소방 효과가 높은 곳이다.
Fire Depts	소방서의 위치를 보여준다.
Schools	학교의 위치를 보여준다.
Colleges	대학의 위치를 보여준다.

도시의 성장 정도를 그래프로 표시한다. 항목마다 색이 있고, 1, 10, 100년 단위로 그래프를 볼 수 있다. 폴다운 메뉴중 Windows의 그래프(Graphs)와 같다.

## 건물 아이콘

도시의 산업 비율을 표시해 준다. 폴다운 메뉴중 Windows의 Industry와 같다.

Ratios	도시의 현재 산업 비율을 보여준다.
Tax Rates	각 산업에 대한 세금율 보여준다.
Demand	각 산업에 대한 필요 정도를 보여준다.

## 사람 아이콘

도시 인구의 건강, 교육, 연령비율을 그래프로 표시해 준다. 폴다운 메뉴중 Windows의 인구(Populations)와 같다.

Population	주거 인구를 연령에 따른 인구 비율로 표시해 준다.
Health	주거 인구를 연령에 따른 건강 정도로 표시해 준다.
Education	주거 인구를 연령에 따른 교육 정도로 표시해 준다.

## \$ 아이콘

세금화면으로 들어간다.

## 건물 아이콘

이웃도시의 상태를 보여준다. 폴다운 메뉴중 Windows의 건물 표시의 여부를 결정한다.

## 팻말 아이콘

팻말 표시의 여부를 결정한다.

## 나무, 도로 아이콘

나무와 도로의 표시 여부를 결정한다.

## 부지 아이콘

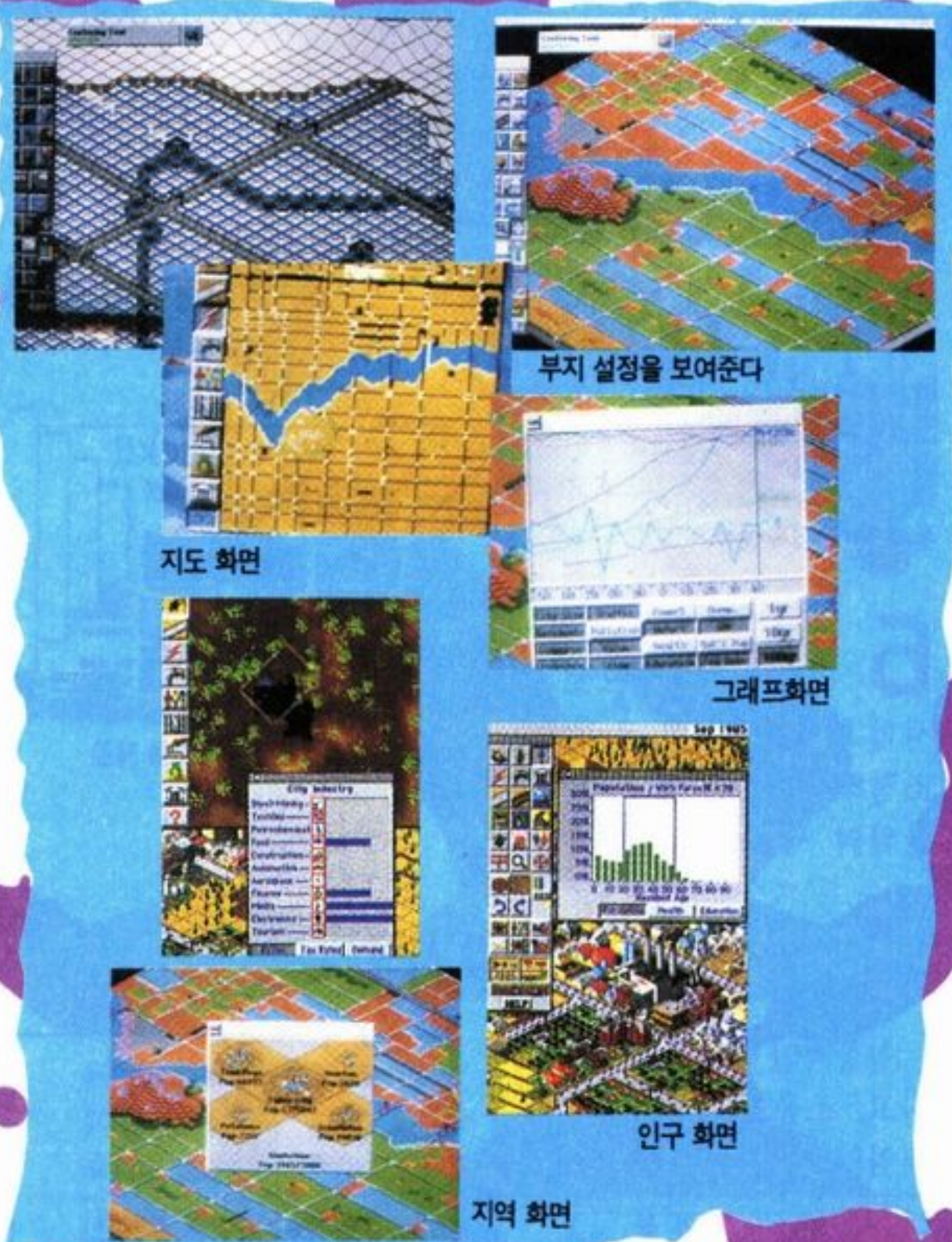
화면에 건물 대신 각 부지가 설정되어 있는 모습을 보여준다.

## 지하 아이콘

지하의 화면을 바꾸어 준다.

## RCI 그래프 아이콘

주택, 상업, 공업에 대한 필요 정도를 보여준다.



지도 화면

부지 설정을 보여준다

그래프 화면

인구 화면

지역 화면

## 세울에 대해서...

세금은 도시를 운영하는데 있어서 필수적인 사항이다. 세율을 조정함으로써 도시의 수입과 경기(景氣)를 변화시킬 수 있다. 세율의 변경은 매우 간단한 규칙이 적용된다. 세율이 높으면 일시적인 세입은 늘지만 결국 불경기가 되어 인구가 줄어들게 되고, 세율이 낮으면 일시적인 세입은 줄지만 결국 호경기가 되어 인구가 늘어나게 된다는 것이다.

결국 장기적인 시각으로 볼 때 세율은 낮을수록 좋지만 도시 재정의 적자는 매우 바람직

하지 못한 사태이므로 세율의 조정은 그리 간단하지 않은 않다. 게다가 공업의 경우엔 각 산업분야에 따라 세율을 각기 정할 수 있으므로 산업의 균형있는 발전을 위해선 매우 조심스러운 세율 정책을 벌여야 한다. 지출 화면은 세금 화면과 함께 있는 것으로, 각 공공시설에 대한 비용 지급율을 결정한다. 경찰서, 소방서, 병원, 학교에 대한 비용 지급율이 낮으면 낮을수록 그 기능을 잃게 된다. 물론 그 대신 지출은 적게 이루어진다.

도로, 철도와 같은 것들은 비용 지급율을 낮추면 파손되게 되므로 이것만은 100%를 유지시켜야 나중에 더 큰 비용적 손실을 막을 수 있다.

공채는 상당히 매력적인 사항이고, 게임의 초반엔 대개 사용하게 되는 것이다. 그렇지만 이 자율이 무시못할 정도이므로 재미(?)들이면 이자값느라 바쁜

형편이 되고 말 것이다.

그리고, 중요한 점으로 언제나 담당 보좌관의 의견을 들을 수 있다는 것이다. 세금 조정판 옆의 책 아이콘을 클릭하면 그 항목에 대한 세부적인 사항이 나타나고 물음표 아이콘을 클릭하면 담당 보좌관의 의견을 들을 수 있다.

## 세금 화면

Property Taxes	평균세율을 결정하며 주거지역(Res), 상업지역(Com), 공업지역(Ind)에 대한 세율을 변경한다
City Ordinances	지방자치화면으로 간다
Bond Payments	공채를 발행한다. 「Show Bonds」로 세율과 다음 세율을 볼 수 있고, 「Issue Bond」로 공채를 발행한다. 「Repay Bond」는 공채를 갚는다
Police Department	경찰서에 대한 비용 지급율을 결정한다
Fire Department	소방서에 대한 비용 지급율을 결정한다
Health & Welfare	도시의 위생 시설에 대한 비용 지급율을 결정한다
Education	교육 비용 지급율을 결정한다. 「Schools」는 일반 학교에 대한 비용 지급율, 「Colleges」는 대학에 대한 비용 지급율을 결정한다
Transit Authority	도로, 철도 등에 대한 비용 지급율을 결정한다. 「Road」는 도로, 「Hiway」는 고속도로, 「Bridge」는 교량, 「Rail」은 철도, 「Subway」는 지하철, 「Tunnel」은 터널의 비용 지급율을 결정한다

세금 화면



보좌관의 의견



공채 화면

## 지방자치에 대해서...

지방자치는 도시의 행정을 더 제공하며 다음 5가지 영역과 20억 다양하게 할 수 있는 기회를 가지 항목이 있다.

### 재정 (Finance)

자금을 조달하는 지방자치를 펼친다. 영업세의 소득세, 주차료는 시민의 부담도 별로 심하지 않은 정책이라 실행하는 것이 시의 운영에 편리하다. 그리고 도박의 공인은 상당히 매력적인 재원(財源)이지만, 범죄율을 증가시킨다

1% Sales Tax	영업세를 걷는다
1% Income Tax	소득세를 걷는다
Legalized Gambling	도박을 공인한다
Parking Fees	주차료를 받는다

### 교육 (Education)

교육 캠페인을 벌여서 도시의 여러 문제를 줄일 수 있다

Pro-Reading Campaign	독서 운동을 벌인다
Anti-Drug Campaign	마약 퇴치 운동을 벌인다
CPR Training	노후 복지 행사(?)를 벌인다
Neighborhood Watch	이웃파주기(?) 행사를 벌인다

### 발전 (Promotional)

도시 발전 운동을 벌여서 경기회복에 환원을 한다

Tourist Advertising	관광 유치를 한다
Business Advertising	사업 유치를 한다
City Beautification	도시 미화 운동을 벌인다
Annual Carnival	연례 축제를 벌인다

### 그 외의 활동 (Other)

기타 지방자치 운동을 벌인다. 특히 에너지 절약 운동과 공해방지 운동은 꼭 해두는 것이 좋다.

Energy Conservation	에너지 절약 운동을 벌인다
Nuclear Free Zone	핵저지 운동을 벌인다
Homeless Shelters	집없는 사람들에 살 곳을 마련해 준다
Pollution Controls	공해방지 운동을 벌인다



지방자치화면

### 안전과 건강 (Safety & Health)

안전과 건강 캠페인을 벌인다. 도시의 안전도와 건강 수치가 높아지게 된다

Volunteer Fire Dept.	지원 소방관을 구성한다
Public Smoking Ban	흡연 구역을 정한다
Free Clinics	무료 진료를 한다
Junior Sports	청소년 스포츠를 육성한다



## RCI 그래프에 대하여...

RCI 그래프는 매우 중요한 사항중 하나로, 도시의 전체적인 경기(景氣)를 나타낸다. 3개의 막대는 각각 주거, 상업, 공업을 나타내는데, 「+」로 가면 갈수록 호경기란 뜻이므로 가능한 한 모든 막대를 「+」쪽으로 돌아가게 해야 한다. 「-」가 되면 점차 그 방면의 산업은 쇠퇴해 간다. 막대가 「+」쪽으로 가게 하려면 한꺼번에 너무 많은

부지를 건설하지 말고 조금씩 조금씩 연결하고 세율을 낮춰야 한다.



RCI 그래프

## 사이렌 아이콘과 관청 아이콘

평소에는 사용할 수 없는 아이콘이 두가지 있다. 사이렌과 관청 아이콘이 그것인데, 사이렌 아이콘은 재해가 났을 때, 관청 아이콘은 기념물을 만들거나 완전 환경 계획도시를 지을 때 사용한다. 일단 재해가 일어나면 사이렌 아이콘을 사용할 수 있게 된다.

출동할 수 있는 경찰과 소방수의 수는 경찰서와 소방서의 수에 비례한다.

관청 아이콘은 초기에는 도시가 발전함에 따라 플레이어의 집, 동상, 시청, 기념탑 등을 지을 때 사용하지만 2천년대로 들어서면서 Arcology라는 완전 환경 계획도시를 건설할 수 있게 된다. 이것은 매우 높은 비용이지만 한 건물에 몇만명을 수용할 수 있으니 결코 비싼 투자는 아닐 것이다.

Dispatch Police	경찰을 출동시킨다
Dispatch Firefighters	소방수를 출동시킨다
Dispatch Military	군대를 출동시킨다

경찰과 소방수, 군대가 출동해 있다



완전 환경 계획도시

## 심시티 2000의 전략가이드

일단 시작은 2만의 자금을 가지고 1900년부터 시작한다. 이제부터 도로의 뼈대가 되는 도로와 각 부지를 정해야 한다. 일단 흘러가는 시간을 정지시키고 한동안 기본적인 도시의 형태를 구상해 본다. 구상이 끝났으면 도시의 근본이 되는 도로를 만든다. 도로는 한번 세우면 바꾸기가 쉽지 않으므로 신중하게 생각해서 놓아야 하는데, 방둑판처럼 만들어 두는 것이 상당히 효과적이다.

일단 도로를 4분의 1 정도의 구역에 구성한다. 그후 수도 파이프 공사를 하는데, 도로의 바로 아래에 깔도록 하는 것이 좋다. 도로를 놓다 보면 맨 가장자리에 도로를 놓을 때 다른 도시와 연결할 것인가를 묻는 경우가 있다. 당장은 필요 없으므로 하질 않는다. 다리를 놓을 경우도 있는데, 다리는 무조건 비싼 것을 놓는다. 그래야 나중에 항구 부지를 설정할 때 귀찮치가 않다.

그후엔 각 부지를 정해야 하는데, 부지를 정할 때 주의할 점은 경찰서, 소방서, 병원, 학교 등의 공공건물을 지을 부지는 빼놓고 설정해 두어야 이종으로 돈이 드는 일을 막을 수 있다. 그리고 경찰서의 경우엔 치안력의 빈틈이 없도록 바둑판 형식으로 부지를 정해 두어야 한다. 아직 짓는 것이 아니다. 부지만 확보해 두는 것이다. 일단 이것들의 부지를 생각하면서 주거, 상업, 공업 지역의 부지를 설정한다.

모든 부지는 밀집 형태로 해서 설정하며 공업지역은 한 구석에 몰아 넣는다. 그리고 상업지역은 주거 지역 사이에 놓아야 양쪽이 발전이 빠르다. 그리고 중요한 수도펌프를 설치해야 한다. 수도 펌프는 물가에 연속해서 설치하면 된다. 그리고 수도관을 설치한다.



이렇게 해서 기본적인 구성이 끝났으면, 발전소를 설치한다. 공해가 있는 발전소라면 시와는 동떨어진 외각에 구성하는 것이 좋다. 물론 발전소까지와의 도로와 수도 또한 설치한다. 그리고 마지막으로 전선을 연결한다. 모든 것이 끝났으면 이제 지방자치 화면으로 들어간다. 지방자치 화면에서 소득세, 영업

세 및 주차비를 걷고, 공해 방지 운동과 에너지 절약 운동을 시행한다.

위의 사항이 완료되면 게임을 진행시킨다. 모든 준비가 끝나 있는 상태이므로 도시는 점점 발전하게 된다. 이제 RCI 그래프를 자세히 바라보아야 한다. RCI 그래프가 최상으로 올라가고 모든 지역에 건물이 들어서면 다른 지역에 전선을 연결한다. 이런식으로 하나하나 전선을 연결해 나가면 도시의 발전은 매우 활성화된다. 물론 재정도 어느 정도 모인다. 도시가 커감에 따라 시민들의 요구도 늘어나는데 요구가 있을 때마다 경찰서와 소방서, 학교를 설치한다. 이런식의 발전을 반복시키면 충분한 자금과 탄탄한 바탕이 생기게 된다.

시간이 지나다 보면 이것저것 새로운 것들이 나타나게 된다. 그중에서 정수처리장은 나타나는 즉시 개설해 주어야 한다. 그리고 학교와 대학에 신경을 써야 한다. 만약 수준이 'C-' 이하라면 증설을 해 주어야 한다. 물론 돈이 있을때 이것 저것 캠페인도 벌이는 것이 도시를 더욱 살기 좋게 한다.

어느정도 지나다 보면 군부대의 주둔을 허락할 것이냐고 묻게 된다. 허락하면 사이렌 아이콘에서 군대를 사용할 수 있게 되고, 괴물의 침입이나 시위가 심할 때 유용하게 사용할 수 있게 된다.



## 게임의 힌트 10가지



- 1 재해가 일어났을 때는 속도를 최저로 놓고 신속히 대응하도록 한다. 특히 화재의 경우엔 소방력이 충분치 않으면 주위를 불도저로 밀어서 더이상 불이 번지지 않게 하는 지혜가 필요하다.
- 2 요트장은 강변에 위치시켜야 배의 수가 빨리 불어난다.
- 3 고속도로와 일반도로는 Onramp를 설치해야만 이어질 수 있다.
- 4 전선과 일반도로는 고속도로 아래로 연결될 수 있다.
- 5 물은 소금물과 깨끗한 물의 두가지 종류가 있다. 소금물을 끌어다 쓰는 경우라면 소금처리장이 개발되면 곧 사용해 준다.
- 6 전선은 부지 전체에 이어서도록 한다. 전작처럼 한곳만 연결해 놓으면 그곳부터 개발되므로 개발 속도가 늦어진다.
- 7 열차와 지하철은 역이 있어야 그 효과가 있다. 전작처럼 철길만 있다고 해서 다 되는 것이 아니다.
- 8 범죄가 많이지면 교도소를 짓는다.
- 9 높은 산에는 불 아이콘을 이용해서 폭포를 만들고 수력발전 무리하게 도시를 단지를 건설한다. 가장 값싸고 영구적인 전원이 된다.
- 10 무리하게 도시를 늘리지 말라! 망하는 지름길이다.



## 자신만의 지도를 만드는 맵 에디터

게임을 하다보면 시작할 때의 허허벌판을 스스로 설계해서 해 봤으면 할 때가 있다. 심시티 2000은 그럴 경우를 대비해서 맵 에디터라는 강력한 지도 편집 장치를 가지고 있다. 맵 에디터는 사용 방법이 매우 간단해서 손쉽게 지도를 만들 수 있다.



지도편집 화면

초기 메뉴에서 Edit New City를 선택하면 맵 에디터로 들어가게 된다. 맵 에디터에선 아이콘들이 바뀌게 되는데 기능은 다음과 같다.

COAST	도시를 해안가로 만들 것인지를 결정한다
RIVER	도시에 강을 놓을 것인지를 결정한다
산, 나무, 물 막대	도시에 배치할 산, 나무, 물의 비율을 결정한다. 막대가 높을수록 비율도 높다
MAKE	위에서 결정한 사항을 토대로 다시 기본 지형을 제작해 준다
땅 높이기 아이콘	건설 아이콘중 불도저의 'Raise Terrain'과 기능이 같다
땅 낮추기 아이콘	건설 아이콘중 불도저의 'Lower Terrain'과 기능이 같다
땅 높이조정 아이콘	버튼을 누른 상태에서 위로 올리면 산이 만들어 지고, 아래로 내리면 다시 낮아진다
땅 높이조정 아이콘	건설 아이콘중 불도저의 'Level Terrain'과 기능이 같다
물 높이기 아이콘	수위를 높인다
물 낮추기 아이콘	수위를 낮춘다
물방울 아이콘	건설 아이콘중 물, 나무의 Water와 기능이 같다
물줄기 아이콘	말 그대로 물줄기를 만든다
나무 아이콘 1	나무를 조금 심는다
나무 아이콘 2	나무를 많이 심는다
-, +, 화살표	지도를 확대, 축소하고 회전시킨다
DONE	모든 지도 편집을 끝내고 게임으로 들어간다

## 다섯가지의 시나리오들

심시티 2000은 전작과 마찬가지로 시나리오들이 있다. 이 시나리오에는 각각 일정한 상황

과 목적이 주어진다. 플레이어는 제한 시간 내에 이 목적을 만족시켜야 승리할 수 있다.

### 계곡 마을 (Dullsville)

두 계곡 사이에 있는 작은 마을을 10년 안에 2만 5천의 도시로 성장시켜야 한다



시나리오 선택 화면

### 찰스톤의 태풍 (Charleston)

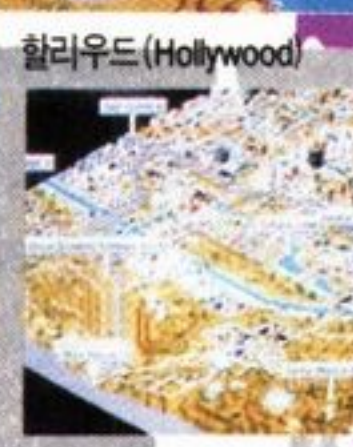
허리케인으로 크게 파괴당한 도시를 5년 안에 4만 5천의 도시로 복구시켜야 한다



(Charleston)

### 할리우드 (Hollywood)

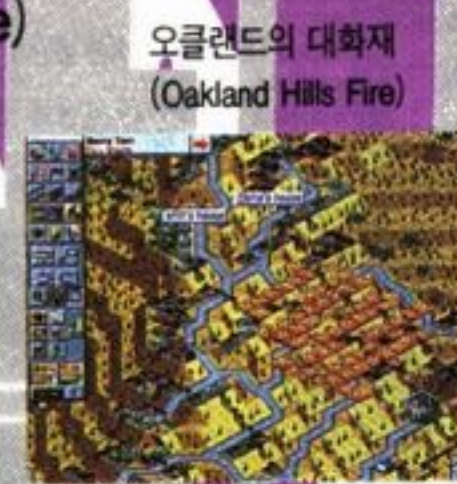
괴물의 습격을 받은 할리우드를 5년 안에 인구 10만의 도시로 복구시켜야 한다



할리우드 (Hollywood)

### 오클랜드의 화재 (Oakland Hills Fire)

큰 화재가 난 오클랜드 언덕을 5년 안에 인구 6만의 도시로 복구시켜야 한다



오클랜드의 대화재 (Oakland Hills Fire)

### 공항 (Flint)

모두 떠나버린 공업도시를 5년 안에 공업인구 2만 1천의 도시로 성장시켜야 한다



Flint



※ 이 소프트웨어는 프로야구 8개구단의 동의를 얻어서 제작된 것입니다.

# 한국프로야구

이제 게임도  
한글로 즐긴다



현대전자가 실현시킨 완전 한글 프로그램 「한국프로야구!」 우리나라 프로야구 8개 구단과 모든 선수들이 총출동했습니다.

이제 신나고 재미있는 게임을 조작이 쉽고 실감나는 한글 프로그램과 DSP 3차원 화면으로 즐기세요!



- 입체영상표현칩 탑재로 프로야구 생중계를 시청하는 것 같은 현장감, 스틸넘치는 플레이를 실현한 3차원 게임.
- 한국프로야구 경기진행방식을 채용한 개막전, 패넛트레이스 등의 다양한 대전모드.
- 준플레이오프전, 플레이오프전, 한국시리즈 등의 포스트시즌의 화려한 플레이.
- 한국프로야구의 각구단과의 계약으로 구단명, 선수명, 구장명 등 실명을 사용, 프로야구의 흥분과 열기, 합성을 담고 팬여러분 곁에 탄생.
- 한국프로야구 8개팀이 총출동. MVP와 한국시리즈 우승을 향해서 펼치는 불꽃튀기는 절묘한 팀플레이, 박진감, 현장감, 긴장감 넘치는 살아있는 입체야구.
- 노련한 카메라포착으로 야수들이 쪽쪽 확대되어 다가 온다. 이것이 입체로 즐기는 한국프로야구 게임이다.



DSP 칩탑재  
3차원의 생생한  
입체영상



현대  
슈퍼컴보이  
COMBO



## 현대전자

서울시 종로구 적선동 66 (현대전자빌딩12층)  
게임기 영업부: 전화 398-4397~8